

ภาพแทนหญิงสาวในจินตนาการทางเพศจากการ์ตูน

THE GIRLS SYMBOL IN IMAGINATION FROM CARTOON



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2559

KMITL-2016-AR-M-005-014

ภาพแทนหญิงสาวในจินตนาการทางเพศจากการ์ตูน

THE GIRLS SYMBOL IN IMAGINATION FROM CARTOON



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2559

KMITL-2016-AR-M-005-014

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# THE GIRLS SYMBOL IN IMAGINATION FROM CARTOON



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF FINE ARTS PRPGRAM IN VISUAL ARTS  
FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

2016

**KMITL-2016-AR-M-005-014**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**COPYRIGHT 2016**

**FACULTY OF ARCHITECTURE**

**KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ภาพแทนหญิงสาวในจินตนาการทางเพศจากการ์ตูน  
THE GIRLS SYMBOL IN IMAGINATION FROM CARTOON  
นักศึกษา นายธนวัฒน์ ภัทรานุพันธ์  
รหัสประจำตัว 56602017  
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชา ทัศนศิลป์  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพ็ชร  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		ลายมือชื่อ
รองศาสตราจารย์อลิตา	จันผิงเพ็ชร	
รองศาสตราจารย์กัญจณา	คำโสภี	
รองศาสตราจารย์มัลลิกา	มังกรวงษ์	
รองศาสตราจารย์สรณรรค์	สิงห์เสนี	
อาจารย์อรรชย์	พองสมุทร	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 14 กรกฎาคม 2558 เวลา 09.00 น.  
สถานที่สอบ สาขาวิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ โสวิทยสกุล)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ 29 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2559

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ภาพแทนหญิงสาวในจินตนาการทางเพศจากการ์ตูน
นักศึกษา	ชนวัฒน์ ภัทรานุพันธ์
รหัสนักศึกษา	56602017
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2559
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ.อลิตา จันผิงเพ็ชร

### บทคัดย่อ

ความชื่นชอบในตัวโมเดลการ์ตูนญี่ปุ่นที่เคยเล่นในวัยเด็กและเป็นของสะสมในเวลาปัจจุบัน ที่นอกจากทำหน้าที่เป็นวัตถุแห่งความทรงจำ ความเป็นพลาสติกมันวาวยังมีคุณลักษณะพิเศษที่ดึงดูดให้หลงใหล อากัปกริยาที่น่ารักไปจนถึงพฤติกรรมการแสดงออกโดยแฝงนัยยะทางเพศแล้ว ยังสร้างจินตนาการไปถึงผู้หญิงในโลกแห่งความเป็นจริง ที่มีสรีระดึงดูดและเสน่ห์เข้ายวนใจ ซึ่งข้าพเจ้ามองว่าหุ่นจำลองสาวเป็นสัญลักษณ์ของการควบคุมอำนาจเหนือผู้ชายด้วยสัญชาติญาณทางเพศ

ผลงานจิตรกรรม ภาพแทนหญิงสาวในจินตนาการทางเพศจากการ์ตูน ผ่านรูปทรงจำลองหญิงสาวในการ์ตูนญี่ปุ่น โดยให้ความสำคัญกับพื้นผิว รูปทรงที่ขยายสัดส่วนเท่ามนุษย์ (Life Size) ด้วยการสร้างเรื่องราวและพื้นที่ขึ้นใหม่ในลักษณะหุ่นนิ่งเพื่อสร้างภาพในการมองและตั้งคำถามต่อรสนิยมทางเพศที่แตกต่างกันไป เป็นผลงานจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิคสีน้ำมันจำนวน 7 ชิ้นในรูปแบบเหมือนจริง (realistic) ผสานกับการใช้จินตนาการในแบบเหนือจริง (Surrealistic)

การสร้างผลงานศิลปกรรมชุดนี้ ผ่านการค้นคว้าข้อมูลต่างๆ ตั้งแต่เริ่มต้นจนเข้าสู่กระบวนการสังเคราะห์ภาพจนสำเร็จเป็นผลงานศิลปกรรมชุดนี้อย่างน่าพึงพอใจจากนั้นจึงนำเข้าสู่การเขียนวิเคราะห์เป็นเอกสารวิทยานิพนธ์ เพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการสร้างงานอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อแสดงให้เห็นถึงปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น การแก้ไขปัญหาและการพัฒนาผลงาน ทำให้เกิดแนวทางการทำงานที่มีลักษณะเฉพาะตัวและคาดว่า การค้นพบแนวทางการทำงานจะถูกพัฒนาไปในทิศทางของการแสดงออกอย่างชัดเจนในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<b>Thesis Title</b>	The Girls Symbol in Imagination from Cartoon
<b>Student</b>	Tanawat Pattaranupan
<b>Student ID</b>	56602017
<b>Degree</b>	Master of Fine Arts
<b>Program</b>	Visual Arts
<b>Year</b>	2016
<b>Thesis Advisor</b>	Assistant Professor Alita Janfangpetch

### ABSTRACT

Preference for Japanese cartoon miniatures which were played during childhood and regarded as collectibles at present, resulted in an object of memory. Shiny plastic cartoons are attractive because of imitative clothes and lovely gestures with sexual implication causing imagination among women in reality whose figure and charm were undeniable. From my perspective, female miniature is a symbol of dominant power over male because of automatic sexual instinct.

The painting Representation of Women in Sexual Fantasy Cartoon demonstrated special features made of glossy plastic in the form of Japanese girl anime miniature emphasizing the surface and life-sized ratio. The presentation was carried by creation of story and space in still life in order to trigger perspectives and queries about different sexual orientation. The work consisted of 7 two-dimensional oil paintings under an integration of realism and surrealism.

This artwork creation was researched through diverse data which were then brought into synthesis procedures and eventually resulted in a satisfactory complete work collection. After that, analysis composition was performed in order to initiate an understanding of systematic work creation process manifesting occurring problems, problem solving and work development. This caused a discovery of unique working methods which were expected to be further developed in a clear expression in the future.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ข้าพเจ้าได้รับการช่วยเหลือในด้านต่างๆ กำลังใจจากคนรอบข้าง และความกรุณาจากคนหลายท่าน ซึ่งส่งผลให้ข้าพเจ้าได้ทำงานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ข้าพเจ้าจึงขอขอบพระคุณทุกท่านมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ อลิตา จันผึ่งเพชร อาจารย์ผู้ควบคุมโครงการวิทยานิพนธ์ อีกทั้งคณาจารย์ผู้ให้คำปรึกษา รศ. กันจณา คำโสภี ผศ.คณากร คชาชีวะ และ ผศ.วุฒิกกร คงคา ที่มอบความรู้ ให้คำปรึกษา แนะนำ และชี้แนวทางต่างๆด้วยความเมตตาอย่างดียิ่ง

และสุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาทัศนศิลป์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชา ความรู้ ความคิดอ่าน ให้ความช่วยเหลือ คำปรึกษาแก้ไข้ปัญหาที่เกิดขึ้น และแนะนำในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้สำเร็จสมบูรณ์

ธนวัฒน์ ภัทรานุพันธุ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	8
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	8
1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	9
1.5 แหล่งข้อมูล.....	10
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะกรรม.....	12
2.1 อิทธิพลจากศิลปะแนว ซูเปอร์เรียลลิสม์ (Super realism).....	13
2.2 ทาคาชิ มุราคามิ (Takashi Murakami).....	17
2.3 นที อุตฤทธิ.....	23
2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน.....	26
2.5 แนวความคิดการสร้างสรรค์.....	27
บทที่ 3 การดำเนินการสร้างสรรค์.....	28
3.1 การสร้างภาพร่าง.....	28
3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	31
3.3 การแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	34
3.4 สรุปผลที่ได้รับจากการค้นหาเทคนิคเฉพาะตน.....	34

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ .....	36
4.1 การวิเคราะห์ผลงานโดยรวม .....	36
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	37
4.3 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบ .....	39
บทที่ 5 สรุปผลการสร้างสรรค์ .....	43
ภาพผลงานศิลปะ .....	45
บรรณานุกรม .....	53
ประวัติผู้เขียน.....	54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 ภาพ ”The Beard and Moustache Movement” โดย ศิลปิน John Leech.....	2
1.2 ภาพจากการ์ตูน Ally Sloper's Half Holiday ในช่วงยุค คศ 1840 .....	3
1.3 ภาพปกของการ์ตูน The Funnies ในช่วง ค.ศ.1937 .....	3
1.4 ภาพปกหนังสือ เขียน โดย ศิลปิน เหม เวชกร.....	4
1.5 ภาพปกหนังสือขาย.....	5
1.6 ภาพวาดของ ศิลปิน อุทากาว่า อุทามะโระ (1753-1806) .....	6
1.7 ภาพจากการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน “Vagabond”.....	6
1.8 ภาพพลาสติกโมเดล Tetsujin 28 Go.....	7
1.9 ภาพของพลาสติกโมเดล ในยุคต่อมา.....	8
2.1 ภาพ Ralph going ศิลปินลัทธิ Photo realism .....	14
2.2 ผลงานของ Ralph Going ชื่อภาพ Still Life With Peppers .....	15
2.3 ผลงานของ Ralph Going ชื่อภาพ Double Ketchup .....	15
2.4 ผลงานของ Ralph Going ชื่อภาพ River Valley still life .....	16
2.5 ผลงานของ Ralph Going ชื่อภาพ Still Life With Water Glass .....	16
2.6 ภาพ Takashi Murakami.....	17
2.7 ภาพผลงาน ประติมากรรม HIROPON .....	20
2.8 ภาพประติมากรรม Lonesome Cowboy .....	21
2.9 ชื่อผลงาน 727 สร้างผลงาน ปีค.ศ 1962.....	21
2.10 ชื่อผลงาน Inochi สร้างผลงานปีค.ศ 2004 .....	22
2.11 ภาพ นที อุตฤทธิ .....	23
2.12 นที อุตฤทธิ ชื่อภาพ Our battles with Annam and Burma have... (2010) .....	24
2.13 ผลงานของ นที อุตฤทธิ ชื่อภาพ Country .....	24

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.14 ผลงานของ นที อุดฤทธิ ชื่อภาพ The Birth of Tragedy .....	25
2.15 ผลงานของ นที อุดฤทธิ ชื่อภาพ Dust under the Shoes .....	25
3.1 ตัวอย่างการใช้ภาพถ่ายในการร่างภาพ.....	28
3.2 ตัวอย่างการใช้ภาพถ่ายในการร่างภาพ.....	29
3.3 ตัวอย่างการใช้ภาพถ่ายในการร่างภาพ.....	29
3.4 ตัวอย่างการใช้ภาพถ่ายในการร่างภาพ.....	30
3.5 ตัวอย่างการใช้ภาพถ่ายในการร่างภาพ และการตัดต่อภาพ.....	30
3.6 ขั้นตอนการร่างภาพ1 .....	32
3.7 ขั้นตอนการร่างภาพ2 .....	32
3.8 ขั้นตอนการร่างภาพ3 .....	33
3.9 ขั้นตอนการร่างภาพ4 .....	33
4.1 ตัวอย่างรูปทรงในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	37
4.2 ตัวอย่างน้ำหนักในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	38
4.3 ตัวอย่างสีในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	38
4.4 ตัวอย่างที่ว่างในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	39
5.1 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 ชื่อภาพ Objects of beauty .....	46
5.2 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 ชื่อภาพ Objects indispensable .....	47
5.3 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 ชื่อภาพ powerful object .....	48
5.4 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4 ชื่อภาพ Arrogance of object .....	49
5.5 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5 ชื่อภาพ object of turmoil .....	50
5.6 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6 ชื่อภาพ Valuable objects .....	51
5.7 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 7 ชื่อภาพ Hazmat .....	52

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

ก่อนจะมาเป็นผลงานศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ ภาพแทนหญิงสาวในจินตนาการทางเพศ โดยแรกเริ่มนั้นข้าพเจ้าเริ่มจากการให้ความสนใจในการ์ตูนเป็นทั้งสิ่งริเริ่มให้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะอันเป็นลายเส้นการ์ตูนจากหลากหลายสื่อการ์ตูนที่ได้เคยรับชม การ์ตูนจึงเป็นข้อมูลที่ข้าพเจ้าทำการค้นคว้าจากหลากหลายที่มาจนเกิดเป็นรูปแบบงานจิตรกรรมในรูปแบบอันเฉพาะ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

การ์ตูนในยุคเริ่มแรก หรืออาจจะเรียกว่า ภาพล้อ (Caricature) หมายถึง ภาพวาดหรือรูปปั้นที่ต้องการแสดงการล้อเลียนหรือเสียดสีหรือให้ดูขบขัน การแสดงออกดังกล่าวมานานแล้ว โดยทั่วไปจะเป็นภาพลายเส้น มีลักษณะคล้ายภาพประกอบเรื่อง มีเนื้อหาแสดงถึงบุคลิกในด้านต่างๆ เช่น สังคม ศาสนา หรือการเมือง โดยวาดล้อให้ดูคล้ายลักษณะบุคคลที่ต้องการแสดงถึง แต่มักเน้นลักษณะเฉพาะตัวให้เด่นชัดเกินจริง หรืออาจเสริมด้วยเครื่องใช้ประจำตัวของผู้นั้น เช่น ชิการ์ของ วินส์ตัน เชอร์ชิล อดีตนายกรัฐมนตรีของอังกฤษ หมวก หนวด และไม้เท้าของ ชาลี แชปลิน คาราภาพยนตร์อังกฤษยุคภาพยนตร์เงียบ ศิลปินผู้ผลิตงานแนวนี้ ที่มีชื่อเสียงในยุโรป ได้แก่ วิลเลียม โฮการ์ท (William Hogarth 1697- 1764), ฟรานซิสโก โกยา (Francisco Goya 1746 – 1828), โอโนเร โดมิเย (Honoré Daumier 1808-1879) และ เดวิด โลว์ (David Low 1891 – 1963) ซึ่งล้วนมีผลงานอยู่ในขั้นจิตรศิลป์ทั้งสิ้น ต่อมาได้ถูกถ่ายทอดลงบนฝาผนังหรือผืนภาพอื่นๆ และมีชื่อเรียกว่า ภาพลายปรู (cartoon) เช่น การวาดภาพฝาผนังขนาดใหญ่ ด้วยวิธีวาดภาพปูนเปียก ศิลปินอาจวาดภาพเท่าขนาดจริง ที่จะวาดบนผนังลงบนกระดาษ ซึ่งสะดวกกว่าการวาดบนผนังแล้วใช้เข็มเจาะเป็นแนวตามลายเส้น ที่ร่างบนกระดาษ จากนั้นนำไปทาบกับผนังแล้วใช้สำลีทำลูกประคบ ตะผงถ่านหรือสีฝุ่น ตบเบาๆ ให้ผงถ่านหรือสีฝุ่นนั้น ผ่านรูที่เจาะไว้ไปติดกับผนัง นอกจากนั้น คำว่าภาพปรู ยังถูกใช้เรียกภาพร่างขนาดเท่าจริง ของการเขียนรายนำแบบไทย การทอพรหมแขวน (tapestry) การทำกระจกสี (stained glass) การทำโมเสก (mosaic) เป็นต้น

ในอีกความหมายหนึ่งของคำว่าการ์ตูน หมายถึง ภาพวาดเส้นที่มักเป็นไปในเชิงตลกขบขัน หรือเปรียบเปรยเสียดสี หรือภาพวาดที่มีเรื่องราวติดต่อกันเป็นชุด งานวาดเส้นเหล่านี้ เน้นหนักที่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สาระเรื่องราวที่จะบอกแก่ผู้ดูมากกว่าที่จะแสดงแบบอย่างของการวาดภาพอย่างวิจิตรบรรจง โดยทั่วไปแล้ว มักวาดเป็นลายเส้นที่ดูเรียบง่ายกว่าภาพวาดเส้นปรกติ การ์ตูนเหล่านี้มักให้ความบันเทิงแก่ผู้ดู แต่ก็อาจมีอยู่บ้างที่มุ่งให้เป็นการ์ตูนสอนใจ และวิจารณ์เกี่ยวกับสังคม การเมือง

### 1.1.1 การ์ตูนฝรั่ง

เริ่มต้น ที่ ยุโรป สมัยคริสต์ศตวรรษที่18 มีการค้นพบ ภาพร่างของการ์ตูนของ William Hogarth นักวาดการ์ตูนชาวอังกฤษ ในปี 1843 นิตยสาร Punch ก็ได้ลงการ์ตูนล้อเลียนการเมืองของ John Leech และถือว่าเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสืออย่างเป็นทางการอีกด้วย ในช่วงนั้นเองการ์ตูนเสียดสีทางการเมืองเป็นที่นิยมมากในอังกฤษอีกด้วย และจากจุดเริ่มต้นนี้เอง ก็ทำให้ประเทศอื่นๆอย่าง เยอรมัน จีน ก็เริ่มตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนลงในสื่อต่างๆด้วย

ในปี 1884 Ally Sloper's Half Holiday ก็เป็นนิตยสารการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์อีกด้วย ในคริสต์ศตวรรษที่20 งานการ์ตูนก็เริ่มมีความแตกต่างจากนิยายภาพเรื่อยๆ ช่วงต้นศตวรรษที่20 ในสหรัฐฯ ก็มีการตีพิมพ์การ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์ และรวมเล่มซึ่งจะเน้นแนวจำขันเป็นหลัก ในปี 1929 ดิน ดิน ผจญภัย การ์ตูนแนวผจญภัยก็ได้ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ของเบลเยียม เป็นการตีพิมพ์ลงสีขาวดำ ส่วนการ์ตูนภาพสีนั้น เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกที่สหรัฐฯ และ The Funnies จัดว่าเป็นการ์ตูนภาพสีเรื่องแรกอีกด้วย ช่วงสงครามโลกครั้งที่2 ซึ่งผลกระทบต่องานการ์ตูนในยุคนั้นก็คือจะเน้นแนวซูเปอร์ฮีโร่ อย่างซูเปอร์แมน เป็นต้น และในปัจจุบันนั้น การ์ตูนฝรั่งเริ่มมีหลากหลายแนวมากขึ้น เนื้อเรื่องมีมิติมากขึ้น รวมไปถึงเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น



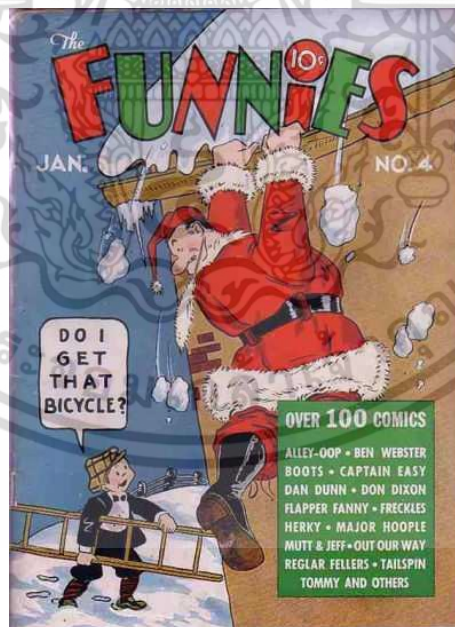
ภาพที่ 1.1 ภาพการ์ตูนจากนิตยสาร Punch ชื่อภาพ "The Beard and Moustache Movement"

โดย ศิลปิน John Leech

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.2 ภาพจากการ์ตูน Ally Sloper's Half Holiday ในช่วงยุค คศ 1840



ภาพที่ 1.3 ภาพปกของการ์ตูน The Funnies ในช่วง คศ.1937

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.1.2 การ์ตูนไทย

พัฒนาการของการ์ตูนไทยนั้น ก็เริ่มมาจากการวาดบนกำแพงตามวัดต่างๆ หลังจากที่ไทยเรา เริ่มพัฒนาประเทศให้เข้ากับวัฒนธรรมตะวันตกนั่นเอง การ์ตูนไทยก็เริ่มมีบทบาทที่เป็นรูปภาพประกอบเนื้อเรื่องในนิยาย หรือเรียกอีกอย่างก็คือ นิยายภาพ โดยเฉพาะการ์ตูนการเมือง ในปีพ.ศ.2500 ถือเป็นยุคเฟื่องฟูของหนังสือการ์ตูนไทย มีการตีพิมพ์รวมเล่มจากหนังสือพิมพ์ และวารสาร โดยมี เหม เวชกร และ จุก เบี้ยวสกุล เป็นนักเขียนที่ขึ้นชื่อในสมัยนั้น หลังจากนั้นก็มีการ์ตูนตีพิมพ์เป็นการ์ตูนเล่มละบาท ซึ่งเป็นแนวสยองขวัญ ตามด้วย การ์ตูนแก่นแก่นตลก อย่าง ขายหัวเราะ มหาสนุก หนูจ๋า และ เบบี๋ ที่ยังคงขายดีจนถึงปัจจุบัน ส่วนการ์ตูนไทยตามแบบสไตล์การ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ก็เพิ่งจะตื่นตัวไปไม่กี่สิบปี โดยจุดเริ่มต้น มาจากนิตยสารไทยคอมิค ของสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ และจากจุดนี้เองก็ทำให้การ์ตูนไทยที่ทำท่าจะฝิเข้าฝิออกก็เริ่มเป็นที่ยอมรับของคนอ่านมากขึ้น ในสไตล์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น การ์ตูนแปลงจากวรรณคดี บุคคลสำคัญ ,Joe-theSeacret Agent ,มิด13,การ์ตูนเสนอมุมมองใหม่ๆอย่าง HeShelIt, นายหัวแดงโม รวมไปถึงการ์ตูนดัดแปลงจากพระราชนิพนธ์เรื่องพระมหาชนกและคุณทองแดง



ภาพที่ 1.4 ภาพปกหนังสือ เขียนโดย ศิลปิน เหม เวชกร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.5 ภาพปกหนังสือชายห้วงไร ที่ส่วนใหญ่เนื้อหาจะมีทั้ง มุขตลก การเสียดสี เปรียบเปรย

### 1.1.3 การ์ตูนญี่ปุ่น

พัฒนาการของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น ก็เริ่มมาจากหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มังงะ(manga) เริ่มพัฒนาให้ทันสมัยและเป็นที่รู้จักมากขึ้น ซึ่ง มังงะนั้น ก็เป็นการนำ อุกิโยเอะ (ภาพเขียนแบบญี่ปุ่น ซึ่งจะเน้นความคิดและอารมณ์มากกว่าลายเส้นและรูปร่าง) กับการเขียนภาพแบบตะวันตกมา รวมกัน ซึ่งคำว่ามังงะ นั้นก็แปลตรงๆว่า ความไม่แน่นอน ซึ่งเริ่มต้นจากหนังสือโฮคุไซ มังงะ ส่วนอีกเล่มหนึ่งก็คือ จิงะ ซึ่งเป็นภาพล้อเลียนจากศิลปิน 12 ท่าน ซึ่งดูแล้วจะใกล้เคียงกับมังงะมากที่สุด จุดเริ่มต้นของการพัฒนานั้นก็มาจากการค้าขายระหว่างสหรัฐฯและญี่ปุ่น ญี่ปุ่นในขณะนั้นต้องการที่จะพัฒนาไปสู่สังคมใหม่ ก็เลยมีการจ้างศิลปินชาวตะวันตกให้เข้ามาสอนศิลปะ สไตลต์ตะวันตก ทั้งด้านลายเส้น สี หรือ รูปร่าง ซึ่งเป็นส่วนที่ภาพอุกิโยเอะ ไม่มีนั้นมารวมกัน เป็น มังงะหรือการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน และการ์ตูนญี่ปุ่น ก็เป็นที่นิยมมากขึ้น หลังจากที่รัฐบาลสั่งยกเลิก การค้าว่าบาตรสื่อต่างๆ ซึ่งมังงะในยุคแรกๆนั้น จะออกไปทางนิยายภาพมากกว่า หลังจากนั้น เท็ตซึกะ โอซามุ ก็เป็นผู้ที่พัฒนากาตูนแบบญี่ปุ่นให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากยิ่งขึ้น และเป็นอย่างที่เราเห็นกันในทุกวันนี้ จนได้รับการขนานนามว่า ปราชญ์แห่งการ์ตูนญี่ปุ่น และนักเขียนการ์ตูนยุคหลังๆ ก็ได้พัฒนาแนวคิดของ เนื้อเรื่อง ไป สร้างสรรค์ จนได้การ์ตูนเรื่องสนุกที่หลายคนชื่นชอบ และ ความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่นก็แพร่กระจายความนิยมไปยัง เอเชีย ยุโรป รวมถึงอเมริกา และมีผลทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้การ์ตูนเรื่องใหม่ๆทางฝั่งตะวันตกก็ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นด้วย(อย่างเช่น เรื่อง Witch เป็นต้น)



ภาพที่ 1.6 ภาพวาดของ ศิลปิน อุทากาวา อุทามะโระ (1753-1806) เป็นศิลปะที่มีชื่อเรียกในยุคหลังศตวรรษที่ 19 ว่า ภาพวาดบันเทิงเรกรรม์ทางโลก หรือ อุกิโยเอะ



ภาพที่ 1.7 ภาพจากการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน “Vagabond” โดยเป็นเรื่องราวของปราชญ์แห่งดาบของญี่ปุ่น มียาโมโตะ มุซาชิ โดยภาพนี้เป็นฉากประดาบของสองนักดาบผู้ยิ่งใหญ่ของญี่ปุ่น คือ มียาโมโตะ มุซาชิ และซาซากิ โคจิโร่ ทั้งนี้ในการ์ตูนยังกล่าวถึงปรัชญานักดาบ อั้งอิโดยตำราของ มียาโมโตะ มุซาชิเองอีกด้วย วาดโดย อาจารย์ ทาเคชิโกะ อิโนอุเอะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.1.3 หุ่นโมเดลฟิกเกอร์

ที่มาของพลาสติกโมเดล โมเดลการ์ตูนญี่ปุ่น เกิดขึ้นจากบริษัท Frog ในประเทศอังกฤษ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของพลาสติกโมเดล โดยออกวางจำหน่ายในปี 1936 เป็นปลาโมซีร์ส “เพนกวิน” ที่มีขนาด 1/72 จากนั้นพลาสติกโมเดลก็เริ่มมีการขยายตัวเข้าไปในประเทศญี่ปุ่น และสหรัฐอเมริกา ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้พลาสติกโมเดลช่วงนั้นเป็นพวกโมเดลรถถัง, เรือรบ และเครื่องบิน จนกระทั่งสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้สงบลงโมเดลที่ส่วนมากได้รับความนิยมอย่างสูง ก็คือแบบจำลองที่มาจากรถแข่งทั้งหลาย เนื่องจากในช่วงนั้นการแข่งขันรถต่างๆ ได้รับความนิยมมาก ทำให้พลาสติกโมเดล หรือของเล่น โมเดลแบบจำลองที่มาจากรถแข่งทั้งหลายได้รับความนิยมตามไปด้วย และในช่วงนี้ยังได้ถือกำเนิดบริษัทญี่ปุ่นที่โด่งดังจนกระทั่งมาถึงปัจจุบันนี้ด้วย นั่นก็คือ BANDAI ในช่วงปี 1967 ซึ่งเดิมทีแล้วทาง BANDAI ไม่ได้เคยมีความสนใจในmodel การ์ตูนญี่ปุ่นจากคาแรคเตอร์ต่างๆเลยแม้แต่น้อย แต่สามารถทำการตลาดและพัฒนาสินค้า ของเล่นญี่ปุ่น โมเดลการ์ตูนญี่ปุ่น การ์ตูนโคราเอมอน ของขวัญ และอื่นๆ โมเดลการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นเริ่มต้นขึ้นครั้งแรก จากโมเดลชุดจำลองเรือดำน้ำขนาด “1/300 SSN-571 NAUTILUS” ของบริษัท MARUSAN และยังเป็นสปอนเซอร์ให้กับเรื่อง“Riku to Umi to Sora to” (ผืนดิน ผืนน้ำและแผ่นฟ้า) ทำให้ช่วงปลายปี 1958 คนญี่ปุ่นนิยมชมชอบ จนกลายเป็นงานอดิเรก และในช่วงนั้นก็มีการ์ตูนที่ออกมาฉายทางทีวีมากมาย



ภาพที่ 1.8 ภาพพลาสติกโมเดล Tetsujin 28 Go หรือ หุ่นเหล็กหมายเลข 28 จากบริษัท

BANDAI

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.9 ภาพของพลาสติกโมเดล ในยุคต่อมา เริ่มมีความเหมือนจริง มากขึ้น จะเห็นว่า รายละเอียดใกล้เคียงกับการ์ตูนมาก

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1.2.1 เพื่อที่สร้างผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันที่แสดงคุณลักษณะความเป็นพลาสติกจากหุ่น โมเดลฟิกเกอร์ โดยการจัดแบบให้แสดงนัยยะถึงการเปรียบเทียบหญิงสาว ภายใต้การสื่อสารด้วยความเงียบ

1.2.2 เพื่อศึกษาองค์ความรู้จากศิลปินที่มีผลงานจิตรกรรมในแนวทาง Photorealism ในวิธีการต่างๆ เช่นผลงานของ Ralph Goings, Takashi Murakami และนที อุดฤทธิ เป็นการศึกษาหาแนวทางในการสร้างรูปแบบขงการสร้างสรรคงานจิตรกรรมในทิศทางที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง

1.2.3 เพื่อศึกษาวิธีการเขียนผิว โดยใช้คุณสมบัติของสีแปร่งผ่านความรู้สึกละเอียดและทัชนคติส่วนตัวโดยผ่านโจทย์โมเดลหุ่นนิ่งที่ย่อหรือขยายให้แตกต่างไปจากของจริงเป็นการเน้นประเด็นความคิดเพื่อตั้งคำถามต่อคนดู

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

### 1.3.1 เนื้อหา

สร้างเรื่องราวจากหุ่น โมเดลพลาสติกในจินตนาการเพื่อแสดงทัศนคติส่วนตัว ต่อหุ่นและ

### หญิงสาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.3.2 รูปแบบ

รูปแบบจิตรกรรม ในลักษณะเหมือนจริง (Realistic) โดยจัดวางในบริบทหุ่นนิ่ง (still life) ซึ่งแสดงคุณลักษณะของผิวพลาสติกที่มันวาว

### 1.3.3 เทคนิค

นำเสนอเรื่องราวผ่านรูปแบบการจิตรกรรม 2 มิติ ด้วยเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

### 1.3.4 ขนาดและจำนวนผลงาน ผลงานจำนวน 7 ชิ้น

ขนาด 160 x 110 ซม. 1 ชิ้น

ขนาด 160 x 130 ซม. 1 ชิ้น

ขนาด 165 x 150 ซม. 1 ชิ้น

ขนาด 170 x 130 ซม. 1 ชิ้น

ขนาด 175 x 150 ซม. 1 ชิ้น

ขนาด 180 x 95 ซม. 1 ชิ้น

ขนาด 200 x 150 ซม. 1 ชิ้น

## 1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ เป็นการพัฒนาทั้งทางด้านเนื้อหาและการถ่ายทอดทัศนคติ ส่วนตัวออกมาในรูปแบบผลงานทัศนศิลป์ เพื่อนำเสนอความงามของผู้หญิง จากการใช้หุ่นพลาสติกโมเดลแทนค่า ผ่านมุมมองหุ่นนิ่งและกระบวนการในการสร้างสรรค์ อีกทั้งยังมีขั้นตอนการดำเนินงาน และการวิเคราะห์ผลงานและปัญหาของงานชุดที่ผ่านมา รวมถึงการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาเรื่องราวของอากัปกริยาการแสดงออกของเพศหญิง และความเป็นไปที่เกิดขึ้นในสังคม เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจและมีส่วนช่วยในด้านพัฒนาการทางแนวความคิดและแรงบันดาลใจต่อไป

1.4.1 ศึกษา ค้นคว้าข้อมูลภาพการคู่สื่อการ์ตูน เช่น โทรท์สน์ หนังสือพิมพ์ ภาพจากอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

1.4.2 นำภาพจากหุ่นพลาสติกโมเดล มาจัดวาง ให้เกิดในลักษณะหุ่นนิ่ง และตั้งเคราะห์ขึ้น เป็นภาพร่างตามความคิด ทัศนคติ จินตนาการ เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดที่ต้องการนำเสนอ

1.4.3 ปฏิบัติงานสร้างสรรค์โดยนำภาพร่างมาขยาย เพิ่มเติม ตัดทอนตามอารมณ์ความรู้สึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.5 แหล่งข้อมูล

จากการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ได้มีการสืบค้นข้อมูลรูปภาพจากอินเทอร์เน็ต รวมไปถึงการสืบค้นหาข้อมูลจากงานวิจัยในเรื่องแนวคิดทางศิลปะ ประชญา สัญวิทยา จิตวิทยา เป็นต้น โดยจะแบ่งเป็นหมวดย่อย ดังต่อไปนี้

### 1.5.1 หนังสือทางจิตวิทยา

1.5.1.1 เพศจากธรรมชาติสู่จริยธรรมจนถึงสุนทรียะ ผู้เขียน ธเนศ วงยานาวา ของสำนักพิมพ์มติชน

1.5.1.2 ผู้ชายที่กำลังสืบพันธุ์ ผู้เขียน วาด รวี ของสำนักพิมพ์ openbooks

1.5.1.3 โลกจิต ผู้เขียน แทนไท ประเสริฐกุล ของสำนักพิมพ์ a book

### 1.5.2 หนังสือทางสัญวิทยา

1.5.2.1 มายาคติ ผู้เขียน Roland Barthes พิมพ์โดย โครงการจัดพิมพ์คบไฟ

1.5.2.2 การปฏิบัติสัญศาสตร์ของโซซูร์ เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์น จัดทำโดย ชีรยุทธ บุญมี พิมพ์โดย สำนักพิมพ์วิภาษา

1.5.2.3 สัญวิทยาโครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์ แปลโดย ดร. ไชยรัตน์ เจริญสิน โอฟาร พิมพ์โดย สำนักพิมพ์วิภาษา

### 1.5.3 หนังสือทางศิลปะ

1.5.3.1 ศิลปะสมัยใหม่ ผู้เขียน กำจร สุนพงษ์ศรี. พิมพ์โดย สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1.5.3.2 ศิลปะสมัยใหม่ ผู้เขียน David Cottington พิมพ์โดย สำนักพิมพ์ openworlds

1.5.3.3 องค์ประกอบของศิลปะ ผู้เขียน ชลูด นิ่มเสมอ พิมพ์โดย สำนักพิมพ์อมรินทร์

1.5.3.4 postmodern in Japan ผู้เขียน ไชยยันต์ ไชยพร พิมพ์โดย สำนักพิมพ์ openbooks

1.5.3.5 พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ ผู้เขียน ราชบัณฑิตยสถาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำศัพท์และอธิบายศัพท์ที่ใช้ในการศึกษา

Caricature	<p>ภาพวาดหรือรูปปั้นที่ต้องการแสดงการล้อเลียนหรือเสียดสี หรือให้ดู ขบขัน การแสดงออกดังกล่าวมีมานานแล้ว โดยทั่วไปจะเป็นภาพลายเส้น มีลักษณะคล้ายภาพประกอบ เรื่อง มรณะหรือฮาแสดงถึงบุคลิกในด้านต่างๆ เช่น สังคม ศาสนา หรือการเมือง โดยวาดล้อให้ดูคล้ายลักษณะบุคคลที่ต้องการแสดงถึง แต่มักเน้นลักษณะเฉพาะตัวให้เด่นชัดเกินจริง</p>
Superflat	<p>ผลงานออกแบบใดก็ตามที่ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูน หรือ อนิเมชันญี่ปุ่น หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการสร้างวัฒนธรรมใหม่ขึ้นบนรากฐานเดิมของ โอตาคุ</p>
Otaku	<p>กลุ่มคนที่ชื่นชอบในการ์ตูนญี่ปุ่น ซึมซับวัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่นในการใช้ชีวิต การแต่งกาย พุดคุย วิถีการใช้ชีวิต และต้นแบบของการใช้ชีวิตซึ่งบางครั้งมีความเป็นต้นแบบจากการ์ตูน ซึ่งโดยส่วนใหญ่ภาพลักษณ์ของคำว่า โอตาคุ มักถูกมองไปในทางลบ เพราะเหมือนเป็นความหมกมุ่นในสิ่งไร้สาระมากกว่าจะทำสิ่งอื่นๆ</p>
hyper-sexualized comic	<p>การ์ตูนที่มีความวาบหวิวของตัวละครค่อนข้างมาก ไม่เหมาะกับเด็ก โดยส่วนใหญ่มักมีการใส่เนื้อรักรูป อย่างเช่น ชูปเปอร์ฮีโร่ต่อสู้ในเสื้อผ้ารัดรูป เป็นต้น</p>
pornographic media	<p>สื่อในรูปแบบลามก ซึ่งในความหมายส่วนใหญ่ คือการเรียกสื่อที่แพร่หลายอย่างเช่นอินเทอร์เน็ต เป็นต้น</p>
manga	<p>เป็นคำภาษาญี่ปุ่นสำหรับเรียกการ์ตูนช่อง สำหรับภายนอกประเทศญี่ปุ่น คำนี้ถูกใช้เรียกการ์ตูนช่องที่มาจากญี่ปุ่น มังงะพัฒนามาจากอุคิโยเอะและจิตรกรรมตะวันตก และเริ่มคงรูปแบบที่เป็นอยู่ในปัจจุบันตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่สอง</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรม

การสร้างสรรคผลงานในหัวข้อเรื่อง ภาพแทนหญิงสาวในจินตนาการทางเพศจากการ์ตูน นำเสนอออกมาผ่านสัญลักษณ์ โดยใช้ภาพแทนผู้หญิงด้วยหุ่นพลาสติกและจัดวางในบริบทของความเป็นหุ่นนิ่ง ในความเป็นจิตรกรรม ทุกวันนี้ในการจะสร้างผลงานใดๆขึ้นมาหนึ่งชิ้นผลงาน จะถูกเปรียบเทียบกับงานใกล้เคียงกันมากที่สุดโดยอัตโนมัติ แม้กระทั่งกระบวนการสร้างสรรค์ ภาพร่าง และจะถูกเปรียบเทียบกับผลงานก่อนหน้านั้นเสมอ และกลายเป็นสิ่งที่จำเป็นแล้วสำหรับความเป็นเกณฑ์ของการวิจารณ์ศิลปะจะหลีกเลี่ยงการได้รับอิทธิพลของศิลปินท่านอื่นไม่ได้เลย ข้าพเจ้าให้การศึกษาศิลปะจากความศรัทธาในตัวศิลปินด้วยความสำนึกถึงความสามารถที่ด้อยกว่า ความเป็นต้นแบบจึงเป็นเสมือนหนังสือตำราเรียนเล่มใหญ่ให้ได้ศึกษาทุกกระบวนการทำงานตามความชอบ แต่เพราะยุคสมัยเปลี่ยนไปขั้นตอนจึงถูกตัดทอนลงด้วยเทคโนโลยี ความจำเป็นของหนังสือผลงานภาพศิลปะถูกลดทอนด้วยหน้าจอคอมพิวเตอร์ และช่วงเวลาอันไม่จำกัดในการดูภาพผลงานที่ไม่แม้แต่จะต้องควักจ่ายค่าชมเลย ข้าพเจ้าใช้เวลาศึกษาค้นคว้าในวิธีการและรูปแบบมากกว่ามุ่งเน้นที่เนื้อหาแนวความคิด

ทักษะในการดูให้เห็นและเข้าถึงคุณค่าที่แท้จริงของผลงานศิลปะนั้นไม่สามารถเกิดขึ้นได้เอง และไม่สามารถถ่ายทอดจากครูอาจารย์สู่ลูกศิษย์ได้ หรือกล่าวอย่างสั้นๆว่า “สอนกันไม่ได้” การที่จะ “ประจักษ์แจ้ง” ในสุนทรียภาพของศิลปะนั้นเริ่มต้นตั้งแต่การศึกษา ฟึ่กฝน อบรม สั่งสม ประสบการณ์จากการเข้าถึงความงามในธรรมชาติตั้งแต่ยังเป็นเด็กเล็กๆ จนกลายเป็นอุปนิสัย และเกิดเป็น “รสนิยม” มีจิตใจละเอียดอ่อน รับสัมผัสความงามได้โดยง่าย การฝึกทักษะ “ทางใจ” ที่ไม่อาจใช้วิชาการ ความรู้ เหตุผล ข้อเท็จจริง อุปมา ดั่งการฟังดนตรี การที่จะเข้าถึง “ความไพเราะ” แห่งศิลปะนั้นไม่สามารถอธิบายได้สอนได้ ศาสตราจารย์ชะลูด นิ่มเสมอ ได้กล่าวถึงประเด็นนี้ไว้ว่า “ถ้าเราฟังเพลงเขมร ไทโยกแล้วยังคิดว่าได้ยินเสียงน้ำตก เสียงนกยูงร้องอยู่เพียงเท่านั้น เราก็ยังไม่เข้าถึงศิลปะขงเพลงนั้น เพราะคุณค่าของศิลปะในเพลงคือตัวดนตรีประกอบขึ้นจากโสตธาตุต่างๆ อันได้แก่ เสียง ความเจียบ จังหวะที่สอดคล้องกัน ที่ทำให้ความรู้สึกของเรา ใจของเรา เลื่อนไหล ห้วนไหวไปกับศิลปะชิ้นนั้น เป็นความรู้สึกทางนามธรรม เป็นคุณค่า เป็นความยินดี เป็นความสุข” (อิทธิพล ตั้งโฉลก. 2550: 16-18)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.1 อิทธิพลจากศิลปะแนว ซูเปอร์เรียลลิสม์ (Super realism)

ศิลปะในแนวทางนี้ยังมีชื่อเรียกในอีกหลายชื่อด้วยกัน โฟโตเรียลลิสม์ (Photo realism) ชาร์ฟโฟกัส (Sharp focus) ไฮเปอร์เรียลลิสม์ (Hyper realism) ซึ่งเป็นศิลปะในรูปแบบเหมือนจริง ซึ่งศิลปินได้รับแรงบันดาลใจจากภาพถ่าย ศิลปินใช้กล้องถ่ายภาพและภาพถ่ายเป็นปัจจัยสำคัญในการแสดงความคิดและข้อมูลต่างๆ ด้วยการแสดงออกในงานจิตรกรรม

เช่นเดียวกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าเองนั้น นอกจากจะมีจุดมุ่งหมายแรงบันดาลใจ ความคิด และเทคนิคในการสร้างสรรค์แล้ว อิทธิพลทางด้านศิลปกรรมจากผลงานจากศิลปินที่มีชื่อเสียงก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ข้าพเจ้ามีความสนใจในผลงานของศิลปินที่ทำงานในแนวเหมือนจริง (Realistic) นับตั้งแต่ยุคศิลปะสมัยใหม่ เรเนสซองส์ (Renaissance) จนถึงยุคศตวรรษที่ 20 ซึ่งมีวิวัฒนาการทางด้านแนวความคิด เรื่องราว เนื้อหาและเทคนิคที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย

ศิลปะแนวโฟโตเรียลลิสม์ (Photo realism) เป็นรูปแบบที่มีชื่อเสียงของอเมริกาในยุคศตวรรษที่ 20 เป็นรูปแบบทางศิลปะซึ่งศิลปินกลุ่มนี้ได้ค้นคว้ามุ่งมั่น สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมให้มีลักษณะเหมือนจริงโดยใช้ภาพถ่ายเป็นอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยคุณสมบัติของกล้องถ่ายภาพซึ่งสามารถจับภาพได้อย่างฉับไว ในขณะที่นั้น เป็นการเขียนภาพจากภาพถ่ายซึ่งก็มักมีคำถามที่ตามมาว่า ถ้าหากเขียนได้เหมือนภาพถ่ายทำไมไม่ถ่ายภาพไว้เสียเลย ในมุมมองของข้าพเจ้า ไม่สามารถเปรียบเทียบได้ด้วยเชิงคุณภาพ เพราะทั้งสองแบบมีคุณสมบัติที่แตกต่างกัน แต่ความพิเศษของการใช้วิธีสร้างสรรค์ในแบบจิตรกรรมย่อมใช้เวลาที่นานกว่า ถึงแม้ภาพที่เขียนจะมีความเหมือนภาพถ่ายอย่างไร ก็จะมีสิ่งพิเศษที่สามารถรู้ได้ด้วยสุนทรียะทางตาซึ่งแตกต่างจากภาพถ่ายด้วยกระบวนการที่ต่างกัน โดยสิ้นเชิงนี้ ตามทัศนคติของข้าพเจ้าภาพเขียนจึงมีมูลค่าทางจิตใจมากกว่าภาพถ่าย ยกตัวอย่างบทความที่พูดถึง การแสดงสถานภาพและทัศนคติที่มีต่อภาพถ่ายของ David Hockney ซึ่งก็เป็นทั้งศิลปินที่ใช้ทั้งภาพถ่ายและภาพจิตรกรรมเป็นสื่อในการทำงานของเขา

David Hockney เคยบอกไว้ว่า เหตุผลอย่างหนึ่งที่เขาคิดว่างานเพนท์ดูมีอะไรที่เหนือกว่า

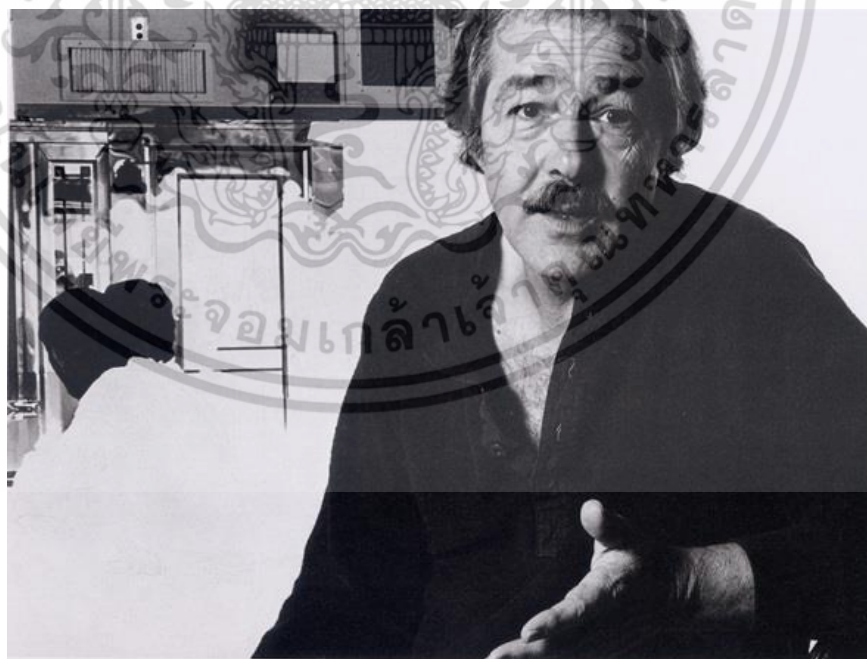
งานภาพถ่ายก็คือคุณต้องเวลาเป็นอย่างมากกว่าจะผลิตผลงานออกมาชิ้นหนึ่ง ซึ่งมันน่าจะเป็นวิธี

เดียวกันกับการสร้างความสัมพันธ์ของมนุษย์ คุณว่าจริงไหม ?

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัมพันธ์ภาพระหว่างมนุษย์มักเป็นจุดเริ่มต้นหลักในการสร้างสรรค์งานศิลปะ “คุณจำเป็นต้องใช้เวลากับสิ่งที่คุณให้ความสนใจอย่างมาก และบางครั้งก็ต้องรับมือกับแรงผลักดันภายนอก และ self criticism จากตัวคุณเอง เพื่อที่จะสร้างฟอร์ม หรือที่เรียกว่า Gestalt ของอะไรบางอย่างที่อยู่ในตัวคุณออกมา

จะเห็นได้ว่าในยุคหนึ่งตัวแปลสำคัญที่เป็นตัวแสดงคุณค่าหรือความเป็นศิลปะในงานภาพถ่ายที่ยังเป็นรอง ศิลปะที่สื่อด้วยจิตรกรรม คือวิธีการเฉพาะที่ถ่ายทอดทั้งความคิด เทคนิค และฝีมือ ซึ่งอยู่กับวิธีการทางจิตรกรรมมาโดยตลอด หรือกล่าวให้ง่ายว่าจิตรกรรมคือสื่อจากมือโดยตรง มีคุณค่าสัมพันธ์กับชีวิตและมีความเป็นต้นฉบับเพียงหนึ่งเดียว ต่างจากภาพถ่ายที่ต้องอาศัยอุปกรณ์กลไกคือกล้องถ่ายภาพและแสดงผลการทำงานของเครื่องจักรและการทำซ้ำ ในกลุ่มโฟโต้เรียลลิสม์ นี้มีศิลปินที่เข้ามามีความสนใจ คือ Ralph Goings เป็นศิลปินในระดับที่มีชื่อเสียงของกลุ่ม เขานำเสนอด้วยเรื่องราวของผู้คนด้วยการวาดภาพ รถ สถานที่ขายอาหารฟาสต์ฟู้ด อาหาร และขวดซอส เครื่องปรุงต่างๆ “ภาพวาดมีความละเอียดเหมือนจริง ด้วยมุมมองแบบภาพถ่าย มีความน่าสนใจตรงที่เน้นในเรื่องของน้ำหนักและแสงสะท้อนที่ตกกระทบบนวัตถุผิวมัน เช่น แสตนด์เลสหรือแก้ว



ภาพที่ 2.1 ภาพ Ralph Goings ศิลปินลัทธิ Photo realism

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.2 ผลงานของ Ralph Goings ชื่อภาพ Still Life With Peppers

ปีค.ศ. 1981 เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 45.72 x 35.56 ซม.



ภาพที่ 2.3 ผลงานของ Ralph Goings ชื่อภาพ Double Ketchup

ปีค.ศ. 2006 เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 101.6 x 152.4 ซม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.4 ผลงานของ Ralph Goings ชื่อภาพ River Valley still life

ปีค.ศ. 1976 เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าลินิน

ขนาด 61x 86.3 ซม



ภาพที่ 2.5 ผลงานของ Ralph Goings ชื่อภาพ Still Life With Water Glass

ปีค.ศ. 1998 สีน้ำมันบนผ้าลินิน

ขนาด 28 x 35.5 ซม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากเป้าหมายของข้าพเจ้าที่มีความสนใจที่จะถ่ายทอดงานด้วยวิธีการจิตรกรรมด้วยความ เป็นพลาสติกของหุ่นจำลองที่ข้าพเจ้าใช้จัดวางในบริบทหุ่นนิ่ง ภายใต้ความเป็นสื่อสองมิตินี้ มีความยากในด้านวิธีการในการถ่ายทอดอย่างยิ่งยวด ความคมชัดของน้ำหนัก เส้น สี รูปทรง องค์ประกอบทั้งหมดก็ตาม Ralph Goings เป็นศิลปินระดับแถวหน้าของศิลปะแนวโฟโต้ เรียล ลิสม์

และเป็นศิลปินที่ถ่ายทอดความมั่นใจได้อย่างมีเสน่ห์ เหมือนจริงตามความสนใจของ ข้าพเจ้า น้ำหนักของการลงสีไม่ได้มีความหนาแน่นมากจนจับได้ถึงความเป็นจิตรกรรมที่ทิ้งฝึแปร่ง เอาไว้เลย ทั้งในระยะสายตาหรือในระยะที่ใกล้ ตามที่แนวทางกลุ่มโฟโต้ได้กล่าวไว้ เช่นนี้เองจึง เป็นการศึกษาที่ยากจะเรียนแบบได้แต่สามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาจากการมองได้อย่างหนึ่ง

## 2.2 ทาคาชิ มุราคามิ (Takashi Murakami)



ภาพ 2.6 ภาพ Takashi Murakami

Takashi Murakami เกิดในกรุงโตเกียวเมื่อปี 1962 โดยในวัยเด็ก Takashi Murakami ได้รับอิทธิพลทางความคิดจากการ์ตูน anime ของญี่ปุ่นอย่างต่อเนื่องตลอดช่วงทศวรรษที่ 1970 และ 1980 โดยเฉพาะจาก Ginga Tetsudo 999 (Galaxy Express 999) ซึ่งนับเป็น series ที่ ประสบความสำเร็จอย่างสูงในญี่ปุ่น Takashi Murakami เริ่มสร้างและสะสมชื่อเสียงทั้งในฐานะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประติมากร (sculpture) และจิตรกร (painter) จากผลงานที่ส่วนใหญ่มีรากฐานผูกพันกับการ์ตูนญี่ปุ่น (manga) โดยงานที่สร้างชื่อให้กับ Takashi Murakami และถือเป็นประหนึ่งสัญลักษณ์ของเขาในยุคแรกๆ เป็นงานประติมากรรมที่สร้างขึ้นจาก fiberglass ที่ก่อให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์และกล่าวถึงอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงานที่มีชื่อว่า HIROPON และ My Lonesome Cowboy โดยในผลงานทั้งสองนี้ Takashi Murakami ได้นำลักษณะและบุคลิกของ anime (การ์ตูนญี่ปุ่น) มาเป็นฐานในการสร้างงาน

ความหนักหน่วงของเสียงวิพากษ์ที่เกิดขึ้นก็เนื่องเพราะงานทั้งสองชิ้นของ Takashi Murakami ดังกล่าวได้สะท้อนเรื่องราวของสตรีระและสัญลักษณ์ทางเพศอย่างชัดเจน โดยงานที่ชื่อ HIROPON นอกจากจะเป็นรูปปั้นหญิงสาวในแบบ Anime-style ที่สูงส่งเกินมาตรฐานปกติ ในชุดรัดรูปที่มีขนาดเล็กเกินกว่าจะปกปิดเรือนกายและของสงวนแล้ว ทรวงอกขนาดมหึมาเกินมนุษย์ธรรมดาจะพึงมีได้ ยังปรากฏน้ำมันไหลเป็นสาย ก่อนที่จะถูกกล้าเสียบและขัดเป็นเกลียวประหนึ่งเส้นเชือกน้ำมันที่หญิงสาว HIROPON ใช้เป็นเชือกกระโดด (jump rope) ขณะที่ในส่วนของ My Lonesome Cowboy ก็ปรากฏเป็นภาพชายหนุ่มรูปร่างกำยำ กำลังใช้มือยึดกุมองคชาติที่แข็งเกร็ง และกำลังหลั่งน้ำอสุจิเป็นทางยาว โดยมีมืออีกข้างหนึ่งถือสายน้ำอสุจิที่กำลังพวยพุ่งขึ้นแควงไกวไว้เหนือศีรษะประหนึ่งเป็นบ่วงบาศก์ (lasso) ผลงานดังกล่าว ส่งผลให้ Takashi Murakami ได้รับความเรียกขานในฐานะ Otaku King (Otaku : กลุ่มคนที่นิยมและคลั่งไคล้งาน animation หรือ anime แบบญี่ปุ่นที่มีบุคลิกมาจากการ์ตูน Manga ที่มีลักษณะเป็น hyper-sexualized comic ซึ่งต่อมาได้ขยายไปสู่ตัวละครใน video game และ computer game โดยมีความเกี่ยวเนื่องกับกระแสการบริโภคสื่อทางเพศ pornographic media ด้วย) ซึ่งเป็นกระแสวัฒนธรรมที่ถูกผลักดันให้เป็นวัฒนธรรมใต้ดินและนอกกระแสมาตั้งแต่เมื่อปี 1989 ก่อนที่จะกลายเป็นรูปแบบวัฒนธรรมยอดนิยม (popular culture) ในเวลาต่อมา ขณะที่กระแสวิพากษ์บางส่วนกล่าวถึงงานดังกล่าวในฐานะที่เป็นภาพสะท้อนของศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัยญี่ปุ่น (contemporary art & contemporary culture) ด้วย แต่สำหรับ Takashi Murakami ดูเหมือนเขาจะไม่ได้ให้ความสำคัญกับการถูกจัดหมวดหมู่หรือคำนิยามใดๆ มากนัก เพราะเขาเชื่อว่าวัฒนธรรมญี่ปุ่นเกิดขึ้นจากวัฒนธรรมย่อยๆ นอกกระแส (sub-culture) ที่หลากหลาย มากกว่าที่จะมีวัฒนธรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใดๆ เพียงหนึ่งเดียวเป็นตัวกำหนด ความไร้แก่นสารและปราศจากความหมาย (The Meaning of the Nonsense of the Meaning) ที่ปรากฏในงานของ Takashi Murakami กลายเป็นสาระหนักหน่วงบางประการที่เขาพยายามจะสื่อต่อสาธารณะ

สไตล์ศิลปะของ Murakami หรือที่เรียกว่า Superflat มุราคามิเป็นศิลปินที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงใน ตะวันตก ช่วงปี 2001 เป็นคนแรกที่แสดงตัวและนิยามงานศิลปะของตัวเองว่า Superflat อาจกล่าวได้ว่า กิจงานศิลปะที่ดูแล้ว "เหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น" นั่นเอง งานปั้นของเขา ชื่อ My Lonesome Cowboy ซึ่งมีลักษณะเหมือนฟิกเกอร์การ์ตูนขนาดเท่าตัวคนจริง ขายได้ในราคา 15.1 ล้านดอลลาร์ และในปี 2003 บริษัทกระเป๋าแบรนด์ดังของฝรั่งเศส Louis Vuitton ได้ให้มุราคามิออกแบบคอลเลกชัน Multicolor จนกลายเป็นกระเป๋าหลุยส์วิตตอง ในรูปลักษณะสีสดใสแต่มีราคาที่สูงจนน่าตกใจ จึงปฏิเสธไม่ได้ว่าเขาคือศิลปินญี่ปุ่นที่ยิ่งใหญ่และประสบความสำเร็จระดับโลกด้วยแรงบันดาลใจจากการ์ตูนญี่ปุ่น

เมื่อแรกเริ่ม สิ่งที่ทำให้มุราคามิถูกต่อต้านจากกลุ่มโอตาคูคือ เขาได้ให้สัมภาษณ์ว่าตัวของเขาเอง "ไม่ใช่โอตาคู" ทั้งที่ผลงานทุกชิ้นดูอย่างไรก็ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการ์ตูนและแอนิเมชันอย่างชัดเจน จากสิ่งที่เขาเข้าใจ ในหลากหลายความหมายของคำว่า โอตาคูซึ่งมีทั้งทางที่ดีและทางที่ไม่ดี มุราคามิเป็นอีกคนหนึ่งซึ่งมีความเชื่อเช่นเดียวกับ คนในสังคมญี่ปุ่นว่า "โอตาคู" เป็นคำที่ใช้นิยามพวกที่หมกมุ่นอยู่แต่การ์ตูนจนไม่เป็นอันทำอะไร แต่ก็ไม่ได้เป็นความหมายที่ดูถูกคนที่ชอบการ์ตูนแต่อย่างใด เพียงไม่อยากจะให้คนจากมองศิลปินด้วยภาพลักษณ์ของ "โอตาคู" ดังเดิมเท่านั้นเอง ตามความเป็นปัจเจกบุคคล ที่มักมีอยู่ในตัวศิลปินส่วนใหญ่ และความไม่ยึดติดกับรูปแบบศิลปะใดๆ จึงได้กลายมาเป็นเอกลักษณ์ของเขา และเอกลักษณ์ก็ได้กลายมาเป็นรูปแบบของตัวเองซึ่งเต็มไปด้วยกลิ่นของแอนิเมชันชัดเจน

วิธีการคือเขาได้สร้างคำนิยามขึ้นมาใหม่เสียเลยว่า ผลงานออกแบบใดก็ตามที่ได้รับอิทธิพลจากการ์ตูน หรือ อนิเมชันญี่ปุ่น เรียกว่า "Superflat" กล่าวง่ายๆ คือเขาต้องการสร้างวัฒนธรรมใหม่ขึ้นบนรากฐานเดิมของโอตาคูนั่นเอง อย่างไรก็ตาม วัฒนธรรมแนวครึ่งปีปครึ่งโอตาคูมิในญี่ปุ่นมานานแล้วแต่อาจอยู่ตามไต้ดินเป็นสตรีทแฟชั่น (street fashion) และถูกเรียกด้วยศัพท์แบบญี่ปุ่นว่า "Poku" (Pop+Otaku) ซึ่งคำนี้คงไม่สามารถสื่อสารให้โลกเข้าใจได้เท่า

## Superflat

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มูราคามิให้สัมภาษณ์ลงใน Journal of Contemporary Art เมื่อปี 2000 ว่าเขาเองก็อยากจะเป็นผู้ยิ่งใหญ่ในวงการที่เขาศรัทธานั้นคือเป็นราชาของเหล่าโอตาคู แต่เขาก็เป็นไม่ได้ เนื่องจาก ของสะสมและความสามารถของเขามีไม่มากพอที่จะทำให้ผู้คนในวงการศิลปะให้การยอมรับเขาในฐานะราชาหรืออาจ เรียกได้ว่าพรสวรรค์ในการเดินตามกระแสวัฒนธรรมการ์ตูนที่กลุ่มบุคคลธรรมดาทั่วไปเป็นผู้สร้างขึ้นมาถึงจุดอิ่มตัวสำหรับเขาเสียแล้ว จึงเปลี่ยนตัวเองจากโอตาคูมาเป็นศิลปินเสียเลย หรืออีกนัยหนึ่งคือเปลี่ยนจากผู้เดินตามวัฒนธรรมของคนอื่นมาเป็นผู้สร้างวัฒนธรรมเสียเอง

มูราคามิเลือกที่จะตีความโอตาคูในมุมมองของเขาและปรับให้เป็นรูปแบบ ซึ่งถ่ายทอดออกมาในงานศิลปะ โดยมีจุดมุ่งหมายให้ชาวโลกรู้ว่าคนเป็น โอตาคูก็มีพลังสร้างสรรค์เหมือนกัน และเขาก็ได้เป็นราชาในวัฒนธรรม Superflat ที่เขาสร้างขึ้นในที่สุด ผู้คนไม่มองเขาอย่างเหยียดหยามแบบที่มองโอตาคูอีกต่อไปเพราะเขาคือผู้นำวัฒนธรรมใหม่ที่ไม่เคยลืมความเป็นโอตาคูของตัวเอง สาเหตุที่ทราบว่าเขาไม่ลืมเพราะความรู้สึกในผลงานของมูราคามิเต็มไปด้วยแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมการ์ตูนทั้งนั้นเลยนั่นเอง



ภาพที่ 2.7 ภาพผลงาน ประติมากรรม HIROPON

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.8 ภาพประติมากรรม Lonesome Cowboy



ภาพที่ 2.9 ชื่อผลงาน 727 สร้างผลงาน ปีค.ศ 1962 เทคนิคและวัสดุ สีโพลีเมอร์บนแคนวาส  
ขนาด 9' 10" x 14' 9" (299.7 x 449.6 ซม)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.10 ชื่อผลงาน Inochi สร้างผลงานปีค.ศ 2004 เทคนิคและวัสดุ ไฟเบอร์กลาส, พลาสติก, เหล็ก, เคลือบเงา ขนาด 1400 x 584 x 292 มิลลิเมตร

ความพิเศษอย่างหนึ่งของการศึกษา ทาคาชิ มูราคามิ คือแนวทางของการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินท่านนี้เริ่มจาก การเป็นประติมากรและจิตรกร โดยมีแนวทางของการ์ตูน อนิเมชัน (animation)

ซึ่งตรงกับความสนใจของข้าพเจ้า ในส่วนของผลงาน ทาคาชิ มูราคามิ ได้รับการเรียกขานในฐานะ Otaku King (Otaku คือ กลุ่มคนที่นิยมและคลั่งไคล้งาน animation หรือ anime แบบญี่ปุ่นที่มีบุคลิกมาจากการ์ตูนมังงะ (Manga การ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งสามารถรับชมได้อย่างแพร่หลายจากสื่อนานาชาติ) ด้วยวิธีการและแนวความคิดสอดคล้องกับความเป็นศิลปะสมัยใหม่ในบริบทของการ์ตูนซึ่งเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการนำมาปรับแก้ในงานสร้างสรรค์ของตนเอง ด้วยเช่นกัน

## 2.3 นที อุตฤทธิ



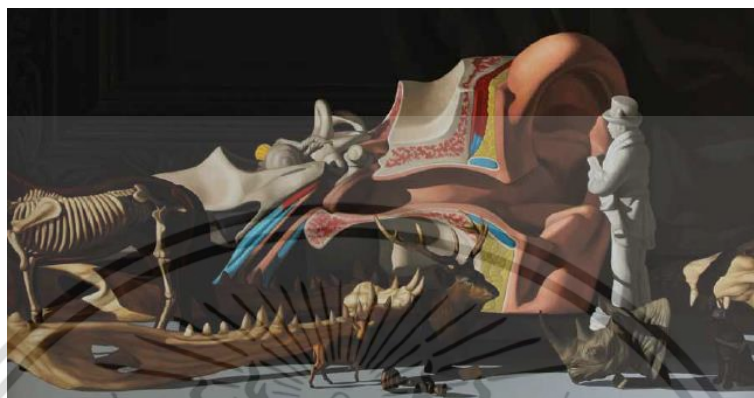
ภาพที่ 2.11 ภาพ นที อุตฤทธิ

นที อุตฤทธิ เกิดปี พ.ศ. 2513 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี จากคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เคยจัดแสดงผลงานในเวทีศิลปะทั้งในทวีป เอเชียและยุโรป ตัวอย่างเช่น ในปี พ.ศ. 2546 นิทรรศการ Still Pictures จัดแสดง ณ Plum Blossoms Gallery ประเทศสิงคโปร์ ในปี พ.ศ. 2549 นิทรรศการ The fragment and the sublime จัดแสดง ณ Valentine Willie Fine Art ประเทศมาเลเซีย ในปี พ.ศ. 2550 นิทรรศการ The Amusement of Dreams, Hope and Perfection

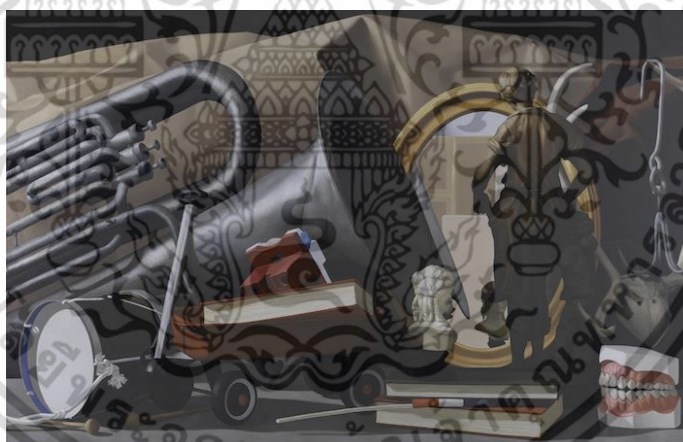
และปี พ.ศ. 2554 นิทรรศการ From Asia to the World ร่วมแสดงในเทศกาลศิลปะนานาชาติ เวนิส เบียนนาเล่ ครั้งที่ 54 ประเทศอิตาลี เป็นต้น และล่าสุดปี 2556 นิทรรศการศิลปะ “Illustration of the crisis” แนวงานการสร้างสรรค์ของ นที มีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็น ได้ชัดทั้งทางด้านแนวความคิด ตามที่ศิลปินได้กล่าวว่า ศิลปะในแนวทางของตนนั้น ไม่ได้จำเป็น จะต้องมีความจำเจเหมือนกับตัวละครในการ์ตูนที่ใส่เสื้อผ้าเพียงตัวเดียวตลอดเวลา หรือเพียงเพื่อ เพราะสร้างอัตลักษณ์เฉพาะอันเป็นลายเซ็นต์ที่ศิลปินส่วนใหญ่มักทำกัน แต่ นที ได้ใช้ เทคนิค วิธีการอันละเอียดละไมอย่างแยบยลสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวด้วยทักษะและความเป็นมืออาชีพใน

สิ่งที่ศิลปินเรียกว่า เขาคือจิตรกร โดยเนื้อหาในงานศิลปินกล่าวคร่ำครวญกับนิทรรศการชุดนี้ว่า ผมได้ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งวันเสาร์ที่ปรึกษาการทำงานเพื่อการศึกษานี้ เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ่ายทอดความหลงใหลในภาษาภาพแบบจารีตดั้งเดิมของจิตรกรรม รวมถึงการตั้งคำถามต่อการเปลี่ยนแปลงท่ามกลางวิกฤตต่างๆ ที่รายล้อมอยู่รอบตัว ผ่านรูปสัญลักษณ์ที่ประกอบด้วยภาพหุ่นนิ่งที่เป็นสิ่งของจำลองพลาสติก ภายใต้จินตนาการบรรยากาศของโลกเสมือนจริง



ภาพที่ 2.12 ผลงานของ นที อุตฤทธิ ชื่อภาพ Our battles with Annam and Burma have... ปี 2010 สีน้ำมันบนลีนิน ขนาด 260 x 380 ซม.



ภาพที่ 2.13 ผลงานของ นที อุตฤทธิ ชื่อภาพ Country ปี 2011 สีน้ำมันบนลีนิน ขนาด 360 x 240 ซม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.14 ผลงานของ นที อุตถฤทธิ ชื่อภาพ The Birth of Tragedy ปี 2010  
 สีนํ้ามันบนลีนิน ขนาด 200 x 720 ซม.



ภาพที่ 2.15 ผลงานของ นที อุตถฤทธิ ชื่อภาพ Dust under the Shoes ปี 2010  
 สีนํ้ามันบนลีนิน ขนาด 170 x 190 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความต่อเนื่องในผลงานของ อ.นที อุตฤทธิ ที่มีการแสดงในแต่ละปี ซึ่งมีการพัฒนาในรูปแบบของจิตรกรรมภายใต้ความเฝ้ามองที่ศิลปินได้กล่าว ความจัดจ้านและการจัดวางองค์ประกอบของภาพด้วยภาษาจิตรกรรมที่มีความเหนือชั้นและการแยกกายในแนวความคิดที่พัฒนาขึ้นนั้น ส่งอิทธิพลต่อข้าพเจ้าในทัศนคติที่มีต่อศิลปกรรมทั้งในด้านวิถีคิด และการสร้างสรรค์ผลงานด้วย อย่างเช่นใน ปัจจัยของการสร้างสรรค์ผลงาน ตัวศิลปินเองกล่าวว่า ต้องการที่จะผลักดันสิ่งที่เรียกว่าศิลปินให้เป็นอาชีพด้วยชื่อเรียกของตัวเองนั่นคือ จิตรกร ศิลปินจึงมีความมุ่งมั่นในการทำงานมากกว่าที่ใครๆจะสามารถทำได้ เพื่อสามารถเรียนสิ่งที่ทำอยู่อย่างอาชีพได้อย่างจริงจัง และปัจจัยทางด้านทักษะและกระบวนการสรรค์ ศิลปินให้ความใส่ใจในรายละเอียดเพียงเล็กน้อยรวมถึงทุกสิ่งทุกอย่างกับอุปกรณ์หรือแม้กระทั่งขั้นตอนการสร้างสรรค์ในทุกๆรายละเอียด และทั้งนี้เป็นเพียงการศึกษาซึ่งเกิดจากความศรัทธาต่อวิธีสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินและเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานเท่านั้น

## 2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

จากการสร้างสรรค์ผลงานภายใต้หัวข้อ “ภาพแทนหญิงสาวในจินตนาการทางเพศจากการ์ตูน” ข้าพเจ้าได้เลือกเทคนิคการทำงานออกมาในรูปแบบจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ โดยได้สืบค้นข้อมูลคาบเกี่ยวทางศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบลัทธิ แนวคิด รวมไปถึงผลงานของศิลปินต่างประเทศ เพื่อช่วยในเรื่องของความคิด และเทคนิคต่างๆในผลงาน โดยจะสรุปอิทธิพลทางด้านต่างๆแยกออกเป็นหมวดย่อยดังต่อไปนี้

**2.4.1 ผลงาน Ralph Goings** ในช่วงปีค.ศ.1970 เป็นช่วงแรกที่ศิลปินใช้วิธีการถ่ายภาพแล้วนำมาเป็นต้นฉบับในการเขียนจิตรกรรมซึ่งวิธีการนี้ในช่วงเวลานั้นเป็นสิ่งใหม่ จิตรกรรมแบบนี้จึงถูกเรียกว่า Photo Realism เพราะกล้องสามารถเก็บรายละเอียดได้ทุกจุด ต่างจากสายตามนุษย์จะโฟกัสเฉพาะจุดที่สายตาคำลั่งจ้องดังนั้นส่วนอื่นจะเบลออก ผลงานของจิตรกรยุคนี้จึงเก็บรายละเอียดได้คมชัดทุกจุด

**2.4.2 ผลงานของ Takashi Murakami** ได้อิทธิพลของสไตล์ในภาพการ์ตูนที่แสดงออกถึงเรื่องเพศและมีเอกลักษณ์เฉพาะตน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**2.4.3** ผลงานของ นที อุตฤทธิ์ เดิมทีการจัดวางหุ่นนิ่งถูกใช้เป็นแบบเรียนธรรมดาๆ สำหรับผู้เริ่มต้นทางศิลปะ ตัวศิลปินได้หยิบวัตถุมัจฉางด้วยประสบการณ์ส่วนตัว ศิลปินได้ทิ้งปริศนาไว้มากมาย ผ่านการจัดวาง ความพอเหมาะขององค์ประกอบภาพ และวิธีการเขียนที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

## 2.5 แนวความคิดการสร้างสรรค์

จากหัวข้อศิลปินพนธ์ ภาพแทนหญิงสาวในจินตนาการทางเพศจากการ์ตูน ในคำจำกัดความเหล่านี้มีทั้ง หญิงสาวในจินตนาการ และการ์ตูน ซึ่งเกิดจากความชื่นชอบและหลงใหล ด้วยวิธีการใช้สัญลักษณ์ภาพแทนหญิงสาวในโลกแห่งความจริง ด้วยหุ่นจำลอง พลาสติก โมเดล ไม่ได้ตั้งใจเปรียบเปรยด้วยความรู้สึกทางลบ แต่เป็นความชื่นชมชื่นชอบด้วยรสนิยมส่วนตัว และทั้งความรู้สึกถึงความสำคัญของผู้หญิงซึ่งได้มีอำนาจเหนือชายด้วยบริบทของสังคมปัจจุบันว่าด้วยการยอมรับสตรีที่มีความ สวย หรือหุ่นดี จะถูกยกไว้ในแท่นที่สูงกว่าผู้หญิงธรรมดา มีคำเรียกด้วย เนืท ไอคอลลพรีดีดี นางแบบ ดารา ต่างๆ มากมาย และพวกเขอเหล่านั้นคือเป้าหมายแห่งการจ้องมองโดยอัตโนมัติอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้เลย

ข้าพเจ้าใช้การจัดวางหุ่นจำลองพลาสติก โมเดล ซึ่งมีคุณลักษณะมีมวาว อันมีนัยยะทางเพศในบริบทของความเป็นหุ่นนิ่ง ด้วยการจงใจวางในท่าทางที่ไม่ปกติ หุ่นจำลองได้ทำหน้าที่ของคำถามที่ส่งไปยังผู้ชม ด้วยคำถามถึงหญิงสาวในอุดมคติคืออะไรกันแน่ และทุกคนย่อมมีคำตอบแตกต่างกันออกไปตามแต่รสนิยม แต่สิ่งที่เหมือนกัน คงเป็น ไปไม่ได้ที่จะละเลยการมองหญิงสาวในอุดมคติแม้จะอยู่ในท่าทางที่ไม่ปกติอย่างเช่นในผลงานของข้าพเจ้าก็ตาม ด้วยการเล่าเรื่องภายใต้ความเงียบ และการจัดวางหุ่นนิ่งให้อยู่ในสภาวะแห่งความจริง เล่าเรื่องด้วยตัวขององค์ประกอบภาพ โดยรวมทำหน้าที่แปลความหมายด้วยตัวของมันเอง

## บทที่ 3

### การดำเนินการสร้างสรรค์

#### 3.1 การสร้างภาพร่าง

ข้าพเจ้าเริ่มสร้างภาพร่างผลงานชุด ภาพแทนหญิงสาวในจินตนาการทางเพศจากการ์ตูน ด้วยการสร้างพื้นที่ว่างและการจัดวางหุ่นจำลองด้วยความตั้งใจถ่ายทอดในลักษณะหุ่นนิ่ง ใช้การจัดแสง ถ่ายรูปอย่างละเมียดละไม ด้วยกล้องที่มีความละเอียดที่ค่อนข้างสูง และเนื่องจากขั้นตอนการใช้ภาพร่างภาพต้นแบบของข้าพเจ้าที่ใช้คือ ภาพถ่าย ซึ่งก็เป็นข้อมูลขั้นแรกสุด ก่อนที่จะเริ่มในกระบวนการสร้างภาพร่างเพื่อลงบนผิวผ้าต่อไป

ทั้งนี้แนวความคิดของข้าพเจ้าตั้งใจสื่อสารด้วยสภาวะแห่งความจริงและภายใต้บริบทหุ่นนิ่ง หุ่นจำลองที่ข้าพเจ้าใช้ และการจัดวางจำเป็นต้องให้เกิดคุณลักษณะพิเศษของหุ่นจำลองคือมีความมันวาว เสมือนเป็นการสร้างภาพถ่ายนางแบบ แสง สี น้ำหนัก และคุณภาพของภาพถ่ายต้องมีความคมชัดด้วยเช่นกัน ซึ่งบางครั้งก็ต้องมีการใช้โปรแกรมตกแต่งภาพให้มันวาว และ น้ำหนักที่ชัดเจนมากขึ้น รวมถึงกระบวนการตัดต่อภาพให้เกิดความลงตัว



ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างการใช้ภาพถ่ายในการร่างภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างการใช้ภาพถ่ายในการสร้างภาพ



ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างการใช้ภาพถ่ายในการสร้างภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.4 ตัวอย่างการใช้ภาพถ่ายในการสร้างภาพ



ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างการใช้ภาพถ่ายในการสร้างภาพ และการตัดต่อภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

เมื่อได้ภาพร่างจำนวนหนึ่ง ข้าพเจ้าจะคัดเลือกภาพร่างที่ตรงความรู้สึกและจินตนาการมากที่สุดหนึ่งหรือสองภาพ เพื่อนำไปเป็นต้นแบบขยายเป็นผลงานจริงต่อไป โดยข้าพเจ้าได้เลือกใช้เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบจิตรกรรม 2 มิติ สีน้ำมันบนผ้าใบ ซึ่งเป็นสื่อการแสดงออกที่มีคุณสมบัติเหมาะสมกับการแสดงออกในแนวคิดในผลงานของข้าพเจ้า

### 3.2.1 ภาพแสดงวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน ตั้งแต่ภาพร่างไปจนถึงผลงานสำเร็จ

(1) สร้างภาพร่างด้วยการร่างภาพลงบนแผ่นใสด้วยการเทียบกับภาพถ่ายให้เกิดเป็นเส้นร่าง โดยการสร้างภาพร่างผลงานทุกชิ้นจะใช้โทนน้ำตาลขาวดำ เพื่อเน้นให้เห็นถึงน้ำหนักแสงเงาที่เด่นชัด

(2) ร่างภาพผลงานจริงลงบนเฟรมผ้าใบขนาด 200x150 เซนติเมตร ด้วยดินสอHB และใช้สีน้ำมันลงโดยสีที่ใช้คือสีน้ำตาล เพื่อคัดน้ำหนักแสงเงาแบบคร่าวๆ

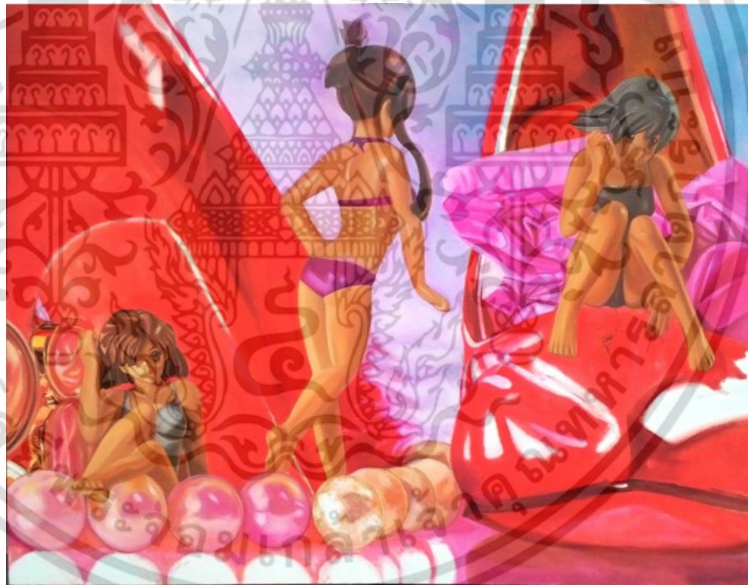
(3) ลงสีน้ำมันทั่วทั้งภาพ เพื่อกำหนดน้ำหนักแสงเงาของภาพ รวมทั้งโครงสร้างสีโดยรวมแบบคร่าวๆ พร้อมทั้งเริ่มลงสีในโทนใกล้เคียงกับสีหลักของผลงานชิ้นนั้นๆ ซึ่งก็จะมี สีน้ำหนักรวมและแสงหลักๆคือ สีน้ำตาล สีเหลือง โอ๊ค สีส้ม สีครีม ฟ้า เขียว แดง ม่วง อยู่ในผลงานทั้งหมด

(4) ใช้สีน้ำมันเน้นรูปทรงให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น และลงสีพื้นหลังเพื่อให้เกิดการซ้อนทับของสีมากยิ่งขึ้น แล้วลงน้ำหนักที่เข้มขึ้นที่พื้นหลัง พร้อมทั้งเริ่มเน้นสีสว่างไปยังแสงที่ได้ใช้โทนสีอ่อนลงไว้เพื่อเป็นการคัดแสงเพื่อให้ภาพมีมิติขึ้น

(5) ลงสีน้ำมัน โทนสว่างและเข้มขึ้น เพื่อคัดรูปทรงให้ชัดเจนจากน้ำหนักกลางที่วางโครงสร้างสีไว้ อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มขึ้นสี และเนื้อสีในงาน เสร็จแล้วเก็บรายละเอียดในบางจุดให้ครบจนภาพเกิดความสมบูรณ์ตามความพอใจของข้าพเจ้า



ภาพที่ 3.6 ขั้นตอนการร่างภาพจาก การร่างสีจนถึงการลงสีขั้นแรก ที่ตัววัตถุหน้าเป็นหลัก พร้อมทั้งบรรยากาศพื้นหลังให้ดูมีชีวิต



ภาพที่ 3.7 ขั้นตอนการลงสีโดยรวมชั้นที่สองให้สีเกิดความหนาแน่นขึ้น ตามสีที่ได้ลงไว้เป็นน้ำหนักในขั้นแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.8 ขั้นตอนการลงสีชั้นที่สามและเริ่มลงสีส่วนที่สว่างที่สุดในช่องที่เว้นไว้ให้เกิดความมันวาวตามเจตนาที่ต้องการสื่อถึง



ภาพที่ 3.9 ขั้นตอนการลงสีบรรยากาศพื้นหลังอีกครั้งให้เกิดความหนาแน่น และเพิ่มสีโทนสว่างให้ดูมีความคมชัด สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3 การแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการจัดทำศิลปะนิพนธ์หัวข้อ ภาพแทนหญิงสาวในจินตนาการทางเพศจากการ์ตูน การพูดถึงผู้หญิงโดยใช้สิ่งของซึ่งในที่นี้คือหุ่นพลาสติกโมเดล ซึ่งในทางทฤษฎีสัญศาสตร์แล้ว ในพลาสติกโมเดลไม่ได้ทำหน้าที่พูดถึงผู้หญิง กล่าวคือไม่ได้ทำหน้าที่แทนผู้หญิง อย่างเช่น การที่เราเขียน ส สอเสื่อ ก็ไม่ได้แปลว่าคือเสื่อ มันคือคนละคำ คนละสิ่งกัน จึงเป็นการยากที่จะสื่อสารโดยอ้างอิงการใช้สัญลักษณ์ตามที่กล่าวข้างต้นด้วยพลาสติกโมเดลผู้หญิง โดยใช้เป็นภาพแทนผู้หญิง โดยนำเสนอผ่านการเล่าเรื่องในลักษณะจัดวาง การสร้างภาพหุ่นนิ่ง เป็นลักษณะของความเงียบ ด้วยวิธีการถ่ายภาพผ่านกล้องถ่ายรูป ซึ่งก็เป็นภาพต้นแบบที่ข้าพเจ้านำมาขยายและด้วยวิธีการเขียนเฉพาะตัวและอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวของข้าพเจ้าจึงต่างจากภาพถ่ายต้นแบบ และด้วยการที่ใช้ภาพถ่ายซึ่งก็ง่ายต่อการลัดขั้นตอนในการสร้างสรรค์ ด้วยการที่ไม่มีภาพต้นแบบที่เกิดจากการเขียนภาพร่างมือ จึงเป็นเสมือนการขาดความละเอียดในขั้นตอนการมองภาพมุมมองกว้าง จึงเป็นข้อเสียของภาพถ่ายที่ข้าพเจ้าพยายามหลีกเลี่ยง

### 3.4 สรุปผลที่ได้รับจากการค้นหาเทคนิคเฉพาะตน

จากการศึกษาค้นคว้าทางด้านเทคนิค สามารถสรุปได้ว่า ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ ภายใต้หัวข้อ ภาพแทนหญิงสาวในจินตนาการทางเพศจากการ์ตูน ได้มีการใช้เทคนิคทางจิตรกรรมหลักๆ ดังต่อไปนี้

**3.4.1 การสร้างรูปทรง** จากการวิเคราะห์และศึกษาจากรูปภาพถ่ายที่เป็นภาพต้นแบบ ข้าพเจ้าได้ถ่ายทอดด้วยรูปทรงที่เหมือนจริง ให้มีความใกล้เคียงภาพถ่ายเป็นหลัก โดยใช้แสงและสีให้ต่างออกไปตามอารมณ์ความรู้สึก

**3.4.2 วิธีการเขียน** ในการสร้างสรรค์ผลงานข้าพเจ้าพิถีพิถันในการลงน้ำหนักของผลงานในชั้นต่างๆให้เกิดความเป็นมากกว่าภาพสองมิติให้มากที่สุด ข้าพเจ้าใช้การเขียนด้วยการเกลี่ยเรียบให้เกิดความรู้สึกนุ่มนวลจากความสามารถในการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์

3.4.3 การใช้สี จากการวิเคราะห์ผลงาน จะมีการใช้สีที่มีความเข้มข้นของเนื้อสีเพื่อให้เกิดน้ำหนักที่ชัดเจน อันได้แก่ Burnt Umber, Yellow Ochre, Prussian Blue, Cerulean Blue Hue, Magenta, Ivory Black ส่วนที่มีความสว่าง และสดใสกระจายไปทั่วผิวหน้าของภาพ ซึ่งได้แก่สี Burnt Sienna, Naples Yellow Hue, Fresh Tint, Cadmium Orange Hue, Titanium White ไม่ให้มีสีไหนที่เด่นโดดเด่นขึ้นมา เพื่อให้เกิดเอกภาพ (Unity) ของสี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ “ภาพแทนหญิงสาวในจินตนาการทางเพศ จากการ์ตูน” แสดงคุณลักษณะพิเศษจากวัสดุพลาสติกมันวาว ผ่านรูปทรงจำลองหญิงสาวในการ์ตูน ญี่ปุ่น โดยให้ความสำคัญกับพื้นผิว รูปทรงที่ขยายสัดส่วนเท่ามนุษย์ (Life Size) ด้วยการสร้างเรื่องราวและพื้นที่ขึ้นใหม่ในลักษณะหุ่นนิ่งเพื่อสร้างภาพในการมองและตั้งคำถามต่อรสนิยมทางเพศที่แตกต่างกันไป เป็นผลงานจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิคสีน้ำมันจำนวน 5 ชิ้นในรูปแบบเหมือนจริง (realistic) ผสานกับการใช้จินตนาการในแบบเหนือจริง (Surrealistic) โดยผลงานทั้ง 7 ชิ้น สามารถวิเคราะห์เนื้อหา แนวความคิด และกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อให้สัมฤทธิ์ตามจุดประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ ดังต่อไปนี้

#### 4.1 การวิเคราะห์ผลงานโดยรวม

##### 4.1.1 เรื่องราว (Subject)

แสดงออกโดยแฝงนัยยะทางเพศแล้ว ยังสร้างจินตนาการไปถึงผู้หญิงในโลกแห่งความเป็นจริง ที่มีสรีระดึงดูดและเสน่ห์ที่เข้ายวนใจ

##### 4.1.2 เนื้อหา (Content)

สร้างเรื่องราวจากหุ่น โมเดลพลาสติกในจินตนาการเพื่อแสดงทัศนคติส่วนตัว ต่อหุ่นและหญิงสาว

##### 4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ มีการแสดงออกในแบบเหมือนจริง (realistic) แสดงแนวคิดต่อการตอบโต้โจทย์โมเดลหุ่นนิ่งและวิธีการสร้างผิว ตามพื้นผิวจริงของหุ่น โมเดล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่มีลักษณะมันวาว ความใสแวววาวของเครื่องประดับ ตามที่ตาเห็นและข้าพเจ้ารู้สึกได้ เป็นภาษาจิตรกรรมในลักษณะโทนสีการใช้ที่แปร่งอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของข้าพเจ้า ผ่านการ สื่อสารด้วยความเงียบ

## 4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

### 4.2.2 รูปทรง (Form)



ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างรูปทรงในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ

รูปทรงส่วนใหญ่ของข้าพเจ้ามักจะเป็นรูปทรงของหุ่น โมเดลเป็นลักษณะฟิกเกอร์ผู้หญิง ที่แสดงอากัปกริยาซึ่งแสดงออกด้วยความน่ารักสดใสและแฝงด้วยนัยยะ และเพื่อสร้างจินตนาการไปถึงผู้หญิงในโลกแห่งความเป็นจริง ที่มีสระระดังดูดและเสน่ห์เย้ายวนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.2.3 น้ำหนัก (Value)



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างน้ำหนักในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ

จากการวิเคราะห์แสดงให้เห็นการใช้น้ำหนักแสง-เงา เพื่อให้เกิดความสมจริง โดยจะกำหนดค่าน้ำหนักแสงเงาให้ตามค่าความจริง และใช้แสงตามความเหมาะสมตามที่ข้าพเจ้าต้องการ โดยเน้นที่ตัววัตถุของงานที่อยู่ข้างหน้าสุดเป็นหลัก เพื่อให้เกิดระยะ และมีความสมจริง ซึ่งในตัวชิ้นงาน ได้มีการกระจายของน้ำหนักที่สว่างสุด

### 4.2.4 สี (Colour)



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างสีในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการวิเคราะห์ให้เห็นถึงโครงสร้างของสีโดยรวม จะเน้นสีที่เป็นแสงหรือบรรยากาศ โดยรวมให้เป็นสีสว่าง โดยส่วนมากจะเป็นสีอ่อนๆ เพื่อให้เกิดความกลมกลืนกับผิวของหุ่นและวัตถุ และใช้สีคู่ตรงข้ามในการลดความแรงของสีไม่ให้ภาพนั้นหลุดไปจากองค์ประกอบของสี และจะใช้สีขาวในบริเวณที่สว่างที่สุดหรือเป็นการแตะเพื่อให้เกิดความนูนของภาพซึ่งจะทำให้ภาพมีมิติยิ่งขึ้น

#### 4.2.5 ที่ว่าง (Space)



ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างที่ว่างในการวิเคราะห์ทัศนธาตุ

ที่ว่างในงานของข้าพเจ้าส่วนใหญ่จะเป็นลักษณะว่างเปล่า เพื่อสื่อสารด้วยความเงียบ ตามที่ได้กล่าวถึงในส่วนเนื้อหา และหากสังเกตดูในส่วนของขอบวัตถุข้าพเจ้าจงใจใช้สีของบรรยากาศผสมกับสีโทนสว่างที่ข้าพเจ้าใช้เป็นแสงทาบบริเวณขอบเพื่อให้วัตถุเกิดความนูนกลมกลืนและไม่ดูแข็งเกินไปตามจริตของตัวข้าพเจ้า

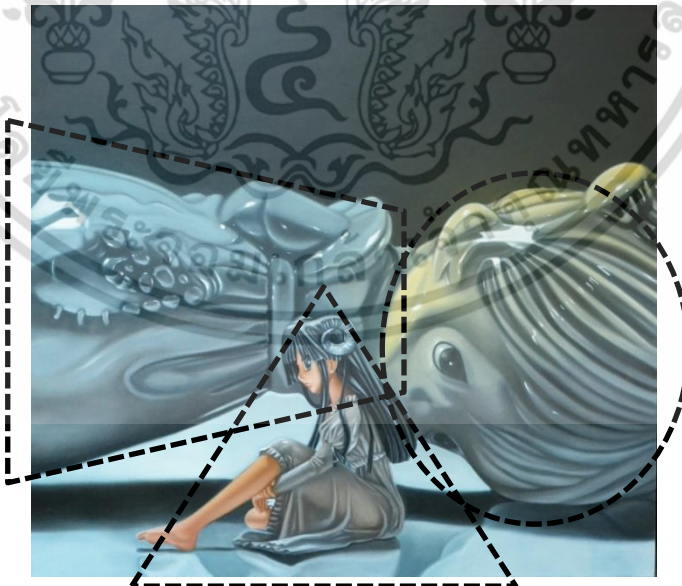
#### 4.3 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบ

จากผลงานชุด “ภาพแทนหญิงสาวในจินตนาการทางเพศจากการ์ตูน” จำนวนทั้งหมดทั้งสิ้นทุกชิ้นนั้น ข้าพเจ้าได้นำมาวิเคราะห์ด้วยหลักของการจัดวางองค์ประกอบ ซึ่งประกอบไปด้วยความเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอญญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลมกลืน (Harmony) ความสมดุล (Balance) สัดส่วน (Proportion) การเน้น (Dominance)  
ดังต่อไปนี้



โครงสร้างองค์ประกอบหลัก ประกอบไปด้วยน้ำหนักที่เท่ากันของซ้ายขวา โดยตั้งใจให้หัว  
เหลี่ยมทางด้านขวาอยู่หน้าสุดและอยู่ในลักษณะถ้ำออกมามากกว่าข้างซ้ายซึ่งเป็นจุดรองเป็นวงรีอยู่  
ถอยออกไปเป็นระยะที่ 2 และ 3 และในระยะหลังสุดเป็นสามเหลี่ยมเพื่อให้องค์ประกอบนั้น  
สมบูรณ์และดูเป็นระยะที่ไกลออกไป



โครงสร้างองค์ประกอบหลัก ประกอบด้วยตัววัตถุประธานในลักษณะสามเหลี่ยมระยะ  
หน้าสุด และในระยะหลังซ้ายขวาซึ่งประกอบไปด้วยสี่เหลี่ยมและวงกลม ซึ่งไม่ได้อยู่ไกลกันมาก  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นัก จักรวาลในลักษณะที่ง่ายต่อความเข้าใจ ที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความเจียบและคลุมเครือของหญิงสาว ซึ่งแทนด้วยวัตถุ



โครงสร้างองค์ประกอบหลัก ประกอบด้วยสามระยะหลักซึ่งมีทั้งจุดเด่นจุดรองไปถึงระยะหลังสุด จากสามเหลี่ยมในระนาบซึ่งเป็นประธาน และสี่เหลี่ยมในระนาบที่สองเป็นจุดรอง และในระนาบที่สามเป็นด้น ไปในวงกลมจะไกลออกไปเป็นการผลัดระยะจากการเน้นวัตถุหนึ่งไปสองไปสาม

#### 4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนของผลงานทั้งหมด ว่าด้วยเรื่องของสีจะเป็นสีน้ำตาลเข้มเป็นหลัก รองมาจะเป็นสีโทนส้มเหลือง และสีครีม ขาว และจะมีสีโทนฟ้า เป็นตัวตัดทอนไม่ให้ภาพมีความจัดของสีจนขาดอารมณ์ความรู้สึก ประกอบโดยรวมทำให้ภาพมีลักษณะกลมกลืน ไม่ดูแข็งกระด้าง จากคุณสมบัติของสีน้ำตาลที่สามารถจะกลมกลืนไปทางสีส้มและฟ้าซึ่งเป็นสีคู่ตรงข้าม การแทรกสีเล็กน้อยดังกล่าวข้าพเจ้าเชื่อว่าเป็นนิสัยในการเขียนของแต่ละคนน้อยคนนักที่จะมีการแทรกที่เหมือนกันไปหมด จึงเป็นเอกลักษณ์ของสีที่น่าจะชัดเจน

#### 4.3.2 ความสมดุล (Balance)

การจัดองค์ประกอบของข้าพเจ้าเน้นให้เกิดความสมดุลเท่ากันทั้งภาพซ้าย ขวา หรือกึ่งกลาง

ภาพ เป็นลักษณะหุ่นนิ่ง และการซ้อนของระยะหลังเพื่อให้เกิดมิติเพื่อสร้างความสมจริง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3.3 สัดส่วน (Proportion)

จุดเด่นหลัก และจุดเด่นรอง มีขนาดและสัดส่วนลดหลั่นกันไป ตามความสำคัญ โดย สัดส่วนจะอยู่ตามระยะของรูป ซึ่งจะเท่ากับที่ข้าพเจ้าให้ความสำคัญในรายละเอียด อย่างเช่น ระยะหน้าจะต้องให้ความสำคัญในรายละเอียดมากที่สุด เรียงลำดับไปจนถึงหลังที่สุด ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับสัดส่วนเป็นอย่างมาก เพราะขนาดสามารถบ่งบอกได้ถึงความมีมิติได้มากที่สุด

### 4.3.4 การเน้นหรือความเป็นเด่น (Dominance)

ในการเขียนวัตถุต่างๆซึ่งประกอบกันในงานของข้าพเจ้า ให้ความสำคัญกับ จุด เส้น แสง ที่สว่างที่สุด หรือในส่วนของภาพที่จะสร้างให้เกิดลักษณะนูนออกมา และมีความมันแวววาว ข้าพเจ้าใช้สีขาวผสมส้ม ขาวผสมฟ้า ขาวผสมครีม และสีครีม ซึ่งเป็นกลุ่มสีที่สว่างที่สุดเน้นไปตามส่วนที่มีลักษณะ โดดเด่นออกมา ซึ่งเป็นส่วนที่จะ โดดเด่นสว่างที่สุด เพื่อสร้างความสมจริงขึ้นอย่างมาก

## บทที่ 5

# สรุปผลการสร้างสรรค์

ในการสร้างผลงานวิทยานิพนธ์ ภาพแทนหญิงสาวในจินตนาการทางเพศจากการ์ตูน ซึ่งแรกเริ่มนั้นเกิดจากความชื่นชอบในตัวโมเดลการ์ตูนญี่ปุ่นที่เคยเล่นในวัยเด็กและเป็นของสะสมในเวลาปัจจุบัน ที่นอกจากจะทำหน้าที่เป็นวัตถุแห่งความทรงจำ ส่วนของความเป็นพลาสติกมันวาวยังมีคุณลักษณะพิเศษที่ดึงดูดให้หลงใหล ด้วยรูปลักษณะของโมเดลหญิงสาวที่จำลองการแต่งกายอาภักิริยาที่น่ารักไปจนถึงพฤติกรรมการแสดงออกโดยแฝงนัยยะทางเพศแล้ว ยังสร้างจินตนาการไปถึงผู้หญิงในโลกแห่งความเป็นจริง ที่มีสรีระดึงดูดและเสน่ห์เข้ายวนใจ ซึ่งข้าพเจ้ามองว่าหุ่นจำลองสาวเป็นสัญลักษณ์ของการควบคุมอำนาจเหนือผู้ชายด้วยสัญชาตญาณทางเพศโดยอัตโนมัติ

ข้าพเจ้าได้นำเสนอเรื่องเกี่ยวกับคำถามต่อรสนิยมทางเพศซึ่ง ข้าพเจ้าได้ยอมรับและทำความเข้าใจอย่างยิ่งยวดว่า ไม่ว่าจะการที่เพศหญิงมีความสวยดึงดูดใจเพียงใด ยิ่งยากแก่การจะยอมรับว่านี่ไม่ใช่สิ่งที่ดึงดูดหรือจะควบคุมสิ่งใดก็ได้เป็นเสมือนกลไกสลับด้านของการควบคุมอำนาจซึ่งได้กล่าวไว้ว่า ชายเป็นใหญ่ ผลงานของข้าพเจ้าจึงเสมือนคำถามที่สอดแทรกตรงกลางระหว่างเพศหญิงชายและกลไกการสลับอำนาจจากความเข้ายวนของผู้หญิง สิ่งสวยงาม ความรู้สึกหรรษา และแม้แต่การที่ให้ความสำคัญกับผู้หญิงที่สวย หุ่นดี ว่าเป็นผู้หญิงที่มีความเป็นผู้หญิงมากกว่าก็เช่นกัน เป็นการกำหนดทิศทางของสภาพการของสิ่งที่เรียกว่าความสมบูรณ์แบบอย่างนั้นหรือ หรือมันไม่มีอยู่จริง เป็นเพียงแค่สิ่งที่สร้างขึ้นเพียงเพื่อหลอกล่ออีกเพศหนึ่งให้มาติดกับดักของการควบคุมอำนาจนั้น จนข้าพเจ้าคิดว่ามันเป็นไปอย่างกะทันหันตามสัญชาตญาณของทุกคน

ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าเริ่มจากความยากในการจัดการวัตถุให้เกิดเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน ในการสร้างสรรค์ผลงานการจัดวางวัตถุเพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้องค์ประกอบของภาพจะต้องมีความสมดุลในขณะเดียวกันก็แฝงนัยยะตามแนวความคิดของข้าพเจ้า ส่วนแนวทางการแก้ปัญหาคือการใช้ความเล็กใหญ่ของตัววัตถุนำมาอยู่ในภาพให้เกิดความรู้สึกทางจิตวิทยาซึ่งก็ใช้สีโทนขาว เทา ดำ ฟ้า ส่วนใหญ่ให้เกิดความเป็นเอกภาพมากขึ้น และในผลงานการสร้างสรรค์จากชิ้นแรกมาจนถึงที่สุดท้ายสิ่งที่ดูจะเปลี่ยนแปลงในชิ้นหลังมาอาจจะเป็นความแฟนตาซีที่จิตใจทำให้เกิดความรู้สึกของการหนีห่างจากการเป็นหุ่นนิ่งธรรมดา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ จากการศึกษาและค้นคว้า ข้อมูลในด้านต่างๆ ประกอบกับการสร้างสรรค์ผลงาน และการแก้ไขเฉพาะหน้า สิ่งเหล่านี้ทำให้ ได้รับความรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ พฤติกรรม จิตวิทยา และยังสามารถรู้ ประสบการณ์ในการสร้างงาน ซึ่งข้าพเจ้าจะเก็บเกี่ยวประสบการณ์ในครั้งนี้ เพื่อนำไปพัฒนาและ สร้างสรรค์ผลงานสืบต่อไปในภายภาคหน้า

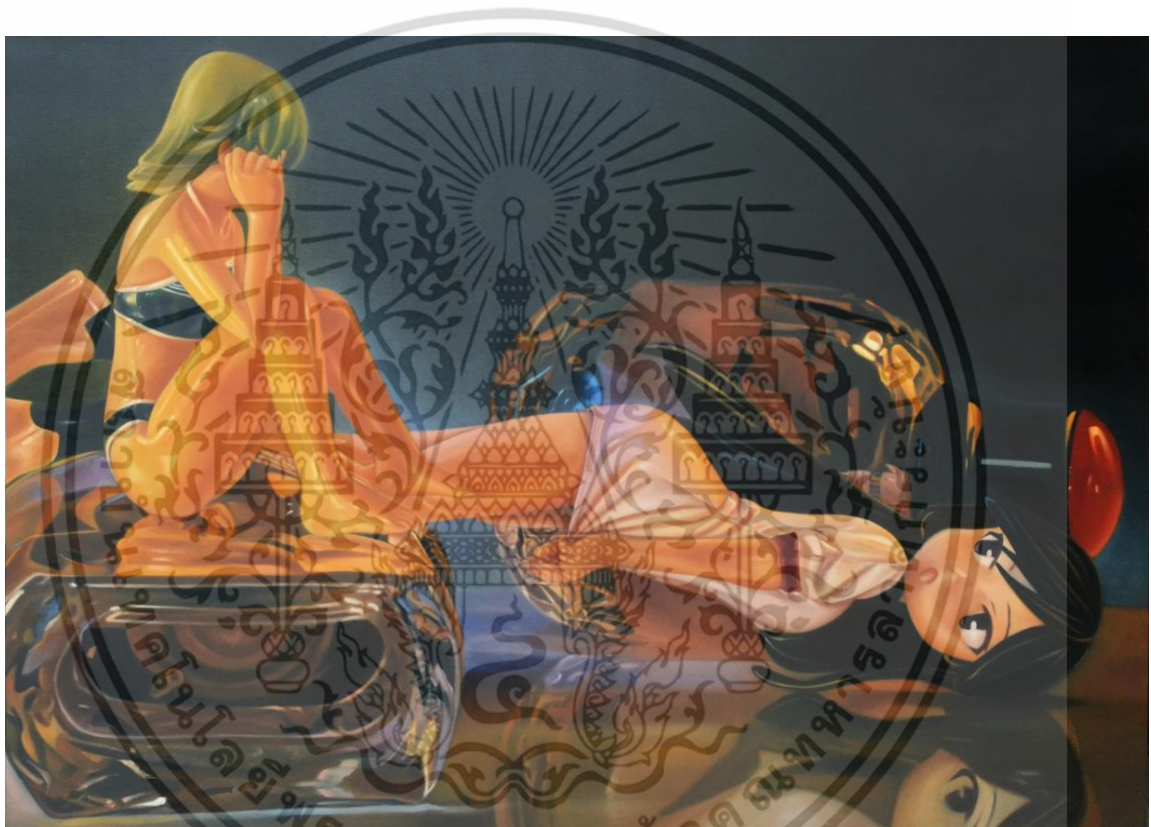


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.1 ชื่อภาพ Objects of beauty ปี 2015

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 160 x 110 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

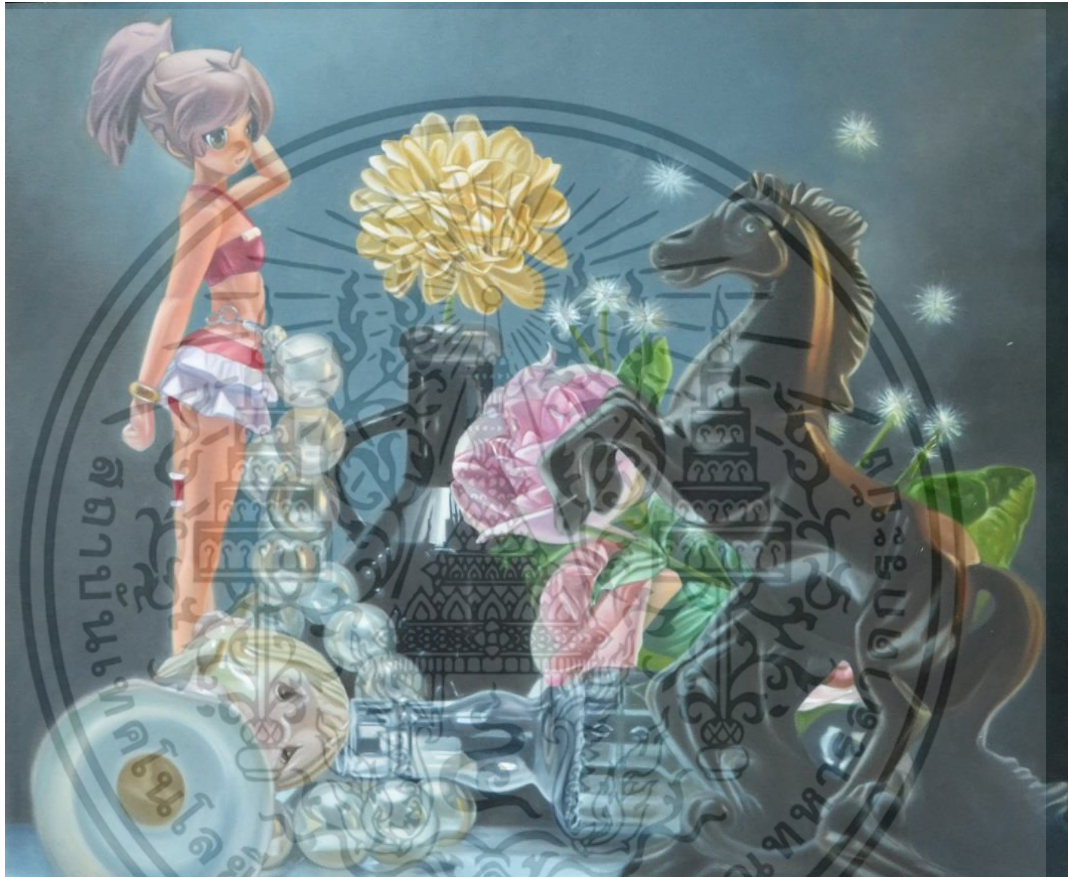


ภาพที่ 5.2 ชื่อภาพ Objects indispensable ปี 2015

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 200 x 150 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

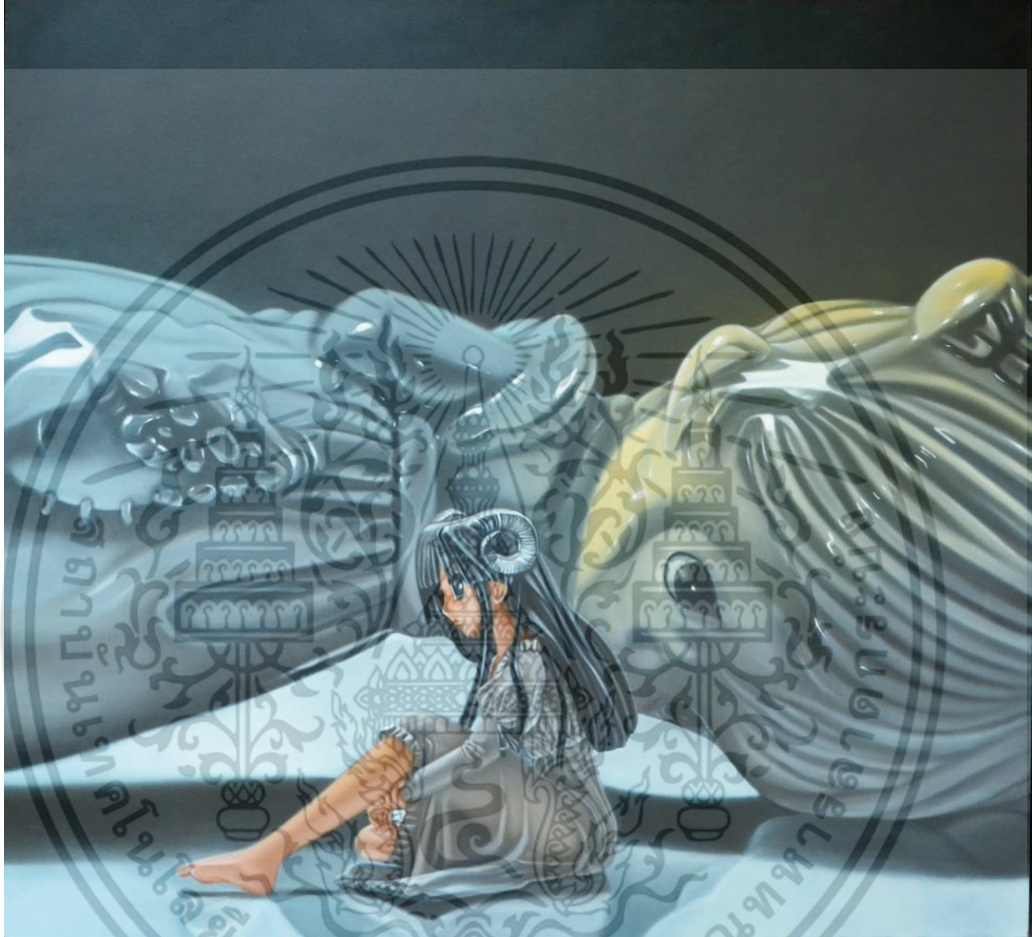


ภาพที่ 5.3 ชื่อภาพ powerful object ปี 2015

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 160 x 130 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.4 ชื่อภาพ Arrogance of object ปี 2015

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 165 x 150 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.5 ชื่อภาพ object of turmoil ปี 2016

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 175 x 150 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.6 ชื่อภาพ Valuable objects ปี 2016

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 170 x 130 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.7 ชื่อภาพ Hazmat ปี 2016

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 180 x 95 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. 2523. ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ :  
สำนักพิมพ์ส่งเสริมศิลปศึกษา
- ชลูด นิ่มเสมอ. 2553. องค์ประกอบของศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่7. กรุงเทพฯ :  
สำนักพิมพ์อมรินทร์
- บุญเยี่ยม เข้มเมือง. 2537. สุนทรียะทางทัศนศิลป์. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ :  
สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์
- ชเนศ วงศ์ยานนาวา. 2551. เพศ: จากธรรมชาติ สู่อริยธรรม จนถึงสุนทรียะ. พิมพ์ครั้งที่2.  
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สมมติ
- ธีรยุทธ บุญมี. 2551. การปฏิวัติศาสตร์ของโซซัวร์เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสม์. พิมพ์ครั้งที่1  
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิภาษา
- วิรุณ ตั้งเจริญ. 2535. ทฤษฎีศิลปะเพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ :  
สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์
- วรรณพิมล อังคศิริสรรพ. 2551. มายาคติ วรรณนิพนธ์จาก Mythologies ของ Roland Bathes  
พิมพ์ครั้งที่3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์คบไฟ
- .อารี สุทธิพันธ์. 2528. ศิลปนิยม. พิมพ์ครั้งที่3. กรุงเทพฯ :  
สำนักพิมพ์กระดาศา.
- David Cottington. 2554. ศิลปะสมัยใหม่: ความรู้ฉบับพกพา. กรุงเทพฯ :  
สำนักพิมพ์openworlds

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นาย ธนวัฒน์ ภัทรานุพันธ์
วัน เดือน ปี เกิด	10 กรกฎาคม 2533
ที่อยู่	506/85 ตำบลกกา21 หมู่3 แขวงคูคต เขตลำลูกกา ปทุมธานี 12130
โทรศัพท์	083-805-2046
Email	Tanawat939@gmail.com
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2555 ศิลปะบัณฑิต สาขาจิตรกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ประวัติการทำงาน	พ.ศ. 2556 นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ สาขาวิชาจิตรกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ณ.พิพิธภัณฑ์และแกลลอรี่ g23
พ.ศ. 2559	นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ “NO FREE LUNCH” สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ณ. อาคารนวัตกรรมการเฉลิมพระเกียรติและหอพระราชประวัติ พระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหามงกุฎพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้