

เครื่องประดับที่ได้รับแรงบันดาลใจจากนวนิยายเรื่อง "แดรกคูล่า" ของ บราม สโตกเกอร์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวทช. สวทช. สวทช.

โดย

นางสาวอรนิญา ชุตินววรรณ

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต

ภาควิชาออกแบบเครื่องประดับ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2559

JEWELRY INSPIRED FROM BRAM STOKER'S "DRACULA"

มหาวิทยาลัยศิลปากร By สวอนลิขสิทธิ์

Miss Oniya Chutimawatthana

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

Bachelor of Fine Arts

Department of Jewelry Design, Faculty of Decorative Arts

Silpakorn University 2016

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้ศิลปินพันธ์เรื่อง “เครื่องประดับที่ได้รับแรงบันดาลใจจากนวนิยายเรื่อง "แดรกคูล่า" ของ บราม สโตกเกอร์” เสนอโดย นางสาวอรนิญา ชุติมาวรรณ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต

ลงชื่อ.....

(อาจารย์ ดร. ธนาทร เจียรกุล)

คณบดีคณะมัณฑนศิลป์

ลงชื่อ.....

(อาจารย์ทัศนีย์ รุสสง ศรีกุลกรณ์)

หัวหน้าภาควิชาออกแบบเครื่องประดับ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สภามติ

ลงชื่อ.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วรณวิภา สุเนตต์ตา)

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปินพันธ์

คณะกรรมการตรวจและตัดสินศิลปนิพนธ์ปีการศึกษา 2559

1. อาจารย์ทัศนัฐรสขง ศรีกุลกรณ์ ประธานกรรมการ
2. รองศาสตราจารย์ ดร.สุภาวี ศิรินคราภรณ์ กรรมการ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรวัดน์ สิริเวสมาศ กรรมการ
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณวิภา สุเนตต์ตา กรรมการ
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญสิริ ชาตินิยม กรรมการ
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิดาลัย ฆโนทัย กรรมการ
7. อาจารย์ ดร.ยอดขวัญ สวัสดิ์ กรรมการ
8. อาจารย์วินิตา คงประดิษฐ์ กรรมการ
9. อาจารย์ภูษิต รัตนภานพ กรรมการ
10. อาจารย์ชาติชาย คันธิก กรรมการ
11. อาจารย์อรอุมา วิชัยกุล กรรมการ
12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปฐมาภรณ์ ประภาพงศ์วานิช กรรมการและเลขานุการ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สภานิติศาสตร์

กิตติกรรมประกาศ

โครงการศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าจะมีอาจสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีเลย หากไม่ได้รับความช่วยเหลือเป็นอย่างดีจากหลายๆ ฝ่าย ข้าพเจ้าจึงใคร่อยากจะขอกล่าวขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้

ขอบคุณครอบครัว คุณพ่อ คุณแม่ที่เลี้ยงดูเป็นอย่างดี ส่งเสียข้าพเจ้าด้วยความเหน้อยยาก คอยแนะนำตักเตือนสั่งสอนและสนับสนุนส่งเสริมให้ทำในสิ่งที่ดีดีทุกเรื่องทั้งการศึกษา ความเป็นอยู่ และการดำเนินชีวิตของข้าพเจ้า ให้ข้าพเจ้าได้มีทุกวันนี้ ให้ได้มีโอกาสทำในสิ่งที่ข้าพเจ้ารักไม่ว่าจะเหน้อยยากสักเท่าไรก็ยังมีครอบครัวคอยอยู่เคียงข้างและให้กำลังใจอยู่เสมอมา

ขอบคุณอาจารย์ภาควิชาออกแบบเครื่องประดับทุกๆ ท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ข้าพเจ้า โดยเฉพาะอาจารย์ ผศ.ดร .วรรณวิภา สุเนตดา ที่สละเวลาคอยให้คำปรึกษาที่ดีตลอดมาแก่ข้าพเจ้า ขอขอบคุณอาจารย์อีกหลายๆ ท่านที่ไม่ได้เอ่ยนามที่คอยให้คำปรึกษา ให้ความช่วยเหลือ ให้กำลังใจและให้มุมมองแนวคิดในการทำงานแก่ข้าพเจ้า จนสามารถทำงานลุล่วงตลอดมา ขอขอบคุณที่

หนุ่มผู้ให้ความช่วยเหลือและเปิดห้องปฏิบัติการให้ข้าพเจ้าทำงานจนสำเร็จ

ขอบคุณพี่ๆ เพื่อนๆ และน้องๆ อื่นๆ อีกหลายคนที่ไม่ได้เอ่ยนาม ขอขอบคุณที่คอยช่วยเหลืองานต่างๆ ให้คำปรึกษาและแนะนำ เป็นกำลังใจให้เมื่อเหนื่อยล้าและท้อแท้หมดกำลังใจ ให้มีแรงใจสู้

ต่อไปในการทำงาน ทำให้งานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าผ่านไปได้ด้วยดีจริงๆ

สุดท้ายนี้ขอบคุณทุกสิ่งทุกอย่างที่ได้ผ่านเข้ามาในชีวิตของข้าพเจ้า ไม่ว่าจะดีหรือร้าย ทั้งหมดได้หล่อหลอมให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้เข้มแข็ง ทำให้ข้าพเจ้ามีวันนี้และพร้อมที่จะออกไปเผชิญกับโลกภายนอกที่แท้จริง

หัวข้อโครงการ เครื่องประดับที่ได้รับแรงบันดาลใจจากนวนิยายเรื่อง "แดรกคูล่า" ของ บราม สโตกเกอร์

ชื่อนักศึกษา นางสาวอรนิญา ชูติมาวรรณ

ภาควิชา ออกแบบเครื่องประดับ

คณะ มัณฑนศิลป์

ปีการศึกษา 2559

คำสำคัญ เครื่องประดับ ความงาม ความพิศวง

บทคัดย่อ

โครงการศิลปนิพนธ์นี้มีจุดประสงค์เพื่อต้องการที่จะถ่ายทอดความประทับใจที่มีต่อนวนิยายเรื่อง "แดรกคูล่า" ของบราม สโตกเกอร์ผ่านเครื่องประดับ โดยมีมุมมองถึงความงามที่น่าพิศวง ผสมผสานกับความงามที่น่าค้นหาของปราสาทโบราณและศิลปะแบบโกธิค ให้ผู้สวมใส่รับรู้ถึงบรรยากาศเรื่องราว ความรู้สึกที่กลับ น่าค้นหา ที่สอดแทรกอยู่ในนวนิยายเรื่องแดรกคูล่าของ บราม สโตกเกอร์

จากทัศนคติดังกล่าวของข้าพเจ้า จึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะสร้างผลงานเครื่องประดับที่แสดงให้เห็นถึงความงามที่น่าพิศวงของเรื่องราวและบรรยากาศในนวนิยาย โดยให้เครื่องประดับประสานกับร่างกายเพื่อสร้างบรรยากาศของความงามที่น่าค้นหา ความลึกลับ ของปราสาทโบราณ

Thesis Title Jewelry inspired from Bram Stoker's "Dracula"
Name Miss Oniya Chutimawatthana
Department Jewelry Design
Faculty Decorative Arts
Year 2016
Key Word Jewelry Beauty Wonder

Abstract

The aim of this art-thesis jewelry is to represented my impression of the classic novel "Dracula" by Bram Stoker. The design concept relates to mystery of beauty and combine with magnificent of Bran Castle and Gothic art. The design will make people who wear jewelries to feel the mysteries of Dracula myth that inspired from Bram Stoker's Dracula classic novel.

From above concept, The jewelry is represent mystery of beauty and history of Dracula, classic novel by Bram Stoker. For people who wear this jewelries to decorate every part of their body, they will feel the beauty and magnificent of Bran Castle.

สารบัญ

| | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย | จ |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... | ฉ |
| กิตติกรรมประกาศ | ช |
| สารบัญภาพ | ญ |
| บทที่ | |
| 1 บทนำ..... | 1 |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา | 1 |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา | 2 |
| 1.3 ขอบเขตของการศึกษา | 2 |
| 1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ..... | 2 |
| 2 การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับขอบเขตการออกแบบและสร้างสรรค์..... | 3 |
| 2.1 ประวัติความเป็นมาของนวนิยายเรื่อง แดรกคูล่า ของ บราม สโตกเกอร์ | 3 |
| 2.2 เนื้อเรื่องย่อ | 7 |
| 2.3 วิเคราะห์ตัวละครเรื่อง แดรกคูล่า และฉากปราสาทในนวนิยาย | 8 |
| 2.4 วิเคราะห์เนื้อเรื่อง | 1 2 |
| 2.5 ฉากที่แสดงถึงความประหลาด พิศวง ความลึกลับ น่าค้นหา | 1 4 |
| 2.6 ศึกษาผลงานศิลปินที่มีผลงานเกี่ยวข้องกับความพิศวง แปลกประหลาด 1 | 8 |
| 2.7 วิเคราะห์ทัศนธาตุที่เกี่ยวข้องกับงาน..... | 21 |
| 2.8 วิเคราะห์ร่างกายที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับนวนิยาย | 24 |
| 2.9 สรุปแนวทางการออกแบบ | 25 |
| 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและการออกแบบเครื่องประดับ | 26 |
| 3.1 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับ | 26 |
| 3.2 แนวทางการออกแบบเครื่องประดับ | 27 |
| 3.3 การทดลองวัสดุ..... | 34 |
| 3.4 สรุปผลการทดลอง | 42 |

| บทที่ | หน้า |
|---|------|
| 4 ผลการ ทดลองและการออกแบบ | 43 |
| 4.1 กระบวนการสร้างสรรค์ชิ้นงาน | 43 |
| 4.2 การขึ้นต้นแบบ 3 มิติ | 61 |
| 4.3 ต้นแบบ 3 มิติเมื่ออยู่บนร่างกาย | 65 |
| 4.4 ขั้นตอนการผลิตชิ้นงาน | 71 |
| 5 ผลงานเครื่องประดับ | 73 |
| 6 สรุปผลการทดลอง | 81 |
| 6.1 ผลที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับ | 81 |
| 6.2 ข้อดีและข้อเสียในงานเครื่องประดับ | 81 |
| รายการอ้างอิง | 82 |
| ภาคผนวก..... | 83 |
| ประวัติผู้เขียน | 89 |

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวทศ สวทศ

สารบัญภาพ

ภาพที่ หน้า

| | | |
|------|--|-----|
| 2.1 | บราม สโตกเกอร์ (Bram Stoker)..... | 3 |
| 2.2 | นวนิยายเรื่อง แดรกคูล่า ของ บราม สโตกเกอร์..... | 4 |
| 2.3 | วลาด เทเปส (Vlad Tepes)..... | 5 |
| 2.4 | ปราสาทบราน..... | 6 |
| 2.5 | ภายในตัวปราสาทบราน..... | 6 |
| 2.6 | แดรกคูล่า..... | 8 |
| 2.7 | โจนาธาน..... | 9 |
| 2.8 | มิน่า..... | 10 |
| 2.9 | ภาพรวมของปราสาทบราน..... | 12 |
| 2.10 | ภาพจิตรกรรม William III At Windsor by Edward Matthew Ward..... | 14 |
| 2.11 | ภาพจิตรกรรม Gazebo In Greifswald..... | 14 |
| 2.12 | ภาพจิตรกรรม Passing through a forest in winter..... | 15 |
| 2.13 | ภาพจิตรกรรม Thing of whimsy..... | 15 |
| 2.14 | ห้องนอนสมัยวิกตอเรีย..... | 1 6 |
| 2.15 | หญิงสาวในห้องนอน..... | 1 6 |
| 2.16 | โรงพยาบาลแดรกคูล่า..... | 17 |
| 2.17 | ภาพเหมือนฟรีดริช (Caspar David Friedrich)..... | 1 8 |
| 2.18 | ภาพจิตรกรรม The North Sea in Moonlight..... | 19 |
| 2.19 | ภาพจิตรกรรม Figures contemplating the moon..... | 19 |
| 2.20 | ภาพจิตรกรรม Monastery Graveyard In The Snow..... | 20 |
| 2.21 | ภาพจิตรกรรม Man and Woman Contemplating the Moon c. 1824..... | 20 |
| 2.22 | ทัศนธาตุของปราสาท..... | 21 |
| 2.23 | ทัศนธาตุบรรยากาศของปราสาท..... | 22 |
| 2.24 | ทัศนธาตุของไม้กางเขน..... | 22 |
| 2.25 | ทัศนธาตุของโรงพยาบาล..... | 2 3 |
| 2.26 | สีที่ให้อารมณ์ของเรื่องและงาน..... | 2 3 |
| 2.27 | บริเวณลำคอ..... | 24 |

ภาพที่ หน้า

| | | |
|------|---|----|
| 2.28 | บริเวณหน้าอก | 24 |
| 2.29 | แขนถึงฝ่ามือ | 25 |
| 3.1 | Mood and Tone ของงาน..... | 26 |
| 3.2 | แบบร่างเครื่องประดับแนวทงที่ 1 ภาพที่ 1 | 27 |
| 3.3 | แบบร่างเครื่องประดับแนวทงที่ 1 ภาพที่ 2 | 28 |
| 3.4 | แบบร่างเครื่องประดับแนวทงที่ 1 ภาพที่ 3 | 28 |
| 3.5 | แบบร่างเครื่องประดับแนวทงที่ 1 ภาพที่ 4 | 29 |
| 3.6 | แบบร่างเครื่องประดับแนวทงที่ 1 ภาพที่ 5 | 30 |
| 3.7 | แบบร่างเครื่องประดับแนวทงที่ 1 ภาพที่ 6 | 30 |
| 3.8 | แบบร่างเครื่องประดับแนวทงที่ 2 ภาพที่ 1 | 31 |
| 3.9 | แบบร่างเครื่องประดับแนวทงที่ 2 ภาพที่ 2 | 31 |
| 3.10 | แบบร่างเครื่องประดับแนวทงที่ 2 ภาพที่ 3 | 32 |
| 3.11 | แบบร่างเครื่องประดับแนวทงที่ 2 ภาพที่ 4 | 32 |
| 3.12 | แบบร่างเครื่องประดับแนวทงที่ 2 ภาพที่ 5 | 33 |
| 3.13 | ทดลองสีเหลืองเงาและดำด้าน | 34 |
| 3.14 | ทดลองสีเหลืองเงาและดำเงา | 34 |
| 3.15 | ทดลองสีทองแดงเงาและดำด้าน | 35 |
| 3.16 | ทดลองสีทองแดงเงาและดำเงา | 35 |
| 3.17 | ทดลองสีดำด้าน..... | 35 |
| 3.18 | ทดลองสีดำเงา | 36 |
| 3.19 | คริสตัล | 36 |
| 3.20 | ทดลองประดับคริสตัลลงบนโลหะสีเหลืองเงา | 37 |
| 3.21 | ทดลองประดับคริสตัลลงบนโลหะสีดำด้าน | 37 |
| 3.22 | ทดลองการกัดกรดลายหินอ่อนและลงยาดำ..... | 38 |
| 3.23 | ทดลองการกัดกรดลายไม้และลงยาดำ | 38 |
| 3.24 | ทดลองเชื่อมเพื่อดูมุมมองของชิ้นงาน | 39 |
| 3.25 | มุมมองจากผู้ชมงานแบบคว่ำด้านตรง..... | 39 |

ภาพที่ หน้า

| | | |
|------|---|----|
| 3.26 | มุมมองจากผู้ชมงานแบบคว่ำด้านข้าง | 40 |
| 3.27 | มุมมองจากผู้สวมใส่งานแบบคว่ำ | 40 |
| 3.28 | มุมมองจากผู้ชมงานแบบหงายด้านตรง | 41 |
| 3.29 | มุมมองจากผู้ชมงานแบบหงายด้านข้าง | 41 |
| 3.30 | มุมมองจากผู้สวมใส่งานแบบหงาย | 41 |
| 4.1 | ทัศนธาตุของสัญลักษณ์ค้ำความสมกับตัวปราสาท | 43 |
| 4.2 | การพัฒนาแบบที่ 1 | 44 |
| 4.3 | การพัฒนาแบบที่ 2 | 44 |
| 4.4 | การพัฒนาแบบที่ 3 | 45 |
| 4.5 | การพัฒนาแบบที่ 4 | 45 |
| 4.6 | การพัฒนาแบบที่ 5 | 46 |
| 4.7 | การพัฒนาแบบที่ 6 | 46 |
| 4.8 | การเขียนแบบชิ้นงานที่ 1 | 47 |
| 4.9 | การเขียนแบบชิ้นงานที่ 2 | 48 |
| 4.10 | การเขียนแบบชิ้นงานที่ 3 ด้านหน้า | 49 |
| 4.11 | การเขียนแบบชิ้นงานที่ 3 ด้านข้าง | 50 |
| 4.12 | การเขียนแบบชิ้นงานที่ 3 ด้านบน | 51 |
| 4.13 | การเขียนแบบชิ้นงานที่ 4 ด้านหน้า | 52 |
| 4.14 | การเขียนแบบชิ้นงานที่ 4 ด้านข้าง | 53 |
| 4.15 | การเขียนแบบชิ้นงานที่ 4 ด้านบน | 54 |
| 4.16 | การเขียนแบบชิ้นงานที่ 5 ด้านหน้า | 55 |
| 4.17 | การเขียนแบบชิ้นงานที่ 5 ด้านข้าง | 56 |
| 4.18 | การเขียนแบบชิ้นงานที่ 5 ด้านบน | 57 |
| 4.19 | การเขียนแบบชิ้นงานที่ 6 ด้านหน้า | 58 |
| 4.20 | การเขียนแบบชิ้นงานที่ 6 ด้านข้าง | 59 |
| 4.21 | การเขียนแบบชิ้นงานที่ 6 ด้านบน | 60 |
| 4.22 | ลวดสีเหลี่ยมโลหะทองเหลือง | 61 |

ภาพที่ หน้า

| | | |
|------|--|----|
| 4.23 | กระดาษ..... | 61 |
| 4.24 | กาว..... | 62 |
| 4.25 | สเปย์สีดำด้าน..... | 62 |
| 4.26 | สีอะคริลิกสีทองเหลือง..... | 62 |
| 4.27 | ตัดลวดเหล็ยตามโครงสร้างที่ออกแบบไว้..... | 63 |
| 4.28 | ขั้นตอนเชื่อมลวดเพื่อให้ได้ตามที่ออกแบบไว้..... | 63 |
| 4.29 | เชื่อมลวดเข้าด้วยกันให้ได้ตามที่ออกแบบไว้..... | 64 |
| 4.30 | เชื่อมลวดเข้าด้วยกันให้ได้ตามที่ออกแบบไว้..... | 64 |
| 4.31 | ชิ้นงานต้นแบบเครื่องประดับชั้นที่ 1..... | 65 |
| 4.32 | ชิ้นงานต้นแบบเครื่องประดับชั้นที่ 2..... | 66 |
| 4.33 | ชิ้นงานต้นแบบเครื่องประดับชั้นที่ 3..... | 67 |
| 4.34 | ชิ้นงานต้นแบบเครื่องประดับชั้นที่ 4..... | 68 |
| 4.35 | ชิ้นงานต้นแบบเครื่องประดับชั้นที่ 5..... | 69 |
| 4.36 | ชิ้นงานต้นแบบเครื่องประดับชั้นที่ 6..... | 70 |
| 4.37 | ตัดลวดเหล็ยตามแบบที่ได้ออกแบบไว้..... | 71 |
| 4.38 | เชื่อมชิ้นงานเครื่องประดับหุให้ได้ตามแบบ..... | 71 |
| 4.39 | เครื่องประดับชิ้นงานที่เชื่อมประกอบเสร็จเรียบร้อยแล้ว..... | 72 |
| 5.1 | ผลงานเครื่องประดับชั้นที่ 1..... | 73 |
| 5.2 | ผลงานเครื่องประดับชั้นที่ 2..... | 74 |
| 5.3 | ผลงานเครื่องประดับชั้นที่ 3..... | 74 |
| 5.4 | ผลงานเครื่องประดับชั้นที่ 4..... | 75 |
| 5.5 | ผลงานเครื่องประดับชั้นที่ 5..... | 75 |
| 5.6 | ผลงานเครื่องประดับชั้นที่ 6..... | 76 |
| 5.7 | ผลงานเครื่องประดับกับนางแบบภาพที่ 1..... | 77 |
| 5.8 | ผลงานเครื่องประดับกับนางแบบภาพที่ 2..... | 78 |
| 5.9 | ผลงานเครื่องประดับกับนางแบบภาพที่ 3..... | 79 |
| 5.10 | ผลงานเครื่องประดับกับนางแบบภาพที่ 4..... | 80 |

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

แดรกคูล่า เป็นนวนิยายแนวสยองขวัญที่มีชื่อเสียงมาก แต่งโดย บราม สโตกเกอร์ (Bram Stoker) ชาวไอร์แลนด์ เนื้อเรื่องใช้วิธีการเขียนบันทึกและจดหมายตอบโต้กันไปมาของตัวละครในเรื่อง ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมากทั้งในอังกฤษและทั่วโลกในเวลาต่อมา มีการสร้างภาพยนตร์ละครโทรทัศน์ ละครเวที จำนวนมาก โดยสร้างตัวละคร แดรกคูล่า มาจาก วลาด เทเปส (Vlad Tepes) ซึ่งเป็นกษัตริย์นักรบผู้ยิ่งใหญ่แห่งอาณาจักรวัลลาเชีย ประเทศโรมาเนียในปัจจุบัน ท่านขึ้นชื่อเรื่องความเก่งกล้า บ้าบิ่น และโหดเหี้ยมต่อศัตรูผู้รุกราน มักจับเชลยศึกมาทรมานโดยการเสียบกับเสาไม้ทั้งเป็นแล้วเฝ้ามองไปด้วย วลาดเป็นกษัตริย์ที่เคร่งเรื่องศาสนามากแต่ด้วยการกระทำที่โหดเหี้ยมทำให้ถูกขับออกจากศาสนาคริสต์เสมือนถูกสาปให้ตายไม่ได้ เกิดไม่ได้ ท้ายที่สุด วลาดถูกสังหารได้นิวพระศพบรรจุลงในโลงหินแกะสลักอย่างสวยงาม แต่เมื่อเปิดโลงหินกับไม่พบพระศพ นี่จึงเป็นตำนานที่เล่าขานกันมาก จนบราม สโตกเกอร์ ได้นำเรื่องราวของวลาดมาแต่งเป็นนวนิยายเรื่อง แดรกคูล่า จนประสบความสำเร็จอย่างมาก

จากนวนิยายเรื่องดังทำให้ผู้คนรู้จักปราสาททราน ในฐานะปราสาทแดรกคูล่า จากความน่าสะพรึงกลัวของปราสาทสูงใหญ่บนภูเขากลางป่า ถูกอ้างอิงในแคว้นทรานซิลเวเนีย ประเทศโรมาเนีย โดยบราม สโตกเกอร์ ได้อ้างอิงเรื่องที่ว่าลัดมาพักที่ปราสาทแห่งนี้แล้วนำไปผูกเรื่องกับแดรกคูล่า ที่นอนในโลงตอนกลางวันแล้วตื่นตอนกลางคืน ปราสาททรานถูกสร้างขึ้นเมื่อ คริสต์ศักราช 1211¹ ลักษณะแบบศิลปะโกธิค โดยอัศวินชาวเยอรมัน เป็นปราสาทของเจ้าผู้ครองแคว้นทรานซิลวาเนีย ตัวปราสาทตั้งอยู่บนหน้าผาสูงใกล้เมืองบราซอฟ เพื่อใช้เป็นป้อมปราการที่ป้องกันการรุกรานจากข้าศึก เนื่องจากบรรยากาศลักษณะของปราสาทและสภาพแวดล้อมบริเวณตัวปราสาทแห่งนี้ตั้งอยู่ในกลางป่าบนหน้าผาสูง ซึ่งให้ความรู้สึกที่ดูลึกลับ น่าค้นหา ปราสาทแห่งนี้จึงกลายเป็นปราสาทที่บราม สโตกเกอร์ได้รับแรงบันดาลใจให้เป็นปราสาทของแดรกคูล่า ผู้คนจึงรู้จักปราสาทแห่งนี้ในฐานะของปราสาทแดรกคูล่า

¹ PLANET WORLDWIDE SERVICE CO LTD, ปราสาทแห่งตำนาน แดรกคูล่า : Bran Castle โรมาเนีย (ออนไลน์), 2 กรกฎาคม 2557, แหล่งที่มา <http://www.planetworldwide.com/news/Romania-1970.html>

ข้าพเจ้าจึงต้องการที่จะถ่ายทอดความประทับใจที่มีต่อนวนิยายเรื่องแดรกคูล่า ของบราม สโตกเกอร์ผ่านเครื่องประดับ โดยมีมุมมองถึงความงามที่น่าพิศวง ผสมผสานกับความงามที่น่าค้นหาของปราสาทโบราณและศิลปะแบบโกธิค ให้ผู้สวมใส่รับรู้ถึงบรรยากาศเรื่องราว ความรู้สึก ลึกลับ น่าค้นหา ที่สอดแทรกอยู่ในนวนิยายเรื่องแดรกคูล่าของ บราม สโตกเกอร์

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

ถ่ายทอดความประทับใจของข้าพเจ้าที่มีต่อนวนิยายเรื่องแดรกคูล่า ของบราม สโตกเกอร์ ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับโดยมีมุมมอง ถึงความงามที่น่าพิศวงของเรื่องราวและบรรยากาศในนวนิยาย โดยให้เครื่องประดับประสานกับร่างกายเพื่อสร้างบรรยากาศของความงามที่น่าค้นหา ความลึกลับ ของปราสาทโบราณ

1.3 ขอบเขตการศึกษาของโครงการ

1.3.1 ศึกษาเนื้อหาของนวนิยาย ภาพยนตร์ เรื่อง แดรกคูล่า ของ บราม สโตกเกอร์ อย่างละเอียด

1.3.2 ศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะนิสัยและบุคลิกของแดรกคูล่า

1.3.3 ศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะของปราสาทและบรรยากาศรอบตัวปราสาทโบราณ

1.3.4 ศึกษาตำแหน่งสรีระของมนุษย์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาในการเล่าเรื่อง

1.3.5 วิเคราะห์ทัศนธาตุที่สอดคล้องกับจินตนาการ ความลึกลับน่าค้นหา

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

สร้างสรรค์เครื่องประดับที่ถ่ายทอดความประทับใจของข้าพเจ้าที่มีต่อนวนิยายเรื่องแดรกคูล่า ของ บราม สโตกเกอร์ ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับโดยมีมุมมอง ถึงความงามที่น่าพิศวงของเรื่องราวและบรรยากาศในนวนิยาย โดยให้เครื่องประดับประสานกับร่างกายเพื่อสร้างบรรยากาศของความงามที่น่าค้นหา ความลึกลับ ของปราสาทโบราณ

บทที่ 2

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับขอบเขตการออกแบบและสร้างสรรค์

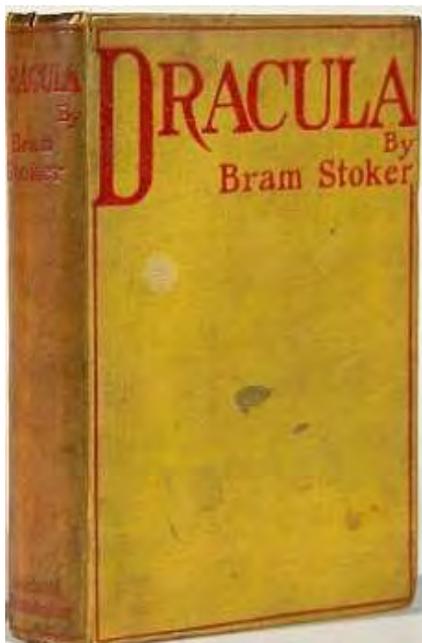
2.1 ประวัติความเป็นมาของ นวนิยายเรื่อง แดรกคูล่า (Dracula) ของ บราม สโตกเกอร์ (Bram Stoker)

แดรกคูล่า (Dracula) เป็นนวนิยายภาษาอังกฤษแนวสยองขวัญที่มีชื่อเสียงที่สุดของ บราม สโตกเกอร์ (Bram Stoker) (ภาพที่ 2.1) นวนิยายเล่มแรก (ภาพที่ 2.2) ถูกตีพิมพ์ครั้งแรกในวันที่ 26 ค.ศ. 1897 เป็นการเล่าเรื่องผ่านรูปแบบของจดหมายและบันทึกประจำวัน มีการนำหนังสือพิมพ์มาอ้างอิง และเล่าถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในราวปี ค.ศ. 1893 เข้ามาประกอบ ก่อนจะเขียนเรื่องนี้ บราม สโตกเกอร์ได้ค้นข้อมูลตำนานเกี่ยวกับแวมไพร์เป็นเวลา 7 ปี โดยเรื่องที่เขาชอบที่สุดเห็นจะเป็น Transylvania Superstitions ปี ค.ศ. 1885 ของเอมิลี เจอรราร์ด เขาได้แรงบันดาลใจในการเขียนตัว แดรกคูล่ามาจากหนังสือในท้องสมุดเป็นชื่อของ วลาดิ เฟเปส (Vlad Tepes) แห่งโรมาเนีย (ภาพที่ 2.3)



ภาพที่ 2.1 บราม สโตกเกอร์ (Bram Stoker)

(ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Bram_Stoker)



ภาพที่ 2.2 นวนิยายเรื่อง แดรกคูล่า ของ บราม สโตกเกอร์

มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนลิขสิทธิ์

เจ้าชายวลาด เทเปส (Vlad Tepes) ได้ทำการปฏิบัติกรรกรบต่อต้านการโจมตีของพวกเขา เดิร์กอย่างแข็งขัน จนเป็นที่เลื่องลือในความเก่งกล้า บ้าบิ่น และเหี้ยมโหดต่อศัตรูผู้รุกราน อันกลายมาเป็นเจ้าของตำนานแห่งความโหดเหี้ยมดังกล่าว จนในท้ายที่สุดพระองค์ก็ได้รับการยกย่องว่าเป็นกษัตริย์ผู้ยิ่งใหญ่ของอาณาจักรวัลลาเซีย พร้อมกับตำนานเล่าขานที่ถูกส่งต่อไปทั่วทุกแดนดิน ชาวบ้านมักเรียก เจ้าชายวลาดว่า "วลาด แดรคูล" (แปลว่า วลาด เจ้ามังกรหรือบุตรแห่งมังกร) เพราะบิดาของวลาด ได้รับการแต่งตั้งจากพระเจ้าจักรพรรดิซิกิสมุนด์ แห่งบูเรมเบิร์ก ให้เป็น "อัศวินมังกร" (Knight of Dragon's Order) ซึ่งเป็นตำแหน่งที่ตกทอดถึงทายาทด้วย เมื่อวลาดขึ้นครองวัลลาเซีย และยังเป็นเจ้านายนักรบผู้กล้า ผู้คนจึงเรียกเขาอย่างภูมิใจว่า "วลาด แดรโค" (Vlad Draco) คำว่า "แดรโค" เป็นภาษาละตินแปลว่า "Dragon" หรือมังกรนั่นเอง ภายหลังจึงเพี้ยนเสียงเป็น "วลาด แดรคูล" (Vlad Dracul) ท้ายที่สุดมนุษยมีอาจารย์รอดพ้นจากความตายได้ วลาด ถูกสังหารในที่สุดตำนานของวลาดนั้นจบลง แต่ตำนานใหม่ตอน แดรกคูล่า กำลังเริ่มต้นขึ้นเท่านั้น เพราะว่า วลาดเป็นกษัตริย์ที่เคร่งเรื่องศาสนาคนหนึ่ง อีกทั้งยังคาบเกี่ยวด้านการเลือกนิกายระหว่างโปรเตสแตนต์ กับแคทอลิก แต่ด้วยการกระทำกับเชลยศึกอย่างโหดเหี้ยมนั้น จึงทำให้วาระสุดท้ายของวลาด ถูกบาตรหลวง

ขับออกจากศาสนาคริสต์อย่างเด็ดขาดไม่มีนิกายใดยอมรับ วลาด เข้าสู่พระคริสต์ศาสนา ส่งผลให้ วลาด เหมือนเป็นผู้ถูกสาปให้มีอายุยืนหรือขึ้นสวรรค์ ตายก็ไม่ได้ เกิดใหม่ก็ไม่ได้ กล่าวกันว่าหลัง วลาด ตายนั้น ได้นำพระศพบรรจุลงใส่โลงหินแกะสลักสวยงาม แต่เมื่อเปิดโลงหินกลับไม่มีพระศพ ของวลาด แต่พบเพียงเศษกระดูกสัตว์อยู่ในโลง นี่จึงเป็นตำนานที่กล่าวขานกันมา



ภาพที่ 2.3 วลาด เทเปส (Vlad Tepes)

(ที่มา : <http://pantip.com/topic/30972456>)

หลังจากนวนิยายได้ถูกเผยแพร่ออกไปทำให้ผู้คนได้รู้จักกับปราสาทแดรกคูล่า คือ ปราสาท บราน (Bran Castle) (ภาพที่ 2.4-2.5) ปราสาทบรานถูกสร้างขึ้นในปี ค.ศ.1212 โดยอัศวินชาว เยอรมัน² เป็นปราสาทของเจ้าผู้ครองแคว้นทรานซิลวาเนีย อายุเก่าแก่กว่า 600 ปี ตัวปราสาทตั้งอยู่ บนหน้าผาสูงใกล้เมือง บราซอฟ (Brasov) เพื่อใช้เป็นป้อมปราการที่ป้องกันการรุกรานจากข้าศึก (พวกเติร์กแห่งอาณาจักรออตโตมาน) ซึ่งขณะนั้น โรมานีแบ่งเป็นแคว้นทรานซิลวาเนีย กับวัลลา เซีย ในต้นศตวรรษที่ 20 ปราสาทแห่งนี้กลายเป็นที่ประทับของพระนางมารีแห่งโรมาเนีย (ซึ่งมีศักดิ์ เป็นหลานของพระราชินีวิกตอเรียแห่ง สหราชอาณาจักร) ต่อมาปราสาทบราน ตกทอดสู่เจ้าหญิงอิลเ น่าแห่งโรมาเนีย พระธิดาของพระนางมารี

² travelaround, ปราสาทแห่งตำนาน แดรกคูล่า (ออนไลน์), 4 กันยายน 2554, แหล่งที่มา <http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=travelaround&date=03-10-2009&group=42&gblog=21>

จนกระทั่งในปี ค .ศ.1948 พรรคคอมมิวนิสต์ได้เข้ายึดครองปราสาทหลังนี้ และเนรเทศเชื้อพระวงศ์ออกนอกประเทศ ปราสาทโบราณจึงทรุดโทรมลง โดยไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่เป็นเวลาหลายสิบปี จนกระทั่งถึงปี ค .ศ.1989 หลังการปฏิวัติโรมาเนีย และการล่มสลายของระบอบคอมมิวนิสต์ รัฐบาลจึงปรับปรุงปราสาทหลังนี้ ให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวและพิพิธภัณฑ์ ด้วยความโด่งดังที่มาจากตำนานที่แต่งขึ้น และกลายเป็นหนังที่คนดูทั่วโลก จดจำความน่ากลัวของมันได้



มหาวิทยาลัยศิลปากร สวนลิมซิมิทธิ

ภาพที่ 2.4 ปราสาทโบราณ

(ที่มา : <http://romania-to-go.com/the-secrets-of-bran-castle-draculas-castle/>)



ภาพที่ 2.5 ภายในตัวปราสาทโบราณ

(ที่มา : <http://romania-to-go.com/the-secrets-of-bran-castle-draculas-castle/>)

2.2 เนื้อเรื่องย่อ

ฉบับภาษาอังกฤษ

ชื่อเรื่อง : Dracula

ผู้แต่ง : Bram Stoker

ประเภท : นวนิยายแนวสยองขวัญ

จำนวนบท : 27 บท

ฉบับภาษาไทย

ชื่อเรื่อง : Dracula แดร์กคูลา ราชาผีดูดเลือด

ผู้แปล : สยามล ฤกษ์พิชัย

ประเภท : นวนิยายแนวระทึกขวัญ

จำนวนบท : 6 บท

เนื้อเรื่องย่อ

" ในเทือกเขาแถบทรานซิลเวเนีย ประเทศโรมาเนีย ปราสาทวังเวงของเคาต์แดร์กคูลาตั้งตระหง่านอยู่อย่างเดี่ยวดาย ทุกคำคืน เหล่าหมาป่าจะส่งเสียงหอนโหยหวนราวกับจะบอกเล่าเรื่องราวแห่งความน่าสะพรึงกลัวให้โลกภายนอกได้รับรู้ ไม่มีใครรู้ว่า เรื่องประหลาดในปราสาทเก่าแก่กว่า 100 ปีแห่งนี้เกิดจากอะไร จนกระทั่ง โจนาธาน ฮาร์เกอร์ นายหน้าหนุ่มค้าที่ดินจากอังกฤษมาเยือน ความลับแห่งผีดูดเลือดผู้เป็นอมตะจึงถูกเปิดเผย! " ³

โจนาธาน ฮาร์เกอร์ เดินทางจากลอนดอนไปทรานซิลเวเนีย เพื่อทำสัญญาซื้อขายที่ดินกับเคาต์ แดร์กคูลา ระหว่างเดินทางพบเจอสภาพแวดล้อมที่แปลก และน่ากลัว เมื่อไปถึงโจนาธานถูก

3 อชาติย์อัสดง, แดร์กคูลา อมตะตำนานผีดูดเลือด (ออนไลน์) , แหล่งที่มา

เค้าท์ แดรกคูล่าจองจำไว้ในปราสาทพร้อมกับแวมไพร์สาว 3 นาง ขณะที่ แดรกคูล่า เดินทางจากทรานซิลเวเนียไปลอนดอนด้วยเรือใบลำหนึ่งท่ามกลางพายุ พร้อมชนโลงศพจำนวน 50 ใบไปด้วย ขณะเดียวกัน มินา คู่หมั้นสาวของโจนาธานรู้สึกเป็นกังวลที่โจนาธานหายตัวไป และลูซีเพื่อนสาวของเธอที่กำลังเข้าพิธีแต่งงานกับอาเธอร์ โอล์มวูด มีพฤติกรรมแปลก ๆ และมีอาการเหม่อลอยในเวลาที่ยตื่น เดินละเมอในเวลาที่ยหลับ ที่สุดลูซีก็มีอาการเลือดหมดตัวไปอย่างน่าประหลาด จอห์น เซวาร์ด จึงมีจดหมายไปยัง อับราฮัม แวน เฮลซิง ศาสตราจารย์ผู้เชี่ยวชาญเรื่องโรคประหลาด ๆ ที่ อัมสเตอร์ดัม แวน เฮลซิง เดินทางมาถึงลอนดอน ก็ต้องตกใจกับอาการของลูซี และลูซีก็กลายเป็นแวมไพร์ไปในที่สุด ทั้งหมดจึงต้องทำลายเธอลงด้วยการใช้ลิ้มตอกลงไปที่หัวใจ

ภายหลังที่ลูซีตายแล้ว โจนาธานหลบหนีออกจากปราสาทแดรกคูล่าได้ และได้แต่งงานกับมินา มินาก็ถูกคุกคามจากแดรกคูล่า จนกลายเป็นข้าทาสไปในที่สุด แดรกคูล่าติดต่อกับเธอทางจิต ซึ่งทางแวน เฮลซิง ซึ่งเป็นศาสตราจารย์แพทย์ผู้เชี่ยวชาญโรคประหลาดและสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ ก็ได้ใช้จุดนี้เพื่อตามล่าหาที่อยู่ของเค้าท์แดรกคูล่า

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวทช. ลิขสิทธิ์

2.3 วิเคราะห์ตัวละครเรื่อง แดรกคูล่า และฉากปราสาทในนวนิยาย

2.3.1 ตัวละคร แดรกคูล่า Dracula (ภาพที่ 2.6)



ภาพที่ 2.6 แดรกคูล่า

(ที่มา : <http://www.wsaw.com/home/headlines/VIDEO-Did-you-know-that-Dracula-was-real--338437882.html>)

ชื่อ : Count Dracula

เพศ : ชาย

ลักษณะทางกายภาพ : ชายมีอายุ สวมชุดสีดำสนิท ใบหน้าสีขาวเผือก หูทั้ง 2 แหลมตรงปลายเหมือน
หูแมว มีเขี้ยวแหลมคมเหมือนสัตว์ นิ้วมือที่เรียงกันทั้ง 5 มีความยาวกว่าคนปกติ

บุคลิกภาพ : เครื่องขริม ลึกลับ

ลักษณะนิสัย : ดุดัน ไม่ชอบให้ผู้ใดขัดใจ

ฐานะ : เศรษฐีร่ำรวย มั่งคั่ง

บทบาท : เป็นตัวเอกของเรื่องที่ทำให้โจนาธานมายังทรานซิลเวเนีย จนรู้ความจริงว่าตนเองเป็นแดรกคูล่า
ล่าเป็นปีศาจดูดเลือดจึงถูกตามไล่ล่าจนถึงที่สุด

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวทช. สอนลิขสิทธิ์

2.3.2 ตัวละคร โจนาธาน (Jonathan) (ภาพที่ 2.7)



ภาพที่ 2.7 โจนาธาน

(ที่มา : <http://robsenglishwiki.pbworks.com/w/page/48997642/Jonathan%20Harker%206>)

ชื่อ : Jonathan Harker

เพศ : ชาย

ลักษณะทางกายภาพ : ชายหนุ่มรูปงาม ผิวขาว

บุคลิกภาพ : สุภาพบุรุษ กล้าหาญ

ลักษณะนิสัย : ฉลาด มีไหวพริบ

ฐานะ : ปานกลาง

บทบาท : เป็นตัวดำเนินเรื่อง เป็นทนายเรื่องอสังหาริมทรัพย์ในการขายบ้านที่ดินให้กับแดรกคูล่า จึงต้องเดินทางไปยังปราสาทแดรกคูล่า จึงเกิดเรื่องราวต่างๆขึ้น

บทวิเคราะห์ตัวละคร มิน่า (Mina) (ภาพที่ 2:8)



ภาพที่ 2.8 มิน่า

(ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/425660602254329142/>)

ชื่อ : Mina Harker

เพศ : หญิง

ลักษณะทางกายภาพ : หญิงสาวรูปร่าง ร่ามบาง ผิวขาว

บุคลิกภาพ : สุขุม เรียบร้อย

ลักษณะนิสัย : ฉลาด มีไหวพริบ มีเหตุมีผล

ฐานะ : ปานกลาง

บทบาท : เป็นคู่หมั้นของโจนาธานและยังมีหน้าตาที่เหมือนกับภรรยาเก่าที่เสียชีวิตลงไปแล้วของแดรกคูล่า

บทวิเคราะห์ศิลปะภาพ สนวนลิขสิทธิ์

2.3.4 ปราสาทบราน (Bran castle) (ภาพที่ 2.9)



ภาพที่ 2.9 ภาพรวมของปราสาทบราน

(ที่มา : <http://romania-to-go.com/the-secrets-of-bran-castle-draculas-castle/>)

ชื่อ : Bran Castle

ที่ตั้ง : Transylvania, Romania

ผู้สร้าง : อัครวินชาวเยอรมัน

ลักษณะ : ศิลปะแบบโกธิค

ความสำคัญ : ที่พักของแดรกคูล่า (ในนวนิยาย)

2.4 วิเคราะห์เนื้อเรื่อง

เนื้อเรื่องสรุปทั้งหมดแบ่งเป็น 6 บท

- เรื่องราวเริ่มต้นขึ้นเมื่อโจนาธานต้องเดินทางไปเจรจาเรื่องบ้านกับแดรกคูล่าในทรานซิลเวเนีย เมื่อเดินทางถึง บิสตรีซา เป็นเมืองที่สวยงาม มีทั้งเทือกเขา ต้นไม้และแม่น้ำล้อมรอบ มีผู้คนมาห้ามไม่ให้โจนาธานไปยังปราสาทแดรกคูล่า และให้สร้อยไม้กางเขนผมไว้ ในระหว่างนั่งรถม้า มีเสียงหมาป่าเห่าหอน รอบๆบุคคลุมไปด้วยหิมะเมื่อถึงปราสาทแดรกคูล่าได้พบกับท่านเคาท์ แดรกคูล่า โจนาธานรับรู้ได้ถึงความปลอดภัยประหลาดของ เคาท์ แดรกคูล่า และตัวปราสาทที่เก่า ตกเย็นโจนาธานและ แดรกคูล่าได้พูดคุยกันถึงเรื่องบ้าน และวิธีขนส่งสินค้าไปยังอังกฤษ มีเรื่องแปลกๆเกิดขึ้นมากมายและทำให้โจนาธานรู้สึกกว่าตัวเองถูกขังอยู่ในปราสาทแดรกคูล่า
- เย็นวันหนึ่งแดรกคูล่าสั่งให้โจนาธานเขียนจดหมายว่าจะเดินทางกลับในเดือนหน้า และสั่งห้ามไม่ให้เข้าไปในห้องอื่นๆเด็ดขาด แต่เขากลับเดินเข้าไปยังห้องหนึ่งพบกับ 3สาวแวมไพร์แต่ทันในนั้นแดรกคูล่าก็มาห้ามไม่ให้แวมไพร์เหล่านั้นมายุ่งกับเขา แดรกคูล่าสั่งให้โจนาธานเขียนจดหมายถึงมิน่าว่าจะกลับไป แต่เขารู้ว่าเขากำลังจะถูกฆ่าจึงคิดหาทางหนีออกจากปราสาทแห่งนี้ แต่เขากลับพบโรงศพ 50 กล่องและมีร่างแดรกคูล่าอยู่ด้านใน และพวกคนงานกำลังนำโรงศพพวกนี้ส่งไปยังอังกฤษแล้วทิ้งให้โจนาธานอยู่ที่นี้กับ3สาวแวมไพร์ที่กระหายเลือด เขาจึงต้องหาทางหนีให้ได้
- เรื่องราวของมิน่า หลังจากที่โจนาธานเดินทางไปเธอรู้สึกถึงความผิดปกติบางอย่าง เธอได้รับจดหมายจากลูซี่เพื่อนสนิทของเธอว่าลูซี่จะแต่งงาน กลางดึกลูซี่มักจะละเมอและนอนกระสับกระส่ายแล้ววันหนึ่งอากาศผันผวน ฟ้าเต็มไปด้วยเมฆสีดำมีเรือมาเทียบท่าในเรือบรรจุโลงศพ ผู้คนล้วนแปลกใจเพราะไม่เคยเห็นมาก่อน กลางดึกลูซี่ละเมอและหนีไปยังโบสถ์มิน่าพบลูซี่นอนสลบตันคอมีรอยเลือด2สายหลังจากนั้นมิน่าก็ลือคห้องของลูซี่ไว้ตลอด มิน่าได้รับจดหมายจากโจนาธานจึงรีบเดินทาง

ไปหาและรู้ว่าเขาป่วย หลังจากนั้นทั้ง 2 ก็แต่งงานกันแล้วเดินทางกลับมายังอังกฤษ โจนาธานสังเกตเห็นแดรกคูล่าอยู่ในอังกฤษแล้ว จึงรู้สึกความไม่ปลอดภัย เมื่อถึงบ้านมิน่าได้รับจดหมายแล้วพบว่าลูซี่ได้เสียชีวิตลงแล้ว

- เรื่องราวของแจ็ก เมื่อแจ็กได้ทราบข่าวอาการป่วยประหลาดของลูซี่ จึงได้ส่งจดหมายไปหาศาสตราจารย์เฮลซิง และเขามาทันทีที่ทราบข่าว เขาให้เลือดกับลูซี่แล้วอาการของเธอก็ดีขึ้น เขาสั่งให้ทุกคนเฝ้าลูซี่ไว้แล้วต้องห้อยสร้อยกระเทียมห้ามถอดออก แต่มีอยู่หนึ่งคืนที่ไม่มีคนเฝ้าลูซี่มีแต่คนรับใช้และแม่ที่ป่วยของลูซี่อยู่ด้วย พอเข้ากับพบว่าแม่ของลูซี่ได้เสียชีวิตลงแล้ว และอีกไม่นานต่อมาลูซี่ก็ได้เสียชีวิตตาม ต่อมาหนังสือพิมพ์หลายฉบับลงข้างถึงการหายตัวไปของเด็กตอนกลางคืนและกลับมาบ้านในตอนเช้าพร้อมกับพุดถึง หญิงสาวแสนสวย พร้อมด้วยรอยเขียว 2 รอยบนต้นคอ แวนเฮลซิงรู้ว่า เป็นฝีมือของลูซี่ จึงให้แจ็กและอาเธอร์ ไปช่วยกันสังเกตและรู้ว่าเธอกลายเป็นแวมไพร์ หลังจากนั้นจึงจำเป็นต้องกำจัดเธอโดยการตอกแท่งไม้ลงบนหัวใจของเธอ

- หลังจากที่มีมิน่าได้รับจดหมายเรื่องการตายของลูซี่ เธอยังได้รับจดหมายของแวน เฮลซิง ทุกคนตกลงที่จะช่วยกันกำจัด แดรกคูล่า พวกเขาเดินทางไปยังบ้านของแดรกคูล่าในอังกฤษ ยกเว้นมิน่าที่อยู่บ้านแจ็กเพียงคนเดียว ทุกคนมาเพื่อต้องการที่จะทำลายโลงศพแต่แดรกคูล่ามาพบก่อนจึงไม่สามารถทำลายได้หมด และมิน่ากำลังตกอยู่ในอันตราย เมื่อถึงบ้านแจ็กพบมิน่าเลอะไปด้วยเลือดและติ่มเลือดของแดรกคูล่าอยู่ ต้นคอของเธอถูกกัด แวน เฮลซิงใช้ไม้กางเขนยื่นไปตรงหน้าแดรกคูล่า เขาจึงหนีไป

- วันต่อมาพวกเขาได้วางแผนสังหารแดรกคูล่าอีกครั้ง แต่แดรกคูล่าได้เดินทางกลับไปแล้ว พวกเขาติดตามเรือของแดรกคูล่า ดวงตะวันเริ่มคล้อยต่ำลง เห็นร่างของบุรุษกำลังขับรถลากโลงศพอยู่ โจนาธานและอาเธอร์ได้ต่อสู้กับคนขับและลูกน้อง โจนาธานผลักโลงศพให้ตกไปข้างล่างทำให้เห็นถึงแดรกคูล่าที่กำลังนอนอยู่ในโลง ร่างกายเขาเริ่มขยับแต่โจนาธานรีบกระโดดปัดกมิตลงบนหัวใจของแดรกคูล่าอย่างแรง แดรกคูล่าล้มลงนิ่งไป หลังจากนั้นพวกเขากลับไปดูลงศพแต่กลับพบว่ามันว่างเปล่า

2.5 ฉากที่แสดงถึงความประหลาด พิศวง ความลึกลับ น่าค้นหา

ฉากที่ 1 เมื่อโจนาธานเดินทางถึงเมืองบริตริชาในเวลาค่ำคืน ผู้คนถามเขาว่าต้องการจะเดินทางไปไหน เมื่อรู้ว่าเดินทางไปปราสาทแดรกคูล่า ต่างทำท่าทางที่แปลกประหลาดไม่อยากให้เขาไป บอกว่ามีบางอย่างในปราสาทแดรกคูล่า แล้วได้มอบสร้อยคอไม้กางเขนไว้ให้เขา (ภาพที่ 2.10-2.11)



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์
ภาพที่ 2.10 ภาพจิตรกรรม William III At Windsor by Edward Matthew Ward

(ที่มา : <https://iamachild.wordpress.com/2013/06/17/>)



ภาพที่ 2.11 ภาพจิตรกรรม Gazebo In Greifswald

(ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/334744184787135553/>)

สัญลักษณ์ : ผู้คน ไม้กางเขน

อารมณ์และบรรยากาศของฉาก : แปลกประหลาดใจ ความสงสัย

สี : ดำ เทา

ฉากที่ 2 ระหว่างเดินทางไปยังปราสาทแดรกคูล่าด้วยรถม้านั้น สองข้างทางเต็มไปด้วยเทือกเขา ดวงตะวันสีเหลืองแต่ถูกปกคลุมไปด้วยเมฆสีดำอึมทึม และเสียงเห่าหอนของหมาป่า (ภาพที่ 2.12-2.13)



มหาวิทยาลัยศิลปากร สวอนลิชสิทธิ์

ภาพที่ 2.12 ภาพจิตรกรรม Passing through a forest in winter

(ที่มา : http://www.wikigallery.org/wiki/painting_273085/Louis-ApoL/Passing-through-a-forest-in-winter)



ภาพที่ 2.13 ภาพจิตรกรรม Thing of whimsy

(ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/445715694343795635/>)

สัญลักษณ์ : รถม้า เทือกเขาป่าไม้ ดวงตะวัน หม้าป่า

อารมณ์และบรรยากาศของฉาก : บรรยากาศอึมทึม

สี : เหลือง, เขียวหม่นๆ เทา ดำ

ฉากที่ 3 โจนathanอยู่ในห้องๆหนึ่งซึ่งบรรยากาศดูอบอุ่นเป็นมิตรราวกับห้องของหญิงสาว ความรู้สึกเหมือนไม่ได้อยู่คนเดียว ดวงจันทร์เสาดแสงเข้ามาทางหน้าต่างทำให้เห็นร่างของหญิงสาวงามที่กำลังจ้องมองเขาอยู่เขาไม่อยากออกจากห้องนี้ไปเลย (ภาพที่ 2.14-2.15)



ภาพที่ 2.14 ห้องนอนสมัยวิกตอเรีย

(ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/394276142362721204/>)



ภาพที่ 2.15 หญิงสาวในห้องนอน

(ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/428545720775254715/>)

สัญลักษณ์ : หญิงสาว เงา

อารมณ์และบรรยากาศของฉาก : อบอุ่น สงสัย

สี : เหลือง, เทา, ดำ

ฉากที่ 4 โจนathanพบกับห้องๆหนึ่ง ห้องนี้ถูกสร้างจากหินทั้งหมด เมื่อเขามองสำรวจไปรอบๆห้องก็สะดุดตาเข้ากับกล่องไม้ประมาณ 50 กล่อง ซึ่งตั้งอยู่กลางห้อง เป็นโลงศพไม่ฝังแน่ ภายในถูกบรรจุไปด้วยดินจนเต็ม และในโลงศพโลงหนึ่งที่ตั้งอยู่มีร่างของแดรกคูล่าอยู่ในนั้น (ภาพที่ 2.16)



ภาพที่ 2.16 โรงศพแดรกคูล่า

(ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/531424824765612652/>)

สัญลักษณ์ : หิน โลงศพ ร่างแดรกคูล่า

อารมณ์และบรรยากาศของฉาก : แปลกใจ ความสงสัย

สี : น้ำตาล ดำ

2.6 ศึกษาผลงานศิลปินที่มีผลงานเกี่ยวข้องกับความพิศวง แปลกประหลาด

2.6.1 ฟรีดิช (Caspar David Friedrich) (ภาพที่ 2.17)



ภาพที่ 2.17 ภาพเหมือนฟรีดิช (Caspar David Friedrich)

(ที่มา : <http://www.manager.co.th/Science/ViewNews.aspx?NewsID=9560000148337>)

ฟรีดิช (Friedrich) (ภาพที่ 2.17) เกิดเมื่อ ค.ศ. 1774 ที่เมือง Greifswald ซึ่งตั้งอยู่บนฝั่งทะเลบอลติก มีเกาะชื่อ Rügen ซึ่งเป็นเกาะที่ฟรีดิชชอบไปเดินเล่น เมื่ออายุ 20 ปี ฟรีดิชได้เดินทางไปศึกษาศิลปะการวาดภาพที่กรุง โคเปนเฮเกน (Copenhagen) ประเทศเดนมาร์กเป็นเวลา 4 ปี แล้วเดินทางกลับมาทำงานวาดภาพใน ประเทศเยอรมนี ซึ่งขณะนั้นเป็นศูนย์กลางของศิลปะ วรรณกรรม และจิตรกรรมแนว Romanticism เมื่ออายุ 31 ปี ฟรีดิชเริ่มมีชื่อเสียงจนเป็นที่รู้จักของคนเยอรมันทั่วไปจากการได้รับรางวัล Goethe ด้วยผลงานการวาดภาพ อีก 5 ปีต่อมาก็ได้รับเลือกเป็นสมาชิกของสมาคม Berlin Academy และ Dresden Academy จุดเด่นในผลงานจิตรกรรมของ เขาอยู่ที่ การแสดงออกทางด้านเรื่องราวเนื้อหา ซึ่งต่างออกไปจากขนบประเพณีเดิมๆ ในการวาดภาพ จิตรกรรมทิวทัศน์ในยุคของเขา เขาชอบวาดภาพทะเล ขุนเขา ผืนแผ่นดิน โดยทิวทัศน์เหล่านี้ อาจอยู่ในบรรยากาศที่มีหิมะปกคลุม มีม่านหมอก พระอาทิตย์สาตส่องเป็นแสงที่ดูแปลกตา หรือไม่ก็เป็นแสง

ขมุกขมัวสลัววังเวงจากพระจันทร์ ภาพของฟรีดริช มักจะให้อารมณ์นิ่งสงบ เยือกเย็น และเต็มไปด้วยสมาธิ รวมทั้งการแฝงอารมณ์เร้นลับตามความเชื่อทางศาสนาของเขา (ภาพที่ 2.18-2.21)



มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนผลิตภัณ์
ภาพที่ 2.18 ภาพจิตรกรรม The North Sea in Moonlight

(ที่มา : <https://oyimsharing.wordpress.com>)



ภาพที่ 2.19 ภาพจิตรกรรม Figures contemplating the moon

(ที่มา : <http://www.casparfriedrich.org/Figures-contemplating-the-moon.html>)



ภาพที่ 2.20 ภาพจิตรกรรม Monastery Graveyard In The Snow

(ที่มา : <http://www.caspardavidfriedrich.org/Monastery-Graveyard-In-The-Snow.html>)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวทช. สวทช.



ภาพที่ 2.21 ภาพจิตรกรรม Man and Woman Contemplating the Moon c. 1824

(ที่มา : [http://www.caspardavidfriedrich.org/Man-and-Woman-Contemplating-the-](http://www.caspardavidfriedrich.org/Man-and-Woman-Contemplating-the-Moon-c.-1824.html)

[Moon-c.-1824.html](http://www.caspardavidfriedrich.org/Man-and-Woman-Contemplating-the-Moon-c.-1824.html))

2.7 วิเคราะห์ทัศนธาตุที่เกี่ยวข้องกับงาน (ภาพที่ 2.22-2.26)

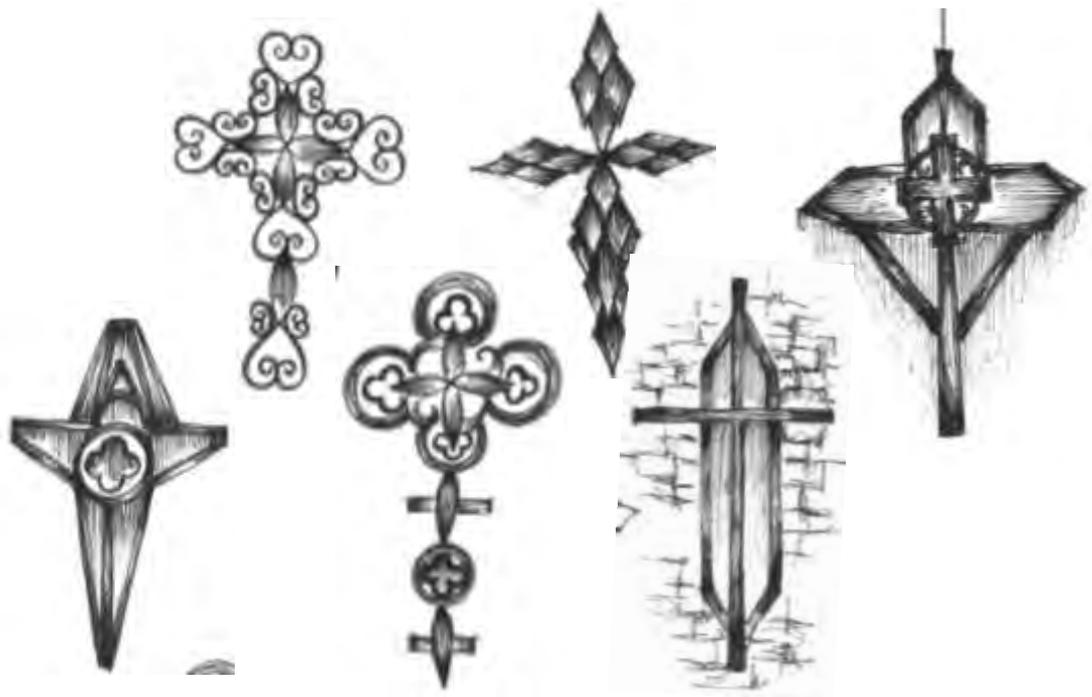


มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 2.22 ทัศนธาตุของปราสาท



มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนลิขสิทธิ์
ภาพที่ 2.23 ที่ศนธาดุบรรยากาศของปราชญ์

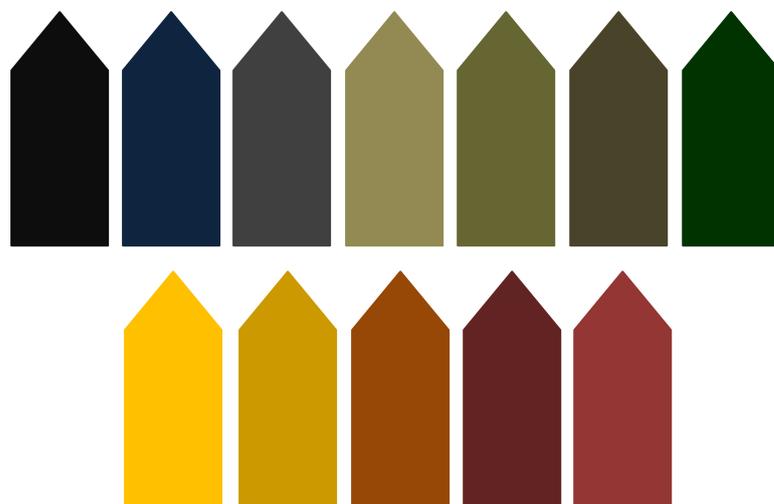


ภาพที่ 2.24 ที่ศนธาดุของไม้กางเขน



มหาวิทยาลัยศิลปากร งามลีสสิทธี

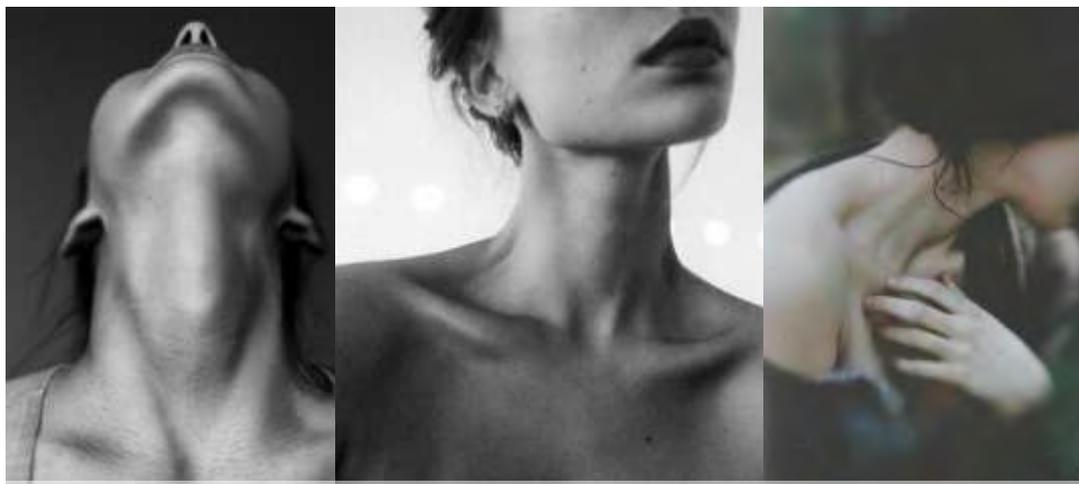
ภาพที่ 2.25 ทิศนธาตุของโลงศพ



ภาพที่ 2.26 สีที่ให้บรรยากาศของเรื่องและงาน

2.8 วิเคราะห์ร่างกายที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับนวนิยาย

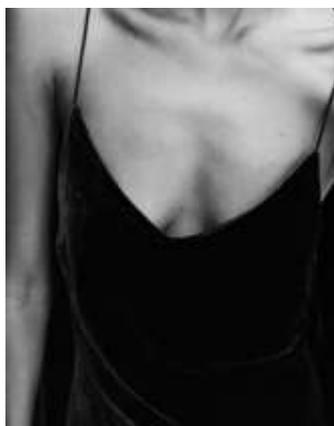
บริเวณลำคอ บริเวณลำคอเป็นส่วนที่แดรกคูล่าใช้ในการดูดเลือด ซึ่งแสดงออกถึงเรื่องแดรกคูล่าอย่างชัดเจน (ภาพที่ 2.27)



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

(ที่มา : <http://pin.it/cm0MHie>)

บริเวณหน้าอก บริเวณหน้าอกเป็นบริเวณที่ทำให้แดรกคูล่าสิ้นชีพ เป็นบริเวณที่มีความหมายและดูน่าค้นหา (ภาพที่ 2.28)



ภาพที่ 2.28 บริเวณหน้าอก

(ที่มา : <http://pin.it/PVZ0FHh>)

บริเวณแขนถึงฝ่ามือ บริเวณแขนถึงฝ่ามือเป็นบริเวณที่เมื่อขยับเปลี่ยนรูปร่างทำให้ดูน่าสนใจ และเมื่อกำมือยังแสดงถึงการปกปิดซ่อนบางสิ่งบางอย่างไว้ทำให้ดูน่าค้นหา

(ภาพที่ 2.29)



มหาวิทยาลัยศิลปากร สวทช.ลิขสิทธิ์
ภาพที่ 2.29 แขนถึงฝ่ามือ

(ที่มา : <http://pin.it/uOi4htK>)

2.9 สรุปแนวทางการออกแบบ

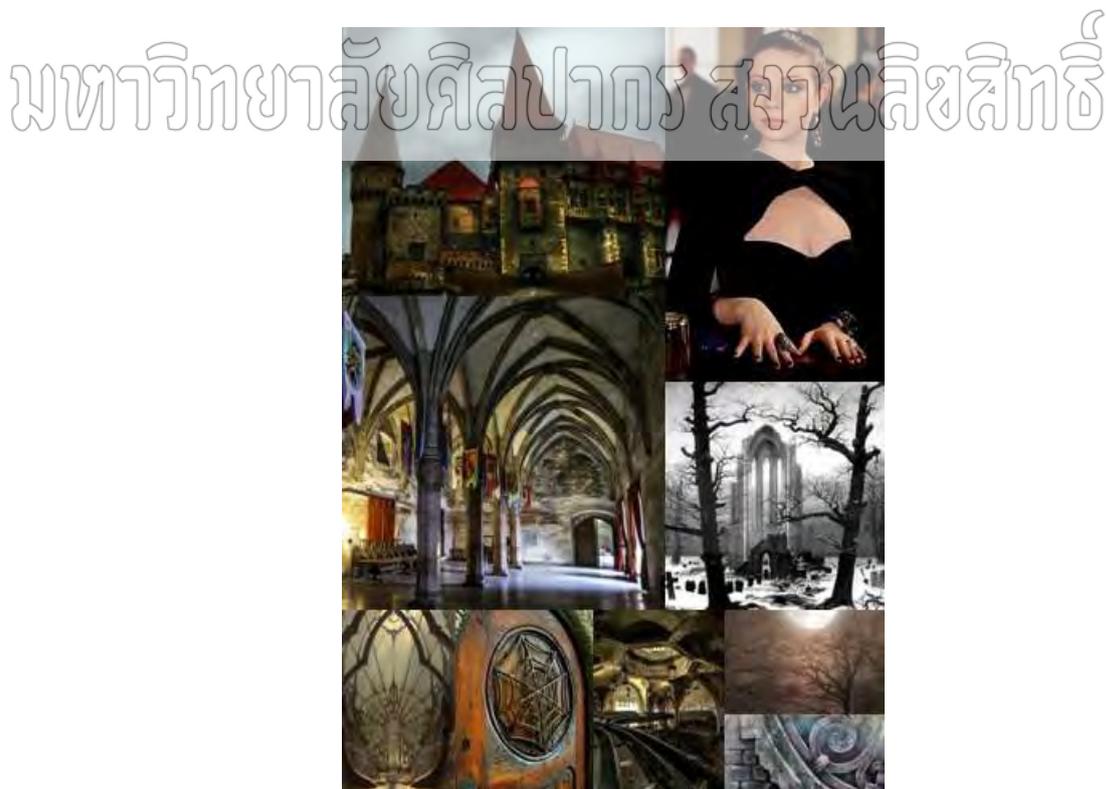
จากการที่ได้วิเคราะห์ถึงเนื้อหาของนวนิยาย ทักษะธาตุของตัวปราสาท สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงสี เพื่อให้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เครื่องประดับแสดงถึงบรรยากาศของความพิศวง ความลึกลับ โดยใช้สัญลักษณ์ สี รวมถึงการจัดองค์ประกอบที่ดูแล้วน่าค้นหา มีความสวยงาม ซึ่งเครื่องประดับจะอยู่ในส่วนของร่างกายที่ดูน่าค้นหา เช่น ลำคอ ฝ่ามือ และอื่นๆ จึงได้คำสำคัญ คือ ความพิศวง และความสวยงาม

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลและการออกแบบเครื่องประดับ

3.1 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับ

จากบทที่ 2 ได้นำเสนอการวิเคราะห์ฉากเพื่อให้ได้สัญลักษณ์ และทัศนธาตุของตัวปราสาท เพื่อนำไปสู่แนวทางการออกแบบที่ตรงกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยการศึกษาและวิเคราะห์ สรุปได้ว่า โครงสร้างปราสาทมีความสลับ ซับซ้อนกัน สัญลักษณ์ที่ใช้ในฉากหรือปราสาทเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงแดรกคูล่า เช่น ไม้กางเขน โรงศพ (ภาพที่ 3.1) ซึ่งจะนำทั้งเรื่องโครงสร้าง ของตัวปราสาท และสัญลักษณ์ที่ได้วิเคราะห์มาใช้ในการออกแบบ เครื่องประดับ โดยอยู่บนตำแหน่งของร่างกายที่แสดงออกถึงความงาม ความน่าค้นหา และความลึกลับ



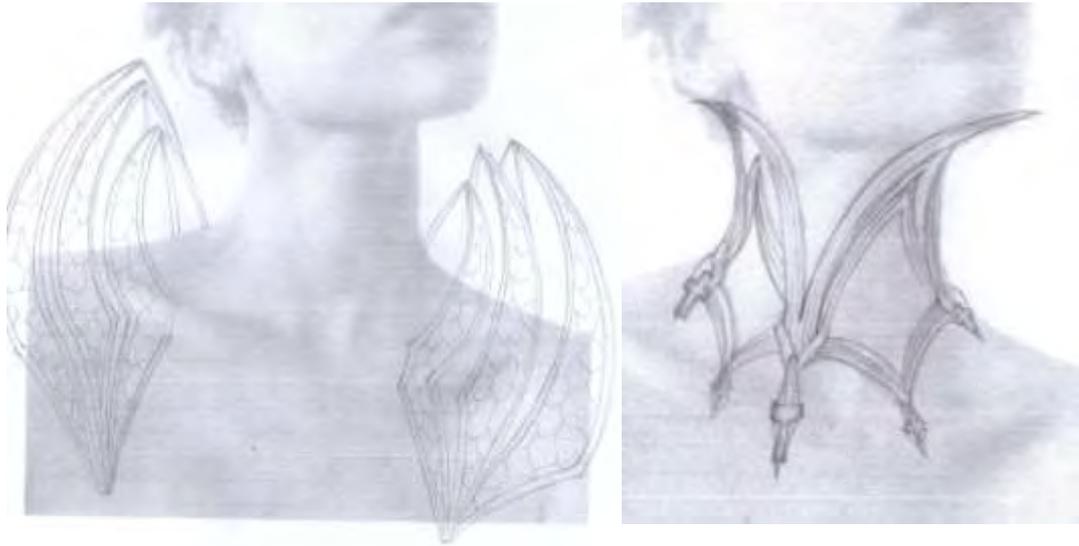
ภาพที่ 3.1 Mood and Tone ของงาน

3.2 แนวทางการออกแบบเครื่องประดับ

3.2.1 แนวทางที่ 1 ออกแบบโดยใช้ทัศนธาตุของโครงสร้างตัวปราสาท โดยให้บรรยากาศที่ดูน่าพิศวงแต่ดูสวยงาม โดยอาจเป็นมุมมอง การเน้นด้วยเรื่องของสีหรือพื้นผิว การทับซ้อนกัน เพื่อให้ได้บรรยากาศถึงความน่าพิศวง (ภาพที่ 3.2-3.7)



ภาพที่ 3.2 แบบร่างเครื่องประดับแนวทางที่ 1 ภาพที่ 1



ภาพที่ 3.3 แบบร่างเครื่องประดับแนวทงที่ 1 ภาพที่ 2

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

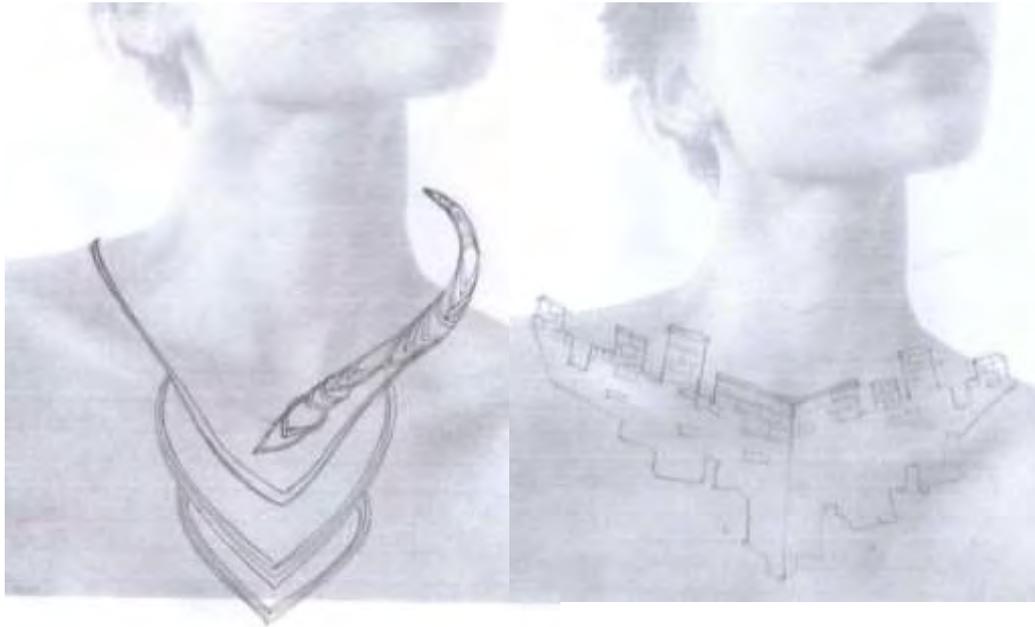


ภาพที่ 3.4 แบบร่างเครื่องประดับแนวทงที่ 1 ภาพที่ 3



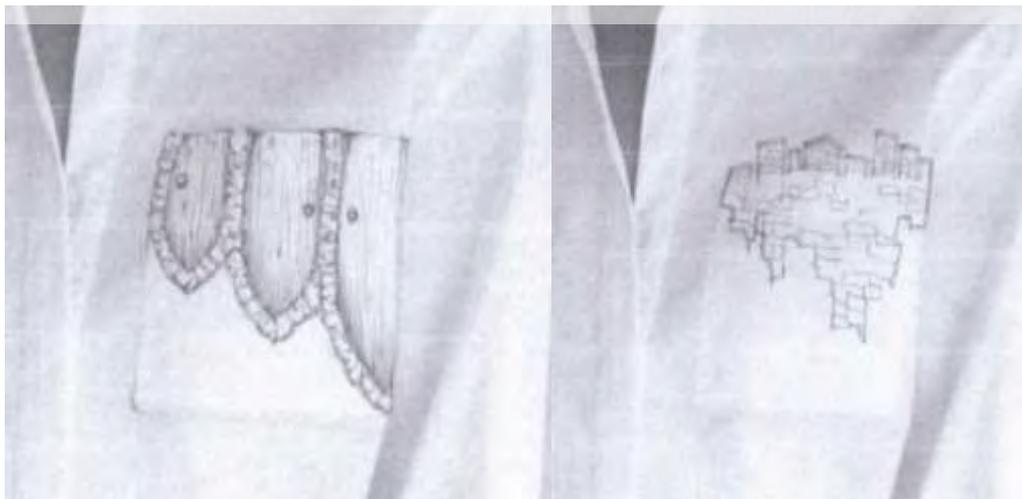
มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 3.5 แบบร่างเครื่องประดับแนวทงที่ 1 ภาพที่ 4



ภาพที่ 3.6 แบบร่างเครื่องประดับแนวทงที่ 1 ภาพที่ 5

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวณลิขสิทธิ

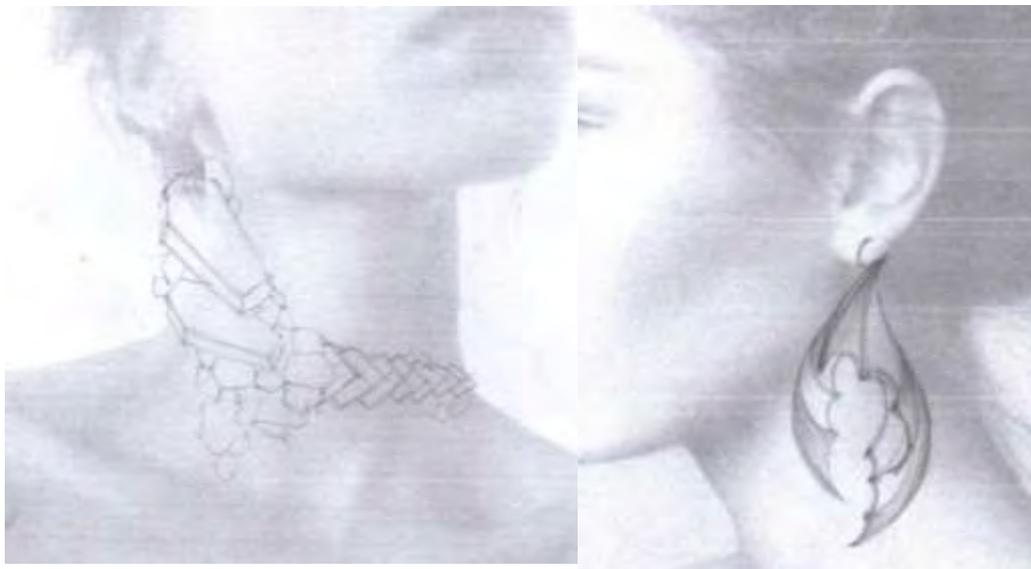


ภาพที่ 3.7 แบบร่างเครื่องประดับแนวทงที่ 1 ภาพที่ 6

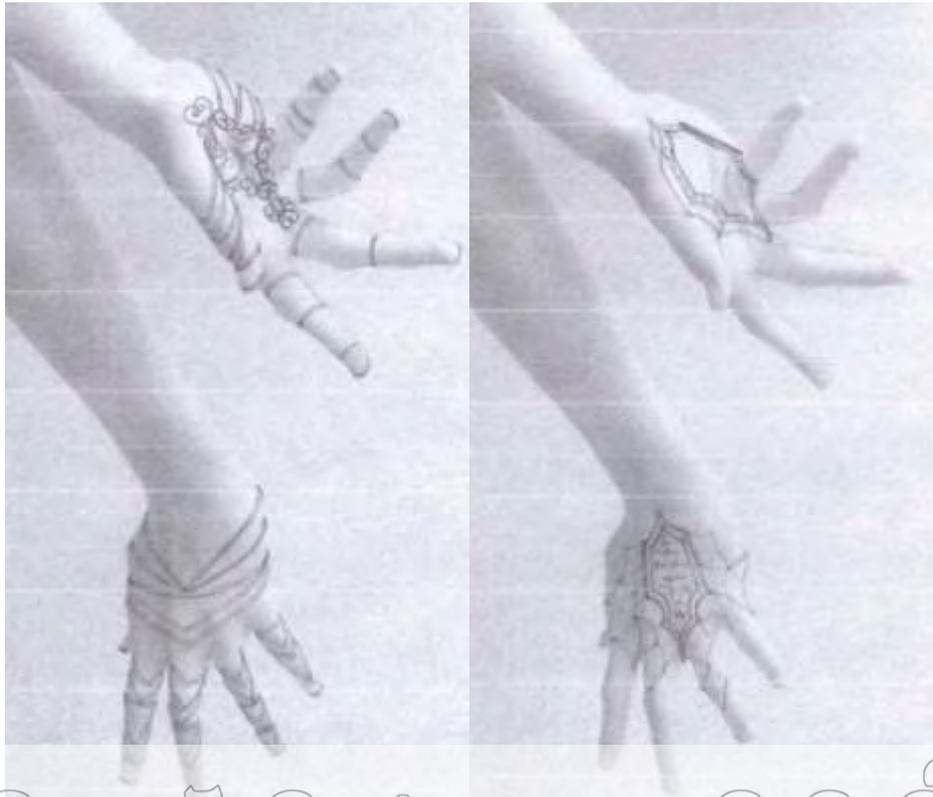
3.2.2 แนวทางที่ 2 ออกแบบโดยใช้ทัศนธาตุโครงสร้างของปราสาทร่วมกับสัญลักษณ์ของ
 แตรกคู่ล่า เพื่อให้ได้ถึงบรรยากาศและเนื้อหาของตัวแตรกคู่ล่า โดยใช้เรื่องของสีและพื้นผิวเข้ามาเพิ่ม
 จุดเด่นให้กับงานและเพื่อให้ได้บรรยากาศที่น่าพิศวง (ภาพที่ 3.8-3.12)



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์
 ภาพที่ 3.8 แบบร่างเครื่องประดับแนวทางที่ 2 ภาพที่ 1



ภาพที่ 3.9 แบบร่างเครื่องประดับแนวทางที่ 2 ภาพที่ 2

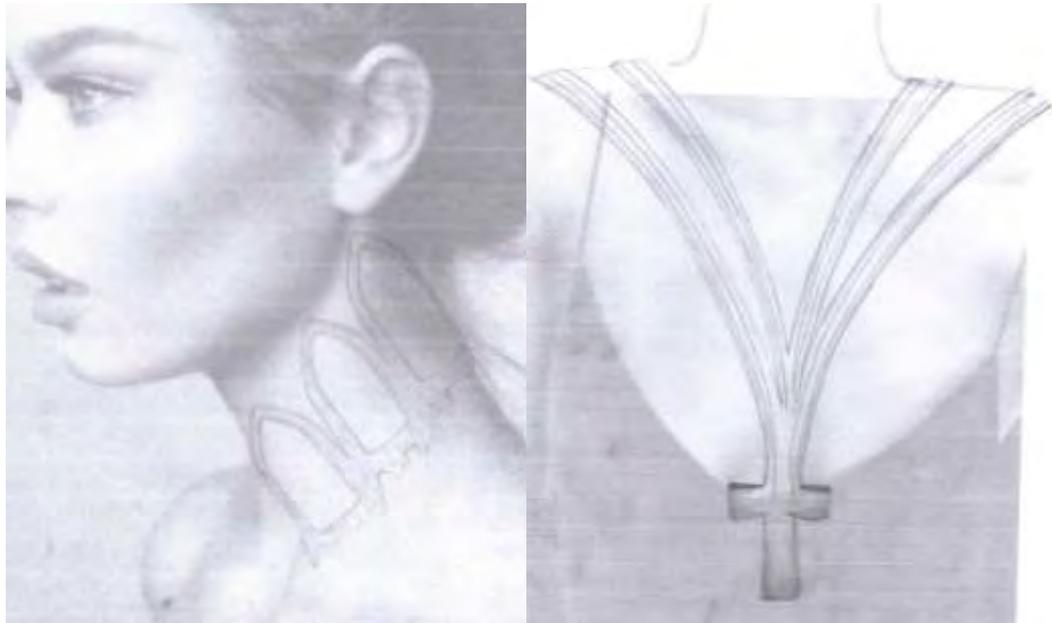


มหาวิทยาลัยศิลปากร สวทช. สวทช.

ภาพที่ 3.10 แบบร่างเครื่องประดับแนวทางที่ 2 ภาพที่ 3



ภาพที่ 3.11 แบบร่างเครื่องประดับแนวทางที่ 2 ภาพที่ 4



มหาวิทยาลัยศิลปากร งามลิขสิทธิ์

3.2.3 วิเคราะห์และสรุปเลือกแนวทางการออกแบบเครื่องประดับ

จากแนวทางที่ 1 ออกแบบโดยใช้โครงสร้างของตัวปราสาท มีความน่าสนใจในเรื่องของมุมมองที่เมื่อสวมใส่จะทำให้ดูสวยงาม ลึกลับ แต่ยังคงขาดสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงเรื่องแดรกคูล่า แนวทางที่ 2 ออกแบบโดยใช้โครงสร้างและสัญลักษณ์มาใช้ ซึ่งสามารถแสดงออกถึงตัวแดรกคูล่าได้ แต่การใช้สัญลักษณ์บางชนิดทำให้งาน สื่อความหมายตรงตัวจนเกินไป สรุป การออกแบบเครื่องประดับจะนำทั้ง 2 แนวทางมาใช้ในการออกแบบโดยขึ้นอยู่กับตำแหน่งของร่างกาย โดยบางพื้นที่ใช้โครงสร้างปราสาทในการออกแบบ บางพื้นที่ใช้ทั้งสัญลักษณ์ของแดรกคูล่าร่วมกับโครงสร้างของตัวปราสาท เพื่อให้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

3.3 การทดลองวัสดุ

จากการศึกษาและร่างแบบ 3 มิติและเรื่องราวของนวนิยายแดรกคูล่า ที่มีบรรยากาศที่น่าพิศวง และสวยงามทำให้เกิดการทดลองเรื่องของสีสนในงาน การเน้นที่ทำให้เกิดความสวยงาม และวัสดุ เช่น โลหะ และคริสตัล ที่ให้อารมณ์ของยุคโกธิคและก่อให้เกิดความสวยงาม

3.3.1 ทดลองสี เพื่อดูความงามโดยให้มีทั้ง 2 สีในหนึ่งชิ้นงาน หรือ 2 พื้นผิวที่ต่างกัน และทั้งชิ้นงานมีสีเดียว หรือพื้นผิวเดียวกัน เพื่อดูความแตกต่างและเปรียบเทียบความงาม (ภาพที่ 3.13-3.18)



ภาพที่ 3.13 ทดลองสีเหลืองเงาและดำด้าน



ภาพที่ 3.14 ทดลองสีเหลืองเงาและดำเงา



ภาพที่ 3.15 ทดลองสีทองแดงเงาและดำด้าน



ภาพที่ 3.16 ทดลองสีทองแดงเงาและดำเงา



ภาพที่ 3.17 ทดลองสีดำด้าน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



ภาพที่ 3.18 ทดลองสีด้าเงา

จากการทดลองสีบนโลหะโดยที่ได้รับแนวความคิดจากศิลปินพริตซ์ เรื่องการเน้นจุดเด่น
ภายในงานและอารมณ์โดยรวมของงาน จึงได้ทำการทดลองเรื่องของสีและพื้นผิวซึ่งทำให้ทราบถึง
ความงามและการเน้นจุดเด่นของงาน โดยชิ้นงานที่มี 2 สี หรือ 2 พื้นผิวดูเด่นกว่า สามารถทำให้งานมี
ความเด่นขึ้นมา

มหาวิทยาลัยศิลปากร งามลิขสิทธิ์

3.3.2 ทดลองประดับวัสดุอื่นผสม (คริสตัล) (ภาพที่ 3.19-3.21)



ภาพที่ 3.19 คริสตัล



ภาพที่ 3.20 ทดลองระดับคริสตัลลงบนโลหะสีเหลืองเงา

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวทศ สวทศ



ภาพที่ 3.21 ทดลองระดับคริสตัลลงบนโลหะสีดำด้าน

จากการทดลองในการใช้วัสดุอื่นผสมทำให้ได้อารมณ์ของงานดูสวยงามมากขึ้น โดยการ
ระดับที่สวยงามที่สุด คือระดับคริสตัลเฉพาะบางจุด ที่เป็นจุดเด่นจะทำให้งานดูโดดเด่นมากขึ้น

3.3.3 ทดลองการทำลวดลายบนพื้นผิวโลหะ (ภาพที่ 3.22-3.23)



ภาพที่ 3.22 ทดลองการกัดกรวดลายหินอ่อนและลงยาดำ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



ภาพที่ 3.23 ทดลองการกัดกรวดลายไม้และลงยาดำ

จากการทดลองทำลวดลายบนพื้นผิวโลหะโดยวิธีการกัดกรวดทำให้ได้อารมณ์และพื้นผิวของงาน เป็นการเพิ่มรายละเอียดอีกอย่างเข้าไปในงานเพื่อให้ผลงานมีความสวยงามและน่าสนใจมากขึ้น

3.3.4 ทดลองมุมมอง (ภาพที่ 3.24-3.30)



ภาพที่ 3.24 ทดลองเชื่อมเพื่อดูมุมมองของชิ้นงาน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



ภาพที่ 3.25 มุมมองจากผู้ชมงานแบบคว่ำด้านตรง



ภาพที่ 3.26 มุมมองจากผู้ชมงานแบบคว่ำด้านข้าง

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวทช. สวทช. สวทช.



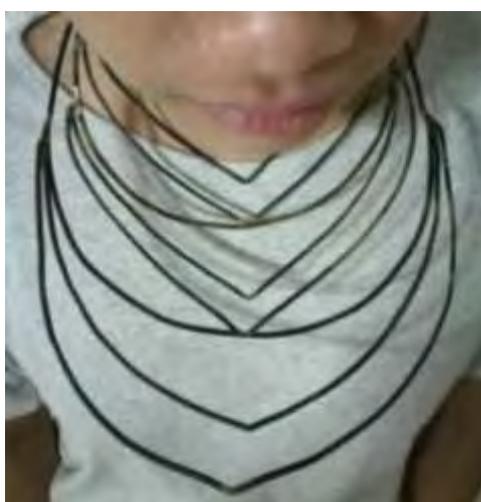
ภาพที่ 3.27 มุมมองจากผู้สวมใส่งานแบบคว่ำ



ภาพที่ 3.28 มุมมองจากผู้ชมงานแบบหงายด้านตรง



ภาพที่ 3.29 มุมมองจากผู้ชมงานแบบหงายด้านข้าง



ภาพที่ 3.30 มุมมองจากผู้สวมใส่งานแบบหงาย

จากการทดลองเรื่องของมุมมอง หากเครื่องประดับสามารถมองได้หลายมุมจะทำให้งานดู น่าสนใจและดูลึกซึ้งซับซ้อนมากขึ้น

3.4 สรุปผลการทดลอง

จากการทดลองข้างต้น ทำให้เห็นถึงการทดลองเพื่อทำให้งานดูโดดเด่นเกิดความสวยงามและ ดูน่าพิศวงโดยการใช้สีซึ่งจะใช้โทนสีดำเป็นหลักและมีการเน้นจุดเด่นด้วยการเป็นอีกสีหนึ่งที่แตกต่าง หรือการใช้สีเดียวกันแต่มีความแตกต่างทางด้านพื้นผิว หรือสีเดียวกันพื้นผิวเดียวกันแต่มีการเพิ่มวัสดุ อื่นเข้าไปในการทดลองคือคริสตัลเพื่อเพิ่มจุดเด่นให้กับงาน และการใช้มุมมองในตัวเครื่องประดับก็ทำ ให้งานดูน่าสนใจและลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

บทที่ 4

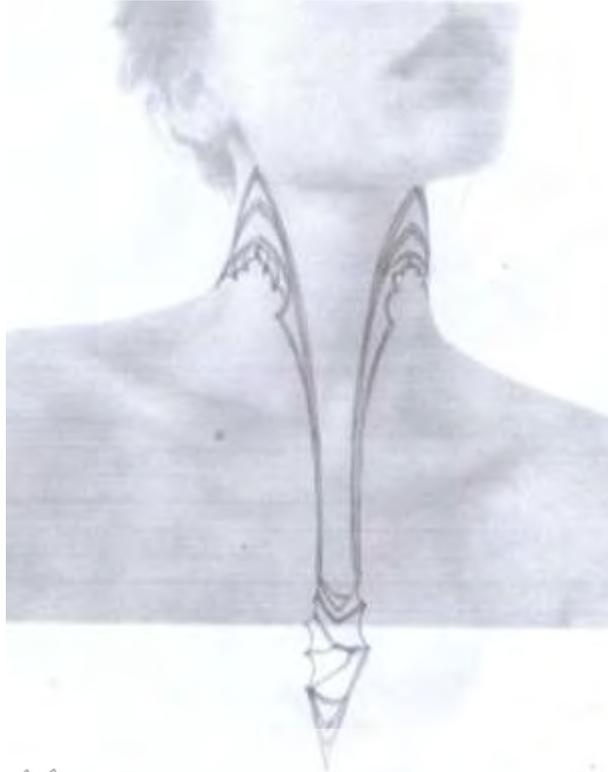
ผลการทดลองและการออกแบบ

4.1 กระบวนการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

4.1.1 พัฒนาการออกแบบเครื่องประดับ (ภาพที่ 4.1-4.7)



ภาพที่ 4.1 ทิศนธาตุของสัญลักษณ์ค้ำความผสมกับตัวปราสาท



มหาวิทยาลัยศิลปากร งามลิขสิทธิ์

ภาพที่ 4.2 การพัฒนาแบบที่ 1

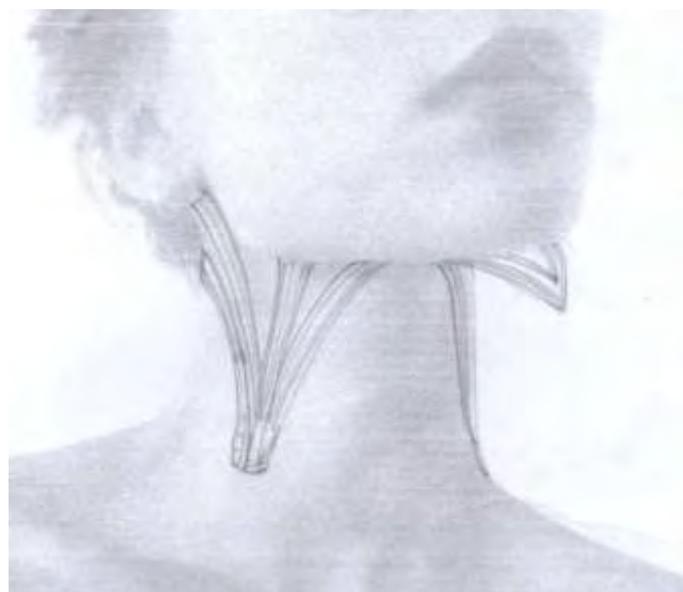


ภาพที่ 4.3 การพัฒนาแบบที่ 2

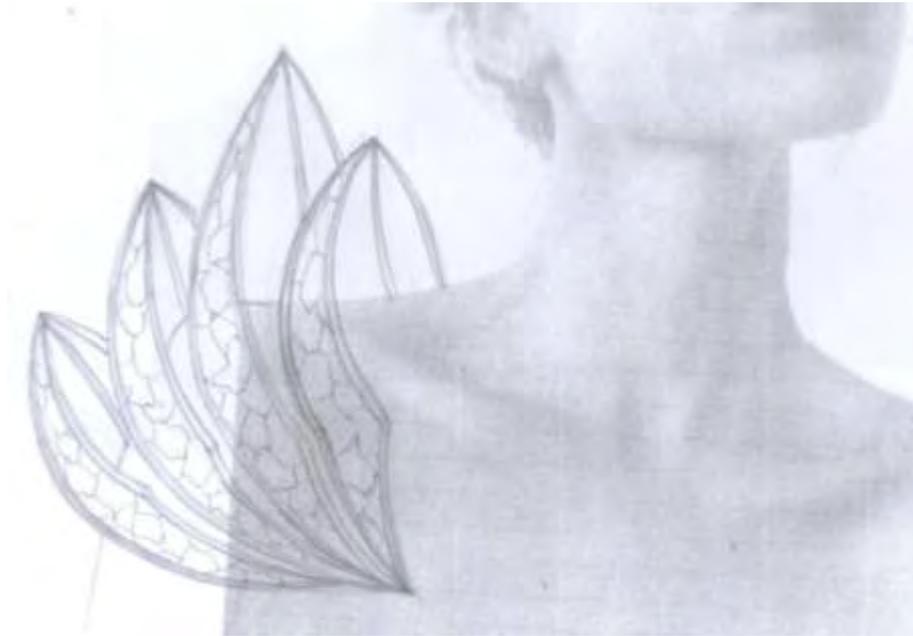


มหาวิทยาลัยศิลปากร งามลิขสิทธิ์

ภาพที่ 4.4 การพัฒนาแบบที่ 3



ภาพที่ 4.5 การพัฒนาแบบที่ 4



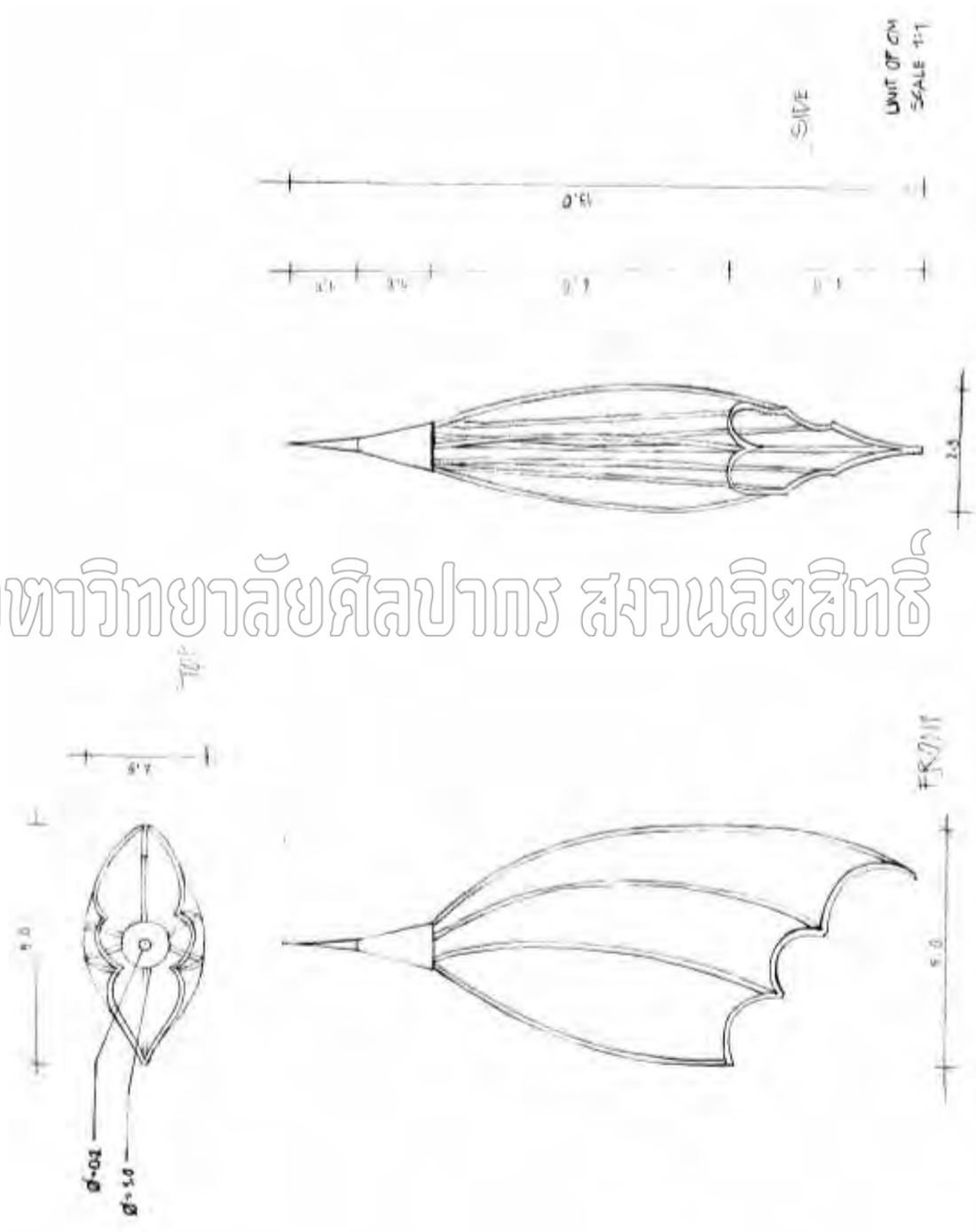
ภาพที่ 4.6 การพัฒนาแบบที่ 5

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



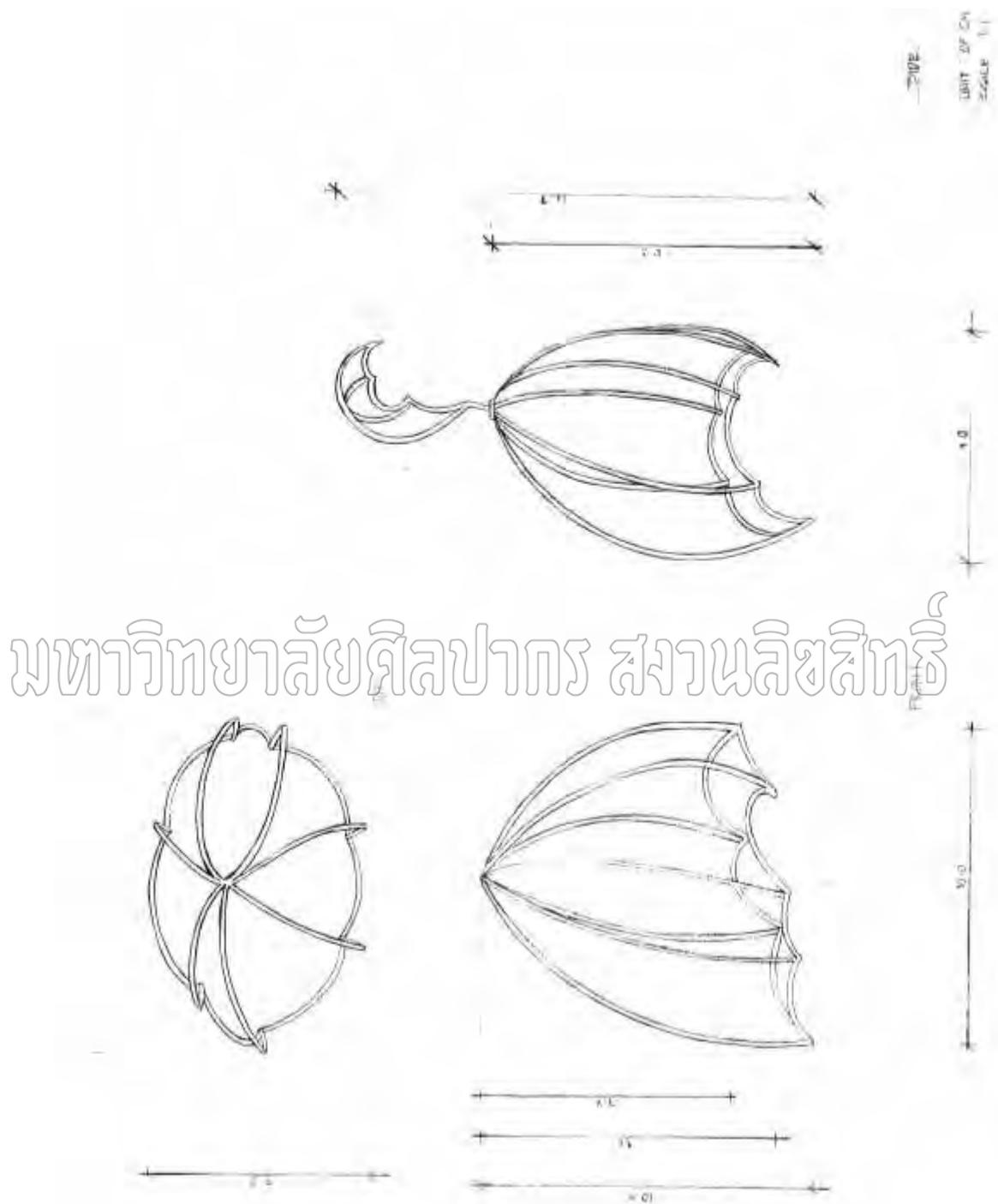
ภาพที่ 4.7 การพัฒนาแบบที่ 6

4.1.2 การเขียนแบบชิ้นงานเครื่องประดับ (ภาพที่ 4.8-4.21)

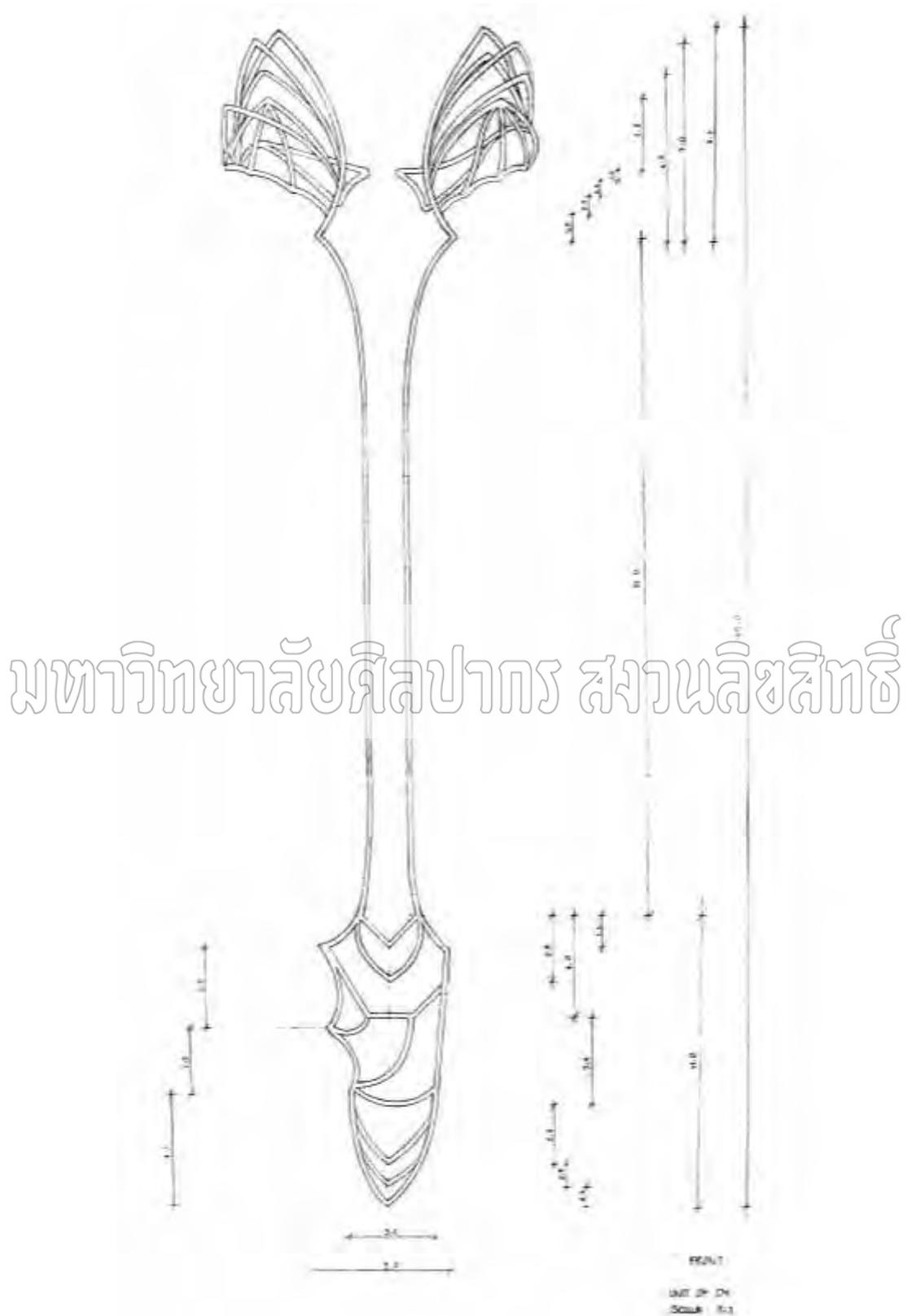


มหาวิทยาลัยศิลปากร สวอนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 4.8 การเขียนแบบชิ้นงานที่ 1



ภาพที่ 4.9 การเขียนแบบชิ้นงานที่ 2

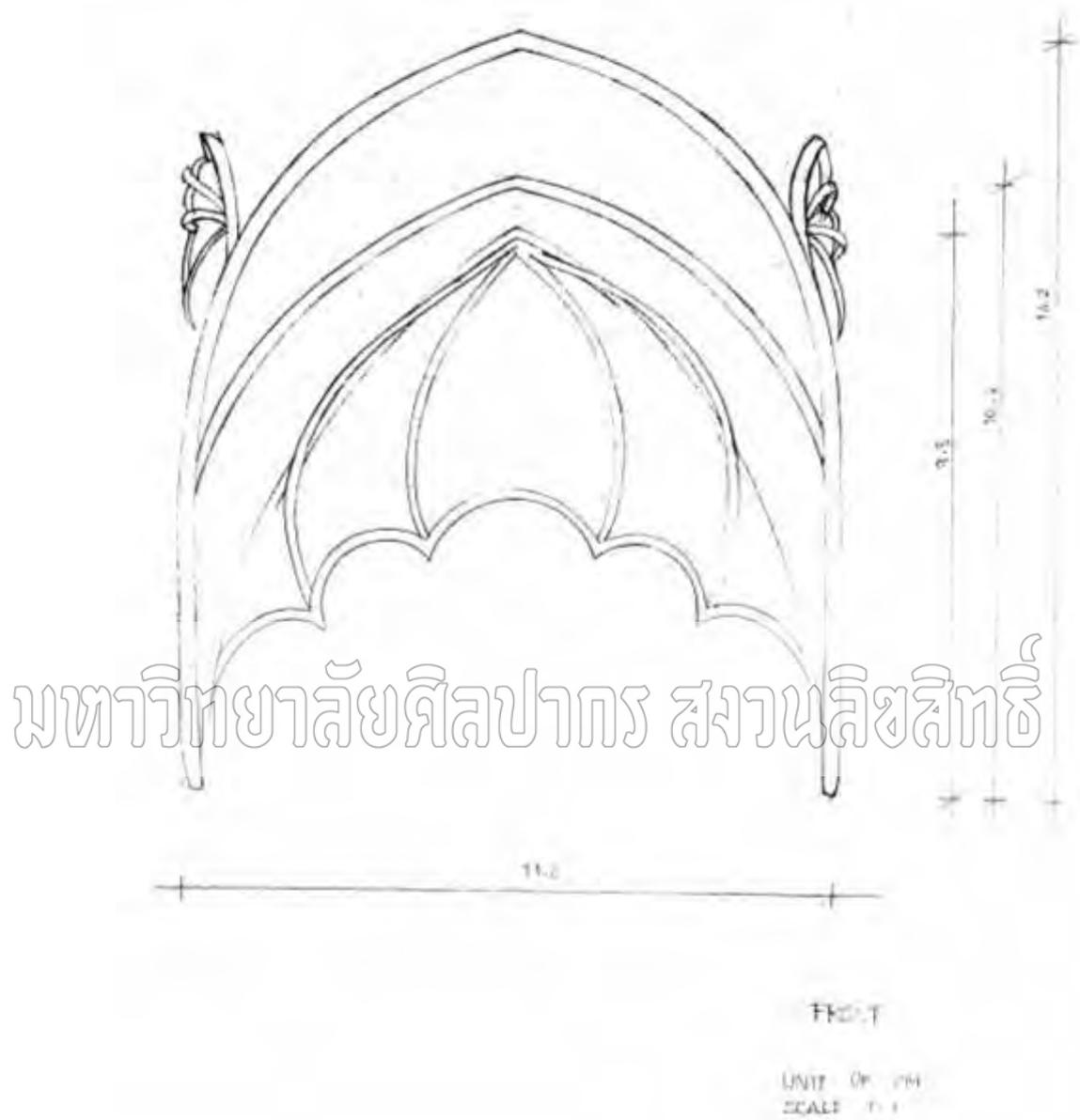


ภาพที่ 4.10 การเขียนแบบชิ้นงานที่ 3 ด้านหน้า



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

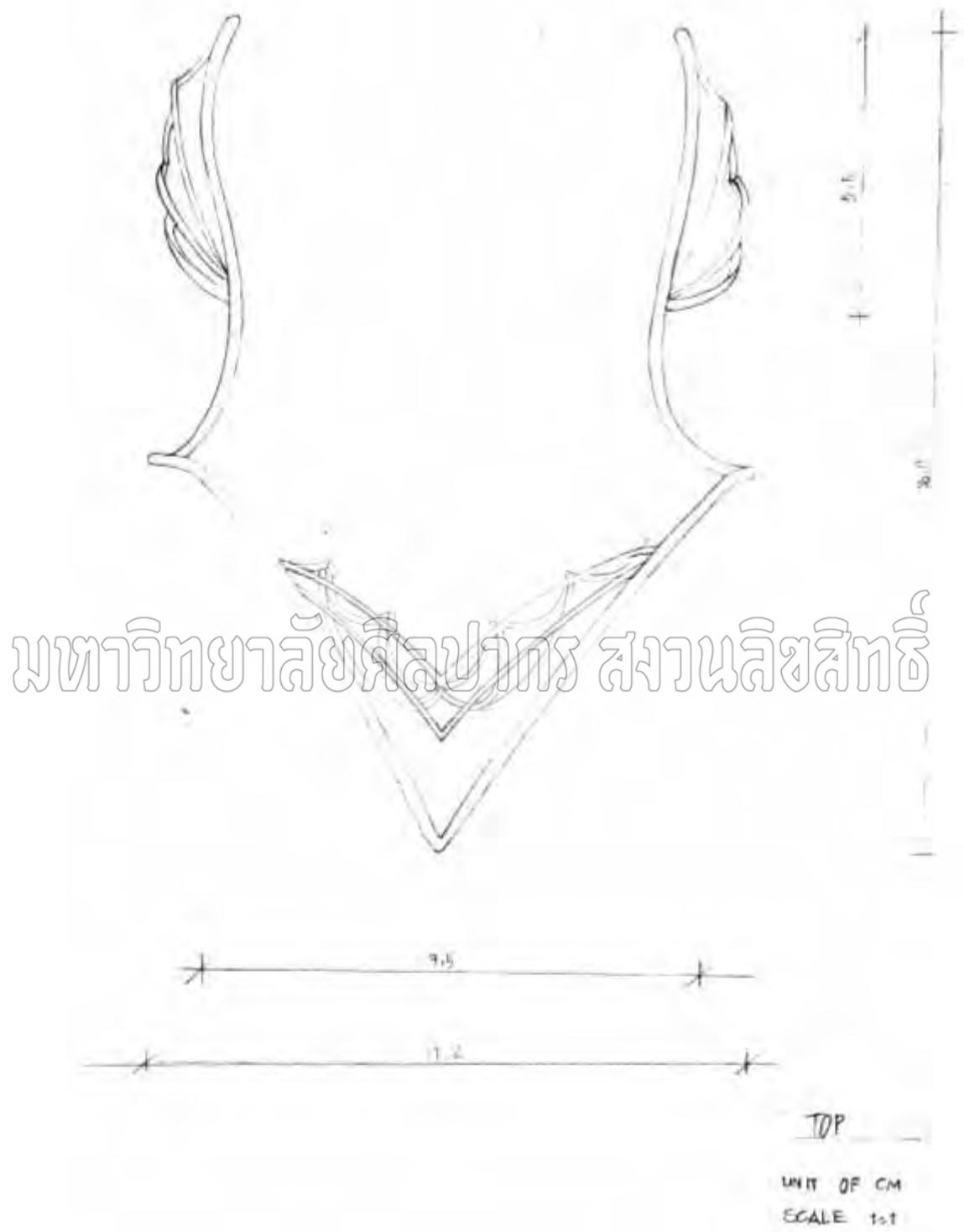
ภาพที่ 4.11 การเขียนแบบชิ้นงานที่ 3 ด้านข้าง



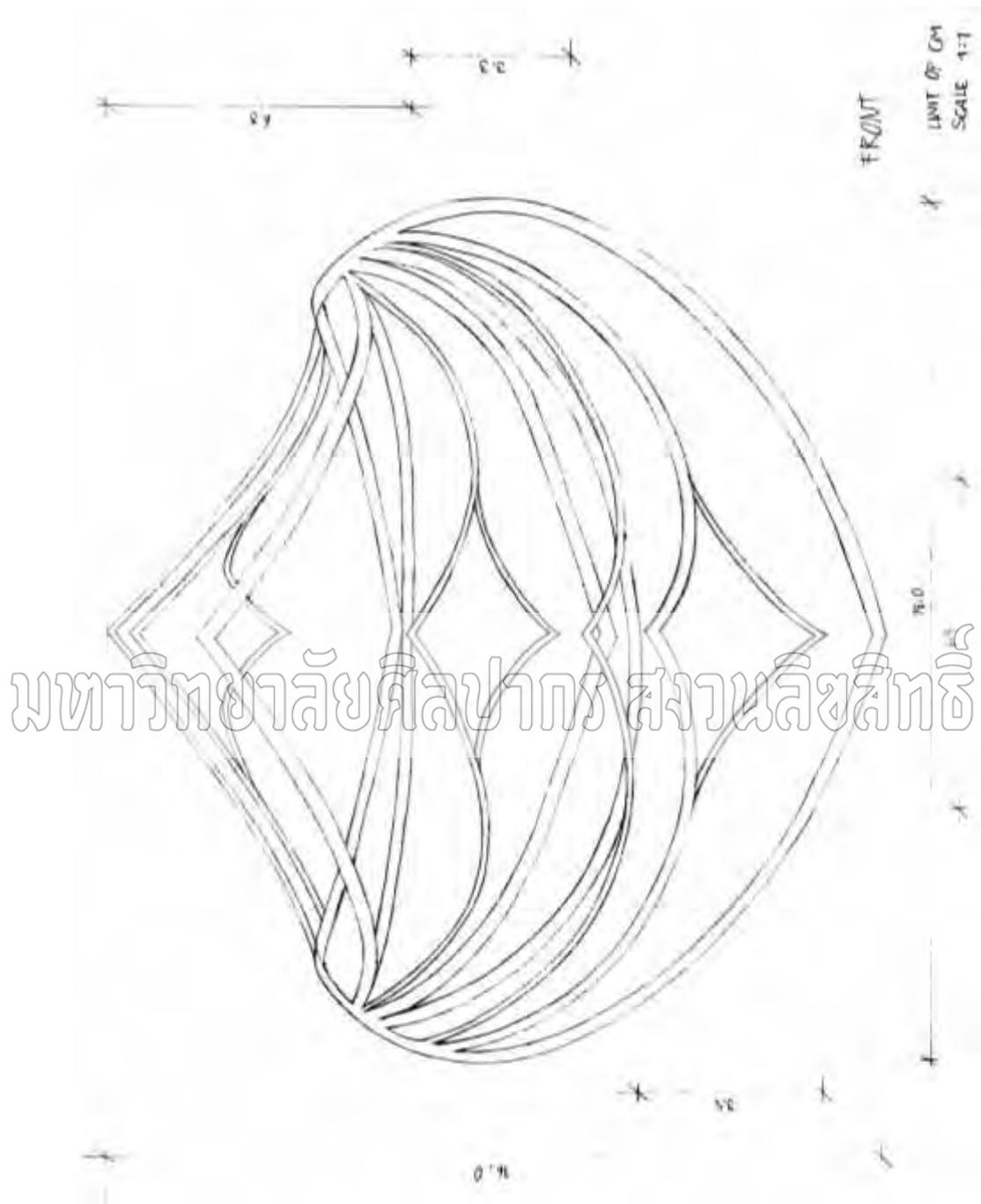
ภาพที่ 4.13 การเขียนแบบชิ้นงานที่ 4 ด้านหน้า



ภาพที่ 4.14 การเขียนแบบชิ้นงานที่ 4 ด้านข้าง

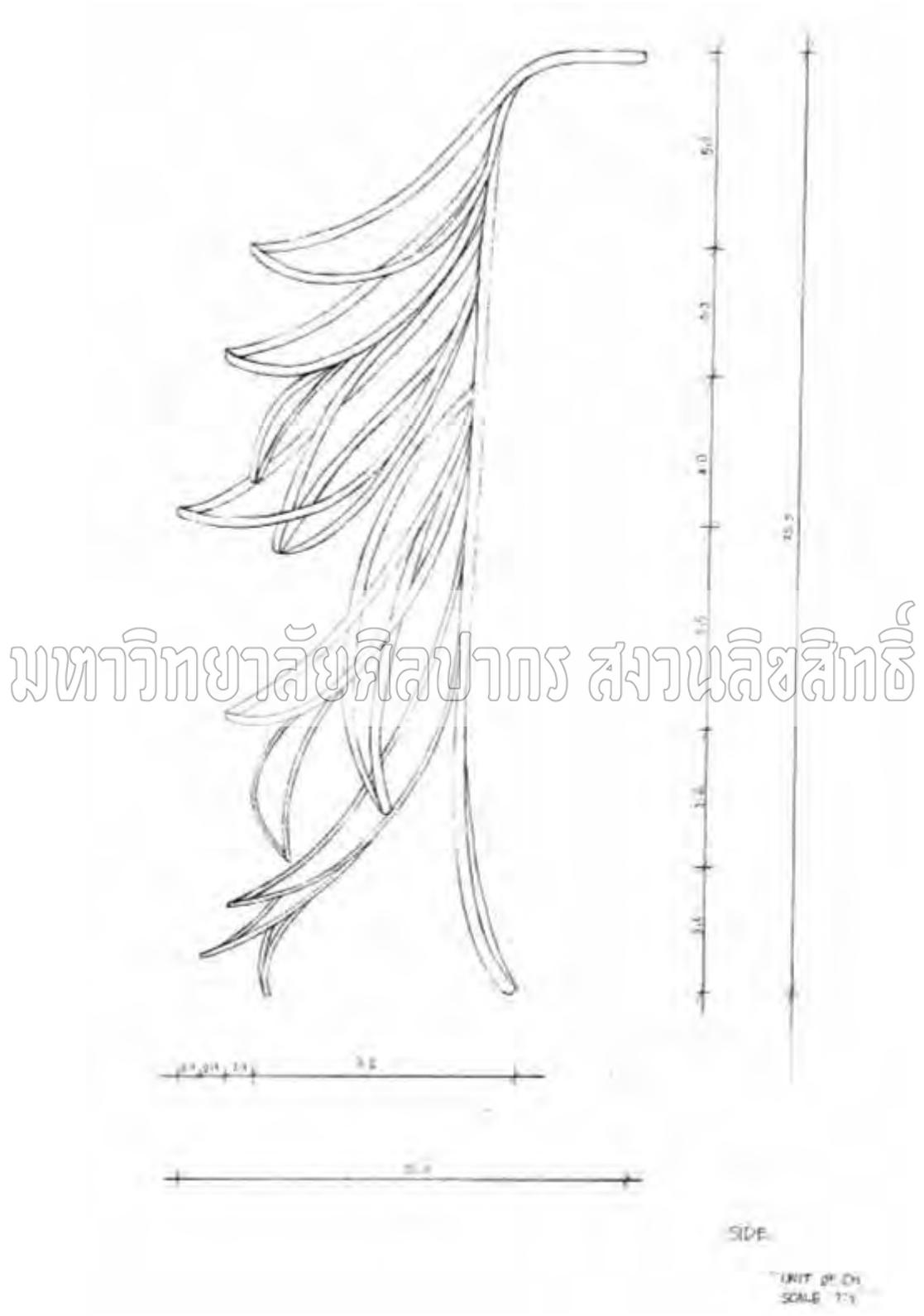


ภาพที่ 4.15 การเขียนแบบชิ้นงานที่ 4 ด้านบน

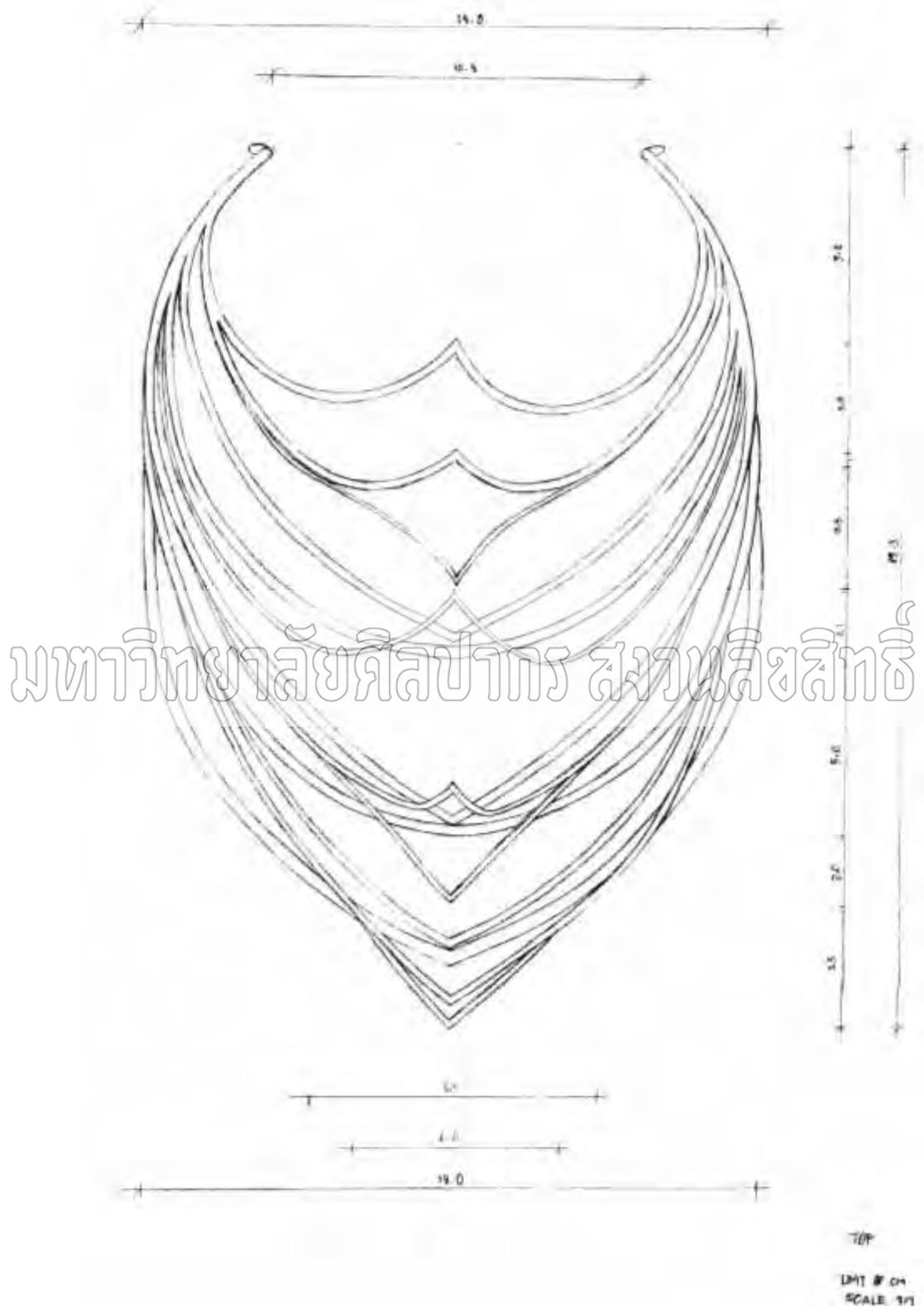


มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

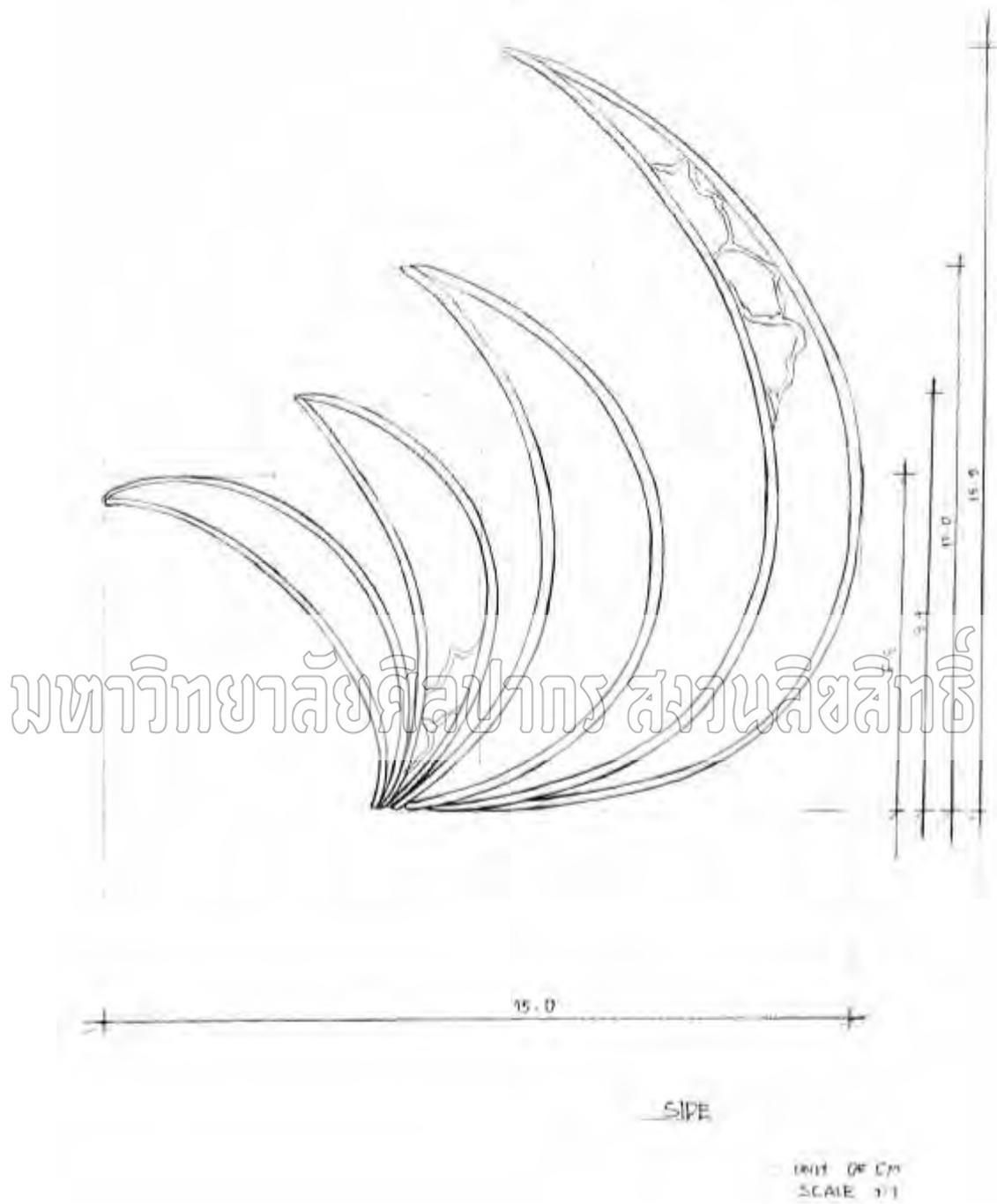
ภาพที่ 4.16 การเขียนแบบชิ้นงานที่ 5 ด้านหน้า



ภาพที่ 4.17 การเขียนแบบชิ้นงานที่ 5 ด้านข้าง



ภาพที่ 4.18 การเขียนแบบชิ้นงานที่ 5 ด้านบน



ภาพที่ 4.20 การเขียนแบบชิ้นงานที่ 6 ด้านข้าง



ภาพที่ 4.21 การเขียนแบบชิ้นงานที่ 6 ด้านบน

4.2 การขึ้นต้นแบบ 3 มิติ

วัสดุที่ใช้ในการขึ้นต้นแบบ 3 มิติ (ภาพที่ 4.22-4.26) ได้แก่



ภาพที่ 4.22 วัสดุสีเหลี่ยมโลหะทองเหลือง

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวทช. สวทช. สวทช.



ภาพที่ 4.23 กระดาษ



ภาพที่ 4.24 กาว



ภาพที่ 4.25 สเปรย์สีดำด้าน



ภาพที่ 4.26 สีอะคริลิกสีทองเหลือง

เริ่มต้นด้วยการวัดและตัดลวดตามโครงสร้างแบบที่ได้ออกแบบไว้ แล้วเชื่อมประกอบ หรือติด
 กาวให้ได้ตามรูปทรงที่ต้องการ (ภาพที่ 4.27-4.29)



มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนลิขสิทธิ์
 ภาพที่ 4.27 ตัดลวดเหลี่ยมตามโครงสร้างที่ออกแบบไว้



ภาพที่ 4.28 ขั้นตอนเชื่อมลวดเพื่อให้ได้ตามที่ออกแบบไว้



ภาพที่ 4.29 เชื่อมลวดเข้าด้วยกันให้ได้ตามที่ออกแบบไว้

เมื่อเชื่อมทุกชิ้นส่วนเข้าด้วยกันตามที่ได้ออกแบบไว้แล้ว หลังจากนั้นจึงนำมาพันสีสเปย์สีดำ เพื่อแทนการชุบสีโลหะ และนำดลวดสายสีทองเหลืองลงบนส่วนที่ต้องการจะทำเป็นลวดกัณฑ์และการเน้นสี (ภาพที่ 4.30)



ภาพที่ 4.30 เชื่อมลวดเข้าด้วยกันให้ได้ตามที่ออกแบบไว้

4.3 ต้นแบบ 3 มิติเมื่ออยู่บนร่างกาย(ภาพที่ 4.31-4.36)



ภาพที่ 4.31 ชิ้นงานต้นแบบเครื่องประดับชิ้นที่ 1



มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาหนังสือ

ภาพที่ 4.32 ชิ้นงานต้นแบบเครื่องประดับชิ้นที่ 2



มหาวิทยาลัยศิลปากร งามลิขสิทธิ์

ภาพที่ 4.33 ชิ้นงานต้นแบบเครื่องประดับชั้นที่ 3



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 4.34 ชิ้นงานต้นแบบเครื่องประดับชั้นที่ 4



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 4.35 ชิ้นงานต้นแบบเครื่องประดับชั้นที่ 5



มหาวิทยาลัยศิลปากร งามเลิศสิทธิ์

ภาพที่ 4.36 ชิ้นงานต้นแบบเครื่องประดับชั้นที่ 6

4.4 ขั้นตอนการผลิตชิ้นงาน

เริ่มจากการวัดขนาดลวดเหล็มทองเหลืองและทำการตัดให้ได้ตรงตามที่ออกแบบไว้ (ภาพที่ 4.37)



มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาหนังสือ

เชื่อมชิ้นงานตามรูปแบบที่ได้ออกแบบไว้ (ภาพที่ 4.38)



ภาพที่ 4.38 เชื่อมชิ้นงานเครื่องประดับหูให้ได้ตามแบบ

เมื่อทำการเชื่อมชิ้นส่วนต่างๆ เข้าเรียบร้อยแล้วให้นำชิ้นงานไปขัดทำความสะอาด หลังจากนั้นนำชิ้นงานไปชุบสีดำพันทราย (Black Rhodium) และบางส่วนเป็นสีทองพันทราย (ภาพที่ 4.39)



มหาวิทยาลัยศิลปากร สภวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 4.39 เครื่องประดับชิ้นงานที่เชื่อมประกอบเสร็จเรียบร้อยแล้ว

บทที่ 5

ผลงานเครื่องประดับ

หลังจากผ่านการวิเคราะห์และศึกษาข้อมูลของนวนิยายเรื่อง แดรกคูล่า ของ บราม สโตกเกอร์ ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับออกมาเป็น 6 ชิ้น (ภาพที่ 5.1-5.6) ดังนี้



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 5.1 ผลงานเครื่องประดับชิ้นที่ 1



มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนนิยสิทธิ์



ภาพที่ 5.3 ผลงานเครื่องประดับชิ้นที่ 3



มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนนิยสิทธี



ภาพที่ 5.5 ผลงานเครื่องประดับชิ้นที่ 5



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 5.6 ผลงานเครื่องประดับชิ้นที่ 6

ผลงานเครื่องประดับเมื่ออยู่บนร่างกาย (ภาพที่ 5.7-5.10)



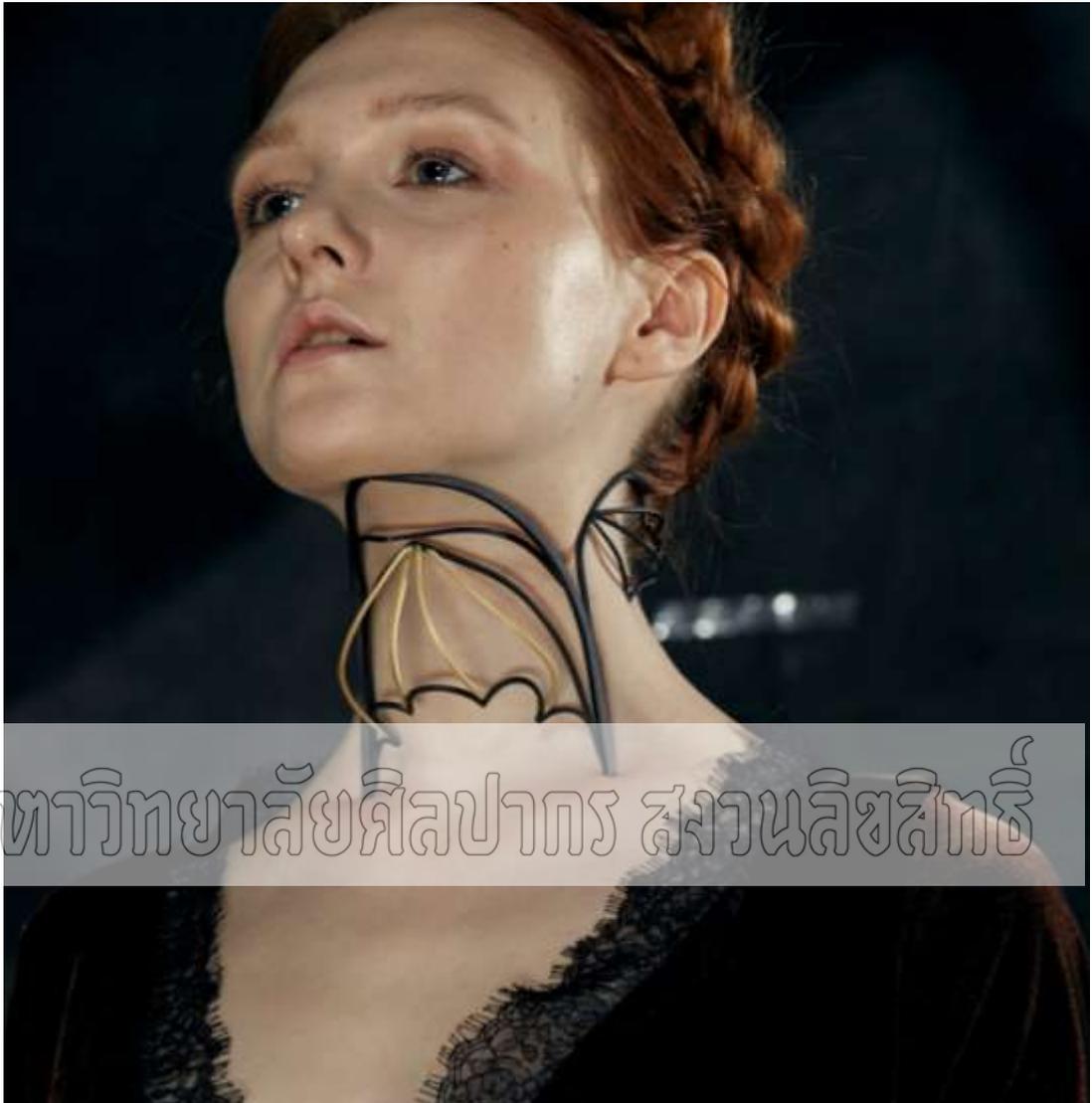
มหาวิทยาลัยศิลปากร งามลิขสิทธิ์

ภาพที่ 5.7 ผลงานเครื่องประดับกับนางแบบภาพที่ 1



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาพที่ 5.8 ผลงานเครื่องประดับกับนางแบบภาพที่ 2



ภาพที่ 5.9 ผลงานเครื่องประดับกับนางแบบภาพที่ 3



มหาวิทยาลัยศิลปากร สวทช. สวทช. สวทช.

ภาพที่ 5.10 ผลงานเครื่องประดับกับนางแบบภาพที่ 4

บทที่ 6

สรุปผลการทดลอง

จากการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับในครั้งนี้ ข้าพเจ้าได้ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลตีความหมายจากนวนิยายเรื่อง แดรกคูล่า ของ บรามส์โตกเกอร์ สู่งานเครื่องประดับโดยมีมุมมองถึงความงามที่น่าพิศวงของเรื่องราวและบรรยากาศในนวนิยายและตัวปราสาทโบราณ

6.1 ผลที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับ

จากผลสำเร็จของชิ้นงานเครื่องประดับนี้ สามารถแสดงให้เห็นถึงความลึกลับซับซ้อนกันของตัวปราสาทและสัญลักษณ์ของแดรกคูล่าผ่านเส้นสายของชิ้นงานและสีที่ให้เห็นถึงบรรยากาศโดยรวมของตัว นวนิยายที่อึมทึม จึงทำให้เกิดเป็นผลงานเครื่องประดับที่แสดงถึงความงามที่น่าพิศวง

6.2 ข้อดีและข้อเสียในงานเครื่องประดับ

ข้อดี วัสดุ โครงสร้างลวดเหล็กมทองเหลืองทนทานต่อการใช้งานกระบวนการผลิตโครงสร้าง

ลวดเหล็กมทองเหลืองสามารถเชื่อมได้อย่างรวดเร็ว ง่ายต่อการประสานชิ้นงานเข้า

ด้วยกัน

ข้อเสีย วัสดุ ลวดเหล็กมทองเหลืองมีความแข็งตัว ยากต่อเวลาตัดขึ้นรูปเมื่อมีขนาดใหญ่

กระบวนการผลิต ชิ้นงานมีขนาดใหญ่และยาว ยากต่อการทำสีให้เป็นไปตามที่

ต้องการ และเป็นโลหะทองเหลืองไม่สามารถใช้การลงสีดำโดยวิธีการลงดำหรือก๊าซ

ไซเน่า

รายการอ้างอิง

สยามล ฤกษ์พิชัย. (2537). แดรกคูลา ราชาผีดูดเลือด. กรุงเทพฯ: บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน).

Bram Stoker. (2011). Bram Stoker Dracula. London: HaperCollinsPublishers.

PLANET WORLDWIDE SERVICE CO LTD, ปราสาทแห่งตำนาน แดร็กคูล่า : Bran Castle

โรมาเนีย (ออนไลน์), 2 กรกฎาคม 2557,แหล่งที่มา

<http://www.planetworldwide.com/news/Romania--1970.html>

Travelaround, ปราสาทแห่งตำนาน แดร็กคูล่า (ออนไลน์), 4 กันยายน 2554, แหล่งที่มา

[http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=travelaround&date=03-10-](http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=travelaround&date=03-10-2009)

2009 &group=42&gblog=21

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยศิลปากร สภานิติศาสตร์

ภาควิชาออกแบบเครื่องประดับ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ชื่อนักศึกษา นางสาวอรนิญา ชูติมาวรรณ
รหัสประจำตัว 04560258
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ อาจารย์ ผศ.ดร.วรรณวิภา สุเนตต์ตา
วันที่ 19 ธันวาคม พ.ศ. 2559

แบบเสนอหัวข้อศิลปนิพนธ์

1. ชื่อหัวข้อศิลปนิพนธ์

(ภาษาไทย) โครงการออกแบบเครื่องประดับที่ได้รับแรงบันดาลใจจากนวนิยายเรื่อง
"แดรกคูล่า" ของบราม สโตกเกอร์
(ภาษาอังกฤษ) Jewelry inspired from novel Bram Stoker's "Dracula"

2. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

แดรกคูล่า เป็นนวนิยายแนวสยองขวัญที่มีชื่อเสียงมาก โดยผู้ที่ได้เขียนขึ้นมาคือ บราม สโตกเกอร์ ชาวไอร์แลนด์ เนื้อเรื่องใช้วิธีการเขียนบันทึกและจดหมายตอบโต้กันไปมาของตัวละครในเรื่อง ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมากทั้งในอังกฤษและทั่วโลกในเวลาต่อมา มีการสร้างภาพยนตร์ละครโทรทัศน์ ละครเวที จำนวนมาก โดยสร้างตัวละคร แดรกคูล่า มาจาก วลาด เทเปส (Vlad Tepes) ซึ่งเป็นกษัตริย์นักรบผู้ยิ่งใหญ่แห่งอาณาจักรวัลลาเชีย ประเทศโรมาเนียในปัจจุบัน ท่านขึ้นชื่อเรื่องความเก่งกล้า บ้าบิ่น และโหดเหี้ยมต่อศัตรูผู้รุกราน มักจับเชลยศึกมาทรมานโดยการเสียบกับเสาไม้ทั้งเป็นแล้วเฝ้ามองไปด้วย วลาดเป็นกษัตริย์ที่เคร่งเรื่องศาสนามากแต่ด้วยการกระทำที่โหดเหี้ยมทำให้ถูกขับออกจากศาสนาคริสต์เสมือนถูกสาปให้ตายไม่ได้ เกิดไม่ได้ ท้ายที่สุด วลาดถูกสังหารได้นำพระศพบรรจุลงในโลงหินแกะสลักอย่างสวยงาม แต่เมื่อเปิดโลงหินกับไม่พบพระศพ นี่จึงเป็นตำนานที่เล่าขานกันมา จนบราม สโตกเกอร์ ได้นำเรื่องราวของวลาดมาแต่งเป็นนวนิยายเรื่อง แดรกคูล่า จนประสบความสำเร็จอย่างมาก

จากนวนิยายเรื่องดังทำให้ผู้คนรู้จักปราสาททราน ในฐานะปราสาทแดรกคูล่า จากความน่าสะพรึงกลัวของปราสาทสูงใหญ่บนภูเขากลางป่า ถูกอ้างอิงในแคว้นทรานซิลเวเนีย ประเทศโรมาเนีย โดยบราม สโตกเกอร์ ได้อ้างอิงเรื่องที่ว่าวลาดมาพักที่ปราสาทแห่งนี้แล้วนำไปผูกเรื่องกับแดรกคูล่า ที่นอนในโลงตอนกลางวันแล้วตื่นตอนกลางคืน ปราสาททรานถูกสร้างขึ้นเมื่อ คริสต์ศักราช 1211 ลักษณะแบบศิลปะโกธิค โดยอัศวินชาวเยอรมัน เป็นปราสาทของเจ้าผู้ครองแคว้นทรานซิลวาเนีย ตัวปราสาทตั้งอยู่บนหน้าผาสูงใกล้เมืองบราซอฟ เพื่อใช้เป็นป้อมปราการที่ป้องกันการรุกรานจาก

ข้าศึก เนื่องจากบรรยากาศลักษณะของปราสาทและสภาพแวดล้อมบริเวณตัวปราสาทแห่งนี้ตั้งอยู่ใน
กลางป่าบนหน้าผาสูง ซึ่งให้ความรู้สึกที่ดูลึกกลับ น่าค้นหา ปราสาทแห่งนี้จึงกลายเป็นปราสาทที่บราม
สโตกเกอร์ ได้รับแรงบันดาลใจให้เป็นปราสาทของแดรกคูล่า ผู้คนจึงรู้จักปราสาทแห่งนี้ในฐานะของ
ปราสาทแดรกคูล่า

ข้าพเจ้าจึงต้องการที่จะถ่ายทอดความประทับใจที่มีต่อนวนิยายเรื่องแดรกคูล่า ของบราม
สโตกเกอร์ผ่านเครื่องประดับ โดยมีมุมมองถึงความงามที่น่าพิศวง ผสมผสานกับความงามที่น่าค้นหา
ของปราสาทโบราณและศิลปะแบบโกธิค ให้ผู้สวมใส่รับรู้ถึงบรรยากาศเรื่องราว ความรู้สึกลึกกลับ
น่าค้นหาที่สอดแทรกอยู่ในนวนิยายเรื่อง แดรกคูล่า ของ บราม สโตกเกอร์

3. วัตถุประสงค์ของโครงการ

ถ่ายทอดความประทับใจของข้าพเจ้าที่มีต่อนวนิยายเรื่องแดรกคูล่า ของบราม สโตกเกอร์
ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับ โดยมีมุมมองถึงความงามที่น่าพิศวงของเรื่องราวและ
บรรยากาศในนวนิยาย โดยให้เครื่องประดับประสานกับร่างกายเพื่อสร้างบรรยากาศของความงามที่
น่าค้นหา ความลึกกลับ ของปราสาทโบราณ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวท.ลขสวท.ลข

4. ขอบเขตการศึกษาของโครงการ

- 4.1 ศึกษาเนื้อหาของนวนิยาย ภาพยนตร์ เรื่อง แดรกคูล่า ของ บราม สโตกเกอร์ อย่าง
ละเอียด
- 4.2 ศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะนิสัยและบุคลิกของแดรกคูล่า
- 4.3 ศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะของปราสาทและบรรยากาศรอบตัวปราสาทโบราณ
- 4.4 ศึกษาตำแหน่งสรีระของมนุษย์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาในการเล่าเรื่อง
- 4.5 วิเคราะห์ทัศนธาตุที่สอดคล้องกับจินตนาการ ความลึกกลับน่าค้นหา

5. แนวทางการแก้ปัญหา

| ปัญหา | แนวทางการแก้ปัญหา |
|---|---|
| 5.1 การสื่อสารเนื้อเรื่องและตัวละครที่มีความซับซ้อน | 5.1 วิเคราะห์เนื้อเรื่องและตัวละครโดยละเอียดเพื่อให้ง่ายต่อการออกแบบ และให้ชิ้นงานมีความเกี่ยวเนื่องกัน |
| 5.2 การออกแบบจากความเป็นนามธรรม | 5.2 ค้นหาสัญลักษณ์ ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบมาใช้ในการถ่ายทอดให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ |

6. วิธีการศึกษา

6.1 ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลของเนื้อหาจากนวนิยาย ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต อย่างละเอียด

6.2 ศึกษาและวิเคราะห์ข่าวสาร หรือบทวิจารณ์ จากอินเทอร์เน็ต หนังสือ หรือผู้ที่ชื่นชอบเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ

6.3 ค้นหาและศึกษาทดลองเกี่ยวกับวัสดุและเทคนิคที่สามารถให้อารมณ์ บุคลิกของตัวละครและตัวปราสาทได้

6.4 รวบรวมหาข้อสรุปแนวทางการออกแบบ และมิติของงานจากการขึ้นรูปโมเดล 3 มิติบนร่างกาย เพื่อเป็นพื้นฐานในการออกแบบเครื่องประดับของโครงการ

6.5 สรุปแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงาน การเลือกใช้วัสดุจริงตามจุดประสงค์ของโครงการ

7. แผนการดำเนินงานและระยะเวลา

| แผนการดำเนินงาน | ระยะเวลา |
|--|---------------------|
| 7.1 - ศึกษาหัวข้อศิลปนิพนธ์กับอาจารย์ที่ปรึกษา - ศึกษาข้อมูลของนวนิยายเรื่อง แดรกคูล่า ของ บราม สโตกเกอร์ - ร่างแบบเสนอหัวข้อโครงการ | 13 ธ.ค. -18 ธ.ค. 59 |
| 7.2 - ส่งไปโครงการ นำเสนอ เพื่อขออนุมัติโครงการ - ระบุข้อมูลของนวนิยายแดรกคูล่า ของ บราม สโตกเกอร์ - วัตถุประสงค์ของโครงการ แนวทางการศึกษา | 19 ธ.ค. 59 |
| 7.3 - ส่งไปโครงการ (ฉบับแก้ไข) - นำเสนอเพื่อขออนุมัติ | 26 ธ.ค. 59 |
| 7.4 - ศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์เนื้อหาของนวนิยายเรื่อง แดรกคูล่า ของ | |

| | |
|---|------------------------------------|
| <p>บราม สโตกเกอร์ และภาพยนตร์เรื่อง แตรกคูล่าของบราม สโตกเกอร์ อย่างละเอียด</p> <ul style="list-style-type: none"> - หาขอบเขตด้านการสวมใส่ของงาน - Sketch ชิ้นงานอย่างคร่าวๆ - สรุประเบอื้นที่ได้จากการศึกษาและการออกแบบจากการวิเคราะห์ข้อมูล - เก็บข้อมูลทำรูปเล่มครั้งที่ 1 | <p>27 ธ.ค. 59 - 12 ม.ค. 60</p> |
| <p>7.5 - นำเสนอผลการศึกษา ไฟล์เอกสาร หรือแผ่นภาพ(บอร์ด) สรุปรเบอื้นเบื้องต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทบทวนวัตถุประสงค์ของโครงการแนวทางการศึกษา แนวคิดและแรงบันดาลใจ - ระบุนกระบวนการออกแบบและขั้นตอนการทำงาน | <p>13 ม.ค. 60 (ต.1)</p> |
| <p>7.6 - วิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นแนวทางในการออกแบบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sketch ชิ้นงานจริงที่คำนึงถึงวัสดุ เทคนิคและกระบวนการใช้การผลิตมากขึ้น - ทดลองวัสดุ เทคนิคที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ - สรุปรแนวทางออกแบบที่เลือก - เก็บข้อมูลทำรูปเล่มครั้งที่ 2 | <p>14 ม.ค. - 13 ก.พ. 60</p> |
| <p>7.7 - นำเสนอ และส่งไฟล์ เอกสาร หรือ แผ่นภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> - นำเสนอการทดลองเรื่องเทคนิคและวัสดุ - แสดงกระบวนการออกแบบ และพัฒนาแบบร่างเบื้องต้น | <p>14 ก.พ. 60 (ต.2)</p> |
| <p>7.8 - เขียนแบบชิ้นงานเครื่องประดับตามขนาดมาตรฐาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - สร้างแบบร่าง 3 ดิตามขนาดชิ้นงานจริง - สรุปรความสัมพันธ์และความเกี่ยวข้องต่อหัวข้อที่กำหนด - เก็บข้อมูลทำรูปเล่มครั้งที่ 3 | <p>15 ก.พ. - 29 มี.ค. 60</p> |
| <p>7.9 - นำเสนอผลงาน เขียนแบบ และโมเดล</p> <ul style="list-style-type: none"> - สรุปรผลการทดลองเรื่องเทคนิคและวัสดุที่ใช้ในโครงการ | <p>30 มี.ค. 60 (ต.3)</p> |
| <p>7.10 - สร้างชิ้นงานเครื่องประดับจากแบบร่าง 3มิติให้เสร็จสมบูรณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - รวบรวมเก็บเนื้อหาทั้งหมดเพื่อทำรูปเล่มให้เสร็จสมบูรณ์ | <p>31 มี.ค - 14 พ.ค. 60</p> |
| <p>7.11 - นำเสนอชิ้นงานสำเร็จ พร้อมการจัดแสดง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ส่งศิลปนิพนธ์ฉบับร่าง | <p>15 พ.ค. 60 (ต.4)</p> |
| <p>7.12 - ส่งศิลปนิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ เย็บปกสิดำ 2 เล่ม พร้อมซีดี</p> | <p>5 มิ.ย. 60</p> |

ประวัติผู้เขียน

| | |
|-----------------|--|
| ชื่อ - สกุล | นางสาวอรุณิญา ชูติมาวรรณ |
| วันเกิด | 21 มีนาคม พ.ศ. 2538 |
| ที่อยู่ | 132/70 ถนนจอมทอง ซอยจอมทอง4 แขวงบางค้อ เขตจอมทอง กรุงเทพมหานคร 10150 |
| ประวัติการศึกษา | |
| พ.ศ. 2555 | สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนศึกษานารี กรุงเทพมหานคร |
| พ.ศ. 2559 | สำเร็จการศึกษาศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากรวังท่าพระ กรุงเทพมหานคร |

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์