



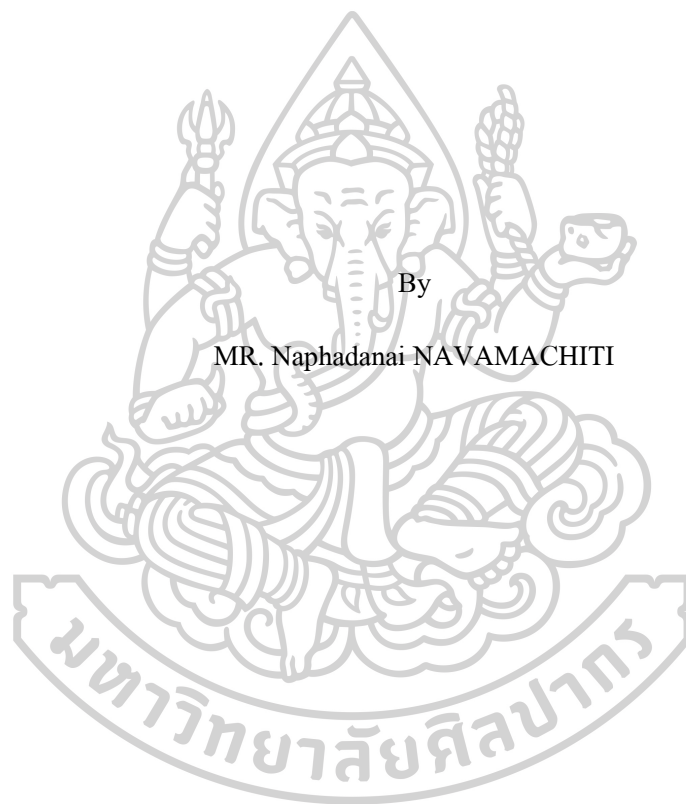
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE LOSS OF HUMAN IDENTITY IN CONTEMPORARY



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS)  
Graduate School, Silpakorn University  
Academic Year 2022  
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย
โดย	นายณกณัย นวมะชาติ
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ ธนฤกษ์ ทิพย์วารี

---

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

	คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นีรัตย์)	
พิจารณาเห็นชอบโดย	
	ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกคามณี)	
	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์ ธนฤกษ์ ทิพย์วารี)	
	ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(อาจารย์ ดร. ตฤณภัทร ชัยสิทธิ์ศักดิ์)	
	ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(รองศาสตราจารย์ นาวัน เบียดกลาง)	
	ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิชาติ พลประเสริฐ)	



630120037 : ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : การสูญเสีย, ตัวตน, มนุษย์, ร่วมสมัย

นาย นกนัย นวมะชิต: การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย อาจารย์ที่ปรึกษา  
วิทยานิพนธ์หลัก : รองศาสตราจารย์ ธนฤกษ์ ทิพย์วาริ

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย” มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอผลงานศิลปะที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสูญเสียตัวตนของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน โดยถ่ายทอดจากประสบการณ์ของข้าพเจ้า อีกทั้งยังศึกษาภาวะการถูกควบคุม และการกดขี่ของมนุษย์ด้วยกันเองในสังคมปัจจุบัน โดยใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ Sigmund Freud และ Michael Foucault มาประกอบกัน โดยที่สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่พบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวันและมีวิธีการทำแบบแผนเนียนจนถูกแทรกซึมเข้าไปในจิตใต้สำนึกโดยทำให้รู้สึกว่าเป็นเรื่องธรรมดา เป็นเรื่องปกติแต่แอบแฝงด้วยวัตถุประสงค์ของคนบางกลุ่มหรือผู้มีอำนาจเพื่อแสวงหาผลประโยชน์ต่อผู้ถูกควบคุม

ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าเป็นการเปรียบเทียบสิ่งที่เป็น การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ผ่านการนำเสนอในรูปแบบการอุปมาอุปไมย โดยได้ออกแบบลักษณะของหุ่น และสัญลักษณ์ ด้วยเทคนิคจิตรกรรมสองมิติ เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาของการวิจัย



630120037 : Major (VISUAL ARTS)

Keyword : loss, identity, human, contemporary

MR. NAPHADANAI NAVAMACHITI : THE LOSS OF HUMAN IDENTITY IN  
CONTEMPORARY THESIS ADVISOR : ASSOCIATE PROFESSOR THANARIT  
THAIPWAREE

thesis on "The Loss of Human identity in contemporary" aims to present a work of art about the loss of human self in modern times based on my experience. It also studied the conditions of control. and human oppression in today's society using the psychoanalytic theory of Sigmund Freud and Michael Foucault. It is compounded by the fact that these are common in everyday life and are so subtle that they infiltrate the subconscious by making them feel commonplace. This is normal, but with the hidden objectives of a certain group or authority in order to gain the benefit of those who are in control.

My works of art are a comparison of what is now the loss of human self. through the presentation in the form of a metaphor by designing the characteristics of puppets and symbols with two-dimensional painting techniques to be consistent with the content of the research.



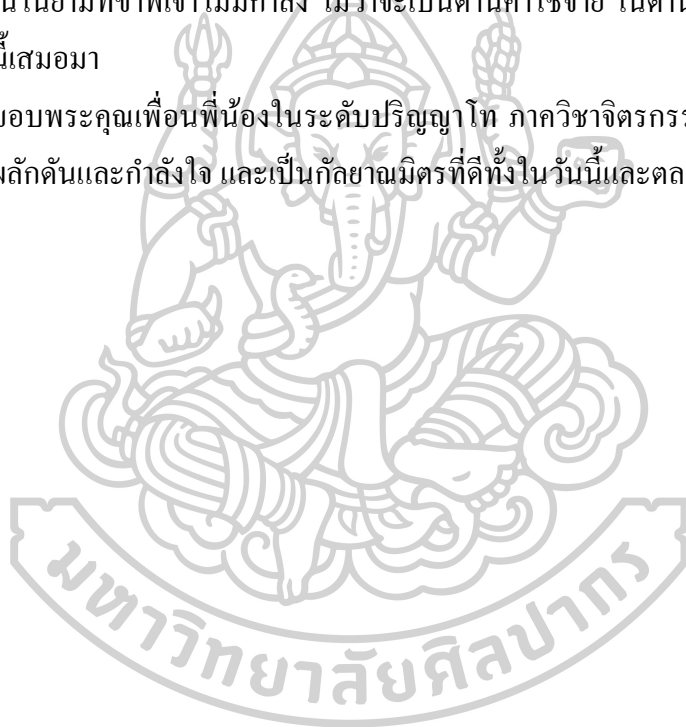
## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย เกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจที่ข้าพเจ้าได้รับ ไม่ว่าจะเป็นจากประสบการณ์ความรู้สึกร่วมกัน ตลอดจนคณาจารย์ภาควิชาจิตรกรรมทุกท่าน และรองศาสตราจารย์ธณัฐภักดิ์ ทิพย์วารี ที่เป็นแม่แบบในการเป็นครู ต่อข้าพเจ้า และขอขอบพระคุณที่ให้ความช่วยเหลือทั้งในด้านแนวคิด เทคนิควิธีการ มุมมองทัศนวิสัยในแง่การเป็นศิลปิน รวมไปถึงคอยขัดเกลา ให้ก้อนหินก้อนหนึ่งได้ค้นพบแร่ธาตุในตัวเองในตลอดระยะเวลา 2 ปี

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณมารดาอันเป็นที่รักของข้าพเจ้า คุณแม่ มรกต นวมะชิตี ที่ให้กำลังใจสนับสนุนในยามที่ข้าพเจ้าไม่มีกำลังใจ ไม่ว่าจะเป็นด้านค่าใช้จ่าย ในด้านคำปรึกษา และมอบความรักใคร่ลูกคนนี้เสมอมา

ขอขอบพระคุณเพื่อนพี่น้องในระดับปริญญาโท ภาควิชาจิตรกรรม ปีการศึกษาที่ 2563 ทุกท่านที่ให้แรงผลักดันและกำลังใจ และเป็นกัลยาณมิตรที่ดีทั้งในวันนี้และตลอดไป

นาย นกนัย นวมะชิตี



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญภาพ .....	ญ
บทที่ 1 .....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
1.2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา .....	1
1.3 สมมุติฐานของการศึกษา.....	2
1.4 ขอบเขตของการศึกษา .....	2
1.5 ขั้นตอนของการศึกษา.....	2
1.6 วิธีการศึกษา .....	3
1.7 แหล่งข้อมูล.....	3
1.8 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน .....	3
1.9 การนำเสนอผลงาน .....	3
บทที่ 2 .....	4
2.1 การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง .....	4
2.1.1 การกำเนิดมนุษย์.....	4
2.1.2 สมอง .....	5
2.2 การควบคุมความคิดจิตใจของมนุษย์ .....	7
2.2.1 ทฤษฎีการควบคุมมนุษย์ด้วยความเชื่อ .....	8



2.2.2 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ Sigmund freud ซิกมันด์ฟรอยด์ .....	10
2.2.2.1 จิตใจของมนุษย์ .....	10
2.2.2.2 โครงสร้างทางจิตของมนุษย์ .....	11
2.2.3 การควบคุมมนุษย์ในสมัยใหม่ .....	12
2.2.3.1 การควบคุมมนุษย์โดยการสร้างบรรทัดฐานทางสังคม .....	13
2.2.3.2 แนวคิดการควบคุมมนุษย์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ .....	14
2.3 การทบทวนงานสร้างสรรค์และงานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง .....	19
2.3.1 George tooker .....	19
2.3.1.2 วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุของ george tooker ในผลงาน government bureau (1956) .....	20
2.3.1.3 สิ่งที่ได้หลังจากการวิเคราะห์งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ .....	20
2.3.3 Yue Minjun .....	21
2.3.3.1 วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุของ Yue minjun ในผลงาน The Execution 1995 ..	23
2.3.3.2 สิ่งที่ได้หลังจากการวิเคราะห์งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ .....	24
บทที่ 3 .....	26
3.1 ที่มาของแนวความคิด .....	26
3.2 เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน .....	27
3.2.1 เทคนิคในการทำงานจิตรกรรมโดยสีน้ำมัน .....	27
3.2.2 เทคนิคในการทำงานจิตรกรรมโดยสีอะคริลิก .....	27
3.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน .....	28
3.3.2 อุปกรณ์ในการทำงานสร้างสรรค์ .....	28
3.4 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน .....	29
3.4.1 การค้นคว้าข้อมูลเพื่อทำภาพร่าง .....	29
3.4.2 การสร้างสัญลักษณ์จากข้อมูลที่เกี่ยวข้อง .....	29

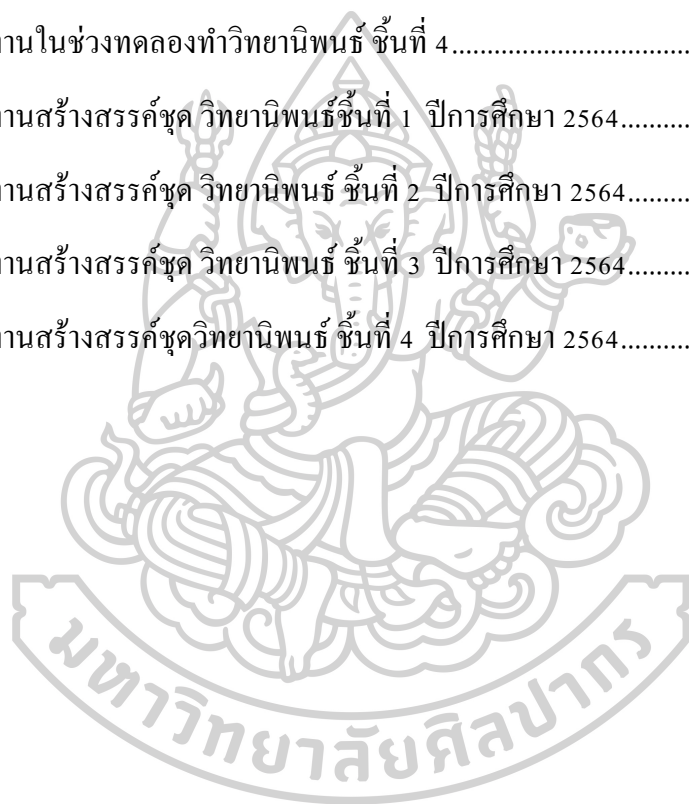
3.4.3 ศึกษาแนวความคิดของ มิเชล ฟูโกต์ .....	31
3.5 ขั้นตอนการทำงานโดยละเอียด .....	33
บทสรุปแนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน .....	40
บทที่ 4 .....	41
4.1 วิเคราะห์พัฒนาการและการสร้างสรรค์ผลงาน .....	42
ก่อนวิทยานิพนธ์ .....	42
บทที่ 5 .....	68
บทสรุป .....	68
รายการอ้างอิง .....	70
ประวัติผู้เขียน .....	72



## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพจำลองของโครงสร้างระดับของจิตใจ โดยหลักการภูเขาน้ำแข็งของ فروยด์ .....	11
ภาพที่ 2 George Tooker ,”government bureau”, 1956 .....	19
ภาพที่ 3 ภาพตัวอย่างใบหน้าที่มีความเป็นปัจเจกบุคคล .....	20
ภาพที่ 4 George Tooker , “Landscape with Figures” , (1965) .....	21
ภาพที่ 5 George Tooker - The Subway, 1950 .....	21
ภาพที่ 6 Yue minjun, THE EXECUTION, 1995 ,oil on canvas .....	22
ภาพที่ 7 ภาพผลงานตัวอย่างที่อ้างอิงจากแนวคิดของ มิแชลฟูโกต์ .....	31
ภาพที่ 8 ภาพตัวอย่างผลงานที่มีแนวคิดแบบ dystopia ของข้าพเจ้าที่ได้รับการถ่ายทอด ประสบการณ์จากผู้ได้รับบาดเจ็บจากการถูกทำร้ายในการประท้วงปี พ.ศ. 2563 .....	32
ภาพที่ 9 การรองพื้นผ้าใบแคนวาส .....	33
ภาพที่ 10 การร่างภาพและลงสีโดยภาพรวม .....	34
ภาพที่ 11 การลงสีและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า .....	35
ภาพที่ 12 วิธีการแก้ไขภาพรวมโดยมองผ่านหน้าจอโทรศัพท์ .....	36
ภาพที่ 13 การเน้นรายละเอียดบนใบหน้า .....	37
ภาพที่ 14 ภาพขั้นตอนสุดท้ายการเก็บรายละเอียดและการสร้างบรรยากาศ .....	38
ภาพที่ 15 ภาพงานที่เสร็จสมบูรณ์ .....	39
ภาพที่ 16 ผลงานในช่วงทดลองก่อนนิทรรศน์ ชั้นที่ 1 .....	42
ภาพที่ 17 ผลงานในช่วงทดลองก่อนนิทรรศน์ ชั้นที่ 2 .....	44
ภาพที่ 18 ผลงานในช่วงทดลองก่อนนิทรรศน์ ชั้นที่ 3 .....	46
ภาพที่ 19 ผลงานในช่วงทดลองก่อนนิทรรศน์ ชั้นที่ 4 .....	48
ภาพที่ 20 ผลงานในช่วงทดลองก่อนนิทรรศน์ ชั้นที่ 5 .....	49

ภาพที่ 21 การวางโครงสีและโครงสร้าง.....	51
ภาพที่ 22 ใบหน้าของมนุษย์บอนไซ .....	52
ภาพที่ 23 รายละเอียดของเทคนิค .....	52
ภาพที่ 24 ผลงานในช่วงทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 6.....	53
ภาพที่ 25 การเริ่มต้นร่างภาพและลงสีจากระยะหลัง .....	55
ภาพที่ 26 ผลงานในช่วงทดลองก่อนทำวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 7 .....	56
ภาพที่ 27 ผลงานในช่วงทดลองทำวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	58
ภาพที่ 28 ผลงานสร้างสรรค์ชุด วิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1 ปีการศึกษา 2564.....	61
ภาพที่ 29 ผลงานสร้างสรรค์ชุด วิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2 ปีการศึกษา 2564.....	63
ภาพที่ 30 ผลงานสร้างสรรค์ชุด วิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3 ปีการศึกษา 2564.....	64
ภาพที่ 31 ผลงานสร้างสรรค์ชุดวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 ปีการศึกษา 2564.....	66



## บทที่ 1

### บทนำ

หัวข้อ การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

มนุษย์เรามักจะเชื่อมโยงสิ่งต่างๆที่พบเจอในชีวิตประจำวันเข้าไปเก็บไว้ในจิตใจได้สำนึก ยกตัวอย่างเช่น ในขณะที่เราฝันเปรียบเสมือนการปลดปล่อยจิตวิญญาณให้เป็นอิสระจากความกดดัน ที่มาจากสภาวะความเป็นจริงภายนอกและเป็นการปลดปล่อยความรู้สึกภายในจิตใจจากข้อตรวนของภาระทั้งหมด ในบางครั้งเราอาจฝันถึงสิ่งที่ไม่อยากให้เกิดขึ้นในความเป็นจริง สิ่งเหล่านี้มักเกิดจากผลกระทบทางความรู้สึกนึกคิดจากภายนอกจากสิ่งทีสะท้อนใจอย่างรุนแรง จากการใช้ชีวิตประจำวันเพราะความฝันมักจะเชื่อมโยงกับสภาวะจิตใจข้างในของมนุษย์

รวมไปถึงความคิดและจิตใจของผู้สร้างสรรค์ที่รู้สึกสิ้นหวังและท้อแท้ต่อสภาพสังคมในประเทศ จากการใช้ชีวิตประจำวันที่ต้องพึ่งพาอาศัยเทคโนโลยีทั้งในการติดต่อสื่อสาร การทำงานผ่านสื่อโซเชียลมีเดียที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารที่มีการบิดเบือน และข้อมูลข่าวสารในเชิงลบมากมาย จึงทำให้ต้องเสพข้อมูลข่าวสารที่เป็นการชักชวนจูงใจและพยายามครอบงำความคิดผู้คนในยุคสมัยปัจจุบันอย่างหลีกเลี่ยงได้ยาก จึงทำให้รู้สึกเป็นความเครียดสะสม และฝังลึกเข้าไปในจิตใจเปรียบเสมือนถูกตามหลอกหลอนทั้งในยามหลับฝันและในยามตื่น ความรู้สึกเหล่านี้ ทำให้ข้าพเจ้าตระหนักถึงความเป็นมนุษย์ว่ามนุษย์ควรมีอิสรภาพดังที่ควรจะเป็น ไม่มากไป ไม่น้อยไป แต่การที่ที่มนุษย์เราถูกเชิญชวนและชักจูงให้อยู่ในกรอบที่ใครบางคนกำหนด จึงไม่สามารถที่จะมีอิสระทางความคิดได้ เสมือนถูกลิดรอนสิทธิเสรีภาพตามหลักสากล ด้วยเหตุนี้ทำให้ผู้วิจัยมีความรู้สึกเหมือนว่าตัวเองเป็นหุ่นยนต์ไร้ชีวิตซึ่งมีหน้าที่รับคำสั่งที่ถูกป้อนมาแล้วปฏิบัติตาม ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับการสูญเสียตัวตนและความรู้สึกนึกคิดของตนเองและมนุษย์ในยุคสมัยปัจจุบันที่ถูกควบคุม ถูกขัดเกลาคิดใจด้วยสื่อโซเชียลมีเดียจนเปรียบเสมือนหุ่นยนต์ และถ่ายทอดออกมาเป็นงานจิตรกรรมสองมิติโดยเทคนิคสีอะคริลิกและน้ำมันบนผ้าใบ

#### 1.2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่ถ่ายทอดถึงสภาวะการถูกควบคุมจิตใจโดยการอุปมาอุปไมยด้วยสัญลักษณ์ของมนุษย์ที่มีลักษณะเหมือนหุ่นยนต์ไร้ชีวิต และศึกษากระบวนการคิดวิเคราะห์ข้อมูล ก่อนจะสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคจิตรกรรมบนผ้าใบ

1.2.2 เพื่อศึกษาแนวความคิดการควบคุมมนุษย์เพื่อนำเสนอความเชื่อมโยงกับความรู้สึกที่อัดอั้นข้างในจิตใจที่เสมือนถูกครอบงำโดยสิ่งภายนอกอยู่ตลอดเวลา

1.2.3 เพื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎีจิตวิเคราะห์ เพื่อนำเสนอเป็นภาพแทนความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่เกิดจากความฝัน

### 1.3 สมมุติฐานของการศึกษา

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ต้องการให้สังคมเกิดการถอดคิด ต่อข่าวสารที่ได้รับ ไม่ว่าจะเป็นในด้านการเมือง ข่าวปลอม ข่าวดารา หรือ ข่าวที่ทำให้ห่อหุ้มแล้วเกิดความรู้สึกในเชิงลบต่างๆ นำมาตกตะกอนต่อข้อมูลเหล่านั้นก่อนที่จะนำมาเผยแพร่ต่อ เพื่อลดการสูญเสียที่จะเกิดตามมา และหวังว่าจะช่วยเยียวยาจิตใจผู้คนที่กำลังสิ้นหวังต่อสภาพสังคมในยุคปัจจุบัน ให้มีกำลังใจในการใช้ชีวิต และสามารถขับเคลื่อนตนเองให้ฝ่าฟันอุปสรรคเหล่านั้นไปให้ได้โดยไม่ต้องพึ่งพาหรือรอคนอื่นมาแก้ไข ผ่านงานสร้างสรรค์ที่นำเสนอเนื้อหาการสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย ที่มีการทอดแทรกบทกวีและกำลังใจในการดำเนินชีวิตเพื่อเชื่อมโยงทัศนคติของข้าพเจ้าและผู้ชมผลงาน

### 1.4 ขอบเขตของการศึกษา

1.4.1 ขอบเขตทางด้านเนื้อหา นำเสนอประเด็นการควบคุมมนุษย์ ด้วยสื่อโซเชียลมีเดีย

1.4.2 ขอบเขตทางด้านรูปแบบสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ Magical realism และ Social realism ด้วยรูปแบบเฉพาะตัว

1.4.3 ขอบเขตทางด้านเทคนิค สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิกและสีน้ำมันบนผ้าใบ

### 1.5 ขั้นตอนของการศึกษา

1.5.1 ศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งในเว็บไซต์และในตำรา รวมไปถึงศึกษาสภาพจิตใจตนเองว่ามีประสบการณ์หรือเหตุการณ์ใดบ้างที่ทำให้รู้สึกถึงการสูญเสียตัวตนในปัจจุบัน และนำมาวิเคราะห์ ตกตะกอน ก่อนนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน

1.5.2 แสพข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการชักจูงครอบงำความคิดของผู้คน ผ่านการเล่นโซเชียลมีเดีย

1.5.3 ศึกษาศิลปินและผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางสังคมของการถูกควบคุมของมนุษย์

## 1.6 วิธีการศึกษา

1.6.1 การค้นคว้าหาข้อมูลส่วนใหญ่เกิดจากประสบการณ์ส่วนตัวและความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการถูกควบคุมโดยสังคมสมัยใหม่

1.6.2 สังเกตถึงประเด็นร่วมสมัยต่างๆในสังคมว่ามีประเด็นใดที่ถูกพูดถึงจนติดแฮชแท็กทวิตเตอร์บ้าง แล้วนำมาสังเคราะห์ และคอยเฝ้ามองพฤติกรรมของผู้คนในโลกออนไลน์

1.6.3 ศึกษาค้นคว้าจากตำราโดยเริ่มต้นจากการค้นคว้าตำราทางการเมืองการปกครอง เพราะส่วนใหญ่จะมีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการถูกควบคุมของมนุษย์

## 1.7 แหล่งข้อมูล

1.7.1 สื่อดิจิทัล โซเชียลมีเดียต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น facebook, twitter, club house, youtube

1.7.2 หนังสือ หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องหรือใกล้เคียง

1.7.3 ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์

## 1.8 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

1.8.1 อุปกรณ์ที่ใช้ในการร่างภาพ คอมพิวเตอร์ ดินสอ ยางลบ สมุดวาดเขียน

1.8.2 อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานสร้างสรรค์ ได้แก่ สีน้ำมัน สีอะคริลิก พู่กัน จานสี น้ำมัน ลูกวอลนัท เฟรม และผ้าใบแคนวาส

## 1.9 การนำเสนอผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์วิธานิพนธ์ ชุดการสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย มีเนื้อหาที่สื่อแสดงออกถึงการถูกควบคุมของมนุษย์ โดยผู้มีอำนาจได้ใช้สื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือเพื่อปล่อยข้อมูลข่าวสารในเชิงชักจูงสังคม เพื่อครอบงำความคิดของผู้คนผ่านสื่อดิจิทัล ทำให้ผู้คนในสังคมปัจจุบันถูกชักจูงจิตใจโดยไม่รู้ตัวจนนำไปสู่การสูญเสียตัวตนของผู้คน โดยนำเสนอผ่านมุมมองและความรู้สึกของข้าพเจ้า ด้วยรูปแบบงานจิตรกรรม 2 มิติ ที่อาศัยสีสันและรูปทรงของมนุษย์เพื่อสร้างความรู้สึกและปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ชม

## บทที่ 2

### ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

งานสร้างสรรค์ชุด “การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย” เป็นการถ่ายทอดความรู้สึกภายในของข้าพเจ้าที่รู้สึกถูกควบคุมโดยค่านิยมผ่านสื่อสมัยใหม่ โดยผู้มีอำนาจได้ใช้วิธีการปลูกฝังความคิดให้ฝังลึกลงไปในชีวิตได้สำนึก ราวกับไม่มีอิสระแม้กระทั่งในห้วงความคิดคำนึงและยามหลับฝัน ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกเหมือนดำเนินชีวิตด้วยร่างกายที่ไร้ชีวิตไม่มีความเป็นเจ้าของแม้กระทั่งความคิดตัวเอง ผ่านการถ่ายทอดเป็นงานสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคจิตรกรรมสองมิติแนวอุปมาอุปไมย

ส่วนการทบทวนวรรณกรรมและผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องจะเป็นการวิพากษ์ และศึกษาที่มาที่ไปของมนุษย์และวิธีการควบคุมมนุษย์ในยุคสมัยปัจจุบัน โดยเฉพาะการใช้สื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้าควบคุมสมองและครอบงำความคิดจิตใจของมนุษย์ ที่แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวันอย่างแนบเนียน รวมไปถึงการศึกษาค้นคว้ากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจากผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เกี่ยวข้องเพื่อให้มีความเข้าใจในการใช้ทัศนธาตุบอกเล่าแนวคิดเนื้อหาของหัวข้อวิจัยได้อย่างสอดคล้องมากที่สุด ซึ่งการศึกษาวรรณกรรมและศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยนี้มีดังนี้

#### 2.1 การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

##### 2.1.1 การกำเนิดมนุษย์

ยูวัล โนอา แสรร์ ได้ให้ข้อมูลไว้ในหนังสือ Sapiens ว่า เมื่อแรกเริ่มที่ดาวเคราะห์ที่มีชื่อว่า โลกเริ่มมีสิ่งมีชีวิตเกิดขึ้น สิ่งมีชีวิตเหล่านั้นล้วนดำรงชีพอยู่ได้ด้วยสัญชาตญาณไม่ว่าจะเป็นการล่า การกิน การสืบพันธุ์และหลับนอนเช่นเดียวกับสิ่งมีชีวิตที่เรียกว่ามนุษย์ ย้อนกลับไปเมื่อหลายล้านปีก่อน ในยุคที่มีชื่อเรียกว่ายุคก่อนประวัติศาสตร์ บรรพบุรุษของมนุษย์เริ่มเกิดขึ้นบน โลก นักวิทยาศาสตร์เชื่อว่าสิ่งมีชีวิตที่เรียกว่ามนุษย์ สืบเชื้อสายมาจากลิงชิมแปนซี มนุษย์ยุคแรกจึงมีลักษณะคล้ายลิงก่อนจะวิวัฒนาการมาเป็นมนุษย์หลังตรงกลุ่มแรกๆ ที่เรียกว่า โฮโมอีเร็คตัส (homo erectus) โฮโมอีเร็คตัสมีถิ่นกำเนิดบริเวณทวีปแอฟริกาตะวันออกก่อนที่จะแตกกระจายออกไปอยู่ตามที่ต่างๆบนโลกจนเกิดเป็นการกระจายเผ่าพันธุ์ ทำให้เกิดมนุษย์เผ่าพันธุ์อื่นมากมาย จนกระทั่งเกิดมนุษย์เผ่าพันธุ์หนึ่งที่มีชื่อว่า โฮโมเซเปียนส์ (homo sapiens) โฮโมเซเปียนส์คือเผ่าพันธุ์มนุษย์ที่เดินตัวตรงหรือก็คือบรรพบุรุษของมนุษย์ในปัจจุบัน มีการเคลื่อนที่ด้วยสองขา มีลักษณะหน้าผากตั้งขึ้น สันคิ้วเล็กกว่าโฮโมอีเร็คตัสและไม่ยาวติดกัน มีฟันซี่เล็กลง และมีกระดูกที่บอบบาง แต่



มีสมองที่เฉลียวฉลาด มนุษย์สายพันธุ์นี้เป็นเผ่าพันธุ์เดียวที่เหลือรอดมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งแตกต่างกับมนุษย์สายพันธุ์อื่นที่สูญพันธุ์ไปแล้ว สาเหตุการสูญพันธุ์มาจากอะไรนั้นนักวิทยาศาสตร์ยังไม่มีคำตอบแน่ชัด บ้างก็ว่าเกิดจากสภาพอากาศ รวมไปถึงการระเบิดของภูเขาไฟ บ้างก็สันนิษฐานว่าสาเหตุที่มนุษย์สายพันธุ์อื่นสูญพันธุ์ไปเพราะถูกโฮโมเซเปียนส์ล่า โฮโมเซเปียนส์นั้นอยู่รอดมาจนถึงทุกวันนี้ ถึงจุดที่เรียกว่าครอบครองโลกอย่างเบ็ดเสร็จและอยู่เหนือกว่าสัตว์ในสปีชีส์โฮโมสายพันธุ์อื่น แม้แต่สิ่งมีชีวิตอื่นในระบบนิเวศก็ถูกรุกรานโดยโฮโมเซเปียนส์เช่นเดียวกัน ซึ่งหากเปรียบเทียบลักษณะทางกายภาพของโฮโมเซเปียนส์ก็ไม่ได้มีพลังกำลังมหาศาล และยังมีสิ่งมีชีวิตอีกมากที่มีขนาดใหญ่กว่าและมีพลังกำลังมากพอที่จะทำร้ายโฮโมเซเปียนส์ให้ถึงแก่ชีวิตได้ แต่สิ่งที่โฮโมเซเปียนส์มี คือสิ่งที่มากกว่าคุณสมบัติทางกายภาพ คือคุณสมบัติทางปัญญา[1]

### 2.1.2 สมอง

สมองเป็นอวัยวะหลักที่ใช้ในการควบคุมร่างกายของมนุษย์ มีหน้าที่ควบคุมการเคลื่อนไหว พฤติกรรม และความสามารถอื่นๆที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ แม้ว่าธรรมชาติจะออกแบบให้สมองของมนุษย์เผ่าพันธุ์เซเปียนส์มีขนาดใหญ่ แต่ก็ไม่ได้แปลว่าเป็นสมองมนุษย์ที่ใหญ่ที่สุดหากเทียบกับมนุษย์เผ่าพันธุ์อื่น มนุษย์เผ่าพันธุ์เซเปียนส์มีลักษณะสมองโดยรวมทั้งหมดเล็กกว่ามนุษย์เผ่าพันธุ์โฮโมอเล็กทรัส ในขณะที่สมองของโฮโมอเล็กทรัสแม้จะมีขนาดใหญ่กว่าแต่ไม่ได้มีความสามารถในการสื่อสารและการถ่ายทอดความคิดจากคนหนึ่งสู่คนหนึ่งมากนัก แตกต่างจากเซเปียนส์ที่มีความสามารถในการสื่อสาร การใช้ภาษา การวิเคราะห์สถานการณ์การวางแผนอันซับซ้อน ซึ่งนี่เป็นที่มาของการที่มนุษย์เผ่าพันธุ์เซเปียนส์มีการปฏิวัติการรับรู้ ทำให้เกิดการสื่อสารและการใช้ภาษาศาสตร์พื้นฐานของสปีชีส์ อาจหมายถึงการออกเสียงหรือท่าลักษณะท่าทางเพื่อส่งผ่านความคิดจากคนหนึ่งไปสู่อีกคนหนึ่ง เพราะในเวลานั้นยังไม่มี การคิดค้นภาษาที่เป็นคำ และการใช้การสื่อสารระหว่างกันยังมีความแตกต่างออกไปตามถิ่นที่อยู่อาศัย นอกจากนี้มนุษย์เผ่าพันธุ์เซเปียนส์ยังมีความผูกพันระหว่างกันในครอบครัวเมื่อมีใครคนใดคนหนึ่งในครอบครัวเสียชีวิต อีกคนหนึ่งจะมีความรู้สึกเศร้า ทั้งหมดนี้เป็นเพราะสมองของโฮโมเซเปียนส์มีการจดจำบันทึกเรื่องราวสิ่งที่พวกเขาพบเจอในชีวิตประจำวันและตั้งสมมติฐานกลายเป็นความผูกพัน ในขณะที่สัตว์อื่นสามารถลืมลูกของตนได้ในระยะเวลาอันสั้น โฮโมเซเปียนส์ยังมีจินตนาการสามารถพัฒนาต่อยอดสิ่งประดิษฐ์ที่ใช้สำหรับการล่าสัตว์ และต่อสู้ ทำให้โฮโมเซเปียนส์สามารถเอาชนะสิ่งมีชีวิตอื่นได้ รวมไปถึง

<sup>1</sup> ยูวัล โนอาห์ แฮรารี. (2561). เซเปียนส์ ประวัติย่อมนุษยชาติ. กรุงเทพฯ: อีปซิกกรุ๊ป.

เผ่าพันธุ์มนุษย์ด้วยกันเอง ความสามารถทางสมองของมนุษย์เผ่าพันธุ์เซเปียนส์นั้นเป็นอาวุธที่สามารถนำไปสู่การก่อปัญหาในระบบนิเวศ และเบียดเบียนสิ่งมีชีวิตอื่นบนโลก แม้กระทั่งกับหมู่สังคมมนุษย์ด้วยกันเอง สมองของมนุษย์เผ่าพันธุ์เซเปียนส์มีการวิวัฒนาการไปอย่างรวดเร็ว จนเข้าสู่ยุคประวัติศาสตร์หรือที่เรียกว่ายุคโบราณ เมื่อมนุษย์เริ่มมีการจดบันทึก และเริ่มมีการอยู่ร่วมกันเป็นอาณาจักรที่ลุ่มแม่น้ำไทกริส-ยูเฟรติส ซึ่งเรียกอารยธรรมนั้นว่า เมโสโปเตเมีย ทำให้มนุษย์มีการแบ่งแยกอาณาจักรและมีการขยายขอบเขตการปกครองพื้นที่ของตนเองไปตามที่ลุ่มแม่น้ำต่างๆของโลกจนเกิดอารยธรรมต่างๆมากมาย ซึ่งการเกิดอารยธรรมที่แตกต่างนี้ทำให้มนุษย์เริ่มมีการสู้รบเพื่อที่จะแย่งเอาทรัพยากร เขตแดนจากอารยธรรมอื่นมาเป็นของตนเอง ทำให้มนุษย์เริ่มมีการให้ความสำคัญกับกองทัพ การทหาร และอาวุธมากขึ้นเรื่อยมาจนถึงในยุคปัจจุบัน<sup>[1]</sup>

เมื่อเวลาผ่านไปการต่อสู้ระหว่างเผ่าพันธุ์เดียวกันของมนุษย์มีวิวัฒนาการจากการต่อสู้ด้วยพลังกำลัง กลายเป็นการต่อสู้โดยการใช้สมองวิเคราะห์แยกแยะสิ่งต่างๆ ได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น ทำให้มนุษย์มีความได้เปรียบและสามารถใช้สติปัญญานี้สร้างสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ และมีการคิดค้นภาษาที่สามารถสื่อสารระหว่างกัน ได้อย่างละเอียด เช่นการบอกกล่าวจุดที่ตั้งของสัตว์อื่น แม้แต่การวางแผนเข้ารุกรานอาณาจักรอื่น และสิ่งมีชีวิตอื่นบนโลก

ข้าพเจ้าคิดว่าถ้าหากมนุษย์ซึ่งมีสถานะเป็นปัจเจกบุคคลใช้สมองและสติปัญญาของตนเองในการรุกรานสิ่งมีชีวิตอื่นบนโลกนี้ได้ มนุษย์ก็สามารถใช้สติปัญญาทำร้ายมนุษย์ด้วยกันเองได้เช่นเดียวกัน และการที่โฮโมเซเปียนส์เป็นเผ่าพันธุ์มนุษย์เพียงเผ่าพันธุ์เดียวที่อยู่รอดมาจนถึงในปัจจุบันก็ไม่ได้แปลว่าโฮโมเซเปียนส์จะอยู่ร่วมกันได้แบบไร้ความขัดแย้งในหมู่สมาชิกจำนวนมาก ซึ่งสิ่งนี้เองก็เป็นธรรมชาติของสัตว์ มนุษย์จึงพยายามตั้งกฎเกณฑ์เพื่อที่จะควบคุมความเรียบร้อยของแต่ละอาณาจักรแต่ละเขตปกครองของตน และพยายามหลอมรวมเหล่ามนุษย์ให้มีความคิดไปในทิศทางเดียวกัน ทำให้มนุษย์พยายามคิดค้นวิธีการที่จะควบคุมสัญชาตญาณดิบในตัวมนุษย์ด้วยกันเอง และพยายามศึกษาจากการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน จนได้พบว่าการควบคุมมนุษย์ที่ได้ผลที่สุดคือการควบคุมสมองและความคิด

<sup>1</sup> เรื่องเดียวกัน.

## 2.2 การควบคุมความคิดจิตใจของมนุษย์

มนุษย์ที่ซึ่งในภายหลังได้เรียกตนเองว่าเป็นสัตว์ประเสริฐ แม้จะกล่าวอ้างว่าตนประเสริฐเพียงใดก็ยังมีอุปนิสัยที่ทำให้สังเกตเห็นถึงสัญชาตญาณดิบของสัตว์เดรัจฉาน ที่เกิดมาเพื่อแย่งแย่งแสวงหาอาหาร ขับถ่าย สืบพันธุ์ และหลับนอน มนุษย์นั้นเป็นสัตว์สังคมที่อยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มมาตั้งแต่ยุคดึกดำบรรพ์ และมีสัญชาตญาณความเป็นสัตว์ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด ไม่ว่าจะเป็นการสู้รบแย่งแย่งทรัพยากร การล่าอนาถิคม การสืบพันธุ์ จึงนับว่าไม่ใช่เรื่องผิดปกติที่มนุษย์จะมีความเป็นสัตว์ในการดำรงชีวิต หากแต่การมีปัญญาของมนุษย์ทำให้มนุษย์ตั้งกฎเกณฑ์ข้อห้ามต่างๆ แบ่งแยกตนออกจากสัตว์เดรัจฉานผู้ซึ่งมีปัญหาด้อยกว่า และด้วยปัญญานี้เองทำให้มนุษย์มีพลังในการก่อความวุ่นวายต่อสิ่งมีชีวิตและโลกอย่างถึงที่สุด

ยูวัล โนอาห์ แฮร์ริ่งกล่าวว่าสิ่งที่ทำให้มนุษย์เผ่าพันธุ์เซเปียนส์อย่างเรามีสิ่งที่แตกต่างจากสัตว์เดรัจฉานคือพวกเขาสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของพวกเขาได้อย่างรวดเร็วและสามารถถ่ายทอดพฤติกรรมใหม่ๆ ให้แก่ลูกหลานรุ่นต่อไป โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยการเปลี่ยนแปลงทางพันธุกรรมหรือสภาพแวดล้อม ตัวอย่างเช่น การเกิดขึ้นของนักบวชที่ถือพรหมจรรย์และเลือกที่จะไม่ร่วมประเวณีกับหญิงใด ซึ่งเป็นเรื่องที่ขัดแย้งต่อหลักการพื้นฐานทางธรรมชาติ รวมไปถึงการเกิดขึ้นของมนุษย์ที่เลือกที่จะละทิ้งการให้กำเนิดบุตร<sup>3</sup> การถือศีลอดอาหารกระทั่งการบำเพ็ญเพียรต่างๆ การละเว้นเหล่านี้ทำให้เกิดความฉงนว่าสิ่งใดที่ทำให้พวกเขาเปลี่ยนทัศนคติ และความคิดของตนเองจนถึงต้องกระทำสิ่งที่ผิดต่อหลักธรรมชาติเช่นนี้ ทั้งที่สิ่งเหล่านี้ก็ไม่ได้มีผลทางพันธุกรรมที่จะสามารถส่งต่อจากพ่อแม่สู่ลูกได้

สมองของเหล่ามนุษย์เราสามารถสร้างจินตนาการถึงสิ่งที่สมมุติขึ้นมา และมีความคิดสร้างสรรค์ในการกระทำสิ่งต่างๆ รอบตัว คนเราสามารถแต่งเรื่องราวที่ไม่เคยเห็น บอกเล่าเรื่องราวที่ไม่เคยได้สัมผัสมาก่อนให้อีกคนได้รับรู้ และเกิดความเชื่อว่าสิ่งนั้นมีอยู่จริงหรือเป็นจริงขึ้นมาได้ทั้งที่ไม่เคยได้สัมผัสหรือเคยเห็นมาก่อน สิ่งนี้อาจเป็นจุดเชื่อมโยงกับความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติของมนุษย์ ที่ทำให้มนุษย์ ละเว้นการกระทำบางอย่างและกระทำตามแบบแผนที่แตกต่างออกไปจากกฎเกณฑ์ทางธรรมชาติ

<sup>3</sup> เรื่องเดียวกัน, 66.

### 2.2.1 ทฤษฎีการควบคุมมนุษย์ด้วยความเชื่อ

คำว่าความเชื่อนั้นมีการกล่าวถึงมาอย่างช้านาน รัชช ปุณ โนทก ได้กล่าวถึงความเชื่อเอาไว้ว่า ความเชื่อคือการยอมรับอันเกิดอยู่ในจิตสำนึกของมนุษย์ต่อพลังอำนาจเหนือธรรมชาติ ที่เป็นผลดีหรือผลร้ายต่อมนุษย์นั้นๆหรือสังคมมนุษย์นั้นๆ แม้ว่าพลังอำนาจเหนือธรรมชาติเหล่านั้น ไม่สามารถที่จะพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริง แต่มนุษย์ในสังคมหนึ่งยอมรับและให้ความเคารพเกรงกลัวต่อสิ่งเหล่านี้เรียกว่าความเชื่อ ฉะนั้นความเชื่อจึงมีขอบเขตกว้างขวางมาก ไม่เพียงแต่จะหมายถึงความเชื่อในดวงวิญญาณทั้งหลาย ภูตผี คาถาอาคม โขคลาง ไสยเวทต่าง ๆ ยังรวมถึงปรากฏการณ์ธรรมชาติ ที่มนุษย์ยอมรับนับถือ เช่น ต้นไม้ (ต้นไม้โพธิ์ ต้นไทร) ป่าเขา เป็นต้น [2]<sup>4</sup>

ฮัล โลเวย์ ริชาร์ด ได้กล่าวว่า ความเชื่อในเรื่องเหนือธรรมชาตินับตั้งแต่ราว 130,000 ปีก่อนคริสตกาล จากหลักฐานทางความเชื่อทางศาสนาแบบใดแบบหนึ่งเกี่ยวกับวิธีที่บรรพบุรุษมนุษย์ฝังศพคนตาย พวกเขาวางอาหาร เครื่องมือ และเครื่องประดับในหลุมศพที่ขุดพบ ซึ่งบ่งบอกความเชื่อที่ว่าคนตายเดินทางต่อไปยังชีวิตหลังความตายรูปแบบใดแบบหนึ่ง และจำเป็นต้องมีข้าวของเหล่านี้ในการเดินทาง รวมไปถึงมีเครื่องเช่นฝังรวมอยู่กับศพในทางอ้อมอีกด้วย[3]<sup>5</sup>

ซึ่งความเชื่อเหล่านี้มีที่มาจากสมองของมนุษย์ที่มีความรู้สึกผูกพันต่อเพื่อนที่ตายไปและสภาพแวดล้อมที่อาศัย คือ เมื่อมนุษย์มองเห็นธรรมชาติ และสัมผัสรับรู้ได้ถึงความรู้สึกอันความรู้สึกหนาว เมื่อยามตื่นก็พบกับความสว่าง เมื่อยามหลับนอนก็พบกับความมืด รวมไปถึงสภาพดินฟ้าอากาศที่แปรผันไปตามฤดูกาล ทำให้เกิดความสงสัยและหวาดกลัวจึงมีความเชื่อว่า สิ่งที่เห็นนั้นศักดิ์สิทธิ์มีความวิเศษและมีอำนาจมากกว่าตนเองสามารถทำให้เกิดและตายได้ จึงทำให้มนุษย์เกิดความคิดตามสัญชาตญาณที่ว่าตัวเองต้องยกว่า ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เกิดความเชื่อเรื่องจิตวิญญาณเกิดขึ้น[3]<sup>6</sup>

ข้าพเจ้าคิดว่ามนุษย์ตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายนอกที่พวกเขาได้รับรู้ได้สัมผัสถึงความน่าฉงน และความน่าเกรงขามของธรรมชาติในอดีตของมนุษย์ ทำให้มนุษย์เกิดจินตนาการถึงพลังอำนาจ

<sup>4</sup> รัชช ปุณ โนทก. (2528). “ความเชื่อพื้นบ้านอันสัมพันธ์กับวิถีชีวิตในสังคมอีสาน.” ใน วัฒนธรรมพื้นบ้าน : คติ ความเชื่อ. (หน้า 350). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

<sup>5</sup> ฮัล โลเวย์ ริชาร์ด. (2562). ศาสนาประวัติศาสตร์ ศรัทธา แห่งมวลมนุษย์ [A little story of Religion]. แปลโดย สุนันทา วรรณสินธุ์. กรุงเทพฯ: บุ๊คสเคป.14.

<sup>6</sup> เรื่องเดียวกัน. 11-17.

มหาศาลที่เกิดขึ้นต่อหน้าว่าเป็นเพราะฝีมือของผู้ใดผู้หนึ่ง เป็นเหตุให้มนุษย์เกิดความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติและจิตวิญญาณ จึงนำเอาความเชื่อเหล่านั้นมาบอกเล่าถ่ายทอดส่งต่อให้เหล่านมนุษย์คนอื่นรู้สึกเช่นเดียวกับตน และปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่ตน ได้ตั้งเอาไว้ จึงเกิดเป็นลัทธิ และเป็นแนวทางในการกำเนิดศาสนานับแต่นั้น

การกำเนิดของศาสนานี้เองทำให้มนุษย์ได้ค้นพบวิธีการในการควบคุมมนุษย์ด้วยกัน โดยการสร้างความเชื่อที่มีต่อพระเจ้า และได้ตั้งกฎเกณฑ์ต่างๆขึ้นเพื่อให้มนุษย์ทุกคนเก็บเอาสัญชาตญาณดิบเอาไว้ภายใน เพื่อเป็นการรักษาความสงบเรียบร้อยและอยู่ในศีลธรรมอันดีทั้งในครอบครัวและในบ้านเมืองของตนเอง

พระเดชปญฺญ โภ กิขุ ได้กล่าวเอาไว้ในบทความ ไม่มีศาสนา (อิสระความเชื่อสู่ชีวิตใหม่) ว่า แม้ว่าศาสนาจะมีข้อดีแต่การมีศาสนานั้นก็นับว่ามีข้อเสียอยู่ไม่น้อย แต่หากจะกล่าวให้ถูกต้องก็ไม่ใช่ความผิดของศาสนาเสียทีเดียว ข้าพเจ้าคิดว่ามนุษย์ต่างหากที่ผิดและเป็นฝ่ายที่มีข้อเสีย มนุษย์ได้นำเอาศาสนาเป็นเครื่องมือในการควบคุมมนุษย์ด้วยการบิดเบือนความเชื่อ และได้นำเอาความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องศาสนานี้มาผนวกเข้ากับสิ่งมงาย เช่น พิธีกรรม การดูดวง การมีเลขมงคล ลายเซ็น หนูนดวง สิ่งเหล่านี้ล้วนบิดเบือนจากคำสอนที่แท้จริง เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ อีกประเด็นหนึ่งซึ่งเห็นได้ชัดในยุคสมัยปัจจุบันคือการอาศัยศาสนาเพื่อแสวงหาผลประโยชน์โดยนักสอนศาสนาบางคน ซึ่งหวังผลทางวัตถุโดยเอาศาสนาบังหน้าเพื่อให้ผู้อื่นนำทรัพย์สินสิ่งของหรือเกียรติยศชื่อเสียงมาให้<sup>7</sup>

ดังที่พระเดชปญฺญ โภ กิขุ ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น ข้าพเจ้าคิดว่าศาสนากลายเป็นเครื่องมือในการสร้างความเชื่อเพื่อแสวงหาผลประโยชน์ไปแล้วในยุคปัจจุบันเพราะการปฏิบัติสืบต่อกันมาตั้งแต่รุ่นปู่ย่าตายายทำให้มนุษย์ในยุคปัจจุบันรับเอาความเชื่อเหล่านั้นเข้ามาแล้วฝังรากลึกลงไปอยู่ในจิตใต้สำนึก อีกทั้งการเข้าวัดทำบุญยังกลายเป็นธุรกิจไปเสีย เนื่องจากมนุษย์ถูกปลุกฝังด้วยความเชื่อเหล่านี้จนเข้าไปอยู่ในจิตใต้สำนึกทำให้เมื่อเวลาเข้าวัดถึงอย่างไรแล้วก็ต้องบริจาคเงิน ศาสนาจึงถูกใช้เป็นเครื่องมือหลักในการคงความมั่นคงทางพุทธพาณิชย์รวมไปถึงในด้านการเมืองการ

<sup>7</sup> เดชปญฺญ โภ กิขุ. ไม่มีศาสนา (อิสระความเชื่อสู่ชีวิตใหม่). เข้าถึงเมื่อ 14 กรกฎาคม 2565. เข้าถึงได้จาก

ปกครองอีกเช่นกัน โดยอ้างว่าเป็นการปฏิบัติตนแบบปกติในชีวิตประจำวัน และถูกนำมาใช้ควบคุม เพื่อชี้้นำความคิดและทัศนคติต่อมนุษย์ควบคู่ไปด้วยเช่นเดียวกัน

### 2.2.2 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ Sigmund Freud ซิกมันด์ฟรอยด์

มนุษย์เราคำนึงชีวิตโดยมีกรอบของค่านิยมความเชื่อหรือบรรทัดฐานทางสังคมเป็นตัวกำหนด กระทั่งมนุษย์ทั้งหลายปฏิบัติตนตามต่อกันมาโดยไร้การตั้งคำถาม ไร้เงื่อนไข สืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน ทุกสิ่งล้วนมีเหตุผลและมีที่มาจากการถูกปลูกฝังความเชื่อค่านิยมต่างๆจนฝังลึกเข้าไปในจิตใจของมนุษย์

คุณ ผอ. หนุ่มกรับ ได้นำข้อมูลของซิกมันด์ ฟรอยด์ บิดาแห่งทฤษฎีจิตวิเคราะห์มาเผยแพร่ผ่านช่องทาง Youtube ของเขาโดยเขาได้อธิบายเอาไว้ว่า ฟรอยด์ได้ศึกษาจิตใจของมนุษย์ โดยฟรอยด์ได้กล่าวเอาไว้ว่า พฤติกรรมต่างๆที่แสดงออกของมนุษย์นั้น เกิดขึ้นมาจากการทำงานของจิตใจ ซึ่งจิตใจของมนุษย์แบ่งออกเป็น 3 ระดับดังนี้

#### 2.2.2.1 จิตใจของมนุษย์

1. จิตสำนึกหรือจิตรู้สำนึก (Conscious) คือรู้ตัว มีเหตุผล เป็นภาวะจิตที่รู้ตัวอยู่เช่นการแสดงพฤติกรรมต่างๆให้สอดคล้องกับหลักความเป็นจริง

2. จิตกึ่งสำนึก (Subconscious) คือส่วนของจิตใจ ที่ไม่ได้แสดงออกในขณะนั้นและสะสมไว้ในใจแต่รู้ตัว พร้อมดึงมาใช้พร้อมดึงมาใช้ทุกเมื่อที่ต้องการ

3. จิตไร้สำนึก (Unconscious) คือไม่รู้ตัวเลย เก็บกด ค้ำไว้ หมายถึงภาวะจิตที่ไม่อยู่ในภาวะรู้ตัวและระลึกถึงไม่ได้และฝังลึกอยู่ในจิตใจ แต่ไม่สามารถแสดงอาการโต้ตอบได้ในขณะนั้นในที่สุดหากเจ้าตัวลืมนไปชั่วขณะจะแสดงออกมาในลักษณะการพลั้งเผลอ เช่น พลั้งปากเอ่ยชื่อคนรักเก่า ต่อหน้าคนรักใหม่<sup>8</sup>

ซิกมันด์ ฟรอยด์ยังได้ศึกษาโครงสร้างทางจิตพบว่าโครงสร้างทางจิต ซึ่งทำงานร่วมกับ ส่วนของจิตใจซึ่งประกอบด้วย 3 ส่วนดังนี้

<sup>8</sup> ผอ. หนุ่มกรับ. (2564). "ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์(Sigmund Freud)". เข้าถึงเมื่อ 25 กรกฎาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=I2ZHRwKVMik>

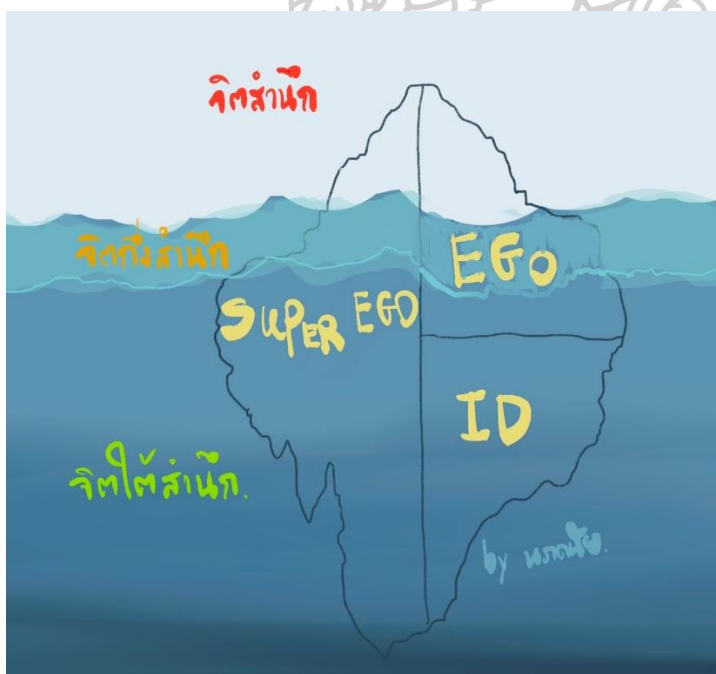
### 2.2.2.2 โครงสร้างทางจิตของมนุษย์

1. Id คือ สัญชาตญาณ สันดานดิบที่ยังไม่ได้ขัดเกลา เช่นความต้องการทางเพศ ความหิว ความก้าวร้าว การต่อสู้ และการหลบนอน

2.Ego คือ ส่วนที่ควบคุมพฤติกรรมของ id ให้เหมาะสมโดยอาศัยกฎเกณฑ์ทางสังคมมาช่วยในการตัดสินใจ โดยมีเหตุผลและมีกาลเทศะในสังคม

3. Superego คือ เป็นส่วนของคุณธรรมของแต่ละบุคคล ในด้านของจริยธรรม คือจิตส่วนที่ได้รับการพัฒนาจากหลักคำสอนจากประสบการณ์ ขนบธรรมเนียมประเพณี และค่านิยมต่างๆ ในสังคม โดย super ego จะเป็นตัวบังคับและควบคุมความคิดให้แสดงออกในลักษณะที่เป็นคนดีของสังคมโดยยึดหลักค่านิยมของสังคมจะแสดงพฤติกรรมตามขอบเขตที่ได้วางเอาไว้ เช่น เมื่อถูกขู่กัดแต่ไม่กล้าตอบ เพราะกลัวบาป หรือสงสารคนขอทานเลยให้เงินเขาไปจนหมดแต่ตนเองไม่มีเงินจะซื้ออาหารและขอมทนนหิวเป็นต้น[ร]<sup>๑</sup>

#### 2.2.2.2.1 ภาพจำลองของโครงสร้างระดับของจิตใจ โดยหลักการภูเขาน้ำแข็งของฟรอยด์



ภาพที่ 1 ภาพจำลองของโครงสร้างระดับของจิตใจ โดยหลักการภูเขาน้ำแข็งของฟรอยด์  
ที่มาของภาพ : วาดโดยผู้สร้างสรรค์

<sup>๑</sup> เรื่องเดียวกัน.

ดังนั้นถ้าหากมนุษย์ถูกตั้งบรรทัดฐานทางสังคมก่อให้เกิดเป็นค่านิยมความเชื่อไปในด้านใด ด้านหนึ่งจนฝังลึกเข้าไปในระดับของ Super ego นั่นก็จะทำให้การครอบงำความคิดของมนุษย์อยู่ในขั้นตอนที่สมบูรณ์ โดยมนุษย์จะถูกควบคุมพฤติกรรมผ่านกระบวนการคิดจิตใจของ Super ego เป็นตัวบังคับให้ตัว Ego ปฏิบัติตามความเชื่อและค่านิยมนั้นๆ และหากถูกขัดเกลาและดำเนินการซ้ำๆ ก็อาจถูกฝังลึกเข้าไปอยู่ในชั้นจิตใต้สำนึกเทียบเท่ากับชั้นสัญชาตญาณหรือ Id

แต่กว่าที่มนุษย์จะนำเอาข้อมูลค่านิยมเหล่านั้นเข้าฝังลึกเข้าไปในจิตใจจำเป็นต้องกระทำซ้ำๆ และอาศัยระยะเวลาอาจจะกินระยะเวลาถึง 20-30ปี โดยค่อยๆ ให้ข้อมูลเหล่านั้นค่อยๆ แทรกซึมเข้าไปในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ตัวอย่างเช่น มีการสั่งสอนจากพ่อแม่ผู้ดูแล การรณรงค์ให้เป็นคนดี การโฆษณา ผ่านวิทยุและโทรทัศน์ จนกระทั่งวิธีการในปัจจุบันที่รวดเร็วที่สุดคือ การเผยแพร่ข้อมูลทาง สื่อโซเชียลเน็ตเวิร์ค เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม เป็นต้น

### 2.2.3 การควบคุมมนุษย์ในสมัยใหม่

ในยุคสังคมสมัยใหม่การควบคุมมนุษย์ด้วยกันมีการพัฒนาไปจากอดีต แต่เดิมการควบคุมมนุษย์ในอดีตมักกระทำโดยใช้การบังคับในเชิงกายภาพ เช่น การกดขี่ทาสด้วยการทุบตีทำร้าย จับขัง และประหาร วิธีการเหล่านี้เป็นการกระทำที่โง่งมและอาจทำให้เกิดความวุ่นวายตามมาหากมีประชาชนหรือหมู่คนไม่พอใจ อาจเกิดการประท้วง แบ่งฝักแบ่งฝ่ายและใช้ความรุนแรง ดังนั้นในปัจจุบันการควบคุมมนุษย์มีการเปลี่ยนลักษณะการควบคุมออกไป โดยเป็นการปลูกฝังความคิดชักจูงจิตใจให้แนวคิดเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับตน กล่าวคือการเข้าครอบงำความคิดจิตใจของมนุษย์ให้ปฏิบัติตามอยู่ในกรอบที่ใครบางคนต้องการ โดยมีได้ใช้ความรุนแรงแต่ใช้วิธีประนีประนอมโดยการค่อยๆ ล้างสมอง (brain wash) โดยอาศัยสื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือเผยแพร่ข่าวสารข้อมูลเหล่านั้น

มิเชล ฟูโกต์ นักประวัติศาสตร์ความคิดและนักทฤษฎีสังคมได้กล่าวเอาไว้ว่า ปัจเจกชนซึ่งสังคมสมัยใหม่ทำให้เข้าใจว่ามีอิสระเสรี เป็นนายของตนเองหรือที่เรียกว่าอัตบุคคล นั้น แท้จริงแล้วเป็นมายาภาพที่ประกอบสร้างขึ้นด้วยเครือข่ายของอำนาจทางสังคมและวาทกรรม[6]<sup>10</sup>

ดังข้อความที่ฟูโกต์ได้กล่าวมาซ้ำๆ เข้าใจว่าหากว่าแท้จริงแล้วเราถูกบังคับครอบงำความคิดให้คิดไปเองว่าตนเองมีเสรีภาพ จริงๆ แล้วคำว่าเสรีภาพอาจจะไม่มีอยู่จริงในสังคม ทุกสิ่งล้วนถูก

<sup>10</sup> มิเชล ฟูโกต์. ร่างกายใต้บังคับ. แปลโดย ทองกร โภคธรรม. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ. 5.



ควบคุมไม่ว่าจะมีอิสรภาพเพียงใดก็ตาม เพราะถ้าหากไม่มีการควบคุมใดๆในสังคม สังคมย่อมเกิดความวุ่นวาย แต่ถ้าหากการควบคุมเหล่านั้นให้ผลลัพธ์ในทางที่ผิดศีลธรรมและเกินพอดี ก็ทำให้ความเป็นมนุษย์ถูกกลดทอนลงจนถึงขั้นสูญเสียความเป็นมนุษย์

การควบคุมและพยายามครอบงำความคิดของมนุษย์เพื่อให้ปฏิบัติตามไปในทิศทางเดียวกันนั้น จริงอยู่ที่ไม่ได้จำกัดว่าจะต้องเป็นด้านการบริหารบ้านเมืองเพียงอย่างเดียว แต่มีให้เห็นในทุกอาชีพ หรือ ทุกสถาบัน ไม่ว่าจะเป็นในคุก ในโรงเรียน โรงพยาบาล ในค่ายทหาร แต่แน่นอนว่าทุกสถาบันที่กล่าวมากลับเกี่ยวข้องและได้รับผลกระทบจากทางด้านการเมืองการปกครองโดยตรง ซึ่งในปัจจุบันการเผยแพร่ความคิดเหล่านี้มักจะมาในรูปแบบบรรทัดฐานทางสังคมโดยกระทำผ่านสื่อสังคมออนไลน์

### 2.2.3.1 การควบคุมมนุษย์โดยการสร้างบรรทัดฐานทางสังคม

บรรทัดฐานทางสังคม ในทางสังคมวิทยาหมายถึง พฤติกรรมและบทบาทภายในสังคมหรือกลุ่ม คำนี้มีการจำกัดความว่าเป็น "กฎซึ่งกลุ่มใช้สำหรับแยกแยะค่านิยม ทัศนคติและพฤติกรรมที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม กฎดังกล่าวอาจบอกอย่างชัดเจนหรือเป็นนัยก็ได้ ผู้ที่ไม่ปฏิบัติตามบรรทัดฐานของสังคมอาจได้รับการลงโทษอย่างรุนแรง ซึ่งอาจนำไปสู่การกีดกันออกไปจากกลุ่ม" นอกจากนี้ยังมี การอธิบายว่าเป็น "กฎธรรมเนียมของพฤติกรรมที่ประสานปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น"[7]<sup>11</sup>

รศ.ดร.งามพิศ สัตย์สงวน (2520) ได้กล่าวถึงบรรทัดฐานทางสังคมเอาไว้ว่า บรรทัดฐานทางสังคมทำให้สมาชิกแต่ละคนของสังคมทำกิจกรรมต่างๆของเขาไปได้โดยไม่ต้องคิด เพราะทำจนเคยชินกลายเป็นนิสัยและบางอย่างกลายเป็นประเพณีไป[8]<sup>12</sup>

การสร้างบรรทัดฐานทางสังคมเป็นการควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์ในรูปแบบหนึ่งที่สังคมจะเป็นตัวตัดสินว่าดีหรือไม่ดี เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม แต่นอกจากบรรทัดฐานทางสังคมในชีวิตจริงๆแล้วยังมีการสร้างบรรทัดฐานทางสังคมในโลกออนไลน์อีกด้วย

<sup>11</sup> ไม่ปรากฏผู้แต่ง. (ม.ป.ป). บรรทัดฐาน. เข้าถึงเมื่อ 14 กรกฎาคม 2565. เข้าถึงได้จาก

[http://www.digitalschool.club/digitalschool/health4-6/health5\\_1/lesson3/3\\_11.php](http://www.digitalschool.club/digitalschool/health4-6/health5_1/lesson3/3_11.php)

<sup>12</sup> รศ.ดร.งามพิศ สัตย์สงวน. (2520). การจัดระเบียบสังคม (Social organization). เข้าถึงเมื่อ 16 กรกฎาคม 2565. เข้าถึงได้จาก

[http://library1.nida.ac.th/nida\\_jour0/NJv25n3\\_04.pdf](http://library1.nida.ac.th/nida_jour0/NJv25n3_04.pdf)

### 2.2.3.2 แนวคิดการควบคุมมนุษย์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

#### 2.2.3.2.1 สื่อสังคมออนไลน์

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2559) ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ว่า หมายถึง สื่อข้อมูล สารสนเทศ ภาพ มัลติมีเดีย หรือสื่อดิจิทัล สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ช่องทาง ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ การติดต่อแบบสามารถโต้ตอบหรือแบ่งปันสื่อร่วมกันผ่านระบบ อินเทอร์เน็ต หรือระบบเครือข่ายโทรศัพท์มือถือ ทั้งนี้บุคคลทั่วไปสามารถสื่อสาร นำเสนอ แบ่งปัน และเผยแพร่ข้อมูลออกสู่สาธารณะ โดยใช้คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟนทำให้เกิดเครือข่ายสังคมขึ้นจากการติดต่อร่วมกันของบุคคลทั่วโลก[9]<sup>13</sup>

ในเว็บไซต์ของวิทยาลัยเทคนิคสุพรรณบุรี ได้เขียนบทความเรื่องความหมายของโซเชียลเน็ตเวิร์กเอาไว้บนเว็บไซต์ว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์และ โปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User-GenerateContent: UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง[10]<sup>14</sup>

#### 2.2.3.2.2 แนวคิดความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล

น.ส.สุกัญญา กลางณรงค์ ผู้ร่วมก่อตั้ง (โคแฟค ประเทศไทย) (COFACT Thailand) อดีตกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) และ ผศ.ดร. ณภัทร เรืองนภากุล อาจารย์คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ จังหวัดเชียงใหม่ ได้กล่าวถึงนิยามความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลเอาไว้ 3 มิติ คือ

<sup>13</sup> กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). Smart social media รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์. เข้าถึงเมื่อ 14 กรกฎาคม 2565. เข้าถึงได้จาก [www.ops.go.th/main/index.php/knowledge-base/ictc-book/158smart-social-media](http://www.ops.go.th/main/index.php/knowledge-base/ictc-book/158smart-social-media)

<sup>14</sup> วิทยาลัยเทคนิคสุพรรณบุรี. (ม.ป.ป). ความหมายและประเภทของสื่อสังคมออนไลน์. เข้าถึงเมื่อ 14 กรกฎาคม 2565. เข้าถึงได้จาก [http://www.stc.ac.th/external\\_newsblog.php?links=314](http://www.stc.ac.th/external_newsblog.php?links=314)

- 1). มิติด้านความรู้เกี่ยวกับสื่อและสารสนเทศ ซึ่งพลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้และสามารถเข้าถึง ใช้สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล
- 2). มิติด้านจริยธรรม พลเมืองดิจิทัลจะต้องใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย มีจริยธรรม ความรับผิดชอบ ต้องตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดต่อสังคม เศรษฐกิจและความรับผิดชอบต่อออนไลน์ และ
- 3). มิติด้านการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม พลเมืองดิจิทัลจะสามารถมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจและสังคม โดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือ[11]<sup>15</sup>

คุณ สุภิญญา กลางณรงค์ และ ผศ. ดร.ณภัทร เรืองนภากุล ได้กล่าวเอาไว้อีกว่า เทคโนโลยีดิจิทัลได้สร้างเครื่องมือและทรัพยากรที่น่าทึ่งทำให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ การปฏิวัติทางเทคโนโลยีทำให้ชีวิตของเราง่ายขึ้น เร็วขึ้น ดีขึ้น ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงรูปแบบของการสื่อสารและพฤติกรรมของผู้คนไปอย่างมาก จากเดิมที่ผู้คนส่วนใหญ่เป็นผู้รับสารและรอรับข้อมูลจากผู้ส่งสาร แต่ในปัจจุบันทุกคนสามารถเป็นผู้ส่งสารได้อย่างง่ายดาย เทคโนโลยีที่มีผลด้านบวกต่อสังคมคือส่งผลต่อการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้มีการโต้ตอบและทำงานร่วมกันมากขึ้นซึ่งจะช่วยให้ผู้คนมีส่วนร่วมกับเนื้อหาที่เรียนรู้และมีการแก้ปัญหาได้ดีขึ้น เพราะอินเทอร์เน็ตช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตลอดเวลา และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต นอกจากนี้เทคโนโลยีส่งผลกระทบต่อสังคมคือช่วยให้ผู้คนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้แม้จะอยู่คนละมุมโลก อย่างไรก็ตามเทคโนโลยียังส่งผลกระทบต่อผู้คน กล่าวคือ เทคโนโลยีจากโทรศัพท์มือถือถือลดการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างกัน การบริหารจัดการเวลาส่วนตัวมีน้อยลงเนื่องจากต้องออนไลน์ติดตามผู้อื่น และถูกผู้อื่นติดตามตลอดเวลา จนอาจกล่าวได้ว่าอิทธิพลทางเทคโนโลยีมีส่วนกำหนดและการเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบการกระทำของมนุษย์ในปัจจุบันไปแล้ว ด้วยความรวดเร็วของเทคโนโลยีที่ได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้การแข่งขันด้านความเร็วจึงเกิดขึ้นอย่างเลี่ยงไม่ได้ ความถูกต้องของข้อมูลจึงถูกมองข้ามไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อสุขภาพทั้งทางร่างกายและทางใจของสมาชิกในสังคม จากการได้รับชุดข้อมูลผิดหรือบิดเบือน โดยเฉพาะในช่วงของการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 (Coronavirus Disease 19) ซึ่งกลายเป็นปัญหาของโลก ที่สั่นคลอน

<sup>15</sup> สุภิญญา กลางณรงค์ และ ณภัทร เรืองนภากุล. (2564). ความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลกับการรับมือด้านมีดออนไลน์ในวิถีปรกติใหม่. เข้าถึงเมื่อ 16 กรกฎาคม 2565. เข้าถึงได้จาก [HTTPS://BLOG.COFACT.ORG/DIGITALCITIZEN/](https://blog.cofact.org/digitalcitizen/)

เสถียรภาพทั้งเศรษฐกิจและสังคม เกิดความรู้สึกไม่มั่นคงและเต็มไปด้วยความหวาดกลัว ทำให้เกิดการแพร่สะพัดของข้อมูลบิดเบือนจำนวนมากผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์<sup>16</sup>

ความท้าทายของการเป็นพลเมืองดิจิทัลคือ ผู้คนในยุคปัจจุบันมีความหลากหลาย ที่เรียกกันว่า Generation ซึ่งมีทั้ง Baby Boomer, Gen X, Gen Y, Gen Z และ Gen Alpha โดยที่ผ่านมามีความแตกต่างระหว่างผู้คนในแต่ละรุ่นอาจมีไม่มากนัก แต่การเข้ามากระทบของเทคโนโลยีดิจิทัล หรือ Digital Disruption กับวิถีชีวิตอย่างหนักหน่วง ทำให้ผู้คนที่ถูกเรียกว่า Gen Z และ Gen Alpha มีพฤติกรรม ความคิด และความเชื่อแตกต่างอย่างคนรุ่นก่อนหน้าค่อนข้างชัดเจน เนื่องจากเติบโตมาในสิ่งแวดล้อมดิจิทัลหรือชาวดิจิทัลดั้งเดิม (Digital Natives) ที่ทะลวงกำแพงด้านสถานที่และเวลา ทำให้ได้เห็น ได้เรียนรู้ ได้ทราบเหตุการณ์รอบตัวและรอบโลกอย่างหลากหลายและรวดเร็ว ในขณะที่ Baby Boomer, Gen X, Gen Y ซึ่งมีวิถีชีวิตแบบผู้อพยพเข้าสู่ยุคดิจิทัล (Digital Immigrants) ต้องมีการปรับตัวในการใช้ชีวิตยุคดิจิทัลอย่างมาก โดยความแตกต่างนี้ถูกกระตุ้นให้ชัดเจนและมีการส่งต่อมากขึ้นด้วยสื่อสังคมออนไลน์ ปรัชญาการนี้เองอาจก่อให้เกิดความแตกแยก ความเป็นอื่น และความเกลียดชังได้<sup>17</sup>

ด้วยสาเหตุนี้ข้าพเจ้าคิดว่าผู้คนต่าง Generation มีความถนัดในการใช้สื่อดิจิทัลไม่เท่ากัน กล่าวโดยเปรียบเทียบ เช่น ผู้ใหญ่ในยุค Gen X จะมีความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลเหล่านี้น้อยกว่าเด็ก Gen Z เพราะพวกเขาไม่ได้คุ้นเคยกับเทคโนโลยีเหล่านี้มาตั้งแต่ยังเด็ก ในขณะที่เด็ก Gen Z สามารถใช้สื่อดิจิทัลได้ดีกว่าเพราะเกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยีเหล่านี้ แต่ด้วยความที่เป็นเด็กก็ยังขาดการคิดวิเคราะห์ข้อมูลให้ดี ประกอบกับสื่อที่มีการเขียนพาดหัวข่าวสั้นๆ เพื่อต้องการเพิ่มผู้เข้าชมหรือเพื่อผลประโยชน์ใดๆก็ตาม ทำให้เมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารด้วยความสั้นๆ ส่วนมากก็จะเชื่อกันว่าเป็นเช่นนั้น โดยขาดการอ่านและสังเคราะห์ข้อมูล จึงเกิดการแชร์เผยแพร่ข้อมูลต่อกันมา ทำให้เกิดการบิดเบือนข้อมูลโดยขาดการคิดวิเคราะห์ให้ดีเสียก่อน และทำให้ส่งผลกระทบต่อสังคมเป็นวงกว้าง

แม้ว่าโซเชียลเน็ตเวิร์กจะมีอำนาจที่สามารถชี้เป็นชี้ตายให้บุคคลใดบุคคลหนึ่งไม่มีที่ยืนในสังคมได้ แต่ผู้คนในสื่อสังคมออนไลน์ก็ถูกชี้นำได้ง่ายจากสาเหตุที่ได้กล่าวมาในก่อนหน้านี้

<sup>16</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>17</sup> เรื่องเดียวกัน.

ข้าพเจ้าเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของการใช้สื่อโซเชียลของเพื่อนในเฟซบุ๊กและทวิตเตอร์พบว่า ปัจจุบันการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของมนุษย์ในยุคสมัยปัจจุบัน มีการสร้างบรรทัดฐานทางสังคมออนไลน์ขึ้นอย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น ประเด็นการเมือง ถ้าหากสังคมออนไลน์ส่วนมาก มีความคิดเห็นไปในทางเดียวกัน แต่มีผู้ใช้โซเชียลรายหนึ่งมีความไม่เห็นด้วยกับสังคมเหล่านั้นและแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อโซเชียลออกมา ก็จะโดนผู้คนจำนวนมากกรูมประนาม โดยการเข้าไปด่าทอโจมตี โดยการคอมเมนต์ข่มขู่ และใช้ถ้อยคำหยาบคายต่อผู้ใช้งานรายนั้น ปัจจุบันเรียกการถูกโจมตีลักษณะนี้ว่าการโดนทัวร์ลง

ผลกระทบจากการกระทำเหล่านี้นอกจากจะเกิดขึ้นในโลกออนไลน์แล้วยังสามารถส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตจริงอีกด้วย ทำให้ผู้คนเกิดความเกรงกลัวต่อการโดนทัวร์ลงจึงต้องปฏิบัติตามตามความเห็นของสังคมส่วนมากจึงเกิดเป็นการถูกควบคุมโดยบรรทัดฐานทางสังคมออนไลน์

ทำให้ผู้มีอำนาจมักจะใช้วิธีการเหล่านี้เป็นเครื่องมือเผยแพร่ข้อมูลหรือแนวคิดของตน โดยการชี้นำผู้คนจำนวนมากที่อยู่ในสังคมออนไลน์ โดยจะสังเกตได้ว่าไม่ว่าดารานักร้องนักแสดง นักการเมืองหรือนักพูดสร้างแรงบันดาลใจก็มักจะมีการสร้างเพจ หรือ มีการสร้างบัญชีผู้ใช้ของตนขึ้นมา เพื่อให้ผู้ใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คและสื่อสังคมออนไลน์ได้เข้าไปติดตาม ทำให้สร้างความน่าเชื่อถือและสามารถชักจูงผู้คนให้เชื่อถือข้อมูลที่จะเผยแพร่ได้ง่ายขึ้น ประกอบกับข้อมูลของการศึกษาด้านความสามารถการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คในผู้คนต่าง Generation ทำให้เมื่อมีการเผยแพร่ข้อมูล ผู้คนที่มีความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลเหล่านี้บ่อยก็จะหลงเชื่อข้อมูลต่างๆ ได้ง่ายและถูกรอบงำความคิดไปในที่สุด

### สรุปการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาทบทวนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย” พบว่า สิ่งมีชีวิตทุกสิ่งล้วนดำรงอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของธรรมชาติ “ปลาใหญ่ย่อมกินปลาเล็ก” รวมไปถึงมนุษย์ที่เป็นสัตว์สังคมก็เช่นเดียวกัน

ไม่ว่ามนุษย์คนใดก็ตาม มักแสวงหาในสิ่งที่ตนเองขาด ในโลกนี้จึงเกิดสิ่งๆ ที่แสดงถึงภาพอุดมคติของมนุษย์เกิดขึ้นมากมาย หนึ่งในนั้นก็คือหุ่นยนต์ ที่มีความสามารถในการกระทำสิ่งต่างๆ ได้ดีกว่ามนุษย์ปกติ มีพลังกำลัง มีสติปัญญา มีความไวในการคำนวณ แต่ความเป็นมนุษย์มีความแตกต่างจากความเป็นหุ่นยนต์คือ “ความไม่สมบูรณ์แบบ” มนุษย์ทุกคนล้วนเกิดมาภายใต้

สัญชาตญาณดิบ และความไม่สมบูรณ์แบบเหล่านี้ทั้งสิ้น ทำให้มนุษย์ทุกคนเป็นปัจเจก มีลักษณะเฉพาะ ทั้งทางด้านร่างกายและบุคลิกภาพไม่เหมือนกัน มีความเป็นตัวของตัวเอง มีอิสระทางความคิดและการสร้างสรรค์

มนุษย์จึงสามารถที่จะคิดและแสดงออกโดยมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน แต่การเกิดความแตกต่างเอง ทำหน้าที่เป็นดาบสองคมที่ทำให้มนุษย์เกิดความขัดแย้งในสังคม จึงต้องมีการควบคุมมนุษย์ให้อยู่ในหลักเกณฑ์หรือกฎเกณฑ์ในการอยู่ร่วมกัน ซึ่งวิธีการควบคุมได้มีการเปลี่ยนผันไปตามยุคสมัย จนมนุษย์ได้ค้นพบการเปลี่ยนทัศนคติทางความคิด ที่สามารถทำให้มนุษย์ประพฤติปฏิบัติตนแตกต่างออกไปจากหลักเกณฑ์ทางธรรมชาติได้ โดยได้พัฒนาต่อออกจากสิ่งที่เรียกว่าความเชื่อทางศาสนา จนกลายมาเป็นการล้างสมอง การล้างสมองถูกสอดแทรกแอบแฝงอยู่ตามสิ่งต่างๆในชีวิตประจำวันของมนุษย์ทุกคน จึงเกิดการปฏิบัติตนต่อกันมาโดยไร้ซึ่งคำถาม และถูกส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่น จากรุ่นปู่ย่า จนมาถึงพ่อและแม่ จนมาถึงลูกหลาน สืบต่อกันไปจนเกิดสิ่งที่เรียกว่าค่านิยมในการปฏิบัติตนในแบบที่สังคมยอมรับ เกิดเป็นบรรทัดฐานทางสังคม มนุษย์จึงถูกควบคุมและถูกครอบด้วยค่านิยมต่างๆทั้งในโลกความจริงและในโลกออนไลน์ จนนำไปสู่การสูญเสียความเป็นตัวตนของตัวเองในที่สุด



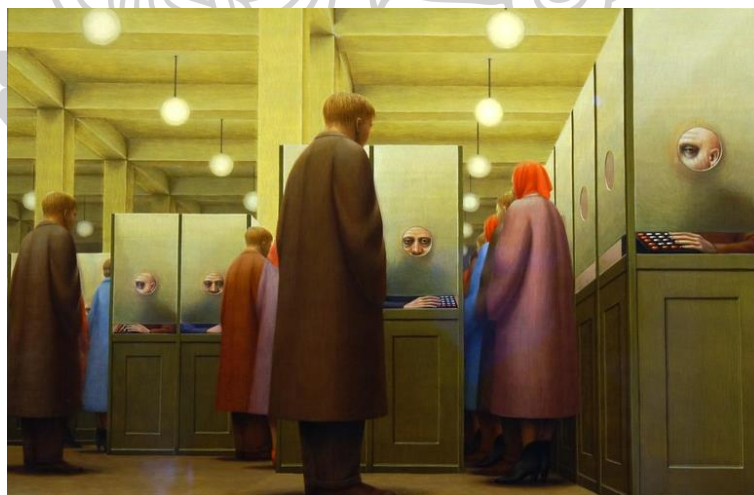
## 2.3 การทบทวนงานสร้างสรรค์และงานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ข้าพเจ้าได้ศึกษาค้นคว้ารูปแบบและวิธีการที่จะสามารถถ่ายทอดเป็นภาษาภาพ กล่าวคือการสร้างงานศิลปกรรมที่สื่อแสดงออกถึงการสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัยให้ออกมาได้ดีที่สุด การทบทวนและศึกษาค้นคว้าศิลปินที่เกี่ยวข้องก็เป็นอีกกระบวนการที่สำคัญ ซึ่งข้าพเจ้าได้หยิบยกมาดังนี้

### 2.3.1 George tooker

จอร์จ ทูเคอร์ เป็นจิตรกรชาวอเมริกันที่ทำงานสร้างสรรค์ในแนว Magical realism ถึงแม้ว่าในภายหลังเขาจะพยายามปฏิเสธว่างานของเขาไม่ใช่ Magical realism หรือ Surrealism ก็ตาม

งานของทูเคอร์เกี่ยวข้องกับความ โดดเดี่ยวและความสิ้นหวังในชีวิตของคนเมืองยุคร่วมสมัย และความท้อแท้ต่อระบบการเมืองของข้าราชการ ทูเคอร์จบการศึกษาจาก Art students League New of York เขาสร้างผลงานในรูปลักษณะของมนุษย์ที่มีใบหน้าเย็นชาและเรียบเฉยมีลักษณะคล้ายกับหุ่น และมีการจัดการองค์ประกอบที่สวยงาม ในภายหลังปี 1980 ทูเคอร์หันมาอุทิศตนด้วยการวาดภาพทางศาสนา โดยมีสัญลักษณ์และภาพที่มาจากแหล่งพระคำภีร์และในตำนาน โดยมีผลงานที่โดดเด่นและได้นำมาเป็นตัวอย่างดังนี้



ภาพที่ 2 George tooker , "government bureau", 1956

(ที่มาของภาพ : <https://www.flickr.com/photos/rverc/24268134059>)

ภาพนี้เป็นผลงานของทูเคอร์ในช่วงปีค.ศ 1956 แม้ว่าจอร์จทูเคอร์จะเป็นจิตรกรในศตวรรษที่ 20 ผลงานของเขากลับทำให้ข้าพเจ้านึกถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในยุคสมัยปัจจุบันอย่างไม่มีผิดเพี้ยน โดยเขาได้ถ่ายทอดให้เห็นถึงพนักงานธนาคารที่อยู่ในกรอบกระจกสีใส และ ฟิกเกอร์ของลูกค้า

ที่มาติดต่อเข้าแถวเพื่อรับบริการจากธนาคาร ซึ่งทำให้เห็นว่าพนักงานกำลังจ้องมองออกมาโดยมีเพียงช่องวงกลมเท่านั้นที่สามารถมองออกมาได้

### 2.3.1.2 วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุของ george tooker ในผลงาน government bureau (1956)

ในผลงานชิ้นนี้ทูเคอร์ได้แสดงให้เห็นถึงสังคมที่ถูกจัดสรรค้จัดการอย่างเป็นระเบียบโดยให้ฟีกเกอร์ของผู้มาใช้บริการต่อแถวและมีลักษณะร่างกายที่แข็งทื่อ โดยจะสังเกตว่าฟีกเกอร์ของผู้มาใช้บริการธนาคารหันหลังให้ผู้ชม การตีความในลักษณะการหันหลัง สามารถตีความได้ว่าอาจจะเป็นไปได้ว่าจอร์จทูเคอร์ต้องการอธิบายว่าผู้มาใช้บริการถูกลดทอนความเป็นมนุษย์โดยรัฐบาล

ในขณะที่เดียวกันพนักงานธนาคารที่นั่งอยู่ในตู้กระจกที่มีเพียงรูวงกลมที่เน้นให้เห็นถึงรายละเอียดของใบหน้าบางส่วน ทำให้รู้สึกถึงความอึดอัดของพนักงานที่ต้องอยู่ภายในกรอบ ในขณะที่เดียวกันสัญลักษณ์นี้ยังจ้องมองด้วยสายตาที่มองมาทางผู้ชม เปรียบเสมือนว่ารัฐกำลังจ้องมองผู้ชมอยู่ทุกที่

### 2.3.1.3 สิ่งที่ได้หลังจากการวิเคราะห์งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้

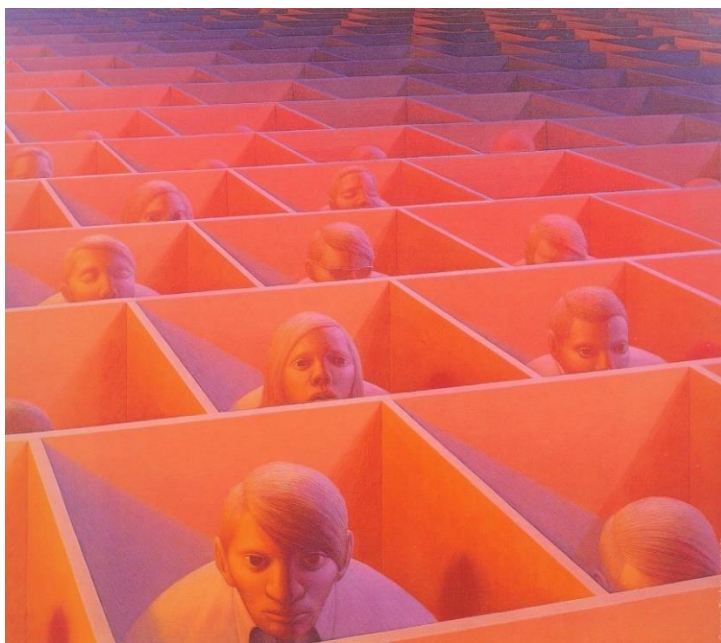
ข้าพเจ้าได้หยิบยกรวบรวมภาพถ่ายจากทูเคอร์มาปรับใช้ในงานของข้าพเจ้า ด้วยการใช้สัญลักษณ์ของใบหน้ามนุษย์ที่ลดทอนรายละเอียดลง มีความไม่ชัดเจน รวมไปถึงการจัดองค์ประกอบของฟีกเกอร์โดยการหันหน้าและหันหลัง รวมไปถึงการใช้ลักษณะของหุ่นเข้ามาเสริมให้อารมณ์ของฟีกเกอร์เย็นชาไร้ชีวิต ซึ่งทำให้งานสร้างสรรค์สามารถบอกเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการสูญเสียตัวตนของมนุษย์ และการไม่มีเสรีภาพในการดำรงชีวิตในชีวิตประจำวันได้

นอกเหนือจากนี้งานของทูเคอร์ยังให้แรงบันดาลใจกับข้าพเจ้า ทั้งในเรื่องการใช้สีและองค์ประกอบทำให้ข้าพเจ้าได้นำมาปรับใช้ก่อนที่จะเกิดการคิดวิเคราะห์ต่อจนกลายเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีความแตกต่างออกจากทูเคอร์ โดยที่ข้าพเจ้ามีได้เน้นถึงเรื่องของการซ้ำ ของใบหน้า แต่เน้นใบหน้าที่มีความเป็นปัจเจกบุคคล แต่ถูกแต่งแต้มด้วยสีที่เหมือนกัน



ภาพที่ 3 ภาพตัวอย่างใบหน้าที่มีความเป็นปัจเจกบุคคล





ภาพที่ 4 George Tooker , “Landscape with Figures” , (1965)  
 (ที่มาของภาพ : <https://artschaft.com/2018/02/08/george-tooker-landscape-with-figures-1965/>)



ภาพที่ 5 George Tooker - The Subway, 1950  
 (ที่มาของภาพ : <https://www.flickr.com/photos/mbell1975/32147704576>)

### 2.3.3 Yue Minjun

Yue minjun หรืออ่านออกเสียงแบบภาษาไทยว่า ยูเหว-เหมี่ยน-จุน เป็นจิตรกร ประติมากร และช่างพิมพ์ร่วมสมัยของจีนที่ชาวจีนรู้จักกันดี แม้จะมีการสร้างผลงานออกมาในหลายรูปแบบ แต่ส่วนใหญ่ศิลปินเลือกที่จะใช้เทคนิคทางจิตรกรรม ด้วยรูปคนสีชมพูที่มีใบหน้ายิ้มแย้ม ซึ่งดูเหมือน

จะเป็นใบหน้าของศิลปินเอง เหมือนจนเกิดในปี พ.ศ 2505 ในเมืองต้าชิงประเทศจีน และจบการศึกษาภาควิชาจิตรศิลป์มหาวิทยาลัยเหอเป่ย์ประเทศจีนในปี พ.ศ 2528 ปัจจุบันเขาอาศัยและทำงานอยู่ที่เมืองปักกิ่งประเทศจีน

เหมียนจุนทำงานศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยในตัวเองเป็นลักษณะใบหน้าชายชาวเอเชียเนื้อตัวสีชมพูกำลังยิ้มจนตาหิเหมือนจะหัวเราะหรือขบขันตลอดเวลา โดยศิลปะของเหมียนจุนถูกนักวิจารณ์จัดให้อยู่ในรูปแบบเชิงเสียดสีประชดประชัน ด้วยความหมายในเชิงอุปมาหรือภาพสัญลักษณ์ในชีวิตประจำวันที่เกิดขึ้นจริงต่างๆ แม้ว่าตัวเขาเองจะออกมาปฏิเสธว่างานของเขาไม่สามารถจำแนกหรือจัดให้อยู่ในหมวดหมู่ใดได้เพราะว่างานของเขาเป็นการบันทึกช่วงเวลาพิเศษในประวัติศาสตร์ อย่างไรก็ตามเหมียนจุนได้รับความสนใจจากสาธารณชนครั้งแรกในปี พ.ศ 2542 ซึ่งเขาได้ร่วมแสดงงานที่ Venice Biennale ทำให้เขาก้าวเข้าสู่การเป็นศิลปินระดับนานาชาติได้อย่างเต็มตัว และผลงานที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดของเขาในตอนนั้นคือภาพ Execution 1995 (พ.ศ 2538)



ภาพที่ 6 Yue minjun, THE EXECUTION, 1995 ,oil on canvas

(ที่มาของภาพ : <https://artschaft.com/2017/12/27/yue-minjun-the-execution-1995/>)

วันที่ 4 มิถุนายน ค.ศ. 1989 ที่จัตุรัสเทียนอันเหมิน เกิดเหตุการณ์นองเลือดที่รัฐบาลของนายเติ้งเสี่ยวผิง เข้าสลายการชุมนุมของนักศึกษาชาวจีนที่ออกมาเรียกร้องให้ประเทศเป็นประชาธิปไตย

ภาพชิ้นนี้ลักษณะคล้ายการประท้วงที่จัตุรัสเทียนอันเหมินในปี 1989 ซึ่งส่งผลให้รัฐบาลสังหารประชาชนชาวจีนผู้บริสุทธิ์หลายพันคน รวมทั้งนักเรียนนักศึกษา การประท้วงครั้งนี้ส่วนใหญ่เป็นการเคลื่อนไหวเพื่อประชาธิปไตยในประเทศ ในช่วงเวลานั้นในประเทศจีน ประชาชน

จำนวนมากไม่ไว้วางใจและวิพากษ์วิจารณ์ เต็งเสี่ยวผิงซึ่งเป็นผู้นำประเทศ ชาวจีนจำนวนมากรู้สึก  
ว่าฝ่ายบริหารของเต็งกำลังจำกัดความเป็นอิสระของตน รวมทั้งเสรีภาพในการพูดและเสรีภาพของ  
สื่อ การประท้วงเริ่มต้นเมื่อวันที่ 15 เมษายน ค.ศ 1989 และสิ้นสุดในวันที่ 4 มิถุนายน ค.ศ 1989 เมื่อ  
รัฐบาลจีนประกาศกฏอัยการศึก ผู้ประท้วงนักศึกษาหลายคนเริ่มหิวโหยเพื่อสรุประดับของความอ  
ยุติธรรมทางสังคมและการเมืองในประเทศ การประกาศกฏอัยการศึกในกรณีนี้ทำให้รัฐบาลมีส่วนร่วม  
ร่วมในความรุนแรงที่ประเมินค่าไม่ได้และไม่จำเป็น โดยเตรียมทหารพร้อมปืนไรเฟิลจู่โจมและ  
รถถังเข้าประจันหน้ากับผู้ประท้วง จากสิ่งที่ผู้ประท้วงเริ่ม เป็นแค่สื่อกลางในการถ่ายทอดการ  
แสดงออกทางการเมือง กลับกลายเป็นเหตุการณ์นองเลือดที่กดขี่ข่มเหงสิทธิพลเมืองจีน ทำให้  
นักศึกษาเสียชีวิตมากกว่า 10,000 คน ซึ่งจากเหตุการณ์นั้นทำให้มินจุนได้สร้างผลงานชิ้นนี้ขึ้น  
[12]<sup>18</sup>

### 2.3.3.1 วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุของ Yue minjun ในผลงาน The Execution 1995

ศิลปินใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาดของรูปประมาณ 300 x 150 cm โดยสิ่งที่สะดุดตา  
มากที่สุดเลยก็คือกำแพงสีแดงที่ศิลปินใช้เป็นฉากหลัง ซึ่งมันกระตุ้นให้ผู้เขียนนึกถึงการนองเลือด  
หรือความตายในทันที เพราะด้วยสีที่ศิลปินใช้ดูเหมือนจะเป็น Crimson red ด้วยตัวสีมันได้ทำหน้าที่  
ของมันโดยสมบูรณ์แต่ในขณะหนึ่ง สีแดงในความหมายของคนจีนนั้นหมายถึง โชคดีและความสุข  
ซึ่งความหมายนี้แลดูจะขัดแย้งกับสิ่งที่ได้กล่าวมา

โดยในขณะที่มีชายหน้ายิ้มสี่คนซึ่งยืนถอดเสื้อเปลือยแต่กางเกงในอยู่ทางซ้ายและมีชายสี่คน  
ทำท่าลักษณะเหมือนจะจับอะไรบางอย่างและมีการเดินไปที่ชายสี่คนที่เปลือยกายอยู่ซึ่งทั้งหมดแลดู  
ผอมโซ ตรงนี้ศิลปินอาจจะพยายามพูดถึงเหตุผลของการมาประท้วง เพราะพวกเขาไม่อดอยาก และ  
ในขณะที่เดียวกันพวกคนด้านขวาที่เหมือนจะถืออะไรบางอย่างที่อาจจะถูกมองว่าเป็นปืน แต่ทำท่า  
ทางลักษณะคล้ายกับการโซโล่กีตาร์ ทำให้ดูเหมือนว่าพวกเขากำลังสนุกสนานกับสิ่งที่ทำอยู่ ภายใต  
รอยยิ้มที่กว้างมากกว่าปกติ โดยในรูปแบบของเทคนิคทางจิตรกรรมของเหมียนจุนจะคล้ายคลึงกับ  
ความเป็นป๊อปอาร์ตและเหมือน โปสเตอร์โฆษณาชวนเชื่อของจีนในยุคคอมมิวนิสต์ การใช้สีที่ดู  
แปลกๆแบบๆ ผสมผสานเข้ากับความแม่นยำในด้านแสงและเงาทำให้งานเขาดูสมบูรณ์ในเชิง  
กายภาพ

<sup>18</sup> BBC News. (2560). *เผยมีผู้เสียชีวิตในเหตุจู่โจมเทียนอันเหมินอย่างน้อยหมื่นคน*. เข้าถึงข้อมูลเมื่อ 13 กันยายน 2564. เข้าถึง  
ได้จาก <https://www.bbc.com/thai/international-42470822>

ในส่วนของความหมายของตัวงาน The Execution 1995 ของเหมียนจุนจากที่ได้กล่าวไปข้างต้น ชายสี่คนที่มิไบบน่ายิ้มแย้ม โดยมีกำแพงสีแดงอยู่เป็นฉากหลัง ศิลปินใช้กำแพงที่มีลักษณะคล้ายพื้นที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของจีน คือจัตุรัสเทียนอันเหมิน (แม้ว่าภายหลังเหมียนจุนได้มีการให้สัมภาษณ์กับสื่อตะวันตกว่าไม่ได้ระบุว่าเป็นที่ใด) แต่ในทางทัศนธาตุแล้วความหมายที่ได้จากการชมงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้คือการเสียดสีประเด็นทางการเมืองของจีนอย่างรุนแรงโดยใช้ลักษณะการดูเพื่อให้เครื่องมือในการบอกเล่าคซอฟท์ลง

ไบบน่ายิ้มแย้มและหัวเราะจนถึงขีดสุด แต่แฝงไปด้วยเหตุผลทางจิตวิทยาที่ขัดแย้งต่ออารมณ์ความรู้สึกภายใน เจกเช่นมนุษย์ที่เมื่อเวลาต้องเข้าสู่สังคม หรือเลิกกับแฟนและพยายามปกปิดความเศร้าของตัวเองเพื่อไม่ให้เสียหน้าหรืออับอาย การกระทำเหล่านี้ล้วนแต่จะต้องปกปิดความเป็นตัวตนและกิริยาของตน เพื่อให้ได้รับการยอมรับในสังคมและเป็นการสร้างบุคลิกที่เข้มแข็ง สิ่งนี้เองจึงทำให้งานศิลปะของเหมียนจุนเป็นงานศิลปะที่ขัดแย้งและสะท้อนอารมณ์ เหมียนจุนแสดงออกในเชิงสัญลักษณ์และถ่ายทอดศิลปะที่แฝงความหมายได้อย่างแยบคาย แน่แน่นอนว่าในประเทศจีนการโดนจำกัดความคิดสิทธิเสรีภาพทำให้การแสดงออกแม้ผ่านงานศิลปะก็อาจจะเป็นอันตรายต่อตัวผู้สร้าง โดยสาเหตุของ “รอยยิ้ม” ในผลงานของเหมียนจุน นอกจากจะเป็นการยิ้มที่เป็น Smiling depression !แล้วยังเป็นการยิ้มที่แฝงไปด้วยการเสียดสีภาวะทางการเมืองของจีน คือการที่ประชาชนชาวจีน โดนลดทอนสิทธิเสรีภาพและการแสดงออก การโดนกดขี่ ทำให้ไม่สามารถพูดหรือแสดงออกในสิ่งที่นอกเหนือจากที่รัฐบาลกำหนดได้เรียกได้ว่าต้องฝืนยิ้มกับเหตุการณ์เศร้าหมองที่ต้องพบเจอ หากเราดูเผินๆ โดยที่ไม่ได้มีข้อมูลหรือไตร่ตรองให้ดีก็จะเหมือนกับว่ารูปภาพเหล่านี้เป็นภาพที่แสดงถึงความสุข แต่ในแง่ของความหมายนั้นกับแฝงไปด้วยความเศร้าที่รุนแรง โดยที่ศิลปินได้นำเอาสัญลักษณ์เหล่านี้มาถ่ายทอดในลักษณะเชิงประชดประชันและเสียดสีการเมืองและสังคมจีน ที่มีการจำกัดสิทธิและเสรีภาพ โดยที่ไม่แสดงออกผ่านภาพที่ตรงไปตรงมาจนเกินไป

### 2.3.3.2 สิ่งที่ได้หลังจากการวิเคราะห์งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้

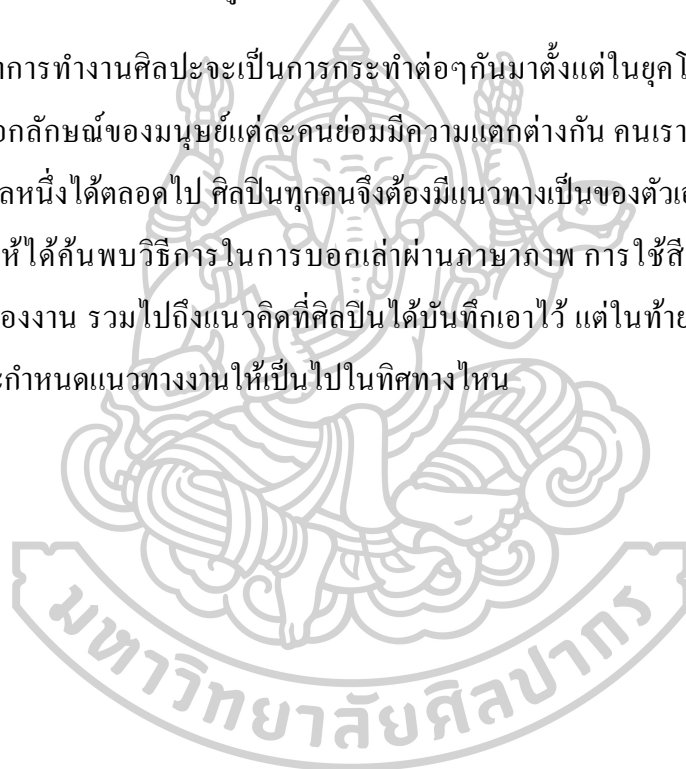
เนื่องจากงานของเหมียนจุนเป็นการเสียดสีการเมืองในลักษณะที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ง่าย (รูปคนคล้ายตัวการ์ตูน) มีลักษณะอันน่าขบขันและมีความสุขแต่แฝงไปด้วยเนื้อหาที่รุนแรง ข้าพเจ้าได้หยิบยกเอาวิธีการเล่าเรื่องราวโดยผ่านรูปสัญลักษณ์ที่ตลกขบขัน และพยายามแทรกเนื้อหาที่มีความเข้มข้นเข้าไปในตัวงานของข้าพเจ้าด้วย ในขณะที่เดียวกันการใช้ทัศนธาตุของเหมียนจุนที่เป็นไบบน่ายิ้ม

ปัจเจกบุคคลที่ถูกทำให้มีสีสันเดียวกันข้าพเจ้าก็ได้หยิบยืมวิธีการนี้มาประยุกต์ใช้บอกเล่าเนื้อหาในงานของข้าพเจ้า เพราะมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับความเป็นปัจเจกบุคคลของมนุษย์แต่ถูกสังคมดีกรอบหลอมรวมให้มีลักษณะคล้ายกัน

### สรุปสิ่งที่ได้จากการทบทวนงานสร้างสรรค์และงานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง

การทำงานศิลปะโดยอาศัยแนวทางการทำงานของศิลปินที่เกี่ยวข้องทำให้ผู้สร้างสรรค์สามารถมองหาแนวทางในการทำงานศิลปะของตนได้ แต่ข้าพเจ้าคิดว่าถึงอย่างไรก็ตามต้องรู้จักนำมาประยุกต์ใช้ และเชื่อในความรู้สึกของตนเองเสมอ

แม้ว่าการทำงานศิลปะจะเป็นการกระทำต่อๆกันมาตั้งแต่ในยุคโบราณ แต่ความเป็นอัตลักษณ์ และเอกลักษณ์ของมนุษย์แต่ละคนย่อมมีความแตกต่างกัน คนเราไม่สามารถกระทำตามบุคคลใดบุคคลหนึ่งได้ตลอดไป ศิลปินทุกคนจึงต้องมีแนวทางเป็นของตัวเองทั้งสิ้น ทั้งนี้การศึกษาในครั้งนี้ทำให้ได้ค้นพบวิธีการในการบอกเล่าผ่านภาษาภาพ การใช้สี การออกแบบลักษณะคาแรคเตอร์ของงาน รวมไปถึงแนวคิดที่ศิลปินได้บันทึกเอาไว้ แต่ในท้ายที่สุดก็ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์เองว่าจะกำหนดแนวทางการงานให้ขึ้นไปในทิศทางไหน



### บทที่ 3

#### แนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย” มีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอแนวคิดในรูปแบบเชิงอุปมาอุปไมยของมนุษย์ในยุคปัจจุบันที่ถูกลดทอนความเป็นมนุษย์ โดยผู้ที่มีอำนาจได้ใช้เทคนิควิธีการที่ทันสมัยในสมัยปัจจุบัน เข้าควบคุมความคิดจิตใจของมนุษย์อย่างแนบเนียนด้วยสื่อโซเชียล ที่มนุษย์ทุกคนสามารถได้รับข่าวสารจำพวกนี้ได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน อย่างรวดเร็วและหลีกเลี่ยงได้ยาก จนเกิดเป็นความเคยชิน ผ่านกระบวนการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อทบทวนวรรณกรรม และผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่นำเสนอด้วยงานจิตรกรรม 2 มิติ และใช้สัญลักษณ์ในเชิงเปรียบเทียบถึงการถูกควบคุมของมนุษย์ ผ่านการใช้สีสันที่สื่อแสดงออกถึงระบบอิเล็กทรอนิกส์ และในส่วนของกระบวนการสร้างสรรค์งานในบทที่ 3 จะบอกเล่าถึงแนวความคิดว่ามีจุดเริ่มต้นอย่างไร ที่มาที่ไปของข้อมูลและขั้นตอนของการทำงานเป็นอย่างไร

#### 3.1 ที่มาของแนวความคิด

ผลงานชุด การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย มีที่มาจากที่ได้แรงบันดาลใจจากระบบการเมืองการปกครอง ที่ลดทอนสิทธิความเป็นมนุษย์ ของมนุษย์ในยุคปัจจุบันที่ไม่สามารถปฏิเสธเทคโนโลยีได้ มนุษย์ในยุคนี้จำเป็นต้องยอมรับเทคโนโลยีสมัยใหม่ไม่ว่าจะเป็น ไลน์ เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม รวมไปถึงสื่อโซเชียลเน็ตเวิร์กอื่นๆ เพราะมีความสะดวกสบายและรวดเร็ว ทำให้มนุษย์ส่วนมากนิยมใช้สื่อพวกนี้ในการติดต่อสื่อสาร การทำงาน การบันทึกข้อมูลส่วนบุคคล รวมไปถึงการจับจ่ายใช้สอย ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ล้วนมีที่มาที่ไปจากการศึกษาค้นคว้าและทดลองผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ทั้งสิ้น

ในยุคสมัยปัจจุบันสื่อโซเชียลเหล่านี้จึงถูกใช้ป็นเครื่องมือไม่ว่าจะเป็นในเชิงโฆษณา หรือการชักจูงโน้มน้าวจิตใจ ในประเด็นทางการเมือง ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าเกิดความรู้สึกว่าเสรีภาพเป็นเพียงสิ่งสมมุติ แท้จริงแล้วความอิสระเสรีไม่มีอยู่จริง แม้ว่าแนวทางในการดำเนินชีวิตล้วนแต่มีกฎเกณฑ์ หากไม่มีกฎเกณฑ์อยู่เลย มนุษย์ก็ไม่ต่างจากสัตว์เดรัจฉาน หากแต่มนุษย์ผู้เรียกตนเองว่าเป็นสัตว์ประเสริฐได้นำเอากฎเกณฑ์เหล่านี้มาค้ำมนุษย์ด้วยกัน เพื่อผลประโยชน์ของตนไม่ว่าจะในทางการเมืองการปกครอง หรือระบบทุนนิยมก็ตาม

กระบวนการสร้างสรรค์ของผลงานวิจัย การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย จึงเป็นการใช้ทัศนธาตุที่สื่อแสดงออกถึงการถูกควบคุม โดยใช้สัญลักษณ์ในเชิงอุปมาอุปไมยจากความรู้สึกนึกคิดของข้าพเจ้าที่ถูกควบคุมจากการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คอย่างไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ในชีวิตประจำวัน

### 3.2 เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ข้าพเจ้าได้ค้นคว้าวิธีการใช้เทคนิคทางจิตรกรรมจากการทดลองด้วยตนเอง การใช้เทคนิคทางจิตรกรรมของข้าพเจ้าที่ได้ใช้ในวิทยานิพนธ์นี้ โดยหลักแล้วจะใช้เทคนิคทางจิตรกรรมแค่ 2 แบบซึ่งจะใช้ทั้งสีน้ำมันและสีอะคริลิก ดังนี้

#### 3.2.1 เทคนิคในการทำงานจิตรกรรมโดยสีน้ำมัน

##### 3.2.1.1 Blending

เทคนิค Blending หรือ การเคลือบเรียบเป็นเทคนิคพื้นฐานของคุณสมบัติของสีน้ำมัน เนื่องจากสีน้ำมันเป็นสีที่มีความหนืดและค่อนข้างแห้งช้า ทำให้เมื่อระบายสีลงไปแล้วสีจะใช้เวลา การอบแห้งอยู่ที่ 3-4 วัน ทำให้จิตรกรมีเวลาทำงานได้นานขึ้น และความพิเศษของคุณสมบัตินี้ทำให้เมื่อจิตรกรลงสีลงไป ยังสามารถเชื่อมสีได้ด้วยการ Blending โดยใช้พู่กันลูบที่จุดที่ต้องการเบาๆ ทำให้ภาพดูมีชีวิตและมีชีวิตชีวา เนื้อผิวของวัตถุนาภาพดูกลมกลืนกัน

#### 3.2.2 เทคนิคในการทำงานจิตรกรรมโดยสีอะคริลิก

##### 3.2.2.1 Underpainting

เทคนิคนี้เป็นเทคนิคในสมัยโบราณซึ่งนิยมใช้โดยจิตรกรในสมัยก่อน มักใช้สีน้ำมันที่มีความสว่างระบายลงไปบนฉากหลังที่มีสีเข้ม โดยมากแล้วนิยมใช้สองสีคือขาวและดำเหตุผลคือเพื่อให้ง่ายต่อการคัดน้ำหนักและง่ายต่อการคัดแยกสีต่างๆ โดยหลังจากที่สีชั้นแรกแห้งแล้วภาพจะเป็นไปในลักษณะ Monochrome คือเป็นโทนสีเดียวกันหมด และพอสีแห้งสนิท ก็จะใช้สีน้ำมันผสมกับน้ำมันลินซีดหรือตัวทำละลายเจือจางสีน้ำมันให้บางค่อยๆระบายลงไปทีละชั้น แต่กว่าจะรอสีน้ำมันแห้งซึ่งต้องใช้เวลาหลายวัน ข้าพเจ้าจึงได้ใช้สีอะคริลิกในการ underpainting แทน เพื่อให้การทำงานในแต่ละชั้นสี สามารถทำได้แล้วเสร็จได้อย่างรวดเร็ว และถ้าหากมีการผิดพลาดก็สามารถแก้ไขได้ทันที

### 3.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานวิจัยชุด “การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย” มีการค้นหารูปแบบด้วยการทำภาพร่าง ค้นคว้าหาข้อมูลจากตำราที่เกี่ยวข้อง และทดลองใช้สี ในช่วงผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ซึ่ง กระบวนการสร้างสรรค์ในบทที่ 3 นี้จะอยู่ในส่วนของงานทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ โดยจะกล่าวถึง วัสดุอุปกรณ์ที่นำมาใช้ วิธีการใช้ทัศนธาตุ และวิธีการทำงานของข้าพเจ้า ดังนี้

#### 3.3.2 อุปกรณ์ในการทำงานสร้างสรรค์

##### 3.3.2.1 อุปกรณ์ในการเตรียมข้อมูล

1. กล้องถ่ายภาพจากโทรศัพท์มือถือ
2 สมุดสเก็ตซ์ภาพ
3.คินสอ

##### 3.3.2.2 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน



ที่มาของภาพ : ภาพถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์ผลงาน

1. พู่กัน	5. สีน้ำมัน
2. สีอะคริลิก	6. ภาดสี
3. กระจบอกฉีดน้ำ	7. เฟรมที่ขึงผ้าใบแล้ว
4. อุปกรณ์ล้างพู่กัน	8. น้ำมันลินสีด



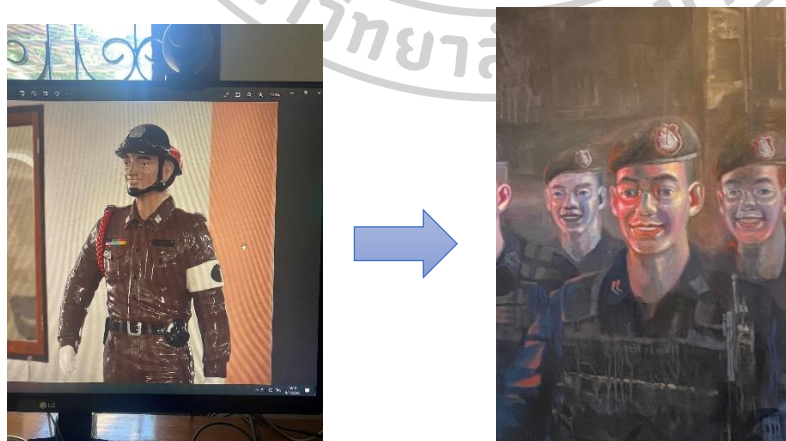
### 3.4 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน

#### 3.4.1 การค้นคว้าข้อมูลเพื่อทำภาพร่าง

การค้นคว้าข้อมูลของงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ เกิดจากการเฝ้าสังเกตเหตุการณ์จากสื่อที่ข้าพเจ้าได้สัมผัสและคุ้นเคยดีในชีวิตประจำวัน เช่น ยูทูป ทวิตเตอร์ เฟซบุ๊ก ซึ่งมีการนำเสนอข่าวในเชิงขมขื่นปลุกปั่น รวมไปถึงโน้มน้าวใจไม่ว่าจะในเรื่องของการเมืองการปกครอง โจมตีบุคคลสนับสนุนใครคนใดคนหนึ่ง ซึ่งทำให้มนุษย์ในยุคปัจจุบันถูกควบคุมโดยสื่อเหล่านี้โดยไม่รู้ตัว และขาดการใช้สติไตร่ตรองต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างๆ เป็นผลให้เกิดความแตกแยก ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความทุกข์ที่ต้องทนอยู่ในบรรยากาศเหล่านี้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะมนุษย์ในยุคปัจจุบันนิยมใช้สื่อเหล่านี้ในการติดต่อสื่อสาร ข้าพเจ้าจึงเกิดแรงบันดาลใจนำความสับสนเหล่านี้ มาวิเคราะห์ และตกตะกอน ก่อนจะค้นพบว่าแม้แต่ในพื้นที่ที่คิดว่ากันว่าเป็นพื้นที่แห่งเสรีภาพ แต่ก็กลับถูกควบคุมชักจูง ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแนวความคิดแบบดิสโทเปียที่ว่า เสรีภาพไม่มีอยู่จริง ก่อนที่จะนำเอาสิ่งเหล่านี้ มาประติประต่อกับข้อมูลจากหนังสือที่ได้ค้นคว้าและทำเป็นภาพร่างลงบนสมุดสเก็ตซ์

#### 3.4.2 การสร้างสัญลักษณ์จากข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

สัญลักษณ์ในตัวตนของข้าพเจ้ามีที่มาที่ไปจากการนำเอาสัญลักษณ์ของหุ่นจำลองมาใช้ โดยหุ่นจำลอง เป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ที่ถูกออกแบบมาให้เป็นตัวอย่างของการเป็นตำรวจที่ดี รวมไปถึงตัวหุ่นเองก็เป็นรูปสัญลักษณ์ที่เป็นต้นแบบของมนุษย์ที่ไร้ชีวิต ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการถูกควบคุม ไม่ว่าจะโดย รัฐบาล หรือ โดยชีวิตประจำวัน การงาน หน้าที่ต่างๆ



(ภาพจำลองที่ถูกนำมาสังเคราะห์ให้กลายเป็นรูปแบบของงานสร้างสรรค์)



ภาพกระบวนการสร้างใบหน้าหุ่นแบบมีอัตลักษณ์ของบุคคล จากการสังเคราะห์ข้อมูลจาก  
ภาพถ่ายแล้วนำมาสร้างโมเดลด้วยแอป Normad

### 3.4.3 ศึกษาแนวความคิดของ มิแชล ฟูโกต์

การศึกษาแนวความคิดของมิแชล ฟูโกต์ นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญความเป็นชายขอบของสังคม ซึ่งมิแชลฟูโกต์ได้กล่าวเอาไว้ในหนังสือร่างกายใต้บังคับการเอาไว้ว่า กลไกการทำงานของกระแสนักทางสังคม สมัยใหม่ อิงอยู่กับความเป็นเหตุเป็นผล ระเบียบวินัย และ ประโยชน์สุขได้สถาปนาตัวตนขึ้นมาด้วยอาศัยปฏิบัติการกลบเกลื่อนสิ่งรุกรกตามากมายและปฏิบัติการดังกล่าวล้วนแล้วแต่เป็นปฏิบัติการเชิงอำนาจ และอำนาจดำเนินการอย่างแนบเนียนและแทรกซึมในแนวนอนทั่วไปของสังคม

จากข้อความที่ได้กล่าวมาในข้างต้น ทำให้ข้าพเจ้าคิดถึงถึงสิ่งทั่วไปในชีวิตประจำวันของข้าพเจ้า ประกอบกับสถานการณ์การเมืองที่กำลังทวีความรุนแรง ในปี พ.ศ. 2563 ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความรู้สึกว่ามนุษย์ทุกคนในขณะนั้นถูกควบคุมไม่ว่าจะทางใดทางหนึ่งดังนั้น การตีความสัญลักษณ์จากการสังเคราะห์ข้อมูลของข้าพเจ้าที่มีต่อแนวคิดนี้ จึงถูกสร้างขึ้นเป็นงานดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 7 ภาพผลงานตัวอย่างที่อ้างอิงจากแนวคิดของ มิแชลฟูโกต์

ผลงาน จำแนก ขึ้นนี้เป็นการนำสัญลักษณ์ของเจ้าหน้าที่ตำรวจควบคุมฝูงชนที่กำลังเตรียมตั้งแถวเข้าสกัดผู้ประท้วงโดยคำสั่งจากรัฐบาล ซึ่งข้าพเจ้าได้ใช้ทोनสีที่ดูไร้ชีวิต ประกอบกับใบหน้าของกลุ่มตำรวจที่อยู่ในเครื่องแบบภาคสนาม และมีลักษณะเป็นหุ่นที่มีพื้นผิวแวววาวสะท้อนแสงของไซเรนสีแดงและสีน้ำเงิน เพื่อสื่อถึงเวลา ณ ขณะนั้นกำลังเกิดเหตุการณ์วุ่นวายและ

มีผู้ได้รับบาดเจ็บ ในขณะที่เดียวกันใบหน้าที่จะเป็นใบหน้าของมนุษย์กลับถูกรอบคลุมด้วยรอยยิ้ม ที่ดูนิ่งเฉยและดูไร้อารมณ์ความรู้สึก เป็นต้น

### 3.4.3.1 ศึกษาแนวคิดแบบ Dystopia

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานโดยที่มีแนวทางความคิดแบบ Dystopia เป็นตัวนำ แม้ว่าในแต่ละชิ้นงานอาจจะมีการสร้างเหตุการณ์โดยสมมุติขึ้น แต่บางเหตุการณ์ก็สร้างมาจากเหตุการณ์ทางการเมืองที่เกิดขึ้นจริง



ภาพที่ 8 ภาพตัวอย่างผลงานที่มีแนวคิดแบบ dystopia ของข้าพเจ้าที่ได้รับการถ่ายทอดประสบการณ์จากผู้ได้รับบาดเจ็บจากการถูกทำร้ายในการประท้วงปี พ.ศ. 2563

การสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าได้ใช้การลดทอนในส่วนของดวงตาเป็นการทำให้การบอกเล่าเรื่องราวการสูญเสียตัวตนผ่านสัญลักษณ์ได้ตีมากขึ้น กล่าวคือการทำให้อัตลักษณ์ที่เป็นหุ่น มีลักษณะไร้ดวงตาทำให้เกิดความรู้สึกไร้จิตวิญญาณ ไร้ความรู้สึก

แต่ในบางชิ้นงานอาจจะมีตัวละครที่มีดวงตาหันไปทางซ้ายหรือขวาหรือเพ่งมองผู้ชม เป็นการสร้างเส้นนำสายตาเพื่อเบี่ยงเบนความสนใจของผู้ชม ให้ผู้ชมมีความสนใจในสัญลักษณ์อื่นภายในผลงาน

### 3.5 ขั้นตอนการทำงานโดยละเอียด

การทำงานของข้าพเจ้าเป็นการทำงานที่ไม่ซับซ้อนจึงขอนำเสนอโดยแบ่งเป็นข้อ เริ่มตั้งแต่การรองพื้นไปจนถึงเสร็จสิ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

#### 3.5.1 การรองพื้นผ้าใบแคนวาส



ภาพที่ 9 การรองพื้นผ้าใบแคนวาส  
ที่มาของภาพ : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค

ในส่วนของการรองพื้นบนผ้าใบแคนวาส เนื่องจากตัวผ้าใบแคนวาสมีลักษณะค่อนข้างหยาบ ข้าพเจ้าจึงได้ใช้สีอะคริลิกรองพื้นแคนวาสก่อนเหตุผลคือเพื่อให้การระบายสีได้ไหลลื่นและทำให้ผ้าใบจับสีได้ดีขึ้น โดยใช้สีอะคริลิกทางที่แคนวาสแล้วทิ้งให้แห้ง แล้วทำซ้ำประมาณ 3-4 รอบ เป็นอันแล้วเสร็จ

การรองพื้นในลักษณะการใช้สีทึบทำให้การกำหนดอารมณ์และบรรยากาศของภาพได้ง่าย เช่นการใช้สีฟ้าทึบในครั้งนี้ข้าพเจ้าได้กำหนดให้ภาพจะต้องเป็นเวลาเย็นหรือเวลากลางคืน

### 3.5.2 การร่างภาพและลงสีโดยภาพรวม



ภาพที่ 10 การร่างภาพและลงสีโดยภาพรวม  
ที่มาของภาพ : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์

หลังจากที่ข้าพเจ้าร่างภาพโดยใช้ถ่านชาโคลเสร็จแล้ว ใช้สีอะคริลิกระบายลงไปบนโครงสร้างที่ได้ร่างไว้แล้วฉีกน้ำเพื่อให้สีละลายย่อยลงมา ในขณะที่สีอะคริลิกกำลังเปียกใช้จิ้งหะนั้นระบายซ้ำในส่วนที่เป็นช่วงเลื้อยเพื่อรูปโครงสร้างของฟอร์มหุ่นไม่เหลวจนเกินไป

### 3.5.3 การลงสีและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

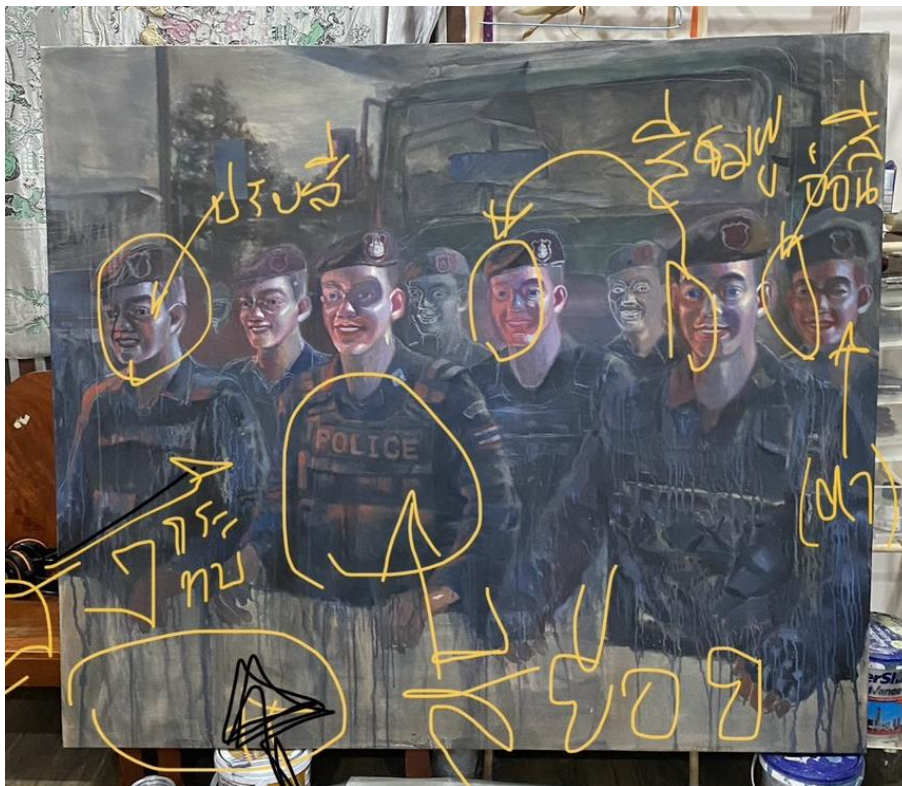


ภาพที่ 11 การลงสีและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

ที่มาของภาพ : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์

ในการทำงานทุกชั้นล้วนมีปัญหาที่ต้องพบเจอ ตัวอย่างเช่นในงานชั้นนี้ก็เช่นเดียวกัน ใบหน้าของหุ่นตุ๊กต้ายามนุษย์มากจนเกินไปทำให้ข้าพเจ้าต้องแก้ไข แล้วใช้ดินสอสีขาวร่างซ้ำ แล้วลงสีใหม่ แล้วค่อยๆเพิ่มน้ำหนักจนกว่าจะพอใจ การทำงานของข้าพเจ้านั้นไปที่การ Improvise หรือการค้นสดประมาณ 30 เปอร์เซ็นต์ของภาพร่างทำให้เวลาการทำงานค่อนข้างนานและพบเจอปัญหาอยู่บ่อยครั้ง

### 3.5.4 วิธีการแก้ไขภาพรวมโดยมองผ่านหน้าจอโทรศัพท์



ภาพที่ 12 วิธีการแก้ไขภาพรวม โดยมองผ่านหน้าจอโทรศัพท์  
ที่มาของภาพ : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์

ข้าพเจ้าค้นพบว่าการมองผ่านหน้าจอโทรศัพท์ทำให้เห็นสิ่งที่แตกต่างออกไป สามารถทำให้มองเห็นรายละเอียดที่ต้องแก้ไขที่ตาเปล่าไม่อาจทันสังเกต ยกตัวอย่างเช่นส่วนที่เอียง ส่วนที่โค้งมากหรือน้อยเกินไป ข้าพเจ้าใช้โทรศัพท์โดยการถ่ายรูปเก็บไว้ดู แล้วใช้ปากกาเมจิกในโทรศัพท์เขียนไว้ว่าควรแก้ตรงไหน เป็นการเตือนความจำเพื่อให้ไม่ลืมในวันถัดไปเมื่อกลับมาทำงาน แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ต้องเชื่อในสายตาที่เห็นตรงหน้าจริงๆ เทคโนโลยีเป็นเพียงส่วนหนึ่งในการช่วยเหลือเพียงเท่านั้น



### 3.5.5 การเน้นรายละเอียดบนใบหน้า



ภาพที่ 13 การเน้นรายละเอียดบนใบหน้า  
ที่มาของภาพ : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์

รายละเอียดบนใบหน้าค่อยๆระบายสีทีละสีแล้วปล่อยให้แห้งแล้วลงสีทับในชั้นถัดไป  
ทำซ้ำไปเรื่อยๆจนกว่าจะพอใจ

การลงรายละเอียดขั้นตอนนี้ต้องอาศัยการสังเกตพื้นผิวของวัตถุที่เป็นแบบ และคำนึงถึง  
แนวความคิดอยู่เสมอ ซึ่งในส่วนนี้ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจจากด้านในของเปลือกหอย ซึ่งพอเห็น  
แล้วรู้สึกเหมือนเหล็ก มีสิ่งสังเคราะห์และมีความสวยงามจึงได้นำมาเป็นแบบในงานชิ้นจำเลย

### 3.5.6 ภาพขั้นตอนสุดท้ายการเก็บรายละเอียดและการสร้างบรรยากาศ



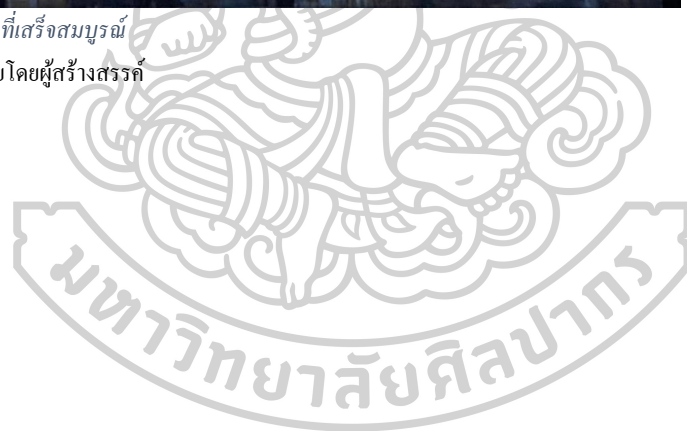
ภาพที่ 14 ภาพขั้นตอนสุดท้ายการเก็บรายละเอียดและการสร้างบรรยากาศ  
ที่มาของภาพ : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์

ค่อยๆเพิ่มรายละเอียดทั้งในระยะหน้าและระยะหลัง รวมไปถึงการสร้างมิติจากระยะไกล โดยการใช้สีที่อ่อนกว่า ส่วนวัตถุที่อยู่ใกล้ใช้สีที่เข้มกว่า แล้วเพิ่มหรือลดทอนบางอย่างที่ดูไม่เหมาะสม หรือถ้าหากตรงไหนที่คิดว่าเหมาะสมแล้วก็ไม่ต้องแก้ไข แล้วลงสีซ้ำในส่วนที่ต้องเน้นจนกระทั่งงานเสร็จสมบูรณ์

### 3.5.7 ภาพงานที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 15 ภาพงานที่เสร็จสมบูรณ์  
ที่มาของภาพ : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์



## บทสรุปแนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานชุด การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย นำเสนอแนวความคิดในแบบดิสโทเปีย โดยอุปมาอุปไมยเปรียบเทียบว่ามนุษย์ในยุคปัจจุบันล้วนแล้วแต่เป็นหุ่นยนต์ไร้ชีวิตไม่ว่าจะอยู่ในเครื่องแบบใด หรือชนชั้นใดก็ตาม ล้วนแต่ถูกควบคุมอย่างเนบเนียนด้วยสื่อสมัยใหม่ทั้งหมด ผ่านการสร้างสรรค์และจินตนาการที่ข้าพเจ้าได้รับมาจากประสบการณ์และความรู้สึกในชีวิตประจำวัน

กระบวนการสร้างสรรค์ที่ข้าพเจ้าได้หยิบยกมาเป็นตัวอย่าง ทำให้ข้าพเจ้าได้มองเห็นข้อผิดพลาดและสิ่งที่ต้องปรับปรุงแก้ไข ในเรื่องของเทคนิควิธีการที่ข้าพเจ้าเองยังควบคุมได้ไม่ดีพอทำให้ต้องแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และใช้เวลานานกว่างานจะแล้วเสร็จ โดยสิ่งที่ย่อยทำหน้าที่เสมือนส่วนที่ไม่สำคัญในภาพ และส่วนใบหน้าทำหน้าที่จุดที่สำคัญที่สุด แต่ในบางที่การควบคุมเทคนิคเป็นเรื่องที่ยาก หากการเพิ่มสีทับมากเกินไปจะทำให้เทคนิคไม่แสดงตัวแล้วทำให้ภาพดูเกร็งจึงต้องใช้วิธีการแก้ไขภาพจากโทรศัพท์เพื่อเป็นต้นแบบแล้วค่อยแก้ไขลงในตัวงานจริง

ขั้นตอนที่ได้กล่าวมาในข้างต้นทำให้ตกตะกอนความคิดได้ว่า หากต้องการผลลัพธ์ใหม่ๆ ก็ต้องพัฒนาและต่อยอดจากข้อผิดพลาดจากงานชิ้นก่อนหน้านั้น การสร้างสรรค์ผลงานทั้งในช่วงทดลองกระทั่งมาถึงขั้นที่ได้นำมาเป็นต้นแบบนี้ จึงมีรูปลักษณะที่ไม่เหมือนกัน ไม่คงที่ เพราะข้าพเจ้าต้องการพัฒนาผลงานให้ดีขึ้นกว่าที่ผ่านม่อีกทั้งข้าพเจ้าต้องการการทดลองที่หลากหลายเพื่อเตรียมตัวเข้าสู่การทำวิทยานิพนธ์ อีกทั้งรูปลักษณะของหุ่นมีจิตรกรรมมากมายที่ใช้รูปลักษณะนี้ในการทำงาน ข้าพเจ้าจึงต้องค้นหาวិถีทางใหม่ที่แตกต่างและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนมากยิ่งขึ้น

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์พัฒนาการในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

กระบวนการวิเคราะห์พัฒนาการของงานวิทยานิพนธ์ชุด การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัยจะเป็นการวิเคราะห์พัฒนาการจากงานก่อนวิทยานิพนธ์จำนวน 8 ชิ้น ไปจนถึงงานวิทยานิพนธ์ทั้งหมด 5 ชิ้น โดยแบ่งเป็นช่วงเวลาที่ปฏิบัติงานดังนี้

**ผลงานทดลองที่ได้ทำขึ้นในปีการศึกษา 2563 จำนวน 4 ชิ้น**

4.1.1 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1

4.1.2 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 2

4.1.3 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 3

4.1.4 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4

**ผลงานทดลองที่ได้ทำขึ้นในปีการศึกษา 2564 (ครึ่งปีการศึกษาแรก) จำนวน 4 ชิ้น**

4.1.5 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 5

4.1.6 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 6

4.1.7 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 7

4.1.8 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 8

4.1.9 สรุปผลการวิเคราะห์และพัฒนาการของงานก่อนวิทยานิพนธ์

**ผลงานวิทยานิพนธ์ที่ได้ทำขึ้นในปีการศึกษา 2564 (ครึ่งปีการศึกษาหลัง) จำนวน 4 ชิ้น**

4.2 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1

4.2.1 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 2

4.2.2 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 3

4.2.3 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4

4.2.6 สรุปผลการวิเคราะห์และพัฒนาการของงานวิทยานิพนธ์

## 4.1 วิเคราะห์พัฒนาการและการสร้างสรรค์ผลงาน

### ก่อนวิทยานิพนธ์

#### 4.1.1 ผลงานในช่วงทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 16 ผลงานในช่วงทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1  
เราสู้เพื่อให้เราชนะ เราชนะเพื่อให้เราสู้ ?, 2563, สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 100x100 ซม.

ที่มาของภาพ : ภาพถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานทดลองบางส่วนของปีการศึกษา 2563 เทอมที่ 2 และเป็นผลงานชิ้นที่จุดประกายความคิด เป็นจุดเริ่มต้นของผลงานวิทยานิพนธ์ชุด การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย ในภายหลัง

ซึ่งงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้นำเอารูปแบบของอนุสาวรีย์วีรกรรม พลเรือน ตำรวจ ทหาร ณ บ้านห้วยโก๋น จ.น่าน ซึ่งเป็นอนุสาวรีย์แรก (ปีพ.ศ. 2519) ที่รัฐบาลพยามสร้างโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) ในประเทศไทยในช่วงก่อนที่จะมีเทคโนโลยีที่ทันสมัย เพื่อปลูกฝังความคิดให้ประชาชนต่อต้านคอมมิวนิสต์โดยการเชิดชูคนที่ต้องปฏิบัติหน้าที่ต่อต้านคอมมิวนิสต์ และสละชีพเพื่อปกป้องประเทศ โดยเชิดชูคนเหล่านี้ในลักษณะที่เป็นฮีโร่ (heroic realism) ซึ่งการที่รัฐพยามปลูกฝังในรูปแบบนี้ทำให้เกิดการจูงใจให้เห็นว่าสิ่งที่เห็นนี้คือสิ่งดีควรปฏิบัติตาม และคอมมิวนิสต์

คือสิ่งไม่ดีห้ามปฏิบัติตามห้ามเอาเป็นเยี่ยงอย่าง ประชาชนควรเป็นประชาชนในแบบที่รัฐพยายามปลูกฝังคั่งเช่นอนุสาวรีย์นี้

แนวคิดนี้ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจในการพัฒนางานชิ้นต่อไปเนื่องจากวิธีการนี้เป็นวิธีการในยุคสมัยเก่า ในขณะที่นั้นยังไม่มีเทคโนโลยีสมัยใหม่ การสื่อสารระหว่างรัฐกับประชาชนในสมัยนั้นจำเป็นต้องแสดงออกด้วยรูปแบบของรูปปั้นอนุสาวรีย์ การประกาศข่าวทางวิทยุ หรือผ่านโปสเตอร์ เพื่อใช้ในการชี้แนะและควบคุมทัศนคติของประชาชนในขณะนั้น

ทำให้ข้าพเจ้าเกิดจินตนาการถึงผลลัพธ์ของการโฆษณาชวนเชื่อของรัฐ ว่าถ้าหากประชาชนเชื่อตามที่รัฐปลูกฝังในยุคสมัยที่ข้อมูลข่าวสารเข้าถึงได้ยากนั้นจะเป็นเช่นไร จึงได้ตีความข้อมูลเหล่านั้นออกมาเป็นสัญลักษณ์ของหุ่นที่มีลักษณะเหมือนมนุษย์ที่เป็นปัจเจกบุคคลในภายหลัง



#### 4.1.2 ผลงานในช่วงทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2



ภาพที่ 17 ผลงานในช่วงทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2

จำเลย (endless nightmare no.1) , 2563 สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 150x120 ซม.

ที่มาของภาพ : ภาพถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์

ผลงานชิ้นนี้ชื่อผลงานจำเลย ข้าพเจ้าได้ตั้งชื่องานชุดนี้เป็นภาษาอังกฤษว่า Endless nightmare แปลว่าฝันร้ายที่ไม่มีวันจบ ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากปัญหาการเมืองของไทยที่มีมาอย่างยาวนานและเหมือนจะไม่มีวันจบสิ้น

งานชิ้นนี้ได้พัฒนาต่อออกจากงานชิ้นก่อนซึ่งเดิมเป็นแค่การหิบบทภาพเหมือนมาสร้างเป็นงานจิตรกรรม ให้เข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น จึงได้ปรับปรุงเอาสัญลักษณ์ของจำเลยซึ่งเป็นเหมือนภาพแทนตำรวจในอุดมคติและเป็นสิ่งที่รัฐบาลต้องการชี้้นำให้ตำรวจเป็นอย่างที่รัฐกำหนด ข้าพเจ้าจึงได้นำมาถ่ายทอดเป็นสัญลักษณ์ของตำรวจควบคุมฝูงชนที่กำลังเตรียมกำลังพลเพื่อเข้าสกัดผู้ประท้วง ซึ่งในขณะนั้นสถานการณ์บ้านเมืองกำลังเกิดการประท้วงโดยเยาวชนเพื่อเรียกร้องเสรีภาพต่อรัฐบาล ตัวผลงานชิ้นนี้ได้หิบบทเอาแรงบันดาลใจจากข้อมูลในหนังสือของ มิเชล ฟุโกต์ ที่มีชื่อว่าร่างกายใต้บังคับมาเป็นข้อมูลในการทำงาน และนำข้อมูลมาสังเคราะห์เพื่อถ่ายทอดให้สอดคล้องกับเนื้อหามากขึ้น โดยใช้สัญลักษณ์ของหุ่น ทำให้การพัฒนาต่อยอดผลงานเป็นไปในทางที่ควรจะเป็น



ในผลงานจำเริญนี้ข้าพเจ้าได้สร้างบรรยากาศที่ไร้ชีวิตและน่าขนลุกโดยการใช้น้ำฉืดสี  
อะคริลิกให้ย้อยลงเมื่อเวลาโดนน้ำ และเน้นไปที่ใบหน้าของจำเริญแทนที่ใบหน้าปกติของมนุษย์ทำ  
ให้สื่อถึงการถูกควบคุมในขณะที่ใบหน้าและสีสันดูไร้ชีวิตลักษณะคล้ายกับหุ่น และใช้บรรยากาศ  
เป็นตัวช่วยควบคุมความรู้สึกของคนดู ทำให้การบอกเล่าเรื่องราวผ่านภาพชัดเจนมากขึ้นกว่าชิ้น  
ก่อน



### 4.1.3 ผลงานในช่วงทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3



ภาพที่ 18 ผลงานในช่วงทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3  
พนักงานร้านสะดวกซื้อ (endless nightmare no.2) , 2563 ติอะคริลิกบนผ้าใบ, 150x120 ซม.ม.

ที่มาของภาพ : ภาพถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์ผลงาน

ในขณะนั้นการทำงานแม้ว่าจะยังไม่ได้ตั้งชื่อหัวข้อวิทยานิพนธ์การทำงานจึงยังเป็นการทดลองและยังหาแนวทางในการทำงานอยู่ แต่ข้าพเจ้าได้เริ่มมีแนวทางในการตั้งหัวข้อวิทยานิพนธ์อยู่บ้างแล้ว และชิ้นนี้เป็นชิ้นที่พัฒนาต่อจากจำเลย และได้ค้นคว้าศึกษาลงลึกไปในรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลของการควบคุมมนุษย์ซึ่งค้นพบว่าในระบบทุนนิยมก็มีการใช้วิธีการควบคุมมนุษย์เช่นเดียวกัน ข้าพเจ้าจึงได้ทดลองวิพากษ์การควบคุม มนุษย์โดยระบบทุนนิยมสมัยใหม่ จึงทำให้เกิดเป็นผลงานชิ้นนี้

ระบบทุนนิยมสมัยใหม่มักจะทำให้มนุษย์เหล่านั้นไม่รู้สึกรู้ว่าโดนควบคุมเพราะ เทคนิควิธีการอันแยบยลทำให้มนุษย์คิดว่าพวกเขาเหล่านั้นเป็นคนเลือกเอง เช่น การที่ถูกจัดสรรพื้นที่ให้ร้านสะดวกซื้อของนายทุนเกิดขึ้นมากมายในประเทศ รวมไปถึงการมีเครื่องถ่ายเอกสารในร้านสะดวกซื้อ และบริการส่งสินค้าถึงบ้าน มนุษย์ซึ่งรักความสะดวกสบายจึงเลือกสิ่งที่ดีที่สุด โดยไม่มี

ทางเลือกอื่นที่ดีกว่า ทำให้ร้านค้าอื่นๆที่เป็นร้านค้ารายย่อยได้รับผลกระทบจากการขาดแคลนผู้บริโภค

ผลงานชิ้นนี้ มีแนวคิดที่ลงลึกและตกตะกอนลงไปกว่าเดิม ซึ่งแนวคิดที่ว่ามนุษย์เราถูกบงการมาตั้งแต่แรกโดยไม่รู้ตัว ผู้ประกอบการรายใหญ่และรัฐบาลได้ร่วมมือกันหาแนวทางในเชิงการลงทุนร่วมกัน และพยายามจัดสรรพื้นที่ซึ่งวางแผนให้เป็นทางเลือกเดียวของประชาชนเป็นทางเลือกที่ไม่สามารถปฏิเสธได้เพราะไม่มีทางเลือกอื่นที่ดีกว่า ในขณะนั้นข้าพเจ้าจึงต้องการเสียดสีการควบคุมของรัฐที่มีต่อประชาชนผ่านสัญลักษณ์ของเซเวน ซึ่งเปรียบเสมือนการจัดสรรพื้นที่เฉพาะให้ประชาชนไม่มีทางเลือกอื่นเพื่อให้ผู้ประกอบการคนใดคนหนึ่งได้ผลประโยชน์



#### 4.1.4 ผลงานในช่วงทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4



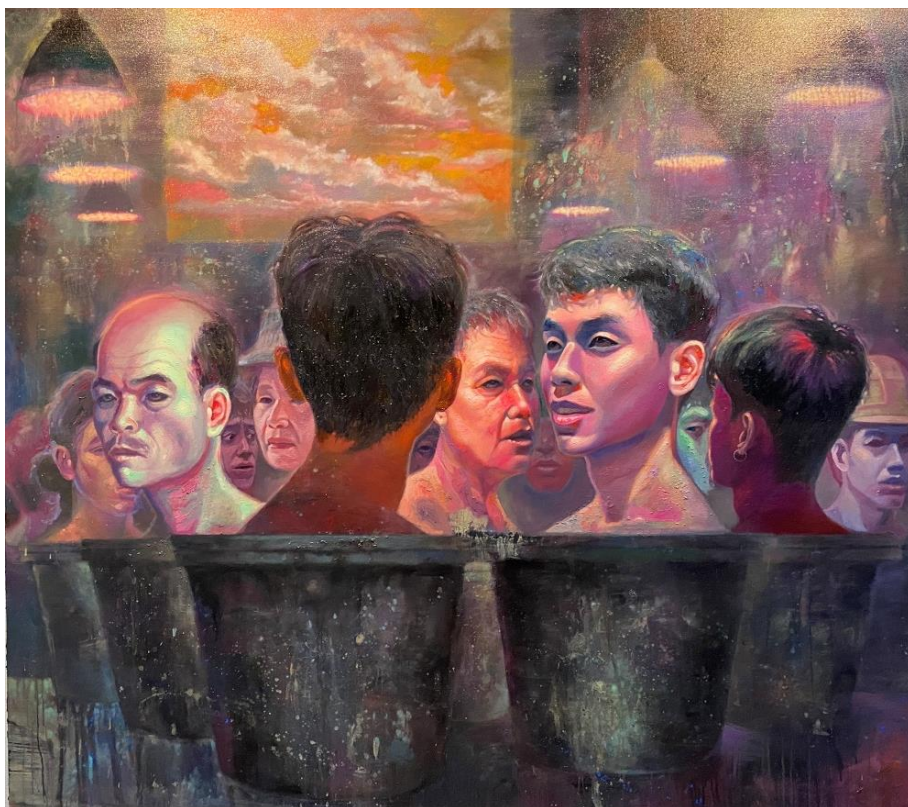
ภาพที่ 19 ผลงานในช่วงทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4

พนักงานภายใต้ระบบ(endless nightmare no.3), 2563 สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 150x120 ซม.

ที่มาของภาพ : ภาพถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์ผลงาน

จากแนวคิดของงานชิ้นที่แล้ว ที่ว่าด้วยแนวคิดของมิเชล ฟูโกต์ได้เขียนเอาไว้ในหนังสือ ร่างกายได้บงการ ซึ่งได้วิพากษ์การควบคุมและกฎเกณฑ์ต่างๆในสังคมสมัยใหม่เอาไว้ซ้ำพเจ้าได้อ่านจึงเกิดการตกตะกอนและมีความคิดที่จะหาสัญลักษณ์บางอย่างที่สามารถทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่มีทางเลือก ที่เกิดในสังคมเนื่องจากรัฐพยายามควบคุมอย่างแนบเนียน จึงนำเอาสัญลักษณ์ของพื้นที่แคบมาใช้ ซึ่งถูกจัดวางออกมาในลักษณะที่เป็นช่องยา ซึ่งสัญลักษณ์ดังกล่าวเป็นพื้นที่ที่รัฐจัดสรรแล้วนำฟิสิกเกอร์คนใส่ลงไปตามช่อง โดยใช้หน้าต่างบีบสเปซระหว่างใบหน้าทำให้เกิดความรู้สึกอัดอั้นและเป็นสภาวะที่ไม่สามารถทำอะไรได้ เกิดเป็นสภาวะจำยอมในชีวิตประจำวัน ราวกับเป็นเรื่องซ้ำๆ เรื่องปกติในแต่ละวันและได้ใส่ฟิสิกเกอร์ตัวเองลงไป ซึ่งเกิดขึ้นจากการที่ผู้เขียนป่วยเป็นโรควิตกกังวลได้ไปรับยาในโรงพยาบาลจึงเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้

#### 4.1.5 ผลงานในช่วงทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5



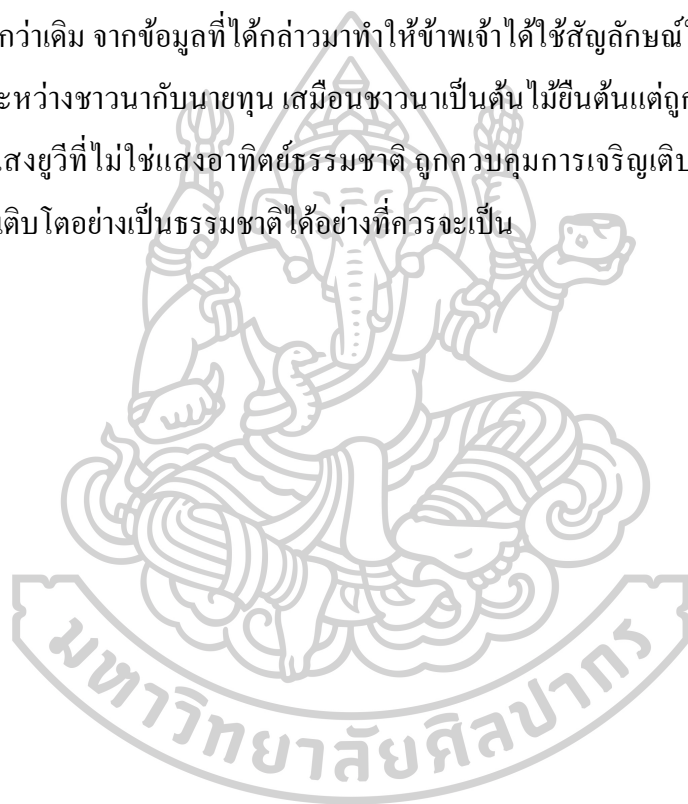
ภาพที่ 20 ผลงานในช่วงทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5  
 บอนไซมนุษย์(endless nightmare no.4) , 2564 สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 170x140 ซม.

ที่มาของภาพ : ภาพถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์ผลงาน

การทำงานในผลงานชิ้นนี้และหลังจากนี้จะเป็นการทำงานในปีการศึกษา 2564 ซึ่งชิ้นนี้ทำขึ้นเมื่อช่วงทดลองก่อนเริ่มต้นทำวิทยานิพนธ์ และจากเมื่อเทอมที่แล้วได้ทดลองเทคนิควิธีการไปพอสมควร ผลงานชิ้นนี้จึงเข้าสู่ช่วงที่ต้องเริ่มเสนอหัวข้อในการทำวิทยานิพนธ์ ทำให้ข้าพเจ้าต้องค้นหาข้อมูลเป็นจำนวนมาก และได้พบสัญลักษณ์ในเชิงอุปมาอุปไมยบางอย่างที่สอดคล้องกับการถูกควบคุมของมนุษย์ในสมัยปัจจุบัน

ซึ่งแรงบันดาลใจต่อสัญลักษณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นเมื่อข้าพเจ้าและคุณแม่กำลังรดน้ำต้นไม้ด้วยกัน ในขณะนั้น แม่ของข้าพเจ้ากล่าวว่าสิ่งที่ต้นไม้ไม่ได้ถูกนำไปปลูกลงในดิน ต่อให้เป็นต้นไม้ยืนต้นเมื่ออยู่ในกระถางก็ไม่สามารถเจริญเติบโตเป็นต้นไม้ใหญ่ได้ คำพูดดังกล่าวทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกเหมือนถูกจุกประกายอะไรบางอย่าง เนื่องจากมนุษย์ชนชั้นแรงงานในปัจจุบันมีการโดนกดขี่โดยผู้มีอำนาจและระบบทุนนิยม

การกดขี่ดังกล่าวเกิดขึ้นในเชิงลักษณะนายทุนในระบบทุนนิยมสมัยใหม่ ยกตัวอย่าง ประเด็นของชานาในสมัยใหม่ต้องแบกรับภาระค่าใช้จ่ายด้วยต้นทุนที่สูงและราคาข้าวที่ต่ำ เมล็ดข้าวที่ต้องซื้อจากนายทุนถูกตัดต่อพันธุกรรมให้มีอายุการเก็บรักษาในระยะเวลาที่กำหนด ทำให้ชานาไม่สามารถเก็บเมล็ดข้าวไว้ใช้เพาะปลูกในปีต่อไป และการที่ชานาจะต้องทำนาในแต่ละปี จะต้องไปซื้อเมล็ดที่นายทุนเพิ่ม สิ่งนี้ทำให้นายทุนเป็นคนได้ผลประโยชน์ จากเดิมที่ชานาสามารถทำนาโดยการเพาะเมล็ดข้าวเองได้และไม่ต้องซื้อเมล็ดจากนายทุน ทำให้ตอนนี้ นายทุนสามารถกดราคาข้าวลง จึงทำให้ชานาจึงเสมือนเป็นผู้ใช้แรงงานและผู้บริโภคในเวลาเดียวกัน โดยที่นายทุนลงทุนน้อยกว่าเดิม จากข้อมูลที่ได้กล่าวมาทำให้ข้าพเจ้าได้ใช้สัญลักษณ์ในเชิงอุปมาอุปไมย เข้าเปรียบเทียบระหว่างชานากับนายทุน เสมือนชานาเป็นต้นไม้ยืนต้นแต่ถูกจำกัดให้อยู่ในกระถาง ถูกเลี้ยงด้วยแสงยูวีที่ไม่ใช่แสงอาทิตย์ธรรมชาติ ถูกควบคุมการเจริญเติบโตด้วยแสงไฟและไม่สามารถเจริญเติบโตอย่างเป็นธรรมชาติได้อย่างที่ควรจะเป็น



### 8.1 ภาพขั้นตอนการทำงานในช่วงทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5



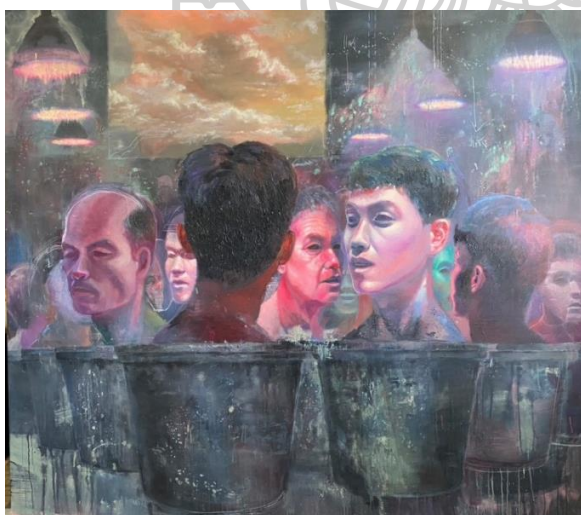
การค้นหาลังค์ประกอบ



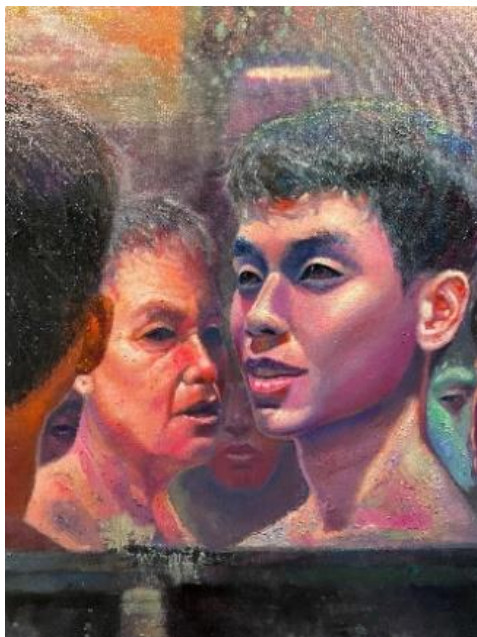
การทำภาพร่างในคอมพิวเตอร์

ที่มาของภาพ : ภาพถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์ผลงาน

เมื่อได้ข้อมูลจากที่ได้กล่าวไปข้างต้น ข้าพเจ้าได้ค้นหารูปแบบในการทำภาพร่างโดยการหาองค์ประกอบด้วยการนำกระถางมาเรียง ลองสลับที่ และปรับมุมมองเพื่อให้ได้องค์ประกอบที่คิดว่าดีที่สุด หลังจากที่ได้องค์ประกอบแล้วข้าพเจ้าได้ร่างภาพขึ้นในคอมพิวเตอร์ โดยการตัดต่อรูปที่ได้ถ่ายเข้ากับใบหน้าของข้าพเจ้าที่ได้ถ่ายเตรียมเอาไว้แล้วดังในภาพที่ 2 หลังจากนั้นก็ทำการปรับสีคร่าวๆ จะได้ภาพร่างที่สมบูรณ์ 70 เปอร์เซ็นต์ โดยประมาณพร้อมสำหรับการขึ้นรูป



ภาพที่ 21 การวางโครงสร้างและโครงสร้าง



ภาพที่ 22 ใบหน้าของมนุษย์บอนไซ

ในส่วนของการทำงาน หลังจากร่างภาพและลงสีไปในบางส่วนแล้ว ข้าพเจ้าค่อยๆเพิ่มสีในแต่ละชั้นสีทีละนิด ด้วยการคันสดในขณะนั้น เพื่อทำให้งานมีส่วนของอารมณ์ของผู้ทำไม่ให้เห็นเหมือนในภาพร่างมากจนเกินไป เป็นการแก้ไขการติดคัดลอกภาพร่าง



ภาพที่ 23 รายละเอียดของเทคนิค

การร่างภาพเป็นการลดปัญหาในงานก็จริง แต่จะทำให้งานดูแข็งไว้ชีวิตชีวา ข้าพเจ้าจึงพยายามใช้น้ำสีหยดลงไปทั่วงานทำให้เกิดการไหลของน้ำจึงทำให้รู้สึกว่าการงานมีธรรมชาติและมีความอารมณ์ของงานจิตรกรรมมากยิ่งขึ้น



#### 4.1.6 ผลงานในช่วงทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 6



ภาพที่ 24 ผลงานในช่วงทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 6

โลกหมุน (Endless nightmare no.5) , 2564 สีอะคริลิกบนผ้าใบ, 180x200 ซม.

การทำงานทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 ข้าพเจ้าได้หยิบยกเอาสถานการณ์บ้านเมืองในขณะนั้นมาใช้ เนื่องจากในขณะนั้นได้มีข่าวว่ามีประชาชนถูกทำร้ายโดยเจ้าหน้าที่ ข้าพเจ้าจึงได้ค้นคว้าทดลองหามุมมองใหม่ในงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า และได้ค้นพบว่าการใช้มุมมองที่เป็นมุมมองของคนนอน ทำให้รู้สึกได้ถึงข้อความที่ต้องการจะสื่อสารกับคนดู จึงได้ใช้มุมมองจากข้างขึ้นบนนี้ มองขึ้นไปยังเหล่าหุ่นจำเลยที่อยู่ในชุดเกราะหนัก และยังสามารถมองลงมาสู่ผู้ชม อุบมาอุปไมยเหมือนมุมมองของบุคคลใดบุคคลหนึ่งที่กำลังนอนบาดเจ็บ และพยายามจะทำให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถามว่าถ้านี้เป็นมุมมองของท่าน ท่านจะรู้สึกอย่างไร

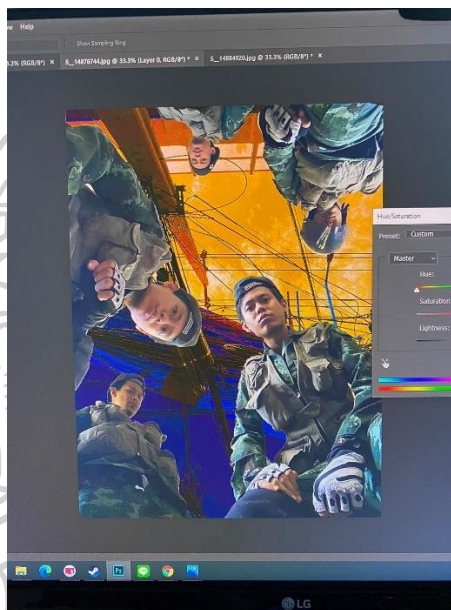
ในขณะที่กลุ่มจำเลยก้มมองลงมาพร้อมกับแสดงสีหน้าอันไร้ชีวิต แต่ข้าพเจ้าได้ขบขันให้ลักษณะใบหน้าของจำเลยมีอารมณ์ถึงความสนุกบางอย่าง ในขณะที่มีจำเลยบางตัวมีลักษณะ

อารมณ์ที่ตกใจต่อการกระทำของจำเลยตัวอื่น ซึ่งเป็นการบอกเล่าความจริงของสังคมว่าบางครั้ง  
 เครื่องแบบที่เราสวมใส่มันก็อาจจะควบคุมเรา จนลืมนึกไปว่าเราก็คือมนุษย์เฉกเช่นคนอื่น

#### 4.1.6.1 ภาพขั้นตอนการทำงานในช่วงทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 6



ภาพลักษณะใบหน้าของจำเลย



วิธีการถ่ายภาพและการทำภาพร่าง

ที่มาของภาพ : ภาพถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์ผลงาน

ที่มาของภาพ : ภาพถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนในการทำงานชั้นนี้ ข้าพเจ้าได้ถ่ายรูปตนเองและนำมาตัดต่อในคอมพิวเตอร์ รวม  
 ไปถึงการหมุนมุมหองค้ประกอบ และปรับสีต้นจนพอใจ

หลังจากที่ได้ภาพร่างแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการร่างภาพลงบนผ้าใบและเริ่มลงสีจากระยะ  
 หลัง ค่อยๆเพิ่มน้ำหนักสีจนมาถึงระยะหน้า เพื่อให้มองเห็นบรรยากาศของภาพโดยรวม และง่ายต่อ  
 การสร้างระยะ ในขณะที่ลงสีข้าพเจ้าพยายามวิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุและโครงสร้างไปในระหว่างการ  
 ทำงาน หากว่าโครงสร้างตามภาพร่างดูไม่สมบูรณ์เมื่อขยายออกมา ข้าพเจ้าจะดำเนินการแก้ไขใน  
 ขั้นตอนนี้ให้แล้วเสร็จโดยเร็ว



ภาพที่ 25 การเริ่มต้นร่างภาพและลงสีจากระยะหลัง  
ที่มาของภาพ : ภาพถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์ผลงาน

ในส่วนของข้อเสียของการทำงานชิ้นนี้ค่อนข้างที่จะใช้เวลานาน เนื่องจากมุมมองเป็น มุมมองที่ข้าพเจ้าไม่เคยทำมาก่อนทำให้ต้องแก้ปัญหาไบนารีไม่เข้ากันกับตัวร่างกาย และต้อง แก้ปัญหาของหุ่นที่ดูเหมือนยื่นกลับหัว

ข้อดีคือได้มุมมองใหม่ และได้เรียนรู้วิธีการปล่อยฉากหลังให้แบน โดยไม่ต้องเน้น เพื่อเพิ่ม ระยะใกล้ กลาง ไกล

#### 4.1.7 ผลงานในช่วงทดลองก่อนทำวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 7



ภาพที่ 26 ผลงานในช่วงทดลองก่อนทำวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 7

พนักงานส่งอาหาร (Endless nightmare no.5), 2564 สีอะคริลิกและสีน้ำมันบนผ้าใบ 170x140 ซม.

ที่มาของภาพ : ภาพถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์ผลงาน

เข้าสู่ช่วงปลายการทดลองทำวิทยานิพนธ์ งานชิ้นนี้เป็นชิ้นที่ 3 ข้าพเจ้าได้นำเอาสัญลักษณ์ของพนักงานส่งอาหารมาใช้ เนื่องจากในช่วงการระบาดของโคโรนาไวรัสอาชีพพนักงานส่งอาหารเป็นอาชีพที่ได้รับความนิยมในยุคปัจจุบัน ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกสนใจและได้มีโอกาสหารายได้เสริมในช่วงไวรัสโคโรนา-2019 กำลังระบาดอย่างหนัก เพื่อหารายได้เสริมนำมาเป็นค่าใช้จ่ายในการสร้างสรรค์งานศิลปะ จึงมีข้อมูลของการเป็นพนักงานส่งอาหารอยู่พอสมควร

จากการที่ได้ทำงานเป็นพนักงานส่งอาหารทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกถูกรบกวนโดยระบบทุนนิยมสมัยใหม่โดยตรง เพราะพนักงานส่งอาหารจะต้องรับออเดอร์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ขับรถส่งอาหารโดยรถส่วนตัว และจ่ายค่าน้ำมันเชื้อเพลิงเอง ต้องเลือกกะการทำงานและเข้าออกกะเป็นเวลา แม้ว่าในระยะแรกจะได้รับรายได้ดีแต่หากทำไปสักระยะหนึ่ง รายได้จะโดนปรับลดลง เสมือนว่าระบบแอปได้ถูกออกแบบมาเพื่อให้มีไรเดอร์ที่สมัครเข้ามาใหม่บอกกันปากต่อปากให้มีคนมาสมัครเพิ่มเพื่อเป็นการเพิ่มจำนวนคนส่ง ส่วนการบริหารจัดการรายได้ของบริษัทก็จะหักจากร้านค้า 30 เปอร์เซ็นต์ ทำให้บริษัททำรายได้อย่างมหาศาลเมื่อมีคนส่งกระจายสินค้าเยอะ ในช่วงการระบาดของโควิด-19 แตกต่างกลายเป็นการกดขี่แรงงานไรเดอร์หากรถล้มหรือเจ็บป่วยไม่สามารถทำงานได้ ก็จะถูกตัดเงินค่าออเดอร์โดยที่บริษัทไม่ได้มีการดูแลพนักงานเลยแม้แต่น้อย ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกเหมือนถูกลอกโดยการโฆษณาจากระบบทุนนิยมสมัยใหม่

จากข้อมูลที่ได้อ่านมาข้างต้น ข้าพเจ้าจึงได้หยิบเอาฟิสิกเกอร์ของมนุษย์ในท่าทางที่กำลังก้มมองหน้าจอโทรศัพท์ และมีแสงสว่างออกมากระทบกับศีรษะที่มีถุงพลาสติกคลุมอยู่ โดยใช้ทฤษฎีของกฎให้ใกล้เคียงกับบรรยากาศรอบๆ ทำให้เหมือนเป็นฟิสิกเกอร์มนุษย์ที่ไม่มีหัว และได้ออกแบบลายกระเบื้องให้ดูคล้ายๆกับตารางหมากรุก เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงอาชีพพนักงานส่งอาหารว่าถูกรบกวนโดยระบบดิจิทัลอย่างไร และมีองค์ประกอบอะไรบ้าง

#### 4.1.7.1 ภาพขั้นตอนการทำงานในช่วงทดลองก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 7



ข้าพเจ้าเริ่มจากการทำภาพร่างโดยการถ่ายภาพแล้วใช้คอมพิวเตอร์ตัดต่อ สร้างเส้น Perspective เพื่อให้ง่ายต่อการวางโครงสร้าง แล้วจึงวางโครงสร้างโดยเริ่มจากระยะหลังก่อนจะมาถึง

ระยหน้า แล้วค่อยๆเพิ่มสีที่คิดว่าจะทำให้ภาพดูมีความเป็นอิเล็กทรอนิกส์เข้าไปผสมกับตัวฟิกเกอร์ โดยใช้หลักทฤษฎีสีเบื้องต้น แล้วคอยตรวจเช็คดูว่าเข้ากันดีหรือไม่ จนกระทั่งเสร็จสิ้น

#### 4.1.8 ผลงานในช่วงทดลองทำวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4



ภาพที่ 27 ผลงานในช่วงทดลองทำวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4  
 ท่านผู้นำ (Endless nightmare no.5), 150\*130 ซม.ม.

ผลงานทดลองทำวิทยานิพนธ์ชั้นนี้ ข้าพเจ้าได้ทดลองทำงานสร้างสรรค์ในลักษณะเสียดสีนักการเมือง โดยได้ใช้สัญลักษณ์ของลิงนั่งอยู่บนม้ายูนิคอร์นที่มีลักษณะเป็นห่วงยางเป่าลมของเด็กที่อยู่ในสระน้ำที่เต็มไปด้วยสีส้น ในขณะที่เดียวกันก็ยังมีมือเอื้อมขึ้นมาเกาะ ตัวสัญลักษณ์เป็นการอุปมาอุปไมยถึงนักการเมืองที่ถูกควบคุมโดยระบบการเมืองและยึดติดกับอำนาจ ขณะเดียวกันบ้านเมืองกำลังอยู่ในสถานการณ์ที่ย่ำแย่ เพราะผู้นำมีลักษณะคล้ายกับมนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ เปรียบดังสุภาษิตไทยที่ว่า “กายเรือในอ่างน้ำ”

#### 4.1.8.1 ภาพขั้นตอนการทำงานบางส่วนของงานในช่วงทดลองทำวิทยานิพนธ์



การขับของแชน



การเคลื่อนไหวของอากาศ

งานชิ้นนี้ใช้วิธีการเดิมดังที่เคยได้นำเสนอในทุกๆ ชิ้น คือการรองพื้นด้วยสีอะคริลิกและค่อยๆ ขึ้นรูปร่างโครงสร้าง แล้วลงสีจากระยะหลังมาถึงระยะหน้า ซึ่งตัวสีมันจะค่อยๆ เพิ่มทีละสีจนกว่าจะพอใจ และในส่วนของพัฒนาคือการใส่การเคลื่อนไหวของลมเข้าไปในงาน ให้รู้สึกถึงเวลาที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอด พร้อมกับตัวฟิกเกอร์ที่อยู่นิ่ง ดูโรสตีแต่ก็มีการเคลื่อนไหวของแชน

#### ข้อดี

ได้ทดลองงานรูปแบบใหม่ที่ไม่คาดคิดว่าจะทำได้มาก่อน ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดงานชิ้นต่อไปได้ และได้มองเห็นช่องทางการปล่อยให้สีพื้นหลังทำงาน โดยที่ไม่ต้องลงสีทับ ทำให้การทำงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า สามารถทำได้รวดเร็วมากขึ้น นอกจากนี้ยังได้บทเรียนจากการค้นสด (improvise) ซึ่งเป็นการดึงเอาอารมณ์ความรู้สึก ณ ช่วงขณะนั้นมาถ่ายทอดลงในงาน ทำให้เห็นแนวทางในการแสดงอารมณ์ของงานว่าควรเป็นเช่นไร และทำให้งานดูไม่เกร็งมากจนเกินไป

#### ข้อที่ควรปรับปรุง

งานชิ้นนี้คืองานดูเป็นการดูมากเกินไปเนื่องจากทำงานแบบไม่มีสเก็ท การทำงานชิ้นนี้เกิดจากการค้นสดหน้าเฟรมที่จึงผ้าใบสีขาว เนื่องจากไม่ได้มีการวางแผนล่วงหน้างานชิ้นนี้จึงออกไปในทาง pop surrealism ซึ่งตัวข้าพเจ้าคิดว่าไม่ค่อยตรงกับลักษณะของการบอกเล่าถึงการถูกควบคุมของมนุษย์ในยุคสมัยปัจจุบันเท่าที่ควร

#### 4.1.9 สรุปผลการวิเคราะห์และพัฒนารองงานก่อนวิทยานิพนธ์

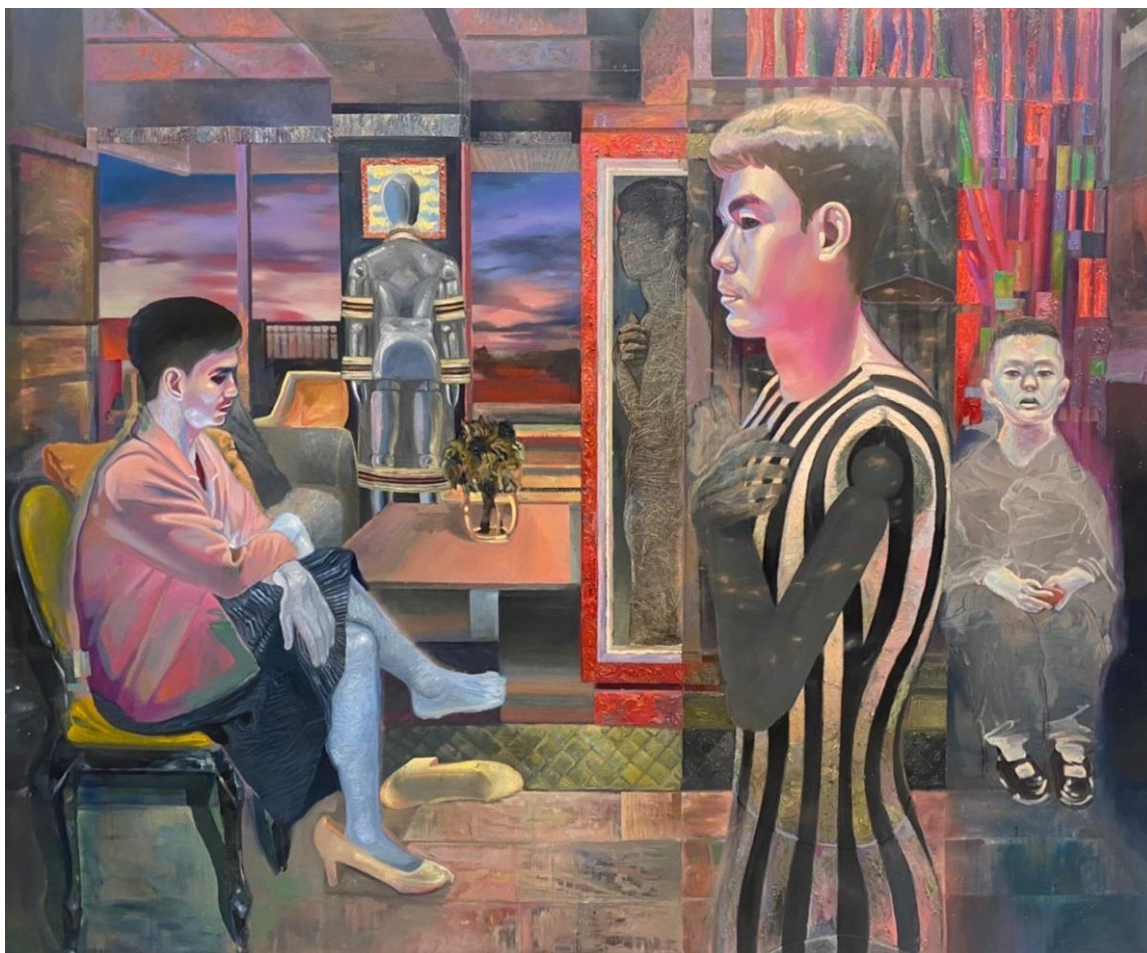
ผลการทดลองทั้งหมด ข้าพเจ้าได้ปรับปรุงและแก้ไขข้อผิดพลาด และพยายามให้ความสำคัญกับการสังเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาตีความให้เกิดเป็นสัญลักษณ์ก่อนจึงค่อยร่างภาพ ซึ่งเป็นการทำงานในลักษณะที่เป็นขั้นเป็นตอนมากขึ้น และได้พบเจอความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในตัวเองทั้งสิ้นนี้ ทั้งในด้านการใช้เทคนิคที่มากเกินไปจนทำให้ภาพขาดการโฟกัส และการใช้สีจากหลอดโดยตรงเกินไป ทำให้ข้าพเจ้าได้จุดที่ควรปรับปรุงให้ดีกว่าเดิม

ส่วนผลลัพธ์ของตัวงาน คือประสบความสำเร็จบ้างล้มเหลวบ้าง มีงานหลายชิ้นที่ข้าพเจ้าทดลองทำแต่ไม่สำเร็จ แล้วไม่ได้นำมาเป็นตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้ แต่ก็ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ในรายละเอียดเล็กน้อย และเรียนรู้ถึงวิธีแก้ปัญหาเฉพาะหน้า รวมไปถึงทำให้เข้าใจกระบวนการในการทำงานวิทยานิพนธ์ในระดับปริญญาโทมากขึ้น

นอกจากนี้ยังทำให้ข้าพเจ้าได้ค้นพบแนวทางในการทำวิทยานิพนธ์ “การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย” ซึ่งแต่เดิมตัวข้าพเจ้าได้มุ่งเน้นเนื้อหางานสร้างสรรค์ไปที่การเมืองและเสียดสีผู้มีอำนาจมากเกินไป จนหลงลืมประเด็นที่สำคัญไปคือ “ความเป็นมนุษย์” จึงทำให้ข้าพเจ้าเปลี่ยนจุดโฟกัส และได้เน้นไปที่ประเด็นความเป็นมนุษย์ โดยได้ค้นคว้าหาข้อมูลอย่างตรงจุดมากขึ้น เพื่อค้นหาที่มาที่ไปที่มนุษย์ในปัจจุบันถูกควบคุมโดยระบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นระบบการศึกษา การเมือง สื่อ ระบบทุนนิยม และทำให้ข้าพเจ้าทำงานสร้างสรรค์ได้หลากหลายรูปแบบมากกว่าเดิม สามารถคิดค้นรูปแบบงานล่วงหน้าได้ง่ายมากขึ้น และสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเป็นงานชุดวิทยานิพนธ์ได้



#### 4.2 ผลงานสร้างสรรค์ชุด วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2564 (ครึ่งปีหลัง)



ภาพที่ 28 ผลงานสร้างสรรค์ชุด วิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 ปีการศึกษา 2564  
(ที่มาของภาพ: ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์)

ชื่อผลงาน -, ขนาด 230x200 cm, เทคนิค สีอะคริลิกและสีน้ำมัน

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นแรกนี้ ได้นำเอาประเด็นที่ถูกพูดถึงในโลกออนไลน์ในขณะนั้นมาสร้างสรรค์ โดยประเด็นในโลกออนไลน์ในขณะนั้นกล่าวถึงการถูกรบกวนโดยครอบครัวสมัยใหม่ ว่าการที่เด็กไม่สามารถเลือกทางเดินของตนเองได้ กลับถูกผู้ใหญ่ตีกรอบและกดดันให้เป็นในสิ่งที่ไม่ได้ตั้งใจจะเป็นตั้งแต่ยังเด็ก โดยข้าพเจ้าได้นึกถึงประสบการณ์ส่วนตัวในครอบครัว ที่เมื่อตอนเด็กพ่อแม่ญาติพี่น้องมีการตีกรอบความคิดและพยายามเปลี่ยนตัวตนของข้าพเจ้า โดยการกดดันด้วยคำพูด จึงได้นำสัญลักษณ์ใบหน้าของตัวเองมาสร้างสรรค์ผ่านเนื้อหานี้

โดยในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าต้องการวิพากษ์ให้เห็นถึงโครงสร้างของครอบครัว โดยหมายถึงประเทศไทย กล่าวคือการอุปมาอุปไมยว่าครอบครัวนี้หมายถึงประเทศไทย โดยใช้สัญลักษณ์ของโครงสร้างของบ้านครอบครัวฟีกเกอร์เหล่านี้ไว้ และตัวหุ่นต่างๆ เป็นตัวแทนของเด็กสมัยใหม่ที่ถูกตีกรอบจากบรรทัดฐานทางสังคม ถูกผู้ใหญ่จับแต่งตัวด้วยเสื้อผ้าที่ไม่เข้ากับตัวหุ่น จนสูญเสียความเป็นตัวของตัวเองและไม่สามารถที่จะมีอิสระทางความคิดได้



#### 4.2.1 ผลงานสร้างสรรค์ชุด วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2564 (ครึ่งปีหลัง)



ภาพที่ 29 ผลงานสร้างสรรค์ชุด วิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2 ปีการศึกษา 2564  
(ที่มาของภาพ: ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์)

ชื่อผลงาน The Red Right hand, ขนาด200x180 cm, เทคนิค สีอะคริลิกและสีน้ำมัน

The red right hand เป็นบทกวีของจอห์นมิลตัน ที่มีเนื้อหาว่ามือขวาสีแดงนี้เป็นพระหัตถ์ของพระเจ้า ข้าพเจ้าได้นำเอามือขวาสีแดงนี้มาตีความ โดยให้ความหมายในเชิงอุปมาอุปไมยถึงคาบสองคม ซึ่งมือขวาสีแดงหมายถึงมือที่เปื้อนด้วยเลือด มือขวาข้างเดียวกันนี้ที่สามารถ Shake hand และใช้เห็นยวโกป็นได้ในมือข้างเดียวกัน โดยเนื้อหาในงานพูดถึงมือสีแดงนี้เปรียบเหมือนสิ่งที่อยู่ในโลกออนไลน์ผู้คนชอบเสพข้อมูลข่าวสารที่บิดเบือนมากกว่าการเสพข่าวสารที่เป็นจริง

#### 4.2.2 ผลงานสร้างสรรค์ชุด วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2564 (ครึ่งปีหลัง)



ภาพที่ 30 ผลงานสร้างสรรค์ชุด วิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3 ปีการศึกษา 2564

(ที่มาของภาพ: ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์)

ชื่อผลงาน Panda vibes, ขนาด200x180 cm, เทคนิค สีอะคริลิกและสีน้ำมัน

ผลงานชิ้นนี้ทำขึ้นโดยมีเนื้อหาการถ่ายทอดชีวิตของพนักงานส่งอาหาร โดยอาชีพส่งอาหารเป็นอาชีพหนึ่งที่ถูกควบคุมโดยระบบทุนนิยมสมัยใหม่ พนักงานส่งอาหารต้องรับออเดอร์และรับงานผ่านโทรศัพท์และถูกกดขี่โดยผู้ออกแบบระบบแอปพลิเคชัน โดยก่อนที่จะสมัครทางบริษัทจะมีการประชาสัมพันธ์ว่าเป็นอาชีพที่มีรายได้ดี มีความเป็นอิสระ อยากหยุดงานเมื่อไหร่ก็ได้ แต่หากทำงานไปได้สักระยะจะถูกกดค่าแรงลง ในขณะที่ค่าใช้จ่ายต่างๆ พนักงานส่งอาหารต้องจ่ายเองทั้งหมด และถ้าหากหยุดงานก็จะถูกลดค่าแรงลง เพราะรายขึ้นอยู่เวลาการทำงาน หากคุณทำงานด้วยเวลาชั่วโมงการทำงานเยอะคุณก็จะได้ค่าตอบแทนเท่าเดิม จะไม่ถูกลดลงเหมือนตอนที่หยุดงาน

ข้าพเจ้าจึงได้ใช้สัญลักษณ์ของหน้าจอโทรศัพท์มือถือมาเป็นสระน้ำ ซึ่งสัญลักษณ์ของขอบสระจะถูกซ่อนอยู่และสังเกตได้ว่าเป็นขอบหน้าจอของโทรศัพท์มือถือ โดยเปรียบเทียบว่าชีวิตของพนักงานส่งอาหารเป็นเหมือนหุ่นที่ถูกติดกรอบให้อยู่ในความเป็นอิสระแบบปลอมๆ ไม่มีจริง ถูกควบคุมโดยระบบอิเล็กทรอนิกส์

ซึ่งสัญลักษณ์ในภาพมีการวางจุดนำสายตาไปถึงประตูที่มีใครบางคนกำลังวาดรูปอยู่ ซึ่งเป็นห้วงคำนึงของข้าพเจ้าในขณะที่เป็นไรเดอร์และคิดความเป็นอิสระเมื่อคราวก่อนที่จะมาเป็นไรเดอร์



#### 4.2.3 ผลงานสร้างสรรค์ชุด วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2564 (ครึ่งปีหลัง)



ภาพที่ 31 ผลงานสร้างสรรค์ชุดวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 ปีการศึกษา 2564  
(ที่มาของภาพ: ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์)

ชื่อผลงาน ปีศาจ, ขนาด 200x180 cm, เทคนิค สีอะคริลิกและสีน้ำมัน

ผลงานชิ้นนี้สร้างขึ้นมีที่มาที่ไปจากการวิเคราะห์การสร้างสรรค์งานวิทยานิพนธ์ชิ้นก่อน ซึ่งชิ้นนี้ได้ใช้สัญลักษณ์ของ Vitruvian man เป็นงานกายวิภาคศาสตร์ของ ดา วินชี ถูกรายล้อมด้วยฟิกเกอร์คนที่ถือปืนจ่อและคำดูถูก ประกอบกับรูปทรงที่มีลักษณะเป็นฟิกเชล เมื่อประกอบกันจึงกลายเป็นใบหน้าที่มีลักษณะคล้ายปีศาจ โดยความหมายของงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้นำประเด็นเรื่องการถูกบูลลี่ในโลกอินเทอร์เน็ต กล่าวคือเป็นคำดูถูกถากถางบุคคลใดบุคคลหนึ่งผ่าน

โชนีเยลมีเดีย ทำให้เกิดสิ่งที่เรียกว่าปีศาจขึ้นมา คำว่าปีศาจในความหมายของข้าพเจ้านี้ไม่ใช่ปีศาจที่เป็นภูติหรือผี แต่หมายถึงสิ่งที่อยู่ข้างในใจ กล่าวคือหมายถึงภาวะของโรคซึมเศร้า



## บทที่ 5

### บทสรุป

การสร้างสรรคงานวิทยานิพนธ์ชุด การสูญเสียตัวตนของมนุษย์ร่วมสมัย ได้มุ่งเน้นถึงผลลัพธ์ที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงาน โดยรวบรวมข้อมูลและสังเคราะห์ข้อมูล ผักผ่อนเทคนิควิธีการต่างๆเพื่อเตรียมตัวก่อนทำผลงานวิทยานิพนธ์มาเป็นอย่างดี และนำทัศนคติ ความรู้สึกที่ได้ประสบพบเจอมาถ่ายทอดเป็นงานสร้างสรรค์ที่แสดงออกถึง การสูญเสียความเป็นมนุษย์ ของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ซึ่งได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีของนักวิชาการและศิลปินที่เกี่ยวข้องหลายท่าน อาทิ เช่น Michel Foucault , Sigmund Freud , George tooker เป็นต้น อีกทั้งยังได้ศึกษาทบทวนความเป็นมนุษย์ การสังเกตพฤติกรรมของคนรอบข้าง ครอบครัว เพื่อนพี่น้อง และท้ายที่สุดคือ ทบทวนตัวเอง สิ่งเหล่านี้ทำให้ได้เรียนรู้มากกว่าความรู้ที่ได้ในตำราแต่เป็นการได้รับความรู้ในการดำเนินชีวิต

จากการศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์พบว่ามนุษย์มีสัญชาตญาณความเป็นสัตว์ที่ไม่สามารถกำจัดออกไปได้ แต่สามารถทำให้มนุษย์เก็บงำสัญชาตญาณนั้นเอาไว้ในจิตใจ โดยการเปลี่ยนความคิด ด้วยการอาศัยยุทธวิธีการแทรกเนื้อหาเข้าไปในชีวิตประจำวันของมนุษย์ เพื่อให้เนื้อหาเหล่านั้นค่อยๆฝังลึกลงไป ในจิตใจของมนุษย์ จนเกิดผลลัพธ์ที่ว่ามนุษย์ มองเห็นว่าเป็นเรื่องธรรมดา เรื่องปกติ แม้ว่าเนื้อหานั้นจะผิดศีลธรรมก็ตาม

การทำงานสร้างสรรค์ชุดนี้ได้ชี้ให้เห็นถึงประเด็นที่ร่วมสมัยที่กำลังถูกพูดถึง กล่าวคือ การที่มนุษย์ได้ถูกชักจูงจิตใจ ควบคุมความคิด โดยไม่รู้ตัว เมื่อเสพข่าวสารผ่านสื่อโซเชียลมีเดียที่แอบแฝงไปด้วยประเด็นต่างๆ ไม่ว่าจะเป็ถูกชักจูงในด้านการเมือง การศึกษา ระบบทุนนิยมก็ตาม ทำให้เกิดการแบ่งแยกผู้คนออกเป็นหลายกลุ่มหลายฝ่าย เกิดความขัดแย้งทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง ด้วยเหตุนี้ทำให้ข้าพเจ้ามุ่งหวังว่าผลงานจะสามารถสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์ทางความรู้สึกต่อผู้ชม และทำให้ผู้ชมได้จุดคิดถึงประเด็นที่ได้กล่าวมาและยับยั้งความขัดแย้ง เพื่อรักษาสีทิวทัศน์ทั้งทางการแสดงออกของผู้อื่นและของตนเอง นอกจากนี้การทำเอกสารวิจัยประกอบผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ยังได้บอกเล่าถึงเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ไปถึงกระบวนการคิดอย่างละเอียด และหวังว่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ศึกษาทั้ง ณ ปัจจุบันและในภายภาคหน้า





## รายการอ้างอิง

- ยูวัล โนอาห์ แฮรารี.(2561). *เซเปียนส์ ประวัติย่อมนุษยชาติ*. กรุงเทพฯ: ชิบชิกรู๊ป.
- ธวัช ปุณ โนนทก. (2528). "ความเชื่อพื้นบ้านอันสัมพันธ์กับวิถีชีวิตในสังคมอีสาน" ใน *วัฒนธรรมพื้นบ้าน : คติความเชื่อ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฮัลโลเวย์ ริชาร์ด. (2562). *ศาสนาประวัติศาสตร์ ศรัทธา แห่งมวลมนุษย*. กรุงเทพฯ: บิ๊กสเคป.
- เดชปัญญา ภิภขุ. (ม.ป.ป). *ไม่มีศาสนา (อิสระความเชื่อสู่ชีวิตใหม่)*. เข้าถึงเมื่อ 14 กรกฎาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <http://www.whatami.net/no/no1.html>.
- ผอ. หนุ่มกรับ. (2564). *ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ฟรอยด์ (Sigmund Freud) [Video Online]*. เข้าถึงเมื่อ 25 กรกฎาคม 2565. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=I2ZHRwKVMik>.
- มิเชลล์ ฟูกอตต์. (2547). *ร่างกายใต้บังคับ*. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คลับไฟ.
- ไม่ปรากฏผู้แต่ง. (ม.ป.ป). *บรรทัดฐาน*. เข้าถึงเมื่อ 14 กรกฎาคม 2565. เข้าถึงได้จาก [http://www.digitalschool.club/digitalschool/health4-6/health5\\_1/lesson3/3\\_11.php](http://www.digitalschool.club/digitalschool/health4-6/health5_1/lesson3/3_11.php).
- งามพิศ สัตย์สงวน. (2520). *การจัดระเบียบสังคม (Social organization)*. เข้าถึงเมื่อ 16 กรกฎาคม 2565. เข้าถึงได้จาก [http://library1.nida.ac.th/nida\\_jour0/NJv25n3\\_04.pdf](http://library1.nida.ac.th/nida_jour0/NJv25n3_04.pdf).
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). *Smart Social media* รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์. เข้าถึงเมื่อ 14 กรกฎาคม 2565. เข้าถึงได้จาก [www.ops.go.th/main/index.php/knowledge-base/ict-book/158smart-social-media](http://www.ops.go.th/main/index.php/knowledge-base/ict-book/158smart-social-media).
- วิทยาลัยเทคนิคสุพรรณบุรี. (ม.ป.ป). *ความหมายและประเภทของสื่อสังคมออนไลน์*. เข้าถึงเมื่อ 14 กรกฎาคม 2565. เข้าถึงได้จาก [http://www.stc.ac.th/external\\_newsblog.php?links=314](http://www.stc.ac.th/external_newsblog.php?links=314).
- สุกัญญา กลางนรงค์ และณภัทร เรืองนภากุล. (2564). *ความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลกับการรับมือด้านมีดออนไลน์ในวิถีปรกติใหม่*. เข้าถึงเมื่อ 16 กรกฎาคม 2565. เข้าถึงได้จาก [HTTPS://BLOG.COFACT.ORG/DIGITALCITIZEN/](https://blog.cofact.org/digitalcitizen/).
- BBC News. (2560). *เผยมีผู้เสียชีวิตในเหตุจตุรัสเทียนอันเหมินอย่างน้อยหมื่นคน*. เข้าถึงเมื่อ 13 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.bbc.com/thai/international-42470822>.



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นภคณัษ นวมะชิตี
วัน เดือน ปี เกิด	28 กันยายน 2536
สถานที่เกิด	อุดรธานี
ที่อยู่ปัจจุบัน	56/3 หมู่ 10 บ้านหนองขาม ตำบลหนองกอมเกาะ อ.เมือง จ.หนองคาย

