



การบันทึกช่วงเวลาชีวิตผ่านคาแรกเตอร์



โดย

นางสาวชวิตา กองเกียรติคุณ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การบันทึกช่วงเวลาชีวิตผ่านคาแรกเตอร์



โดย
นางสาวชวิศา กองเกียรติคุณ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

RECORDING LIFE MOMENTS THROUGH CHARACTERS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts Visual Arts
Academic Year 2024
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ การบันทึกช่วงเวลาชีวิตผ่านคาแรกเตอร์
โดย นางสาวชวิศา กองเกียรติคุณ
สาขาวิชา ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ นาวิณ เปี้ยดกลาง
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกตามณี
รองศาสตราจารย์ ธณฤกษ์ ทิพย์วารี

คณะกรรมการ ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะกรรมการ ประติมากรรมและ
(ศาสตราจารย์ ทินกร กาษรสุวรรณ) ภาพพิมพ์

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร. ตฤณภัทร ชัยสิทธิ์ศักดิ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์ นาวิณ เปี้ยดกลาง)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกตามณี)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ธณฤกษ์ ทิพย์วารี)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิชาติ พลประเสริฐ)

660120005 : ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2

คำสำคัญ : ducky, คาแรกเตอร์, การบันทึก

นางสาว ชวิศา กองเกียรติคุณ: การบันทึกช่วงเวลาชีวิตผ่านคาแรกเตอร์ อาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์หลัก : รองศาสตราจารย์ นาวิณ เบียดกลาง

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “การบันทึกช่วงเวลาชีวิตผ่านคาแรกเตอร์” มีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้คาแรกเตอร์เป็นตัวแทนของตนเองหรือบุคคลในชีวิต เพื่อเก็บเรื่องราวความรู้สึกและประสบการณ์ในรูปแบบของเป็ด “DUCKY” ซึ่ง “ทำไมถึงสนใจที่จะทำผลงานสร้างสรรค์เกี่ยวกับคาแรกเตอร์” เพราะคาแรกเตอร์สามารถสะท้อนอารมณ์ที่อาจจะพูดหรือแสดงออกโดยตรงไม่ได้ ทำให้สามารถถ่ายทอดความรู้สึกออกมาได้ง่ายผ่าน ท่าทาง สีหน้าที่แสดงความรู้สึก การแต่งตัวหรือสถานที่ประกอบภาพและ การบันทึกเรื่องราวผ่านคาแรกเตอร์ ยังสามารถสะท้อนถึงการเติบโต เป้าหมายและ การเปลี่ยนแปลงของผู้สร้างเมื่อเวลาผ่านไปเราอาจจะเห็น การพัฒนาของตัวเองผ่านเรื่องราวที่เล่าผ่านตัวคาแรกเตอร์และในบางครั้งการบันทึกเรื่องราวบางอย่างเกี่ยวกับคาแรกเตอร์ก็เป็นความสนุกและเป็นพื้นที่สำหรับจินตนาการ โดยไม่จำเป็นต้องมีความหมายหรือการตีความอย่างลึกซึ้งจนเกินไป



660120005 : Major Visual Arts

Keyword : ducky, Characters

MISS Chavisa KONGKIATTIKHUN : Recording life moments through characters

Thesis advisor : Assistant Professor Nawin Baidklang

characters

Thesis Advisor Associate Profess Nawin Biadklang

The creation of the thesis project “Recording Life Moments Through a The creation of the thesis project “Recording Life Moments Through a Character” aims to use a character as a representation of oneself or people in one’s life, capturing memories, emotions, and experiences through the form of “DUCKY” a duck.

Why focus on creating a character-based work?

Characters can express emotions that might be difficult to convey directly. They allow feelings to be communicated more easily through gestures, facial expressions, clothing, background settings, and storytelling.

Additionally, recording life experiences through a character can reflect personal growth, goals, and changes over time. As time passes, one may observe self-development through the stories told via the character.

At times, documenting certain aspects of life through a character is simply an enjoyable and imaginative process, without necessarily requiring deep meaning or interpretation. aims to use a character as a representation of oneself or people in one’s life, capturing memories, emotions, and experiences through the form of “DUCKY” a duck.

กิตติกรรมประกาศ

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “การบันทึกช่วงเวลาชีวิตผ่านคาแรกเตอร์” ได้รับความกรุณาจาก บิดามารดาและอาจารย์ที่ปรึกษาทุกท่านที่คอยสนับสนุนและให้คำปรึกษาคอยสนับสนุนทั้งกำลังแรงกาย และทรัพย์ให้ได้ศึกษาเล่าเรียนตลอดจนการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากรองศาสตราจารย์นาวิน เบียดกลางผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ซึ่งให้แนวทางในการ สร้างสรรค์ผลงานรวมทั้งให้กำลังใจเพื่อทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปจนถึงคณาจารย์ในภาควิชา จิตรกรรมทุกท่านผู้ประสิทธิ์ประสาทวิทยาความรู้ สถาบันศึกษา รวมถึงสรรพสิ่งที่ให้ประสบการณ์ ความรู้ความเข้าใจตลอดจนความชำนาญทางศิลปะแก่ข้าพเจ้าในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด นี้ข้าพเจ้ารู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของทุกท่านเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมาก ณ โอกาสนี้

ชวิศา กองเกียรติคุณ



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฌ
บทที่ 1.....	1
บทนำ.....	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
2. ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
3. วัตถุประสงค์.....	4
4. สมมุติฐานของการสร้างสรรค์.....	4
5. แนวความคิดของการสร้างสรรค์.....	5
6. ขอบเขตของการศึกษา.....	5
7. ขั้นตอนของการศึกษา.....	6
8. วิธีการศึกษา.....	7
9. อุปกรณ์และวิธีทำ.....	7
10. แหล่งข้อมูล.....	8
บทที่ 2.....	10
ข้อมูลและศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน.....	10
12. ส่วนที่2 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับ “การบันทึกช่วงเวลาชีวิตผ่านคาแรเตอร์”	11

13. ส่วนที่ 3 ข้อมูลผลงานสร้างสรรค์จากศิลปินกรณีศึกษา.....	12
14. ส่วนที่ 4 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง “การบันทึกช่วงเวลาชีวิตผ่าน คาแรกเตอร์”	14
15. ผลงานของศิลปิน Alex Face.....	15
16. ศิลปินผู้สร้างสรรค์เด็กน้อยน่ารักกันยายนารายัน Yoshitomo Nara	17
17. ก้องกาน กันตภณ เมธิกุล ศิลปินผู้เปลี่ยน “รู” ให้กลายเป็น “ประตูลูกโลกที่ต้องการ”	18
บทที่ 3	20
วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์.....	20
18. ขั้นตอนการเก็บข้อมูล	21
19. ผลการสร้างคาแรกเตอร์ด้วยการร่างภาพบางส่วน (Sketch).....	22
20. ขั้นตอนการแสดงเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์.....	25
รายการอ้างอิง.....	52
ประวัติผู้เขียน.....	54



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 เด็ก 3 ตา ผลงานศิลปะของ Alex Face หรือพัชรพล แต่งรีน	15
ภาพที่ 2 เด็กน้อยน่ารักก้นยี่ตาร้ายรั้น ผลงานศิลปะของ Yoshitomo Nara.....	17
ภาพที่ 3 Teleport ผลงานศิลปะของ ก้องกาน กันตภณ เมธิกุล.....	18
ภาพที่ 4 ภาพร่างผลงาน “Ducky And Croco” ชั้นที่ 1.....	22
ภาพที่ 5 ภาพร่างผลงาน “Ducky And Croco” ชั้นที่ 2.....	23
ภาพที่ 6 ภาพร่างผลงาน “Ducky And Croco” ชั้นที่ 3.....	23
ภาพที่ 7 ภาพร่างผลงาน “Ducky And Croco” ชั้นที่ 4.....	24
ภาพที่ 8 ภาพร่างผลงาน “Ducky And Croco” ชั้นที่ 5.....	24
ภาพที่ 9 ลงสีพื้นหลังและไล่แสงเงาด้วยแอร์บรัช “Ducky And Croco”	25
ภาพที่ 10 ค่อยๆเก็บรายละเอียดที่ละส่วนโดยเริ่มจากดวงตา “Ducky And Croco”	25
ภาพที่ 11 ลงสีชั้นที่ 1 และ 2 ค่อยๆคัดแสงเงาเบื้องต้น “Ducky And Croco”	26
ภาพที่ 12 ลงสีชั้นที่ 3 และ 4 “Ducky And Croco”	26
ภาพที่ 13 ลงสีชั้นที่ 5 และ 6 พอสีเริ่มเต็มก็เริ่มการเก็บรายละเอียด “Ducky And Croco”	27
ภาพที่ 14 เริ่มเก็บรายละเอียดที่ละส่วน “Ducky And Croco”	27
ภาพที่ 15 ใส่ Text ทับตัวคาแรกเตอร์ด้วยการพ่นแอร์บรัช “Ducky And Croco”	28
ภาพที่ 16 ใส่แสงที่ Text ผลงานเสร็จสมบูรณ์ “Ducky And Croco”	28

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคปัจจุบัน การเล่าเรื่อง (Narrative) กลายเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะในศิลปะวรรณกรรมสื่อภาพยนตร์หรือแม้แต่งานออกแบบตัวเรื่องราวไม่เพียงแต่ทำหน้าที่ให้ความบันเทิงหากแต่ยังเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดแนวคิดความรู้สึกหรือประสบการณ์ส่วนบุคคลและสังคมโดยเฉพาะในงานศิลปะร่วมสมัยซึ่งศิลปินจำนวนมากเริ่มหันมาใช้ “คาแรกเตอร์” หรือ “ตัวละคร” เป็นเครื่องมือในการสร้างเรื่องราวเชิงนามธรรมที่เข้าถึงผู้ชมได้ง่ายและมีความเป็นเอกลักษณ์ อย่างไรก็ตามแม้การใช้คาแรกเตอร์เพื่อเล่าเรื่องจะพบเห็นได้อย่างแพร่หลายในแวดวงสื่อและวัฒนธรรมป๊อป เช่น แอนิเมชัน การ์ตูน หรือเกม แต่ในบริบทของ งานวิจิตรศิลป์การใช้คาแรกเตอร์ในฐานะเครื่องมือในการ “บันทึกเรื่องราว” ส่วนตัวยังคงเป็นแนวทางที่ได้รับการสำรวจน้อยทั้งที่วิธีการดังกล่าวสามารถเปิดพื้นที่ให้ศิลปินสะท้อนตัวตน ความทรงจำ อารมณ์ และประสบการณ์ชีวิตผ่านภาษาทางภาพได้อย่างลึกซึ้ง

การวิจัยนี้จึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษากระบวนการ “การบันทึกเรื่องราวผ่านคาแรกเตอร์” โดยเลือกใช้ คาแรกเตอร์เปิด เป็นกรณีศึกษา เนื่องจากเป็นตัวละครที่มีลักษณะกึ่งสมจริงกึ่งสมมุติที่สามารถปรับเปลี่ยนและใส่อารมณ์ได้หลากหลาย ทั้งยังมีความเป็นกลางทางเพศและบุคลิก ทำให้เปิดโอกาสให้ศิลปินบันทึกประสบการณ์ที่หลากหลายได้โดยไม่ถูกจำกัดด้วยรูปแบบหรือกรอบทางสังคม การวิจัยนี้มีความสำคัญทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ โดยในทางทฤษฎี จะช่วยเติมเต็มองค์ความรู้ด้านการเล่าเรื่องในงานวิจิตรศิลป์ผ่านคาแรกเตอร์ ส่วนในทางปฏิบัติ จะเป็นแนวทางให้กับศิลปินรุ่นใหม่ในการใช้ตัวละครเป็นเครื่องมือในการสื่อสารหรือเก็บรักษาประสบการณ์ชีวิตของตนเอง ผ่านการออกแบบที่มีความหมายเฉพาะตัว

1.1 การบันทึกเรื่องราวผ่านคาแรกเตอร์

การบันทึกเรื่องราวผ่านคาแรกเตอร์ หมายถึงกระบวนการถ่ายทอด ประมวล หรือจดจำ เรื่องราว ประสบการณ์ หรือแนวคิดต่าง ๆ ผ่านการออกแบบและพัฒนาตัวละคร (Character) ซึ่งตัวละครนั้นอาจไม่เพียงแต่เป็นตัวแทนทางภาพ แต่ยังสามารถสะท้อนอารมณ์ ความคิด หรือบริบททางสังคม วัฒนธรรม และประสบการณ์ส่วนบุคคลได้อย่างลุ่มลึก

1.2 ความหมายของการบันทึก

ในที่นี้ “การบันทึก” ไม่จำเป็นต้องเป็นการเขียนข้อความลงบนกระดาษหรือบันทึกเสียง แต่หมายถึงการ รักษาและส่งต่อข้อมูลหรือความหมาย บางอย่างไว้ในรูปแบบที่สามารถเข้าถึงและตีความได้ในภายหลัง ตัวละครจึงทำหน้าที่เป็น “ภาษา” ที่บรรจุเรื่องราวเอาไว้ และอาจเปิดเผยเนื้อหาเหล่านั้นผ่านรูปลักษณ์ ท่าทาง สีหน้า เครื่องแต่งกาย หรือพฤติกรรม

1.3 คาแรกเตอร์ในฐานะสื่อกลาง

คาแรกเตอร์ หรือ “ตัวละคร” เป็นองค์ประกอบสำคัญในงานสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นในวรรณกรรม ภาพยนตร์ แอนิเมชัน หรือแม้แต่งานจิตรกรรม ตัวละครสามารถสร้างความผูกพันทางอารมณ์กับผู้ชม และกลายเป็นตัวแทนของบางสิ่งบางอย่าง เช่น ความกลัว ความกล้าหาญ ความสูญเสีย หรือความหวัง คาแรกเตอร์จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการ ถ่ายทอดเรื่องราวอย่างเป็นรูปธรรม ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและตีความเรื่องราวได้แม้ไม่มีคำอธิบายโดยตรง

1.4 การบันทึกที่มีชีวิต

การบันทึกผ่านคาแรกเตอร์แตกต่างจากการบันทึกในลักษณะอื่น เพราะมันมีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง และสามารถพัฒนาได้ ตัวละครที่เติบโตในเรื่องราวสามารถสื่อให้เห็นถึงพัฒนาการของแนวคิดหรือความรู้สึกของผู้สร้าง ตลอดจนสะท้อนสภาพสังคมในเวลานั้น ๆ ได้ด้วย

2. ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานภายใต้หัวข้อนี้มีเป้าหมายเพื่อใช้ “คาแรกเตอร์” เป็นสื่อกลางในการบันทึกเรื่องราว ความรู้สึกและประสบการณ์ของผู้สร้างโดยคาแรกเตอร์จะทำหน้าที่เป็นตัวแทนของตัวเองหรือบุคคลในชีวิตถ่ายทอดและพัฒนาการการเติบโตและอารมณ์ความรู้สึกในช่วงเวลาต่างๆผ่านภาพลักษณ์ สีหน้า ท่าทางและองค์ประกอบอื่นๆ เหตุผลในการเลือกคาแรกเตอร์ “เป็ด” และ “จระเข้” (Ducky And Croco) ในการพัฒนาคาแรกเตอร์เพื่อบันทึกและถ่ายทอดเรื่องราวส่วนบุคคล การเลือกสิ่งมีชีวิตหรือรูปแบบตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ ย่อมมีผลโดยตรงต่อการสื่ออารมณ์ บุคลิก และมุมมองของผู้สร้างสรรค์ ในงานวิจัยฉบับนี้ ได้เลือกใช้ “เป็ด” และ “จระเข้” เป็นคาแรกเตอร์หลัก ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

2.1 คาแรกเตอร์ “เป็ด” ลักษณะกายภาพและพฤติกรรมเป็ดเป็นสัตว์ที่มีความหลากหลายทางบุคลิก ซึ่งสามารถอยู่ได้ทั้งบนบก ในน้ำ และในอากาศ บินได้ในระยะสั้น แสดงถึงความยืดหยุ่น ความคลุ้มเครือ และการเป็นตัวกลางที่ไม่สุดโต่งเป็ดจึงถูกเลือกเพื่อสะท้อนความไม่มั่นคงในตัวตนการ

ลื่นไหลทางอารมณ์หรือช่วงเปลี่ยนผ่านในชีวิตความขัดแย้งในรูปลักษณะเปิดมีรูปลักษณะที่ดูน่ารัก เรียบง่าย ไร้พิษภัย แต่ในบางบริบทอาจมีท่าทางที่ดู

ไร้สาระหรือเหงาซึ่งเหมาะสำหรับสื่ออารมณ์ที่หลากหลายเช่น ความอ่อนโยน ซ่อนความเศร้า หรือการประชดประชันความเป็นกลางทางสังคมและเพศคาแรกเตอร์เปิดสามารถปรับแต่งให้อยู่ในเพศหรือลักษณะนิสัยแบบใดก็ได้ จึงเปิดพื้นที่ให้สะท้อนตัวตนของศิลปินได้โดยไม่มีกรอบจำกัด

2.2 คาแรกเตอร์ “จระเข้” ความเปรียบต่างทางบุคลิกจระเข้เป็นสัตว์ที่ดูน่าเกรงขาม มีเกราะ มีเขี้ยว และพฤติกรรมที่เรียบง่ายแต่ดุดัน ซึ่งตรงกันข้ามกับเปิดในหลายด้าน การมีจระเข้เป็นคาแรกเตอร์ร่วม จึงช่วยสร้าง “คู่อริข้าม” ที่น่าสนใจในเชิงการเล่าเรื่องและความรู้สึกการแทนความรู้สึกภายในจระเข้ในบริบทของงานนี้ไม่ได้ถูกนำเสนอแบบน่ากลัวเพียงอย่างเดียวแต่อาจแทนด้านที่แข็งแกร่งแต่ซ่อนอยู่เช่น ความโกรธ ความกลัว หรือแรงผลักดันที่ปกติไม่ได้แสดงออกทำให้เปิดและจระเข้กลายเป็นคู่ตัวละครที่สามารถแสดงความขัดแย้งในจิตใจของผู้สร้างได้อย่างมีชั้นเชิงการคงอยู่และเอาตัวรอดจระเข้เป็นสัตว์ที่อยู่รอดมานานในประวัติศาสตร์เป็นเหมือนสัญลักษณ์ของความอดทน การปรับตัว และการดำรงอยู่ ซึ่งอาจสัมพันธ์กับธีมเรื่องของ “การเผชิญปัญหา” หรือ “การต่อสู้ภายใน” ความสัมพันธ์ระหว่างเปิดและจระเข้ (Ducky and Croco) ภายในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้

คาแรกเตอร์ “Ducky” และ “Croco” ถูกสร้างขึ้นในฐานะคู่ตัวละครที่มีความแตกต่างทางบุคลิกแต่สามารถดำรงอยู่ร่วมกันได้อย่างสมดุล ทั้งสองตัวละครไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบด้านรูปลักษณะหรือความน่ารัก หากแต่ทำหน้าที่เป็น “ผู้บันทึก” และ “ผู้สะท้อน” สภาพภายในของผู้สร้าง อันรวมถึงความรู้สึก ความทรงจำ และประสบการณ์ชีวิต Ducky มีบทบาทเป็นตัวแทนของความอ่อนไหว ความสงสัย ความเปราะบาง และความน่ารัก ไร้เดียงสา มักปรากฏในบทบาทของผู้สังเกตโลกอย่างเงียบงันหรือผู้ตั้งคำถามกับสิ่งรอบตัว คาแรกเตอร์นี้ถูกออกแบบให้มีรูปลักษณะที่เป็นมิตรและเข้าถึงง่าย สื่อถึงด้านอ่อนโยนและเปราะบางของมนุษย์ที่มักถูกซ่อนไว้จากสังคมภายนอก ในขณะที่ Croco ทำหน้าที่เป็นภาพสะท้อนของพลังงานภายในที่เข้มแข็ง กล้าหาญ หรือบางครั้งก็เก็บกดและลึกลับ คาแรกเตอร์จระเข้ไม่ได้ถูกนำเสนอในรูปแบบสัตว์ร้ายตามภาพจำทั่วไป แต่ถูกออกแบบให้มีลักษณะที่น่าเกรงขามกึ่งอบอุ่น เสมือนเป็นพลังภายในที่ซ่อนอยู่ในจิตใจเป็นด้านที่ช่วยปกป้อง Ducky หรือเผชิญหน้ากับสิ่งที่ Ducky ไม่สามารถทำได้ ความสัมพันธ์ระหว่าง Ducky และ Croco จึงไม่ได้ตั้งอยู่บนความขัดแย้ง หากแต่เป็นความสัมพันธ์แบบคู่อริข้ามที่เกื้อกูลกันซึ่งสามารถตีความในระดับที่ลึกซึ้งได้ว่าเป็นการสำรวจตัวตนภายในของมนุษย์ที่มีทั้งด้านสว่างและด้านมืด, ความอ่อนโยนและความเข้มแข็ง หรือแม้แต่วิสัยความเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ภายในจิตใจดวงเดียวกัน การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่าง Ducky และ Croco ผ่านฉากต่าง ๆ ไม่เพียงแต่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่าง

บุคคลแต่ยังเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมมองเห็นการสนทนาในระดับจิตวิทยาระหว่าง ความกลัว ความกล้าหาญ ความฝัน และความจริง ซึ่งเป็นแก่นสำคัญของการเล่าเรื่องในงานวิจิตรศิลป์ร่วมสมัย

3. วัตถุประสงค์

3.1 เพื่อศึกษาบทบาทของคาแรกเตอร์ในฐานะเครื่องมือในการบันทึกและถ่ายทอดเรื่องราว ส่วนบุคคลผ่านงานศิลปะ

3.2 เพื่อออกแบบและพัฒนาคาแรกเตอร์ “Ducky” และ “Croco” ให้เป็นตัวแทนของ อารมณ์ ความคิดและประสบการณ์ภายในของผู้สร้าง

3.3 เพื่อสร้างสรรค์ชุดผลงานศิลปะที่ใช้คาแรกเตอร์เป็นสื่อกลางในการเล่าเรื่อง และสะท้อน ความสัมพันธ์เชิงจิตวิทยาระหว่างคาแรกเตอร์ทั้งสอง

3.4 เพื่อวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของการใช้คาแรกเตอร์เชิงสัญลักษณ์ในฐานะ “ภาษา” สำหรับบันทึกเรื่องราวเชิงนามธรรมในบริบทของงานวิจิตรศิลป์ร่วมสมัย

4. สมมุติฐานของการสร้างสรรค์

4.1 การใช้คาแรกเตอร์ที่มีบุคลิกชัดเจน เช่น “Ducky” และ “Croco” สามารถเป็นเครื่องมือ ในการบันทึกและ ถ่ายทอดเรื่องราวส่วนบุคคลในเชิงอารมณ์และจิตวิทยาได้อย่างมีประสิทธิภาพ มากกว่าการใช้ภาพนามธรรมเพียงอย่างเดียว

4.2 ความสัมพันธ์ระหว่างคาแรกเตอร์ที่มีลักษณะตรงข้ามกัน อ่อนโยน แข็งแกร่ง สว่าง มีด เจียบ กล้าแสดงออก สามารถสะท้อนความซับซ้อนของจิตใจมนุษย์ และช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงความหมาย ของเรื่องราวได้ง่ายขึ้น

4.3 การบันทึกเรื่องราวผ่านคาแรกเตอร์ในรูปแบบภาพชุดหรือฉากต่าง ๆ จะช่วยเปิดพื้นที่ให้ ผู้ชมสามารถตีความเรื่องราวได้หลากหลายและ สามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัวของตนเอง ได้

4.4 การสร้างคาแรกเตอร์ในเชิงสัญลักษณ์ ช่วยให้ศิลปินสามารถพูดถึงเรื่องส่วนตัวที่ซับซ้อน ได้โดยไม่ต้องเปิดเผยตรง ๆ และเปิดโอกาสให้เกิดการสะท้อนตัวตนอย่างอิสระและปลอดภัย

5. แนวความคิดของการสร้างสรรค์

แนวความคิดหลักของการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ คือการใช้คาแรกเตอร์ที่มีลักษณะเฉพาะอย่าง “Ducky” และ “Croco” เป็นตัวแทนเชิงสัญลักษณ์ในการบันทึกและถ่ายทอดเรื่องราวส่วนตัว ประสบการณ์ชีวิต และสภาวะทางอารมณ์ของผู้สร้าง ผ่านกระบวนการทางศิลปะ โดยมุ่งเน้นให้คาแรกเตอร์ทั้งสองทำหน้าที่เสมือน

“ภาษาทางภาพ” ที่สามารถสื่อสารสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่น ความรู้สึกโดดเดี่ยว ความกลัว ความสงสัย ความอบอุ่น หรือความผูกพัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีมิติ คาแรกเตอร์ “Ducky” ถูกออกแบบให้เป็นตัวแทนของด้านอ่อนไหว อ่อนโยน หรือเปราะบางในจิตใจมนุษย์ ในขณะที่ “Croco” แสดงออกถึงด้านที่แข็งแกร่ง ซ่อนเร้น หรือปกป้อง ซึ่งทั้งสองคาแรกเตอร์นี้สามารถอยู่ร่วมกันในฉากเดียวกันเพื่อสะท้อนความสัมพันธ์เชิงจิตวิทยา เช่น

ความขัดแย้งในตนเอง ความต้องการความเข้าใจ หรือการประคับประคองตนเองในช่วงเวลาแห่งความไม่มั่นคง การสร้างสรรค์เน้นการออกแบบฉากและสถานการณ์ที่คาแรกเตอร์ทั้งสองมีปฏิสัมพันธ์กันในบริบทต่างๆ เพื่อสร้างพื้นที่ในการเล่าเรื่องที่ไม่ใช้ถ้อยคำแต่เปิดโอกาสให้ผู้ชมตีความจากสัญลักษณ์ พฤติกรรม และบรรยากาศภายในภาพซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการเล่าเรื่องผ่านรูปแบบภาพเชิงอุปมาแนวทางการทำงานจึงเน้นกระบวนการผสมผสานระหว่าง การเล่าเรื่อง การออกแบบคาแรกเตอร์ การใช้สีและแสงในฉาก และการจัดองค์ประกอบที่เน้นอารมณ์ เพื่อสร้างผลงานที่ไม่เพียงแต่เล่าเรื่องของผู้สร้างเท่านั้นแต่ยังเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเองได้อย่างอิสระ

6. ขอบเขตของการศึกษา

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้มีขอบเขตเน้นการศึกษาและพัฒนาคาแรกเตอร์ “Ducky” และ “Croco” ในบริบทของการปรับตัวทางอารมณ์และจิตใจ ผ่านการอยู่ร่วมกันในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ถูกออกแบบขึ้นเพื่อสะท้อนพัฒนาการของความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครทั้งสอง โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะหลัก ได้แก่

6.1 ระยะที่ 1 คือ ระยะของความไม่เข้าใจกัน (Initial Conflict)

คาแรกเตอร์ทั้งสองมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนทั้งด้านบุคลิก ทักษะคติ และพฤติกรรม ซึ่งก่อให้เกิดความตึงเครียด ความเข้าใจผิด หรือการปะทะกันในระดับอารมณ์ จุดนี้เน้นการสร้างสถานการณ์ที่สะท้อน ความไม่สอดคล้องของโลกภายในเช่น ความกลัว การไม่เปิดใจ หรือการตั้งกำแพงทางอารมณ์

6.2 ระยะที่ 2 คือ ระยะของการเรียนรู้และปรับตัว (Adaptation)

Ducky และ Croco ค่อย ๆ เรียนรู้ที่จะยอมรับความแตกต่างของกันและกัน ผ่านการเผชิญเหตุการณ์ร่วมกันในฉากต่าง ๆ เช่น การช่วยเหลือกัน การหลงทาง การทะเลาะเบาะ ๆ หรือการเห็นมุมใหม่ของอีกฝ่าย

ระยะนี้แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงภายใน เช่น ความลังเลใจ การเริ่มเข้าใจผู้อื่น และการลดอัตตา

6.3 ระยะที่ 3 คือ ระยะของความสัมพันธ์ที่ยั่งยืน (Bonding)

เมื่อผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ มาแล้ว คาแรกเตอร์ทั้งสองสามารถดำรงอยู่ร่วมกันอย่างเกื้อกูล เข้าอกเข้าใจกัน และเกิดความผูกพันที่ลึกซึ้ง จุดนี้เน้นการนำเสนอฉากที่สื่อถึงความเป็น “เพื่อนรัก” การยอมรับซึ่งกันและกันโดยไม่มีเงื่อนไข และการอยู่ร่วมกันในพื้นที่ที่มีความหมายร่วมกัน

ขอบเขตของการสร้างสรรค์จะจำกัดอยู่ภายใต้การนำเสนอพัฒนาการดังกล่าวผ่าน ชุดผลงานศิลปะ เช่น จิตรกรรม หรือสื่อผสม โดยเน้นการจัดแสดงแบบลำดับเชิงเรื่องราว (narrative sequence) ที่แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงทั้งภายนอกและภายในของคาแรกเตอร์

7. ขั้นตอนของการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ดำเนินการผ่านกระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยมีลำดับขั้นตอนหลัก ดังนี้

7.1 ศึกษาทฤษฎีและงานที่เกี่ยวข้อง ทำการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลด้านทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องผ่านคาแรกเตอร์ ทฤษฎีเชิงจิตวิทยาเกี่ยวกับความสัมพันธ์และการปรับตัว ตลอดจนศึกษาผลงานของศิลปินหรือนักสร้างสรรค์ที่ใช้คาแรกเตอร์ในการเล่าเรื่อง เพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนางานของตนเอง

7.2 วิเคราะห์ตัวตนและประสบการณ์ของผู้สร้าง ทบทวนและสะท้อนประสบการณ์ส่วนตัว ความรู้สึก หรือปัญหาทางอารมณ์ที่ต้องการถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของเรื่องราว เพื่อกำหนดสาระสำคัญและธีมหลักของงานสร้างสรรค์

7.3 ออกแบบคาแรกเตอร์ Ducky และ Croco พัฒนาคาแรกเตอร์ทั้งสองโดยคำนึงถึงบุคลิกภาษาท่าทาง สี รูปร่าง และสัญลักษณ์ เพื่อให้สามารถสะท้อนลักษณะทางอารมณ์ที่แตกต่างกัน และเปิดโอกาสให้เกิดการปะทะหรือเกื้อกูลระหว่างกันในเชิงเนื้อเรื่อง

7.4 สร้างสรรค์ฉากและสถานการณ์ ออกแบบฉากต่าง ๆ ที่สะท้อนพัฒนาการของความสัมพันธ์ ตั้งแต่ช่วงที่ยังไม่เข้าใจกัน จนถึงการเป็นเพื่อนรัก โดยใช้เทคนิคทางศิลปะที่เหมาะสม

เช่น จิตรกรรมเชิงเล่าเรื่อง การจัดองค์ประกอบที่สื่ออารมณ์ การเลือกใช้แสง สี และพื้นที่ว่างเพื่อเน้นความรู้สึก

7.5 จัดลำดับเนื้อหาเป็นชุดงานศิลปะ นำผลงานที่สร้างสรรค์มาจัดลำดับอย่างมีเรื่องราว เพื่อให้ผู้ชมสามารถติดตามพัฒนาการของตัวละครและตีความสารที่ผู้สร้างต้องการสื่อ

7.6 วิเคราะห์และประเมินผลการสร้างสรรค์ สะท้อนผลของการสร้างงานทั้งในแง่กระบวนการ ความสัมพันธ์ของคาแรกเตอร์กับประสบการณ์ส่วนตัว และการสื่อสารกับผู้ชม พร้อมทั้งประเมินข้อดี ข้อจำกัด และแนวทางพัฒนาต่อไป

8. วิธีการศึกษา

8.1 วางแนวคิดหลักของคาแรกเตอร์ เช่นรูปลักษณ์นิสัย หรือสัญลักษณ์ที่สื่อถึงตนเองและเนื้อหาที่จะเล่าเรื่อง

8.2 กำหนดสไตล์ศิลปะ และเทคนิคขนาดที่ใช้ในการนำเสนอ

8.3 การบันทึกสิ่งที่สนใจด้วยการเขียนภาพร่างด้วยดินสอลงบนกระดาษ หรือ Ipad โดยการวางโครงสร้างของคาแรกเตอร์ และทดลองออกแบบท่าทาง สีหน้า และองค์ประกอบรอบตัว

8.4 แก้ไขและปรับปรุงตามแนวความคิดที่ต้องการให้สื่อสารได้ชัดเจน

8.5 เริ่มกระบวนการสร้างสรรค์

8.6 เริ่มกระบวนการสร้างสรรค์

8.7 วิเคราะห์ผลงานเพื่อแก้ไขและพัฒนาผลงานเพื่อนำเสนอผลงานต่ออาจารย์ในภาควิชา เพื่อประเมินวิทยานิพนธ์เป็นระยะ และปรับปรุงเพื่อแก้ไขเป็นระยะเพื่อพัฒนาผลงานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

9. อุปกรณ์และวิธีทำ

9.1 โครงเฟรมทำด้วยไม้และขึงด้วยผ้าใบแคนวาส

9.2 จี้นรูปบนเฟรมผ้าใบแคนวาสด้วยดินสอ

9.3 ลงสีด้วยการใช้สีอะคริลิก และแอร์บรัช

9.4 เก็บรายละเอียดด้วยแอร์บรัชและพู่กันเบอร์เล็ก

9.5 เมื่องานแห้งทำการทาขอบเฟรมด้วยสีอะคริลิกสีดำ

9.6 เคลือบผลงานด้วย Acrylic Varnish Amsterdam จำนวน 2-3 รอบ

9.7 ห่อผลงานด้วยบับเบิลและนำไปจัดวางให้สวยงามเพื่อนำเสนอต่ออาจารย์ในภาคเพื่อประเมิน

10. แหล่งข้อมูล

10.1 การบันทึกเรื่องราวที่ประทับใจหรือเรื่องราวในชีวิตประจำวันของข้าพเจ้าผ่านการสเก็ตซ์ภาพ

10.2 แหล่งข้อมูลทางวัสดุ การใช้สีในรูปแบบของงานป๊อปอาร์ต หนังสือเกี่ยวกับการออกแบบคาแรกเตอร์ และแหล่งข้อมูลด้านรูปแบบการติดตั้งเพื่อนำเสนอผลงาน

10.3 หนังสือด้าน ศิลปะและจิตวิทยาการแสดงออกที่เกี่ยวกับการใช้คาแรกเตอร์เป็นเครื่องมือสะท้อนอารมณ์

บทสรุป

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาศักยภาพของคาแรกเตอร์ในฐานะเครื่องมือทางศิลปะสำหรับการบันทึกและถ่ายทอดเรื่องราวส่วนบุคคล ผ่านการออกแบบคาแรกเตอร์หลักสองตัวคือ “Ducky” และ “Croco” ซึ่งเป็นตัวแทนเชิงสัญลักษณ์ของสภาวะภายในและอารมณ์ของผู้สร้าง โดย Ducky แสดงถึงความเปราะบาง ความอ่อนไหว และความรู้สึกไม่มั่นคง ในขณะที่ Croco สะท้อนด้านที่เข้มแข็ง เจียวขริม และซ่อนความรู้สึกเอาไว้ภายใน ซึ่งทั้งสองตัวละครนี้เป็นภาพสะท้อนของบุคลิกภายในที่มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน แกนหลักของการวิจัยอยู่ที่การสำรวจพัฒนาการของความสัมพันธ์ระหว่าง Ducky และ Croco ตั้งแต่ช่วงที่ยังไม่เข้าใจกัน มีความขัดแย้งหรือช่องว่างทางอารมณ์ ไปจนถึงการเรียนรู้ ปรับตัว และยอมรับกันและกัน จนนำไปสู่การก่อเกิดมิตรภาพที่มั่นคงและลึกซึ้งซึ่งผลงานที่สร้างขึ้นจึงเป็นชุดภาพเล่าเรื่องที่สื่อสารการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของทั้งสองตัวละครผ่านฉากและสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเน้นการใช้สี แสง การจัดองค์ประกอบภาพ และภาษากายของตัวละครในการถ่ายทอดสารผลจากการสร้างสรรค์พบว่าการใช้คาแรกเตอร์ที่มีบุคลิกลึกซึ้งและมีพัฒนาการอย่าง Croco และ Ducky ไม่เพียงแต่ช่วยในการสื่อสารเรื่องราวส่วนตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่านั้น แต่ยังสามารถทำหน้าที่เป็น “กระจกสะท้อนจิตใจ” ที่ผู้ชมสามารถใช้เพื่อสำรวจอารมณ์และประสบการณ์ของตนเองได้ด้วย โดยเฉพาะการแสดงออกของ Croco ซึ่งแม้จะดูสงบนิ่ง แต่กลับซ่อนความอาทร ความกลัว หรือแม้แต่ความอ่อนแอไว้ภายในอย่างแนบเนียน ส่งผลให้เกิดความสมดุลและความลึกในมิติของเรื่องราว

การวิจัยนี้จึงแสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ของการนำคาแรกเตอร์ที่มีความสัมพันธ์กันเชิงจิตวิทยา เช่น Ducky และ Croco มาใช้ในงานศิลปะร่วมสมัย ไม่เพียงเพื่อวัตถุประสงค์เชิงความบันเทิงหรือการออกแบบเท่านั้น แต่ยังสามารถเป็นเครื่องมือทางอารมณ์ที่ช่วยให้ผู้สร้างได้เข้าใจตนเอง และเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการตีความ สะท้อน และเยียวยาจิตใจได้อย่างลึกซึ้งอีกด้วย



บทที่ 2

ข้อมูลและศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “การบันทึกช่วงเวลาชีวิตผ่านคาแรกเตอร์” มีจุดมุ่งหมายในการถ่ายทอดประสบการณ์ส่วนบุคคลและสภาวะทางอารมณ์ผ่านการออกแบบและพัฒนาคาแรกเตอร์ โดยเน้นให้ตัวละครสามารถทำหน้าที่เป็นตัวแทนของผู้สร้างได้อย่างชัดเจน ในครั้งนี้ได้เลือกใช้คาแรกเตอร์ “Ducky” ซึ่งเป็นตัวแทนของเปิดมาเป็นสื่อกลางในการบันทึกช่วงเวลาชีวิตเนื่องจากลักษณะของเปิดนั้นมักถูกมองว่าเป็นสัตว์ที่ น่ารัก

ดูขี้เล่น ตลก และไม่สมบูรณ์แบบ แต่ในความไม่สมบูรณ์แบบนั้นกลับแฝงไว้ด้วยเสน่ห์ ความอบอุ่น และเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งสอดคล้องกับภาพสะท้อนของตัวศิลปินเองในฐานะบุคคลหนึ่งที่มีทั้งความเปราะบางและความจริงใจในแบบเฉพาะตัวขณะเดียวกัน คาแรกเตอร์ “Croco” ซึ่งเป็นจระเข้ ก็ถูกพัฒนาควบคู่กันในฐานะคาแรกเตอร์ที่มีบุคลิกต่างจาก Ducky อย่างชัดเจน Croco เป็นตัวแทนของด้านที่สงบ ขรึม ซ่อนอารมณ์ และดูเข้าถึงยาก

ซึ่งสะท้อนอีกมุมหนึ่งของตัวตนของผู้สร้าง เช่น ความพยายามในการควบคุมอารมณ์ ความเข้มแข็งที่แฝงไว้ด้วยความอ่อนไหว และความขัดแย้งภายในใจที่ต้องเผชิญเมื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นการนำเสนอผลงานศิลปะจึงไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการสร้างคาแรกเตอร์แยกเดี่ยว แต่เน้นการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่าง Ducky และ Croco ผ่านสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อบันทึกเรื่องราวของการปรับตัวและการอยู่ร่วมกัน ซึ่งเปรียบได้กับบทเรียนชีวิตของผู้สร้างเองในโลกจริงในด้านรูปแบบทางศิลปะ ผลงานได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะ “ป๊อปอาร์ต” (Pop Art) ซึ่งเป็นแนวทางที่เน้นการใช้สีสดใส รูปทรงเรียบง่าย และภาพลักษณะที่เป็นมิตรกับผู้ชม เพื่อให้ผลงานศิลปะเข้าถึงง่าย ไม่ดูจริงจังจนเกินไป และเปิดพื้นที่ให้กับการตีความอย่างหลากหลาย นอกจากนี้ยังผสมผสานเทคนิคจิตรกรรมร่วมสมัยที่เน้นการจัดองค์ประกอบภาพ การใช้แสงและเงาเพื่อขับเน้นอารมณ์ของคาแรกเตอร์ในแต่ละฉากอีกด้วย ผลงานชุดนี้จึงไม่ใช่เพียงการสร้างคาแรกเตอร์เพื่อความบันเทิงแต่เป็นการออกแบบตัวละครที่สามารถสะท้อนตัวตนของศิลปิน ถ่ายทอดความรู้สึกภายในและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้ชมผ่านการเล่าเรื่องในเชิงจิตรกรรม โดยใช้หลักการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดจากทั้งศาสตร์ศิลป์ ทฤษฎีการเล่าเรื่อง และทัศนศิลป์เข้ามาประกอบอย่างมีระบบ

11. ส่วนที่1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ “เปิด”และ “จระเข้”

11.1 แนวคิดเกี่ยวกับ “เปิด” (Ducky)

11.1.1 เปิดเป็นสัตว์ที่มีรูปลักษณ์น่ารัก อ่อนโยน และขี้เล่น จึงมักถูกมองว่าเป็นตัวแทนของความไร้เดียงสาและ ความอ่อนโยนในเชิงอารมณ์
เปิดสามารถอยู่ได้ทั้งบนบก ในน้ำ และบางชนิดก็บินได้ จึงเป็นสัญลักษณ์ของ “การปรับตัว” และ “ความยืดหยุ่น” ในชีวิต

11.1.2 ความไม่สมบูรณ์แบบของเปิด เช่น การเดินแบบงุ่มง่าม หรือเสียงร้องตลก กลับสร้างเสน่ห์เฉพาะตัว ทำให้เปิดถูกใช้แทนภาพลักษณ์ของ “ความเปราะบางที่จริงใจ”

11.1.3 ในมุมมองสะท้อนตัวตนของศิลปิน เปิดจึงเป็นตัวแทนของความรู้สึกภายใน เช่น ความไม่มั่นคง ความ เชื่อตรงต่ออารมณ์ และความพยายามเข้าใจตนเอง

11.1.4 ในวัฒนธรรมร่วมสมัย เปิดยังเป็นตัวละครยอดนิยมในการออกแบบคาแรกเตอร์ เพราะเข้าถึง, ง่ายและสามารถถ่ายทอดอารมณ์หลากหลายได้ดี

11.2 แนวคิดเกี่ยวกับ “จระเข้” (Croco)

11.2.1 จระเข้เป็นสัตว์ที่มีความแข็งแกร่ง ดุดัน และมีเกราะภายนอกแข็งแรง จึงมักถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของ “การปกป้องตนเอง” และ “การไม่แสดงอารมณ์”

11.2.2 แม้จะดูแข็งแกร่ง แต่จระเข้ก็มีสายตาที่แสดงอารมณ์ลึกซึ้ง และมีพฤติกรรมระมัดระวัง จึงสื่อถึง “ความอ่อนไหวที่ถูกซ่อนไว้ภายใน”

11.2.3 จระเข้อาศัยอยู่ในน้ำเป็นหลัก จึงสามารถเป็นตัวแทนของ “อารมณ์ใต้สำนึก” หรือ “จิตใจส่วนลึก” ที่ไม่แสดงออกภายนอก

11.2.4 ในบริบทของคาแรกเตอร์ Croco ถูกออกแบบให้สะท้อนมุมมองของศิลปินที่ไม่พูดมาก เก็บอารมณ์ แต่มีความเชื่อตรง มีเหตุผล และพร้อมจะปกป้องสิ่งที่ตนผูกพัน

11.2.5 เมื่อนำมาเทียบกับ Ducky แล้ว Croco ทำหน้าที่เป็น “คู่ตรงข้าม” (contrast character) ที่ช่วยเสริมความชัดเจนของพัฒนาการด้านอารมณ์และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครทั้งสอง

12. ส่วนที่2 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง “การบันทึกช่วงเวลาชีวิตผ่านคาแรกเตอร์”

12.1 การทำสตอรี่บอร์ดผ่านการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

12.2 กราฟฟิกดี จากผนังในสถานที่ต่าง ๆ

12.3 วาดภาพประกอบ

13. ส่วนที่3 ข้อมูลผลงานสร้างสรรค์จากศิลปินกรณีกศึกษา

13.1 ALEX FACE

13.2 YOSHITOMO NARA

13.3 GONGKAN KANTAPON METHEEKUL

13.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ “เปิด”

เปิดเป็นสัญลักษณ์ของ การปรับตัวและความสามารถรอบด้าน เปิดเป็นสัตว์ที่มีความสามารถในหลายด้านแม้อาจไม่ได้เชี่ยวชาญที่สุดในแต่ละด้านแต่สามารถเอาตัวรอดและปรับตัวได้ดีในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน นี่คือเหตุผลที่ทำให้เปิดกลายเป็นสัญลักษณ์ของ “การปรับตัวและความสามารถรอบด้าน” เปรียบเหมือนมนุษย์ที่ต้องเรียนรู้และพัฒนาทักษะหลายด้านแม้อาจไม่เชี่ยวชาญที่สุดในทุกเรื่อง แต่สามารถเอาตัวรอดได้ในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน สะท้อนถึงความสามารถในการปรับตัวของมนุษย์ที่ต้องเปลี่ยนแปลงและพัฒนาเพื่อตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมและความท้าทายใหม่ๆเหมือนมนุษย์ที่ต้องเรียนรู้จากประสบการณ์ทดลองสิ่งใหม่ ๆ และพัฒนาทักษะเพื่อความอยู่รอดและเติบโตในยุคปัจจุบันคนที่สามารถเรียนรู้ทักษะที่หลากหลายและปรับตัวได้ดีจะมีโอกาสมากกว่าคนที่มีความเชี่ยวชาญเดียว

“เปิด” เป็นสัญลักษณ์ของ “การปรับตัวและความสามารถรอบด้าน” เพราะสามารถอยู่รอดได้ในทุกสภาพแวดล้อม ปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลง เรียนรู้จากประสบการณ์ และมีทักษะหลากหลาย แม้จะไม่เชี่ยวชาญที่สุดในทุกด้าน แต่ก็สามารถเอาตัวรอดและพัฒนาไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่อง เหมือนกับมนุษย์ที่ต้องเรียนรู้ เติบโต และปรับตัวกับชีวิตที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

เปิดแสดงถึง “ความไม่สมบูรณ์แบบแต่มีเอกลักษณ์” เปิดเป็นสัตว์ที่ไม่ได้เก่งที่สุดในด้านใดด้านหนึ่ง แต่มีลักษณะเฉพาะตัวที่ทำให้โดดเด่นและน่าจดจำนี้จึงทำให้เปิดเป็นสัญลักษณ์ของความไม่สมบูรณ์แบบแต่มีเอกลักษณ์ซึ่งสามารถอธิบายได้จากหลายมุมมอง สะท้อนถึงมนุษย์ที่อาจไม่ได้สมบูรณ์แบบในทุกด้านแต่มีความสามารถรอบตัวและสามารถใช้จุดแข็งของตัวเองให้เกิดประโยชน์ เปรียบเหมือนมนุษย์ที่อาจมีข้อบกพร่อง แต่เมื่อยอมรับตัวเองและดึงจุดเด่นออกมาก็สามารถสร้างเสน่ห์เฉพาะตัวได้ แนวคิดนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับชีวิต เราไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบ แต่สามารถหาความสวยงามในตัวเองได้ เปิดในนิทาน “ลูกเป็ดขี้เหร่” นิทาน “ลูกเป็ดขี้เหร่” ของ Hans Christian Andersen เล่าเรื่องลูกเป็ดที่ดูแตกต่างจากตัวอื่น ๆ และถูกมองว่าไม่สวยงามสุดท้ายมันเติบโตขึ้นและกลายเป็นหงส์ที่สวยงาม และนิทานเรื่องนี้สะท้อนถึงแนวคิดที่ว่า บางครั้งความไม่

สมบูรณ์แบบอาจเป็นเพียงมุมมองของผู้อื่น และเมื่อเติบโต เราอาจค้นพบคุณค่าในตัวเองเป็นแรงบันดาลใจให้คนเชื่อมั่นในตัวเอง แม้ว่าในตอนแรกอาจยังไม่เห็นคุณค่าของตัวเองก็ตาม

สามารถใช้เป็นคาแรกเตอร์ที่ทำให้การบันทึกชีวิตไม่น่าเบื่อ แต่เต็มไปด้วยสีสันและความสนุก การใช้คาแรกเตอร์ “เปิด” เป็นตัวแทนในการบันทึกชีวิตสามารถเพิ่ม ความสนุก ความสร้างสรรค์ และสีสัน ให้กับเรื่องราวได้

13.2 การใช้เปิดเป็นคาแรกเตอร์ ช่วยให้การบันทึกชีวิตเต็มไปด้วยสีสัน ความสนุก และสร้างสรรค์

ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

13.2.1 เปิดมีบุคลิกขี้เล่นและเป็นกันเอง ทำให้การเล่าเรื่องสนุกสนานขึ้น

13.2.2 เปิดสามารถแสดงอารมณ์ได้หลากหลาย ช่วยให้สื่อสารความรู้สึกได้ง่าย

เปิดสามารถอยู่ในสถานการณ์ที่หลากหลาย ทำให้การบันทึกชีวิตไม่น่าเบื่อ

13.2.3 เปิดช่วยเปิดพื้นที่ให้จินตนาการ ทำให้การบันทึกชีวิตเป็นเรื่องสนุกและไม่จำกัด

รูปแบบ

13.2.4 เปิดสร้างความผูกพันและความรู้สึกร่วมกับผู้อื่นได้ง่าย

ดังนั้น เปิดจึงเป็นตัวละครที่ช่วยให้การบันทึกชีวิตไม่น่าเบื่อ และเต็มไปด้วยความสดใสและความสนุก ในแบบที่เป็นเอกลักษณ์

13.2.5 เป็นสัญลักษณ์ของการปรับตัว การค้นหาตัวตน ความเป็นเอกลักษณ์ และความสนุกในการใช้ชีวิต

เปิดเป็นสัญลักษณ์ของ การปรับตัว ความเป็นเอกลักษณ์ และความสนุกในการใช้ชีวิต เพราะการปรับตัว เปิดสามารถอยู่ได้ทั้งบนบก ในน้ำ และบนอากาศ สะท้อนถึงความสามารถในการปรับตัวของมนุษย์ความเป็นเอกลักษณ์เปิดอาจไม่สมบูรณ์แบบแต่มีเสน่ห์และลักษณะเฉพาะตัวที่ทำให้มันโดดเด่นความสนุกในการใช้ชีวิต เปิดมีพฤติกรรมขี้เล่นและเป็นกันเอง ทำให้เป็นตัวแทนของการใช้ชีวิตอย่างมีความสุข ดังนั้นเปิดจึงเป็นตัวแทนของการใช้ชีวิตอย่างสมดุลไม่ยึดติดกับความสมบูรณ์แบบ แต่สนุกไปกับการเรียนรู้และเติบโตในแบบของตัวเอง

14. ส่วนที่ 4 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปะที่เกี่ยวกับ “การบันทึกช่วงเวลาชีวิตผ่านคาแรกเตอร์”

14.1 การทำสตอรี่บอร์ดผ่านการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

การสร้างสตอรี่บอร์ดผ่านรูปแบบของ จิตรกรรม เป็นแนวทางที่สามารถเพิ่มมิติทางศิลปะให้กับการเล่าเรื่อง ซึ่งส่งผลกระทบต่อกระบวนการสร้างสรรค์ในหลายด้าน ดังนี้

14.2 การใช้สีและแสงเงาเพื่อสร้างอารมณ์

14.3 จิตรกรรมมีบทบาทสำคัญในการ ควบคุมอารมณ์ของเรื่องราวผ่านสีและแสงเงาศิลปินสามารถใช้โทนสีร้อนหรือเย็น เพื่อสร้างบรรยากาศที่แตกต่างกัน ทำให้สตอรี่บอร์ดมีความลึกและสื่อสาร อารมณ์ได้ชัดเจนขึ้น

14.4 การแสดงออกทางอารมณ์และท่าทางของตัวละคร จิตรกรรมมักเน้นการแสดงออกทางอารมณ์ผ่าน

สีหน้า ท่าทาง และภาษากาย การศึกษา งานศิลปะแบบ Baroque หรือ Renaissance ซึ่งมีรายละเอียดของ

อารมณ์ที่ลึกซึ้งซึ่งช่วยให้สามารถ พัฒนาการแสดงออกตัวละครให้ชัดเจนขึ้น

14.5 การใช้ท่าทางแบบการแดงออกเกินจริงจากศิลปะ Expressionism สามารถช่วยเพิ่มพลังให้กับฉากที่

สำคัญ

14.6 การเล่าเรื่องผ่านภาพแบบไม่มีคำพูด จิตรกรรมสามารถ เล่าเรื่องผ่านภาพเพียงภาพเดียว โดยไม่ต้องใช้คำพูดเทคนิคนี้สามารถนำมาใช้ในสตอรี่บอร์ดเช่นการใช้ สัญลักษณ์ (Symbolism) ในการสื่อความหมาย เช่น นาฬิกาทรายสื่อถึงเวลาการวาดฉากที่เต็มไปด้วยรายละเอียดเล็กๆให้ผู้ชมค้นพบความหมายด้วยตัวเองได้รับอิทธิพลจากจิตรกรรมแนวSurrealism และ Symbolism ที่ใช้ภาพเหนือจริงในการสื่อความหมายทำให้สตอรี่บอร์ดสามารถเล่าเรื่องได้ลึกซึ้งและมีความหมายแฝง

14.7 กราฟฟิคิตี้ จากผนังในสถานที่ต่าง ๆ กราฟฟิคิตี้ ไม่ใช่แค่ศิลปะข้างถนนที่หลายคนมองว่าเป็นเพียงการพ่นสีบนกำแพง แต่ยังเป็นรูปแบบของ การสื่อสารวัฒนธรรม การสะท้อนสังคม ซึ่งสามารถให้ความรู้และมุมมองหลากหลายเมื่อได้ศึกษาจากสถานที่ต่างๆซึ่งข้าพเจ้าสนใจนำมาปรับใช้ในผลงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าผ่านรูปแบบของคาแรกเตอร์หรือข้อความตัวอักษรที่เป็นวลีหรือสัญลักษณ์เพื่อสะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ของเหตุการณ์หรือสถานที่นั้น ๆ โดยมีการใช้สีที่สดใสสื่อถึง

ความน่ารักอ่อนโยน หรือสีที่เข้มทำให้ดูรุนแรงหรือจริงจัง ทำให้เพิ่มเรื่องราวและความสนุกสนานลงไปในผลงาน

บทสรุป

การบันทึกช่วงเวลาผ่านคาแรกเตอร์เป็นแนวทางในการถ่ายทอดเรื่องราวความรู้สึกและประสบการณ์ชีวิตผ่านตัวแทนที่สร้างขึ้นมา คาแรกเตอร์ไม่เพียงเป็นสัญลักษณ์แทนตัวผู้สร้าง แต่ยังเป็นเครื่องมือช่วยให้การเล่าเรื่องมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และเข้าถึงอารมณ์ได้ลึกซึ้งขึ้นการบันทึกช่วงเวลาผ่านคาแรกเตอร์ไม่ใช่แค่การวาดรูป แต่เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่ช่วยให้เราทบทวนชีวิต เรียนรู้จากอดีต และเห็นพัฒนาการของตัวเองผ่านศิลปะ

ส่วนที่3 ข้อมูลผลงานสร้างสรรค์จากศิลปินกรณศึกษา

15. ผลงานของศิลปิน Alex Face



ภาพที่ 1 เด็ก 3 ตา ผลงานศิลปะของAlex Face หรือพัชรพล แดงรีน
ที่มา (Boonlitsak, 2025)

อเล็ก เฟส หรือ พัชรพล แดงรีน ศิลปินหนุ่มผู้ถือกำเนิดจากฉะเชิงเทรา เขาเข้าศึกษาในภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง แต่แบ่งความสนใจและความหลงใหลให้กับศิลปะบนท้องถนนอย่างสตรีทอาร์ต (Street Art) และ กราฟฟิตี (Graffiti) ไปพร้อมๆ กัน เขาได้รับเชิญไปร่วมสร้างผลงานในงานเทศกาลศิลปะและนิทรรศการ

สตรีทอาร์ตในหลายประเทศทั่วโลก และมีผลงานแสดงเดี่ยวทั้งในไทยและต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง มาจวบจนถึงปัจจุบัน

พูดถึงชื่อนี้ คนทั่วไปที่ไม่ได้อยู่ในวงการสตรีทอาร์ตอาจไม่ค่อยคุ้นเคยเท่าไร แต่หลายคนอาจรู้จัก ถ้าเราบอกว่าเขาเป็นเจ้าของผลงานศิลปะพ่นสีสเปรย์ตามท้องถนนในคาแรคเตอร์ของเด็กน้อยสามตา หน้าบึ้ง สวมชุดมาสคอตกระต่าย หรือ มาร์ดี (Mardi) ที่ปรากฏกายให้เห็นบนกำแพงหรือพื้นที่สาธารณะต่างๆ ทั่วกรุงเทพฯ รวมถึงเมืองนอกเมืองนา ล่าสุด ปีที่ผ่านมาเขาได้ไปพ่นกราฟฟิตีบนกำแพงอาคารพิพิธภัณฑ์เพอรานากันนิทัศน์ ที่ภูเก็ต จนเกิดเป็นดราม่าใหญ่โตในโซเชียลมีเดีย และต้องลบทิ้งไปในที่สุด อิทธิพลที่ได้รับมาจากผลงานของ อเล็ก เฟส หรือ พัชรพล แต่งรีน คือการพ่นสเปรย์หรือแอร์บรัชในการทำกราฟฟิตีเพราะข้าพเจ้าสนใจการแสดงออกผ่านการพ่นตัวอักษรหรือสัญลักษณ์บางอย่าง ในบางครั้งการพ่นกราฟฟิตีจะเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงสดที่ผู้ศิลปินทำการพ่นหรือวาดงานศิลปะในที่สาธารณะหรือในสถานที่ที่ได้รับอนุญาตโดยการแสดงนี้จะสะท้อนถึงกระบวนการคิดและการแสดงออกของศิลปินโดยที่ผู้ชม สามารถเห็นกระบวนการสร้างงานแบบเรียลไทม์หรือการพ่นกราฟฟิตีในการ

เพอร์ฟอร์แมนซ์อาจใช้เพื่อแสดงความคิดเห็นทางการเมืองหรือสังคม ศิลปินอาจสร้างสรรค์งานที่สะท้อนปัญหาหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม โดยการพ่นกราฟฟิตีในที่สาธารณะสามารถสร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ชมและ การพ่นกราฟฟิตีในรูปแบบนี้ไม่ใช่แค่การสร้างงานศิลปะบนผนังแต่ยังเป็นการใช้พื้นที่และ สิ่งแวดล้อมรอบตัวในการสื่อสาร โดยอาจมีการปรับเปลี่ยนการวาดรูปตามสถานที่หรือการตอบสนองต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในขณะนั้น

16. ศิลปินผู้สร้างสรรค์เด็กน้อยน่ารักนัยตาร้ายร้าย Yoshitomo Nara



ภาพที่ 2 เด็กน้อยน่ารักนัยตาร้ายร้าย ผลงานศิลปะของ Yoshitomo Nara
ทิมา (นาระ, 2568)

โยชิโตโม นาระ (Yoshitomo Nara) ศิลปินในกระแสป๊อปอาร์ตผู้ทรงอิทธิพลมากที่สุดคนหนึ่งของญี่ปุ่น เขาเป็นที่รู้จักจากผลงานภาพวาดเด็กน้อยที่มีหัวโต ดวงตาโตยาวรี ที่มีแวตาดำเย้นชา แต่ในขณะเดียวกัน น่าเอ็นดูตัวละครในภาพวาดของนาระมักจะมองมาที่ผู้ชมด้วยท่าทีที่เฉยเมยเย้นชา หรือไม่ก็ตาปรือเหมือน ง่วงนอน บางครั้งดูไร้เดียงสา บางครั้งดูร้ายกาจผลงานของเขาหลอมรวมอิทธิพลทั้งจากวัฒนธรรมป๊อปตะวันตกและตะวันออกของญี่ปุ่น และนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความโดดเดี่ยวเปลี่ยวเหงาและ ความเป็นขบถของวัยเยาว์นาระทำงานศิลปะในสื่อหลากหลายแขนงไม่ว่าจะเป็น ภาพวาดภาพลายเส้น ประติมากรรมภาพพิมพ์ เครื่องปั้นดินเผา ไปจนถึงศิลปะจัดวาง นาระใช้ภาพของสิ่งที่ไร้เดียงสาและน่ารักอย่างเด็กและสัตว์ต่างๆ แสดงออกถึงความกังวลใจเกี่ยวกับเหล่าบรรดาเด็กๆ ที่ถูกควบคุมด้วยโครงสร้างและกฎเกณฑ์ทางสังคมอันเคร่งครัด รวมถึงแสดงความหวาดหวั่นเกี่ยวกับอาชญากรรมและความรุนแรงในญี่ปุ่นที่มีเยาวชนเป็นผู้ก่อ เขาแสดงออกถึงความใกล้ชิดกันอย่างแยกไม่ออก ระหว่างความบริสุทธิ์ไร้เดียงสาของเด็ก และธรรมชาติด้านมืดของมนุษย์ ผ่านงานศิลปะของเขา อิทธิพลที่ได้รับมาจากผลงานของ โยชิโตโม นาระ (Yoshitomo Nara) คือการนำเสนอในรูปแบบของผลงานป๊อปอาร์ตที่มีความไร้เดียงสาของคาแรกเตอร์และมีการสื่อสารที่เข้าใจง่าย การใช้สีและการวางองค์ประกอบที่ไม่ซับซ้อน และมีความน่าสนใจในตัวคาแรกเตอร์ที่มีความไร้เดียงสาแต่บางครั้งก็มีความร้ายกาจปะปน

อ้างอิง (นาระ, 2568)

17. ก้องกาน กันตถณ เมธิกุล ศิลปินผู้เปลี่ยน “รู” ให้กลายเป็น “ประตูลูกโลกที่ต้องการ”



ภาพที่ 3 Teleport ผลงานศิลปะของ ก้องกาน กันตถณ เมธิกุล
ที่มา (GONGKAN, 2025)

คงจะเคยเห็นผ่านตากันมาบ้างแล้วสำหรับภาพวาดที่มี “วงรีสีดำ” เป็นจุดเด่น และมีบุคคลหรือสิ่งของโผล่ทะลุออกจากวงรีสีดำราวกับกำลังก้าวข้าม ‘มิติเวลา’ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นไปตามแนวคิดที่อยากให้ “รู” กลายเป็น “ประตู” สำหรับก้าวข้ามความจำเจ หรือความทุกข์ เศร้าซ้ำซากของ “ก้องกาน กันตถณ เมธิกุล” ศิลปินชาวไทยผู้สร้างสรรค์งาน ป๊อปอาร์ต (Pop art) ให้ดังไกลระดับโลก Teleportation หรือ การวาร์ปทะลุมิติ แต่เพิ่มเติมคือความเข้มข้นของความหมายที่ก้องกานได้ออกสำรวจโลกแห่งความคิดของตนเองและสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานภาพวาดและประติมากรรม เพื่อให้ผู้ชมได้ร่วมสำรวจโลกแห่งความคิดของศิลปิน และสำรวจตัวตนในใจของตัวเองไปพร้อมกัน The People ชวนก้องกานแชร์เรื่องราวหลังเดินทางกลับมาจาก การสำรวจจิตใจ ซึ่งเขาได้ย้อนเล่าตั้งแต่ความทรงจำในวัยเด็ก การออกจากงาน จุดเปลี่ยนครั้งใหญ่ในชีวิต และการพัฒนาผลงาน รวมถึงการเดินทางของ “หลุมดำ” ที่ไม่ได้ทำหน้าที่ “ดูดกลืน” อย่างที่ใครคิด หากแต่เป็น “ประตู” ที่บอกเล่าถึงสิ่งที่หัวใจต้องการ รวมไปถึงเสียงเรียกร้องของสังคม

ก้องกานเล่าว่าการเป็นศิลปินตอบโจทย์ชีวิตของเขามากกว่าการทำงานครีเอทีฟเพื่อลูกค้าเมื่อเวลาแห่งความเปลี่ยนแปลงมาถึงเขาจึงเริ่มต้นลงมือสร้างงานเป็นของตัวเองเพื่อเสนอความเป็นตัวเอง “ก่อนหน้านั้นผมวาดไปเรื่อยๆ จะชอบวาดฟิกเกอร์คน สรีระร่างกายคน ในงานเทเลพอร์ตก็มีคน เพราะความรู้สึกของคนมันหลากหลาย บางทีตัวแทนของคนคนนี้อาจเป็นเขาก็ได้แต่ตอนนั้นยังไม่

มีไอดีเรื่องเทเลพอร์ต เพราะเขายังไม่เกิดความดีเพรส (depress) หรือเกิดอะไรที่อยากทำให้เขาขาด ประตุมิติขึ้นมา

จากรูสู่ประตุมิติเพื่อตัวเองและสังคม

คนที่มีความสุขเสมอมันไม่มีอยู่จริง คนมักจะมากับความทุกข์ หลุมดำของมันคือการที่เขาไปอยู่ในความหวัง หรือโลกในอุดมคติของผม ซึ่งมันสอดคล้องกับทุกคนและสังคม บางอย่างมันมีเรื่อง ความเท่าเทียมและอิสรภาพ ทั้งเรื่องเพศสภาพ LGBTQ+ ธุรกิจ เศรษฐกิจ เขาลยรู้ดีกว่าเทเลพอร์ต มันสื่อได้หลายแบบเมื่อศิลปะกับการตีความเป็นของคู่กัน บางคนมองวิธีสีดำของก้องกานเป็นรู ขณะที่บางคนมองมันเป็นหลุมดำและเทเลพอร์ต แต่เมื่อถามเจ้าของผลงานว่าสังคมไทยมีหลุมดำอยู่หรือไม่ ก้องกานให้คำตอบว่า แท้จริงแล้วหลุมดำของเขาคือสิ่งที่เรียกว่า “ประตู” และประตูที่เขาต้องการให้กับประเทศไทยคือ ประตูที่นำไปสู่ความเท่าเทียม เพราะสังคมไทยขณะนี้เต็มไปด้วยความเหลื่อมล้ำ และผลประโยชน์ที่กระจุกตัวอยู่ในคนเพียงบางกลุ่ม หากใช้ประชาชนทั่วไปสาเหตุที่ใช้สีดำ ก้องกานได้ให้คำตอบว่า สีดำมันเป็นสีที่มืด ดังนั้นคนที่เข้าไป เขาจะเข้าไปในที่ที่ไม่เหมือนกัน เขาทิ้งพื้นที่ให้เขาคิดว่า เขากำลังไปที่ไหนนะ สมมติ ถ้าผมวาดทุ่งหญ้า บางคนอาจจะอยากไป แต่บางคนไม่ชอบ พอเป็นสีดำมันเลยเป็นสีที่แพร่กับทุกคน มันเป็นสีที่คนสามารถเติมแต่งจินตนาการต่อได้เองว่า เขาจะไปที่ไหน

อิทธิพลที่ได้รับมาจากผลงานของ ก้องกาน กันตภณ เมธิกุล คือการใช้สีการตัดเส้นกราฟฟิกที่มีความเรียบง่าย และหลักการสร้างารรค์ผลงานโดยมีแนวความคิดที่เข้าใจง่ายแต่มีความลึกซึ้ง รวมไปถึงการใช้สเปรย์พ่นลงผ้าใบที่มีกวางแผนจากชั้นที่หนึ่งไปจนถึงวิธีการเก็บผลงาน ซึ่งทำให้ผลงานมีความเรียบเนียนและเรียบร้อยอย่างมากและสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจคือการไปคอลแลปผลงานกับแบรนสินค้าต่างๆทำให้ผลงานตีตลาดหลายประเภทและไปได้ไกล

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมชุดนี้เป็นการพัฒนาแนวคิดผ่านตัวละคร “Ducky” และ “Croco” ซึ่งเปรียบเสมือนตัวแทนของผู้สร้างที่ใช้ในการบันทึกเรื่องราวชีวิตในแง่มุมต่าง ๆ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการอย่างเป็นระบบ เริ่มตั้งแต่การศึกษาข้อมูล วิเคราะห์แนวคิด และนำมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยในรูปแบบที่เข้าถึงง่ายและสื่ออารมณ์ได้ชัดเจน

ขั้นตอนแรกเริ่มจากการศึกษาความหมายเชิงสัญลักษณ์ของสัตว์ทั้งสองชนิด คือ “เป็ด” ซึ่งมีบุคลิกลักษณะอ่อนโยน สดใส และเปราะบาง แสดงออกทางอารมณ์ได้ชัดเจน และ “จระเข้” ซึ่งมีบุคลิกตรงกันข้าม คือ เจียบขริม แข็งแกร่ง และเก็บอารมณ์ไว้ภายใน โดยทั้งสองตัวละครนี้ถูกออกแบบให้สะท้อนบุคลิกและด้านต่าง ๆ ของผู้สร้างเองในบริบทที่ต่างกัน และเมื่อวางไว้ร่วมกัน จึงเกิดเป็นพลังของ “ความแตกต่างที่เสริมกัน” และพัฒนาเป็นความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งซึ่งจากนั้นจึงออกแบบรูปลักษณ์ของคาแรกเตอร์ทั้ง Ducky และ Croco ให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งในด้านสีสันท่าทางและอารมณ์ พร้อมทั้งพัฒนาเรื่องราวที่สะท้อนถึงช่วงต่าง ๆ ในชีวิตที่ผู้สร้างเคยเผชิญ เช่น ความไม่เข้าใจ การขัดแย้ง การเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และสุดท้ายคือการยอมรับและกลายเป็นเพื่อนรัก ซึ่งการเล่าเรื่องทั้งหมดนี้จะนำเสนอผ่านผลงานจิตรกรรมแบบเป็นชุด โดยมีคอนเนกชันทางอารมณ์และการเล่าเรื่องกระบวนการสร้างผลงานจะเริ่มจากการสเก็ตช์ภาพแต่ละฉาก ทดลองวางองค์ประกอบภาพ และเลือกใช้โทนสีที่เหมาะสมเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ของแต่ละช่วงอย่างชัดเจน โดยเทคนิคที่ใช้จะเป็นจิตรกรรมร่วมสมัย เช่น สีอะคริลิก หรือดิจิทัล เพื่อนำเสนอความเป็น Pop Art ที่สดใสเข้าถึงง่าย และสะท้อนยุคสมัยภาพแต่ละชิ้นถูกสร้างสรรค์อย่างตั้งใจให้สื่อสารเรื่องราวโดยไม่ต้องใช้ข้อความ พร้อมทั้งผ่านการปรับปรุงซ้ำหลายครั้งจากคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและกลุ่มทดลองชม เมื่อผลงานเสร็จสมบูรณ์จะมีการจัดเรียงผลงานทั้งหมดเป็นลำดับตามพัฒนาการของความสัมพันธ์ระหว่าง Ducky และ Croco เพื่อให้ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องราวได้อย่างต่อเนื่องโดยมีคำบรรยายประกอบภาพเพื่ออธิบายแนวคิดในเชิงลึก ทั้งในด้านเนื้อหา อารมณ์ และมุมมองทางสังคมที่แฝงอยู่ในตัวละครทั้งสอง การดำเนินงานทั้งหมดนี้มีเป้าหมายเพื่อสร้างผลงานที่ไม่เพียงแต่สะท้อนตัวตนของ

ผู้สร้าง แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตีความ เชื่อมโยง และเข้าใจชีวิตของตนเองผ่านคาแรกเตอร์ Ducky และ Croco ซึ่งทำหน้าที่เป็นกระจกสะท้อนอารมณ์ ความสัมพันธ์ และการปรับตัวในโลกยุคปัจจุบัน

18. ขั้นตอนการเก็บข้อมูล

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยเชิงศิลปกรรมชุดนี้ ได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหลากหลายแหล่ง เพื่อนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาแนวคิดและสร้างตัวละคร Ducky และ Croco ให้มีความสมบูรณ์ทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบ และการเล่าเรื่อง โดยขั้นตอนการเก็บข้อมูลประกอบด้วย กระบวนการสำคัญดังต่อไปนี้

18.1 การเก็บข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Research)

ศึกษาทฤษฎี บทความ หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อสำคัญ ได้แก่

18.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องผ่านคาแรกเตอร์ (Character Design & Narrative Art)

18.1.2 ทฤษฎีการสร้างคาแรกเตอร์และบุคลิกภาพของตัวละคร

18.1.3 ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของสัตว์ เช่น เป็ดและจระเข้ ในบริบทของจิตวิทยาและวัฒนธรรม

18.1.4 ศิลปะร่วมสมัย โดยเฉพาะ Pop Art และ Character Art ที่มีผลต่อแนวทางการสร้างสรรค์

18.2 การเก็บข้อมูลจากกรณีศึกษา (Case Study)

วิเคราะห์ตัวอย่างผลงานของศิลปินที่มีแนวทางการสร้างสรรค์ใกล้เคียง เช่น การใช้ตัวละครแทนตัวเอง การเล่าเรื่องผ่านภาพ หรือการออกแบบตัวละครที่สื่อถึงอารมณ์และประสบการณ์ส่วนตัว เพื่อเรียนรู้วิธีการถ่ายทอดเนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพ

18.3 การเก็บข้อมูลจากประสบการณ์ส่วนตัว (Self-Reflection)

ผู้สร้างได้ทบทวนและจดบันทึกประสบการณ์ส่วนตัว เหตุการณ์ในชีวิต ความสัมพันธ์ และอารมณ์ต่าง ๆ ที่มีผลต่อการเติบโตทางจิตใจ เพื่อนำมาถ่ายทอดผ่านคาแรกเตอร์ Ducky และ Croco โดยการบันทึกข้อมูลในลักษณะของ “สมุดบันทึก” (Visual/Emotional Journal) ที่ประกอบด้วย ข้อความ ภาพสเก็ตช์ และความรู้สึกในแต่ละช่วงเวลา

18.4 การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview)

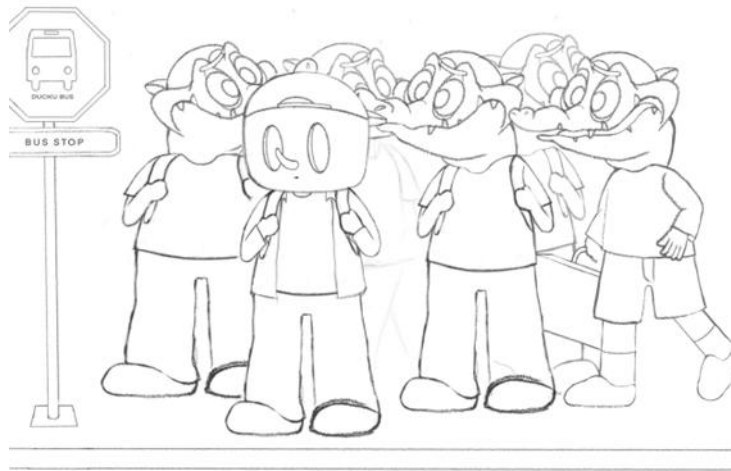
สอบถามความคิดเห็นจากเพื่อน ศิลปินร่วมสมัย และกลุ่มผู้สนใจศิลปะเกี่ยวกับการใช้ตัวละครในการเล่าเรื่อง เพื่อสะท้อนมุมมองของผู้ชม และใช้เป็นข้อมูลประกอบการปรับปรุงผลงานให้สามารถสื่อสารได้ตรงจุดและเข้าใจง่าย

19. ผลการสร้างคาแรกเตอร์ด้วยการร่างภาพบางส่วน (Sketch)

ก่อนเข้าสู่ขั้นตอนการร่างภาพผู้สร้างได้ดำเนินการจำลองสถานการณ์เพื่อวางโครงสร้างของเนื้อหาและความสัมพันธ์ระหว่างคาแรกเตอร์ “Ducky” และ “Croco” อย่างชัดเจน โดยกระบวนการนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างบริบทและฉากหลังให้กับเรื่องราว ตลอดจนกำหนดอารมณ์สถานการณ์ และปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลา



ภาพที่ 4 ภาพร่างผลงาน “Ducky And Croco” ชั้นที่ 1



ภาพที่ 5 ภาพร่างผลงาน “Ducky And Croco” ชั้นที่ 2



ภาพที่ 6 ภาพร่างผลงาน “Ducky And Croco” ชั้นที่ 3



ภาพที่ 7 ภาพร่างผลงาน “Ducky And Croco” ชั้นที่ 4



ภาพที่ 8 ภาพร่างผลงาน “Ducky And Croco” ชั้นที่ 5

20. ขั้นตอนการแสดงผลเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์

ลงสีด้วยการใช้สีอะคริลิคบนเฟรมผ้าใยแคนวาส มีการไล่แสงเงาด้วยแอร์บรัชในบางส่วน



ภาพที่ 9 ลงสีพื้นหลังและไล่แสงเงาด้วยแอร์บรัช “Ducky And Croco”



ภาพที่ 10 ค่อยๆเก็บรายละเอียดที่ละส่วนโดยเริ่มจากดวงตา “Ducky And Croco”



ภาพที่ 11 ลงสีชั้นที่1และ2 ค่อยๆคัดแสงเงาเบื้องต้น “Ducky And Croco”



ภาพที่ 12 ลงสีชั้นที่ 3 และ 4 “Ducky And Croco”



ภาพที่ 13 ลงสีชั้นที่ 5 และ 6 พอสีเริ่มเต็มก็เริ่มการเก็บรายละเอียด “Ducky And Croco”



ภาพที่ 14 เริ่มเก็บรายละเอียดที่ละส่วน “Ducky And Croco”



ภาพที่ 15 ใส่ Text ทับตัวคาแรกเตอร์ด้วยการพ่นแอร์บรัช “Ducky And Croco”



ภาพที่ 16 ใส่แสงที่ Text ผลงานเสร็จสมบูรณ์ “Ducky And Croco”

บทที่ 4

การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน

กระบวนการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานศิลปกรรมชุด “การบันทึกช่วงเวลาชีวิตผ่านคาแรกเตอร์ Ducky และ Croco เริ่มต้นจากแนวคิดในการใช้ตัวละครเป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องและถ่ายทอดประสบการณ์ส่วนตัว โดยเฉพาะประเด็นเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ และการปรับตัวของบุคคลที่แตกต่างกันในแง่บุคลิกภาพ

ตัวละคร Ducky และ Croco ถูกออกแบบโดยอิงจากบุคลิกและสัญลักษณ์ที่สะท้อนตัวตนของผู้สร้างและภาพแทนของผู้คนในสังคมโดย Ducky สื่อถึงบุคลิกที่เปิดเผย อ่อนไหว น่ารัก ชี้กิ้ว ส่วน Croco แสดงถึงความเงียบขรึม เข้มแข็ง และมีอารมณ์ซ่อนอยู่ภายในความแตกต่างนี้เป็นจุดเริ่มต้นของความขัดแย้งและการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน จึงถูกนำเสนอเป็นลำดับผ่านงานศิลปะจิตรกรรมชุดที่แสดงการเติบโตของความสัมพันธ์

การพัฒนาเนื้อหาเริ่มจากการเขียนโครงเรื่องในลักษณะของ Storyboard หรือฉากจำลอง ก่อนนำไปสู่การสเก็ตช์ภาพเพื่อออกแบบฉาก องค์ประกอบภาพและอารมณ์ของตัวละครในแต่ละช่วง ต่อมาจึงเลือกใช้เทคนิคจิตรกรรมที่เหมาะสม เช่น สีอะคริลิก และการใช้โทนสีที่สะท้อนอารมณ์ เช่น สีโทนเย็นในช่วงขัดแย้ง สีสดในช่วงเข้าใจกันเพื่อเพิ่มมิติในการเล่าเรื่อง ในระหว่างการสร้างสรรค์มีการทบทวนผลงานอย่างต่อเนื่องโดยรับฟังความคิดเห็นจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ชมกลุ่มทดลอง เพื่อปรับปรุงเพื่อปรับปรุงทั้งในด้านองค์ประกอบทางศิลป์ การสื่ออารมณ์และการเล่าเรื่องให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การพัฒนาผลงานจึงเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องและค่อยเป็นค่อยไป จากภาพร่างสู่ผลงานจริง โดยทุกชิ้นมีความสัมพันธ์ในเชิงเนื้อหาและอารมณ์ การสร้างสรรค์ครั้งนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงการผลิตผลงานจิตรกรรม แต่ยังเป็นการสื่อสารความคิดความรู้สึกและการตั้งคำถามต่อความสัมพันธ์ของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ผ่านคาแรกเตอร์ Ducky และ Croco ที่แม้จะแตกต่างกันแต่สามารถเรียนรู้และเติบโตไปด้วยกันได้

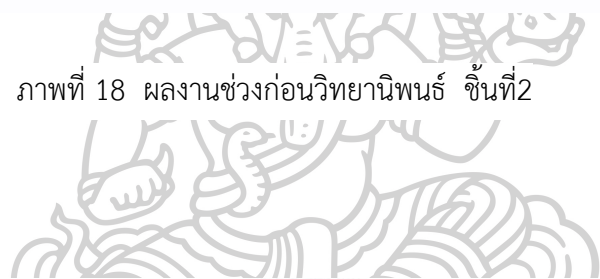
วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์

ในการวิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ เนื่องจากตัวอย่างผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์ 2 ชิ้นนี้เป็นการริเริ่มความคิดและรูปแบบการสร้างารรค์ที่นำธรรมชาติมาเชื่อมโยงถึงบริบทความงามของผู้หญิงดัดการสร้างสรรค์ผลงานแบ่งออกเป็นระยะเวลาของการศึกษารวมถึงการวิเคราะห์ผลงานเพื่อให้เห็นลำดับการพัฒนาของรูปแบบการสร้างสรรค์และแนวความคิดดังนี้

ระยะที่ 1 ลักษณะผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 2 และ 3 ผลงานชุดนี้สะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับ “เกมส์ชีวิต” (Game Of Life) ผ่านคาแรกเตอร์หลัก ได้แก่ Ducky และ Croco โดยใช้รูปแบบภาพแบบเกมส์แพลตฟอร์ม ผสมกับองค์ประกอบของศิลปะป๊อปอาร์ต เพื่อเล่าเรื่องราวการเดินทางของตัวละครทั้งสองที่ต้องเผชิญอุปสรรคและเรียนรู้การอยู่ร่วมกันอย่างเป็นมิตรในโลกที่ท้าทาย โดยด้านเนื้อหาและรูปแบบของคาแรกเตอร์ของข้าพเจ้ายังเห็นภาพไม่ชัดมากนัก ข้าพเจ้าจึงอยากปรับรูปแบบและเนื้อหาของคาแรกเตอร์ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ในผลงานช่วงวิทยานิพนธ์



ภาพที่ 17 ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่1



ภาพที่ 18 ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่2



ภาพที่ 18 ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่2

วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานชุดวิทยานิพนธ์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 - 2



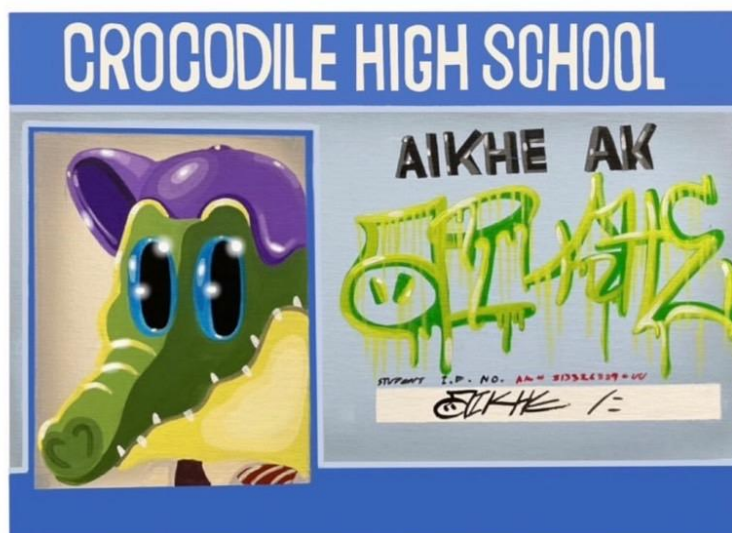
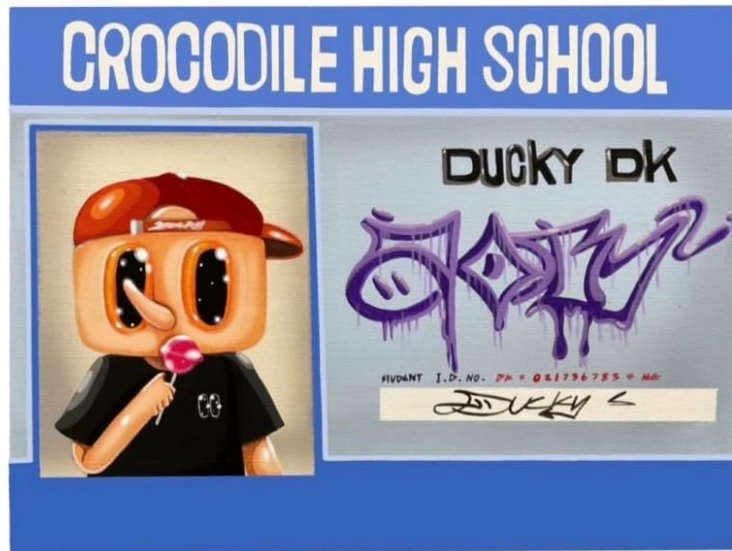
ภาพที่ 19 ภาพผลงานช่วงวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน The beginning of ducky

เทคนิค Acrylic on canvas

ขนาด 80X80

ปีที่สร้าง 2025



ภาพที่ 20 ภาพผลงานช่วงวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน Identification card of Ducky and croco

เทคนิค Acrylic on canvas

ขนาด 30X40

ปีที่สร้าง 2025

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1 - 2

ผลงานชิ้นนี้เป็นจุดเริ่มต้นของเปิดที่พึ่งเข้าไปอยู่ในสังคมโรงเรียนที่มีแต่จระเข้ โดยจะดูจากบริบทเชิงสัญลักษณ์ อารมณ์ และ องค์ประกอบทางศิลปะ

ตีความเชิงแนวคิด

“เปิด” เป็นตัวละครผู้มาใหม่แทนบุคคลที่แตกต่างจากบริบทรอบตัว คือโรงเรียนที่มีแต่ “จระเข้” คือสังคมที่แข็งกระด้างหรือโหดร้ายสาวยตาของเปิดที่สะท้อนสิ่งอื่นภายในดวงตา เป็นสัญลักษณ์ของความฝัน ความหวัง หรือความไร้เดียงสาที่กำลังเผชิญกับโลกแห่งความจริงของสังคมที่ไม่ต้อนรับหรือซ่อนบางสิ่งไว้หน้าตาที่ถูกปิดไว้อาจหมายถึงการขาดช่องทางสื่อสารหรือความไม่เปิดเผยของสังคมรอบข้าง ซึ่งการเริ่มต้นของเปิดในโรงเรียนที่มีแต่จระเข้ ชิ้นนี้ถ่ายทอดช่วงเวลาของความหวั่นใจความโดดเดี่ยวและความฝันเล็กๆของผู้ที่พึ่งก้าวเข้ามาในสังคมใหม่ที่เขายังไม่เข้าใจและอาจไม่เข้าใจกลับ เป็นงานที่สื่อสารด้วยอารมณ์ละเอียดอ่อนและแฝงนัยทางสังคมอย่างลึกซึ้ง





ภาพที่ 21 ภาพผลงานช่วงวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน crocodile high school

เทคนิค Acrylic on canvas

ขนาด 80 X 100 Cm.

ปีที่สร้าง 2025



วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

เป็นภาพของเบ็ดที่ถูกกรายล้อมไปด้วยจระเข้ บริบทและแนวคิดหลักเบ็ดที่เข้าไปอยู่ในโรงเรียนที่มีแต่จระเข้แต่ยังคงความเป็นเบ็ดอยู่แสดงถึงความแตกต่างที่ชัดเจนในเชิงรูปลักษณ์และอาจารย์ถึง ท่าที พฤติกรรม หรือสิ่งที่ใช้อารมณ์หลักของภาพจะเกี่ยวข้องกับ “การปรับตัวในสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมือนตนเอง” และสิ่งที่ปรากฏในองค์ประกอบอย่างชัดเจนคือการใช้สีของภาพ จระเข้จะดูมีความเข้มแข็ง มีอำนาจ ความแข็งแกร่งและความดื้อ ส่วนเบ็ดที่อยู่ตัวเดียวภายใต้โรงเรียนที่มีแต่จระเข้ แสดงถึงความแปลกแยก ความอ่อนแอและ ความกลัวต่อจระเข้ที่ยังมีการปรับตัวยังไม่ได้มากนัก

การตีความด้านแนวคิด

แนวคิดของผลงานชิ้นนี้สะท้อนความเป็น “คนนอก” ที่พยายามปรับตัวในสังคมใหม่ที่แข็งแกร่งและแตกต่างจากตัวตนเดิม เบ็ดแทนตัวละครที่เปราะบางไร้เดียงสา ท่ามกลางกลุ่มจระเข้ซึ่งแทนสังคมที่เต็มไปด้วยแรงกดดันและความแข็งแกร่งราวผลงานจึงพูดถึงการต่อสู้ภายในใจ ระหว่างการรักษาอัตลักษณ์กับความจำเป็นต้องกลมกลืนเป็นการตั้งคำถามถึงการยอมรับความแตกต่าง และความเป็นตัวของตัวเองในพื้นที่ที่ไม่ใช่ของเรา



ภาพที่ 22 ภาพผลงานช่วงวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน The journey of ducky

เทคนิค Acrylic on canvas

ขนาด 200X160 Cm.

ปีที่สร้าง 2025

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4

ภาพที่สองสื่อถึงพัฒนาการที่สำคัญของตัวละคร Ducky โดยเปลี่ยนจากภาวะของการตกหล่น มาเป็นการลุกขึ้นยืนและ “ต่อสู้” ผ่านการมีบทบาทเชิงรุกมากขึ้น เช่น การยิงแสงจากดอกไม้ (ซึ่งอาจแทนความคิดสร้างสรรค์หรือพลังบวก) ไปยังเป้าหมายที่ขวางทางอยู่ ในมุมของการวิจัย ผลงานชิ้นนี้แสดงถึงกระบวนการของการปรับตัวทางจิตใจและพฤติกรรมของผู้สร้างที่เรียนรู้จากประสบการณ์เชิงลบ และนำมาใช้ในการสร้างตัวตนใหม่ผ่านคาแรกเตอร์ Ducky ที่ไม่ใช่เพียงตัวแทนของความกลัวอีกต่อไป แต่กลายเป็นสัญลักษณ์ของ “ความกล้าในการเผชิญชีวิต”





ภาพที่ 23 ภาพผลงานช่วงวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5

ชื่อผลงาน Your Reward
เทคนิค Acrylic on canvas
ขนาด 140X170
ปีที่สร้าง 2025



ภาพที่ 24 ภาพผลงานช่วงวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 6

ชื่อผลงาน Burst Out
เทคนิค Acrylic on canvas
ขนาด 140X170
ปีที่สร้าง 2025



ภาพที่ 25 ภาพผลงานช่วงวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 7

ชื่อผลงาน Adapt to bond

เทคนิค Acrylic on canvas

ขนาด 60X80

ปีที่สร้าง 2025

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5 – 7

จากภาพชุดก่อนหน้าที่ Ducky เผชิญการเปลี่ยนผ่านจากความกลัวไปสู่การเริ่มต้นสำรวจโลกใหม่ ในภาพถัดมานี้คือการต่อยอดทางความรู้สึกของตัวละคร ที่แสดงถึงการ “ออกจากกรอบ” อย่างเต็มตัว โดยที่ Croco ไม่ได้ปรากฏร่วมในฉาก ซึ่งหมายถึง Ducky เริ่มกล้าเผชิญโลกโดยลำพัง เป็นครั้งแรก

เนื้อหาภาพและการตีความ

ภาพแสดงฉากของ Ducky ที่อยู่ท่ามกลางบรรยากาศสดใส รายล้อมด้วยธรรมชาติสิ่งมีชีวิตแปลกตา หรือองค์ประกอบที่ดูเหนือจริง มีสีสันจัดจ้าน มีการเคลื่อนไหวที่คล่องแคล่ว สดใส Ducky แสดงออกด้วยความมั่นใจ สีหน้าและท่าทางไม่แสดงถึงความกลัวหรือลังเลอีกต่อไป สื่อถึงการ “ค้นพบความสุขใหม่” ด้วยตัวเอง การไม่ปรากฏของ Croco ไม่ได้หมายถึงการตัดความสัมพันธ์ แต่สะท้อนการเติบโตของ Ducky ที่ไม่ต้องพึ่งพา Croco ตลอดเวลาอีกต่อไป เป็นภาวะของ “Self-agency” หรือความสามารถในการตัดสินใจและเลือกทางของตัวเอง องค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ เช่น ดอกไม้ ตัวละครสัตว์ประหลาดน่ารัก หรือพื้นที่กว้าง สื่อถึงความเปิดกว้างทางประสบการณ์ ความสร้างสรรค์ และอิสระจากความกลัวในอดีต

วิเคราะห์ในเชิงวิจัย

ภาพนี้แสดงถึงช่วงเวลาสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละคร Ducky ในฐานะ “ตัวแทนของผู้สร้าง” ซึ่งหมายถึงกระบวนการสร้างสรรค์ที่ไม่ได้เป็นเพียงการเล่าเรื่อง แต่คือการสะท้อนจิตวิทยาการปรับตัว ผู้สร้างแสดงให้เห็นว่า ความสัมพันธ์กับ Croco ที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นตัวช่วยในการเติบโต เมื่อถึงจุดหนึ่ง ก็จำเป็นต้องปล่อยให้ตัวละครได้ออกไปเผชิญสิ่งใหม่ด้วยตนเอง แนวคิดนี้สอดคล้องกับทฤษฎีทางจิตวิทยา เช่น แนวคิดเรื่อง “การพึ่งพาแบบปลอดภัย” (Secure Attachment) ที่เมื่อความสัมพันธ์มีความมั่นคงเพียงพอ จะส่งผลให้บุคคลกล้าเผชิญโลกภายนอกได้ด้วยตนเอง

สรุปแนวคิดผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5 - 7

Ducky ในภาพนี้คือตัวแทนของความกล้าในการใช้ชีวิตในโลกที่ไม่แน่นอน ความสนุกที่เกิดจากการเปิดใจ และความภาคภูมิใจที่ได้ “ก้าวข้าม” ตัวเองมาอีกขั้น โดยไม่ต้องมี Croco คอยช่วยเหลือตลอดเวลา





ภาพที่ 26 ภาพผลงานช่วงวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 8

ชื่อผลงาน Adapt to bond 1

เทคนิค Acrylic on canvas

ขนาด 60X80

ปีที่สร้าง 2025



ชื่อผลงาน Adapt to bond 2

เทคนิค Acrylic on canvas

ขนาด 60X80

ปีที่สร้าง 2025



ชื่อผลงาน Adapt to bond

เทคนิค Acrylic on canvas

ขนาด 60X80

ปีที่สร้าง 2025

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 8 – 10

การวิเคราะห์ผลงานช่วง “Ducky & Croco เพื่อนร่วมทางที่กลมกลืน” ในผลงานศิลปะนิพนธ์ใน 3 ช่วงเวลานี้ ภาพชุดที่แสดงให้เห็นว่า Ducky และ Croco เริ่มมีความกลมกลืนในการเดินทาง ร่วมผจญภัย หรือมีปฏิสัมพันธ์อย่างไม่ขัดแย้ง คือจุดเปลี่ยนสำคัญที่สื่อถึงความสัมพันธ์ที่เข้าใจกันอย่างแท้จริงและ การยอมรับซึ่งกันและกันในความต่าง

เหตุผลที่สามารถอยู่ร่วมกันอย่างสันติ การยอมรับความแตกต่าง Ducky และ Croco เป็นตัวแทนของบุคลิกที่ต่างกันอย่างชัดเจน Ducky มีภาพลักษณ์น่ารัก ขี้กลัว และอ่อนไหว ส่วน Croco ดูแข็งแรง ดุดัน กล้าหาญ และมีอารมณ์รุนแรงในบางครั้งความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญคือ ทั้งสองไม่ได้พยายามเปลี่ยนอีกฝ่าย แต่เรียนรู้ที่จะเข้าใจกัน และยอมรับในสิ่งที่อีกฝ่ายเป็น การสื่อสารและประสบการณ์ร่วมผ่านการผจญภัยในหลาย ๆ เหตุการณ์ ทั้งคู่ผ่านทั้งความยากลำบากและช่วงเวลาแห่งความสุขร่วมกัน สิ่งนี้สร้าง “ประสบการณ์ร่วม” ที่ทำให้เกิดความไว้วางใจ และช่วยลดระยะห่างทางอารมณ์ สะท้อนถึงการพัฒนา empathy และ resilience ระหว่างกัน การพัฒนาอัตลักษณ์ของตัวเองจากจุดเริ่มต้นที่ Ducky เคยพึ่งพา Croco หรือหวาดกลัว Croco แต่เมื่อเวลาผ่านไป Ducky มีพัฒนาการด้านความมั่นใจ ในขณะที่เดียวกัน Croco เองก็ลดความแข็งกร้าวลง กลายเป็นผู้ฟังที่ดี และมีบทบาทสนับสนุน สิ่งนี้เป็นสัญลักษณ์ของการปรับตัวของตัวตนที่สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสมดุล

สัญลักษณ์ในผลงานที่สะท้อน “เพื่อนคู่คิด” ท่าทางของทั้งคู่ ในภาพบางภาพ Ducky และ Croco ไม่ได้มีตำแหน่งที่ห่างกันมากอีกต่อไป บางครั้งยืนเคียงข้าง วิ่งพร้อมกัน หรือมองไปยังทิศทางเดียวกัน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของ “การมีเป้าหมายร่วม” องค์ประกอบภาพที่สมดุล เช่น การใช้โทนสีทั้งร้อนและเย็น การจัดแสงและเงาที่ไม่แบ่งขั้วชัดเจนเหมือนตอนเริ่มต้น สื่อถึงสภาวะที่สมดุลในความสัมพันธ์ สื่อกลางอย่างโคมไฟ หรือดอกไม้ ที่เคยมีบทบาทสำคัญในการแก้ปัญหา ตอนนี้

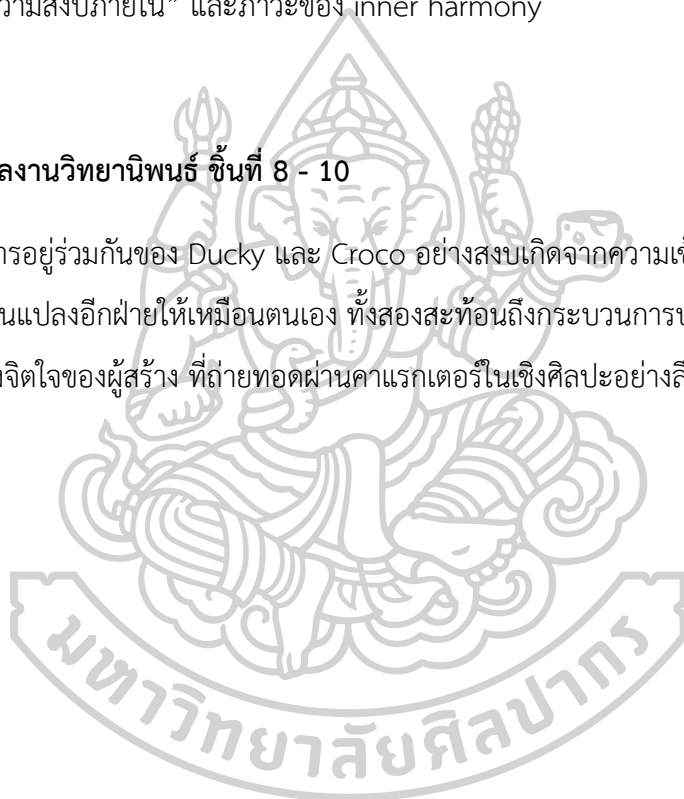
กลายเป็นเพียงเครื่องมือประกอบฉากธรรมดา แสดงว่าทั้งคู่พัฒนาไปจน “ไม่ต้องพึ่งสิ่งอื่นเพื่ออยู่ร่วมกันได้”

การตีความในเชิงอัตลักษณ์ของผู้สร้าง

ความสัมพันธ์ของ Ducky และ Croco สะท้อนถึงการปรับตัวของผู้สร้างกับด้านที่แตกต่างกันในตนเองระหว่างความอ่อนแอกับความเข้มแข็ง ความกลัวกับความกล้า และการควบคุมกับการปล่อยวาง เมื่อบุคลิกทั้งสองด้านสามารถประนีประนอมกันได้ในจิตใจของผู้สร้าง ผลงานจึงสะท้อนถึง “ความสงบภายใน” และภาวะของ inner harmony

สรุปแนวคิดผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 8 - 10

การอยู่ร่วมกันของ Ducky และ Croco อย่างสงบเกิดจากความเข้าใจและการยอมรับ ไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงอีกฝ่ายให้เหมือนตนเอง ทั้งสองสะท้อนถึงกระบวนการปรับตัว การเรียนรู้ และการพัฒนาทางจิตใจของผู้สร้าง ที่ถ่ายทอดผ่านคาแรกเตอร์ในเชิงศิลปะอย่างลึกซึ้ง





บทที่ 5

บทสรุป

การสร้างสรรคผลงานศิลปะในวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การบันทึกเรื่องราวผ่านคาแรกเตอร์” Ducky และ Croco คือคาแรกเตอร์ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนของการบันทึกช่วงเวลาชีวิตของผู้สร้าง ผ่านรูปแบบศิลปะป๊อปอาร์ตที่มีความสนุก สีสันสดใส แต่แฝงความหมายเชิงลึกเกี่ยวกับอารมณ์ ความสัมพันธ์ และการปรับตัวในสังคมร่วมสมัย โดยเฉพาะในประเด็นของ “ความแตกต่าง” และ “การอยู่ร่วมกัน”

โดยจุดเริ่มต้นของเรื่องราว Ducky เป็นตัวแทนของผู้สร้างที่มีบุคลิกอ่อนไหว เรียบง่าย และเปี่ยมไปด้วยความรู้สึก เขาคือ “เป็ดน้อย” ที่แสดงออกถึงความไร้เดียงสา ความกลัว และความพยายามที่จะเติบโตท่ามกลางโลกที่ไม่แน่นอน ในขณะที่ Croco เป็นตัวแทนของพลังดิบ ความหัวแข็ง และการตอบสนองด้วยอารมณ์มักแสดงออกอย่างหุนหันและตึงเครียด พวกเขาทั้งคู่ถูกออกแบบให้สะท้อนบุคลิกที่ “ตรงข้าม” กันแต่ก็อยู่ร่วมในโลกใบเดียวกัน โลกที่เต็มไปด้วยอุปสรรค คล้ายกับฉากในเกม ซึ่งเป็นการเปรียบเปรยถึงชีวิตจริงที่ต้องเผชิญกับการทดสอบในแต่ละวัน ความขัดแย้งและการเดินทางร่วมกันในช่วงแรกของเรื่องราว Ducky และ Croco ไม่สามารถเข้ากันได้ง่าย ต่างฝ่ายต่างมีความคิดและมุมมองของตัวเอง อารมณ์ของ Croco มักจะรุนแรงและไม่แคร์ความรู้สึกใคร ส่วน Ducky มักจะแสดงออกผ่านความกลัว ความสงสัย และความเจ็บแต่เมื่อพวกเขาต้องเผชิญกับด้านต่าง ๆ ในชีวิต ทั้งศัตรู สิ่งกีดขวางและ สถานการณ์ที่บีบบังคับ การที่ต้องร่วมมือกันเพื่อเอาชีวิตรอดและก้าวข้ามสถานการณ์เหล่านั้น ทำให้พวกเขาเริ่มมองเห็นคุณค่าของกันและกัน Ducky เรียนรู้ถึงความกล้าหาญและการตัดสินใจเร็วของ Croco มีประโยชน์ ส่วน Croco ก็เรียนรู้ว่าความใจเย็น ความอ่อนโยน และการมองภาพรวมของ Ducky คือสิ่งสำคัญที่เขาไม่มีการเปลี่ยนผ่านสู่มิตรภาพผ่านการผจญภัยร่วมกันหลายครั้งความสัมพันธ์ของทั้งคู่ค่อย ๆ พัฒนา กลายเป็นมิตรภาพที่แน่นแฟ้น ความขัดแย้งในตอนต้นถูกเปลี่ยนเป็นการยอมรับความแตกต่างและการสนับสนุนซึ่งกันและกัน Croco ไม่ได้พุ่งเข้าไปแก้ปัญหาอย่างดุดันเสมอไปอีกแล้ว ขณะที่ Ducky เองก็ไม่กลัวที่จะเสี่ยงหรือเปิดใจอีกต่อไปพวกเขาไม่ได้เป็นเพียง “คู่มือ” ในเกม แต่เปรียบเสมือน “กระจกสะท้อน” ทางอารมณ์และการเติบโตของกันและกัน

แก่นเรื่องในเชิงสัญลักษณ์ โลกของ Ducky และ Croco คือ “เกมชีวิต” ที่สะท้อนความเป็นจริงของสังคมยุคใหม่ที่ต้องเจอความไม่แน่นอน การปรับตัว และการอยู่ร่วมกับความหลากหลาย ตัวละครทั้งสองสื่อถึงสองด้านในจิตใจของมนุษย์ ด้านที่กลัวและด้านที่กล้าด้านที่คิดเยอะและด้านที่ลงมือก่อนซึ่งต่างก็มีความสำคัญไม่แพ้กันความสัมพันธ์ของทั้งคู่ชี้ให้เห็นว่า “มิตรภาพและการยอมรับความแตกต่าง” เป็นทางออกของความขัดแย้งที่มีในตัวเราเองและในสังคมนรอบตัว



รายการอ้างอิง

Boonlitsak, A. (2025). เด็ก 3 ตา คาแรคเตอร์สร้างสีสัน ผลงาน Street Art ฝีมือ Alex Face. Retrieved from <https://thematter.co/entertainment/3-eyes-character-alex-face-streetart>

GONGKAN. (2025). GONGKAN SOLO EXHIBITION. Retrieved from <https://www.zipeventapp.com/e/introspection-gongkan-solo-exhibition>

นาระ, (2568). ศิลปินผู้สร้างสรรค์เด็กน้อยน่ารักนัยตาร้ายรื่น Retrieved from https://xspace.gallery/blogview?i_uid=1paa0dms8rpj





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาว ชวิศา กองเกียรติคุณ
วุฒิการศึกษา	คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์
ผลงานตีพิมพ์	- " LAY TU" Thesis Exhibition การถ่ายทอดเพศสภาพผ่านคาแรกเตอร์ ณ หอศิลป์พระพิฆเนศมหาวิทยาลัยมหาสารคาม 2023 - Shade Of Humans Group Art Exhibition At Seacon Square Srinagarin 2024 - Genesis Group Art Exhibition ณ หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน 2024 - Mirror Pavilion Group Art Exhibition At 333 Gallery ร่วมกับ Search Studio 2025 - 5X5 Group Art Exhibition At Art4C Gallery 2025 - Echoes Of Inquiry "ร่องรอยแห่งคำถาม" At Noble Play 2025
รางวัลที่ได้รับ	จิตรกรรมยอดเยี่ยม ปี2563

