ภาพจำลองมโนคติทางสังคม

โดย
นายพีรพล อินทร์ตุ้ม

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพจำลองมโนคติทางสังคม

โดย
นายพีรพล อินทร์ตุ้ม

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

MOCKUP IMAGE OF A SOCIAL IDEA

By

MR. Peerapol AINTOOM

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS)

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2021

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	ภาพจำลองมโนคติทางสังคม
โดย	นายพีรพล อินทร์ตุ้ม
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกดามณี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

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

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ธณฤษภ์ ทิพย์วารี)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกดามณี)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(รองศาสตราจารย์ นาวิน เบียดกลาง)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(อาจารย์ ดร. ตฤณภัทร ชัยสิทธิศักดิ์)

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

630120011 : ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
คำสำคัญ : ภาพจำลอง, มโนคติ,สังคม

นาย พีรพล อินทร์ตุ้ม: ภาพจำลองมโนคติทางสังคม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกดามณี

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้สร้างสรรค์ขึ้นบนแนวคิดที่ว่า ของเล่น คือ เครื่องมือ ในการทำความเข้าใจโลก การเรียนรู้ และการหลอกตัวเอง สร้างรูปเสมือนของสังคมขึ้นมา การเล่นเรื่องราวแฟนตาซีของเด็กเปิดเผยให้เรารู้ถึงบรรทัดฐานและข้อยกเว้นต่างๆ คิดถึงความต่างระหว่าง เรื่องจริง กับ จินตนาการ

สิ่งเหล่านี้สอนให้เราแยกแยะระหว่างถูกกับผิด ความดีกับความชั่ว ช่วยส่องแสงสว่างบนโลกที่มืดมน ทำให้ความทรงจำวัยเด็กของเราแจ่มจ้ากว่าชีวิตผู้ใหญ่ในปัจจุบัน

ในโลกของของเล่น เราปกครองเรื่องราวด้วยความปรารถนา ก่อสร้างและทำลาย ใครคนหนึ่ง หรือ มันทั้งหลาย ด้วยอำนาจแห่งจินตนาการ กฎที่เราสร้าง สงครามที่เราชนะ ล้วนเป็นผลจากโลกใบเล็กที่รวมเอาเหล่าของเล่นเอาไว้ด้วยกัน

เมื่อมองย้อนกลับไป ภาพการละเล่นเหล่านั้นมันเป็นการบิดเบือนปัจจุบัน ไม่มีอะไรเป็นอย่างที่เห็น ในดินแดนแห่งนั้น หน้าตา และ สีสัน ยั่วยวนให้เราอยู่ในโลกของการสับเปลี่ยนความจริง ความโหดร้าย และ การกดขี่ ถูกซ่อนอยู่หลังภาพสวยงามของความสมัครสมานสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน วัตถุและภาพหลัง แสร้งให้เราหลงอยู่กับวันวานอันแสนโรแมนติก สิ่งที่เราเคยรักเคยหวงแหน และฝังกลบความรู้สึกอื่นๆ ที่เราเคยรู้สึก

โปรดจดจำความทรงจำเหล่านั้นอย่างระมัดระวัง

อย่าหลงลืมความเจ็บปวด

630120011 : Major (VISUAL ARTS)
Keyword : Mockup Image Social Idea

MR. PEERAPOL AINTOOM : MOCKUP IMAGE OF A SOCIAL IDEA THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR VICHAYA MUKDAMANEE, Ph.D.

Mockup Image of a Social Idea

This project runs on the idea that toys are the instruments to learn about the world.

Learning and self illusion form a picture of society. Fantasy child play reveals to us the norms and exceptions; poking the line between imagination and reality.

In a way, it teaches us the difference between right and wrong: good and evil. It shines a light on a dim world, so our childhood memories would look brighter than the temporal adulthood.

In the world of toys, we rule stories with our desire, construct and destroy one or many with the might of imagination. The rules we made, the fights we won, are the result of the little world we create with the sum of miniature objects.

Looking back, those playing scenes are a distortion of the present. Nothing like what it seems. In this place, appearance and color are allure to the displacement of reality. The cruelty and subjugation are hidden behind nice and colorful pictorial harmony. Object and background tempts us with nostalgic romanticism; the things we used to love. So it can bury us with the other feelings we used to feel.

กิตติกรรมประกาศ

ผลงานวิทยานิพนธ์ ภาพจำลองมโนคติทางสังคม คือผลลัพธ์จากหยาดเหงื่อและแรงกายของข้าพเจ้า ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.วิชญ มุกดามณี ที่ปรึกษาโครงการที่ทำให้ผลงานวิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณคณะอาจารย์ทุกท่าน ครอบครัวของข้าพเจ้า และขอขอบคุณมิตรภาพจากเพื่อนร่วมชั้นเรียน นายณัฐกมล ใจสาร

ข้าพเจ้าหวังว่าวิทยานิพนธ์ชุดภาพจำลองมโนคติทางสังคมนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ศึกษา และสนใจในอนาคต

ขอขอบพระคุณครับ

นาย พีรพล อินทร์ตุ้ม

มหาวิทยาลัยศิลปากร

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ

กิตติกรรมประกาศ ..... ฉ

สารบัญ ..... ช

สารบัญภาพ ..... ฌ

บทที่ 1 บทนำ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา (Statements and Significance of the Problems) 1

วัตถุประสงค์ (Objective) 1

สมมติฐานของการวิจัย (Hypothesis) 2

ขอบเขตของการศึกษา (Scope of the Study) 2

วิธีดำเนินการศึกษา (Research Methodology) 3

การนำเสนอผลงาน 3

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง 4

แนวคิดยูโทเปีย 4

แนวคิดดิสโทเปีย 5

WALL-E 7

สุสานหิ่งห้อย (Grave of the Fireflies) 8

ทาคาชิ มูราคามิ Takashi Murakami 9

รอน อิงลิช (Ron English) 12

บทที่ 3 กระบวนการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ 15

การค้นคว้าข้อมูลเพื่อเชื่อมโยงประเด็นในผลงาน 15

เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ 15
อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ 15
ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน 19
การทำภาพร่างต้นแบบ 19
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน 23
บทที่ 4 วิเคราะห์พัฒนาการในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ 25
การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ 25
ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ 25
วิเคราะห์สัญลักษณ์ภายในภาพผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1 25
วิเคราะห์สัญลักษณ์ภายในภาพผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 29
การสร้างสรรค์ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ 30
วิเคราะห์สัญลักษณ์ภายในภาพผลงานชุดวิทยานิพนธ์ 30
ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 30
ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 31
ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 32
ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4 33
ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5 35
ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6 7 และ 8 36
วิเคราะห์ภาพรวมด้านกายภาพและสัญลักษณ์ภายในภาพผลงานชุดวิทยานิพนธ์ 39
วิเคราะห์ภาพรวมด้านแนวคิดและเนื้อหาในผลงานจิตรกรรมชุดวิทยานิพนธ์ 39
บทที่ 5 สรุปผลการศึกษา 40
รายการอ้างอิง 42
ประวัติผู้เขียน 44

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 WALL-E 7

ภาพที่ 2 Grave of the Fireflies 8

ภาพที่ 3 ทาคาชิ มูราคามิ.....9

ภาพที่ 4 ผลงาน My Lonesome Cowboy (ซ้าย) และ Hiropon (ขวา) โดย ทาคาชิ มูราคามิ.....11

ภาพที่ 5 ผลงาน Little Boy โดย ทาคาชิ มูราคามิ 11

ภาพที่ 6 Ron English 12

ภาพที่ 7 ผลงาน Temper Tot โดย Ron English.....13

ภาพที่ 8 แท็บเล็ต อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ 16

ภาพที่ 9 สี acrylic ยี่ห้อ Golden.....16

ภาพที่ 10 สื่อผสมสำหรับสี acrylic.....17

ภาพที่ 11 โครงไม้เฟรมขนาดต่างๆ 17

ภาพที่ 12 อุปกรณ์ในการขึงผ้าใบ.....18

ภาพที่ 13 หุ่นนิ่ง 18

ภาพที่ 14 การคัดเลือกหุ่นนิ่ง 19

ภาพที่ 15การจัดวางหุ่น 20

ภาพที่ 16 แบบร่างผลงานก่อนตกแต่งด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 21

ภาพที่ 17 แบบร่างผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ 1 21

ภาพที่ 18 แบบร่างผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ 1 22

ภาพที่ 19 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ 1 23

ภาพที่ 20 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ 2 23

ภาพที่ 21 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ 3 24

ภาพที่ 22 ผลงาน gray district, 117x200 cm, acrylic on linen, 2021 26

ภาพที่ 23 ผลงาน ไม่มีชื่อ, 87x145 cm, acrylic on linen, 2021 27

ภาพที่ 24 ผลงาน Disaster , 143x61cm, acrylic on linen, 2021 28

ภาพที่ 25 ผลงาน Capital city ,130x150cm, acrylic on linen,2021 29

ภาพที่ 26 ผลงาน The last toy, 170x280cm, acrylic on linen, 2022 30

ภาพที่ 27 ผลงาน oil price ,90x45cm, acrylic on linen, 2022 31

ภาพที่ 28 ผลงาน ดอกทานตะวัน , 50x95cm, acrylic on linen, 2022 32

ภาพที่ 29 ผลงาน Gerdeners , 80x65cm, acrylic on linen, 2022 33

ภาพที่ 30 ผลงาน ฝันกลางวัน, 50x70cm, acrylic on linen, 2022 35

ภาพที่ 31 ผลงาน candy Shop, 150x96cm, acrylic on linen, 2022 36

ภาพที่ 32 ผลงาน Sweet city , 110x85cm, acrylic on linen, 2022 37

ภาพที่ 33 ผลงาน perfect life, 80x65cm, acrylic on linen, 2022 38

มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา (Statements and Significance of the Problems)

บ่อยครั้งที่ข้าพเจ้าได้รับชมภาพยนตร์เอนิเมชั่นที่เบื้องหน้าใช้ตัวการ์ตูนน่ารักสดใสเพื่อบอกเล่าความเป็นไปของโลกที่พวกเขากำลังเผชิญอยู่ โลกแห่งความเป็นจริงที่ไม่น่าอภิรมย์นี้เป็นเหมือนกับความพยายามที่ผู้สร้าง ต้องการจะให้ผู้ชมได้พยายามทำความเข้าใจสังคมที่แสนสลับซับซ้อนและมีความหลากหลายของผู้คนที่อาศัยอยู่ร่วมกัน การได้ซึมซับข้อมูลข่าวสารๆจากหลากหลายช่องทางทำให้รับรู้ถึงความเป็นไปต่างๆที่เกิดขึ้น จนบ่อยครั้งที่ไม่สามารถแยกแยะได้ว่า สิ่งใดคือความจริงหรือความลวง ความชั่วหรือความดี

เมื่อข้าพเจ้าได้ถอยเอาตัวเองออกมา เฝ้าสังเกตถึงภาพรวมของสังคม ทำให้ข้าพเจ้าเห็นความเป็นจริงที่สังคมเป็นอยู่ เห็นถึงฉากใหญ่ที่ทุกคนจินตนาการร่วมกันว่า เห็นชีวิตความเป็นอยู่ที่ยากแค้น แต่กลับมองว่าดีว่าสดใสค่านิยมการให้ความสำคัญที่ดูผิดที่ผิดทางหรือการมองโลกอย่างที่ไม่ควรจะเป็น ทั้งหมดนี้ได้สร้างความน่าพะอืดพะอม สะอิดสะเอียน ไม่ต่างไปจากการอาศัยอยู่ในโลกดิสโทเปียอย่างที่ภาพยนตร์เอนิเมชั่นได้อธิบายไว้ แนวคิดของการสร้างสังคมในอุดมคติ หรือ ยูโทเปีย ที่ข้าพเจ้าสามารถเฝ้ามองได้อย่างมีความสุข สังคมที่สงบไร้ซึ่งมลภาวะทางจิตใจ น่าเศร้าที่การเกิดขึ้นของสังคมในอุดมคติดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ความเป็นจริงที่ข้าพเจ้ากำลังเผชิญอยู่ ได้เกิดปัญหาต่างๆมากมาย ทั้งความขัดแย้ง แก่งแย่งชิงดี การทุจริตคอรัปชั่น เป็นภาวะที่ไม่พึงปราถนาอย่างสิ้นเชิง

ดังนั้นวิธีการสร้างสรรค์สังคมในอุดมคติที่ง่ายที่สุดคือ การนำกระบวนการทางศิลปะมาใช้นำเสนอโลกใบในอดุมคติของข้าพเจ้า เพื่อเปิดพื้นของจินตนาการให้เข้าไปแต่งเติม สร้างสรรค์โลกจำลองที่อยู่ให้ได้อย่างอิสระ เป็นที่มาของโครงการศิลปนิพนธ์ ภาพจำลองมโนคติทางสังคม

วัตถุประสงค์ (Objective)

1 โครงการวิทยานิพนธ์ชุด ภาพจำลองมโนคติทางสังคม ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงปัญหาความเป็นอยู่ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน เพื่อตั้งรับปัญหาภายในอนาคต

2 โครงการวิทยานิพนธ์ ภาพจำลองมโนคติทางสังคม ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกสะเทือนใจที่แฝงไปด้วยเรื่องราวตลกร้ายผ่านตัวละครการ์ตูนจากภาพสะท้อนของโลกเสมือนในผลงานจิตรกรรม

สมมติฐานของการวิจัย (Hypothesis)

การศึกษาข้อมูลจากสื่อและเหตุการณ์ต่าง ๆในชีวิตประจำวัน เช่น การ์ตูนแอนิเมชั่น หนังสือวรรณกรรม ที่มีภาพลักษณ์ยูโทเปียและดิสโทเปียจากสามารถนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงานภาพจำลองมโนคติทางสังคมได้เป็นอย่างดี

ขอบเขตของเนื้อหาที่ใช้ในการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์โดยจะมุ่งเน้นการเชื่อมโยงระหว่างโลก ปัจจุบันกับโลกในอุดมคติแล้วนำมาอ้างอิงจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาปัจจุบัน จากนั้นจึงจินตนาการต่อ และสร้างทิวทัศน์ที่ดูพิลึกพิลั่น เต็มไปด้วยฉากที่สดใสและหม่นหมอง เป็นทิวทัศน์ที่ดูแปลกตา ปรากฏให้เห็นถึงตัวละครต่างๆที่ดูน่ารักสดใสแต่แฝงไปด้วยที่มาอันตลกร้าย จากเรื่องราวที่ข้าพเจ้าพบเจอในชีวิตประจำวัน

ขอบเขตของการศึกษา (Scope of the Study)

1. ศึกษาแนวคิด ยูโทเปีย และ ดิสโทเปีย เพื่อทำความเข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์โลกจากมโนคติ จากบทความออนไลน์ หรือสื่อสิ่งพิมพ์

2. ศึกษาภาพยนตร์ แอนิเมชั่นที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอโลกในจินตนาการด้วยการรับชมภาพยนตร์ สื่อออนไลน์

3. ศึกษาผลงานศิลปะจากศิลปินจำนวน 2 คน ที่นำเสนอแนวคิดจากการใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์โลกจากมโนคติได้อย่างสนใจและเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

วิธีดำเนินการศึกษา (Research Methodology)

ข้าพเจ้าได้วางขอบเขตที่จะศึกษาโครงการภาพจำลองมโนคติทางสังคม ผ่านการศึกษาโดยเฉพาะเจาะจงไปที่การสืบค้นแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับภาพจำลองของโลกในอุดมคติ กรอบทฤษฎีและ ผลงานศิลปะที่ใกล้เคียงกับการนำเสนอเรื่องราวทางสังคมที่ใกล้เคียงกัน ตามสมมติฐานของข้าพเจ้า

ขั้นตอนทางการศึกษา การเก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อค้นหาประเด็นที่ข้าพเจ้าสนใจแบ่งออกเป็น 4 ข้อ ดังนี้

1. รวบรวมข้อมูลจากเอกสารชั้นต้นและเอกสารชั้นรองได้แก่แหล่งข้อมูลจากบทความจากอินเทอร์เน็ต, หนังสือเพื่อศึกษาทำความเข้าใจต่อภาพจำลองมโนคติทางสังคม

2. เก็บข้อมูลผ่านการศึกษาหนังสือ บทความที่เกี่ยวข้องเพื่อทำความเข้าใจต่อประเด็นของภาพจำลองมโนคติทางสังคม

3. นำข้อมูลข้างต้นมาวิเคราะห์ ค้นหาความเชื่อมโยงของเนื้อหาทั้งหมดที่ทำการศึกษา

4. สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจากข้อมูลที่ได้ศึกษามา

5. สรุปผลการประเมินจัดทำรายงานโครงการวิทยานิพนธ์และนำเสนอแนวทางของผลงานการสร้างสรรค์

การนำเสนอผลงาน

นำเสนอการศึกษาวิทยานิพนธ์ในรูปแบบของการสร้างสรรค์ 1 ชุด และจัดแสดงเผยแพร่สู่สาธารณะและออนไลน์

บทที่ 2
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

กระบวนการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุด ‘ภาพจำลองมโนคติทางสังคม’ ในบทที่ 3 จะมุ่งเน้นศึกษาค้นคว้าข้อมูล เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ผู้วิจัยในการทำงานสร้างสรรค์ประกอบไปด้วย ข้อมูลทฤษฎี ได้แก่ แนวคิดยูโทเปีย และ แนวคิดดิสโทเปีย ภาพยนตร์แอนิเมชั่น ได้แก่ WALL-E และ สุสานหิ่งห้อย ข้อมูลศิลปิน ได้แก่ ทาคาชิ มูราคามิ และ รอน อิงลิช

แนวคิดยูโทเปีย

ยูโทเปีย คือแนวคิดที่ถูกบัญญัติโดยนักปรัชญา มานุษยนิยมชาวอังกฤษ โทมัส มอร์ (Thomas More) ได้ประพันธ์งานเขียน โดยได้ให้ความหมายสังคม ดังกล่าวว่า “สังคมอุดมคติ” และให้คำจำกัดความของสังคมอุดมคติว่า “สังคมยูโทเปีย (Utopia)” ในภาษาละตินิ ยูโทเปีย (Utopia) มาจากคำว่า “eu” ซึ่งเป็นพรีฟิค (prefix) หมายถึง อุปสรรค หรือ สิ่งที่ดี เช่น ยูเจนนิคส์ (eugenics) หมายถึง กลุ่มคนที่เกิดมามีผมสีทอง และตาสีฟ้า ดังนั้น eu อาจจะหมายถึงอุปสรรคในทางที่ดี เป็นต้น และคำว่า “topos” หรือ “topia” มีความหมายว่า “place” หรือสถานที่ และถ้านำมารวมกันจะสามารถแปลความหมายว่า “good place” หรือสถานที่ดี แต่ในขณะเดียวกันสามารถตีความได้ว่า “no place” หรือสถานที่ไม่ดี ซึ่งถ้านำทั้งสองคำมารวมกัน จะมีความหมายว่า “สถานที่ดีแต่อาจจะไม่ดำรงอยู่ในโลกของความเป็นจริง” ซึ่งปรากฏครั้งแรกในวรรณกรรมภาษาละติน (Latin) ที่ชื่อ “Republic” ในปี ค.ศ. 1516[1]

บัญญัติโดยเซอร์ โทมัส มอร์ (Sir Thomas More, 1478-1535) หมายถึง สังคมในจินตนาการอันสมบูรณ์แบบมีแต่ความดีงาม ความยุติธรรม บ้านเมืองน่าอยู่ เป็นระเบียบเรียบร้อย มีประชากรที่เป็นมิตร เป็นเสมือนสังคมในอุดมคติของใครหลาย ๆ คน ซึ่งมาพร้อมความเจริญรุ่งเรืองทางวิทยาศาสตร์ ที่จะนำพามนุษย์ให้มีความถึงพร้อมของชีวิตทุกๆด้าน และเป็นที่สุดของความปราถนา เป็นภาพฝันถึงสังคมอันดีงามต่อการเปลี่ยนแปลงโลกแห่งความเป็นจริง เป็นอะไรที่เราได้แต่ฝันถึงภัยร้ายของมนุษย์ ในสังคมแบบนี้จึงมิใช่ระบบสังคมหรือมนุษย์ด้วยกันเอง หากแต่คือสิ่งมีชีวิตนอกโลก

---

[1] สุรเดช โชติอุดมพันธ์ (2558), “Literature: Literature of Dystopia Bangkok Creative Writing Workshop 4th (Literature: วรรณกรรมดิสโทเปีย Bangkok Creative Writing Workshop 4th)”, สืบค้นเมื่อวันที่ 11 พฤษภาคม 2565, https://www.youtube.com/watch?v=TQOiUAS9XPQ.

แนวคิดดิสโทเปีย

ดิสโทเปีย เป็นคำตรงข้ามของคำว่ายูโทเปียที่มาจากรากศัพท์ภาษากรีก “dys” ที่แปลว่าไม่ดี กับ “topia” ที่แปลว่า สถานที่ดังนั้นถ้ามารวมกันจึงมีความหมายว่าสถานที่ที่ไม่ดี เป็นสภาพจำลองที่ให้ภาพสังคมโลกอนาคตที่เต็มไปด้วย ความวุ่นวาย ความน่าสะพรึงกลัว และไม่เป็นที่ปรารถนาในโลกปัจจุบัน

โดยคำว่าดิสโทเปีย ปรากฏครั้งแรกช่วงกลางศตวรรษที่19 โดย จอห์น์ สจ๊วต มิลล์ (Mill, 1868) ได้กล่าวถึงสังคม ดิสโทเปียเป็นครั้งแรกว่า ดิสโทเปียเกิดขึ้นมาเพราะต้องการอธิบายโลกแห่งความเป็นจริง ณ ตอนนั้นผ่านการสร้างภาพ จินตนาการ ซึ่งมีอิทธิพลต่อสังคมโลกในยุคสมัยของการล่าอาณานิคมเป็นอย่างมาก เขายังอธิบายอีกว่าโลก แห่งความเป็นจริงไม่มีความสงบสุข โดยสะท้อนผ่านหนังสือเรื่อง “Slavery and racial equality” ที่มีการหยิบยกประเด็นผู้หญิงที่ต้องตกเป็นทาสของเจ้านายหรือผู้ปกครองอยู่เสมอ แม้จะมีความรู้หรือการศึกษาก็ตาม หรือเหตุการณ์ความขัดแย้งระหว่างความแตกต่างทางศาสนา เชื้อชาติ และวัฒนธรรม ดังนั้นหนังสือดังกล่าวจึงเป็นจุดเริ่มต้นของเจตคติเชิงลบ ที่ต้องการวิพากย์วิจารณ์โลกยูโทเปียของ Thomas More ประกอบกับหลังจากหนังสือถูกเผยแพร่สู่สาธารณชน อันนำไปสู่การได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ด้วยเหตุนี้จึง เกิดงานประเภทดิสโทเปียแขนงต่าง ๆ ในภายหลัง[2]

ดิสโทเปียมักใช้เพื่ออธิบายถึงสังคมที่ไม่พึงปรารถนาหรือสังคมที่น่าหวาดกลัว โดยผลงานส่วนใหญ่มักกล่าวถึงสังคมที่อยู่ในอนาคต มีการลดทอนความเป็นมนุษย์ มีรัฐที่ปกครองแบบรวมอำนาจเบ็ดเสร็จ สภาพแวดล้อมถูกทำลาย โลกที่ถูกนำไปสู่หายนะด้วยน้ำมือของมนุษย์ด้วยกันเอง ฯลฯ ลักษณะสังคมแบบดิสโทเปียนี้ยังมักถูกใช้เป็นแนวย่อยในเรื่องแต่งอื่น ๆ เพื่อดึงความสนใจมาสู่ประเด็นที่กำลังเกิดขึ้นในโลกความจริงร่วมสมัย เช่น สิ่งแวดล้อม การเมือง เศรษฐกิจ ศาสนาจิตวิทยา จริยธรรม วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ยูโทเปีย เมืองที่มีแต่ความดีงาม ความยุติธรรมบ้านเมืองน่าอยู่ เป็นระเบียบเรียบร้อย มีประชากรที่เป็นมิตร เป็นภาพฝันถึงสังคมอันดีงามต่อการเปลี่ยนแปลงโลก

---

[2] สุทธิชัย บุณยะกาญจน (2533), “การศึกษาเชิงวิเคราะห์นิยายวิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดิสโทเปียในช่วง ค.ศ. 1950 ถึง ค.ศ. 1972”, สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มีนาคม 2565, http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/72170.

แห่งความเป็นจริง เป็นอะไรที่เราได้แต่ฝันถึง ทั้งด้านการปกครอง กฎหมาย การจัดระเบียบทางสังคม ทุกอย่างล้วนถูกกำหนดกฎเกณฑ์ไว้อย่างมีระเบียบแบบแผน ขนาดที่เรียกได้ว่า “สมบูรณ์แบบ”[3]

สังคมดิสโทเปียเป็นสังคมแห่งอุดมคติที่มีความวุ่นวายในบริบทที่แตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น บริบทการเมือง การปกครอง ศาสนา เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ เพศ รวมถึงชนชั้น การเอาเปรียบ การแก่งแย่งชิงดี การครอบครองเป็นหนึ่ง การจำกัด ทรัพยากร แต่หากนำบริบทเหล่านี้มาอธิบาย อย่างลึกซึ้งย่อมหมายถึง สังคมที่มีการแบ่งการปกครอง อย่างเบ็ดเสร็จจากอำนาจรัฐบาลโดยปราศจากความชอบธรรม โดยสังคมเมืองจะต้องทำตามคำสั่งจากรัฐบาลเพียงผู้เดียว ห้ามฝ่าฝืน ซึ่งหากฝ่าฝืนจะมีบทลงโทษที่รุนแรง และน่ากลัว ตามลำดับขั้น[4]

ดิสโทเปียมาพร้อมข้อสงสัยของมนุษย์ต่อวิทยาศาสตร์ ที่จะนำพามนุษย์ถอยหลัง เป็นสถานที่ซึ่งสิ่งต่าง ๆ ล้วนเลวร้าย แทนที่จะเป็นสิ่งดีงาม สุขสบาย โลกมนุษย์ที่ถูกนำไปสู่หายนะ ด้วยน้ำมือของมนุษย์ด้วยกันเอง สะท้อนปัญหาของความสมบูรณ์ที่ต้องการการจัดการ เป็นสังคม เผด็จการ มนุษย์กลายเป็นเหยื่อของระบบสังคมอันชั่วร้าย ส่วนใหญ่จะพูดถึงอนาคตในมิติหดหู่ ตกอยู่ ในสังคมที่โหดร้ายรุนแรงหรือเป็นสถานการณ์ที่ทำให้มนุษย์พบตัวเองอยู่ในภาวะกดดัน แปลกแยก อึดอัดและอันตราย รวมถึงสภาพสภาพแวดล้อมที่ล่มสลาย[5]

มหาวิทยาลัยศิลปากร

[3] เซอร์โธมัส มอร์ (2562), “ยูโทเปีย : มหานครในฝัน” กรุงเทพฯ : แอร์โรว์ คลาสสิกบุ๊ค.

[4] สุทธิชัย บุณยะกาญจน (2533), “การศึกษาเชิงวิเคราะห์นิยายวิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดิสโทเปียในช่วง ค.ศ. 1950 ถึง ค.ศ. 1972”, สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มีนาคม 2565, http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/72170.

[5] วิทยา หอทรัพย (2562), “ภาพสะท้อนหายนะของเมือง”, สืบค้นเมื่อวันที่ 24 มีนาคม 2565,http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2470/1/59007805.pdf.

WALL-E

ภาพที่ 1 WALL-E

ที่มา : https://www.imdb.com/title/tt0910970/

ภาพยนตร์ WALL-E หรือชื่อภาษาไทย “หุ่นน้อยหัวใจรักษ์โลก” อำนวยการสร้างโดย Pixar Animation Studios โดย Andrew Stanton เป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ (3D Computer Animation) เช่นเดียวกับ Toy Story, The Incredibles, CARs, Ratatouille

ภาพยนตร์นวนิยายวิทยาศาสตร์บอกเล่าเรื่องราวของการผจญภัยของ วอลล์-อี หุ่นยนต์เก็บขยะที่อาศัยอยู่บนโลกที่เสื่อมโทรม รกร้าง เต็มไปด้วยภูเขากองขยะ เนื่องจากพฤติกรรมการบริโภคของมนุษย์และได้ละทิ้งดาวโลก ใช้ชีวิตอยู่บนยานอวกาศที่มุ่งหน้าค้นหาดาวเคราะห์ดวงใหม่

แอนิเมชั่นเรื่องนี้สามารถเป็นได้ทั้งดิสโทเปียในแง่ของโลกที่เสื่อมโทรม จากความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดด ก่อให้เกิดผลเสียหลายประการตามมา เช่น ปัญหามลพิษจากขยะอุตสาหกรรม ปัญหาสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติที่ถูกทำลายลงอย่างมาก เนื่องจากการพัฒนาที่ขยายตัวเพิ่มมากขึ้น รวมไปถึงพฤติกรรมการใช้ชีวิตของมนุษย์ที่เปลี่ยนไป ไม่ได้ทำให้คุณภาพชีวิตของประชากรดีขึ้นและนำพามนุษย์ไปสู่ความสะดวกสบายตามความต้องการของมนุษย์

ในขณะเดียวกันก็ยังสามารถเป็นยูโทเปียได้ ในแง่ของภาพนึกฝันถึงโลกในอนาคต สังคมที่สวยงาม และสภาพแวดล้อม ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ทำให้การใช้ชีวิต ความเป็นอยู่ที่ดีกว่าในโลกปัจจุบัน

สุสานหิ่งห้อย (Grave of the Fireflies)

ภาพที่ 2 Grave of the Fireflies
ที่มา : https://www.rottentomatoes.com/m/grave_of_the_fireflies

Grave of the Fireflies เข้าฉายที่ญี่ปุ่นครั้งแรกในวันที่ 16 เมษายน 1988 หนึ่งในแอนิเมเตอร์ชั้นเยี่ยม กำกับโดย อิซาโอะ ทาคาฮาตะ (Isao Takahata, 1935-2018) และเป็นหนึ่งในผู้ก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) โดยดัดแปลงมาจากนวนิยายกึ่งชีวประวัติของ โนซากะ อากิยูกิ (Nosaka Akiyuki, 1930-2015) นักประพันธ์ชาวญี่ปุ่น เรื่อง *Hotaru no Haka* ที่เคยสูญเสียน้องสาวไปในช่วงสงครามด้วยโรคขาดสารอาหาร และเมื่อคิดจะหยิบนวนิยายชิ้นนี้ขึ้นมาสร้าง ทาคาฮาตะก็สร้างมันอย่างเคารพต้นฉบับ โดยเปลี่ยนแปลงเฉพาะเรื่องราวในฉากเปิดเรื่อง

เนื้อหาของ *Grave of the Fireflies* บอกเล่าเรื่องราวของสงคราม ผ่านชะตากรรมอันเลวร้ายของสองพี่น้อง เซตะ วัย 14 ปี และเซ็ตซึโกะ วัย 4 ปี ที่ต้องเผชิญกับด้านมืดของสงครามอย่าง

ไร้เดียงสาจวบจนถึงวาระสุดท้ายของชีวิต ขณะเดียวกันมันเผยแง่มุมมืดหม่นและทึมเทาของมนุษย์ที่ต้องเอาตัวรอดในช่วงเวลาหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต ถูกยกย่องและจดจำในฐานะหนึ่งแอนิเมชันที่ทรงคุณค่า อีกทั้งยังได้รับเสียงชื่นชมว่าสามารถถ่ายทอดความโหดร้ายของสงครามได้อย่างลึกซึ้งและสมจริงสมจังที่สุดเรื่องหนึ่งในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชั่น[6]

ข้าพเจ้าได้นำข้อมูลกรณีศึกษาข้างต้นมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยนำแนวคิดยูโทเปียและดิสโทเปีย มาใช้ในการตีความสังคมที่ข้าพเจ้ากำลังเผชิญอยู่ในปัจจุบัน จากการรับชมภาพยนตร์แอนิเมชั่น Wall-E และสุสานหิ่งห้อย ในการศึกษาภาพจำลองของสังคมที่ภาพยนตร์พยายามจะนำเสนอ

ทาคาชิ มูราคามิ Takashi Murakami

ภาพที่ 3 ทาคาชิ มูราคามิ

ที่มา : https://www.fondationlouisvuitton.fr/en/collection/artists/takashi-murakami

---

[66] เก้า มีนานนท์ (2563), “Grave of the Fireflies ‘แม้ชีวิตนี้ขอดูแค่ครั้งเดียว’แต่จะเป็นครั้งเดียวที่รักและจดจำไม่ลืมเลือน”, สืบค้นเมื่อวันที่ 24 มีนาคม 2565, https://thestandard.co/grave-of-the-fireflies/#:~:text=%E0%B9%80%E0%B8%99%E0%B8%B7%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%AB%E0%B8%B2%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%20Grave%20of%20the,%E0%B8%8A%E0%B9%88%E0%B8%A7%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%A7%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%AB%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B8%B5%E0%B9%89%E0%B8%A2%E0%B8%A7%E0%B8%AB%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%95%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%8A%E0%B8%B5%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%95.

ทาคาชิ มูราคามิ (Takashi Murakami) เกิดเมื่อปี 1962 ที่โตเกียว ประเทศญี่ปุ่น จบการศึกษาระดับปริญญาตรี โท และเอก ในสาขาจิตรกรรมแนวประเพณีญี่ปุ่น (Nihonga) จาก Tokyo University of the Arts ในปี 1986, 1988 และ 1993 ปัจจุบันอาศัยและทำงานอยู่ที่ญี่ปุ่นและนิวยอร์ก เขาเป็นศิลปินร่วมสมัยที่มีชื่อเสียงในฐานะจิตรกรและประติมากร ผลงานส่วนใหญ่ของเขาได้รับแรงบันดาลใจมาจากหนังสือการ์ตูนหรือนิยายภาพของญี่ปุ่นที่เรียกว่า มังงะ (manga) หรือหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และ อนิเมะ (anime) หรือ animation ในภาษาอังกฤษ

ผลงานของมูราคามิมีลักษณะเด่นในการหยิบเอาวัฒนธรรมป๊อปและศิลปะตะวันตกผนวกเข้ากับความเชี่ยวชาญด้านจิตรกรรมแบบประเพณีโบราณของญี่ปุ่นมาสร้างสรรค์ผลงานที่มีความน่ารักสดใสของตัวการ์ตูน และความประณีตวิจิตรบรรจงของจิตรกรรมแบบประเพณี กลายเป็นภาพสะท้อนของศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัยของญี่ปุ่น[7]

มูราคามิมักใช้สีสันและความน่ารักสดใสของการ์ตูนแอนิเมชั่น และลักษณะแบนราบเป็นมิติเดียว ซึ่งสามารถพบได้ในผลงานศิลปะของญี่ปุ่น ผสมผสานเข้ากับรูปลักษณ์อันติดตา เข้าถึงง่ายของงานโฆษณาและงานออกแบบ ผลิตผลงานในหลากหลายสื่อทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ต่อยอดไปจนถึงผลิตภัณฑ์ สินค้าทั่วไปอย่างฟิกเกอร์ โมเดล ตุ๊กตา อาร์ตทอย ฯลฯ

ภายใต้ความน่ารักสดใสนี้ ที่แฝงไปด้วยแนวคิดของการวิพากษ์วิจารณ์สังคมร่วมสมัย วัฒนธรรมนอกกระแสที่อยู่ในมุมมืดของสังคมและไม่มีใครพูดถึงในญี่ปุ่น เช่นในกรณีของผลงาน Hiropon และ My Lonesome Cowboy ผลงานประติมากรรมไฟเบอร์กลาส ที่มูราคามิได้นำเอาวัฒนธรรมที่ถูกผลักให้กลายเป็นวัฒนธรรมนอกกระแสในช่วงปี 1989 อย่าง เฮนไต (Hentai) ซึ่งเป็นการนำเสนอเรื่องราวทางเพศแบบสุดโต่งเกินจริงผ่านภาพลักษณ์ของตัวการ์ตูน ก่อนที่วัฒนธรรมดังกล่าวจะกลายเป็นวัฒนธรรมกระแสหลัก (Pop culture) ในเวลาต่อมา[8]

[7] ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์ (2560), “ART IS ART, ART IS NOT ART”, (กรุงเทพฯ: แซลมอน).

[8] ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์ (2560), “ART IS ART, ART IS NOT ART”, (กรุงเทพฯ: แซลมอน).

ภาพที่ 4 ผลงาน My Lonesome Cowboy (ซ้าย) และ Hiropon (ขวา) โดย ทาคาชิ มูราคามิ

ที่มา : https://www.fondationlouisvuitton.fr/en/collection/artists/takashi-murakami

หรือการวิพากษ์วิจารณ์ประวัติศาสตร์การเมืองของญี่ปุ่น เช่นในผลงาน Little Boy ด้วยการออกแบบตัวการ์ตูนคาแรคเตอร์น่ารัก สีสันสดใส ที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับการใช้ระเบิดนิวเคลียร์และวัฒนธรรมป๊อปในสังคมญี่ปุ่นยุคหลังสงครามโลก[9]

ภาพที่ 5 ผลงาน Little Boy โดย ทาคาชิ มูราคามิ

ที่มา : https://www.fondationlouisvuitton.fr/en/collection/artists/takashi-murakami

[9] ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์ (2560), “ART IS ART, ART IS NOT ART”, (กรุงเทพฯ: แซลมอน).

รอน อิงลิช (Ron English)

ภาพที่ 6 Ron English

ที่มา : https://www.widewalls.ch/magazine/ron-english-art

รอน อิงลิช (Ron English, 1959) ศิลปินชาวโปแลนด์ ผู้มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักตั้งแต่ช่วงปี 1990 จนถึงปัจจุบันจากการสร้างสรรค์ผลงานหลากหลายรูปแบบทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม นำเสนอมุมมองของเขาที่มีต่อสภาพแวดล้อม สังคม ประวัติศาสตร์ โดยใช้ภาพลักษณ์ของเหล่าซุปเปอร์ฮีโร่และตัวการ์ตูนทั้งหลายมาดัดแปรงใหม่เช่น หัวกระโหลกที่ยิ้มกว้างเห็นเหงือก, มิกกี้เม้าส์ 3 ตา, แมค ซุปเปอร์ไซส์ (MC Supersized) ตัวการ์ตูนมาสคอร์ตแมคโดนัลด์ในรูปร่างอ้วนใหญ่ ที่สะท้อนถึงผลกระทบของอาหารฟาสต์ที่มีต่อร่างกาย ผลงานของอิงลิชมีลักษณะมันวาวคล้ายกับพาสติก สีสันสดเหมือนลูกกวาด เรียกว่า candy-colored และการใช้เข้ามาจัดวางองค์ประกอบแบบจำลองสามมิติ (diorama) ให้มีลักษณะคล้ายกับฉากละคร ผสมผสานกับมุมมองการจัดวางหุ่นนิ่งด้วยของเล่น ดังเช่นจินตนาการของเด็ก kid’s point of view[10]

[10] Hugh Hart (2557),“Marlboro Boy And Fat Ronald: The Brand-Jamming Art Of Ron English”, สืบค้นเมื่อวันที่ 11 พฤษภาคม 2565, https://www.fastcompany.com/3033746/marlboro-boy-and-fat-ronald-the-brand-jamming-art-of-ron-english.

เช่นในผลงาน Temper Tot ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากกิจกรรมการละเล่นของเด็กในสวนหลังบ้าน จินตนาการถึงร่างกายที่มีพละกำลังเหนือมนุษย์ กล้ามเนื้อใหญ่โต มีเวทมนต์ ต่อสู้กับสัตว์ประหลาด เอเลี่ยน เป็นความรู้สึกอันหอมหวานจากความทรงจำในวัยเด็กของอิงลิช และต้องการที่จะแบ่งบันความรู้สึกเหล่านั้นโดยใช้ผลงานจิตรกรรมเมื่อตนเองเติบโตขึ้น

ภาพที่ 7 ผลงาน Temper Tot โดย Ron English

ที่มา : https://www.fastcompany.com/3033746/marlboro-boy-and-fat-ronald-the-brand-jamming-art-of-ron-English

ข้าพเจ้าได้นำเรื่องราวเกี่ยวกับศิลปินในกรณีศึกษามาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานโดยศึกษาลักษณะการแสดงออกทางความคิดผ่านการใช้ลักษณะทางผลงานจิตรกรรม การปรับเปลี่ยน นำเสนอความโหดร้ายด้วยการลดทอนความรุนแรงด้วยภาพลักษณ์ของตัวการ์ตุนหรือของเล่นสีสันสดใส

สรุป

จากการศึกษาข้อมูลในบทที่ 2 ข้าพเจ้าพบว่าสังคมตั้งแต่ยุคอดีตที่มีความซับซ้อน สับสนและยากที่จะเข้าใจ เช่นเดียวกับ สังคมดิสโทเปีย สาเหตุเนื่องมาจากดิสโทเปียไม่ได้เกิดขึ้นด้วยตัวของมันเอง หากแต่เกิดจากโลกคู่ตรงข้ามที่คอยผลักดันกันและกัน กล่าวคือสังคมดิสโทเปียเปรียบเสมือนเหรียญอีกด้านหนึ่งของสังคมยูโทเปียที่คอยสร้างภาพสะท้อน หรือภาพจินตนาการ เพื่อเผยให้เห็นถึงคุณลักษณะของเหรียญอีกด้าน ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ดิสโทเปียเกิดขึ้นจากโลกคู่ตรงข้ามที่เรียกว่า ยูโทเปีย ศึกษาการใช้ความน่ารักสดใส แต่ที่แฝงไปด้วยแนวคิดของการวิพากษ์วิจารณ์สังคมร่วมสมัยจากศิลปินตัวอย่าง ทาคาชิ มูราคามิ และ รอน อิงลิช เพื่อนำมาปรับใช้กับแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเรื่องราวส่วนตัวและเรื่องราวที่เกี่ยวกับการเสียดสีสังคม เช่น ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคม หรือ สิ่งที่นิยมในสังคมยุคนั้นมาปรับเป็นแนวศิลปะที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้และเข้าใจได้

มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทที่ 3
กระบวนการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

กระบวนการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุด ‘ภาพจำลองมโนคติทางสังคม’ ในบทที่ 3 จะมุ่งเน้นศึกษาเทคนิค และวิธีการทางจิตรกรรม แสดงภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานและอธิบายเทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์จิตรกรรม

การค้นคว้าข้อมูลเพื่อเชื่อมโยงประเด็นในผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอผลงานศิลปะจากการได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ส่วนตัว เรื่องราวข่าวสารบนโลกอินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์ นำประเด็นเหล่านั้นมาถ่ายทอดด้วยการสร้างฉากจำลองเหตุการณ์และเชื่อมโยงสัญญะ ที่ถูกแทนค่าตัวละครด้วยหุ่นนิ่งจากของเล่นและโมเดล บันทึกสิ่งเหล่านั้นบนผืนผ้าใบด้วยเทคนิคจิตรกรรม เพื่อบอกต่อสิ่งที่เคยเกิดขึ้นในสังคม

เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้ศึกษาเทคนิคทางจิตรกรรมสีอะครีลิค (acrylic) เพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน วิทยานิพนธ์ชุด ภาพจำลองมโนคติทางสังคม ดังนี้

1. เทคนิคทางจิตรกรรมสีอะครีลิค (acrylic) เป็นสีที่มีส่วนผสมของสารพลาสติกโพลีเมอร์ (Polymer) จำพวก อะครีลิค (Acrylic) หรือ ไวนิล (Vinyl) มีคุณสมบัติที่แห้งเร็ว ใช้น้ำเป็นตัวทำละลาย สามารถนำไปใช้กับงานหลากหลายประเภทระบายได้กับหลายพื้นผิว โลหะ ไม้ พลาสติก แก้ว ผ้า และกระดาษ ติดแน่นกับพื้นผิวได้ดีและทนทาน ลักษณะของสีเป็นแบบทึบแสงและโปร่งแสง ถ้าระบายแบบหนาๆ จะดูเหมือนภาพวาดด้วยสีน้ำมัน แต่หากระบายแบบบางๆ จะให้คุณลักษณะคล้ายกับสีน้ำ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

อุปกรณ์ในการเตรียมข้อมูล

- คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

- กล้องถ่ายรูป

ภาพที่ 8 แท็บเล็ต อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

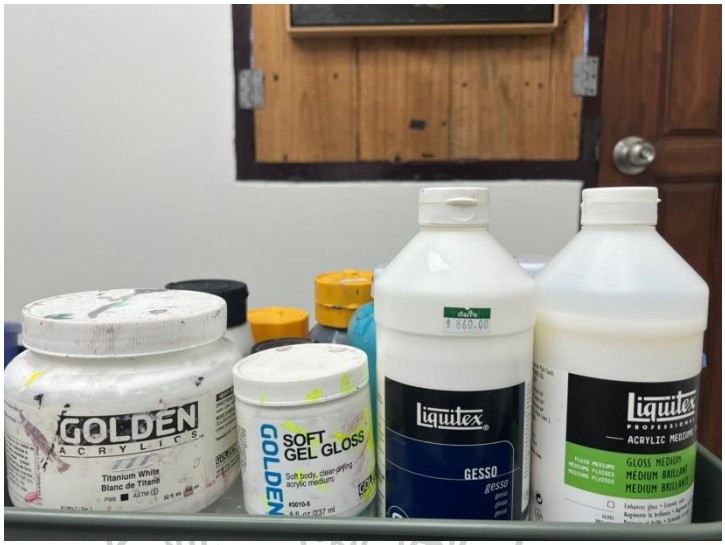
อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

- สี acrylic ยี่ห้อ Golden

ภาพที่ 9 สี acrylic ยี่ห้อ Golden

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

- สื่อผสมสำหรับสี acrylic ได้แก่ gesso, gloss varnish และ matte varnish



ภาพที่ 10 สื่อผสมสำหรับสี acrylic

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

- โครงไม้เฟรมขนาดต่างๆ

ภาพที่ 11 โครงไม้เฟรมขนาดต่างๆ

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

- อุปกรณ์ในการขึงผ้าใบ ประกอบด้วย ลูกแม็ก ปืนยิงแม็ก และคีมหนีบผ้า

ภาพที่ 12 อุปกรณ์ในการขึงผ้าใบ

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

- หุ่นนิ่ง เช่น ของเล่น โมเดล รูปแบบต่างๆ

ภาพที่ 13 หุ่นนิ่ง

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

- โปรเจคเตอร์

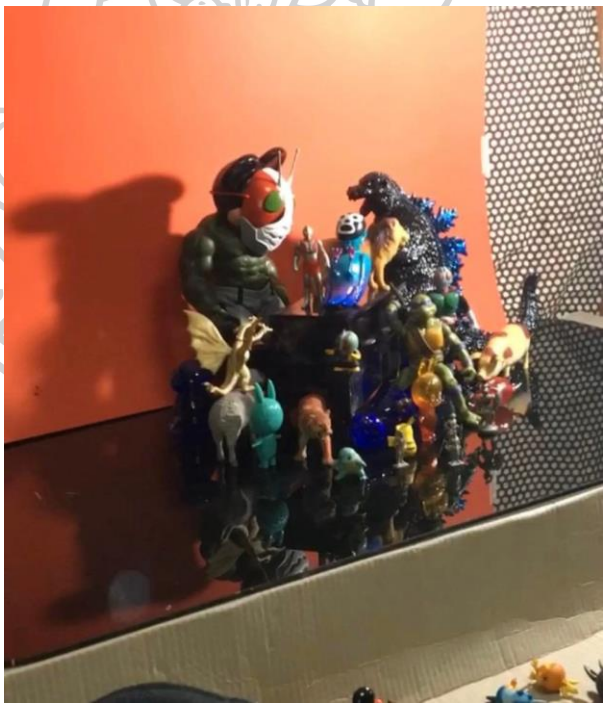
ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน

ข้าพเจ้าได้แบ่งขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ออกเป็น 2 ส่วนได้แก่ ขั้นตอนการค้นคว้าข้อมูลและการทำแบบร่าง และขั้นตอนการลงมือสร้างสรรค์ชิ้นงาน ดังนี้

การทำภาพร่างต้นแบบ

1. ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากเหตุการณ์จากข่าวสารหรือบทความบนอินเตอร์เน็ต เช่น ข่าวสถานการณ์โควิด, สงครามความขัดแย้งระหว่างประเทศยูเครนและรัสเซีย หรือข่าวของราคาน้ำมันที่พุ่งสูงขึ้น

2. คัดเลือกหุ่นนิ่งจากการเชื่อมโยงแรงบันดาลใจและการสืบค้นข้อมูล เช่น การ “รถถัง” ตัวแทนของยุทโธปกรณ์ทางการทหาร ถูกใช้ในการศึกสงคราม สอดคล้องกับสถานการณ์ความขัดแย้งจนเกิดเป็นสงครามระหว่างประเทศยูเครนและรัสเซีย



ภาพที่ 14 การคัดเลือกหุ่นนิ่ง

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

3. จัดวางหุ่นนิ่งด้วยเทคนิคไดโอรามา สร้างฉากจำลองของเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น ควบคุมทิศทางของแสง เพื่อให้เกิดการสะท้อนกับผิวที่มันวาวของพลาสติก เพิ่มความพิเศษให้กับฉากจำลองด้วยการใช้กระจกทึบวางไว้เป็นพื้นของฉาก ช่วยให้เกิดเงาสะท้อนของหุ่นนิ่ง

ภาพที่ 15การจัดวางหุ่น

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

4. ถ่ายภาพฉากจำลองที่จัดวางไว้ เพื่อบันทึกเป็นภาพต้นแบบที่สมบูรณ์ อาศัยการถ่ายภาพด้วยมุมมองในระดับสายตา (Human's eye view) ทำให้ภาพของฉากจำลองมีขนาดที่พอเหมาะไม่สูงและต่ำจนเกินไป

ภาพที่ 16 แบบร่างผลงานก่อนตกแต่งด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

5. ตกแต่งฉากพื้นหลังด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ช่วยให้ภาพของฉากจำลองมีชีวิตชีวา ด้วยการใช้ ท้องฟ้า หรือ ภาพทิวทัศน์ในระยะไกล ช่วยเพิ่มมิติและบรรยากาศ สร้างความน่าสนใจให้กับภาพต้นแบบ

ภาพที่ 17 แบบร่างผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ 1

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

ภาพที่ 18 แบบร่างผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ 1

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

6. ตรวจสอบรายละเอียดของแบบร่างแล้วจึงเป็นอันเสร็จสมบูรณ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

1. เมื่อได้ภาพต้นแบบที่สมบูรณ์แล้วจะนำต้นแบบมาขยายลงบนเฟรมผ้าใบด้วยโปรเจคเตอร์ เพื่อทำให้เห็นสัดส่วนจริงของขนาดภาพผลงาน เมื่ออยู่บนเฟรมผ้าใบ

ภาพที่ 19 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ 1

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

2. ร่างภาพด้วยเกรยองสี ช่วยให้ได้เส้นร่างและรายละเอียดของหุ่นนิ่งที่เป็นระเบียบสม่ำเสมอ ชัดเจนกว่าการใช้ดินสอ เน้นการเขียนเส้น outline เพื่อแบ่งเลเยอร์ของช่องสีให้ชัดเจน

ภาพที่ 20 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ 2

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

3. ลงสีอะครีลิคตามช่องที่ร่างไว้ เน้นการวาดเฉพาะจุด (Direct painting) ให้จบในเลเยอร์ เรียงลำดับจาก ค่าน้ำหนักกลางเพื่อเป็นสีชั้นแรง ตามด้วยค่าน้ำหนักของสีที่เข้มที่สุด และตบท้ายด้วยค่าน้ำหนักของสีที่สว่างที่สุด เพื่อให้ง่ายต่อการแก้ไข กรณีเกิดความผิดพลาดของการเขียนรูป

4. ตรวจสอบความเรียบร้อยของชิ้นงานเป็นอันเสร็จสมบูรณ์

ภาพที่ 21 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ 3

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

กระบวนการสร้างผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ภาพจำลองมโนคติทางสังคม” จะแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ ขั้นตอนการค้นคว้าโดยประกอบได้ด้วยการค้นหาแรงบันดาลใจจากสิ่งรอบตัวเช่น ข่าวสารบนโลกอินเตอร์เน็ต เรื่องราวส่วนตัว เรื่องราวใกล้ตัว สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเด็นนั้นๆ สร้างสัญลักษณ์โดยใช้หุ่นนิ่งเชื่อมโยงเข้ากับประเด็นที่ต้องการนำเสนอ โดยผลงานจิตรกรรมแต่ละชิ้นนั้น มีประเด็นเรื่องราวเฉพาะของชิ้นงานนั้นเอง ซึ่งจะวิเคราะห์ประเด็นเหล่านั้นในบทวิเคราะห์ต่อไป

ส่วนที่สองจะเป็นขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิค สร้างภาวะเหนือจริงด้วยบรรยากาศภายในผลงานและขนาดของหุ่นนิ่งที่ใหญ่เกินจริงโดยใช้การจัดวางหุ่นนิ่งจากของเล่นและโมเดลเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอ

บทที่ 4
วิเคราะห์พัฒนาการในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ภาพจำลองมโนคติทางสังคม (Mockup Image of a Social Idea)” เป็นการนำเสนอผลงานจิตรกรรมที่มีต่อประเด็นด้านความขัดแย้งทางความคิดที่เกิดภายใต้สถานการณ์บ้านเมืองแบ่งเป็นผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ 4 ชิ้น และผลงานวิทยานิพนธ์ 8 ชิ้น

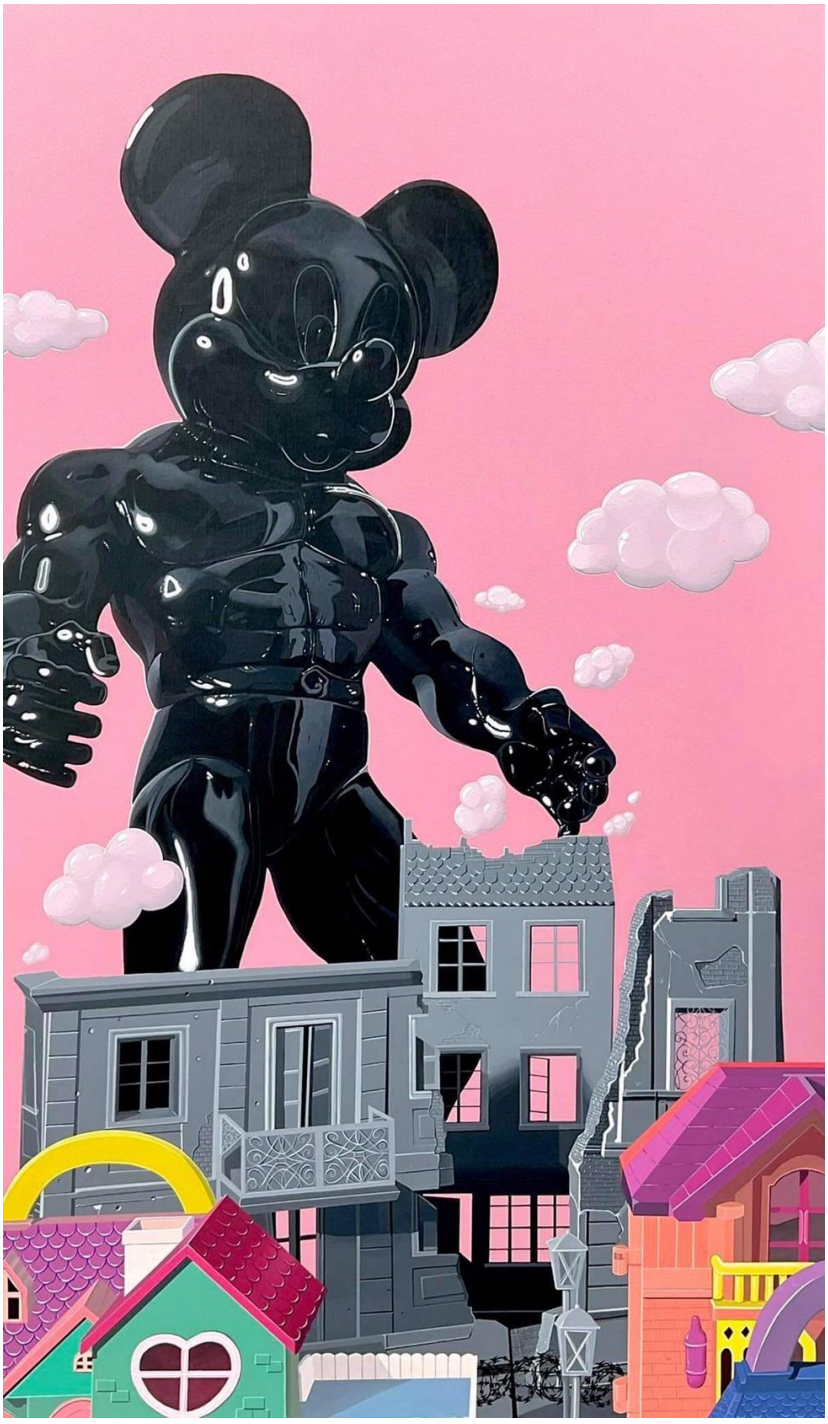
การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์

ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากสถานะการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ในช่วงปี 2563-2565 ซึ่งสร้างความยากลำบากให้แก่ข้าพเจ้าในการใช้ชีวิตภายใต้สถานการณ์ดังกล่าว ทำให้ข้าพเจ้าเกิดมุมมองใหม่ๆที่แตกต่างไปจากเดิม พบเห็นความทุกข์ยากของชาวบ้าน ได้ทราบทัศนะคติของผู้คนที่หลายหลากซึ่งมีต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมเมื่อเกิดภาวะวิกฤต การนำเสนอข่าวสารของบ้านเมืองที่ไม่ให้ความสำคัญกับชาวบ้าน ความขัดแย้งของผู้มีอำนาจที่สื่อให้ความสำคัญมากกว่าการแก้ปัญหา ความล่าช้าในการแก้ปัญหาดังกล่าวของระบบราชการในประเทศไทย นอกจากนั้นอิทธิพลของไวรัสโควิด-19 ยังสร้างความเสียหายและความเสื่อมโทรมให้ทวีความรุนแรงมากขึ้น เห็นได้จากตึกรามบ้านช่อง ร้านค้าที่ต้องปิดกิจการ ผู้คนที่สัญจรบนท้องถนนบนท้องถนนได้หายไปอย่างไม่คุ้นเคย ทั้งนี้ผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์แบ่งออกเป็น 2 ระยะ

วิเคราะห์สัญลักษณ์ภายในภาพผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1

ในผลงาน *gray district* ข้าพเจ้าเลือกที่จะนำ Mikey mouse กล้ามโต ซึ่งเป็นตัวละที่ข้าพเจ้าออกแบบขึ้นมาเพื่อให้สื่อความหมายไปในทางเดียวกันกับผลงาน *Disaster* สัญลักษณ์ของภัยพิบัติและการทำลายล้าง ทั้ง 2 ถูกใช้แทนสัญลักษณ์ของโรคระบาด ความหายนะในที่นี้คือ เชื้อไวรัสโควิด-19 ที่สร้างความเสียให้แก่ผู้คนทั้งทางตรงและทางอ้อม รอบข้างเต็มไปด้วยซากปรักหักพังของอาคารบ้านเรือนวิ่งข้าพเจ้าใช้สีเทาเพื่อสื่อถึงความเสียหายเสื่อมโทรมและความเศร้าหมอง ไร้ชีวิตชีวา สวนทางกับสถาปัตย์บางแห่งที่มีสีสันสดใส ซึ่งข้าพเจ้าต้องการที่จะประชดประชันทัศนคติของผู้คนบางกลุ่มที่พยายามมองโลกในแง่ดีจนเกินไป



ภาพที่ 22 ผลงาน gray district, 117x200 cm, acrylic on linen, 2021

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

ภาพที่ 23 ผลงาน ไม่มีชื่อ, 87x145 cm, acrylic on linen, 2021

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

ภาพที่ 24 ผลงาน Disaster , 143x61cm, acrylic on linen, 2021

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

ภาพที่ 25 ผลงาน Capital city ,130x150cm, acrylic on linen,2021

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

วิเคราะห์สัญลักษณ์ภายในภาพผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2

ข้าพเจ้าได้แทนค่าตนเองให้กลายเป็นตัวละครที่ใช้ชีวิตอยู่ในเมืองหลวงท่ามกลางการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ย่อขนาดขององค์ประกอบต่างๆให้เล็กของเช่น ผู้คน ตำรวจ คนตรวจเชื้อโควิด รถไฟรุ่นเก่าที่แสดงถึงความล้าหลังของระบบขนส่งมวลชน และเพิ่มขนาดกับตัวละครอื่นๆ เช่น ไดโนเสาร์และ Devil man เพื่อสื่อถึงผู้มีอำนาจที่พยายามในการกลบเกลื่อน ปกปิดความโหดร้ายที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยปรับแต่งฉากหลังของผลงานจิตรกรรมด้วยท้องฟ้าที่สดใสมาบดบังภาพของท้องฟ้าและพายุมรสุม

การสร้างสรรค์ผลงานชุดวิทยานิพนธ์

ข้าพเจ้ายังคงนำประเด็นจากผลงานก่อนวิทยานิพนธ์มาเป็นแรงบันดาลใจ เพื่อต่อยอดการสร้างสรรค์ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าด้วยการปรับเปลี่ยนการสร้างฉากจำลองมโนทัศน์ แสดงมุมมองของข้าพเจ้าต่อสภาวะปัจจุบันของสังคม พร้อมทั้งสอดแทรกทัศนคติของข้าพเจ้าเข้ากับประเด็นต่างๆที่หยิบยกมานำเสนอด้วยผลงานจิตรกรรมสีสันสดใสแต่กลับแอบแฝงประเด็นที่หนักหน่วง รุนแรง มีผลกระทบต่อผู้คนเป็นวงกว้าง

วิเคราะห์สัญลักษณ์ภายในภาพผลงานชุดวิทยานิพนธ์

ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ภาพที่ 26 ผลงาน The last toy, 170x280cm, acrylic on linen, 2022

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

ข้าพเจ้าเลือกที่จะตัดอาคาร สถาปัตยกรรมออก ให้เหลือเพียงซากที่ทับถมของของเล่น โมเดล ต้องการสื่อถึงความล้มเหลวในการแก้ปัญหาของผู้มีอำนาจและรัฐบาล มิหนำซ้ำยังปรากฏภาพการสังสรรค์ของผู้คนเหล่านั้น ซึ่งใช้ชีวิตอย่างสุขสบาย เหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น ยิ่งตอกย้ำให้เห็นถึงความ

รับผิดชอบต่อหน้าที่ การไม่ตระหนักถึงอำนาจที่มีอยู่ในมือของพวกเขา นำเสนอด้วยการใช้การ์ตูน *Winnie-the-Pooh* มาเป็นจุดเด่นในงาน การ์ตูนดังกล่าวดัดแปรงมาจากนิทานกริมม์ (Grimms' Fairy Tales) ผูกโยงเข้ากับตัวแทนของบาปทั้งเจ็ดตามความเชื่อของชาวคริสต์ ที่ถูกลดทอนความโหดร้ายลงด้วยภาพลักษณ์ใหม่ของความน่ารัก

ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ภาพที่ 27 ผลงาน oil price ,90x45cm, acrylic on linen, 2022

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอผลกระทบของสงครามระหว่างรัสเซีย-ยูเครน สังเกตุได้จากโมเดลแบทเกิร์ลสีน้ำเงิน เหลือง สื่อถึงสีของธงชาติยูเครน และขาวมือเป็นรถถังติดสติกเกอร์หมีเพื่อสื่อถึงรัสเซีย เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้ราคาน้ำมันตามตลาดโลกแพงขึ้นอย่างฉับพลันเพราะพิษสงคราม แต่ในประเทศไทยตามทัศนะคติของข้าพเจ้า ราคาน้ำมันของไทยไม่ควรที่จะสูงขึ้นจนผิดสังเกต เนื่องจากประเทศไทยมีทรัพยากรและระบบการผลิตน้ำมันที่สามารถลดทอนปัญหาดังกล่าวได้ หรืออาจเป็นเพราะเบื้องหลังอาจมีการสมคบคิดทุจริตเงินภาษีของเหล่านายทุนโรงกลั่นก็เป็นได้

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้จัดวางองค์ประกอบภาพโดยให้ของเล่นแบทเกิร์ลและรถถังเป็นตัวละครหลัก ในขณะเดียวกันข้าพเจ้าได้สอดแทรกสัญลักษณ์ไว้ด้านหลัง เพื่อสื่อสารถึงประเด็นที่รองในผลงาน สังเกตได้จาก ป้ายน้ำมันและลูกศรชี้ขึ้น กล่าวถึงข่าวสารของราคาน้ำมันที่พุ่งสูงขึ้นในขณะที่เกิดภาวะสงคราม

ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

ภาพที่ 28 ผลงาน ดอกทานตะวัน , 50x95cm, acrylic on linen, 2022

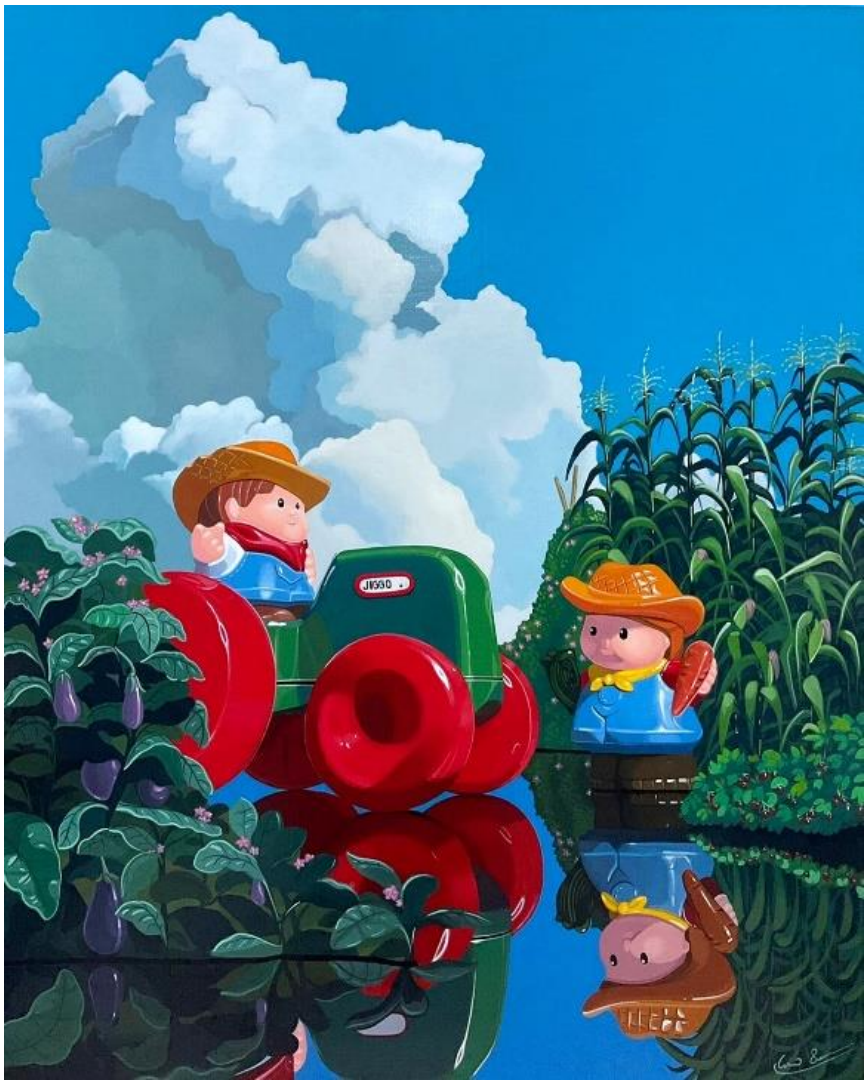
ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

ผลงาน*ดอกทานตะวัน* ข้าพเจ้าได้เริ่มเปลี่ยนแปลงจัดวางองค์ประกอบภาพโดยเริ่มที่จะหลักการมองภาพจากมุมสูง (Bird’s eye view) ทำให้การมองเห็นภาพของฉากจำลองเปลี่ยนไป ให้ความรู้สึกถึงการมองสิ่งต่างๆเป็นภาพรวมขนาดใหญ่ ทั้งท้องฟ้าและภูเขาจากระยะไกล ของเล่นบ้านที่หรูหราในระยะกลางและโมเดลเด็กผู้หญิงในระยะหน้า

แรงบันดาลใจ*ดอกทานตะวัน* มีที่มาจากผลงาน Sunflowers โดย Vincent van Gogh ที่เป็นภาพของดอกทานตะวันสีสันสวยงาม ผลงานชิ้นนี้เป็นการเปรียบเปรยชีวิต การเป็นศิลปินของ

ข้าพเจ้า เข้ากับความหมายของดอกทานตะวัน ที่หันหน้ารับแสงแดดทุกเช้าเหมือนกับการเปิดรับสิ่งใหม่ๆเข้ามาในชีวิต บ้างคิดถึงชีวิตของตัวเองในงานศิลปะ โมเดลเด็กผู้หญิงที่ดูมีชีวิตชีวา กับผมสีเหลือง เหมือนกับดอกทานตะวัน ลอยยิ้ม และฉากหลัง ที่ในความเป็นจริงกับดูตรงกันข้ามกับชีวิตข้าพเจ้า ที่เป็นศิลปิน มันไม่ต่างจากชีวิตของแวนโก๊ะเลยกับการใช้ชีวิตขายงานเพื่อดำลงชีวิตในสังคมปัจจุบัน

ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4



ภาพที่ 29 ผลงาน Gerdeners , 80x65cm, acrylic on linen, 2022

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

ผลงาน *Gerdeners* ข้าพเจ้าได้เริ่มเปลี่ยนแปลงจัดวางองค์ประกอบโดยการใช้มุมมองในระดับสายตา (Human's eye view) แสดงภาพการมองในลักษณะระดับสายตาของคนทั่วไป โดย

ยังคงภาพของท้องฟ้าไว้ที่ระยะไกล ปรับเปลี่ยนของเล่นประกอบฉากจากอาคารบ้านเรือนไปใช้ฉากของเล่นรูปพืชผลทางการเกษตรเข้ามาแทนที่ ปรับเปลี่ยนตัวละครด้วยการใช้โมเดลที่มีลักษณะคล้ายเกษตรกรและของเล่นรถแทรกเตอร์

เนื้อหาของผลงานชิ้นนี้มีที่มาจาก อาชีพเกษตรในประเทศไทยกลับเป็นอาชีพอยู่อย่างยากลำบาก เป็นชนชั้นรากหญ้า ถูกเอารัดเอาเปรียบ ขัดกับสิ่งที่สื่อพยายามโฆษณาชวนเชื่อจนกลายเป็นภาพจำให้กับคนเมืองวาดฝันว่าภาพลักษณ์ของเกษตรกรไทยควรเป็นอาชีพที่มีความสุข อยู่ดีกินดี ใช้ชีวิตอย่างพอเพียงโมเดลทุกๆภาพที่เอามาใช้เป็นโมเดลของเล่นช่วยเสริมพัฒนาการเด็ก โลกที่ย้อนไปในความทรงจำในวัยเด็กถึงอาชีพครอบครัวที่เป็นเกษตรกรมันดูสดใส่หน้าสนุกสนานทุกครั้งที่เราไปไร่กับครอบครัว แต่ความจริงเริ่มปรากฏเมื่อวัยเด็กเริ่มกลายเป็นวัยที่โตขึ้น ความเหนื่อยที่ไม่คุ้มค่ากับการลงทุน ที่เราเห็นทุกๆครั้ง การขาดทุนทุกๆครั้ง นำไปสู่ข้อสงสัยที่ว่า ทำไมเกษตรกรในความเป็นจริงช่างแตกต่างจากในโลกของละครไทยเหลือเกิน ที่มักถ่ายทอดให้เห็นว่า พวกเขาดูดีพอกินพอใช้ รวยล้นฟ้า เป็นคำถามที่มักผุดขึ้นมากับความจริงที่พวกเขาเป็น คุณภาพชีวิต และปากท้องของเกษตรกรไทย

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5

ภาพที่ 30 ผลงาน ฝันกลางวัน, 50x70cm, acrylic on linen, 2022

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

ผลงาน *ฝันกลางวัน* ได้นำวิธีการนำเสนอฉากจำแลงมาจากผลงาน *ดอกทานตะวัน* แต่ได้ปรับเปลี่ยนวิธีการมองภาพเป็นมุมมองแบบหนอน (Worm's eye view) ทำให้ได้ภาพในลักษณะมองขึ้นไปที่สูง ส่งผลให้ความรู้สึกที่มองภาพเปลี่ยนไป แสดงให้บ้านของเล่นมีความหรูหรา โอ่งอ่าง ดูใหญ่โต แต่ยังคงท้องฟ้าและภูเขาจากระยะไกลและโมเดลเด็กผู้หญิงในระยะหน้าไว้

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากกระแสสังคมของคนไทยในช่วงเวลาหนึ่งที่ต้องการอยากจะมีบ้านที่สวยงาม สวัสดิการ ภาษีที่ดี คุณภาพชีวิตที่ดี อย่างที่ประชาชนที่อาศัยอยู่ในประเทศที่พัฒนาแล้วได้รับ ถึงขั้นแสดงความต้องการที่จะย้ายถิ่นฐานตนเองไปอาศัยอยู่ในต่างประเทศ โมเดลบ้านที่ดูโมเดิร์นสีสันที่ละมุนละไม ฉากหลังที่คล้ายกับประเทศสวินสแลน มันคงเป็นอะไรที่ดีมากๆถ้าเรามี

บ้านอยู่ที่นั้น ภาพนี่คงเป็นจินตนาการที่อยู่ในหัวถึงบ้านที่และชีวิตดีๆที่ศิลปินไทยคนหนึ่งอยากจะมีคงเป็นได้แค่ฝันกลางวันเท่านั้น

ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6 7 และ 8

ภาพที่ 31 ผลงาน candy Shop, 150x96cm, acrylic on linen, 2022

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

ข้าพเจ้าต้องการแสดงภาพจำลองการใช้ชีวิตอยู่ภายในสังคมของประชาชนในประเทศไทย ที่รายล้อมไปด้วยตึกรามบ้านช่อง เห็นได้จากร้านสะดวกซื้อที่สามารถพบเห็นได้จนเป็นที่คุ้นชิน ถนนหนทางในเมืองหลวงที่ปิดซ่อมบำรุงอยู่ประจำ สภาวะเดี๋ยวดีเดี๋ยวร้ายจากสภาพท้องถนน แสดงให้เห็นถึงการทุจริตอย่างโจ่งแจ้งเพื่อเอื้อผลประโยชน์ให้กับนายทุน ชนชั้นปกครอง

โมเดลบ้านและเด็กในผลงานทุกชิ้นมาจากของเล่นเสริมพัฒนาการของเด็ก ด้วยลักษณะที่มีสีสันสดใส เหมือนกับลูกอมขนมหวาน หวานเหมือนจนจะเป็นลม ปราสาทเวทมนต์ของฮาว (Howl's Moving Castle ภาพยนตร์แอนิเมชั่นจาก Studio Ghibli) ที่ปรากฏอยู่เบื้องหลังนั้น คือตัวแทนของความโหดร้าย ในคราบของความสดใส มันคงไม่ใช่เรื่องราวที่เกิดขึ้นในประเทศไทยเพียงอย่างเดียวแต่มันทำให้เรารับรู้ว่าสิ่งต่าง ในสังคมโลกมันดูไม่แตกต่างกัน เมื่อประเทศๆนั้น ถูกปกครองด้วยอำนาจที่เด็ดขาดจากชนชั้นปกครอง

ภาพที่ 32 ผลงาน Sweet city , 110x85cm, acrylic on linen, 2022

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

การทำงานแบบโลกที่ดูสวยงามสีสันหวานๆ กับเทคนิคการเขียนที่ดูเนียม มันคงไม่ต่างจากการทำงานประชดประชันสังคม ที่มีคำพูดที่สวยหวาน แต่ผิดปกติ ต่างจากความเป็นจริง โลกที่สร้างขึ้นจากค่านิยมที่ดูสุดโต่ง กับมุมมองภาพองค์ประกอบที่ดูคับแคบ

ในเมืองหลวง ที่โมเดลบ้านถูกจัดวาง ไว้ให้ดูอัดแน่น กับโมเดลเด็ก ที่ให้ความสำคัญกับเด็กๆ รุ่นใหม่ๆ เมือนหลวงที่มีสีสันสดสวย กับมุมมองที่ดูแตกต่างจากความเป็นจริงของศิลปิน มันดูเหมือนฝันดีเกินไปหรือเหมือนกับการยัดเยียดภาพในหัวสมองใหม่ที่ดูมองโลกในแง่ดี เสมือนว่าติดอยู่ในโลกที่ดีเกินไปอย่างประหลาด อย่างกับหนังหรืออนิเมชั่นที่ติดอยู่ในเกมส์ แต่ดูๆไปโลกกลับลบสิ่งที่ดูจะผิดปกติออกไปไม่ได้ทั้งหมด ความหวานของสีที่กล่อมความคิด สงสัย ความน่ารักน่าเอ็นดูที่ปกปิด สิ่งผิดปกติไว้ ในเมือง

ภาพที่ 33 ผลงาน perfect life, 80x65cm, acrylic on linen, 2022

ที่มา : ภาพถ่ายโดยศิลปิน

วิเคราะห์ภาพรวมด้านกายภาพและสัญลักษณ์ภายในภาพผลงานชุดวิทยานิพนธ์

ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าคือการสร้างภาพจำลองมโนทัศน์ทางสังคมโดยใช้เรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม จากการแทนค่าประเด็นต่างๆผ่านฉากจำลองของเล่นที่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างของเล่นแต่ละชิ้น คล้ายกับฉากละครหรือการเล่นของเล่นของเด็ก ลักษณะของของเล่นหน้าตาน่ารักและสีสันที่สดใสภายในผลงานถูกนำมาใช้เพื่อเบี่ยงเบนความเป็นจริงที่ผู้คนในสังคมกำลังเผชิญอยู่ สอดคล้องกับการใช้กระจกเบื้องล่างทำหน้าที่สะท้อนความมืดมน แสดงถึงโลกแห่งความเป็นจริงที่ไม่ได้สดใสเหมือนเช่นภาพวาด

ในผลงานชิ้นที่ 1 ข้าพเจ้าได้นำของเล่นหลากหลายชนิดกองทับถมกันเป็นพื้นหลังของผลงานและใช้ภาพของท้องฟ้าสีหม่นหมองอึมครึมเพื่อแสดงถึงบรรยากาศที่สิ้นหวัง ชวนหดหู่ ในส่วนของประธานของภาพมีการใช้ตัวละครจากการ์ตูนเข้ามาใช้ร่วมกับของเล่นหลากหลายชนิด จัดวางองค์ประกอบให้ตัวละครทั้งหลายมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน

ในผลงานชิ้นที่ 2-8 ข้าพเจ้าได้ปรับเปลี่ยนหุ่นนิ่งใหม่โดยใช้ ของเล่นเสริมพัฒนาการของเด็กเข้ามาเป็นส่วนประกอบหลักของภาพจำลอง ลดจำนวนของตัวละครให้เหลือเพียง 1 ถึง 3 ตัว ปรับเปลี่ยนเป็นภาพของท้องฟ้าสีสันสดใสในผลงานชิ้นต่อมา กลับเพิ่มฉากของอาคาร ต้นไม้พืชพรรณหรือวัตถุสิ่งของเช่น ป้ายจราจร เข้าไปแทนที่ ทั้งนี้เพื่อสร้างสถาวะของการใช้ชีวิตภายใต้สภาวะที่ข้าพเจ้าได้จำลองขึ้นมา

วิเคราะห์ภาพรวมด้านแนวคิดและเนื้อหาในผลงานจิตรกรรมชุดวิทยานิพนธ์

ในส่วนของเนื้อหาผลงานจิตรกรรมชุดวิทยานิพนธ์จะมีโครงสร้างแนวคิดหลักคือการสร้างในส่วนของเนื้อหาผลงานชุดวิทยานิพนธ์มีแนวคิดหลักคือ การสร้างผลงานจิตรกรรมที่แสดงให้เห็นถึงปรากฏการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นตลอดช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา ภาพจำลองชีวิตของผู้คน สถานการณ์และความเป็นไปของบ้านเมือง ทั้งวิกฤตโรคระบาด ปัญหาการทุจริตในบ้านเมือง หรือวาทะกรรมชวนเชื่อของผู้คนบางส่วน ซึ่งส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าจึงเลือกที่จะบันทึกและส่งต่อเรื่องราวเหล่านั้นผ่านการใช้ฉากจำลองเหตุการณ์ในสังคม โดยมีของเล่นเป็นตัวละคร ดำเนินเรื่องราวต่างๆภายในฉากของเหตุการณ์นั้น กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ผลงานของข้าพเจ้าเป็นดั่ง ภาพจำลองมโนทัศน์ทางสังคม

บทที่ 5
สรุปผลการศึกษา

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ภาพจำลองมโนคติทางสังคม (Mockup Image of a Social Idea)” เป็นผลลัพธ์จากการศึกษาภาพลักษณ์ของแนวคิดดิสโทเปีย และแนวคิดยูโทเปีย ด้วยวิธีการสังเกต เรียนรู้และทำความเข้าใจกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัว สามารถพบเจอได้ผ่านสื่อประเภทต่างๆ หนังสือ บทความ หรือภาพยนตร์ แล้วนำประเด็นเหล่านั้นมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม 2 มิติ เพื่อให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถามต่อสิ่งที่เกิดขึ้นภายใต้ภาพของฉากจำลองที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นมา โดยใช้ความน่ารักสดใสของตัวการ์ตูน ของเล่นและโมเดลกลบเกลื่อนความขมขื่นที่ต้องใช้ชีวิตอยู่บนโลกแห่งความเป็นจริง

แนวคิดดิสโทเปีย มักใช้เพื่ออธิบายถึงสังคมที่ไม่พึงปรารถนาหรือสังคมที่น่าหวาดกลัว เรียกได้ว่าเป็น “โลกแห่งความล่มสลาย” แต่แนวคิดยูโทเปีย จะเป็นเมืองที่มีแต่ความ ดี ความยุติธรรม เป็นภาพความฝันถึงสังคมอันดีงามที่เรียกได้ว่า “โลกแห่งความสมบูรณ์แบบ”จากการศึกษานี้เองทำให้ข้าพเจ้าให้เข้าใจวิธีการ ถายทอดเรื่องราวในโลกของความเป็นจริงในงานจิตรกรรมของศิลปินกรณีศึกษา และยังทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจการทำงานของ “ภาพ” ในลักษณะนี้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังได้ศึกษาวิเคราะห์ผลงานของตัวเองในโลกศิลปะร่วมสมัยที่ล้วนแล้วแต่ใช้ สภาพแวดล้อม สถาปัตยกรรม สัตว์ และสิ่งของในชีวิตประจำวัน เป็นสื่อในการแสดงออกในผลงาน ในส่วนของเนื้อหาผลงานจิตรกรรมชุดวิทยานิพนธ์จะมีโครงสร้างแนวคิดหลักคือการสร้างในส่วนของเนื้อหาผลงานชุดวิทยานิพนธ์มีแนวคิดหลักคือ การสร้างผลงานจิตรกรรมที่แสดงให้เห็นถึงปรากฏการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นตลอดช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา ภาพจำลองชีวิตของผู้คน สถานการณ์และความเป็นไปของบ้านเมือง ทั้งวิกฤตโรคระบาด ปัญหาการทุจริตในบ้านเมือง หรือวาทะกรรมชวนเชื่อของผู้คนบางส่วน ซึ่งส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตของข้าพเจ้า

ทั้งหมดนี้ทำให้ข้าพเจ้าพบว่า การทำงานสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ภาพจำลองมโนคติทางสังคม ช่วยให้ข้าพเจ้าได้ค้นพบกับคุณค่าที่อยู่ในผลงาน ข้าพเจ้าได้บำบัดตนเองจากความหดหู่ ความสิ้นหวัง ความเครียดจากเรื่องราวต่างๆในชีวิตประจำวันที่เข้ามากระทบจิตใจด้วยผลงานศิลปะเพื่อบอกเล่าความจริงที่เกิดขึ้นในสังคมรอบตัว ปรับเปลี่ยนสิ่งต่างๆให้ออกมาในภาพลักษณ์ที่ดูหวานสดใส แม้จะแอบแฝงไปด้วยการประชดประชัน แต่การแสดงออกด้วยภาษาภาพ ได้ทำให้ข้าพเจ้าได้

เรียนรู้ที่จะเติบโตและใช้ชีวิตในฐานะของผู้ใหญ่ที่เข้าใจโลกมากยิ่งขึ้น และหวังว่าผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้จะสามารถบำบัดผู้ชมให้มีความสุขได้เช่นเดียวกัน

รายการอ้างอิง

Hugh Hart. (2014). “Marlboro Boy And Fat Ronald: The Brand-Jamming Art Of Ron English”, Accessed date 11 May 2565 Accessed from https://www.fastcompany.com/3033746/marlboro-boy-and-fat-ronald-the-brand-jamming-art-of-ron-english.

.เก้า มีนานนท์. (2563). “Grave of the Fireflies ‘แม้ชีวิตนี้ขอดูแค่ครั้งเดียว’แต่จะเป็นครั้งเดียวที่รักและจดจำไม่ลืมเลือน”, สืบค้นเมื่อวันที่ 24 มีนาคม 2565, สืบค้นจาก https://thestandard.co/grave-of-the-fireflies/#:~:text=%E0%B9%80%E0%B8%99%E0%B8%B7%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%AB%E0%B8%B2%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%20Grave%20of%20the,%E0%B8%8A%E0%B9%88%E0%B8%A7%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%A7%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%AB%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B8%B5%E0%B9%89%E0%B8%A2%E0%B8%A7%E0%B8%AB%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%95%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%8A%E0%B8%B5%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%95.

เซอร์โธมัส มอร์. (2562). ยูโทเปีย : มหานครในฝัน. กรุงเทพฯ: แอร์โรว์ คลาสสิกบุ๊ค.

ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2560). *ART IS ART, ART IS NOT ART*. กรุงเทพฯ: แซลมอน.

วิทยา หอทรัพย. (2562). “ภาพสะท้อนหายนะของเมือง”, สืบค้นเมื่อวันที่ 24 มีนาคม 2565, สืบค้นจาก http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2470/1/59007805.pdf.

สุทธิชัย บุณยะกาญจน. (2533). “การศึกษาเชิงวิเคราะห์นิยายวิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดิสโทเปียในช่วง ค.ศ. 1950 ถึง ค.ศ. 1972”, สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มีนาคม 2565, สืบค้าจาก http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/72170.

สุรเดช โชติอุดมพันธ์. (2558). “Literature: Literature of Dystopia Bangkok Creative Writing Workshop 4th (Literature: วรรณกรรมดิสโทเปีย Bangkok Creative Writing Workshop 4th)”, สืบค้นเมื่อวันที่ 11 พฤษภาคม 2565, สืบค้าจาก https://www.youtube.com/watch?v=TQOiUAS9XPQ.

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	พีรพล อินทร์ตุ้ม
วัน เดือน ปี เกิด	29 ตุลาคม 2535
สถานที่เกิด	จังหวัดสุพรรณบุรี
วุฒิการศึกษา	โรงเรียนอู่ทอง สุพรรณบุรี วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	ที่อยู่ 4 หมู่ 6 ตำบลกระจัน อำเภออู่ทอง 72160
ผลงานตีพิมพ์	2014 - เข้าเฝ้าทูลเกล้าถวายผลงานศิลปะแด่ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯสยามบรมราชกุมารี 2017 - ร่วมแสดงจิตรกรรมบัวหลวงครั้งที่ 39 2018 - เข้าร่วมโครงการ young artist talent ครั้งที่ 9
รางวัลที่ได้รับ	2013 - รางวัลดีเด่นด้านคัดลอกงานศิลปะไทย วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี - รางวัลยอดเยี่ยมวาดเส้นสร้างสรรค์ วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี - รางวัลยอดเยี่ยมองประกอบศิลป์ วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี - รางวัลชนะเลิศผลการประกวดวาดภาพเด็กและเยาวชนเฉลิมพระเกียรติ 2014 - รางวัลยอดเยี่ยมด้านจิตรกรรม วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี - รางวัลทุนนริศรานุวัดติวงศ์