



การใช้ลักษณะการตุนในศิลปะร่วมสมัยไทย

โดย

นายวิศว์ กลับวิเศษ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาทฤษฎีศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การใช้ลักษณะการ์ตูนในศิลปะร่วมสมัยไทย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

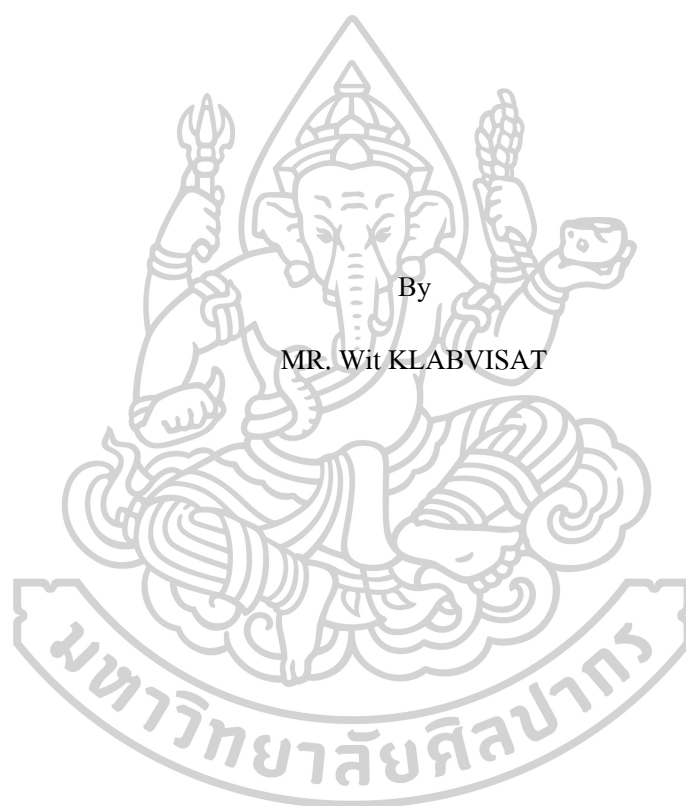
ภาควิชาทฤษฎีศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

CHARACTERISTIC OF CARTOON IN THAI CONTEMPORARY ART.



By

MR. Wit KLABVISAT

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Fine Arts (Art Theory)

Department of Art Theory

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2018

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	การใช้ลักษณะการ์ตูนในศิลปะร่วมสมัยไทย
โดย	วิศว์ กลับวิเศษ
สาขาวิชา	ทฤษฎีศิลป์ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ สุธี คุณาวิชยานนท์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยศ อิชฎีวรพันธุ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์ สุธี คุณาวิชยานนท์)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ กัญจนา คำโสภี)





57005216 : ทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : การ์ตูน, ศิลปะร่วมสมัยไทย

นาย วิศว์ กลั้ววิเศษ: การใช้ลักษณะการ์ตูนในศิลปะร่วมสมัยไทย อาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ : รองศาสตราจารย์ สุธี คุณาวิชยานนท์

จากเดิมที่การ์ตูนนั้นถูกจำแนกให้เป็นประยুক্তศิลป์และถูกมองว่าเป็นศิลปะระดับล่าง แต่ในเวลาปัจจุบันกำแพงทางคุณค่าระหว่างจิตรศิลป์และการ์ตูนนั้นก็ได้เริ่มที่จะทลายลงไปบ้าง โดยสังเกตได้จากการที่มีศิลปินร่วมสมัยจำนวนมากที่สร้างสรรค์ผลงานในฐานะของจิตรศิลป์แต่กลับมีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ รวมทั้งในวงการศิลปะร่วมสมัยไทยด้วยเช่นกัน

วิทยานิพนธ์นี้จึงมีจุดประสงค์ในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับวิธีนำลักษณะของการ์ตูนมาใช้ในผลงานศิลปะร่วมสมัยไทย โดยกำหนดถึงลักษณะของการ์ตูนเอาไว้เป็น 6 ประการ ได้แก่ การ์ตูนมีลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art), การ์ตูนมีลักษณะของการเล่าเรื่อง, การ์ตูนมีลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย, การ์ตูนมีลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว, การ์ตูนมีลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน และการ์ตูนมีลักษณะของการใช้ภาษาถ้อยคำ ซึ่งผู้เขียนได้นำลักษณะของการ์ตูนทั้ง 6 ประการมาเป็นหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกศิลปินร่วมสมัยของไทยมาวิเคราะห์ โดยได้คัดเลือกศิลปินมาทั้งหมด 7 ท่าน ได้แก่ กฤษฎาภรณ์ อินทะสอน, เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์, ทวี รัชนิกร, ทวีศักดิ์ ศรีทองดี, พิชรพล แดงรัตน์, ลำพู กันเสนาะ และวสันต์ สิทธิเขตต์ บทความนี้จะแบ่งศิลปินออกเป็น 4 กลุ่มด้วยเกณฑ์ทางเนื้อหา ได้แก่ กลุ่มประเด็นทางสังคม กลุ่มประเด็นทางเพศ กลุ่มประเด็นทางการเมือง และกลุ่มประเด็นทางศาสนา โดยจะอธิบายว่าในผลงานของศิลปินแต่ละท่านนั้นมีวิธีการใช้ลักษณะของการ์ตูนเหล่านั้นอย่างไรบ้าง

จากการศึกษาพบว่าศิลปินร่วมสมัยของไทยนั้นมีวิธีการใช้ลักษณะการ์ตูนในรูปแบบและปริมาณที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ศิลปะรูปแบบนี้ยังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ถึงแม้ว่ารูปแบบกับเนื้อหาจะดูเข้ากันได้ยากก็ตาม ปรากฏการณ์ดังกล่าวเป็นข้อบ่งชี้ให้เห็นได้ว่าปัจจุบันวงการศิลปะร่วมสมัยไทยได้ให้การยอมรับว่าผลงานที่มีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ว่าเป็นผลวิจิตรศิลป์อย่างชัดเจน

57005216 : Major (Art Theory)

Keyword : Thai contemporary art, cartoon

MR. WIT KLABVISAT : CHARACTERISTIC OF CARTOON IN THAI CONTEMPORARY ART. THESIS ADVISOR : ASSOCIATE PROFESSOR SUTEE KUNAVICHAYANONT

In the past, cartoon was categorized as applied art and obviously considered as “low art” and inferior to fine art. In these days, the barrier between fine art and cartoon has been partially diminished as it can be seen that there are a lot of contemporary artists who create fine art that yet contains cartoon elements. Thai contemporary artists are also fall in the group.

This thesis aims to present the way cartoon is utilized in Thai contemporary art. It categorizes the aspects of cartoon into 6 aspects which are 1) cartoon containing elements of figurative art elements, 2) narrative cartoon, 3) visually simple cartoon, 4) surrealist cartoon, 5) comedic cartoon, and 6) cartoon focusing on language and text. The author applies these 6 aspects as criteria to choose Thai contemporary artists to analyze, consisting of 7 artists which are 1) Krissadank Intasorn, 2) Kiatanan Iamchan, 3) Tawee Rujaneekorn, 4) Thaweesak Srithongdee, 5) Patcharapol Tangruen, 6) Lampu Kansanoh and 7) Vasan Sitthiket. The article will categorize the artists into 4 groups based on contents which are 1) social issue group, 2) sexuality issue group, 3) political issue group and 4) religious issue group in which the author will describe what aspects of cartoon are contained on each work of art by each artist and how the aspects are utilized.

The study shows that Thai contemporary artists present them artworks with different forms and quantities of aspects of cartoon. Furthermore, these aspects are popular at the present time, although the forms and the contents of the work contradicts each other, indicating that in these days Thai contemporary art movement accepts works that contain elements of cartoon as fine art.

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอโน้มกราบรำลึกบุญคุณอันมหาศาลของบิดาและมารดาของข้าพเจ้า ที่คอยมอบความรัก อบรมเลี้ยงดูสั่งสอน ให้โอกาสและให้อภัยข้าพเจ้าเสมอมา ข้าพเจ้าขอกราบขอบคุณเหล่าครูบาอาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ข้าพเจ้าจนสามารถมีวันนี้ได้ บุญคุณของท่านทั้งหลายเหล่านี้ล้วนแต่ใหญ่หลวงต่อข้าพเจ้านัก และไม่มีทางใดเลยที่ข้าพเจ้าจะตอบแทนบุญคุณเหล่านี้ได้หมด

รองศาสตราจารย์ สุธี คุณาวิชยานนท์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ของข้าพเจ้า ที่คอยอบรมสั่งสอน ตักเตือนข้าพเจ้าเมื่อเริ่มออกนอกเส้นทางและถ่ายทอดทุกสรรพวิทยาให้แก่ข้าพเจ้าอย่างไม่มีหวงแหน รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎิวรรพันธุ์ และรองศาสตราจารย์ กันจณา คำโสภี ที่เสียสละเวลาอันมีค่ามาตรวจสอบและให้คำแนะนำวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าจนสมบูรณ์ รวมทั้งคณาจารย์ในคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ ผู้เป็นที่เคารพรักทุกท่าน

ครอบครัว เพื่อนฝูง และพี่น้อง คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ทุกท่าน โดยเฉพาะรุ่น 64 และปริญญาโท ทฤษฎีศิลปะรุ่น 9 สถาบันนี้เปรียบเสมือนบ้านที่อบอุ่นต่อข้าพเจ้าเสมอมา

เพื่อนพ้องแห่งบ้านฝักตากอากาศ สำหรับความเป็นเพื่อนที่อยู่ร่วมชายคาเดียวกัน และร่วมทุกข์ร่วมสุขกับข้าพเจ้ามาตลอด 5 ปี ช่างเป็นความทรงจำที่มีคุณค่าและทำให้ข้าพเจ้าคิดถึงได้อยู่เสมอ

กลุ่มสยามมิส บรูทัลลิซึม (Siamese Brutalism) รวมทั้งวงดนตรีทุกวงที่ข้าพเจ้าสังกัดและเคยสังกัดอยู่ โดยเฉพาะเอ็กซ์เบิร์ด (Exirbird) และไบโอมอร์ฟิก เอ็นกัล์ฟเมนต์ (Biomorphic Engulfment) เพราะดนตรีคือชีวิตของข้าพเจ้าและเพื่อนร่วมวงก็เปรียบเสมือนครอบครัว

พลวัชร เบี้ยวไข่มุข มือกลอง เพื่อนร่วมอุดมการณ์ และเพื่อนตาย ที่ร่วมทุกข์สุข เข้าใจและยอมรับในสิ่งที่ข้าพเจ้าเป็นและทำ

และสุดท้ายขอขอบคุณชุดินัฐ ช่วยชีพ บุคคลอันเป็นที่รักของข้าพเจ้าที่คอยอยู่เคียงข้าง มอบทุกความรักและความเข้าใจให้แก่ข้าพเจ้ามาเป็นเวลานาน ข้าพเจ้านั้นรักเธอคนนี้อย่างหมดจดและตลอดไป

วิศว์ กลับวิเศษ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	6
ขอบเขตการศึกษา.....	7
ขั้นตอนของการศึกษา.....	7
วิธีการศึกษา.....	8
บทที่ 2 ความเป็นมาของการ์ตูนและการใช้ลักษณะการ์ตูนในศิลปะร่วมสมัย.....	9
2.1 นิยามและการให้ความหมายของการ์ตูน.....	9
2.1.1 การให้ความหมายโดยพจนานุกรม.....	9
2.1.2 การให้ความหมายจากนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญ.....	13
2.1.3 คำที่มีความหมายคล้ายคลึงกับการ์ตูน	16
2.1.3.1 Comic (คอมิกส์).....	16
2.1.3.2 Caricature (ภาพล้อ)	21
2.1.3.3 Illustration (ภาพประกอบ).....	23
2.2 ประเภทของการ์ตูน.....	25
2.2.1. เกณฑ์ทางเนื้อหา.....	25

2.2.2	เกณฑ์ทางรูปแบบ	30
2.3	ประวัติของการ์ตูน	32
2.3.1	ประวัติการ์ตูนยุโรป.....	39
2.3.2	ประวัติการ์ตูนอเมริกา.....	43
2.3.3	ประวัติการ์ตูนญี่ปุ่น	50
2.3.4	ประวัติการ์ตูนไทย.....	58
2.4	ลักษณะของการ์ตูน	67
2.4.1	การ์ตูนมีลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art).....	68
2.4.2	การ์ตูนมีลักษณะของการเล่าเรื่อง	69
2.4.2.1	ทฤษฎีการสื่อสารและการรับรู้.....	73
2.4.3	การ์ตูนมีลักษณะของการให้ดูเรียบง่าย	75
2.4.4	การ์ตูนมีลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว (Exaggerated and Distorted) .	76
2.4.5	การ์ตูนมีลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน.....	77
2.4.5.1	ทฤษฎีอารมณ์ขัน (Theory of Humor).....	77
2.4.5.2	ทฤษฎีการล้อเลียน	87
2.4.6	การ์ตูนมีลักษณะของการใช้ภาษากว้างคำ (Verbal Language).....	89
2.5	การนำลักษณะของการ์ตูนมาใช้ในศิลปะร่วมสมัย	94
2.5.1	ลัทธิศิลปะที่มีการใช้ลักษณะของการ์ตูน	96
2.5.1.1	ป๊อปอาร์ต	97
2.5.1.2	แอ็พโพพริเอชัน อาร์ต.....	100
2.5.2	ศิลปินที่ใช้ลักษณะของการ์ตูนในศิลปะร่วมสมัย	103
2.5.2.1	รอย ลิชเตนสไตน์ (Roy Lichenstain).....	103
2.5.2.2	คีธ แฮริง (Keith Haring).....	105
2.5.2.3	ทาคาชิ มุราคามิ (Murakami Takashi)	107

บทที่ 3 ศิลปินไทยที่ใช้การ์ตูนในการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย.....	112
3.1 กฤษฏางค์ อินทะสอน	113
3.2 เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์.....	121
3.3 ทวี รัชนิกร	128
3.4 ทวีศักดิ์ ศรีทองดี.....	137
3.5 พัชรพล แต่งรื่น.....	149
3.6 ลำพูน กันเสนาะ	154
3.7 วสันต์ สิทธิเขตต์.....	161
บทที่ 4 การใช้ลักษณะการ์ตูนในผลงานศิลปะร่วมสมัยไทย.....	182
4.1 กลุ่มประเด็นทางสังคม	185
4.1.1 เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์	187
1) ลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art).....	188
2) ลักษณะของการเล่าเรื่อง.....	189
3) ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย.....	195
4) ลักษณะของการทำให้เกินจริงหรือบิดเบี้ยว.....	199
5) ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน.....	202
ประเด็นทางสังคมที่ปรากฏในผลงานของเกียรติอนันต์.....	206
4.1.2 ทวีศักดิ์ ศรีทองดี.....	208
1) ลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art).....	208
2) ลักษณะของการเล่าเรื่อง.....	209
3) ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย.....	213
4) ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว.....	217
5) ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน.....	220
ประเด็นทางสังคมที่ปรากฏในผลงานของทวีศักดิ์.....	224

4.1.3	พัชรพล แต่งรีน.....	225
	1) ลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art).....	226
	2) ลักษณะของการเล่าเรื่อง.....	228
	3) ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย.....	231
	4) ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน.....	234
	ประเด็นทางสังคมที่ปรากฏในผลงานของพัชรพล.....	237
4.1.4	ลำพู กันเสนาะ.....	238
	1) ลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art).....	239
	2) ลักษณะของการเล่าเรื่อง.....	240
	3) ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว.....	243
	4) ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน.....	247
	ประเด็นทางสังคมที่ปรากฏในผลงานของลำพู.....	250
	ศิลปินท่านอื่นที่มีการใช้ลักษณะของการ์ตูนสื่อสารประเด็นทางสังคม.....	252
	อัมรินทร์ บุพศิริ.....	252
4.2	กลุ่มประเด็นทางเพศ.....	256
4.2.1	กฤษฎางค์ อินทะสอน.....	257
	1) ลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์.....	258
	2) ลักษณะของการเล่าเรื่อง.....	259
	3) ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย.....	265
	4) ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว.....	269
	5) ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน.....	273
	ประเด็นทางเพศที่ปรากฏในผลงานของกฤษฎางค์.....	278
	ศิลปินท่านอื่นที่มีการใช้ลักษณะของการ์ตูนสื่อสารประเด็นทางเพศ.....	279
	อัญชลี อารยะพงศ์พาณิชย์.....	279

4.3	กลุ่มประเด็นทางการเมือง	282
4.3.1	วสันต์ สิทธิเขตต์.....	284
	1) ลักษณะของศิลปะรูปลักษณะ	284
	2) ลักษณะของการเล่าเรื่อง.....	285
	3) ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย	289
	4) ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว	293
	5) ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน	296
	6) ลักษณะของการใช้ภาษาถ้อยคำ	298
	ประเด็นทางการเมืองที่ปรากฏในผลงานของวสันต์	301
4.4	กลุ่มประเด็นทางศาสนา.....	302
4.4.1	ทวี รัชนิกร	304
	1) ลักษณะของศิลปะรูปลักษณะ	304
	2) ลักษณะของการเล่าเรื่อง.....	305
	3) ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย	310
	4) ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว	313
	ประเด็นทางศาสนาที่ปรากฏในผลงานของทวี.....	318
บทที่ 5	สรุป.....	319
5.1	ลักษณะของการ์ตูนที่ปรากฏในผลงานศิลปะร่วมสมัยไทย	319
5.1.1	ลักษณะของศิลปะรูปลักษณะ	319
5.1.2	ลักษณะของการเล่าเรื่อง	321
5.1.3	ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย.....	322
5.1.4	ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว.....	324
5.1.5	ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน.....	325
5.1.6	ลักษณะของการสื่อสารด้วยภาษาถ้อยคำ	326

5.2 อิทธิพลทางลักษณะของการ์ตูนที่มีต่อศิลปะร่วมสมัย327

 5.2.1 กลุ่มศิลปินที่ได้รับอิทธิพลจากทางลักษณะมาจากการ์ตูน โดยตรง.....327

 5.2.2 กลุ่มศิลปินที่ได้รับอิทธิพลจากทางลักษณะมาจากการ์ตูน โดยอ้อม327

 5.2.3 กลุ่มศิลปินที่ไม่ได้รับอิทธิพลจากทางลักษณะมาจากการ์ตูน327

5.3 สรุป328

รายการอ้างอิง330

ประวัติผู้เขียน337



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 ภาพการ์ตูนล้อเลียนชาร์ล คาร์วิน ว่าวิวัฒนาการมาจากลิง.....	12
ภาพที่ 2 ภาพการ์ตูน (ภาพร่าง) ของราฟาเอล ชื่อ Entombment of Christ ในยุคเรนาซองส์.....	14
ภาพที่ 3 นิตยสารพั้งช์ (Punch) ปี ค.ศ. 1843.....	15
ภาพที่ 4 ผลงานภาพวาดของเด็ก ซึ่งมีความเป็นการ์ตูน โดยธรรมชาติ.....	16
ภาพที่ 5 ภาพที่อธิบายถึงการที่นำม้วนฟิล์มภาพยนตร์นั้นมีลักษณะเป็นคอมิกส์ที่เดินเรื่องซ้ำมาก .	18
ภาพที่ 6 ภาพ Bayeux tapestry พรหมผืนยาวที่ใช้การเล่าเรื่องด้วยภาพที่ต่อเนื่องกัน	19
ภาพที่ 7 บันทึกรายภาพขาว แปรควางเลียบเลื้อย ที่มีลักษณะการเล่าเรื่องคล้ายคอมิกส์	19
ภาพที่ 8 ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้ของลิน วอร์ด ซึ่งมีเรื่องราวที่เชื่อมต่อกัน	20
ภาพที่ 9 ภาพผลงานชุด A Week of Kindness ของแม็กซ์ เอิร์นส ซึ่งแต่ละภาพมีความต่อเนื่องกัน	20
ภาพที่ 10 ภาพล้อนายทหารท่านหนึ่งกับพระเยซูที่ปรากฏฝาผนังค่ายทหาร โรมัน	22
ภาพที่ 11 ภาพประกอบ เป็นเครื่องมือในการสื่อสารอย่างหนึ่ง	24
ภาพที่ 12 ภาพตัวอย่างของการ์ตูนนิทาน ที่มีหลากหลายรูปแบบ	25
ภาพที่ 13 ภาพตัวอย่างของการ์ตูนขบขัน.....	26
ภาพที่ 14 ภาพตัวอย่างการ์ตูนล้อสังคม	27
ภาพที่ 15 ภาพตัวอย่างการ์ตูนการเมือง.....	27
ภาพที่ 16 ภาพตัวอย่างของการ์ตูนครอบครัว.....	28
ภาพที่ 17 ภาพตัวอย่างการ์ตูนผจญภัย	29
ภาพที่ 18 ภาพตัวอย่างการ์ตูนเพื่อการศึกษา	29
ภาพที่ 19 ภาพการ์ตูนเรื่องสั้นชุด บรีอ! น่ากลัวก็ไม่บอก ซึ่งเขียนเป็นเรื่องสั้นจบในตอน.....	30
ภาพที่ 20 ภาพการ์ตูน One Piece ซึ่งตีพิมพ์เป็นเล่มต่อกัน	31
ภาพที่ 21 ภาพของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Despicable Me.....	32

ภาพที่ 22 ภาพเขียนจากถ้ำ ลาสโกซ์ (Lascaux)	33
ภาพที่ 23 ภาพเขียนในถ้ำผีหัวโต จังหวัดกระบี่	34
ภาพที่ 24 ภาพแสดงการประหารลอร์ดวิลเลียม รัสเซล ณ กรุงลอนดอน ปี ค.ศ. 1683	35
ภาพที่ 25 ภาพพิมพ์ A Rake's Progress ของวิลเลียม โฮการ์ท	36
ภาพที่ 26 ภาพ john bull's process ของเจมส์ กิลเบย์ ที่สะท้อนเรื่องราวของทหารผ่านศึก.....	37
ภาพที่ 27 ภาพล้อเลียนราชสำนักพระเจ้าจอร์จที่ 4 ของจอร์จ ครูกแซ็งค์	38
ภาพที่ 28 ภาพ Shadow and Substance การ์ตูนล้อเลียนจากนิตยสาร พันช์ (Punch).....	39
ภาพที่ 29 ภาพการ์ตูนเรื่อง Ally Sloper's Half Holiday ในปี ค.ศ.1873	40
ภาพที่ 30 ภาพการ์ตูนเรื่อง Dennis the Menace	40
ภาพที่ 31 ภาพการ์ตูนเรื่อง แต่งแต่งผจญภัย	41
ภาพที่ 32 ภาพการ์ตูนเรื่อง จัดจ์ เดเร็ดด์ (Judge Dredd) ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงมาก	42
ภาพที่ 33 ตัวการ์ตูน ซูเปอร์แมน ถูกตีพิมพ์ครั้งแรกในหนังสือ Action Comics ปี ค.ศ. 1938.....	43
ภาพที่ 34 ภาพการ์ตูน อะเมซซิงสไปเดอร์แมน เป็นการ์ตูนสร้างชื่อให้กับมาร์เวล คอมิกส์.....	44
ภาพที่ 35 ภาพลายเส้นที่นำไปใช้สร้างอะนิเมชันเรื่อง เกอร์รี่ เดอะ ไดโนซอร์	46
ภาพที่ 36 ภาพตัวการ์ตูน มิกกี้เมาส์ ที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่อง Streamboat Willie.....	47
ภาพที่ 37 ภาพการ์ตูนเรื่อง Crusader Rabbit ที่ออกฉายในปี ค.ศ. 1952	48
ภาพที่ 38 ภาพการ์ตูนเรื่อง สคูบี้ดู (Scooby Doo)	49
ภาพที่ 39 ภาพการ์ตูนเรื่อง บีวิส แอนด์ บัทเฮด (Beavis and Butthead).....	50
ภาพที่ 40 ภาพอุกิโยะหรือภาพพิมพ์แกะไม้ของญี่ปุ่นในช่วงราวคริสต์ศตวรรษที่ 17 ถึง 20.....	51
ภาพที่ 41 ภาพการ์ตูนเรื่อง เจ้าหนูปรมาณู (Astroboy) ของเทะซึกะ โอซามุ	52
ภาพที่ 42 ภาพเปรียบเทียบระหว่างการ์ตูนเรื่อง คิมบ้า เดอะ ไวท์ โลออน และ เดอะ โลออน คิง ...	53
ภาพที่ 43 ภาพการ์ตูนเรื่อง ดอกเตอร์สลัมกับหนูน้อยอาราเด่	54
ภาพที่ 44 การ์ตูนเรื่อง วิช(Wish)	55
ภาพที่ 45 ภาพการ์ตูนเรื่อง หน้ากากเสือ (Tiger Mask).....	57

ภาพที่ 46 ภาพเขียนฝีพระหัตถ์ของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว	58
ภาพที่ 47 ภาพตัวการ์ตูน ขุนหมื่น ซึ่งดัดแปลงมาจาก ป๊อบอาย	59
ภาพที่ 48 ภาพการ์ตูนล้อการเมืองของประยูร จรรย์วางษ์	60
ภาพที่ 49 ภาพหน้าปกการ์ตูนเรื่อง อศวินสายฟ้า ที่เขียนโดย วีรกุล ทองน้อย (พ.บางพลี).....	61
ภาพที่ 50 ภาพหน้าปกการ์ตูนเรื่อง อศวินสยาม	62
ภาพที่ 51 ภาพของการ์ตูนเล่มละบาท ซึ่งคุณภาพและราคาไม่สูงนัก	64
ภาพที่ 52 ภาพการ์ตูนเรื่อง มิดที่ 13 ซึ่งถูกตีพิมพ์ในนิตยสารบูม.....	65
ภาพที่ 53 การ์ตูนเรื่อง โจ นักสืบหัวปลาหมึกคนนี้แหละ ซึ่งตีพิมพ์ในนิตยสาร Katch.....	66
ภาพที่ 54 ภาพวิธีการเล่าเรื่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา.....	70
ภาพที่ 55 วิธีการเล่าเรื่องแบบการกระทำสู่การกระทำ.....	70
ภาพที่ 56 ภาพวิธีการเล่าเรื่องแบบการกระทำสู่การกระทำ.....	71
ภาพที่ 57 ภาพวิธีการเล่าเรื่องจากสู่ฉาก ที่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนของเวลา.....	71
ภาพที่ 58 ภาพวิธีการเล่าเรื่องแบบแง่มุมสู่แง่มุม ในขณะที่ช่วงเวลาเดียวกัน.....	72
ภาพที่ 59 ภาพวิธีการเล่าเรื่องแบบไร้ความสัมพันธ์.....	72
ภาพที่ 60 ภาพกระบวนการสื่อสาร S - M - C - R.....	74
ภาพที่ 61 ภาพแสดงลำดับขั้นการทำให้เรียบง่ายของการตูน	75
ภาพที่ 62 แผนภาพแสดงขอบเขตของศัพท์ภาพ ของสกอตต์ แมคคลาวด์.....	76
ภาพที่ 63 ภาพที่แสดงออกว่ามนุษย์มักมีอารมณ์ขึ้นกับความผิดปกติของคนอื่น.....	79
ภาพที่ 64 ภาพที่มีลักษณะของทฤษฎีผิดฝาผิดตัว	81
ภาพที่ 65 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้หลักการ เงื่อนงำ (Hidden Element).....	82
ภาพที่ 66 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้หลักการ คำน้อย (Understatement).....	82
ภาพที่ 67 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้หลักการ ผันผวน (The Reverse).....	83
ภาพที่ 68 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้หลักการ ใหญ่-เล็ก (Huge and Tiny).....	83
ภาพที่ 69 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้หลักการ ใหม่-เก่า (Antique and Modern).....	84

ภาพที่ 70 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้หลักการ ภาษาในวงการ (Shop Talking).....	84
ภาพที่ 71 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้หลักการ พฤติกรรม-ธรรมเนียม (Habits and Customs)	85
ภาพที่ 72 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้หลักการ ตบท้ายที่เด็ด (Surprise Ending Caption)	85
ภาพที่ 73 ภาพที่มีลักษณะของทฤษฎีปลดปล่อย	86
ภาพที่ 74 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้ตัวอักษรบรรยายพูด	90
ภาพที่ 75 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้คำเลียนเสียง (Onomatopoeia)	90
ภาพที่ 76 ภาพการผสมคำให้ความหมายเฉพาะ	91
ภาพที่ 77 ภาพการผสมผสานภาพกับความหมายเฉพาะ	91
ภาพที่ 78 ภาพแสดงการใช้คำและภาพแบบผสมผสาน	92
ภาพที่ 79 ภาพแสดง การผสมผสานแบบเดิมเข้าไป	92
ภาพที่ 80 ภาพแสดงการผสมผสานแบบคู่ขนาน	93
ภาพที่ 81 ภาพแสดงการผสมผสานแบบตัดต่อ.....	93
ภาพที่ 82 ภาพการผสมผสานแบบพึ่งพาอาศัยกัน.....	94
ภาพที่ 83 ภาพผลงานของ ริชาร์ด แฮมิลตัน ที่ถูกมองว่าเป็นผลงานป๊อปอาร์ตภาพแรก	98
ภาพที่ 84 ภาพผลงาน Campbell's Soup Can ของ แอนดี้ วอร์ฮอล	100
ภาพที่ 85 ภาพผลงาน L.H.O.O.Q ของ มาร์เซล ดูซองปี.....	101
ภาพที่ 86 ภาพผลงาน Drowning Girl ที่มีการหยิบยืมภาพคอมิกส์มาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรม..	102
ภาพที่ 87 ภาพผลงาน Takka Takka ของ รอย ลิชเตนสไตน์	104
ภาพที่ 88 ภาพผลงาน M-May be ของ รอย ลิชเตนสไตน์	105
ภาพที่ 89 ภาพผลงาน Radiant Baby คีธ แฮร์ริง	106
ภาพที่ 90 ภาพผลงานเกี่ยวกับการต่อต้าน โรคเอดส์ของคีธ แฮร์ริง.....	107
ภาพที่ 91 ภาพผลงาน HIROPON และ My Lonesome Cowboy ของ ทาคาชิ มูราคามิ	108
ภาพที่ 92 ภาพผลงาน Tongari - Kun ของ ทาคาชิ มูราคามิ.....	109
ภาพที่ 93 ภาพชื่อ นางระบำหลังม่าน ของกฤษฏางค์ อินทะสอน	115

ภาพที่ 94 ภาพผลงาน กำเนิดเอื้องนาง (The Origin) กฤษฎาภรณ์ อินทาสอน	117
ภาพที่ 95 ภาพผลงานของกฤษฎาภรณ์ในนิทรรศการ Burnt petal	119
ภาพที่ 96 ภาพผลงานของกฤษฎาภรณ์ในนิทรรศการ Welcome to Opal's World	120
ภาพที่ 97 ภาพเปรียบเทียบตัวละครทั้ง 2 กลุ่มในผลงานของเกียรติอนันต์	123
ภาพที่ 98 ภาพผลงาน แก๊งค์ Bad ของเกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์	123
ภาพที่ 99 ภาพผลงาน สภาวะการณ์อันล่อแหลม ของเกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์	124
ภาพที่ 100 ภาพผลงาน Recent Past, Coming Future ของเกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์	125
ภาพที่ 101 ภาพผลงาน Bone Boy ของเกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์	126
ภาพที่ 102 ภาพผลงานของเกียรติอนันต์ในนิทรรศการ Narrative of Giant	127
ภาพที่ 103 ภาพผลงาน ต้นไม้ ในปี พ.ศ. 2507 ของทวี รัชนิกร	129
ภาพที่ 104 ภาพผลงาน องค์ประกอบสี่ขาว/10 ในปี พ.ศ. 2507 ของทวี รัชนิกร	130
ภาพที่ 105 ภาพผลงาน เด็กสาวชนบท ของทวี รัชนิกร	132
ภาพที่ 106 ภาพผลงานของ สินค้าส่งออก ของทวี รัชนิกร	133
ภาพที่ 107 ภาพผลงาน ขนมหวานขายดีที่พัทธา ของทวี รัชนิกร	134
ภาพที่ 108 ภาพหน้าปกสูจิบัตรนิทรรศการ การแสดงศิลปกรรมของ ทวี รัชนิกร	135
ภาพที่ 109 ภาพผลงาน เปรดปากอยู่บนหัว ของทวี รัชนิกร	136
ภาพที่ 110 ภาพสมุดบันทึกภาพร่างของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	138
ภาพที่ 111 ภาพผลงาน LOVE ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	139
ภาพที่ 112 ภาพผลงาน MY FAMILY ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	140
ภาพที่ 113 ภาพผลงาน MY WORLD ในนิทรรศการ DRIVE MY CAR ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี ...	141
ภาพที่ 114 ภาพผลงาน THE POWER OF LOVE ในนิทรรศการ HERO	142
ภาพที่ 115 ภาพผลงานประติมากรรม ดอกลำด่าง ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	145
ภาพที่ 116 ภาพผลงานในนิทรรศการ HAPPYLAND ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	145
ภาพที่ 117 ภาพผลงาน อนาคตมี ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	146

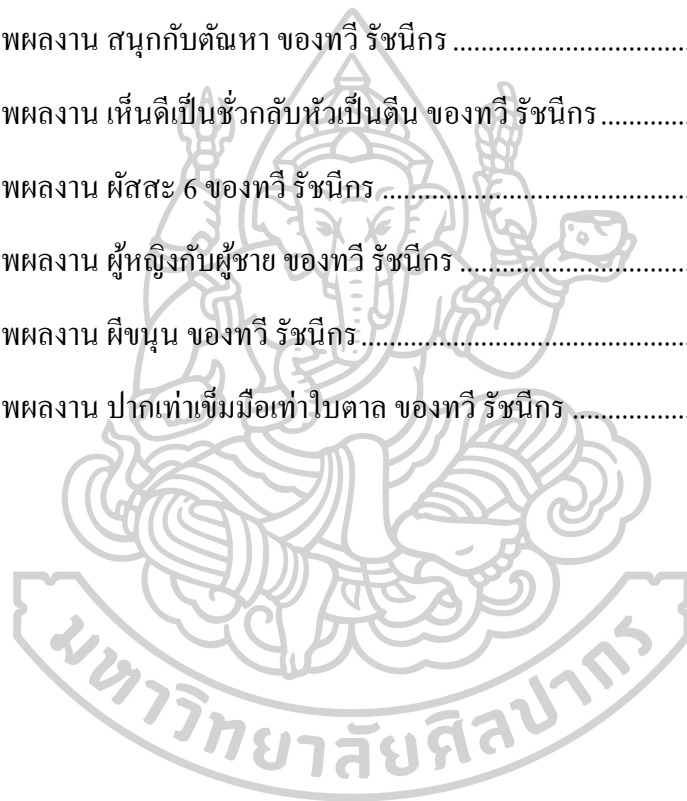
ภาพที่ 118 ภาพผลงานในนิทรรศการ Mokutan คนขายถ่าน ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	148
ภาพที่ 119 ภาพผลงานของพัชรพล แดงรัตน์ ที่มีการสื่อเสียนกับสถานที่ซึ่งจัดแสดงอยู่.....	150
ภาพที่ 120 ภาพตัวอย่างภาพร่างผลงานของพัชรพล แดงรัตน์	151
ภาพที่ 121 ภาพผลงานของพัชรพล แดงรัตน์ ในนิทรรศการ ALIVE	152
ภาพที่ 122 ภาพผลงาน ปากดำ ๆจะไว้ใจได้กา ของลำพู กันเสนาะ.....	155
ภาพที่ 123 ภาพผลงาน บีบให้ยาย ของลำพู กันเสนาะ	156
ภาพที่ 124 ภาพผลงาน เมื่อเราหมุนรอบตัวเอง (Sprin Around) ของลำพู กันเสนาะ	157
ภาพที่ 125 ภาพผลงาน พี่ว่าน้ำแห้งให้ฝนแล้งเสียยังดีกว่า ของลำพู กันเสนาะ	158
ภาพที่ 126 ภาพผลงาน ฉันทหวง ฉันทหวง... ฉันทมาทวงของฉันทกิน ของลำพู กันเสนาะ	159
ภาพที่ 127 ภาพผลงาน น่าละอะ!, (My beloved body) ของลำพู กันเสนาะ.....	160
ภาพที่ 128 ภาพผลงาน คนงานโรงเหล้า ของวสันต์ สิทธิเขตต์	163
ภาพที่ 129 ภาพผลงานในชุด นิรยกลา (บาปเป็นพระพุทธรูป) ของวสันต์ สิทธิเขตต์.....	168
ภาพที่ 130 ภาพผลงาน พิษพิษ ในนิทรรศการ ธรรมชาติตาย	170
ภาพที่ 131 ภาพผลงาน Van Gogh ในนิทรรศการเราต่างก็มาทางเดียวกัน	171
ภาพที่ 132 ภาพผลงาน ทุกข์เพราะอยากครองโลก ในนิทรรศการทุกขาสารพัน	172
ภาพที่ 133 ภาพสื่อในการหาเสียงของพรรคศิลปินโดยวสันต์ สิทธิเขตต์.....	173
ภาพที่ 134 ภาพผลงานของวสันต์ สิทธิเขตต์ที่แสดงในนิทรรศการ 10 ฉากข่าวการเมืองไทย.....	175
ภาพที่ 135 ภาพผลงานของวสันต์ สิทธิเขตต์ ที่แสดงในนิทรรศการ Life is Fragile	176
ภาพที่ 136 ภาพผลงาน หน้าตะลึง ของวสันต์ สิทธิเขตต์	178
ภาพที่ 137 ภาพผลงาน Sex Bomb 24 hrs ของวสันต์ สิทธิเขตต์	178
ภาพที่ 138 ภาพผลงานของวสันต์ สิทธิเขตต์ที่แสดงในนิทรรศการ ฉันทคือเธอ	179
ภาพที่ 139 ภาพผลงาน เพลงชื่อกคดีแห่งท้องทุ่ง ของ ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร	186
ภาพที่ 140 ภาพผลงานของเกียรติอนันต์นั้นมีลักษณะของศิลปะรูปลักษณะอย่างชัดเจน.....	188
ภาพที่ 141 ภาพผลงาน ความหวังของแม่บ้านบีก C ของเกียรติอนันต์	189

ภาพที่ 142 ภาพผลงาน ทั้งต้น...ทั้งดอก (Eat It Up) ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์	190
ภาพที่ 143 ภาพผลงาน สภาวการณ์อันล่อแหลม ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์	192
ภาพที่ 144 ภาพผลงาน ชีวิต..แสนจะสบาย ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์	195
ภาพที่ 145 ภาพผลงาน เมื่อก่อนนั้นฉันยังจำได้ ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์	197
ภาพที่ 146 ภาพผลงาน ครอบครัวยุติกัน ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์	198
ภาพที่ 147 ภาพผลงาน Secret of Thai Bank Girl ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์	200
ภาพที่ 148 ภาพผลงาน The way to NY ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์	201
ภาพที่ 149 ภาพผลงาน เหมียวไม่รู้ร้อน ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์	203
ภาพที่ 150 ภาพผลงาน Son of Espresso ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์	204
ภาพที่ 151 ภาพผลงาน บทสัมภาษณ์ ผู้นำแห่งแสงสว่าง ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์	205
ภาพที่ 152 ภาพผลงานของทวีศักดิ์มักจะสอดแทรกเรื่องราวของวัฒนธรรมประชานิยม	208
ภาพที่ 153 ภาพผลงาน My Family ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	209
ภาพที่ 154 ภาพผลงาน Sperm ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	211
ภาพที่ 155 ภาพผลงาน The Power of Love ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	212
ภาพที่ 156 ภาพผลงาน Dr. Mil ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	214
ภาพที่ 157 ภาพผลงาน Jang ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	215
ภาพที่ 158 ภาพผลงาน นางระบำ (Dancing Girl) ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	216
ภาพที่ 159 ภาพผลงาน Organ ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	218
ภาพที่ 160 ภาพผลงาน Believe in love ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	219
ภาพที่ 161 ภาพผลงาน Water from her mouth ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	221
ภาพที่ 162 ภาพผลงาน She ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	222
ภาพที่ 163 ภาพผลงาน Boota ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี	223
ภาพที่ 164 ภาพผลงานของพัชรพลที่มีลักษณะของศิลปะรูปลักษณะอย่างชัดเจน	227
ภาพที่ 165 ภาพผลงาน Liars gonna lie ของพัชรพล แต่งขึ้น	228

ภาพที่ 166 ภาพผลงาน I can't eat Plastic bottle ของพัชรพล แดงรัตน์	230
ภาพที่ 167 ภาพผลงาน Peace For Bangkok ของพัชรพล แดงรัตน์	231
ภาพที่ 168 ภาพผลงาน As easy like this??? ของพัชรพล	232
ภาพที่ 169 ภาพผลงาน Fresh caught bottles.. ของพัชรพล แดงรัตน์	233
ภาพที่ 170 ภาพ ผลงานไม้ทราบชื่อ ของพัชรพล แดงรัตน์	235
ภาพที่ 171 ภาพ Ride on Gurny's pitta ของพัชรพล แดงรัตน์	236
ภาพที่ 172 ภาพรูปแบบผลงานลำพู่ที่ผสมผสานระหว่างความเหมือนจริงและเกินจริง.....	239
ภาพที่ 173 ภาพผลงาน น้ำตาป่าแป้น (Tears of Aunty) ของลำพู่ กันเสนาะ.....	240
ภาพที่ 174 ภาพผลงาน มาเคารพศพ (Funeral Condolences) ของลำพู่ กันเสนาะ	242
ภาพที่ 175 ภาพผลงาน ครอบครัวโมบี (Moby's Family) ของลำพู่ กันเสนาะ	244
ภาพที่ 176 ภาพผลงาน หยาดเยี่ยม (Juicy) ของลำพู่ กันเสนาะ.....	245
ภาพที่ 177 ภาพผลงาน เกาะให้แน่นๆหน้อยนะน้อยนะ ของลำพู่ กันเสนาะ	247
ภาพที่ 178 ภาพผลงาน อยู่ดี ๆ ก็อยากร้องไห้ ของลำพู่ กันเสนาะ.....	249
ภาพที่ 179 ภาพผลงานของอัมรินทร์ บุพศิริ ที่มีลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์อย่างชัดเจน.....	252
ภาพที่ 180 ภาพผลงาน พันด้านฟอลโลเวอร์ ของ อัมรินทร์ บุพศิริ	253
ภาพที่ 181 ภาพผลงาน Bloomong No.7 ของ อัมรินทร์ บุพศิริ.....	254
ภาพที่ 182 ภาพผลงาน Mirror No.4 ของอัมรินทร์ บุพศิริ	255
ภาพที่ 183 ภาพผลงานศิลปะเกี่ยวกับประเด็นทางเพศของ ไมเคิล เซวานาศัย	256
ภาพที่ 184 ภาพผลงานของกฤษฎางค์ที่ปรากฏลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์อย่างชัดเจน	258
ภาพที่ 185 ภาพผลงาน ข้าเจ้าแม่สาวควายของ ของกฤษฎางค์ อินทะสอน	259
ภาพที่ 186 ภาพผลงาน ม่วนขนาด (Freaking fun) กฤษฎางค์ อินทะสอน.....	261
ภาพที่ 187 ภาพผลงาน Forbidden bite (กัดสาวท) ของกฤษฎางค์ อินทะสอน.....	263
ภาพที่ 188 ภาพผลงาน The wrecker ของกฤษฎางค์ อินทะสอน	266
ภาพที่ 189 ภาพผลงาน The Ride (again) ของกฤษฎางค์ อินทะสอน	268

ภาพที่ 190 ภาพผลงานการ์ตูนสยองขวัญของจุนจิ อิโตะ (Junji Ito).....	269
ภาพที่ 191 ภาพเปรียบเทียบถึงอิทธิพลของจุนจิ ที่มีต่อกฤษฎางค์.....	270
ภาพที่ 192 ภาพ Passion 06 (Ourselves) ของกฤษฎางค์ อินทะสอน	271
ภาพที่ 193 ภาพ Passion 07 (centipede01) ของกฤษฎางค์ อินทะสอน	272
ภาพที่ 194 ภาพผลงาน #Selfifif ie ของกฤษฎางค์ อินทะสอน	274
ภาพที่ 195 ภาพผลงาน I am your father ของกฤษฎางค์ อินทะสอน	275
ภาพที่ 196 ภาพผลงาน Superman, it's not easy ของกฤษฎางค์ อินทะสอน	277
ภาพที่ 197 ภาพผลงานของอัญชลีที่มีลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์อย่างชัดเจน.....	280
ภาพที่ 198 ภาพผลงาน ใจเดียว ของ อัญชลี อารยะพงศ์พณิชย์.....	281
ภาพที่ 199 ภาพผลงาน นักฆ่า ของ อัญชลี อารยะพงศ์พณิชย์.....	282
ภาพที่ 200 ภาพผลงาน กรุงเทพ 2500 ของสมโภชน์ อุปอินทร์ ซึ่งเป็นศิลปะเกี่ยวกับการเมือง	283
ภาพที่ 201 ภาพผลงาน Sitting on the Mountain Watching Dogs Fighting ของวสันต์ สิทธิเขตต์	285
ภาพที่ 202 ภาพผลงาน ตายเพื่อประชาธิปไตย 2535 ของวสันต์ สิทธิเขตต์.....	286
ภาพที่ 203 ภาพผลงาน หมารับใช้วันนี้ ของวสันต์ สิทธิเขตต์.....	287
ภาพที่ 204 ภาพผลงาน Freedom in Cage ของวสันต์ สิทธิเขตต์	289
ภาพที่ 205 ภาพผลงาน บาบ้จัดตั้งชาวบ้านให้ชิงชังแตกหัก เพื่อปกครองครอบงำไทยเอา ผลประโยชน์โดยง่าย เขาย่อมถูกลูกนายนิรยบาล ใช้เลื่อยตัดคอ ใช้หลาวทะลวงทวารหนักจนตาย ของ วสันต์ สิทธิเขตต์.....	291
ภาพที่ 206 ภาพผลงาน สืบ นาคะเสถียร ของวสันต์ สิทธิเขตต์	292
ภาพที่ 207 ภาพผลงาน ทุกข์เพราะความหิว-อิม, 2548 ของวสันต์ สิทธิเขตต์	294
ภาพที่ 208 ภาพผลงาน คนสมัย ของวสันต์ สิทธิเขตต์	295
ภาพที่ 209 ภาพผลงาน ขอทานเพื่อชาติ ของวสันต์ สิทธิเขตต์.....	296
ภาพที่ 210 ภาพผลงาน หมักมือเปื้อนเลือด, Mao Tse Tung และ Kim Jong Il ของวสันต์ สิทธิเขตต์	297

ภาพที่ 211 ภาพผลงาน ฉากประชุมรัฐสภา ของวสันต์ สิทธิเขตต์	299
ภาพที่ 212 ภาพผลงาน Fragile, Egonist, Love และ Fear ของวสันต์ สิทธิเขตต์	300
ภาพที่ 213 ภาพผลงาน อาณาจักรวาล ซึ่งมีลักษณะของศิลปะแนวศาสนา.....	303
ภาพที่ 214 ภาพผลงาน อาคัมกับอีฟ ของทวี ซึ่งมีลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์อย่างชัดเจน	305
ภาพที่ 215 ภาพผลงาน หญิงวิกจจริตท้อง (A pregnant madwomen) ของทวี รัชนิกร	306
ภาพที่ 216 ภาพผลงาน หมานรกกับนกปากเหล็ก ของทวี รัชนิกร	307
ภาพที่ 217 ภาพผลงาน สุนัขกับคันทา ของทวี รัชนิกร	309
ภาพที่ 218 ภาพผลงาน เห็นดีเป็นชั่วกลับหัวเป็นดิน ของทวี รัชนิกร	310
ภาพที่ 219 ภาพผลงาน ผัสสะ 6 ของทวี รัชนิกร	312
ภาพที่ 220 ภาพผลงาน ผู้หญิงกับผู้ชาย ของทวี รัชนิกร	314
ภาพที่ 221 ภาพผลงาน ผีขนุน ของทวี รัชนิกร	315
ภาพที่ 222 ภาพผลงาน ปากเท่าเข็มมือเท่าใบตาล ของทวี รัชนิกร	317



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การ์ตูนนั้นจัดว่าเป็นสื่อหนึ่งที่ใช้วิธีการสื่อสารด้วยภาษาภาพ (Visual/Pictorial Language) เป็นหลัก ซึ่งภาษาภาพดังกล่าวนี้เกิดจากการดัดแปลงรูปร่างจากลักษณะตามความเป็นจริง (Realistic) ตู้การเป็นรูปร่างสมมุติ ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การเขียนให้ดูง่าย ๆ (Simplified), การทำให้บิดเบี้ยว (Distorted), การทำให้เกินจริง (Exaggerated)¹ หรือการทำให้ดูเป็นภาพกราฟิก (Graphic) เป็นต้น ซึ่งรูปร่างที่รับการดัดแปลงแล้วนั้นมักจะมีลักษณะที่เลียนแบบรูปทรงธรรมชาติ เรขาคณิต หรือรูปทรงอิสระ ทั้งนี้การ์ตูนนั้นบางชนิดก็อาจมีการใช้ภาษาถ้อยคำ (Verbal Language) เช่น การใช้ตัวอักษรมาเป็นส่วนประกอบในการสื่อสารเพื่อเป็นการบรรยายหรือเป็นบทสนทนาอีกด้วย

การ์ตูนนั้นไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวในด้านของรูปแบบ ทำให้การ์ตูนมีรูปแบบที่แตกต่างหลากหลายกันไปตามความต้องการของผู้เขียน (Cartoonist) วัฒนธรรม ภูมิภาค และจุดประสงค์ เป็นต้น และด้วยคุณลักษณะเด่นของการ์ตูนที่เป็นภาษาภาพนั้นทำให้การ์ตูนนั้นเป็นภาษาสากลที่สามารถเข้าใจได้ง่าย การ์ตูนจึงเป็นสื่อที่ดีในการสื่อสารกับผู้คนในวงกว้าง หลากหลายเพศ วัย ภาษา และวัฒนธรรม

การ์ตูนนั้นสามารถแบ่งประเภทได้ด้วยเกณฑ์ต่าง ๆ เช่น แบ่งด้วยเกณฑ์ทางจุดประสงค์ ได้แก่ การ์ตูนล้อตังคม (Gag Cartoon), การ์ตูนล้อการเมือง (Political and Editorial Cartoon), การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon), การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (Public Relation Cartoon), การ์ตูนล้อเลียน (Caricature Cartoon), การ์ตูนเรื่องยาว (Comic Strip Cartoon) และภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon)² เป็นต้น หรืออาจแบ่งด้วยเกณฑ์ทางรูปแบบ เช่น การ์ตูนขำขันช่องเดียวจบ (Single-frame Humorous Cartoon), การ์ตูนขำขันหลายช่องจบ (Multi-frame

¹ สักดา วิมลจันทร์, คิดแก้กให้กัก: กลยุทธ์คิดให้คมเพื่ออารมณ์ขันสำหรับคอกการ์ตูน (กรุงเทพมหานคร: สถาบันการ์ตูนไทย, 2549), 59.

² ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ, การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา กรมการศาสนา, 2534), 59.

Humorous Cartoon), การ์ตูนคอมิกสตริป (Comic strip) ที่ตีพิมพ์ประจำในหนังสือพิมพ์ มักมี 3-4 ช่องต่อกัน, การ์ตูนใบ้ (Pantomime cartoon) ที่สื่อสารโดยปราศจากภาษาถ้อยคำ และการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animation)³ เป็นต้น

จากนิยามหรือคำจำกัดความต่าง ๆ ของการ์ตูนที่ได้กล่าวมานั้น พอจะสรุปลักษณะของการ์ตูนได้ดังนี้

1. การ์ตูนมีลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art) ซึ่งเป็นการแสดงออกซึ่งภาพแทน (Representation) ของสิ่งต่าง ๆ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ สิ่งแวดล้อม สถานที่ เป็นต้น⁴ ถ่ายทอดผ่านทัศนธาตุต่าง ๆ ออกมาให้เห็นเป็นรูปร่างที่ชัดเจน สามารถรับรู้ได้ว่ากำลังถ่ายทอดหรือเป็นภาพแทนของสิ่งใดอยู่

2. การ์ตูนมีลักษณะของการเล่าเรื่อง โดยปกติการ์ตูนนั้นมักจะมีปริมาณของการเล่าเรื่องที่มากกว่าผลงานศิลปะประเภทอื่น ทั้งนี้การเล่าเรื่องของการ์ตูนอาจจะจบได้ภายในภาพเดียวหรือเขียนเป็นเรื่องราวต่อกันเป็นชุดภาพก็ได้

3. การ์ตูนมีลักษณะทำให้ดูเรียบง่าย โดยการ์ตูนนั้นเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของศิลปะที่ใช้ทัศนธาตุในการสื่อสารให้ดูเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และลดทอนรายละเอียดจากความเป็นจริง

4. การ์ตูนมีลักษณะที่เกินจริงหรือบิดเบี้ยว (Exaggerated and Distorted) ซึ่งเป็นการบิดเบือนหรือตัดแปลงรูปทรงจากความเป็นจริง ด้วยการ ยืด หด ย่อ ขยาย ทั้งนี้เพื่อให้เกิดรูปร่างรูปแบบใหม่ และสามารถสื่อสารถึงอารมณ์และเรื่องราวที่มากกว่าปกติ

5. การ์ตูนมีลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน โดยอารมณ์ขันที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนนั้นมีด้วยกันหลายระดับตั้งแต่การสร้างอารมณ์ขันเล็กน้อย ๆ จนถึงการเสียดสี โจมตีให้เกิดความเสียหายอย่างหนักเลยก็ได้

6. การ์ตูนมีลักษณะของการใช้ภาษาถ้อยคำ (Verbal Language) ซึ่งมีด้วยกันหลากหลายวิธี เช่น การใช้ตัวอักษรลงในกรอบบรรยายใต้ภาพหรือช่องวงกลม (balloon) เพื่อ

³ สักดา วิมลจันทร์, การ์ตูนนิสต์สะกิดศิลป์ (กรุงเทพมหานคร: พื้นฐาน, 2551), 65.

⁴ ครูวันดี [นามแฝง], "รูปแบบงานทัศนศิลป์ตะวันตก," <http://blogart42.blogspot.com/2016/03/2.html>.

บรรยายหรือเป็นตัวแทนของบทสนทนา และการใช้คำเลียนเสียง (Onomatopoeia) ซึ่งเป็นคำที่เขียนให้อ่านออกเสียงใกล้เคียงกับเสียงธรรมชาติที่ได้ยิน⁵

การ์ตูนนั้นอาจจะไม่ได้รับการยอมรับในฐานะของการเป็นจิตรศิลป์ (Fine Art) เท่าใดนัก ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากการที่การ์ตูนมีจุดประสงค์ รูปแบบ เนื้อหา ลักษณะการเผยแพร่ผลงานที่เป็นลักษณะของการประยุกต์ศิลป์ (Applied Art) ซึ่งมีการผลิตซ้ำจำนวนมาก ความฉาบฉวยที่ง่ายต่อการเข้าใจ และเทคนิควิธีการที่ต่างออกไปจากผลงานจิตรศิลป์ที่มุ่งแสดงในด้านคุณภาพของความงามมากกว่าประโยชน์ใช้สอยหรือปริมาณ และด้วยปัจจัยต่าง ๆ ดังที่กล่าวมาข้างต้นนั้นทำให้การ์ตูนถูกมองว่าเป็นศิลปะระดับล่าง (Low Art) ไปในที่สุด แต่ในปัจจุบันนั้นกำแพงที่กั้นระหว่างศิลปะระดับสูงและต่ำเริ่มทลายลง ดังจะเห็นได้จากช่วงยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ได้ปรากฏลัทธิศิลปะประชานิยม (Pop Art) ซึ่งมักจะใช้วิธีการหยิบยืม (Appropriation) เอาวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) มาเป็นเนื้อหาและรูปแบบในผลงานศิลปะทั้งทางตรงและทางอ้อม ทำให้มีศิลปินจำนวนมากเลือกที่จะใช้การหยิบยืมรูปแบบของการ์ตูนมาประยุกต์และสร้างสรรค์จนเกิดเป็นรูปแบบผลงานของตนเอง เช่น รอย ลิชเทินสไตน์ (Roy Lichtenstein) และคีธ แฮริง (Keith Haring) เป็นต้น หรือการได้รับอิทธิพลทางรูปแบบโดยตรงมาจากการ์ตูน มาดัดแปลงจนกลายเป็นผลงานจิตรศิลป์ ก็สามารถพบเห็นได้ไม่ยากในปัจจุบัน

เมื่อนำเอาเกณฑ์ทั้งสี่ลักษณะของการ์ตูนทั้ง 6 ข้อ ดังที่กล่าวมาข้างต้นมาสำรวจผลงานศิลปะร่วมสมัยไทย ผู้วิจัยเลือกที่จะศึกษาศิลปินไทยที่ใช้ลักษณะของการ์ตูนมาสร้างสรรค์ผลงานรวม 7 ท่าน ได้แก่ กฤษณาจักษ์ อินทะสอน, เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์, ทวี รัชนิกร, ทวีศักดิ์ ศรีทองดี, พัชรพล แดงรัตน์, ถำพู กันแสนาะ และวสันต์ สิทธิเขตต์

ในหัวข้อวิทยานิพนธ์นี้จะมุ่งเน้นทำการศึกษาผลงานศิลปะร่วมสมัยไทยในฐานะของจิตรศิลป์ ที่มีการใช้ลักษณะของการ์ตูนที่จัดว่าเป็นประยุกต์ศิลป์ โดยการศึกษาวิจัยจะแบ่งกลุ่มของศิลปินทั้ง 7 ท่านดังที่เลือกมาด้วยเกณฑ์ทางเนื้อหาเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

⁵ ศักดา วิมลจันทร์, อ่านการ์ตูนไป (กรุงเทพมหานคร: พื้นฐาน, 2551), 40.

1. กลุ่มประเด็นทางสังคม แต่เดิมการ์ตูนนั้นเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่มีความนิยมในสะท้อนและเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ของสังคม ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะรูปแบบและเทคนิคที่ง่ายต่อการผลิตซ้ำและเผยแพร่ อีกทั้งยังเป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์และการประชดประชันได้เป็นอย่างดี จึงสามารถพบเห็นการ์ตูนจำนวนมากที่มีเนื้อหาหรือสอดแทรกประเด็นทางสังคมเอาไว้ ในปัจจุบันมีศิลปินร่วมสมัยของไทยจำนวนมากที่เลือกใช้ลักษณะของการ์ตูนมาเป็นรูปสัญลักษณ์ของการสื่อสารในประเด็นทางสังคมต่าง เช่น อัมรินทร์ บุพศิริ, ธนสถิต คงสถิต, ลำพูน กันเสนาะ, ทวีศักดิ์ ศรีทองดี, พัชรพล แดงรีน (Alex Face) เป็นต้น โดยผู้วิจัยได้เลือกที่จะศึกษาผลงานของศิลปินจำนวน 4 ท่าน ได้แก่

1.1 เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์ ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานสะท้อน เรื่องราวพฤติกรรม และบุคลิกต่าง ๆ ของมนุษย์ที่ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมแบบทุนนิยม ผ่านทางผลงานจิตรกรรมที่มีลักษณะของการผสมผสานระหว่างศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism) จิตรกรรมไทย และการ์ตูน

1.2 ลำพูน กันเสนาะ ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพการ์ตูนล้อเลียน ซึ่งปรากฏรูปสัญลักษณ์ภาพมนุษย์ในลักษณะที่เกินจริง เพื่อส่งเสริมอารมณ์ในแต่ละภาพจนมีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพแนวตลกขบขัน แต่ผลงานของลำพูนนั้นกลับสะท้อน เรื่องราว ความคิด ความเป็นไป ค่านิยม และสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคมไทยได้เป็นอย่างดี

1.3 ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ศิลปินผู้สร้างผลงานที่มีลักษณะโดดเด่นด้วยลายเส้นคล้ายคลึงกับการ์ตูนเป็นอย่างมาก ทวีศักดิ์มักเขียนภาพมนุษย์เพื่อเป็นการนำเสนอภาพแทน (representation) ของเรื่องราวต่าง ๆ ในสังคม เช่น เสรีภาพ ค่านิยม มายาคติ ความไม่ยุติธรรม กฎเกณฑ์ อำนาจ และความขัดแย้ง เป็นต้น

1.4 พัชรพล แดงรีน หรือรู้จักในอีกชื่อหนึ่งว่า Alex Face ผู้สร้างงานในลักษณะของสตรีทอาร์ต (Street art) ซึ่งฝากผลงานไว้ตามสถานที่ต่าง ๆ ของชุมชนเมือง ผลงานของพัชรพลนั้นมีลักษณะของการสร้างตัวละคร (Character) ที่เป็นภาพแทนของเยาวชนที่ใช้ในการเล่าเรื่องราวประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม

2. กลุ่มประเด็นทางเพศ ซึ่งเรื่องเพศนั้นเป็นอีกประเด็นหนึ่งที่สามารถพบได้บ่อยครั้งในประวัติศาสตร์ของการ์ตูน ซึ่งอาจจะสื่อสารในทางอ้อมเพื่อให้ผู้อ่านได้รับรู้และจินตนาการต่อยอดด้วยตนเองได้ หรืออาจจะตรงไปตรงมาถึงขนาดมีฉากร่วมเพศกันเลยทีเดียวก็สามารถพบเห็นได้ และในวงการศิลปะร่วมสมัยก็มีศิลปินจำนวนมากที่สื่อสารเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางเพศและเลือกที่จะใช้ลักษณะของการ์ตูนมาเป็นรูปแบบในการสื่อสาร เช่น ปารีชาติ สุขพันธ์, ภูมิ พิวณิชย์, อัญชลี อารยะพงศ์พาณิชย์ เป็นต้น โดยผู้วิจัยได้เลือกที่จะศึกษาผลงานของศิลปินเพียง 1 ท่าน คือ

2.1 กฤษฎาภรณ์ อินทะสอน ศิลปินที่นำเสนอเรื่องราวของกรอบทางขนบธรรมเนียมและประเพณีที่เป็นตัวกำหนดถึงพฤติกรรม บทบาท และเพศวิถีในเพศชาย หญิง หรือแม้กระทั่งเพศที่สาม ที่ปิดกั้นไม่ให้เห็นออกถึงตัวตน และความต้องการที่แท้จริงออกมาได้ กฤษฎาภรณ์ผ่านงานจิตรกรรมที่ผสมผสานการ์ตูนกับจิตรกรรมล้านนา

3. กลุ่มประเด็นทางการเมือง แต่เดิมมนุษย์นั้นใช้การ์ตูนเป็นเครื่องมือสื่อสารและแสดงออกซึ่งความคิดเห็นทางการเมืองอยู่เป็นกิจลักษณะจนเกิดรูปแบบหนึ่งของการ์ตูนที่เรียกว่า การ์ตูนล้อการเมือง ซึ่งมีการแสดงทางอารมณ์ที่หลากหลาย เช่น การหยอกล้อจิกกัด ประชดเสียดสี หรือโจมตีให้เกิดความเสียหายอย่างรุนแรง ในวงการศิลปะร่วมสมัยของไทยนั้นปรากฏศิลปินที่สื่อสารประเด็นทางการเมืองเป็นหลักและใช้รูปลักษณะที่คล้ายคลึงกับการ์ตูนมาสื่อสารอยู่บ้าง เช่น วสันต์ สิทธิเขตต์, ทวี รัชนิกร และปรียวิศว์ นิลจุลกะ เป็นต้น โดยผู้วิจัยเลือกที่จะศึกษาผลงานของศิลปินเพียง 1 ท่าน คือ

3.1 วสันต์ สิทธิเขตต์ ศิลปินผู้มีบทบาทสำคัญในการแสดงออกเรื่องราวของการเมืองของไทยผ่านทางผลงานศิลปะที่มีความคิดและรุนแรง โดยผลงานของวสันต์นั้นมีรูปลักษณะคล้ายคลึงกับภาพการ์ตูนล้อการเมืองเป็นอย่างมาก

4. กลุ่มประเด็นทางศาสนา การ์ตูนโดยปกติการ์ตูนนั้นจะไม่ค่อยนิยมสื่อสารเกี่ยวกับศาสนาเท่าใดนัก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการ์ตูนจะมีอารมณ์ในการสื่อสารในเชิงตลกขบขัน ล้อเลียนประชดขัน เสียดสี จึงจะเป็นการไม่เหมาะสมกับสื่อสารประเด็นทางศาสนาเท่าใดนัก แต่ถ้าหาก

มองย้อนกลับไปประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันออกก็จะพบว่ามิจิตรกรรมเพื่อศาสนาจำนวนไม่น้อยที่มีรูปลักษณะที่มีการใช้ลายเส้นเป็นหลัก รูปทรงที่ดูเรียบแบน และเน้นมีการเล่าเรื่องมากกว่าจะทำให้ดูสมจริง โดยรูปลักษณะเหล่านี้มักจะปรากฏอยู่ในจิตรกรรมไทย หรือภาพพิมพ์ญี่ปุ่น เป็นต้น ซึ่งรูปแบบของผลงานศิลปะดังที่ได้ยกตัวอย่างนี้ล้วนมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับการ์ตูนเป็นอย่างมาก และในปัจจุบันก็มีศิลปินร่วมสมัยไทยหลายท่านได้เลือกที่จะถ่ายทอดเรื่องราวทางศาสนามาถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะที่มีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ในผลงาน เช่น ยุริ เกนซากุ และทวี รัชนิกร เป็นต้น โดยผู้วิจัยเลือกที่จะศึกษาผลงานของศิลปินเพียง 1 ท่าน คือ

4.1 ทวี รัชนิกร ศิลปินผู้นำเสนอเรื่องราวของความเชื่อเรื่องภพภูมิ กฎแห่งกรรม และการเวียนว่ายตายเกิดในศาสนาพุทธ รวมทั้งประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย สื่อสารผ่านทางผลงานจิตรกรรมที่มีการดัดแปลงรูปร่างจนมีลักษณะคล้ายการ์ตูนได้อย่างเป็นเอกลักษณ์และน่าสนใจ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ยังศึกษาผลงานของศิลปินท่านอื่นที่มีรูปแบบหรือเนื้อหาใกล้เคียงกับศิลปินในบางกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้เห็นถึงการเปรียบเทียบและเป็นการยกตัวอย่าง

การใช้ลักษณะการ์ตูนในผลงานศิลปะร่วมสมัยของไทยนั้นมีความหลากหลายทั้งในด้านของรูปแบบและเนื้อหา ทั้งยังได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ซึ่งเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของผลงานที่มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างจากศิลปะแนวการ์ตูนของชาติอื่น จึงนับว่ามีประเด็นที่ควรค่าแก่การศึกษาว่าศิลปินไทยนั้นมีวิธีการใช้การลักษณะของการ์ตูนที่จัดว่าเป็นประยุกต์ศิลป์มาสร้างสรรค์และดัดแปลงให้กลายเป็นผลงานศิลปะร่วมสมัยที่มีคุณค่าในฐานะของวิจิตรศิลป์อย่างไรบ้าง

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อศึกษาแนวความคิด เทคนิค รูปแบบเนื้อหา ความหลากหลาย เอกลักษณ์ ทฤษฎี และอิทธิพลของศิลปินไทยที่ใช้ลักษณะของการ์ตูนในการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย

ขอบเขตการศึกษา

1. ศึกษาและวิเคราะห์เฉพาะผลงานของศิลปินไทยที่ใช้ลักษณะการ์ตูนในการสร้างสรรค์อย่างชัดเจน
2. เลือกศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของศิลปินไทยทั้งหมด 7 ท่าน โดยแบ่งกลุ่มจากเกณฑ์ทางเนื้อหาทั้งหมด 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มประเด็นทางสังคม กลุ่มประเด็นทางเพศ กลุ่มประเด็นทางศาสนา และกลุ่มประเด็นทางการเมือง
3. ศึกษาผลงานของศิลปินที่มีรูปแบบหรือเนื้อหาใกล้เคียงกับผลงานของศิลปินที่เลือกมาศึกษาในบางกลุ่มตัวอย่างเพื่อเป็นการเปรียบเทียบตัวอย่าง และแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของการใช้ลักษณะการ์ตูนในศิลปะร่วมสมัยของไทย

ขั้นตอนของการศึกษา

1. ศึกษาแนวความคิด ความเป็นมา และทฤษฎีต่างๆ ในการสร้างสรรค์การ์ตูน
2. รวบรวมและคัดเลือกศิลปินไทยที่ใช้ลักษณะการ์ตูนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย
3. แบ่งกลุ่มประเภทต่างๆ ของผลงานด้วยเกณฑ์เนื้อหา
4. คัดเลือกผลงานของศิลปินที่สามารถเป็นตัวแทนของแต่ละกลุ่มของที่ได้แบ่งไว้มาศึกษาอย่างเจาะลึก
5. ศึกษาผลงานของศิลปินที่สร้างสรรค์งานที่มีลักษณะเข้าข่ายในกลุ่มตัวอย่างที่ได้แบ่งไว้เพื่อเป็นการยกตัวอย่างและเปรียบเทียบ
6. ศึกษาแนวความคิด เทคนิค รูปแบบ เนื้อหา ทฤษฎี อิทธิพล วิธีการใช้ลักษณะการ์ตูนในการสร้างสรรค์
7. เรียบเรียงข้อมูลและสรุปเนื้อหา

วิธีการศึกษา

ทำการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ เกี่ยวกับรูปแบบ เนื้อหา วิธีเผยแพร่ การยอมรับจาก วงการศิลปะ รวมทั้งอิทธิพลและแรงบันดาลใจต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานศิลปะ ร่วมสมัยที่ใช้ลักษณะของการ์ตูน จากทฤษฎีการสร้างสรรค์และทฤษฎีสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง เช่น ทฤษฎียุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern), ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiotics), ทฤษฎีการหยิบยืม (Appropriation) และทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ และเทียบเคียงกับทฤษฎีการสร้างสรรค์การ์ตูน เช่น ทฤษฎีภาษาภาพ และทฤษฎีอารมณ์ขัน เป็นต้น โดยศึกษาจากสื่อที่หลากหลาย ได้แก่ หนังสือ วารสาร สื่อบัตร นิตยสาร บทความ แหล่งข้อมูลออนไลน์ และเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น



บทที่ 2

ความเป็นมาของการ์ตูนและการใช้ลักษณะการ์ตูนในศิลปะร่วมสมัย

2.1 นิยามและการให้ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูนนั้นถูกจัดให้อยู่ในประเภทหนึ่งของประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)⁶ และยังเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่ได้รับความนิยมและเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในทั่วทุกมุม โลกจนสามารถเรียกได้ว่าการ์ตูนนั้นเป็นสิ่งอย่างหนึ่งที่สามารถเข้าถึงผู้คนในทุกเพศทุกวัยได้เป็นอย่างดี แต่ถึงกระนั้นกลับพบว่างานวิจัยหรือการศึกษาอย่างจริงจังเกี่ยวกับการ์ตูนนั้นกลับมีจำนวนไม่มากนัก ผนวกกับการที่การ์ตูนมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน และการให้คำนิยามที่แตกต่างกันไป ทำให้การจำกัดความของคำว่า “การ์ตูน” ที่มีความชัดเจน กระชับ และสามารถเข้าใจได้ด้วยตัวอักษรนั้นคงจะดูไม่ใช่เรื่องง่าย งานวิจัยนี้จึงรวบรวมการให้ความหมายของการ์ตูนจากหลากหลายแหล่งที่มา ได้แก่

2.1.1 การให้ความหมายโดยพจนานุกรม

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายของคำว่า “การ์ตูน” ในฐานะของคำไทยเอาไว้ว่า

การ์ตูน ๑ น. ภาพล้อ, ภาพตลก, บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนให้รู้สึกขบขัน บางทีก็เขียนติดต่อกันเป็นเรื่องยืดยาว.

การ์ตูน ๒ น. ชื่อปลาทะเลขนาดเล็กทุกชนิดในสกุล *Amphiprion* วงศ์ *Pomacentridae* ลำตัวสั้นและแบนข้างสีเหลือง แสด หรือแดง บ้างมีส่วนบนรวมทั้งครีบหลัง

⁶ประยุกต์ศิลป์ คือ ศิลปะที่สร้างขึ้นหรือประดับตกแต่งเพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ ตัวอย่างเช่น การออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์ การออกแบบภาพประกอบหรือตัวอักษรที่ใช้ในการโฆษณา พาณิชยศิลป์เป็นศิลปะแขนงหนึ่งในกลุ่มศิลปะประยุกต์ คำว่าศิลปะประยุกต์นี้ใช้แบ่งประเภทของงานศิลปะเพื่อให้เห็นความแตกต่างไปจากลักษณะศิลปะประเภทวิจิตรศิลป์ ซึ่งคำนึงถึงสุนทรียภาพเป็นสำคัญ แต่ความแตกต่างอย่างแท้จริงของศิลปะทั้งสองประเภทนี้ไม่สามารถแบ่งแยกออกจากกันได้โดยเด็ดขาด

คำกล้ำ มักมีแถบสีขาวเด่นพาดขวางบนลำตัว ๑-๒ แนว แล้วแต่ชนิดหรือขนาดพอสัยตามแนวปะการังโดยเฉพาะอยู่กับดอกไม้ทะเลในลักษณะพึ่งพาสัยกันและกัน.⁷

และพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายไว้ว่า

การ์ตูน ๑ น. ภาพล้อ, ภาพตลก, บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนให้รู้สึกรำคาญขันหนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน ซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่อง ๆ มีคำบรรยายสั้น ๆ เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย.⁸

นอกจากนี้ยังมีพจนานุกรมที่แปลความหมายของคำว่า cartoon ในฐานะของคำศัพท์ภาษาอังกฤษเอาไว้ เช่น พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายเอาไว้ว่า

1. ภาพลายปรู ภาพต้นแบบที่จะถ่ายลงบนฝาผนังหรือพื้นอื่น ๆ เช่น การวาดภาพฝาผนังขนาดใหญ่ด้วยกลวิธีวาดภาพปูนเปียก ศิลปินอาจร่างภาพขนาดเท่าจริงที่จะวาดลงบนผนังลงบนกระดาษ ซึ่งสะดวกกว่าร่างลงบนผนัง แล้วใช้เข็มเจาะตามแนวเส้นที่ร่างบนกระดาษ จากนั้นนำไปทาบกับผนังแล้วใช้สาลีทำลูกประคบแตะฝุ่นหรือสีฝุ่นตบเบา ๆ ให้ผงถ่ายหรือสีฝุ่นนั้นผ่านรูที่เจาะไว้ไปติดกับฝาผนัง

2. การ์ตูน ภาพวาดเส้นที่มักจะเป็นไปในเชิงขบขัน หรือเปรียบเปรยเสียดสี หรือภาพวาดที่มีเรื่องราวต่อกันเป็นชุด งานวาดเส้นเหล่านี้เน้นหนักที่สาระเรื่องราวที่จะบอกแก่ผู้ดูมากกว่าที่แสดงแบบอย่างการวาดภาพอย่างวิจิตรบรรจง โดยทั่วไปแล้วมักวาดเป็นเส้นที่เรียบง่ายกว่าภาพวาดเส้นปรกติ การ์ตูนเหล่านี้มักให้ความบันเทิงแก่ผู้ดู แต่ก็มียุ้งบ้างที่มุ่งให้เป็นการ์ตูนสอนใจ และวิจารณ์สังคมหรือการเมือง⁹

⁷"พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525," (กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสถาน, 2538), 90.

⁸"พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ", (กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสถาน, 2546), 42.

⁹"พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน," (กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสถาน, 2541), 63.

พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะได้ให้ความหมายไว้ว่า

1. ภาพลายปรุภาพร่างพร้อมรายละเอียดหรืออาจจะเป็นภาพระบายสีขนาดเท่าของจริงที่ต้องการจะทำในงานจิตรกรรมของจริง ภาพวาดหรือระบายสีนี้ทำลงในกระดาษหนาซึ่งมีชื่อในภาษาอิตาเลียนว่า cartone อันที่มาจากคำศัพท์นี้ ซึ่งหมายถึงกระดาษที่ใช้วาด และหมายรวมไปถึงตัวภาพลายปรุด้วย ถ้าภาพต้นแบบนี้ใช้ในงานจิตรกรรมฝาผนังซึ่งส่วนมากจะเป็นภาพปูนเปียก เขาจะใช้กรรมวิธีตีตารางลงงานเพื่อสามารถถ่ายแบบลงบนฝาผนังให้ได้รูปลักษณ์ใกล้เคียงกับภาพต้นแบบมากที่สุด หรืออาจใช้กรรมวิธีปรุกระดาษต้นแบบเพื่อการลอกวาดลายจากต้นแบบลงบนฝาผนังก็ได้ แต่บางทีจิตรกรต้องการจะเก็บภาพต้นแบบที่ปราศจากตำหนิ เขาจะใช้การถ่ายลายต้นแบบลงบนกระดาษอีกแผ่น และนำกระดาษนี้ไปใช้ลอกภาพลงบนงานจริงอีกทีหนึ่ง ในงานจิตรกรรมฝาผนังนี้เขามักจะเก็บรักษาภาพการ์ตูนหรือภาพปรุนี้ไว้เพื่อใช้ศึกษาเปรียบเทียบคู่ไปกับการทำงานจิตรกรรมตัวจริง หรือในกรณีที่งานนี้มิได้ทำด้วยฝีมือของจิตรกร แต่เพียงผู้เดียว ภาพลายปรุก็สามารถช่วยนำทางให้กับผู้ช่วยจิตรกรได้ ภาพลายปรุนี้สามารถใช้ทั้งในงานผ้าทอหรือปักที่ใช้แขวนประดับผนัง หรือผ้าม่าน (Tapestries) งานหน้าต่างกระจกสี (Stained-glass Windows) งานโมเสก (Mosaic) หรืองานศิลปะประเภทที่ศิลปินเป็นผู้ออกแบบแต่ตัวของผลงานจริงอาจทำโดยช่างฝีมือ ตัวอย่างเช่น ช่างทออาจเป็นผู้ที่กระทำการทอผลงานจริงของผ้าม่านซึ่งได้รับการออกแบบโดยศิลปิน ตัวอย่างของภาพลายปรุของผลงานประเภทหลังจะเห็นได้จากภาพลายปรุฝีมือราฟาเอลสำหรับทอเป็นผ้าม่านเพื่อใช้ในโบสถ์ซิสทีน ซึ่งปัจจุบันอยู่ในพิพิธภัณฑสถานแห่งกรุงวาติกัน และอีกภาพอยู่ที่พิพิธภัณฑสถานวิกตอเรียและอัลเบิร์ตในกรุงลอนดอน

2. ภาพลายเส้นเชิงตลกล้อเลียน ซึ่งอาจเขียนขึ้นมาเป็นชุดติดต่อกันเป็นเรื่องราว จุดสนใจของงานวาดนี้เน้นที่เรื่องราวมากกว่ารูปแบบของสิ่งที่วาด ภาพชนิดนี้นิยมเขียนหรือวาดเป็นลายเส้นอย่างง่าย ๆ เพื่อจุดประสงค์ของความสนุกสนาน แต่บางครั้งก็อาจจะเพื่อเป็นการสอนแนะนำหรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเมืองหรือสังคมก็ได้¹⁰

¹⁰Ralph Mayer, "พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ," in พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ (กรุงเทพมหานคร: กรมวิชาการ, 2540), 145-47.

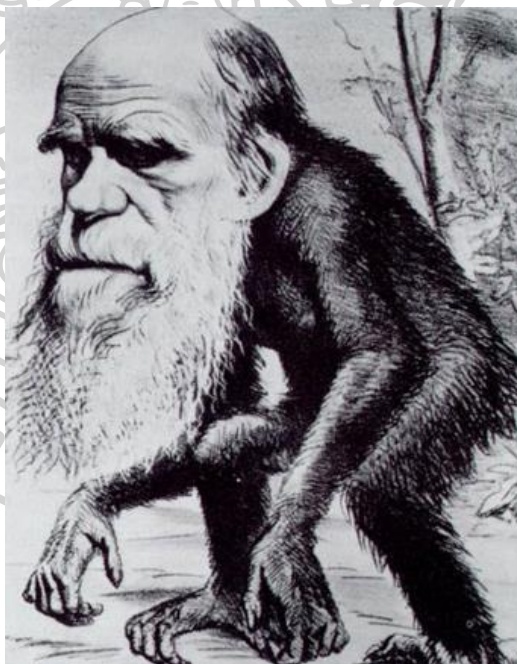
พจนานุกรม Webster's New Dictionary of the America Language, 2nd College Edition ได้อธิบายความหมายไว้เป็น 4 ข้อ ดังนี้

1) ภาพเขียน, ดังที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์, เป็นภาพล้อเลียน หรือแสดงสัญลักษณ์ มักจะเป็นในเชิงเสียดสี เหตุการณ์, สถานการณ์ หรือบุคคลที่อยู่ในความสนใจเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

2) ภาพร่างเท่าแบบจริงสำหรับภาพเขียนหรืองานออกแบบ เพื่อนำไปลอกลงพื้นที่จริง เช่น ผนังปูนเปียก (Fresco) หรือผ้า幔

3) A.ภาพเขียนตลกขบขัน มักมีคำบรรยายประกอบ B. ความหมายเช่นเดียวกับ comic strip

4) ความหมายเช่นเดียวกับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animated Cartoon)¹¹



ภาพที่ 1 ภาพการ์ตูนล้อเลียนชาร์ลส์ ดาร์วิน ว่าวิวัฒนาการมาจากลิง

ที่มา : MGR Online [นามแฝง], ย้อนเส้นทางชีวิต "ชาร์ลส์ โรเบิร์ต ดาร์วิน", เข้าถึงเมื่อ 31 สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/Science/ViewNews.aspx?NewsID=9520000015127>

¹¹ ศักดา วิมลจันทร์, อ่านการ์ตูนไป, 51-52.

และพจนานุกรม Oxford Advance Learner's Dictionary of Current English (1974) ได้ อธิบายความหมายได้ 2 ข้อ ดังนี้

- 1) ภาพวาดที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับเหตุการณ์ปัจจุบัน (โดยเฉพาะการเมือง) ในวิถีทาง ที่สนุกสนาน
- 2) ภาพร่างเท่าแบบจริงบนกระดาษ ใช้เป็นแบบจำลองสำหรับงานจิตรกรรม ลาย ฝ่าม่าน ภาพ ผนัง ภาพลายกระเบื้อง³ ภาพเคลื่อนไหว ที่ทำขึ้นโดยการถ่ายภาพจากภาพเขียนที่ ต่อเนื่องกัน เช่น การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ (VT) วาดภาพตัวแทน, Cartoonist (n.) ผู้วาดภาพการ์ตูน¹²

2.1.2 การให้ความหมายจากนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญ

สังเขต นาคไพจิตร อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม ได้ให้ความหมายว่า “การ์ตูน (Cartoon) มาจากคำ ภาษาอังกฤษว่า *Charta* ซึ่งหมายถึงกระดาษ เพราะสมัยนั้นการ์ตูนหมายถึงการวาดภาพลงบนผ้าใบ ขนาดใหญ่ บนฝ่าม่านหรือการเขียนลวดลายหรือภาพลงบนกระจกและโมเสก (Mosaic)”¹³

วรวิชญ เวชุนเคราะห์ ผู้สนใจศึกษาและนักสะสมการ์ตูนไทยได้ให้ความหมายว่า การ์ตูน มาจากคำภาษาอังกฤษว่า *Cartoon* มีความหมายเดิมคือ ภาพร่างในแผ่นกระดาษที่ศิลปินร่าง ขึ้นก่อนที่จะเขียนลงบนผลงานจริง คาดว่าคนไทยน่าจะเริ่มรู้จักคำนี้ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระ จุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว มีการก่อสร้างพระที่นั่งอนันตสมาคม ทางราชการได้ว่าจ้างสถาปนิกชาว อิตาลีเพื่อรังสรรค์จิตรกรรมภายในพระที่นั่งในหังดงาม ซึ่งภาพเขียนสีน้ำมันบนเพดานโดมประจำ ทิศต่าง ๆ นั้นถูกเขียนโดยช่างเขียนชาวอิตาลี ซึ่งก่อนเขียนจริงพวกเขาได้ร่างแบบลงบน แผ่นกระดาษซึ่งเรียกกันว่า “การ์ตูน” ช่างไทยซึ่งทำงานกับช่างเขียนฝรั่งจึงเรียกอุปกรณชนิดนี้ว่า “การ์ตูน” กันมาตั้งแต่บัดนั้น¹⁴

ศักดา วิมลจันทร์ นักวิชาการผู้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูนได้ ให้ความหมาย ของคำว่า “การ์ตูน” (Cartoon) ในความหมายเก่า ว่า Cartoon ในภาษาอังกฤษนั้นรับมาจากศัพท์

¹² *ibid.*, 52.

¹³ สังเขต นาคไพจิตร, การ์ตูน (มหาสารคาม: ภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2530), 1.

¹⁴ วรวิชญ เวชุนเคราะห์, ประวัติการ์ตูนไทย (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2548), 1.

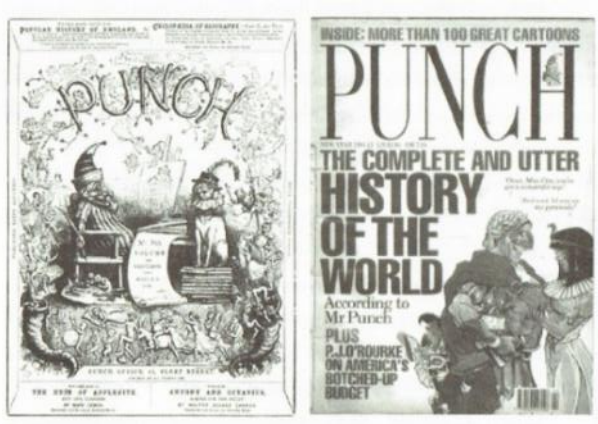
ภาษาฝรั่งเศสคำว่า carton ซึ่งรับมาจากภาษาอิตาลีคำว่า cartone ซึ่งรับมาจากภาษาละตินอีกทอดหนึ่งคือคำว่า Carta ซึ่งมีความแปลว่า กระดาษ หมายถึง ภาพร่างบนกระดาษก่อนที่จะนำไปถ่ายทอดลงสู่ผลงานจริง ใช้ในงานประเพณีจิตรกรรม งานฉักทอผ้าไหม และภาพลายกระเบื้อง (Mosaic) เป็นต้น

การ์ตูนนั้นก็เริ่มก้าวเข้าสู่ความหมายใหม่ในปี ค.ศ. 1843 เมื่อนิตยสารพังก์ (Punch) ซึ่งเป็นได้นำเอาประเด็นของการประกวดภาพเขียนปูนเปียก (Fresco) เพื่อประดับในรัฐสภาหลังใหม่ในอังกฤษ มาสร้างเป็นการ์ตูนของตนเองเพื่อล้อเลียนเหตุการณ์ในครั้งนั้น และในเวลาต่อมาก็ ได้ลงตีพิมพ์ “การ์ตูน” ในลักษณะนี้ต่อกันไปอีก 6 ฉบับ จนทำให้การ์ตูนเล่ามีความหมายใหม่ว่ากลายเป็น “ภาพล้อเลียน” ตามความเข้าใจของสังคมในยุคต่อมาในที่สุด¹⁵



ภาพที่ 2 ภาพการ์ตูน (ภาพร่าง) ของราฟาเอล ชื่อ *Entombment of Christ* ในยุคเรนาซองส์
ที่มาภาพ : ศักดา วิมลจันทร์, อ่านการ์ตูนไป (กรุงเทพมหานคร: พื้นฐาน, 2551), 55.

¹⁵ ศักดา วิมลจันทร์, อ่านการ์ตูนไป, 52.



ภาพที่ 3 นิตยสารพั้งช์ (Punch) ปี ค.ศ. 1843

ที่มาภาพ : สักดา วิมลจันทร์, *อ่านการ์ตูนใบ้* (กรุงเทพมหานคร: พื้นฐาน, 2551), 57.

ประยูร จรรยาวงศ์ นักเขียนการ์ตูนชื่อดังของไทยได้มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการ์ตูนทำนองว่า อันที่จริงแล้วนั้นคนเราแทบจะทุกคนมีความเป็นนักเขียนการ์ตูนอยู่ในตนเองอยู่แล้ว โดยมีใจความว่า

การ์ตูน คือ ภาพที่แทนภาพใช่ ๆ ใช่ ๆ ภาพไม่เหมือนของจริง จะเป็นคน สัตว์ หรือ สิ่งของอะไรก็ตาม ที่มันวิกลจริตผิดไปจากจากภาพธรรมดา ซึ่งทุกคนผมเชื่อว่าเขียนได้ และเขียนได้อย่างง่ายดายด้วย ส่วนจะเขียนออกมาอย่างอาชีพนั้นก็อีกเรื่องหนึ่ง เดี่ยวนี้จะเขียนเล่นๆ ออกมาเพราะรู้สึกอยากเขียนละก็ เขียนได้ทุกท่าน¹⁶

ความคิดเห็นในส่วนนี้ของประยูร จรรยาวงศ์ นั้นมีความน่าสนใจอยู่ไม่น้อยทีเดียว เพราะหากจะพิจารณาถึงภาพเขียนในถ้ำของมนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์กับภาพเขียนอย่างง่ายในวันเด็กของมนุษย์นั้นจะพบว่ามีความคล้ายคลึงกันอย่างมาก ซึ่งคู่มือลักษณะของการ์ตูนที่สื่อสารด้วยลายเส้นอย่างง่าย ก่อนที่มนุษย์จะสามารถสื่อสารกันด้วยภาษาพูดเสียอีก จึงพอสามารถกล่าวได้ว่าการสื่อสารด้วยภาพนั้นเป็นรูปแบบการสื่อสารชนิดแรก ๆ และฝังอยู่ในสัญชาตญาณของมนุษย์ แต่เมื่อมนุษย์เริ่มเติบโตและเรียนรู้วิธีการอื่น ๆ ในการสื่อสาร จึงก็ดูเหมือนกับการสื่อสารด้วยภาพในวัยเด็กของมนุษย์นั้นกลับได้รับการให้ความสำคัญที่ลดน้อยลง

¹⁶ ibid., 50.



ภาพที่ 4 ผลงานภาพวาดของเด็ก ซึ่งมีความเป็นการ์ตูนโดยธรรมชาติ
ที่มา : webmaster [นามแฝง], ผลงานภาพวาดของนักเรียนบ้านศิลปะ, เข้าถึงเมื่อ 1 สิงหาคม 2560,
เข้าถึงได้จาก <http://www.weekendhobby.com/art/webboard/question.asp?id=4>

จะเห็นได้ว่าพจนานุกรมฉบับต่าง ๆ ที่ให้ความหมายที่ไม่ได้ตรงกันเสียทีเดียว และยัง
สั้นเกินกว่าที่จะอธิบายนิยาม ความเป็นมา หรือคุณลักษณะของการ์ตูนให้ทุกคนสามารถเข้าใจได้
อย่างชัดเจน และการให้ความหมายจากนักวิชาการและสถาบันต่าง ๆ นั้นก็มีความแตกต่างกัน ซึ่ง
อาจเป็นเพราะการ์ตูนนั้นมีลักษณะที่หลากหลาย มีประวัติศาสตร์ที่ยาวนานและคลุมเครือ อีกทั้ง
การที่การ์ตูนเป็นสื่อที่ถูกแสดงด้วยภาพเป็นหลัก จึงเป็นการยากที่พจนานุกรมหรือนักวิชาการจะ
สามารถอธิบายถึงความหมายของการ์ตูนออกมาเป็นตัวอักษรให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้อย่างชัดเจน
ทั้งนี้ในการศึกษาว่าการ์ตูนคืออะไรนั้น ผู้ศึกษามีความจำเป็นต้องศึกษาถึงการให้ความหมายจาก
หลากหลายแหล่งที่มา รวมทั้งเข้าไปศึกษาการ์ตูนในรูปแบบต่าง ๆ อย่างเจาะลึกจึงจะสามารถเข้าใจ
ถึงความหมายของการ์ตูนได้อย่างชัดเจนได้

2.1.3 คำที่มีความหมายคล้ายคลึงกับการ์ตูน

2.1.3.1 Comic (คอมิกส์)

สังเขป นาคไพจิตร ได้อธิบายความหมายของ *Comics* เอาไว้ว่า

Comic หมายถึง ภาพชวนขัน โดยมีภาพเป็นชุด ๆ มีถ้อยคำบรรยาย ประกอบตามเนื้อเรื่อง แต่เดิมเนื้อเรื่องชวนขันเป็นส่วนใหญ่ ปัจจุบันเนื้อเรื่องอาจเป็นแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรม สงคราม ผจญภัย เป็นต้น ภาพชวนขันส่วนใหญ่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ จึงเรียกภาพเหล่านี้ว่า Comics Strips และเมื่อมีการรวบรวมจัดพิมพ์เย็บเล่มเรียกว่า Comics books หรือ Funnies¹⁷

และศูนย์พัฒนาหนังสือ ของกรมวิชาการ ได้อธิบายความหมายของคำนี้ไว้ว่า “Comic เป็นภาพลักษณะที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องราว มีคำบรรยาย มีบทสนทนาในภาพแต่ละภาพ ลักษณะของภาพออกมาในเชิงการ์ตูนที่ไม่เน้นความจริงตามกายวิภาค อันเป็นลักษณะเดียวกับ Cartoon”¹⁸

นอกจากนี้ยังมี สกอตต์ แมคคลาวด์ (Scott McCloud) ผู้ทำการศึกษาเกี่ยวกับคอมิกส์อย่างจริงจัง ได้อธิบายความหมาย ของ Comic ไว้ในหนังสือ *Understanding Comics The Invisible Art* ได้อย่างละเอียดและน่าสนใจว่า “คอมิกส์ (น.) 1. รูปและภาพนิ่งที่วางข้างๆ กัน และมีความต่อเนื่องกันอย่างจงใจ และตั้งใจ มีเป้าหมายเพื่อสื่อข้อมูลบางอย่างและสร้างสุนทรียะให้กับผู้อ่าน”¹⁹

ซึ่งก่อนหน้านี้มีคนให้ความหมายคำนี้อย่าง วิลลี่ ไอส์เนอร์ (Will Eisner) ได้ใช้คำว่า Sequential Art (ศิลปะที่มีความต่อเนื่อง) ในการอธิบายคอมิกส์ ซึ่งอาจจะดูเป็นการให้ความหมายในวงกว้างมากเกินไป เพราะลักษณะของศิลปะที่มีความต่อเนื่องนั้นอาจจะทำให้นึกไปถึงภาพยนตร์หรืออะนิเมชัน (Animation) ได้ เพียงแต่ว่าภาพยนตร์และอะนิเมชันนั้นใช้งานต่อเนื่องที่มีเงื่อนไขของเวลาเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยใช้วิธีการฉายแต่ละเฟรมลงไปในพื้นที่เดียวแต่คนละช่วงเวลา ต่างจากคอมิกส์ที่ใช้การวางเฟรมของแต่ละเหตุการณ์ลงบนพื้นที่ต่างกันจนเกิดความต่อเนื่อง แต่กระนั้นหากนำฟิล์มของภาพยนตร์หรืออะนิเมชันมาวางดู ก็จะพบว่ายังมีลักษณะเป็นคอมิกส์ที่ดำเนินต่อเนื่องกันอย่างซ้ำมาก²⁰

¹⁷ สังเกต นาคไพจิตร, การ์ตูน 5.

¹⁸ ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ, การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย, 7.

¹⁹ Scott McCloud, *Understanding Comics the Invisible Art*, trans. อิชฎีวรพันธุ์ และเมธาวิ กิตติอาภรณ์พล (กรุงเทพมหานคร: คอร์ปอเรชั่น โฟร์ดี, 2559), 9.

²⁰ *ibid.*, 7-8.



ภาพที่ 5 ภาพที่อธิบายถึงการที่นำม้วนฟิล์มภาพยนตร์นั้นมีลักษณะเป็นคอมิกส์ที่เดินเรื่องช้ามาก
 ที่มาภาพ : Scott McCloud, *Understanding Comics The Invisible Art*, แปลโดยชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์
 และเมธาวิ กิตติอาภรณ์พล (กรุงเทพมหานคร: คอร์ปอเรชั่นโฟร์ดี, 2559), 8.

นอกจากนี้สกอตต์ แมคคลาวด์ยังได้กล่าวไว้ว่าการสื่อสารด้วยภาพที่มีความต่อเนื่อง
 เช่นนี้มีมาตั้งแต่สมัยโบราณกาล เช่น *Bayeux tapestry* พรมผืนยาวที่ฝรั่งเศสผลิตขึ้นเพื่อบอกเล่า
 เรื่องราวของการรบของชาวนอร์เวย์ ซึ่งภาพสามารถอ่านเป็นเรื่องราวได้จากซ้ายไปขวา โดย
 แสดงออกตามลำดับเวลาและปรากฏผู้สหายตาของเราได้ทั้งหมดในครั้งเดียว โดยไม่จำเป็นต้องมีเส้น
 ขอบแบ่งขึ้นลำดับเหตุการณ์²¹ หรือกระทั่งม้วนบันทึกภาพยาว 36 ฟุต ชื่อ *แปดควางเล็บเสือ (8 deer
 Tiger's Claw)* ที่บันทึกเรื่องราวของวีรบุรุษทางการทหารและการเมือง ชุดเรียงต่อกัน สามารถอ่าน
 ได้จากซ้ายไปขวา เป็นรูปซิกแซก²²

²¹ *ibid.*, 12-13.

²² *ibid.*, 10-11.



ภาพที่ 6 ภาพ *Bayeux tapestry* พรหมพื้นขาวที่ใช้การเล่าเรื่องด้วยภาพที่ต่อเนื่องกัน
 ที่มา : Xiaochen Yang [นามแฝง], *Several scenes from the Bayeux Tapestry*, เข้าถึงเมื่อ 15
 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com/pin/377598749977448910/>



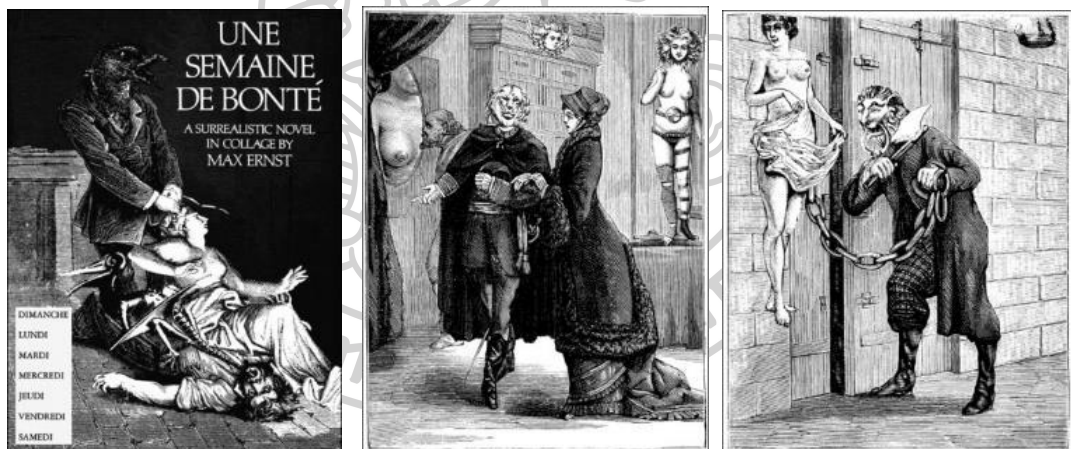
ภาพที่ 7 บันทึกรูปภาพชาว *แปดดวงเล็บเสือ* ที่มีลักษณะการเล่าเรื่องคล้ายคอมิกส์
 ที่มา : Mixtec Codices, *Realms of the Sacred in Daily Life*, เข้าถึงเมื่อ 15 กรกฎาคม 2560, เข้าถึง
 ได้จาก <http://lib.uci.edu/sites/all/exhibits/meso/mixtec2.htm>

นอกจากนี้ในยังมีศิลปินในยุคอื่นที่สร้างผลงานศิลปะในสื่อแต่ก็มีวิธีการสื่อสาร
 คล้ายคลึงกับคอมิกส์อยู่ดั่งเช่น ลิน วอร์ด (Lynd Ward) ที่ใช้ภาพพิมพ์แกะไม้ในการเล่าเรื่องต่อ ๆ
 หรือแม้กระทั่งศิลปินชื่อดังในลัทธิศิลปะเหนือจริง (Surrealism) อย่าง แมกซ์ เอิร์นส (Max Ernst) ก็
 ยังมีผลงานในรูปแบบของเรื่องเล่าตัดต่อ (Collage) ในผลงานชุด *A Week of Kindness* ซึ่งเป็นชุด
 ภาพจำนวน 182 ที่มีเรื่องราวที่เรียงร้อยต่อกัน²³

²³ *ibid.*, 18-19.



ภาพที่ 8 ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้ของลิน วอร์ด ซึ่งมีเรื่องราวที่เชื่อมต่อกัน
 ที่มา : mikulpepper [นามแฝง], Lynd Ward, เข้าถึงเมื่อ 15 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก
<https://shrineodreams.wordpress.com/2013/02/02/lynd-ward/>



ภาพที่ 9 ภาพผลงานชุด *A Week of Kindness* ของแม็กซ์ เอิร์นส ซึ่งแต่ละภาพมีความต่อเนื่องกัน
 ที่มา : Discuss Art [นามแฝง], Max Ernst "A Week of Kindness", เข้าถึงเมื่อ 15 กรกฎาคม 2560,
 เข้าถึงได้จาก http://www.all-art.org/art_20th_century/ernst_Max1.html

2.1.3.2 Caricature (ภาพล้อ)

เช่นเดียวกับคำว่า การ์ตูนและคอมิกส์ ที่จะพบได้ว่ามีสถาบันหรือนักวิชาการได้ให้ความหมายที่หลากหลายและแตกต่างกัน ดังเช่น ศูนย์พัฒนาหนังสือ ของกรมวิชาการ ได้อธิบายว่า

เป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากคำว่า Caricare หมายถึงภาพล้อเลียนแสดงถึงการเปรียบเทียบ เปรย เสียดสี เยาะเย้ย ถากถาง หรือให้ดูขบขัน โดยเน้นจุดค้อยหรือจุดเด่นของใบหน้า บุคลิกลักษณะให้ผันแปรไปจากธรรมชาติที่เป็นจริง ซึ่งส่วนมากมักใช้เป็นภาพล้อทางการเมือง บุคคลสำคัญที่มีชื่อเสียง เป็นต้น²⁴

สังเขต นาคไพจิตร ได้อธิบายว่า

Caricature เป็นศัพท์มาจากภาษาอิตาลีว่า Caricatura แปลว่าบรรทุหรือบรรจุ The Encyclopedia Americana ได้ความหมายของ Caricature ไว้ว่า หมายถึงภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ขำ โดยการเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกินความจริง แต่ไม่มีความประสงค์ที่จะแสดงการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดเป็นจุดสำคัญ เช่น วาดเขียนรูปคอยาว หรือรูปร่างสูงเก้งก้าง แต่ก็สามารถดูออกทันทีว่าเป็นใครหรืออะไร เพราะผู้วาดยังคงลักษณะเดิมไว้ Caricature พบมากในหนังสือพิมพ์ คือมักวาดประชดประชันสังคม โดยเฉพาะทางการเมือง จนบางครั้งเรียก Caricature ว่าการ์ตูนการเมือง²⁵

พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ (แปลจาก A Dictionary of Art Terms and Techniques) ได้ให้ความหมายของไว้ว่า Caricature ไว้ว่า

ภาพล้อ ภาพวาดที่ใช้ล้อเลียนหรือเสียดสี วาดในลักษณะตัดทอนทำให้รูปลักษณะ บุคลิกผิดส่วนออกไป เช่น เน้นลักษณะเด่นเฉพาะตัวของบางคนให้มากเกินความจริง รวมทั้งเน้นในจุดอื่นเช่น ชนชั้นทางสังคมหรือสถาบันต่าง ๆ ภาพล้อใช้เป็นเครื่องมือปลุกความรู้สึกนึกคิด ก่ออารมณ์ตอบโต้ให้แก่ผู้ดูตั้งแต่อารมณ์ขันเบา ๆ จนกระทั่งถึงความรู้สึกโกรธแค้นรุนแรง เป็นวิถีทางในการสร้างภาพประกอบเรื่องที่ได้ผลดี เป็นเครื่องมือที่ดีที่ใช้ในการวิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นในเรื่องของสังคม ศาสนาและการเมือง งานภาพล้อส่วนใหญ่ในปัจจุบันมักใช้กรรมวิธีพิมพ์ภาพแกะลายเส้น ซึ่งมักจะเป็นภาพเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งในหลายแง่มุม ภาพ

²⁴ ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ, การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย, 7-8.

²⁵ สังเขต นาคไพจิตร, การ์ตูน 4.



ภาพที่ 10 ภาพล้อนายทหารท่านหนึ่งกับพระเยซูที่ปรากฏฝาผนังค่ายทหารโรมัน
ที่มาภาพ : สักดา วิมลจันทร์, อ่านการ์ตูนไป (กรุงเทพมหานคร: พื้นฐาน, 2551), 65

และใน *Webster's New World Dictionary of the American Language, 2nd College Edition* ได้อธิบายความหมายของ Caricature ไว้ว่า

ภาพล้อเลียนเสียดสี, มีความหมายในเชิงนิรุกติศาสตร์ว่า “บรรทุก/บรรจุเกินขนาด” อันมีที่มาจากรากศัพท์ภาษาฝรั่งเศสว่า Caricatur ซึ่งรับมาจากภาษาอิตาเลียน Cacicare อีกทอดหนึ่ง ซึ่งแปลว่าบรรทุก/บรรจุ (to load) หรือทำให้เกินจริง (Exaggerate)

1) ภาพ หรือการเลียนแบบบุคคล ลีลาทางวรรณกรรม ซึ่งจุดเด่น หรือลีลาท่าทางถูกทำให้เกินจริง เพื่อล้อเลียนเสียดสี

2) การกระทำ หรือศิลปะในการทำเช่นนั้น

3) ความคล้าย หรือการเลียนแบบที่บิดเบือนเสียดจนน่าหัวเราะ²⁶

จะเห็นได้ว่าการให้ความหมายและรูปแบบของ Cartoon, Comics และ Caricature นั้นใกล้เคียงกันมากจึงทำให้คนส่วนใหญ่เข้าใจและเรียกทั้งสามสิ่งรวมกันว่าการ์ตูนไปโดยปริยาย หรือในบางบริบทก็เข้าใจกันว่า Comics และ Caricature นั้นเป็นแขนงหนึ่งของ Cartoon ก็ได้

²⁶ สักดา วิมลจันทร์, อ่านการ์ตูนไป, 52.

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการ์ตูนนั้นมีการให้ความหมายที่ค่อนข้างหลากหลายมาก แต่ในความเข้าใจของสังคมไทยนั้น คนไทยส่วนมากจะเข้าใจการ์ตูนในความหมายของภาพล้อเพื่อความบันเทิง ตลกขบขันมากกว่าที่เข้าใจการ์ตูนในฐานะของภาพร่างซึ่งเป็นหนึ่งในกระบวนการทางศิลปะ และความเข้าใจในรูปแบบนี้ของคนไทยยังส่งอิทธิพลไปสู่การเรียกขานสิ่งอื่นด้วยเช่น ปลาการ์ตูน ปลาทะเลที่มีสีสันฉูดฉาด ดูน่ารักน่าชัง และชวนตลกขบขัน ซึ่งดูพ้องกับความเข้าใจในความหมายของการ์ตูนในบริบทของสังคมไทยอีกด้วย อีกทั้งปลาการ์ตูนในภาษาอังกฤษเรียกว่า Clownfish ที่สามารถแปลตรงตัวเป็นภาษาไทยได้ว่า ปลาตัวตลก ซึ่งสอดคล้องกับความรู้สึกต้องการให้ดูตลกขบขันของการ์ตูนได้เป็นอย่างดี

2.1.3.3 Illustration (ภาพประกอบ)

คำว่า Illustration หมายถึง ภาพประกอบ ในภาษาอังกฤษแปลว่า “to make light, to explain” ซึ่งหมายถึง การทำให้แจ่มแจ้ง โดยมนุษย์เรานั้นมีรูปภาพเพื่อการสื่อสารมาตั้งแต่โบราณ ซึ่งภาพเหล่านี้ก็ประกอบไปด้วยความหมายหรือข้อความแฝงเอาไว้ เพื่อสื่อสารในสิ่งที่วัจนภาษาไม่สามารถถ่ายทอดออกมาได้ทั้งหมด โดย จูดี คัทเลอร์ (Judy Citler) ผู้กำกับของ *America Illustrators Gallery* ได้ให้คำจำกัดความของภาพประกอบเอาไว้ดังนี้

ภาพประกอบ คือ ภาพที่ใช้ร่วมกับข้อความ

ภาพประกอบ คือ งานศิลปะที่มีจุดประสงค์เพื่อการผลิตในจำนวนมาก

ภาพประกอบ คือ ภาพเขียนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของสังคมหรือวัฒนธรรมต่าง ๆ

ภาพประกอบ คือ ภาพที่แสดงออกถึงความต้องการทางจิตใจและความพึงพอใจ

ภาพประกอบ คือ ภาพบันทึกที่สามารถสะท้อนถึงผู้อ่านในแต่ละยุคสมัยได้

ภาพประกอบ คือ ศิลปะที่มีความหมายในตัวมันเอง และมีความคงทนต่อการผ่านไป

ของการเวลา

จึงสามารถสรุปได้ว่า ภาพประกอบคือ “งานศิลปะที่มีการผลิตซ้ำเป็นจำนวนมากผ่านทางสื่อ และมีความเกี่ยวข้องกับสังคม โดยเป็นการบันทึกข้อมูลไว้ด้วยภาพ และสามารถสื่อสารความคิดนั้นออกมาได้”²⁷

ด้วยปัจจัยที่ว่า “ภาพ” นั้นเป็นหนึ่งในภาษาของมนุษย์ที่สามารถสื่อสารได้ในวงกว้าง ไม่มีกำแพงทางด้านภาษาดังเช่นภาษาพูดหรือเขียน ภาพจึงถือได้ว่าเป็นเครื่องมือในการสื่อสารชนิดแรก ๆ ของมนุษย์ก็เป็นได้ ดังจะสังเกตได้จากภาพเขียนในถ้ำของมนุษย์ยุคหินจนต่อมาในช่วง 3,200 ปีก่อนคริสตกาล มนุษย์ก็เริ่มพัฒนาภาพเหล่านั้นให้กลายเป็นอักษรภาพในยุคแรก และมาเป็นอักษรเสียดโรคลิฟฟิคของอียิปต์ในช่วง 1,200 ปีก่อน คริสตกาล ด้วยสาเหตุนี้จึงอาจจะนับได้ว่า ภาพประกอบนั้นอาจจะมีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่าจิตรศิลป์ก็ได้ แต่ถึงกระนั้นภาพประกอบในปัจจุบันก็ถูกมองว่าเป็นเครื่องมือในการสื่อสารอย่างหนึ่งมากกว่าที่จะเป็นผลงานจิตรศิลป์ ดังเช่นภาพพิมพ์ในยุคสมัยแรกก็ถูกมองว่าเป็นสื่อที่ผลิตมาเป็นจำนวนมาก มากกว่าที่จะมองว่าเป็นผลงานศิลปะเช่นกัน แต่ในบางกรณีภาพประกอบก็ได้รับการยอมรับในเชิงคุณค่าให้เป็นจิตรศิลป์ด้วยเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น ผลงานของนอร์แมน ร็อกเวล (Norman Rockwell) เป็นต้น



ภาพที่ 11 ภาพประกอบ เป็นเครื่องมือในการสื่อสารอย่างหนึ่ง

ที่มา : tuping [นามแฝง], "ไมยราพสะกดทัพ" เกือบจะเลิกวาดภาพประกอบหนังสือเพราะนิทานเรื่องนี้, เข้าถึงเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2560, เข้าถึงได้จาก <http://tongsu-tuping.blogspot.com/2011/04/blog-post.html>

²⁷ อากิยามา ทาคาชิ, ภาพประกอบศึกษา = *Illustration Studies*, trans. มะลิฉัตร เอื้ออนันท์ (กรุงเทพมหานคร: คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2559), 12.

2.2 ประเภทของการ์ตูน

การ์ตูนนั้นสามารถแบ่งประเภทได้อย่างกว้างขวาง ทั้งเกณฑ์ทาง รูปแบบ เนื้อหา หรือ เกณฑ์อื่น ๆ โดยมีนักวิชาการหรือผู้ที่มีความเข้าใจเกี่ยวกับการ์ตูนได้แบ่งประเภทของการ์ตูน เอาไว้ด้วยเกณฑ์ต่าง ๆ ดังนี้

2.2.1. เกณฑ์ทางเนื้อหา

มีนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการ์ตูนเช่น สังเกต นาคไพจิตร และ วรวิชญ เวชุนุเคราะห์ ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนด้วยเกณฑ์ทางเนื้อหาได้หลายประเภทดังนี้

1) การ์ตูนนิทาน มีทั้งเรื่องที่เป็นตำนานหรือนิทานดั้งเดิม และเรื่องราวที่แต่งขึ้นมา ใหม่เช่น นิทานพื้นบ้านหรือตำนานเล่าขานเรื่องที่แปลหรือดัดแปลงจากเรื่องต่างประเทศ²⁸ เรื่อง จักร ๆ วงศ์ ๆ หรือเรื่องราววรรณคดีไทย



ภาพที่ 12 ภาพตัวอย่างของการ์ตูนนิทาน ที่มีหลากหลายรูปแบบ

ที่มาภาพ : วรวิชญ เวชุนุเคราะห์, ประวัติการ์ตูนไทย (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2548), 8.

²⁸ สังเกต นาคไพจิตร, การ์ตูน 43.

2) การ์ตูนตลกขบขัน เป็นภาพที่ให้อารมณ์ขัน แทรกตามหน้านิตยสาร เพื่อลดความเคร่งเครียดของนักอ่านที่ต้องอ่านเรื่องหนัก ๆ หรือยาวมาก²⁹ บางทีก็เขียนเล่มรวมออกเป็นรายสัปดาห์ รายเดือนหรือรายปีก็



ภาพที่ 13 ภาพตัวอย่างของการ์ตูนขบขัน
ที่มาภาพ : เอ๊ะ [นามแฝง], มหาสนุก 28, 1320 (7-23 สิงหาคม 2559): 23.

3) การ์ตูนล้อสังคม (Gag Cartoon) มักเป็นภาพในเชิงภาพล้อ (Caricature) โดยนักเขียนการ์ตูนภาพล้อโดยเฉพาะ นิยมพิมพ์ในหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร³⁰ มักมีเนื้อหาที่ล้อเลียนเสียดสี ความเป็นไปต่าง ๆ ของสังคม

²⁹ วรวิษณุ เวชานุเคราะห์, ประวัติการ์ตูนไทย 2.

³⁰ กรมวิชาการ, การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา กรมการศาสนา, 2534), 11.



ภาพที่ 14 ภาพตัวอย่างการ์ตูนล้อสังคม

ที่มาภาพ : meeboo [นามแฝง], อะไรก็ ไซฟอน.. การ์ตูนการเมือง ชัย ราชวัตร, เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.oknation.net/blog/meeboo/2012/10/28/entry-1>

4) การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon, Caricature) เป็นภาพล้อเลียนการทำงานของนักการเมือง มีผลต่อผู้ถูกอ้างอิงทั้งทางบวกและทางลบ มักจะพบเห็นตามหน้าหนังสือพิมพ์รายวันและรายสัปดาห์³¹

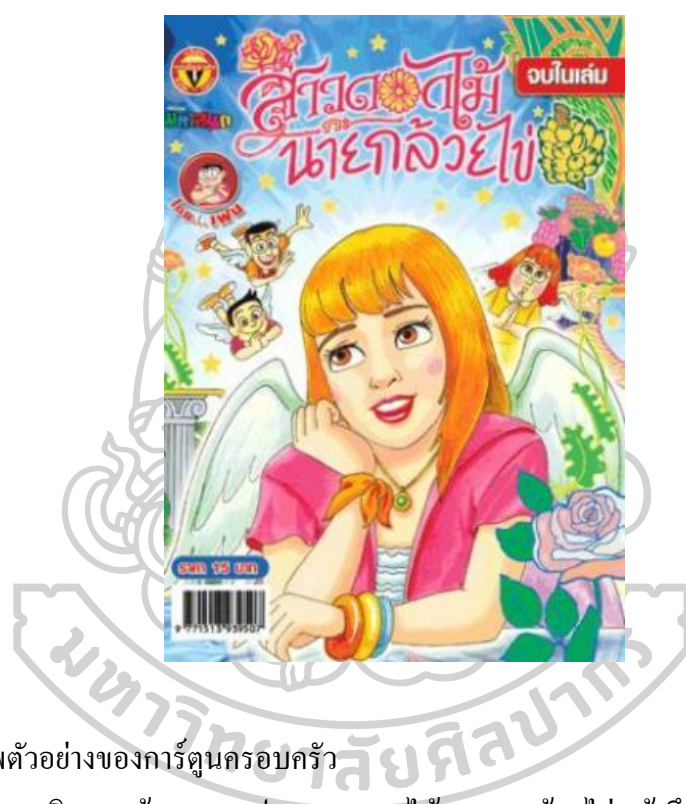


ภาพที่ 15 ภาพตัวอย่างการ์ตูนการเมือง

ที่มาภาพ : sertsak [นามแฝง], ดีคนนอก ดีกินใน... มีใครช่วย?, เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <https://sertsak.wordpress.com/tag/การ์ตูนล้อการเมือง>

³¹ วรวิชัย เวชบุรุษ, ประวัติการ์ตูนไทย 3.

5) การ์ตูนครอบครัว เป็นหนังสือการ์ตูนที่อ่านได้ทุกเพศทุกวัย มีเล่มเดียวอ่านได้หมดทุกคนในครอบครัว คือ ตั้งแต่เด็กที่อ่านหนังสือไม่ได้ ดูแต่รูป ไปจนถึงคุณปู่ คุณย่า คุณตา คุณยาย จึงเรียกว่าการ์ตูนครอบครัว อีกประการหนึ่งตัวแสดงในการ์ตูนประเภทนี้มักเป็นสมาชิกในครอบครัวเดียวกัน แนวความคิดนี้แต่เดิมนักเขียนการ์ตูนไทยได้มาจากการ์ตูนฝรั่ง ต่อมาเพิ่มเติมเนื้อหาสาระเข้าไปจนกลายเป็นการ์ตูนไทยเต็มตัว การ์ตูนครอบครัวมักจะมีกำหนดออกที่แน่นอน เช่นออกเป็นรายเดือน³²



ภาพที่ 16 ภาพตัวอย่างของการ์ตูนครอบครัว
ที่มาภาพ : hKS"8'กินแกงส้ม [นามแฝง], สาวดอกไม้แก่นายกล้วยไข่, เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <https://www.siamzone.com/board/view.php?sid=1176243>

6) การ์ตูนผจญภัย เป็นการ์ตูนแบบมีพระเอกกับผู้ร้าย มีหลายแนวเรื่อง เช่น แนววิทยาศาสตร์ แนวลึกลับมหัศจรรย์ แนวชีวิตเสร์้า โลกไซเบอร์ มีแทบทุกรส³³ การ์ตูนประเภทนี้นั้นเน้นที่ความสนุกสนานและความน่าตื่นเต้นของเนื้อเรื่อง และมีกลุ่มเป้าหมายหลักที่เป็นผู้ชาย

³² ibid., 6.

³³ ศักดา วิมลจันทร์, อ่านการ์ตูนไป, 58.



ภาพที่ 17 ภาพตัวอย่างการ์ตูนผจญภัย

ที่มาภาพ : patstudio [นามแฝง], อัสวินสยาม Siam knight illustrations & Comic, เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://patstudio.exteen.com/page/2>

7) การ์ตูนเพื่อทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยากร และอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ และศาสนา เป็นต้น³⁴



ภาพที่ 18 ภาพตัวอย่างการ์ตูนเพื่อการศึกษา

ที่มาภาพ : carousal [นามแฝง], การ์ตูนชุดความรู้ ชุดรู้รอบตัวแสนสนุก, เข้าถึงเมื่อ 19 สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก www.bloggang.com/viewblog.php?id=carousal&date=14-07-2012&group=2&gblog=1704

³⁴ สังเกต นาคไพจิตร, การ์ตูน 44.

2.2.2 เกณฑ์ทางรูปแบบ

เป็นที่ทราบกันดีว่าการ์ตูนนั้นมีรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งลักษณะการเล่าเรื่อง ความยาวของเนื้อเรื่อง จำนวนของการตีพิมพ์ หรือประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ โดยมีนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการ์ตูนเช่น สังเกต นาคไพจิตร, วรวิชญ เวชณุเคราะห์, แรนดอล พี. แฮร์ริสัน, ศักดา วิมลจันทร์ และปยุต เงากระจ่าง เป็นต้น ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนด้วยเกณฑ์ทางรูปแบบได้หลายประเภทดังนี้

- 1) การ์ตูนช่องเดียวจบ คือการ์ตูนที่สามารถสื่อสารภายในช่องเดียวหรือหน้าเดียวจบ อาจจะมีคำพูดหรือไม่ก็ได้
- 2) การ์ตูนหลายช่อง คือการ์ตูนที่ใช้ช่องตั้งแต่สองช่องขึ้นไปในการสื่อสาร มีการเรียงลำดับสายตาในการอ่านเพื่อเข้าใจเนื้อเรื่องก่อนหลัง มักจบในหน้าเดียว
- 3) การ์ตูนเรื่องสั้น คือการ์ตูนที่เขียนเป็นเรื่องสั้น เขียนยาวติดต่อกันหลายอ่าน จะสามารถจบในตอนหรือต่อไปยังตอนอื่น ๆ ก็ได้



ภาพที่ 19 ภาพการ์ตูนเรื่องสั้นชุด *บรีอ!* *น่ากลัวก็ไม่บอก* ซึ่งเขียนเป็นเรื่องสั้นจบในตอน
ที่มาภาพ : Rage [นามแฝง], อ่านบรีอก่อนนอน..., เข้าถึงเมื่อ 20 สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก

<http://www.soccersuck.com/boards/topicstore/1123221>

4) การ์ตูนเรื่องยาว คือการ์ตูนที่เขียนเป็นเนื้อเรื่องยาวติดต่อกันหลายตอน หรือมีการเย็บเล่มรวมเป็นฉบับ มักที่เนื้อเรื่องที่ยืดยาวและชวนให้ติดตามอ่านต่อไปในฉบับถัดไป



ภาพที่ 20 ภาพการ์ตูน *One Piece* ซึ่งตีพิมพ์เป็นเล่มต่อกัน
ที่มาภาพ : Khairul Nizam [นามแฝง], One Piece Anime Manga - Cover 37 - 48, เข้าถึงเมื่อ 23 สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com/pin/207587864044853788/>

5) การ์ตูนล้อเลียน (Caricature Cartoon) เป็นการ์ตูนที่เขียนในเชิงล้อเลียนบุคคลให้ดูตลกขบขัน โดยวาดบุคลิกลักษณะให้เกินความจริง³⁵

6) ภาพประกอบบทความหรือนวนิยาย (Illustration) เป็นภาพเขียนเหตุการณ์บางตอนของบทความหรือเนื้อเรื่องในนวนิยายแทรกไว้ตามท้องเรื่องเพื่อนำเน้นหรือช่วยอธิบายเหตุการณ์³⁶

7) ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) หมายถึง การทำการ์ตูนให้เป็นภาพยนตร์ โดยการวาดการ์ตูนลงบนแผ่นใสแล้วถ่ายเป็นภาพยนตร์ให้มีลักษณะเคลื่อนไหวเหมือนชีวิตจริง³⁷

³⁵ กรมวิชาการ, การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย 11.

³⁶ วรวิษณุ เวชกุลเคราะห์, ประวัติการ์ตูนไทย 2-5.

³⁷ กรมวิชาการ, การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย 11.



ภาพที่ 21 ภาพของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง *Despicable Me*
 ที่มาภาพ : JunaStung [นามแฝง], คุณรู้จักมินเนียนแค่ไหน?, เข้าถึงเมื่อ 23 สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้
 จาก <http://my.dek-d.com/stungk/supertest/?id=40965>

8) การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon) หมายถึงการ์ตูนที่ใช้ในการโฆษณาชวนเชื่อ
 ในตัวสินค้าของตน ลักษณะการ์ตูนอาจเป็นรูป 2 มิติ หรือหุ่นรูปปั้นการ์ตูน 3 มิติ³⁸

9) สินค้าการ์ตูน (Cartoon Product) คือ การ์ตูนในสื่อปลีกย่อยอื่น ๆ บัตรอวยพร เครื่อง
 เขียน โปสเตอร์ เสื้อผ้า เครื่องประดับ เสื้อยืด กระเป๋า หมวก สบู่ กล่องอาหารกลางวัน ผ้าปูที่นอน³⁹

10) เกมสการ์ตูน ด้วยความจำกัดของหน่วยความจำที่ใช้บรรจุเกมส์ในสมัยก่อนนั้น มี
 ค่อนข้างจำกัด จึงทำให้รูปแบบของเกมส์นั้นนำลักษณะของการ์ตูนที่มาสสร้างเป็นตัวละคร สิ่งของ
 และสถานที่ เพื่อความสวยงาม ดึงดูดใจและเหมาะสมกับความจุของผลิตภัณฑ์บรรจุเกมส์ใน
 สมัยก่อน

2.3 ประวัติของการ์ตูน

การ์ตูนนั้นมีหลากหลายทางด้านความหมาย รูปแบบ และแหล่งที่มา ทำให้ยากที่จะระบุ
 อย่างชัดเจนว่าการ์ตูนนั้นมีที่มาจากที่ไหนหรือเมื่อไหร่ อีกทั้งความไม่ชัดเจนด้านขอบเขตทาง
 ลักษณะของการ์ตูน ทำให้การระบุให้ชัดเจนว่าผลงานชิ้นไหนเป็นการ์ตูนหรือไม่นั้นก็เป็นไปได้ด้วย
 ยากเช่นกัน

³⁸ ibid., 12.

³⁹ ศักดา วิมลจันทร์, อ่านการ์ตูนไป, 60-61.

หากย้อนกลับไปศึกษาประวัติศาสตร์ศิลป์ ก็จะพบรูปแบบของงานศิลปะที่คล้ายคลึงกับลักษณะของการ์ตูนอยู่ไม่น้อย เช่น ภาพเขียนในถ้ำลาสโกซ์ (Lascaux) ในประเทศฝรั่งเศสซึ่งเป็นภาพเขียนตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ของมนุษย์ถ้ำในยุคหินเก่า (Paleolithic) เมื่อราว 200,000 – 13,000 ปีก่อนคริสตกาล ซึ่งเป็นการสื่อสารอย่างง่ายในสมัยนั้น มีลักษณะเป็นภาพเขียนสีสันสดใส เช่น ภาพควายไปซัน ม้า และกวาง ดูสัดส่วนเหมือนจริง แต่ภาพมนุษย์กลับเขียนด้วยภาพลายเส้นง่าย ๆ คล้ายการ์ตูนก้านไม้ขีด⁴⁰



ภาพที่ 22 ภาพเขียนจากถ้ำ ลาสโกซ์ (Lascaux)

ที่มาภาพ : Diane Malavolti, Lascaux Cave paintings, เข้าถึงเมื่อ 20 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com/pin/231372499586206973/>

ภาพเขียนในถ้ำลักษณะนี้ยังสามารถพบได้ตามแหล่งประวัติศาสตร์ของมนุษย์หลายที่ในโลก รวมทั้งในประเทศไทยด้วย เช่น ถ้ำผีหัวโต ในจังหวัดกระบี่ ที่ปรากฏเป็นภาพคนที่มีการเขียนรายละเอียดที่แตกต่างกัน มีการแต่งตัวไม่ซ้ำกัน บ้างเคลื่อนไหว บ้างอยู่นิ่งเฉย ภาพสัตว์ประเภท นก ไก่ ปลา ปลาหมึก จระเข้ และภาพเครื่องมือเครื่องใช้ เช่น แห อวน และเรือ เป็นต้น ภาพเขียนเหล่านี้เขียนด้วยสีแดง น้ำตาลแดง สีดำ และสีเหลือง มีทั้งแบบระบายเงาทึบ (Silhouette) แบบ โครงร่างรอบนอก (Outline)

⁴⁰นิพนธ์ แจ่มดวง ... [และคนอื่น ๆ], การ์ตูน : โลกใบใหญ่ของความรักและจินตนาการ (กรุงเทพมหานคร: โครงการสื่อการ์ตูนเพื่อการพัฒนาสุขภาพทางจิตวิญญาณ, 2548), 17.



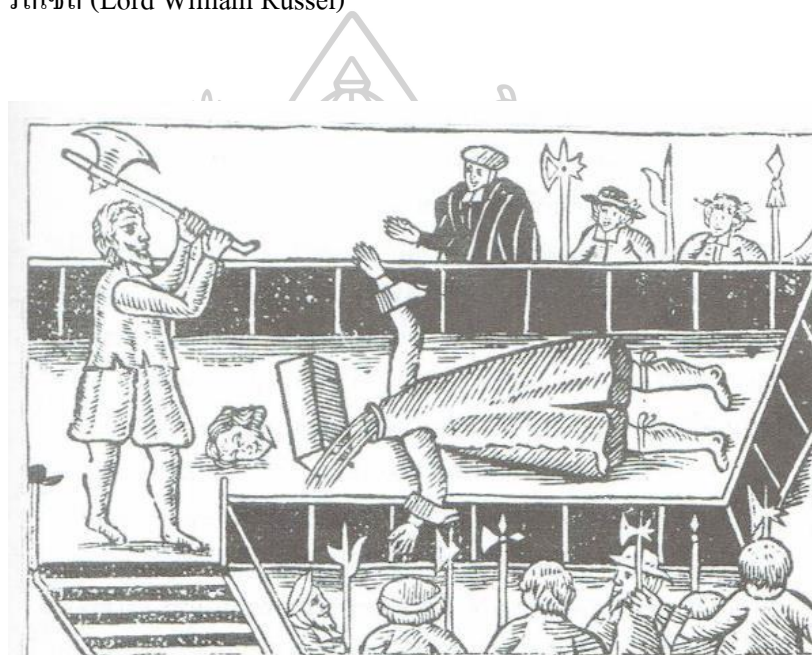
ภาพที่ 23 ภาพเขียนในถ้ำผีหัวโต จังหวัดกระบี่
ที่มาภาพ : ไม่ปรากฏนามผู้เขียน, ถ้ำผีหัวโต, เข้าถึงเมื่อ 20 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก
<http://www.era.su.ac.th/Rockpainting/south/phihuoto/index.html>

ภาพเขียนเหล่านี้นี้อาจไม่ได้พุ่งประเด็นไปที่ความสุนทรีย์หรือความงามเท่าใดนัก แต่เป็นการสื่อสาร จดบันทึกเรื่องราวหรือความเชื่อต่าง ๆ เสียมากกว่า เช่น ภาพที่แสดงถึงความหลายชนิดของปลา ปลาชนิดที่กินได้ หรือปลาที่หายาก หรือเกี่ยวข้องกับพิธีกรรมในการหาปลาอีกด้วย⁴¹

ถึงแม้ว่าเราจะไม่สามารถเรียกภาพเขียนตามผนังถ้ำเหล่านี้ว่าเป็นการ์ตูนได้อย่างเต็มปากเต็มคำก็ตาม แต่ด้วยลักษณะของภาพเขียนเหล่านี้ที่ดูเรียบง่าย ลดทอน และคัดแปลงรายละเอียด เพื่อง่ายต่อการเขียนและการทำความเข้าใจมากกว่าที่จะเน้นการแสดงออกแบบปัจเจกบุคคล รวมทั้งการนำเสนอในลักษณะของสัญลักษณ์ ที่ใช้สื่อสาร จดบันทึก หรือพิธีกรรมต่าง ๆ นั้นทำให้ภาพเขียนตามผนังถ้ำมีหลาย องค์ประกอบที่ดูคล้ายคลึงกับการ์ตูนในยุคปัจจุบัน จนพอจะสามารถเรียกได้ได้ภาพเขียนเหล่านี้ อาจจะเป็นการ์ตูนยุคแรก ๆ ของมนุษยชาติได้

⁴¹ ไม่ปรากฏนามผู้เขียน, "ถ้ำผีหัวโต," <http://www.era.su.ac.th/Rockpainting/south/phihuoto/index.html>.

มนุษย์ค่อย ๆ พัฒนารูปแบบการสื่อสารที่คล้ายคลึงกับการ์ตูนนี้มาอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งเกิดการพัฒนารั้งยิ่งใหญ่เมื่อมีเทคโนโลยีการตีพิมพ์และการตลาดเข้ามาเกี่ยวข้อง เริ่มต้นจากในประเทศอังกฤษ ช่วงศตวรรษที่ 17 การ์ตูนในยุคนั้นถูกผลิตจากการใช้บล็อกไม้พิมพ์ ลายเส้นลงบนกระดาษหรือผ้าขนาดใหญ่ที่เรียกว่า *บรอดชีต (broadsheet)* ที่มีจุดประสงค์เพื่อบันทึกเรื่องราวทางศาสนาและสังคมในสมัยนั้น เช่น เหตุการณ์ประหารชีวิตหมู่ที่มีทั้งการแขวนคอและการเผามากกว่าหมื่นชีวิต ณ กรุงลอนดอน หรือจะเป็นภาพของประหารชีวิตด้วยการตัดคอของ ลอร์ดวิลเลียม รัสเซล (Lord William Russel)



ภาพที่ 24 ภาพแสดงการประหาร ลอร์ดวิลเลียม รัสเซล ณ กรุงลอนดอน ปี ค.ศ. 1683

ที่มาภาพ : ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, ตามหาคำการ์ตูน (กรุงเทพมหานคร: มติชน, 2546.), 17.

ภาพลายเส้นเหล่านี้ถูกเผยแพร่สู่สาธารณชนด้วยการจำหน่าย ซึ่งมีประชาชนมากมาย ต้องการซื้อภาพการบันทึกเหตุการณ์ครั้งนี้นักเป็นเป็นที่ระลึก ภาพเหล่านี้มักมีคำบรรยายใต้ภาพหรือบอลูน (ช่องไว้สำหรับบรรจุตัวอักษรเพื่อแสดงคำพูด) รวมทั้งมีการใช้เส้นแสดงความเร็ว (Speedline) ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ล้วนเป็นลักษณะที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนในยุคปัจจุบัน ซึ่งคุณภาพของภาพลายเส้นเหล่านี้จะมีมาตรฐานไม่เท่ากัน และส่วนมากก็คุณภาพไม่ค่อยดีนัก ด้วย

เหตุผลที่ภาพเหล่านี้สร้างมาเพื่อความบันเทิง การค้า และยังบรรจุเรื่องราวที่เป็น โศกนาฏกรรมลงไป อีกจึงทำให้การ์ตูนถูกมองว่าเป็นศิลปะชั้นต่ำตั้งแต่เริ่มแรก⁴²

ต่อมาในศตวรรษที่ 18 วิลเลียม โฮการ์ท (William Hogarth) ได้พัฒนาการ์ตูนของตนเอง เองทั้งในค่ายของเทคนิคที่ใช้การแกะสลักลงบนแผ่นทองแดงแล้วใช้กรดสกดแล้วตามด้วยการลงหมึก (Engraving) และในด้านเนื้อหาที่มักจะสร้างผลงานที่มีผู้คนแสดงออกหลากหลายอารมณ์ ให้ได้เกิดการตีความและมีเนื้อหาล้อเลียนเสียดสี สะท้อนเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม เช่น ภาพเกี่ยวกับศีลธรรม ความน่าขันของผู้คน และความ โง่เขลาของยุคสมัยนั้น รวมทั้งมีแทรกข้อความประกอบภาพอีกด้วย ถึงแม้ว่าผลงานของเขายังไม่ได้ใช้ลายเส้นเรียบง่ายเหมือนกับการ์ตูนที่เราคุ้นชินก็ตาม



ภาพที่ 25 ภาพพิมพ์ *A Rake's Progress* ของวิลเลียม โฮการ์ท

ที่มาภาพ : ไม่ปรากฏนามผู้เขียน, Hogarth, *A Rake's Progress*, เข้าถึงเมื่อ 21 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จ าก <https://www.khanacademy.org/humanities/monarchy-enlightenment/britain-18c/britain-ageof-revolution/a/hogarth-a-rakes-progress>

⁴² ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, ตามหาการ์ตูน (กรุงเทพฯ :: มติชน, 2546), 17.

ต่อมาเจมส์ กิลเรย์ (James Gillray) เขาเริ่มเขียนภาพล้อเลียนลามไปถึงนักการเมืองและราชวงศ์ เช่น ภาพล้อเลียนของนโปเลียนในเหตุการณ์ปฏิวัติฝรั่งเศส หรือภาพล้อเลียนเพื่อการต่อต้านสงคราม



ภาพที่ 26 ภาพ *john bull's process* ของเจมส์ กิลเรย์ ที่สะท้อนเรื่องราวของทหารผ่านศึก
ที่มาภาพ : Paul Gravett, *Frames Of Reference: The Progress Of British Comics*, เข้าถึงเมื่อ 21
กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก http://www.paulgravett.com/articles/article/frames_of_reference

จอร์จ ครูกแช็งก์ (George Cruikshank) นิยมล้อเลียนเรื่องราวของความไร้มนุษยธรรมที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ด้วยกัน โดยการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีการตีพิมพ์ เผยแพร่ผลงานของเขาลงในนิตยสาร ซึ่งประสบความสำเร็จในแง่ของการเผยแพร่ในวงกว้างเป็นอย่างมาก และต่อมาในปี ค.ศ.1832 ในกรุงปารีส ชาลิสส์ ฟิลลิปพอน (Chaeles Phillipon) ออกนิตยสาร *La Charivari* ที่ตีพิมพ์ภาพล้อเลียนการเมืองในสมัยนั้น ซึ่งไม่ได้เล่าเรื่องราวเฉพาะในฝรั่งเศสอีกต่อไป แต่ภาพล้อเลียนนั้นล้อเลียนไปจนถึงราชวงศ์และการเมืองของประเทศอื่น ๆ ในยุโรปด้วย⁴³

⁴³ *ibid.*, 23-25.



ภาพที่ 27 ภาพล้อเลียนราชสำนักพระเจ้าจอร์จที่ 4 ของจอร์จ ครูกแซ็งค์
ที่มาภาพ : Pat Sanftner, A pair of broad bottoms by William Heath, เข้าถึงเมื่อ 21 กรกฎาคม 2560,
เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com/pin/400538960589819449/>

ต่อมาในปี ค.ศ. 1843 การ์ตูนนั้นก็เริ่มก้าวเข้าสู่ความหมายใหม่ จากการประกวด
ภาพเขียนปูนเปียก (Fresco) เพื่อประดับในรัฐสภาหลังใหม่ในอังกฤษ ภาพร่างหรือการ์ตูนที่ถูกส่ง
มาเข้าร่วมประกวดดังกล่าวได้นำมาจัดแสดงให้ชาวลอนดอนได้ชมกัน และนิตยสาร *พังก์ซ์ (Punch)*
ซึ่งเป็นนิตยสารแนวล้อเลียนเสียดสีในเวลานั้น ได้นำเอาประเด็นของนิทรรศการนี้มาสร้างเป็น
การ์ตูนของตนเอง 6 ภาพ ซึ่งล้วนแต่เป็นภาพล้อเลียน เสียดสีนิทรรศการครั้งนี้ในแง่มุมต่าง ๆ เช่น
การ์ตูนหมายเลข 1 ซึ่งเป็นภาพคนพิการใส่เสื้อผ้าซอมซ่อมาดูนิทรรศการครั้งนี้ และมีคำบรรยายได้
ภาพว่า “Shadow and Substance (เงาและเลือดเนื้อ)” หมายถึงความฝันกับความจริง ซึ่งได้เสียดสีถึง
ความหุหุระ โอ้อ้อของการนิทรรศการครั้งนี้ซึ่งจะขัดแย้งกับความเป็นจริงที่ผู้คนในสังคมที่ต่าง
อดอยากปากแห้ง ทั้งนี้ นิตยสาร *พังก์ซ์* สร้างศิลปะล้อเลียนมากมาย เช่น จอห์น ลีช (John Leech)
และจอห์น เทนนีล (John Tenniel) จากนั้นการ์ตูนและภาพล้อเลียนเริ่มกระจายออกจากอังกฤษและ
ฝรั่งเศส ไปยังประเทศอื่นในยุโรป อเมริกา ญี่ปุ่น และเอเชีย⁴⁴

⁴⁴ ibid., 25.



ภาพที่ 28 ภาพ *Shadow and Substance* การ์ตูนล้อเลียนจากนิตยสาร *พังก์ซ์ (Punch)*
ที่มาภาพ : สักดา วิมลจันทร์, อ่านการ์ตูนไป (กรุงเทพมหานคร: พื้นฐาน, 2551), 8.

2.3.1 ประวัติการ์ตูนยุโรป

ในประเทศอังกฤษปี ค.ศ.1873 การ์ตูนเรื่อง *แอลลาย สลอปเปอร์ ฮาล์ฟ ฮอลิเดย์ (Ally Sloper's Half Holiday)* ถูกยกย่องว่าเป็นการ์ตูนเรื่องแรกของโลกที่มีตัวละครและการดำเนินเรื่องที่ชัดเจน โดยมีตัวละครเอกชื่อ *อเล็กซานเดอร์ สลอปเปอร์* ที่เป็นตัวแทนของคนชนชั้นแรงงานที่ตรากตรำทำงานหนักเพื่อหาเงินมาร่ำสุราอยู่เรื่อยไป ถูกตีพิมพ์ครั้งแรกในปี ค.ศ.1871 ในนิตยสาร *จูดี (Judy)* ของกิลเบิร์ต คาลซีล การพัฒนาของการ์ตูนยังคงมีต่อไปเรื่อย ๆ แต่เนื้อหาของการ์ตูนนั้นยังคงเห็นเรื่องราวของชนชั้นแรงงานอยู่ ทำให้การ์ตูนถูกมองว่าเป็นศิลปะชั้นต่ำ ซึ่งสวนทางกับยอดขายที่ดีขึ้นเรื่อย ๆ

ในปี ค.ศ. 1900 ตลาดของการ์ตูนผู้ชายเริ่มอึมครึมลง รูปแบบการผลิตการ์ตูนในสมัยนั้นมุ่งกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นเยาวชนมากขึ้น โดยการใส่จินตนาการลงไปมากขึ้นปรับเนื้อหาให้สนุกสนานและตลกมากยิ่งขึ้น ลดคำบรรยายลง ทำให้หน้าปกมีสีสันที่โดดเด่นสะดุดตามากขึ้นและที่สำคัญคือ การปรับให้มีราคาที่ถูกลงจนเยาวชนสามารถตัดสินใจซื้อได้ไม่ยากเย็นนัก โดยในช่วงปี ค.ศ. 1935-1965 นั้นถือเป็นยุคทองของการ์ตูนตลกสำหรับเด็กเป็นอย่างมาก มีนักเขียนการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จอย่าง เดวิด ลอว์ (David Law) ได้สร้างสรรค์ผลงานชุด *Dennis the Menace* ซึ่งเป็นการ์ตูนตลกเจ็บตัวแนวเด็กผู้ชายออกมา⁴⁵

⁴⁵ ibid., 27-32.



ภาพที่ 29 ภาพการ์ตูนเรื่อง *Ally Sloper's Half Holiday* ในปี ค.ศ.1873

ที่มาภาพ : ymgeisydd [นามแฝง], and if you've read Ally Sloper's I'll leave you to work out why, เข้าถึงเมื่อ 22 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <http://www.bookdrum.com/books/tipping-the-velvet/12832/bookmark/95208.html>



ภาพที่ 30 ภาพการ์ตูนเรื่อง *Dennis the Menace*

ที่มาภาพ : kazoop [นามแฝง], FOOTBALL THEME IN BRITISH HUMOUR COMICS TO CELEBRATE EURO 2012 (DAY 14), เข้าถึงเมื่อ 22 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <http://kazoop.blogspot.com/search/label/Football%20Theme%20in%20British%20Humour%20Comics?updated-max=2012-06-22T07:07:00-07:00&max-results=20&start=10&by-date=false>

ในช่วงราวปี ค.ศ. 1940-1970 ลายเส้นการ์ตูนแบบเรียบง่ายที่มุ่งเน้น ที่จะกลุ่มเยาวชน นั้นเริ่มหายไป ลายเส้นและเนื้อหาถูกปรับเปลี่ยนให้ดูจริงจัง น่าเชื่อถือและดูเหมือนจริง (Realistic) มากยิ่งขึ้น เนื้อหาที่เป็นที่นิยมมักจะเกี่ยวข้องกับการ โดคโชน ผจญภัย จนเรียกได้ว่ายุคนี้เป็นยุคสมัย แห่งการ์ตูนผจญภัยอย่างแท้จริง การ์ตูนที่มีชื่อเสียงอย่างมากในยุคนี้ เช่น *แตงแตงผจญภัย (The Adventure od Tintin)* ที่เขียน โดยจอร์จ เรมี (George Remi) ที่ใช้นามปากกาว่าแอร์เซ่ (Herge) ซึ่ง เป็นการ์ตูนที่เล่าเรื่องการผจญภัยของแตงแตงและผองเพื่อน ไปทั่วทุกมุม โลก แม้กระทั่งออกไป ในอวกาศ มีเทคนิคการเล่าเรื่องสนุกสนานและขบขัน แฝงนัยยะของการแบ่งแยกเพศและเผ่าพันธุ์ เอาไว้ นอกจากนี้แตงแตงผจญภัยนั้นกลายเป็นต้นกำเนิดของการใช้ลายเส้นคมชัด (clear line) ที่ใช้ การตัดเส้นชัดเจนและ ไม่มีการเกลี่ยสีแสงเงาซึ่งต่อมากลายเป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้การ์ตูนยุโรป แตกต่างจากการ์ตูนอเมริกา⁴⁶



ภาพที่ 31 ภาพการ์ตูนเรื่อง *แตงแตงผจญภัย*

ที่มาภาพ : Sara Fagiani, *The Adventures of Tintin*, เข้าถึงเมื่อ 22 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก

<https://www.pinterest.com/pin/522347256758187842/>

⁴⁶ *ibid.*, 33-35.

ต่อมาในราวปี ค.ศ.1960-1990 การ์ตูนที่ตีพิมพ์ลงสู่หน้ากระดาษได้รับความนิยมที่น้อยลง เพราะการมาถึงของเทคโนโลยีอย่างโทรทัศน์ที่สามารถเจาะใจเด็กในยุคสมัยนั้นได้มากกว่า และเร็วกว่า การ์ตูนอังกฤษจึงเลือกที่จะผูกกับอุตสาหกรรมอื่น ๆ เช่น รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และวิดีโอเกมส์ บ้างก็เลือกที่จะปรับเปลี่ยนแนวเรื่องให้เจาะกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นวัยรุ่นและผู้ใหญ่มากขึ้น ให้มีเนื้อหาที่รุนแรง และล้าจินตนาการมากขึ้น เช่น นิตยสาร 2000 AD ได้ตีพิมพ์เรื่อง *จ๊อดเดรดด์ (Judge Dredd)* การ์ตูนแนวผจญภัยที่เล่าเรื่องของหน่วยปราบปราม ที่เป็นทั้งผู้พิพากษา ลูกขุนและเพชรฆาตในคนเดียวกัน ซึ่งเป็นเนื้อที่ค่อนข้างรุนแรงมากในสมัยนั้น หรือนิตยสาร Deadline ได้ตีพิมพ์เรื่อง *แทงค์เกิร์ล (Tank Girl)* การ์ตูนที่ใช้คำโปรยว่า “สาวที่จะทำให้ซูเปอร์แมนต้องถอดกางเกงใน” เรื่องราวของวีรสตรีศรีษะ โส้นผู้ต่อสู้อย่างบ้าระห่ำ การเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ทำให้การ์ตูนนั้นเปลี่ยนจากเรื่องสำหรับเด็กกลายเป็นเรื่องของผู้ใหญ่อีกครั้ง⁴⁷



ภาพที่ 32 ภาพการ์ตูนเรื่อง *จ๊อดเดรดด์ (Judge Dredd)* ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงมาก
ที่มาภาพ : Fleetway [นามแฝง], Judge Dredd Annual HC (1981-1990 UK) comic books, เข้าถึงเมื่อ
22 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://www.mycomicshop.com/search?TID=630591>

⁴⁷ *ibid.*, 38-44.

2.3.2 ประวัติการ์ตูนอเมริกา

หากการ์ตูนอังกฤษนั้นพัฒนามาจากภาพล้อ การ์ตูนอเมริกานั้นดูจะต่างออกไปเพราะเดิมโตมาจากการ์ตูนตีพิมพ์รายวันในหนังสือพิมพ์หรือที่เรียกกันว่าคอมิกส์ทริป (Comicstrip) โดยในช่วงปี ค.ศ. 1929 ด้วยสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำของอเมริกา ประชาชนชาวอเมริกาจึงต้องการความบันเทิงที่เป็นชนชั้นเดียวกับพวกเขา การ์ตูนแนวซูเปอร์ฮีโร่ของชนชั้นล่างจึงอย่าง ป๊อปปาย (Popeye) จึงถือกำเนิดขึ้น ตัวการ์ตูนกะละสีกล้ามใหญ่ที่ชอบกินผักโขมเป็นชีวิตจิตใจและคอยต่อกรกับเหล่าธรรมนี้ ถูกตีพิมพ์ครั้งแรกในการ์ตูนช่องชุด *Thimble Theatre* ในปี ค.ศ. 1929 โดยเป็นผลงานเขียนของ Elzie Crisler⁴⁸

ในช่วงปี ค.ศ. 1934 การ์ตูนอเมริกานั้นจำเป็นต้องตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ก่อนถึงจะสามารถรวมเล่มออกมาขายได้ จนเกิดการเปลี่ยนแปลงเมื่อพันตรีมัลคอล์ม วิลเลอร์ นิโคลสัน (Malcolm Wheeler-Nicholson) ได้ออกการ์ตูนแบบรวมเล่มอย่าง *New Fun Comics* และปี ค.ศ. 1937 ก็ออกการ์ตูนรวมเล่มอย่าง *Detective Comics* หรือที่เราู้จักกันดีในชื่อ *DC Comics* ในปัจจุบัน จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของตัวการ์ตูนในตำนานนาม *บุรุษเหล็ก ซูเปอร์แมน (Superman)*



ภาพที่ 33 ตัวการ์ตูน *ซูเปอร์แมน* ถูกตีพิมพ์ครั้งแรกในหนังสือ *Action Comics* ปี ค.ศ. 1938
 ที่มาภาพ : Maurice Fine [นามแฝง], *Comics Unmasked*, เข้าถึงเมื่อ 22 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <http://nonbeige.com/culture/comics-unmasked-uks-biggest-comic-book-exhibition>

⁴⁸ *ibid.*, 44-45.

ซูเปอร์แมนนั้นเปรียบเสมือนแสงสว่างแห่งความยุติธรรม เปรียบดังภาพสะท้อนของ “พระบุตร” ที่ส่งมาจากแดนสวรรค์เพื่อมาช่วยมนุษย์โลก คู่ตรงกันข้ามกับ *อัศวินรัตติกาล* *แบทแมน* ซึ่งปรากฏตัวครั้งแรกในนิตยสาร *Action Comics* ในปีเดียวกัน *แบทแมน* นั้นเป็นวีรบุรุษด้านมืดที่ ออกปฏิบัติการยามค่ำคืน ในชุดค้างคาว ทั้งคู่ออกผจญความยุติธรรมอย่างเป็นทางการ โดยทั้งสองนั้นเป็นตัวละครขวัญใจประชาชนของ *DC Comics* มาจนถึงปัจจุบัน⁴⁹

ต่อมาในปี ค.ศ.1939 คู่แข่งสำคัญของ *DC Comics* อย่าง *มาร์เวล คอมิกส์* (*Marvel Comics*) ได้ตีพิมพ์ฉบับแรก และได้เผยแพร่ตัวละครชื่อดังของค่ายอย่างกับต้นอเมริกาใน ค.ศ.1941 และในช่วงที่สงครามโลกครั้งที่สองจบลง การ์ตูนแนวผจญภัย อาชญากรรม หรือสยองขวัญได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจนสามารถเรียกได้ว่าเป็นยุคทองของการ์ตูนคอมิกส์เลยทีเดียว⁵⁰



ภาพที่ 34 ภาพการ์ตูน *อะเมซซิ่งสไปเดอร์แมน* เป็นการ์ตูนสร้างชื่อให้กับมาร์เวล คอมิกส์ ที่มาภาพ : Marvel [นามแฝง], *Amazing Spider-Man* (1963 1st Series) comic books, เข้าถึงเมื่อ 23 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://www.mycomicshop.com/search?TID=78991>

⁴⁹ *ibid.*, 49-50.

⁵⁰ *ibid.*, 57.

มาร์เวล คอมิกส์ (Marvel Comics) นั้นมีแกนนำสำคัญอย่าง แสตน์ ลี (Stan Lee) ทำหน้าที่บรรณาธิการ และ แจ็ค เคอร์บี้ (Jack Kirby) ทำหน้าที่เป็นผู้วาด ได้ร่วมกันสร้างสรรค์ซูเปอร์ฮีโร่ ออกมาอย่างมากมาย เช่น *สี่กายสิทธิ์ (The Fantastic Four)* กลุ่มผู้มีพลังพิเศษที่ช่วยพิทักษ์โลกแต่ก็มีปัญหาครอบครัวดังเช่นสามัญคนทั่วไป หรือ *ไอ้แมงมุม (Spider Man)* วีรบุรุษขวัญใจมหาชนที่ต้องพบเจอกับปัญหามากมายทั้งด้านครอบครัว เพื่อนฝูง หน้าที่การทำงาน หรือแม้กระทั่งความรัก จะสังเกตได้อย่างชัดเจนว่าตัวละครในยุคมีชีวิตคล้ายคลึงชีวิตชาวอเมริกาในช่วงเวลานั้นเป็นอย่างมาก เพื่อให้เข้าถึงใจผู้บริโภคให้ได้มากที่สุด เพราะในสมัยนั้นการ์ตูนที่คู่แข่งสำคัญอย่าง โทรทส์นั ์ ภาพยนตร์ และวิดีโอเกมส์เป็นต้น ทั้งนี้ก็เพื่อต่อลมหายใจของการ์ตูนเองด้วย

จะเห็นได้ว่าในยุคต่อมามีสื่อออกมาแข่งพื้นที่ตลาดของการ์ตูนมากมาย การ์ตูนจึงจำเป็นต้องพัฒนารูปแบบเพื่อความอยู่รอดเช่นกัน และทางรอดหนึ่งของการ์ตูนคือ การทำให้การ์ตูนกลายเป็นสื่อที่สามารถแสดงออกผ่านสื่อที่เป็นภาพเคลื่อนไหวได้ เรียกว่า อะนิเมชัน (Animation) ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกันแล้วแสดงผลให้เห็นอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาของคนเราเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะของภาพติดตา (Persistence of Vision) โดยเมื่อสายตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉาย อย่างต่อเนื่อง จอประสาทตาจะรักษารูปภาพนี้ไว้ในระยะเวลาสั้น ๆ ประมาณ 1/3 วินาที และหากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน⁵¹

โดยในปี ค.ศ.1909 วินเซอร์ แม็คเคย์ (Winsor McCay) ได้สร้างนวัตกรรมใหม่ให้แกการ์ตูน คือ ฟลิปเปอร์ (Flipper) ซึ่งเป็นภาพการ์ตูนที่เขียนต่อกันเป็นเล่มทีละหน้า ซึ่งแต่ละหน้าจะมีความเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อย และเมื่อนำมาเปิดแบบเร็ว ๆ จะพบว่าภาพการ์ตูนเหล่านั้นสามารถเคลื่อนไหวได้ โดยผลงานของเขานี้เผยแพร่โดยการเป็นของแถมในหนังสือพิมพ์วันอาทิตย์ และในปี ค.ศ.1911 เขาได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกของโลกนาม *Little Nemo* วินเซอร์สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้จากภาพนี้กว่า 4,000 ภาพ แล้วนำไปถ่ายด้วยฟิล์มภาพยนตร์ นอกจากนี้เขาได้สร้าง

⁵¹ kanlayanee [น าม แ ผ ง] , "ค ว า ม ห ม า ย แ อ น อ น อ น (Animation),"

ผลงานที่เป็นประวัติศาสตร์ขึ้นมาอย่างต่อเนื่องเช่น เรื่อง *เกอร์ตี้ เดอะ ไดโนซอร์ (Gertie the Dinosaur)* ซึ่งสร้างแรงบันดาลใจให้นักเขียนการ์ตูนในยุคนี้เป็นอย่างมาก⁵²



ภาพที่ 35 ภาพลายเส้นที่นำไปใช้สร้างอะนิเมชันเรื่อง *เกอร์ตี้ เดอะ ไดโนซอร์*

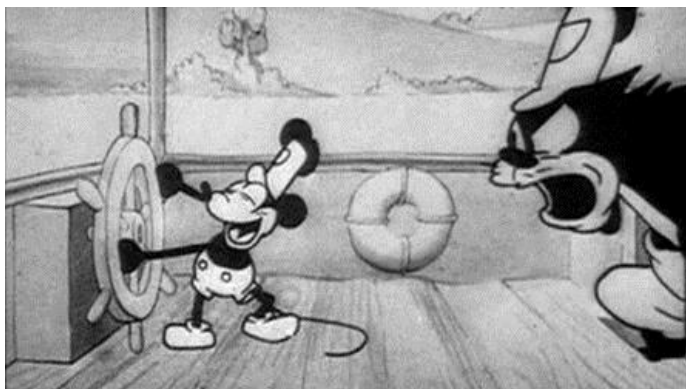
ที่มาภาพ : Caitlin McGurk, Happy 143rd Birthday, Winsor McCay!, เข้าถึงเมื่อ 27 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://library.osu.edu/blogs/cartoons/tag/gertie-the-dinosaur/>

ภาพเคลื่อนไหวแบบมือวาดเป็นกระบวนการที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวมากที่สุดของศตวรรษที่ 20 แต่ละเฟรมของภาพยนตร์เคลื่อนไหวแบบดั้งเดิม เป็นภาพวาดที่วาดบนกระดาษก่อนเพื่อสร้างภาพลวงตาของอะนิเมชัน โดยแต่ละภาพจะมีการเปลี่ยนแปลงจากภาพที่วาดไปก่อนหน้านี้ อะนิเมเตอร์จะวาดเส้นลงบนแผ่นใสที่เรียกว่า เซลลูลอยด์ หรือเรียกสั้นๆว่า แผ่นเซลล์ (Cels) และระบายสีลงไป เพื่อนำไปประกอบกับฉากหลังที่ลงสีไว้เรียบร้อยแล้ว จากนั้นก็จะถ่ายทำแบบภาพต่อภาพด้วยเครื่องถ่ายทำที่เรียกว่า Rostrum camera

หากกล่าวถึงนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในโลกแล้วคงไม่มีใครไม่รู้จัก วอลต์ ดิสนีย์ (Walt Disney) เขาร่วมมือกับอู๊บบ ไอเวิร์ก (Ub Iwerks) ร่วมกันสร้าง *มิกกี้เมาส์ (Mickey Mouse)* ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเสียงเรื่อง *Streamboat Willie* ในปี ค.ศ. 1928 หลังจากนั้นดิสนีย์ก็ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนออกมาอีกหลายเรื่องเช่น *ลูกเป็ดขี้เหร่ (The Ugly Duckling)* ในปี ค.ศ. 1931, *ลูกหมูสามตัว (The Three Little Pigs)* ในปี ค.ศ. 1933 หรือ *กระท่ายกับเต่า (The Tortoise and The Hare)* ในปี ค.ศ. 1935 เป็นต้น⁵³

⁵² ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, ตามหากการ์ตูน, 96-97.

⁵³ *ibid.*, 99-100.



ภาพที่ 36 ภาพตัวการ์ตูน *มิกกี้ เม้าส์* ที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่อง *Steamboat Willie*
 ที่มาภาพ : The Gallopin' Gaucho [นามแฝง], *Steamboat Willie*, เข้าถึงเมื่อ 27 กรกฎาคม 2560,
 เข้าถึงได้จาก <http://www.mickeymousecartoon.com/steamboat-willie/>

ดิสนีย์ได้พัฒนาเทคนิคมากมายเพื่อสร้างสรรค์การ์ตูนของเขา เช่น การ์ตูนสีเรื่องแรก
 ของโลกอย่าง *พฤษยามาลี (Flowers and Threes)* ในปี ค.ศ. 1932 การใช้จิตรกรรมของยุโรปเป็น
 ต้นแบบของฉากหลังในการ์ตูนเรื่อง *สโนว์ไวท์ (Snow White)* การใช้เสียงพากย์ของตัวละครเป็นสิ่งที่
 กำหนดบุคลิกของตัวละครนั้น ๆ รวมทั้งใส่ใจในรายละเอียดปลีกย่อยอื่น ๆ ท่าเดินของสุนัขพันธุ์
 ต่าง ๆ และทิศทางของแสงเงาที่ดูสมจริง และในปี ค.ศ. 1930 แม็กส์ ฟลายเชอร์ (Max Fleischer) ได้
 สร้างตัวละคร *เบ็ตตี้ บูพ (Betty Boop)* ตัวละครหญิงตัวแรกในโลกของอะนิเมชัน ดวงตากลมโต
 ของเบ็ตตี้ บูพนั้นมีหลายท่านสันนิษฐานว่าเป็นต้นแบบของการเขียนดวงตาของการ์ตูนญี่ปุ่น⁵⁴

ในปี ค.ศ. 1939 บิล ฮันนา ร่วมมือกับ โจ บาร์เบร่า สร้างการ์ตูนเรื่อง *Puss Gets the
 Boot* ซึ่งการ์ตูนเรื่องนี้เองก็เป็นต้นกำเนิดของการ์ตูนเลี้ยงชื้ออย่าง *ทอมแอนด์เจอร์รี่ (Tom & Jerry)*
 เรื่องราวการไล่ล่าของหนูกับแมวอันแสนวุ่นวายอลหม่าน แต่กลับแฝงเอาไว้ด้วยความตลกขบขัน

หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 จบลง โทรทัศน์กลายเป็นสื่อที่มีอิทธิพลอย่างมาก จาก
 การ์ตูนที่ฉายในโรงภาพยนตร์ก็เริ่มปรับตัวเข้ากับสื่อใหม่เช่นกัน การ์ตูนเรื่อง *Crusader Rabbit* เป็น
 การ์ตูนเรื่องแรกที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ในปี ค.ศ. 1952 และการ์ตูนเรื่อง *Wink Dink and You* ปี
 ค.ศ. 1953 โดยการ์ตูนในยุคนี้ มักเป็นการ์ตูนขาว-ดำ ที่มีคุณภาพไม่สูงมากนัก

⁵⁴ *ibid.*, 101-03.



ภาพที่ 37 ภาพการ์ตูนเรื่อง *Crusader Rabbit* ที่ออกฉายในปี ค.ศ. 1952

ที่มาภาพ : Matthew Dessem, Celebrate Bojack Horseman Weekend With Crusader Rabbit, เข้าถึงเมื่อ 27 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก http://www.slate.com/blogs/browbeat/2016/07/24/check_out_crusader_rabbit_the_first_made_for_tv_cartoon.html

ซัก โจนส์นั้นได้กลายเป็นนักวาดการ์ตูนคนสำคัญของ *Looney Tunes* เลยกี่ว่าได้ เขาได้สร้างตัวละครที่ให้ลายเส้นที่ดูเป็นสมัยใหม่มากขึ้น และมีชื่อเสียงอย่าง *พอร์กกี พิก (Porky Pig)*, *แดฟฟี่ ดัก (Dufft Duck)* และ *บักส์ บันนี่ (Bugs Bunny)* ที่ออกอากาศครั้งแรกในปี ค.ศ. 1960 และได้กลายเป็นตัวละครชื่อดังตั้งแต่ยุคหลังสงครามโลกมาจนถึงปัจจุบัน

ถึงแม้ว่าการ์ตูนจะได้รับความนิยมและเป็นสื่อที่เข้าถึงผู้ชมได้ง่าย แต่การ์ตูนที่ออกฉายทางโทรทัศน์ก็เคยเจอปัญหาทางต้นทุนเหมือนกัน อย่างเช่นการ์ตูน “*ดิ แอดเวนเจอร์ ออฟ จอห์นนี่ เควสท์ (The Adventure of Jonny Quest)*” เป็นการ์ตูนที่ฉายในเช้าวันอาทิตย์ ที่มีความยาวแต่ละตอนครึ่งชั่วโมง ต้องใช้ทุนสร้างถึง 36,000 ดอลลาร์ ซึ่งเท่ากับการ์ตูนสั้นของดิสนีย์ที่ฉายเพียง 7 นาที ความจำเป็นทางด้านต้นทุนทำให้การ์ตูนในช่วงเวลานี้ลดคุณภาพลงและได้รับความนิยมน้อยลง ต่อมาการ์ตูนโทรทัศน์ก็ค่อย ๆ หายทางออกได้คือ ไม่ควรสร้างการ์ตูนที่ได้ความนิยมอยู่แล้วตอนที่เป็หนังสือการ์ตูน หรือการสร้างตัวละครสุนัขที่มีความผิดปกตินั้นจะได้รับความนิยมได้ไม่ยากนัก อย่างเช่น *สคูบี้ ดู (Scooby Doo)*⁵⁵

⁵⁵ *ibid.*, 120-21.



ภาพที่ 38 ภาพการ์ตูนเรื่อง สคูบี้ ดู (Scooby Doo)

ที่มาภาพ : Garin Pirnia, 13 Fun Facts About Scooby-Doo, เข้าถึงเมื่อ 28 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <http://mentalfloss.com/article/80937/13-fun-facts-about-scooby-doo>

ในช่วงปี ค.ศ.1983 เริ่มมีเสียงวิจารณ์เกี่ยวกับความรุนแรงที่มาพร้อมกับการ์ตูนทางโทรทัศน์ อย่าง โดนัลด์ ดั๊กส์ (Donald Duck) หรือ บักส์ บันนี่ (Bugs Bunny) แต่แล้วศิลปินจากค่ายการ์ตูน วอร์เนอร์ บราเธอร์ (Warner Brother) ได้ออกมาตั้งคำถามกับสังคมว่ามีอาชญากรคนไหนกลายเป็นอาชญากรหรือได้รับแรงบันดาลใจในการทำสิ่งชั่วร้ายมาจากการ์ตูนหรือไม่ นอกจากนี้นักจิตวิเคราะห์ห้อย่างบรูโน เบ็ทเทลฮิม (Bruno Bettelheim) ยังออกมากล่าวว่า การ์ตูนนั้นช่วยให้เยาวชนพัฒนาศักยภาพในการแก้ปัญหาและทำงานเป็นทีมอีกด้วย ในช่วงทศวรรษที่ 80 การ์ตูนโทรทัศน์ของอเมริกานั้นอยู่ในระดับเพียงพอไปได้ทั้งในแง่ของคุณภาพและความนิยม ต่างกับการ์ตูนทางฝั่งญี่ปุ่นที่มีเนื้อเรื่องครบทุกรสชาติ เหมาะกับทุกวัย อีกทั้งวิธีการจัดลำดับภาพเอกลักษณ์ของลายเส้นดูที่ล้ำหน้ากว่ามาก จึงทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่นิยมของทั่วโลกได้ในเวลาไม่นานนัก⁵⁶

และเมื่อเข้าสู่ทศวรรษที่ 90 การ์ตูนโทรทัศน์เริ่มมีเนื้อหาที่เริ่มแตกต่างออกไปจากเดิม เช่น การ์ตูนจากค่ายฟ็อกซ์ (Fox) ออกอากาศการ์ตูนเรื่อง เดอะ ซิมป์สันส์ (The Simpsons) การ์ตูนที่มีตัวละครตัวสีเหลืองเกือบทั้งเรื่องดูน่าเกลียดและมีเนื้อหาที่เป็นเรื่องตลกร้ายเสียดสีสังคมอเมริกา และต่อมาในปี ค.ศ.1992 ทางเอ็มทีวี (MTV) ออกอากาศการ์ตูนเรื่อง บีวิส แอนด์ บัทเฮด (Beavis and Butt-head) ที่มีเนื้อหารุนแรงและหยาบคายกว่ามาก จนทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบการ์ตูนของวัยรุ่นอเมริกาในสมัยนั้น ซึ่งส่วนมากเป็นพฤติกรรมที่ไม่ค่อยพึงประสงค์ทั้งสิ้น

⁵⁶ ibid., 126-28.



ภาพที่ 39 ภาพการ์ตูนเรื่อง บีวิส แอนด์ บัทเฮด (Beavis and Butt-head)

ที่มาภาพ : Lesley Goldberg, Beavis and Butt-Head, เข้าถึงเมื่อ 29 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก

<http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/beavis-butt-head-7-things-217324>

2.3.3 ประวัติการ์ตูนญี่ปุ่น

เป็นที่ทราบกันดีว่าการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีเอกลักษณ์เป็นอย่างมาก จนมีชื่อเรียกการ์ตูนญี่ปุ่นว่า มังงะ (Manga) เฉยทีเดียว ซึ่งมีความหมายตรงตัวว่า “ภาพตามอารมณ์” ซึ่งถูกนำมาใช้ในวงกว้างในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 โดยเริ่มต้นจากการที่มีจิตรกรนาม โฮคุไซ ได้ตีพิมพ์หนังสือชื่อ โฮคุไซมังงะ ผลงานของโฮคุไซเป็นลักษณะของ “ภาพอุกิโยะ” ซึ่งหมายถึง ของภาพพิมพ์แกะไม้ของญี่ปุ่นในช่วงราวคริสต์ศตวรรษที่ 17 ถึง 20 ที่มักจะเป็นภาพภูมิทัศน์ ประวัติศาสตร์ ภาพจากบทละคร เป็นต้น โดยคำว่าตามปกติแล้วคำว่า อุกิโยะ” (Ukiyo) นั้นแปลตรงตัวว่า “โลกแห่งความล่องลอย” ที่หมายถึง โลกที่ไม่เที่ยงแท้ สภาวะที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความงดงามชั่วขณะหนึ่งก่อนจะอันตรธานหายไป เนื้อหาระยะแรกของภาพอุกิโยะจะเป็นเรื่องราวของบริเวณแหล่งสำราญในเมือง ในเวลาต่อมาหัวเรื่องก็ขยายไปรวมภูมิทัศน์ที่ก็กลายมาเป็นที่นิยม จะเห็นได้ว่ารูปแบบการนำเสนอของภาพอุกิโยะนั้นมีเอกลักษณ์ของตนเองที่เป็นอิสระจากภาพเขียนประเภทอื่นเป็นอย่างมาก⁵⁷

⁵⁷ Pond Nop [นามแฝง], "ศิลปะญี่ปุ่น," <http://nopparat35080.blogspot.com/2013/08/4-1.html>.



ภาพที่ 40 ภาพอุกิโยะหรือภาพพิมพ์แกะไม้ของญี่ปุ่นในช่วงราวคริสต์ศตวรรษที่ 17 ถึง 20
ที่มาภาพ : Pond Nop [นามแฝง], ศิลปะญี่ปุ่น, เข้าถึงเมื่อ 23 กันยายน 2560, เข้าถึงได้จาก
<http://nopparat35080.blogspot.com/2013/08/4-1.html>

นอกจากนี้ยังมีนักประวัติศาสตร์ศิลป์บางกลุ่มที่มองเห็นว่ามังงะนั้นมีประวัติที่ยาวนาน เช่น มีการอ้างอิงหลักฐานคือภาพจิเกะ (แปลตรงตัวว่า "ภาพตลก") ซึ่งเป็นที่นิยมอย่างมากในราวศตวรรษที่ 12 ซึ่งมีลักษณะหลายประการคล้ายคลึงกับมังงะในปัจจุบัน อาทิ การเน้นเนื้อเรื่อง และการใช้เส้นที่เรียบง่าย เป็นต้น

มังงะนั้นได้รับการพัฒนาจากการผสมผสานระหว่างภาพแบบอุกิโยะกับจิตรกรรมตะวันตก ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ญี่ปุ่นได้นำเข้าวัฒนธรรมตะวันตกหลาย ๆ รูปแบบ เช่น การว่าจ้างศิลปินตะวันตกมาสอนศิลปินญี่ปุ่นเกี่ยวกับองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ ซึ่งการวาดภาพแบบอุกิโยะ นั้นไม่ได้ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบศิลป์เหล่านี้มากนัก หากแต่จะคิดว่าความรู้สึกโดยรวมของภาพสำคัญกว่า อย่างไรก็ตาม มังงะที่เป็นที่รู้จักกันในปัจจุบันเริ่มก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองหลังจากที่รัฐบาลญี่ปุ่นถูกสหรัฐอเมริกาบังคับให้เปิดเสรีภาพแก่สื่อมวลชน ต่อมาในศตวรรษที่ 21 คำว่ามังงะเปลี่ยนความหมายหนังสือการ์ตูน มังงะนั้นได้รับการยอมรับจากคนญี่ปุ่นว่าเป็นจิตรศิลป์และวรรณกรรมรูปแบบหนึ่ง⁵⁸

⁵⁸. ibid.

ต่อมาในช่วงปี ค.ศ. 1952 หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 จบลงไปแล้วประมาณ 7 ปี ความเจ็บปวดจากปรมาณูยังคงเกาะกินชาวญี่ปุ่นอยู่ เรื่องราวเหล่านี้ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์การ์ตูนในตำนานของญี่ปุ่นอย่าง *เจ้าหนูปรมาณู (Astroboy)* ขึ้นมา โดยการสร้างสรรค์ของเทะซึกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) โดยใช้เทคนิคคล้ายกับการถ่ายทำภาพยนตร์ (Cinematic Style) เช่นการเปลี่ยนมุมมองหรือตัดต่อที่รวดเร็ว ซึ่งสามารถทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้โดยไม่ต้องอ่านคำพูดหรือคำบรรยาย⁵⁹

เทะซึกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) นั้นมีบทบาทสำคัญอย่างมากต่อวงการการ์ตูนของญี่ปุ่น จากเดิมที่การ์ตูนญี่ปุ่นมีมุมมองจากด้านหน้าเพียงด้านเดียวและใช้คำบรรยายประกอบได้ภาพ แต่โอซามุกลับนำเสนอมุมมองภาพแบบหลายทิศทาง และยังใช้ช่องคำพูด และช่องอธิบายความคิดเข้ามาแทนที่การบรรยายได้ภาพด้วย ผลงานของโอซามุ นั้นมักจะสะท้อนให้เห็นถึงความหายนะของสงคราม⁶⁰



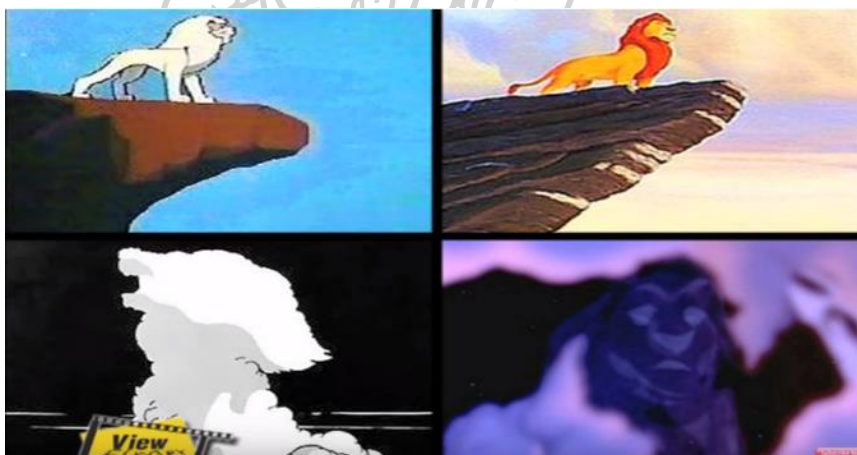
ภาพที่ 41 ภาพการ์ตูนเรื่อง *เจ้าหนูปรมาณู (Astroboy)* ของเทะซึกะ โอซามุ

ที่มาภาพ : Paul Gravett, *Manga Impact: How Manga Reinvented Comics*, เข้าถึงเมื่อ 23 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก http://www.paulgravett.com/articles/article/manga_impact

⁵⁹ ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, ตามหาการ์ตูน, 77-78.

⁶⁰ chajji [นามแฝง], "เทะซึกะ โอซะมุ ตำนานราชาแห่งการ์ตูน," <http://www.komkid.com/บันเทิง/เก็บมาเล่า/tezuka-osamu-ราชาการ์ตูน/>.

ทะซึกะ โอซามุ นั้นได้สร้างผลงานอันมีชื่อเสียงเอาไว้มากมาย เช่น *แบล็คแจ็ก (Black Jack)* ซึ่งโอซามุ ได้ใช้ความรู้ทางวิชาชีพแพทย์ที่เรียนจบนำมาเขียนการ์ตูนเรื่องนี้ได้อย่างมีความรู้ ผสมผสานความสนุกได้อย่างลงตัว⁶¹ และ *คิมบ้า เดอะ ไวท์ ไลออน (Kimba The White Lion)* เรื่องราวของสิงโตเผือกหนุ่มที่ต้องผจญกับอุปสรรคมากมายกว่าจะได้มาเป็นเจ้าป่า ผลงานเรื่องนี้ ได้รับความนิยมนำมาสร้างเป็นอะนิเมชัน จนต่อมาเกิดประเด็นถกเถียงกันว่าการ์ตูนเรื่อง *เดอะ ไลออน คิง (The Lion King)* ได้รับแรงบันดาลใจจากการ์ตูนเรื่องนี้มากจนคล้ายกับกำลังลอกเลียน *คิมบ้า เดอะ ไวท์ ไลออน* อยู่ หรือจะเป็นผลงานสร้างชื่ออย่าง *เจ้าหนูปรมาณู (Astroboy)* การ์ตูนแนวล้ำจินตนาการ (Sci-Fi) และวีรบุรุษ (Superhero) ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับภัยพิบัติของสงคราม การอยู่ร่วมกันของมนุษย์และหุ่นยนต์ ซึ่งการ์ตูนที่ยังครองใจเยาวชนทั่วโลกมาจนถึงปัจจุบัน⁶²



ภาพที่ 42 ภาพเปรียบเทียบระหว่างการ์ตูนเรื่อง *คิมบ้า เดอะ ไวท์ ไลออน* และ *เดอะ ไลออน คิง* ที่มาภาพ : Scoop Viewfinder [นามแฝง], Hollywood Vs Japanese เหมือนหรือแค่คล้ายๆ, เข้าถึงเมื่อ 24 กันยายน 2560, เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=86n7d7SIbqs>

⁶¹ Tada Ratchagit [นามแฝง], "The Osamu Tezuka Manga Museum," <https://th.japantravel.com/เที่ยวไทย/the-osamu-tezuka-manga-museum-th/16663>.

⁶² Rave [นามแฝง], "9 ผลงานเด่นของ "ทะซึกะ โอซามุ" สูดยอดปรมาจารย์แห่งการ์ตูนญี่ปุ่น," <https://today.line.me/TH/pc/article/9+ผลงานเด่นของ+ทะซึกะ+โอซามุ+สูดยอดปรมาจารย์แห่งการ์ตูนญี่ปุ่น-NrB0Xm>.

ตลาดการแข่งขันของมังงะในญี่ปุ่นนั้นเข้มข้นมาก เรียกได้ว่ามีการวัดคะแนนความนิยมของมังงะแต่ละตอนที่ลงตีพิมพ์ในนิตยสารรายสัปดาห์เลยทีเดียว เนื้อเรื่องอาจปรับเปลี่ยนได้เพื่อเรียกคะแนนความนิยมในสัปดาห์ หรือหากไม่ประสบความสำเร็จในแง่ของความนิยมเลย การ์ตูนบางเรื่องก็ถูกตัดจบได้เช่นกัน และด้วยเหตุผลทางการตลาดนี้ มังงะจึงมักจะมีเนื้อเรื่องที่ใช้เวลายาวนานกว่าจะจบ หรืออาจยืดเยื้อต่อไปไม่ยอมจบง่าย ๆ ซึ่งแตกต่างจากการ์ตูนที่มาจากยุโรปหรืออเมริกา ที่มีเส้นเรื่องหลักที่ค่อนข้างชัดเจนมั่นคง

มังงะมักจะมีวิธีการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์ คือการเล่าเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการของตัวละครหลักอย่างต่อเนื่องและยืดยาว เช่น การ์ตูนเรื่อง *ดราก้อนบอล* (*Dragon Ball*) ที่เขียนโดย อากิระ โทริยามา ที่โครงเรื่องได้รับอิทธิพลมาจากวรรณกรรมจีนชื่อ *ก้องโลกอย่างไซอิ๋ว* ซึ่งดราก้อนบอลเป็นมังงะแนวต่อสู้ ผจญภัยติดตลก ที่เน้นการเล่าเรื่องให้เห็นการพัฒนาของซุน โงกุน ตัวละครเอกของเรื่อง que พัฒนาจากเด็กธรรมดาจนกลายเป็นนักต่อสู้ที่สามารถปกป้องจักรวาลได้ ในวงการของการ์ตูนนั้นผู้เขียนกับผู้บริโภคนั้นมีวิถีใกล้เคียงกัน จนสามารถเรียกได้ว่าเติบโตมาพร้อมกันเลยทีเดียว จึงทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีเนื้อหาไม่พ้น การต่อสู้ ความรุนแรง หรือการหมกมุ่นเกี่ยวกับเรื่องราวทางเพศ



ภาพที่ 43 ภาพการ์ตูนเรื่อง *ดอกเตอร์สลัมกับหนูน้อยอาราเล่*

ที่มาภาพ : david brothers [นามแฝง], before Watchmen: Akira Toriyama's *Dr Slump*, เข้าถึงเมื่อ 27 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <http://4thletter.net/2012/06/before-watchmen-akira-toriyamas-dr-slump/>

หลังจากจบสงครามโลกครั้งที่ 2 การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นนิยมเล่าเรื่องราวที่อิงประวัติศาสตร์ ซึ่งมักจะมีเรื่องราวเกี่ยวกับ ซามูไร นินจา หรือขุนศึก เช่น ซามูไรพ่อลูกอ่อน (*Kozure Okami*) หรือ โนบุนากะ (*Nobunaga*) และยุคต่อมาก็เป็นยุคของการ์ตูนตลกขบขันอย่าง ดอกเตอร์สล้มกับหนูน้อยอาราเล่ ผลงานเขียนของอากิระ โทริยามา ที่เป็นการ์ตูนตลกที่มีเนื้อหาหลุดโลกมากที่สุดทีเดียว นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนแนวล้ำจินตนาการ (Sci-Fi) วิทยาศาสตร์และชีวะจักรกลออกมาอีกมากมาย เช่น คอบร้า (*Cobra*) ของบูอิ เทราซาว่า หรือจะเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลกอย่าง อากิระ ไม่ใช่คน (*Akira*) ของโอโตโมะ คัตซึฮิโร⁶³



ภาพที่ 44 การ์ตูนเรื่อง วิช(*Wish*)

ที่มาภาพ : mangapanda [นามแฝง], Wish 25 Chapter Navigation, เข้าถึงเมื่อ 26 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <http://www.mangapanda.com/wish/25>

นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนญี่ปุ่นอีกแขนงหนึ่งเป็นที่นิยมเป็นอย่างมาก คือการ์ตูนสำหรับผู้หญิง(Shojo Manga) ที่มีเนื้อเรื่องและลายเส้นจะแตกต่างของการ์ตูนสำหรับผู้ชายอยู่พอสมควร เช่น ตัวละครที่ดวงตากลมโต ดูเป็นประกาย หุ่นเพริ้วบาง ขาวที่ขาวเรียว พร้อมผมบลอนด์ยาว

⁶³ ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, ตามหาคำการ์ตูน, 81.

สลาย การ์ตูนในลักษณะนี้เมื่อเข้ามาในไทยจะมีชื่อเล่นเรียกว่า “การ์ตูนตาหวาน” บ่อยครั้งก็ไม่มีเส้นแบ่งระหว่างช่องหรือคำบรรยาย ต่อมาการ์ตูนสำหรับผู้หญิงเริ่มมีการใช้เนื้อหาลักษณะล้ำจินตนาการ (Sci-Fi) หรือเกี่ยวกับชายรักชายหรือรักร่วมเพศเข้ามา ดังเช่นการ์ตูนเรื่อง *วิช (Wish)* ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักต้องห้ามของนางฟ้าและจอมมารทั้งยังแฝงเรื่องราวของรักร่วมเพศเข้าไปอีกด้วย⁶⁴

อุตสาหกรรมของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ไม่ได้เพียงแค่ในประเทศญี่ปุ่นเท่านั้นแต่การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นได้รับความนิยมอย่างล้นหลามไปยังทั่วทุกมุมโลก อาชีพนักเขียนการ์ตูนจึงเป็นอาชีพที่เยาวชนในญี่ปุ่นให้ความสนใจเป็นอย่างมาก อีกทั้งอาชีพนี้ยังได้รับเกียรติเรียกนักเขียนการ์ตูนว่าอาจารย์ (Sensei) เลยทีเดียว

ต่อมาเมื่อสื่อต่าง ๆ เริ่มมีวิวัฒนาการมากยิ่งขึ้น จากการ์ตูนภาพนิ่งที่ต้องอ่านบนหน้ากระดาษก็พัฒนาสู่การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวที่ออกฉายตามโทรทัศน์หรือโรงภาพยนตร์ที่เรียกขานกันว่าอะนิเมชัน (Animation) ซึ่งเช่นเดียวกันมังงะ การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวของญี่ปุ่นเองนั้นก็มีความหลากหลายจนกลายเป็นรูปแบบเฉพาะที่เรียกว่า อะนิเมะ (Anime) ซึ่งหมายถึง อะนิเมชันของญี่ปุ่นนั่นเอง ซึ่งใช้เทคนิคเดียวกับการสร้างภาพยนตร์ ในช่วงทศวรรษที่ 60 การ์ตูนเรื่อง *เจ้าหนูปรมาณู (Astroboy)* ได้ถูกสร้างเป็นอะนิเมะออกฉายทางโทรทัศน์ และการ์ตูนเรื่อง *อากิระไม่ใช่คน (Akira)* ถูกทำเป็นภาพยนตร์ในช่วงทศวรรษที่ 80

ทั้งนี้ มียังมีการ์ตูนญี่ปุ่นชื่อดังที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลกอย่าง *หน้ากากเสือ (Tiger Mask)* ซึ่งสร้างเป็นมังงะในปี ค.ศ. 1966 และถูกสร้างเป็นอะนิเมะฉายในปี ค.ศ. 1969 มีความยาวถึง 105 ตอน ซึ่งเป็นนักมวยปล้ำหนุ่มที่สวมหน้ากากเสือ ให้วิธีการต่อสู้ที่ใสสะอาด เพื่อนำเงินมาช่วยเหลือเด็กที่ด้อยโอกาสตามชนบท ถึงแม้ว่าภาพที่เห็นในการ์ตูนจะเป็นการต่อสู้ที่โหดร้าย รุนแรงชนิดถึงเลือดถึงเนื้อ แต่ภายใต้ความรุนแรงเหล่านั้นกลับแฝงเอาไว้ด้วยจริยธรรมและคติสอนใจ ซึ่งการ์ตูนก็เป็นเครื่องมือในการสั่งสอนและปลูกฝังจริยธรรมให้แก่เยาวชนของชาวญี่ปุ่น การ์ตูนในยุคต่อมาได้แก่ *โคราเอมอน* และ *อิกคิวซัง* ก่อนข้างปลอดจากความรุนแรง จึงสร้างความเบาใจให้ผู้ปกครองในเวลานั้นได้ไม่น้อย⁶⁵

⁶⁴ *ibid.*, 74.

⁶⁵ *ibid.*, 78-79.



ภาพที่ 45 ภาพการ์ตูนเรื่อง หน้ากากเสือ (Tiger Mask)

ที่มาภาพ : anisearch [นามแฝง], Tiger Mask Nisei (1981), เข้าถึงเมื่อ 26 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://www.anisearch.com/anime/225,tiger-mask-nisei>

อะนิเมะนั้นแพร่หลายและประสบความสำเร็จเกือบทั่วทุกมุมโลก ตัวอย่างความสำเร็จที่เห็นได้ชัดคงเป็นการที่แทบจะไม่มีใครคนใดไม่รู้จักสัตว์ในโลกจินตนาการที่ได้รับการออกแบบมาจากสิ่งต่าง ๆ รอบตัวมนุษย์ จำนวนนับร้อยชนิดอย่าง โปเกมอน (Poke'mon) หรือสัตว์เลี้ยงดิจิทัลที่มีออกมาเป็นการ์ตูน และเกมส์ออกมาขายกวาดกำไรอย่างล้นหลาม

การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นได้สร้างภาษาภาพที่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเองได้อย่างน่าสนใจ เช่น การเขียนดวงตาให้มีความกลมโตมากกว่าปกติ ซึ่งดูตรงกันข้ามกับดวงตาของชาวญี่ปุ่นที่ส่วนมากจะเรียวยาวเล็ก นอกจากเพื่อความสวยงามแล้ว ความใหญ่โตของดวงตายังช่วยให้แสดงออกทางอารมณ์ได้มากกว่าปกติ ทั้งตกใจ โกรธเกรี้ยว รัก และหลงใหล การมีหยดเหงื่อขนาดใหญ่มาก ปรากฏบนใบหน้าที่แสดงถึงการเหนื่อยใจ การนอนหลับแล้วมีตัวอักษรแซด (Z) ลอยออกมาพร้อมน้ำมูกโป่งที่จมูกที่แสดงถึงการนอนหลับ และการเห็นสาวเปลือยแล้วมีเลือดกำเดาพุ่งออกทางจมูก เหล่านี้คือภาษาภาพที่เป็นเอกลักษณ์อย่างชัดเจนของการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งการเกิดขึ้น วิวัฒนาการ และการดำรงอยู่ของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นล้วนแล้วแต่เป็นประวัติศาสตร์หน้าสำคัญของวงการการ์ตูนโลกทั้งสิ้น⁶⁶

⁶⁶ ibid., 93-94.

ลักษณะที่เล่าเรื่องของความเป็นไปของสังคมมากกว่าที่จะ โจมตีเป็นรายบุคคล ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ เปล่ง ไตรปิ่นมียศเป็นข้าราชการจึงไม่สามารถเขียนเนื้อหาที่ล้อเลียนรุนแรงอย่างนักเขียนทั่วไปได้⁶⁸

ต่อมาในปีพ.ศ. 2470 อุตสาหกรรมผลิตสื่อสิ่งพิมพ์เริ่มเป็นที่แพร่หลายมากขึ้น ทำให้เกิดสำนักพิมพ์มากมาย โดยสำนักพิมพ์เพลินจิตเป็นสำนักพิมพ์สำคัญที่ได้รับรวบรวมเอานักประพันธ์ จิตรกร และนักเขียนการ์ตูนฝีมือดีเอาไว้มากมาย โดยการตูนในยุคนั้นมักจะเป็นภาพเต็มหน้าหรือแบ่งเป็นช่องแล้วมีคำบรรยายประกอบไว้ใต้ภาพ โดยเรียกภาพเขียนลักษณะนี้รวม ๆ ว่า นิยายภาพ วิจิตร นอกจากนี้ยังนิยมเขียนเรื่องราวที่มีกลิ่นอายของความเป็นไทยในนิทานพื้นบ้าน นำวรรณกรรมไทยมาเขียนเป็นการ์ตูน เช่น เหม เวชกร ที่เขียนการ์ตูนที่สะท้อนถึงประวัติศาสตร์ ชีวิต และวัฒนธรรมไทย⁶⁹ สวัสดิ์ จุฑะรพ ที่นำตัวละครการ์ตูนตะวันตกอย่าง *บ๊อบบอย* มาดัดแปลงเป็นตัวละครแบบไทย และให้ชื่อเป็น *ขุนหมื่น* หรือ *ประยูร จรรยาวัณย์* นักเขียนการ์ตูนรางวัลแมกไซไซ ก็เขียนการ์ตูนที่มาจากวรรณกรรมไทยอย่าง *ไกรทอง* หรือ *จันทโครพ* ลงในหนังสือพิมพ์



ภาพที่ 47 ภาพตัวการ์ตูน *ขุนหมื่น* ซึ่งดัดแปลงมาจาก *บ๊อบบอย*

ที่มาภาพ : กาแฟเย็นไม่ใส่น้ำแข็ง [นามแฝง], พาย้อนอดีตกลับไป การ์ตูนไทย ความเป็นมาอย่างไรกันนะ, เข้าถึงเมื่อ 29 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://daily.rabbit.co.th/การ์ตูนไทย-1/>

⁶⁸ วรวิชญ เวชุนเคราะห์, ประวัติการ์ตูนไทย 25-26.

⁶⁹ *ibid.*, 21.

ต่อมาในช่วงหลังเปลี่ยนแปลงการปกครองเป็นระบอบประชาธิปไตยในปี พ.ศ. 2475 นั้นเป็นช่วงสงครามอินโดจีน และสงครามโลกครั้งที่ 2 หนังสือพิมพ์ในสมัยนั้นโดนกดคั่นจนไม่ค่อยมีใครกล้านำเสนอการเคลื่อนไหวของเมืองท่าไคไน้ก ต่อมาในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 แม้ว่าผลกระทบจากไฟสงครามจะทำให้หลายสำนักพิมพ์ต้องปิดตัวลง แต่ก็ยังเป็นช่วงเวลาที่ชาวตะวันตกเข้ามาในไทยจนทำให้เกิดหนังสือพิมพ์รายวันและรายเดือนออกมามากมาย ซึ่งหนังสือพิมพ์เหล่านี้กลายเป็นเวทีแสดงผลงานของนักเขียนการ์ตูนชื่อดังในเวลาต่อมาอย่าง ประยูร จรรย์วางษ์

ในเวลาต่อมาการเมืองไทยจะต้องพบเหตุการณ์ทางการเมืองครั้งใหญ่ ซึ่งก็คือการรัฐประหารโดยการนำของจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ให้อำนาจรัฐในการปิดปากสื่อได้ แต่ประยูร จรรย์วางษ์ ยังคงยืนหยัดสร้างสรรค์การ์ตูนล้อการเมืองต่อไป ต่อมาในเดือนตุลาคมในปี พ.ศ. 2516 เกิดเหตุการณ์เรียกร้องประชาธิปไตยในวันมหาวิปโยค ซึ่งหลังจากเหตุการณ์นั้น อีสระภาพในการแสดงออกของสื่อหนังสือพิมพ์ก็กว้างขึ้น ทำให้มีการแจ้งเกิดนักเขียนการ์ตูนล้อหน้าใหม่ เช่น ชัยราชวัตร, อรุณ วัชรสวัสดิ์ และสุชีพ ฅ สงขลา เป็นต้น⁷⁰

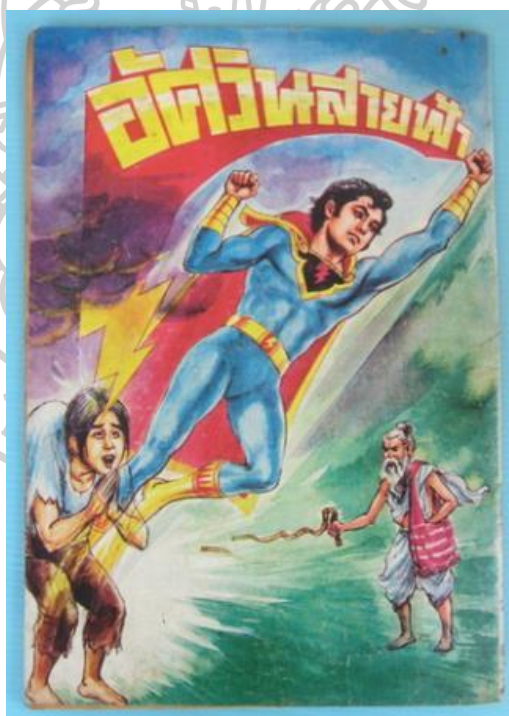


ภาพที่ 48 ภาพการ์ตูนล้อการเมืองของประยูร จรรย์วางษ์

ที่มาภาพ : hearthero [นามแฝง], ประยูร จรรย์วางษ์ "ราชาการ์ตูนไทย", เข้าถึงเมื่อ 31 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก http://ctrlablog.blogspot.com/2009/06/blog-post_7434.html

⁷⁰ ibid., 27-28.

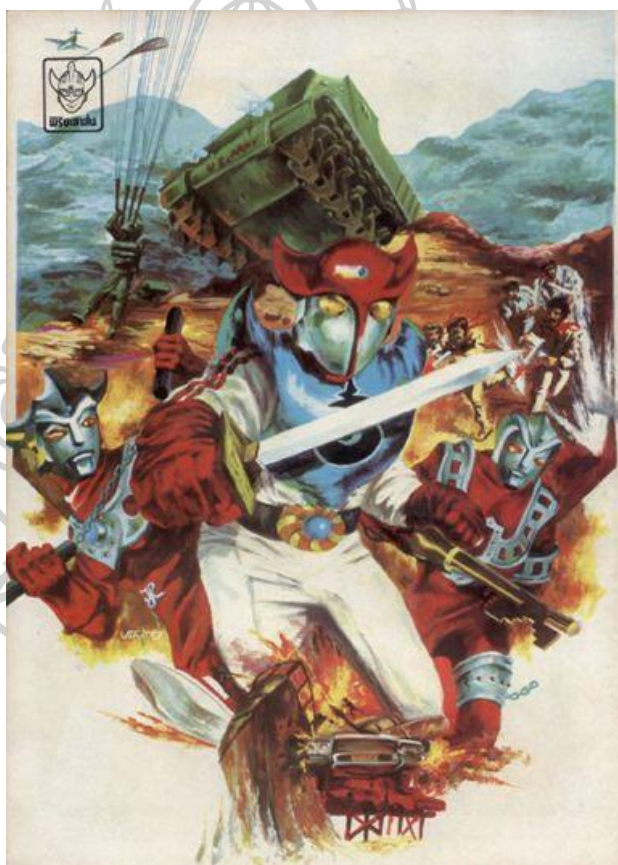
ในช่วงเวลาต่อมาราวปี พ.ศ. 2496-2498 นั้นสามารถเรียกว่าเป็นยุคทองของการ์ตูนไทยเลยทีเดียวได้ เพราะนิยายสารและหนังสือพิมพ์มีการ์ตูนไทยแทรกลงไปในฉบับอย่างมากมาย หรือถ้ามีการ์ตูนเรื่องใดมีผลงานหรือเป็นที่นิยมมากพอก็สามารถรวมเล่มกลายเป็นหนังสือของตนเองได้⁷¹ สำนักพิมพ์บางกอกเริ่มนำเสนอการ์ตูนที่ไม่ได้ดัดแปลงมาจากวรรณกรรมไทยแล้วบ้าง แต่การ์ตูนเหล่านั้นมักจะได้รับดัดแปลงมาจากการ์ตูนตะวันตกอย่างเช่น การ์ตูน เรื่องหนูเล็กลุยโกร่ง ที่เขียนโดย อติเรก อารยะมนตรี ที่ตัวละครนั้นดัดแปลงมาจาก มิกกี้เมาส์ (Mickey Mouse) และ กูฟฟี (Guffy) ของ วอลต์ ดิสนีย์ หรือจะเป็นการ์ตูนเรื่อง จอมอภินิหาร ของ ชุมพร แก้วสาร และ อัศวินสายฟ้า ของ วิรุฎ ทองน้อย (พ.บางพลี) ที่ตัวละครเอกของเรื่องได้รับแรงบันดาลใจมาจากตัวละคร ชาแซม (Shazam) ของ ดีซี คอมิกส์ (DC Comics) ซึ่งอัศวินสายฟ้าได้รับความนิยมมากถึงขนาดนำไปเป็นละครโทรทัศน์ในปี พ.ศ. 2517



ภาพที่ 49 ภาพหน้าปกการ์ตูนเรื่อง อัศวินสายฟ้า ที่เขียนโดย วิรุฎ ทองน้อย (พ.บางพลี) ที่มาภาพ : ร้านหนังสือดีป๊ะมะโว้ [นามแฝง], อัศวินสายฟ้า ชุดที่ 5, เข้าถึงเมื่อ 2 สิงหาคม 2560, เข้าถึงได้จาก http://osaoldbook2.com/product.detail_852160_th_7006750

⁷¹ ibid., 33.

ตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2499 สื่อที่มีอิทธิพลอย่างโทรทัศน์ก็เข้ามาในประเทศไทย และนำมาซึ่งการ์ตูนญี่ปุ่นที่สามารถครองใจคนไทยได้อย่างไม่ยากเย็นนัก การ์ตูนญี่ปุ่นจึงส่งผลกระทบต่อการสร้างสรรค์ของนักเขียนการ์ตูนไทยอย่างมากในสมัยนั้น เช่น ราช เลอสรวงที่ได้นำเอาการ์ตูนเรื่อง *ไอแอนท์โรโบ* มาวาดใหม่ในแบบฉบับไทย หรือวินิจ เจริญจินดา ที่วาดลายเส้นให้ออกมาคล้ายกับการ์ตูนตาวาน (Shojo Manga) ของญี่ปุ่น และในเวลาต่อมา ทวีพัฒน์ กงกะสุทธิ ได้ออกแบบ *อัศวินสยาม* ที่นับว่าเป็นการ์ตูนแนวซูเปอร์ฮีโร่ ผู้มีพลังพิเศษออกต่อกรกับเหล่าอธรรมเป็นเรื่องแรกของไทย⁷²



ภาพที่ 50 ภาพหน้าปกการ์ตูนเรื่อง *อัศวินสยาม*

ที่มาภาพ : มหัทธนา [นามแฝง], *อัศวินสยาม*, เข้าถึงเมื่อ 30 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก

<https://www.dek-d.com/board/view/1419827/>

⁷² นิรวาณ คุระทอง, ประวัติการ์ตูนไทย, 65-66.

ในปี พ.ศ. 2501 การ์ตูนอย่าง *เจ้าชายผมทอง* ผลงานของจูลส์คัตต์ อมรเวช (จุก เบี้ยวสกุล) ที่ตัวละครเอกของเรื่องได้รับแรงบันดาลใจมาจากการ์ตูนอเมริกาเรื่อง *แฟลช กอร์ดอน* ของ เอเล็กซ์ เรย์มอนด์ (Alex Raymond) โดยเจ้าชายผมทองนั้นจะมีเนื้อเรื่องไปในทางผจญภัย แฟนตาซี ซึ่งต่างจากการ์ตูนในยุคก่อนหน้าที่มักจะดัดแปลงมาจากวรรณกรรมไทยเดิม⁷³

ในปี พ.ศ. 2502 สำนักพิมพ์บันลือสาสน์ ด้วยฝีมือการสร้างของบันลือ อุตสาหกิจ ซึ่งได้ตีพิมพ์นิตยสารการ์ตูน *หนูจ๋า* ที่วาดโดยจำนัญญ์ เล็กสมทิส (จุ่มจุ่ม) และ ตามมาด้วย *เบบี๋* ที่วาดโดยวัฒนา เพ็ชรสุวรรณ (อาวัฒน์) ในพ.ศ. 2504 ซึ่งนิตยสารทั้งสองนั้นตีพิมพ์ทั้งการ์ตูนช่องขบขัน และการ์ตูนเรื่องสั้นจบในเล่มที่เหมาะสมกับผู้อ่านทุกเพศทุกวัย ต่อมาในปี พ.ศ. 2518 บันลือสาสน์ก็ได้ตีพิมพ์ *ชายหัวเราะ* ฉบับแรก โดยที่พาดมูมปลก่า “สำหรับผู้ใหญ่” ซึ่งชายหัวเรานั้นประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในแง่ของยอดขาย จนต้องออกนิตยสาร *มหาสนุก* ออกตามมาในเวลาที่ไม่ห่างกันนัก ความสามารถของการออกแบบตัวละครที่มีเอกลักษณ์ของนักเขียนการ์ตูนที่มีอยู่หลากหลายนั้นกลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ชายหัวเราะและมหาสนุกประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก จนทำให้สำนักพิมพ์บันลือสาสน์ตีพิมพ์นิตยสารการ์ตูนออกมาอีกหลายชื่อ เช่น *ไอ้ตัวเล็ก* ที่เขียนโดย ภักดี แสนทวีสุข (ต่าย) หรือ *หนูหิ้น อินเตอร์* ที่เขียนโดยผดุง ไกรศรี (เอ๊ะ) เป็นต้น⁷⁴

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2507 นับว่าเป็นการสิ้นสุดของยุคทองของวงการการ์ตูนไทยก็ว่าได้ เพราะมีคู่แข่งที่สำคัญอย่างสื่อโทรทัศน์ และนักเขียนเริ่มแต่งเรื่องที่ค่อนข้างตามใจตนเองมากขึ้น เช่น เนื้อหาที่เกี่ยวกับการฆ่าฟัน ความรุนแรง หรือตลกแบบหยาบคาย ซึ่งอาจเป็นที่ไม่พอใจแก่ผู้ปกครองในสมัยนั้น ทำให้ยอดขายตกจนบางสำนักพิมพ์ต้องเลิกกิจการ ทางออกในเวลานั้นคงจะเป็นการลอกเลียนเอาการ์ตูนญี่ปุ่นเขียนใหม่ให้คนไทยอ่าน ในเวลาต่อการ์ตูนไทยก็เข้าสู่ยุคเงินที่ต้องสร้างความเชื่อมั่นให้วงการการ์ตูนกลับคืนมาอีกครั้ง เช่น การที่นิตยสาร *อมยิ้ม* และ *ไชยพฤษ์* การ์ตูนใช้เทคโนโลยีของเครื่องพิมพ์ออฟเซตที่สามารถผลิตการ์ตูนที่สวยงามและรวดเร็วมากขึ้น ทำให้วงการการ์ตูนไทยกลับมามีชีวิตได้บ้าง⁷⁵

⁷³ *ibid.*, 34-39.

⁷⁴ *ibid.*, 46-50.

⁷⁵ วรวิชญ เวชบุเคราะห์, *ประวัติการ์ตูนไทย* 57-65.

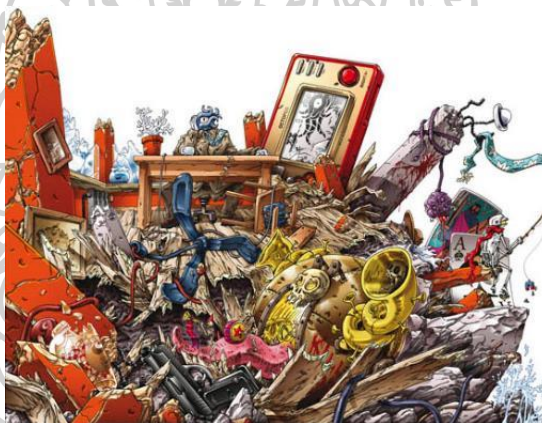


ภาพที่ 52 ภาพการ์ตูนเรื่อง *มีดที่ 13* ซึ่งถูกตีพิมพ์ในนิตยสารบูม
ที่มาภาพ : Metalbridge [นามแฝง], บทสัมภาษณ์พิเศษสุด Exclusive จากพี่ นพ วิฑูรย์ทอง หรือ
White Crow เจ้าของผลงาน “มีดที่ 13”, เข้าถึงเมื่อ 30 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก
<http://www.metalbridges.com/13/>

นิตยสาร บูม (Boom) ในช่วงแรกนั้น ได้ตีพิมพ์การ์ตูนไทย ที่เป็นเรื่องสั้นจบในตอน
หรือการ์ตูนต่อสู้อาวุธยาว 4-5 ตอนบ้าง ซึ่งส่วนมากจะเป็นการ์ตูนจากมือสมัครเล่นที่บ้าน และ
ตีพิมพ์เรื่อง *Bioroid Hunter* ของ นฤมล อยู่นาน เป็นการ์ตูนเรื่องยาวเรื่องแรก แต่การ์ตูนเหล่านี้ก็
ไม่ได้รับความสนใจนักเพราะ ในขณะที่บูม (Boom) ได้ตีพิมพ์การ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นนิยายอย่าง
ดราก้อนบอล, *โจโจ้ ล่าข้ามศตวรรษ* หรือ *ลี้กี้แมน* แต่บูมก็ได้ให้โอกาสการ์ตูนน้องใหม่อย่าง *มีดที่
13* ของนพ วิฑูรย์ทอง การ์ตูนไทยที่ได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์จีน ซึ่งมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการแก้
แค้นที่สนุกสนานและซับซ้อน ได้เป็นที่รู้จักในวงกว้างและเป็นที่ยอมรับมาจนถึงปัจจุบัน
ในส่วนของค่ายคู่แข่งอย่าง ซี-คิดส์ (C-Kids) ก็มีผลงานงานการ์ตูนไทยอย่าง *จิตมาร* ของ ธเนตร
ปรีคาร์ตัน หรือ *Deadline* ของนิวัฒน์ สิงห์สมาน⁷⁶

⁷⁶นิราวม คุระทอง, ประวัติการ์ตูนไทย, 88-91.

ในเวลาต่อมานั้นวงการการ์ตูนไทยเริ่มที่จะแข็งแรงขึ้น โดยเริ่มมีการรวมตัวการของนักเขียนการ์ตูนเพื่อออกนิตยสารที่ตีพิมพ์การ์ตูนไทยโดยเฉพาะ เช่น นิตยสารฟิวชั่น (Fushion) ที่ตีพิมพ์ครั้งแรกปี พ.ศ. 2547 หรือจะเป็นนิตยสาร Katch ที่ก่อตั้งโดย บอย โกสิยพงษ์ เจ้าของค่ายเพลงเบเกอรี่ในสมัยนั้น ซึ่งตีพิมพ์การ์ตูนเพื่อให้โฆษณาวงดนตรีในค่าย และบรรจุเรื่องราวเกี่ยวกับดนตรีและแฟชั่นเอาไว้ด้วย แต่ที่น่าสนใจนิตยสารเล่มได้เป็นเวทีแจ้งเกิดของนักเขียนการ์ตูนไทยยุคใหม่ในเวลาต่อมา เช่น การตีพิมพ์ครั้งแรกของการ์ตูนเรื่อง โจ นักสืบหัวปลาหมึกคนนี้แหละ (Joe The Sea-cret Agent) ที่เป็นผลงานการสร้างสรรค์ของ สุทธิชาติ ศรภักขวานิช ซึ่งการ์ตูนเรื่องนี้มีเนื้อหาที่ล้ำจินตนาการ ที่เนื้อหาสอดแทรก และเสียดสีความเป็นจริงต่าง ๆ ได้อย่างน่าสนใจ ทำให้การ์ตูนเรื่องนี้ได้รับความนิยมในระดับนานาชาติทีเดียว⁷⁷



ภาพที่ 53 การ์ตูนเรื่อง โจ นักสืบหัวปลาหมึกคนนี้แหละ ซึ่งตีพิมพ์ในนิตยสาร Katch
ที่มาภาพ : โอตาคุในเสื้อกาวน์ [นามแฝง], JOE SEA-CRET, เข้าถึงเมื่อ 30 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2010/12/A9994605/A9994605.html>

จะเห็นได้ชัดเจนว่าตลอดหลายทศวรรษของการ์ตูนไทยนั้นไม่ได้สวยหรู ทั้งสำนักพิมพ์และนักเขียนการ์ตูนต้องเจออุปสรรคต่าง ๆ มากมาย ตั้งแต่เทคโนโลยีในการผลิตของยุคก่อน การขาดทุนที่ทำให้สำนักพิมพ์ปิดตัวลง การมีคู่แข่งสำคัญอย่างการ์ตูนญี่ปุ่น และการมองว่าเป็นศิลปะระดับล่าง ๆ แต่อุปสรรคเหล่านี้ล้วนทำให้การ์ตูนไทยพัฒนาเรื่อยมาและเป็นที่ยอมรับในแง่ของศิลปะในระดับนานาชาติได้

⁷⁷ ibid., 99-100.

2.4 ลักษณะของการ์ตูน

เช่นเดียวกับการนิยามความหมายและประเภทของการ์ตูน การบัญญัติถึงลักษณะของการ์ตูนให้ชัดเจนนั้นจะเป็นเรื่องยาก เพราะการ์ตูนนั้นมีความอิสระในตัวเอง อย่างไรก็ตาม มีผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการได้กล่าวถึงลักษณะของการ์ตูนไว้มากมาย เช่น

สังเขต นาคไพจิตร อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า

การ์ตูนนั้นมักจะมีลักษณะของภาพเพื่อความบันเทิง ขบขัน ประชดประชัน แสดงออกเรื่องราวของเหตุการณ์บ้านเมือง หรือบุคคลมีชื่อเสียง มีการทำให้รูปทรงหรือสีสันผิดจากความเป็นจริง หรืออาจมีการบรรยายด้วยตัวอักษร หรืออาจสรุปได้ว่าการ์ตูนนั้นเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่ถ่ายทอดความเข้าใจความรู้สึกด้วยภาพ⁷⁸

ลาก อ่ำไพรัตน์ นักเขียนการ์ตูนล้อเลียนชื่อดังและอาจารย์ประจำคณะศิลปกรรม แผนกจิตรศิลป์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี ได้ให้ลักษณะของการ์ตูนและภาพล้อเลียนไว้ว่า

การ์ตูนคือ ภาพลายเส้นเชิงตลกล้อเลียน อาจเป็นชุดติดต่อกันเป็นเรื่องราว เน้นที่เรื่องราวมากกว่ารูปแบบสิ่งที่วาด ภาพชนิดนี้มักจะเขียนหรือวาดเป็นลายเส้นง่ายๆ มุ่งให้สนุกสนาน แต่บางครั้งอาจเป็นการสอน แนะนำ หรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเมืองหรือสังคมก็ได้⁷⁹

ศักดิ์ วิมลจันทร์ ได้อธิบายลักษณะของการ์ตูนเอาไว้ว่า ภาพการ์ตูน หมายถึงภาพล้อเลียนที่เขียนในรูปแบบของการเขียนให้ดูง่าย ๆ (Simplified) การทำให้บิดเบี้ยว (Distorted) หรือการทำให้เกินจริง (Exaggerated) รูปแบบในเชิงล้อเลียนของการ์ตูนนั้นเป็นสิ่งที่เข้ากันได้กับการสื่อสารเนื้อหาในเชิงล้อเลียนเป็นอย่างดี ซึ่งส่วนใหญ่เป็นไปเพื่อให้เกิดอารมณ์ขัน แตกต่างกับ

⁷⁸ สังเขต นาคไพจิตร, การ์ตูน 2.

⁷⁹ ลาก อ่ำไพรัตน์, การวาดเส้นภาพการ์ตูนล้อเลียน (กรุงเทพมหานคร: เศรษฐศิลป์, 2548), 23.

ภาพเขียนอย่างเหมือนจริงที่ดูจะไม่ค่อยส่งเสริมอารมณ์ขันเท่าใดนัก⁸⁰ และยังได้อธิบายถึงหลักคิดทางลักษณะของการ์ตูนเอาไว้ว่า

1. การ์ตูนคือเครื่องมือสื่อสาร การ์ตูนนั้นเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ค่อนข้างพิเศษคือสามารถสื่อสารเข้ากับเด็ก ๆ ได้เป็นอย่างดี และมีส่วนประกอบหลักที่เรียกว่า “ภาษาภาพ” และอาจจะมีส่วนประกอบอื่นที่เรียกว่า “ภาษาถ้อยคำ” และในภาษาถ้อยคำมักจะสามารถแปลงเป็นภาษาภาพเสียด้วย เช่นตัวหนังสือตัวโต ๆ หมายถึง เสียงดัง ๆ เป็นต้น

2. การ์ตูนจะต้องเรียบง่าย หมายถึง การใช้ลายเส้นที่ดูไม่ซับซ้อนจนเกินไปนัก ใช้รูปทรงที่ดูใกล้เคียงกับรูปทรงพื้นฐาน อย่างอยู่ทรงเลขาคณิต ใช้โครงสร้างที่เรียบง่าย มีการแบ่งแยกพื้นที่ที่ชัดเจนอย่างชัดเจน การผสมสีไม่ซับซ้อนและดูสบายตาไม่ดึงเครียดจนเกินไป มีการจัดองค์ประกอบที่ดูง่ายและน้อย จึงอาจพอสรุปได้ว่าเจตนาของรูปแบบที่เรียบง่ายก็คือ เพื่อช่วยให้คนดูเข้าถึงเนื้อหาได้โดยเร็ว⁸¹

จากการอธิบายถึงลักษณะต่าง ๆ ของการ์ตูนโดยนักวิชาการและสถาบันต่าง ๆ นั้น ผู้วิจัยจึงสรุปลักษณะของการ์ตูนออกเป็น 6 ข้อดังนี้

2.4.1 การ์ตูนมีลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art)

ซึ่งเป็นการแสดงออกซึ่งภาพแทน (Representation) ของสิ่งต่าง ๆ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ สิ่งแวดล้อม และสถานที่ เป็นต้น ถ่ายทอดออกมาผ่านทัศนธาตุต่าง ๆ ออกมาให้เห็นเป็นรูปร่างหรือรูปทรงชัดเจน สามารถรับรู้ได้ว่ากำลังถ่ายทอดถึงสิ่งใดอยู่ ซึ่งศิลปะประเภทนี้จะมีลักษณะที่ตรงกันข้ามกับศิลปะนามธรรม

การ์ตูนนั้นถูกจัดให้เป็นเครื่องมือสื่อสารโดยภาพเป็นสำคัญ อาจมีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปมากมาย เช่น สามารถจบได้ในภาพเดียว หรือจะเป็นในลักษณะของคอมิกส์ ที่มีการสื่อสารตั้งแต่ช่องเดียว หลาย ๆ ช่อง หรือเป็นเรื่องยาวติดต่อกันหลาย ๆ เล่ม หรือภาพเคลื่อนไหว (อะนิเมชัน) ก็ได้ โดยลักษณะการสื่อสารแบบนี้ของการ์ตูนจึงสามารถจัดประเภทของภาษาในการ

⁸⁰ ศักดา วิมลจันทร์, คิดแก้ให้ก๊าก: กลยุทธ์คิดให้คมเพื่ออารมณ์ขันสำหรับคอกการ์ตูน, 9.

⁸¹ เจาะใจการ์ตูน : กลยุทธ์จับใจคนอ่าน สร้างงานคนเขียนสำหรับคอกการ์ตูน (กรุงเทพมหานคร: สถาบันการ์ตูนไทย, 2549), 12-14.

สื่อสารของการ์ตูนว่าเป็น “อวจนภาษา” (ภาษาที่ไม่ได้สื่อสารด้วยคำพูดหรือถ้อยคำ) ได้ ทำให้การ์ตูนนั้นไม่ค่อยมีกำแพงทางภาษามาปิดกั้น และสามารถเป็นที่เข้าใจของคนทุกเพศ ทุกวัย ทุกภาษาได้ไม่ยาก

2.4.2 การ์ตูนมีลักษณะของการเล่าเรื่อง

การ์ตูนนั้นอาจจะมีกรเล่าเรื่องที่มากกว่าผลงานศิลปะประเภทอื่น การเล่าเรื่องของการ์ตูนอาจต่อเนื่องเป็นเรื่องราวที่ยาวนานมากกว่าจะเป็นผลงานที่สื่อสารด้วยภาพเพียงภาพเดียว ดังเช่นจิตรกรรม ทั้งนี้อาจเพื่อความน่าสนใจในการติดตามและบรรจุเรื่องราวจำนวนมากเพื่อการสื่อสารหรือความบันเทิงแก่ผู้เสพ

โดยธรรมชาติของการ์ตูนที่มีลักษณะเป็นคอมิกส์นั้นจะเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีความต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราว โดยมีที่จะแบ่งภาพเป็นช่อง เพื่อแบ่งช่วงเวลาในแต่ละภาพ ซึ่งวิธีการเล่าเรื่องราวในแต่ละช่องนั้นมีความแตกต่างกันตามความต้องการของผู้เขียนแต่ละท่าน โดยสกอตต์ แมคคลาวด์ นั้นมีความสนใจในเรื่องช่องว่างของเวลาซึ่งเกี่ยวข้องกับพื้นที่ระหว่างช่องของคอมิกส์ ซึ่งสกอตต์เรียกขานความสัมพันธ์นี้ว่า “การเชื่อมโยงหรือโคลสเซอร์ (Closure)” ซึ่งวิธีการสื่อสารของคอมิกส์นั้นจะใช้การเล่าเรื่องเป็นช่อง ต่างกับภาพยนตร์หรืออะนิเมชันที่มีการเล่าเรื่องอย่างต่อเนื่อง แต่มนุษย์เรานั้นก็สามารถเข้าใจและรับรู้ถึงเหตุการณ์ระหว่างช่องนั้นได้แม้จะไม่เห็นภาพเหตุการณ์ทั้งหมดก็ตาม⁸² โดยสกอตต์ แมคคลาวด์ แบ่งรูปแบบของการเชื่อมโยงระหว่างช่องของคอมิกส์นั้นเป็น 6 รูปแบบ ได้แก่

1) แบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา (Moment to Moment)

เป็นการนำเสนออย่างทีละขั้น เชื่อมเข้าทีละช่อง โดยเป็นการเล่าเรื่องที่ใช้การเชื่อมโยงหรือโคลสเซอร์ (Closure) น้อยมาก คล้ายกับการทำให้ช้าลง มักใช้เพื่อนำถึงความสำคัญหรือความรู้สึกระหว่างช่วงเวลานั้น ๆ หรือเป็นช่วงเวลาที่ทำให้ผู้อ่านได้มีโอกาสพักสายตา ซึ่งพบมากในการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งมักจะมีวิธีการเล่าเรื่องคล้ายกับม้วนฟิล์มภาพยนตร์

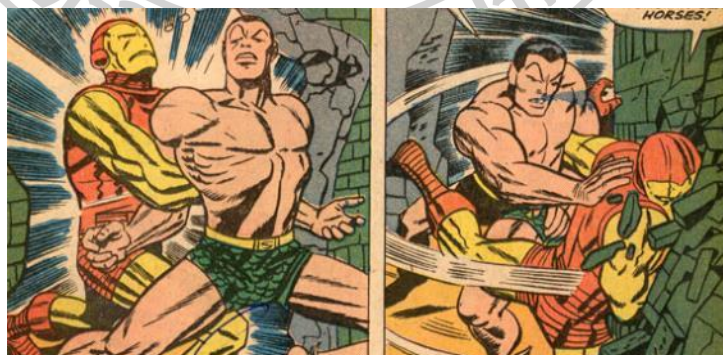
⁸² McCloud, *Understanding Comics the Invisible Art*, 63.



ภาพที่ 54 ภาพวิธีการเล่าเรื่องแบบช่วงเวลาต่อช่วงเวลา
 ที่มาภาพ : Todd S. Munson, Japanese Comics as Literary Art Form, เข้าถึงเมื่อ 2 สิงหาคม 2560,
 เข้าถึงได้จาก <http://asianetwork.org/ane-archived-issues/2007-fall/anex2007-fall-munson.pdf>

2) แบบการกระทำสู่การกระทำ (Action to Action)

เป็นการนำเสนอการเปลี่ยนแปลงของการกระทำในแต่ละช่อง ซึ่งคล้ายคลึงกับแบบ
 ช่วงเวลาต่อช่วงเวลา เพียงเปลี่ยนแปลงในแต่ละช่องจะเร็วกว่า และวิธีการเล่าเรื่องแบบนี้เป็นรูปแบบ
 ที่นักเขียนการ์ตูนนิยมใช้มากที่สุด



ภาพที่ 55 วิธีการเล่าเรื่องแบบการกระทำสู่การกระทำ

ที่มาภาพ : aniseshaw [นามแฝง], This isn't Cheese! Actually, it might be, เข้าถึงเมื่อ 17 กรกฎาคม
 2560, เข้าถึงได้จาก <http://aniseshaw.livejournal.com/16251.html>

3) ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (Subject to Subject)

โดยแต่ละช่องจะบรรจุ 1 การกระทำของตัวกระทำ เมื่อเปลี่ยนไปอีกช่องก็จะเปลี่ยนไปสู่อีก การกระทำของอีกตัวกระทำหนึ่ง



ภาพที่ 56 ภาพวิธีการเล่าเรื่องแบบการกระทำสู่การกระทำ

ที่มาภาพ : Owen Roberts, Sequential Art, เข้าถึงเมื่อ 17 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <http://owenroberts.github.io/commlab/sequential-art.html>

4) แบบฉากสู่ฉาก (Scene to Scene)

เป็นวิธีการสื่อสารระหว่างช่องโดยการทำให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงระหว่างสถานที่หรือเวลาเป็นสำคัญ



ภาพที่ 57 ภาพวิธีการเล่าเรื่องฉากสู่ฉาก ที่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนของเวลา

ที่มาภาพ : aniseshaw [นามแฝง], This isn't Cheese! Actually, it might be, เข้าถึงเมื่อ 17 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <http://aniseshaw.livejournal.com/16251.html>

5) แบบแง่มุมสู่แง่มุม (Aspect to Aspect) มักจะเป็นการนำสายตาของผู้อ่านไปสู่แง่มุมอื่นๆ ในช่วงเวลา สถานที่และความคิดที่ไม่ต่างกันมากนัก



ภาพที่ 58 ภาพวิธีการเล่าเรื่องแบบแง่มุมสู่แง่มุม ในขณะช่วงเวลาเดียวกัน
ที่มาภาพ : Ed Brubaker, Criminal, Vol. 6: The Last of the Innocent, เข้าถึงเมื่อ 17 กรกฎาคม 2560,
เข้าถึงได้จาก <http://www.goodreads.com/book/show/11381638-criminal-vol-6>

6) แบบไร้ความสัมพันธ์ (Non-Sequitur) เป็นการนำเสนอแบบที่แต่ละช่องไม่ได้มีตรรกะที่สัมพันธ์กันเลยแม้แต่น้อย



ภาพที่ 59 ภาพวิธีการเล่าเรื่องแบบไร้ความสัมพันธ์
ที่มาภาพ : Ryley Miller [นามแฝง], Examples of the Type 6 Non-Sequitur transition, เข้าถึงเมื่อ 17
กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com/pin/290552613439235548/>

แม้ว่าการ์ตูนแต่ละชนิดจะมีรูปแบบและวิธีการสื่อสารที่แตกต่างกันออกไป แต่การ์ตูนก็ยังคงเป็นสื่อที่จำเป็นจะต้องถ่ายทอด “สาร” ต่าง ๆ ออกไปให้แก่ผู้เสพได้เข้าใจ การ์ตูนจึงเป็นสื่อที่มีความจำเป็นจะต้องใช้ทฤษฎีการสื่อสารและการรับรู้เข้ามาเกี่ยวข้อง

2.4.2.1 ทฤษฎีการสื่อสารและการรับรู้

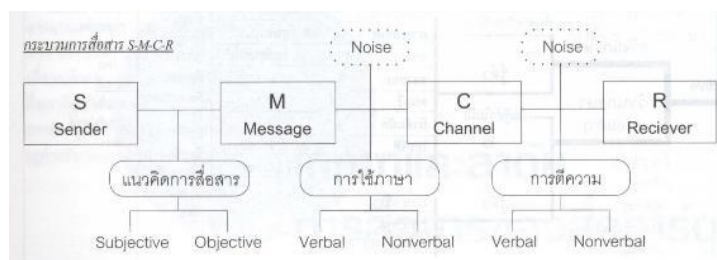
การสื่อสาร คือ กระบวนการที่มนุษย์ใช้ส่งและรับสาร โดย “สาร” ในที่นี้อาจจะเป็นความรู้ ความคิด ความต้องการ โดยสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นนามธรรมทั้งสิ้น สามารถรับรู้ได้ด้วยสมองและจิต ซึ่งแตกต่างกับ “สื่อ” ซึ่งเป็นตัวกลางนำ “สาร” จากบุคคลหนึ่งไปให้อีกบุคคลหนึ่ง ส่วนมากเป็นรูปธรรมและสามารถจับต้องได้ โดยสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสื่อสารนั้นจะมีองค์ประกอบที่เรียกว่า S - M - C - R อันประกอบไปด้วย

S [Sender] หมายถึง ผู้ส่งสาร นับเป็นจุดเริ่มต้นของการสื่อสารในแต่ละครั้ง ซึ่งในบริบทของการ์ตูนนั้นจะหมายถึงผู้แต่งเรื่องหรือผู้เขียน

M [Message] หมายถึง สาร คือ ความรู้ ความคิด ความรู้สึก ที่ผู้ส่งสารต้องการถ่ายทอดส่งต่อ มีความเป็นนามธรรม ยกตัวอย่างเช่น จดหมาย สารก็คือความหมายหรือเนื้อความในจดหมาย ไม่ใช่ตัวอักษรหรือกระดาษ ถึงแม้ว่าตัวอักษรนั้นจะมีลักษณะใกล้เคียงกับสารก็ตาม หากเป็นการ์ตูนจะหมายถึงเนื้อเรื่องหรือใจความที่จะสื่อ

C [Channel] หมายถึง ช่องทางการสื่อสาร สามารถแบ่งออกได้เป็น การสื่อสารทางตรง (Direct Communication) คือ การสื่อสารที่ผู้สื่อเผชิญหน้ากับผู้รับสารโดยตรง โดยช่องทางการสื่อสาร คือ ภาพ วัสดุ กลิ่น เสียง สัมผัส และจิตใจ เป็นต้น และการสื่อสารทางอ้อม (Indirect Communication) ที่จำเป็นต้องมีสื่อ (Media) เป็นตัวกลางระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร เช่น จดหมาย เอกสาร การ์ตูน เป็นต้น โดยในการสื่อสารทางอ้อมนั้น C [Channel] จึงหมายถึง สื่อ (Media) ไปโดยปริยาย

R [Receiver] หมายถึง ผู้รับสาร



ภาพที่ 60 ภาพกระบวนการสื่อสาร S - M - C - R

ที่มาภาพ : สักดา วิมลจันทร์, เข้าใจการ์ตูน (กรุงเทพมหานคร: เรือนแก้วการพิมพ์, 2548), 28.

โดยในระหว่างกระบวนการระหว่าง M [Message] และ C [Channel] จะเรียกว่า “การใช้ภาษา” (การเข้ารหัส-Encoding) และในกระบวนการระหว่าง C [Channel] และ R [Receiver] นั้นเรียกว่า “การตีความ (การถอดรหัส-Decoding)” โดยทั้งสองกระบวนการนี้อาจมีสิ่งรบกวน (Noise) เข้ามาเป็นอุปสรรคในการสื่อสาร เช่น คุณภาพของสื่อ ทักษะในการใช้ภาษา และสภาพแวดล้อม เป็นต้น⁸³

นอกจากนี้มนุษย์เรานั้นยังมีแนวคิดในการสื่อสารระหว่างบุคคลที่สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 แบบกว้าง ๆ ได้แก่

1. การสื่อสารแบบอัตนัย (Subjective Communication) คือ การสื่อสารโดยการตีความตามความคิดเห็นของผู้ส่งสาร หรือเรียกง่าย ๆ ว่าเป็นการสื่อสารแบบผู้ส่งสารเป็นใหญ่ โดยผู้ที่รับสารนั้นจำเป็นต้องปรับความรู้และความคิดให้ไปในอยู่ในระดับและไปในทิศทางเดียวกับผู้ส่งสาร

2. การสื่อสารแบบปรนัย (Objective Communication) คือ การสื่อสารโดยการตีความตามความเนื้อหาสาระ ความจริงที่ปรากฏในสื่อจริง ๆ เป็นการสื่อสารในแบบที่ผู้รับสารเป็นใหญ่ การสื่อสารในรูปแบบนี้ผู้ส่งสารต้องปรับรูปแบบและวิธีการส่งสารให้เหมาะสมกับการตีความของผู้รับสารถึงจะประสบผลสำเร็จในการสื่อสาร ถึงแม้การสื่อสารในรูปแบบนี้นั้นจะมีตรงไปตรงมาอยู่แต่บางครั้งการสื่อสารก็ยังคงมีความเป็นอัตนัยเล็กน้อยออกมา เช่น การผสมเอาอัตลักษณ์ หรือทัศนคติของผู้ส่งสารปนออกมาบ้าง เป็นเรื่องปกติ⁸⁴

⁸³ สักดา วิมลจันทร์, เข้าใจการ์ตูน (กรุงเทพมหานคร: เรือนแก้วการพิมพ์, 2548), 29.

⁸⁴ อ่านการ์ตูนไป, 31.

2.4.3 การ์ตูนมีลักษณะของการให้ดูเรียบง่าย

การ์ตูนนั้นเป็นรูปแบบหนึ่งของศิลปะที่ใช้ทัศนธาตุในการสื่อสารให้ดูเรียบง่าย มีการใช้ลายเส้น สี และรูปทรงที่ไม่ซับซ้อน ลดทอนรูปทรงให้ใกล้เคียงกับรูปทรงพื้นฐาน หรือรูปทรงเรขาคณิต เช่นสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม เป็นต้น⁸⁵ หรือตัดรายละเอียดที่ไม่สำคัญออก ทั้งนี้เพื่อความง่ายและรวดเร็วในการสื่อสาร นอกจากการทำให้ดูเรียบง่ายของการ์ตูนนั้นจะเป็นประโยชน์ทางด้านเทคนิคแล้วยังเป็นประโยชน์ในด้านจิตวิทยาด้วย เช่น ผู้เสพจะรู้สึกได้ว่าภาพเขียนที่ดูเหมือนจริงนั้นจะมีความเฉพะเจาะจงเป็นอย่างมากที่กำลังสื่อบุคคลโดยอยู่ซึ่งมักจะหมายถึงบุคคลนั้น ๆ คนเดียว แต่ภาพการ์ตูนนั้นกลับใช้วิธีการตรงกันข้าม คือการลดรายละเอียดลงจนทำให้ตัวการ์ตูนดูเป็นสากลมากขึ้น จนสามารถดึงดูดให้ผู้ชมจินตนาการว่าเป็นตัวละครนั้นได้⁸⁶



ภาพที่ 61 ภาพแสดงลำดับขั้นการทำให้เรียบง่ายของการ์ตูน
ที่มาภาพ : Scott McCloud, *Understanding Comics The Invisible Art*, แปล โดยชัยศ อิชฎีวรพันธุ์ และเมธาวิ กิตติอาภรณ์พล (กรุงเทพมหานคร: คอร์ปอเรชั่น โฟร์ดี, 2559), 31.

หรือแม้แต่การทำให้เป็นภาพกราฟิก (Graphic) มักเป็นรูปร่างง่ายๆ ทางเรขาคณิต ระบายสีมักเป็นสีเรียบหรือไล่สีน้ำหนักเล็กน้อย มีขอบเขตการลงสีแน่นอน รูปเส้นขอบชัดเจน ในลักษณะของงานออกแบบกราฟิก⁸⁷ การแสดงออกด้วยทัศนธาตุที่ดูเรียบง่ายของการ์ตูนนั้น นับว่า

⁸⁵เจาะใจการ์ตูน : กลยุทธ์จับใจคนอ่าน สร้างงานคนเขียนสำหรับคอการ์ตูน 14.

⁸⁶McCloud, *Understanding Comics the Invisible Art*, 31.

⁸⁷ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ, การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย, 10.

จากแผนภาพจะเห็นว่าเป็นการแสดงรูปแบบต่าง ๆ ของ “ใบหน้า” (Face) ที่มีรูปแบบที่หลากหลายตั้งแต่คล้ายกับภาพเขียนเสมือนจริง ไปจนกระทั่งคล้ายกับภาพศิลปะนามธรรม (Abstract) โดยสกอตต์ แมคเคลวาร์ดได้แบ่งข้อต่าง ๆ ของแผนภาพเป็น 3 ข้อ ได้แก่

1) ข้อของความเป็นจริง (Reality) หากอ้างอิงจากแผนภาพสังเกตได้ว่าภาพที่อยู่ใกล้กับข้อของความเป็นจริงนั้นจะมีความสมจริงที่คล้ายกับรูปถ่าย แต่ถ้ารูปที่ค่อย ๆ ถอยห่างจากข้อของความเป็นจริงจะค่อย ๆ ลดทอนความเสมือนจริงลงไปเรื่อย ๆ

2) ข้อของภาษา (Language) คือ ภาพที่มนุษย์เราใช้กำหนดแทนความหมายต่าง ๆ จากในแผนภาพจะเห็นได้ว่ายิ่งใกล้ข้อของภาษา (Language) นั้นภาพก็จะค่อย ๆ ไปในเชิงสัญลักษณ์มากขึ้น โดยเฉพาะภาพสุดท้ายที่เหลือเพียงวงกลม จุด 2 จุด และเส้นเพียง 1 เส้นเพื่อให้รู้ความหมายเพียงแค่ใบหน้าเท่านั้น และหากเลยออกไปจากข้อนี้ จะกลายเป็นตัวอักษร “FACE” ซึ่งเป็นภาพตัวอักษรที่มนุษย์टकกลงเข้าใจกันว่าหมายถึง “ใบหน้า” และภาพตัวอักษรนี้ไม่มีความคล้ายคลึงหรือเกี่ยวพันใด ๆ กับภาพใบหน้าในฝั่งข้อของความเป็นจริงเลยแม้แต่น้อย

3) ข้อระนาบภาพ (Picture Plan) คือภาพแทนที่แสดงออกด้วยรูปทรงพื้นฐานเช่นรูปทรงเรขาคณิต โดยที่ภาพไม่ค่อยเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์หรือความหมายใด ๆ เท่าไรนัก โดยภาพรูปแบบนี้นั้นไม่ค่อยพบในการ์ตูนเท่าใดนัก เพราะเป็นรูปแบบที่ค่อนข้างยากในการสื่อสารให้เข้าใจ⁸⁸ แต่จะคล้ายคลึงกับศิลปะคิบบิสม์หรือศิลปะนามธรรมเสียมากกว่า

2.4.5 การ์ตูนมีลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน

อารมณ์ขันนั้นนับว่าเป็น “สาร” หลักที่การ์ตูนมักจะสื่อออกมา โดยอารมณ์ขันที่เกิดขึ้นในการ์ตูนนั้นมีด้วยกันหลากหลายระดับ ตั้งแต่การหยอกล้อ ประชดประชัน หรือการเสียดสี โจมตีให้เกิดความเสียหาย โดยการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนก็มีทฤษฎีเข้ามาเกี่ยวข้องอย่างเช่น ทฤษฎีอารมณ์ขัน และทฤษฎีการล้อเลียน

2.4.5.1 ทฤษฎีอารมณ์ขัน (Theory of Humor)

คงเป็นเรื่องน่าขันพอสมควรที่เรื่องเล็ก ๆ เกี่ยวกับอารมณ์พื้นฐานของมนุษย์อย่าง “อารมณ์ขัน” กับมีคนศึกษาวิเคราะห์อย่างจริงจังจนกลายเป็นทฤษฎีได้ นักวิชาการหรือนักจิตวิทยา

⁸⁸ สักดา วิมลจันทร์, อ่านการ์ตูนไป, 62-63.

ได้อธิบายเกี่ยวกับอารมณ์ขันของมนุษย์เอาไว้มากมาย โดยสามารถสรุปออกมาปัจจัยที่ก่อให้เกิดอารมณ์ขันเป็นทฤษฎีได้ 3 ข้อ ได้แก่

1) ทฤษฎีความเหนือกว่า และความต่ำกว่า (Superiority and Degradation) โดยรูปแบบของทฤษฎีความเหนือกว่า และความต่ำกวนั้นพอจะสรุปได้ว่า ผู้ที่หัวเราะจะอยู่ในตำแหน่งที่สูงกว่าและสิ่งที่หัวเราะนั้นจะอยู่ในตำแหน่งต่ำกว่า

เพลโต (Plato) นั้นมีความเชื่อว่าคนเรามักจะหัวเราะให้แก่สิ่งที่เหลวไหล ไร้สาระ เช่นเดียวกับ อริสโตเติล (Aristotle) ซึ่งความน่าขงและความเหลวไหลนี้อาจบอกไว้ว่ามันคือความผิดพลาดหรือความผิดปกติอย่างหนึ่ง

ควินทีลีเยน (Quintilian) นักเขียนชาวโรมัน ได้มีความคิดเห็นว่า การหัวเราะนั้นไม่ต่างไปจากการเยาะเย้ย ถากถางหรือการดูหมิ่นเท่าใดนัก

ฟรานซิส เบคอน (Francis Bacon) นักปรัชญาชาวอังกฤษได้จัดให้ “ความผิดปกติของรูปลักษณะ” เป็นต้นเหตุของสิ่งที่น่าหัวเราะอันดับหนึ่ง

เรเน่ (Rene) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสได้มีความคิดเห็นว่า ในเสียงหัวเราะที่สนุกสนานนั้นมักแฝงไว้ด้วยความเกลียดชัง

โทมัส ฮอบบ์ (Tomas Hobbes) นักปรัชญาชาวอังกฤษได้มีความคิดเห็นว่าความสนุกสนานในเสียงหัวเราะนั้นต้องมาจากความรู้สึกเหนือกว่าของผู้ที่หัวเราะ มนุษย์นั้นมักจะหัวเราะให้กับความ โขคร้าย และหยาบ โดนโดยปราศจากการเสแสร้ง และยังหัวเราะให้กับความบกพร่องของผู้อื่น แต่หากความตลกที่มาจากความบกพร่องนั้นเกิดกับตนเองหรือพรรคพวกของตนก็กลับตลกไม่ออก โดยสามารถสรุปได้ว่าสาเหตุของอารมณ์ขันของมนุษย์ส่วนหนึ่งมาจากการได้เห็นว่าคุณเองนั้นอยู่เหนือผู้อื่น และการหัวเราะนั้นทำให้เกิดความอับอายและมีผลต่อการปรับปรุงตนเองของผู้ถูกหัวเราะ

ของ ปอล ริชเตอร์ (Jean Paul Richter) มีความเชื่อว่าอารมณ์ขันนั้นไม่ได้หมายถึงความโง่เขลาของคนใดคนหนึ่ง แต่เป็นความหลอกลวงในโลกของความโง่เขลา และแมกซ์ อีสต์แมน (Max Eastman) มองว่าอารมณ์ขันของมนุษย์นั้นส่วนหนึ่งได้รับอิทธิพลมาจากความภูมิใจในตนเอง และความเป็นศัตรู⁸⁹

⁸⁹ ฉัฐฉา ใต้เงิน "กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย : 2470 - ปัจจุบัน " (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2549), 10-11.

นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีอารมณ์ขันที่มีความคล้ายคลึงกับทฤษฎีนี้ เรียกว่า ทฤษฎีข่มขาน (Disparagement Theory) โดย Sdorow ได้อธิบายไว้ในหนังสือ Psychology⁹⁰ และในหนังสือ The Psychology of Humor ว่าคนเรานั้นเลือกที่จะล้อเลียนคนอื่นให้ต่ำลงจะสนุกกว่าการล้อเลียนคนอื่นให้ที่สูงกว่า และจะสนุกมากขึ้นอีกถ้าเป็นการล้อเลียนคนที่เหนือกว่าเราหรือคนที่เราไม่ชอบ ดังเช่นที่ โทมัส ฮอบบ์ (Thomas Hobbes) นักปรัชญาชาวอังกฤษที่ได้กล่าวไว้ว่า “เรารู้สึกสนุก เมื่อเรื่องขำขันทำให้เรารู้สึกเหนือกว่าคนอื่น” และ C.L. Edson บรรณาธิการหนังสือพิมพ์ของอเมริกา ได้กล่าวไว้ว่า “เราชอบเรื่อง โจ๊ก ที่ยื่นมือมาตบไหล่เราในขณะที่เตะคนอื่นตกกะโหลกไป”⁹¹

การสร้างอารมณ์ขันในลักษณะนี้มักจะทำกับผู้ที่อยู่เหนือหรือมีอำนาจกว่าตน อาจจะเป็นการล้อเลียนเพื่อความบันเทิงเช่น การที่เด็กเขียนรูปล้อเลียนผู้ใหญ่หรือครูประจำชั้นเพียงเพื่อความบันเทิง แต่มีบางกรณีก็มีนักวิจารณ์ใช้การล้อเลียนเชิงเสียดสี เพื่อโจมตีฝ่ายหรือบุคคลที่ตนนั้นไม่พึงพอใจ



ภาพที่ 63 ภาพที่แสดงออกว่ามนุษย์มักมีอารมณ์ขันกับความผิดปกติของคนอื่น
ที่มาภาพ : นักข่าวบ้านนอก [นามแฝง], “น้องทราย...คุณแม่ขอร้อง” หอบสังขารแสดงตลกทั้งที่ไถ
เป็นเลือด, เข้าถึงเมื่อ 3 กันยายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.oknation.net/blog/opel/2008/03/06/entry-1>

2) ทฤษฎีความไม่ลงรอย ความผิดหวังจากสิ่งที่คาดหวัง และความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ที่ไปด้วยกันไม่ได้ (Incongruity, Frustration of Expectation, and Bisociation) ซึ่งมีนักทฤษฎีหลายท่านอธิบายทฤษฎีกลุ่มนี้เอาไว้มากมายเช่น

⁹⁰ สักดา วิมลจันทร์, อ่านการ์ตูนไป, 131.

⁹¹ ibid.

เซอร์ ฟิลลิปส์ ซิดนีย์ (Sir Philip Sidney) กวีชาวอังกฤษ ได้อธิบายว่า การหัวเราะนั้น ส่วนใหญ่เกิดมาจากสิ่งที่ไม่ได้สัดส่วนกับตัวเราและธรรมชาติ

เบลส ปาสคาล (Blaise Pascal) นักเขียนชาวฝรั่งเศสได้กล่าวว่า ไม่มีอะไรจะทำให้มนุษย์หัวเราะได้เท่ากับความไม่เหมือนอันน่าแปลกใจ ระหว่างสิ่งที่คาดหวังกับสิ่งที่ปรากฏให้เห็น

วิลเลียม แฮซลิตท์ (William Hazlitt) ได้กล่าวว่าสาระสำคัญของการหัวเราะคือ ความไม่เชื่อมโยงกันระหว่างความคิดหนึ่งกับอีกหนึ่งความคิด หรือความขัดแย้งกันระหว่างความรู้สึกอย่างหนึ่งกับความรู้สึกอีกอย่างหนึ่ง

อาร์เธอร์ โชเพน ฮาวเออร์ (Arthur Schopenhauer) ได้กล่าวว่า เหตุผลของการหัวเราะของมนุษย์นั้น คือการรับรู้อย่างฉับพลันกับสิ่งที่ไม่ลงรอยกัน หรือความไปด้วยกันไม่ได้ระหว่างความคิดรวบยอดกับความเป็นจริง

เซอร์เบิร์ด สเปนเซอร์ (Herbert Spencer) ได้กล่าวเอาไว้ว่า การหัวเราะเป็นผลมาจากจิตสำนึกที่ไม่รับรู้การถ่ายทอดความคิดใหม่ และทีโอดอร์ ลิปปส์ (Theodor Lipps) ได้กล่าวว่าการหัวเราะเป็นผลจากการไม่ลงรอยกัน ซึ่งความสนใจของเราได้ผ่านจากความคิดใหญ่ไปยังความคิดย่อย

และอาร์เธอร์ โคเอสเลอร์ (Arthur Koestler) ได้กล่าวว่าสถานการณ์หนึ่งจะซับซ้อนมากเมื่อได้เป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์อิสระ 2 อย่างพร้อมกัน และเหตุการณ์นั้นสามารถตีความได้ 2 อย่างที่แตกต่างกันสิ้นเชิงในเวลาเดียวกัน เป็นผลให้เกิดการถ่ายทอดทางความคิดอย่างฉับพลันจากบริบทหนึ่ง หรือความหมายอย่างหนึ่งของเหตุการณ์กลายเป็นอีกบริบทหนึ่ง หรืออีกความหมายหนึ่งอย่างทันทีทันใด ซึ่งความรู้สึกคาดหวังของผู้พูดที่หวังในความหมายอย่างหนึ่ง แต่กลับเข้าใจไปในอีกแง่มุมหนึ่ง หรือความรู้สึกที่เกิดขึ้นมาจากการที่ไม่สามารถถ่ายทอดโดยตัวของมันเองได้ จะถูกปลดปล่อยออกมาในรูปแบบของการหัวเราะ⁹²

มีอีกทฤษฎีที่คล้ายคลึงกับทฤษฎีนี้คือ “ทฤษฎีผิดฝาผิดตัว (Incongruity Theory)” โดย เอมมานูเอล คานท์ ปราชญ์ชาวเยอรมัน ได้กล่าวถึงทฤษฎีนี้เอาไว้ว่า การนำเอาเรื่องที่ไม่เข้ากันมาอยู่ด้วยกัน ได้นั้นทำให้เกิดผลลัพธ์ที่ทำลายความคาดหมายของเรา และก่อให้เกิดอารมณ์ขัน⁹³ เพราะคนเรามีการคาดการณ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่มีประสบการณ์ร่วมให้เป็นอย่างนั้นตามที่ตนคิดเอาไว้ หากพบเห็นสิ่งผิดปกติดังออกปจากความคาดการณ์ของตนอย่างมีจุดร่วมแล้ว ก็สามารถสร้างอารมณ์ขันได้ไม่เพียงภาษาภาพเท่านั้นหากเป็นการผิดฝาผิดตัวที่เกิดขึ้นในภาษาพูดหรือเขียนก็สามารถสร้างอารมณ์ขันได้เช่นกัน

⁹² ฉัฐฉา โต๊ะเงิน "กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย : 2470 – ปัจจุบัน" 11-12.

⁹³ ศักดา วิมลจันทร์, อ่านการ์ตูนไป, 132.



ภาพที่ 64 ภาพที่มีลักษณะของทฤษฎีผิดฝาผิดตัว
ที่มาภาพ : ส่วยหลิน [นามแฝง], แมวไม่ใช่แมว? 6 ศัพท์แมวแมวในภาษาจีน, เข้าถึงเมื่อ 30 สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://chineseexpert.com/แมวไม่ใช่แมว-6-ศัพท์แมวแมวในภาษาจีน/>

นอกจากนี้ยังมีอีกทฤษฎีที่คล้ายกับทฤษฎีความไม่ลงรอย คือ “ทฤษฎีประหลาดใจ (Surprise Theories)” ซึ่งทฤษฎีนี้มีความแตกต่างจากทฤษฎีผิดฝาผิดตัวตรงที่ความจับปล้น ความรู้สึกประหลาดใจ โดยการสื่อสารของการ์ตูนทฤษฎีนี้ถูกเลือกนำมาใช้เยอะที่สุด โดยการใช้วิธีการปูเรื่องให้ผู้อ่านติดตามและคาดการณ์สิ่งที่จะเกิดขึ้น แล้วเปลี่ยนเรื่องราวให้ไม่เป็นไปตามที่ผู้อ่านคาดคิดไว้อย่างจับปล้นจนเกิดอารมณ์ขัน⁹⁴ ซึ่งการ์ตูนคอมิกส์นิยมใช้ทฤษฎีนี้ในการสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่าน โดยเจ็ค มาร์โคว ได้อธิบายแจกแจงการสร้างมุขตลก (Gag) ของการ์ตูนเอาไว้ 8 รูปแบบในหนังสือ Cartoonist’s and Gag Writer’s Handbook ได้แก่

(1) การใช้เงื่อนงำ (Hidden Element) คือ วิธีการสร้างมุขตลกในภาพที่มีเหตุการณ์อะไรบางอย่างในภาพที่ตัวละครในภาพนั้นไม่เห็นแต่ผู้อ่านสามารถอ่านและรับรู้ได้

⁹⁴ ศักดา วิมลจันทร์, อ่านการ์ตูนไป (กรุงเทพมหานคร: พื้นฐาน, 2551), 133.



ภาพที่ 65 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้หลักการ เงื่อนงำ (Hidden Element)

ที่มาภาพ : น้อยหน้า [นามแฝง], ขายหัวเราะ 31, 1412 (24-30 สิงหาคม 2559): 14.

(2) การใช้คำน้อย (Understatement) คือ การสร้างเรื่องราวที่น่าพาเข้าไปสู่เหตุการณ์ที่ดูรุนแรงและโกลาหล ในขณะที่คำบรรยายกลับดูเรียบง่ายกับไม่มีสิ่งใดกำลังจะเกิดขึ้น หรือจะสามารถกล่าวได้ว่าคือ การบอกกล่าวที่น้อยกว่าความจริง (Understate)



ภาพที่ 66 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้หลักการ คำน้อย (Understatement)

ที่มาภาพ : นิค [นามแฝง], ขายหัวเราะ 31, 1412 (24-30 สิงหาคม 2559): 33.

(3) การผันผวน (The Reverse) คือ การสร้างมุขตลกที่เล่นกับการผันผวนของคำหรือภาพ จะสร้างความผิดปกติและความประหลาดใจได้



ภาพที่ 67 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้หลักการ ผันผวน (The Reverse)
ที่มาภาพ : เอ๊ะ [นามแฝง], มหาสนุก 28, 1322 (31-6 สิงหาคม 2559): 1.

(4) ความใหญ่-เล็ก (Huge and Tiny) คือ มุขตลกที่เกิดขึ้นจากการที่เรื่องใหญ่ ๆ ยาก ๆ ถูกทำลายลงด้วยเรื่องอันแสนเล็กน้อย (ยิ่งเรื่องใหญ่และยากมากขึ้นเท่าไร ยิ่งส่งผลต่อความตลกขึ้นเท่านั้น)



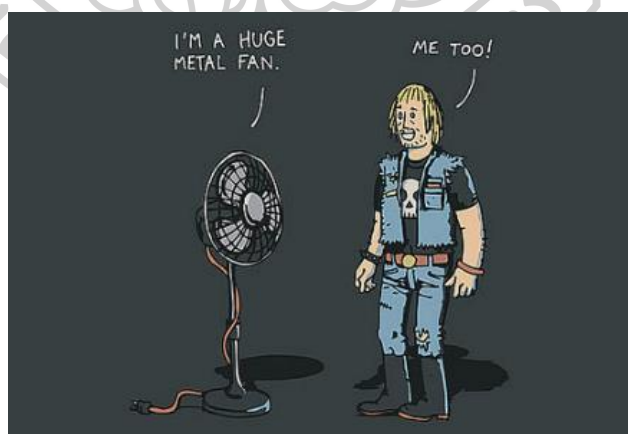
ภาพที่ 68 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้หลักการ ใหญ่-เล็ก (Huge and Tiny)
ที่มาภาพ : ยูง [นามแฝง], ขายหัวเราะ 31, 1412 (24-30 สิงหาคม 2559): 12.

(5) ความใหม่-เก่า (Antique and Modern) คือ มุขตลกที่เล่นกับเวลา ยุคสมัยต่าง ๆ โดยเอา คำพูด มารยาท วัฒนธรรม ธรรมเนียมปฏิบัติ ของยุคหนึ่งไปใช้หรือไปปะทะกับอีกยุคหนึ่ง



ภาพที่ 69 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้หลักการ ใหม่-เก่า (Antique and Modern)
ที่มาภาพ : ยูง [นามแฝง], ขายหัวเราะ 31, 1412 (24-30 สิงหาคม 2559): 22.

(6) การใช้ภาษาในวงการ (Shop Talking) คือ มุขตลกที่เกิดของจากศัพท์หรือสำนวนที่มีในอาชีพหรือวงการใดวงการหนึ่ง ซึ่งรู้กันเฉพาะคนในวงการนั้น ๆ



ภาพที่ 70 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้หลักการ ภาษาในวงการ (Shop Talking)
ที่มาภาพ : knowyourmeme [นามแฝง], Metal Fan, เข้าถึงเมื่อ 8 กันยายน 2559, เข้าถึงได้จาก

<http://knowyourmeme.com/photos/950319-heavy-metal>

(7) พฤติกรรม-ธรรมเนียม (Habits and Customs) เป็นมุขตลกจากเรื่องราวของ พฤติกรรม ธรรมเนียมของคนในแต่ละ อาชีพ สังคม หรือวัฒนธรรม ที่เกิดไขว้สับสนกับ สถานการณ์หนึ่ง ๆ



ภาพที่ 71 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้หลักการ พฤติกรรม-ธรรมเนียม (Habits and Customs) ที่มาภาพ : สักดา วิมลจันทร์, เข้าใจการ์ตูน (กรุงเทพมหานคร: เรือนแก้วการพิมพ์, 2548), 55.

(8) การตบท้ายที่เด็ด (Surprise Ending Caption) คือ มุขตลกที่ให้ความสำคัญกับคำพูด ที่เริ่มต้นด้วยความปกติ ธรรมดา แต่จบลงด้วยความเหนือความคาดหมาย และเนื่องด้วยมุขชนิดนี้ ให้ความสำคัญกับคำพูดมากกว่าภาพ โอกาสที่นักเขียนการ์ตูนจะแสดงออกด้วยภาพที่ดูเกินจริงจึงมี ไม่มากนัก⁹⁵



ภาพที่ 72 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้หลักการ ตบท้ายที่เด็ด (Surprise Ending Caption) ที่มาภาพ : สักดา วิมลจันทร์, เข้าใจการ์ตูน (กรุงเทพมหานคร: เรือนแก้วการพิมพ์, 2548), 55.

⁹⁵ สักดา วิมลจันทร์, เข้าใจการ์ตูน 54-55.

นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีที่คล้ายคลึงกัน คือ “ทฤษฎีปลดปล่อย” (Release Theory) ซึ่งทฤษฎีนี้มีรากฐานมาจากซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ได้กล่าวในหนังสือชื่อ “เรื่องโจ๊กและความสัมพันธ์กับจิตใต้สำนึก (Joke and Their Relationship to the Unconscious)” เอาไว้ว่า

อารมณ์ขัน คือการระบายความทุกข์กังวลอันเกิดจากการสะกดกลืนความรู้สึกทางเพศและความก้าวร้าว” และซิด กับ โอ’ลอลิน (Schill & O’Laughlin) ได้กล่าวเอาไว้ว่า “คนส่วนมากชอบการ์ตูนหรือตลกเรื่องเซ็กซ์ ซึ่งมีวิธีการผูกเรื่องให้เราคิดเครียดในเรื่องเพศ แล้วจบลงด้วยบรรทัดหมัดเด็ด (punch line) ซึ่งจะปลดปล่อยความเครียดของเราลงได้ทันที”⁹⁷

2.4.5.2 ทฤษฎีการล้อเลียน

การล้อเลียนนั้นเป็นรูปแบบการสื่อสารอย่างหนึ่งของมนุษย์ โดยการสื่อสารที่เฉยไฉนไม่ได้ตรงไปตรงมาตามความเป็นจริง เพื่อเจตนาอย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นการสื่อความหมายในอีกระนาบหนึ่ง ส่วนหนึ่งของการ์ตูนก็มีลักษณะของการแสดงออกเพื่อการระบายซึ่งความเครียด ความกดดัน โดยการนำเอาผู้ที่ตนนั้นไม่ชอบ ไม่พอใจมาล้อเลียน เพื่อความสนุก และสะใจ ซึ่งรูปแบบการล้อเลียนแบบนี้จะคล้ายคลึงกับ “ทฤษฎีข่มขาน” อยู่ไม่น้อย และโดยรูปแบบของการ์ตูนที่ส่วนใหญ่จะเขียนให้มีความคิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง ซึ่งก็สามารถมองว่าเป็นการล้อเลียนรูปแบบหนึ่ง

โดยมีคำอีกหลายคำที่มีความหมายคล้ายคลึงกับคำว่าล้อเลียนอยู่มากมาย ที่มีความแตกต่างกันทั้งการนำไปใช้ จุดประสงค์ บริบท และความรุนแรงในการล้อเลียน เช่น เปรียบเทียบ (Compare), เปรียบเปรย (Metaphor), ทำให้เห็นภาพ (Visualize), อุทาหรณ์ (Example), เยาะเย้ย (Ridicule), ซ้ำเติม (Irony), ประชด (Sarcasm), เสียดสี (Sartire), และวิจารณ์ (Comment) เป็นต้น

และคำที่มีความหมายในทำนองเดียวกับ “ล้อเลียน” ในภาษาอังกฤษนั้นมีอยู่มากมาย และมีความหมายและระดับของความรุนแรงที่แตกต่างกันออกไป เช่น

ridicule n. vt. หมายถึง พุดจาเยาะเย้ย นำหัวเราะ นำขัน

parody n. vt. หมายถึง เรื่องที่เขียนล้อ เขียนล้อ ของก้ามะลอ

lampoon n. vt. หมายถึง เย้ยหยัน ก่นด่า ถากถาง

⁹⁷ ศักดา วิมลจันทร์, เข้าใจการ์ตูน 52.

แต่ในคำว่า Satire นั้นจะแตกต่างกันจากคำในกลุ่มเดียวกัน เพราะคำนี้ไม่ได้มีความหมายถึงการล้อเลียนเพื่อความสนุกสนาน หรือความสะใจเพียงเท่านั้น แต่ยังมีคำอื่น ๆ ซ่อนเอาไว้ในการล้อเลียนนั้น เช่น การล้อเลียนเชิงวิจารณ์ ซึ่งรูปแบบการล้อเลียนแบบนี้มักจะพบบ่อยในการ์ตูนเกี่ยวกับการเมืองหรือสังคมหรืออุทาหรณ์⁹⁸ โดย H.W. Fowler ได้ยกตัวอย่างเปรียบเทียบคำในภาษาอังกฤษที่มีความหมายคล้ายคลึงกับคำว่า Satire ในตารางต่อไปนี้

Word คำ	Motive/Aim แรงกระตุ้น/เป้าหมาย	Province ขอบเขต	Method or Mean วิธีการ/ช่องทาง	Audience ผู้ฟัง/ผู้อ่าน/ผู้ดู
humour เรื่องขำขัน	Discovery การค้นพบ	Human nature ธรรมชาติมนุษย์	Observation การสังเกตการณ์	The sympathetic ผู้เห็นอกเห็นใจ
wit เขาวัว	Throwing light สาดแสงปัญญา	Word & Idea ถ้อยคำและความคิด	Surprise ประหลาดใจ	The Intelligent ผู้มีสติปัญญา
Satire เสียดสี	Amendment การแก้ไข	Moral & Manner จรรยาบรรณ	Accentuation การเน้นบางจุด	The self-satisfied ผู้พอใจในตนเอง
sarcasm ประชด	Inflicting pain ทำให้เจ็บใจ	Faults & foibles ข้อผิด-บกพร่อง	Inversion พูดตรงกันข้าม	Victim & Bystander เหยื่อ+ผู้รับเคราะห์
invective พรุสวาท	Discredit ทำลายเกียรติ	Misconduct การทำผิด	Direct statement คำตรง ๆ	The public สาธารณะ
irony เยาะเย้ยซ้ำเติม	Exclusiveness จำเพาะเจาะจง	Statement of facts ความจริง (ที่บังเอิญ)	Mystification ความลึกลับ	An inner circle คนใกล้ชิด
cynicism ลัทธิเยาะเย้ย	Self-justification เข้าข้างตัวเอง	Morals จริยธรรม	Exposure of nakedness การตีแผ่	The respectable ผู้ที่น่านับถือ
The sardonic เห็นผู้อื่นเจ็บปวด	Self-relief การปลดปล่อย	Adversity ความทุกข์ยาก	Pessimism มองโลกในแง่ร้าย	Self ตนเอง

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบคำที่มีความหมายคล้ายคลึงกับ Satire

ที่มา : ศักดา วิมลจันทร์, *อ่านการ์ตูนไว้* (กรุงเทพมหานคร: พื้นฐาน, 2551), 66.

⁹⁸ อ่านการ์ตูนไว้, 66.

2.4.6 การรู้ตื้นมีลักษณะของการใช้ภาษาถ้อยคำ (Verbal Language)

การใช้ภาษาในการสื่อสารนั้น มีด้วยกันหลายรูปแบบและแนวความคิด ดังนั้นภาษาจึงหมายถึง สื่อที่ทำให้เกิดการรับรู้เพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน โดยภาษานั้นสามารถแบ่งโดยสังเขปออกได้เป็น 2 ประเภทดังนี้

1) วจนภาษา หรือ ภาษาถ้อยคำ (Verbal Language) หมายถึง การสื่อสารที่สร้าง “คำ” ขึ้นมาแทนความหมายของสิ่งต่าง ๆ แล้วนำมาเรียงเป็นรูปประโยคเพื่อสื่อในความหมายต่าง ๆ ตามที่ต้องการ การจะเข้าใจภาษาถ้อยคำนั้น ผู้รับสารมีความจำเป็นต้องเข้าใจข้อตกลงในความหมายให้ตรงกับผู้สื่อสาร มิฉะนั้นการสื่อสารอาจคลาดเคลื่อนหรือไม่เข้าใจได้ ภาษาถ้อยคำนั้นสามารถแบ่งเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ เสียงพูด, ตัวอักษรเขียนหรือพิมพ์, ตัวอักษรปุมหรืออักษรเบรลล์ (Braille) และภาษามือ (ที่ใช้ท่าทางของมือสื่อสารแทนคำพูด สำหรับคนใบ้และคนหูหนวก)

2) อวจนภาษา หรือ ภาษาที่ไม่ใช้ถ้อยคำ (Nonverbal Language) หมายถึง ภาษาที่ใช้วิธีอื่นในการสื่อสารนอกจากถ้อยคำ ซึ่งสามารถด้วยประสาทสัมผัสโดยธรรมชาติ เช่น ภาษาภาพ ภาษาเสียง ภาษากลิ่น ภาษารส ภาษาสัมผัส ภาษากิจ ดนตรี การแต่งกาย กิริยา น้ำเสียง เวลา และที่ว่าง เป็นต้น⁹⁹

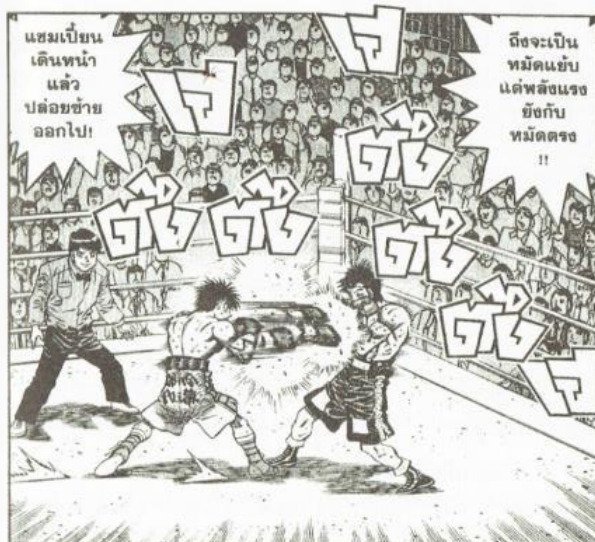
การรู้ตื้นนั้นมักจะสื่อสารด้วยภาพซึ่งเป็นอวจนภาษาเป็นภาษาหลักในการสื่อสาร แต่บางครั้งการรู้ตื้นมักจะใช้ตัวอักษรบรรจุลงในกรอบบรรยายได้ภาพหรือช่องวงกลม (balloon) เพื่อบรรยายและบอกถึงบทสนทนา หรือใช้คำเลียนเสียง (Onomatopoeia) ซึ่งเป็นคำที่เขียนให้อ่านออกเสียงใกล้เคียงกับเสียงธรรมชาติที่ได้ยิน¹⁰⁰ ประกอบกันเพื่อให้เข้าใจและรับรู้ถึงอารมณ์ที่ต้องการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น

⁹⁹ ibid., 71-73.

¹⁰⁰ ibid., 40.



ภาพที่ 74 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้ตัวอักษรบรรยายพูด
ที่มาภาพ : น้อยหน้า [นามแฝง], ชายหัวเราะ 30, 1366 (1-13 ตุลาคม 2558): 68.



ภาพที่ 75 ภาพการ์ตูนที่มีการใช้คำเลียนเสียง (Onomatopoeia)
ที่มาภาพ : ศักดา วิมลจันทร์, เจาะใจการ์ตูน: กลยุทธ์จับใจคนอ่าน สร้างงานคนเขียนสำหรับคอการ์ตูน (กรุงเทพมหานคร: สถาบันการ์ตูนไทย, 2549), 13

นอกจากนี้ สกอตต์ แมคเคลาวด์ ยังได้จำแนกวิธีการผสมผสานระหว่างการใช้ภาษาภาพและภาษาด้อยคำไว้เป็น 6 รูปแบบได้แก่

1) การผสมคำให้ความหมายเฉพาะ (Word Specific Combinations) การใช้คำเป็นภาษาหลัก และใช้ภาษาภาพเป็นการประกอบเท่านั้น มักจะใช้ในกรณีที่รูปภาพนั้นไม่สามารถบรรยายได้อย่างพอเพียง จึงต้องใส่คำบรรยายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น



ภาพที่ 76 ภาพการผสมคำให้ความหมายเฉพาะ
ที่มาภาพ : Ryley Millerm, **An example of the Type 3 Duo-Specific combination**, เข้าถึงเมื่อ 7 สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com/pin/290552613439236373/>

2) การผสมผสานภาพกับความหมายเฉพาะ (Picture Specific Combinations) คือการใช้คำเพื่อสร้างเสียงประกอบ และใช้ภาษาภาพเป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสาร



ภาพที่ 77 ภาพการผสมผสานภาพกับความหมายเฉพาะ
ที่มาภาพ : Johnny Mc [นามแฝง], **Word-Image Combinations: Picture-Specific**, เข้าถึงเมื่อ 18 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com/pin/178384835218652275/>

3) การผสมผสาน (Duo Specific Combinations) เป็นการใช้ทั้งภาพและคำเพื่อสื่อความหมายไปในทางเดียวกัน พร้อมกัน และมีความสำคัญใกล้เคียงกัน



ภาพที่ 78 ภาพแสดงการใช้คำและภาพแบบผสมผสาน
ที่มาภาพ : Ryley Millerm, An example of the Type 3 Duo-Specific combination, เข้าถึงเมื่อ 7 สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com/pin/290552613439236361/>

4) การผสมผสานแบบเติมเข้าไป (Additive Combinations) เป็นการผสมผสานที่ใช้คำเข้าไปเพิ่มเติมรายละเอียดของรูปภาพ



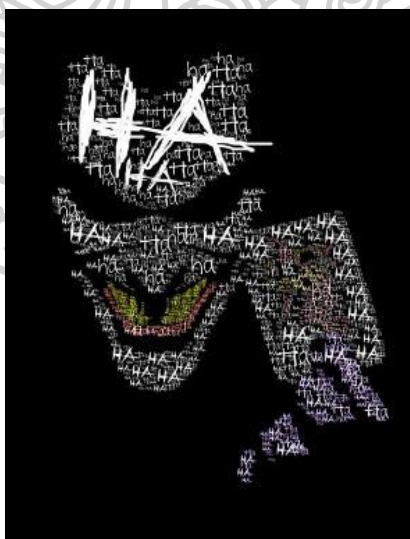
ภาพที่ 79 ภาพแสดง การผสมผสานแบบเติมเข้าไป
ที่มาภาพ : whynotsuperheroes [นามแฝง], WORD/IMAGE COMBINATIONS, เข้าถึงเมื่อ 2 สิงหาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://whynotsuperheroes.com/tag/wordimage-combinations/>

5) การผสมผสานแบบคู่ขนาน (Paralell Combinations) คือการผสมผสานที่ใช้คำและรูปมีความหมายขัดแย้งหรือไปในคนละทิศทางกัน



ภาพที่ 80 ภาพแสดงการผสมผสานแบบคู่ขนาน
ที่มาภาพ : whynotsuperheroes.com [นามแฝง], **WORD/IMAGE COMBINATIONS**, เข้าถึงเมื่อ 18 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://whynotsuperheroes.com/tag/wordimage-combinations/>

6) การผสมผสานแบบตัดต่อ (Montage Combinations) คือการใช้คำบรรจุลงไปในภาพให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของภาพ



ภาพที่ 81 ภาพแสดงการผสมผสานแบบตัดต่อ
ที่มาภาพ : Carlos [นามแฝง], **Joker's Last Laugh Typography Print**, เข้าถึงเมื่อ 18 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com/pin/840554717922425947/>

7) การผสมผสานแบบพึ่งพาอาศัยกัน (Interdependent Combinations) คือการที่คำและภาพทำงานเริ่มกัน เพื่อนำเสนอความคิด (Idea) ที่ไม่สามารถนำเสนอได้จากอย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียว¹⁰¹



ภาพที่ 82 ภาพการผสมผสานแบบพึ่งพาอาศัยกัน
ที่มาภาพ : Agustina Estors, Comic Pop Art, เข้าถึงเมื่อ 18 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก
<https://www.pinterest.com/pin/52495151886437823/>

2.5 การนำลักษณะของการดูมาใช้ในศิลปะร่วมสมัย

การแบ่งชนชั้นในสังคมมนุษย์นั้นเกิดขึ้นมาอย่างยาวนาน จนสามารถเห็นได้ว่ามนุษย์นั้นได้แบ่งแยกชนชั้นให้กับทุกอย่างไม่ว่าจะเป็น วัฒนธรรม ศาสนาชาติพันธุ์ สีผิว หรือแม้กระทั่งศิลปะ ศิลปะนั้นถูกแบ่งแยกออกเป็นชั้นสูงและต่ำ ออกด้วยเกณฑ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น รูปแบบเนื้อหา รสนิยม กระแสนิยม สุนทรียภาพ หรือแม้กระทั่งยุคสมัย ซึ่งศิลปะนั้นสามารถแบ่งประเภทตามเกณฑ์คุณค่าทางสุนทรียภาพได้ดังนี้

1) วิจิตรศิลป์ (Fine Arts) หมายถึง ศิลปะที่มุ่งเน้นถึง คุณค่าทางสุนทรียภาพ ความงาม สังคม ศาสนา หรือวัฒนธรรม เป็นหลัก ไม่ได้มุ่งเน้นที่ประโยชน์ใช้สอย โดยแบ่งได้ตามลักษณะการรับรู้ดังนี้ ทัศนศิลป์ โสตศิลป์ โสตทัศนศิลป์ มโนศิลป์¹⁰² โดยความหมายเดิมของชาวกรีก

¹⁰¹ McCloud, *Understanding Comics the Invisible Art*, 153-55.

¹⁰² มัช ตะดิยะ, สุนทรียภาพทางทัศนศิลป์ (กรุงเทพมหานคร: วาดศิลป์, 2547), 30.

โบราณนั้นวิจิตรศิลป์ คือกลุ่มศิลปะที่มีมุ่งเน้นไปที่คุณค่าทางสุนทรียภาพเพียงอย่างเดียว อันประกอบไปด้วย จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วรรณกรรม และดนตรี ซึ่งเรียกรวมกันว่า เมเจอร์ อาร์ต (Major Art) ในเวลาต่อมาขอบเขตของวิจิตรศิลป์ก็ได้แตกต่างกันออกไป ในยุคปัจจุบันนั้นจะใช้เกณฑ์ทางคุณค่าของสุนทรียภาพในการตัดสินว่าเป็นวิจิตรศิลป์หรือไม่ โดยไม่ได้จำกัดรูปแบบว่าต้องเป็น เมเจอร์ อาร์ต (Major Art) ดังเช่นในอดีตเท่านั้น¹⁰³

ในช่วงราวศตวรรษที่ 15 นักประวัติศาสตร์ได้สถาปนาศิลปะกลุ่ม อันได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม กวีนิพนธ์ และดนตรี โดยใช้คำกำกับว่า วิจิตร (Fine) อันเป็นนัยยะที่บ่งบอกถึงความงาม (beauty) ทักษะ (skill) ลักษณะที่ขุดเยี่ยม (superiority) ความสละสลวย (elegance) ความสมบูรณ์แบบ (perfection) และการที่ไม่มุ่งหวังในเชิงปฏิบัติและประโยชน์ อย่างไรก็ตามการใช้เกณฑ์ทางประโยชน์ใช้สอยมาตัดสินว่าผลงานชิ้นใดเป็นวิจิตรศิลป์หรือไม่นั้น ก็ดูจะเป็นเกณฑ์การตัดสินที่ค่อนข้างคลุมเครือ ดังเช่น สถาปัตยกรรม ที่มีประโยชน์ใช้สอยในแง่ของการอยู่อาศัยหรือจิตรกรรมก็มีประโยชน์ใช้สอยในแง่ของการประดับตกแต่ง ซึ่งทั้งสถาปัตยกรรมและจิตรกรรมก็ยังคงถูกจำแนกว่าเป็นวิจิตรศิลป์อยู่¹⁰⁴

โดยวิจิตรศิลป์นั้นถูกให้คุณค่าว่าเป็นศิลปะชั้นสูง ซึ่งศิลปะประเภทนี้นั้นได้รับการยกย่องเป็นอย่างสูงในอดีต เพราะส่งเสริมคุณค่าทางด้านสุนทรียภาพเป็นหลัก มีความประณีตงดงาม มีเอกลักษณ์ของศิลปิน และทรงคุณค่า อีกทั้งยังมีเนื้อหาเกี่ยวกับวงการศาสนา การส่งเสริมความดีงาม ราชสำนัก เป็นต้น แต่ในทางกลับกันศิลปะประเภทนี้จะเข้าถึงได้ยากในระดับประชาชน

2) ประยุกต์ศิลป์ (Applied Arts) หมายถึงศิลปะ ที่สร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองทางร่างกายเป็นหลัก หรือศิลปะที่นำมาปรับใช้กับวัตถุที่เพื่อประโยชน์ใช้สอย การค้า และความสวยงาม ให้ประโยชน์แก่มนุษย์ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ประยุกต์ศิลป์นั้นอาจจะผลิตด้วยมือหรือเครื่องจักรก็ได้¹⁰⁵ ศิลปะประเภทนี้ประกอบด้วย พาณิชยศิลป์ มัณฑนศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์

¹⁰³ กัจจกร สุนพงษ์ศรี, สุนทรียศาสตร์ : หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์ (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555), 102.

¹⁰⁴ John Albert Walker, ศิลปะในยุคสื่อสารมวลชน = *Art in the Age of Mass Media* (เชียงใหม่: คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2538), 10-11.

¹⁰⁵ กัจจกร สุนพงษ์ศรี, สุนทรียศาสตร์ : หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์ 103.

หัตถกรรมศิลป์ และ ประณีตหัตถศิลป์¹⁰⁶ และด้วยสาเหตุที่ประยุกต์ศิลป์นั้นใช้เทคนิคในการสร้างที่ครั้งละมาก ๆ และเน้นที่ประโยชน์ใช้สอยมากกว่าคุณค่าทางสุนทรียภาพดังเช่นวิจิตรศิลป์ ประยุกต์ศิลป์จึงได้รับการให้คุณค่าที่น้อยกว่าวิจิตรศิลป์ และถูกมองว่าเป็นศิลปะชั้นต่ำ (Low Art) ไปโดยปริยาย

และเป็นที่น่าอนว่าการ์ตูนนั้นก็ถูกจัดอยู่ในประเภทของประยุกต์ศิลป์หรือศิลปะชั้นต่ำด้วย หรือคนบางกลุ่มอาจจะมองว่าการ์ตูนนั้นอาจจะไม่เป็นศิลปะเลยเสียด้วยซ้ำ ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะประวัติศาสตร์อันดูน่าโศกเศร้าของการ์ตูนตั้งแต่อดีต อย่างภาพพิมพ์แกะไม้ของอังกฤษในราวศตวรรษที่ 17 ที่ถ่ายทอดภาพเหตุการณ์การประหารหมู่ในกรุงลอนดอน รูปแบบการสื่อสารของการ์ตูนที่เน้นความเรียบง่ายไม่จำเป็นต้องมีเทคนิควิธีการที่ซับซ้อนจนเหมือนกับว่าเด็กเล็กก็สามารถสื่อสารด้วยรูปแบบนี้ได้ การที่การ์ตูนนั้นเป็นประเภทหนึ่งของวัฒนธรรมประชานิยม หรือแม้แต่เนื้อหาของการ์ตูนที่ส่วนมากเป็นเรื่องในชีวิตประจำวัน ตลกขบขัน และการเสียดสีล้อเลียนประชดประชัน มากกว่าจะเป็นเรื่องราวที่ยิ่งใหญ่ และสูงส่งดังเช่นศิลปะชั้นสูง ด้วยปัจจัยต่าง ๆ ดังที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้การ์ตูนนั้นถูกมองว่าเป็นศิลปะชั้นต่ำ และไม่ได้รับการให้คุณค่าเท่าใดนักไปในที่สุด

การให้คุณค่าของผลงานศิลปะที่มีวิจิตรศิลป์อยู่บนจุดสูงสุดไล่เรียงมาจนถึงระดับต่ำสุดนั้น นั้นได้สะท้อนถึงการจัดลำดับชั้นของชาวยุโรป ที่แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ ชุนนางชนชั้นสูง (Aristocracy) ซึ่งคนกลุ่มนี้จะมีภาพลักษณ์ในวิจิตรศิลป์เป็นอันดับแรก ชนชั้นที่รองลงมาคือพ่อค้าชนชั้นกลาง (Bourgeoisie) และกรรมกรชนชั้นต่ำ (Proletaria) ซึ่งคนกลุ่มนี้จะสามารถได้รับรู้หรือซาบซึ้งได้เพียงสื่อมวลชน (Mass media) หรือศิลปะชั้นต่ำเท่านั้น¹⁰⁷

2.5.1 ลัทธิศิลปะที่มีการใช้ลักษณะของการ์ตูน

ในยุคมนุษย์ใช้สื่อมวลชน (Mass media) เป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสาร และเป็นเครื่องมือที่สามารถเข้าถึงได้ในทุกชนชั้น มีนักประวัติศาสตร์บางท่านกล่าวว่า นวัตกรรมความคิดค้น

¹⁰⁶ มัย ตะดิยะ, สุนทรียภาพทางทัศนศิลป์, 31.

¹⁰⁷ สมเกียรติ ตั้งนโม, ศิลปะในยุคสื่อมวลชน = *Art in the Age of Mass Media* (เชียงใหม่: คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2538), 9.

สิ่งพิมพ์ (Invention of Printing) เป็นจุดร่วมต้นของยุคสื่อสารมวลชน โดยในยุคสื่อสารมวลชนนี้ มนุษย์มีเครื่องมือในการสื่อสารหลายอย่าง เช่น ภาพถ่าย วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร การ์ตูน และดนตรีในรูปแบบแผ่นดิสก์หรือเทป เป็นต้น¹⁰⁸

ต่อมาเส้นแบ่งกั้นทางชนชั้นของศิลปะก็ค่อยๆ ทยอยลง ความคิดในการให้คุณค่าของศิลปะเริ่มเปลี่ยนไป จากที่ศิลปะในอดีตที่เคยถ่ายทอดเรื่องราวยิ่งใหญ่อย่างราชสำนัก สงคราม หรือศาสนา ก็เริ่มหันมาถ่ายทอดเรื่องราวของประชาชนมากขึ้น จากที่ใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์ที่ดูซับซ้อนและอลังการ ก็หันมาใช้เทคนิคและรูปแบบที่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมมวลชนมากขึ้น จากเดิมที่ศิลปะเป็นของสูงจนต้องเข้าไปหาเสพศิลปะกันเอง ศิลปะก็เริ่มกลายเป็นฝ่ายเข้าหาประชาชนวงกว้าง การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ค่อย ๆ เปลี่ยนจากอดีตมาจนปัจจุบัน แต่การเปลี่ยนแปลงนี้จะสามารถเห็นได้ชัดเจนในป๊อปอาร์ต (Pop Art)

2.5.1.1 ป๊อปอาร์ต

ป๊อปอาร์ต (Pop Art) เป็นรูปแบบหนึ่งของผลงานศิลปะที่ได้รับผลกระทบมาจากการปฏิวัติทางอุตสาหกรรมของยุโรปในช่วงปลายของศตวรรษที่ 19 การเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ส่งผลกระทบต่อทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคม การตลาดแบบทุนนิยมนั้นเป็นปัจจัยสำคัญในการทำให้รูปแบบการใช้ชีวิตของมนุษย์ นั้นเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว จนราวกับว่าโลกใบนี้หมุนเร็วขึ้นกว่าในอดีต ป๊อปอาร์ตจึงเป็นศิลปะอีกแขนงหนึ่งที่อำเภอนรับเอาวัฒนธรรมมวลชนเข้ามาผสมผสาน โดยป๊อปอาร์ตนั้นครอบคลุมทั้ง จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพปะติด หรือศิลปะรูปแบบอื่น ๆ ซึ่งศิลปินใช้วัฒนธรรมป๊อปหรือวัสดุทางสื่อมวลชนมาเป็นส่วนผสมในการสร้างสรรค์

ป๊อปอาร์ตนั้นคาดว่าเกิดขึ้นครั้งแรกในนิทรรศการของกลุ่มอินดิเพนเด็นท์ กรุป (Independent Groupmass media) ที่มีชื่อนิทรรศการว่า This Is Tomorrow ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ซึ่งมีผลงานของ ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard Hamilton) ใช้เทคนิคการปะติดภาพ (Collage) ซึ่งเป็นภาพมาจากโฆษณาในนิตยสาร มาประกอบเป็นผลงานชื่อ *Just What Is It Make Today's Homes So Different, So Appealing?* โดยผลงานชิ้นนี้ยังถูกกล่าวขานว่าเป็นผลงานแนวป๊อป

¹⁰⁸ Walker, ศิลปะในยุคสื่อสารมวลชน = *Art in the Age of Mass Media*, 12-13.

อาร์ตชิ้นแรกอีกด้วย โดยคำว่าป๊อปอาร์ตนั้น ปรากฏขึ้นครั้งแรกในนิตยสาร Architecture Design ฉบับประจำเดือนกุมภาพันธ์ปี ค.ศ. 1958 ในบทความชื่อ The Art and The Mass Media ที่ถูกเขียนโดย ลอว์เรนซ์ อัลโลเวย์ (Lawrence Alloway) ซึ่งเป็นสมาชิกของกลุ่ม อินดิเพนเด็นท์ กรู๊ป ด้วย ทั้งนี้ป๊อปอาร์ตยังได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในอเมริกาอีกด้วย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะอเมริกันนั้นเป็นประเทศมหาอำนาจซึ่งมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วกว่าประเทศอื่น ๆ จะเห็นได้จากการจัดนิทรรศการแสดงผลงานป๊อปอาร์ตอย่างต่อเนื่อง เช่น นิทรรศการ เดอะ นิว เรียลลิสต์ (The New Realists) ที่แสดงใน SIDNEY JANIS GALLERY ในนิวยอร์ก ปี ค.ศ. 1962 และการอภิปรายเรื่องของป๊อปอาร์ต ใน เดอะ มิวเซียม ออฟ โมเดิร์น อาร์ต (The Museum Of Modern Art)¹⁰⁹



ภาพที่ 83 ภาพผลงานของ ริชาร์ด แฮมิลตัน ที่ถูกมองว่าเป็นผลงานป๊อปอาร์ตภาพแรก
ที่มาภาพ : Sandra Kontos, Pop Art – Perhaps Not So Bright..., เข้าถึงเมื่อ 5 ตุลาคม 2560, เข้าถึง
ได้จาก <https://sandrakontos.wordpress.com/tag/pop-art/>

¹⁰⁹ ณรงค์ศักดิ์ นิลเขต, "วัฒนธรรมป๊อปในป๊อปอาร์ตไทย" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับจิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2555), 11-12.

ไม่เพียงเฉพาะวัฒนธรรมป๊อปเท่านั้นที่เป็นอิทธิพลให้แก่ป๊อปอาร์ต ศิลปะดาดา (Dada) ก็มักจะใช้สินค้า อุปกรณ์สำเร็จรูป หรือสิ่งของต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันมาสร้างผลงาน รวมทั้งเนื้อหาในการสร้างผลงานที่แสดงถึงอารมณ์ขบขัน ประชดเสียดสี และต่อต้านความคิดในการแบ่งชนชั้นของศิลปะ ยังเป็นอิทธิพลให้แก่ป๊อปอาร์ตอีกด้วย

ศิลปะดาดานั้นเกิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ.1915 – 1923 ที่มักจะมีการแสดงออกที่ดูไร้เหตุผล เยาะเย้ย ถากถาง และต่อต้านรูปแบบของสุนทรียศาสตร์ในแบบเดิมที่เคยมีมา ศิลปินในลัทธิดาดาที่มีความสำคัญต่อประวัติศาสตร์ศิลป์อย่างมากคือ มาร์เซล ดูชองป์ (Marcel Duchamp) ซึ่งมีผลงานสร้างชื่ออย่าง Fountain (น้ำพุ) ที่นำโถปัสสาวะนำมาเขียนชื่อ R. Mutt แล้วนำไปแสดงในหอศิลป์ ซึ่งเป็นผลงานที่เปลี่ยนมุมมองของสุนทรียศาสตร์แบบแผนเดิมที่มีในอดีตเสียใหม่ และแน่นอนว่าในช่วงแรกนั้นไม่ค่อยจะได้รับการยอมรับเท่าใดนัก แต่ต่อมาผลงานชิ้นกลับกลายเป็นประวัติศาสตร์หน้าหนึ่งในวงการศิลปะเลยก็ว่าได้ นอกจากนี้แล้ว มาร์เซล ดูชองป์ ยังนิยมสร้างผลงานจากวัสดุสำเร็จรูปที่สามารถหาได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน หรือสื่อสารด้วยเทคนิคหรือเรื่องราวต่าง ๆ ในวัฒนธรรมป๊อปอีกด้วย

ป๊อปอาร์ตนั้นไม่ได้ยึดติดอยู่กับรูปแบบหรือแนวความคิดของศิลปะยุคก่อนดังเช่นที่มีมาในอดีต หากแต่จะเน้นสื่อสารในเรื่องทั่วไป สามารถสื่อสารและรับรู้ได้ไม่ยากนัก มีเป้าหมายในการทำให้ศิลปะที่เคยสูงส่งในอดีต สามารถใกล้ชิดประชาชนคนทั่วไปได้ราวกับว่าจะทำศิลปะนั้นกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของผู้คนได้ เนื้อหาและเทคนิคในการสร้างสรรค์ป๊อปอาร์ตแทบจะเรียกได้ว่า ศิลปินนั้นจะสื่อหรือสร้างอะไรก็ได้ ไม่ว่าจะเป็น แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ที่ใช้เทคนิคของภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน (silk screen) มาสร้างเป็นรูปของกระป๋องซูป นอกจากนี้ยังมี รอย ลิชเตนสไตน์ (Roy Lichtenstein) ที่สร้างผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากหนังสือการ์ตูน หรือแม้กระทั่ง เคลส์ โอลเด็นเบิร์ก (Claes Oldenburg) ที่สร้างประติมากรรมขนาดยักษ์เป็นรูปของกินของใช้¹¹⁰

ป๊อปอาร์ตนั้นได้ทำลายเส้นกั้นระหว่างชนชั้นของศิลปะซึ่งมีมานานตั้งแต่อดีต จึงทำให้ป๊อปอาร์ตนั้นดูจะเป็นจุดเชื่อมโยงสำคัญระหว่างศิลปะชั้นสูงและต่ำ เพราะได้ทำให้ศิลปะที่เคย

¹¹⁰ ibid.

สูงส่งและเข้าถึงได้ยาก กลายมาเป็นที่ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ง่าย และถูกเอาวัฒนธรรมระดับล่างยกระดับให้กลายเป็นศิลปะที่มีค่าที่สุดในที่สุด



ภาพที่ 84 ภาพผลงาน *Campbell's Soup Can* ของ แอนดี้ วอร์ฮอล

ที่มาภาพ : Hillary Reder, *Serial & Singular: Andy Warhol's Campbell's Soup Cans*, เข้าถึงเมื่อ 5 ตุลาคม 2560, เข้าถึงได้จาก https://www.moma.org/explore/inside_out/2015/04/29/serial-singular-andy-warhols-campbells-soup-cans/

นอกจากป๊อปอาร์ตแล้วนั้นยังปรากฏรูปแบบของศิลปะประเภทอื่น ที่การใช้ลักษณะของการ์ตูนในการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นศิลปะที่ใช้การหยิบยืม หรือลอกเลียน รูปแบบ เทคนิค และเนื้อหาของผลงานศิลปะชิ้นอื่น ๆ มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ โดยเรียกงานศิลปะประเภทนี้ว่า แอ็พโพรปริเอชัน อาร์ต (Appropriation Art)

2.5.2.2 แอ็พโพรปริเอชัน อาร์ต

มนุษย์นั้นมีปัจจัยหลายประการริเริ่มของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ แต่ปัจจัยที่สำคัญเป็นอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ศิลปะนั้นก็คือ แรงบันดาลใจ (Inspiration) และ อิทธิพล (Influence) โดยศิลปะแต่ละประเภทก็จะมีแรงบันดาลใจและอิทธิพลในการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันออกไป และก็มีศิลปะบางประเภทที่ได้รับแรงบันดาลใจหรืออิทธิพลมาจากผลงานศิลปะชิ้นอื่นหรือลัทธิอื่นด้วยเช่นกัน

แอ็พโพพริเอชัน อาร์ต นั้นเป็นศิลปะที่มีรูปแบบหลักมาจากการหยิบยืมรูปแบบ หรือเทคนิคมาจากศิลปะชิ้นอื่นในมาเป็นแรงบันดาลใจหรืออิทธิพลการสร้างสรรค์ โดยปกติแล้วศิลปะไม่ว่าจะเป็นลัทธิหรือยุคสมัยใดก็ตามนั้นย่อมได้รับแรงบันดาลใจหรืออิทธิพลมาจากศิลปะยุคก่อนหน้าอยู่แล้ว แต่แอ็พโพพริเอชัน อาร์ตนั้นดูจะแตกต่างออกไป เพราะศิลปะประเภทนี้ได้รับอิทธิพลจากผลงานศิลปะประเภทอื่นอย่างชัดเจนมาก จนบางครั้งคล้ายกับว่าเป็นการ “ลอกเลียน” ผลงานของศิลปินท่านอื่นเลยก็ว่าได้ ยกตัวอย่างเช่น ผลงานชื่อ แอล. เอช. โอ. โอ. คิว (L.H.O.O.Q) ของมาร์เซล ดูชองปี ผู้เลื่องชื่อที่นำรูปภาพของโมนาลิซ่าซึ่งเป็นวัสดุสำเร็จรูป มาเติมหนวดและเคราลงไป แล้วเขียนตัวอักษร “L.H.O.O.Q” เอาไว้ใต้ภาพ



ภาพที่ 85 ภาพผลงาน *L.H.O.O.Q* ของ มาร์เซล ดูชองปี

ที่มาภาพ : David E, LHOOQ, เข้าถึงเมื่อ 5 ตุลาคม 2560, เข้าถึงได้จาก https://www.moma.org/explore/inside_out/2015/04/29/serial-singular-andy-warhols-campbells-soup-cans/

นอกจากนี้ศิลปินป๊อปอาร์ตอย่าง คลอส โอดินเบิร์ก (Claes Oldenberg) หรือ แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ที่ใช้หิปปี้มอภาพและเทคนิคของงานอุตสาหกรรม และพาณิชย์ศิลป์มาสร้างเป็นผลงาน และมีรอย ลิชเตนสไตน์ (Roy Lichtenstein) ที่หิปปี้มอเอการ์ตูนคอมิกส์มาสร้างเป็นผลงานของตนเอง¹¹¹



ภาพที่ 86 ภาพผลงาน *Drowning Girl* ที่มีการหิปปี้มอภาพคอมิกส์มาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรม ที่มาภาพ : Susan Stamberg, One Dot At A Time, Lichtenstein Made Art Pop, เข้าถึงเมื่อ 5 ตุลาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <http://www.npr.org/2012/10/15/162807890/one-dot-at-a-time-lichtenstein-made-art-pop>

ศิลปินแอ็พโพพริเอชัน อาร์ต นั้นมักจะหิปปี้มอรูปภาพต่าง ๆ ของวัฒนธรรมป๊อป หรือศิลปะชั้นสูงประเภทอื่นมาใช้ เพราะรูปภาพเหล่านั้นเป็นที่จดจำของประชาชนทั่วไปอยู่แล้ว เมื่อถูกมาทำใหม่ แอ็พโพพริเอชัน อาร์ต จึงกลายเป็นสิ่งที่เข้าถึงประชาชนทั่วไปได้ไม่ยากนัก และเป็นที่ยอมรับในช่วงเวลานั้น และในยุคปัจจุบันมีนักวิชาการทางศิลปะได้แบ่ง แอ็พโพพริเอชัน อาร์ต ออกมาเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

¹¹¹ รสลิน กาสต์, แอ็พโพพริเอชันอาร์ต : ศิลปะแห่งการหิปปี้มอ (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2558), 2-8.

1. กลุ่มที่สร้างสรรค์ จากการเชื่อมโยงและหิบบิ่มาจกสิ่งอื่น ๆ ให้เข้ามาสู่วิถีแห่งการสร้างสรรค์ของตนเอง ศิลปินในกลุ่มนี้ได้แก่ จูเลียน ชนาเบล (Julian Schnabel) เจสเปอร์ จอห์น (Jesper John) และโรเบิร์ต ราเชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) เป็นต้น

2. กลุ่มที่นิยมการหิบบิ่มาโดยตรง ซึ่งมักจะนำเสนอตรงกับต้นแบบเดิม แต่จะต่างกัันที่มีการแสดงออกทางความที่ซ้อนออกมาอีกชั้นหนึ่ง ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานในลักษณะนี้ได้แก่ เบตตี้ ซาร์ (Betty Saar) และเชอริ เลวายน (Sherrie Levine) เป็นต้น

ความหมายของ แอ็พ โพรพริเอชัน อาร์ต นั้นจะดูมีความชัดเจนขึ้นมากัันทีเมื่อนำผลงานเหล่านั้นไปเปรียบเทียบกับ “ต้นฉบับ” ซึ่งจะสามารถรู้สึกถึง ความคล้ายคลึง การต่อยอดทางความคิดและวิธีการนำเสนอ ที่ศิลปินแนว แอ็พ โพรพริเอชัน อาร์ต ได้หิบบิ่สิ่งต่าง ๆ มาพลิกแพลง สั้งเคราะห์ และสร้างเป็นผลงานศิลปะ ก็ให้เกิดการรับรู้และมุมมองใหม่แก่วงการศิลปะ¹¹²

2.5.2 ศิลปินที่ใช้ลักษณะของการ์ตูนในศิลปะร่วมสมัย

จากรูปแบบและลัทธิของศิลปะที่ได้ยกตัวอย่างมานั้น จะเห็นได้ว่าลัทธิทางศิลปะเหล่านั้นล้วนมีบทบาทสำคัญในการทำลายเส้นแบ่งชนชั้นทางศิลปะที่มีมาอย่างยาวนานในอดีตจนสามารถเรียกได้ว่า ไม่มีศิลปะประเภทไหนที่สูงหรือต่ำอีกต่อไปแล้วในปัจจุบัน ศิลปินมีอิสระในการสร้างสรรค์และแสดงออกอย่างเต็มที่ ศิลปินหลายท่านจึงเลือกที่จะผสมผสานศิลปะที่เป็นวิจิตรศิลป์เข้ากับวัฒนธรรมป๊อป และการ์ตูนก็เป็นหนึ่งในวัฒนธรรมป๊อปที่มีศิลปะหลายท่านนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ และศิลปินที่นำการ์ตูนมาสร้างเป็นผลงานศิลปะนั้นคงจะหนีไม่พ้นรอย ลิชเตนสไตน์

2.5.2.1 รอย ลิชเตนสไตน์ (Roy Lichtenstein)

รอย ลิชเตนสไตน์ (Roy Lichtenstein) เกิดในแมนฮัตตัน เมืองนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา จบหลักสูตรปริญญาตรี สาขาวิจิตรศิลป์ จากมหาวิทยาลัยรัฐโอไฮโอ เขามีลักษณะภาพวาดมาใช้เส้นโครงร่างที่คมชัด การเล่นสีสันที่สดใสสะดุดตา ใช้จุดสีในการสร้างสรรค์ และยังหิบบิ่ภาพจากหนังสือการ์ตูนและกระดาษห่อหมากฝรั่งมาประยุกต์มาเป็นผลงาน โดยใส่การ

¹¹² ibid., 10-11.

ล้อเลียน หยอกล้อกับต้นฉบับที่ บางครั้งมีการเปลี่ยนโทนสีและปรับเปลี่ยนลักษณะองค์ประกอบ ให้มีแตกต่างออกไป¹¹³

ผลงานของรอย ลิชเตนสไตน์เป็นศิลปะป๊อปอาร์ตที่เป็นบทบาทหน้าสำคัญของประวัติศาสตร์ศิลป์เป็นอย่างมาก รอย ลิชเตนสไตน์ได้สะท้อนให้เห็นว่าเส้นแบ่งชนชั้นทางศิลปะ นั้นเป็นเรื่องที่ไร้สาระสิ้นดี รอย ลิชเตนสไตน์นั้นมีผลงานชิ้นสำคัญอย่าง *ทักคา ทักคา (Takka Takka)* ที่ผสมผสานระหว่างภาพการ์ตูนและการใช้อักษรที่เป็นการสื่อสารแบบวจนภาษา ผลงานชิ้นนี้ถ่ายทอดถึงเรื่องราวของความอลหม่านและวุ่นวายของสงคราม ผ่านทางภาพปากกระบอกปืนที่กำลังกราดกระสุน พร้อมทั้งมีตัวอักษร “Takka Takka” ขนาดใหญ่สีแดง ที่ใช้เป็นคำเลียนเสียง (Onomatopoeia) ของเสียงปืน และกรอบสี่เหลี่ยมขนาดประมาณ 1 ใน 3 ของภาพ ที่เขียนที่ดูห้าวหาญจนดูเสแสร้ง แม้ภาพนี้จะมีสีตันที่สดใสราวกับโปสเตอร์ แต่สิ่งที่รอย ลิชเตนสไตน์ นั้นจะแสดงออกคือเรื่องราวของความรุนแรงเยี่ยงสัตว์ป่าในจิตใจของมนุษย์



ภาพที่ 87 ภาพผลงาน *Takka Takka* ของ รอย ลิชเตนสไตน์

ที่มาภาพ : acornell [นามแฝง], TAKKA TAKKA 1962, เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน ตุลาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://blogs.uoregon.edu/roylichtenstein/2015/03/17/takka-takka-1962/>

¹¹³ deerbonjovi [นามแฝง], "ป๊อปอาร์ตในจิตวิญญาณ Roy Lichtenstein" <http://www.thaiseboard.com/index.php/topic.112019.0.html>.



ภาพที่ 88 ภาพผลงาน *M-May be* ของ รอย ลิชเตนสไตน์
ที่มาภาพ : Delve Art [นามแฝง], Roy Lichtenstein, เข้าถึงเมื่อ 4 กันยายน ตุลาคม 2560, เข้าถึงได้
จาก <http://delveart.net/roy-lichtenstein>

รอย ลิชเตนสไตน์ได้อธิบายว่า สิ่งที่ทำให้เขาสนใจในการ์ตูนเป็นพิเศษนั้นคือ ความแตกต่างโดยสิ้นเชิงระหว่างสารที่สะท้อนอารมณ์และความหมาย “เท่าๆ” ยกตัวอย่างเช่น ผลงาน *อ-อาจจะ (M-May be)* ที่รอย ลิชเตนสไตน์ถ่ายทอดลักษณะของผู้หญิงที่พบได้บ่อยครั้งในหนังสือการ์ตูน ซึ่งเป็นผู้หญิงที่อยู่มีอาการเศร้าหมอง สิ้นหวัง คลุมเครือ คล้ายกับว่ากำลังโดนผู้ชายที่เธอรอกำลังหลอกลวงเธออยู่ รอย ลิชเตนสไตน์ นั้นได้อธิบายไว้ว่า ตัวเขานั้นได้นำการ์ตูน ชั่วซาก จำเจ มายกระดับให้มีความงดงามยิ่งขึ้น¹¹⁴

2.5.2.2 คีธ แฮริง (Keith Haring)

ศิลปินชาวอเมริกัน ผู้ให้กำเนิดศิลปะการวาดภาพในสถานีรถไฟใต้ดิน (Subway Drawings) ซึ่งคีธ แฮริง ได้เริ่มต้นจากการใช้ชอล์คขาววาดภาพในสถานีรถไฟใต้ดิน ในเวลาผลงานของคีธ แฮริง นั้นมีจำนวนมากและได้รับความสนใจมากขึ้นจนราวกับว่าสถานีรถไฟใต้ดินได้กลายเป็นห้องทำงานของคีธ แฮริง ไปในที่สุด โดยผลงานของเขานั้นมักเป็นรูปร่างของมนุษย์ที่มี

¹¹⁴ เกลาส์ ฮอนเนฟ, ป๊อปอาร์ต = Pop Art trans. บุญยาศ นันทวัน (กรุงเทพมหานคร: เดอะเกรทไฟน์อาร์ท, 2552), 50-53.

ลักษณะคล้ายการ์ตูน มีการลดทอนรายละเอียด ใช้รายเส้นที่โค้งมนและสีสดใส ภาพบุคคลเหล่านั้นล้วนแต่ไม่มีหน้าตา เพศ อายุ หรือเชื้อชาติที่เฉพาะเจาะจง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นหนึ่งเดียวและความเท่าเทียมของมวลมนุษยชาติ ทั้งนี้ผลงานศิลปะของคีธ แฮริง มักจะเป็นเรื่องความรัก ความสัมพันธ์ทางเพศ และการเมือง¹¹⁵



ภาพที่ 89 ภาพผลงาน *Radiant Baby* คีธ แฮริง
ที่มาภาพ : อายตนะ [นามแฝง], Keith Haring เขาคือ ศิลปินแห่งความรัก !!!, เข้าถึงเมื่อ 21 ตุลาคม 2560, เข้าถึงได้จาก https://www.prachachat.net/news_detail.php?newsid=1297679813

คีธ แฮริง นั้นเริ่มมีชื่อเสียงในระดับนานาชาติ โดยมีการแสดงผลงานเดี่ยวครั้งแรกที่ Westbeth Painters Space ณ เมืองนิวยอร์ก และต่อมาในปี ค.ศ. 1981 แสดงภาพวาดบนกำแพงที่ เมลบูร์น ประเทศออสเตรเลีย และวาดฝาผนังของโรงพยาบาลเด็กเนคเคอร์ (Necker) ในกรุงปารีส เป็นต้น และต่อมาในปี ค.ศ. 1981 คีธ แฮริง ได้ตัดสินใจเปิดร้าน Pop Shop ในย่าน โซโฮ ของนิวยอร์ก ที่จำหน่ายผลงานของตัวเอง เช่น เสื้อยืด แม่เหล็ก เข็มกลัด ทั้งนี้เพื่อบุคคลทั่วไปสามารถเข้าถึงผลงานของเขาได้ง่าย แม้ว่าจะได้รับเสียงวิพากษ์วิจารณ์ในแง่ลบมากมายก็ตาม และต่อมา ค.ศ. 1988 คีธ แฮริง ก็ได้ล้มป่วยด้วยโรคเอดส์ เขาจึงเริ่มก่อตั้งมูลนิธิ The Keith Haring Foundation เพื่อช่วยเหลือเด็กและผู้ป่วยโรคเอดส์ และด้วยผลงานที่เรียบง่าย สวยงามและสามารถผลิตซ้ำ ได้ครั้งละมาก ๆ คีธ แฮริง นั้นทำให้ผลงานเหล่านี้ยังสามารถขายผลิตภัณฑ์และผลงานของเขาผ่านร้าน Pop

¹¹⁵ com250 [นามแฝง], "Keith Haring คือใคร ? ประวัติของ Keith Haring," <https://www.com250.com/keith-haring-คือใคร-ประวัติของ-keith-haring/>.

Shop และรายได้ยังมาสร้างประโยชน์ให้สังคมในมูลนิธิของเขาได้อย่างต่อเนื่องแม้ว่าตัวทิว แฮร์ริง จะเสียชีวิตไปแล้วก็ตาม¹¹⁶ จึงสามารถพูดได้อย่างเต็มปากว่า ทิว แฮร์ริง นอกจากจะเป็นศิลปินที่ทำงานศิลปะเกี่ยวกับความรักแล้ว ตัวเขานั้นยังส่งมอบความรักให้แก่สังคมได้อย่างเป็นรูปธรรมอีกด้วย



ภาพที่ 90 ภาพผลงานเกี่ยวกับการต่อต้านโรคเอดส์ของทิว แฮร์ริง

ที่มาภาพ : Steve Grey, Street Art Legends: Best of Keith Haring Art, เข้าถึงเมื่อ 21 ตุลาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://www.widewalls.ch/street-art-legends-best-of-keith-haring-art/>

2.5.2.3 ทาคาชิ มุราคามิ (Murakami Takashi)

นอกจากนี้ยังมีศิลปินชาวญี่ปุ่นอย่าง ทาคาชิ มุราคามิ (Murakami Takashi) ที่นำการ์ตูนมังงะมาผสมผสานเข้ากับแฟชั่น การพาณิชย์ ตลอดจนการประดับตกแต่ง วัฒนธรรมป๊อป ศิลปะญี่ปุ่นและศิลปะชั้นสูง จนสามารถเรียกได้ว่าผลงานของมุราคามิสามารถเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูงและต่ำของญี่ปุ่นได้อย่างลงตัว ผลงานของมุราคามินั้นมักจะเป็นประติมากรรมและจิตรกรรมที่มีสีสันสดใส ซึ่งมีรากฐานทางรูปแบบมาจากการ์ตูนมังงะ โดยผลงานสร้างชื่อให้แก่ มุราคามิในยุคแรก ๆ นั้นคือผลงานประติมากรรมที่สร้างขึ้นจากไฟเบอร์กลาส ชื่อว่า *HIROPON* และ *My Lonesome Cowboy* ซึ่งมีการแสดงออกเกี่ยวกับสตรีระและสัญลักษณ์ทางเพศอย่างชัดเจน ผลงานชุดดังกล่าว ส่งผลให้ มุราคามิได้รับการยกย่องว่าเป็นในฐานะ โอตาคุคิง (Otaku King) ซึ่งหมายถึงราชาของกลุ่มคนที่นิยมและคลั่งไคล้งานอะนิเมชันในแบบญี่ปุ่น¹¹⁷

¹¹⁶ อายตนะ [นามแฝง], "Keith Haring เขาคือ ศิลปินแห่งความรัก !!!," https://www.prachachat.net/news_detail.php?newsid=1297679813.

¹¹⁷ WikiVisually [นามแฝง], "ทะกะชิ มุระกะมิ," https://wikivisually.com/lang-th/wiki/ทะกะชิ_มุระกะมิ.



ภาพที่ 91 ภาพผลงาน *HIROPON* และ *My Lonesome Cowboy* ของ ทาคาชิ มูราคามิ

ที่มาภาพ : Gio Guala , Takashi Murakami: My lonesome cowboy e Hiropon, เข้าถึงเมื่อ 21 กันยายน ตุลาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.co.uk/pin/547680004660926214/>

นอกจากนี้มูราคามิยังมีนิทรรศการ *Murakami Versailles* จัดแสดงที่พระราชวังแวร์ซายส์ ของประเทศฝรั่งเศสในปี ค.ศ. 2010 เป็นเครื่องพิสูจน์ได้เป็นอย่างดีว่าผลงานของมูราคามิ นั้นได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ซึ่งผลงานในครั้งนี้ของมูราคามินั้นประกอบไปด้วย ประติมากรรมซึ่งได้รับอิทธิพลมากจากการตุ้มมังงะของญี่ปุ่นที่ผสมผสานกับศิลปะยุคบาโรก ซึ่งมีผลงานที่โดดเด่นอย่างเช่น ประติมากรรมไฟเบอร์กลาสชื่อ *Tongari - Kun* ที่มีลักษณะคล้ายกับที่ดูแปลกประหลาด ซึ่งเขาแหลมบนหัวของมันได้ช่วยนำสายตาเราให้ขึ้นไปชื่นชมความงามของ ภาพเขียนบนเพดาน สมัยศตวรรษที่ 18 ผลงานของ ศิลปิน Francois Lemoyne ได้



ภาพที่ 92 ภาพผลงาน *Tongari - Kun* ของ ทาคาชิ มูราคามิ

ที่มาภาพ : Victoria Hobday, Takashi Murakami – The Fun King meets the Sun King, เข้าถึงเมื่อ 20 กันยายน ตุลาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <http://melbourneartnetwork.com.au/2010/11/02/review-takashi-murakami-%E2%80%93-the-fun-king-meets-the-sun-king/>

ถึงแม้ว่านิทรรศการครั้งนี้จะได้รับกระแสวิจารณ์ถึงความไม่มีความเหมาะสม เพราะมีนักวิจารณ์บางกลุ่มมองว่าศิลปะร่วมสมัยของ มูราคามินั้น ไม่สามารถเปรียบเทียบได้กับผลงานศิลปะระดับคลาสสิกที่อยู่รอบๆ ได้เลย แต่มูราคามิเองก็ได้ให้ความคิดเห็นว่า

มักจะมีคนที่ไม่พอใจกับงานของผม และแสดงความรู้สึกอะไรแบบนั้นออกมาเสมอ พอผมได้ยินคำวิจารณ์เหล่านี้ ผมจะบอกกับตัวเองว่า คนพวกนี้ยังประตูดอกแล้ว เพราะพวกเขาทำราวกับตัวเองกำลังเล่นกีฬา

ความหมายของการแสดงงานศิลปะชุดนี้ ผมตั้งใจให้มันเป็นการเผชิญหน้าระหว่างศิลปะในยุคบาโรกและศิลปะของญี่ปุ่นยุคหลังสงครามโลก และหวังว่างานชุดนี้มันจะให้อะไรแก่ผู้เข้าชมในแง่สุนทรียะ และรู้สึกตกตะลึงกับความงามที่ไม่เข้ากันเลย¹¹⁸

การแบ่งชนชั้นของศิลปะนั้นไม่ได้เกิดขึ้นในสังคมตะวันตกเท่านั้น หากแต่อาจยังเกิดขึ้นในสังคมไทยมาตั้งแต่อดีตอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น นาฏศิลป์ชั้นสูงของไทยอย่าง “โขน” ซึ่งโขนนั้นได้เป็นศิลปะที่รวบรวมเอาศาสตร์และศิลปะหลากหลายแขนงมารวมเป็นหนึ่งเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็น ทั้งนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ วิจิตรศิลป์ และวรรณศิลป์ เป็นต้น โขนเป็นนาฏกรรมที่ใช้ผู้

¹¹⁸ อักก้า [นามแฝง], "เมื่อมังกร ของ ทาคาชิ มูราคามิ บุกพระราชวังแวร์ซายส์ "

<http://www.manager.co.th/CelebOnline/ViewNews.aspx?NewsID=9530000128967>.

เล่นสวมชุดและสวมหัวโขนที่แสดงเป็นตัวละครนั้น ๆ โดยการแสดงโขนจำเป็นต้องใช้ทักษะภาษา และราชาศัพท์ในการขับร้อง รวมทั้งทักษะท่ารำแม่บทไทยซึ่งมีการสั่งสอนถ่ายทอดกันเฉพาะในวังเท่านั้น และด้วยปัจจัยดังกล่าวทำให้การแสดงโขนนั้นยิ่งใหญ่และอลังการ จึงไม่ใช่เรื่องง่ายที่ชาวบ้านทั่วไปจะสามารถหารับชมโขนได้ในชีวิตประจำวัน

และด้วยสาเหตุที่โขนนั้นเป็นศิลปะชั้นสูงที่หาชมได้ยาก ทำให้ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงโขนได้ยาก และผู้ที่ทำการสืบทอดโขนนั้นหาได้ยากขึ้นทุกวัน เพราะบุคคลเหล่านั้นจำเป็นต้องมีทักษะที่ได้รับการฝึกฝนอย่างหนักมาตลอดทั้งชีวิตและต้องมีจิตวิญญาณที่จะอนุรักษ์อย่างเต็มเปี่ยม และเมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปวัฒนธรรมตะวันตกก็หลั่งไหลเข้ามาในประเทศไทยมากขึ้น โขนก็ได้รับความนิยมน้อยลงไปเรื่อย ๆ ด้วยจนคล้ายกับว่าศิลปะประจำชาติจะค่อย ๆ ตายลงไป มีหลายครั้งที่นักแสดงโขนพยายามที่จะปรับโขนให้ดูสมัยใหม่และเข้าใจง่ายมากขึ้น หรือศิลปินร่วมสมัยที่พยายามนำโขนมาปรับใช้กับผลงานของตนเอง แต่ผลงานในลักษณะนี้มักจะไม่ค่อยได้รับการยอมรับจากกลุ่มคนที่มีแนวความคิดแบบอนุรักษ์นิยม ที่มองว่าโขนเป็นศิลปะชั้นสูงที่ไม่ควรนำมาทำให้ต่ำลงดังเช่น ศิลปะหรือสินค้าทั่วไปได้ ซึ่งเหตุผลดังกล่าวแสดงออกให้เห็นซึ่งการแบ่งชนชั้นในงานศิลปะอย่างชัดเจนในสังคมไทย

ในด้านการศึกษาศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทยนั้นก็มีการแบ่งแยกประเภทของศิลปะเอาไว้เช่นกัน อย่างเช่นในมหาวิทยาลัยศิลปากรจะมีคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ ซึ่งสอนเกี่ยวกับจิตรศิลป์โดยเฉพาะ เพื่อผลิตศิลปินออกสู่สังคมไทย โดยมีภาควิชาที่เปิดสอนดังนี้ ภาควิชาจิตรกรรม ภาควิชาประติมากรรม ภาควิชาภาพพิมพ์ ภาควิชาศิลปะไทย ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ และภาควิชาสื่อผสม นอกจากนี้ยังมีคณะมัณฑนศิลป์ที่เปิดสอนเกี่ยวกับประยุกต์ศิลป์ เพื่อที่จะสร้างนักออกแบบ โดยมีภาควิชาที่เปิดสอนดังนี้ สาขาการออกแบบภายใน สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาประยุกต์ศิลปศึกษา สาขาเครื่องเคลือบดินเผา สาขาการออกแบบเครื่องประดับ และสาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ถึงแม้ว่าระบบการศึกษาศิลปะร่วมสมัยของไทยนั้นจะแบ่งแยกคณะวิชาออกอย่างชัดเจน แต่วงการจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์ของไทยในปัจจุบันนั้นไม่ได้มีการแบ่งชนชั้นกันอย่างชัดเจนขนาดนั้น ในปัจจุบันงานประยุกต์บางชิ้นก็มีคุณค่าทางสุนทรียภาพมากพอที่จะได้รับการ

ยอมรับให้เป็นวิจิตรศิลป์ได้ ส่วนงานศิลปะบางประเภทก็ใช้เนื้อหา รูปแบบ หรือเทคนิคของ
ประยุคศิลป์ที่ถูกมองว่าเป็นศิลปะชั้นต่ำมายกระดับให้กลายเป็นศิลปะชั้นสูงได้ ดังเช่น การใช้
ลักษณะของการ์ตูนในศิลปะร่วมสมัยไทย



บทที่ 3

ศิลปินไทยที่ใช้การ์ตูนในการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย

ประวัติเกี่ยวกับการใช้ลักษณะการ์ตูนในงานศิลปะร่วมสมัยไทยนั้นไม่ได้ปรากฏชัดเจนว่าเริ่มต้นขึ้นเมื่อไหร่ หรือศิลปินท่านไหนเป็นคนที่ใช้เป็นคนแรก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะคำจำกัดความและลักษณะของการ์ตูนที่ค่อนข้างกว้างขวาง คลุมเครือ หลากหลาย และไม่ตายตัว ในวงการศิลปะร่วมสมัยไทยก็มีศิลปินบางท่านที่ได้รับอิทธิพลในการสร้างสรรค์มาจากการ์ตูนโดยตรง หรือศิลปินบางท่านก็สร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะคล้ายกับการ์ตูนทั้ง ๆ ที่ไม่ได้รับแรงบันดาลใจหรืออิทธิพลมาจากการ์ตูนเลยก็สามารถพบได้เช่นกัน

ศิลปินไทยที่ใช้ลักษณะการ์ตูนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยนั้นมีอยู่เป็นจำนวนมากในปัจจุบัน ซึ่งมีความหลากหลายทางด้านเนื้อหา เทคนิค และรูปแบบเป็นอย่างมาก โดยการศึกษาวิจัยนี้ได้เลือกศึกษาศิลปินร่วมสมัยไทยที่มีรูปแบบและเนื้อหาที่แตกต่างกันทั้งหมด 7 ท่าน ดังนี้

กฤษฎางค์ อินทะสอน

เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์

ทวี รัชนิกร

ทวิศักดิ์ ศรีทองดี

พัชรพล แดงรื่น

ลำพู กันแสนะ

วสันต์ สิทธิเขตต์

ศิลปินทั้ง 7 ท่านที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาศึกษาวิเคราะห์ครั้งนี้ คือศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่มีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกจากลักษณะของการ์ตูนทั้ง 6 ข้อที่ได้สรุปไว้ในข้างต้นมาเป็นเกณฑ์ในการเลือกศิลปินมาศึกษาวิจัย

3.1 กฤษฎางค์ อินทะสอน

กฤษฎางค์ อินทะสอน คือศิลปินชาวล้านนาที่มักจะสื่อสารเกี่ยวกับประเด็นทางเพศเป็นหลัก เช่น กรอบทางเพศในขนบธรรมเนียมและประเพณีที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรม บทบาท และเพศวิถีในเพศชาย หญิง หรือแม้แต่เพศทางเลือกต่าง ๆ ทั้งนี้กฤษฎางค์ยังมีรูปแบบของผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ คือการผสมผสานทางลักษณะระหว่างการดูญี่ปุ่น (มังงะ) กับจิตรกรรมล้านนา ให้เป็นเครื่องมือสื่อสารในประเด็นทางเพศเหล่านั้นได้อย่างมีเอกลักษณ์และลงตัว

กฤษฎางค์ เกิดเมื่อวันที่ 10 มกราคม 2529 ในจังหวัดเชียงราย จบการศึกษาระดับปริญญาตรีจากภาควิชาภาพพิมพ์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และปริญญาโทจากภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กฤษฎางค์ ในวัยเด็กนั้นมีความชื่นชอบในการ์ตูนญี่ปุ่น (มังงะ) เช่นเดียวกับเด็กทั่วไปในวัยเดียวกัน และความชื่นชอบในศิลปะและการ์ตูนนั้นก็ผลักดันกฤษฎางค์ตัดสินใจเข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีใน คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งผลงานในขณะที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีนั้นกฤษฎางค์ได้หยิบเอาลักษณะของจิตรกรรมล้านนา ซึ่งเป็นจิตรกรรมฝาผนังแบบชาวบ้านที่มีลายเส้นตัวโตไปมา วรรณะเย็น ดูไม่ค่อยประณีตบรรจงเท่าใดนักและยังมีความคล้ายคลึงกับศิลปะนาอีฟ (Naive Art)¹¹⁹ ซึ่งกฤษฎางค์ได้เล่าว่าตัวเองนั้นได้รับอิทธิพลมาจากบิดาซึ่งมีอาชีพผู้รับเหมาร้างวัดสร้างวิหาร จึงทำให้กฤษฎางค์ซึมซับรูปแบบของจิตรกรรมพื้นบ้านของล้านนามาตั้งแต่วัยเด็ก และด้วยอิทธิพลทั้งหลายเหล่านี้จึงทำให้กฤษฎางค์เลือกที่จะนำลักษณะของจิตรกรรมล้านนามาผสมผสานเข้ากับลายเส้นของการ์ตูนญี่ปุ่นในแบบที่กฤษฎางค์ชื่นชอบ จนกลายเป็นรูปแบบที่มีเอกลักษณ์ได้อย่างน่าสนใจ

ต่อมาในระหว่างที่กฤษฎางค์กำลังศึกษาในระดับปริญญาโท กฤษฎางค์ได้เข้าร่วมแสดงนิทรรศการต่าง ๆ มากมาย เช่น นิทรรศการการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ, นิทรรศการจิตรกรรมร่วมสมัย พานาโซนิก, นิทรรศการจิตรกรรมเอเชีย พลัส, นิทรรศการพันธนาการ กับคำลวงที่หอมหวาน ณ One East Asia art space ประเทศสิงคโปร์, นิทรรศการศิลปกรรมนำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต, นิทรรศการศิลปกรรม ปตท. และได้รับรางวัลต่าง ๆ จากเวทีการประกวดต่าง ๆ เช่น รางวัลที่ 2 ศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 59, รางวัลดีเด่น จิตรกรรมร่วมสมัย พานาโซนิก ครั้งที่ 15, รางวัลดีเด่นการประกวดจิตรกรรมเอเชีย พลัส ครั้งที่ 3, รางวัลยอดเยี่ยมอันดับ 3 จิตรกรรมร่วมสมัย พานาโซ-

¹¹⁹ ภาณุพันธ์ วีระภูษิต, "จิตรกรรมป๊อปอาร์ตล้านนาว่าด้วยเรื่องเพศวิถีอันหลากหลายของโอปอ-กฤษฎางค์ อินทะสอน," <http://www.adaymagazine.com/articles/port-16>.

นิค ครั้งที่ 14, รางวัลที่ 2 เหรียญเงินบัวหลวง จิตรกรรมบัวหลวงครั้งที่ 34, และรางวัลเกียรตินิยม เหรียญเงิน ศิลป์ พีระศรี ศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 28 เป็นต้น

กฤษฎางค์ได้มีโอกาสจัดแสดงนิทรรศการเดี่ยวครั้งแรกในนิทรรศการชื่อ *บุษบาซ่อนเงา* ณ นัมเบอร์วันแกลอรี อาคาร เดอะสโตนแกลเลอรี กรุงเทพมหานคร ซึ่งจัดแสดงตั้งแต่วันที่ 8 – 31 สิงหาคม พ.ศ.2556 โดยกฤษฎางค์ได้อธิบายถึงแนวความคิดหลักของนิทรรศการครั้งนี้อย่างสังเขปเอาไว้ว่า

ดอกไม้ที่งดงามกลืนสีเข้ายวนใจให้ชายใครอยากได้เด็ดคอม แม้กลีบอ่อนนวลสีชาด สะพรั่งอาจดูไร้มลทินพิศภัย แต่กลีบดอกยังคงมีอีกด้านที่ทับซ้อนซ่อนรอยดำหรือพิชร้าย ด้านมืดแห่งอารมณ์ได้เปิดประตูจินตนาการเรื่องราวความรัก ความต้องการแห่งเพศสภาพ (เพศที่3) ที่ไม่อาจแสดงออกได้ในกรอบจารีตประเพณีแบบล้านนาเก่าแก่ ซึ่งถูกปลูกฝังให้เชื่อว่าเป็นสิ่งที่ผิดงามปฏิบัติสืบกันมา จึงต้องซ่อนเร้นอารมณ์เสนาหาไว้หลังม่านที่กางปิด หากทว่า ม่านประตูกลับเข้ายวนเชื่อเชิญให้ผู้คนเกิดความสงสัยใคร่รู้ในเรื่องราวและพฤติกรรมหลังม่านนั้น แลคอยแต่จะนำพาไปสู่การนิทาภาเลให้เสียหาย อย่างไม่รู้ดี ความใคร่แลเสนาหา ยังคงถูกถักทอบรรจุแถมด้วยคมพู่กันสีสด อ่อนหวานแต่เจ็บแสบ หนักแน่นในอารมณ์รุ่มร้อนอย่างไม่เสแสร้งไหวเอนเอียง หากจะยังคงเบ่งบานชูช่อ รอคอยที่จะเผยความลับของความงามที่ซ่อนอยู่อีกด้านกลีบงาม ดังบุษบาซ่อนเงา¹²⁰

ผลงานในนิทรรศการชุดนี้ส่วนใหญ่เป็นผลงานที่ถูกสร้างขึ้นในของระหว่างที่กฤษฎางค์สอบเข้าและกำลังศึกษาในระดับปริญญาโท ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งเป็นการรวบรวมผลงานการสร้างสรรค์ของกฤษฎางค์ตลอด 3 ปี ผลงานส่วนใหญ่มักจะปรากฏตัวละครที่เป็น “ตัวนาง” หรือที่กฤษฎางค์ตั้งชื่อให้ว่า *บุษบา* ซึ่งกฤษฎางค์ใช้เป็นภาพแทนตัวแทนสะท้อนเรื่องราวของตัวเองออกมา ในลักษณะที่กล้าเปิดเผยตัวตนภายในออกมาให้สังคมภายนอกได้เห็น กล้าที่จะมีลักษณะหรือพฤติกรรมที่แตกต่างไปจากกรอบทางประเพณี และวัฒนธรรมล้านนา เช่น การสักลายบนผิวหนังของผู้หญิง ซึ่งโดยปกติแล้วเป็นลักษณะที่จะเห็นได้เฉพาะในกลุ่มผู้ชายเท่านั้น โดยลักษณะการแสดงออกของตัวละครบุษบานั้นจึงเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึง ผู้หญิงที่มีความกล้าแกร่ง หัวหาญและกล้าที่ฉีกกรอบประเพณีเดิมที่ตีกรอบลักษณะและพฤติกรรมของเพศต่าง ๆ ในสังคมเอาไว้

¹²⁰ กฤษฎางค์ อินทาสอน, "บุษบาซ่อนเงา - the Mysterious Flower by Krissadank Intasorn,"



ภาพที่ 93 ภาพชื่อ นางระบำหลังม่าน ของกฤษณา อิ่นทeson
 ที่มา : TUL [นามแฝง], บุญบาซอนเงา, เข้าถึงเมื่อ 28 มกราคม 256, เข้าถึงได้จาก
<http://www.artbangkok.com/?p=18111>

ภาพของผู้หญิงที่มีลักษณะและพฤติกรรม ที่จะไม่ใกล้เคียงกับลักษณะของ “กุลสตรี”
 ในบริบทของสังคมไทยในปรากฏการณ์ผลงานของกฤษณานั้น คือภาพแทนของตัวตนภายในของ
 เพศหญิง เพศทางเลือก และตัวของกฤษณาเองด้วย ที่ไม่สามารถแสดงออกถึงความปรารถนา
 ความต้องการ หรือบุคลิกภาพภายในออกมาให้สังคมภายนอกเห็นหรือยอมรับได้ โดยกฤษณาได้
 อธิบายถึงการแสดงออกตัวซึ่งตัวตนในลักษณะนี้เอาไว้ว่า

เป็นตัวตนอีกด้านหนึ่งที่มันขัดแย้งกับตัวจริงของเรา ซึ่งจะเป็นคนนิ่ง ๆ เงียบ ๆ
 มากกว่า และค่อนข้างจะมีความคิดหัวโบราณนิด ๆ ถึงแม้ว่าการแต่งตัวจะดูเปรี้ยว เราอาจจะคิด
 มาจากสิ่งที่เราเคยถูกสอนถูกเลี้ยงดูมา ก็เลยทำให้เรามีความคิดแบบนั้น ซึ่งมันจะแตกต่างจากตัว
 นางในผลงาน ที่เป็นผู้หญิงที่ดูสนุกสนาน น่ารัก ๆ แรด ๆ นิดนึง

ตัวตนของเราเป็นคณิ่ง ๆ เจียบ ๆ แต่ความจริงภายในเราก็อาจจะสนุกสนาน
อยากจะไปแรด ๆ แบบนี้มั่ง แต่มันทำไม่ได้ที่อยู่ดี ๆ จะไปกระโดดเกาะผู้ชาย เราก็เลยลื้อออกมา
ผ่านงานดีกัว่า¹²¹

กฤษฎางค์ได้อธิบายถึงแรงบันดาลใจในการผสมผสานทางรูปแบบระหว่างจิตรกรรม
ล้านนากับการ์ตูน และรูปแบบการใช้ทัศนธาตุในผลงานของเขาเอาไว้ว่า

ส่วนหนึ่งมันคือลายเส้นของการ์ตูนญี่ปุ่น เพราะเราโตมากับสื่อเหล่านี้ ตั้งแต่เข้ามาดู
การ์ตูนแล้ว และหัดวาดมาตั้งแต่เด็ก จำความได้ก็จับปากกาวาดการ์ตูนเลย เห็นการ์ตูนอยู่ในทีวีก็
จะจำได้ว่าดูได้ มันทำให้เรามีความมั่นใจ ลายเส้นของคนอื่นเขาอาจจะค่อย ๆ เขียนให้เนียบ ๆ
ค่อย ๆ บรรจง แต่ของเราจะฉูฉับพลัน กระชากเส้นตามอารมณ์และความรู้สึกของเรา

สีที่ใช้จะหนักไปทางจิตรกรรมฝาผนังพื้นบ้านล้านนา คนโบราณเมื่อก่อนจะมีสีใช้
อยู่ไม่กี่สี มีสีแดงชาดจากประเทศจีน, สีน้ำเงิน, สีเหลืองหรือดิน, สีเขียวสนิมทองแดง, สีขาว และ
สีดำ มีเท่านั้นแหละที่เราเคยศึกษามา ซึ่งโทนสีพวกนี้มันมีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ในงาน
จิตรกรรมพื้นบ้านล้านนา เราก็เลยดึงมาใช้ในงานเป็นหลัก¹²²

การผสมผสานทางรูปแบบของจิตรกรรมล้านนากับวัฒนธรรมป๊อป ไม่ว่าจะเป็
นการ์ตูน และพฤติกรรมหรือค่านิยมของสังคมมนุษย์ในปัจจุบันในผลงานของกฤษฎางค์ นั้นทำให้
เกิดรูปแบบของศิลปะที่ดูแปลกใหม่และน่าสนใจ เพราะจากรูปแบบของศิลปะที่มีความต่างกัน
อย่างสิ้นเชิงและดูไม่น่าจะสามารถนำมาผสมผสานกันได้ แต่กฤษฎางค์กลับสามารถนำมาประยุกต์
ให้กลายเป็นรูปแบบของตนเองได้อย่างลงตัว จนอาจจะนิยามรูปแบบศิลปะของเขาว่าเป็น ศิลปะ
แนว *ป๊อปอาร์ตล้านนา (Pop art Lanna)* ก็ว่าได้¹²³

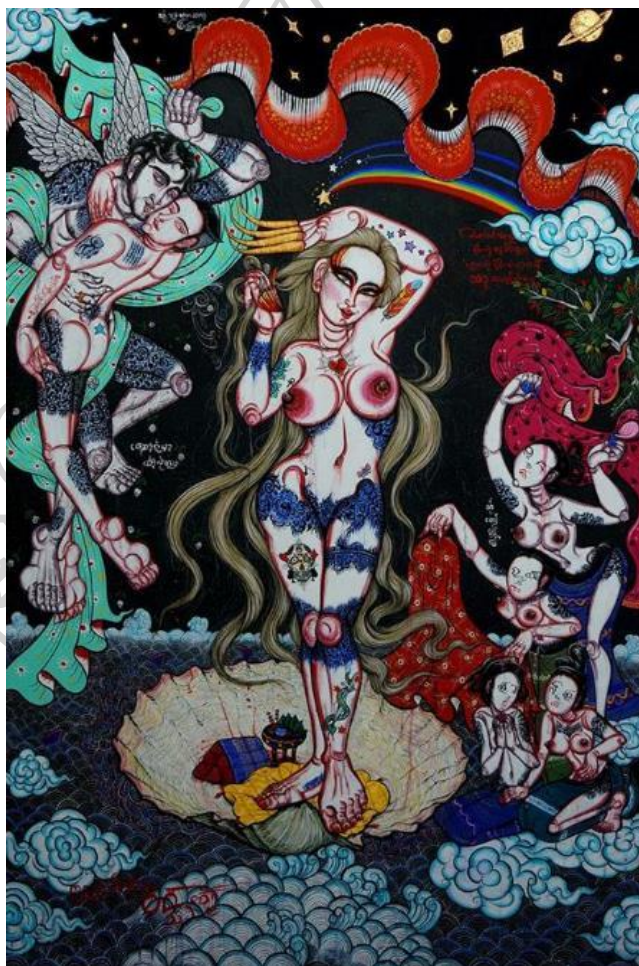
กฤษฎางค์ ได้จัดแสดงนิทรรศการเดี่ยวครั้งต่อมาในชื่อชุด *The Remastered (ทับลาย)*
ซึ่งจัดแสดงในระหว่างวันที่ 7 สิงหาคม - 6 กันยายน พ.ศ. 2557 ณ Number1 Gallery : นัมเบอร์วัน
แกลเลอรี กรุงเทพมหานคร โดยรูปแบบของผลงานในครั้งนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปแบบและ

¹²¹ อักก้า [นามแฝง], "เป็นฉันมันผิดตรงไหน ? ฉันก็เป็น... ศิลปินคนหนึ่ง “โอปอล - กฤษฎางค์ อินทะสอน”,"
<http://www.manager.co.th/CelebOnline/ViewNews.aspx?NewsID=9560000100712>.

¹²² ibid.

¹²³ Medium [นามแฝง], "“โอปอ-กฤษฎางค์ อินทะสอน” กับศิลปะแนว “ป๊อปอาร์ตล้านนา” (Pop Art Lanna),"
<https://medium.com/@pattayaartsfestival/โอปอ-กฤษฎางค์-อินทะสอน-กับศิลปะแนว-ป๊อปอาร์ตล้านนา-pop-art-lanna-มัน-เป็นยังไง-ลอง-ไปดูกัน-bb06af9ff52e>.

องค์ประกอบของจิตรกรรมตะวันตกที่มีชื่อเสียงในระดับโลก ซึ่งกฤษฎางค์ได้หยิบยืม ดัดแปลง และนำมาสร้างสรรค์ใหม่ ตามแนวความคิดของนิทรรศการในชื่อ *The Remastered* (การนำกลับมาทำใหม่) ทั้งนี้กฤษฎางค์ยังผสมผสานรูปแบบจิตรกรรมตะวันตกเข้ากับรูปแบบและเนื้อหาที่เกี่ยวกับวิถีชีวิต วัฒนธรรม อารยธรรม และความเชื่อของล้านนาที่ยังคงหลงเหลือให้พบเห็นกันอยู่บ้างในปัจจุบัน ถึงแม้ว่าจะรูปแบบของศิลปะและวัฒนธรรมของชาวตะวันตกกับตะวันออกจะมีความแตกต่างกัน โดยสิ้นเชิง แต่ทั้งสองวัฒนธรรมเองก็มีจุดเชื่อมโยงที่คล้ายคลึงกันหลายอย่าง เช่น ความเชื่อเรื่องนรกและสวรรค์ เทพเจ้า เรื่องราวของเสนาหา ดัชนีหา และเพศ เป็นต้น



ภาพที่ 94 ภาพผลงาน กำเนิดเอื้องนาง (*The Origin*) กฤษฎางค์ อินทะสอน

ที่มา : mod on Mon [นามแฝง], นิทรรศการ “The Remastered”, เข้าถึงเมื่อ 19 มกราคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://exhibition.contestwar.com/node/647>

กฤษฎางค์ได้เลือกที่จะนำเอาความคล้ายคลึงทางวัฒนธรรมเหล่านี้มาเป็นรูปแบบหลักในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ โดยมักจะหยิบยืมเอารูปแบบและองค์ประกอบมาจากจิตรกรรมตะวันตกชิ้นเอกของโลก (Masterpiece) มาดัดแปลงใส่ลวดลายในรูปแบบของสลา (ช่างของล้านนา) รวมทั้งสอดแทรกตัวละคร (Character) ที่มีลักษณะทั้งแบบตะวันตกและตะวันออกเข้าไปในผลงาน โดยบอกเล่าเรื่องราวของ เพศสภาพและเพศวิถีในปัจจุบัน ซึ่งความเคร่งเครียดในการแบ่งแยกระหว่างชายและหญิงเริ่มคลายลง เปิดเผยแง่มุมมองของความรักใคร่ เสน่หา และค้นหาการมีตัวตนอยู่และสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกอย่างเท่าเทียมกันไม่ว่าจะเป็นเพศใดก็ตาม ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่อาจที่จะแสดงออกได้อย่างเปิดเผยนักในอดีต¹²⁴ ผลงานของกฤษฎางค์จึงไม่ได้แสดงออกเพียงแต่ความหลากหลายและผสมผสานไว้ด้วยวัฒนธรรม แต่ยังแสดงออกซึ่งความหลากหลายของเพศสภาพและเพศวิถีในสังคมอีกด้วย

ต่อมาในปี พ.ศ. 2558 กฤษฎางค์ อินทะสอน ได้แสดงผลงานเดี่ยวในนิทรรศการชื่อ *Burnt Petal* ณ Number1 Gallery : นัม-เบอร์วันแกลเลอรี กรุงเทพมหานคร โดยจัดแสดงตั้งแต่วันที่ 17 พฤศจิกายน - 13 ธันวาคม ซึ่งนิทรรศการนี้ส่วนใหญ่เป็นผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบ ซึ่งถูกเขียนขึ้นในปี พ.ศ. 2553 จำนวน 13 ชิ้น และปี พ.ศ. 2558 เป็น 2 จำนวนชิ้น รวมทั้งหมด 15 ชิ้น และเป็นผลงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นก่อนหน้าผลงานชุด *บุษบาซ่อนเงา* โดยเนื้อหาของผลงานส่วนใหญ่จะกล่าวถึงความลุ่มหลงในกิเลส ตัณหา ที่แอบแฝงอยู่ในส่วนลึกของจิตใจมนุษย์ คล้ายดังสัญชาตญาณสัตว์ป่าที่มีติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด กฤษฎางค์ได้เลือกเอาเรื่องราวเหล่านี้มาแสดงออกในเชิงสัญลักษณ์ และได้อธิบายถึงแนวความคิดหลักของนิทรรศการครั้งนี้เอาไว้ว่า

ก่อนปรากฏบุษบาซ่อนเงา ดอกไม้งามเร็นร้อนซึ่งเคยซ่อนกลีบนั้น มีอุปติหนึ่งเคยเกิดขึ้น ในกาลก่อน ที่ดอกไม้จะรู้เพียงสา ยังเคยมีเพียงพียหยดหยาด หยดเดียวที่สร้างสัญชาตญาณดิบในสรรพสิ่งหยดนั้นคือตัณหา สิ่งทีรุ่ดเร้าเฝ้าชวนใจให้สัตว์โลกทั้งหลายต้องการดำรงเผ่าพันธุ์ หากแต่จิตใจของมนุษย์นั้นสามารถหยั่งรู้รสสาทลึกล้ำกว่าเด็ยัจฉานจนเกิดเป็นความใคร่เส่นหา อยากได้ อยากรอบครองลุ่มหลงอยู่ในจิตใจแม้ต้องบันดาลสร้างเสกมนต์ผูกชาติผูกเวรก็ยินยอม หยดน้ำหยดนี้หยดลงจึงแปดเปื้อนกลีบเคยอ่อนขาวนวลใสให้เป็นรอยด่างแลซึมช่านเร้าร้อนเผาหลุกโชติช่วงทั้งดอกเด่น จึงเกิดเป็นบุษบาที่ซ่อนเร็นเงาแล¹²⁵

¹²⁴ TUL [นามแฝง], "The Remastered," <http://www.artbangkok.com/?p=31212>.

¹²⁵ mod on Thu [นามแฝง], "นิทรรศการ "Burnt Petal"," <http://exhibition.contestwar.com/node/1176>.



ภาพที่ 95 ภาพผลงานของกฤษฎางค์ในนิทรรศการ *Burnt petal*

ที่มา : mod on Mon [นามแฝง], นิทรรศการ “Burnt petal”, เข้าถึงเมื่อ 19 มกราคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://exhibition.contestwar.com/node/1176>

และต่อมาในปี พ.ศ. 2559 กฤษฎางค์ได้มีโอกาสดังนิทรรศการเดี่ยวอีกครั้งในชื่อ *Welcome to Opal's World* ซึ่งจัดแสดงที่ Number 1 Gallery ซอยสีลม ตั้งแต่วันที่ 21-26 พฤศจิกายน ซึ่งผลงานในชุดยังคงรูปแบบของการผสมผสานของการ์ตูนและจิตรกรรมล้านนาเอาไว้อย่างชัดเจน เช่นการใช้สีสันทันที่ดูรุนแรงดูฉาดเกินกว่าปกติ การใช้ตัวละครผู้ชายที่แสดงออกซึ่งมีคิ้วคิ้วหนือที่ดูกำยำ บ้างก็เปิดเผยให้เห็นอวัยวะเพศออกมาอย่างได้ชัดเจน ตัวละครเหล่านั้นยังสวมใส่เสื้อผ้าแบบทางเหนือของประเทศไทย นอกจากนี้ยังประกอบไปด้วยอักขระล้านนาปรากฏอยู่รายล้อมอยู่บริเวณพื้นที่ว่างของภาพอีกด้วย



ภาพที่ 96 ภาพผลงานของกฤษฎางค์ในนิทรรศการ *Welcome to Opal's World*

ที่มา : ภาณุพันธ์ วีระภูษิต, จิตรกรรมป๊อปอาร์ตล้านนาว่าด้วยเรื่องเพศวิถีอันหลากหลายของโอปอ-กฤษฎางค์ อินทะสอน, เข้าถึงเมื่อ 18 มกราคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www adaymagazine.com/articles/port-16>

นิทรรศการในครั้งนี้ยังมีเนื้อหาที่สื่อสารเกี่ยวกับลักษณะและพฤติกรรมทางเพศที่หลากหลายในสังคมมากขึ้น เรื่องราวเหล่านี้กฤษฎางค์ได้รับแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ของตนเองและคนรอบข้าง ผลงานบางส่วนยังถูกวาดด้วยวาดสีฝุ่นลงบนประตูไม้หรือหน้าต่างไม้เก่าแบบล้านนาที่สามารถปิดและเปิดออกได้ ซึ่งกฤษฎางค์ใช้เป็นสัญลักษณ์ของการเปิดเผยและปิดบังของลักษณะและพฤติกรรมของเพศที่สามที่มีต่อสังคม¹²⁶

รูปแบบของการผสมผสานทางลักษณะของจิตรกรรมไทยล้านนาเข้ากับการ์ตูนนั้นเป็นรูปแบบที่ค่อนข้างใหม่ในวงการศิลปะร่วมสมัยของไทย แต่เดิมนั้นจิตรกรรมไทยล้านนามักจะมีรูปแบบและเนื้อเป็นแนวประเพณี ซึ่งมักเล่าเรื่องราววิถีชีวิตของชาวบ้านเป็นส่วนใหญ่และมีรูปแบบที่ค่อนข้างเป็นอนุรักษ์นิยมที่ถ่ายทอดรูปแบบกันต่อมาจากรุ่นสู่รุ่น กฤษฎางค์จึงเป็นศิลปินรุ่นใหม่ที่มีความกล้าที่จะแสดงออกในเรื่องราวที่แปลกออกไป เรื่องราวที่สังคมเคยปกปิดและไม่

¹²⁶ วีระภูษิต, "จิตรกรรมป๊อปอาร์ตล้านนาว่าด้วยเรื่องเพศวิถีอันหลากหลายของ โอปอ-กฤษฎางค์ อินทะสอน".

กล้าเปิดเผย ตีแผ่ถึงความต้องการเกี่ยวกับความรัก และค้นหาซึ่งสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์ให้สังคมได้รับรู้ กฤษฎางค์ยังมีความกล้าหาญที่จะผสมผสานศิลปะแนวประเพณีอย่างจิตรกรรมไทย ล้านนาเข้ากับการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมป๊อปซึ่งสามารถเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน จนกลายเป็นศิลปะรูปแบบใหม่ซึ่งสามารถสื่อสารเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้ไม่ยากเย็นนัก แต่ก็ยังคงเหลือลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์ของจิตรกรรมไทยล้านนาให้คนรุ่นใหม่ได้เห็นถึงรูปแบบศิลปะของชาวล้านนาได้อีกด้วย ด้วยปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้จึงสามารถเปรียบเทียบได้ว่าผลงานศิลปะของกฤษฎางค์ นั้นเป็นดั่งประตูที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะในแบบเก่าและใหม่มีเอกลักษณ์และลงตัว

3.2 เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์

เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์ คือศิลปินร่วมสมัยของไทยที่น่าลักษณะของการ์ตูนมาใช้ในรูปแบบของการสร้างตัวละคร (Character) และสะท้อนถึงเรื่องราว พฤติกรรม ค่านิยม และบุคลิกต่าง ๆ ของมนุษย์ที่เป็นอยู่ในสังคมทุนนิยม เกียรติอนันต์นั้นมีเอกลักษณ์สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะคือ การผสมผสานทางรูปแบบระหว่างการ์ตูน ศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism) และจิตรกรรมไทยเข้าไว้ด้วยกัน

เกียรติอนันต์เกิดเมื่อวันที่ 13 พฤษภาคม 2525 ในอำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี ในวัยเด็กของเกียรติอนันต์มีความสนใจในการวาดรูปเป็นอย่างมาก และเมื่อจบการศึกษาระดับมัธยมต้น เกียรติอนันต์ก็ได้ศึกษาต่อที่วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี ในแผนกก่อสร้าง ตามลักษณะอาชีพของครอบครัว และได้ตัดสินใจเปลี่ยนเป็นแผนกจิตรศิลป์ ในเวลาต่อมาเพราะมีความสนใจในศิลปะมากกว่าการทำการก่อสร้าง และเข้าศึกษาต่อในคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ในขณะที่เกียรติอนันต์กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 3 ก็ได้เลือกศึกษาในสาขาวิชาจิตรกรรมเป็นสาขาวิชาเอก ซึ่งในระหว่างที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีนั้น เกียรติอนันต์ก็ได้ส่งผลงานประกวดในเวทีการประกวดมากมาย จนได้รับรางวัลต่าง ๆ เช่น รางวัลเหรียญทอง ประเภทจิตรกรรม จากการประกวด “ศิลปกรรมสามารถ” ครั้งที่ 1 ในชั้นปีที่ 4 และรางวัลดีเด่น ประเภทจิตรกรรม โครงการ “Young Thai Artist Award 2004” โดยมูลนิธิริซิเมนต์ไทย เป็นต้น

ผลงานของเกียรติอนันต์ในช่วงศึกษาระดับปริญญาตรี จะเห็นได้ชัดว่ามีการผสมผสานทางด้านลักษณะระหว่างการ์ตูนกับจิตรกรรมไทยอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งเกิดจากความชื่นชมในจิตรกรรมไทยของเกียรติอนันต์เอง เพียงแต่เกียรติอนันต์นั้นไม่ถนัดในการสร้างสรรค์จิตรกรรม

ไทยในแบบประเพณี จึงได้ดัดแปลง และผสมผสานรูปแบบของการ์ตูนที่เกียรตินันต์นำเข้ามาเข้ากับรูปแบบของจิตรกรรมไทยจนกลายเป็นผลงานจิตรกรรมรูปแบบใหม่ที่มีเอกลักษณ์ ผลงานของเกียรตินันต์นั้นมักจะหยิบยกเอาเรื่องราว สถานการณ์ หรือสภาวะแวดล้อมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม เช่น ประเด็นชนชั้นทางสังคม ค่านิยม และระบบความคิดในแบบทุนนิยม มาถ่ายทอดลงเป็นเนื้อหาของผลงานศิลปะ

ในด้านของเนื้อหาในผลงานของเกียรตินันต์มักจะสื่อสารในเรื่องราวต่าง ๆ ของมนุษย์ในสังคมเมือง ที่ถึงแม้ว่าสังคมเมืองนั้นจะมีความเจริญทางด้านวัตถุมากเท่าใดก็ตาม แต่ความเจริญเหล่านั้นกลับไม่ได้ทำให้จิตใจของมนุษย์สูงขึ้นส่งขึ้นไปด้วย มนุษย์ยังคงดำรงชีวิตอยู่ด้วยการนำทางของกิเลส สัญชาตญาณ และสันดานเดิมของมนุษย์ที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด ทั้งนี้อาจจะเกิดจากความไม่รู้จักรบอบ ที่ผลักดันให้มนุษย์เรายังคงลุ่มหลง มัวเมาอยู่ในกิเลสและความสุขในเพียงเวลาสั้น ๆ การแก่งแย่งชิงดี และการทำลายเพื่อนร่วมโลกเพียงเพื่อความต้องการของตนเอง¹²⁷ และด้วยแรงบันดาลใจจากพฤติกรรมของมนุษย์เหล่านี้ทำให้เกียรตินันต์ถ่ายทอดออกมาเป็นเรื่องราวผ่านทางผลงานจิตรกรรม ซึ่งถึงแม้ว่ารูปแบบผลงานจะดูสนุกสนาน น่ารัก แต่กลับแฝงไปด้วยแนวความคิดเกี่ยวกับการดำรงชีวิตอย่างมีสติในสภาวะสังคมที่แวดล้อมไปด้วยความเอารัดเอาเปรียบ ความแก่งแย่งชิงดี ซึ่งพร้อมจะทำร้ายกันได้ทุกเมื่อ

เกียรตินันต์ได้ถ่ายทอดเรื่องราวทางสังคมเหล่านี้ในลักษณะของจินตนาการที่มีต่ออนาคตข้างหน้า ซึ่งมีการเล่าเรื่องราวผ่านตัวละครที่เกียรตินันต์ออกแบบมาจากบุคคลรอบตัวของเกียรตินันต์เอง ซึ่งมีลักษณะที่ดูใสซื่อ บริสุทธิ์ แต่กลับต้องมาอยู่ในสังคมที่เต็มไปด้วยตัวละครซึ่งดูมีหน้าตาที่ดูวิปริตและอันตราย¹²⁸ ประเด็นเกี่ยวกับการรังแกกันเองของมนุษย์จึงแทบจะเป็นประเด็นหลักในการสื่อสารผ่านผลงานศิลปะของเกียรตินันต์ในช่วงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี

ในด้านของรูปแบบนั้นเกียรตินันต์ได้ออกแบบตัวละครที่จินตนาการจากรูปแบบของชีวิตในอนาคต โดยการสร้าง “โลกหะวัตภูมิชีวิต” มีลักษณะหน้าตาคล้ายมนุษย์ผสมกับสัตว์มีขนหรือสัตว์อื่น ๆ ซึ่งสามารถแบ่งตัวละครเหล่านี้ได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม *บุคลิกที่มีความบริสุทธิ์* มี

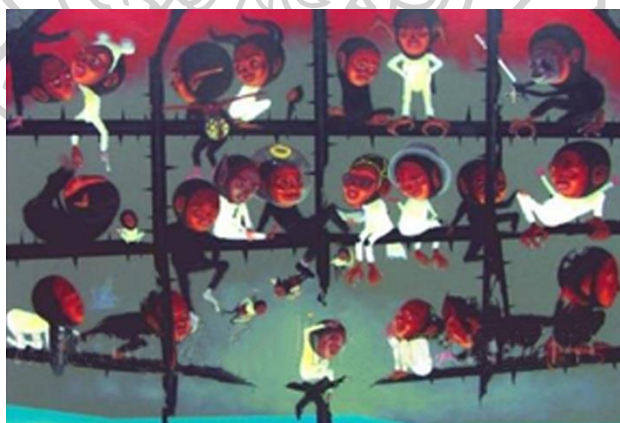
¹²⁷ เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์, "วิถีชีวิตมนุษย์และภัยอันตรายในสังคม" (วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548), 1.

¹²⁸ *ibid.*, 2-3.

ลักษณะหน้าตาที่ยิ้มแย้มแจ่มใส มักมีลักษณะที่ผสมกับลูกนกหรือลูกไก่ มีสีขนที่ดูสดใสสะอาด เป็นสัญลักษณ์แทนตัวบุคคลที่มีจิตใจดีงาม บริสุทธิ์ และบุคคลรอบตัวของเกียรตินันต์เอง และต่อมาก็คือกลุ่ม บุคลิกที่มีความดูร้าย น่ากลัว มีการแสดงออกผ่านสีหน้าและท่าทางที่ดูวิปริตผิดมนุษย์ มักมีลักษณะที่ผสมผสานเข้ากับสัตว์เครื่องจาน มีเนื้อกายสีเข้ม ไปจนถึงดำ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนของพฤติกรรมและความรู้สึกด้านลบของมนุษย์¹²⁹ โดยเกียรตินันต์จะใช้ตัวละครทั้งสองกลุ่มนี้เล่าถึงเรื่องราวของความน่ากลัวต่าง ๆ ในสังคมมนุษย์

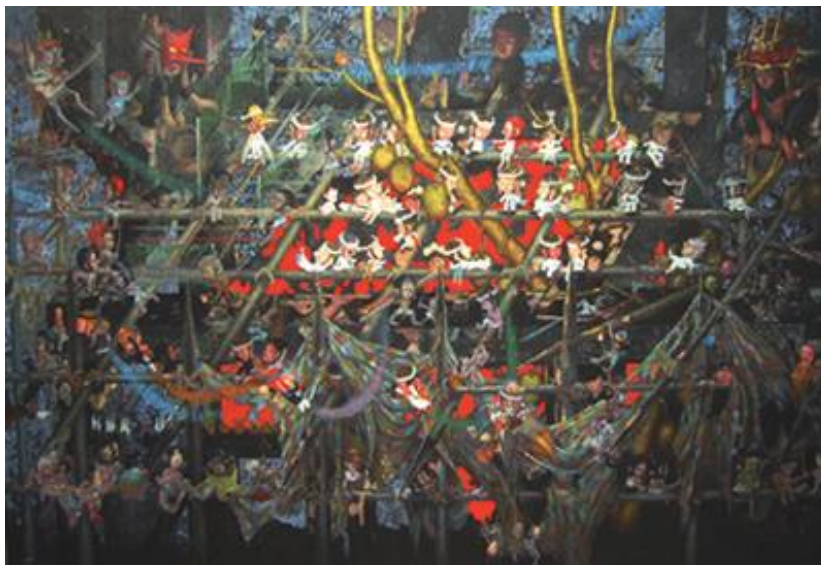


ภาพที่ 97 ภาพเปรียบเทียบตัวละครทั้ง 2 กลุ่มในผลงานของเกียรตินันต์
ที่มา : เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์. วิถีชีวิตมนุษย์และภัยอันตรายในสังคม (วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548.), 14-16.



ภาพที่ 98 ภาพผลงาน แก๊งค์ Bad ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์
ที่มา : เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์. วิถีชีวิตมนุษย์และภัยอันตรายในสังคม (วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548.), 53.

¹²⁹ ibid., 14-16.



ภาพที่ 99 ภาพผลงาน *สภาวะการณ์อันล่อแหลม* ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์

ที่มา : ผู้จัดการ 360° รายสัปดาห์ [นามแฝง], เนื้อหาได้ "สภาวะการณ์อันล่อแหลม" เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์, เข้าถึงเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/iBizchannel/ViewNews.aspx?NewsID=9520000105903>

ในปี พ.ศ. 2553 เกียรตินันต์ได้แสดงนิทรรศการเดี่ยวครั้งที่ 3 ในชื่อ *Metropolitan Tales* (นิทานมหานคร) ตั้งแต่วันที่ 17 มิถุนายน - 31 กรกฎาคม ณ หอศิลป์ร่วมสมัยอาร์เดล ผลงานส่วนใหญ่ในนิทรรศการครั้งนี้ถูกเขียนด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบขนาดใหญ่ ที่บรรจุเรื่องราวต่าง ๆ ในสังคมไว้เป็นจำนวนมาก โดยมีการถ่ายทอดในลักษณะของการเปรียบเทียบให้เห็นถึงลักษณะและชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมเมืองที่ถูกครอบคลุมอยู่ในระบบความคิดแบบทุนนิยม ซึ่งเป็นตัวกำหนดให้ตัวละครเหล่านั้นมีลักษณะหรือพฤติกรรมให้เป็นอย่างไร

โดยเกียรตินันต์ได้ถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ในสังคมเมืองหลวงผ่านทางตัวละครที่ความรู้สึกที่หลากหลาย เช่น ความหวัง ความฝัน ความสมหวังและผิดหวังของมนุษย์ รูปแบบชีวิตที่เติบโตและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในสังคมทุนนิยม ถ่ายทอดเรื่องราวในลักษณะของการเปรียบเทียบ และแสดงออกในเชิงสัญลักษณ์ ที่เปิดโอกาสผู้ชมได้สามารถตีความต่างกัน ในมุมมองที่แตกต่างออกไปตามความเข้าใจของผู้ชมได้



ภาพที่ 100 ภาพผลงาน *Recent Past, Coming Future* ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์
ที่มา: เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์, นิทรรศการ "นิทานมหานคร" = Metropolitan tales
(กรุงเทพมหานคร: ARDEL Gallery Modern art, 2553), 20.

ในปี พ.ศ. 2556 เกียรตินันต์ได้แสดงนิทรรศการเดี่ยวครั้งที่ 4 ในชื่อ *Mimetic Scene* (มนุษย์จำลอง) ในวันที่ 12 กุมภาพันธ์ – 13 มีนาคม ณ ดีโอบี หัวลำโพงแกลเลอรี โดยนิทรรศการครั้งนี้ยังคงใช้ลักษณะของการสร้างตัวละคร ในการจำลอง มนุษย์ที่มีบุคลิก และลักษณะที่แตกต่างหลากหลาย ซึ่งเกียรตินันต์ได้ถ่ายทอดมนุษย์จำลองเหล่านี้ออกมาในลักษณะของกึ่งการ์ตูน กึ่งเหมือนจริง และมีลักษณะการจัดวางองค์ประกอบที่คล้ายกับจิตรกรรมไทยอีกด้วย

การเล่าเรื่องในผลงานชุดนี้ของเกียรตินันต์นั้น ไม่ได้ถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ อย่างตรงไปตรงมา แต่กลับถ่ายทอดในลักษณะของการเปรียบเทียบในเชิงสัญลักษณ์ และประชดเสียดสีผ่านทางตัวละครที่มีลักษณะของความสับสนวุ่นวาย ความแปลกแยก และความไม่เข้ากันในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันในสังคมมนุษย์¹³⁰

¹³⁰ หัสภพ ตั้งมหาเมฆ, "เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์," *Fine Art Magazine* ฉบับเดือนกุมภาพันธ์ ปี พ.ศ. 2556 2556, no. ฉบับเดือนกุมภาพันธ์ (2556): 48.



ภาพที่ 101 ภาพผลงาน *Bone Boy* ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์
 ที่มา : เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์, มนุษย์จำลอง = Mimetic scene / เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์
 (กรุงเทพมหานคร: DOB Hualamphong Gallery, 2556), 9.

ในปี พ.ศ. 2559 เกียรตินันต์ได้แสดงนิทรรศการเดี่ยวของตนเองในชื่อ *Narrative of Giant : Follow the Demon's Soul (สมรภูมิแห่งตัวตน)* ในระหว่างวันที่ 25 กุมภาพันธ์ - 19 มีนาคม ณ Number 1 Gallery : นัมเบอร์วันแกลเลอรี ตัวผลงานส่วนใหญ่มักจะใช้การสร้างตัวละครขนาดใหญ่ให้ปรากฏเป็นประธานเด่นในภาพที่กำลังถูกกลายล้อมไปด้วยตัวละคร สถานที่ และสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ เกียรตินันต์ได้เล่าเรื่องราวต่าง ๆ เหล่านี้ผ่านทางลักษณะ สีหน้า และท่าทางของตัวละครซึ่งกำลังสะท้อนถึงวัฒนธรรมประเพณี ระบบแนวความคิดแบบทุนนิยม ความเชื่อ และความคิดต่าง ๆ ของคนทั่วไปในสังคมที่สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวันในสังคมเมือง



ภาพที่ 102 ภาพผลงานของเกียรตินันต์ในนิทรรศการ *Narrative of Giant*

ที่มา : mod on Thu [นามแฝง], นิทรรศการ “Narrative of Giant : Follow the Demon’s Soul”, เข้าถึงเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2561, เข้าถึงได้จาก <http://exhibition.contestwar.com/node/1259>

ผลงานในนิทรรศการครั้งนี้ต่างมีลักษณะที่ดูเกินความจริง รวมทั้งการถ่ายทอดเรื่องราวต่างในลักษณะอัตวิสัยของเกียรตินันต์นั้น ถือเป็นข้อดีอย่างหนึ่งในการถ่ายทอดแนวความคิดและจินตนาการออกมาได้อย่างเต็มที่ และไม่ถูกจำกัดรูปแบบให้ยึดติดอยู่กับความเป็นจริงในแบบภาวะวิสัย และด้วยความไม่จำกัดทางรูปแบบเหล่านี้ทำให้เกียรตินันต์สามารถถ่ายทอดทุกเรื่องราวแล้วจินตนาการได้อย่างไม่สิ้นสุด การใช้รูปแบบของทัศนียวิทยาของงานจิตรกรรมไทยมาผสมทำนั้นให้เปิดโอกาสที่จะเขียนเล่าเรื่องและถ่ายทอดเรื่องราวไปได้อย่างต่อเนื่อง โดยไม่ต้องคำนึงถึงหลังการทัศนียวิทยาในความเป็นจริงก็ได้ และจากการที่เกียรตินันต์มักจะสร้างผลงานที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่ จึงสามารถบรรจุเรื่องราวและตัวละครเอาไว้เป็นจำนวนมากไว้ในภาพเดียว ทั้งนี้ในแต่ละภาพยังมีเรื่องราวและตัวละครที่มีความหลากหลาย อย่างเช่น สถานที่ บุคลิก เหล่าพันธุ์ เชื้อชาติ และศาสนาที่แตกต่างกันผสมปนเปกันอยู่ในภาพเดียว¹³¹

¹³¹อิทธิพล ตั้งโฉลก, ว่าด้วยความจริงในงานจิตรกรรม ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์, *Narrative of Giant : Follow the Demon’s Soul* (กรุงเทพมหานคร: นัมเบอร์วัน แกลเลอรี, 2559), 4-5.

รูปแบบผลงานของเกียรตินันต์ในช่วงเวลานี้นั้นมักจะแบ่งเป็น 2 ภาคส่วน คือ การให้ตัวละครหลักที่มีขนาดใหญ่ ในจำนวนที่แตกต่างกันไปตามความเหมาะสมและเรื่องราวที่จะสื่อสาร ซึ่งบ้างตั้งอยู่บริเวณตรงกลางภาพเพื่อให้เป็นจุดเด่นอย่างชัดเจน บ้างก็กระจัดกระจายออกไปตามส่วนต่าง ๆ ของภาพ ตัวละครหลักที่มีขนาดใหญ่นี้เกียรตินันต์มักจะใช้เป็นตัวละครหลักเพื่อสื่อสารในเนื้อหาและประเด็นหลักของภาพ และเป็นเรื่องราวซึ่งสอดคล้องและเชื่อมโยงกับชื่อของภาพที่เกียรตินันต์ตั้งใจตั้งชื่อให้ และในส่วนของ 2 คือตัวละครขนาดเล็กซึ่งกระจัดกระจายอยู่ตามส่วนต่าง ๆ ของภาพ ซึ่งมีลักษณะและท่าทางที่แตกต่างกันออก ซึ่งตัวละครเหล่านี้ก็เล่าเรื่องราวที่หลากหลาย บ้างก็ดูเป็นเรื่องราวที่ใกล้เคียงกันจนสามารถเชื่อมโยงต่อกันได้ บ้างก็ดูเป็นเรื่องราวที่ดูแตกต่างขัดแย้งกันมากจนไม่น่าจะสามารถอยู่ในภาพเดียวกันได้ จากรูปแบบของผลงานของเกียรตินันต์นั้นจะเห็นได้ว่ามีเรื่องราวมามากมายมหาศาลบรรจุอยู่ในภาพเดียว ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับผู้ชมด้วยว่าจะตีความ เชื่อมโยง และเข้าใจถึงเรื่องราวต่าง ๆ เหล่านั้นไปในทิศทางใด

ในปัจจุบันนั้นเกียรตินันต์ยังคงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่มีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่อย่างต่อเนื่อง ทั้งยังมีการปรับปรุงรูปและเนื้อหาของผลงานอยู่ตลอดเวลา เพื่อจะถ่ายทอดเรื่องราวและประเด็นต่าง ๆ ในสังคมได้อย่างเป็นปัจจุบัน

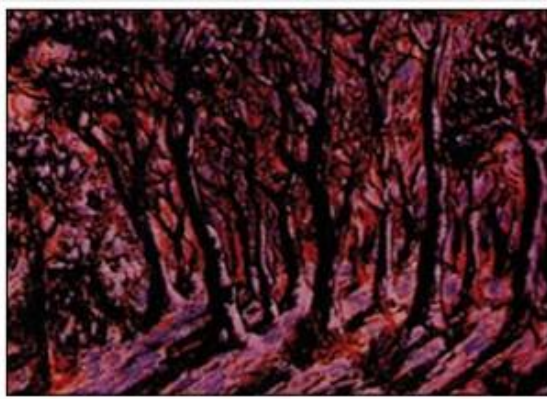
3.3 ทวี รัชนิกร

ทวี รัชนิกร ศิลปินผู้นำเสนอเรื่องราวของความเชื่อ เรื่องภพภูมิและการเวียนว่ายตายเกิดตามความเชื่อในศาสนาพุทธ และเรื่องราวต่าง ๆ ในสังคม วงการศาสนาและการเมืองไทยผ่านทางผลงานจิตรกรรมที่มีการดัดแปลงรูปร่างจนมีลักษณะคล้ายการ์ตูน

ทวี รัชนิกร เกิดเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม พ.ศ. 2477 ณ อำเภอดำเนินสะดวก จังหวัดราชบุรี เมื่อมีอายุได้ 5 ขวบก็ย้ายตามบิดามารดาไปอาศัยอยู่ที่อำเภอแม่กลอง จังหวัดสมุทรสงคราม เข้าเรียนที่โรงเรียนวัดอัมพวาอัมพวันวิทยาลัยจนจบการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่อมาในปี พ.ศ. 2496 ทวีจึงได้เข้าศึกษาศิลปะชั้นพื้นฐานที่โรงเรียนเพาะช่าง และหลังจากที่จบการศึกษาจากโรงเรียนเพาะช่าง ทวีจึงสอบเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี ที่คณะจิตรกรรมและประติมากรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร และจบการศึกษาในปี พ.ศ. 2504 โดยในระหว่างที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีทวีก็ได้ส่งผลงานศิลปะเข้าร่วมประกวดศิลปกรรมแห่งชาติจนได้รับรางวัลติดต่อกันถึง 4 ครั้ง ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2501- 2504 ซึ่งทวีได้รับรางวัลเหรียญทองแดง ประเภทจิตรกรรมในการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 9 (ในขณะที่กำลังศึกษาชั้นปีที่ 3) และครั้งที่ 10 และต่อมาทวีก็ได้รับ

รางวัลเกียรติคุณอันดับ 2 เหรียญเงินประเภทจิตรกรรม จากการแสดงผลกรรมแห่งชาติครั้งที่ 11 และ 12 และได้รับรางวัลเกียรติคุณอันดับ 3 เหรียญทองแดง ประเภทภาพพิมพ์ ในการแสดงผลกรรมแห่งชาติครั้งที่ 12 อีกด้วย¹³² หลังจากจบการศึกษาระดับปริญญาตรี ทวีจึงได้เริ่มประกอบอาชีพรับราชการเป็นอาจารย์สอนศิลปะที่วิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา วิทยาเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ปัจจุบันคือ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา) ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2507 และได้มีส่วนร่วมในการก่อตั้งแผนกศิลปกรรมในสังกัดคณะวิชาออกแบบในปี พ.ศ. 2509 อีกด้วย โดยทวีได้ทำอาชีพข้าราชการครูเป็นระยะเวลาถึง 30 ปี จนเกษียณอายุในปี พ.ศ. 2537¹³³

ผลงานของทวี ในช่วงที่ศึกษาในระดับปริญญาตรีนั้น มักจะได้รับอิทธิพลทางรูปแบบมาจากศิลปะแนวอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) ซึ่งเป็นวิธีการเขียนรูปในรูปแบบที่ตอบสนองกับความประทับใจในใจที่ต่อสถานที่ในขณะที่กำลังเขียนอยู่อย่างฉับพลันและรวดเร็ว ผลงานจิตรกรรมของทวีอย่าง *ต้นไม้* ซึ่งเป็นผลงานในปี พ.ศ. 2507 ซึ่งเป็นผลงานจิตรกรรมภาพทิวทัศน์ของป่าไม้ที่ถูกเขียนขึ้นมาอย่างฉับไว มีการใช้สีสันทันทีดูฉูดฉาดสดใส และตัดกันอย่างรุนแรง รวมทั้งการใช้ฝีแปรงที่ดูรุนแรง และใช้เนื้อสีที่ค่อนข้างหนาเพื่อสร้างระนาบพื้นผิวให้ดูมีมิติ หนุนออกมาจากภาพ ซึ่งรูปแบบของผลงานในช่วงเวลานี้ของทวีนั้น เป็นอิทธิพลทางรูปแบบต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในช่วงต่อมา



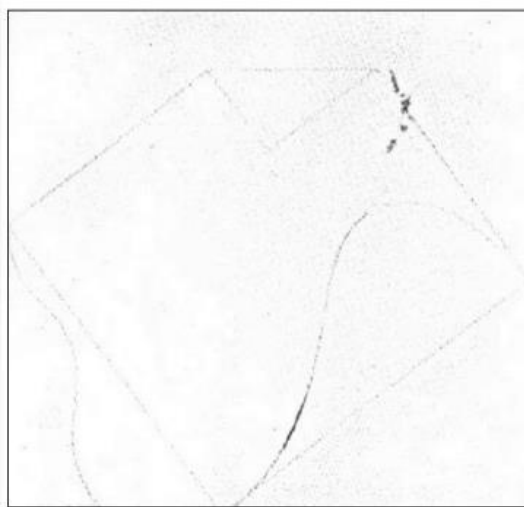
ภาพที่ 103 ภาพผลงาน *ต้นไม้* ในปี พ.ศ. 2507 ของทวี รัชนิกร

ที่มา : สาธิต ทิมวัฒน์บรรเทิง, “องค์ความรู้ศิลปินแห่งชาติ : ทวี รัชนิกร,” วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 13, 1(มกราคม - มิถุนายน 2552): 17.

¹³² โอลงกา พูลทองศิวัฒนา, เรื่องของมนุษย์ เรื่องของ ทวี รัชนิกร (กรุงเทพมหานคร: สำนักวิจัยศิลป์ พีระศรี, 2553), 3.

¹³³ สยามรัฐออนไลน์ [นามแฝง], "หอศิลป์ทวี รัชนิกร พื้นที่ศิลปะ โคราช เข้าถึงสัมผัสได้ : ร่วมสมัย," <https://siamrath.co.th/n/15770>.

หลังจากที่ทิวสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีแล้ว เกิดมีกระแสนิยมของศิลปะนามธรรม ขึ้นในวงการศิลปะของไทย ทิวจึงทดลองสร้างผลงานศิลปะในลักษณะนามธรรมขึ้นมาเช่นกัน โดยผลงานของทิวในช่วงเวลานั้นจะมีลักษณะที่สื่อสารด้วยทัศนธาตุพื้นฐานมาประกอบกัน เช่น เส้น สี และรูปทรง ที่มุ่งเน้นไปที่การแสดงออกถึงความงามของรูปทรงในเชิงศิลปะ ผลงานในช่วงนี้ที่ดูเด่นชัดได้แก่ ผลงานชื่อ *องค์ประกอบสีขาว* ในปี พ.ศ. 2507



ภาพที่ 104 ภาพผลงาน *องค์ประกอบสีขาว/10* ในปี พ.ศ. 2507 ของทิว รัชนิกร
ที่มา : สาธิต ทิมวิวัฒนบรรเทิง, “องค์ความรู้ศิลปินแห่งชาติ : ทิว รัชนิกร,” วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 13, 1(มกราคม - มิถุนายน 2552): 17.

ถึงแม้ว่าทิวนั้นจะจบการศึกษาจากสถาบันที่เน้นทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นพื้นฐานอย่างคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ และทิวเองก็เป็นศิลปินที่ทักษะฝีมือในทางจิตรกรรมในระดับสูง แต่ผลงานของทิวนั้นกลับไม่ได้ใช้ลักษณะของการเขียนให้เหมือนจริงดังเช่นตาเห็น แต่ทิวกลับเลือกใช้ ทีแปรงที่ดูกระชาก รุนแรง สีเส้นที่มีความดิบสด และมีการตัดกันของสีที่ค่อนข้างรุนแรง รวมทั้งการตัดแปลง และตัดเส้นรูปทรงให้ดูเรียบง่าย ดูเรียบแบนเป็น 2 มิติ นั้น ทั้งนี้เพราะทิวนั้นได้รับแรงบันดาลใจมาจากรูปร่างของตัวหนังสือตะลุง ซึ่งทิวมีความประทับใจกับรูปร่างของตัวหนังสือตะลุงนี้ตั้งแต่วัยเด็ก¹³⁴

¹³⁴ โอลงกา พูลทองศิริวัฒนา, เรื่องของมนุษย์ เรื่องของ ทิว รัชนิกร 4-5.

ในระหว่างที่ทวีได้รับราชการครูอยู่ที่วิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา วิทยาเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนืออยู่นั้น ทวีก็ยังคงมุ่งมั่นในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งผลงานในช่วงเวลานั้นของทวีจะหยิบยกเอาประเด็นต่าง ๆ ในสังคมและการเมืองของไทยมาเป็นประเด็นหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น เหตุการณ์ในในช่วงปี พ.ศ. 2505 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่กำลังเกิดสงครามเวียดนาม โดยรัฐบาลไทยยอมให้ทหารจากสหรัฐอเมริกามาตั้งฐานทัพในตัวจังหวัดนครราชสีมา และทหารอเมริกาเหล่านี้ยังได้เข้ามาทำลายสภาพสังคมและวัฒนธรรมชนบท การกดขี่ทางเพศกับผู้หญิงไทย ปัญหาโสเภณี การเปิดสถานบันเทิงยามราตรี การดูถูกชาวไทยจากทหารอเมริกา ทั้งนี้ข้าราชการในท้องถิ่นก็ยังใช้อำนาจกดขี่ข่มเหงประชาชน รวมทั้งยังถูกหน่วยงานของภาครัฐทอดทิ้งและไม่ใส่ใจในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น¹³⁵ ภาพเหตุการณ์แห่งความทุกข์ระทมต่าง ๆ เหล่านี้ ล้วนแล้วแต่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ใช้สะท้อนสังคมของทวีทั้งสิ้น

ผลงานของทวีที่ยังหลงเหลือจากช่วงเวลานั้นมีเพียง 3 ภาพ ได้แก่ ภาพ *เด็กสาวชนบท* ที่สะท้อนเรื่องราวของการโดนดูถูกและมองว่าหญิงไทยเป็นเพียงวัตถุทางเพศจากชนชาติอเมริกาที่มาอยู่ในไทย ซึ่งผลงานชนิดนี้มีลักษณะของการแสดงออกที่เหมือนกับการผสมผสานระหว่างศิลปะกึ่งนามธรรม (Semi- Abstract) กับการวาดรูปในแบบสำแดงอารมณ์ (Expressionism), ภาพ *ปีศาจเผด็จการ* ซึ่งแสดงออกในเชิงสัญลักษณ์อันประกอบไปด้วย หัวกะโหลกที่ดูคล้ายกับกะโหลกของมนุษย์ผสมกับลักษณะของกะโหลกสัตว์ จำนวน 2 หัว หันหน้าเข้าหากันในระยะประชิด และหัวหนึ่งกำลังสวมใส่หมวกทหารไทยและอีกหัวหนึ่งกำลังสวมใส่หมวกทหารอเมริกาตั้งอยู่ตรงกลางภาพ และมีรูปสัญลักษณ์สวัสดิกะ ที่มีลวดลายเป็นธงชาติไทยเป็นพื้นหลังอีกด้วย และภาพ *สัตว์สงคราม* ซึ่งเป็นภาพของ ทหารยืนถือปืนยื่นก้มหน้าอยู่ตรงกลางภาพ แต่ตัวละครนี้กับมีลักษณะที่ดูคล้ายสัตว์ประหลาด มีอวัยวะต่าง ๆ ที่ดูหน้าเกลียด ขวนขวานลูก¹³⁶

¹³⁵ สาทิต ทิมวัฒนบรรเทิง, "องค์ความรู้ศิลปินแห่งชาติ : ทวี รัชนิกร," วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 3, no. 1(มกราคม - มิถุนายน 2552) (2552): 17.

¹³⁶ โอชนา พูลทองศิวัฒนา, เรื่องของมนุษย์ เรื่องของ ทวี รัชนิกร 13.



ภาพที่ 105 ภาพผลงาน *เด็กสาวชนบท* ของทวี รัชนิกร
 ที่มา : สาริต ทิมวัฒน์บรรเทิง, “องค์ความรู้ศิลปินแห่งชาติ : ทวี รัชนิกร,” วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 13, 1(มกราคม - มิถุนายน 2552): 17.

เวลาต่อมาในช่วงที่ประเทศไทยนั้นเกิดเหตุการณ์สำคัญทางการเมืองอย่างเหตุการณ์ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 และ 6 ตุลาคม พ.ศ. 2519 ในขณะที่ทวีได้ดำรงตำแหน่งเป็นหัวหน้าแผนกศิลปกรรม ทวีเองก็เป็นส่วนหนึ่งของการเคลื่อนไหวทางการเมืองในครั้งนั้น เช่น การเขียนโปสเตอร์ประท้วงไปติดตามพื้นที่ต่าง ๆ ในจังหวัดนครราชสีมา และเหตุการณ์ความขัดแย้งทางการเมืองนี้ทำให้นักเขียนและผลงานศิลปะของทวีถูกทำลายไปเป็นจำนวนมาก และทำให้ทวีถูกจำคุกเป็นระยะเวลาสั้น ๆ อีกด้วย และเมื่อถูกปล่อยตัวออกมาทวีก็จำเป็นต้องใช้วิชาชีพทางศิลปะมาใช้เขียนเพื่อตกแต่งตามสถานบันเทียงามราตรี แต่ในเวลาเดียวกันนั้นทวีก็คงสร้างผลงานศิลปะที่สะท้อนสังคมและการเมืองอยู่อย่างหลบซ่อน

ต่อมาในช่วงทศวรรษ 2530 วงการศิลปะของไทยเริ่มต้นตัวกับศิลปะสื่อผสม ทวีเองก็เริ่มสร้างผลงานศิลปะโดยใช้สื่อวัสดุมาเป็นเครื่องมือถ่ายทอดเรื่องราวด้วยเช่นกัน ผลงานศิลปะในช่วงเวลานี้ของทวีนั้นจะเน้นไปที่การสื่อสารแบบประชดประชัน เสียดสี และเหยียดหยันนโยบาย “พองสบู่” ของรัฐบาลในเวลานั้น มีผลงานที่โดดเด่นอย่างเช่น ผลงาน *สินค้าส่งออก* ซึ่งเป็นผลงานที่มีลักษณะบรรจุภัณฑ์ทำด้วยไม้ ด้านในบรรจุไม้แกะสลักเป็นรูปร่างของผู้หญิงสวมใส่จ๊อบปักสีทอง ซึ่งกำลังเหยียดหยันว่าสินค้าส่งออกของประเทศในเวลานั้นคืออะไร



ภาพที่ 106 ภาพผลงานของ *สินค้าส่งออก* ของทวิ รัชนิกร

ที่มา :สาวิตรี ตลับแป้น, ศิลปิน ทวิ รัชนิกร ชื่อผลงานแกะไม้ สินค้าส่งออก, เข้าถึงเมื่อ 4 เมษายน 2561, เข้าถึงได้จาก http://www.sac.or.th/databases/museumdatabase/review_inside_image_tags.php?show=2&keyword=ประติมากรรม&per_page=10&SortID=

ผลงานสื่อผสมของทวิมีการผสมผสานการใช้ของวัสดุที่หลากหลาย วัสดุไม้ วัสดุเหล็ก ใช้เครื่องมือ หิน หรือหอยเบี้ย เป็นต้น ซึ่งวัสดุเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นวัสดุที่เต็มไปด้วยความทรงจำของทวิในวัยเด็กของทวิและมีความหมายในเชิงสัญลักษณ์ทั้งสิ้น ดังเช่นผลงาน *คืนหนึ่งที่หายขาดพ่าย* ซึ่งทวิเลือกใช้หอยเบี้ยเป็นสัญลักษณ์ของเพศหญิง ซึ่งต้องการสื่อเป็นในนัยยะเกี่ยวกับประเด็นทางเพศที่เกิดขึ้นในชายหาดพ่ายได้¹³⁷

นอกจากทวิจะมีทักษะฝีมือในเทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมันและสื่อผสมแล้วนั้น ทวียังมีความคิดสร้างสรรค์ในการใช้เทคนิคทางจิตรกรรมและวาดเส้นลงบนกระดาษสาและกระดาษโบราณ ซึ่งเกิดจากการทดลองของทวิซึ่งนำเอากระดาษเก่า สมุดข่อย และสมุดโบราณ ที่ชำรุดหรือถูกทิ้งมาซ่อมแซมและประกอบขึ้นมาใหม่แล้วนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานเช่น ผลงาน *เกาจิ้ร้อน* ซึ่งเป็นผลงานซึ่งทวิได้รับแรงบันดาลใจ เรื่องเล่าเกี่ยวกับความเชื่อเกี่ยวกับผีเปรต ซึ่งเป็นเรื่องเล่าตามความเชื่อของคนไทยที่กล่าวถึง ผู้ที่กระทำความเลวไว้อย่างรุนแรงครั้งเมื่อยังมีชีวิตอยู่ เมื่อตายไปก็จะไปเกิดเป็นผีเปรตซึ่งมีด้วยกันหลายประเภท บ้างมีขี้ร้อนขึ้นตามลำตัว ต้องคอยเกาจิ้ร้อนอยู่ตลอดเวลาอย่างทุกข์ทรมาน โดยเรื่องราวทางความเชื่อเหล่านี้เป็นเรื่องราวที่บิดาของทวิในขณะที่กำลังบวชอยู่เล่าทวิฟังในวัยเด็ก¹³⁸, ผลงาน *เมนูอาหารที่พ่าย* และ *ขนมหวานขายดีที่พ่าย* ซึ่งเป็น

¹³⁷ *ibid.*, 14.

¹³⁸ *ibid.*, 15.

เทคนิคสีน้ำบนกระดาษโบราณ ซึ่งทิวได้สื่อถึงเรื่องราวการซื้อขายบริการทางเพศซึ่งเกิดขึ้นในบริเวณชายหาดพัทยา ผ่านทางสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น รูปทรงที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับหน้าอกผู้หญิง และมีรูปของหอยเบี้ยซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับอวัยวะเพศหญิงวางซ้อนอยู่ด้านบนอีกด้วย รูปทรงต่าง ๆ เหล่านี้เรียงต่อกันอย่างเป็นระเบียบอยู่ทั่วทั้งภาพ¹³⁹

ทิวนั้นได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนเรื่องราวของการเมืองและสังคมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งผลงานของทิวยังเป็นเครื่องบันทึกประวัติศาสตร์เกี่ยวกับการเมืองและสังคมที่เกิดขึ้นในประเทศไทยได้อีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ในช่วงปี พ.ศ. 2540 ซึ่งไทยกำลังประสบปัญหาวิกฤตเศรษฐกิจ เป็นหนี้กองทุน IMF ทิวจึงสร้างผลงาน *IMF* ขึ้นเพื่อเปรียบเทียบว่าสถานการณ์ทางเศรษฐกิจของไทยในเวลาเหมือนกำลังอยู่ใต้ฝ่าเท้าของผู้มีอำนาจ และผลงาน *ไม่มีตัวเลือก* ซึ่งสะท้อนเรื่องราวการแย่งชิงอำนาจของขั้วทางการเมืองสลับกันไปมา จนกลายเป็นว่าประชาชนแทบจะไม่มีตัวเลือกอื่นที่ดีกว่าเลย เพราะไม่ว่าจะเลือกขั้วอำนาจไหนขึ้นมา ก็ไม่มีสิ่งใดจะเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น¹⁴⁰



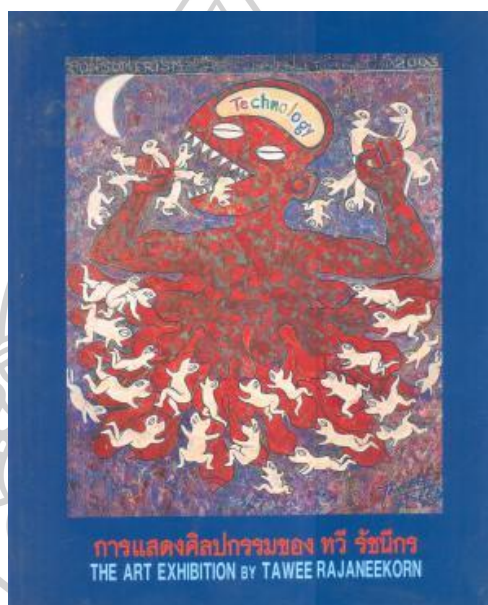
ภาพที่ 107 ภาพผลงาน *ขนมหวานขายดีที่พัทยา* ของทิว รัชนิกร

ที่มา : สาธิต ทิมวัฒน์บรรเทิง, “องค์ความรู้ศิลปินแห่งชาติ : ทิว รัชนิกร,” วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 13, 1(มกราคม - มิถุนายน 2552): 22.

¹³⁹ สาธิต ทิมวัฒน์บรรเทิง, “องค์ความรู้ศิลปินแห่งชาติ : ทิว รัชนิกร,” 22.

¹⁴⁰ โอรุณา พูลทองศิริวัฒนา, เรื่องของมนุษย์ เรื่องของ ทิว รัชนิกร 17.

ในปี พ.ศ. 2543 ทวีได้รับเชิญมาแสดงผลงานในหอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ในชื่อ นิทรรศการการแสดงศิลปกรรมของ ทวี รัชนิกร ซึ่งผลงานในครั้งนั้น ที่ทั้งจิตรกรรมและ ประติมากรรมจำนวนมากมาจัดแสดง ต่อมาในปี พ.ศ. 2545 ได้รับคัดเลือกเป็นศิลปินดีเด่นประจำ จังหวัดนครราชสีมา และได้เป็นศิลปินยอดเยี่ยม “ทุนสร้างสรรค์ศิลป์ พีระศรี” ในปี พ.ศ. 2548 ทวี ได้รับการเชิดชูเกียรติให้เป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) โดยสำนักงานวัฒนธรรม แห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม และแสดงผลงานใน โครงการเชิดชูการสร้างสรรค์ศิลปกรรมของ ศิลปินไทย โดยหอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร¹⁴¹



ภาพที่ 108 ภาพหน้าปกสูจิบัตรนิทรรศการ การแสดงศิลปกรรมของ ทวี รัชนิกร
ที่มา :สาวิตรี สัตยาอุทัย, การแสดงศิลปกรรมของ ทวี รัชนิกร THE ART EXHIBITION BY TAWEE RAJANEEKORN, เข้า ถึง เมื่อ 27 กุ ม ภา พ ัน ธ์ 2561, เข้า ถึง ได้ จ าก http://www.ists.tsu.ac.th/ists/programartbook/detail.php?p_id=17739

ต่อมาในปี พ.ศ. 2550 ทวีจึงได้ก่อตั้งหอศิลป์ทวี รัชนิกร ขึ้นที่จังหวัดนครราชสีมา ด้วยงบประมาณส่วนตัว เพื่อให้เป็นสถานที่เผยแพร่และแหล่งเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะในแขนงต่าง ๆ สำหรับผู้คนที่ท้องถิ่นในจังหวัดและภูมิภาคใกล้เคียง

¹⁴¹ ibid., 4-5.

ในช่วงปี พ.ศ. 2550 – 2553 ทวีนั้นได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะกว่า 200 ชิ้น จึงได้รวบรวมผลงานเหล่านั้นมาจัดแสดงเป็น นิทรรศการศิลปกรรมเชิดชูเกียรติ ศิลปินแห่งชาติ ทวี รัชนิกร “เรื่องของมนุษย์” ตั้งแต่วันที่ 5 – 28 กรกฎาคม พ.ศ. 2553 ณ หอศิลป์ PSG คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งเป็นผลงานจิตรกรรมที่ทวีได้จากแรงบันดาลใจของการสร้างสรรค์จากเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวจากประสบการณ์ตรงของทวีที่มีสังคมและสภาพแวดล้อม เช่น ความสะเทือนใจจากการที่พบเห็นผู้หญิงสติไม่สมประกอบกำลังตั้งท้องซึ่งเกิดจากการโดนข่มขืน เรื่องราวของสุภายิตหรือนิทานพื้นบ้านซึ่งคอยมอบคติสอนใจให้มนุษย์ปฏิบัติตนอยู่ในทำนองคลองธรรม และเรื่องราวของความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิดของมนุษย์ในไตรภูมิ ที่คอยตอกย้ำมนุษย์ให้เกรงกลัวและเข้าใจในเรื่องของกฎแห่งกรรม



ภาพที่ 109 ภาพผลงาน เปรดปากอยู่บนหัว ของทวี รัชนิกร

ที่มา : Bangkok Art News [นามแฝง], ผลงานของทวี รัชนิกร, เข้าถึงเมื่อ 27 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.bangkokartnews.com/Arts%20for%20Auction%202011/2.Arts%20for%20Auction%202011.htm>

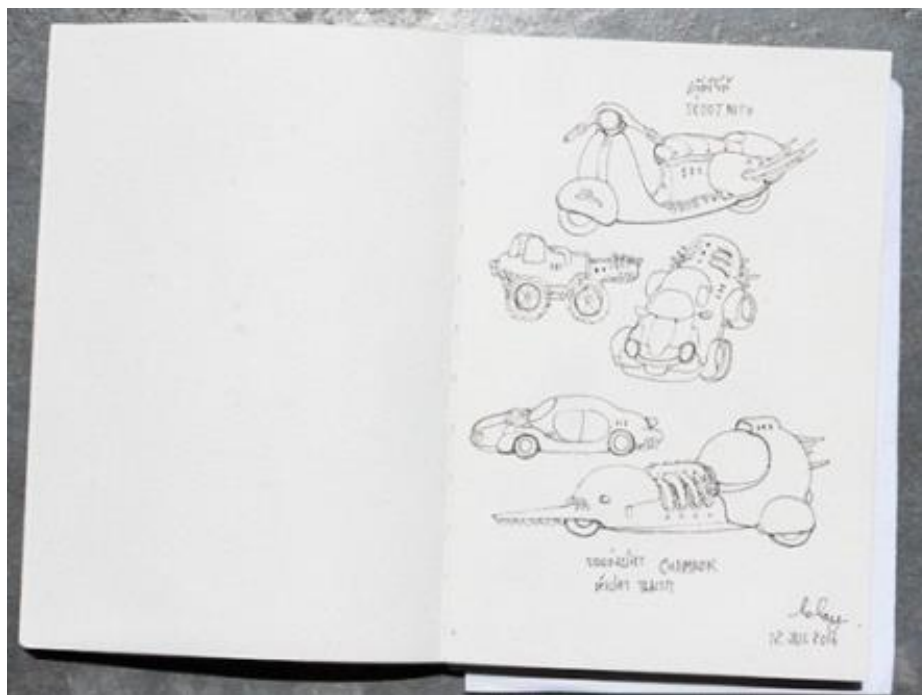
ลักษณะที่โดดเด่นในผลงานของทวีคือการใช้รูปทรงอันเป็นเอกลักษณ์ โดยการลดทอนและตัดแปลงรูปทรงจากความเป็นจริงให้เหลือเพียงโครงสร้างของมนุษย์อย่างง่าย รูปร่างและทัศนียภาพต่าง ๆ ในตัวผลงานมีลักษณะเรียบแบน ดูเป็น 2 มิติ รวมทั้งการเลือกใช้สีที่ดูฉูดฉาดตัดกันค่อนข้างรุนแรง การใช้ที่แสดงออกในเชิงอารมณ์และสัญลักษณ์มากกว่าที่จะนำเสนอให้เหมือนความจริง ด้วยรูปแบบต่าง ๆ ดังที่กล่าวมานี้ทำให้ผลงานของทวีมีลักษณะหลายประการที่มีความคล้ายคลึงกับลักษณะของการ์ตูน ถึงแม้ว่าทวีจะไม่ได้รับอิทธิพลในการสร้างสรรค์มาจากรูปแบบของการ์ตูนโดยตรงก็ตาม

3.4 ทวีศักดิ์ ศรีทองดี

ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ศิลปินผู้สร้างผลงานวิจิตรศิลป์ที่มีลักษณะโดดเด่นด้วยลายเส้นที่มีลักษณะเป็นการ์ตูน ทวีศักดิ์มักเขียนภาพมนุษย์เพื่อสร้างภาพแทน (Representation) ของเรื่องราวต่าง ๆ ในสังคม เช่น เสรีภาพ ค่านิยม มายาคติ ความไม่ยุติธรรม กฎเกณฑ์ อำนาจ และความขัดแย้ง ซึ่งสามารถพบเห็นเรื่องราวเหล่านี้ได้ไม่ยากในชีวิตประจำวัน

ทวีศักดิ์ ศรีทองดี เกิดเมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2513 จบการศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโท จากคณะจิตรกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีนามแฝงในวงการศิลปะว่า *โกลเด* ซึ่งทวีศักดิ์เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงอย่างมากในวงการศิลปะและภาพประกอบ ทวีศักดิ์นั้นเองเคยทดลองเส้นทางหลากหลายอาชีพก่อนจะผันตนเองออกมาเป็นศิลปินเต็มตัว เช่น ทำงานเป็นเป็นผู้จัดการฝ่ายดีสเพลย์ (การจัดวางหน้าร้าน) ของสินค้าในห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่งเป็นเวลาประมาณ 2 ปี เพื่อจะเก็บเงินเพื่อที่จะนำมาเป็นต้นทุนในการสร้างผลงานศิลปะของตนเอง

ทวีศักดิ์นั้นชอบพกพาสมุดบันทึกภาพร่างติดตัวไปทุกที่ เพื่อที่เป็นการผ่อนคลายและจดบันทึกเรื่องราวหรือความคิดต่าง ๆ ไว้ได้อย่างทันทั่วทั้งที่ โดยทวีศักดิ์จะบันทึกเรื่องราวหรือความคิดต่าง ๆ ออกมาเป็นรูปภาพในลักษณะเป็นลายเส้นเรียบง่าย รวมทั้งมีการตัดแปลงรูปร่างให้เป็นไปตามจินตนาการของทวีศักดิ์เองอีกด้วย ทวีศักดิ์ยังมีนิสัยที่ชื่นชอบในการอ่านหนังสือเป็นอย่างมาก จึงทำให้ตัวทวีศักดิ์ได้รับข้อมูลและแรงบันดาลใจมากมายจากการอ่านหนังสือ



ภาพที่ 110 ภาพสมุดบันทึกภาพร่างของทวีศักดิ์ ศรีทองดี
ที่มา : สติลา มหันต์เชิดชูวงศ์, โลเล-ทวีศักดิ์ ศรีทองดี: คุยเอาพลังงานกับศิลปินที่วาดชีวิตขึ้นจาก
ความเพลิน, เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2561, เข้าถึงได้จาก <https://www.adaymagazine.com/interviews/dialogue-18>

ทวีศักดิ์เริ่มแสดงผลงานเดี่ยวครั้งแรกในช่วงปี 2537 โดยมีชื่อชุดว่า *Dream* ซึ่งหลังจาก
นั้นทวีศักดิ์ก็เริ่มมีความสนใจที่จะสื่อสารถึงแง่มุมและเส้นแบ่งเกณฑ์ที่ระหว่างเพศสภาพและเพศ
สถานะ รวมทั้งความเป็นไปต่าง ๆ ของชีวิตในสังคมเมือง ต่อมาผลงานในช่วงปี พ.ศ. 2538 ก็เริ่มที่
จะสะท้อนถึงเรื่องราวของวัฒนธรรมประชานิยม (Pop Culture) เช่น วัฒนธรรมต่าง ๆ ของชุมชน
เมือง คนดัง ดารา นางแบบ สื่อโฆษณา และแฟชั่น การนำเสนอในด้านเนื้อหาของทวีศักดิ์ใน
ช่วงเวลานั้นมักจะนำเสนอเรื่องวัฒนธรรมป๊อปของชนชั้นกลางในเมืองใหญ่ก่อนที่สังคมจะก้าวเข้าสู่
ช่วงวิกฤตเศรษฐกิจในช่วงปี พ.ศ. 2540¹⁴²

¹⁴² EDITOR [นามแฝง], "ทวีศักดิ์ ศรีทองดี โลเล," <http://www.artbangkok.com/?p=45134>.



ภาพที่ 111 ภาพผลงาน *LOVE* ของทวิศักดิ์ ศรีทองดี

ที่มา : นัดดา ธนทาน. การวิเคราะห์ศึกษาภาพเขียนมนุษย์ของ ทวิศักดิ์ ศรีทองดี ระหว่างปี พ.ศ. 2540 – 2554. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์ สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556.), 29.

ผลงานงานในนิทรรศการ *Dream* ส่วนมากจะนำเสนอเรื่องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมมนุษย์ที่เปี่ยมล้นไปด้วยการแข่งขัน ความวุ่นวาย การแก่งแย่งชิงดี รวมทั้งความเชื่อภราดรของกระแสสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนทำให้มนุษย์เรามีการปรับเปลี่ยนทั้งสภาพภาพความเป็นอยู่ ร่างกาย และจิตใจ เพื่อที่จะอยู่รอดในสภาวะสังคมที่แสนจะวุ่นวายนี้ได้ “การคิดฝัน (Dream)” จึงเป็นดั่งอุดมการณ์ หรือเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจให้มนุษย์ต่อสู้ดำรงชีวิตอยู่อย่างมีความสุขได้¹⁴³ ส่วนในด้านรูปแบบทวิศักดิ์จะถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านทางรูปแบบบุคคลที่มีลักษณะคล้ายการ์ตูน ซึ่งมีความหลากหลายทางเพศ วัย และบุคลิกภาพ ถ่ายทอดเรื่องราวในประเด็นที่แตกต่างกันไปในแต่ละภาพ เช่น ผลงาน *LOVE* ที่ปรากฏเป็นภาพของชายซึ่งกำลังใช้มือซ้ายโอบไหล่คนรัก ซึ่งสื่อถึงความคิดฝันที่อยากจะปกป้องคนรักของตนให้ดีที่สุด เป็นต้น

¹⁴³ นัดดา ธนทาน, "การวิเคราะห์ศึกษาภาพเขียนมนุษย์ของ ทวิศักดิ์ ศรีทองดี ระหว่างปี พ.ศ.2540 – 2554" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์ สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556), 31-32.

ในปี พ.ศ. 2543 ทวีศักดิ์ได้มีโอกาสแสดงผลงานในต่างประเทศในชื่อนิทรรศการ *Thaweesak Srithongdee* ณ Rob Jurka Gallery กรุงแฮมสเตอร์ดัม ประเทศเนเธอร์แลนด์ ซึ่งเนื้อหาส่วนใหญ่ในนิทรรศการครั้งนี้ของทวีศักดิ์คือ “ความปรารถนาและความสำเร็จของชีวิตมนุษย์ที่สังคมยอมรับ”¹⁴⁴ ซึ่งล้วนเป็นความปรารถนาของมนุษย์ทั่วไปของสังคมยุคใหม่ ทั้งการมีฐานะที่ดี การมีครอบครัวที่อบอุ่น และที่อยู่อาศัยที่ดีและสวยงาม ส่วนในด้านรูปแบบทวีศักดิ์ได้ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านทางรูปภาพของมนุษย์ ในเพศ วัย และบุคลิกที่แตกต่างกันออกไป บ้างเปลือยกายให้เห็นถึงกล้ำเนื้อที่กำยำ บ้างก็ทำท่าทางที่ดูแปลกตาอย่างเช่นการสอดใส่นิ้วมือเข้าไปในปากของบุคคลอื่น ภาพลักษณ์และท่าทางต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนถ่ายทอดเรื่องราวของความปรารถนาที่ต่างกันในแต่ละบุคคล ยกตัวอย่างเช่น ผลงาน *MY FAMILY* ซึ่งเป็นภาพที่สะท้อนถึงความปรารถนาทางด้าน “ครอบครัว”¹⁴⁵ ในสังคมไทย ซึ่งมีความต้องการที่จะสร้างครอบครัวที่อยู่กันอย่างพร้อมหน้า มีความสุข และมีฐานะความเป็นอยู่ที่ดี



ภาพที่ 112 ภาพผลงาน *MY FAMILY* ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี

ที่มา : นิตดา รัตนาน. การวิเคราะห์ศึกษาภาพเขียนมนุษย์ของ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ระหว่างปี พ.ศ. 2540 – 2554. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556.), 39.

¹⁴⁴ *ibid.*, 41.

¹⁴⁵ ณรงค์ศักดิ์ นิลเขต, "วัฒนธรรมป๊อปในป๊อบอาร์ตไทย" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2555), 35-

ในปี พ.ศ. 2544 ทวีศักดิ์ได้มีโอกาสนำผลงานนิทรรศการ *Drive My Car* ณ หอศิลป์ Atelier Frack and Lee ในประเทศสิงคโปร์ ซึ่งถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับการควบคุมแรงปรารถนาในตัวของผู้มนุษย์ ซึ่งส่วนมากเป็นความปรารถนาในเรื่องความสัมพันธ์ทางเพศในรูปแบบต่าง ๆ ของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นด้านความรัก ความซื่อสัตย์ต่อคนรัก หรือแม้กระทั่งความต้องการต่าง ๆ ทางเพศทั้งในด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งทวีศักดิ์ได้เล่าเรื่องราวต่าง ๆ เหล่านี้ผ่านทางรูปร่างของมนุษย์ชาย และหญิงที่มีร่างกายซึ่งเปลือยเปล่าในบริบทและท่าทางที่หลากหลาย ต่อมาในปี พ.ศ. 2546 ทวีศักดิ์ก็ได้จัดแสดงนิทรรศการ *Trace* ณ หอศิลป์ H Gallery ในกรุงเทพมหานคร ซึ่งมีเนื้อหาผลงานที่เล่าเรื่องถึงกลไกการปกป้องตนเองของมนุษย์ รูปแบบการปรับตัวรูปแบบต่าง ๆ ในเชิงอุปมาอุปมัยเพื่อความอยู่รอดในสังคม และการปกปิดปมด้อยต่าง ๆ ของตนเองไว้ ต่อมาในปี พ.ศ. 2547 ทวีศักดิ์ได้แสดงนิทรรศการ *Neo-Morph* ณ หอศิลป์ Thavibu Gallery กรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นเรื่องของจินตนาการของทวีศักดิ์เองที่มีต่อการกลายพันธุ์ของมนุษย์ จากปัจจัยต่าง ๆ เช่น สภาวะสังคมและสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนไป รวมทั้งความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ตนเองไปในทางที่มนุษย์นั้นเชื่อว่าเป็นการทำให้มีชีวิตดีขึ้น¹⁴⁶



ภาพที่ 113 ภาพผลงาน *MY WORLD* ในนิทรรศการ *DRIVE MY CAR* ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี
ที่มา : นัสดา ธนทาน. การวิเคราะห์ศึกษาภาพเขียนมนุษย์ของ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ระหว่างปี พ.ศ. 2540 – 2554. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556.), 43.

¹⁴⁶ นัสดา ธนทาน, "การวิเคราะห์ศึกษาภาพเขียนมนุษย์ของ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ระหว่างปี พ.ศ.2540 – 2554" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ ibid.2556), 42-58.

ในปี พ.ศ. 2548 ทวีศักดิ์ได้มีโอกาสนิทรรศการชื่อ *GROOVE* ณ หอศิลป์ H Gallery ใน กรุงเทพมหานคร ซึ่งที่เนื้อหาของผลงานในนิทรรศการครั้งนี้กล่าวถึง “การเปลี่ยนแปลง” ในสภาวะต่าง ๆ เช่น การเปลี่ยนแปลงจากวัยเด็กสู่วัยรุ่น การเปลี่ยนแปลงของบริบทและค่านิยมในสังคม โดยรูปแบบของผลงานครั้งนี้จะมีการใช้สีเส้นที่ดูจุดฉาดมากขึ้น รวมทั้งมีการหยิบยืมเอาลวดลายของเสื้อผ้ามาซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่ค่อนข้างชัดเจนในการแสดงออกถึงความรวดเร็วในการเปลี่ยนแปลงของค่านิยมในการแต่งตัวของสังคมมนุษย์มาปรากฏในตัวผลงานอีกด้วย และต่อมาในปี พ.ศ. 2549 ทวีศักดิ์ได้แสดงนิทรรศการชุด *Hero* ณ หอศิลป์ Fukuoka Asian Art Museum ในประเทศญี่ปุ่น และหอศิลป์ *Plastique Kinetic Worms* ในประเทศสิงคโปร์ ในปี พ.ศ. 2550 ซึ่งมีเนื้อหาที่น่าสนใจจนถึงตัวตนและการมีอยู่ของวีรบุรุษ (*Hero*) ที่เป็นที่ยกย่องและได้รับการไว้อ่อนเชื่อใจจากสังคม ซึ่งเปรียบเสมือนกับเป็นผู้นำทางสังคมไปโดยปริยาย ทวีศักดิ์จึงได้ตั้งคำถามเกี่ยวมายาคติของ “Hero” ในสังคม¹⁴⁷ ว่าในความเป็นจริงแล้ววีรบุรุษเหล่านี้เป็นเช่นไร มีตัวตนจริงหรือไม่ และแตกต่างจากวีรบุรุษในอุดมคติที่สามารถพบเห็นได้จากสื่อการ์ตูนหรือภาพยนตร์อย่างไร ทวีศักดิ์ได้ถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ เหล่านี้ผ่านทางรูปร่างของมนุษย์ที่เป็นไปตามอุดมคติของวีรบุรุษที่มนุษย์ได้คาดหวังไว้ เช่น การมีกล้ามเนื้อที่ดูกำยำ เต็มเปี่ยมไปด้วยพลังกำลัง หรือการใส่เสื้อผ้าที่ดูโดดเด่นแปลกตา เป็นต้น



ภาพที่ 114 ภาพผลงาน *THE POWER OF LOVE* ในนิทรรศการ *HERO*

ที่มา : นัดดา ธนทาน. การวิเคราะห์ศึกษาภาพเขียนมนุษย์ของ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ระหว่างปี พ.ศ. 2540 – 2554. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556.), 64.

¹⁴⁷ *ibid.*, 59-69.

ผลงานของทวิศักดิ์ในช่วงหลังปี พ.ศ. 2540 เป็นต้นมา จะเน้นการนำเสนอภาพตัวแทนของมนุษย์ในรูปแบบเหนือจริง โดยเน้นรูปร่างของกล้ามเนื้อบนร่างกายมนุษย์ และนำเสนอผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น ภาพมนุษย์ร่างเปลือกเปล่านั้นที่ปกปิดไว้สองกระบอกใต้กางเกงชั้นใน จากนิทรรศการชุด *Trace* ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ามนุษย์จำเป็นต้องป้องกันตัวเองเพื่อความอยู่รอดในสังคม ภาพมนุษย์ที่มีศีรษะขนาดเล็กคล้ายตัวการ์ตูนแต่ร่างกายอัดแน่นด้วยมัดกล้ามเนื้อ จากนิทรรศการชุด “Hero” ก็สะท้อนให้เห็นว่า วีรบุรุษนั้นเป็นมายาคติที่สังคมสร้างขึ้น แท้จริงแล้วมนุษย์ทุกคนล้วนมีความเป็นมนุษย์เท่าเทียมกันหมด เป็นต้น ซึ่งผลงานของทวิศักดิ์ได้ชี้ชวนให้คนดูตั้งคำถามและหาคำตอบว่าทำไมมนุษย์เราจึงไม่เป็นอิสระจากมายาคติ ค่านิยม และอำนาจทางสังคม เพื่อหลุดพ้นไปสู่ความเสรีและอิสระอย่างแท้จริง¹⁴⁸

จากรูปแบบของผลงานศิลปะที่ทวิศักดิ์ได้ทำการสร้างสรรค์และจัดแสดงในช่วงเวลาที่ผ่านมามาดูเห็นได้ว่าจะสะท้อนเรื่องราวต่าง ๆ ในสังคมมนุษย์ผ่านทางรูปร่างของมนุษย์ในเพศวัย กิจกรรม รูปร่าง และท่าทางที่แตกต่างกันออกไป โดยจะเห็นได้ชัดว่ารูปร่างของมนุษย์ในผลงานของทวิศักดิ์นั้นมีการลดทอนรูปทรงจนคล้ายกับการ์ตูน ทั้งนี้เพื่อให้ดูเป็นสากลที่สามารถสื่อถึงประชาชนคนทั่วไปได้ ทั้งนี้ยังมีการดัดแปลงรูปทรงให้มีความผิดเพี้ยนออกไปจากความเป็นจริง ทั้งนี้ก็เพื่อการสะท้อนถึงจินตนาการของทวิศักดิ์ที่มีต่อประเด็นต่าง ๆ ทางสังคม ผ่านทางรูปร่างมนุษย์อันเป็นเอกลักษณ์ของตัวทวิศักดิ์เอง

ในปี พ.ศ. 2551 ทวิศักดิ์ได้สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกลุ่มนาม *DOLLS 1914 -1939* ซึ่งเป็นภาพสะท้อนให้เห็นถึงเหตุการณ์เกี่ยวกับเศรษฐกิจในช่วงหลังสงครามโลก และต่อมาผลงานชิ้นนี้ก็ถูกเคลื่อนย้ายไปติดตั้ง ในนิทรรศการ *รอยยิ้มสยาม ศิลปะ ศรีราชา การเมือง ความรัก ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่ง กรุงเทพมหานคร* และในปีเดียวกันนี้เองทวิศักดิ์ก็ได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบหนังสือการ์ตูนในชื่อ *LOLAYTOON*¹⁴⁹

ต่อมาในปี พ.ศ. 2552 ทวิศักดิ์ได้มีโครงการจัดแสดงผลงานศิลปะที่บริเวณหน้าศูนย์การค้าสยามพารากอน (Siam Paragon) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเทศกาลศิลปวัฒนธรรม *บางกอก...กลัว...กลัว* โดยการแสดงครั้งนี้ทวิศักดิ์ได้ไปสำรวจพื้นที่จัดแสดงซึ่งเป็นย่านศูนย์รวมของการค้าและแฟชั่น ทำให้ทวิศักดิ์นั้นที่ความคิดที่จะถ่ายทอดผลงานในประเด็นของกระแสสังคม ซึ่ง

¹⁴⁸ *ibid.*, 82-83.

¹⁴⁹ อัก ก้า [นามแฝง], "Happyland ใน แคน ศิลปะ ของ โลเล - ทวิศักดิ์ ศรีทองดี,"

เป็นแนวความคิดที่ต่อยอดมาจากนิทรรศการชุด *Hero* ที่ผ่านมาของตัวทิวส์คี่เอง โดยในนิทรรศการครั้งนี้ทิวส์คี่ได้สร้างตัวละคร *คอลลาร์ 009* เป็นประติมากรรม รูปร่างคล้ายตัวการ์ตูนสีขาวขนาดใหญ่ ซึ่งทิวส์คี่ใช้ตัวละครนี้เป็นตัวแทนของ “กระแส” หลักของสังคม โดยตั้งชื่อตามสกุลเงิน ซึ่งเป็นความหมายในเชิงสัญลักษณ์ว่าเงินนั้นเปรียบเสมือนตัวนำกระแสหลักของสังคมทั่วโลก ไม่ว่าจะเงินจะเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใดย่อมเกิดผลกระทบเป็นวงกว้างไปทั่วโลก โดยทิวส์คี่ได้อธิบายถึงแนวความคิดของผลงานศิลปะชิ้นนี้ไว้ว่า “ประติมากรรมคอลลาร์เป็นสัญลักษณ์อะไรสักอย่าง ที่สเกลใหญ่มากและดูแปลกแยกแตกต่างจากผู้คนรอบตัว มันมีคาเรกเตอร์สงบนิ่งท่ามกลางผู้คน que เดินผ่านไป ส่วนหนึ่ง มันอาจจะทำให้ผู้ชมได้หยุดและคิด ว่ามีบางสิ่งบางอย่างกำลังนิ่งอยู่ท่ามกลางกระแสอันเชี่ยวกราด”¹⁵⁰

ในปีเดียวกันนี้ทิวส์คี่ได้มีโอกาสแสดงผลงานนิทรรศการชื่อ *HAPPYLAND 009* ณ Thavibu Gallery ชั้น 3 อาคารเดอะลีทมแกลเลอรี ซึ่งเป็นผลงานแสดงร่วมกับนัดดา ชนทาน (คนรักของทิวส์คี่) ซึ่งผลงานชุดนี้ของทิวส์คี่นั้นมีแนวความคิดเกี่ยวกับพื้นที่ ในบริบทและความหมายต่าง ๆ จากประสบการณ์ของตัวทิวส์คี่เอง เช่น ประสบการณ์เรื่อง “พื้นที่ของความเหงา” ซึ่งเป็นเหตุการณ์ช่วงที่ทิวส์คี่ใช้ชีวิตอยู่ในกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ซึ่งเป็นเมืองที่มีบรรยากาศซึ่งฝนตกอยู่ตลอดเวลา ผู้คนไม่ค่อยยิ้มแย้มให้แก่กัน จนทำให้ทิวส์คี่เกิดความโดดเดี่ยวและคิดถึงบ้าน, ประสบการณ์เรื่อง “พื้นที่อันจำกัดในสวนสัตว์” ซึ่งเกิดจากความรู้สึกสงสารที่มีต่อสัตว์ในกรง จนทำให้ทิวส์คี่ถ่ายทอดออกมาเป็นภาพตัวเองในสีหน้าที่ดูเศร้าหมองกำลังนอนอยู่บนหลังเสือ, เรื่องราวของ “พื้นที่ในอนาคต” ซึ่งมีความแออัดยัดเยียดของจำนวนประชากรโลกจนแทบหาที่ยืนไม่ได้ และพื้นที่สักแห่งสำหรับตัวทิวส์คี่เอง ซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนที่ใช้หลีกเลี่ยงจากสภาวะแวดล้อมอันวุ่นวาย ไปใช้เวลาและความสุขจากความคิดและจินตนาการของตนเองเสียบ้าง¹⁵¹

¹⁵⁰ วุฒิชัย ฤกษ์ณะประกรกิจ และภัทรพร บุญนำอุดม, "ทิวส์คี่ ศรีทองดี : ศิลปะ ชีวิต และความเพลิน," <https://www.sanook.com/men/5793/>.

¹⁵¹ MGR Online [นามแฝง], "Happyland ในแดนศิลปะ ของ โอลเล่ - ทิวส์คี่ ศรีทองดี," <http://www.manager.co.th/china/viewnews.aspx?newsID=9520000114383>.

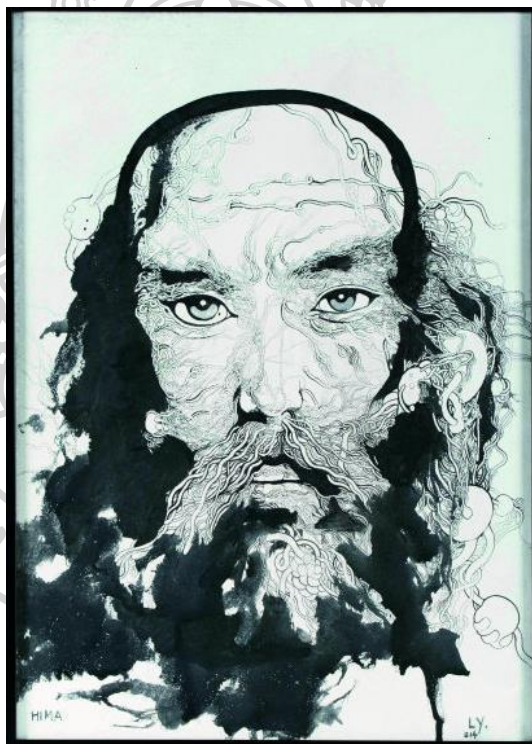


ภาพที่ 115 ภาพผลงานประติมากรรม *คอกลัวร์* ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี
 ที่มา : วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ และภัทราพร บุญนำอุดม, ทวีศักดิ์ ศรีทองดี : ศิลปะ ชีวิต และความ
 เพลิน, เข้าถึงเมื่อ 27 มีนาคม 2561, เข้าถึงได้จาก <https://www.sanook.com/men/5793>



ภาพที่ 116 ภาพผลงานในนิทรรศการ *HAPPYLAND* ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี
 ที่มา : MGR Online [นามแฝง], HAPPYLAND ในแดนศิลปะ ของ โอลเต - ทวีศักดิ์ ศรีทองดี, เข้าถึง
 เมื่อ 20 มีนาคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/china/viewnews.aspx?newsID=9520000114383>

เวลาต่อมาทิวศักดิ์ก็ทยอยสร้างผลงานศิลปะออกมาอย่างต่อเนื่อง เช่น ผลงานชื่อ *Soldier* ซึ่งเป็นผลงานที่สะท้อนถึงของชายหนุ่มที่ต้องกลายเป็นทหารซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสงครามซึ่งแสวงหาเพียงอำนาจ เงินตรา หรือทรัพย์สิน แต่ต้องแลกมาด้วยชีวิตของชายหนุ่มผู้บริสุทธิ์มากมาย, ผลงานชื่อ *เคท มอสส์* ซึ่งในขณะนั้นทิวศักดิ์กำลังศึกษาปริญญาของญี่ปุ่น “วาบิซาบิ” ซึ่งสามารถตีความหมายได้ว่า “ความงามคือความไม่สมบูรณ์” ทิวศักดิ์จึงถ่ายทอดถึงความงามของร่างกายมนุษย์ ที่เต็มได้ด้วยความไม่สมบูรณ์ ร่องรอยที่บ่งบอกถึงประสบการณ์นั้นก็ถือเป็นความงามรูปแบบหนึ่งเช่นกัน และผลงานในชุด *อนาโตมี* ซึ่งเป็นภาพใบหน้าชายชรา ซึ่งหน้าตาเต็มไปด้วยริ้วรอย และหนวดเครา ซึ่งทิวศักดิ์เล่าเรื่องราวต่าง ๆ เหล่านี้ผ่านทางลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวทิวศักดิ์เอง¹⁵²



ภาพที่ 117 ภาพผลงาน *อนาโตมี* ของทิวศักดิ์ ศรีทองดี

ที่มา : วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ และภัทราพร บุญนำอุดม, ทิวศักดิ์ ศรีทองดี : ศิลปะ ชีวิต และความเพลีน, เข้าถึงเมื่อ 27 มีนาคม 2561, เข้าถึงได้จาก <https://www.sanook.com/men/5793/>

¹⁵² วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ และภัทราพร บุญนำอุดม, "ทิวศักดิ์ ศรีทองดี : ศิลปะ ชีวิต และความเพลีน".

ทวิศักดิ์ได้จัดแสดงนิทรรศการเดี่ยวในชื่อ *คำซั่ว* ซึ่งเป็นนิทรรศการที่จัดแสดงผลงานของทวิศักดิ์ที่ถูกผลิตขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2555-2556 ซึ่งเป็นผลงานที่รูปแบบและแนวความคิดที่หลากหลายรวมรวมเอาไว้ในนิทรรศการเดี่ยว ซึ่งแตกต่างจากงานนิทรรศการศิลปะทั่วไปที่มักจะมีแนวความคิดหลักของผลงานเพียงหนึ่งเดียว

ผลงานในช่วงปี พ.ศ. 2554 ถึงปัจจุบัน แม้ว่าเทคนิคการสร้างผลงานจะหลากหลายขึ้น แต่ผลงานของทวิศักดิ์ก็ยังคงสะท้อนความคิดและเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับความเป็นมนุษย์เหมือนเดิม เช่น ความรัก เพศ ความตาย และผลงานบางอย่างที่เกิดจากการรับรู้ข่าวสารหรือประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของทวิศักดิ์ นำเสนอโดยยังคงนำสัญลักษณ์เข้ามาผสมผสานกับลายเส้นอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ทวิศักดิ์นั้นให้ความสำคัญกับประเด็นทางความคิดของผลงานมากกว่าที่จะสื่อสารด้วยทักษะฝีมือเพียงอย่างเดียว ซึ่งทวิศักดิ์มีความคิดเห็นว่า หากคนเรานั้นฝึกฝนทักษะอย่างใดอย่างหนึ่งจนมีความชำนาญแล้วนั้น ทักษะเหล่านั้นจะสามารถปิดกั้นความคิดของเราจนทำให้เราหลงใหลไปกับทักษะหรือความงามเหล่านั้น จนลืมที่จะสื่อสารทางความคิดออกมาทางผลงาน จึงทำให้ผลงานส่วนใหญ่ของทวิศักดิ์นั้นจะเน้นที่ตัวประเด็นความคิดมากกว่าการแสดงออกผ่านทางทักษะฝีมือ ทั้งนี้ทวิศักดิ์ยังมีความชื่นชอบในศิลปะหลากหลายรูปแบบรวมทั้งดนตรีอีกด้วย โดยทวิศักดิ์ได้ก่อตั้งวงดนตรีชื่อว่า *Happy band* ร่วมกับภรรยาของทวิศักดิ์เอง เพื่อเป็นการฝึกฝนตนเองจากการเดิมที่ทวิศักดิ์จะสร้างผลงานรูปวาดที่ทำงานด้วยตัวเองคนเดียว เป็นการสร้างผลงานในรูปแบบของวงดนตรีเพื่อที่ฝึกฝนในการทำงานร่วมกันและเข้าใจถึงความคิดและการตัดสินใจร่วมกับคนอื่น¹⁵³

ในปี พ.ศ. 2560 ทวิศักดิ์ได้จัดแสดงนิทรรศการเดี่ยวในชื่อ *Mokutan คนขายถ่าน ณ CASE Space Revolution (ชั้น 2 ร้าน Broccoli Revolution)* ตั้งแต่วันที่ 23 พฤศจิกายน 2560 - 14 มกราคม 2561 หลังจากที่ทวิศักดิ์ได้ห่างหายจากการทำกิจกรรมทางศิลปะไปใช้ชีวิตอยู่กับครอบครัวในอำเภอหัวหินในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์เป็นช่วงเวลาหนึ่ง ทวิศักดิ์กลับมาแสดงนิทรรศการศิลปะในครั้งนี้ โดยอธิบายถึงแนวคิดอย่างสังเขปเอาไว้ว่า

ในอดีตมีอาชีพเกี่ยวกับการผลิตถ่าน ด้วยการคิดค้นวิธีสร้างพลังงานในรูปแบบหนึ่ง (แบบธรรมชาติ) เป็นอาชีพที่สืบทอดต่อกันมาจนถึงทุกวันนี้ แม้จะเหลือคนทำอาชีพนี้ลดน้อยลง

¹⁵³ สลิลาม หันต์เชิดชูวงศ์, "โลเล-ทวิศักดิ์ ศรีทองดี: คุยเอาพลังงานกับศิลปินที่วาดชีวิตขึ้นจากความเพลิน,"

ก็ตาม การนำส่วนของต้นไม้ มาผ่านกระบวนการ การคัดเลือก ฝังกลบไม้ซุงในหน้าดิน แล้วให้ความร้อนค่อยๆ ทำหน้าที่ จนผลที่ออกมา เป็นชิ้นส่วนถ่านสีดำ ที่นำไปใช้ประโยชน์ในลำดับถัดไป หุงต้ม สร้างพลังงาน

ผมขอศึกษาเรื่องราวของพวกเขา คนสำคัญเหล่านี้ (ในภาพวาด) ทำหน้าที่เป็นเหมือนคนขายถ่าน (อาชีวะเผาถ่าน) เพราะพวกเขาได้แสดงออกถึงสิ่งที่พวกเขาสนใจ สร้างผลงาน สร้างความคิด และผลของการทดลองด้วยชีวิต ก็ได้ส่งแรงบันดาลใจ ที่มีประโยชน์ ต่อคนรุ่นต่อๆ มา แต่ละคน ได้ผ่านแรงเสียดทานมากมาย ในการแสดงความคิดอุดมการณ์ ต่อสู้ กว่าที่จะกลายเป็นชุดความคิด จนเนื้อตัวมอมแมม¹⁵⁴



ภาพที่ 118 ภาพผลงานในนิทรรศการ *Mokutan* คนขายถ่าน ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี
ที่มา : Editorial Team [นามแฝง], ศิลปะเพื่อนถ่านของ โลเล-ทวีศักดิ์ ศรีทองดี, เข้าถึงเมื่อ 27 กุมภาพันธ์ 2561, เข้าถึงได้จาก <https://www.creativethailand.net/single-post/2017/11/23/ศิลปะเพื่อนถ่านของ-โลเล-ทวีศักดิ์-ศรีทองดี>

จากแนวความคิดของ “ถ่าน” จากประสบการณ์ที่ทวีศักดิ์ได้พบกับตัวเองที่มีต่ออาชีพ “คนขายถ่าน” ซึ่งดูจะเป็นอาชีพที่ไม่ได้ดูยิ่งใหญ่ หรือสูงส่งแต่อย่างไร แต่การทำงานเกี่ยวกับถ่านนั้นไม่ใช่เรื่องที่ย้ายขาย และยากลำบาก เหล่าบุคคลที่ทำอาชีพนี้ล้วนแต่ทำงานหนักจนมีสภาพเนื้อ

¹⁵⁴ Editorial Team [นามแฝง], "ศิลปะเพื่อนถ่านของ โลเล-ทวีศักดิ์ ศรีทองดี," <https://www.creativethailand.net/single-post/2017/11/23/ศิลปะเพื่อนถ่านของ-โลเล-ทวีศักดิ์-ศรีทองดี>.

ตัวที่ดูมอมแมม เพื่อให้ได้มาซึ่งถ่าน เพื่อใช้ให้เป็นประโยชน์แก่ประชาชนทั่วไปได้ใช้ จากแนวความคิดนี้ทิวศักดิ์ได้ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานจิตรกรรมภาพบุคคลสำคัญต่าง ๆ ลักษณะที่เนื้อตัวมอมแมม สะท้อนในเชิงสัญลักษณ์ว่าบุคคลเหล่านี้ต่างล้วนสร้างสรรค์คุณประโยชน์มากมายให้แก่สังคม ขอมเสียดสีการทำงานหนักแม้ว่าตนเองจะต้องลำบากยากเข็นเท่าใดก็ตาม ก็เปรียบเสมือนกับ “คนขายถ่าน” ซึ่งขอมให้ตนเองมีเนื้อตัวที่ดูสกปรกมอมแมม เพื่อแลกการที่มีถ่านเพื่อเป็น “พลังงาน” ให้กับทุกคนได้ใช้กัน

จากผลงานที่ผ่านมาของทิวศักดิ์จะเห็นได้ว่าผลงานของเขานั้นมีลักษณะที่เป็นการ์ตูนอยู่มาก ทั้งนี้ทิวศักดิ์ยังได้รับการยอมรับในวงการนักเขียนการ์ตูนและภาพประกอบด้วย ถึงแม้ว่าผลงานของทิวศักดิ์จะดูเป็นการ์ตูนเพียงใด แต่ผลงานของทิวศักดิ์นั้นก็ได้รับการยกย่องและมีคุณค่าในแง่ของการเป็นวิจิตรศิลป์อีกด้วย แม้ว่าลักษณะผลงานของทิวศักดิ์ซึ่งดูเป็นการ์ตูนที่ดูเรียบง่าย สดใส และไม่จริงจังกับความเหมือนจริงมากนัก แต่เนื้อหาในตัวของผลงานของทิวศักดิ์กลับเป็นเรื่องราวที่สะท้อนประเด็น และแง่มุมต่าง ๆ ในสังคมได้อย่างน่าสนใจ และนี่อาจจะเป็นปัจจัยที่ทำให้ผลงานของทิวศักดิ์ได้รับการให้คุณค่าว่าเป็นวิจิตรศิลป์

3.5 พัชรพล แดงรัตน์

พัชรพล แดงรัตน์ หรือรู้จักในอีกชื่อหนึ่งว่า *Alex Face* คือ ศิลปินซึ่งเป็นที่รู้จักเป็นอย่างดีในวงการสตรีทอาร์ต (Street Art) ด้วยรูปแบบของผลงานที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์คือการสร้างตัวละคร (Character) เพื่อเป็นการแสดงออกถึงภาพแทน (Representation) ของเด็กและเยาวชนที่ปรากฏอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ของสังคม

พัชรพลเกิดเมื่อปี พ.ศ. 2524 ในจังหวัดฉะเชิงเทรา จบการศึกษาในระดับปริญญาตรีจากภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เริ่มทำงานในลักษณะของสตรีทอาร์ต (Street Art) โดยการพ่นสีสเปรย์เป็นรูปภาพตามสถานที่ต่าง ๆ ตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ. 2545 แรกเริ่มนั้นพัชรพลสร้างผลงานในลักษณะของ กราฟิตี้ (Graffiti) ที่มีลักษณะของการใช้ลายเส้นสีดำอย่างเรียบง่าย เขียนเป็นรูปใบหน้าคนหรือการเขียนตัวอักษร (Text) ตามรูปแบบของวัฒนธรรมฮิปฮอป (Hip-hop) โดยไม่ได้สนใจในความประณีตสวยงามมากนัก เป็นเวลากว่า 6-7 ปี ต่อมาพัชรพลได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบของผลงานครั้งใหญ่ในตอน that พัชรพลนั้นมีบุตรสาว พัชรพลจึงได้สร้างตัวละครที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากรูปร่าง หน้าตา

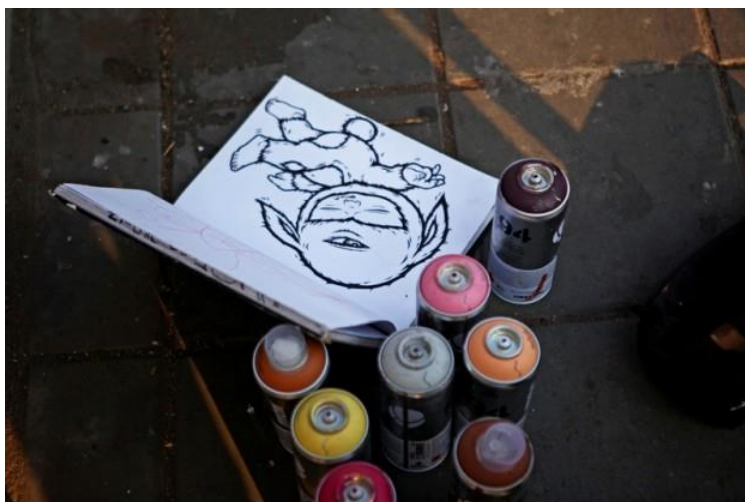
ของบุตรสาวของตัวเอง¹⁵⁵ และออกแบบเพิ่มเติมให้กำลังสวมชุดขนสัตว์สีขาว มีเขากวางบนศีรษะ และมีดวงตาที่สามปรากฏอยู่ตรงกลางหน้าผาก และได้ตั้งชื่อตัวละครนี้ว่า *Mardi* ตามชื่อบุตรสาวของพัชรพลเอง โดยผลงานการสร้างสรรคของพัชรพลจะปรากฏตัวละคร *Mardi* ที่ตัวพัชรพลนั้นออกแบบอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ และกำลังทำท่าทางหรือกิจกรรมที่แตกต่างกันออกไปตามบริบท หรือสถานการณ์ของสถานที่นั้น ๆ



ภาพที่ 119 ภาพผลงานของพัชรพล แต่งรีน ที่มีการล้อเลียนกับสถานที่ซึ่งจัดแสดงอยู่ที่มา : วุฒิกิจ สุทธิอาภา [นามแฝง], Alive: ตลอดมาของ Alex Face, เข้าถึงเมื่อ 19 มกราคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.baanlaesuan.com/46916/the-editors/alex-face/>

ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานของพัชรพลนั้นมักจะออกแบบตัวละครและเรื่องราวอย่างคร่าว ๆ ในรูปแบบภาพร่างก่อน แล้วนำมาพิจารณาประกอบกับสถานที่จริงว่าเหมาะสมกับเรื่องราวที่ศิลปินต้องการสื่อสารหรือไม่ ซึ่งบางครั้งสถานที่อาจไม่เอื้ออำนวยต่อการสร้างสรรคผลงานชิ้นนั้น ๆ ลงไป เช่น ความทุรกันดาร สิ่งบดบัง หรือสภาพแวดล้อม ทำให้พัชรพลต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบเรื่องราวของผลงานให้สอดคล้องกับสถานที่ด้วยเช่นกัน ส่วนมากผลงานของพัชรพลจะเป็นรูปแบบของสตรีทอาร์ต ที่ใช้เทคนิคการพ่นสีสเปรย์ตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น กำแพงหรือบ้านเรือนที่รกร้าง เป็นต้น แต่พัชรพลก็ไม่ได้ยึดติดอยู่กับการสร้างผลงานเพียงแค่รูปแบบนี้ พิวชรพลยังมีการสร้างสรรคเป็นผลงานจิตรกรรมเพื่อแสดงในนิทรรศการหรือเป็นประติมากรรม เพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่จะแสดงออกและสิ่งแวดล้อม

¹⁵⁵ Vodmon [นามแฝง], "Alex Face ศิลปิน กราฟิตี้ เจ้าของคาแร็คเตอร์เด็กน้อยสามตาหน้าบึ้ง," <https://men.mthai.com/infocus/72065.html>.



ภาพที่ 120 ภาพตัวอย่างภาพร่างผลงานของพัชรพล แดงรัตน์
ที่มา : Rasta [นามแฝง], Alex Face ศิลปิน กราฟิตี้ เจ้าของคาแร็คเตอร์เด็กน้อยสามตาหน้าบึ้ง,
เข้าถึงเมื่อ 19 มกราคม 2561, เข้าถึงได้จาก <https://men.mthai.com/infocus/72065.html>

พัชรพลนั้นได้มีโอกาสรับเชิญเข้าแสดงผลงานในเทศกาลศิลปะแนวสตรีทอาร์ตในระดับสากลมากมาย เช่น นิทรรศการ The Rendezvous ณ เมืองย่างกุ้ง ประเทศเมียนมาร์ ในปี พ.ศ. 2555, นิทรรศการ Moniker Art Fair ณ กรุงลอนดอน สหราชอาณาจักร ในปี พ.ศ.2556, นิทรรศการ ThaiTai Project ณ เมืองไทเป ประเทศไต้หวัน ในปี พ.ศ.2556 และ นิทรรศการ Urban up Korea ณ กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ ปี พ.ศ. 2557 รวมถึงกราฟิตี้เวิร์กช็อป Break the Ice ณ เมืองโบโด ประเทศนอร์เวย์ ในปี พ.ศ.2557 อีกด้วย ทั้งนี้พัชรพลยังมีนิทรรศการเดี่ยวอีกหลายชุด เช่น นิทรรศการ Alex Art Exhibition ในปี พ.ศ.2552, นิทรรศการ Alex Growth ในปี พ.ศ. 2552, นิทรรศการ After the Quake ในปี พ.ศ.2553, นิทรรศการ The Underground Adventure ในปี พ.ศ. 2555 และ นิทรรศการ KA-MOAD ณ เมืองกวางจู ประเทศเกาหลีใต้ในปี พ.ศ.2556 อีกด้วย¹⁵⁶

พัชรพลได้จัดนิทรรศการแสดงผลงานเดี่ยวในชื่อ *ALIVE* ตั้งแต่วันที่ 21 ธันวาคม 2559 จนถึง 19 กุมภาพันธ์ 2560 ณ บางกอกซิตี ซิตี้แกลเลอรี โดยนิทรรศการครั้งนี้พัชรพลยังคงใช้ตัวละคร *Mardi* เป็นตัวละครหลักในการเล่าเรื่องเช่นเดิม ซึ่งตัวผลงานจะไม่ได้สื่อสารว่ากำลังกล่าวถึงหรือล้อเลียนประเด็นใดในสังคมโดยตรง แต่จะเน้นที่การสื่อสารเล่าเรื่องในลักษณะของเชิงสัญลักษณ์ เปรียบเปรย การล้อเลียนเสียดสี และตลกร้าย ของเรื่องราวต่าง ๆ ของสังคมและ

¹⁵⁶ BANGKOK CITYCITY GALLERY [นามแฝง], "Alex Face อเล็ก เฟส ," <https://www.facebook.com/bangkokcitycity/posts/1175137605906058:0>.

ประสบการณ์ตรงของตัวพัชรพลเอง ผลงานของพัชรพลในครั้งนี้จึงเปิดโอกาสให้ผู้รับชมได้คิดและตั้งคำถามด้วยตนเอง ซึ่งแต่ละคนย่อมได้ความคิดและคำตอบจากการตีความที่มีรูปแบบที่ต่างกันอย่างออกไป¹⁵⁷

ผลงานส่วนใหญ่ของพัชรพลแต่เดิมนั้นจะเป็นรูปแบบของสตรีทอาร์ต ซึ่งเป็นศิลปะรูปแบบหนึ่งที่สามารถพบเห็นได้ตามสถานที่ทั่วไปในสังคม แต่นิทรรศการครั้งนี้พัชรพลเลือกที่จะจัดแสดงผลงานในหอศิลป์ โดยนิทรรศการครั้งนี้ยังประกอบไปด้วยรูปแบบของผลงานที่หลากหลาย เช่น ผลงานประติมากรรมตัวละคร *Mardi* ขนาดใหญ่ ซึ่งมีทั้งสีขาว ดำ และทองแดง เล่าเรื่องด้วยท่าทางที่ต่างกันอย่างออกไป ภาพเขียนแนวของ กราฟฟิตี้ (Graffiti) ขนาดใหญ่ที่ใช้เทคนิคการพ่นสีสเปรย์ลงบนกำแพงในรูปแบบที่พัชรพลนั้นถนัด



ภาพที่ 121 ภาพผลงานของพัชรพล แต่งขึ้น ในนิทรรศการ *ALIVE*

ที่มา : วุฒิกิจ สุทธิอาภา [นามแฝง], *Alive: ตลอดมาของ Alex Face*, เข้าถึงเมื่อ 8 กุมภาพันธ์ 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.baanlaesuan.com/46916/the-editors/alex-face/>

¹⁵⁷ วุฒิกิจ สุทธิอาภา, "Alive: ตลอดมาของ Alex Face," <http://www.baanlaesuan.com/46916/the-editors/alex-face/>.

จุดสนใจของนิทรรศการครั้งนี้คือ ผลงานจิตรกรรมซึ่งมีการนำตัวละคร *Mardi* ไปปรากฏอยู่ในภาพเขียนของจิตรกรยุคอิมเพรสชันนิสต์ (Impressionism) ชื่อดังอย่าง โคลท์ โมเน่ (Claude Mone) ในลักษณะของการหยิบยืมเพื่อมาเป็นพื้นหลักให้แก่ภาพ ซึ่งตัวพัชรพลได้อธิบายถึงแนวความคิดของผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้ว่า

เราลองเอางานศิลปะที่ชอบอย่างอิมเพรสชันนิสต์ของโมเนต์ มาเล่นกับงานของเรา เพราะว่ามันมีความคล้ายคลึงกันบางอย่างตรงที่เป็นศิลปะที่ไม่ได้รับการยอมรับในตอนแรก งานอิมเพรสชันนิสต์ไม่ถูกยอมรับ เพราะตอนนั้นคนมองว่าเป็นศิลปะที่ไม่สมบูรณ์แบบ งานยุคนั้นมันต้องเนียบ ๆ ต้องทำงานบูชาศาสนา บูชาระบอบกษัตริย์ แต่เนื้อหาของงานอิมเพรสชันนิสต์คือกลับมาสู่ความง่าย เขียนรูปชีวิตประจำวันของคนทั่วไป จนตอนหลังเป็นที่ยอมรับ เพราะสังคมมันเปลี่ยน ก็เหมือนกับสตรีทอาร์ต ตอนแรกเราอยากทำงานสตรีทอาร์ตที่ชอบส่งอาจารย์ เขาก็ไม่ยอมรับ บอกว่ามันดูเป็นการ์ตูน เวลาไปพ่นกำแพง คนก็มองเราแปลก ๆ ไล่บ้างว่ามีบอนบ้าง พอเราทำงานมาสักกระยะหนึ่ง กลายเป็นว่าสตรีทอาร์ตได้รับการยอมรับขึ้นมา เราว่าตอนนี้ทั่วโลกมีสตรีทอาร์ตหมด แล้วศิลปินก็อยากออกไปทำงานสตรีทด้วย เหมือนมันกระจายงานของเราไปสู่คนดูโดยตรง เราไม่จำเป็นต้องให้คนเข้ามาในพื้นที่ปิด แต่เอางานไปอยู่ในพื้นที่เปิดได้ตลอดเวลา เราจำลองบึงบัวของโมเนต์มา เพราะมันก็สะท้อนเหตุการณ์ทางการเมืองในบ้านเรา มันเหมือนกับประวัติศาสตร์แม่งซ้ำรอยมาตลอด ไม่เคยเปลี่ยนแปลง¹⁵⁸

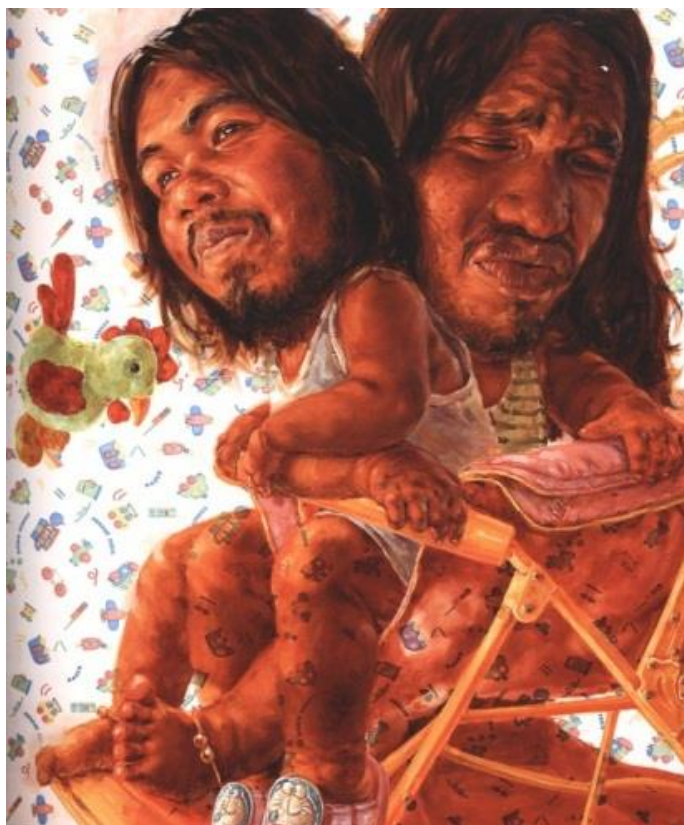
จากรูปแบบของผลงานที่หลากหลายของผลงานในนิทรรศการครั้งนี้ นั้นแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าพัชรพลนั้นไม่ได้ยึดติดอยู่กับเทคนิคหรือรูปแบบในการสร้างสรรค์แบบเดิมหรือสิ่งที่ตนถนัด หากแต่สามารถปรับเปลี่ยนและดัดแปลง รูปแบบและเทคนิคให้เหมาะสมกับสถานที่และเรื่องราวที่ตัวพัชรพลนั้นต้องการจะสื่อสาร ทั้งนี้พัชรพลยังไม่ได้จำกัดว่าผลงานของเขาเองนั้นจะเป็นวิจิตรศิลป์หรือไม่ หรือจำเป็นต้องแสดงผลงานในหอศิลป์เพียงอย่างเดียวตามธรรมเนียมปฏิบัติของผลงานวิจิตรศิลป์ทั่วไป ทำให้ผลงานของพัชรพลนั้นสามารถจัดแสดงได้ตามสถานที่ต่าง ๆ ในสังคม จึงสามารถทำให้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงเนื้อหาและตัวผลงานของพัชรพลได้โดยง่าย

¹⁵⁸ ปิยพร อรุณเกรียงไกร, "เมื่อ Alex Face วาดสระบัวของ Claude Monet ใน Alive นิทรรศการสตรีทอาร์ตที่มีกลิ่นของอิมเพรสชันนิสต์," <https://themomentum.co/happy-art-solo-exhibition-alex-face-alive-claude-monet/>.

3.6 ลำพูน กั้นเสนาะ

ลำพูน กั้นเสนาะ นั้นเป็นศิลปินที่สื่อสารด้วยจิตรกรรมสีน้ำมันเป็นหลัก โดยจะมีรูปแบบเป็นภาพบุคคลที่ลักษณะคล้ายภาพการ์ตูนล้อเลียน ซึ่งเล่าเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ด้วยอารมณ์ที่ดูสนุกสนานขบขัน ลำพูนนั้นเป็นศิลปินที่มีทักษะฝีมือในงานจิตรกรรมที่ค่อนข้างสูง จึงสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ดูสมจริงได้ แต่สิ่งที่ทำให้ผลงานของลำพูนมีความพิเศษไปกว่าจิตรกรรมภาพเหมือนทั่วไปคือการ “ทำให้ดูเกินจริง” ที่ใช้กับรูปร่างของมนุษย์ ทั้งการยืดหด ย่อขยาย ทั้งนี้เพื่อการถ่ายทอดอารมณ์ให้มากกว่าปกติหากเปรียบเทียบกับจิตรกรรมแนวเหมือนจริงทั่วไป

ลำพูน กั้นเสนาะ เกิดเมื่อวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2526 ในอำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม จบการศึกษาระดับปริญญาตรี (เกียรตินิยมอันดับ 2) และปริญญาโท จากภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ในขณะที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีนั้น ลำพูนมีความสนใจในการวาดภาพบุคคลให้มีลักษณะที่ดูสนุกสนาน ให้มีลักษณะที่ผิดเพี้ยนจากความเป็นจริงไปบ้าง และไม่ต้องจริงจังกับความถูกต้องของสัดส่วนมนุษย์จนเกินไปนัก จึงได้เริ่มที่จะถ่ายทอดเรื่องราวของบุคคลใกล้ตัวก่อน ซึ่งบุคคลใกล้ตัวของลำพูนนั้นล้วนแล้วแต่มีความหลากหลายฐานะและบุคลิกภาพ เพื่อนของลำพูนในเวลานั้นส่วนมากมักจะมีบุคลิกภาพนอกที่ดูขบขัน น่าก๊ว แต่อุปนิสัยที่แท้จริงแล้วกลับเป็นคนจิตใจดี น่ารัก สนุกสนาน และมีความเป็นเด็กอยู่ในตัว ผลงานในช่วงแรกของลำพูนนั้นต้องการจะถ่ายทอดบุคลิกของ “ความเป็นเด็ก” ที่ซ่อนอยู่ในภาพลักษณ์อันน่าเกรงขามของบุคคลรอบตัวของลำพูนเอง โดยมีการทำให้ส่วนหัวนั้นดูใหญ่โตกว่าปกติ และจัดทำทางหรือเรื่องราวในภาพให้คล้ายคลึงกับเด็ก โดยเขียนลงบนพลาสติกสำหรับรองทานข้าวของเด็ก



ภาพที่ 122 ภาพผลงาน ปากคำ จะไว้ใจได้กา ของลำพู กันแสนาะ

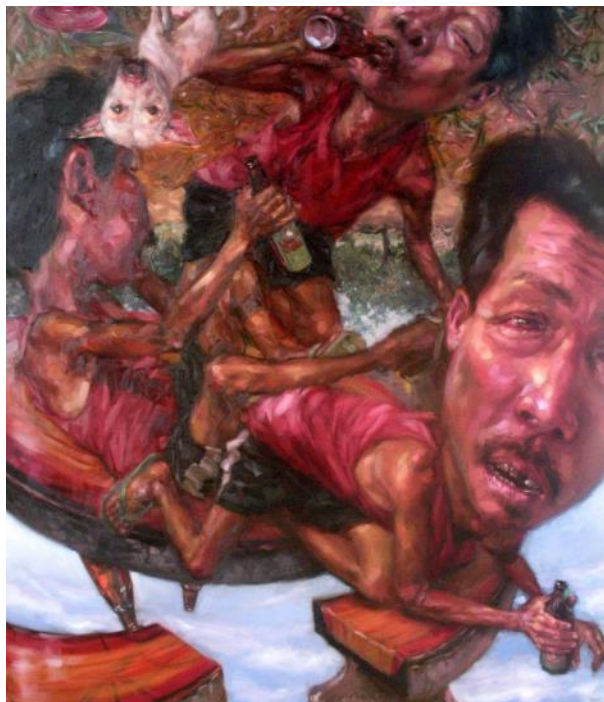
ที่ มา : Lanp Kansanoh, work on 2005, เข้าถึงเมื่อ 21 ตุลาคม 2560, เข้าถึงได้จาก
<http://www.lampukansanoh.com/works-on-2005/>

ในเวลาต่อลำพู ก็ได้พัฒนารูปแบบของงานจิตรกรรม และนำผลงานส่งเข้าประกวด และก็ได้รับรางวัลจากการประกวดศิลปกรรมมากมาย เช่น นางสาวภาพยนตร์ รางวัลยอดเยี่ยมสาขา ศิลปะสองมิติ จากการประกวด Young Thai Artist Award ครั้งที่ 3, ภาพ สาวชำน้อย รางวัลยอดเยี่ยม เกียรตินิยมเหรียญทอง ศิลป์ พีระศรี จากการประกวดศิลปกรรมรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 24 และภาพชื่อ บิบบี้ให้ยาย รางวัลยอดเยี่ยมศิลปกรรมนำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต ครั้งที่ 20 ในปี พ.ศ. 2551 เป็นต้น



ภาพที่ 123 ภาพผลงาน *บิ๊บให้ยาย* ของลำพูน กันเสนาะ
ที่มา : MGR Online [นามแฝง], ยุคทองของลำพูน "ลำพูน กันเสนาะ", เข้าถึงเมื่อ 21 ตุลาคม 2560,
เข้าถึงได้จาก <https://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=952000002186>

ปี พ.ศ.2552 ลำพูนก็มีโอกาสแสดงนิทรรศการเดี่ยวชื่อ *ไร้สาระ...สู่สาระ* ณ หอศิลป์ร่วมสมัยอาร์เดล โดยนิทรรศการครั้งนี้เผยให้เห็นถึงพัฒนาการของลำพูนอย่างชัดเจน จากที่เริ่มเขียนบุคคลรอบตัวในลักษณะของเด็ก ก็เริ่มหันเขียนภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นจริงในสังคมไทย เช่น ชีวิตของชนชั้นกรรมาชีพ และเรื่องที่เกิดขึ้นกับประชาชนทั่วไป ซึ่งอาจจะเป็นเรื่องที่ดูแล้วอาจจะเป็นเรื่องที่ “ไร้สาระ” ที่สุดสำหรับบุคคลทั่วไป แต่ลำพูนกับเลือกที่จะถ่ายทอดมุมมองแห่งความสุขง่าย ๆ ของบุคคลเหล่านั้นออกมาผ่านงานศิลปะ ดังเช่น ภาพ *เมื่อเราหมุนรอบตัวเอง (Spring Around)* เรื่องราวของการดื่มสุรา จนเมามาย ซึ่งจริง ๆ แล้วเป็นเรื่องผิดศีลธรรม แต่ลำพูนก็มีความคิดเห็นว่า สิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องปกติในชีวิตคนไทย ที่จะหาความสุขอย่างง่ายด้วยสุราและอาจจะเป็นรูปแบบความบันเทิงเดียวของพวกเขา ซึ่งลำพูนเลือกที่จะถ่ายทอดมุมมองในด้านบวกของการร่ำสุราออกมา



ภาพที่ 124 ภาพผลงาน *เมื่อเราหมุนรอบตัวเอง (Spring Around)* ของลำพู กันเสนาะ
 ที่ ม ๑ : Lanp Kansanoh, work on 2007, เข้าถึงเมื่อ 21 ตุลาคม 2560, เข้าถึงได้จาก
http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/spring-around/

ต่อมาในปี พ.ศ.2555 ลำพูได้มีโอกาสแสดงผลงานอีกครั้งในนิทรรศการในชื่อชุด *ทุกข์ สุข (BITTER SWEET)* ณ หอศิลป์ร่วมสมัยอาร์เตส โดยผลงานส่วนใหญ่เล่าถึงเหตุการณ์ในช่วงอุทกภัยครั้งใหญ่ในกรุงเทพมหานครในปี พ.ศ.2554 ซึ่งนับว่าเหตุการณ์ภัยพิบัติครั้งใหญ่ที่เกิดขึ้นกับชาวกรุงเทพมหานคร แต่ลำพูก็สามารถมองเห็นเรื่องราวของความสุขท่ามกลางความทุกข์ระทมเหล่านั้นออกมาได้ ผลงานชุดนี้ของลำพุนั้นสะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของคนไทยในกำลังใช้ชีวิตท่ามกลางความลำบาก แต่คนไทยเองก็สามารถสร้างความสุข และรอยยิ้มขึ้นมาได้ แม้ว่าสถานการณ์รอบข้างจะเลวร้ายสักเพียงใด และยังมีนิทรรศการชุด *รักไม่จำกัดนิยาม (Love Untitled)* ณ หอศิลป์ VALENTINE WILLIE FINE ART ประเทศสิงคโปร์ ซึ่งเป็นผลงานที่ลำพูถ่ายทอดเรื่องราวของความรัก ความอบอุ่น และความผูกพันที่ในสังคมไทย ไม่ว่าจะจะเป็นความรักในครอบครัว สัตว์เลี้ยง หนุ่มสาว และเพื่อน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสุขที่ไม่จำเป็นต้องขวนขวายหรือหาซื้อได้ด้วยเงิน แต่สิ่งเหล่านี้สามารถพบได้จากครอบครัวและคนข้างกาย



ภาพที่ 125 ภาพผลงาน *ที่ว่าน้ำแห้งให้ฝนแล้งเสียยิ่งดีกว่า* ของลำพู กันแสนาะ
 ที่ ม 1 : Lanpu Kansanoh, work on 2012, เข้าถึงเมื่อ 21 ตุลาคม 2560, เข้าถึงได้จาก
http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/drought-might-be-better-than-flood/

และในปีเดียวกัน ลำพูได้มีโอกาสไปร่วมแสดงงานในโครงการ *Winds of Artist in Residence 2012* ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งนครฟูกูโอกะ (Fukuoka Asian Art Museum) ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งลำพูได้นำเสนอผลงานชุด *จิต ที่สำนึกได้ (Conscious Mind)* ซึ่งเป็นเรื่องราวของความประทับใจของจิตสำนึก ของผู้คนชาวญี่ปุ่นที่ลำพูได้พบกับตนเองในขณะที่เดินทางอยู่ในประเทศญี่ปุ่น เช่นเรื่องราวของพนักงานทำความสะอาดที่ตั้งใจทำงานให้สะอาดทุกซอกทุกมุม การทำงานของรถโดยสารประจำที่ คอยจนกว่าลูกค้าจะพร้อมจึงจะออกรถ และคอยให้บริการช่วยเหลือคนพิการด้วยความเต็มใจ เรื่องราวเหล่านี้ล้วนสร้างความประทับใจให้แก่ลำพูเป็นอย่างมากจนถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานจิตรกรรม¹⁵⁹

¹⁵⁹ ลำพู กันแสนาะ , "Winds of Artist in Residence 2012 " http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/winds-of-artist/.



ภาพที่ 126 ภาพผลงาน *ฉันทหวง ฉันทหวง... ฉันทมาทวงของฉันทคืน* ของลำพู กันเสนาะ

ที่ ม 1 : Lanpu Kansanoh, work on 2013, เข้าถึงเมื่อ 21 ตุลาคม 2560, เข้าถึงได้จาก http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/bring-back-my-boy-hes-mine/

ต่อมาในปี พ.ศ. 2556 ลำพูก็ได้จัดนิทรรศการเดี่ยวอีกครั้งในชื่อ *ก็โลกมันร้อน (GLOBAL WARMING)* ณ หอศิลป์ร่วมสมัยอาร์เทล ซึ่งลำพูได้รับแรงบันดาลใจในชื่อของนิทรรศการมาจาก ประโยคที่ว่า “ก็โลกมันร้อน” เป็นคำพูดที่เล่นที่จริงของคนไทย ซึ่งหมายถึงอากาศที่ร้อนและความแปรปรวนของโลก ทำให้เกิดพฤติกรรมของมนุษย์ที่ผิดแปลกไปจากปกติ ซึ่งในความเป็นจริงแล้วพฤติกรรมเหล่านี้อาจจะไม่เกี่ยวข้องกับอากาศที่ร้อนหรือความเปลี่ยนแปลงของโลกเลยก็เป็นได้ ผลงานในชุดนั้นเล่าเรื่องราวของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดกับสังคมขึ้นในปัจจุบันที่สามารถพบเห็นได้จากประสบการณ์และสื่อทั่วไป โดยวิธีการเล่าเรื่องในมุมมองที่ตลกขบขันมากกว่าที่จะมองว่าเหตุการณ์แปลก ๆ ดังกล่าวนั้นเป็นเรื่องเลวร้าย หรือน่ารังเกียจแต่อย่างใด¹⁶⁰

¹⁶⁰ "ก็โลกมันร้อน," http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/global-warming/.

และต่อมาในปี พ.ศ. 2559 ก็มีผลงานแสดงเดี่ยวในชื่อชุด *รักไม่ยอมเปลี่ยนแปลง (Love Impressions)* ณ หอศิลป์ร่วมสมัยอาร์เดล เช่นเดิม โดยนิทรรศการครั้งนี้จะถ่ายทอดเรื่องราว ความรัก ความผูกพันและความรัก ระหว่างลำพูนกับคนรัก ซึ่งเกิดการจากการทบทวนเรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ประสปร่วมกันมา นำมาหลอมรวมเป็นเรื่องราวผ่านงานจิตรกรรม ในมุมมองที่ดูตลกขบขัน ซึ่งเป็นในอีกมุมมองหนึ่งที่คู่รักหลายคู่คงจะมีประสบการณ์แบบนี้เช่นกัน



ภาพที่ 127 ภาพผลงาน *น่าละอะ!*, (*My beloved body*) ของลำพูน กันเสนาะ
 ที่ ม ๑ : Lanpu Kansanoh, work on 2015, เข้าถึงเมื่อ 21 ตุลาคม 2560, เข้าถึงได้จาก
<http://www.lampukansanoh.com/works-on-2015/>

จากการศึกษาประวัติและพัฒนาการทางผลงานของลำพูนนั้นจะสังเกตได้ว่า ลำพูนนั้นเป็นศิลปินที่มีความสามารถทางจิตรกรรมสูงท่านหนึ่ง โดยสามารถสังเกตได้จากการใช้สีแปร่งที่มันใจและแม่นยำ ซึ่งความไม่ลังเลในการทวิคสีแปร่งนั้นยังเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดอารมณ์ที่ดูสนุกสนานและความเกินจริงของลำพูนได้เป็นอย่างดี รวมทั้งการให้แสงและสีที่ดูสมจริง แต่สิ่งที่ทำให้งานจิตรกรรมของลำพูนนั้นต่างออกไปจากงานจิตรกรรมแนวเหมือนจริงทั่วไปก็คือ การเลือกที่ดัดแปลงรูปทรงของมนุษย์ให้ดูเกินจริง โดยเฉพาะการขยายส่วนศีรษะให้ดูใหญ่โต ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับภาพการ์ตูนล้อเลียน ซึ่งเป็นการ์ตูนประเภทหนึ่ง และการดัดแปลงรูปทรง (Distortion)

แบบภาพล้อเลียนของลำพูนนอกจากจะสร้างรูปแบบที่แปลกใหม่ในงานจิตรกรรมแนวเหมือนจริง ยังส่งผลต่อการแสดงออกทางอารมณ์ที่มากกว่าปกติ เพราะภาพล้อเลียนนั้นเป็นสื่อในการนำเสนออารมณ์ขันได้เป็นอย่างดี

จากรูปแบบและเนื้อหาของผลงานจิตรกรรมของลำพูนสะท้อนตัวตนของเขาได้เป็นอย่างดี อย่างเช่นมุมมองในการนำเสนอ เรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ซึ่งเรื่องราวเหล่านั้นเป็นเรื่องธรรมดาสามัญ ซึ่งบางครั้งอาจจะเป็นเรื่องราวที่ดูเบาเกิน ไปจนไม่ค่อยมีศิลปินท่านอื่นจะเลือกเอาประเด็นเหล่านี้มาสร้างเป็นงานศิลปะเท่าใดนัก แต่ลำพูนกับเลือกที่จะนำเสนอมุมมองแห่งความสุขที่มนุษย์ทั่วไปสามารถสร้างขึ้นได้ด้วยตัวเอง ถึงแม้จะเป็นเรื่องเล็กน้อย แต่ความสุขเหล่านั้นได้เติมเต็มหัวใจของมนุษย์เรา ลำพูนจึงเป็นศิลปินอีกท่านหนึ่งที่ใช้ลักษณะของการ์ตูนมาถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะร่วมสมัยได้อย่างมีเอกลักษณ์ทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา

3.7 วสันต์ สิทธิเขตต์

วสันต์ สิทธิเขตต์ คือศิลปินร่วมสมัยไทยซึ่งสื่อสารประเด็นทางการเมืองได้อย่างคุณธรรม และตรงไปตรงมา และด้วยการสื่อสารที่ตรงไปตรงมานี้เองกลับสามารถสะท้อนถึงอารมณ์แห่งความโกรธแค้น เบื่อหน่าย และชิงชังที่มีต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในวงการการเมืองของไทยได้เป็นอย่างดี ผลงานวสันต์นั้นเน้นรูปแบบการ์ตูนสารที่ใช้ลายเส้นและสีสันที่ดูเรียบง่ายแต่คุณธรรม มากกว่าที่จะทำให้ดูสมจริงแบบงานจิตรกรรมทั่วไป จึงทำให้ผลงานของวสันต์นั้นมีลักษณะคล้ายคลึงกับการ์ตูนล้อการเมือง

วสันต์ สิทธิเขตต์ เกิดเมื่อวันที่ 7 ตุลาคม พ.ศ. 2500 ในจังหวัดนครสวรรค์ เป็นบุตรคนที่ 5 จากพี่น้องทั้งหมด 6 คน ซึ่งประกอบไปด้วย ผู้ชาย 3 คนและผู้หญิง 3 คน ซึ่งพี่น้องผู้ชายทั้ง 3 คนของครอบครัวนั้นต่างมีความสนใจในศิลปะการวาดรูปทั้งสิ้น ซึ่งวสันต์เองก็ได้รับการสอนวาดรูปขั้นพื้นฐานมาจากพี่ชายของวสันต์เอง หลังจากวสันต์สำเร็จการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนประจำจังหวัดนครสวรรค์ในปี พ.ศ. 2548 แล้วจึงตัดสินใจศึกษาต่อในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงที่วิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร¹⁶¹

¹⁶¹ ลลิตธร เพ็ญเจริญ, "วสันต์ สิทธิเขตต์ : ศิลปะเพื่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง " (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาทัศนศิลป์, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2554), 82-83.

วสันต์นั้นเป็นคนที่มีความคิดเป็นของตนเองค่อนข้างสูง และเป็นคนที่รักในการศึกษาหาความรู้และได้รับอิทธิพลทางความคิดมาจากการอ่านหนังสือ บทประพันธ์ และกวี เช่น *สมุดปกเหลือง* ของปรีดี พนมยงค์, *ศิลปะเพื่อชีวิต ศิลปะเพื่อประชาชน* ของจิตร ภูมิศักดิ์, *ทำบุญ 3 แบบ* ของท่านพุทธทาสภิกขุ และ *ลัทพ์ ฟอ์ไลฟ์ (Lut for Life)* ซึ่งเป็นหนังสือประพันธ์ชีวประวัติของ วินเซนต์ ฟาน ก็อก (Vincent Van Gogh) ซึ่งเขียนโดย เออร์วิง สโตน (Irving Stone) เป็นต้น¹⁶² การศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองของวสันต์ทำให้เขาได้ตระหนักว่ามีการทำงานศิลปะในอีกรูปแบบอื่นที่ไม่ได้นำเสนอเฉพาะฝีมือในการวาดรูป แต่ควรที่จะส่งเสริมปัญญา ศิลธรรม และทำให้มีจิตใจที่รักเพื่อนมนุษย์ ดังเช่น การที่แวน โกะจัดตั้งกลุ่มศิลปินเพื่อช่วยเหลือคนยากคนจน เพื่อช่วยเหลือมนุษยชาติ และเชื่อในเรื่องปรัชญาของเฟรดริช นิทเช (Friedrich Wilhelm Nietzsche) มนุษย์เรานั้นควรมุ่งสู่ความเป็นอภิมนุษย์ เพื่อยกระดับสติปัญญาและศีลธรรมของมนุษย์เราให้สูงขึ้น ทั้งนี้วสันต์ยังมองว่าศิลปะนั้นควรสื่อสารอะไรอย่างอื่น ๆ ที่มากกว่าฝีมือและศิลปะควรให้ประโยชน์ต่าง ๆ แก่สังคมส่วนรวมด้วย ตลอดเวลาในชีวิตของวสันต์นั้นมักจะเห็นชีวิตความเป็นอยู่ของชาวบ้าน และประชาชนระดับรากหญ้า ที่เต็มไปด้วยความยากจน ความทุกข์ยาก ความเลื่อมล้ำและความไม่เท่าเทียมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม จึงได้พยายามที่จะเยียวยาสังคมด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การเขียนบทกวี และนำไปอ่านให้เด็ก ๆ ฟังเพื่อเป็นการปลูกฝังแนวความคิดเกี่ยวกับปรัชญาให้แก่เยาวชน

ในขณะที่วสันต์กำลังศึกษาอยู่ในวิทยาลัยช่างศิลป์นั้น วสันต์เริ่มมีความคิดที่เบื่อหน่ายกับระบบการเรียนการสอนศิลปะแบบเดิม ๆ และมีความคิดที่จะลาออกมาสร้างผลงานศิลปะในรูปแบบของตนเอง จึงได้หนีออกจากบ้านมาใช้ชีวิตอยู่ที่วังทุ่งทองในจังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งเวลานั้นมีหมู่บ้านของชาวลาวอพยพเข้ามาอยู่อาศัย เพื่อจะได้เข้าใจถึงชีวิตความเป็นอยู่ ความยากจน และความทุกข์ยากของชาวบ้านอย่างแท้จริง และได้ตัดสินใจจะมาลาออกจากวิทยาลัยช่างศิลป์ แต่ถูกสวัสดิ์ ดันดีสุข ซึ่งเป็นอาจารย์สอนในเวลานั้นรั้งเอาไว้ เพราะไม่อยากจะลาออกทั้ง ๆ ที่มีฝีมือที่จะศึกษาต่อได้ วสันต์จึงตัดสินใจศึกษาต่อให้จบในวิทยาลัยช่างศิลป์¹⁶³

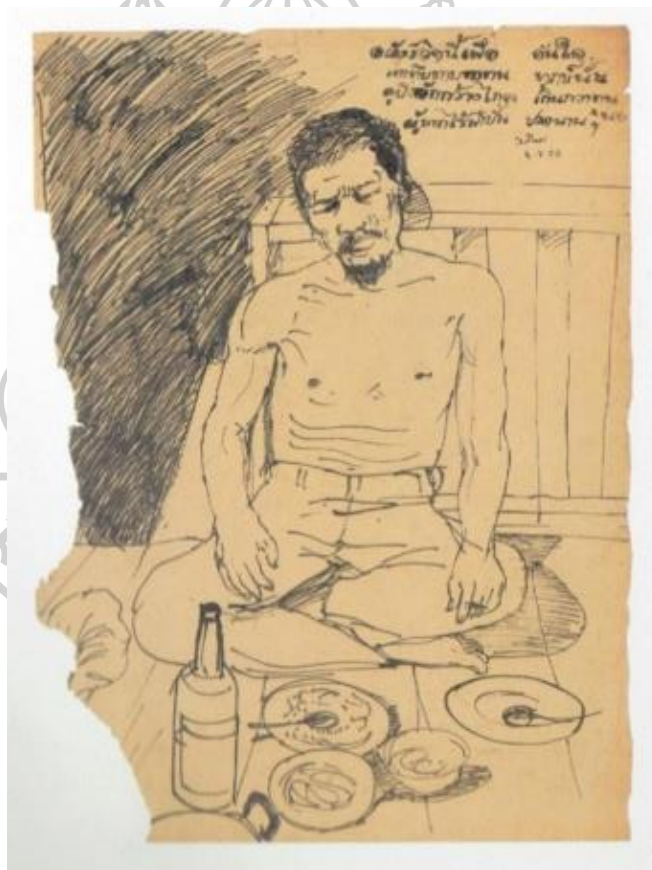
วสันต์นั้นมีความสนใจใคร่รู้ ในศาสตร์และศิลป์ต่าง ๆ ทั้ง จิตรกรรม วรรณกรรม และดนตรี รวมทั้งยังมีความหลงใหลในการหาความรู้จากการอ่านอีกด้วย และตัววสันต์เองยังมีนิสัยที่

¹⁶² อุดุลญา สุนทรระกุล, *อุดมคติและอุดมการณ์*, นั่นคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 38.

¹⁶³ TUL [นามแฝง], "วสันต์ สิทธิเขตต์," <http://www.artbangkok.com/?p=919>.

รักความยุติธรรมและความถูกต้องเป็นที่สุด ซึ่งวสันต์เองก็ได้อธิบายถึงปัจจัยที่ทำให้ตัววสันต์มีความชอบ และนิสัยเป็นเช่นนี้ว่า

ผมเรียนรู้เรื่องความยุติธรรมมาจากแม่ แม่สอนผมเรื่องความถูกต้อง ความเป็นธรรม ถ้าไม่เป็นธรรมแม่ผมก็ไม่ยอม เหล่านี้คือสิ่งที่ผมได้รับการสะสมมา เมื่อมาที่วิทยาลัยช่างศิลป์ผมก็ได้อ่านหนังสือหลายเล่มที่เกี่ยวข้องกับความหมายของการมีชีวิตอยู่ ความทุกข์ทั้งหลายนั้นเกิดจากอำนาจอื่น คือชีวิตเป็นทุกข์อยู่แล้วโดยตัวของมันเอง แต่ว่ามันทุกข์มันลำบากมากขึ้นเมื่อมีอำนาจที่ชั่วร้ายมากระทำทำให้เขาทุกข์ขึ้นไปอีก ฉะนั้นผมคิดว่าในฐานะของการมีชีวิตอยู่ ก็เพื่อที่จะต่อสู้ทำลายอำนาจนั้น เพราะนั่นคือการมีความหมายของการมีชีวิตที่แท้จริงครับ¹⁶⁴



ภาพที่ 128 ภาพผลงาน *คนงาน โรงเหล้า* ของวสันต์ สิทธิเขตต์

ที่มา : อุดลญา สุนทรະภูถ, อำนาจ กับ ไร่อำนาจ, ฉันทคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 60.

¹⁶⁴ อุดลญา สุนทรະภูถ, อุดมคติและอุดมการณ์, ฉันทคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ 60.

วสันต์นั้นมีระบบความคิดค่อนข้างไปทางระบบสังคมนิยม ซึ่งเป็นผลมาจากการรักการอ่านของวสันต์เอง โดยผลงานเขียนที่มีอิทธิพลต่อระบบความคิดของวสันต์ได้แก่ *สมุดปกเหลือง* ของปรีดี พนมยงค์, บทกวีของอังคาร กัมมาภรณ์ รวมทั้งการศึกษาผลงานของโจเซฟ บอยล์ ศิลปินกลุ่มฟลூคซุสชาวเยอรมัน ซึ่งเป็นศิลปินที่ทำงานเกี่ยวกับศิลปะแสดงสดและศิลปะแนวความคิด ซึ่งมีเนื้อที่ที่ถ่ายทอดและวิพากษ์ในประเด็นต่าง ๆ ของสังคม¹⁶⁵

ในระหว่างที่ทำการศึกษายุ่่นั้น วสันต์ก็ต้องพบกับเหตุการณ์ 6 ตุลาคม พ.ศ. 2519 ซึ่งเป็นเหตุการณ์ทางการเมืองที่มีการสังหาร โหดนักศึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เหตุการณ์ในครั้งนี้สร้างความสะเทือนจิตใจของวสันต์เป็นอย่างมาก วสันต์จึงเริ่มที่จะใช้ศิลปะมาบิบบทบาทในกิจกรรมทางการเมืองและสังคมตั้งแต่ตอนนั้นเป็นต้นมา ต่อมาหลังเหตุการณ์ 6 ตุลาคม พ.ศ. 2519 ก็เกิดการกวาดล้างศิลปะที่มองว่าถูกใช้เป็นเครื่องมือทางการเมือง โดยการทำลายทิ้งเสียส่วนใหญ่ จนวสันต์เองแทบจะไม่เหลือผลงานในช่วงนั้นเลย จากเหตุการณ์ทางการเมืองในช่วง 6 ตุลาคม พ.ศ. 2519 นั้นทำให้ศิลปะถูกแบ่งแยกออกเป็นสองกลุ่ม คือ กลุ่มหลักเป็นศิลปะเพื่อศิลปะและกลุ่มศิลปะ ซึ่งวสันต์มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการแบ่งแยกครั้งนี้ว่า

ตอนนั้นงานศิลปะถูกแบ่งแยกเป็นสองกลุ่มหลักเป็นศิลปะเพื่อศิลปะกลุ่มหนึ่งกับอีกกลุ่มเป็นศิลปะเพื่อชีวิตเพื่อประชาชน โดยส่วนตัวแล้วผมไม่เชื่อกลุ่มแรก เพราะศิลปินเองก็ใจโต โกรทงกเงิน อยากให้ผลงานของตัวเองขายได้ราคาแพง ๆ แต่ปากก็พร่ำบ่นว่าศิลปะที่แท้ต้องเป็นแบบนี้แบบนี้¹⁶⁶

วสันต์นั้นมีทัศนคติที่มองว่าศิลปะควรมีมากกว่าความงาม แต่ควรจะมีคุณค่าในด้านอื่น ๆ ให้แก่สังคมด้วย ผลงานส่วนใหญ่ของวสันต์จึงจัดได้ว่าเป็นรูปแบบของผลงานศิลปะเพื่อนสังคมและประชาชนอย่างแท้จริง โดยสามารถสังเกตได้เมื่อมีเหตุการณ์ทางการเมืองครั้งใหญ่อย่างช่วง 6 ตุลาคม พ.ศ. 2519 วสันต์ก็ออกมาเขียนรูปที่มีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตคนระดับรากหญ้า แล้วนำไปขายที่บริเวณหน้ารั้วของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ หรือตามข้างถนนในราคาถูกเพียงเพื่อให้ได้เพียงต้นทุนค่าสีกลับมา ส่วนกระดาษวสันต์ก็ไปเก็บเอากระดาษที่ใช้แล้วนำมากลับด้านเขียน แม้ว่าการกระทำเช่นนี้จะเป็นการสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อสังคมแต่ก็ยังมีคนไม่เห็นด้วย เช่น

¹⁶⁵ ลลิตธร เพ็ญเจริญ, "วสันต์ สิทธิเขตต์ : ศิลปะเพื่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง" 108.

¹⁶⁶ TUL [นามแฝง], "วสันต์ สิทธิเขตต์".

อาจารย์ของวสันต์ก็มีความคิดเห็นว่าเป็นการกระทำที่ไม่เหมาะสม โดยการใช้เศษกระดาษมาเขียน หรือนำศิลปะไปขายบริเวณข้างถนน แต่วสันต์กลับมองว่าศิลปะนั้นควรจะเข้าถึงประชาชนได้ทุกชนชั้น และสามารถพบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวันมากกว่าจะอยู่เพียงในระบบของหอศิลป์

จากรูปแบบการใช้ชีวิตและผลงานของวสันต์นั้นจะแสดงออกให้เห็นอย่างชัดเจนว่า นอกจากวสันต์จะศิลปินซึ่งถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ เกี่ยวกับสังคมและการเมืองผ่านทางผลงานศิลปะแล้ววสันต์ยังใช้ผลงานของเขาเป็นเครื่องมือในการเคลื่อนไหวทางการเมืองอีกด้วย โดยวสันต์ได้อธิบายถึงแนวความคิดของเขาเรื่องการเคลื่อนไหวทางการเมืองนี้เอาไว้ว่า

ผมทำกิจกรรมมาตั้งแต่สมัยเรียนปี 1 ปี 2 ที่วิทยาลัยช่างศิลป์ เห็นว่าสังคมมีอำนาจชั่วร้ายและสร้างความทุกข์ยากให้กับประชาชน ผมจึงใช้งานศิลปะให้เหมือนกับการแสดงออกหรือสื่อสารถึงความคิดฝันจินตนาการและอุดมคติของเรา ตอนนั้นเขียนป้ายประท้วง ไปร่วมเคลื่อนไหวบนถนนพื้นที่กับชาวบ้านจริง ๆ เพื่อที่จะได้เรียนรู้ว่าปัญหาคืออะไร เพราะผมไม่เคยยอมรับว่าสื่อในโลก ในประเทศของเราจะสื่อความจริง เนื่องจากสื่อก็ถูกสปอนเซอร์ด้วยอำนาจเงินต่าง ๆ ที่เขาทำธุรกิจด้วย การใช้งานศิลปะก็เพื่อที่จะบอกข่าวสารต่อคนในสังคม ซึ่งเป็นกิจกรรมที่งานศิลปะพอจะทำได้¹⁶⁷

ผลงานศิลปะของวสันต์นั้นมีการสื่อสารที่ตรงไปตรงมา และรุนแรงมาก จนบางครั้งก็ถูกมองว่าเป็นผลงานศิลปะที่ค่อนข้างหยาบ โดนนักวิพากษ์วิจารณ์หนักหน่วง บ้างก็มองว่าหยาบ ลามก ถึงขนาดมองว่าเป็นผลงานที่เอาทำเขียนขึ้นมาก็มี โดยผลงานที่ได้รับการโจมตีในแง่ของเสียงวิจารณ์อย่างหนักคือผลงานในช่วง ปี พ.ศ. 2527 ที่ประกอบไปด้วยผลงาน 2 ชุดซึ่งเป็นศิลปะการแสดงสด (Performance Art) คือ ผลงานชุด *ชายตัวเอง* และผลงานชุดที่ 2 ชื่อ *แอนตี้ศิลปิน* โดยมีเนื้อหาคือ การตั้งคำถามที่ว่า “ศิลปินคือใคร...(เขาต้องมาจากมหาวิทยาลัยใหญ่โต)”, “ศิลปินเขียนอะไร...(เขาเขียนรูปหน้าพระชาย)” และ “ทำไมศิลปินรักศิลปะไทย...(เพราะมันขายได้ราคาดี)” ซึ่งด้วยความรุนแรงของศิลปะทั้ง 2 ชุดนี้ทำให้วสันต์แทบจะกลายเป็นศัตรูกับแทบทุกมหาวิทยาลัย

วสันต์มีวิธีการแสดงผลงานที่คล้ายคลึงกับศิลปะสำแดงอารมณ์ (Expressionism) โดยวสันต์เน้นที่การแสดงออกมากเนื้อหา และความรู้สึกที่รุนแรง ตรงไปตรงมา อย่างรวดเร็ว มากกว่าที่จะสร้างผลงานในแบบวิจิตรบรรจง งดงามตามหลักการขององค์ประกอบศิลป์ ผลงานของวสันต์

¹⁶⁷ อุดุลญา สุนทรระกูล, โลกสวยด้วยประท้วง ผลงานประท้วงเพื่อสิ่งแวดล้อม และสันติภาพ, นั่นคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 120.

จะสื่อสารด้วยความตรงไปตรงมาและรุนแรงของผลงานนี้ทำให้มีนักวิจารณ์มองว่าผลงานของ วสันต์นั้นเป็นผลงานหายาบ และยังไม่ได้ผ่านการตกตะกอนทางความคิด วสันต์จึงได้อธิบายถึง เหตุผลของผลงานเอาไว้ว่า

ผมแทบไม่มีเวลากลับกรองมากสักเท่าไร เพราะระบบทุนมันทำลายเราทุกวินาที หากความคิดผม งานของผมทำให้เร็วกว่าเสียงได้ผมทำไปแล้วจริง ๆ นะ ไม่ว่าใครจะบอกว่าเรา เป็นเอ็กเพรสชันนิสต์ เป็นอะไรก็แล้วแต่ ผมไม่สน ผมคิดแต่เพียงจะทำอย่างไรให้ความคิดนั้น ออกไปสู่คนได้¹⁶⁸

เรื่องราวของความจริงต่าง ๆ ที่แสดงอยู่ในผลงานวสันต์นั้นล้วนแต่เป็นความจริงที่ทุกคนต่างรับรู้ว่ามันเกิดขึ้นจริงในสังคม แต่ทุกคนกลับไม่กล้าที่จะแสดงออก หลบเลี่ยง หรือเพิกเฉยที่จะพูดหรือแสดงมาผ่านผลงานศิลปะ วสันต์ยังมีความคิดที่ต่อต้านระบบทุนนิยม โดยวสันต์นั้นต่อต้านระบบของศิลปะที่ค้าขายกันเพื่อผลกำไรที่มากเกินไป จนกลายเป็นว่าศิลปะนั้นกลายเป็นธุรกิจอย่างหนึ่ง และศิลปินก็กลายเป็นพ่อค้าไปโดยปริยาย แต่ศิลปะนั้นควรที่จะให้เนื้อหาสาระ และสะท้อนความจริงทางสังคมมากกว่าที่จะนำเสนอเฉพาะความงามหรือการหวังผลกำไรที่เป็นตัวเงินเพียงอย่างเดียว

หลังจากที่จบการศึกษาจากวิทยาลัยช่างศิลป์ วสันต์ก็ยังคงมุ่งมั่นสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอยู่อย่างต่อเนื่องไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของผลงานจิตรกรรมและการเขียนบทกวี ซึ่งต่อมา วสันต์ก็ได้มีโอกาสแสดงผลงานเดี่ยวครั้งแรกในนิทรรศการชื่อ *One-man Show* ที่วิทยาลัยครู นครสวรรค์ในปี พ.ศ. 2520 ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผลงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นภายนอกโครงสร้างหลักสูตรของการศึกษาในวิทยาลัยช่างศิลป์ ที่เน้นในการศึกษาพัฒนาทางด้านทักษะฝีมือเป็นหลัก แต่ผลงานของวสันต์ในนิทรรศการครั้งนี้เป็นเรื่องราวชีวิตทั่วไปของประชาชนคนชั้นรากหญ้า จากประสบการณ์ตรงที่วสันต์ได้เข้าไปสัมผัสถึงชีวิตความเป็นอยู่ ต่อมาในปี พ.ศ. 2527 วสันต์ได้ก่อตั้งกลุ่ม *สะพาน* ร่วมกับมานะ ภูพิชิต ซึ่งเป็นกลุ่มที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อเริ่มกันอ่านบทกวีทางการเมือง โดยมีอุดมการณ์ในการเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น ผลักดันศิลปวัฒนธรรม และเข้าร่วมกิจกรรมและจัดแสดงผลงานศิลปะอีกด้วย¹⁶⁹

¹⁶⁸ TUL [นามแฝง], "วสันต์ สิทธิเขตต์".

¹⁶⁹ กลินธร เพ็ญเจริญ, "วสันต์ สิทธิเขตต์ : ศิลปะเพื่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง" 91-92.

ในปี พ.ศ. 2527 วสันต์ได้แสดงนิทรรศการเดี่ยวในชื่อ *ชะตากรรมคนเมือง* ณ ชมรม รวงผึ้ง ถนนพหลโยธิน โดยผลงานในครั้งนี้เป็นผลงานในแนวคำซึ่งได้รับอิทธิพลมาจาก กลุ่มฟลิกซุส ทั้งนี้วสันต์ยังได้เขียนคำประกาศ จำนวน 13 ข้อ เพื่อเป็นเครื่องกำหนดกระบวนการ ในการสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1. ศิลปะมิใช่สิ่งบันเทิงใจเท่านั้น
2. ศิลปะมิอาจปลอมประโลมใคร
3. ศิลปินในฐานะมนุษย์ผู้ทนขมขื่นในโลกที่เต็มไปด้วยความขัดแย้ง เขาจกมุ่งทุ่มเท ลงแรง เปิดโปงความชั่วร้ายและเปิดเผยสัจจะให้แก่เพื่อนมนุษย์
4. อารมณ์ความรู้สึกทั้งหมดของมนุษย์ เป็นสิ่งน่าพิศวง เป็นสิ่งน่าพิสมัย ที่ศิลปินจัก เรียนรู้
5. ศิลปินทั้งปวงจักต้องปลุกให้มนุษย์ขบถ
6. ในฐานะมนุษย์ ศิลปินจักต้องต่อต้านอยู่ดิ้นรนทั้งปวง ที่ใครก็ตามมันก่อขึ้นใน โลกนี้
7. ความงามในศิลปะมิใช่เสแสร้ง มันเป็นประสบการณ์ของปัจเจกมนุษย์ต่อสุนทรีย์ะ
8. รูปแบบทั้งหมดของศิลปะเป็นมายา เพื่อมนุษย์หลุดพ้นจากมายาสู่สัจจะ!
9. ผู้ใดหลงชื่นชมความงาม ผู้นั้นเป็นเพียงผู้หลงติดเปลือกมายา เขามิอาจเข้าถึง สัจจะ!
10. ศิลปะไม่ใช่สิ่งทิพย์ ไม่มีพรสวรรค์ มีแต่การทุ่มเททั้งชีวิตจิตใจเท่านั้น!
11. สัจจะของชีวิตคือ ความเข้าใจทุกขเวทนาของตนและคนอื่น ๆ
12. ภาระของมนุษย์ ก็คือการต่อสู้เพื่อปลดปล่อยพันธนาการ มายาการทั้งปวงให้สิ้น
13. เสรีภาพของชีวิตคือสิ่งเดียวที่ศิลปินทุ่มเทแสวงหา ความคับแค้นทั้งปวง จัก ต้องถูกปลดออกจากสภาวะภายในมนุษย์ ศิลปะ คืออาวุธสำคัญสำหรับการต่อสู้เพื่อเสรีภาพของ มนุษย์

วสันต์ สิทธิเขตต์

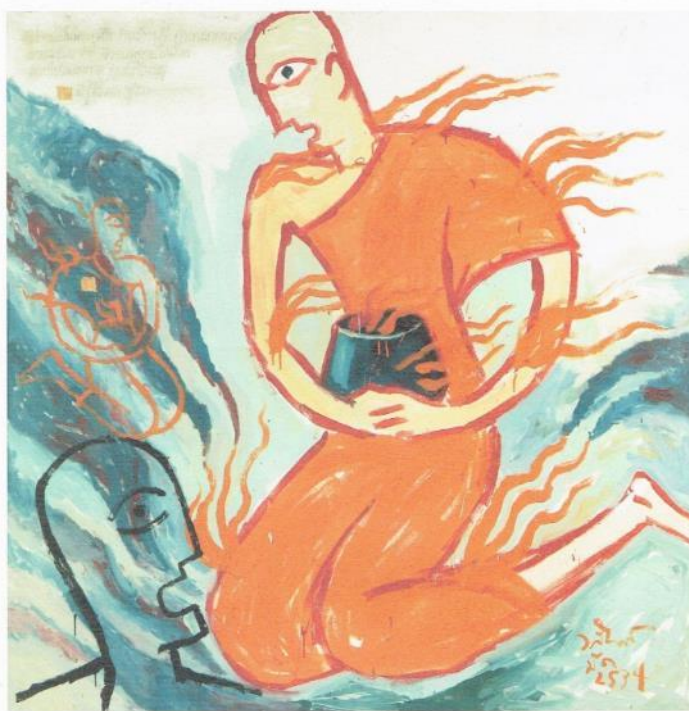
5 ตุลาคม 2527¹⁷⁰

จากคำประกาศทั้ง 13 ข้อของวสันต์ จะเห็นได้ชัดเจนว่าวสันต์นั้นมีอุดมการณ์และ จุดยืนที่มั่นคง ศิลปะและศิลปินนั้นควรมีบทบาทหน้าที่อย่างไรบ้างเกี่ยวสังคมมนุษย์และการเมือง

¹⁷⁰ อุดุลญา สุนทรະภูถ, อุดมคติและอุดมการณ์, ฉันทิเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ 40.

จนสามารถสรุปได้ว่าศิลปะในมุมมองของวสันต์นั้นควรจะเป็นศิลปะเพื่อสังคม ซึ่งหมายถึงศิลปะจะต้องแสดงให้เห็นถึงความจริง และเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ทรงพลังมากกว่าที่จะเป็นไปเพื่อความเพลิดเพลินหรือความงามเท่านั้น

ความชัดเจนทางอุดมการณ์และแนวความคิดของวสันต์ทำให้วสันต์ยังคงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อสังคมที่ดูดี รุนแรง และชัดเจนอย่างต่อเนื่องแม้ว่าจะมีเสียงวิพากษ์วิจารณ์ในแง่ลบอย่างมากมาาก็ตาม จนเมื่อปี พ.ศ. 2534 วสันต์ก็มีผลงานที่โดดเด่นออกมาอย่างเช่นผลงานชุด *นिरยกถา (Inferno)* ซึ่งจัดแสดง ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ซึ่งเป็นผลงานซึ่งวิพากษ์วิจารณ์ในประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับวงการศาสนาและการเมืองอย่างถึงพริกถึงขิง รวมทั้งมีการเขียนบทกลอนที่วสันต์เป็นผู้ประพันธ์ขึ้นเองบรรจุลงบนบริเวณต่าง ๆ ของภาพอีกด้วย¹⁷¹



ภาพที่ 129 ภาพผลงานในชุด *นिरยกถา (บาปเป็นพระพุทธรูป)* ของวสันต์ สิทธีเขตต์
ที่มา : อดุลญา สุนตระกูล, อำนาจ กับ ไร่อำนาจ, ฉันคือเธอ : วสันต์ สิทธีเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 60.

¹⁷¹ อำนาจ กับ ไร่อำนาจ, ฉันคือเธอ : วสันต์ สิทธีเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 60.

จากการที่วสันต์ได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่หลากหลายรูปแบบอย่างต่อเนื่อง นั้นทำให้วสันต์ได้มีโอกาสเข้าร่วมนิทรรศการศิลปะในระดับสากลอย่าง เอเชีย แปซิฟิก เทียนนาเล่ (Aisa Pacific Triennial) ครั้งที่ 1 ณ หอศิลป์ควีนสแลนด์ (Queensland Art Gallery) ประเทศออสเตรเลีย ในปี พ.ศ. 2535 และเทศกาล เวนิส เบียนเนเล่ (Vanice Biennale) ในปี พ.ศ. 2546

ในปี พ.ศ. 2535 ได้เกิดเหตุการณ์ทางการเมืองครั้งสำคัญชื่อ “เหตุการณ์พฤษภาทมิฬ” ซึ่งเหตุการณ์ก็เป็นอีกหนึ่งแรงบันดาลใจสำคัญให้วสันต์ได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันชื่อ *Lord Buddha Visits Bangkok* ซึ่งเป็นผลงานที่กำลังเล่าเรื่องที่พระพุทธเจ้ากำลังเฝ้ามองถึงเหตุการณ์ความรุนแรงและโศกนาฏกรรมที่เกิดขึ้นในสังคมไทยในเวลานั้น และด้วยตัวภาพที่ดูมีความรุนแรงนี้ทำให้องค์กรทางศาสนาในไทยต่างต่อต้านและเรียกร้องหาบทลงโทษให้แก่วสันต์¹⁷²

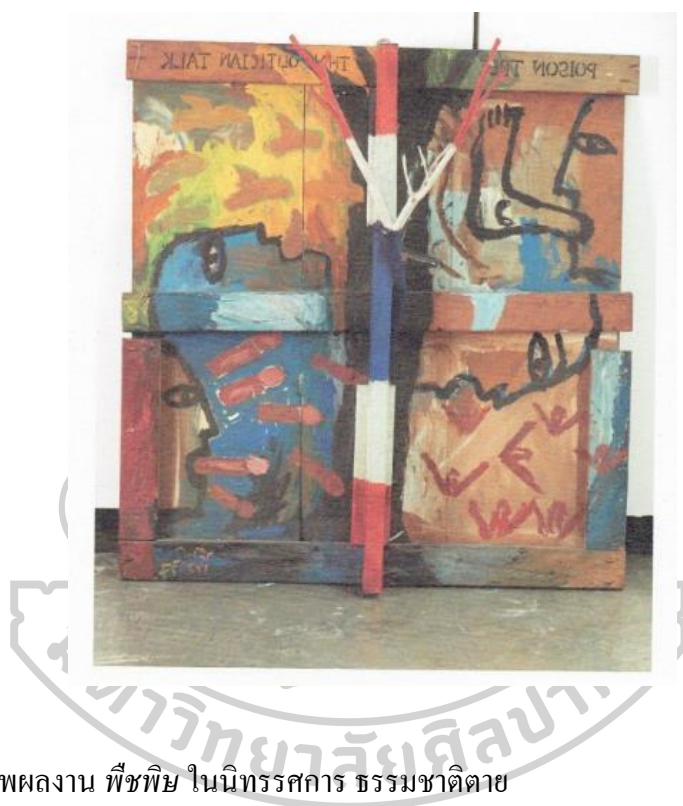
ในปี พ.ศ. 2536 วสันต์ได้นำผลงานมาแสดงในนิทรรศการเดี่ยวชื่อ *ฉันคือเธอ* ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ยวสันต์กำลังถูกวิจารณ์ว่า “วสันต์ได้แต่สร้างสรรค์ผลงานที่วิพากษ์วิจารณ์แต่คนอื่น” วสันต์จึงได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันเป็น ใบหน้าของตนเองเป็นผู้ถูกระทำจากเหตุการณ์ทางสังคมต่าง ๆ เพื่อที่จะสื่อสารว่าตัววสันต์เองก็เป็นคนหนึ่งซึ่งถูกสังคมวิพากษ์วิจารณ์ได้เช่นกัน¹⁷³ วสันต์ได้ใช้ใบหน้า อวัยวะหรือเรือนร่างของตนเองได้ลงไปบนผลงานจิตรกรรมของเขา ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องเกี่ยวกับจิตสำนึกของตนเอง ที่ต้องประสบพบเจอกับเรื่องความทุกข์ยาก การถูกเอารัดเอาเปรียบ และการโดนวิพากษ์วิจารณ์เช่นเดียวกับทุกคนในสังคม โดยวสันต์มักจะผสมใบหน้าของตนเองเข้ากับเรือนร่างหรือเรื่องราวของผู้อื่นซึ่งเป็นดั่งตัวแทนของเหตุการณ์และบุคคลต่าง ๆ ในสังคม เช่น ผู้ยากไร้ ผู้ถูกกดขี่เอารัดเอาเปรียบ หรือเหยื่อจากเหตุการณ์ทางการเมืองและสังคม เป็นต้น โดยมีผลงานที่โดดเด่นของผลงานชุดนี้สามารถยกตัวอย่างเช่นผลงานชื่อ *Chaotic Victory* ซึ่งเป็นชุดที่มีใบหน้าของวสันต์อยู่ในรูปร่างคล้ายวิญญาณที่พ่ายแพ้ต่อ โลกมนุษย์และตัณหา¹⁷⁴

¹⁷² ความดิบเถื่อนคืออาวุธ, ฉันคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 84.

¹⁷³ แนวความคิดนิทรรศการ, ฉันคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 8.

¹⁷⁴ ใบหน้า เรือนร่าง และเสรีภาพ ฉันคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 108.

ในปี พ.ศ. 2537 วสันต์ได้สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมขึ้นมาในนิทรรศการชุด *ธรรมชาติตาย (Nature Is Dying)* ณ บางกอกอาร์ต แกลเลอรี (Bangkok Art Gallery) ในช่วงเดือนตุลาคม – พฤศจิกายน ซึ่งวสันต์ได้ลงไปสำรวจพื้นที่ต่างๆ ซึ่งกำลังมีปัญหาเกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมด้วยตนเอง¹⁷⁵ เพื่อที่จะรับรู้และเข้าใจถูกความทุกข์ยากและปัญหาของชาวบ้านเหล่านั้นให้ได้มากที่สุดเพื่อที่จะถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะที่สะท้อนความจริงอย่างถูกต้องและชัดเจนที่สุด



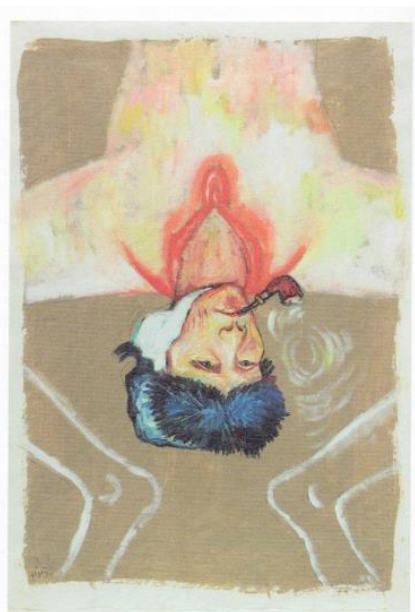
ภาพที่ 130 ภาพผลงาน *พืชพิษ* ในนิทรรศการ *ธรรมชาติตาย*

ที่มา : อดุลญา สุนทรระกูล, อำนาจ กับ ไร่อำนาจ, จันคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มุฉินิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 67.

ในปี พ.ศ. 2539 ซึ่งเป็นปีครบรอบ 20 ปีของเหตุการณ์ 6 ตุลา วสันต์ก็ได้สร้างผลงานชื่อ *ตุลาฉบับ (Blue October)* โดยการใช้รูปถ่ายของผู้ประสบจากผลกระทบของเหตุการณ์นั้นนำมาจัดวางบนพื้นหลังสีน้ำเงิน (ซึ่งเป็นสีสัญลักษณ์ของความเศร้าหมอง) ซึ่งเป็นการย้ำเตือนและข้อมรำลึกให้เห็นภาพความเสียหายที่อยู่บนหน้าประวัติศาสตร์การเมืองของไทย

¹⁷⁵ กลินธร เพ็ญเจริญ, "วสันต์ สิทธิเขตต์ : ศิลปะเพื่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง" 107.

ในช่วงเดือนธันวาคมปี พ.ศ. 2542 วสันต์ได้จัดแสดงนิทรรศการชื่อ *อลหม่าน* ณ บางกอกแกลเลอรี (ปัจจุบันได้ปิดกิจการไปแล้ว) ซึ่งเป็นเวลาตรงกับการบริหารงานของรัฐบาลชวต นายชวน หลีกภัย ซึ่งเป็นรัฐบาลที่ต้องรับช่วงต่อจากเหตุการณ์ “วิกฤตเศรษฐกิจฟองสบู่แตก” ซึ่งก็ให้เกิดเหตุการณ์ทางเศรษฐกิจและการเมืองขึ้นมากมาย เช่น เกิดเหตุการณ์ทุจริตของรัฐมนตรีร่วมรัฐบาลถึง 2 ท่าน จนได้รับคำพิพากษาห้ามยุ่งเกี่ยวกับการเมืองเป็นเวลา 5 ปี¹⁷⁶ วสันต์จึงถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นออกมาเป็นผลงานศิลปะเพื่อตีแผ่ให้สังคมได้รับรู้¹⁷⁷



ภาพที่ 131 ภาพผลงาน *Van Gogh* ในนิทรรศการเราต่างก็มาทางเดียวกัน
ที่มา : อุดลญา สุนตระกูล, อำนาจ กับ ไร่อำนาจ, นั่นคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 95.

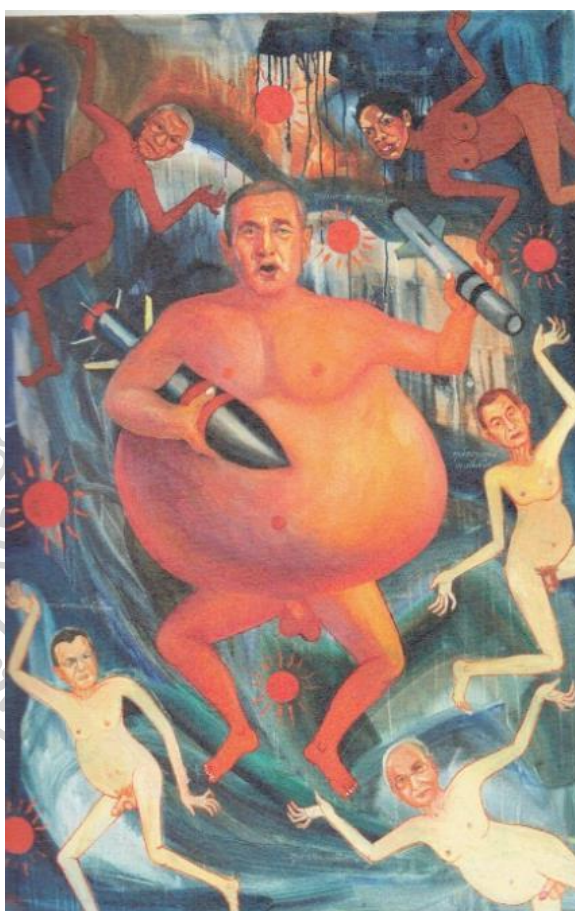
ในปี พ.ศ. 2544 วสันต์ได้สร้างสรรค์ผลงานชุด *เราต่างก็มาทางเดียวกัน* (*We Come From The Same Way*) ซึ่งเป็นผลงานที่มีแนวความคิดหลักคือ ไม่ว่าเราจะเป็นใครหรือยิ่งใหญ่ขนาดไหนก็ตาม เราทุกคนก็ต้องเกิดออกมาจากช่องคลอดของมารดาด้วยกันทั้งสิ้น ผลงานชุดนี้มีการสื่อสารที่ดูดิบเถื่อน ตรงไปตรงมา และยังพูดถึงรูปแบบแนวความคิดแบบสังคมนิยมอีกด้วย¹⁷⁸

¹⁷⁶ มานิต ศรีวานิชภูมิ, ชีวิตอลหม่านของ วสันต์ สิทธิเขตต์, นั่นคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 29.

¹⁷⁷ อุดลญา สุนตระกูล, อำนาจ กับ ไร่อำนาจ, นั่นคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ 60.

¹⁷⁸ ความดิบเถื่อนคืออาวุธ, นั่นคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ 84.

ต่อมาในปี พ.ศ. 2549 เกิดเหตุการณ์ทางการเมืองครั้งใหญ่ที่เรียกกันว่า “รัฐประหาร” ซึ่งเป็นการนี้ก็นำพามาสู่การที่ประชามีการแบ่งฝ่ายทางการเมืองขึ้นเป็น 2 ฝ่ายอย่างชัดเจน ซึ่งในปี นีวสันต์ก็ได้สร้างสรรค์ผลงานชุด *ทุกข์सारพัน* (*All About Misery*) ซึ่งเป็นผลงานสีน้ำมันบนผ้าใบ ที่มีลักษณะของจิตรกรรมไทยเข้ามาผสมผสาน แต่เปลี่ยนแปลงใบหน้าตัวละครเหล่านั้นให้กลายเป็นใบหน้าของนักการเมืองและบุคคลที่มีบทบาทการเมืองในช่วงเวลานั้น เพื่อเล่าถึงเรื่องราว และเป็นอุทาหรณ์ถึงเห็นการความทุกข์ยากซึ่งเกิดจากปัญหาทางเศรษฐกิจและการเมืองของไทย¹⁷⁹



ภาพที่ 132 ภาพผลงาน *ทุกข์เพราะอยากครองโลก* ในนิทรรศการ *ทุกข์सारพัน* ที่มา : อดุลญา สุนตระกูล, อำนาจ กับ ไร้อำนาจ, ฉันทิ์เธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 75.

¹⁷⁹ อำนาจ กับ ไร้อำนาจ, ฉันทิ์เธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ 60.

ในปี พ.ศ. 2548 วสันต์ได้ก่อตั้งพรรคการเมืองในนาม พรรคศิลปิน เพื่อต่อต้านอำนาจแห่งความไม่ชอบธรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย แต่การเคลื่อนไหวทางการเมืองในลักษณะนี้ก็ได้รับเสียงวิพากษ์วิจารณ์ ไปในทางโจมตี เช่น การถูกมองว่าเป็นเรื่องไร้สาระ นำขบขัน¹⁸⁰



ภาพที่ 133 ภาพสื่อในการหาเสียงของพรรคศิลปิน โดยวสันต์ สิทธิเขตต์
ที่มา : อุดลญา สุนทรระกูล, อำนาจ กับ ไร้อำนาจ, ฉันทคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 123.

การเคลื่อนไหวครั้งนี้คือการเคลื่อนไหวทางการเมืองในลักษณะของศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) ที่ใช้ในการประท้วง เสียดสี ถึงลักษณะของบรรยากาศการหาเสียงเลือกตั้ง แม้ว่าจะเป็นการแสดงศิลปะแนวความคิดที่ประชาชนทั่วไปมองว่าเป็นแค่เรื่องล้อเลียนเพียงเท่านั้น แต่วสันต์ก็ทำให้เป็นเรื่องที่มีความจริงจังขึ้นมาโดยการไปจดทะเบียนเป็นพรรคการเมืองอย่างถูกต้อง โดยมีวสันต์ เป็นหัวหน้าพรรค และรงค์ วงษ์สวรรค์เป็นที่ปรึกษาพรรค โดย

¹⁸⁰ อภินันท์ โปษยานนท์, บทสัมภาษณ์กัณฑ์จารักษ์, ฉันทคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 7.

พรรคศิลปินก็ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ของพรรคมากมายเช่น การเดินขบวนปราศรัยจากบริเวณอนุสาวรีย์ไปยังบริเวณแยกประทุมวัน รวมทั้งมีการปราศรัยจากศิลปิน นักเคลื่อนไหวทางการเมืองและนักวิชาการต่าง ๆ เช่น ส. ศิวรักษ์ ช่าง มุลพินิจ และดร. อภินันท์ โปษยานนท์ เป็นต้น รวมทั้งการการทำป้ายหาเสียงที่วสันต์แต่งตัวสุภาพคล้ายนักการเมือง ลงสมัครเลือกตั้งในหมายเลข 500 กำลังทำท่าทางชูนิ้วกลาง ซึ่งเป็นการล้อเลียนภาพการหาเสียงของหัวหน้าพรรคไทยรักไทย และพิมพ์หนังสือคู่มือและสติ๊กเกอร์นโยบายของพรรคทั้ง 11 ข้อ ซึ่งเป็นการล้อเลียนการหาเสียงของพรรครัฐบาล นอกจากนี้พรรคศิลปินยังมีคำขวัญประจำพรรคว่า “พรรคศิลปิน:หัวใจคือไม่ปกครอง”¹⁸¹

ในปี พ.ศ. 2553 วสันต์ได้แสดงผลงานในนิทรรศการเดี่ยวในชื่อ *10 ฉากชั่วการเมืองไทย - 10 Evil scenes of Thai politic* ตั้งแต่วันที่ 11 มีนาคม – 3 เมษายน ณ Number 1 Gallery อาคารสีลม แกลลอเรีย ซึ่งวสันต์ได้ถ่ายทอดแนวความคิดของนิทรรศการครั้งนี้ไว้ในสมุดบันทึกส่วนตัวว่า

เมื่อ เราทุกคนเป็นผู้ถูกปกครอง มีชีวิตอยู่ในสังคมการเมืองแบบปีศาจคลั่ง สิทธิของการเป็นพลเมืองคือสัตว์เชื่อง ที่ถูกฝูงโจรมันขุนเลี้ยงด้วยกากอาหาร เพื่อมีเรี่ยวแรงอยู่ทำงานการผลิตและเป็นตลาดสร้างความมั่งคั่งแก่พวกมัน โดยเฉพาะในสังคมวิปริตแบบไทยๆผม ในฐานะจิตรกรก็เพียงแต่บันทึกไว้ให้ลูกหลาน ได้เรียนรู้ว่า เราจะทนอยู่กับมันหรือลุกขึ้นต่อสู้ 10 ฉากชั่วการเมืองไทย เพื่อเปลี่ยนแปลงมัน¹⁸²

ผลงานจิตรกรรมทั้ง 10 ชิ้นที่แสดงในนิทรรศการครั้งนี้ของวสันต์นั้นมีเนื้อหาที่วิพากษ์วิจารณ์ ประชดประชัน เสียดสี และเหยียดหยัน เรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในวงการสังคม ศาสนา และการเมือง อยู่คู่กัน ตรงไปตรงมาและรุนแรง ซึ่งนิทรรศการครั้งนี้ผู้ชมต่างให้เสียงตอบรับ หรือวิจารณ์ที่ค่อนข้างรุนแรงเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น “ไม่ไหวเหะ จะแชร์มาวิจารณ์ยังไม่อยากแชร์เลย เป็นงานที่ทากมาก จะค่าทักษิณก็น่าจะให้มันคมกว่านี้”, “ในสมองของพวกนี้มีแต่เรื่องต่ำ ๆ เลยคิดว่าคนอื่นเขาจะต่ำเหมือนมัน พวก...ต่ำแบบนี้ไง ถึงไม่เคยได้รับการยอมรับในโลกสากล” และ

¹⁸¹ มานิต ศรีวานิชภูมิ, พรรคศิลปิน, นั่นคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 60.

¹⁸² kuayjeng [นามแฝง], "นิทรรศการ "10 ฉากชั่วการเมืองไทย - 10 Evil Scenes of Thai Politic" โดย วสันต์ สิทธิเขตต์," <http://www.portfolios.net/events/10-10-evil-scenes-of-thai>.

“งานศิลปะกับการเมืองในบ้านเรา เมื่อไม่สามารถมีเสรีภาพเกิน "เส้นมิบังควร" ก็มาลงที่นักการเมืองและประชาชนไป เป็น "ศิลปะบดขยี้" โดยแท้”¹⁸³ นั้นเป็นเพราะเนื้อหาในผลงานที่โจมตีอย่างรุนแรง และดูหยาบคาย ที่ใช้สัญลักษณ์เกี่ยว “สี” ในการเมืองของไทย การใช้สัตว์เป็นสัญลักษณ์อย่าง สุนัข (หมา) และ ตัวเงินตัวทอง (เหี้ย) ซึ่งมีความหมายที่รุนแรงในบริบทของสังคมไทย การเขียนภาพตัวบุคคลที่สามารถทราบได้ทันทีว่ากำลังพาดพิงถึงใครอยู่ รวมทั้งท่าทางต่าง ๆ ของตัวละครที่กำลังกระทำอยู่ในภาพทั้งการเสวยสุข เลี้ยงแข่งเลี้ยว หรือแม้กระทั่ง “การร่วมเพศ” ซึ่งเป็นภาพที่ค่อนข้างดู “อุจาดตา” มากสำหรับสังคมและแทบจะไม่ปรากฏผลงานในลักษณะเท่าใดนักในวงการศิลปะของไทย จึงทำให้ผู้ชมหลายท่านที่ทัศนคติที่มีมองว่าศิลปะแบบที่วสันต์กำลังทำอยู่นั้นดู “ต่ำ” และหยาบคาย เกินไปจนเกินจะรับได้

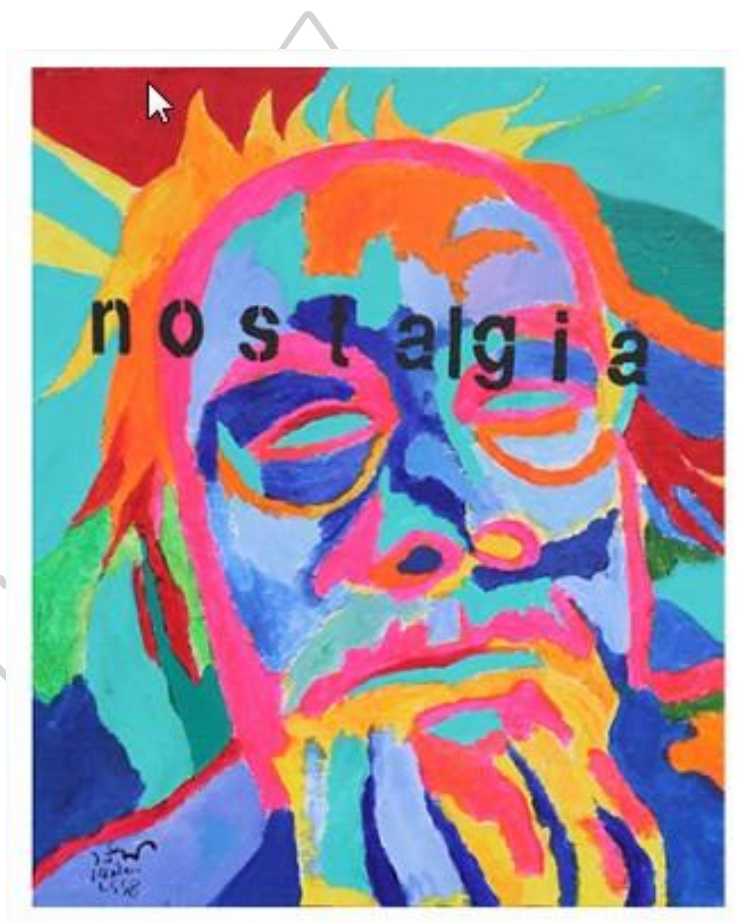


ภาพที่ 134 ภาพผลงานของวสันต์ สิทธิเขตต์ที่แสดงในนิทรรศการ 10 ฉากชั่วคราวเมืองไทย
ที่มา : MGR Online [นามแฝง], Look at this - 10 ฉากชั่วคราวเมืองไทย , เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2561,
เข้าถึงได้จาก <http://www.thaiday.com/CelebOnline/ViewNews.aspx?NewsID=9530000034457>

¹⁸³ matichononline [นามแฝง], "ว่อนเน็ต ภาพโจมตีการเมืองไทยในสายตา "วสันต์ สิทธิเขตต์" มีที่มาจากไหน?," <http://m.matichon.co.th/readnews.php?newsid=1367136942&gpuid=01&catid=08>.

ในปี พ.ศ. 2558 วสันต์ได้จัดแสดงนิทรรศการเดี่ยวชื่อ *Life is fragile* ตั้งแต่วันที่ 4 กรกฎาคม - 8 สิงหาคม 2558 ณ นำทองแกลเลอรี โดยนิทรรศการครั้งนี้มีแนวความคิดว่า

เพราะชีวิตเป็นสิ่งเปราะบาง หลายคนอาจไม่ได้นึกถึงหรือเอาใจใส่กับชีวิตของตนในระยะเวลาที่ผ่านมา จนได้มาเจอกับตัวเองจึงเข้าใจว่า ความเปราะบางอยู่รอบ ๆ ตัวเราวสันต์ สิทธิเขตต์ เป็นอีกคนหนึ่งที่หยิบยกเรื่องราวความเปราะบางของชีวิต สภาพสังคม วัฒนธรรมและการเมืองที่เขาพบเจอมาตลอดระยะเวลาในการทำงานมานำเสนอ และสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดนี้ ในนิทรรศการ *Life is Fragile : ชีวิตเป็นสิ่งเปราะบาง*¹⁸⁴



ภาพที่ 135 ภาพผลงานของวสันต์ สิทธิเขตต์ ที่แสดงในนิทรรศการ *Life is Fragile*
ที่มา : MGR Online [นามแฝง], Look at this - 10 ฉากข่าวการเมืองไทย , เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2561,
เข้าถึงได้จาก <http://www.thaiday.com/CelebOnline/ViewNews.aspx?NewsID=9530000034457>

¹⁸⁴ gallerynumthong [นามแฝง], "Life Is Fragile," <http://gallerynumthong.com/2015-life-is-fragile/>.

ซึ่งมีแนวความคิดที่สื่อว่า “ชีวิตเป็นสิ่งเปราะบาง” ที่เกิดจากประสบการณ์ชีวิตในด้านต่าง ๆ ของวสันต์ ทั้งในแง่ของสังคม ชีวิต การกินดื่ม เรื่องเพศ การเจ็บป่วย หรือการเผชิญหน้ากับความตาย การตระหนักถึงความเปราะบางของชีวิต นั้นทำให้ตระหนักถึงความเปราะบางของโลกและสังคมไปด้วย ผลงานแทบทุกชิ้นในนิทรรศการครั้งนี้จึงกลั่นออกมาจากความทุกข์และความป่วยไข้ของสังคม และเป็นความเปราะบางทางอารมณ์ของวสันต์เองที่จะไม่ยอมให้ใครมาดูถูก กดขี่ ข่มเหง ทำร้ายสังคมและประเทศชาติไปมากกว่านี้¹⁸⁵

ในปี พ.ศ. 2561 วสันต์ได้จัดแสดงนิทรรศการแสดงผลงานเดี่ยวในชื่อชุด *ฉันคือเธอ* จัดแสดง ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ตั้งแต่วันที่ 25 มีนาคม – 27 พฤษภาคม พ.ศ. 2561 ซึ่งนิทรรศการในครั้งนี้เน้นสืบทอดแนวความคิดมาจากนิทรรศการ *I AM YOU* ของวสันต์เองในปี พ.ศ. 2536 ที่สื่อสารในเรื่องของการเวียนว่ายของวัฏจักรชีวิตและความทุกข์ โดยผลงานในครั้งนี้จัดแสดงผลงานมากกว่า 100 ชิ้นซึ่งเป็นผลงานที่วสันต์สร้างขึ้นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2518 เป็นต้นมา¹⁸⁶

ผลงานของวสันต์ที่จัดแสดงในนิทรรศการครั้งนี้มีความหลากหลายในรูปแบบของผลงานศิลปะไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรม ประติมากรรม กวี วรรณกรรม การแสดงดนตรี งานออกแบบ วิดีโอ ศิลปะการแสดงสด และสื่อผสม (Mixed Media) และยังรวบรวมผลงานศิลปะที่วสันต์ใช้ในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มศิลปิน นักเคลื่อนไหวทางการเมือง องค์กร และประชาชนที่เข้าร่วมต่อสู้กับปัญหาทั้งทางสังคม การเมือง และสิ่งแวดล้อม

นิทรรศการในครั้งนี้ได้แบ่งแนวความคิดหลักออกเป็น 5 หัวข้อ โดยเริ่มต้นจากการมองย้อนกลับไปถึงจุดเริ่มต้นของตัววสันต์เองเพื่อทำความเข้าใจถึงแก่นของความคิดและผลงานในหัวข้อ *อุดมคติ & อุดมการณ์ (Ideals and Ideology)* ซึ่งเป็นการรวบรวมผลงานในช่วงเวลาที่วสันต์กำลังศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตนเองและงานศิลปะ จากประสบการณ์ต่าง ๆ ที่วสันต์ไปประสบด้วยตนเอง ทั้งนี้วสันต์ยังได้รับอิทธิพลจากกลุ่มศิลปะตะวันออกอย่าง กลุ่มฟลักซุส (Fluxus) และ ดาดา (Dada) ผลงานในช่วงนี้ของวสันต์มักจะเป็นการวาดภาพประชาชน คนชนชั้นรากหญ้าเสียเป็นส่วนใหญ่ แล้วต่อด้วยหัวข้อ *อำนาจ กับ ไร้อำนาจ (Powerful vs Powerless)* ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่วสันต์ได้มีการพัฒนาเนื้อหาและรูปแบบการสื่อสารและบันทึกเหตุการณ์ประวัติศาสตร์เกี่ยวกับการ

¹⁸⁵ ทวีศักดิ์ อุซุกตานนท์, *Life Is Fragile / วสันต์ สิทธิเขตต์* (กรุงเทพมหานคร: นำทองแกลเลอรี, 2558), 2.

¹⁸⁶ TUL [นามแฝง], "ฉัน คือ เธอ นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยของ วสันต์ สิทธิเขตต์,"

สังคมและการเมืองที่ชัดเจนและมีรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น ซึ่งในช่วงนี้ผลงานที่เด่นชัดอย่าง ผลงานชุด *The Truth is Elsewhere* ซึ่งเป็นผลงานซึ่งผสมผสานระหว่างศิลปะการแสดงสดและสื่อผสม เป็นผลงานที่ดัดแปลงมาจากมหรสพพื้นบ้านอย่างหนังตะลุง กลายมาเป็น *หนังตะลุง* วัตสันต์ได้ออกแบบดัดแปลงบุคคลต่าง ๆ ที่มีการเคลื่อนไหวทางการเมืองเป็นตัวหนังตะลุง ทั้งนี้ วัตสันต์ได้เขียนบทการแสดงสำหรับมหรสพชิ้นนี้ด้วยตนเองอีกด้วย



ภาพที่ 136 ภาพผลงาน *หนังตะลุง* ของวัตสันต์ สิทธิเขตต์
ที่มา : อดุลญา สุนทรระกูล, อำนาจ กับ ไร่อำนาจ, นั่นคือเธอ : วัตสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 83.



ภาพที่ 137 ภาพผลงาน *Sex Bomb 24 hrs* ของวัตสันต์ สิทธิเขตต์
ที่มา : อดุลญา สุนทรระกูล, อำนาจ กับ ไร่อำนาจ, นั่นคือเธอ : วัตสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 114.

โดยหัวข้อถัดมาก็คือ *ความดิบเถื่อนคืออาวุธ (Raw Aesthetic as a Weapon)* ซึ่งเป็นการนำเสนอกระบวนการทำงานของวสันต์ ที่เน้นทางด้านการเจาะจงประเด็นเนื้อหา มากกว่าตัววัสดุหรือความงาม ซึ่งผลงานในช่วงนี้ของวสันต์จะมีความรุนแรงทางด้านเนื้อหาค่อนข้างมาก วสันต์จึงเปรียบเทียบผลงานศิลปะของเขาเองเป็นดังอาวุธทางการเมือง ผลงานในหัวข้อนี้ที่เด่นชัดคือผลงานชุด *10 ฉากชั่วคราวเมืองไทย* ต่อด้วยหัวข้อ *ใบหน้า เรือนร่างและเสรีภาพ (Face, Figure and Liberty)* ซึ่งเป็นกลุ่มผลงานที่วสันต์ใช้ใบหน้า และร่างกายของตัวเองมาเป็นส่วนประกอบในการสร้างสรรค์ และหัวข้อสุดท้าย *โลกสวยด้วยประท้วง (Protest And Making The World A Better Place)* ซึ่งเป็นรวบรวมผลงานศิลปะที่จัดแสดงนอกหอศิลป์ ซึ่งล้วนแต่เป็นผลงานศิลปะหรือการออกแบบต่าง ๆ ซึ่งวสันต์ใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงออกทางทางการเมือง เคลื่อนทางการเมือง ไม่ว่าจะป็นป้ายประท้วง เสื้อยืด ป้ายหาเสียงในช่วงที่ก่อตั้ง “พรรคศิลปิน” หรือ แม้กระทั่งการเขียนประโยคแสดงความคิดเห็นในสังคมอินเทอร์เน็ตอีกด้วย¹⁸⁷



ภาพที่ 138 ภาพผลงานของวสันต์ สิทธิเขตต์ที่แสดงในนิทรรศการ *ฉันคือเธอ*
 ที่มา : TUL [นามแฝง], *ฉันคือเธอ* นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยของ วสันต์ สิทธิเขตต์, เข้าถึงเมื่อ 27
 กุมภาพันธ์ 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.artbangkok.com/?p=45326>

¹⁸⁷ อุดลญา สุนทรະกุล, แนวความคิดนิทรรศการ, *ฉันคือเธอ* : วสันต์ สิทธิเขตต์ 8-10.

จากรูปแบบของผลงานของวสันต์หากเป็นผลงานประเภทจิตรกรรม จะเป็นผลงานที่มี คัดแปลงรูปทรงจนผู้มีลักษณะที่คล้ายกับการ์ตูน ดังเช่นการใช้การตัดเส้นรูปทรงด้วยสีเข้มให้ดู ชัดเจน ลดทอนรายละเอียดให้ดูเรียบง่ายมากกว่าที่แสดงให้เห็นถึงรายละเอียดและความถูกต้องตาม เป็นจริงดังที่ตาเห็น รวมทั้งการใช้สีสันทันทีที่ดูชัดมากกว่าปกติ ซึ่งปัจจัยที่ทำให้ผลงานของวสันต์ ออกมามีลักษณะเช่นนี้นั้นเป็นเพราะวสันต์ต้องการจะสื่อสารความจริงมากกว่าความงาม ซึ่งจะเห็น ได้อย่างชัดเจนว่าผลงานของวสันต์นั้นจะสื่อสารถึงประเด็นต่าง ๆ อย่างชัดเจน ชัดเจน และ ตรงไปตรงมา เพื่อให้ผู้ที่รับชมได้เข้าถึงใจความของประเด็นที่กำลังสื่อสารอยู่ให้มากที่สุด โดยไม่ อยากให้ผู้ชมหลงใหลหรือเพลินเพลินไปกับความงามซึ่งเป็นเปลือก ของผลงานของวสันต์จนมาก เกินไปนัก แต่ถึงแม้ว่าความงาม จะไม่ใช่ประเด็นหลักที่วสันต์จะสื่อสารออกไปผ่านผลงานศิลปะ แต่ผลงานของวสันต์ก็มีความงามตามหลักการของสุนทรียศาสตร์อยู่ เช่น การใช้สีสันทันหรือรูปทรงที่ ดูเป็นสวยงามและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว จนไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าผลงานของวสันต์นั้นก็มีความ งามปรากฏอยู่ด้วยเช่นกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนิสัยที่ยึดในการชอบวาดรูปและฝึกฝนตนเองอยู่ ตลอดเวลา จึงให้ฝีมือเป็นที่ปรากฏอยู่ในผลงานของวสันต์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งวสันต์ก็ได้ อธิบายถึงทัศนคติเกี่ยวกับศิลปะและความงามเอาไว้ว่า

ศิลปะมีความสวยงาม ความประคิดประคอง แต่ในขณะที่เดียวกันผมก็เชื่อว่าถ้าคนเรา พุดตรงไปตรงมา สั้นที่สุด ก็จะเข้าใจกันมากขึ้นและปัญหาต่าง ๆ ก็น่าจะหมดไป หรือแก้ปัญหา ได้ เช่นคุณต้องการอะไร ทำอะไร เพื่ออะไรกันแน่ คุณต้องการอะไรจากผม และการที่เราจะ เข้าถึงความจริงของชีวิตและสัจจะของสังคมได้ก็ต้องทำการทดลอง เช่นเขียนบทกวี เขียนรูป ซึ่ง เป็นทางลัดเป็นข้อค้ำ เป็นความจริงที่ไม่ต้องผ่านความงาม¹⁸⁸

นอกจากนี้ผลงานของวสันต์นั้นยังมีความหลากหลายทางรูปแบบในการสื่อ ไม่ได้ เจาะจงสร้างสรรค์ผลงานเพียงเพื่อจัดแสดงในหอศิลป์เพียงอย่างเดียว แต่วสันต์ยังได้เลือกใช้ รูปแบบในการสื่อสารอย่างอื่นมาสร้างเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น การใช้สื่อวิดีโอ หรือการเขียนแผ่นป้าย เพื่อให้ผลงานเหล่านั้นได้ไปปรากฏใน สถานที่ต่าง ๆ ในสังคม เช่น บริเวณข้างถนน หมู่บ้าน และเวทีประท้วงต่าง ๆ เพื่อที่จะสามารถทำ ให้คนในสังคมทุกชนชั้นสามารถรับถึงสารที่วสันต์ต้องการจะสื่อ ได้อย่างทั่วถึง จนสามารถเปรียบ

¹⁸⁸ ความดิบเถื่อนคืออาวุธ, ฉันคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ 84.

ได้ว่าบ้านและสังคมก็เป็นดั่งผ้าใบขนาดใหญ่ให้วสันต์ได้ถ่ายทอดเรื่องราวต่างของสังคมให้ประชาชนทุกคนได้รับรู้¹⁸⁹

จากประเด็นทางเนื้อหาที่วสันต์ได้นำเสนอตลอดมาจะเห็นได้ชัดเจนว่าวสันต์นั้นมีความเป็นศิลปินอิสระอย่างแท้จริง โดยวสันต์เองไม่ได้เลือกข้างหรือสนับสนุนแนวคิดหรือใช้อำนาจทางการเมืองฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่เลือกที่ดีแผ่ต่อต้าน ทำทนาย โจมดี และเป็นปฏิปักษ์ต่อความอยุติธรรม และความไม่ถูกต้องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไม่ว่าจะมาจากใครหรือฝ่ายใดก็ตาม จึงทำให้วสันต์กลายเป็นศิลปินอิสระที่อยู่ฝั่งเดียวกับประชาชนและตั้งใจสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อประชาชนอย่างแท้จริง



¹⁸⁹ ลักขณา คุณาวิชยานนท์, สารจากหอศิลป์, ฉันทิณีเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 4.

บทที่ 4

การใช้ลักษณะการ์ตูนในผลงานศิลปะร่วมสมัยไทย

ในวงการศิลปะร่วมสมัยไทยนั้นมีศิลปินหลายท่านที่เลือกที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะของการ์ตูน โดยงานศึกษาวิจัยนี้ได้เลือกศิลปินร่วมสมัยไทยทั้งหมด 7 คน ที่มีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ในผลงาน โดยพิจารณาจากเกณฑ์ทางลักษณะของการ์ตูนทั้ง 6 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. การ์ตูนมีลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art)

เป็นที่ทราบกันดีว่าทัศนศิลป์ (Visual Art) เป็นศิลปะที่สื่อสารด้วยภาษาภาพเป็นหลัก ซึ่งรูปแบบของการสื่อสารด้วยภาพนี้นั้นมีความแตกต่างกันไปตามประเภทของเนื้อหาของผลงาน ศิลปะนั้นว่าต้องการจะสื่อสารอะไรและรูปแบบไหน ยกตัวอย่างเช่น ศิลปะนามธรรม (Abstract Art) ซึ่งเป็นศิลปะที่สื่อสารอารมณ์และความรู้สึกด้วยการประกอบกันระหว่างทัศนธาตุต่าง ๆ แสดงรูปสัญลักษณ์เพื่อเล่าเรื่องราว หรือในทางตรงกันข้ามก็มีศิลปะจำนวนไม่น้อยที่เป็นลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art) ซึ่งเป็นศิลปะที่อาศัยการประกอบกันของทัศนธาตุให้กลายเป็น ภาพแทน (Representation) ของสิ่งต่าง ๆ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ สิ่งแวดล้อม และสถานที่ เป็นต้น

รูปแบบของการสื่อสารด้วยรูปสัญลักษณ์ในศิลปะแต่ละประเภทย่อมมีความแตกต่างกันออกไป เช่น ศิลปะเหมือนจริง (Realistic Art) ซึ่งจะถ่ายทอดรูปสัญลักษณ์ต่าง ๆ ออกมาตามความเป็นจริงดังที่ตาเห็น หรือศิลปะแนวเหนือจริง (Surrealism) ซึ่งมีการดัดแปลงรูปทรงต่างให้ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง หรือผสมผสานเข้ากับจินตนาการของผู้สร้างสรรค์จนเกิดเป็นรูปร่างที่ดูแปลกใหม่ขึ้นมา เป็นต้น ซึ่งการ์ตูนเองนั้นก็ได้อาศัยจุดประกายให้เป็นศิลปะรูปสัญลักษณ์ประเภทหนึ่ง ที่มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความเป็นสากล และสามารถสื่อสารให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจได้โดยง่ายอีกด้วย

2. การ์ตูนมีลักษณะของการเล่าเรื่อง

ผลงานศิลปะในแต่ละประเภทย่อมมีลักษณะและปริมาณในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันออกไป บ้างก็แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกออกมาเพียงอย่างเดียวโดยไม่ได้เล่าถึงเรื่องราวที่เป็นรูปธรรมออกมา บ้างก็เล่าเรื่องราวในเชิงอุปมาอุปมัยที่เปิดโอกาสให้ผู้รับสารได้ตีความได้อย่างอิสระ และบ้างก็เป็นการถ่ายทอดและบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ตามความเป็นจริงในเชิงประวัติศาสตร์ ซึ่งการ์ตูนเองก็เป็นศิลปะประเภทหนึ่งซึ่งอาจจะมีปริมาณการเล่าเรื่องมากกว่าผลงานศิลปะ

ประเภทอื่น โดยวิธีการและปริมาณในการเล่าเรื่องของการ์ตูนแต่ละประเภทย่อมมีความแตกต่างกันออกไป บ้างก็เล่าเป็นเรื่องราวสั้น ๆ สามารถถ่ายทอดจนจบได้ในภาพเดียว บ้างเขียนเป็นภาพบรรจูลงไปในกรอบเพื่อให้ในการเล่าเรื่องที่มีความต่อเนื่องกัน ซึ่งอาจจะจบภายในหนึ่งหน้ากระดาษหรือเขียนเป็นเรื่องยาวติดต่อกันเป็นจำนวนหลายเล่มก็ได้ โดยจะเรียกการ์ตูนลักษณะนี้ว่าคอมิกส์ (Comics)

3. การ์ตูนมีลักษณะของการให้ดูเรียบง่าย

การ์ตูนนั้นเป็นรูปแบบหนึ่งของจิตรกรรม ที่มีลักษณะเด่นคือการลดทอนรูปแบบและรายละเอียดให้มีความเรียบง่าย (simplified) ซึ่งเป็นการลดทอนให้ใกล้เคียงกับรูปภาพที่เกิดขึ้นจากการประกอบกันของรูปทรงพื้นฐานหรือรูปทรงเรขาคณิต นอกจากนี้ลักษณะที่เรียบง่ายเหล่านี้ยังมีประโยชน์ในเชิงกายภาพอีกด้วย เช่น สามารถสร้างสรรค์ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และมีรูปลักษณ์ที่มีความเป็นสากลอยู่สูง ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงเนื้อเรื่องและตัวละครได้อย่างไม่ยากเย็นนัก

4. การ์ตูนมีลักษณะของการทำให้เกินจริงหรือบิดเบี้ยว (Exaggerated and Distorted)

นอกจากการทำให้ดูเรียบง่ายแล้ว การดัดแปลงรูปทรงให้มีลักษณะที่ดูเกินจริงก็นับได้ว่าอีกหนึ่งเอกลักษณ์ของการ์ตูนเลยทีเดียว ทั้งนี้อาจจะเกิดจากรูปแบบของการ์ตูนที่มีความอิสระในการสร้างสรรค์เป็นอย่างมาก จึงส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์การ์ตูนนั้นสามารถถ่ายทอดจินตนาการที่มีอยู่ลงไปในรูปแบบที่เป็นการ์ตูนได้อย่างไม่จำกัด ซึ่งวิธีการดัดแปลงรูปทรงนั้นก็มีความคล้ายกันหลากหลายวิธี ทั้งการ ยืด หด ย่อ และขยาย ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับความถนัดและจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เองด้วย นอกจากนี้การทำให้ดูเกินจริงนั้นยังเป็นส่วนกระตุ้นให้รูปแบบและเนื้อหาของการ์ตูนแต่ละเรื่องมีความน่าสนใจและน่าติดตามมากขึ้นได้อีกด้วย

5. การ์ตูนมีลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน

การ์ตูนนั้นเป็นศิลปะอีกประเภทหนึ่งที่ส่วนมากจะใช้อารมณ์ขันเป็นตั้ง “สาร” หลักในกระบวนการสื่อสาร จนสามารถเรียกได้ว่าอารมณ์ขันนั้นเป็นตั้งองค์ประกอบสำคัญของการ์ตูนและยังสร้างรูปแบบทางเนื้อหาอันเป็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจนที่สุดอย่างหนึ่งของการ์ตูนเลยทีเดียว โดยการสื่อสารอารมณ์ขันออกมาผ่านการ์ตูนนั้นก็มีความคล้ายกันหลากหลายระดับและรูปแบบ ตั้งแต่การใช้มุขตลกเพื่อความขำขัน การหยอกล้อจิกกัดระดับเล็กน้อย การเสียดสีประชดประชัน รวมถึงการโจมตีให้เกิดความเสียหายกับอีกฝั่งได้อีกด้วย และด้วยปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้อารมณ์ขันที่ปรากฏอยู่ใน

การ์ตูนนั้นเป็นเครื่องสร้างความบันเทิงให้แก่ผู้คน และยังเป็นสื่อที่ทรงพลังสำหรับการเคลื่อนไหวทางการเมืองและสังคมได้อีกด้วย

6. การ์ตูนมีลักษณะของการใช้ภาษาถ้อยคำ (Verbal Language)

ถึงแม้ว่าการ์ตูนจะเล่าเรื่องราวและสื่อสารด้วยภาษาภาพเป็นหลัก แต่ก็มีการ์ตูนจำนวนมากที่พึ่งพาจนภาษา หรือ ภาษาถ้อยคำ (Verbal Language) เข้ามาเป็นตัวช่วยในการเล่าเรื่องที่มีปริมาณมากและสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้อ่าน โดยมีวิธีการใช้ตัวอักษรในการเล่าเรื่องที่หลากหลาย เช่น การบรรจุตัวอักษรลงไปในช่องวงกลมเพื่อบ่งบอกถึงบทสนทนาหรือการบรรยาย และการใช้คำเลียนเสียง (Onomatopoeia) เพื่อเป็นภาพแทนของเสียงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในบรรยากาศหรือเนื้อเรื่อง จึงเห็นได้ว่าภาษาถ้อยคำก็เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยในการเล่าเรื่องของการ์ตูนอีกด้วย แต่อย่างไรก็ตามก็ยังมีการ์ตูนจำนวนไม่น้อยที่สื่อสารด้วยภาษาภาพเพียงอย่างเดียว ซึ่งเรียกการ์ตูนที่มีลักษณะนี้ว่า “การ์ตูนใบ้”

จากลักษณะทั้งของการ์ตูนทั้ง 6 ข้อได้ปรากฏอยู่ในผลงานของศิลปินที่ได้รับการคัดเลือกเพื่อมาศึกษาวิเคราะห์ ตามตารางต่อไปนี้

ลักษณะของการ์ตูน	รายชื่อศิลปิน						
	กฤษณาอภินิหาร	เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์	ทวี รัชนีกร	ทวีศักดิ์ ศรีทองดี	พัชรพล แดงรัตน์	คำพูน ก้นเสนาะ	วสันต์ สิทธิเขตต์
ลักษณะของศิลปะรูปลักษณ์	/	/	/	/	/	/	/
ลักษณะของการเล่าเรื่อง	/	/	/	/	/	/	/
ลักษณะของการให้ดูเรียบง่าย	/	/	/	/	/	/	/
ลักษณะของการทำให้เกิดจริงหรือบิดเบือน	/	/	/	/	/	/	/
ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน	/	/	/	/	/	/	/
ลักษณะของการใช้ภาษาถ้อยคำ							/

ตารางที่ 3 ตารางแสดงลักษณะของการ์ตูนที่ปรากฏในผลงานของศิลปินที่เลือกมาศึกษาวิจัย

จากตารางจะสังเกตเห็นได้ว่าศิลปินที่เลือกมาเหล่านี้นั้นมีผลงานที่มีลักษณะของการ์ตูนที่ปรากฏบนผลงานในปริมาณและลักษณะที่แตกต่างกัน บ้างมีลักษณะที่ดูเป็นการ์ตูนอยู่เป็นมากและดูคล้ายกับว่าจะได้รับอิทธิพลทางลักษณะมาจากการ์ตูนโดยตรง บ้างก็ได้รับอิทธิพลทางลักษณะของการ์ตูนมาโดยอ้อม แล้วนำไปผสมผสานกับศิลปะรูปแบบอื่น และบ้างก็อาจจะไม่ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนเลย แต่ก็สร้างสรรค์ผลงานออกมามีลักษณะคล้ายคลึงกับการ์ตูนขึ้นมา

การศึกษาวิจัยนี้จะศึกษา วิเคราะห์ผลงานของศิลปินที่ได้คัดเลือกมาจากลักษณะของการ์ตูนแต่ละข้อที่ปรากฏอยู่ในผลงาน ดังที่ได้แสดงไว้ในตารางข้างต้น ว่าศิลปินแต่ละท่านมีผลงานที่มีลักษณะการ์ตูนข้อใดและอย่างไรบ้าง ซึ่งการศึกษาจะแบ่งศิลปินออกเป็น 4 กลุ่มด้วยเกณฑ์ทางเนื้อหา ดังนี้ กลุ่มประเด็นทางสังคม กลุ่มประเด็นทางเพศ กลุ่มประเด็นทางการเมือง และกลุ่มประเด็นทางศาสนา

4.1 กลุ่มประเด็นทางสังคม

สังคม นั้นมีความหมายพื้นฐานตามลักษณะสำคัญร่วมกัน เช่น กลุ่มคนที่อาศัยอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะตามเกณฑ์ของเชื้อชาติ ภาษา และศาสนา มีการกระทำ ความสัมพันธ์ หรือประโยชน์ร่วมกัน เป็นต้น¹⁹⁰ และด้วยเหตุผลที่ว่า “มนุษย์นั้นเป็นสัตว์สังคม” ทำให้ประวัติศาสตร์ของการนำประเด็นทางสังคมมาเป็นเนื้อหาในการสร้างสรรค์ศิลปะนั้นมีมาอย่างยาวนาน ถึงแม้ว่ามนุษย์จะมีจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันออกไป บ้างก็มีความคิดแบบ “ศิลปะเพื่อศิลปะ” ที่เน้นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความงามตามแนวความคิดทางสุนทรียศาสตร์ และ บ้างก็สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อที่จะบันทึกเรื่องราวและประเด็นต่าง ๆ ของสังคมเอาไว้ไม่ว่าจะเป็นประวัติศาสตร์ การเมืองการปกครอง สภาวะสังคม เศรษฐกิจและความเป็นอยู่ของมนุษย์ เป็นต้น เรื่องราวเหล่านี้ถูกสะท้อนออกมาผ่านแนวทางของ “ศิลปะเพื่อชีวิต” และ “ศิลปะเพื่อสังคม”

ทีปกร (จิตร ภูมิศักดิ์) ได้ให้ความหมายของศิลปะเพื่อชีวิตเอาไว้ว่า

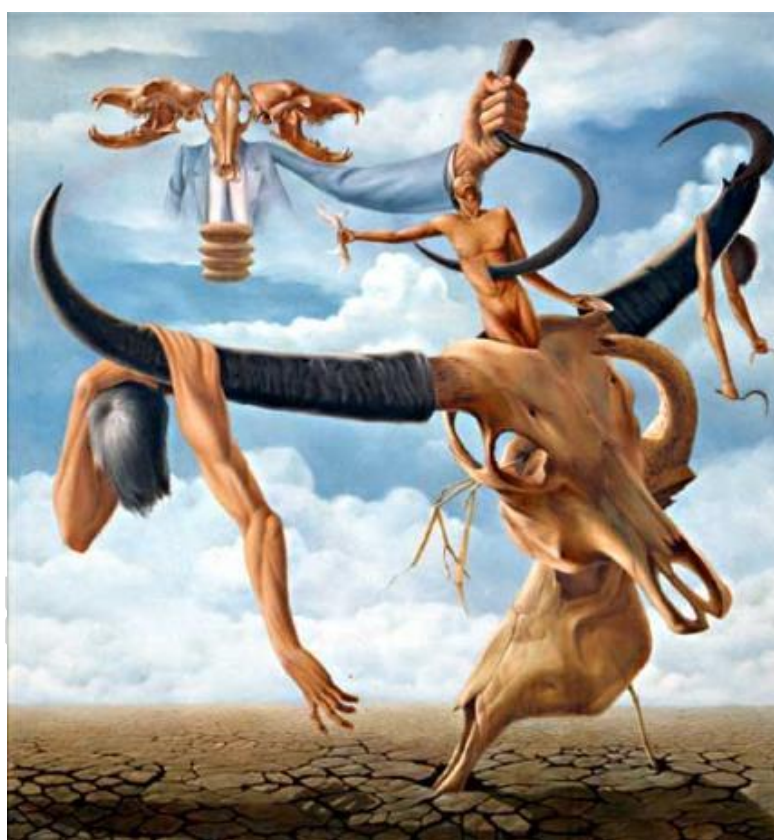
ศิลปะเพื่อชีวิตมิได้มีความหมายถึงการที่ศิลปินก้มหน้าก้มตาผลิตศิลปะเพื่อเงินตรา มิได้หมายถึงการตะกละโลภมาก เลวทรามเห็นแก่เงิน มุ่งแต่จะผลิตศิลปะหลอกลอกกินกับประชาชนแต่ทำเดียว ความหมายดังกล่าวนี้คือ ความหมายของคติศิลปะเพื่อศิลปิน... ศิลปะเพื่อชีวิต หมายถึงศิลปะสร้างขึ้นเพื่อให้ส่งผลสะท้อนอย่างใดอย่างหนึ่งไปยังประชาชนผู้อ่าน ผู้ฟัง ผู้ดู คือ ศิลปะที่มีบทบาทอันสำคัญต่อชีวิตของประชาชน ผู้เสพศิลปะ คือ ศิลปะที่มีความสัมพันธ์กับชีวิตทางสังคมของมวลประชาชน¹⁹¹

¹⁹⁰ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. สาขาวิชาศิลปศาสตร์. ศิลปะกับสังคมไทย (ฉบับปรับปรุง) : คู่มือการศึกษาชุดวิชา หน่วยที่ 1-15 (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช, 2558), 9.

¹⁹¹ ทีปกร [นามแฝง], ศิลปะเพื่อชีวิต เพื่อประชาชน (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ดอกหญ้า, 2531), 112. อ้างถึงใน วิรุณ ตั้งเจริญ. ศิลปะและสังคม (กรุงเทพมหานคร: อีแอนด์ไอคิว, 2548), 162.

ต่อมาจักร สุนพงษ์ศรี ได้มีความเห็นว่า

“ศิลปะเพื่อชีวิต” นั้นจะมีความหมายที่ดูจะกว้างเกินไป จึงมีการเน้นคตินิยมให้ชัดเจนมากขึ้นด้วยคำว่า “ศิลปะเพื่อประชาชน” ยกตัวอย่างเช่นศิลปะแนว โซเซียล เรียลลิสม์ (Social Realism) ในปี ค.ศ. 1949 (พ.ศ. 2488) กุตตูโซ่ (Guttuso) ศิลปินชาวอิตาลีคนที่สร้างสรรค์ผลงานที่เน้นอุดมการณ์ทางการเมืองแบบสังคมนิยม ที่แสดงออกเกี่ยวกับการเมืองและสังคมโดยตรงและรุนแรง¹⁹²



ภาพที่ 139 ภาพผลงาน เพลงชื่อกคี่แห่งท้องทุ่ง ของ ไพศาล ธีรพงศ์วิษณุพร
ที่มา : rama9art [นามแฝง], ข้อมูลศิลปิน, เข้าถึงเมื่อ 20 กันยายน 2561, เข้าถึงได้จาก
<http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php?p=profiles&name=Paisal%20Theerapongvisanuporn>

¹⁹² สุธี คุณาวิชยานนท์, จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่ : ว่าด้วยความพลิกผันของศิลปะจากประเพณีสู่สมัยใหม่และร่วมสมัย (กรุงเทพมหานคร: หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2546), 88.

ส่วนศิลปะเพื่อสังคมนั้น ไม่ได้จุดประสงค์ที่จะก่อตั้งลัทธิทางศิลปะขึ้นมาใหม่ เพียงแต่จุดประสงค์ในการสื่อสารเกี่ยวกับสังคม โดยไม่ได้จำกัดรูปแบบแนวทาง หรือลัทธิ¹⁹³ และด้วยสังคมคือสภาพกว้างของชีวิตมนุษย์ทุกคนในสังคม ประเด็นทางสังคมจึงเป็นประเด็นที่พบเห็นได้บ่อยที่สุดประเด็นหนึ่งทั้งในแง่มุมมองการสะท้อนเรื่องราวต่าง ๆ ของสังคม หรือใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นให้สังคมพัฒนาไปในแนวทางที่ดีขึ้น

แต่เดิมการ์ตูนนั้นถูกใช้เป็นเครื่องมือที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในการสื่อสารและสะท้อนเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นสังคม ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะรูปแบบและเทคนิคที่สามารถผลิตและเผยแพร่ได้โดยง่าย สามารถถ่ายทอดอารมณ์ของความตลกขบขันและการประชดประชันได้เป็นอย่างดี และด้วยปัจจัยดังที่กล่าวมานี้จึงสามารถพบเห็นการ์ตูนจำนวนมากที่มีเนื้อหาหรือสอดแทรกประเด็นทางสังคมเอาไว้ และในปัจจุบันมีศิลปินร่วมสมัยของไทยจำนวนมากที่เลือกใช้ลักษณะของการ์ตูนมาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารในประเด็นทางสังคมต่าง ๆ เช่น อัมรินทร์ บุพศิริ, ธนสถิต คงสถิต (Aofsmith), คำฟู กันแสนะ, ทวีศักดิ์ ศรีทองดี, พัชรพล แดงรัตน์ (Alex Face) เป็นต้น โดยผู้วิจัยได้เลือกที่จะศึกษาผลงานของศิลปิน 4 ท่าน ได้แก่

4.1.1 เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์

เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์ ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานสะท้อน เรื่องราว พฤติกรรม และบุคลิกต่าง ๆ ของสังคมทุนนิยม ผ่านทางผลงานจิตรกรรมที่ผสมผสานระหว่างศิลปะเหนือจริง (Surrealism) จิตรกรรมไทย และการ์ตูน ซึ่งผลงานของเกียรติอนันต์นั้นได้ปรากฏลักษณะต่าง ๆ ของการ์ตูนเอาไว้หลากหลายประการ ทั้งการเล่าเรื่องถึงเหตุการณ์หรือสถานะต่าง ๆ ของสังคมในเชิงเปรียบเทียบ อุปมาอุปมัย การหยิบยืมเอาภาพลักษณ์ต่าง ๆ ในวัฒนธรรมประชานิยมมาใส่ในผลงาน รวมทั้งมีการดัดแปลงรูปทรงให้มีความเรียบง่ายและดูเกินจริงทั้ง และด้วยปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้จึงให้ผลงานของเกียรติอนันต์นั้นดูมีความเป็นการ์ตูนอยู่สูงมาก

โดยผลงานของ เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์ มีลักษณะของการ์ตูนดังปรากฏอยู่ต่อไปนี้

¹⁹³ ชวส์ จำปาแสน, "ศิลปะเพื่อสังคม : การเผยแพร่ผ่านสื่อโทรทัศน์" (วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต สาขาวิชา ทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2552.), 12.

1) ลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art)

ผลงานศิลปะของเกียรตินันต์นั้นสามารถจำแนกว่าเป็นศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art) ได้อย่างชัดเจน ถึงแม้ว่ารูปสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในผลงานของเกียรตินันต์นั้นจะมีการลดทอนรายละเอียดต่าง ๆ ให้ดูเรียบง่าย ทั้งยังมีการดัดแปลงรูปทรงต่าง ๆ ให้ดูเกินจริง แต่รูปสัญลักษณ์เหล่านี้ที่เกียรตินันต์สร้างสรรค์ก็เป็นรูปทรงที่ดูรู้เรื่อง ชัดเจน และมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง และด้วยความชัดเจนของรูปทรงเหล่านี้ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ทันทีว่ารูปทรงนั้น ๆ ที่ปรากฏอยู่เป็นภาพแทนของสิ่งใดได้ไม่ยากเย็นนัก

ถึงแม้ว่าความชัดเจนของรูปทรงในรูปทรงที่ปรากฏในผลงานของเกียรตินันต์นั้นจะสามารถทำให้ผู้ชมสามารถดูรู้เรื่องได้โดยง่าย แต่นั่นไม่ได้หมายความว่าจะทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงเนื้อหาหรือประเด็นที่เกียรตินันต์ต้องการจะสื่อได้โดยง่ายตามไปด้วย เพราะบางครั้งภายในหนึ่งภาพเกียรตินันต์ได้บรรจุตัวละครหรือเรื่องราวต่าง ๆ เอาไว้เป็นจำนวนมาก บ้างก็เล่าเรื่องไปในทางเดียวกัน หรือบ้างก็มีหลากหลายเรื่องราวรวบรวมกันอยู่ในภาพเดียวกัน ซึ่งจะประติประต่อ ทั้งนี้เกียรตินันต์ยังนิยมที่จะนำเสนอรูปสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งผลงานในลักษณะนี้มักจะเปิดโอกาสให้ผู้รับชมได้ตีความและจินตนาการในรูปแบบของตนเองลงไปได้



ภาพที่ 140 ภาพผลงานของเกียรตินันต์นั้นมีลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์อย่างชัดเจน
ที่มา : BANGWAH TEAM [นามแฝง], บ้างว่าบ้างว่า...สมรภูมิแห่งตัวตน “Narrative of Giant : Follow the Demon’s Soul” ที่นมเบอรัวันแกลลอรี่, เข้าถึงเมื่อ 20 กรกฎาคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.bangwah.com/narrative-of-giant-follow-the-demons-soul/>

2) ลักษณะของการเล่าเรื่อง

ลักษณะการเล่าเรื่องในผลงานของเกียรตินันต์นั้นจะไม่ได้เล่าเรื่องราวต่าง ๆ อย่างตรงไปตรงมาให้ผู้รับชมเข้าใจได้โดยง่าย แต่เกียรตินันต์กลับเลือกที่จะเล่าเรื่องราวในลักษณะของการใช้สัญลักษณ์ และการอุปมาอุปมัย ให้ผู้รับชมได้ตีความถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกียรตินันต์ต้องการที่จะถ่ายทอดในมุมมองที่แตกต่างกันไปตามประสบการณ์และทัศนคติของผู้รับชมเองได้ โดยผู้วิจัยได้หยิบเอาผลงานของเกียรตินันต์ที่มีลักษณะของการเล่าเรื่องอย่างโดดเด่นมาทำการวิเคราะห์จำนวน 3 ชิ้น ดังนี้



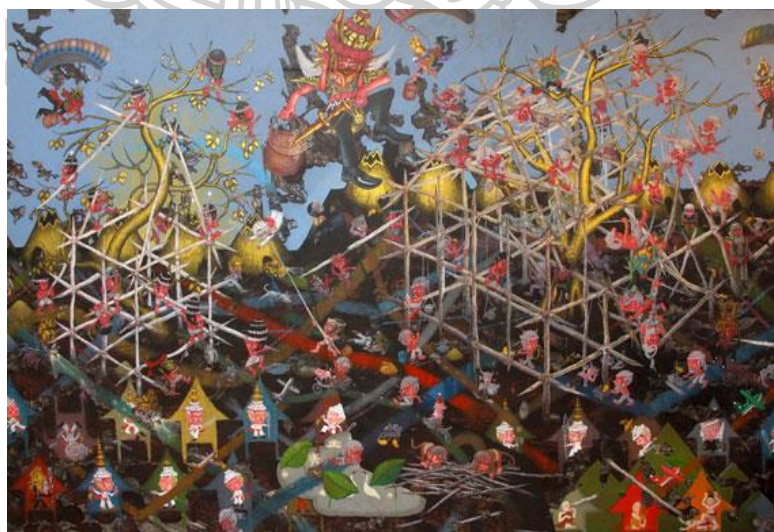
ภาพที่ 141 ภาพผลงาน *ความหวังของแม่บ้านบ๊ิก C* ของเกียรตินันต์

ที่มา : เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์, *วิถีชีวิตแนวสุขนิยม = The way of happinessism* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2552.), 102.

1) ผลงาน *ความหวังของแม่บ้านบ๊ิก C* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิกบนผ้าใบขนาด 45 x 65 เซนติเมตร ตัวภาพทั้งหมดถูกเล่าเรื่องด้วยตัวละครเพียงตัวเดียวซึ่งมีลักษณะรูปร่างที่ถูกดัดแปลงให้เป็นรูปทรงในแบบของเกียรตินันต์เอง โดยมีลักษณะเป็นมนุษย์เพศหญิงมีศีรษะที่ใหญ่โตกว่าปกติ ใบหน้าสีขาวและกำลังห่อปาก ใบหูทั้ง 2 ข้างสีขนาดใหญ่ สวมเสื้อผ้าสีเขียว

พร้อมคล่องบัตรพนักงานตามเครื่องแบบของห้างสรรพสินค้าบิ๊กซี (Big C) ผมถูกรวบไปด้านหลัง พร้อมสวมใส่ที่คาดผม ซึ่งที่คาดผมนั้นมีส่วนที่ยื่นขึ้นไปด้านบนมีลักษณะเป็นฐานวงรี ซึ่งมีตัวละครที่เป็นลักษณะของมนุษย์ที่ถูกตัดแปลงให้มีลักษณะกลมรีคล้ายแคปซูล กำลังแต่งกายด้วยชุดนักเรียน ยืนเรียงตามขนาดใหญ่ไปเล็ก บริเวณพื้นหลังของภาพมีเพียงระนาบแบนสีเหลืองน้ำตาลเท่านั้น

รูปแบบการเล่าเรื่องในผลงานชิ้นนี้ของเกียรตินันต์ใช้องค์ประกอบและตัวละครที่ค่อนข้างน้อย โดยมุ่งเน้นไปที่ตัวละครหญิงซึ่งมีอาชีพเป็นแม่บ้านในห้างสรรพสินค้า ซึ่งจะเป็นอาชีพในระดับชนชั้นแรงงานในสังคมไทย ที่ต้องทำงานหนักแทบทุกวันและอาจไม่ได้รับค่าตอบแทนที่ไม่สูงมากนัก แต่ก็มีคามฝันเพียงอย่างเดียวคือ การอยากเลี้ยงดูส่งเสียบุตรให้ได้รับการศึกษาที่ดีที่สุด เพื่อต่อไปจะได้มีอนาคตและหน้าที่การงานที่ดีจะได้ไม่ต้องทำมาหากินลำบากดังเช่นตนอีก ผลงานชิ้นนี้นั้นสะท้อนรูปแบบชีวิตและวิธีการคิดของคนในชนชั้นแรงงานได้เป็นอย่างดี ไม่มีใครอยากที่จะมาทำงานที่หนักและรายได้น้อยเช่นนี้ แต่เพราะคนเหล่านั้นขาดโอกาสทางการศึกษา และเมื่อคนเหล่านั้นมีบุตรแล้วจึงตั้งใจเต็มที่เพื่อทำให้บุตรมีการศึกษาที่ดีที่สุดเพื่ออนาคตของบุตรหลานเอง



ภาพที่ 142 ภาพผลงาน *ทั้งต้น...ทั้งดอก (Eat It Up)* ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์

ที่มา: เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์, นิทรรศการ "นิทานมหานคร" = Metropolitan tales

(กรุงเทพมหานคร: ARDEL Gallery Modern art, 2553), 12-13.

2) ผลงาน *ทั้งต้น...ทั้งดอก (Eat It Up)* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิกบนผ้าใบขนาด 200 x 250 เซนติเมตรที่จัดแสดงในนิทรรศการ *นิทานมหานคร: การตกตะกอนของทุนนิยม* ณ หอศิลป์ร่วมสมัยอาร์เดล ตั้งแต่วันที่ 17 มิถุนายน - 31 กรกฎาคม 2553 และเป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะนิพนธ์ของเกียรตินันต์ในขณะที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาโทอีกด้วย ซึ่งผลงานชิ้นนี้ได้เล่าเรื่องราวของรูปแบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมที่ผู้คนต่างกู่ยืมหนี้สินและจำเป็นต้องจ่ายดอกเบี้ย จนเกิดเป็นภาษาพูดในเชิงเสียดสีว่า “ทั้งต้น...ทั้งดอก”

เกียรตินันต์ได้เล่าถึงเรื่องราว โดยการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ผ่านตัวละคร ซึ่งสามารถแบ่งตัวละครเหล่านี้ได้เป็น 4 กลุ่มได้แก่ *กลุ่มบริษัทวิทยากร* ซึ่งหมายถึงกลุ่มตัวละครที่มีอำนาจทำงานตามระบบ และนโยบายเพื่อให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์อันมหาศาล โดยตัวละครเหล่านี้จะแต่งกายด้วยชุดสูทสีดำ พร้อมทั้งประดับร่างกายด้วยเครื่องประดับที่ดูหรูหรา, *กลุ่มวิทยากร* เป็นตัวละครในจิตรกรรมไทย เป็นผู้สำเร็จวิชาในแขนงหนึ่ง เช่น การเล่นแร่แปรธาตุ ตัวละครเหล่านี้จะแต่งกายด้วยชุดสีขาว บ่งบอกถึงตำแหน่ง ลาภยศ, *กลุ่มกรรมาชีพ* ซึ่งเป็นตัวละครในระดับล่างของภาพ ซึ่งต้องคอยทำงานอย่างยากลำบาก มีลักษณะไม่สวมใส่เสื้อผ้า ผิวกายสีแดง และร่างกายกำยำ และ *กลุ่มสัญลักษณ์ทั่วไป* คือสิ่งของและสถานที่ต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพ¹⁹⁴

ลักษณะของภาพปรากฏเป็นภาพที่มองมาจากมุมสูง (Bird's eye view) ที่มีการเล่าเรื่องต่อกันไปเรื่อย ๆ ในภาพเดียวในแบบจิตรกรรมฝาผนังของไทย ด้านบนของภาพปรากฏเป็นตัวละครใน *กลุ่มบริษัทวิทยากร* กำลังโฉบตัวลงมาจากห้องฟ้า กระจัดกระจายอยู่ทั่วบริเวณด้านบนของภาพ โดยตัวละครกลุ่มนี้นั้นกำลังเก็บเกี่ยวผลผลิตที่กำลังออกดอกผลจากต้นไม้สีทองที่ปรากฏอยู่บริเวณด้านซ้ายและขวาของภาพ บริเวณต้นไม้สีทองก็ถูกรายล้อมด้วยตัวละคร *กลุ่มวิทยากร* กำลังเก็บเกี่ยวผลผลิตด้วยเช่นกัน โดยตัวละครกลุ่มนี้ก็แสดงสีหน้าและท่าทางที่แตกต่างกันออกไป บ้างก็กำลังมีความสุข บ้างก็หยิ่งผยอง และบ้างก็กำลังมีท่าทีที่โสกเศร้า ทั้งนี้ยังปรากฏตัวละคร *กลุ่มกรรมาชีพ* กระจัดกระจายอยู่เป็นจำนวนมากทั่วทั้งภาพกำลังทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น กำลังทำงานรับใช้ตัวละครในอีก 2 กลุ่มที่เหลือ และกำลังสร้างพร้อมซ่อมแซมต้นไม้สีทองไปในเวลาเดียวกัน เพื่อให้ต้นไม้

¹⁹⁴ เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์, "วิถีชีวิตแนวสุขนิยม" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2552), 133-34.

เหล่านั้ยังได้ออกดอกผลได้เป็นปกติ โดยจะสามารถสังเกตได้ว่าตัวละครในกลุ่มนี้จะมีสีหน้าและท่าทางที่เหนื่อยยากลำบาก ทรากตราทำงานหนักเพื่อให้ผลผลิตที่ตนสร้างตกไปอยู่ในมือของคนอื่น

เกียรติอนันต์นั้นได้เล่าภาพรวมของสภาวะของ “หนี้สิน” ที่เป็นผลกระทบจากระบบทุนนิยมที่กำลังครอบคลุมสังคมอยู่ในปัจจุบัน ที่คอยโฆษณาบอกผู้คนให้หลงใหลในวัตถุ จนเกิดความอยากได้อยากมี จนก่อเป็นหนี้สินและต้องยอมทรากตราทำงานหนักเพื่อจะนำเงินชดใช้หนี้สินที่ตนนั้นมีอยู่ วงจรเหล่านั้กลับไปสร้างผลกำไรให้แก่นายทุนที่เฝ้าคอยเก็บผลประโยชน์จากหนี้สินที่ถูกหยบยืมและการเก็บดอกเบี้ยอย่างสบายใจ เรื่องราวที่อยู่ในผลงานชิ้นนี้ล้วนแต่สะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบของระบบทุนนิยม ที่เป็นวงจรที่หลอกล่อให้ชนชั้นกลางหรือล่างหลงใหลในกิเลส มายาคติ และค่านิยม จนติดกับดักของวงจรนี้ไม่สามารถหาทางออกได้ โดยบรรดานายทุนหรือนักธุรกิจได้สร้างระบบนี้ขึ้นมาเพื่อผลประโยชน์ของตนเองโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อผู้อื่นในสังคม



ภาพที่ 143 ภาพผลงาน *สภาวะการณ์อันล่อแหลม* ของเกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์

ที่มา: เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์, นิทรรศการ "นิทานมหานคร" = Metropolitan tales

(กรุงเทพมหานคร: ARDEL Gallery Modern art, 2553), 31.

3) ผลงาน *สภาวะการณ์อันล่อแหลม* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิกบนผ้าใบขนาด 200 x 300 เซนติเมตร โดยผลงานชิ้นนี้ได้เล่าเรื่องถึงสภาวะของสังคมมนุษย์ที่เต็มไปด้วยความล่อแหลม เลื่อนราง ความผิดหวัง และความไม่มั่นคงแน่นอนของชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์อันไร้เดียงสาที่เต็มไปด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ โดยตัวภาพยังคงดำเนินเรื่องด้วยตัวละครต่าง ๆ ที่สามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่มคือ *กลุ่มผู้สำเร็จ แต่งกายสีขาว* มีลักษณะของผู้ที่เพียบพร้อม มั่งคั่ง และบารมี มีผิวกายสีขาวสว่างสดใสมักอาศัยอยู่บริเวณ “ต้นไม้สีทอง” โดยเป็นสัญลักษณ์ของเศรษฐี หรือนายทุนซึ่งมีฐานะร่ำรวยมีความสามารถในการออกมาตัดดวงผลประโยชน์ต่าง, *กลุ่มผู้สำเร็จมิด* คือ ตัวละครที่อยู่ตามบริเวณชอกติ๊กหรือที่มีด เป็นตัวแทนของกลุ่มบุคคลที่จะคอยช่วงชิงผลประโยชน์ของผู้อื่นอย่างไม่สนใจความถูกต้องหรือวิธีการ และ *กลุ่มปุถุชน สามัญชน ทาส* คือตัวแทนของชนชั้นกลางและล่างในสังคม ซึ่งต้องดำรงชีวิตอยู่ใต้ระบบทุนนิยมที่ออกแบบไว้แล้วอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้¹⁹⁵

องค์ประกอบของผลงานชิ้นนี้ได้บรรจุเรื่องราวและตัวละครเอาไว้เป็นจำนวนมาก ยกตัวอย่างเช่น ต้นไม้สีทองที่อยู่บริเวณตรงกลางภาพ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทรัพย์สินและผลประโยชน์ โดยตัวต้นไม้ต้นนั้นถูกห้อมล้อมและค้ำยันไว้ด้วยโครงสร้างที่นำมาผูกมัดกันเพื่อพยุงต้นไม้สีทองนี้เอาไว้ บริเวณโดยรอบของโครงสร้างไม้นี้ปรากฏเป็นตัวละคร *กลุ่มปุถุชน สามัญชน ทาส* กำลังอาศัยอยู่อย่างกระจัดกระจาย ซึ่งกำลังทำกิจกรรมที่แตกต่างกันออกไป บ้างก็กำลังทำงานอย่างขะมักเขม้น และบ้างก็กำลังแสดงสีหน้าหรือท่าทางที่เต็มไปด้วยความเหนื่อยล้า เบื่อหน่าย และสิ้นหวังกับการที่ต้องทนทำมาหากินเพื่ออู่ชุมชนที่กำลังหลอเลี้ยยคนอื่นอยู่ บริเวณด้านบนสุดของโครงสร้างไม้นี้ปรากฏเป็นตัวละคร *กลุ่มผู้สำเร็จ แต่งกายสีขาว* ที่กำลังรายล้อมต้นไม้สีทอง นอกจากนี้ยังปรากฏตัวละคร *กลุ่มผู้สำเร็จมิด* อยู่ตามบริเวณชอกมุมมืดที่คอยจ้องจะขโมยและช่วงชิงผลประโยชน์ของผู้อื่นไปเป็นของตนเอง

เกียรตินันต์สื่อสารเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านสัญลักษณ์ซึ่งเป็นความรู้ลึกของการขาดเสถียรภาพ และความไม่แน่นอนของกลุ่มคนชนชั้นล่างในสังคม ที่ต่างก็ต้องดำรงชีวิตภายใต้ระบบทุนนิยมด้วยกันทั้งสิ้น ประชากรกลุ่มนี้นั้นต้องอดทนทำงานอย่างหนัก เพราะความขาดแคลนโอกาสและการศึกษา จนต้องมารับใช้ระบบของนายทุนที่คอยเอารัดเอาเปรียบชนกลุ่มล่าง

¹⁹⁵ *ibid.*, 138.

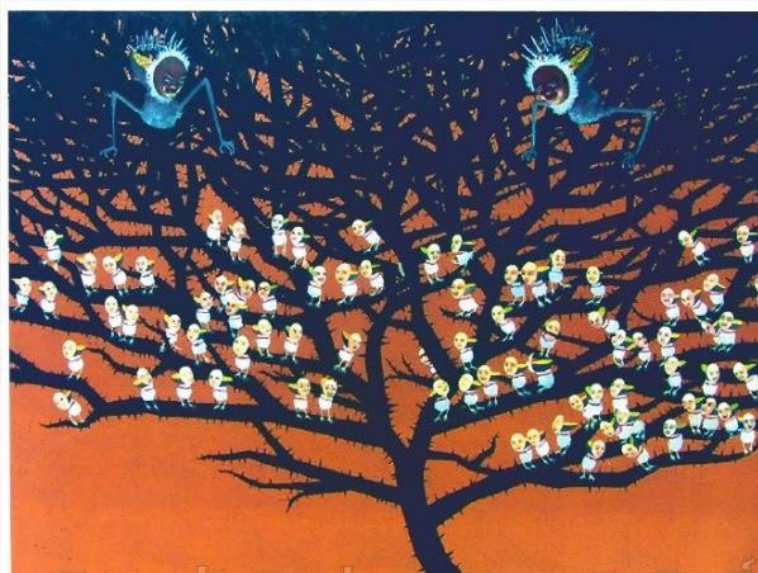
นอกจากนี้แล้วในสังคมยังมีกลุ่มคนจำนวนมากที่คอยจะจ้องช่วงชิงผลประโยชน์ของผู้อื่นด้วยวิธีการอันทุจริตเพื่อให้ตนเองได้มาซึ่งทรัพย์สินและอำนาจ ผลงานชิ้นนี้ของเกียรตินันต์จึงเปรียบเสมือนภาพสะท้อนวงกว้างของระบบทุนนิยมและระบบชนชั้นที่กำลังครอบคลุมนสังคมไทยในปัจจุบันอยู่

จะสังเกตเห็นได้ว่าผลงานของเกียรตินันต์นั้นมักจะมีวิธีการเล่าเรื่องและองค์ประกอบในรูปแบบของจิตรกรรมไทยอยู่อย่างชัดเจน เช่น การใช้ทัศนียภาพ (Perspective) ที่ดูเป็นระนาบเดียวกันมี 2 มิติ ไม่แสดงออกซึ่งระยะและความลึก การใช้ขนาดของตัวละครในการบ่งบอกลำดับชั้น และฐานันดร ซึ่งจะสังเกตได้จากการที่ทำให้ตัวละครที่มีอำนาจและมีตำแหน่งที่ทรงเครื่องที่ดูหรูหราและมีขนาดร่างกายที่ใหญ่โตอย่างเห็นได้ชัด ในส่วนตัวละครในลำดับชั้นที่ลดหลั่นลงมาจะมีการแต่งกาย ท่าทาง ผิวพรรณ และขนาดที่ดูด้อยกว่า ซึ่งเปรียบเสมือนกับ ตัวกาท ที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังของไทย

ถึงแม้ว่าเทคนิคและรูปแบบจิตรกรรมไทยนั้นมีอิทธิพลต่อเกียรตินันต์เป็นอย่างมาก แต่เกียรตินันต์ก็มีวิธีการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองด้วยเช่นกัน โดยการปรับเปลี่ยนเรื่องราวให้เป็นเรื่องของปัจจุบันที่มนุษย์เราต้องดำรงชีวิตท่ามกลางสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เช่น ความแออัดคับแคบ ความแก่งแย่งชิงดี ค่านิยม ความเชื่อต่าง และกระแสของทุนนิยมที่เชี่ยวกราก สิ่งเหล่านี้ล้วนบังคับและเปลี่ยนแปลงมนุษย์ที่ไร้เดียงสาให้มีลักษณะและรูปแบบการดำรงชีวิตที่เปลี่ยนไป ซึ่งเกียรตินันต์ได้นำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ เหล่านี้ออกมาผ่านตัวละครและเหตุการณ์จำนวนมากที่บรรจุอยู่ในภาพเดียว ผลงานของเกียรตินันต์จึงมีรายละเอียดของตัวละคร เหตุการณ์ และสถานที่จำนวนมาก เพื่อที่จะสามารถเล่าเรื่องให้เห็นถึงบรรยากาศภาพรวมของสังคมในแบบที่เกียรตินันต์ต้องการจะสื่อสารได้ ส่วนในแง่ของเทคนิคเกียรตินันต์ยังคงหยิบยืมเอาเทคนิคบางอย่างของจิตรกรรมไทยมาใช้ เช่น การใช้สีทอง การเขียนลวดลาย หรือการตัดเส้นในจุดเด่นชัด เป็นต้น แต่เกียรตินันต์ก็มีการใช้รูปทรงอันเป็นเอกลักษณ์ที่มีการดัดแปลงให้มีความเป็นการ์ตูน และมีน้ำหนักแสงเงาที่ดูสมจริงในระดับหนึ่งด้วยเช่นกัน

3) ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย

เกียรตินันต์นั้นมีความชื่นชอบในลักษณะหลายประการของ “จิตรกรรมไทย” เป็น การส่วนตัวอยู่แล้ว จึงทำให้เกียรตินันต์นำรูปแบบเหล่านั้นมาปรับใช้เป็นรูปแบบผลงานของ ตนเอง โดยการหยิบยืมลักษณะของความเรียบง่ายต่าง ๆ ในจิตรกรรมไทยมาปรับใช้ เช่น การ ลดทอนรายละเอียดรูปทรงให้ดูเรียบง่ายจนกลายเป็นรูปทรงใหม่ที่ดูเป็นรูปทรงสมมุติ รวมทั้งการ ใช้มุมมอง (Perspective) ที่ดูเรียบแบนและเล่าเรื่องต่อกันไปเรื่อย ๆ ภายในภาพเดียว ซึ่งผู้วิจัยได้ เลือกรูปผลงานของเกียรตินันต์ที่มีลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่ายอย่างโดดเด่นมาวิเคราะห์จำนวน 3 ชิ้น ได้แก่



ภาพที่ 144 ภาพผลงาน *ชีวิต..แสนจะสบาย* ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์

ที่มา : เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์. วิถีชีวิตและภัยอันตรายในสังคม. (วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548.), 42.

1) ผลงาน *ชีวิต..แสนจะสบาย* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนหนังเทียมขนาด 130 x 170 เซนติเมตร ที่เกียรตินันต์สร้างสรรค์ไว้ในขณะที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี ทั้งนี้ผลงาน ชิ้นนี้ยังได้รับรางวัลเกียรตินิยมเหรียญเงิน “ศิลป์ พีระศรี” การแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปิน รุ่นเยาว์ครั้งที่ 22 ในปี พ.ศ. 2548 โดยเกียรตินันต์ได้เล่าเรื่องราวผ่านการออกแบบตัวละคร ซึ่งเกิด จากจินตนาการของเกียรตินันต์ที่มีต่อรูปแบบของสิ่งมีชีวิตในอนาคต ที่มีรูปแบบเปลี่ยนไปตาม

ลักษณะของการดำรงชีวิต ตัวภาพโดยรวมปรากฏเป็นพื้นหลังที่เป็นระนาบสีส้มหม่น มีต้นไม้สีดำสนิทที่มีเพียงลำต้น กิ่งก้าน และหนามแต่ปราศจากใบ แตกแขนงกิ่งก้านพัวพันจนยุ่งเหยิง นอกจากนี้ยังมีตัวละครปรากฏอยู่ในภาพด้วยกัน 2 กลุ่ม อันประกอบด้วย *กลุ่มตัวละครกายสีขาว* ซึ่งมีร่างกายขนาดเล็กกระจัดกระจายอยู่ทั่วต้นไม้ มีใบหน้าเป็นมนุษย์แต่มีร่างกายเป็นสัตว์ปีก กำลังทำสีหน้าท่าทางที่กำลังมีความสุขกับชีวิตที่เป็นอยู่ ซึ่งเป็นตัวแทนของคนที่มีความไร้เดียงสาหลงใหลไปกับมายาคติของสังคม และ *กลุ่มตัวละครกายสีดำ* ปรากฏอยู่ด้านบนของภาพจำนวน 2 ตัว ซึ่งตัวละครเหล่านี้มีร่างกายที่ใหญ่โต มีร่างกายขาออกมาใช้ยึดเกาะกับกิ่งของต้นไม้ กำลังแสดงสีหน้าที่ดูน่ากลัวและใช้สายตาจ้องมองไปยังกลุ่มของตัวละครกายสีขาว คล้ายกับนักล่าที่กำลังจ้องจะจับเหยื่อกินเป็นอาหาร

รูปลักษณะต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพเป็นรูปทรงที่เกิดจากการตัดแปลงและลดทอนมาจากรูปทรงที่เหมือนจริงจนเกิดเป็นรูปทรงอย่างง่าย ภาพของตัวละครต่าง ๆ มีการลดทอนรายละเอียดลงให้เหลือเพียงสิ่งที่จำเป็นเท่านั้น แต่ยังคงแสดงปริมาตรและแสงเงาของตัววัตถุอยู่จนไม่ดูเป็นการดูเกินไปนัก แต่ต้นไม้ปรากฏเป็นเพียงรูปร่างที่มีสีดำทึบไม่แสดงออกซึ่งปริมาตรหรือแสงเงารวมทั้งพื้นหลังใช้เพียงสีส้มที่เรียบแบนและไม่แสดงออกถึงระยะความลึก รวมทั้งการใช้มุมมอง (perspective) ที่ดูเรียบแบนและไม่ปรากฏเส้นนำสายตาแต่อย่างใด รูปแบบของความเรียบง่ายต่าง ๆ ที่ปรากฏในผลงานนั้นเกิดจากความต้องการของเกียรตินันต์ที่ต้องการจะสร้างสรรค์รูปทรงใหม่ และต้องการนำเสนอเรื่องราวมากกว่าความถูกต้องเหมือนจริง

2) ผลงาน *เมื่อก่อนนั้นฉันยังทำได้* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 160 x 140 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการการแสดงผลศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 24 ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า ในวันที่ 6-28 กันยายนพ.ศ. 2550 องค์ประกอบโดยรวมของภาพประกอบด้วย ตัวละครหลักที่อยู่บริเวณตรงกลางภาพคือ ไก่ที่มีร่างกายสีขาวและหงอนสีแดงมีลักษณะกลมป้อม มีดวงตาที่กลมโตดูน่ารักและปีกสองข้างขนาดเล็กที่กำลังกางออกสวมใส่เสื้อลายขวางสีขาวดำ บริเวณตอนล่างของลำตัวปรากฏเป็นขาไก่ที่ชี้ขึ้นด้านบนและทำสัญลักษณ์มือสองข้างที่แตกต่างกัน บริเวณครึ่งล่างของภาพปรากฏเป็นภูมิประเทศต่าง ๆ เช่น ภูเขา หนองน้ำ ต้นไม้ และลำธาร โดยมีตัวละครขนาดเล็กต่าง ๆ กำลังดำรงชีวิตอยู่ในที่แห่งนั้น บริเวณพื้นหลังด้านบนขวาปรากฏเป็นระนาบและรูปทรงอิสระสีส้มแดงกระจัดกระจายอยู่ และแถวสีขาว

ฟ้า และน้ำเงินอยู่บริเวณด้านซ้ายของภาพ ด้านบนขวาของภาพมีรูปทรงกรอบสี่เหลี่ยมสีเหลืองอ่อน ที่บรรจุตัวละครขนาดเล็กราว 6 ตัวกำลังทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้านบนซ้ายของภาพมีรูปทรงอิสระสีเหลืองปรากฏอยู่ ซึ่งด้านในของรูปทรงนี้ก็บรรจุรูปภาพของรถยนต์อยู่ด้วย



ภาพที่ 145 ภาพผลงาน *เมื่อก่อนนั้นฉันยังจำได้* ของเกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์
ที่มา : nokbook [นามแฝง], ศิลปินรุ่นเยาว์ : ต้นกล้าแห่งการวิพากษ์, เข้าถึงเมื่อ 15 กรกฎาคม 2561,
เข้าถึงได้จาก <https://cultandtrace.blogspot.com/2007/09/>

ลักษณะของความเรียบง่ายที่ปรากฏอยู่ในผลงานชิ้นนี้อย่างชัดเจนคือการออกแบบตัวละครต่าง ๆ ในผลงาน ซึ่งล้วนแต่เป็นรูปทรงสมมุติที่เกิดจากการตัดทอนและตัดแปงรูปทรงจากความเป็นจริงจนเข้าสู่ลักษณะที่ดูเป็นการ์ตูน รายละเอียดต่าง ๆ ทางร่างกายถูกตัดออกไปเป็นจำนวนมาก ลดทอนสัดส่วนร่างกายให้มีลักษณะที่ดูกลมป้อมและดูน่ารัก มีการแสดงออกซึ่งปริมาตรและความเป็นมวลของวัตถุและกล้ามเนื้อที่ไม่มากนัก รวมทั้งมุมมองและพื้นหลังของภาพที่มีลักษณะที่เป็นระนาบที่เรียบแบน ทั้งนี้เพื่อที่จะสื่อสารเรื่องราวถึงเรื่องราวและรูปทรงอันเป็นเอกลักษณ์มากกว่าจะสนใจเรื่องความถูกต้องเหมือนจริง



ภาพที่ 146 ภาพผลงาน *ครอบครัวไข่ตุ๋น* ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์
 ที่มา : เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์. วิถีชีวิตและภัยอันตรายในสังคม. (วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต
 สาขาวิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548.), 95.

3) ผลงาน *ครอบครัวไข่ตุ๋น* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิกบนผ้าใบขนาด 80 x 100 เซนติเมตร ซึ่งเกียรตินันต์ได้สร้างสรรค์ไว้ในช่วงก่อนทำศิลปนิพนธ์ในระดับปริญญาโท ตัวภาพทั้งหมดถูกเล่าเรื่องด้วยตัวละครที่ถูกดัดแปลงมาจากสุนัขพันธุ์ปัก (Pug) ให้มีรูปร่างกลมรีคล้ายแคปซูล มีขนาดที่เล็กใหญ่แตกต่างกัน แต่ละตัวละครแสดงสีหน้าและสวมใส่เสื้อผ้าที่แตกต่างกัน เช่น ตัวละครที่อยู่บริเวณขวามือสุดของภาพกำลังแสดงสีหน้าที่ดูตื่นเต้นดีใจ ดวงตาเบิกกว้าง อ้าปากกว้างจนเห็นลิ้นอย่างชัดเจน สวมใส่หมวกสีครีม ปลอกคอสีแดงพร้อมกระดิ่ง และเสื้อลายดอกสีเหลืองสดใส ถัดมาด้านซ้ายมือปรากฏเป็นตัวละครที่มีขนาดเล็กกว่าเล็กน้อย กำลังขมวดคิ้วพร้อมอ้าปากที่มีลิ้นห้อยออกมา สวมใส่ที่คาดผมสีเหลืองและชุดลายดอกสีฟ้า นอกจากนี้ยังปรากฏตัวละครลักษณะเช่นนี้ที่มีความแตกต่างกันทั้งสีหน้า ท่าทาง เสื้อผ้า และขนาด จำนวนมาก ปรากฏกระจัดกระจายอยู่บริเวณตอนล่างของภาพ พื้นหลังปรากฏเป็นระนาบสีขาวที่ถูกเติมแต่งด้วยรูปทรง “หัวใจ” สีแดงขนาดเล็กคล้ายคลึงกับลวดลายของเสื้อผ้าเด็ก ด้านซ้ายของภาพปรากฏเป็นรูปทรงสีเหลืองที่มีลักษณะคล้ายกับกรอบคำพูดในการ์ตูนคอมิกส์ ด้านในบรรจุรูปภาพของบ้านและกระถางต้นไม้ที่มีใบรูปหัวใจจำนวนอย่างละ 9 ชิ้นในขนาดที่ลดหลั่นกันไป

ลักษณะของความเรียบง่ายที่ปรากฏอยู่ในผลงานชิ้นนี้ คือ การสร้างรูปร่างของตัวละครให้มีลักษณะคล้ายกับรูปทรงเรขาคณิต ลวดทอนรายละเอียดลงจนกลายเป็นรูปทรงอย่างง่าย มีการแสดงออกซึ่งปริมาตรและกล้ำเนื้อของตัวละครเพียงเล็กน้อยเท่านั้น รูปทรงอิสระและพื้นหลังของภาพล้วนแต่เป็นระนาบที่เรียบแบน รวมทั้งรูปทรงต่าง ๆ ที่เป็นรายละเอียดของพื้นหลังที่ใช้รูปทรงเล็กมาประกอบกันเป็นรูปทรงใหญ่อย่างง่ายที่ดูเป็น 2 มิติ และมีรายละเอียดไม่มากนัก ผลงานชิ้นนี้จึงเน้นที่การออกแบบตัวละครและเรื่องราวที่จะสื่อสารมากกว่าความถูกต้องเหมือนจริงอย่างเห็นได้ชัด

4) ลักษณะของการทำให้เกินจริงหรือบิดเบี้ยว

ลักษณะที่โดดเด่นในผลงานของเกียรตินันต์ที่ดูน่าสนใจอีกประการหนึ่งคือ “การทำให้ดูเกินจริง” ซึ่งปรากฏอยู่หลายลักษณะ เช่น การดัดแปลงรูปร่าง สีหน้า ท่าทาง และขนาดของตัวละคร วัตถุ หรือสถานที่ ให้มีลักษณะที่ผิดไปจากความเป็นจริงตามปกติ โดยผู้วิจัยได้เลือกผลงานของเกียรตินันต์ที่มีลักษณะของการทำให้เกินจริงหรือบิดเบี้ยวอย่างโดดเด่นมาวิเคราะห์จำนวน 2 ชิ้น ได้แก่

1) ผลงาน *Secret of Thai Bank Girl* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าในขนาด 150 x 150 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ MIMETIC SCENE (มนุษย์จำลอง) ณ DOB Hualamphong Gallery ตั้งแต่วันที่ 12 กุมภาพันธ์ - 17 มีนาคม พ.ศ. 2555 ตัวภาพนั้นมีขนาดที่ค่อนข้างใหญ่และบรรจุเรื่องราวต่าง ๆ ไว้เป็นจำนวนมากจนแทบไม่มีที่ว่างเหลือเลย ตัวละครหลักนั้นมีขนาดใหญ่ที่สุดและอยู่บริเวณซ้ายมือของภาพเป็นตัวละครเพศหญิงที่กำลังทิ้งตัวลงนั่งด้วยสภาพที่เหน็ดเหนื่อย บนศีรษะมีกะทะที่กำลังผัดพะมี่และไข่ดาวอยู่ด้านบน ร่างกายด้านบนถูกครอบด้วยเตาหุงต้มสำหรับทำอาหาร มือทั้งสองข้างกำลังจับตะหลิวเอาไว้ บริเวณรอบข้างถูกรายล้อมไปด้วยตัวละครและเรื่องราวต่าง ๆ เช่น ตู๊กตาเซรามิกรูปนางฟ้า ตัวละครสีทองที่กำลังขับมอเตอร์ไซค์สกู๊ตเตอร์ ถังน้ำมันสีส้มสดใส แก้วน้ำชานม ตัวละครที่กำลังเกี่ยวพาราสิกันอยู่บนหมวก กระจก และพระพุทธรูป เป็นต้น



ภาพที่ 147 ภาพผลงาน *Secret of Thai Bank Girl* ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์

ที่มา : เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์, มนุษย์จำลอง = Mimetic scene / เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์

(กรุงเทพมหานคร: DOB Hualamphong Gallery, 2556), 18.

ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยวในผลงานชิ้นนี้เป็นลักษณะที่คล้ายคลึงกับศิลปะแนวเหนือจริง (Surrealism) เช่น การถ่ายทอดทุกอย่างจากจินตนาการออกมาโดยไม่ต้องคำนึงถึงความถูกต้องหรือความเป็นจริงมากนัก ดังจะเห็น ได้จากการตัดแปลงตัวละครหรือวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ให้ดูผิดแปลกไปจากความเป็นจริง มีร่างกายเป็นเตาแก๊สและกำลังทำกับข้าวอยู่บนศิระะ การเปลี่ยนแปลงขนาดของสิ่งต่าง ๆ ให้บ้างก็มีขนาดใหญ่มากจนแทนจนสิ้นภาพออกมา และบ้างก็มีขนาดที่เล็กมาก และการทำให้ตัวทัศนียภาพที่ดูเรียบแบนเป็น 2 มิติ ไม่มีเส้นระดับสายตาขนาดของตัวละครไม่ได้เรียงจากใหญ่ไปเล็กดังเช่นทัศนียภาพที่เห็นในความเป็นจริง แต่ผลงานชิ้นกลับมีการจัดวางขนาดของตัวละครตามใจตัวเกียรตินันต์โดยไม่คำนึงถึงความถูกต้อง จนเหมือนกับภาพปะติด (collage) อีกด้วย



ภาพที่ 148 ภาพผลงาน *The way to NY* ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์

ที่มา : Kiatanan Iamchan, รูปภาพบน ไลน์, เข้าถึงเมื่อ 15 กันยายน 2561, เข้าถึงได้จาก

<https://www.facebook.com/LINECENSOR/photos/a.554992307967724/1393219010811712/?type=3&theater>

2) ผลงาน *The way to NY* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิกบนผ้าใบขนาด 200 x 250 เซนติเมตร ซึ่งเกียรตินันต์สร้างสรรค์ในปี พ.ศ. 2561 บรรยากาศโดยรวมของภาพปรากฏเป็นมหาสมุทรและท้องฟ้า โดยมีเรือสำราญสีขาวขนาดใหญ่ลอยอยู่ตรงกลางภาพ ซึ่งที่ตัวละครหรือสิ่งของจำนวนมากอยู่บนเรือ นอกจากนี้บนเรือยังปรากฏตัวละครหลักจำนวน 2 ตัว โดยด้านซ้ายปรากฏเป็นตัวละครเพศหญิงนั่งอยู่บริเวณกราบเรือทางด้านซ้าย ร่างกายท่อนบนเปลือยเปล่าและร่างกายท่อนล่างสวมใส่เพียงกางเกงในตัวเดียวเท่านั้น มีศีรษะขนาดใหญ่ที่กำลังหันไปทางซ้ายของภาพ รวบผมไปด้านหลังพร้อมทั้งสวมใส่เครื่องประดับที่มีลักษณะของเขาคือเป็นรูปดอกไม้สีแดง ถัดมาทางด้านขวาของภาพปรากฏเป็นตัวละครที่มีขนาดใกล้เคียงกันนั่งอยู่ในเรือ มีศีรษะขนาดใหญ่ที่กำลังจ้องมองมาทางผู้รับชมภาพ บนศีรษะบรรจุเรื่องราวและสิ่งของเขาไว้จำนวนมากจนทั่วทั้งศีรษะ นอกจากนี้บริเวณผิวน้ำที่รายล้อมตัวเรือยังมีเรือขนาดเล็ก ตัวละคร และสิ่งของต่าง ๆ กำลังลอยรอบ ๆ

ลักษณะที่ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยวที่ปรากฏอยู่อย่างชัดเจนในผลงานชิ้นนี้คือ การวางองค์ประกอบในเรื่องของขนาด โดยจะสามารถสังเกตได้จากที่ตัวละครที่มีขนาดใหญ่และเล็กมากปรากฏอยู่อย่างหลากหลาย โดยไม่จำเป็นต้องสนใจในเรื่องของความเป็นจริง บ้างมีศีรษะที่ใหญ่โตมากกว่าปกติจนไม่น่าจะทรงตัวหรือสามารถใช้ชีวิตในรูปลักษณะแบบนี้ได้ บ้างบรรจุสิ่งของไว้บนศีรษะซึ่งดูเหมือนจะแทบจะไม่สามารถประคองศีรษะอยู่ได้ รวมทั้งการลอยตัวหรือตำแหน่งการมีอยู่ของตัวละครสิ่งของต่าง ๆ ที่ดูจะขัดกับหลักความเป็นจริง จนสามารถสรุปได้ว่าผลงานชิ้นนี้มีลักษณะที่เป็นศิลปะเหนือจริง (Surrealism) ที่จะถ่ายทอดเรื่องราวในจินตนาการมากกว่าถ่ายทอดสิ่งที่เป็นความเป็นจริง

5) ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน

จะเห็นได้ชัดเจนว่าผลงานของเกียรตินันต์มีรูปแบบและเนื้อหาที่ตรงกันข้ามกันอย่างสิ้นเชิง กล่าวคือเกียรตินันต์จะใช้รูปสัญลักษณ์ที่ดูน่ารักสดใส และเต็มไปด้วยเรื่องราวของวัฒนธรรมประชานิยม และเนื้อหากลับเป็นเรื่องราวที่หนักหน่วง ที่มักจะกล่าวถึงสภาวะความเป็นไปต่าง ๆ ในสังคมในเชิงของการประชดประชัน และเสียดสี ให้ได้เห็นถึงผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับชีวิตมนุษย์ที่ดำรงอยู่ท่ามกลางระบบความคิดแบบทุนนิยม และด้วยลักษณะดังกล่าวในผลงานของเกียรตินันต์มีลักษณะของ “ตลกร้าย” ที่มีรูปแบบดูอ่อนหวานสดใสแต่แฝงด้วยเนื้อหาที่ค่อนข้างเป็นเรื่องทางลบ โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของเกียรตินันต์ที่มีการสื่อสารด้วยอารมณ์ขันอย่างโดดเด่นมาทำการวิเคราะห์จำนวน 3 ชิ้น ได้แก่

1) ผลงาน *เหมียวไม่รู้ร้อน* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 135 x 180 เซนติเมตร ซึ่งเกียรตินันต์ได้สร้างสรรค์เอาไว้ในปี พ.ศ. 2551 ตัวภาพถูกเล่าเรื่องด้วยตัวละครหลักที่เป็นแมวสีเหลืองที่กำลังสวมเสื้อลายทางสีขาวฟ้า กำลังนอนกึ่งอย่างมีความสุขอยู่บนพรมรูปวงรี โดยมีตัวละครที่มีลักษณะคล้ายเด็กสวมใส่ชุดสีขาวกำลังร้ายราอยู่โดยรอบอย่างมีความสุข แต่บริเวณโดยรอบกลับมีลักษณะที่ตรงกันข้ามอย่างชัดเจน เช่น มีภูมิตันที่มีลักษณะคล้ายกับนรก โดยภูเขาที่รายล้อมไปด้วยเพลิงและถ่านสีแดง ตัวละครบางตัวที่มีลักษณะที่หน้ากลัวกำลังจูดกระซอกหรือกำลังทำร้ายตัวละครอื่น และบ้างก็กำลังล้มตายลง



ภาพที่ 149 ภาพผลงาน *เหมียวไม่รู้ร้อน* ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์
 ที่มา : เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์, *วิถีชีวิตแนวสุขนิยม = The way of happinessism* (วิทยานิพนธ์
 ปริญญาโท สาขาวิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัย
 ศิลปากร, 2552.), 109.

สิ่งที่สามารถสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผลงานชิ้นนี้คือความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง
 ระหว่างรูปลักษณ์และเนื้อหา โดยสามารถสังเกตได้จากรูปทรง และสีสันทันของตัวละคร วัตถุ หรือ
 สถานที่ต่าง ๆ ในภาพนั้นมีลักษณะที่ดูสดใสน่ารัก ถึงแม้ว่าบางตัวละครหรือบางฉากจะเป็น
 เรื่องราวที่ดูรุนแรง แต่เกียรตินันต์ก็ยังคงสื่อสารด้วยรูปทรงที่ดูน่ารักอยู่ ซึ่งมีความตรงกันข้าม
 อย่างสิ้นเชิงกับเนื้อหาที่ดูหนักหน่วง โดยผลงานชิ้นนี้ดัดแปลงเรื่องราวมาจากสุภาษิตไทย *ทองไม่รู้
 ร้อน* แล้วนำมาเปลี่ยนเป็นตัวละครที่เป็นแมว ซึ่งกำลังมีหลงระเริงไปกับความสุขส่วนตัวโดยไม่
 สนใจว่าเรื่องราวต่าง ๆ รอบข้างจะเลวร้ายซักเท่าใด ผลงานชิ้นนี้มีลักษณะของการสร้างอารมณ์ขัน
 ในลักษณะของการเสียดสีปรากฏอยู่ด้วยพอสมควร



ภาพที่ 150 ภาพผลงาน *Son of Espresso* ของเกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์
 ที่มา : เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์, นิทรรศการ "นิทานมหานคร" = Metropolitan tales
 (กรุงเทพมหานคร: ARDEL Gallery Modern art, 2553), 10.

2) ผลงาน *Son of Espresso* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 250 x 200 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการนิทานมหานคร โดย เกียรตินันต์ เอี่ยมจันทร์ ซึ่งจัดแสดงตั้งแต่วันที่ 17 มิถุนายน – 31 กรกฎาคม 2553 ณ หอศิลป์ร่วมสมัยอาร์เดล ผลงานชิ้นนี้มีองค์ประกอบที่ดูไม่มากเหมือนผลงานชิ้นอื่น โดยมีการเล่าเรื่องด้วยตัวละครหลักเพียงตัวเดียว คือ มนุษย์เพศชายที่กำลังแต่งกายด้วยชุดทำงานแต่สวมหมวกที่เป็นหัวสุนัขอยู่บนศีรษะ กำลังโอบกอดแก้วกาแฟขนาดใหญ่เท่าตัวคน พร้อมทั้งกำลังดูดดื่มด้วยสีหน้าอันหิวกระหาย ตัวละครตัวนี้นั้นมีใบหน้าที่ถูกเหยี่ยนและทรุดโทรม ตัวภาพยังเผยให้เห็นอวัยวะภายในร่างกายที่กำลังทำงานอยู่ โดยอวัยวะต่าง ๆ เหล่านี้ก็มีลักษณะที่ถูกคัดแปลงจนเป็นรูปแบบของเกียรตินันต์เอง บริเวณพื้นหลังของภาพปรากฏเป็นพื้นระราบที่ถูกเขียนด้วยสีแปรงขนาดใหญ่และรวดเร็วสีเหลืองที่ถูกแซมด้วยสีฟ้า ขาว และแดงบ้างเล็กน้อย

อารมณ์ขันที่เกิดในผลงานชิ้นนี้นั้นเกิดจากการล้อเลียน เสียดสีค่านิยมเรื่องของการดื่มกาแฟของคนสมัยใหม่ ซึ่งกาแฟนั้นเป็นเครื่องดื่มที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบันที่สะท้อนรูปแบบของการใช้ชีวิตของมนุษย์ออกมาเป็นอย่างดี ทั้งในเรื่องการที่มนุษย์นั้นทำงานหนักจนต้องใช้กาแฟมากระตุ้นให้เกิดความตื่นตัว จนเกิดเป็นอาการของการติดกาแฟ ซึ่งอาจจะนำมาซึ่งโรคร้ายต่าง ๆ ที่เกิดจากการดื่มกาแฟมากเกินไป ทั้งนี้กาแฟยังเป็นหนึ่งในค่านิยม เพราะในปัจจุบันมีกาแฟบางชนิดที่มีราคาที่สูงกว่าปกติ จนบางครั้งกาแฟที่กำลังดื่มก็ยังเป็นบ่งบอกถึงฐานะและความเป็นอยู่ได้อีกด้วย ผลงานชิ้นนี้จึงเป็นการเสียดสีค่านิยมที่เกิดขึ้นกับกาแฟว่าจริง ๆ แล้วมนุษย์ดื่มกาแฟ หรือกาแฟต่างหากที่เป็นฝ่ายควบคุมคนมนุษย์



ภาพที่ 151 ภาพผลงาน *บทสัมภาษณ์ ผู้นำแห่งแสงสว่าง* ของเกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์
ที่มา : เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์, *วิถีชีวิตแนวสุขนิยม = The way of happinessism* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2552.), 108.

3) ผลงาน *บทสัมภาษณ์ ผู้นำแห่งแสงสว่าง* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบ ขนาด 200 x 250 เซนติเมตร ซึ่งเกียรติอนันต์ได้สร้างสรรค์ไว้ในปี พ.ศ. 2551 บรรยากาศโดยรวมของภาพนั้นสื่อสารถึงรูปแบบหนึ่งของรายการโทรทัศน์ มีตัวละครที่กำลังทำหน้าที่พิธีกร

ประกอบด้วยตัวละครที่สวมเสื้อผ้าที่ดีที่สุดภาพ กายสีฟ้ามีหูของมิกก็เมาส์อยู่บนศีรษะ และตัวละคร ด้านซ้ายที่มีกายสีขาวกำลังแสดงสีหน้าที่ดูตื่นตกใจ บริเวณตรงกลางของภาพปรากฏเป็นตัวละคร ผู้นำแห่งแสงสว่าง ทั้ง 3 ตัว นิ่งอยู่บน โขฟ้าสีแดง โดยตรงกลางเป็นตัวละครกายสีเขียว มีศีรษะที่ใหญ่โตและมีงอยปากคล้ายนกกำลังพุดอยู่ ขนาบข้างด้วยตัวละครกายสีแดงที่ห่มผ้าสีขาว ด้านซ้าย ที่ลักษณะใบหน้าคล้ายสุนัข ส่วนด้านขวามีตัวละครที่มีลักษณะคล้ายพระพุทธรูปปรากฏอยู่ โดยตัวละครทั้งสองนี้แต่งกายและมีลักษณะคล้ายคลึงกับนักบวชในศาสนาพุทธ บรรยากาศโดยรวมมี สีสันตติไสกลคล้ายกับรายการบันเทิงทาง โทรทัศน์ ทั้งนี้ยังมีตัวละครขนาดเล็กลักษณะแตกต่างกัน กระจายอยู่ทั่วภาพ

อารมณ์ขันที่เกิดขึ้นในผลงานชิ้นนี้เกิดจากการล้อเลียน รูปแบบของรายการบันเทิงทาง โทรทัศน์ที่สามารถรับชมได้ทั่วไป รายการในลักษณะนี้มักจะนำเอาบุคคลที่มีชื่อเสียงหรือนำเชื่อกือ มาพุดคุยออกอากาศ ซึ่งรายการเหล่านี้สามารถโน้มนำความคิดของคนในสังคมได้เป็นอย่างดี เกียรติอนันต์อาจกำลังตั้งคำถามถึงความน่าเชื่อถือของบุคคลในรายการโทรทัศน์เหล่านั้นจน ล้อเลียนออกมาเป็นผลงานจิตรกรรม โดยสังเกตได้จากตัวละคร 2 ที่ทำหน้าที่เป็นพิธีกร ซึ่งปกติ ควรจะมีลักษณะที่น่าเชื่อถือ แต่กลับมีลักษณะที่น่าขบขันและแสดงท่าทีที่ดูตลกใจมากกว่าปกติ รวม ทั้งตัวละครที่กำลังถูกสัมภาษณ์ ที่มีลักษณะคล้ายกับผู้นำทางความเชื่อแต่กลับมีพฤติกรรมและ ลักษณะที่ไม่น่าเคารพยำเกรง แต่นำขันที่ยังมีผู้คนจำนวนมากยังคงหลงเชื่อกับมายาคติเหล่านี้อยู่ ผลงานชิ้นนี้จึงเป็นทั้งการเสียดสีและตั้งคำถามเกี่ยวกับการชักนำทางความคิดของคนในสังคมไป ในตัว

ประเด็นทางสังคมที่ปรากฏในผลงานของเกียรติอนันต์

1) เกียรติอนันต์เล่าถึงชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ในระบบสังคมทุนนิยม

ผลงานในยุคต่าง ๆ ของเกียรติอนันต์นั้นล้วนแล้วแต่เปรียบเสมือนภาพสะท้อนสถานะ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แต่ประเด็นที่ชัดเจนที่สุดซึ่งปรากฏอยู่ในผลงานของเกียรติอนันต์ คือเรื่องราวของระบบทุนนิยม ซึ่งถูกสร้างและออกแบบโดยผู้มีอำนาจเงิน ทำให้ประชากรชนชั้น แร่งงานหลงเชื่อในวัตถุนิยม จนกลายเป็นวงจรที่ประชาชนต้องทำงานอย่างหนักเพื่อให้ตนเองอยู่

รอด แต่ผลของการกระทำเหล่านั้นกลับกลายเป็นไปผลกำไรให้ผู้ออกแบบระบบอย่างนายทุนและนักธุรกิจ โดยเกียรตินันต์ได้สะท้อนสภาวะสังคมที่ถูกครอบคลุมด้วยระบบทุนนิยมในผลงานอย่าง *ชีวิต..แสนจะสบาย* (2548) ที่สะท้อนภาพลักษณ์ของกัปดักของระบบทุนนิยมที่คอยหลอกล่อให้ผู้คนหลงใหลและกลายเป็นเหยื่อ, ผลงาน *อพยพ ณ ซานเมือง* (2548) ที่สะท้อนเรื่องราวของกลุ่มคนที่ยอมอพยพย้ายเข้าสู่ชุมชนเมืองที่ความหวังว่าจะพบกับชีวิตที่ดีกว่า, ผลงาน *Hight Season* (2548) ที่สะท้อนสภาวะการแก่งแย่งไขว่คว้าผลประโยชน์ในช่วงหน้าเทศกาล หรือผลงาน *ทั้งคืน... ทั้งดอก* (2552) และ *สภาวะอันล่อแหลม* (2552) ที่สะท้อนสภาพความเป็นอยู่ของชนชั้นล่างที่ต้องทำงานรับใช้สร้างผลกำไรให้แก่เหล่านายทุน ผลงานต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนสะท้อนสภาวะความเป็นอยู่ของคนในสังคมอันเป็นผลกระทบมาจากระบบทุนนิยมทั้งสิ้น

2) เกียรตินันต์สะท้อนบุคลิกต่าง ๆ ของคนในสังคมผ่านการออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครในผลงานของเกียรตินันต์นั้นมีรูปแบบที่เด่นชัดคือ การได้รับแรงบันดาลใจมาจากบุคลิกต่าง ๆ ของผู้คนในสังคมจริง ๆ โดยจะสังเกตได้จากผลงานในช่วงที่เกียรตินันต์นั้นกำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีอยู่นั้น ตัวละครที่เกียรตินันต์ใช้จะเป็นตัวละครที่เกียรตินันต์ได้จินตนาการถึงรูปลักษณะของมนุษย์ในโลกอนาคตว่าจะมีหน้าตาหรือรูปลักษณะเป็นอย่างไร ต่อมาเกียรตินันต์ได้เลือกใช้สัญลักษณ์เข้ามามีส่วนร่วมในการสื่อสารมากขึ้นเช่น การใช้ตัวละครกายสีแดงมีรูปร่างกำยำเป็นตัวแทนของชนชั้นแรงงาน ตัวละครกายสีขาหน้าตาแลดูใสชื่อบริสุทธิ์เป็นตัวแทนของกลุ่มคนที่มีจิตใจดีและไร้เดียงสา หรือตัวละครกายสีดำมีหน้าตาน่ากลัวเป็นตัวแทนของกลุ่มบุคคลที่มีจิตใจชั่วร้าย ซึ่งเกียรตินันต์ได้เล่าเรื่องราวของการที่ต้องอยู่ร่วมกันในสังคมของตัวละครเหล่านี้เช่น ผลงาน *BADBOY* (2549) ที่เล่าถึงเหตุการณ์ที่กลุ่มคนชั่วที่กำลังรังแกคนที่ไร้เดียงสา และพยายามที่จะทำให้กลุ่มคนเหล่านี้กลายเป็นเหมือนกับตน, ผลงาน *เจริญแล้ว* (2547) ที่แสดงออกถึงการดูถูกเหยียดหยามผู้อื่นของตัวละครที่อยู่บริเวณด้านที่มองลงมายังตัวละครด้านล่าง, ผลงาน *ฆาตกร* (2552) ที่เล่าเรื่องของตัวละครคนกึ่งม้าที่มีสีหน้ากำลังแสบเยิ้มดูน่ากลัวกำลังเจ้าทำร้ายตัวละครใส่ชุดกระต่ายสีขาวดูไร้เดียงสา ซึ่งกำลังแสดงสีหน้าอันหวาดกลัวอยู่ และผลงาน *สุขเล็ก ๆ* (2552) ที่เล่าเรื่องราวการหาความสุขอย่างง่าย โดยการมองโลกในแง่ดีของมนุษย์ที่ต้องทำงานท่ามกลางความยากลำบากและความตึงเครียด

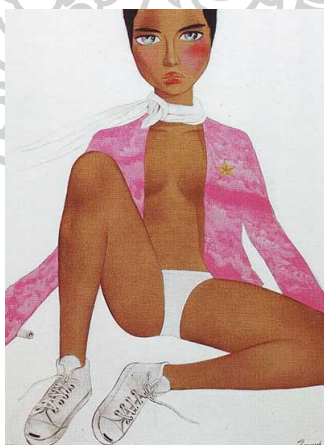
4.1.2 ทวีศักดิ์ ศรีทองดี

ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ศิลปินผู้สร้างผลงานที่มีลักษณะโดดเด่นด้วยลายเส้นคล้ายคลึงกับการ์ตูน ทวีศักดิ์มักเขียนภาพมนุษย์เพื่อสร้างภาพแทน (Representation) เรื่องราวต่าง ๆ ในสังคม เช่น เสรีภาพ ค่านิยม มายาคติ ความไม่ยุติธรรม กฎเกณฑ์ อำนาจ และความขัดแย้ง เป็นต้น

โดยผลงานของ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี มีลักษณะของการ์ตูนดังต่อไปนี้

1) ลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art)

ทวีศักดิ์นั้นมักจะสร้างผลงานศิลปะในลักษณะของการการสร้างภาพแทน เพื่อเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ของสังคม และทัศนคติของตัวทวีศักดิ์ที่มีต่อเรื่องราวนั้น ๆ ออกมา ซึ่งส่วนมากเป็นการสร้างตัวละครที่มีรูปสัญลักษณ์ของมนุษย์ในการถ่ายทอดประสบการณ์ แนวความคิด มายาคติ ค่านิยม หรือวิถีชีวิตรูปแบบต่าง ๆ ประชาชนทุกคนชั้นในสังคม ถึงแม้ว่าผลงานของทวีศักดิ์นั้นจะถูกจำแนกให้เป็นวิจิตรศิลป์ได้ก็ตาม แต่รูปสัญลักษณ์ของผลงานก็ปรากฏลักษณะของการ์ตูนอย่างชัดเจน เช่น การใช้ตัวละครในการเล่าเรื่อง รูปทรงถูกตัดทอนให้กลายเป็นภาพลายเส้นอย่างง่าย การใช้สีเส้นที่ดูเรียบแต่สดใส รวมทั้งการสอดแทรกเรื่องราว หรือประเด็นต่างๆ ในวัฒนธรรมประชานิยมลงในผลงาน และด้วยเหตุผลต่าง ๆ ทางลักษณะที่ปรากฏในผลงานของทวีศักดิ์นั้นทำให้อาจจะระบุได้ว่าผลงานของทวีศักดิ์จัดว่าเป็นผลงานประเภท “ป๊อปอาร์ต (Pop Art)” ก็ว่าได้



ภาพที่ 152 ภาพผลงานของทวีศักดิ์มักจะสอดแทรกเรื่องราวของวัฒนธรรมประชานิยม

ที่มา : rama9art [นามแฝง], ข้อมูลศิลปิน: ทวีศักดิ์ ศรีทองดี, เข้าถึงเมื่อ 20 กรกฎาคม 2561, เข้าถึงได้

จาก [http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php?p=profiles&name=Thaweesak%](http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php?p=profiles&name=Thaweesak%20Srithongdee)

20Srithongdee

2) ลักษณะของการเล่าเรื่อง

จะสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจนว่า วัฒนธรรมประชานิยม (Pop Culture) นั้นเป็นประเด็นส่วนใหญ่ในผลงานแต่ละชุดของทวิตส์ก็เลยก็ว่าได้ ซึ่งทวิตส์ก็มักที่จะใช้แนวความคิดหลักที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมประชานิยมมาเป็นหัวข้อในการสื่อสารของแต่ละนิทรรศการ เช่น นิทรรศการ Dream ที่สื่อสารในประเด็นความใฝ่ฝัน ความต้องการอยากได้หรืออยากเป็นของคนทั่วไปในสังคม, นิทรรศการ Hero ที่เล่าเรื่องถึงมายาคติของวีรบุรุษ ที่สังคมคาดหวังและสร้างขึ้น เป็นต้น และด้วยภาพผลงานที่สะท้อนเรื่องราวต่าง ๆ ของสังคมออกมาคล้ายกับว่าจะเป็นวิธีการเล่าเรื่องในแบบภาวะวิสัย (objective) แต่ทวิตส์นั้นก็กลับมีวิธีการเล่าเรื่องที่สอดแทรกอารมณ์หรือทัศนคติส่วนตัวลงไปด้วยจึงทำให้ดูเป็นผลงานที่มีลักษณะการเล่าเรื่องในแบบอัตวิสัยด้วยเช่นกัน ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของทวิตส์ที่มีลักษณะของการเล่าเรื่องที่โดดเด่น 3 ชิ้น ได้แก่

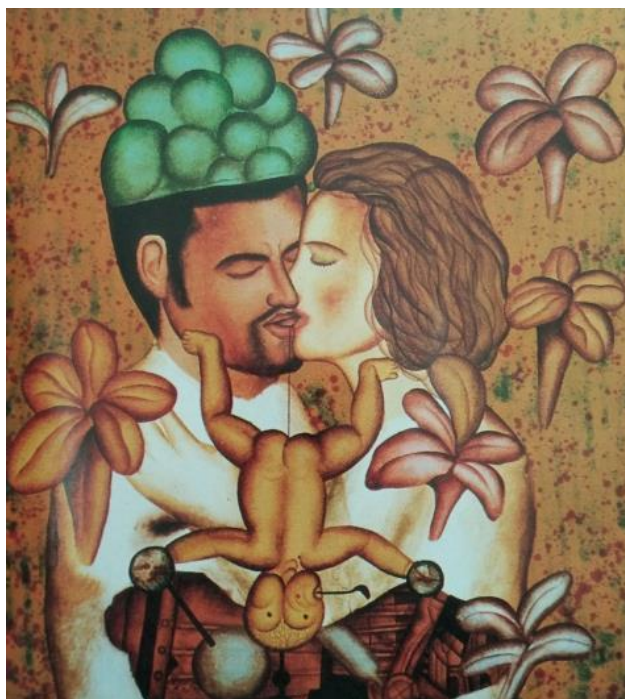


ภาพที่ 153 ภาพผลงาน *My Family* ของทวิตส์ ศิริทองดี

ที่มา : นัสดา ธนทาน. การวิเคราะห์ศึกษาภาพเขียนมนุษย์ของ ทวิตส์ ศิริทองดี ระหว่างปี พ.ศ.2540 – 2554. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556.), 39.

1) ผลงาน *My Family* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าในขนาด 150 x 70 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ Thaweesak Srithongdee ใน Rob Jurka Gallery ณ กรุงอัมสเตอร์ดัม ประเทศเนเธอร์แลนด์ เมื่อปี พ.ศ. 2543 องค์ประกอบของภาพมีลักษณะคล้ายกับภาพถ่ายครอบครัวที่สังคมไทยนิยมถ่ายเป็นที่ระลึกกัน ตัวภาพเล่าเรื่องด้วยตัวละครหลัก 3 คนที่ปรากฏให้เห็นเพียงครึ่งบน อันประกอบด้วย ผู้ชายที่ลักษณะของหัวหน้าครอบครัวปรากฏอยู่บริเวณกลางภาพ ไข่ผมจุกและเคราพะยะ ใส่เสื้อสีขาวพร้อมเสื้อคลุมสีฟ้าที่มีลวดลาย มือขวาพาดโอบเอาเด็กผู้ชายที่อยู่บริเวณด้านซ้ายของภาพ เด็กชายคนนี้มีหน้าตาที่ยิ้มแย้มแจ่มใสพร้อมสวมเสื้อฟ้าสีสดใสพร้อมกางเกงลายตาราง มีลวดลายตัวละคร *มิกกี้เมาส์ (Micky Mouse)* ปรากฏอยู่บนเสื้อด้านขวามือของเด็ก สองมือของเด็กคนนี้อุ้มเปิดลิ้นดาเอาไว้แนบกาย ถัดมาด้านขวามือของภาพปรากฏเป็นตัวละครเพศหญิงที่มีลักษณะของแม่ มีผมยาวพร้อมดอกไม้ทัดหู แต่งกายด้วยเสื้อแขนยาวสีขาวพร้อมกระโปรงลายตารางกำลังใช้มือขวาโอบกอดชายผู้เป็นสามีซึ่งอยู่ด้านขวามือของตน และมือซ้ายกำลังอุ้มตุ๊กตาดาวที่มีสีน้ำตาลอ่อนไว้ข้างกาย ตัวละครทั้งสามที่รัศมีวงกลมแผ่ออกมาจากบริเวณศีรษะสีเหลือง ชมพู และฟ้าตามลำดับ พื้นหลังเป็นฟ้าอมเขียวปรากฏเป็นระนาบที่แบนเรียบ มีรูปทรงอิสระที่ถูกกระบายอย่างหยาบ ๆ กระจัดกระจายอยู่ทั่วบริเวณพื้นหลังของภาพ พร้อมแถบเส้นตรงหลากสีสันลากผ่านเป็นแนวนอนบริเวณกลางภาพอีกด้วย

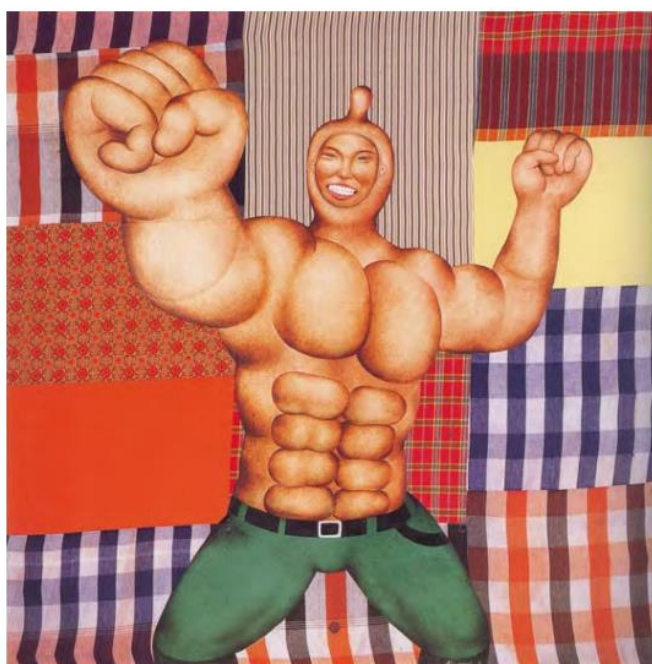
ผลงานชิ้นนี้เปรียบเสมือนกับภาพแทนของความปรารถนาในเรื่องของ “ครอบครัว” ของสังคมไทย ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าเป็นสถาบันที่เล็กที่สุดแต่มีความสำคัญที่สุดไม่ว่าสังคมใดก็ตาม ภาพถ่ายครอบครัวในโอกาสต่าง ๆ เช่น การออกไปเดินทางท่องเที่ยว ถ่ายรูปพร้อมเครื่องแบบราชการ หรือถ่ายรูปปรับปริญญา ล้วนแล้วแต่เป็นภาพสะท้อนสิ่งต่าง ๆ ที่หลายครอบครัวล้วนถวิลหาต้องการ ไม่ว่าจะเป็นการได้อยู่พร้อมหน้ากันทั้งครอบครัว พ่อ แม่ ลูก การที่สมาชิกทุกคนในครอบครัวมีการศึกษาและหน้าที่การงานที่ดี การมีฐานะ ชื่อเสียง และบารมี เป็นที่นับหน้าถือตาของบุคคลทั่วไป ภาพถ่ายครอบครัวจึงเปรียบเสมือนภาพที่ถูกจัดเอาไว้ว่ากำลังมีความสุขและมีทุกอย่างดังที่ต้องการ ถึงแม้ว่าในความเป็นจริงชีวิตครอบครัวจะมีสิ่งที่ต้องการเหล่านั้นหรือไม่ก็ตาม ทวิศักดิ์จึงถ่ายทอดเรื่องราวของความปรารถนาของสถาบันครอบครัวที่ล้วนแต่สะท้อนออกมาทางภาพถ่ายของครอบครัว



ภาพที่ 154 ภาพผลงาน *Sperm* ของทิวศักดิ์ ศรีทองดี
ที่มา : SOS Group [นามแฝง], Destiny art exhibition by SOS Group : ศิลปิน ทิวศักดิ์ ศรีทองดี,
สุดใจ ไชยพันธุ์, วุฒิกร คงคา, ปรีกมล เขียววานิช, อุดม หวานจริง (กรุงเทพมหานคร: ม.ป.พ,
2539), 11.

2) ผลงาน *Sperm* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 50 x 44 เซนติเมตร
ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ Destiny art exhibition by SOS Group โดยกลุ่มศิลปิน ทิวศักดิ์ ศรีทองดี,
สุดใจ ไชยพันธุ์, วุฒิกร คงคา, ปรีกมล เขียววานิช และอุดม หวานจริง ณ โรงแรมสยามซิตี้ ตั้งแต่
วันที่ 9 – 31 พฤษภาคม พ.ศ. 2539 โดยบรรยากาศโดยรวมของภาพเป็นสีน้ำตาล ตัวภาพถูกเล่าเรื่อง
ด้วยตัวละครหลัก 3 ตัว อันประกอบด้วย “พ่อ” ซึ่งเป็นลักษณะของตัวละครเพศชาย มีผิวกายสีขาว
หนวด เครา ตะกร้าที่ตกดำ ศีรษะด้านบนถูกผ่าออกและมีวัตถุทรงกลมสีเขียวคล้ายฟองทะเลลักออกมา
ชายคนนี้กำลังจูบกับตัวละคร “แม่” ซึ่งมีลักษณะของหญิงผมสั้นที่มีกายสีขาว ระหว่างบริเวณปาก
ที่ทั้ง 2 คนกำลังจูบกันอยู่นั้น ปรากฏเป็นเส้นสีดำที่ลากลงมาจากปาก แล้วไหลออกมาเป็นตัวละคร
“ลูก” เป็นลักษณะของเด็กทารกที่กำลังห้อยหัวและกายแขนขาออก บริเวณโดยรอบของภาพปรากฏ
เป็นรูปภาพของดอกกลิ่นหอมขนาดต่าง ๆ กระจุกกระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ

ผลงานนี้ดูเหมือนกำลังเล่าเรื่องราวที่เป็นเรื่องทางเพศ หรือความรัก ซึ่งในบางสังคม และวัฒนธรรมมองว่าพฤติกรรมในการแสดงออกซึ่งความรักหรือการร่วมเพศนั้นเป็นเรื่องต้องห้าม แต่ในความเป็นจริงแล้วนั้นเรื่องราวของความรักและเพศนั้นเป็นสิ่งมนุษย์มีอยู่และต้องการโดยธรรมชาติ มนุษย์และสัตว์ต่าง ๆ ต่างสืบพันธุ์ด้วยความรู้สึกทางเพศและความรัก จนเกิดเป็นบุตรออกมา เพราะฉะนั้นเรื่องราวของเพศและความรักจึงเป็นเรื่องที่สวยงามและทำให้เผ่าพันธุ์ของเรา ยังคงดำรงอยู่ได้ มากกว่าที่จะมองว่าเป็นเรื่องลามกหรือเรื่องต้องห้าม



ภาพที่ 155 ภาพผลงาน *The Power of Love* ของทิวส์กดี ศรีทองดี
 ที่มา : นัดดา ธนทาน. การวิเคราะห์ศึกษาภาพเขียนมนุษย์ของ ทิวส์กดี ศรีทองดี ระหว่างปี พ.ศ.2540 – 2554. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศิลปากร, 2556.), 64.

3) ผลงาน *The Power of Love* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าขนาด 200 x 200 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ FuKuoka Asian art museum ณ ประเทศญี่ปุ่น ในปี พ.ศ. 2549 พื้นหลังของภาพถูกปูด้วย “ผ้าขาวม้า” หลากหลายสีสัน ตัวภาพถูกเล่าเรื่องด้วยตัวละครหลักที่อยู่ตรงกลางภาพ มีลักษณะที่เป็นมนุษย์เพศชายกำลังสวมกางเกงรัดรูปสีเขียวเข้ม ซึ่งกำลังยกมือทั้ง

2 ข้างเพื่อแสดงออกซึ่งความเข้มแข็ง ร่างกายของตัวละครนี้นั้นมีลักษณะที่ปกติหลายประการ เช่น มีกล้ามเนื้อที่ดูกลม ใหญ่ และมีจำนวนมากกว่าปกติ บนศีรษะมีลักษณะเหมือนกำลังสวมหมวกอากาศ อยู่ ไม่มีใบหูและผม ด้านบนของศีรษะปรากฏเป็นปุ่มเนื้อขนาดใหญ่ด้วยเช่นกัน

ผลงานชิ้นนี้กำลังเล่าเรื่องราวของมายาคติหลายประการที่อยู่ในชนชั้นแรงงานของ สังคมไทย โดยสังเกตได้จากผ้าขาวม้าซึ่งเป็นเครื่องใช้ที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาอย่างยาวนาน ผู้คนใน ชนชั้นแรงงานนั้นต้องทำงานอย่างหนักเพื่อหาเลี้ยงตนเองและครอบครัว พลังงานจากความรักจึง สามารถทำให้บุคคลเหล่านี้มีพลังงานในการต่อสู้กับชีวิต ร่างกายและกล้ามเนื้อที่ใหญ่โตกว่าปกติ สื่อถึงมายาคติที่อยากจะร่างกายที่ใหญ่โตและกล้ามเนื้อเพื่อจะมาใช้ในการทำงานหาเลี้ยงชีพ ผลงาน ชิ้นนี้จึงเป็นเครื่องสะท้อนถึงความคิดของคนในสังคมไทยที่มีต่อหน้าที่การงาน ร่างกาย และ กล้ามเนื้อของตนเองได้เป็นอย่างดี

3) ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย

ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย นั้นเป็นลักษณะของการ์ตูนที่เด่นชัดที่ปรากฏใน ผลงานของทวิศักดิ์ ดังจะสังเกตได้จากรูปลักษณะของผลงานที่มีลักษณะคล้ายกับการ์ตูนลายเส้น มีการลดทอนรายละเอียดให้ลงไว้เพียงสิ่งที่จำเป็นเท่านั้น ในด้านของสีสันที่ดูสดใสและไม่มี การเกลี่ยน้ำหนัก ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าทั้ง “เส้น” และ “สี” ซึ่งเป็นทัศนธาตุหลักในผลงานของทวิศักดิ์นั้น ได้ประกอบกันเป็นรูปทรงที่ดูแบน เป็น 2 มิติ โดยไม่ได้แสดงออกซึ่งปริมาตรหรือน้ำหนักแสงเงา ตามความเป็นจริง รูปทรงต่าง ๆ ที่อยู่ในผลงานของทวิศักดิ์จึงเป็นรูปทรงสมมุติอันเป็นเอกลักษณ์ เฉพาะตัวที่ทวิศักดิ์สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการสื่อสารเรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของ ทวิศักดิ์ที่มีลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่ายอย่างโดดเด่นมาวิเคราะห์จำนวน 3 ชิ้น ได้แก่

1) ผลงาน *Dr. Mil* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิกบนผ้าใบขนาด 80 x 110 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ *Flesh ณ หอศิลป์ Thavibu Gallery กรุงเทพมหานคร* ในปี พ.ศ. 2550 ผลงานชิ้นนี้ของทวิศักดิ์นั้นมีลักษณะที่ใกล้เคียงกับผลงานวาดเส้น คือมีการใช้เพียงการเขียนภาพ ลายเส้นสีดำลงบนพื้นหลังสีขาวเท่านั้น ตัวภาพใช้เพียงตัวละครหลักเพียง 2 ตัวในการเล่าเรื่องคือ ชายที่มีลักษณะของหมอ ที่ปรากฏอยู่ทางขวามือของภาพ มีศีรษะล้าน สวมใส่ผ้าคลุมของแพทย์ และใส่แว่นตา ปากก็พลางคาบบุหรี่ที่กำลังติดไฟ มือขวาของผู้ชายท่านนี้กำลังถือเข็มฉีดยาที่กำลัง

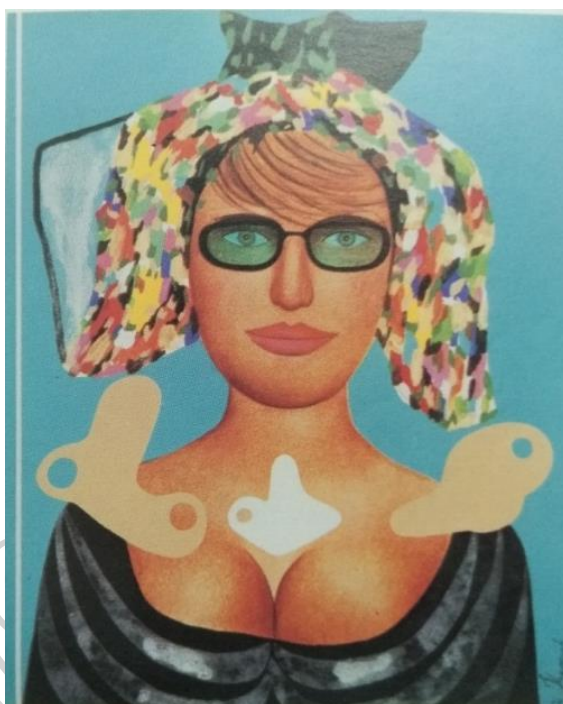
ทำท่าพร้อมนิจ มือซ้ายกำลังประคองรูปทรงที่มีลักษณะคล้ายกับเต้านมของผู้หญิง และถัดมาทาง
 ด้านซ้ายมือของภาพปรากฏเป็นภาพของหญิงสาวที่ลักษณะของนางแบบ มีสภาพเปลือยกายผสมสั้น
 และกำลังมองตรงมายังผู้ชมภาพ ผู้หญิงคนนี้กำลังใช้มือขวาจับขึ้นมาสายผมส่วนมือซ้ายก็กำลังใช้
 กอดคนชายที่อยู่ทางด้านซ้ายมือของตนอย่างสนิทสนม บริเวณพื้นหลังของภาพถูกทิ้งไว้เป็นระราบ
 สีขาวว่างเปล่า นอกจากนี้ยังปรากฏรูปทรงที่มีลักษณะของเส้นหลากหลายขนาดระโยงระยาง
 เกี่ยวพันตามบริเวณต่าง ๆ ของตัวละครและวางกองรวมกันอยู่บริเวณด้านหน้าของภาพ และยัง
 ปรากฏรูปทรงที่มีลักษณะคล้ายเต้านมขนาดหลากหลายจำนวน 9 ชิ้น วางเรียงรายกันบริเวณ
 ด้านหน้าของภาพอีกด้วย โดยรูปทรงต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพนี้นั้นล้วนแล้วแต่เกิดจากการประกอบ
 กันของเส้นเท่านั้น ซึ่งรูปร่างเหล่านี้มีเพียงเส้นรอบนอก ไม่สีสัน ปริมาตร หรือน้ำหนักแสงเงา
 ปรากฏอยู่ จึงทำให้ตัวผลงานดูมีลักษณะของงานวาดเส้นที่ดูเรียบแบนเป็น 2 มิติเท่านั้น



ภาพที่ 156 ภาพผลงาน *Dr. Mil* ของทวิศักดิ์ ศรีทองดี

ที่มา : นัดดา ธนทาน. การวิเคราะห์ศึกษาภาพเขียนมนุษย์ของ ทวิศักดิ์ ศรีทองดี ระหว่างปี พ.ศ.2540
 – 2554. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
 ศิลปากร, 2556.), 71.

จะเห็นได้ความเรียบง่ายนั้นเป็นลักษณะที่ปรากฏอย่างเด่นชัดอยู่ในผลงานชิ้นนี้ โดยสังเกตได้จากรูปทรงต่าง ๆ ที่อยู่ในภาพ ล้วนแล้วแต่เป็นรูปทรงปิดที่เกิดจากการประกอบกันของเส้น รวมทั้งรายละเอียดต่าง ๆ ในตัวผลงานล้วนแสดงด้วยเส้นแทนทั้งสิ้น ตัวผลงานมีเพียงการใช้สีดำบนสีขาวที่ไม่แสดงออกซึ่งน้ำหนัก ความเป็นปริมาตร ระยะหรือความลึกใด ๆ ทั้งสิ้น ดังตั้งใจจะสื่อสารด้วยด้วยเส้นเป็นหลักมากกว่าสีสันหรือความสมจริง



ภาพที่ 157 ภาพผลงาน *Jang* ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี
ที่มา :ศักดิ์สิน เกษมสันต์, เชย / ศักดิ์สิน เกษมสันต์ และ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี (กรุงเทพมหานคร: ม.ป.พ., 2542), 11.

2) ผลงาน *Jang* เป็นผลงานจิตรกรรมบนสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 60 x 50 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ *เชย* ในปี พ.ศ. 2542 ตัวภาพเล่าเรื่องด้วยตัวละครเพียงตัวเดียว มีลักษณะเป็นเพศหญิงที่กำลังหันหน้าเข้าหาผู้ชม ริมฝีปากสีแดงหนา สวมใส่แว่นดำ สวมผ้าโพงศีรษะที่มีสีสันสดใสและหลากหลาย สวมใส่เสื้อสีดำ – เทาซึ่งมีลักษณะคอลึกและกว้างจนเผยให้เห็นเนินอก นอกจากนี้ยังปรากฏเป็นรูปทรงอิสระสีน้ำตาลอ่อนและขาวลอยอยู่บริเวณคอและไหล่ พื้นหลังของภาพปรากฏเป็นพื้นระนาบสีฟ้าอ่อน

การใช้ลักษณะที่ทำให้ดูเรียบง่ายที่ปรากฏอย่างชัดเจนในผลงานชิ้นนี้คือ การใช้รูปทรงต่าง ๆ ที่อยู่ในภาพ โดยสังเกตได้จากลักษณะของร่างกายและอวัยวะที่จะมีลักษณะคล้ายกับรูปทรงเรขาคณิตอย่างง่าย เช่น ใบหน้าที่มีลักษณะเป็นรูปไข่ ดวงตาที่ดูกลมรี จมูกที่ดูเป็นสัน และหน้าอกที่ดูกลมมน รูปทรงต่าง ๆ ล้วนแต่มีการลงสีให้แสดงออกซึ่งปริมาณแสงเงาที่เรียบง่ายและเล็กน้อยเท่านั้น นอกจากนี้เสื้อผ้า รูปทรงอิสระ และพื้นหลังของภาพยังมีลักษณะการลงสีที่ดูเรียบแบนและไม่แสดงออกซึ่งปริมาณหรือแสงเงาเลยแม้แต่น้อย



ภาพที่ 158 ภาพผลงาน *นางระบำ (Dancing Girl)* ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี

ที่ ม ๑ : Thaweesak Srithongdee, *Dream 1997* : art exhibition / by Thaweesak Srithongdee (กรุงเทพมหานคร: s.n., 2540), 20.

3) ผลงาน *นางระบำ (Dancing Girl)* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 38 x 28 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ *Dream 1997* : art exhibition / by Thaweesak Srithongdee ในวันที่ 21 มิถุนายน – 5 กรกฎาคม พ.ศ. 2540 ตัวภาพใช้พื้นหลังที่เป็นระนาบสีดำสนิทเพื่อที่จะสื่อสารว่าเป็นเวลากลางคืน เล่าเรื่องด้วยตัวละครหลักที่อยู่บริเวณตรงกลางภาพ มี

ลักษณะเป็นมนุษย์เพศหญิง มีผิวขาวสีขาวยืด เปลือยร่างกายท่อนบนจนเผยให้เห็นหน้าอกอย่างชัดเจน กำไลอ้าแขนทั้งสองข้างออกคล้ายกำไลงัดน้ำ มีเปลือกหอยขนาดใหญ่กำไลครอบศีรษะด้านบนอยู่ ร่างกายท่อนล่างมีทั้งส่วนที่เป็นขาทั้งสองข้างสวมใต้อุ้งน่องสีแดง และรองเท้าสั้นสูงกำไลเบี่ยงขาไปทางซ้าย และส่วนที่เป็นหางปลาสีแดงที่มีครีบหางสีฟ้ากำไลเบี่ยงไปทางขวา ซึ่งเป็นลักษณะของนางเงือก นอกจากนี้ในภาพยังปรากฏเป็นรูปทรงอื่น ๆ เช่น นกที่มีลักษณะเป็นลายเส้นสีขาวอย่างง่ายกำไลงัดไปทางขวา ดอกไม้สีเหลืองและน้ำเงินขนาดใหญ่ที่อยู่บริเวณด้านบนของภาพ และรูปทรงอิสระที่เกิดจากการใช้สีแปรขนาดใหญ่อีสันต่าง ๆ เช่น น้ำเงิน เขียว ชมพู และเหลือง เป็นต้น กระจายอยู่ทั่วภาพ

ลักษณะของการให้ดูเรียบง่ายที่เช่นชดอย่างมาในผลงานชิ้นนี้ คือ การใช้รูปทรงที่มีการตัดทอนรายละเอียดจากความเป็นจริงเป็นอย่างมาก โดยสังเกตได้จากตัวละครหลักที่มีรูปทรงของมนุษย์ที่มีการตัดทอนรายละเอียดออกไปมาก เส้นรอบนอกหรืออวัยวะต่าง ๆ ใช้วิธีการตัดเส้นด้วยสีดำเพื่อความคมชัดของรูปทรง รูปทรงดังกล่าวแทบจะไม่แสดงออกซึ่งรายละเอียดกล้ามเนื้อหรือปริมาตรแสงเงา รวมทั้งรูปทรงอื่น ๆ อย่างเช่น นก หอย และดอกไม้ ก็มีการแสดงออกซึ่งรายละเอียดเพียงเล็กน้อยเท่านั้น นอกจากนี้รูปทรงอิสระอื่น ๆ ในภาพก็เป็นเพียงรอยสีแปรขนาดใหญ่มากหลายสีสัน ที่ดูคล้ายคลึงกับศิลปะนามธรรม (Abstract) อีกด้วย

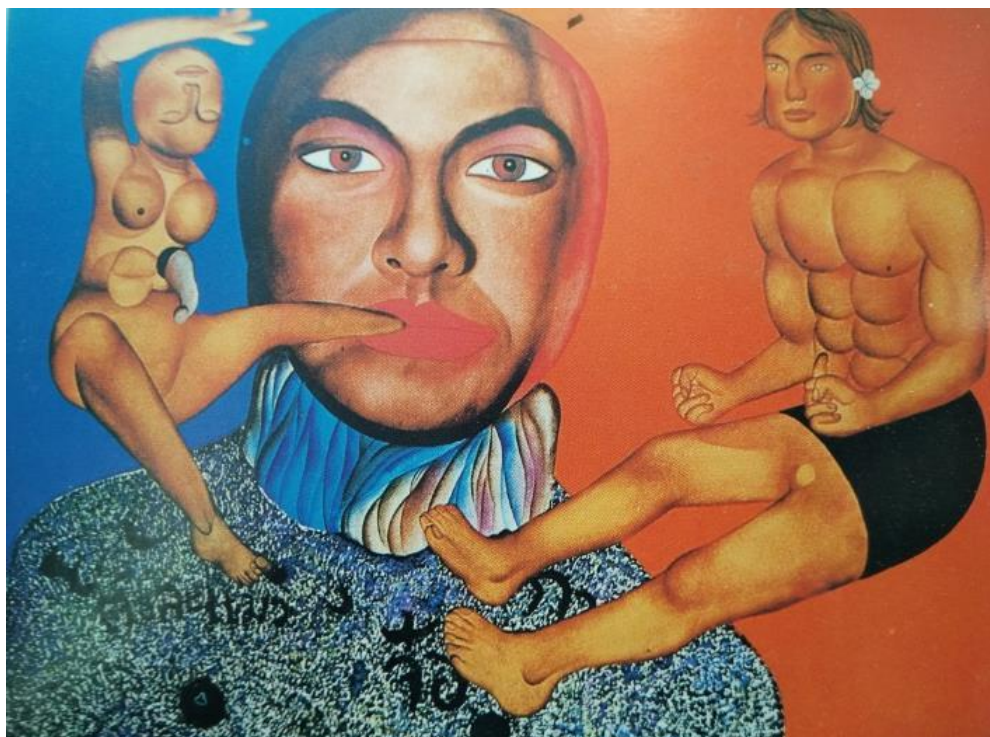
4) ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทวิศักดิ์นั้นมักจะมีการสร้างรูปทรงสมมุติที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองเสมอ ซึ่งรูปทรงเหล่านั้นยังคงเป็นรูปทรงที่มีลักษณะของคน สัตว์ หรือสิ่งของทั่วไปในชีวิตประจำวันอยู่แต่ทวิศักดิ์ได้มาสอดแทรกจินตนาการของตนเองลงไป แล้วสังเคราะห์เป็นรูปทรงใหม่โดยการดัดแปลงรูปทรงให้ดูแปลกประหลาดออกไป รวมทั้งมีการใช้เทคนิคและรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ จึงทำให้ผลงานของทวิศักดิ์นั้นมีรูปลักษณะที่แปลกประหลาดกว่าผลงานจิตรกรรมหรือการ์ตูนทั่วไป ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของทวิศักดิ์ที่มีลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยวอย่างโดดเด่นมาวิเคราะห์จำนวน 2 ชิ้น ได้แก่



ภาพที่ 159 ภาพผลงาน *Organ* ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี
 ที่มา : นิตดา ชนทาน. การวิเคราะห์ศึกษาภาพเขียนมนุษย์ของ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ระหว่างปี พ.ศ.2540 – 2554. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556.), 120.

1) ผลงาน *Organ* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิกบนผ้าใบขนาด 130 x 150 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ Bruised ณ หอศิลป์ Thavibu Gallery กรุงเทพมหานครในปี พ.ศ. 2554 ตัวภาพเป็นผลงานจิตรกรรมที่ใช้เพียงสีขาว ดำ และ แดงเท่านั้น บรรยากาศโดยรวมของภาพถูกระบายด้วยสีขาวเป็นระนาบพื้นหลังแล้วถูกระบายด้วยสีแดงที่มีลักษณะค่อนข้างเหลวและบาง โดยมีการปล่อยเนื้อสีให้ไหลย้อยลงมาจนเกิดเป็นรูปทรงอิสระกระจายตามพื้นหลังของภาพ นอกจากนี้ยังปรากฏตัวละครหลักของภาพซึ่งเป็นเพศชายนอนสภาพเปลือยกาย สวมแว่นตาดำและมีผมหยิกฟู ชายผู้นี้มีกล้ามเนื้อหน้าอกและกล้ามเนื้อหน้าท้องที่ดูกลมและโตเกินกว่าปกติ บริเวณหน้าท้องมีรูปทรงอิสระที่ถูกเขียนด้วยลายเส้นสีดำกำลังไหลออกมาแล้วลอยขึ้นด้านบนซ้ายของภาพ โดยรูปทรงนั้นมีลักษณะคล้ายกับลำไส้หรืออวัยวะภายในที่ไหลออกมาจากหน้าท้อง โดยมีลักษณะเป็นเส้นรยางค์ขนาดต่าง ๆ เกี่ยวพันกับรูปทรงสมมุติที่มีลักษณะเป็นรูปทรงเรขาคณิตรูปทรงคล้ายกับกะโหลกมนุษย์



ภาพที่ 160 ภาพผลงาน *Believe in love* ของทิวศักดิ์ ศรีทองดี
 ที่มา : วุฒิกกร คงคา, นิทรรศการศิลปะ พ.ศ. 2543 : หลง รัก อำนาจ = Art exhibition 2000 : Lured
 love power / วุฒิกกร คงคา, ทิวศักดิ์ ศรีทองดี, อนันต์ ปรัชญนันท์. (กรุงเทพมหานคร: หอศิลป์ปาดู,
 2543), 14.

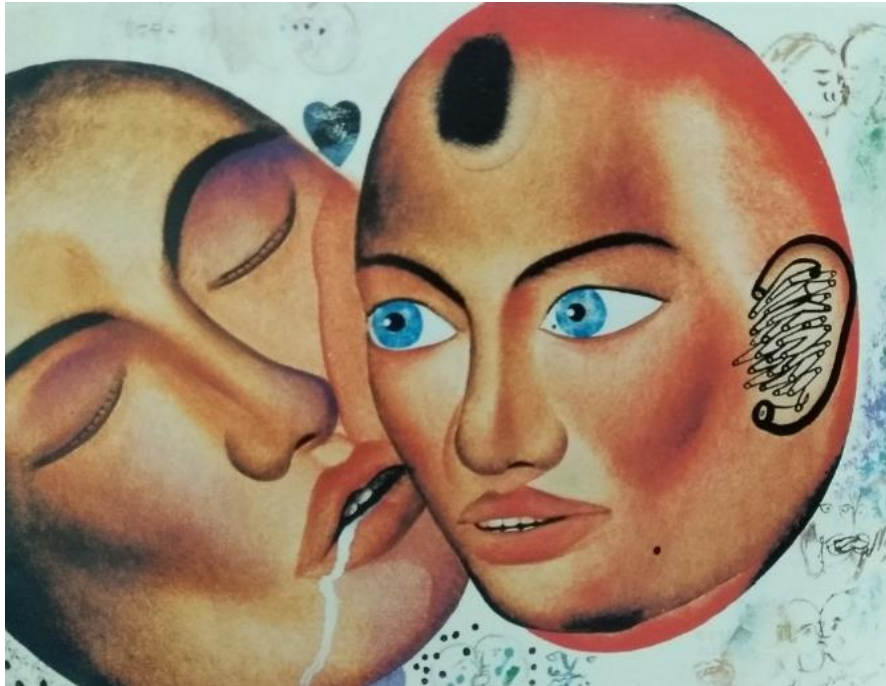
2) ผลงาน *Believe in love* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 150 x 200 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ หลง รัก อำนาจ โดยวุฒิกกร คงคา ทิวศักดิ์ ศรีทองดี และอนันต์ ปรัชญนันท์ ณ หอศิลป์ปาดู ตั้งแต่วันที่ 21 กันยายน – 14 ตุลาคม พ.ศ. 2543 โดยตัวภาพถูกเล่าเรื่องด้วยตัวละครทั้ง 3 ซึ่งตัวละครตรงกลางภาพมีขนาดที่ใหญ่ที่สุดที่ปรากฏให้เห็นเฉพาะศีรษะและลำตัวด้านบน ใบหน้ามีลักษณะกลมมนมากกว่าปกติ ไม่มีใบหู มีใบหน้าเป็นเพศชายแต่แต่งหน้าและทาปากสีแดงคล้ายกับผู้หญิง ถัดมาทางซ้ายมือของภาพปรากฏเป็นตัวละครที่มีลักษณะของมนุษย์เปลือย แต่มีลักษณะหลายประการที่ดูผิดธรรมชาติ เช่น มีศีรษะที่กลับด้าน มีแขนเพียงข้างเดียว หน้าอกที่ดูโตและกลมมนมากกว่าปกติ มีขา 2 ข้างแต่มีเท้าเพียงข้างเดียว มีอวัยวะประหลาดงอกออกมาจากร่างกาย เป็นต้น และอีกตัวละครทางด้านขวามือ ที่มีลักษณะเป็นเพศชาย

แต่มีใบหน้าทรงผมที่ดูอ่อนหวานคล้ายคลึงกับเพศหญิง ร่างกายสวมใส่เพียงกระโปรงรัดรูปสีดำ มีร่างกายและอวัยวะต่าง ๆ ที่ดูผิดธรรมชาติ เช่น มีกล้ามเนื้อที่ใหญ่และกลมมนมากกว่าปกติ นิ้วมือนิ้วที่หันผิดด้าน และมีไม่ปรากฏอวัยวะเพศ เป็นต้น พื้นหลังของภาพถูกแบ่งออกเป็นสองส่วนด้วยระนาบสีฟ้าและส้มตามลำดับ

ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยวที่ปรากฏอยู่ชัดเจนในผลงานชิ้นนี้ คือการออกแบบตัวละครต่าง ๆ ให้มีลักษณะที่ดูผิดมนุษย์ ทั้งนี้เกิดจากความต้องการในการสื่อสารเรื่องราวทางด้านอารมณ์และความต้องการต่าง ๆ ผ่านทางการตัดแปลงร่างกายของมนุษย์ ให้แสดงออกถึงรสนิยมทางเพศที่มีไม่ตรงกับเพศสภาพของตนเอง ความรู้สึกขาดหายหรือไม่พอใจในเรือนร่างของตนเอง และความต้องการต่าง ๆ ที่อยากให้ร่างกายเป็นดังความประสงค์ ทวิศักดิ์ได้สะท้อนเรื่องราวต่าง ๆ เหล่านี้ด้วยภาพแทนของร่างกายที่ถูกตัดแปลงเป็นอย่างมาก โดยไม่ต้องคำนึงถึงความถูกต้องหรือความเหมือนจริง

5) ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน

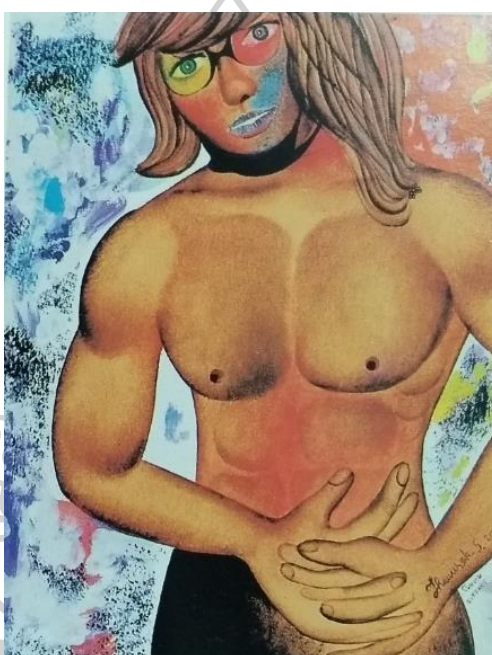
ถึงแม้ว่าผลงานของทวิศักดิ์นั้นจะมีความเป็นการ์ตูน ซึ่งเป็นรูปลักษณะที่น่าดึงดูดและสามารถเป็นที่นิยมของคนทุกเพศทุกวัยได้ไม่ยาก แต่ภายใต้รูปลักษณะอันดูเรียบง่ายและสดใสเหล่านั้น ทวิศักดิ์ได้ซ่อนเรื่องราวที่ดูตรงกันข้ามกับรูปลักษณะของผลงานไปอย่างสิ้นเชิง เช่น ความคิดเพื่อฝัน มายาคติ ความปรารถนา และความต้องการในด้านต่าง ๆ ของชีวิตมนุษย์สื่อสารผ่านออกมาผ่านรูปที่ดูบิดเบี้ยวอย่างเป็นเอกลักษณ์ในแบบของทวิศักดิ์เอง ซึ่งรูปทรงเหล่านั้นเกิดจากการตัดแปลงรูปร่างของมนุษย์ให้มีความผิดเพี้ยนไปตามสภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่หรือการทำนายรูปร่างของมนุษย์ในอนาคตอีกด้วย จนคล้ายกับว่าเรื่องราวต่าง ๆ ของรูปร่างในผลงานของทวิศักดิ์นั้นเปรียบเสมือนการประชดหรือชี้ให้เห็นถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับชีวิตมนุษย์ในปัจจุบัน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของทวิศักดิ์ที่มีลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขันอย่างโดดเด่นมาวิเคราะห์จำนวน 3 ชิ้น ได้แก่



ภาพที่ 161 ภาพผลงาน *Water from her mouth* ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี
 ที่มา : วุฒิกร คงคา, นิทรรศการศิลปะ พ.ศ. 2543 : หลง รัก อำนาจ = Art exhibition 2000 : Lured
 love power / วุฒิกร คงคา, ทวีศักดิ์ ศรีทองดี, อนันต์ ปรัชญนันท์. (กรุงเทพมหานคร: หอศิลป์ตาดู,
 2543), 14.

1) ผลงาน *Water from her mouth* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 50 x 40 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ หลง รัก อำนาจ โดยวุฒิกร คงคา ทวีศักดิ์ ศรีทองดี และอนันต์ ปรัชญนันท์ ณ หอศิลป์ตาดู ตั้งแต่วันที่ 21 กันยายน – 14 ตุลาคม พ.ศ. 2543 โดยตัวภาพเล่าเรื่องการจูบ ผ่านตัวละครทั้งสอง ซึ่งมีลักษณะที่ปรากฏให้เห็นเพียงแค่ศีรษะ ซึ่งมีลักษณะที่ดูกลมมนคล้ายรูปไข่ โดยศีรษะด้านซ้ายกำลังหลับตาพร้อมทำสีให้เหมือนกำลังเคลิ้มหลับ มีน้ำลายไหลย่อยออกมาจากปากจนถึงคาง และศีรษะของตัวละครทางขวาที่อยู่ใกล้กับศีรษะแรกเป็นอย่างมาก โดยกำลังทำสีหน้าที่ดูตกตะลึงกับลักษณะและท่าทางของตัวละครตัวแรกอยู่ บริเวณพื้นหลังของภาพปรากฏเป็นระนาบสีฟ้าอ่อน ที่บรรจุลายเส้นอย่างง่ายของภาพคนจูบกัน กระจัดกระจายอยู่ทั่วภาพ

สิ่งที่สามารถสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผลงานชิ้นนี้ คือ สีหน้าท่าทางของตัวละคร และเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพ ดังที่ปกติเราจะเข้าใจว่าการจูบนั้นเป็นการแสดงออกซึ่งความรัก เป็นกิจกรรมของคู่รักที่เต็มไปด้วยความอ่อนโยนและน่าหลงใหล แต่เรื่องของการจูบที่เกิดขึ้นในภาพกลับไม่ได้สวยงามอย่างที่คาดหวังไว้ เมื่อมีฝ่ายหนึ่งผลอทำน้ำลายไหลย่อยออกจากปากจนดูหน้าเกลียดและทำให้อีกฝ่ายที่กำลังทำสีหน้าตกใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อารมณ์ขันในภาพจึงเกิดจากสีหน้าที่ดูชวนขันของตัวละครและเหตุการณ์ที่ผิดจากสิ่งที่คาดหวังไว้

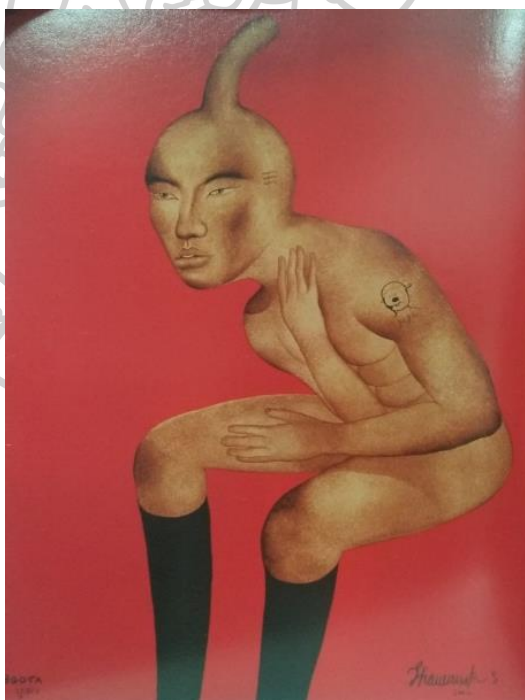


ภาพที่ 162 ภาพผลงาน *She* ของทวิศักดิ์ ศรีทองดี
 ที่มา : วุฒิกกร คงคา, นิทรรศการศิลปะ พ.ศ. 2543 : หลง รัก อำนาจ = Art exhibition 2000 : Lured love power / วุฒิกกร คงคา, ทวิศักดิ์ ศรีทองดี, อนันต์ ปรัชญนันท์. (กรุงเทพมหานคร: หอศิลป์ตาครูด, 2543), 14.

2) ผลงาน *She* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 50 x 40 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ หลง รัก อำนาจ โดย วุฒิกกร คงคา ทวิศักดิ์ ศรีทองดี และอนันต์ ปรัชญนันท์ ณ หอศิลป์ตาครูด ตั้งแต่วันที่ 21 กันยายน – 14 ตุลาคม พ.ศ. 2543 จากชื่อผลงาน *She* นั้นสะท้อนว่าตัวละครหลักที่ปรากฏในภาพนั้นเป็นเพศหญิงที่เปลือยท่อนบน แต่ลักษณะทางร่างกาย

กลับมีความตรงกันข้ามอย่างสิ้นเชิง เช่น มีร่างกายที่ใหญ่โตมากกว่าปกติของเพศหญิง ไม่มีเต้านมแบบเพศหญิง แต่กลับมีกล้ามเนื้ออกและกล้ามเนื้อที่ดูกลมมนและใหญ่โต มือทั้งสองข้างกำลังประสานกัน โดยมีนิ้วมือที่ดูกลมเรียวยาวมากกว่าปกติ ใบหน้ามีลักษณะที่ดูอ่อนหวานในแบบผู้หญิง มีการแต่งหน้า สวมใส่แว่นตาแฟชั่น และไว้ผมยาว บริเวณพื้นหลังของภาพถึงสร้างสรรค์ด้วยการใช้สีแปรปรวนขนาดใหญ่ไล่ลงไปในภาพด้วยสีขาว ฟิว ส้ม และเหลือง เป็นต้น

สิ่งที่สามารถสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผลงานชิ้นนี้คือ ลักษณะต่าง ๆ ของตัวละครหลักที่อยู่ในภาพนั้นผิดไปจากความคาดหมายปกติ จนผู้ชมบางท่านอาจจะสงสัยว่าตัวละครตัวนี้นั้นเป็นเพศใดกันแน่ จะบอกว่าเป็นเพศหญิงตามชื่อผลงาน แต่ตัวละครนี้ก็มีลักษณะหลายประการที่คล้ายกับเพศชายมากกว่า หรือผู้ชมบางท่านอาจจะตีความได้ว่าตัวละครนี้เป็นเพศชายแต่มีจิตใจที่เป็นเพศหญิงก็เป็นได้ ความสองแง่สองง่ามและความกำกวมเหล่านี้สามารถสร้างอารมณ์ขันได้เป็นอย่างดีทั้งในแง่ของการ์ตูนและศิลปะ



ภาพที่ 163 ภาพผลงาน *Boota* ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี

ที่มา : Thaweesak Srithongdee, *Flesh* / Thaweesak Srithongdee. (กรุงเทพฯ มหานคร : Thavibu Gallery, 2549), 14.

ผลงาน *Boota* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิกบนกระดาษขนาด 48 x 68 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ *Flesh* ตั้งแต่วันที่ 2 พฤษภาคม – 11 มิถุนายน พ.ศ. 2549 ณ Thavibu Gallery ตัวภาพเล่าเรื่องด้วยตัวละครหลักเพียงตัวเดียวซึ่งอยู่บริเวณตรงกลางภาพ มีลักษณะเป็นมนุษย์เพศชายกำลังนั่งลอยตัวบนอากาศพร้อมก้มหลังลง มีสภาพร่างกายที่เปลือยเปล่าและมีท่าทีที่กำลังให้มือปิดบังร่างกายของตนเอง สวมใส่ถุงน่องสีดำ มีลักษณะหลายประการที่ดูผิดไปจากความเป็นจริง เช่น ลักษณะร่างกายที่ไม่แสดงออกซึ่งปริมาตรของกล้ามเนื้อเลย มีกล้ามเนื้อหน้าอกและกล้ามเนื้อหน้าท้องดูกลมมนมากกว่าปกติ มีตาที่เรียวยาวเล็กแบบชาวเอเชีย ไม่มีใบหูและผม ด้านบนของศีรษะมีเงื่องอกออกมาเป็นแท่งที่มีลักษณะคล้ายกับอวัยวะเพศชาย พื้นหลังเป็นเพียงระนาบสีแดงส้มเท่านั้น

สิ่งที่สามารถสร้างอารมณ์ขันได้เป็นอย่างดีในผลงานชิ้นนี้ คือ ลักษณะที่ดูผิดมนุษย์และท่าทางของตัวละครหลัก เช่น เป็นผู้ชายที่ดูเหมือนมีท่าทางที่เหนื่อยและพยายามปิดบังร่างกายของตนเองไว้ การมีร่างกายที่จะไม่แสดงออกถึงความแข็งแรงหรือกล้ามเนื้อในแบบเพศชาย รวมทั้งการมีตั้งเนื้อที่มีลักษณะคล้ายอวัยวะเพศชายงอกขึ้นมาจากศีรษะอีกด้วย ลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้ตัวละครนี้ดูเหมือนสัตว์ประหลาดหรือมนุษย์ต่างดาวมากกว่ามนุษย์โลกเสียอีก ซึ่งความแปลกประหลาดจากสิ่งที่คนเราเคยเห็นหรือคุ้นชินนั้นเป็นชนวนสำหรับการสร้างอารมณ์ขันได้เป็นอย่างดี

ประเด็นทางสังคมที่ปรากฏในผลงานของทวีศักดิ์

1) ทวีศักดิ์ถ่ายทอดเรื่องราวของวัฒนธรรมประชานิยมในสังคม

วัฒนธรรมประชานิยม (Pop Culture) นั้นเป็นอีกรูปแบบของวัฒนธรรมที่สามารถพบเห็นได้ง่ายที่สุดในสังคมยุคนี้ได้ ซึ่งวัฒนธรรมประชานิยมนั้นก็ได้เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของมนุษย์ไปแล้ว เช่น รูปแบบของแนวความคิดว่าสิ่งไหนถูกต้องหรือดีงาม ภาษาคำนิยม กระแสสังคม การใช้ชีวิต หรือมายาคติต่าง ๆ ที่เคลือบแฝงอยู่ในชุดความคิดของคน มนุษย์ในสังคมนั้นมักจะได้รับอิทธิพลของวัฒนธรรมประชานิยมมาจากสื่อต่าง ๆ เป็นส่วนใหญ่ จนทำให้ผู้คนจำนวนมากในสังคมมีความคิดเห็นสอดคล้องไปกับรูปแบบการใช้ชีวิตตามวัฒนธรรมประชานิยมนั้น ๆ ทวีศักดิ์จึงได้ถ่ายทอดรูปแบบของวัฒนธรรมประชานิยมต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในสังคมไทย

ออกมาผ่านผลงานศิลปะ ยกตัวอย่างเช่น นิทรรศการ Dream (2540) ที่สื่อสารเกี่ยวกับความฝันของมนุษย์ เช่น การมีชื่อเสียง เกียรติยศ หรือการครอบครัวยุคใหม่หรือคนรักที่ดี, นิทรรศการ Trace (2546) ที่สื่อการเกี่ยวกับชีวิตในสังคมที่เต็มไปด้วยความไม่ปลอดภัยและความหวาดระแวง ซึ่งทำให้มนุษย์นั้นต้องปรับเปลี่ยนรูปร่างหรือรูปแบบการใช้ชีวิตในสังคม, นิทรรศการ Hero (2549) ที่สื่อสารเรื่องมายาคติของวีรบุรุษของคนในสังคม ว่าวีรบุรุษคือคนที่มีสถานะการเป็นผู้นำ เป็นไว้วางใจและน่าเชื่อถือ จนทำให้คนจำนวนมากพยายามที่จะเป็นวีรบุรุษบ้างให้ได้ หรือนิทรรศการ Flesh (2550) ที่เล่าเรื่องราวของความปรารถนาของมนุษย์ที่มีต่อร่างกาย จนบางครั้งก็พยายามที่จะเปลี่ยนแปลงร่างกายให้เป็นไปตามความต้องการหรือค่านิยม เป็นต้น

2) ทวิศักดิ์ทำให้สังคมได้เห็นผลงานการ์ตูนหรือภาพประกอบก็สามารถมีคุณค่าในเชิงวิจิตรศิลป์ได้

ถึงแม้ว่าทวิศักดิ์จะมีทักษะฝีมือที่ค่อนข้างสูงและจบการศึกษาในด้านวิจิตรศิลป์มาโดยตรงนั้น แต่ทวิศักดิ์ก็ไม่ได้จำกัดรูปแบบและเทคนิคในการสร้างสรรค์ หรือจำแนกผลงานของตนเองว่าเป็นผลงานวิจิตรศิลป์หรือไม่ ทวิศักดิ์จึงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากรูปแบบ เทคนิค และความพึงพอใจของตนเองเป็นหลัก และด้วยเหตุนี้จึงทำให้ทวิศักดิ์เป็นบุคคลที่มีหลากหลายบทบาทในวงการศิลปะ เช่น จิตรกร นักออกแบบ นักเขียนภาพประกอบ และนักดนตรี เป็นต้น และด้วยรูปแบบของผลงานหลากหลายจึงทำให้ทวิศักดิ์มีชื่อเสียงและเป็นที่จับตามองอย่างมากในสังคมวงกว้าง

ทวิศักดิ์จึงเป็นบุคคลสำคัญท่านหนึ่งที่เป็นส่วนหนึ่งของการทำลายกำแพงระหว่างศิลปะชั้นสูงและต่ำ ซึ่งทวิศักดิ์นั้นสามารถยกระดับผลงานที่มีลักษณะของการ์ตูนและภาพประกอบให้ได้รับการยอมรับในมุมมองของศิลปะชั้นสูงได้ และยังเผยแพร่ผลงานวิจิตรศิลป์ของตัวเองไปให้สังคมวงกว้างได้รับรู้ได้โดยง่าย ผ่านผลงานออกแบบและศิลปะแนวสตรีทอาร์ต เป็นต้น

4.1.3 พัชรพล แดงรีน

พัชรพล แดงรีน หรือรู้จักในอีกชื่อหนึ่งว่า *Alex Face* ผู้สร้างงานในลักษณะของสตรีทอาร์ต ซึ่งฝากผลงานไว้ตามสถานที่ต่าง ๆ ของชุมชนเมือง ผลงานของเขามีลักษณะของการสร้างตัวละคร (Character) ที่เป็นภาพแทนของเยาวชนที่ปรากฏในสถานการณ์และสถานที่ต่าง ๆ ในสังคม

เมือง ทั้งนี้พัชรพลยังเป็นศิลปินแนวสตรีทอาร์ตที่มีชื่อเสียงเป็นอันดับต้น ๆ ของประเทศไทย อีกด้วย และยังมีบทบาททำให้ผลงานสตรีทอาร์ตเป็นที่รู้จักในสังคมวงกว้าง

ถึงแม้ว่าปัจจุบันยังมีคนที่รู้จักหรือมีความเข้าใจเกี่ยวกับสตรีทอาร์ตในสังคมอยู่ไม่มากนักก็ตาม แต่ก็ยังมีนักวิชาการหรือผู้เชี่ยวชาญให้ความหมายของสตรีทอาร์ตเอาไว้บ้าง เช่น บุษยามาสนันทวัน นักเขียนอิสระได้อธิบายเกี่ยวกับสตรีทอาร์ตเอาไว้ว่า

สตรีทอาร์ต คือ ศิลปะที่พัฒนามาจากการใช้พื้นที่สาธารณะเป็นที่แสดงออก นั่นคือท้องถนนต่าง ๆ โดยความหมายของคำนิยามนี้แฝงสะท้อนเรื่องของประชาชนที่ถูกตัดสิทธิ์ การไม่ชอบด้วยกฎหมายหรือการไม่ได้รับอนุญาต ยังมีข้อกังขาในบางประเทศ คัดค้านการตัดสินใจของราชการว่าการสนับสนุนสตรีทอาร์ตนั้นเป็นสิ่งที่ดีหรือไม่

ตามความหมายของคำยังรวมไปถึงผลงานกราฟฟิตี้ การพ่นสีบนกำแพง สติกเกอร์แปะ แผ่นโปสเตอร์ การฉายวิดีโอลงบนผนัง และการจัดวางผลงานสร้างสรรค์ตามท้องถนน ตามแบบฉบับเดิม ๆ ของสตรีทอาร์ตถูกเรียกเพื่อจำแนกผลงานในที่สาธารณะที่มีความร่วมสมัยให้ออกจากงานกราฟฟิตี้ที่เพียงเพื่อกำหนดอาณาเขตของตนเอง หรือพวกกราฟฟิตี้ที่ใช้การขีดเขียนเพื่อทำลายวัฒนธรรมอื่น

ความเคลื่อนไหวและเป้าหมายของศิลปินสตรีทอาร์ตนั้นมีต่าง ๆ นานาตามแต่ผู้ทำนั่นเอง บางผลงานกระตุ้นในสังคมอย่างเข้มแข็ง สตรีทอาร์ตในต่างประเทศเป็นฐานที่มีพลังที่เข้าถึงสาธารณะ หัวข้อที่พบบ่อย ๆ เช่น การประจานพวกนายทุนรุกรานผลประโยชน์จากที่ดินโดยมิชอบ การเสนอข้อเท็จจริงของคนยากไร้ที่ถูกยกเลิกกรรมสิทธิ์ในที่ดิน และการเบียดบังวัฒนธรรม อย่างไรก็ตามโดยรวมแล้วสตรีทอาร์ตคือเป็นงานในที่สาธารณะโดยศิลปินที่ส่วนใหญ่รู้สึกกับหัวข้อของการ “ถูกทำให้ไม่มีสิทธิ์ออกเสียง” และเพื่อให้ข้อคิดนี้ถูกกระจายไปสู่คนหมู่มาก มากกว่าพื้นที่ของห้องแสดงผลงาน

จะเห็นได้ชัดเจนว่าผลงานของพัชรพลนั้นมีรูปแบบ ลักษณะ และแนวความคิดในแบบสตรีทอาร์ตอย่างชัดเจน รวมทั้งยังมีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ในผลงานอย่างชัดเจนอีกด้วย โดยผลงานของ พัชรพล แดงรัตน์มีลักษณะของการ์ตูนดังต่อไปนี้

1) ลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art)

รูปแบบหลักที่ปรากฏในผลงานของพัชรพลนั้นก็คือการสร้างตัวละคร *Mardi* ซึ่งเป็นตัวละครที่เปรียบเสมือนตัวแทนหรือภาพสะท้อนของบุตรสาวของตัวเอง ซึ่งพัชรพลมักจะใช้

ตัวละครนี้เป็นคั้งหัวใจหลักในการเล่าเรื่องในแทบจะทุกชิ้นงาน โดยตัวละครนี้มักจะไปปรากฏอยู่ในสถานที่ต่าง ๆ ของสังคม ไม่ว่าจะเป็นกำแพงตามตึกร้าง ชุมชนเมือง ชุมชนแออัด หรือแม้กระทั่งในหอศิลป์ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของตัวชิ้นงานและเรื่องราวที่พัชรพลนั้นต้องการจะสื่อกับสังคม

ตัวละคร *Mardi* นั้นเป็นตัวละครหลังที่พัชรพลใช้ในการสื่อสารในแทบทุกผลงาน โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากบุตรสาวของตนเอง ซึ่งตัวละครนี้ก็มีลักษณะเป็นเด็กที่มีรูปร่างน่าตาคู่น่ารัก เข้าเนื้อ มักจะสวมใส่เสื้อผ้าที่มีลักษณะคล้ายชุดกระต่ายสีขาวบ้างดำบ้าง มีตาที่ 3 อยู่บริเวณหน้าผาก มักจะแสดงสีหน้าที่ดูบึ้งตึง เหมือนกับที่กำลังเสียใจที่เพิ่งเกิดมาบน โลกใบนี้ที่มีความน่าอยู่ที่น้อยลงทุกที



ภาพที่ 164 ภาพผลงานของพัชรพลที่มีลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์อย่างชัดเจน

ที่มา : ADMIN [นามแฝง], มาทำความรู้จัก ALEX FACE ศิลปิน กราฟิตี้ในเมืองไทย, เข้าถึงเมื่อ 28 กรกฎาคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.ain0410.com/มาทำความรู้จัก-alex-face-ศิลปิน/>

พัชรพลนั้นไม่ได้จำกัดตนเองว่าจะต้องสร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบหรือเทคนิคใดอย่างหนึ่ง จึงทำให้ผลงานของพัชรพลนั้นใช้เทคนิคที่หลากหลาย เช่น การใช้เทคนิคของกราฟิตี้ (Graffiti) ที่ออกไปพ่นสีสเปรย์ตามสถานที่ต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว ในลักษณะของสตรีทอาร์ต (Street Art) หรือจะเป็นการสร้างประติมากรรมเพื่อใช้ในการประดับตกแต่งในสถานที่ต่าง ๆ

พัชรพลล้วนแต่เคยทำมาหมดแล้ว ซึ่งตัวผลงานทั้งหมดของพัชรพลล้วนแล้วแต่มีรูปลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์ทั้งสิ้น และเป็นการง่ายต่อผู้ชมที่จะสามารถจดจำในเอกลักษณ์ของผลงานได้ ด้วยปัจจัยที่กล่าวมาทั้งหมดล้วนทำให้สามารถจำแนกผลงานของพัชรพลว่าเป็นศิลปะรูปลักษณะ (Figurative Art) ได้อย่างชัดเจน

2) ลักษณะของการเล่าเรื่อง

วิธีการเล่าเรื่องในแบบของพัชรพลนั้นคือการให้ตัวละครหลักทำกริยาท่าทาง หรือไปอยู่ในสถานที่ต่าง ๆ เพื่อเล่าเรื่องถึงสภาวะ เหตุการณ์ เรื่องราวต่าง ๆ ในสังคมออกมา ทั้งนี้พัชรพลยังมีวิธีการเลือกรูปแบบและวิธีการที่ชาญฉลาดในการสื่อสารนั้นก็คือการใช้เทคนิคของ กราฟิตี้ (Graffiti) ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างรวดเร็วฉับไว รวมทั้งลักษณะผลงานที่เป็นรูปแบบของสตรีทอาร์ต (Street Art) ที่ตัวผลงานจะไปปรากฏตามพื้นที่ต่าง ๆ ของสังคม โดยไม่จำเป็นต้องไปจำกัดพื้นที่ที่แสดงเพียงแคในหอศิลป์ ซึ่งเป็นข้อดีที่สามารถทำให้ผู้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงศิลปะประเภทนี้ได้โดยง่าย ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของพัชรพลที่มีลักษณะของการเล่าเรื่องที่โดดเด่นมาทำการวิเคราะห์จำนวน 2 ชิ้น ได้แก่



ภาพที่ 165 ภาพผลงาน *Liars gonna lie* ของพัชรพล แดงริน

ที่มา : ชาว Like สาระ [นามแฝง], รุ่นใหญ่มาเอง! 'Alex Face' ร่วมเสกกราฟิตี้ ทวงความเป็นธรรม 'เสือดำ', เข้าถึงเมื่อ 28 กรกฎาคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.naewna.com/likesara/324915>

1) ผลงาน *Liars gonna lie* เป็นผลงานที่พัชรพลสร้างสรรค์ด้วยใช้เทคนิคของการพันสเปรย์ลงไปบนกำแพงแห่งหนึ่งบริเวณริมถนนพุทธมณฑลสาย 2 นอกจากนี้พัชรพลยังภาพนี้นำไปแสดงในเฟซบุ๊ก (Facebook) ส่วนตัวพร้อมทั้งเขียนข้อความว่า *Liars gonna lie* ซึ่งมีความหมายว่า “คนพูดปดมักจะ โกหก” กำกับไว้อีกด้วย ตัวภาพปรากฏเป็นตัวละครหลักเช่นเดิมแต่ปรากฏให้เห็นเพียงแค่ส่วนศีรษะ แต่เปลี่ยนเครื่องแต่งกายจากสีขาวกลายเป็นชุดคล้ายหนังเสื้อดำปกคลุมบริเวณรอบศีรษะ ตัวละครแสดงสีหน้าที่กำลังการหลบสายตา ไม่กล้าสู้หน้า มีมุกที่แหลมขื่นยาวออกมา และน้ำลายที่หยดข้อยออกมาจากริบบิ้นปาก ทางขวามือของภาพปรากฏเป็นหางของเสื้อดำที่ถูกตัดขาด ทั้งนี้มีปรากฏภาพของธนบัตรจำนวน 5 ใบปลิวกระจัดกระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ

พัชรพลสื่อสารในเชิงสัญลักษณ์ผ่านผลงานชิ้นนี้ในเรื่องของเหตุการณ์ความยุติธรรมที่เกิดขึ้นในสังคม อันเกิดจากเหตุการณ์ที่มีนักธุรกิจชื่อดังกระทำการออกคำสั่งซื้อค้ำซึ่งเป็นสัตว์ป่าสงวนในเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่า ซึ่งถูกจับได้พร้อมทั้งหลักฐานที่แน่นหนา แต่ผู้ต้องหายังคงให้การปฏิเสธในทุกข้อกล่าวหา จนเหตุการณ์นี้กลายเป็นประเด็นถกเถียงกันอย่างกว้างขวางในสังคม ทั้งประเด็นของความโหดร้ายทารุณของนักธุรกิจท่านนี้ที่ออกคำสั่งซื้อค้ำสัตว์ พร้อมทั้งยังเก็บสะสมชิ้นส่วนของสัตว์ป่าอย่างมากมายไว้ในครอบครอง และประเด็นเกี่ยวกับกระบวนการยุติธรรมในสังคมไทยที่จะยอมปล่อยให้ผู้มีอำนาจเงินมหาศาลพ้นความผิดในคดีนี้หรือไม่ โดยสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่พัชรพลได้นำเสนอผ่านผลงานศิลปะชิ้นนี้ได้แก่ “มุกที่ยื่นยาว” ซึ่งมีที่มาจากนิทานเรื่อง “พิน็อคคิโอ” ซึ่งเป็นหุ่นกระบอกไม้ที่ทุกครั้งทีกล่าวคำโกหกมุกจะยื่นยาวออกมา เป็นสัญลักษณ์ที่หมายถึงการโกหกของผู้อำนาจเพื่อที่จะให้ตนนั้นพ้นผิด “ชุดเสื้อดำและหางที่ตัดขาด” แสดงถึงเหยื่อซึ่งถูกระทำอย่างโหดร้ายโดยมนุษย์ที่นิยมล่าแล้วนำอวัยวะต่าง ๆ มาทำเป็นเครื่องประดับเพื่อแสดงออกซึ่งบารมีหรือนำมารับประทานเพื่อเป็นยาตามความเชื่อ และภาพ “ธนบัตร” ที่กำลังปลิวอยู่นั้น แสดงออกถึงอำนาจของเงินที่อยู่เหนือความยุติธรรมและจิตสำนึก



ภาพที่ 166 ภาพผลงาน *I can't eat Plastic bottle* ของพีชพล แดงรีน

ที่มา : ALEX FACE [นามแฝง], รูปภาพบนโซเชียลมีเดีย, เข้าถึงเมื่อ 28 กันยายน 2561, เข้าถึงได้จาก

<https://www.bkkgraff.com/alex-face-alive-exhibition-public-opening/>

2) ผลงาน *I can't eat Plastic bottle* เป็นผลงานจิตรกรรมที่ใช้เทคนิคการพ่นสีสเปรย์ลงบนกำแพงสีเหลี่ยมผืนผ้า ซึ่งติดตั้งอยู่บนเกาะเต่า จังหวัดสุราษฎร์ธานี ตัวภาพยังเล่าเรื่องด้วยตัวละครหลักคือ *Mardi* เช่นเดิม โดยกำลังทำท่าทางนอนลอยคออยู่เหนือผิวน้ำ มีศีรษะ ใบหู หน้าท้องมือ และเท้าที่ลอยอยู่เหนือผิวน้ำ โดยตัวละครนี้สวมใส่ชุดคล้ายกระด่ายขนสีดำ บริเวณโดยรอบมีขวดน้ำพลาสติกลอยอยู่บนผิวน้ำโดยรอบ นอกจากนี้บนหน้าท้องของตัวละครหลักยังปรากฏตัวละครที่มีกายสีดำ ลำตัวอ้วนท้วม กำลังใช้คันเบ็ดที่มีขวดน้ำพลาสติกมาเป็นเหยื่อ กำลังล่อตัวละครหลักในภาพอยู่

ใจความสำคัญที่พีชพลต้องการสื่อสารผ่านผลงานชิ้นนี้คือ การรณรงค์ไม่ให้นักท่องเที่ยวทิ้งขยะลงไปสู่ท้องทะเล อันเกิดจากความมั่งง่ายของนักท่องเที่ยวที่ส่งผลเสียต่อสภาพแวดล้อมและระบบนิเวศ ตัวละครหลักในภาพจึงเป็นสัญลักษณ์ของสัตว์ทะเลต่าง ๆ ที่ไม่สามารถกินขยะหรือสิ่งปฏิกูลเหล่านั้นเป็นอาหารได้ ซึ่งขยะเหล่านี้นอกจากจะทำให้ท้องทะเลสกปรกแล้วการที่สัตว์กินมันเข้าไปอาจทำให้เสียชีวิต จนเกิดผลกระทบแบบลูกโซ่ต่อระบบนิเวศได้ จึงสามารถสรุปผลงานชิ้นนี้ออกจะคุณค่าทางด้านความงามแล้วยังมีประโยชน์ในแง่ของการรณรงค์อีกด้วย

3) ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย

การสร้างสรรค์ของพัชรพลนั้นมีเอกลักษณ์เป็นอย่างยิ่งในการสร้างตัวละคร โดยเป็นที่ทราบกันดีว่าตัวละคร *Mardi* เปรียบเสมือนตัวแทนหรือภาพสะท้อนของบุตรสาวของพัชรพลเอง ตัวละครนี้จึงได้รับการดัดแปลงมาจากรูปทรงของมนุษย์วัยเด็ก ให้เป็นตัวละครที่มีรูปร่างเตี้ยป้อม มีศีรษะที่ใหญ่โต ที่ตาที่สามอยู่บนหน้าผาก สวมใส่ชุดขนสัตว์สีขาวที่หูยาว 2 อยู่บนศีรษะคล้ายหูของกระต่าย ตัวละครนี้ปรากฏอยู่ในสถานที่ต่าง ๆ ของสังคมโดยที่ท่าทางและเรื่องราวในการแสดงออกที่แตกต่างกัน โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของพัชรพลที่มีลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่ายอย่างเด่นชัดมาทำงานวิเคราะห์จำนวน 3 ชิ้น ได้แก่



ภาพที่ 167 ภาพผลงาน *Peace For Bangkok* ของพัชรพล แต่งขึ้น

ที่มา : ALEX FACE [นามแฝง], รูปภาพบนโซเชียล, เข้าถึงเมื่อ 28 กรกฎาคม 2561, เข้าถึงได้จาก

<https://www.facebook.com/Alexfacebkk/photos/a.248612288651036.1073741828.248604565318>

475/542917199220542/?type=3&theater

1) ผลงาน *Peace For Bangkok* เป็นผลงานที่สร้างขึ้นเพื่อร่วมแสดงในโครงการ Peace For Bangkok ซึ่งผลงานชิ้นนี้จัดแสดงบนผนังของสิ่งปลูกสร้างบริเวณห้างสรรพสินค้ามา MBK (มาบุญครอง) ใกล้กับทางออกสถานีรถไฟฟ้าสถานีสยามกีฬากลาง กรุงเทพมหานคร โดยพัชรพล ได้สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ให้มีขนาดใหญ่เต็มผนังของสิ่งปลูกสร้าง มีพื้นหลังเป็นระนาบแบนสีเทา ตัวภาพถูกเล่าเรื่องด้วยตัวละครหลักคือ เด็กน้อยซึ่งมีตาที่สามอยู่บนหน้าผาก สวมชุดกระต่ายสีขาว มีรอยแห้วของชุดเป็นรูปหัวใจที่บริเวณหน้าอกด้านซ้าย กำลังถูกมัดด้วยเชือกที่มีลักษณะคล้าย สายไฟซึ่งผูกโยงมาจากรางสายไฟของจริงที่อยู่บริเวณตอนล่างของภาพ ด้านบนของภาพปรากฏ เป็นนกพิราบขาวที่ปากกำลังคาบใบมะกอกอันเป็นสัญลักษณ์ของสันติภาพ จำนวน 4 ตัว กำลังใช้ เท้าคีบสายไฟที่กำลังรัดพันตัวละครหลักอยู่เพื่อที่จะพาตัวละครหลักนั้นบินขึ้นไปบนท้องฟ้า นอกจากนี้พัชรพลยังใส่รายละเอียดเล็กน้อยของภาพเข้าไปด้วยเช่นภาพของเศษขนนกที่กำลังร่วง หล่นมายังพื้น หรือเงาของตัวละครหรือวัตถุต่าง ๆ ที่พาดมายังฝาผนัง

ลักษณะของความเรียบง่ายอีกประการหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในผลงานของพัชรพลอย่าง ชัดเจนคือการใช้สิ่งแวดล้อมให้เป็นประโยชน์ ดังจะเห็นได้ว่าเนื้อหาในผลงานของพัชรพลนั้น มักจะเกี่ยวข้องกับสถานที่หรือสิ่งแวดล้อมอยู่เสมอ จึงทำให้ขนาดของผลงานนั้นมีความไม่แน่นอน ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม จนสามารถกล่าวได้ว่าสภาพแวดล้อมก็เป็นส่วนร่วมสำคัญของผลงานของ พัชรพลเช่นกัน



ภาพที่ 168 ภาพผลงาน *As easy like this???* ของพัชรพล

ที่มา : ALEX FACE [นามแฝง], รูปภาพบนโซเชียล, เข้าถึงเมื่อ 28 กรกฎาคม 2561, เข้าถึงได้จาก

<https://www.facebook.com/Alexfacebkk/photos/a.250767075102224.1073741829.248604565318>

475/270006703178261/?type=3&theater

2) ผลงาน *As easy like this???* ซึ่งเป็นผลงานที่พัชรพลสร้างสรรค์ต่อกำแพงที่ถูก
 ลบผลงานสตรีทอาร์ตที่เคยสร้างสรรค์อยู่บริเวณนั้นด้วยสีขาว ตัวภาพถูกเล่าเรื่องด้วยตัวละครหลัก
 เช่นเดิม กำลั้งก้มหน้าใช้ลูกกลิ้งทาสีลบผลงานเก่าที่อยู่บนกำแพงด้วยสีหน้าที่คุณเฉยเมย เสื้อผ้าที่ตัว
 ละครนี้สวมใส่อยู่นั้นเป็นชุดกระต่ายขาวเช่นเดิมแต่ปรากฏเป็นลวดลายของ “ลายพราง” ของทหาร
 อยู่บนเนื้อผ้า จะเห็นได้ว่าถึงแม้ผลงานชิ้นนี้จะมียอดประกอบของที่น้อย แต่กลับเล่าเรื่องราวที่
 สะท้อนถึงการถูกรีดรอนสิทธิในการสื่อสารผ่านผลงานศิลปะจากอำนาจกลุ่มผู้มีอำนาจ ที่คอย
 คุกคามและทำลายผลงานศิลปะที่สะท้อนเรื่องราวที่บุคคลเหล่านั้นไม่ชอบใจ หรือมองว่าเป็น
 ผลงานที่สร้างความสกปรกเลอะเทอะให้แก่บ้านเมือง

รูปแบบของความเรียบง่ายที่ปรากฏอยู่ในผลงานชิ้นนี้อย่างชัดเจนคือ การออกแบบตัว
 ละครที่การตัดทอนรายละเอียดจากความเป็นจริงออกไปมากพอสมควร ตัวละครมีลักษณะที่ดูเตี้ย
 ป้อม ไม่แสดงออกซึ่งกล้ามเนื้อหรือปริมาตรต่าง ๆ มากนัก รายละเอียดต่าง ๆ ในภาพก็คงเหลือไว้
 เฉพาะความจำเป็น รวมทั้งมีการวางองค์ประกอบที่น้อย และมีความฉลาดในการเลือกสถานที่หรือ
 เหตุการณ์มาเป็นส่วนหนึ่งของงาน



ภาพที่ 169 ภาพผลงาน *Fresh caught bottles..* ของพัชรพล แต่งรีน

ที่มา : ALEX FACE [นามแฝง], รูปภาพบนโซเชียลเน็ตเวิร์ก, เข้าถึงเมื่อ 28 กรกฎาคม 2561, เข้าถึงได้จาก

<https://www.facebook.com/Alexfacebkk/photos/a.248612288651036/683591828486411/?type=3>

&theater

3) ผลงาน *Fresh caught bottles..* เป็นจิตรกรรมสีเปรย์บนผนังสีขาว ซึ่งผลงานชิ้นนี้ติดตั้งอยู่บนเกาะเต่า จังหวัดสุราษฎร์ธานี ตัวผลงานยังใช้ตัวละคร *Mardi* ในการเล่าเรื่องเช่นเดิมโดยปรากฏเป็นตัวละครนี้กำลังใช้ดาบเขี่ย เก็บขวดน้ำดื่มที่นักท่องเที่ยวได้ทิ้งทิ้งขว้างในสถานที่ท่องเที่ยว ตัวละครหลักมีลักษณะที่เปลือยกายกำลังหลับตา มีสีผิวที่คล้ำกว่าปกติ สวมใส่เพียงหมวกคลุมศีรษะที่มีลักษณะเป็นหัวกระต่าย ด้านบนศีรษะสวมใส่แว่นและอุปกรณ์ดำน้ำสีฟ้าสดใส มีท่าทางที่กำลังก้มตัวลงลากถุงขยะที่บรรจุขวดน้ำพลาสติกอยู่เป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ยังมีเต่าทะเลสีเขียวขนาดแตกต่างกันกำลังเคี้ยวตามอีกด้วย โดยพื้นหลังได้ปล่อยว่างเป็นสีขาวตามสีผนังเดิมเอาไว้

ความเรียบง่ายของการเล่าเรื่องของผลงานชิ้นนี้คือการใช้ตัวละครที่มีจำนวนไม่มากในการเล่าเรื่องราวที่ไม่ซับซ้อน ใช้ตัวละครหลักเป็นตัวแทนนักท่องเที่ยวที่มีจิตสำนึกรักทะเลและสิ่งแวดล้อม เดินเก็บขวดน้ำพลาสติกที่นักท่องเที่ยวท่านอื่นได้ทิ้งไว้ไม่นาน เต่าทะเลทั้งสามยังเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งมีชีวิตในทะเลที่ยั่งยืนและชื่นชมในการกระทำของตัวละครหลัก จึงสังเกตได้ผลงานชิ้นนี้มีบทบาทในแง่ของการรณรงค์และไม่ได้มีคุณค่าแต่เพียงความงามเท่านั้น

จะสังเกตได้ว่าพัชรพลนั้นมีการออกแบบตัวละครที่ดูเรียบง่าย โดยการสร้างให้เป็นเด็กที่มีศีรษะโต ไม่ได้แสดงออกว่าเป็นเพศอะไร มีการแสดงออกของปริมาตร แสงเงา และ กล้ามเนื้อในระดับหนึ่ง แต่ไม่มากหรือชัดเจนนัก ทั้งนี้เพื่อที่จะทำให้ตัวละครนั้นสื่อสารอย่างไม่เฉพาะเจาะจงว่าเป็นใคร แต่ให้เป็นสัญลักษณ์ตัวแทนของเด็กและเยาวชนทุกคนในสังคมที่จะต้องเจอกับเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิต นอกจากนี้จะเห็นได้ชัดเจนว่าองค์ประกอบในผลงานของพัชรพลนั้นมีไม่มากและไม่ซับซ้อนนัก มักจะเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยตัวละครเพียงตัวเดียวในท่าทางที่แตกต่างกัน และยังสามารถนำเอาสถานะแวดล้อมหรือวัสดุใกล้เคียงให้มาเป็นส่วนร่วมในตัวผลงานและมีส่วนช่วยในการเล่าเรื่องได้อีกด้วย

4) ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน

จะสังเกตได้ว่าผลงานส่วนใหญ่ของพัชรพลนั้นจะใช้ตัวละคร *Mardi* เป็นตัวแทนของเด็กและเยาวชน ที่ต้องเผชิญกับเรื่องราวต่าง ๆ มากมายในสังคม ผลงานหลายชิ้นตัวละครหลักนั้นมีสีหน้าที่หมองเศร้าซึ่งสื่อสารถึงความน่าอยู่ของโลกใบนี้ที่ค่อย ๆ น้อยลงทุกที แต่ในบางผลงาน

พัชรพลก็ตั้งใจสื่อสารถึงความรักของเด็ก และมุมมองในด้านบวกที่สามารถสร้างอารมณ์ขันด้วยเช่นกัน จนมีผู้ชมจำนวนมากตั้งตารอคอยรับชมความน่ารักสดใสของตัวละคร *Mardi* ทั้งนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของพัชรพลที่มีการสร้างอารมณ์ขันปรากฏอยู่อย่างชัดเจนมาวิเคราะห์จำนวน 2 ชิ้น ได้แก่



ภาพที่ 170 ภาพ ผลงาน *ไม่ทราบชื่อ* ของพัชรพล แดงรีน

ที่มา : ALEX FACE [นามแฝง], รูปภาพบนโซเชียลเน็ตเวิร์ก, เข้าถึงเมื่อ 28 กรกฎาคม 2561, เข้าถึงได้จาก

<https://www.facebook.com/Alexfacebkk/photos/a.250767075102224/434906393354957/?type=3>

&theater

1) ภาพ *ผลงานไม่ทราบชื่อ* ของพัชรพลชิ้นนี้เป็นจิตรกรรมเทคนิคสีสเปรย์บนผนังสีเทา จุดประสงค์ของผลงานชิ้นนี้อาจจะเป็นไปเพื่อประดับตกแต่งตัวอาคารเพื่อคุณค่าทางความงาม ตัวภาพเล่าเรื่องตัวละครหลักเพียงตัวเดียว กำลังใส่ชุดกระต่ายขนสีดำ ที่มีรอยแห้วงบริเวณหน้าท้อง รักแร้ และก้น กำลังบินด้วยการนิคกระป๋องสเปรย์สีชมพูและขาวลงไปตามด้านล่างเพื่อให้ตนเองลอยขึ้นสู่ด้านบนด้วยท่าทางที่สนุกสนาน ด้านบนศีรษะปรากฏเป็นถึงที่บรรจุสีชมพูหล่นลงมาคาดใส่ศีรษะ มีหน้าต่างของจริงจำนวนหนึ่งอยู่รอบตัวละครหลัก และมีภาพเขียนของสีที่กำลังหยดย้อยสีเส้นต่าง ๆ อยู่รอบหน้าต่าง และบริเวณที่ว่างพื้นหลังสีเทาของรูป

ตัวผลงานชิ้นนี้นั้นอาจจะต้องการสื่อสารที่ความงามมากกว่าเนื้อหา โดยจะสังเกตได้จากลักษณะและท่าทางของตัวละครหลัก ที่กำลังเล่นสนุกกับอุปกรณ์ทางศิลปะอย่างมีถึงสีบนศีรษะ มีสีมากมายกระเด็นเประฉาผนัง หรือใช้สีสเปรย์ในการบิน (ซึ่งความเป็นจริงเป็นไปได้) เรื่องราวเหล่านี้สื่อถึงความสนุกสนานของวัยเด็กที่มีต่อศิลปะ ความงามและความน่ารักเหล่านี้ต่างสามารถสร้างรอยยิ้มและอารมณ์ขันให้แก่ผู้ชมได้ไม่น้อย เพราะทั้งเด็กและศิลปะต่างก็เป็นส่วนเติมเต็มความสดใสให้โลกใบนี้น่าอยู่ยิ่งขึ้นได้



ภาพที่ 171 ภาพ *Ride on Gurny's pitta* ของพัชรพล แดงรัตน์

ที่มา : ALEX FACE [นามแฝง], รูปภาพบนโซเชียลมีเดีย, เข้าถึงเมื่อ 28 กรกฎาคม 2561, เข้าถึงได้จาก

<https://www.facebook.com/Alexfacebkk/photos/a.250767075102224/840164426162483/?type=3>

&theater

2) ภาพ *Ride on Gurny's pitta* เป็นผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีสเปรย์บนผนังสถาปัตยกรรม โดยผลงานชิ้นนี้จัดแสดง ณ สโมสรลูกเสือ จังหวัดกระบี่ ซึ่งตัวผลงานเล่าเรื่องด้วยตัวละครหลัก *Mardi* แต่งกายด้วยชุดกระต่ายขนสีขาวซึ่งมีรอยแหว่งที่บริเวณหัวเข่า ข้อศอก และก้น ตัวละครนี้กำลังแสดงสีหน้าพล้มหลับอย่างสบายใจในขณะที่กำลังโอบกอดในตัวละครที่มีลักษณะเป็น *นกแต้วแร้วท้องดำ* โดยลักษณะที่ถูกตัดทอนให้เป็นรูปทรงอย่างง่าย มีศีรษะที่ถูกกลมมนและใหญ่โต มีหางของคำที่มีงอยปาก มีปีกขนาดเล็ก ลำตัวมีลักษณะกลมป้อมดูน่ารัก มีดวงตาขนาดใหญ่ปรากฏอยู่ที่บริเวณหน้าอก ขนมีหลากหลายสีสลับกัน เช่นฟ้า ดำ เหลือง และน้ำตาล

ผลงานชิ้นนี้มีวิธีการเล่าเรื่องหลายประการที่มีลักษณะของภาพประกอบเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวในจังหวัดกระบี่ และยังเป็นการสื่อสารในเชิงสัญลักษณ์เกี่ยวกับการอนุรักษ์นกแต้วแร้วท้องดำอีกด้วย โดยการใช้ตัวละคร *Mardi* สัญลักษณ์ของเด็กและเยาวชนกำลังแสดงออกซึ่งความรักและห่วงแหนต่อนกแต้วแร้วท้องดำ ไม่อยากให้อพยพสูญพันธุ์ไป และด้วยความน่ารักของตัวละครทั้งสองนั้นก็สามารสร้างความสุขและอารมณ์ขันให้แก่ผู้ชมได้ไม่น้อย จึงเรียกได้ว่าผลงานชิ้นนี้ของพัชรพลนั้นไม่ได้มีคุณค่าเฉพาะความงาม แต่ยังสร้างคุณประโยชน์ในแง่ของการอนุรักษ์และใส่ใจสิ่งมีชีวิตได้อีกด้วย

ประเด็นทางสังคมที่ปรากฏในผลงานของพัชรพล

1) พัชรพลใช้การออกแบบตัวละครเพื่อเป็นตัวแทนของคนในสังคม

ผลงานของพัชรพลนั้นสะท้อนถึงสถานะความเป็นอยู่หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม โดยให้ตัวละคร *Mardi* เป็นดั่งภาพแทนของเยาวชนและคนในสังคม นอกจากนี้พัชรพลนั้นมักจะสร้างสรรค์ผลงานนอกสถานที่ โดยให้ผลงานนั้นไปปรากฏอยู่ในแหล่งชุมชน เพื่อที่จะได้เป็นที่พบเห็นของคนในสังคมได้โดยง่าย ซึ่งนอกจากจะให้แหล่งชุมชนเป็นพื้นที่แสดงงานแล้วนั้นพัชรพลยังสามารถทำให้สถานที่เหล่านั้นกลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงานและช่วยเล่าเรื่องที่พัชรพลนั้นต้องการจะสื่อได้เป็นอย่างดี เช่น ผลงาน *Meeting of the style (2557)* ซึ่งเป็นภาพตัวละครหลักกำลังคุกเข่าจูดรูป พร้อมถวายกระปุกออมสิน บนบานศาลกล่าวต้นไม้ที่มีการพันผ้า 3 สี ตามความเชื่อของคนไทย ซึ่งเป็นต้นไม้ที่อยู่สถานที่นั้นจริง, ผลงาน *As easy like this (2557)* ที่มีการใช้กำแพงที่กำลังโดนลบภาพเขียนให้กลายเป็นสีขาว โดยมีการใช้ภาพของตัวละครหลักเป็นผู้ที่กำลังลบด้วย

ตัวเอง, ผลงาน *Klong Bangkok (2557)* ซึ่งเป็นงานที่อยู่บริเวณริมคลองน้ำเสียในกรุงเทพมหานคร โดยตัวผลงานปรากฏเป็นตัวละครหลักที่โผล่ออกมาจากช่องหน้าต่าง กำลังเทสิ่งของลงไปยังลำคลอง หรือภาพที่ตัวละครหลักที่เกี่ยวข้องกับสายไฟที่ยุ่งเหยิง ซึ่งสภาพของระบบสายไฟที่พบเห็นได้ทั่วไปในสังคม เป็นต้น ผลงานของพัชรพลจะเปรียบเสมือนภาพสะท้อนสภาวะความเป็นจริงทั้งหลายในสังคมที่ทุกคนต้องเผชิญ เช่น ความไม่เป็นระเบียบ ความเอารัดเอาเปรียบ และความน่าอยู่ที่น้อยลงทุกวันในสังคม เป็นต้น

2) พัชรพลทำให้สังคมเข้าใจในสตรีทอาร์ตมากขึ้น

เป็นที่ทราบกันดีว่าสำหรับประชาชนทั่วไปในสังคมนั้นวิจิตรศิลป์ เป็นสิ่งหาชมและเข้าถึงได้ยาก เพราะผลงานเหล่านั้นมักจะจัดแสดงอยู่ในหอศิลป์เท่านั้น อีกทั้งมักจะมีเนื้อหาเฉพาะตัว ชับซ้อนและเข้าใจยาก คนทั่วไปจึงมองว่าศิลปะนั้นเป็นเพียงภาพเหมือนหรือภาพประดับตกแต่งเพียงเท่านั้น แต่ในทางกลับกันผลงานศิลปะแนวสตรีทอาร์ตที่สามารถพบเห็นได้ตามกำแพงหรือสิ่งปลูกสร้างร้างนั้นกลับไม่ได้รับการยอมรับ บ้างก็มองว่าเป็นการทำลายความเป็นระเบียบเรียบร้อยและสร้างความสกปรกให้แก่บ้านเมือง และยังถูกมองว่าเป็นศิลปะชั้นต่ำอีกด้วย ความเข้าใจในเรื่องของความหมายและลักษณะของสตรีทอาร์ตในเมืองไทยนั้นยังไม่แพร่และยังคงคลุมเครือ แต่ผลงานของพัชรพลนั้นมีความแตกต่างออกไปเพราะทักษะฝีมือในการสร้างสรรค์ที่สูง มีการสร้างสรรค์ผลงานที่ต่อเนื่องและชัดเจน อีกทั้งยังมีเนื้อหาที่เข้าถึงได้ง่ายและเป็นเรื่องทั่วไปในสังคม จึงทำให้มีประชาชนจำนวนไม่น้อยที่ชื่นชมและติดตามผลงานของพัชรพลอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้ผลงานพัชรพลนั้นเป็นผลงานสตรีทอาร์ตที่คุณค่าในแง่มุมของวิจิตรศิลป์อีกด้วย

4.1.4 ลำพูน กันเสนาะ

ลำพูน กันเสนาะ ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับการ์ตูนล้อเลียน ซึ่งมีเอกลักษณ์คือการเขียนภาพคนให้มีลักษณะเกินจริงเพื่อส่งเสริมอารมณ์ในแต่ละภาพ ซึ่งหากพิจารณาอย่างคร่าว ๆ จะพบว่าผลงานของลำพูนนั้นอาจจะคล้ายจะ *การ์ตูนหัวโต* แต่โดยใจความแล้วนั้นผลงานของลำพูนนั้นกลับสะท้อนเรื่องราว ความคิด ความเป็นไป และสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคมไทยได้เป็นอย่างดี โดยลักษณะของการ์ตูนที่ปรากฏอยู่ในผลงานของ ลำพูน นั้นมีดังต่อไปนี้

1) ลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art)

ผลงานของลัทธิเป็นจิตรกรรมที่มีการผสมเอารูปแบบของจิตรกรรมหลากหลายแขนงไว้ด้วยกัน เช่น ลักษณะที่เหมือนจริง (Realistic) ซึ่งเกิดจากเหตุผลที่ว่าลัทธินี้มีทักษะฝีมือทางด้านจิตรกรรมที่สูง จึงทำให้สามารถถ่ายทอดสีสันและน้ำหนักออกมาได้อย่างสมจริง ทั้งนี้ลัทธิยังผสมเอาลักษณะการดูย้อนกลับไว้ด้วย นั่นคือมีการดัดแปลงรูปทรงต่าง ๆ ให้มีลักษณะที่ดูเกินจริงขึ้น ทั้งคน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานที่ เพื่อที่จะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ให้ได้มากกว่าปกติ นอกจากนี้ผลงานของลัทธิยังมีลักษณะของศิลปะแนวสำแดงอารมณ์ (Expressionism) ปรากฏอยู่ โดยสามารถสังเกตได้จากการใช้สีแปร่งที่มีความฉูดฉาด รวดเร็ว และมันใจ

ด้วยเหตุผลที่ว่าลัทธินี้มีทักษะการถ่ายทอดบุคลิกต่าง ๆ ในแต่ละปัจเจกบุคคลได้เป็นอย่างดีจึงทำให้ลัทธินี้มีความสามารถสร้างสรรค์ผลงานประเภทภาพบุคคลได้อย่างยอดเยี่ยม ลัทธินี้ได้ต่อยอดภาพเขียนบุคคลให้มีความพิเศษด้วยการผสมผสานลักษณะพิเศษของการดูย้อนกลับเข้าไปในตัวผลงาน เช่น การดัดแปลงรูปทรงของใบหน้าหรืออวัยวะต่าง ๆ เพื่อให้เกิดอารมณ์ขัน และยังสามารถระบุตัวตนได้โดยที่ลัทธินี้กำลังดูย้อนกลับบุคคลโดยอยู่ จึงทำให้เกิดผลงานศิลปะรูปแบบที่ดูมีความเหมือนจริงแต่กลับดูเกินจริงได้อย่างมีเอกลักษณ์ในรูปแบบของลัทธิเอง



ภาพที่ 172 ภาพรูปแบบผลงานลัทธิที่ผสมผสานระหว่างความเหมือนจริงและเกินจริง

ที่มา : Lanpu Kansanoh, work on 2014, เข้าถึงเมื่อ 25 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก

http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/hot-fight/

2) ลักษณะของการเล่าเรื่อง

ลำพูนนั้นเป็นศิลปินซึ่งสามารถถ่ายทอดทัศนคติของตนเองที่มีต่อเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างมีเอกลักษณ์และน่าสนใจ วิธีการเล่าเรื่องของลำพูนนั้นคือการนำเอาเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นทั่วไปในสังคมวงกว้างไปจนถึงเรื่องราวจากประสบการณ์ตรงของตัวลำพูนเอง มาเล่าเรื่องผ่านผลงานจิตรกรรมที่มีมุมมองและทัศนคติของลำพูนที่มีต่อสังคมได้อย่างน่าสนใจ โดยเนื้อหาหรืออารมณ์ส่วนใหญ่ในผลงานจิตรกรรมของลำพูนนั้นคือ อารมณ์ของความสุขและความสนุกสนาน ซึ่งเป็นอารมณ์หรือทัศนคติของบุคคลต่าง ๆ ที่ลำพูนได้พบเจอ หรือทัศนคติของตัวลำพูนเองที่มีต่อสถานการณ์หรือเหตุการณ์นั้น โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานที่มีลักษณะของการเล่าเรื่องที่เด่นชัดมาวิเคราะห์เป็นจำนวน 2 ชิ้น ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 173 ภาพผลงาน น้ำตาป้าเป็น (Tears of Aunty) ของลำพูน กันเสนาะ

ที่มา : Lanpu Kansanoh, work on 2012, เข้าถึงเมื่อ 21 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก

http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/tears-of-aunty/

1) ผลงาน *น้ำตาป่าเป็น* (*Tears of Aunty*) คือผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบขนาด 250x280 เซนติเมตร ซึ่งลำพูนสร้างสรรค์ขึ้นมาในช่วงปี พ.ศ. 2555 อันเป็นภาพเขียนที่ถ่ายทอดเหตุการณ์อุทกภัยครั้งใหญ่ในไทย ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่สร้างความลำบากอย่างหนักให้แก่ประชาชนชาวไทยในช่วงเวลานั้น ซึ่งองค์ประกอบของผลงานได้ปรากฏเป็นภาพนักข่าวและตากล้องที่อยู่ทางด้านซ้ายของภาพกำลังรายงานข่าวและสัมภาษณ์ผู้ประสบภัยซึ่งกำลังยื่นให้สัมภาษณ์ทั้งน้ำตาก็พลางถือถุงก๊วยเตี๋ยวที่ได้จากการบริจาคเอาไว้แนบอก ถัดมาทางด้านขวาของเธอมือซ้ายก็คล้องกับกำลังใช้สองมืออุ้มถุงยังชีพที่ถูกพิมพ์ว่า “พระราชทาน” เอาไว้ พลางยิ้มออกมาด้วยความดีใจพร้อมกับน้ำตาที่ปรึ่มออกมาจากนัยน์ตาทั้งสอง ด้านหน้าของภาพมีเด็กผู้ชายสวมใส่เพียงกางเกงในสีขาวตัวเดียวกำลังนอนหงายลอยคออยู่บนห่วงยางซึ่งลอยมาตามน้ำด้วยความสบายใจ และยังใช้ปากพ่นน้ำออกมาอย่างสนุกสนาน บริเวณฉากหลังของภาพทางด้านขวาปรากฏเป็นทหารกำลังลำเลียงถุงยังชีพที่ขนส่งมาทางเรือส่งให้แก่ผู้ประสบภัยอย่างขยันแข็ง ส่วนทางด้านซ้ายของภาพมีหญิงสูงวัยที่กำลังนั่งอยู่บนที่สูงเพื่อหนีน้ำท่วมกำลังหันมามองเหตุการณ์ที่นักข่าวกำลังสัมภาษณ์ผู้ประสบภัย ซึ่งเหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นในบริเวณบ้านที่กำลังถูกน้ำท่วมอยู่

จากองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพเป็นวิธีการเล่าเรื่องของลำพูนที่น่าสนใจ เพราะในภาพเดียวลำพูนได้บรรจุเอาเหตุการณ์ และอารมณ์ที่หลากหลายเอาไว้ ยกตัวอย่างเช่น อารมณ์ของความสนุกสนานที่ปรากฏอยู่ในภาพเด็กที่กำลังเล่นน้ำอยู่อย่างไม่สะทกสะท้านต่อปัญหาน้ำท่วมหรือเชื้อโรค แต่กลับมองว่าเป็นโอกาสอันดีที่เขานั้นจะได้เล่นน้ำอย่างสนุกสนานตามประสาเด็ก อารมณ์ของความดีใจของผู้ได้รับของบริจาคและถุงยังชีพพระราชทานที่ยิ้มออกมาทั้งน้ำตา และอารมณ์ของความช่วยเหลือเกื้อกูลกันอย่างมีน้ำใจที่ถึงแม้ว่าจะประสบกับทุกข์ภัยที่หนักหนาเพียงใดแต่เพื่อนมนุษย์ย่อมไม่ทิ้งกัน

ผลงานชิ้นนี้สามารถสะท้อนถึงวิธีการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์ของลำพูนได้เป็นอย่างดี ซึ่งจะเห็นได้ว่าลำพูนนั้นได้ถ่ายทอดมุมมองแห่งความสุขที่เกิดขึ้นและพบเห็นได้ง่ายในชีวิตประจำวัน ซึ่งถึงแม้ว่าจะดูเป็นเรื่องเล็กน้อยแต่ลำพูนก็สามารถถ่ายทอดเรื่องราวเหล่านั้นออกมาได้อย่างเข้าถึงอารมณ์และมีมุมมองหรือเรื่องราวหลากหลายบรรจุอยู่ในภาพเดียว



ภาพที่ 174 ภาพผลงาน มาเคารพศพ (Funeral Condolences) ของลำพู กันแสนาะ
 ที่มา : Lanpu Kansanoh, work on 2014, เข้าถึงเมื่อ 21 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก
http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/funeral-condolences/

2) ผลงาน มาเคารพศพ (Funeral Condolences) ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใน
 ขนาด 100×100 เซนติเมตร ซึ่งเป็นภาพบรรยากาศของพิธีศพในแบบไทยหลังจากพิธีกรรมทาง
 ศาสนาได้สิ้นสุดลงแล้วมักจะมีกิจกรรมของเครือญาติหรือบุคคลที่อาศัยอยู่ในบริเวณแวดล้อม
 มาร่วมกันทำกิจกรรมเกี่ยวกับการพนันอย่าง “เล่นไพ่” โดยในรูปภาพประกอบไปด้วยผู้ชาย 3 คน
 และผู้หญิง 1 คนกำลังล้อมวงกันเล่นไพ่ ตัวละครหญิงเพียงหนึ่งเดียวในภาพมีหน้าตาคล้ายคลึงกับ
 ตุ๊กกี้ (ดาราดลกหญิงชื่อดังของไทย) กำลังทำสีหน้าร้องลั่นออกมาในขณะที่มือก็เปิดเผยไพ่ที่เธอ
 ถือเอาไว้แสดงให้เห็นเพื่อนร่วมวงดูอย่างมั่นใจ ชายทางด้านซ้ายมือของภาพกำลังนั่งมองไพ่ที่ผู้หญิงเผย
 ออกมา พลังก็ใช้มือขวาที่กำลังตีบนุหรือเอื้อมไปหยิบขวดสุราที่อยู่ข้างกายขึ้น บริเวณกลางภาพ

ปรากฏเป็นภาพชายวัยเริ่มมีอายุในสภาพเปลือยท่อนบน ในปากกำลังคาบหูรูดที่กำลังติดไฟพร้อมแสดงสีหน้าที่กำลังสู้กับไฟที่อยู่ในมือของเขาเอง ถัดมาทางด้านขวาของภาพมีชายวัยใกล้เคียงกันสวมชุดขาวกำลังเปิดไฟที่ต้นนั้นถืออยู่ในมือด้วยสีหน้าที่กำลังสู้ ชายคนนี้ได้กางเกงขาสั้นเปิดเผยให้เห็นลายสักตามความเชื่อในแบบไทยที่บริเวณขา บริเวณฉากหลังของภาพแสดงให้เห็นภายในศาลาสวดศพของวัด มีโลงศพ ดอกไม้และพวงหรีดกำลังตั้งตามแบบพิธีกรรม และรูปถ่ายของผู้ตายที่ดูเขียนให้ดูเหมือนภาพล้อเพื่อความสนุกสนานปรากฏอยู่อีกด้วย

ผลงานชิ้นนี้ของลำพูนได้เล่าเรื่องราวของบรรยากาศของช่วงเวลาพิธีเคารพศพในแบบไทยที่สามารถพบเห็นกันได้อย่างชินตา ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ขัดแย้งกับพิธีกรรมศาสนาและสถานที่ซึ่งเป็นบริเวณวัดเป็นอย่างมาก โดยความน่าจะเป็นของบริบทในพิธีศพนั้นควรจะเป็นพิธีกรรมที่ไว้อาลัยให้กับผู้ที่เสียชีวิต และเป็นพิธีที่ทำให้ญาติมิตรได้มีโอกาสรวมตัวกันทำพิธีทางศาสนาอย่างสงบ แต่เมื่อพิธีดังกล่าวได้เสร็จสิ้นลงกลับมีกลุ่มคนรวมตัวกันเล่นการพนัน สูบบุหรี่และดื่มสุรกันอย่างเปิดเผย ณ บริเวณที่เพิ่งทำพิธีทางศาสนาเสร็จ ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ล้วนแต่เป็นกิจกรรมที่ผิดหลักของศีลธรรมทางศาสนาแทบทั้งสิ้น แล้วยังกระทำกันบริเวณศาสนสถานอีกด้วย ถึงแม้ว่ากิจกรรมดังกล่าวจะขัดแย้งโดยสิ้นเชิงกับกิจกรรมของงานศพ แต่ในสังคมความเป็นจริงนั้นจะพบกิจกรรมทั้งสองอย่างสืบเนื่องกัน ไปจนเป็นเรื่องปกติ ลำพูนได้เล่าเรื่องกิจกรรมซึ่งขัดแย้งกันออกมาในมุมมองที่กลับดูเป็นเรื่องปกติธรรมดา สนุกสนาน และตลกขบขัน ให้ผู้รับชมได้รู้สึกถึงรูปแบบของกิจกรรมของความสุ่ยง่ายของสังคมไทย ที่สามารถสร้างได้แม้จะอยู่ในพิธีที่น่าโศกเศร้าอย่างงานศพ

3) ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว

ผลงานของลำพูนที่ลักษณะของการ์ตูนที่ปรากฏเด่นชัดที่สุดคือการทำให้ดูเกินจริงและบิดเบี้ยว โดยลำพูนได้รับอิทธิพลอย่างชัดเจนมาจากการ์ตูนภาพล้อเลียน ที่มีการยืด หด ย่อ และขยาย ในบางส่วนโดยเฉพาะบริเวณศีรษะและใบหน้า เพื่อให้มีความโดดเด่นและเกิดอารมณ์ขัน ลำพูนจึงได้นำลักษณะเฉพาะอันโดดเด่นของภาพล้อเลียนนี้มาปรับใช้กับผลงานจิตรกรรมภาพบุคคลของตนเอง ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของลำพูนซึ่งมีลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยวอย่างโดดเด่นมาวิเคราะห์จำนวน 2 ชิ้น ได้แก่



ภาพที่ 175 ภาพผลงาน *ครอบครัวโมบี (Moby's Family)* ของลำพู กันเสนาะ

ที่ ม ๑ : Lanpu Kansanoh, work on 2006, เข้าถึงเมื่อ 22 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/mobys-family/

1) ผลงาน *ครอบครัวโมบี (Moby's Family)* เป็นผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด 180×230 เซนติเมตร ซึ่งลำพูได้สร้างสรรค์ไว้ตั้งแต่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีที่คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยที่ลำพูได้รับแรงบันดาลใจทางความคิดมาจากบุคลิกและอุปนิสัยของบุคคลใกล้ชิด ที่มีลักษณะภายนอกที่ดูเคร่งขรึม ดุดัน และน่ากลัว แต่กลับมีนิสัยที่อ่อนโยนและรักความสนุกสนานคล้ายกับเด็ก ลำพูจึงต้องการที่จะถ่ายทอดลักษณะอันตรงกันข้ามเหล่านั้นออกมาโดยการตัดแปลงรูปร่างของตัวละครต่าง ๆ ในภาพ เช่น การขยายขนาดของศีรษะให้ดูใหญ่โตกว่าปกติให้ดูคล้ายคลึงกับสัดส่วนทางกายวิภาคของเด็กทารก และการเปลี่ยนแปลงร่างกาย เสื้อผ้า หรือกิจกรรมต่าง ๆ ให้ดูเป็นเหมือนเด็ก

ซึ่งในภาพ *ครอบครัวโมบี (Moby's Family)* ประกอบไปด้วยตัวละครหลักทั้งหมดสี่ตัว โดยทุกตัวละครมีศีรษะขนาดใหญ่กว่าปกติ และมีใบหน้าของ *โมบี* (เพื่อนสนิทของลำพู) มาเป็นต้นแบบแล้วตัดแปลงออกมาในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป เช่น ในบริเวณล่างของภาพมีเด็กทารกที่มีใบหน้าของ *โมบี* ขนาดใหญ่ ปะแป้งหน้าขาวตลอดทั้งใบหน้ากำลังอ้าปากกว้างเหมือนกำลังจะกรีดร้อง ชุกตัวอยู่ใต้ผ้าห่มสีฟ้าสดใส ถัดมาด้านบนจะปรากฏเป็นภาพตัวละครที่ยังใช้ใบหน้าของ

โมบีคัดแปลงให้มีลักษณะของ “คุณยาย” ตามใบหน้ามีรอยเหี่ยวย่นตามอายุ บนศีรษะเต็มไปด้วยผมหงอกสีขาว กำลังทำท่าคล้ายกับกำลังหยอกล้อกับเด็ก ๆ ในภาพอยู่ นอกจากนี้ตัวละครซึ่งมีลักษณะใบหน้าของโมบีปรากฏอยู่อีกสองตัว คือ ภาพของเด็กหญิงผมสั้นใส่ที่คาดผมลายนารักเกาะอยู่ที่ขอบเตียงทางด้านซ้ายของภาพ พร้อมทั้งชำเลื่องตามองไปที่ตัวละครคุณยาย ส่วนทางด้านบนของภาพมีเด็กหญิงวัยเด็กกว่าสวมใส่ชุดเด็กสีชมพูสดใสกำลังปีนป่ายอยู่บนขอบเตียง ซึ่งเหตุการณ์ทั้งหมดในภาพนั้นเกิดขึ้นในห้องนอนของเด็กที่มีสีส้มและลวดลายสวยงามสดใส

สิ่งที่น่าสนใจในวิธีการคัดแปลงรูปทรงในผลงานชิ้นนี้ของลำพูคือการใช้ต้นแบบเพียงคนเดียว นำมาคัดแปลงให้ให้เป็นบุคลิกและบทบาทแตกต่างกัน ด้วยการขยายขนาดของศีรษะ การเน้นที่การแสดงของสีหน้า กริยาท่าทาง หรือแม้กระทั่งการแต่งตัว ทำให้เกิดบุคลิกที่ดูแตกต่างกัน เช่น การคัดแปลงสีหน้าและท่าทางของต้นแบบให้กลายเป็นเด็กเล็กที่มีช่วงอายุต่างกันทั้ง 3 คน หรือการคัดแปลงให้ดูมีลักษณะของคุณยายสูงอายุ ซึ่งเกิดจากการแต่งเติมริ้วรอยแห่งวัยชราเข้าไป เพื่อให้ดูสมจริง ทั้งหมดนี้คือความสามารถในการทำให้ดูเกินจริงและบิดเบี้ยวเป็นเอกลักษณ์ของลำพู



ภาพที่ 176 ภาพผลงาน *หยาดเยิ้ม (Juicy)* ของลำพู กันเสนาะ

ที่มา : Lanpu Kansanoh, work on 2007, เข้าถึงเมื่อ 22 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก

http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/juicy/

2) ผลงาน *หยาดเอี่ยม (Juicy)* เป็นผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบขนาด 200×230 เซนติเมตร ที่ลำพูนได้สร้างสรรค์ไว้เมื่อปี พ.ศ. 2550 ซึ่งในผลงานชิ้นนี้ลำพูนได้ถ่ายทอดบรรยากาศการร่วมกันสังสรรค์ดื่มสุราของชาวบ้านในแบบไทย และด้วยความตั้งใจลำพูนที่ต้องการจะสื่อถึงบรรยากาศแห่งความเมามายแล้วนั้น ลำพูนจึงเลือกที่จะเขียนภาพที่มีทัศนียภาพที่ต่างออกไปจากปกติ คือการทำให้ตัวสถานที่และพื้นหลังมีลักษณะ “กลับหัว” โดยปรากฏภาพของพื้นดินให้อยู่ที่บริเวณด้านบนของภาพ ทอดยาวลงมาเรื่อย ๆ จนเห็นฉากหลังที่ประกอบไปด้วยต้นไม้และท้องฟ้าในลักษณะกลับหัวลง ด้านบนของภาพมีสุนัขสีขาวกำลังที่เลียจานข้าว ไม้กระดาน กอหญ้า และโต๊ะหินอ่อนกับชายผู้หนึ่งกำลังนั่งดื่มสุราปรากฏอยู่บริเวณกลางภาพอีก ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานั้นปรากฏขึ้นในลักษณะที่กลับหัว บริเวณตรงกลางภาพมีชายคนหนึ่งมีศีรษะที่ใหญ่โตกว่าปกติ กำลังนั่งไขว่ห้างดื่มสุรา มีสีหน้าท่าทางที่กำลังเมามายอย่างหนัก ริมฝีปากกว้างที่ดูห้อยยานกว่าปกติ นัยน์ตาคว้างใหญ่และกรอกลงขึ้นด้านบน พร้อมทั้งศีรษะที่ทิ่มลงจรดพื้นดิน ถัดมาทางด้านซ้ายปรากฏเป็นชายที่กำลังทำท่านั่งลงกับพื้น มีศีรษะที่ใหญ่โต กำลังสำรอกของเสียไหลออกมาจากปาก แต่ของเสียเหล่านั้นกลับไหลขึ้นด้านบนไปสู่จานข้าวของสุนัขสีขาวที่กำลังรับประทานอยู่ ซึ่งลักษณะของผู้ชายทั้งสองคนนี้อยู่มุมมองซึ่งปกติแต่ดูเป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามกลับวัตถุและสถานที่รอบตัวซึ่งปรากฏให้เห็นในลักษณะที่กลับหัว

ความน่าสนใจของวิธีการตัดแปลงรูปทรงในผลงานของลำพูนชิ้นนี้คือ การทำให้ตัวละคร วัตถุ และสถานที่ ปรากฏอยู่ในหลากหลายมุมมอง บ้างก็เป็นมุมมองปกติตามระดับสายตาของผู้ชม บ้างก็ปรากฏเป็นมุมมองแบบกลับหัว สร้างความน่าฉงนให้แก่ผู้รับชมว่าภาพควรมองภาพนี้ในทิศทางไหนกันแน่หรือสิ่งใดตั้งอยู่บนสิ่งใดกันแน่ ทั้งนี้การทำให้เกิดจริงและการตัดแปลงรูปทรงในผลงานชิ้นนี้นั้นก็เพื่อที่จะสื่อสารอาการเมามายจากการร่วมดื่มสุราของชาวบ้าน เช่นอาการที่ลงไปนอนหัวทิ่มพื้น หรืออาการ “โลกกลับหัว” โดยวิธีการแสดงออกด้วยท่าทางและมุมมองที่แปลกประหลาดเหล่านี้ล้วนเป็นวิธีการเล่าเรื่องถึงอาการเมา ออกมาเป็นผลงานจิตรกรรมได้อย่างน่าสนใจ และในแง่ของเนื้อหาลำพูนก็ไม่ได้นำเสนอในมุมมองที่ว่า การดื่มสุราจนเมามายนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ดีหรือผิดศีลธรรม แต่เลือกที่จะนำเสนอมุมมองแห่งความสุขอย่างง่ายของชาวบ้านในสังคมไทย

4) ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน

รูปแบบเนื้อหาที่เด่นชัดอย่างหนึ่งในผลงานของลำพู คือ การถ่ายทอดเรื่องราวที่เต็มไปด้วย “อารมณ์ขันในเชิงบวก” เช่น ความสุข สนุกสนาน เฮฮา ซึ่งเป็นความรู้สึกที่เรียบง่ายและสามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานจิตรกรรมของลำพูที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวของอารมณ์ขันเชิงบวกได้อย่างชัดเจนวิเคราะห์จำนวน 2 ชิ้น ได้แก่



ภาพที่ 177 ภาพผลงาน เกะให้แน่นๆหน่อยนะน้องนะ ของลำพู กันเสนาะ

ที่มา : Lanpu Kansanoh, work on 2014, เข้าถึงเมื่อ 30 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก

http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/hold-on-tight-man/

1) ผลงาน เกะให้แน่นๆหน่อยนะน้องนะ (*Hold on Tight, Man*) เป็นผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบขนาด 200×300 เซนติเมตร ที่ลำพูได้สร้างสรรค์ไว้เมื่อปี พ.ศ. 2558 โดยเป็นผลงานที่เล่าเรื่องของชีวิตคนที่เลือกใช้บริการของจักรยานยนต์รับจ้างในเมืองหลวง โดยบริเวณตรงกลางภาพมีตัวละครหลัก 2 ตัวที่ใช้ในการเล่าเรื่อง อันประกอบด้วยชายผิวคล้ำที่กำลังขับ

จักรยานยนตร์รับจ้างคันสีแดงด้วยสีหน้าท่าทางที่ดูเร่งรีบและเมามัน ลำตัวโน้มไปข้างหน้าเพื่อที่จะต้องการทำความเร็วให้ได้มากที่สุด และถัดมาทางด้านขวามีผู้โดยสารเป็นชายรูปร่างอ้วนท้วมสวมเสื้อฝ้ายลายดอกสีน้ำตาลใส่กางเกงใช้มือเกาะผู้ขับขี่จักรยานยนตร์เอาไว้ ชายผู้นี้กำลังแสดงสีหน้าอันหวาดกลัวต่อความเร็วของรถจักรยานยนตร์ที่กำลังขับเคลื่อนอยู่พร้อมทั้งน้ำตาที่ไหลออกมาเป็นสาย และด้วยความเร็วที่ของจักรยานยนตร์ทำให้ลำตัวของชายผู้นี้โน้มไปด้านหลัง ขาทั้งสองข้างแอ่อกและยกขึ้นมา ผมปลอมที่ชายผู้นี้สวมใส่อยู่ก็ปลิวออกไปตามแรงลมเผยให้เห็นศีรษะที่ล้าน รวมทั้งสัมภาระต่างเช่น เอกสาร กระเป๋ และรองเท้าแตะก็ปลิวหายไปกับแรงลมเช่นกัน บรรยากาศโดยรวมของภาพได้ถ่ายทอดให้เห็นเรื่องราวต่าง ๆ บนท้องถนน เช่น รถประจำทาง รถแท็กซี่ และจักรยานยนตร์ ซึ่งต่างก็ให้ท้องถนนด้วยความรวดเร็วเช่นกัน พื้นหลังของภาพยังปรากฏเป็นห้างสรรพสินค้าชื่อดัง เพื่อบ่งบอกว่าเรื่องราวทั้งหมดในภาพนั้นเกิดขึ้นในบริเวณชุมชนในเมืองอีกด้วย

ผลงานชิ้นนี้ของลำพูนได้สะท้อนบรรยากาศของการคมนาคมของชีวิตคนเมืองที่ย่ำแย่ต่าง ๆ เช่น วิธีการขับขี่ของผู้ให้บริการรถจักรยานยนตร์รับจ้าง ที่ขับขี่ย่างรวดเร็ว นำหวาดเสียว และไม่สวมใส่หมวกกันน็อก ผู้ขับขี่นั้นคำนึงเพียงแค่ว่าไปถึงจุดหมายให้เร็วที่สุดโดยปราศจากการคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้โดยสารและเพื่อนร่วมทางเลยแม้แต่น้อย รวมทั้งสภาพจราจรอันแออัดและเต็มไปด้วยมลพิษ และด้วยปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้ภาพลักษณ์ของการคมนาคมในสังคมเมืองนั้นไม่ใช่เรื่องที่น่าพิศมัยเท่าใดนัก แต่ลำพูนกลับมีวิธีการถ่ายทอดเรื่องราวในแง่ลบเหล่านี้ให้กลายเป็นเรื่องราวที่ดูมีอารมณ์ขันได้ ด้วยวิธีการดัดแปลงรูปร่างจากภาพของบุคคลที่กำลังมีสีหน้ากำลังหวาดกลัว ให้มีสีหน้าและท่าทางที่เกินจริง จนดูชวนขันได้ พร้อมทั้งใส่แต่งแต้มเรื่องราวเข้าไปเพื่อที่จะสร้างอารมณ์ขัน เช่น การทำให้ผมปลอม และสัมภาระต่าง ๆ ประเด็นออกมา เป็นต้น ซึ่งจากวิธีการเล่าเรื่องต่าง ๆ ในลักษณะที่ทำให้เป็นเรื่องขำขันนั้นทำให้เห็นได้ว่าลำพูนนั้นมีมุมมองที่สามารถค้นหาและถ่ายทอดอารมณ์ขันออกมาได้แม้ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ที่ย่ำแย่ก็ตาม



ภาพที่ 178 ภาพผลงาน *อยู่ดี ๆ ก็อยากร้องไห้* ของลำพู กันเสนาะ

ที่มา : Lanpu Kansanoh, work on 2014, เข้าถึงเมื่อ 30 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/what-only-20-baht/

2) ผลงาน *อยู่ดี ๆ ก็อยากร้องไห้*, (“*what!!! only 20 baht?!?!*”) เป็นผลงานจิตรกรรมบนผ้าใบขนาด 200×200 เซนติเมตร ที่ลำพูได้สร้างสรรค์ขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2557 โดยตัวภาพได้เล่าเรื่องบรรยากาศของกลุ่มสาวหลังจากพิธีการส่งตัวเข้าหอที่ ซึ่งก็คือการร่วมกันนั่งนับซองที่แขกได้ให้มาในงานพิธีสมรสว่าได้เป็นจำนวนเงินเท่าไร โดยเรื่องราวทั้งหมดเกิดขึ้นบนเตียงในห้องพักของกลุ่มสาว ทางด้านซ้ายของภาพปรากฏเป็นภาพของเจ้าบ่าวกำลังนั่งหันหลังท่อนบนสวมใส่เพียงเสื้อกล้ามสีขาวพร้อมพวงมาลัยคล้องคอที่ได้รับมาในพิธีแต่งงาน ส่วนท่อนล่างใส่เพียงกางเกงขาสั้นสีน้ำเงินที่หย่อนยานจนเผยให้เห็นร่องก้นออกมาเล็กน้อย ถัดมาด้านขวามีผู้หญิงที่ยังอยู่ในชุดเจ้าสาวกำลังนั่งชันเข่าข้างซ้ายขึ้นมา มือก็พลางแกะนับเงินในซองที่ได้รับมาจากพิธีสมรส หญิงสาวในภาพแสดงสีหน้าตกใจอย่างสุดขีดหลังที่เปิดซองออกมาเห็นเป็นธนบัตรราคาเพียง 20 บาท พร้อมทั้งน้ำตาที่กำลังนองออกมาจนทำให้เครื่องสำอางนั้นไหลเลอะเทอะบริเวณแก้มของหญิงสาว

เป็นที่ทราบกันดีว่าในสังคมไทยนั้นพิธีแต่งงานนั้นถือเป็นเรื่องใหญ่ และแต่งงานพิธีนั้นมีความยิ่งใหญ่เท่าใด เจ้าของงานย่อมที่จะคาดหวังจำนวนเงินจากของที่ใส่เอาไว้มากขึ้นเท่านั้น หรืออย่างน้อยก็เพื่อจะไม่ขาดทุนจากเงินที่จ่ายไปเพื่อจัดงานพิธี และสิ่งที่สร้างอารมณ์ขันเป็นอย่างมากให้แก่ภาพนี้คือกริยาอาการของเจ้าสาวที่ตกใจจนกรี๊ดร้องออกมาทั้งน้ำตาหลังจากเปิดซองออกมาแล้วพบเงินเพียงแค่ 20 บาท รวมทั้งสภาพของคู่บ่าวสาวที่เหน็ดเหนื่อยอย่างเต็มที่จากงานพิธีซึ่งแตกต่างจากสภาพในงานพิธีที่คู่บ่าวสาวนั้นคู่สวยงามเรียบร้อย ภาพของความตกใจ ผิดหวัง และเหน็ดเหนื่อยที่ปรากฏอยู่ในภาพนี้ถึงแม้ว่าจะเป็นการรู้สึกด้านลบแต่ลำพูนก็สามารถสื่อสารเรื่องราวเหล่านี้ออกมาในมุมมองที่ดูตลกขบขันออกมาได้อย่างน่าสนใจ

ประเด็นทางสังคมที่ปรากฏในผลงานของลำพูน

จะเห็นได้ชัดเจนว่าผลงานของลำพูนนั้นจะถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ เกี่ยวกับประเด็นทางสังคมไทยที่อยู่รอบตัวทั้งสิ้น ซึ่งลำพูนได้สื่อสารประเด็นเหล่านี้ออกมาหลายมุมมอง ยกตัวอย่างเช่น

1. ผลงานของลำพูนสะท้อนความจริงของสังคมในแบบสังคมนิยม (Realism)

โดยปกติแล้วผลงานศิลปะที่มีประเด็นทางสังคมนั้นมักจะสื่อสารเรื่องราวต่าง ๆ ในแบบสังคมนิยม (Realism) ที่มักจะถ่ายทอดความเป็นจริงต่าง ๆ ในสังคมอย่างซื่อตรงตามความเป็นจริงไปสู่สังคมวงกว้างได้รับรู้ โดยส่วนใหญ่ของศิลปะที่มีแนวคิดในแบบสังคมนิยมนั้นมักต่าง ๆ ในสังคมที่เป็นด้านลบ เช่น ปัญหาทางสังคมและเศรษฐกิจ ความลำบากยากแค้น ความไม่เท่าเทียม การทุจริตคอร์รัปชัน และการถูกเอารัดเอาเปรียบ เป็นต้น ศิลปะประเภทนี้จึงเปรียบได้กับกับกระจกที่สะท้อนความจริงในทุกภาคส่วนของสังคมเผยแพร่ออกไปให้สังคมวงกว้างได้มีโอกาสรับรู้ได้ถึงปัญหาเหล่านั้น ทั้งนี้ศิลปะที่มีแนวคิดในแบบสังคมนิยมนั้นมักจะมีรูปแบบที่เป็นแบบเหมือนจริงที่จะถ่ายทอดเรื่องราวผ่านทางจิตรกรรมที่เสมือนจริงดังที่ตาเห็นและมีความถูกต้องตามหลักการของกายวิภาค ทัศนียวิทยา และทฤษฎีแสงและสี

จะเห็นได้ว่าลำพูนนั้นจะถ่ายทอดเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและเป็นจริงในสังคมออกมาผ่านผลงานจิตรกรรม ซึ่งที่เรื่องราวที่แตกต่างหลากหลาย ซึ่งส่วนมากเกิดจากประสบการณ์ตรงของลำพูนและคนใกล้ชิด รวมทั้งภาพเหตุการณ์ที่พบเห็นได้จากสื่อต่าง ๆ หรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว และ

ไม่ได้ถ่ายทอดเพียงความเป็นจริงทางด้านลบเพียงอย่างเดียวที่ศิลปะแบบสัจจะนิยมทั่วไปนิยมนำเสนอ

2. ลำพูนนั้นมักจะถ่ายทอดทัศนคติในแง่บวกที่มีต่อเหตุการณ์ในสังคม

เป็นที่ทราบกันดีว่าประเด็นต่าง ๆ ที่มีในสังคมนั้นล้วนแล้วแต่ที่หลากหลายแง่มุม บ้างก็เป็นเรื่องราวในแง่บวกซึ่งคู่ควรแก่การสรรเสริญ ยินดี บ้างก็เป็นเหตุการณ์ในแง่ลบที่ชวนสลด หดหู่ หรือในบางกรณีเหตุการณ์เดียวกันก็มีความวิเคราะห์หรือแสดงความคิดเห็นกันได้หลายแง่มุม ลำพูนถ่ายทอดมุมมองที่มีต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมผ่านทางทัศนคติของตัวลำพูนเอง ซึ่งจะเห็นได้ชัดเจนว่าลำพูนนั้นสามารถค้นหามุมมองหรือทัศนคติที่เป็นบวกได้เจอไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์ที่ดูปกติหรือเลวร้ายมากเท่าใดก็ตาม ลำพูนสามารถถ่ายทอดและพลิกกลับเรื่องราวเหล่านั้นให้เป็นเรื่องสนุกสนานและน่าขบขันได้

3. ลำพูนทำให้สังคมเข้าใจศิลปะได้ง่ายขึ้นและยกระดับให้ภาพล้อเลียนกลายเป็นวิจิตรศิลป์ได้

ในสังคมไทยนั้นประชาชนส่วนใหญ่มีความสนใจหรือความเข้าใจในศิลปะที่ค่อนข้างน้อย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าศิลปะนั้นถูกมองว่าเป็นสิ่งไกลตัวและเข้าถึงได้ยาก แต่ผลงานของลำพูนนั้นกลับนำเสนอเรื่องราวที่ดูเรียบง่ายและดูธรรมดาในสายตาของคนทั่วไปในสังคม ซึ่งมักเป็นภาพเหตุการณ์ที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นประเด็นที่สามารถเข้าใจและสร้างเสียงหัวเราะได้โดยง่ายสำหรับประชาชนทั่วไปที่ถึงแม้ว่าจะไม่มีความรู้ทางศิลปะมากนัก อีกทั้งลำพูนยังนำลักษณะของภาพการ์ตูนล้อเลียน ซึ่งถูกจัดว่าเป็นศิลปะชั้นต่ำที่ไม่ค่อยจะมีคุณค่าในแง่ของราคาและสุนทรียภาพเท่าใดนัก นำมาต่อยอดและยกระดับให้กลายเป็นผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันที่สะท้อนเรื่องราวต่าง ๆ ของสังคมออกมาเป็นรูปแบบของจิตรกรรมที่ดูสดใหม่และมีเอกลักษณ์ และมีคุณค่าในรูปแบบของวิจิตรศิลป์ จึงสามารถกล่าวได้ว่าลำพูนนั้นเป็นผู้ยกระดับภาพล้อเลียนให้สามารถกลายเป็นศิลปะชั้นสูง และทำให้ศิลปะชั้นสูงกลายเป็นสิ่งที่สามารถทำให้ประชาชนทั่วไปเข้าใจได้ไม่ยากเย็นนัก

ศิลปินท่านอื่นที่มีการใช้ลักษณะของการ์ตูนสื่อสารประเด็นทางสังคม

นอกจากศิลปินทั้ง 4 ท่านที่ผู้วิจัยได้นำผลงานมาศึกษาวิเคราะห์ถึงวิธีการใช้ลักษณะของการ์ตูนมาสร้างสรรค์ผลงานที่มีการสื่อสารเรื่องประเด็นทางสังคม ยังมีศิลปินท่านอื่นที่เล่าเรื่องราวทางสังคมโดยที่มีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ในผลงานด้วย เช่น

อัมรินทร์ บุพศิริ

อัมรินทร์ บุพศิริ คือศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนที่เรื่องราวทางพฤติกรรมของของคนในสังคม โดยเฉพาะวัยรุ่น ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวนั้นถูกกำหนดโดยตัวแปรต่าง ๆ มากมายเช่น ค่านิยม รสนิยม กระแสสังคม เพศ และวัย เป็นต้น โดยผลงานของอัมรินทร์นั้นมีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ 4 ประการ ดังนี้

1) ลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art)

ผลงานของอัมรินทร์นั้นมักจะสื่อสารเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านการออกแบบตัวละครที่มีลักษณะหรือพฤติกรรมของวัยรุ่นสมัยใหม่ที่มักจะชอบกระทำในสิ่งที่กำลังเป็นกระแสนิยมเพื่อให้ตนเองนั้นดูสวยงาม เป็นที่ยอมรับและพึงพอใจของคนรอบข้าง โดยอัมรินทร์จะเล่าเรื่องราวเหล่านี้ผ่านทางตัวละครที่เป็นภาพแทนของวัยรุ่นที่กำลังอยู่ในกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นที่ในช่วงเวลานั้น ผลงานจึงเป็นลักษณะของการ์ตูนเล่าเรื่อง โดยใช้ตัวละครอย่างชัดเจน



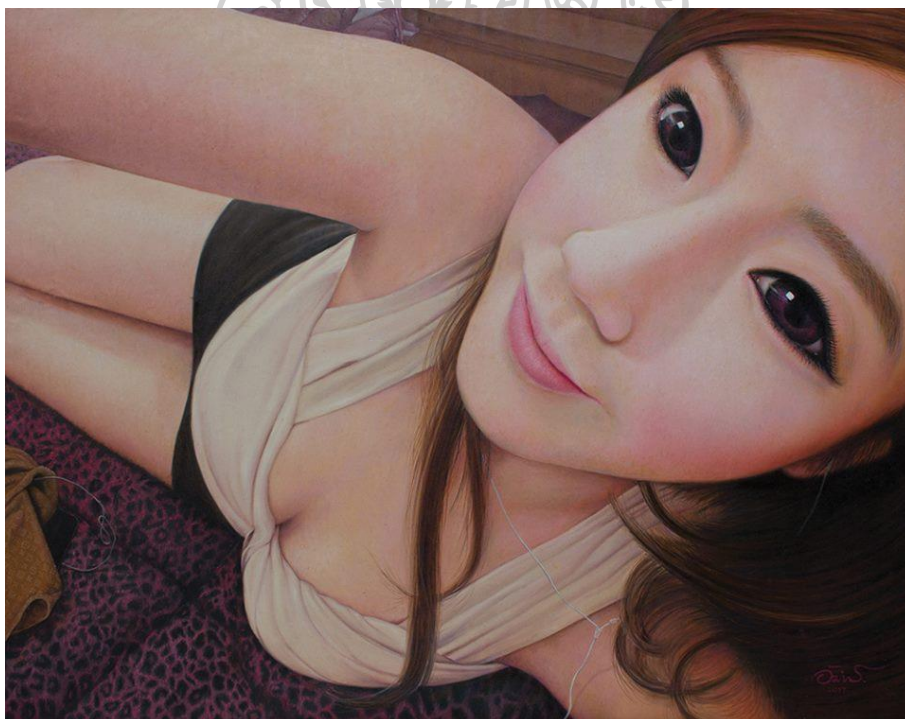
ภาพที่ 179 ภาพผลงานของอัมรินทร์ บุพศิริ ที่มีลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์อย่างชัดเจน

ที่มา : rama9art [นามแฝง], ผลงานศิลปิน, เข้าถึงเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก

<http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php?p=profiles&name=Amarin%20Buppasiri>

2) ลักษณะของการเล่าเรื่อง

อัมรินทร์นั้นสร้างผลงานที่ใช้ตัวละครในการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ของสังคมและค่านิยมของวัยรุ่นเสมอ เช่น ผลงาน *พันล้านฟอลโลเวอร์ - 1,000,000,000 followers* ซึ่งเป็นผลงานที่ใช้ตัวสะท้อนภาพถ่ายตนเองผ่านโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่กำลังเป็นที่นิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน ตัวภาพเล่าเรื่องด้วยท่าทางของตัวละครเพศหญิงมีลักษณะร่างกายที่กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน เช่น มีผิวขาวที่ขาวสวย ดวงตาที่กลมโต แต่งหน้าจัด ใส่กระโปรงสั้นสีดำ สวมใส่เสื้อคอลึกจนเห็นเนินอก โดยพฤติกรรมหรือลักษณะต่าง ๆ ดังที่กล่าวมาล้วนเป็นการอวดภาพลักษณ์ของตนเองไปสู่สังคมออนไลน์เพื่อต้องการการยอมรับและจำนวนของผู้ติดตามที่เพิ่มมากขึ้น ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้คือการเสพติดสังคมออนไลน์ประเภทหนึ่งกำลังระบาดและกำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในหมู่วัยรุ่นไทย



ภาพที่ 180 ภาพผลงาน *พันล้านฟอลโลเวอร์* ของ อัมรินทร์ บุพศิริ

ที่มา : ARDEL Gallery of Modern Art [นามแฝง], *NONSENSE* โดย อัมรินทร์ บุพศิริ, เข้าถึงเมื่อ

21 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก [https://www.facebook.com/115506035157778/photos/pcb.](https://www.facebook.com/115506035157778/photos/pcb.1768995169808848/1768994906475541/?type=3&theater&_rdc=1&_rdr)

[1768995169808848/1768994906475541/?type=3&theater&_rdc=1&_rdr](https://www.facebook.com/115506035157778/photos/pcb.1768995169808848/1768994906475541/?type=3&theater&_rdc=1&_rdr)

3) ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย

ความเรียบง่ายที่ปรากฏอย่างชัดเจนในผลงานของอัมรินทร์ ก็คือวิธีการเล่าเรื่องที่มักจะใช้ตัวละครเพียงตัวเดียว รวมทั้งตัดทอนรายละเอียดต่าง ๆ ของภาพ จนตัวละครและสิ่งแวดล้อมในภาพมีลักษณะคล้ายคลึงกับการ์ตูนเป็นอย่างมาก ยกตัวอย่างเช่น ผลงาน *Bloomong No.7* ซึ่งเป็นผลงานที่ใช้ตัวละครหญิงสาววัยรุ่นนั่งทำท่าทางคล้ายนางแบบกำลังรอการถ่ายภาพ ลักษณะของตัวละครมีการตัดทอนรายละเอียดที่ไม่สำคัญออกไป ใช้วิธีการเขียนสีในแบบเกลี่ยเรียบ มีการแสดงออกซึ่งกล้ามเนื้อและแสงเงาในระดับหนึ่ง



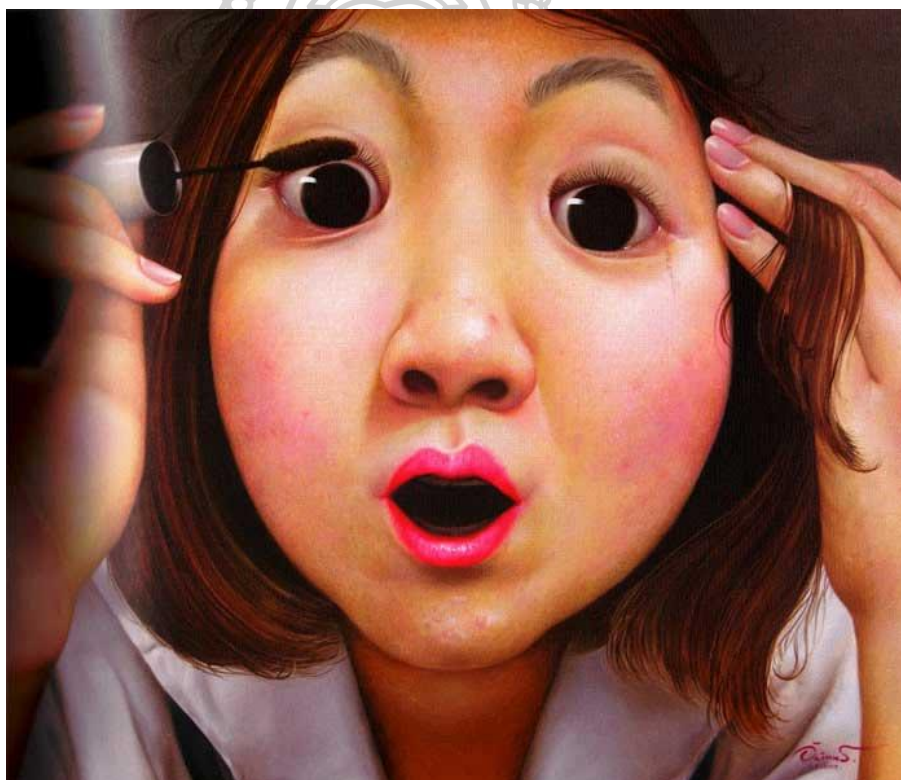
ภาพที่ 181 ภาพผลงาน *Bloomong No.7* ของ อัมรินทร์ บุพศิริ

ที่มา : NEWS PORTFOLIOS*NET [นามแฝง], นิตรรศการศิลปะ "Alone", เข้าถึงเมื่อ 21

พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.portfolios.net/events/alone>

4) ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว

อัมรินทร์นั้นจะสร้างรูปทรงที่เป็นภาพแทนของมนุษย์ที่มีการดัดแปลงรูปร่างในแบบของตัวอัมรินทร์เอง เพื่อส่งเสริมในการเล่าเรื่องราวที่อัมรินทร์เองนั้นต้องการจะสื่อ ยกตัวอย่างเช่น ผลงาน *Mirror No.4* ซึ่งเป็นภาพสะท้อนจากกระจกของเด็กนักเรียนหญิงที่กำลังเสริมสวยให้ตนเองอยู่ โดยอัมรินทร์ได้ดัดแปลงรูปร่างของเด็กหญิงคนนี้หลายประการเช่น การทำให้ดวงตาและแก้มมีลักษณะกลมโตกว่าปกติ สีผิวขาวที่ดูขาวอมชมพูมากกว่าปกติ รวมทั้งท่าทางการแต่งหน้าที่ดูจริงจังจนเกินงาม ซึ่งผลงานชิ้นนี้เป็นดังภาพสะท้อนของพฤติกรรมที่ดูเกินวัยของวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 182 ภาพผลงาน *Mirror No.4* ของอัมรินทร์ บุปศิริ

ที่มา : rama9art [นามแฝง], ผลงานศิลปะ, เข้าถึงเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก

<http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php?p=profiles&name=Amarin%20Buppasiri>

4.2 กลุ่มประเด็นทางเพศ

“เพศ” คือสิ่งที่ธรรมชาติกำหนดและแบ่งแยกมนุษย์และสัตว์ทุกชนิดในทางกายภาพ ว่าใครเป็นชายหรือหญิง ต่อมาสังคมมนุษย์ก็ได้เริ่มแบ่งแยกบทบาท หน้าที่ และชนชั้นของมนุษย์ด้วยกันจากเกณฑ์ทางเพศด้วย เช่น การที่เพศชายต้องมีความเป็นผู้นำ กล้าหาญ เข้มแข็ง และมีโอกาสขึ้นเป็นชนชั้นปกครองสูง ส่วนเพศหญิงจะเป็นชนชั้นที่รองลงมา ต้องคอยอยู่ภายใต้การปกครองของผู้ชาย เป็นแม่ศรีเรือน รักนวลสงวนตัว ไม่สามารถแสดงออกถึงความความต้องการที่แท้จริงของตนเองได้ รวมทั้งมีโอกาสทางการศึกษาและการปกครองที่น้อยกว่าเพศชายอีกด้วย ปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่ตีกรอบ และกำหนดถึงบทบาท หน้าที่ และชนชั้นของแต่ละเพศในสังคมเอาไว้แล้ว รวมทั้ง “เพศที่สาม” ซึ่งเป็นเพศทางเลือกที่เกิดขึ้นมาอย่างยาวนานมากแล้วในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ แต่เพศที่สามกลับยังไม่ได้รับการยอมรับในสังคมมากนัก ทั้งในแง่ของการมีอยู่ หรือการมีบทบาทหน้าที่ในชนชั้นปกครอง จนบางครั้งบุคคลที่เป็นเพศที่สามจำเป็นต้องปกปิดตัวตนและความต้องการต่าง ๆ เอาไว้ไม่ให้คนรอบข้างรับทราบเพราะเกรงว่าจะไม่ได้รับการยอมรับหรือเป็นที่รังเกียจในสังคม ถึงแม้ว่าปัจจุบันความเท่าเทียมทางเพศหรือการยอมรับเพศที่สามในสังคมจะเป็นไปในทางที่ดีขึ้นบ้างแล้วก็ตาม แต่ความรู้สึกของการถูกกดขี่หรือความไม่เท่าเทียมทางเพศไม่ว่าจะเพศใดก็ตามก็ได้ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านผลงานศิลปะมาอย่างมากมายตั้งแต่ในอดีต



ภาพที่ 183 ภาพผลงานศิลปะเกี่ยวกับประเด็นทางเพศของ ไมเคิล เซาวนาศัย

ที่มา : ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, อ่านแฟชัน: 'ไมเคิล เซาวนาศัย' ผู้ท้าทายขนบสังคมด้วยการจำแลงกาย, เข้าถึงเมื่อ 30 กันยายน 2561, เข้าถึงได้จาก <https://www.gqthailand.com/style/article/master-of-disguise>

ประเด็นทางเพศนั้นนับว่าเป็นอีกประเด็นหนึ่งที่มนุษย์นิยมถ่ายทอดออกมาผ่านผลงานศิลปะมาอย่างยาวนานตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกเรื่องราวของการสืบพันธุ์ของมนุษย์ (Sexual Reproduction) เช่น ภาพกามสูตร และภาพเชิงสังวาส (Erotic Art) หรือจะเป็นการแสดงออกถึงเรื่องราวทางด้านความรู้สึกทางเพศของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็น กามตัณหา ความรู้สึกรักใคร่ การเรียกร้องถึงความเท่าเทียมทางเพศ เพศทางเลือก หรือแม้แต่ความมดงามทางสตรีระของเพศต่าง ๆ รูปแบบทางเนื้อหาเหล่านี้ได้ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านผลงานศิลปะกันมาอย่างยาวนานแล้วทั้งสิ้น ไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม

การ์ตูนซึ่งเป็นศิลปะและวัฒนธรรมประชานิยม (Pop Culture) ประเภทหนึ่งซึ่งย่อมหนีไม่พ้นที่มนุษย์จะนำมาเอาการ์ตูนมาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดประเด็นทางเพศเหล่านั้นออกมา ซึ่งผลงานการ์ตูนส่วนมากจะสื่อสารเรื่องเพศในทางอ้อม เพื่อให้ผู้อ่านได้รับรู้และจินตนาการต่อยด้วยตนเองได้ หรือบ้างอาจจะสื่อสารอย่างโจ่งแจ้งถึงขนาดมีฉากร่วมเพศกันเลยทีเดียวก็สามมารถมิให้พบเห็นได้ และด้วยเหตุผลที่การ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงเยาวชนได้ง่าย จึงมีหลายองค์กรคอยสอดส่องดูแลสื่อการ์ตูนลามก เหล่านี้ไม่ให้กลายเป็นสิ่งที่มอมเมาเยาวชน และอีกเหตุผลหนึ่งที่มนุษย์ใช้เรื่องเพศในการสื่อสารผ่านการ์ตูนคือเรื่องตลกได้สะเดือ (Dirty Joke) นั้น ได้ผลและเป็นที่นิยมเสมอ

และในวงการศิลปะร่วมสมัยของไทยเองก็มีศิลปินจำนวนมากที่สื่อสารเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางเพศและเลือกที่จะใช้ลักษณะของการ์ตูนมาเป็นรูปแบบในการสื่อสาร เช่น ปาโรชาติ สุภพันธุ์, ภูมิ พิวณิชย์, อัญชลี อารยะพงศ์พานิชย์ เป็นต้น โดยผู้วิจัยได้เลือกที่จะศึกษาผลงานของศิลปินเพียง 1 ท่าน คือ

4.2.1 กฤษฎางค์ อินทะสอน

กฤษฎางค์ อินทะสอน ศิลปินที่นำเสนอเรื่องราวของกรอบทางขนบธรรมเนียมประเพณีที่เป็นตัวกำหนด พฤติกรรม บทบาท และเพศวิถีในเพศชาย หญิง หรือแม้กระทั่งเพศที่สามที่ปิดกั้นไม่ให้แสดงออกถึงความต้องการที่แท้จริงออกมาได้ ผ่านทางงานจิตรกรรมที่ผสมผสานการ์ตูนกับจิตรกรรมล้านนา โดยผลงานของกฤษฎางค์ ปรากฏลักษณะของการ์ตูนที่ปรากฏอยู่ดังต่อไปนี้

1) ลักษณะของศิลปะรูปลักษณะ

จะเห็น ได้อย่างชัดเจนว่าผลงานของกฤษฎางค์นั้นมีลักษณะที่เป็นศิลปะรูปลักษณะปรากฏอยู่อย่างชัดเจน ซึ่งลักษณะดังกล่าวเกิดจากการสร้างรูปทรงที่มีการผสมผสานระหว่างจิตรกรรมไทยล้านนากับรูปลักษณะของการ์ตูนญี่ปุ่น (มังงะ) ซึ่งกฤษฎางค์ได้เลือกใช้ลักษณะของรูปทรงที่มีการตัดเส้นที่ดูพริ้วไหว ฉวัดเฉวียน การใช้สีเส้นที่ดูเรียบแบน แทบจะไม่แสดงออกซึ่งปริมาตรหรือกล้ำเนื้อมากนัก การใช้ภาพเล่าเรื่องแบบเรียงต่อการไปเรื่อยในภาพเดียว รวมทั้งการใช้ทัศนียภาพแบบเรียบแบนที่ไม่แสดงออกซึ่งมิติหรือความลึกในแบบจิตรกรรมไทยล้านนา มาผสมเข้ากับลายเส้นที่ดูน่ารักอ่อนหวาน การคิดแปลงรูปร่างของมนุษย์ให้ดูอ่อนช้อย การทำดวงตาให้ใหญ่โตกว่าปกติ และการใช้สีเส้นที่ดูสดใสแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น จนเกิดเป็นศิลปะรูปแบบใหม่ที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเองอย่างชัดเจน นอกจากนี้กฤษฎางค์ยังที่การปรับเปลี่ยนและพัฒนา รูปแบบของผลงานอย่างต่อเนื่องแต่ยังคงเอาไว้ซึ่งรูปแบบอันเป็นเอกลักษณ์ของเขาไว้เช่นเดิม



ภาพที่ 184 ภาพผลงานของกฤษฎางค์ที่ปรากฏลักษณะของศิลปะรูปลักษณะอย่างชัดเจน
ที่มา : TUL [นามแฝง], Under my skin, เข้าถึงเมื่อ 29 สิงหาคม 2561, เข้าถึงได้จาก
<http://www.artbangkok.com/?p=45315>

2) ลักษณะของการเล่าเรื่อง

ผลงานจิตรกรรมของกฤษฎางค์นั้นไม่ได้เล่าเรื่องต่าง ๆ อย่างตรงไปตรงมา แต่กลับเล่าเรื่องราวในเชิงสัญลักษณ์ และปริศนาที่เปิดโอกาสให้ผู้เสพได้พิจารณา และตีความในความหมาย ซึ่งแตกต่างกันออกไป ซึ่งเนื้อหาในการสร้างสรรค์ของกฤษฎางค์ส่วนใหญ่่นั้น คือ ประเด็นทางเพศต่าง ๆ ตามมุมมองและทัศนคติของกฤษฎางค์เอง โดยผู้วิจัยได้เลือกที่จะวิเคราะห์ผลงานของกฤษฎางค์ ที่มีลักษณะของการเล่าเรื่องปรากฏอยู่อย่างเด่นชัดมาวิเคราะห์จำนวน 3 ชิ้น ได้แก่



ภาพที่ 185 ภาพผลงาน *ข้าเจ้าแม่สาวควาบอย* ของกฤษฎางค์ อินทะสอน

ที่มา : กฤษฎางค์ อินทะสอน, ความลึกลับที่ซ่อนเร้นในเพศสภาพ (The mysterious in sexuality) (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต ทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2555), 73.

1) ผลงาน *ข้าเจ้าแม่สาวควาบอย* ของกฤษฎางค์นั้นเป็นผลงานจิตรกรรม สีฝุ่น และทองคำเปลวบนบานพับกระดาษสา มีการจัดวางองค์ประกอบของภาพให้ตัวละครเอกนาม *บุษบา* ซึ่งเป็นตัวละครที่กฤษฎางค์ให้เป็นสัญลักษณ์ของตัวเองและความต้องการภายในของตนเอง ในภาพนี้ปรากฏเป็นภาพหญิงสาวที่กำลังหันหลังในภาพ แต่มีการเบือนร่างกายออกมาทางขวาเผยให้เห็นถึงใบหน้าและหน้าอกด้านขวา หญิงสาวคนนี้มีลักษณะที่เปลือยท่อนบนเปิดเผยให้เห็นถึงรอยสัก

บริเวณลำตัวและขาอ่อน สยายผมยาวสีดำสนิทแต่ดูยุ่งเหยิง ท่อนล่างสวมใส่ผ้าชิ้นลายพื้นสีแดงตามแบบวัฒนธรรมล้านนา แต่บนศีรษะกลับใส่หมวกคาบอยและมีมือกำลังถือแส้ซึ่งเป็นลักษณะของคาบอยในวัฒนธรรมอเมริกา รอบกายห้อมล้อมด้วยฝูง ซึ่งเป็นธงในวัฒนธรรมของชาวล้านนา แต่ในก็ภาพยังปรากฏสถาปัตยกรรมของชาวตะวันตกอีกด้วย ด้านซ้ายของภาพมีชายที่มีลักษณะของชาวตะวันตกอยู่ในสภาพเปลือยกายหันหลังให้แก่ภาพ ถูกมัดมือและปากกำลังนั่งอยู่บนหลังวัวเพศเมีย ด้านขวามีของภาพปรากฏเป็นชายชาวตะวันตกจำนวนสามคนถูกมัดมือและปาก สภาพเปลือยกายกำลังนั่งอยู่กับพื้นดิน และด้านบนมีหญิงสาวในสภาพเปลือยอกกำลังห้อยตัวลงมาจากด้านบนพร้อมผมที่ขดตัวกันจนกลายเป็นรูปร่างคล้ายงู ที่มีมือสวมใส่เล็บปลอมและมีลักษณะท่าทางคล้ายนางรำ ใบหน้าไม่มีหน้าตา แต่มีการเขียนอักษรล้านนาลงไปบนใบหน้าและปรากฏขึ้นบริเวณที่ว่างที่รายล้อมอยู่

เนื้อหาของภาพนี้นั้นถูกเล่าเรื่องผ่านตัวละคร *บุษบา* ที่ต้องรับบทเป็น “คาบอย” ซึ่งเป็นวัฒนธรรมหนึ่งของผู้ชายชาวตะวันตก แต่ในภาพกลับปรากฏเป็นเพศหญิงที่บริเวณร่างกายมีการตัดทอนทั้งแบบวัฒนธรรมล้านนาและวัฒนธรรมตะวันตกผสมกันอยู่ แสดงให้เห็นถึงความกล้าหาญที่จะเป็นผู้นำเหนือเพศชาย มือที่ถือแส้นั้นเป็นสัญลักษณ์แห่งอำนาจที่สามารถบังคับชายให้อยู่ใต้อำนาจด้วยเสน่ห์มายาดังที่ปรากฏเป็นภาพของชายชาวตะวันตกในสภาพเปลือยที่ยอมให้จับมัดมือ เท้า และปากแต่โดยดี ลักษณะเหล่านี้ล้วนตรงกันข้ามกับกรอบทางวัฒนธรรมที่สังคมติกรอบเอาไว้ในกับเพศหญิง ซึ่งเป็นลักษณะที่ดูก้าวร้าวรุนแรง แต่กลับมีรูปสัญลักษณ์ที่มีเสน่ห์ น่าหลงใหล และชวนค้นหา กล้าเปิดเผยถึงตัวตนและความต้องการที่แท้จริงออกมาให้สังคมภายนอกได้รับรู้

นอกจากนี้ผลงานยังสอดแทรกสัญลักษณ์ที่คู่สองแง่สองงามอีกด้วย เช่น คาบอยซึ่งเปลี่ยนให้เป็นเพศหญิง ที่เรียกว่า “คาเวียร์ล” โดยมีความหมายเป็นนัยถึงท่าทางการร่วมเพศ ซึ่งหมายถึงท่าทางที่ฝ่ายหญิงเป็นผู้ควบคุมการร่วมเพศนั้น “แม่ว้าว” ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่อาจจะหมายถึงเพศหญิงที่มีลักษณะอุดมสมบูรณ์ตามอุดมคติ และ “ผม” ของผู้หญิงที่ห้อยตัวลงมาจากด้านบนขวาของภาพที่มีการขดตัวนั้นมีลักษณะเป็นรูปงู ซึ่ง “งู” นั้นมีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ของอวัยวะเพศชายและยังหมายถึง “ซาตาน” ซึ่งเป็นผู้ช่วยมนุษย์ให้ลุ่มหลงอยู่ในกามตัณหาตามความเชื่อในหลายวัฒนธรรมอีกด้วย ทั้งนี้ในตัวภาพยังปรากฏอักษรล้านนาตามพื้นที่ว่างต่าง ๆ ซึ่งยังปริศนาให้ผู้ชมได้คิดหรือพยายามหาความหมายว่า อักษรเหล่านั้นกำลังสื่อสารอะไรกับผู้ชม



ภาพที่ 186 ภาพผลงาน *ม่วนขนาด (Freaking fun)* กฤษฎาภรณ์ อินทาสอน
 ที่มา : NEWS PORTFOLIOS*NET [นามแฝง], นิทรรศการ "ทับลาย" (The Remastered), เข้าถึงเมื่อ
 29 มกราคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.portfolios.net/events/the-remastered>

2) ผลงาน *ม่วนขนาด (Freaking fun)* เป็นผลงานเทคนิคสีฝุ่นและทองคำเปลวบนไม้
 กระดานของกฤษฎาภรณ์ ซึ่งแสดงในนิทรรศการทับลาย (The Remastered) ซึ่งเป็นนิทรรศการที่มี
 แนวความคิดหลักในการหยิบยืมองค์ประกอบของผลงานจิตรกรรมตะวันตกชิ้นเอกของโลกมา
 ปรับเปลี่ยน ดัดแปลงจนเป็นรูปแบบของกฤษฎาภรณ์เอง ผลงานชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจด้าน
 องค์ประกอบอย่างชัดเจนมาจากจิตรกรรมชื่อก้องโลกอย่าง *อาหารค่ำมื้อสุดท้าย (The Last Supper)*
 ผลงานจิตรกรรมชิ้นเอกของ เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ซึ่งเป็นภาพที่เล่าถึง
 เหตุการณ์การรับประทานอาหารครั้งสุดท้ายของพระเยซูและสาวกทั้ง 12 คน

กฤษฎาภรณ์ได้หยิบยืมองค์ประกอบและท่าทางต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพของเลโอนาร์โด
 ดา วินชี ที่เป็นจิตรกรรมในแบบตะวันตก ที่มีลักษณะในการถ่ายทอดแบบเหมือนจริง ทั้งในแง่ของ
 สัดส่วน สี สัน และทัศนียวิทยา ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นเป็นอย่างมากในผลงานจิตรกรรม
 ตะวันตก มาปรับเปลี่ยนและดัดแปลงให้มีลักษณะที่ผสมผสานระหว่างจิตรกรรมล้านนาและ
 การ์ตูนในแบบที่กฤษฎาภรณ์ถนัดลงไป ซึ่งตัวภาพก็ล้อเลียนกับผลงานต้นฉบับอยู่หลายประการ เช่น
 มีโต๊ะรับประทานอาหารขนาดใหญ่อยู่ตรงกลางของภาพถูกปูด้วยผ้าสีแดงที่มีลวดลายในแบบ
 ล้านนา บนโต๊ะอาหารประกอบไปด้วยอาหารและสุราในแบบคนไทย แต่สิ่งที่น่าสนใจในผลงาน

ชั้นนี้คือ การใช้ตัวละครที่มีรูปแบบซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของกฤษฎาก์แทนที่ตัวละครเดิมในภาพ เช่น การเปลี่ยนจากพระเยซูที่เป็นประธานของภาพ ให้กลายเป็นหญิงงามกำลังร้ายราในท่วงท่าที่ดูเข้ายวนอยู่บนใจกลางโต๊ะอาหาร ผมยวที่รุงรังพาดยาวลงมา เนื้อหนังบนร่างเต็มไปด้วยรอยสัก อีกทั้งยังประดับตกแต่งร่างกายด้วยเสื้อผ้าและเครื่องทรงในแบบของนางรำล้านนา ส่วนสาวกที่กำลังร่วมโต๊ะอาหารนั้น ก็ถูกเปลี่ยนไปเป็นตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ (Superhero) ในการ์ตูนอเมริกา อยู่กริยาที่แตกต่างกันออกไป บ้างก็กำลังทำท่าทางกำลังสนใจในตัวนางรำที่อยู่ใจกลางภาพ บางกำลังเกี่ยวพาราสีกันเอง บ้างกำลังเฝ้ามาอยู่กับการรำสุรา และบ้างทำท่าทางกำลังถกเถียงหรือวิจารณ์อะไรบางอย่างอยู่ ลักษณะของตัวละครเหล่านั้นนั้นถูกเปลี่ยนแปลงไปให้เป็นลักษณะของลายเส้นในแบบล้านนา บางตัวละครก็แสดงออกถึงความปรารถนาทางเพศอย่างชัดเจน เช่นกัน ท่าทางหรือการเปลื้องผ้าจนเป็นอวัยวะเพศออกมา

การเปลี่ยนแปลงตัวละครและรูปแบบของภาพ รวมทั้งเปลี่ยนเนื้อหาจากเรื่องศาสนา ให้กลายเป็นเรื่องเพศของกฤษฎาก์ นั้น ไม่ได้มีเจตนาในการลบหลู่หรือล้อเลียนแต่อย่างใด แต่เป็นการหยิบยืมองค์ประกอบของภาพมาใช้ แต่ยังคงสื่อความหมายและสัญลักษณ์ทางเพศต่าง ๆ ในแบบของกฤษฎาก์เอาไว้ เช่นการเปลี่ยนประธานของภาพให้กลายเป็นเพศหญิงที่มีลักษณะที่โดดเด่น และเข้ายวน กำลังร้ายราอยู่บนโต๊ะอาหาร ซึ่งดึงดูดและเรียกร้องความสนใจจากตัวละครที่รายล้อมอยู่ ทั้ง 12 ตัว โดยตัวละครที่รายล้อมอยู่นั้นเป็นตัวละครที่หยิบยืมมาจากซูเปอร์ฮีโร่ของชาวตะวันตก เช่น ซูเปอร์แมน (Superman) ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แห่งความหวัง, ลีโอไนดัส (Leonidas) ผู้นำของชนเผ่าสปาร์ตัน หรือกัปตันอเมริกา (Captain America) ตัวแทนของความรักชาติของชาวอเมริกา เป็นต้น ตัวละครเหล่านั้นถูกสร้างสรรค์และตีความใหม่ ที่ผสมเอกลักษณ์ของล้านนา เช่น รอยสัก และเครื่องแต่งกาย เป็นต้น รวมทั้งด้านบนของภาพยังมีงูกำลังกัดรัดเสื่อดำทางด้านซ้าย และนำเหยี่ยวทางด้านขวาของภาพอีกด้วย ซึ่ง “งู” ยังเป็นสัญลักษณ์ของเพศชายและความลุ่มหลงในกิเลสตัณหาได้อีกด้วย

การแสดงออกด้วยสัญลักษณ์ของผลงานชิ้นนี้นั้นจะเห็นได้ชัดว่า กฤษฎาก์ตั้งใจให้ผู้หญิงที่เป็นประธานอยู่ตรงกลางของภาพเป็นสัญลักษณ์ซึ่งแสดงถึง “อำนาจ” ซึ่งเกิดจากการใช้ความงาม และเสน่ห์มาเข้ายวนให้ผู้อื่นลุ่มหลงในความงามนั้น ซึ่งจะเห็นได้ชัดเจนว่าความงามนั้นเป็นอำนาจที่ทรงพลังอย่างหนึ่งที่เพศหญิงมี ถัดมาคือภาพของซูเปอร์ฮีโร่ทั้ง 12 ที่รายล้อมอยู่

จะเห็นได้ชัดว่าตัวละครเหล่านี้ เป็นสัญลักษณ์ของเพศชายที่เปี่ยมล้นไปด้วย พลัง อำนาจ และความกล้าหาญ ซึ่งเป็นคุณสมบัติขั้นพื้นฐานที่เพศชายพึงมีตามที่สังคมได้ตีกรอบเอาไว้ แต่ตัวละครเหล่านั้นกลับมีท่าทางที่กำลังชื่นชม และลุ่มหลง อยู่ในกิเลสตัณหาและความงามของสตรีที่อยู่เบื้องหน้า ดังจะสื่อสารว่าถึงแม้ว่าผู้ชายจะมีอำนาจและกำลังยิ่งใหญ่มากแค่ไหนก็ตาม สุดท้ายก็ต้องพ่ายแพ้ให้กับอำนาจแห่งความลุ่มหลงในกิเลส ตัณหา และสตรี



ภาพที่ 187 ภาพผลงาน *Forbidden bite (กัดสาวท)* ของกฤษฎางค์ อินทะสอน

ที่มา : Krissadank Intasorn, รูปภาพบนโซเชียลมีเดีย, เข้าถึงเมื่อ 29 กันยายน 2561, เข้าถึงได้จาก

[https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10155848287788549&set=pb.651423548.-](https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10155848287788549&set=pb.651423548.-2207520000.1538295815.&type=3&theater)

2207520000.1538295815.&type=3&theater

3) ผลงาน *Forbidden bite (กัดสาวท)* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 180 x 100 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ Beyond Artistic Boundary ความงามข้ามขอบเขต โดย มูลนิธิธนาคารกรุงเทพ ณ หอศิลป์พระนางเจ้าฯ ตั้งแต่วันที่ 11 ตุลาคม พ.ศ. 2561 - 8 มกราคม พ.ศ. 2562 การเล่าเรื่องของผลงานชิ้นนี้โดยการใช้ตัวละครหลักที่มีลักษณะเป็นเพศชายที่เปลือยกาย ในภาพปรากฏให้เห็นเพียงครึ่งท่อนบนจนเกิดเห็นอวัยวะเพศ ร่างกายสีชมพูอ่อนมี

กล้ามเนื้อที่ดูกำยำแข็งแรง หน้าตาดูมีเสน่ห์ชวนให้หลงใหล มีผมหนวด คิ้ว และเคราที่ดูหนาตลก และเป็นสีฟ้าสาดไสบนหน้าผากมีเขาสีดำงอกออกมา 2 ข้าง ตามร่างกายปรากฏรอยสักสีดำในแบบ ล้านนา ดอกไม้ และหัวใจ นอกจากนี้ยังมีรอยสักรูป ลวดหนามอยู่รอบหน้าผากอีกด้วย กำลังแสดง ท่าทางที่กำลังชมมือขวาขึ้นมาถือผลแอปเปิ้ลที่ถูกกัดออกไปแล้ว 1 คำ มีตัวละครหญิงที่มีเกล็ดสีฟ้า แดง และเหลืองกำลังล้อมรอบตัวละครหลักตั้งแต่ ข้างลำตัว คอ และมือขวาตามลำดับ บริเวณรอบ ภาพมีต้นไม้ลักษณะแบบจิตรกรรมไทยปรากฏอยู่มีลำต้นสีฟ้า แต่มีใบและดอกที่เป็นสีแดง มีก้อน เมฆสีฟ้าและตัวอักษรแนวแบบล้านนาสีเหลืองกระจัดกระจายอยู่โดยรอบ พื้นหลังของภาพที่เป็นสี เทาที่เกิดจากการระบายโดยให้คงเหลือที่โปร่งเอาไว้ เรื่องราวต่าง ๆ ในภาพถึงดูเป็นเรื่องราวที่มา จากความเชื่อทางตะวันตก แต่กฤษฎางค์ก็ได้ผสมผสานรูปแบบของจิตรกรรมล้านนาเข้าไปด้วยโดย สามารถสังเกตได้จากรูปแบบของลายเส้นของวัตถุต่าง ๆ เช่น รอยสัก ต้นไม้ ดอกไม้ ตัวอักษร และ ก้อนเมฆ เป็นต้น

การเล่าเรื่องในผลงานชิ้นนี้นั้นเป็นเรื่องราวของอดัม มนุษย์คนแรกของโลกตามความ เชื่อของหลายศาสนา และงู ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของซาตาน ซึ่งเป็นจอมปีศาจที่คอยหลอกล่อมมนุษย์ให้ หลงใหลในกิเลสตัณหาและกระทำในสิ่งที่ชั่วร้าย เรื่องราวเกิดจากการที่งูนั้นหลอกล่อให้ออดัมกิน ผลแอปเปิ้ล ซึ่งเป็นผลไม้แห่งความรู้ชั่วดี จนถูกขับไล่ออกจากสวนเอเดนในที่สุด กฤษฎางค์ได้ ตีความเอาเรื่องราวต่าง ๆ มาถ่ายทอดเป็นผลงานของตัวเองโดยการสื่อสารในเชิงสัญลักษณ์ เช่น ร่างกายท่าทาง และรูปร่างหน้าตาของอดัมที่ดูงดงามตามแบบอุดมคติจนหลงใหลแสดงถึง กิเลสตัณหา และกามารมณ์ของมนุษย์ทั่วไป เขาจึงงอกออกมาจากหน้าผากเป็นสัญลักษณ์ซาตานผู้ เป็นตัวแทนแห่งความชั่วช้า ตามร่างกายก็ปรากฏรอยสักรูปลวดหนามที่หน้าผากอันเป็นสัญลักษณ์ อย่างหนึ่งของพระเยซูผู้เป็นศาสดาแห่งคริสตศาสนา นั้นเล่าถึงการมีอยู่ของความดีและความชั่วอยู่ในตัวคน

จากลักษณะของผลงาน จะเห็นได้ว่ากฤษฎางค์ นั้นไม่ได้เล่าเรื่องอย่างชัดเจนหรือ ตรงไปตรงมาอย่างที่การ์ตูนนิยมทำ แต่กลับเลือกที่จะสื่อความหมายทางอ้อมด้วยสัญลักษณ์ ใน ลักษณะที่เป็นนัย สองแง่สองง่าม และเปิดโอกาสให้ผู้เสพได้ตีความถึงความหมายที่แตกต่างกัน ออกไป ตามแต่ที่ผู้เสพแต่ละคนจะมอง ซึ่งเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งที่น่าสนใจของศิลปะที่เล่าเรื่อง ด้วยสัญลักษณ์

3) ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย

ลักษณะทางรูปแบบที่โดดเด่นในผลงานศิลปะของกฤษฎาภักดิ์ คือการผสมผสานของลักษณะของการ์ตูนและจิตรกรรมล้านนา โดยเป็นวัฒนธรรมที่ใหม่และเก่าซึ่งมีความแตกต่างกันทั้งรูปแบบ ขนบธรรมเนียม ยุคสมัย และเนื้อหา หากมองโดยผิวเผินจะรู้สึกได้ว่าสองวัฒนธรรมนี้อาจจะผสมผสานกันได้ไต่ยาก แต่กฤษฎาภักดิ์ก็สามารถสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างมีเอกลักษณ์และลงตัว ซึ่งอาจจะเป็นเพราะทั้งการ์ตูนและจิตรกรรมล้านนานั้นมีลักษณะที่คล้ายคลึงและเชื่อมโยงกันอยู่ คือการทำให้ดูเรียบง่าย (Simplified) โดยกฤษฎาภักดิ์เองมีความชื่นชอบและเห็นถึงความคล้ายคลึงของการ์ตูนและจิตรกรรมล้านนา จึงนำมาผสมผสาน ดัดแปลง จนเกิดเป็นจิตรกรรมรูปแบบใหม่ได้อย่างน่าสนใจ

กฤษฎาภักดิ์นั้นสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยได้รับแรงบันดาลใจมากจากจิตรกรรมล้านนาและการ์ตูนญี่ปุ่น (Manga) เป็นหลัก ซึ่งการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น การวาดด้วยตาที่กลมโต ลดทอนรายละเอียดให้เหลือแต่สิ่งที่จำเป็น การใช้สีที่สดใสและเรียบแบบรวมทั้งลายเส้นที่ดูเรียบง่ายและเรียบง่าย ด้วยเอกลักษณ์เหล่านี้ทำให้กฤษฎาภักดิ์นำมาดัดแปลงและหยิบมานำมาเป็นลักษณะในการสร้างสรรค์ของตนเอง โดยเขานั้นได้รับแรงบันดาลใจจากการ์ตูนญี่ปุ่นหลากหลายแนว เช่น การ์ตูนสยองขวัญ การ์ตูนอนิเมะ (Anime) และการ์ตูนสำหรับเด็กและวัยรุ่น เป็นต้น

การผสมผสานทางด้านลักษณะระหว่างจิตรกรรมล้านนาและการ์ตูนญี่ปุ่นของกฤษฎาภักดิ์นั้นมีทั้งการใช้ลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์ของทั้ง 2 วัฒนธรรมมาปรับเปลี่ยน ดัดแปลงจนกลายเป็นรูปแบบเฉพาะตัว และการหยิบยืมเอาตัวละคร (Character) ของการ์ตูนมาปรากฏ และเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องในตัวผลงานของกฤษฎาภักดิ์

ผลงานจิตรกรรมของกฤษฎาภักดิ์มีลักษณะที่ใช้การตัดเส้นที่ดูรุนแรง ชัดเจน ไม่ได้ดูประณีต บรรจง หรืออ่อนช้อยดังเช่นจิตรกรรมไทยตามจารีตประเพณี ซึ่งเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งในจิตรกรรมแบบล้านนา มักใช้ลายเส้นสีดำหรือแดงตัดเส้นขอบของรูปร่างอย่างชัดเจน มีการวาดลายเส้นหลากหลายขนาดและทิศทางอย่างอิสระและมั่นใจ รวมทั้งใช้เส้นในการแสดงรายละเอียดต่าง ๆ เช่น เสื้อผ้า สีหน้า เส้นผม และรอยสัก เป็นต้น

กฤษฎางค์นิยมใช้เทคนิคพื้นบ้านของจิตรกรรมล้านนามาสร้างสรรค์อย่างสีฝุ่น ซึ่งมักจะใช้ สีแดงชาด สีน้ำเงิน สีเขียวสนิม และสีทองแดง ผนวกกับการใช้สีสันที่ดูสดใสในแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งการลงสีจะทีลักษณะที่เรียบแบบ ดูเป็น 2 มิติมากกว่าจะทำให้ดูมีน้ำหนักแสงเงาตามความเป็นจริง แต่จะใช้สีสันที่ดูฉูดฉาด ดึงดูดตา และซ่อนความหมายไปในเชิงสัญลักษณ์ไว้อย่างมากกว่า โดยผู้วิจัยได้เลือกนำผลงานของกฤษฎางค์ทีลักษณะของการทำให้เรียบง่ายมาวิเคราะห์จำนวน 2 ชิ้น ได้แก่



ภาพที่ 188 ภาพผลงาน *The wrecker* ของกฤษฎางค์ อินทะสอน

ที่มา : Number 1 Gallery [นามแฝง], WELCOME TO OPAL'S WORLD, เข้าถึงเมื่อ 29 มกราคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.number1gallery.com/Exhibition.aspx?name=welcome-to-opal%E2%80%99s-world>

1) ผลงาน *The wrecker* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิกบนผ้าใบของกฤษฎางค์ ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ WELCOME TO OPAL'S WORLD ผลงานประกอบด้วยตัวละครเพศหญิงกำลังแกว่งตัวไปพร้อมกับลูกตุ้มเหล็กในสภาพเปลือยกายโดยสวมใส่เพียงรองเท้าบูสท์หนังยาวสีแดงเท่านั้น ผิวกายสีชมพูสดใสรวมทั้งรอยสักตามส่วนต่างๆ ของร่างกาย เช่น เสือโคร่ง ดอกไม้

ยันต์ เป็นต้น มือซ้ายกำลังป้อนไอศกรีมสีชมพูที่กำลังละลายเข้าปาก จากหลังเป็นระนาบแบนสีเทา พร้อมมีเศษซากของประติมากรรม เดวิด สวมแว่นตาคันแคคสีแดง กระจัดกระจาย ล่องลอยอยู่ทั่วภาพ บ้างมีของเหลวสีชมพูไหลเยิ้มออกมาจาก ลำแขน และรูกู มีตัวหนังสือไทยปรากฏในลักษณะของลวดลายกราฟิกเขียนว่า “แบม” และ “ปัง!!” มีการใช้เส้นสีเทา ซึ่งเป็นเส้นที่แบ่งเรื่องราวเป็นช่อง ๆ ในแบบศิลปะไทยปรากฏอยู่ทางด้านซ้ายบนของภาพ ซึ่งภายในช่องนั้นได้บรรจุ ก้อนเมฆ สายรุ้ง และพระอาทิตย์ที่ถูกเขียนในลักษณะของศิลปะไทย

ลักษณะโดยรวมของผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้ คือการถ่ายทอดด้วยเส้นในลักษณะของจิตรกรรมไทยล้านนาเป็นหลัก หน้าตาและรูปร่างถูกเขียนในถ่ายทอดในลักษณะไทย แต่การปรับเปลี่ยนและเติมต่างกล้ำเนื้อและท่าทางให้ดูสมจริงยิ่งขึ้น สามารถเคลื่อนไหวตามธรรมชาติของมนุษย์มากกว่ารูปแบบปกติของจิตรกรรมไทยล้านนาแบบเดิม รวมทั้งภาพของชิ้นส่วนประติมากรรมเดวิด ที่กระจัดกระจายอยู่ทั่วภาพ ซึ่งแต่เดิมเป็นประติมากรรมตะวันตกที่เน้นความถูกต้องและสมจริงของกล้ำเนื้อ แต่ถูกถูกแก้ไขปรับเปลี่ยนให้เป็นภาพลายเส้นที่ดูเรียบง่ายแต่ยังหลงเหลือรายละเอียดของกล้ำเนื้ออยู่บ้าง รวมทั้งรายละเอียดเล็กน้อยของภาพก็ถูกเขียนด้วยลายเส้นที่ดูอิสระแต่มีรายละเอียดที่ซับซ้อน ทางด้านการใช้สีของผลงานชิ้นนี้จะเห็นได้ว่าศิลปินจะใช้สีที่ดูเรียบแบนดูเป็นสองมิติ ไม่แสดงถึงน้ำหนักแสงเงาเพื่อให้ดูสมจริง สีเส้นที่เลือกใช้ก็เป็นสีที่ดูสดใส ดึงดูดตา และดูเป็นไปในเชิงสัญลักษณ์และอุดมคติเสียเป็นส่วนใหญ่ จากลักษณะดังกล่าวที่ปรากฏในผลงาน คือการผสมผสานระหว่างการใช้เส้นที่เป็นเอกลักษณ์ในแบบจิตรกรรมไทยล้านนา ซึ่งลดทอนมาจากความเป็นจริง ให้เป็นรูปร่างที่พลิ้วไหว อิสระ และงดงาม ผนวกเข้ากับการใช้สีเส้นที่เรียบแบนและดูสดใสในแบบการ์ตูนญี่ปุ่น จนกลายมาเป็นผลงานซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของตัวศิลปินเอง

2) ผลงาน *The Ride (again)* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 140 x 170 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ Under my skin ณ Number 1 Gallery ตั้งแต่วันที่ 7 – 28 เมษายน พ.ศ. 2561 ผลงานเล่าเรื่องโดยอ้างอิงมาจากตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง *จูราสสิก เวิลด์ (Jurassic World)* ตัวภาพปรากฏเป็นตัวละครหลัก 2 ตัวประกอบด้วยมนุษย์เพศชายที่อยู่ในภาพที่เปลือยกายสวมใส่เพียงรองเท้าบู๊ทหนังสีเหลืองอ่อนที่เท้าเท่านั้น มีลักษณะร่างกายที่ดูกำยำและผิวกายสีชมพูอ่อน แต่มีท่าทางที่อ่อนแอคล้ายผู้หญิง มีหนวด เครา คิ้ว ผม และขนรักแร้สีฟ้าสดใส มี

รอยสักในแบบล้านนาปรากฏอยู่ตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย มือซ้ายกำลังโอบกอดหอกควายบอย โดยตัวละครตัวนี้นั้นกำลังขี่โคโนเสาร์พันธุ์ *แรปเตอร์ (Raptor)* มีลวดลายสีเขียว แดง และน้ำเงินอยู่ตามลำตัว มีก้อยเมฆสีชมพูปรากฏอยู่บริเวณด้านบนและล่างของภาพ พื้นหลังของภาพปรากฏเป็นรูปทรงกลมที่เป็นระนาบสีแดงสดถูกตัดเส้นด้วยสีดำอยู่ตรงกลางพื้นหลังที่เป็นระนาบสีเงิน



ภาพที่ 189 ภาพผลงาน *The Ride (again)* ของกฤษฎางค์ อินทะสอน

ที่มา : Number 1 Gallery [นามแฝง], Under my skin, เข้าถึงเมื่อ 29 มกราคม 2561, เข้าถึงได้จาก

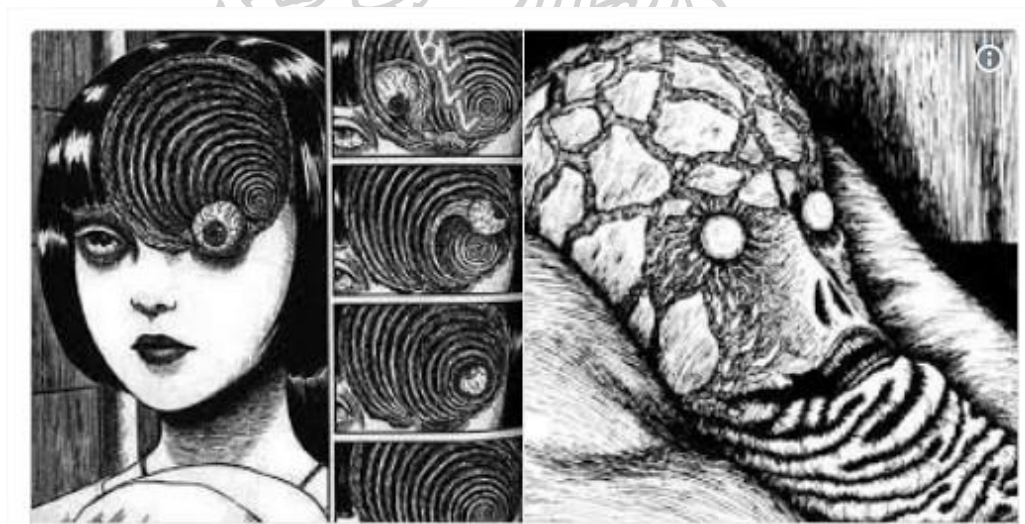
<http://www.number1gallery.com/Exhibition.aspx?name=under-my-skin>

ลักษณะของความเรียบง่ายที่ปรากฏอยู่อย่างเด่นชัดที่ปรากฏอยู่ในผลงานเช่นนี้มีอยู่หลายประการ เช่นการใช้องค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่มีตัวละครเพียงแค่ 2 ตัว และการสร้างตัวละครที่มีลักษณะที่ดูตัดทอนรายละเอียดออกจากความเป็นจริง ดังจะสังเกตได้จากรูปทรงของตัวละครที่ใช้การตัดเส้นในการนำเสนอรายละเอียด โดยตัวละครมนุษย์เพศที่มีการใช้ลายเส้นในการแสดงซึ่งกล้ามเนื้อ แต่ก็มีการใช้สีเพื่อแสดงออกซึ่งปริมาตรและความเป็นมวลเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ส่วนรูปทรงอื่นในภาพมีลักษณะที่ดูเรียบแบบ โดยเฉพาะพื้นหลังที่เป็นเพียงรูปทรงสีแดงและระนาบสีเงินเพียงเท่านั้น

4) ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว

กฤษฎางค์นั้นได้รับอิทธิพลในการทำให้เกินจริงและบิดเบี้ยว มาจากนักเขียนการ์ตูนของขบวนการญี่ปุ่นนาม จุนจิ อิโตะ (Junji Ito) ซึ่งมีผลงานเขียนการ์ตูนชื่อดังอย่าง *ปلامรรณะ*, *ก้นหอยมรรณะ*, และ *สูญสิ้นความเป็นคน* เป็นต้น ซึ่งผลงานของจุนจิ มีเนื้อเรื่องที่สยดสยอง น่าขนลุก และชวนพิศวง รวมทั้งการถ่ายการ์ตูนที่มีลักษณะสมจริง แต่แฝงไปด้วยลักษณะที่ดูบิดเบี้ยว แปลกประหลาด กุ่มคลั่ง ชวนหวาดกลัว

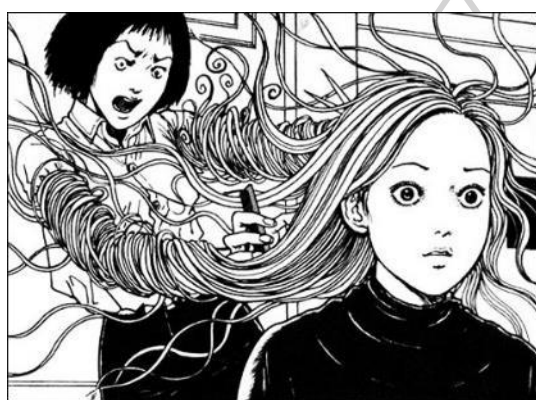
จุนจิ อิโตะมีลักษณะพิเศษในการดัดแปลงรูปร่างของมนุษย์ที่แตกต่างไปจากนักเขียนการ์ตูนท่านอื่น คือการดัดแปลงรูปร่างของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้บิดเบี้ยว หรือฉีกขาดได้อย่างน่าสยดสยอง เช่น การออกแบบให้เส้นผมบนศีรษะของมนุษย์มีชีวิตจิตใจและทำตามความต้องการของตัวเอง และการทำให้ร่างกายหรืออวัยวะบางส่วนของมนุษย์มีลักษณะเป็นก้นหอย เป็นต้น ซึ่งจุนจิถ่ายทอดจินตนาการเหล่านี้ออกมาผ่านลายเส้นและน้ำหนัก ได้อย่างหดหู่ อึดอัด และชวนอาเจียน ซึ่งเขาอีกเป็นแรงบันดาลใจแก่นักเขียนการ์ตูนของขบวนการใหม่เป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 190 ภาพผลงานการ์ตูนของขบวนการของจุนจิ อิโตะ (Junji Ito)

ที่มา : MGR Online [นามแฝง], "จุนจิ อิโตะ" ผู้เขียน "ก้นหอยมรรณะ", เข้าถึงเมื่อ 31 มกราคม 2561, เข้าถึงได้จาก <https://www.manager.co.th/Game/ViewNews.aspx?NewsID=9580000109505&Html=1&TabID=3&>

กฤษฎางค์เองก็ได้รับอิทธิพลของลายเส้นและลักษณะแสดงออกมาจากจุนจิ อิโด้เช่นกัน ซึ่งจะสังเกตได้จากผลงานบางชิ้นของกฤษฎางค์มีการใช้ลายเส้นที่ดูรุนแรงและน่ากลัว รวมทั้งการบิดเบี้ยว หรือการทำให้อวัยวะบางส่วนมีความใหญ่โตหรือมีจำนวนมากกว่าปกติ เช่น การเขียนเส้นผมให้ดูยาวและรุงรังมากกว่าปกติ และยังใช้ไปผูกมัด จับตรึงกับตัวละครอื่นในภาพอีกด้วย รวมทั้งการแสดงของสีหน้าและท่าทางตัวละครในภาพซึ่งมีลักษณะการแสดงออกทางอารมณ์ที่ดูรุนแรงมากกว่าปกติ



ภาพที่ 191 ภาพเปรียบเทียบถึงอิทธิพลของจุนจิ ที่มีต่อกฤษฎางค์

ผู้วิจัยได้เลือกนำผลงานของกฤษฎางค์ที่มีลักษณะของการทำให้เกินจริงหรือบิดเบี้ยวอย่างโดดเด่นมาวิเคราะห์จำนวน 3 ชิ้น ได้แก่

1) ผลงาน *Passion 06 (Ourselves)* เป็นผลงานที่จัดแสดงในนิทรรศการ *Burnt petals* โดยตัวภาพมีการใช้สีที่ค่อนข้างน้อยเพียงสีดำและแดง คล้ายผลงานวาดเส้น บริเวณด้านขวาของภาพปรากฏเป็นกลุ่มก้อนของวัตถุและสิ่งมีชีวิตผสมกันอันประกอบได้ด้วย อวัยวะของมนุษย์เช่น ศีรษะจำนวนมากที่มีเส้นผมที่ยืดยาวรัดพันกันจนดูยุ่งเหยิง นิ้วมือ แขนจำนวนมากกำลังทำท่าทางต่าง ๆ เช่น จับ บีบรัด และดึงเส้นผมอยู่ โดยกลุ่มของรูปทรงดังกล่าวนี้เชื่อมโยงมาจากรูปทรงที่มีลักษณะของคลื่นทะเลที่อยู่บริเวณซ้ายมือของภาพ ซึ่งปรากฏนิ้วมือและแขนอีกจำนวนมากยื่นออกมาจากฟองคลื่นนี้อีกด้วย พื้นหลังของภาพใช้สีแดงที่ค่อนข้างบางลงบนพื้นระนาบสีขาว โดยไม่ได้ตั้งใจที่จะเกลี่ยให้สีดูเรียบเสมอกัน



ภาพที่ 192 ภาพ *Passion 06 (Ourselves)* ของกฤษฏาภรณ์ อินทะสอน

ที่มา : Number 1 Gallery [นามแฝง], *Burnt petals : The beginning of mysterious flower*, เข้าถึงเมื่อ 29 มกราคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.number1gallery.com/Exhibition.aspx?name=burnt-petals--the-beginning-of-mysterious-flower>

จะเห็นได้ชัดเจนว่ารูปทรงต่าง ๆ ที่ปรากฏล้วนแต่เป็นรูปทรงที่มีการตัดแปลงให้ดูเกินจริงและบิดเบี้ยวแทบทั้งสิ้น โดยสามารถสังเกตได้จากรูปทรงที่ดูโดดเด่นทางด้านขวาของภาพที่ลักษณะคล้ายกับสัตว์ที่มีลักษณะอันน่าขะเขยงและสยดสยอง ซึ่งเป็นรูปร่างที่ตัดแปลงมาจากอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของมนุษย์ที่นำมาผสมและตัดแปลง เช่น ศีรษะที่แสดงออกซึ่งสีหน้าอันหมองเศร้าจนดูน่าขนลุก เส้นผมที่ผุดรูดส่วนต่าง ๆ เอาไว้ด้วยกันจนแน่น รวมทั้งนิ้วมือขนาดต่าง ๆ ที่คอยจับรวบอวัยวะอื่น ๆ เอาไว้อย่างน่ากลัว รวมทั้งการใช้สีดำที่ให้บรรยากาศที่ดูมืดหม่น และสีแดงที่มีลักษณะคล้ายกับเลือดอีกด้วย จนสามารถสรุปได้ว่ารูปทรงต่าง ๆ ที่อยู่ในภาพล้วนเกิดจากการตัดแปลงรูปร่างต่าง ๆ ของมนุษย์ที่มีลักษณะที่ดูเกินจริง เพื่อที่จะได้สามารถถ่ายทอดอารมณ์ของความสยดสยอง น่ากลัว มากกว่าที่สนใจเรื่องรายละเอียดและความเหมือนจริง



ภาพที่ 193 ภาพ *Passion 07 (centipede01)* ของกฤษฏำงค์ อินทะสอน

ที่มา : Number 1 Gallery [นามแฝง], Burnt petals : The beginning of mysterious flower, เข้าถึงเมื่อ 29 มกราคม 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.number1gallery.com/Exhibition.aspx?name=burnt-petals--the-beginning-of-mysterious-flower>

2) ผลงาน *Passion 07 (centipede01)* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิกบนผ้าใบขนาด 195 x 35 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ Burnt Petals : The Beginning of Mysterious Flower ณ Number 1 Gallery ตัวภาพที่ลักษณะเป็นจิตรกรรมแนวตั้งที่มีขนาดยาวกว่าปกติ ตัวละครหลักมีลักษณะที่ดูเป็นสัตว์ประหลาดซึ่งเกิดจากการประกอบกันของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของมนุษย์

และสัตว์ เช่น ศีรษะมีมีลักษณะของมนุษย์เพศหญิงที่กำลังเสวยขี้มูกอย่างน่าสยดสยอง มีผมที่ยาวรุงรังปกคลุมใบหน้าบางส่วน ลำตัวที่ลักษณะที่เรียวยาวคล้ายกับตะขาบ มีเต้านมของผู้หญิงจำนวนมากเรียงตัวลงมา มีขาที่ลักษณะคล้ายคลึงกับขาแมลงจำนวนมากงอกออกมาบริเวณข้างลำตัว ขาบางข้างก็ใช้จับเหยื่อที่เป็นศีรษะของมนุษย์เอาไว้ พื้นหลังของภาพถูกระบายด้วยสีแดงและดำ โดยมีการทึบรอยสีแปร่งเอาไว้ให้เห็นชัดเจน รูปทรงหรืออวัยวะต่าง ๆ ยังเป็นการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์อีกด้วย เช่น เพศหญิงที่มองว่าเป็นสิ่งสวยงามและก็แฝงเอาไว้ด้วยความน่ากลัว เต้านมอันเป็นสัญลักษณ์ของความหลงใหลในกามรมณ์และรูปกาย และตะขาบผู้เป็นสัญลักษณ์ของนักล่าอีกด้วย

จะเห็นได้ชัดเจนว่าการออกแบบตัวละครในผลงานชิ้นนี้นั้นมีลักษณะที่ดูเกินจริงปรากฏขึ้นอย่างชัดเจน เช่นการสร้างตัวละครที่มาจากจินตนาการที่มีลักษณะที่ผสมผสานระหว่างมนุษย์และตะขาบ ซึ่งรูปร่างอวัยวะต่าง ๆ ล้วนมีลักษณะที่ดูเกินจริงทั้งสิ้น เช่น ปากและรอยยิ้มที่ดูกว้างกว่าปกติ ผมที่ยาวและรุงรังเกินจริง เต้านมจำนวนมากที่อยู่บริเวณลำตัว ความน่ากลัวของขาที่ดูคล้ายกับแมลง รวมทั้งบรรยากาศพื้นหลังที่ใช้เพียงสีแดงและดำที่ลักษณะคล้ายกับเลือดอีกด้วย เรียกว่าความเกินจริงต่าง ๆ ที่เกิดในภาพล้วนแต่เป็นปัจจัยในการสร้างบรรยากาศของความสยดสยองได้เป็นอย่างดี

5) ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน

รูปแบบและลักษณะในการสร้างอารมณ์ขันในผลงานของกฤษฎางค์นั้นมีหลากหลายประการด้วยกัน บ้างก็เป็นอารมณ์ขันในลักษณะที่ดูสนุกสนาน และบ้างก็เป็นอารมณ์ขันในลักษณะของการล้อเลียนเสียดสี โดยอารมณ์ขันเหล่านี้กฤษฎางค์สามารถสร้างได้การใช้ลายเส้น สี สัน และรูปทรงที่ดูสนุกสนาน ผนวกเข้ากับวิธีการเล่าเรื่องที่มีมักจะปรากฏสิ่งแปลกประหลาด ที่คอยหักมุมจากความคิดและความคาดหวังของผู้รับชมเสมอ โดยผลงานของกฤษฎางค์ที่มีความโดดเด่นเรื่องการสื่อสารด้วยอารมณ์ขันจำนวน 3 ชิ้น ได้แก่



ภาพที่ 194 ภาพผลงาน #Selfiffie ของกฤษฎางค์ อินทะสอน
 ที่มา : Number 1 Gallery [นามแฝง], WELCOME TO OPAL'S WORLD , เข้าถึงเมื่อ 29 กันยายน
 2561 , เข้าถึงได้จาก <http://www.number1gallery.com/Exhibition.aspx?name=welcome-to-opal%E2%80%99s-world>

1) ผลงาน #Selfiffie (สะกดตามที่ศิลปินกำหนด) เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบน
 ผ้าใบขนาด 220 x 120 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ WELCOME TO OPAL'S WORLD
 ณ Number 1 Gallery ตั้งแต่วันที่ 5-26 ตุลาคม พ.ศ. 2559 ตัวภาพเล่าเรื่องด้วยตัวละครหลัก 2 ตัว
 ประกอบด้วยตัวละครเพศหญิงที่มีลักษณะเหมือน เซเลอร์มูน (Sailer Moon) มีหุ่นที่ดูเอวบางร่าง
 น้อยและมีรอยสักแบบล้านนาจำนวนมากตามร่างกาย สวมเสื้อที่ดูน้อยชิ้นในแบบนักเรียนญี่ปุ่นจน
 เปิดเผยให้เห็นแก้มก้นและเต้านมให้เห็นอย่างชัดเจน มีสวมมัดผมแคะสีเหลืองทองที่เปรสสภาพเป็น
 รูปงู ตัวละครหญิงตัวนี้กำลังหันหลังให้ภาพแล้วกำลังเอี้ยวแล้วใช้สายตามองมาที่ผู้ดู มือซ้ายยก
 โทรศัพท์มือถือขึ้นมาเพื่อถ่ายภาพตนเองในขณะที่กำลังยื่นคร่อมตัวละครอีกตัวหนึ่งที่กำลังเอนตัว
 นอนอยู่ที่พื้น ตัวละครตัวนี้มีลักษณะของ แบทแมน (Batman) มีกายสีฟ้าที่ดูกำยำ เปลือยกาย สวม

ใส่เพียงหน้ากาก ผ้าคลุมและรองเท้าบูทเท่านั้น พื้นหลังของภาพเป็นระนาบสีชมพูสดใส มีเส้น ลินเทาแบ่งภาพด้านบนออก โดยภาพด้านบนปรากฏเป็นก้อนเมฆและตัวละครที่ถูกเขียนในแบบ ศิลปะไทย บริเวณด้านบนซ้ายและขวาของภาพมีม่านในแบบโรงละครปรากฏอยู่

สิ่งที่สามารถสร้างอารมณ์ได้เป็นอย่างดีในผลงานคือ ความผิดปกติจากสิ่งที่คาดไว้ เช่น ตัวละคร เซเลอร์มูน (Sailor Moon) เป็นตัวละครที่มีเด็กหญิงจำนวนมากชื่นชอบและเอามาเป็น ต้นแบบที่เรื่องของความสวย ความดี และความยุติธรรม แต่ตัวละครนี้กลับมีลักษณะที่ดูตรงกันข้าม มีแววตาที่ดูเจ้าเล่ห์ ขว่นให้หลงกล มีลักษณะและท่าทางที่แสดงออกซึ่งความรุนแรงและความ ต้องการทางเพศอย่างชัดเจน และอีกตัวละคร แบทแมน (Batman) ซึ่งเป็นตัวละครที่มีความเป็น ผู้ชายอยู่สูงดุ๊กดิ๊ก และผู้ที่ผดุงความยุติธรรม แต่ในภาพกลับมีลักษณะที่อ่อนระทวย ยินยอมและ หลงใหลไปกับเสน่ห์ของตัวละคร เซเลอร์มูน (Sailor Moon) ด้วยการการใช้ลายเส้นและสีที่ดู สนุกสดใส ผนวกกับเรื่องราวและรูปลักษณะต่าง ๆ ของตัวละครที่อยู่ในภาพที่มีความผิดปกติไป จากความคาดหวังของผู้ชม องค์ประกอบเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยชั้นดีในการสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้ดู ได้ทั้งสิ้น



ภาพที่ 195 ภาพผลงาน *I am your father* ของกฤษฎาภรณ์ อินทะสอน

ที่มา : Number 1 Gallery [นามแฝง], Under my skin, เข้าถึงเมื่อ 29 กันยายน 2561, เข้าถึงได้จาก

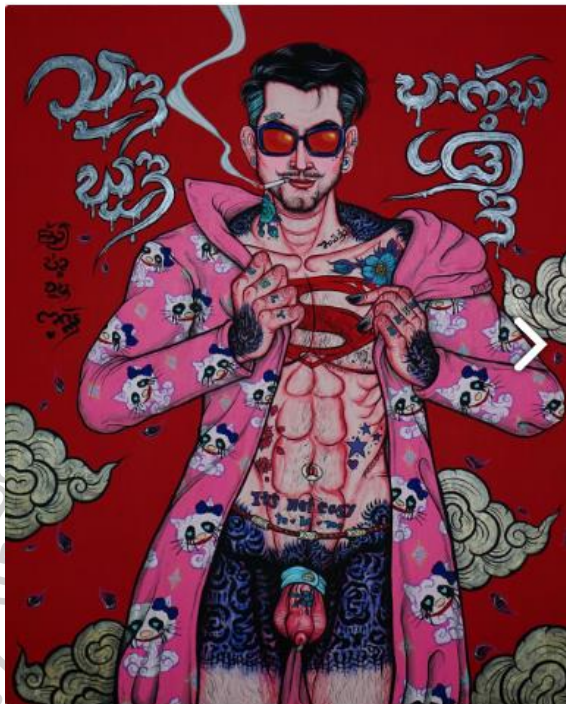
<http://www.number1gallery.com/Exhibition.aspx?name=under-my-skin>

2) ผลงาน *I am your father* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 200 x 180 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ Under my skin ณ Number 1 Gallery ตั้งแต่วันที่ 7 – 28 เมษายน พ.ศ. 2561 องค์ประกอบโดยรวมของภาพประกอบด้วยตัวละครหลักซึ่งอยู่บริเวณตรงกลางภาพ ปรากฏเป็นชายหนุ่มในสภาพเปลือย กำลังชูดาบแสงสีชมพูออกมาจากบริเวณระหว่างขา ผิวกายมีสีชมพูอ่อนและมีกล้ามเนื้อที่ดูแข็งแรงกำยำ มีรอยสักทั้งในแบบล้านนาและสมัยใหม่ปรากฏอยู่ตามร่างกายเป็นจำนวนมาก มีสีผมสีฟ้าสดใสและจัดแต่งทรงตามแบบกระแสนิยม กำลังนั่งฟังตัวละครอีกตัวหนึ่งซึ่งเป็นตุ๊กตาสีดำขนาดใหญ่ โดยตัวละครตัวนี้มีลักษณะของ *ดาร์ท เวนเดอร์ (Dart Vader)* หนึ่งในตัวละครดาวร้ายชื่อดังจากภาพยนตร์เรื่อง *สตาร์วอร์ส (Star Wars)* โดยตัวละครทั้งสองนั้นกำลังนั่งอยู่บนโซฟาสีม่วง นอกจากนี้ยังปรากฏตัวละครต่าง ๆ จากภาพยนตร์เรื่อง *สตาร์วอร์ส (Star Wars)* อยู่ตามส่วนต่าง ๆ ของภาพด้วย เช่น เป็นรูปภาพบนปฏิทินแขวน และตัวหุ่นยนต์ที่อยู่บริเวณด้านล่างของ พื้นหลังของภาพปรากฏเป็นระนาบสีแดงสดใส และมีรูปทรงลักษณะคล้ายของเหลวสีชมพูไหลล้อมอยู่บริเวณด้านหลังภาพ

สิ่งที่สร้างอารมณ์ขันที่มีอยู่ในผลงานชิ้นนี้คือการล้อเลียนภาพยนตร์แนวอวกาศชื่อดังอย่าง *สตาร์วอร์ส (Star Wars)* ที่มีเนื้อเรื่องที่ยืดเยื้อและค่อนข้างจริงจัง ซึ่งล้อเลียนโดยการสร้างบรรยากาศของภาพที่ดูมีสีสันที่สดใส รูปทรงที่ดูน่ารัก และสื่อสารเรื่องประเด็นทางเพศแทน รวมทั้งทำให้คนดูประหลาดใจกับการเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละครต่าง ๆ ที่คุ้นเคยให้มีลักษณะที่ดูตรงกันข้าม เช่น การทำให้ตัวละคร *ดาร์ท เวนเดอร์ (Dart Vader)* กลายเป็นตุ๊กตาพอมิแสนอบอุ่น และทำให้ตัวละคร *ดาร์ธ มอล (Darth Maul)* ให้กลายเป็นเป็นนายแบบปฏิทินโป๊ จากรูปลักษณะและเรื่องราวต่างในภาพล้วนแต่สร้างความประหลาดใจและอารมณ์ขันได้เป็นอย่างดี

3) ผลงาน *Superman, it's not easy* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 100 x 180 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ Under my skin ณ Number 1 Gallery ตั้งแต่วันที่ 7 – 28 เมษายน พ.ศ. 2561 ตัวภาพถูกดำเนินเรื่องด้วยตัวละครเพศชายที่กำลังมองตรงมาทางผู้รับชม มีทรงผมที่ดูทันสมัย สวมใส่แว่นตาแฟชั่นและกำลังสูบบุหรี่ สวมใส่เพียงผ้าคลุมลาย *คิตตี้ (Kitty)* มือทั้งสองข้างกำลังแหวกผ้าคลุมออกจนเปิดเผยให้เห็นอวัยวะเพศที่กำลังถูกรัดอยู่อย่างชัดเจน ร่างกายของตัวละครตัวนี้นั้นมีลักษณะกำยำสมชายชาตรี และมีรอยสักมากมายปรากฏอยู่ตามร่างกาย เช่น สัญลักษณ์รูปตัว เอส (S) สีแดงขนาดใหญ่กลางหน้าอก ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของตัวการ์ตูนชื่อดังอย่าง

ซูเปอร์แมน (Superman), รอยสักตัวหนังสือที่เขียนว่า *it's not easy* ที่บริเวณเหนือท้องน้อย, รอยสักรูปดาวและหัวใจ รวมทั้งรอยสักในแบบล้านนาที่บริเวณไหล่ นิ้วมือ และต้นขา พื้นหลังของภาพเป็นระนาบสีแดงเข้มที่ดูเรียบแบน นอกจากนี้ยังปรากฏเป็นรูปก้อนเมฆและตัวอักษรในแบบล้านนากระจัดกระจายอยู่บนพื้นหลังของภาพ ลักษณะโดยรวมของภาพล้วนถูกเขียนด้วยรูปทรงสี่เหลี่ยมและลายเส้นในแบบล้านนาที่ผสมผสานกับการ์ตูนญี่ปุ่นในแบบของกฤษฎางค์เอง



ภาพที่ 196 ภาพผลงาน *Superman, it's not easy* ของกฤษฎางค์ อินทะสอน

ที่มา : Number 1 Gallery [นามแฝง], WELCOME TO OPAL'S WORLD , เข้าถึงเมื่อ 29 กันยายน 2561 , เข้าถึงได้จาก <http://www.number1gallery.com/Exhibition.aspx?name=welcome-to-opal%E2%80%99s-world>

สิ่งที่สร้างอารมณ์ในการผลงานชิ้นนี้คือ ความแปลกประหลาดหรือสิ่งที่ผิดปกติจากสิ่ง ที่ผู้ชมได้คาดการณ์ไว้ เช่น ตัวละครหลักของภาพที่มีสัญลักษณ์ของ ซูเปอร์แมน (Superman) หนึ่งใน ตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในโลก ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของชายชาติที่มีรูปลักษณ์และร่างกายที่ สวยงาม มีจิตใจที่บริสุทธิ์ซึ่งงดงาม จนสามารถเป็นตัวอย่างที่ดีให้แก่เด็กและเยาวชนได้ แต่กฤษฎางค์ก็

สามารถสร้างอารมณ์ขันด้วยการทำให้ตัวละครดังกล่าวนี้ผิดแปลกจากการคาดหวังของผู้ชม เช่น มีลักษณะที่เป็นเพศทางเลือกอย่างชัดเจน สวมเสื้อผ้าที่ดูสดใสเหมือนเด็กผู้หญิง เปิดเผยอวัยวะเพศให้เห็นอย่างชัดเจน สูดบุหรี่ยี่ มีรอยสักจำนวนมากตามร่างกาย ซึ่งรูปลักษณ์และพฤติกรรมต่าง ๆ นั้นแทบจะตรงกันข้ามกับ ซูเปอร์แมน (Superman) แทบทุกอย่างจนสามารถสร้างอารมณ์ขันได้ นอกจากนี้การผสมผสานระหว่างลายเส้นในแบบตะวันตกกับเรื่องราวหรือตัวละครในแบบตะวันตกนั้นก็สร้างสร้างความตื่นตาให้แก่ผู้ชมได้ไม่น้อย

ประเด็นทางเพศที่ปรากฏในผลงานของกฤษฎาภรณ์

1) กฤษฎาภรณ์นำเสนอถึงประเด็นเกี่ยวกับการมีอยู่ของเพศของ “เพศที่สาม” และ “เพศทางเลือก”

เป็นที่ทราบกันดีว่าโดยทางกายภาพนั้นมนุษย์ถูกแบ่งออกเป็น 2 เพศ คือชายและหญิง แต่ในความเป็นจริงนั้น กลับมีคนบางกลุ่มที่เกิดมามีเพศทางกายภาพและเพศทางจิตใจที่ไม่ตรงกัน จนเกิดเป็นเพศที่สามและเพศทางเลือกอื่น ๆ อีกมากมาย ทั้งนี้ในบางสังคม ศาสนา หรือความเชื่อก็มองว่าการมีอยู่ของเพศที่สามเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผิดปกติ และกลายเป็นเรื่องต้องห้ามไปในที่สุด ในหลายสังคมเพศเหล่านี้ถูกมองว่าเป็นประชากรชนชั้นรอง เช่น การถูกเหยียดหยามมองว่าด้อยต่ำหรือถูกมองว่าเป็นบาปในบางศาสนา หรือการถูกจำกัดสิทธิบางประการ เป็นต้น จนทำให้ผู้ที่ เป็นเพศที่สามบางกลุ่มต้องปกปิดตัวตนจากสังคมทั่วไปเพื่อไม่ให้ตนนั้นโดนดูถูกเหยียดหยาม หรือโดนจำกัดสิทธิต่าง ๆ

กฤษฎาภรณ์จึงเลือกที่จะสื่อสารประเด็นเหล่านี้ผ่านทางผลงานศิลปะ เพื่อให้สังคมวงกว้างได้รับรู้ถึงการมีอยู่อย่างเปิดเผยของเพศที่สามในหลายแง่มุม เช่น ความแตกต่างของรสนิยมทางเพศ ลักษณะรูปลักษณ์ทางกายภาพ และวิธีการแสดงออกซึ่งพฤติกรรม เป็นต้น ผลงานของกฤษฎาภรณ์จึงเปรียบเสมือนการประกาศให้สังคมได้เห็นถึงความงามอย่างเท่าเทียมกันในทุกเพศ ทั้งนี้ยังเป็นการแสดงให้เห็นว่าสังคมควรที่จะให้ความสำคัญต่อทุกเพศอย่างเท่าเทียมในทุกด้าน และไม่ควรมองว่าการเกิดเป็นเพศที่สามนั้นเป็นสิ่งที่ผิดปกติหรือเป็นบาป แต่ควรที่จะให้เกียรติมนุษย์ทุกเพศในฐานะของเพื่อนร่วมโลกอย่างเท่าเทียมกัน และเพศก็ไม่ใช่เครื่องกำหนดชี้วัดคุณค่าของที่ดีและความงามของมนุษย์

2) กฤษฎางค์ทำให้เห็นว่ากรอบทางวัฒนธรรมที่กำหนดพฤติกรรมทางเพศนั้นอาจไม่ใช่สิ่งที่ถูกต้องเสมอไป

ถึงแม้ว่าในปัจจุบันนี้มีศิลปะมากมายหลายแขนงที่นำเสนอในเรื่องความเท่าเทียมทางเพศ หรือบ่งบอกถึงความมีอยู่บางเพศต่าง ๆ ในสังคม แต่ในหลายวัฒนธรรมและประเพณียังมีการกำหนดถึงบทบาท หน้าที่ รูปลักษณ์ และพฤติกรรมของชายและหญิง รวมทั้งเพศการปิดกั้นทางสิทธิและการถูกยอมรับของเพศที่สาม และเพศทางเลือกต่าง ๆ ผลงานของกฤษฎางค์จึงเป็นอีกหนึ่งสื่อที่สามารถทำให้สังคมได้รับรู้ว่ากรอบทางวัฒนธรรมหรือประเพณีต่าง ๆ ที่หลากหลายสังคมได้กำหนดในอดีตอาจไม่ใช่สิ่งที่ถูกต้องหรือจำเป็นอีกต่อไปในสังคมยุคปัจจุบัน นอกจากนี้ผลงานของกฤษฎางค์ยังเป็นส่วนกระตุ้นสิทธิในการแสดงออกถึงความต้องการต่าง ๆ อย่างชอบธรรมในทุกเพศ อันเป็นสัญลักษณ์ของความเท่าเทียมทางสิทธิและหน้าที่ซึ่งทุกคนพึงมีในสังคมอีกด้วย

ศิลปินท่านอื่นที่มีการใช้ลักษณะของการ์ตูนสื่อสารประเด็นทางเพศ

นอกจากกฤษฎางค์แล้วยังพบว่ามีศิลปินร่วมสมัยไทยท่านอื่น ๆ ที่เลือกที่จะนำเอาลักษณะของการ์ตูนมาเป็นองค์ประกอบในการสื่อสารประเด็นทางเพศด้วย คือ

อัญชลี อารยะพงศ์พาณิชย์

อัญชลี เป็นศิลปินหญิงที่สร้างผลงานจิตรกรรมที่มักจะใส่ตัวละครที่มีลักษณะของตนเองลงไปในงาน โดยใช้ตนเองเปรียบดั่งตัวแทนของเพศหญิงในสถานการณ์ต่าง ซึ่งผลงานของอัญชลีนั้นมีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ทั้งสิ่ง 3 ประการ ได้แก่

1) ลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art)

อัญชลีมักจะใช้บุคลิกและหน้าตาของตนเองมาดัดแปลงเป็นตัวละครหลักในการเล่าเรื่องในงานแต่ละชิ้น โดยอัญชลีนั้นมีความถนัดในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบที่มีลักษณะที่ดูเหมือนจริงตามธรรมชาติ ทั้งยังผสมผสานลักษณะของภาพการ์ตูนล้อเลียนอย่างการขยายศีรษะและดวงตาให้ดูใหญ่โตเป็นพิเศษ จึงสามารถสรุปได้ว่าผลงานของอัญชลีนั้นมีรูปสัญลักษณ์ของจิตรกรรมเหมือนจริงที่ให้องค์ประกอบในแบบภาพการ์ตูนล้อเลียนก็ได้



ภาพที่ 197 ภาพผลงานของอัญชลีที่มีลักษณะของศิลปะรูปลักษณะอย่างชัดเจน
ที่มา : rama9art [นามแฝง], ผลงานศิลปิน, เข้าถึงเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก
<http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php?p=profiles&name=Anchalee%20Arayapongpanit>

2) ลักษณะของการเล่าเรื่อง

อัญชลีมักจะใช้ตนเองเป็นตัวละครหลักในการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ รวมทั้งเป็นตัวแทนของเพศหญิงอีกด้วย โดยอัญชลีจะใช้ตัวละครนี้อยู่กิริยาบทหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เพศหญิงไม่ค่อยกระทำกัน เช่น การผจญภัย หรือการต่อสู้ เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น ผลงาน *ใจเดียว* ซึ่งเป็นภาพที่ตัวละครอัญชลีกำลังถือปืนกลต่อสู้อยู่ในสงคราม มีศีรษะและดวงตาที่กลมโตมากกว่าปกติ มีการแต่งหน้าในแบบผู้หญิงที่รักสวยรักงามอีกด้วย ซึ่งผลงานชิ้นนี้ยังแฝงการเล่าเรื่องเกี่ยวกับเพศหญิงที่มีความสามารถเท่าเทียมหรือกระทำกิจกรรมใด ๆ ที่เพศชายสามารถทำได้อีกด้วย



ภาพที่ 198 ภาพผลงาน *ใจเดียว* ของ อัญชลี อารยะพงศ์พาณิชย์
 ที่มา : Artodyssey [นามแฝง], Anchalee Arayapongpanich - อัญชลี อารยะพงศ์พาณิชย์, เข้าถึงเมื่อ
 21 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก <https://artodyssey1.blogspot.com/2014/04/anchalee-arayapongpanich.html?m=1>

4) ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบือน

ลักษณะของตัวละครในผลงานของอัญชลีนั้นล้วนแล้วแต่เป็นรูปลักษณะที่ดัดแปลงมาจากหน้าตาของอัญชลีเองทั้งสิ้น โดยมีการดัดแปลงในลักษณะเดียวกับภาพการ์ตูนล้อเลียน คือการทำให้ศีรษะและดวงตามีขนาดใหญ่ขึ้น ยกตัวอย่างเช่น ผลงาน *นักฆ่า* ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบที่มีตัวละครอัญชลีที่มีศีรษะและดวงตาที่ใหญ่โตกว่าปกติและมีผ้าปิดตาขวาเอาไว้กำลังว่ายน้ำกับฉลามขาวในมหาสมุทร ซึ่งแทบจะเป็นเหตุการณ์หรือลักษณะที่เป็นไปไม่ได้เลยในความเป็นจริง



ภาพที่ 199 ภาพผลงาน *นักฆ่า* ของ อัญชลี อารยะพงศ์พานิชย์
 ที่มา : ERA [นามแฝง], นิทรรศการ “สุภาพสตรี บูระเห่า ภาค 2” โดย อัญชลี อารยะพงศ์พานิชย์,
 เข้าถึงเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.era.su.ac.th/artlinet/News/2014-lady/ex.html>

4.3 กลุ่มประเด็นทางการเมือง

แต่เดิมมนุษย์นั้นใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือสื่อสารในแทบจะทุกประเด็นรวมทั้งความคิดเห็นทางด้านการเมือง โดยศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องกับการเมืองนั้นสามารถแบ่งออกมาได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. ศิลปะที่ถูกนำมาปรับใช้องค์กรทางการเมือง เช่น การรับใช้รัฐบาลหรือพรรคการเมืองต่าง ๆ เพื่อเป็นการโฆษณาชวนเชื่อ ทั้งนี้อาจจะเกิดจากความสมัครใจของตัวศิลปินเองหรือเกิดจากการว่าจ้างก็ได้ ศิลปะที่จัดว่าอยู่ในประเภทนี้ ได้แก่ *สังคมนิยมแนวสังคมนิยม (Socialist Realism)* ซึ่งเป็นแนวความคิดที่ได้รับความนิยมในประเทศที่ปกครองในระบบสังคมนิยม (Socialism) หรือคอมมิวนิสต์ (Communism) อย่างเช่นในประเทศสหภาพโซเวียต และเยอรมัน ในยุคที่นาซีคุมอำนาจ โดยศิลปะประเภทนี้ถูกเรียกอีกแบบหนึ่งว่า *สังคมนิยมวีรบุรุษ (Heroic Realism)* เพื่อจุดประสงค์ในการปลุกใจคนในชาติให้มีความหึกเหิม โดยแนวความคิดแบบ *สังคมนิยมแนวสังคมนิยม* นั้นจะยกย่องความดีงามและอำนาจของผู้นำประเทศที่เป็นทหาร

2. ศิลปะเพื่อวิพากษ์วิจารณ์การเมืองและสังคม โดยเป็นการนำเสนอภาพสะท้อน การประท้วง และการตีแผ่ปัญหา ศิลปะประเภทนี้นั้นมักจะเกิดจากศิลปินอิสระ นักประท้วง หรือ ขบวนการปฏิวัติ โดยศิลปะประเภทนี้ถูกเรียกอีกแบบว่า โซเชียลเรียลลิสม์ (Social Realism) ซึ่งจะ เป็นศิลปะที่เกิดจากพวกฝ่ายซ้าย หรือเหล่าปัญญาชนผู้ตื่นตัวกับเรื่องการเมือง เพื่อที่จะเรียกร้อง ความเป็นธรรมให้กับสังคม สะท้อนปัญหาความทุกข์ยากของประชาชน และเปิดโปงอำนาจอันชั่ว ร้าย¹⁹⁶



ภาพที่ 200 ภาพผลงาน *กรุงเทพ 2500* ของสมโภชน์ อุปอินทร์ ซึ่งเป็นศิลปะเกี่ยวกับการเมือง
ที่มา : สุธี คุณาวิชยานนท์, 10 คำถามที่คุณอยากรู้เกี่ยวกับศิลปะ (กรุงเทพมหานคร: หอ
ศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2558), 88.

¹⁹⁶ สุธี คุณาวิชยานนท์, 10 คำถามที่คุณอยากรู้เกี่ยวกับศิลปะ (กรุงเทพมหานคร: หอศิลปวัฒนธรรมแห่ง
กรุงเทพมหานคร, 2558), 73-78.

การ์ตูนนั้นก็เป็นอีกสื่อที่มีบทบาททางด้านการเมืองด้วยเช่นกัน ซึ่งเราเรียกการ์ตูนชนิดนี้ว่าการ์ตูนล้อการเมือง ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้สื่อสารความคิดเห็นทางการเมืองไปสู่สาธารณะชน ทั้งการหยอกล้อจิกกัด ประชดเสียดสี หรือโจมตีให้เกิดความเสียหายอย่างรุนแรง ในวงการศิลปะร่วมสมัยไทยนั้นปรากฏศิลปินที่สื่อสารประเด็นทางการเมืองเป็นหลักและยังใช้รูปแบบในการสื่อสารที่คล้ายคลึงกับการ์ตูน เช่น วสันต์ สิทธิเขตต์, ทวี รัชนิกร, ปรีชวิศว์ นิลจุลกะ เป็นต้น โดยผู้วิจัยเลือกที่จะศึกษาผลงานของศิลปินเพียง 1 ท่าน คือ

4.3.1 วสันต์ สิทธิเขตต์

วสันต์ สิทธิเขตต์ ศิลปินผู้มีบทบาทสำคัญในการแสดงออกเรื่องราวของการเมืองในไทยผ่านทางผลงานศิลปะที่มีความโดดเด่นและรุนแรง โดยผลงานของวสันต์นั้นมีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพการ์ตูนล้อการเมืองเป็นอย่างมาก

โดยผลงานของวสันต์ สิทธิเขตต์ มีลักษณะของการ์ตูนดังต่อไปนี้

1) ลักษณะของศิลปะรูปลักษณะ

ผลงานของวสันต์นั้นมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับการ์ตูนล้อการเมืองเป็นอย่างมาก จากลักษณะการเล่าเรื่องที่เน้นไปที่เนื้อหามากกว่าความงาม การสื่อสารของวสันต์นั้นจึงเต็มไปด้วยความตรงไปตรงมาและหยาบคาย โดยวสันต์นั้นมักสื่อสารเรื่องราวเหล่านี้ผ่านทางรูปทรงที่มีการตัดทอนและดัดแปลงมาจากรูปร่างมนุษย์ สัตว์ และสิ่งของ ที่ถูกสร้างสรรค์อย่างรวดเร็วฉับพลัน ลายเส้นและสีสันในผลงานจึงมีความดิบหยาบอยู่สูง เพื่อที่จะตอบสนองต่ออารมณ์และเรื่องราวของภาพที่ต้องการโจมตีหรือสะท้อนเรื่องราวของความเลวร้ายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย

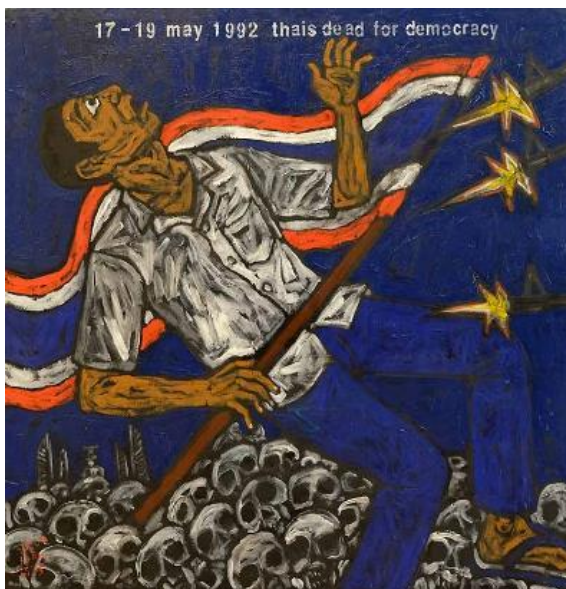
ผลงานของวสันต์นอกจากมีคุณค่าในเชิงวิจิตรศิลป์แล้วนั้น วสันต์ยังใช้ผลงานเหล่านี้เป็นดั่งป้ายประกาศ หรือเครื่องมือในการประท้วงอีกด้วย รูปลักษณะและเนื้อหาต่าง ๆ ที่อยู่ในผลงานของวสันต์จึงจำเป็นต้องเป็นลักษณะที่ดูรู้เรื่องและสามารถเข้าใจได้โดยง่าย เพื่อให้ผู้รับสารเข้าถึงแก่นสารของเนื้อหาในผลงานให้ได้มากที่สุด



ภาพที่ 201 ภาพผลงาน *Sitting on the Mountain Watching Dogs Fighting* ของวสันต์ สิทธิเขตต์
ที่มา :WIKIART [นามแฝง], VASAN SITTHIKET FAMOUS WORKS, เข้าถึงเมื่อ 16 สิงหาคม
2561, เข้าถึงได้จาก <https://www.wikiart.org/en/vasan-sitthiket/sitting-on-the-mountain-watching-dogs-fighting-2011>

2) ลักษณะของการเล่าเรื่อง

วสันต์นั้นมักที่จะใช้ผลงานศิลปะของเขาเป็นตั้งเครื่องมือในการสื่อสาร หรือบันทึกบอกเล่า ประวัติศาสตร์และประเด็นทางสังคมและการเมืองต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย จนหากนำเอาภาพผลงานวิจิตรศิลป์ของวสันต์มาวางเรียงต่อกันก็สามารถที่จะกลายเป็นหนังสือประวัติศาสตร์ทางการเมืองของไทยที่มีการเล่าเรื่องด้วยผลงานศิลปะเลยก็ว่าได้ โดยวสันต์ได้เล่าเรื่องราวต่าง ๆ เกี่ยวกับประเด็นต่างทางการเมืองของไทยได้อย่างน่าสนใจไว้เป็นจำนวนมาก โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของวสันต์ที่ลักษณะของการเล่าเรื่องอย่างโดดเด่นมาวิเคราะห์จำนวน 2 ชิ้น ได้แก่



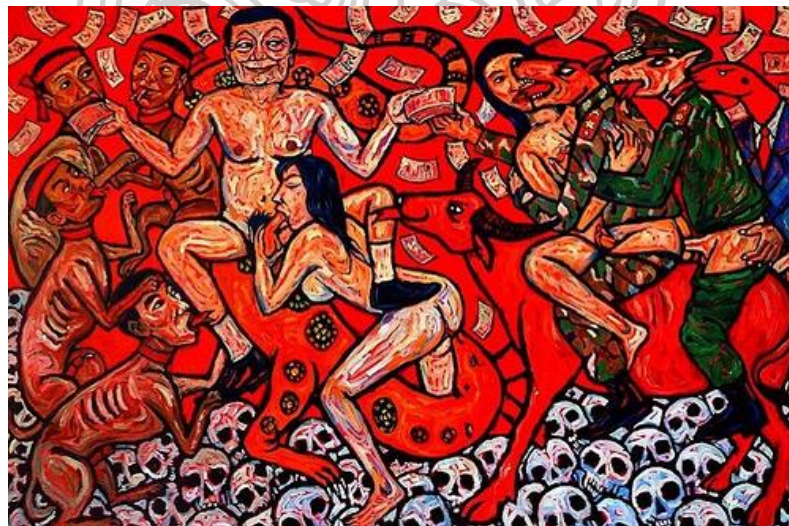
ภาพที่ 202 ภาพผลงาน *ตายเพื่อประชาธิปไตย 2535* ของวสันต์ สิทธิเขตต์
 ที่มา : rama9art [นามแฝง], นิทรรศการ ฉัน ก็ เธอ โดย วสันต์ สิทธิเขตต์, เข้าถึงเมื่อ 15 มิถุนายน
 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.rama9art.org/artisan/2018/march/iamyou/index.html>

1) ผลงาน *ตายเพื่อประชาธิปไตย 2535 (Death for Democracy 1992)* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิกบนผ้าในขนาด 100 x 100 เซนติเมตร ที่วสันต์ได้สร้างสรรค์ไว้เมื่อปี พ.ศ. 2535 ที่บอกเล่าประวัติศาสตร์ครั้งใหญ่ของสังคมที่เรียกขานกันว่าเหตุการณ์พฤษภาทมิฬ ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงวันที่ 17-19 พฤษภาคม พ.ศ. 2535 โดยเป็นเหตุการณ์นักศึกษาและประชาชนรวมตัวกันเรียกร้องประชาธิปไตย หลังจากเกิดการทำการรัฐประหารของพล.อ.สุจินดา คราประยูร และแต่งตั้งตนเองเป็นนายกรัฐมนตรี การประท้วงเพื่อเรียกร้องประชาธิปไตยในครั้งนี้บานปลายจนเกิดเหตุการณ์ปะทะกันระหว่างกองกำลังทหารและประชาชน จนกองกำลังทหารตัดสินใจยุติเหตุการณ์ในครั้งนี้ด้วยการใช้กำลังระดมยิงใส่นักศึกษาและผู้ร่วมชุมนุม จนมีแถลงออกมาระบุว่ามีผู้เสียชีวิต 40 คน บาดเจ็บ 600 คน¹⁹⁷ ซึ่งเหตุการณ์ครั้งนี้ นับว่าเป็นโศกนาฏกรรมครั้งที่ใหญ่ที่สุดครั้งหนึ่งในประวัติศาสตร์การเมืองของไทย

¹⁹⁷ วัน นี้ ใน อดีต [นามแฝง], "วัน นี้ ใน อดีต 17 พ.ค.2535 กำเนิด 'พฤษภาทมิฬ'," <http://www.komchadluek.net/news/today-in-history/277321>.

ผลงานชิ้นนี้ของวสันต์เล่าเรื่องโดยปรากฏเป็นภาพของมนุษย์เพศชายสวมใส่เสื้อเชิ้ตสีขาว กางเกงขายาวสีน้ำเงิน สวมรองเท้าแตะ มือขวาถือธงชาติไทยอยู่ในมือ เป็นสัญลักษณ์ที่วสันต์ใช้แทนประชาชนที่ร่วมชุมนุมเรียกร้องประชาธิปไตยในครั้งนั้น ถัดมาทางด้านขวาของภาพมีปืนจำนวน 3 กระบอกที่กำลังยิงเข้าไปใส่ชายผู้ที่อยู่ตรงกลางภาพ ด้านบนของภาพมีตัวอักษรสีขาวระบุว่า “17 – 19 may 1992 thais dead for democracy” เพื่อระบุช่วงเวลาของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น บริเวณด้านล่างของภาพหวั่นไหวหลกมนุษย์จำนวนมากวางทอดยาวไปจนถึงอนุสาวรีย์ประชาธิปไตยที่อยู่ด้านหลัง ทั้งนี้วสันต์ยังเลือกใช้สีน้ำเงินอันเป็นสัญลักษณ์ของความเศร้าหมอง มาเป็นพื้นหลังของผลงานชิ้นนี้อีกด้วย

นอกจากที่วสันต์จะเล่าเรื่องราวตีแผ่ประวัติศาสตร์ความรุนแรงอันน่าโศกเศร้าครั้งใหญ่ให้ทั้งสังคมกว้างได้รับรู้ ผลงานของวสันต์ชิ้นนี้กลับแสดงออกซึ่งอารมณ์ของความเศร้าหมอง และความอาลัยต่อทุกชีวิตที่เสียสละเพื่อที่จะเรียกร้องเอาประชาธิปไตยกลับคืนมา วสันต์จึงใช้ความรู้สึกสะเทือนใจต่อโศกนาฏกรรมครั้งแสดงออกผ่านผลงานศิลปะให้ทุกสังคมรับรู้ ประจักษ์ และต่อต้านความรุนแรงกับความไม่ชอบธรรมไม่ให้เกิดในสังคมไทยขึ้นอีกได้



ภาพที่ 203 ภาพผลงาน *หมากรับใช้วันนี้* ของวสันต์ สิทธิเขตต์

ที่มา : ปราชญ์ ปัญญาคุณาร, 5 ข้อวิจารณ์ภาพ "ฉากจริงการเมืองไทยวันนี้" ของวสันต์ สิทธิเขตต์, เข้าถึงเมื่อ 16 มิถุนายน 2561, เข้าถึงได้จาก <https://prachatai.com/journal/2013/04/46498>

2) ผลงาน *หมาวิ่งใช้วันนี้* (*Running dogs Scene today!*) คือ ภาพผลงานจิตรกรรม สีอะครีลิกบนผ้าใบขนาด 200 x 300 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ 10 ฉากชั่วคราวเมืองไทย ที่จัดแสดงเมื่อปี พ.ศ. 2553 โดยในช่วงเวลานั้นบรรยากาศทางการเมืองของไทยมีการแบ่งฝ่ายทางการเมืองเป็นสีต่าง ๆ ซึ่งผลงานชิ้นนี้ของวสันต์ก็กล่าวถึงเรื่องราวของฝั่งการเมือง “สีแดง” ที่หมายถึงกลุ่มของผู้ที่เห็นด้วยและมีความชื่นชอบต่อ พ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร อดีตนายกรัฐมนตรีของไทย ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้มีการชุมนุมเพื่อเคลื่อนไหวทางการเมืองและเรียกตัวเอง “กลุ่มคนเสื้อแดง”

บรรยากาศโดยรวมของผลงานชิ้นนี้มีการใช้สีแดงเป็นหลัก เพื่อที่จะเป็นสัญลักษณ์ว่า กำลังกล่าวถึงกลุ่มทางการเมืองไหนอยู่ บริเวณกลางซ้ายของภาพปรากฏเป็นตัวละครหลักของภาพ คือชายที่มีใบหน้าคล้ายกับอดีตนายกรัฐมนตรีของไทย กำลังนอนให้หญิงสาวอีกท่านหนึ่งในสภาพเปลือยกายเช่นกัน ใช้ปาก “ทำรัก” ให้อยู่ โดยทั้งสองกำลังนั่งอยู่บนหลังของตัวเงินตัวทอง (เหี้ย) สีแดงที่มีการประดับอัญมณีตามร่างกาย มือซ้ายของชายผู้นั้นกำลังแจกจ่ายเงินให้แก่ตัวละครที่มีศีรษะเป็นคนแต่ร่างกายเป็นสุนัขซึ่งที่ฝ้าคาดศีรษะสีแดงคาดศีรษะอยู่ ซึ่งที่หนึ่งในสิ่งมีชีวิตชนิดนี้ กำลังใช้ลิ้นเลียที่บริเวณหน้าแข้งของตัวละครหลักของภาพอยู่ ถัดมาทางด้านขวาของภาพปรากฏเป็นภาพกิจกรรมการร่วมเพศหมู่ อันประกอบไปด้วยหญิงสาวในสภาพเปลือยกายที่ถูกกระทำโดยคนที่สวมใส่เครื่องแบบทหารแต่มีศีรษะเป็นสุนัขจำนวน 2 คน และคนที่แต่งกายคล้ายนักการเมืองแต่มีศีรษะเป็นตัวเงินตัวทองกำลังร่วมกิจกรรมทางเพศครั้งนี้บนหลังควายสีแดงอีกด้วย ในขณะที่เดียวกันนั้นมนุษย์หัวสุนัขคนหนึ่งก็กำลังยื่นมือไปปรับเงินจากตัวละครหลังของภาพ ด้านบนของภาพมีธนบัตรจำนวนมากปลิวลอยอยู่ทั่ว และมีหัวกะโหลกมนุษย์จำนวนมากกองรวมกันอยู่บริเวณด้านล่างของภาพ

เป็นที่ชัดเจนว่าผลงานชิ้นนี้ของวสันต์มีจุดประสงค์ที่จะ โจมตี พ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร กลุ่มคนเสื้อแดง ข้าราชการ ทหารและนักการเมืองที่รับใช้เค้าอยู่ โดยวสันต์ใช้วิธีการเล่าเรื่องในเชิงสัญลักษณ์ในการโจมตีครั้งนี้ เช่น “สุนัข (หมา)” ที่มีลักษณะของการยินยอมเป็นข้ารับใช้และการประจบที่ปรากฏอยู่ในกลุ่มคนคาดผ้าสีแดงและกลุ่มคนที่แต่งตัวเป็นทหาร, “ตัวเงินตัวทอง (เหี้ย)” ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความเลว น้อฉน ซึ่งปรากฏเป็นศีรษะของนักการเมือง และเป็นพาหนะของตัวละครหลักในภาพ, “ควาย” เป็นสัญลักษณ์ของความโง่เขลา และภาพ “การร่วมเพศ” เป็นสัญลักษณ์ของการถูกกระทำอำยี่ ซึ่งสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในผลงานนี้เป็นเครื่องบ่งบอกทัศนคติของ

วสันต์ที่มีต่ออดีตนายกรัฐมนตรี และกลุ่มคนที่สนับสนุนเขาว่ามีพฤติกรรมที่น่ารังเกียจอย่างไรบ้าง ผลงานชิ้นนี้จึงเปรียบดังอาวุธที่วสันต์ใช้โจมตีความอยุติธรรมและความเลวทรามต่าง ๆ ที่คนกลุ่มนี้กระทำย่ำยีต่อประเทศตามทัศนคติของตัวเอง

3) ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย

วสันต์นั้นมีความต้องการที่จะถ่ายทอดประเด็นต่าง ๆ ผ่านทางผลงานศิลปะอย่างตรงไปตรงมาและชัดเจนที่สุดเพื่อให้ผู้รับสาร ได้เข้าใจถึงประเด็นที่ต้องการที่จะสื่อให้ได้มากที่สุด และด้วยเหตุผลนี้วสันต์จึงลดทอนคุณค่าทางความงามลง ให้เหลือเพียงรูปทรงและสีเส้นที่เรียบง่าย และไปมุ่งเน้นที่ประเด็นเนื้อหาแทน โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของวสันต์ที่มีลักษณะของการทำให้เรียบง่ายอย่างโดดเด่นมาวิเคราะห์จำนวน 3 ชิ้น ได้แก่



ภาพที่ 204 ภาพผลงาน *Freedom in Cage* ของวสันต์ สิทธิเขตต์

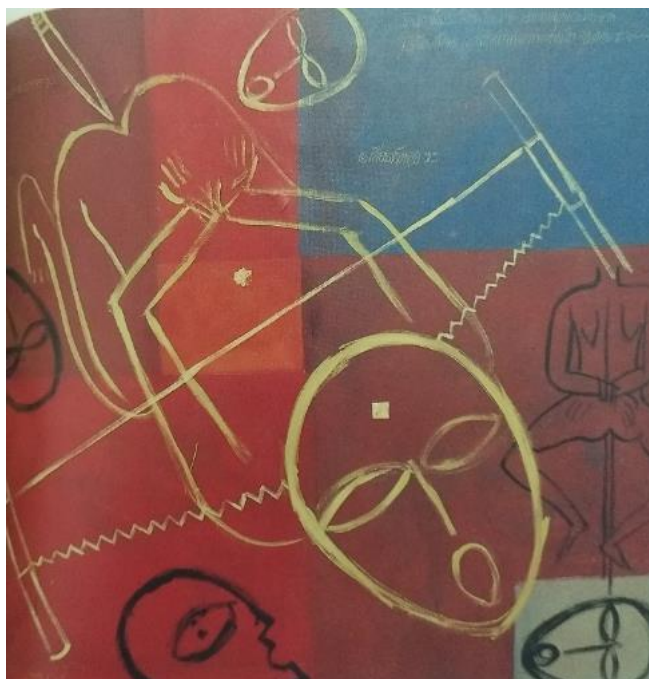
ที่มา : อดุลญา สุนทรระกูล, อำนาจ กับ ไร้อำนาจ, นั่นคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 73.

1) ผลงาน *Freedom in Cage* เป็นผลงานสื่อผสมบนผ้าใบขนาด 80 x 100 เซนติเมตรที่ได้สร้างสรรค์ไว้ในปี พ.ศ. 2545 ซึ่งเป็นตัวอย่างผลงานที่มีความชัดเจนในแง่ของการทำให้เรียบง่าย โดยการตัดทอนรูปทรงและสีเส้นต่าง ๆ ให้หลงเหลือเฉพาะสิ่งที่จำเป็นต่อการสื่อสารเท่านั้น เช่น การทำให้รูปร่างเหลือเพียงแค่ลายเส้น โดยองค์ประกอบของผลงานชิ้นนี้ประกอบด้วย พื้นหลังสีน้ำตาลซึ่งถูกระบายด้วยสีแปรงขนาดใหญ่และฉับไว บริเวณตรงกลางภาพปรากฏเป็นนกสีส้มที่ถูกขังอยู่ในกรงสีดำ ขนาบข้างด้วยมนุษย์ที่มีหัวเป็นสุนัขที่แต่งตัวคล้ายกับนักการเมืองหรือนักธุรกิจกำลังถือแก้วไวน์สังสรรค์กันอยู่ บริเวณด้านซ้ายของกรงนกมีตัวเงินตัวทองขนาดใหญ่พาดลำตัวยาวมาถึงบริเวณกลางภาพ บริเวณด้านซ้ายของภาพมีรูปของมนุษย์ไม่สามารถระบุเพศกำลังเปลือยกายกำลังนั่งกอดเข้าด้วยกันท่าทางที่ซึ่มเศร้า และบริเวณตรงกลางภาพยังมีภาพของผู้หญิงในสภาพเปลือยห้อยหัวลงมาจากด้านบนของภาพ และถัดมาทางด้านขวาจะมีวงกลมสีดำที่ปรากฏอยู่

จะเห็นได้ชัดเจนว่าตัวละครต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในผลงานชิ้นนี้จะมีลักษณะเพียงแค่เป็นภาพลายเส้นที่ถูกเขียนด้วยสีต่าง ๆ จะสามารถมองเห็นทะลุไปยังพื้นหลัง รูปร่างเหล่านั้นยังถูกตัวทอนรายละเอียดให้มากที่สุดจนแทบจะกลายเป็นรูปทรงอย่างง่าย ซึ่งแทบจะไม่แสดงออกซึ่งสีเส้นในตัววัตถุ น้ำหนัก กล้ามเนื้อ หรือระบุเพศ จนรูปร่างทั้งหมดมีลักษณะคล้ายกับ “การ์ตูนภาพลายเส้น” ทั้งนี้อาจจะมีจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์ของวสันต์เองที่ต้องการสร้างผลงานที่ต้องการให้เรียบง่ายและรวดเร็วที่สุด และเน้นไปที่การสื่อสารซึ่งใจความสำคัญของภาพให้เข้าถึงผู้รับสารมากที่สุด มากกว่าที่จะให้ผู้รับสารเหล่านั้นหลงติดกับความงามภายนอกของผลงานศิลปะ

2) ผลงาน *บาปจัดตั้งชาวบ้านให้ชิงชังแตกหัก เพื่อปกครองครอบงำโกยเอาผลประโยชน์โดยง่าย เขาย่อมถูกนายนิรยบาล ใช้เลื่อยตัดคอ ใช้หลาวทะลวงทวารหนักจนตาย* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 100 x 100 เซนติเมตร ซึ่งได้ถูกจัดแสดงในนิทรรศการนิรยาถา = Inferno ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า ในวันที่ 5-27 มิถุนายน พ.ศ. 2534 โดยตัวภาพประกอบด้วยพื้นหลังที่ถูกแบ่งเป็นช่องสี่เหลี่ยม ซึ่งถูกระบายสีให้เป็นระนาบที่เรียบแบนด้วยสี ฟ้า เทา ส้มแดง และแดงเลือดหมูที่ดูหม่นหมอง ตัวละครหลักของภาพถูกเขียนสีแปรงจนเป็นลายเส้นสีเหลืองขนาดใหญ่ ตัวละครดังกล่าวกำลังคุกเข่าพร้อมก้มตัวลง มือทั้งสองข้างถูกมัดไขว้หลัง มีไม้แหลมกำลังจ่อเพื่อจะแทงเข้าที่ทวารหนัก ลำคอกำลังถูกเลื่อยหั่นด้วยเลื่อยขนาด

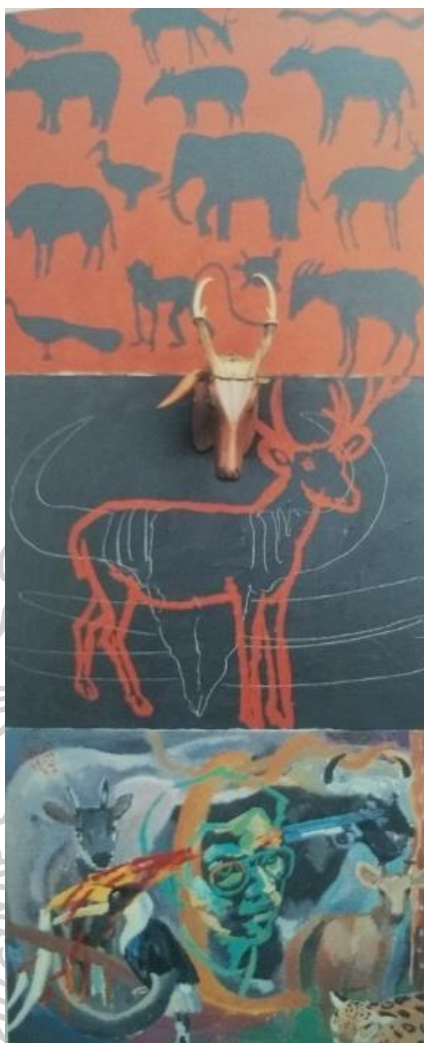
ใหญ่ บริเวณรอบข้างของภาพปรากฏเป็นตัวละครที่ถูกเขียนด้วยลายเส้นสีดำแต่มีขนาดที่เล็กกว่า ที่ถูกตัดขาดให้เหลือเพียงศีรษะ และถูกเหล็กแหลมแทงทะลุทวารหนักจนทะลุถึงลำคอ



ภาพที่ 205 ภาพผลงาน ขาปจัดตั้งชาวบ้านให้ชิงชังแตกหัก เพื่อปกครองครอบงำโดยเขา ผลประโยชน์โดยง่าย เขาย่อมถูกนายนิรยบาล ใช้เลื่อยตัดคอ ใช้ท้าวทะเลงทวารหนักจนตาย ของ วสันต์ สิทธิเขตต์

ที่มา : วสันต์ สิทธิเขตต์, นิรยาคถา = Inferno (กรุงเทพมหานคร: ม.ป.พ., 2532), 41.

ผลงานของวสันต์ในชุด นิรยาคถา คือการตีความเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับบาปกรรม และนรก นำมาสร้างสรรค์ใหม่เป็นจิตรกรรมในรูปแบบของตนเอง เพื่อสะท้อนหรือเป็นการเตือนสติคนในสังคมหรือวงการการเมืองให้ละอายและเกรงกลัวต่อบาป ตัวภาพจึงเน้นไปที่ความสะเทือนใจ และเนื้อหามากกว่าที่จะเน้นไปที่ความงาม โดยสามารถสังเกตได้จากการที่วสันต์นั้นใช้รูปร่างของตัวละครที่ถูกเขียนให้เห็นเพียงลายเส้นรอบนอกอย่างง่ายเพียงสีดำเดียวจนสามารถมองทะลุผ่านจนเห็นพื้นหลังและไม่แสดงออกซึ่งปริมาตรหรือน้ำหนักแม้แต่แต่น้อย รูปร่างต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพล้วนแต่เกิดจากการตัดทอนรายละเอียดจนเหลือเพียงสิ่งที่จำเป็นเท่านั้น



ภาพที่ 206 ภาพผลงาน สืบนาคะเสถียร ของวสันต์ สิทธิเขตต์
ที่มา : วสันต์ สิทธิเขตต์, ธรรมชาติตาย = Nature is dying (กรุงเทพมหานคร: ม.ป.พ., 2537), 22.

3) ผลงาน สืบนาคะเสถียร เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 90 x 200 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการธรรมชาติตาย = Nature is dying ตั้งแต่วันที่ 29 ตุลาคม - 19 พฤศจิกายน พ.ศ. 2537 ณ บางกอก อาร์ต แกลเลอรี ผลงานชิ้นนี้ถูกแบ่งออกเป็น 3 ส่วนเท่า ๆ กัน โดยส่วนบนของภาพประกอบไปด้วยพื้นหลังมีสีส้มแดง ที่รูปทรงสีดำทึบของสัตว์ป่าชนิดต่าง ๆ เช่น ลิง ช้าง วัว สมเสร็จ และกวาง เป็นต้น กำลังยืนเรียงรายกันอยู่ บริเวณระหว่างส่วนบนของภาพกับส่วนกลางมีประติมากรรมหัวกวางแขวนอยู่ บริเวณส่วนกลางของภาพถูกเขียนด้วยพื้นหลังสีดำ ที่ถูกเขียนด้วยเส้นบางสีขาวเป็นรูปกะโหลกควายและงาช้าง และเขียนทับด้วยลายเส้นสีส้มที่ค่อนข้าง

หน้าเป็นรูปทรงของกางเขมตัว ต่อมาบริเวณด้านล่างของภาพปรากฏเป็นภาพเขียนใบหน้าของสืบนาคะเสถียร ที่ถูกเขียนด้วยสีโทนเย็นอย่างเขียวและฟ้า บริเวณขมับซ้ายมีมือสั้นที่ลั่นไกจนกระสุนทะลุศีรษะของสืบนาคะเสถียรที่โดนกระเด็น ทั้งนี้บริเวณรอบข้างของภาพสืบนาคะเสถียรปรากฏเป็นรูปภาพของสัตว์ป่าชนิดต่าง ๆ หลากสีสันทันที่ถูกเขียนด้วยสีแปร่งที่ค่อนข้างใหญ่

จะเห็นได้ชัดเจนว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ที่อยู่ในผลงานชิ้นนี้ของวสันต์ล้วนแต่ใช้ทัศนธาตุและองค์ประกอบที่ดูเรียบง่ายทั้งสิ้น เช่น การแบ่งภาพออกเป็นสี่เหลี่ยมสามส่วน การทำให้รูปร่างต่าง ๆ กลายเป็นแต่เงาคำที่ทับบนพื้นหลังที่เป็นระนาบแบน การสร้างรูปทรงที่ถูกตัดทอนให้เหลือเส้นรอบนอกเท่านั้น หรือการระบายสีด้วยสีแปร่งที่ดูใหญ่และรวดเร็ว เป็นต้น รูปแบบของการทำให้ดูเรียบง่ายเหล่านี้สะท้อนแนวความคิดในการสื่อสารผ่านทางศิลปะของวสันต์ได้เป็นอย่างดี นั่นคือการมุ่งเน้นที่จะสื่อสารไปที่เนื้อหาสาระมากกว่าที่จะให้ผู้รับชมยึดติดหรือหลงใหลไปกับความงาม

4) ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว

ถึงแม้ว่าผลงานส่วนใหญ่จะเล่าเรื่องราวประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทย แต่วสันต์ยังเติมแต่งทัศนคติต่าง ๆ ที่มีต่อประเด็นนั้น ๆ ซึ่งส่วนมากเป็นการโจมตีให้ผู้รับชมผลงานได้รับรู้ถึงความอยุติธรรม และความเลวร้ายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับสังคมไทย โดยการใช้สัญลักษณ์และดัดแปลงรูปทรงหรือตัวละครต่าง ๆ ให้มีความเกินจริง เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และทัศนคติเหล่านั้นได้ถึงอารมณ์ โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของวสันต์ที่ทำการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยวอย่างโดดเด่นมาวิเคราะห์จำนวน 2 ชิ้น ได้แก่

1) ผลงาน *ทุกข์เพราะความหิว-อิม* เป็นผลงานศิลปะลึกลับบนผ้าใบขนาด 150 x 100 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการทุกขาสารพัน ในปี พ.ศ. 2548 โดยบริเวณใจกลางภาพปรากฏเป็นชายที่มีร่างกายอ้วนท้วนเกินมนุษย์อยู่ในสภาพเปลือยกาย รอบกายของชายผู้นี้รายล้อมไปด้วยเด็กที่มีสภาพผอมแห้งแต่มีพุงที่มีขนาดใหญ่โต ลักษณะคล้ายคนเป็นโรคตาชง โมมี มีผิวกายสีขาวดำ และแดงจำนวน 9 คนรายล้อมอยู่ทั่วภาพ พื้นหลังของภาพ เป็นการใส่แปร่งขนาดใหญ่ใหญ่อย่างหยาบและรวดเร็ว ซึ่งประกอบด้วยสีน้ำเงิน ดำ และน้ำตาล



ภาพที่ 207 ภาพผลงาน *ทุกข์เพราะความหิว-อิม, 2548* ของวสันต์ สิทธิเขตต์
 ที่มา : rama9art [นามแฝง], นิทรรศการ *ฉัน คือ เธอ* โดย วสันต์ สิทธิเขตต์, เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน
 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.rama9art.org/artisan/2018/march/iamyou/index.html>

ตัวละครทั้งหลายที่ปรากฏอยู่ในภาพนี้นั้นวสันต์ได้ดัดแปลงให้มีลักษณะและขนาดที่
 ผิดเพี้ยนไปจากความจริงเพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์ในการเล่าเรื่องของความทุกข์ที่เกิดจากความอิม
 และหิว โดยภาพของชายที่มีลักษณะอ้วนเกินมนุษย์เปลือยกายเป็นสัญลักษณ์ของความโลภ ความ
 ตะกละตะกลาม ที่จ้องจะกิน จะครอบครองทุกอย่างมาเป็นของตนเอง จนมีร่างกายอ้วน โตผิดมนุษย์
 ทั้งนี้จากความโลภนั้นของตนนั้นยังส่งผลต่อคนอื่น ทำให้ผู้คนเหล่านั้นหิวโหย และขาดแคลน
 ปัจจัยต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต จนมีรูปร่างดูหมองผิดปกตินุษย์



ภาพที่ 208 ภาพผลงาน *คนสมัย* ของวสันต์ สิทธิเขตต์
ที่มา : วสันต์ สิทธิเขตต์, ธรรมชาติตาย = Nature is dying (กรุงเทพมหานคร: ม.ป.พ., 2537), 33.

2) ผลงาน *คนสมัย* เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิกบนผ้าใบขนาด 61 x 102 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการธรรมชาติตาย = Nature is dying ตั้งแต่วันที่ 29 ตุลาคม - 19 พฤศจิกายน พ.ศ. 2537 ณ บางกอก อาร์ต แกลเลอรี ตัวละครภาพล้วนแต่เป็นตัวละครที่มีการดัดแปลงให้ดูเกินจริงและบิดเบือนเป็นอย่างมาก โดยมีตัวละครเพศชายอยู่ทางซ้ายและเพศหญิงอยู่ทางขวา ตัวละครเพศชาย มีศีรษะที่โล้นล้านขนาดใหญ่กำลังหันหน้าไปทางขวา มีหู ตา จมูก และปากที่ดูใหญ่โตมากกว่าปกติ มีมือเพียงข้างเดียวที่กำลังชี้ไปทางซ้ายขนาดใหญ่ติดกับลำตัว ถัดมาทางด้านล่างของลำตัวปรากฏเป็นอวัยวะเพศชายที่กำลังชูชันไปทางขวาและเท้าเพียงข้างเดียวหันไปทางซ้าย ตัวละครถัดมาทางด้านขวา กำลังหันหน้ามาทางขวา มีหู ตา จมูก และปากที่มีขนาดใหญ่ มีมือข้างเดียวที่กำลังชี้ไปทางซ้าย ด้านม 1 เค้า อวัยวะเพศหญิง และเท้า 1 ข้างที่กำลังหันไปทางขวา ภาพรวมของภาพถูกเขียนด้วยโทนสีเขียนโทนเย็นอย่างฟ้าและม่วง ที่ดูหม่นหมอง รูปทรงถูกตัดเส้นด้วยเส้นสีดำขนาดใหญ่ ส่วนสีแปร่งที่ปรากฏในภาพที่ลักษณะคล้ายกับศิลปะแนวสำแดงอารมณ์ (Expressionism) ที่มีสีแปร่งที่ดิบ ดุดัน และรุนแรง

การสร้างรูปทรงที่ดูเกินจริงและบิดเบี้ยวในผลงานชุดนี้ของวสันต์นั้น ต้องการจะสะท้อนถึงจินตนาการของ *คนสมัย* ที่เป็นการเล่นคำสมัยใหม่ ที่จะมีลักษณะของร่างกายเปลี่ยนไปตามลักษณะการใช้ชีวิต ความคิด กีเลส ตัณหา หรือสภาพแวดล้อม จนทำให้ร่างกายของมนุษย์มีลักษณะที่ดูแปลกประหลาด หม่นหมอง และไม่งดงาม

5) ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน

อารมณ์ขันที่ปรากฏอยู่ในผลงานของวสันต์นั้นเป็นอารมณ์ที่มีความแตกต่างจากผลงานศิลปะของศิลปินท่านอื่นอยู่มาก เพราะวสันต์จะนำเสนออารมณ์ขันในแง่ลบ ซึ่งประกอบไปด้วย การเสียดสี ประชดประชัน คำทอ และ โจมตีให้เกิดความเสียหายหรืออับอาย เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อเป็นการประกาศจุดยืนที่ต่อต้านและเผยแพร่ความยุติธรรมต่าง ๆ สังคมได้รับรู้ ทั้งนี้ความตลกร้ายที่อยู่ในผลงานของวสันต์ยังสร้างความสนใจให้แก่ผู้ชมที่มีทัศนคติคล้ายคลึงกับวสันต์ได้เป็นอย่างดีอีกด้วย โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของวสันต์ที่มีลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์อย่างโดดเด่นมาวิเคราะห์จำนวน 2 ชิ้น ได้แก่



ภาพที่ 209 ภาพผลงาน *ขอทานเพื่อชาติ* ของวสันต์ สิทธิเขตต์

ที่มา : อดุลญา สุนทรระกุล, อำนาจ กับ ไร้อำนาจ, นั่นคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มุฉินิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 87.

1) ผลงาน *ขอรานเพื่อชาติ* เป็นผลงานจิตรกรรมที่ใช้เทคนิคจิตรกรรมผสมระหว่างดินและสีอะคริลิกบนกระดาษสา ขนาด 55 x 80 เซนติเมตร ที่วสันต์ได้สร้างสรรค์ไว้เมื่อปี พ.ศ. 2543 โดยพื้นหลังของภาพนั้นเป็นสีน้ำตาลซึ่งเกิดจากสีของดิน ด้านบนของภาพมีรูปทรงสีขาวที่มีลักษณะเป็นก้นของมนุษย์ และมีตัวอักษรคำว่า WORLD BANK, ADB และ IMF อยู่บนก้นทั้งสามตามลำดับ ซึ่งก้นทั้งสามนั้นกำลังถ่ายอุจจาระลงมาด้านล่าง โดยมีบุคคลจำนวนสามคนกำลังอ้าปากมารองรับอุจจาระเหล่านั้น ซึ่งบุคคลเหล่านั้นก็สวมใส่ชุดสูทคล้ายนักธุรกิจหรือนักการเมือง และมีสีออกเปลือกที่แตกต่างกันคือสีแดง ขาว และนำเงินตามลำดับ และบริเวณตรงกลางภาพยังมีตัวอักษรภาษาไทยเขียนว่า “ขอรานเพื่อชาติ” ปรากฏอยู่อีกด้วย

สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่วสันต์ใส่ลงไปในงานชิ้นนี้ล้วนแล้วแต่เป็นการเสียดสี สภาวะที่ประเทศไทยต้องไปกู้หนี้ยืมสินจากต่างชาติเพื่อใช้แก้ปัญหาต่าง ๆ ภายในประเทศ โดยเปรียบเทียบนักการเมืองเหล่านั้นเป็นคั้งขอรานที่ต้องไปอ้าปากรอรับอุจจาระที่วสันต์ใช้เป็นสัญลักษณ์แทนเงินกู้หรือหนี้ยืมสินที่ต่างชาติถ่ายออกมาจากก้นลงมาให้ ผลงานชิ้นนี้จึงเป็นการโจมตีการกระทำที่ต้องไปขอยืมเงินจากต่างชาติว่าเป็นคั้ง “ขอรานเพื่อชาติ”



ภาพที่ 210 ภาพผลงาน *หมักมือเปื้อนเลือด, Mao Tse Tung และ Kim Jong Il* ของวสันต์ สิทธีเชตต์
ที่มา : วสันต์ สิทธีเชตต์, *Life is fragile* (กรุงเทพมหานคร: นำทองแกลเลอรี, 2558), 10.

2) ผลงาน *หมักมือเปื้อนเลือด*, *Mao Tse Tung* และ *Kim Jong Il* เป็นผลงานจิตรกรรม ลีอะคริลิกบนผ้าใบขนาด 75 x 56 เซนติเมตร จำนวน 3 ชิ้น ที่จัดแสดงในนิทรรศการ *Life is fragile* ซึ่งจัดแสดงระหว่างวันที่ 4 กรกฎาคม - 8 สิงหาคม พ.ศ. 2558 ณ นำทองแกลเลอรี ผลงานชิ้นนี้เป็น ลักษณะของการนำบุคลิกของนักการเมืองที่มีชื่อเสียงมาล้อเลียน โดยมีการจัดทำทางและตัดแปลง รูปร่างให้มีลักษณะคล้ายกับรูปหนังตะลุง ซึ่งเป็นมโหรีสททางภาคใต้ที่จะเล่าเรื่องราวที่มีการ สอดแทรกอารมณ์ขันอยู่เสมอ วสันต์จะนำลักษณะเหล่านี้มาดัดแปลงและต่อยอดจนรูปแบบผลงาน ของตนเอง แต่มีลักษณะของการล้อเลียนและเสียดสีที่รุนแรงกว่า เริ่มจากตัวละครแรกที่กำลัง ล้อเลียนนายสมัคร สุนทรเวช (อดีตรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย) โดยมีการขยายจมูกที่เป็นลักษณะ เด่นของสมัคร ให้มีลักษณะที่ใหญ่เกินจริงและมีสีแดง บริเวณปากมีลักษณะยื่นยาวคล้ายสุนัขซึ่ง เป็นการล้อเลียนลักษณะการพูดจาของสมัคร มือขวามีสีแดง สวมใส่เสื้อสูทสีฟ้าที่มีแมวสีขาวชุกตัว อยู่ในกระเป๋า สวมกางเกงสีฟ้าเช่นเดียวกับเสื้อแต่มีวัยยะเพศชายสีแดงยื่นมามากให้เห็นชัดเจน มี หางของ “เหยี่ยวแดง” ออกมาจากก้น นอกจากนี้ผลงานชุดนี้ยังล้อเลียนนักการเมืองต่างชาติอย่าง เหมา เจ้อ ตุง อีกด้วย

อารมณ์ขันในอยู่ในผลงานของวสันต์นั้นมีความแตกต่างจากภาพการ์ตูนล้อการเมือง อยู่มากพอสมควร โดยภาพล้อเลียนโดยปกตินั้นจะล้อเลียนให้เกิดอารมณ์ขบขันในเชิงสนุกสนาน จากการล้อเลียนรูปลักษณ์และพฤติกรรมของบุคคลต่าง ๆ หรือการให้มีลักษณะที่ผิดจากที่คาดหวัง ไว้ แต่ผลงานของวสันต์นั้นเป็นการ โจมตี เสียดสีที่มีความรุนแรง เพื่อให้ผู้ที่มีความคิดไปใน แนวทางเดียวกับวสันต์มีความรู้สึกสะใจ และทำให้ผู้ที่ถูกล้อเลียนอับอายในความชั่วร้ายต่าง ๆ ที่ ตนได้กระทำ

6) ลักษณะของการใช้ภาษาถ้อยคำ

โดยปกตินั้นวสันต์มักจะสร้างสรรค์ผลที่มีการสื่อสารด้วยภาพเป็นหลักแต่ก็มีผลงาน อยู่เป็นจำนวนมากที่วสันต์ใช้ “ตัวอักษร” เป็นเครื่องมือในการสื่อสารร่วมเพื่อให้ผู้รับสารได้เข้าใจ ถึงประเด็นต่าง ๆ ที่วสันต์ต้องการจะสื่อได้อย่างชัดเจน โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของวสันต์ที่มี ลักษณะของการใช้ภาษาถ้อยคำอยู่อย่างชัดเจนมาวิเคราะห์ จำนวน 2 ชิ้น ได้แก่



ภาพที่ 211 ภาพผลงาน ฉากประชุมรัฐสภา ของวสันต์ สิทธิเขตต์

ที่มา : อุดลญา สุนทรະกุล, อำนาจ กับ ไร้อำนาจ, ถิ่นคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ (กรุงเทพมหานคร: มุฉนัธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561), 99

1) ผลงาน ฉากประชุมรัฐสภา เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 150 x 200 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการ 10 ฉากชั่วคราวเมืองไทย ที่จัดแสดงเมื่อปี พ.ศ. 2553 ซึ่งวสันต์ได้ใช้ตัวอักษรมาร่วมในการสื่อสาร โดยการเป็นสัญลักษณ์ของบนสนทนา โดยตัวภาพเล่าเรื่องถึงเหตุการณ์ประชุมสภาของเหล่านักการเมือง มีตัวละครที่มีลักษณะของมนุษย์กึ่งสัตว์ที่มีศีรษะเป็นตัวเงินตัวทอง (เหี้ย) และสุนัข (หมา) ตามลำดับแต่งตัวคู่มือฐานพร้อมประดับเครื่องหมายบอกลยศ แต่ท่อนล่างกลับเปลือยเปล่าเผยให้เห็นอวัยวะเพศชายที่กำลังชูชันอยู่ ตัวละครทั้งสองต่างยกมือและกำลังกล่าวว่า “ท่านประธานที่เคารพครับ ผมขออนุญาต ผายลม!” และ “ท่านประธานที่ไม่เคารพครับ ผมขอไ้หันบองค์ประชุม” และ “เล่นการเมืองประเทศนี้สนุกจริง ๆ” ด้านบนของภาพปรากฏเป็นอีกาคำสองหัวกำลังโอบบิณ ถัดมาทางด้านซ้ายมือของภาพ ปรากฏเป็นตัวเงินตัวทองสองหัวสองหาง บริเวณหัวและหางมีสีเงินและทองตามลำดับ บริเวณลำตัวมีเกร็ดสีเงินและทองคล้ายเครื่องประดับ กำลังกล่าวว่า “สภาอาคารพ์ มีแต่โจรทั้งนั้น ครองเมือง!!!” และที่บริเวณฉากหลังของภาพซึ่งเป็นสถานที่ของห้องประชุมสภา ก็มีป้ายผ้าแขวนอยู่บนเพดานซึ่งมีประโยคที่ถูกเขียนไว้ว่า “ประเทศไทย รวมเลือดเนื้อ ชาติเชื้อใคร?”

จะสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจนว่าผลงานชิ้นนี้ของวสันต์มีการใช้ตัวอักษรในการเข้ามาช่วยในการสื่อสารในลักษณะที่คล้ายคลึงกับการ์ตูนเป็นอย่างมาก ทั้งการใช้ตัวอักษรบรรจุลงในบอลูนเพื่อสื่อสารแทนบทสนทนา และการให้ตัวอักษรที่ลอยอยู่ด้านบนของภาพที่จะบรรยายบรรยากาศและเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในภาพอีกด้วย



ภาพที่ 212 ภาพผลงาน *Fragile, Egonist, Love* และ *Fear* ของวสันต์ สิทธีเขตต์
ที่มา :วสันต์ สิทธีเขตต์, *Life is fragile* (กรุงเทพมหานคร:นำทองแกลเลอรี, 2558), 3.

2) ผลงาน *Fragile, Egonist, Love* และ *Fear* เป็นชุดผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบ ซึ่งประกอบไปด้วยผลงานจำนวน 4 ชิ้น มีขนาด 60 x 50 เซนติเมตร แต่ละชิ้นมีรายละเอียดและเรื่องราวที่แตกต่างกันออกไปดังนี้ *Fragile* ตัวภาพปรากฏเป็นในหน้าของวสันต์เองที่ถูกตัดแปลงให้มีลักษณะคล้ายกับศิลปะแนวบาศก์นิยม (Cubism) ซึ่งเป็นการใช้รูปทรงเรขาคณิตมาประกอบกันเป็นใบหน้า มีการใช้สีเขียว ชมพู แดง และดำ บริเวณด้านบนของภาพถูกเขียนด้วย

ตัวอักษรสีขาวว่า “Fragile” ซึ่งหมายถึง บอบบาง, *Egonist* ตัวภาพเกิดจากการประกอบของรูปทรงอิสระสีชมพู แดง ม่วง และเขียวจนเป็นใบหน้าที่ไม่แสดงรายละเอียดมากนัก บริเวณด้านบนของภาพมีตัวอักษรดำคำว่า “Egonist” ซึ่งแปลว่า ผู้มีอัตตา, *Love* ผลงานที่มีลักษณะคล้ายกับศิลปะแนวบาศก์นิยม (Cubism) คือเป็นใบหน้าที่มีการตัดเส้นรูปทรงด้วยเส้นสีดำดูเป็นเหลี่ยมสันชัดเจน สีสันในภาพเป็นสีโทนเย็น เช่น เขียวม่วง และฟ้า บริเวณด้านบนของภาพถูกเขียนด้วยตัวอักษรสีดำคำว่า “Love” ซึ่งแปลว่า รัก และผลงาน *Fear* เป็นรูปร่างของใบหน้าที่ถูกเขียนด้วยลายเส้นที่ดูอ่อนโยบ ไม่มั่นคง สีหน้าแสดงถึงความรู้สึกของความกลัวและความวิตกกังวลออกมาอย่างชัดเจน บริเวณด้านบนของภาพถูกเขียนด้วยตัวอักษรสีดำว่า “Fear” ซึ่งหมายถึง ความกลัว

ถึงแม้ผลงานชุดนี้ของวสันต์จะสื่อสารด้วยภาพเป็นหลัก ซึ่งประกอบด้วยสีหน้าและท่าทางต่าง ๆ ของตัวละครในแต่ละภาพ ทั้งการใช้ทัศนธาตุอย่างจุด เส้น สี หรือน้ำหนัก นำมาประกอบเพื่อสร้างเป็นรูปของใบหน้าที่สื่อสารถึงความรู้สึกรูปแบบต่าง ๆ ของมนุษย์ วสันต์ยังเลือกนำคำหรือตัวอักษรมาเป็นส่วนช่วยในการสื่อสารอีกด้วย เพื่อให้ผู้ชมได้รู้สึกและเข้าใจในความรู้สึกต่าง ๆ ของมนุษย์ที่วสันต์ต้องการที่จะสื่อสารออกไป

จะเห็นได้ชัดเจนว่ารูปแบบของการใช้ภาษาถ้อยคำมาเป็นส่วนร่วมในการสื่อสารนั้นมีความคล้ายคลึงกับการ์ตูนเป็นอย่างมาก คือการใช้ตัวอักษรบรรจุลงไปในช่วงบอลลูนแล้วชี้ไปที่ตัวละครนั้น ๆ เพื่อแทนความของบทสนทนาที่ตัวละครนั้นกำลังพูดอยู่ รวมทั้งการให้มีประโยคลอยอยู่ด้านบนของภาพเพื่อที่จะบรรยายเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งลักษณะเหล่านี้มักจะพบเห็นได้ทั่วไปในการ์ตูนล้อการเมือง

ประเด็นทางการเมืองที่ปรากฏในผลงานของวสันต์

1) ผลงานของวสันต์นั้นสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการเคลื่อนไหวทางการเมืองได้ นอกจากการที่ผลงานของวสันต์นั้นมีคุณค่าในเชิงความงามในฐานะของจิตรศิลป์ ก็เป็นที่ทราบกันดีว่าวสันต์มีแนวความคิดว่าผลงานศิลปะของเขานั้นเปรียบเสมือนดังอาวุธที่ใช้เป็นเครื่องมือในการเคลื่อนไหวทางการเมือง ทั้งการประท้วง โจมตี หรือการเปิดโปงให้สังคมวงกว้างได้รับรู้ถึงความเลวร้ายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม โดยวสันต์นั้นมีวิธีการสื่อสารที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การ

สร้างสรรค์ผลจิตรกรรมที่มีใช้รูปทรงของมนุษย์ที่ตัดทอนหรือตัดแปลงจนมีลักษณะคล้ายกับการ์ตูนภาพล้อเลียน ที่ให้ความรู้สึของการล้อเลียนเสียดสี หรือการใช้ภาษาถ้อยคำหรือตัวอักษรมาใช้ประกอบกับรูปภาพเพื่อที่จะช่วยในการสื่อสารเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจนและตรงไปตรงมามากที่สุด จึงสามารถสรุปได้ว่าผลงานของวสันต์ไม่ได้มีคุณค่าในเชิงของสุนทรียภาพเพียงอย่างเดียวแต่ยังมีประโยชน์ใช้สอยในทางการเมืองและยังเป็นส่วนหนึ่งของแรงผลักดันที่จะทำให้สังคมและการเมืองของไทยพัฒนาไปสู่ทิศทางที่ดีขึ้นอีกด้วย

2) ผลงานของวสันต์นั้นมีลักษณะคล้ายกับการ์ตูนล้อการเมือง เป็นที่ทราบกันดีว่าการ์ตูนล้อการเมืองนั้นอยู่คู่กับสังคมมาเป็นเวลานาน โดยสามารถพบเห็นได้ไม่ยากจากนิตยสารและหนังสือพิมพ์ทั่วไป ภาพการ์ตูนล้อการเมืองนั้นมักจะมีรูปแบบที่ตัดแปลงมาจากรูปร่างของนักการเมืองหรือผู้ที่กำลังมีบทบาทเคลื่อนไหวเกี่ยวกับการเมือง นำมาล้อเลียนเสียดสีให้ดูเป็นเรื่องสนุกสนาน บ้างมีการใช้ตัวหนังสือมาประกอบการสื่อเพื่อเพิ่มความเข้าใจและอารมณ์ขันลงไป ในผลงานอีกด้วย ซึ่งจะสังเกตได้ว่ารูปแบบในการสื่อสารเหล่านี้นั้นก็ปรากฏอยู่ในผลงานของวสันต์ด้วยเช่นกัน ผลงานของวสันต์จึงเป็นผลงานวิจิตรศิลป์ที่มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับการ์ตูนล้อการเมือง เพียงแต่ว่าผลงานของวสันต์นั้นมีรูปแบบของการเสียดสีหรือ โจมตีที่รุนแรงกว่าการ์ตูนล้อการเมืองทั่วไปที่ค่อนข้างมาก

4.4 กลุ่มประเด็นทางศาสนา

ในช่วงเวลาก่อนศิลปะสมัยใหม่ ศิลปะแนวประเพณีในวัฒนธรรมต่าง ๆ ล้วนแต่เป็นศิลปะที่รับใช้ศาสนาทั้งสิ้น โดยจะสังเกตได้จากที่ศาสนจักรเป็นผู้อุปถัมภ์หลักของศิลปิน และการที่ผลงานศิลปะวัตถุจำนวนมากที่สะท้อนถึงศรัทธาที่มีต่อศาสนา เช่น ไม้กางเขน จิตรกรรมและประติมากรรมต่าง ๆ ในโบสถ์คริสต์ หรือพระพุทธรูป จิตรกรรมฝาผนัง หรือศาสนสถานต่าง ๆ ในศาสนาคริสต์ เป็นต้น ต่อมาในช่วงราวคริสต์ศตวรรษที่ 19 บทบาทของศาสนจักรที่มีต่อวงการศิลปะเริ่มที่จะลดลง ศิลปินเริ่มกล้าที่หลุดจากกรอบความคิดทางศาสนา และบ้างก็ถึงขนาดวิพากษ์ศาสนาก็มีให้เห็น

ในประเทศช่วงราวพุทธศตวรรษ 2520 พุทธศิลป์เริ่มที่จะได้รับความนิยมขึ้นอีกครั้ง อันเกิดจากการกระตุ้นกระแสเกี่ยวกับอัตลักษณ์ ศาสนา วัฒนธรรม และประเพณีประจำชาติ จนทำให้เป็นแรงบันดาลใจให้แก่ศิลปินร่วมสมัยจำนวนมาก¹⁹⁸ ซึ่งมีทั้งการนำเสนอเรื่องราวทางศาสนาในรูปแบบประเพณี และปรับเปลี่ยนรูปแบบให้เป็นแบบศิลปะร่วมสมัยแต่ยังคงรูปแบบของคำสอนทางศาสนาเอาไว้



ภาพที่ 213 ภาพผลงาน *อาณาจักรวาล* ซึ่งมีลักษณะของศิลปะแนวศาสนา
ที่มา : พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติไทย, ผลงาน อาจารย์ปัญญา วิจินธนสาร, เข้าถึงเมื่อ 25 กันยายน 2561,
เข้าถึงได้จาก http://www.thaibankmuseum.or.th/gallery_view.php?topicID=5

โดยปกติการ์ตูนนั้นจะไม่ค่อยสื่อสารเกี่ยวกับศาสนามากนัก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการ์ตูนจะมีอารมณ์ในการสื่อสารแบบ ตลกขบขัน ล้อเลียน ประชดชั้น เสียดสี จึงจะไม่เหมาะสมกับสื่อสารประเด็นทางศาสนาเท่าใดนัก แต่ถ้าหากมาซ้อนทับไปในประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกก็อาจพบเห็นว่ารูปแบบในการสื่อสารของงานจิตรกรรมเพื่อศาสนามีจำนวนไม่น้อยที่มีรูปแบบในการสื่อสารที่ใช้ลายเส้นเป็นหลัก รูปทรงที่ดูเรียบแบน และเน้นมีการเล่าเรื่อง มากกว่าจะทำให้ดูสมจริง ในแบบงานจิตรกรรมแบบตะวันตก ซึ่งรูปแบบต่าง ๆ ที่กล่าวมานี้มีความคล้ายคลึงกับลักษณะของการ์ตูนเป็นอย่างมาก และในปัจจุบันมีศิลปินไทยหลายท่านที่เลือกที่จะถ่ายทอดเรื่องราวทางศาสนา มาถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะที่มีลักษณะของการ์ตูน เช่น ยุรี เกนสาครู, ทวี รัชนิกร เป็นต้น โดยผู้วิจัยเลือกที่จะศึกษาผลงานของศิลปินเพียง 1 ท่าน คือ

¹⁹⁸ สุธี คุณาวิชยานนท์, 10 คำถามที่คุณอยากรู้เกี่ยวกับศิลปะ 67-70.

4.4.1 ทวี รัชนิกร

ทวี รัชนิกร ศิลปินผู้นำเสนอเรื่องราวของความเชื่อ เรื่องภพภูมิต่าง ๆ ในศาสนาพุทธ และเรื่องราวต่าง ๆ ในสังคมไทยผ่านทางผลงานจิตรกรรมที่มีการดัดแปลงรูปร่างจนมีลักษณะคล้ายการ์ตูนได้อย่างน่าสนใจ โดยผลงานของทวีมีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ 4 ประการ ดังนี้

1) ลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์

ทวินั้นเป็นศิลปินที่ไม่ได้จำกัดตนเองว่าต้องสร้างสรรค์ผลงานศิลปะออกมาในรูปแบบหรือเทคนิคอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่ทวีมักจะพัฒนา ปรับเปลี่ยน และดัดแปลงรูปแบบและเทคนิคของทวีให้มีความเหมาะสมกับกับเรื่องราวและความถนัดของตัวเอง ซึ่งผลงานของทวินั้นก็มีด้วยกันหลากหลายรูปแบบ เช่น การเขียนจากสถานที่จริงอย่างจับพลัน ในแบบอิมเพรสชันนิสต์ (Impressionism) การเขียนด้วยสีเส้นที่รุนแรงและที่แปร่งที่ดูจับใจในแบบเอ็กเพรสชันนิสต์ (Expressionism) การถ่ายทอดเรื่องราวของความจริงต่าง ๆ ในสังคมออกมาในแบบสัจจะนิยม (Realism) การลดทอนออกประกอบให้ดูน้อยลงในแบบมินิมอล (Minimal) หรือการสื่อสารโดยการใช้สัญลักษณ์ (Symbolism) เป็นต้น นอกจากนี้ทวียังทดลองทางด้านเทคนิคที่หลากหลาย เช่น สีน้ำ หรืออะคริลิกบนผ้าใบ สีน้ำบนใบลาน การทำประติมากรรม เครื่องปั้นดินเผา หรือการใช้วัสดุสำเร็จรูปในการสร้างสรรค์ผลงาน

ถึงแม้ว่าผลงานของทวินั้นจะมีความหลากหลายทางด้านรูปแบบและเทคนิค แต่ผลงานของทวีก็มีลักษณะที่สามารถจำแนกให้เป็นศิลปะรูปสัญลักษณ์ได้อย่างชัดเจน ดังจะสังเกตได้จากรูปร่างหรือรูปทรงต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในผลงานของทวินั้นล้วนแล้วแต่เป็นรูปทรงที่เกิดจากการสร้างและดัดแปลงมาจากสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่จริงทำให้เกิดรูปทรงใหม่ที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง ถึงแม้ว่ารูปทรงต่าง ๆ เหล่านี้จะมีการดัดแปลงมาจากความเป็นจริงอยู่มากก็ตาม แต่ผู้รับชมก็ยังรับรู้เรื่องอยู่ว่ากำลังนำเสนอภาพแทนของสิ่งใดอยู่ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะรูปทรงต่าง ๆ ในผลงานของทวินั้นที่ความแข็งแรงชัดเจนและถูกตัดทอนให้เหลือเพียงรายละเอียดที่จำเป็นเท่านั้น จึงเป็นเรื่องง่ายต่อผู้รับชมว่าผลงานเหล่านั้นกำลังสะท้อนถึงสิ่งใดอยู่



ภาพที่ 214 ภาพผลงาน *อาคัมกับอีฟ* ของทวี ซึ่งมีลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์อย่างชัดเจน
ที่มา : parinya airseecaw, อาคัมกับอีฟ มนุษย์คู่แรกของโลก Year 2011/2554, เข้าถึงเมื่อ 25
กรกฎาคม 2561, เข้าถึงได้จาก [http://0806254137.blogspot.com/2015/11/tawe-ratchaneekorn-
title-year-20112554.html](http://0806254137.blogspot.com/2015/11/tawe-ratchaneekorn-title-year-20112554.html)

2) ลักษณะของการเล่าเรื่อง

แนวทางในการเล่าเรื่องในผลงานของทวีนั้นมีรูปแบบที่ค่อนข้างหลากหลาย บ้างก็หยิบเหตุการณ์จริงในสังคมมาถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะ บ้างก็นำเสนอประเด็นหรือเรื่องราวต่าง ๆ ในเชิงสัญลักษณ์ให้ผู้ชมได้ตีความ หรือบ้างก็ถ่ายทอดในรูปแบบนิทาน หรือความเชื่อต่าง ๆ ทางศาสนา เพื่อจะเผยแพร่ชุดความคิดเหล่านั้นในรูปแบบของตนเอง ผลงานส่วนใหญ่จะเล่าเรื่องราวของสังคมและศาสนาเป็นหลัก ทั้งนี้ก็เพื่อให้ผลงานศิลปะเหล่านั้นได้ไปกระทบจิตใจของผู้คน เพื่อให้ตระหนักและรับรู้ถึงปัญหาต่าง ๆ ทางสังคมและจริยธรรม โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของทวีที่มีลักษณะของการเล่าเรื่องอย่างโดดเด่นมาวิเคราะห์จำนวน 3 ชิ้น ได้แก่



ภาพที่ 215 ภาพผลงาน หญิงวิกลจริตท้อง (*A pregnant madwomen*) ของทวี รัชนิกร
ที่มา : โอชนา พูลทองดีวัฒนา, เรื่องของมนุษย์ เรื่องของ ทวี รัชนิกร (กรุงเทพมหานคร: สำนักวิจัย
ศิลป์ พีระศรี, 2553), 43.

1) ผลงาน หญิงวิกลจริตท้อง (*A pregnant madwomen*) เป็นผลงานจิตรกรรมสี
น้ำมันบนผ้าใบขนาด 100 x 80 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการเรื่องของมนุษย์ เรื่องของ ทวี
รัชนิกร ในปี พ.ศ. 2553 ตัวภาพเล่าเรื่องด้วยตัวละครหลักขนาดใหญ่ซึ่งอยู่บริเวณกลางภาพ โดย
ปรากฏเป็นมนุษย์เพศหญิงที่มีลักษณะอาการที่วิกลจริต ถ่ายทอดลักษณะเหล่านี้ออกมาผ่านรูปร่าง
ที่บิดเบี้ยว ไม่สมประกอบ ร่างกายท่อนบนเปลือยเปล่าเปิดเผยให้เป็นหน้าอกที่หย่อนยาน ส่วน
ร่างกายท่อนล่างสวมใส่เพียงผ้าถุงสีแดงชิ้นน้อยซึ่งถูกมือซ้ายของหญิงท่านนี้ดึงขึ้นจนเผยให้เห็น
อวัยวะเพศ ร่างกายบนร่างกายเต็มไปด้วยรอยจ้ำเลือดและบาดแผล มีหน้าท้องที่ใหญ่โตซึ่งเกิดจาก
การตั้งครรภ์ ศีรษะด้านบนผมหลุดร่วงจนหมดเหลือเพียงผมที่ยาวรุงรังสลایไปด้านหลังเพียงครึ่ง
ศีรษะและมีดอกไม้ไม้ทัดอยู่บริเวณใบหูข้างซ้าย ตัวละครหญิงวิกลจริตนี้ถูกเขียนให้มีลักษณะร่างกาย
ที่บิดเบี้ยวเพื่อสะท้อนถึงลักษณะอาการทางจิตที่ไม่ปกติ รูปทรงรอบนอกถูกตัดเส้นด้วยสีดำ และ
มีการแสดงออกซึ่งปริมาตรและแสงเงาของกล้ามเนื้ออยู่เล็กน้อย สีส่วนใหญ่อยู่ในบริเวณลำตัวก็ถูกระบายด้วย
ที่แปร่งที่ดูรุนแรงและจับไว้ในแบบเอ็กเพรสชันนิสต์ พื้นหลังของภาพถูกระบายด้วยสีแปร่งและ

สีเส้นที่ดูรุนแรงเช่นกัน โดยพื้นหลังปรากฏเป็นระนาบแบนซึ่งถูกแบ่งด้วยเส้นสีดำเป็น 3 ช่อง ประกอบด้วยช่องสีน้ำเงินที่มีขนาดใหญ่ที่สุด สีส้มและสีดำที่มีขนาดลดหลั่นกันไป ด้านบนนอกภาพปรากฏเป็นรูปของพระจันทร์เสี้ยวที่ใช้เป็นสัญลักษณ์บ่งบอกถึงช่วงเวลากลางคืน

ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานซึ่งเล่าเรื่องถึงความสะเทือนใจอย่างมากของทิวี่ซึ่งมีเหตุการณ์ที่มีหญิงวิกลจริต แต่งกายสกปรกรุงรังและเต็มไปด้วยบาดแผล ดำรงชีวิตด้วยการหาเศษอาหารตามถังขยะมารับประทาน แลดูเป็นที่น่าเวทนา กลับนุรุษลึกลับข่มขืนจนทำให้เธอตั้งครรภ์ และในที่สุดก็ไม่สามารถหาตัวการหรือแก้ไขปัญหาในส่วนของเด็กในครรภ์ได้อย่างไร และเหตุการณ์นี้ยังสร้างความสะเทือนใจให้แก่ทิวี่เป็นอย่างมากจนต้องถ่ายทอดเรื่องราวนี้ออกมาเป็นผลงานศิลปะให้สังคมได้ตระหนักและรับรู้

ถึงแม้ว่าผลงานชิ้นนี้จะไม่ได้เล่าเรื่องราวของศาสนาในเชิงของการให้หลักธรรม หรือคติสอนใจ แต่ผลงานชิ้นนี้ก็กลับสะท้อนเรื่องราวของความขาดแคลนจริยธรรมของคนในสังคม ที่มีความหลงใหลในกามารมณ์และตัณหา จนขาดความยับยั้งชั่งใจ ข่มขืนได้แม้กระทั่งคนวิกลจริตจนเกิดการตั้งครรภ์ ทิวี่จึงสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ออกมาเพื่อเป็นเครื่องเตือนใจให้ระวังถึงความชั่วที่ยังมีอยู่ทั่วไปในสังคม และย้ำเตือนไม่ให้เกิดการกระทำที่เลวร้ายกว่าสัตว์เช่นนี้เกิดขึ้นในสังคมได้อีก



ภาพที่ 216 ภาพผลงาน *หมานรกกับนกปากเหล็ก* ของทิวี่ รัชณีกร

ที่มา : โอชนา พูลทองดีวัฒนา, เรื่องของมนุษย์ เรื่องของ ทิวี่ รัชณีกร (กรุงเทพมหานคร: สำนักวิจัยศิลป์ พีระศรี, 2553), 49.

2) ผลงาน *หมานรกกัณนปากเหล็ก* เป็นผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบขนาด 190 x 300 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการเรื่องของมนุษย์ เรื่องของ ทวี รัชนิกร ในปี พ.ศ. 2553 ตัวภาพจะเล่าเรื่องถึงการตีความนรก ของพุทธศาสนาในรูปแบบของตัวเอง เรื่องราวของการลงทัณฑ์ผู้กระทำความผิดบาปเอาไว้ครั้งที่ยังมีชีวิต เมื่อสิ้นลมหายใจต้องไปเกิดในนรกภูมิ โดยทวีได้ถ่ายทอดความเชื่อเหล่านี้ผ่านการสร้างสรรค์รูปทรงและสีอันเป็นเอกลักษณ์ รูปทรงของมนุษย์ ถูกคิดแปลงให้เหลือเพียงรูปทรงอย่างง่าย ไม่ได้เฉพาะเจาะจงว่ากำลังสื่อสารว่าเป็นใคร ร่างกายมีความบิดเบี้ยวในลักษณะต่าง ๆ เช่น มีศีรษะหรือท้องที่ใหญ่โตกว่าปกติ มีอวัยวะที่ดูพิกลพิการ ไม่สมประกอบ บ้างมีคอที่ยืดยาวเกินมนุษย์ บริเวณร่างกายเต็มไปด้วยเลือด บาดแผล และรอยฟกช้ำ เป็นต้น ตัวละครเหล่านั้นต่างกำลังแสดงออกซึ่งสีหน้าที่ดูหวาดวิตก ตกใจ และเจ็บปวดจากการรับการลงทัณฑ์

บริเวณล่างซ้ายของภาพปรากฏเป็นหมานรกกัณน มีหน้าตาที่ดูร้ายน่ากลัว มีกายสีฟ้า กำลังเหยียบร่างของคนบาป 2 คนลงกับพื้น พลางใช้ปากกัดกระดูกโครงร่างของคนบาปอีก 3 คนที่อยู่ด้านบน นอกจากนี้ยังมีหมานรกกัณนอยู่ 3 ตัวในสีส้มที่แตกต่างกันออกไปกำลังกัดกระดูกโครงร่างของคนคนบาป อย่างไรก็ตามความประณีตอย่างบริเวณด้านขวาของภาพ ตัวภาพยังปรากฏเป็นอีกปากเหล็ก ในสีส้มต่าง ๆ จำนวน 5 ตัวกระจัดกระจายอยู่ทั่วทั้งภาพ กำลังใช้ปากกัดกัดเหล่าคนบาป ในส่วนของพื้นหลังของภาพมีลักษณะคล้ายห้องสีส้มเข้มที่มีช่องคล้ายประตูสีน้ำตาลเข้ม ด้านบนมีภาพของพระจันทร์เสี้ยวปรากฏอยู่

ผลงานชิ้นนี้ของทวีมีลักษณะคล้ายกับการตีความและเล่าเรื่องใหม่ของจิตรกรรมไทยที่เล่าเรื่องของความเชื่อเกี่ยวกับกฎแห่งกรรม และนรกภูมิของไทยในรูปแบบของตัวเอง เพื่อถ่ายทอดให้คนรุ่นใหม่ได้เห็นถึงรูปแบบความเชื่อเกี่ยวกับการเวียนว่ายตายเกิด รวมทั้งเป็นการเผยแพร่กุศโลบายเรื่องบาปกรรมในพุทธศาสนาอีกด้วย



ภาพที่ 217 ภาพผลงาน *สนุกกับค้นหา* ของทวี รัชนิกร
 ที่มา :กองทุนส่งเสริมวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม ร่วมกับ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์
 กรมศิลปากร, นิทรรศการครบรอบ 80 ปี บนเส้นทางศิลปะ นายทวี รัชนิกร : นิทรรศการพิเศษเพื่อ
 เชิดชูเกียรติศิลปินอาวุโส ประจำปีพุทธศักราช 2557 (กรุงเทพมหานคร:อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับ
 ลิชซิง, 2557), 49.

3) ผลงาน *สนุกกับค้นหา* เป็นผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบขนาด 90 x 300 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการครบรอบ 80 ปี บนเส้นทางศิลปะ นายทวี รัชนิกร : นิทรรศการพิเศษเพื่อเชิดชูเกียรติศิลปินอาวุโส ประจำปีพุทธศักราช 2557 ในวันที่ 1 - 30 สิงหาคม พ.ศ. 2557 ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า กรุงเทพมหานคร โดยตัวผลงานชิ้นนี้ถูกแบ่งออกเป็นช่องสี่เหลี่ยมจำนวน 4 ช่อง แต่ละช่องบรรจุเอาไว้ด้วยเรื่องราวและตัวละครต่าง ๆ เอาไว้มากมาย อันประกอบไปด้วย ตัวละครที่มีลักษณะของเปรตที่มีรูปลักษณ์ที่แตกต่างกัน บ้างมีตาจำนวนมาก บนศีรษะ บ้างมีอวัยวะที่อยู่ผิดที่ผิดทาง บ้างมีปากเท่ารูเข็มและมีมือเท้าขนาดใหญ่ เป็นต้น บางตัวละครที่กำลังถูกรบกวนจากการลงทัณฑ์ต่าง ๆ บ้างต้องปีนต้นไม้ บ้างถูกจิกกัดจากบรรดาสัตว์วันรกร เป็นต้น และบางตัวละครที่กำลังทำท่าทางซึ่งแสดงออกซึ่งความลุ่มหลงในกิเลสตัณหา เช่นการจูบหรือการร่วมเพศ เป็นต้น ลักษณะของตัวละครต่าง ๆ ที่อยู่ในภาพล้วนมีรูปลักษณ์ที่ดูตัดทอนจากความเป็นจริง ใช้การตัดเส้นเน้นขอบรูปทรง มีการลงสีที่เรียบแบบและแทบไม่แสดงออกซึ่งความเป็นมวลหรือน้ำหนัก

เรื่องราวที่เกิดบรรจุในผลงานนี้นั้นเกิดจากการตีความเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องเวรกรรมในศาสนาพุทธ นำมาถ่ายทอดเป็นจิตรกรรมร่วมสมัยที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในภาพล้วนสะท้อนถึงวิถีสังขารของมนุษย์ที่ยังต้องเวียนว่ายตายเกิดเพื่อชดใช้กรรมอยู่ อย่างนี้เรื่อยไป ตัวภาพยังสื่อสารถึงความสนุกสนานของมนุษย์ที่กำลังลุ่มหลงอยู่ในกิเลสตัณหาและกามารมณ์จนถอนตัวไม่ขึ้น ถึงแม้จะทราบอยู่แล้วสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นบาปแต่จะต้องชดใช้กรรมในวันข้างหน้าก็มิได้เกรงกลัวต่อบาปกรรมแต่อย่างใด ผลงานชิ้นนี้จึงเป็นการเล่าเรื่องและสะท้อนระดับของศีลธรรมของคนในสังคมทุกวันนี้อีกด้วย

3) ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย

การทำให้ดูเรียบง่ายนั้นจะเป็นลักษณะที่โดดเด่นที่สุดอีกประการหนึ่งที่ปรากฏในผลงานของทวี ซึ่งจะสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจนว่าผลงานในแทบทุกยุคของทวีนั้นจะมีการสร้างรูปทรงสมมุติซึ่งเกิดจากการตัดแปลง และลดทอดรายละเอียดจากรูปทรงที่เหมือนจริงให้เหลือเพียงรูปทรงอย่างง่าย ทวีนั้นมีเอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์รูปทรงเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานที่ให้กลายเป็นรูปทรงที่เฉพาะตัวได้อย่างน่าสนใจ โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของทวีที่มีความโดดเด่นในแง่ของการทำให้ดูเรียบง่ายมาวิเคราะห์จำนวน 2 ชิ้นได้แก่



ภาพที่ 218 ภาพผลงาน เห็นดีเป็นชั่วกลับหัวเป็นดี ของทวี รัชนิกร

ที่มา: ทวี รัชนิกร, การแสดงศิลปกรรมของ ทวี รัชนิกร = The art exhibition by Tawe Rajaneekor (กรุงเทพมหานคร:หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548), 27.

1) ผลงาน *เห็นดีเป็นชั่วกลับหัวเป็นดี* เป็นผลงานวาดเส้นปากกาบนกระดาษสา ขนาด 55 x 76 เซนติเมตร ซึ่งทิวี่สร้างสรรค์ไว้เมื่อปี พ.ศ. 2547 และจัดแสดงใน นิทรรศการครบรอบ 80 ปี บนเส้นทางศิลปะ นายทิวี่ รัชนิกร : นิทรรศการพิเศษเพื่อเชิดชูเกียรติศิลปินอาวุโส ประจำปีพุทธศักราช 2557 ลักษณะของความเรียบง่ายที่มีอยู่ในผลงานชิ้นนี้อย่างเด่นชัดก็คือการใช้เทคนิคเพียงแต่การวาดเส้นด้วยปากกาสีดำลงบนกระดาษขาวเท่านั้น รูปทรงในผลงานที่การลดทอนจากรูปทรงของมนุษย์ให้เหลือเพียงรูปร่างอย่างง่าย ตัวผลงานประกอบด้วยตัวละครหลักจำนวน 5 ตัว มีรูปร่างพื้นฐานเป็นมนุษย์แต่มีรูปลักษณะที่ผิดแปลกไป เช่น ตัวละคร 2 ตัว ที่มีขาที่กำลั่งชี้ขึ้นฟ้าที่ติดกับบริเวณลำตัว ใช้แขนเดินแทนขา และตัวละครอีก 3 ตัวที่มีอวัยวะเพศชายงอกมาที่บริเวณลำคอ และมีศีรษะงอกขึ้นมาที่บริเวณอวัยวะเพศแทน และทุกตัวละครดังกล่าวก็มีงจักรที่กำลังเลื่อยกะโหลกอยู่ข้างบนศีรษะ บริเวณพื้นหลังของภาพถูกถมด้วยลายเส้นปากกาสีดำ รวมทั้งปรากฏรูปทรงต่าง ๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับดวงดาวและดวงจันทร์ ล่องลอยกระจัดกระจายอยู่เพื่อบ่งบอกถึงบรรยากาศของกลางคืนที่ดูน่าพิศวง บริเวณด้านบนและด้านล่างของภาพมีพื้นที่ว่างที่บรรจุประโยคว่า “เห็นงจักรเป็นดอกบัว เห็นความดีเป็นความชั่ว เห็นอภัยเป็นมงคล” รูปลักษณะของตัวละครดังกล่าวล้วนมีลักษณะที่ให้การตัวเส้นรอบนอกรูปทรงเป็นหลัก มีการเขียนลายเส้นเพื่อแสดงออกเป็นสีหน้าและอวัยวะต่าง ๆ โดยไม่แสดงออกซึ่งน้ำหนัก ความลึก หรือปริมาตรใด ๆ เลย

ผลงานชิ้นนี้เป็นตัวอย่างที่เป็นที่เห็นได้ชัดของการใช้ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่ายของทิวี่ เพราะมีการใช้ทัศนธาตุและองค์ประกอบที่ค่อนข้างน้อย ที่การตัดแปลงและตัดทอนรูปทรงให้เหลือเพียงรูปทรงอย่างง่ายและแสดงออกซึ่งรายละเอียดอย่างน้อยที่สุด แต่กลับเป็นการสร้างรูปทรงที่ดูเป็นลายมือที่ชัดเจนมากที่สุดของตัวทิวี่เอง



ภาพที่ 219 ภาพผลงาน *ผัสสะ 6* ของทวิ รัชนิกร

ที่มา : กองกองทุนส่งเสริมวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม ร่วมกับ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ กรมศิลปากร, นิทรรศการครบรอบ 80 ปี บนเส้นทางศิลปะ นายทวิ รัชนิกร : นิทรรศการพิเศษเพื่อเชิดชูเกียรติศิลปินอาวุโส ประจำปีพุทธศักราช 2557 (กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2557),

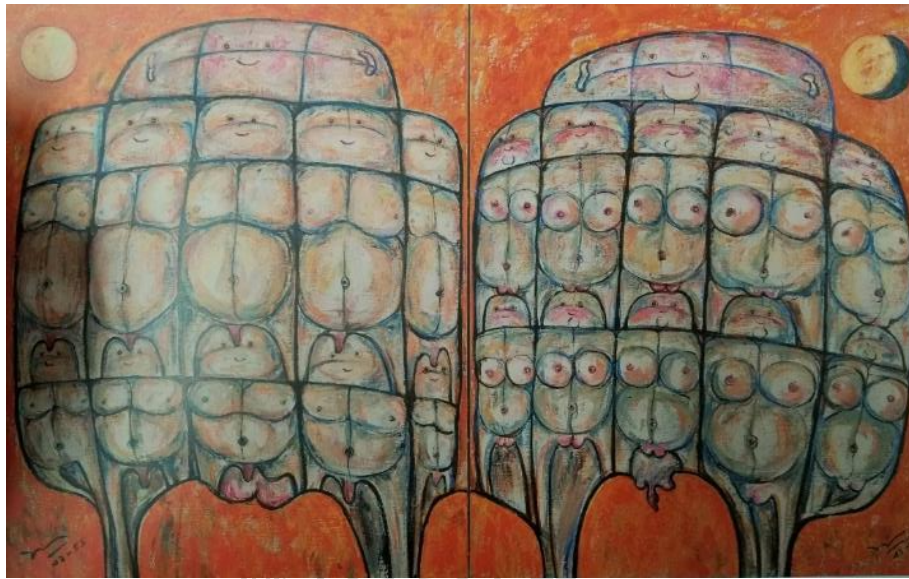
2) ผลงาน *ผัสสะ 6* เป็นผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบขนาด 28 x 23 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดงในนิทรรศการครบรอบ 80 ปี บนเส้นทางศิลปะ นายทวิ รัชนิกร : นิทรรศการพิเศษเพื่อเชิดชูเกียรติศิลปินอาวุโส ประจำปีพุทธศักราช 2557 ในวันที่ 1 - 30 สิงหาคม พ.ศ. 2557 ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า กรุงเทพมหานคร โดยผลงานชุดนี้ถูกแบ่งออกเป็น 6 ชิ้น ซึ่งในแต่ละภาพปรากฏเป็นรูปร่างที่ถูกตีความจากผัสสะทั้ง 6 ของมนุษย์ อันประกอบด้วย “ตา” ผัสสะเรื่องของการมองเห็น ซึ่งปรากฏเป็นตัวละครที่มีนัยน์ตากกลมโตขนาดใหญ่กำลังมองขึ้นด้านบน แต่มีขา 2 ข้างติดกับนัยน์ตาด้วย, “หู” ผัสสะเรื่องของการได้ยิน ซึ่งปรากฏเป็นตัวละครที่มีใบหน้าของมนุษย์ที่ถูกเขียนออกมาอย่างเรียบง่าย แต่มีใบหูข้างซ้ายที่มีขนาดใหญ่โตมากกว่าปกติ,

“จุมุก” ผัสสะเรื่องของการดมกลิ่น ซึ่งปรากฏเป็นตัวละครที่มีใบหน้าของมนุษย์ค้ำข้างที่มีจุมุกที่ใหญ่โตมากกว่าปกติ, “ลิ้น” ผัสสะแห่งการรับรส ซึ่งปรากฏเป็นตัวละครที่มีใบหน้าคนที่มองจากด้านข้างกำลังแลบลิ้นสีแดงยาวที่ออกมาจากปาก, “กาย” ผัสสะแห่งการสัมผัส ซึ่งปรากฏเป็นตัวละครที่มีรูปร่างที่ผสมกันระหว่างอวัยวะต่าง ๆ เช่น เต้านม มือ และเท้า เป็นต้น และ “ใจ” ผัสสะแห่งการรู้สึกที่ ปรากฏเป็นรูปของหัวใจสีแดงในแบบการ์ตูนที่มีขาและดวงตา

ลักษณะของความเรียบง่ายที่ปรากฏอยู่ในผลงานชิ้นนี้คือ การสร้างรูปทรงของอวัยวะต่าง ๆ เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของผัสสะทั้ง 6 ของมนุษย์ โดยรูปทรงต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพล้วนแต่เป็นรูปทรงที่ถูกตัดทอนมาจากใบหน้าหรืออวัยวะของมนุษย์ เช่น ดวงตาที่ดูเป็น วงกลมอย่างง่าย จมูกหรือหูที่ถูกเขียนออกมาคล้ายกับแท่งก้อนเนื้ออย่างง่าย รูปทรงเหล่านี้เป็นภาพแทนของมนุษย์ซึ่งแทบจะไม่แสดงออกซึ่งรายละเอียดหรือการบ่งชี้ตัวตนเลย รูปทรงและรายละเอียดต่าง ๆ ของภาพถูกตัดเส้นอย่างชัดเจนด้วยเส้นสีดำทึบ สีดำและสีแปร่งของภาพถูกเขียนอย่างดิบสด และดูรุนแรง แต่ลักษณะส่วนใหญ่เป็นระนาบแบน โดยแทบจะไม่แสดงซึ่งปริมาตรหรือน้ำหนักเลย ลักษณะการทำให้เรียบง่ายนี้ยังเป็นอีกเทคนิคหนึ่งซึ่งทวินิยมใช้เพื่อสร้างภาพแทนและสัญลักษณ์ของมนุษย์ที่มีลักษณะเป็นสากลและไม่บ่งชี้ว่ากำลังสื่อสารถึงใคร แต่สื่อสารถึงภาพรวมของเรื่องราวต่าง ๆ ของมนุษย์ที่มีเหมือนกันทุกคน

4) ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว

จะเห็นได้ชัดเจนว่าผลงานของทวินั้นมีลักษณะหลายประการที่เป็นลักษณะของการทำให้ดูเกินจริง ทั้งในด้านของรูปทรงและสีสันทัน ในด้านของรูปทรงนั้นทวินจะใช้รูปทรงที่ดูแปลกประหลาดเกินจริง ซึ่งเกิดจากการตีความจากจินตนาการและนิทาน รวมทั้งเกิดจากการดัดแปลงรูปทรงให้ดูแปลกตาออกไป ในด้านของสีสันทวินนั้นนิยมใช้สีดำทึบและสีแปร่งที่สด รุนแรง และฉับไว เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความรู้สึกต่าง ๆ ออกมา โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของทวินที่ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงอย่างเด่นชัดมาวิเคราะห์จำนวน 3 ชิ้น ได้แก่



ภาพที่ 220 ภาพผลงาน ผู้หญิงกับผู้ชาย ของทวิ รัชนิกร
 ที่มา : กองกองทุนส่งเสริมวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม ร่วมกับ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ กรมศิลปากร, นิทรรศการครบรอบ 80 ปี บนเส้นทางศิลปะ นายทวิ รัชนิกร : นิทรรศการพิเศษ เพื่อเชิดชูเกียรติศิลปินอาวุโส ประจำปีพุทธศักราช 2557 (กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2557) ,36.

1) ผลงาน ผู้หญิงกับผู้ชาย เป็นผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบขนาด 100 x 160 เซนติเมตร ซึ่งทวิสร้างสรรค้ไว้เมื่อไป พ.ศ. 2555 และจัดแสดงใน นิทรรศการครบรอบ 80 ปี บนเส้นทางศิลปะ นายทวิ รัชนิกร : นิทรรศการพิเศษเพื่อเชิดชูเกียรติศิลปินอาวุโส ประจำปีพุทธศักราช 2557 โดยผลงานชิ้นนี้ถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วนอย่างชัดเจนด้วยเส้นตรงดิ่งที่ตัดบริเวณตรงกลางภาพ ตัวภาพประกอบด้วย 2 ตัวละครหลักที่ลักษณะที่ดัดแปลงมาจากรูปร่างของมนุษย์ บริเวณด้านซ้ายของภาพประกอบด้วย ตัวละครที่มีลักษณะของมนุษย์ที่ถูกดัดแปลงรูปทรงของศีรษะให้มีลักษณะที่กลมใหญ่ มีใบหน้าที่กำลังยิ้มเล็กน้อย บริเวณลำตัวมีลักษณะใหญ่โตคล้ายสี่เหลี่ยมจัตุรัส มีขาทั้งสองข้างแต่ไม่มีแขน บริเวณลำตัวถูกแบ่งตามแนวตั้งออกเป็น 5 ส่วนและแบ่งตามแนวนอนอีก 3 ส่วน ในแต่ละช่องของลำตัวนั้นได้บรรจุเอาไว้ซึ่งอวัยวะที่มีลักษณะของเพศชายอยู่ ได้แก่ ศีรษะ หน้าอก พุง และอวัยวะเพศ เรียงลำดับจากด้านบนสู่ด้านล่าง แต่บริเวณส่วนล่างของตัวละครนี้กลับปรากฏเป็นอวัยวะเพศหญิง ถัดมาทางด้านขวามือของภาพก็มีตัวละครที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับตัว

ละครแรก แตกต่างกันเพียงอวัยวะต่าง ๆ ที่บรรจุอยู่ในช่องบนร่างกายนั้นเป็นเพศหญิง เช่น เต้านม และอวัยวะเพศหญิง แต่ตัวละครนี้กลับมีอวัยวะของเพศปรากฏอยู่ชัดเจนบริเวณตอนล่างของลำตัว บริเวณพื้นหลังของภาพเป็นระนาบสีส้มหม่นที่มีลักษณะเรียบแบน และบริเวณด้านบนของภาพยังมีพระจันทร์เต็มดวงและพระจันทร์เสี้ยวอยู่ทางด้านซ้ายและขวาของภาพอีกด้วย

ผลงานชิ้นนี้เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างที่ชัดเจนของลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบือนในผลงานของทิวี เพราะมีการดัดแปลงรูปร่างและอวัยวะของมนุษย์ให้มีความใหญ่โตมากกว่าปกติ รวมทั้งการบรรจุอวัยวะต่าง ๆ ของแต่ละเพศจำนวนมากลงไปบนร่างกายของตัวละคร เพื่อที่จะแสดงออกถึงความหมายของเรือนร่างและนัยยะต่าง ๆ ทางเพศที่มีต่อร่างกายของมนุษย์

ถึงแม้ว่าผลงานชิ้นนี้จะไม่ได้ถ่ายทอดหลักคำสอนในทางศาสนาโดยตรง แต่กลับให้แง่คิดในเรื่องของร่างกายและเพศของมนุษย์ ซึ่งในความเป็นจริงสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นแค่สังขารซึ่งไม่เที่ยงแท้ แต่มนุษย์กับมีมายาคติมากมายเกี่ยวกับสังขารของมนุษย์ด้วยกันเอง ไม่ว่าจะเป็ความหลงใหลในรูปรกาย ความต้องการทางเพศ หรือความเวทนาเมื่อเห็นถึงความไม่งามหรือความไม่ยั่งยืนของสังขาร ผลงานของทิวีในบางครั้งจึงมีลักษณะการเล่าเรื่องที่คล้ายคลึงกับภาพปริศนาธรรม ที่ให้ผู้รับชมได้ตีความกันเอาเอง



ภาพที่ 221 ภาพผลงาน ฝักนุ่น ของทิวี รัชนิกร

ที่มา :จิราภา แก้วชุมพล, จิราภา แก้วชุมพล, เข้าถึงเมื่อ 25 สิงหาคม 2561, เข้าถึงได้จาก

<http://fongfii.blogspot.com/2015/12/blog-post.html>

2) ผลงาน *ผีขุ่น* เป็นผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบขนาด 140 x 200 เซนติเมตร ซึ่งทิวได้สร้างสรรค์เอาไว้ในปี พ.ศ. 2548 ตัวภาพได้เล่าเรื่องถึงความเป็นจริงของสังคมของคำแสดง “ผีขุ่น” ซึ่งหมายถึงกลุ่มคนที่ขายบริการทางเพศที่มักจะออกมาทำมาหากินบริเวณใต้ต้นขุ่น ตัวภาพประกอบไปด้วยตัวละครหลักจำนวน 3 ตัวบริเวณด้านล่างของภาพ โดยตัวละครดังกล่าวมีลักษณะเป็นเพศหญิงในสภาพเปลือยกายเผยให้เห็นเต้านมและอวัยวะเพศ กำลังนั่งกอดเข้าและก้มศีรษะลงจนไม่เห็นใบหน้า บนหนังศีรษะไม่มีแม่เส้นผม ตัวละครทั้ง 3 ต่างมีสีกายที่แตกต่างกัน และถูกตัดแปลงรูปทรงให้มีลักษณะคล้ายกับสี่เหลี่ยมจตุรัสซึ่งกำลังนั่งอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมจตุรัสด้วยเช่นกัน บริเวณด้านบนของภาพปรากฏเป็นต้นขุ่นเรียงตัวกันหน้ากระดานเป็นจำนวน 3 ต้น โดยต้นขุ่นเหล่านั้นกำลังออกผลอย่างมากมาย แต่ผลขุ่นเหล่านั้นกลับมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับเต้านมของมนุษย์เพศหญิง ทางด้านบนขวามีพระจันทร์เสี้ยวสีส้มปรากฏอยู่ บรรยากาศของภาพใช้สีโทนเย็นที่ดูหม่นเป็นส่วนใหญ่ เพื่อที่จะสื่อสารถึงบรรยากาศของกลางคืนที่ดูลึกลับและน่าพิศวง

ผลงานชิ้นนี้ของทิวสะท้อนเรื่องราวของความเป็นจริงในสังคมเกี่ยวกับอาชีพการขายบริการ ที่หลายคนไม่มีโอกาสได้รับรู้มากนัก ออกมาในเชิงสัญลักษณ์ การทำให้ตัวละครมีสภาพที่เปลือยกายนั่งกอดเข้าก้มหน้าอยู่ในกรอบ เปรียบเสมือนความอับอายของผู้ทำอาชีพขายบริการที่ถูกกรอบของสังคมมองว่าเป็นอาชีพที่ผิดศีลธรรมและน่าอับอาย จนต้องประกอบอาชีพนี้อย่างหลบซ่อน ภาพของต้นขุ่นที่เรียงรายสื่อถึงสถานที่แห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานครซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าเป็นแหล่งซื้อขายบริการทางเพศ ภาพของลูกขุ่นที่กำลังออกผลเป็นรูปของเต้านมนั้นสื่อถึงการเติบโตอย่างต่อเนื่องของอาชีพขายบริการที่ยังมีอยู่อย่างต่อเนื่องถึงแม้ว่าจะจะเป็นอาชีพที่ดูผิดก็ตาม

3) ผลงาน *ปากเท่าเข็มมือเท่าใบตาล* เป็นผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบขนาด 90 x 55 เซนติเมตร ซึ่งจัดแสดง ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ 1-20 สิงหาคม พ.ศ. 2548 ตัวผลงานปรากฏเป็นตัวละครหลักคือเปรตในความเชื่อในแบบของพุทธศาสนาในไทย รูปร่างที่ปรากฏเป็นรูปทรงของมนุษย์เพศชาย มีกายและขาสีส้มแดง มีศีรษะที่โล้นล้าน มีปากขนาดเล็กที่ยื่นยาวเป็นปล้องออกมาจากใบหน้า ใบหูด้านซ้ายสวมใส่ต่างหูวงกลมสีเหลือง บริเวณเหนือศีรษะปรากฏเป็นเส้นวงรีสีขาวกำลังครอบศีรษะอยู่ บริเวณลำตัวมีหน้าอกและพุงที่ดูใหญ่โตและหย่อน

ยานมากกว่าปกติ มือทั้งสองข้างมีสีเขียวเข้มแต่มีขนาดของฝ่ามือและนิ้วที่ดูแปลกประหลาดและใหญ่โตกว่าปกติ นอกจากนี้บริเวณระหว่างขายังมีอวัยวะเพศชายที่มีลักษณะบิดเบี้ยวผิดปกติปรากฏอยู่ บริเวณพื้นหลังของภาพถูกแบ่งเป็นช่องสี่เหลี่ยมจำนวน 3 ช่อง สีเหลือง ฟ้ำ และม่วงแดง ตามลำดับ นอกจากนี้ยังปรากฏเป็นภาพของดวงจันทร์บริเวณขวาบนของภาพอีกด้วย



ภาพที่ 222 ภาพผลงาน ปากเท่าเข็มมือเท่าใบตาล ของทวี รัชนิกร
ที่มา : กองกองทุนส่งเสริมวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม ร่วมกับ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ กรมศิลปากร, นิทรรศการครบรอบ 80 ปี บนเส้นทางศิลปะ นายทวี รัชนิกร : นิทรรศการพิเศษเพื่อเชิดชูเกียรติศิลปินอาวุโส ประจำปีพุทธศักราช 2557 (กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2557) ,31.

ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยวในผลงานของทวินั้นเป็นลักษณะของการนำความเชื่อและรูปลักษณะของเปรต นำมาตีความและถ่ายทอดใหม่ในแบบของตัวเอง โดยจะสังเกตได้จากการรูปร่างหรืออวัยวะต่าง ๆ ที่ดูใหญ่โตเกินจริงและบิดเบี้ยว รวมทั้งยังมีการใช้ลักษณะของสีแปร่งและสีตันในแบบศิลปะสำแดงอารมณ์ (Expressionism) ที่ดูดิบสด รวดเร็วและรุนแรง ที่สามารถช่วยส่งเสริมความสะเทือนใจที่ในผลงานได้เป็นอย่างดี

ประเด็นทางการศาสนาที่ปรากฏในผลงานของทวิ

1) ทวินำรูปแบบของจิตรกรรมไทยมาตีความใหม่ เป็นที่ทราบกันดีว่าจิตรกรรมไทยนั้นมีหลากหลายรูปแบบ เช่น การเล่าเรื่องราวที่แต่งขึ้นอย่างรามเกียรติ์ การถ่ายทอดพุทธประวัติหรือนิทานชาดก และภาพเขียนที่สะท้อนความเชื่อเกี่ยวกับกฎแห่งกรรมหรือไตรภูมิ เป็นต้น โดยทวินั้นได้นำเรื่องราวของนรกและการชดใช้เวรกรรมที่มีอยู่ในศิลปะไทยนั้นมาตีความใหม่ โดยการสร้างรูปแบบของผลงานจิตรกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น การสังเคราะห์รูปทรงต่าง ๆ ในผลงานที่เกิดจากการลดทอนหรือดัดแปลงให้มีลักษณะที่เกินจริงจากรูปทรงที่ดูเหมือนจริงให้เข้าสู่รูปทรงสมมุติ รวมทั้งการใช้สีสันทันและสีแปร่งที่ดูคุดคู้และรุนแรงในแบบของศิลปะแนวสำแดงอารมณ์ (Expressionism) โดยทวิได้เลือกที่จะนำเอาการใช้ทัศนธาตุอันเป็นเอกลักษณ์ต่าง ๆ เหล่านี้มาประกอบกันเป็นผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่มีเนื้อหาหรือวิธีการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อในแบบจิตรกรรมไทยอยู่

2) ทวิได้เล่าเรื่องถึงระดับของศีลธรรมของคนในสังคม มีผลงานจำนวนมากของทวิที่สะท้อนถึงเรื่องราวในสังคมและการเมืองที่สามารถสะท้อนถึงระดับของจิตใจและศีลธรรมของคนในสังคมได้เป็นอย่างดี แม้ว่าสังคมไทยจะเรียกตนเองว่าเป็นเมืองพุทธก็ตาม แต่พฤติกรรมของคนในสังคมกับไม่ได้สอดคล้องไปกับคำกล่าวนี้แต่อย่างใด ยังมีคนในสังคมจำนวนมากที่ยังกระทำความผิดบาปโดยที่ไม่กลัวกฎหมายหรือเวรกรรมแต่อย่างใด เช่น เหตุการณ์ที่มีรัฐมนตรีหญิงสาววิมลจิตตนาตั้งครุฑในผลงานชื่อ *หญิงวิมลจิตตนา* เหตุการณ์เกี่ยวกับการค้าประเวณีในสังคมไทยในผลงานชื่อ *ผีขุน* หรือเหตุการณ์กับปัญหาการค้ำนุษย์อย่างในผลงาน *สินค้าส่งออก* เป็นต้น ผลงานศิลปะของทวินั้นจึงเปรียบเสมือนกระจกที่สะท้อนและตีแผ่เรื่องราวอันเลวร้ายต่าง ๆ ให้สังคมวงกว้างได้รับรู้ถึงระดับของศีลธรรมของคนในสังคมปัจจุบัน เพื่อให้คนในสังคมตระหนักถึงปัญหาและรับรู้ถึงข้อคิดหรือคติสอนใจที่แฝงอยู่ในผลงานของทวิได้อีกด้วย

บทที่ 5

สรุป

5.1 ลักษณะของการ์ตูนที่ปรากฏในผลงานศิลปะร่วมสมัยไทย

จากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับลักษณะการ์ตูนซึ่งปรากฏในผลงานศิลปะร่วมสมัยของ泰 นั้นปรากฏว่ามีศิลปินไทยจำนวนมากที่มีลักษณะของการ์ตูนอยู่ในผลงาน ซึ่งมีศิลปินบางส่วนที่ได้รับอิทธิพลทางรูปแบบมากจากการ์ตูนโดยตรง และบางส่วนที่มีการใช้รูปทรงหรือใช้การเล่าเรื่องที่มีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ และจากลักษณะของการ์ตูนทั้ง 6 ประการที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ การศึกษาวิจัยนี้พบว่าศิลปินทั้ง 7 ท่านที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาศึกษามีจำนวนของลักษณะการ์ตูนที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถจำแนกตามลักษณะของการ์ตูนที่ปรากฏอยู่ในผลงานได้เป็นหัวข้อดังนี้

5.1.1 ลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์

จากการศึกษาวิจัยจะเห็นได้ชัดเจนว่า “ลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์” เป็นลักษณะที่ปรากฏอยู่อย่างชัดเจนในการ์ตูนและผลงานศิลปะที่มีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ ทั้งนี้จะเห็นว่าศิลปินทั้ง 2 รูปแบบนั้นมีการเอกลักษณ์ร่วมกัน คือ การเล่าเรื่องด้วยภาพเป็นหลัก จึงจำเป็นที่จะต้องใช้รูปร่างที่มีรูปสัญลักษณ์ที่ชัดเจน (Figurative Form) ในการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่ดูจะแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงกับศิลปะนามธรรม โดยลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์นั้นปรากฏอยู่ในผลงานของศิลปินที่เลือกมาศึกษาวิจัยจำนวน 7 ท่านดังนี้

1) **กฤษฏางค์ อินทะสอน** ผลงานของกฤษฏางค์นั้นมีลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ปรากฏอยู่อย่างชัดเจน คือการสร้างรูปทรงที่มีการผสมผสานระหว่างศิลปะด้านนา กับการ์ตูนญี่ปุ่น (มังงะ) ซึ่งกฤษฏางค์นั้นได้จับเอาลักษณะที่โดดเด่นของจิตรกรรมด้านนา อย่างเช่น การใช้ลายเส้นที่ฉวัดเฉวียน ดุมอิสระ และรูปทรงที่ดูเรียบง่ายดูเป็น 2 มิติ มาผสมเข้ากับรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีลายเส้นและสีที่ดูสดใสน่ารัก จนกลายเป็นรูปแบบของของผลงานที่มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง

2) **เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์** ผลงานของเกียรติอนันต์นั้นโดดเด่นด้วยการใช้ตัวละครสถานการณ์ และสถานที่ต่าง ๆ ในการเล่าเรื่องราว ซึ่งรูปสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในผลงานของเกียรติอนันต์นั้นเกิดจากการผสมผสานทางรูปแบบระหว่างศิลปะไทย การ์ตูน และศิลปะแนวเหนือจริง (Surrealism Art) โดยผลงานของเกียรติอนันต์นั้นเป็นรูปแบบมุมมองที่มองมาจากมุมสูง เล่า

เรื่องแบบติดต่อกันในภาพเดียว และการออกเป็นตัวละครที่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะไทยมาผสมผสานเข้ากับการใช้รูปทรงที่เรียบง่าย สดใสน่ารักในแบบการ์ตูน รวมทั้งการทำให้ดูเกินจริงในรูปแบบของศิลปะแนวเหนือจริง รวมทั้งการบรรจุเรื่องราวและตัวละครต่าง ๆ เอาไว้ในผลงานจำนวนมาก และด้วยปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนทำให้ผลงานของเกียรตินันต์เป็นศิลปะรูปสัญลักษณ์ที่มีการใช้รูปทรงในการเล่าเรื่องได้อย่างมีเอกลักษณ์เป็นอย่างมาก

3) **ทวิ รัชนิกร** ทวินั้นมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนในการสร้างรูปทรงในการสื่อสาร โดยรูปทรงต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในผลงานของทวินั้นเป็นรูปทรงสมมุติที่มีรูปลักษณะของคน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานที่ ซึ่งได้รับการตัดทอนหรือดัดแปลงจนกลายเป็นรูปทรงที่มีรูปแบบเป็นของตัวเอง ถึงแม้ว่ารูปลักษณะของผลงานของทวินั้นจะมีการดัดแปลงรูปทรงจนคล้ายคลึงกับศิลปะแนวกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) อยู่บ้างก็ตาม แต่รูปทรงในผลงานของทวินั้นก็ยังสามารถดูรู้เรื่องว่ากำลังสื่อสารหรือเป็นภาพแทนของสิ่งใดอยู่

4) **ทวิศักดิ์ ศรีทองดี** ผลงานของทวิศักดิ์นั้นก็มีลักษณะที่เป็นศิลปะรูปลักษณะอย่างชัดเจนคือ การสร้างรูปลักษณะที่เป็นภาพแทนของมนุษย์ โดยใช้เส้น เป็นทัศนธาตุหลักประกอบขึ้นเป็นรูปร่างของมนุษย์ รวมทั้งการแต่งเติมจินตนาการต่าง ๆ ตัวทวิศักดิ์ลงไปเพื่อช่วยส่งเสริมในการเล่าเรื่อง ทวิศักดิ์จึงเป็นศิลปินซึ่งมีผลงานที่มีรูปลักษณะใกล้เคียงกับการ์ตูนมากที่สุดท่านหนึ่ง

5) **พัชรพล แดงรัตน์** รูปลักษณะที่ปรากฏอย่างชัดเจนที่สุดในผลงานการสร้างตัวละครเพียงตัวเดียวสำหรับการสื่อสารในแทบทุกชิ้นงาน โดยตัวละคร *Mardi* ของพัชรพลนั้นมีรูปแบบที่ดัดแปลงมาจากมนุษย์ในวัยเด็ก ที่มีการลดทอนให้เหลือเพียงรูปทรงที่มีรูปร่างคล้ายการ์ตูน ทั้งนี้พัชรพลยังทำให้บริเวณโดยรอบของผลงานกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของผลงานและมีส่วนร่วมในการสื่อสารในตัวผลงานอีกด้วย

6) **ลำพู กันเสนาะ** ลักษณะของศิลปะรูปลักษณะที่ปรากฏอยู่อย่างชัดเจนในผลงานของลำพูคือ การใช้ภาพของมนุษย์ในการสื่อสาร ซึ่งรูปลักษณะของมนุษย์ในผลงานของลำพุนั้นได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนภาพล้อเลียน ที่มักจะมีการดัดแปลงขนาดของศีรษะให้มีความใหญ่โตกว่าปกติ รวมทั้งสีหน้า ท่าทางการแสดงออกที่เกินจริง นอกจากนี้ผลงานของลำพุนั้นยังมีลักษณะของศิลปะแนวสำแดงอารมณ์ (Expressionism) ที่แสดงออกผ่านที่แปร่งที่ฉับไวและเต็มเปี่ยมไปด้วยความมั่นใจอีกด้วย

7) **วสันต์ สิทธิเขตต์** รูปลักษณ์ที่โดดเด่นในผลงานของวสันต์ คือการสื่อสารด้วยรูปทรงอันเรียบง่าย เพื่อที่จะลดความสำคัญทางด้านความงามให้น้อยลง แต่เพิ่มสำคัญไปที่เนื้อหาและการพุ่งประเด็นไปที่การสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา ผลงานของวสันต์จึงมีรูปลักษณ์ในการแสดงออกที่เหลือเพียงทศนาดูอย่างง่าย เพื่อการแสดงออกที่รวดเร็ว ตรงไปตรงมา รุนแรงและดุคั่น

5.1.2 ลักษณะของการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องนั้นเป็นลักษณะเด่นที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนทุกประเภท และลักษณะอันโดดเด่นนี้ยังสืบทอดไปสู่ผลงานศิลปะที่มีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่อีกด้วย โดยศิลปินแต่ละท่านย่อมมีลักษณะและรูปแบบในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งจากศิลปินที่เลือกมาศึกษาวิจัยพบว่าศิลปินที่มีลักษณะของการเล่าเรื่องปรากฏอยู่ทั้งหมด 7 ท่าน ได้แก่

1) **กฤษฏางค์ อินทะสอน** ซึ่งเป็นศิลปินชาวล้านนาที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับประเด็นทางเพศในแง่มุมต่าง ๆ เช่น ลักษณะและพฤติกรรมของเพศที่หลากหลายในสังคม กรอบทางวัฒนธรรมและประเพณีที่คอยกำหนดพฤติกรรมทางเพศต่าง ๆ รวมทั้งเรื่องราวของเพศสภาพและเพศวิถีที่มีอยู่ในสังคม ซึ่งกฤษฏางค์ได้เล่าเรื่องราวต่าง ๆ เหล่านี้ออกมาผ่านทางจิตรกรรมที่มีความผสมผสานทางด้านลักษณะระหว่างจิตรกรรมไทยล้านนาและการ์ตูนญี่ปุ่น

2) **เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์** ซึ่งเป็นศิลปินที่มีวิธีการเล่าเรื่องที่หลากหลาย เช่น การสร้างตัวละครจากจินตนาการเพื่อเล่าเรื่องในเชิงสัญลักษณ์เปรียบเทียบ การเล่าเรื่องผ่านทางสีหน้าและท่าทางของตัวละคร การเล่าเรื่องแบบต่อกันไปเรื่อย ๆ ภายในภาพเดียวแบบจิตรกรรมไทย หรือการนำเอาวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ มาใส่ในผลงานเพื่อเล่าเรื่องราวของชีวิตมนุษย์ในสังคมที่ถูกปกคลุมด้วยระบบทุนนิยม

3) **ทวี รัชนิกร** ซึ่งมีการเล่าเรื่องราวของประวัติศาสตร์ เหตุการณ์ ประเด็นทางการเมือง ศาสนา และสังคม รวมทั้งสะท้อนเรื่องราวความเชื่อในศาสนาพุทธ เช่น กฎแห่งกรรม นรกสวรรค์ และการเวียนว่ายตายเกิด เป็นต้น ซึ่งทวีได้เล่าเรื่องราวเหล่านี้ผ่านทางจิตรกรรมที่มีรูปแบบการรูปทรงที่มีการตัดทอนและดัดแปลงมาจากความเป็นจริง จนเกิดเป็นผลงานจิตรกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของทวีเอง

4) **ทวิศักดิ์ ศรีทองดี** ซึ่งเป็นศิลปินที่หยิบยกประเด็นหรือเรื่องราวต่าง ๆ ในสังคมมนุษย์ เช่น อารมณ์ความรู้สึก ประเพณี มายาคติ กระแสสังคม วัฒนธรรมประชานิยม และความปรารถนาในรูปแบบต่าง ๆ ของมนุษย์ ออกมาสะท้อนผ่านทางผลงานศิลปะที่มีความหลากหลายทางด้านรูปแบบและเทคนิค เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม วาดเส้น และผลงานออกแบบ เป็นต้น ซึ่งผลงานทั้งหลายเหล่านี้ทวิศักดิ์ได้เล่าเรื่องผ่านทางรูปสัญลักษณ์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับการ์ตูนและภาพประกอบเป็นอย่างมาก

5) **พัชรพล แดงริน** นั้นเป็นศิลปินแนวสตรีทอาร์ต ที่ใช้การสร้างตัวละครเป็นหัวใจหลักในการเล่าเรื่อง โดยให้ตัวละครนี้เป็นดั่งภาพเปรียบเทียบของเด็กและเยาวชนที่ต้องเผชิญกับโลกกว้างที่ดูจะน่าอยู่น้อยลงทุกวัน ซึ่งวิธีการเล่าเรื่องของพัชรพลคือการทำให้ตัวละครที่เขาออกแบบขึ้นมาขึ้นไปอยู่ในสถานที่หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคมจริง ๆ เพื่อที่จะสะท้อนถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมให้แก่คนกลุ่มใหญ่ได้ตระหนักและรับรู้

6) **ลำพู กันเสนาะ** ซึ่งเป็นศิลปินที่ถ่ายทอดเรื่องราวความเป็นจริงต่าง ๆ ในสังคมในรูปแบบความคิดแนวสัจนิยม (Realism) ผ่านทางผลงานจิตรกรรมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับการ์ตูนภาพล้อเลียน ที่สะท้อนมุมมองของความสุขที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในสังคมไทย ที่โดยไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ที่ผิดปกติหรือทุกข์ยากเพียงใดก็ตามคนไทยก็ยังสามารถหารอยยิ้มหรือความสุขได้อย่างง่ายได้อย่างไม่ยากเย็น

7) **วสันต์ สิทธิเขตต์** ศิลปินผู้เล่าเรื่องราวด้านลบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมผ่านทางผลงานที่ลักษณะคล้ายคลึงกับการ์ตูนล้อการเมือง ซึ่งมีลักษณะในแบบของศิลปะเพื่อการประท้วง โดยผลงานของวสันต์นั้นเต็มไปด้วยอารมณ์ที่ดูคั้น หยาดกาย ตรงไปตรงมา และรุนแรง วสันต์มักจะสะท้อนถึง การเอาใจเอาเปรียบ การแบ่งชนชั้น ความอยุติธรรม และความเลวร้ายของระบบทุนนิยมที่เกิดขึ้นสังคมและการเมืองไทย โดยมีเจตนาที่จะเปรียบศิลปะของเขานั้นเป็นดังอาวุธที่ใช้โจมตีความเลวร้ายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม

5.1.3 ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย

ความเรียบง่าย นั้นเป็นคุณลักษณะที่เด่นชัดที่สุดอย่างหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนเลขก็ได้ ซึ่งนอกจากจะสร้างลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์ให้แก่การ์ตูนแล้วนั้น ความเรียบง่ายยังมีประโยชน์ทางกายภาพอีกด้วย เช่น ทำให้สามารถสร้างสรรค์และผลิตผลงานในปริมาณมากได้เวลา

อันรวดเร็ว และยังให้รูปทรงดูมีความเป็นสากลยิ่งขึ้น จนสามารถทำให้เป็นที่เข้าใจแก่ผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย ได้ไม่ยากนัก ซึ่งในงานวิจัยนี้ปรากฏศิลปินจำนวน 6 ท่านที่ใช้ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย ได้แก่

1) **กฤษฎางค์ อินทะสอน** จากอิทธิพลทางรูปแบบในผลงานของกฤษฎางค์ที่ได้รับมาจากจิตรกรรมไทยล้านนาและการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งศิลปะทั้ง 2 รูปแบบนั้นก็มียุทธศาสตร์ของแบบอย่างปรากฏอยู่แล้วอย่างชัดเจน เช่น จิตรกรรมไทยล้านนาที่มักจะใช้รูปทรงที่ประกอบกันด้วยเส้นเป็นหลัก มีการลงสีและทัศนียภาพที่ดูเรียบแบบ และลักษณะของการ์ตูนที่มีการใช้ลายเส้นและสีเส้นที่เน้นความสดใสน่ารัก เป็นต้น กฤษฎางค์จึงได้รับเอาลักษณะของความเรียบที่ปรากฏอยู่ศิลปะทั้ง 2 แขนงมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์รูปทรงที่มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง

2) **เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์** ซึ่งลักษณะของความเรียบง่ายที่ปรากฏอยู่ในผลงานของเกียรติอนันต์นั้นคือ การลดทอนรูปทรงจากรูปทรงที่เหมือนจริง (Realistic) ให้กลายเป็นรูปทรงอย่างง่าย โดยใช้วิธีการตัดทอนรายละเอียดให้เหลือไว้เฉพาะสิ่งที่จำเป็นและแสดงออกซึ่งปริมาตรแสงเงาที่ไม่มากนัก นอกจากนี้ในบางผลงานก็มีทัศนียภาพหรือพื้นหลังที่มีลักษณะที่ดูเป็นระนาบเรียบแบน ดูเป็น 2 มิติ อีกด้วย

3) **ทวี รัชนิกร** ซึ่งมีลักษณะที่สื่อสารด้วยรูปทรงที่ดูเรียบง่ายเป็นอย่างชัดเจน โดยรูปทรงที่ปรากฏอยู่บนผลงานของทวีนั้นมักจะเป็นรูปทรงที่ถูกตัดทอนรายละเอียดไปเกือบจนหมดเหลือเพียงรูปทรงอย่างง่ายที่มีการใช้เส้นสีเข้มตัดขอบรูปทรงให้ชัดเจนและแทบแสดงออกซึ่งปริมาตรหรือแสงเงาเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

4) **ทวีศักดิ์ ศรีทองดี** ซึ่งเป็นศิลปินที่มีลักษณะของผลงานคล้ายคลึงกับภาพประกอบหรือการวาดเส้นอย่างง่ายในสมุดบันทึก โดยลักษณะผลงานของทวีศักดิ์นั้นมักจะเกิดจากรูปทรงที่ประกอบกันด้วยทัศนธาตุอย่างง่ายและ เช่น การใช้ลายเส้นสีดำมาประกอบจนเป็นรูปทรงหรือใช้สีเส้นที่ไม่มากนัก โดยผลงานส่วนใหญ่แล้วแทบจะไม่แสดงออกซึ่งปริมาตร แสงเงา หรือความลึกออกมาให้เห็น

5) **พัชรพล แดงรีน** ซึ่งลักษณะของความเรียบง่ายที่อยู่ในผลงานของพัชรพลคือการที่ให้ตัวละครเพียงตัวเดียวเล่าเรื่องในผลงานแทบทุกชิ้น และนอกจากนี้จะเห็นได้ชัดเจนว่าตัวละครตัวนี้ได้รับการดัดแปลงและลดทอนรายละเอียดมาจากรูปร่างของเด็กผู้หญิง จนมีลักษณะที่เรียบง่ายและมีสีสันที่สดใสคล้ายตัวการ์ตูน

6) **วสันต์ สิทธิเขตต์** ด้วยปัจจัยที่ว่าวสันต์ต้องการที่จะสื่อสารในแง่ของเนื้อหามากกว่าที่จะให้ความสำคัญทางด้านความงาม จึงทำให้รูปทรงที่อยู่ในผลงานถูกลดทอนรายละเอียดให้เหลือเพียงรูปทรงที่ประกอบกันด้วยเส้นทึบ และมีการเติมมีสันหรือรายละเอียดบ้างเล็กน้อยตามความเหมาะสม แต่ยังคงผู้ชมยังสามารถเข้าใจได้อยู่ว่ากำลังสะท้อนถึงบุคคลกลุ่มใดอยู่ ซึ่งลักษณะดังกล่าวในผลงานวสันต์นั้นมีลักษณะคล้ายกับการ์ตูนล้อการเมืองเป็นอย่างมาก

5.1.4 ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว

การทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยวนั้นเป็นลักษณะอีกประการหนึ่งที่มักจะปรากฏให้เห็นอยู่บ่อยครั้งในการ์ตูน ความอิสระในการสร้างรูปทรงให้ดูเกินธรรมชาตินี้สามารถสร้างเอกลักษณ์ทางรูปทรงและปรุงแต่งอรรถรสของเนื้อเรื่องให้การ์ตูนได้เป็นอย่างดี ซึ่งในงานวิจัยนี้ปรากฏศิลปินจำนวน 6 ท่านที่ใช้ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว ได้แก่

1) **กฤษฎางค์ อินทะสอน** ซึ่งผลงานของกฤษฎางค์นั้นปรากฏรูปแบบของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยวอยู่หลายประการ เช่น การเขียนกล้ามเนื้อหรืออวัยวะต่าง ๆ ให้ดูใหญ่โตกว่าปกติ และการทำให้ผมมีควายพันยุ่งเหยิงและขดตัวจับกันเป็นรูปทรงต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งลักษณะของความเกินจริงเหล่านี้ในผลงานของกฤษฎางค์นั้นยังช่วยส่งเสริมการเล่าเรื่องเกี่ยวกับประเด็นทางเพศและเป็นการแสดงออกในเชิงสัญลักษณ์อีกด้วย

2) **เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์** จะสังเกตได้ว่าผลงานของเกียรติอนันต์นั้นจะมีลักษณะของศิลปะแนวเหนือจริง (Surrealism) ปรากฏอยู่ด้วย โดยเกียรติอนันต์นั้นมีวิธีการใช้ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงที่หลากหลาย เช่น การให้ใช้ตัวละครที่มีขนาดที่ใหญ่หรือเล็กที่เกินความจริงเป็นอย่างมาก เพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงลำดับชั้นและอำนาจของเหล่าตัวละคร การผสมหรือตัดแปลงตัวละครดูแปลกตา การใช้สีไปในเชิงสัญลักษณ์ การใช้ทัศนียภาพในผลงานดูผิดเพี้ยนรวมทั้งการบรรจุเรื่องราวและตัวละครจำนวนมากไว้ในภาพเดียว เป็นต้น

3) **ทวี รัชนิกร** ผลงานของทวินั้นมีลักษณะของการตัดแปลงองค์ประกอบหลายประการให้มีความเกินจริง เช่น การตัดแปลงรูปร่างของมนุษย์นำมาผสมเข้ากับสัตว์ การทำให้รูปร่าง หน้าตา และอวัยวะของตัวละครต่าง ๆ ให้มีขนาดหรือจำนวนที่มากหรือน้อยจนผิดปกติ ซึ่งเป็นลักษณะตามความเชื่อเรื่องเปรต รวมทั้งการใช้สีสันและสีแปร่งที่มีความสด ดุดัน รุนแรงในลักษณะของศิลปะแนวสำแดงอารมณ์ (Expressionism) อีกด้วย

4) ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ที่สะท้อนเรื่องราวต่าง ๆ ในสังคมมนุษย์ออกมาเป็นรูปแบบของภาพแทนของร่างกายมนุษย์ ซึ่งทวีศักดิ์ได้ออกแบบร่างกายเหล่านั้นให้มีลักษณะที่เกินจริงอยู่หลายประการ เช่น การให้หมักกล้ามเนื้อที่กลมและใหญ่โตเกินธรรมชาติ การตัดแปลงหรือต่อเติมอวัยวะส่วนต่าง ๆ และการใช้เส้นมาเป็นภาพแทนวัตถุประหลาดที่แปลกปลอมปรากฏอยู่ในภาพ เป็นต้น

5) ลำพูน กันเสนาะ ซึ่งเป็นศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีลักษณะของการ์ตูนภาพล้อเลียนปรากฏอย่างชัดเจน คือการเน้นสีระย้าให้มีความใหญ่โตและมีการแสดงออกซึ่งสีหน้า ท่าทางที่มากเกินไปปกติ รวมทั้งการใช้ฝีแปรงที่มั่นใจและฉับไวในการเขียน และด้วยองค์ประกอบทางรูปแบบดังกล่าวที่มากกว่าปกตินั้นยังช่วยส่วนเสริมอารมณ์ขัน ในแบบของการ์ตูนภาพล้อเลียนอีกด้วย

6) วสันต์ ลิทธิเชตต์ จะเห็นได้ชัดเจนว่าผลงานของวสันต์นั้นมีลักษณะที่เป็นศิลปะแนวสำแดงอารมณ์ (Expressionism) อยู่สูงมาก ทั้งในด้านเนื้อหาที่มีความตรงไปตรงมา รุนแรง ดุดัน และหยาบคาย จึงทำให้รูปแบบของผลงานนั้นมีความรุนแรงตามไปด้วย เช่น การใช้สร้างตัวละครที่มีลักษณะที่ผสมกันระหว่างมนุษย์กับสัตว์ ภาพการร่วมเพศกันอย่างพิสดาร การใช้คำหยาบหรือการใช้สีสันและฝีแปรงที่ดูดิบและรุนแรง เป็นต้น

5.1.5 ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน

รูปแบบของอารมณ์ขันที่ปรากฏอยู่ในศิลปะที่มีลักษณะของการ์ตูนนั้นมีหลากหลายรูปแบบและหลากหลายระดับ เช่น อารมณ์ขำขันเพื่อความสนุกสนาน การประชดเสียดสี หรือการโจมตีให้เกิดความเสียหาย เป็นต้น ซึ่งในงานวิจัยนี้ปรากฏศิลปินจำนวน 6 ท่านที่ใช้ลักษณะของการทำการ์ตูนอารมณ์ขัน ได้แก่

1) กฤษฎาภรณ์ อินทะสอน จะสังเกตได้อย่างชัดเจนว่าเรื่องราวต่าง ๆ ที่อยู่ในผลงานของตัวกฤษฎาภรณ์นั้นมีลักษณะที่สนุกสนานปรากฏอยู่ ซึ่งแสดงออกผ่านทางรูปทรงและสีสันที่สดใสและการใช้สัญลักษณ์ นอกจากนี้ผลงานยังมีลักษณะของความตลกร้ายที่พูดถึงประเด็นทางเพศต่าง ๆ ในสังคมอีกด้วย

2) เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์ ถึงแม้ว่าผลงานของเกียรติอนันต์นั้นจะมีรูปร่างที่น่ารักและสีสันที่ดูสดใส แต่เนื้อหาของผลงานกลับมีลักษณะดูตรงกันข้าม เช่น การประชดเสียดสี สภาพความเป็นอยู่ของมนุษย์ในสังคมทุนนิยม วัฒนธรรมประชานิยม และกระแสสังคมต่าง ๆ อีกด้วย

3) ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ที่มีการสร้างอารมณ์ขันด้วยรูปทรงต่าง ๆ ที่มีลักษณะที่แปลกประหลาดไปจากความเป็นจริง รวมทั้งเนื้อหาผลงานที่มีการประชด เสียดสีเรื่องราวต่างที่พบเห็นได้ทั่วไปในสังคมอีกด้วย

4) ลำพูน กันเสนาะ จะเห็นได้ชัดเจนว่าอารมณ์ที่อยู่ในผลงานของลำพูนนั้นจะเป็นอารมณ์ขันในลักษณะเดียวกับการ์ตูนภาพล้อเลียน ซึ่งเป็นการสร้างความตลกขบขันจากการขยายขนาดของศีรษะที่ใหญ่โตหรือสีหน้าท่าทางที่มีการแสดงออกเกินกว่าปกติ นอกจากนี้เนื้อหาในผลงานของลำพูนนั้นยังสะท้อนมุมมองแห่งความสุขในรูปแบบของสังคมไทยที่สามารถสร้างขึ้นโดยง่ายไม่ว่าจะประสบกับสถานการณ์ใดก็ตาม

5) พัชรพล แดงรัตน์ ถึงแม้ว่าผลงานส่วนใหญ่ของพัชรพลนั้นจะสะท้อนความน่าอยู่ของสังคมที่ค่อย ๆ ลดลงไปทุกวัน แต่ก็ยังมีผลงานบางส่วนที่นำเสนอมุมมองในแง่บวก เช่น การรณรงค์อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม โดยการใช้ตัวละคร *Mardi* ในรูปลักษณะที่น่ารักสดใส กำลังทำท่าทางที่มีความสุข จนสามารถสร้างความสุขให้แก่ผู้ชมได้เช่นกัน

6) วสันต์ สิทธิเขตต์ ซึ่งมักจะแสดงอารมณ์ในรูปแบบของตลกร้าย การประชดเสียดสีหรือการโจมตีให้เกิดความอับอาย เป็นต้น โดยวสันต์จะใช้ศิลปะของตนเองนั้นเป็นอาวุธ ที่ใช้โจมตีหรือเปิดโปงให้สังคมได้รับรู้ถึงความเลวร้ายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นของสังคมและวงการการเมือง เช่น ความยุติธรรม ความเอารัดเอาเปรียบ และการทุจริตฉ้อฉล เป็นต้น

5.1.6 ลักษณะของการสื่อสารด้วยภาษาถ้อยคำ

มีการ์ตูนจำนวนมากที่มักจะใช้ภาษาถ้อยคำมาเป็นเครื่องมือช่วยในการสื่อสาร แต่ศิลปะที่มีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ส่วนมากนั้นมักจะสื่อสารด้วยภาพเป็นเครื่องมือหลัก แต่ก็มีศิลปินบางท่านที่หยิบยืมเอาลักษณะของการใช้ภาษาถ้อยคำของการ์ตูนมาใช้ในผลงานด้วยเช่นกัน ซึ่งในงานวิจัยนี้ปรากฏศิลปินจำนวน 1 ท่านที่ใช้ลักษณะการสื่อสารด้วยภาษาถ้อยคำ ได้แก่

1) วสันต์ สิทธิเขตต์ ซึ่งเป็นศิลปินที่มีลักษณะของการใช้ภาษาถ้อยคำที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การให้ตัวอักษรไหลลงไปในช่วงวงกลมเพื่อใช้เป็นภาพแทนของบทสนทนา ซึ่งวสันต์เองมักจะใช้ภาษาที่ตรงไปตรงมาหรือหยาบคายในบางครั้ง หรือการใช้ตัวอักษรเพื่อประกอบภาพในลักษณะของการประท้วง เป็นต้น

5.2 อิทธิพลทางลักษณะของการ์ตูนที่มีต่อศิลปะร่วมสมัย

จากรูปแบบผลงานของศิลปินที่คัดเลือกมาศึกษาวิจัยทั้ง 7 ท่าน จะสังเกตเห็นได้ว่าศิลปินแต่ละท่านจะมีรูปแบบและปริมาณของการใช้ลักษณะการ์ตูนที่แตกต่างกัน จึงสามารถจำแนกศิลปินเหล่านี้จากเกณฑ์ทางอิทธิพลของการ์ตูนได้เป็น 3 กลุ่มดังนี้

5.2.1 กลุ่มศิลปินที่ได้รับอิทธิพลจากทางลักษณะมาจากการ์ตูนโดยตรง

ศิลปินในกลุ่มนี้คือกลุ่มที่ยอมรับว่าได้รับอิทธิพลทางรูปแบบมาจากการ์ตูนโดยตรง และมักจะมีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ในผลงานอยู่หลายประการ โดยศิลปินกลุ่มนี้ได้แก่ กฤษฏาภรณ์ อินทาสอน ที่มีลักษณะของการ์ตูนอยู่ในผลงานครบทั้ง 6 ข้อ ซึ่งเป็นรูปแบบของการตัดแปลงและตัดทอนรูปทรง การใช้ลายเส้นและสีเส้นที่ได้รับอิทธิพลโดยตรงมาจากการ์ตูนญี่ปุ่น, เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์ ที่มีลักษณะของการ์ตูนอยู่ในผลงานทั้งหมด 5 ข้อ โดยสังเกตได้จากวิธีการสร้างรูปทรงอันเป็นเอกลักษณ์ของเกียรติอนันต์ที่ดูเป็นการ์ตูนอย่างมาก แต่มีการผสมผสานลักษณะของศิลปะไทยและศิลปะแนวเหนือจริงลงไปด้วย และลำพูน กั้นเสนาะ ที่มีลักษณะของการ์ตูนอยู่ในผลงานทั้งหมด 4 ข้อ โดยผลงานของลำพูนนั้นเป็นผลงานจิตรกรรมที่ได้รับอิทธิพลทางลักษณะมาจากการ์ตูนภาพล้อเลียนมาอย่างชัดเจน

5.2.2 กลุ่มศิลปินที่ได้รับอิทธิพลจากทางลักษณะมาจากการ์ตูนโดยอ้อม

ศิลปินในกลุ่มนี้นั้นมีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ในผลงานในระดับหนึ่ง และได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนบ้างแต่ไม่มากนัก โดยศิลปินกลุ่มนี้ได้แก่ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ที่มีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ในผลงานจำนวน 4 ประการ โดยผลงานของทวีศักดิ์นี้มีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพประกอบ หรือลายเส้นที่ใช้ในการจัดบันทึกหรือวาดเล่น ที่ถูกนำมาขยายระดับให้กลายเป็นผลงานวิจิตรศิลป์ และพัชรพล แดงรัตน์ ที่มีลักษณะของการ์ตูนในผลงานอยู่ 3 ประการ ซึ่งผลงานที่ลักษณะของกราฟิตี้ และสตรีทอาร์ต ที่ใช้สีสเปรย์พ่นไปในที่ต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว จึงทำให้ผลงานมีลักษณะที่มีความเรียบง่ายในแบบของการ์ตูน

5.2.3 กลุ่มศิลปินที่ไม่ได้รับอิทธิพลจากทางลักษณะมาจากการ์ตูน

ถึงแม้ว่าศิลปินกลุ่มนี้จะมีลักษณะของการ์ตูนอยู่ในผลงาน แต่ศิลปินกลุ่มนี้ก็กลับไม่ได้ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนนัก โดยศิลปินกลุ่มนี้ได้แก่ ทวี รัชนิกร ซึ่งมีลักษณะของการ์ตูนอยู่ในผลงาน 4 ประการ โดยผลงานมีรูปทรงหรือเรื่องราวที่รับอิทธิพลมาจากจิตรกรรมทางพุทธศาสนาที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับกฎแห่งกรรม การเวียนตายเกิด และคติสอนใจ และวสันต์ สิทธิเขตต์ ซึ่งมีลักษณะ

ของการ์ตูนอยู่ในผลงานทั้งหมด 7 ประการที่เน้นที่จะสื่อสารในประเด็นทางสังคมมากกว่าที่จะใส่ใจในเรื่องคุณค่าทางด้านความงาม ผลงานที่มีลักษณะที่ลดทอนหรือตัดแปลง จนทำให้ผลงานที่มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับการ์ตูนล้อการ์ตูนเมือง

จากข้อมูลดังกล่าวจะสรุปได้ว่าปริมาณของลักษณะของการ์ตูนที่อยู่ในผลงานของศิลปินแต่ละท่านไม่ได้เป็นตัวชี้วัดว่าศิลปินเหล่านั้นจะได้รับอิทธิพลมากจากการ์ตูนมากขนาดไหน ซึ่งศิลปินแต่ละท่านก็มีลักษณะการใช้รูปทรงในวิธีที่แตกต่างกันไป โดยบ้างก็ได้รับอิทธิพลโดยตรงมาจากการ์ตูน แล้วนำมาปรับเปลี่ยนตัดแปลงจนมีรูปลักษณะของตนเอง แต่ก็ยังแสดงออกซึ่งรูปลักษณะที่ยังมีลักษณะของการ์ตูนอยู่ และบ้างก็มีลักษณะการสร้างสรรครูปทรงที่มีการลดทอนจากความจริงจนกลายเป็นรูปลักษณะที่มีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่โดยไม่ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนก็เป็นได้ และจากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่าวงการศิลปะร่วมสมัยของไทยในปัจจุบันเริ่มมีการใช้ลักษณะของการ์ตูนอยู่ในผลงานจิตรศิลป์อย่างแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับอย่างเห็นได้ชัด

5.3 สรุป

ในปัจจุบันกำแพงทางคุณค่าระหว่างจิตรศิลป์และประยุกตศิลป์นั้นได้ค่อย ๆ ทะลายลงมา มีผลงานจิตรศิลป์หลากหลายแขนงที่ได้รับอิทธิพลทางรูปแบบและเนื้อหาจากวัฒนธรรมประชานิยมอย่างเห็นได้ชัด เช่น ป๊อปอาร์ตที่ใช้เทคนิคหรือประเด็นต่าง ๆ ที่กำลังเป็นที่นิยมอยู่ในขณะนั้นมาเป็นปัจจัยในการสร้างสรรค์ผลงาน หรือศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) ที่เน้นไปที่แนวความคิดมากกว่าความงามและยังใช้วัสดุที่สามารถพบได้ทั่วไปมาสร้างสรรค์ผลงานอีกด้วย รวมทั้งศิลปะที่ใช้ลักษณะของการ์ตูนก็อยู่ในกลุ่มนี้ด้วยเช่นกัน

จากการ์ตูนซึ่งถูกจำแนกให้กลายเป็นศิลปะชั้นต่ำและเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมประชานิยมที่สามารถพบเจอได้ไม่ยากเย็นนักในสังคมทั่วไป ได้กลับกลายเป็นอิทธิพลทางรูปแบบให้แก่ศิลปินร่วมสมัยในปัจจุบัน จนกลายเป็นศิลปะรูปแบบใหม่ที่มีเอกลักษณ์และเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะรูปแบบและเนื้อหาที่สามารถทำให้ผู้รับชมเข้าถึงได้โดยง่าย ผนวกเข้ากับรูปแบบการนำเสนอที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ในหอศิลป์เพียงอย่างเดียวอีกต่อไป จนเป็นดังกำลังสำคัญของวงการศิลปะที่ทำให้ประชาชนนั้นเริ่มที่จะมองว่าศิลปะนั้นไม่ใช่เรื่องไกลตัวหรือเป็นเรื่องที่เข้าถึงได้ยากอีกต่อไป ศิลปะร่วมสมัยที่มีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่จึงเปรียบเสมือนการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญที่ “ดึงของสูงให้ลงมาต่ำ และยกของต่ำให้สูงขึ้น” กล่าวคือการทำให้

จิตรศิลป์ที่เดิมนั้นเป็นเรื่องที่สูงส่งและเข้าถึงได้ในเฉพาะคนบางกลุ่ม ให้กลายเป็นเรื่องสามัญและเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของประชาชนทั่วไปได้ และการยกระดับคุณค่าของศิลปะชั้นต่ำอย่างการ์ตูนให้ได้รับการยอมรับคุณค่าในระดับจิตรศิลป์หรือศิลปะชั้นสูงอีกด้วย และทั้งหมดที่กล่าวมาคือบทบาทและความสำคัญของศิลปะที่มีลักษณะของการ์ตูนที่มีต่อวงการศิลปะร่วมสมัยของไทย



รายการอ้างอิง

BANGKOK CITYCITY GALLERY [นามแฝง]. "Alex Face อเล็ก เฟส."

<https://www.facebook.com/bangkokcitycity/posts/1175137605906058:0>.

chaiji [นามแฝง]. "เทะซึกะ โอะซะมุ ตำนานราชาแห่งการ์ตูน." <http://www.komkid.com/บันทึก/เก็บมาเล่า/tezuka-osamu-ราชาการ์ตูน/>.

com250 [นามแฝง]. "Keith Haring คือใคร ? ประวัติของ Keith Haring."

<https://www.com250.com/keith-haring-คือใคร-ประวัติของ-keith-haring/>.

deerbonjovi [นามแฝง]. "ป๊ออาร์ตในจิตวิญญาณ Roy Lichtenstein "

<http://www.thaiseboard.com/index.php/topic,112019.0.html>.

EDITOR [นามแฝง]. "ทวิคัตต์ ศรีทองดี โลเล." <http://www.artbangkok.com/?p=45134>.

Editorial Team [นามแฝง]. "ศิลปะเป็นอนันต์ของ โลเล-ทวิคัตต์ ศรีทองดี."

<https://www.creativethailand.net/single-post/2017/11/23/ศิลปะเป็นอนันต์ของ-โลเล-ทวิคัตต์-ศรีทองดี>.

gallerynumthong [นามแฝง]. "Life Is Fragile." <http://gallerynumthong.com/2015-life-is-fragile/>.

kanlayanee [นามแฝง]. "ความหมายแอนิเมชัน (Animation)."

<http://www.kanlayanee.ac.th/animation/web/animation.htm>.

kuayjeng [นามแฝง]. "นิทรรศการ "10 ฉากชั่วการเมืองไทย - 10 Evil Scenes of Thai Politic" โดย วสันต์ สิทธิเขตต์." <http://www.portfolios.net/events/10-10-evil-scenes-of-thai>.

matichononline [นามแฝง]. "ว่อนเน็ต ภาพโฉมหน้าการเมืองไทยในสายตา "วสันต์ สิทธิเขตต์" มีที่มาจากไหน?"

<http://m.matichon.co.th/readnews.php?newsid=1367136942&gpid=01&catid=08>.

Mayer, Ralph "พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ." In พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ.

กรุงเทพมหานคร: กรมวิชาการ, 2540.

McCloud, Scott *Understanding Comics the Invisible Art*. Translated by อิชฎีวรพันธุ์ และเมธาวิ กิตติอาภรณ์พล. กรุงเทพมหานคร: คอร์ปอเรชันโพร์ตี, 2559.

Medium [นามแฝง]. "“โอปอ-กฤษฏาณ์ อินทะสอน” กับศิลปะแนว “ป๊ออาร์ทลันนา” (Pop Art Lanna)."

<https://medium.com/@pattayaartsfestival/โอปอ-กฤษฏาณ์-อินทะสอน-กับศิลปะแนว-ป๊ออาร์ทลันนา-pop-art-lanna-มันเป็นอย่างไง-ลองไปดูกัน-bb06af9ff52e>.

MGR Online [นามแฝง]. "Happyland ในแดนศิลปะ ของ โลเล - ทวิคัตต์ ศรีทองดี."

<http://www.manager.co.th/china/viewnews.aspx?newsID=9520000114383>.

mod on Thu [นามแฝง]. "นิทรรศการ “Burnt Petal”."

<http://exhibition.contestwar.com/node/1176>.

Pond Nop [นามแฝง]. "ศิลปะญี่ปุ่น." <http://nopparat35080.blogspot.com/2013/08/4-1.html>.

Rave [นามแฝง]. "9 ผลงานเด่นของ “เทะซึกะ โอซามุ” สุดยอดปรมาจารย์แห่งการ์ตูนญี่ปุ่น."

<https://today.line.me/TH/pc/article/9+ผลงานเด่นของ+เทะซึกะ+โอซามุ+สุดยอดปรมาจารย์+แห่งการ์ตูนญี่ปุ่น-NrBOXm>.

Tada Ratchagit [นามแฝง]. "The Osamu Tezuka Manga Museum."

<https://th.japantravel.com/เที่ยวโก/the-osamu-tezuka-manga-museum-th/16663>.

TUL [นามแฝง]. "The Remastered." <http://www.artbangkok.com/?p=31212>.

———. "ฉันคือเธอ นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยของ วสันต์ สิทธิเขตต์."

<http://www.artbangkok.com/?p=45326>

———. "วสันต์ สิทธิเขตต์." <http://www.artbangkok.com/?p=919>.

Vodmon [นามแฝง]. "Alex Face ศิลปิน กราฟิตี้ เจ้าของคาแร็คเตอร์เด็กน้อยสามตาหน้าบึ้ง."

<https://men.mthai.com/infocus/72065.html>.

Walker, John Albert. ศิลปะในยุคสื่อสารมวลชน = *Art in the Age of Mass Media*. เชียงใหม่: คณะ
จิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2538.

WikiVisually [นามแฝง]. "ทะกะชิ มุระกะมิ." https://wikivisually.com/lang-th/wiki/ทะกะชิ_มุระกะมิ.

เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์. "วิถีชีวิตแนวสุขนิยม." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศิลปากร, 2552.

———. "วิถีชีวิตมนุษย์และภัยอันตรายในสังคม." วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม
ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548.

โอชนา พูลทองดีวัฒนา. เรื่องของมนุษย์ เรื่องของ ทวี รัชนีกร กรุงเทพมหานคร: สำนักวิจัยศิลป์ พีระศรี, 2553.

ไม่ปรากฏนามผู้เขียน. "ถ้ำผีหัวโต."

<http://www.era.su.ac.th/Rockpainting/south/phihuoto/index.html>.

กรมวิชาการ. การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา กรมการศาสนา,
2534.

กฤษฏางค์ อินทะสอน. "บุษบาซ่อนเงา - the Mysterious Flower by Krissadank Intasorn."

<https://web.facebook.com/events/679552098737347>.

กำจร สุนพงษ์ศรี. สุนทรียศาสตร์ : หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์ กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555.

ครูวันดี [นามแฝง]. "รูปแบบงานทัศนศิลป์ตะวันตก." <http://blogart42.blogspot.com/2016/03/2.html>.

ชวีส จำปาแสน. "ศิลปะเพื่อสังคม : การเผยแพร่ผ่านสื่อโทรทัศน์." วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์
คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2552.

ณรงค์ศักดิ์ นิลเขต. "วัฒนธรรมป๊อปในป๊อปอาร์ตไทย " วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศิลปากร, 2555.

ณัฐณา โต้ะเงิน "กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย : 2470 – ปัจจุบัน " วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลป
มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2549.

ทวีศักดิ์ อุซูดานนท์. *Life Is Fragile / วสันต์ สิทธิเขตต์* กรุงเทพมหานคร: นำทองแกลเลอรี, 2558.

ทีปกร [นามแฝง]. ศิลปะเพื่อชีวิต เพื่อประชาชน กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ดอกหญ้า, 2531.

นัตตา ธนทาน. "การวิเคราะห์ศึกษาภาพเขียนมนุษย์ของ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ระหว่างปี พ.ศ.2540 – 2554."

วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556.

นิพนธ์ แจ่มดวง ... [และคนอื่น ๆ]. การ์ตูน : โลกใบใหญ่ของความรักและจินตนาการ. กรุงเทพมหานคร: โครงการสื่อ
การ์ตูนเพื่อการพัฒนาสุขภาวะทางจิตวิญญาณ, 2548.

นิรวาณ คุระทอง. ประวัติย่อการ์ตูนไทย. กรุงเทพมหานคร: เล็ด คอมิค, 2553.

บุศยมาส นันทวัน. *Fine Art Magazine* ฉบับเดือนตุลาคม ปี พ.ศ. 2550 เชียงใหม่ บริษัท, 2550.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. ตามหาคาร์ตูน. กรุงเทพฯ :: มติชน, 2546.

ปิยพร อรุณเกียรติไกร. "เมื่อ Alex Face วาดสระบัวของ Claude Monet ใน Alive นิทรรศการสตรีทอาร์ตที่มี
กลิ่นของอิมเพรสชันนิสม์." [https://themomentum.co/happy-art-solo-exhibition-alex-
face-alive-claude-monet/](https://themomentum.co/happy-art-solo-exhibition-alex-face-alive-claude-monet/).

. กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสถาน, 2538.

. กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสถาน, 2546.

. กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสถาน, 2541.

มัย ตะตียะ. สุนทรียภาพทางทัศนศิลป์. กรุงเทพมหานคร: วาดศิลป์, 2547.

มานิต ศรีวานิชภูมิ. ชีวิตอลหม่านของ วสันต์ สิทธิเขตต์, ฉันทิณีเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอ
ศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561.

————. พรรคศิลปิน, ฉันทิณีเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลปวัฒนธรรมแห่ง
กรุงเทพมหานคร, 2561.

รสลิน กาสต์. แอ็พโพริเอชันอาร์ต : ศิลปะแห่งการเหยียด กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2558.

ลลิตรา เพ็ญเจริญ. "วสันต์ สิทธิเขตต์ : ศิลปะเพื่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง " วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาทฤษฎี,
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2554.

ลักขณา คุณาวิชยานนท์. สารจากหอศิลป์, ฉันทคือเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรม
แห่งกรุงเทพมหานคร, 2561.

ลาก อ้าไฟร์ตัน. การวาดเส้นภาพการ์ตูนล้อเลียน กรุงเทพมหานคร: เศรษฐศิลป์, 2548.

ลำพู กันเสนาะ. "Winds of Artist in Residence 2012 "

http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/winds-of-artist/.

———. "ก็โลกมันร้อน." http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/global-warming/.

วรวิชัย เวชุนเคราะห์. ประวัติการ์ตูนไทย กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2548.

วันนี้ในอดีต [นามแฝง]. "วันนี้ในอดีต 17 พ.ค.2535 กำเนิด'พฤษภาทมิฬ'."

<http://www.komchadluek.net/news/today-in-history/277321>.

วิรุณ ตั้งเจริญ. ศิลปะและสังคม กรุงเทพมหานคร: อีแอนด์ไอคิว, 2548.

วีรวุฒิ, ภาณุพันธ์. "จิตรกรรมป๊อปปาร์ตล้านนาว่าด้วยเรื่องเพศวิถีอันหลากหลายของโอปอ-กฤษฏางค์ อินทะสอน."

<http://www.adaymagazine.com/articles/port-16>.

วุฒิกร สุทธิอาภา. "Alive: ตลอดมาของ Alex Face." <http://www.baanlaesuan.com/46916/the-editors/alex-face/>.

วุฒิชัย ฤกษ์ประกรกิจ และภัทรพร บุญนำอุดม. "ทวิศักดิ์ ศรีทองดี : ศิลปะ ชีวิต และความเพลิน."

<https://www.sanook.com/men/5793/>.

ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. เข้าใจการ์ตูน กรุงเทพมหานคร: เรือนแก้วการพิมพ์, 2548.

———. เจาะใจการ์ตูน : กลยุทธ์จับใจคนอ่าน สร้างงานคนเขียนสำหรับคอการ์ตูน กรุงเทพมหานคร: สถาบันการ์ตูน
ไทย, 2549.

———. การ์ตูนสัตว์สะกิดศิลป์. กรุงเทพมหานคร: พื้นฐาน, 2551.

———. คิดแก้ให้กาก: กลยุทธ์คิดให้คมเพื่ออารมณ์ขันสำหรับคอการ์ตูน. กรุงเทพมหานคร: สถาบันการ์ตูนไทย,
2549.

———. อ่านการ์ตูนไป. กรุงเทพมหานคร: พื้นฐาน, 2551.

ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ. การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา
กรมการศาสนา, 2534.

สมเกียรติ ตั้งนโม. ศิลปะในยุคสื่อสารมวลชน = *Art in the Age of Mass Media*. เชียงใหม่: คณะวิจิตรศิลป์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2538.

สยามรัฐออนไลน์ [นามแฝง]. "หอศิลป์ทวิ รัชนิกร พื้นที่ศิลปะโคราช เข้าถึงสัมผัสได้ : ร่วมสมัย."

<https://siamrath.co.th/n/15770>.

สลิลลา มหันต์เชิดชูวงศ์. "โลเล-ทวิศักดิ์ ศรีทองดี: คุยเอาพลังงานกับศิลปินที่วาดชีวิตขึ้นจากความเพลิน."

<https://www.adaymagazine.com/interviews/dialogue-18>.

- สังเขต นาคไวจิตร. การ์ตูน มหาสารคาม: ภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2530.
- สาขาวิชาศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. ศิลปะกับสังคมไทย (ฉบับปรับปรุง) : คู่มือการศึกษาชุดวิชา
หน่วยที่ 1-15. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2558.
- สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง. "องค์ความรู้ศิลปะแห่งชาติ : ทวี รัชนิกร." วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ
โรฒ 3, no. 1(มกราคม - มิถุนายน 2552) (2552): 17.
- สุธี คุณาวิชยานนท์. 10 คำถามที่คุณอยากรู้เกี่ยวกับศิลปะ กรุงเทพมหานคร: หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร,
2558.
- . จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่ : ว่าด้วยความพลิกผันของศิลปะจากประเพณีสู่สมัยใหม่และร่วมสมัย
กรุงเทพมหานคร: หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2546.
- หัทธภ ด้งมหาเมฆ. "เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์." *Fine Art Magazine* ฉบับเดือนกุมภาพันธ์ ปี พ.ศ. 2556 2556,
no. ฉบับเดือนกุมภาพันธ์ (2556).
- อดุลญา ฮุนตระกูล. แนวความคิดนิทรรศการ, ฉันทิเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอ
ศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561.
- . โลกสวยด้วยประติมากรรม ผลงานประติมากรรมเพื่อสิ่งแวดล้อม และสันติภาพ, ฉันทิเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์.
กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561.
- . ใบหน้า เรือนร่าง และเสรีภาพ ฉันทิเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรม
แห่งกรุงเทพมหานคร, 2561.
- . ความดิบเถื่อนคืออาวุธ, ฉันทิเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่ง
กรุงเทพมหานคร, 2561.
- . อำนาจ กับ ไร้อำนาจ, ฉันทิเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่ง
กรุงเทพมหานคร, 2561.
- . อุดมคติและอุดมการณ์, ฉันทิเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอศิลป์วัฒนธรรมแห่ง
กรุงเทพมหานคร, 2561.
- อภิรักษ์ โปษยานนท์. บทสัมภาษณ์ภัณฑารักษ์, ฉันทิเธอ : วสันต์ สิทธิเขตต์ กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิหอ
ศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2561.
- อากิยามา ทาคาชิ. ภาพประกอบศึกษา = *Illustration Studies*. Translated by มะลิฉัตร เอื้ออานันท์.
กรุงเทพมหานคร: คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2559.
- อายตนะ [นามแฝง]. "Keith Haring เขาคือ ศิลปินแห่งความรัก !!!"
https://www.prachachat.net/news_detail.php?newsid=1297679813.
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. ว่าด้วยความจริงในงานจิตรกรรม ของเกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์, *Narrative of Giant : Follow
the Demon's Soul* กรุงเทพมหานคร: นัมเบอร์วัน แกลเลอรี, 2559.

ฮอนเนฟ, เคลาส์. ป๊อปอาร์ต = *Pop Art* Translated by บุศยมาศ นันทวัน. กรุงเทพมหานคร: เดอะเกรทไพน์
อาร์ท, 2552.

ฮักก้า [นามแฝง]. "Happyland ในแดนศิลปะ ของ โลเล - ทวีศักดิ์ ศรีทองดี."

<http://www.manager.co.th/china/viewnews.aspx?newsID=9520000114383>.

———. "เป็นฉันทันผัดตรงไหน ? ฉันทันก็เป็น... ศิลปินคนหนึ่ง “โอบอล - กฤษฎาภรณ์ อินทะสอน”."

<http://www.manager.co.th/CelebOnline/ViewNews.aspx?NewsID=9560000100712>

———. "เมื่อมังงะ ของ ทาคาชิ มูราคามิ บุคพระราชวังแวร์ซายส์ "

<http://www.manager.co.th/CelebOnline/ViewNews.aspx?NewsID=9530000128967>





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	วิศว์ กลับวิเศษ
วัน เดือน ปี เกิด	1 กุมภาพันธ์ 2532
สถานที่เกิด	สุราษฎร์ธานี
วุฒิการศึกษา	โรงเรียนสุราษฎร์ธานี คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์
ที่อยู่ปัจจุบัน	120/182 หมู่ที่ 1 ถ.วัดโพธิ์-บางใหญ่ ต.มะขามเตี้ย อ.เมือง จ.สุราษฎร์ธานี

