



การกลายร่าง: ความหลงใหลในความสุข
ก่อตัวเป็นอนิเมะ

โดย
นางสาวพนิดา อรุณมณี



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การกลายร่าง: ความหลงใหลในความสุข

ก่อตัวเป็นอนิเมะ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

TRANSFORMATION: THE FASCINATION WITH HAPPINESS
FORMED BY ANIME



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts Visual Arts Education

Academic Year 2024

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ การกลายร่าง: ความหลงใหลในความสุขก่อตัวเป็นอนิเมะ
โดย นางสาวพนิดา อรุณมณี
สาขาวิชา ทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม รองศาสตราจารย์ ทิพนันต์ แยมมณีชัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน

คณะกรรมการประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณะบดีคณะกรรมการประติมากรรมและ
(ศาสตราจารย์ ทินกร กาษรสุวรรณ) ภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ทิพนันต์ แยมมณีชัย)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ศาสตราจารย์ ดร. สมพร ฐรี)

666120009 : ทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2

คำสำคัญ : ความสุข, อนิเมะ, ความหลงใหล

นางสาว พนิดา อรุณมณี: การกลายร่าง: ความหลงใหลในความสุขก่อตัวเป็นอนิเมะ
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ การกลายร่าง: ความหลงใหลในความสุขก่อตัวเป็นอนิเมะ มีวัตถุประสงค์เพื่อโดยการนำแนวคิดของความสุขที่เกิดมาจากประสบการณ์ตรงตั้งแต่เยาว์วัย มากล้นกรอง และพัฒนาโดยสิ่งที่ทำให้หลงใหลในตอนเด็กคือการตูนอนิเมะและหนังสือการ์ตูนมังงะ สิ่งนี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องการการออกแบบครั้งแรกเตอร์หรือตัวละครอนิเมะที่มีลักษณะเฉพาะของตนเอง และนำมาผสมผสานกับภาพวาดญี่ปุ่นสมัยโบราณแบบ Ukiyo-e โดยเฉพาะผลงานของ Hokusai ที่เป็นรากเหง้าของการตูนอนิเมะและมังงะ โดยภาพพิมพ์แกะไม้เหล่านี้มีลักษณะเฉพาะที่มีสีสันน้อยและ มีความแบนเป็นสองมิติ ซึ่งสิ่งนี้เป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์หลงใหลเช่นเดียว การค้นหาความสุขในครั้งนี้ของผู้สร้างสรรค์คือการได้ถ่ายทอดงานศิลปะที่ชอบทั้งสองแบบที่มาจากประสบการณ์ตรงทั้งวัยเยาว์จนถึง ปัจจุบันในรูปแบบงานเฉพาะตนทำให้เกิดผลงานศิลปะร่วมสมัยผ่านรูปแบบเหนือจริง (Surrealism) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์โดยใช้เทคนิคการระบายสีอะคริลิกบนผ้าใบเพื่อสะท้อนจินตนาการและ ความคิด และปรับเปลี่ยนเทคนิควิธีจากภาพแบบแบนตามแบบฉบับญี่ปุ่นให้มีความทันสมัยโดยการเพิ่ม แสงและเงาให้กับชิ้นงาน

การสร้างสรรคผลงานชุดนี้เริ่มจากการค้นหาความสุขของผู้สร้างสรรค์ทั้งจากประสบการณ์ตรง ทฤษฎีจิตวิทยา และเทคนิควิธีการการสร้างสรรคผลงานด้วยการลงสีอะคริลิกนำมาทดลองในวิธีต่างๆ โดยเฉพาะเกาะกลุ่มกันของเหล่าอนิเมะของผู้สร้างสรรค์ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการทำให้เป็นเอกลักษณ์ในชิ้นงาน และก่อเกิดเป็นรูปแบบต่างๆ ทั้งนี้เพื่อสะท้อนความสุขแบบร่วมสมัย (Contemporary) โดยมีการผสมผสาน ระหว่างลายเส้นของภาพในยุคโบราณแบบ Ukiyo-e กับการ์แรกเตอร์หรือตัวละครต่างๆที่ผู้สร้างสรรค์ สร้างขึ้นเองจากแรงบันดาลใจจากการดูอนิเมะและอ่านการ์ตูนมังงะ

จากผลการศึกษาและการสร้างสรรคในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูล วิเคราะห์และสร้างสรรค ผลงานทั้งหมดจำนวน 4 ชิ้น ผลงานชิ้นที่ 1 คือ Ukiyo-me1 ขนาด 100x140 ซม. ผลงานชิ้นที่ 2 คือ Ukiyo-me2 ขนาด 100x140 ซม. ผลงานชิ้นที่ 3 คือ Ukiyo-me3 ขนาด 140x100 ซม. และ ผลงานชิ้นที่ 4 คือ Ukiyo-me4 ขนาด 100x140 ซม.

666120009 : Major Visual Arts Education

Keyword : happiness, Anime, the fascination

MISS Panida ARUNMANEE : TRANSFORMATION: THE FASCINATION WITH HAPPINESS FORMED BY ANIME Thesis advisor : Assistant Professor Sukumala Nithipattaraahnan, Ph.D.

The creation of this thesis under the topic "Transformation: The Fascination with Happiness Manifested through Anime" aims to explore the concept of happiness derived from personal childhood experiences. These experiences have been processed and developed through a fascination with anime and manga, which were a major source of joy during the artist's youth. This passion led the artist to design unique anime-style characters that merge with traditional Japanese Ukiyo-e painting, especially the works of Hokusai, which serve as a foundation of modern anime and manga. Ukiyo-e woodblock prints are known for their limited color palettes and flat, two-dimensional compositions, qualities that also captivate the artist.

In this pursuit of happiness, the artist seeks to express a personal art style that blends both nostalgic and present-day experiences, resulting in contemporary artwork presented through a surrealist approach. The visual art pieces were created using acrylic painting techniques on canvas, aiming to reflect imagination and personal thought. Moreover, the artist modernized the traditional flat Japanese aesthetic by incorporating elements of light and shadow into the compositions.

The creative process began with exploring happiness from personal experience, psychological theories, and experimentation with acrylic painting techniques. Central to this process is the clustering of the artist's original anime characters, designed to be distinctive and representative of contemporary joy. These characters are interwoven with linework inspired by historical Ukiyo-e art, drawing from the artist's love of anime and manga as a source of inspiration.

As a result of this study and creative endeavor, the artist produced a total of four artworks: Ukiyo-me 1, size 100 x 140 cm, Ukiyo-me 2, size 100 x 140 cm, Ukiyo-me 3, size 140 x 100 cm, and Ukiyo-me 4, size 100 x 140 cm.

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพันธ์หัวข้อ การกลายร่าง: ความหลงใหลในความสุขก่อตัวเป็นอนิเมะ นี้สำเร็จลุล่วงด้วย ความอนุเคราะห์จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทิพนเตร แยมมณีชัย และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปินพันธ์ ที่ได้กรุณา ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ และช่วยตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนศิลปินพันธ์นี้สำเร็จได้ อย่างสมบูรณ์ ผู้สร้างสรรค์รู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา ขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบศิลปินพันธ์ทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ ในขั้นตอนสุดท้าย จนทำให้ศิลปินพันธ์นี้มีความถูกต้องสมบูรณ์ และผู้สร้างสรรค์ ขอขอบคุณ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ญาณวิทย์ กุญแจทอง ศาสตราจารย์ ทินกร กาษรสุวรรณ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ ที่ได้กรุณาช่วยเหลือให้คำแนะนำและตรวจสอบแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ ของการสร้างสรรค์ศิลปินพันธ์ในหัวข้อ การกลายร่าง: ความหลงใหลในความสุข ก่อเกิดเป็นอนิเมะ

ขอขอบพระคุณครอบครัวผู้สร้างสรรค์ และขอขอบคุณเพื่อนนักศึกษาปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์ศึกษา ชั้นปีสุดท้าย ปีการศึกษา 2568 รวมไปถึงเพื่อนครูโรงเรียนบ้านบึงสัตว์โนพระราชสรรค์ ที่ได้ให้กำลังใจและส่งเสริม สนับสนุนแก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้เป็นอย่างดี

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากศิลปินพันธ์นี้ ผู้สร้างสรรค์ขอมอบแต่ผู้มีพระคุณทุกท่าน ด้วยความเคารพยิ่ง หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้สร้างสรรค์ขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

พนิดา อรุณมณี

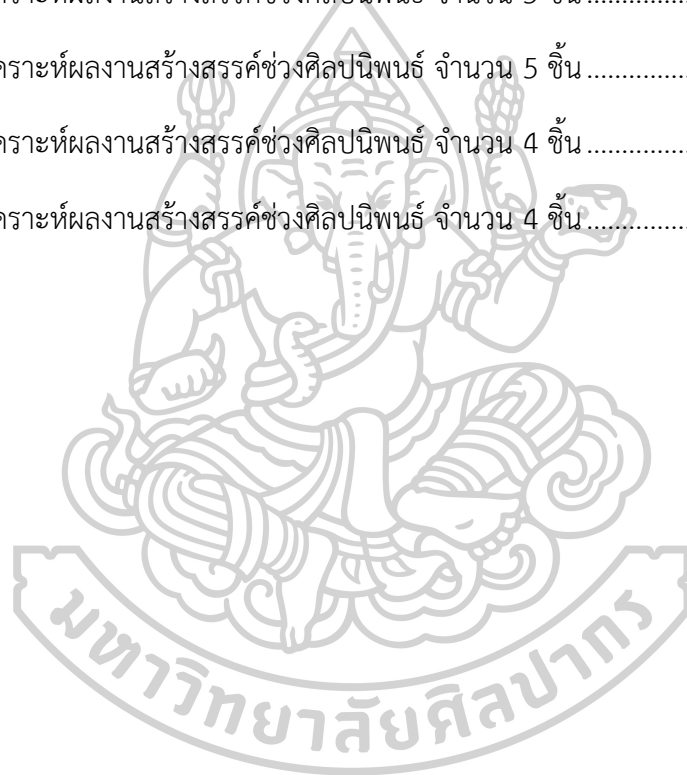
สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1. ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	3
2. กรอบแนวความคิดสร้างสรรค์.....	4
3. แนวความคิดการสร้างสรรค์.....	4
4. สมมติฐานของการสร้างสรรค์.....	4
5. นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
6. ขอบเขตการสร้างสรรค์.....	5
7. ขั้นตอนของการสร้างสรรค์.....	6
8. เวลาที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	6
9. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
10. วิธีที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	7
11. แหล่งข้อมูล.....	7
12. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	7
บทที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์.....	8
1. อิทธิพลที่มีต่อแนวคิดและแรงบันดาลใจ.....	9

2. ทฤษฎีและเทคนิคที่เกี่ยวข้อง	11
3. อิทธิพลทางศิลปกรรม	13
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์	27
1. แรงบันดาลใจและแนวคิดในการสร้างสรรค์.....	27
2. การศึกษาข้อมูล.....	27
3. รูปแบบของการสร้างสรรค์	28
4. วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	29
5. กระบวนการในการสร้างสรรค์.....	29
6. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ.....	39
7. องค์ประกอบของผลงานสร้างสรรค์.....	40
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์งานสร้างสรรค์และปัญหาในการสร้างสรรค์	52
1. ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์.....	52
2. ผลงานสร้างสรรค์ช่วงศิลปนิพนธ์.....	61
3. ปัญหาที่พบและการแก้ไขปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์	68
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	73
สรุป73	
อภิปรายผลงาน	74
ข้อเสนอแนะ.....	76
รายการอ้างอิง.....	77
ประวัติผู้เขียน.....	78

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 วิเคราะห์ผลงานศิลปกรรมผลงานศิลปะปั้นทั้ง 5 ท่าน	23
ตารางที่ 2 ระยะเวลาทำศิลปนิพนธ์.....	38
ตารางที่ 3 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ช่วงศิลปนิพนธ์ จำนวน 5 ชิ้น	58
ตารางที่ 4 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ช่วงศิลปนิพนธ์ จำนวน 5 ชิ้น	59
ตารางที่ 5 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ช่วงศิลปนิพนธ์ จำนวน 5 ชิ้น	60
ตารางที่ 6 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ช่วงศิลปนิพนธ์ จำนวน 4 ชิ้น	66
ตารางที่ 6 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ช่วงศิลปนิพนธ์ จำนวน 4 ชิ้น	67



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดสร้างสรรค์.....	4
ภาพที่ 2 Ubu Emperor, (1921), Max Ernst.....	12
ภาพที่ 3 727, 1996	15
ภาพที่ 4 Blue flowers and skulls, 2013.....	16
ภาพที่ 5 Great wave of Kanagawa, 1987	17
ภาพที่ 6 นักเดินทางข้ามแม่น้ำโออิ, 1980.....	18
ภาพที่ 7 Ocean Child, “In the Floating World”, 1999	19
ภาพที่ 8 Fuck ‘bout Everything, “In the Floating World”, 1999.....	20
ภาพที่ 9 Unknown, 2023.....	21
ภาพที่ 10 Unknown, 2017	23
ภาพที่ 11 ภาพร่างที่ 1.....	30
ภาพที่ 12 ภาพร่างที่ 2.....	31
ภาพที่ 13 ภาพร่างที่ 3.....	31
ภาพที่ 14 ภาพร่างที่ 4.....	32
ภาพที่ 15 ภาพร่างที่ 5.....	32
ภาพที่ 16 ภาพร่างที่ 6.....	33
ภาพที่ 17 ภาพร่างที่ 7.....	33
ภาพที่ 18 ภาพร่างที่ 1 ก่อนจะขึ้นงานจริง.....	34
ภาพที่ 19 ชื่อภาพ Ukiyo-me (ชิ้นที่ 1) ขนาด 100*140 ซม.....	34
ภาพที่ 20 ภาพร่างที่ 2 ก่อนจะขึ้นงานจริง.....	35
ภาพที่ 21 ชื่อภาพ Ukiyo-me (ชิ้นที่ 2) ขนาด 140*100 ซม.....	35

ภาพที่ 22 ภาพการนำเสนอศิลปนิพนธ์ครั้งที่ 1	35
ภาพที่ 23 ภาพร่างที่ 3 ก่อนจะขึ้นงานจริง	36
ภาพที่ 24 ชื่อภาพ Ukiyo-me (ชิ้นที่ 3) ขนาด 140*100 ซม.	36
ภาพที่ 25 ภาพร่างที่ 4 ก่อนจะขึ้นงานจริง	37
ภาพที่ 26 ชื่อภาพ Ukiyo-me (ชิ้นที่ 4) ขนาด 100*140 ซม.	37
ภาพที่ 27 ภาพการนำเสนอศิลปนิพนธ์ครั้งที่ 2	38
ภาพที่ 28 ขั้นตอนที่ 1 6.3.1 การลงรองพื้น ใช้สีอะคริลิกระบายทั้งหมดของผืนผ้าในเป็นชั้นแรกก่อน (ชิ้นที่ 2)	41
ภาพที่ 29 ขั้นตอน 6.3.2 การร่างภาพ ใช้ดินสอร่างเป็นเส้นและประกอบเป็นรูปร่างโดยรองพื้นสีขาว (ชิ้นที่ 3)	41
ภาพที่ 30 ขั้นตอน 6.3.3 การลงสีพื้น ใช้สีอะคริลิกระบายลงส่วนของฉากที่เป็นพื้นหลังก่อน (ชิ้นที่ 1)	42
ภาพที่ 31 ขั้นตอน 6.3.3 การลงสีพื้น ใช้สีอะคริลิกระบายลงส่วนของฉากที่เป็นพื้นหลังก่อน (ชิ้นที่ 2)	42
ภาพที่ 32 ขั้นตอน 6.3.3 การลงสีพื้น ใช้สีอะคริลิกระบายลงส่วนของฉากที่เป็นพื้นหลังก่อน (ชิ้นที่ 4)	43
ภาพที่ 33 ขั้นตอน 6.3.3 การไล่ระดับเล็กน้อยในบางส่วนของภาพเพื่อให้ความเรียบและเห็นถึงรูปแบบในแต่ละส่วนของงาน ภาพในขั้นตอนนี้จะไม่มีน้ำหนักและความแบนเหมือนลักษณะของ 2 มิติ (ชิ้นที่ 1)	43
ภาพที่ 34 ขั้นตอน 6.3.3 การไล่ระดับเล็กน้อยในบางส่วนของภาพเพื่อให้ความเรียบและเห็นถึงรูปแบบในแต่ละส่วนของงาน ภาพในขั้นตอนนี้จะไม่มีน้ำหนักและความแบนเหมือนลักษณะของ 2 มิติ (ชิ้นที่ 2)	44
ภาพที่ 35 ขั้นตอน 6.3.3 การไล่ระดับเล็กน้อยในบางส่วนของภาพเพื่อให้ความเรียบและเห็นถึงรูปแบบในแต่ละส่วนของงาน ภาพในขั้นตอนนี้จะไม่มีน้ำหนักและความแบนเหมือนลักษณะของ 2 มิติ (ชิ้นที่ 3)	44

ภาพที่ 36	ขั้นตอน 6.3.3 การไล่ระดับเล็กน้อยในบางส่วนของภาพเพื่อให้มีความเรียบและเห็นถึงรูปแบบในแต่ละส่วนของงาน ภาพในขั้นตอนนี้จะไม่มีน้ำหนักและมีความแบนเหมือนลักษณะของ 2 มิติ (ขั้นที่ 4).....	45
ภาพที่ 37	ขั้นตอน 6.3.4 การลงรายละเอียดและเก็บรายละเอียด ใช้สีอะคริลิกที่มีความทึบและมีดในชุดของสีที่มีน้ำหนักเป็นส่วนของเขา ลงในส่วนที่ทิศทางของแสงขาดไปถึงได้น้อยหรือส่วนที่ไม่โดนแสง(ขั้นที่ 3).....	46
ภาพที่ 38	ขั้นตอน 6.3.4 การลงรายละเอียดและเก็บรายละเอียด ใช้สีอะคริลิกที่มีความทึบและมีดในชุดของสีที่มีน้ำหนักเป็นส่วนของเขา (ขั้นที่ 2).....	47
ภาพที่ 39	ขั้นตอน 6.3.4 การลงรายละเอียดและเก็บรายละเอียด ใช้สีอะคริลิกที่มีความทึบและมีดในชุดของสีที่มีน้ำหนักเป็นส่วนของเขา ลงในส่วนที่ทิศทางของแสงขาดไปถึงได้น้อยหรือส่วนที่ไม่โดนแสง และใช้สีที่มีความสว่างในชุดของสีที่ไม่มีน้ำหนักในการสร้างแสงให้วัตถุในส่วนที่โดนแสง (ขั้นที่ 3).....	47
ภาพที่ 40	ขั้นตอนที่ 6.3.4 เมื่อลงแสงและเงาเรียบร้อยแล้วผู้สร้างสรรค์ก็จะทำการตัดเส้นโดยใช้สีที่อ่อนหรือเข้มในบางจุดที่เห็นแก่สมควร เพื่อความเรียบร้อยของงาน และเพื่อลงรายละเอียดของพื้นผิวที่มีเส้นเป็นสวดลาย (ขั้นที่ 3).....	48
ภาพที่ 41	ขั้นตอนที่ 6.3.4 เมื่อลงแสงและเงาเรียบร้อยแล้วผู้สร้างสรรค์ก็จะทำการตัดเส้นโดยใช้สีที่อ่อนหรือเข้มในบางจุดที่เห็นแก่สมควร เพื่อความเรียบร้อยของงาน และเพื่อลงรายละเอียดของพื้นผิวที่มีเส้นเป็นสวดลาย (ขั้นที่ 1).....	48
ภาพที่ 42	ขั้นตอนที่ 6.3.4 เมื่อลงแสงและเงาเรียบร้อยแล้วผู้สร้างสรรค์ก็จะทำการตัดเส้นโดยใช้สีที่อ่อนหรือเข้มในบางจุดที่เห็นแก่สมควร เพื่อความเรียบร้อยของงาน และเพื่อลงรายละเอียดของพื้นผิวที่มีเส้นเป็นสวดลาย (ขั้นที่ 4).....	49
ภาพที่ 43	ขั้นตอนที่ 6.3.4 ทำการพ่นเคลือบเพื่อให้ภาพเกิดความเงาและสีที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น (ขั้นที่ 1, 2).....	49
ภาพที่ 44	ผลงานทั้ง 4 ชิ้นในศิลปนิพนธ์ชุด การกลายร่าง: ความหลงใหลในความสุขก่อตัวเป็นอนิเมะ.....	50
ภาพที่ 45	ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปนิพนธ์ ขั้นที่ 1.....	53
ภาพที่ 46	ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปนิพนธ์ ขั้นที่ 2.....	54

ภาพที่ 47 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	55
ภาพที่ 48 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	56
ภาพที่ 49 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 5.....	57
ภาพที่ 50 ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1.....	62
ภาพที่ 51 ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2.....	63
ภาพที่ 52 ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3.....	64
ภาพที่ 53 ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 4.....	65
ภาพที่ 54 ปัญหาของการร่างเส้นก่อนการลงสีพื้น (ชั้นที่ 1).....	69
ภาพที่ 55 ปัญหาของการร่างเส้นก่อนการลงสีพื้น (ชั้นที่ 2).....	69
ภาพที่ 56 กรอบภาพการทำงานแบบเก่า (ชั้นที่ 1 และ 2).....	70
ภาพที่ 57 กรอบภาพการทำงานแบบที่ได้รับการแก้ไข (ชั้นที่ 2 และ 3).....	70
ภาพที่ 58 การแก้ปัญหาโดยการลงสีพื้นหลังสีขาวก่อนการร่างเส้นภาพ (ชั้นที่ 3).....	71
ภาพที่ 59 การแก้ปัญหาโดยการลงสีพื้นหลังสีขาวก่อนการร่างเส้นภาพ (ชั้นที่ 4).....	71



บทที่ 1

บทนำ

อารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์มีมากมาย เช่น อารมณ์โศกเศร้า เหงา โกรธ เป็นต้น แต่อีกหนึ่งอารมณ์ที่มีความสำคัญและเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนมักจะถวิลหาคืออารมณ์แห่งความสุข เช่นเดียวกับผู้สร้างสรรค์ เมื่อมนุษย์มีความสุขก็จะแสดงออกมาในรูปแบบต่างๆ เช่น การยิ้ม การหัวเราะ แม้กระทั่งการสวมใส่เครื่องแต่งกายที่มีสีสันสดใส ในเรื่องของสีที่หลากหลายก็สามารถบ่งบอกรูปแบบของความสุขของมนุษย์ได้เช่นเดียวกัน ผู้สร้างสรรค์เป็นหนึ่งในคนที่ต้องการแสวงหาความสุขของตนเอง โดยตั้งคำถามกับตนเองว่าอะไรที่สร้างความสุขให้แก่ตนเองได้ ผู้สร้างสรรค์ใช้ความคิดในการไตร่ตรองโดยเวลานั้นมีส่วนสำคัญในการค้นหาความสุขที่แท้จริง ย้อนกลับไปในเวลาได้ดูการ์ตูนญี่ปุ่นหรืออนิเมะ (Anime) ตั้งแต่สมัยยังเยาว์วัยจนถึงปัจจุบัน และการได้รับชมผลงานสมัยโบราณของญี่ปุ่นในแบบ Ukiyo-e สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความหลงใหลจนนำไปถึงอารมณ์แห่งความสุข ในที่สุดผู้สร้างสรรค์ก็สามารถหาความสุขของตนเองและสะท้อนสิ่งนี้ออกมาในรูปแบบที่ตนเองต้องการ คือการออกแบบตัวละครหรือคาร์แรกเตอร์ (characters design) ที่แฝงอยู่ในงานศิลปะสมัยโบราณของญี่ปุ่นในแบบ Ukiyo-e

ย้อนกลับไปก่อนยุค 2000 ยุคที่เฟื่องฟูของมังงะหรือการ์ตูนญี่ปุ่น (Anime) ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์หลงใหลตั้งแต่ยังเยาว์วัยจนถึงการ์ตูนอนิเมะ ในยุคสมัยเอโดะของญี่ปุ่นศิลปะแบบ Ukiyo-e ได้ที่ถือกำเนิดขึ้น ศิลปะดังกล่าวได้รับการยอมรับและมีชื่อเสียง โดยส่วนใหญ่เป็นภาพจิตรกรรมและภาพพิมพ์แกะไม้ โดยสีสันของภาพน้อยและไม่หลากหลายคล้ายกับถูกจำกัดทางเทคนิคในสมัยนั้น รูปแบบของงานเป็นศิลปะแบบแบนราบสองมิติ ตัวอย่างศิลปินที่มีชื่อเสียงคือ Utagawa Hiroshige และ Katsushika Hokusai ภาพของพวกเขาเหล่านี้ล้วนมีอิทธิพลไม่ใช่น้อยแค่ในประเทศญี่ปุ่น อิทธิพลของพวกเขาแพร่หลายไปถึงศิลปินตะวันตกด้วยเช่นกัน ภาพที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ประทับใจคือภาพ Great wave of Kanagawa ศิลปินคือ Katsushika Hokusai ซึ่งภาพนี้คือจุดกำเนิดการเกิดแรงบันดาลใจให้ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะทำงานศิลปะในรูปแบบของตนเองโดยมีภาพของเหล่าศิลปินญี่ปุ่นเป็นแรงบันดาลใจเพราะสิ่งนี้ทำให้รู้สึกเกิดอารมณ์แห่งความสุข

ผู้สร้างสรรค์รู้สึกผ่อนคลายเวลามีความสุขโดยทางทฤษฎีนั้นร่างกายมนุษย์รับรู้การมีความสุขเพราะความสุขนั้นเกิดจากสารคัดหลั่ง (Neurotransmitters) โดพามีน (dopamine) หลังเมื่อได้รับออกซิโทซิน (oxytocin) และเซโรโทนิน (serotonin) หลังเมื่อใจสงบในสมองและปฏิเสธไม่ได้ว่ามนุษย์ต้องการสิ่งนี้เพื่อต้องการค้นพบจุดแข็งของตนเองทางอารมณ์ นักจิตวิทยา Seligman (2002) ได้นำเสนอทฤษฎีความสุขที่แท้จริง โดยทฤษฎีนี้ตั้งอยู่บนแนวคิดที่ว่าความสุขที่แท้จริงเกิดจากการที่บุคคลดำเนินชีวิตตาม “จุดแข็งเฉพาะตัว” หรือ “signature strengths” ของตนเอง ซึ่ง

พัฒนาขึ้นเมื่อบุคคลตระหนักถึงความรู้สึกที่เป็นจุดแข็งของตนเองและเป็นเจ้าของจุดแข็งดังกล่าว (Seligman, 2002) เมื่อต้องการค้นพบความสุขมนุษย์ก็จะแสวงหา ตัวอย่างเช่น Sigmund Freud (1930) กล่าวว่า มนุษย์ “มุ่งแสวงหาความสุข พวกเขาต้องการมีความสุขและคงความสุขนั้นไว้ ความพยายามนี้มีสองด้าน คือ จุดมุ่งหมายเชิงบวกและเชิงลบ จุดมุ่งหมายประการหนึ่งคือการไม่มีความเจ็บปวดและความไม่พอใจ และอีกประการหนึ่งคือการสัมผัสกับความรู้สึกพึงพอใจอย่างแรงกล้า” (หน้า 76) ความรู้สึกของการมีความสุขของมนุษย์นั้นต้องผ่านการประเมินของตนเองโดยนักจิตวิทยา Kesebir & Diener (2008) กล่าวอีกนัยหนึ่ง ความสุขคือ “การประเมินชีวิตของตนเองโดยผู้คน และครอบคลุมทั้งการตัดสินใจทางปัญญาเกี่ยวกับความพึงพอใจและการประเมินอารมณ์และความรู้สึกทางอารมณ์” (Kesebir & Diener, 2008, หน้า 118)

ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะเข้าใจตนเองในเรื่องของความสุขโดยพยายามหาจุดแข็งเฉพาะตัว แสวงหาจุดมุ่งหมายและประเมินความสุขผ่านงานศิลปะ ทำให้ได้คิดย้อนกลับไปเมื่อวัยเด็กและค้นหาความสุขของตนเองที่สามารถนำมาเชื่อมต่อกับปัจจุบัน จึงค้นพบว่าการ์ตูนคือสิ่งยังคงเชื่อต่อความสุขจนถึงปัจจุบัน ส่วนหลักของการ์ตูนจะประกอบไปด้วยรูปแบบเฉพาะที่มีเอกลักษณ์ผ่านการออกแบบของเจ้าของ (character design) และเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ชื่นชอบและมีความสุขทุกครั้งที่ได้เห็น ไม่เพียงแต่การ์ตูนอนิเมะที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความสุข ผู้สร้างสรรค์พยายามได้หารากเหง้าของมังงะ (Manga) หรือการ์ตูนญี่ปุ่น (Anime) และค้นพบว่าภาพในยุคสมัยโบราณของญี่ปุ่นคือต้นกำเนิด ผู้สร้างสรรค์จึงมีโอกาสได้ชมภาพผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์และค้นพบว่า การได้ดูภาพงานศิลปะสมัยโบราณของญี่ปุ่นในแบบ Ukiyo-e ก็ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความหลงใหลและมีความสุขเช่นเดียวกัน

การ์ตูนอนิเมะในโทรทัศน์และหนังสือการ์ตูนมังงะที่ผู้สร้างสรรค์หลงใหลตั้งแต่เด็กคล้ายกับสารตั้งต้นของแรงบันดาลใจที่ทำให้ขับเคลื่อนความสนใจจนนำไปสู่การค้นหาต้นตอของต้นกำเนิดในสิ่งที่ชอบนั่นคือภาพแบบ Ukiyo-e ทั้งภาพพิมพ์แกะไม้และภาพจิตรกรรมที่มีเอกลักษณ์ของศิลปินที่มีชื่อเสียงในยุคสมัยเอโดะของประเทศญี่ปุ่น ในความต้องให้สองสิ่งหล่อหลอมกันและกลายร่างเป็นผลงานที่สดใส และเป็นแนวทางในการสร้างแรงบันดาลใจและความคิดใหม่ที่ต้องการจะถ่ายทอดในรูปแบบของตนเอง

ผู้สร้างสรรค์จึงต้องการที่จะสร้างผลงานแห่งความสุขของตนเองที่เกิดจากการหลงใหลผ่านการการ์ตูนอนิเมะและงานศิลปะญี่ปุ่นสมัยโบราณในแบบ Ukiyo-e โดยศิลปินที่ผู้สร้างสรรค์สนใจเป็นหลักคือ Katsushika Hokusai โดยการนำคาร์แรกเตอร์หรือตัวละครที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นมาในรูปแบบลักษณะเฉพาะของตนเองมาจัดองค์ประกอบ ทั้งเทคนิคแบบกระจายและการซ้อนทับกัน โดยองค์ประกอบหลักคือภาพของงานศิลปะญี่ปุ่นสมัยโบราณนำมาปรับเพื่อให้เกิดรูปแบบของตนเอง และนำความทันสมัยเข้ามาผสมผสานภายในงาน เนื่องจากภาพงานศิลปะของญี่ปุ่นจะมีรูปแบบที่แบน (flat) และเป็นสองมิติทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องการปรับผลงานให้มีน้ำหนักหนักมากขึ้นผ่านวิธีการทำให้

แสง เงากับภาพด้วยสีอะคริลิกในสร้างให้มีเอกลักษณ์ของงานมากยิ่งขึ้น และปรับเปลี่ยนรูปแบบงานศิลปะญี่ปุ่นในบางจุดให้มีตัวละครหรือคาร์แรกเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ผสมผสานอยู่ในงานด้วย เพื่อการแสดงออกถึงความหลงใหลในความสุขผ่านชิ้นงานในแบบของผู้สร้างสรรค์ทำให้เกิดผลงานแบบศิลปะร่วมสมัยผ่านรูปแบบเหนือจริง (Surrealism)

1. ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

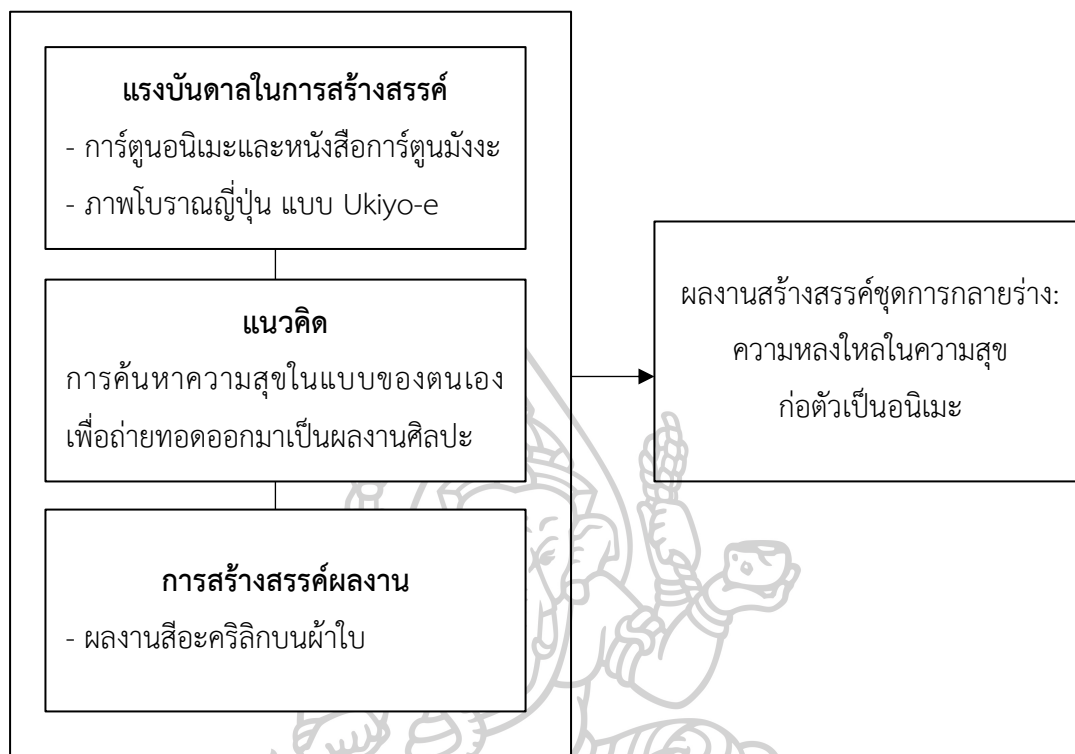
2.1 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานโดยการนำแนวคิดของความสุขจากความหลงใหลของตนมา ออกแบบคาร์แรกเตอร์หรือตัวละครอนิเมะที่มีลักษณะเฉพาะของตนเองและนำมาผสมผสานกับ ภาพวาดญี่ปุ่นสมัยโบราณแบบ Ukiyo-e โดยเฉพาะผลงานของ Hokusai ในรูปแบบงานเฉพาะตนทำให้เกิดผลงานศิลปะร่วมสมัยผ่านรูปแบบเหนือจริง (Surrealism)

2.2 เพื่อแสดงออกถึงความสุขในสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์หลงใหลตั้งแต่เด็กจนถึงปัจจุบันผ่านงานศิลปะแบบจิตรกรรมคือการดูคาร์แรกเตอร์หรือตัวละครผ่านแรงบันดาลใจจากหนังสือการ์ตูน การ์ตูนมังงะ ภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมะ และการชมภาพวาดญี่ปุ่นสมัยโบราณแบบ Ukiyo-e ในแบบของตนเอง

2.3 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์โดยใช้เทคนิคการระบายสีอะคริลิกบนผ้าใบเพื่อสะท้อนจินตนาการและความคิด เทคนิคการจัดองค์ประกอบในรูปแบบปกติกับแบบซ้อน และปรับเปลี่ยนเทคนิควิธีจากภาพแบบแบนตามแบบฉบับญี่ปุ่นให้มีความทันสมัยโดยการเพิ่มแสงและเงาให้กับชิ้นงาน



2. กรอบแนวความคิดสร้างสรรค์



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดสร้างสรรค์

3. แนวความคิดการสร้างสรรค

ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์แนวคิดแห่งความสุขในแบบเฉพาะของตนเองผ่านประสบการณ์ตรง ตั้งแต่เด็กจนถึงปัจจุบัน โดยสะท้อนคุณค่าทางความงามของภาพศิลปะญี่ปุ่นสมัยโบราณแบบยุค Ukiyo-e ให้มีรูปแบบเฉพาะของตนเอง ผ่านรูปทรงเดิมแต่มีการปรับเปลี่ยนให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และการใส่การ์ตูนเรกเตอร์หรือตัวละครที่มีความสุขของตนเองเพื่อนำมาผสมผสานในงานให้งานออกมามีลักษณะเฉพาะแห่งความสุขของตนเองมากยิ่งขึ้น ด้วยเทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ (Acrylic on canvas)

4. สมมติฐานของการสร้างสรรค์

การบอกเล่าเรื่องราวแห่งความสุขผ่านประสบการณ์ตรงของผู้สร้างสรรค์ และก่อกำเนิดเป็นตัวละครในรูปแบบของตนเองนำมาใส่เรื่องราวผสมผสานกับภาพงานศิลปะสมัยโบราณของญี่ปุ่นแบบยุค Ukiyo-e ที่มีความงดงามอ่อนช้อยทำให้งานดูมีชีวิตชีวาและแปลกใหม่ การปรับเปลี่ยนจาก

ผลงานในรูปแบบแบน (flat) และสองมิติ ให้เป็นภาพที่มีแสงและเงามากยิ่งขึ้นจะทำให้ภาพมีความน่าสนใจและมีมิติมากยิ่งขึ้นผ่านรูปแบบเหนือจริง (Surrealism)

5. นียามศัพท์เฉพาะ

การกลายร่าง หมายถึง การเปลี่ยนแปลงจากสิ่งหนึ่งที่มีความธรรมดาหรือแบบต้นฉบับให้เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ยังคงความรู้สึกคงเดิมแต่เพิ่มเติมด้วยความใหม่ที่มีรูปแบบเฉพาะ

ก่อดัว หมายถึง งานชิ้นเล็กชิ้นน้อยหรือผลงานที่ถูกย่อขนาดและถูกจัดให้อยู่ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งที่ทำให้เห็นภาพโดยรวม

ความสุข หมายถึง ความสบายกาย สบายใจ ความรู้สึกหรืออารมณ์ ประเภทหนึ่ง มีหลายระดับตั้งแต่ความสบายใจ เล็กน้อยหรือ ความพอใจ จนถึงความเพลิดเพลินหรือเต็มไปด้วยความสนุก

การ์ตูน หมายถึง ภาพล้อ, ภาพตลก, ภาพที่วาดไม่เหมือนจริง, หนังสือที่ดำเนินเรื่องโดยมีรูปภาพ และคำบรรยายปรากฏอยู่ในช่องหน้าต่างกระดาษ

อนิเมะ หมายถึง การ์ตูนญี่ปุ่นที่ขยับได้ในรูปแบบ Animation

มังงะ หมายถึง หนังสือการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่น

ศิลปะญี่ปุ่นในแบบยุค Ukiyo-e คือ ภาพอุคิโยะเอะเป็นศิลปะการวาดภาพประเภทหนึ่งที่มีต้นกำเนิดในสมัยเอโดะในประเทศญี่ปุ่น มีทั้งภาพพิมพ์แกะไม้และภาพวาด

6. ขอบเขตการสร้างสรรค

สร้างสรรค์นำเสนอผลงานในรูปแบบเหนือจริง ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ความสนใจโดยตรงตั้งแต่เด็กจนถึงปัจจุบันของผู้สร้างสรรค์เอง

7.1 ด้านเนื้อหา ศึกษาเนื้อหาหรือแนวคิดในเรื่องของความสุขจากทฤษฎีนักจิตวิทยาและงานวิจัย เพื่อทำให้เข้าใจคำว่าความสุขในรูปแบบที่ต่างที่มีความสอดคล้องกับตนเอง นำประสบการณ์ตรงของตนเองมาผสมผสานกับหลักทฤษฎีเพื่อให้เกิดคำว่าความสุขในรูปแบบของตนเองและนำมาสร้างผลงาน

7.2 ด้านเทคนิค ผู้สร้างสรรค์มีความถนัดในการใช้สีอะคริลิกบนผ้าใบ (Acrylic on canvas) ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จะใช้ความถนัดของตนเองในงานจิตรกรรมสร้างแสงและเงาให้ภาพผลงานมีมิติและชีวิตชีวาที่เปลี่ยนไปจากภาพสมัยโบราณของญี่ปุ่นในแบบ Ukiyo-e โดยเฉพาะของ Hokusai และการปรับเปลี่ยนลวดลายโบราณของญี่ปุ่นนำคาร์แรกเตอร์หรือตัวละครของตนเองมาผสมผสานทำให้เกิดลวดลายใหม่ทำให้ภาพมีความร่วมสมัยมากขึ้น

7.3 ด้านรูปแบบ ศึกษาแนวคิด เทคนิค วิธีการของงานศิลปะญี่ปุ่นสมัยโบราณทั้งในเรื่องของการจัดองค์ประกอบ วิวาททัศน์และลวดลายต่างๆ และศึกษางานศิลปะที่มีรูปแบบเหนือจริง โดยนำ

รูปแบบและเทคนิคการลงสีมาขับเคลื่อนผลงานทางด้านเทคนิคและกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยขนาดของผลงานคือ 1 ม.*140 ซม. จำนวน 4 ชิ้น

7. ขั้นตอนของการสร้างสรรค์

8.1 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความสุข

8.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะสมัยโบราณของญี่ปุ่นในแบบ Ukiyo-e โดยเฉพาะของ Hokusai

8.3 ศึกษาการออกแบบคาร์แรกเตอร์หรือตัวละคร

8.4 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิค วิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน

8.5 กำหนดกิจกรรมการรวบรวมข้อมูลและจัดเก็บข้อมูล

8.6 ขอคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ ที่ปรึกษา

8.7 การปฏิบัติการสร้างสรรค์ตามกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ ดังนี้

- แรงบันดาลใจ
- แนวความคิด
- ภาพร่างความคิด
- เทคนิคและวิธีการแสดงออก

8.8 วิเคราะห์คุณค่าและสรุปผลงานการสร้างสรรค์ผลงาน

8.9 วิพากษ์วิจารณ์โดยผู้เชี่ยวชาญ ที่ปรึกษา

8.10 รวบรวมองค์ความรู้ที่ได้จากการปฏิบัติการสร้างสรรค์เป็นรูปเล่มวิทยานิพนธ์

8.11 วิพากษ์วิจารณ์โดยผู้เชี่ยวชาญ ที่ปรึกษา ศิลปิน นักวิชาการศิลปะ

8. เวลาที่ใช้ในการสร้างสรรค์

เดือนธันวาคม พ.ศ. 2567 ถึง เดือนมีนาคม พ.ศ. 2568

9. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้สร้างสรรค์ได้ถ่ายทอดความสุขของตนเองที่เกิดจากการดูการ์ตูนอนิเมะ หนังสือมังงะและความหลงใหลในภาพแบบโบราณ Ukiyo-e การค้นหาความสุขของผู้สร้างสรรค์นั้นอาจใช้เวลาไม่มาก แต่ทั้งหมดที่รู้สึกนั้นล้วนเกิดจากประสบการณ์ตรงที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับตั้งแต่เด็ก จนก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการพยายามสร้างตัวละครในแบบอนิเมะและผสมผสานกับภาพแบบโบราณของญี่ปุ่นที่นำมาปรับให้มีความทันสมัยมากขึ้น ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผลงานชุดนี้เป็นแรงบันดาลใจในการค้นหาความสุขของผู้คน เพราะทุกวันมนุษย์นั้นเผชิญหน้ากับอารมณ์ที่หลากหลาย แต่แน่นอนว่า

ทุกคนย่อมต้องการความสุขสักเสี้ยววินาทีในหนึ่งวัน อย่างน้อยที่สุดการได้ทราบถึงสิ่งสร้างความสุขให้แก่ตนเองก็สามารถเป็นแรงบันดาลใจและเป็นกำลังใจในการดำเนินชีวิตได้ต่อไป

10. วิธีที่ใช้ในการสร้างสรรค์

11.1 ศึกษาข้อมูลที่ใช้ในการสร้างสรรค์ ได้แก่ เรื่องราวของความสุขทางจิตวิทยาและทางอื่นๆ ภาพญี่ปุ่นโบราณจำพวกภาพพิมพ์และภาพวาดแบบ Ukiyo-e โดยเฉพาะของ Hokusai การออกแบบคาร์แรกเตอร์หรือตัวการ์ตูนให้มีลักษณะเฉพาะ และศึกษาเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัย ด้วยเทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ (Acrylic on canvas) เทคนิคจิตรกรรม (Painting) ในรูปแบบเหนือจริง (Surrealism) ของศิลปินที่มีเทคนิควิธีการและรูปแบบใกล้เคียงกัน นำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

11.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บรวบรวมเพื่อสร้างสรรค์ผลงานแบบจิตรกรรมร่วมสมัยในรูปแบบ Appropriation art และนำมาสร้างสรรค์ผลงานเรื่อง หลงใหลในความสุข นอกจากข้อมูลข้างต้นแล้วยังได้มีการวิเคราะห์ประสบการณ์ทางตรงของผู้สร้างสรรค์เพื่อนำมาประกอบกับผลงานชิ้นนี้

11.3 สร้างสรรค์ผลงานโดยนำแนวคิด ข้อมูลที่วิเคราะห์และเก็บรวบรวมโดยผู้สร้างสรรค์มาประยุกต์ใช้ในงานชุด หลงใหลในความสุข ด้วยวิธีและเทคนิคที่ผู้สร้างสรรค์สนใจและทำการศึกษา

11. แหล่งข้อมูล

หนังสือ บทความ วิทยานิพนธ์ค้นคว้าอิสระ ที่ได้จากแหล่งข้อมูลคือ ห้องสมุดและอินเทอร์เน็ต

12. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

13.1 อุปกรณ์ที่ใช้ในการบันทึกข้อมูล

สมุด ปากกา แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์พกพา และ โทรศัพท์

13.2 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

เฟรมผ้าใบ สีอะคริลิก ดินสอ ยางลบ พู่กัน ภาชนะผสมสี กระดาษทิชชู สเปรย์พ่น เคลือบแบบวาว และ จานสี

บทที่ 2

ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์

ความสุขของผู้สร้างสรรค์ที่ได้ก่อเกิดจากประสบการณ์ตรงตั้งแต่วัยเยาว์และยังคงดำเนินต่อจนมาถึงปัจจุบันนั้น คือเหล่าตัวการ์ตูนการ์ตูนแรกเตอร์ในรูปแบบอนิเมะที่ถ่ายทอดในสื่อต่างๆ จวบจนไปถึงภาพพิมพ์สมัยเอโดะ ในแบบ Ukiyo-e ของญี่ปุ่น สิ่งเหล่านี้ได้กลายเป็นส่วนหลักที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอดตัวละครหรือการ์ตูนแรกเตอร์เพื่อสะท้อนความเป็นตัวตนของผู้สร้างสรรค์ และต้องการถ่ายทอดมุมมองภาพแบบ Ukiyo-e ผ่านผลงานแบบร่วมสมัย มีการผสมผสานแบบเหนือจริงในแบบของตนเอง โดยมีศิลปินหลักคือ Katsushika Hokusai ที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

1. อิทธิพลที่มีต่อแนวคิดและแรงบันดาลใจ
 - 1.1 อิทธิพลจากประสบการณ์ตรง
 - 1.2 อิทธิพลจากการดูอนิเมะ
 - 1.3 อิทธิพลจากสื่อ
2. ทฤษฎีและเทคนิคที่เกี่ยวข้อง
 - 2.1 ทฤษฎีการรู้คิด (Cognitive psychology theory)
 - 2.2 รูปแบบศิลปะเหนือจริง (Surrealism)
 - 2.3 เทคนิคการลงสีอะคริลิก
3. อิทธิพลทางศิลปกรรม
 - 3.1 มุราคามิ ทาเคชิ (Murakami Takashi)
 - 3.2 คัตสึชิกะ โฮกุไซ (Katsushika Hokusai)
 - 3.3 นาระ โยชิโตโมะ (Nara Yoshitomo)
 - 3.4 มด นิสา ศรีคำดี (Cry Baby)
 - 3.5 พัชรพล แต่งรีน (Alex Face)

1. อิทธิพลที่มีต่อแนวคิดและแรงบันดาลใจ

1.1 อิทธิพลจากประสบการณ์ตรง

มนุษย์มีความสามารถในการจดจำสิ่งที่ตนสนใจตั้งแต่เด็กไม่เท่ากัน ผู้สร้างสรรค์มีความจำเรื่องแรกในวัยเด็กของตนเองได้โดยเรื่องแรกที่นึกถึงคือการดูโน้ตในโทรทัศน์ เพลงประกอบของการ์ตูนอนิเมะเรื่องนินจา

นินทาโร่นั้นยังคงก้องอยู่ในใจของผู้สร้างสรรค์จนถึงปัจจุบัน การได้รับชมเรื่องราวต่างๆ ทำให้ผู้สร้างสรรค์รู้สึกประทับใจและจดจำ จากหนึ่งเรื่องเพิ่มเป็นสองเรื่องและนับไม่ถ้วน ตัวละครอนิเมะต่างๆเป็นส่วนหนึ่งที่ดึงดูดผู้สร้างสรรค์ จากประสบการณ์ตรงที่รับชมผ่านรายการโทรทัศน์จนมาเห็นสิ่งต่างๆรอบตัวที่มีแต่การ์ตูนอนิเมะสิ่งเหล่านี้ได้เพิ่มพูนความสนใจตามกาลเวลาและเริ่มเปลี่ยนแปลงตามรูปแบบของความคิดที่โตขึ้น ทำให้ผู้สร้างสรรค์ค้นพบตัวเองจากความสวยงามและสร้างสรรค์ของตัวละครการ์ตูนอนิเมะจากประเทศญี่ปุ่น

ผู้สร้างสรรค์ใช้เวลาในการตกตะกอนความคิดในสิ่งที่ตนเองหลงใหลผ่านประสบการณ์ตรงเป็นเวลาหลายปีเพื่อค้นหาความสร้างสรรค์ของตนเอง และในที่สุดผู้สร้างสรรค์ก็สามารถสร้างตัวละครอนิเมะของตนเองได้จากความสุขที่ผ่านมาทั้งการรับชมเรื่องราวของการ์ตูนรวมไปถึงเมื่อไม่นานมานี้ก็ได้ค้นพบภาพพิมพ์ไม้ในแบบ Ukiyo-e ที่เป็นรากเหง้าซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์หลงใหลผ่านการเรียนในห้องเรียนและกลุ่มสื่อ Facebook

อิทธิพลของภาพพิมพ์ไม้ในยุค Ukiyo-e เป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาตัวละครแบบ 2D ของประเทศญี่ปุ่น ในรูปแบบเฉพาะของงานทั้งความแบนในรูปร่างและสีอันความไม่สมจริงของลักษณะของสัดส่วน เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปความโดดเด่นในลักษณะของการ์ตูน 2D ของญี่ปุ่นก็ยังคงเดิม เพิ่มเติมความน่ารักและเสื้อผ้าที่ทันสมัยของตัวละครมากขึ้น และไม่นานจากภาพพิมพ์ที่ขายในราคาถูกที่ประเทศญี่ปุ่นก็ได้พัฒนามาเป็นหนังสือการ์ตูน และเมื่อมีเทคโนโลยีเข้ามาจากหนังสือการ์ตูนก็กลายเป็นการ์ตูนอนิเมะที่ถ่ายทอดลงในสถานีโทรทัศน์ซึ่งมีความทันสมัยมากในยุคนั้น ตัวผู้สร้างสรรค์นั้นได้คลุกคลีกับการดูโทรทัศน์และหนังสือการ์ตูนมังงะตั้งเด็กทำให้ประสบการณ์ตรงนี้สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้สร้างสรรค์ตั้งแต่เล็กจนโต ประสบการณ์นี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์ขอวาดตัวการ์ตูนอนิเมะของตนเองตั้งแต่เด็ก และสร้างจินตนาการถึงเรื่องราวเหนือจริงต่างๆในเวลาว่างจนถึงปัจจุบัน

1.2 อิทธิพลจากการ์ตูนอนิเมะ

ผู้สร้างสรรค์มีความหลงใหลเฉพาะในเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นอนิเมะและมังงะตั้งแต่ยังเยาว์วัย ทุกครั้งที่ได้ดูหรือได้เห็นความรู้สึกแห่งความสุขก็จะแสดงออกผ่านแววตา สีหน้า ท่าทางที่มีความตื่นเต้น ครั้งยังเด็กผู้สร้างสรรค์มีงานอดิเรกคือการวาดภาพ แต่ภาพวาดที่ออกมา นั้นมักจะมีลักษณะของศิลปะที่โตกว่ามนุษย์เท่าไป ตากลมโตแววตาแพรวพราว ปากและจมูกเล็ก และบางทีก็วาดสิ่งมีชีวิตในรูปแบบต่างๆที่ไม่สามารถหาได้จากโลกมนุษย์ ซึ่งนี่คือแบบของภาพตัวละครใน

การตูนญี่ปุ่นแบบอนิเมะที่มีความเหนือจริง นั้นหมายความว่าผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจและอิทธิพลของการตูนญี่ปุ่นอย่างแท้จริง ถึงแม้ว่าผู้สร้างสรรค์ก็ได้มีโอกาสดูหนังหรือละครในรูปแบบของคนแสดง หรือแม้แต่ได้มีโอกาสดูภาพวาดที่สมจริง สิ่งเหล่านี้ก็ไม่อาจที่จะเปลี่ยนแปลงรูปแบบงานศิลปะหรือความชอบที่ถูกถ่ายทอดมาในรูปแบบของการตูน

การตูนอนิเมะคือความสนใจเฉพาะสามารถทำให้เด็กเกิดความเรียนรู้ได้ ตามหลักจิตวิทยาของ Jerome S. Bruner นักทฤษฎีทางด้านการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ของแต่ละคนนั้นแตกต่างกัน และ 1 สิ่งสำคัญคือสภาพแวดล้อมรอบตัว และอิทธิพลที่ผลต่อการกระตุ้นการเรียนรู้รวมถึงสิ่งต่างๆที่ต้องการที่จะมอง (We see what we need see.) ซึ่งการเรียนรู้นั้นจะเกิดจากสิ่งที่เด็กสนใจและได้เกิดปฏิสัมพันธ์กับสิ่งนั้นที่อยู่รอบตนเองเป็นหลัก โดยหลักทฤษฎีนี้สามารถใช้กับผู้สร้างสรรค์ได้โดยตรงจากความสนใจของผู้สร้างสรรค์ก่อเกิดการเรียนรู้ในเรื่องของรูปทรงและแบบของตัวละครการตูนญี่ปุ่น สภาพแวดล้อมของผู้สร้างสรรค์ถูกจัดให้อยู่ท่ามกลางการตูน การส่งเสริมของเล่น รายการโทรทัศน์และการแต่งตัวที่มีแต่การตูนอนิเมะ จนกระทั่งสิ่งเหล่านี้พัฒนาเป็นตัวละครที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นในแบบของตนเองโดยมีรากฐานมาจากสิ่งเหล่านี้

จากการหลงใหลในการตูนอนิเมะญี่ปุ่นเกิดเป็นการค้นหาต้นตอของสิ่งที่เกิดขึ้น ผู้สร้างสรรค์ได้พบความสงสัยในเรื่องของศิลปะในแบบของการตูน โดยผู้สร้างสรรค์ได้ค้นคว้าหาข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ต ในการค้นพบครั้งนี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้พบกับรากเหง้าของภาพการตูนญี่ปุ่นก่อนจะมาเป็นในแบบปัจจุบัน ซึ่งยุคเอโดะคือยุคสำคัญที่ก่อกำเนิดภาพในแบบ Ukiyo-e ซึ่งเป็นภาพพิมพ์แกะไม้ที่มีความประณีตแต่มีข้อจำกัดของสีสัน สิ่งนี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์หลงใหลไม่แพ้ไปจากตัวการตูนญี่ปุ่น ในยุคปัจจุบันจึงก่อให้เกิดความสุขและการสร้างสรรค์ผลงานแบบใหม่

1.3 อิทธิพลจากสื่อ

หลังจากปีพ.ศ. 2536 ซึ่งเป็นปีเกิดของผู้สร้างสรรค์ สื่อต่าง ๆ มีการพัฒนาตามยุคสมัย โทรทัศน์มีสีสัน สื่อสิ่งพิมพ์กำลังได้รับความนิยมและผู้สร้างสรรค์เป็นหนึ่งในเด็กที่ถูกห้อมล้อมด้วยสิ่งเหล่านี้ โดยรายการโทรทัศน์โปรดที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับชมตั้งแต่เด็กและเป็นที่ยึดใจคือการตูนอนิเมะ เป็นส่วนใหญ่ เช่น นินจาคาถาโอ้ กล้วยหอมจอมชน โลกการตูนมหาสนุก เซเลอร์มูน ซินจัง เป็นต้น ทั้งหมดนี้ล้วนแล้วแต่เป็นการตูนที่เกิดจากจินตนาการของผู้เขียน จากการวิเคราะห์ความสนใจจนเกิดอิทธิพลในการเรียนรู้สามารถดูได้จากพฤติกรรมตอนเด็กที่ยังไม่สามารถรู้เรื่องเวลาผ่านนาฬิกา แต่ก็สามารถเข้าใจเวลาผ่านรายการการตูนสุดโปรดได้ นอกจากนี้ครอบครัวของผู้สร้างสรรค์ยังได้สนับสนุนในเรื่องของการซื้อหนังสือการตูนมังงะ ซึ่งต่อมาหนังสือการตูนประเภทนี้ได้สร้างแรงบันดาลใจให้ตัวผู้สร้างสรรค์อย่างมากมาย รวมไปถึงนิตยสาร และการแต่งตัวแบบการตูนอนิเมะ หรือที่เรียกว่า cosplay ตามสื่อที่ชอบจึงกลายเป็นการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นใหม่ในเรื่องของการตูนและการ์ตูนเรกเตอร์

ตามความสนใจตามทฤษฎีของ Jerome S. Bruner¹ ว่าด้วยเรื่องของความสนใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งของเด็ก จะทำให้เกิดการซึมซับและเกิดการเรียนรู้ ซึ่งปัจจุบันสื่อที่เข้าถึงง่ายที่สุดคือ

ผู้ระบบอินเทอร์เน็ต สร้างสรรค์ได้ใช้สื่อนี้ในคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือเป็นหลัก ทำให้สามารถค้นคว้าและรับชมการ์ตูนได้สะดวกกว่าวัยเด็กและที่มีประโยชน์มากกว่านั้นคือการที่ผู้สร้างสรรค์มีความสนใจในเรื่องของผลงานในยุคสมัยเอโดะ ในแบบ Ukiyo-e ด้วยความบังเอิญนั้นทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้เห็นภาพพิมพ์ญี่ปุ่นโบราณอย่างไม่ได้ตั้งใจ และได้ค้นคว้าเรื่องราวจากเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนด้วยความอยากรู้ในอินเทอร์เน็ต สื่อนี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์ไม่ต้องไปไกลถึงประเทศญี่ปุ่นเพราะสามารถค้นคว้าหาความรู้ได้อย่างง่ายดายและสามารถตอบสนองความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์จึงได้คลุกคลีอยู่กับเรื่องที่สนใจเหล่านี้ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตในเวลาที่น่าสนใจตามความต้องการ

2. ทฤษฎีและเทคนิคที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีการรู้คิด (Cognitive psychology theory)

ผู้สร้างสรรค์เกิดการเรียนรู้ในเรื่องการค้นหาอัตลักษณ์ผลงานศิลปะที่มีตัวละครในแบบเฉพาะของตนเอง โดยการเรียนของผู้สร้างสรรค์นั้นเป็นไปตามทฤษฎีการเรียนรู้ของ บรูเนอร์² (Bruner, 1956) เป็นนักจิตวิทยาในยุคใหม่ ชาวอเมริกันคนแรกที่สืบสานความคิดของเพียเจต์ โดยเชื่อว่าพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเกิดจากกระบวนการภายในอินทรีย์ (Organism) เน้นความสำคัญของสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมเด็ก ซึ่งจะพัฒนาได้ดีเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก และชี้ให้เห็นว่าการศึกษาวาดเด็กเรียนรู้อย่างไร ควรศึกษาตัวเด็กในชั้นเรียนไม่ควรใช้หนูและนกพิราบ ทฤษฎีของบรูเนอร์เน้นหลักการ กระบวนการคิด ซึ่งประกอบด้วย ลักษณะ 4 ข้อ คือแรงจูงใจ (Motivation) โครงสร้าง (Structure) ลำดับขั้นความต่อเนื่อง (Sequence) และการเสริมแรง (Reinforcement)

สำหรับในหลักการที่เป็นโครงสร้างของความรู้ของมนุษย์ บรูเนอร์แบ่งขั้นพัฒนาการคิดในการเรียนรู้ของมนุษย์ออกเป็น 3 ขั้นด้วยกัน ซึ่งคล้ายคลึงกับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ ได้แก่

1. ขั้นการกระทำ (Enactive Stage) เด็กเรียนรู้จากการกระทำและการสัมผัส

¹ Jerome S. Bruner.(2011).The psychology book.Big ideas simply explained. LondonA Paguin Random House Company

² Jerome S. Bruner.ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bruner. เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2568. เข้าถึงได้จาก <https://ops.moe.go.th/wp-content/uploads/2023/05/12>

2. ขั้นคิดจินตนาการหรือสร้างมโนภาพ (Piconic Stage) เด็กเกิดความคิดจากการรับรู้ตามความเป็นจริง และ การคิดจากจินตนาการด้วย

3. ขั้นใช้สัญลักษณ์และคิดรวบยอด (Symbolic Stage) เด็กเริ่มเข้าใจเรียนรู้ความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่พบเห็น

การ์ตูนอนิเมะและความสนใจของผู้สร้างสรรค์แวดล้อมรอบตัวอยู่กับผู้สร้างสรรค์ตลอดตั้งแต่ผู้สร้างสรรค์ยังเยาว์วัย โดยเกิดขึ้นตามลำดับขั้นของบรูเนอร์คือขั้นแรกผู้สร้างได้ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่ชอบคืออนิเมะและมังงะผ่านการดูและการอ่านสื่อต่างๆ ขั้นที่สองผู้สร้างสรรค์เกิดจินตนาการและมโนภาพในสิ่งที่เรียนรู้คือตัวการ์ตูนและนำมาผสมผสานกับความคิดของตนเองที่เกิดจากจินตนาการขั้นสุดท้ายคือผู้สร้างสรรค์รับรู้ผ่านความชอบและสร้างความคิดรวบยอดจากจนเกิดเป็นตัวการ์ตูนหรือตัวละครของตนเองในแบบของตนเอง

2.2 ศิลปะแบบเหนือจริง (Surrealism)

หลักการของเซอร์เรียลิสม์คือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการคือจิตไร้สำนึก และจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝัน ที่มีขบวนการต่อเนื่องกันซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรคงานศิลปะได้ สิ่งที่เราเห็นจากโลกภายนอกขณะตื่น เป็นเพียงปรากฏการณ์ทางการแทรกแซงความงามของพวกเขาคือความมหัศจรรย์ ความมหัศจรรย์เพียงอย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์ได้ และยังให้ความรู้สึกที่เต็มไปด้วยความหมายต่อความรู้สึกของมนุษย์



ภาพที่ 2 Ubu Emperor, (1921), Max Ernst

ที่มา ศิลปะแบบ Surrealism, เข้าถึงเมื่อ 8 เมษายน 2568, เข้าถึงได้จาก <https://angiegroup.wordpress.com/2016/03/26>

2.3 เทคนิคการลงสีอะคริลิก

ลักษณะของสีอะคริลิกนั้นแห้งได้ง่ายทำให้ใช้งานลำบาก ดังนั้นจึงต้องรักษาสีให้อยู่ในสภาพใช้งานได้โดยมีขั้นตอน ดังนี้

- ใช้น้ำฉีดใส่จานสีบ่อย ๆ ในระหว่างระบายสี การมีกระบอกฉีดน้ำเล็ก ๆ ใส่น้ำไว้จนเต็ม อยู่ใกล้มือช่วยได้อย่างมาก

- บีบสีอะคริลิกในปริมาณที่เล็กน้อยเฉพาะเท่าที่จะระบายก็พอ

- อาจเลือกใช้จานสีแบบเปียกตลอดเพื่อช่วยให้สีชุ่มชื้น จานสีแบบนี้มักจะใช้กระดาษซับ (รองด้านล่าง) กับกระดาษกันไขมัน (ปิดด้านบน) กระดาษซับจะซับน้ำไว้และกระดาษกันไขมันจะปิดไว้ด้านบน

ควบคุมความทึบเข้มของสีด้วยน้ำ

ไม่ว่าจะบีบออกมาจากหลอดโดยตรง หรือผสมกับสีขาวล้วน สีอะคริลิกทั้งหมดจะดูทึบแสง ให้ควบคุมความทึบแสงนี้โดยการเติมน้ำมากขึ้น ยิ่งผสมน้ำมากขึ้น สีก็จะยิ่งโปร่งแสง เราจะใช้สีโปร่งแสงสำหรับเวลาต้องการให้ดูเหมือนใช้น้ำหรือใช้แอร์บรัช

ระบายด้วยพู่กันขนาดใหญ่ก่อน แล้วค่อยใช้พู่กันหัวเล็กตกแต่งรายละเอียด

เริ่มด้วยเค้าโครงขอบร่างขนาดใหญ่แล้วค่อยไล่ลงไปหาส่วนที่ละเอียดกว่านั้น คุณจะพบว่าตอนระบายขอบร่างใช้พู่กันหัวใหญ่ระบายสีที่ดีกว่า แล้วค่อยใช้สีโปร่งเวลาเก็บรายละเอียด

นำพู่กันมาซับบ่อยจนเป็นนิสัย

หลังล้างสีที่ติดพู่กันออกในน้ำ ให้นำพู่กันสะอาดนั้นมาซับน้ำหรือเช็ดกับผ้าสะอาด มันจะช่วยไม่ให้สีไหลขึ้นลงตามโคนขนแปรงพู่กัน ทำให้เกิดรอยซึมของสีบนผืนผ้าใบ³

3. อิทธิพลทางศิลปกรรม

3.1 Murakami Takashi

เกิด 1 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2506 ที่โตเกียว เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่น ซึ่งรู้จักในชื่อของมูราคามิ ทากาชิ มูราคามิ³ สำเร็จการศึกษาทั้งระดับปริญญาตรี (Bachelor of Fine Arts : BFA) ปริญญาโท (MFA) จาก Tokyo National University of Fine Arts and Music สถานที่ที่เขาได้รับการบ่มเพาะทักษะและความชำนาญใน การผลิตงานศิลปะตามแบบฉบับ classical and traditional painting ของญี่ปุ่น และได้รับปริญญาเอก (Ph.D.) จากสถาบันเดียวกันในปี 1993 ทากาชิ มูราคามิได้รับการเรียกขานในฐานะ Otaku King (Otaku : กลุ่มคนที่นิยมและคลั่งไคล้งาน animation หรือ

³ สีอะคริลิก.เทคนิคการลงสี. เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2568. เข้าถึงได้จาก<https://www.intouchstation.com/article/ep-3-acrylic/>

anime แบบญี่ปุ่นที่มีบุคลิกมาจากการ์ตูน ด้วย) ซึ่งเป็นกระแสวัฒนธรรมที่ถูกผลักดันให้เป็นวัฒนธรรมใต้ดินและนอกระแสมาตั้งแต่เมื่อปี 1989 ก่อนที่จะกลายเป็นรูปแบบวัฒนธรรมยอดนิยม (popular culture) ในเวลาต่อมา ขณะที่กระแสวิพากษ์บางส่วนกล่าวถึงงานดังกล่าวในฐานะที่เป็นภาพสะท้อนของศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัยญี่ปุ่น (contemporary art & contemporary culture)

ชื่อเสียงของ ทากาชิ มุราคามิได้จำกัดอยู่เฉพาะในบริบทของสังคมญี่ปุ่นเท่านั้น หากแต่สถาบันศิลปะทั้งในยุโรปและสหรัฐอเมริกา ก็ประเมิน ทากาชิ มุราคามิในฐานะศิลปินระดับแนวหน้าของยุคสมัยที่กำลังหล่อหลอมและกำหนดทิศทางใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นในแวดวงศิลปะวัฒนธรรมของญี่ปุ่น นอกจากงานศิลปะแบบ Fine art แล้ว มุราคามิยังได้สร้างสรรค์งานศิลปะเชิงพาณิชย์ซึ่งเป็นการทำหายและกระตุ้นการตลาดทางด้านงานศิลปะเป็นอย่างมาก เขาได้มีโอกาสร่วมงานกับแบรนด์ชั้นนำอย่าง LOUIS VUITTON และวงดนตรีกลุ่มหญิงอย่าง New Jeans⁴

จากประวัติของมุราคามิ ลักษณะงานศิลปะของเขาคล้ายกับศิลปะแบบ pop art แต่เขาได้ใส่ลักษณะเฉพาะตนเองลงไปในงานโดยยังแฝงกลิ่นไอความเป็นชาติญี่ปุ่น ตามความสนใจและความชอบ เนื่องจากเขามีความหมกมุ่นในเรื่องของตัวละครอนิเมะตั้งแต่ช่วงอายุ 16 ปี ทำให้เขาเกิดความท้าทายที่จะสร้างผลงานศิลปะไม่ได้ตามรูปแบบสากลนิยมแต่เน้นความเป็นตัวเองที่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของญี่ปุ่น จึงทำให้เขากำเนิดตัวละครตัวแรกที่มีชื่อเสียงตัวแรกของเขาคือ Mr. DOB ซึ่งเป็นตัวละครที่มีลักษณะแฟนตาซีเหนือจริง ศีรษะที่โตกว่าขนาดจริง ปากที่กว้างจนเกือบถึงใบหู และฟันที่แหลมคมกว่าฉลามทะเลออกมาอย่างน่ากลัว บางครั้งสีหน้าของตัวละครเผยให้เห็นความบ้าคลั่งที่แฝงอยู่ ไม่เพียงแต่ตัวละครที่มีลักษณะที่โดดเด่น การจัดองค์ประกอบของภาพในงานศิลปะก็มีความน่าสนใจเช่นเดียวกัน นักวิจารณ์ศิลปะหลายคนเคยวิพากษ์วิจารณ์งานของเขาเพราะมีลักษณะที่เปื่อยเสียดและมีรูปแบบที่ซ้ำซ้อนในงาน แต่นี่คือลักษณะเฉพาะที่มุราคามิสร้างขึ้นและก่อให้เกิดแรงบันดาลใจแก่ผู้สร้างสรรค์ในการสร้างผลงานที่มีรูปแบบเปื่อยเสียดและซ้ำซ้อน มุราคามิใช้ตัวละครในการสะท้อนตัวตนของตัวเองออกมา โดยเขาเชื่อว่าไม่มีผู้ชมคนไหนต้องการรู้จักศิลปินไปมากกว่าตัวละครที่เป็นคาแรกเตอร์

การสร้างสรรค์ตัวละครของเขานั้น มุราคามิยังสานต่อเจตนารมณ์นี้มาเรื่อย ๆ และทำให้เขามีคาแรกเตอร์ที่มากขึ้น เช่น Mr. Wink Flower Matango Mr. Kiki และ Panda เป็นต้น ฉะนั้นการสร้างงานศิลปะของมุราคามิไม่ได้จบแค่งานศิลปะ เขาสร้างงานที่พยายามทำให้ตัวละครในงานมีชีวิตและเป็นสิ่งที่จดจำซึ่งมากกว่าการสร้างงานศิลปะทั่วไป

⁴ Takashi Murakami. Murakami เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2568. เข้าถึงได้จาก <https://ikidane-nippon.com/th/features/a00264>

แนวคิดของมูราคามิมีสอดคล้องกับตัวผู้สร้างสรรค์ที่ชอบการสร้างงานศิลปะที่มีคาร์แรกเตอร์ประกอบเป็นอย่างมาก ไม่ใช่แค่แนวคิดในการตัวละครที่บ่งบอกตัวตนการที่ศิลปินมีความคลั่งไคล้ในการ์ตูนหรือการเป็นโอตาคูยิ่งทำให้ผู้สร้างงานเห็นภาพของตนเองทับซ้อนกับตัวศิลปิน การสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจของศิลปินนั้นมีแหล่งกำเนิดเดียวกันกับผู้สร้างสรรค์คือการ์ตูนอนิเมะ และที่น่าสนใจคือมูราคามิได้เรียนในมหาวิทยาลัยในเอกที่เกี่ยวกับงานสร้างสรรค์เก่าของญี่ปุ่นในยุคเอโดะ แบบ Ukiyo-e และต่อมาเขาก็ได้สร้างสรรค์ผลงานร่วมสมัยอย่างภาพ 727 ที่มีการใช้คลื่นของไฮคูไซเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน โดยประยุกต์คลื่นในภาพ Great wave of Kanagawa และทำภาพในลักษณะต่อให้คล้ายกับภาพประตูบานเลื่อนของบ้านทรงเก่าแบบญี่ปุ่น ซึ่งยุค Ukiyo-e เป็นยุคที่ผู้สร้างสรรค์สนใจและนำมาสร้างสรรค์ผลงานเช่นเดียวกัน มูราคามิจึงมีอิทธิพลและเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานในแบบของผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 3 727, 1996

ที่มา Takashi Murakami, 727, เข้าถึงเมื่อ 26 ธันวาคม 2567, เข้าถึงได้จาก <https://www.moma.org/collection/works/88960>

ไม่ใช่เพียงการนำศิลปะล้ำค่าสมัยโบราณมาผสมผสานกับงานตัวละครของตนเอง มูราคามิยังได้มีเทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพแบบลักษณะการซ้อนทับกันของภาพ Copying culture ซึ่งมูราคามิเป็นผู้บุกเบิกผ่านการวิจารณ์ทั้งด้านบวกและด้านลบในการสร้างผลงานลักษณะนี้ในช่วงปี 2013 ทำให้กลายเป็นลักษณะเด่นของเขาในเวลาต่อมา ซึ่งเทคนิคนี้ได้สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้สร้างสรรค์สร้างงานที่มีลักษณะซ้อนกัน ในบางจุดเพื่อให้ภาพเกิดแรงดึงดูดที่เป็นลักษณะของมวลตัวละครที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างขึ้นมาให้โดดเด่น



ภาพที่ 4 Blue flowers and skulls, 2013

ที่มา Takashi Murakami, เข้าถึงเมื่อ 26 ธันวาคม 2567, เข้าถึงได้จาก

<https://www.lamodern.com/auctions/2021/12/art-design-online/117>

โดยสรุปมูราคามินั้นมีอิทธิพลต่อศิลปินในแง่ของรูปแบบแนวคิดที่เกิดจากความคลั่งไคล้ในการ์ตูนอนิเมะ ซึ่งอิทธิพลนี้ทำให้เขาได้สร้างสรรค์ตัวละครที่มีความเป็นตัวเองในแบบเฉพาะ เช่นเดียวกับผู้สร้างสรรค์ที่พยายามที่สร้างตัวละครของตนเองใส่ในผลงานที่มีลักษณะเฉพาะบ่งบอกถึงบุคลิกที่มีความสนุกสนานและสดใส นอกจากนี้รูปแบบของการจัดวางองค์ประกอบของมูราคามิในแบบ Copying Culture ผู้สร้างสรรค์ได้นำรูปแบบนี้มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานที่ทำให้ภาพตัวละครและความชอบของผู้สร้างสรรค์ได้อยู่รวมกันเป็นกลุ่มแบบทับซ้อนกัน สร้างความน่าค้นหาของผลงานที่มีความรู้สึกแอบซุกซน

3.2 Katsushika Hokusai

โฮกูไซ หรือ คัตสึชิกะ โฮกูไซ เป็นจิตรกรภาพอุกิโยะและภาพพิมพ์แกะไม้ชาวญี่ปุ่นของสมัยเอโดะของคริสต์ศตวรรษที่ 18 และ 19 ผู้มีความเชี่ยวชาญทางการเขียนจิตรกรรมจีน โฮกูไซ เกิดเมื่อวันที่ 23 ของเดือนที่เก้าของปีที่สิบของสมัยโฮเรกิ (ตุลาคม หรือ พฤศจิกายน ค.ศ. 1760) ในครอบครัวช่างฝีมือในตำบลคัตสึชิกะในเอโดะ เมื่อยังเด็กโฮกูไซมีชื่อว่าโทกิตาโร เชื่อกันว่าบิดาชื่อ นากาจิมะ อิเซะ เป็นช่างทำกระจกสำหรับโชกุน เมื่ออายุได้ 12 ปี บิดาก็ส่งโฮกูไซให้ไปทำงานกับร้านหนังสือและห้องสมุดให้ยืมหนังสือ ซึ่งเป็นสถานที่เป็นที่นิยมมีกันในเมืองใหญ่ ๆ ของญี่ปุ่น ซึ่งเป็นสถานที่ที่สำหรับอ่านหนังสือที่พิมพ์จากภาพพิมพ์แกะไม้ สำหรับคนชั้นกลางและชนชั้นสูง เมื่ออายุได้ 14 ปีโฮกูไซก็ไปฝึกงานกับช่างแกะไม้เป็นเวลาสี่ปีจนอายุ 18 ปีเมื่อได้รับให้เข้าทำงานกับห้องศิลป์ของคัตสึกาว่า ชุนโซ ผู้เป็นศิลปินผู้เขียนภาพอุกิโยะซึ่งเป็นงานพิมพ์แกะไม้และจิตรกรรมประเภทที่โฮกูไซกลายมาเป็นปรมาจารย์ต่อมาต่อมาโฮกูไซเปลี่ยนหัวข้องานเขียนจากการวาดภาพของสตรี

ภายในราชสำนักและนักแสดงที่มักจะเป็นหัวเรื่องของการวาดภาพอุกิโยะที่เป็นที่นิยมในสมัยนั้น ไป วาดภาพภูมิทัศน์และภาพชีวิตประจำวันของชาวญี่ปุ่นจากชนระดับต่าง ๆ การเปลี่ยนแปลงหัวข้อเป็นการสร้างแนวเขียนภาพอุกิโยะแบบใหม่และแนวการเขียนใหม่ของโฮกุไซเอง ภาพงานศิลปะที่มีอิทธิพลและมีชื่อเสียงโด่งดังของโฮกุไซนั้นคือภาพพิมพ์แกะไม้ชุด “ทัศนียภาพ 36 มุมของภูเขาฟูจิ ที่รวมภาพ “คลื่นยักษ์นอกฝั่งคานางาวะ” ซึ่งเป็นภาพสัญลักษณ์อันเป็นที่รู้จักกันดีไปทั่วโลกที่เขียนในคริสต์ทศวรรษ 1820⁵

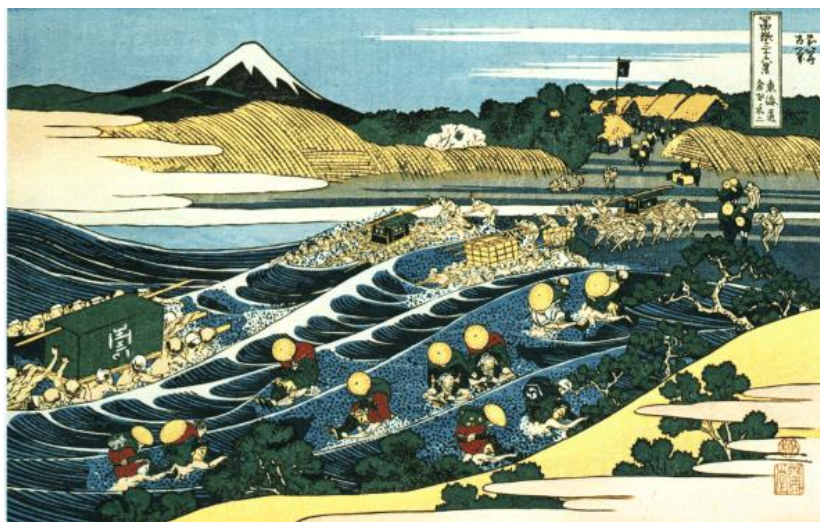


ภาพที่ 5 Great wave of Kanagawa, 1887

ที่มา : Katsushika Hokusai, เข้าถึงเมื่อ 25 ธันวาคม 2567, เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/media:>

ผลงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพพิมพ์ไม้ของโฮกุไซ โดยเฉพาะภาพคลื่นยักษ์นอกฝั่งคานางาวะที่มีความสวยงามและสื่อถึงความสนุกสนาน เป็นภาพวิวทิวทัศน์ที่มีชีวิตชีวาและสร้างความเคลื่อนไหวให้แก่ภาพ คลื่นนี้มีรูปแบบและลักษณะเฉพาะที่ไม่เหมือนกับภาพคลื่นทั่วไป ในเรื่องของความเป็น 2D และลักษณะคลื่นที่มีความแหลมคม และยังมีภาพที่ประกอบด้วยวิวทิวทัศน์ โดยรูปแบบนี้สะท้อนความสนุกและความสุขของผู้สร้างสรรค์เมื่อได้ดูงานศิลปะในแบบ Ukiyo-e และการดูญี่ปุ่น ผู้สร้างสรรค์ต้องการผลงานที่มีความเคลื่อนไหวในธรรมชาติที่มีความเคลื่อนไหวอย่างสนุกสนานจึงได้นำภาพ Great wave of Kanagawa มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน โดยเฉพาะตรงส่วนคลื่น

⁵ Katsushika Hokusai. HOKUSAI เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2568.เข้าถึงได้จาก <https://katsushikahokusai.org/>



ภาพที่ 6 นักเดินทางข้ามแม่น้ำโออิ, 1980

ที่มา : Katsushika Hokusai, เข้าถึงเมื่อ 25 ธันวาคม 2567, เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ไฟล์:Hokusai-fuji9.png>

ความโดดเด่นของภาพคลื่นของโฮคุไซไม่ใช่แค่เพียงภาพ Great wave of Kanagawa ภาพนักเดินทางข้ามแม่น้ำโออิ นั้นได้แสดงให้เห็นสายเส้นของของภาพคลื่นที่มีความสวยงามและเคลื่อนไหวโดยใช้เส้นที่มีความแหลมคม รั้วน้ำที่มีจังหวะทำให้ภาพมีชีวิตชีวา สร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้สร้างสรรค์ในการสร้างภาพน้ำที่มีความสนุกสนานและปรับมาเป็นแบบฉบับของตนเอง

สรุปแล้วด้วยภาพที่มีชื่อเสียงของโฮคุไซทุกภาพล้วนมีคลื่นที่เป็นแรงขับเคลื่อนในการทำงานศิลปะของเขาให้ดูมีชีวิตชีวาในชุดภาพพิมพ์แกะไม้ชุด “ทัศนียภาพ 36 มุมของภูเขาฟูจิ” ซึ่งสร้างชื่อเสียงและความโดดเด่นให้แก่เขา ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงนำความมีชีวิตชีวาของเขามาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ก็มีความสนใจในลายเส้นคลื่นของโฮคุไซและต้องการให้ผลงานของตัวเองมีชีวิตชีวาซึ่งตรงกับบุคลิกและความเป็นอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

3.3 Nara Yoshitomo

นาระ โยชิโตโมะ เป็นศิลปินในกลุ่มเดียวกับ Superflat ที่มีมูราคามิเป็นแกนนำ นาระมีอิทธิต่อศิลปะญี่ปุ่นร่วมสมัย ผลงานของเขามีความโดดเด่นในเรื่องของการใช้ตัวละครในการสื่อความหมายโดยให้ผู้ชมเป็นผู้ตัดสินในการรับรู้เรื่องราวของภาพที่เขาสร้างสรรค์ เขาเคยสนใจงานในรูปแบบของ Neo-expressionism เพราะเขาได้รับอิทธิพลจากการไปเรียนต่อที่ประเทศเยอรมันหลายปี ต่อมาเขารู้สึกอยากสร้างผลงานที่มีความเฉพาะและมีการแสดงออกที่แยบยลมากขึ้น จึงได้ปรับผลงานของตนเองโดยใช้อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมญี่ปุ่นที่มีความอ่อนแอที่สุดสำหรับเขาคือ

เด็กผู้หญิงในการเป็นตัวละครหลักของผลงานของเขา เนื่องด้วยปัญหาอาชญากรรมและความรุนแรงในญี่ปุ่นโดยเฉพาะที่เกิดกับเด็กผู้หญิงเขามีความตระหนักรู้และเห็นถึงความสำคัญของการถูกทำร้ายและรังแก ซึ่งสิ่งนี้เชื่อมโยงกับเขาในวัยเด็กที่เคยอยู่ในเหตุการณ์ของการถูกทำร้ายทำให้ผลงานหลักของเขาได้สะท้อนเป็นภาพเด็กผู้หญิงที่มีรูปร่างเล็กและไร้ทางสู้ แต่แววตาและท่าทางดูอีกก็เข้มไม่ยอมคน การสร้างสรรค์ในครั้งนี้จึงสร้างชื่อเสียงและทำให้เขาโดดเด่นในฐานะของศิลปิน⁶

ภาพที่สร้างแรงบันดาลใจและมีอิทธิพลต่อผู้สร้างสรรค์คือชุดภาพชื่อ In the Floating World (1999) โดยภาพชุดนี้จะมีความโดดเด่นในเรื่องของการผสมผสานระหว่างลายเส้นของนาระและภาพแบบ Ukiyo-e จากภาพที่มีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน นาระนำภาพพิมพ์แบบโบราณที่มีชื่อเสียงและไม่มีชื่อเสียงมาปรับให้เป็นรูปแบบของตนเองโดยใช้ความสนุกสนานและการเสียดสีมาเล่าเรื่องในแบบฉบับของเขา ซึ่งเป็นจุดเด่นในศิลปะชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์เห็นว่าผลงานชุดนี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดที่ได้ใช้เทคนิคการผสมผสานลายเส้นของญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม คือ ลักษณะของคนและคลื่นน้ำ มาผสมผสานกับตัวละครที่ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบเพื่อนำมาให้สร้างสรรค์ผลงานทั้งในรูปแบบของความชัดเจนของตัวละครหรือในรูปแบบของการทำซ้ำ (Copying Culture)



ภาพที่ 7 Ocean Child, “In the Floating World”, 1999

ที่มา : Yoshitomo Nara, เข้าถึงเมื่อ 25 ธันวาคม 2567, เข้าถึงได้จาก <https://www.yoshitomonara.org/en/catalogue/YNF2560/>

⁶ Nara Yoshitomo. The Nara เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2568. เข้าถึงได้ <https://www.yoshitomonara.org/en/>



ภาพที่ 8 Fuck 'bout Everything, “In the Floating World”, 1999

ที่มา : Yoshitomo Nara, เข้าถึงเมื่อ 25 ธันวาคม 2567, เข้าถึงได้จาก https://www.suiha.co.jp/artists/contemporary-artists/nara_yoshitomo/

โดยสรุปแล้วรูปแบบงานของนาระนั้นใช้ตัวละครเด็กที่เป็นการ์ตูนซึ่งตรงนี้เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้สร้างสรรค์สร้างสรรค์ตัวละครหลักในผลงานที่มีความเด็กเนื่องจากวัยเด็กนั้นเป็นสิ่งที่สะท้อนความสุขของผู้สร้างสรรค์ได้มากที่สุด จึงทำให้ได้รับอิทธิพลในด้านรูปแบบการออกแบบตัวละคร และภาพชุด In the Floating World นั้นสร้างแรงบันดาลใจโดยตรงให้แก่ผู้สร้างสรรค์ในเรื่องการจัดรูปแบบของงานร่วมสมัยที่ใช้ภาพแบบญี่ปุ่นและตัวละครที่มีรูปแบบการ์ตูนมาวมกัน การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ของนาระทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้มีมุมมองในการสร้างงานที่สนุกสนานและปรับความโบราณของภาพให้มีสีสันและมีชีวิตชีวามากขึ้น

3.4 มด นิสา ศรีคำดี (Cry Baby)

ศิลปินไทยที่มีความหลงใหลในน้ำตา เธอเคยออกแบบอีเวนต์ บาร์ดี งานแต่งงาน ควบด้วยกราฟิกดีไซน์เนอร์ ซึ่งเธอก็ประสบกับความลำบากสาหัสสากรรจ์เมื่อรัชกาลที่ 9 สวรรคต แล้วทุกงานรื่นเริงถูกยกเลิก ทำให้เธอไม่มีงานและไม่มีเงิน จึงผันตัวมาเป็นศิลปินที่ออกแบบคาแร็กเตอร์ที่มีความเป็นการ์ตูนผสมผสานกับการร้องไห้ที่เธอรู้สึกว่าการร้องไห้และความอ่อนแอไม่ใช่เรื่องผิด⁶

รูปแบบงานศิลปะของศิลปินนี้จะเน้นการแสดงความรู้สึกผ่านตัวละครหรือคาแร็กเตอร์เป็นหลัก ชื่อของตัวละครที่มีความโด่งดังและเป็นที่ยอมรับในตอนนี้ คือ cry baby มดเป็นศิลปินไทยคนแรกและคนเดียวที่ร่วมงานกับบริษัทผลิตโมเดลระดับโลกอย่าง pop mart เนื่องจากความเป็นเอกลักษณ์จึงทำให้ผลงานของเธอเป็นที่ถูกใจใครหลายคน โดยลักษณะของตัวละครนี้จะมีความแฟนตาซีเหนือจริง ลักษณะคนที่มีความเป็นเด็ก ศีรษะใหญ่กว่าร่างกาย ดวงตาโตอย่างเห็นได้ชัด หยาดน้ำตาที่เกาะเป็นก้อนคล้ายก้อนน้ำแข็ง จมูกและปากที่เล็กจิ้มลิ้ม สิ่งเหล่านี้ทำให้ cry baby เป็นที่

จดจำได้ง่ายและมีสิ่งที่เรียกว่าลักษณะเฉพาะอย่างเห็นได้ชัดผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวละคร cry baby ในเรื่องของรูปแบบที่มีความเฉพาะ รูปแบบของตัวละครที่มีความน่ารัก มีแก้มที่ป่อง และสิ่งที่เห็นได้ชัดคือศีรษะที่ใหญ่กว่าร่างกาย ผู้สร้างสรรค์จึงได้สร้างตัวละครหรือคาแร็กเตอร์ดังตัวอย่างของน้องห้าวเห็ด (Mashy) เพื่อมาเป็นส่วนประกอบในงานและสร้างความสนุกสนาน ความมีชีวิตชีวาแก่งานศิลปะชุดนี้

ลักษณะการใช้สีในชุดนี้มีความเรียบง่ายโดยมีการใช้สีที่ความนุ่มนวลแต่ยังคงเอกลักษณ์ในลักษณะเหนือจริง อย่างไรก็ตามศิลปินได้ให้แสงเงากับภาพเพื่อเพิ่มมวลและน้ำหนักของสีของตัวละครให้มีความไม่แบนจนเกินไป มีการตัดเส้นเล็กน้อยด้วยสีที่มีความเข้มกว่าเพื่อเก็บรายละเอียดและความสวยงาม ซึ่งเทคนิคนี้เป็นที่สนใจแก่ผู้สร้างสรรค์เพราะผลงานการทำการ์ตูนเป็นลักษณะงานเด่นของผู้สร้างสรรค์จึงสามารถนำมาเป็นเทคนิคต้นแบบในการลงสีได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 9 Unknown, 2023

ที่มา มด cry baby, เข้าถึงเมื่อ 26 ธันวาคม 2567, เข้าถึงได้จาก <https://readthecloud.co/crybaby-molly/>

สรุปแล้วตัวละคร cry baby มีรูปแบบเฉพาะที่ใครเห็นก็ยอมจำได้ ผู้สร้างสรรค์จึงได้แรงบันดาลใจในการสร้างตัวละครในผลงานให้มีความน่าจดจำจากการใส่ลักษณะเฉพาะให้แก่ตัวละครที่ออกแบบมาเพื่อการสร้างรูปแบบเฉพาะ และการออกแบบใบหน้าของตัวละครในชุดกิโมโนที่เป็นตัวหลักทุกชิ้นผู้สร้างสรรค์ได้พยายามปรับรายละเอียดและรูปแบบใบหน้าให้มีความเฉพาะซึ่งได้รับอิทธิพลจากแนวคิดของศิลปินในการออกแบบตัวละคร cry baby

3.5 พัชรพล แดงรีน (Alex Face)

อเล็ก เฟส หรือ พัชรพล แดงรีน ศิลปินผู้ถือกำเนิดจากจังหวัดฉะเชิงเทรา เขาเข้าศึกษาในภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง แต่แบ่งความสนใจและความหลงใหลให้กับศิลปะบนท้องถนนอย่างสตรีทอาร์ต (Street Art) และกราฟฟิตี (Graffiti) รวมไปถึงงานจิตรกรรมและประติมากรรมที่มีความเป็นแบบเฉพาะ โดยศิลปินได้มีตัวละครของตนเองคือเด็กน้อยที่สวมชุดกระต่ายซึ่งเป็นจุดเด่นในการสร้างสรรค์ผลงาน และเป็นที่สนใจแก่ตัวของผู้สร้างสรรค์⁷

อเล็ก เฟส มีผลงานที่มีชื่อเสียงหลายชิ้น โดยเฉพาะศิลปะแบบสตรีทอาร์ตที่สร้างชื่อเสียงให้แก่เขาในระดับโลก เพราะเอกลักษณ์เฉพาะตัวในเรื่องของตัวละครที่มีความน่ารักแต่ยังคงมีกลิ่นไอของความเท่ ทำให้จุดเด่นนี้เป็นที่สนใจของใครหลายๆคน อีกทั้งดวงตาที่สามที่แฝงออกมาจากตัวละครในลักษณะคล้ายกับเทพสามตาและหุกระต่ายที่แฝงออกมาจากตัวละครที่เป็นมนุษย์ในลักษณะที่เหมือนจริงก็ยิ่งทำให้ตัวละครตัวนี้เป็นที่น่าจดจำสำหรับคนที่ได้พบเห็น

โทนสีที่สดใสของศิลปินสร้างการดึงดูดให้แก่ตัวผู้สร้างสรรค์ ตัวละครของอเล็กมักใช้ที่สดใส ดวงตาต่างๆที่มีความร้อนแรงพุ่งพล่าน อีกทั้งการใส่น้ำหนักเพื่อสร้างความเป็นสามมิติให้แก่ภาพก็เป็นสิ่งที่ศิลปินนั้นทำได้ดี สิ่งนี้คือสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้เกิดกับภาพของตนเช่นเดียวกันจึงได้นำเทคนิคสีสดใสจากดวงตาและตัวละครของศิลปินมาปรับใช้ในผลงานให้มีความหลากหลายและน่าสนใจ และให้ความรู้สึกที่ลุ่มลึก นำค้นหาที่ศิลปินต้องการจะถ่ายทอด

โดยสรุปนั้นการใช้สีส้มที่มีความลุ่มลึกแต่สอดแทรกด้วยความสดใสของศิลปินทำให้เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้สร้างได้ทดลองการใช้สีในลักษณะนี้กับผลงานทั้ง 4 ชิ้น และรูปแบบการวางตัวละครหลักให้อยู่ตรงกลางของภาพเพื่อนำมาเป็นจุดเด่นซึ่งเป็นลักษณะของศิลปินที่มีความน่าสนใจ ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลนี้และนำมาปรับใช้ในผลงานของตนเอง

⁷ The Cloud. ประวัติ cry baby. เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2568.เข้าถึงได้ <https://readthecloud.co/crybaby-molly/>



ภาพที่ 10 Unknown, 2017

ที่มา Alex Face, เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2568, เข้าถึงได้จาก <https://www.wurkon.com/blog/130-alex-face>



ตารางที่ 1 วิเคราะห์ผลงานศิลปกรรมผลงานศิลปะทั้ง 5 ท่าน

ผลงานศิลปะ	อิทธิพลด้านรูปแบบ	อิทธิพลด้านเทคนิค	อิทธิพลด้านเนื้อหา/แนวคิด	สรุปอิทธิพลที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลงาน
Takashi Murakami, 727 	การจัดวางองค์ประกอบของภาพที่นำตัวละครหรือภาพหลักไว้ตรงกลางเพื่อความโดดเด่นของภาพ	ใช้สีที่มีความสดใสให้แก่ภาพหลักหรือตัวละคร โดยเทคนิคสีอะคริลิก	แนวความคิดที่นำความเป็นตัวเองมาผสมผสานกับศิลปะยุคเก่าเพื่อสร้างความสนุกสนาน	การจัดวางตัวละครหลักกลางภาพและใช้สีสันที่สดใสและการผสมผสานงานยุค Ukiyo-e ที่ทำให้เกิดความดึงดูด

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ผลงานศิลปกรรมผลงานศิลปะทั้ง 5 ท่าน (ต่อ)

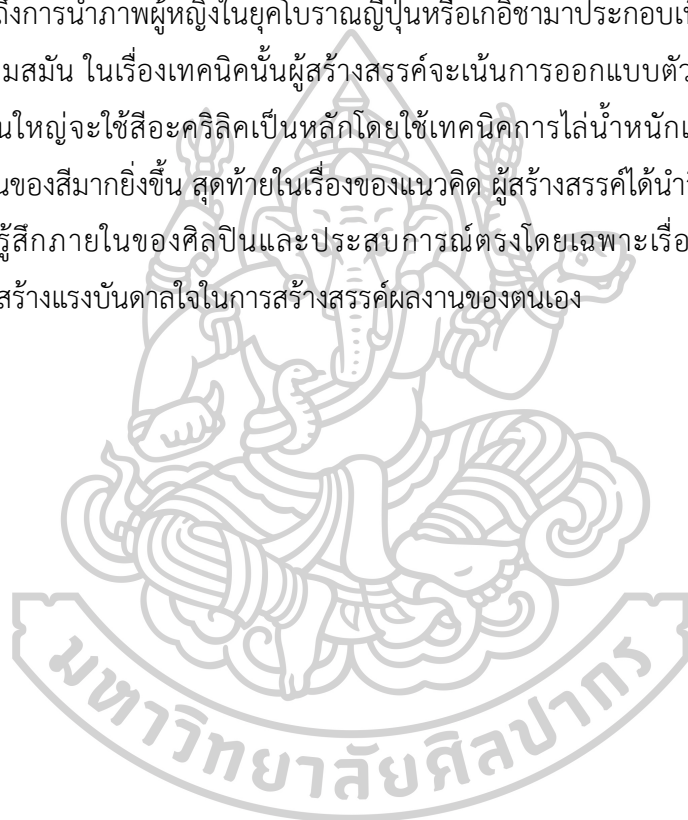
ผลงานศิลปะ	อิทธิพลด้านรูปแบบ	อิทธิพลด้านเทคนิค	อิทธิพลด้านเนื้อหา/แนวคิด	สรุปอิทธิพลที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลงาน
Takashi Murakami, blue flowers 	การจัดวางองค์ประกอบของงานที่มีการซ้อนทับกันของตัวละครที่มีความสนุกสนาน	การวาดตัวละครโดยลดขนาดแต่ละสิ่งให้เล็กและนำมาซ้อนกัน	การสะท้อนถึงความคิดที่ศิลปินตกตะกอนความเป็นตนเองในเรื่องความสุข	การซ้อนทับกันของภาพที่ทำให้ภาพเกิดมิติที่โดดเด่นและสร้างความน่าสนใจ
Katsushika Hokusai, Great wave of Kanagawa 	การจัดองค์ประกอบของคลื่นที่มีความซ้อนกัน โดยมีละอียดของน้ำทะเลและสร้างจุดเด่นทางซ้ายเพื่อมองที่สวยงาม	การใช้สีของคลื่นและลักษณะการกระจายของคลื่นที่ใช้เส้นจุ่มโค้งเป็นหลัก	เกิดจากประสบการณ์ตรงที่ศิลปินมีความสุขกับการวาดธรรมชาตินำมาสร้างสรรค์ผลงาน	การนำประสบการณ์ตรงเป็นหลักมาสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบคลื่นและนำคลื่นมาเป็นจุดเด่น
Katsushika Hokusai, นักเดินทางข้ามแม่น้ำโออิ 	การจัดองค์ประกอบโดยให้จุดหลักที่เป็นทะเลอยู่ตรงกลางและแนวของเส้นคลื่นที่น่าสนใจ	ลักษณะเส้นคลื่นที่ใช้เส้นโค้งและการตัดสีทะเลด้วยสีน้ำเงิน-ขาว	สะท้อนอิทธิพลประสบการณ์ตรงของศิลปินที่มีอิทธิพลอยู่รอบตัว	การสร้างเส้นคลื่นโดยใช้เส้นตรงและเส้นโค้งและการใช้สีทะเลน้ำเงิน-ขาวเป็นหลัก
Yoshitomo Nara, Ocean Child 	การนำตัวละครหลักมาจัดองค์ประกอบไว้ตรงกลางของภาพและมีภาพน้ำทะเลเป็นพื้นหลังเพื่อสร้างความน่าสนใจ	การสร้างตัวละครที่มีเอกลักษณ์โดยใช้เส้นที่เรียบง่ายแต่คงความน่าสนใจ	การนำภาพของศิลปินมาผสมผสานกับภาพยุค Ukiyo-e เพื่อความรู้สึกที่ชุกชุกน่าค้นหา	การนำภาพแบบเก่ามาผสมผสานกับภาพของศิลปินที่เรียบง่ายจึงเกิดความรู้สึกที่แปลกใหม่

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ผลงานศิลปกรรมผลงานศิลปินทั้ง 5 ท่าน (ต่อ)

ผลงานศิลปิน	อิทธิพลด้านรูปแบบ	อิทธิพลด้านเทคนิค	อิทธิพลด้านเนื้อหา/แนวคิด	สรุปอิทธิพลที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลงาน
<p>Yoshitomo Nara, Fuck 'bout Everything</p> 	<p>การนำภาพผู้หญิงโบราณที่แต่งกายด้วยชุดกิโมโนของประเทศญี่ปุ่นมาประกอบในภาพงานสร้างสรรค์โดยมีตัวละครในสมัยใหม่เป็นองค์ประกอบหลัก</p>	<p>การนำลายเส้นและรูปร่างต่างๆมาจัดวางในเพื่อสร้างความขัดแย้งระหว่างลายเส้นและรูปทรงของภาพ การดูของศิลปินกับภาพสมัยโบราณ</p>	<p>การนำภาพของศิลปินมาผสมผสานกับภาพยุค Ukiyo-e เพื่อสร้างความขัดแย้งที่มีนัยยะแห่งความสนุกสนาน</p>	<p>การนำภาพผู้หญิงโบราณมาจัดองค์ประกอบและการออกแบบลวดลายให้แก่ชุดทำให้ภาพมีชีวิตชีวาและเจาะจงความเป็นภาพผสมผสานของงาน Ukiyo-e มากขึ้น</p>
<p>มด cry baby, Unknown</p> 	<p>การจัดองค์ประกอบภาพโดยนำตัวละครมาเรียงซ้อนกันและวางไว้จุดกลางของภาพ และมีการแสดงออกของสีหน้าตัวละครที่ชัดเจน</p>	<p>การใช้เส้นและรูปร่างรูปทรงอย่างง่ายนำมาประกอบกันให้เป็นสิ่งมีชีวิตในแบบตัวการ์ตูนต่างๆและการใช้น้ำหนักสีของสีอะคริลิก</p>	<p>การแสดงออกของความรู้สึกที่ศิลปินต้องการถ่ายทอดออกมาอย่างตรงๆ โดยไร้การแฝงนัยยะต่างๆ</p>	<p>การแสดงออกตรงไปตรงมาของตัวละครที่ใช้รูปร่างรูปทรงมาประกอบกัน</p>
<p>Alex Face, Unknown</p> 	<p>การเน้นใช้สีสว่างที่ให้เกิดความสดใสและการสร้างความละมุนด้วยการใช้สีให้เกิดความรู้สึก</p>	<p>เทคนิคการลงสีอะคริลิกที่ทำให้ภาพมีมิติและสร้างมวลของภาพให้ดูสมจริงมากขึ้น</p>	<p>การถ่ายทอดความรู้สึกของศิลปินตรงไปตรงมาอย่างเห็นได้ชัด</p>	<p>การถ่ายทอดความรู้สึกที่ตรงไปตรงมาโดยใช้สีที่มีความสว่างสดใส</p>
<p>สรุป</p>	<p>ศิลปินมีการจัดวางองค์ประกอบเดียวกันคือจุดกลางของภาพ</p>	<p>มีการใช้ตัวละครเส้นที่มีความสนุกและเทคนิคสีอะคริลิก</p>	<p>เรื่องราวเกี่ยวกับประสบการณ์ตรงและการแสดงออกที่ชัดเจน</p>	<p>จัดองค์ประกอบที่เน้นจุดกลางและการสื่ออารมณ์แบบชัดเจนโดยใช้สีอะคริลิก</p>

สรุป

ผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปินทั้ง 5 ท่าน โดยผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิด รูปแบบ เทคนิคและอิทธิพลต่างๆทั้งของศิลปินและผู้สร้างสรรค์นำมาหลอมรวมกันและตบแต่งเป็น ผลงานสร้างสรรค์ของตนเอง ศิลปินทั้ง 5 มีจุดเด่นที่คล้ายคลึงกันสรุปจากตารางที่แบ่งหัวข้อออกเป็น 3 หัวข้อนั้น ในเรื่องรูปแบบในเรื่องของจัดองค์ประกอบที่ส่วนใหญ่อยู่ตรงกลางของภาพและเน้นภาพหลักหรือตัวละครหลักเป็นจุดเด่น การนำลายเส้นและรูปร่างมาประกอบเป็นรูปร่างและลวดลายต่างๆ ก็สามารถสร้างชีวิตชีวาให้แก่ผลงาน การนำภาพคลื่นที่เป็นภาพตำนานของไฮคุไซมาเป็นองค์ประกอบ ในงานรวมไปถึงการนำภาพผู้หญิงในยุคโบราณญี่ปุ่นหรือเกอิชามาประกอบเพื่อการผสมผสานให้เกิด เป็นผลงานร่วมสมัย ในเรื่องเทคนิคนั้นผู้สร้างสรรค์จะเน้นการออกแบบตัวละครและการลงสีของ ศิลปิน ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้สีอะคริลิกเป็นหลักโดยใช้เทคนิคการไล่น้ำหนักเพื่อให้ภาพเกิดมวลที่มีความหนาแน่นของสีมากยิ่งขึ้น สุดท้ายในเรื่องของแนวคิด ผู้สร้างสรรค์ได้นำอิทธิพลซึ่งส่วนใหญ่ล้วน มาจากความรูสึกภายในของศิลปินและประสบการณ์ตรงโดยเฉพาะเรื่องของความสนุกสนาน มีความสุข มาสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง



บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์มีความหลงใหลการดูการ์ตูนและตัวละครมาตั้งแต่สมัยยังเยาว์วัยและสิ่งนี้คือแรงขับเคลื่อนในการค้นหารากเหง้าของความหลงใหล ทำให้ผู้สร้างสรรค์ค้นพบภาพพิมพ์แกะไม้ในแบบ Ukiyo-e ที่มีความสวยงามแต่มีข้อจำกัดในสีสัน ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงได้ความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีภาพเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจในการทำและผนวกเข้ากับจินตนาการของตัวละครหรือการ์ตูนที่ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบขึ้นมาด้วยตนเองเพื่อเป็นภาพที่มีความร่วมสมัยมากขึ้น มีการพัฒนาทางด้านรูปแบบและสามารถแสดงออกได้ตามตรงการ อีกทั้งยังพยายามที่จะกลายร่างอนิเมะที่คิดค้นขึ้นเองเพื่อที่สร้างความแปลกใหม่ให้กับภาพและสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์หลงใหล

ในการสร้างสรรค์ผลงานในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ดำเนินการสร้างสรรค์ทั้งหมด ดังนี้

1. แรงบันดาลใจและแนวคิดในการสร้างสรรค์

1.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

การ์ตูนอนิเมะ มังงะญี่ปุ่นและภาพพิมพ์แกะไม้แบบ Ukiyo-e เป็นแรงบันดาลใจหลักให้ผู้สร้างสรรค์ต้องการแสดงออกถึงความสุขในผลงานตนเองผ่านงานศิลปะในชุดนี้ โดยเฉพาะภาพของโฮคุไซ คือ Great wave of Kanagawa ซึ่งเป็นภาพที่สร้างชื่อเสียงให้แก่ศิลปินเป็นอย่างมากด้วยความงดงามและดูมีชีวิตชีวาทำให้ผู้สร้างสรรค์นำภาพเหล่านี้มาแสดงออกถึงความสุขในรูปแบบของตนเอง

1.2 แนวคิด

ความสุขในวัยเด็กที่ได้รับจากการดูการ์ตูนอนิเมะทำให้เกิดความหลงใหลในปัจจุบันสู่การสังสัยรากเหง้าที่เป็นต้นตอของการ์ตูนอนิเมะ นั่นคือภาพสมัย Ukiyo-e แบบโบราณของญี่ปุ่น ความสวยงามของภาพแกะสลักไม้ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความหลงใหลและสุดท้ายทั้งสองได้หล่อหลอมให้เกิดความสุขและก่อกำเนิดความคิดสร้างสรรค์ที่มีพื้นฐานมาจากความสุขจากสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์รัก

2. การศึกษาข้อมูล

2.1 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความสุข

ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นหาทฤษฎีและนิยามของความสุขผ่านทางอินเทอร์เน็ต และนำมาสรุปรวมเป็นความเข้าใจของตนเองเพื่อให้ง่ายต่อการสร้างสรรค์งานในแง่ของแนวคิด นิยามของ

ความสุขคือสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์เข้าใจและพยายามหาจุดแข็งเฉพาะตัวที่มีเอกลักษณ์ แสวงหาจุดมุ่งหมาย และประเมินความสุขผ่านงานศิลปะ

2.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะสมัยโบราณของญี่ปุ่นในแบบ Ukiyo-e โดยเฉพาะของ Hokusai

ผู้สร้างสรรค์มีประสบการณ์ในการเห็นภาพพิมพ์แกะไม้แบบญี่ปุ่น และเมื่อได้ศึกษาเกี่ยวกับรากเหง้าของมังงะ ญี่ปุ่นทำให้ทราบถึงภาพที่มีชื่อเสียงตั้งแต่ในสมัยเอโดะ เอกลักษณ์ของความเป็น 2 มิติและสีที่แบนเป็นที่สนใจของผู้สร้างสรรค์ โดยเฉพาะภาพของศิลปินโฮคุไซ ซึ่งภาพที่สำคัญและมีชื่อเสียงของเขาคือ Great wave of Kanagawa ซึ่งต่อมาภาพนี้ได้เป็นแรงบันดาลใจหลักในการสร้างสรรค์ผลงานในชุดนี้

2.3 ศึกษาการออกแบบคาร์แรกเตอร์หรือตัวละคร

ตั้งแต่วัยเยาว์ผู้สร้างสรรค์ชอบวาดคนในสไตล์การ์ตูนที่มีความบิดเบี้ยวจากความเป็นจริง โดยได้รับอิทธิพลมาจากสื่อ และสิ่งนี้พัฒนามาเป็นตัวละครของตนเอง และผู้สร้างสรรค์ยังได้ค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับลักษณะโดยรวมของตัวละครหรือคาแรกเตอร์ที่มีชื่อเสียงผ่านทางสื่อต่างๆ เพื่อเพิ่มความน่ารักและน่าดึงดูดให้แก่ผลงานของตนเอง

2.4 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิค วิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะสร้างสรรค์งานในแบบที่มีความแปลกใหม่ในลักษณะของตัวละครหรือคาแรกเตอร์ ในส่วนของผลงานชุดนี้จึงได้มีหารใช้วิธีซ้อนทับในแบบ Copying Culture ตามที่ได้ศึกษางานของมูราคามิ เพื่อให้ภาพมีความโดดเด่นในจุดที่เป็นตัวละครที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้น และการศึกษาการระบายสีอะคริลิกผ่านการศึกษาศิลปะของศิลปินที่ชื่นชอบ

3. รูปแบบของการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ได้มีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบร่วมสมัย ในรูปแบบเหนือจริง (Surrealism) เป็นงานศิลปะที่ประกอบไปด้วยเทคนิคอะคริลิกบนผ้าใบ (Acrylic on canvas) และมีการตัดเส้นบางส่วนเพื่อให้ภาพมีกลิ่นไอของรูปแบบการ์ตูน

3.1 วิธีการดำเนินงาน

ขั้นตอนที่ 1

ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดเรื่องราวและการศึกษาข้อมูล หาข้อมูลโดยการค้นคว้าจากข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความสุข และเก็บข้อมูลและศึกษาภาพของศิลปินในแบบ Ukiyo-e

ขั้นตอนที่ 2

เมื่อได้ข้อมูลตามที่ต้องการแล้วผู้สร้างสรรค์จึงได้ทำการร่างภาพคร่าวๆ ในรูปแบบที่ต้องการโดยมีการใช้ภาพของยุคสมัย Ukiyo-e เป็นแรงบันดาลใจและออกแบบตัวละครหรือคาแรกเตอร์ในการสร้างสรรค์ทั้งแบบเดี่ยวและแบบทับซ้อน

ขั้นตอนที่ 3

นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพัฒนาปรับปรุง หรือแก้ไขภาพร่างให้ไปในทิศทางที่ตรงกับแนวความคิด

ขั้นตอนที่ 4

จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ และร่างภาพที่ผ่านการพิจารณาแล้วนำมาจัดองค์ประกอบ โดยการใช้สีและแสงเงาในอุปกรณ์โอแพคตามที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอในหลายๆรูปแบบ โดยนำภาพร่างที่สำเร็จแต่ละภาพมาพิจารณา วิเคราะห์ความน่าจะเป็นของชิ้นงานในเรื่องความสมบูรณ์ทางด้านกายภาพ และให้ความรู้สึกที่เป็นตัวเองมากที่สุด เพื่อคัดเลือกมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจริงต่อไป

4. วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

- 4.1 เฟรมผ้าใบขนาด 100*140 ซม.
- 4.2 สีอะคริลิก
- 4.3 ดินสอ
- 4.4 ยางลบ
- 4.5 จานสี
- 4.6 พู่กัน
- 4.7 กระดาษทิชชู

5. กระบวนการในการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการเก็บข้อมูล โดยเพิ่มแนวคิดและเทคนิควิธีการในการลงสีอะคริลิกและนำเสนอต่อคณาจารย์ เพื่อให้เกิดข้อเสนอแนะหรือการแก้ไข เพื่อเป็นไปตามโครงสร้างเรื่องราวของผู้สร้างสรรค์ให้ตรงประเด็นและให้เกิดการใช้จินตนาการให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อเสนอและปรับเปลี่ยนภาพร่าง จึงก่อให้เกิดภาพร่างก่อนการสร้างสรรค์ ดังนี้



ภาพที่ 11 ภาพร่างที่ 1





ภาพที่ 12 ภาพร่างที่ 2



ภาพที่ 13 ภาพร่างที่ 3



ภาพที่ 14 ภาพร่างที่ 4



ภาพที่ 15 ภาพร่างที่ 5



ภาพที่ 16 ภาพร่างที่ 6



ภาพที่ 17 ภาพร่างที่ 7

สรุป

จากการนำเสนอผลงานทั้งหมด 7 ภาพ อาจารย์ที่ปรึกษาได้คัดเลือกเพื่อนำมาขยายและสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงทั้งหมด 4 ชิ้น และได้ให้ข้อเสนอแนะทางรูปแบบการสร้างสรรค์ การใช้สี และการประกอบภาพให้ผลงานมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และมีการปรับการแก้ไขเพิ่มเติมในเรื่องของความเป็นไทยเข้าไปเพื่อสร้างความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เช่น การสวมชฎาให้ตัวละคร การแฝงลายไทยบนผ้า หรือการนำปลาอานนท์ที่มีกเป็นศิลปะบนผนังวัดมาปรับรูปแบบและสีสันทเพื่อนำมาผสมผสานให้ภาพออกมาให้ความรู้สึกที่สนุกสนานและมีความสุขมากยิ่งขึ้นในรูปแบบของผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 18 ภาพร่างที่ 1 ก่อนจะขึ้นงานจริง



ภาพที่ 19 ชื่อภาพ Ukiyo-me (ชิ้นที่ 1)
ขนาด 100*140 ซม.



ภาพที่ 20 ภาพร่างที่ 2 ก่อนจะขึ้นงานจริง



ภาพที่ 21 ชื่อภาพ Ukiyo-me (ชิ้นที่ 2) ขนาด 140*100 ซม.



ภาพที่ 22 ภาพการนำเสนอศิลปนิพนธ์ครั้งที่ 1



ภาพที่ 23 ภาพร่างที่ 3 ก่อนจะขึ้นงานจริง



ภาพที่ 24 ชื่อภาพ Ukiyo-me (ชิ้นที่ 3) ขนาด 140*100 ซม.



ภาพที่ 25 ภาพร่างที่ 4 ก่อนจะขึ้นงานจริง



ภาพที่ 26 ชื่อภาพ Ukiyo-me (ชิ้นที่ 4) ขนาด 100*140 ซม.



ภาพที่ 27 ภาพการนำเสนอศิลปินพินธ์ครั้งที่ 2

ตารางที่ 2 ระยะเวลาทำศิลปินพินธ์

รายละเอียดการดำเนินงาน	เดือน พ.ศ.2567-2568				
	ธ.ค.67	ม.ค.68	ก.พ.68	มี.ค.68	เม.ย.68
การนำเสนอโครงการครั้งที่ 1					
ส่งงานครั้งที่ 1					
การนำเสนอโครงการครั้งที่ 2					
ส่งงานครั้งที่ 2					
การนำเสนอโครงการครั้งที่ 3					
ส่งงานครั้งที่ 3					
สรุปทดลองการสร้างสรรค์					
เสนอหัวข้อสร้างสรรค์ วิทยานิพนธ์ ต่อคณาจารย์ที่ ปรึกษา					
เสนอแบบร่าง ชั้นที่ 1					
เสนอแบบร่าง ชั้นที่ 2					

ตารางที่ 2 ระยะเวลาทำศิลปนิพนธ์ (ต่อ)

รายละเอียดการดำเนินงาน	เดือน พ.ศ.2567-2568					
	ธ.ค.67	ม.ค.68	ก.พ.68	มี.ค.68	เม.ย.68	พ.ค.68
เสนอแบบร่าง ชั้นที่ 3						
เสนอแบบร่าง ชั้นที่ 4						
คณะกรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาคัดเลือกผลงานที่ใช้ในการแสดงผลงาน						
จัดแสดงนิทรรศการของนักศึกษาปริญญาโท						
สอบวิทยานิพนธ์โดยคณะกรรมการอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก						
สรุปเล่มวิทยานิพนธ์						

6. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

เมื่อผู้สร้างสรรค์ได้ภาพร่างที่สมบูรณ์มากที่สุดจากการคัดเลือกแล้วขั้นตอนต่อไปคือการสร้างสรรค์โดยใช้ทัศนธาตุที่หลากหลายมาประกอบกันในผ้าใบที่มีขนาด 100x140 เซนติเมตร

6.1.รูปแบบ ผู้สร้างสรรค์ใช้รูปแบบของภาพแบบลายเส้นภาพในสมัย Ukiyo-e มาประยุกต์เป็นรูปแบบของตนเองแต่ยังคงกลิ่นไอของภาพแบบเก่าเป็นหลัก และประกอบกับตัวละครหรือคาแรกเตอร์ที่มีความน่ารักในแบบของตนเองโดยวางในรูปแบบซ้อนทับกัน

6.2.เนื้อหา ผู้สร้างสรรค์ได้นำความรู้สึกจากประสบการณ์ตรงของการได้ดูการ์ตูน การอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น และการได้รับชมภาพพิมพ์ที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่น คือ ความสุข ของผู้สร้างสรรค์ ดังนั้นเนื้อหาของการสร้างสรรค์จึงใช้ความสุขในการประกอบสร้าง เพื่อให้ภาพเกิดความสนุกสนานเคลื่อนไหวและมีการซ้อนทับของภาพอย่างมีความสุข

6.3. เทคนิค ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้เทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิกบนผ้าใบ (Acrylic on canvas) ซึ่งขั้นตอนในการสร้างสรรค์มีดังนี้

6.3.1 การลงรองพื้น ใช้สีอะคริลิกระบายทั้งหมดของผืนผ้าในเป็นชั้นแรกก่อน เพื่อให้มีความเรียบเนียนและความแน่นของพื้นหลัง และทำซ้ำสองครั้งเมื่อการลงครั้งแรกนั้นแห้งแล้ว

6.3.2 การร่างภาพ ใช้ดินสอร่างเป็นเส้นและประกอบเป็นรูปร่างที่ต้องการเบาๆ ตามแบบร่าง

6.3.3 การลงสีพื้น ใช้สีอะคริลิกระบายลงส่วนของฉากที่เป็นพื้นหลังก่อน โดยสีชั้นแรกเน้นเป็นสีที่มีความหนาและทึบมีการไล่ระดับเล็กน้อยในบางส่วนของภาพเพื่อให้มีความเรียบและเห็นถึงรูปแบบในแต่ละส่วนของงาน ภาพในขั้นตอนนี้จะไม่มีน้ำหนักและมีความแบนเหมือนลักษณะของ 2 มิติอย่างชัดเจน

6.3.4 ขั้นตอนการลงรายละเอียดและเก็บรายละเอียด ใช้สีอะคริลิกที่มีความทึบและมีดีในชุดของสีที่มีน้ำหนักเป็นส่วนของเขา ลงในส่วนที่ทิศทางของแสงสาดไปถึงได้น้อยหรือส่วนที่ไม่โดนแสง และใช้สีที่มีความสว่างในชุดของสีที่ไม่มีน้ำหนักในการสร้างแสงให้วัตถุในส่วนที่โดนแสง ต้องการให้โดดเด่นและส่วนที่ต้องการให้มีความใสแวววาว เมื่อลงแสงและเงาเรียบร้อยแล้วผู้สร้างสรรค์ก็จะทำการตัดเส้นโดยใช้สีที่อ่อนหรือเข้มในบางจุดที่เห็นแก่สมควร เพื่อความเรียบร้อยของงาน และเพื่อลงรายละเอียดของพื้นผิวที่มีเส้นเป็นลวดลาย และทำการพ่นเคลือบเพื่อให้ภาพเกิดความเงาและสีที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

7. องค์ประกอบของผลงานสร้างสรรค์

7.1. เส้น ในผลงานของผู้สร้างสรรค์จะใช้เส้นที่หลากหลายและมีเส้นพื้นฐานเป็นส่วนประกอบหลักเพื่อตกแต่งงานให้มีพื้นผิวและลวดลาย อย่างเช่นในลายผ้าและริ้วเส้นผม

7.2. รูปร่าง รูปร่างที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้คือรูปร่างของคนในลักษณะลายเส้นการ์ตูนซึ่งเป็นลายเส้นที่นิยมใช้ในงานภาพพิมพ์แกะไม้โบราณของญี่ปุ่น และการใช้รูปร่างพื้นฐานที่นำมาประกอบสร้างเป็นรูปร่างของตัวละครต่างๆ

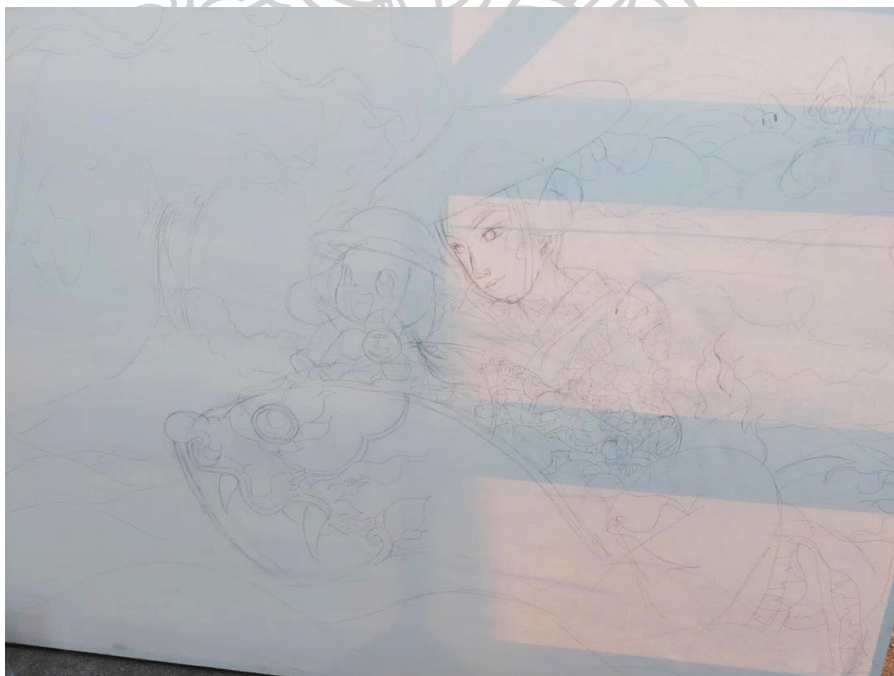
7.3. น้ำหนัก ผู้สร้างสรรค์ใช้สีสันทึบที่ค่อนข้างสดใสตั้งนั้นจึงพยายามสร้างน้ำหนักที่มีความเข้มในส่วนของเขาอับแสงและอ่อนในส่วนที่โดนแสงอย่างชัดเจน เพื่อให้ภาพออกมามีมิติมากยิ่งขึ้น

7.4. สี เนื่องจากเนื้อเรื่องที่ผู้สร้างสรรค์เลือกมาเป็นหัวข้อคือเรื่องของความสุข ดังนั้นจึงเลือกใช้สีสันทึบที่มีความสดใสและเหนือจริงเป็นหลัก เพื่อส่งเสริมภาพที่มีความเหนือจริงและทำให้ดูสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนการทำงานตามขั้นตอนหัวข้อที่ 6 ดำเนินการดังนี้



ภาพที่ 28 ขั้นตอนที่ 1 6.3.1 การลงรองพื้น ใช้สีอะคริลิกระบายทั้งหมดของผืนผ้าใบเป็นชั้นแรกก่อน (ขั้นที่ 2)



ภาพที่ 29 ขั้นตอน 6.3.2 การร่างภาพ ใช้ดินสอร่างเป็นเส้นและประกอบเป็นรูปร่างโดยรองพื้นสีขาว (ขั้นที่ 3)



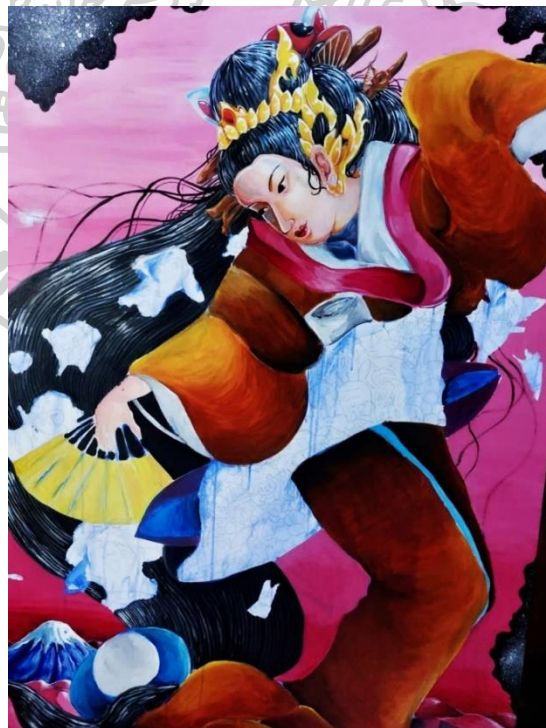
ภาพที่ 30 ขั้นตอน 6.3.3 การลงสีพื้น ใช้สีอะคริลิกระบายลงส่วนของฉากที่เป็นพื้นหลังก่อน (ขั้นที่ 1)



ภาพที่ 31 ขั้นตอน 6.3.3 การลงสีพื้น ใช้สีอะคริลิกระบายลงส่วนของฉากที่เป็นพื้นหลังก่อน (ขั้นที่ 2)



ภาพที่ 32 ขั้นตอน 6.3.3 การลงสีพื้น ใช้สีอะคริลิกระบายลงส่วนของฉากที่เป็นพื้นหลังก่อน (ขั้นที่ 4)



ภาพที่ 33 ขั้นตอน 6.3.3 การไล่ระดับเล็กน้อยในบางส่วนของภาพเพื่อให้มีความเรียบและเห็นถึงรูปแบบในแต่ละส่วนของงาน ภาพในขั้นตอนนี้จะไม่มีน้ำหนักและมีความแบนเหมือนลักษณะของ 2 มิติ (ขั้นที่ 1)



ภาพที่ 34 ขั้นตอน 6.3.3 การไล่ระดับเล็กน้อยในบางส่วนของภาพเพื่อให้มีความเรียบและเห็นถึงรูปแบบในแต่ละส่วนของงาน ภาพในขั้นตอนนี้จะไม่มีน้ำหนักและมีความแบนเหมือนลักษณะของ 2 มิติ (ขั้นที่ 2)



ภาพที่ 35 ขั้นตอน 6.3.3 การไล่ระดับเล็กน้อยในบางส่วนของภาพเพื่อให้มีความเรียบและเห็นถึงรูปแบบในแต่ละส่วนของงาน ภาพในขั้นตอนนี้จะไม่มีน้ำหนักและมีความแบนเหมือนลักษณะของ 2 มิติ (ขั้นที่ 3)



ภาพที่ 36 ขั้นตอน 6.3.3 การไล่ระดับเล็กน้อยในบางส่วนของภาพเพื่อให้มีความเรียบและเห็นถึงรูปแบบในแต่ละส่วนของงาน ภาพในขั้นตอนนี้จะไม่มีน้ำหนักและมีความแบนเหมือนลักษณะของ 2 มิติ (ขั้นที่ 4)



ภาพที่ 37 ขั้นตอน 6.3.4 การลงรายละเอียดและเก็บรายละเอียด ใช้สีอะคริลิกที่มีความทึบและมีด
ในชุดของสีที่มีน้ำหนักเป็นส่วนของเขา ลงในส่วนที่ทิศทางของแสงสาดไปถึงได้น้อยหรือส่วนที่ไม่โดน
แสง(ขั้นที่ 3)



ภาพที่ 38 ขั้นตอน 6.3.4 การลงรายละเอียดและเก็บรายละเอียด ใช้สีอะคริลิกที่มีความทึบและมีด
ในชุดของสีที่มีน้ำหนักเป็นส่วนองเงา (ขั้นที่ 2)



ภาพที่ 39 ขั้นตอน 6.3.4 การลงรายละเอียดและเก็บรายละเอียด ใช้สีอะคริลิกที่มีความทึบและมีด
ในชุดของสีที่มีน้ำหนักเป็นส่วนองเงา ลงในส่วนที่ทิศทางของแสงสาดไปถึงได้น้อยหรือส่วนที่ไม่โดน
แสง และใช้สีที่มีความสว่างในชุดของสีที่ไม่มีน้ำหนักในการสร้างแสงให้วัตถุในส่วนที่โดนแสง (ขั้นที่ 3)



ภาพที่ 40 ขั้นตอนที่ 6.3.4 เมื่อลงแสงและเงาเรียบร้อยแล้วผู้สร้างสรรค์ก็จะทำการตัดเส้นโดยใช้สีที่อ่อนหรือเข้มในบางจุดที่เห็นแก่สมควร เพื่อความเรียบร้อยของงาน และเพื่อลงรายละเอียดของพื้นผิวที่มีเส้นเป็นสวดลาย (ขั้นที่ 3)



ภาพที่ 41 ขั้นตอนที่ 6.3.4 เมื่อลงแสงและเงาเรียบร้อยแล้วผู้สร้างสรรค์ก็จะทำการตัดเส้นโดยใช้สีที่อ่อนหรือเข้มในบางจุดที่เห็นแก่สมควร เพื่อความเรียบร้อยของงาน และเพื่อลงรายละเอียดของพื้นผิวที่มีเส้นเป็นสวดลาย (ขั้นที่ 1)



ภาพที่ 42 ขั้นตอนที่ 6.3.4 เมื่อลงแสงและเงาเรียบร้อยแล้วผู้สร้างสรรค์ก็จะทำการตัดเส้นโดยใช้สีที่อ่อนหรือเข้มในบางจุดที่เห็นแก่สมควร เพื่อความเรียบร้อยของงาน และเพื่อลงรายละเอียดของพื้นผิวที่มีเส้นเป็นลวดลาย (ขั้นที่ 4)



ภาพที่ 43 ขั้นตอนที่ 6.3.4 ทำการพ่นเคลือบเพื่อให้ภาพเกิดความเงาและสีที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น (ขั้นที่ 1, 2)



ภาพที่ 44 ผลงานทั้ง 4 ชิ้นในศิลปะนิพนธ์ชุด การกลายร่าง: ความหลงใหลในความสุขก่อตัวเป็นอนิเมะ

สรุป

การสร้างสรรคผลงานชุด การกลายร่าง: หลงใหลในความสุขก่อตัวเป็นอนิเมะนั้น ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอดความสุขของตนเองผ่านสิ่งที่เป็นที่ชื่นชอบและหลงใหลคือการตูนอนิเมะ ที่มาจากหนังสือการ์ตูนมังงะ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับประสบการณ์ตรงในวัยเด็กจากการชมรายการการ์ตูนโทรทัศน์ เมื่อเวลาผ่านไปความชอบนี้ยังคงหลงใหลอยู่ และเกิดความสงสัยในเวลาต่อมา จนทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นหาต้นตอของสิ่งที่ชอบ รากเหง้าของอนิเมะหรือมังงะคือภาพพิมพ์แกะไม้แบบ Ukiyo-e เป็นภาพโบราณของญี่ปุ่น การได้รับชมภาพเหล่านี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความสุข เช่นเดียวกับการได้ชมการ์ตูนอนิเมะหรืออ่านหนังสือการ์ตูนมังงะ ทั้งหมดเกิดเป็นความหลงใหลที่ กิกำเนิดมาจากความสุขและกระตุ้นให้ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะถ่ายทอดความสุขนี้ลงบนเฟรมผ้าใบ

โดยใช้สีอะคริลิก(Acrylic on canvas) โดยพัฒนาจากภาพโบราณของญี่ปุ่นเป็นหลักและนำมาประกอบสร้างกับตัวละครในรูปแบบอนิเมะที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นทำให้เกิดภาพแบบเหนือจริง (Surrealism) ในแบบร่วมสมัยที่ให้ความรู้สึกอ่อนช้อยแต่มีความสนุกสนานตามความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์

เนื่องจากชีวิตมนุษย์นั้นมีทั้งความสุขและความทุกข์ปะปนกันไป แต่แน่นอนว่าผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ที่แสวงหาความสุขให้แก่ตนเองเพื่อจะนำความสุขนี้เป็นพลังงานที่ดีและถ่ายทอดให้แก่คนรอบงานผ่านเป็นงานศิลปะในแบบฉบับของตนที่มีความร่วมสมัย (Contemporary) และสร้างความน่าสนใจให้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งผู้สร้างสรรค์ได้ทำการกลายร่างอนิเมะที่ถูกรังสรรค์ขึ้นที่มีขนาดเล็ก และอยู่อย่างสันโดษ โดยนำพวกเขามาหลอมรวมและก่อตัวเพื่อให้ได้ชิ้นงานที่มีการกลายร่างของอนิเมะน้อยเหล่านี้ได้อย่างสมบูรณ์แบบ



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์งานสร้างสรรค์และปัญหาในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานชุด การกลายร่าง: หลงใหลในความสุขก่อตัวเป็นอนิเมะนั้น ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอดความสุขของตนเองผ่านสิ่งที่เป็นที่ชื่นชอบและหลงใหลคือการดูอนิเมะที่มาจากหนังสือการ์ตูนมังงะ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับประสบการณ์ตรงในวัยเด็กจากการชมรายการโทรทัศน์ เมื่อเวลาผ่านไปความชอบนี้ยังคงหลงใหลอยู่ และเกิดความสงสัยในเวลาต่อมาจนทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นหาต้นตอของสิ่งที่ชอบ รากเหง้าของอนิเมะหรือมังงะคือภาพพิมพ์แกะไม้แบบ Ukiyo-e เป็นภาพโบราณของญี่ปุ่น การได้รับชมภาพเหล่านี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความสุขเช่นเดียวกับการได้ชมการ์ตูนอนิเมะหรืออ่านหนังสือการ์ตูนมังงะ ทั้งหมดเกิดเป็นความหลงใหลที่ก่อกำเนิดมาจากความสุขและกระตุ้นให้ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะถ่ายทอดความสุขนี้ลงบนเฟรมผ้าใบโดยใช้สีอะคริลิก(Acrylic on canvas) โดยพัฒนาจากภาพโบราณของญี่ปุ่นเป็นหลัก และนำมาประกอบสร้างกับตัวละครในรูปแบบอนิเมะที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นทำให้เกิดภาพแบบเหนือจริง(Surrealism) ทั้งรูปแบบของที่อยู่แบบแยกแยะและแบบกลายร่างที่เหล่าอนิเมะหลอมรวมกันในรูปแบบร่วมสมัยที่ให้ความรู้สึกอ่อนช้อยแต่มีความสนุกสนานตามความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์จะแบ่งการทำงานออกเป็น 3 ช่วง คือ

1. ผลงานช่วงก่อนศิลปินนิพนธ์
2. ผลงานช่วงศิลปินนิพนธ์
3. ปัญหาที่พบและการแก้ไขปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์ศิลปินนิพนธ์

1. ผลงานช่วงก่อนศิลปินนิพนธ์

วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนศิลปินนิพนธ์ 5 ชิ้น

1.1 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนศิลปินนิพนธ์ ชิ้นที่ 1

ผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความสุขผ่านตัวตนที่เป็นในลักษณะของการ์ตูนแบบเหนือจริง (Surrealism) โดยผสมผสานความเป็นตัวเองและตัวละครหรือคาร์แรกเตอร์ที่ตนเองออกแบบมาผสมผสานในผลงานเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและมีชีวิตชีวาโดยผู้สร้างสรรค์นั้นยังติดพันอยู่กับตัวตนของตัวเองจึงทำให้เกิดภาพสะท้อนของหญิงสาวในภาพ การเลือกใช้ขนมและอาหารเป็นหลักในการสร้างผลงานนั้นผู้สร้างสรรค์ยังคงค้นหาความสุขของตนเองและสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่คิดว่าใกล้ตัวมากที่สุด จึงได้นำแนวคิดของขนมและอาหารที่รับประทานและมีความสุขมาผสมผสานกับสายรุ้งที่มีสีสดใส ซึ่งสีของสายรุ้งนั้นเป็นสัญลักษณ์ในความสุขของภาพนี้ด้วยสีส้มที่มีถึงเจ็ดสีและสีที่สดใส รวมกับความเชื่อที่ว่าสายรุ้งคือประตูมิติใหม่แห่งความหวังหลังท้องฟ้ามีดมน และการใช้

ลายเส้นสีดำในการวาดลายเส้นที่คล้ายกับการตุนโดยจะถมสีดำบางส่วนและการใช้สัญลักษณ์คือสายรุ้งเป็นตัวแทนสีที่สดใสแห่งความสุขด้วยเทคนิคลงสีอะคริลิกบนผ้าใบ (Acrylic on canvas)



ภาพที่ 45 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปินนิพนธ์ ชั้นที่ 1

1.2 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนศิลปินนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ผู้สร้างสรรคยังคงหาความสุขของตนเองผ่านผลงานและหาสัญลักษณ์แทนความสุขที่จะสามารถสื่อถึงความสุขของตนให้ออกมาได้จริงๆ โดยชั้นที่ 2 นั้นยังคงเป็นภาพตนเองในแบบการ์ตูนในรูปแบบของ (Surrealism) แต่เป็นการผ่าครึ่งตนเองเพื่อเห็นผู้สร้างสรรคทั้งสองด้านหรือสองแง่มุมที่กำลังแสดงออกผ่านภาพผลงาน โดยส่วนแรกจะเป็นส่วนที่เป็นตัวผู้สร้างสรรคเองที่มีสีหน้าที่มีความกังวลในเล็กน้อยคล้ายกับยืนอยู่ท่ามกลางความมืดได้แสงเงาจันทร์ที่ให้อารมณ์ที่มีความเศร้า เหงา ท้อเหี่ยวไม่ค่อยร่าเริง แต่ยังพยายามเป็นตัวเองด้วยการสวมเสื้อผ้าด้วยสีที่ตนเองชอบ ส่วนอีกด้านหนึ่งนั้นผู้สร้างสรรคได้นำตัวละครหรือคาร์แรกเตอร์ที่ตนเองออกแบบมาผสมหลอมรวมเป็นตัวตนอีกร่างหนึ่งที่สื่อถึงความสุขในอีกตัวตนหนึ่ง และผู้สร้างสรรคกำลังแสดงออกถึงการสร้างความสุขจากตัวละครเหล่านี้ที่มีสีสันที่สดใสและดูมีชีวิตชีวาท่ามกลางแสงอาทิตย์ที่เจิดจรัสและท้องฟ้าที่สดใส โดยในภาพนั้นพื้นหลังของภาพถูกแบ่งเป็นช่วงเช้าและช่วงกลางวันซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความสว่างและความมืดที่มัวหมอง



ภาพที่ 46 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

1.3 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ในชั้นที่ 3 ผู้สร้างสรรค์ได้มีโอกาสศึกษาดูงานของศิลปินญี่ปุ่นสมัยโบราณ และพบว่า ภาพพิมพ์แกะไม้ที่มีความน่าสนใจในด้านรูปแบบของงาน ซึ่งผู้สร้างรู้สึกถึงความสนุกสนานและมีความสุขเมื่อได้เห็นภาพศิลปะเหล่านั้น จึงได้นำความรู้สึกที่ตนเองมีต่อภาพเหล่านั้นนำมาแสดงออกถึงความสุขของตนเองผ่านรูปแบบที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะนำเสนอ โดยภาพชิ้นนี้เป็นภาพภูเขาที่อัดแน่นไปด้วยตัวละครหรือการ์ตูนที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นซึ่งผู้สร้างสรรค์ให้สัญญะกับภูเขานี้ว่าเป็นภูเขาแห่งความสุขที่อัดแน่นไปด้วยตัวละครและอาหาร ขนมที่ผู้สร้างสรรค์โปรดปราน ในภูเขามียอดประกอบเล็กใหญ่อยู่มากมายประกอบด้วยรูปร่างที่หลากหลายและสีสันที่สวยงามทำให้ภูเขาดูมีชีวิตชีวาให้สมกับเป็นภูเขาแห่งความสุขของผู้สร้างสรรค์ผนวกกับคลื่นในรูปแบบของไฮคุไซที่ถูกนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ในครั้งนี้เพื่อให้ผลงานมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น สร้างพลังแห่งความสุขของภาพที่กำลังโถมด้วยคลื่นสีนวมๆ ส่วนพื้นหลังของภาพมีสีเหลืองทองสัญลักษณ์แห่งความสดใสและสุขอร่ามและยังมีส่วนของสีที่เป็นลายเส้นที่มีประกอบไปด้วยสิ่งลอยฟ้าที่เป็นสิ่งที่ทำให้มีความสุขสนุกสนาน ภาพนี้จึงประกอบสร้างจากความสุขของผู้สร้างสรรค์และถ่ายทอดออกมาตามที่ใจปรารถนา



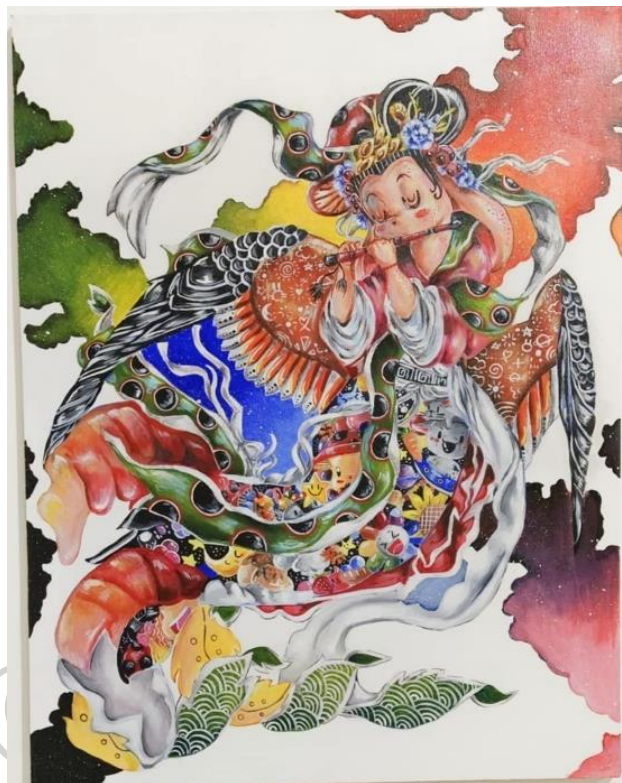
ภาพที่ 47 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 3

1.4 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 4

ผู้สร้างสรรค์ยังคงไม่หยุดยั้งที่จะค้นหารูปแบบความสุขของตนเอง จากประสบการณ์จากชั้นที่แล้วพบว่าภาพพิมพ์แกะไม้หรือภาพศิลปะโบราณของญี่ปุ่นค่อนข้างมีอิทธิพลทางใจของตัวผู้สร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นจึงได้พยายามค้นหาจนมาบรรจบกับการรู้จักภาพในสไตล์แบบ Ukiyo-e ที่แบบเฉพาะของศิลปะประเทศญี่ปุ่น การได้ดูภาพเหล่านั้นนั้นไม่ใช่แค่ความหลงใหลในศิลปะแต่ผู้สร้างสรรค์เริ่มตระหนักถึงที่มาที่ไปของการตุ๋นอนิเมะและหนังสือการ์ตูนมังงะที่ชอบจึงได้พบกับต้นตอของสิ่งที่ตัวเองชอบคืออนิเมะหรือการ์ตูนมังงะนั้นคือภาพศิลปะโบราณสมัยเอโดะ ด้วยชิ้นงานที่ผ่านมาผู้สร้างสรรค์ได้หลงลืมความเป็นตัวตนที่ถูกสร้างมาจากความรู้สึกรักในการตุ๋นอนิเมะ แต่ระยะเวลาที่ได้สร้างผลงานทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ตระหนักถึงอดีตที่ตนเองหลงใหลและส่งผลมาถึงปัจจุบันทำให้เกิดแนวคิดในการนำภาพสมัยญี่ปุ่นโบราณมาประยุกต์เข้ากับตัวละครของตนเอง

รูปแบบของผลงานชิ้นนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากภาพนางฟ้าสมัยโบราณของญี่ปุ่นที่มีความพลิ้วไหว นางฟ้าแสดงออกถึงการเคลื่อนไหวที่มีความสุขและกำลังเล่นเครื่องดนตรีอย่างเปลือกเปลีน การนำการเคลื่อนไหวและดนตรีมาผสมในงานเนื่องจากผู้สร้างสรรค์มีบุคลิกที่มีความซุกซนอยากรู้ อยากเห็น ชอบที่เคลื่อนไหวและหลงใหลในเสียงดนตรีด้วยเช่นกัน ผลงานชิ้นนี้จึง

ประกอบไปด้วยสัญลักษณ์ที่มีความสุขของผู้สร้างสรรค์ และตัวละครที่เป็นอนิเมะของผู้สร้างสรรค์นั้นก็ได้ กลายร่างเป็นกระโปรงของนางฟ้าในแบบสนุกสนานและน่าค้นหา โดยมีอาจารย์ผู้ที่เป็น คณะกรรมการให้คำปรึกษา โดยภาพนี้ใช้เทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบ (Acrylic on canvas)



ภาพที่ 48 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปินพนธ์ ชั้นที่ 4

1.5 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนศิลปินพนธ์ชั้นที่ 5

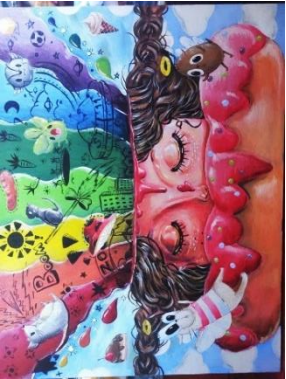

ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานตกผลึกสุดท้ายก่อนช่วงศิลปินพนธ์โดยผู้สร้างสรรค์ได้ค้นพบความ หลงใหลใหม่ที่ก่อให้เกิดความสุขนั้นคือ ภาพแบบ Ukiyo-e จึงนำความชอบนี้มาเป็นแรงบันดาลใจใน การสร้างสรรค์เพื่อให้มีความชัดเจนต่อแนวคิดที่กำลังจะพัฒนาต่อไป การนำความสุขของผู้สร้างสรรค์ ในเรื่องการตูนอนิเมะที่ผู้สร้างสรรค์ออกแบบเองมาผสมผสานส่วนนี้คือความสุขที่แท้จริงในส่วนหนึ่ง ที่ผู้สร้างสรรค์ได้พยายามถ่ายทอดออกมา และรูปแบบของภสพโบราณของศิลปะญี่ปุ่นก็ได้เป็นอีก สิ่งหนึ่งที่เป็นความสุข ความสุขของผู้สร้างสรรค์เกิดจากความหลงใหลสิ่งเหล่านี้จึงได้ออกมาเป็น ผลงานสุดท้ายที่ความสุขออกมาในรูปแบบปลาที่กำลังว่ายน้ำอย่างอิสระและมีความสุขด้วยทำนองของ คลิบและจะหะของการทรงตัวที่สง่างาม และการนำตัวละครของผู้สร้างสรรค์ทดแทนเกล็ดปลา สร้างตัวปลาขึ้นมาด้วยตัวละครที่หลากหลาย ทำให้ภาพนี้ได้แสดงออกถึงความรู้สึกแห่งความสุข

ที่เกิดจากการกลายร่างของตัวปลาเป็นตัวละคร และผลงานชิ้นนี้ก็ส่งผลไปถึงการทำศิลปะนิพนธ์
ในขั้นต่อไป ทั้งในรูปแบบของแนวคิดและแรงบันดาลใจ

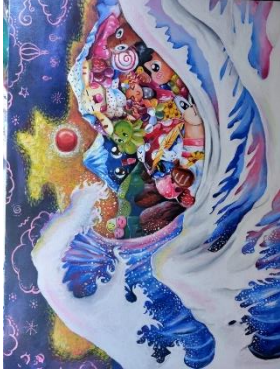



ภาพที่ 49 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 5


ตารางที่ 3 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ช่วงศิลปะขั้นพื้นฐาน จำนวน 5 ชิ้น

ผลงานสร้างสรรค์ ช่วงศิลปะขั้นพื้นฐาน	แนวความคิด/ แรงบันดาลใจ	รูปแบบการ แสดงออก	เทคนิค/วิธีการ	แนวทางการพัฒนา
<p>ผลงานชิ้นที่ 1</p> 	<p>ค้นหาแรงบันดาลใจในจากตนเอง โดยใช้ขนม อาหารที่เป็นสิ่งใกล้ตัว ลายเส้นที่ขอบและสีสลายรุ่ง</p>	<p>ใช้สัญลักษณ์ของสิ่งที่มีสีสันคือสายรุ้งเป็นตัวแทนของความสุขเป็นหลัก</p>	<p>สีอะคริลิก บนผ้าใบ (Acrylic on canvas)</p>	<p>ค้นหาเพิ่มเติมเกี่ยวกับสัญลักษณ์ที่แทนความสุขในแบบของตนเอง</p>
<p>ผลงานชิ้นที่ 2</p> 	<p>สะท้อนภาพของตัวตนที่เป็นตัวเองที่มีความสุขและมีความสุขในการผจญภัยครั้งของร่างกายของผู้สร้างสรรค์</p>	<p>ประกอบสร้างทางด้านความทุกซ์ด้วยภาพของตัวเอง และความสุข เป็นอนิเมะที่หลอมรวมกันสีสันสดใส</p>	<p>อะคริลิกบนผ้าใบ (Acrylic on canvas)</p>	<p>ค้นหาเกี่ยวกับรูปแบบของการประกอบสร้างที่มีความน่าสนใจและหลากหลายมากขึ้น</p>

ตารางที่ 4 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ช่วงศิลปะชั้นประถมศึกษา จำนวน 5 ชิ้น

ผลงานสร้างสรรค์ ช่วงศิลปะชั้นประถมศึกษา	แนวความคิด/ แรงบันดาลใจ	รูปแบบการ แสดงออก	เทคนิค/วิธีการ	แนวทางการพัฒนา
<p>ผลงานชิ้นที่ 3</p> 	<p>แรงบันดาลใจจากงานโบราณ ญี่ปุ่นที่เห็นผ่านชายฝั่ง คิดว่าแต่รู้สึกชอบเพียงแค ได้ชม</p>	<p>ประกอบสร้างภูเขาแห่ง ความสูงโดยใช้อินิเมะ หลายรูปแบบ</p>	<p>อะคริลิคบนผ้าใบ (Acrylic on canvas)</p>	<p>ค้นคว้าเกี่ยวกับรูปแบบ ของภาพศิลปะเก่าญี่ปุ่น มากยิ่งขึ้น</p>
<p>ผลงานชิ้นที่ 4</p> 	<p>แรงบันดาลใจจากการค้นคว้า และได้รับชมรูปภาพโบราณ ในสมัยเอโดะในแบบ Ukiyo- e ที่มากขึ้น</p>	<p>นำภาพแบบ Ukiyo-e มาประยุกต์และ ประกอบสร้างกลายร่าง ตัวละครอินิเมะมาก่อตัว บนกระโปรงของนางฟ้า</p>	<p>อะคริลิคบนผ้าใบ (Acrylic on canvas)</p>	<p>ค้นคว้าเกี่ยวกับรูปแบบ ของภาพสมัย Ukiyo-e แบบโบราณของญี่ปุ่น</p>

ตารางที่ 5 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ช่วงศิลปะนิพนธ์ จำนวน 5 ชิ้น

ผลงานสร้างสรรค์ ช่วงศิลปะนิพนธ์	แนวความคิด/ แรงบันดาลใจ	รูปแบบการ แสดงออก	เทคนิค/วิธีการ	แนวทางการพัฒนา
	<p>ตกผลึกจากความหลงใหล ของทั้งสองสิ่งคือการดูอนิเมะ และศิลปะแบบ Ukiyo-e นำทั้งสองมาหลอมรวมกัน เพื่อแสดงออกถึงความสุข</p>	<p>การเคลื่อนไหวของปลา ที่มีความสุขและกลาย ร่างเกิดปลาไฟเป็น เหล่าอนิเมะรวมกัน</p>	<p>อะคริลิคบนผ้าใบ (Acrylic on canvas)</p>	<p>ค้นคว้าเกี่ยวกับรูปแบบ ของภาพสมัย Ukiyo-e แบบโบราณของญี่ปุ่น เพิ่มเติม</p>

สรุปผลงานสร้างสรรค์ช่วงก่อนศิลปินนิพนธ์

แนวคิดของผลงานตั้งแต่เริ่มต้นทำก่อนช่วงศิลปินนิพนธ์นั้นเกิดขึ้นจากการค้นหาสัญลักษณ์แห่งความสุขที่ผู้สร้างสรรค์ได้พยายามค้นหาและพยายามใช้สิ่งที่หลากหลายรอบตัวมาประยุกต์รวมไปถึงตัวละครหรือคาร์แรกเตอร์ที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้น โดยทำยที่สุดแล้วการระลึกถึงความสุขแห่งการหลงใหลบางอย่างในอดีตที่ยังคงมีผลต่อความสุขในปัจจุบันที่เกิดมาจากประสบการณ์ตรงของผู้สร้างสรรค์คือสิ่งสำคัญที่สามารถทำให้งานของผู้สร้างสรรค์ได้ดำเนินการต่อคือการดูอนิเมะและรากเหง้าของการดูอนิเมะคือภาพพิมพ์แกะไม้ในงานรูปแบบ Ukiyo-e

อิทธิพลของศิลปะแบบสมัยใหม่คือการดูอนิเมะหรือหนังสือการ์ตูนมังงะทำให้ผู้สร้างสรรค์สร้างตัวละครของตนเองขึ้นมาได้อย่างสนุกสนานและภาพพิมพ์แกะไม้แบบ Ukiyo-e นั้นก็สร้างแรงบันดาลใจในเรื่องของความเคลื่อนไหวที่มีชีวิตชีวาที่เป็นส่วนหนึ่งที่สามารถประกอบสร้างเป็นงานแห่งความสุขของผู้สร้างสรรค์โดยการกลายร่างอนิเมะของตนเองให้เป็นรูปแบบต่างๆก่อตัว และแฝงอยู่ในชิ้นงาน

2. ผลงานสร้างสรรค์ช่วงศิลปินนิพนธ์

หลังจากที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์และทดลองการแสดงออกถึงความสุขของตนเองผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ ระยะเวลาที่ผ่านมาทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ตระหนักถึงประสบการณ์เดิมของตนเองที่เป็นความสุขตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จึงได้นำแนวคิดและแรงบันดาลใจใหม่มาปรับใช้และสามารถนำเรื่องราวที่เป็นแก่นแท้ของความสุขมาถ่ายทอดในผลงานได้ และการนำภาพแบบ Ukiyo-e ที่เป็นรากเหง้าของงานศิลปะแบบอนิเมะมาปรับใช้ในภาพก็ทำให้ภาพแสดงออกถึงความสุขได้เช่นกัน โดยความสุขนี้จะนำเสนอผ่านผลงานจิตรกรรม โดยใช้เทคนิคการประกอบสร้างของตัวละครที่ผู้สร้างสรรค์คิดขึ้นนำมาประกอบสร้างโดยการทับซ้อนของงานมาประยุกต์กับงานในแบบ Ukiyo-e การแสดงออกถึงความสุขเหล่านี้ถือกำเนิดเป็นศิลปินนิพนธ์ทั้ง 4 ชิ้น

วิเคราะห์ศิลปินนิพนธ์ทั้ง 4 ชิ้น

2.1 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1

การสร้างสรรค์ชิ้นงานของผู้สร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นจากการพัฒนาความคิดในเรื่องของความสุขจากสิ่งต่างๆ โดยผู้สร้างสรรค์ได้ทดลองนำรูปแบบต่างๆมาสร้างสัญลักษณ์แห่งความสุขในชิ้นงาน กาลเวลาได้นำพาความคิดของผู้สร้างสรรค์ตกตะกอนจากการแทนสัญลักษณ์ด้วยสี พัฒนามาเป็นตัวละครของตนเองในรูปแบบซ้อนทับ และสุดท้ายการนำสิ่งที่เป็นที่รักมากที่สุดคือการดูอนิเมะมังงะและรูปแบบต้นกำเนิดอย่างภาพพิมพ์แกะไม้ในแบบ Ukiyo-e มาปรับให้เป็นรูปแบบของตนเอง

ในผลงาน เนื่องด้วยการพัฒนาผลงานสองชิ้นสุดท้ายทำให้ผู้สร้างสรรค์เข้าใจความสุขของตนเองที่แท้จริงที่จะเป็นจุดแข็งในลักษณะเฉพาะตัวเพื่อถ่ายทอดความสุขของตนเองผ่านผลงาน

โดยผลงานชิ้นนี้เป็นการนำภาพหญิงสาวเกอิชาในสมัยโบราณของญี่ปุ่นซึ่งมีการเคลื่อนไหวของการร่ายรำที่สนุกสนานและมีความสุขตามแบบฉบับของนักเต้น ผู้สร้างสรรค์ได้เพิ่มชีวิตชีวาให้แก่ภาพมากขึ้นโดยใช้ผมของเกอิชาเป็นสัญลักษณ์ของการเคลื่อนไหวเช่นเดียวกับท่วงท่าที่มีความสุข นอกจากนี้ยังมีตัวละครอนิเมะที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นอยู่อย่างกระจัดกระจายเพิ่มความสุขและชีวิตชีวาและความสนุก นอกจากนี้ภาพนี้ก็ได้เกิดการกลายร่างของโอปิ(ผ้าคาดเอว) ที่อนิเมะได้ก่อตัวกันขึ้นอยู่สร้างลวดลายที่แปลกใหม่ให้กับชุดของเกอิชา และการเพิ่มความเป็นไทยเข้าไปในภาพคือชฎาและลายผ้าเพื่อบ่งบอกถึงรากเหง้าความเป็นไทยของผู้สร้างสรรค์ที่สร้างผลงานนี้ขึ้น โดยทั้งหมดบ่งบอกถึงความสุขที่ถูกอยู่หลอมรวมกันระหว่างภาพUkiyo-eและการ์ตูนอนิเมะ



ภาพที่ 50 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน “Ukiyo-me 1”, ขนาด 100X140 เซนติเมตร, เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

2.2 วิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 2

ในผลงานชิ้นที่ 2 ผู้สร้างสรรค์ได้เสนอมุมมองของรูปแบบของหญิงสาวเกอิชาในมุมมองที่กว้างขึ้นผ่านการร่ายรำที่ดูแอบซ่อนแต่ยังคงความสนุกสนานของการเคลื่อนไหว ภาพทะเลในรูปแบบ

ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพพิมพ์แกะไม้ของโฮคุไซมาประกอบสร้างเพื่อให้ภาพมีการเคลื่อนไหวอย่างสนุกสนานมากยิ่งขึ้นและทำให้ภาพมีมิติมากกว่าเดิม ตัวละครที่มีแรงบันดาลใจมาจากการ์ตูนอนิเมะของผู้สร้างสรรค์ได้ถูกจัดวางในรูปแบบที่ซ้อนทับกันด้วยสีเส้นที่สดใสตามขอบรมเพื่อสร้างความรู้สึกของความชุกชุนให้แก่ตัวละครเหล่านั้น ในภาพนี้เหล่าตัวการ์ตูนอนิเมะได้กลายเป็นมุ่ม่มเพื่อก่อให้เกิดความสดใสและแสดงความเป็นตัวตนที่แข็งแกร่งของผู้สร้างสรรค์ และยังมีการแฝงความเป็นไทยในเรื่องของดอกบัว ชฎา เครื่องประดับ และช้างสีน้ำเงินที่เป็นการ์ตูนอนิเมะแต่ช้างคือสัตว์ประจำประเทศไทย ทั้งหมดถูกหล่อหลอมจนรวมกันเป็นความสุขในรูปแบบใหม่ภายใต้ท้องฟ้าสีแดงที่แสนสดใส



ภาพที่ 51 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน “Ukiyo-me 2”, ขนาด 140X100 เซนติเมตร, เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

2.3 วิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 3

ผู้สร้างสรรค์ต้องการปรับเปลี่ยนรูปแบบคลื่นที่เป็นภาพหลักในการสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผลงานจึงเปลี่ยนรูปแบบให้คลื่นมีสามลอนคล้ายกับขนมดังโงะหรือลูกชิ้นของประเทศไทยเพื่อ

เพิ่มความแปลกใหม่และความสนุกสนาน โดยภาพนี้ตัวละครหลักอย่างเกอิชาได้ขี่ปลาซึ่งปลาตัวนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจมาจากปลาอานนท์และนำมาปรับให้เป็นรูปแบบของตนเอง และ ด้านหน้าของเกอิชาคือตัวละครอนิเมะที่ทะยานออกมาให้เห็นตัวตนของความสุขของผู้สร้างสรรค์ที่ ชัดเจนมากขึ้น อีกทั้งเหล่าอนิเมะยังได้กลายร่างและอยู่หลอมรวมกับเบนส่วนเสื้อของเกอิชา ความรู้สึกของภาพนี้คือการผจญภัยที่ประกอบไปด้วยความสุขทั้งทางสภาพแวดล้อมที่มีชีวิตชีวาและ ตัวละครที่มีความสดใส ซึ่งเป็นการถ่ายทอดความสุขของผู้สร้างสรรค์ที่ครั้งหนึ่งได้กำลังพยายามวิ่งไล่ ตามความฝันอย่างสนุกสนานจนกระทั่งถึงตอนนี้ก็ยังกระทำและรู้สึกดีกับภาพผลงานอยู่



ภาพที่ 52 ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน “Ukiyo-me 3”, ขนาด 140X100 เซนติเมตร, เทคนิค สีอะคริลิกบนผ้าใบ

2.4 วิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 4

ผู้สร้างสรรค์ได้นำภาพเทพของญี่ปุ่นมาเป็นแรงบันดาลใจแห่งความสุขในผลงานชิ้นนี้ โดยเป็นภาพที่ผู้สร้างสรรค์ได้ชมผ่านสื่อออนไลน์ในคลังภาพของภาพโบราณแบบ Ukiyo-e ด้วย ท่วงท่าที่เคลื่อนไหวอยู่บนท้องฟ้าอย่างสง่างามราวกับมีความสุขที่เบาสบาย ทำให้ผู้สร้างสรรค์นำ



การเคลื่อนไหวนี้มาปรับให้เข้ากับผลงานของตนเอง อีกทั้งเทพหรือนางฟ้าคือสัญลักษณ์ของการขอพรหรือได้รับพร ซึ่งการได้รับคือสิ่งที่จะทำให้มนุษย์รวมถึงตัวของผู้สร้างสรรค์มีความสุขมาก เช่นเดียวกัน อีกทั้งสิ่งแวดล้อมโดยรอบก็ยังมีบอลูนซึ่งคือสัญลักษณ์แห่งความสุขสดใสลอยอยู่เพื่อเพิ่มความสนุกสนานให้แก่ภาพ โดยในภาพนางฟ้าได้ล่องลอยอยู่บนคลื่นโฮคุไซที่มีประกายสีรุ้งอ่อนๆ ซ่อนซึ่งผู้สร้างสรรค์ต้องหารสอดแทรกเข้าไปให้ดูมีรสชาติของความสุขมากยิ่งขึ้น ในส่วนของตัวละครอนิเมะที่เป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ออกแบบเองนั้นได้แอบอิงและแสดงออกอยู่หลายตำแหน่งเพื่อเพิ่มความมีชีวิตชีวาให้แก่ภาพ โดยในครั้งนี้เหล่าอนิเมะที่สร้างความสุขให้แก่ผู้สร้างสรรค์ก็ได้กลายร่างและอยู่หลอมรวมกันเป็นกระโปรงให้แก่นางฟ้าเพื่อเพิ่มลวดลายและความมีชีวิตให้แก่ผ้าที่พลิ้วไหว



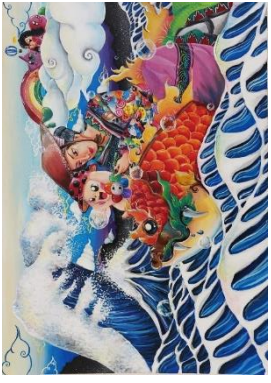

ภาพที่ 53 ผลงานศิลปินพันธ์ชื่นที่ 4

ชื่อผลงาน “Ukiyo-me 4”, ขนาด 100X140 เซนติเมตร, เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ตารางที่ 6 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ช่วงศิลปนิพนธ์ จำนวน 4 ชิ้น

ผลงานสร้างสรรค์ ช่วงศิลปนิพนธ์	แนวความคิด/ แรงบันดาลใจ	รูปแบบการแสดงผล	เทคนิค/วิธีการ	แนวทางการพัฒนา
<p>ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1</p> 	<p>ความสุขที่เกิดจากการเคลื่อนไหวที่มีอิสระและมีสิ่งรักที่หอมล้อมด้วยความสุขจนแสดงออกถึงความสนุกสนาน</p>	<p>ใช้การเคลื่อนไหวในท่าราของเกอชฮาเป็นหลักโดยจัดนิมेषให้อยู่กระจายและกลายร่างเป็นโอบิ และสวมชุด ลายผ้าไทย</p>	<p>สื่อะคริลิค บนผ้าใบ (Acrylic on canvas)</p>	<p>พัฒนาเรื่องของการลงสีที่มีมิติมากขึ้นและเรื่องของการจัดรูปแบบงานให้มีชีวิตชีวมากยิ่งขึ้น</p>
<p>ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2</p> 	<p>ความสุขที่ได้เคลื่อนไหวผ่านเครื่องมือระบายโดยมีนิมेषที่รักก่อตัวอยู่รอบข้าง</p>	<p>ผสมผสานระหว่างหน้าผมของหญิงไทยแต่งกายด้วยกิโมโนและคลื่นของไอคุไซ</p>	<p>สื่อะคริลิค บนผ้าใบ (Acrylic on canvas)</p>	<p>พัฒนาเรื่องรูปร่างที่มีความเสมือนจริงมากยิ่งขึ้น</p>

ตารางที่ 7 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ช่วงศิลปะชั้นที่ 4 จำนวน 4 ชิ้น

ผลงานสร้างสรรค์ ช่วงศิลปะชั้นที่ 4	แนวความคิด/ แรงบันดาลใจ	รูปแบบการแสดงผล	เทคนิค/วิธีการ	แนวทางการพัฒนา
<p>ผลงานศิลปะชั้นที่ 3</p> 	<p>การเดินออกเดินทางตาม หาความฝันที่ก่อให้เกิด อารมณ์แห่งความสุข</p>	<p>ใช้รูปแบบคลื่นของไฮโดร เป็นหลัก และใช้ปลาอันนัท ขับเคลื่อน</p>	<p>สีอะคริลิก บนผ้าใบ (Acrylic on canvas)</p>	<p>ลดทอนองค์ประกอบที่ มากเกินไปเพื่อไม่ให้ ชิ้นงานเกิดความรก</p>
<p>ผลงานศิลปะชั้นที่ 4</p> 	<p>แนวคิดในเรื่องของเทพ หรือนางฟ้าที่มีอิทธิพลต่อ ความเชื่อในเรื่องการขอพร และมีความสุข</p>	<p>ใช้การเคลื่อนไหวที่มี ความสูงและสงบของเทพ และสอดแทรกความชีวิต ให้แกภาพด้วยเทลาการ์ตูนอ นิเมะ</p>	<p>สีอะคริลิก บนผ้าใบ (Acrylic on canvas)</p>	<p>จัดองค์ประกอบให้มี ความหลากหลายและ ดูมีลูกเล่นยิ่งขึ้น</p>

สรุปการวิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุด การกลายร่าง: ความหลงใหลในความสุขก่อตัวเป็นอนิเมะ ผู้สร้างสรรค์ได้พยายามค้นคว้ารูปแบบแห่งความสุขของตนเองผ่านรูปแบบของงานภาพพิมพ์แกะไม้แบบ Ukiyo-e ที่เป็นรากเหง้าของการ์ตูนอนิเมะและหนังสือการ์ตูนมังงะ อีกทั้งยังได้ระลึกถึงประสบการณ์ตรงที่เกิดความหลงใหลต่อการ์ตูนอนิเมะในวัยเด็กจนทำให้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ตัวละครของตนเองเพื่อสร้างจุดแข็งและความเป็นรูปแบบเฉพาะของงาน ทั้งหมดถูกหลอมรวมและถ่ายทอดออกมาอย่างมีความสุขทั้ง 4 รูปแบบของชิ้นงาน

ผลงานชุดนี้มีความลงตัวทางด้านเนื้อหาที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะถ่ายทอด ด้วยรูปแบบของศิลปะร่วมสมัยทั้งรูปแบบของศิลปะญี่ปุ่นโบราณที่เป็นหลักให้แก่ภาพ และภาพอนิเมะที่คอยอยู่ห้อมล้อมทั้งแบบกระจัดกระจาย และแบบก่อตัวเป็นสิ่งที่ต่างๆในภาพเพื่อให้ภาพมีความน่าค้นหา และอัดแน่นไปด้วยความสุขของผู้สร้างสรรค์ และในผลงานเหล่านี้ได้ใช้เทคนิคการลงสีอะคริลิกบนผ้าใบ (Acrylic on canvas) ทำให้การถ่ายทอดอารมณ์และสีส้มมีความเป็นตัวของผู้สร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น และยังเพิ่มรูปแบบการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกันของแต่ละชิ้นงานเพื่ออรรถรสที่หลากหลายในการแสดงออกของความสุขในรูปแบบเหนือจริง (Surrealism)

3. ปัญหาที่พบและการแก้ไขปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการทดลองระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเฉพาะเรื่องของการลงสีที่ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้เทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ (Acrylic on canvas) ดังนี้

ปัญหาที่พบ

ผู้สร้างสรรค์ได้พบปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์คือเรื่องของการลงรองพื้นงานด้วยสีอะคริลิก โดยผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ที่ร่างเส้นก่อนการลงรองพื้นจึงค้นพบปัญหาของสีรองพื้นทับเส้นที่ร่างทำให้ต้องเกลี่ยสีรองพื้นบางๆจึงทำให้เกิดความไม่สม่ำเสมอ และทำให้สีรองพื้นไม่แน่น จึงเกิดร่องรอยหรือเป็นเป็นหาในการลงสีขั้นที่หนึ่ง



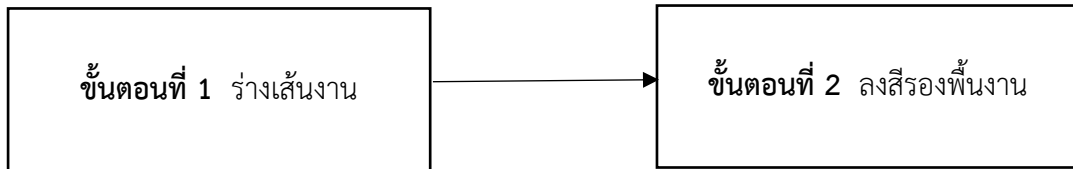
ภาพที่ 54 ปัญหาของการร่างเส้นก่อนการลงสีพื้น (ชั้นที่ 1)



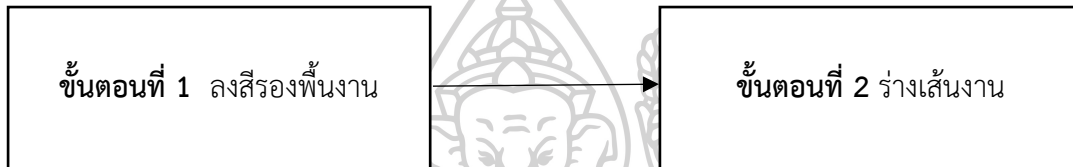
ภาพที่ 55 ปัญหาของการร่างเส้นก่อนการลงสีพื้น (ชั้นที่ 2)

การแก้ปัญหา

ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการทดลองโดยแก้ไขขั้นตอนในการทำงานตามกรอบภาพ ดังนี้

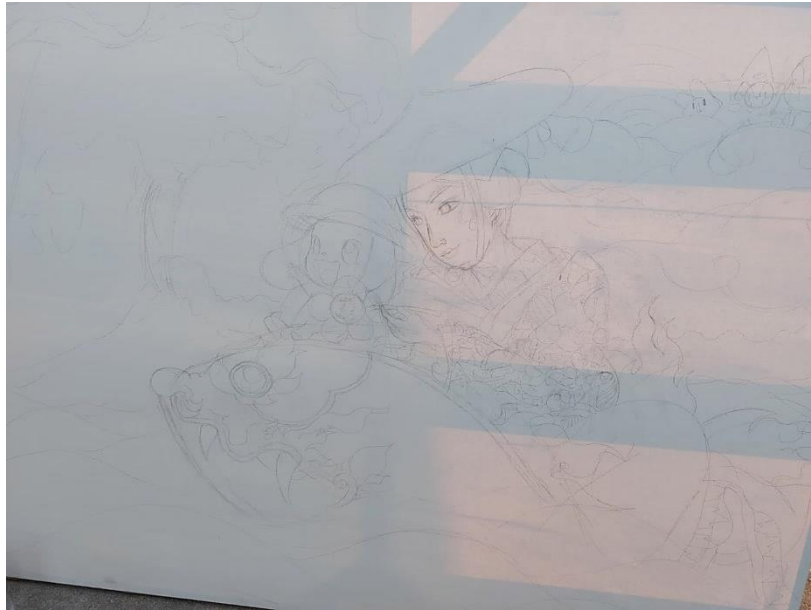


ภาพที่ 56 กรอบภาพการทำงานแบบเก่า (ขั้นที่ 1 และ 2)



ภาพที่ 57 กรอบภาพการทำงานแบบที่ได้รับการแก้ไข (ขั้นที่ 2 และ 3)

จากกรอบภาพการทำงานผู้สร้างสรรค์ได้ทำการสลับขั้นตอนของการลงสีพื้นและการร่างลายเส้น ผลปรากฏว่าง่ายต่อการระบายสีในชั้นที่หนึ่งมากขึ้น พื้นหลังที่เป็นสีพื้นมีความสม่ำเสมอและสีมีความแน่นมากขึ้น เมื่อลงสีชั้นที่หนึ่งแล้วพบว่าสีเกลี่ยง่ายมากขึ้นโดยไม่ต้องกังวลกับร่องรอยที่อาจจะเกิดขึ้นจากการรองพื้นของสีพื้นที่ไม่เรียบเนียน



ภาพที่ 58 การแก้ปัญหาโดยการลงสีพื้นหลังสีขาวก่อนการร่างเส้นภาพ (ขั้นที่ 3)



ภาพที่ 59 การแก้ปัญหาโดยการลงสีพื้นหลังสีขาวก่อนการร่างเส้นภาพ (ขั้นที่ 4)

สรุป

ผู้สร้างสรรค์ได้นำความสุขจากทั้งภาพแบบUkiyo-eและการ์ตูนอนิเมะ มาหลอมรวมกัน เพื่อให้ได้ศิลปะร่วมสมัยที่มีรสชาติที่แปลกใหม่ อีกทั้งยังได้เสริมความสนุกสนานของตนเองผ่านการวาดตัวละครการ์ตูนอนิเมะของตนเองที่อยู่ในงานทั้งแบบอยู่เดี่ยว อยู่กระจาย หรือก่อดัวกันจนกลายกลายร่างเป็นบางสางบางอย่างในภาพ ซึ่งการการก่อดัวจนกลายร่างเป็นสิ่งต่างๆในภาพทำให้งานของผู้สร้างสรรค์มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เป็นที่จดจำให้แก่ผู้ชมภาพและสามารถนำแนวทางนี้ไปพัฒนาต่อยอดได้

จากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้ลงมือปฏิบัติผลงานทั้งสี่ชิ้น ผู้สร้างสรรค์จะสรุปเป็นสองระยะ โดยระยะแรกคือระยะที่พบปัญหา ผู้สร้างสรรค์ทดลองโดยการร่างภาพแบบที่ต้องการลงบนผ้าใบก่อนเป็นอันดับแรกเนื่องจากการเคยชินจากการวาดกระดาษ และเมื่อลงสีพบพื้นหลังจึงได้พบปัญหาเรื่องของสีกลบลายเส้นทำให้เห็นภาพร่างที่ไม่ชัดเจน และเกิดปัญหาเกี่ยวกับการลงสีขั้นที่สอง ผู้สร้างสรรค์ฝึกทำงานในลักษณะนี้สองชิ้น จนมาระยะที่สองคือระยะสุดท้าย การแก้ไขปัญหา โดยเริ่มจากรูปที่สามที่ผู้สร้างสรรค์ได้ลองสลับขั้นตอนของการร่างภาพและการลงพื้นสี ผลปรากฏว่าสามารถสร้างสรรค์ผลงานในการระบายสีได้สะดวกมากกว่าระยะแรก และปัญหาของสีลงพื้นกลบลายเส้นก็หายไป ผู้สร้างสรรค์สามารถสร้างสรรค์ผลงานจนเสร็จทั้งสองชิ้น การเกิดปัญหาในครั้งนี้เป็นองค์ความรู้ใหม่ของผู้สร้างสรรค์ ดังนั้นการแก้ปัญหาเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ของผู้สร้างสรรค์ในครั้งนี้อยู่ในระดับประสบความสำเร็จ ดังผลงานทั้ง 4 ชิ้น



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การทำผลงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์ในชุดวิทยานิพนธ์นี้เปรียบเสมือนการเข้าใจในความสุขของตนเองของผู้สร้างสรรค์หลังจากที่ผู้สร้างสรรค์นั้นมักจะนำเสนอแต่หัวข้อที่มีความทุกข์ การที่ได้นึกย้อนกลับไปถึงวัยเยาว์เพื่อตามหาความสุขและค้นพบว่าสิ่งที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความสุขมากที่สุดคือการดูอนิเมะที่มาจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหรือมังงะ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์สามารถจำได้จนถึงใจถึงปัจจุบัน และความสุขนี้ก็ยังคงดำเนินมาถึงปัจจุบันจนทำให้เกิดความคิดริเริ่มที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะค้นคว้าคือเรื่องราวของรากเหง้าของการ์ตูนอนิเมะที่เกิดขึ้นในสมัยยุคเอโดะ และภาพที่เป็นพื้นฐานของงานเหล่านี้คือภาพพิมพ์ไม้ญี่ปุ่นในยุค Ukiyo-e จากการหาข้อมูลเหล่านี้ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตพบว่าผู้สร้างสรรค์ก็ได้มีความหลงใหลในศิลปะนี้เช่นกัน ส่งผลให้ผลงานที่นำเสนอประกอบไปด้วยความหลากหลายในรูปแบบและลายเส้น มีการผสมผสานกันระหว่างลายเส้นของญี่ปุ่นโบราณที่นำมาตัดแปลงจนไปถึงเหล่าการ์ตูนอนิเมะที่สนุกสนานที่แอบซุกซ่อนและถูกวางอย่างซ่อนทับกันอยู่จุดใดจุดหนึ่งบนภาพ ความสนุกเหล่านี้ถูกถ่ายทอดออกมาตามความตั้งใจของผู้สร้างสรรค์เพื่อที่จะเผยแพร่สู่ภายนอกโดยเทคนิคจิตรกรรม (Painting)

สรุป

ผลงานชุด “การกลายร่าง: ความหลงใหลในความสุขก่อตัวเป็นอนิเมะ” เป็นผลงานที่ต้องการนำเสนอความสุขของผู้สร้างสรรค์จากประสบการณ์ตรงและความชอบในการ์ตูนอนิเมะ หนังสือการ์ตูนมังงะ จนไปถึงภาพพิมพ์แบบเก่า Ukiyo-e ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถูกพัฒนาออกมาเป็นแบบฉบับของผู้สร้างสรรค์ โดยมีการนำเสนอในรูปแบบที่เคลื่อนไหวที่มีความสนุกสนาน การ์ตูนที่ผู้สร้างสรรค์ออกแบบเองและสร้างให้เข้ามาอยู่ในชิ้นงานโดยเฉพาะแบบอยู่รวมตัวกันจนก่อให้เกิดการกลายร่างในรูปแบบต่างๆ ผ่านแรงบันดาลใจจากการ์ตูนอนิเมะถูกซุกซ่อนและวางซ่อนกันอย่างสนุกสนานด้วยเทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ (Acrylic on canvas)

ผลงานชุดนี้ประกอบไปด้วยผลงานจำนวน 4 ชิ้น ดังนี้ ชิ้นที่ 1 Ukiyo-me 1 ขนาด 100X140 ซม., ชิ้นที่ 2 Ukiyo-me 2 ขนาด 140X100 ซม., ชิ้นที่ 3 Ukiyo-me 3 ขนาด 140X100 ซม., ชิ้นที่ 4 Ukiyo-me 4 ขนาด 100X140 ซม.

อภิปรายผลงาน

ผู้สร้างสรรค์ได้พยายามหาความสุขที่เป็นจุดกำเนิดในการสร้างผลงานชุดนี้ และพบว่าผู้สร้างสรรค์นั้นสามารถนำความสุขในวัยเด็กที่นับว่าเป็นความสุขที่สุดที่ยังคงส่งผลมาถึงปัจจุบัน นั่นคือการดูอนิเมะและหนังสือมังงะ สิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดความสงสัยแก่ผู้สร้างสรรค์จนนำไปสู่การค้นหารากเหง้าศิลปะในต้นฉบับจนได้มาพบกับภาพโบราณญี่ปุ่นในสมัยเอโดะในแบบ Ukiyo-e โดยเฉพาะภาพของโฮคุไซ ภาพพิมพ์แกะไม้ชุด “ทัศนียภาพ 36 มุมของภูเขาฟูจิ ที่รวมภาพ “คลื่นยักษ์นอกฝั่งคานางาวะ” ซึ่งทั้งหมดนี้ก่อให้เกิดความหลงใหลที่ท่วมทับไปด้วยความสุขที่เป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะค้นเจอความรู้สึกนี้ เมื่อได้ข้อมูลแห่งความสุขของตนผู้สร้างสรรค์จึงนำความรู้สึกนี้มาสร้างผลงานประกอบกับการค้นคว้าเพื่อหาศิลปินที่มีผลงานในลักษณะเดียวกันที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจทั้งทางด้านรูปแบบ แนวคิด และเทคนิค ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำเอกลักษณ์ของศิลปินแต่ละคนมาตคนิกและเป็นแรงบันดาลใจในการถ่ายทอดผลงานศิลปะชุดนี้ โดยเน้นความมีอัตลักษณ์ที่สร้างความสุขให้แก่ผู้สร้างสรรค์ ได้แก่ การนำแรงบันดาลใจจากการคลั่งไคล้การ์ตูนอนิเมะมาผลักดันและสร้างสรรค์ผลงานในเรื่องของตัวละครและผลงานศิลปะที่ผู้สร้างสรรค์นำความคิดของTakashi Murakami มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ และนำภาพที่มีชื่อเสียงของ Katsushika Hokusai คือภาพ Great wave of Kanagawa มาเป็นแรงบันดาลใจและปรับใช้ให้ผลงานชุดนี้มีชีวิตและการเคลื่อนไหวมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังได้นำความคิดงานร่วมสมัยของ Yoshitomo Nara ในผลงานชุด floating world มาสร้างแรงบันดาลใจและปรับใช้ในรูปแบบของการผสมผสานระหว่างภาพศิลปะเก่าโบราณของญี่ปุ่นและภาพตัวการ์ตูนสมัยใหม่ให้มีความร่วมสมัยและสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานท่ามกลางความรู้สึกที่ดูขัดแย้ง ผู้สร้างสรรค์ยังมุ่งไปสู่การออกแบบตัวการ์ตูนที่เป็นตัวประกอบในผลงานจึงได้นำแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครที่มีความน่ารักและผิดธรรมชาติอย่าง cry baby ศิลปินคือ มด นิสา ศรีคำดีเพื่อสร้างตัวการ์ตูนที่หลากหลายเพื่อเอามาประกอบในผลงาน ร่วมกับการใช้สีที่มีผลต่อความรู้สึกทั้งบรรยากาศและการสร้างมิติให้แก่ภาพโดยผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจจาก พ็ชรพล แดงรีน หรือ Alex Face ในการนำสีที่สดใสและการลงสีตัวละครให้มีมิติเนื้อหนังมากยิ่งขึ้น

ผู้สร้างสรรค์ได้คิดค้นรูปแบบที่มีความร่วมสมัยของภาพศิลปะญี่ปุ่นโบราณในแบบ Ukiyo-e และการ์ตูนอนิเมะที่ผู้สร้างสรรค์รัก การนำทั้งสองมาประกอบสร้างขึ้นให้เป็นรูปแบบที่แปลกใหม่และไม่จำเจ ผู้สร้างสรรค์พยายามถ่ายทอดความรู้สึกสนุกโดยเฉพาะความรู้สึกที่มีความสุขในงานผ่านการชุกช่อน การอยู่อย่างกระจัดกระจาย หรือการอยู่อย่างหลอมรวมกันจนก่อให้เกิดกลายเป็นสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมา ด้วยเทคนิคต่างๆเพื่อให้ภาพถ่ายทอดอารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ออกมาได้มากที่สุด

สำหรับแนวคิดของศิลปะนิพนธ์ในชุดนี้นั้นผู้สร้างสรรค์ได้พัฒนาความคิดมาจากผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ทั้ง 5 ชิ้น และได้แตกแขนงเรื่องราวของผลงานและความรู้สึกที่มีความสุขมากยิ่งขึ้น โดยผลงานชิ้นที่ Ukiyo-me1 นั้นผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพการร่ายรำของเกอิชาซึ่งเป็นภาพศิลปะเก่าแบบโบราณของญี่ปุ่น โดยท่วงท่าของตัวละครหลักที่เป็นจุดเด่นของภาพกำลังเคลื่อนไหวคล้ายประกอบเสียงเพลงอย่างสนุกสนาน ผู้สร้างสรรค์ได้นำตัวละครที่เป็นลักษณะการ์ตูนของตนเองมาจัดองค์ประกอบให้ดูสนุกสนานทั้งในรูปแบบของการกระจายและการวางซ้อนทับที่ให้ความรู้สึกน่าค้นหาเพื่อแสดงออกถึงความสุขของผู้สร้างสรรค์

ในผลงาน Ukiyo-me2 นั้นผู้สร้างสรรค์ยังคงใช้การเคลื่อนไหวของเกอิชาแต่ใส่ความเป็นไทยเพื่อให้ดูแปลกใหม่ในเรื่องของการแต่งกายคล้ายกับภาพที่หนึ่ง แต่ภาพนี้จะเน้นการซ้อนทับตัวการ์ตูนที่ได้แรงบันดาลใจมาจากวิธีของ Murakami ในเรื่องของ Copying Culture เพื่อสร้างบรรยากาศที่น่าค้นหาและเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น และเน้นจุดเด่นไปที่การรวมตัวกันของเหล่าตัวการ์ตูนทั้งสองฝั่งของภาพ แต่ยังคงให้ภาพเกิดบรรยากาศความขัดแย้งที่มีความสุขระหว่างความรู้สึกที่โบราณและปัจจุบัน

ผู้สร้างสรรค์ได้ต่อยอดการสร้างตัวละครและการจัดองค์ประกอบที่หลากหลายมากขึ้นในผลงานชิ้นที่ 3 หรือ Ukiyo-me3 นั้นผู้สร้างสรรค์ได้กระจายตัวการ์ตูนและนำตัวการ์ตูนบางตัวออกมาเป็นภาพหลักเช่นเดียวกับภาพของผู้หญิงญี่ปุ่นโบราณ โดยสร้างบรรยากาศให้มีความรู้สึกผจญภัยที่มีความสุขท่ามกลางท้องทะเลและคลาคล่ำที่ได้รับความนิยมได้รับแรงบันดาลใจมาจาก Hokusai มาสร้างความเคลื่อนไหวให้ภาพบอกเล่าความสุขที่สมบูรณ์แบบมากขึ้น อีกทั้งยังได้ปรับปลาที่เป็นพาหนะในภาพให้มีความเป็นไทยโดยปรับรูปแบบมาจากปลาอานนท์เพื่อสร้างความแปลกใหม่ให้ภาพมีความสุขในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย

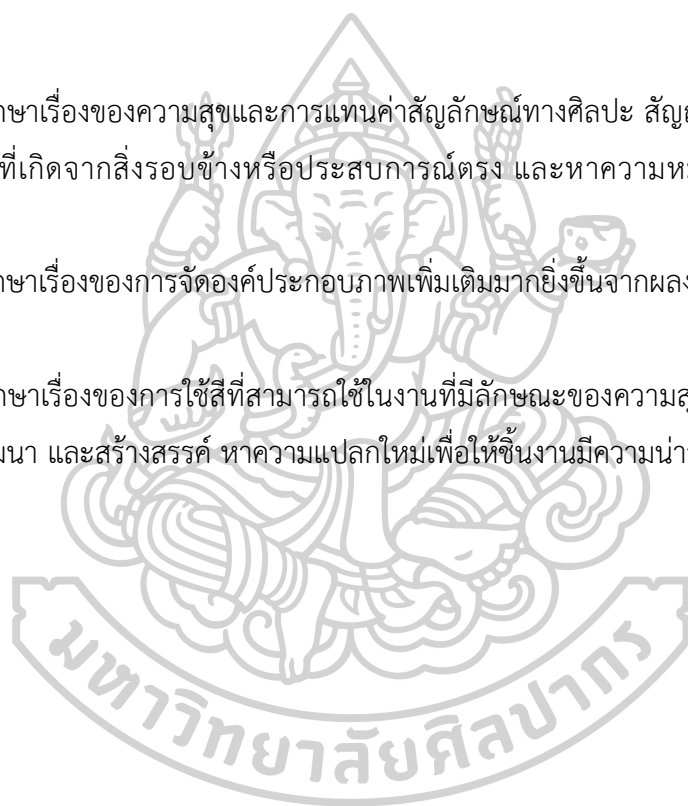
ผลงานชิ้นที่ 4 หรือ Ukiyo-me4 ผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจจากความเชื่อเกี่ยวกับนางฟ้าและสิ่งศักดิ์สิทธิ์และเชื่อว่าสิ่งเหล่านี้จะสามารถมอบพรที่ทำให้ก่อให้เกิดความรู้สึกที่มีความสุขจึงนำนางฟ้าในสมัยโบราณของศิลปะญี่ปุ่นมาปรับให้มีความเป็นตัวของตัวเองและใช้สีที่มีความสดใสมากขึ้น อีกทั้งยังนำตัวละครมาวางในรูปแบบกระจายให้เป็นบอลลูกเพื่อสื่อถึงความรู้สึกที่มีความอิสระ และประกายของคลื่นที่สร้างชีวิตชีวาให้แก่ภาพก็มีแสงสะท้อนสีรุ้งเบียดอกย้ำความสุขในภาพที่ผู้สร้างสรรค์ได้นำแรงบันดาลใจของผลงานก่อนช่วงศิลปะนิพนธ์มาปรับใช้อีกครั้ง

ระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานผู้สร้างสรรค์ได้ลองผิดลองถูกโดยเฉพาะเรื่องของการลงสีที่เป็นเทคนิคสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการลงร่องพื้นด้วยสีอะคริลิกของผู้สร้างสรรค์ได้เป็นปัญหาหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ได้วาดภาพลายเส้นก่อนจึงทำให้สีกลบเส้นและเกิดปัญหาในการลงสีในขั้นตอนต่อไป ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงต้องหาวิธีในการแก้ปัญหาโดยการสลับวิธีเป็นลงร่องพื้นก่อนลงลายเส้น ซึ่งวิธีนี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างราบรื่น

โดยรวมแล้วผลงานการสร้างสรรคที่บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ผ่านผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยเทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบ ในรูปแบบเหนือจริง (Surrealism) ที่ต้องถ่ายทอดให้ผู้รับชมเข้าใจและรู้สึกถึงความสุขที่เป็นจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้พยายามค้นหาผ่านประสบการณ์เดิมและความชอบตั้งแต่เยาว์วัย จึงทำให้เกิดผลงารร่วมสมัยในภาพเกิดความสนุกสนานมากมายที่มีการเคลื่อนไหวและการซ้อนทับของตัวละครบางจุดให้ดูน่าค้นหา โดยทั้ง 4 ชิ้นมีความสอดคล้องกับสิ่งที่เป็นความชอบของผู้สร้างสรรค์และสิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดความสุขจนเป็นผลงานศิลปะผลงานชุด “การกลายร่าง: ความหลงใหลในความสุขก่อตัวเป็นอนิเมะ”

ข้อเสนอแนะ

1. ศึกษาเรื่องของคุณค่าความสุขและการแทนค่าสัญลักษณ์ทางศิลปะ สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับตนเอง และความสุขที่เกิดจากสิ่งรอบข้างหรือประสบการณ์ตรง และหาความหมายของคำว่าความสุขมากยิ่งขึ้น
2. ศึกษาเรื่องของการจัดองค์ประกอบภาพเพิ่มเติมมากยิ่งขึ้นจากผลงานจิตรกรรมของศิลปินที่หลากหลาย
3. ศึกษาเรื่องของการใช้สีที่สามารถใช้ในงานที่มีลักษณะของคุณค่าความสุขเพิ่มเติม โดยนำสีใหม่มาทดลอง พัฒนา และสร้างสรรค์ หาความแปลกใหม่เพื่อให้งานมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวพนิดา อรุณมณี
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2555 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเบญจมราชูทิศ ราชบุรี จังหวัดราชบุรี พ.ศ. 2560 สำเร็จการศึกษาปริญญาตรี ศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2566 ศึกษาต่อระดับปริญญาโท ศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ศึกษา คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และ ภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
รางวัลที่ได้รับ	พ.ศ.2561 ได้รับราชการครู สอนระดับชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนบ้านบึง(สันติมนิประชาสรรค์) พ.ศ.2562 สอนวิชาศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-6 โรงเรียนบ้านบึง(สันติมนิประชาสรรค์) พ.ศ.2565 ได้รับรางวัล ครูผู้สอนดีเด่น กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับชมเชย พ.ศ.2567 ครูผู้ฝึกซ้อม รางวัลเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับ 1 การแข่งขันศิลป์สร้างสรรค์(Mixed Media) ระดับชั้น ป.4-6 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัด ราชบุรี