



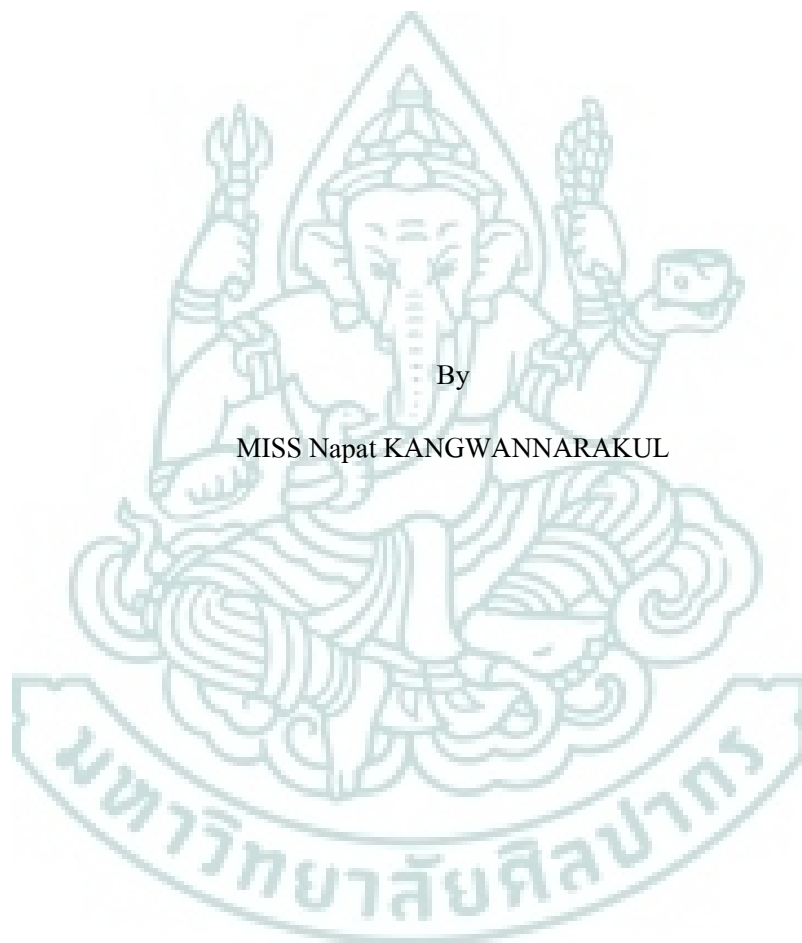
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาคุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แบบ 1.1 ปริญญาคุษฎีบัณฑิต  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2562  
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

## สุนทรียภาพแห่งความน่ากลัว



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แบบ 1.1 ปริญญาคุณวุฒิปบัณฑิต  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2562  
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

AESTHETICS OF HORROR



By

MISS Napat KANGWANNARAKUL

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Doctor of Philosophy (VISUAL ARTS)

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2019

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	สุนทรียภาพแห่งความน่ากลัว
โดย	นภัส กังวาลนรากุล
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ แบบ 1.1 ปรัชญาคุษฎีบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ อธิพิล ตั้งโลก

---

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาคุษฎีบัณฑิต

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

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ  
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณปรีชา เกาทอง)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก  
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณอธิพิล ตั้งโลก)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม  
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณพิชญ์ สุภนิมิตร)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยศ อิชฎีวรพันธุ์)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก  
(ศาสตราจารย์เดชา วราชน )

59007801 : ทศนศิลป์ แบบ 1.1 ปริญาคุณวุฒิบัณฑิต

คำสำคัญ : ความกลัว, ความน่ารัก, ภูตผีปีศาจ, กระดาศ, เงา

นางสาว นภัส กังวาลนรากุล: ศูนย์วิทยภาพแห่งความน่ากลัว อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ อิทธิพล ตั้งโฉลก

ความน่ากลัวของภูตผีปีศาจ เกิดจากความกลัวอันเป็นพื้นฐานของมนุษย์ที่ก่อให้เกิดความเชื่อในสิ่ง ที่มองไม่เห็น ความตาย ภัยธรรมชาติ โรคระบาด และ ผลกรรมชั่วดี สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดภาพ จินตนาการกลายเป็นตัวตนสมมติของความกลัวในจิตใจ เป้าหมายของการศึกษานี้ คือ การศึกษา การรับรู้ความงามที่อยู่เหนือความงามตามปกติ ด้วยกลวิธีของการสร้างภาพจินตนาการภูตผีปีศาจ และ นำความรู้สร้างสรรค์ผลงานของการรับรู้ความงามของภูตผีปีศาจ ในรูปแบบของการนำ ลักษณะความน่าเกลียดน่ากลัวของผี และ ความน่ารักที่เป็นคู่ตรงข้ามมารวมเป็นหนึ่งเดียวกัน จน กลายเป็นผีที่มีรูปร่างที่สวยงาม มีความร้ายรั้น อยู่ในบริบทบนพื้นที่สมมติของโลกหลังความตาย

การศึกษานี้ ได้มีการศึกษากระบวนการวิเคราะห์จากพื้นฐานความเชื่อของภูตผีปีศาจในแง่มุมของ ทั้งตะวันตก และ ตะวันออก จนไปถึงการศึกษาวิธีการออกแบบสร้างสรรค์ภาพลักษณ์ของภูตผี ปีศาจที่ปรากฏในผลงานที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิด และ วิธีการนำเสนอการจัดวางพื้นที่สมมติของ โลกความตาย กระบวนการสร้างรูปทรงที่ปรับระดับรายละเอียดของความเหมือนจริง และ การ สร้างภาพตัวแทนของสิ่งที่น่าเกลียด และ สิ่งที่สวยงามที่รวมเป็นหนึ่งเดียวกัน ส่งผลทำให้ ภาพลักษณ์ภูตผีปีศาจมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ด้วยกระบวนการสร้างสรรค์เทคนิคการตัดกระดาษด้วย มือ การฉายแสงเงา และ การจัดวางบนพื้นที่ในห้องมืด เปลี่ยนแปลงพื้นที่ตามปกติให้เป็นพื้นที่อัน น่าหวาดกลัวตามที่ข้าพเจ้าต้องการ

ผลการสร้างสรรค์ เกิดเป็นการสร้างภาพผีที่มีรูปแบบการลดทอนระดับความเหมือนจริงให้อยู่ใน ระดับเรียบง่าย ก่อให้เกิดลักษณะภาพที่น่ารัก และ น่ากลัวปนเปกัน ลักษณะกายภาพของวัสดุ กระดาศ ทำให้โครงสร้างรูปทรงเกิดมิติลวงตา ภายใต้อุปกรณ์ของรูปทรงสองมิติ แต่เมื่อปรากฏอยู่ ท่ามกลางอากาศ จนไปถึงการฉายแสงเงา จัดวางระยะห่างภาพในพื้นที่ห้องมืด ทำให้เกิดมิติทั้ง กายภาพ และ ในจิตใจ

59007801 : Major (VISUAL ARTS)

Keyword : Fear, Cuteness, Ghost Spirit, Paper, Shadow

MISS NAPAT KANGWANNARAKUL : AESTHETICS OF HORROR THESIS ADVISOR :  
PROF. EMERITUS ITHIPOL THANGCHALOK

Devil's horror is built by fear which is a basic emotion of human. The fear builds a belief of invisibility. Death, natural disaster, epidemic, and good-bad karma picture a bodily imagery of fear. This study aimed to investigate the moral perception of meta-aesthetic and the strategy of projecting devil's imagery. The result, furthermore, was adopted to create work of perceiving devil's aesthetic. By merging the binary opposition – ugliness and cuteness, the ghost was designed as a fair, but fierce figure in the imaged afterworld.

At the beginning, this study analyzed the basic belief of devil in both western and eastern perceptions and also researched the design process of devil's image appearing in related works. Likewise, the installation of presenting afterworld, diminished detail of figure, representatives of fairness and ugliness were studied to create unique devils. The creation was created by paper cut, shading light, and dark room installation. Due to the techniques, the ordinary space became horrified space.

As a result, the nondetailed and simplified ghost was projected. Consecutively, the ghost was cute but scary. Two-dimension figure was delusive due to the physical feature of paper, shading light, and installation in the dark room. Moreover, the creation appearing in air created both physical and mental dimensions.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ต้นฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาจากศาสตราจารย์เกียรติคุณอิทธิพล ตั้งโฉลก ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิชญ์ สุภณมิตร และ รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ให้ความช่วยเหลือ และ ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้วิจัย สร้างสรรค์ รวมทั้ง ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ ศาสตราจารย์เดชา วราหุน ผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และ ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ ส่งผลให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้ ถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยสร้างสรรค์ ขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของท่านเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์สาขาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต และ คณาจารย์คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และ ภาพพิมพ์ ทุกท่านที่ให้ความรู้ให้ คำแนะนำ และ ประสบการณ์อันดีที่มีค่ายิ่งแก่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ ขอขอบพระคุณเจ้าของหนังสือ วารสาร เอกสาร และ วิทยานิพนธ์ทุกเล่ม ที่ช่วยให้วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์ ขอขอบคุณพี่ ๆ เพื่อน ๆ และน้อง ๆ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และ ภาพพิมพ์ ทุกคนที่ให้คำแนะนำ และ กำลังใจตลอดมา

วิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยสร้างสรรค์ ขอโน้มบอุชาแต่พระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ที่อบรมสั่งสอน แนะนำ ให้การสนับสนุน และ ให้กำลังใจอย่างดีเสมอมา

นภัส กังวาลนรากุล



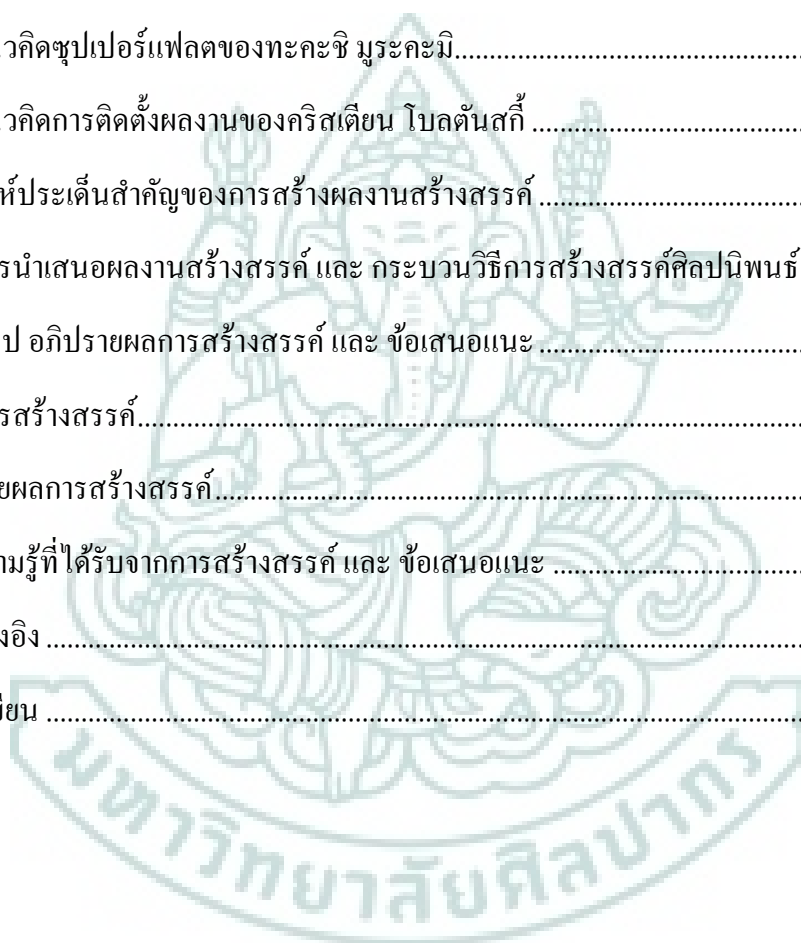
## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญภาพ .....	ญ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัยและสร้างสรรค์ .....	2
สมมติฐานของการสร้างสรรค์.....	3
ขอบเขตการวิจัยและสร้างสรรค์ .....	3
แหล่งข้อมูล.....	3
วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ .....	3
การนำเสนอผลงาน .....	4
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	5
ความน่ากลัว เกิดจากกลวิธีการสร้างภาพภูตผีปีศาจ .....	6
ความกลัว.....	6
กระดาศในงานพิธีกรรม และ ละครเงา .....	7
ภาพวิญญาณของคริสเตียน โบลตันสกี(Christian Boltanski).....	15
ความกลัวที่ปรากฏในภาพนรกภูมิญี่ปุ่น และ ไทย .....	17
ภูตผีปีศาจ(Yokai) .....	39
เรื่องของผีไทยในอดีต .....	46



ภูตผีปีศาจของเหม เวชกร .....	51
ผีในงานการ์ตูนของสุกมित्र จันทรแจ่ม (ปู่ย Devil) .....	62
ภูตผีปีศาจที่ปรากฏในผลงานศิลปะร่วมสมัย .....	67
อุตะงะวะ คุนิโยะชิ (Utagawa Kuniyoshi) .....	67
ทะคะชิ มุระคะมิ (Murakami Takashi) .....	69
จอห์น เคนน์ มอเทนเซ่นส์ (John Kenn Mortensen) .....	72
การศึกษาเทคนิคตัดกระดาษ และ การสื่อความหมายในงานศิลปะ .....	75
คาร่า เอลิซาเบธ วอล์คเกอร์ (Kara Elizabeth Walker) .....	75
โบวี ลี (Bovey Lee) .....	77
เมีย เพิร์ลแมน (Mia Pearlman) .....	79
สรุปการทบทวนวรรณกรรมและศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ .....	80
บทที่ 3 กระบวนการวิธีการสร้างสรรค์ .....	84
ที่มาทางความคิด .....	85
แนวความคิดของสิ่งตรงข้าม และ สัมพันธภาพ .....	85
แรงบันดาลใจ .....	92
รูปแบบเทคนิค และ วิธีการสร้างสรรค์ .....	98
วัสดุ และ อุปกรณ์การสร้างสรรค์ .....	108
วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ .....	111
ผลงานช่วงเริ่มแรกของการตัดกระดาษ และ การติดตั้งแสงเงา .....	111
ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 .....	114
ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 .....	119
ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 .....	122
ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 4 .....	127
สรุปกระบวนการสร้างสรรค์ .....	134

บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	135
หลักการวิเคราะห์ผลงาน .....	136
แนวความคิดวิธีศึกษาระดับความเหมือนจริงของการวาด และ การสร้างพื้นที่เวลาตาม แนวทางการคอมิกส์ของสกอตต์ แม็คคลาวด์.....	136
การสร้างพื้นที่เวลาของภาพต่อเนื่องในการเล่าเรื่องของสกอตต์ แม็คคลาวด์ .....	141
แนวคิดซูเปอร์เฟลตของทะเลาะชิ มูระกะมิ.....	145
แนวคิดการติดตั้งผลงานของคริสเตียน โบลดันสกี .....	149
วิเคราะห์ประเด็นสำคัญของการสร้างผลงานสร้างสรรค์ .....	152
สรุปการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ และ กระบวนการสร้างสรรคศิลป์นิพนธ์ .....	154
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผลการสร้างสรรค์ และ ข้อเสนอแนะ .....	157
สรุปการสร้างสรรค์.....	158
อภิปรายผลการสร้างสรรค์.....	158
องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ และ ข้อเสนอแนะ .....	159
รายการอ้างอิง .....	162
ประวัติผู้เขียน .....	163



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 โคมไฟกระดาษ และ ของไหว้บรรพบุรุษเจ้า ทองคำแท่งทำด้วยกระดาษ .....	8
ภาพที่ 2 ของไหว้บรรพบุรุษ ข้าวของเครื่องใช้ ทำด้วยกระดาษ .....	8
ภาพที่ 3 รองเท้ากระดาษ และ รถยนต์กระดาษ .....	9
ภาพที่ 4 ธนบัตรเงินของไหว้บรรพบุรุษ ทำด้วยกระดาษ .....	9
ภาพที่ 5 คฤหาสน์ทำด้วยกระดาษ .....	10
ภาพที่ 6 ตุ๊กตาคันรับใช้ทำด้วยกระดาษ .....	10
ภาพที่ 7 แม่พิมพ์หุ่นงา.....	11
ภาพที่ 8 การเล่นดนตรี(ซ่าย) และ การเซ็ดหนังตะลุง (ขาว) .....	12
ภาพที่ 9 ฉากการเซ็ดหนังตะลุงจีน .....	12
ภาพที่ 10 หนังตะลุงจีนภาพ เทพเจ้าแห่งโซคลาก(ซ่าย) เทพจงหยาน(ขาว) .....	13
ภาพที่ 11 หนังตะลุงจีนภาพ จักรพรรดิจีน(ซ่าย) เป่าขลุ่ยจีน(กลาง) ขุนนาง(ขาว) .....	13
ภาพที่ 12 การแสดงเซ็ดหนังตะลุง.....	14
ภาพที่ 13 รายละเอียดของการฉายเงา เห็นลวดลาย .....	14
ภาพที่ 14 ผลงานอนุสรณ์ 1958 (Monument 1958 Thirty-nine black and white and color photographs .....	16
ภาพที่ 15 ผลงานข้าวของเครื่องใช้ของผู้ตาย (Vitrine de reference 1971 Various objects in wood .....	16
ภาพที่ 16 เทพชิชิกามิ(Shishigami).....	18
ภาพที่ 17 “ตุ๊กตาโดะกู”(Dogu) (ซ่าย) โคดามะ (ขาว).....	18
ภาพที่ 18 ภาพ Enmafu-no-zu วัด Tōmyō (ปลายศตวรรษที่ 18-19) .....	21
ภาพที่ 19 ภาพของยมบาลใช้ก้อนทุบแบนขาสัตว์นรก .....	21
ภาพที่ 20 ภาพเนมิราชชาดกจากวัดต่าง ๆ .....	23

ภาพที่ 21 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง เรื่อง เนมิราชชาดก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์.....	26
ภาพที่ 22 ภาพนรกภูมิ เรื่อง เนมิราชชาดก ณ วัดสุวรรณาราม(กรุงเทพฯ) ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์...26	
ภาพที่ 23 ภาพรายละเอียดนรกภูมิ เรื่อง เนมิราชชาดก .....	27
ภาพที่ 24 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง เรื่องเนมิราชชาดก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 23 เมษายน 256228	
ภาพที่ 25 ภาพนรกภูมิ เรื่องเนมิราชชาดก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 23 เมษายน 2562.....	28
ภาพที่ 26 ภาพรายละเอียดนรกภูมิ เรื่องเนมิราชชาดก .....	29
ภาพที่ 27 ภาพพระมาลัยโปรดสัตว์นรก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562 .....	31
ภาพที่ 28 ภาพเหล่าสัตว์นรก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562.....	31
ภาพที่ 29 ภาพสัญลักษณ์ของมหานรกอเวจี ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562.....	32
ภาพที่ 30 ภาพเวตรณีนรก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562 .....	32
ภาพที่ 31 ภาพฉิมพลีนรก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562 .....	33
ภาพที่ 32 ภาพคูถนรก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562.....	33
ภาพที่ 33 ภาพพระมาลัยโปรดสัตว์นรก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 23 เมษายน 2562 .....	34
ภาพที่ 34 ภาพรายละเอียดนรกภูมิ เรื่อง พระมาลัย ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 23 เมษายน 2562.34	
ภาพที่ 35 ภาพรายละเอียดนรกภูมิ เรื่อง พระมาลัย 2 ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 23 เมษายน 2562 .....	35
ภาพที่ 36 ภาพเรื่องราว “เกาะชายผ้าเหลือง” จากสุบินกลอนสวด ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 23 เมษายน 2562 ณ วัดระฆังโฆสิตารามวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ) .....	35
ภาพที่ 37 ภาพชุดพระมาลัยท่องนรกของหม เวชกร .....	37
ภาพที่ 38 พระมาลัยของพระเทวากินิมิต.....	38
ภาพที่ 39 ภาพปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง (Kyūbinokitsune) ของ มิซึกิ ชิเกะรุ .....	39
ภาพที่ 40 ปีศาจโยไค โอะนิ (Yoshino Hyoroku Caricature Scroll Post-Meiji period 27 x 1167 cm. )40	
ภาพที่ 41 ภาพหม้อแรกคูนของวัดโมรินจิ (Morinjinokama) ของมิซึกิ ชิเกะรุ.....	41
ภาพที่ 42 ภาพศิลปินยาว (rokurokubi) ของ มิซึกิ ชิเกะรุ.....	42

ภาพที่ 43	รูปปั้นจิโซ(Jizo) ของวัด Sanzen-In เมือง O'Hara จังหวัดเกียวโต ถ่ายโดย.....	43
ภาพที่ 44	ผีไร้หน้า จากเรื่องมิติวินญาณมหัศจรรย์(Spirited Away) ถ่ายการ์ตูน .....	44
ภาพที่ 45	ภูตลูกไก่(ขวา) และ ภูตหัวไซเท้า(ซ้าย) จากเรื่องมิติวินญาณมหัศจรรย์(Spirited Away)44	
ภาพที่ 46	ปลาทองโปนโย้ จากเรื่องโปเนียว ธิดาสมุทรผจญภัย(Ponyo) ถ่ายการ์ตูน.....	45
ภาพที่ 47	การสำแดงแปลงร่างของพี่น้องโปนโย้ จากเรื่องโปเนียว ธิดาสมุทรผจญภัย(Ponyo) ถ่าย .....	45
ภาพที่ 48	สถานที่บริเวณนี้เคยเป็นประตูผี ทางเข้าวัดสระเกษราชมหาวิหาร (กรุงเทพฯ).....	47
ภาพที่ 49	รูปปั้นอนุสรณ์เหตุการณ์โรคระบาดอหิวาตกโรค ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ .....	47
ภาพที่ 50	ภาพเปรตกาลกัญชิกาสูร ศิลจารึกแผ่นที่ 15 ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์.....	48
ภาพที่ 51	ภาพเปรตกาลกัญชิกาสูร ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562.....	48
ภาพที่ 52	ภาพจิตรกรรมฝาผนังต่าง ๆ.....	49
ภาพที่ 53	ภาพเปรตรูปร่างต่าง ๆ ณ วัดระฆังโฆสิตารามวรมหาวิหาร .....	50
ภาพที่ 54	ภาพประกอบ ในหนังสือปีศาจของไทย ของ เหม เวชกร .....	53
ภาพที่ 55	ภาพประกอบ ในหนังสือวิญญาณเร่ร่อน ของ เหม เวชกร.....	55
ภาพที่ 56	ภาพประกอบ ในหนังสือใครอยู่ในอากาศ ของ เหม เวชกร.....	57
ภาพที่ 57	ภาพประกอบ ในหนังสือผู้ที่ไม่มีร่างกายของ เหม เวชกร .....	59
ภาพที่ 58	ภาพประกอบ ในหนังสือผู้มาจากเมืองมืดของ เหม เวชกร .....	61
ภาพที่ 59	ภาพของผีจากเรื่องชีวิตคุณย่า สุภมิตร จันทร์แจ่ม (ป๊วย เดวิด) .....	64
ภาพที่ 60	ภาพของผีแม่บุญยั้งจากเรื่องอายุกุ๊ยผู้ชื้อสัตย์ สุภมิตร จันทร์แจ่ม (ป๊วย เดวิด).....	64
ภาพที่ 61	ภาพมารขวางงานบวชจากเรื่องของพวกเขาเทงหยวก สุภมิตร จันทร์แจ่ม (ป๊วย เดวิด).....	65
ภาพที่ 62	ภาพผีแม่วิภา เรื่องของรักเสมอใจ (ซ้าย) และ ภาพผีคุณย่า เรื่องชีวิตคุณย่า (ขวา).....	66
ภาพที่ 63	ภาพผีกบ จากเรื่องหมอยุโษะ สุภมิตร จันทร์แจ่ม (ป๊วย เดวิด).....	66
ภาพที่ 64	ผลงานแม่เมคทาเคียสะสะ และ ปีศาจโครงกระดุก (Triptych of Takiyasha the Witch and.....	68
ภาพที่ 65	“ภาพดอกไม้ยิ้ม” (Flowers, Flowers, Flowers, 2010 Takashi Murakami .....	71

ภาพที่ 66 “ภาพรายละเอียดของผลงาน 500 อรหันต์” (the 500 Arhats (detail) 2012 Takashi .....	71
ภาพที่ 67 ผลงานสิ่งโตจีนของทะกะชิ มุระกะมิ (Chinese Lions, Peonies, Skulls, And Fountains by .....	72
ภาพที่ 68 ผลงาน John Kenn Mortensen – 290 เทคนิค ปากกาวาดเส้น .....	73
ภาพที่ 69 ผลงาน John Kenn Mortensen - 399 เทคนิค ปากกาวาดเส้น .....	74
ภาพที่ 70 ผลงาน JKMortensen – 401 เทคนิค ปากกาวาดเส้น John Kenn Mortensen .....	74
ภาพที่ 71 ผลงาน JKMortensen – 356 เทคนิค ปากกาวาดเส้น John Kenn Mortensen .....	75
ภาพที่ 72 ภาพพื้นที่พาโนรามาของคาร์ล่า เอลิซาเบธ วอล์คเกอร์ (Detail of Slavery! Slavery! .....	77
ภาพที่ 73 Chinese rice paper by Bovey Lee.....	78
ภาพที่ 74 Sewing Highways 25x21”, 2011, hand cut by Bovey Lee.....	79
ภาพที่ 75 Paper cut and Installation by Mia Pearlman.....	80
ภาพที่ 76 ภาพร่างของต้นแบบสิ่งสวยงามของธรรมชาติ .....	86
ภาพที่ 77 ภาพร่างของต้นแบบสิ่งน่ากลัวของด้านมืดในจิตใจมนุษย์ .....	86
ภาพที่ 78 งานตัดกระดาษด้วยมือต้นแบบของภาพสิ่งสวยงามของธรรมชาติ .....	88
ภาพที่ 79 งานตัดกระดาษด้วยมือต้นแบบของภาพสิ่งสวยงามของธรรมชาติ 2 .....	88
ภาพที่ 80 งานตัดกระดาษด้วยมือต้นแบบของภาพจินตนาการผี .....	89
ภาพที่ 81 งานตัดกระดาษด้วยมือต้นแบบของภาพจินตนาการผี 2 .....	89
ภาพที่ 82 ตัวอย่างของรูปร่างภาพเสมือนสิ่งสวยงาม .....	90
ภาพที่ 83 ตัวอย่างของรูปร่างภาพเสมือนสิ่งน่ากลัว .....	90
ภาพที่ 84 งานโมเดลต้นแบบจำลองผลงานตัดกระดาษ .....	92
ภาพที่ 85 ภาพร่างจากเรื่องการเมืองกำกวมในนิทาน.....	93
ภาพที่ 86 ภาพร่างจากเรื่องการเมืองกำกวมในนิทาน 2.....	94
ภาพที่ 87 ภาพร่าง ผลงานชุดที่ 2 ชื่อ ดินแดนของคนตาย.....	95
ภาพที่ 88 ภาพร่าง ผลงานชุดที่ 2 ชื่อ ดินแดนของคนตาย 2.....	96

ภาพที่ 89 ภาพร่างแบบจำลองแสงเงา .....	97
ภาพที่ 90 ภาพร่างของผลงานชุดที่ 3 ชื่อ ปีสายสามคน.....	97
ภาพที่ 91 การสังเคราะห์ภาพของภูตผีปีศาจ.....	100
ภาพที่ 92 ชิ้นส่วนของผลงานกระดาษ สร้างเสร็จ .....	100
ภาพที่ 93 การสร้างภาพร่างผลงาน .....	101
ภาพที่ 94 การติดตั้งผลงานในสถานที่จริง .....	101
ภาพที่ 95 ภาพร่างการสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 3 ของปีศาจสามคน.....	102
ภาพที่ 96 ภาพร่างการสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 3 ของปีศาจสามคน 2.....	103
ภาพที่ 97 ภาพร่างการจำลองการติดตั้งผลงาน.....	104
ภาพที่ 98 การจำลองการติดตั้งผลงาน แบบ โมเดล .....	104
ภาพที่ 99 การติดตั้งผลงานจริง .....	105
ภาพที่ 100 การติดตั้งผลงานจริง 2 .....	105
ภาพที่ 101 ผลงานสำเร็จ .....	106
ภาพที่ 102 รายละเอียด แสงเงาที่โฟกัสตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย.....	107
ภาพที่ 103 รายละเอียด แสงเงาของรูปร่างเงาที่แปรผันตามแสงที่โฟกัส.....	107
ภาพที่ 104 ตัวอย่างการทดลองการแกะลายเส้นกระดาษ .....	109
ภาพที่ 105 ผลงานที่ใช้วัสดุกระดาษซ้อนสองแผ่น.....	109
ภาพที่ 106 วิธีการใช้มีดตัดกระดาษ.....	110
ภาพที่ 107 การตัดกระดาษซ้อนสองชั้น .....	110
ภาพที่ 108 ลวดนำมาเสริมในการขึ้น โครงรูปทรง.....	111
ภาพที่ 109 ผลงานตัดกระดาษ สมัยปริญญาโท ปี 2557.....	113
ภาพที่ 110 ผลงานภาพผีด้านดี เป็นต้นแบบเทคนิคตัดกระดาษ ขนาดติดตั้งแบบผันแปรพื้นที่ ปี 2557.....	113

ภาพที่ 111 ผลงานภาพฝึด้่านร้าย เป็นต้นแบบเทคนิคตัดกระดาษ ขนาดติดตั้งแบบผันแปรพื้นที่ ปี 2557.....	114
ภาพที่ 112 ภาพผลงานการติดตั้งจริง ขนาดแบบผันแปรพื้นที่ ปี 2557.....	114
ภาพที่ 113 ผลงานช่วงเทอมแรก ต้นแบบของภาพความกลัว ปี 2560 หนึ่งชุดผลงาน จำนวน 8 ตัว เทคนิคตัดกระดาษ ขนาดแปรผันตามพื้นที่ .....	116
ภาพที่ 114 แบบแปลนตำแหน่งการวางผลงานชุดที่ 1 .....	116
ภาพที่ 115 รายละเอียดผลงาน โครงสร้างผลงานกึ่งสองมิติสามมิติ ตุ๊กตาเด็กผู้หญิง และ วิญญาณ .....	117
ภาพที่ 116 รายละเอียดผลงาน โครงสร้างผลงานกึ่งสามมิติ ตุ๊กตาหัวกะโหลก.....	117
ภาพที่ 117 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของตุ๊กตาหัวกะโหลก.....	118
ภาพที่ 118 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของตุ๊กตาเด็กผู้หญิง.....	118
ภาพที่ 119 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของวิญญาณ.....	119
ภาพที่ 120 ผลงานชื่อ ดินแดนของคนตาย ช่วงเทอมสอง ปี 2560 หนึ่งชุดผลงาน จำนวน 4 ตัว เทคนิคตัดกระดาษผสมวัสดุ ขนาดแปรผันตามพื้นที่ .....	121
ภาพที่ 121 แบบแปลนตำแหน่งการวางผลงานชุดที่ 2 .....	121
ภาพที่ 122 รายละเอียด ผลงาน ดินแดนของคนตาย .....	122
ภาพที่ 123 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของตุ๊กตาเด็กผู้หญิง.....	124
ภาพที่ 124 แบบแปลนตำแหน่งการวางผลงานชุดที่ 3 .....	124
ภาพที่ 125 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของวิญญาณ.....	125
ภาพที่ 126 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของตุ๊กตาเด็กผู้หญิง.....	126
ภาพที่ 127 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของวิญญาณ.....	126
ภาพที่ 128 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของตุ๊กตาเด็กผู้หญิง.....	127
ภาพที่ 129 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของวิญญาณ.....	127
ภาพที่ 130 รายละเอียดผลงานร่างของวิญญาณคันไทร (ชาย) อีแร้ง(ขวา) .....	129
ภาพที่ 131 รายละเอียดผลงานร่างของนกแสกน้อย(ชาย) นกแสกยืม(ขวา).....	129



ภาพที่ 132	รายละเอียดผลงานของอีแร้ง.....	130
ภาพที่ 133	รายละเอียดผลงาน แสงเงาของนกแสกขี้ม(บน) และ นกแสกน้อย(ล่าง).....	131
ภาพที่ 134	รายละเอียดผลงาน แสงเงา.....	132
ภาพที่ 135	รายละเอียดผลงาน แสงเงา 2.....	132
ภาพที่ 136	รายละเอียดผลงาน แสงเงาซ้อนกันของนกแสกสองตัว.....	133
ภาพที่ 137	แบบแปลนตำแหน่งการวางผลงานชุดที่ 4.....	133
ภาพที่ 138	หลักการสร้างภาพตัวละครคอมิกส์.....	138
ภาพที่ 139	การวาดการ์ตูนระดับความเหมือนจริงตามหลักของสกอตต์ แม็คคลาวด์.....	138
ภาพที่ 140	ภาพวาดของเหม เวชกร ระดับความเหมือนจริง ลำดับที่ 5.....	139
ภาพที่ 141	ตัวละครการ์ตูนของศุภมิตร จันทร์แจ่ม อยู่ระดับความเหมือนจริง ลำดับที่ 2.....	140
ภาพที่ 142	ผลงานสร้างสรรค์ อยู่ระดับความเหมือนจริง ลำดับที่ 2.....	140
ภาพที่ 143	รูปแบบจุดเชื่อมโยง (Closure).....	142
ภาพที่ 144	ภาพการ์ตูนเรื่องศาลาเปลี่ยว ของ ศุภมิตร จันทร์แจ่ม (ปู่ เดวิด).....	143
ภาพที่ 145	โครงสร้างการเชื่อมโยงในกรอบภาพ จากเรื่องศาลาเปลี่ยว.....	144
ภาพที่ 146	ภาพฉากในนิยายภาพไร้ตัวอักษรของฟรอนส์ มาเซอร์รีด.....	144
ภาพที่ 147	ผลงาน “727” by Takashi Murakami 1996 Synthetic polymer paint on canvas board.....	146
ภาพที่ 148	ผลงาน Po+KU Surrealism (Green) by Takashi Murakami 1999 Acrylic on canvas ...	147
ภาพที่ 149	ภาพร่างของผลงาน “ปีศาจสามตน”รูปแบบการสร้างผลงาน.....	148
ภาพที่ 150	ภาพร่างการคิดตั้งพื้นที่จริง ของผลงานชุดที่ 3 “ปีศาจสามตน”.....	149
ภาพที่ 151	ภาพจำลองแสงเงา.....	150
ภาพที่ 152	คนแขวงคน ในชุดภาพยนตร์เงา (Le theatre d’ombres (Theater of Shadows) by Christian Boltanski 2017).....	151

ภาพที่ 153 ภาพเหล่าวิญญาน ในชุดภาพยนตร์เงา (Le theatre d'ombres (Theater of Shadows) by .....	152
ภาพที่ 154 ผีแม่ซ้อของไทย .....	153



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความน่ากลัวของภูตผีปีศาจเป็นหนึ่งในองค์ประกอบหลักของชีวิต โดยมนุษย์สร้างภาพความสวยงามของเทพ เทวดา ในขณะที่เดียวกันที่มีการสร้างภาพความน่ากลัวเป็นเครื่องเตือนใจให้มนุษย์ระมัดระวังพฤติกรรมไม่ก่อกรรมชั่ว ตระหนักถึงการอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติ เอาชนะความกลัวต่อตนเอง ภูตผีปีศาจ เป็นตัวตนสมมติที่สะท้อนอารมณ์ความกลัว ที่มีรูปแบบที่หลากหลายตามมุมมองของแต่ละบุคคล แม้ว่าความน่ากลัวของภูตผีปีศาจเป็นสัญญาณของอารมณ์ ความรู้สึกที่มนุษย์ไม่สามารถจะหลีกเลี่ยงความกลัวต่อภาพของสิ่งที่หวาดกลัวต่อสิ่งที่ได้เห็น แต่สุดท้ายมนุษย์ยอมรับ และดำรงชีวิต ด้วยความไม่ประมาท สิ่งเหล่านี้นำไปสู่แรงบันดาลใจความงามทางอารมณ์ และ ศาสนธรรม

สุนทรียภาพ (Aesthetics) มีการนิยามความหมายมาหลายยุคสมัย ขึ้นอยู่กับการรับรู้ทางความรู้สึก (sense perception) ทางบริบทสังคม วัฒนธรรม และ ค่านิยม ทำให้มีนักปรัชญาหลายคนต่างนิยามความหมายแตกต่างกันไป ทำให้แนวคิดเหล่านี้ ถูกนำไปสร้างงานศิลปะที่มีความหลากหลายในการนำเสนอความงามในมุมมองที่แตกต่างกันไป เช่น

“ความงามไม่สามารถแสดงรูปลักษณะด้วยตัวเอง ซึ่งมันอยู่ในจิตใต้สำนึกของแต่ละคนมีมุมมองความคิดของความงามที่แตกต่างกัน คนหนึ่งอาจจะรับรู้ผิดปกติ ซึ่งบางคนไม่สามารถรับรู้ได้ และแต่ละคนยอมรับในความเชื่อมั่นตัวเอง โดยปราศจากความคิดของผู้อื่น” (เดวิด ฮูม 1757, 136)

“สุนทรียศาสตร์”(Aesthetics) ถูกนำเสนอขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 1753 โดย นักปรัชญาชาวเยอรมันชื่อ อเล็กซานเดอร์ กอททลิป บวมกาเทิน(Alexander Gottlieb Baumgarten) โดยนิยามว่า สุนทรียศาสตร์คือ รสนิยมความรู้สึกสัมผัสในความงาม เป็นวิชาที่ว่าด้วยสิ่งที่สวยงาม หรือ ไพเราะ คำว่า Aesthetics มาจากภาษากรีกว่า Aisthetikos (อีสเททิโคส) เป็นการรับรู้ด้วยสัมผัสสุนทรียธาตุ (Aesthetics Elements) มีอยู่ 3 อย่างคือ (กิริติ บุญเจือ, 2522: 263) ความงาม (Beauty) ความแปลก หูแปลกตา (Picturesqueness) และ ความน่าทึ่ง (Sublimity) เป็นเรื่องของอัตวิสัย (Subjective) และ กาววิสัย (Objective) การมองทัศนความงามแบบอัตวิสัย หรือ จิตวิสัย (Subjective) เป็นมุมมองการมองความงามตามความคิดเห็นส่วนบุคคลเฉพาะ มีส่วนเกี่ยวข้องกับความรู้สึกความเชื่อ ตามแนวคิดส่วนบุคคลที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ ในทางตรงข้าม การมองความงามด้วยความเชื่อที่มีพื้นฐานบนข้อเท็จจริง ทำให้ปรากฏภาพที่ชัดเจนด้วยปรัชญาการมองความงามแบบกาววิสัย มุมมองนี้เป็นการมองความงามรูปของวัตถุที่ปรากฏในความจริง ไม่ว่าจะเป็นภาพของดอกไม้ ทิวทัศน์ในธรรมชาติ หรือ ผลงานศิลปะ

แนวคิดนี้มีเชื่อว่า ความงามจะแฝงอยู่ใน สรรพสิ่งมากมายมีรูปร่างความงามที่แตกต่างกัน เพลได้บอก ว่า “ความงามในสรรพสิ่งบน โลกนี้ ล้วนจำลองความงามจาก โลกแห่งอุดมคติ ถ้ายิ่งใกล้เคียงมากเท่าใด ยิ่งงามมาก” ด้วยทัศนะนี้เอง กระตุ้นให้นักคิด ศิลปินต่างๆแสวงหากฎเกณฑ์ แห่งความงามในยุคสมัย ของตนเอง<sup>1</sup>

สองหลักการนี้ของการรับรู้ถึงภาพสิ่งตรงข้าม เป็นส่วนหนึ่งของความงามในธรรมชาติทุก สรรพสิ่งที่แตกต่าง และ อยู่ร่วมกัน ก่อเกิดการเปรียบเทียบซึ่งกันและกัน เพื่อให้ต่างฝ่ายได้เห็นความ เป็นตัวตนชัดเจนขึ้น เช่น เมื่อเห็นความสวยงามย่อมมีความน่าเกลียดปรากฏขึ้นบนโลก ทำให้เกิด สรรพสิ่งคู่ตรงข้ามมากมาย เช่น น้ำและไฟ กลางวัน กลางคืน ความดีความชั่ว และ ผู้หญิงผู้ชาย สิ่ง เหล่านี้กล่าวมาทั้งหมดเป็นความเชื่อของชาวตะวันออกปรากฏในลัทธิเต๋า ในรูปแบบหยินหยาง ทำให้ เกิดภาพลักษณ์ของจิตใต้สำนึกของมนุษย์ มีทั้งด้านดี และ ไม่ดีอยู่ในคนเดียวกัน ความน่ากลัวจึงมี ความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่น่ารัก ซึ่งมีสัมพันธ์ภาพกันของภาพลักษณ์ที่สร้างแรงดึงดูดใจต่อสิ่งที่น่าพิศวง จึงทำให้ผลงานศิลปะนิพนธ์นี้ แสดงภาพลักษณะคู่ตรงข้ามกันระหว่างรูปร่างที่น่ากลัว แต่มีลวดลาย ที่สวยงามอยู่ในร่างเดียวกัน

ด้วยเหตุผลนี้นำไปสู่การตั้งอยู่ข้อสมมติฐานของกลุ่มตรงข้าม ต่อการสร้างภาพของศิลปิน ทัศนคติของผู้สร้างสรรค์ สร้างสุนทรียภาพของความน่ากลัวของผีในรูปแบบที่น่ารัก แสดงให้เห็นว่า การสร้างแนวคิดนี้ก่อให้เกิดภาพของผีที่มีลักษณะที่สวยงามได้ด้วยรูปลักษณะ และ แนวความคิด แม้ว่า ภาพลักษณ์เดิมของภูติผีปีศาจจะมีความน่ากลัว แต่ด้วยการกำหนดรูปทรง และ สร้างมุมมองใหม่ทำ ให้ภาพของ ผีที่น่ากลัวสามารถสร้างแรงดึงดูดใจได้ด้วยความสวยที่เป็นคู่ตรงข้าม จิตใต้สำนึก ของ มนุษย์ มีทั้งด้านดีและไม่ดีอยู่ในคนเดียวกัน โดยอารมณ์เป็นพลังในสร้างภาพของความดีและความชั่ว ล้วนแต่ทำให้ชีวิต มีคุณค่ามีความหมาย สูดทำความดียอมอยู่เหนือสิ่งที่ไม่ดี มนุษย์ทุกคนล้วน มีสอง ด้านเสมอ

ด้วยแรงบันดาลใจนี้ ข้าพเจ้าพยายามสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนภาพด้านมืดและด้านสว่าง ของมนุษย์ ด้วยการสร้างภาพภูติผีปีศาจที่มีความน่ารัก และ สวยงาม การรับรู้ถึงสุนทรียภาพแห่งความ ไม่สมบูรณ์ และ ภาพลักษณ์ของกลุ่มตรงข้าม กลายเป็นการรับรู้ถึงความงามสัจธรรมแสดงถึงสิ่งดีสิ่งร้าย ทำให้เป็น ประเด็นที่น่าสนใจ ต่อการทำวิจัยและสร้างสรรค์ต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัยและสร้างสรรค์

- 1.ศึกษาองค์ความรู้ภายใต้หัวข้อสุนทรียภาพความกลัว ว่าด้วยความน่ากลัวของภูติผีปีศาจ
- 2.เพื่อนำเสนอแนวความคิดของโลกจินตนาการความน่ากลัวของภูติผีปีศาจผ่าน มุมมองที่

<sup>1</sup>ปรีชา เกาทอง, “ศิลปะเป็นการสร้างองค์ความรู้การสร้างสรรคศิลปะวิชาการ สร้างสรรคศิลปะ-วิจัย การวิจัย ศิลปะ.” เอกสารประกอบสัมมนาค่ายโครงการครุศิลป์รุ่น 11 หอัครศิลป์, . (กรุงเทพ, 2561).

น่ารัก และ สวยงาม

### 3.สร้างผลงานศิลปะแนวจัดวางเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ความน่ากลัว

#### สมมติฐานของการสร้างสรรค์

ความสวยงาม และ ความน่าเกลียด ตั้งอยู่บนข้อสมมติฐานว่าทุกสรรพสิ่ง มีคู่ตรงข้ามมาเปรียบเทียบกับ เพื่อให้ต่างฝ่ายได้เห็นความเป็นตัวตนชัดเจนขึ้น เช่น เมื่อเห็นความสวยงามย่อมมีความ น่าเกลียด เหนือเช่นเดียวกับ น้ำและไฟ กลางวัน กลางคืน ความดีความชั่ว และ ผู้หญิงผู้ชาย สิ่งเหล่านี้กล่าวมาทั้งหมดเป็นความเชื่อของชาวตะวันตกปรากฏในลัทธิเต๋า ที่แสดงออกเป็นคู่ตรงข้ามของหยินหยาง ผู้สร้างสรรค์ทำวิทยานิพนธ์โดยตั้งสมมติฐานว่า ภูตผีปีศาจเป็นตัวแทนของสิ่งตรงข้ามระหว่างธรรมชาติ และ อารมณ์ความรู้สึก หลอมจนเป็นภาพสัญลักษณ์ของสิ่งเหนือธรรมชาติที่มนุษย์ให้ความเคารพ และ ความยำเกรงทำให้เป็นกรณีการศึกษาการรับรู้สุนทรียภาพแห่งความน่ากลัว ของความเชื่อของภูตผีปีศาจ ซึ่งเป็นด้านตรงข้ามของความสวยงาม และ ความน่ารัก

การสร้างสรรค์ด้วยการผสมภาพสองด้าน คือ ความน่าเกลียด และ ความน่ารัก เข้าด้วยกัน จึงน่าจะเป็นการสร้างสรรค์ใหม่ ที่จะเปิดเผยให้เห็นภาพธรรมชาติของมนุษย์ได้

#### ขอบเขตการวิจัยและสร้างสรรค์

1.ขอบเขตด้านเนื้อหาแนวความคิดแสดงออกถึงภาพลักษณ์ของภูตผีปีศาจที่แสดงลักษณะคู่ตรงกันข้าม ระหว่างความน่าเกลียดน่ากลัว และ ความสวยงาม จิตใจควบคู่ไปกับความบริสุทธิ์ความดี ท่ามกลางโลกจินตนาการของความตาย

2.ขอบเขตด้านรูปแบบเป็นผลงานจิตรกรรมแบบสองมิติและสามมิติลักษณะกึ่งนามธรรมรูปแบบศิลปะจัดวาง (Installation art) ประกอบติดตั้ง จัดวางบนพื้นที่หนึ่ง และ สร้างภาพแสงเงา

3.ขอบเขตเทคนิค และ วิธีการเป็นเทคนิคการตัดกระดาษด้วยมือ งานกระดาษประดิษฐ์ ประกอบสร้างเป็นรูปทรงประติมากรรมกึ่งสามมิติ กึ่งสองมิติ

#### แหล่งข้อมูล

1. เอกสารทางวิชาการที่ค้นคว้าจากห้องสมุด
2. หนังสือ, วารสาร, นิตยสารที่มีบทความที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์
3. สื่อและบทความจากอินเทอร์เน็ต
4. หอศิลป์ในประเทศไทย และ ต่างประเทศ

#### วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1. สมุดสเก็ตช์

2. กล้องถ่ายรูป

3. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ เช่น กระจกชนิดต่างๆ(กระจกสีต่างๆ แข็ง อ่อน แคนสัน กระจกสา และ อื่นๆ) ลวดคัตขนาดต่างๆ ไฟฉายชนิดต่างๆ และ วัสดุเพิ่มเติม

4. เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ เช่น มีคัตกระจกหลายขนาด กาวลาเท็กซ์ กาวน้ำ และ อุปกรณ์เพิ่มเติม

**งบประมาณในการวิจัย 100,000 - 200,000 บาท**

#### **การนำเสนอผลงาน**

การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบจิตรกรรมวัสดุกระจกสองมิติ สามมิติ ที่สามารถสร้างมิติ ลวดตาของรูปทรงด้วยวัสดุกระจก สร้างเป็นรูปทรงที่หลากหลาย อ้างอิงถึงสิ่งที่ตรงกันข้ามระหว่าง สิ่งที่น่ารักสวยงาม และ น่าเกลียดน่ากลัว มาประกอบรวมกันเป็นภาพของวิญญานที่ตามทัศนคติของผู้ สร้างสรรค์ รูปทรงเหล่านี้ล้วนสื่อความหมายต่ออารมณ์ ด้วยเทคนิคการตัดกระจกด้วยมือ กระจก สามารถก่อให้เกิดรูปร่างที่เป็นอิสระ ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบมวลปริมาตร โครงสร้าง จนไปถึงการสร้าง ระนาบลวดตาในพื้นที่จริง การจัดวางผลงานบนพื้นที่ด้วยศิลปะจัดวาง ขนาดรูปแบบแปรผันไปตาม พื้น สร้างพื้นที่สมมุติของโลกวิญญาน การติดตั้งแสงไฟ เกิดแสงเงาของรูปทรงกระจกแสดง ถึงสัญลักษณ์ของวิญญาน อารมณ์ความรู้สึกที่ไม่สามารถมองเห็นด้วยตา สะท้อนถึงความงดงาม ที่อยู่ใน รูปลักษณะของความน่ากลัว จากลวดลายฉลุกระจกสร้างภาพตัวแทนของธรรมชาติ และ รูปทรง ลักษณะกึ่งนามธรรม

## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

แนวการสร้างสรรคผลงานที่สะท้อนอารมณ์ความกลัว แสดงภาพน่ากลัวที่เกิดจากสภาวะ อารมณ์ความกลัว ทำให้เกิดกลวิธีในการสร้างภาพภูตผีปีศาจเฉพาะตัว และ การเห็นภาพจินตนาการ ความตายบนพื้นที่สมมุติ เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างแรงบันดาลใจ การสร้างความตื่นเต้น ความ สนุกสนานต่อความพิศวงทางความงามทางอารมณ์ ทำให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์มีความสนใจกลวิธีนี้ ค้นคว้าแนวความคิด และ วรรณกรรมของความกลัวที่ปรากฏในรูปแบบนิทานพื้นบ้าน แวดล้อม ธรรมชาติ งานเขียนบทความจนไปถึงผลงานศิลปะที่แสดงถึงพื้นที่สมมุติของนรกภูมิ โลกหลังความ ตายตามบริบทของญี่ปุ่นและไทย พร้อมไปกับวิเคราะห์วิธีคิดของทัศนคติของความกลัว ดังนี้

- 1.ความน่ากลัว เกิดจากกลวิธีการสร้างภาพภูตผีปีศาจ
  - 1.1 ความกลัว
  - 1.2 กระจายในงานพิธีกรรม และ ละครเงา
  - 1.3 ภาพวิญญูณของคริสเตียน โบลตันสกี(Christian Boltanski)
  - 1.4 ความกลัวที่ปรากฏในภาพนรกภูมิญี่ปุ่น และ ไทย
  - 1.5 ภูตผีปีศาจ(Yokai)
  - 1.6 ผีในประวัติศาสตร์ไทย
  - 1.7 ภูตผีปีศาจของเหม เวชกร
  - 1.8 ผีในงานการ์ตูนของศุภมิตร จันทร์แจ่ม(ปิศาจ Devil)
- 2.ภูตผีปีศาจที่ปรากฏในผลงานศิลปะร่วมสมัย
  - 2.1 อุตะงะวะ คุนิ โยะชิ ( Utagawa Kuniyoshi)
  - 2.2 ทะคะชิ มุระคะมิ)Murakami Takashi(
  - 2.3 จอร์น แคน มอร์เท็นส์เซิน (John Kenn Mortensen(
  - 4.ศึกษาเทคนิคตัดกระดาษ และ การสื่อความหมายในงานศิลปะ
    - 3.1 คาร์รา เอลิซาเบธ วอล์คเกอร์(Kara Elizabeth Walker)
    - 3.2 โบวี ลี (Bovey Lee)
    - 3.3 เมีย เพิร์ลแมน(Mia Pearlman)
- 5.สรุปการทบทวนวรรณกรรมและศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

## ความน่ากลัว เกิดจากกลวิธีการสร้างภาพภูตผีปีศาจ

### ความกลัว

ความกลัว คือ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ถึงภัยอันตรายในสิ่งมีชีวิตบางชนิด ซึ่งมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของระบบเผาผลาญ หน้าที่ของอวัยวะต่าง ๆ ในร่างกาย ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม มนุษย์มีการเรียนรู้ความกลัวที่ได้รับจากประสบการณ์ส่วนตัว เช่น การถูกโจมตีจากสัตว์ที่ดุร้าย หรือ การเห็นผู้อื่นถูกโจมตี จึงทำให้มนุษย์มีวิวัฒนาการที่จะเรียนรู้การปกป้องตัวเองจากอันตรายที่จะเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการสร้างแนวทางป้องกันภัย การสร้างเครื่องหมาย และการรับมือเพื่อความอยู่รอด และ ความปลอดภัย การรับรู้นี้จะทำให้เกิดการตอบสนองต่อความกลัว นำไปสู่การสร้างภาพจดจำ ก่อให้เกิดภาพจินตนาการของความกลัวในศาสตร์จิตวิทยา

ความกลัว เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างความเชื่อ ทำให้ภูตผีปีศาจมีรูปแบบลักษณะที่แตกต่างกันไป ตามคติความเชื่อทางพื้นบ้าน หรือ หลักคำสอนของศาสนา คำบอกเล่า เป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้ภาพจินตนาการ เป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยเฉพาะแนวคิดของพุทธศาสนา ตามการนิยามของพุทธทาสภิกขุ ได้อธิบายว่า

“ความกลัว เป็นสิ่งมีอำนาจมากสิ่งหนึ่ง ในบรรดาสิ่งที่ทำลายความสำราญ หรือรบกวนประสาทของมนุษย์เป็นอย่างยิ่งด้วยกัน ความกลัวนี้ย่อมมีลักษณะ และ พืชสงมากน้อยต่างกันเป็นชั้นๆ ตามความรู้สึกอันสูงต่ำของจิต เด็ก ๆ สร้างภาพของสิ่งน่ากลัวขึ้นในใจตามที่ผู้ใหญ่นำมาดู หรือได้ยินเขาเล่าเรื่องอันน่ากลัว เกี่ยวกับผีเป็นต้นสืบๆ กันมา” (พุทธทาสภิกขุ, 2529, : 27)

“ผีก็มีชีวิตอยู่โลกนี้ได้ จนกว่าเมื่อใด เราจะหยุดเชื่อเรื่องผี หรือ เรื่องหลอกนี้กันเสียทีให้หมดทุก ๆ คน ผีก็จะตายหมดสิ้นไปจากโลกเอง” (พุทธทาสภิกขุ, 2529, : 29)

ด้วยแนวคิดนี้ทำให้แสดงให้เห็นว่า ภูตผีปีศาจ เกิดจากจินตนาการของความกลัว ที่ทำให้ปีศาจมีตัวตนในฐานะอารมณ์ความรู้สึก ประสบการณ์แวดล้อมสังคมตามยุคสมัย และ ตัวตนสมมุติจากความกลัวของผู้คน ทำให้ผีปีศาจ เป็นตัวแทนของจินตนาการในเชิงการบอกเล่า (narrative imagination) จินตนาการทางศีลธรรม(moral imagination) และ จินตนาการทางประวัติศาสตร์ (historical imagination) <sup>2</sup>เป็นการสร้างองค์ความรู้ แสวงหาความรู้เกี่ยวกับคุณงามความดีความชั่ว การเห็นความดีในจิตใจ และ เป็นตัวอย่างที่ยกขึ้นมาอ้างอิงให้เห็นการสอนใจ ถึงผลลัพธ์ของการกระทำบาป ทำให้ผีเป็นเครื่องมือในควบคุมผู้คนให้ทำความดี ละเว้นความชั่ว ทำให้เกิดปีศาจปรากฏในผลงานของความเชื่อแบบไทย ปรากฏในเรื่องพระมาลัยตอนท่องนรก ฉากขุมนรกแปดขุม และ สัตว์นรกที่เกิดจากจินตนาการจากพฤติกรรมทำชั่วตอนมีชีวิต เป็นต้น

<sup>2</sup> ดงกฤษ ไตรยวงศ์ และ ธนภาษ เดชพาวุฒิภูกุล, ความหวังกับจินตนาการทางมนุษยศาสตร์. (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สยาม, 2557).



สำหรับผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้นิยามว่า “ความกลัว เป็น อารมณ์ความรู้สึกที่มีอำนาจแสดงออกในรูปของสัมผัสทั้งห้า สิ่งมีชีวิต หรือ สิ่งไม่มีชีวิต รวมไปถึงประสบการณ์เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความกลัว แปรสภาวะของอารมณ์ ให้เป็นรูปร่างรูปทรง ที่เป็นตัวแทนของความกลัว และ สิ่งที่เกี่ยวข้อง เป็นที่ประจักษ์แก่สายตาผู้ชม ด้านการรับรู้ความงามแบบอัตวิสัย (Subjective) ภาววิสัย (Objective) ก่อให้เกิดความประทับใจ หรือ สะเทือนใจ ทำให้ปีศาจของผู้สร้างสรรค์ เป็นกลวิธีสร้างรูปร่างรูปทรงให้มีความสวยและน่ากลัวในร่างเดียวกัน”

#### กระดาศในงานพิธีกรรม และ ละครเงา

การตัดกระดาศ เป็นเทคนิคเก่าแก่ในหลายวัฒนธรรมที่เห็นเด่นชัดในงานหัตถกรรมของจีน ไม่ว่าจะเป็น โคมไฟสี (ภาพที่ 1) รมกระดาศ งานตัดกระดาศลวดลายอักษร หรือ ของประดับตกแต่งบ้าน งานอดิเรก โดยเฉพาะงานกระดาศในพิธีกรรม เป็นกระดาศเงินกระดาศทองที่พับประดิษฐ์ เป็นทองคำแท่ง ธนบัตร ข้าวของเครื่องใช้ของผู้ตาย จนไปถึงตุ๊กตากรดาศของคนเข้ารับใช้ จะต้องผ่านการเช่นไหว้ก่อนนำไปเผา และ งานกระดาศในตามความเชื่อของชาวจีน เป็นการเรียกวิญญาณของคนตาย ไม่ว่าจะเป็นญาติสนิท หรือ คนนอก ตายตามธรรมชาติ หรือ ผิดธรรมชาติ)ตายโหง (คนจีนมีความเชื่อว่า กระดาศชักนำวิญญาณเหล่านั้น ที่ยังวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์ให้ไปสู่สุคติ

งานกระดาศที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรมไหว้บรรพบุรุษ เป็นคติความเชื่อของชาวจีน เชื่อว่า วิญญาณบรรพบุรุษที่อาศัยอยู่ในปรโลก จะได้รับสิ่งของเครื่องใช้ โดยผ่านการเช่นไหว้ โดยของเช่นไหว้เป็นงานกระดาศประดิษฐ์ทำเป็นรูปทรงสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น เสื้อผ้า นาฬิกา ข้อมือ(ภาพที่ 2) รองเท้า จนไปถึงบ้านคลุหาสน์ (ภาพที่ 5) ตุ๊กตากรดาศคนรับใช้ (ภาพที่ 6) ทองคำแท่ง และ เงินเหรียญ ธนบัตร กระดาศไหว้เหล่านี้เป็นการสร้างสิ่งของสมมติสิ่งของเครื่องใช้ตอนมีชีวิต เพื่อให้วิญญาณ นำไปใช้ในปรโลก ความน่าสนใจของงานประดิษฐ์นี้ คือ การแสดงถึงความเชื่อของชีวิตหลังความตาย เป็นพิธีกรรมที่ให้เกิดโชคลาภแก่ลูกหลานในปัจจุบัน โดยภาพของธนบัตร (ภาพที่ 4) ที่แสดงจำนวนตัวเลขหลักพันล้าน เพื่อให้วิญญาณบรรพบุรุษมีเงินให้ใช้จ่ายไม่ขาดสน เพื่อให้ทานกับวิญญาณสัมภเวสี เลขแปดเป็นเลขที่แสดงถึงเลขมงคล จนไปถึงภาพของเง็กเซียนฮ่องเต้ ซึ่งเป็นเทพเจ้าสูงสุดของจีนในสรวงสวรรค์ สิ่งเหล่านี้เป็นความเชื่อที่เกี่ยวข้องทางประเพณีวัฒนธรรมของชาวจีน กลัวสิ่งอัปโชคที่เข้ามาในชีวิต มนุษย์สร้างภาพความสวยงาม และ ตัวแทนโชคลาภ โดยภาพลักษณ์เทพเจ้าของจีน มีความสวยงาม ทรงภูมิ รัวรวยกลายเป็นภาพสากลในงานเทศกาลมงคล แต่ขณะเดียวกันที่ภาพลักษณ์ของสิ่งน่าเกลียดน่ากลัว เป็นภาพสมมุติตัวแทนสิ่งอัปโชค ไม่ค่อยปรากฏให้คนทั่วไปได้เห็น เฉกเช่น ตุ๊กตากรดาศคนรับใช้ เมื่อสร้างแล้ว ประกอบพิธีกรรม เผาทันที อีกทั้งถูกห้ามไม่ให้ไว้ในบ้าน เนื่องจากมีความเชื่อว่า จะนำพาความโชคร้ายเข้ามาในบ้าน



ภาพที่ 1 โคมไฟกระดาษ และ ของไหว้บรรพบุรุษเจ้า ทองคำแท่งทำด้วยกระดาษ  
ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ เมื่อวันที่ 10 ธันวาคม พ.ศ. 2562 ณ ถนนเขาวราช



ภาพที่ 2 ของไหว้บรรพบุรุษ ข้าวของเครื่องใช้ ทำด้วยกระดาษ  
ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ เมื่อวันที่ 10 ธันวาคม พ.ศ. 2562 ณ ถนนเขาวราช



ภาพที่ 3 รองเท้ากระดาษ และ รถยนต์กระดาษ

ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ เมื่อวันที่ 10 ธันวาคม พ.ศ. 2562 ณ ถนนเขาวราช



ภาพที่ 4 ธนบัตรเงินของไหว้บรรพบุรุษ ทำด้วยกระดาษ

ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ เมื่อวันที่ 10 ธันวาคม พ.ศ. 2562 ณ ถนนเขาวราช



ภาพที่ 5 คฤหาสน์ทำด้วยกระดาษ

ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ เมื่อวันที่ 12 ธันวาคม พ.ศ. 2562 ณ วัดสุทธิวาราม กรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 6 ตุ๊กตาคอนรับใช้ทำด้วยกระดาษ

ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ เมื่อวันที่ 12 ธันวาคม พ.ศ. 2562 ณ วัดสุทธิวาราม กรุงเทพมหานคร

ละครเงา เป็นงานแสดงหนังตะลุงจีน(pi ying) ที่เก่าแก่ โดยตำนานการกำเนิดหนังตะลุง มีอยู่ว่า สมัยโบราณจักรพรรดิองค์หนึ่งได้ประชวรหนัก เนื่องจากคิดถึงพระสนมองค์โปรดที่ลาโลกไป มหาเสนาบดีจึงคิดประดิษฐ์ภาพของพระสนมองค์นั้น โดยทำจากผ้าใบ แล้วนำไปตั้งไว้ที่หลังฉาก ให้จักรพรรดิทรงทอดพระเนตร<sup>2</sup> ซึ่งเรื่องราวนี้เป็นต้นกำเนิดของหนังตะลุง และการแสดงละครเงาที่ใช้แสงสอดส่องเงาของลายฉลุหนังภาพตัวบุคคล โดยแสงผ่านฉากกั้นผ้า(ภาพที่ 9, 12-13) พร้อมทั้งเสียงดนตรีและการขับร้องพากย์เสียง (ภาพที่ 8 (ซ้าย)) เป็นศิลปะการเล่นภาพเงาเคลื่อนไหว ด้วยการร้อยเรียงด้วยเส้นด้าย ใช้ไม้เซ็ดบังคับ (ภาพที่ 8 (ขวา)) เคลื่อนไหวได้เสมือนจริง เป็นวิธีการแสดงที่เล่าเรื่องราวสมัยใหม่ในยุคนั้น ซึ่งปัจจุบันการแสดงละครเงา มีการพัฒนาเรื่องราวการเล่นหนังมีชีวิตชีวา และสนุกสนานมากขึ้น เผยแพร่ผ่านสารคดี และ ภาพยนตร์

หนังตะลุงส่วนใหญ่ทำจากหนังสัตว์ มีการลวดลายด้วยการตอกหนัง และ มีการแต่งแต้มสีบนเครื่องประดับเสื้อผ้า ลักษณะเด่นของหนังตะลุง มีลายเส้นที่ตอกอย่างประณีต ส่วนที่เป็นใบหน้าตอกเหลือแต่เส้น ส่วนเสื้อผ้าตอกให้มีลายบนหนัง(ภาพที่ 7) ลวดลายบนเครื่องประดับเสื้อผ้า แต่ละอย่างจะแสดงถึงฐานะ โดยหนังตะลุงจีนรูปจักรพรรดิจีน(ภาพที่ 11 ซ้าย) ประดิษฐ์ภาพด้วยฉลอปะรองค์สี่เหลี่ยมทอง มีลวดลายมังกร สีสันสดใส เป็นแสดงลักษณะเด่นในตัวละคร รูปแบบนี้เมื่อนำมาเชิดละครเงา เป็นการสร้างความสวยงาม ที่เน้นไปทางเส้นลวดลาย และ มีการเคลื่อนไหวที่มีจังหวะลีลาที่พลิ้วไหว ซึ่งเป็นการสร้างภาพที่สวยงามด้วยแสงเงา



ภาพที่ 7 แม่พิมพ์หุ่นเงา

ที่มา: 梁志刚. (2012). 关中皮影. 北京: 文化艺术出版社, 249.



ภาพที่ 8 การเล่นดนตรี(ซ้าย) และ การเชิดหนังตะลุง (ขวา)

ที่มา: 梁志刚. (2012). 关中皮影 北京: 文化艺术出版社, 120.



ภาพที่ 9 ฉากการเชิดหนังตะลุงจีน

ที่มา: 梁志刚. (2012). 关中皮影 北京: 文化艺术出版社, 163.



ภาพที่ 10 หนังสติ่งจีนภาพ เทพเจ้าแห่งโชคลาภ(ซ้าย) เทพจงหยาน(ขวา)  
ที่มา: 梁志刚. (2012). 关中皮影 北京: 文化艺术出版社, 183.



ภาพที่ 11 หนังสติ่งจีนภาพ จักรพรรดิฉิน(ซ้าย) เปาบุ๋นจิ้น(กลาง) ชุนนาง(ขวา)  
ที่มา: 梁志刚. (2012). 关中皮影 北京: 文化艺术出版社, 244.



ภาพที่ 12 การแสดงเชิดหนังตะลุง

ที่มา: 梁志刚. (2012). 关中皮影 北京: 文化艺术出版社, 214.



ภาพที่ 13 รายละเอียดของการฉายเงาเห็นลวดลาย

ที่มา: 梁志刚. (2012). 关中皮影 北京: 文化艺术出版社, 214.



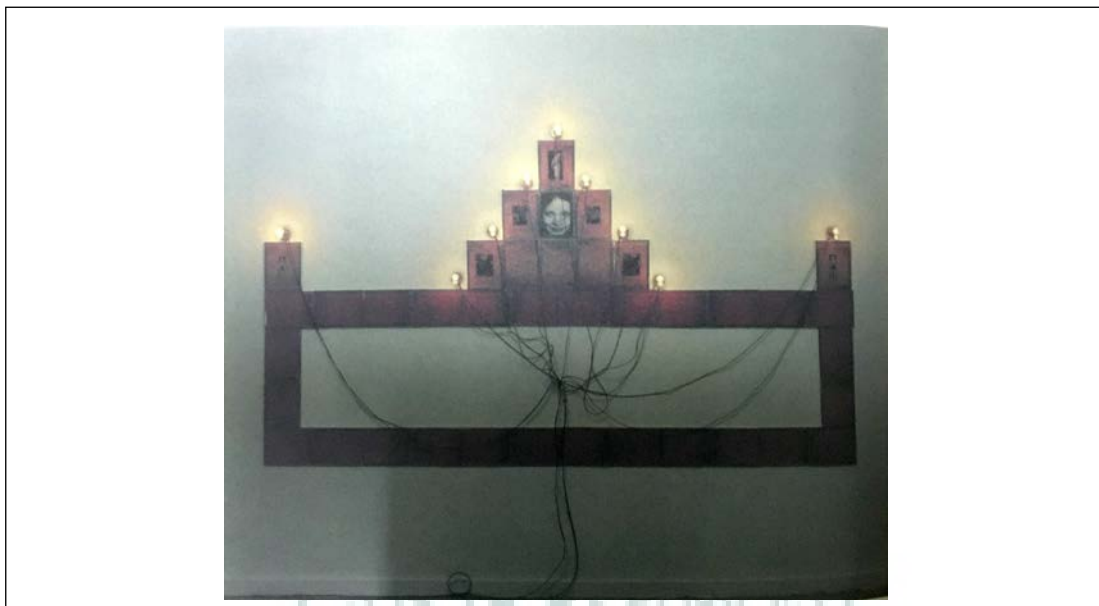
### ภาพวิญญานของคริสเตียน โบลตันสกี(Christian Boltanski)

คริสเตียน โบลตันสกี(Christian Boltanski ค.ศ.1944) ศิลปินประติมากร ช่างภาพ และ ผู้กำกับ ภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศส ผลงานเป็นที่รู้จักในด้านการสร้างศิลปะจัดวางด้วยภาพถ่าย และ สร้างอนุสรณ์ของผู้ที่ล่วงลับ ผลงานเริ่มต้นจากการสร้างภาพยนตร์สั้น การถ่ายรูป แนวความคิดของศิลปินสนใจ เรื่องชีวิตหลังความตาย และ จุดมุ่งหมายในการค้นหาที่มาของการมีชีวิต โดยศิลปินมีความตระหนักถึงทุกชีวิตเกิดมา ต้องเจอกับความตายได้ตลอดเวลา เป็นสัจธรรมที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ แม้แต่คนดียังถูกความตายให้พรากจากไป

รูปแบบการจัดวางรูปถ่ายบุคคลมีประวัติ โดยคนบางกลุ่ม เป็นผู้สาบสูญในสงครามครั้งที่สอง ภาพถ่ายเป็นกลวิธีหนึ่งที่เป็นการสร้างภาพของวิญญาน รวมไปถึงสิ่งของภายใต้ความทรงจำของผู้ตาย ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงคุณค่าของชีวิต ความตาย ทำให้เกิดผลงานแนวการติดตั้ง มีการสะท้อนอารมณ์จิตวิญญาน ความมั่งคั่งของการมีอยู่ของชีวิต ความทรงจำ ความตายในของสะสมวัตถุสิ่งของจากความทรงจำของผู้คนอื่น ๆ ก่อให้เกิดภาพความกลัวในใจคน จนถึงช่วงปัจจุบัน ได้มีการเพิ่มการใช้แสง เสียง มีการเคลื่อนไหวในตัวผลงานบนพื้นที่เสมือนจริง

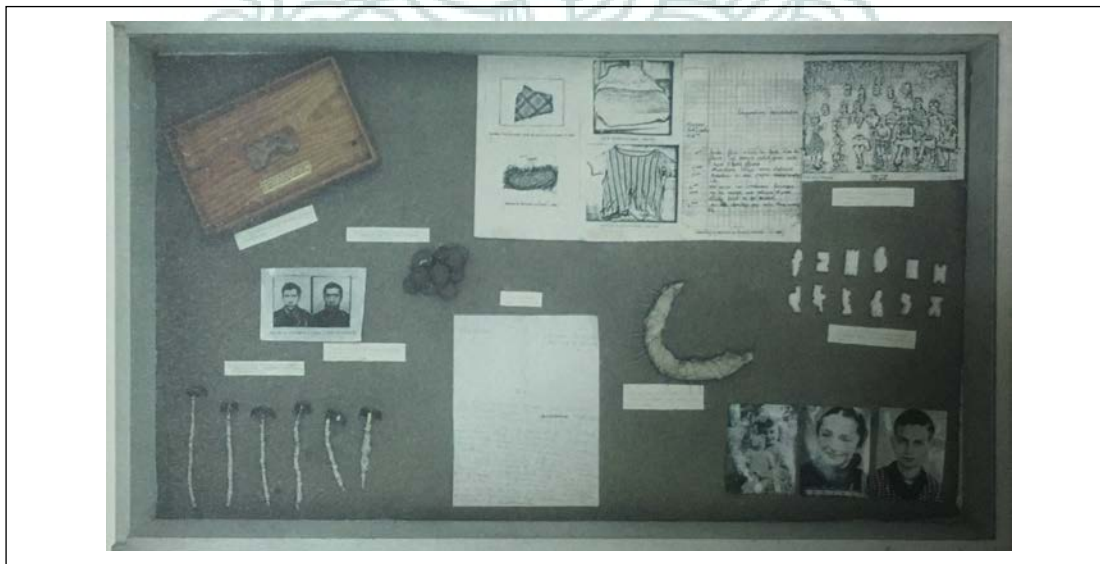
ในงานชื่อ Monument 1958 (ภาพที่ 7) เป็นการติดตั้งผลงานด้วยภาพถ่ายของเด็กผู้หญิงอยู่ในกรอบรูปเล็กหลายชิ้น วางเป็นรูปสามเหลี่ยมพีระมิด คล้ายกับแท่นบูชา ราวกับเป็นหลุมศพไว้อาลัยให้กับโศกนาฏกรรม มีสายไฟหลอดไฟล้อมรูปถ่าย เสมือนเป็นแสงของดวงวิญญาน รูปแบบการจัดวางนี้ ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกถึงแรงปะทะของความกลัวที่มีต่อความตาย และ เกิดความเศร้าสงสารต่อชีวิต นอกจากภาพถ่ายแล้ว ศิลปินได้เอาสิ่งของต่าง ๆ ของผู้ตาย ปรากฏในผลงานของ Vitrine de reference 1971 (ภาพที่ 8) เป็นวัตถุใส่ลงในกล่องไม้ติดกระดก ไม่ว่าจะ เป็น กล่อง เศษเสื้อผ้า และ ภาพถ่ายของผู้ตาย ซึ่งในการออกแบบการติดตั้งผลงานศิลปินได้รวบรวม และ บันทึกรายชื่อสิ่งของผู้ตาย การนำเสนอสิ่งของผู้ตาย เป็นการแสดงถึงรสนิยมบุคลิกของผู้ตาย เป็นจุดสนใจให้ผู้ชมเข้าใจถึงการย้อนอดีตถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง ผลงานทั้งสองชุดนี้เป็นการสร้างนัยยะของสิ่งเร้นลับต่อภาพวิญญานความตาย

จากการวิเคราะห์ผลงานของของคริสเตียน โบลตันสกี มีรูปแบบการติดตั้งผลงานเป็นการสร้างภาพในพื้นที่สมมุติความตายที่สามารถโยงประสบการณ์ของการสิ้นชีวิต ที่สิ่งมีชีวิตทุกชีวิตมีเกิดและดับไป การตายมีหลายรูปแบบ ซึ่งมีการตายโดยธรรมชาติ ได้แก่ โรคชรา ความอดอยาก อุบัติเหตุทางธรรมชาติ ส่วนการตายแบบผิดธรรมชาติ ได้แก่ การถูกล่า อดวินิบาตกรรม(ฆ่าตัวตาย) การฆาตกรรม เป็นต้น ภาพถ่ายบุคคลในชุดผลงานต่าง ๆ มีความแตกต่างของอายุ วัชวุฒิ เพศ ลักษณะฐานะที่ต่างกัน แต่กลับมีจุดร่วมกันในเหตุการณ์ทางกลางเมือง การสร้างเรื่องราวก่อให้เกิดการสร้าง



ภาพที่ 14 ผลงานอนุสรณ์ 1958 (Monument 1958 Thirty-nine black and white and color photographs in frames with nine lights overall dimensions: 130 x 240 cm.)

ที่มา: Howard Singerman. **Christian Boltanski: Lessons of Darkness.** (California: Gardner Lithograph., 1989), 62.



ภาพที่ 15 ผลงานข้าวของเครื่องใช้ของผู้ตาย (Vitrine de reference 1971 Various objects in wood vitrine with Plexiglas 15 x 120x70 cm.)

ที่มา: Howard Singerman. **Christian Boltanski: Lessons of Darkness.** (California: Gardner Lithograph., 1989), 61.

ภาพความตาย ด้วยการถ่ายภาพของผู้ที่ล่วงลับ ผนวกกับสิ่งของ ตรงกับแนวความคิดของสิ่งเตือนใจของความตาย หรือ การระลึกของความตาย(memento mori) เป็นสิ่งที่ควรจดจำว่าเมื่อคุณตาย คุณจะกลายเป็นศพ และ แห้งเหือดเป็น โครงกระดูก เป็นหลักการสากลที่เข้าถึงความตายด้วยสิ่งของ

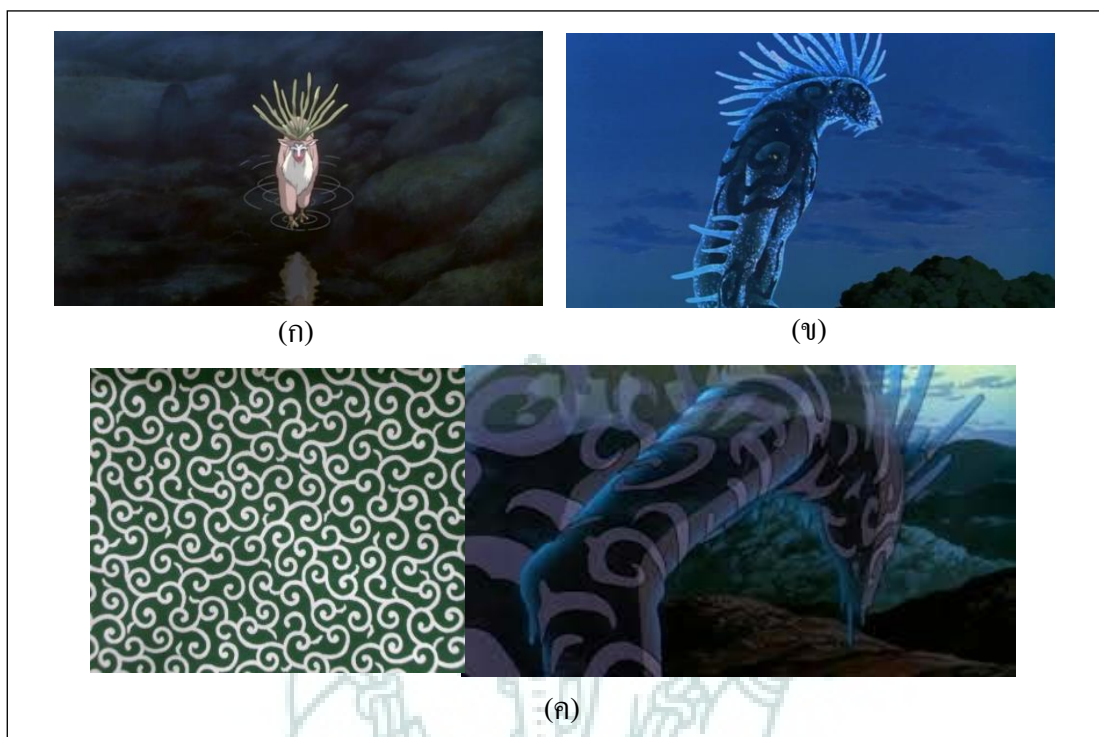
### ความกลัวที่ปรากฏในภาพนรกภูมิญี่ปุ่น และ ไทย

ความกลัว เป็นแรงผลักดันให้เกิดความเชื่อของสิ่งเหนือธรรมชาติ ก่อนจะเกิดศาสนา มนุษย์ได้บูชาธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นดิน น้ำ ลม ไฟ รวมไปถึงสิ่งที่มองไม่เห็น สิ่งเหล่านี้นำไปสู่การถ่ายทอดความกลัวในงานศิลปะ เป็นแสดงถึงมนุษย์มีชีวิตอยู่ร่วมกับธรรมชาติ ทำให้ความน่ากลัวเป็นส่วนหนึ่งของบททดสอบมนุษย์ ให้เผชิญกับความยากลำบาก เอาชนะความกลัว ขณะเดียวกันสร้างความผูกพัน ก่อเกิดการปลุกฝังความเชื่อเรื่องพระเจ้าหรือคามิ(Kami) ในประเทศญี่ปุ่น

ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศหนึ่ง มีความผูกพันและความยำเกรงต่อธรรมชาติ ประกอบกับสภาพแวดล้อมมีการเปลี่ยนแปลงแบบฉับพลัน เกิดจากภัยธรรมชาติ เช่น พายุ ใต้ฝุ่น แผ่นดินไหวเสมอ ๆ ทำให้ผู้คนต้องอยู่อย่างระมัดระวัง แต่ด้วยปรัชญาชินโต และ ปรัชญาเซน ทำให้ผู้คนมีจิตใจที่เข้มแข็ง ยืนหยัดอยู่ร่วมกับธรรมชาติ เอาชนะความกลัว ทำให้ปรัชญาเหล่านี้มีความสำคัญต่อการดำรงอยู่เข้าถึงจิตใจด้วยประสบการณ์ของตนเอง นำไปสู่การเข้าใจสัจธรรม การสร้างสิ่งจูงใจทำให้เป็นกุศโลบายเบี่ยงเบนความสนใจให้พ้นจากความกลัว การสร้างความเชื่อนำไปสู่สิ่งปลอบประโลมใจจึงเป็นเหตุให้เกิดสิ่งมีชีวิตเหนือธรรมชาติ ในคติความเชื่อญี่ปุ่น ความเชื่อโยงระหว่างมนุษย์และเทพเจ้าที่นำไปสู่การสร้างแรงจูงใจให้มนุษย์ ตระหนักถึงการหวงแหนธรรมชาติให้มากขึ้น

จากบทความเรื่องแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ เรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเคะ ของ ประติมล บุญประจักษ์ เป็นการศึกษาวิเคราะห์แนวคิดของการเชื่อมโยงของมนุษย์และธรรมชาติ ด้วยมุมมองของวัฒนธรรมญี่ปุ่น ความน่าสนใจของภาพยนตร์นี้ คือ เทพเจ้าจิตวิญญาณ และ วิธีคิดของศาสนาชินโต เป็นการสร้างภาพตามแนวคิดลัทธิของญี่ปุ่น แนวคิดของศาสนาชินโต เป็นศาสนาพื้นเมืองดั้งเดิมที่เก่าแก่ มีหลักคำสอนโดยตรงเกี่ยวกับแนวคิดกับธรรมชาติ มุ่งเน้นหลักคำสอนเรื่องของเทพเจ้า ที่ไม่ได้อยู่ในรูปแบบของมนุษย์ สามารถมาในรูปแบบสัตว์ที่มีพลังพิเศษโดดเด่น เทพเจ้าเป็นทั้งสิ่งดี และ สิ่งที่น่ากลัว ประหลาดลึกลับที่ทำให้ผู้คนทั่วไปเกรงกลัวอยู่ด้วยเช่นกัน<sup>3</sup>

พระเจ้า(Kami) และ จิตวิญญาณ เป็นตัวละคร สำคัญในการดำเนินเรื่องราว ทำให้ภาพลักษณ์ของพระเจ้าอยู่ในรูปแบบของต้นไม้ ความเป็นสัตว์ที่สูงส่ง เช่น เทพแห่งพงไพร(ชิชิคามิ Shishigami/The Forest Spirit) (ภาพที่ 16) เป็นเทพดึกดำบรรพ์ที่รูปร่างเป็นกวาง มีเขาหลายกิ่ง ทำเป็นนก และมีใบหน้าคล้ายมนุษย์ มีพลังในการมอบชีวิต คอยรักษาธรรมชาติ ขณะเดียวกันมอบความตาย



ภาพที่ 16 เทพชิชิกามิ(Shishigami)

(ก) เทพชิชิกามิในร่างของสัตว์คล้ายควาง

(ข) เทพชิชิกามิในร่างของผู้สัจธรรมคำคีน

(ค) ลายผ้าคาราคูสะ (ซ้าย) ลายผ้าคาราคูสะที่ปรากฏบนตัวสัจธรรมคำคีน(ขวา)

ที่มา: ประติมถ นฤประจักษ์. “แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ เรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเคะ” ศิลปากร 10.2(พฤษภาคม – สิงหาคม 2560): 2213.



ภาพที่ 17 “ตุ๊กตาโคะกู”(Dogu) (ซ้าย) โคตามะ (ขวา)

ที่มา: ประติมถ นฤประจักษ์. “แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ เรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเคะ” ศิลปากร 10.2(พฤษภาคม – สิงหาคม 2560): 2214.

เวลากลางคืน กลายร่างเป็นผู้สัญจรยามค่ำคืน (Nightwalker) เป็นเทพร่างยักษ์ มีร่างกายกิ่งโปร่งใส เสมือนมีจุดแสดงระยิบระยับอยู่ภายในตัว และ หัวตัวมีลายพีชพรรณ ที่คล้ายกับลายผ้าคารากุสะ (Karakusa Pattern) (ภาพที่ 16 (ค)) การออกแบบเทพเจ้าตนนี้ แสดงถึงสิ่งที่อยู่เหนือทุกสรรพสิ่ง ทำให้รับรู้ถึงความเป็นเทพเจ้า หรือ จิตวิญญาณแห่งต้นไม้ ส่วน โคดามะ(Kodama) (ภาพที่ 17) เป็นจิตวิญญาณเสมือนพลังชีวิตของป่าไม้ เป็นภูตที่ถูกเล่าขานในยุคสมัยคามาคูระ รูปร่างของโคดามะถูกออกแบบที่เรียบง่าย โดยมีลักษณะสีขาว ตัวเล็กคล้ายมนุษย์ ใบหน้าจุดดำสามจุด เป็นตาปาก ซึ่งต้นแบบมาจากตุ๊กตาปั้นในยุคโจมง เรียกว่า “โตะกุ”(Dogu) มีทฤษฎีหนึ่ง เชื่อว่าวัตถุประสงค์ของการสร้างตุ๊กตานี้ เป็นเครื่องรางและ พิธีกรรมทางศาสนาในการขอพรให้การเพาะปลูกให้อุดมสมบูรณ์ ทำให้โคดามะ เป็นตัวแทนของพลังชีวิตของป่าไม้ที่อุดมสมบูรณ์<sup>4</sup>

สรุปได้ว่า ความกลัวที่เกิดจากการสร้างจินตนาการของเทพเจ้า เป็นการออกแบบให้ตรงกับแนวคิดการปลูกฝังความเชื่อเรื่องพระเจ้า โดยเชื่อมโยงกับแนวคิดทางศาสนาชินโต ที่มนุษย์ไม่ใช่แค่สิ่งที่ถูกสร้างจากฝีมือของเทพเจ้า แต่อยู่ในฐานะของลูกหลาน<sup>5</sup> เป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวเดียวกัน ทำให้มนุษย์และธรรมชาติ อยู่ร่วมกันแบบการเคารพซึ่งกันและกัน การแสดงแนวคิดถึงสิ่งดี และ สิ่งร้าย เป็นกุญแจสำคัญที่สร้างภาพของเทพเจ้า และ การสร้างปีศาจตามมุมมองของวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ทำให้เป็นแรงบันดาลใจ เกิดการสร้างนรกภูมิ และ ภูตผีปีศาจตามคติความเชื่อของญี่ปุ่น

ความกลัวอีกลักษณะหนึ่ง ที่เป็นคู่ตรงข้ามของสวรรค์ คือ นรกภูมิ เป็นภพของคนตายที่ไปเกิด แล้วจะมีความทุกข์ ทางพุทธศาสนา มีความเป็นมาทางความเชื่อ และ คติธรรมที่หลากหลาย แต่มีจุดมุ่งหมายที่เหมือนกัน คือ การทำดี ละเว้นความชั่ว ก่อผลกุศลกรรมให้กับสังคมมนุษย์ ทำให้ผู้สร้างสรรค์ ต้องศึกษาภาพของความกลัวที่ปรากฏในงานของนรกภูมิไทยและญี่ปุ่น กรณีศึกษาของนรกภูมิในบริบทของญี่ปุ่น มีดังนี้

คติความเชื่อนรกภูมิของญี่ปุ่น ได้รับอิทธิพลจากศาสนาพุทธที่เข้ามาประเทศญี่ปุ่น ลักษณะของภาพ มีบรรยากาศเต็มไปด้วยเปลวไฟที่ร้อนแรง มีเครื่องทรมานมากมายรอลงทัณฑ์เหล่าคนบาป จากข้อมูลหลักฐานเอกสารลายลักษณ์อักษร และ ผลงานศิลปะจิตรกรรมภาพนรก ที่เริ่มพบมากหลังศตวรรษที่ 10 มีข้อสันนิษฐานว่า สภาพการเมืองในสมัยนั้นขาดความมั่นคงมีภัย พิบัติธรรมชาติโรคระบาด ทำให้ผู้คนประสบกับความตาย

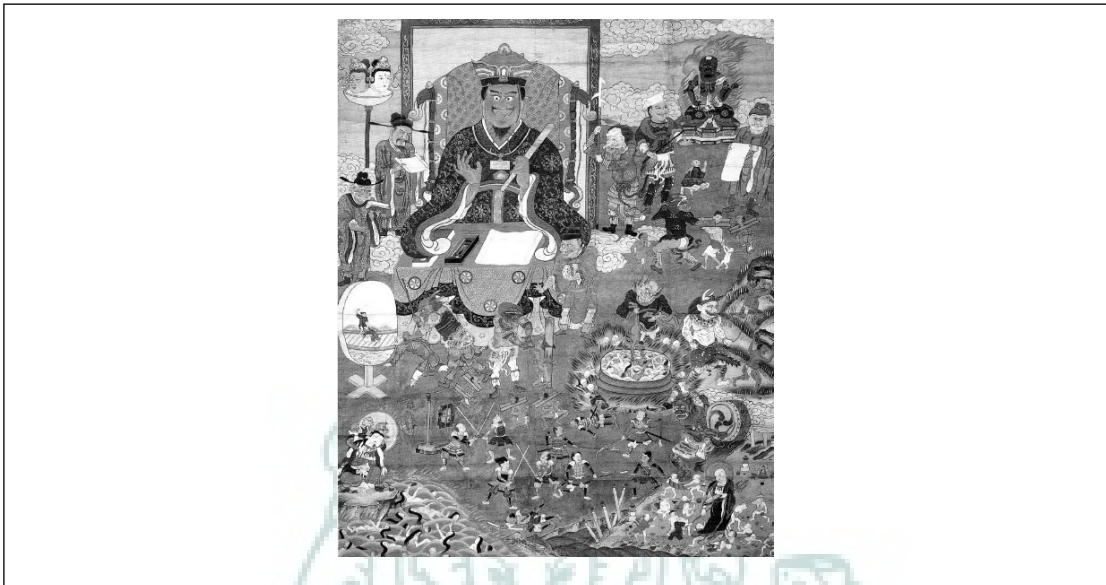
ด้วยสภาพสังคมเช่นนี้ ทำให้ภาพลักษณ์ และ ความเชื่อของนรกภูมิ เกิดจากแวดล้อมสังคม เกี่ยวข้องกับ “แดนสุขาวดี (Jōdo)” และ “แดนนรก (Jigoku)” ในยุคธรรมปลาย (Mappō)<sup>6</sup> คติความเชื่อนี้ เป็นที่แพร่หลาย ได้รับเอาแนวคิดของแดนสุขาวดีจากศาสนาพุทธจีนมาผนวกกับความเชื่อนิยายตน เรียกว่า “นิยายเท็นได(Tendai)” และ “นิยายสุขาวดี(Jōdo)” ตามคัมภีร์กล่าวถึงลักษณะของแดน

สุขาวดี และ ทศตฤมิ ทำให้ผู้คนมีแรงจูงใจในการไม่ทำความชั่ว ใฝ่หาแดนสุขาวดี ทำให้ภาพของนรกเป็นที่รู้จัก และแพร่หลายมากขึ้น มีนำภาพไปใช้ในการประกอบพิธีกรรม ไม่ว่าจะเป็นการเทศน์ประกอบรูปเผยแพร่นำสอน สร้างแรงจูงใจให้ผู้คนนับถือวัด หรือนิกาย พอถึงยุคเอโดะ(ค.ศ. 1615-1868)ยิ่งพบหลักฐานภาพมากยิ่งขึ้น ด้วยเพราะรัฐบาลสร้างระบบที่ทำให้ประชาชนต้องลงทะเบียนวัดอุปัถุมภ์ ต้องมีการส่งภาพเพื่อใช้ในการร่วมงานบุญจำนวนมาก ทำให้เกิดกลุ่มธุรกิจพิธีศพ(Sougisha)<sup>7</sup>

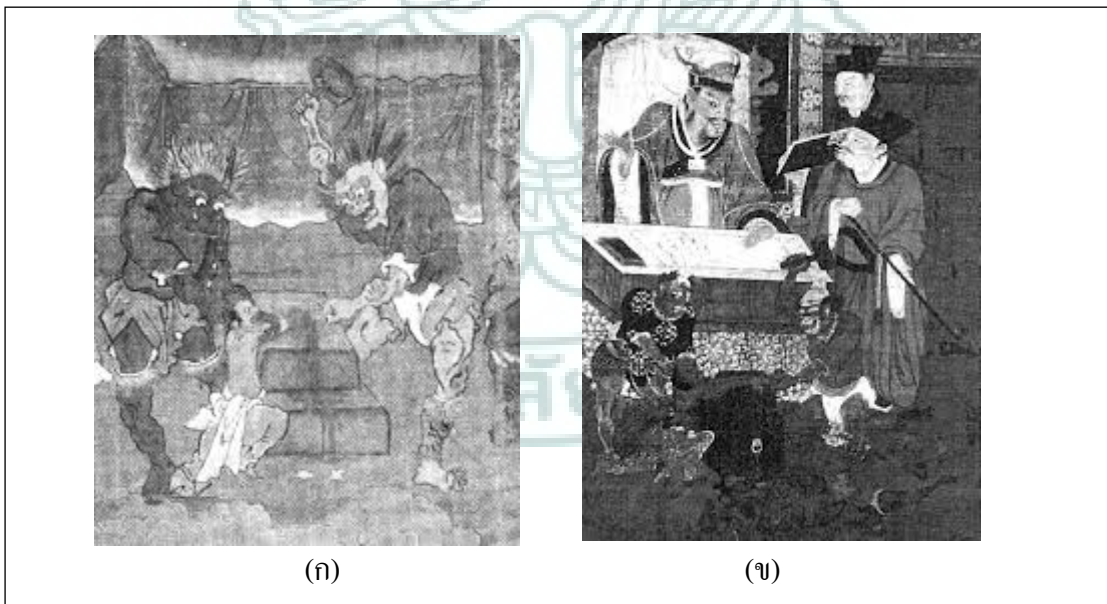
สรุปว่านรกภูมิของญี่ปุ่น แสดงให้เห็นถึงการสร้างภาพความกลัว เป็นการรับเอา และถ่ายทอดศาสนาพุทธ ผ่านทางวัฒนธรรมจีน ที่นำเสนอคติความเชื่อที่มีความคล้ายคลึงกัน ทำให้รายละเอียดของภาพแสดงถึงยุคสมัย สภาพสังคม การเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม และพัฒนาการการสร้างสรรคงานศิลปะ โดยเฉพาะภาพของ Juuou-zu ได้รับอิทธิพลจากรูปแบบของจีน เช่นกัน พบหลักฐานเป็นภาพฝีมือช่างจีนช่างเกาหลีเก็บรักษาไว้ในพิพิธภัณฑ์และวัดต่าง ๆ ทั่วประเทศ ภาพเหล่านี้มีองค์ประกอบที่พบมากในภาพนรกของญี่ปุ่นด้วย ไม่ว่าจะเป็นท่าทางและลักษณะการแต่งกายของราชายมโลก(ภาพที่ 18) ฉากขมบาลใช้ก้อนเหล็กทุบแขนขาสัตว์นรก (ภาพที่ 19) หรือ ฉากหญิงผู้ถูกรวนคอถูกลากไปทรมาน เป็นต้น<sup>8</sup>

เมื่อเปรียบเทียบแล้ว ภาพของพระเจ้า(Kami) และ จิตวิญญาณตามคติความเชื่อเดิมมีสถานะเป็นเทพเจ้า และ ผู้รับใช้เทพเจ้า ซึ่งเป็นที่เคารพแก่มนุษย์ แต่เมื่อมีศาสนาพุทธเข้ามาเผยแผ่ในประเทศญี่ปุ่น ทำให้ภาพลักษณะของจิตวิญญาณถูกเปลี่ยนไปเป็น กูตผีปีศาจ ที่เรียกว่า “โยโค” โดยอ้างอิงถึงภาพนรกภูมิในจิตรกรรมญี่ปุ่น เป็นคติความเชื่อของชีวิตหลังความตายตามหลักของศาสนาพุทธ วิญญาณนิยม และการบูชาบรรพบุรุษ ทำให้เกิดภาพลักษณะของผีในรูปแบบวิญญาณหรือ ดวงจิต ของคนหรือสัตว์ที่ตาย จนไปถึงจิตวิญญาณที่สถิตอยู่ในสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ทำให้เกิดพิธีกรรมเข้ามาแทรกแซงในวิถีชีวิตสังคมญี่ปุ่น เช่น พิธีกรรมงานศพ พิธีขับไล่ผี ถูกออกแบบมาเพื่อปลอบวิญญาณของผู้ตายให้สงบ การตระหนักถึงชีวิต และ ความสบายใจของญาติผู้เสียชีวิต

เมื่อเปรียบเทียบภาพนรกภูมิของไทย เป็นแดนที่เต็มไปด้วยความทุกข์ มีรูปแบบตามความเชื่อไทย ทางพุทธศาสนา สัตว์โลกมิได้ถูกส่งตัวไปเกิดและลงโทษในนรกภูมิตามคำพิพากษาของเทพเจ้า แต่จะถูกลงโทษด้วยผลกรรมบาปที่ตนได้ก่อกระทำเมื่อมีชีวิต และมีระยะเวลาถูกลงโทษในนรกนั้นมีขุมนรกขนาดใหญ่อยู่ 8 ขุม อยู่รอบมหานรกเป็นนรกขุมที่ใหญ่ที่สุด สภาพแวดล้อมจะเป็นสีดำมืดสนิท มีแต่เพียงเสียงร้องที่โอดครวญ เสียงร้องที่เจ็บปวดของเหล่าสัตว์นรก มีเหล่านายนิรยบาลเท่านั้นที่สามารถมองเห็นสัตว์นรกได้ด้วยอำนาจของวิบากกรรม แล้วทรมานลงโทษจนกว่าสัตว์นรกจะสิ้นกรรมที่ก่อไว้



ภาพที่ 18 ภาพ Enmafu-no-zu วัด Tōmyō (ปลายศตวรรษที่ 18-19)  
ที่มา: น้ำใส ต้นตีสุข. “การศึกษาวิจัยภาพนรกในประเทศญี่ปุ่น: วิวัฒนาการและปัจจัยเกี่ยวพันในสังคมญี่ปุ่นสมัยใหม่”. วารสารเครือข่ายญี่ปุ่นศึกษา 7, 1 (มิถุนายน 2560): 68.



(ก)

(ข)

ภาพที่ 19 ภาพของยมบาลใช้ก้อนทูปแขนขาสัตว์นรก

(ก) ภาพ Juuou-jigoku-zu หอศิลป์ Idemitsu Bijutsukan (ศตวรรษที่ 14)

(ข) ภาพ Juuou-zu ฉาก Agency for Cultural Affairs (สมัยซ่งใต้)

ที่มา: น้ำใส ต้นตีสุข. “การศึกษาวิจัยภาพนรกในประเทศญี่ปุ่น: วิวัฒนาการและปัจจัยเกี่ยวพันในสังคมญี่ปุ่นสมัยใหม่”. วารสารเครือข่ายญี่ปุ่นศึกษา 7, 1 (มิถุนายน 2560): 80.

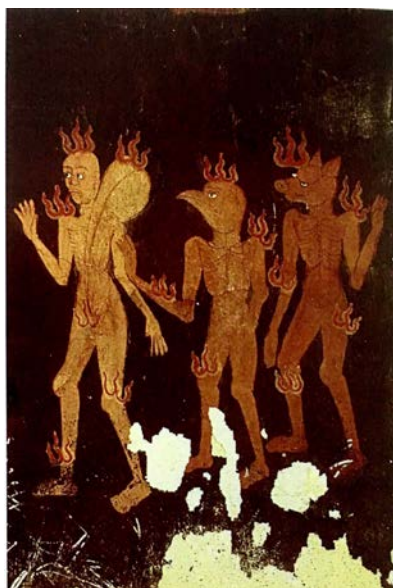
ภาพจิตรกรรมฝาผนังนรกภูมิในไตรภูมิ เป็นการแสดงรูปจักรวาลของภพภูมิสามแดน คือ อรูปภูมิ รูปภูมิ และ กามภูมิ สัตว์ทั้งหลายที่เกิดมาในโลกนี้ เวียนว่ายตายเกิดในสามภูมินี้ไม่มีที่สิ้นสุด นรกภูมิอยู่ในแดนกามภูมิ ที่เกี่ยวกับกามตัณหา เป็นสถานที่หนึ่งในอบายภูมิ 4 ภูมิ ได้แก่ นรก เปรต อสุรกาย และ เดียรจันาน

นรกภูมิ เป็นแดนที่มีนรกขุมต่าง ๆ โดยมีนรกขุมใหญ่ และ มีนรกบริวารจำนวนมาก โดยนรกขุมใหญ่มี 8 ขุม มีนรกขุมย่อยหลายขุม คือ นรกบ่าว(อสุทนรก) เป็นนรกบริวารมีอยู่สี่ทิศ ทิศละสี่มุม มียมโลกนรก เป็นนรกบริวารของมหานรก ที่มีอยู่ 40 ขุม ทิศละ 10 ขุม แต่ละขุมมีการเสวยทุกข์หนักเบาตามผลกรรมที่ทำไว้”

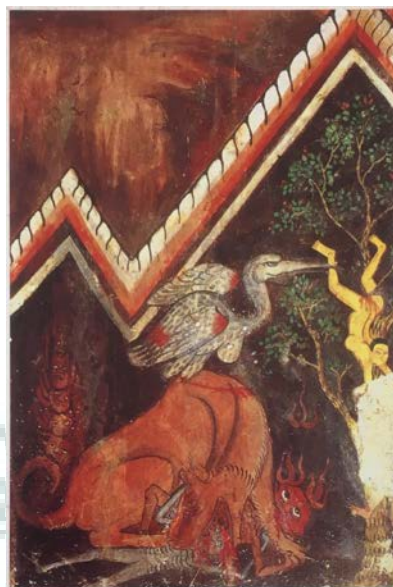
การลงโทษเป็นไปตามกรรมหนักเบา ยิ่งบาปหนักเท่าใดย่อมได้ผลกรรมที่ต้องรับการทรมานแบบชั่วกัปชั่วกัลป์ ซึ่งเป็นการสร้างค่านิยมความเชื่อให้มนุษย์กลัวบาปกรรมที่ก่อไว้ ภาพนรกภูมิเป็นการแสดงให้เห็นถึงแนวความคิดความเชื่อชีวิตหลังความตาย การเวียนว่ายตายเกิด (วัฏสงสาร) และ แนวความคิดของการพิจารณาจิตใจ ซึ่งเนื้อหาที่กล่าวมานี้ ได้ปรากฏในภาพจิตรกรรมฝาผนัง ภาพนรกในแต่ละขุม ถูกเลือกวาดใส่ในภาพผนัง การวาดภาพนรกภูมิไม่สามารถวาดนรกขุมทั้งหมด จึงทำให้เลือกยมโลกนรก 10 ขุม เน้นการสร้างภาพสัญลักษณ์ของมหานรกที่ทำให้สามารถเข้าใจภาพแวดล้อม และ สัตว์นรกในนรกภูมิ สิ่งเหล่านี้เป็นการสร้างภาพจินตนาการของความกลัว ตามคติความเชื่อของไตรภูมิที่ถ่ายทอดเรื่องราวสู่ตัวบุคคลในพุทธศาสนา คือ เนมิราชชาดก และ พระมาลัยท่องไปนรกสวรรค์

เรื่องราวของเนมิราชชาดก เป็นทศชาติหนึ่งของพระพุทธเจ้า เสวยชาติเป็นพระเจ้าเนมิราช ผู้บำเพ็ญอธิฐานบารมี มีความมุ่งมั่นต่อการประพฤดิธรรม ตั้งแต่ทรงพระเยาว์ ฝึกใฝ่การบำเพ็ญทาน รักษาศีล จนวันหนึ่งหลังจากขึ้นครองราชย์สมบัติเกิดข้อสงสัยว่า “การให้ทาน และ การรักษาศีลจะเกิดผลดีอะไร” ด้วยข้อสงสัยนี้ทำให้พระอินทร์เสด็จลงมาจากสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ กราบทูลว่า “การถือศีล และ การให้ทาน เป็นสิ่งที่ควรปฏิบัติ ขอให้พระองค์หมั่นถือศีลให้ทานต่อไป จะพบกับความสุข” พระเจ้าเนมิราชจึงอบรมสั่งสอนประชาชนให้อยู่ในศีลธรรมดีงาม เมื่อประชาชนสิ้นอายุ ได้เกิดเป็นเทวดาในสวรรค์ชั้นต่าง ๆ ด้วยความสำนึกในพระมหากรุณาของพระเจ้าเนมิราช เหล่าเทวดาจึงไปเข้าเฝ้าพระอินทร์ ให้เชิญพระเจ้าเนมิราชเสวยบนสวรรค์ จึงทำให้พระอินทร์เรียก พระมาตุลีเทพบุตร ไปรับพระเจ้าเนมิราช ก่อนขึ้นบนสวรรค์ พระเจ้าเนมิราชทรงขอทอดพระเนตรนรกภูมิ พระองค์ทรงเห็นสภาพอันหดหู่ ความทุกข์ทรมานของสัตว์นรกในขุมต่าง ๆ เหล่าสัตว์นรกได้กระทำผิดศีลธรรม ถูกลงโทษตามผลกรรมที่ก่อไว้ตอนมีชีวิต ไม่ว่าจะเป็น การฆ่าสัตว์ การประพฤดิผิดในกาม การโกหก และ ทูจริต จากนั้นเสด็จทอดพระเนตรสวรรค์ชั้นต่าง ๆ เป็นสถานที่





(ก)



(ข)



(ค)

ภาพที่ 20 ภาพเนมิราชชาดกจากวัดต่าง ๆ

(ก) ภาพของเปรต จากวัดภาวนาภิรตาราม

(ข) ภาพของนรกสุนัข จากวัดนายโรง

(ค) ภาพของนรกเวตรณี จากวัดดาวดึงษาราม

ที่มา: นิดดา หงส์วิวัฒน์. ทศชาติชาดกกับจิตรกรรมฝาผนัง มโหสถชาดก เติมยชาดก มหาชนกชาดก สุวรรณสามชาดก เนมิราชชาดก. กรุงเทพฯ:แสงแดดเพื่อนเด็ก, 2548.

ที่มีแต่ความสุขของเทวดาที่ทำดี ตอนมีชีวิต เหล่าเทวดาขออัญเชิญให้พระเจ้าเนมิราชเสวยสุขบนสวรรค์ แต่พระองค์ปฏิเสธ ทรงปรารถนาจะสั่งสอนผู้คนให้ประกอบคุณงามความดี จะได้ไม่ต้องทุกข์ทรมานในนรก ก่อนจะเสด็จกลับโลกมนุษย์ ได้แสดงธรรมแก่เหล่าเทวดา จากนั้นพระองค์ทรงรักษาศีล และ สั่งสอนประชาชนให้หมั่นทำความดีตลอดไป เมื่อพระองค์เข้าสู่วัยชรา สละราชสมบัติให้พระโอรส เสด็จออกบรรพชาจนสวรรคต

ภาพจิตรกรรมฝาผนังของเรื่องราวพระเจ้าเนมิราช ปรากฏให้เห็นในจิตรกรรมฝาผนังในวัดหลายแห่ง เช่น วัดสุวรรณาราม(กรุงเทพฯ) วัดดาวดึงษาราม(กรุงเทพฯ) วัดภาวนาภิรตาราม(กรุงเทพฯ) วัดนายโรง(กรุงเทพฯ) วัดระฆังโฆสิตารามวรมหาวิหาร(กรุงเทพฯ) วัดคงคาราม(ราชบุรี) วัดใหม่เทพนิมิตร(กรุงเทพฯ) วัดสุวรรณคदारาม(อยุธยา) และ วัดใหญ่อินทาราม(ชลบุรี) เป็นต้น จิตรกรรมฝาผนังในแต่ละวัด ได้แสดงภาพนรกภูมิ โดยนำเสนอเน้นภาพฉากที่พระเจ้าเนมิราชเสด็จทอดพระเนตรนรกและสวรรค์ ภาพเหล่านี้แสดงถึงบาปบุญคุณโทษ ของการสร้างความเชื่อให้ทำดี หลีกเลี่ยงการทำผิดศีลธรรมภาพนรกภูมิแสดงให้เห็นถึงผลกระทบชั่ว จากขุมนรกต่าง ๆ ได้ถูกเลือกตามบริบทของสังคม และความเกี่ยวข้องกับหลักการปฏิบัติตามพุทธศาสนา คือ เวตรณีนรก เป็นนรกที่มีทะเลสาบน้ำเค็ม สุนขนรก(นรกสุนัข) นรกแผ่นดินเหล็กร้อนแรง นรกกองถ่านเพลิง นรกกระทะทองแดง นรกโซ่ทองแดง รุสนรก(นรกแม่น้ำเกลือ) นรกแหลนหลาว นรกทูปตี นรกมูตรคูด นรกรน้ำเหลืองน้ำหนอง อุตสูทนรก(นรกสี่ทิศ) นรกภูเขาบด(ยันดปาสาณนรก) นรกบ่อเพลิง นรกหมกไหม้ ฉิมพลีนรก(นรกป่าจิว)<sup>10</sup> เป็นต้น ภาพจิตรกรรมฝาผนังตัวอย่างที่นำไปเป็นกรณีศึกษา คือ ภาพจิตรกรรมฝาผนังในวัดสุวรรณาราม และ วัดระฆังโฆสิตารามวรมหาวิหาร

จิตรกรรมฝาผนังวัดสุวรรณาราม เป็นเรื่องราวพุทธประวัติ และ ทศชาติชาดก ภาพเนมิราชชาดกถูกวาดโดยจิตรกรสมัยราชกาลที่ 3 คือ หลวงวิจิตรเจษฎา(อาจารย์ทองอยู่) เป็นการเขียนภาพตามแบบเทคนิคในสมัยรัชกาลที่ 3

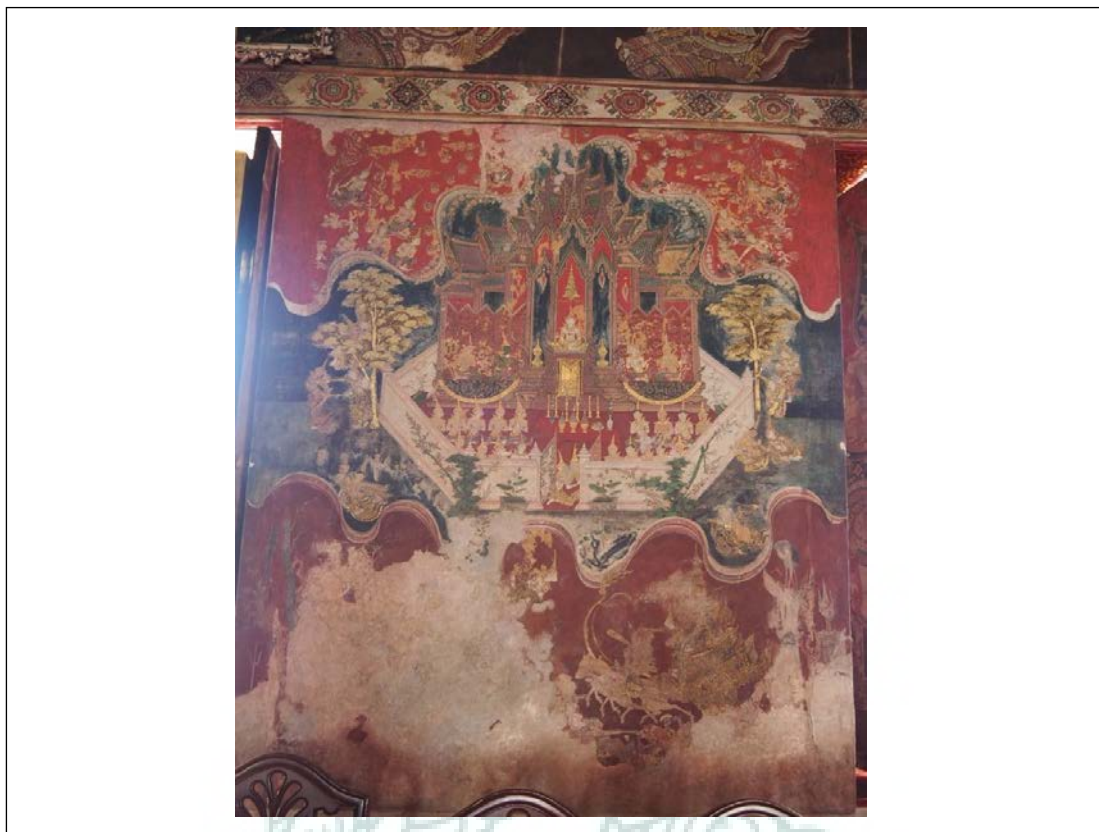
ฉากสำคัญของภาพจิตรกรรมเนมิราชชาดก คือ ฉากของโลกสามโลก คือ สวรรค์ โลกมนุษย์ และ นรก(ภาพที่ 21) รูปแบบของการเล่าเรื่องจะมีเส้นสันเทา มีหน้าที่กำกับแบ่งคั่นระหว่างสามโลกในภาพเดียวกัน ฉากถูกเน้นสองจุด คือการเสด็จทอดพระเนตรสัตว์นรก และ แสดงธรรมสั่งสอนให้กับประชาชน สำหรับผู้สร้างสรรค์ ได้วิเคราะห์รายละเอียดภาพส่วนหนึ่ง คือ ภาพนรก(ภาพที่ 22) ที่อยู่ด้านล่างสุดของงานจิตรกรรมฝาผนัง ความน่าสนใจของภาพเป็นตัวละครภาพของสัตว์นรก แม้ว่าภาพบางส่วนจะได้รับความเสียหาย เผยให้เห็นภาพของเปรต ต้นจิว และ นิรยบาลกำลังลงโทษสัตว์นรก แสดงให้เห็นว่าภาพนี้อาจจะเป็นฉากนรกแต่ละขุม โดยภาพส่วนที่ขาดหายไป เป็นภาพผู้หญิงผู้ชายปีนป่ายขึ้นต้นจิว (ภาพที่ 23 (ง) ) โคนอิกาลีจักตาม ตัวละครเปรต

(ภาพที่ 23 (ข)) ที่อยู่ด้านซ้ายสุด มีลักษณะที่น่าเกลียด แต่มีลายกนกมีชฎาสวมหัวที่สะดุดตา ทำให้เปรต ดูไม่น่ากลัว ดูดีน่ามอง เป็นเอกลักษณ์ของตัวศิลปิน ที่นำเสนอความทุกข์ของสัตว์นรก แต่ในขณะเดียวกันมีความขบขัน ที่ทำให้ภาพนรกนี้มีความน่ากลัว และ ความสนุก

ภาพในอุโบสถวัดระฆังโฆสิตารามวรมหาวิหาร มีภาพจิตรกรรมฝาผนังภาพเนมิราชชาดก ซึ่งเป็นรูปแบบการวาดสมัยใหม่ ตัวละครภาพ และ ภาพวิวิทูวทัศน์ได้ใช้รูปแบบการเขียนภาพแบบตะวันตก เช่น ตัวละครไม่ว่าจะเป็นตัวพระตวันาง เทวดา และสัตว์นรก มีโครงสร้างการวาดของกล้ามเนื้อมนุษย์ (ภาพที่ 26 (ค)) แต่ยังคงยึดรูปแบบแผนนาฏลักษณะ ทำให้ตัวละครมีความสมจริง และ อ่อนช้อยสวยงามสร้างอารมณ์ความรู้สึกต่อคนชม ภาพจิตรกรรมฝาผนังนี้ถูกสร้างขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 6 ช่วงปีพ.ศ.2465 ผู้วาด คือ พระวรวงศ์วาจิตร (ทอง) จารุวิจิตร การลงสีพื้นหลังให้เข้มทึบมืด เพื่อให้องค์ประกอบภาพสว่างขึ้น เกิดการกระทบแสงภายในพื้นที่อาคาร ทำให้มีแสงสว่างภายในห้อง เป็นเทคนิคแนวการวาดแบบตะวันตก ที่ทำให้ภาพจิตรกรรมฝาผนังมีความขลังลึกกลับด้วยการไล่สีน้ำหนักแบบภาพพิมพ์ตะวันตก ตัวละครภาพ โดยรวมถูกสร้างให้มีรูปร่างใกล้เคียงกับลักษณะความเป็นจริง ทำให้ภาพลักษณะตัวละครในบริบทนี้มีรูปแบบความจริง และ จินตนาการ

ภาพจิตรกรรมเนมิราชชาดกของวัดระฆังโฆสิตารามวรมหาวิหาร รายละเอียดจุดเด่นของภาพนรกภูมิ คือ การสร้างฉากพื้นที่อาคาร ซึ่งคืออาคารร้างเป็นการเปลี่ยนสัญลักษณ์นรกภูมิ สีพื้นหลังใช้น้ำเงินเข้มแทนสีแดง ทำให้บรรยากาศมีอารมณ์ความรู้สึกเศร้า หดหู่ เกิดความน่ากลัวในฉากภาพ ฉากของสัตว์นรกเข้าเฝ้ารับเสด็จของพระเนมิราช ทำให้เห็นรายละเอียดของตัวละครของสัตว์นรกมีโครงสร้างรูปร่างที่เหมือนจริงผสมจินตนาการ (ภาพที่ 26 (ก)) โดยมีรูปร่างครึ่งคนครึ่งสัตว์ หัวเป็นคน ตัวเป็นเสือ หัวเป็นเป็ดหรือไก่ เป็นจุดเด่นของเรื่องราวที่ยังคงยึดขนบประเพณี มีองค์ประกอบย่อยของฉากลงโทษของนिरขบาล ฉากการปีนต้นไม้ ส่วนตัวเปรต(ภาพที่ 26 (ข)) ลดความสวยงามของลวดลาย เปลี่ยนพื้นผิวให้ดูหยาบกระด้างเหมือนกับคนวิกลจริต สิ่งเหล่านี้ยิ่งทำให้ผู้ชมเกิดภาพความกลัวในใจ การจัดวางองค์ประกอบเป็นรูปแบบตะวันตก มีเชื่อมโยงภาพที่มีระเบียบ จังหวะการเว้นช่องไฟที่เท่ากันทำให้มองดูภาพสบายตา

ภาพจิตรกรรมทั้งสองรูป จากสองวัดนี้ สื่อให้เห็นถึงการนำเสนอภาพนรกภูมิที่แตกต่างไปตามยุคสมัย สร้างนรกภูมิ ที่ก่อให้เกิดภาพความกลัวในจิตใจที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว การออกแบบสัตว์นรก สามารถไล่ลวดลายที่สวยงาม และ ความน่าเกลียดน่ากลัวในเวลาเดียวกัน จนไปถึงระดับของความสมจริงสามารถสร้างความเป็นไปได้ในการเลือกออกแบบรูปทรงของภาพลักษณะนั้น จนไปถึงการสร้างพื้นที่สมมุติของภาพนรกภูมิ ตามขนบประเพณี หรือ ทศนคติส่วนบุคคลต่อการเพิ่มเติมบางส่วนสามารถรับรู้ถึงภาพที่แสดงออกมา



ภาพที่ 21 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง เรื่อง เนมิราชชาดก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์  
วันที่ 20 เมษายน 2562 ณ วัดสุวรรณราม(กรุงเทพฯ)



ภาพที่ 22 ภาพนรกภูมิ เรื่อง เนมิราชชาดก ณ วัดสุวรรณราม(กรุงเทพฯ) ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์  
วันที่ 20 เมษายน 2562 ณ วัดสุวรรณราม(กรุงเทพฯ)



ภาพที่ 23 ภาพรายละเอียดคนรอกภูมิ เรื่อง เนมิราชาดก

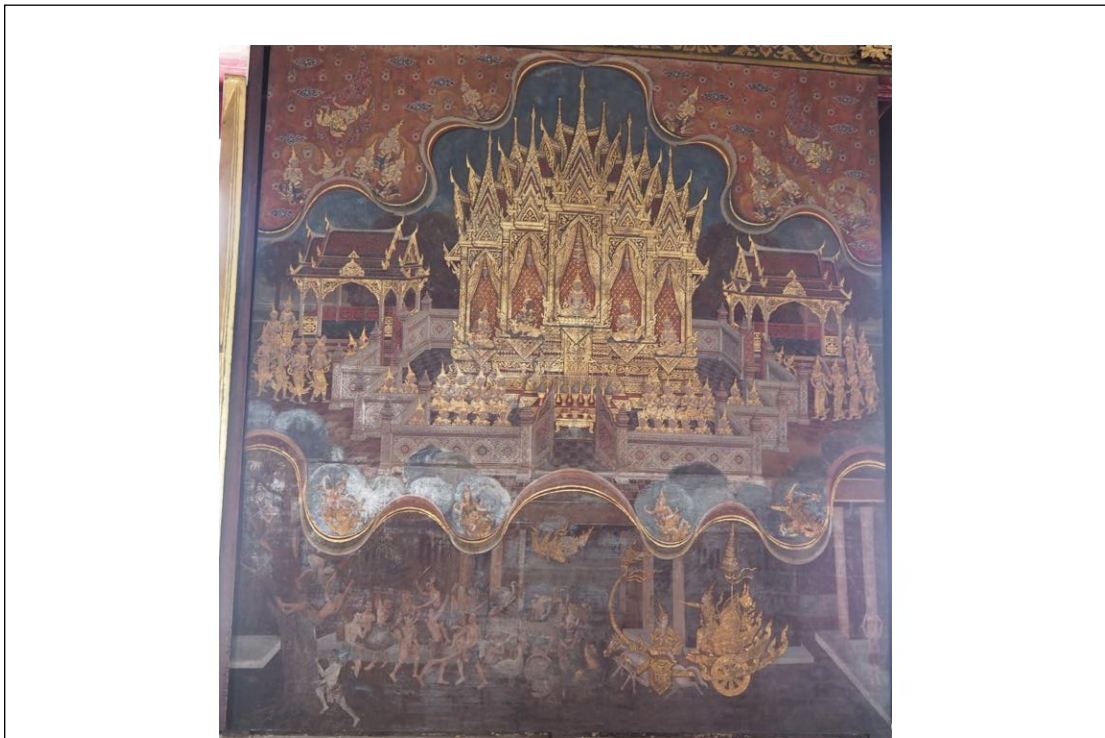
(ก) ภาพอิกาจิกสัตว์นรก

(ข) ภาพเปรต

(ค) ภาพการฆ่ากันของสัตว์นรก

(ง) ภาพสัตว์นรกปีนต้นไม้

ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562 ณ วัดสุวรรณาราม(กรุงเทพฯ)



ภาพที่ 24 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง เรื่องเนมิราชชาดก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 23 เมษายน 2562 ณ วัดระฆังโฆสิตารามวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ)



ภาพที่ 25 ภาพนรกภูมิ เรื่องเนมิราชชาดก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 23 เมษายน 2562 ณ วัดระฆังโฆสิตารามวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ)



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 26 ภาพรายละเอียดคนรกภูมิ เรื่องเนมิราชชาดก

(ก) ภาพเหล่าสัตว์นรก

(ข) ภาพเปรต

(ค) ภาพการลงโทษของนiryบาล

(ง) นiryบาลสวมโขนครุฑ

ถ่ายโดยผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 23 เมษายน 2562 ณ วัดระฆังโฆสิตารามวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ)

ภาพนรกจากเรื่องพระมาลัย เป็นพระอรหันต์สาวกองค์หนึ่งในพระพุทธศาสนา มีอำนาจและญาณอันสูงสุดสามารถเดินทางไปสวรรค์ นรก นำเรื่องราวของความสุขอยู่บนสวรรค์ และความทุกข์ของสัตว์ในนรก บอกแก่คนที่ยังมีชีวิต ประเด็นสำคัญของเรื่องราวนี้นี้ เป็นการนำเสนอผลของการทำความดีความชั่ว และ เครื่องมืออบรมนิสัยให้ผู้คนในสังคมมีคุณธรรม เดินในเส้นทางที่ดีด้วยเหตุนี้ พระมาลัยจึงเป็นที่เคารพนับถือโดยทั่วไป ถูกเผยแพร่อย่างกว้างขวาง

ภาพจิตรกรรมฝาผนัง เรื่องพระมาลัย ปรากฏให้เห็นในวัดหลายแห่ง ในกรณีของวัดสระเกศราชวรมหาวิหาร ซึ่งลักษณะการออกแบบของตัวพระมาลัย โดยพระมาลัยจะเหาะอยู่บนอากาศ มือหนึ่งถือตาลปัตร อีกมือหนึ่งยกขึ้นทำท่าแสดงโปรดคนบาป จะอยู่ในฉากพระมาลัยโปรดสัตว์นรก (ภาพที่ 27,33) ตามวรรณกรรมของพระมาลัยคำสวด ภาพนรกภูมิถูกออกแบบให้อยู่กลางผนัง ด้านหลังขององค์พระประธาน รายละเอียดภาพ มีการแสดงภาพเชิงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของมหานรกหนึ่งขุม รูปแบบการออกแบบส่วนใหญ่จะเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่ตรงกลาง เป็นภาพของมหานรกอเวจี(ภาพที่ 29) ซึ่งเป็นมหานรกที่มีบถลงโทษที่รุนแรงที่สุด เพื่อให้คนกลัวบาปจึงถูกเลือกใส่ในภาพนรกภูมิ และ ส่วนภาพสี่เหลี่ยมเล็กที่อยู่รอบรูปทรงสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่จะมีอยู่สี่ด้าน แสดงถึงภาพนรกบ่าว จะมีหัวคนอัดแน่นเต็มสี่เหลี่ยม พื้นที่ของภาพมีจำกัด จึงทำให้ต้องมีการเลือกออกแบบฉากนรกที่ทำให้ผู้คนเกรงกลัวต่อบาป นรกที่ถูกเลือกเป็นนรกขุมย่อย 10 ขุม ลำดับการดูภาพเป็นไปตามอักษยาศัย การอ่านเรื่องราวจะจับจุดสำคัญที่ตัวพระมาลัยเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจว่านี่คือภาพจิตรกรรมฝาผนังนรกภูมิ เรื่องพระมาลัย ตัวละครสัตว์นรก รูปแบบเป็นไปตามวรรณกรรมของกฎแห่งกรรม และ บถลงโทษของขุมนรกต่าง ๆ เช่น เวตรณีนรก(ภาพที่ 30,33)เป็นภาพของทะเลสาบน้ำเค็ม วางเป็นแนวนอนอยู่ขอบปากนรก เมื่อสัตว์นรกลงน้ำทุกข์ทรมานแสบร้อนด้วยน้ำเค็ม และ จะถูกยมบาลแทงซ้ำ ส่วนฉิมพลีนรก(ภาพที่ 31,34) เป็นภาพสัตว์นรกปีนต้นจิว ฉูดนรก(ภาพที่ 32)เป็นภาพหมู่หนอนขนาดต่าง ๆ กำลังกัดกินสัตว์นรก<sup>11</sup>

เหตุผลที่ภาพนรกภูมิในไตรภูมิอยู่หลังพระประธาน ในทางศาสตร์สถาปัตยกรรมสามารถสนับสนุนแนวความคิดของจิตรกรไทยโบราณได้ 2 ประการ ดังนี้

1. ไตรภูมิ ทำหน้าที่เป็นตัวกำหนดความหมายพื้นที่ว่างภายในอาคาร และ สร้างสถานที่สมมุติของจักรวาลที่แสดงโลกทัศน์ฐาน และ เน้นเรื่องราวเหตุการณ์พุทธประวัติ เช่น สวรรค์ชั้นดาวดึงส์ โลกมนุษย์ และ นรก

2. ภาพเป็นองค์ประกอบที่ทำหน้าที่ช่วยเชื่อมความสัมพันธ์กับขนาดของพระประธาน และ พื้นที่ว่างภายในอาคารที่ช่วยเน้นให้พระประธานที่มีขนาดที่สมดุลกลมกลืนกันไปกับอาคาร<sup>12</sup>



สำหรับผู้สร้างสรรค์ ได้สันนิษฐานว่า เป็นการจัดวางเชิงสัญลักษณ์ คือ พระพุทธเจ้าหันหลังให้กับโลกกามภูมิ เนื่องด้วยที่พระพุทธเจ้าตรัสรู้ได้เห็นความจริงของสังขารม แสดงให้เห็นว่าพระองค์ได้บรรลุธรรม และ จะไม่เวียนว่ายตายเกิดในภพภูมินี้อีก



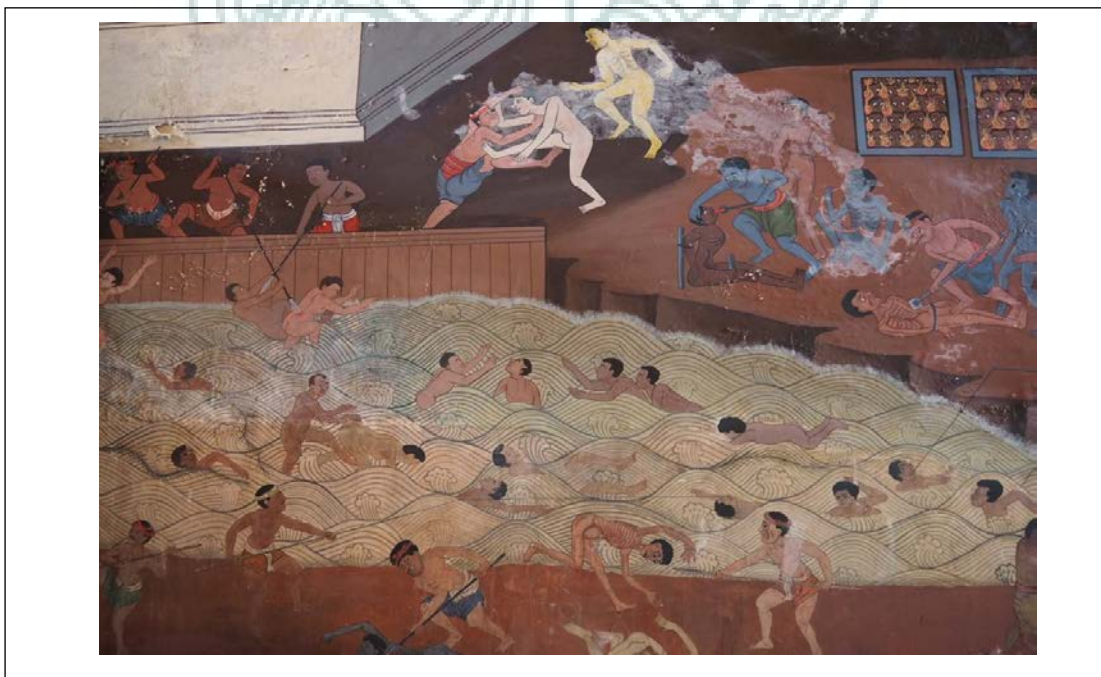
ภาพที่ 27 ภาพพระมาลัยโปรดสัตว์นรก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562 ณ วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ)



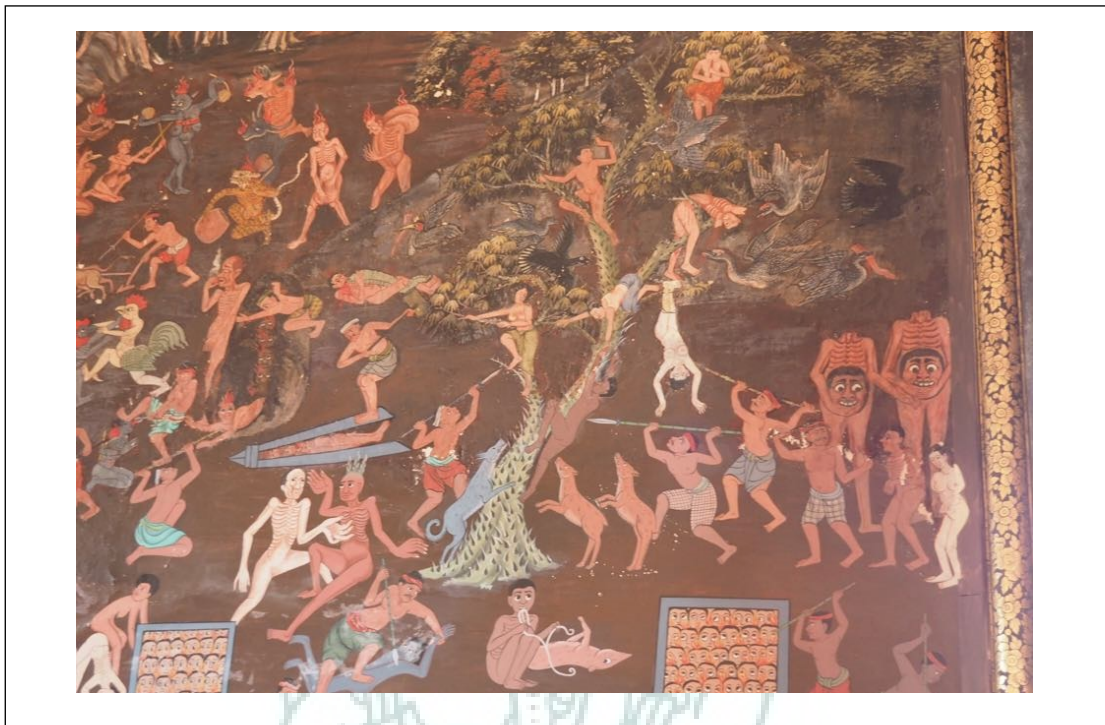
ภาพที่ 28 ภาพเหล่าสัตว์นรก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562 ณ วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ)



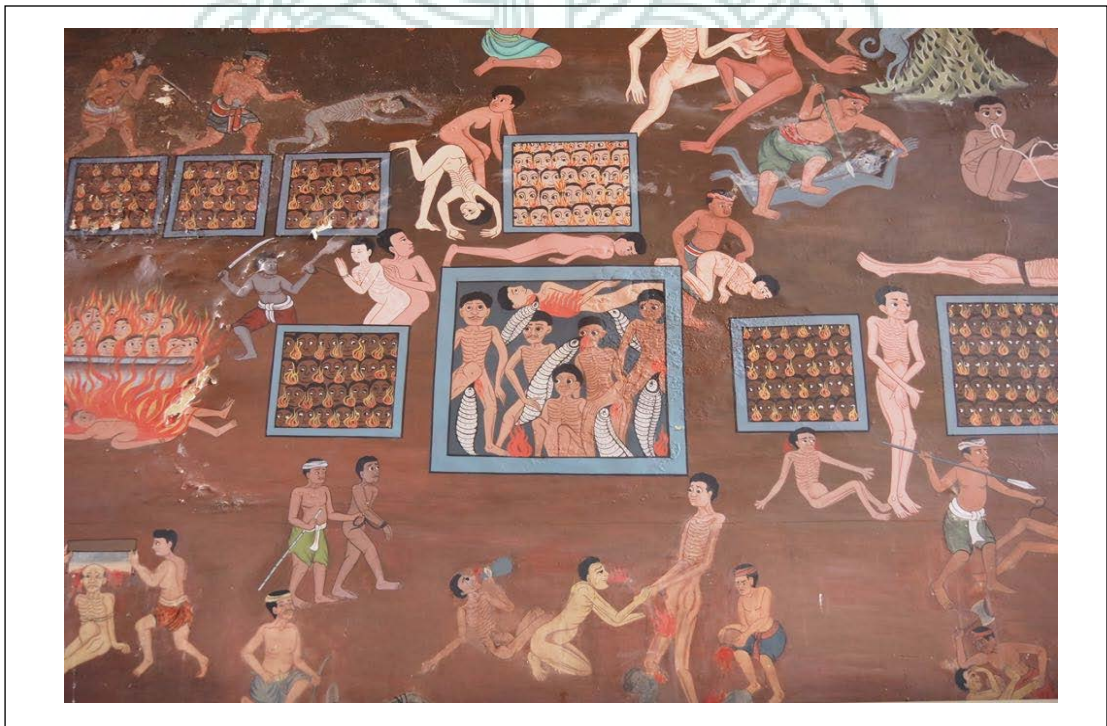
ภาพที่ 29 ภาพสัญลักษณ์ของมหานรกอเวจี ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562  
ณ วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ)



ภาพที่ 30 ภาพเวตรณีนรก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562  
ณ วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ)



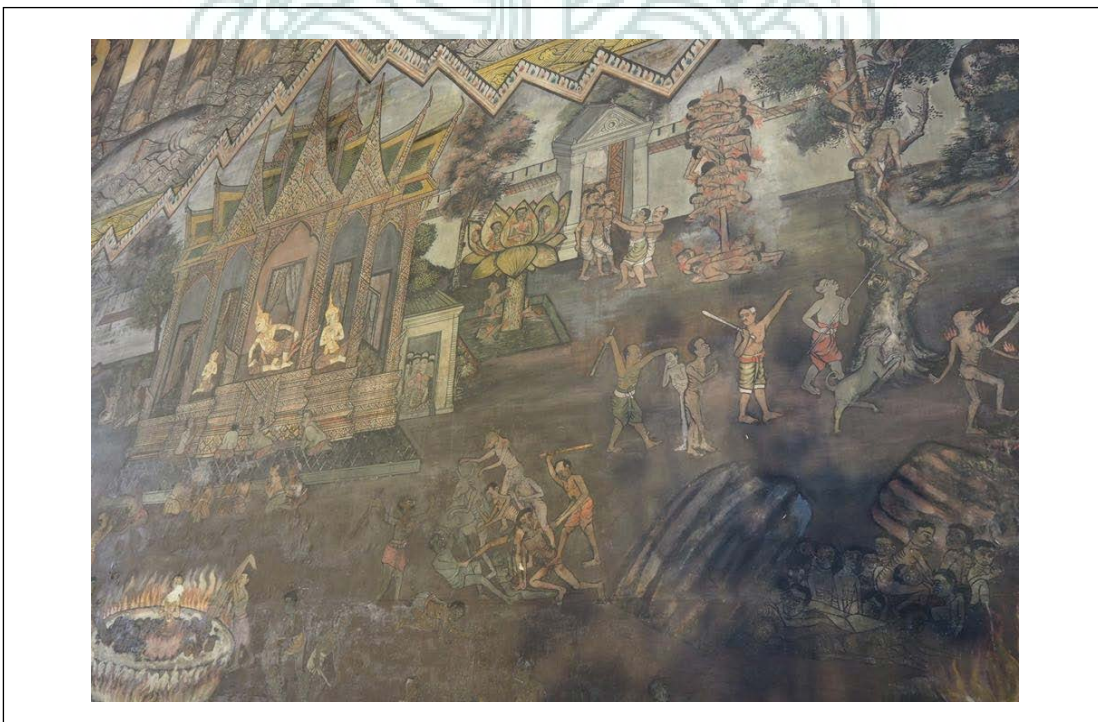
ภาพที่ 31 ภาพฉิมพลีนรก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562  
ณ วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ)



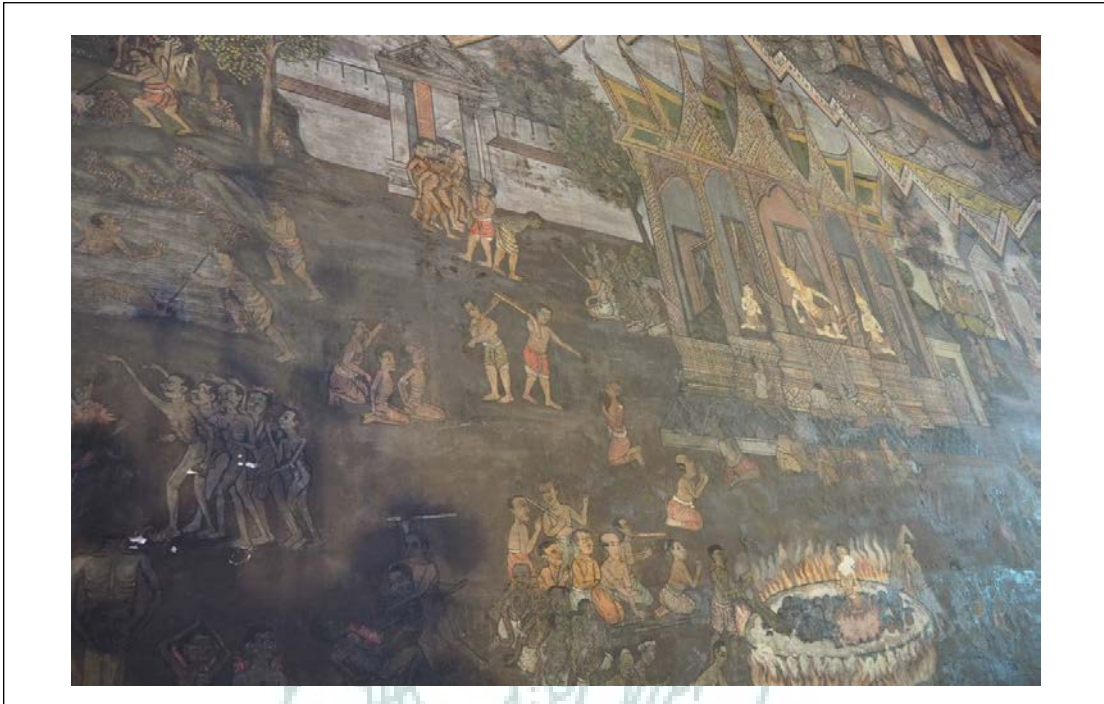
ภาพที่ 32 ภาพคูถนรก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562  
ณ วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ)



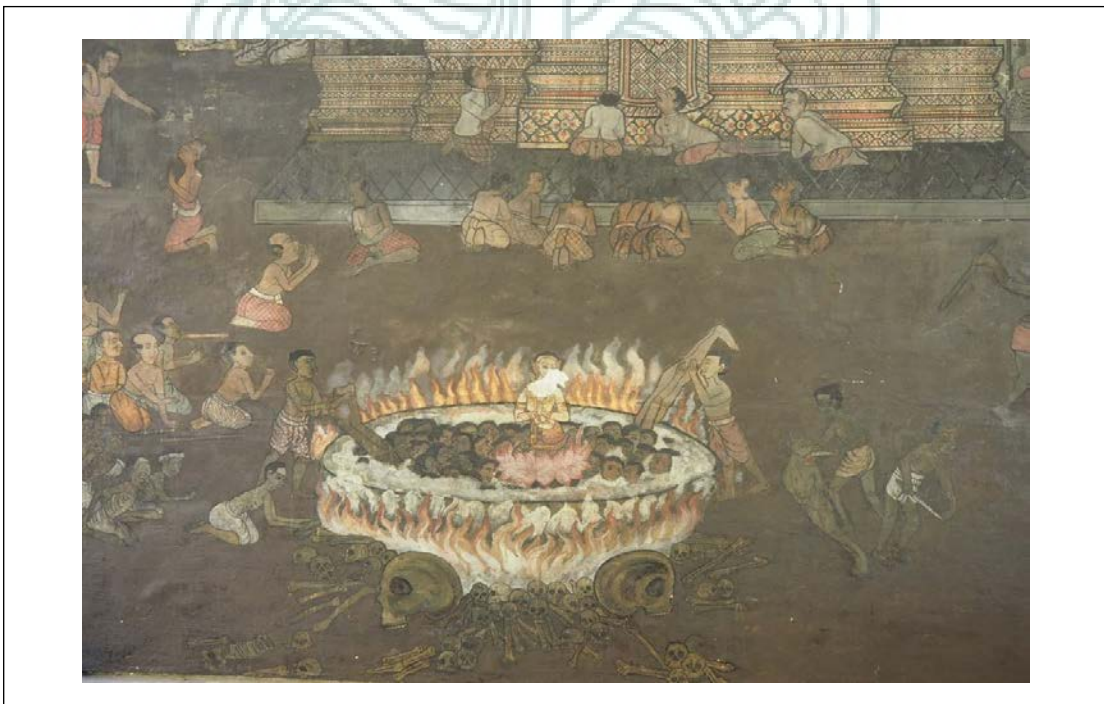
ภาพที่ 33 ภาพพระมาลัยโปรดสัตว์นรก ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 23 เมษายน 2562 ณ วัดระฆังโฆสิตารามวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ)



ภาพที่ 34 ภาพรายละเอียดนรกภูมิ เรื่อง พระมาลัย ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 23 เมษายน 2562 ณ วัดระฆังโฆสิตารามวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ)



ภาพที่ 35 ภาพรายละเอียดคนรถกุมิ เรื่อง พระมาลัย 2 ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 23 เมษายน 2562 ณ วัดระฆังโฆสิตารามวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ)



ภาพที่ 36 ภาพเรื่องราว “เกาะชายผ้าเหลือง” จากสุบินกลอนสวด ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 23 เมษายน 2562 ณ วัดระฆังโฆสิตารามวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ)

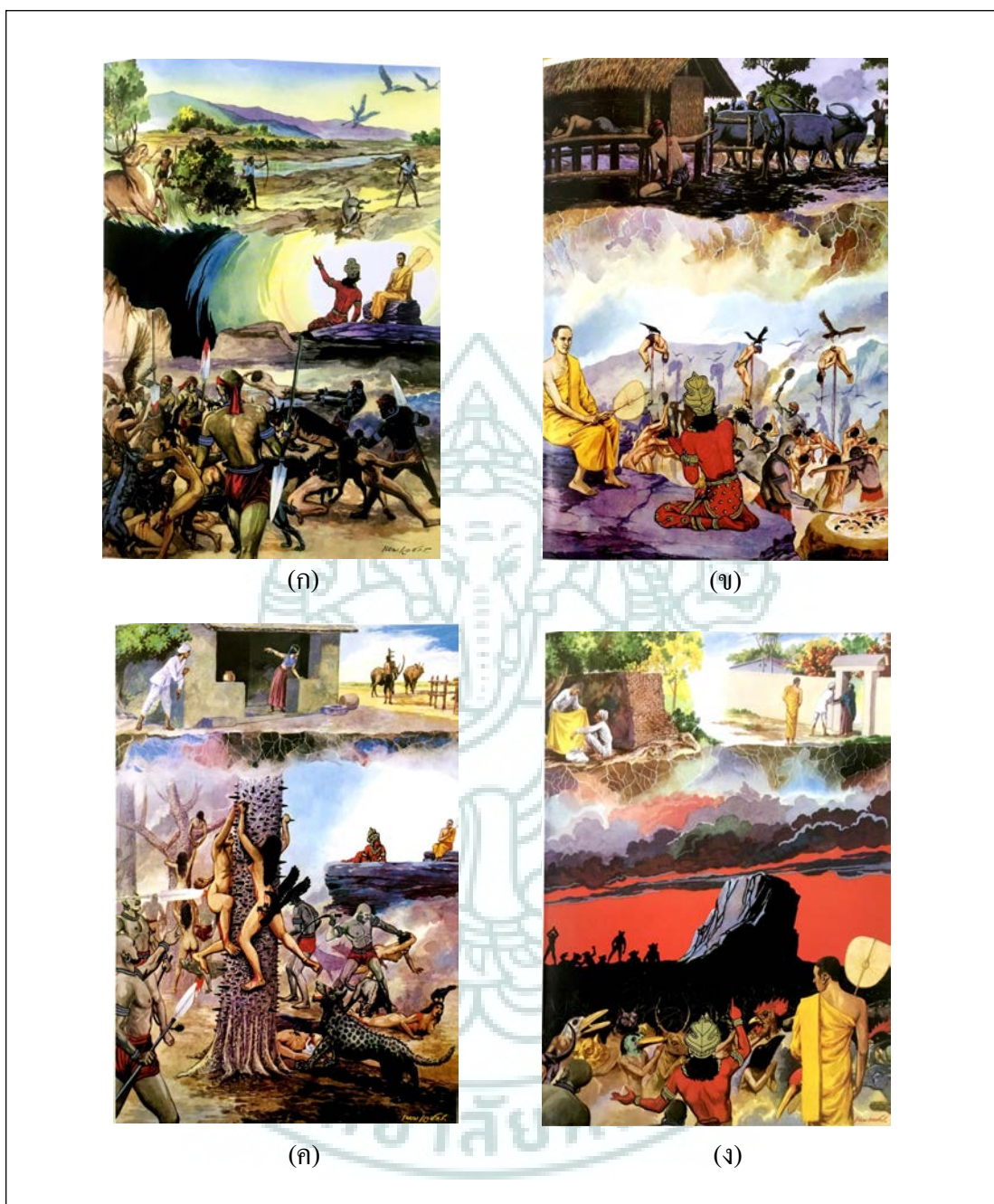
ตัวอย่างต่อมาเป็นผลงานศิลปะนรกภูมิ ที่แสดงความกลัวในยุคสมัยใหม่ คือ เหม เวชกร (พ.ศ.2446-2512) และ พระเทวาทินิมิต(ฉาย เทียมศิลป์ไชย พ.ศ.2431-2490) ผลงานทั้งสองคน เป็นเรื่องราวของพระมาลัยท่องไปนรกสวรรค์ ในรูปแบบการเขียนเหมือนจริง อาศัยเค้าโครงของภาพจิตรกรรมสมุดพระมาลัยแบบโบราณ การออกแบบความเป็นไทยด้วยลืออาภรณ์ตามประเพณี และมีแนวคิดของตะวันตก แต่การจัดวางท่วงท่าของร่างกาย ต้นแบบของงานจิตรกรรมไทย ฉากว่าด้วยภาคนรกภูมิ มนุษย์ภูมิ เทวภูมิ และ พระศรีอารียเมตไตรย

ผลงานจิตรกรรมของเหม เวชกรภาพนรกภูมิที่แสดงให้เห็นถึงเนื้อหาของอุดมคติดั้งเดิม สร้างให้เป็นรูปธรรม และ การจินตนาการภาพของสัตว์นรก สร้างจากคติความเชื่อทางพุทธศาสนา (ภาพที่ 37) ทำให้ภาพคนบาป มีความน่าเกลียด น่ากลัว บรรยากาศที่ชวนให้รู้สึกห่อหุ้ม ร้อนรน เป็นปัจจัยที่ทำให้คนกลัว

ส่วนผลงานของพระเทวาทินิมิต แสดงถึงความน่ากลัวชัดเจน โดยภาพของคนบาป ได้รับความทุกข์ทรมานแสนสาหัส (ภาพที่ 38) บรรยากาศของสีมีความรุนแรงกว่างานของเหม ที่เน้นสีที่สบายตา ภาพของคนบาปมีลักษณะที่แสดงความกลัวอย่างชัดเจน รูปร่างที่พิกลพิการ ผลงานนรกเป็นการสร้างความน่ากลัวเฉพาะตัว ในมุมมองที่แตกต่างกันไป แต่ด้วยปัจจัยสำคัญของการเกิดภาพจินตนาการความกลัว

แนวความคิดนี้ส่งผลให้การออกแบบภาพลักษณะของความน่ากลัวของสัตว์นรกในงานจิตรกรรม โดยใช้แรงจูงใจของความกลัวมนุษย์ จนเกิดภาพน่ากลัวในจิตใจของคน สมัยก่อนภาพลักษณะถูกสร้างให้ผู้คนหวาดกลัว ตระหนักถึงผลกรรมของการทำบาป วรรณกรรมไตรภูมิ เป็นการใช้ธรรมะในการปกครองผู้คน โดยการปกครองที่ไม่ต้องใช้ความรุนแรงของศาสดาพุทธ ในทางพุทธศาสนาต้องการปกครอง ที่ปราศจากการใช้บทลงโทษ<sup>15</sup> การสร้างภาพสวรรค์นรก ตรงกับการสร้างแรงจูงใจ และ การตอบรับความต้องการที่แสดงออก สุดท้ายคุณธรรมที่ได้รับ จะเป็นการชี้ให้เห็นถึงความดีความชั่ว การพิจารณาตัวตนเองด้วยความสมัครใจ นำไปสู่การรู้ให้ภัยกันและกัน จนไปถึงการยอมรับความจริง

สรุปว่าการสร้างภาพนรกภูมิ เป็นการสร้างภาพโลกสมมติของชีวิตหลังความตาย ซึ่งออกแบบโดยอ้างอิงจากโลกความจริงของสถานที่น่ากลัว หรือ ทุรกันดาร พฤติกรรมของสัตว์ป่า ความโหดร้ายของมนุษย์ จนไปถึงภาพลักษณะของตัวแทนสิ่งที่น่าเกลียดน่ากลัว สิ่งเหล่านี้นำไปสู่การสร้างภาพน่ากลัวของภาพนรก และ เป็นแนวทางที่นำไปสู่การสร้างภาพภูตผีปีศาจ ที่กระตุ้นต่ออารมณ์ความรู้สึก การตอบสนองต่อการรับรู้ถึงความน่ากลัว ด้วยความกลัวในใจของมนุษย์ กลายเป็นภาพของภูตผีปีศาจที่ถูกจดจำ ภายใต้ความเชื่อของแต่ละยุคสมัย



ภาพที่ 37 ภาพชุดพระมาลัยท่องนรกของหม่อม เวชกร

(ก) ภาพของสัญชีพนรก

(ข) ภาพของตาศปนรก

(ค) ภาพของนิมพลีวนนรก

(ง) ภาพของสังฆาตนรก

ที่มา: หม่อม เวชกร. ภาพจิตรกรรมชุดไทยชุดพระมาลัย. กรุงเทพฯ: ทิชซึ่งทอยส์จำกัด, 2546.



ภาพที่ 38 พระมัลลย์ของพระเทวาทินิมิต

(ก) ภาพโปรดนรกปาณาติบาต

(ข) ภาพโปรดนรกอทินนาทาน

(ค) ภาพโปรดนรกมุสาวาท

(ง) ภาพสัตว์นรกตั้งพระมัลลย์

ที่มา: ลูก ศ.ธรรมกถึก, ผู้รวบรวม. คัมภีร์สวดพระมัลลย์. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์ลูก ศ.ธรรมกถึก.,  
ม.ป.ป.



### ภูติปีศาจ(Yokai)

โยไค (Yokai ฝึ, ปีศาจ) เป็นสิ่งมีชีวิตเหนือธรรมชาติในคติความเชื่อของชาวญี่ปุ่น มีความเชื่อว่า ปีศาจจะนำโชคลาภหรือดวงร้าย ตามคำบันทึกหรือคำบอกเล่า โยไคมีลักษณะการออกแบบที่หลากหลาย โดยมาจากสิ่งแวดล้อมธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นต้นไม้ หรือ สัตว์ที่อาศัยอยู่ในประเทศญี่ปุ่น ทำให้โยไคมีรูปร่างคล้ายกับสัตว์ รูปแบบมนุษย์ หรือ รูปแบบสิ่งเหนือธรรมชาติตามคติชนของญี่ปุ่น บางคนปรากฏให้เห็นได้ ไม่ว่าจะ สำแดงออกมาในรูปร่างต่าง ๆ เช่น รูปร่างที่โปร่งแสงหรือไม่ปรากฏตัวให้เห็น ฝึถูกเชื่อว่าเป็นสิ่งที่อยู่โดดเดี่ยวซึ่งสิงสู่ในสถานที่ วัตถุหรือบุคคลหนึ่ง ๆ ที่ฝึผูกพันขามมีชีวิตอยู่ คติความเชื่อของภูตฝึมีหลากหลายความเชื่อ ตัวอย่างของการสร้างภาพของฝึที่โดดเด่นในรูปร่างที่แปลกหูแปลกตา มีสีสันที่สวยงาม สามารถจำแนก โยไคได้เป็น 3 ประเภทหลักๆ คือ

1. โอะบะกะเกะ คือ โยไคที่แปลงร่างเป็นมนุษย์ อาจจะเป็นร่างผู้หญิง ร่างเด็ก บางส่วนเป็นรูปแบบของสัตว์ป่า เช่น ทานูกิ(แรคคูน) คิสีเนะ(จิ้งจอก) เฮะบิ(งู) มุจินะ (แบดเจอร์) โอคามิ(หมาป่า) เนะโกะมาตะ(แมว) อินุยามิ(สุนัข) โจะโรงุโมะ(แมงมุม) เป็นต้น ตัวอย่างของ โอะบะกะเกะที่เด่นชัดคือ ปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง (Kyūbinokitsune) (ภาพที่ 39)<sup>13</sup>



ภาพที่ 39 ภาพปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง (Kyūbinokitsune) ของ มิซึกิ ชิเกะรุ  
ที่มา มิซึกิ ชิเกะรุ. ตำนานปีศาจญี่ปุ่น. แปลจาก日本妖怪事典. แปลโดย มาริสา โททานิ.  
(กรุงเทพฯ: คอมม่อนบางกอก, 2550), 1.

2. โอะนิ(oni) ยักษ์ปีศาจตามความเชื่อของลัทธิชินโต มีลักษณะคล้ายกับยักษ์โอเกอร์ ตามความเชื่อตะวันตก ลักษณะโดดเด่น คือ ร่างกายที่สูงใหญ่ มีความคล้ายคลึงกับมนุษย์ บางมีสามตา สองเขา มีเขี้ยวกรงเล็บคมกริบ ผิวหนังสีแดง หรือ สีส้ม นุ่งห่มหนังเสือ และ มือถือกระบองอันใหญ่ โอะนิเป็นสัญลักษณ์ของความแข็งแกร่งที่ไม่อาจเอาชนะได้ มีความเชื่อว่าเป็นสิ่งชั่วร้าย ที่จะนำพาโรคร้าย โรคระบาด ความโชคร้าย และ ความหายนะ มาสู่ผู้คน

ความเชื่อของยักษ์โอะนิได้รับอิทธิพลมาจากจีน โดยการเผยแพร่ศาสนาพุทธเข้ามาในประเทศไทย ญี่ปุ่น ยักษ์โอะนิปรากฏอยู่ในภาพนรกภูมิของญี่ปุ่น ซึ่งทำหน้าที่เหมือนกับยมบาล คอยจับเอาดวงวิญญาณของคนชั่วที่กำลังจะตาย เอามาลงโทษ และ ปรากฏในผลงานสร้างสรรค์ของศิลปิน เช่น ภาพของโอะนิ ที่ปรากฏในภาพม้วนกระดาษข่อยยุคหลังสมัยเมจิ มีชื่อว่า Yoshino Hyoroku Caricature Scroll เป็นเรื่องราวของซามูไรจากเมืองซัตซุมะมีชื่อว่า Oishi Hyoroku ที่เอาชนะสิ่งเหนือธรรมชาติของเหล่าปีศาจโยไค ด้วยพลังของจิ้งจอก และ หนีรอดกลับมาหาเพื่อน พร้อมกับชัยชนะที่กล้าหาญผ่านเรื่องราวของม้วนหนังสือภาพ (Emakimono) ในฉากหนึ่งเขากำลังหนียักษ์โอะนิที่ถูกเสกคาถาด้วยลูกเกลาดของหมาจิ้งจอก<sup>14</sup>(ภาพที่ 40) เป็นภาพที่ถ่ายทอดถึงความตลกขบขันในตัวยักษ์โอะนิ ถ่ายทอดภาพความกลัวภายใต้อำนาจของธรรมชาติ ปีศาจตนนี้เป็นตัวแทนของจิตด้านมืดของมนุษย์ โดยยามใดที่มนุษย์มีจิตใจระโมขโมขโมบในกิเลส ทำให้ภาพแสดงให้เห็นว่า ยักษ์โอะนิมีที่มาจากด้านมืดในจิตใจมนุษย์ ปัจจุบันยักษ์โอะนิได้ถูกแปรเปลี่ยนความเชื่อ กลายเป็นสิ่งที่พิทักษ์ความดี และ ป้องกันความชั่ว มีการผลิตกระเบื้องหลังคาเป็นรูปโอะนิ ด้วยคติความเชื่อว่าจะป้องกันสิ่งชั่วร้าย

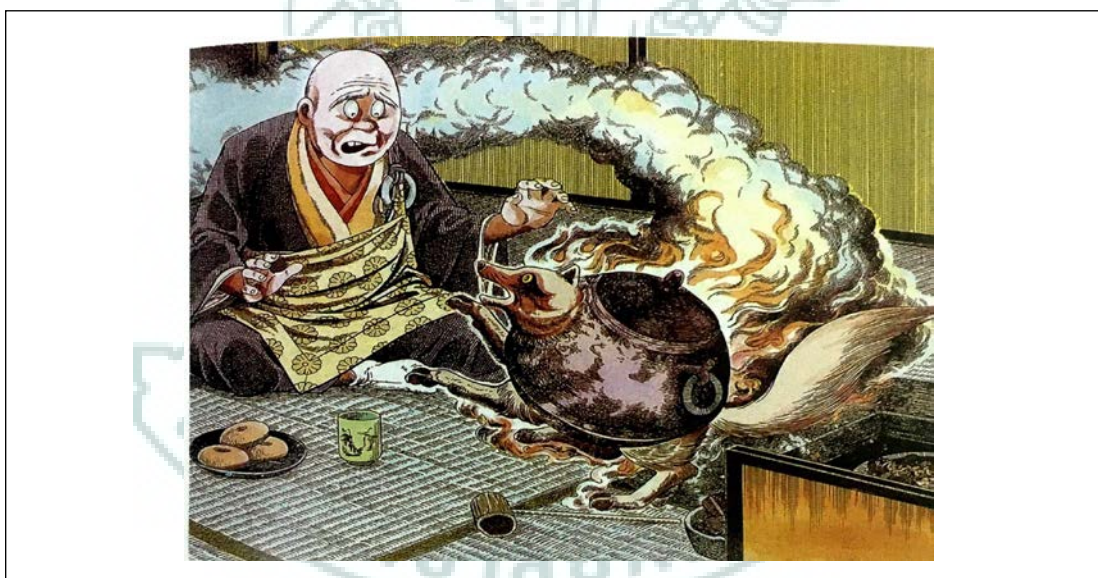


ภาพที่ 40 ปีศาจโยไค โอะนิ( Yoshino Hyoroku Caricature Scroll Post-Meiji period 27 x 1167 cm. )

ที่มา: Yumoto Koichi, **Yokai Wonderland**, (Tokyo: PIE International, 2017), 58-59.

3. สึกุโมะงะมิ เป็น โยโคที่กำเนิดมาจากข้าวของเครื่องใช้เก่าแก่ต่างๆ ที่มนุษย์ละทิ้ง โดยส่วนมากไม่มีพิษภัยต่อมนุษย์ และ อาจอาศัยอยู่ในบ้านเรือนของมนุษย์โดยทั่วไป เช่น บะกะโชริ(รองเท้าฟาง) บิวะโบะกุโบะกุ(พิณ) บุระบุระ(โคมไฟกระดาษ) คะระกะชะ(ร่มเก่า) คะเมะโอะชะ(ถ้วยสาเกเก่า) โมะรินจิโนะคะมะ(กาต้มน้ำชา) โมะกุโมะกุเร็ง(ฉากกั้นกระดาษ) เป็นต้น

ปีศาจ โยโคสึกุโมะงะมิ เป็นการสร้างภาพจินตนาการการผสมผสานระหว่างสิ่งของ และ สิ่งมีชีวิต ตัวอย่างของโยโคชนิดนี้ คือ โมะรินจิโนะ คะมะ(กาต้มน้ำชา) (ดังภาพที่ 41) เป็นโยโคสิ่งของที่มีรูปร่างของแระกอนผสมกับกาน้ำ ตามนิทานความเชื่อของญี่ปุ่น โดยกล่าวว่า โยโคนี้เคยได้ฟังเทศนาของพระพุทธเจ้าที่ประเทศอินเดีย และ มีอายุหลายพันปี<sup>15</sup> ทำให้การสร้างภาพลักษณ์นี้ เชื่อมโยงถึงการเผยแพร่ศาสนาพุทธ ที่ส่งผลให้ตัวตนของโยโคนี้ มีตัวตนจริงในฐานะของเรื่องเล่าประวัติศาสตร์ ภาพที่สร้างความตื่นตาตื่นใจ และ เป็นการสร้างกุศโลบายให้มนุษย์ตระหนักถึงคุณค่าของสิ่งของ และ สำนึกในบุญคุณของธรรมชาติที่มอบให้มนุษย์มีชีวิตที่สุขสบาย



ภาพที่ 41 ภาพหม้อแระกอนของวัด โมรินจิ (Morinjinkama) ของมิซึกิ ชิเกะรุ ที่มา มิซึกิ ชิเกะรุ. ตำนานปีศาจญี่ปุ่น. แปลจาก日本妖怪事典. แปลโดย มาริสา โคทานิ. (กรุงเทพฯ: คอมม์บางกอก, 2550), 53.

โยโครูปแบบมนุษย์ มาจากการสร้างภาพความเชื่อของสภาวะทางอารมณ์ และ จิตใจที่เลวร้ายของมนุษย์ธรรมดาสามัญ จนในที่สุดตัวตนและจิตใจกลายเป็นสิ่งชั่วร้าย เช่น โรคุโรคุบิ (ผู้หญิงคอยาว) โอะสะงุโระเบ็ตตะริ(ผู้หญิงฟันดำ) ฟุตะกุซิงนะ (ผู้หญิงที่มีปากใหญ่ที่อยู่ด้านหลังศีรษะ) โคะโระตะโบ(วิญญาณสิงสถิต) เป็นต้น

ตัวอย่างของโยโคในรูปร่างมนุษย์ คือ โรคุโรคุบิ(ผู้หญิงคอยาว) (ภาพที่ 42) เป็นภาพของผู้หญิงคอยาว ที่เกิดจากการถอดจิตวิญญาณที่ไม่ได้ออกมาทั้งหมดในขณะที่หลับ<sup>16</sup> โยโคคนนี้มี ความเชื่อว่า จะดูดพลังชีวิตของผู้ชายในขณะที่กำลังหลับ เป็นการสร้างความเชื่อคล้ายของผีไทย กระสือ แต่ถอดร่างกายให้เห็นอวัยวะภายใน ทำให้น่ากลัวกว่า ทำให้วิเคราะห์ได้ว่า แก่เอาความกลัว ของมนุษย์เป็นต้นแบบของความคิด สามารถสร้างผีได้ เป็นตัวแทนของความชั่วในจิตใจ



ภาพที่ 42 ภาพผีคนยาว (rokurokubi) ของ มิซึกิ ชิเงะรุ  
ที่มา มิซึกิ ชิเงะรุ. ตำนานปีศาจญี่ปุ่น. แปลจาก日本妖怪事典. แปลโดย มาริสา โคะทานิ.  
(กรุงเทพฯ: คอมมัมบังกอก, 2550), 100-101.

แม้ว่าปีศาจโยโคแต่ละคนจะมีรูปลักษณ์น่าเกลียดน่ากลัว แต่มีโยโคบางตนที่มีรูปลักษณ์ที่น่ารัก อีกทั้งเป็นจิตวิญญาณดีงาม โดยตัวอย่างเช่น รูปปั้นจิโซ(Jizo) ที่มีรูปลักษณ์ของเนรน้อย ตามความเชื่อเป็นพระโพธิสัตว์ และ จิตวิญญาณพระผู้คุ้มครองเด็ก เหมือนกับความเชื่อของแม่ชื้อในไทย โดยเป็นวิญญาณของเด็กที่เสียชีวิตก่อนวัยอันควร อาจถูกล่อลวงไปยังนรกภูมิ หรือ ถูกปีศาจทำร้าย จึงทำให้มีการสร้างรูปปั้นขึ้นเพื่อเป็นการทำบุญให้กับเด็กที่เสียชีวิต และ เป็นตัวแทนปกป้องดวงวิญญาณนั้น ประดับตามศาลเจ้าหรือวัดต่าง ๆ ด้วยจิตวิญญาณนี้ ทำให้เป็นโยโคในรูปร่างที่น่ารัก สำหรับพระจิโซของวัด Sanzen-In เมือง O'Hara จังหวัดเกียวโต (ภาพที่ 43) มีรูปแบบไปตามความเชื่อ โดยรูปปั้นอยู่ในรูปแบบผุดขึ้นมาจากพื้นดิน พร้อมกับมอสขึ้นบนรูปปั้น ซึ่งการแสดงภาพของการตายแล้วการเกิดใหม่ราวกับเมล็ดพืช ที่ผลเป็นต้นไม้เพื่อการเริ่มต้นใหม่ ซึ่งทำให้ภาพลักษณ์ของจิตวิญญาณนี้ มีความน่ารัก เมตตา และ อ่อนโยน สร้างความประทับใจให้แก่ผู้ชมในภาพลักษณ์ที่น่ารัก



ภาพที่ 43 รูปปั้นจิโซ(Jizo) ของวัด Sanzen-In เมือง O'Hara จังหวัดเกียวโต ถ่ายโดย ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิชญ์ สุภนิมิตร วันที่ 22 ตุลาคม 2562 ณ จังหวัดเกียวโต ประเทศญี่ปุ่น

นอกจากนี้ยังมีการสร้างภาพโยไค และ จิตวิญญาณของธรรมชาติ มาดัดแปลงกลายเป็นภาพที่น่ารักมากขึ้น โดยภาพจากการ์ตูนค่ายแอนิเมะ Studio Ghibli คือ มิติวิญญาณมหัศจรรย์ (Spirited Away) และ โปเนียว ธิดาสมุทรผจญภัย (Ponyo) ซึ่งเป็นการแสดงรูปของโยไค และ จิตวิญญาณของท้องทะเล ด้วยภาพลักษณะที่น่ารัก โยไคในการ์ตูนเรื่องมิติวิญญาณมหัศจรรย์ เป็นการออกแบบให้มีรูปร่างที่เป็นมิตร ลดความน่ากลัวระดับหนึ่ง ซึ่งผีไร้หน้า (ภาพที่ 44) มีลักษณะที่ดูไม่น่ากลัว ภายใต้น้ำอากาศเรียบง่าย ทำให้ผีตนนี้ดูเป็นมิตร อยากรักษาอยู่เคียงข้าง ส่วนภูตลูกไก่ และ ภูตหัวไซเท้า (ภาพที่ 45) มีรูปร่างที่ได้ต้นแบบจากสัตว์ที่ดูเป็นมิตรอย่างลูกไก่ หรือ ฟิชตันไม้ที่ไม่มีพิษสง สิ่งเหล่านี้ถูกออกแบบให้เด็กไม่รู้สึกรังเกียจความน่ากลัว สร้างภาพที่น่ารักน่าเอ็นดู สร้างความประทับใจต่อจิตใจ เผลอเช่นกับเทพธิดาของท้องทะเลโปเนียว (ภาพที่ 46) มีต้นแบบจากโยไคปลาทองที่รูปร่างเดิมมีลักษณะที่น่ากลัว แต่เมื่อปรับเปลี่ยนให้มีรูปแบบเหมือนเด็กผู้หญิงน่ารัก ทำให้ภูตตนนี้มีความสวยงามน่ารักที่ดึงดูดใจต่อผู้ชม ด้วยรูปร่างที่คล้ายนางเงือก จึงเป็นรูปแบบที่ลงตัวสร้างภาพที่แตกต่างกัน

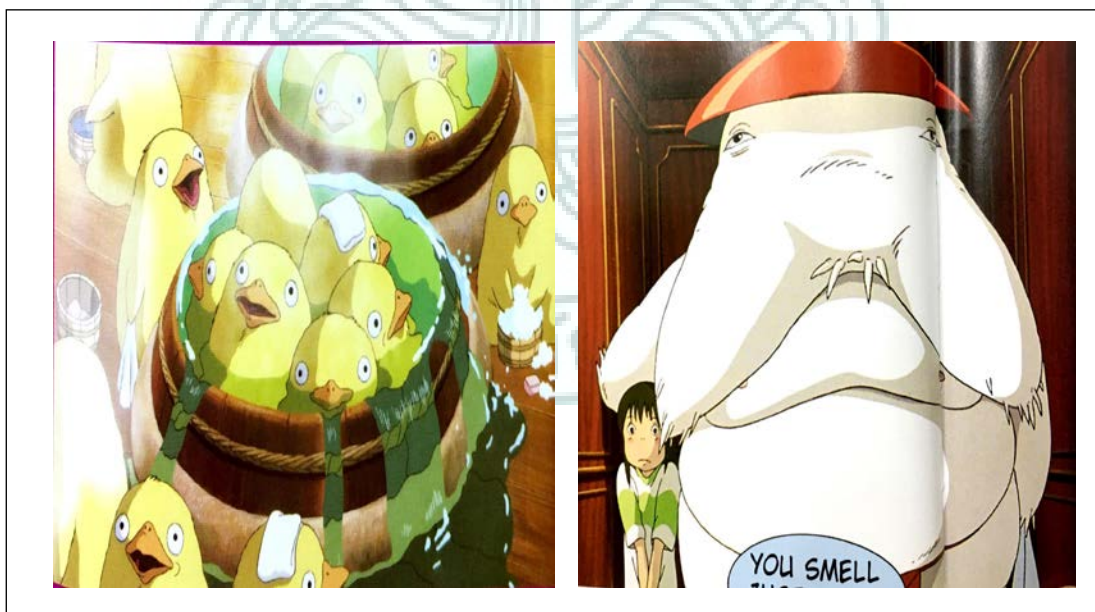
หลักการวิธีคิดนี้ ทำให้ภาพปีศาจมีรูปร่างที่น่ากลัว หรือ น่ารัก ขึ้นอยู่กับจิตใจของมนุษย์ กิเลสเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความทุกข์ไม่ว่าจะเป็น ความโลภ ความโกรธ และความหลง สิ่งเหล่านี้ทำให้ภาพลักษณะของปีศาจโยไค มีรูปร่างที่มีทั้งน่ากลัว ที่แสดงถึงด้านร้ายในตัวมนุษย์ ส่วนจิตใจด้านดีทำให้โยไคที่มีรูปร่างที่เป็นมิตร ไม่น่ากลัว ดูน่ารัก และ ตลกขบขัน ด้วยองค์ประกอบนี้ แสดงให้เห็นว่าภาพที่แสดงถึงจิตใจของมนุษย์ ที่ยากแรงกลัวในโลกสังขาร และ ความน่ากลัวของจิตใจมนุษย์ สิ่งเหล่านี้ทำให้ความเชื่อของภูตผีปีศาจ คิดจริงเป็นภาพความกลัวที่อยู่ในจิตใจของมนุษย์ トラบเท่าที่มนุษย์เล็กที่จะเชื่อในสิ่งที่คิด



ภาพที่ 44 ฝึไร้หน้า จากเรื่องมิติวินญานมหัศจรรย์(Spirited Away) ค่ายการ์ตูน

แอนิเมะStudio Ghibli

ที่มา: Hayao Miyazaki, **Miyazaki's Spirited Away Picture Book**, (Japan: Tokuma Shoten Co, 2001), 129.



ภาพที่ 45 ภูตลูกไก่(ขวา) และ ภูตหัวไซเท้า(ซ้าย) จากเรื่องมิติวินญานมหัศจรรย์(Spirited Away)

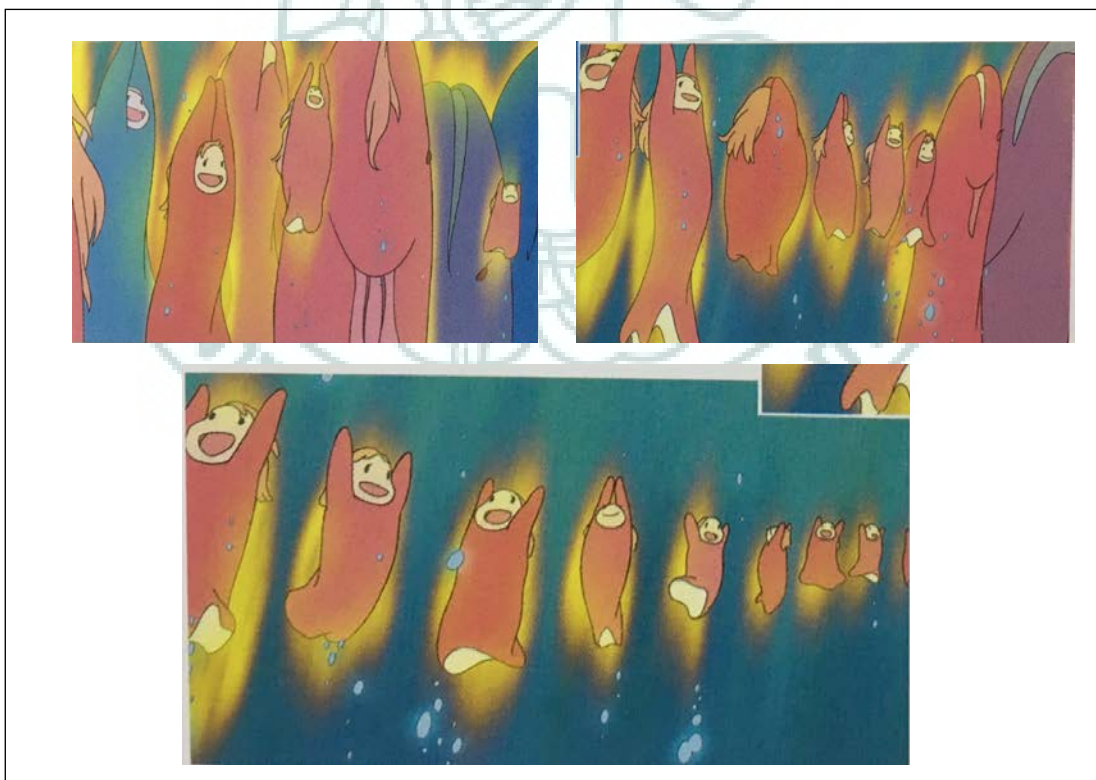
ค่ายการ์ตูนแอนิเมะStudio Ghibli

ที่มา: Hayao Miyazaki, **Miyazaki's Spirited Away Picture Book**, (Japan: Tokuma Shoten Co, 2001), 41-43.



ภาพที่ 46 ปลาทองโปนโย้ จากเรื่องโปเนียว ธิดาสมุทรผจญภัย(Ponyo) ค่ายการ์ตูน  
แอนิเมะStudio Ghibli

ที่มา: Hayao Miyazaki, **Ponyo Picture Book**, (Japan: Tokuma Shoten Co, 2001), 8-11.



ภาพที่ 47 การสำแดงแปลงร่างของพี่น้องโปนโย้ จากเรื่องโปเนียว ธิดาสมุทรผจญภัย(Ponyo) ค่าย  
การ์ตูนแอนิเมะStudio Ghibli

ที่มา: Hayao Miyazaki, **Ponyo Picture Book**, (Japan: Tokuma Shoten Co, 2001),66.

## เรื่องของผีไทยในอดีต

ภูตผีปีศาจของไทย ถูกสร้างขึ้นตามความเชื่อของภูตผีแห่งเวรกรรม ทำให้ผู้คนกลัวบาป หลีกเลียงไม่กระทำบาป เป็นสิ่งที่เล่าขานสืบต่อกันมา เกิดผลงานด้านภาพวาดจิตรกรรม และวรรณกรรมเรื่องเล่าขานตำนานผีไทย ไม่ว่าจะเป็น แม่นากพระโขนง ผีกระสือ ปอบ เปรต นางตานี และ สัมภเวสี ล้วนแต่เป็นเรื่องราวของไทยเกิดจากความน่ากลัวในแวดล้อมความเป็นชนบทและแวดล้อมสังคมเมือง เป็นกลวิธีของคนสมัยโบราณที่ใช้เรื่องราวน่ากลัวของความตาย สอนศีลธรรมผ่านภาพของภูตผี ตำนาน เรื่องเล่าขาน และ เรื่องจริงทางประวัติศาสตร์ ตัวอย่างของเหตุการณ์ของผีในทางประวัติศาสตร์ คือ เรื่องแรงวัดสระเกศ เปรตวัดสุทัศน์

วัดสระเกศราชวรมหาวิหารเป็นพระอารามหลวงชั้นโท ราชวรมหาวิหาร มีประวัติศาสตร์ยาวนาน แต่แล้วเกิดเหตุการณ์ที่น่ากลัว ในช่วงรัชกาลที่ 2 เกิดโรคระบาดที่เรียกว่า โรคห้า (อหิวาตกโรค) ระบาดหนักในเขตพระนคร ช่วงเวลานั้นยังไม่รู้วิธีการรักษา หรือ การป้องกัน แม้ว่าจะทำพิธีกรรมอะไร ก็ยังมีคนตายเพิ่มมากขึ้น สภไม่สามารถเผาในพระนคร จึงทำให้วัดสระเกศซึ่งเป็นหนึ่งในวัดรอบเขตพระนคร ต้องรับหน้าที่เผาศพนอกเมือง ลำเลียงศพผ่านประตูผี (ภาพที่ 48 ปัจจุบันอยู่บริเวณแถวถนนมหาไชย) มีคนตายเยอะต่อวัน ทำให้มีศพกองเป็นภูเขาเตาเผา การฝังเผาจึงไม่ทันการ และ ยังมีการแอบลักลอบทิ้งศพลงแม่น้ำ ลำคลองในเวลากลางคืน ทำให้มีศพลอยเกลื่อนกลาด ศพที่ถูกส่งเป็นจำนวนมาก ทำให้เป็นที่ดึงดูดแรง เข้ามาในวัดเรื่อย ๆ เหตุการณ์นี้ทำให้ผู้คนต่างอพยพหนีออกไปจากเมืองด้วยความกลัว พระสงฆ์ที่วัดหนี ไปอยู่ที่ปลอดภัย ในเวลานั้นเองวัดสระเกศเป็นศูนย์รวมของเหล่าแรงจำนวนมาก มารุมทิ้งศพตามกองสุมในบริเวณทั่ววัด พวกแรงยังคงเข้ามาในวัดเพิ่มขึ้นมาเรื่อย ๆ เรื่องราวนี้กลายเป็นภาพที่น่ากลัวของซากศพที่ถูกแรงทิ้งกินซากตามลานวัด บนต้นไม้ บนกำแพง และ หลังคากุฏิ ด้วยพฤติกรรมนี้ทำให้เป็นที่เล่าขานถึง “แรงวัดสระเกศ”<sup>17</sup> เหตุการณ์นี้ทำให้วัดเป็นสถานที่น่าสยดสยอง สร้างความกลัวให้แก่ผู้คนละแวกนั้น แม้กาลเวลาผ่านไป เรื่องเล่าขานยังคงเป็นที่รู้จักของภาพที่น่ากลัวของการตายโหงของคนจำนวนมาก

ส่วนเรื่องราวเปรตวัดสุทัศน์ จากเหตุการณ์ของแรงวัดสระเกศ ทำให้มีคนบางคนเห็นเปรตบริเวณแถวเสาชิงช้า หน้าวัดสุทัศน์ สร้างความหวาดกลัวในกับคนบริเวณแถวนั้น ในทางประวัติศาสตร์ เปรตมีที่มาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถ วัดสุทัศน์เทพวราราม เรื่องเล่าขานเปรต เป็นอมมุขย์ที่เกิดในอบายภูมิตามความเชื่อทางพุทธศาสนา ในภาพจิตรกรรมบนเสาด้านข้างซ้ายขององค์พระประธาน เสานี้เป็นเรื่องราวของเปรตภูมิ และ เสาด้านข้างขวาจะเป็นเรื่องนรกภูมิ และ เปรตภูมิ ภาพเหล่านี้ ถูกวาดขึ้นสมัยรัชกาลที่ 3 ภาพหนึ่งช่องเป็นเรื่องราวของเปรตคนหนึ่ง ชื่อ เปรตกาลกัญชिकासูร เป็นเปรตตัวใหญ่นอนพาดกาย มีพระสงฆ์กำลังป้อนน้ำให้เปรตตนนี้(ภาพที่ 50-51)<sup>18</sup>





ภาพที่ 48 สถานที่บริเวณนี้เคยเป็นประตูตี ทางเข้าวัดสระเกศราชวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ)  
ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562 ถนนมหาไชย



ภาพที่ 49 รูปปั้นอนุสรณ์เหตุการณ์โรคระบาดอหิวาตกโรค ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์  
วันที่ 20 เมษายน 2562 ณ วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร(กรุงเทพฯ)



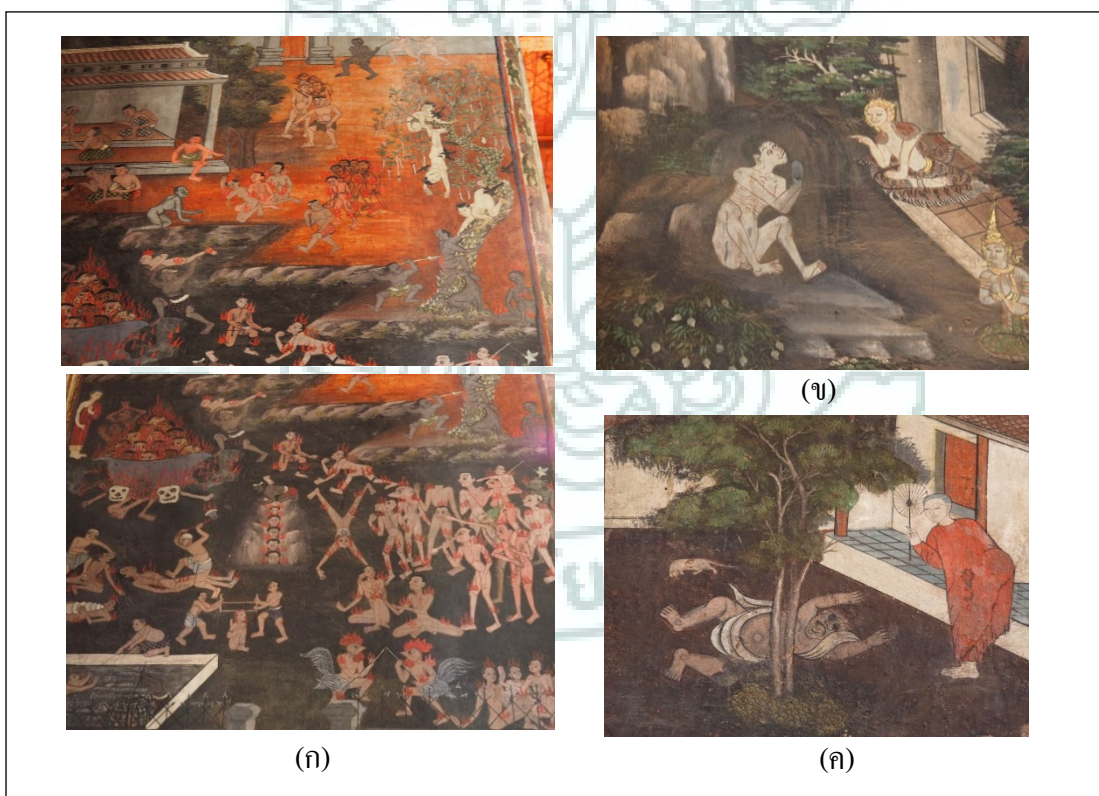
ภาพที่ 50 ภาพเปรตกาลกัญชिकासูร ศิลาจารึกแผ่นที่ 15 ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์  
วันที่ 20 เมษายน 2562 ณ วัดสุทัศนเทพวราราม (กรุงเทพฯ)



ภาพที่ 51 ภาพเปรตกาลกัญชिकासูร ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562  
ณ วัดสระเกศราชวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ)

นอกจากนี้ ยังมีภาพนรกภูมิ ที่แสดงในเสาศิลาจารึกแผ่นที่ 18 (ภาพที่ 52 (ก)) ส่วนศิลาจารึกแผ่นที่ 13 เป็นเรื่องราวของเปรต ในพุทธชาดก เรื่อง มิตตวินทุกชาดก เป็นเรื่องเกี่ยวกับบุรุษ ชื่อ มิตตวินทุกะ อยากแสวงโชคออกเรือสำเภากับพ่อค้า แต่มารดาได้ห้ามเขาไม่ให้ไป เขาจึงเลยทำร้ายมารดาและ ออกเดินทาง พอออกทะเลเกิดอาเพศจึงมีการจับฉลาก โดย มิตตวินทุกะจับได้ไม้กาลกนิถึงสามครั้ง ทำให้ถูกจับลอยแพ ลอยไปติดเกาะของกลุ่มเปรตเวรมามิตเปรต ทุกคน ทรมานจากกรดจักรหมุนผ่าศีรษะ แต่ด้วยผลกรรมเกิดจากจิตใจกิเลส ทำให้เขาเห็นกงจักรเป็นดอกบัวงาม ขอดอกบัวกับเปรตมาเป็นของตน เปรตตนนั้นรู้ว่า มีผู้มาขอใช้กรรมต่อจากตนแล้ว เมื่อได้รับจักรมาใส่หัว เขาจึงได้กลายเป็นเปรต ทุกข์ทรมานอย่างเวทนาบนเกาะนั้นนานแสนนาน<sup>19</sup>

เวรมานิตเปรต เป็นเปรตที่มีบาปบุญอย่างละครึ่ง เมื่อตอนมีชีวิตประกอบบุญกุศล แต่ได้ทำอกุศล จึงทำให้กลายเป็นเปรตที่เสวยสุขในวิมานกิ่งเดือน และ กลายเป็นเปรตกิ่งเดือน ในผลงานจิตรกรรมฝาผนังเสาที่จารึกศิลาแผ่นที่ 14 กล่าวถึงเปรตตัวใหญ่ มีมือเป็นจอบ(ภาพที่ 52 (ข))อาศัยอยู่ในสวนมะม่วง ตอนมีชีวิตเป็นผู้พิพากษา แต่ตัดสินใจไม่ยุติธรรม รับสินบน ด้วยผลกรรมนี้จึงได้กลายเป็นเปรต<sup>20</sup> อีกเรื่องราวหนึ่งของเวรมานิตเปรต ปรากฏในส่วนภาพที่จารึกศิลาแผ่นที่ 16 เล่าถึงพระราชบุตรของเมืองพาราณสี ได้หลงป่า ได้เจอหญิงงาม ได้หลงรักอาศัยอยู่ร่วมกันในวิมาน อยู่มาวันหนึ่งตกกลางคืน นางลงจากวิมานเสวยกรรม ด้วยการให้สุนัขขนาดใหญ่กัดกินนางจนไม่เหลือกระดูก แต่ด้วยผลกรรมแห่งความดี ทำให้นางฟื้นคืนชีพ บาปที่ก่อไว้ คือ การผิดศีลนอกใจสามี จึงทำให้เกิดเป็นเปรต ภายหลังพระราชบุตรได้ฆ่าสุนัขนั้นตาม นางจึงได้หลุดพ้นจากบ่วงกรรมนี้<sup>21</sup> ด้วยภาพที่แสดงออกมา กับ ประจวบกับเหตุการณ์โรคระบาดในวัดสระเกษทำให้เปรตมีตัวตนจริงในบริบทเรื่องเล่าขานจนถึงทุกวันนี้



ภาพที่ 52 ภาพจิตรกรรมฝาผนังต่าง ๆ

(ก) ภาพนรกภูมิ ศิลาจารึกแผ่นที่ 18

(ข) ภาพของเวรมานิกเปรต ศิลาจารึกแผ่นที่ 14

(ค) ภาพของศพ

ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 20 เมษายน 2562 ณ วัดสุทัศนเทพวราราม (กรุงเทพฯ)



(ก)



(ข)



(ค)

ภาพที่ 53 ภาพเปรตรูปร่างต่าง ๆ ณ วัดระฆังโฆสิตารามวรมหาวิหาร

(ก) เปรตจักรกรวด เปรตลิ้นยาว และ เปรตมีแต่หัว

(ข) ภาพโปรคนรกทินนาทาน

(ค) ภาพโปรคนรกมุสาวาท

ถ่ายโดย ผู้วิจัยสร้างสรรค์ วันที่ 23 เมษายน 2562 ณ วัดระฆังโฆสิตารามวรมหาวิหาร (กรุงเทพฯ)

### ภูตผีปีศาจของหม่อม เวชกร

หม่อม เวชกร (พ.ศ. 2446 - 2512) ศิลปินจิตรกรชาวไทย ที่มีผลงานวรรณกรรม และ ผลงานจิตรกรรมที่โดดเด่นในรูปแบบศิลปะไทยแนวเหมือนจริง เช่น ภาพจิตรชุดวรรณคดี ไทย นางงามในวรรณคดี ชิวประวัติสุนทรภู่ ภาพประวัติศาสตร์ไทย ราชาราชและนางกาก็ และ ดิลิตพระลอ ภาพจิตร เป็นต้น

ชุดผลงานหนึ่งได้แต่งวรรณกรรมแนวสยองขวัญ แล้ววาดภาพภูตผีปีศาจไทย ประกอบหนังสือ ซึ่งชุดหนังสือที่จะนำมาศึกษาเป็นหนังสือชุด “ภูตผีปีศาจไทย” มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับกระแสนความเชื่อวิญญาณ และ ผีไทยตามบริบทของสังคมไทย โดยเรื่องราวแต่ละตอนมาจากประสบการณ์โดยตรงของตัวศิลปิน ซึ่งบ้านเกิดเขาได้เกิดโรคระบาด ทำให้คนในหมู่บ้านตายเกือบทั้งหมด ทำให้แวดล้อมมีแต่เสียงโศกเศร้า ศิลปินได้เจอสิ่งน่าเกลียดน่ากลัวต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ภาพซากศพ เสียงหมาหอน นกแสกปรากฏตัวในเวลากลางคืน จนไปถึงเจอสิ่งลึกลับ ทำให้เกิดภาพจินตนาการของผีรูปแบบต่าง ๆ ภูตผีปีศาจไทยแต่ละตนในงานเขียนของหม่อม เวชกร เป็นการสะท้อนความกลัวของมนุษย์ แรงผลักดันให้ภาพผีปีศาจปรากฏเด่นชัดในจิตใจของมนุษย์ อันเกิดจากความอึดอัดอั้นของความเป็น หรือ ความกลัวของคนตายที่จะตามมาล้างแค้น เรื่องราวของผีถูกสอดแทรกในงานวรรณกรรม คือ งานพิธีกรรมงานบวช งานแต่งงาน และ งานศพทำให้แสดงให้เห็นว่า ภูตผีปีศาจ มีความผูกพันกับชีวิตสังคม ที่ทำให้ปีศาจมีตัวตนจริงในฐานะอารมณ์ความรู้สึก ที่สร้างอรรถรสความสนุก และ ความน่ากลัว เกิดขึ้นในจิตใจ กลายเป็นเครื่องเตือนใจให้มนุษย์กลัวบาปในวรรณกรรมมีอยู่ 5 เล่ม ได้วิเคราะห์เนื้อหาของกลวิธีการสร้างจินตนาการของความน่ากลัวของผี ดังนี้

1.วรรณกรรมเรื่องปีศาจของไทย เป็นเรื่องราวนายทองคำ ที่ได้เจอกับเหตุการณ์ลึกลับ ภูตผีปีศาจ ประจวบกับการเกิดโรคระบาดในหมู่บ้าน ทำให้ชาวบ้านตายเป็นจำนวนมาก ทำให้เขาอยู่อย่างหวาดกลัว ซึ่งจากเรื่องราวได้หยิบเรื่องสั้น 4 เรื่อง ที่ถ่ายทอดภาพความกลัวของผี ผ่านภาพวาดประกอบที่แฝงเรื่องราวความเป็นสังคมไทยอดีตของความน่ากลัวของผีในมุมมองของหม่อม เวชกร คือ 1.1 เรื่องขึ้นจากหลุม (ภาพที่ 54 (ก)) 1.2 เรื่องศาลาทางเปลี่ยว (ภาพที่ 54 (ข)) 1.3 เรื่องไปจับจิ้งหรีด (ภาพที่ 54 (ค)) และ 1.4 เรื่องนั่งหอย (ภาพที่ 54 (ง)) สรุปเรื่องย่อโดยสังเขปดังนี้

1.1 เรื่องขึ้นจากหลุม เป็นเรื่องราวต่อจากเรื่อง “ไปฝังศพ” เกิดเหตุการณ์ประหลาดกับน้ำอันซึ่งเป็นญาติห่างๆ ที่เป็นญาติสนิทกันของนายทองคำ ที่ตายไปแล้ว ได้เข้าฝันกับพระรูปหนึ่ง ว่าตนเองยังไม่ตาย ให้ช่วยขุดเขาขึ้นจากหลุมที่ สร้างความประหลาดใจให้กับญาติที่สร้างทั้งความดีใจ และความหวาดกลัว เมื่อขุดศพขึ้นมาเขาฟื้นคืนชีพ ซึ่งร่างกายของเขามีแต่คราบน้ำเหลือง เดินไปมาไม่ยอม

พูด อีกทั้งทำตัวแปลกประหลาด และได้ฆ่าคนตาย ทำให้ชาวบ้านเชื่อว่าปีศาจได้เข้าสิงนายอ้น จึงพากันอพยพไปอยู่ที่หมู่บ้านอื่น รวมทั้งนายทองคำ

1.2 เรื่องศาลาทางเปลี่ยว เป็นเรื่องของนายทองคำ และ น้ำทิม ได้ไปเที่ยววัดนกรกระจาบ เพื่อไปเอาของคิมิวิชาจากอาจารย์ชื่อดังท่านหนึ่ง พอตกค้าเข้าพักที่ศาลาตามทาง ในขณะที่กำลังคุยกัน ได้มีชายคนหนึ่งเดินเข้ามาในศาลา ต่อมา มีผู้ชายกลุ่มหนึ่งเข้ามา พวกเขาได้นั่งคุยอย่างสนุกสนาน และ เล่าเรื่องที่ น่ากลัว สร้างความรำคาญ ทำให้ น้ำทิม แย้งว่าผีไม่มีจริง พวกเขาได้แสดงอิทธิฤทธิ์ต่อหน้า โดย หนึ่งคนชูมือ แล้วขยายมือให้ใหญ่โต อีกคนยึดแขนยาวจนถึงเข่า อีกสองคน ขยายร่างสูงถึงเข่าศาลา ฝั่งนี้ กระโดดโลดเต้น หัวเราะอย่างสนุกสนาน ฝั่งหายไป ในท่ามกลางแสงจันทร์ พอรู้ว่าถูกผีหลอกจึงพากันวิ่งหนีอย่างเอาเป็นเอาตาย

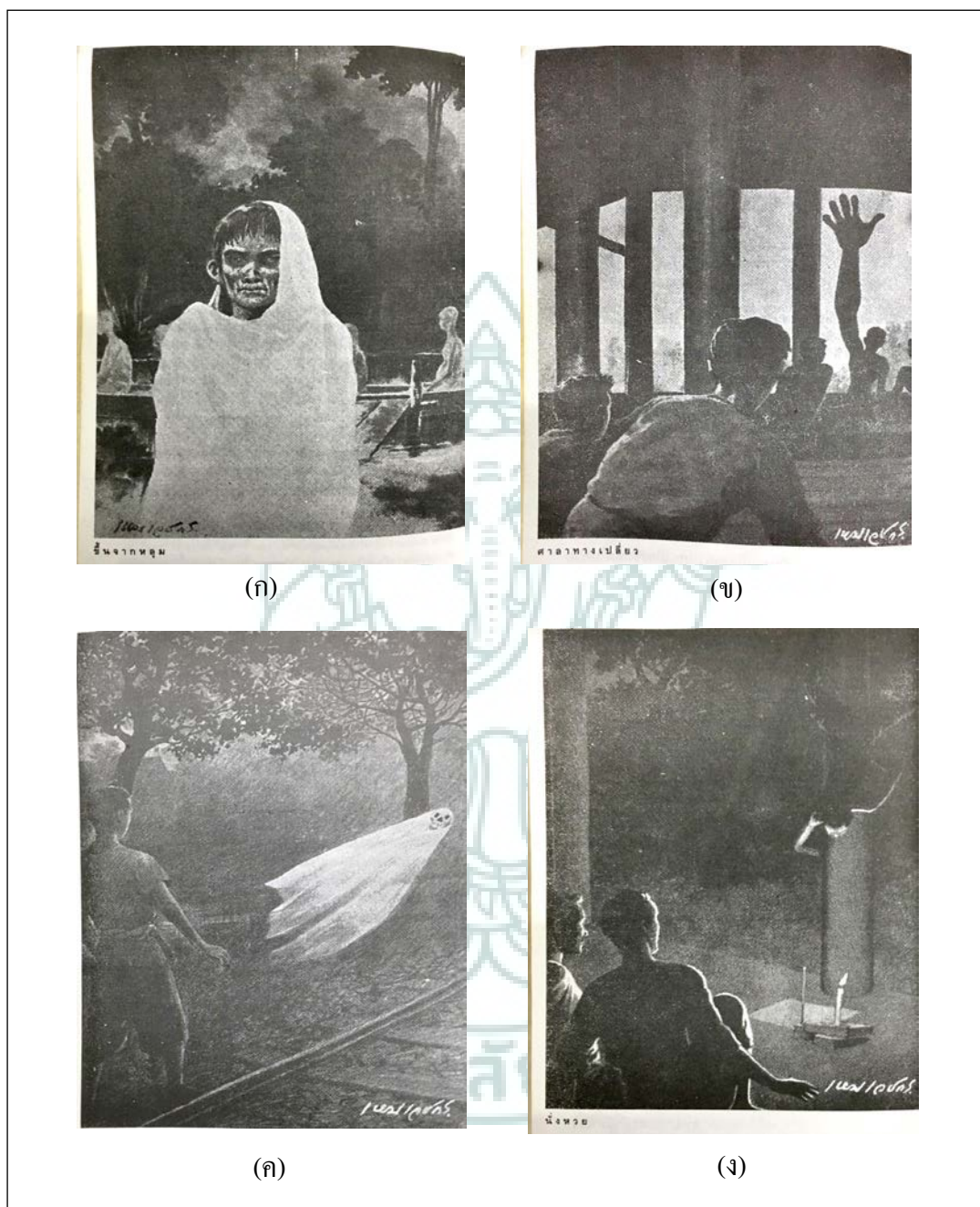
1.3 เรื่อง ไปจับจิ้งหรีด นายทองคำและกลุ่มเพื่อน ไปจับจิ้งหรีด แถวพญาไทตอนมือค่ำ ระหว่างที่กำลังหาจิ้งหรีด นายทองคำได้เจอกับสัมภเวสี ในรูปแบบศพหม่นผ้ำขาว ใบหน้าเป็นซากศพเนื้อแห้งติดกะโหลก หายไปพร้อมกับเสียงหัวเราะ เหตุการณ์นี้พวกเขาตกใจสุดขีด

1.4 เรื่อง นั่งหอย เป็นเรื่องเล่าของเต๋ามิ่ง และ พรรคพวก ทำพิธีขอเลขหอยจากผี จากหัวกะโหลกเก็บได้ จุดเทียนปักไว้ เอากระดาษและถ้วยมันกับปูนวางไว้ ระหว่างทำพิธีอยู่ เกิดเหตุการณ์ประหลาด มีนกเสกบินโฉบเข้ามา ส่งเสียงแสบแก้วหู และ ยังมีคางคกแม่ไก่ โฉบตามไปมารอบหัว เกิดลมแรงเป่าเทียนดับ นกเสกบินหายไปในความมืด พร้อมกับเสียงน่ากลัว ทันใดนั้นเต๋ามิ่ง ได้เจอผีสี่ตน ใต้เสาลงมาจากเพดานวัดพร้อมกัน ซึ่งมีหน้าตาที่เหมือนกัน แล้วพวกมันหายไปในความมืด

2.วรรณกรรมเรื่องวิญญาณเร่ร่อน เป็นเรื่องเล่าของคนรู้จักของหม เวชกร จากสำคัญของเหตุการณ์น่ากลัวในประวัติศาสตร์ไทย โดยหยิบเรื่องสั้น 4 เรื่อง คือ 2.1 เรื่องแม่จ๋า (ภาพที่ 55 (ก)) 2.2 เรื่องเปลี่ยนคอน (ภาพที่ 55 (ข)) 2.3 เรื่องครุฑธรม (ภาพที่ 55 (ค)) และ 2.4 เรื่องของพวกแพงหยวก (ภาพที่ 55 (ง)) สรุปเรื่องย่อโดยสังเขปดังนี้

2.1 เรื่องแม่จ๋า เป็นเรื่องของโจรสลัดเซอซ ที่เที่ยวปล้นฆ่า ได้ถูกเจ้าหน้าที่ตำรวจเข้าจับกุม ซึ่งตำรวจได้ตั้งชุมชนที่บ้านโจรสลัดเซอซ แม่ของเขาต้องการให้ลูกมอบตัว ซึ่งเสอซเซอซเข้ามามอบตัวอย่างง่ายดาย และ ร่วมเดินทางไปสถานีตำรวจ เมื่อใกล้สว่าง เสอซเซอซได้บอกความจริงว่า เขาตายแล้ว หลังจากรำลึ เมื่อแสงอาทิตย์ขึ้น ร่างเสอซเซอซได้หายไป สร้างความตกใจให้กับเจ้าหน้าที่ตำรวจ

2.2 เรื่องเปลี่ยนคอน เป็น เรื่องราวนายฉายอดีตนักเลงขี้เมา ชอบขโมยไก่ของชาวบ้าน และ เลิกนิสัยขโมย เพราะเหตุการณ์นี้ วันหนึ่งเขาขโมยไก่ด้วยวิธีการหักคอ ขณะที่ไก่หลับ ด้วยการมอมยาให้ไก่หลับ จากนั้นหยิบไก่ในขณะที่หลับ จับหักคอไก่ให้ตายด้วยการหักคอ แต่ด้วยผลกรรมที่ก่อไว้



ภาพที่ 54 ภาพประกอบ ในหนังสือปี่ศาจของไทย ของ เหม เวชกร

- (ก) เรื่องขึ้นจากหลุม
- (ข) เรื่องศาลาทองเปลี่ยว
- (ค) เรื่องไปจับจิ้งหรีด
- (ง) เรื่องนั่งหวย

ที่มา: เหม เวชกร. ปี่ศาจของไทย. กรุงเทพฯ:วิริยะ, 2546.

ทำให้วันหนึ่ง ขณะที่เขาขโมยไก่ แต่ด้วยความเมา จึงทำให้ไม่รู้ว่สิ่งที่เขาขโมยกับเป็นห้วงมนุษย์ด้วยความตกใจเลยสลัดทิ้ง ห้วงมนุษย์หงายหน้าส่งเสียงหัวเราะ วิ่งไล่ตาม สร้างความตกใจให้แก่เพื่อนที่อยู่โนงเหล้า หลังจากนั้นเขาเลิกฆ่าสัตว์

2.3 เรื่องครูอรุณ เป็นเรื่องราวของแสงเดือนที่เป็นผู้หญิงสูงศักดิ์ สมัยยังเป็นสาววัยรุ่นได้เรียนดนตรีกับครูอรุณ ที่เป็นเด็กอุปการะของยายแสงเดือน ตอนนั้นเธอรังเกียจครูถูกเหยียดหยามครูอรุณให้อับอาย เมื่อเขาตายจากไป ผลกรรมได้ส่งผลให้แสงเดือนเจอกับความทุกข์ทรมานในบ้านปลายชีวิต

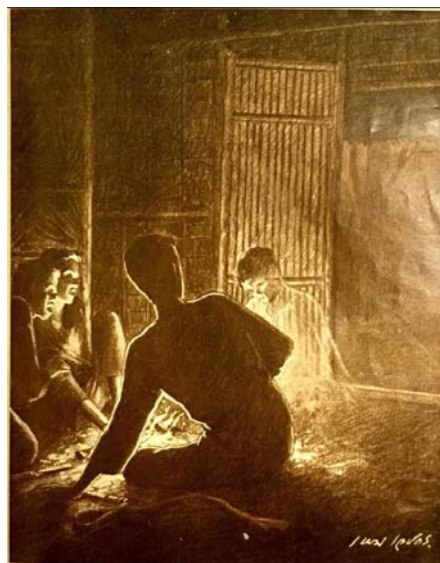
2.4 เรื่องของพวกแทงหยวก เล่าถึงกลุ่มช่างแทงหยวกที่กำลังทำงานแทงหยวกเพื่อประดับเชิงตะกอนศพ พวกเขาทำงานดึก โวยวายว่าทำไมเจ้าภาพถึงไม่นำข้าวปลามาเลี้ยง เวลาต่อมาผีเสียงสุนัขหอนขึ้น และมีชายแก่ได้ปรากฏขึ้นมาบนศาลา พร้อมกับยกสำรับอาหารทุกคนต่างพอใจ ในวันรุ่งขึ้นกลุ่มช่างแทงหยวกได้พากันไปขอบคุณ แต่เจ้าภาพปฏิเสธว่าไม่ได้จัดอาหาร รู้ภายหลังว่าชายแก่เป็นผีอีกเรื่องเล่าของพี่อ่อง เจอสิ่งแปลกประหลาดในงานบวชเจอสุนัขขาวอ้วนที่พูดเป็นภาษาคอนว่า “น้องเลือดๆ” ซ้ำไปซ้ำมา หยุคหันไปทางความมืดของทางป่าช้า เจอกับขบวนพาเหรดกองยาวที่มีหัวโตและ นางรำมีแต่ชี โครงกระดุก และรำยรำ โดยไม่มีเสียง และไม่มียอยเท้า

3.วรรณกรรมเรื่องใครอยู่ในอากาศ เป็นอีกเรื่องราวหนึ่งการปรากฏตัวของผีที่อยู่ในอากาศ เรื่องราวทั้งหมดในแต่ละตอน ได้หยิบเรื่องสั้น 4 เรื่อง คือ 3.1 เรื่องนางกลม (ภาพที่ 56 (ก)) 3.2 เรื่องชีวิตคุณย่า (ภาพที่ 56 (ข)) 3.3 เรื่องไอ้จอมฐู (ภาพที่ 56 (ค)) และ 3.4 เรื่องเปิดหေး (ภาพที่ 56 (ง)) สรุปเรื่องย่อโดยสังเขปดังนี้

3.1 เรื่องนางกลม เป็นเรื่องเล่าของนายแ้วที่นายอุทิศได้รับฟังเรื่องราวประหลาดของนายกลั่นที่เป็นน้องชาย และ น้องสะใภ้ที่ชื่อ นางกลม โดยเรื่องมีอยู่ว่า นายกลั่นต้องไปทำงานที่เหมืองได้ยินข่าวว่า เขาได้ตาย ทำให้นางกลมต้องแต่งงานใหม่ แต่แล้วนายกลั่นก็โผล่กลับมาถามหานางกลมเมื่อทราบว่เรื่อง ทะเลาะกันและหย่าร้างกัน พอตกลงคืนนายกลั่นได้เจอแสงประหลาดที่ลอยใต้ถุนบ้าน ต่อมาเขาหายตัวไป นายแ้วได้พบเพื่อนของนายกลั่นที่ทำงานด้วยกัน บอกว่านายกลั่นได้ตายมานานแล้ว ส่วนนางกลมก็ตายเช่นกัน

3.2 เรื่องชีวิตคุณย่า เป็นเรื่องเล่าอดีตของนายสิงห์โต ได้หญิงชราที่เรียกว่า คุณย่า รับเขาอุปการะเป็นลูกบุญธรรม เหตุการณ์วันนั้นเขาได้เจอผีสองตน โดยเขาและย่าได้พบกับผีเปรต ตอนเขากลับจากการเล่นการพนัน ตอนดึก ยืนขวิ้งทางสร้างความกลัวให้กับพวกเขาทั้งสอง อีกทั้งยังคุณย่าเคยเจอเปรตแถวทุ่งพระเมรุมาศ ต่อมา นายสิงห์โตกำลังลงไปเล่นบิลเลียดข้างล่าง ได้พบกับผู้ชายที่แต่งตัวแบบขุนนางเล่นอยู่ก่อนหน้า จึงนำเรื่องมาเล่าให้คุณย่าฟัง เขาจึงรู้ว่าชายคนนั้น เป็นวิญญาณสามีของลูกสาวคุณย่าที่พึ่งตายไปคุณย่า





(ก)

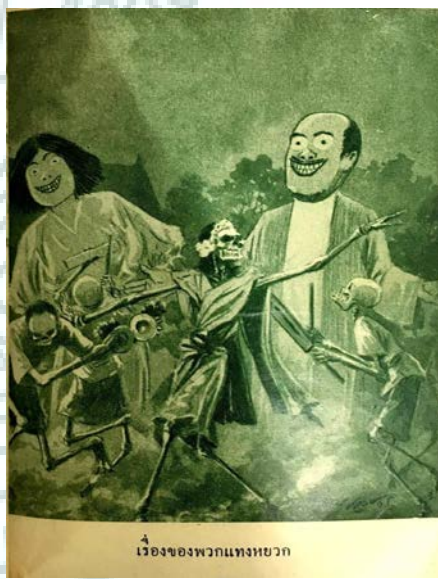


(ข)



ครูอรุณ

(ค)



เรื่องของพวกเขาแหวก

(ง)

ภาพที่ 55 ภาพประกอบ ในหนังสือวิญญานเร่ร้อน ของ เหม เวชกร

- (ก) เรื่องแม่จ๋า
- (ข) เรื่องเปลี่ยนคอน
- (ค) เรื่องครูอรุณ
- (ง) เรื่องของพวกเขาแหวก

ที่มา: ที่มา: เหม เวชกร. วิญญานที่เร่ร้อน. พระนคร:สำนักพิมพ์บรรณาคาร, 2509.

3.3 เรื่องไอ้จอมต้องสู้ เป็นเรื่องราวของนายเรืองเดินทางกลับอยุธยา เพื่อทำบุญงานศพยาย ได้ยินข่าวถึงเพื่อนที่ชื่อไอ้จอมได้ถูกฆ่าตาย ทำให้นางช้อยซึ่งเป็นแม่ไอ้จอม เสียใจ แค้นใจ จึงทำพิธีปลุกผีลูกชายให้ไปจัดการกับคนที่ฆ่าเขา วันต่อมาคนที่ชื่อไอ้ฟอง ไอ้ป่องเป็นลูกชายลุงโก้ ได้นอนตายอย่างปริศนา ชาวบ้านต่างวิพากษ์วิจารณ์ว่าเหตุการณ์นี้ เป็นฝีมือของผีไอ้จอม และ ผีไอ้จอมได้เข้าฝันมาบอกไอ้เรืองว่า สองคนนี้เป็นคนที่ฆ่าเขา

3.4 เรื่องเป็ดเหาะ เป็นเรื่องเล่าของนายสิงโต ได้ไปเยี่ยมลูกสาวที่ย่านสะพานผ่านฟ้า ชวนไปกินข้าว แล้วพวกเขาได้เจอนักเลง มาแกลังก์ก่อกวนที่ร้านขายเป็ดเหาะ วังหยอกลื้อ และ เอาเนื้อเป็ดมาแกว่งเหาะลอยในอากาศ ซึ่งสร้างความรำคาญให้แก่พวกเขา ทำให้นายสิงโตไม่พอใจ กระโดดตะไต้ นักเลงที่ก่อกวน แต่กลับตะไต้ไม่ถูกตัว เพราะเขาไม่ใช่คน แต่เป็นผี เขาก็หายวับ พร้อมกับเสียงหัวเราะ การหลอกตอนกลางวันแสกๆ สร้างความตกใจให้พ่อลูกทั้งสองเป็นอย่างมาก

4.วรรณกรรมเรื่องผู้ที่ไม่มียาร่างกาย แม้ร่างกายจะแหลกสลาย แต่จิตวิญญาณยังคงอยู่ เรื่องราวทั้งหมดในแต่ละตอน ได้หยิบเรื่องสั้น 4 เรื่อง คือ 4.1 เรื่องเมืองแม่วันทอง (ภาพที่ 57 (ก)) 3.2 เรื่องนักคำนวณที่เล่นกับไฟ (ภาพที่ 57 (ข)) 3.3 เรื่องเก่าจากบ้านเกิด (ภาพที่ 57 (ค)) และ 3.4 เรื่องอ้ายกล้าจะตายไม่ได้ (ภาพที่ 57 (ง)) สรุปเรื่องย่อโดยสังเขปดังนี้

4.1 เรื่องเมืองแม่วันทอง เป็นเรื่องราวของ นายอุทิศ และ วิชัย ได้เดินทางไปเที่ยวสุพรรณบุรี เพื่อชมสถานที่ที่เกี่ยวข้องในวรรณคดี ที่นายอุทิศได้ฝันเห็นเรื่องราวของขุนช้างขุนแผน ตอนขากลับพวกเขาได้เจอกับผู้หญิงที่ลากศพสามี รูปร่างหลังว่าเป็นผี แต่เหตุการณ์นี้ทำให้พวกเขารอดจากภัยอันตราย เพราะจุดหมายที่จะเดินทางผ่านมีเหตุฆาตกรรมปล้นฆ่ากลางทาง

4.2 เรื่องนักคำนวณที่เล่นกับไฟ เป็นเรื่องราวของนายสมัย เจ้าของโรงเรียนสอนภาษาอังกฤษ ที่มีงานอดิเรกชอบเล่นหวย อยู่มาวันหนึ่งเขาขอร้องสมัยที่เป็นเพื่อนครูด้วยกัน ช่วยทำพิธีขอหวยจากผี ขณะทำพิธี พวกเขาหลุดเข้าไปในอีกโลกหนึ่ง โดยมีชายนำกลั้วกั้วมือพาพวกเขา เดินเข้าไปในสถานที่ที่น่ากลัวที่เหมือนนรก ครูพูนก็ได้เจอพ่อที่ตายจากไปอยู่ที่นี้ หลังจากนั้นชายนำกลั้วก็ได้ตัดเตือนให้เลิกเล่นหวย

4.3 เรื่องเก่าจากบ้านเกิด เป็นเรื่องเล่าอดีตของนายวิสูตร ที่สมัยเขายังเด็ก เขาอาศัยอยู่บ้านเรือนไทยหลังงาม พร้อมหมู่ญาติพี่น้องร่วมตัวกัน ตกเย็นมีการเล่านิทานถึงกวางที่บาดเจ็บ แล้วตายไป ในขณะที่ทุกคนกำลังฟังนิทาน จู่ก็มีกวางสีขาวโผล่ขึ้น เข้ามากลางเรือน ส่งเสียงร้อง และกระโดดหนีไป



(ก)



ชีวิตคุณย่า

(ข)



ไอ้จอมต๋องสู้

(ค)



(ง)

ภาพที่ 56 ภาพประกอบ ในหนังสือใครอยู่ในอากาศ ของ เหม เวชกร

- (ก) เรื่องนางกลม
- (ข) เรื่องชีวิตคุณย่า
- (ค) เรื่องไอ้จอมต๋องสู้
- (ง) เรื่องเปิดหะ

ที่มา: ที่มา: เหม เวชกร. ใครอยู่ในอากาศ. พระนคร:สำนักพิมพ์บรรณาคาร, 2509.

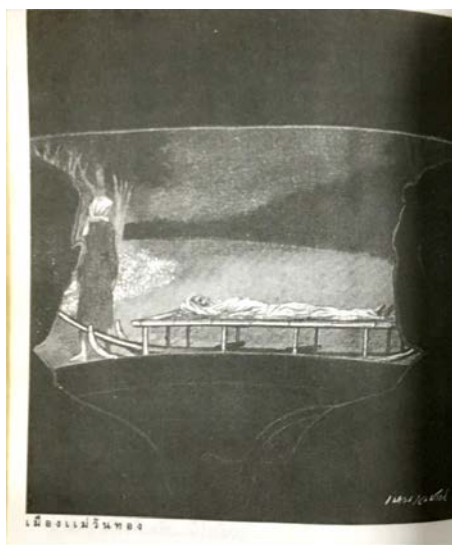
4.4 เรื่องอ้ายกล้าจะตายไม่ได้ เป็นอีกเรื่องหนึ่งของไอ้เรื่อง ที่เกี่ยวกับการแก้แค้นของคนตาย โดยเป็นเรื่องของทิดกล้าที่เป็นคนรู้จัก ถูกฆ่าโดยไม่รู้สาเหตุ ทำให้พี่ชายเขา เสียใจ แค้นใจมาก จึงทำพิธีปลุกผีขึ้นมา คืบ ไหนมีหมาหอน ผีทิดกล้าจะปรากฏตัว อาละวาดหาตัวคนร้าย สร้างความกลัวให้กับชาวบ้านในละแวกนั้น เหตุการณ์คืบนั้น ได้มีคนตายที่ชื่อ ตาหิง ตายอยู่บนศาลาป่าช้า ซึ่งเป็นคนในหมู่บ้านที่เรื่องอาศัยอยู่

5.วรรณกรรมเรื่องผู้มาจากเมืองมิด เรื่องราวของวิญญาณที่หลอกหลอน แม้ตายไปแล้วยังติดตามด้วยความรัก หรือ ความเลียดแค้น ได้หยิบตัวอย่างเรื่องสั้น 4 เรื่อง คือ 5.1 เรื่องยามรักษาช่อง (ภาพที่ 58 (ก)) 5.2 เรื่องโรงเรียนครูพุง (ภาพที่ 58 (ข)) 5.3 เรื่องวิญญาณทรมาน (ภาพที่ 58 (ค)) และ 5.4 เรื่องประตูลี้ (ภาพที่ 58 (ง)) สรุปเรื่องย่อโดยสังเขปดังนี้

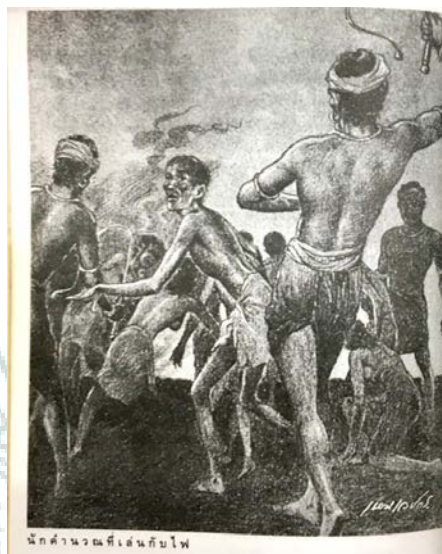
5.1 เรื่องยามรักษาช่อง เป็นช่วงที่ไอ้เรื่องทำงานรับจ้างสร้างถนนแห่งหนึ่ง กับคนที่ชื่อ ใหญ่ และ ได้รู้จักกับเจ๊เนี้ย เป็นแม่ค้าขายข้าวแกง ในบริเวณใกล้กับ โรงเรียนหมูที่ใครต่อใครรำลือว่ามีผีคู่ แต่นายเรื่องฟังรู้ภายหลังว่า สถานที่นี้เป็นบ่อนการพนัน เวลานั้นยามรักษาบ่อนคนก่อนขอลาออก ทำให้เจ๊เนี้ย ต้องขอร้อง ไอ้เรื่องและพี่ใหญ่มารับหน้าที่ชั่วคราว อยู่มาวันหนึ่งตาอ๋ายมคนใหม่ ได้ชวนเก็บอุปกรณ์การพนัน ไปไว้หลังบ้านนอกจากอุปกรณ์ปลอมตัวผี เป็นที่เก็บ โลงศพ เพื่อให้คนกลัวไม่กล้าเข้ามาใกล้ ขณะนั้นเอง ได้ยินเสียงกุกกักใน โลงศพ เมื่อพวกเขาเปิดดูก็เจอศพของยามคนก่อน กำลังขึ้นอืด ซึ่งที่เห็นอยู่เขาเป็นวิญญาณ

5.2 เรื่องโรงเรียนครูพุง เป็นเรื่องของสมัยเป็นครูสอน โรงเรียนของครูพุง ที่มีเพื่อนครูสองคนชื่อ คุณสุวิทย์ และ คุณจรี ที่เป็นเจ้าของตึกให้เขาเปิด โรงเรียน โดยคุณสุวิทย์เป็นเพื่อนครูพุง ส่วนคุณจรีเป็นคนรักเก่าของครูพุง ทั้งสองได้ทำเรื่องอื้อฉาว คือ การ ได้เสียเป็นผัวเมียกัน ทั้งที่เป็นพี่น้องกัน จึงทำให้พวกเขาไม่ออกไปพบปะผู้คนเป็นเวลานาน นายสมัยได้จับตาดูพวกเขา แม้ว่าทั้งคู่จะทำหน้าที่เป็นครูในโรงเรียนนี้ แต่พวกเขาทำตัวแปลกไม่มีการคบค้าสมาคม อยู่มาวันหนึ่งนายสมัยฝันว่ามีผู้หญิงคนหนึ่งให้เขาไปพบคุณจรี เขาจึงไปหาด้วยความกลัว แล้วก็พบคุณสุวิทย์ และ คุณจรี กลายเป็นศพนอนเรียงกันอยู่ หญิงคนนั้นบอกว่า พวกเขากินยาฆ่าตัวตายมาหลายปีแล้ว ที่พบเจอเห็นทุกวันเป็นเพียงวิญญาณ

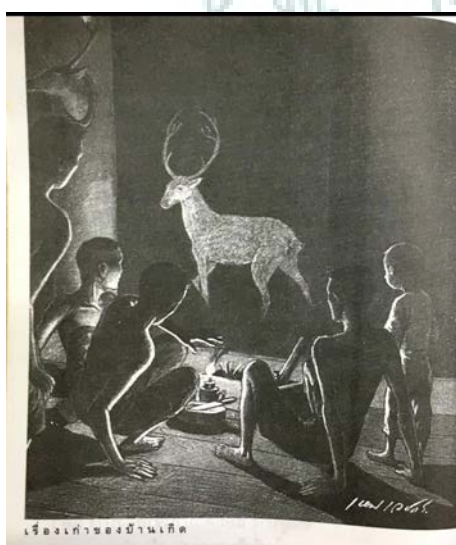
5.3 เรื่องวิญญาณทรมาน เรื่องราวของนายอุทิศ ที่เขาได้เจอเรื่องน่ากลัวสองเรื่อง คือ เรื่องของสินวล เป็นหญิงสาวอ่างทอง ที่รักกับหนุ่มรุ่นน้อง ชื่อ สุธีร์ ซึ่งเธอรัก อุปการะ และ ส่งเสียเรียนหนังสือจนจบ แต่เขากลับนอกใจมีคนรักใหม่ เธอจึงตรอมใจตาย สุธีร์สำนึกผิด กลับอ่างทองไปขอขมาผิดต่อวิญญาณสินวลทุกวัน อยู่มาวันหนึ่งนายอุทิศได้เห็นวิญญาณสินวล คูแกล่เก็บกวาดบ้าน เหมือนกันตอนชีวิต ทำให้นายอุทิศหดหู่ใจมาก เรื่องที่สองเมื่อกลับกรุงเทพฯ ทั้งนายอุทิศ และ สุธีร์



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 57 ภาพประกอบ ในหนังสือผู้ที่ไม่มีร่างกายของ เหม เวชกร

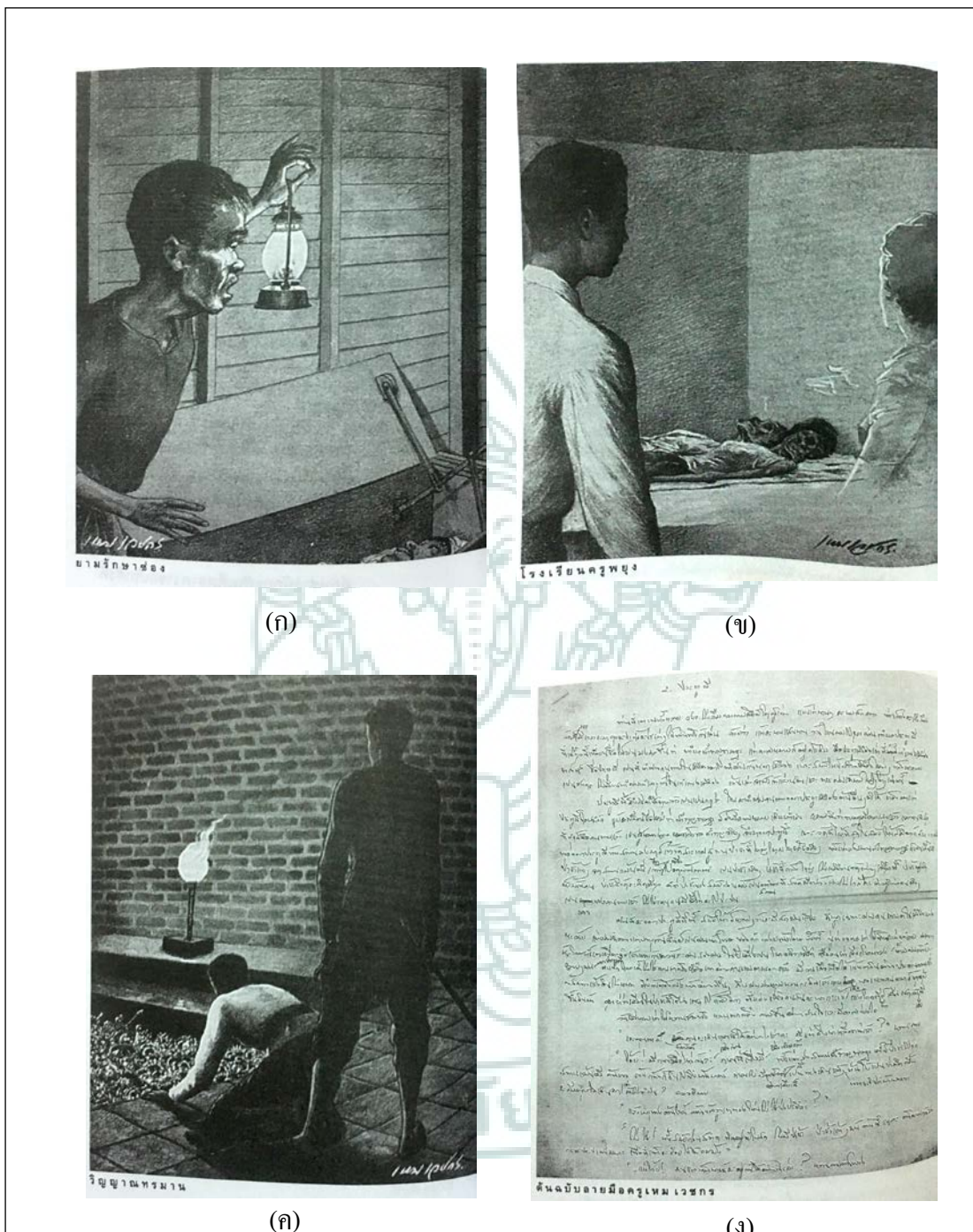
- (ก) เรื่องเมืองแม่วันทอง
- (ข) เรื่องนักค่านวมที่เล่นกับไฟ
- (ค) เรื่องเรื่องเก่าจากบ้านเกิด
- (ง) เรื่องอ้ายกล้าจะตายไม่ได้

ที่มา: ที่มา: เหม เวชกร. ผู้ที่ไม่มีร่างกาย. กรุงเทพฯ: วิริยะ, 2546.

ได้แหวะชมวังเก่า ระหว่างเดิมชมวัง นายอุทิศก็ได้พบวิญญาณชายโบราณ กวักเรียกเชิญชวนเดินตามเขา จนไปถึงชอกแค้นเข้าไปเจอที่แห่งหนึ่ง ที่มีบ่อน้ำขนาดใหญ่ ภายในบ่อมีของที่ส่งแสง คือ เพชรนิลจินดาประดับทองคำ จำนวนมากมาย ทำให้นายอุทิศตะลึง แต่ต้องเจอภาพตกใจ เมื่อเห็นซากโครงกระดูกที่นอนเหยียดอยู่ที่แท่นปูนเดียว

5.4 เรื่องประตูลิ เป็นเรื่องราวของนายสิงโตตอนที่อายุมาก ได้แหวะกลับมาเยี่ยมบ้านที่ตำบลประตูลิ ซึ่งปัจจุบันเปลี่ยนเป็นตำบลธาราษฎร์ กำลังเล่าเรื่องเก่าๆ ให้หลานฟังถึงเรื่องที่มาของประตูลิที่เคยเป็นประตูลิเมืองเก่า ที่อยู่ล้อมรอบเขตเมืองหลวง ซึ่งเป็นประตูลิที่เชื่อมต่อเส้นทางของวัดรอบนอกเมือง ในการลำเลียงศพออกนอกเมือง ในอดีตเล่าถึงภาพที่น่ากลัวของการลงโทษนักโทษ ด้วยการโยนศพเถื่อนเนื้อให้แร้งกากินประจานความชั่ว วัดหลายวัดเคยเป็นลานประหารตัดหัวนักโทษ หลังจากจบการประหารจะได้ได้ยินเสียงแร้งกาดังมาจากป่าช้า ชาวบ้านต่างหวาดกลัวกับวิญญาณอาฆาตของเหล่านักโทษ พวกเขาเชื่อว่าเป็นผีที่ร้ายกาจ พอแหวะคุยกับหลานเสร็จ เข้าตัวเมืองบางกอก แวะไปทำธุระหาเพื่อน จนถึงเย็น นายสิงโต ขอค้างบ้านเพื่อนแถวป่าช้าเก่าของวัดสระเกษ เพราะบ้านอยู่ห่างไกล เมื่อถึงยามดึก นายสิงโตสะดุ้งตื่น ด้วยเสียงแปลกๆ เขาจึงได้เห็นภาพของพิธีเผากระดูกคนตาย ซึ่งภาพของเหล่าฝูงแร้งเกาะตามต้นไม้ มีกลุ่มคนแบกศพหลายศพ วางไว้ตรงกลางลาน เมื่อถึงเวลาคนเหล่านั้นแก้ผ้าห่อศพ เตรียมมัดแล้วนอนเนื้อ พอแล้วทุกศพแล้ว ปล่อยให้แร้งมารุมทิ้งกินศพ ภาพนี้ทำให้นายสิงโตใจหายวูบ ตื่นเช้ารีบทำบุญอุทิศบาปให้พวกเขา

เรื่องราวงานเขียนของหม่อม เวชกร เป็นการสร้างภาพภูตผีปิศาจจาก ประสบการณ์โดยตรงของตัวศิลปิน สถานการณ์ช่วงนั้นมีแต่เสียงโศกเศร้า เจอสิ่งน่าเกลียดน่ากลัวต่าง ๆ ทำให้เกิดภาพจินตนาการ ภูตผีปิศาจไทยแต่ละตน เป็นการสะท้อนความกลัวในจิตใจของมนุษย์ อันเกิดจากความอาลัยอาวรณ์ของคนเป็น หรือ ความกลัวของคนตาย ทำให้มีความผูกพันกับชีวิตสังคม ที่ทำให้ปิศาจมีตัวตนจริงในฐานะอารมณ์ความรู้สึก และการนำเสนอพฤติกรรมของสัตว์ต่าง ๆ เป็นสัญลักษณ์แทนภูตผี ปิศาจ วิญญาณ<sup>22</sup> สิ่งเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ที่ต้องการให้ผู้อ่าน ตระหนักถึงผลกระทบชั่วที่นำไปสู่ความพินาศ ดึงความสนใจในแง่ความคิดศีลธรรม คล้อยตามในเหตุการณ์ของหม่อม เวชกร ภาพประกอบหนังสือเป็นการเล่าเรื่องราวด้วยฉากภาพในบรรยากาศแวดล้อม เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เข้าใจเหตุการณ์เรื่องราว และ แสดงอารมณ์ภายในของตัวละคร ภาพผีในแต่ละตอนสามารถจินตนาการถึงภาพสถานที่ การดำเนินเรื่องราว หรือ อารมณ์ของตัวละคร เป็นกลวิธีการใช้ภาพฉากหลังที่นำไปสู่อารมณ์ให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการไปตามเรื่องราว เกิดความรู้สึกถึงความน่ากลัวของกายภาพผี ผ่านรายละเอียดความสมจริงของฉากเหตุการณ์ และ กายภาพของตัวละคร การวาดภาพเหมือนจริงส่งผลให้ผู้อ่านเข้าใจสถานการณ์สภาวะอารมณ์ภายในของตัวละคร<sup>23</sup> เกิดจินตนาการของแง่มุมทางความคิดผ่านภาพต่อภาพ(จุดเชื่อมโยงแบบเวลาสู่ช่วงเวลา) จนไปถึงการสร้างภาพต่อเนื่องในใจของตัวผู้อ่านเอง



ภาพที่ 58 ภาพประกอบ ในหนังสือผู้มาจากเมืองมิดของ เหม เวชกร

(ก) เรื่องยามรักษาช่อง

(ข) เรื่องโรงเรียนครูพุง

(ค) เรื่องวิญญาณทรมาน

(ง) เรื่องประตู่ผี

ที่มา: ที่มา: เหม เวชกร. ผู้มาจากเมืองมิด. หนังสือชุดกฤตศิลป์สากลของไทย กรุงเทพฯ: วิริยะ, 2546.

### ผีในงานการ์ตูนของศุภมิตร จันท์แจ่ม (ปู่ Devil)

ผลงานของอาจารย์เหม เวชกร เป็นที่รู้จักแพร่หลายในวงการวรรณกรรม และ งานศิลปะ ผีตามทัศนคตินี้เป็นการแสดงความน่ากลัวอย่างชัดเจน ต่อมามีการสร้างภาพผีที่เปลี่ยนรูปลักษณะที่ตรงข้ามกับความน่ากลัว โดยมีบุคคลหนึ่งนำเนื้อหาวรรณกรรมของเหม เวชกรมาดัดแปลงเป็นภาพวาดคอมิกส์ ซึ่งทำให้ภาพการ์ตูนผีมีบุคลิกที่ดูน่ารัก ไม่น่ากลัว ตลกขบขัน ผลงานที่ยกเป็นกรณีศึกษาเป็นผลงานการ์ตูนของศุภมิตร จันท์แจ่ม(ปู่ Devil) ประวัติโดยสังเขปดังนี้

ศุภมิตร จันท์แจ่ม หรือ นามปากกา “ปู่ เดวิล” เกิดวันที่ 23 พฤศจิกายน พ.ศ .2508 เป็นนักเขียนการ์ตูนไทย เข้าสู่วงการการ์ตูนโดยเขียนผลงานการ์ตูนลงนิตยสารสวนเด็ก หนูจำ เบบี ขายหัวเราะ และ มหาสนุก ของสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น รูปแบบผลงานเป็นการเขียนการ์ตูนตลก 3 ช่อง ได้ตีพิมพ์การ์ตูนเรื่องสั้นครั้งแรก ชุดสติแตก สุดขอบฟ้า! ช่วงปลายปี พ.ศ .2532 ชุดการ์ตูนรวมเล่มในปี 2539 และยังคงวาดรูปมาเรื่อย ๆ รวมไปถึงเรื่องสั้นชุดอื่น ๆ อีกมากมายเช่น ผี! วิญญาณและความผูกพันจนถึงปัจจุบัน ช่วงปัจจุบันเขาได้ลงการ์ตูนเรื่องสั้นขายทางออนไลน์ ในชุด “ผี !OUT OF CONTROL” และ การ์ตูนเรื่องสั้น ซีรีส์ “หิมพานต์ New Generation”

ศุภมิตร จันท์แจ่ม ได้หยิบเอาเค้าโครงเรื่องผีของ เหม เวชกร นำมาสร้างเป็นการ์ตูนช่องชื่อ “บรี้อ! น่ากลัวก็ไม่บอก ” ยกเป็นกรณีศึกษา คือ เรื่องชีวิตของคุณย่าในชุดใครอยู่ในอากาศ อ้ายทวยผู้ซื่อสัตย์ในชุดปีศาจของไทย และ เรื่องของพวกแทงหยวก ผีแต่ละคนมีลักษณะบุคลิกตลกขบขัน ดูไม่น่ากลัวเนื่องมาจากลักษณะการวาดเกิดจากการใช้วิธีการลดระดับความเหมือนจริงตามหลักการภาพวาดคอมิกส์ของสกอตต์ แม็คคลาวด์<sup>24</sup> แสดงให้เห็นว่าภาพผีถูกลดระดับจนใกล้เคียงกับใบหน้าที่เรียบง่าย จนไม่เหลือความเป็นจริง จึงทำให้รูปลักษณะผีดูไม่น่ากลัว อีกทั้งการการสร้างรูปทรงให้มีลักษณะคล้ายคลึงเหมือนเด็ก กลายเป็นตัวกระตุ้นการสร้างอารมณ์ความพึงพอใจ แรงดึงดูดความสนใจที่มีต่อภาพแทนของสิ่งที่น่ารัก ความไร้เดียงสา ดูเป็นมิตร ไม่มีพิษสง รักในตัวคนด้านดี ด้วยรูปร่างนี้ส่งผลทำให้ผู้อ่านเอาใจช่วยตัวละครในเรื่องได้ง่ายขึ้น รายละเอียดของลักษณะการ์ตูนผี มีดังนี้

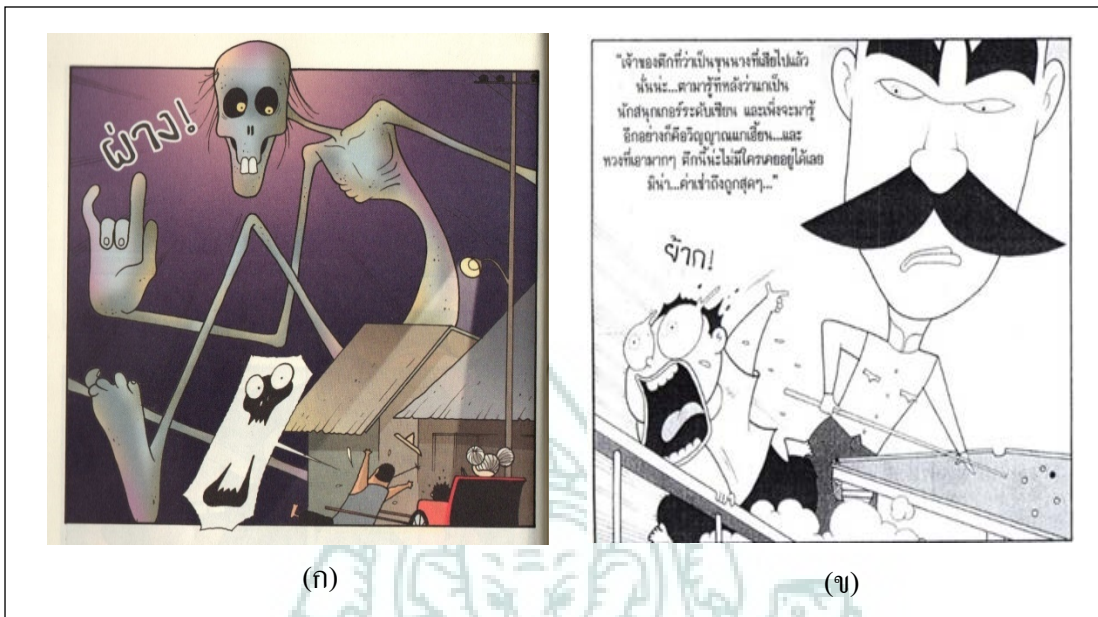
การ์ตูนผีตัวอย่างแรกในเรื่องชีวิตคุณย่า คือ เปรตซึ่งรูปแบบการวาดเป็นการลดความเหมือนจริง และ ลดรายละเอียดความน่ากลัวเดิม เปลี่ยนรูปร่างให้มีหัวโต มือเท้าใหญ่ มีฟันสองซี่ เนื้อตัวสะอาด และ ชูนิ้วโอเลิฟยู (ภาพที่ 59 (ก)) ทำให้ผีเปรตนี้ มีบุคลิกที่น่ารัก ดูเป็นมิตร การใช้รูปทรงความเป็นเด็ก การวาดเส้นง่ายๆ ลดรายละเอียดที่ไม่จำเป็น ทำให้ผีตนนี้ ดูดี ไร้ความน่ากลัว สะอาด ไม่สกปรก ดูอ่อนแอ น่ากลั่นแกล้ง สิ่งเหล่านี้ ทำให้เป็นการสร้างภาพลักษณะที่น่ามอง เป็นที่ชื่นชอบให้กับผู้อ่าน



ผีแม่บุญยัง ในเรื่องอ้ายทวยผู้ซื่อสัตย์ เป็นผู้หญิงมีรูปร่างหน้าตาสวย มีใบหน้าห้าวที่ใหญ่โต ตาเรียวสวย จมูกเล็กเป็นสัน หน้าผากสูง มีผิวเนียน สวมผ้าคลุมหัว(ภาพที่ 60) มีการลดทอนรายละเอียดความจริง การใช้เส้นวาดแบบง่าย ๆ และ อ่อนช้อย ทำให้ผีตนนี้ดูสวย มีความน่ากลัวที่ดูตกขบขัน แม้มีลักษณะที่ดูขัดแย้งกัน แต่ทำให้ผีตนนี้ดูไม่น่ากลัว ดูสวย และ ดูคิดตก เฉกเช่นเดียวกับภาพของมาร ขวางงานบวช โดยเป็นภาพนางรำมีรูปร่างหน้าตาที่สวยงาม กิริยาที่น่ามอง มีความเยาว์วัย ไม่ว่าจะเป็ ใบหน้าที่เป็นวงรีมน ตาเรียวสวย จมูกเล็กเป็นสัน หน้าผากสูง คางเล็ก มีผิวเนียน สิ่งเหล่านี้ทำให้เป็น ภาพลัทธิศิวที่น่ามอง ในอีกภาพลัทธิหนึ่งนางรำได้เผยร่างจริงกลายเป็นผีโครงกระดูก (ภาพที่ 61) แสดงถึงการเอารูปทรงของโครงกระดูกมารวมกัน กลายเป็นการผสมผสานรูปทรงของคู่ตรงกัน ข้าม แต่ด้วยการใช้เส้นที่ไม่ได้แสดงความน่ากลัว ทำให้เห็นความสวยของสตรีระว่างกาย กลายเป็นจุด สนใจเด่น ภาพด้านซ้ายภาพของนางรำสลายร่างเป็นโครงกระดูก ภาพเหล่านี้เป็นการเอาสิ่งที่น่าเกลียด น่ากลัวของมนุษย์ เพื่อสื่อถึงสิ่งสวยงามที่ไม่เที่ยงแท้ และ ความสนุกสนานเป็นความสุขชั่วข้ามคืน การลดทอนรายละเอียดความน่ากลัว และ การใช้การวาดเส้นที่เป็นระเบียบทำให้ภาพลัทธิของปีศาจ มีลีลาที่สวยงามได้รูปที่น่ากลัวของผี

สรุปว่าผีสามตนนี้ เป็นกรณีศึกษาถึงการสร้างภาพที่น่าลักษณะที่ขัดแย้งกันระหว่างความ สวยและความน่ากลัว รวมเป็นหนึ่งเดียวกันกลายเป็นผีที่น่ารัก ไม่น่ากลัว ดัดแปลงภาพจาก วรรณกรรมของหม เวชกร เป็นต้นแบบภาพที่น่ากลัว ทำให้เกิดความกลัวในจิตใจ แต่เมื่อนำมา สร้างเป็นรูปแบบการวาดการ์ตูนช่องของ ศุภมิตร จันทร์แจ่ม ทำให้เนื้อเรื่องเปลี่ยนบริบทอย่าง ลื่นเชิง การออกแบบตัวละครของภาพตัวแทน ตามโครงเรื่องของหม เวชกร ออกแบบความคิด ทัศนคติผู้วาด ที่สามารถเจาะจงถึงตัวละครนั้น ๆ โครงสร้างรูปทรงเป็นการขยายความให้เข้าใจง่าย ด้วยการสร้างรูปทรงที่ง่าย ๆ การลดทอนรายละเอียดตามหลักการของสกอตต์ แม็คคลาวด์<sup>24</sup> จนไม่ เหลือความเป็นจริง ทำให้ตัวละครคน ผี มีลักษณะที่ไม่น่ากลัว และ การสร้างรูปทรงลักษณะเด็กใน เชิงจิตวิทยา กลายเป็นการแสดงออกถึงสิ่งที่น่ารัก และ ส่งผลให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกพึงพอใจต่อตัว ละครนั้น ที่ก่อให้เกิดแรงดึงดูดความสนใจในตัวละคร มีส่วนสำคัญต่อการจดจำการแสดงเอกลักษณ์ ของผู้วาด ภาพการ์ตูนของศุภมิตร จันทร์แจ่มจะเป็นรูปทรงแบบง่าย ๆ กิ่งความจริงถึงจินตนาการ

นอกจากนี้ผีที่มีรูปแบบน่ากลัวตกขบขัน แต่ก็มีผีการ์ตูนที่มีรูปแบบน่ารักปกติธรรมดา โดยตัวอย่างของผีแม่วิภา (ภาพที่ 62(ซ้าย))จากเรื่องของรักเสมอใจ เป็นผีสาวที่มีรูปร่างสวย จาก เรื่องราวทั้งหมดของเรื่องนี้ ผีตนนี้ไม่มีความน่ากลัว การกระทำที่แย่ และ มีความมิตร สุภาพ ซึ่งทำ ให้เป็นผีที่น่ารัก เป็นที่ชื่นชอบแก่ผู้อ่าน อีกกรณีหนึ่งของผีคุณย่า(ภาพที่ 62(ขวา)) จากเรื่องชีวิต คุณย่า เป็นภาพผีคุณย่าบุญธรรมของนายสิงโตได้ปรากฏอยู่เคียงข้าง เป็นรูปแบบคนที่มีขนาดใหญ่ ไม่มี ความน่ากลัว ดูใจดี แม้ว่าจะเป็นคนที่ตายแล้ว แต่ด้วยความเป็นคนที่น่านับถือ ความเคารพ



ภาพที่ 59 ภาพของผีจากเรื่องชีวิตคุณย่า ศุภมิตร จันทรแจ่ม (ป๊าย เดวิล)

(ก) ผีเปรต

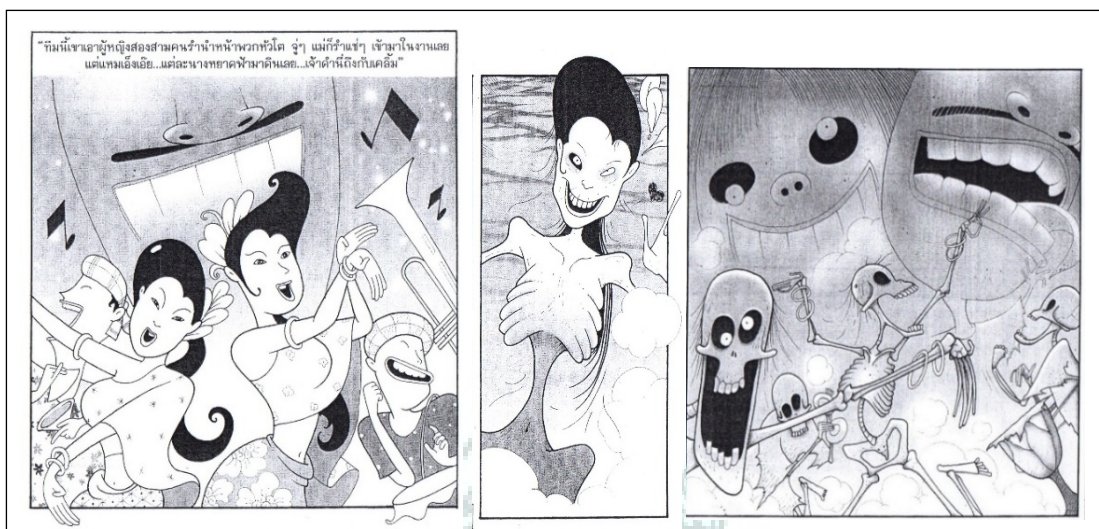
(ข) ผีขุนนาง

ที่มา: ศุภมิตร จันทรแจ่ม. ผีแอนด์เดอะแก๊ง. หนังสือชุดบรีอ! น่ากลัวก็ไม่บอก. กรุงเทพฯ:บ้านสื่อ  
พับลิเคชันส์, 2553. 24-42



ภาพที่ 60 ภาพของผีแม่บุญยิ่งจากเรื่องอ้ายทุยผู้ซื่อสัตย์ ศุภมิตร จันทรแจ่ม (ป๊าย เดวิล)

ที่มา: ศุภมิตร จันทรแจ่ม. ผีแอนด์เดอะแก๊ง. หนังสือชุดบรีอ! น่ากลัวก็ไม่บอก. กรุงเทพฯ:บ้านสื่อ  
พับลิเคชันส์, 2553. 62-86.



ภาพที่ 61 ภาพมารขวางงานบวชจากเรื่องของพวกแหงหวก ศุภมิตร จันทรแจ่ม (ปุย เดวิด)

ที่มา: ศุภมิตร จันทรแจ่ม. ผีอะคาเดมี่. หนังสือชุดบรื้อ! น่ากลัวก็ไม่ว่าบอก. กรุงเทพฯ: บันลือ  
พับลิเคชันส์, 148-164.

ทำให้ผีตนนี้มีความน่ารักที่อยากคบเข้าหา สุดท้ายฝักบ (ภาพที่ 63) จากเรื่องหมอยุโธะ เป็นการเอา  
ต้นแบบของสัตว์ซึ่งเป็นสัตว์ที่มีรูปร่างน่าเกลียด และ ดูไม่มีพิษมีภัย แต่เมื่อมันกลายเป็นผี ทำให้มี  
ความน่ากลัวระดับหนึ่ง แต่ด้วยรูปลักษณ์ที่ปกติ ทำให้ผีถูกมองว่าน่ารัก และ หน้าตาที่ทะเล้น

สรุปว่าการสร้างภาพของภูตผีปีศาจ เป็นการแสดงถึงรากเหง้าของความเชื่อใน  
วัฒนธรรมตะวันตก และ ตะวันออก ซึ่งทำให้สามารถเข้าใจถึงลักษณะเด่นของภูตผีในแต่ละ  
วัฒนธรรมพื้นถิ่น จนไปถึงเข้าใจบริบทของความเป็นมาของผีที่ถูกสอดแทรกผ่านวิถีชีวิตสังคม  
มนุษย์ การสร้างภาพผีทำให้เห็นประเด็นสำคัญของแนวคิดการสร้างภาพ 3 ประเด็น คือ

1. แนวความคิดความเชื่อชีวิตหลังความตาย
2. ภาพลักษณ์ของภูตผีปีศาจ ที่เป็นตัวแทนของธรรมชาติ และ อารมณ์ความรู้สึก
3. การวาดภาพด้วยระดับความเหมือนจริงตามแนวทางการคอมิกส์ของสกอตต์ แม็คคลาวด์

สามประเด็นนี้ ทำให้ภาพผีมีตัวตนจริงได้เพราะความกลัวของมนุษย์ที่หวาดหวั่นต่อสิ่งที่  
เหนือธรรมชาติ โรคภัย สภาวะความตาย จนไปถึงอำนาจของอารมณ์และจิตใจ ด้านดีด้านร้าย จน  
ไปถึงประสบการณ์แวดล้อมสังคมตามยุคสมัยต่าง ๆ และ ตัวตนสมมุติความกลัวของผู้คน แต่เมื่อใด  
ที่มนุษย์หยุดเชื่อเรื่องของผี ไม่มีความกลัว ภาพผีนั่นจะหายไปเอง จึงทำให้ความกลัวเป็นสิ่งสำคัญ  
ต่อการกำหนดลักษณะรูปร่างเฉพาะ การสร้างภาพผีเกิดขึ้นในจิตใจ นำไปสู่การรับรู้ถึงภาพผีที่น่า  
กลัว สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดภาพของภูตผีปีศาจยังคงเป็นที่จดจำตามทุกยุคสมัยจนถึงยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 62 ภาพผีแม่วิภา เรื่องของรักเสมอใจ (ชาย) และ ภาพผีคุณย่า เรื่องชีวิตคุณย่า (ขวา)

ศุภมิตร จันทร์แจ่ม (ป๊อ เดวิด)

ที่มา: ศุภมิตร จันทร์แจ่ม. ผีอะคาเดมี่. หนังสือชุดบรีอ! น่ากลัวก็ไม่บอก. กรุงเทพฯ: บันลือพับลิเคชั่นส์,



ภาพที่ 63 ภาพผีกบ จากเรื่องหมอยูโซะ ศุภมิตร จันทร์แจ่ม (ป๊อ เดวิด)

ที่มา: ศุภมิตร จันทร์แจ่ม. ผีเออเร่อ. หนังสือชุดบรีอ! น่ากลัวก็ไม่บอก. กรุงเทพฯ: บันลือพับลิเคชั่นส์, 127-140.

วิธีการสร้างภาพ และ วิธีการนำเสนอที่มีหลากหลายรูปแบบ แต่ละรูปแบบเกิดการรับรู้ถึงความน่ากลัวที่แตกต่างกันไป จนนำไปสู่องค์ความรู้ที่แสวงหาคูณงามของรูปลักษณ์ในอีกแบบหนึ่ง แสดงถึงภาพของความดีความชั่วในจิตใจ และ เป็นตัวอย่างที่ยกขึ้นมาอ้างอิงให้เห็นการสอนใจ ถึงผลลัพธ์ของการกระทำบาป ทำให้ผีเป็นเครื่องมือในควบคุมผู้คนให้อยู่ในระเบียบ ไม่ระรานผู้อื่น ทำความดี ละเว้นความชั่ว ทำให้เป็นแนวทางของกลวิธีสร้างรูปร่างรูปทรงการสร้างสรรค์ภูตผีปีศาจของผู้สร้างสรรค์ โดยการใช้ภาพคู่ตรงข้ามของความสวยและน่ากลัวให้อยู่ในร่างเดียวกัน กลายเป็นผีในแง่มุมทัศนคติของตัวผู้สร้างสรรค์เอง ทำให้ผลงานมีความน่ากลัวที่สวยงาม

### ภูตผีปีศาจที่ปรากฏในผลงานศิลปะร่วมสมัย

การทบทวนวรรณกรรมได้ยกตัวอย่างศิลปินสองกลุ่ม คือ กลุ่มแรก ว่าด้วยผลงานศิลปะเรื่องความน่ากลัวของภูตผีปีศาจที่ปรากฏในผลงานศิลปะในอดีต รวมไปถึง ศิลปะร่วมสมัยปัจจุบัน และ กลุ่มที่สอง การศึกษาเทคนิคตัดกระดาษของศิลปิน แต่ละคน รูปแบบการตัด การประกอบสร้าง และการติดตั้งผลงานในการสื่อความหมายในงานศิลปะตามแนวความคิดเจตนารมณ์ของศิลปิน

### อุตะงะวะ คุนิโยะชิ (Utagawa Kuniyoshi)

อุตะงะวะ คุนิ โยะชิ (ค.ศ. 1797-1861) จิตรกรชาวญี่ปุ่นด้านภาพพิมพ์แกะไม้อุกิโยะของ สำนักศิลปินอุตะงะวะ ด้วยเขาเป็นลูกของช่างซ่อมไหมทำให้ ได้รับประสบการณ์การใช้สีสันของลายผ้าญี่ปุ่น ทำให้กลายเป็นการสร้างลวดลายเฉพาะของตัวศิลปินคุนิ โยะชิได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ภาพพิมพ์นักรบอุกิโยะ และ ภาพช่างฝีมือที่พบในกลุ่มมือช่างตั้งแต่ เด็ก ด้วยประสบการณ์เหล่านี้ เป็นอิทธิพลต่อภาพพิมพ์ที่คุนิ โยะชิสร้างขึ้นต่อมา

ผลงานที่ทรงอิทธิพลของการปรากฏตัวของภูตผีปีศาจในผลงาน คือ แม่มดทาคิยะสะ และ ปีศาจโครง กระดุก (Triptych of Takiyasha the Witch and the Skeleton Spectre) (ภาพที่ 64) เป็นภาพของสามูไรกำลังต่อสู้กับ แม่มด และ ปีศาจโครงกระดุก ปีศาจสองตนนี้เป็นตัวแทนสิ่งชั่วร้าย การสร้างฉากการต่อสู้ เป็นการแสดงภาพลักษณะของการปะทะกันระหว่าง ความดีความชั่วที่อยู่ในตัวของมนุษย์ ผ่านภาพตัวละคร เนื้อเรื่องราวมีการยกเรื่องราวของภูตผีปีศาจ เป็นตัวแทนของความชั่วร้ายในแง่มุมมองของวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ฉากบรรยากาศที่สวยงามด้วยสีสันแบบลายผ้าไหมญี่ปุ่น ความลึกลับพิศวงของความสวยงาม และ ความน่ากลัวในภาพ สองสิ่งที่แตกต่างกันรวมกัน มีความลงตัวกัน เป็นการสร้างงานศิลปะที่เป็นสิ่งบันเทิงใจต่อชัยชนะที่อยู่เหนือความกลัว การเผชิญหน้า ต่อความกลัวของสิ่งที่มองไม่เห็น การสอนศีลธรรมความดี เป็นสร้างความงามทางจิตใจ มากกว่าความงามรูปลักษณ์ภายนอก

สรุปว่าผลงานของอุตะงะวะ คุนิโยะชิ เป็นการสร้างภาพความกลัวในใจของมนุษย์ผ่านภาพ ภูติผีปีศาจ จากการหยิบเอาคติความเชื่อของผีญี่ปุ่น และ สถานการณ์ของการเผชิญหน้าต่อความกลัว ในสิ่งที่มองไม่เห็น การถ่ายอารมณ์ที่แตกต่างกันระหว่างความทุกข์ และ ความสุข ภายใต้จิตใจ ซึ่ง ศิลปินเข้าใจถึงสภาวะความรู้สึกเหล่านี้ จึงนำแนวคิดนี้มาสร้างภาพเป็นการสอนศีลธรรมความดีความ ซ้ำ จากแนวคิดของปรัชญาเซน และ วิถีนักรบซามูไร การออกแบบตัวละคร มีลักษณะที่ตรงกันข้าม แสดงให้เห็นว่า การสร้างภาพนี้ก่อให้เกิดภาพของผีที่มีลักษณะที่สวยงามได้ด้วยรูปลักษณ์ แม้ว่า ภาพลักษณ์เดิมของภูติผีปีศาจจะมีความน่ากลัว แต่ด้วยการกำหนดรูปร่าง และสร้างมุมมองใหม่ เสริม ลักษณะที่สวยงามทำให้ภาพของผีที่น่ากลัวสามารถสร้างแรงดึงดูดใจได้ด้วยความสวยที่เป็นคู่ตรงข้าม ต่อการสร้างภาพของผีในทัศนคติของอุตะงะวะ คุนิ โยะชิ สร้างสุนทรีย์ภาพของความน่ากลัวของผีใน รูปแบบที่สวยงามแบบรสนิยมญี่ปุ่น



ภาพที่ 64 ผลงานแม่เมดทาคิยะสะ และ ปีศาจโครงกระดูก (Triptych of Takiyasha the Witch and the Skeleton Spectre, C.1844, Utagawa Kuniyoshi (1797–1861)

ที่มา: Rossella Menegazzo, **Kuniyoshi**, (New York: Skira Rizzoli Publication, 2018), .

### ทะคะชิ มุระคะมิ (Murakami Takashi)

ทะคะชิ มุระคะมิ (1 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2506) ศิลปินญี่ปุ่น สร้างผลงานที่ได้แรงบันดาลใจมาจากวัฒนธรรมดั้งเดิมญี่ปุ่น และ วัฒนธรรมสมัยใหม่หลังสงครามโลกครั้งที่สอง รับอิทธิพลการ์ตูนเอนิเมะมังงะญี่ปุ่น (manga) มาเป็นพื้นฐานในการสร้างผลงาน เนื้อหาทางความคิดเป็นการเอาธรรมชาติของพฤติกรรมมนุษย์ การดิ้นรนการต่อสู้เอาชีวิตรอดจากหายนะ เกิดจากเหตุการณ์ของระเบิดปรมาณู แรงบันดาลใจนี้ทำให้ การสร้างสรรค์ผลงานเป็นการยอมรับการเปลี่ยนแปลงชีวิต เปลี่ยนความทุกข์ให้กลายเป็นความหวังการมีชีวิตต่อไป จนไปถึงการหยิบประเด็นของศาสนา ปรัชญาของความสมดุลโลก จึงทำให้ผลงานของมุระคะมิ มีความสดใสภายใต้ความทุกข์ โดยผลงานที่แสดงแนวคิดนี้ และสร้างชื่อจนถึงปัจจุบัน คือ ดอกไม้ยิ้ม (ดังภาพที่ 65)

ผลงานดังกล่าว ส่งผลให้ศิลปินถูกเรียกขานในฐานะ โอตาคุ เป็น กลุ่มคนที่นิยม และ คลั่งไคล้ งานแนวการ์ตูนแบบญี่ปุ่นที่มีบุคลิกที่น่ารักสดใส (Kawaii) และ ความเป็น โอตาคุ เป็น กลุ่มบุคคลผู้ลุ่มหลงในโลกแห่งการ์ตูน และ แอนิเมชัน แต่สำหรับผู้วิจัยสร้างสรรค์มองว่าเป็น การสร้างมุมมองการรับรู้ความงามในรูปแบบใหม่ โอตาคุเป็นการสร้างกลุ่มคนในวัฒนธรรมย่อย (subculture) ที่เกิดขึ้นในญี่ปุ่น ความน่าสนใจการสร้างสรรค์เป็นการเอาหลักการสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานการ์ตูนคอมิกส์ โดยการสร้างเส้นลวงตาทำให้อุปทรงต่าง ๆ ขนาดที่แตกต่างโดยไม่มีเส้นนำสายตา เกิดภาพลวงตาพื้นที่ เห็นภาพเส้นที่เคลื่อนไหว เทคนิคนี้ถูกอ้างอิงถึงบริบทวัฒนธรรมของญี่ปุ่น และภาพกราฟฟิตก่อนให้เกิดรูปแบบศิลปะปะแบบใหม่ ที่สร้างความสวยงามผสมกับความขบขันไร้สาระที่เป็นกระแสวัฒนธรรมนอกกรอบมาตั้งแต่เมื่อปี 1970 ถูกยอมรับเป็นวัฒนธรรมยอดนิยม (popular culture)<sup>25</sup>

เมื่อวิเคราะห์ผลงานของทะคะชิ มุระคะมิ เรียกได้ว่าเป็น การสะท้อนถึงความอัดอั้นของตัวศิลปินเองที่ได้รับแรงกดดันของความเป็นระเบียบที่เคร่งครัดเกินไป รวมไปถึงแวดล้อมสังคมญี่ปุ่น และการยอมรับวัฒนธรรมใต้ดินในสังคมรุ่นใหม่ ทำให้ผลงานแสดงถึงความเป็นเสรีทางความรู้สึกที่อยากระบายความเก็บกด ไม่ว่าจะเป็นการแต่งตัวตามตัวการ์ตูนญี่ปุ่น ที่แสดงถึงความน่ารัก สีสันที่สดใส หรือ ความโหดร้าย ความวุ่นวายให้มองว่าเป็นเรื่องสนุก ผ่านปัญหาชีวิตไปให้ได้ และ การนำหลักการคติชนวิทยา ว่าด้วยการเคารพธรรมชาติ เชื่อมโยงบริบททางสังคม การตระหนักถึงคุณค่าในการปกป้องธรรมชาติไม่ให้เกิดภัยพิบัติ การรักษาความดี จึงทำให้ผลงานมีความเกี่ยวข้องกับภูตผีปิศาจ เป็นตัวแทนของเทพปกป้องรักษา และ ภัยพิบัติ จนไปถึงบุคคลในศาสนาอย่างพระอรหันต์<sup>26</sup>

ผลงานเป็นกรณีศึกษา คือ ผลงานชุดห้าร้อยอรหันต์ (The 500 Arhats) เป็นการแสดงสัญลักษณ์ถึงการถ่ายทอดภาพลักษณ์ของความเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ โดยเป็นภาพการปรากฏตัวของพระอรหันต์ห้าร้อยรูป ซึ่งศิลปินได้ยกเรื่องของพระอรหันต์ที่เป็นสิ่งสูงสุด กลับค่าความเชื่อว่า

พระอรหันต์แม้ว่าจะเป็นบุคคลที่อยู่เหนือกิเลส แต่ยังมีกิเลสอยู่ชนิดหนึ่ง ทำให้พระอรหันต์ของมูระกะ มิมีรูปลักษณะที่ตกลงบนขัน ป่าเถื่อน ดูไม่สง่างามเป็นการออกแบบสองลักษณะที่ตรงกันข้าม พระอรหันต์ และ โยโค เป็นตัวแทนของสัญญาธรรมชาติของการเกิดภัยพิบัติ นำไปสู่แนวคิดการแทรก รายละเอียดคนามนัย (Metonymic insertion of details) สิ่งเหล่านี้ เป็นการบอกเรื่องราวของสิ่งเตือนใจถึง สิ่งเลวร้าย และ พลังในการมีชีวิตต่อไป หลังผ่านยุคสงคราม สีสันที่ฉูดฉาด เป็นผลกระทบของระเบิดปรมาณู และการสร้างโครงสร้างแง่มุมสังคมของโลกอุดมคติของกลุ่มโอตะคุ ด้วยภาพสีตันตระการตา และ ความบิดเบี้ยว ก่อให้เกิดความรู้สึกที่ส่งผลให้ผลงานมีความน่าสนใจของการสร้างโลกจินตนาการด้วยสร้างภาพเคลื่อนไหวดวงสายตา ด้วยมิติของเส้นสื่ออารมณ์ การใช้จุดเชื่อมโยงเสมือนว่างานมีการเคลื่อนไหว การใช้เส้นเคลื่อนไหวเชิงจิตวิทยา ทำให้ความน่ากลัวกลายเป็นสิ่งที่ดูตกลงบนขัน และ สุดท้ายการใช้ความเชื่อของสิ่งที่เหนือธรรมชาติของสัตว์ประหลาดโยโค อย่างปีศาจบากุ (Yokai Baku) (ดังภาพที่ 66) เป็นตัวแทนของการปิดป่าสิ่งชั่วร้าย ภาพลักษณ์นี้มีบุคลิกที่น่ารัก ซึ่งแตกต่างจากภาพดั้งเดิมตามประเพณี ความผิดแผกต่างถิ่นฐาน ทำให้เป็นการผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและจินตนาการ จนเกิดโยโคที่มีหัวเป็นช้าง ตัวเป็นเสือ รวมไปถึงการใช้สีสันที่สดใส ทำให้ความน่ากลัวของภูตผีปีศาจตอนนี้มีความน่ารัก<sup>27</sup>

สรุปได้ว่า ผลงานของทะกะชิ มูระกะมิ มีผลต่อแนวคิดการนำเสนอผลงานรับรู้ถึงโยโค เป็นตัวแทนของสิ่งสถิตของธรรมชาติ ด้วยบุคลิกที่น่ารัก ตก ทำให้ผลงานทั้งหมดดูมีชีวิตวา เกิดความรู้สึกที่มีความสุข แม้ผลงานจะมีความสวย ความน่ารัก แต่เบื้องหลังแฝงความรู้สึกความกดดันของสังคมญี่ปุ่น และการเปลี่ยนแปลงชีวิตหลังสงคราม สิ่งที่ปลอบประโลมจิตใจทำให้ผลงานของศิลปินแสดงถึงความหวังการมีชีวิตต่อไป เฉกเช่นเดียวกับ ผลงานภาพจิตรกรรมพระอรหันต์ 500 รูป และ สิงโตจีน (ภาพที่ 67) เป็นการหยิบเรื่องราวภัยธรรมชาติ ภัยพิบัติ และ น่ากลัวของความตาย อนิจจัง สัจธรรม นำเสนอในรูปแบบสภาวะ อารมณ์ที่ดูสนุกสนาน ขบขัน รูปลักษณะไม่สวยงาม แต่เป็นรูปทรงที่ให้ความสนุก มีชีวิตชีวามากขึ้น เป็นตัวอย่างกรณีศึกษาของการรับรู้ ความน่ากลัวแบบน่ารัก และ เทคนิคจิตรกรรม Superflat เป็นกลวิธีการสร้างจิตรกรรมแบบดั้งเดิมโบราณ (Nihonga) และการสร้างเคลื่อนไหวในงานการ์ตูนคอมพิวเตอร์ การใช้รูปทรงสองมิติ ด้วยรูปทรงต่าง ๆ มีขนาดที่แตกต่าง โดยไม่ใช่เส้นนำสายตา ซึ่งทำให้เกิดภาพลวงตาพื้นที่ เกิดรูปทรงที่มีการเคลื่อนไหว การมีภาพพับหลายบานเป็นการเชื่อมโยงกันต่อเนื่องของเรื่องราวการใช้ภาพกราฟฟิตี้ สื่อถึงบริบทวัฒนธรรมผู้บริโภคญี่ปุ่น ให้ตามกระแสนิยมปัจจุบัน





ภาพที่ 65 “ภาพดอกไม้ยิ้ม” (Flowers, Flowers, Flowers, 2010 Takashi Murakami

Acrylic on canvas mounted on board 149.9x149.9 cm.)

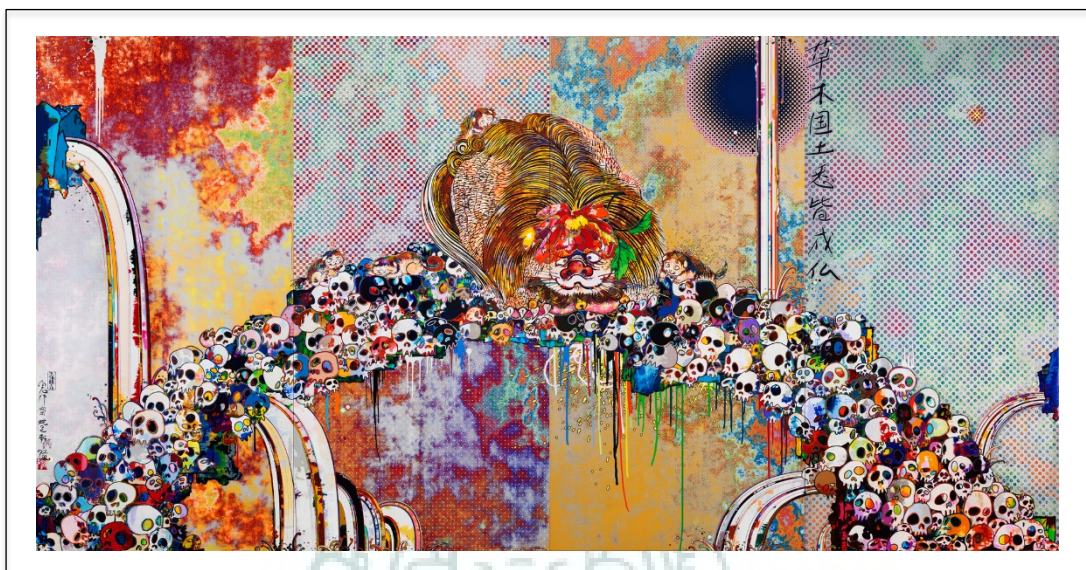
ที่มา: Michael Darling, **Takashi Murakami “The octopus eats its own leg”** (New York: Skira Rizzoli Publications, 2017), 137.



ภาพที่ 66 “ภาพรายละเอียดของผลงาน 500 อรหันต์” (the 500 Arhats (detail) 2012 Takashi

Murakami Acrylic on canvas mounted on board; 24 panels overall 302x10,000 cm.)

ที่มา: Michael Darling, **Takashi Murakami “The octopus eats its own leg”** (New York: Skira Rizzoli Publications, 2017), 142-143.



ภาพที่ 67 ผลงานศิลปะจีนของทะกะชิ มุระกะมิ (Chinese Lions, Peonies, Skulls, And Fountains by Takashi Murakami 2011 Acrylic on canvas stretched on wooden panel 118 x 236 1/4 in. (299.7 x 600.1 cm)

ที่มา: Michael Darling, Takashi Murakami “The octopus eats its own leg” (New York: Skira Rizzoli Publications, 2017), 184-185.

### จอห์น เคนน์ มอเทินเซินส์ (John Kenn Mortensen)

จอห์น เคนน์ มอเทินเซินส์ เกิดเมื่อค.ศ. 1978 ศิลปินชาวเดนมาร์กที่อาศัยทำงานในเมืองโคเปนเฮเกน เขาสร้างผลงานในเรื่องของความน่ากลัวฝันร้ายของเด็ก โดยใช้ปากกาวาดเส้น สร้างจินตนาการที่ไม่ตัวตน เขาได้แรงบันดาลใจมาจากคำบอกเล่าของเด็ก ๆ ที่เขาได้พบระหว่างการเดินทางแต่ละวัน เขาใช้ทักษะความเป็นผู้สร้างภาพยนตร์ และ ผู้กำกับรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก สร้างผลงานภาพเคลื่อนไหวหลายตอน พอดตกกลางคืนเขาสร้างงานจินตนาการความน่ากลัวของเขาจากปากกาสู่รูปภาพของกลุ่มเหล่า ผีปิศาจที่น่ากลัวมากพอ ที่ทำให้ผู้ที่พบเห็นต้องระแวงกลัว

เมื่อได้วิเคราะห์ผลงานวาดเส้นของจอห์น เคนน์ มอเทินเซินส์ ทำให้เห็นว่าลักษณะภาพของผีแต่ละตน ล้วนมีรูปร่างของสัตว์ที่เด็กส่วนใหญ่หวาดกลัว เช่น แมงมุม ตะขาบ งูขนาดใหญ่ จนไปถึงเรื่องเล่าของตำนานปิศาจที่โผล่จากความมืดตรงได้เดียว สิ่งเหล่านี้ทำให้เป็นภาพหลอนที่ทำให้เด็กกลัว ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างที่ใหญ่โต ลักษณะพิกลพิการ น่าขยะแขยงดูสกปรก น่ารังเกียจ จนไปถึงความดูร้ายในการแสดงท่าทีที่ไม่เป็นมิตร เป็นตัวสำคัญต่อการสร้างภาพที่น่ากลัว ในผลงานหมายเลข 399 (ภาพที่ 69) ศิลปินได้ใช้ภาพลักษณะของสัตว์ประหลาดของแมงมุมซึ่งเป็นภาพลักษณะสากลของตัวแทนความกลัวที่เด็ก และ ผู้ใหญ่ต่างกลัวสัตว์ชนิดนี้

นอกจากนี้ศิลปินได้ออกแบบผีปีศาจในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสัตว์ที่มีเขี้ยวตาคุร้าย กรงเล็บยาว มีสามขา(ภาพที่ 70) ปีศาจหัวกะโหลกมีผ้าคลุมพลั่วไหว(ภาพที่ 68) ปีศาจที่โผล่หน้ามาจากความมืดตรงใต้เตียง หรือ ผู้เสื่อ(ภาพที่ 71) เป็นต้น ปีศาจเหล่านี้เป็นภาพตัวแทนของการระงับภัยจากอันตราย เป็นจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์นี้ ต้องการให้เด็กหลีกเลี่ยงภัยอันตราย และการเผชิญหน้ากับความน่ากลัว แล้วเอาชนะความกลัว การสร้างภาพนี้เป็นกลยุทธ์ที่ไม่ให้เด็กเจอเรื่องอันตราย เช่น การเที่ยวกลางคืน การอยู่ห่างสายตาผู้ใหญ่ และ หลีกเลี่ยงเจอกับคนแปลกหน้า ต้องการให้เด็กปลอดภัยจากอันตราย จัดการกับเด็กที่คือไม่เชื่อฟังด้วยความหวังดี การสร้างเรื่องน่ากลัวของผีเป็นการสะท้อนวัฒนธรรมตะวันตกของการอบรมสั่งสอนเด็ก ด้วยการเล่านิทานพื้นร้ายของเด็ก แนวความคิดนี้เป็นแรงบันดาลใจที่ทำให้ ศิลปินสร้างสรรค์ภาพลักษณะปีศาจที่น่ากลัว ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงอารมณ์ความกลัว ขณะเดียวกันศิลปินสนุกกับการสร้างภาพความตื่นเต้น ให้ผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่ได้รู้สึกถึงความกลัว ที่มีต่อภาพปีศาจในจินตนาการที่มีอยู่จริง และ เหนือจินตนาการ ก่อเกิดรูปลักษณะที่น่ากลัวต่อรูปร่างที่เชื่อมโยงส่งเสริมความรู้สึกต่อสิ่งมองไม่เห็น การสร้างสีสันให้อารมณ์รับรู้ถึงความรู้สึกที่ตื่นเต้นราวกับเป็นการการผจญภัยที่สนุกไปกับการเจอสิ่งลึกลับ และ ทำให้เป็นภาพความกลัวที่ตรงตาในจิตใจของผู้ชมทั้งเด็ก และ ผู้ใหญ่



ภาพที่ 68 ผลงาน John Kenn Mortensen – 290 เทคนิค ปากกาวาดเส้น

ที่มา: John Kenn Mortensen, (2014), [john-kenn-mortensen](https://www.wowxwow.com/artist-profile/john-kenn-mortensen), เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <https://wowxwow.com/artist-profile/john-kenn-mortensen>



ภาพที่ 69 ผลงาน John Kenn Mortensen - 399 เทคนิค ปากกาวาดเส้น

ที่มา: John Kenn Mortensen. (2014), [john-kenn-mortensen](https://www.john-kenn-mortensen.com), เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <https://wowxwow.com/artist-profile/john-kenn-mortensen>



ภาพที่ 70 ผลงาน JKMortensen – 401 เทคนิค ปากกาวาดเส้น John Kenn Mortensen

ที่มา: John Kenn Mortensen. (2014), [john-kenn-mortensen](https://www.john-kenn-mortensen.com), เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <https://wowxwow.com/artist-profile/john-kenn-mortensen>



ภาพที่ 71 ผลงาน JKMortensen – 356 เทคนิค ปากกาวาดเส้น John Kenn Mortensen

ที่มา: John Kenn Mortensen. (2014), [john-kenn-mortensen](https://www.john-kenn-mortensen.com), เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้จาก <https://wowxwow.com/artist-profile/john-kenn-mortensen>

### การศึกษาเทคนิคตัดกระดาษ และการสื่อความหมายในงานศิลปะ

การสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกถึงภาพที่น่ากลัวของผี ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้เลือกเทคนิคตัดกระดาษ ในการสื่อความหมายทัศนคติในภาพลักษณ์ผีที่น่ารัก ซึ่งการศึกษาศิลปินกลุ่มตัดกระดาษ ทำให้ได้รู้ว่า ปัจจุบันศิลปะหัตถกรรมได้ถูกยกระดับมาเป็นงานวิจิตรศิลป์ ทำให้ประจักษ์ว่า มีศิลปินที่ทำเทคนิคการตัดกระดาษเป็นเครื่องมือแสดงทางความคิด สื่อสารถึงบริบททางความคิด การนำเสนอผลงานที่สนับสนุนทางความคิด เป็นแรงผลักดันในการสร้างสรรค์ งานต่อศิลปินที่ใช้เทคนิคตัดกระดาษมีดังนี้

### คาร่า เอลิซาเบธ วอล์คเกอร์ (Kara Elizabeth Walker)

คาร่า เอลิซาเบธ วอล์คเกอร์ (ค.ศ. 1969) ศิลปินหญิงแอฟริกัน อเมริกันนำเสนอผลงานศิลปะร่วมสมัยที่แฝงประเด็นการเหยียดสีผิว การดูถูกชาติพันธุ์ เชื้อชาติ เพศ และ ความ รุนแรงอย่างเปิดเผยตรงไปตรงมา จนไปถึงการครอบงำอำนาจทางวาทกรรม(ภูมิศาสตร์) ผลงานมีหลากหลายรูปแบบ แต่รูปแบบที่เป็นที่รู้จักคือ ภาพเงาดำ (silhouette) โดยใช้เทคนิคต่างๆ เช่น เทคนิคการตัดกระดาษเป็นภาพเงาดำ การฉายภาพเงา ผ่านเครื่องฉายภาพ การพิมพ์ และ ภาพวาด ผลงานต้องการสื่อถึงสังคม ให้รับรู้ถึงความอยุติธรรม ความรุนแรงที่ยังมีการสร้างความขัดแย้งในชนชาติแอฟริกัน ภาพเหล่านี้ได้เล่าเรื่องราวในแบบนิทานเกี่ยวกับทาสชาวแอฟริกัน โดยเฉพาะ ทาสที่เป็นผู้หญิง รวมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างทาสผิวดำ และ นายทาสผิวขาว ในฉากยุคก่อนสงคราม กลางเมืองอเมริกา

รูปแบบสร้างผลงานได้แนวคิดมาจากการแสดงภาพนักแสดงผิวขาวที่ทาหน้าดำล้อเลียนคนดำ เป็นการปฏิวัติเชิงสัญลักษณ์(Revolution Symbolic)<sup>28</sup> การสร้างประวัติศาสตร์ใหม่ที่แตกต่าง นำไปสู่การตื่นตัวถึงความขัดแย้งนี้ เป็นการสร้างจุดสนใจให้สังคมรับรู้มองปัญหาที่ยังไม่ได้รับการแก้ไข

การผสมผสานกับภาพประกอบนิทานยุโรปในรูปแบบฉบับของวอลท์ดิสนีย์ ภาพเงาดำ ถูกนำมาจัดวาง เรียงกันคล้ายฉากละครเวที แบบพาโนนาม่า (ภาพที่ 72) มีการแสดงเหตุการณ์ที่ไม่ปะติดปะต่อกัน บางส่วนภาพคนแสดงท่าทางของการมีเพศสัมพันธ์ เนื่องมาจากตัวศิลปินต้องการนำเสนอ การจำลองพื้นที่เชิงสัญลักษณ์:สนามแห่งการถูกจับจ้อง โดยคนผิวสีถูกใช้เป็นเครื่องมือทางรัฐบาล สังคม และ เป็นสื่อบันทึกทางระบบทุนนิยมไม่ว่าจะเป็นการสร้างชื่อเสียง เกียรติยศของผู้ชนะสงคราม ส่วนหนึ่งของการสร้างวาทกรรมอำนาจทางประวัติศาสตร์ ทำให้ศิลปินสร้างประวัติศาสตร์ใหม่นำเสนออัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ คนผิวสีถูกมองว่าเป็นบุคคลที่ดำรงอยู่ของตัวตนที่ประหลาด (Monstrous being)<sup>29</sup> และ การปลุกปลอบแรงขับตามธรรมชาติ เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ต่อต้านมาตรฐานความเป็นปกติของสังคม ทำทนายระบบระเบียบของกฎสังคม ผู้การเรียกร้องสิทธิเสรีภาพของคนผิวสี

ความโดดเด่นของการติดตั้ง คือ ผลงานกระดาษมีขนาดใหญ่ เกือบเท่าคนจริง คาร์รา ใช้ภาพเงาดำเป็นสื่อเพื่อเลี่ยงไม่ให้ผู้ชม มองเห็นภาพคนโดยตรง แต่เป็นการเห็น ภาพผ่านเงา โดยรายละเอียดต่างๆ ได้ถูกซ่อนไว้ใน โครงร่างที่เป็น เงาดำการซ่อนตัวตน มีลักษณะคล้ายคลึง กับรูปแบบละครคนหน้าดำมีมุกตลกขบขันเชิงเหยียดหยันสังคมถูกสอดแทรกเข้ากับความจริง การใช้กระดาษดำขาวเป็นการสร้างภาษาของภาพเป็นการสร้างจุดนำสายตาที่ตัดกันอย่างชัดเจน รวมไปถึงการแสดงสัญลักษณ์ทางจิตวิทยาของการแบ่งคู่ตรงข้าม(binary opposition)<sup>30</sup> ของความไม่เท่าเทียมกัน ทำให้เป็นการสร้างความแตกต่าง(Distinction)ของสิ่งที่แฝงฝังอยู่ในระบบความโน้มเอียง หรือ นิภาพ (habitus)<sup>31</sup> เป็นปรากฏการณ์การดำรงอยู่โดยปราศการต่อต้าน การสื่อถึงส่วนการซ่อนเร้นตัวตน เสมือน การใช้หน้ากากเพื่อปกปิดความก้าวร้าวและเพื่อปกป้องตนเอง ในขณะที่เดียวกันเป็นกลวิธีของการสร้างพื้นที่จำลองพื้นที่เชิงสัญลักษณ์:สนามแห่งการถูกจับจ้อง ต้องการตอบย้ำใจความสำคัญของการจับช่วงเวลาของเหตุการณ์สำคัญที่โหดร้าย ไม่มีเหตุผลเรื่องราวการพรรณนาภาพที่หยุดนิ่ง ให้ผู้ชมเห็นภาพนิจภาพ กลายเป็นผู้คุมเฝ้าดู สอดส่องก่อให้เกิดสถานการณ์การทำงานของอำนาจสื่อที่เป็น ไปโดยอัตโนมัติ เผยแผ่เรื่องราวเกี่ยวกับผู้ที่ตกอยู่ในสถานการณ์ของการถูกจับจ้อง พร้อมไปกับการรับรู้ใหม่ในผลงานศิลปะนี้

สรุปว่าผลงานของคาร์รา เอลิซาเบธ วอล์คเกอร์ เป็นตัวอย่างการติดตั้งแบบพาโนนาม่าเพื่อแสดงถึงการวางแผนให้ผู้ดู เป็นผู้เฝ้าสังเกตการณ์ มีอิสระเลือกที่จะดูเรื่องราวเฉพาะที่ตนสนใจ พร้อมไปกับการนำเสนอ ความน่ากลัวที่ขบขันภายใต้ความทุกข์ เป็นรูปแบบหนึ่งที่แฝงศีลธรรมความจริงของความจริงของภาพเหยียดผิวสี



ภาพที่ 72 ภาพพื้นที่พาโนรามาของคาร่า เอลิซาเบธ วอล์คเกอร์ (Detail of Slavery! Slavery!

Presenting a GRAND and LIFELIKE Panoramic Journey into Picturesque Southern Slavery or “Life at ‘Ol’ Virginny’s Hole” (sketches from Plantation Life)” See the Peculiar Institution as never before! All cut from black paper by the able hand of Kara Elizabeth Walker, an Emancipated Negress and leader in her Cause, 1997, Cut paper on wall, 144 x 1,020 inches, 365.76 x 2,590.8 cm)

ที่มา: Antwaun Sargent, (2017), **Kara Walker Showed Me the Horror of American Life**, เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้จาก [https://www.vice.com/en\\_uk/article/59ywgz/kara-walker-showed-me-the-horror-of-american-life](https://www.vice.com/en_uk/article/59ywgz/kara-walker-showed-me-the-horror-of-american-life)

### โบวี ลี (Bovey Lee)

โบวี ลี (Bovey Lee) เป็นศิลปินหญิงจีนอเมริกัน สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคงานตัดกระดาษ และ แนวความคิดเรื่องของความหลงใหลวิถีชีวิตของเมืองวิทยาการปรับปรุงเมือง (urbanism) ในสังคมจีนปัจจุบัน ซึ่งแรงบันดาลใจมาจากการเผชิญกับความเจริญทางเทคโนโลยีที่รวดเร็ว ทำให้เกิดปัญหาภัยธรรมชาติที่เกิด ทำให้มนุษย์ย้อนกลับสู่วิถีธรรมชาติที่สงบสุข เธอสนใจในความเปลี่ยนแปลงของสร้างสิ่งปลูกสร้างใหม่ ๆ ทำให้ผลงานตัดกระดาษสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เราทำกับสิ่งแวดล้อมด้วยเครื่องจักรและเทคโนโลยีขั้นสุดยอด พร้อมไปกับสร้างโลกจินตนาการของที่เหมือนความฝัน สิ่งปลูกสร้างที่แทนที่โลกธรรมชาติ การตระหนักถึงผลกระทบที่ตามมาของภัยธรรมชาติ ผลงานทั้งหมดใช้กระดาษชวาน(ข้าว) ซึ่งสะท้อนถึงมรดกเงินของวัสดุกระดาษวาดรูปรูปแบบการตัดกระดาษกลายเป็นการวาดด้วยมีด เหนกเช่นกับการประดิษฐ์ตัวอักษรและการวาดภาพ

ลงบนกระดาษ การตัดกระดาษเป็นวัสดุที่กำกวมของแข็ง และ เปาะบาง ทำให้ลายเส้นที่ถูกตัด มีลายเส้นที่ประณีตสวยงาม แสดงถึงการฝึกฝนดั้งเดิม โดยผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับกระบวนการตัดกระดาษของศิลปิน

ความโดดเด่นของการสร้างสรรค์ผลงานด้านเทคนิคการตัดกระดาษ เป็นการสร้างรูปร่างรูปทรงเหมือนจริง ที่ใช้เทคนิคการตัดเส้นกระดาษอย่างละเอียดต่อเนื่องในแผ่นเดียว ทำให้ผลงานมีความน่าสนใจ เรื่องการเชื่อมต่อเส้น รูปร่างรูปทรงในการตัดกันระหว่างเส้นหนา และ เส้นบางจนทำให้เห็นรูปร่างรูปทรงชัดเจน เห็นลวดลายของรูปทรงที่แสดงถึงภาพนามธรรม ปรากฏในรูปเดียวกัน การจัดวางองค์ประกอบรูปภาพ และการเล่นพื้นที่ว่าง ช่องไฟ รูปทรงที่ต่อเนื่องกัน ไหลลื่นสบายตา ไม่รกสายตา การสร้างสรรค์ครั้งนี้ เป็นตัวอย่างสำคัญ ต้นแบบ ความเป็นไปได้ในการสร้างผลงานตัดกระดาษที่จะเน้นลวดลายผ่านประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ และ วิธีการการนำเสนอผลงานในแง่มุมสองมิติ และ เส้นลวงสายตา

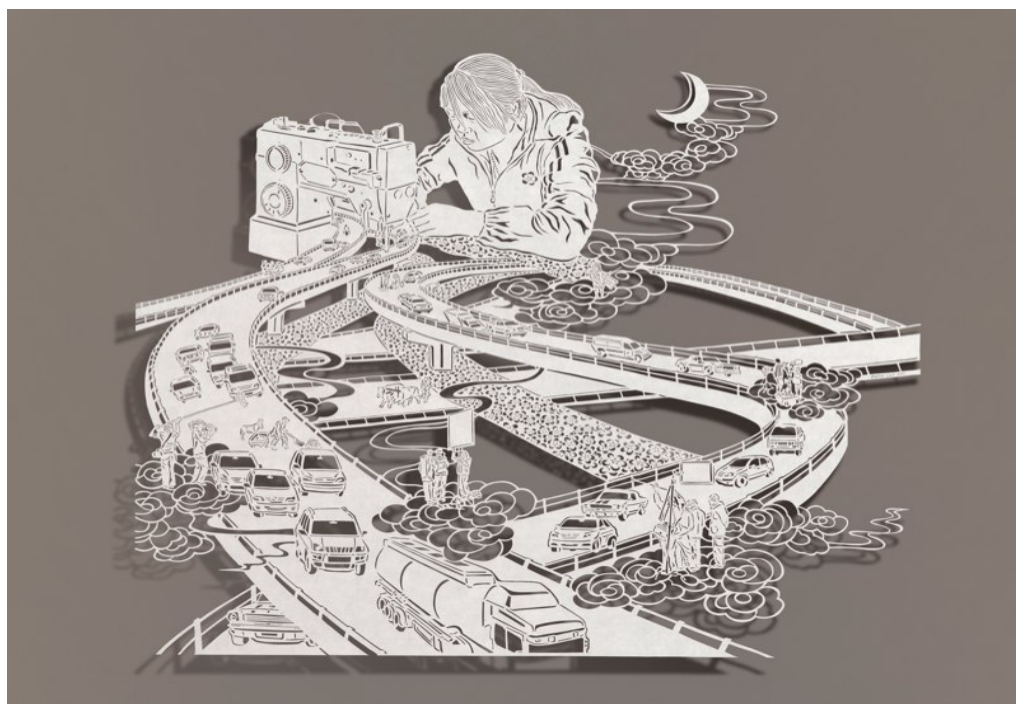


ภาพที่ 73 Chinese rice paper by Bovey Lee

ที่มา: boveylee, (2017), **Cut Paper**, เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

<http://www.boveylee.com/>





ภาพที่ 74 Sewing Highways 25x21”, 2011, hand cut by Bovey Lee

ที่มา: boveylee, (2017), **Cut Paper**, เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้จาก

<http://www.boveylee.com/>

### เมีย เพิร์ลแมน(Mia Pearlman)

เมีย เพิร์ลแมน (ค.ศ.1978) ศิลปินหญิงอเมริกัน สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมกระดาษ สร้างโลกสมมติของภาพนามธรรมของจิตวิญญาณด้วยภาพลักษณ์ของกลุ่มก้อนเมฆ ซึ่งแรงบันดาลใจมาจากภาพของการนั่งสมาธิ กำหนดเส้นนามธรรม โดยอ้างอิงมารูปแบบของสภาพอากาศที่อยู่ในนิวยอร์ก ซึ่งกลุ่มก้อนเมฆเป็นตัวแทนของอารมณ์จิตใจในตัวศิลปิน การออกแบบรูปทรง เกิดจากการวาดเส้นด้วยหมึก ทำให้เป็นภาพเส้นอิสระ การสร้างผลงานพร้อมกับการติดตั้งผลงานบนสถานที่ต่างๆ โดยควบคุมการจัดวางของเส้นแต่ละกลุ่ม การสร้างรูปทรงที่แปรผันรูปทรงได้หลายแบบ เฉกเช่นเดียวกับเมฆฝนบนท้องฟ้า กลายเป็นการสร้างโลกสมมติของจิตวิญญาณในตัวศิลปิน ซึ่งตัวอย่างการติดตั้งผลงาน(ภาพที่ 75) เป็นงานตัดกระดาษเป็นการแกะลายเส้นเป็นรูปทรงเสมือนเมฆแล้วประกอบติดตั้งบนมุมเพดานห้องซิดก้าแพง หรือ ติดอยู่กลางเพดานห้องก่อเป็นรูปเสมือน โลกธรรมชาติของพายุไซโคลน การซ้อนกันหลายชั้นของลวดลายกระดาษ ขนาดที่ใหญ่ มีแสงไฟตรงกลาง ทำให้งานกระดาษคูมีพลัง เป็นที่ดึงดูดสายตาผู้ชม ความสวยงามของลวดลายที่เรียบง่าย และการวางแผนจัดการติดตั้งทำให้พื้นที่สมมุติของการเสนอแนวความคิดของโลกนามธรรมก่อให้เกิดเอกภพจักรวาลของตัวเอง



ภาพที่ 75 Paper cut and Installation by Mia Pearlman

ที่มา: Mia Pearlman, (2017), **Cut Paper Sculpture**, เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้จาก [http://miapearlman.com/CUT\\_PAPER/cut\\_paper.htm](http://miapearlman.com/CUT_PAPER/cut_paper.htm)

### สรุปการทบทวนวรรณกรรมและศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

สรุปได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินแต่ละคนต่างสะท้อนภาพความกลัวของภาพลักษณ์ภูตผีปีศาจที่แสดงออกในบริบทที่แตกต่างกันออกไป เมื่อวิเคราะห์สรุปประเด็นสำคัญต่อแนวคิดการสร้างภาพความน่ากลัวของภูตผีปีศาจ โดยมีการศึกษาแนวคิด 3 ประเด็นดังนี้

1. แนวความคิดความเชื่อชีวิตหลังความตาย
2. ภาพลักษณ์ของภูตผีปีศาจ ที่เป็นตัวแทนของธรรมชาติ และ อารมณ์ความรู้สึก
3. วิธีศึกษาระดับการวาดเหมือนจริงตามแนวทางการคอมิกส์ของสกอตต์ แม็คคลาวด์

สามประเด็นนี้ เป็นหลักการสร้างภาพความน่ากลัวของภูตผีปีศาจ ด้วยแนวความคิดความเชื่อชีวิตหลังความตาย โดยมนุษย์ทุกคนกลัวความตาย สร้างแนวทางการรับมือความกลัว และ ความโศกเศร้า ด้วยการสร้างภาพจินตนาการพื้นที่สมมุติของโลกชีวิตหลังความตาย เพื่อการยอมรับความจริง และ การปลดปล่อยระโลมจิตใจ ซึ่งกลวิธีนี้ทำให้เกิดการรับรู้ถึงรูปธรรมของภาพภูตผีปีศาจได้ ด้วยการสร้างพื้นที่สมมุติที่ปรากฏในรูปของสิ่งของเครื่องใช้ ภาพถ่ายของผู้ตายในผลงานของคริสเตียน โบลตันสกี ทำให้เกิดการตอบสนองต่อความกลัวเกิดเป็นภาพวิญญูณ หรือ ภาพนรกภูมิ ไม่ว่าจะเป็นของญี่ปุ่น และ ไทย ต่างแสดงภาพความเชื่อของสิ่งสมมุติของความกลัวด้วยภาพของสัตว์นรกที่เป็นคน

ตาย และ แวดล้อมที่เลวร้ายในนรกภูมิ นำไปสู่การสร้างภาพจินตนาการของความกลัวในศาสตร์เชิงจิตวิทยา ที่ทำให้การสร้างภาพภูตผีปีศาจ นั้นอ้างอิงจากตัวแทนของธรรมชาติ และ อารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ อีกทั้งระดับของความน่ากลัวของภาพภูตผีปีศาจ เกิดจากการสร้างรูปทรง ด้วยการสร้างระดับรายละเอียดความเหมือนจริง และ การสร้างพื้นที่เวลาตามแนวทางการคอมิกส์ของสกอตต์ แม็คคลาวด์ ด้วยหลักการนี้ทำให้เป็นแนวหลักการสร้างภาพน่ากลัว รวมไปถึงการสร้างภาพตัวแทนของสิ่งที่สวยงาม และ สิ่งที่น่าเกลียด รวมเป็นหนึ่งเดียวกัน ทำให้ภาพลักษณ์ภูตผีปีศาจ มีเอกลักษณ์เฉพาะ ไม่ว่าจะน่ากลัว หรือ สวยงาม จน ไปถึงการสร้างพื้นที่สมมติ เพื่อสร้างบรรยากาศให้ผลงานเกิดมิติของความน่ากลัว

สำหรับผู้วิจัยสร้างสรรค์ ความน่ากลัวเป็นสิ่งที่สร้างความตื่นเต้นที่ไม่มีวันจบ การสร้างภาพคู่ตรงข้าม ให้เกิดสัมพันธภาพจนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน กลายเป็นภาพที่มีลักษณะที่น่ารัก และ น่ากลัว ด้วยภาพรูปทรงกึ่งสองมิติ สามมิติที่เรียบง่ายด้วยวัสดุกระดาษ ผสมกับ สวดลายตัดกระดาษที่สวยงามน่ารัก ควบคู่ไปกับความน่ากลัว การติดตั้งผลงานรูปแบบแปรผันไปตามพื้นที่ได้ตามมุมมอง และ สร้างพื้นที่สมมติของความตาย ฉายแสงเงาเกิดภาพมิติเงาลวงตา ราวกับเป็นการปรากฏตัวของวิญญาณ

เชิงอรรถ

1 คงกฤษ ไตรวงค์ และ ธนภาย เดชพาวตีกุล, บรรณาธิการ, ความหวังกับจินตนาการทางมนุษยศาสตร์. (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สยาม, 2557), 13.

2 สถานีวิทยุซีอาร์ไอ (ผู้สร้าง). (2557). สวัสดิ์เมืองจีน : 皮影 หนังตะลุง [สารคดี]. ไทย: Thaiiptv.tv.

3 ประติมล บุญประจักษ์, “แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะมียาซากิ เรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเคะ” ศิลปากร 10.2(พฤษภาคม – สิงหาคม 2560): 2205.

4 ประติมล บุญประจักษ์, “แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะมียาซากิ เรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเคะ” ศิลปากร 10.2(พฤษภาคม – สิงหาคม 2560): 2213-2214.

5 ประติมล บุญประจักษ์, “แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะมียาซากิ เรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเคะ” ศิลปากร 10.2(พฤษภาคม – สิงหาคม 2560): 2215.

6 น้ำใส ต้นดีสุข. “การศึกษาวิจัยภาพนรกในประเทศญี่ปุ่น: วัฒนธรรมและการปะจักษ์เกี่ยวหนุ่นในสังคมญี่ปุ่นสมัยใหม่”. วารสารเครือข่ายญี่ปุ่นศึกษา 7, 1 (มิถุนายน 2560): 68.

7 น้ำใส ต้นดีสุข. “การศึกษาวิจัยภาพนรกในประเทศญี่ปุ่น: วัฒนธรรมและการปะจักษ์เกี่ยวหนุ่นในสังคมญี่ปุ่นสมัยใหม่”. วารสารเครือข่ายญี่ปุ่นศึกษา 7, 1 (มิถุนายน 2560): 76.

8 น้ำใส ต้นติสุข. “การศึกษาวิจัยภาพนรกในประเทศญี่ปุ่น: วิวัฒนาการและปัจจัยเกี่ยวพันในสังคมญี่ปุ่นสมัยใหม่”. วารสารเครือข่ายญี่ปุ่นศึกษา 7, 1 (มิถุนายน 2560): 80.

9 สุรศักดิ์ เจริญวงศ์. “คติความเชื่อในงานศิลปกรรมไทย” (เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 214 172 ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548), 1.

10 นิดดา หงส์วิวัฒน์. ทศชาติชาดกกับจิตรกรรมฝาผนัง มโหสถชาดก เตมียชาดก มหาชนกชาดก สุวรรณสามชาดก เนมิราชชาดก. (กรุงเทพฯ: แสงแดดเพื่อนเด็ก, 2548), 128-136.

11 สุรศักดิ์ เจริญวงศ์, “คติความเชื่อในงานศิลปกรรมไทย” (เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 214 172 ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548), 7.

12 สน สีมাত্রัง, คติความเชื่อไตรภูมิและจักรวาลวิทยาในจิตรกรรมฝาผนังไทย (กรุงเทพฯ: แพลนพรีนที่ดั่ง, 2556. พิมพ์ในงานพระราชทานเพลิงศพเป็นกรณีพิเศษ นางตั้งสี สีมাত্রัง 23 มีนาคม 2556), 17.

13 มุสิกิ, ชิเงรุ, ตำนานปีศาจญี่ปุ่น. แปลจาก 日本妖怪事典. แปลโดย มาริสา โททานิ. (กรุงเทพฯ: คอมมูบังกอก. 2550), 1.

14 Yumoto Koichi, *Yokai Wonderland*, (Tokyo: PIE International, 2017), 58-59.

15 มุสิกิ, ชิเงรุ, ตำนานปีศาจญี่ปุ่น. แปลจาก 日本妖怪事典. แปลโดย มาริสา โททานิ. (กรุงเทพฯ: คอมมูบังกอก. 2550), 53.

16 มุสิกิ, ชิเงรุ, ตำนานปีศาจญี่ปุ่น. แปลจาก 日本妖怪事典. แปลโดย มาริสา โททานิ. (กรุงเทพฯ: คอมมูบังกอก. 2550), 100-101.

17 ตำนานชุดความเชื่อ, “ตำนานนรกแห่งวัดสระเกศ เปรตวัดสุทัศน์ ตอน 1,2.” ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์อมรินทร์ทีวีช่อง 34, 11 มีนาคม 2561.

18 ตำนานชุดความเชื่อ, “ตำนานนรกแห่งวัดสระเกศ เปรตวัดสุทัศน์ ตอน 3,4.” ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์อมรินทร์ทีวีช่อง 34, 11 มีนาคม 2561.

19 สน สีมাত্রัง, คติความเชื่อไตรภูมิและจักรวาลวิทยาในจิตรกรรมฝาผนังไทย (กรุงเทพฯ: แพลนพรีนที่ดั่ง, 2556. พิมพ์ในงานพระราชทานเพลิงศพเป็นกรณีพิเศษ นางตั้งสี สีมাত্রัง 23 มีนาคม 2556), 42.

20 สน สีมাত্রัง, คติความเชื่อไตรภูมิและจักรวาลวิทยาในจิตรกรรมฝาผนังไทย (กรุงเทพฯ: แพลนพรีนที่ดั่ง, 2556. พิมพ์ในงานพระราชทานเพลิงศพเป็นกรณีพิเศษ นางตั้งสี สีมাত্রัง 23 มีนาคม 2556), 43.

21 สน สีมাত্রัง, *คติความเชื่อไตรภูมิและจักรวาลวิทยาในจิตรกรรมฝาผนังไทย* (กรุงเทพฯ: แพลนพรีนติ้ง, 2556. พิมพ์ในงานพระราชทานเพลิงศพเป็นกรณีพิเศษ นางตั้งลี สีมাত্রัง 23 มีนาคม 2556), 45.

22 ทฤษฎี เสมมา, “วิเคราะห์กลวิธีการแต่งเรื่องสั้นแนวสยองขวัญของหม่อม เวชกร”. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2541), 249.

23 เสวตราภรณ์ ไอศูริยสกุล. “ฉากในนิยายภาพไร้ตัวอักษรของฟรอนส์ มาเซอร์ลี” *Journal of Fine Art* (ปีที่ 6, ฉบับที่ 2 มีนาคม 2562), 140-145.

24 ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล. *UNDERSTANDING COMICS: THE INVISIBLE ART by Scott McCloud*. (กรุงเทพฯ: คอร์ปอเรชั่น โพรดี 2559), 30-31.

25 Michael Darling, Takashi Murakami “The octopus eats its own leg” (New York: Skira Rizzoli Publications, 2017), 189-198.

26 Michael Darling, Takashi Murakami “The octopus eats its own leg” (New York: Skira Rizzoli Publications, 2017), 22-32.

27 Michael Darling, Takashi Murakami “The octopus eats its own leg” (New York: Skira Rizzoli Publications, 2017), 144-145.

28 อรอนงค์ กลิ่นศิริ. “การต่อสู้เชิงสัญลักษณ์: กลยุทธ์การเปลี่ยนรูปใหม่ภายใต้ร่มเงาสุนทรียะแบบคาร่า วอล์เกอร์.” ใน *วารสารศิลป์ พีระศรี*, (15 กันยายน 2558), 234-237.

29 อรอนงค์ กลิ่นศิริ. “การต่อสู้เชิงสัญลักษณ์: กลยุทธ์การเปลี่ยนรูปใหม่ภายใต้ร่มเงาสุนทรียะแบบคาร่า วอล์เกอร์.” ใน *วารสารศิลป์ พีระศรี*, (15 กันยายน 2558), 240-241.

30 อรอนงค์ กลิ่นศิริ. “การต่อสู้เชิงสัญลักษณ์: กลยุทธ์การเปลี่ยนรูปใหม่ภายใต้ร่มเงาสุนทรียะแบบคาร่า วอล์เกอร์.” ใน *วารสารศิลป์ พีระศรี*, (15 กันยายน 2558), 238-239.

31 อรอนงค์ กลิ่นศิริ. “การต่อสู้เชิงสัญลักษณ์: กลยุทธ์การเปลี่ยนรูปใหม่ภายใต้ร่มเงาสุนทรียะแบบคาร่า วอล์เกอร์.” ใน *วารสารศิลป์ พีระศรี*, (15 กันยายน 2558), 243-245.

### บทที่ 3

#### กระบวนการวิธีการสร้างสรรค์

สุนทรียภาพแห่งความน่ากลัว ด้านกระบวนการวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ความกลัวในวัยเด็ก โดยเกิดจากความน่ากลัวของสิ่งที่มองไม่เห็น การจินตนาการของภาพภูตผีปีศาจ เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างแรงบันดาลใจการเกิดกลวิธีในการสร้างภาพภูตผีปีศาจเฉพาะตัว และการเห็นเอกภาคของความตายบนพื้นที่สมมุติ อีกทั้งใช้เทคนิคการตัดกระดาษที่ทำให้รูปร่างทางกายภาพ สามารถเปลี่ยนรูป จนไปถึงการสร้างภาพน่ากลัวของอารมณ์ความรู้สึกด้วยแสงเงา ทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความสนใจกลวิธีการสร้างสรรค์นี้ ได้ศึกษาทดลองความเป็นไปได้ และ ขอบเขตของการสร้างภาพของตัวแทนจิตวิญญาณอารมณ์ความรู้สึก ด้วยประสบการณ์ทัศนคติของผู้สร้างสรรค์ ดังนี้

1. ที่มาทางแนวความคิด
  - 1.1 แนวความคิดของสิ่งตรงข้าม และ สัมพันธภาพ
  - 1.2 กระดาษในงานพิธีกรรม
2. กระบวนการสร้างสรรค์
  - 2.1 แรงบันดาลใจ
  - 2.2 รูปแบบเทคนิค และ วิธีการสร้างสรรค์
  - 2.3 วัสดุ และ อุปกรณ์การสร้างสรรค์
3. กระบวนการวิธีการสร้างสรรค์
  - 1.3 ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1
  - 2.3 ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2
  - 3.3 ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3
  - 3.4 ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 4
4. สรุปกระบวนการสร้างสรรค์

## ที่มาทางความคิด

ภาพของภูตผีปีศาจ เป็นตัวตนสมมติที่สะท้อนอารมณ์ความกลัว ที่มีรูปแบบที่หลากหลาย ตามมุมมองของแต่ละบุคคล ทำให้ผีมีรูปร่างที่แตกต่างกันไป ตามความรู้สึกนึกคิด ก่อเป็นภาพของตัวแทนสิ่งที่น่ากลัว ก่อเป็นภาพที่แสดงทัศนคติที่มีต่อความกลัวในสิ่งนั้น ไม่ว่าจะเป็สิ่งที่น่าขยะแขยง สภาพของศพ การตายของสิ่งมีชีวิตที่สยดสยอง จนไปถึงภาพของผลกระทบชั่วที่ก่อไว้ ครั้งยังมีชีวิต และ ผลลัพธ์การลงโทษที่น่ากลัว สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดภาพจินตนาการกลายเป็นภาพภูตผีปีศาจ ลักษณะเฉพาะตัว และการเห็นเอกภาคของความตายบนพื้นที่สมมุติ เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ความตื่นเต้น ความพิศวงต่อสิ่งลึกลับ ทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความสนใจต่อแนวคิดของกลวิชนี ได้ศึกษาค้นคว้าจากรรณกรรม และ วิเคราะห์แนวความคิดมุมมองของตนเอง ได้ผลจากการวิเคราะห์ได้ดังนี้

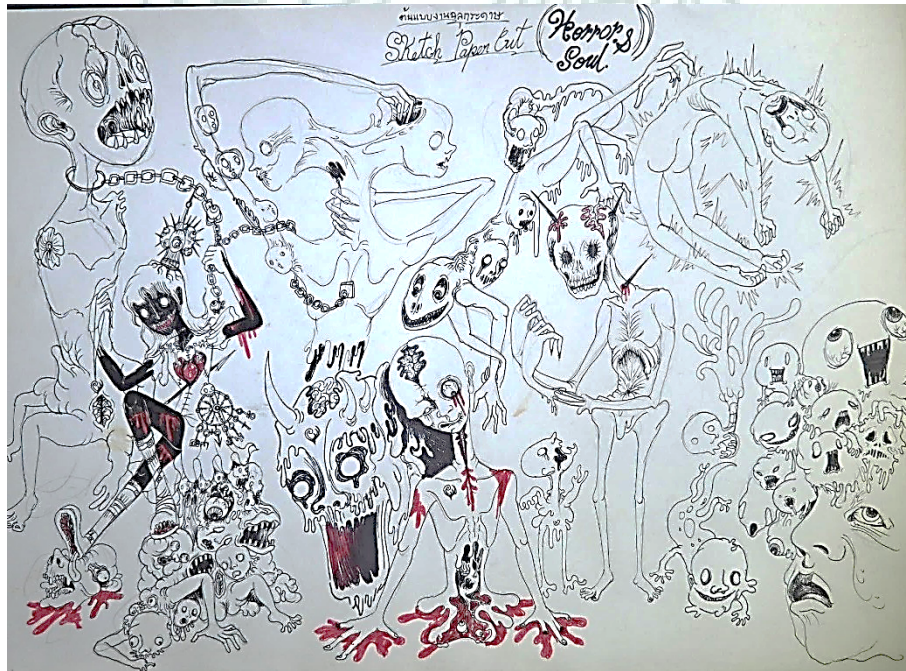
## แนวความคิดของสิ่งตรงข้าม และ สัมพันธภาพ

สิ่งตรงข้าม เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติทุกสรรพสิ่ง ที่จะมีสองสิ่งที่แตกต่างกัน และ อยู่ร่วมกัน ก่อเกิดการเปรียบเทียบซึ่งกันและกัน เพื่อให้ต่างฝ่ายได้เห็นความเป็นตัวตนชัดเจนขึ้น เช่น เมื่อเห็นความสวยงามย่อมมีความน่าเกลียดปรากฏขึ้นบนโลก ด้วยเหตุนี้ทำให้เกิดสรรพสิ่งคู่ตรงข้ามมากมาย เช่น น้ำและไฟ กลางวัน กลางคืน ความดีความชั่ว และ ผู้หญิงผู้ชาย สิ่งเหล่านี้กล่าวมาทั้งหมดเป็นความเชื่อของชาวตะวันออกปรากฏในลัทธิเต๋า หรือ ลัทธิชินโตแสดงคู่ตรงข้ามของหยินหยาง ทำให้เกิดภาพลักษณ์ของจิตได้สำนึกของมนุษย์ มีทั้งด้านดี และไม่ได้อยู่ในคนเดียวกัน ความน่ากลัวจึงมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่น่ารัก ซึ่งมีสัมพันธภาพกันของภาพลักษณ์ที่สร้างแรงดึงดูดใจต่อสิ่งที่น่าพิศวง จึงทำให้ผลงานศิลปะนิพนธ์นี้ แสดงภาพลักษณะคู่ตรงข้ามกันระหว่างรูปร่างที่ดูน่ากลัว แต่มีลวดลายที่สวยงามอยู่ในร่างเดียวกัน

จากภาพร่างของตัวแทนสิ่งสวยงาม และ ตัวแทนสิ่งน่ากลัว (ภาพที่ 76 - 77) เป็นตัวแทนสัญลักษณ์ของอารมณ์ มีส่วนที่เกี่ยวข้องต่อการสร้างภาพ โดยให้อารมณ์ความรู้สึกแปรเป็นภาพตัวแทนอารมณ์เป็นพลังที่ทรงอำนาจอย่างหนึ่งของมนุษย์ ที่ก่อให้เกิดปัญหาของความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน ในทางตรงกันข้ามเป็นดั่งพลังชีวิต ทำให้ทุกสิ่งทุกอย่าง สวยงดงาม น่าอภิมภย์ ชีวิตมีคุณค่ามีความหมาย ความดีย่อมอยู่เหนือสิ่งที่ไม่ดี ความกลัวเป็นบทเรียนของธรรมชาติ ให้ตระหนักตัวตนเครื่องเตือนใจแก่มนุษย์ ระลึกถึงคุณงามความดีความชั่ว ด้วยเหตุผลนี้นำไปสู่การตั้งอยู่ข้อสมมติฐานของคู่ตรงข้าม ต่อการสร้างภาพของผีในทัศนคติของผู้สร้างสรรค์ สร้างสุนทรียภาพของความน่ากลัวของผีในรูปแบบที่น่ารัก



ภาพที่ 76 ภาพร่างของต้นแบบสิ่งสวยงามของธรรมชาติ



ภาพที่ 77 ภาพร่างของต้นแบบสิ่งน่ากลัวของด้านมืดในจิตใจมนุษย์



แนวคิดนี้ทำให้ภาพกุศพิศาย เป็นตัวแทนของสิ่งตรงข้ามระหว่างธรรมชาติ และ อารมณ์ความรู้สึก หลอมจนเป็นภาพสัญลักษณ์ของภาพเคารพ ความยำเกรง และ ภาพสิ่งเตือนใจความผิดพลาดของมนุษย์ ในมุมมองของผู้วิจัสร้างสรรค์ การกำหนดรูปร่างรูปทรงของผี เกิดจากความชอบส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ที่ชื่นชอบ สิ่งของธรรมชาติ เอาลักษณะเด่นของรูปร่างแปลกประหลาด ไม่ว่าจะ เป็นดอกไม้ ใบไม้ หรือ สิ่งมีชีวิตต่าง ๆ เกิดเป็นงานตัดกระดาษต้นแบบของลวดลายที่สวยงามน่ารัก (ภาพที่ 78 - 79) ที่ส่งผลให้ภาพผี มีรูปแบบเหมือนสายลม ต้นไม้ จนไปถึงรูปร่างที่คล้ายคลึงเหมือนกับสัตว์ป่า อีกทั้ง ผู้สร้างสรรค์สอดแทรกด้านมืดของจิตใจมนุษย์(ภาพที่ 80 - 81) เป็นงานตัดกระดาษต้นแบบของลวดลายที่น่ากลัว และ ผสมภาพตัวแทนสิ่งน่ารัก ที่ทำให้ผีของผู้สร้างสรรค์มีลักษณะบุคลิกที่น่ารัก สิ่งเหล่านี้ทำให้กลายเป็นภาพผีที่สะท้อนถึงความน่ากลัวของจิตใจมนุษย์ตามที่สันคติของผู้สร้างสรรค์ แสดงถึงภาพที่สะท้อนความกลัวของมนุษย์ และ กลายเป็นแรงผลักดันให้ภาพพิศายปรากฏเด่นชัดในจิตใจของมนุษย์ อันเกิดจากความอหิวาวัณของคนเป็น หรือ ความกลัวของคนตายที่จะตามมาล้างแค้น เป็นความเชื่อในกฎแห่งกรรม ตะหนักถึงผลกระทบชั่วที่นำไปสู่ความพินาศถึงความสนใจในแง่ความคิดศีลธรรม และ ความเชื่อในโลกของสรรพสิ่งคู่ตรงข้าม ทุกสิ่งต่าง แสดงสิ่งดี และ สิ่งชั่วร้ายเสมอ ยอมรับอย่างเสมอภาพ

ระยะเวลาการสร้างสรรค์ผลงานตลอดการทดลอง และ ผลลัพธ์ของการสร้างสรรค์ผลงาน ความเชื่อของคู่ตรงข้าม ไม่ได้ปรากฏแค่เฉพาะแนวความคิด ในงานปฏิบัติการสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ได้สังเกตเห็น ลักษณะทางกายภาพของชิ้นส่วนกระดาษที่หลงเหลือจากการตัดกระดาษ ค้นพบว่า ชิ้นส่วนได้แสดงให้เห็นรูปร่างของลักษณะคู่ตรงข้าม โดยตัวอย่างของภาพดอกไม้ที่ตัดเส้นรอบ ชิ้นส่วนที่ถูกตัด ได้แสดงรูปร่างของสิ่งที่แหลมคม จึงเป็นการแสดงรูปร่างคู่ตรงข้ามของเส้นโค้ง (ภาพที่ 82) ในทางภาษาภาพ เส้นรูปแหลมคม แสดงความรู้สึกถึงความน่ากลัวของเข็ม ของแหลม หรือ เส้นรอบนอกของใบไม้ที่เมื่อตัดเส้นรอบนอก กลายเป็นเหมือนฟันของเลื่อย (ภาพที่ 83) แสดงให้เห็นว่าภายใต้รูปทรงที่สวยงาม กลับมีรูปทรงของสิ่งน่ากลัวซ่อนอยู่ในเนื้อเดียวกันในกระดาษหนึ่งแผ่น เมื่อตัดออกมาแล้วก่อให้เกิดรูปร่างของคู่ตรงข้ามถึงสองชิ้น เทคนิคนี้สามารถทำให้เกิดความรู้สึกถึงความน่ากลัวภายใต้ภาพตัวแทนสิ่งน่ากลัว ผสมผสานกับภาพตัวแทนสิ่งน่ารัก การปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงาน เมื่อนำมาติดตั้ง ใช้แสงเงา ทำให้เกิดคู่ตรงข้ามของตัวเอง และ เงา เกิดจินตนาการของภาพเคลื่อนไหว ในแง่มุมมองทางความคิดผ่านภาพต่อภาพ(จุดเชื่อมโยงแบบเวลาสู่ช่วงเวลา) จนไปถึงการสร้างภาพต่อเนื่องในใจของผู้ชม



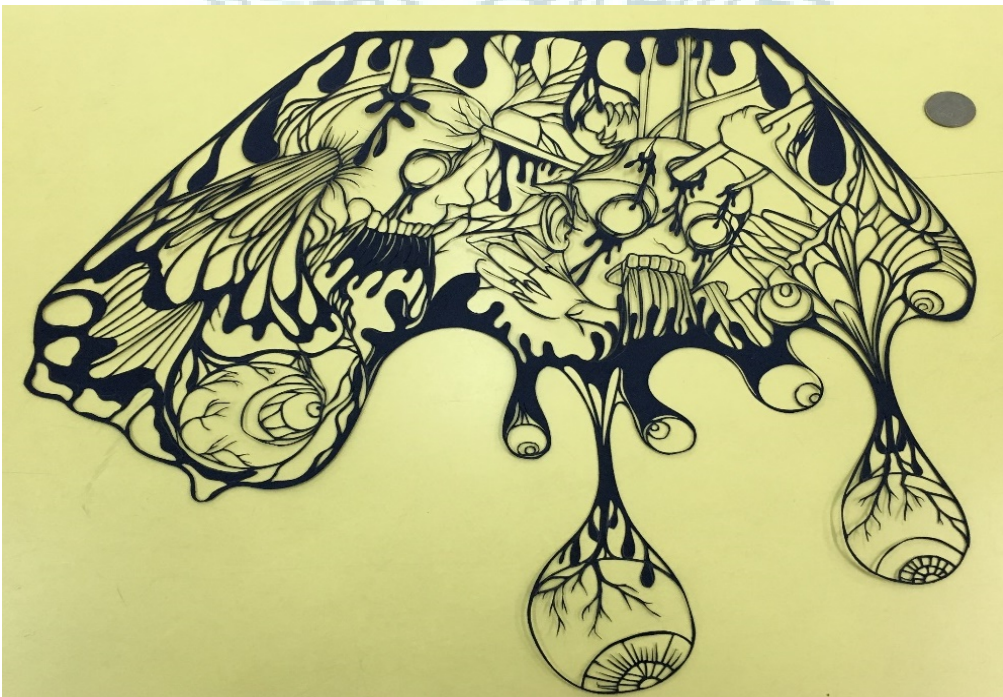
ภาพที่ 78 งานตัดกระดาษด้วยมือต้นแบบของภาพสิ่งสวยงามของธรรมชาติ



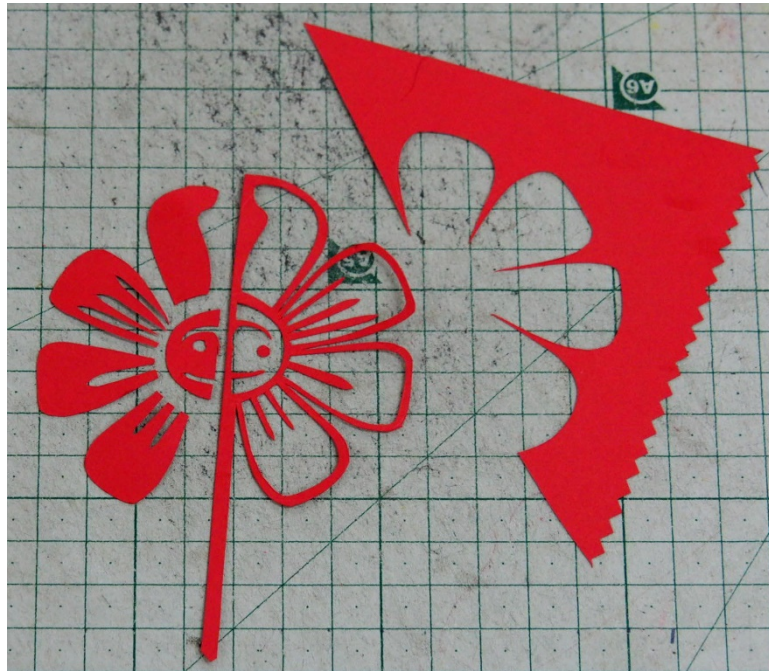
ภาพที่ 79 งานตัดกระดาษด้วยมือต้นแบบของภาพสิ่งสวยงามของธรรมชาติ 2



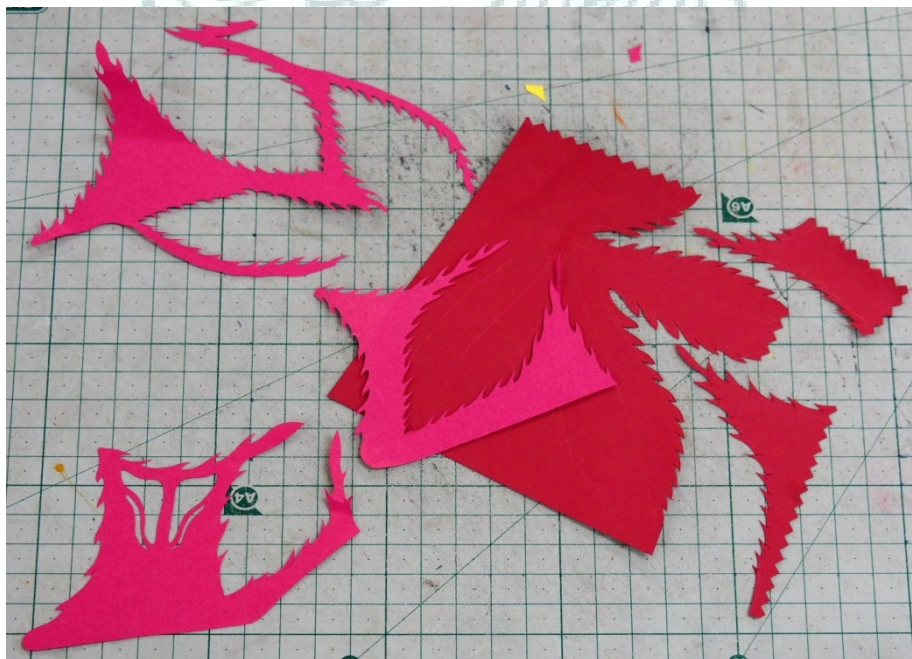
ภาพที่ 80 งานตัดกระดาษด้วยมือต้นแบบของภาพจินตนาการผี



ภาพที่ 81 งานตัดกระดาษด้วยมือต้นแบบของภาพจินตนาการผี 2



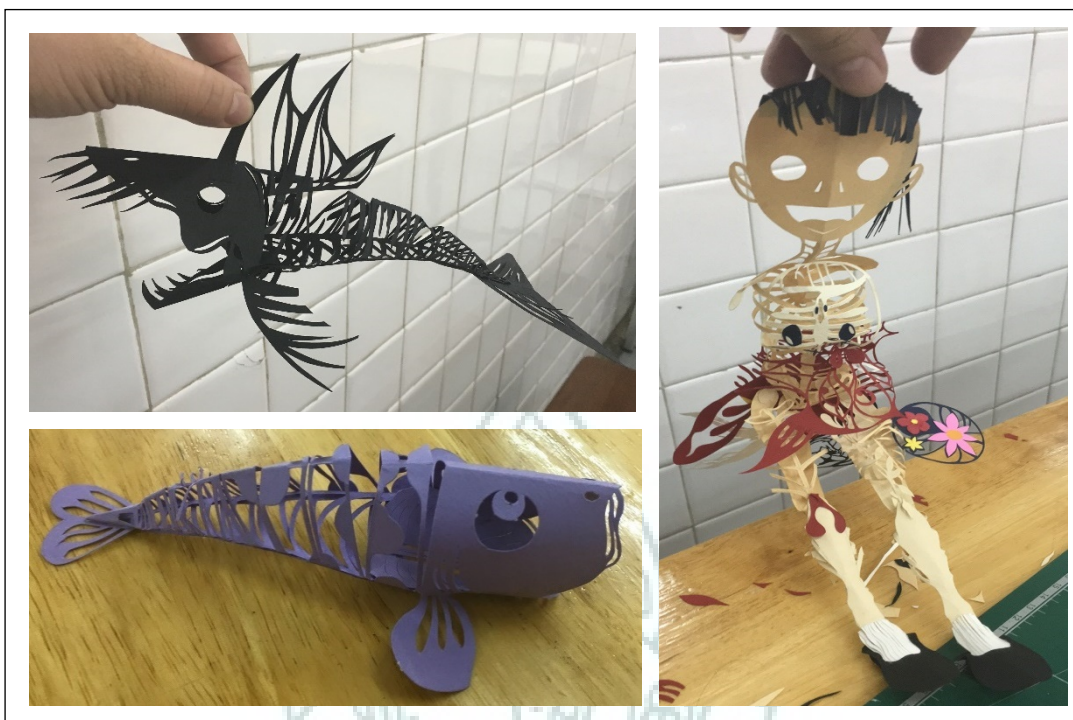
ภาพที่ 82 ตัวอย่างของรูปร่างภาพเหมือนสิ่งสวยงาม



ภาพที่ 83 ตัวอย่างของรูปร่างภาพเหมือนสิ่งน่ากลัว

แนวความคิดการสร้างงานกระดาษเป็นรูปแบบเฉพาะตัวของผู้วิจัยสร้างสรรค์ ที่ได้ใช้แนวคิดความเชื่อของงานกระดาษในพิธีกรรมจีน และ หนังสือเงินที่สอดคล้องกับการสร้างภาพสมมติของภูติผีปีศาจ และ โลกสมมติของความตาย ที่มีความเชื่อว่าคนที่ตายไปแล้ว ยังคงวนเวียนอยู่ในโลกของคนเป็น อยู่ในอีกโลกหนึ่ง ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้จำลองสร้างพื้นที่สร้างโลกเสมือนที่อยู่ของวิญญาณ ส่วนรูปแบบเนื้อหาทางความคิดเป็นการสะท้อนถึงความเชื่อในภาพสมมติของวิญญาณในรูปแบบงานตัดกระดาษด้วยมือ รูปทรงกึ่งรูปธรรม และ กึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) การรับรู้ถึงความงามที่อยู่ในรูปลักษณะความน่ากลัวของภูติผีปีศาจ เป็นความกลัวพื้นฐานมนุษย์ สร้างความเชื่อในสิ่งที่มองไม่เห็น ทำให้เกิดภาพจินตนาการกลายเป็นตัวตนสมมุติของความกลัวในจิตใจ รับรู้ความงามที่อยู่เหนือความงามแบบปกติ เทคนิคการตัดกระดาษด้วยมือ เป็นการตัดรูปร่างรูปทรง และ ฉลุแกะลายที่ทำให้เกิดลักษณะสองมิติถึงสามมิติ (ภาพที่ 84) สร้างเป็นรูปร่างเสมือนวิญญาณ มิติลงตา ขนาดที่แปรผันไปตามพื้นที่อยู่ในแวดล้อมของพื้นที่สมมุติของเอกภาพโลกวิญญาณ การติดตั้งแสงไฟ เกิดแสงเงาของรูปทรงกระดาษแสดงถึงสัญลักษณ์ของวิญญาณ อารมณ์ความรู้สึกที่ไม่สามารถมองเห็นด้วยตา มีการแปรเปลี่ยนตลอดเวลา

การจัดวางผลงานบนพื้นที่ด้วยการติดตั้งแขวนงานในอากาศ เป็นรูปแบบการจัดวางแบบปรับเปลี่ยนไปตามพื้นที่ โดยรูปแบบของสถานที่มีหลากหลาย ที่ไม่มีผลต่อการสร้างพื้นที่สมมุติของโลกวิญญาณ จุดเริ่มต้นการติดตั้งงาน เกิดจากการตัดกระดาษที่มีรูปแบบสองมิติ ลักษณะแบนราบ ซึ่งในโครงสร้างทางกายภาพทำให้รูปทรงมีคุณลักษณะราบเรียบแบนราบ ไม่มีการเคลื่อนไหวนิ่งสงบ แต่เมื่อนำมาแขวนติดตั้งกับพื้นที่ รูปทรงที่ถูกติดตั้งกลับมีการปรับเปลี่ยนรูปร่างที่เกิดการแปรผันไปตามพื้นที่ และ อากาศ ทำให้เกิดรูปทรงสามมิติ ที่ทำให้เห็นเส้นรูปร่างที่เกิดจากภาพจินตนาการในความคิด เห็นภาพเส้นที่ปะติดต่อกันของเส้นต่อเนื่องบรรจบในรูปทรงที่คาดคะเน เส้นของทิศทางที่อยู่รอบรูปทรง ความลึกในมิติของรูปร่างสองมิติ เกิดความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวในตัวรูปทรง และการรับรู้ถึงรูปตัวตนของจิตวิญญาณที่มีชีวิต และ สุดท้ายเมื่อนำมาติดตั้งกับแสงไฟ เกิดแสงเงาของรูปทรงกระดาษที่ออกแบบ ได้แสดงถึงภาพสัญลักษณ์ของวิญญาณ อารมณ์ความรู้สึกที่ไม่สามารถมองเห็นด้วยตา กลายเป็นภาพน่ากลัวของวิญญาณที่แสดงออกด้วยอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ตามความคิดส่วนบุคคล ซึ่งผลลัพธ์ของการสร้างสรรค์ ทำให้เกิดภาพที่มีรูปร่างสองมิติถึงสามมิติ ที่ผันแปรเปลี่ยนรูปร่างด้วยการแขวนติดตั้งในอากาศ เกิดภาพที่สะท้อนถึงความงามที่อยู่ในรูปลักษณะของความน่ากลัว จากลวดลายฉลุกระดาษสร้างภาพตัวแทนของธรรมชาติ และ รูปทรงลักษณะกึ่งนามธรรม จนไปถึงการฉายแสงที่ทำให้เกิดภาพที่ประทับใจ และ ภาพที่น่ากลัวปรากฏเป็นที่ประจักษ์



ภาพที่ 84 งานโมเดลต้นแบบจำลองผลงานตัดกระดาษ

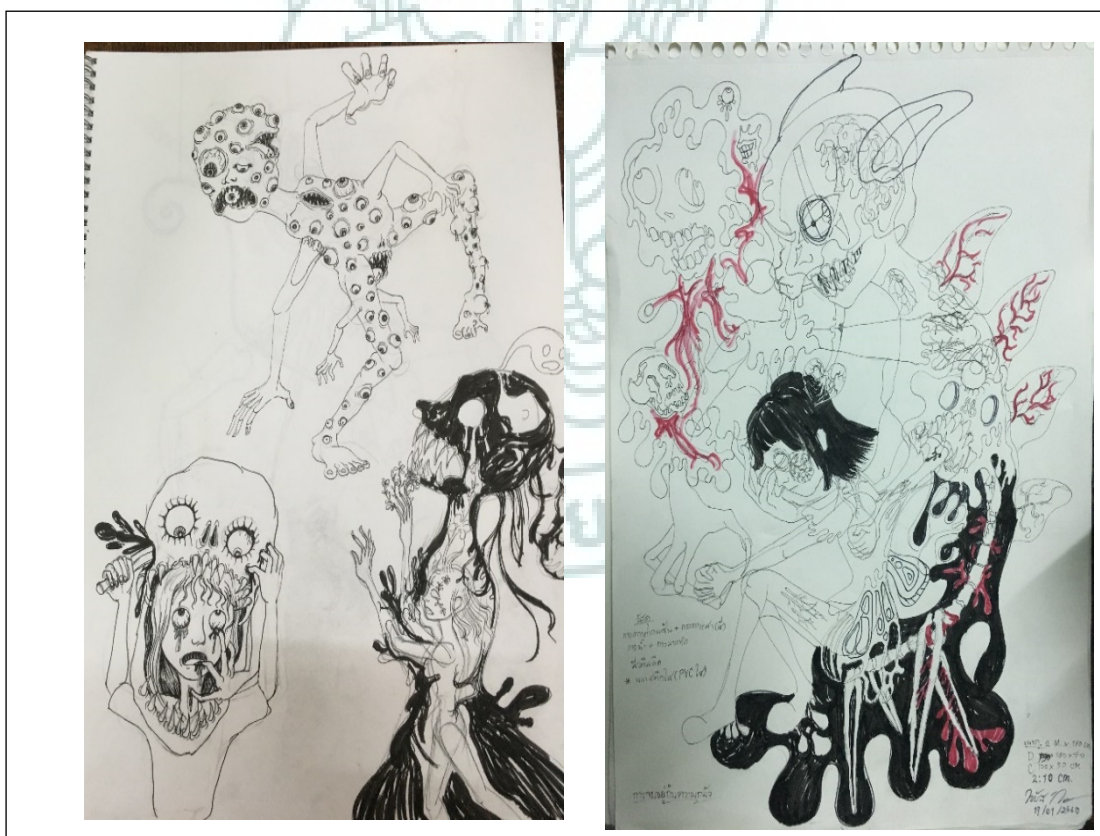
### กระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ก่อนจะสร้างผลงานช่วงปัจจุบัน ได้มีการเปลี่ยนแปลงทางระบบแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ ทำให้เห็นพัฒนาการการสร้างสรรค์มีผลลัพธ์ไปสู่อีกผลลัพธ์หนึ่ง โดยมีการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลต่าง ๆ จนไปถึงการทดลองสร้างผลงานจำลองเพื่อค้นหาแนวทางการคิดของการกำหนดมุมมองของรูปทรงที่ส่งเสริมต่อผลงานสร้างสรรค์ ทำให้เห็นกรรมวิธีการสร้างทัศนทางความคิด ขั้นตอนการทำงาน จนไปถึงผลสำเร็จของงาน ซึ่งดำเนินการต่อเนื่องกัน มี 3 ระยะ ดังนี้

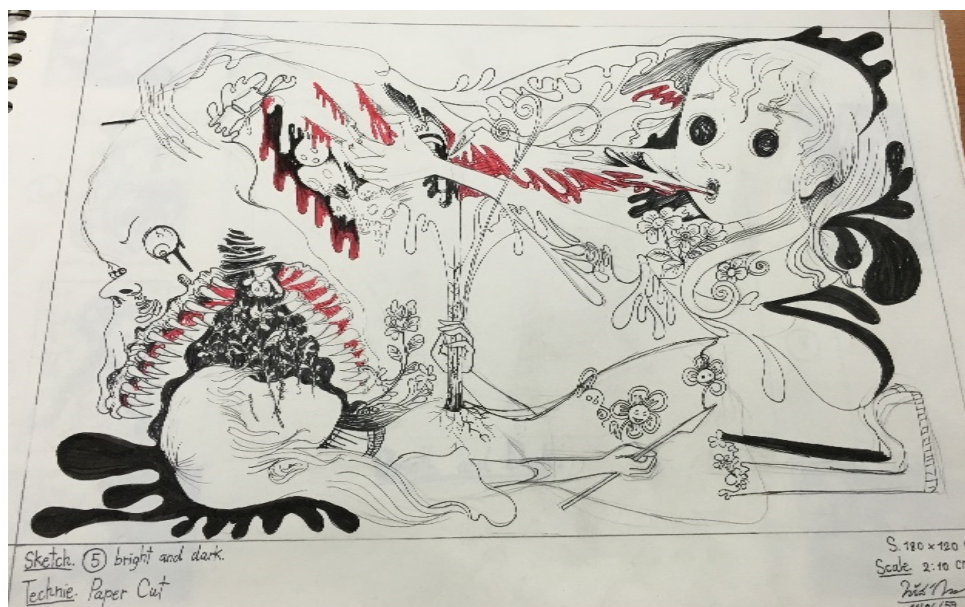
### แรงบันดาลใจ

แรงบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์ ภายใต้อิทธิพลของวิทยานิพนธ์ ชื่อ สุนทรียภาพแห่งความน่ากลัว มีเป้าหมาย คือ การสร้างภาพของตัวแทนสิ่งน่ากลัว โดยการสร้างภาพสมมติของอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นความกลัว ความเศร้า และ ความโกรธ การเป็นภาพตัวแทนสิ่งที่น่ากลัว ในช่วงเริ่มแรกผู้สร้างสรรค์ยังไม่ได้กำหนดเนื้อหาว่า “ภาพนั้นเป็นความน่ากลัวของอะไร และ อะไรคือสิ่งที่น่ากลัวสำหรับตัวผู้สร้างสรรค์” รวมไปถึงแสวงหาความรู้ของที่มาทางแนวความคิดของความน่ากลัว จนได้แก่น ของเรื่องที่สนับสนุนทางความคิด มีส่วนสำคัญต่องานสร้างสรรค์ ได้ผลลัพธ์ดังนี้

ช่วงระยะแรก เป็นเรื่องของความน่ากลัวของมนุษย์ ภายใต้แรงบันดาลใจเรื่องการฆ่ากันในนิทาน ผู้สร้างสรรค์สนใจความน่ากลัวของพฤติกรรมของมนุษย์ จากนิทานของพี่น้องตระกูลกริมม์ เสนอเรื่องราวความจริงของพฤติกรรมมนุษย์ผ่านเรื่องเล่านิทานพื้นบ้าน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องรัมเพลสทิลสกิน สโนไวท์ ราพันเซล ซินเดอเรลล่า แชนเซลและเกรเซล และ หนูน้อยหมวกแดง เรื่องราวทั้งหมดเป็นเรื่องเล่าปากต่อปากของตัวบุคคลที่มีพฤติกรรมผิดมนุษย์ เช่น การฆ่ากัน เรื่องอ้อฉาว และการเอาชีวิตรอด สิ่งเหล่านี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ลงหยิบยื่นแนวความคิดของความน่ากลัวนี้ สร้างเป็นงานต้นแบบ(ภาพที่ 85 - 86) เป็นภาพร่าง ช่วงการสร้างสรรค์ครั้งที่หนึ่งของการศึกษาปีแรก ของการค้นหาแรงบันดาลใจทางแนวความคิด เข้าถึงที่มาความ โหดร้ายของมนุษย์ที่การกระทำเรื่องอ้อฉาว การสร้างรูปทรงของสัตว์ป่า และ สร้างภาพนาฏละครที่สื่อถึงการเคลื่อนไหวของอารมณ์ความรู้สึก ทำให้เป็นรูปร่างรูปทรงด้วยเทคนิคตัดกระดาษ ภาพแสดงทัศนจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ที่ปรากฏในผลงานชุดที่ 1 เป็นการสร้างผลงาน เริ่มแรกของต้นแบบของภาพความกลัว ในช่วงปี 2560



ภาพที่ 85 ภาพร่างจากเรื่องการฆ่ากันในนิทาน



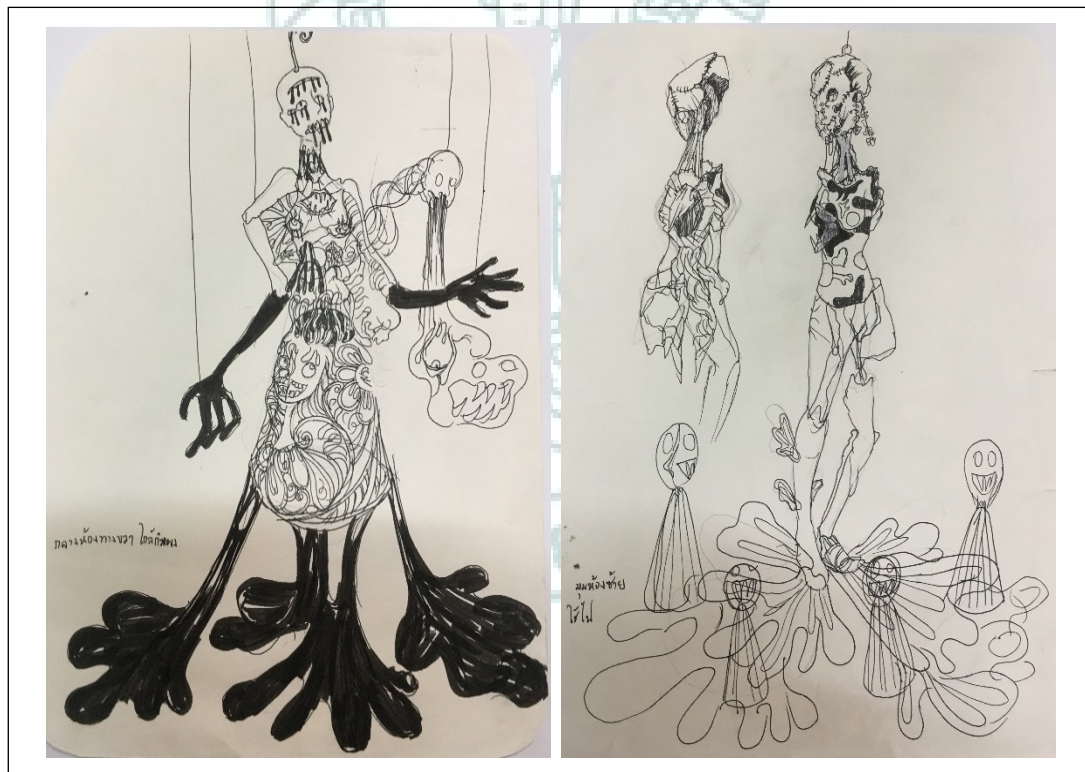
ภาพที่ 86 ภาพร่างจากเรื่องการฆ่ากันในนิทาน 2

การสร้างสรรค์ช่วงแรก เกิดกรณีการสร้างมุมมองที่ต้องปรับเปลี่ยนไป เนื้อหาแนวความคิดเนื่องจากเป็นเรื่องที่ไกลตัวคน และไม่ตรงกับอุปนิสัยของผู้วิจัยสร้างสรรค์ แม้ว่าจะมีเรื่องน่ากลัวที่ปรากฏในงานวรรณกรรมไทย ที่แสดงเรื่องน่ากลัวรูปแบบต่าง ๆ ของการฆ่ากันในนิทาน จึงทำให้ต้องเปลี่ยนแก่นเรื่องสำคัญ

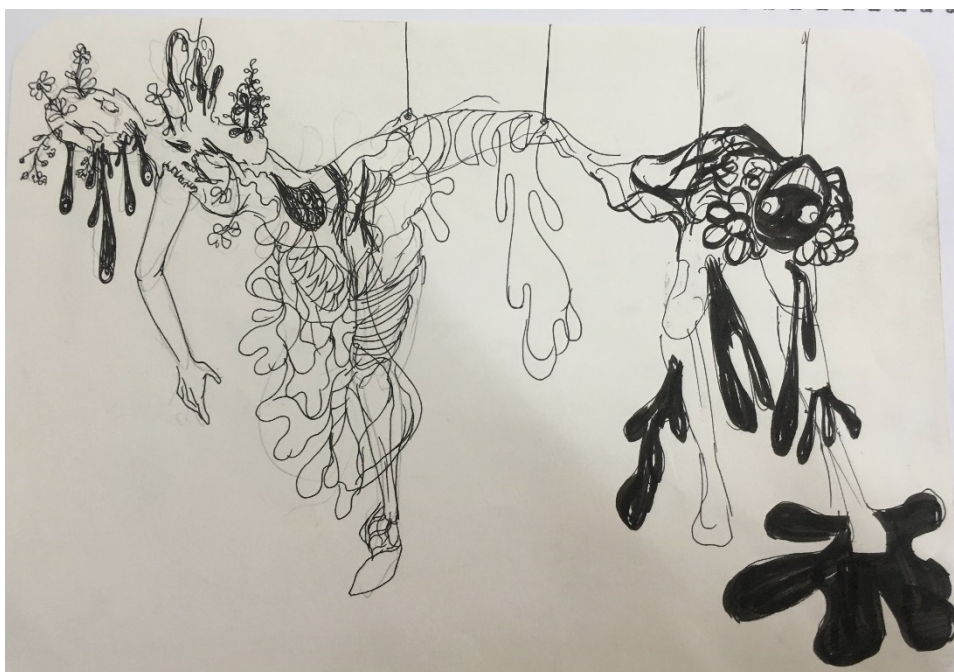
ช่วงระยะสอง เรื่องภาพตัวแทนความกลัวของภาพดินแดนคนตาย เป็นช่วงเวลาทอมสองของภาคการศึกษาหนึ่ง ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์เริ่มค้นคว้าหาข้อมูลใหม่ มีการเปลี่ยนแปลงหัวเรื่อง แต่ยังคงรักษาแนวความคิดของภาพความกลัวของมนุษย์ ยังคงเป็นแรงบันดาลใจของความน่ากลัวในจิตใจมนุษย์ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิดของการรับรู้ถึงความกลัว ซึ่งเป็นที่มาของการเกิดภาพน่ากลัว โดยการอ้างอิงถึงสุนทรียภาพ (Aesthetics) ของการรับรู้ถึงความงามที่ทำให้เกิดความรู้สึกประทับใจ หรือ สะเทือนใจ ที่ก่อให้เกิดสุนทรียของซบลาม (Sublime) เป็นสุนทรียภาพของการรับรู้งามจากอารมณ์ความรู้สึกที่ไร้ข้อกังขา มี 2 แบบ คือ สุขนาฏกรรม (Comedy Sublime) และ โศกนาฏกรรม (Tragedy Sublime) การรับรู้เหล่านี้ล้วนแสดงความงามทางอารมณ์ ทำให้เห็นคุณค่าความงามที่เปลี่ยนความเชื่อของความงามแบบดั้งเดิม การนำเสนอถึงความน่าเกลียดปรากฏในยุคกรีกเฮลเลนีสติก(Hellenistic) แม้แต่ศิลปะยุคกลาง (Medieval art) ได้สร้างผลงานที่แสดงถึงซบลาม เป็นผสมผสานระหว่างทิวทัศน์กับ ศิลปะ สุนทรียของทิวภาพของพระเป็นเจ้า แต่ยุคหนึ่งแสดงถึงซบลามที่เด่นชัดสุด คือ ยุคโรแมนติก(Romanticism)



ผลงานของฟรานซิสโก เด โกยา อี ลูเซียนเตส (Francisco de Goya y Lucientes) และ แคสพาร์ ดาวิด ฟรีดริช (Caspar David Friedrich) สองผลงานนี้แสดงภาพตัวแทนของความรู้สึกถึงความกลัวที่แตกต่าง โดยผลงานของแคสพาร์ ดาวิด ฟรีดริช แสดงถึงความสวยงามของธรรมชาติ ที่ทำให้มนุษย์รู้สึกถึงความ ย่ำเกรงกลัว เกิดการรับรู้ถึงสุภนาฏกรรม ต่างกับผลงานของฟรานซิสโก เด โกยา อี ลูเซียนเตส เป็นภาพที่แสดงความเจ็บปวดของโศกนาฏกรรม รับรู้ถึงความโหดร้าย และ ความเจ็บปวดด้วยภาพ ด้วยแนวคิดนี้กลายเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ได้ใช้วัสดุอื่นเพิ่มเติมผสมกับกระดาษ เช่น แผ่นอะลูมิเนียม แผ่นพลาสติก แผ่นกาว จนไปถึงการเผาวัสดุให้เกิดร่องรอย ต้องการให้วัสดุนั้นแสดงถึงร่องรอยของไฟ ตัวอย่างภาพร่างของผลงานชุดที่ 2 “ดินแดนของคนตาย”(ภาพที่ 87 - 88) เป็นผลลัพธ์ตัวแทนของสิ่งที่ น่ากลัว เป็นการสร้างลวดลาย โดยไม่มีการกำหนดรูป ทำให้เกิดรูปร่างรูปทรงด้วยเทคนิคการเผา กระบวนการนี้ก่อเกิดผลงานชุดที่ 2 ในชื่อดินแดนของคนตาย



ภาพที่ 87 ภาพร่าง ผลงานชุดที่ 2 ชื่อ ดินแดนของคนตาย



ภาพที่ 88 ภาพร่าง ผลงานชุดที่ 2 ชื่อ ดินแดนของคนตาย 2

ในแง่ของแนวความคิด และการปฏิบัติการสร้างสรรคผลงาน มีข้อดีข้อเสีย โดยข้อดีในแง่ของเนื้อหา แนวคิดนี้สนับสนุนประเด็นของการสร้างภาพที่น่ากลัว อันเกิดจากความกลัว ส่วนในกระบวนการสร้างสรรค์เป็นการสร้างรูปทรงที่น่าสนใจ ภายใต้วัสดุที่แตกต่างของกระดาษ และวัสดุที่เป็นของแข็ง ซึ่งสนับสนุนให้ตรงกับการสร้างภาพตัวแทนความกลัว ด้านข้อเสียคือยังไม่เห็นประเด็นของความกลัวที่ชัดเจน และ ผลงานมีลักษณะที่แข็ง ไม่มีความนุ่มนวล จึงทำให้ต้องศึกษาเพิ่มเติม

ช่วงระยะสาม เรื่องการรับรู้ความน่ากลัว ภายใต้ความเชื่อของผี ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้สังเกตภาพลักษณ์ของผลงานจากสองชุดที่ผ่านมา มีลักษณะคล้ายกับภาพของผี จึงทำให้แนวความคิดตรงประเด็นกับการสร้างสรรค์ว่าด้วยการสร้างพื้นฐานองค์ความรู้การรับรู้ความงามของสิ่งน่ากลัวของกุตผีปิศาจ ผ่านมุมมองทัศนคติของผู้สร้างสรรค์ อันเกิดจากความกลัว ทำให้เป็นกลวิธีการสร้างภาพกุตผีปิศาจเฉพาะตัว และ การเห็นเอกภาคของความตายบนพื้นที่สมมุติ ด้วยอิทธิพลตามความเชื่อศาสนาของผู้สร้างสรรค์ ทำให้เกิดการสร้างผลงานศิลปะที่แสดงถึงภาพลักษณ์เฉพาะของผี (ภาพที่ 89) และ สร้างพื้นที่สมมุติของนรกภูมิ โลกหลังความตายตามบริบทของ โลกตะวันออก (ภาพที่ 90) ทำให้มีความสนใจ



ภาพที่ 89 ภาพร่างแบบจำลองแสงเงา



ภาพที่ 90 ภาพร่างของผลงานชุดที่ 3 ชื่อ ปีสางสามตน

ต่อแนวความคิดนี้ การสร้างภาพอารมณ์ความรู้สึกที่สนุก และเศร้า ส่งผลให้เกิดการรับรู้ถึงความพิศวงภาพภูตผีปีศาจ ด้านกระบวนการสร้างสรรค์ ยังคงเลือกเทคนิคตัดกระดาษ นำมาใช้ในเรื่องการสร้างภาพความน่ากลัวของผี การหยิบเรื่องราวของผีไทย นำมาสร้างรูปทรง สัญลักษณ์ของอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นความสุข ทุกข์ เศร้า โกรธ ผลงานแต่ละชิ้นล้วนบอกเรื่องราวในแง่มุมประสบการณ์ ตามทัศนของผู้สร้างสรรค์จนไปถึงการรับรู้ตระหนักถึงความตาย

ช่วงระยะเวลาที่สามนี้ แนวความคิดของการสร้างภูตผีปีศาจ ตรงประเด็นต่อการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ภายใต้วลีของสุนทรียภาพแห่งความน่ากลัว ส่งผลให้ผลงานสร้างสรรค์แสดงรูปทรงลักษณะกึ่งสองมิติ และ สามมิติ ความสวยงามของรูปทรงที่มีลวดลายที่สวยงาม ภายใต้อารมณ์ที่เรียบง่ายจากวัสดุกระดาษ เมื่อนำมาติดตั้งในพื้นที่สมมติ ก่อให้เกิดแสงเงาผ่านรูปทรงกระดาษ และ ช่องไฟของลวดลายกระดาษ เป็นภาพเสมือนวิญญูณ ที่ไม่สามารถมองเห็นด้วยตา สร้างมิติลวงตา มีขนาดที่แปรผันไปตามพื้นที่ งานกระดาษเป็นตัวแทนจิตใจของมนุษย์ อีกทั้งการอ้างอิงถึงการสร้างความเชื่อว่า กระดาษเป็นสื่อเรียกวิญญูณของคนตาย และ การสร้างผลงานศิลปะแนวจัดวางเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ความน่ากลัว โดยใช้ทฤษฎีการรับรู้ถึงมุมมองพื้นที่สัมพันธ์รูปทรง

### รูปแบบเทคนิค และ วิธีการสร้างสรรค์

แนวการสร้างสรรค์เป็นเทคนิคตัดกระดาษด้วยมือ เป็นรูปแบบกลวิธีการนำเสนอแนวความคิดที่สอดคล้องต่อการแสดงภาพลักษณ์ของผีในมุมมองทัศนคติของผู้วิจัยสร้างสรรค์ และความชื่นชอบส่วนตัว กระดาษเป็นวัสดุที่หาง่าย และมีหลากหลายชนิด จึงทำให้แนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน มีการสร้างรูปทรงที่ใช้สีของกระดาษจะสื่ออารมณ์ความรู้สึก โดยสีแดง ดำ น้ำเงิน เข้มแสดงถึงอารมณ์ความกลัว ผนวกกับภาษาของรูปทรงที่แสดงออกถึงอารมณ์ที่มีพลังที่แรงกล้า ความน่ากลัวยำเกรง จึงทำให้เป็นรูปแบบการแสดงความน่ากลัวที่เกิดจากวิธีการสร้างสรรค์จากสมมติฐานของการศึกษา ภาพผลงานเป็นเทคนิคตัดกระดาษแบบสองมิติกึ่งสามมิติ มีลวดลายที่สวยงามน่ากลัว และ เป็นตัวแทนของอารมณ์ความรู้สึกต่อจิตวิญญูณ โดยการสร้างสรรค์มีการวาดภาพร่างผลงาน กำหนดออกแบบรูปร่าง ขนาด ต่อการตอบสนองแนวความคิด จนไปถึงการทดลองหาวิธีตัดกระดาษหลายแบบของการประกอบสร้างรูปร่างรูปทรง รวมไปถึงการผนวกกับวัสดุอื่น ๆ จนได้สร้างผลงานสำเร็จปัจจุบัน

วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการนำรูปแบบลักษณะของภาพตัวแทนของกลุ่มตรงข้ามระหว่างสิ่งสวยงามและน่าเกลียด (ภาพที่ 91) ออกแบบรูปทรงด้วย การวาดเค้าโครงร่างจำลอง(Sketch) การเอาสิ่งที่สวยงามกับความน่าเกลียดนำกลัวมารวมกันจนเกิด ภาพผลงานที่แสดงความสวยงามน่ารักและน่ากลัว ด้วยการสังเคราะห์รูปทรง ทำให้เกิดรูปแบบการสร้างผลงานมีความหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นรูปผลงานเดี่ยว และ รูปวาดผลงานที่จำลองการติดตั้งพื้นที่ และ ตำแหน่งของแสงเงา ภาพร่างเหล่านี้มีความเป็นไปได้ในการสร้างผลงานจริง จากภาพชิ้นส่วนหนึ่งของตุ๊กตาปีศาจตัวใหญ่ ในผลงานชุด “ปีศาจสามตน”(ภาพที่ 92)

เมื่อออกแบบ หากความเป็นไปได้ของการติดตั้ง เริ่มวางแผนลงมือสร้างสรรค์ผลงาน กำหนดเลือกผลงานภาพร่างชุดใดชุดหนึ่ง แล้วสร้างผลงานจำลองย่อส่วนด้วยร่าง โครงร่างแบบสองมิติ โดยตัวอย่างภาพร่างของตุ๊กตาปีศาจตัวใหญ่สองตัว (ภาพที่ 95 - 96) แบบจำลองโมเดล(ภาพที่ 93 (ข)) จนไปถึงงานจำลองพื้นที่ทดลองการวางตำแหน่งของพื้นที่ว่าง (Space) บริเวณว่างโดยรอบห้อง นอกเหนือจากวัตถุ (Object) เรียกว่า พื้นที่ว่างทางลบ (Negative Space) และบริเวณว่างที่รอบตัวของวัตถุเรียกว่า พื้นที่ว่างทางบวก (Positive Space) ต้องคำนึงถึงระยะให้มีความสัมพันธ์กัน ภาพร่างสองมิติ กำหนดกรอบพื้นที่ (Space Frame) รูปแบบการวางอาจจะเป็นรูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม หรือ รูปร่างอิสระก่อน แล้วจึงจะสร้างรูปร่างรูปทรงตามที่ต้องการ ลงในกรอบพื้นที่อีกทีหนึ่ง ผลงานแล้วเกิดแสงเงาที่ก่อเกิดเงาที่ให้ความรู้สึกถึงความน่ากลัว และ ความตื้นตันสวยงามในรูป ทรงของผลงาน ขอบเขตของการใช้แสงเงา ขึ้นอยู่กับพลังของแสง ยิ่งแสงไฟสว่างมาก เงาภาพจะยิ่งชัดเจนมากขึ้น (ภาพที่ 98)

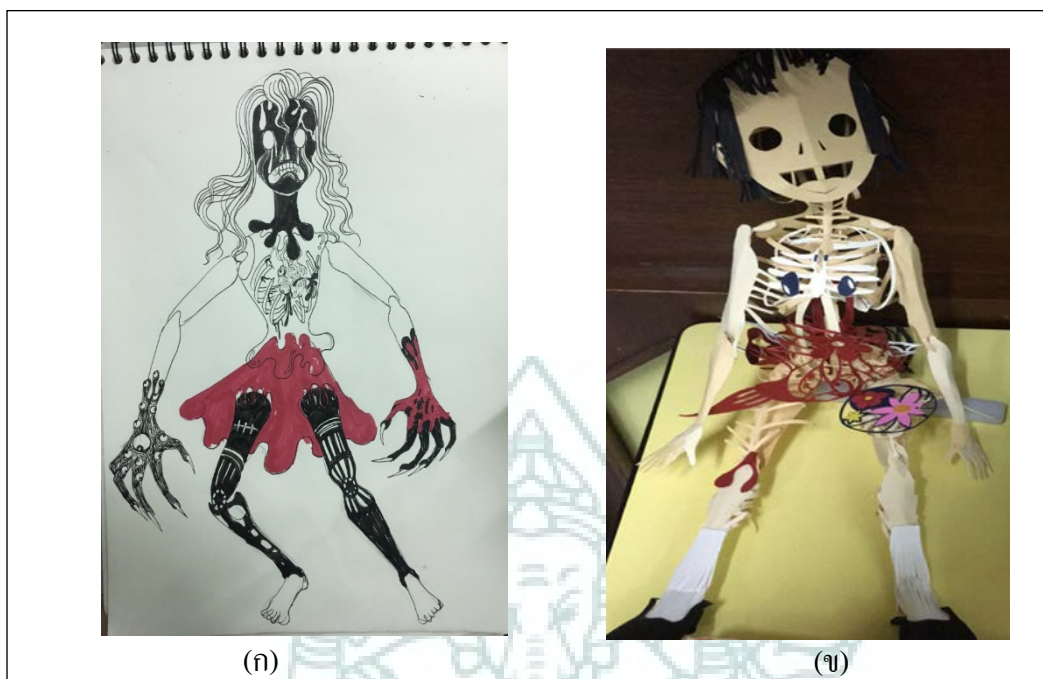
วิธีการจัดแสงเงา เป็นต้นกำเนิดของรูปร่างรูปทรง ทำให้เกิดการสร้างพื้นที่ของแสง เมื่อวัตถุหนึ่งถูกแสงส่องกระทบ เงากินพื้นที่ทั้งหมดหลังวัตถุที่ทึบแสง เมื่อมีแสงอยู่ด้านหน้า ทำให้เกิดภาพตัดขวางของเงาเป็นรูปสองมิติ หรือ เกิดภาพฉายย้อนกลับของวัตถุที่บังแสง แสงอาทิตย์ทำให้ เกิดเงาที่ชัดเจนที่สุด ตำแหน่งทิศทางของแสงขึ้นอยู่กับทิศทางมุมมองต่าง ๆ ความสูงที่มีผลทำให้ ความยาวของเงาเปลี่ยนแปลงตามไป ยิ่งวัตถุอยู่ใกล้แสงมาก เงาจะมีขนาดใหญ่ ทำให้การนำเสนอ ผลงานแสดงภาพของแสงเงา (ภาพที่ 99 - 103) ภาพเงาที่ปรากฏตัวได้แสดงร่างของกลุ่มตรงข้ามของสิ่งสวยงามและน่าเกลียด แสดงรูปร่างของเส้นโค้ง และ เส้นที่ซิกแซกแหลม เมื่อส่องไฟ รูปร่างต่าง ๆ มาประกอบเป็นเส้นเดียวกัน ก่อให้เกิดภาพเหมือนปีศาจ หรือ วิญญาณที่มีรูปร่างที่น่ากลัว ผลลัพธ์นี้ ทำให้ผลงานแสดงภาพจินตนาการของปีศาจของภาพผลงานชุดแรกที่ของภาพต้นแบบความกลัว (ภาพที่ 97) แม้มีการปรับตำแหน่ง แต่ตรงประเด็นกับแนวคิดของสุนทรียภาพแห่งความน่ากลัว



ภาพที่ 91 การสังเคราะห์ภาพของภูตผีปีศาจ



ภาพที่ 92 ชิ้นส่วนของผลงานกระดาดย สร้างเสร็จ



ภาพที่ 93 การสร้างภาพร่างผลงาน

(ก) ภาพร่างผลงาน แบบวาดเส้น

(ข) ภาพร่างผลงาน แบบสามมิติโมเดล

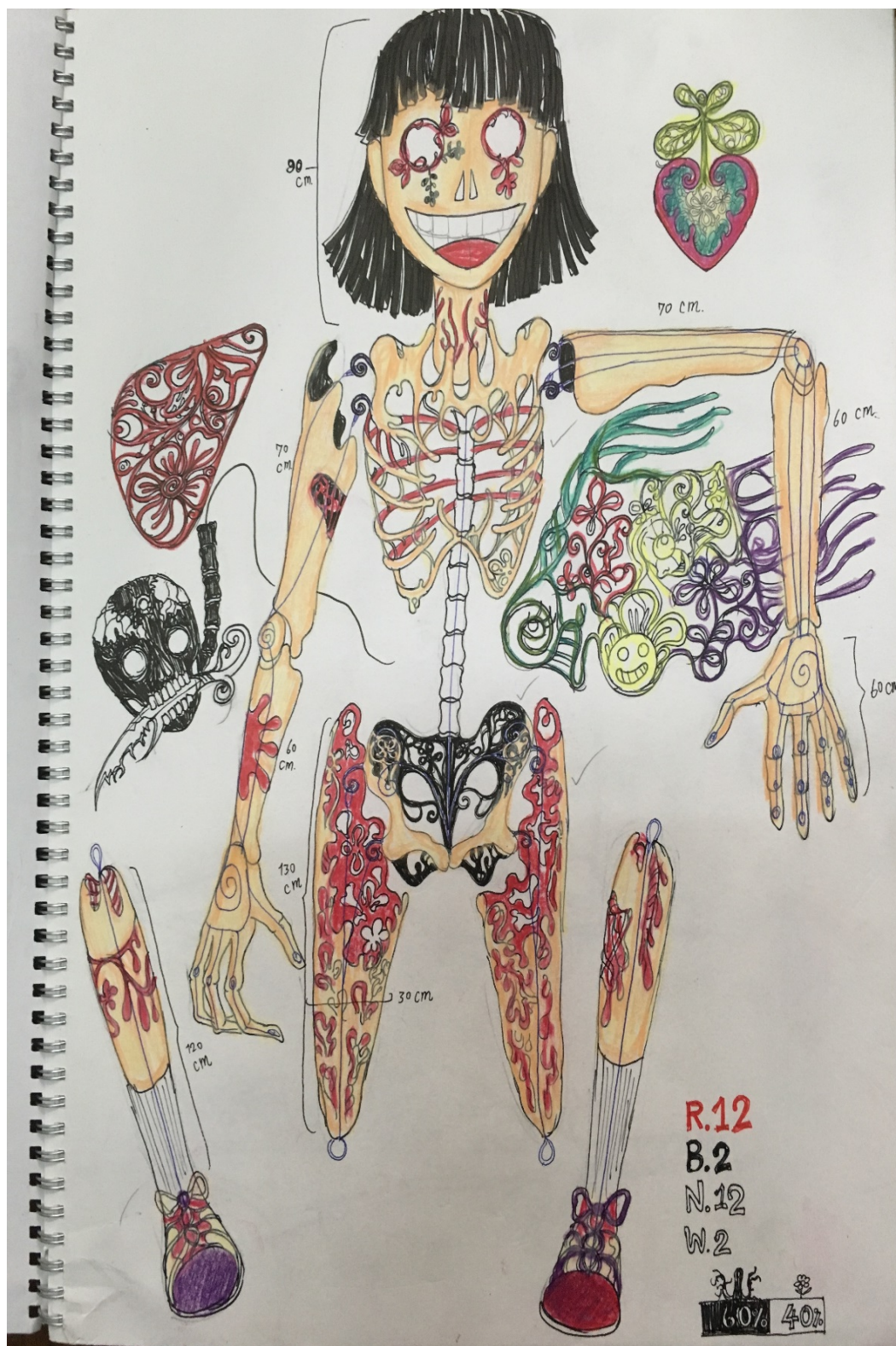


ภาพที่ 94 การติดตั้งผลงานในสถานที่จริง



ภาพที่ 95 ภาพร่างการสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 3 ของปีศาจสามตน





ภาพที่ 96 ภาพร่างการสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 3 ของปีศาจสามตน 2



ภาพที่ 97 ภาพร่างการจำลองการติดตั้งผลงาน



ภาพที่ 98 การจำลองการติดตั้งผลงาน แบบ โมเดล



ภาพที่ 99 การติดตั้งผลงานจริง



ภาพที่ 100 การติดตั้งผลงานจริง 2



ภาพที่ 101 ผลงานสำเร็จ

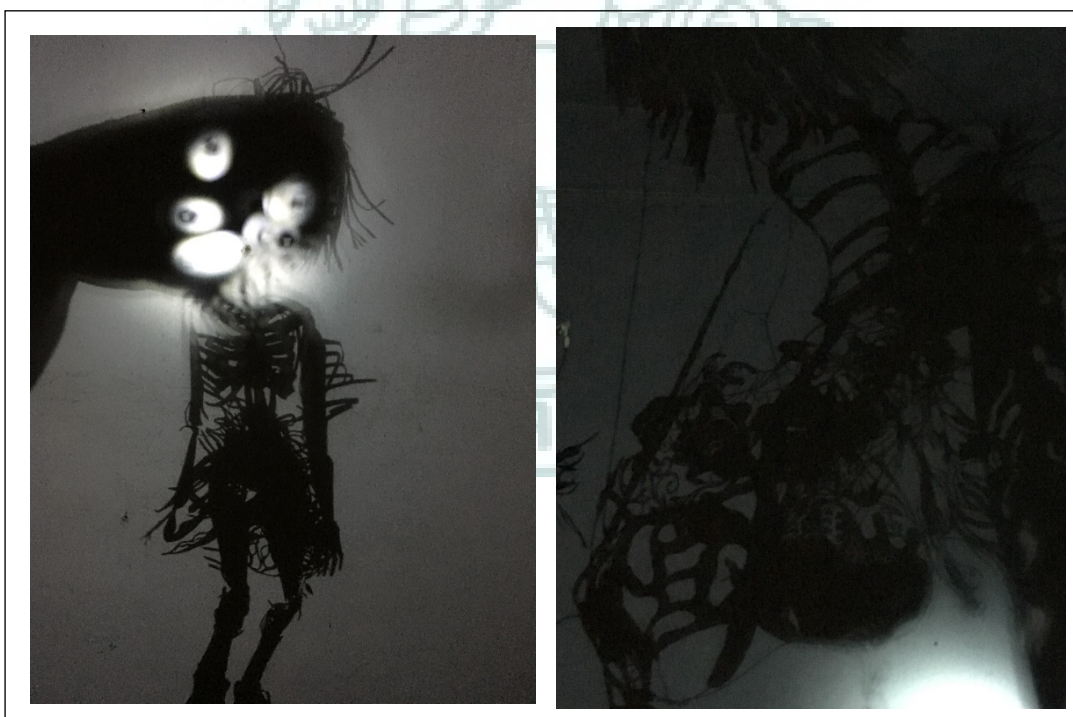
(ก) ตุ๊กตาดกระดาศ ชุดผลงาน ปีสัจสามตน

(ข) แสงเงาที่ส่องไปที่ผลงาน

(ค) รายละเอียดงานตัดกระดาศ



ภาพที่ 102 รายละเอียด แสงเงาที่ไฟก้สตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย



ภาพที่ 103 รายละเอียด แสงเงาของรูปร่างเงาที่แปรผันตามแสงที่ไฟก้ส

สรุปได้ว่าวิธีการสร้างสรรค์ ด้วยเทคนิคตัดกระดาษด้วยมือ การคิดตั้งจำลองโลกสมมติของโลกความตาย และ แสงเงาก่อให้เกิดภาพของวิญญาณ เป็นเป้าหมายสำคัญต่อการสร้างองค์ความรู้การสร้างสรรค์ผลงานถึงรับรู้ความงามด้วยศีลธรรม การสร้างภาพจินตนาการภูตผีปีศาจ ด้วยสัญลักษณ์ของอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่สามารถมองเห็นด้วยตา ผ่านมุมมองทัศนคติของผู้สร้างสรรค์

## วัสดุ และ อุปกรณ์การสร้างสรรค์

### กระดาษ

กระดาษ เป็นวัสดุที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน ตั้งแต่สมัยโบราณถูกสร้างขึ้นสำหรับการจดบันทึก อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่หายากในโลกตะวันตก แต่ปัจจุบันกระดาษกลายเป็นวัสดุที่หาง่าย บทบาทของวัสดุนี้ ไม่ใช่แค่การจดบันทึกอย่างเดียว ยังสามารถเอาไปใช้ในประโยชน์อื่น ๆ เช่น กระดาษชำระ กระดาษงานประดิษฐ์ กระดาษทำกล่อง จนไปถึงกระดาษลักษณะพิเศษ ซึ่งทำให้มีกระดาษที่หลากหลายชนิด ตั้งแต่กระดาษที่ทำจากวัสดุธรรมชาติจนไปถึงวัสดุทางเคมี มีหลากหลายเฉด ขนาดของกระดาษที่มีตั้งแต่เล็กเท่าเหรียญบาท จนใหญ่เท่าห้อง การสร้างสรรค์ได้นำไปใช้สร้างรูปร่างด้วยการแกะเป็นเส้นรูปร่างลวดลายต่าง ๆ (ภาพที่ 104) มีการซ้อนกระดาษหลายแผ่น ก่อให้เกิดชั้นสี ความแข็งแรงของเนื้อกระดาษ(ภาพที่ 105) จนไปถึงการเกิดรูปทรงลวงตาด้วยรูปสองมิติ จึงเป็นจุดเริ่มต้นการสร้างโครงสร้างหลักของผลงานให้มั่นคง สร้างความน่าสนใจในคุณลักษณะมีรูปร่างอิสระ พลั้วไหว กระดาษเป็นตัวแทนสื่ออารมณ์ความรู้สึก ที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความกลัว จากภาพที่แสดง ความน่ากลัวของผี

### มีดตัดกระดาษ

มีด เป็นอุปกรณ์การสร้างสรรค์ผลงานตัดกระดาษด้วยมือ ผู้วิจัยสร้างสรรค์ใช้เวลา 6 ปีในการฝึกฝน ควบคุมการจับ และการกีดตัดกระดาษ ให้เป็นไปตามที่ต้องการ ผลงานกระดาษในชุดผลงานวิทยานิพนธ์ ได้ใช้วิธีการตัดโครงสร้างหลักๆของรูปทรงใหญ่ และ ส่วนรายละเอียดย่อย แบบง่าย หรือ เน้นรายละเอียดที่ซับซ้อน สองอย่างนี้เป็นตัวส่งเสริมให้ผลงานสมบูรณ์ มีดมีหลายแบบหลายขนาด เพื่อรับมือกับกระดาษที่มีลักษณะพิเศษ เช่น กระดาษที่มีลักษณะอ่อน จะใช้มีดที่หัวเล็ก ส่วนกระดาษแข็ง หรือ มีความหนา จะใช้มีดหัวใหญ่ในการเพิ่มแรงกดตัด จนไปถึงใช้เครื่องมืออื่น ๆ เช่น กรรไกร เพื่อการตัดรูปทรงที่เป็นแผ่นขนาดใหญ่จนถึงการใช้เครื่องมือตอกหนัง เพื่อรวดเร็วในการสร้าง การประสานกระดาษการขึ้นโครงสร้างเพื่อการเชื่อมกันระหว่างลวดและกระดาษให้รูปทรงกระดาษมีความละเอียดลออ เรียบร้อยสวย เทคนิคนี้ก่อให้เกิดรูปแบบโครงสร้างที่ถ่ายทอดตามทัศนคติของผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 104 ตัวอย่างการทดลองการแกะลายเส้นกระดาษ



ภาพที่ 105 ผลงานที่ใช้วัสดุกระดาษซ้อนสองแผ่น



ภาพที่ 106 วิธีการใช้มีดตัดกระดาษ

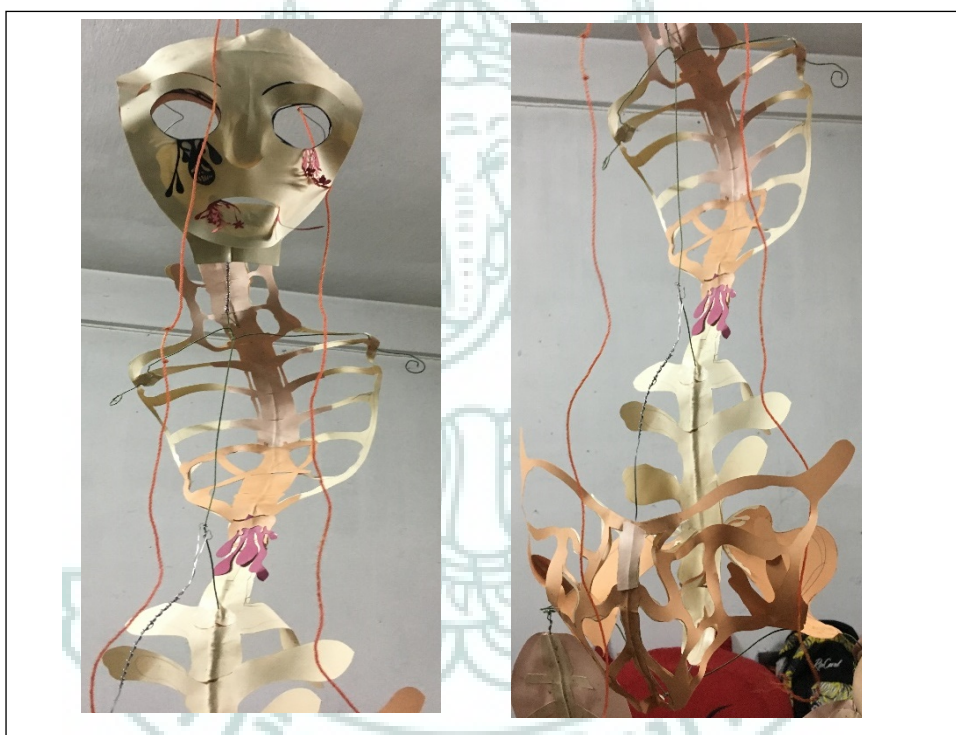


ภาพที่ 107 การตัดกระดาษซ้อนสองชั้น



### อุปกรณ์ประสานกระดาษ

การเชื่อม หรือ ประสานกระดาษ อุปกรณ์สำคัญต่อการสร้างงานประดิษฐ์กระดาษเป็นลวด คัดขนาดต่าง ๆ และ กาว ในการสร้างสรรค์ ลวดมีส่วนสำคัญในการพุง โครงสร้างงานกระดาษ และ รักษาโครงสร้างเดิม (ภาพที่ 108) เป็นภาพถ่ายของขั้นตอนการสร้างรูปทรง โครงสร้าง ด้วยรูปแบบการสร้างมาจากการทำวาว เพื่อจะสามารถให้ลวดติดกระดาษให้ได้ง่าย มีการพันกระดาษรอบลวด ค่อยยึด ด้วยกระดาษสองแผ่นประกบกันด้วยกาวทำหน้าที่เชื่อมผสานกับกระดาษที่ต้องการเชื่อมในจุดใดจุดหนึ่ง ผสานให้เป็นหนึ่งเดียวกันจนเป็นรูปทรงที่สมบูรณ์ ตามผลงานต้นแบบที่ร่างไว้



ภาพที่ 108 ลวดนำมาเสริมในการขึ้น โครงรูปทรง

### วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงาน ช่วงเริ่มแรกผู้ผลงานช่วงปัจจุบัน ได้เห็นพัฒนาการเปลี่ยนแปลงทางความคิดของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งผลงานแต่ละชุด แต่ละชิ้นได้แสดงผลลัพธ์ขององค์ความรู้การสร้างสรรค์ เฉพาะ เกิดจากความชอบส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ ที่หยิบเอาเทคนิคการตัดกระดาษที่เป็นหัตถกรรม พื้นบ้าน ยกกระดับให้เป็นงานวิจิตรศิลป์ และ ตัวสื่อ นำความคิดการหยิบยกประเด็นการสร้างมุมมอง ความงามของภาพจินตนาการความน่ากลัวของผี ให้เกิดเป็นรูปธรรมด้วยงานประดิษฐ์ การจัดแสงเงา ทำให้เห็นกรรมวิธีการสร้างทัศนทางความคิด ขั้นตอนการทำงาน จนไปถึงผลสำเร็จของงาน ซึ่ง ดำเนินงานต่อเนื่องกันจาก 3 ช่วงระยะเวลาการทำงาน ดังนี้

### ผลงานช่วงเริ่มแรกของการตัดกระดาษ และ การติดตั้งแสงเงา

การสร้างสรรค์ผลงานตัดกระดาษ และ การติดตั้งจัดแสงเงา มีจุดเริ่มต้นมาจากผลงานสร้างสรรค์ ในช่วงสมัยเรียนระดับปริญญาโท ชั้นศึกษาปีที่หนึ่ง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้สร้างผลงานแสดงมุมมองทางอารมณ์ความรู้สึก ให้เป็นภาพของจิตวิญญาณที่เป็นตัวแทนของจิตใจตนเอง ในชุดผลงานวิทยานิพนธ์ชื่อ ความมั่งคั่งในความทรงจำ เป็นการสร้างภาพสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกเข้าไปในตัวผลงาน ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอเรื่องราวของความทรงจำที่ขาดหายไป อยากดึงภาพเหล่านั้นให้ปรากฏขึ้นมาใหม่ในเวลาปัจจุบัน ภาพของความสุข ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดเป็นรูปร่างของวิญญาณสีขาว (ภาพที่ 109 - 110) มีรูปแบบเป็นงานกระดาษสองมิติ เป็นภาพของเด็กผู้หญิงสีขาวที่มีลวดลายของดอกไม้ และมีพลังที่เหนือธรรมชาติ เป็นจินตนาการด้านดี ที่น่ารักสดใส ส่วนภาพผีโครงกระดูกสีขาว มีรูปร่างเป็นเหมือนสายลม มีลวดลายและกระดาษที่สวยของดอกไม้ ปนกับลายและ โครงสร้างของชิ้นส่วนมนุษย์ที่ดูน่ากลัว แต่รูปร่างโดยรวมกลับกลายเป็นภาพของตัวแทนสิ่งสวยงาม เพราะด้วยสี และ โครงสร้างสวยงาม ที่ทำให้เป็นตัวดึงดูดความงาม มากกว่าความน่ากลัว ส่วนวิญญาณสีดำ (ภาพที่ 111) เหมือนกับวิญญาณสีขาว แต่มีลักษณะที่ตรงข้ามกับการสร้างรูปทรง และ ลวดลายที่สื่อถึงลักษณะที่น่ากลัว อ้างอิงรูปร่างรูปทรงของร่างกายมนุษย์ และ ซากศพ แต่ด้วยการใช้สีที่สดใส ทำให้ภาพรวมของชุดผลงานนี้ มีความสวยงามที่น่านมอง การสร้างงานประดิษฐ์กระดาษนี้ และ การติดตั้งผลงานในพื้นที่ สร้างแสงเงาตามแบบแผนต่อแนวความคิด(ดังภาพที่ 112) กระบวนการสร้างสรรค์นี้เป็นผลลัพธ์ของต้นแบบที่นำไปสานต่อผลงานปัจจุบัน ไม่ว่าจะป็นรูปแบบการสร้างรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ ของภาพตัวแทนคู่ตรงข้าม แล้วเกิดสัมพันธ์ภาพเป็นหนึ่งเดียวกันที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกเป็นแรงผลักดันให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ พัฒนาการสร้างรูปลักษณะหลายรูปแบบ ก่อให้เกิดรูปทรงลักษณะกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) การใช้หลักการการจัดผลงานด้วยศิลปะจัดวาง (Installation) เพื่อสนับสนุนการถ่ายทอดแนวความคิดของการสร้างโลกจินตนาการของโลกชีวิตหลังความตาย ผ่านมุมมองทัศนคติของผู้วิจัยสร้างสรรค์



ภาพที่ 109 ผลงานตัดกระดาษ สมัยปริญญาโท ปี 2557



ภาพที่ 110 ผลงานภาพฝีด้านดี เป็นต้นแบบเทคนิคตัดกระดาษ ขนาดติดตั้งแบบผนังแปรพื้นที่ ปี 2557



ภาพที่ 111 ผลงานภาพฝัสด้านร้าย เป็นต้นแบบเทคนิคตัดกระดาษ ขนาดติดตั้งแบบผนังแปรพื้นที่ ปี 2557



ภาพที่ 112 ภาพผลงานการติดตั้งจริง ขนาดแบบผนังแปรพื้นที่ ปี 2557

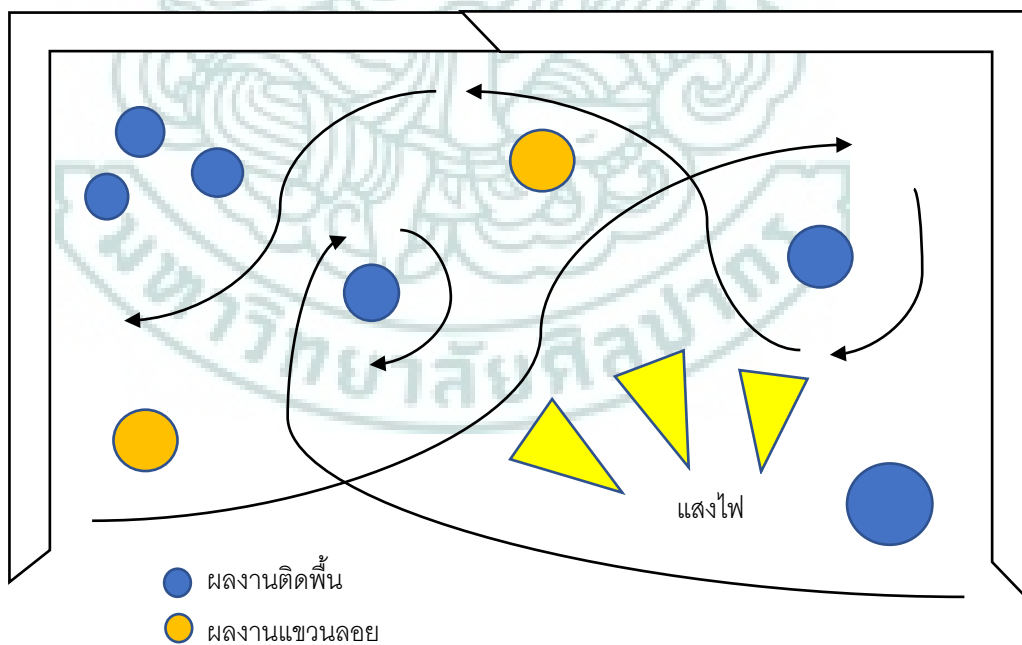
## ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1

แนวการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ อยู่ในช่วงสมัยเรียนระดับปริญญาเอก ชั้นศึกษาปีที่หนึ่ง สานต่อจากกระบวนการสร้างสรรค์ของผลงานสมัยปริญญาโท เป็นช่วงแรกของการค้นหาแก่นของเนื้อหาในงานวิทยานิพนธ์ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ ได้ตัดสินใจเลือกเรื่องความน่ากลัวของมนุษย์ ภายใต้แรงบันดาลใจของการฆ่ากันในนิทาน เป็นแนวความคิดเรื่องความน่ากลัวของพฤติกรรมมนุษย์ จากนิทานของพี่น้องตระกูลกริมม์ เช่น การฆ่ากัน เรื่องอ้อฉาว และ การเอาชีวิตรอด สิ่งเหล่านี้ผู้สร้างสรรค์ได้ลองหยิบยื่นแนวความคิดของความน่ากลัวนี้ ที่แสดงทัศนจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ เข้าถึงที่มาความโหดร้ายของมนุษย์ที่กระทำเรื่องอ้อฉาว ด้วยการสร้างรูปทรงของสัตว์ป่า และ สร้างภาพนาฏละครที่สื่อถึงการเคลื่อนไหวของอารมณ์ความรู้สึก ทำให้เป็นรูปร่างรูปทรงด้วยเทคนิคตัดกระดาษ แนวความคิดนี้ เปลี่ยนไปเนื่องจากเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวตน และ ไม่ตรงกับอุปนิสัยของผู้สร้างสรรค์ จึงทำให้การสร้างสรรค์ผลงานตามอารมณ์ความรู้สึกต่อการรับรู้ถึงความสุขและความทุกข์ ออกมาเป็นภาพตัวแทนอารมณ์

การสร้างผลงานแต่ละชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างตัวแทนของจิตวิญญาณ จำนวนทั้งหมดแปดคน ซึ่งรูปร่างเริ่มเป็นรูปกึ่งสามมิติ และ โครงสร้างของรูปทรงยังไม่มั่นคงเท่ากับงานปัจจุบัน รูปแบบการสร้างภาพจินตนาการของจิตวิญญาณเป็นไปตามมุมมองทัศนคติ คือ การเอารูปทรงของคู่ตรงข้าม ออกแบบให้เกิดลักษณะเด่นสองอย่างในร่างเดียวกัน ในตัวอย่างของคูกตาหวัะกะ โลก(ภาพที่ 116) เป็นการออกแบบรูปทรงของภาพ โครงกระดูกที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง รูปร่างเป็นสองมิติกึ่งสามมิติ ทำให้รูปร่างของผลงานมีลีลาที่พลิ้วไหว คุ่มนวล (ภาพที่ 115) การใช้สีของกระดาษที่ทำให้ดูสวย จนไปถึงการเปลี่ยนกายภาพเดิมของกระดาษให้เป็นรูปร่างรูปทรง ก่อให้เกิดการโต้ตอบทางความรู้สึกด้วยจิตวิทยาที่ทำให้ผลงานนี้ดูน่ากลัวน้อยลง เกิดความรู้สึกถึงความเป็นมิตร และการจัดวางตำแหน่งผลงานมีจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสม (ภาพที่ 113) โดยมีจุดประสงค์สองอย่าง คือ การจัดวางเพื่อให้ผู้ชมเข้าดูผลงานได้หลายด้าน และ การวางตำแหน่งระยะผลงานให้ได้ขนาดเงาที่ต้องการปรากฏตรงผนังกำแพง(ภาพที่ 117-119) ทำให้เกิดภาพเงาที่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกอีกชั้นหนึ่ง เกิดความสัมพันธ์กันระหว่างรูปทรงและเงา เป็นการสร้างบรรยากาศที่ส่งผลต่อความรู้สึกถึงความน่ากลัวที่แสดงออก ผ่านจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งผลงานชุดนี้ ยังคงพัฒนางานต่อไป เพื่อหาความเป็นไปได้ของขีดจำกัดแสง การหักเห การสะท้อนเงา จนได้ผลงานติดตั้งจำลองจินตนาการเริ่มแรก(ภาพที่ 114)



ภาพที่ 113 ผลงานช่วงเทอมแรก ต้นแบบของภาพความกลัว ปี 2560 หนึ่งชุดผลงาน จำนวน 8 ตัว  
เทคนิคตัดกระดาษ ขนาดแปรผันตามพื้นที่



ภาพที่ 114 แบบแปลนตำแหน่งการวางผลงานชุดที่ 1



ภาพที่ 115 รายละเอียดผลงาน โครงสร้างผลงานกึ่งสองมิติสามมิติ ตุ๊กตาเด็กผู้หญิง และ วิญญาณ



ภาพที่ 116 รายละเอียดผลงาน โครงสร้างผลงานกึ่งสามมิติ ตุ๊กตาหัวกะโหลก



ภาพที่ 117 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของตุ๊กตาหัวกะโหลก



ภาพที่ 118 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของตุ๊กตาเด็กผู้หญิง





ภาพที่ 119 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของวิญญาน

## ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2

ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ช่วงนั้นเป็นการค้นคว้าหาข้อมูลใหม่ มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหา เป็นเรื่องภาพความกลัวของมนุษย์ ยังคงเป็นแรงบันดาลใจของความน่ากลัวในจิตใจมนุษย์ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิดของการรับรู้ถึงความกลัว อ้างอิงถึงการรับรู้ถึงความงามที่ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความประทับใจ หรือ สะเทือนใจ ที่ก่อให้เกิดสุนทรียของซบถาม (Sublime) เป็นสุนทรียภาพของการรับรู้งามจากอารมณ์ความรู้สึกที่ไร้ข้อกังขา การรับรู้เหล่านี้ล้วนแสดงความงามทางอารมณ์ ทำให้เห็นคุณค่าความงามที่เปลี่ยนความเชื่อของความงามแบบดั้งเดิม รับรู้ถึงความโหดร้าย และ ความเจ็บปวดด้วยภาพ ก่อเกิดเป็นภาพตัวแทนของสิ่งน่ากลัว ส่วนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ได้มีการใช้วัสดุอื่นเพิ่มเติม ทดลองกายภาพของวัสดุที่ไม่ใช่กระดาษเพื่อการผสมผสานกับกระดาษ เช่น แผ่นอะลูมิเนียม แผ่นพลาสติก แผ่นกาว จนไปถึงการเผาวัสดุให้เกิดร่องรอย ต้องการให้วัสดุนั้นแสดงถึงร่องรอยของไฟ ตัวแทนของสิ่งที่น่ากลัว เป็นการสร้างลวดลาย โดยไม่มีการกำหนดรูป ทำให้เกิดรูปร่างรูปทรงด้วยเทคนิคการเผา กระบวนการนี้ปรากฏในผลงานชุดที่ 2 ชื่อดินแดนของคนตาย

การสร้างผลงานแต่ละชุดนี้ ทำให้เห็นผลลัพธ์ของผลงานสำเร็จ โดยในแง่มุมมองทางแนวความคิด ตรงประเด็นต่อแนวความคิดของการสร้างภาพความน่ากลัวที่เกิดจากความกลัว นำไปสู่กระบวนการปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงาน การใช้วัสดุอื่นนอกเหนือจากกระดาษ เป็นการค้นคว้าหา

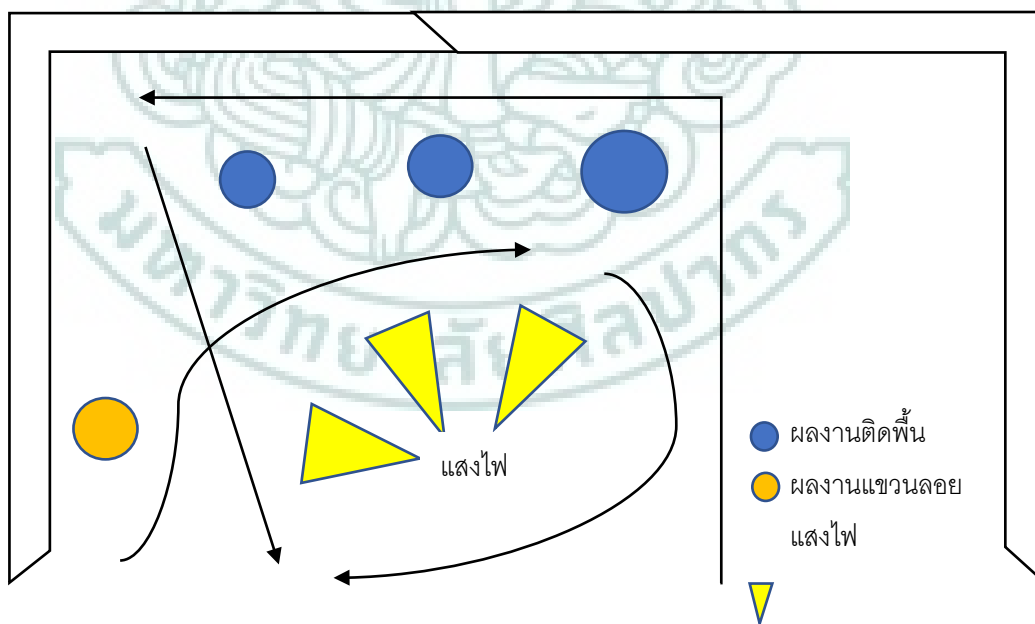
ความเป็นไปได้ ต่อการสร้างรูปทรงให้มีความน่าสนใจ ภายใต้กายภาพของวัตถุที่แตกต่างของ  
กระดาษ

ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างตัวแทนของจิตวิญญาณ จำนวนทั้งหมด 4 คน (ภาพที่ 120) ซึ่งรูปร่าง  
ได้ใช้โครงสร้างของมนุษย์ เป็นฐานในการขึ้นโครงสร้างของรูปทรง ซึ่งตอนนั้นยังไม่มีการใช้ลวด  
ประสานโครงสร้างจึงทำให้ผลงานยังไม่มั่นคง รูปแบบยังคงเป็นการสร้างภาพจินตนาการของจิต  
วิญญาณเป็นไปตามมุมมองทัศนคติ ออกแบบให้มีรูปร่างที่น่ากลัว ด้วยการตัดร่างกายให้ผิดรูป (ภาพที่  
122) รายละเอียดการออกแบบรูปทรงมีการใช้วัสดุอื่น ๆ เช่น สีระยงของมนุษย์เป็นพลาสติก จรดถึง  
สะเอว ส่วนขาเป็นรูปปั้นกระดาษ หรือ กระดาษตัดเป็นรูปร่างขา เป็นการผสมผสานสองมิติถึงสาม  
มิติ ทำให้รูปร่างของผลงานมีความมั่นคง สง่างาม การใช้กระดาษโทนขาวดำ ที่ทำให้เกิดความรู้สึก  
ถึงความเศร้า ความโดดเดี่ยว เป็นการส่งเสริมการจัดวางผลงาน ที่ต้องการสื่อถึงโลกของวิญญาณ การ  
จัดจังหวะตำแหน่งแบบเรียงเป็นหน้ากระดาน(ภาพที่ 121) การกำหนดพื้นที่ให้เดินดูผลงานเฉพาะจุด  
ต่างกับผลงานสร้างสรรค์ชุดแรก ที่ไม่มีการกำหนดการเดินทาง เพื่อให้มีขอบเขตจำกัด เน้นจุดสำคัญหลัก  
ของผลงาน ซึ่งการวางตำแหน่งนี้ ส่งผลให้เกิดภาพแสงเงารูปแบบภาพต่อเนื่องของวิญญาณ ทำให้เห็น  
ภาพสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกที่ น่ากลัว การสร้างบรรยากาศโดยทำให้ห้องมืด ที่ส่งผลต่อ  
ความรู้สึกถึงความน่ากลัว

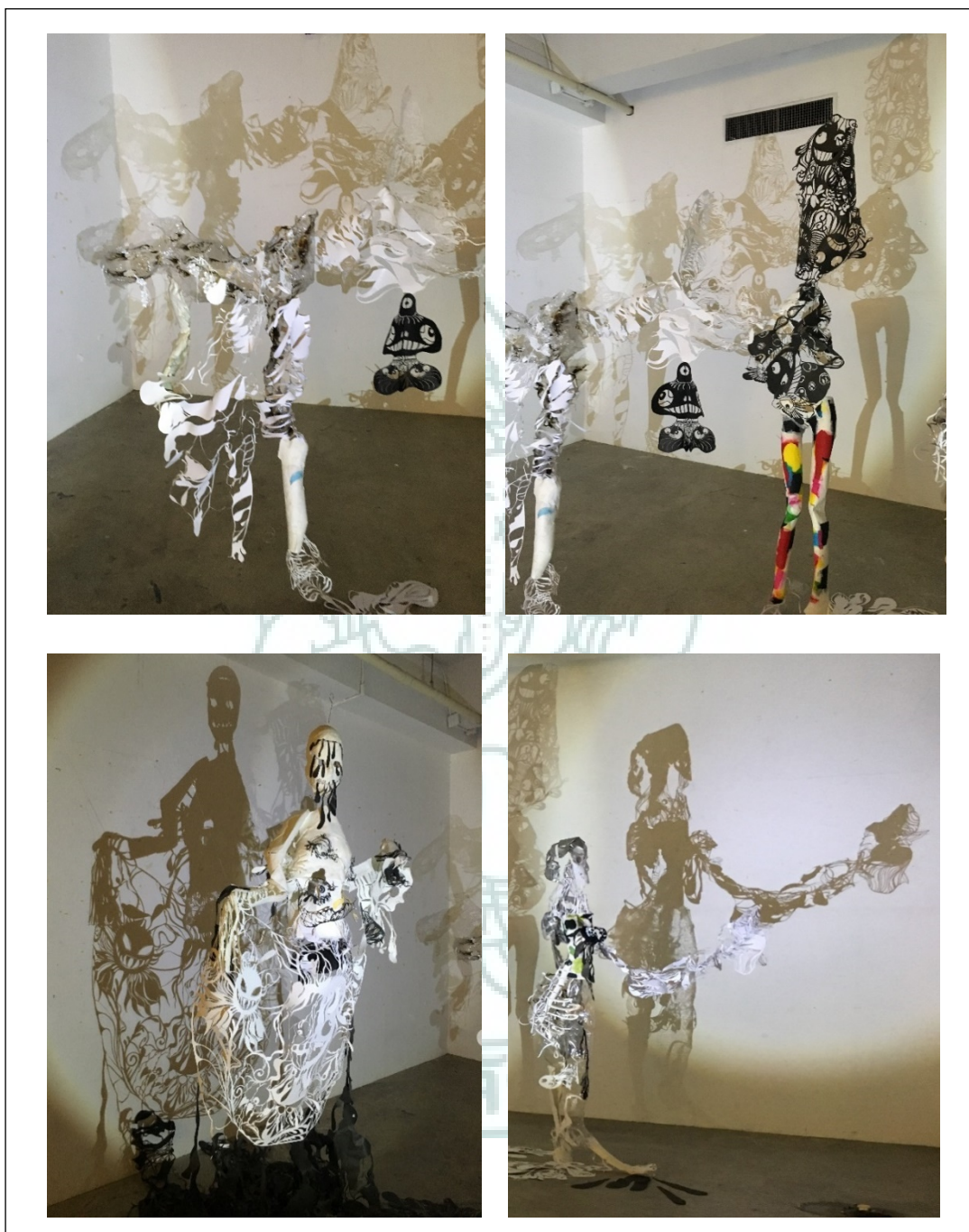
การใช้พลาสติกเป็นวัตถุที่แสงผ่านได้ เป็นอีกวิธีการหนึ่งของการสร้างเงา ในอีกมิติหนึ่งทำ  
ให้เกิดภาพของวิญญาณในมิติของระนาบรูปทรงที่ทำให้ดูสวยและมีความน่ากลัว ผลงานชุดนี้ เป็น  
ผลสำเร็จต่อการพัฒนางานครั้งต่อไป การสร้างพื้นที่ของแสง เกิดภาพสองมิติ แสดงรูปร่างของเส้น  
โค้ง และ เส้นที่ซิกแซกแหลม เมื่อส่องไฟ รูปร่างต่าง ๆ มาประกอบเป็นเนื้อเดียวกัน การสร้างภาพ  
อารมณ์ เป็นแรงผลักดันให้มนุษย์ตระหนักถึงคุณค่าของชีวิต ทำให้ทุกสิ่งทุกอย่าง สวยงดงาม ความน่า  
กลัวเป็นบทเรียนให้อยู่ร่วมอย่างเสมอภาค ด้วยหลักการนี้ก่อให้เกิดภาพเสมือนปีศาจ หรือ วิญญาณที่มี  
รูปร่างที่น่ากลัว ผลลัพธ์นี้ ทำให้ผลงานแสดงภาพจินตนาการของปีศาจ ตรงประเด็นกับแนวคิดของ  
สุนทรียภาพแห่งความน่ากลัว ผลลัพธ์นี้ ได้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างโครงสร้างเพิ่มเติม การติดตั้งแสง  
เงาเพื่อหาความเป็นไปได้ ข้อจำกัด การหักเห การสะท้อนเงาให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้น



ภาพที่ 120 ผลงานชื่อ ดินแดนของคนตาย ช่วงเทอมสอง ปี 2560 หนึ่งชุดผลงาน จำนวน 4 ตัว  
เทคนิคตัดกระดาษผสมวัสดุ ขนาดแปรผันตามพื้นที่



ภาพที่ 121 แบบแปลนตำแหน่งการวางผลงานชุดที่ 2



ภาพที่ 122 รายละเอียด ผลงาน ดินแดนของคนตาย

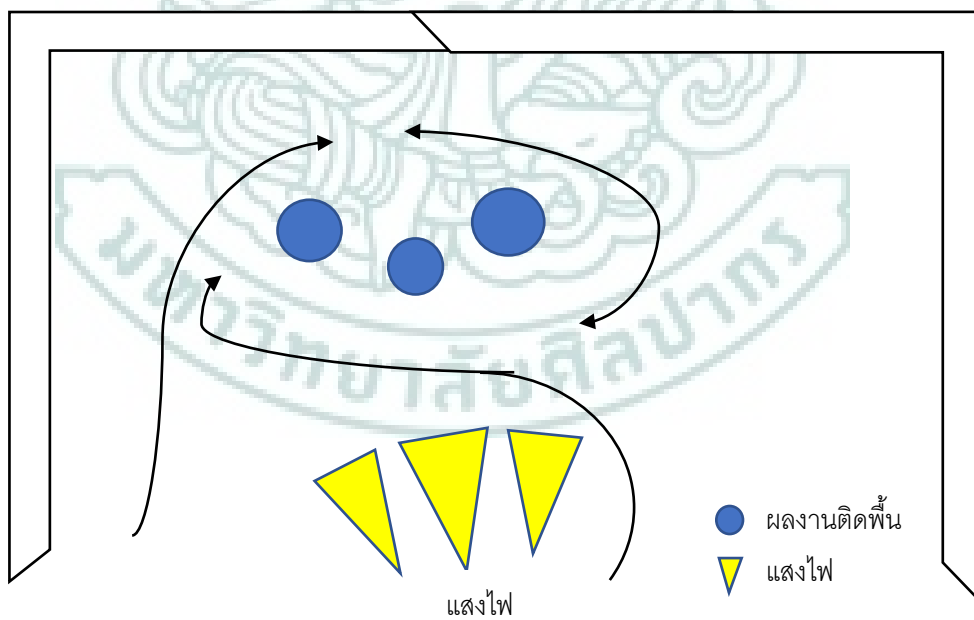
### ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3

ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 เป็นผลงานรูปปีศาจสามตน ออกแบบตามคติความเชื่อของไทย โดยผู้สร้างสรรค์ ได้แรงบันดาลใจมาจากภาพผีเปรตจากเรื่องราวในไตรภูมิ และ วรรณกรรมของศิลปินเหม เวชกร จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบตามรูปแบบผีไทย สร้างรูปทรงสัญลักษณ์ของอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ไล่ไปที่ผลงาน จำนวนสามชิ้น ซึ่งผลงานสำเร็จแต่ละชิ้นมีการออกแบบรูปร่างที่ใกล้เคียงเหมือนมนุษย์ มีความสูงถึงเพดานห้อง กระจกที่สร้างเป็นกระจกสีที่สไต และ ลวดลายที่สวยงาม ทำให้ผีสามตนมีบุคลิกที่น่ารัก(ภาพที่ 123) ทำให้เป็นกลวิธีการสร้างภาพภูตผีปีศาจเฉพาะตัว การประกอบร่างถึงความจริงและกึ่งจินตนาการ โครงสร้างรูปทรงมีความมั่นคง โดยการเสริมลวดตัด ก่อให้เกิดรูปทรงที่มีความพลิ้ว มั่นคง และ การสร้างเอกภาคของความตายบนพื้นที่สามมิติ มีแบบแผน และการวางตำแหน่งที่เหมาะสม ทำให้แสงเงาที่กระทบกับผลงาน สร้างมิติลวงตาซับซ้อนมากขึ้น(ดังภาพที่ 125-129) ทำให้เกิดภาพที่น่ากลัวของผี ด้วยการซ่อนวัตถุ และ ทิศทางของแสงเงา ที่สนับสนุนต่อการถ่ายทอดภาพอารมณ์ความรู้สึกที่สนุก และ เสรี ส่งผลให้เกิดการรับรู้ถึงความพิศวง ภาพภูตผีปีศาจ ส่วนการจัดวางตำแหน่ง จะมีรูปแบบเดินคู่ผลงานเป็นรอบวงกลม(ดังภาพที่ 124) ทำให้ดูผลงานได้หลายรอบด้านง่ายขึ้น และ เงาที่กระทบกับผนังเห็นเด่นชัดขึ้น การใช้แสงส่องดวง ส่งไปที่จุดเดียวกันทำให้เกิดเงาซ้อน ราวกับว่าวิญญาณมีความเคลื่อนไหวได้ สร้างภาพที่น่ากลัวในใจมากขึ้น

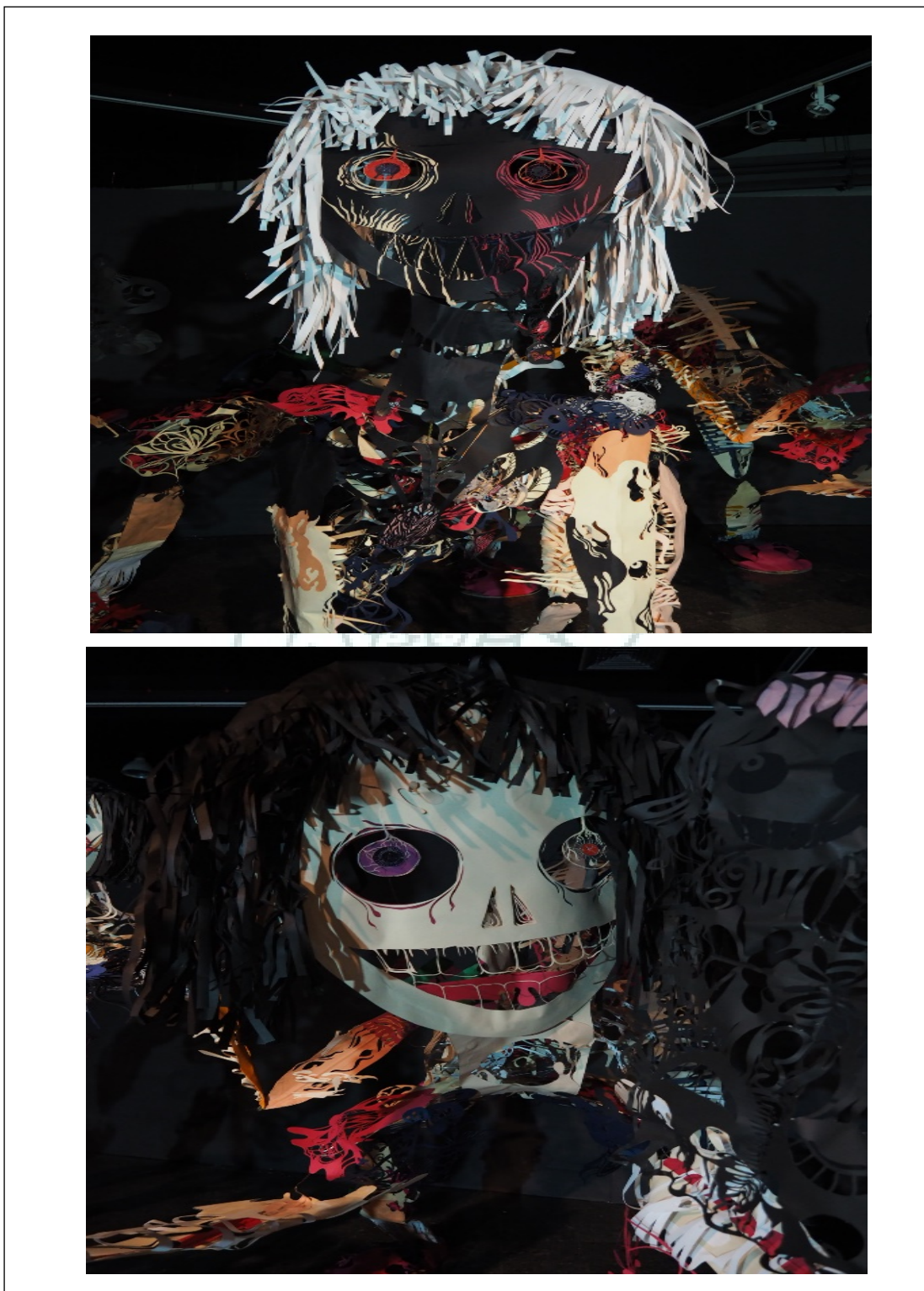
สรุปได้ว่า ช่วงระยะเวลาที่สามนี้ แนวความคิดของการสร้างภูตผีปีศาจครั้งนี้ ได้ตรงประเด็นต่อแนวความคิดการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ภายใต้หัวข้อของสุนทรียภาพแห่งความน่ากลัว ส่งผลให้ผลงานสร้างสรรค์แสดงมิติลวงสายตา ด้วยลักษณะรูปทรงกึ่งสองมิติ และ สามมิติ ความสวยงามของรูปทรงที่มีลวดลายที่สวยงาม ภายใต้รูปทรงที่เรียบง่ายจากวัสดุกระจก เมื่อนำมาติดตั้งในพื้นที่สามมิติ ก่อให้เกิดแสงเงาผ่านรูปทรงกระจก และ ช่องไฟของลวดลายกระจก ก่อเกิดเป็นภาพเสมือนวิญญาณ หรือ ภาพตัวแทนของอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่สามารถมองเห็นด้วยตา ซึ่งแสงเงาสามารถสร้างมิติลวงตา กำหนดขนาดที่แปรผันไปตามพื้นที่ได้ตามมุมมองของผู้สร้างสรรค์ งานกระจกเป็นตัวแทนของความเปราะบาง เหมือนจิตใจของมนุษย์ อีกทั้งการอ้างอิงถึงการสร้างความเชื่อว่า กระจกเป็นสื่อเรียกวิญญาณของคนตาย และ ชักนำให้วิญญาณที่ยังวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์ ให้ไปสู่สุคติ การสร้างผลงานศิลปะแนวจัดวางเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ความน่ากลัว โดยใช้ทฤษฎีการรับรู้ถึงมุมมองพื้นวางที่สัมพันธ์รูปทรง



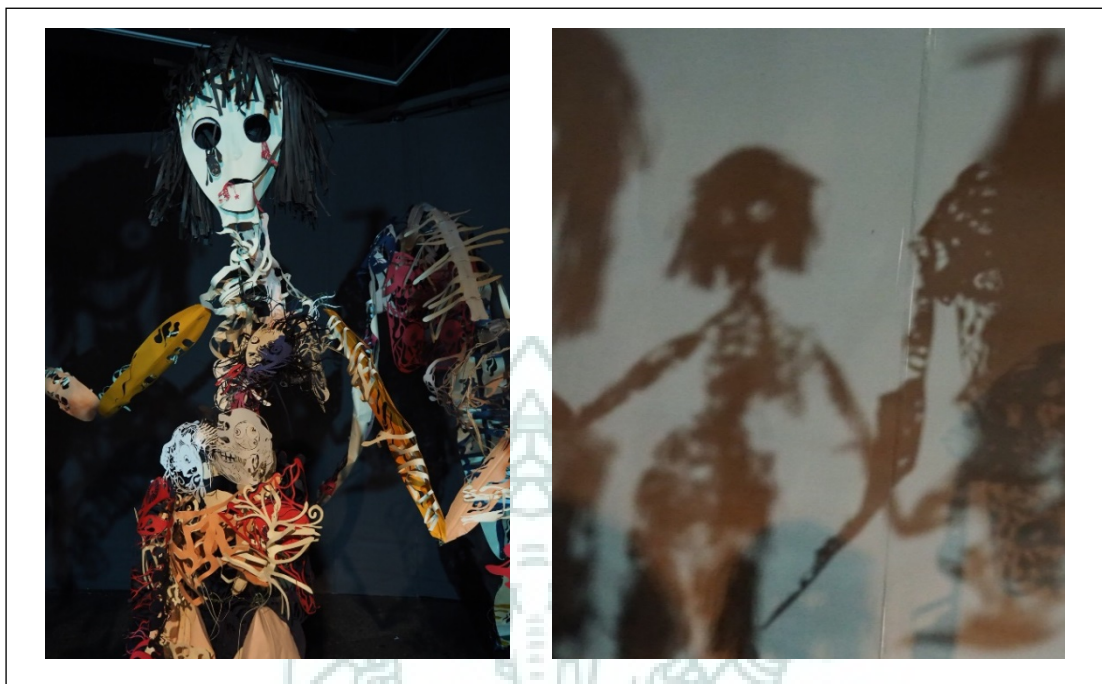
ภาพที่ 123 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของตุ๊กตาเด็กผู้หญิง



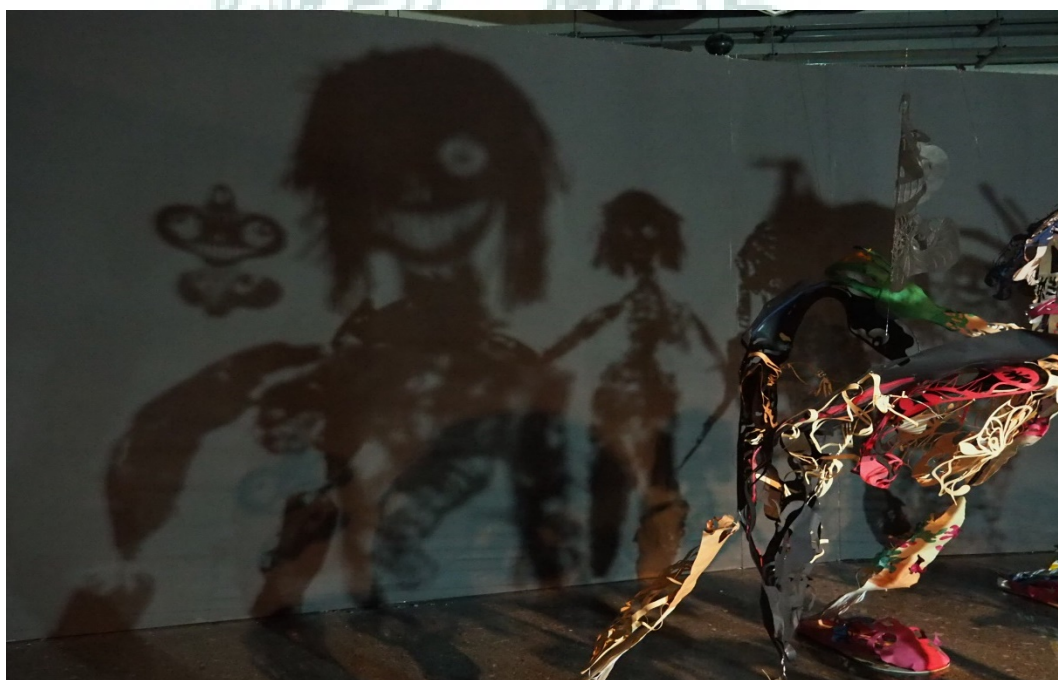
ภาพที่ 124 แบบแปลนตำแหน่งการวางผลงานชุดที่ 3



ภาพที่ 125 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของวิญญาณ

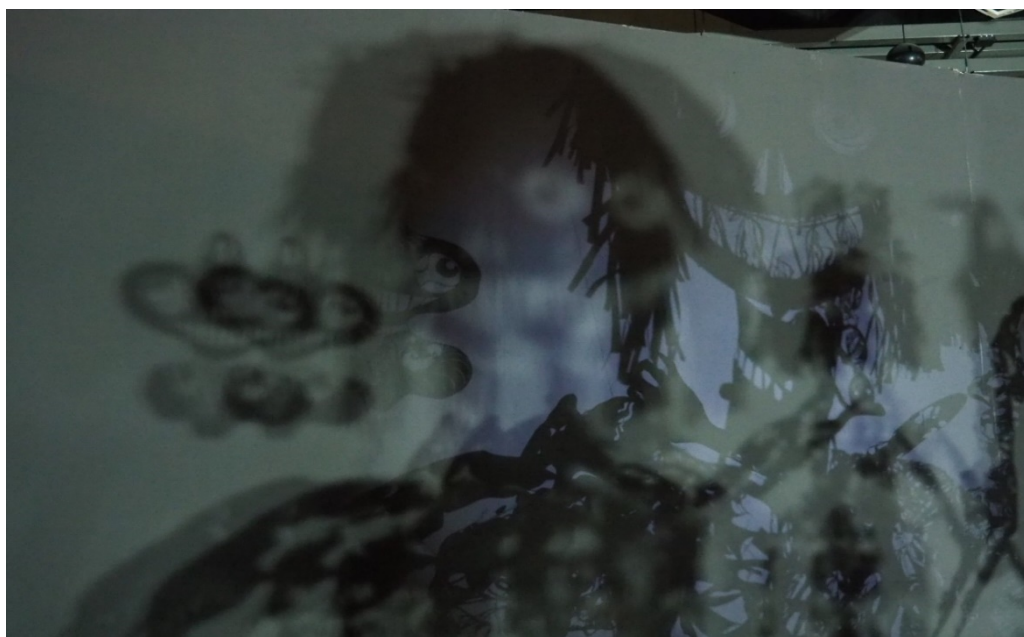


ภาพที่ 126 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของตุ๊กตาเด็กผู้หญิง



ภาพที่ 127 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของวิญญาณ





ภาพที่ 128 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของตุ๊กตาเด็กผู้หญิง



ภาพที่ 129 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของวิญญูณ

#### ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 4

ผลงานชุดที่ 4 ชื่อ “ต้นไทร อีแรง นกแสด” เป็นอีกแนวความคิดที่สะท้อนอารมณ์ความกลัว ออกแบบตามคติความเชื่อของไทย ตามบริบทของความน่ากลัวของสิ่งลึกลับโดยผู้วิจัยสร้างสรรค์ ได้แรงบันดาลใจมาจากเรื่องเล่าน่ากลัวของตำนานของแรงวัดสระเกษ เขตวัดสุทัศน์ และ ประจวบกับ เรื่องสั้นวรรณกรรมของศิลปินเหม เวชกร ชื่อว่า ประตูลี้ ที่พูดถึงสัตว์ที่เป็นตัวแทนความเชื่อของตัว อับโชค ความตายอย่างนกแสด และ อีแรง จึงทำให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้ออกแบบรูปร่างตามเรื่องเล่า ขาน ภาพของนกแสดสองตัว (ภาพที่ 131) มีลักษณะอารมณ์ที่แตกต่างระหว่างความสุข และ ความเศร้า แต่ด้วยการใช้กระดาษที่มีสีสดใส และ ลวดลายที่สวยงาม ทำให้นกแสดสองตัวนี้ มีบุคลิกที่น่ารัก และ แฝงความน่ากลัวเฉพาะ ส่วนอีแรง(ภาพที่ 130) ออกแบบให้มีความเป็นภาพของเจ้าแห่งความตาย มีรูปทรงที่เหมือนวิญญูณ และ ทำให้มีรูปร่างเหมือนสายลมน่าสะพรึง ให้ประสานกับการสร้างเอกภาคของความตายบนพื้นที่สมมุติแบบแผน และ การวางตำแหน่งที่เหมาะสม ทำให้แสงเงาที่กระทบกับผลงาน เป็นการสร้างเงามืดลวงตาซับซ้อนมากขึ้น(ภาพที่ 132-137) ทำให้เกิดภาพที่น่ากลัวของผี ด้วยการซ้อนวัตถุ และ ทิศทางของแสงเงา ที่ส่งผลให้เกิดการรับรู้ถึงความพิศวงภาพภูตผีปีศาจ ส่วนการจัดวางตำแหน่ง จะมีรูปแบบเดินดูผลงานเป็นรอบวงกลมแบบเดินวนรอบผลงาน(ภาพที่ 138) ทำให้เห็นผลงานได้หลายรอบด้านง่ายขึ้น และ เงาที่กระทบกับผนังเห็นเด่นชัดขึ้น การใช้แสงสองดวงส่งไปที่จุดเดียวกันทำให้เกิดเงาซ้อน ราวกับว่าวิญญูณมีความเคลื่อนไหวได้ สร้างภาพที่น่ากลัวในใจมากขึ้น

สรุปได้ว่า ช่วงระยะเวลาการสร้างสรรคผลงานครั้งนี้ เป็นอีกการสร้างภูตผีปีศาจตามเรื่องเล่าขาน ที่เป็นการแสดงให้เห็นถึงการจินตนาการภาพน่ากลัวที่มีการแสดงออกที่ต่างออกไป เกิดความสวยงาม น่ารัก รูปแบบการออกแบบที่ส่งผลให้ผลงานสร้างสรรค์แสดงลวดลายที่สวยงาม ภายใต้อารมณ์ที่เรียบง่าย เมื่อนำมาติดตั้งในพื้นที่สมมติ ก่อให้เกิดแสงเงาผ่านรูปทรงกระดาษ และ ช่องไฟของลวดลายกระดาษ ก่อเกิดเป็นภาพเสมือนวิญญูณที่ไม่สามารถมองเห็นด้วยตา ซึ่งแสงเงาสามารถสร้างมิติลวงตา กำหนดขนาดที่แปรผันไปตามพื้นที่ได้ตามมุมมองของผู้สร้างสรรค์ งานกระดาษเป็นตัวแทนของความประหลาด เหมือนจิตใจของมนุษย์ อีกทั้งการอ้างอิงถึงการสร้างความเชื่อว่า กระดาษเป็นสื่อเรียกวิญญูณของคนตาย และ ชักนำให้วิญญูณที่ยังวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์ให้ไปสู่สุคติ การสร้างผลงานศิลปะแนวจัดวางเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ความน่ากลัว โดยใช้ทฤษฎีการรับรู้ถึงมุมมองพื้นวางที่สัมพันธ์รูปทรง



ภาพที่ 130 รายละเอียดผลงานร่างของวิญญาณต้นไม้ (ซ้าย) อีแรง (ขวา)



ภาพที่ 131 รายละเอียดผลงานร่างของนกแสกน้อย (ซ้าย) นกแสกยักษ์ (ขวา)



ภาพที่ 132 รายละเอียดผลงานของอีแร้ง



ภาพที่ 133 รายละเอียดผลงาน แสงเงาของนกแสกขี้ม(บน) และ นกแสกน้อย(ล่าง)



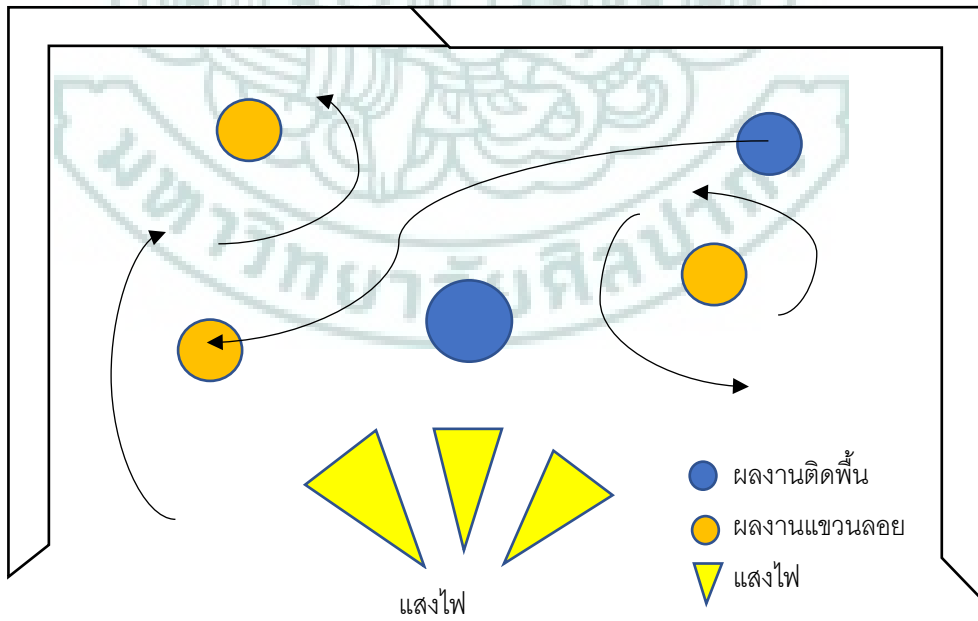
ภาพที่ 134 รายละเอียดผลงาน แสงเงา



ภาพที่ 135 รายละเอียดผลงาน แสงเงา 2



ภาพที่ 136 รายละเอียดผลงาน แสงเงาซ้อนกันของนกแสกสองตัว



ภาพที่ 137 แบบแปลนตำแหน่งการวางผลงานชุดที่ 4

ผลงานโดยรวม ทั้งหมดเป็นนอกแบบความกลัว ที่ได้แรงบันดาลใจจากคติความเชื่อไทย จากเรื่องราวในไตรภูมิ และ วรรณกรรมต่าง ๆ เช่น นิทานผีพื้นบ้านของตะวันตก และ ตะวันออก จนไปถึงผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับภาพภูตผีปีศาจ จึงทำให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้ออกแบบตามรูปแบบผีไทย ซึ่งผลงานสำเร็จแต่ละชิ้นมีการออกแบบรูปร่างที่สูงถึงเพดานห้องแสดง กระจกาศที่สร้างเป็นกระจกาศที่สดใส และ ลวดลายที่สวยงามส่งผลให้ผลงานสร้างสรรค์แสดงมิติลวงสายตา ด้วยลักษณะรูปทรงกึ่งสองมิติ และ สามมิติ ความสวยงามของรูปทรงที่มีลวดลายที่สวยงาม ภายใต้รูปทรงที่เรียบง่าย ผีสามตนมิมบุคลิกที่น่ารัก ก่อให้เกิดรูปทรงที่มีความพลิ้ว มั่นคง การวางตำแหน่งที่เหมาะสม ทำให้การฉายแสงที่กระทบกับผลงาน ก่อให้เกิดแสงเงาผ่านรูปทรงกระจกาศ สร้างมิติลวงตาซับซ้อนมากขึ้น ด้วยการซ้อนเงา ทิศทางแสงเงา และ ช่องไฟของลวดลายกระจกาศ ก่อเกิดเป็นภาพเสมือนวิญญูณ หรือ ภาพตัวแทนของอารมณ์ความรู้สึกที่ไม่สามารถมองเห็นด้วยตา ที่สนับสนุนต่อการถ่ายทอดภาพอารมณ์ความรู้สึกที่สนุก เศร้า และ พิศวงต่อภาพภูตผีปีศาจ ส่วนการจัดวางตำแหน่ง จะมีรูปแบบการเดินดูผลงานเป็นรอบวงกลม ทำให้ดูผลงานได้หลายรอบด้านง่ายขึ้น และ เงาที่กระทบกับผนังเห็นเด่นชัดขึ้น การใช้แสงส่องดวงส่งไปที่จุดเดียวกันทำให้เกิดเงาซ้อน ราวกับว่าวิญญูณมีความเคลื่อนไหวได้ สร้างภาพที่น่ากลัวในใจมากขึ้น

### สรุปกระบวนการสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ทั้งหมดของผู้สร้างสรรค์ เป็นการถ่ายทอดความกลัว ที่สะท้อนในผลงานภาพตัวแทนของความน่ากลัว ในรูปลักษณะของผีที่ถูกออกแบบด้วยการสร้างภาพของสภาวะอารมณ์ความกลัว ทำให้เกิดกลวิธีในการสร้างภาพภูตผีปีศาจเฉพาะตัว การหยิบยกประเด็นการนำเรื่องเล่าขานของสิ่งลึกลับ ความเชื่อของผี เป็นต้นแบบการสร้างความเชื่อให้ผู้สร้างสรรค์ สร้างผีในบริบทภาพลักษณ์ตามทัศนคติโลกปัจจุบัน ด้วยหลักการศึกษของการสร้างภาพลักษณ์ภูตผีปีศาจ เกิดจากการสร้างรูปทรงของระดับรายละเอียดของความเหมือนจริงในการวาดของสกอตต์ แม็คคลาวด์ การสร้างภาพตัวแทนของสิ่งที่สวยงามสิ่งที่น่าเกลียด และ การสร้างเส้น รูปทรงลวงตาตามแนวคิดซูเปอร์แฟลตของทะเลคะชิ มุระคะมิ ส่งผลทำให้ผลงานมีโครงสร้างที่พลิ้วไหวของรูปทรงสองมิติ จนไปถึงแนวคิดการติดตั้งผลงานแสงเงาของคริสเตียน โบลตันสก็ว่าด้วยการสร้างพื้นที่สมมุติของภาพลักษณ์เชิงจิตวิญญูณ ด้วยการสร้างความสัมพันธ์กับพื้นที่ว่าง รูปทรง แสงเงากลายเป็นการสร้างเอกภาพทางสุนทรียภาพบนพื้นที่สมมุติ ที่ทำให้เกิดภาพภูตผีปีศาจเป็นที่ประจักษ์ในสายตาผู้ชมด้วยกระบวนการศึกษาเหล่านี้ ทำให้เกิดผลงานวิทยานิพนธ์ ภายใต้หัวข้อของสุนทรียภาพแห่งความน่ากลัว เกิดภาพภูตผีปีศาจ ที่มีลักษณะรูปทรงกึ่งสองมิติ สามมิติ ด้วยรูปทรงที่เรียบง่ายจากวัสดุ



กระดาษ ผสมกับ ลวดลายตัดกระดาษ ที่สวยงามน่ารัก ควบคู่ไปกับความน่ารัก การติดตั้งผลงาน รูปแบบแปรผันไปตามพื้นที่ได้ตามมุมมอง และ สร้างพื้นที่สมมติของความตาย ฉายแสงเงาเกิดภาพ มิติเงาลวงตา ราวกับเป็นการปรากฏตัวของวิญญาณ งานกระดาษเป็นตัวแทนของความเปราะบาง เหมือนจิตใจของมนุษย์ อีกทั้งการอ้างอิงถึงการสร้างความเชื่อว่ากระดาษเป็นสื่อเรียกวิญญาณของคนตาย และ ชักนำให้วิญญาณที่ยังวนเวียนอยู่ใน โลกมนุษย์ให้ไปสู่สุคติ อีกด้วยการใช้วัสดุกระดาษสำคัญในการแสดงออกทางความคิด ต่อการสร้างภาพความน่ารักของผี ผลงานสร้างสรรค์ แต่ละชิ้น ล้วนบอกเรื่องราวในแง่มุมประสบการณ์จนไปถึงการสร้างรูปทรง สัญลักษณ์ของอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นความสุข ทุกข์ เศร้า โกรธ จุดเริ่มของการสร้างสรรค์ คือ ผู้สร้างสรรค์มีความผูกพันต่อ เรื่องราวประสบการณ์น่ารักในวัยเด็ก ไม่ว่าจะเป็นความสุขหรือความทุกข์ สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดจินตนาการสร้างรูปทรงที่แปลกประหลาดที่หลากหลายนับไม่ถ้วน และ การสร้างเอกภาคของความตายบนพื้นที่สมมติ เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างแรงบันดาลใจ การสร้างความตื่นเต้น ความสนุกสนาน ต่อความพิศวงทางความงามทางอารมณ์ การจัดแสงเงาโดยให้เงาของผลงาน เป็นต้นกำเนิดของรูปร่างรูปทรงของวิญญาณ ที่สร้างคู่ตรงข้าม ทำให้เกิดการพื้นที่ของแสง เกิดเป็นภาพสองมิติ แสดงรูปร่างของเส้นโค้ง และ เส้นที่ซิกแซกแหลม เมื่อส่องไฟ รูปร่างต่าง ๆ มาประกอบเป็นเส้นเดียวกัน ด้วยหลักการนี้ก่อให้เกิดภาพเสมือนปีศาจ หรือ วิญญาณที่มีรูปร่างที่น่ากลัว ผลลัพธ์นี้ทำให้ผลงานแสดงภาพจินตนาการของปีศาจ ตรงประเด็นกับแนวคิดของสุนทรียภาพแห่งความน่ารัก



## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ที่สะท้อนอารมณ์ความกลัว ที่มีต่อภูตผีปีศาจ กลายเป็นภาพที่แสดงรูปลักษณ์น่ากลัว ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้วิเคราะห์ศึกษาที่มาของการสร้างรูปลักษณ์จากการทบทวนวรรณกรรม ทำให้ค้นพบว่า การสร้างภาพลักษณ์ภูตผีปีศาจ เกิดจากการสร้างรูปทรงที่เกิดจากระดับรายละเอียดของความเหมือนจริง และ การสร้างภาพตัวแทนของสิ่งที่สวยงาม และ สิ่งที่น่าเกลียด ที่ส่งผลทำให้ภาพลักษณ์ภูตผี มีเอกลักษณ์เฉพาะ ไม่ว่าจะดูน่ากลัว หรือ ดูสวยงาม จนไปถึงการจัดวางพื้นที่สมมติ เพื่อสร้างบรรยากาศให้ผลงานเกิดมิติของความน่ากลัว โดยใช้หลักการศึกษาศาสตร์ผลงาน ดังนี้

#### 1. หลักการวิเคราะห์ผลงาน

1.1 แนวความคิดวิธีศึกษาระดับความเหมือนจริงของการวาด และ การสร้างพื้นที่เวลาตามแนวทางการคอมิกส์ของสกอตต์ แม็คคลาวด์

2.1 แนวคิดซูเปอร์แพลตฟอร์มของทาคาชิ มูราคามิ

3.1 แนวคิดการติดตั้งผลงานของคริสเตียน โบเทินส์กี

#### 2. สรุปแนวความคิด และ กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

##### หลักการวิเคราะห์ผลงาน

การสร้างภาพความน่ากลัวด้วยรูปลักษณ์ และ การสร้างพื้นที่สมมติ เป็นองค์ประกอบของการจัดวางเพื่อการนำเสนอทัศนคติของผู้สร้างสรรค์ ที่มีต่อความเชื่อของภูตผีปีศาจ การสร้างสรรค์ผลงานได้ใช้หลักการวิธีการศึกษาของระดับความเหมือนจริงในการวาดแนวคอมิกส์ และ การสร้างพื้นที่สมมติด้วยเทคนิคการสร้างภาพต่อเนื่องตามแนวทางของสกอตต์ แม็คคลาวด์ จนไปถึงหลักการสร้างภาพดวงตาด้วยแนวคิดซูเปอร์แพลตฟอร์มของทาคาชิ มูราคามิในงานจิตรกรรม และ แนวคิดการติดตั้งผลงานที่สื่อโลกวิญญานของคริสเตียน โบเทินส์กี ด้วยหลักการนี้ ทำให้ค้นพบว่า การสร้างรูปลักษณ์ผี เกิดจากการลดทอนรายละเอียดความเหมือนจริง ทำให้ภาพลักษณ์เปลี่ยนไป ไม่น่ากลัว จนไปถึงการสร้างพื้นที่สมมติ โดยใช้หลักการสร้างจุดเชื่อมโยงของช่วงเวลาของภาพ ผลจากการค้นพบดังนี้

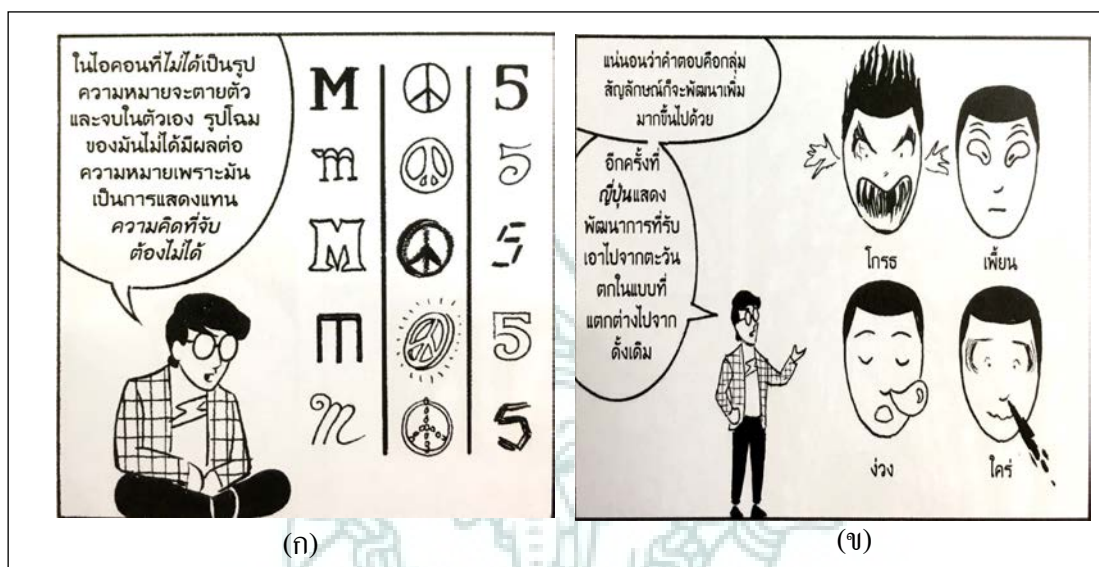
## แนวความคิดวิธีศึกษาระดับความเหมือนจริงของการวาด และ การสร้างพื้นที่เวลาตามแนวทางการ คอมิกส์ของสกอตต์ แม็คคลาวด์

การ์ตูนช่องคอมิกส์(Comics) เป็นวิธีการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวด้วยการวาดภาพ การจัดวางองค์ประกอบในช่องภาพที่มีจำนวนภาพหลายช่องเรียงกัน ซึ่งทำให้เกิดภาพต่อเนื่องด้วยการลำดับภาพเหตุการณ์แบบการเล่าเรื่อง ทำให้เป็นตัวกลางเชื่อมโยงความคิดของผู้วาด การสร้างภาพตัวละคร ภาพเหตุการณ์ และ ภาษาเขียน ซึ่งตามหลักการของนักวาดรูปแนวคอมิกส์ ชื่อ วิลล์ ไอส์เนอร์(Will Eisner ค.ศ. 1971-2005) ได้อธิบายว่า คอมิกส์ เป็นการสร้างภาพต่อเนื่อง แม้มีเพียงแค่“สองเหตุการณ์ สามารถทำให้เห็นการเคลื่อนไหวของตัวละคร หรือ เหตุการณ์ สิ่งเหล่านี้เรียกว่าภาพต่อเนื่อง(Sequential Art)”<sup>1</sup> ทำให้เกิดภาพช่อง ที่ทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวได้ด้วยการมอง และ เกิดภาพเคลื่อนไหวในจินตนาการของผู้อ่าน เมื่อนำภาพนิ่งนำมาวางข้างกัน และ ทำให้เกิดการต่อเนื่องกันของภาพในแต่ละช่อง (Juxtaposed sequential static images)<sup>2</sup> แนวคิดนี้แสดงให้เห็นถึงวิธีการสร้างความต่อเนื่องของเรื่องราวที่เรียงเป็นลำดับต่อเนื่อง เมื่อเกิดการซ้อนกันของการเรียงลำดับภาพจนเกิดการต่อเนื่องของรูปภาพ

คอมิกส์มีการพัฒนาการเกิดขึ้นในโลกตะวันตก และ ตะวันออก ทำให้เข้าใจลักษณะเด่นของการ์ตูนช่องในแต่ละวัฒนธรรม รูปแบบการวาดขึ้นอยู่กับองค์ประกอบการสร้าง คือ การออกแบบไอคอน(Icon) การสร้างเส้นสื่ออารมณ์ความรู้สึก การใช้ตัวอักษร และ การเคลื่อนไหวของเวลา สืบปัจจัยนี้ไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนช่อง โดย ไอคอน(Icon) คือ การสร้างภาพสัญลักษณ์ประเภทหนึ่ง แต่เป็นการเรียกภาพโดยรวมแสดงตัวแทนคน สถานที่ สิ่งของหรือความคิด จุดมุ่งหมายของการสร้างไอคอน เป็นการออกแบบภาพให้มีความคล้ายคลึงกับต้นแบบ<sup>3</sup> ทำให้เป็นการสร้างรูปทรงที่มีหลากหลายแบบ ที่เกิดจากต้นแบบเดียวกัน (ภาพที่ 138) อีกทั้งเป็นการสร้างความหลากหลายเป็นตัวเลือกในการออกแบบการ์ตูนให้เข้ากับอัตลักษณ์ของผู้วาด จนไปถึงกลายเป็นรูปแบบที่ทำให้เป็นที่รู้จัก การสร้างภาพตัวละคร นับได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมกลายมาเป็นการ์ตูนช่องในปัจจุบัน

การสร้างเส้นเชิงแนวจิตวิทยา ส่งผลให้ผู้อ่านเห็นภาพต่อเนื่องเกิดขึ้นในใจ เมื่อมองภาพมากกว่าหนึ่งภาพขึ้นไป เห็นการเชื่อมโยง(Closure) ที่สร้างความต่อเนื่องของการกระทำตัวละคร หรือ ลำดับเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดสิ้นสุดของเรื่องราว ถ้าเชื่อมโยงดี การเคลื่อนไหวจะสมจริง เรื่องราวจะไหลลื่น แต่ถ้าสร้างแล้วไม่ตรงกัน หรือ ไม่สัมพันธ์กัน จะทำให้ภาพสื่อสารไม่รู้

เรื่อง ตัดขาด ไม่มีความน่าสนใจ วิธีการลดทอนความเหมือนจริง และ ความน่ากลัว ซึ่งเป็นวิธีการสร้างภาพผีให้ดูดีน่ามอง สร้างความสนุกสนานได้



ภาพที่ 138 หลักการสร้างภาพตัวละครคอมิกส์

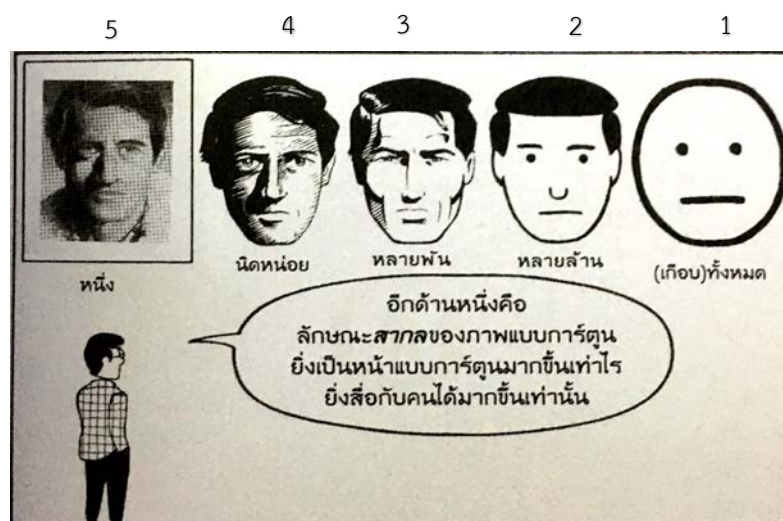
(ก) ภาพไอคอน (Icon)

(ข) เส้นที่สื่ออารมณ์

ที่มา: ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล. UNDERSTANDING COMICS: THE INVISIBLE ART by Scott McCloud. กรุงเทพฯ: คอร์ปอเรชั่น โพรตี, 2559.

การศึกษาวิธีสร้างภาพวาดในแง่มุมมองของระดับความเหมือนจริงของสกอตต์ แม็คคลาวด์

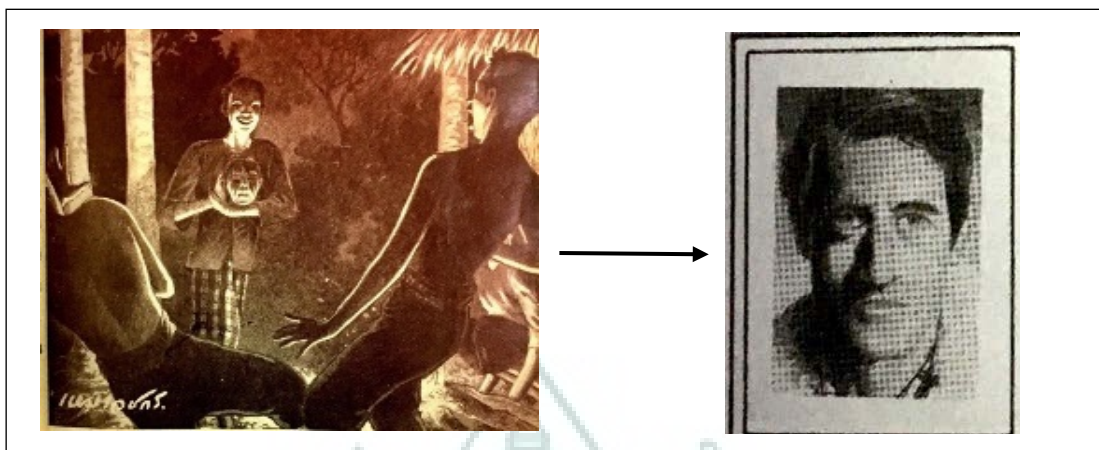
การศึกษาหลักการสร้างภาพระดับความเหมือนจริงของการวาดตามหลักการของ สกอตต์ แม็คคลาวด์ (ภาพที่ 139) แสดงให้เห็นถึงระดับรายละเอียดของความเหมือนจริง โดยภาพซ้ายแรกเป็นแบบเหมือนจริงใกล้เคียงกับภาพถ่าย ถัดไปขวาภาพค่อยลดทอนจนเป็นใบหน้าที่ยเรียบง่าย เหตุใดภาพการ์ตูนถึงต้องลดทอนความเหมือนจริง ประเด็นสำคัญมีอยู่สองประเด็น คือ การสร้างไอคอน เป็นการมองหาลักษณะเฉพาะเจาะจงสิ่งนั้นด้วยวิธีลดทอนรายละเอียดความเหมือนจริง และ สร้างรูปทรงง่ายๆ ให้เกิดความเข้าใจตรงกัน (Amplification Through Simplification)<sup>4</sup> เนื่องจากคนส่วนใหญ่ไม่สามารถจดจำรูปร่างหน้าตาได้ทั้งหมด แต่จดจำลักษณะเฉพาะตัว เช่น หูยื่นหน้าเหลี่ยมที่มีจมูกเล็กตาโต หรือชายมีหนวดผมหยิก จนไปถึงอวัยวะร่างกายที่มีลักษณะเด่น ของลำตัวสูง กล้ามใหญ่ อ้วน ผอม จนไปถึงกิจกรรม เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นลักษณะเด่นที่ทำให้จดจำหน้าตาได้ง่าย ยิ่งรูปทรงเรียบง่ายมากเท่าใด ยิ่งทำให้ผู้อ่านจดจำได้ง่ายมากขึ้น



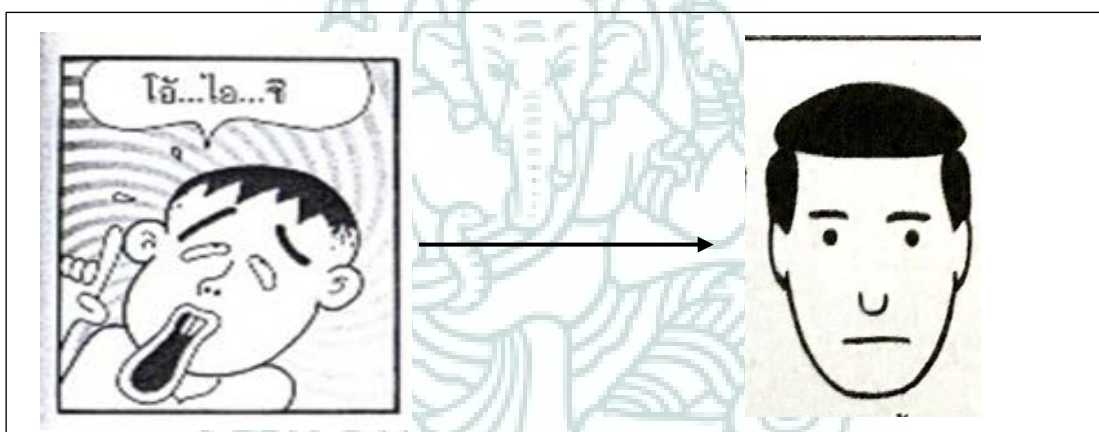
ภาพที่ 139 การวาดการ์ตูนระดับความเหมือนจริงตามหลักของสกอตต์ แม็คคลาวด์  
 ที่มา: ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล. (2559). UNDERSTANDING COMICS: THE  
 INVISIBLE ART by Scott McCloud. กรุงเทพฯ: คอร์ปอเรชั่น โพรดี.

ประเด็นที่สองเป็นการสร้างรูปทรงในเชิงจิตวิทยา การลดทอนรายละเอียดบางส่วนในตัวมนุษย์ ก่อให้เกิดลักษณะที่คล้ายกับเด็ก เช่น ความกลมมน ตาโต หัวกลม จมูกเล็ก หน้าผากสูง คางเล็ก ผิวและผมอ่อนบาง ภาพลักษณะเหล่านี้เป็นตัวกระตุ้นการสร้างอารมณ์ความพึงพอใจ แรงดึงดูดความสนใจที่มีต่อภาพแทนของสิ่งที่น่ารัก ความไร้เดียงสา คุณเป็นมิตรไม่มีพิษสง รักในตัวตนด้านดี ด้วยการวาดลักษณะนี้กลายเป็นบทบาทของไอคอนทางสายตา(Visual Iconography) ด้วยรูปร่างที่แสดงออกนี้มีผลทำให้ผู้อ่านเอาใจช่วยตัวละครในเรื่องได้ง่าย

สองประเด็นนี้ ทำให้เห็นการสร้างรูปแบบความเหมือนจริงที่ต่างระดับ โดย รูปแบบผลงานตัวละครของเหม เวชกรจะอยู่ในลำดับที่ 5 ที่เหมือนจริงที่สุด(ภาพที่ 140) เพราะรูปแบบการวาด อยู่ในหลักของความเป็นจริง ส่วนตัวละครของศุภมิตร จันทร์แจ่ม จะอยู่ลำดับที่ 2 (ภาพที่ 141) เพราะรูปแบบการวาด มีการลดทอนความเหมือนจริงถึง 3 ระดับ จนไม่เหลือรายละเอียดความเป็นจริง ซึ่งมีส่วนสำคัญต่อการจดจำ และ การแสดงเอกลักษณ์ที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกพึงพอใจต่อการแสดงออกตัวละคร เสมือนว่าตัวผู้อ่านกลายเป็นตัวละครคนหนึ่ง ที่ได้อยู่เป็นเพื่อนเคียงบ่าเคียงไหล่ เป็นกำลังใจให้กับตัวละครนั้น ผลของหลักการนี้ทำให้ผลงานของผู้สร้างสรรค์ มีรูปแบบการลดทอนความเหมือนจริงอยู่ในระดับ 2 เช่นเดียวกัน ทำให้มีไม่มากนัก และ การใช้โครงสร้างของเด็กทำให้ดูน่ารัก



ภาพที่ 140 ภาพวาดของเหม เวชกร ระดับความเหมือนจริง ลำดับที่ 5



ภาพที่ 141 ตัวละครการ์ตูนของศุภมิตร จันทร์แจ่ม อยู่ระดับความเหมือนจริง ลำดับที่ 2



ภาพที่ 142 ผลงานสร้างสรรค์ อยู่ระดับความเหมือนจริง ลำดับที่ 2

สรุปว่าเป็นการออกแบบตัวละคร ด้วยการลดทอนรายละเอียดความเหมือนจริง และ การใช้เส้นเชิงจิตวิทยา ส่งผลให้ภาพผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยสร้างสรรค์ มีรูปแบบการแสดงทางความคิดอิสระ ภาพตัวแทนแบบเฉพาะตัว ที่สร้างรูปทรงที่ขยายความให้เข้าใจง่าย ด้วยรูปทรงที่ง่ายๆ ในแง่มุมของระดับความเหมือนจริงระดับ 2 เพราะโครงสร้างการวาดภาพถูกลดทอนรายละเอียดจนไม่เหลือความเป็นจริง ทำให้มีลักษณะที่ไม่น่ากลัว และ การหยิบยืมภาพลักษณะเด็กในเชิงจิตวิทยา กลายเป็นภาพที่แสดงออกถึงสิ่งที่น่ารัก และ ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกพึงพอใจต่อการแสดงออกของตัวละครนั้น ที่ก่อให้เกิดแรงดึงดูดความสนใจ มีส่วนสำคัญต่อการจดจำการแสดงเอกลักษณ์ของภาพที่สร้างจากบุคลิกของผู้สร้างสรรค์ การผสมผสานระหว่างภาพตัวแทนสิ่งสวยงาม และ ภาพตัวแทนสิ่งน่ากลัว ทำให้เกิดผลงานสำเร็จเป็นภาพที่มีความสวยงามและน่ากลัวอยู่ในตัวตนนั้น

แนวความคิดการสร้างภาพวาดในแง่มุมของระดับความเหมือนจริงของสกอตต์ แม็คคลาวด์ ได้ปรากฏในผลงานทุกชุดของผู้วิจัยสร้างสรรค์ โดยจากภาพตัวอย่างที่ 142 แสดงให้เห็นว่า ตุ๊กตาผีมีการลดทอนระดับความเหมือนจริงอยู่ในระดับ 2 จนไม่เหลือเค้าโครงความเป็นจริง และ ความน่ากลัว ถูกลดระดับจนกลายเป็นรูปลักษณะที่น่ารัก ด้วยการใช้สีสันที่สดใส และ วัสดุกระดาษที่ตัดลดทอนสวยงาม ทำให้เกิดความขัดแย้งภายใต้รูปลักษณะภายนอกน่ากลัว กลายเป็นการผสมผสานที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกพึงพอใจต่อภาพที่การแสดงออกของความสวยงามของลดทอนกระดาษ และ สีสันสดใสที่ปรากฏในภาพลักษณะของผีที่เป็นตัวแทนสิ่งน่าเกลียดน่ากลัว

#### การสร้างพื้นที่เวลาของภาพต่อเนื่องในการเล่าเรื่องของสกอตต์ แม็คคลาวด์

การสร้างกรอบเวลา มีส่วนสำคัญต่อการเห็นภาพต่อเนื่อง และการเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งกรอบเวลามีรูปร่างที่หลากหลายลักษณะ แต่ละแบบเป็นสื่อเชิงแนวจิตวิทยาของผู้อ่าน ทำให้มีการสร้างภาพต่อเนื่องขึ้นในใจ เมื่อมองภาพมากกว่าหนึ่งภาพขึ้นไป จะมีการสร้างจุดเชื่อมโยง (Closure) ของช่องภาพที่เหลื่อม หลักการสร้างจุดเชื่อมโยงมี 6 หลักการ ดังนี้

- 1.แบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา(Moment to Moment)
- 2.แบบการใช้แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น (Action to Action)
- 3.แบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (Subject to Subject)
- 4.แบบฉากสู่ฉาก(Scene to Scene)
- 5.แบบแง่มุมสู่แง่มุม(Aspect to Aspect)
- 6.แบบไร้ความสัมพันธ์(Non-Sequitur)

การสร้างจุดเชื่อมโยงมีจุดมุ่งหมายเพื่อทำให้เกิดการรับรู้เวลาภายในกรอบพื้นที่เวลา (Perceive Time Spatially)<sup>5</sup> และ เห็นภาพทัศนวิสัยของสายตาคือผู้อ่าน เป็นมุมมองตามมนุษย์ (Human's eye

view) ลำดับความต่อเนื่องของภาพจะเป็นการดำเนินเรื่องราวตามลำดับเค้าโครงเรื่อง(Following the plot) และ เงื่อนไขการนำเสนอเรื่องราวของผู้วาด ซึ่งเป็นหลักการสร้างลำดับเหตุการณ์ตัวละคร ตามรูปแบบคอมิกส์ ภารกิจของผลงานของผู้วิจัยสร้างสรรค์ ได้มีการใช้ลักษณะจุดเชื่อมโยงจากสองในหลักการของ สกอตต์ แม็คคลาวด์ คือ

1.แบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา(Moment to Moment) เป็นการสร้างจุดเชื่อมโยงเวลาของกระทำตัวละครที่แสดงออกชั่วขณะหนึ่ง ไม่เน้นการเคลื่อนไหวเยอะ และการดำเนินเรื่องราวที่ไม่ต้องการให้ยืดยาว

2.แบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (Subject to Subject) เป็นการแสดงจุดเชื่อมโยงเวลาของกระทำที่ตัวละครมีความเกี่ยวข้องร่วมกัน แม้ตัวละครจะแสดงการกระทำที่แตกต่างกัน แต่ยังอยู่ในฉากช่วงเวลาเดิม หรือ ความคิดเดิม<sup>6</sup>

ตัวอย่างของการแสดงภาพแสดงจุดเชื่อมโยง โดยเป็นภาพช่องสี่เหลี่ยมของเรื่องเล่าการ์ตูนของ ศุภมิตร จันทร์แจ่ม รูปแบบกรอบภาพ ได้แสดงให้เห็นถึงจุดเชื่อมโยงช่วงเวลาในช่องสี่เหลี่ยมเผยให้เห็นการเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งรูปแบบจุดเชื่อมโยงนี้จะเน้นแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น (Action to Action) และ ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (Subject to Subject)เป็นส่งต่ออีกบุคคล จนไปถึงจังหวะการเคลื่อนไหวต่อเนื่อง และมีมุมมองทัศนียภาพที่ทำให้ผู้อ่านมีอารมณ์ความรู้สึกเสมือนกับเข้าไปอยู่ร่วมในเหตุการณ์นั้น ในตัวอย่างของฉากภาพนำเสนอโครงสร้างช่องกรอบภาพเรื่องศาลาเปลี่ยว (ภาพที่ 144) โครงสร้างกรอบภาพมีจำนวนช่องสี่เหลี่ยมถึง 10 ช่อง (ภาพที่ 145) โดยช่องที่ 1-3 และ ช่องที่ 6-8 เป็นจุดเชื่อมโยงแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น เพราะตัวละครเน้นกระทำแบบเคลื่อนไหวต่อเนื่อง ส่วนช่องที่ 4,5 และ ช่องที่ 9-10 เป็นจุดเชื่อมโยงแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ แสดงถึงตัวละครอีกคนหนึ่งเข้าร่วมกระทำในฉากเวลาเดิมเดียวกัน แบบต่อเนื่อง ทำให้การดำเนินเรื่องลื่นไหลเป็นธรรมชาติ

ภาพการ์ตูนของศุภมิตร จันทร์แจ่ม (ป๊าย เดวิด) เป็นกรณีศึกษาแรก ในการสร้างพื้นที่เวลาด้วยจุดเชื่อมโยงในรูปแบบคอมิกส์ แต่กรณีศึกษาสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งรูปแบบการใช้จุดเชื่อมโยงจะเป็นแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา(Moment to Moment) และ จุดเชื่อมโยงแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (Subject to Subject) ซึ่งสองลักษณะนี้ เป็นรูปแบบที่เกิดขึ้นในงานศิลปะ ไม่ว่าจะ เป็นกลุ่ม ลัทธิฟิวเจอร์ริสท์ ที่ผลงานได้แสดงถึงองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง ภาพบางรูปศิลปินจับช่วงเวลาที่ยุคหนึ่ง หรือ การศึกษานิยายภาพไร้ตัวอักษรของฟรอนส์ มาเซอร์ลี (Frans Masereel) ให้ภาพฉากหลังเป็นตัวบอกสถานการณ์ของการเกิดเรื่องราว และ แสดงอารมณ์ภายในของตัวละคร7 ภาพในแต่ละตอนสามารถจินตนาการถึงภาพสถานที่ การดำเนินเรื่องราว หรือ





ภาพที่ 143 รูปแบบจุดเชื่อมโยง (Closure)

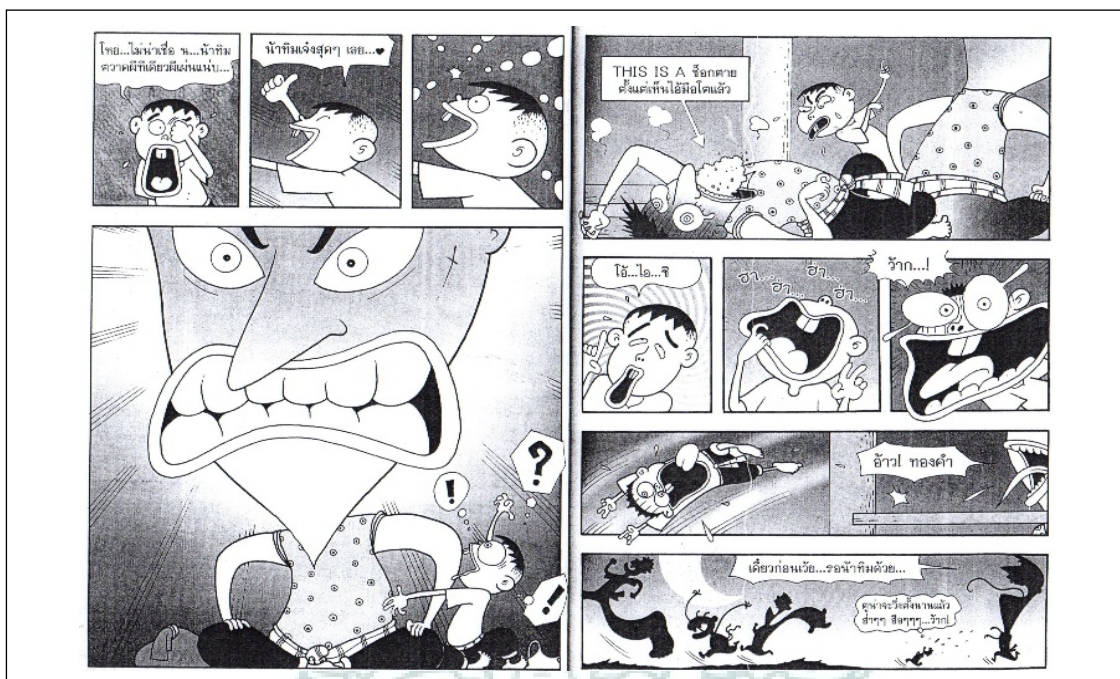
(ก) จุดเชื่อมโยงแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา (Moment to Moment)

(ข) จุดเชื่อมโยงแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (Subject to Subject)

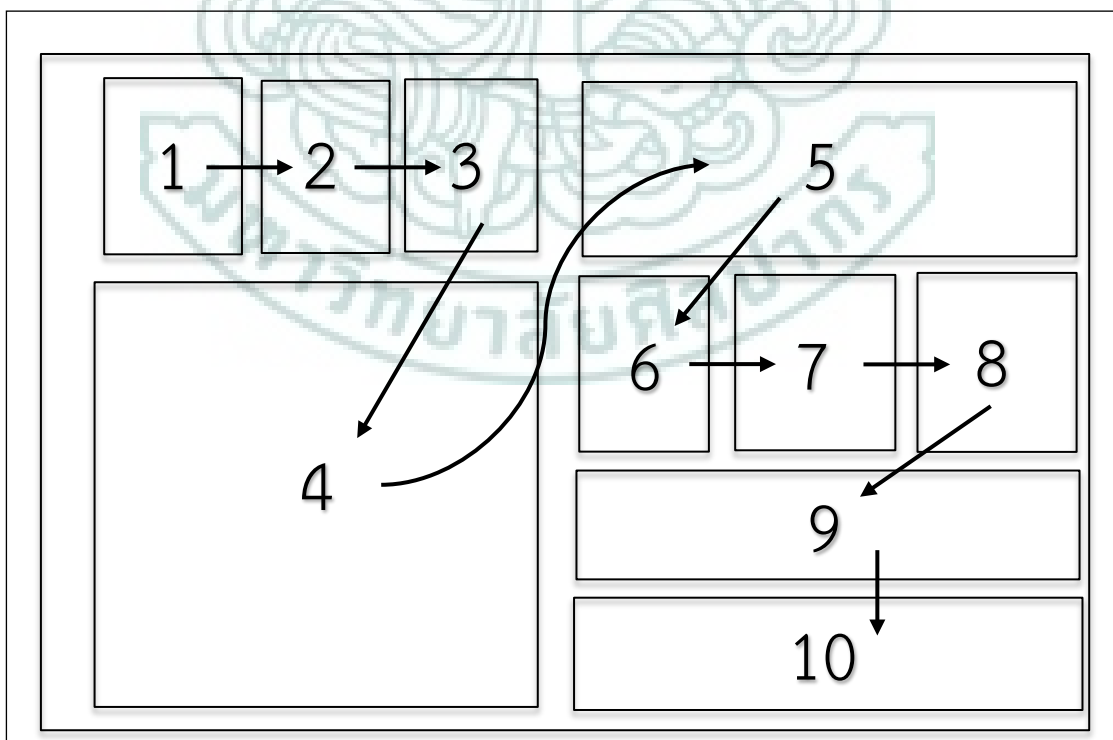
ที่มา: ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล. UNDERSTANDING COMICS: THE INVISIBLE ART by Scott McCloud. กรุงเทพฯ: คอร์ปอเรชั่น โพรดี, 2559.

อารมณ์ของตัวละคร เป็นกลวิธีการใช้ภาพฉากหลังที่นำไปสู่อารมณ์ให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการไปตามเรื่องราว เกิดความรู้สึกถึงความน่ากลัวของกิเลสมนุษย์ผ่านรายละเอียดความสมจริงของฉากหลังภายในอาคาร และ ภาพภาพของตัวละครของภาพ จากหนังสือชื่อ “เมือง” (ภาพที่ 146) ภาพแสดงให้เห็นถึงฉากของภาพที่สะท้อนของชีวิตคนรวยคนมีฐานะ ใช้ชีวิตที่สนุกในสถานบันเทิง การใช้เส้น และ พื้นที่ว่างส่งผลให้ผู้อ่านเข้าใจสถานการณ์สภาวะอารมณ์ภายในของตัวละคร เกิดจินตนาการของแง่มุมทางความคิดผ่านภาพต่อภาพ (จุดเชื่อมโยงแบบเวลาสู่ช่วงเวลา) จนไปถึงการสร้างภาพต่อเนื่องในใจของตัวผู้อ่านเอง

สรุปแนวความคิดวิธีการศึกษาระดับความเหมือนจริง และการสร้างพื้นที่เวลาตามแนวทางการงานคอมิกส์ของสกอตต์ แม็คคลาวด์ เป็นการเอารูปแบบหลักการสร้างแนวการ์ตูนช่อง (คอมิกส์) มาใช้กับการสร้างสรรค์ของผลงานวิทยานิพนธ์ และการสร้างพื้นที่เวลาในการสร้างผลงานติดตั้ง โดยผลงานทุกชุด ต่างมีรูปแบบของการออกแบบภาพ จนไปถึงการสร้างพื้นที่สมมติ ที่ทำให้เห็นลักษณะภาพเคลื่อนไหวในช่วงขณะ หลักการของคอมิกส์ มาดัดแปลงสร้างเป็นภาพผี และแนวความคิดจากวรรณกรรมของขวัญของเหม เวชกร มาก่อเป็นการสร้างภาพอัตลักษณ์เฉพาะตัว แสดงมิติหนึ่งของผี ที่มีบุคลิกที่ดูน่ารักและมีความน่ากลัว และ ภาพที่เสมือนเคลื่อนไหวในจินตนาการของผู้ชม



ภาพที่ 144 ภาพการ์ตูนเรื่องศาลาเปลี่ยว ของ ศุภมิตร จันทร์แจ่ม (ปุย เดวิด)  
 ที่มา: ศุภมิตร จันทร์แจ่ม. ฝันแอนด์เดอะแก๊ง. หนังสือชุดบรื้อ! น่ากลัวก็ไม่บอก. กรุงเทพฯ: บันลือ  
 พับลิเคชันส์, 2553.



ภาพที่ 145 โครงสร้างการเชื่อมโยงในกรอบภาพ จากเรื่องศาลาเปลี่ยว



ภาพที่ 146 ภาพจากในนิยายภาพไร้ตัวอักษรของฟรอนส์ มาเซอร์ลีล

(ก) ภาพที่ 94 จาก หนังสือ เมือง

(ข) ภาพที่ 101 จาก หนังสือ เมือง

ที่มา: เสวตราภรณ์ ไอศูรียเอกสกุล. “จากในนิยายภาพไร้ตัวอักษรของฟรอนส์ มาเซอร์ลีล” Journal of Fine Art ปีที่ 6, ฉบับที่ 2 (มีนาคม 2562)

### แนวคิดซูเปอร์แฟลตของทะกะชิ มูระกะมิ

ซูเปอร์แฟลต(Superflat) คือ รูปแบบการสร้างภาพเคลื่อนไหวดวงสายตาในรูปแบบงานสองมิติ ที่ได้รับอิทธิพลการ์ตูนแอนิเมะมังงะญี่ปุ่น ซึ่งศิลปินทะกะชิ มูระกะมิ เป็นหนึ่งในศิลปินที่ถูกมองว่าเป็นตัวแทนของแนวคิดนี้ และนำมาเป็นธีมงานแสดงศิลปะในปี 2544

การสร้างภาพเคลื่อนไหวดวงสายตาซูเปอร์แฟลต เป็นรูปแบบกลวิธีการสร้างจิตรกรรมแบบดั้งเดิมโบราณของญี่ปุ่น (Nihonga) และ การสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานการ์ตูนคอมิกส์ ให้เป็นศิลปะร่วมสมัยในบริบทปัจจุบัน การใช้รูปทรงสองมิติ และ การสร้างเส้นดวงตาทำให้รูปทรงต่าง ๆ มีขนาดที่แตกต่าง ได้โดยไม่ใช่เส้นนำสายตา ซึ่งทำให้เกิดภาพดวงตาพื้นที่ เกิดรูปทรงที่มีการเคลื่อนไหว การมีภาพพบบหลายบานเป็นการเชื่อมโยงกันต่อเนื่องของเรื่องราว ด้วยจุดเชื่อมโยงของการ์ตูนคอมิกส์ เทคนิคนี้ถูกอ้างอิงถึงบริบทวัฒนธรรม โดยการใช้ภาพกราฟฟิตี้ ที่สื่อถึงบริบทวัฒนธรรมผู้บริโภครูปญี่ปุ่น ให้ตามกระแสนิยม ภาพเคลื่อนไหวในงานการ์ตูนคอมิกส์ของแอนิเมะมังงะ

ทฤษฎีซูเปอร์แฟลต เป็นการผสมผสานแนวความคิดของศิลปะตะวันออก และ ตะวันตก ภายใต้บริบทวัฒนธรรมญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่สองที่แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมใต้ดินหลังสงคราม ผลงานมุ่งเน้นถึงโครงสร้างวัฒนธรรมสังคม แง่มุมของโลกอุดมคติของกลุ่มโอตาคุ ด้วยภาพ

ลีลันตระการตา และ ความบิดเบี้ยวของการสร้างเส้นด้วยอารมณ์ความรู้สึก ที่ส่งผลให้ผลงานของทาคาชิ มูราคามิ มีความน่าสนใจ ในเรื่องการสร้างโลกจินตนาการด้วยสร้างภาพเคลื่อนไหวดวงสายตาด้วยมิติของเส้นสื่ออารมณ์ การใช้จุดเชื่อมโยงเสมือนว่างานมีการเคลื่อนไหว การใช้เส้นเคลื่อนไหวเชิงจิตวิทยา ทำให้เกิดการปรากฏเป็นภาพในใจ ผลงานที่ยกเป็นกรณีศึกษาค้างนี้

ผลงาน “727” เป็นภาพของรูปมิสเตอร์ด็อบ(Mr.DOB) กำลังลอยอยู่บนอากาศ (ภาพที่ 147) มิสเตอร์ด็อบ เป็นรูปสัญลักษณ์ที่ออกแบบโดยศิลปินทะคะชิ มูระคะมิ แรงบันดาลใจมาจากกระแสดาร์ตูนที่เข้ามาในประเทศญี่ปุ่น และ เป็นตัวแทนความหวังของศิลปิน ที่ตัวเขาได้เจอโสภนาฏกรรมที่เลวร้ายที่บ้านเกิดของเขา โคนระเบิดปรมาณู เพื่อเป็นสิ่งเตือนใจถึงสิ่งเลวร้าย และ พลังในการมีชีวิตต่อไป ผลงานนี้แสดงถึงเรื่องราวในชีวิตเขา โดยการใช้เทคนิคบานพับ เรียกว่า นิฮองกะ(Nihonga) เป็นการแสดงถึงสิ่งที่โบราณที่รอดชีวิตจากสงคราม ด้วยภาพที่แสดงออกนี้ทำให้รู้สึกถึงความหดหู่ ส่วนมิสเตอร์ด็อบ(Mr.DOB) คือ ตัวของศิลปินที่โลดแล่นไปกับโลกที่วุ่นวายหลังสงคราม ส่วนรูปแบบการสร้างพื้นที่ลวงตา ด้วยการใช้วิธีการขีดสีพื้นหลัง ก่อให้เกิดพื้นที่ลวงตาเสมือนว่าเป็นโลกที่เหมือนฝุ่นควัน หรือ ภาพตัวแทนของซากปรักหักพังหลังสงคราม และ การสร้างเส้นสายลมที่ทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวดวงสายตาในรูปแบบงานสองมิติ เป็นต้นแบบการสร้างภาพลวงตาของเทคนิคซูเปอร์แฟลต(Superflat)<sup>8</sup>



ภาพที่ 147 ผลงาน “727” by Takashi Murakami 1996 Synthetic polymer paint on canvas board  
three panel 118 x 177 in. (299.7 x 449.6 cm)

ที่มา: Michael Darling, Takashi Murakami “The octopus eats its own leg” (New York: Skira Rizzoli Publications, 2017), 100-101.

ผลงาน “Po+KU Surrealism (Green)” เป็นการนำภาพบางส่วนของมิสเตอร์ดีอบ (Mr.DOB) (ภาพที่ 148) นำมาจัดวางให้เป็นภาพบิดเบี้ยว รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าวางเป็นแถวยาว เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการสร้างพื้นที่ลวงตา ด้วยการสร้างขอบเขตพื้นที่ว่างเปล่า การใช้สีเขียวสว่าง ภาพบิดเบี้ยวของมิสเตอร์ดีอบ แสดงถึงจิตใจที่สับสนเกินจินตนาการของความเป็นจริง แสดงถึงผลพวงของภัยจากระเบิดปรมาณู ออกมาเป็นภาพที่น่ากลัวของความสับสน ทำให้เป็นภาพลักษณะที่สะท้อนความทุกข์ที่เกินกว่าคนทั่วไปจะเข้าใจ แต่ทำให้เห็นมุมมองของความสนุกของเส้นและรูปทรงที่มีสีสันที่สดใสภายใต้ความทุกข์ ในส่วนรูปแบบการใช้ภาพเคลื่อนไหวลวงสายตาในงานสองมิตินี้ เป็นการสร้างจังหวะการซ้ำของรูปทรงเดิมของมิสเตอร์ดีอบ ไม่ว่าจะเป็นการยืดหด นูนสูง นูนต่ำ แตรูปเป็นภาพกระจก ซึ่งก่อให้เกิดพื้นที่ลวงตาเสมือนว่าเป็น โลกจินตนาการของศิลปิน ที่แสดงถึงความสนุกสนาน และ ความบ้ำระห่ำกลายเป็นสิ่งที่สร้างความพึงพอใจต่อผู้ชม การจัดวางรูปทรงที่มีขนาดที่แตกต่างกัน ทำให้เห็นระยะห่างของพื้นที่ลวงตา



ภาพที่ 148 ผลงาน Po+KU Surrealism (Green) by Takashi Murakami 1999 Acrylic on canvas  
mounted on board three panel 110 1/2 x 165 x 2 in. (280.7 x 419.1 x 5.1 cm)

ที่มา: Michael Darling, Takashi Murakami “The octopus eats its own leg” (New York: Skira Rizzoli Publications, 2017).

สรุปว่าการออกแบบสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคด้วยซูเปอร์แฟลตของศิลปิน เป็นการใช้เส้นเคลื่อนไหวเชิงจิตวิทยา และการจัดวางองค์ประกอบของเส้น รูปทรง ที่ส่งผลให้ เห็นพื้นที่ลวงสายตาในงานจิตรกรรม หลักการนี้เป็นแนวทางให้ผู้สร้างสรรค์ โดยเป็นการสร้างเส้น

เคลื่อนไหวลงสายตา โดยตัวอย่างของภาพร่างผลงานชุดที่ 3 “ปีศาจสามตน” (ภาพที่ 149-150) แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของผลงานที่อยู่ในรูปแบบสองมิติ และ มีความกำกวมสามมิติ เมื่อนำมาจัดวางบนพื้นที่ว่างของห้องหนึ่ง ก่อเกิดภาพที่แสดงออกเสมือนเคลื่อนไหว และ เกิดภาพลงสายตา ด้วยรูปร่างรูปทรงทางกายภาพ ที่หักเหมุมมองที่ทำให้รูปทรงเสมือนเคลื่อนไหว จนไปถึงการสร้างตำแหน่งของเงา ที่ก่อให้เกิดภาพเงาที่เป็นตัวแทนของอารมณ์ความกลัว ก่อเกิดสัญชญาณของผี เกิดภาพเคลื่อนไหวในทางความคิด ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกพิงพอใจ หรือ กลัวต่อการแสดงออกของภาพผี ที่ก่อให้เกิดแรงดึงดูดความสนใจ ด้วยการจัดวางพื้นที่สมมติ ที่ทำให้ต้องศึกษาเพิ่มเติมกับผลงานติดตั้งของคริสเตียน โบลตันส์ที่สร้างงานจัดวางเพื่อแสดงแนวความคิดของภาพผีวิญญาน



ภาพที่ 149 ภาพร่างของผลงาน “ปีศาจสามตน”รูปแบบการสร้างผลงาน

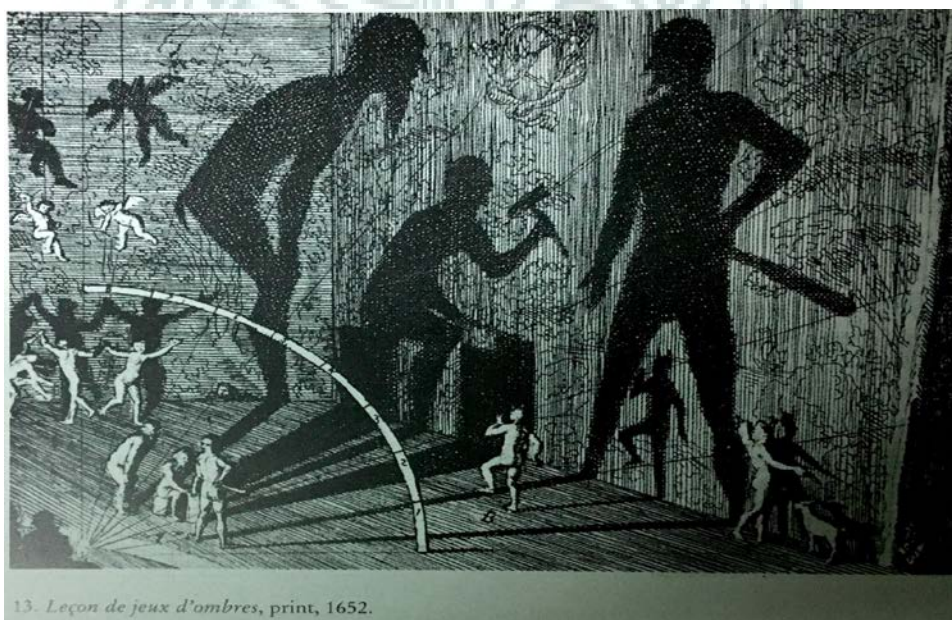


ภาพที่ 150 ภาพร่างการติดตั้งพื้นที่จริง ของผลงานชุดที่ 3 “ปีศาจสามตน”

### แนวคิดการติดตั้งผลงานของคริสเตียน โบลตันสกี

ผลงานของคริสเตียน โบลตันสกีเป็นผลงานการติดตั้ง ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ของตัวศิลปิน ที่แสดงทัศนคติของชีวิตหลังความตายที่เกี่ยวข้องถึงชีวิต ซึ่งหลักการจัดวางติดตั้งผลงานของศิลปิน ได้ใช้รูปแบบการจัดวางผลงานติดตั้งแบบเฉพาะเจาะจง โดยเป็นการจัดวางพื้นที่ที่ต้องการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ และ แนวความคิด ผลงานที่ยกเป็นกรณีศึกษา เป็นชุดผลงานที่แสดงในพิพิธภัณฑ์ญี่ปุ่น ซึ่งสถานที่นี้เคยเป็นที่พำนักของเจ้าชายยาซูฮิโกะ อาซากะ เป็นผู้ออกการระทำการสังหารหมู่ในเมืองหนานจิงที่ประเทศจีน ทำให้เกิดนิทรรศการ Animitas Les ames qui murmurent เป็นการปลอมประโลมวิญญานผลงานที่ยกมาเป็นกรณีศึกษา คือ ชุดภาพยนตร์เงา (Le theatre d'ombres (Theater of Shadows) รายละเอียดมีดังนี้

ผลงานกรณีศึกษา คือ ชุดภาพยนตร์เงา(Le theatre d'ombres (Theater of Shadows)) (ภาพที่ 152-153) เป็นรูปแบบการสร้างงานศิลปะจัดวางของการสร้างภาพเงาลวงตาด้วยการจัดวางระยะของแสงเงา ซึ่งหลักการวางยังอยู่ใกล้แสงเงาจะมีขนาดใหญ่ (ดังภาพที่ 151) จึงทำให้เกิดภาพของวิญญาน เช่น เงาของคนแขนคน โครงกระดูก ค้างคาว และ เหล่าเทวดาที่เคลื่อนไหวราวกับว่ากำลังเดินรำ ลักษณะ โครงสร้าง



13. Leçon de jeux d'ombres, print, 1652.

ภาพที่ 151 ภาพจำลองแสงเงา

ที่มา: Christian Boltanski and others. **Christian Boltanski advent and other times.** Spain: Ediciones Poligrafa, S.A., 1996.

รูปทรงทำให้นึกถึงลวดลายของหนังตะลุงแบบตะวันตก ที่สร้างเส้นของประสมการณ์ ความรู้สึกถึงบริบทของความตาย และการยกแนวความคิดเรื่องราวตามศาสนาคริสต์ ของการเต้นรำ แห่งความตาย(La danse macabre (Dance of Death))เป็นการเปรียบเทียบสั่งสอนของศาสนาคริสต์ ในยุคกลาง เป็นเคลื่อนไหวเคลื่อนไหวถึงความตายที่เป็นสิ่งที่จะเกิดขึ้นตลอดเวลา มีอยู่ทุกหนทุกแห่ง และเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงทุกอย่างเข้าด้วยกันกับวิถีชีวิตคน จนไปถึงภาพลักษณ์ของเครื่องระลึกของความ ตาม(Memento mori) เป็นภาษาละตินแปลได้ว่า “จงจำไว้ว่า คุณจะต้องตาย” จึงทำให้สิ่งของที่มา จากคนตาย เช่น กะโหลกศีรษะของคนที่ยังตายไปแล้ว จนไปถึงข้าวของเครื่องใช้ของผู้ตาย ซึ่งทำ ให้ผลงานชุดนี้ มีบรรยากาศที่น่ากลัวด้วยภาพ และ ที่มาของเรื่องราวจากภาพสิ่งของจำลอง

หลักการจัดวางติดตั้งผลงาน ได้ใช้รูปแบบการจัดวางผลงานติดตั้งแบบเฉพาะเจาะจง เป็นการ จัดวางพื้นที่ที่ต้องการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ และ แนวความคิด ชุดผลงานนี้ได้ถูกจัด แสดงในพิพิธภัณฑ์ญี่ปุ่น ชื่อ “Tokyo Metropolitan Art Museum” ซึ่งสถานที่นี้เคยเป็นที่พำนักของ เจ้าชายยาซุฮิโกะ อาซากะ เป็นบุคคลที่มีเรื่องอื้อฉาว ทำให้เกิดเห็นภาพน่ากลัวของวิญญาณบริสุทธิ์ ประจวบกับได้ยื่นเรื่องราวเหตุการณ์ฆาตกรรมของการฆาตกรรมหมู่ เป็นข่าวที่สะเทือนขวัญระหว่าง ที่ศิลปินพำนักอยู่ญี่ปุ่น ทำให้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานชุดนี้ มีจุดมุ่งหมายในการปลอบ ประโลมวิญญาณ ภายใต้ความเชื่อของการไว้อาลัยแก่การสูญเสียต่อผู้บริสุทธิ์ และ ถ่ายทอด ความรู้สึกถึงความเศร้าที่มีต่อญาติผู้เสียชีวิต<sup>10</sup>

ผลงานชุดภาพยนตร์เงาของคริสเตียน โบลตันส์ก็ ออกแบบภาพวิญญาณ ให้มีรูปแบบของ การลดทอนความเหมือนจริง ไม่เหลือเค้าโครงความเป็นจริง แต่สามารถถ่ายทอดความน่ากลัวของ ความตายด้วยแสงเงา และ การจัดวางระยะห่างของเงาที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกก่อให้เกิดภาพของ ความกลัวที่สยอง และ จรรโลงจิตใจ กลายเป็นภาพลักษณ์ของแนวความคิดของการเต้นรำแห่งความ ตาย(La danse macabre (Dance of Death)) และ เครื่องระลึกความตาย(Memento mori)<sup>11</sup>ทำให้ผลงาน แสดงภาพความกลัวชัดเจน การตระหนักถึงคุณค่าชีวิต จนไปถึงการเลือกพื้นที่ที่ส่งผลให้เกิดภาพ พื้นที่สมมติของความตาย

ทำให้เกิดการสร้างภาพความกลัวในจิตใจ การตระหนักถึงคุณค่าของชีวิต เป็นการสร้างพื้นที่สมมติ ของภาพลักษณ์เชิงจิตวิญญาณ ด้วยพื้นที่ว่างเชิงจิตวิญญาณเป็นการสร้างความสัมพันธ์กับพื้นที่ว่าง รูปทรง แสงเงา กลายเป็นการสร้างเอกภาพทางสุนทรียภาพบนพื้นที่สมมติ ด้วยหลักการนี้ ทำให้ เป็นหลักการแนวทางหาความเป็นไปได้ของการสร้างสรรค์ ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการหาของวิธีการ การนำเสนอความน่ากลัวของภูติผีปีศาจ ในด้านการสร้างแสงเงา และการจัดวางการติดตั้งที่ส่งเสริม



ต่อแนวความคิดของการสร้างภาพความกลัว ซึ่งหลักการนี้ได้ปรากฏชัดในผลงานชุดที่ 2 “ดินแดนของคนตาย” ผลงานชุดที่ 3 “ปีศาจสามตน” และ ผลงานชุดที่ 4 “ด้นไพร อีแรง นกแสก” ซึ่งผลงานสามชุดนี้ เป็นผลลัพธ์ของผลงานสำเร็จ ที่แสดงภาพของเงาภูตผีปีศาจ จำลองพื้นที่สมมติของชีวิตหลังความตายในรูปแบบเฉพาะตัวของผู้วิจัยสร้างสรรค์ ด้วยผลงานรูปธรรม และ จิตวิญญาณ อารมณ์ความรู้สึกด้วยเงา



ภาพที่ 152 คนแขวงคน ในชุดภาพยนตร์เงา (Le theatre d'ombres (Theater of Shadows) by Christian Boltanski 2017)

(ก) รายละเอียดของต้นกำเนิดเงา

(ข) รายละเอียดการติดตั้ง

ที่มา: Yasuo Kobayashi and others. **Christian Boltanski Animitas Les ames qui murmurent.**  
Japan: Tokyo Metropolitan Telen Art Museum, 2017.



ภาพที่ 153 ภาพเหล่าวิญญูณ ในชุดภาพยนตร์เงา (Le theatre d'ombres (Theater of Shadows) by Christian Boltanski 2017)

(ก) รายละเอียดของต้นกำเนิดเงา

(ข) รายละเอียดการติดตั้ง

ที่มา: Yasuo Kobayashi and others. **Christian Boltanski Animitas Les ames qui murmurent**. Japan: Tokyo Metropolitan Telen Art Museum, 2017.

### วิเคราะห์ประเด็นสำคัญของการสร้างผลงานสร้างสรรค์

หลักการศึกษานี้ของแนวความคิดวิธีศึกษาระดับความเหมือนจริงของการวาด และการสร้างพื้นที่เวลาตามแนวทางการคอมิกส์ของสกอตต์ แม็คคลาวด์ ทำให้เกิดแนวคิดการสร้างภาพเส้นลวงสายตาซูปเปอร์แพลตฟอร์มของทาคาชิ มูราคามิ และ แนวคิดการติดตั้งสร้างภาพพื้นที่สมมติของภาพจิตวิญญูณในชุดผลงานคริสเตียน โบเท็นสกี เป็นแนวทางในการสร้างภาพภูตผีปีศาจตามทัศนคติของผู้วิจัยสร้างสรรค์ ได้ออกแบบการสร้างภาพตัวแทนของความน่ากลัวด้วยรูปลักษณะของชิ้นส่วนร่างกายของมนุษย์ เป็นตัวแทนของสิ่งเตือนใจถึงความตาย ที่ทำให้เกิดความกลัวที่หวาดหวั่น ของมนุษย์ และ สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดกลวิธีในการสร้างภาพของสิ่งที่น่ากลัว ไม่ว่าจะเป็นเด็ก หรือ ผู้ใหญ่ เมื่อใดที่มีความกลัวเกิดขึ้น ภูตผีปีศาจจะปรากฏมีตัวมีตนขึ้นมาจากความเชื่อ ที่สืบทอดกันมานาน ถูกสร้างขึ้นด้วยอำนาจของอารมณ์และจิตใจ อีกทั้งการผสมผสานระหว่างสิ่งที่สวยงามความน่าเกลียด และการลดทอนระดับความเหมือนจริง ทำให้ภูตผีปีศาจของผู้สร้างสรรค์มี

บุคลิกที่น่ารัก สร้างแรงดึงดูดให้ผู้ชม หลงใหลในลวดลายในความสวยงามของเทคนิคตัดกระดาษ ที่ปรากฏในทุกส่วนของผลงานสร้างสรรค์ จนไปถึงการจัดวางตำแหน่งท่วงท่าของผลงาน ผนวกกับการใช้แสงเงา เพื่อสร้างพื้นที่สมมติของโลกวิญญาน ตามทัศนคติของผู้สร้างสรรค์ แสงเงา เป็นตัวแทนของอารมณ์ความรู้สึกถึงคู่ตรงข้ามของความดีและความชั่วที่ปรากฏในชุดผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 154 ผีแม่ชื่อของไทย

ที่มา นิชา พิชาณิษฐ์. ผีไทยไม่มีวันตาย. กรุงเทพฯ: ห้องเรียน, 2560.58-59.

การสร้างสรรคของผู้วิจัยสร้างสรรค์ นอกจากการอ้างอิงถึงที่มาของความน่ากลัวของผีที่เกี่ยวข้องกับต่อการสร้างสรรค์แล้ว การเสริมภาพลักษณ์ที่น่ารักทำให้ผีของผู้วิจัยสร้างสรรค์ มีบุคลิกที่น่ารักและมีความร้ายรื่น อันเกิดจากความรู้สึกของจิตบริสุทธิ์ในความเป็นเด็ก ทำให้แนวความคิดนี้เชื่อมโยงถึงความเชื่อของจิตวิญญาณบริสุทธิ์เด็ก กลายเป็นเทพคุ้มครองจิตวิญญาณเด็ก ซึ่งได้กล่าวถึงที่มาของรูปปั้นจิโซของญี่ปุ่น ส่วนผีที่ปกป้องเด็กของไทย คือ แม่ชื่อ (ภาพที่ 154) เป็นผีที่ดูแลเด็ก โดยคนโบราณเชื่อว่า เด็กที่เกิดมาได้ เพราะผีเป็นผู้ปั้นหุ่นคนใส่วิญญาณ แล้วส่งเข้าไปในครรภ์ผู้หญิง ผีที่ปั้นนั้นคอยดูแลเด็กจากภัยผีร้าย แต่อาจจะเสียตายนเด็กที่น่ารัก และ อยากทวนคืน ความเชื่อนี้ทำให้เกิดประเพณีว่า “ถ้ามีเด็กแรกเกิดใหม่ ต้องแก้เคล็ดห้ามพูดคำขมุมนาน้ำรัก ให้พูดว่าน่าเกลียดน่าชัง” จนไปถึงการตั้งชื่อเด็กให้ดูน่าเกลียด ผีจะได้ไม่เอาไป ซึ่งผู้ที่รับเด็กมาอยู่ด้วยกันนั้นเป็น ผีแม่ชื่อ ถูกมองว่าเป็นผี แต่บางภูมิภาคมีความเชื่อว่าเป็นเทวดา หรือ ภูตประจำตัว

ของเด็กทารก 12 ด้วยแนวคิดนี้ทำให้การสร้างภาพทศปีศาจเป็นการรวมตัวของความน่ากลัว และความงามแบบปกติ ที่ส่งผลให้คู่ตรงข้าม มีสัมพันธ์ภาพทางแนวคิด และ ภายภาพของผลงานมีความลงตัวกัน เกิดภาพที่สวยงามภายใต้ภาพที่น่ากลัว

### สรุปการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ และ กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

การสร้างภาพทศปีศาจ เป็นกระบวนการเสาะหาวิธีการรับรู้ความงามในด้านอัตวิสัย (Subjective) และ ภาววิสัย (Objective) รวมกันเป็นหนึ่งเดียวกัน ก่อให้เกิดภาพทศปีศาจที่มีรูปร่าง ที่มีตัวตนจริง ทางกายภาพ และ ทางความคิด รวมไปถึงการใช้เทคนิคงานตัดกระดาษ เป็นเครื่องมือ ในการแสดงออกทางความคิดของผู้วิจัยสร้างสรรค์ ใช้วัสดุกระดาษสื่ออารมณ์ความรู้สึก ผ่านรูปร่างที่พลิ้วไหว สามารถก่อให้เกิดรูปร่างที่เป็นอิสระ ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบมวลปริมาตร โครงสร้าง จนไปถึงการสร้างเส้นลวดตาในพื้นที่จริง ด้วยการติดตั้งผลงานสร้างพื้นที่สมมติของชีวิตหลังความตาย มีขนาดที่แปรผันไปตามพื้นที่อยู่ในแวดล้อมของพื้นที่สมมติของเอกภาพโลกวิญญาน

รูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์ จะอยู่ในรูปแบบการผลงานจิตรกรรม สร้างรูปทรงด้วยวัสดุกระดาษที่มีสถานะรูปร่างระหว่างสองมิติถึงสามมิติ สร้างผลงานสำเร็จ นำมาติดตั้งพื้นที่จริง สร้างโลกสมมติของชีวิตหลังความตาย เป็นการสร้าง โลกจินตนาการของทศปีศาจผ่านมุมมองทัศนคติของผู้วิจัยสร้างสรรค์ ที่สะท้อนถึงความงดงามที่อยู่ในรูปลักษณะที่ความน่ากลัว การใช้ส่วนประกอบจากการคัดเลือกรูปทรงของสิ่งที่ตรงกันข้ามระหว่างสิ่งที่สวยงาม และความน่าเกลียดน่ากลัวประกอบรวมกันเป็นภาพหนึ่งเดียวกัน จนเป็นภาพของวิญญานผีที่มีลักษณะที่น่ารัก และ น่ากลัว ใช้เทคนิคการตัดกระดาษด้วยมือ สร้างรูปทรงที่มีทั้งรูปทรงเปิดของการฉลุกระดาษ และ สร้างรูปร่างรูปทรงปิดของวรูปทรงรูปร่างต่าง ๆ ส่วนสื่อความหมายต่ออารมณ์ความรู้สึก รูปลักษณะของผลงานเป็นรูปทรงธรรมชาติ และ รูปทรงลักษณะกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) รวมไปถึง การจัดเซตฉายไฟในทิศทางต่าง ๆ เพื่อสร้างแสง และ เงาให้ได้บรรยากาศในพื้นที่ที่เหมาะสมอันเป็นส่วนสำคัญที่สุดการสร้างสรรค์ และ สื่อทางความคิดนิยามของภาพมุมมองสวยงามในภาพทศปีศาจ แสดงถึงสัญณะของวิญญาน อารมณ์ความรู้สึกที่ไม่สามารถมองเห็นด้วยตา

รูปแบบเนื้อหาความคิดเป็นการสะท้อนภาพลักษณะของทศปีศาจความน่ากลัว ที่เกิดจากความกลัวอันเป็นพื้นฐานมนุษย์ ที่ก่อให้เกิดความเชื่อในสิ่งที่มองไม่เห็น และ ตระหนักถึงผลกระทบชั่วดี สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดภาพจินตนาการกลายเป็นตัวตนสมมุติของความกลัวในจิตใจนำไปสู่กระบวนการการศึกษาวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ของการรับรู้ความงามที่อยู่เหนือ

ความงามด้วยศีลธรรม กลวิธีของการสร้างภาพจินตนาการกุตผีปีศาจ และ นำความรู้สร้างสรรค์ผลงานของการรับรู้ความงามของกุตผีปีศาจ

ในรูปแบบของการนำลักษณะความเกลียดน่ากลัวของผี และ ความน่ารักที่เป็นคู่ตรงข้าม มาร่วมเป็นหนึ่งเดียว จนกลายเป็นผีที่มีรูปร่างที่สวยงาม มีความร้ายรั้น ในบริบทบนพื้นที่สมมุติของโลกหลังความตาย ตามแนวความคิดของสังขธรรม ความงดงามที่อยู่ในรูปลักษณะของความน่ากลัว สิ่งดีงาม ชั่วร้าย อารมณ์ ความรู้สึกต่าง ๆ เป็นตัวแทนของสิ่งที่เตือนจิตใจของด้านร้ายในตัวมนุษย์ ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้ประสบพบมา แม้ว่าปัจจุบันนี้ผีถูกมองว่า เป็นสิ่งที่มลายและไม่ได้อยู่จริง แต่ด้วยการศึกษาค้นคว้า ผลลัพธ์แสดงให้เห็นว่า กุตผีปีศาจ มีตัวตนจริงด้วยภาพจินตนาการทางความคิด ที่เกิดจากความกลัว ก่อเกิดเป็นภาพตัวตนสมมติทางความคิดตามความเชื่อส่วนบุคคล จนมีความผูกพันต่อวิถีชีวิตทางสังคม แต่เมื่อมีการยอมรับในตัวตนผีซึ่งเป็นสิ่งที่น่ากลัว จึงทำให้เป็นประเด็นสำคัญในทางศิลปะของการเห็นมุมมองอีกด้านหนึ่งของความงามที่เป็นคู่ตรงข้าม และ ผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยสร้างสรรค์ เป็นบทสรุปแนวทางหนึ่งของการแสดงความงาม และ ปรัชญาของความเชื่อในภาพลึกลับน่ากลัวของกุตผีปีศาจ

เชิงอรรถ

<sup>1</sup> ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล. **UNDERSTANDING COMICS: THE INVISIBLE ART** by Scott McCloud. (กรุงเทพฯ: คอร์ปอเรชั่น โพรดี, 2559), 5-9.

<sup>2</sup> ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล. **UNDERSTANDING COMICS: THE INVISIBLE ART** by Scott McCloud. (กรุงเทพฯ: คอร์ปอเรชั่น โพรดี, 2559), 26-27.

<sup>3</sup> ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล. **UNDERSTANDING COMICS: THE INVISIBLE ART** by Scott McCloud. (กรุงเทพฯ: คอร์ปอเรชั่น โพรดี, 2559), 30-31.

<sup>4</sup> ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล. **UNDERSTANDING COMICS: THE INVISIBLE ART** by Scott McCloud. (กรุงเทพฯ: คอร์ปอเรชั่น โพรดี, 2559), 59.

<sup>5</sup> ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล. **UNDERSTANDING COMICS: THE INVISIBLE ART** by Scott McCloud. (กรุงเทพฯ: คอร์ปอเรชั่น โพรดี, 2559), 100.

<sup>6</sup> ปาลีพัชร โสภณ. (2559). *ชีวประวัติศิลปินในรูปแบบการ์ตูน:กรณีศึกษาหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์. สืบค้นจาก

<http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1249/1/57005210.pdf>

<sup>7</sup> เสวตราภรณ์ ไอศูริยสกุล. **ฉากในนิยายภาพไร้ตัวอักษรของฟรอนส์ มาเซอร์ลีล** (Journal of Fine Art ปีที่ 6, ฉบับที่ 2 มีนาคม 2562), 140-145.

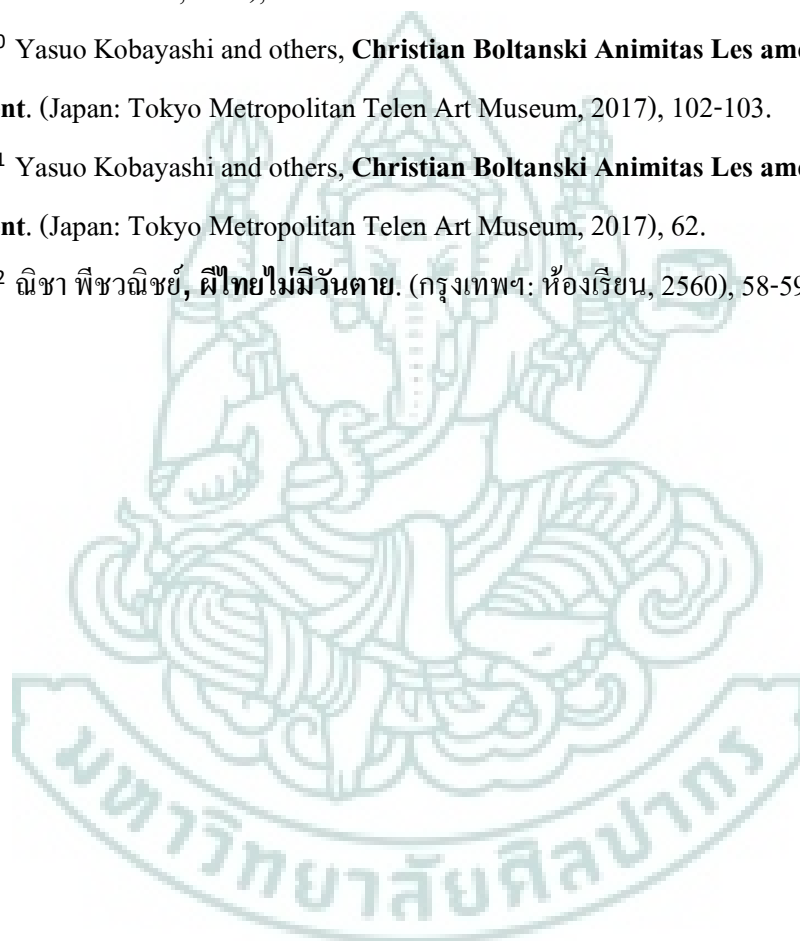
<sup>8</sup> Michael Darling, **Takashi Murakami “The octopus eats its own leg”** (New York: Skira Rizzoli Publications, 2017), 24-25.

<sup>9</sup> Michael Darling, **Takashi Murakami “The octopus eats its own leg”** (New York: Skira Rizzoli Publications, 2017), 26-28.

<sup>10</sup> Yasuo Kobayashi and others, **Christian Boltanski Animitas Les ames qui murmurent**. (Japan: Tokyo Metropolitan Telen Art Museum, 2017), 102-103.

<sup>11</sup> Yasuo Kobayashi and others, **Christian Boltanski Animitas Les ames qui murmurent**. (Japan: Tokyo Metropolitan Telen Art Museum, 2017), 62.

<sup>12</sup> ฉิชา พิชาณิชย์, **ผีไทยไม่มีวันตาย**. (กรุงเทพฯ: ห้องเรียน, 2560), 58-59.



## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผลการสร้างสรรค์ และ ข้อเสนอแนะ

ผลลัพธ์ของผลงานสร้างสรรค์ เป็นการสะท้อนอารมณ์ความกลัว เกิดจากความเชื่อของโลก สมมุติของนรกภูมิ โลกหลังความตายตามบริบทของญี่ปุ่น และไทย พร้อมไปกับวิเคราะห์วิถีคิดของต้นเหตุของจินตนาการจากสิ่งที่เล่าขาน ประสบการณ์ของการเผชิญหน้ากับความน่ากลัวของสิ่งลึกลับ ทักษะคิดของความกลัว ที่แสดงออกผ่านภาพสองแบบ คือ ภาพรูปร่างรูปทรงของภูตผีปีศาจที่มีเอกลักษณ์น่ารัก และ มีความน่ากลัวที่เกิดจากสภาวะอารมณ์ความกลัว ทำให้เกิดกลวิธีในการสร้างภาพ ภูตผีปีศาจเฉพาะตัว และ สร้างพื้นที่สมมุติของชีวิตหลังความตาย ทำให้เห็นเอกภาคของภาพพื้นที่ สมมุติ เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างแรงบันดาลใจ การสร้างความตื่นเต้น ความสนุกสนานต่อความพิศวงทางความงามทางอารมณ์ และ ทักษะทางศิลปะทำให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์มีความสนใจต่อกลวิธีนี้ ทั้งการค้นคว้าแนวความคิด และ วรรณกรรมของความกลัวที่ปรากฏในรูปแบบนิทานพื้นบ้าน แวดล้อมธรรมชาติ งานเขียนบทความต่าง ๆ จนไปถึงผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดนี้

รูปแบบการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องต่อแนวความคิด จึงทำให้ผิของผู้วิจัยสร้างสรรค์ มี ลักษณะที่ออกไปทางความน่ารักภายใต้ภาพหลังที่แสดงความน่ากลัว โดยอ้างอิงจากการสร้างภาพของความงามในตัวผีที่น่ารัก อันเกิดจากการสร้างภาพความเชื่อของผีในแง่มุมของเทวดาผู้พิทักษ์ต่อชีวิตจิตใจ รวมไปถึงมุมมองความงามที่ปรับเปลี่ยนไปตามจิตวิทยาของภาพลักษณ์น่ารักในรูปแบบร่วมสมัยปัจจุบัน และ ความงามปกติสามัญ เมื่อเอาภาพตัวแทนของรูปทรงสัญลักษณ์ที่เป็นคู่ตรงข้ามมารวมกัน ทำให้ตรงกับข้อสมมุติฐานของผู้วิจัยสร้างสรรค์ ว่าภูตผีปีศาจเป็นตัวแทนของสิ่งตรงข้ามระหว่างธรรมชาติ และ อารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ เมื่อเอามารวมเป็นภาพสัญลักษณ์ของสิ่งเหนือธรรมชาติที่มนุษย์เคารพ ยำเกรงทำให้เป็นกรณีการศึกษาการรับรู้สุนทรียภาพแห่งความน่ากลัวของความเชื่อในความกลัว ซึ่งทำให้เกิดปรากฏการณ์การรับรู้ความงามที่เป็นด้านคู่ตรงข้ามระหว่างความสวยความน่ารัก และ ความน่าเกลียด นำไปสู่ความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์แบบใหม่ ของการสร้างภาพผีที่มีมุมมองที่ดูน่ารักสวยงาม สร้างความประทับใจเกิดขึ้นในจิตใจผู้ชม แล้วเป็นการเปิดเผยให้เห็นภาพธรรมชาติของความเป็นมนุษย์ได้ สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ที่ประจักษ์ต่อแนวคิดของสุนทรียภาพแห่งความน่ากลัว

### สรุปการสร้างสรรค์

ด้วยหลักการศึกษาศิลปะการสร้างสรรค์ภาพลักษณ์ที่เกิดจากการสร้างรูปทรงของระดับรายละเอียดของความเหมือนจริงของสกอตต์ แม็คคลาวด์ ให้อยู่ในระดับ 2 ทำให้ภาพมีรูปแบบที่น่ารัก ผสานกับภาพสิ่งที่น่าสนใจ มีหลักการสร้างเส้น รูปทรงดวงตาตามแนวคิดซูเปอร์เฟลตของทาคาชิ มูราคามิ ส่งผลทำให้ผลงานมีโครงสร้างที่มีรูปแบบกำลังสามมิติ มีความพลิ้วไหว รูปทรงที่มั่นคง และ แนวคิดการติดตั้งผลงานแสงเงาของคริสเตียน โบลดันสกี ว่าด้วยการสร้างพื้นที่สมมุติของภาพลักษณ์เชิงจิตวิญญาณ ทำให้เกิดการสัมพันธ์กับพื้นที่ว่าง รูปทรง แสงเงากลายเป็นการสร้างเอกภาพทางสุนทรียภาพบนพื้นที่สมมติ ที่ทำให้เกิดภาพเงาภูตผีปีศาจเป็นที่ประจักษ์ในสายตาผู้ชม กระบวนการศึกษาเหล่านี้ทำให้เกิดผลงานวิทยานิพนธ์ ภายใต้หัวข้อของสุนทรียภาพแห่งความน่ากลัว เกิดภาพที่มีรูปทรงกำลังสามมิติที่เรียบง่ายจากวัสดุกระดาษ ผสมกับ ลวดลายตัดกระดาษ ที่สวยงามน่ารัก ควบคู่ไปกับความน่ากลัว การติดตั้งผลงานรูปแบบแปรผันไปตามพื้นที่ได้ตามมุมมอง และ สร้างพื้นที่สมมุติของความตาย ฉายแสงเงาเกิดภาพมิติเงาลวงตา ราวกับเป็นการปรากฏตัวของวิญญาณ งานกระดาษเป็นตัวแทนของความเปราะบาง เหมือนจิตใจของมนุษย์ อีกทั้งการอ้างอิงถึงการสร้างความเชื่อว่าจะกระดาษเป็นสื่อเรียกวิญญาณของคนตาย และ ชักนำให้วิญญาณที่ยังวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์ให้ไปสู่สุคติ อีกด้วย

### อภิปรายผลการสร้างสรรค์

การค้นคว้าวิจัยถึงที่มาของการสร้างสรรค์ และ หลักการศึกษาศิลปะการสร้างสรรค์ภาพลักษณ์ภูตผีปีศาจ เกิดจากแรงบันดาลใจของ และ ด้วยหลักการสร้างรูปทรงของระดับรายละเอียดของความเหมือนจริงในการวาดของสกอตต์ แม็คคลาวด์ แนวคิดซูเปอร์เฟลตของทาคาชิ มูราคามิ แนวคิดการติดตั้งผลงานแสงเงาของคริสเตียน โบลดันสกีด้วยประเด็นแนวคิดการสร้างสรรค์นี้ทำให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ภาพภูตผีปีศาจ และ เงาของวิญญาณเป็นที่ประจักษ์ในสายตาผู้ชมด้วยกระบวนการศึกษาเหล่านี้ ทำให้เกิดผลงาน มีลักษณะคล้ายกับงานหนังตะลุงตะวันตก และ ตะวันออก มีสีสัน ลวดลายที่สดใส โครงสร้างรูปทรงกำลังสองมิติ สามมิติ ด้วยรูปทรงที่เรียบง่ายจากวัสดุกระดาษ ผสมกับ ลวดลายตัดกระดาษ ที่สวยงามน่ารัก ควบคู่ไปกับความน่ากลัว การติดตั้งผลงานรูปแบบแปรผันไปตามพื้นที่ได้ตามมุมมอง และ สร้างพื้นที่สมมุติของความตาย ฉายแสงเงาเกิดภาพมิติเงาลวงตา ราวกับเป็นการปรากฏตัวของวิญญาณ งานกระดาษเป็นตัวแทนของความเปราะบาง เหมือนจิตใจของมนุษย์ อีกทั้งการอ้างอิงถึงการสร้างความเชื่อว่าจะกระดาษเป็นสื่อเรียกวิญญาณของคนตาย และ ชักนำให้วิญญาณที่ยังวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์ให้ไปสู่สุคติ อีกด้วย



ผลงานสร้างสรรค์ทั้งสี่ชุดของผู้วิจัยสร้างสรรค์ เป็นการออกแบบตามแรงบันดาลใจจากคติความเชื่อในความน่ากลัวของผีไทย สัตว์นรกจากเรื่องไตรภูมิผ่านงานจิตรกรรมฝาผนัง และวรรณกรรม บทความ รวมไปถึงผลงานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพความกลัว จึงทำให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้ค้นคว้าคิดค้นออกแบบผลงานตามรูปแบบคติความเชื่อเดิม ผสมผสานกับทัศนคติของผู้วิจัยสร้างสรรค์ ซึ่งผลงานสำเร็จแต่ละชิ้นมีการออกแบบให้มีรูปร่างที่สูงใหญ่ถึงเพดานห้อง จนไปถึงรูปร่างที่เหมือนกับสายลม จนไปถึงรูปร่างของสัตว์ป่า ส่วนวัสดุกระดาษมีความแข็งแรง และ นูนนวลทำให้เกิดรูปทรงกึ่งสองมิติ และ สามมิติ ที่มีความพลิ้ว มั่นคง จังหวะลีลาที่อ่อนช้อย รวมไปถึงการใช้กระดาษสีที่สดใส และ ลวดลายที่สวยงามส่งผลให้ผลงานสร้างสรรค์มีความสวยงามภายใต้รูปทรงที่เรียบง่าย การจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสมของผลงาน ทำให้การฉายแสงที่กระทบกับผลงาน เกิดเงาที่กระทบกับผนังเห็นเด่นชัดขึ้น มีการฉายแสงซ้อนกันไปที่จุดเดียวกันทำให้เกิดเงาซ้อน ราวกับว่าวิญญาณมีความเคลื่อนไหวได้ สร้างภาพที่น่ากลัวในใจมากขึ้นทำให้เกิดมิติกลางตาซับซ้อนมากขึ้น จากช่องไฟของลวดลายกระดาษ ก่อเกิดเป็นภาพเสมือนวิญญาณ ที่ไม่สามารถมองเห็นด้วยตา ความพิศวงต่อภาพภูตผีปีศาจ การจัดวางแบบวงกลมทำให้ผู้ชมดูผลงานได้หลายรอบด้านง่ายขึ้น และ การใช้แสงสองดวง

#### องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ และ ข้อเสนอแนะ

ผลการศึกษาจากชุดผลงานสร้างสรรค์ทั้งสี่ชุด สรุปได้ว่า เป็นการสังเคราะห์แนวความคิดของผู้วิจัยสร้างสรรค์ที่มีต่อการสร้างองค์ความรู้ของการรับรู้ความงามที่เป็นด้านคู่ตรงข้าม เลือกลงความเป็นจริงของความเชื่อในภาพภูตผีปีศาจ เป็นไปตามข้อบ่งชี้ถึงหลักการสร้างภาพของความน่ากลัว ที่เกิดจากแรงบันดาลใจจากคติความเชื่อในความน่ากลัวของผีไทยผ่านบริบทสังคมไทย สัตว์นรกจากเรื่องไตรภูมิผ่านงานจิตรกรรมฝาผนัง และ วรรณกรรม บทความ รวมไปถึงผลงานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพความกลัว จนไปถึงการนำหลักการศึกษามาประเด้นนี้ ทำให้ผลงานของผู้สร้างสรรค์ ภาพของผีมีรูปแบบที่ลดทอนระดับความเหมือนจริง อยู่ในระดับเรียบง่าย ก่อให้เกิดลักษณะที่น่ารัก และ น่ากลัว ลักษณะกายภาพของวัสดุกระดาษ ทำให้โครงสร้างรูปทรงเกิดมิติลวงตา ภายใต้รูปร่างของสองมิติ จนไปถึงการฉายแสงเงา จัดวางระยะห่างภาพในพื้นที่ห้องมืด สิ่งเหล่านี้เป็นองค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ และ องค์ความรู้ที่ได้รับจากข้อเสนอแนะ โดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ อาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้ความช่วยเหลือ และ คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยสร้างสรรค์ ทำให้องค์ความรู้ต่อการอ้างอิงหลักการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์มีความถูกต้อง และ สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ดังนี้

“การสร้างรูปทรงใหญ่ที่เป็นตัวหลักสำคัญไม่ชัดเจน ทำให้ขาดพลังชีวิต เพราะการเน้นรายละเอียดการตัดสวดลายกระดาศมากเกินไป แต่การตัดกระดาศ มีเทคนิคที่รายละเอียดที่ดีมาก และ มีการพับกระดาศที่ขึ้นรูปได้สวยงาม การติดตั้งการจัดวาง และ การจัดวางแสงทำได้ดีมาก ซึ่งส่วนหนึ่งได้มีส่วนช่วยแก้ปัญหาดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น”

(ศาสตราจารย์เกียรติคุณอิทธิพล ตั้งโฉลก, 2563.)

“รูปวิญญาน สัญลักษณ์ที่อ้างอิงถึง เหม เวชกร เป็นข้อบ่งชี้ถึงการสร้างภาพวิญญาน ที่ถ่ายทอดประสบการณ์โดยตรง โดยมีความเชื่อว่า “ฉันเชื่อว่ารูปปีศาจนั้นมีอยู่จริง” ด้วยการสร้างสรรค์ที่สื่อถึงฝีมือตัวคนที่จับต้องได้ นำมาเป็นแรงบันดาลใจต่อการสร้างสรรค์ผลงานต่อการสร้างภาพประเด็นที่สำคัญต่อการกำหนดรูปด้วยทัศนคติของผู้วิชัยสร้างสรรค์”

(ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เถาทอง, 2563.)

“นับเป็นการแสดงออกของ นภัส กังวาลนรากุล ที่มีความบริสุทธิ์ใจผ่านจิตใต้สำนึกของตนเอง เช่นเดียวกับเด็กน้อยที่รู้สึกรับรู้ได้อย่างจริงจัง แม้ว่าสิ่งนั้นจะมีความน่ากลัวอยู่มาก ขึ้นชื่อว่า “ผี” หรือ วิญญานของคนได้จากโลกนี้ไปแล้ว ผู้ใหญ่ หรือ เด็ก ก็มักจะเกิดความกลัวในสิ่งที่ไม่รู้ซึ่งตัวตน หรือ โอปปาดิกะ ที่ผุดเกิดขึ้นโดยไม่ต้องอาศัยการเกิดจากพ่อแม่ แต่เติบโตได้ทันใดตามผลกรรมในอดีตที่ทำไว้ แต่นภัสบริสุทธิ์เกินที่จะกลัว จึงเห็นว่าสิ่งนี้เป็นเสมือนเพื่อนเล่น สนุกกับความน่ากลัว เหมือนได้กับได้เล่นกับสัตว์เลื้อย หรือ ได้ดูภาพยนตร์การ์ตูน

“สุนทรียภาพแห่งความน่ากลัว” จึงเป็นหัวข้อคุณนิพนธ์ที่น่าสนใจ และ ไม่มีใครสนใจตั้งประเด็นนี้ขึ้นมา ความงดงามกับความน่ากลัว จะเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกันอย่างไม่น่าจะมารวมตัวกันได้ แต่ในทางศิลปะ สิ่งที่อยู่ชั่วตรงข้ามกันนี้เอง กลับเป็นประเด็นที่น่าสนใจ และ น่าท้าทาย

ผลงานของนภัส สร้างขึ้นจากพื้นที่ว่าง ก่อรูปขึ้นกลางอากาศ สร้างจากกระดาศที่มีความพลิ้วไหว เหมือนกับการก่อตัวของสิ่งที่ปราศจากรูป การเจาะกระดาศให้อากาศไหลผ่าน ทำให้รูปทรงที่โปร่งใส นภัสมีความสามารถในการตัดเจาะกระดาศให้มีชีวิตชีวาขึ้นมา คล้ายกับวิญญานที่มาปรากฏตัวคนให้เราเห็นได้ มีสีสัน และ น้ำหนักที่ดูรุนแรง แต่กลับมีความงดงามอย่างประหลาดเมื่อได้ถูกแสงที่ได้ควบคุมแล้ว และ อากาศที่เคลื่อนที่เพียงเบาๆ งานตัดกระดาศที่ประณีต ทำให้รูปทรงทั้งหมดมีความงดงามอยู่ท่ามกลางความน่ากลัวเรียกว่าเป็นภูติที่น่ารัก ปรากฏตัวในลักษณะ

ของการมาทักทาย และ เมื่อหรีแสงไฟลงจนดับมืด รูปทรงเหล่านี้หายวับไปเหมือนไม่เคยปรากฏมาก่อน ผลงานของนักัส จึงเป็นภาพของความจริง และความลวงอยู่ด้วยกัน

กระดาษตัด แสง และ เงาในผลงานชุดนี้ น่าจะเป็นผลงานที่ทรงคุณค่า เป็นงานสร้างสรรค์ใหม่ที่มีชีวิตชีวา ให้ความบันเทิง และ จรรโลงใจทั้งแก่เด็ก และ ผู้ใหญ่ที่ได้ชมผลงาน”

(ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ สุภณีมิตร, 2563.)

“ผี ความน่ากลัว เป็นผลงานวิทยานิพนธ์ที่เป็นอีกแนวทางหนึ่ง ซึ่งต่างจากนักศึกษา ด้วยความคิด และ เทคนิคตัดกระดาษ ในการแสดงออกด้วยศาสตร์ด้านศิลปะ ได้ทั้งปรัชญา และ ความงาม ทำให้ผลงานวิทยานิพนธ์มีความโดดเด่นขึ้นมาในวงการศิลปะ”

(ศาสตราจารย์วิชัย สิทธิรัตน์, 2563.)

“รายละเอียดผลงานน่าสนใจ ในมุมมองของภาพสามารถนำเสนอพื้นที่ว่างเชิงจิตวิญญาณ ที่สนับสนุนแนวความคิดในเชิงความหมายในเชิงทางนามธรรม ซึ่งก่อให้เกิดความสัมพันธ์กับรูปทรง แสง เงา กลายเป็นการสร้างเอกภาพทางสุนทรียภาพบนพื้นที่สมมติ ”

(ศาสตราจารย์พัศศ พุทธเจริญ, 2563.)

“นักศึกษามีพัฒนาการที่ดีมาก ตลอดสี่ปีที่ผ่านมา มีความใส่ใจมีสมาธิในการทำงานสูง ผลงานวิชาการสามารถค้นคว้าเอกสาร และ หาข้อมูลสนับสนุนได้ดี ในอนาคตยังน่าจะพัฒนาให้กลายแนวความคิดต่อไป การศึกษาภาษาต่างประเทศให้มากขึ้น และ ลึกซึ้งขึ้นจะเป็นพื้นฐานต่อไปในอนาคต ผลงานสร้างสรรค์มีคุณภาพสูงสมกับการศึกษาปริญญาเอก มีแนวความคิดที่ชัดเจนในตัวเอง มีการปฏิบัติการที่ละเอียดประณีต ในอนาคตถ้าสามารถคำนึงถึงการออกแบบพื้นที่ติดตั้ง และ การสร้างบรรยากาศจากองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น การตกแต่งผนัง การใช้แสง การเคลื่อนไหว หรือ การใช้สื่ออื่นๆ เช่น โปรเจ็คเตอร์จะทำให้งานน่าสนใจมากขึ้นอีกด้วย”

(รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎ์วรพันธุ์, 2563.)

## รายการอ้างอิง

- "Lee Bovey." 2017, accessed May 23, 2018, <http://artasiamerica.org/artist/detail/197>.
- Christian Boltanski et al. *Christian Boltanski Advent and Other Times*. Spain: Ediciones Poligrafa, S.A, 1996.
- Howard Singerman. *Christian Boltanski: Lessons of Darkness*. California: Gardner Lithograph, 1989.
- " Sticky Monsters Artist Profile ", 2014, <https://wowxwow.com/artist-profile/john-kenn-mortensen>.
- "Ace Mia Pearlman ", 2017, accessed May 23, 2018, [http://www.proyectoace.org/en\\_voluta](http://www.proyectoace.org/en_voluta)
- Michael Darling. *Takashi Murakami: The Octopus Eats Its Own Leg*. New York: Skira Rizzoli Publications, 24-25, 2017.
- Rossella Menegazzo. *Kuniyoshi*. New York: Skira Rizzoli Publications, 2018.
- Yasuo Kobayashi et al. *Christian Boltanski Animitas Les Ames Qui Murmurent*. Japan: Tokyo Metropolitan Telen Art Museum, 102-103, 2017.
- Yumoto Koichi. *Yokai Wonderland*. Tokyo: PIE International, 58-59, 2017.
- เด่นดาว ศิลปานนท์. แกะรอยพระมาลัย. กรุงเทพฯ: มิวเซียมเพรส, 2553.
- เศวตราภรณ์ ใสศรียศกุล. "ฉากในนิยายภาพไร้ตัวอักษรของฟรอนส์ มาเซอร์ลี." วารสารศิลป์ พีระศรี 6, no. 2 (2 มีนาคม 2562): 140-45.
- เหม เวชกร. ไครอยู่ในอากาศ. พระนคร: สำนักพิมพ์บรรณาคาร, 2509.
- . ปีสายของไทย หนังสือชุดกุดผีปีศาจของไทย. กรุงเทพฯ: วิริยะ, 2546.
- . ผู้ไม่มีร่างกาย หนังสือชุดกุดผีปีศาจของไทย. กรุงเทพฯ: วิริยะ, 2546.
- . ผู้มาจากเมืองมืด หนังสือชุดกุดผีปีศาจของไทย. กรุงเทพฯ: วิริยะ, 2546.
- . ภาพจิตรกรรมคไทยชุดพระมาลัย. กรุงเทพฯ: ทิชซึ่งทอยส์จำกัด, 2546.
- . วิญญาณที่เร่ร่อน. พระนคร: สำนักพิมพ์บรรณาคาร, 2509.
- คงกฤษ ไตรยวงศ์, and ธนภาษ เดชพาวุฒิกุล. ความหวังกับจินตนาการทางมนุษยศาสตร์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สยาม, 13, 2557.
- ชัยยศ อธิวัชรพันธุ์, and เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล. *Understanding Comics: The Invisible Art by Scott Mccloud*. กรุงเทพฯ: คอร์ปอเรชั่นโพรตี, 100, 2559.
- ณิชา พิษณุชัย. ผีไปทำไมมีวันตาย. กรุงเทพฯ: ห้องเรียน, 58-59, 2560.
- ทฤษฎี เสมอ. "วิเคราะห์กลวิธีการแต่งเรื่องสั้นแนวสยองขวัญของ เหม เวชกร." ปรินิพนธ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2541.

- ชนวัฒน์ ปัญญาพันธ์. "ผีปะทะรัฐ: การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องตะเคียน(2547) เพื่อแสดงนัยแห่งการต่อต้านความม  
 ยุติธรรม." In วัตถุประสงค์วัฒนธรรม ผี คน, edited by พัชรินทร์ สิริสุนทร and วัชรพล พุทธรักษา, 35-57. กรุงเทพฯ:  
 ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร(องค์การมหาชน), 2561.
- ธีระพงษ์ มีไชย. ผีกับพุทธการผสมผสานทางความเชื่อ. กรุงเทพฯ: อินทนิล, 2554.
- น้ำใส ดันดิสุข. "การศึกษาวิจัยภาพนรกในประเทศไทยญี่ปุ่น: วัฒนธรรมและการและปัจจัยเกี่ยวพันในสังคมญี่ปุ่นสมัยใหม่." วารสาร  
 เครือข่ายญี่ปุ่นศึกษา 7, no. 1 (มิถุนายน 2560): 76.
- . "การศึกษาวิจัยภาพนรกในประเทศไทยญี่ปุ่น: วัฒนธรรมและการและปัจจัยเกี่ยวพันในสังคมญี่ปุ่นสมัยใหม่." วารสารเครือขาย  
 ญี่ปุ่นศึกษา 7, no. 1 (มิถุนายน 2560): 68.
- . "การศึกษาวิจัยภาพนรกในประเทศไทยญี่ปุ่น: วัฒนธรรมและการและปัจจัยเกี่ยวพันในสังคมญี่ปุ่นสมัยใหม่." วารสารเครือขาย  
 ญี่ปุ่นศึกษา 7, no. 1 (มิถุนายน 2560): 80.
- นิตดา หงส์วิวัฒน์. ทศชาติชาดกกับจิตรกรรมฝาผนัง มโหสถชาดก เตมิยชาดก มหาชนกชาดก สุวรรณสามชาดก เนมิราช  
 ชาดก. กรุงเทพฯ: แสงแดดเพื่อนเด็ก, 128-136, 2548.
- ประติมล บุญประจักษ์. "แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮาฮาโอ มิยาซากิ เรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเคะ  
 เข้าถึงเมื่อ 1 มิถุนายน 2563." 10, no. 2. (พฤษภาคม-สิงหาคม 2560): 2205. [https://he02.tci-  
 thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/103462](https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/103462).
- . "แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮาฮาโอ มิยาซากิ เรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเคะ เข้าถึงเมื่อ 1  
 มิถุนายน 2563." 10, no. 2. (พฤษภาคม-สิงหาคม 2560): 2213-14. [https://he02.tci-  
 thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/103462](https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/103462).
- . "แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮาฮาโอ มิยาซากิ เรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเคะ เข้าถึงเมื่อ 1  
 มิถุนายน 2563." 10, no. 2. (พฤษภาคม-สิงหาคม 2560): 2215. [https://he02.tci-  
 thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/103462](https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/103462).
- ปรีชา เกาทอง. "ศิลปะเป็นการสร้างองค์ความรู้การสร้างสรรคศิลป์วิชาการ สร้างสรรคศิลป์ปะ-วิจัย การวิจัยศิลปะ." เอกสาร  
 ประกอบสัมมนาค่ายโครงการครุศิลป์รุ่น 11 หออัครศิลป์. กรุงเทพฯ, 2561.
- ปาลีพัชร โสภณ. "ชีวประวัติศิลปินในรูปแบบการตูน: กรณีศึกษาหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวนโก๊ะ." ศิลป  
 มหาบัณฑิต (สท.ม.), มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2559. [http://ithesis-  
 ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1249/1/57005210.pdf](http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1249/1/57005210.pdf).
- พุทธทาสภิกขุ. ชุมมนูเรื่องสั้นความกลัว. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สุภาพใจ, 27-29, 2529.
- พูนศักดิ์ ตักดานุวัฒน์. นรก สวรรค์ และเปรต. กรุงเทพฯ: รุ่งแสงการพิมพ์, 2532.
- มุสิกิ ชิเงรุ และ มาริสา โคทานิ(ผู้แปล). ตำนานปีศาจญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ: คอมมูบังกอก, 100-101, 2550.
- ลูก ส.ธรรมภักดี. พระมาลัยไปนรกสวรรค์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ลูก ส. ธรรมภักดี.
- ศุภมิตร, จันท์แจ่ม. ผีอะคาดมี หนังสือชุดบรื้อ! น่ากลัวก็ไม่บอก. กรุงเทพฯ: บันลือพับลิเคชันส์, 2554.

"Pui Devil." 2558, accessed 10 ธันวาคม 2562 <https://www.facebook.com/pages/category/Writer/Pui-Devil-1437606436569483/>.

ศุภมิตร จันทร์แจ่ม. ฝึเออเรือ หนังสือชุดบรื้อ! น่ากลัวก็ไม่บอก. กรุงเทพฯ: บันลือพับลิเคชันส์, 2553.

———. ฝึเออเรือ หนังสือชุดบรื้อ! น่ากลัวก็ไม่บอก. กรุงเทพฯ: บันลือพับลิเคชันส์, 2553.

สถานีวิทยุซีอาร์ไอ. "สวัสดิ์เมืองจีน: 皮影 หนังสือตะลุง." youtube (2557).

<https://www.youtube.com/watch?v=X6CCfpdZPlg&t=24s>.

สน สีมাত্রัง. คติความเชื่อ ไตรภูมิและจักรวาลวิทยาในจิตรกรรมฝาผนังไทย. (พิมพ์ในงานพระราชทานเพลิงศพเป็นกรณี

พิเศษ นางตั้งสี สีมাত্রัง 23 มีนาคม 2556). กรุงเทพฯ: แพลนพรินทร์ตั้ง, 17, 2556.

สุศักดิ์ เจริญวงศ์. "คติความเชื่อในงานศิลปกรรมไทย"(เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 214 172 ภาควิชาศิลปะไทย

คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร), 1." 2548.

———. "คติความเชื่อในงานศิลปกรรมไทย"(เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 214 172 ภาควิชาศิลปะไทย คณะ

จิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร), 7." 2548.

อมรินทร์ทีวีช่อง 34. "ตำนานนกแร้งวัดสระเกศ เป็ดวัดสุทัศน์ ตอน 1,2." ตำนานชุดความเชื่อ (11 มีนาคม 2561).

<https://www.youtube.com/watch?v=SBfiZL67x6k>.

———. "ตำนานนกแร้งวัดสระเกศ เป็ดวัดสุทัศน์ ตอน 3,4." ตำนานชุดความเชื่อ (11 มีนาคม 2561).

<https://www.youtube.com/watch?v=SBfiZL67x6k>.

อรอนงค์ กลิ่นศิริ. "การต่อสู้เชิงสัญลักษณ์: กลยุทธ์การเปลี่ยนรูปใหม่ภายใต้ร่มเงาสุนทรียะแบบคาร่า วอลด์เกอร์." วารสารศิลปะ พีระศรี 3, no. 1 (15 กันยายน 2558): 234-37.

———. "การต่อสู้เชิงสัญลักษณ์: กลยุทธ์การเปลี่ยนรูปใหม่ภายใต้ร่มเงาสุนทรียะแบบคาร่า วอลด์เกอร์." วารสารศิลปะ พีระศรี 3, no. 1 (15 กันยายน 2558): 240-41.

———. "การต่อสู้เชิงสัญลักษณ์: กลยุทธ์การเปลี่ยนรูปใหม่ภายใต้ร่มเงาสุนทรียะแบบคาร่า วอลด์เกอร์." วารสารศิลปะ พีระศรี 3, no. 1 (15 กันยายน 2558): 238-39.

———. "การต่อสู้เชิงสัญลักษณ์: กลยุทธ์การเปลี่ยนรูปใหม่ภายใต้ร่มเงาสุนทรียะแบบคาร่า วอลด์เกอร์." วารสารศิลปะ พีระศรี 3, no. 1 (15 กันยายน 2558): 243-45.

อิทธิพล ตั้งโฉลก. จิตวิญญาณบรรพท. กรุงเทพฯ: เดอะแวลลูซิสเต็มส์จำกัด, 2549.

梁志刚. 关皮影. 北京: 文化艺术出版社, 2012.

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวนภัส กังวาลนรากุล
วัน เดือน ปี เกิด	18/09/2532
สถานที่เกิด	กรุงเทพฯ
วุฒิการศึกษา	จบปริญญาตรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และ ภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จบปริญญาโท คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และ ภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	69/1-3 เซ็นต์หลุยส์3 ถนนสาทรใต้ แขวงยานนาวา เขตสาทร กทม. 10120
ผลงานตีพิมพ์	การศึกษาวีธีการวาดตัวละครและการสร้างภาพต่อเนื่องในการ์ตูนกุดผี ปีศาจของศุภมิตร จันทร์แจ่มจากเค้าโครงเรื่องของเหม เวชกร วารสารวิชาการ Veridian E-Journal บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
รางวัลที่ได้รับ	รางวัล Most Promising Artis of the year ประกวดจิตรกรรมยูโอปี ครั้งที่ 6

