มายาคติความงาม และการคุกคามทางความคิดจากสื่อโซเชียลมีเดีย

โดย
นางสาววาทินี พาลีบัตร

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

มายาคติความงาม และการคุกคามทางความคิดจากสื่อโซเชียลมีเดีย

โดย
นางสาววาทินี พาลีบัตร

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

THE MYTHOLOGY OF BEAUTY AND SOCIAL MEDIA INFLUENCES

By

MISS Watinee PALEEBUTT

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS)

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2022

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	มายาคติความงาม และการคุกคามทางความคิดจากสื่อโซเชียลมีเดีย
โดย	นางสาววาทินี พาลีบัตร
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ ธณฤษภ์ ทิพย์วารี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย (ผู้รักษาการแทน)
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นิรัติศัย)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกดามณี)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์ ธณฤษภ์ ทิพย์วารี)

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

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(รองศาสตราจารย์ นาวิน เบียดกลาง)

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

630120050 : ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
คำสำคัญ : จิตรกรรม, ความงาม, มายาคติ, สื่อโซเชียลมีเดีย

นางสาว วาทินี พาลีบัตร: มายาคติความงาม และการคุกคามทางความคิดจากสื่อโซเชียลมีเดีย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รองศาสตราจารย์ ธณฤษภ์ ทิพย์วารี

ความงามคืออะไร คงเป็นสิ่งที่ยากจะให้คำตอบที่ชัดเจนและตายตัว และเป็นสิ่งที่ถกเถียงกันมายาวนาน หากย้อนกลับไปในอดีต ความงามหากไม่ได้ตอบตามสิ่งที่ได้รับรู้กันมาในแบบของเพลโต้ ที่กล่าวว่าความงามแท้จริงอยู่ในโลกมโนคติ ความเป็นจริงเป็นภาพสะท้อนที่ไม่สมบูรณ์ของอุดมคติที่สมบูรณ์แบบที่เรียกว่า form เพลโตเชื่อว่าความจริง ความเข้าใจ และความงามทั้งหมดมาจากอุดมคติ ในปรากฏการณ์นั้น เราไม่สามารถสัมผัสความจริงของสิ่งต่าง ๆ ได้ เนื่องจากประสาทสัมผัสของเรารับรู้เพียงภาพลวงตาในโลกทางกายภาพนี้เท่านั้น เขาเชื่อว่ามีรูปแบบสำหรับทุกสิ่งที่ดำรงอยู่ และปรากฏการณ์ที่เราสัมผัสผ่านประสาทสัมผัสของเราคือภาพสะท้อนของอุดมคติที่ยิ่งใหญ่กว่า หรือหากความงามไม่ใช่แบบนี้แล้วความงามที่แท้จริงคืออะไร และมันมีอยู่หรือไม่ หรือมันดำรงอยู่ตามความเป็นจริงของมันเอง หรือมันดำรงอยู่ตามความเป็นจริงในความคิดของเรา และเราได้ความคิดนี้มาจากไหน เหตุใดเมื่อวันเวลาผ่านไปจึงมีคนที่คิดต่างกันออกไปมากมาย หรือเพราะที่ผ่านมาไม่เคยได้ได้มีการมุมมองความคิดที่หลากหลายออกมามากพอที่จะแจกแจงได้ว่า ใคร คิดอย่างไร และเพราะเหตุใดนักปรัชญาในยุคหลังอย่าง David Hume (1711-1776) และ Edmund Burke (1729-1797) ก็มีทัศนะทางความงามว่าเป็นเรื่องส่วนตัวโดยส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับทัศนคติของผู้สังเกต George Brantcroft นักประวัติศาสตร์ชาวอเมริกัน (1800–1891) กล่าวว่า “ความงามเป็นเพียงภาพที่มีเหตุมีผลของความไม่สิ้นสุด” ธรรมชาติของความงามเป็นหนึ่งในปริศนาทางปรัชญาที่น่าสนใจที่สุด ความงามเป็นสากลหรือไม่? เรารู้ได้อย่างไร? เราจะโน้มน้าวใจตนเองให้ยอมรับได้อย่างไรหากความงามเป็นสากล เช่น เพลโต้ได้กล่าวไว้ ก็มีเหตุผลที่จะถือเอาว่าเราไม่สามารถรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส แต่มีบางอย่างที่เหมือนกันกับการรับรู้ถึงความงามทั้งหมดหรือไม่?

โดยหลักการแล้ว ทัศนคติเกี่ยวกับความงามสามารถสัมพันธ์กับเรื่องใดๆ ก็ได้ผ่านรูปแบบประสบการณ์ใดๆ ที่เป็นไปได้ ทั้งความรู้สึก จินตนาการ สติปัญญา หรือจากการผสมผสานของสิ่งเหล่านี้ ดังนั้นโดยภาพกว้างแล้วความงามก็คงเป็นเรื่องเฉพาะบุคคลว่าใครมีความเห็นอย่างไร อาจจะเหมือนหรือไม่เหมือนกัน ก็แล้วแต่การรับรู้ของแต่ละบุคคล ซึ่งหลายคนก็เชื่อว่าความงามเป็นความหมายที่ยึดโยงกับประสบการณ์ประเภทต่างๆ ตามความชอบที่มีอิทธิพลทางวัฒนธรรมและความชอบส่วนบุคคลนั่นเอง

เมื่อโลกเปลี่ยนไป และเทคโนโลยีได้เข้ามามีส่วนในชีวิตมนุษย์อย่างมาก การรับรู้ที่รวดเร็ว ความหลั่งไหลของข้อมูลข่าวสารและความรู้ความเข้าใจที่หลอมรวมกับค่านิยมที่ชัดกระหน่ำมาพร้อมกับเทคโนโลยีเหล่านี้นั้นต่างหากที่เปลี่ยนแปลงคุณค่าของการรับรู้ความงามที่ต่างไปในโลกปัจจุบัน ซึ่งหาใช่ความคิดแนวปรัชญาจากนักปราชญ์คนใดในโลกนี้ไม่ แนวคิดเหล่านั้นได้ถูกทำลายไปพร้อมกับคำว่าเทคโนโลยีและสื่อโซเชี่ยลมีเดีย เกิดเป็นความงามแบบใหม่ที่ค่อย ๆ คืบคลานเข้ามาจนกลายเป็นถาโถมไปด้วยค่านิยมใหม่จากโลกใหม่อันเป็นความจริงที่บิดเบี้ยวและเราก็ช่วยกันอ้าแขนรับมันอย่างเต็มใจ

630120050 : Major (VISUAL ARTS)
Keyword : painting, beauty, beauty myth, social media

MISS WATINEE PALEEBUTT : THE MYTHOLOGY OF BEAUTY AND SOCIAL MEDIA INFLUENCES
THESIS ADVISOR : ASSOCIATE PROFESSOR THANARIT THAIPWAREE

what is beauty? It would be difficult to give a clear and fixed answer. And it's something that has been debated for a long time. If going back in the past Beauty if not answered according to what was known in Plato's way. That said, true beauty lies in the world of ideology. Reality is an imperfect reflection of the perfect ideal called form.

Plato believed that all truth, understanding, and beauty came from the ideal. in that phenomenon We cannot experience the truth of things. Because our senses only perceive illusions in this physical world. He believed that there was a pattern for everything that existed. And the phenomena that we experience through our senses are reflections of greater ideals. Or if beauty is not like this, then what is true beauty? and does it exist? or does it exist according to its own reality? Or does it exist in our thoughts? And where did we get this idea from? Why are there so many different people as the days pass by? or because in the past there has never been enough diverse perspectives to explain who thinks what and why.

Later philosophers such as David Hume (1711-1776) and Edmund Burke (1729-1797) viewed beauty as subjective, largely based on the viewpoint of the observer. American historian George Brantcroft (1800–1800) 1891) Says, “Beauty is a rational image of infinity.” The nature of beauty is one of the most interesting philosophical mysteries. Is beauty universal? How do we know? How can we convince ourselves to accept it? If beauty is universal, as Plato said There is reason to assume that we cannot perceive with the senses. But is there something in common with all perceptions of beauty? In principle Attitudes about beauty can relate to anything, through any conceivable form of experience: sensation, imagination, intelligence, or a combination of these. Therefore, by the broader picture, beauty is a matter of individual opinions and may or may not be the same It depends on the perception of each person. Many people believe that beauty is a meaning associated with different types of experiences. according to cultural influence and personal preferences. When the world changes and technology has taken a huge part in human life. fast recognition It is the surge of information and insight coupled with the raging values that come with these technologies that are transforming the value of different perceptions of beauty in today's world which is not a philosophical idea from any philosopher in this world. Those ideas were destroyed with the word’s technology and social media. It was born a new beauty that creeps in and becomes overwhelmed with new values from a new world of twisted reality, and we willingly embrace it.

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปะมหาบัณฑิต และการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์จากคณาจารย์ทุกท่าน ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณที่ช่วยถ่ายทอดความรู้ มุมมอง ความคิด แนวทางพัฒนาผลงาน ไปจนถึงคำแนะนำที่มีคุณค่า และคอยให้คำปรึกษาในการสร้างสรรค์ผลงานตลอดระยะเวลาของการศึกษา กราบขอบพระคุณ อาจารย์ ธณฤษภ์ ทิพย์วารี ที่กรุณารับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ พร้อมให้คำชี้แนะที่มีคุณค่าเสมอมา และกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านจากภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ทุกท่าน สำหรับการเรียนสอนในทุกวิชาตลอดระยะเวลาสองปี

ขอบพระคุณครอบครัวที่สนับสนุนตลอดมา และขอบคุณทุกบุคคลที่ผ่านเข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตไม่ว่าในช่วงใด ข้าพเจ้าหวังว่าวิทยานิพนธ์เล่มนี้จะเป็นประโยชน์ไม่มากก็น้อยแก่ผู้สนใจทุกท่าน

นางสาว วาทินี พาลีบัตร

มหาวิทยาลัยศิลปากร

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ

กิตติกรรมประกาศ ..... ฉ

สารบัญ ..... ช

สารบัญตาราง ..... ญ

สารบัญภาพ ..... ฎ

บทที่ 1 บทนำ 1

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์ 1

1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ 2

1.3. สมมติฐานของการสร้างสรรค์ 2

1.4 ขอบเขตการสร้างสรรค์ 3

1.5 ขั้นตอนของการสร้างสรรค์ 3

1.6 เวลาที่ใช้ในการสร้างสรรค์ 3

1.7. วิธีการสร้างสรรค์ 3

1.8 แหล่งข้อมูล 4

1.9 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ 4

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์ 5

2.1 ความงามในอุดมคติจากประวัติศาสตร์ 5

2.2 แรงบันดาลใจจากงานประติมากรรม 6

2.2.1 Venus italica โดย ศิลปิน Antonio Canova 6

2.2.2 ประติมากรรม The three graces โดย ศิลปิน Antonio Canova 8

2.2.2.1 สรุปผลการนำแรงบันดาลใจจากประติมากรรม The three graces มาใช้ในผลงาน 8
2.2.3 ประติมากรรม Apollo and Daphne โดย ศิลปิน Gian Lorenzo Bernini 10
2.2.3.1 สรุปผลการนำแรงบันดาลใจจากประติมากรรม Apollo and Daphne มาใช้ในผลงาน 12
2.3 การมาถึงของ social media 12
2.3.1 การ cyber bullying 12
2.3.2 Insecurity กับ social media 13
2.4 แรงบันดาลใจทางด้านภาพจากภาพยนตร์ 14
2.4.1 ภาพยนตร์เรื่อง Melancholia 14
2.4.1.1 วิเคราะห์และเชื่อมโยงโทนสีจากภาพยนตร์เรื่อง Melancholia 16
2.4.1.2 สรุปผลการนำแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง Melancholia มาใช้ในผลงาน 17
2.4.2 ภาพยนตร์เรื่อง Alice (1988) 18
2.4.2.1 วิเคราะห์และเชื่อมโยงภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Alice (1988) 20
2.4.3 สรุปผลการนำแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง Alice (1988) มาใช้ 22
บทที่ 3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน 23
3.1 ที่มาทางเนื้อหาเพื่อการประกอบสร้างผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ 24
3.2 แนวคิดและที่มาของการใช้โทนสีในผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์ 34
3.3 ที่มาทางรูปแบบและการประกอบสร้างผลงานวิทยานิพนธ์ 34
3.4 แนวคิดและที่มาของการใช้โทนสีในผลงานชุดวิทยานิพนธ์ 38
3.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน 40
3.5.1 แรงบันดาลใจจาก fashion 40
3.5.2 รวบรวมข้อมูลและสังเคราะห์แบบ 41
3.5.3 การเริ่มร่างภาพ 41

3.5.4 การลงสี 42
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ 43
4.1 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ 44
4.1.1 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 (Poetic Beauty) 44
4.1.2 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 (Deadly Beauty No.1) 45
4.1.3 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 (Deadly Beauty No.2) 46
4.1.4 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4 (Deadly Beauty No.3) 47
4.1.5 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5 (Deadly Beauty No.3) 48
4.1.6 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6 (The situation 01) 49
4.1.7 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 7-9 (The Situation 02-04) 50
4.1.8 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 7-9 (The Situation 02 – 04) 52
4.2 ผลการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 1 52
4.2.1 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์โครงการที่ 1 56
4.3 ผลการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2 58
4.3.1 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2 62
4.4 ผลการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 3 64
4.4.1 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์โครงการที่ 3 67
บทที่ 5 สรุปผลการศึกษา 68
รายการอ้างอิง 69
ประวัติผู้เขียน 70

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ตารางการใช้สัญลักษณ์ของผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์ 30

ตารางที่ 2 ตารางการใช้สีของผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์ 34

ตารางที่ 3 ตารางการใช้สัญลักษณ์ของผลงานชุดวิทยานิพนธ์..... 34

ตารางที่ 4 ตารางการใช้สีของผลงานชุดวิทยานิพนธ์ 39

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 (ซ้าย) Venus de' Medici 7

ภาพที่ 2 (ขวา) Venus italica โดย ศิลปิน Antonio Canova 7

ภาพที่ 3 The three graces by Antonio Canavo, Hemitage museum 9

ภาพที่ 4 ประติมากรรม Apollo and Daphne โดย ศิลปิน Gian Lorenzo Bernini 11

ภาพที่ 5 หน้าปกภาพยนตร์ เรื่อง Melancholia (2011) โดย Lars Von Trier 14

ภาพที่ 6 ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์ เรื่อง Melancholia (2011) 15

ภาพที่ 7 ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์ เรื่อง Melancholia (2011) 16

ภาพที่ 8 ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์ เรื่อง Melancholia (2011) 16

ภาพที่ 9 ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์ เรื่อง Melancholia (2011) 17

ภาพที่ 10 หน้าปกภาพยนตร์เรื่อง Alice (1988) 18

ภาพที่ 11 ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์เรื่อง Alice (1988) 20

ภาพที่ 12 ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์เรื่อง Alice (1988) 21

ภาพที่ 13 ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์เรื่อง Alice (1988) 22

ภาพที่ 14 Queen Elizabeth I 24

ภาพที่ 15 ภาพ sketch และขั้นตอนของผลงานที่เกี่ยวข้องกับการนำสัญลักษณ์มาใช้ 25

ภาพที่ 16 (ซ้าย) Woman with a Mirror 26

ภาพที่ 17 (ขวา) : Belladonna flower 26

ภาพที่ 18 ภาพผลงานที่เกี่ยวข้องกับการนำสัญลักษณ์มาใช้ 27

ภาพที่ 19 linda seccaspina, Death by Corset? Bring Out Your Dead and Other Notions! 27

ภาพที่ 20 The corset 28

ภาพที่ 21 ภาพ sketch และขั้นตอนผลงานจริงทีเกี่ยวข้องกับการนำมาใช้ 29

ภาพที่ 22 (ซ้าย) Alexander Mcqueen 40

ภาพที่ 23 (ขวา) Haute Couture Collection ของ Fausto Sarli 40

ภาพที่ 24 ภาพผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ 44

ภาพที่ 25 Title : Deadly Beauty No.1 , size 100 x 150 cm. , Medium : Acrylic on wood panel 45

ภาพที่ 26 Title : Deadly Beauty No.2 , size 80 x 100 cm. , Medium : Oil, ink on canvas 46

ภาพที่ 27 Title : Deadly Beauty No.3 , size 70 x 100 cm. , Medium : Oil on canvas 47

ภาพที่ 28 Title : Deadly Beauty No.4 , size 70 x 100 cm. , Medium : Oil on canvas 48

ภาพที่ 29 Title : The Situation , size 100 x 150 cm. , Medium : Oil on canvas 49

ภาพที่ 30 Title : The Situation 02 , size 100 x 120 cm. , Medium : Oil on canvas 50

ภาพที่ 31 Title : The Situation 03 , size 100 x 120 cm. , Medium : Oil on canvas 51

ภาพที่ 32 Title : The Situation 04 , size 100 x 150 cm. , Medium : Oil on canvas 51

ภาพที่ 33 รายละเอียดภาพบางส่วนจากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 ชิ้นที่ 1 52

ภาพที่ 34 รายละเอียดภาพบางส่วนจากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 ชิ้นที่ 1 53

ภาพที่ 35 รายละเอียดภาพบางส่วนจากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 ชิ้นที่ 2 53

ภาพที่ 36 รายละเอียดภาพบางส่วนจากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 ชิ้นที่ 2 54

ภาพที่ 37 รายละเอียดภาพบางส่วนจากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 ชิ้นที่ 3 54

ภาพที่ 38 รายละเอียดภาพบางส่วนจากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 55

ภาพที่ 39 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์จากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 ชิ้นที่ 1 ขนาด 80 x 100 cm. 56

ภาพที่ 40 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์จากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 ชิ้นที่ 2 ขนาด 100 x 150 cm. 56

ภาพที่ 41 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์จากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 ชิ้นที่ 3 ขนาด 80 x 100 cm. 57

ภาพที่ 42 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์จากวิทยานิพนธ์โครงการที่ 1 จำนวน 3 ชิ้นวางต่อกัน 57

ภาพที่ 43 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2 58
ภาพที่ 44 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2 59
ภาพที่ 45 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2 59
ภาพที่ 46 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2 60
ภาพที่ 47 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2 60
ภาพที่ 48 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2 61
ภาพที่ 49 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2 ชิ้นที่ 1 62
ภาพที่ 50 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2 ชิ้นที่ 2 63
ภาพที่ 51 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 3 64
ภาพที่ 52 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 3 65
ภาพที่ 53 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 3 65
ภาพที่ 54 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 3 66
ภาพที่ 55 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์โครงการที่ 3 67

มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทที่ 1
บทนำ

ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน จะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในหลาย ๆ ด้าน หนึ่งในปัจจัยสำคัญที่เป็นแรงขับเคลื่อนทางสังคมอย่างหนึ่งคือสื่อ online อย่าง social media ซึ่งเรียกได้ว่ามีอิทธิพลกับทุก ๆ วงการอย่างสูง ไม่เพียงส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมแต่ในอีกแง่นึงยังส่งผลต่อทั้งสภาพจิตใจและมาตรฐานลวงตาของการดำรงชีวิตในหลาย ๆ ด้าน

โดยหนึ่งในประเด็นสังคมที่ถูกเปลี่ยนแปลงและบิดเบือนโดยสื่อ social mediaเป็นอย่างมากก็คือประเด็นทางความงามและการให้ค่ากับความงามแบบลวงตา ในแบบที่ส่งผลในวงกว้างแบบที่ไม่เคยมีมาก่อนในอดีตเนื่องจากความรวดเร็วทางการสื่อสารผ่าน internet ในรูปแบบสื่อ social media มากมายที่ถูกแชร์ต่อในแบบรูปภาพและวิดีโอที่สร้างกระแสชี้นำและค่านิยมบิดเบี้ยวอย่างต่อเนื่องและรุนแรงในแบบที่ผู้ได้รับผลกระทบแทบไม่ทันรู้ตัวว่าสิ่งนั้นได้มากระทบและเปลี่ยนแปลงระบบความคิดและพฤติกรรมของตนเองหรือไม่ ความอันตรายของสื่อ social media ยังรวมไปถึงการทำให้คนที่มีรูปลักษณ์ไม่ได้ตรงตามมาตรฐานความงามเกิดความไม่มั่นใจในตัวเอง รวมไปถึงการที่ถูกสังคมวิพากษ์วิจารณ์ผ่านสื่อแบบไม่ยั้งคิด เนื่องจากการพิมพ์ผ่านแป้นคีย์บอร์ดนั้นลดการปะทะและความยั้งคิดลง และอาจจะส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจภายในของผู้ถูกกระทำ ในขณะเดียวกันการพูดถึงมาตรฐานความงาม ที่เป็นเอกลักษณ์ในแบบเฉพาะตัว หรือการได้แสดงออกถึงความงามในแบบปัจเจกนั้น ก็เกิดขึ้นอย่างมีอิทธิพลจากมาตรฐานความงามที่คนในสังคมกำหนดขึ้นเช่นกัน โดยประเด็นที่สำคัญกว่าเรื่องมาตรฐานความงามที่บิดเบี้ยวนั้น คือมุมมองและทัศนคติ ที่ไม่ดูแคลนผู้อื่นซึ่งประเด็นนี้ควรถูกแยกออกจากประเด็นมาตรฐานความงามโดยสิ้นเชิง เนื่องจากในความเป็นจริงนั้น แต่ละคนที่ความคิดและมุมมองที่ต่างกัน แต่ละบุคคลก็ควรมีสิทธิในการกำหนดมุมมองความงามของตนเอง โดยที่ไม่นำอิทธิพลของสื่อ social media หรือค่านิยมมายัดเยียดและเบียดเบียนผู้อื่นให้เกิดความรู้สึกบิดเบี้ยวไปตามกัน ซึ่งถือเป็นการยอมรับความเป็นมนุษย์ในแบบปัจเจกตามที่แต่ละคนเป็น

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

ในปัจจุบันมีความคิดและความเชื่อมากมาย ที่ถูกแทรกแซงและยัดเยียดโดยคนหมู่มาก ถึงแม้มนุษย์จะจัดเป็นสัตว์สังคม แต่มนุษย์ก็มีความเป็นปัจเจกและแตกต่างกันทางความคิดและการรับรู้ โดนหนึ่งในประเด็นหลักของมุมมองความคิดที่แตกต่างกันนั้นรวมไปถึงเรื่องมาตรฐานความงามที่แทบจะไม่ได้ถูกกำหนดอย่างอิสระอีกต่อไป แต่ถูกหล่อหลอมและชี้นำมาจากสื่อและกระแสสังคมสมัยใหม่

ผ่าน social media ด้วยโลกเสมือนที่ทุกอย่างถูกบิดเบือนได้โดยง่ายผ่านเทคโนโลยี และการส่งเสริมและค่อย ๆ แทรกแซงให้มีความเห็นพ้องจากการสร้างมโนคติและมายาคติความงามที่บิดเบี้ยวไปเรื่อย ๆ ถึงแม้กระแสต่าง ๆ จะปรับเปลี่ยนไปตามกาลเวลาและไม่มีมาตรฐานใดมาตรฐานหนึ่งยั่งยืนถาวร มนุษย์ก็ ยังคงปรับเปลี่ยนความเชื่อ ความคิด และการกระทำไปตามกระแสใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา เพียงเพื่อจะได้เชื่อว่า การได้อยู่ในมาตรฐานที่ตรงตามที่สังคมกรอบไว้อย่างลวง ๆ นั้นจะทำให้ตนสมบูรณ์แบบและเป็นที่ยอมรับจาก สังคมมากขึ้น มนุษย์จึงไม่หยุดที่จะหลงไปกับมาตรฐานใหม่ ๆ สื่อลวงตาใหม่ ๆ มาปรนเปรอและยัดเยียดให้เกิด เป็นมายาคติร่วมกันในสังคมอยู่เสมอ โดยประเด็นนี้จะได้หยิบข้อความอ้างอิงจากหนังสือ Atomic Habits ของ James Clear ได้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจว่า “We tend to imitate the habits of three social groups : the close (family & friend), the many (the tribe), and the powerful (those with status & prestige) นั่นคือมนุษย์เราจะถูกครอบงำจากอิทธิพลของคนสามกลุ่ม หนึ่งคือกลุ่มคนที่ใกล้ชิดเราที่สุด สองคือกลุ่มคน หมู่มาก และสามคือกลุ่มคนที่มีอิทธิพลทางสังคม ซึ่งก็คงไม่ผิดที่จะกล่าวว่า อิทธิพลจากสังคมรอบตัวนั้น สามารถชี้นำผิดเป็นถูก ไม่เชื่อเป็นเชื่อ หรือไม่มีอยู่จริงให้เกิดขึ้นจริงได้อย่างไม่ยากนัก ยิ่งเราอยากเป็นที่ยอมรับในมาตรฐานความคิดคนอื่นมากเท่าไหร่ เรายิ่งมีแนวโน้มที่จะยอมรับในความจอมปลอมของมโนคติที่สังคมสร้างขึ้นมากเท่านั้น

1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1.2.1 เพื่อสะท้อนสังคมปัจจุบันที่ค่านิยมความงามใหม่ถูกแทรกซึมผ่านโลกเสมือนหรือสื่อ social media

1.2.2 เพื่อกระตุ้นเตือนถึงคุณค่าในตัวเองแบบปัจเจกบุคคลที่เริ่มเลือนหายไปผ่านผลงานสร้างสรรค์

1.2.3 เพื่อทำความเข้าใจและเชื่อมโยงสภาวะในสังคมปัจจุบันเข้ากับรูปแบบงานเชิงทัศนศิลป์

1.3. สมมติฐานของการสร้างสรรค์

มนุษย์ในยุคปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะถูกแทรกแซงทางความคิดจากโลกเสมือนและสื่อ social mediaได้อย่างง่ายดายและทั่วถึงอย่างเป็นวงกว้าง อีกทั้งยังรวดเร็วกว่าในยุคสมัยใด ๆ ด้วยอิทธิพลของ Internet และ application ที่สามารถสร้างภาพลวงได้อย่างรวดเร็ว พร้อมกับการเผยแพร่และแชร์ต่ออย่างง่ายดาย ก่อให้เกิดการสร้างมาตรฐานความงามใหม่ ๆ ในแบบที่เป็นมายาคติที่บิดเบือนความคิดมนุษย์ไปในวงกว้าง

1.4 ขอบเขตการสร้างสรรค์

1.4.1 ศึกษาถึงผลกระทบในภาพรวมของสื่อ social media ที่มีผลต่อมนุษย์และสังคมที่เป็นปัญหาในวงกว้างแล้วจึงนำมาแตกเป็นประเด็นย่อยเพื่อหาความเชื่อมโยงต่อไป

1.4.2 ค้นหาแนวทางทางทัศนศิลป์ที่สามารถเชื่อมโยงความคิดและ idea ให้ออกมาเป็นงานสร้างสรรค์ทางด้านภาพและสามารถสื่อความหมายได้

1.4.3 ค้นหาเทคนิควิธีการเพื่อนำเสนอแนวความคิดที่สามารถเชื่อมโยงไปสู่ประเด็นที่ต้องการสื่อสารได้

1.5 ขั้นตอนของการสร้างสรรค์

1.5.1 รวบรวมข้อมูลแนวความคิดที่สามารถเชื่อมโยงไปสู่การสร้างสรรค์เชิงรูปภาพได้โดยวางแผนให้มีการต่อยอด idea แบบ mind map เพื่อหาประเด็นแวดล้อมและใกล้เคียงเพื่อนำมาเป็นข้อมูลประกอบการสร้างสรรค์

1.5.2 หาข้อมูลทางทฤษฎีทางปรัชญาตะวันตกและตะวันออกที่เกี่ยวของกับมาตรฐานความงาม และอิทธิพลทางความงามจากประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาจนถึงยุคปัจจุบันเพื่อหาจุดเชื่อมโยงใหม่ ๆ ในการต่อยอดงานสร้างสรรค์

1.5.3 ทดลองเกี่ยวกับเทคนิคของงานจิตรกรรมเพื่อเชื่อมโยงความหมายในการสื่อสารให้เข้าถึงความหมายของผลงาน

1.6 เวลาที่ใช้ในการสร้างสรรค์

ประมาณ 4 - 5 เดือน

คิดว่าจะเริ่มงานวิจัยตั้งแต่เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2565 และเสนอวิทยานิพนธ์ / การค้นคว้าอิสระ ภายในเดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2565

1.7. วิธีการสร้างสรรค์

1.7.1 ผ่านการรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อ social media โดยตรง และรับรู้ความเชื่อมโยงจากคนรอบข้าง

1.7.2 ผ่านการอ่านข่าวและบทความที่สะท้อนถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งในแง่ดีและแง่ร้าย

1.7.3 ผ่านการเชื่อมโยงข้อมูลจากประวัติศาสตร์ทั้งในอดีต และปัจจุบัน ที่มีความเกี่ยวข้องกับมาตรฐานความงามที่ส่งผลกระทบกับมนุษย์ทั้งทางตรงและทางอ้อม

1.8 แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน ข้อมูลจาก internet, ไฟล์ภาพจาก website, museum บทความจาก web ข่าว, reference ภาพจากภาพยนตร์, หนังสือภาพเก่า

1.9 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

อุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงานโครงไม้ ผ้าใบ ดินสอ ยางลบ สีน้ำมัน สื่อสีน้ำมัน สีอะคริลิค ภาพถ่าย กระดาษ กล้องถ่ายรูป ipad

บทที่ 2
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์

2.1 ความงามในอุดมคติจากประวัติศาสตร์

หากจะกล่าวถึงมาตรฐานความงามนั้นเป็นที่ทราบกันดีว่ามีมายาวนานตั้งแต่สมัยก่อนคริสตศักราช ซึ่งก็ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและค่านิยมที่สังคมให้ค่า การให้ค่าความงามในยุคสมัยหนึ่งก็อาจจะแตกต่างไปจากอีกยุคสมัยนึง นอกจากนี้ยังมีอิทธิพลเรื่องของท้องถิ่น หรือชาติพันธ์ที่มีมุมมองที่แตกต่างกันออกไปตามประสบการณ์การรับรู้ที่ถูกปลูกฝังกันมา โดยหากจะย้อนกลับไปในยุคที่ความงามแบบอุดมคตินั้นได้ถูกให้ค่าเป็นอย่างมากและนับเป็นต้นแบบของมาตรฐานความงามของโลกต่อมาอย่างช้านานอย่างยุคกรีกโบราณนั้น ก็ได้มีการถ่ายทอดความงามอย่างสมบูรณ์แบบนั้นออกมาให้เห็นผ่านผลงานศิลปะอย่างมากมาย ยกตัวอย่างประติมากรรมของกรีก รูปปั้นในแบบเพศหญิงจึงเป็นผู้มีลักษณะสะโพกผาย หน้าอกใหญ่ มีหน้าท้องเล็กน้อยและมีแรงดึงดูดทางเพศสูงมีใบหน้าที่ได้รับการกำหนดด้วยสัดส่วนทองคำ Golden Ratio ในแบบของเพลโต

ถึงแม้จะมีมาตรฐานมากมายเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและแตกต่างกัน ในความเป็นสุนทรียศาสตร์ของทั้งความจริง ความดี ความงามนั้น เป็นสิ่งที่ถกกันมาอย่างยาวนาน ประเด็นแรกในส่วนของความจริงนั้น ถือว่าเป็นคำสำคัญ หากเราใช้คำนี้โดยไม่เคยตั้งคำถามจริงจังนั้นก็สามารถก่อให้เกิดความขัดแย้งได้ว่าเราจะพูดถึงความจริงที่เป็น fact อย่างน้ำตาลให้รสหวาน หรือโลกกลม ซึ่งประเด็นเหล่านี้เป็นความจริงในแบบวัดได้ พิสูจน์ได้ แต่หากเรากล่าวว่า ผู้หญิงคนนี้สวย นั่นอาจจะป็นความจริงของเราเพียงคนเดียว ซึ่งจะเป็นประเด็นที่ถกเถียงกันได้ นั่นคือเป็นความจริงที่สร้างปัญหาเนื่องจากสิ่งนี้ไม่ใช่ข้อเท็จจริง ปัจจุบันจึงเกิดเป็นความจริงใหม่ขึ้นมากมาย ซึ่งก็เป็นความจริงในแบบที่อาจจะไปกล่าวถึงคุณค่าในแบบที่ไม่ใช่ fact นั่นเอง

ประเด็นที่สอง คือความดี ความดีนั้นนั้นแน่นอนว่าย่อมมีสิ่งที่ระบุคุณสมบัติของความดีที่แตกต่างกันไปในแต่ละยุคสมัย หากย้อนกลับไปในสมัยอียิปต์ กรีก หรือโรมัน ที่การฆ่าฟันอาจไม่ถูกตัดสินค่าในเรื่องความดีความเลวมากเท่าปัจจุบันที่ยุคสมัยเปลี่ยนไป มนุษย์ที่มีความศิวิไลซ์อย่างที่เราให้ค่ากันในปัจจุบันไม่สามารถฆ่าคนและถูกมองว่าเป็นคนดีได้อีกต่อไปฉันใด

ประเด็นที่สามคือ ซึ่งความงามก็ย่อมเปลี่ยนไปตามยุคสมัยเช่นกัน หากย้อนกลับไปในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ก็มีมาตรฐานความงามมากมายที่อาจจะต่างและเหมือนจากในปัจจุบันอย่างเช่นในยุคสมัยนั้นหญิงสาวนิยมผิวขาวซีดจนเกือบจะดูป่วยและถือว่าสิ่งนั้นคือความงามตามมาตรฐานจนถึงขนาดมีการใช้สารหนูและตะกั่วเพื่อทำให้ผิวขาวโดยไม่คำนึงถึงอันตราย แต่หากเป็นกลุ่มคนยุโรปหรืออเมริกันผิวขาวในปัจจุบันกลับอยากมีผิวที่คล้ำขึ้นเนื่องจากยุคสมัยและมาตรฐานความงามที่

เปลี่ยนไปทำให้มองว่าผิวที่คล้ำขึ้นจะแสดงถึงสถานะทางสังคมและสุขภาพที่ดีกว่า เนื่องจากความง่ายในการเดินทางระหว่างประเทศจึงเกิดภาพลักษณ์ที่ว่าใครมีสถานะทางการเงินที่ดีกว่าก็จะสามารถไปท่องเที่ยวเมืองร้อนในช่วงที่ประเทศตนเข้าสู่ฤดูหนาวและกลับมาด้วยผิวสีแทนสวย ซึ่งก็ได้แปรเปลี่ยนมาเป็นมาตรฐานใหม่ ๆ ในแบบที่ไม่ต้องไปเที่ยวก็มีผลิตภัณฑ์ปรับเปลี่ยนสีผิวให้ได้ look แบบกลับมาจากการท่องเที่ยวได้ จะเห็นได้ว่ากรอบมาตรฐานใหม่จากสังคมนั้นมีส่วนอย่างมากในการปรับเปลี่ยนมุมมองให้บิดเบี้ยวไปได้เรื่อย ๆ ยิ่งระบบการสื่อสารหรือความไวของ internet เสถียรมากขึ้นเท่าไหร่ การแพร่ของระบบ**ความคิด** ความเชื่อ และค่านิยมก็ยิ่งรวดเร็วและรุ่นแรงขึ้นเท่านั้น

โดยในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นแรกนั้นจะได้นำภาพของรูปปั้นหินอ่อนจำนวน 3 ชิ้นเพื่อเล่าเรื่องผ่านความงามแบบคลาสสิคดังนี้

2.2 แรงบันดาลใจจากงานประติมากรรม

2.2.1 Venus italica โดย ศิลปิน Antonio Canova

นับเป็นวีนัสหินอ่อนชิ้นแรกของ Canova ซึ่งอยู่ที่ Palazzo Pitti เมืองฟลอเรนซ์ เป็นที่รู้จักในชื่อ Venus Italica ซึ่งได้รับ order ให้ผลิตจาก Ludovico I กษัตริย์แห่ง Etruria ในปี 1804 แทนที่ Medici Venus โบราณที่ชาวฝรั่งเศสยึดครองไปอยู่ที่ Musée Napoleon โดยแบบจำลองนี้ได้มาจากสตูดิโอของ Canova โดย Marques ที่สามของ Londonderry ในช่วงปลายปี 1826 หรือต้นปี 1827 ยังคงอยู่ใน Londonderry House ในลอนดอนจนถึงปี 1962[1] [1]

2.2.1.1 สรุปผลการนำแรงบันดาลใจจากประติมากรรม Venus italica มาใช้ในผลงาน

ส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์เองนั้นมีความชอบใน venus version นี้เป็นส่วนตัว เนื่องจากให้ความรู้สึกในหลายแง่มุมภายในรูปปั้นโพสเดียว การมีผืนผ้าที่คลุมกึ่งปิดกึ่งเปิด การหันหน้าออกจากตัวเองมองผ่านไหล่ในขณะที่มือมีการปิดป้องที่ร่างกาย นอกจากความงามแบบอุดมคติ และความสวยสมจริงของตัวรูปปั้นเองแล้วยังทำให้นึกถึงความไม่มั่นใจหรือการระแวงอะไรบางอย่างที่ข้าพเจ้ารู้สึกถึงความเชื่อมโยงกับประเด็น beauty & insecurity ของคนในยุคปัจจุบัน ถือเป็นรูปปั้นทดแทนที่งดงามไม่แพ้ของต้นฉบับเลย โดยข้าพเจ้าได้มีการวางภาพของ Venus italica ไว้ภาพซ้ายสุด เนื่องจากโพสที่มองข้ามไหล่ไปยังฝั่งขวาให้ความรู้สึกแบบมองไปถึงท้ายภาพ อีกทั้งยังให้ความรู้สึกแบบพฤติกรรมเริ่มต้นของความ Insecure ที่เกิดขึ้นเป็นสภาวะเบื้องต้นด้วย โดยการวางผมเปียที่

---

[1] Met museum, **แปลและเรียบเรียงมาจากบทความ Venus Italica, Probably Ca. 1822–23, Variant of Marble First Executed 1810 Workshop of Antonio Canova Italian**, 2543, เข้าถึงเมื่อ 5 ตุลาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://www.metmuseum.org/art/collection/search/211504.

พาดตาและคอนั้นสื่อถึงทั้งการคุกคามและการปิดหูปิดตาในแบบที่เราจะมองไม่เห็นสิ่งต่าง ๆ ตามสภาพความเป็นจริงนั่นเอง

ภาพที่ 1 (ซ้าย) Venus de' Medici

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Venus_de%27_ Medici, เข้าถึงวันที่ 5 ตุลาคม 2565

ภาพที่ 2 (ขวา) Venus italica โดย ศิลปิน Antonio Canova

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/ Venus_Italica, เข้าถึงวันที่ 5 ตุลาคม 2565

โดย Venus Italica นี้ ได้ถูกทำขึ้นใหม่ในรูปแบบของหญิงสาวที่ยืนอยู่บนแท่น โดยมีท่าทางของการพยายามปกปิดร่างเปลือยเปล่าบริเวณหน้าอกและเรือนร่างด้านหน้าด้วยผ้าผืนย่อม ในขณะที่ด้านหลังนั้นยังเปลือยเปล่าอยู่ใบหน้าของเธอบิดมองข้ามไหล่ของเธอเองไปด้านข้างกึ่งด้านหลัง ทรงผมของเธอนั้นแสดงให้เห็นว่ามาจากชนชั้นสังคมที่ดี ตัวอย่างแรกของ Venus Italia เริ่มต้น

ในปี ค.ศ. 1802 และในอีก 17 ปีต่อมา Canova ได้สร้างรูปปั้นนี้เพิ่มเติมอีก 2 แบบ และปรับปรุงตัวรูปปั้นให้สมบูรณ์มากขึ้น โดยชิ้นสุดท้ายที่ได้รับมอบหมายในปี ค.ศ. 1819นับเป็นชิ้นที่ดีที่สุดชิ้นหนึ่ง โดยมีความเพรียวบางที่สุด และประณีตที่สุด นโปเลียน โบนาปาร์ต ผู้นำทางทหารที่มีชื่อเสียงของฝรั่งเศส ได้ว่าจ้างเขาให้สร้างรูปปั้นนี้ ซึ่งทำขึ้นจากหินอ่อน Venus Italica เป็นหนึ่งในรูปปั้นนีโอคลาสสิกที่ดีที่สุดในประวัติศาสตร์ โดยปัจจุบันจะสามารถชมหนึ่งในรูปปั้น series นี้ได้ที่ Hearst Castle's Assembly Room

โดยผลงานชิ้น Venus Italica ของ Antonio Canova นั้นแสดงถึงความสมจริงของท่าทางร่างกายที่มีลักษณะผ่อนคลายกว่า Venus medici อีกทั้งยังแสดงถึงสัดส่วนกล้ามเนื้อที่สวยงามและแสดงความสมจริงของร่างกายได้อย่างสมบูรณ์แบบCanova ได้ทำประติมากรรมในแบบที่งดงามนี้ขึ้นอีกหลายชิ้นในศตวรรษที่ 19 ได้แก่ Cupid and Psyche (1800), The Three Graces (1817), Deadalus and Icarus (1779), Napoleon as Mars (1806), Paolina Borghese เป็น Venus Victrix (1808). งานแกะสลักเหล่านี้สะท้อนเหตุการณ์ในจินตนาการของผู้มีชื่อเสียง และเป็นการแสดงถึงอำนาจของผู้มีอิทธิพลและท่าทีที่กล้าหาญของนักรบทั้งหลาย ผ่านงานประติมากรรมอันเลอค่า

2.2.2 ประติมากรรม The three graces โดย ศิลปิน Antonio Canova

The three graces ในแบบของ Antonio Canova[2] นี้นับว่าเป็นอีกชิ้นที่มีความโดดเด่นมาในแง่การจัดวางองค์ประกอบของหญิงสาวทั้งสามคน โดย The three graces หมายถึง บุตรสาวทั้งสามของเทพ Zeus นามว่า Thalia, Euphrosyne และ Aglaea โดยแต่ละคน represent ความหมายที่ต่างกัน ดังนี้Thalia สื่อถึง ความวัยเยาว์ และความงาม, Euphrosyne สื่อถึง ความร่าเริง, Aglaea สื่อถึง ความสง่างาม

2.2.2.1 สรุปผลการนำแรงบันดาลใจจากประติมากรรม The three graces มาใช้ในผลงาน

เหตุผลที่ข้าพเจ้าเลือกรูปปั้นนี้มาเป็นภาพแทนในผลงานสร้างสรรค์ชิ้นแรกเพราะการจัดองค์ประกอบในท่อนบนของรูปปั้นที่ไม่เพียงงดงามลงตัว แต่ยังให้ความรู้สึกถึงการมุ่งความสนใจในแบบกลุ่ม การหันเข้าหากันเองและการเอียงเอนของศรีษะที่ไม่มีการส่งพลังงานออกไปภายนอกให้ความรู้สึกแบบ อุปทานหมู่กลาย ๆ หากจะแบบหมู่ในสังคม ที่หมกมุ่นกับบางสิ่งบางอย่างในแบบที่ไม่สนใจโลกภายนอก ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบและเป็นการตีความส่วนตัวของข้าพเจ้าเองจากการรับรู้ความงามผ่านรูปปั้น The three graces นี้ โดยข้าพเจ้ายังคงจัดวางผทเปียที่พาดผ่านแบบทั้ง

---

[2] thehistoryofart.org, **แปลและเรียบเรียงมาจากบทความ "Venus Italica"**, 2563, เข้าถึงเมื่อ 5 ตุลาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://www.thehistoryofart.org/antonio-canova/venus-italica/.

เลื้อยพันและพาดผ่านส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย และรู้สึกชอบที่ตัวหุ่นเองนั้นเป็นลักษณะหันความสนใจเข้าสู่ center ในแบบที่แสดงให้รู้สึกถึงการไม่ทันรับรู้ถึงสภาวะรอบข้างหรืออันตรายที่กำลังคืบคลานเข้ามา เหมือนเป็นสภาวะถูกล้อมโดยไม่มีโอกาสตั้งตัว

ภาพที่ 3 The three graces by Antonio Canavo, Hemitage museum
ที่มา : https://joyofmuseums.com/museums/russian-federation/saint-petersburg/hermitage-museum/three-graces/, เข้าถึงวันที่ 5 ตุลาคม 2565

โดยในผลงานชิ้นแรกจะได้จัดวางภาพวาด The three graces ไว้เป็นภาพกลางที่ใหญ่สุด เนื่องจากโดย composition ของตัวรูปปั้นเองก็ให้ความรู้สึกในแบบของการเป็นศูนย์กลางแบบประหลาด ประหนึ่งไม่สนใจโลกภายนอกอยู่กลาย ๆ

2.2.3 ประติมากรรม Apollo and Daphne โดย ศิลปิน Gian Lorenzo Bernini

ประติมากรรม Apollo and Daphne[3] ของ Bernini นั้นเป็นอีกชิ้นที่งดงามไม่แพ้อีกสองชิ้นก่อนหน้าโดยประติมากรรมชิ้นนี้มีเรื่องราวเบื้องหลังอันแสนเศร้า

ในตำนานเทพเจ้ากรีก Apollo เป็นเทพเจ้าแห่งแสง และเป็นหน้าที่ของเขาที่จะดึงดวงอาทิตย์ข้ามท้องฟ้าด้วยรถม้า 4 ตัว ของเขาทุกวัน เขายังได้รับการขนานนามว่าเป็นเทพเจ้าแห่งดนตรี กวีนิพนธ์ ศิลปะ การแพทย์ ความรู้ โรคระบาด และการยิงธนู Apollo เป็นบุตรของ ZEUS (เทพเจ้าแห่งสายฟ้า) และ LETO เขามีน้องสาวฝาแฝด อาร์เทมิส ซึ่งเป็นเทพธิดาแห่งการล่าสัตว์

Apollo ยังมีชื่อเสียงในด้านการเป็นเทพพยากรณ์และมีลัทธิสองลัทธิในเดลฟีและเดลอส ผู้คนจะมาจากทั่วทุกมุมโลกเพื่อเรียนรู้จาก Apollo ว่าอนาคตของพวกเขาจะเป็นอย่างไร เชื่อกันว่าในฐานะเทพเจ้าแห่งยารักษาโรคและโรคระบาด Apollo สามารถรักษาผู้คนและทำให้เกิดโรคได้ด้วยการยิงธนูของเขาให้กับผู้คน

Daphne เป็นนางไม้ Naiad ในตำนานเทพเจ้ากรีก และเป็นลูกสาวของเทพเจ้าแห่งแม่น้ำ เธอมีชื่อเสียงในด้านรูปลักษณ์ที่สวยงามอย่างไม่น่าเชื่อและดึงดูดสายตาของ Apollo อย่างจัง อย่างไรก็ตาม Daphne ตั้งใจแน่วแน่ที่จะยังคงเป็นโสดและไม่แต่งต้องโดยชายใดตลอดชีวิตที่เหลือของเธอ

ตำนานเทพเจ้ากรีก ระบุว่า Apollo ได้ล้อเลียนเทพเจ้าแห่งความรัก Eros (หรือที่รู้จักในชื่อ CUPID) ในการตอบโต้ Eros ได้ยิงลูกศรสองลูก: ลูกธนูสีทองที่ยิงใส่ Apollo ทำให้เขาตกหลุมรัก Daphne และลูกศรชี้นำทำให้ Daphne เกลียด Apollo ภายใต้มนต์สะกดของลูกศร Apollo ยังคงติดตาม Daphne แต่เธอยังคงปฏิเสธเขา Apollo บอก Daphne ว่าเขาจะรักเธอตลอดไป

Daphne หันไปหา Peneus เทพเจ้าแห่งสายน้ำ และอ้อนวอนให้เขาปลดปล่อยเธอจาก Apollo การตอบสนองจาก Peneus ก็ได้ช่วยให้ Daphne กลายร่างเป็นต้นไม้ลอเรล Daphne ต้องเสียสละร่างกายของเธอและกลายเป็นต้นไม้เพราะนี่เป็นวิธีเดียวที่เธอสามารถหลีกเลี่ยงรักอันรุนแรงของ Apollo โดย Apollo ก็ได้ใช้พลังแห่งความเยาว์วัยและความเป็นอมตะของเขาเพื่อทำให้ Daphne ในรูปแบบของต้นลอเรลนั้นเติบโตอย่างเขียวขจี [3]

---

[3] greekgodsandgoddesses.net, **แปลและเรียบเรียงมาจากบทความ "Apollo and Daphne"**, 2559, เข้าถึงเมื่อ 28 ตุลาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://greekgodsandgoddesses.net/myths/apollo-and-daphne/.

ภาพที่ 4 ประติมากรรม Apollo and Daphne โดย ศิลปิน Gian Lorenzo Bernini
ที่มา : https://arthistoryproject.com/artists/gian-lorenzo-bernini/apollo-and-daphne/
เข้าถึงวันที่ 28 ตุลาคม 2565

2.2.3.1 สรุปผลการนำแรงบันดาลใจจากประติมากรรม Apollo and Daphne มาใช้ในผลงาน

โดยเหตุผลที่ข้าพเจ้าเลือกประติมากรรมชิ้นนี้มาสื่อสารในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นแรกเนื่องจากมีความประทับใจใน action แบบนิ่งของ Daphne ในประติมากรรมชิ้นนี้ ซึ่งแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของการหนีจากความกลัวได้อย่างงดงามและได้ความรู้สึกเคลื่อนไหวมาก ข้าพเจ้านำมาแทนภาพความรู้สึกของคนในสังคมปัจจุบันที่พยายามจะหนีอะไรบางอย่างแต่ก็ดูเหมือนจะหนีไม่พ้น การค่อย ๆ กลายร่างเป็นต้นไม้นั้นข้าพเจ้านำไปเปรียบกับการมีบางสิ่งบางอย่างที่งอกและเติบโตออกจากร่างกายเปรียบเสมือนค่านิยมบิดเบี้ยวที่ค่อย ๆ กัดกินร่างกายและจิตใจจนผิดรูปผิดร่างและงอกงามเป็นค่านิยมใหม่ฝังอยู่ในจิตใจ

2.3 การมาถึงของ social media

ในปัจจุบันเราปฏิเสธไม่ได้เลยว่า สื่อ social media ที่ใช้กันอย่างหลากหลาย อาทิ Twitter, Facebook, Instagram, Google, YouTube นั้น มีอิทธิพลต่อความคิดของทั้งคนรุ่นใหม่และรุ่นเก่าที่เสพข้อมูลข่าวสารและใช้งานสื่อเหล่านี้อยู่ตลอดเวลา โดยหารู้ไม่ว่า ในหลาย ๆ ข้อดีของการมีอยู่ของสื่อเหล่านี้นั้นแฝงไปด้วยแง่มุมด้านลบที่หลากหลาย อย่างการถูกครอบงำทางการรับรู้และความคิดจากสื่อที่มีอิทธิพล การได้รับข้อมูลข่างสารอันเป็นเท็จซึ่งมาจากทั้งการปั่นกระแสหลอกและความรวดเร็วในการแชร์ข้อมูลในยุคใหม่ การเข้าถึงข้อมูลของบุคคลอื่นแบบง่ายดาย การติดต่อสื่อสารในแบบส่วนตัว หรือส่วนรวมที่ง่ายขึ้น รวดเร็วขึ้น และเข้าถึงมากขึ้น รวมไปถึงการทำงานของอัลกอริธึ่มที่จัดสรรข้อมูลต่าง ๆ มาเพื่อตอบสนองความสนใจของเรานั้น ได้แฝงมาด้วยการแทรกแซงและครอบงำระบบความคิดและการรับรู้ของเราในหลาย ๆ แง่มุม การยัดเยียดข้อมูลซ้ำ ๆ ในแบบที่ตัวระบบนั้นจดจำจากพฤติกรรมการเสพสื่อ social media ของเรานั้น เรียกว่าเป็นความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบในแง่ร้ายต่อสุขภาพจิตในระดับลึกของทั้งสภาวะจิตใจและความคิดในระดับจิตวิทยาของความเป็นมนุษย์ โดยความเคลื่อนไหวใด ๆ ในโลกเสมือนนั้นย่อมมีเจตจำนงค์ที่จะสร้างขึ้นมาเพื่อเพิ่มความพึงพอใจในระดับเสพติด และอิทธิพลจากการเสพติดนี้ก็ได้ส่งผลกระทบในวงกว้างทั้งก่อให้เกิดความเปราะบางทางอารมณ์ ซึมเศร้า วิตกกังวล และความเงียบเหงา หวาดกลัว โดยที่มนุษย์เองนั้นไม่ทันรู้ตัวกระทั่งเราเสพติดมันอย่างรุนแรง

2.3.1 การ cyber bullying

ข้อมูลจาก marketeeronline เปิดผลสำรวจที่น่าสนใจคือ คนไทยใช้โซเชียลมีเดียมากถึง 2.48 ชั่วโมง/วัน สูงกว่าค่าเฉลี่ยโลก 2.25 ชั่วโมง/วัน โดยใช้โซเชียลมีเดียทำงานมากถึง 47.0% บนค่าเฉลี่ยโลก 40.4% และยังใช้โซเชียลมีเดียหาข้อมูลแบรนด์ที่สนใจ 55.5% จากค่าเฉลี่ยโลก

44.8% เรียกได้ว่าหากมีการใช้ไปในทางที่ผิดก็สามารถก่อให้เกิดผลร้ายตามมาได้อย่างไม่ยากนัก อย่างเช่นประเด็นที่พบเห็นอย่างแพร่หลายในปัจจุบันคือการถูก bully ผ่านทางสื่อ social media ซึ่งไม่เพียงเฉพาะในประเด็นของความงาม ภาพลักษณ์ หน้าตา รูปร่าง แต่ยังลามไปถึงเรื่อง เชื้อชาติ ศาสนา การเมืองและความเชื่อต่าง ๆ ที่เห็นไม่พ้องกัน โดยในประเด็นที่จะหยิบยกมาให้ความสำคัญในการสร้างผลงานนั้นจะเป็นประเด็นของการ shaming ทางด้านรูปลักษณ์ต่าง ๆ ผ่านสื่อ online เช่น body shaming คนที่มีรูปร่างไม่ perfect ตามมาตรฐานจอมปลอมที่แต่ละคนตั้งไว้ หรือการวิพากษ์วิจารณ์รูปร่างหน้าตาผู้อื่นผ่าน keyboard เพียงเพื่อความสนุกสนาน หรืออีกนัยหนึ่งในแง่มุมของจิตวิทยาอาจเป็นการทำเพื่อให้ตนเองรู้สึกดีขึ้นโดยการกดให้ผู้อื่นดูแย่ลง และใช้สื่อ online เป็นที่ระบายอารมณ์หรือแม้กระทั่งความเครียดของตัวเองที่สะสม และเลือกที่ขยี้ปมที่แตกต่างของผู้อื่น ซึ่งไม่ว่าจะเพราะสาเหตุใดก็ตาม มีผู้คนจำนวนมากมายที่ต้องพบเจอกับเหตุการณ์ดังที่กล่าวมา บางรายส่งผลต่อความเครียดจากความกดดันที่ไม่สามารถจัดการกับสภาพจิตใจของตัวเองได้จนถึงขั้นต้องจบชีวิตตัวเอง โดย 3 ประเด็นหลักของการ cyberbully ได้แก่ การเหยียดทางด้านภาพลักษณ์ (body shaming), การกล่าวล่วงละเมิดทางเพศ (Sexual Harassment), และอคติทางเพศ (Gender Inequality) โดยผลการสำรวจในเด็กไทยกว่า 1,600 ราย มีจำนวนที่ถูกกลั่นแกล้ง ด่าทอทาง online สูงถึงร้อยละ 30 เลยทีเดียว

2.3.2 Insecurity กับ social media

จากอิทธิพลต่าง ๆ ในแง่ลบของสื่อ social media ที่ได้กล่าวไปนั้นจึงนำมาซึ่งประเด็นทางด้านภาพลักษณ์และความไม่มั่นใจในสิ่งที่ตนเป็น มนุษย์จำนวนมากตกอยู่ในหลุมดำแห่งการเปรียบเทียบกับภาพมโนในโลกเสมือนที่เป็นการปั้นแต่งและเลือกนำเสนอในสิ่งที่เป็นด้านเดียวของชีวิต หรือแม้กระทั่งด้านที่ไม่มีอยู่จริง หลาย ๆ คนใช้ social media เพียงเพื่อโพสต์แต่สิ่งดี ๆ เพียงเพื่อให้ตัวเองรู้สึกดีขึ้นและกดให้ผู้อื่นดูแย่ลง ภาพที่คนส่วนใหญ่เห็นจึงเป็นเพียงภาพแห่งความสุขในชีวิตของทุกคน ความสมบูรณ์แบบในภาพลักษณ์จากการปั้นแต่งภาพที่เร่งปฏิกิริยาความอิจฉา และเพิ่มความไม่มั่นคงภายในจิตใจให้ผู้ที่เสพเรื่องราวด้านเดียวเหล่านั้น ว่าตนเองไม่ได้กำลังมีช่วงเวลา หรือภาพลักษณ์ที่สมบูรณ์แบบอย่างคนอื่น ๆ แต่เราได้เห็นเฉพาะสิ่งที่คนเลือกจะแบ่งปันปรับแต่งเพื่อจะโชว์ หรือแม้กระทั่งสร้างภาพที่ไม่มีอยู่จริง กับปัญหาหลักอีกประการหนึ่งของการเสพติด social media นั้นก็คือ FOMO หรือ Fear of missing out กับการที่ต้องคอยเป็นตามกระแสที่เห็นจากสื่อ การไม่อยากพลาดที่จะได้เป็นได้ทำแบบคนอื่นบ้าง หลายคนพยายามเดินตามบรรทัดฐานใหม่ของสังคมอย่างต่อเนื่อง จนไม่สามารถแม้กระทั่งเป็นตัวของตัวเอง การปรับแต่งภาพลักษณ์ให้ดูต่างไปจากตัวตนเพียงเพื่ออยากให้เข้ากับมาตรฐานที่ผู้อื่นวางไว้ สุดท้ายก็ไม่ต่างกับการไร้ตัวตน และมันคือสิ่งที่จะเพิ่มความโดดเดี่ยวและก่อให้เกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัยและไม่มั่นใจในภาพลักษณ์ของตัวเองจากการที่ถูกมาตรฐานของผู้อื่นครอบงำ

ดังนั้นแล้ว social media จึงเป็นความจริงที่บิดเบี้ยว เป็นแง่มุมที่ไม่ครบองค์ประกอบ และเป็นภาพลวงแบบมโนคติที่สร้างบาดแผลและตอกย้ำปมทางจิตใจของมนุษย์อย่างเงียบเชียบแต่รุนแรง โดยในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้จะได้นำประเด็นเรื่อง “Insecurity” มาเป็นประเด็นหลักในการสร้างสรรค์เป็น key visual หลักของไอเดียทั้งหมดด้วย

2.4 แรงบันดาลใจทางด้านภาพจากภาพยนตร์

จากที่ต้องการนำเสนอประเด็นเรื่อง Insecurity หลังจากการที่สื่อ social media เข้ามามีอิทธิพลอย่างแพร่หลายนั้น ข้าพเจ้าได้ผูกโยงภาพจากภาพยนตร์ที่เคยได้ชมและประทับใจกับการนำเสนอทาง visual ที่สามารถนำมาต่อยอดในการเล่าเพื่อนำเสนอ idea ของข้าพเจ้าได้ โดยจะมีการหยิบยืมเพื่อนำมาเล่าใหม่ สร้างใหม่ใน concept ของงานข้าพเจ้าเองโดยไม่ได้มีการยกมาทั้งเนื้อหา แต่เป็นการหยิบลักษณะของสัญลักษณ์นั้นมาแทนการเปรียบเทียบใหม่ในงานของข้าพเจ้าเอง ดังนี้

2.4.1 ภาพยนตร์เรื่อง Melancholia

ภาพที่ 5 หน้าปกภาพยนตร์ เรื่อง Melancholia (2011) โดย Lars Von Trier
ที่มา : https://www.imdb.com/title/tt1527186/?ref_=fn_al_tt_0 , เข้าถึงวันที่ 10 ตุลาคม 2565

ภาพยนตร์เรื่องนี้กำกับโดยผู้กำกับชาว Denish ชื่อ Lars Von Trier โดยหนังนั้นเล่าผ่านตัวละครเพียงไม่กี่ตัวละคร และเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับดาวสีฟ้าดวงใหญ่ที่กำลังจะพุ่งชนโลก หนังเล่าผ่านตัวละครที่มีบุคลิกต่างกัน โดยมีตัวเอกซึ่งต้องเผชิญกับอาการป่วยจากโรคซึมเศร้า หนังดำเนินไปแบบเนิบ ๆ พอให้เห็นบุคลิกลักษณะของแต่ละตัวละคร โดยดาวดวงยักษ์สีฟ้าที่กำลังจะชนโลกนั้นนัยนึงเล่นกับคำว่า “blue” ที่หมายถึงความเศร้าได้เช่นกัน โดยหนังได้เล่าให้เห็นถึงชีวิตที่ดูสมบูรณ์แบบของพี่สาว และชีวิตที่ไม่มีรูปแบบและแทบจะช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ของน้องสาวผู้ป่วยเป็นโรคซึมเศร้า แต่ในสภาวะกดดัน การมาถึงของวันสิ้นโลก พี่สาวผู้มีชีวิตที่สมบูรณ์แบบกลับดูเหมือนจะรับมือกับเรื่องที่เกิดขึ้นได้ไม่ดีเท่าไหร่ ในขณะที่ตัวน้องสาวนั้นกลับมีสภาวะที่สงบกว่า เหมือนเป็นตลกร้ายของคู่ตรงข้ามที่รู้สึกถึงการกำลังจะสูญเสียทุกอย่างไปกับอีกฝั่งที่ไม่ยี่หระกับการต้องสูญเสียอะไรอีกแล้ว หรืออีกนัยหนึ่งคือไม่มีความรู้สึกสูญเสียแต่กลับใช้เวลาที่เหลืออยู่อย่างจำกัดนั้นเชื่อมโยงกับธรรมชาติและตัวตนของตัวเอง

ภาพที่ 6 ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์ เรื่อง Melancholia (2011)
ที่มา : https://screenmusings.org/movie/blu-ray/Melancholia/pages/Melancholia-010.htm, เข้าถึงวันที่ 10 ตุลาคม 2565

โดยแรงบันดาลใจของข้าพเจ้ามาจากฉากหนึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ ขณะเล่าผ่านตัวละครเอกในชุดแต่งงานที่กำลังวิ่งผ่านทุ่งหญ้าในความมืด ปรากฏเป็นพันธนาการพันเกี่ยวทั่วตัวเหมือนสภาวะจะหนีจากบางสิ่งแต่ก็ไม่สามารถพ้นจากพันธนาการนั้นไปได้ ประกอบกับการเล่าภาพแบบ slow motion ทำให้รู้สึกถึงความหน่วง ความฉุดรั้ง ความหนีไม่พ้น กับโทนสีที่ขมุกขมัวอึมครึม โดยข้าพเจ้าได้ดึงการเลื้อยพันนี้มาเป็น visual idea ไว้ในงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2

2.4.1.1 วิเคราะห์และเชื่อมโยงโทนสีจากภาพยนตร์เรื่อง Melancholia

ภาพที่ 7 ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์ เรื่อง Melancholia (2011)
ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=wzD0U841LRM&list=PLEEkG4XitctOvhr88kXUY_dyBWa8fvDSA, เข้าถึงวันที่ 10 ตุลาคม 2565

ภาพที่ 8 ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์ เรื่อง Melancholia (2011)
ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=wzD0U841LRM&list=PLEEkG4XitctOvhr88kXUY_dyBWa8fvDSA, เข้าถึงวันที่ 10 ตุลาคม 2565

ภาพที่ 9 ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์ เรื่อง Melancholia (2011)
ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=wzD0U841LRM&list=PLEEkG4XitctOvhr88kXUY_dyBWa8fvDSA, เข้าถึงวันที่ 10 ตุลาคม 2565

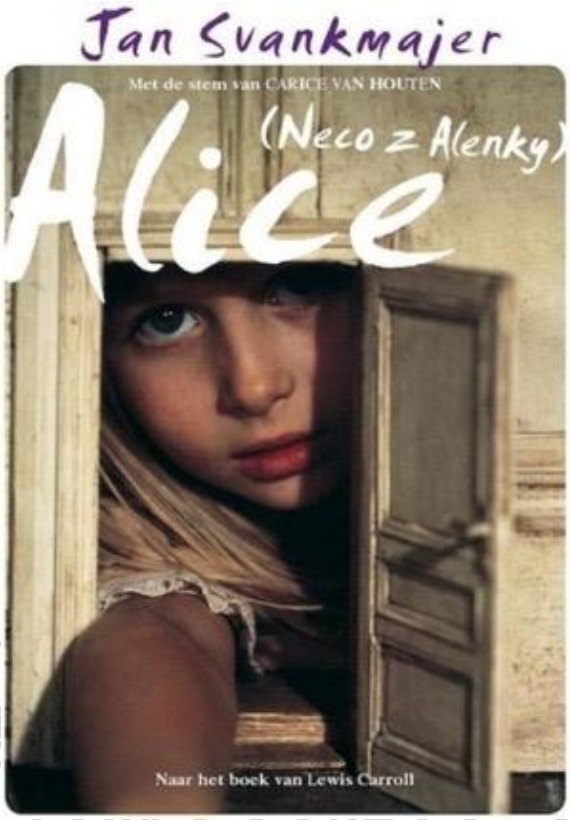
หนังมีการใช้โทนสีแบบ 2 โทนตามภาพด้านบนซึ่งเมื่อตกกลางคืนจะมีแสง blue จากดาวดวงยักษ์ฉาบเคลือบอยู่ตลอดเวลา (ภาพ 8) กับสภาวะนั่งล้อมวงแบบซึมเซา ฉาบเคลือบด้วยแสงสีฟ้า ตรงกลางโต๊ะปรากฏแสงไฟจากโคมตะเกียงในโทนเหลืองนวล ประหนึ่งความหวังอันเรืองรองที่ริบหรี่ บรรยากาศในอาคารอุ่นไปด้วยแสง warm จากความรื่นเริงของงานแต่งที่จัดขึ้น โดยตัวเอกถึงแม้จะอยู่ภายใต้สภาวะซึมเศร้าก็ต้องทำตัวเองให้ร่าเริงต่อหน้าแขกผู้มาร่วมงาน แต่ฉากหลังเมื่อเป็นสภาวะจับจดอยู่กับตัวเองกลับนิ่งอึ้งเงียบงันนั่งแช่ในอ่างน้ำลำพังพร้อมผ้าคลุมผมยาวฟูฟ่องกองกับพื้น ดวงตาทอดไกลอย่างว่างเปล่า

2.4.1.2 สรุปผลการนำแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง Melancholia มาใช้ในผลงาน

ข้าพเจ้าได้นำอารมณ์จากหนังเรื่องนี้มาถ่ายทอดใหม่ผ่านการเปรียบเทียบใหม่กับสภาวะปัจจุบันที่ผู้คนเผชิญกับโรคซึมเศร้าผ่านการกระทำที่ก่อให้เกิดความรู้สึกอันจับต้องไม่ได้ผ่านสื่อ cyber โดยข้าพเจ้าจะได้นำอารมณ์ความรู้สึกมาประกอบร่างสร้างใหม่ในสภาวะการถูกคุกคามแบบลึกลงระดับจิตใจ โดยการดึง visual จากฉากที่ตัวเอกของหนังนั้นพยายามจะวิ่งหนีโดยมีสิ่งพาดพันตัวและขาเหมือนดึงรั้ง พันธนาการให้ไม่สามารถหลบหนีได้ ข้าพเจ้าจึงดึงภาพและความรู้สึกนี้มาประกอบสร้างใหม่เป็นการพาดพัน เลื้อยพันของสัญลักษณ์แห่งพันธนาการอย่างผ้าเลื้อยผ่าน พาดพันเป็นลอน เป็นระบาย เชือกที่คล้องเกี่ยว มือปริศนาที่เข้ามาพันพัน งูร้ายที่ลอบเลื้อยเข้ามาอย่างเงียบเชียบ โดยการที่ข้าพเจ้านำเสนอสัญลักษณ์เหล่านี้ในแบบมี movement แต่ในขณะเดียวกัน

painting นั้นเป็นภาพนิ่ง ก็ให้ความรู้สึกแบบการเป็น slow motion หรือการหยุดภาพไว้ที่สภาวะใดสภาวะหนึ่งด้วยเช่นกัน

2.4.2 ภาพยนตร์เรื่อง Alice (1988)



ภาพที่ 10 หน้าปกภาพยนตร์เรื่อง Alice (1988)
ที่มา : https://milindo-taid.net/ , เข้าถึงวันที่ 17 ตุลาคม 2565

อลิซเป็นภาพยนตร์ Dark fantasy แนว Surealist จาก ปี 1988 ที่เขียนและกำกับโดย Jan Švankmajer ชื่อภาษาเช็กดั้งเดิมคือ Neco z Alenky ซึ่งแปลว่า "บางสิ่งจากอลิซ" เป็นการดัดแปลงจากหนังสือ Alice เล่มแรกของ Lewis Carroll เรื่อง Alice's Adventures in Wonderland (1865) เกี่ยวกับเด็กผู้หญิงที่ติดตามกระต่ายสีขาวในดินแดนแฟนตาซีที่แสนประหลาด อลิซ เล่นโดย Kristýna Kohoutová ภาพยนตร์เรื่องนี้ผสมผสานการแสดงสดกับ stop motion animation และโดดเด่นมากด้วยการออกแบบฉากการผลิตที่ออกไปในแนวค่อนข้าง Dark แตกต่างไปจากการ์ตูนเด็กเรื่อง Alice ที่เราคุ้นเคย โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับรางวัลภาพยนตร์สารคดีจากเทศกาลภาพยนตร์แอนิเมชั่นนานาชาติ Annecy ปี 1989

เรื่องราวโดยสังเขปเริ่มจากอลิซนั่งอยู่ริมลำธาร กำลังขว้างก้อนหินลงไปในน้ำ และทันใดนั้นเธอก็อยู่ในห้องนั่งเล่น ขว้างก้อนหินใส่ถ้วยชา พลันมีเสียงดังเอี๊ยดซึ่งดึงความสนใจของเธอไปที่กระต่ายสีขาวแท๊กซี่เดอร์ในเคสแก้ว อลิซซ่อนตัวอยู่ใต้โต๊ะเขียนหนังสือขณะที่กระต่ายลุกขึ้น แต่งกายและหยิบกรรไกรขึ้นมาจากลิ้นชักที่ซ่อนอยู่และใช้ทุบกล่องให้แตก เพื่อปลดปล่อยให้ตัวเองเป็นอิสระ

อลิซตามกระต่ายไปที่โต๊ะเขียนหนังสือบนเนินเขา เมื่อคลานตามกระต่ายเข้าไปในลิ้นชัก ในไม่ช้าเธอก็พบว่าตัวเองอยู่บนกองใบไม้ ใบไม้เริ่มสั่นไหว เผยให้เห็นโต๊ะอีกตัวที่อลิซพบกุญแจดอกเล็ก ๆ อลิซใช้กุญแจเพื่อเปิดประตูขนาดเล็กบานหนึ่ง โดยที่เธอเห็นกระต่ายหายเข้าไปในสวน และตัวเธอเองก็ใหญ่เกินกว่าจะเข้าประตูได้ เธอพบขวดที่เขียนว่า "Drink Me" ที่ดื่มแล้วแปลงร่างเป็นตุ๊กตาจีนตัวเล็ก ๆ จากนั้นเธอก็พบทาร์ตเนยที่ทำให้เธอตัวโตขึ้น ทำให้เธอไม่สามารถเข้าประตูได้อีกครั้ง อลิซผิดหวังและร้องไห้จนน้ำตาท่วมห้อง กระต่ายขาวได้วางถาดทาร์ตไว้และการกินหนึ่งครั้งจะทำให้อลิซกลับคืนสู่ขนาดเท่าตุ๊กตาของเธอเอง เธอจึงสามารถดึงกุญแจและตามกระต่ายไปได้

เมื่อผ่านประตูไป อลิซพบว่าตัวเองอยู่ที่ริมลำธารและพบกับกระต่ายขาว ซึ่งเข้าใจผิดคิดว่าเธอเป็นสาวใช้ จึงสั่งให้เธอไปหยิบกรรไกรมาจากในบ้านของเขา เธอดื่มน้ำจากขวดหมึกอีกขวดและกลับคืนสู่ขนาดที่แท้จริง ของเธอซึ่งก็ทำให้บ้านนั้นหลังเล็กลงไปทันที ส่วนเจ้ากระต่ายและเพื่อนก็พยายามจะให้เธอออกมาจากบ้านนั้นด้วยวิธีต่าง ๆ จนอลิซหลุดออกมาและไปเจอกุญแจในกระป๋องปลาซาร์ดีน เธอใช้กุญแจเพื่อออกจากห้องเก็บของ ก้าวเข้าไปในห้องโถงของประตู ข้างหลังหนึ่งในนั้นเธอพบกับหนอนผีเสื้อในห้องที่บอกเธอว่าการกินเห็ดของเขาชิ้นหนึ่งทำให้ตัวโตขึ้น ในขณะที่อีกชิ้นทำให้สิ่งต่าง ๆ หดตัวลง

อลิซได้ตามเสียงเด็กร้องไห้ไปที่บ้านตุ๊กตาหลังเล็ก ๆ ซึ่งเธอก็ได้ขยายใหญ่ขึ้นด้วยการกินเห็ดขยายไปชิ้นหนึ่ง เธอเจอกระต่ายอยู่ข้างในกับลูกหมูในชุดเด็ก กระต่ายหนีออกมาขณะที่อลิซไล่ตามลูกหมูที่ชั้นล่าง ซึ่งจัดงานเลี้ยงน้ำชาโดยมีเจ้ากระต่าย March Hare และ Hatter หุ่นกระบอกกระต่ายหนีไปที่ห้องใต้หลังคาและอลิซตามไป

หลังม่านเสื้อผ้า อลิซเดินไปถึงสวน ราชาและราชินีแห่งหัวใจเดินเข้าไปในสวนพร้อมกับกองไพ่ ราชินีสั่งให้กระต่ายขาวตัดหัวแจ็คสองตัว เขาทำอย่างนั้นด้วยกรรไกรของเขา ราชินีเชื้อเชิญอลิซให้เล่น croquet แต่อลิซหนีไปเมื่อเห็นค้อนและลูกบอลกลายเป็นไก่และเม่น เปลี่ยนฉากมาในห้องพิจารณาคดีที่เธอถูกพิจารณาคดีในข้อหากินทาร์ตของราชินี อลิซพยายามอธิบายตัวเอง แต่พระราชาสั่งให้เธอทำตามบท อลิซเริ่มกินทาร์ตด้วยความหงุดหงิด และราชินีก็ต้องการให้ตัดหัวของอลิซ อลิซถามว่า "หัวไหนล่ะ" และหัวของเธอก็เปลี่ยนเป็นหัวของตัวละครอื่น ๆ ไปเรื่อย ๆ ราชินีสั่งให้ตัดหัวทั้งหมด และกระต่ายก็จะใช้กรรไกรของเขาตัดมัน

อลิซตื่นขึ้นมาในห้องนั่งเล่นของเธอ รอบ ๆ ห้องมีของใช้ในบ้านต่าง ๆ มากมายที่เธอใฝ่ฝัน เช่น เล่นไพ่ ตุ๊กตาจีน หุ่นกระบอก บ่อน้ำหมึก และถุงเท้าในตะกร้าเย็บผ้า กล่องที่เคยเก็บกระต่าย

ขาวแทกซี่เดอร์มิกยังหักและว่างเปล่า เมื่อเปิดลิ้นชักที่ซ่อนอยู่ในกล่อง เธอก็พบกรรไกรของกระต่ายขาว เมื่อสำรวจกรรไกรแล้ว อลิซบอกกับตัวเองว่า "เขามาช้าเหมือนเคย ฉันคิดว่าฉันจะตัดหัวเขา" [4]

ภาพที่ 11 ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์เรื่อง Alice (1988)
ที่มา : https://medium.com/cinemania/jan-%C5%A1vankmajers-alice-a-celebration-of-our-childlike-imagination-188399e7d205, เข้าถึงวันที่ 17 ตุลาคม 2565

2.4.2.1 วิเคราะห์และเชื่อมโยงภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Alice (1988)

ในภาพยนตร์เรื่อง Alice (1988) นี้ จะเห็นว่าเรื่องราวมีความ Dark และ fantasy อย่างมาก นัยนึงข้าพเจ้านึกถึงสังคมปัจจุบันที่มองผ่านโลกเสมือนในสื่อ social media นั้นอาจไม่มีความจริง หลายสิ่งเป็นภาพมโนที่ถูกสร้างขึ้นเช่นกัน ประเด็นนี้รวมไปถึงการโฆษณาสินค้าความงามต่าง ๆ ผ่านสื่อ online ที่อยู่บนพื้นฐานของการสร้างภาพและความไม่จริงเช่นกัน การนำเสนอสรรพคุณที่เหนือจริง การสร้างภาพนางแบบที่เกินจริง การลบตำหนิเล็กน้อยตามธรรมชาติเพียงเพื่อ

[4] wikipedia.org, **Alice (1988 Film)**, 1988, เข้าถึงเมื่อ 17 ตุลาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Alice_(1988_film).

นำเสนอภาพอุดมคติที่สมบูรณ์แบบซึ่งแปลกที่ถึงแม้เราจะรู้ดีแต่หลายคนก็ยังหลงไหลไปกับภาพลวงนั้น ๆ และสร้างภาพอุดมคติขึ้นมาใหม่เพื่อเดินตามมาตรฐานนั้นคล้ายโดนสะกดจิต

นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังสนใจในฉากที่อลิซนั้นตัวโตขึ้นจนคับห้องและนั่งอย่างหดหู่อยู่ในห้องคับแคบในฉากแบบอึมครึม ผนังที่เป็นสีเทาปูนแนว brutal ให้ความรู้สึกแบบ abusive และเศร้าหมอง โดยข้าพเจ้าเชื่อมโยงฉากนี้เข้ากับสภาวะ insecurity ที่ขาดความเป็นตัวของตัวเอง ความอึดอัดคับแคบในที่ของตัวเองที่ถูกกรอบโดยผู้อื่น หรือแม้กระทั่งสภาวะซึมเศร้าที่เกิดจากการถูก cyberbully ซึ่งส่งเสริมให้ตัดขาดจากโลกสังคมที่แท้จริงมากขึ้น โดยข้าพเจ้าจะนำ visual แบบ figure ตัวใหญ่คับห้องแคบ ๆ กับสภาวะแสนหดหู่มาย่อยและนำเสนอแบบใหม่

ภาพที่ 12 ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์เรื่อง Alice (1988)

ที่มา : https://archive.ica.art/whats-on/alice/index.html, เข้าถึงวันที่ 17 ตุลาคม 2565

ภาพที่ 13 ฉากหนึ่งจากภาพยนตร์เรื่อง Alice (1988)
ที่มา : https://imgur.com/gallery/0qQENAk , เข้าถึงวันที่ 17 ตุลาคม 2565

2.4.3 สรุปผลการนำแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง Alice (1988) มาใช้

จากภาพยนตร์แนว Dark fantasy เรื่อง Alice นี้ ข้าพเจ้าได้นำแรงบันดาลใจจากฉากที่ Alice นั้นได้กินเห็ดเข้าไปจนทำให้ลำตัวนั้นขยายใหญ่จนคับเต็มห้องและไม่สามารถออกไปได้ โดยข้าพเจ้านำสภาวะนี้มาใช้ในงานชิ้นที่ 3 ในลักษณะของการขยาย scale ตัวคนขึ้นให้เป็น oversize และนั่งงอเข่าอยู่ในห้องเล็กคับแคบ หน้าต่างบานย่อมที่ผนังนึงนั้นมีม่านบางเบาปลิวไสวพัดลมเอื่อย ๆ เข้ามาพร้อมกับผมเปียที่เลื้อยเข้ามาพาดพันร่างกาย โดยข้าพเจ้าแทนฉากนี้กับสภาวะอึดอัดคับข้องที่ไม่สามารถหลุดออกไปจากสถานการณ์นั้นได้ แสงสีฟ้าที่พาดผ่านหน้าต่างเข้ามานั้นแทน blue light หรือความของ toxic ของ technology จากยุคปัจจุบัน ม่านบางเบาแสดงทั้งสภาวะเปราะบางของจิตใจ และความง่ายดายในการเข้าถึงตัวตน การนั่งที่สื่อถึงสภาวะที่ยอมจำนนนั้นสื่อถึงการตกเป็นทาสของบางสิ่งบางอย่าง กับรูปร่าง figure ที่ไม่เป็นจริงนั้นสื่อกลาย ๆ ถึงความบิดเบี้ยวแหลกสลาย ของสภาวะความเป็นมนุษย์ในยุคปัจจุบัน

บทที่ 3
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานชุด มายาคติความงาม และการคุกคามทางความคิดจากสื่อโซเชี่ยลมีเดีย เป็นความต้องการสะท้อนความรู้สึกผ่านสภาวะทางสังคมในระดับสภาพจิตใจที่หลาย ๆ คนต้องเผชิญ และเนื่องจากเหตุการณ์โรคระบาดโควิด 19 ล่าสุดนั้น เป็นสาเหตุที่กระตุ้นให้คนเสพสื่อทางโซเชี่ยลมีเดียที่มากขึ้น ทำให้คนทั่วโลกต้องยิ่งจดจ่อกับทั้งสภาวะทางจิตใจของตัวเองและคนรอบข้างมากขึ้นตามไปด้วย หลังสถานการณ์โควิด 10 ผู้คนมีแนวโน้มที่จะซึมเศร้ามากขึ้น สภาพจิตใจเปราะบางมากขึ้น บางคนผ่านการสูญเสีย บ่งคนผ่านการถูกทำร้ายทางสภาวะจิตใจทาง cyber เนื่องจากมาตรฐานจอมปลอมที่ถูกสร้างขึ้นอย่างพร่ำเพื่อว่าอย่างนี้ดี อย่างนี้สวยนั้น ก่อให้เกิดความไม่มั่นใจในตัวเองแก่คนจำนวนมาก โดยข้าพเจ้าได้พัฒนาแนวความคิดจากประเด็นนี้ แล้วจึงหาทางสื่อสารผ่านการ painting เพื่อต้องการให้ได้ภาพที่จับอารมณ์ จับจิตใจจากสภาวการณ์ที่ยากลำบากทั้งในโลกและในจิตใจของมนุษย์ยุคปัจจุบันนี้

ในช่วงที่ผ่านมา ข้าพเจ้าได้ค่อย ๆ พัฒนาผลงานมาในแนวทางของประเด็นความงามในความหมายและบริบทต่าง ๆ ทั้งที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และสังคม หรือความงามที่ถูกทำลายเพื่อก่อร่างสร้างใหม่ในแบบที่เป็นปัจเจกขึ้นภายในยุคหลัง ๆ จนถึงปัจจุบันที่เกิดเป็นความงามใหม่ขึ้นอีกมากมายหลังการมาถึงของ social media โดยจะได้ยกตัวอย่างการนำสัญลักษณ์มาใช้ของผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์เป็นบางส่วนดังนี้

มหาวิทยาลัยศิลปากร

3.1 ที่มาทางเนื้อหาเพื่อการประกอบสร้างผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์

ภาพที่ 14 Queen Elizabeth I

ที่มา : https://cafemom.com/lifestyle/poisonous-beauty-ingredients/1070-4755-2-mercury, เข้าถึงวันที่ 30 ตุลาคม 2565

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 15 ภาพ sketch และขั้นตอนของผลงานที่เกี่ยวข้องกับการนำสัญลักษณ์มาใช้

ควีนอลิซาเบธที่ 1 เริ่มครองราชย์ในปี ค.ศ. 1558 และเป็นหนึ่งในกษัตริย์ที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดในประวัติศาสตร์ของอังกฤษ อย่างไรก็ตาม นักประวัติศาสตร์เชื่อว่าเครื่องสำอางที่เธอใช้เพื่อปกปิดรอยนั้นเป็นผงตะกั่วผสมกับน้ำส้มสายชู Ceruse ที่ทำให้สีผิวซีดขาวเหมือนน้ำนม

และ นั้นเป็นพิษต่อเธอ การแต่งหน้านี้ค่อย ๆ นำไปสู่ความอ่อนแอ ผมร่วง และอัมพาตจากพิษตะกั่ว และสุดท้ายก็ทำให้เธอเสียชีวิตลงในที่สุด

ภาพที่ 16 (ซ้าย) Woman with a Mirror
ที่มา : https://www.fs.usda.gov/wildflowers/ethnobotany/Mind_and_Spirit/belladonna.shtml, เข้าถึงวันที่ 30 ตุลาคม 2565
ภาพที่ 17 (ขวา) : Belladonna flower
ที่มา : https://www.monaconatureencyclopedia.com/atropa-belladonna/?lang=en, เข้าถึงวันที่ 30 ตุลาคม 2565

"เบลลาดอนน่า" ในภาษาอิตาลี หมายถึงผู้หญิงสวย พืชชนิดนี้ที่สตรีชาวเวนิสในราชสำนักใช้ ขยายรูม่านตาด้วยยาหยอดตามีพิษนี้เอง เนื่องจากพิษของดอกไม้นั้นมีผลต่อระบบประสาท มีภาพวาด "Woman with a mirror" โดยจิตรกรยุค renaissance ชื่อ Titian ที่แขวนอยู่ในพิพิธภัณฑ์ Louvre เป็นภาพ หญิงสาวชาวเวนิสซึ่งอาจใช้ atropine หยดเพื่อขยายรูม่านตาเพื่อเพิ่มความงาม โดยระยะหลังของภาพมีกระจกกลมสะท้อนแสงคล้ายม่านตามนุษย์ปรากฏอยู่

ภาพที่ 18 ภาพผลงานที่เกี่ยวข้องกับการนำสัญลักษณ์มาใช้

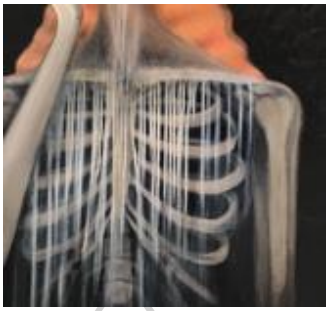
ภาพที่ 19 linda seccaspina Death by Corset? Bring Out Your Dead and Other Notions!
ที่มา : https://lindaseccaspina.wordpress.com/2015/07/28/death-by-corset-bring-out-your-dead-and-other-notions/, เข้าถึงวันที่ 30 ตุลาคม 2565

ภาพที่ 20 The corset
ที่มา : https://www.flickr.com/photos/10244204@N08/1327932835/in/faves-73505606@N00/, เข้าถึงวันที่ 30 ตุลาคม 2565

ประเด็นมาตรฐานความงามจากยุค Victorian ที่นิยมหญิงสาวที่มีเอวคอดกิ่วผิดธรรมชาติ จนทำให้อวัยวะภายในจัดเรียงผิดรูปและอันตรายถึงชีวิตในหลายกรณี เช่นการใช้โครงเหล็กดามเสื้อจนทิ่มทะลุร่างกายเป็นผลให้เสียชีวิตในที่สุด

ภาพที่ 21 ภาพ sketch และขั้นตอนผลงานจริงทีเกี่ยวข้องกับการนำมาใช้

ตารางที่ 1 ตารางการใช้สัญลักษณ์ของผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์

ลำดับ	ชื่อสัญลักษณ์	รูปสัญลักษณ์	ความหมาย
1	โครงกระดูก		ความตาย
2	มือกึ่งประสาน		ความเจ็บป่วย, ความตาย
3	ผิวซีด, หน้าผากโล้น		ความบริสุทธ์ผุดผ่อง ความสมบูรณ์แบบ

ตารางที่ 1 ตารางการใช้สัญลักษณ์ของผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อสัญลักษณ์	รูปสัญลักษณ์	ความหมาย
4	ผมลอนสีแดงเพลิง ,สีบลอนด์		มาตรฐานความงามในยุคโบราณ
5	เชือก		พันธนาการความงาม

ตารางที่ 1 ตารางการใช้สัญลักษณ์ของผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อสัญลักษณ์	รูปสัญลักษณ์	ความหมาย
6	มือสีแดง		ภัยคุกคาม
7	สายสะพาย		ค่านิยม
8	ผม ต้นไม้ รากไม้		ความเชื่อ ค่านิยมที่หยั่งราก ฝังลึก

ตารางที่ 1 ตารางการใช้สัญลักษณ์ของผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อสัญลักษณ์	รูปสัญลักษณ์	ความหมาย
9	กลุ่มลอนผ้าที่เกาะผมเปีย		ความเป็นปรสิต, กาฝาก
10	อีกาสีขาว		ความหวัง
11	จันทร์เสี้ยว		Feminine energy
12	ผ้าปลิว		ความอ่อนไหว โลเล

3.2 แนวคิดและที่มาของการใช้โทนสีในผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์

ตารางที่ 2 ตารางการใช้สีของผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์

ลำดับ	ชื่อสี	ความหมายของสี
1	สีดำ	ความเศร้าโศก, ความลึกลับซับซ้อน
2	สีชมพู,สีนู้ด	ความเป็นเพศหญิง, ความอ่อนไหว
3	สีม่วง	ความเป็นพิษ, ความ toxic จากสภาวะรอบกาย
4	สีขาว, สีบลอนด์อ่อน	สังขาร ความเปลี่ยนแปลง
5	สีแดง	ภัยคุกคาม
6	สีส้มเพลิง	ความงามแบบเยาว์วัย

โดยผลงานชุดนี้ก็ได้มีการพัฒนาต่อมาถึงผลงานวิทยานิพนธ์ที่ได้มีการกล่าวถึงการคุกคามจากสื่อ social media เพิ่มเติมเข้ามาอีกประเด็น โดยมี key visual ที่เล่าต่อเนื่องกันมาบางส่วน

3.3 ที่มาทางรูปแบบและการประกอบสร้างผลงานวิทยานิพนธ์

จากต้นฉบับไอเดียและแนวคิดด้านบนที่กล่าวมาข้าพเจ้าได้ตีความหมายใหม่และใช้รูปแบบและสัญลักษณ์สื่อความในแบบที่สังเคราะห์ใหม่ของชุดผลงานวิทยานิพนธ์ดังนี้

ตารางที่ 3 ตารางการใช้สัญลักษณ์ของผลงานชุดวิทยานิพนธ์

ลำดับ	**ชื่อสัญลักษณ์**	**รูปสัญลักษณ์**	**ความหมาย**
1	ผมเปีย		- Femininity หรือความเป็นเพศหญิง - ความเลื้อยพัน และการมัดสื่อถึงการคุกคาม - สีที่แตกต่างสื่อถึงสังขาร การเปลี่ยนแปลง

ตารางที่ 3 ตารางการใช้สัญลักษณ์ของผลงานชุดวิทยานิพนธ์ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อสัญลักษณ์	รูปสัญลักษณ์	ความหมาย
2	กิ่งไม้		ความงามที่เปลี่ยนแปรตามธรรมชาติ, สังขาร
3	ผ้าคลุม		Insecurity, ความไม่มั่นใจในตัวเอง

ตารางที่ 3 ตารางการใช้สัญลักษณ์ของผลงานชุดวิทยานิพนธ์ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อสัญลักษณ์	รูปสัญลักษณ์	ความหมาย
4	งู		ภัยเงียบ, ภัยสังคม, ความ toxic มนุษย์ของสังคม
5	เล็บสีแดง / ปากสีแดง		Beauty, ความงามปรุงแต่ง, เพศหญิง

ตารางที่ 3 ตารางการใช้สัญลักษณ์ของผลงานชุดวิทยานิพนธ์ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อสัญลักษณ์	รูปสัญลักษณ์	ความหมาย
6	ผ้าทึบ ลอน		ความซับซ้อน, สภาวะอารมณ์
7	ผ้าโปร่ง ลอน		ความเปราะบาง, สภาวะอารมณ์อ่อนไหว
8	มือ		การถูกคุกคามจากสังคม อิทธิพลจากค่านิยม

ตารางที่ 3 ตารางการใช้สัญลักษณ์ของผลงานชุดวิทยานิพนธ์ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อสัญลักษณ์	รูปสัญลักษณ์	ความหมาย
9	เชือก		พันธนาการ, การติดอยู่ในค่านิยม
10	แสงสีฟ้า/โทนฟ้า		เทคโนโลยี

3.4 แนวคิดและที่มาของการใช้โทนสีในผลงานชุดวิทยานิพนธ์

ในผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าได้เลือกใช้โทนสีปะปนในโทนหม่นอมเทา โดยมีโทนสีหลักเป็น ดำ ครีม ชมพู ฟ้า ม่วง แดงเฉพาะจุด และแต่ละสีสื่อความหมายดังนี้

ตารางที่ 4 ตารางการใช้สีของผลงานชุดวิทยานิพนธ์

ลำดับ	ชื่อสี	ความหมายของสี
1	สีดำ	ความลึกลับ ซับซ้อน ความคาดเดาไม่ได้ของอนาคต สภาวะว่างเปล่า
2	สีฟ้าน้ำเงิน	เทคโนโลยี, blue light
3	สีครีม	ความเป็นมนุษย์
4	สีชมพู	ความเปราะบาง, femininity
5	สีม่วง	ความบอบช้ำทางจิตใจ
6	สีแดง	ความงามแบบปรุงแต่ง, ความเป็นเพศหญิง

โดยข้าพเจ้ามีการใส่ฉากหลังเป็นสีดำทึบในบางภาพ เพื่อสื่อถึงสภาวะเวิ้งว้าง เพิ่มความแตกต่างระหว่างระยะหน้าหลัง ให้ขับเน้นที่วัตถุระยะหน้า อีกทั้งต้องการให้เป็นพื้นที่ลึกหายไปแบบไร้ขอบเขตที่สิ้นสุด

มหาวิทยาลัยศิลปากร

3.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

3.5.1 แรงบันดาลใจจาก fashion

ภาพที่ 22 (ซ้าย) Alexander Mcqueen
ที่มา : https://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2022/alexander-mcqueen/slideshow/details#15, เข้าถึงวันที่ 30 ตุลาคม 2565
ภาพที่ 23 (ขวา) Haute Couture Collection ของ Fausto Sarli
ที่มา : https://glamorousluxurypassion.wordpress.com/2013/03/31/fausto-sarli-haute-couture-fall-winter-20092010-collection/, เข้าถึงวันที่ 30 ตุลาคม 2565

ข้าพเจ้าได้นำลอนผ้าจากการทำ ruffle ในงานแฟชั่นมาคลี่คลายใช้ในงาน โดยผลงานที่เป็น Haute couture (ภาพที่ 23) นั้นส่วนใหญ่จะมี concept ที่เหนือจริงกว่าเสื้อผ้า ready to wear โดย detail ของ ruffles ที่พัวพันกับร่างกายนี้เองที่ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกเชื่อมโยงถึงความถูกพันธนาการและการคุกคามในแบบต่าง ๆ โดยการที่เป็นเสื้อผ้านั้นก็ให้ความรู้สึกในแบบที่เรายอมรับในสิ่งประหลาดนั้นอย่างเต็มใจ โดยตัวอย่างภาพด้านบนที่ยกมานั้นมาจาก Alexander Mcqueen จาก resort-2022 (ภาพที่ 22) และ Haute Couture Collection ของ Fausto Sarli จาก F/W 2009/2010

3.5.2 รวบรวมข้อมูลและสังเคราะห์แบบ

เริ่มจากการรวบรวมข้อมูลและสังเคราะห์แบบรวม ๆ ถึงสิ่งที่จะนำมาใช้ประกอบสร้างภาพก่อน แล้วจึงแบ่งภาพออกตาม concept ที่จะเล่าแยกกัน โดยไล่จากภาพผลงานชิ้นที่ 1 จะเล่าเป็นปฐมบทเริ่มต้นก่อน จากที่มาดั้งเดิมโดยประกอบเล่าจากแบบที่เลือกที่มาที่ไปแบบระบุเอง เล่าต่อมาที่ผลงานชิ้นที่ 2 และ 3 เป็นสภาวะการถูกคุกคาม และจบชิ้นที่ 4 ด้วยภาพแสดงสภาวะภายในจิตใจหรือผลจากการถูกกระทำ โดยชิ้นแรกจะเป็น ผลงาน 3 ชิ้น วางต่อกัน ขนาดตามนี้

ผลงาน ชิ้นที่ 1 แบ่งเป็น 3 ชิ้น

ชิ้นฝั่งซ้าย ขนาด 80 x 100 cm.

ชิ้นกลาง ขนาด 100 x 150 cm.

ชิ้นฝั่งขวา ขนาด 80 x 100 cm.

ผลงาน ชิ้นที่ 2 แบ่งเป็น 2 ชิ้น

ชิ้นฝั่งซ้าย ขนาด 100 x 120 cm.

ชิ้นฝั่งขวา ขนาด 100 x 120 cm.

ผลงาน ชิ้นที่ 3 มี 1 ชิ้น

ขนาด 180 x 200 cm.

3.5.3 การเริ่มร่างภาพ

การเริ่มร่างภาพจะเริ่มจากการ sketch แบบ blocking คร่าว ๆ นอกเฟรมก่อนเพื่อดูองค์ประกอบและจังหวะการวาง subject ในชิ้นงาน จากนั้นจะวาดละเอียดลงบนเฟรมอีกครั้งโดยไม่ถึงกับยึดภาพ sketch เป็นตัวตั้ง แต่จะวางจังหวะจากบนเฟรมขณะวาดประกอบไปด้วยโดยองค์ประกอบที่นำมาใช้มีการสังเคราะห์สัญลักษณ์และความหมายตามความรับรู้และความรู้สึกที่ต้องการให้ได้ความหมายอย่างที่ต้องการ โดยเรื่องราวที่กล่าวถึงต้องการแสดงถึงสภาวะความรู้สึกเป็นหลัก จึงมีการใช้สัญลักษณ์ที่เป็นการเกี่ยวพัน พาด พับ ม้วนเป็นลอน เพื่อแสดงสภาวะซับซ้อน เหลื่อมทับ และเปราะบาง มากเป็นพิเศษ การใช้ผ้าที่มีทั้งความทึบและความบาง ทั้งเรียบทั้งมีลอนเพื่อให้สื่อถึงสภาวะที่ต่างกัน โดยการวาง subject ในแต่ละภาพจะเป็นลักษณะขับเน้นมาที่ด้านหน้าและเลือกที่จะปล่อยให้ฉากหลักเป็นความมืดแบบว่างเปล่า เนื่องจากให้ความรู้สึกที่ต้องการสื่อทั้งในเรื่องความเวิ้งว้าง ความทิ้งระยะห่าง ความเป็นระยะทางแบบ infinity และความลึกลับซับซ้อนคาดเดาไม่ได้ ชวนให้ดูน่าหวั่นเกรงพอประมาณ

3.5.4 การลงสี

ขั้นตอนการลงสีจะเตรียมลงแบบที่ไม่ถึงกับ plan ไว้ 100% โดยแค่ตั้งประมาณไว้คร่าว ๆ ในโทนสีหลัก เมื่อลงสีจริงจึงปรับเปลี่ยนและคิดใหม่ร่วมไปด้วยขณะ paint เพื่อให้ดูกลมกลืนตามความต้องการระหว่างลงสีจริง โดยการผสมสีจะเป็นแบบ open palette คือมีการเชื่อมต่อกันของสีหนึ่งไปยังสีหนึ่งแบบมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน โดยไม่ได้มีการผสมหรือเตรียมสีที่จะใช้ไว้ล่วงหน้า โดยจะค่อย ๆ ขยับดูอุณหภูมิของสีที่ลงใกล้เคียงกันไปเรื่อย ๆ เพื่อให้สีอยู่ในอุณหภูมิที่ต้องการแบบต่อเนื่องกัน โดยพื้นผิวส่วนใหญ่ต้องการให้มีพื้นที่เรียบเป็นหลักเพื่อให้สามารถควบคุมน้ำหนักหรือเงาให้มาจากตัวสีเท่านั้นโดยไม่มีแสงเงาจาก texture เข้ามารบกวน อีกทั้งยังต้องการให้ภาพมีระนาบที่ flat เพื่อให้ควบคุมลอนผ้าหรือน้ำหนักลึกตื้นแบบบนระนาบเรียบตามที่ต้องการ

มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

เมื่อความเชื่อและค่านิยมเกี่ยวกับความงามใด ๆ ในอดีตไม่สามารถใช้ได้กับค่านิยมแบบใหม่ในปัจจุบันนั้น คุณค่าและความเชื่อในปัจจุบันก็จะใช้ไม่ได้กับอนาคตเช่นกัน ทุกสิ่งล้วนชั่วคราวและเปลี่ยนแปลง สิ่งใดถูกทำลายไปแล้วสิ่งที่มาทดแทนย่อมไม่เหมือนเดิม อยู่ที่เราจะสามารถคงไว้ซึ่งความเป็นตัวตนที่ปัจเจกของเราได้หรือไม่ เราจะแกว่งไปตามค่านิยมใหม่ทุกครั้งที่เกิดขึ้นหรือไม่ เป็นคำถามที่เราต้องตอบกับตัวเองเพื่อค้นหาความเป็นตัวตนในแบบที่ไม่ถูกกรอบโดยบริบทสังคมหรือค่านิยมที่คนอื่นให้ค่าไว้ เพียงเพราะกระแสแกว่งมาโดยที่อาจจะมีผู้ที่ได้ประโยชน์ หรือค่านิยมที่ผ่านมาจากกลุ่มคนที่สร้างภาพมโนคติขึ้นจากความจริงที่บิดเบี้ยว กรอบของมาตรฐานสังคมที่อาจจะไม่มีอยู่จริงแต่มนุษย์ช่วยกันอุปทานหมู่สร้างกรอบนั้นขึ้นมา เพื่อตีตรากำหนดค่าให้กับตัวเอง ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอสภาวะที่ชวนให้ครุ่นคิด สภาวะที่อยู่ในภวังค์ที่เราจะสามารถตระหนักรู้เท่าทันกับสิ่งที่เราอาจจะไม่ได้รู้เห็นโดยบังเอิญแต่ถูกกำหนดให้เห็นเพื่อสร้างความเสพติดกับค่านิยม กับภาพความจริงที่บิดเบี้ยว ผ่านเทคโนโลยีในแบบที่เราก็ไม่เท่าทัน กลับลงลึกไปถึงระดับจิตใจ และในแบบที่เราก็จะล่องลอยไปกับมันอย่างไม่ขัดไม่ขืน ข้าพเจ้าหวังว่างานชุดนี้จะสร้างสภาวะแบบฉุกคิดให้กับผู้ชมได้บ้างไม่มากก็น้อย

ช่วงแรกจะยกผลงานจากช่วงก่อนวิทยานิพนธ์มากล่าวถึงเป็นบางส่วน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

4.1 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์

4.1.1 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 (Poetic Beauty)

ภาพที่ 24 ภาพผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์

Title : Poetic beauty , size : 130 x 130 cm. Medium : oil on wood panel

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 (ภาพที่ 24) ชิ้นนี้ ข้าพเจ้าต้องการสื่อถึงพันธนาการความที่สะท้อนค่านิยมที่ยึดติดจากการกรอบของสังคม ว่าสิ่งไหนดี สิ่งไหนงาม จนกลายเป็นสิ่งที่ต้องยึดถือตาม ๆ กันไป โดยข้าพเจ้านำเสนอรูปหญิงสาวในแบบกอดเข่าตัวกลม มีผมเปียพัน แสดงถึงการรวบรัดไว้ในแบบที่ค่านิยมได้กระทำกับเราแบบดิ้นไม่หลุด โดยมีการใช้สีโทนร้อนอย่างแดงอมส้มซ้ำ ๆ เป็นฉากหลังเพื่อให้ภาพดู intense มากขึ้น ข้าพเจ้ามีการนำกุหลาบสีดำมาเป็น key visual ใน background เพื่อสื่อถึงความเศร้าโศก ความงาม และความอันตรายจากหนามไปในเวลาเดียวกัน

4.1.2 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 (Deadly Beauty No.1)

ภาพผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์

ภาพที่ 25 Title : Deadly Beauty No.1 , size 100 x 150 cm. , Medium : Acrylic on wood panel

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 (ภาพที่ 25) ชิ้นนี้ นั้นนำเสนอมุมมองความงามผ่านประวัติศาสตร์จากยุค Victorian ที่สตรีนิยมผิวขาวไร้ที่ติ และนิยมแช่ตัวด้วยสารหนู ซึ่งมีพิษกับร่างกายและส่งผลถึงชีวิตหากได้รับพิษเข้าสู่ร่างกาย โดยข้าพเจ้าใช้การตัดทอนภาพและนำเสนอเฉพาะบางส่วนของร่างกายและเล่าเรื่องผ่านมุม top ในลักษณะแช่ในอ่างอาบน้ำ ในขณะเดียวกันก็ได้วางท่าให้คล้ายกับการนอนแบบกึ่งประสานซึ่งสื่อถึงความตาย สายน้ำที่ต้องการให้เห็นริ้วแบบน้ำที่เชี่ยวสื่อถึงความน่ากลัวและอันตราย ผิวที่ขาวซีดสื่อถึงทั้งค่านิยมที่มาจากไอเดียต้นฉบับเองรวมไปถึง

ซีดในแบบที่สื่อถึงความตาย ผมที่ยาวและ flow ตามริ้วน้ำที่เชี่ยวสื่อถึงการโอนอ่อนไปตามกระแสและค่านิยม ดอกไม้ขาว Chrysanthemums สื่อถึงความตาย ในขณะเดียวกันก็สวยงามและบอบบาง ปลายเล็บสีแดงสื่อถึงความเป็นพิษและความงามแบบหญิงสาว โดยชิ้นนี้ข้าพเจ้าใช้สีโทน neutral เพื่อให้ไปกับความซีดเซียวของผิวสีขาวน้ำนมตามค่านิยม โดยมีเฉดสีน้ำตาลแดงจากผมที่อมน้ำสีขมุกขมัวจนเป็นเฉดที่เข้มขึ้นจากสีแดงเพลิงตามค่านิยม

4.1.3 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 (Deadly Beauty No.2)

ภาพผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์

ภาพที่ 26 Title : Deadly Beauty No.2 , size 80 x 100 cm. , Medium : Oil, ink on canvas

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 (ภาพที่ 26) ชิ้นนี้ ได้นำเสนอมาตรฐานความงามจากยุค Victorian อีกเช่นกัน ที่นิยมมีการนำดอกไม้มีพิษอย่าง belladonna หรือเรียกอีกอย่างว่า deathly nightshade มาใช้ในการหยอดตาด้วยมีความนิยมในดวงตาฉ่ำวาวดูมีน้ำหล่อเลี้ยงดวงตาตลอดเวลา รวมไปถึงพิษของดอกไม้เองทำให้รูม่านตาขยายใหญ่จึงเพิ่มความกลมโตให้ดวงตา และเนื่องจากเป็นดอกไม้มีพิษที่ส่งผลต่อระบบประสาทและเป็นอันตรายถึงแก่ชีวิตได้ โดยภาพนี้ข้าพเจ้าทำงานต่างออกไปโดนมีการ paint แบบปกติไว้ด้านล่างก่อน และด้วยต้องการให้ภาพมีโทนมืดฉาบปกคลุม เมื่อสีด้านล่างแห้งแล้วข้าพเจ้าจึงได้มีการพ่นสีดำจาง ๆ ด้วยสีหมึกที่ด้านบน โดยระยะหลังมีการใช้

ตัวดอก belladonna วางจาง ๆ ไว้ดานหลัง อีกทั้งยังมีการทำน้ำหนักวงกลมเป็นระยะหลังเพื่อสื่อถึงทรงกลมจากดวงตา และใช้โทนสีม่วงฟุ้งกระจายออกจากตาขึ้นไปด้านบน โดยสีม่วงนั้นเป็นสีของดอก belladonna เอง อีกทั้งยังเป็นสีที่ใช้สื่อถึง poison อีกด้วย

4.1.4 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4 (Deadly Beauty No.3)

ภาพผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์

ภาพที่ 27 Title : Deadly Beauty No.3 , size 70 x 100 cm. , Medium : Oil on canvas

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4 (ภาพที่ 27) ชิ้นนี้ ข้าพเจ้านำเสนอภาพแทนมาตรฐานความงามในยุคศตวรรษที่ 16 ซึ่งนิยมการทาหน้าให้ขาวเป็นพิเศษ เนื่องจากมีความเชื่อว่าจะแสดงถึงความบริสุทธ์ผุดผ่องเหมือนเด็กเกิดใหม่ จึงนิยมใช้สารตะกั่วซึ่งเป็นสารพิษมาทาหน้าซึ่งเป็นอันตรายถึงชีวิต และ queen Elizabeth เองก็เสียชีวิตจากพิษของสารตะกั่วเช่นกัน โดยภาพหญิงสาวในรูปนั้นแสดงการทาหน้าขาวจากผงตะกั่วที่ไหลเยิ้มลงช่วงลำตัวที่ค่อย ๆ fade เป็นโครงกระดูก สื่อถึงความตาย ความอันตรายของสถานการณ์ โดยหญิงสาวมีภาพลักษณ์ที่แทนค่านิยมความงานในยุคสมัยนั้นอย่างผมสีแดงเพลิงเป็นลอน และหน้าผากเกลี้ยงเกลาสูงกว่าปกติจากการถอนผมออกเนื่องจากเป็นค่านิยมที่มองว่าเป็นความงามในสมัยนั้น โดยภาพนี้ขับเน้นเส้นผมสีแดงเพลิงและหน้าที่ขาวเป็น

น้ำนมให้เด่นเป็นพิเศษโดยฉากหลังเน้นโทนเข้มแบบมี texture และส่วนลำตัวให้เป็นแบบ fade กลืนหายไปกับ background เป็นนัยยะในการเลือนหายของตัวตนกลาย ๆ

4.1.5 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5 (Deadly Beauty No.3)

ภาพผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์

ภาพที่ 28 Title : Deadly Beauty No.4 , size 70 x 100 cm. , Medium : Oil on canvas

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5 (ภาพที่ 28) ชิ้นนี้ ข้าพเจ้านำเสนอค่านิยมของการที่หญิงสาวต้องมีเอวที่คอดเล็ก ซึ่งเป็นมาตรฐานความงามจากสมัย Victorian เช่นกัน ที่ผู้หญิงจะนิยมใส่ corset และนิยมรัดเอวให้คอดกิ่ว ซึ่งส่งผลกระทบต่ออวัยวะภายใน อีกทั้งยังเกิดอุบัติเหตุจากตัวโครงของ corset เองด้วยที่ทิ่มทะลุร่างกายจนบางกรณีถึงขั้นเสียชีวิตหลายต่อหลายครั้ง โดยข้าพเจ้าได้เล่าผ่านภาพหญิงสาวใส่ corset โบราณเอวคอดกิ่วผิดธรรมชาติ ลำตัว มีลำแขนแบบโครงกระดูกที่เอื้อมมามัดเชือกที่เกี่ยวพันทั่วร่างนั้นสื่อถึงทั้งความตาย และค่านิยมที่พันธนาการอยู่ ในส่วนของผม และชุด นำเสนอเป็นโทนสี nude ทอง ทั้งตัว กับฉากหลังที่อมน้ำตาลทั้งภาพให้โทนสีแบบ Monochromatic ไปทาง sepia ให้ความรู้สึกที่ทั้งหรูหรา ทั้ง rustic แบบน่ากลัวอย่างประหลาด

4.1.6 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6 (The situation 01)

ภาพผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์

ภาพที่ 29 Title : The Situation , size 100 x 150 cm. , Medium : Oil on canvas

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6 (ภาพที่ 29) ชิ้นนี้ ได้เริ่มกล่าวถึงการที่สังคมเข้ามามีอิทธิพลต่อทัศนคติ และการถูกคุกคามทางความคิด คำพูด ค่านิยมทางความงาม และการใช้ชีวิตโดยนำเสนอสภาวะกึ่งจม และ พันธะผูกพันและค่านิยมฝังแน่นผ่านสัญลักษณ์ที่นำมาใช้ในระยะหน้าและระยะบน เส้นผมที่พาดผ่าน และกินเข้ามาในรูปเป็นสภาวะรุกราน ผมเปียที่เป็นกิ่งไม้แทนสภาวะกึ่งต่อสู้ กึ่งยอมแพ้จากการกลายร่างผ่านความคิดค่านิยม ลอนผ้าที่เกาะกิ่งเปียนั้นสื่อถึงสภาวะกาฝาก

หรือความเป็นปรสิตของมนุษย์ที่เกาะเกี่ยว เติบโตกับการเกาะแกะและแทรงแซง ยัดเยียดค่านิยมให้ผู้อื่น สายตาที่ทอดยาวแสดงความเฉยชากับสภาวะใด ๆ นกอีกาสีขาวเปรียบเสมือนความหวังอันริบหรี่ จันทร์เสี้ยวระยะไกลสื่อถึง feminine energy ผมสีแดงเพลิงยังคงสื่อถึงความงามความเยาว์วัย

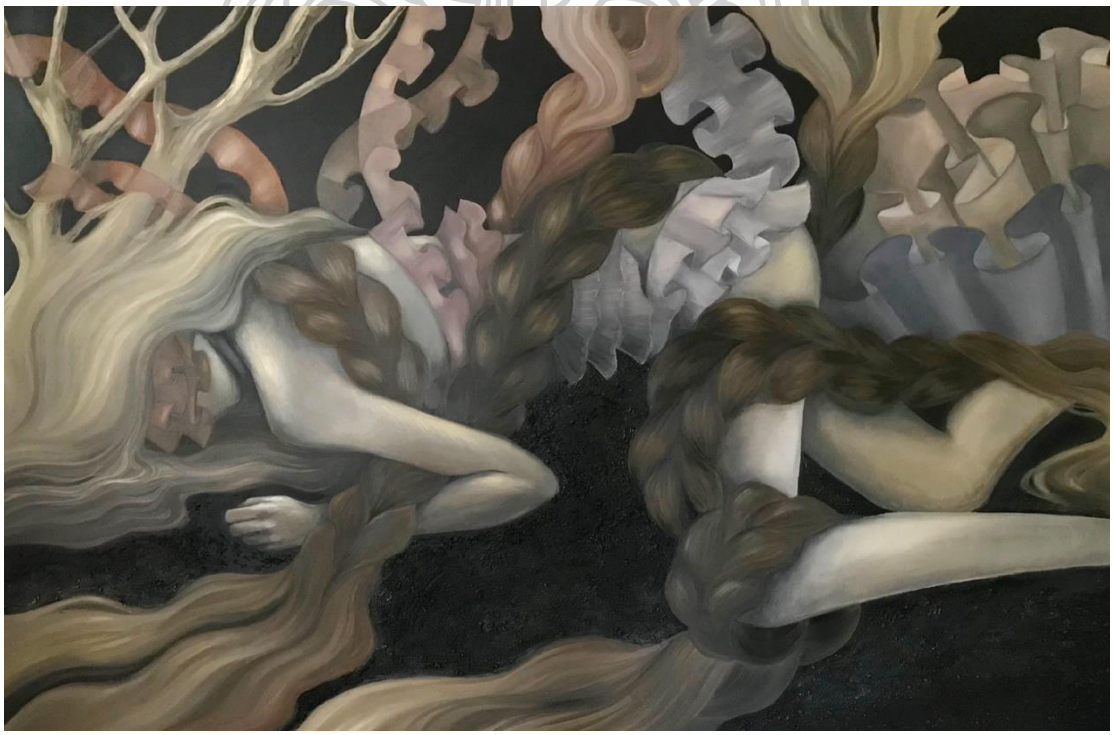
สำหรับโทนสีในภาพนี้จะออกแนวแสงนวลโพล้เพล้แบบกึ่งเช้ากึ่งเย็นแบบแสดงความไม่แน่ชัด รวมไปถึงความลักลั่นผิดที่ผิดทางที่สื่อถึงสภาพที่ไม่แน่นอน ทั้งสังขาร ความคิด ความเชื่อ และความรู้สึก ที่ทุกสิ่งนั้นล้วนชั่วคราว ในภาพจึงคล้ายสภาวะ แบบยอมจำนนกับสถานการณ์

4.1.7 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 7-9 (The Situation 02-04)

ภาพผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์

ภาพที่ 30 Title : The Situation 02 , size 100 x 120 cm. , Medium : Oil on canvas

ภาพที่ 31 Title : The Situation 03 , size 100 x 120 cm. , Medium : Oil on canvas



ภาพที่ 32 Title : The Situation 04 , size 100 x 150 cm. , Medium : Oil on canvas

4.1.8 วิเคราะห์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 7-9 (The Situation 02 – 04)

ผลงานชิ้นที่ 7-9 นั้น (ภาพที่ 30-32) ได้ขยับเข้าใกล้ปัจจุบันเข้ามาสู่สภาวะการถูกสังคมคุกคามมากขึ้น โดยมีการใช้สัญลักษณ์อย่างผ้าที่พัวพัน และพันธนาการที่มากขึ้น เป็นสภาวะของการถูกคุกคามแบบไม่ทันรู้ตัว อีกทั้งมีการใช้พื้นผิวในการ paint ที่ไม่เรียบในบางช่วงเพื่อให้เป็นอารมณ์ทิ้ง ๆ แบบหยาบ ๆ สื่อถึงความชั่วคราว ความผิวเผินอีกด้วย โดยในผลงานชุดนี้ก็ได้มีการทิ้งระยะหลังเป็น flat black เพื่อสื่อถึงความเป็น infinity depth เช่นกัน อีกทั้งมีการนำ inspiration จาก fashion มาใช้ โดยจะเป็นเรื่องของลอนผ้าแบบ ruffle ลักษณะต่าง ๆ ทั้งลอนทึบ ลอนโปร่ง โดยเปลี่ยนแปรไปตามความรู้สึกของเรื่องราวในงานสร้างสรรค์

4.2 ผลการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 1

ในผลงานชุดแรกนี้ข้าพเจ้าต้องการเล่าถึงของความงามแบบปฐมบทที่ข้าพเจ้านำมาตีความใหม่ ผ่านการเลือกชิ้นงานประติมากรรมที่ข้าพเจ้าเห็นว่าตรงแก่ความตั้งใจในการสื่อสารประเด็นนี้คือ Venus Italica, The three graces, และ Daphne ทั้งนี้ยังต้องการสื่อถึงการหายไปของค่านิยมเก่า ๆ และการมาถึงของค่านิยมใหม่ ๆ ผ่านการเวลา

ภาพที่ 33 รายละเอียดภาพบางส่วนจากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 ชิ้นที่ 1

ภาพที่ 34 รายละเอียดภาพบางส่วนจากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 ชิ้นที่ 1

ภาพที่ 35 รายละเอียดภาพบางส่วนจากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 ชิ้นที่ 2

ภาพที่ 36 รายละเอียดภาพบางส่วนจากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 ชิ้นที่ 2

ภาพที่ 37 รายละเอียดภาพบางส่วนจากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 ชิ้นที่ 3

ภาพที่ 38 รายละเอียดภาพบางส่วนจากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1

4.2.1 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์โครงการที่ 1

ภาพที่ 39 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์จากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 ชิ้นที่ 1 ขนาด 80 x 100 cm.

ภาพที่ 40 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์จากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 ชิ้นที่ 2 ขนาด 100 x 150 cm.

ภาพที่ 41 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์จากวิทยานิพนธ์ โครงการที่ 1 ชิ้นที่ 3 ขนาด 80 x 100 cm.

ภาพผลงานโครงการที่ 1 ทั้ง 3 ชิ้น วางต่อกัน

ภาพที่ 42 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์จากวิทยานิพนธ์โครงการที่ 1 จำนวน 3 ชิ้นวางต่อกัน

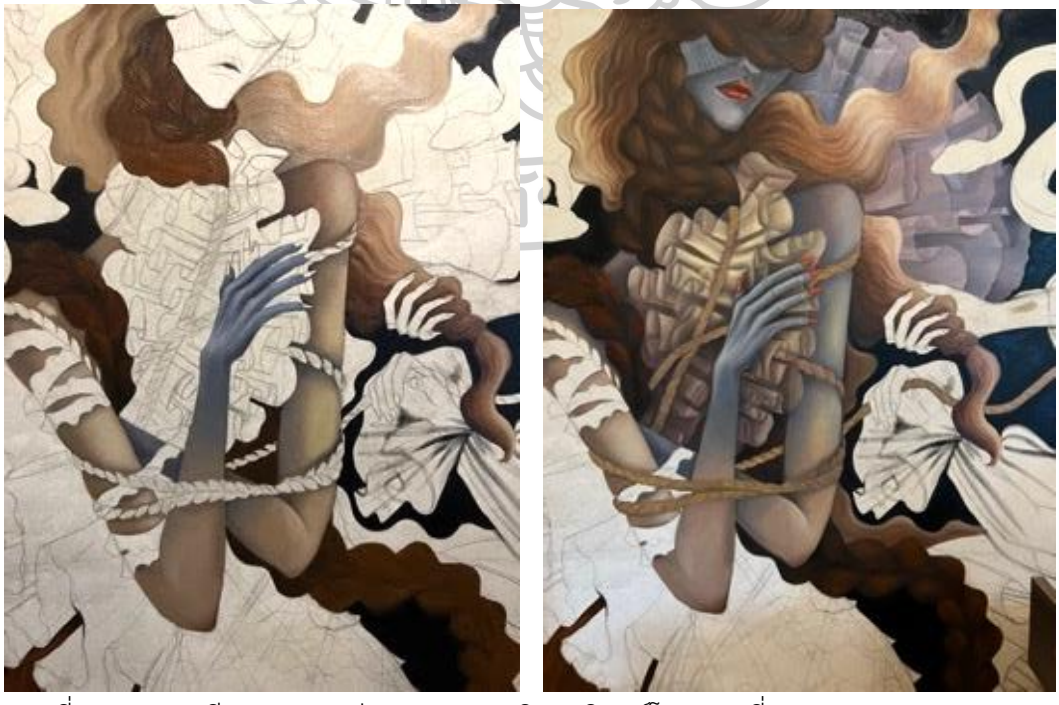
โดยโพสของ Venus ในภาพแรกยังให้ความรู้สึกถึง Insecurity อย่างที่ข้าพเจ้าต้องการสื่อสาร ส่วน The three graces นั้นสื่อถึงทั้งความงาม ความเยาว์วัย ส่วน Daphne นั้นให้ความรู้สึกในแบบที่ต้องการหลีกหนีอะไรบางอย่างโดยผลงานมีการใช้สัญลักษณ์ของผมเปียต่างสีที่พาดพันจากเฟรมซ้ายไปเฟรมขวา การพาดคอ พาดตาในชิ้นแรกสื่อถึงการไม่รับรู้ ไม่ทันระวังตัว กับการเปลี่ยนโทนสีของเส้นผมที่สื่อถึงสังขารที่เปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา ในผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าเลือกที่จะทิ้งระยะห่างพื้นดำไว้บางช่วง เพื่อล้อเลียนประเด็นระยะห่างทางสังคมที่มากขึ้นในยุคปัจจุบันด้วยเช่นกัน โดยการที่ social media เข้ามามีบทบาทมากขึ้นนั้น มนุษย์ก็มีการเข้าสังคมที่แท้จริงลดน้อยลงไปด้วย

4.3 ผลการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2

ในผลงานชุดที่ 2 นี้ ข้าพเจ้าต้องการเพิ่มความซับซ้อนของวัตถุระยะหน้าที่มากขึ้น การใส่สัญลักษณ์ที่เพิ่มความหมายถึงการพันธนาการ และการผูกพัน พัวพันที่มากขึ้นเพื่อสื่อถึงสภาวะจากสังคมที่เข้ามากดดัน และชี้นำมาตรฐานความคิด ความเชื่อในรูปแบบต่าง ๆ

ภาพที่ 43 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2

ภาพที่ 44 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2



ภาพที่ 45 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2

ภาพที่ 46 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2

ภาพที่ 47 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2

ภาพที่ 48 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2

โดยในผลงานวิทยานิพนธ์ในชุดที่ 2 นี้ ข้าพเจ้าได้ใช้โทนสี และลอนผ้า รวมไปถึงสัญลักษณ์อย่างงูไม่มีตา มือปริศนา ผ้าทึบ ผ้าบาง เชือก ผมเปีย และผมสยาย โทนสีเหลือง สีชมพู สีม่วง และโทนสีฟ้า เพื่อสื่อความหมายที่แตกต่างกันออกไปตามที่ได้ระบุในตารางที่ 3 อีกทั้งข้าพเจ้าได้จัดองค์ประกอบภาพเป็นกึ่งกลางและใช้ลอนผ้าและรายละเอียดต่าง ๆ ค่อย ๆ เชื่อมเข้ามาเกี่ยวโยงกับวัตถุกลางภาพและใช้สีที่เชื่อต่อกันไปเรื่อย ๆ แบบมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน ทั้งนี้ความหมายที่ข้าพเจ้าต้องการสื่อในภาพนี้นั้น หลากหลายและซับซ้อน ทั้งสภาวะความเปราะบาง ความเหลื่อมล้ำ การเสื่อมสลาย การถูกคุกคาม ความเศร้าโศก และการไร้ทางตอบโต้ แบบเดียวกับที่เทคโนโลยีได้คืบคลานเข้ามามีส่วนในชีวิตเราพร้อมกับค่านิยมที่แฝงมาในคราบของถ้อยคำในแง่ร้าย ตัดสิน และขยายเพิ่ม และสรุปความผ่านแป้นพิมพ์แบบไร้ความรับผิดชอบเนื่องจากเป็นถ้อยคำที่ไม่มีการเผชิญหน้าเพื่อรับรู้ความรู้สึกใด ๆ ของผู้รับสาส์น ฉากหลังสีดำนั้นตั้งใจจะขับระยะหน้าให้เด่นชัดในขณะเดียวกันก็พร้อมจะกลืนหายไปกับความเวิ้งว้างไร้ระยะจุดจบ สีโทนหวานกับสีโทนขรึมที่ขัดแย้งแต่อยู่ในแสงที่กำกวมทำให้กลมกลืน เหมือนกับการถูกกลืนกินไปกับบางสิ่ง สีผิวที่ออกโทนช้ำให้ความรู้สึกแบบการถูกกระทำ กับท่าทีที่กึ่งหนีกึ่งปกป้องก็ให้อารมณ์ของการแบ่งรับแบ่งสู้กับอะไรบางอย่าง

4.3.1 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2

ภาพที่ 1 ขนาด 100 x 120 cm.

ภาพที่ 49 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2 ชิ้นที่ 1

ภาพที่ 2 ขนาด 100 x 120 cm.

ภาพที่ 50 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์โครงการที่ 2 ชิ้นที่ 2

4.4 ผลการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 3

ในผลงานชิ้นที่ 3 นี้ ข้าพเจ้าต้องการกล่าวถึงประเด็นของ Insecurity หรือ ความขาดความมั่นใจในตัวเอง การไม่เป็นตัวเอง และไม่มีจุดยืนในตัวเอง โดยเป็นผลมาจากค่านิยมใหม่ผ่านสื่อ social media โดยข้าพเจ้านำเสนอเป็นภาพผู้หญิงนั่งชันเข่าขนาดใหญ่กว่าปกติอยู่ในห้องที่อะไร ๆ ก็เล็กผิดปกติ โดยเป็นจากแรงบันดาลใจที่ข้าพเจ้านำมาจากฉากหนึ่งในหนังเรื่อง Alice (1988) ซึ่งข้าพเจ้ารู้สึกเป็นฉากที่เชื่อมโยงกับสภาวะในสังคมที่มนุษย์ถูกทำลายทางจิตวิญญาณด้วยเทคโนโลยีที่ไม่มีตัวตน แต่มนุษย์กันเองใช้เป็นเครื่องมือปลูกฝังค่านิยมบิดเบี้ยวให้หยั่งรากฝังลึกในจิตใจผ่านสื่อต่าง ๆ เหล่านี้เอง

ภาพที่ 51 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 3

ภาพที่ 52 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 3

ภาพที่ 53 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 3

ภาพที่ 54 รายละเอียดภาพบางส่วนจากผลงานวิทยานิพนธ์โครงการที่ 3

มหาวิทยาลัยศิลปากร

4.4.1 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์โครงการที่ 3

ภาพที่ 3 ขนาด 180 x 200 cm.

ภาพที่ 55 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์โครงการที่ 3

ข้าพเจ้าได้เปรียบการอยู่ในห้องคับแคบ เป็นทั้งความอึดอัดใจในอะไรบางอย่าง การมีผ้าบางเบาพันร่างแสดงถึงความเปราะบางของสถานการณ์ เปียที่เข้ามาเลื้อยพันคือการคุกคามแบบต่าง ๆ แสงสีฟ้าที่ลอดผ่านหน้าต่างที่มีม่านบางเบาที่ป้องกันอะไรไม่ได้เลยนั้นแทนความหมายถึงด้านมืดของเทคโนโลยีที่เข้ามามีส่วนกับชีวิตเราในทุกสภาวะ ห้องที่เล็กจิ๋ว หลังที่พิงฝาสื่อถึงการหนีไม่พ้น กำแพงที่เป็นคราบ ๆ แบบปูนเปลือย ๆ ให้ความรู้สึกดิบ ๆ แบบถูกกระทำ แสงฟ้าที่ฉาบบนร่างบางส่วน ในขณะที่แสงไฟสีนวลดวงเล็กสื่อถึง ความหวังเล็กน้อย ริบหรี่

บทที่ 5
สรุปผลการศึกษา

จากการค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ระหว่างทางก็ได้ช่วยให้ตระหนักถึงทั้งข้อดีและข้อเสียของเทคโนโลยี สื่อ social media ที่ส่งผลกระทบในวงกว้างทั้งทางตรงและทางอ้อม ข้อดีคือความรวดเร็วในการเข้าถึง ข้อมูลข่าวสารที่กว้างขวางและมากมายอย่างที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน การสื่อสารที่ไร้พรมแดน การ connect กันทั่วโลกในแบบ real time ไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป แต่ในข้อดีนั้นก็นำมาซึ่งข้อเสียหลากหลายประการ การเข้าถึงกันอย่างกว้างขวาง รวดเร็วและทรงพลังนั้นได้ลดทอนความครุ่นคิดและแง่มุมในการใช้ชีวิตของมนุษย์ลงไปอย่างมาก สังคมเกิดความแตกแยกทางความคิด ความเชื่อ มาตรฐานทางสังคมและอุดมการณ์ ก่อให้เกิดเป็นความจริงแบบใหม่ ความดีแบบใหม่ ความงามแบบใหม่ขึ้นแบบกลาดเกลื่อนกระจัดกระจาย เป็นความท้าทายว่ามนุษย์จะคว้าเอาเศษเสี้ยวไหนมาเป็นที่ตั้งในการดำรงความคิดและการใช้ชีวิตต่อไปอย่างมีสติและไม่หลงไปกับโลกมายาคติที่ฉาบฉวย ไม่หวั่นไหวไปกับภาพลวงเสมือนจริงที่โชว์เพียงด้านเดียวของเหรียญ หรืออาจจะเป็นด้านที่ไม่มีอยู่จริงนั้นอย่างไร การศึกษาครั้งนี้ทำให้มีโอกาสได้ขยับออกมามองไกลขึ้นกว่าเดิม ตระหนักถึงความจริงและผลกระทบของสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นมากกว่าเดิม อีกทั้งให้ได้เห็นภาพที่กว้างขึ้นถึงความเป็นจริงที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่หากมนุษย์เรียนรู้ที่จะอยู่กับ dark side ของเทคโนโลยีนี้ได้โดยที่คงสภาวะจิตใจที่แข็งแกร่งและไม่หวั่นไหวไปกับถ้อยคำผ่านคีย์บอร์ดแบบที่ไม่มีความยั้งคิด หรือไม่สั่นสะเทือนกับ comment หรือ cyberbullying ที่เสียดแทงสภาพจิตใจได้แล้วนั้น เราก็จะเรียนรู้ที่จะเปิดรับแต่ข้อดีของเทคโนโลยี และใช้ประโยชน์กับสิ่งนี้ได้อย่างเต็มที่ โดยที่ไม่ต้องกังวลกับผลร้ายอย่างที่มีข่าวถึงผู้คนจำนวนมากที่เกิดสภาวะซึมเศร้าและอยากฆ่าตัวตายจากการถูก cyberbullying ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งนี้ทั้งนั้นก็หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลงานชุดนี้ที่ได้ศึกษาและสร้างสรรค์ขึ้นนั้นจะช่วยกระตุ้นเตือนให้เราทุกคนตระหนักถึงสภาวะที่ไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้น หากเรารู้เท่าทัน ปรับตัว ปรับใจ และเอาใจออกห่างจากโลกเสมือนจอมปลอมที่คอยบั่นทอนสภาพจิตใจมนุษย์แบบที่ไม่ทันตั้งตัว

รายการอ้างอิง

greekgodsandgoddesses.net. (2559). แปลและเรียบเรียงมาจากบทความ “Apollo and Daphne”. เข้าถึงเมื่อ 28 ตุลาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://greekgodsandgoddesses.net/myths/apollo-and-daphne/

Met museum. (2543). แปลและเรียบเรียงมาจากบทความ Venus Italica, probably ca. 1822–23, variant of marble first executed 1810 Workshop of Antonio Canova Italian. เข้าถึงเมื่อ 5 ตุลาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://www.metmuseum.org/art/collec tion/search/211504

thehistoryofart.org. (2563). แปลและเรียบเรียงมาจากบทความ “Venus Italica”. เข้าถึงเมื่อ 5 ตุลาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://www.thehistoryofart.org/antonio-canova/venus-itali ca/

wikipedia.org. (1988). Alice (1988 film). เข้าถึงเมื่อ 17 ตุลาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://en.wiki pedia.org/wiki/Alice_(1988_film)

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล วาทินี พาลีบัตร

วุฒิการศึกษา 2546 Faculty of Decorative Art – Visual Communication Design, Silpakorn University

ผลงานตีพิมพ์ ชื่อผลงาน Lucid dream

- นิทรรศการ Greets - กรี๊ด คือลมหายใจ...ดอกไม้...ความรู้สึก...ความรัก

18 ธันวาคม 2564 - 5 มีนาคม 2565

ที่ Baramee of Art

ชื่อผลงาน

Situation no.1

Situation no.2

Situation no.3

- นิทรรศการ Medium Art Exhibition

จัดแสดง ระหว่างวันที่ 26-29 เมษายน 2565

ณ หอศิลป์ บรมราชกุมารี อาคารศูนย์ทัศนศิลป์

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร (วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์)