

ผู้หญิงในการ์ตูน  
LADY IN CARTOON



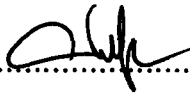
สาขา.....  
เลขทะเบียน..... 83829  
วัน,เดือน,ปี..... 17 ก.ย. 2551

|        |
|--------|
| b..... |
| i..... |

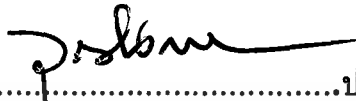
ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาจิตรกรรม ภาควิชาจิตรศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติ  
ให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต



..........คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

..........ประธานกรรมการ  
(อาจารย์วุฒิกกร คงคา)


..........กรรมการ (ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ)  
..........กรรมการ (ศาสตราจารย์เดชา วราขุน)

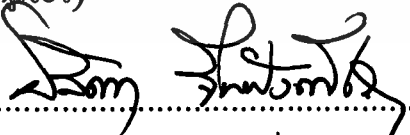
..........กรรมการ (รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนณี)  
..........กรรมการ (รองศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์)

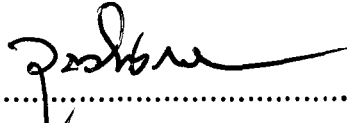
..........กรรมการ (รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)  
..........กรรมการ (รองศาสตราจารย์กัญจนา ดำโสภี)

..........กรรมการ (รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)  
..........กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร กษาชีวะ)

..........กรรมการ (อาจารย์มงคล เกิดวัน)  
..........กรรมการ (อาจารย์ธนดล ดิรัจฉิณี)

..........กรรมการ (อาจารย์คมสัน หนเขียว)  
..........กรรมการ (อาจารย์กิตติ แสงแก้ว)

..........กรรมการและเลขานุการ  
(รองศาสตราจารย์อลิตา จันทร์เพ็ชร)

..........อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  
(อาจารย์วุฒิกกร คงคา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ ผู้หญิงในการ์ตูน  
LADY IN CARTOON  
ชื่อ นายธานี เอียงอุบล  
รหัสนักศึกษา 47020226  
สาขาวิชา จิตรกรรม  
ภาควิชา วิจิตรศิลป์  
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์  
ปีการศึกษา 2550  
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์วุฒิกร คงคา

### บทคัดย่อ

โลกปัจจุบันทุกๆที่เต็มไปด้วยเรื่องราว ความวุ่นวาย ปัญหาต่างๆ เกิดขึ้นในทุกสาขาอาชีพทุกคน ตามสถานะและหน้าที่ ถึงผ่อนคลายก็เกิดขึ้นมาเป็นปรกติ นอกจากการหาความสุขเพื่อลดความจริงจังของชีวิตที่ตึงเครียดแบบอื่นๆแล้ว ทางเพศเป็นหนึ่งในวิธีที่ใช้ผ่อนคลายได้ ที่ซึ่งผู้คนก็ใช้ผ่อนคลายเช่นกัน การ์ตูนเป็นทางออกทางหนึ่งที่คนหลายๆกลุ่มเลือกเป็นจุดผ่อนคลาย เนื่องจากความไม่จริงจัง ความเป็นโลกส่วนตัว แต่เมื่อความเครียด ความจริงจังทวีมากขึ้น การ์ตูนที่สดใสก็ถูกปรุงแต่งเรื่องราวทางเพศเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ และก็ได้รับการใช้งาน จนมีจำนวนมาก กลาดเกลื่อนในทุกๆสื่อ จากจุดนี้ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจในการนำจินตนาการ ความประทับใจของข้าพเจ้าบวกกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องต่างๆมาสร้างผลงานจิตรกรรม ที่มุ่งเน้นเนื้อหาที่เป็นเรื่องเพศ สัญลักษณ์ที่จินตนาการในทางเพศ แสดงอาการล่องลอยหมุนวนอย่างอิสระ คลอเคลียกับหญิงสาวที่จินตนาการจากอุดมคติในอิริยาบถที่เย้ายวน

ข้าพเจ้านำเอาความรู้สึก และข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง โดยนำมาวิเคราะห์ ตั้งคำถาม ข้อสังเกตและจัดสรรความลงตัว ผสมกับความรู้สึกสนใจของข้าพเจ้า โดยมีการร่างภาพจำนวนมาก จนได้ความลงตัวที่สุดสู่ผลงานจริง ผ่านการสังเคราะห์และพัฒนาแก้ไข ตลอดระหว่างการสร้างงาน โดยหวังว่าผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “ผู้หญิงในการ์ตูน” นี้จะสามารถถ่ายทอดอารมณ์ภายในของข้าพเจ้า และสื่อสารให้ผู้ดูรับรู้ เข้าใจได้

## กิตติกรรมประกาศ

การทำศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ “ผู้หญิงในคาร์ตูน” ครั้งนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณ นุพการีทุกท่าน ผู้ให้กำเนิดเลี้ยงดู ตลอดจนอาจารย์ทุกท่านที่ช่วยประสิทธิ์ประสาทวิชาในทุกสาขา โดยเฉพาะในทางศิลปะ ที่ช่วยให้ข้าพเจ้าได้ส่งมอบประสบการณ์ โดยผ่านการให้คำปรึกษา แนะนำ และช่วยเหลืออย่างดีมาตลอด สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำศิลปนิพนธ์ที่มีได้เอ่ยนาม ขอขอบ พระคุณอย่างยิ่ง

นายธานี เอียงอุบล



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

|                                    | หน้า |
|------------------------------------|------|
| บทคัดย่อ                           | ก    |
| กิตติกรรมประกาศ                    | ข    |
| สารบัญ                             | ค    |
| สารบัญภาพ                          | ง    |
| บทที่ 1 บทนำ                       | 1    |
| ความสำคัญของโครงการ                | 2    |
| วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์       | 3    |
| ขอบเขตของโครงการ                   | 3    |
| บทที่ 2 ที่มาและอิทธิพลที่ได้รับ   | 5    |
| อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปกรรม   | 7    |
| อิทธิพลที่ได้รับจากจากสภาพแวดล้อม  | 10   |
| แนวความคิดในการสร้างสรรค์          | 14   |
| บทที่ 3 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ | 15   |
| ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง          | 15   |
| ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน          | 22   |
| บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์     | 23   |
| วิเคราะห์ทัศนธาตุ                  | 23   |
| วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์     | 29   |
| บทที่ 5 บทสรุป                     | 37   |
| บรรณานุกรม                         | 38   |
| ภาพผลงานศิลปะ                      | 39   |
| ประวัติผู้เขียน                    | 44   |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

|   | หน้า |
|---|------|
| ภาพประกอบข้อมูลอิทธิพลที่ได้รับ                   | 6    |
| ภาพอิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะของTAKASHI MURAKAMI | 7    |
| ภาพอิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะของYOSHIMOTO NARA   | 9    |
| ภาพการ์ตูนประกอบข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต             | 11   |
| ภาพประกอบข้อมูลจากนิทรรศการการ์ตูนและคอสเพลย์     | 12   |
| ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง ชุดที่1                 | 15   |
| ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง ชุดที่2                 | 17   |
| ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง ชุดที่3                 | 19   |
| ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง ชุดที่4                 | 21   |
| ภาพวิเคราะห์ทัศนธาตุ                              | 24   |
| ภาพวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ชั้นที่1        | 29   |
| ภาพวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ชั้นที่2        | 31   |
| ภาพวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ชั้นที่3        | 33   |
| ภาพวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์ ชั้นที่4        | 35   |
| ภาพผลงาน ชั้นที่ 1                                | 40   |
| ภาพผลงาน ชั้นที่ 2                                | 41   |
| ภาพผลงาน ชั้นที่ 3                                | 42   |
| ภาพผลงาน ชั้นที่ 4                                | 43   |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

ในยุคปัจจุบัน การ์ตูน มีบทบาทมาก และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นทุกวันในสังคม การ์ตูนมักปรากฏให้เห็นได้ง่ายในทุกๆสื่อ เช่น หนังสือการ์ตูน นิตยสาร การ์ดเกมส์ ไปสเตอร์ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ ซึ่งมีผู้ให้ความสนใจ ทั้งที่สร้างเองและผู้รับสื่อ ตลอดจนกลุ่มผู้ติดตามการ์ตูนทุกช่วงเวลา ความเก๋กต๋องอันเนื่องมาจากภาวะ การแข่งขัน ในสภาพสังคมที่เร่งรีบ การ์ตูนที่เป็นจินตนาการ ไร้สาระ จึงเป็นทางออกทางหนึ่ง โดยเนื้อเรื่องที่สัมพันธ์กับความจริง(reality)

การ์ตูนคือ สิ่งออกแบบที่ถูกตัดทอนรูปทรงให้เกิดความชัดเจนในลักษณะบางอย่าง อาจเป็นสิ่งใดก็ได้ โดยส่วนมากมักเป็นภาพ คน สัตว์ ที่เมื่อดูก็สามารถรู้ได้ทันทีว่าคือการ์ตูน อาจเป็นภาพถ่ายเส้น ภาพสี ประติมากรรมสามมิติ การ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้แบบภาพต่อภาพ (Animetion) (Animetion)พบเห็นได้ง่ายและชัดเจนในโทรทัศน์ ส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนญี่ปุ่น ญี่ปุ่นที่เป็นหนังสือการ์ตูน เรียกว่า มังงะ (Manga) สาเหตุที่การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายคือ เรื่องราวที่หลากหลาย ตั้งแต่เรื่องราวสามัญปกติตลอดจนเรื่องราวที่เหนือจริง ซึ่งมีจำนวนมากในปัจจุบัน

ประวัติศาสตร์ของการ์ตูนญี่ปุ่น ถูกค้นพบเมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 6 และ 7 ประเทศญี่ปุ่นได้รับเอาอิทธิพลทางศาสนาพุทธจากประเทศจีน โดยพบจากภาพลัทธิเกี่ยวกับคนและสัตว์บนเพดานวัดโฮเรียวจิ (Horyuji) ที่เมืองนารา (Nara) เมื่อ ค.ศ 1935 ได้พบผลงานการ์ตูนจีนสำคัญชิ้นแรก สร้างขึ้นในศตวรรษที่ 12 เป็นภาพวาดที่วาดโดยพระชื่อ โทบะ (Toba) และผลงานนั้นก็ชื่อ โชจูจิกะ (Chojugiga) หมายถึงม้วนกระดาษภาพสัตว์ เป็นศิลปะแบบจีนที่แทรกอารมณ์ขันของญี่ปุ่นเข้าไป มีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนา ยุคต่อมา การเขียนภาพการ์ตูนได้แพร่หลายมากขึ้น เนื้อหาเปลี่ยนจากเรื่องศาสนาไปบ้าง จนถึงยุคกลางศตวรรษที่ 17 มีการ์ตูนเรื่อง Zen เป็นภาพเชิงปรัชญา ใช้เทคนิคการวาดเส้นแบบง่ายๆ เรียบๆ เริ่มมีการทำภาพพิมพ์ขาว-ดำ โดยใช้แม่แบบที่แกะจากไม้เป็นแม่พิมพ์ และเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในยุคนั้น จนช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง เมื่อญี่ปุ่นจำเป็นต้องเปิดประเทศ แนวการเขียนการ์ตูนแบบตะวันตกก็เข้ามามีบทบาทต่อ ถ่ายเส้น งานเขียน และกิจการ การที่ชาวต่างชาติเริ่มเข้ามาเปิดกิจการหนังสือพิมพ์ ในประเทศญี่ปุ่น ก็นำเอาการ์ตูนเข้ามาด้วย นักเขียนการ์ตูนชาวญี่ปุ่นเริ่มเดินทางไปต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศอเมริกา จากนั้นจึงมีการเขียนเป็นตอนๆ จนมีการรวมเล่มจำหน่าย เรื่องราวที่กว้างขวางขึ้น โดยเฉพาะในเชิงวิทยาศาสตร์จนปัจจุบัน

การ์ตูนนั้นประกอบด้วยตัวภาพและเนื้อหาหรือจินตนาการของผู้แต่ง ผู้แต่งย่อมจุดประสงค์บางอย่างเสมอ โดยมากคือเพื่อการพาณิชย์ และด้วยความเป็นการออกแบบจากจินตนาการ การ์ตูนลามกจึงเกิดขึ้น เป็นการถูกสร้างขึ้นจากจินตนาการของผู้แต่ง มีเนื้อหารุนแรงล่อแหลม แต่ก็มีผู้ให้การสนับสนุนสนใจจำนวนมาก อาจหาดูยากแต่การ์ตูนลามกนั้นมีจำนวนมากพอๆกับการ์ตูนปกติหรืออาจมีจำนวนมากว่าเสียอีก มีในทุกรูปแบบของสื่อ โดยเฉพาะในอินเทอร์เน็ตที่หาดูง่ายที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้ออกแบบการ์ตูนลามกนั้นเป็นผู้ชายโดยมากหรือเกือบทั้งหมด งานการ์ตูนถูกสร้างในเชิง ลามก วิตถาร มีความแปลกประหลาดอยู่เสมอ เช่นแสดงการร่วมเพศในสถานที่ต่างๆ ในรถ ถูกฉวนลามโดย สัตว์ประหลาดหรือหุ่นยนต์ พี่กับน้อง คนแก่กับเด็ก นักเรียนกับอาจารย์ พ่อลูก เป็นต้นโดยมีการให้สี ที่เหมือนจริง สถานที่เหมือนมีจริง ความเป็นrealityนั้นทำให้ผู้ชมรู้สึกไม่ห่างไกล หรือรู้สึกเป็นเรื่อง ปรกติ การถูกออกแบบอย่างไม่คำนึงถึงผลเสีย หรือออกแบบอย่างสะใจนั่นเอง แต่ผู้รับสื่อนั้นก็ให้ การสนับสนุนอย่างมากเช่นกัน แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ปรารถนาหรือตัณหา กามราคะ ของมนุษย์ ที่ ยังคงครอบงำอยู่ในทุกลมหายใจ ซึ่งการ์ตูนลามกนั้นแสดงออกมาอย่างเต็มที่และชัดเจน ทำให้การ์ตูน ลามกนี้จึงมีมาก ทำให้จึงมีราคาสูง ทำให้จึงยังอยู่ในสังคม ทำให้จึงไม่มีแนวโน้มลดลง จำพเจ้าให้ ความสนใจในเรื่องของอารมณ์ปรารถนาหรือกามารมณ์ของมนุษย์ที่ยังคงหม่นวนในจิตห้กห้าม ได้ ยาก ประกอบกับการที่มนุษย์เรามีจินตนาการ จึงก่อให้เกิดสิ่งสนองต่อมากมาย และเปลี่ยนแปลง ตลอดเวลา ข้อมูลทางการแพทย์ที่กล่าวว่า สารให้ความสุขในสมองจากการมีเพศสัมพันธ์เป็นเสมือน ยาเสพติดของร่างกาย อาจเป็นสิ่งยืนยันว่าทำไม กามตัณหาจึงเป็นเรื่องที่คนเราให้ความสนใจอยู่เสมอ

ปัญหาจากการ์ตูนลามก ความเข้าถึงได้ง่ายของสื่อต่างๆ เช่น หนังสือการ์ตูน โทรทัศน์ โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต ที่เด็กคือผู้ใกล้ชิดซิคโดยขาดการแนะนำที่ถูกต้องจากผู้ใหญ่ เมื่อเด็กพบสื่อที่ เป็นการ์ตูนเด็กจะคิดว่ามันไม่น่าเกลียดหรือไม่สมควร ปัญหาที่พบบ่อยจึงเป็น มีเพศสัมพันธ์ก่อนวัย อันควร ปัญหาข่มขืน ยิ่งภาพการ์ตูนนั้นมักเป็นภาพเด็กผู้หญิงอายุน้อยถูกกระทำทางเพศ ภาพการ์ตูน เด็กหญิงถูกรุมโทรม ภาพวิตถารในโรงเรียน เหล่านี้เป็นปัญหาที่เกิดอยู่เสมอ

### ความสำคัญของการ

การ์ตูนซึ่งเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในสภาวะสังคมปัจจุบันสภาวะสังคมที่มีกฎเกณฑ์เข้มงวด การแสดงออกส่วนตัวบุคคลมีน้อยมาก ทำให้คนเรามีความรู้สึกเก็บกด การ์ตูนจึงเป็นทางออกที่ไม่ ยาก เหมือนเส้นทางสู่จินตนาการ เนื้อเรื่องที่สัมพันธ์กับความเป็นจริง(reality)การ์ตูนจึงดูไม่ไกลจาก ตัวผู้เสพ ความน่าหลงใหลของการ์ตูน จากจินตนาการของมนุษย์ จินตนาการซึ่งไม่มีขอบเขต ตั้งแต่เรื่องราวธรรมดาจนถึงเรื่องราวที่ล่อแหลมอันตราย วิปริตวิตถาร หรือการ์ตูนลามก

จากผู้ออกแบบสู่ผู้เสพ ทำไมการ์ตูนลามกจึงเกิดขึ้น การ์ตูนลามกเกิดขึ้นที่ญี่ปุ่นเพราะหากจะ พูดถึงตลาดหนังสือการ์ตูนที่ใหญ่ที่สุดในโลกคงปฏิเสธไม่ได้ว่า หลายคนจะนึกถึงญี่ปุ่น หนังสือ การ์ตูนประกอบภาพ มังงะ (Manga) สามารถแสดงให้เห็นประวัติความเป็นมาอันยาวนาน ได้ คน ญี่ปุ่นโดยทั่วไปในสังคมที่มีกฎเกณฑ์เข้มงวดการแสดงออกส่วนตัวบุคคลมีน้อยมาก ทำให้มี ความรู้สึกเก็บกด การ์ตูนญี่ปุ่นจึงกลายมาเป็นทางออกส่วนหนึ่งของคนญี่ปุ่น และยิ่งความหนักหน่วง ของอาการเก็บกดมากขึ้นตามสภาพสังคม การ์ตูนก็เพิ่มระดับที่จะผ่อนคลายได้ จากการ์ตูนธรรมดา กลายเป็นการ์ตูนลามก ซึ่งในปัจจุบันก็รุนแรงขึ้นอีก และแน่นอนญี่ปุ่นเจริญก่อนไทย การ์ตูนญี่ปุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มาถึงไทย และความเจริญในปัจจุบันกำลังทำให้เกิดสภาวะความตึงเครียดคล้ายกัน การดูตลก หรือ พฤติกรรมวิปริตก็ถูกถ่ายทอดเช่นเดียวกัน

ข้าพเจ้ามีความสนใจในเรื่องความปรารถนาในกามารมณ์ ซึ่งจากที่กล่าวมาข้างต้น ดูเหมือน สิ่งตลกเป็นทางออกทางหนึ่งที่ใช้ระบายอารมณ์ที่กดดันจากสภาพความกดดันของสังคม ในปัจจุบัน แต่อย่างไรก็ตามกามารมณ์ก็ยังคงความน่าหลงใหล ด้วยลักษณะของอารมณ์ที่เคลื่อนไหว วนเวียน ประกอบกับจินตนาการที่ยั่ววน ชวนให้ผ่อนคลาย กามารมณ์เกี่ยวข้องกับอารมณ์รัก การ แสดงความรัก ซึ่งเป็นสิ่งล่อแหลม ทั้งด้านมโนภาพ และ กายภาพ

ข้าพเจ้าจึงขอนำเสนอรูปแบบของ การ์ตูนผู้หญิงและ จินตนาการเป็นสัญลักษณ์รูปทรงแห่ง อารมณ์ปรารถนาที่วนเวียน

### วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. แสดงลักษณะพื้นฐาน ความต้องการทั่วไปของผู้เสพการ์ตูนตลก รูปแบบตัวการ์ตูน ผู้หญิงโดยทั่วไป
2. เพื่อแสดงรูปทรงสัญลักษณ์ที่สื่อถึงวัฏจักรที่วนเวียน ของอารมณ์ปรารถนา
3. เพื่อให้เห็นลักษณะของจินตนาการที่ไม่มีขอบเขตของการ์ตูน ผ่านกระบวนการ สร้างสรรค์ ขององค์ประกอบทางทัศนศิลป์ (Visual Element)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ขอบเขตของโครงการ

ข้าพเจ้าขอเสนอผลงานในรูปแบบ จิตรกรรมสีอะครีลิค(Acrylic) บนผ้าใบ

1. ด้านเนื้อหา ต้องการแสดงลักษณะพื้นฐานของการ์ตูนภาพเปลือยที่ผู้เสพต้องการ
2. ด้านรูปแบบ แสดงถึงความสัมพันธ์ต่อเนื่อง และหมูนวนของอารมณ์ปรารถนาผ่านการใช้สัญลักษณ์ (Symbolic)
3. ด้านเทคนิค เป็นงานจิตรกรรมสองมิติ เน้นที่ความเป็นปริมาตรเหมือนจริง สีที่สดใสด้วยเทคนิค สีอะครีลิคบนผ้าใบ (Acrylic on canvas)

### 4.ขนาดของผลงานจิตรกรรมทั้ง4ชิ้น

- 4.1 ขนาด 150 x 180 ซม.
- 4.2 ขนาด 120 x 200 ซม.
- 4.3 ขนาด 140 x 240 ซม.
- 4.4 ขนาด 140 x 240 ซม.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### ที่มาและอิทธิพลที่ได้รับ

ในความหมายของการ์ตูนสำหรับคนทั่วไปคือ คางไม่จริงจัง คลายเครียด อคติเรก การ์ตูน เรื่องไร้สาระ จึงเป็นตัวเลือกหนึ่งที่ใช้อ่านคลายเครียด การ์ตูนในปัจจุบันเข้าหาง่าย เนื่องจากมีความแพร่หลาย มีหลายสัญชาติ หลายแนว และยังมีในทุกๆสื่อ เช่น หนังสือ โทรทัศน์ เกมส์ อินเทอร์เน็ต การ์ตูนเป็นเหมือนโลกส่วนตัวที่เมื่อได้ดูหรืออ่าน จะพบกับจินตนาการ เพื่อฝันเรื่องราวที่ชวนให้เพลิดเพลิน ปัจจุบันคนเรามีภาระหน้าที่ในชีวิตที่ยุ่งยากขึ้น ทำให้เกิดความเครียดเพิ่มไปด้วยกฎเกณฑ์ที่เข้มงวดการแสดงออกส่วนบุคคลมีน้อยมาก ทำให้เกิดความรู้สึกเก็บกดและอัดอั้น บุคคลบางกลุ่มจึงเลือกการ์ตูนเป็นทางออกทางหนึ่ง เป็นความผ่อนคลายเล็กๆ เป็นโลกในจินตนาการที่ไม่ซีเรียส เพื่อหนีความวุ่นวายในโลก แต่ความเติบโตของโลกปัจจุบันก็ไม่หยุด และยังทวีความเครียดของผู้คนอยู่ตลอด เป็นเหตุผลให้การ์ตูนบางชนิดเกิดขึ้น นั่นคือการ์ตูนลามก ด้วยจุดประสงค์ของผู้สร้างที่ค่อนข้างชัดเจน คือสร้างเพื่อเงิน และแน่นอนยิ่งแข่งขันกันมาก ความรุนแรงด้านเนื้อหาของการ์ตูนก็รุนแรงตาม อาจเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ เพื่อไม่ให้เกิดความจำเจ หรือเพื่อให้ขายออก ลักษณะของการ์ตูนเหล่านี้คือ ภาพที่สวยงาม อาจเป็นภาพสีทั้งเรื่อง ลายเส้นสวยคมชัด มีความเหมือนจริงด้านโครงสร้างกายภาพของตัวละครมาก และเนื้อหาที่แปลกใหม่รุนแรง ลามก วิดถาร ผิดจริยธรรมเป็นต้น ส่วนทางด้านผู้สร้างที่ทำตามใจตนเองแล้วนำออกเผยแพร่ ลักษณะของตัวงานมักมีคุณภาพไม่เท่ามืออาชีพซึ่งทำเพื่อจำหน่ายอย่างจริงจัง รูปแบบอาจเป็นลายเส้นเปล่าๆบ้าง ลงสีง่ายๆ ทางด้านเนื้อหาก็คล้ายกับกลุ่มผู้เขียนมืออาชีพ ขณะเดียวกันผู้ติดตามก็มีอยู่มากแต่ไม่แสดงออกชัดเจนพวกเขาจะติดตามสื่อเหล่านี้ส่วนใหญ่เป็นทาอินเทอร์เน็ต สืบหาข่าวคราวจากปากต่อปาก จากร้านขายการ์ตูน และมีทั้งพวกที่เขียนเองด้วย

จากที่กล่าวมาทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกว่ามีบางอย่างที่คนเราจะต้องหมกมุ่น ข้าพเจ้ารู้สึกได้ว่าเมื่อทางออกลดลง เพศเป็นทางเลือกที่น่าสนใจและดึงดูดใจ ในปัจจุบันการนำเอาหัวข้อที่เป็นเรื่องเพศขึ้นมาสร้างสรรค์มีมากขึ้น ปรากฏในทุกสื่อทุกรูปแบบ และมักได้รับความสนใจมากอยู่เสมอ เช่น ในการประชาสัมพันธ์ต่างๆทางอินเทอร์เน็ต ทางโทรทัศน์ หนังสือนิตยสาร ตลอดจนจนของใช้ไม่สอย ซึ่งการ์ตูนก็เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่มีการนำเรื่องราวทางเพศมาผสมหรือมาใช้เป็นหัวข้อหลัก แต่ด้วยความเป็นจินตนาการจึงมีความหลากหลาย และที่ข้าพเจ้าสะเทือนใจคือการ์ตูนนั้นมีผู้ชมเป็นเด็กเสียส่วนใหญ่ เด็กอาจได้รับความไม่เหมาะสมนั้นอย่างขาดการแนะนำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการ์ตูนในอินเทอร์เน็ตที่มีเนื้อหาทางเพศรุนแรง ล่อแหลมและขาดการควบคุมที่เพียงพอ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะของข้าพเจ้า โดยเฉพาะเรื่องของอารมณ์ปรารถนาที่มีในภาพการ์ตูนซึ่งปรากฏอยู่ในปัจจุบัน ข้าพเจ้าต้องการนำเสนออารมณ์หรือบางสิ่งที่แสดงถึงความปรารถนาในกามารมณ์และถูกออกแบบมาด้วยจินตนาการที่อิงความเป็นจริง และยังสะท้อนถึงความคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความต้องการ ความรู้สึก ความมกคกลิ่นที่ถูกปลัดดันออกมา ของมนุษย์ที่เพื่อให้ได้ระบายหรือผ่อนคลาย แสดงให้เห็นว่านามธรรมนั้นยังอยู่กับมนุษย์เรา ยังคงวนเวียน และเคลื่อนไหวอย่างไม่หยุดนิ่ง แสดงภาพหรือลักษณะพื้นฐานของสิ่งยั่วยุคมารมณที่มนุษย์ปรารถนา ดังเห็นได้จากสื่อลามกที่เป็นการ์ตูน หรือสิ่งจินตนาการ เช่น เด็กผู้หญิงหน้าตาดี ผิวขาวเปร่งปรั่ง หน้าอกใหญ่ เอวบาง สะโพกใหญ่ ประกอบกับกิริยาท่าทางยั่วชวน ซึ่งทั้งหมดเข้าเป้าคนจีน มีประสบการณ์พบเห็นและอยู่ในวงการมาตลอด จึงนำมาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมนี้

### ภาพประกอบข้อมูล



### ภาพปกหนังสือ ปฏิทินและเนื้อหาภายในเล่มจากอินเทอร์เน็ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปกรรม

### อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปะของ TAKASHI MURAKAMI

ข้าพเจ้ารู้สึกประทับใจในผลงานหลายๆชิ้นของ ทากาชิ มุราคามิ ซึ่งผลงานมีการได้รับอิทธิพลจาก anime และพัฒนางานมาจนปัจจุบันได้อย่างมีคุณภาพ มีความอุตสาหกรรม มุ่งมั่น แม้ผลงานบางชิ้นจะ โคนวิพากษ์วิจารณ์อย่างหนัก แต่ในผลงานก็แสดงเนื้อหาทางเพศที่ชัดเจน



ชื่อผลงาน HIROPON

เทคนิค ไฟเบอร์กลาส

ขนาด ไม่ระบุ

ชื่อศิลปิน TAKASHI MURAKAMI (ทากาชิ มุราคามิ)

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Takashi Murakami เริ่มสร้างและสะสมชื่อเสียงทั้งในฐานะประติมากร (sculpture) และจิตรกร (painter) จากผลงานที่ส่วนใหญ่มีรากฐานผูกพันกับการ์ตูนญี่ปุ่น (manga) โดยงานที่สร้างชื่อให้กับ Takashi Murakami และถือเป็นประหนึ่งสัญลักษณ์ของเขาในยุคแรกๆ เป็นงานประติมากรรมที่สร้างขึ้นจาก fiberglass ที่ก่อให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์และกล่าวถึงอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงานที่มีชื่อว่า HIROPON และ My Lonesome Cowboy โดยในผลงานทั้งสองนี้ Takashi Murakami ได้นำลักษณะและบุคลิกของ anime (การ์ตูนญี่ปุ่น) มาเป็นฐานในการสร้างงานผลงานดังกล่าว ส่งผลให้ Takashi Murakami ได้รับการเรียกขานในฐานะ 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 ขณะที่กระแสวิพากษ์บางส่วนกล่าวถึงงานดังกล่าวในฐานะที่เป็นภาพสะท้อนของศิลปะวัฒนธรรมร่วมสมัยญี่ปุ่น (contemporary art & contemporary culture) ด้วย

Takashi Murakami สำเร็จการศึกษาทั้งระดับปริญญาตรี (Bachelor of Fine Arts : BFA) ปริญญาโท (MFA) จาก Tokyo National University of Fine Arts and Music สถานที่ที่เขาได้รับการบ่มเพาะทักษะและความชำนาญในการผลิตงานศิลปะตามแบบฉบับ classical and traditional painting ของญี่ปุ่น และได้รับปริญญาเอก (Ph.D.) จากสถาบันเดียวกันนี้ ในปี 1993 ด้วยวิทยานิพนธ์ที่มีหัวเรื่องว่า "The Meaning of the Nonsense of the Meaning" ซึ่งเกี่ยวเนื่องกับงานศิลปะแบบ Nihonga แม้ว่าจะมีพื้นฐานที่แตกต่างกัน แต่ชื่อของ Takashi Murakami ในฐานะศิลปินหนุ่มรุ่นใหม่ของวงการศิลปะญี่ปุ่นควบคู่กับบทบาทการเป็นแนวหน้าในการส่งออกวัฒนธรรมญี่ปุ่นออกสู่กระแสธารของวัฒนธรรมโลกก็ได้รับความสนใจและจับตามองเป็นพิเศษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปะของ YOSHIMOTO NARA

ข้าพเจ้ารู้สึกประทับใจในตัวรูปแบบงานของ โยชิโมโต นาระ ที่เป็นตัวการ์ตูน ซึ่งเป็นตัวเด็กผู้หญิงที่มีการได้รับอิทธิพลมาจาก Anime คุณน่ารักแบบการ์ตูนญี่ปุ่น แต่ขัดด้วยใบหน้าที่ยุติเมตต์ ซึ่งแสดงนัยยะแฝงของงาน



ชื่อผลงาน Light my fire

เทคนิค Wood Acrylic Cotton

ขนาด 188 x 73 cm.



ชื่อผลงาน Nice to see you again

เทคนิค Acrylic on canvas

ขนาด 71 x 59 inches

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อศิลปิน Yoshimoto Nara โยชิโมโตะ นาระ

โยชิโมโตะ นาระ เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงระดับโลก และทรงอิทธิพลคนหนึ่งของญี่ปุ่น ในช่วงกระแส Pop art ในยุค 90's นาระเกิดในปี ค.ศ.1959 ที่เมือง ฮิโรซากิ จังหวัด อาโอโมริ ประเทศญี่ปุ่น นาระจบการศึกษาในระดับปริญญาตรีและโทที่ Aichi Prefectural University of Fine Art and Music แล้วบินไปเรียนศิลปะต่อที่ Kunstakademie Dusseldorf ประเทศเยอรมนี หลังจากนั้นก็กลับมาทำงานศิลปะและพำนักอยู่ที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น

ทั้งภาพวาดและประติมากรรมของนาระ จะมีบุคลิกแบบการ์ตูนเด็ก หรือที่ภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า “มังงะ” (Manga) รวมถึงสัตว์ โดยเฉพาะสุนัข ที่กลับแสดงอารมณ์ในทางตรงกันข้าม (ผิดกับคน) คือดูอบอุ่นและเป็นมิตร ซึ่งล้วนเป็นแรงบันดาลใจจากความทรงจำในวัยเด็ก นาระเลิกตัวเองออกจากศิลปินร่วมสมัยของญี่ปุ่น ที่ทำงานศิลปะในแนวทางเดียวกัน (Cartoon Pop Art) อย่าง ทาคาชิ มูราคามิ (Takashi Murakami) และอิซุรุ คาซาฮาระ (Izuru Kasahara) ด้วยการรวมความเป็นญี่ปุ่นกับตะวันตก ในการสร้างผลงานสู่คนดู

### อิทธิพลที่ได้รับจากสภาพแวดล้อม

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมอีกหลายสิ่ง จากการเข้าและเกิดความสนใจด้วยตนเอง และสิ่งที่เข้ามาโดยมีผู้นำมาให้ ซึ่งตัวข้าพเจ้าก็มีความสนใจด้วยเช่นกัน จากสื่อทั่วไปเช่น หนังสือและอินเทอร์เน็ต โดยมากเป็นภาพนิ่ง การ์ตูน (Animation) ซึ่งมีภาพที่มีคุณภาพสูง คือมีปริมาณพิกเซลมาก วิธีการสร้างงานที่ประณีต โดยการ (Download) จากอินเทอร์เน็ต ทั้งภาพสีและภาพขาวดำ เรื่องราวมีทั้ง เป็นการ์ตูนที่ออกอากาศในประเทศและต่างประเทศ และพวกที่ไม่ออกอากาศในไทย ทางด้านเนื้อหาที่มีทั้งแบบปรกติ และเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมต่อเด็ก ข้าพเจ้าเกิดความสนใจและเคยผลิตการ์ตูนขึ้นเองบ่อยครั้งและมีการพัฒนาระดับขึ้นเรื่อยๆ มีการแลกเปลี่ยนกับเพื่อนที่เขียนการ์ตูนด้วยกัน การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดต่างๆ เช่นการ์ตูนโดจินชิ หรือการ์ตูนล้อเลียนการ์ตูนที่มีอยู่แล้ว จำหน่ายในเทศกาลการ์ตูนต่างๆ การที่ข้าพเจ้ามีเพื่อนเป็นกลุ่มผู้คลั่งไคล้การ์ตูนหรือ otaku ซึ่งเรื่องราวทางเพศในการ์ตูนค่อนข้างล่อแหลม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการ์ตูนล้อเลียน หรือ “โดจิน” ที่มีมากมายในอินเทอร์เน็ต ข้อมูล ความสนใจ ความชำนาญ เหล่านี้มีอิทธิพลอย่างสูงต่อการสร้างสรรค์ผลงานข้าพเจ้ามาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพการ์ตูนประกอบข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพประกอบข้อมูลจาก นิทรรศการการ์ตูน และคอสเพลย์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการแสดงให้เห็นถึงจินตนาการส่วนตัวต่อการแสดงออกในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม จากความรู้สึกส่วนตัวประกอบกับความผูกพันรักกับการ์ตูน โดยเฉพาะตัวการ์ตูนผู้หญิง และเพื่อแสดงรูปลักษณะของอารมณ์ปรารถนาในกามารมณ์ หรือค้นหา ที่กำลังเคลื่อนที่ กำลังไหลเวียน เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา อีกสัญลักษณ์ที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้น แสดงปริมาตรและรูปทรงรวมถึงสี ให้แฝงด้วยนัยยะทางเพศที่ค่อนข้างออกไปในทางหมกมุ่น พร้อมกับตัวการ์ตูนสาวที่มีเทคนิคสี Acrylic แบบเกลี่ยสีใต้น้ำหนัก เพื่อให้เกิดปริมาตร อีกทั้งการให้แสงเงา ที่ดูจับต้องได้ แต่ก็ไม่เหมือนจริงซะทีเดียว ออกแบบโดยจินตนาการ ถึงรูปแบบของหญิงสาวที่เป็นอุดมคติของข้าพเจ้าเอง ซึ่ง ไม่มีอยู่จริง มีพื้นฐานของกายภาพมนุษย์ปกติโดยมีการออกแบบเพิ่มเติมตามความรู้สึกของข้าพเจ้าเอง ต้องการสะท้อนถึง รูปแบบพื้นฐานตัวการ์ตูนที่ผู้คนทั่วไปต้องการ คือ กายภาพภายนอกของผู้หญิง เช่น หน้าผากกว้าง ริมฝีปากหนา นัยน์ตาโต ผิวขาว ออกใหญ่ สะโพกใหญ่ ในภาพรวมข้าพเจ้าต้องการแสดงให้เห็นถึง จินตนาการจากอุดมคติที่มีเหตุจากความปรารถนาส่วนตัวของข้าพเจ้าเอง และแรงปรารถนาทั่วไปในรูปแบบของสัญลักษณ์ ล่องลอยและเคลื่อนไหวในที่เว้งว่าง สีโทนเดียวแสดงช่วงของอารมณ์นั้นๆในขณะนั้นๆนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

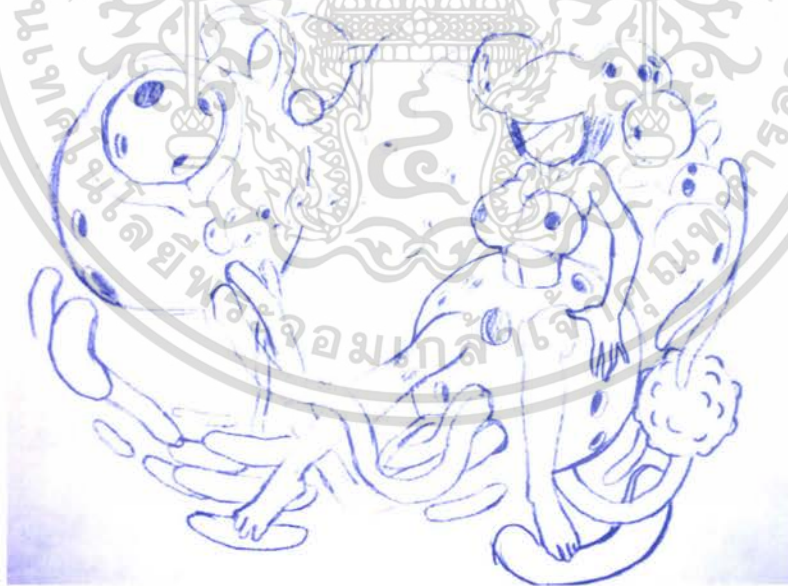
### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การดำเนินการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ในชุดนี้ของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าได้นำข้อมูลที่มีอยู่ทั้งที่ไปหาจากสถานที่อื่น จากการสอบถามพูดคุย แลกเปลี่ยนความรู้กับผู้สนใจในแนวทางเดียวกัน เช่น การเขียนการ์ตูนขาย การคอสเพลย์ การอ่านการ์ตูนและติดตามจากสื่อต่างๆ ข้าพเจ้ารู้สึกตระหนักมากขึ้นเสมอว่า การ์ตูนที่อยู่กับเราหรือข้อมูลการ์ตูนนั้น เป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาทางเพศหรือการ์ตูนลามกจำนวนมาก ซึ่งข้าพเจ้าและเพื่อนก็มีการ์ตูนที่เขียนเองทั้งที่เป็นการ์ตูนปรกติและการ์ตูนลามก จากความตระหนักเหล่านี้ข้าพเจ้าจึงเลือกขึ้นเป็นหัวข้อศิลปนิพนธ์ ซึ่งเนื้อหาทางเพศนั้นมีจุดเริ่มจากคำถามที่ว่าทำไมเรื่องราวทางเพศมักเป็นตัวเลือกที่ถูกใช้กับหลายๆสิ่ง และได้รับความสนใจมากอยู่เสมอ ซึ่งจุดประสงค์ผู้เขียนการ์ตูนเหล่านี้ ข้าพเจ้าเข้าใจดีเนื่องจาก ข้าพเจ้าติดตามงานการ์ตูนผู้อื่นอยู่เสมอ อีกทั้งที่ข้าพเจ้าผลิตขึ้นมาเอง ทั้งหมดนี้จึงเป็นข้อมูลที่เพียงพอสำหรับข้าพเจ้าที่จะนำมาสร้างงานศิลปะ โดยเริ่มจากจินตนาการแล้วร่างภาพ (Sketch) เข้าสู่กระบวนการสร้างผลงานต่อไป

#### ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

##### ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทกวีสมมุติภาพ พระจอมเกล้าเจ้าลูกเธอ

### ภาพร่างชุดที่ 1

ในภาพร่างชุดนี้ข้าพเจ้าต้องการเน้นที่ตัวการ์ตูนผู้หญิง ที่กายภาพภายนอกที่เหมือนจริงขึ้น เพื่อความรู้สึกไม่ห่างไกลจากมนุษย์ รวมถึงการออกแบบใบหน้าตัวการ์ตูน ท่าทางที่ดูอิสระเลือกสีผิว และองค์ประกอบที่มีสัญลักษณ์ที่ข้าพเจ้าสร้างและออกแบบจนพอใจ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่ออกแบบให้กลมๆบ้าง เป็นแท่งยาวบ้างสั้นบ้าง มีรูที่ดูเหมือนถูกเจาะบนสัญลักษณ์ทรงกลม จึงเลือกใช้ในงานส่วนด้านการเลือกโทนสีในงานซึ่งในงานชิ้นแรกข้าพเจ้าลงสีตามความรู้สึกทันทีโดยไม่มีภาพร่างสี

นำภาพร่างชิ้นที่ 1 ไปขยายเป็นผลงานจริง เพราะความสมบูรณ์ขององค์ประกอบกับจุดประสงค์หลักชัดเจน โดยมีบริบทรอบๆตัวการ์ตูนมากกว่าภาพอื่น ทำให้เกิดเนื้อหาอื่นๆในงานมากกว่าชิ้นอื่นเห็นลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวสัญลักษณ์ จึงดำเนินงานเป็นภาพจริงต่อไป



### ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

83829



ภาพร่างชั้นที่ 2

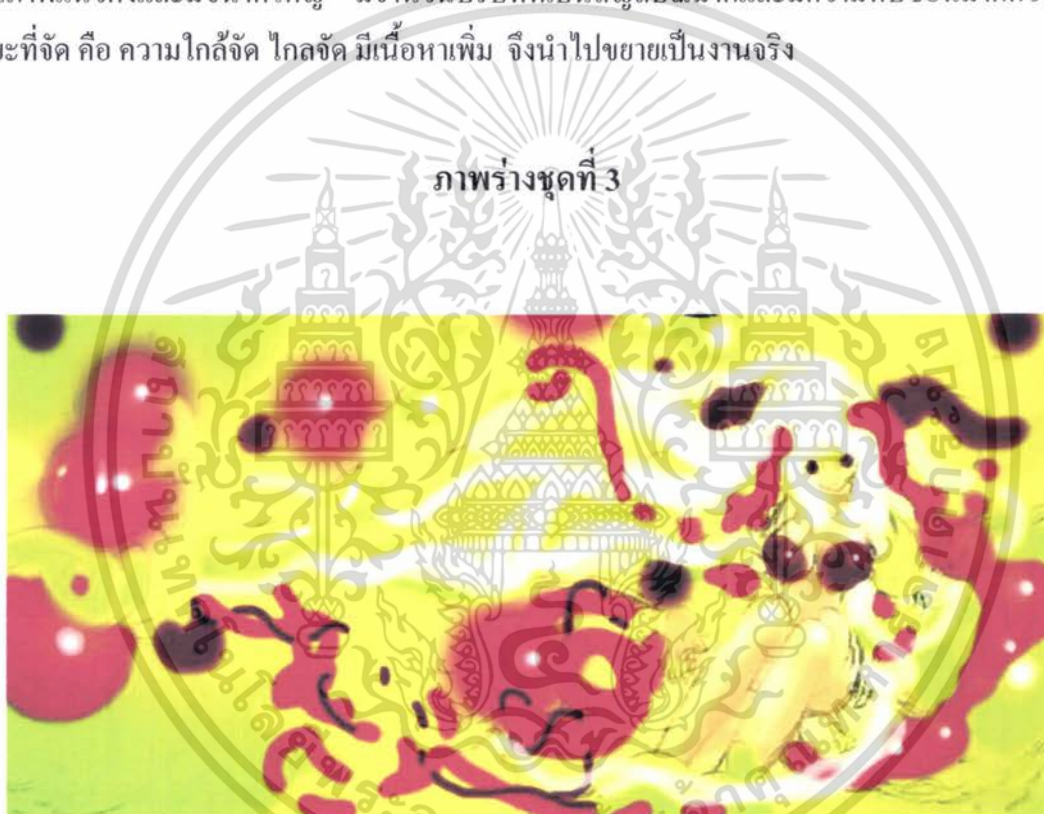
ภาพร่างชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพร่างชุดที่ 2

ภาพร่างชุดที่ 2 มีการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจนในเรื่องของโทนสี และจำนวนตัวการ์ตูนในภาพ มีภาพแนวตั้งเพิ่มความยาว ในภาพร่างชุดนี้ จะเน้นที่ความเป็นพื้นที่กว้าง มีลักษณะที่ชัดเจนเรื่องของความเป็นโลกโลกหนึ่ง ยังคงมีตัวสัญลักษณ์เดิม ข้าพเจ้ามีความต้องการจะทดลองโทนสีโทนหนึ่ง ซึ่งข้าพเจ้าค้นพบขณะเขียนงานชิ้นเล็กๆ เป็นโทนสีเทา เพราะต้องการจะเล่นระยะขาวบนขาว และภาพร่างชุดนี้ยังคงเป็นลายเส้นเหมือนเดิม

ข้าพเจ้าได้นำชิ้นแรกมาขยายสู่งานจริง เนื่องจากมีความเข้าใจในองค์ประกอบมากกว่า เช่น เป็นภาพแนวตั้งและมีขนาดใหญ่ มีจำนวนบริบทที่เป็นสัญลักษณ์มากและมีความทับซ้อนมากกว่าเดิม ระยะที่จัด คือ ความใกล้ชิด ไกลจัด มีเนื้อหาเพิ่ม จึงนำไปขยายเป็นงานจริง



ภาพร่างชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 2

### ภาพร่างชุดที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 3 เพื่อความสวยงามสมบูรณ์ตามจินตนาการ ในด้านกายภาพร่างกายของตัวการ์ตูนในภาพ ข้าพเจ้าจึงลดจำนวนให้เหลือเพียงตัวเดียว เพราะจะสามารถเก็บรายละเอียดได้เต็มที่ และเปลี่ยนเป็นภาพแนวอนิเมะ ที่สามารถบรรยายเรื่องราวในภาพได้อย่างสนุกสนาน สัมกับความเป็นการ์ตูน

ข้าพเจ้าเลือกชิ้นที่ซึ่งสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบมากกว่า มาร่างเป็น ภาพร่างสี ในคอมพิวเตอร์ เพื่อความสะดวกเรื่องการเช็ทโทนสี ข้าพเจ้าเลือกโทนสีแบบ 3 สี ทั้งภาพ ภาพจะมีความสนุกสนานมากขึ้น ด้านตัวการ์ตูนที่เหลือเพียงตัวเดียวนั้นก็จะสามารถเก็บรายละเอียดได้เต็มที่ที่สุด จึงเลือกเอาภาพร่างแรกมาขยายเป็นงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพร่างชุดที่ 4



ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ภาพร่างชุดที่ 4

ในขั้นนี้ข้าพเจ้าต้องการอารมณ์ตัวงานที่สื่ออารมณ์รักที่อ่อนหวานลงไป จึงต้องใช้สีโทนเดียว ส่วนขนาดภาพเท่าเดิม สัดส่วนที่ถูกจัดให้ลงตัวยิ่งขึ้น ตัวการ์ตูนตัวเดียวอย่างเดิมแต่มีความสมบูรณ์ของสัดส่วน สี และแสงมากขึ้น ส่วนด้านบริบทรอบๆ ข้าพเจ้าต้องการสร้างลักษณะการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ มีทิศทางที่ต่อเนื่อง ดูหมุนวนกับตัวการ์ตูน ยังคงภาพรวมเป็น แฟนตาซี อยู่ในพื้นที่กว้าง

ข้าพเจ้านำแบบร่างนี้มา สร้างเป็นภาพร่างสีด้วยคอมพิวเตอร์อย่างหยาบๆ ให้ได้ตามความต้องการที่จะสื่อทางอารมณ์ปรารถนาที่ดูอบอุ่นกว่าเดิม

## ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

หลังจากได้ทำการคัดเลือกภาพร่างที่สมบูรณ์แล้ว นำภาพร่างขยายเป็นผลงานจริง โดยมีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. โดยองค์ประกอบของภาพ ขนาดของ โครงไม้จึงต้องมีการคัดเลือกให้เหมาะสม โดยนำมาซึ่งด้วยผ้าใบเขียนรูปที่เตรียมไว้ ศึกษาด้านหลังเฟรมจนถึง
2. เมื่อเตรียมเฟรมผ้าใบเรียบร้อยแล้ว ข้าพเจ้าเลือกใช้สี Acrylic ระบายภาพตามโทนสีที่คิดไว้ โดยมีเครื่องขยายแผ่นใสเป็นอุปกรณ์สำคัญที่จะขยายภาพร่างสู่ขนาดจริงได้อย่างสมบูรณ์
3. เริ่มลงสี โดยลงสีคุมโทนบรรยากาศในภาพรวมๆ ไม่เข้มมาก แล้วแต่จินตนาการที่คิดไว้ จนเต็มภาพ
4. ข้าพเจ้าจะเลือกลงสีเป็น ชั้นๆ ไปโดยแบ่งเป็น ตัวผู้หญิง ตัวสัญลักษณ์ และแบ็กกราวนด์ เริ่มทำที่แบ็กกราวนด์ก่อน ต่อมาเป็นสัญลักษณ์ เก็บรายละเอียดตัวบริบททั้งหมด
5. ลงพื้นตัวการ์ตูนเก็บรายละเอียดตัวการ์ตูน
6. เก็บรายละเอียดภาพรวม อาจเคลือบด้วยน้ำยาเคลือบรักษางานจิตรกรรมในลำดับสุดท้าย เป็นอันเสร็จผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ผลงานชุด “ผู้หญิงในคาร์ตูน” ของข้าพเจ้ามีรูปแบบและแรงบันดาลใจมาจาก อารมณ์ของ ข้าพเจ้าเองและสิ่งแวดล้อมที่เป็นการ์ตูน ซึ่งมีเนื้อหาเป็นเรื่องเพศ ก่อให้เกิดความตระหนักว่าเรื่องราวเหล่านี้เกี่ยวข้องกับมนุษย์ ในจินตนาการ แล้วก็ถูกสร้างขึ้นมาบำบัดอารมณ์ และจะเป็นเช่นนี้เรื่อยไป ซ้ำๆ ข้าพเจ้าจึงสร้างผลงานศิลปะที่เน้นถึงเรื่องเพศ โดยมีจินตนาการเป็นตัวนำพา ดังเป็นโลกหนึ่งที่เราจะ ล่องลอยกับ อารมณ์ปรารถนา ด้วยสัญลักษณ์ทางเพศที่ข้าพเจ้าออกแบบเอง ให้ดูวกวน หมุนเวียน ไม่จบสิ้น

#### วิเคราะห์ทัศนธาตุ

จุดเด่นของทัศนธาตุในงานของข้าพเจ้าอยู่ที่ บรรยากาศ บริบทที่เป็นสัญลักษณ์ เป็นสีแบบคุมโทนและตัวการ์ตูนผู้หญิงที่มีแสงเงา ปริมาตรเสมือนจริง กายวิภาคย์เสมือนจริง หรือความเป็นรูปทรงและปริมาตร ที่เกิดจากการเขียนสีAcrylicล้วนๆซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญที่สร้างความประสานกลมกลืนเป็นเอกภาพในผลงาน ข้าพเจ้าจึงวิเคราะห์ทัศนธาตุต่างๆดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## รูปทรง (Forms)



รูปทรงที่เห็นได้ชัดเจนแบ่งได้สองส่วน ส่วนแรกได้แก่ส่วนที่เป็นรูปร่างคนโดยแสดงกิริยาที่ดูเป็นหญิง มีแสงเงาเป็นปริมาตรเสมือนจริง แสดงประสานร่วมกับรูปทรงที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นเป็นสัญลักษณ์ ซึ่งส่วนที่เป็นสัญลักษณ์คือส่วนที่สอง ที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นมาหลายแบบ ได้แก่ รูปทรงกลม ทรงกระบอก เป็นหลัก อาจมีรูปทรงอื่นที่สร้างอย่างอิสระประกอบรวมกัน ซึ่งข้าพเจ้าแสดงเป็นสัญลักษณ์ทางเพศ บางรูปทรงเขียนให้ดูนุ่ม มีผิวเรียบและมันวาว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เส้น (Line)



เส้นในผลงานข้าพเจ้า สร้างขึ้นมาให้เกิดความเคลื่อนไหว เป็นเส้นโค้งทั้งหมดเพื่อให้ความรู้สึกนุ่มนวล ขวนย้ายตามแนวความคิด มีลักษณะเป็นการเคลื่อนไหวต่อเนื่อง ส่งทอดกันและกัน ในทุกชั้นจะมีความเหมือนจริงในเรื่องระยะ ใกล้ ไกล โดยมีเส้นที่ชัดเจนและเส้นที่บางกว่าเป็นตัวแสดงระยะ ส่วนตัวการ์ตูนนั้น มีเส้นเป็นรอบรูป รูปคนโดยมีผมที่ชัดเจนในลักษณะของเส้นที่เป็นเส้นโค้งยาว แสดงความเคลื่อนไหว ทำให้ตัวการ์ตูนดูยิ่งใหญ่และมีอิทธิพล



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สี (Colour)



สีในงานของข้าพเจ้ามีลักษณะเด่นที่การลงสีแบบคุมโทนสีเป็นบรรยากาศประกอบกับสีผิวของตัวการ์ตูนที่เป็นสีเนื้อคนมีผสมสีขาว ในบางชิ้นที่ข้าพเจ้าให้ที่ดูสนุกสนานสดใสสนับสนุนความน่ารักสดใสของตัวการ์ตูน ไม่ดึงเครียด ในบางชิ้นข้าพเจ้าต้องการเพิ่มเนื้อหาโดยมีสีเป็นนัยยะบ่งบอกในด้านสีผิวของตัวการ์ตูนนั้น ข้าพเจ้าเขียนแบบเกลี้ยงสี ให้ดูนุ่มนวล ผิวขาวสว่างสดใส การคุมโทนสีนั้นทำให้การควบคุมระยะ รูปแบบ รูปทรง ง่ายและรวดเร็วขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## พื้นผิว(Texture)



ลักษณะพื้นผิวที่มีในงานซ้ำเพี้ยนนั้น เป็น 2 มิติทั้งหมด เพราะเป็นการเขียนสีAcrylicล้วนๆ โดยไม่มีการสร้างพื้นผิวที่เป็น 3 มิติใดๆเลย ในตัวงาน รูปร่าง รูปทรง ต่างๆถูกเขียนให้มีผิวเรียบมันวาวเสมือนเปียกอยู่ และเส้น ทั้งตัวสัญลักษณ์และตัวการ์ตูน ตัวการ์ตูนผู้หญิงก็มีลักษณะผิวแบบเดียวกันกับบริบทรอบๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## น้ำหนัก(Volume)



น้ำหนักในงานจะชัดเจนในเรื่องระยะ และเป็นตัวจัดรูปทรงอื่นๆ ให้เด่นขึ้นหรือไม่ก็สลับกัน ข้ำพเจ้าเลือกใช้ทุกๆน้ำหนักเพื่อให้เกิดมิติในทุกๆรูปทรง น้ำหนักยังเป็นตัวควบคุมอารมณ์สนุกของภาพ การก่อเกิดน้ำหนักในภาพ ข้ำพเจ้ากำหนดแสงที่กำหนดเอง อย่างอิสระ แต่ด้วยลักษณะมันวาวของรูปทรง ทำให้เกิดน้ำหนักตัดกันชัดเจน(Contrast) เกิดน้ำหนักสว่างสุดมาก(Hight light) ซึ่งสร้างมิติให้กับภาพอย่างมาก



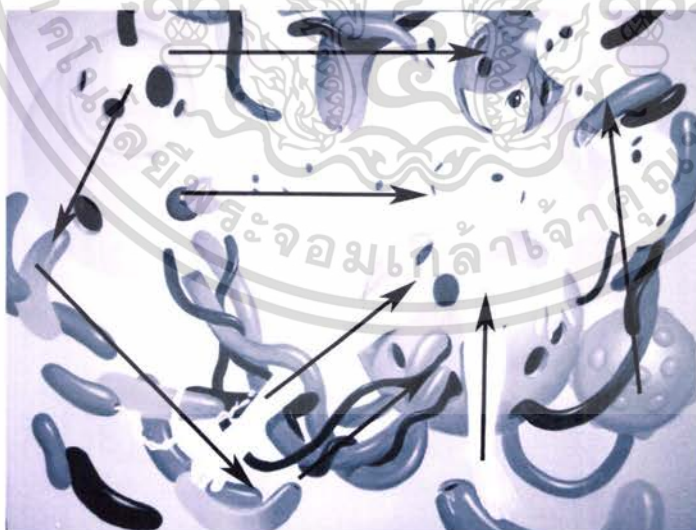
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

นอกจากอารมณ์ ความรู้สึกและประสบการณ์เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน จำเป็นต้องใช้หลักความเข้าใจในเรื่ององค์ประกอบศิลป์ ที่ควรมีเป็นพื้นฐาน มาจัดการให้ประสาน และสอดคล้องกับแนวความคิด จึงเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญไม่น้อยกว่า ความรู้สึก หรือ อารมณ์ ซึ่งข้าพเจ้าจะกล่าวและวิเคราะห์ดังต่อไปนี้



รูปผลงานชิ้นที่ 1



รูปโครงสร้างผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.ความกลมกลืน(Harmony)

ความกลมกลืนในงานชิ้นนี้ด้วยองค์ประกอบที่มีเส้นเป็นทิศทางและมีความเคลื่อนไหว ประกอบกับโทนสีที่มีการควบคุมโทนอย่างแม่นยำแล้ว ทำให้มีบรรยากาศแบบเดียวกัน เช่น การใช้สีพื้นหลังและสีในส่วนที่เป็นด้านหน้ามีโทนเดียวกัน หรือ ไม่มีสีที่เป็นคู่ตรงข้ามรุนแรงเกินควร จึงทำให้เกิดความเป็นเอกภาพ

## 2.ความหลากหลาย(Variety)

ในงาน ความหลากหลายที่ชัดเจนได้แก่ ขนาด และสีหรือน้ำหนักของรูปทรงที่มีความแตกต่าง มีจังหวะ ตามองค์ประกอบ ช่วยเสริมความมีชีวิตในงาน น้ำหนักเข้มในรูปทรงที่เหมือนกันที่มีในชิ้นนี้ทำให้เกิดความโดดเด่นเฉพาะตัวพอสมควร

## 3.ความสมดุล(Balance)

การจัดองค์ประกอบ โดยเน้นให้ขนาดของสัดส่วนรูปทรงถูกแบ่งตามระยะใกล้ ไกล อีกทั้งการวางตำแหน่งของตัวการ์ตูนให้มีการรับกับปริมาณ รูปทรงที่สร้างเป็นสัญลักษณ์อีกด้านหนึ่งอย่างเท่ากัน ไม่หนักไปด้านใด จนเกิดความเป็นสมดุลโดยรวม

## 4.สัดส่วน(Proportion)

ขนาดรูปทรงของตัวเอกในภาพมีสัดส่วนเป็น25%ขนาดสัดส่วนของรูปสัญลักษณ์รอบๆ ประมาณ40%ที่เหลือเป็นพื้นหลัง มีการเน้นรายละเอียดที่แตกต่างตามความเด่นไล่ลำดับกันไป ซึ่งมีความสัมพันธ์กับระยะและสี ก่อเกิดสัดส่วนที่ลงตัว เป็นมาตรฐาน

## 5.ความเป็นเด่น(Dominance)

จุดนั้นชัดเจนที่รูปแบบ คือประกอบด้วยตัวการ์ตูนและรูปทรงสัญลักษณ์ ซึ่งตามอัตราสัดส่วนแล้ว ตัวการ์ตูนจะมีความเป็นเด่น อีกทั้งสีที่มีความแตกต่างของตัวการ์ตูนด้วย ทำให้เป็นจุดดึงดูดแรกที่มองภาพ

## 6.ความเคลื่อนไหว(Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นนี้มีไม่มากนักแต่ก็มีความชัดเจนในทิศทางที่เกิด ความเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวความคิด ด้วยรูปทรงที่เป็นเหมือนเส้นโค้งจำนวนมาก ทำให้เกิดลักษณะความเคลื่อนไหวซ้ำๆแต่ดูวนเวียนไปมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปผลงานชั้นที่ 2



รูปโครงสร้างผลงานชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.ความกลมกลืน(Harmony)

ความกลมกลืนในนี้จะเห็นได้ที่โทนสีของพื้นหลังที่เป็นสีเดียว เพียงแต่มีน้ำหนักที่แตกต่างออกไป รวมทั้งระยะ ที่เป็นจังหวะของตัวเอกในภาพ ไล่เป็นลำดับลงไปซึ่งไม่ก่อความรกวนในภาพ จึงมีความกลมกลืนกัน

## 2.ความหลากหลาย(Variety)

เนื่องจากเป็นภาพที่ข้าพเจ้าทดลองใช้ตัวการ์ตูนในภาพมากกว่าหนึ่งตัว ในแต่ละตัวมีท่าทางที่ต่างกันไป องค์ประกอบรอบๆต่างกัน ระยะต่างกันตามลำดับ และสัญลักษณ์ในภาพที่ข้าพเจ้าเพิ่มรูปร่าง รูปทรงอื่นเข้าไปเล็กน้อย ในด้านของทิศทางก็มีความหลากหลายด้วยเช่นกัน

## 3.ความสมดุล(Balance)

ในภาพนี้เป็นแนวตั้งที่มีตัวละครมาก ซึ่งถูกวางอย่างสมดุลเป็นจังหวะ ซึ่งนำสายตาเป็นจังหวะ ขวาและซ้าย จังหวะของสีตัวการ์ตูนและโทนสีของพื้นหลังก็เช่นกัน ดังกล่าวจึงก่อเกิดความสมดุลตามปรกติ

## 4.สัดส่วน(Proportion)

ข้าพเจ้านับเป็นอัตราส่วนของตัวการ์ตูนและองค์ประกอบรอบๆกับพื้นหลังเป็น 40% ต่อ 60% ที่ถูกจัดวางเป็นจังหวะกันไป รวมถึงตัวสัญลักษณ์ทรงกลมและสัญลักษณ์ทรงกระบอกด้วย

## 5.ความเป็นเด่น(Dominance)

จุดที่สุดในงานคือตัวการ์ตูนผู้หญิงตัวที่ถูกวางอย่างเป็นจังหวะ เลียงไปเป็นระยะจากหน้าถอยลงไป สลับขวาและซ้าย รวมถึงส่วนที่เป็นพื้นหลังที่มีสีต่างจากสีตัวการ์ตูน ทำให้ตัวเอกของภาพไม่จมหาย และเกิดความเป็นเด่นขึ้น

## 5.ความเคลื่อนไหว(Movement)

เพื่อให้ตรงกับจุดประสงค์ของแนวความคิด รูปทรงต่างๆจึงถูกสร้างเป็นเส้นโค้ง โยนจังหวะต่อเนื่องกันไปทั้งภาพ เสมือนมีความเคลื่อนไหวที่ไม่เร็วมาก และได้ตรงกับแนวความคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปผลงานจริงชิ้นที่ 3



รูปโครงสร้างผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.ความกลมกลืน(Harmony)

ความกลมกลืนในจีนนี้เป็นเรื่องของจังหวะสี จำนวนสีที่ข้าพเจ้าเลือกและจัดวางโครงสี จังหวะที่ไม่หนักไปด้านใดจึงเกิดเอกภาพที่กลมกลืน อีกทั้งสีที่คุมอัตราส่วนพื้นหลังไว้ ซึ่งเป็นสีส่วนใหญ่ และสีอื่นที่มีอัตราส่วนลดลงมา

## 2.ความหลากหลาย(Variety)

ในผลงานจีนนี้มีความชัดเจนในด้านความหลากหลายคือ สี เพราะมีสามสีที่ชัดเจนได้แก่ สีเขียว สีเหลือง สีแดง และสีอื่นๆ อีกทั้งรูปทรงที่แสดงอารมณ์ที่สนุกสนาน มีทิศทางต่อเนื่องกัน เช่นมีทิศทางเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นขด ม้วนพัน ดังกล่าวจึงเกิดความหลากหลายขึ้น

## 3.ความสมดุล(Balance)

ภาพนี้มีสีที่สนุกแล้ว ข้าพเจ้าจึงแบ่งทิศทางขององค์ประกอบเป็นสามเหลี่ยม และเส้นบ่งบอกทิศทางเป็นสองข้างเท่า ซึ่งควบคุมได้ง่าย ประกอบกับรูปซึ่งเป็นแนวนอน ฟังขวาที่เป็นตัวการ์ตูนก็ถูกวางความสมดุลด้วยรูปทรงด้านซ้ายเช่นกัน

## 4.สัดส่วน(Proportion)

ในผลงานจีนนี้ข้าพเจ้าลดจำนวน ตัวการ์ตูนเหลือเพียงตัวเดียวเพื่อความสะดวกในการเก็บรายละเอียดทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงเรื่องอัตราส่วน ตัวเอกเพียง30% ส่วนรูปทรงสัญลักษณ์และพื้นหลังรวมกันเป็น70% องค์ประกอบของสีที่เลือกใช้สามสี มีสัดส่วนดังนี้ สีเขียว50% สีเหลือง30% สีแดง20%

## 5.ความเป็นเด่น(Dominance)

ความเป็นเด่นที่ชัดเจนคือ ตัวการ์ตูนผู้หญิงที่มีสัดส่วน30% ยังมีสีที่เป็นสีเนื้อคนรวมถึงสีผมด้วย ซึ่งต่างจากโครงสีขององค์ประกอบอื่นๆ โดยรวมสีที่จัดจ้านของภาพก็เป็นตัวสร้างความเป็นจุดเด่นให้ภาพด้วย เช่น สีเหลืองของแม็คกราวน์

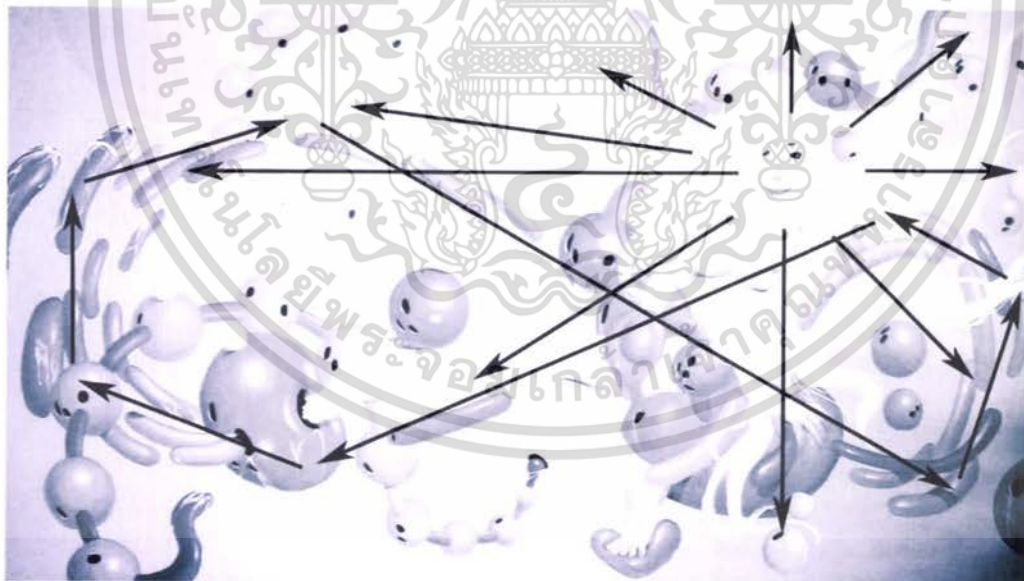
## 6.ความเคลื่อนไหว(Movement)

เนื่องจากรูปทรงที่มีความยาวไม่มาก แต่จะให้Movementที่สั้นกระชับเป็นช่วงเล็กๆ เช่น เส้นที่ขดเหมือน สปริง ทอดตัวต่อเนื่องอย่างนุ่มนวลกับรูปทรงอื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปผลงานจริงชิ้นที่ 4



รูปโครงสร้างชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.ความกลมกลืน(Harmony)

จีนี่ข้าพเจ้าตั้งใจทำให้มีโทนสีชมพูที่มีอัตราส่วนของสีอื่นน้อยมาก รวมถึงสีผิวของตัวการ์ตูนผู้หญิงก็อมชมพูเข้าไปอีก สัญลักษณ์รอบๆก็เช่นกันเป็นสีแดงอมชมพู ความกลมกลืนในงานจีนี่จึงมีอยู่สูงมาก ทำให้มีความเป็นเอกภาพมาก

## 2.ความหลากหลาย(Variety)

ในผลงานจีนี่ในด้านความหลากหลายมีอยู่ไม่มาก ที่เห็นได้จะเป็นความหลากหลายเรื่องทิศทาง เช่นทิศทางของหัวตัวการ์ตูนทรงผม มีทิศทางกระจายออกรอบๆภาพ และส่วนของสัญลักษณ์ที่เป็นรูปทรงกล่องลอยที่มีทิศทางหมุนวนด้วยกันไม่กระจายออก ตัวรูปทรงนั้นข้าพเจ้าใช้แบบเดิมที่ไม่ต่างกันมากนัก

## 3.ความสมดุล(Balance)

สมดุลด้วยองค์ประกอบของรูปทรงที่กล่องลอย เป็นจังหวะรับส่งกันอย่างต่อเนื่อง ข้าพเจ้าวางตัวการ์ตูนทางด้านขวาและใช้รูปทรงสัญลักษณ์ถ่วงดุลไว้จำนวนหนึ่ง ซึ่งออกแบบให้มีลูกเล่นมากกว่ารูปทรงฝั่งขวา เส้นทิศทางนำสายตาก็เป็นสิ่งสำคัญที่สามารถใช้สร้างความสมดุลได้เช่นกัน

## 4.สัดส่วน(Proportion)

สัดส่วนในภาพที่ชัดเจนเป็นสีเบ้จางที่คุม โคร่งสีให้มีอัตราส่วนคือ สีชมพู60% สีครีม 40% รูปทรงสัญลักษณ์ สีชมพู50% สีแดง40% สีเหลืองครีม10% เพื่อความเป็นเอกภาพต่อกันของทุกองค์ประกอบ อีกทั้งสัดส่วนของน้ำหนักที่ข้าพเจ้าพยายามไม่ให้ความเข้มเกินไป เพราะเป็นความต้องการของแนวความคิด

## 5.ความเป็นเด่น(Dominance)

ตัวการ์ตูนผู้หญิงมีความชัดเจนที่สุดด้วยสี รูปทรง ท่าทาง สิ่งประดับ และทิศทางที่ข้าพเจ้าสร้างไว้ โดยใช้ทรงผมซึ่งออกแบบให้มีการนำสายตาเอาไว้ น้ำหนักขาวสุดที่ผม และรอบๆตัวเอกช่วยขับให้ตัวการ์ตูนเด่นขึ้น

## 6.ความเคลื่อนไหว(Movement)

ความเคลื่อนไหวในภาพนี้มีสูง ที่รูปทรงทรงกระบอก ความเคลื่อนไหวที่ดูหมุนวนเวียนไปมาสืบเนื่องกันและกัน ซึ่งข้าพเจ้าตั้งใจให้เป็นสัญลักษณ์สากลของความไม่สิ้นสุด(Infinity)ด้วย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุป

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ในชุด “ตัวการ์ตูนสาว” เกิดขึ้นจากความรู้สึกภายในของข้าพเจ้าเอง ร่วมกับความคุ้นเคยกับแวดวงการ์ตูน โดยเฉพาะ การ์ตูนที่มีเนื้อหาทางเพศ ซึ่งข้าพเจ้ามีความรู้สึกสะเทือนใจและรู้สึกตระหนักรู้ถึง นามธรรม ที่ได้ชื่อว่ากามตัณหา หรืออารมณ์ปรารถนาหนึ่งในทางออกเพื่อระบายหรือผ่อนคลายอารมณ์ สิ่งที่คนเรายังหมกมุ่น วุ่นวายกับมัน โดยข้าพเจ้าได้มีการค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ จากทุกๆ สื่อมานานหลายปี เช่น อินเทอร์เน็ต หนังสือการ์ตูน คอสมเพลย์ ฯลฯ โดยเฉพาะการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้ที่สนใจการ์ตูน ทำให้มีโอกาสได้ทราบถึงพฤติกรรมของผู้ที่เสพการ์ตูน ได้ทราบว่าการ์ตูนเป็นทางออกทางหนึ่งในชีวิตที่เต็มไปด้วยความเคร่งเครียดของคนหลายๆกลุ่มในสังคม หนึ่งในนั้นคือการ์ตูนลามกหรือสิ่งทางกามารมณ์ในรูปแบบการ์ตูน นั่นทำให้ข้าพเจ้าเกิดความสนใจและตั้งคำถามว่า ทำไมเรื่องเพศจึงถูกหยิบยกขึ้นมาใช้มากขึ้น ทำไมการ์ตูนที่มีเด็กเป็นผู้ชมกลับมีเนื้อหาแบบนี้เกิดขึ้นและมีจำนวนมากกว่าการ์ตูนปกติด้วยซ้ำ จนเกิดแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้านำเสนอรูปแบบของการ์ตูนที่ถูกจินตนาการจากอารมณ์ปรารถนาตามอุดมคติส่วนตัวของข้าพเจ้าเอง โดยข้าพเจ้าใช้สื่อทางทัศนธาตุได้แก่ เส้น สี น้ำหนัก รูปทรง สร้างเป็นภาพตัวการ์ตูนผู้หญิงกับบรรดาสัตว์ลักษณะทางเพศในความคิดของข้าพเจ้า โดยใช้ประสบการณ์และความรู้สึกที่มีผ่านทักษะเป็นผลงาน ซึ่งมีทั้งหมดสี่ชิ้น โดยในแต่ละชิ้นผ่านการร่างและขยายภาพเป็นขนาดผลงานจริง จากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการสร้างงานจิตรกรรมสีอะครีลิคจนสำเร็จเป็นผลงานจริงทั้งสี่ชิ้น

### ปัญหาและขอเสนอแนะ

ในระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ข้าพเจ้าพบว่า การร่างภาพสีด้วยคอมพิวเตอร์ ช่วยแก้ปัญหาเรื่องเวลาและได้ภาพที่เราต้องการมากที่สุด ทำให้มีความชัดเจนต่อการสร้างงานจริง และหมดปัญหาการแก้ไขภาพย้อนหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

[www.jcbourdais.net](http://www.jcbourdais.net)

[www.gotomanager.com](http://www.gotomanager.com)

[www.japanfocs.org](http://www.japanfocs.org)

[www.jitdrathanee.com](http://www.jitdrathanee.com)

[www.ini3.co.th](http://www.ini3.co.th)

[www.tokyopop.co.uk](http://www.tokyopop.co.uk)

[www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)

[www.cosplay.sharing-info.com](http://www.cosplay.sharing-info.com)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานศิลปะ



ชื่อภาพ ผู้หญิงในคาร์ตูน หมายเลข 1  
 เทคนิค สีอะครีลิค  
 ขนาด 150 x 180 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานศิลปะ



|         |                           |
|---------|---------------------------|
| ชื่อภาพ | ผู้หญิงในคาร์ตุน หมายเลข2 |
| เทคนิค  | สีอะครีลิค                |
| ขนาด    | 120 x 200 ซม.             |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานศิลปะ



ชื่อภาพ ผู้หญิงในการ์ตูน หมายเลข3  
 เทคนิค สีอะครีลิค  
 ขนาด 140 x 240 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานศิลปะ



ชื่อภาพ

ผู้หญิงในการ์ตูน หมายเลข4

เทคนิค

สีอะครีลิค

ขนาด

140 x 240 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นายธานี เอียงอุบล

เกิด 16 เมษายน 2528

ที่อยู่ 93 หมู่ 5 ต.ไร่ส้ม อ.เมือง ถ.เพชรเกษม จ.เพชรบุรี 76000

### ประวัติผู้เขียน

- โรงเรียนวัดคอนไก่เตี้ย
- โรงเรียนพรหมานุสรณ์จังหวัดเพชรบุรี
- ภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

### ประวัติการแสดงผลงาน

- ร่วมแสดงผลงานในกิจกรรมเปิดบ้านวิจิตรศิลป์ ครั้งที่ 1 พ.ศ.2548
- ร่วมแสดงผลงานลาดกระบังนิทรรศน์
- ร่วมแสดงผลงาน New mini Art ณ Hof Art gallery
- ร่วมแสดงผลงาน ประติมากรรมขนาดเล็ก ครั้งที่ 1 ปี พ.ศ.2548
- ร่วมแสดงผลงาน ประติมากรรมขนาดเล็ก ครั้งที่ 2 ปี พ.ศ.2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้