



โรงละครแห่งชีวิต ภาพสะท้อนสังคมไทยในปัจจุบัน



โดย
นายภูมินท์ ภูผา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โรงละครแห่งชีวิต ภาพสะท้อนสังคมไทยในปัจจุบัน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THEATER OF LIFE A REFLECTION OF THAI SOCIETY TODAY



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS)
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2020
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	โรงละครแห่งชีวิต ภาพสะท้อนสังคมไทยในปัจจุบัน
โดย	ภูมินท์ ภูผา
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ ธณฤษฏ์ ทิพย์วารี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

.....คนบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิษณุ มุกตามณี)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(รองศาสตราจารย์ธณฤษฏ์ ทิพย์วารี)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

(รองศาสตราจารย์นาวิน เบียดกลาง)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ)

620120023 : ทศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : จิตรกรรม, วัตถุ, โรงละคร, อุปลักษณ์, ชนชั้นทางสังคม

นาย ภูมินท์ ภูผา: โรงละครแห่งชีวิต ภาพสะท้อนสังคมไทยในปัจจุบัน อาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์หลัก : รองศาสตราจารย์ ธนฤกษ์ ทิพย์วารี

ในปัจจุบัน ปัญหาความเหลื่อมล้ำและความไม่เท่าเทียมกันในสังคมเป็นปัญหาที่ได้รับการพูดถึงอันดับต้น ๆ ของโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมไทย ช่องว่างระหว่างคนจนและคนรวยมีความแตกต่างกันอย่างมาก ซึ่งหากพิจารณาแล้ว ต้นตอของปัญหานี้เกิดจากโครงสร้างอำนาจของสังคมไทย ที่ถูกปกครองเพื่อควบคุมผลประโยชน์ให้คนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ซึ่งปัจจุบันถูกพูดถึงเป็นอย่างมากในสังคมคนรุ่นใหม่ ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอเนื้อหาจากโครงสร้างอำนาจของสังคมไทย ผ่านบทละคร โดยใช้ตุ๊กตา วัตถุ โมเดลของเล่น เป็นนักแสดงในละครเรื่องนี้ จัดแสดงผ่านองค์ประกอบ แสง สี ตามแบบโรงละคร เพื่อกำหนดขอบเขตของจินตนาการ ให้ผู้ชมตระหนักว่า เรื่องราวและเหตุการณ์ทางสังคม แท้จริงแล้วในมุมมองด้านหนึ่งก็เป็นเพียงฉากละครที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ผู้สร้างสรรค์ได้ประมวลความคิดโดยการค้นคว้าศึกษาข้อมูล นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานชุด “ โรงละครแห่งชีวิต ภาพสะท้อนสังคมไทยในปัจจุบัน ” ในรูปแบบจิตรกรรมเหมือนจริง ผ่านกระบวนการจัดหุ่นต้นแบบสามมิติ โดยใช้หลักองค์ประกอบของการจัดฉากแบบละครเวทีในโรงละคร ผลงานสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการสื่อถึงโครงสร้างอำนาจของสังคมไทย โดยใช้การอุปลักษณ์จากวัตถุหุ่นนิ่งที่มีความหมายแฝงเชื่อมโยงไปถึงสถานการณ์ทางสังคม สะท้อนความวุ่นวาย ความตลกร้าย ความสนุกสนาน ความขบขันแฟนตาซี ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม ผ่านมุมมองของผู้สร้างสรรค์ ที่ตั้งใจเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมที่หม่นหมองให้มีความงดงามและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

620120023 : Major (VISUAL ARTS)

Keyword : painting, objects, theater, metaphor, social class

MR. PHUMIN PHUPHA : THEATER OF LIFE A REFLECTION OF THAI SOCIETY TODAY
THESIS ADVISOR : ASSOCIATE PROFESSOR THANARIT THAIWAREE

At present, the problem of inequality and social inequality is one of the most discussed problems in the world, especially in Thai society. The gap between the poor and the rich varies greatly. which, if considered The root of this problem stems from the power structure of Thai society. that is governed to control the interests of a particular group Which is currently being talked about a lot in the new generation society. The creators want to present content from the power structure of Thai society through the play by using dolls, objects, models and toys as actors in this drama. Exhibited through elements, light, and colors in a theater style. to set the limits of imagination Make the audience aware that Stories and social events Indeed, from one perspective, it was just a real-life drama scene. The creators have compiled ideas by researching information. led to the creation of the series "Theater of Life Reflection of Thai society in the present " in the form of realistic painting. through the process of arranging a three-dimensional prototype by using the principles of the elements of stage setting in the theater The work is consistent with the desired content to convey the power structure of Thai society. By using metaphors from still life objects that have a connotation to connect to social situations. It reflects chaos, comedy, fun, comedy, fantasy. that actually happened in society through the perspective of the creator that intends to change the gloomy society to be beautiful and unique

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์และได้รับความช่วยเหลือด้วยดีตลอดมา ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกถึงพระคุณบิดามารดาผู้ให้กำเนิดอบรม สั่งสอนเลี้ยงดู จนข้าพเจ้าสำเร็จการศึกษา ขอบพระคุณคณะอาจารย์ ภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ทุกท่าน ที่ได้ให้ความเมตตาคอยชี้แนะและคอยให้คำปรึกษาในการสร้างสรรค์ผลงานเสมอมา ตลอดจนอาจารย์ทุกท่านที่เป็นผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ คอยชี้แนวทาง จนกระทั่งศิลปะนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี รวมถึงศิลปินต้นแบบทุกท่านที่เป็นแรงบันดาลใจในการขับเคลื่อนและพัฒนาผลงานศิลปะของข้าพเจ้าสืบต่อมา

ขอบพระคุณบุคคลต่างๆในทุกช่วงเวลาที่ผ่านเข้ามาในชีวิตทั้งดีและร้ายที่ทำให้ข้าพเจ้าได้รับประสบการณ์ชีวิตที่มีค่าตลอดมา

ข้าพเจ้าหวังว่าผลงานศิลปะและเอกสารประกอบวิทยานิพนธ์ชุดนี้ คงเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจศึกษาหาความรู้ทางด้านศิลปะตามสมควรต่อไป

ภูมินท์ ภูผา



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ	๗
บทที่ 1.....	1
บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 แนวความคิดสร้างสรรค์	3
1.4 ขอบเขตการสร้างสรรค์	3
1.5 ขั้นตอนและวิธีการศึกษา.....	3
1.6 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	4
1.7 ค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการสร้างสรรค์.....	4
1.8 เวลาที่ใช้ในการสร้างสรรค์ประมาณ 1 ภาคการศึกษา.....	4
1.9 การนำเสนอผลงาน	5
บทที่ 2	6
วรรณกรรมและผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	6
2.1 ประเด็นความเหลื่อมล้ำทางสังคม	6
2.2 กระบวนการสร้างละคร การใช้แสง สี องค์กรประกอบ แบบโรงละคร.....	6
2.1.1 Position (ตำแหน่งบนเวทีการแสดง)	7

2.1.2 Scene (บรรยากาศที่ใช้ประกอบการแสดง).....	7
2.3 การอุปมาถึง (metaphor).....	8
2.4 ทฤษฎีการเลียนแบบหรือการนำเสนอภาพแทน (Theory of Art as Representation).....	9
2.5 ภาพหุ่นนิ่ง (still-life).....	10
2.5.1 หุ่นนิ่งที่มีลักษณะเหมือนจริง (realistic).....	10
2.5.2 หุ่นนิ่งที่มีการใช้วิธีเชิงอุปมาถึง.....	12
ศิริก้อย ชูดาทวีสวัสดิ์.....	13
วิทวัส ทองเขียว.....	14
แดง บัวแสน.....	15
ชัยศ จินดากุล.....	16
นที อุตถฤทธิ.....	18
อรรถสิทธิ์ อนิวรรณชน.....	19
คาราวัจจิโอ.....	20
Hiroshi Furuyoshi.....	21
Jan van Eyck.....	22
บทที่ 3	23
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	23
3.1 กระบวนการสืบค้นด้านแนวคิด	23
3.2 กระบวนการสืบค้นด้านเทคนิคเทคนิคและวิธีการ	24
3.2.1 แรงบันดาลใจจากละครสัตว์	24
3.2.2 การอุปมาถึง.....	25
3.2.3 การผสมผสานของวัฒนธรรม.....	25
3.2.4 กระบวนการสร้างละคร การใช้แสง สี องค์กรประกอบ แบบโรงละคร	26
3.3 กระบวนการสร้างสรรค์.....	27

3.3.1	ขั้นตอนการเตรียมสร้างภาพต้นแบบ 3 มิติ	29
3.3.2	ขั้นตอนการสร้างภาพต้นแบบ	32
3.3.3	ขั้นตอนการสร้างผลงานจิตรกรรม	34
	ขั้นตอนที่ 1 รองพื้น ตีสเกล และร่างภาพต้นแบบ	34
	ขั้นตอนที่ 2 ลงสีวัตถุโดยรวม	35
	ขั้นตอนที่ 3 ลงสีรายละเอียดของบรรยากาศโดยรวม.....	36
	ขั้นตอนที่ 4 เก็บรายละเอียดต่างๆให้สมบูรณ์.....	37
บทที่ 4	47
วิเคราะห์พัฒนาการในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์	47
4.1	ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	47
4.1.1	วิเคราะห์ด้านเนื้อหาผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	48
	ประเด็นทางสังคม ประเด็น Black live matter.....	48
	ความงามแบบสตรีเอเชีย ราชนี.....	48
	การผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก.....	48
4.1.2	วิเคราะห์กระบวนการสร้างงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	49
4.1.3	วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1	50
	เส้นแนวตั้ง (เส้นสามเหลี่ยม).....	50
	ความต่างของขนาดรูปทรง	50
	พื้นที่ว่าง.....	50
	แสง/สี/น้ำหนัก.....	50
	Balance/สมดุล	50
	Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)	50
4.2	ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	51
4.2.1	วิเคราะห์ด้านเนื้อหาผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	51

ประเด็น การความขัดแย้งทางการเมือง	51
4.2.2 วิเคราะห์กระบวนการสร้างงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	52
4.2.3 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2	53
เส้นแนวตั้ง (สามเหลี่ยมกลับหัว)	53
ความต่างของขนาดรูปทรง	53
พื้นที่ว่าง.....	53
แสง/สี/น้ำหนัก.....	53
Balance/สมดุล	53
Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)	53
4.3 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3.....	54
4.3.1 วิเคราะห์ด้านเนื้อหาผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3.....	55
ประเด็น จากเหตุการณ์และการแสดงออกทางการเมือง เยาวชนปลดแอก	55
4.3.2 วิเคราะห์กระบวนการสร้างงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3.....	55
4.3.3 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3	59
เส้นแนวตั้ง (สามเหลี่ยมแนวตั้ง)	59
ความต่างของขนาดรูปทรง	59
พื้นที่ว่าง.....	59
แสง/สี/น้ำหนัก.....	59
Balance/สมดุล	59
Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)	59
4.4 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4.....	60
4.4.1 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4.....	61
4.4.2 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4	62
เส้นวงกลม.....	62

ความต่างของขนาดรูปทรง	62
พื้นที่ว่าง	62
แสง/สี/น้ำหนัก	62
Balance/สมดุล	62
Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)	62
4.5 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5	63
4.5.1 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5	64
ประเด็นจากผลงานของ Jan van Eyck	64
4.5.2 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5	66
เส้นแนวตั้ง (สามเหลี่ยมแนวตั้ง)	66
ความต่างของขนาดรูปทรง	66
พื้นที่ว่าง	66
แสง/สี/น้ำหนัก	66
Balance/สมดุล	66
Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)	66
4.6 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6	67
4.6.1 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 6	68
4.6.2 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6	70
เส้นตรงและเส้นเฉียง	70
ความต่างของขนาดรูปทรง	70
พื้นที่ว่าง	70
แสง/สี/น้ำหนัก	70
Balance/สมดุล	70
Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)	70

4.7 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นหลัก (ชั้นที่1-3).....	71
4.7.1 วิเคราะห์ด้านเนื้อหาผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นหลัก (ชั้นที่1-3).....	71
4.7.2 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นหลัก (ชั้นที่1-3).....	72
เส้นแนวตั้ง (สามเหลี่ยมแนวตั้ง).....	72
ความต่างของขนาดรูปทรง.....	72
พื้นที่ว่าง.....	73
แสง/สี/น้ำหนัก.....	73
Balance/สมดุล.....	73
Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก).....	73
4.8 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4.....	74
4.8.1 วิเคราะห์ด้านเนื้อหาผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4.....	74
4.8.2 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่4.....	75
เส้นแนวตั้ง (สามเหลี่ยม).....	75
ความต่างของขนาดรูปทรง.....	75
พื้นที่ว่าง.....	75
แสง/สี/น้ำหนัก.....	75
Balance/สมดุล.....	75
Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก).....	75
4.9 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5.....	76
4.9.1 วิเคราะห์ด้านเนื้อหาผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5.....	76
4.9.2 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5.....	77
เส้นแนวตั้ง (สามเหลี่ยมกลับหัว).....	77
ความต่างของขนาดรูปทรง.....	77
พื้นที่ว่าง.....	77

แสง/สี/น้ำหนัก.....	77
Balance/สมดุล	77
Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)	77
4.10 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 6.....	78
4.10.1 วิเคราะห์ด้านเนื้อหาผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 6	78
4.10.2 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 6	79
เส้นแนวตั้ง เส้นสามเหลี่ยม.....	79
ความต่างของขนาดรูปทรง.....	79
พื้นที่ว่าง.....	79
แสง/สี/น้ำหนัก.....	79
Balance/สมดุล.....	79
Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)	79
บทที่5.....	80
สรุป.....	80
รายการอ้างอิง.....	81
ประวัติผู้เขียน.....	83



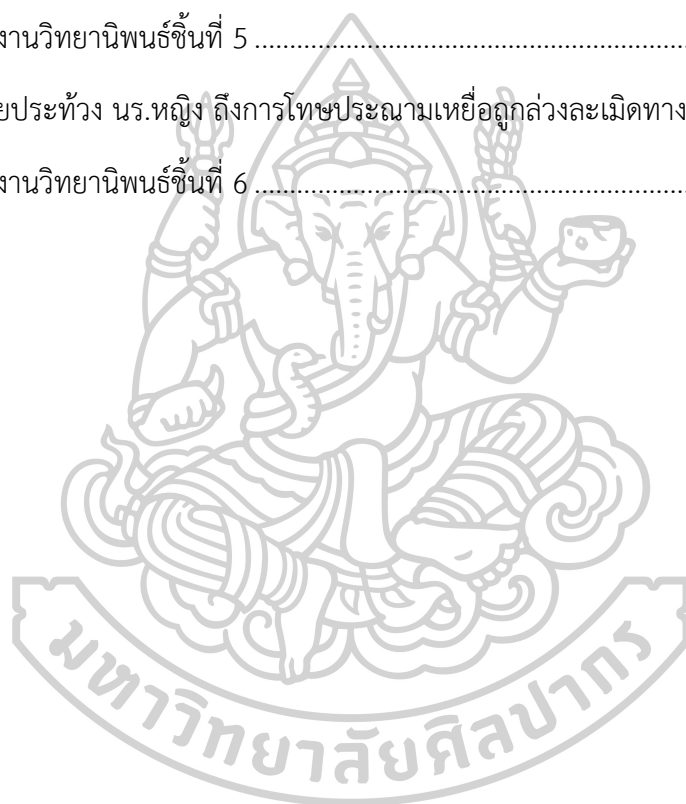
สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพตำแหน่งการยืนของนักแสดงและการส่องแสง	7
ภาพที่ 2 ภาพแสงกับการสร้างบรรยากาศขณะการแสดง	8
ภาพที่ 3 Ralph Goings, Still Life with Peppers, oil on canvas, 1987.....	11
ภาพที่ 4 ชัยวุฒิ เทียมปาน, ผัก-น้ำพริก, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 2556.....	12
ภาพที่ 5 [women]: REFLECTIONS IN CHINESE DOLLS	14
ภาพที่ 6 วิทวัส ทองเขียว, Mindlessly Happy [s]ubjects, สีน้ำมันบนผ้าลินิน, 2560.	15
ภาพที่ 7 แดง บัวแสน, Daeng Theater, สีน้ำมันบนผ้าลินิน, 2562.....	16
ภาพที่ 8 ภาพแสดงรายละเอียดของผลงานศิลปะชิ้นชัยยศ จินดากุล ที่มา ชัยยศ จินดากุล	17
ภาพที่ 9 Natee Utarit, Observer, Oil on linen, 2555.....	18
ภาพที่ 10 อรรถสิทธิ์ อนิวรรณชน, The lovers' Longest Journey, สีอะคริลิคบนผ้าใบ, 2555. 19	19
ภาพที่ 11 Caravaggio, The Cardsharps, 1594	20
ภาพที่ 12 Hiroshi Furuyoshi, Campbell, 2014.....	21
ภาพที่ 13 Jan van Eyck, The Arnolfini Portrait, oil on oak, 1434.....	22
ภาพที่ 14 "พิธีมิตระบอบทุนนิยม" ถูกตีพิมพ์ลงหนังสือพิมพ์ในปี ค.ศ. 1911.....	23
ภาพที่ 15 การประท้วงต่อต้านการเหยียดผิวสี.....	24
ภาพที่ 16 ภาพคณะละครสัตว์	24
ภาพที่ 17 ภาพวัตถุของเล่น	25
ภาพที่ 18 ภาพงานวัด.....	25
ภาพที่ 19 ภาพเวทีการแสดงละครสัตว์	26
ภาพที่ 20 ภาพแสงในละครเวที.....	26
ภาพที่ 21 การจัดองค์ประกอบจากผลงานต้นแบบ.....	28

ภาพที่ 22	การจัดองค์ประกอบจากผลงานต้นแบบ.....	28
ภาพที่ 23	ภาพการเตรียมสร้างภาพต้นแบบในสตูดิโอ.....	29
ภาพที่ 24	ภาพการจัดองค์ประกอบเตรียมสร้างภาพต้นแบบ.....	30
ภาพที่ 25	ภาพแสดงขั้นตอนการถ่ายภาพต้นแบบ	30
ภาพที่ 26	ภาพแสดงขั้นตอนการถ่ายภาพต้นแบบ	31
ภาพที่ 27	ภาพแสดงขั้นตอนการถ่ายภาพต้นแบบ	31
ภาพที่ 28	ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานชุดหลัก 3 ชิ้น	32
ภาพที่ 29	ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานชิ้นที่ 4.....	32
ภาพที่ 30	ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานชิ้นที่ 5.....	33
ภาพที่ 31	ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานชิ้นที่ 6.....	33
ภาพที่ 32	ภาพแสดงขั้นตอนการรองพื้น ดิสเกิล และร่างภาพต้นแบบ	34
ภาพที่ 33	ภาพขั้นตอนการลงสีวัตถุโดยรวม.....	35
ภาพที่ 34	ภาพขั้นตอนการลงสีของรายละเอียดและบรรยากาศโดยรวม	36
ภาพที่ 35	ภาพแสดงขั้นตอนการเก็บรายละเอียด.....	37
ภาพที่ 36	ภาพแสดงขั้นตอนการขึ้นรูปจากพื้นขาว โดยเน้นตัวละครเป็นหลัก.....	38
ภาพที่ 37	ภาพแสดงขั้นตอนการขึ้นรูป	39
ภาพที่ 38	ขั้นตอนการลงบรรยากาศโดยรวมของผลงานทั้งชุดให้คุมโทนอยู่ในบรรยากาศเดียวกัน ..	40
ภาพที่ 39	ขั้นตอนเพิ่มรายละเอียดและน้ำหนักแสงเงา	41
ภาพที่ 40	ขั้นตอนการขึ้นรูป รองพื้น	42
ภาพที่ 41	ขั้นตอนการขึ้นรูปด้วยน้ำหนักของสี.....	43
ภาพที่ 42	ขั้นตอนการขึ้นรูปโดยใช้น้ำหนักของสีกึ่งโมโนโทน	44
ภาพที่ 43	ขั้นตอนการเพิ่มน้ำหนักแสงเงาของภาพ	45
ภาพที่ 44	ขั้นตอนการเก็บรายละเอียดของภาพ.....	46
ภาพที่ 45	ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1	47

ภาพที่ 46 การประท้วงต่อต้านการเหยียดผิว.....	48
ภาพที่ 47 ราชวงศ์จิ้น.....	48
ภาพที่ 48 ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1	49
ภาพที่ 49 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2	51
ภาพที่ 50 เหตุการณ์ 6 ตุลา.....	51
ภาพที่ 51 The Hanged Man (Tarot card)	52
ภาพที่ 52 ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2	52
ภาพที่ 53 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3	54
ภาพที่ 54 เยาวชนปลดแอก ประกาศยุติการชุมนุมที่อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย	55
ภาพที่ 55 โมเดลเครื่องบินรบ.....	56
ภาพที่ 56 ไฟ่ king โป๊ะแดง.....	56
ภาพที่ 57 หุ่นยนต์ power ranger	56
ภาพที่ 58 ภาพหุ่นต้นแบบ	57
ภาพที่ 59 ภาพหุ่นต้นแบบ.....	57
ภาพที่ 60 ภาพหุ่นต้นแบบ	57
ภาพที่ 61 ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3	58
ภาพที่ 62 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4.....	60
ภาพที่ 63 ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4	61
ภาพที่ 64 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5	63
ภาพที่ 65 Jan van Eyck, The Arnolfini Portrait, oil on oak, 1434.....	64
ภาพที่ 66 ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5	64
ภาพที่ 67 ภาพหุ่นต้นแบบ	65
ภาพที่ 68 Neuschwanstein Castle.....	65
ภาพที่ 69 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6	67

ภาพที่ 70	วิกฤตการณ์การเมืองไทย พ.ศ. 2548–2553.....	68
ภาพที่ 71	ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 6.....	69
ภาพที่ 72	ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นหลัก (ชั้นที่1-3).....	71
ภาพที่ 73	การสลายการชุมนุมด้วยปืนฉีดน้ำแรงดันสูง.....	72
ภาพที่ 74	ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4.....	74
ภาพที่ 75	"พีระมิดระบบทุนนิยม" ถูกตีพิมพ์ลงหนังสือพิมพ์ในปี ค.ศ. 1911.....	74
ภาพที่ 76	ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5.....	76
ภาพที่ 77	ป้ายประท้วง นร.หญิง ถึงการโทษประณามเหยื่อถูกล่วงละเมิดทางเพศ.....	76
ภาพที่ 78	ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 6.....	78



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมมนุษย์ยุคปัจจุบันนี้มีปัญหาความขัดแย้งและความวุ่นวายเกิดขึ้นไม่เว้นวัน มีตั้งแต่ปัญหาเล็ก ๆ ไปจนถึงปัญหาระดับโลก ปัญหาเหล่านี้สะท้อนให้เห็นประเด็นและมุมมองที่แตกต่างหลากหลายในสังคม อาทิเช่น การเอาตัวรอด ความเหลื่อมล้ำ การถูกคัดสรรจากธรรมชาติ ระบบชนชั้น ระบบศักดินา อำนาจทางสังคมความไม่เท่าเทียม การเหยียดเพื่อนร่วมโลกในรูปแบบต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งปัญหาเหล่านี้โดยแท้จริงแล้วเกิดขึ้นมาอย่างช้านาน แต่ในปัจจุบันตัวปัญหา ก็ได้พัฒนาตัวเองให้เข้ากับสังคมร่วมสมัยไปได้โดยปริยาย

ผู้สร้างสรรค์ได้รับการสะสมเศษตะกอนปัญหาจากสังคมมนุษย์ที่วุ่นวายนี้อย่างเลี่ยงไม่ได้ เพียงแต่ผู้สร้างสรรค์เห็นว่าทุกปัญหาเป็นเรื่องธรรมดาที่ต้องเกิดขึ้นหากเราเกิดมาเป็นมนุษย์ ความวุ่นวายที่เกิดขึ้นในสังคมนั้น ก็ไม่ต่างจากการทะเลาะกันหรือการละเล่นที่ส่งเสียงโห่ร้องก้องดังของเด็กอนุบาล ผู้สร้างสรรค์ไม่รู้สึกสนุก และเบื่อหน่ายกับสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม จึงต้องการสะท้อนมุมมองที่ได้รับผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยมีเงื่อนไขว่า ผู้สร้างสรรค์ไม่สามารถสะท้อนสังคมมนุษย์ได้อย่างครบถ้วนทั่วทุกมุมโลก ผู้สร้างสรรค์เลือกนำเสนอปัญหาจากโครงสร้างอำนาจของสังคม ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอประเด็นนี้ผ่านการสร้างโลกจำลองขนาดเล็กขึ้นมา ด้วยการพิจารณาและตามหาวัตถุจำลองต่าง ๆ เช่น ตุ๊กตา ของเล่น โมเดลจำลอง เครื่องเล่นเกม วัตถุเครื่องใช้ ที่มีความเชื่อมโยงกับประเด็นและมุมมองที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ

วัตถุที่ผู้สร้างสรรค์พิจารณาใช้ในการสร้างโลกจำลองที่กล่าวมาข้างต้นนั้น โดยส่วนใหญ่จะเป็นของเล่นจำลองที่มีสีสันสดใส และดูสวยงาม แพรพพรารระยิบระยับ และมีความแฟนตาซี เพื่อต้องการสร้างบรรยากาศให้โลกจำลองของผู้สร้างสรรค์นั้นสนุกสนาน สดใส แทนที่ความมืดหม่นจากสังคมมนุษย์ภายนอก โดยหากพิจารณาถึงความสำคัญแล้ว วัตถุจำลอง ตุ๊กตา หรือของเล่นต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่ถูกสร้างขึ้นเพื่อจำลองบริบททางสังคมอยู่แล้วโดยหน้าที่ตามธรรมชาติ และถูกสร้างขึ้นมาเพื่อจำลองสถานการณ์ที่ร่วมสมัยในขณะนั้น ย่อส่วน ย่อขนาด เนื้อหาทางสังคมให้อยู่ในขนาดที่มนุษย์สามารถจับต้องได้ เป็นดั่งภาพสะท้อนของสังคมที่อยู่ในรูปของวัตถุ เช่น โมเดลรถถัง เครื่องบินรบ จำลองเนื้อหาจากสงคราม หรือการสร้างแรงบันดาลใจและเพิ่มจินตนาการจากพื้นฐานความจริง เช่น โมเดลการ์ตูน บัสไลท์เฮียร์ จำลองจากนักบินอวกาศ หรือ ตัวละครผู้ดี จำลองจาก คาวบอย เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์จึงสามารถเลือกหยิบวัตถุต่าง ๆ มาใช้ได้ตามความเหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ

โรงละคร คือพื้นที่ในการแสดงละคร มีองค์ประกอบสำคัญคือ บทละคร เนื้อเรื่อง ฉาก เหตุการณ์และสถานที่ และตัวละคร ซึ่งแตกต่างกันออกไปในแต่ละเนื้อหาของการแสดง เพื่อกำหนดขอบเขตให้โลกที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นมานั้นอยู่แค่เพียงในจินตนาการและไม่ก้าวล้ำเส้นออกมาเหยียบสังคมภายนอกมากเกินไป ผู้สร้างสรรค์จึงได้ใช้โครงสร้างของโรงละครมาเป็นเขตแดนเพื่อครอบคลุมให้วัตถุจำลองต่าง ๆ ที่ผู้สร้างสรรค์คัดเลือกมา ทำหน้าที่เป็นเพียงนักแสดงในโรงละครแห่งหนึ่งเพียงเท่านั้น ผู้สร้างสรรค์ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับ สร้างฉากละครที่มีเนื้อหาสะท้อนถึงโครงสร้างอำนาจของสังคมไทยในปัจจุบัน โดยใช้ตัวละครจากโมเดลของเล่นที่จำลองสังคม จัดองค์ประกอบและแสงตามแบบโรงละคร ด้วยวิธีการจัดหุ่น 3 มิติ คือการสร้างโรงละครขนาดเล็กขึ้นมาจริง ๆ มีการจัดองค์ประกอบ จัดแสง และจัดทำทางของวัตถุ อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ นำเสนอผ่านฉากละครที่หลากหลายและต่างตากันออกไป

เมื่อโรงละครขนาดเล็กถูกสร้างขึ้นมาอย่างสมบูรณ์ ฉากละครที่ทำการแสดงจะถูกถ่ายทอดผ่านผลงานจิตรกรรม โดยหนึ่งฉากละครจะถูกนำเสนอผ่านผลงานจิตรกรรมหนึ่งชิ้น สาเหตุที่ต้องนำเสนอผ่านผลงานจิตรกรรมเนื่องจากว่า ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอและขบขันให้ผู้ชมเห็นมุมมองจากฉากละครนั้นเป็นมุมมองเดียวกับที่ผู้สร้างสรรค์มองเห็น หากผู้ชมพิจารณาจากโรงละครด้วยตนเอง จะทำให้เห็นเนื้อหาในมุมมองอื่น ๆ ที่ปรากฏอยู่ในฉากละคร ซึ่งอาจจะคลาดเคลื่อนกับมุมมองที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการขบขันและนำเสนอ

ผู้สร้างสรรค์ให้ความสนใจ วิธีการสร้างภาพแทน ด้วยวิธีการแบบอุปลักษณ์ (metaphor) คือการใช้บางสิ่งบางอย่างเปรียบแทนค่าความหมายถึงบางสิ่งที่เป็นนามธรรม วิธีการแบบอุปลักษณ์เป็นวิธีการที่แสดงให้เห็นถึงความหมายที่แฝงมากกว่าความหมายตรง ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการในการนำเสนอโครงสร้างอำนาจของสังคมไทย ที่แฝงอยู่ในวัตถุหุ่นนิ่ง โมเดลของเล่นต่าง ๆ ซึ่งจะนำมาสู่การสร้างสรรคงานจิตรกรรมร่วมสมัย นำเสนอผ่านวิธีการเขียนแบบเหมือนจริง (Realistic) โดยใช้หุ่นนิ่งเป็นภาพแทน

ผู้สร้างสรรค์ต้องการสร้างโรงละครจากโมเดลของเล่นจำลอง เพื่อสะท้อนโครงสร้างทางอำนาจของสังคมไทยในปัจจุบัน และนำเสนอฉากละครผ่านผลงานจิตรกรรม ใช้วิธีการตีความแบบอุปลักษณ์เพื่อสะท้อนประเด็นทางสังคมผ่านหุ่นนิ่ง และการสร้างฉาก เหตุการณ์ ตัวละคร โดยใช้การจัดแสงและองค์ประกอบแบบโรงละคร

1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. สร้างโรงละคร 3 มิติ ขนาดเล็ก จากวัตถุและโมเดลของเล่นต่าง ๆ เพื่อสะท้อนภาพสังคมปัจจุบัน
2. สร้างผลงานจิตรกรรม เพื่อนำเสนอฉากละครที่สร้างขึ้น ขบขันประเด็นโครงสร้างอำนาจของสังคม

1.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอความสวยงาม ความสนุกสนาน และความแฟนตาซีของฉากละคร ที่ซ่อนความตลกร้ายอย่างลับ ๆ อยู่ภายในงานจิตรกรรม สะท้อนความวุ่นวายของสังคมมนุษย์สี่เทาให้ออกมามีสีสัน

1.4 ขอบเขตการสร้างสรรค

1. ศึกษาข่าวสารต่าง ๆ จากสำนักข่าว ทางสื่อโทรทัศน์ และสื่อออนไลน์ ในปัจจุบัน เพื่อตีความประเด็นโครงสร้างอำนาจของสังคมไทย
2. ศึกษาค้นคว้า และตีความ วัตถุหุ่นนิ่ง โมเดลของเล่นจำลอง ที่มีประเด็นเชื่อมโยงกับโครงสร้างอำนาจของสังคมไทย
3. ศึกษาวิธีการตีความแบบอุปลักษณ์ (Metaphor)
4. ศึกษากระบวนการสร้างละคร การใช้แสง สี องค์กรประกอบ แบบโรงละคร
5. ศึกษาผลงานจากศิลปินที่ใช้โมเดลจำลองเป็นต้นแบบในการสร้างผลงานจิตรกรรม (Still Life)

1.5 ขั้นตอนและวิธีการศึกษา

1. ศึกษาภาคเอกสาร แนวคิดการตีความและการวิพากษ์สังคมจากสัมภาษณ์บุคคล และหนังสือหรือสื่อออนไลน์ เรื่องปัญหาโครงสร้างอำนาจของสังคมไทย โดยในปัจจุบันปัญหานี้เป็นประเด็นใหญ่ในสังคม ทั้งการตั้งคำถามต่อโครงสร้างของอำนาจที่ควรถูกปฏิรูปเพื่อความเท่าเทียมกัน ตามหลักการประชาธิปไตย ปัญหาการครอบครองอำนาจเพื่อประโยชน์ส่วนตัวสร้างความเหลื่อมล้ำทางสังคม ประเด็นปัญหาเหล่านี้จะถูกถ่ายทอดผ่านทัศนคติของผู้สร้างสรรค์ภายในผลงาน
2. ศึกษาค้นคว้า และตีความ วัตถุหุ่นนิ่ง โมเดลของเล่นจำลอง ที่มีประเด็นเชื่อมโยงกับโครงสร้างอำนาจของสังคมไทย โดยศึกษาจากพิพิธภัณฑ์ แหล่งชุมชนของสะสม พิจารณาวัตถุและของเล่นต่าง ๆ เพื่อรวบรวมข้อมูลมาศึกษาวิเคราะห์ เพื่อนำมาใช้ในการนำเสนอถึงโครงสร้างอำนาจของสังคมไทย
3. ศึกษาวิธีการตีความแบบอุปลักษณ์ (Metaphor) เป็นการเปรียบเทียบสิ่งที่เป็นรูปธรรมกับนามธรรม และนำเสนอความหมายแฝงของสิ่งนั้น โดยผู้สร้างสรรค์ นำเสนอโครงสร้างอำนาจของสังคมไทย ผ่านความหมายแฝงของวัตถุหุ่นนิ่งและโมเดลของเล่นจำลอง
4. ศึกษากระบวนการสร้างละคร การใช้แสง สี องค์กรประกอบ ในโรงละคร (Theatre Lighting) โดยศึกษาจากเอกสาร หนังสือและแหล่งความรู้ต่าง ๆ สิ่งสำคัญอย่างแรกที่ต้องคำนึงถึงก็คือบทละคร หรือเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ จากนั้นจึงจำลองฉากหรือสถานการณ์ขึ้น และกำหนด

ทิศทาง สี และบรรยากาศของแสงให้เข้ากับเนื้อหา เช่น เวลา เช้า สาย บ่าย เย็น และการให้ความสำคัญกับทิศทางการแสงสังเคราะห์ไปยังตัวละคร จากด้านบน ด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง เพื่อสร้างความคมชัดและเงาตกกระทบของตัวละคร รวมถึงสร้างอารมณ์ที่แตกต่างกันในแต่ละบทบาทและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยโรงละครแห่งนี้นำเสนอเรื่องราวโครงสร้างทางอำนาจของสังคมไทย

5. ศึกษาผลงานจากศิลปินที่ใช้โมเดลจำลองเป็นต้นแบบในการสร้างผลงานจิตรกรรม (Still Life) ภาพหุ่นนิ่งที่มีการใช้วิธีเชิงอุปลักษณ์มีส่วนสำคัญต่อผลงานของผู้สร้างสรรค์ โดยผู้สร้างสรรค์ต้องนำเสนองานจิตรกรรมเหมือนจริง (Realistic) โดยใช้วิธีการอุปลักษณ์ จากรูปธรรมไปสู่ความหมายแฝงเชิงนามธรรม โดยมีโมเดลของเล่นจำลองจาก เป็นต้นแบบนำเสนอโครงสร้างอำนาจของสังคมไทย

1.6 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1. หุ่นนิ่ง และ โมเดลของเล่นจำลอง
2. อุปกรณ์ตกแต่งประกอบฉาก
3. กล้องถ่ายภาพ
4. อุปกรณ์จัดแสง
5. อุปกรณ์สำหรับถ่ายภาพ
6. คอมพิวเตอร์
7. เครื่องฉายภาพ
8. ผ้าลินิน ผ้าแคนวาส
9. โครงเฟรมโค้งสั่งทำพิเศษ
10. สีน้ำมัน
11. อุปกรณ์วาดภาพ

1.7 ค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการสร้างสรรค์

50,000 – 100,000 บาท (โดยประมาณ)

1.8 เวลาที่ใช้ในการสร้างสรรค์ประมาณ 1 ภาคการศึกษา

เริ่มเก็บข้อมูลสำหรับงานวิจัย ตั้งแต่เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2563

และเสนอวิทยานิพนธ์ / การค้นคว้าอิสระ ภายในเดือน เมษายน พ.ศ. 2564

โดยจำแนกเป็นช่วงระยะเวลาดังนี้

ระยะที่ 1 คั่นคว่ำ สืบค้น ข้อมูลแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา แรงบันดาลใจ ข้อมูลสนับสนุน ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน ระยะเวลาช่วงเดือน ธันวาคม พ.ศ. 2563 - เดือน มกราคม พ.ศ. 2564

ระยะที่ 2 สร้างสรรค์ผลงานประเมินครั้งที่ 1 ช่วงเดือน มกราคม - กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564

ระยะที่ 3 สร้างสรรค์ผลงานประเมินครั้งที่ 2 ช่วงเดือน กุมภาพันธ์ - มีนาคม พ.ศ. 2564

ระยะที่ 4 ส่งประเมินหัวข้อวิทยานิพนธ์ ช่วงเดือน มิถุนายน - กรกฎาคม พ.ศ. 2564

1.9 การนำเสนอผลงาน

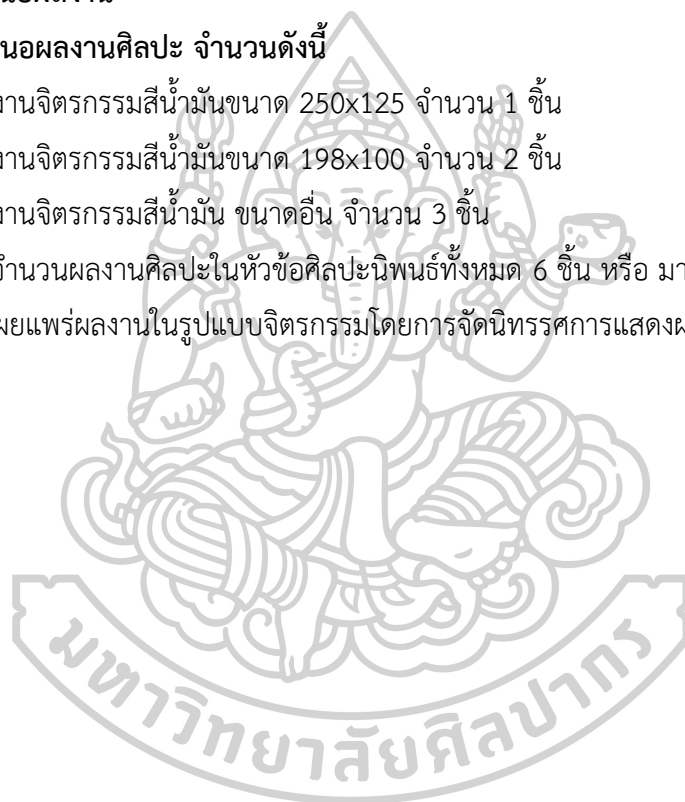
นำเสนอผลงานศิลปะ จำนวนดังนี้

- ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันขนาด 250x125 จำนวน 1 ชิ้น

- ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันขนาด 198x100 จำนวน 2 ชิ้น

- ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมัน ขนาดอื่น จำนวน 3 ชิ้น

สรุปจำนวนผลงานศิลปะในหัวข้อศิลปะนิพนธ์ทั้งหมด 6 ชิ้น หรือ มากกว่า
การเผยแพร่ผลงานในรูปแบบจิตรกรรมโดยการจัดนิทรรศการแสดงผลงาน



บทที่ 2

วรรณกรรมและผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

2.1 ประเด็นความเหลื่อมล้ำทางสังคม

ในโลกปัจจุบันนี้ยังมีความอยุติธรรมที่เกิดจาก “ชนชั้น” อยู่มากมาย เช่นเดียวกับ “วรรณะ” ยังมีอยู่จริงในประเทศอินเดียต่างๆ ที่ผิดกฎหมาย ก็เนื่องมาจากคนชั้นสูงสุดของสังคมไม่มีทางที่จะยอมเสียผลประโยชน์ของตน หนึ่งในสาเหตุมาจากทฤษฎีการไล่ล่าหาความสุข (Pursuing Happiness) มักอิงอยู่กับนักเศรษฐศาสตร์ในแต่ละยุคสมัย แต่ไม่ว่าสังคมโลกจะเปลี่ยนแปลงไปสักเท่าใด ความเสมอภาคก็ยังคงเป็นเรื่องละเอียดอ่อนและลึกซึ้งซับซ้อน แม้แต่ในแง่เฉพาะเศรษฐกิจก็มีความแตกต่างหรือไม่เท่าเทียมกัน เช่น ฝ่ายหนึ่งมีทุนมหาศาล อีกฝ่ายหนึ่งยากจนขาดแคลน ฝ่ายหนึ่งเป็นเศรษฐีเจ้าหน้อออกเงินให้กู อีกฝ่ายเป็นลูกหนี้เพื่อเอาเงินไปซื้อสินค้าของเศรษฐีและหาเงินมาชำระค่าดอกเบี้ยให้แก่เศรษฐีนั้น หรือฝ่ายหนึ่งขายผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ขณะที่อีกฝ่ายหนึ่งขายขายสินค้ามูลฐานพวกพืชผลและวัตถุดิบ ฝ่ายหนึ่งซื้อถูกขายแพง อีกฝ่ายหนึ่งซื้อแพงขายถูก เป็นต้น¹

ผู้สร้างสรรค์มองเห็นความเหลื่อมล้ำที่เกิดขึ้นอยู่รอบตัว ทั้งในสังคมการศึกษา การทำงาน รวมไปถึงเรื่องของการเมืองการปกครอง ซึ่งในปัจจุบันมีเยาวชนรุ่นใหม่ และอีกในหลายๆปัจเจกบุคคลที่ออกมาตั้งข้อเรียกร้องถึงปัญหาความเหลื่อมล้ำต่างๆที่เกิดขึ้นกับตัวเองมากมาย ทั้งเรื่องราวเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางเพศ ทางการศึกษา การใช้อำนาจสูงกว่าในระบบต่างๆ รวมไปถึงระบบราชการและสถาบัน อีกทั้งยังมีภาพยนตร์หลายเรื่อง ที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำและชนชั้นทางสังคม เช่นภาพยนตร์เรื่อง parasite และภาพยนตร์เรื่อง Joker เป็นอันบอกได้ว่า ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคมทั้งถูกพูดถึงอย่างแพร่หลาย และถูกพูดถึงในหลายแง่มุม ตัวผู้สร้างสรรค์เองจึงอยากนำเสนอเรื่องราวผ่านพระบวนการและแง่มุมของตนเอง เพื่อที่จะสะท้อนภาพของสังคมไทยในปัจจุบัน

2.2 กระบวนการสร้างละคร การใช้แสง สี องค์ประกอบ แบบโรงละคร

ผู้สร้างสรรค์ต้องการจำลองบรรยากาศของภาพผลงานให้มีอาการถึงความจริงถึงจำลอง ซึ่งสอดคล้องกับการจัดองค์ประกอบของละครเวที โดยได้ใช้แสงเป็นหลักสำคัญ ในการสร้างทิศทางและขับเน้นความหมายของผลงานจิตรกรรม แสงและสีมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึก การจัดแสงและสีในสถานะที่แตกต่าง จะสื่อถึงอารมณ์ที่หลากหลาย

¹ คอลัมน์ คนเดินตรอก โดย ดร.วีรพงษ์ รามางกูร <https://www.prachachat.net/opinion-column/news-244829>

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาการจัดแสงในการแสดงละครเวทีและพบว่ากระบวนการสร้างละคร การใช้แสง สี องค์ประกอบ แบบโรงละครสิ่งสำคัญอย่างแรกที่ต้องคำนึงถึงก็คือบทละคร หรือเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ จากนั้นจึงจำลองฉากหรือสถานภาพขึ้น และกำหนดทิศทาง สี และบรรยากาศของแสงให้เข้ากับเนื้อหา เช่น เวลา เช้า สาย บ่าย เย็น และการให้ความสำคัญกับทิศทางการสาธิตแสงสังเคราะห์ไปยังตัวละคร จากด้านบน ด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง เพื่อสร้างความคมชัดและเงาตกกระทบของตัวละคร รวมถึงสร้างอารมณ์ที่แตกต่างกันในแต่ละบทบาทและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยโรงละครแห่งนี้นำเสนอเรื่องราวโครงสร้างทางอำนาจของสังคมไทย โดยองค์ประกอบคร่าวๆมีดังนี้

2.1.1 Position (ตำแหน่งบนเวทีการแสดง)

ตำแหน่งบนเวทีการแสดงประกอบไปด้วย ตำแหน่งของนักแสดงและการเคลื่อนที่ของนักแสดง ซึ่งการออกแบบแสงไฟบนเวทีควรศึกษาตำแหน่งดังกล่าว เพื่อทราบถึงตำแหน่งและค่าความสว่างในการส่องแสงขณะทำการแสดง หากไม่ทราบตำแหน่ง ระบบแสงที่ออกแบบจะไม่สามารถตอบสนองต่อการแสดงบนเวทีได้ ดังนั้นขั้นตอนแรกในการออกแบบแสง คือการศึกษาตำแหน่งในการแสดง



ภาพที่ 1 ภาพตำแหน่งการยืนของนักแสดงและการส่องแสง

ที่มา <https://avl.co.th/blogs/lighting-design-for-stage-performances/>

เข้าถึงวันที่ : 20 มิถุนายน 2564

2.1.2 Scene (บรรยากาศที่ใช้ประกอบการแสดง)

ในการแสดงบนเวทีนอกจากบทบาทและลีลาของนักแสดงแล้ว สิ่งที่สร้างความน่าสนใจให้กับเวทีการแสดงคือ บรรยากาศ โดยบรรยากาศของแสงช่วยเสริมให้การแสดงดูสวยงามและเสมือนจริงได้ โดยการออกแบบแสงสำหรับการสร้างบรรยากาศมีจุดข้อคำนึงดังนี้

- สีของแสงที่ใช้ในการแสดง เช่น สีของแสงในบรรยากาศตามเวลาที่แตกต่างกัน (เช้า, บ่าย, เย็น)
- ลักษณะของแสง เช่นแสงที่ทำให้เกิดเงาของวัตถุที่มากหรือน้อยเพื่อบ่งบอกอารมณ์และความรู้สึกที่นักแสดงถ่ายทอดออกมา
- จุดสนใจของแสง (Selective Focus) แสงที่เน้นความสำคัญและลักษณะเด่นของแต่ละเหตุการณ์
- อารมณ์ของแสง (Mood) และ การเคลื่อนไหวของแสง ที่สัมพันธ์กับการแสดง



ภาพที่ 2 ภาพแสงกับการสร้างบรรยากาศขณะการแสดง
 ที่มา <https://avl.co.th/blogs/lighting-design-for-stage-performances/>
 เข้าถึงวันที่ : 20 มิถุนายน 2564

โดยผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษา สีและแสงในการแสดงละครเวที เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับตัวผลงาน เป็นองค์ประกอบหลักสำคัญ มีทั้งการนำแสงมาใช้เพื่อขับเน้นตัวละครให้มีอารมณ์ที่แตกต่างกัน ออกไป อารมณ์ก้าวร้าว ความมีอำนาจ ความเศร้า ความสูงส่ง ความลึกลับ รวมถึงใช้สีของแสงเพื่อ ขับเน้นอารมณ์ให้มีหลากหลายมิติมากขึ้นไปอีก เช่น การใช้แสงสีเหลืองทองเพื่อสร้างความอบอุ่นและ สร้างความศรัทธาให้เกิดขึ้นภายในภาพผลงาน หรือใช้แสงสังเคราะห์แทนแสงธรรมชาติเพื่อต้องการ สร้างสภาวะที่จำลองให้เกิดขึ้นภายในผลงาน โดยแสงที่กำหนดและเกิดขึ้นในผลงานนั้นผู้สร้างสรรค์ เป็นคนกำหนดทิศทางขึ้นมาเอง และทำการฉายแสงลงไปยังวัตถุด้วยตัวเองทั้งหมด ซึ่งเกิดจากการ ติดตั้งในสตูดิโอ และเกิดขึ้นก่อนการเขียนผลงานจิตรกรรม

2.3 การอุปลักษณ์ (metaphor)

อุปลักษณ์ (metaphor) หมายถึง การเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่งโดยที่สิ่งที้นำมา เปรียบนั้นมาจาก วงความหมายต่างกัน (Phanphothong, 1999) โดยเรียกสิ่งที่เป็นต้นแบบในการ เปรียบเทียบว่า “สิ่งเปรียบเทียบ” หรือ “แบบเปรียบเทียบ” (source domain) และเรียกสิ่งที่ถูกนำไปเปรียบ ว่า “สิ่งที่ถูกเปรียบเทียบ” (target domain) โดยสิ่งที่เป็น “แบบเปรียบเทียบ” นั้นจะมีความเป็นรูปธรรม ชัดเจนมากกว่า “สิ่งที่ถูกเปรียบเทียบ” ที่โดยมาก มักจะเป็นนามธรรม เช่น ถ้อยคำที่ว่า “รักหล่อเลี้ยงชีวิต เรา” ถ้อยคำอุปลักษณ์ดังตัวอย่างนี้ จะเห็นว่ามีการ ถ่ายโอนคุณสมบัติจากแบบเปรียบเทียบคือ “สารอาหาร/น้ำ” ไปยังสิ่งที่ถูกเปรียบเทียบคือ “ความรัก” สังเกตได้จาก คำว่า “หล่อเลี้ยง” ซึ่งปกติเป็น คุณสมบัติของ “สารอาหาร/น้ำ” แต่ในที่นี้ ถูกนำมาใช้ทำความเข้าใจมโนทัศน์ “ความรัก” เป็นการ สะท้อนให้เห็นระบบคิดของผู้ใช้ภาษาว่าความรักเป็นเหมือนน้ำและสารอาหารที่คอย ส่งเสริม (หล่อ เลี้ยง) ผู้มีความรัก (ต้นพืช) ให้ดำรงอยู่ได้²

² ปาลิตา ผลประดับเพชร, "อุปลักษณ์แสดงอารมณ์ในภาษาไทย Emotion Metaphors in Thai", *วิจัยวรรณสาร* 1, 1 (มกราคม - เมษายน 2560): 65.

ผู้สร้างสรรค์ให้ความสนใจ วิธีการสร้างภาพแทน ด้วยวิธีการแบบอุปลักษณ์ (metaphor) คือ การใช้บางสิ่งบางอย่างเปรียบแทนค่าความหมายถึงบางสิ่งบางอย่างที่เป็นนามธรรม วิธีการแบบอุปลักษณ์เป็นวิธีการที่แสดงให้เห็นถึงความหมายที่แฝงมากกว่าความหมายตรง

2.4 ทฤษฎีการเลียนแบบหรือการนำเสนอภาพแทน (Theory of Art as Representation)

ในสมัยกรีกศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยการเลียนแบบโลกภายนอกที่อยู่แวดล้อมตัวมนุษย์ (Representation) หมายถึงถึงธรรมชาติ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น และความคิด การกระทำต่างๆ ซึ่งในภาษกรีกเรียกว่า Mimesis เพลโต (Plato) และอริสโตเติล (Aristotle) เชื่อว่า ศิลปะคือการเลียนแบบบางอย่างจากสิ่งต่างๆ ในโลกภายนอก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทำให้เหมือนต้นแบบมากที่สุด³

เพลโตอธิบายเรื่องนี้ไว้ว่า โลกมีอยู่ 2 ประเภท คือ โลกของแบบ (World of Form) กับโลกของผัสสะ (The Sensible World) โดยที่โลก ทั้งสองไม่ได้อยู่ร่วมกัน 1. โลกของแบบคือ โลกแห่งความจริง มีความเป็นอมตะ และเป็นนิรันดร์ เป็นโลกที่สมบูรณ์ และมีค่าสูงสุด มีลักษณะเป็นนามธรรม สามารถเข้าถึงได้โดยการคิดด้วยเหตุผล ทุกๆ สิ่งในโลก ของแบบเรียกว่า สิ่งสากล หรือแบบสากล (Universal Thing) หรือแบบ (Idea) อันเป็นแม่พิมพ์ ของสิ่งทั้งหลายในโลก 2. โลกของผัสสะซึ่งเป็นโลกที่มนุษย์อาศัยอยู่เป็นเพียงโลกแห่งมายา หรือโลกแห่งสภาพที่ ปรากฏ เป็นโลกแห่งการเปลี่ยนแปลง และขาดความสมบูรณ์ เป็นโลกที่สามารถเข้าถึงโดยการ รับรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ทุกๆ สิ่งในโลกแห่งผัสสะ เรียกว่า สิ่งเฉพาะ (Particular Thing)⁴

ความคิดด้านอภิปรัชญาและความจริงของศิลปะของเพลโต นำไปสู่ความคิดเรื่องการประเมินค่าทางศิลปะว่า ผลงานศิลปะเป็นสิ่งที่มีความต่ำสุด เพราะห่างไกลความจริงมากที่สุด เพราะความจริงสูงสุด คือ แบบ หรือสิ่งสากล (Idea) โดยห่างไกลจากความจริงถึง 3 ขั้นตอน คือ 1.โลกของแบบ 2.โลกผัสสะ 3.ผลงานศิลปะ⁵

แต่สำหรับอริสโตเติลศิลปะซึ่งเป็นการเลียนแบบโลกภายนอก เป็นการเลียนแบบสิ่งสากลที่มีค่าสูงสุด การเลียนแบบเป็นสิ่งที่มีความค่า การเลียนแบบคือการเรียนรู้ และให้ความเพลิดเพลิน ในการเลียนแบบ ศิลปินมองลึกเข้าไปในต้นแบบ หรือแก่นสารของสิ่งต่างๆ ที่ผัสสะของเราเข้าไปไม่ถึง ศิลปินจะเข้าถึงสิ่งสากลที่แฝงอยู่ในต้นแบบ ดังนั้น ศิลปะจึงเป็นสิ่งที่มีความสูง เพราะเป็น เครื่องมือ

³ โอชนา พูลทองดีวัฒนา, ประวัติสุนทรียศาสตร์ตะวันตก, (กรุงเทพฯ: บริษัททวิทัศน์การพิมพ์ จำกัด, 2561) หน้า 23.

⁴ โอชนา พูลทองดีวัฒนา, ประวัติสุนทรียศาสตร์ตะวันตก, (กรุงเทพฯ: บริษัททวิทัศน์การพิมพ์ จำกัด, 2561) หน้า 23-24.

⁵ โอชนา พูลทองดีวัฒนา, ประวัติสุนทรียศาสตร์ตะวันตก, (กรุงเทพฯ: บริษัททวิทัศน์การพิมพ์ จำกัด, 2561) หน้า 24.

เปิดเผยความจริงให้ปรากฏ ความคิดของอริสโตเติลได้ส่งผลกระทบต่อศิลปินในยุคฟื้นฟู ศิลปวิทยาการ (Renaissance)⁶

2.5 ภาพหุ่นนิ่ง (still-life)

ภาพหุ่นนิ่งเป็นส่วนสำคัญในผลงานของผู้วิจัย เนื่องจากได้ใช้ภาพหุ่นนิ่งเป็นวิธีการแสดงออก ความคิดที่ภายใน จากการวิเคราะห์ภาพหุ่นนิ่งทำให้พบว่า หุ่นนิ่งคือวัตถุที่มีความหมายในตัวเอง และสามารถแปรเปลี่ยนจากความหมายตรงสู่ความหมายแฝง โดยหากพิจารณาวัตถุที่เกิดขึ้นเองจากธรรมชาติ เปรียบเทียบวัตถุสังเคราะห์ที่มนุษย์สร้างขึ้น การพิจารณาวัตถุเหล่านั้นก็ล้วนมีความแตกต่างกันใน บริบทของที่มาและการใช้งาน โดยการวิเคราะห์หุ่นนิ่งนั้นต้องใช้ประสบการณ์และการตีความที่ แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล หุ่นนิ่งบางชิ้นอาจมีความหมายแฝงมากกว่าความหมายเดียว ด้วย เหตุนี้จึงทำให้ผู้วิจัยเลือกใช้หุ่นนิ่งมาเป็นวัตถุต้นทางในการแสดงออกทางศิลปะประเด็นของหุ่นนิ่งที่ ผู้วิจัยกำลังทำการศึกษาทั้งหมด 2 ประเด็น 1. หุ่นนิ่งที่มีลักษณะเหมือนจริง 2. หุ่นนิ่งที่มีการใช้วิธีเชิง อุปลักษณ์⁷

2.5.1 หุ่นนิ่งที่มีลักษณะเหมือนจริง (realistic)

จิตรกรรมเหมือนจริง (realistic) การนำเสนอผลงานของผู้วิจัยมีลักษณะที่เป็นภาพแทน แบบจิตรกรรมเหมือนจริง โดยใช้หลักทฤษฎีการนำเสนอภาพแทน สะท้อนความจริง ผู้สร้างสรรค์มีความ สนใจในศิลปะแนวเหมือนจริงที่มีความสอดคล้องกับแนวความคิดของการสร้างสรรค์

โดยยกตัวอย่างศิลปินที่ทำงานจิตรกรรมเหมือนจริง จำนวน 2 คน โดยใช้แนวทางของศิลปะ แนว โฟโต้ เรียลลิสม์ (Photo Realism) เป็นรูปแบบทางศิลปะที่มีชื่อเสียงของอเมริกาในยุคศตวรรษ ที่ 20 เป็นรูปแบบทางศิลปะซึ่งศิลปินกลุ่มนี้ได้ค้นคว้ามุ่งมั่น สร้างสรรค์ผลงานให้มีลักษณะเป็นงาน จิตรกรรมที่เหมือนจริงโดยใช้ภาพถ่ายเป็นอุปกรณ์การสร้างสรรค์ผลงานด้วยคุณสมบัติของกล้อง ถ่ายภาพซึ่งสามารถจับภาพได้อย่างฉับไว ในช่วงเวลาขณะนั้น เป็นการวาดภาพจากภาพถ่ายสะท้อน เรื่องราวที่เกี่ยวกับวิถีดำรงชีวิตประจำวันของผู้คน

Ralp Going เป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงในระดับแนวหน้าของกลุ่ม เขานำเสนอด้วยเรื่องราวของ วิถีชีวิตประจำวันของผู้คนด้วยการวาดภาพ รถ สถานที่ขายอาหารฟาสต์ฟู้ด อาหาร และ ขวดซอส เครื่องปรุงต่างๆ ภาพวาดมีความละเอียด เหมือนจริงโดยมีมุมมองแบบภาพถ่าย มีความน่าสนใจตรงที่

⁶ โอชนา พูลทองดีวัฒนา, ประวัติสุนทรียศาสตร์ตะวันตก, (กรุงเทพฯ: บริษัททิวทัศน์การพิมพ์ จำกัด, 2561) หน้า 24.

⁷ วิทวัส ทองเขียว, “มายาคติแห่งอำนาจในสังคมไทย” (วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2559), หน้า26.

การเขียนภาพที่เน้นในเรื่องของน้ำหนัก และแสงสะท้อนที่ตกกระทบลงบนวัตถุผิวมัน เช่น แก้ว หรือ สแตนเลส⁸



ภาพที่ 3 Ralph Goings, Still Life with Peppers, oil on canvas, 1987.

ที่มา:https://www.reddit.com/r/Art/coments/7avr5k/still_life_with_peppers_ralph_goings_oil_on_canvas
เข้าถึงวันที่ : 27 มีนาคม 2563

ชัยวุฒิ เทียมปาน ศิลปินไทย กับผลงานจิตรกรรมเหมือนจริง สะท้อนวิถีชีวิตที่สงบเรียบง่าย เป็นการสร้างสรรค์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก "โต๊ะอาหาร" ภายในบ้านของศิลปินเอง หรือร้านรวงในละแวกบ้านย่านอาศัย แสดงออกอย่างตรงไปตรงมาตามที่ตามองเห็น เคี้ยวกรำตนเองให้บรรลุถึงศาสตร์และศิลป์แห่งความ "เหมือน" ขณะเดียวกันผลงานทั้งหมดยังสะท้อนเรื่องราวของวิถีชีวิตในสังคมปัจจุบัน ผ่านสิ่งที่ปรากฏอยู่บน "โต๊ะอาหาร" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของเราทุกคน

ชัยวุฒิ เทียมปาน จิตรกรภาพวาดแนว Photorealism กล่าวว่า "จะเจอคำถามนี้ตลอดว่า ทำไมไม่ถ่ายรูป การทำงานศิลปะเหมือนจริงดีกว่ารูปถ่ายยังไง ผมมองว่างานเขียนด้วยมือมันผ่านสมอง ผ่านมือ มันจิตวิญญาณของคนทำงานอยู่ การทำด้วยมือมันเป็นความสามารถของมนุษย์ที่เก็บรายละเอียด และการที่เราได้สังเกต ได้สัมผัสรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ในสิ่งที่เราวาดทำให้เราเข้าใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเรามากขึ้น เป็นการมองผ่านศิลปะไปสู่เนื้อแท้ของสิ่งที่อยู่รอบตัวเรา" ศาสตราจารย์เกียรติคุณอิทธิพล ตั้งโฉลก คณะบดีคณะจิตรกรรมฯ ม.ศิลปากร แสดงความเห็นเกี่ยวกับผลงานของชัยวุฒิ ว่า เรื่องราวของอาหารไทยๆ ที่สามัญและเรียบง่ายที่สุดในผลงานจิตรกรรมของชัยวุฒิ สะท้อนออกโดยตรงถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมไทยอันเป็นเนื้อหาสาระที่สำคัญ คุณค่าที่สำคัญที่สุดประการหนึ่งที่แฝงตัวอยู่เบื้องหลังรูปแบบที่เหมือนจริงแบบภาพถ่าย ก็คือความงามหรือสุนทรียภาพเฉพาะตัว นอกจากนี้ศิลปินยังสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคเฉพาะตัวที่ลงพื้นผิวผ้าใบด้วยสีตา ตรงกันข้ามกับธรรมเนียมปฏิบัติที่ลงพื้นด้วยสีขาว ทั้งแนวคิดที่ดีมีความหมายเฉพาะ และมีเทคนิคเฉพาะตัว ผสานกับทักษะฝีมือในการสร้างสรรค์ จึงกลายเป็นความงามเฉพาะตัว "อัตลักษณ์" ของศิลปิน⁹

⁸ ชัยวุฒิ เทียมปาน, "ความจริงของวิถีชีวิตที่เรียบง่าย" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ภาควิชาจิตรกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2544), หน้า9.

⁹ ชาธิป สุวรรณทอง, The Reality of Simple Lifestyle "ชีวิต" และ "วิถีชีวิต" ในจิตรกรรม, เข้าถึงเมื่อ 5 ตุลาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <http://www.bangkokbiznews.com/news/detail/510331>



ภาพที่ 4 ซึ่ยวุฒิ เทียมปาน, ผัก-น้ำพริก, สีน้ำมันบนผ้าใบ, 2556.
ที่มา: <http://oknation.nationtv.tv/mblog/entry.php?id=1036383>
เข้าถึงวันที่ : 27 มีนาคม 2563

2.5.2 หุ่นนิ่งที่มีการใช้วิธีเชิงอุปลักษณ์

ภาพหุ่นนิ่งที่มีการใช้วิธีเชิงอุปลักษณ์มีส่วนสำคัญต่อผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย โดยผู้วิจัยต้องนำเสนองานจิตรกรรมเหมือนจริง (Realistic) โดยใช้วิธีการอุปลักษณ์ จากรูปธรรมไปสู่ความหมายแฝงเชิงนามธรรม โดยมีโมเดลของเล่นจำลองจากการ์ตูนเรื่องเบย์เบลต คีกลูกข้างสะท้านฟ้า เป็นต้นแบบ นำเสนอแนวคิดเรื่องอิทธิพลทางวัฒนธรรมมรดก ที่แฝงอยู่ในวัตถุทางวัฒนธรรมอย่างโมเดลของเล่นจำลองจากการ์ตูนเรื่องเบย์เบลต คีกลูกข้างสะท้านฟ้า เพื่อเป็นประโยชน์ในการศึกษาวัฒนธรรมที่ส่งผลกระทบต่อประสบการณ์และการดำเนินชีวิตจากอดีต ซึ่งอาจตีความแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล เพื่อนำมาปรับใช้กับการวางแผนในอนาคต และเพื่อนำเสนอร่องรอยสภาพความจริงของโมเดลของเล่นจำลอง ที่มีมูลค่าทางจิตใจและมูลค่าทางเศรษฐกิจตามแบบที่นักสะสมมองเห็น โดยถ่ายทอดผ่านงานจิตรกรรมเหมือนจริง เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เริ่มสนใจการสะสมโมเดลของเล่นจำลอง ซึ่งอาจต้องการเห็นร่องรอยของมูลค่าทางจิตใจและทางเศรษฐกิจที่อยู่ในของสะสม ได้น่าองค์ความรู้ไปปรับใช้ในการวิเคราะห์ของสะสมประเภทอื่น ๆ ต่อไป และสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องร่วมกันเกี่ยวกับมูลค่าจากของสะสมให้กับผู้ที่ไม่ได้สนใจโมเดลของเล่นจำลองและคนทั่วไปในสังคมอย่างเท่าเทียมกัน

ผู้วิจัยต้องการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่ง ดังนั้นจึงเลือกงานจิตรกรรมภาพหุ่นนิ่งที่ใช้วิธีการแบบอุปลักษณ์มาเป็นกรณีศึกษา โดยยกตัวอย่างศิลปิน ดังนี้

ศิริก้อย ชุตาทวิสวัสดิ์

การวิจัยสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย: บทบาทและสถานภาพของเพศหญิงในวัฒนธรรมไทย – จีน มีวัตถุประสงค์เพื่อสะท้อนบทบาทและสถานภาพของเพศหญิงผ่านสัญลักษณ์ของตุ๊กตาระเบียงจีน ที่กินนัยยะบนพื้นที่ระหว่างวัตถุ และตัวแทนของเพศหญิง ผนวกกับลวดลายมังกรซึ่งเป็นภาพลักษณ์แทนเพศชาย ถ่ายทอดเรื่องราวการถูกรอรับ การกักขังด้วยจารีตให้อยู่ภายในบ้าน การให้คุณค่าและความสำคัญที่ต่างกันทางเพศ การแบ่งแยกและการกดบทบาทแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกเจ็บปวด ความอดกลั้น การจำยอมต่อความไม่เท่าเทียม และการด้อยคุณค่าของบทบาทเพศหญิงภายใต้ระบบปิตาธิปไตยแบบค่านิยมทางวัฒนธรรมไทย-จีน

งานจิตรกรรมหุ่นนิ่งของศิริก้อยมีการใช้สัญลักษณ์ของมังกรเพื่อสื่อถึงอำนาจของเพศชาย โดยจัดวางตำแหน่งของมังกรให้อยู่สูงกว่าตำแหน่งของสัญลักษณ์เพศหญิง โดยมีความหมายทางทัศนศิลป์ดังนี้

ตุ๊กตาระเบียงเคลือบจีน แสดงถึงความเป็นวัฒนธรรมจีน อุปมาอุปมัยลักษณะของคนจากรูปลักษณ์ตุ๊กตาเพศหญิง คุณสมบัติของวัตถุที่เป็นกระเบื้องเคลือบ ภายนอกดูแข็งเกร็ง มั่นวาและเครื่องขิม แต่ในอีกมุมหนึ่งก็เป็นวัสดุที่บอบบาง แตกหักง่าย เหมือนความรู้สึกของเพศหญิง

ลายคราม ใช้ลวดลายมังกร เป็นสัตว์กึ่งเทพ ที่มีพลังอำนาจสูงสุดในสัตว์วิเศษประเภทอื่น ซึ่งการยกย่องเพศชายหรือระบบปิตาธิปไตยของจีน เชื่อมโยงเอาสัตว์ที่มีอำนาจสูงสุดเป็นเพศชาย ในขณะที่เพศหญิงคือหงส์

ผู้สร้างสรรค์พบว่ามีการใช้สัญลักษณ์ของสัตว์และการใช้สัตว์ลักษณะมงคลเพื่อสื่อถึงวัฒนธรรมที่แฝงซ่อนอยู่ในงานของศิริก้อย ซึ่งสอดคล้องกับผู้วิจัย จากการวิเคราะห์ผลงานของศิริก้อยมีการใช้ตุ๊กตาระเบียงเคลือบเพศหญิงเป็นตัวแทนหลัก สะท้อนเพศ วย อารมณ์ความรู้สึก และส่วนที่สองคือการวางกลุ่มสัญลักษณ์และภาพตามลำดับความสำคัญและอำนาจ โดยวางมังกรในตำแหน่งสูงสุด ตามด้วยภาพจากเรื่องเล่าของเพศหญิงในแต่ละรุ่น และตำแหน่งต่ำสุดเป็นภาพลวดลายพรรณพฤกษาที่สะท้อนเพศหญิง เพื่อสะท้อนประเด็นความไม่เท่าเทียมทางเพศ และการจำกัดสิทธิของเพศหญิง ผ่านงานจิตรกรรมหุ่นนิ่ง¹⁰

¹⁰ ศิริก้อย ชุตาทวิสวัสดิ์. "จิตรกรรมร่วมสมัย, บทบาทและสถานภาพเพศหญิง, วัฒนธรรมไทย – จีน", Veridian E-Journal Silpakorn University ฉบับภาษาไทย มนุษย์ศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ 10, 3 (กันยายน - ธันวาคม 2560), หน้า1277-1293.



ภาพที่ 5 [women]: REFLECTIONS IN CHINESE DOLLS

ที่มา: <http://exhibition.contestwar.com/node/1815>

เขาลี้วันที่ : 2 พฤศจิกายน 2563

วิทวัส ทองเขียว

วิทวัส ทองเขียว เกิดเมื่อวันที่ 28 ธันวาคม พ.ศ. 2517 เกิดและอาศัยอยู่ที่กรุงเทพมหานคร จบการศึกษาระดับชั้น ศิลปะบัณฑิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต และปริญญาดุष्ฎีบัณฑิต จากคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงในวงการศิลปะ จากการวาดภาพเหมือนแลนดส์เคปต่าง ๆ มันเหมือนจริงมากชนิดที่อีกเพียงนิดเดียวเราอาจคิดว่ามันเป็นภาพถ่าย เพียงแต่พลังงานอันนิ่งสงบและความงามชวนดื่มด่ำนั่นเองที่กระตุกเตือนเราว่ามันมาจากปลายพู่กัน ทักษะของเขาถูกการันตีด้วยรางวัลมากมายในช่วงหลายปีที่ผ่านมา

ผลงานชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต ชื่อ “มายาคติแห่งอำนาจในสังคมไทย” ซึ่งเป็นเอกสารอ้างอิงชุดสำคัญสำหรับการศึกษาของผู้วิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างสูง

วิทวัสนำเสนอภาพจิตรกรรมเหมือนจริง โดยใช้วิธีการขยายขนาดของต้นแบบที่เป็นตุ๊กตาของเล่นพลาสติกจำลอง สัญญาที่ปรากฏอยู่ภายในงานจิตรกรรมของวิทวัส ได้แก่ ตัวตุ๊กตาสำเร็จรูปที่มีความคล้ายมนุษย์ 4 ตัว ตัวตุ๊กตาพลาสติกจำลองเมื่อถูกนำมาขยายให้มีขนาดใกล้เคียงกันกับขนาดของมนุษย์จริงก็เป็นการอุปโลกน์ถึงมนุษย์จริง หากแต่เป็นมนุษย์ที่เราไม่สามารถรู้ได้ว่าเป็นใคร แต่จากการสังเกตลักษณะของเสื้อผ้าท่าทางก็พอจะอนุมานได้ว่าเป็นเป็นคนที่ทำงานในบริษัท ซึ่งเป็นตัวแทนกลุ่มคนชนชั้นกลางในเมืองหลวง ตามเนื้อหาที่สื่อไปถึงอำนาจของมายาคติที่ส่งผลต่อความเชื่อและการกระทำอันทำให้ผู้ตกอยู่ภายใต้ชุดมายาคตินั้นลดความสำคัญในตัวเองลงสู่ปฏิบัติการลดทอนตัวตนและอัตลักษณ์ที่หายไป ตัวตนที่สยบยอมต่ออำนาจรวมถึงการตกอยู่ใต้อำนาจอย่างไม่รู้ตัว วิทวัสใช้การอุปโลกน์ผ่านตัวตุ๊กตาจำลองรูปคล้ายมนุษย์ที่มีขนาดเพียง 2.5 ซม. เพื่อเป็นการขบเน้นความไม่ชัดเจน ภาพการณ์เลื่อนหาย การไร้อัตลักษณ์ของมนุษย์ภายใต้วาทกรรมชุดใหญ่ทางสังคม¹¹

¹¹ วิทวัส ทองเขียว, “มายาคติแห่งอำนาจในสังคมไทย” (วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2559), หน้า145.



ภาพที่ 6 วิทวัส ทองเขียว, Mindlessly Happy [s]ubjects, สีน้ำมันบนผ้าลินิน, 2560.

ที่มา:https://www.matichonweekly.com/column/article_106272

เข้าถึงวันที่ : 27 มีนาคม 2563

แดง บัวแสน

แดง บัวแสน เป็นศิลปินไทยมากความสามารถและมีชื่อเสียงตั้งแต่เรียนด้านศิลปะที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อาจารย์ที่เขาเคารพได้ชักชวนให้ส่งผลงานเข้าประกวดในนิทรรศการศิลปกรรมแห่งชาติและได้รับเหรียญทองเป็นผู้ที่ได้รับเหรียญทองอายุน้อยที่สุดในประวัติศาสตร์

แดง บัวแสน ศิลปินไทยผู้มากความสามารถ เขาให้ความสนใจกับวัตถุสิ่งของสะสม และเลื่อมใสในพระพุทธศาสนาตั้งแต่วัยเด็ก อันนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชิ้นล่าสุดที่รวบรวมมาจัดแสดงในนิทรรศการเดี่ยว ‘อาทิตย์อัสดง’ โดยนิทรรศการแบ่งผลงานเป็นสองประเด็น ประเด็นแรกคือความประทับใจในของสะสม ประเด็นที่สองแฝงนัยด้านศาสนาและปรัชญา นิทรรศการครั้งนี้จึงเปรียบเสมือนผืนผ้าใบขนาดใหญ่ที่ชวนให้ตระหนักถึงเรื่องราวการเกิดและตายที่ถ่ายทอดออกมาได้อย่างสวยงามผ่านงานศิลปะ

ศิลปินใช้ของสะสมทั้งการ์ตูนและของเล่นในการนำเสนอเหตุการณ์ความประทับใจในช่วงวัยเด็กของตัวเอง โดยใช้การ์ตูนและของเล่นเป็นต้นแบบในงานจิตรกรรมภาพเหมือนจริง โดยใช้วิธีการเขียนแบบจิตรกรรมตะวันตกในสมัย renaissance เพื่อขับเน้นคุณค่าและมูลค่าของวัตถุของเล่นและของสะสมที่นำมาใช้เป็นต้นแบบ ศิลปินเปรียบตั้งชีวิตละคร ความสนุกของมันคือเราไม่รู้ว่าบทต่อไปจะเป็นอย่างไร โรงละครของศิลปินเปิดแล้ว แต่ศิลปินก็ไม่ว่างเรื่องราวจะเป็นเช่นไร จุดจบของละครเรื่องนี้จะลงเอยแบบไหน ศิลปินเป็นเพียงคนที่เปิดและปิดม่านของโรงละครนี้เท่านั้น



ภาพที่ 7 แดง บัวแสน, Daeng Theater, สีนํ้ามันบนผ้าลินิน, 2562.

ที่มา: <https://www.facebook.com/daengbuasan>

เข้าถึงวันที่ : 27 มีนาคม 2563

ชัยยศ จินดากุล

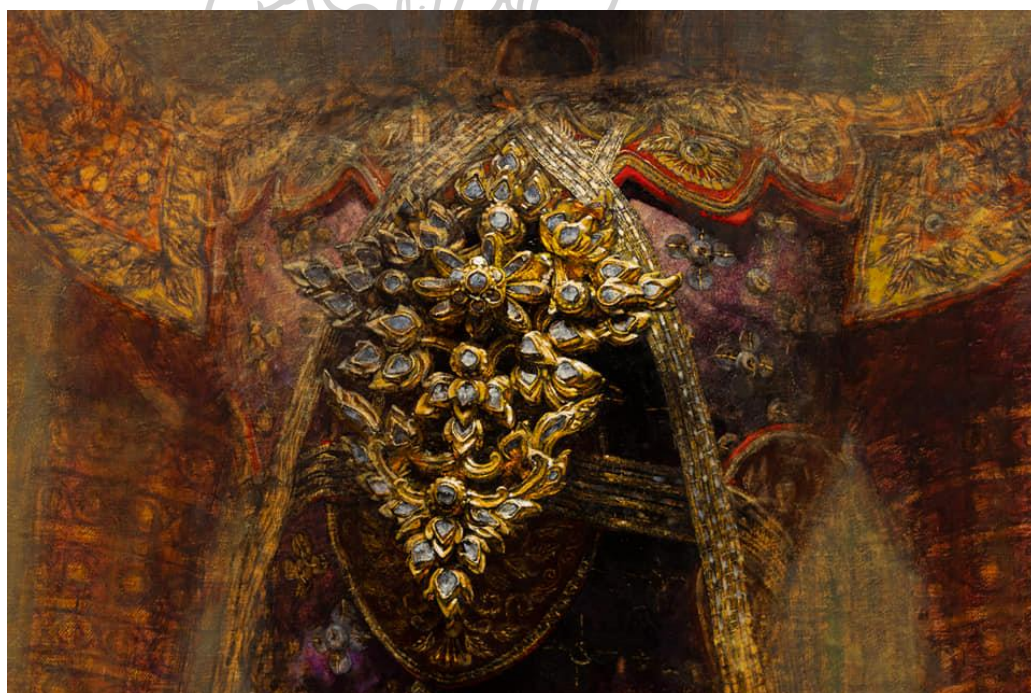
ชัยยศ จินดากุล เกิดเมื่อปี พ.ศ. 2524 จบการศึกษาปริญญาตรีจากภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เมื่อปี พ.ศ. 2548 ภายหลังจากการศึกษา ชัยยศได้มุ่งสู่การเป็นศิลปินอาชีพ ด้วยการเขียนภาพจิตรกรรมสีน้ำมันและภาพวาดเส้นเทคนิคต่าง ๆ ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากหุ่นกระบอกวังหน้าอายุร่วม 150 ปี อันมีจุดเริ่มต้นจากการเข้าชมหุ่นกระบอกโบราณนี้ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เมื่อครั้งยังเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร โดยเขาได้เริ่มเขียนภาพจากความประทับใจต่อหุ่นกระบอกตั้งแต่แรกเห็นนั้น และยังคงมุ่งมั่นสร้างสรรค์พัฒนาภาพเขียนจากความประทับใจต่อหุ่นกระบอกโบราณนี้อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน

ผู้สร้างสรรค์ได้รู้จักกับผลงานของศิลปินครั้งแรกในนิทรรศการ “ FAITH ความศรัทธา ” เมื่อผู้สร้างสรรค์ได้สัมผัสกับผลงานจริงนั้นทำให้ผู้สร้างสรรค์ไม่สามารถละสายตาของจากงานของชัยยศได้เลย ความรู้สึกที่เห็นนั้นไม่ใช่การมองภาพจิตรกรรม แต่งานของชัยยศนั้นให้ความรู้สึกเหมือนกับการประดิษฐ์สร้างหุ่นกระบอกขึ้นมาอยู่บนผืนผ้าใบจริง ๆ ผู้สร้างสรรค์พิจารณารายละเอียดของผลงานและพยายามศึกษากระบวนการของศิลปิน อีกทั้งผู้สร้างสรรค์ยังได้แรงบันดาลใจจากการใช้หุ่นกระบอกของชัยยศมาปรับใช้กับผลงานของตัวเอง การเขียนหุ่นกระบอกที่ไร้ซึ่งชีวิต

ให้รู้สึกราวกับเป็นมนุษย์ที่มีชีวิตจริงๆนั้น ส่งเสริมให้ผู้สร้างสรรค์อยากเขียนวัตถุหนึ่งที่สามารถนำเสนอความมีชีวิตราวกับมนุษย์ได้ ดังที่ศิลปินได้นำเสนอไว้

“เพราะผมคิดมาตลอด เพียงอยากจะให้ถึงเป้าหมายที่อยากจะได้รูปเขียนที่ให้ความรู้สึกจริงๆแล้วมันพอเป็นไปได้ที่จะอธิบายให้ผู้คนเข้าใจด้วยหลักที่ยอมรับกันก็คือแนวคิด แนวความคิดของผมนั้นสั้นๆ มีเพียง 7 พยางค์ คือ ‘รูปเขียนที่ให้ความรู้สึก’ วิธีการก็คือ ด้วยทักษะและความรู้ที่ดีที่สุด ด้วยเครื่องมือ อุปกรณ์ และ วัสดุที่ดีที่สุด ด้วยความเข้าใจที่ดีที่สุด ภายใต้ข้อกำหนดที่ว่า ในแต่ละช่วงชีวิตนั้นๆ ของผม วิธีการ 3 ข้อนี้จะถูกนำมาใช้เพื่อที่จะทำอะไรก็ได้ ให้เขียนรูปงานจิตรกรรมที่ให้ความรู้สึกเหมือนครั้งแรกที่ผมได้พบกันหุ่น ‘เท่านั้น’ ” ชัยยศ จินดากุล

ผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวความคิดของการใช้ทักษะและความรู้ที่ดีที่สุดของศิลปินมาใช้งาน และได้พยายามศึกษาวิเคราะห์กระบวนการสร้างผลงาน รวมถึงวัสดุอุปกรณ์ส่วนตัวที่ศิลปินใช้ โดยได้รับคำแนะนำหลายอย่างจากศิลปิน ทั้งการได้รู้จักกับมีเดียม แสตนด์ออยล์ สีของแสงที่ศิลปินใช้ในผลงาน Yellow light และเทคนิคในการเขียนรายละเอียดต่าง ๆ ของเส้นไหม ดิ้นทอง รายละเอียดของเครื่องประดับต่าง ๆ ของหุ่นกระบอก ที่ผู้สร้างสรรค์ได้พยายามศึกษาวิเคราะห์และนำมาปรับใช้ในการสร้างผลงาน



ภาพที่ 8 ภาพแสดงรายละเอียดของผลงานศิลปินชัยยศ จินดากุล ที่มา ชัยยศ จินดากุล

นที อุตฤทธิ

นที อุตฤทธิ เกิดเมื่อวันที่ 9 เมษายน พ.ศ. 2513 ที่กรุงเทพฯ และจบศิลปบัณฑิต สาขาภาพพิมพ์ จากคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เขาจัดแสดงผลงานและมิกงานสะสมทั้งในเอเชียและยุโรปอย่างมากมาย นทีได้รับแรงบันดาลใจมาจากงานจิตรกรรมในช่วงศตวรรษที่ 15-16 ที่มีบรรยากาศอยู่ตรงกึ่งกลางระหว่างความจริงกับไม่จริง ซึ่งศิลปินเห็นว่าคุณสมบัติของความเป็นภาษาภาพในงานจิตรกรรมโบราณนั้นสามารถอธิบายสถานการณ์และบริบทที่ซับซ้อนคลุมเครือของช่วงเวลาปัจจุบันได้เป็นอย่างดี ศิลปินนำเสนอวิกฤตที่เกิดขึ้นจากความรู้สึกภายใต้จิตใจของศิลปินเอง และได้รับแรงสนับสนุนจากปัจจัยภายนอกคือวิกฤตการณ์ทางการเมืองของประเทศไทยในช่วงปี 2010-2013 ซึ่งรวมถึงเรื่องของอำนาจต่าง ๆ วิกฤตการณ์ทางการเมืองเปลี่ยนแปลงซึ่งเป็นธรรมชาติของมนุษย์ ความวิตกกังวลต่ออนาคต รวมไปถึงเรื่องที่ไม่สามารถคาดเดาได้

แนวความคิดของศิลปิน ศิลปินนำเสนอความเป็นหุ่นนิ่งอย่างธรรมดาสามัญที่สุด สื่อสารด้วยภาษาภาพของจิตรกรรมยุคโบราณโดยจับเน้นเพียงแค่สิ่งที่นำเสนออยู่ในภาพนั้นคือหุ่นนิ่งเพียงอย่างเดียวเท่านั้น เพียงแต่หุ่นนิ่งที่ศิลปินนำมาใช้นั้นจะมีนัยยะบางอย่างสอดคล้องกับเรื่องราวที่ต้องการสื่อสาร และมีความเหมาะสมเพียงพอที่จะนำมาประกอบเป็นภาพ ในภาพของศิลปินโดยส่วนใหญ่จะมีสัตว์มาเกี่ยวข้องอยู่เสมอ เพื่อเปรียบเทียบกับพฤติกรรมและความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์

กระบวนการในการสร้างสรรค์ของศิลปิน ศิลปินเริ่มต้นด้วยการจัดหุ่นต่างๆ เพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างงานจิตรกรรม โดยมีการกำหนดระยะการมองเห็นและขนาดของภาพอย่างชัดเจน มีการใช้ภาพถ่ายเป็นภาพต้นแบบแต่ไม่ได้ใช้วิธีการเขียนลอกรูปแบบ Photorealism ศิลปินจะให้ความสำคัญกับตัวมีเดียมและพื้นผิวของงานจิตรกรรมเป็นอย่างมาก โดยศิลปินต้องการให้ผิวหน้าของงานมีลักษณะเรียบเนียนเหมือนกำมะหยี่ และศิลปินจะให้ความสำคัญกับงานจิตรกรรมด้วยการใส่กรอบรูปเสมอ โดยบางครั้งอาจจะใส่กรอบตั้งแต่ที่ตัวงานยังไม่เสร็จ



ภาพที่ 9 Natee Utarit, Observer, Oil on linen, 2555.

ที่มา:http://www.arndtfineart.com/website/artist_9828

เขาถึงวันที่ : 27 มีนาคม 2563

อรรถสิทธิ์ อนิวรรณชน

อรรถสิทธิ์ เกิดเมื่อวันที่ 23 มกราคม 2511 กรุงเทพฯ จบการศึกษาจาก ศิลปบัณฑิต สาขา ภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และ ศิลปมหาบัณฑิต สาขาภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และในปี พ.ศ. 2555 ได้แสดงนิทรรศการเดี่ยวชุด ภาพเขียนแห่งรัก In Search of Love Painting

อรรถสิทธิ์ ใช้ตุ๊กตาของเล่นจำลองและของเล่นที่หลากหลาย เช่น โมเดลรถ ลูกโป่ง นำเสนอเรื่องราวของความรัก เป็นภาพเขียนแห่งความรักที่ดำเนินคู่ขนานไปกับฉากหน้าแห่งโลกความจริง ไม่ว่าจะในอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคต ดั่งบทละครแห่งความรักที่ยังต้องดำเนินโลดแล่นไปในความทรงจำ ผ่านงานจิตรกรรมแบบ surrealism โดยใช้โมเดลของเล่นในการสร้างเป็นภาพต้นแบบ

แนวความคิดของศิลปิน หากเชื่อว่าจิตรกรรมมีความ “ลึก” มากพอที่จะเก็บรักษาเรื่องราวของชีวิตไว้ได้ คงไม่ยากนักที่ศิลปินจะสอดแทรกเรื่องส่วนตัวให้เข้าไปซ่อนอยู่ในผลงานของตัวเอง อย่างน้อยการเขียนบันทึกกับการวาดรูปก็มักเป็นสิ่งที่จิตรกรบางคนมักจะปฏิบัติโดยไม่แยกออกจากกัน อรรถสิทธิ์ อนิวรรณชน เป็นศิลปินอีกคนหนึ่งในกระแสของการทำงานจิตรกรรมในยุคสมัยที่จิตรกรไม่ได้เพียงแสดงให้เห็นความลึกด้วยความลงทางจิตวิยาศาสตร์ หรือทัศนียวิทยา ทว่าสำบัดสำนวนของจิตรกรรมที่บอกเล่าเกี่ยวกับความลึกยังถูกค้นคว้าอยู่เสมอ เมื่อ “ความรัก” ได้กลายมาเป็นโจทย์ท้าทายในงานจิตรกรรมของอรรถสิทธิ์ เป็นภาพเขียนแห่งความรักที่ดำเนินคู่ขนานไปกับฉากหน้าแห่งโลกความจริง ไม่ว่าจะในอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคต ดั่งบทละครแห่งความรักที่ยังต้องดำเนินโลดแล่นไปในความทรงจำ ความคาดหวัง และความใฝ่ฝันของชีวิต¹²

In Search of LOVE PAINTING
July 28 - August 31, 2012

NUMTHONG GALLERY



ATTASIT ANIWATCHON

The Lovers' Longest Journey
2012, Acrylic on Canvas, 180 x 240 cm.

ภาพที่ 10 อรรถสิทธิ์ อนิวรรณชน, The lovers' Longest Journey, สีอะคริลิคบนผ้าใบ, 2555.

ที่มา:<https://gallerynumthong.com/2012-in-search-of-love-painting>

เข้าถึงวันที่ : 27 มีนาคม 2563

¹² อรรถสิทธิ์ อนิวรรณชน, In Search of Love Painting, เข้าถึงเมื่อ 27 มกราคม 2563, เข้าถึงได้จาก <https://gallerynumthong.com/2012-in-search-of-love-painting>

คาราวัจจิโอ

มิเกลอันเจโล เมรีซี ดา คาราวัจจิโอ (อิตาลี: Michelangelo Merisi da Caravaggio ค.ศ. 1571 - 18 กรกฎาคม ค.ศ. 1610) เป็นศิลปินในคนสำคัญใน ศตวรรษที่ 16-17 เขาถูกยกย่องให้เป็นบิดาของศิลปะสมัยใหม่ เนื่องจากงานเขียนที่นำเสนอภาพในพระคัมภีร์ หรือตำนานโบราณของศิลปินนั้น จะไม่ใช่ภาพที่เป็นไปตามแบบอย่างในอุดมคติ แต่มักจะมีการปรับแต่งภาพตามทัศนของศิลปิน และใช้ตนแบบเป็นผู้คนธรรมดาที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปหรือแม้กระทั่ง ใช้คนชนชั้นกรมาซีฟเป็นต้นแบบของพระแม่หรือเทพองค์ต่างๆ

ผู้สร้างสรรค์สนใจการใช้แสงของคาราวัจจิโอ ซึ่งแปลกใหม่ในยุคสมัยนั้นเนื่องจากงานของศิลปินไม่ใช่แสงจากอุดมคติ แต่เป็นแสงที่มีต้นกำเนิดจริงตามธรรมชาติ ทำให้ภาพของงานจิตรกรรมมีลักษณะของความเป็นจริงที่หนักแน่น และเนื้อหาของภาพดูเข้มข้นมากขึ้น ผู้สร้างสรรคนำการใช้แสงจัดเงาจัดของคาราวัจจิโอมานำมาใช้ในงานเพื่อต้องการสร้างความจริงจังและหนักแน่นในผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 11 Caravaggio, The Cardsharps, 1594
 ที่มา:https://en.wikipedia.org/wiki/The_Cardsharps
 เขาถึงวันที่ : 20 มิถุนายน 2564

Hiroshi Furuyoshi

Hiroshi Furuyoshi เกิดเมื่อปี ค.ศ. 1959 ที่เมืองอิโรชิมา เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่น ในด้านประวัตินั้นผู้สร้างสรรค์ไม่รู้จักศิลปินมากนัก ผลงานของอิโรชิมีความเป็นตะวันตกอยู่ในบรรยากาศของงาน และมีการใช้องค์ประกอบจากวัตถุหนึ่งจำนวนมากซึ่งส่งผลต่อการคิดสร้างองค์ประกอบต้นแบบในงานของผู้สร้างสรรค์ นอกจากนั้นการเขียนของเขายังให้รายละเอียดเหมือนกับเป็นผลงานที่มีขนาดใหญ่ทั้งๆที่จริงๆมีขนาดเล็ก สร้างความอัศจรรย์เมื่อครั้งแรกเห็นเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 12 Hiroshi Furuyoshi, Campbell, 2014
 ที่มา:<https://www.instagram.com/paintingsfuruyoshi/>
 เขาถึงวันที่ : 20 มิถุนายน 2564

Jan van Eyck

JAN VAN EYCK OR JOHANNES DE EYCK (before c. 1395 - before July 9, 1441)

ยาน ฟาน ไอค์ เป็นจิตรกรชาวเนเธอร์แลนด์ยุคแรกที่ประจำการในบรูกส์และถือเป็นหนึ่งในจิตรกรชาวยุโรปที่ดีที่สุดแห่งศตวรรษที่ 15 มีการระบุว่า ฟาน ไอค์ เป็นคนแรกที่ค้นพบสีน้ำมัน

ผู้สร้างสรรค์สนใจลักษณะงานของฟาน ไอค์ ที่มีการประกอบสร้างร่วมกับความจริงและความฝันในงาน ทั้งงานที่เขียนเพื่อรับใช้ศาสนา และงานที่เขียนสำหรับบุคคล โดยในงานที่เขียนบุคคล คนในงานจิตรกรรมของฟานไอค์มีลักษณะที่เหมือนตัวละครมากกว่ามนุษย์จริงๆ ซึ่งบรรยากาศแบบนี้ช่วยให้ผู้ชมจินตนาการไปได้ไกลมากกว่า ภาพเหมือนบุคคลที่เหมือนจริงแบบภาพถ่าย อีกทั้งระยะของฉากหลังที่ไม่ได้อิงตามเปอร์สเปคทีฟแต่เขียนจากความเข้าใจในวัตถุและความเข้าใจในสถานที่ โดยถ่ายทอดผ่านทัศนคติของศิลปิน ทำให้งานของฟาน ไอค์ ชวนหลงใหลและชวนมอง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้สร้างสรรค์นำมาปรับใช้กับงานผลงานสร้างสรรค์ของตัวเอง



ภาพที่ 13 Jan van Eyck, The Arnolfini Portrait, oil on oak, 1434.

ที่มา:https://en.wikipedia.org/wiki/Jan_van_Eyck

เข้าถึงวันที่ : 20 มิถุนายน 2564

บทที่ 3

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 กระบวนการสืบค้นด้านแนวคิด

ต้องการนำเสนอประเด็นความเสมอภาคทางสังคม โดยนำเสนอผ่านมุมมองที่ซ้ำซ้อนและสนุกสนานของประเด็นนี้ในด้านลบ หรืออีกนัยหนึ่งสามารถนิยามว่า “ความตลกร้าย” จากความเสมอภาคทางสังคม

แตกประเด็น

- ความเหลื่อมล้ำ
- ความเท่าเทียม
- ชั้นทางสังคม
- ระบบทุนนิยม
- การเหยียด (เผ่าพันธุ์ เชื้อชาติ สีผิว เพศ อาชีพ ฐานะ ทัศนคติ รสนิยม)

ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอมุมมองในด้านลบ จากประเด็นของความเสมอภาคทางสังคม โดยมุ่งเน้นนำเสนอการเหยียดความแตกต่างของการเป็นมนุษย์ผ่านทางรูปลักษณ์ภายนอก เช่น เผ่าพันธุ์ สีผิว การแต่งกาย เพศ หรือบุคลิกภายนอก ผ่านมุมมองที่ดูสนุกสนานและน่ารักน่าชัง โดยการใช้ตุ๊กตาและของเล่นจำลองเป็นการนำเสนอภาพแทนแบบอุปลักษณ์ถึงประเด็นที่กล่าวมาในข้างต้น



ภาพที่ 14 "พีระมิดระบบทุนนิยม" ถูกตีพิมพ์ลงหนังสือพิมพ์ในปี ค.ศ. 1911

ที่มา:<https://th.wikipedia.org/wiki/ทุนนิยม>

เขาถึงวันที่ : 20 มิถุนายน 2564



ภาพที่ 15 การประท้วงต่อต้านการเหยียดผิวสี

ที่มา: <https://www.vogue.co.th/lifestyle/article/5lessonsofblacklivesmatter>

เขาถึงวันที่ : 20 มิถุนายน 2564

3.2 กระบวนการสืบค้นด้านเทคนิคเทคนิคและวิธีการ

ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอความสนุกสนานและความแฟนตาซีที่ซ่อนความตลกร้ายอย่างลึกๆ อยู่ภายในงานจิตรกรรม ที่สามารถจับเน้นประเด็นการเหยียดในสังคมให้ผู้ชมได้ใช้เวลาในการตีความไม่ยากและไม่ง่ายจนเกินไป

วิธีการเชื่อมโยงรูปแบบกับแนวความคิด

3.2.1 แรงบันดาลใจจากละครสัตว์

ผู้สร้างสรรค์ตีความคณะละครสัตว์ที่สามารถแสดงภาพแทนถึงชนชั้นและความเหลื่อมล้ำในสังคมได้เป็นอย่างดี นักแสดงละครสัตว์ส่วนใหญ่มักจะเป็น ผู้พิกลพิการ มนุษย์ที่มีร่างกายลักษณะพิเศษ ความแตกต่างทางเพศ สีผิว หรือแม้กระทั่งสัตว์ต่าง ๆ หลากหลายเผ่าพันธุ์ ที่ต้องกลายมาเป็นแหล่งสร้างความบันเทิงให้กับผู้คนอีกกลุ่มหนึ่งซึ่งอยู่สูงกว่าในฐานะผู้รับชมการแสดง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ต้องการจับเน้นรูปลักษณ์ภายนอกของบุคคลเหล่านี้เพื่อเชื่อมโยงไปถึงประเด็นความเหลื่อมล้ำในสังคม



ภาพที่ 16 ภาพคณะละครสัตว์

ที่มา: <http://www.luxuryholiday.co.th/admission/tka56>

เขาถึงวันที่ : 20 มิถุนายน 2564

3.2.2 การอุปถัมภ์

ผู้สร้างสรรค์ใช้ตุ๊กตาและของเล่นจำลองเป็นภาพแทนของบุคลิกต่าง ๆ ในคณะละครสัตว์ โดยใช้วัสดุสิ่งของเหล่านี้เป็นต้นแบบในการสร้างผลงานจิตรกรรม โดยธรรมชาติของวัตถุจำลองนั้น มีความสามารถในการสร้างบรรยากาศระหว่างความจริงและความฝันในตัวเอง มีความแฟนตาซีและน่ารักขบขัน แต่ก็ยังคงมีร่องรอยของข้อเท็จจริงอยู่ในขณะเดียวกัน ด้วยเหตุผลนี้ จะช่วยทำให้ผู้ชมสามารถเสภาพลักษณะที่ดูสนุกสนาน สดใสและ สร้างสรรค์ในเชิงบวก โดยที่ในตัวภาพลักษณะเดียวกันก็ได้สอดแทรกประเด็นในแง่ลบอยู่ด้วย และในโครงการนี้ผู้สร้างสรรค์จะเพิ่มเติมการเขียนคนจริงเข้าไปในภาพด้วยการแต่งชุดแฟนซีให้มีภาพลักษณ์คล้ายกับบุคลากรในคณะละครสัตว์ เพื่อเพิ่มความหนักแน่นให้กับเนื้อหา



ภาพที่ 17 ภาพวัตถุของเล่น
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

3.2.3 การผสมผสานของวัฒนธรรม

เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ใช้ต้นแบบและภาพลักษณะที่มีกลิ่นอายของความเป็นตะวันตก ผู้สร้างสรรค์จึงต้องการใส่ความเป็นเอกลักษณ์และกลิ่นอายแบบไทย ๆ ที่ดึงมาจากวัยเด็กของตัวเอง เพิ่มเติมลงไปในงานสร้างสรรค์ด้วย โดยการผสมผสานการจัดวาง โครงสร้างของสถาปัตยกรรม และความสัมพันธ์ด้านพื้นที่ ของคณะละครสัตว์ กับ งานวัด ของประเทศไทย รวมเข้าด้วยกัน



ภาพที่ 18 ภาพงานวัด

ที่มา:<https://www.thaipost.net/main/detail/26506>

เข้าถึงวันที่ : 20 มิถุนายน 2564



ภาพที่ 19 ภาพเวทีการแสดงละครสัตว์

ที่มา <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/755948>

เข้าถึงวันที่ : 20 มิถุนายน 2564

3.2.4 กระบวนการสร้างละคร การใช้แสง สี องค์กรประกอบ แบบโรงละคร

ผู้สร้างสรรค์สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้สู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการใช้องค์ประกอบของโรงละครเพื่อนำเสนอถึงโครงสร้างอำนาจของสังคมไทย สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบเหมือนจริง (Realistic) โดยใช้ข้อมูลจากปัญหาโครงสร้างอำนาจของสังคมไทยมาแปลงเป็นบทละคร เพื่อแสดงถึงการควบคุมอำนาจจากชนชั้นด้านบนลงมาสู่ชนชั้นล่าง รวมถึงการมีอยู่ของระบบทุนนิยมที่ก่อให้เกิดปัญหาความเหลื่อมล้ำ โดยแสดงออกผ่านโรงละครที่มีการใช้รูปแบบของคณะละครสัตว์ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ตีความถึงชนชั้นในสังคม และความเหลื่อมล้ำที่เกิดขึ้นจากนักแสดงละครที่ส่วนมากมักจะเป็น ผู้พิการ มนุษย์ที่มีร่างกายลักษณะพิเศษ หรือสัตว์ต่าง ๆ ที่ต้องต้องกลายมาเป็นความบันเทิงให้กับผู้คนที่มั่งคั่งสูงกว่า ซึ่งเมื่อเกิดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับผู้คนที่หลากหลายชนชั้น จึงทำให้เกิดข้อเรียกร้องและความวุ่นวายมากมายในสังคม เกิดการทะเลาะแบ่งฝักแบ่งฝ่ายและไม่ปรับความเข้าใจเข้าหากัน โดยผู้สร้างสรรค์ได้แสดงเนื้อหาผ่านวัตถุหุ่นนิ่ง ซึ่งนำมาจัดแสง สี น้ำหนัก องค์กรประกอบ เพื่อขับเน้นเนื้อหาที่กล่าวมาข้างต้น



ภาพที่ 20 ภาพแสงในละครเวที

ที่มา <https://www.glp.de/en/news/glp-s-new-theatre-version-impression-x4-hits-the-west-end>

เข้าถึงวันที่ : 20 มิถุนายน 2564

3.3 กระบวนการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้สู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการใช้องค์ประกอบของโรงละครเพื่อนำเสนอถึงโครงสร้างอำนาจของสังคมไทย สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบเหมือนจริง (Realistic) โดยใช้ข้อมูลจากปัญหาโครงสร้างอำนาจของสังคมไทยมาแปลงเป็นบทละคร เพื่อแสดงถึงการควบคุมอำนาจจากชนชั้นด้านบนลงมาสู่ชนชั้นล่าง รวมถึงการมีอยู่ของระบบทุนนิยมที่ก่อให้เกิดปัญหาความเหลื่อมล้ำ โดยแสดงออกผ่านโรงละครที่มีการใช้รูปแบบของคณะละครสัตว์ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ตีความถึงชนชั้นในสังคม และความเหลื่อมล้ำที่เกิดขึ้นจากนักแสดงละครที่ส่วนมากมักจะเป็น ผู้พิกลพิการ มนุษย์ที่มีร่างกายลักษณะพิเศษ หรือสัตว์ต่าง ๆ ที่ต้องต้องกลายมาเป็นความบันเทิงให้กับผู้คนที่มั่งคั่งชั้นสูงกว่า ซึ่งเมื่อเกิดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับผู้คนที่หลากหลายชนชั้น จึงทำให้เกิดข้อเรียกร้องและความวุ่นวายมากมายในสังคม เกิดการทะเลาะเบาะแว้งฝ่ายและฝ่ายและไม่ปรับความเข้าใจเข้าหากัน โดยผู้สร้างสรรค์ได้แสดงเนื้อหาผ่านวัตถุหนึ่ง ซึ่งนำมาจัดแสง สี น้ำหนัก องค์ประกอบ รวมถึงใช้ภาวะของการเซ็ดหุ่น เพื่อขบขันเนื้อหาที่กล่าวมาข้างต้น

ในการเลือกและสร้างภาพต้นแบบ ผู้สร้างสรรค์จะทำการคัดเลือกวัตถุที่มีความหมายแฝงในเชิงสังคม ที่สัมพันธ์กับเรื่องราวและเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน ผู้สร้างสรรค์ เพื่อนำมาวิเคราะห์และตีความเป็นแนวความคิดตามทัศนคติของผู้สร้างสรรค์ โดยผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์เลือก ตัวละครจาก คณะละครสัตว์ ตัวตลก เครื่องเกม และสัตว์ต่าง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงชนชั้น และความวุ่นวายในสังคม อีกทั้งยังมีภาวะของการเป็นหุ่นเซ็ด หอนนัยยะของอำนาจที่มองไม่เห็นจากองค์ประกอบของภาพ

การจัดหุ่นต้นแบบ ผู้สร้างสรรค์ต้องการจัดแสดงให้เห็นถึงตัวละครที่อยู่ในคณะละครสัตว์และความวุ่นวายที่เกิดขึ้นในโรงละคร โดยใช้แรงบันดาลใจเป็นหลักคร่าวๆ และปล่อยให้การจัดภาพต้นแบบนั้นเกิดขึ้นจากทัศนคติที่ผู้สร้างสรรค์มีต่อหุ่นแต่ละตัวใน ณ ขณะที่กำลังสัมผัสกับวัตถุ

หลังจากที่จัดหุ่นต้นแบบเสร็จแล้ว นำภาพที่ได้จากการถ่ายภาพ ไปปรับแต่ง เพิ่ม ลด บางส่วนที่ไม่จำเป็นในภาพออก ปรับอุณหภูมิของสี บรรยากาศ ความชัดเบลอ ความเข้มของแสงและเงาในโปรแกรมแต่งภาพ เพื่อที่จะช่วยสร้างความสะดวกสบายและความแม่นยำในการสร้างงานจิตรกรรมให้ได้มากที่สุด โดยในครั้งนี้ ภาพต้นแบบมีลักษณะของแสงที่เป็นแสงธรรมชาติ แต่ในขั้นตอนการเขียนงานจิตรกรรม ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการปรับสีของแสงอีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้เกิดมาয়াที่ลึกเกินกว่าภาพถ่าย

โดยชิ้นงานหลักของโครงการวิทยานิพนธ์ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอผลงานชุด 3 ชิ้น โดยวางองค์ประกอบแบบลักษณะของภาพ altarpiece เพื่อต้องการสร้างและสื่อถึงพลังอำนาจ ที่

เชื่อมโยงถึงการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์โดยได้แรงบันดาลใจจากผลงานของ นทีอุตฤทธิ และผลงานของ hiroshi furuyoshi เป็นต้นแนวทางในการสร้างองค์ประกอบของภาพ

reference : Hiroshi Furuyoshi



ภาพที่ 21 การจัดองค์ประกอบจากผลงานต้นแบบ
ที่มา ผู้สร้างสรรค์



The Annunciation, oil on canvas, 287 x 308 c.m. (2016)

ภาพที่ 22 การจัดองค์ประกอบจากผลงานต้นแบบ
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

โดยในขั้นตอนการจัดหุ่นและสร้างภาพต้นแบบของผลงานนั้น ผู้สร้างสรรค์จัดต้นแบบขึ้นมา ในสตูดิโอแบบ 3 มิติ ขนาดเท่าคนจริง โดยใช้องค์ประกอบตามกระบวนการที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมด ในการสร้างผลงาน ในผลงานวิทยานิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์ใช้คนจริงเข้ามานำเสนอถึงตัวละครสมมติ โดน ใช้สัดส่วนของคนจริง วัตถุประสงค์ ผสมผสานกับวัตถุจำลองต่างๆ เพื่อสร้างมิติที่ทับซ้อนระหว่างความจริง และวัตถุจำลองอีกชั้นหนึ่ง

เนื้อหาของผลงานชุด 3 ชั้นจะประกอบด้วยตัวละครหลักคือ

-ตัวตลก

-เจ้าชาย

-เด็ก

เพื่อแบ่งเนื้อหาในแต่ละชั้นให้บ่งบอกถึงเรื่องราวของสถานภาพที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนเพื่อ เชื่อมโยงไปยังสถานภาพของบุคคลในสังคมไทย นำเสนอผ่านทัศนคติของผู้สร้างสรรค์

3.3.1 ขั้นตอนการเตรียมสร้างภาพต้นแบบ 3 มิติ

ผู้สร้างสรรค์ใช้วัตถุต่างๆ พร้อบ อุปกรณ์ ตุ๊กตา ของเล่น ผ้า เพื่อสร้างฉาก เรื่องราว และ สถานการณ์จำลองภายในสตูดิโอของตนเอง โดยจัดองค์ประกอบ แสง สี และเรื่องราวให้อยู่ใน หัวเรื่องเดียวกัน เป็นภาพรวมก่อน แล้วจึงค่อยแตกประเด็นไปในผลงานแต่ละชั้นในขั้นตอน ถัดไป และเมื่อจัดองค์ประกอบเรียบร้อยแล้ว ทำการถ่ายภาพผ่านกล้องดิจิทัลเพื่อคัดเลือก มุมมองที่ต้องการ นำไปทำเป็นภาพร่าง (Sketch) สำหรับการเขียนงานจิตรกรรมสีน้ำมันบน ผ้าใบในลำดับต่อไป



ภาพที่ 23 ภาพการเตรียมสร้างภาพต้นแบบในสตูดิโอ
ที่มา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 24 ภาพการจัดองค์ประกอบเตรียมสร้างภาพต้นแบบ
ที่มา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 25 ภาพแสดงขั้นตอนการถ่ายภาพต้นแบบ
ที่มา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 26 ภาพแสดงขั้นตอนการถ่ายภาพต้นแบบ
ที่มา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 27 ภาพแสดงขั้นตอนการถ่ายภาพต้นแบบ
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

3.3.2 ขั้นตอนการสร้างภาพต้นแบบ

เมื่อถ่ายภาพ และได้ภาพต้นแบบที่ต้องการแล้ว นำมาปรับขนาดและจัดองค์ประกอบ แสง สี อีกครั้งผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ปรับแก้ให้สมบูรณ์ก่อนที่จะกำหนดขนาดและนำไปวาด เป็นผลงานจิตรกรรม



ภาพที่ 28 ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานชุดหลัก 3 ชั้น
ที่มา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 29 ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานชิ้นที่ 4
ที่มา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 30 ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานชิ้นที่ 5
 ที่มา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 31 ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานชิ้นที่ 6
 ที่มา ผู้สร้างสรรค์

3.3.3 ขั้นตอนการสร้างผลงานจิตรกรรม

ขั้นตอนที่ 1 รองพื้น ตีสเกล และร่างภาพต้นแบบ



ภาพที่ 32 ภาพแสดงขั้นตอนการรองพื้น ตีสเกล และร่างภาพต้นแบบ
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

หลังจากได้ภาพต้นแบบและกำหนดขนาดเรียบร้อย ขั้นตอนแรกเริ่มจากรองพื้นเฟรมให้เป็นสีดำ จากนั้นทำการแบ่งสัดส่วนและตีสเกลเพื่อร่างเส้นลงไปบนผ้าใบ โดยร่างเพียงแค่เส้นขอบของวัตถุ

ขั้นตอนที่ 2 ลงสีวัตถุโดยรวม



ภาพที่ 33 ภาพขั้นตอนการลงสีวัตถุโดยรวม
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

เมื่อร่างภาพเสร็จแล้วทำการลงสีวัตถุโดยรวม โดยใช้วิธีคล้ายกับการลงสีตามช่อง หรือลงสีตามขอบเขตที่ได้ทำการร่างไว้

ขั้นตอนที่ 3 ลงสีรายละเอียดของบรรยากาศโดยรวม



ภาพที่ 34 ภาพขั้นตอนการลงสีของรายละเอียดและบรรยากาศโดยรวม
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

เมื่อลงสีขั้นแรกเสร็จแล้ว ทำการเพิ่มแสงและเงา รวมถึงลงสีบรรยากาศให้ครอบคลุมไปในทิศทางเดียวกันทั้งภาพ โดยในผลงานชิ้นนี้ใช้เป็นสีบรรยากาศเหลืองอมส้ม

ขั้นตอนที่ 4 เก็บรายละเอียดต่างๆให้สมบูรณ์



ภาพที่ 35 ภาพแสดงขั้นตอนการเก็บรายละเอียด

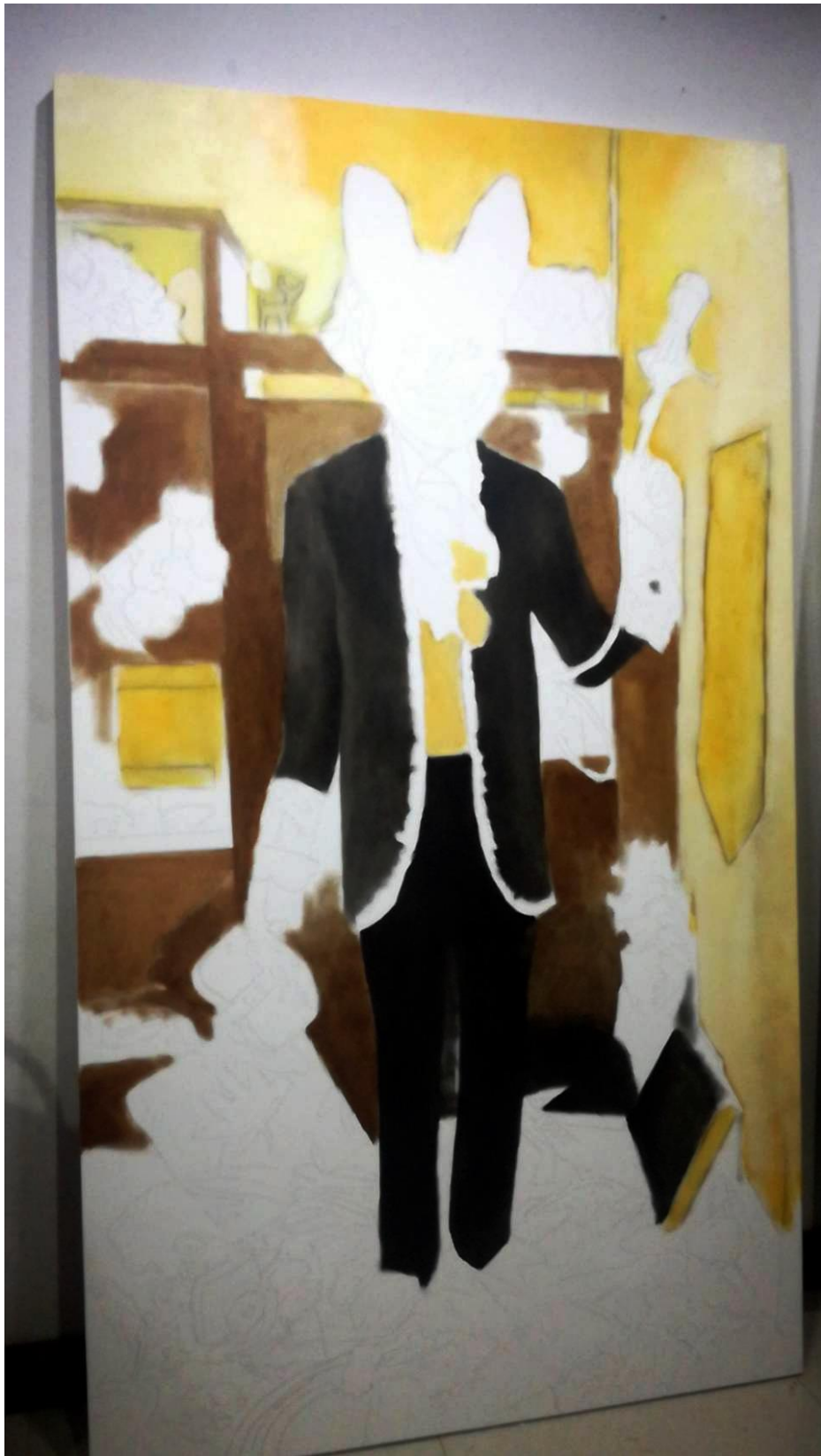
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

เมื่อลงสีบรรยากาศและแสงเงาเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนสุดท้ายคือการเก็บรายละเอียดให้
สมบูรณ์

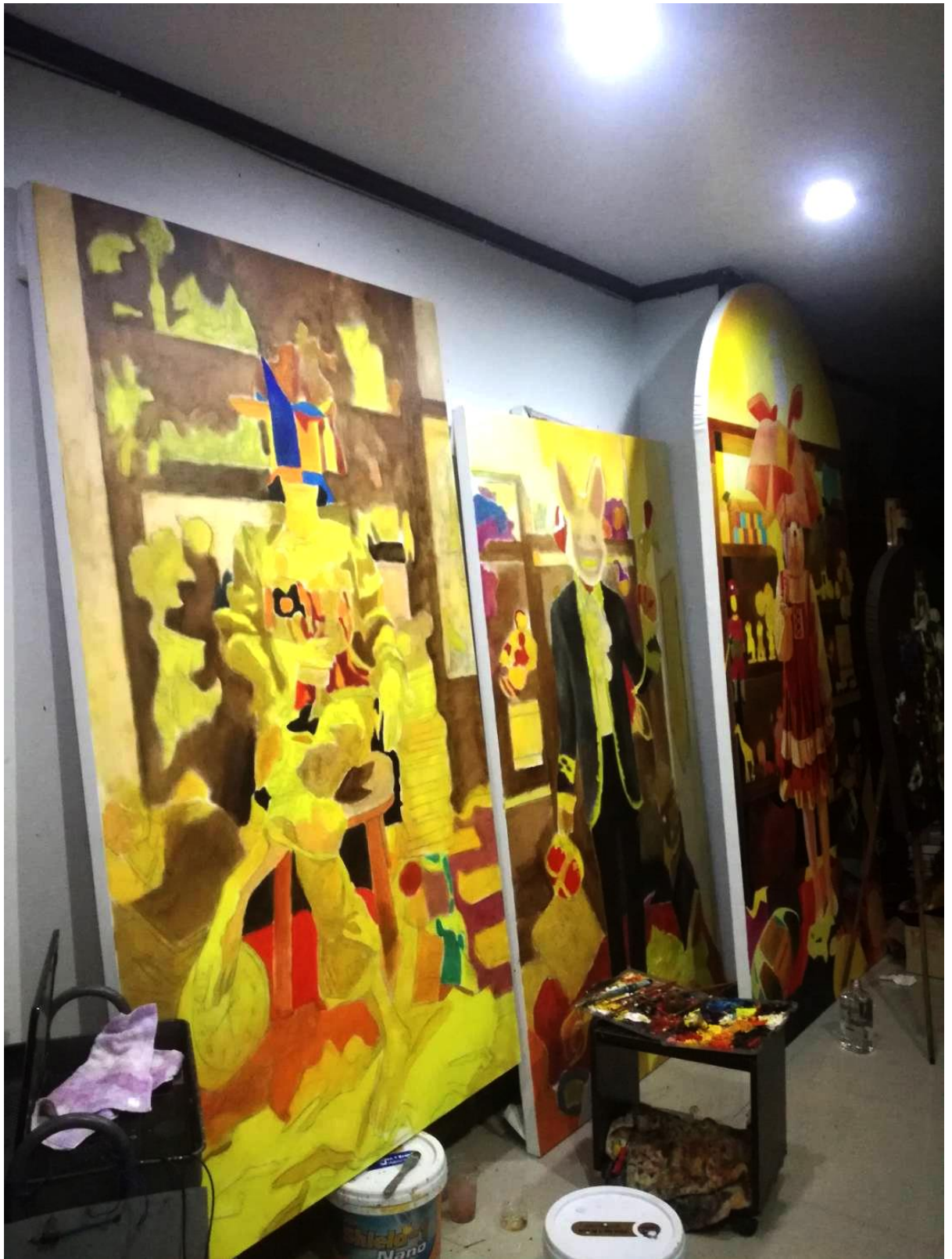
3.3.4 ภาพแสดงขั้นตอนการทำผลงานชิ้นอื่นๆ



ภาพที่ 36 ภาพแสดงขั้นตอนการขึ้นรูปจากพื้นขาว โดยเน้นตัวละครเป็นหลัก
ที่มา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 37 ภาพแสดงขั้นตอนการขึ้นรูป
ที่มา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 38 ขั้นตอนการลงบรรยากาศโดยรวมของผลงานทั้งชุดให้คุมโทนอยู่ในบรรยากาศเดียวกัน
ที่มา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 39 ขั้นตอนเพิ่มรายละเอียดและน้ำหนักแสงเงา
ที่มา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 40 ขั้นตอนการขึ้นรูป รองพื้น
ที่मा ผู้สร้างสรรค์



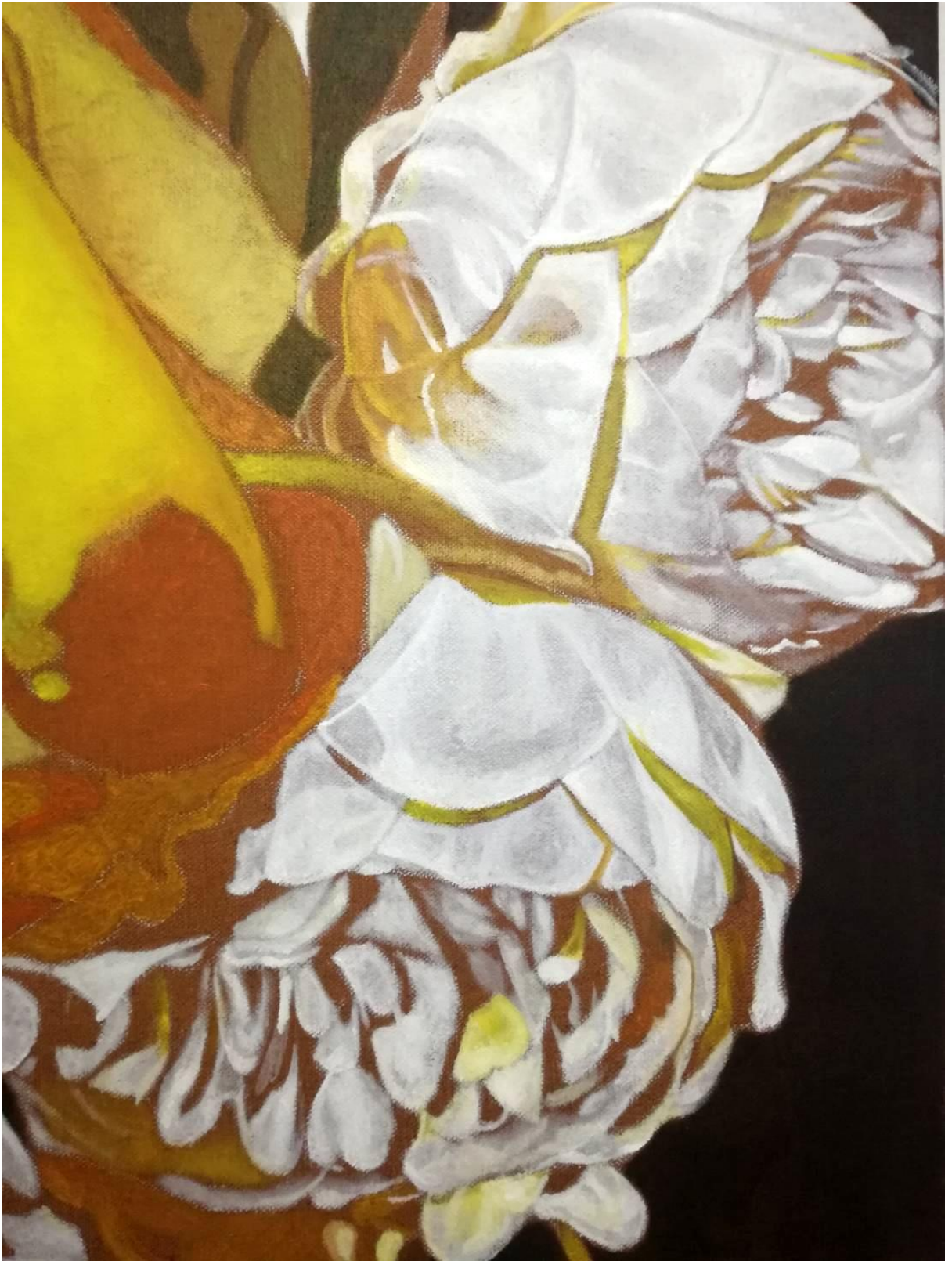
ภาพที่ 41 ขั้นตอนการขึ้นรูปด้วยน้ำหนัของสี
ทีมา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 42 ขั้นตอนการขึ้นรูปโดยใช้น้ำหนักของสีกิ่งโมนิโทน
ทีมา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 43 ขั้นตอนการเพิ่มน้ำหนักแสงเงาของภาพ
ที่มา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 44 ขั้นตอนการเก็บรายละเอียดของภาพ
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

บทที่ 4

วิเคราะห์พัฒนาการในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

4.1 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 45 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1
ทีมา ผู้สร้างสรรค์

4.1.1 วิเคราะห์ด้านเนื้อหาผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ประเด็นทางสังคม ประเด็น Black live matter

ผลงานชิ้นนี้สะท้อนประเด็นการเหยียดผิวที่เกิดขึ้นในสังคม โดยได้สะท้อนถึงความงามในรูปแบบของผู้หญิงผิวสีผ่านผลงานจิตรกรรม



ภาพที่ 46 การประท้วงต่อต้านการเหยียดผิว
ที่มา: <https://www.britannica.com/topic/Black-Lives-Matter>
เข้าถึงวันที่ : 14 มิถุนายน 2564

ความงามแบบสตรีเอเชีย ราชนี

ผลงานชิ้นนี้มีการใช้เอกลักษณ์และความผสมผสานบางอย่างของลวดลายความเป็นเอเชีย เพื่อขบขันความงาม และความสูงส่งเลอค่า



ภาพที่ 47 ราชวงศ์จีน
ที่มา: <https://www.justanotheremperor.org/ราชวงศ์ต้าซิง-บทสุดท้าย/>
เข้าถึงวันที่ : 14 มิถุนายน 2564

การผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก

ผลงานชิ้นนี้สะท้อนความไร้พรมแดนระหว่างวัฒนธรรม โดยการผสมผสานทั้งความเป็นตะวันออกและตะวันตกในภาพผลงาน

4.1.2 วิเคราะห์กระบวนการสร้างงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ผู้สร้างสรรค์จัดหุ่นต้นแบบ สามมิติ โดยผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ประทับใจหุ่นตุ๊กตาผิวสี ซึ่งสอดคล้องกับประเด็นการเหยียดผิวที่กำลังเกิดขึ้นในสังคม โดยผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ดอกไม้มาประกอบฉากเพื่อต้องการสร้างความงดงาม ใช้ลวดลายของพัดจีนเพื่อสร้างความผสมผสานกลมกลืนระหว่างวัฒนธรรมตะวันออก และเสื้อผ้าเมืองหนาวผสมกับวัฒนธรรมตะวันตก โดยผู้สร้างสรรค์ได้จัดวางหุ่นทั้งหมด บนกระระจกสีดำ เพื่อสร้างมิติลวงและภาพสะท้อนกลับหัวให้ภาพมีความเลือนลางและเพิ่มมิติมุมมอง

หลังจากจัดแสงและถ่ายภาพเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้สร้างสรรค์ก็ทำการปรับสี และจัดองค์ประกอบภาพอีกครั้งเพื่อทำไปเป็นแบบในการสร้างผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันต่อไป



ภาพที่ 48 ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

4.1.3 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

เส้นแนวตั้ง (เส้นสามเหลี่ยม)

ผู้สร้างสรรค์ใช้การจัดเส้นสามเหลี่ยมแนวตั้ง เพื่อแสดงถึงความศรัทธาและความศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งในขณะเดียวกันก็มีความรู้สึกถึงอำนาจ และสะท้อนเส้นสามเหลี่ยมกลับหัวอยู่ด้านล่าง

ความต่างของขนาดรูปทรง

ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอรูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกัน เพื่อเรียงลำดับความสำคัญของรูปทรงที่มีขนาดใหญ่ และขนาดกลาง เพียงไม่กี่ชิ้น โดยมีการจัดรูปทรงหลักที่เป็นตัวตลกไว้ตรงกลาง และมีหุ่นนิ่งที่เป็นองค์ประกอบอยู่รอบๆ เพื่อแสดงถึงความหมายที่ช่วยส่งเสริมตัวภาพหลัก และได้มีการสร้างภาพสะท้อนรูปทรงอยู่ด้านล่างของภาพ โดยรูปทรงที่สะท้อนนั้นจะถูกบิดเบือนไปจากภาพต้นแบบ เนื่องจากเป็นมุมมองที่แตกต่างจากการมองเห็นในระนาบเดียวกัน

พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นนี้นั้นจะอยู่ด้านหลังและเป็นพื้นที่ว่างขนาดใหญ่ เพื่อต้องการขับเน้นอากาศให้อบอุ่นผลงาน และสร้างสภาวะความว่าง และผู้ชมสามารถโฟกัสหุ่นนิ่งที่อยู่ระยะหน้าได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น และพื้นที่ว่างด้านล่างก็มีการสะท้อนภาพจากตัวหลัก เพื่อเพิ่มระยะความชัดเบลอให้กับภาพผลงาน

แสง/สี/น้ำหนัก

ผลงานของผู้สร้างสรรค์จะมีการใช้แสงจัดและเงาจัด การขับเน้นความมืดและสว่างเป็นประเด็นสำคัญในผลงานของผู้สร้างสรรค์ ผลงานชิ้นนี้มีแสงที่กระจายระยิบระยับไปทั่วทั้งภาพ และมีการคุมสีของบรรยากาศด้วยสีเหลืองอมส้ม เพื่อแสดงความอบอุ่นให้แก่ภาพผลงาน

Balance/สมดุล

ผู้สร้างสรรค์จัดความสมดุลขององค์ประกอบภายในภาพให้กระจายอย่างสมดุลไปทั่วทั้งภาพ รวมถึงการเว้นระยะของพื้นที่ว่างจากด้าน บน ล่าง ซ้าย ขวา ในสัดส่วนที่เท่ากัน เพื่อต้องการแสดงถึงความนิ่งเงียบ ไม่หนักและไม่เอนเอียงไปในทิศทางใดเป็นพิเศษ แสดงถึงความเป็นกลาง ซึ่งผู้ชมสามารถรับรู้ได้จากการมองภาพเป็นครั้งแรกจากองค์ประกอบโดยรวมของภาพ

Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)

ผลงานของผู้สร้างสรรค์มีการจัดแสงมาจากจุดกำเนิดแสงเพียงจุดเดียว ทำให้เกิดภาพที่มีลักษณะความขัดแย้งของแสงและเงาอย่างรุนแรง ผลงานชิ้นนี้จะมีแสงมาจากด้านขวาของภาพ และมีการใช้แสงสีเหลืองอมส้มที่เพื่อสร้างมิติความอบอุ่นและความผ่อนคลายให้กับบรรยากาศของภาพ แต่ก็ยังคงมีความเข้มของแสงอยู่

4.2 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2



ภาพที่ 49 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

ที่มา ผู้สร้างสรรค์

4.2.1 วิเคราะห์ด้านเนื้อหาผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

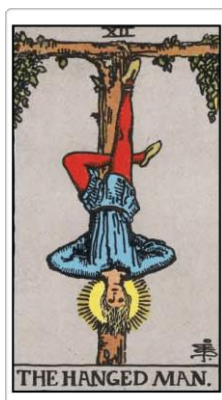
ประเด็น การความขัดแย้งทางการเมือง



ภาพที่ 50 เหตุการณ์ 6 ตุลา

ที่มา: th.wikipedia.org/wiki/เหตุการณ์_6_ตุลา

เข้าถึงวันที่ : 14 มิถุนายน 2564



ภาพที่ 51 The Hanged Man (Tarot card)

ที่มา: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Hanged_Man_\(Tarot_card\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Hanged_Man_(Tarot_card))

เข้าถึงวันที่ : 14 มิถุนายน 2564

ผู้สร้างสรรค์ตระหนักถึงการแบ่งฝักแบ่งฝ่าย และการประณาม หรือเหยียดหยาม ผู้คนที่เห็นต่างจากเรา คล้ายๆการล่าแม่มด หรือในปัจจุบันเรียกว่าการบูลลี่ โดยนำมาผสมผสานกับการถูกห้อยหัว ซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปถึงการถูกทำร้ายร่างกายบางอย่างได้

4.2.2 วิเคราะห์กระบวนการสร้างงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ผู้สร้างสรรค์ได้นำองค์ประกอบของการถูกห้อยหัว มาใช้ในการจัดหุ่นผลงาน โดยผลงานชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ จัดหุ่นและถ่ายภาพ โดยจัดหุ่นให้ถูกห้อยหัวอยู่จริง ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ความรู้สึกส่วนตัวที่ว่า คิดว่าหุ่นตัวนี้เป็นคนที่เห็นต่าง หรือหุ่นตัวนี้มีสภาพร่างกายที่สมควรจะถูกห้อยหัว โดยตัดสินแค่ชั่วคราว และไม่มีเหตุผลสนับสนุนใดๆ ทั้งสิ้น เปรียบเสมือนผู้สร้างสรรค์เองก็ได้ตัดสินคนอื่นเฉกเช่นเดียวกัน

ผู้สร้างสรรค์จัดหุ่นให้อยู่ในสภาพแสงที่นิ่ง คล้ายกับการถ่ายภาพบุคคล และปรับโทนสีให้เป็นภาพขาวดำ ซึ่งอยู่ในสภาวะที่ต้องการขับเน้นแสงและเงาในภาพ เพื่อสะท้อนความหนักแน่นและเข้มขันของเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ



ภาพที่ 52 ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ที่มา ผู้สร้างสรรค์

4.2.3 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

เส้นแนวตั้ง (สามเหลี่ยมกลับหัว)

ผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นสามเหลี่ยมกลับหัวเป็นเส้นนำสายตาหลักในภาพผลงาน เนื่องจากต้องการนำไปสู่ความหมายในเชิงลบ และสะท้อนการเสื่อมโทรมของอำนาจ หรือการถูกลดทอนความสำคัญ แสดงถึงความเศร้าโศก

ความต่างของขนาดรูปทรง

ผู้สร้างสรรค์ใช้รูปทรงเพียงรูปทรงเดียวในผลงาน เพื่อต้องการขับเน้นเส้นที่มั่นคงชัดเจน อีกทั้งยังต้องการสร้างความสงบนิ่งให้กับภาพผลงาน ไม่ต้องการให้เกิดสภาวะความวุ่นวาย ขับเน้นเพียงแค่ตัวละครเพียงตัวเดียว ซึ่งการใช้รูปทรงเพียงชนิดเดียว จะนำเสนอความหนักแน่นและชัดเจนได้ดีกว่าการใช้รูปทรงหลากหลายชนิด เนื่องจากมีจุดโฟกัสเพียงจุดเดียว

พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นนี้นั้นจะอยู่ด้านหลังและเป็นพื้นที่ว่างขนาดใหญ่ เพื่อต้องการขับเน้นอากาศให้อบอุ่นผลงาน และสร้างสภาวะความว่าง และผู้ชมสามารถโฟกัสหุ่นนิ่งที่อยู่ระยะหน้าได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ว่างที่ดูนิ่ง เงียบ สงบ เย็น ซีด

แสง/สี/น้ำหนัก

ผลงานของผู้สร้างสรรค์จะมีการใช้แสงจัดและเงาจัด การขับเน้นความมืดและสว่างเป็นประเด็นสำคัญในผลงานของผู้สร้างสรรค์ โดยผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ใช้เป็นโมนอทอน ขาวดำ เนื่องจากไม่ต้องการสร้างเนื้อหาความสนุกสนานหรือความสดใสจากสีสัน แต่ต้องการสร้างความหม่นหมองให้เกิดขึ้นในภาพ อีกทั้งยังต้องการขับเน้นเรื่องของน้ำหนักและแสงเงา ซึ่งเมื่อเป็นภาพขาวดำแล้วจะสะท้อนเนื้อหาผ่านน้ำหนักของแสงได้ดีกว่าภาพที่เป็นสี

Balance/สมดุล

ผู้สร้างสรรค์จัดความสมดุลขององค์ประกอบภายในภาพให้อยู่ในจุดศูนย์กลาง ซึ่งตั้งตระหง่านอยู่ภายในภาพและสามารถเห็นได้จากการมองในครั้งแรก และมีการเว้นระยะห่างจากด้านซ้ายขวาอย่างเท่ากัน แต่จะมีการทิ้งระยะห่างจากภาพด้านล่างเพื่อต้องการสร้างพื้นที่ว่างให้รู้สึกว่างตัวละครกำลังถูกห้อยหัวอยู่

Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)

ผลงานของผู้สร้างสรรค์มีการจัดแสงมาจากจุดกำเนิดแสงเพียงจุดเดียว ทำให้เกิดภาพที่มีลักษณะความขัดแย้งของแสงและเงาอย่างรุนแรง ผลงานชิ้นนี้จะมีแสงมาจากด้านขวาของภาพ และมีการใช้เงาตกกระทบให้เกิดขึ้นภายในผลงาน โดยเกิดเงาระหว่างตัวละครและพื้นที่ว่าง เพื่อต้องการสร้างภาวะความจริงให้เกิดขึ้นในภาพผลงาน

4.3 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3



ภาพที่ 53 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

4.3.1 วิเคราะห์ด้านเนื้อหาผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

ประเด็น จากเหตุการณ์และการแสดงออกทางการเมือง เยาวชนปลดแอก



ภาพที่ 54 เยาวชนปลดแอก ประกาศยุติการชุมนุมที่อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย
ที่มา:<https://thestandard.co/free-youth-rally-for-democracy-180763-3/>

เข้าถึงวันที่ : 14 มิถุนายน 2564

ผู้สร้างสรรค์ตระหนักถึงประเด็นการเรียกร้องทางการเมืองของเยาวชน ที่เรียกร้องการเปลี่ยนแปลงต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ ในกลุ่มการชุมนุมของเยาวชนปลดแอก นำมาสะท้อนผ่านผลงานจิตรกรรม

4.3.2 วิเคราะห์กระบวนการสร้างงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

ผู้สร้างสรรค์ทำการหาวัตถุที่สามารถเชื่อมโยงไปถึงประเด็นทางการเมืองได้ จากนั้นรวบรวมวัตถุในหลากหลายแหล่งที่มา ทั้งวัตถุที่มีอยู่แล้ว และวัตถุที่ค้นพบภาพถ่ายในโลกอินเทอร์เน็ต จากนั้นนำมาตัดต่อรวบรวมกันในโปรแกรมตกแต่งภาพ โดยผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ตุ๊กตาเด็กผู้หญิงเพื่อสื่อถึงเยาวชน ให้หุ่นยนต์แทนการรวมพลังความสามัคคี มีการใช้ไฟคิงเพื่อสะท้อนถึงพระราชา และไฟเลขสามแทนการขูสามนิ้ว อีกทั้งยังมีองค์ประกอบอื่นๆที่ช่วยสร้างสภาวะให้เหมือนการชุมนุมอยู่ในโรงละคร

ผู้สร้างสรรค์ทำการรวบรวมและจัดภาพต้นแบบภายในคอมพิวเตอร์ ไม่สามารถจับต้องได้จริง และไม่ได้อยู่ในสัดส่วนของโลกความจริง ซึ่งแตกต่างจากการทำงานแบบเดิม ที่มีการจัดหุ่นจริงเป็นต้นแบบโมเดลสามมิติ สามารถจับต้องและสัมผัสได้ ซึ่งกระบวนการตรงนี้สร้างความแตกต่างและแปลกใหม่ในการทำงานของผู้สร้างสรรค์

จากกระบวนการนี้เมื่อถึงขั้นตอนการเขียนงานจิตรกรรมสีน้ำมัน ผู้สร้างสรรค์ต้องใช้ทักษะการมองและการจินตนาการถึงความเป็นจริงของวัตถุจากตัวเองมากขึ้นพอสมควร เพื่อถ่ายทอดสภาพวัตถุ สภาพแสง สภาพของสี และบรรยากาศต่างๆที่เกิดขึ้นในจินตนาการ ซึ่งโดยปกติแล้วหากเป็นกระบวนการเดิม ผู้สร้างสรรค์จะสร้างภาพต้นแบบให้สมบูรณ์ และสามารถถ่ายทอดได้อย่างง่ายดาย แต่ในกระบวนการแบบนี้ภาพต้นแบบไม่ได้มีความสมบูรณ์ จึงทำให้เกิดความยากลำบาก และต้องมีการปรับปรุงแก้ไขในผลงานจิตรกรรมค่อนข้างมาก ทำให้ได้ฝึกฝนตัวเองในมุมมองใหม่ๆได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 55 โมเดลเครื่องบินรบ

ที่มา:<https://picclick.co.uk/4D-Model-VOUGHT-F4U-CORSAIR-148-6pcs-Fighter-381935941483>

เข้าถึงวันที่ : 14 มิถุนายน 2564



ภาพที่ 56 ไพ่ king โพธิ์แดง

ที่มา:<https://www.dek-d.com/studyabroad/39711/>

เข้าถึงวันที่ : 14 มิถุนายน 2564



ภาพที่ 57 หุ่นยนต์ power ranger

ที่มา:<https://www.pinterest.com.mx/pin/337981147021157220/>

เข้าถึงวันที่ : 14 มิถุนายน 2564



ภาพที่ 58 ภาพหุ่นต้นแบบ
 ที่มา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 59 ภาพหุ่นต้นแบบ
 ที่มา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 60 ภาพหุ่นต้นแบบ
 ที่มา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 61 ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

4.3.3 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

เส้นแนวตั้ง (สามเหลี่ยมแนวตั้ง)

ผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นสามเหลี่ยมแนวตั้งและเส้นตรงเป็นแกนหลักของผลงาน เนื่องจากต้องการสร้างภาวะของความมีพลังอำนาจ และความสูงส่งทำให้เกิดในภาพผลงาน โดยใช้เป็นเส้นแนวตั้งยาวเพื่อสร้างขอบเขตของการมองเห็นให้มากกว่ามุมมองเปอร์สเปกทีฟแบบปกติ

ความต่างของขนาดรูปทรง

ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอรูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกัน แต่ไม่ได้คำนึงถึงหลักความเป็นจริงของรูปทรง ใช้รูปทรงกระจัดกระจายไปทั่วทั้งภาพ และมีขนาดที่หลากหลายโดยไม่ได้คำนึงถึงหลักเปอร์สเปกทีฟตามความเป็นจริง เพื่อต้องการสร้างสภาวะให้ภาพนี้อยู่ในจินตนาการ และหาจุดเริ่มต้นหรือจุดจบไม่เจอ สร้างความปั่นป่วนของระยะหน้าและระยะหลังให้มีความแปลกประหลาดไปจากสภาพความเป็นจริง

พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นนี้นั้นจะอยู่ด้านหลังและกระจายไปทั่วทั้งภาพ เสมือนเป็นอากาศที่หมุนเวียนถ่ายเทอยู่ในภาพผลงาน โดยมีทั้งพื้นที่ว่างที่เป็นลักษณะของพื้น ลักษณะของฉากหลัง และลักษณะของอากาศล่องลอยอยู่ในภาพผลงาน

แสง/สี/น้ำหนัก

ผลงานของผู้สร้างสรรค์จะมีการใช้แสงจัดและเงาจัด การขับเน้นความมืดและสว่างเป็นประเด็นสำคัญในผลงานของผู้สร้างสรรค์ โดยผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ใช้สีแดงและสีเหลืองเป็นหลักในการควบคุมโทนของผลงาน แต่ในขณะเดียวกันก็ใช้สีจริงของวัตถุเพื่อนำเสนอความเป็นวัตถุนั้น ๆ อย่างแท้จริงเช่นเดียวกัน โดยมีการปรับเปลี่ยนสีของวัตถุให้เข้ากันเล็กน้อยด้วยสีของธรรมชาติ (สีเขียว ฟ้า โทน)

Balance/สมดุล

ผู้สร้างสรรค์จัดความสมดุลขององค์ประกอบภายในภาพให้อยู่ในจุดศูนย์กลาง ซึ่งตั้งตระหง่านอยู่ภายในภาพและสามารถเห็นได้จากการมองในครั้งแรก โดยมีการจัดวางในลักษณะเป็นเส้นตรงต่อกันสูงขึ้นไปเรื่อย ๆ และถึงจะมีวัตถุกระจัดกระจายอยู่ในภาพมากมาย แต่ก็เป็นการจัดกระจายที่มีความสมดุลและดูวางอยู่ถูกที่ถูกตำแหน่ง ไม่ได้ถูกวางอย่างกระจัดกระจายแบบรุกรุกตา

Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)

ผลงานของผู้สร้างสรรค์ในชิ้นนี้มีจุดกำเนิดแสงจากหลายแห่ง เนื่องจากวัตถุแต่ละชิ้นนั้นมาจากหลากหลายที่มา จึงมีจุดกำเนิดแสงที่แตกต่างกัน สร้างสภาวะความเป็นละครตามแบบฉบับของการจัดแสงในโรงละคร ซึ่งมีแสงจากหลายทิศทาง เพื่อสร้างบรรยากาศที่อยู่เหนือความเป็นจริง และสร้างสภาวะให้ผู้ชมรับรู้ว่กำลังชมละคร ไม่ใช่เรื่องจริง

4.4 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4



ภาพที่ 62 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

4.4.1 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4

ผู้สร้างสรรค์สะท้อนการขับเคลื่อนกิจกรรมทางการเมืองเช่นเดิม เพียงแต่ไม่ได้นำเนื้อหาใดมาใช้เป็นแกนหลัก ผู้สร้างสรรค์ต้องการก่อการชุมนุมและสร้างกิจกรรมบางอย่างให้เกิดขึ้นในผลงานจิตรกรรมเพียงเท่านั้นเอง

โดยในครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ใช้สถานการณ์ชุมนุมเพื่อจัดกิจกรรมวันคริสต์มาส เพื่อสะท้อนการรวมตัวเพื่อสร้างสถานการณ์บางอย่าง สิ่งสำคัญของกระบวนการสร้างผลงานชิ้นนี้แท้จริงแล้วคือการทดลองกระบวนการสร้างงานจิตรกรรม ไม่ใช่เนื้อหา

ผู้สร้างสรรค์จัดหุ่นต้นแบบสามมิติ ด้วยวิธีการที่ไม่สมบูรณ์มากนัก โดยชิ้นนี้จัดหุ่นแบ่งเป็น 2 ส่วน คือส่วนแรกที่เป็นองค์ประกอบโดยรวม จัดสภาพสี แสง วัสดุประมาณหนึ่ง และอีกส่วนก็จัดตัวละครให้อยู่ในสภาพ สี แสง อีกแบบหนึ่ง จากนั้นนำมาประกอบรวมกัน โดยใช้องค์ประกอบใหม่ ผู้สร้างสรรค์ประกอบสร้างให้เหมือนว่า ตัวละครทั้งหมดกำลังทำกิจกรรมอยู่บนดาวเคราะห์ดวงหนึ่ง จากองค์ประกอบที่เป็นวงกลม

โดยผลงานชิ้นนี้ จะใกล้เคียงกับการทบทวนกระบวนการสร้างแบบเก่า เนื่องจากภาพต้นแบบจะค่อนข้างมีความครบถ้วนสมบูรณ์ แต่ในขณะเดียวกัน ก็จะมี ความขัดแย้งและความไม่เข้าที่เข้าทางขององค์ประกอบบางอย่าง ซึ่งเกิดขึ้นจากการตัดต่อภาพ ที่อยู่คนละสัดส่วนให้มาอยู่ในองค์ประกอบเดียวกัน



ภาพที่ 63 ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

4.4.2 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4

เส้นวงกลม

ผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นวงกลมเป็นแกนหลักในการสร้างผลงาน เพื่อต้องการสร้างความไหลเวียนของภาพผลงาน ให้มีความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และสร้างขอบเขตเฉพาะให้เกิดขึ้นในภาพผลงาน

ความต่างของขนาดรูปทรง

ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอรูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกัน แต่ไม่ได้คำนึงถึงหลักความเป็นจริงของรูปทรง ใช้รูปทรงกระจัดกระจายไปทั่วทั้งภาพ และมีขนาดที่หลากลายโดยไม่ได้คำนึงถึงหลักเปอร์สเปคทีฟตามความเป็นจริง เพื่อต้องการสร้างสภาวะให้ภาพนี้อยู่ในจินตนาการ และหาจุดเริ่มต้นหรือจุดจบไม่เจอ สร้างความปั่นป่วนของระยะหน้าและระยะหลังให้มีความแปลกประหลาดไปจากสภาพความเป็นจริง โดยมีการวางรูปทรงหลักอยู่ตรงกลางของภาพวงกลม และมีรูปทรงอื่นๆ กระจัดกระจายอยู่รอบๆ ผลงาน

พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นนี้นั้นจะอยู่ด้านหลังและกระจายไปทั่วทั้งภาพ เสมือนเป็นอากาศที่หมุนเวียนถ่ายเทอยู่ในภาพผลงาน โดยมีทั้งพื้นที่ว่างที่เป็นลักษณะของพื้น ลักษณะของฉากหลัง และลักษณะของอากาศล่องลอยอยู่ในภาพผลงาน อีกทั้งยังสร้างขอบเขตของจินตนาการให้เหมือนกับภาพผลงานเป็นดวงดาวดวงหนึ่งล่องลอยอยู่ในอากาศ

แสง/สี/น้ำหนัก

ผลงานของผู้สร้างสรรค์จะมีการใช้แสงจัดและเงาจัด การขับเน้นความมืดและสว่างเป็นประเด็นสำคัญในผลงานของผู้สร้างสรรค์ โดยผลงานชิ้นนี้มีการใช้แสงสีที่สดใสกระจัดกระจายไปทั่วทั้งภาพเพื่อสร้างความสนุกสนานรื่นเริงเรื่องในกับผลงาน และมีการใช้แสงจัดเงาจัดในหลายๆ ส่วน เพื่อสร้างความระยิบระยับวิบวับให้กับภาพผลงาน

Balance/สมดุล

ผู้สร้างสรรค์จัดความสมดุลขององค์ประกอบภายในภาพให้อยู่ในจุดศูนย์กลาง แต่ในขณะเดียวกันภาพทั้งภาพก็มีความยุ่งเหยิงวุ่นวายโดยไม่ได้คำนึงถึงหลักความเป็นจริง แต่ก็สมดุลในองค์ประกอบ ซ้าย ขวา บน ล่าง เพื่อสร้างความมั่นคงและเท่าเทียมกันให้เกิดขึ้นในภาพผลงาน

Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)

ผลงานของผู้สร้างสรรค์ในชิ้นนี้มีจุดกำเนิดแสงจากหลายแห่ง เนื่องจากวัตถุแต่ละชิ้นนั้นมาจากหลากหลายที่มา จึงมีจุดกำเนิดแสงที่แตกต่างกัน สร้างสภาวะความเป็นละครตามแบบฉบับของการจัดแสงในโรงละคร ซึ่งมีแสงจากหลายทิศทาง เพื่อสร้างบรรยากาศที่อยู่เหนือความเป็นจริง และสร้างสภาวะให้ผู้ชมรับรู้ว่าการกำลังชมละคร ไม่ใช่เรื่องจริง

4.5 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5



ภาพที่ 64 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

4.5.1 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5

ประเด็นจากผลงานของ Jan van Eyck



ภาพที่ 65 Jan van Eyck, The Arnolfini Portrait, oil on oak, 1434.

ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Jan_van_Eyck

เข้าถึงวันที่ : 20 มิถุนายน 2564



ภาพที่ 66 ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5

ที่มา ผู้สร้างสรรค์

ภาพเหมือนอาร์นอลฟินี เป็นทั้งแรงบันดาลใจในด้านรูปแบบและด้านเนื้อหาของผลงานของผู้สร้างสรรค์ โดยภาพนี้เป็นภาพที่เชื่อกันอยู่เป็นเวลานานว่าเป็นภาพเหมือนของโจวันนี อาร์นอลฟินี และโจวันนา เชนามี (ภรรยา) ผู้สร้างสรรค์ประทับใจทั้งรูปแบบที่มีความน่าสนใจของการเขียนรูปร่างรูปทรงและสิ่งของทุกอย่าง เหมือนตุ๊กตาและโมเดลจำลอง และเนื้อหาในการเขียนภาพคู่สามีภรรยา

โดยงานชิ้นนี้มีคอนเซ็ปต์คือเรื่องราวของหน้ากากอยู่ในภาพผลงาน ผู้สร้างสรรค์ต้องการสะท้อนภาพของคู่พระราชินีและพระราชินี ซึ่งไม่บ่งบอกว่าเป็นใคร และอยู่ภายใต้หน้ากากที่ไม่ระบุตัวตน และมีสัตว์เลี้ยงเป็นหมาชีวาว่าหนึ่งตัว

กระบวนการสร้างผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ถ่ายภาพโมเดลพระราชินีและพระราชินีแยกส่วนกันจากนั้นนำมาตัดต่ออยู่ในห้องโถงในวังที่ประเทศเยอรมัน โดยทำภาพร่างแบบคร่าวๆ ซึ่งแตกต่างจากการสร้างภาพแบบปกติ และภาพผลงานชิ้นนี้เป็นการเขียนแบบใช้อารมณ์ความรู้สึกกับผีแปรงมากกว่าการเขียนแบบเกลี้ยเนียน ซึ่งเป็นความตั้งใจทดลองในภาพผลงานชิ้นนี้



ภาพที่ 67 ภาพหุ่นต้นแบบ
ที่มา ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 68 Neuschwanstein Castle

ที่มา:https://en.wikipedia.org/wiki/Neuschwanstein_Castle

เขาถึงวันที่ : 14 มิถุนายน 2564

4.5.2 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5

เส้นแนวตั้ง (สามเหลี่ยมแนวตั้ง)

ผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นสามเหลี่ยมแนวตั้งและเส้นตรงเป็นแกนหลักของผลงาน เนื่องจากต้องการสร้างภาวะของความมีพลังอำนาจ และความสูงส่งให้เกิดในภาพผลงาน อีกเช่นเดิม เพื่อสะท้อนถึงความสง่างามของพระราชินีและพระราชินี

ความต่างของขนาดรูปทรง

ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอรูปทรงที่มีขนาดใกล้เคียงกัน เนื่องจากต้องการให้ความสำคัญเท่าๆ กัน กับรูปทรงพระราชินีและพระราชินี โดยวางรูปทรงทั้งสองอยู่ข้างกัน และมีรูปทรงขนาดเล็กเป็นส่วนเสริมอยู่ด้านล่าง

พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นนี้นั้นจะอยู่ด้านหลัง โดยเป็นฉากหลังซึ่งเป็นภาพของห้องนอนในพระราชวัง เพื่อสร้างระยะความลึก และสร้างบรรยากาศสถานที่ให้เกิดขึ้นในภาพผลงาน และเสมือนกับว่าหุ่นนิ่งที่ปรากฏในภาพนั้นมีตัวตนเป็นบุคคลอยู่จริง ๆ

แสง/สี/น้ำหนัก

ผลงานของผู้สร้างสรรค์จะมีการใช้แสงจัดและเงาจัด การขับเน้นความมืดและสว่างเป็นประเด็นสำคัญในผลงานของผู้สร้างสรรค์ โดยผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ใช้สีแดงและสีเหลืองเป็นหลักในการควบคุมโทนของผลงาน โดยใช้สีกับตัวประธานในภาพคือหุ่นนิ่ง แต่ในขณะเดียวกันด้านหลังผู้สร้างสรรค์ใช้เป็นสีขาวดำ เพื่อต้องการสร้างมิติที่แตกต่างและขับเน้นให้วัตถุด้านหน้านั้นมีความสดใสและสว่างชัดเจนมากขึ้น

Balance/สมดุล

ผู้สร้างสรรค์จัดความสมดุลขององค์ประกอบภายในภาพให้อยู่ในจุดศูนย์กลาง โดยวางวัตถุสองชิ้นอยู่ข้างเคียงกัน และเว้นระยะ ซ้าย ขวา บน ล่าง อย่างเท่าๆกัน เพื่อสร้างสภาวะความนิ่ง และความพอดีให้กับภาพผลงาน

Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)

ผลงานของผู้สร้างสรรค์ในชิ้นนี้มีจุดกำเนิดแสงมาจากด้านบนเพียงแหล่งเดียว เพื่อต้องการขับเน้นตัววัตถุที่อยู่ด้านหน้าให้มีความแข็งแรงชัดเจนและโดดเด่น โดยในระยะหลังได้มีการใช้น้ำหนักเบลอของสีเข้ม เพื่อสร้างมิติความลึกและความพิศวงบางอย่างให้เกิดขึ้นในภาพผลงาน เพื่อขับเน้นเนื้อหาที่มีความลึกกลับซับซ้อนซ่อนปมของภาพผลงาน

4.6 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6



ภาพที่ 69 ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

4.6.1 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 6



ภาพที่ 70 วิถีเหตุการณ์การเมืองไทย พ.ศ. 2548-2553

ที่มา: <https://pantip.com/topic/39124273>

เข้าถึงวันที่ : 14 มิถุนายน 2564

ผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจมาจากการกดขี่กดทับกันจากสถานะและชนชั้นทางสังคม โดยผู้สร้างสรรค์สนใจประเด็นนี้เนื่องจากเป็นประเด็นที่ถูกเรียกร้องกับความเสมอภาคในปัจจุบัน ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้สะท้อนลูกเล่นผ่านการชื่อกันของหุ่นตัวละคร และสอดแทรกความขัดแย้งทางการเมืองลงไปในภาพผลงานด้วย โดยเนื้อหาของผลงานชิ้นนี้ไม่ใช่ประเด็นหลักในการสร้างภาพผลงาน

ประเด็นหลักของผลงานชิ้นนี้คือการหาความเป็นไปได้จากกระบวนการสร้างผลงานแบบเดิมคือการจัดหุ่นต้นแบบสามมิติแบบสมบูรณแบบแทบจะร้อยเปอร์เซ็นต์ โดยผู้สร้างสรรค์ทดลองการสร้างสภานามธรรมบางอย่างให้เกิดขึ้นภายในผลงานที่ถูกออกแบบมาเพื่อสร้างความเป็นรูปธรรม โดยทดลองการใช้เส้นสีและแสงและการมีอยู่ของรูปทรงในผลงาน ให้มีความน่าประหลาดและน่าพิศวงบางอย่างเกิดขึ้น

ผู้สร้างสรรค์ทำการจัดภาพต้นแบบจากโมเดลสามมิติ จัดองค์ประกอบและแสงของหุ่นนิ่งในสตูดิโอ จากนั้นก็นำมาเป็นต้นแบบในการเขียนงานจิตรกรรม โดยผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ทำการปรับเปลี่ยนหรือตกแต่งองค์ประกอบใดๆเพิ่มเติมเลย สิ่งที่ปรากฏในภาพนั้นคือสิ่งเดียวที่ปรากฏต่อสายตาของผู้สร้างสรรค์จริงๆ และเกิดขึ้นในโลกมุมมอง 3 มิติจริงๆ ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอสภาวะ และห้วงเวลาที่หยุดนิ่งบางอย่างที่ไม่สามารถอธิบายหรือไม่สามารถเข้าใจได้ ให้เกิดกับผลงานที่มีภาพต้นแบบเหมือนจริง ซึ่งโดยปกติแล้วจะขับเน้นความเป็นจริง มากกว่าขับเน้นความเป็นนามธรรม



ภาพที่ 71 ภาพต้นแบบ (sketch) ผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 6
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

4.6.2 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานจิตรกรรมชุดก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6

เส้นตรงและเส้นเฉียง

ผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นตรงหลายเส้นเพื่อพุงนำสายตาเข้าไปในภาพผลงาน ทั้งเส้นตรงแนวตั้ง และเส้นทแยงต่าง ๆ เพื่อสร้างสภาวะนามธรรมและสร้างการนำสายตาจากเส้น ช้บเน้นให้ผู้ชมสนใจความเป็นเส้นมากกว่าความเป็นรูปทรงในภาพผลงาน

ความต่างของขนาดรูปทรง

ผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์มีการใช้รูปทรงขนาดใหญ่เพื่อช้บเน้นการมีอยู่ของเส้น การมีอยู่ของพื้นที่ว่างในภาพผลงาน โดยใช้รูปทรงเป็นองค์ประกอบในการสร้างสภาวะนามธรรมที่เกิดขึ้นในภาพผลงาน การมีรูปทรงอยู่ในพื้นที่ที่แปลกประหลาด ช้บเน้นตัวรูปทรงเอก และช้บเน้นสภาวะนามธรรมเช่นเดียวกัน

พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นนี้นั้นจะอยู่ทั่วทั้งภาพ ซึ่งถูกช้บเน้นโดยรูปทรง ทั้งเป็นพื้นที่ว่างโดยนำเสนอมานสี นำเสนอมานความมืด นำเสนอมานความสว่าง นำเสนอมานความลึก และนำเสนอมานระยะการมองเห็น เพื่อนำเสนอสภาวะความเป็นนามธรรมในภาพผลงาน

แสง/สี/น้ำหนัก

ผลงานของผู้สร้างสรรค์จะมีการใช้แสงจัดและเงาจัด การช้บเน้นความมืดและสว่างเป็นประเด็นสำคัญในผลงานของผู้สร้างสรรค์ โดยผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ใช้สีแดงและสีเหลืองเป็นหลักในการควบคุมโทนของผลงาน โดยใช้สีกับตัวประธานในภาพคือหุ่นนิ่ง แต่ในขณะเดียวกันก็พยายามสร้างหุ่นนิ่งให้มีลักษณะความเป็นนามธรรม เพื่อต้องการเปลี่ยนการรับรู้ของผู้ชมจากวัตถุให้การเป็นแสง สี และ น้ำหนัก

Balance/สมดุล

ผู้สร้างสรรค์จัดความสมดุลขององค์ประกอบภายในภาพให้อยู่ในจุดศูนย์กลาง แต่มีความสมดุลแบบแปลกประหลาดเกิดขึ้นภายในภาพ การเท่ากันของด้านซ้าย ขวา บน ล่าง แต่ในขณะเดียวกันก็มีพื้นที่ว่างที่แปลกประหลาดปรากฏขึ้นในภาพ ช้บเน้นความเป็นนามธรรมของผลงาน

Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)

ผลงานของผู้สร้างสรรค์ในชิ้นนี้มีจุดกำเนิดแสงมาจากด้านบนเพียงแหล่งเดียว เพื่อต้องการช้บเน้นความเข้มข้นของแสง ความเข้มข้นของสี ความเข้มข้นของน้ำหนักภายในภาพ และต้องการสร้างการตัดกันอย่างรุนแรงภายในความทั้งความสว่างและความมืด

4.7 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นหลัก (ชั้นที่1-3)



ภาพที่ 72 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นหลัก (ชั้นที่1-3)

ที่มา ผู้สร้างสรรค์

4.7.1 วิเคราะห์ด้านเนื้อหาผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นหลัก (ชั้นที่1-3)

ผู้สร้างสรรค์สะท้อนเหตุการณ์ทางการเมืองในประเทศไทยช่วงเวลาปีพ.ศ.2563 ในกรณีที่มีการตั้งข้อเรียกร้องต่อสถาบันในประเทศ ซึ่งส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นคือมีกรณีสลายการชุมนุมด้วยการฉีดน้ำใส่ประชาชน มีการใช้อำนาจและความรุนแรง กระทำโดยตำรวจ ที่ใช้อาวุธเป็นรถน้ำ ท่อน้ำแรงดันสูง กระสุนน้ำ ประชาชนสามารถป้องกันตัวได้เพียงแค่การใช้ร่ม และสวมเสื้อกันฝน

จากข้อเท็จจริงดังกล่าว ผู้สร้างสรรค์จึงเชื่อมโยงเนื้อหาด้วยสัญลักษณ์ในผลงานจิตรกรรม ซึ่งสามารถแยกได้สามส่วน ในผลงานสามชิ้น โดยชิ้นที่หนึ่ง ได้ใช้ตัวละครสวมชุดตัวตลก ไม่เปิดเผยใบหน้ากำลังอุ้มตุ๊กตาพระราชาและพระราชินีอยู่ในอ้อมอก ท่าทางการนั่งเปี่ยมไปด้วยอำนาจ สะท้อนถึงผู้รับใช้อำนาจที่อาจเป็นไปได้ว่ามองการใช้อำนาจเป็นเพียงเรื่องขำขันสบาย ๆ ไม่ได้ตระหนักถึงปัญหาที่ตามมา และไม่ได้ตระหนักถึงความเสียหาย หรือผลกระทบต่อบุคคลอื่นๆ

ผลงานชิ้นที่สอง เป็นตัวละครเด็กที่มีหัวหัวเป็นสัตว์กำลังถือร่ม เชื่อมโยงไปถึงประชาชนผู้ไร้เดียงสาที่มีร่มเป็นเพียงวัตถุป้องกันตัว และลักษณะท่าทางอยู่ในท่าที่ไร้เดียงสา ในขณะที่เดียวกันก็

กำลังรอคอยความหวังอะไรบางอย่าง การที่มีหัวเป็นสัตว์ผู้สร้างสรรค์ไม่ต้องการระบุไปถึงตัวบุคคลใดบุคคลหนึ่ง และต้องการแสดงความเท่าเทียมกันระหว่างสัตว์กับมนุษย์ ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตอยู่บนโลกเหมือนกัน ตำแหน่งของชิ้นงานถูกจัดวางให้อยู่ตรงกลางของผลงานทั้งสามชิ้นเพื่อแสดงถึงการถูกรุมล้อมจากตัวละครทั้งสองฝั่ง

ผลงานชิ้นที่สาม แสดงภาพตัวละครสวมชุดเจ้าชาย โดยมีหัวเป็นกระต่ายกระหายเลือด มือข้างหนึ่งถือมงกุฎ ส่วนมืออีกข้างถือปืนฉีดน้ำในลักษณะยิงปืนขึ้นฟ้า สะท้อนภาพการใช้ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคมไทย โดยตัวละครมีอาการสงบนิ่งไม่ตระหนกต่อสิ่งที่เกิดขึ้น ราวกับว่าทุกอย่างเป็นเพียงเรื่องธรรมดา



ภาพที่ 73 การสลายการชุมนุมด้วยปืนฉีดน้ำแรงดันสูง

ที่มา: <https://www.dailynews.co.th/politics/801502>

เข้าถึงวันที่ : 14 มิถุนายน 2564

4.7.2 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นหลัก (ชั้นที่1-3)

เส้นแนวตั้ง (สามเหลี่ยมแนวตั้ง)

ผู้สร้างสรรค์ใช้การจัดเส้นสามเหลี่ยมแนวตั้งขนาดใหญ่ ปกคลุมไปทั้งผลงานทั้งสามชิ้น เพื่อแสดงถึงความศรัทธาและความศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งในขณะเดียวกันก็มีความรู้สึกถึงอำนาจ และมีเส้นแนวตั้งทั้งแนวตั้งและแนวนอนที่ตัดกันอย่างชัดเจน เพื่อสร้างความหนักแน่นและเสริมความมั่นคงให้กับองค์ประกอบภาพ หากมองทั้งภาพรวมจะเห็นเส้นแนวตั้งขนาดใหญ่สามเส้น จากผลงานสามชิ้นที่อยู่เรียงกัน โดยเมื่อมองแยกย่อยออกมาในผลงานแต่ละชิ้น ก็ยังคงใช้องค์ประกอบของเส้นสามเหลี่ยมและเส้นตรงเช่นเดียวกันกับองค์ประกอบหลักทั้งหมด

ความต่างของขนาดรูปทรง

ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอรูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกัน เพื่อเรียงลำดับความสำคัญของรูปทรงที่มีขนาดใหญ่ และขนาดกลาง โดยมีการจัดรูปทรงหลักที่เป็นตัวละครไว้ตรงกลางขนาดใหญ่เท่าคนจริง และมีหุ่นนิ่งที่เป็นองค์ประกอบอยู่รอบๆ เพื่อแสดงถึงความหมายที่ช่วยส่งเสริมตัวภาพหลัก

และเมื่อมองจากองค์ประกอบรวมทั้งหมด จะเห็นการวางรูปทรงขนาดใหญ่ให้อยู่ในระนาบเดียวกันทั้ง 3 ชั้น เพื่อแสดงถึงความเท่าเทียมกันของรูปทรงหลักทั้งหมด ให้ความความเสมอภาคกันในแง่ขององค์ประกอบ

พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นนี้นั้นจะอยู่ด้านหลังและเป็นพื้นที่ว่างขนาดใหญ่ เพื่อต้องการขับเน้นอากาศให้อบล้อมผลงาน และสร้างสภาวะความว่าง เป็นที่อยู่ของแสงและบรรยากาศ และผู้ชมสามารถโฟกัสตัวละครที่อยู่ระยะหน้าได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยพื้นที่ว่างในผลงานชุดหลักจะเป็นพื้นที่ว่างที่เป็นแสง มากกว่าพื้นที่ว่างที่เป็นเงา โดยต้องการขับเน้นความสว่าง และสีของแสงให้เข้มข้นชัดเจน ไม่ต้องการให้ภาพดูลึกลับมากเกินไป

แสง/สี/น้ำหนัก

ผลงานของผู้สร้างสรรคจะมีการใช้แสงจัดและเงาจัด การขับเน้นความมืดและสว่างเป็นประเด็นสำคัญในผลงานของผู้สร้างสรรค ผลงานชิ้นนี้การใช้แสงขาวสว่างสุดและแสงมืดที่เข้มที่สุด และว่าถูกปรับแสงบรรยากาศให้มีความอบอุ่นและไม่เกิดความขัดแย้งของน้ำหนักมากเกินไป และมีการคุมสีของบรรยากาศด้วยสีเหลืองอมส้ม เพื่อแสดงความอบอุ่นให้แก่ภาพผลงาน ต้องการให้บรรยากาศมีความสงบผ่อนคลาย มากกว่าความหนักแน่นรุนแรง

Balance/สมดุล

ผู้สร้างสรรคจัดความสมดุลขององค์ประกอบภายในภาพให้กระจายอย่างสมดุลไปทั่วทั้งภาพ โดยสมดุลทั้งในองค์ประกอบหลักโดยรวม 3 ชั้น และในแต่ละชั้นก็มีความสมดุลแยกออกไปในชั้นของตัวเองเช่นเดียวกัน โดนความสมดุลอันดับแรกคือการวางองค์ประกอบหลัก 3 ชั้นให้มีระยะห่างและขนาดเท่ากัน มีพื้นที่ของแสง พื้นที่ว่าง พื้นที่ระยะหน้ากลางหลัง อย่างเท่ากันทั้งหมด จะมีแค่ในรายละเอียดเล็กน้อยที่มีการวางรูปทรงอย่างกระจายเพื่อตัดความเลี่ยนของรูปทรงที่สมมาตรกันมากเกินไป และเมื่อมองแยกย่อยไปในผลงานแต่ละชั้น ก็จะถูกวางสมดุลไว้ที่กึ่งกลางระยะ ซ้าย ขวา บน ล่าง เท่ากัน เพื่อสร้างความนิ่งให้กับตัวละครและเนื้อหาของผลงาน

Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)

ผลงานของผู้สร้างสรรคมีการจัดแสงมาจากจุดกำเนิดแสงเพียงจุดเดียว ทำให้เกิดภาพที่มีลักษณะความขัดแย้งของแสงและเงาอย่างรุนแรง โดยผลงานชิ้นนี้มีจุดรวมแสงหลักคือด้านบน โดยมีการรวมกันของแสงสีขาวและแสงสีเหลืองอมส้ม ส่องพาดลงมายังผลงานทั้ง 3 ชั้น โดยมีจุดกำเนิดเดียวกัน ดังนั้น เมื่อมองจากผลงานชิ้นซ้าย จะเห็นว่ามีแสงมาจากด้านบนขวา ผลงานชิ้นกลางจะมีแสงมาจากด้านบน ผลงานชิ้นขวาจะมีแสงมาจากด้านบนซ้าย ซึ่งผู้สร้างสรรคต้องการใช้ผลงานชุดสามชิ้นนี้ ถูกออกแบบแสงมาในลักษณะเดียวกันแบบนี้

4.8 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4

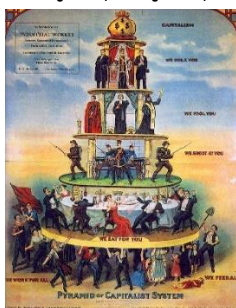


ภาพที่ 74 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

4.8.1 วิเคราะห์ด้านเนื้อหาผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4

ผู้สร้างสรรค์สะท้อนเนื้อหาจากประเด็นความเหลื่อมล้ำและชนชั้นทางสังคม ซึ่งมองเห็นได้จากระบบทุนนิยม การกดขี่แรงงาน คนชนชั้นล่างไม่สามารถลืมตาอ้าปาก หรือต่อให้ขยันแค่ไหนก็ไม่สามารถไต่เต้าไปเป็นชนชั้นบนได้ ยังไม่รวมถึงระบบอุปถัมภ์ที่มีมาอย่างยาวนานในประเทศไทย อีกทั้งยังมีการเกื้อหนุนผลประโยชน์ให้กัน ส่วนคนชนชั้นล่างต้องรอคอยเศษผลประโยชน์ที่พวกชนชั้นบนส่งต่อมาให้ แต่ก็แลกมากับการสนับสนุนระบบทุนนิยมสืบต่อไป

ผลงานมีการใช้สัญลักษณ์ของการต่อสู้เพื่อแสดงถึงลำดับชั้นการไต่เต้าไปยังจุดสูงสุด แต่ภายในภาพผลงาน ผู้สร้างสรรค์เสียดสีด้วยการนำตุ๊กตาที่มีลักษณะเป็นเพศหญิงกำลังนั่งทับตุ๊กตาพระราชินี เพื่อต้องการหักล้างระบบชนชั้นว่าไม่ควรจะมีใครอยู่ในจุดที่สูงที่สุด ทุกคนควรจะเสมอภาคและเท่าเทียมกัน



ภาพที่ 75 "พีระมิดระบบทุนนิยม" ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ในปี ค.ศ. 1911

ที่มา:<https://th.wikipedia.org/wiki/ทุนนิยม>

เข้าถึงวันที่ : 20 มิถุนายน 2564

4.8.2 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่4

เส้นแนวตั้ง (สามเหลี่ยม)

ผู้สร้างสรรค์ใช้การจัดเส้นสามเหลี่ยมแนวตั้ง เพื่อแสดงถึงความศรัทธาและความศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งในขณะเดียวกันก็มีความรู้สึกถึงอำนาจ และสะท้อนเส้นสามเหลี่ยมกลับหัวอยู่ด้านล่าง อีกทั้งยังใช้เส้นตรงแนวตั้ง เพื่อต้องการสร้างความนิ่ง ความหนักแน่นและมั่นคงในกับภาพ

ความต่างของขนาดรูปทรง

ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอรูปทรงที่มีขนาดใกล้เคียงกัน เพื่อต้องการสร้างความนิ่งให้กับภาพ แต่มีการเรียงลำดับความสำคัญของรูปทรงจากการต่อตัวและใช้ ตำแหน่งความสูงต่ำของรูปทรง เพื่อขับเน้นเนื้อหา โดยมีการจัดรูปทรงหลักที่ไว้ตรงกลาง และถูกทับซ้อนจากรูปทรงอื่นต่อสูงขึ้นไปเรื่อยๆ และมีหุ่นนิ่งที่เป็นองค์ประกอบอยู่รอบๆ เพื่อแสดงถึงความหมายที่ช่วยส่งเสริมตัวภาพหลัก และได้มีการสร้างภาพสะท้อนรูปทรงอยู่ด้านล่างของภาพ โดยรูปทรงที่สะท้อนนั้นจะถูกบิดเบือนไปจากภาพต้นแบบ เนื่องจากเป็นมุมมองที่แตกต่างจากการมองเห็นในระนาบเดียวกัน

พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นนี้นั้นจะอยู่ด้านหลังและเป็นพื้นที่ว่างขนาดใหญ่ เพื่อต้องการขับเน้นอากาศให้โอบล้อมผลงาน และสร้างสภาวะความว่าง และผู้ชมสามารถโฟกัสหุ่นนิ่งที่อยู่ระยะหน้าได้ อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น และพื้นที่ว่างด้านล่างก็มีการสะท้อนภาพจากตัวหลัก เพื่อเพิ่มระยะความชัดเบลอให้กับภาพผลงาน

แสง/สี/น้ำหนัก

ผลงานของผู้สร้างสรรค์จะมีการใช้แสงจัดและเงาจัด การขับเน้นความมืดและสว่างเป็นประเด็นสำคัญในผลงานของผู้สร้างสรรค์ ผลงานชิ้นนี้มีแสงที่กระจายระยิบระยับไปทั่วทั้งภาพ และมีการคุมสีของบรรยากาศด้วยสีเหลืองอมส้ม เพื่อแสดงความอบอุ่นให้แก่ภาพผลงาน แต่มีจุดกำเนิดแสงหลักมาจากด้านบน สาดลงมาในลักษณะของการขับเน้นเนื้อหาอย่างหนักแน่น

Balance/สมดุล

ผู้สร้างสรรค์จัดความสมดุลขององค์ประกอบภายในภาพให้กระจัดกระจายอย่างสมดุลไปทั่วทั้งภาพ รวมถึงการเว้นระยะของพื้นที่ว่างจากด้าน บน ล่าง ซ้าย ขวา ในสัดส่วนที่เท่ากัน เพื่อต้องการแสดงถึงความนิ่งเงียบ ไม่หนักและไม่เอนเอียงไปในทิศทางใดเป็นพิเศษ แสดงถึงความเป็นกลาง ซึ่งผู้ชมสามารถรับรู้ได้จากการมองภาพเป็นครั้งแรกจากองค์ประกอบโดยรวมของภาพ

Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)

ผลงานของผู้สร้างสรรค์มีการจัดแสงมาจากจุดกำเนิดแสงเพียงจุดเดียว ทำให้เกิดภาพที่มีลักษณะความขัดแย้งของแสงและเงาอย่างรุนแรง ผลงานชิ้นนี้จะมีแสงมาจากด้านบนของภาพ และมี

การใช้แสงสีเหลืองอมส้มที่เพื่อสร้างมิติความอบอุ่นและความผ่อนคลายให้กับบรรยากาศของภาพ แต่ก็ยังคงมีความเข้มของแสงอยู่

4.9 ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5



ภาพที่ 76 ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5
ทีมา ผู้สร้างสรรค์

4.9.1 วิเคราะห์ด้านเนื้อหาผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5

ผู้สร้างสรรค์สะท้อนประเด็นการคุกคามทางเพศ โดนข่มขืนไปที่การคุกคามเพศหญิง ซึ่งในปัจจุบันกำลังมีประเด็นการคุกคามทางเพศที่รุนแรงเป็นอย่างมาก

องค์ประกอบของผลงานแสดงการข่มขืนเชื้อเชิญและดึงดูดให้ผู้ชมสนใจในตุ๊กตาที่มีลักษณะกระโปรงเปิดอยู่ตรงกลางของภาพ แต่ในขณะที่แววตาของตัวละครก็ว่างเปล่าและดูไร้ชีวิต ผสมปนเศร้า โดยรายล้อมไปด้วยดอกไม้ซึ่งแสดงถึงความงามและความเปราะบาง โดยสะท้อนให้เห็นถึงการได้แซมชมความสวยงามเพื่อสะกดใจผู้ชมให้ตระหนักถึงประเด็นทางเพศ



ภาพที่ 77 ป้ายประท้วง นร.หญิง ถึงการโทษประณามเหยื่อถูกล่วงละเมิดทางเพศ
ที่มา <https://www.bbc.com/thai/thailand-55035407>

เขาถึงวันที่ : 20 มิถุนายน 2564

4.9.2 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5

เส้นแนวตั้ง (สามเหลี่ยมกลับหัว)

ผู้สร้างสรรค์ใช้การจัดเส้นเปอร์สเปกทีฟแบบพุ่งเข้ากึ่งกลาง และมีเส้นแนวตั้งพาดแนวนอนอยู่ในระยะหลัง เพื่อนำม่งเน้นเนื้อหาของภาพเข้ามาที่จุดกึ่งกลางของภาพ โดยมุมมองเปรียบเทียบเหมือนผู้ชมมองภาพจากด้านบนลงมายังด้านล่าง (bird eyes view)

ความต่างของขนาดรูปทรง

ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอรูปทรงหลักที่มีขนาดเด่นอยู่ตรงกลาง และมีรูปทรงขนาดใกล้เคียงเป็นองค์ประกอบรองอยู่ด้านหลัง เพื่อเรียงลำดับความสำคัญของเนื้อหาโดยมีการจัดเนื้อหาที่สำคัญเป็นตัวละครผู้หญิงอยู่ตรงกลางของภาพ และเนื้อหารองคือดอกไม้เรียงอยู่ในระนาบเดียวกันของระยะกลางไปจนถึงระยะหลัง

พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นนี้นั้นจะอยู่ด้านหลังและเป็นพื้นที่ว่างขนาดใหญ่ที่ถูกวัตถุจำนวนมากทับซ้อนอยู่ เพื่อต้องการขับเน้นอากาศให้โอบล้อมผลงาน และสร้างสภาวะความว่าง และผู้ชมสามารถโฟกัสหุ่นนิ่งที่อยู่ระยะหน้าได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น แต่ตัวพื้นที่ว่างก็กลืนเข้ากับบรรยากาศของระยะกลางในบางส่วนด้วยเช่นกัน

แสง/สี/น้ำหนัก

ผลงานของผู้สร้างสรรค์จะมีการใช้แสงจัดและเงาจัด การขับเน้นความมืดและสว่างเป็นประเด็นสำคัญในผลงานของผู้สร้างสรรค์ โดยเน้นส่วนที่เป็นเนื้อหาให้มีความชัดเจนอยู่ในแสงสว่าง และส่วนที่มืดเลือนหายไปกับพื้นที่ว่าง ผลงานชิ้นนี้มีสีทึบโมโนโทน และมีการคุมสีของบรรยากาศด้วยสีเหลืองอมส้ม เพื่อแสดงความอบอุ่นให้แก่ภาพผลงาน

Balance/สมดุล

ผู้สร้างสรรค์จัดความสมดุลขององค์ประกอบภายในภาพให้กระจุกกระจายอย่างสมดุลไปทั่วทั้งภาพ รวมถึงการเว้นระยะของพื้นที่ว่างจากด้าน บน ล่าง ซ้าย ขวา ในสัดส่วนที่เท่ากัน เพื่อต้องการแสดงถึงความนิ่งเงียบ ไม่นั่นและไมเอนเอียงไปในทิศทางใดเป็นพิเศษ แสดงถึงความเป็นกลาง ซึ่งผู้ชมสามารถรับรู้ได้จากการมองภาพเป็นครั้งแรกจากองค์ประกอบโดยรวมของภาพ แต่ในผลงานชิ้นนี้จะมียอดองค์ประกอบเด่นอยู่ตรงกลาง เพื่อขับเน้นเนื้อหา

Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)

ผลงานของผู้สร้างสรรค์มีการจัดแสงมาจากจุดกำเนิดแสงเพียงจุดเดียว ทำให้เกิดภาพที่มีลักษณะความขัดแย้งของแสงและเงารุนแรง ผลงานชิ้นนี้เปรียบเสมือนว่ามีแสงพุ่งสานเข้าไปจากมุมที่ผู้ชมยืนอยู่ โคนระยะหน้าจะมีแสงที่สว่างและเข้มข้นมากมีการปะทะรุนแรง และมีความกึ่งแบนอยู่ในภาพเนื่องจากมีระยะของเงาที่เป็นสีเทาน้อย ระยะหลังจะค่อนข้างกลืนไปเป็นสีดำอย่างรวดเร็ว

4.10 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 6



ภาพที่ 78 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 6
ที่มา ผู้สร้างสรรค์

4.10.1 วิเคราะห์ด้านเนื้อหาผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 6

สังคมไทยเป็นสังคมที่มีระบบชนชั้นและระบบการไต่ขั้นตำแหน่ง เห็นได้ชัดจากระบบราชการและระบบทางการเมือง โดยทุกคนที่อยู่ในระบบต้องพยายามไต่เต้าให้ตัวเองอยู่ในระดับที่สูงขึ้นเพื่อได้รับผลประโยชน์ที่มากขึ้น และในขณะเดียวกันก็ระบบอุปถัมภ์ร่วมอยู่ด้วย

ผลงานชิ้นนี้สะท้อนความวุ่นวายต่างๆ โดนองค์ประกอบสะท้อนมาจากการประชุมสภาของประเทศไทย คือเปรียบเสมือนการเล่นละครปาที มีการแก่งแย่งชิงดีกัน มีกฎระเบียบแต่ก็ไร้ซึ่งความศักดิ์สิทธิ์ มีการใช้อำนาจในทางที่ผิด ทุกคนล้วนแล้วแต่จ้องแต่ผลประโยชน์ เปรียบเสมือนตัวละครที่กำลังแย่งกันไต่เพื่อแย่งชิงวัตถุบางอย่าง ส่วนตัวละครที่อยู่สูงสุดก็อยู่ในลักษณะของการเป็นหุ่นเชิดที่ไร้ชีวิต และยังคงมีสถานภาพที่วุ่นวายรายล้อมอยู่ทุกทิศทุกแห่ง

4.10.2 วิเคราะห์ด้านกายภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 6

เส้นแนวตั้ง เส้นสามเหลี่ยม

ผู้สร้างสรรค์ใช้การจัดเส้นสามเหลี่ยมแนวตั้ง ที่มีเปอร์สเปคทีฟพุ่งออกมาจากด้านบน เพื่อแสดงถึงความศรัทธาและความศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งในขณะเดียวกันก็มีความรู้สึกถึงการควบคุม การเป็นหุ่นเชิด และแสดงถึงพลังอำนาจที่มาจากเบื้องบน อีกทั้งยังมีเส้นเปอร์สเปคทีฟที่พุ่งอย่างไร้ทิศทาง บนล่างซ้ายขวา เพื่อสร้างอาการเคลื่อนไหวให้กับภาพผลงาน

ความต่างของขนาดรูปทรง

ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอรูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกัน เพื่อเรียงลำดับความสำคัญของรูปทรงที่มีขนาดใหญ่ และขนาดกลาง เพียงไม่กี่ชิ้น โดยมีการจัดรูปทรงหลักอยู่ตรงกลางให้มีลักษณะของการต่อตัวซ้อนทับกันขึ้นไป จากข้างล่างจนไปถึงด้านบน อีกทั้งยังมีรูปทรงขนาดอื่นๆ กระจายลอยอยู่ทั้งภาพ เพื่อสร้างมิติจำลอง ระยะต้น ระยะลึกให้กับผลงาน

พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่างในผลงานชิ้นนี้นั้นจะอยู่ด้านหลังและปกคลุมพื้นที่ทั้งหมด เพื่อต้องการขับเน้นอากาศให้อบล้อมผลงาน และสร้างสภาวะความว่าง มีด ลีกลีบ ทำให้ผู้ชมสามารถโฟกัสหุ่นนิ่งที่อยู่ระยะหน้าได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

แสง/สี/น้ำหนัก

ผลงานของผู้สร้างสรรค์จะมีการใช้แสงจัดและเงาจัด การขับเน้นความมืดและสว่างเป็นประเด็นสำคัญในผลงานของผู้สร้างสรรค์ ผลงานชิ้นนี้มีแสงที่กระจายระยิบระยับไปทั่วทั้งภาพ และมีการคุมสีของบรรยากาศด้วยสีเหลืองอมส้ม เพื่อแสดงความอบอุ่นให้แก่ภาพผลงาน โดยมีแสงหลักเป็นแสงที่ส่องลงมาจากด้านบน

Balance/สมดุล

ผู้สร้างสรรค์จัดความสมดุลขององค์ประกอบภายในภาพให้กระจายอย่างสมดุลไปทั่วทั้งภาพ แต่ก็มีเส้นแนวระนาบของพื้นที่ว่างจากด้าน บน ล่าง ซ้าย ขวา ในสัดส่วนที่เท่ากัน เพื่อต้องการแสดงถึงความนิ่งเงียบ ไม่นั่นและไมเอนเอียงไปในทิศทางใดเป็นพิเศษ แสดงถึงความเป็นกลาง ซึ่งผู้ชมสามารถรับรู้ได้จากการมองภาพเป็นครั้งแรกจากองค์ประกอบโดยรวมของภาพ

Contrast/ความขัดแย้ง (น้ำหนัก)

ผลงานของผู้สร้างสรรค์ชิ้นนี้มีการจัดแสงมาจากจุดกำเนิดหลายแหล่ง โดยแสงหลักจะมาจากด้านบน แต่ก็มีแสงที่สาดมาจากด้านหน้า ด้านข้าง และด้านหลัง เหมือนแสงไฟที่พุ่งฉายเข้ามาจากทุกทิศทาง ทำให้เกิดภาพที่มีลักษณะความขัดแย้งของแสงและเงาจำนวนมากภายในภาพ ทำให้องค์ประกอบและวัตถุในภาพต่อสู้กันเพื่อแย่งชิงความเด่นของตัวเองออกมา

บทที่ 5

สรุป

ผู้สร้างสรรค์ได้ประมวลความคิดโดยการค้นคว้าศึกษาข้อมูล นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานชุด “ โรงละครแห่งชีวิต ภาพสะท้อนสังคมไทยในปัจจุบัน ” ในรูปแบบจิตรกรรมเหมือนจริง ผ่านกระบวนการจัดหุ่นต้นแบบสามมิติ โดยใช้หลักองค์ประกอบของการจัดฉากแบบละครเวทีในโรงละคร เพื่อแสดงให้เห็นถึงขอบเขตที่ชัดเจนของจินตนาการที่จะไม่ล้ำเส้นเกินเข้ามายังข้อเท็จจริงมากเกินไป อีกทั้งยังเพื่อสื่อความหมายว่าเรื่องราวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม ในมุมมองนั้นแท้จริงแล้วก็เป็นเพียงละครบทหนึ่ง ที่แสดงอยู่บนโลก และมีมนุษย์เป็นนักแสดงเพียงแค่นั้นเอง

ผลงานสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการสื่อถึงโครงสร้างอำนาจของสังคมไทย โดยใช้การอุปลักษณะจากวัตถุหุ่นนิ่งที่มีความหมายแฝงเชื่อมโยงไปถึงสถานการณ์ทางสังคม สะท้อนความวุ่นวาย ความตลกร้าย ความสนุกสนาน ความขบขันแพนดาสี ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม ผ่านมุมมองของผู้สร้างสรรค์ ที่ตั้งใจเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมที่หม่นหมองให้มีความงดงามและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ในกระบวนการสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์จำลองสถานการณ์ทุกอย่างให้เกิดขึ้นจริง แล้วจึงค่อยนำมาถ่ายทอดผ่านผลงานจิตรกรรม โดยใช้การจัดหุ่นนิ่ง ตามเนื้อหาที่หยิบยกจากประเด็นทางสังคม โดยเน้นไปที่ประเด็นความเหลื่อมล้ำและชนชั้นทางสังคม โดยจัดต้นแบบสามมิติ ให้โมเดล หุ่นนิ่ง ของจำลอง รวมไปถึงการจัดแสง จัดเตรียมชุด เสื้อผ้า วัตถุของใช้ต่าง วางองค์ประกอบแสงเงาให้ครบถ้วน สมบูรณ์ โดยใช้หลักองค์ประกอบแบบโรงละครหรือการแสดงละครเวที จากนั้นนำมาปรับแต่งจนเป็นภาพ sketch เพื่อนำไปสร้างเป็นผลงานจิตรกรรม ในผลงานวิทยานิพนธ์ผู้สร้างสรรค์พยายามสร้างมิติของงานจิตรกรรมให้มีความตื่นลึกลับของสีและเทคนิคมากยิ่งขึ้น ไม่เขียนแบบเกลี่ยเนียนและเก็บรายละเอียดเพียงอย่างเดียว ทั้งร่องรอยและที่แปร่งกับความไม่เรียบร้อยบางอย่างเพื่อขับเน้นหรือลดทอนเนื้อหาต่างๆตามที่จำเป็น

ในสุดท้ายผู้สร้างสรรค์พบว่ากระบวนการสำคัญที่สุดของตนเองคือการปล่อยให้ทุกอย่าง เป็นไปตามธรรมชาติและตามความรู้สึก ไม่ยึดตรึงและไม่กำหนดขอบเขตชัดเจนมากเกินไป มีเพียงประเด็นต้นทางคร่าวๆ หลังจากนั้นให้ปล่อยให้ตัวเองอยู่ในสภาวะที่เป็นธรรมชาติ แล้วจึงทำการเชื่อมโยงประเด็นกับการนำเสนอผ่านกระบวนการสร้างงานศิลปะในทันที คล้ายๆกับการแสดงสด จึงจะทำให้การนำเสนอผลงานนั้นออกมาได้ผลลัพธ์ที่ดี และตรงประเด็นตามที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อความหมายมากที่สุด

รายการอ้างอิง

Audio Visual Design (2563). "การออกแบบระบบแสงสำหรับเวทีการแสดง เข้าถึงเมื่อ 20 มิถุนายน 2564 เข้าถึงได้จาก <https://avl.co.th/blogs/lighting-design-for-stage-performances/>".

Natee Utarit (2013). ILLUSTRATION OF THE CRISIS. Kuala LumPur, Richard Koh Fine Art Sdn Bhd.

Natee Utarit (2017). Optimism is Ridiculous. Italy, Skira editor S.p.A.

ชัยวุฒิ เทียมปาน (2544). ความจริงของวิถีชีวิตที่เรียบง่าย, มหาวิทยาลัยศิลปากร. ปริญญาศิลปมหา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม ภาควิชาจิตรกรรม.

ชาธิป สุวรรณทอง (2556). "The Reality of Simple Lifestyle"ชีวิต"และ"วิถีชีวิต"ในจิตรกรรม เข้าถึง
เมื่อ 27 มีนาคม 2563 เข้าถึงได้จาก <http://www.bangkokbiznews.com/news/detail/510331>".

ดร. พูนสุข มาศรีงสรรค์ (2558). "บทวิจารณ์หนังสือชื่อ คู่มือเข้าใจชนชั้น วรณะ ความเหลื่อมล้ำ."
วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ 3(2): 176.

แดง บัวแสน (2562). "before the sunset เข้าถึงเมื่อ 27 มกราคม 2563 เข้าถึงได้จาก
<https://www.facebook.com/watch/?v=592966538117511>".

พิพิธภัณฑสถานในประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (2556). "นักสะสมกับการสะสม (Collectors and
ollecting) เข้าถึงเมื่อ 27 มีนาคม 2563 เข้าถึงได้จาก
<https://db.sac.or.th/museum/article/42>".

พิมลกานต์ กาศวิเศษ (2561). "องค์ประกอบการแสดงละครเวที เข้าถึงเมื่อ 27 ตุลาคม 2563 เข้าถึงได้
จาก <https://pubhtml5.com/cdnh/mssj/basic>".

มิวเซียมสยาม พิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ (2561). "Timeline ความหรรษา : วิวัฒนาการของเล่น เข้าถึงเมื่อ
26 มีนาคม 2563 เข้าถึงได้จาก <https://m.museumsiam.org/detail2.php?MID=3&CID=176&SCID=-1&CONID=2606>".

รายการออนไลน์ Online Station (2561). "ซุซซิงๆ : สละของเล่น เท่ากับ ไร้สาระ? เข้าถึงเมื่อ 27
มีนาคม 2563 เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=X5k4JicpwRw>".

วาทีน ศานต์ สันติ (2559). "วัฒนธรรมการเล่นที่เปลี่ยนไป กับสันดานคนไทยที่เปลี่ยนแปลง เข้าถึงเมื่อ
27 มกราคม 2563 เข้าถึงได้จาก
<https://www.facebook.com/1421767514800676/photos/a.1422246801419414/1535755700068523>".

วิวัฒน์ ทองเขียว (2559). มายาคติแห่งอำนาจในสังคมไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปริญญาปรัชญาดุษฎี
บัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์

ศิริก้อย ชูตาทวิสวัสดิ์ (2560). "จิตรกรรมร่วมสมัย, บทบาทและสถานภาพเพศหญิง, วัฒนธรรมไทย – จีน." Veridian E-Journal Silpakorn University ฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ 10(3): 1277.

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (2563). "ของเล่นเล่าวิถีท้องถิ่น เข้าถึงเมื่อ 27 มีนาคม 2563 เข้าถึงได้จาก <https://thehumans.sac.or.th/sac/curated/25>."

สมัชชา โชติวรสกุ (2562). "บุคลิกแสง ตีตี สมัชชา นักสะสมของเล่นระดับตัวพ่อแห่งยุค 90's เข้าถึงเมื่อ 27 มีนาคม 2563 เข้าถึงได้จาก https://www.youtube.com/watch?v=S-lKRk25E_Q."

อรรถสิทธิ์ อนิวรรณชน (2555). "In Search of Love Painting เข้าถึงเมื่อ 27 มกราคม 2563 เข้าถึงได้จาก <https://gallerynumthong.com/2012-in-search-of-love-painting>."

โอชนา พูลทองตีวัฒนา (2561). ประวัติสุนทรียศาสตร์ตะวันตก. กรุงเทพฯ, บริษัททวิวัฒนาการพิมพ์ จำกัด.



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ภูมินท์ ภูผา
วัน เดือน ปี เกิด	7 มีนาคม 2539
สถานที่เกิด	อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ
วุฒิการศึกษา	- 2562-2563 ปริญญาโท คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร - 2557-2561 ปริญญาตรี คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร - 2554-2556 วิทยาลัยช่างศิลป์ลาดกระบัง - 2551-2553 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ , สมุทรปราการ - 2545-2550 โรงเรียนทรงวิทยาเทพารักษ์ , สมุทรปราการ - 2542-2544 โรงเรียนอนุบาลศรีตรัง , สมุทรปราการ
ที่อยู่ปัจจุบัน	47/31 หมู่3 ตำบลบางโฉลง อำเภอบางพลี สมุทรปราการ 10540
ผลงานตีพิมพ์	- 2562 Art Expo Malaysia 2019 Booth No. B3, Matrade Exhibition & Convention Centre - 2562 PAINT-ING 2019 จิตรกรรม 2562 หอศิลป์บรมราชกุมารี, อาคารศูนย์ปฏิบัติการทัศนศิลป์สิรินธร - 2562 Baramee of Art Charity 1st หอธรรมพระบารมี ฉะเชิงเทรา - 2562 ศิลปกรรมไทยออยล์ ครั้งที่ 1 “ความสุขของคนไทย” หอศิลป์ ณ บ้านเจ้าพระยา - 2562 ศิลปกรรมไทยออยล์ ครั้งที่ 1 “ความสุขของคนไทย” หอศิลป์บรมราชกุมารี, อาคารศูนย์ปฏิบัติการทัศนศิลป์สิรินธร - 2562 จิตรกรรมร่วมสมัยพานาโซนิค “สร้างสรรค์เพื่อความสมบูรณ์แห่งชีวิต” ครั้งที่ 21 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์ (หอศิลป์แห่งชาติ ถนนเจ้าฟ้า) - 2562 ศิลปกรรมเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่14 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์ (หอศิลป์แห่งชาติ ถนนเจ้าฟ้า) - 2562 1971Arthesis หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (BACC)

- 2562 1971Artthesis หอศิลป์บรมราชกุมารี, อาคารศูนย์ปฏิบัติการ
ทัศนศิลป์สิรินธร
- 2562 ศิลปกรรมช่างเผือก ครั้งที่ 8 "รื่นเริง เถลิงศก" หอศิลป์วัฒนธรรม
แห่งกรุงเทพมหานคร (BACC)
- 2562 ศิลปกรรมกรุงไทย ครั้งที่ 4 หอศิลป์กรุงไทย
- 2561 ศิลปกรรมเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่13 หอศิลป์สมเด็จพระนาง
เจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ
- 2561 จิตรกรรมร่วมสมัยพานาโซนิค “เพื่อความสุขของมวลมนุษยชาติ”
ครั้งที่ 20 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์ (หอศิลป์แห่งชาติ ถนนเจ้าฟ้า)
- 2561 ศิลปกรรม ปตท. ครั้งที่ 33 ประจำปี 2561 หัวข้อ "ภูมิใจ . . . ไทย
แลนด์” ท้องพระโรง หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ
- 2559 นิทรรศการ “ ร้อยภาพร้อยดวงใจ น้อมรำลึกถึงพระมหากษัตริย์คุณ
พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ” ศูนย์การค้าเซ็นทรัล
เวิลด์
- 2559 นิทรรศการ “ซี โซด เฉด” อาร์ทสเปซ เวนิส ดี ไอริส วัชรพล
- 2555 ประกวดภาพเขียนโปสเตอร์รณรงค์ต้านภัยโรคเอดส์ ครั้งที่2
วิทยาลัยช่างศิลป์ลาดกระบัง
- 2562 รางวัลสนับสนุน ศิลปกรรมไทยออยล์ ครั้งที่ 1 ประจำปี 2562
หัวข้อ “ความสุขของคนไทย”
- 2562 รางวัลดีเด่น จิตรกรรมร่วมสมัยพานาโซนิค “เพื่อความสุขของมวล
มนุษยชาติ” ครั้งที่ 21
- 2561 รางวัลชมเชย ประกวดวาดภาพ เพลินศิลป์ถิ่นนาวิ
- 2561 รางวัลชนะเลิศศิลปกรรมอันดับ3 ศิลปกรรมเด็กและเยาวชน
แห่งชาติ ครั้งที่13
- 2554 รางวัลชนะเลิศ วาดภาพ “ผีเสื้องาม ตามตำนานเล่าขาน ณ อุทยาน
แห่งชาติปางสีดา”
- 2550 รางวัลดีเด่น การประกวดวาดภาพ “ชีวิตงาม ความพอเพียง”
- 2550 รางวัลเหรียญทอง “80 กิจกรรม 80 พรรษา น้อมเกล้าถวายองค์
ราชาพระมิ่งขวัญของปวงไทย”
- 2550 รางวัลชนะเลิศ การแข่งขันศิลปศึกษา ในงาน “วันวิชาการสุดใจ50”
โรงเรียนสุดใจวิทยา

รางวัลที่ได้รับ

- 2550 รองชนะเลิศอันดับ2 วาดภาพ นิทรรศการ ปรีทัศน์ นวมินทร์ เตรียมพัฒนา ครั้งที่5
- 2550 รางวัลชมเชย เขียนภาพการ์ตูน สีน้า โรงเรียนรัตนโกสินทร์ 9
- 2550 รางวัลชมเชย การประกวดออกแบบวาดภาพตราไปรษณียากร “แต้มสี เต็มศิลป์แผ่นดินไทย”
- 2550 รองชนะเลิศอันดับ2 วาดภาพการ์ตูน ร.ว.บ. นิทรรศศ’50 “เฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา องค์ราชัน”
- 2549 รองชนะเลิศอันดับ1 วาดภาพการ์ตูน ร.ว.บ. นิทรรศศ’49 “เดิน...ตามรอยเท้าพ่อ”
- 2549 รางวัลยอดเยี่ยม การประกวดวาดภาพ “เรารักในหลวง” ฉลองสิริราชสมบัติครบ 60 ปี

