



มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แบบ 1.1 ปริญญาตุษฎีบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร



มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แบบ 1.1 ปริญญาตุษฎีบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE GREAT SONGKRAN FESTIVAL: THE WORLD'S NARRATIVE INCIDENT



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Philosophy Visual Arts
Academic Year 2023
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	มหาสงครามต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก
โดย	นายชุมพล พรหมจรรย์
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ แบบ 1.1 ปริญญาตรีบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง ศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์

คณะกรรมการ ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกตามณี)	คณบดีคณะกรรมการ ประติมากรรมและ ภาพพิมพ์
พิจารณาเห็นชอบโดย
.....	ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์ เดชา วราชน)
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร)
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง)
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์)
.....	ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ กัญญา เจริญศุภกุล)

61007802 : ทศนศิลป์ แบบ 1.1 ปริญาดุขฎฐิบัณชิต

คำสำคัญ : จิตรกรรมเล่าเรื่อง, สถานการณ์โลก, ประเพณีสงกรานต์, สีฝุ่นจากหินแร่ธรรมชาติ

วิทยานิพนธ์นี้ตั้งใจจะศึกษาความเป็นไปได้ของการสร้างงานจิตรกรรมที่นำเสนอข้อขัดแย้งในสังคมโลกด้วยการเปรียบเทียบกับประเพณีสงกรานต์ของไทย การสาดน้ำที่มีความหมายในแง่ดี เป็นการแสดงความเคารพผู้ใหญ่ เป็นการละเล่นที่สนุกสนานกลับถูกทำให้เสียความหมายด้วยการเล่นจนเลยเถิดหรือการล่วงเกินทางเพศ เฉกเช่นเดียวกันกับความพยายามพัฒนาตนเองของแต่ละชาติทำให้เกิดการแย่งชิงทรัพยากรจนกลายเป็นความขัดแย้งและกลายเป็นสงครามในที่สุด ทั้งนี้การสงครามย่อมบาดเจ็บล้มตายด้วยกันทั้งสองฝ่ายเช่นเดียวกับการสาดน้ำที่ย่อมเปียกปอนไปด้วยกันทั้งคู่

ข้าพเจ้าจึงสร้างจิตรกรรมเล่าเรื่องเพื่อเปรียบเทียบกับสถานการณ์นี้ในสองด้าน หนึ่งคือการใช้องค์ประกอบภาพที่เคร่งขรึมจริงจัง มีลักษณะที่ซับซ้อนโดยใช้โครงสร้างของจิตรกรรมไทยสมัยรัชกาลที่ 3 จากพระอุโบสถวัดสุทัศน์ ในขณะที่เดียวกันกับที่ใช้ภาพล้อในลักษณะการ์ตูนที่เลียนแบบความเป็นจริงมาก-น้อย เพื่อสร้างท่าทีที่คลุมเครือระหว่างความจริงกับความขบขัน

ผลที่ได้รับคือข้าพเจ้าสามารถสร้างจิตรกรรมขนาดใหญ่โดยเมื่อทำการติดตั้งสามารถเดินชมได้ในแบบสามมิติ มีรายละเอียดจำนวนมากเพื่อแสดงเรื่องราวที่ข้าพเจ้าแต่งขึ้นในการเสียดสีบรรดาผู้นำของโลกที่ก่อสงครามกันไม่หยุดหย่อน ทำให้ประชาชนของตนเองและของฝ่ายตรงข้ามล้มตาย จิตรกรรมชิ้นนี้สามารถแสดงออกซึ่งมุมมองที่แตกต่างกับความขัดแย้ง และสามารถตั้งคำถามกับประเด็นทางประวัติศาสตร์กับสถานการณ์โลกปัจจุบันได้ในหลายแง่มุม นอกจากนี้ เพื่อสืบทอดองค์ความรู้ของช่างโบราณ ในแง่เทคนิคการสร้างงาน ข้าพเจ้าตั้งใจใช้สีฝุ่นที่บดจากหินแร่ธรรมชาติกับกาวหนังสือซึ่งเป็นวัสดุจากธรรมชาติทั้งหมด

61007802 : Major Visual Arts

Keyword : Narrative Painting, Current Global Situation, Thai Songkran Tradition,
Pigment From Mineral

MR. Chumpon PROMJAN : The Great Songkran Festival: The World's Narrative
Incident Thesis advisor : Professor Emeritus Pishnu Supanimit

This thesis investigates the potential of creating paintings that reflect conflicts in global society, drawing a parallel with the Thai Songkran tradition. The act of splashing water during Songkran carries a positive meaning, symbolizing respect for elders and playful fun. However, its significance can be diminished by excessive play or instances of sexual harassment. Similarly, as nations strive for development, competition for resources can lead to conflict and war, resulting in casualties on both sides, much like how splashing water gets everyone wet.

To illustrate this comparison, I created a narrative painting that juxtaposes these situations from two perspectives. One aspect employs serious compositions with complex appearances, inspired by the structure of Thai paintings from the reign of King Rama III, specifically from the Ubosot or Ordination Hall of Wat Suthat. Concurrently, the painting features caricatures in a cartoon style that mimic reality to some extent, creating an ambiguous stance between seriousness and comedy.

The outcome is a large-scale painting that, when installed, can be viewed in three dimensions. The detailed work conveys a story satirizing the world leaders who perpetuate wars, leading to the deaths of both their own people and their adversaries. This painting expresses diverse perspectives and conflicts, prompting questions about historical issues and the current global situation in various aspects. Additionally, to preserve the knowledge of ancient craftsmanship, I employed traditional art creation techniques, using colored powder milled from natural mineral rocks and animal skin glue, which are all-natural materials.

กิตติกรรมประกาศ

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ “มหาสงครามต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก” สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี เพราะได้รับความเมตตาและสนับสนุนจากองค์การและบุคคลที่เกี่ยวข้องหลายด้าน จึงทำให้ข้อจำกัดที่เป็นอุปสรรคแห่งการแสวงหาองค์ความรู้ตลอดจนการสร้างสรรค์ได้กลับกลายเป็นความงดงามของชีวิตที่มีค่าอันหาที่สุดมิได้

ขอกราบขอบพระคุณ มารดาและบิดา นางประทุมและนายธงชัย พรหมจรรย์ ผู้มอบชีวิตและจิตวิญญาณรวมทั้งร่างกายที่สมบูรณ์ อันเป็นต้นสายของพลังกำลังแห่งการสร้างสรรค์

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี บิดาแห่งวงการศิลปะร่วมสมัยไทย และเป็นผู้ก่อตั้งมหาวิทยาลัยศิลปากร

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง และศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาผู้ให้ความเมตตาและคำแนะนำต่อศิษย์เป็นดั่งแสงส่องนำทางจากความมืดมนสู่ความสว่างในด้านการศึกษาและสร้างสรรค์ตลอดระยะเวลาการเรียนปริญญาตรีบัณฑิต

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์เกียรติคุณอิทธิพล ตั้งโฉลก ผู้เป็นดั่งแสงส่องนำทางและหยดน้ำค้างยามเช้าในเวลาเช้าพเจ้าสับสนและท้อแท้ตลอดระยะเวลาการเรียนตั้งแต่ระดับปริญญาบัณฑิตถึงปริญญาตรีบัณฑิต

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ผู้สอนในหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต ศาสตราจารย์เกียรติคุณ วิชัย สิทธิรัตน์ ศาสตราจารย์เกียรติคุณญาณวิทย์ กุญแจทอง ศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา หงส์อุเทน รองศาสตราจารย์ ธนฤกษ์ ทิพย์วารี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมล นิธิภัทรอนันต์ ที่มอบความรู้และแง่คิดที่มาก่ออย่างยิ่งต่อการพัฒนาชีวิตด้านการสร้างสรรค์

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์เดชา วราชุน ศาสตราจารย์เกียรติคุณกัญญา เจริญศุภกุล ผู้ทรงคุณวุฒิ

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภาณุพงษ์ เล้าหสม ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ เขียวประเสริฐ ที่มอบความรู้อันประเสริฐได้ในด้านวิชาการ

ขอขอบคุณ ดร.ออมสิริ ปานดำรงค์ ดร.จรีพร เพชรกิ่ง ที่ช่วยเหลือและให้กำลังใจมาโดยตลอดเปรียบดั่งพี่สาวที่คอยประคองน้องชายคนนี้อย่างตลอดระยะเวลาที่เรียนปริญญาตรีบัณฑิต รุ่น 6

ขอขอบคุณ นางสาวชุติสรา ศิริพงศ์ ที่ให้กำลังใจมาโดยตลอด และคุณพิมพ์ชญา สมมากละขานุกการหลักสูตร รวมทั้งคณะทำงานทุกฝ่าย

คุณค่าที่เกิดขึ้นระหว่างการศึกษาเรียนรู้ที่ปรากฏทั้งรูปและนามผ่านผลงานสร้างสรรค์กับ

ผลงานวิชาการ หากมีคุณค่าหรือประโยชน์ต่อผู้สนใจรวมทั้งสังคมที่ได้รับจากการศึกษาวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ขอน้อมบูชาต่อบุญคุณของมารดา บิดา ครูอาจารย์ และผู้มีบุญคุณทั้งอดีตชาติและปัจจุบันชาติ และส่งผลบุญนี้ให้มีความสุขตลอดกาลนานเทอญ

ชุมพล พรหมจรรย์



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	48
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	48
2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	50
3. สมมติฐานของการศึกษาและการสร้างสรรค์.....	50
4. ขอบเขตการศึกษาและการสร้างสรรค์.....	51
5. ขั้นตอนของการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงาน.....	51
6. เวลาที่ใช้ในการวิจัยและการสร้างสรรค์.....	52
7. วิธีการศึกษาและการสร้างสรรค์ผลงาน.....	52
8. การเสนอผลงาน.....	53
9. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	54
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์.....	55
1. ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับภาพการ์ตูนและการสื่อความหมาย.....	56
1.1 ระดับความเหมือนจริงและการสื่อความของภาพการ์ตูน.....	56
1.2 การ์ตูนกับการสื่อเนื้อหาเคร่งเครียด.....	65
1.3 ศิลปินที่ใช้ภาพการ์ตูนหรือภาพล้อเลียนในการแสดงออก: กรณีศึกษาทะคะชิ มุระคะมิ 70	70
1.4 ศิลปินที่ใช้ภาพการ์ตูนหรือภาพล้อเลียนในการแสดงออก: กรณีศึกษาเย่หมิ่นจวิน.....	72

2. ศึกษาพื้นที่และเวลาในจิตรกรรมฝาผนังไทย: กรณีศึกษาวัดช่องนนทรีและวัดปราสาท	75
2.1 ลักษณะเวลาบนระนาบพื้นที่ 2 มิติ.....	75
2.1.1) ลักษณะเวลาแบบจุด	75
2.1.2) ลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะสั้น	77
2.1.3 ลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะยาว	79
3. พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมฝาผนัง: กรณีศึกษาพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ และพระอุโบสถวัดสุทัศน	
เทพาราม	81
3.1 การวิเคราะห์พื้นที่และเวลา	82
3.1.1) พื้นที่และเวลาในผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์	82
3.1.2) พื้นที่และเวลาในผนังห้องที่ 1 ผนังทิศเหนือ และห้องที่ (1) ผนังทิศตะวันออก ภายใน	
พระอุโบสถวัดสุทัศนเทพาราม.....	85
บทที่ 3 แนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	92
1. แนวความคิดและเนื้อหาในการสร้างสรรค์.....	92
2. รูปแบบและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	93
2.1 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานระยะที่ 1	93
2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2562-2564	107
2.3 กระบวนการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2565-2567	122
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์	150
1. แนวคิดและจุดมุ่งหมายในผลงาน	150
2. บทวิเคราะห์พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมเรื่องเล่า.....	152
2.1 องค์ประกอบภาพเรื่องเล่า แรงบันดาลใจจากวัดสุทัศน	152
2.2 การดำเนินเรื่อง.....	154
3. ระดับความเหมือนจริง-ภาพล้อเลียน	156
4. พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมเล่าเรื่อง	161

4.1 ลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะสั้น.....	161
4.2 ลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะยาว	163
5. บทวิเคราะห์ผลงานสำเร็จและผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ชม	165
บทที่ 5 สรุปรูป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	168
1. สรุปรูป.....	168
2. อภิปรายผล	169
3. ข้อเสนอแนะ	170
รายการอ้างอิง.....	171
ประวัติผู้เขียน.....	173



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 Understanding Comics The Invisible Art, Scott McCloud, 2016.....	57
ภาพที่ 2 ภาพตัวอย่างระดับความเหมือนจริง	57
ภาพที่ 3 แจกันกับดอกทานตะวันสิบสองดอก ที่มา: Vincent Van Gogh, Vase with Twelve Sunflowers, 1888-1889	59
ภาพที่ 4 ภาพวาดแจกันกับดอกทานตะวันสิบห้าดอกที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่.....	60
ภาพที่ 5 แจกันกับดอกทานตะวันสิบสองดอก ที่มา: Vincent Van Gogh, Vase with Twelve Sunflowers, 1888-1889	61
ภาพที่ 6 ราตรีประดับดาว เรื่องที่ 1 Vincent Van Gogh, The Starry Night.....	62
ภาพที่ 7 ราตรีประดับดาว.....	62
ภาพที่ 8 Vincent Van Gogh : The Raven Hunt Marc , Willi Bloess , 2012.....	63
ภาพที่ 9 Maus : A Survivor' Tale, สปีเกลแมน, 1991.....	66
ภาพที่ 10 In the Shadow of No Towers, สปีเกลแมน, 2004	67
ภาพที่ 11 Yellow Kid(สงครามทำให้ตกใจในตรอกโฮแกน), ริชาร์ด เอาร์ทโกด์, 1889	68
ภาพที่ 12 “สงครามการค้าขาย Trump แต่ทำไมทำร้ายตัวเอง.....	69
ภาพที่ 13 ภาพล้อการเมืองของ Rebel Pepper	69
ภาพที่ 14 In the Land of the Dead, Stepping on the Tail of a Rainbow, Takashi Murakami, 1963.....	71
ภาพที่ 15 In the Shadow of Hysterical Laughter, Yue Minjun, 1995.....	73
ภาพที่ 16 ภาพลายเส้นพระวิรุรชาติจากวัดช่องนนทรี	76
ภาพที่ 17 ภาพลายเส้นพระวิรุรชาติจากวัดช่องนนทรี	78
ภาพที่ 18 ภาพลายเส้นพระวิรุรชาติจากวัดช่องนนทรี	80
ภาพที่ 19 วิเคราะห์พื้นที่และเวลา ผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์.....	84

ภาพที่ 20	ถอดความจารึกบนแผ่นหินใต้จิตรกรรมฝาผนัง พระอุโบสถ วัดสุทัศนเทพวราราม.....	86
ภาพที่ 21	วิเคราะห์พื้นที่และเวลา ผนังห้องที่ 1 ผนังทิศเหนือ และห้องที่ (1).....	87
ภาพที่ 22	วิเคราะห์พื้นที่และเวลาแสดงความต่างของช่วงเวลา.....	89
ภาพที่ 23	จิตรกรรมฝาผนัง “ชุดปริศนาธรรม” ภายในพระอุโบสถวัดบรมนิวาส	90
ภาพที่ 24	ภาพตัดต่อด้วยเครื่องมือในโทรศัพท์	94
ภาพที่ 25	ภาพร่างลายเส้น	95
ภาพที่ 26	ภาพร่างลายเส้น	96
ภาพที่ 27	ภาพร่างลายเส้น	96
ภาพที่ 28	ชื่อผลงาน ฉันทสาดเธอ เธอสาดฉัน.....	97
ภาพที่ 29	ชื่อผลงาน เดินทางไปเล่นสงกรานต์.....	97
ภาพที่ 30	ชื่อผลงาน สาดสันติภาพ.....	98
ภาพที่ 31	ชื่อผลงาน สงครามเย็นๆ.....	98
ภาพที่ 32	ภาพร่างลายเส้นโครงสร้าง 3 มิติ แรงบันดาลใจจากการสาดน้ำ.....	100
ภาพที่ 33	ภาพร่างลายเส้นโครงสร้าง 3 มิติ แรงบันดาลใจจากการสาดน้ำ.....	100
ภาพที่ 34	ภาพร่างลายเส้นผลงานคลื่นสงกรานต์.....	101
ภาพที่ 35	ภาพร่างลายเส้นผลงานคลื่นสงกรานต์.....	101
ภาพที่ 36	ชื่อผลงาน คลื่นสงกรานต์ เทคนิคสีอะคริลิคบนแผ่นไม้ ขนาด 45 x 99 x 41 ซม.....	102
ภาพที่ 37	ชื่อผลงาน คลื่นสงกรานต์ 2 เทคนิคลายรดน้ำบนแผ่นไม้ ขนาด 40 x 70 ซม.....	103
ภาพที่ 38	ชื่อผลงาน ร้านขายปืนฉีดยา เทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบ ขนาด 120 x 150 ซม.....	105
ภาพที่ 39	ชื่อผลงาน ผู้นำกับรถฉีดยา เทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบ ขนาด 120 x 200 ซม.....	105
ภาพที่ 40	ภาพรวมบรรยากาศการติดตั้งผลงานระยะที่ 1	106
ภาพที่ 41	ภาพร่างลายเส้นโครงสร้าง 3 มิติ แรงบันดาลใจจากการสาดน้ำ.....	108
ภาพที่ 42	ภาพร่างลายเส้นโครงสร้าง 3 มิติ แรงบันดาลใจจากการสาดน้ำ.....	108
ภาพที่ 43	ภาพร่างลายเส้นโครงสร้าง 3 มิติ แรงบันดาลใจจากการสาดน้ำ.....	109

ภาพที่ 44 ภาพร่างลายเส้นโครงสร้าง 3 มิติ แรงบันดาลใจจากการเสาดน้ำ.....	110
ภาพที่ 45 ผลงานชื่อ มหาสงกรานต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอนเรื่องราวใต้โต๊ะ ในวันสงกรานต์	111
ภาพที่ 46 ชื่อผลงานมหาสงกรานต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอน ยิงปืน (ฉีคน้ำ) ขึ้นฟ้าเปียกถ้วนหน้า.....	112
ภาพที่ 47 ชื่อผลงาน มหาสงกรานต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอน ผู้นำกับการเสาดน้ำสงกรานต์ ช่วงโควิด 19.....	113
ภาพที่ 48 ชื่อผลงาน ไม่มีชื่อ เทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบ ขนาด 100 X 120 ซม.	114
ภาพที่ 49 ชื่อผลงาน มหาสงกรานต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอนผู้นำกับความหวังใหม่	114
ภาพที่ 50 ชื่อผลงาน ภาพร่างฉาก มหาสงกรานต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก	115
ภาพที่ 51 ชื่อผลงาน ภาพร่างฉาก มหาสงกรานต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก	116
ภาพที่ 52 ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน มหาสงกรานต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอน พญาเสือกุ่มภัย	116
ภาพที่ 53 ผลงานมหาสงกรานต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอน: สาดคลื่นมหาสงกรานต์	117
ภาพที่ 54 ผลงานมหาสงกรานต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอน: สาดคลื่นมหาสงกรานต์	118
ภาพที่ 55 ผลงานมหาสงกรานต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอน : เสือกุ้ม	119
ภาพที่ 56 ผลงานมหาสงกรานต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอน : เสือกุ้ม	120
ภาพที่ 57 ภาพร่างลายเส้นการจัดวางผลงาน.....	124
ภาพที่ 58 ภาพร่างลายเส้น ออกแบบตัวละคร	124
ภาพที่ 59 ผลงานชิ้นที่ 1 จิตรกรรมสัญลักษณ์ “ผู้นำโลก” ชื่อผลงาน นางสงกรานต์ : หุงษะเทวี 2566.....	125
ภาพที่ 60 ผลงานชิ้นที่ 3 จิตรกรรมสัญลักษณ์ “ผู้นำโลก” ชื่อผลงาน นางสงกรานต์ : ขาลรับทรัพย์	126
ภาพที่ 61 ผลงานชิ้นที่ 2 จิตรกรรมสัญลักษณ์ “ผู้นำโลก” ชื่อผลงาน นางสงกรานต์ : กิมิทา	128
ภาพที่ 62 ผลงานชิ้นที่ 4 จิตรกรรมสัญลักษณ์ “ผู้นำโลก” ชื่อภาพ “BLUE DRAGON (2567)” ..	130

ภาพที่ 78 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ใน นิทรรศการ.....	146
ภาพที่ 79 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ใน นิทรรศการ.....	146
ภาพที่ 80 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ใน นิทรรศการ.....	147
ภาพที่ 81 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ใน นิทรรศการ.....	147
ภาพที่ 82 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลกใน นิทรรศการ.....	148
ภาพที่ 83 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ใน นิทรรศการ.....	149
ภาพที่ 84 ผลงานจิตรกรรมกับโครงสร้าง 3 มิติ ในนิทรรศการ.....	151
ภาพที่ 85 ผลงานจิตรกรรมกับโครงสร้าง 3 มิติ ในนิทรรศการ.....	151
ภาพที่ 86 รายละเอียดของการเล่าเรื่องผ่านองค์ประกอบชุดต่างๆ.....	153
ภาพที่ 87 บทสรุปเรื่องเล่าจากมหาสงกรานต์.....	155
ภาพที่ 88 ความเหมือนจริงอยู่ในระดับที่ 1 ภาพบุคคลที่แทนค่าของประชาชนทั่วไป.....	157
ภาพที่ 89 ความเหมือนจริงอยู่ในระดับที่ 2.....	158
ภาพที่ 90 ระดับความเหมือนจริงอยู่ในระดับที่ 3.....	159
ภาพที่ 91 ความเหมือนจริงอยู่ในระดับที่ 4.....	160
ภาพที่ 92 ช่วงเวลาระยะสั้น สถานการณ์เรื่องเล่าในช่วงเวลาที่ 4 และ 5.....	162
ภาพที่ 93 ช่วงเวลาระยะสั้น สถานการณ์เรื่องเล่าในช่วงเวลาที่ 8.....	162
ภาพที่ 94 ลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะยาว สถานการณ์เรื่องเล่าในช่วงเวลาที่ 1 ถึง 3.....	164

บทที่ 1

บทนำ

วิทยานิพนธ์ หัวข้อ “มหาสงคราม : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก” โดยนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ลักษณะเสียดสี การล้อเลียน เชิงสัญลักษณ์ ภายในจิตรกรรมภาพเหมือนบุคคลสำคัญและผู้นำโลก เพื่ออธิบายเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ และการตั้งคำถามต่อสถานการณ์โลก ความขัดแย้งและประเด็นที่ปรากฏเป็นกระแสข่าว (Viral) เรื่องราวที่กำลังถูกพูดถึงในโลก ในฐานะที่มีต่อประเทศที่สาม รวมทั้งผลกระทบต่อบริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทยในปัจจุบัน

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

มหาสงครามเป็นประเพณีร่วมของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้รวมทั้งประเทศไทยไม่ทราบแน่ชัดถึงต้นกำเนิดของประเพณีหลายข้อมูลเชื่อมโยงถึงการได้รับอิทธิพลมาจากการเล่นน้ำชัตฤกษ์ สงครามในฤดูร้อนของอินเดียตอนเหนือ เนื่องจากเข้ากับความเป็นอยู่ของคนไทยในสวนรวมที่มีอาชีพกสิกรรม ประชาชนว่างจากทำไร่ทำนา จึงถือเอาวันมหาสงครามเป็นวันทำบุญใหญ่ เล่นสนุก และเป็นวันปีใหม่ไทย โดยมีกิจกรรมต่าง ๆ อาทิเช่นการเข้าวัดทำบุญ การสงฆ์ รดน้ำดำหัว และการละเล่นสาดน้ำที่มุ่งเน้นเพื่อความสนุกสนานคลายความดื่บร้อน โดยใช้น้ำสื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ และยังรดน้ำเพื่อก่อให้เกิดสิริมงคลต่อผู้เข้าร่วม

ประเพณีมหาสงครามแบบดั้งเดิม ช่วงทศวรรษ 2450 – 70 ปรากฏหลักฐานจากหนังสือของพระยาอนุমানราชชน เรื่องประเพณีไทยเกี่ยวกับเทศกาลสงกรานต์ โดยมีลักษณะบรรยายในแง่ของมานุษยวิทยา แสดงให้เห็นถึงภาพบรรยากาศการเล่นสาดน้ำช่วงบ่ายของกลุ่มคนที่รู้จักกัน เล่นน้ำด้วยความยินดีสมัครใจ มีลักษณะการเล่นที่แบ่งเป็นสองกลุ่มระหว่างหนุ่มสาว ใช้ขันและกระป๋องเป็นอุปกรณ์สาดน้ำใส่กันด้วยความสนุกสนาน ต่อมาบรรยากาศการสาดน้ำเปลี่ยนไป มีการขยายตัวเป็นคนอื่นมากชาติหลายภาษาเข้ามาร่วมสนุกด้วย จึงเกิดเป็นปัญหาตามมา เช่น ใช้น้ำสกปรกหรือผสมลูกแมงลักสาดใส่กัน เกิดอุบัติเหตุทางรถยนต์ (พระยาอนุมานราชชน, 2500) ส่วนปัจจุบันประเพณีสงกรานต์ได้ถูกปรับเปลี่ยนในหลายบริบท มีป็นฉีดยาและอุปกรณ์อื่น ๆ เพิ่มเข้ามาเพื่อตอบสนองในการทำสงครามสาดน้ำ ผู้คนส่วนมากมุ่งเน้นการทำสงครามสาดน้ำที่รุนแรงเพิ่มขึ้น เกิดพฤติกรรมลวนลาม เกิดอุบัติเหตุตามท้องถนนและเหตุการณ์ทะเลาะวิวาทและปะทะกันด้วยอาวุธ

การเล่นสาดน้ำสงกรานต์ มีนัยยะแฝงอยู่ทั้งแง่บวกและแง่ลบ ในด้านความหมายเชิงบวกคือการดำรงอยู่ของประเพณีวัฒนธรรมที่ดงามปลูกฝังความกตัญญูจากพิธีรดน้ำขอพรผู้ใหญ่ รวมทั้งถือเป็นเทศกาลสร้างความสุข สนุก และสามัคคีให้คนในสังคม ส่วนพฤติกรรมเชิงลบ เปรียบเสมือนสงครามการสาดน้ำ ต่างฝ่ายต่างสาดน้ำถาโถมเข้าหากัน มีลักษณะการตั้งด่านเป็นกลุ่มขนาดใหญ่ คล้ายการยึดพื้นที่ เกิดการกระทบกระทั่ง สร้างความสูญเสียทางชีวิตและทรัพย์สิน ดูคล้ายสงคราม

ขนาดย่อมในช่วงเทศกาลของทุก ๆ ปี สู่การตีความต่อเหตุการณ์ความขัดแย้งและความรุนแรงของผู้นำในสงครามทางการเมืองโลกปัจจุบัน

ความขัดแย้งในประวัติศาสตร์โลกยุคใหม่มีด้วยกันหลายระดับโดยมีผู้นำเป็นตัวแทนของอำนาจตัวอย่างเช่น การโต้ท้าวาทกรรมเพื่อส่อเสียดใส่ร้ายกันของผู้นำ การแทรกแซงทางด้านวัฒนธรรมความขัดแย้งทางระบบเศรษฐกิจ ลูกกลมไปสู่การทำสงครามด้วยอาวุธที่เสียชีวิตและทรัพย์สิน รวมถึงสงครามตัวแทน โดยมีประเทศมหาอำนาจให้การสนับสนุนในเหตุการณ์ต่าง ๆ ปรากฏเด่นชัดช่วงหลังสิ้นสุดสงครามเย็น ปี ค.ศ.1991 การจัดระเบียบโลกครั้งใหม่นำไปสู่สังคมโลกขั้วเดียว (Unipolar World) โดยมีประเทศสหรัฐอเมริกาทำหน้าที่เสมือนตำรวจโลกและสร้างระบบ “ทุนนิยมอเมริกัน” ไปยังประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ต่อมาหลังจากเหตุการณ์ 9/11 มีความเปลี่ยนแปลงเนื่องจากเกิดการทำลายสัญลักษณ์ทางเศรษฐกิจกับการทหารอย่างอาคารเวิลด์เทรดเซ็นเตอร์ถูกโจมตีจากกลุ่มอัลไคดา (ข้อมูลจากข่าวในกระแสหลัก) ประเทศอเมริกาจึงมีมาตรการตอบโต้กลับ ส่งผลให้สูญเสียทรัพยากรมหาศาลจึงปัจจัยกระตุ้นสู่วิกฤตทางเศรษฐกิจภายในประเทศ เกิดเป็นกลุ่มมหาอำนาจใหม่ที่นำโดยประเทศจีนและรัสเซีย สถานการณ์โลกช่วงหลังจึงเป็นความขัดแย้งระหว่างมหาอำนาจเดิมและมหาอำนาจใหม่ โดยเฉพาะความขัดแย้งระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกากับประเทศจีน รัสเซียกับยูเครน เป็นต้น ซึ่งการก่อตัวของระเบียบโลกใหม่ นำไปสู่สังคมโลก “หลายขั้ว” ที่มีเป้าหมายแตกต่างกันออกไป จึงนำมาสู่ความซับซ้อนด้านความขัดแย้งของโลกเพิ่มมากขึ้น จากความแตกต่างทางด้านสังคม วัฒนธรรม อุดมการณ์ทางการเมือง ระบบเศรษฐกิจ การแข่งขันแย่งชิงผลประโยชน์และความยิ่งใหญ่ระหว่างประเทศ ซึ่งเหตุการณ์ทั้งหลายเหล่านี้ล้วนส่งผลกระทบต่อประชาชนผู้อยู่ใต้อำนาจ

ผู้วิจัยสร้างสรรค์เห็นความสำคัญของบทบาทผู้นำโลกกับอำนาจต่อรอง ในเหตุการณ์ประเด็นความขัดแย้งและการแย่งชิงอำนาจ สู่การวิพากษ์ถึงผลกระทบจากการตัดสินใจของผู้นำโลกต่อประเทศที่สาม รวมถึงผลกระทบต่อประชาชน จึงปรากฏภาพความคิดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลักษณะเสียดสี ที่อาศัยพื้นฐานของวัฒนธรรมไทยคือการสาดน้ำสงกรานต์ เพื่อเปรียบเทียบระหว่างการสาดน้ำแบบ 2 นัยยะ คือนัยยะที่แสดงออกถึงการสาดเสียดเสียดของวาทกรรม การสาดนโยบายจากอำนาจของผู้นำโลกช่วงหลังสงครามเย็น กับนัยยะที่แสดงออกถึงเรื่องราวของประเพณีที่ดิงามในแง่มานุษยวิทยา ด้านความรักสามัคคี ซึ่งทั้งหมดนี้มีความเกี่ยวเนื่องกันเชิงสัญลักษณ์ในลักษณะการสื่อความด้วยเนื้อหาที่ผันแปรระหว่างเรื่องสนุกกับเรื่องจริงจังแสดงออกด้วยวิธีการนำเสนอภายใต้ภาพจิตรกรรมรูปแบบตัดทอนความเหมือนที่มีความผันแปรของภาษาภาพระหว่างความเหมือนจริงกับความไม่เหมือนจริง เกิดเป็นความไม่ลงรอยกันระหว่างเนื้อหากับรูปแบบ เปิดมุมมองทางความหมายของการผสมผสานกัน ระหว่างเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์กับเรื่องราวที่ปรุงแต่งขึ้น ก่อเกิดเป็นความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์สำคัญบนโลกกับประสบการณ์ของปัจเจกชน สู่การตั้งคำถาม ถึงความมีเหตุผลหรือไม่มีเหตุผล ความจริงหรือความลวง คำคำทอหรือเป็นคำยืนยันต่อผู้นำ ความรู้สึกเย็นฉ่ำจากน้ำที่โดนสาดหรือร้อนรุ่มจากผลของการโดนสาดน้ำ พร้อมทั้งทำความเข้าใจถึงเหตุการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่

2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1) สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบจิตรกรรมไทยร่วมสมัย แสดงออกด้วยลักษณะภาพเล่าเรื่องโดยอาศัยการเรียนรู้จิตรกรรมฝาผนังของไทยกับการแสดงออกเชิงความคิดและถ่ายทอดอารมณ์แบบล้อเลียน ที่ผสมผสานระหว่างเรื่องเล่าหรือตำนานรวมทั้งเหตุการณ์ของวันมหาสงกรานต์กับสถานการณ์ในประเด็นสำคัญของโลก

2) สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการสื่อสารในลักษณะล้อเลียน วิพากษ์วิจารณ์ ต่อประเด็นเนื้อหาเปรียบเปรยเชิงบุคลาธิษฐานเรื่องสถานการณ์สำคัญและสงครามการเมืองโลกกับการสาดน้ำสงกรานต์ ในลักษณะการสื่อความของเนื้อหาระหว่างเรื่องสนุกกับเรื่องจริงจัง เพื่อสร้างประเด็นและมุมมองที่แตกต่างในการทำความเข้าใจสถานการณ์ปัจจุบัน

3) เพื่อใช้กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ ระหว่างภาพ 2 มิติ ทำงานร่วมกับ โครงสร้าง 3 มิติ ส่งผลให้เกิดพื้นที่และเวลาในหลายระดับ ปรากฏเป็นภาพเล่าเรื่องในรูปแบบร่วมสมัย

4) สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมลักษณะตัดทอนภาพความเหมือนจริงในหลายระดับเพื่อสื่อสารและตั้งคำถามต่อเนื้อหาประเด็นทางประวัติศาสตร์ที่มีหลากหลายมุมมอง

3. สมมติฐานของการศึกษาและการสร้างสรรค์

1) ผู้วิจัยสร้างสรรค์มีความเข้าใจและสามารถนำแนวคิดเกี่ยวกับการล้อเลียนระหว่างประเด็นสาดน้ำสงกรานต์สู่การตีความเหตุการณ์ความขัดแย้งของสังคมโลก

2) การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์สามารถนำแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการล้อเลียน ต่อประเด็นเนื้อหาในเหตุการณ์ความขัดแย้งสงครามการเมืองโลกโดยมีผู้นำเป็นตัวแทนของอำนาจ ด้วยวิธีการผันแปรระหว่างเนื้อหาแบบจริงจังเชิงประวัติศาสตร์กับเรื่องเล่าความสนุกของประเพณีมหาสงกรานต์แบบไทยๆ อันมีนัยยะถึงความมีเหตุผลและไม่มีเหตุผล เป็นเครื่องมือนำพาให้ผู้ชมรู้สึก พร้อมทั้งส่งผลต่อมุมมองทางความคิดที่ย้อนมาสู่ผู้สร้างสรรค์ก่อให้เกิดการตระหนักถึงการมีสติในการเสพข่าวทางการเมืองและการตั้งคำถามถึงผลกระทบของประชาชนต่อเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคมการเมืองโลก

3) การสร้างพื้นที่ทางความคิดจากการทำงานร่วมกันระหว่างจิตรกรรม 2 มิติ กับโครงสร้าง 3 มิติ เกิดเป็นภาพเล่าเรื่องในรูปแบบร่วมสมัย ส่งผลให้ผู้ชมสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่เปิดโอกาสให้เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์เชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่หลากหลายทางความคิด แสดงออกเรื่องพื้นที่และเวลาในจิตรกรรม

4) ผู้วิจัยสร้างสรรค์มีความเข้าใจเรื่องการตัดทอนภาพความเหมือนจริงในหลายระดับต่อการสื่อสารเนื้อหาที่ผันแปรระหว่างเรื่องสนุกกับเรื่องจริงจังเชิงประวัติศาสตร์สู่ประเด็นคำถามต่อเหตุการณ์ในหลายมุมมอง

4. ขอบเขตการศึกษาและการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้เพื่อเชื่อมประเด็นความขัดแย้งของสังคมโลกกับเรื่องเล่าของเหตุการณ์ในประเพณีมหาสงกรานต์

1. ขอบเขตทางด้านเนื้อหา: เป็นผลงานที่นำเสนอถึงเรื่องราวการล้อเลียนทางการเมืองโลก ประเด็นความขัดแย้งและการแย่งชิงอำนาจของผู้นำโลกที่ส่งผลกระทบต่อหลายองค์กร เพื่อขยายมุมมองในแง่ของการผสมผสานกันระหว่างเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์กับประเพณีมหาสงกรานต์ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการศึกษาเรื่องเล่าในงานจิตรกรรมไทย

2. ขอบเขตทางด้านรูปแบบ : การสร้างสรรค์และการวิเคราะห์เกี่ยวกับรูปแบบของผลงาน ภาพล้อเลียนการเมืองโลก เพื่อนำเสนอเรื่องราวความขัดแย้งของสังคมโลก ผู้การทำความเข้าใจประเด็นที่ซับซ้อนของเหตุการณ์เชิงประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นทางการเมืองได้สองนัยยะ ระหว่างเนื้อหา กับรูปแบบที่มีจุดยืนอยู่บนเส้นบาง ๆ ระหว่างความมีเหตุผลกับไม่มีเหตุผล ที่เชื่อมโยงถึงข้อเท็จจริง โดยการรับอิทธิพลรูปแบบจิตรกรรมไทย ในลักษณะการตัดทอนความเหมือนจริงและตั้งอยู่บนพื้นฐานการเล่าเรื่องที่หยิบยืมมาจากจิตรกรรมฝาผนังแบบไทย ผ่านการเปรียบเทียบล้อเลียน เรื่องราวประเพณีสงกรานต์แบบไทยกับประเด็นความขัดแย้งของผู้นำโลก

3. ขอบเขตทางด้านวัสดุ: กระบวนการพัฒนาผลงานจากภาพ 2 มิติ คือกระดาษหรือผ้าที่ใช้เป็นพื้นในการระบายสีสู่การทำงานรวมกันกับโครงสร้าง 3 มิติ คือเหล็กกับไม้ เกิดเป็นพื้นที่และเวลา ในหลายระดับ อาทิเช่น พื้นที่และเวลาในผลงานจิตรกรรม, การแสดงออกรูปแบบภาพ 2 มิติ ผู้การทำความเข้าใจเรื่องมิติที่ 3 คือความลึก และการเชื่อมโยงกับโครงสร้างใหญ่ของอาคาร เป็นต้น

4. ขอบเขตทางด้านเทคนิค: เทคนิคจิตรกรรมไทยร่วมสมัยในลักษณะลายก้ำมะลอสื่อสั้นยะของห้วงเวลาในอดีตกับปัจจุบันและใช้เทคนิคจิตรกรรมสีฝุ่นจากธรรมชาติของประเทศญี่ปุ่น ผู้การตีความทางความหมายในเรื่องเล่าที่นำเสนอ

5. ขั้นตอนของการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภายใต้หัวข้อ “มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก” ซึ่งต้องอาศัยการค้นคว้าวิจัยภาคสนามในการสนับสนุนการสร้างผลงานในเชิงคุณภาพ ที่มุ่งเน้นการตีความหมายระหว่างประเพณีมหาสงกรานต์แบบไทยๆ กับการรับข้อมูลของสื่อกระแสหลักในเชิงประวัติศาสตร์ ต่อเหตุการณ์การแย่งชิงอำนาจของผู้นำประเทศมหาอำนาจที่แทรกซึมลงลึกในสังคมไทย

1. ศึกษาข้อมูลจากสื่อกระแสหลักและกระแสรองในประเด็นความขัดแย้งในการเมืองระดับโลก โดยมุ่งเน้นศึกษาถึงพฤติกรรมผู้นำในประเทศมหาอำนาจที่ส่งผลกระทบต่อประชาชนในประเทศที่สาม

2. ลงพื้นที่ในช่วงเทศกาลสงกรานต์ของประเทศไทยที่จัดขึ้นในทุกปี เพื่อศึกษาพฤติกรรมทางมานุษยวิทยาของผู้ที่เข้าร่วมในเทศกาล และศึกษาผลสรุปความเสียหายในภาพรวมระดับประเทศจากการรายงานข่าวของสื่อกระแสหลัก

3. ศึกษาการวาดภาพ “เล่าเรื่อง” ในแง่มุมระดับความเหมือนจริง

4. ศึกษาการวาดภาพ “เล่าเรื่อง” ในแง่มุมพื้นที่และเวลา โดยเน้นงานจิตรกรรมไทยในอดีตที่สร้างเรื่องนี้ไว้อย่างซับซ้อน

5. ขั้นตอนการผลิตงานวิจัยสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการสำคัญในการวิจัยสร้างสรรค์นี้ เน้นการแสวงหาคำถามความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินการ โดยรวบรวมข้อมูลตลอดเส้นทางการศึกษาเพื่อวิเคราะห์ ตีความ และถ่ายทอดเป็นผลงานสร้างสรรค์ โดยมีข้อมูลตามลำดับดังนี้

1) สรุปประเด็นความคิดจากข้อมูลเอกสารและการลงพื้นที่ภาคสนาม เพื่อเป็นแนวทางวิจัยและสร้างสรรค์

2) สรุปประเด็นการศึกษาศิลปกรรมต้นแบบที่ได้รับอิทธิพลทางความคิดและรูปแบบการนำเสนอการสร้างสรรค์

3) กระบวนการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน

4) สรุปผล อภิปราย จัดแสดงนิทรรศการโครงการ

6. เวลาที่ใช้ในการวิจัยและการสร้างสรรค์

ประมาณ 1 ปี 6 เดือน คิดว่าจะเริ่มงานสร้างสรรค์ ตั้งแต่เดือน มกราคม พ.ศ. 2566 และเสนอวิทยานิพนธ์ ภายในเดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567

7. วิธีการศึกษาและการสร้างสรรค์ผลงาน

1. ทักษะคิดเกี่ยวกับการนำสัญลักษณ์และพฤติกรรมทางมานุษยวิทยาของประเพณีสงกรานต์มาใช้ “การสาดน้ำ สาดสี” ที่แฝงนัยความหมายทั้งแง่บวกและแง่ลบ โดยนำเสนอประเด็นการล้อเลียนระหว่างการสาดน้ำกับการตีความที่วิพากษ์ถึงพฤติกรรมของผู้นำ

2. ศึกษาวิธีการออกแบบพื้นที่เพื่อแสดงเวลาและสภาวะ 2-3 มิติ จากจิตรกรรมฝาผนังสมัยอยุธยาตอนปลายมาถึงยุคต้นรัตนโกสินทร์ โดยยกตัวอย่างกรณีศึกษาจิตรกรรมฝาผนังวัดช่องนนทรี, วัดปราสาท, พระที่นั่งพุทไธสวรรย์, วัดสุทัศน์เทพวราราม

3. เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลงานสร้างสรรค์ศึกษา
แนวการออกแบบพื้นที่และเวลาในจิตรกรรมไทย ศึกษาภาพการ์ตูนในฐานะสื่อของการแสดงออก
เนื้อหาพร้อมสมัย

4. สรุปผลการประเมินแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานและปรับปรุงแก้ไข

8. การเสนอผลงาน

ตีพิมพ์บทความวิชาการจำนวน 2 บทความ เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับ
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ประกอบด้วย

1. พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมฝาผนังไทย: กรณีศึกษาพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ และพระอุโบสถ
วัดสุทัศนเทพวราราม (Time and space on Thai Mural Paintings: Case Studies of Phra
Thinang Putthaisawan and the Ordination Hall of Wat Suthatthepwararam)

2. พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมฝาผนังไทย: กรณีศึกษาวัดช่องนนทรีและวัดปราสาท
(Time and space on Thai Mural Paintings: Case Studies of Wat Chong Nonsi and Wat
Prasat)

3. นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ ด้วยรูปแบบภาพร่างความคิดและผลงานสร้างสรรค์แบบ 2 มิติ
และ 3 มิติ โดยอาศัยวิธีการออกแบบภาพเล่าเรื่องในแนวทางร่วมสมัย ซึ่งมีพื้นฐานมาจากการ
วิเคราะห์ภาพเล่าเรื่องสมัยอยุธยาตอนปลายและสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ถ่ายทอดผ่านเนื้อหาการ
เปรียบเทียบระหว่างการสาดน้ำกับวาตกรรมที่สื่อนัยยะถึงการสาดเสียเทเสียของผู้นำต่อการสร้าง
สถานการณ์ความขัดแย้งและความรุนแรงที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

9. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การศึกษาข้อมูลทฤษฎีของประวัติศาสตร์ภาพเล่าเรื่องโดยเฉพาะการวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมฝาผนังในประเทศไทย จึงเป็นพื้นฐานในการแสดงออกผลงานสร้างสรรค์เพื่อเกิดเป็นความเข้าใจและพัฒนาไปสู่การทำงานสร้างสรรค์รูปแบบภาพ 2 มิติ ที่แสดงนัยยะของมิติที่ 3 และมิติที่ 4 คือเวลา

2. ศึกษาศิลปะวิธีเล่าเรื่องด้วยภาพ 2 มิติ ด้วยลักษณะล้อเลียนเชิงบุคลาธิษฐาน ทั้งทฤษฎีและรูปแบบสู่การปฏิบัติที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ทำความเข้าใจต่อเหตุการณ์ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน รวมทั้งผลงานสร้างสรรค์อาจจะเป็นส่วนหนึ่งของการบันทึกทางประวัติศาสตร์โลก ให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้และสังเคราะห์ออกมาเป็นองค์ความรู้ใหม่ในการพัฒนาสู่การต่อยอด โดยการสื่อสารรูปแบบนี้จะทำให้บุคคลทั่วไปตีความประเด็นทางประวัติศาสตร์ได้หลากหลายมุมมอง

3. ผลงานสร้างสรรค์และทฤษฎีประกอบการสร้างสรรค์ จิตรกรรมที่มีการเล่าเรื่อง มีมิติของเวลาบนพื้นที่ ต่อยอดจากจิตรกรรมฝาผนังของไทย



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์

การศึกษาข้อมูลทางทฤษฎี แนวความคิด การวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์เป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการและการตีความไปสู่แนวทางของรูปแบบรวมทั้งหลักคิดสู่การพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ควบคู่กับการถ่ายทอดวิธีการสร้างสรรค์ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยสามารถแบ่งกรณีศึกษาดังนี้

- 1) ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับภาพการ์ตูนและการสื่อความหมาย
 - 1.1) ระดับความเหมือนจริงและการสื่อความของภาพการ์ตูน
 - 1.2) การ์ตูนกับการสื่อเนื้อหาเครื่องเครียด
 - 1.3) ศิลปินที่ใช้ภาพการ์ตูนหรือภาพล้อเลียนในการแสดงออก: กรณีศึกษาทะคะชิ มุระคะมิ
 - 1.4) ศิลปินที่ใช้ภาพการ์ตูนหรือภาพล้อเลียนในการแสดงออก: กรณีศึกษา เยี่ยมมินจวิน
- 2) ศึกษาพื้นที่และเวลาในจิตรกรรมฝาผนังไทย: กรณีศึกษาวัดช่องนนทรีและวัดปราสาท
 - 2.1) ลักษณะของเวลาบนระนาบพื้นที่ 2 มิติ
 - 2.1.1) ลักษณะเวลาแบบจุด
 - 2.1.2) ลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะสั้น
 - 2.1.3) ลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะยาว
- 3) ศึกษาพื้นที่และเวลาในจิตรกรรมฝาผนังไทย: กรณีศึกษาพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ และพระอุโบสถ วัดสุทัศน์เทพวราราม
 - 3.1) การวิเคราะห์พื้นที่และเวลา
 - 3.1.1) พื้นที่และเวลาในผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์
 - 3.1.2) พื้นที่และเวลาในผนังห้องที่1 ผนังทิศเหนือ และห้องที่ (1) ผนังทิศตะวันออก ภายในพระอุโบสถวัดสุทัศน์เทพวราราม

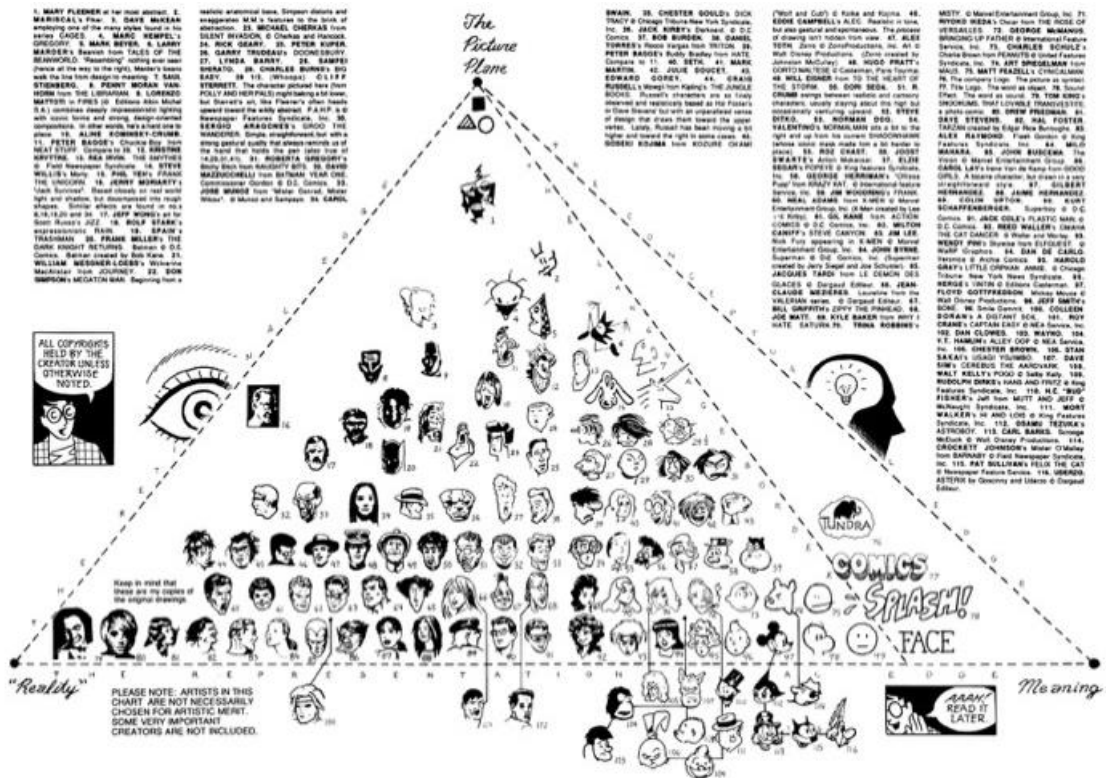
การศึกษาทั้งหมดนี้เป็นแนวทางด้านทฤษฎีและแนวความคิด เพื่อวิเคราะห์ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องและผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยสร้างสรรค์โดยจะมุ่งศึกษาเรื่องการสื่อความหมายของศิลปะที่มีลักษณะเรียบง่ายแต่เล่าเรื่องเคร่งเครียดกับการออกแบบจิตรกรรมฝาผนังไทยลักษณะ 2 มิติ ที่แสดงมิติที่ 3 คือพื้นที่ แลมิติที่ 4 คือเวลา โดยทั้งสองส่วนนี้คือภาพเล่าเรื่องที่สอดแทรกความซับซ้อนทางด้านวิธีการ แนวความคิด และรูปแบบได้อย่างแยบยล อันจะนำไปสู่แนวคิดและเนื้อหาของผลงานสร้างสรรค์ลำดับต่อไป

1. ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับภาพการ์ตูนและการสื่อความหมาย

1.1 ระดับความเหมือนจริงและการสื่อความของภาพการ์ตูน

สก๊อต แม็คคลาวด์ (Scott McCloud) ได้แยกแยะประเภทของการ์ตูนจากการรวบรวมข้อมูล 116 เรื่อง เป็นโครงสร้างสามเหลี่ยม ไว้ในหนังสือ Understanding Comics เป็นหนังสือที่กล่าวถึงเรื่อง Comics หรือการ์ตูนช่อง โดยเขาได้จัดรูปแบบของกลุ่มการ์ตูนไว้ 3 กลุ่มคือ กลุ่มที่ 1. อยู่ทางซ้ายล่าง ซึ่งเป็นส่วนของภาพที่มีลักษณะเหมือนจริง กลุ่มนี้ถูกถึงดูด้วยความงามในธรรมชาติ กลุ่มที่ 2. อยู่บริเวณด้านบนมีลักษณะเป็นระนาบของภาพซึ่งเป็นความงามของศิลปะ กลุ่มที่ 3. อยู่ด้านขวาเป็นกลุ่มที่มีความงามด้านความคิด ซึ่งสามเหลี่ยมนี้ยังสามารถนำไปจัดกลุ่มของประวัติศาสตร์ศิลปะได้อีกด้วย เช่น โมเนต์ (Edouard Monet) อยู่ในส่วนช่วงซ้ายของสามเหลี่ยม ส่วนมาติสส์ (Henri Matisse) ถูกวางอยู่บริเวณด้านขวาบน (แม็คคลาวด์, 2559)

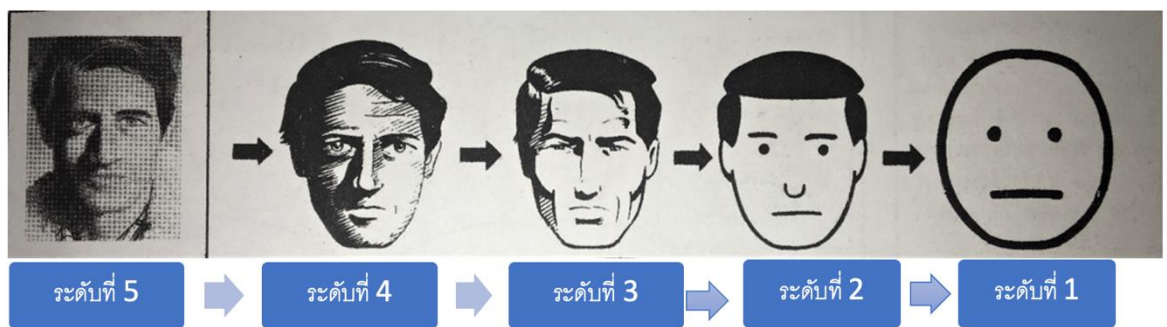
การจำแนกของสก๊อต แม็คคลาวด์ นำไปสู่การทำความเข้าใจเรื่องวิธีการแบ่งประเภทของการ์ตูนโดยใช้วิธีการวางความหลากหลายของรูปแบบการ์ตูนให้อยู่บนระนาบของความเหมือนจริงจากความเหมือนจริงมากสู่ภาพที่ใช้แทนความหมาย สังเกตได้จากการ์ตูนส่วนมากถูกจัดอยู่ในกลุ่มด้านขวาของฐานสามเหลี่ยม อันเป็นส่วนของภาพที่ใช้แทนความหมาย จึงสามารถกล่าวได้ว่าลักษณะความเรียบง่ายของรูปแบบ ที่แสดงอารมณ์เชิงขำขันนั้น แต่กลับเต็มไปด้วยการสื่อสารทางความหมายแบบอ้อมนัยและปรนัยที่ซ่อนอยู่



ภาพที่ 1 Understanding Comics The Invisible Art, Scott McCloud, 2016

ที่มา: ถ่ายจาก Understanding Comics The Invisible Art ถ่ายเมื่อ December, 8, 2019

การแบ่งระดับความเหมือนจริงของภาพมีด้วยกัน 5 ระดับ โดยยกอย่างภาพใบหน้าคน จำนวน 5 ภาพ ต่อกันในลักษณะแนวนอน โดยเริ่มต้นจากภาพซ้ายสุดที่มีความเหมือนจริงทางด้าน กายภาพมากที่สุด และนำไปสู่ภาพที่แสดงเพียงเส้นไม่กี่เส้นที่ใช้สื่อความหมาย



ภาพที่ 2 ภาพตัวอย่างระดับความเหมือนจริง

ภาพ Understanding Comics The Invisible Art, Scott McCloud, 2016

ที่มา: ถ่ายจาก Understanding Comics The Invisible Art ถ่ายเมื่อ December, 8, 2019

ระดับความเหมือนจริง ระดับที่ 5 มีลักษณะเป็นภาพถ่าย สามารถบ่งชี้ตัวตนของต้นแบบได้อย่างครบถ้วน ส่วนระดับที่ 4 เป็นการลดรายละเอียดออกบางส่วน ชัดเน้นแสงและเงาชัดเจน ลักษณะของโครงหน้ายังคงมีความเหมือนกับบุคคลต้นแบบอยู่มาก ต่อมา ระดับที่ 3 - 1 มีลักษณะถูกตัดทอนรายละเอียด ใช้เพียงเส้นและ แสง เงา บางส่วนเพื่อกำหนดรูปร่าง แต่กลับได้ผลในด้าน การสวมบทบาทของตัวละครจากผู้ดูได้มากขึ้น โดยระดับที่ 1 ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสวมบทบาทของ ตัวเองลงในตัวละครได้อย่างแนบชิดทำให้มีความรู้สึกว่าตัวละครนั้นเป็นตัวเอง ต่างจากระดับที่ 5 ซึ่ง ผู้ชมจะมีความรับรู้ได้ถึงการเป็นผู้อื่น

ภาพการ์ตูนล้อใช้ความเหมือนจริงระดับที่ 2 - 1 ซึ่งเป็นระดับสุดท้ายที่ตัวตนและสำนึกของผู้ชม มักจะถูกดึงเข้าไปสู่โลกที่ตัวผู้ชมกลายเป็นตัวละครในเรื่อง ซึ่งทุกระดับความเหมือนของภาพล้วนมีเสน่ห์ และมีการรับใช้บริบทที่ต่างกันออกไป อยู่ที่ผู้เลือกใช้ว่าจะเน้นในส่วนในระดับที่เท่าไร

วิเคราะห์ความเหมือนจริงในระดับที่ 3 สู่การตีความหมาย ลักษณะการลดทอนความซับซ้อน ทางกายภาพจากภาพต้นแบบ ให้คงเหลือรูปแบบที่เรียบง่ายดูผ่อนคลาย เพื่อช่วยดึงดูดความสนใจ ของผู้ชมสู่ความคิดหลัก ระดับความเหมือนจริงขั้นนี้คาบเกี่ยวระหว่างภาพเหมือน(ระดับ5) กับภาพที่ สื่อความหมายเพียงเส้นไม่กี่เส้น(ระดับ1) ซึ่งสภาวะคาบเกี่ยวนั้น นำไปสู่การสร้างนัยยะทาง ความหมาย เพื่อตั้งประเด็นคำถามด้วยวิธีการแสดงออกทางภาพสู่สารที่เป็นเนื้อหาประเด็นทาง การเมือง ถึงความจริงที่คลุมเครือ ระหว่างความมีเหตุผลและไม่มีเหตุผล เรื่องจริงหรือเรื่องแต่ง ขว าจัดหรือซ้ายจัด มีคุณธรรมหรือไร้คุณธรรม

ในการศึกษาเกี่ยวข้องกับรูปแบบและวิธีการถ่ายทอดจากภาพวาดสู่ภาพการ์ตูนจากภาพวาด ของ วินเซนต์ แวน-โก๊ะห์ จำนวน 2 ชุด ที่ได้รับการถ่ายทอดออกมาในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติ จำนวน 3 เรื่อง คือ เรื่องที่ 1.Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle เรื่องที่ 2. Vincent Van Gogh: The Raven Hunt และเรื่องที่ 3. Vincent ความน่าสนใจจากกรณีศึกษาบทความของ ปาลีพัชร โสภณ คือการใช้หลักทฤษฎีที่เกี่ยวกับการแบ่งระดับความเหมือนจริงของ สก็อต แม็ค คลาวด์ ในการวิเคราะห์ถึงรูปแบบการนำเสนอของหนังสือการ์ตูนชีวประวัติ ตัวอย่างบทความ เช่น ภาพแจกันกับดอกทานตะวันสีสองดอก เรื่องที่ 1 มีลักษณะการถ่ายทอดความเหมือนจริงระดับ 3 คือเหมือนจริงปานกลาง เป็นการถ่ายทอดในลักษณะตัดทอน มีรายละเอียดในภาพที่เด่นชัดคือ องค์ประกอบภาพ โทนสี และการใช้แสง ที่คล้ายภาพจริงมีการเน้นแสงที่ตัดกับเงามืด ซึ่งได้สร้าง ความขัดแย้งระหว่างพื้นที่มืดกับสว่าง ส่วนภาพแจกันกับดอกทานตะวันสีห้าดอก เรื่องที่ 3 มีความเหมือนจริงระดับที่ 2 คือ มีความเหมือนจริงน้อย โดยการใช้วิธีการลดทอนรายละเอียดเป็นส่วนใหญ่ ชัดเน้นแค่บางส่วน และมีการเปลี่ยนแปลงโทนสีทั้งภาพพร้อมทั้งลดค่าแสงภายในภาพ

นอกจากนี้บทความยังสรุปถึงวิธีการนำภาพของ แวน โกะห์ มาถ่ายทอดเป็นรูปแบบการ์ตูน ซึ่งแบ่งได้ 4 วิธี คือ การคงเดิม การตัดแปลง การตัดทอน และการเพิ่มเติม กล่าวคือ

1. การคงเดิม คือคงลักษณะที่สำคัญในภาพวาดต้นแบบเอาไว้ เช่น ยังคงการลงสีและการจัดองค์ประกอบทั้งหมด

2. การดัดแปลง คือยังอ้างอิงความเป็นต้นฉบับอยู่บ้าง แต่มีการดัดแปลงบางส่วน เช่น สีของตัวละคร โทนสีของภาพ หรือการปรับเวลาในภาพจากกลางวันเป็นกลางคืน เป็นต้น

3. การตัดทอน คือการลดหรือตัดองค์ประกอบบางส่วนของภาพออกไป มีทั้งลักษณะของการตัดรายละเอียดทางด้านกายภาพของตัวละคร ตัดสภาพแวดล้อมจากต้นฉบับ ตัดทอนโครงสร้างสีให้คงเหลือแต่เฉดสีที่ต้องการนำเสนอ เป็นต้น

4. การเพิ่มเติม คือการเสริมปรุงแต่งทั้งทางด้านองค์ประกอบภายในภาพ โครงสร้างของสี ลักษณะของบุคคล การขยับเน้นบางส่วน of ตัวละคร หรือการเพิ่มส่วนอื่นๆ ที่นอกเหนือจากภาพต้นแบบ

วิเคราะห์ภาพชุดแจกันกับดอกทานตะวัน เรื่องการทดลองเปลี่ยนโทนสีและจำนวนของดอกทานตะวันที่แตกต่างกัน มีลักษณะความเหมือนจริงที่ต่างกัน ตั้งแต่ความเหมือนจริงน้อย จนถึงเหมือนจริงระดับปานกลาง เป็นการถ่ายทอตัวละครที่กำลังวาดแจกันดอกทานตะวันที่วางไว้อยู่โต๊ะ เป็นต้นแบบการวาดภาพ (ปาลีพัชร, 2562)

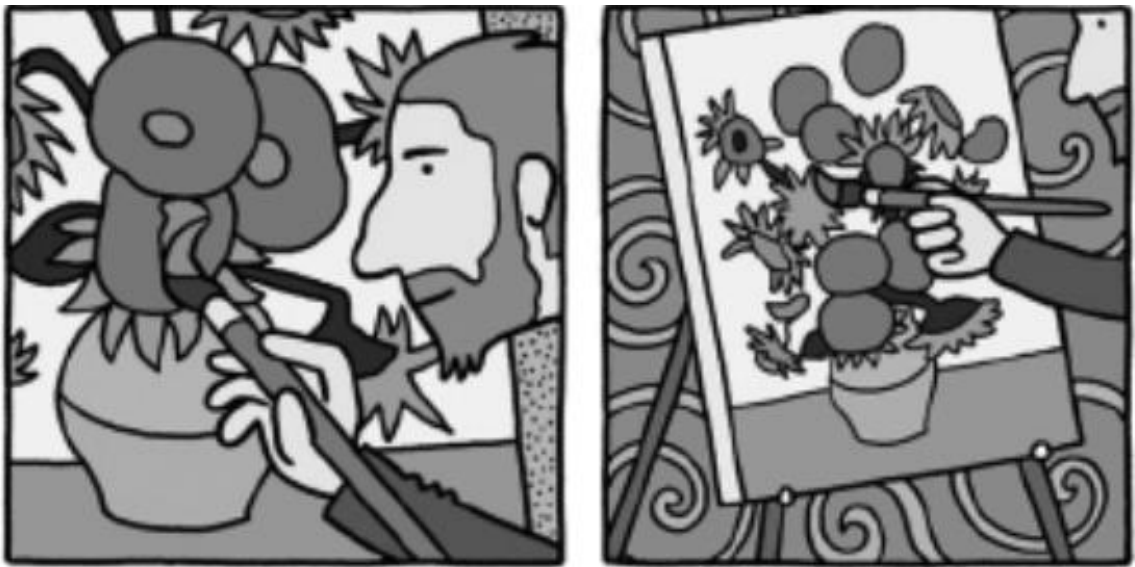
ภาพแจกันกับดอกทานตะวันสิบสองดอก เรื่องที่ 1 Vincent Van Gogh : Vase with Twelve Sunflowers ถูกถ่ายทอออกมาเป็นภาพวาดที่อยู่ในฉาก มีลักษณะการถ่ายทอความเหมือนจริงระดับ 3 คือ เหมือนจริงปานกลาง มีลักษณะการตัดทอนองค์ประกอบบางส่วนของภาพออกไปและยังเหลือองค์ประกอบบางส่วนไว้ แต่ยังคงเน้นการจัดองค์ประกอบและการลงสีไว้ตามภาพต้นฉบับ รวมถึงการลงแสงเงาสะท้อนของภาพที่มีความใกล้เคียงกับภาพต้นฉบับที่ทำให้เกิดความมั่นใจวาวบนภาพ นอกจากนี้ ยังเป็นการสื่อนัยยะความหมายของผลงาน เพื่อเป็นการเน้นให้เห็นถึงช่วงเวลาสุดท้ายของวินเซนต์



ภาพที่ 3 แจกันกับดอกทานตะวันสิบสองดอก

ที่มา: Vincent Van Gogh, Vase with Twelve Sunflowers, 1888-1889

ภาพแจกันกับดอกทานตะวันสีบห้าดอก เรื่องที่ 3 Vincent Van Gogh : Vase with fifteen Sunflowers ถูกถ่ายทอดเป็นภาพวาดที่อยู่ในฉาก เนื่องจากเป็นการถ่ายทอดภาพที่วินเซนต์กำลังวาดภาพ มีลักษณะความเหมือนจริงระดับ 2 คือ เหมือนจริงน้อย มีการตัดทอนรายละเอียดออกบางส่วน เน้นการลงสีโทนสีเหลืองและจัดรูปแบบขององค์ประกอบของภาพโดยวิธีถ่ายทอดภาพผลงานเป็นภาพที่กำลังวาด เพื่อแสดงให้เห็นถึงวิธีการวาดภาพจากต้นแบบจริง เกิดมิติการทำงานซ้อนทับกันของระดับความเหมือนจริง ระหว่างภาพที่ทำหน้าที่เป็นตัวละครเล่าเรื่องกับภาพที่ประกอบเป็นฉากผลงาน



ภาพที่ 4 ภาพวาดแจกันกับดอกทานตะวันสีบห้าดอกที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่

ที่มา: Barbara Stok, Vincent, 63.





ภาพที่ 5 แจกันกับดอกทานตะวันสิบสองดอก

ที่มา: Vincent Van Gogh, Vase with Twelve Sunflowers, 1888-1889

ภาพราตรีประดับดาว เรื่องที่ 1 Vincent Van Gogh, The Starry Night ถูกถ่ายทอดออกมาจากส่วนหนึ่งของตัวละครวินเซนต์ที่กำลังนอนบาดเจ็บสาหัสและได้กล่าวประโยคสุดท้ายของชีวิต มีลักษณะความเหมือนจริงในระดับ 4 คือ เหมือนจริงมาก โดยมีเค้าโครงใกล้เคียงกับภาพต้นแบบ ถ่ายทอดภาพวาดเป็นฉากซึ่งมาจากการอธิบายความรู้สึกและจินตนาการของตัวละครมาเป็นส่วนประกอบของภาพ เน้นการจัดวางรูปแบบการวาดภาพ การเติมรายละเอียด การลงเส้น จนถึงการลากเส้นแถบแสง โดยใช้สีดำและสีน้ำเงิน มีนัยยะสามารถแทนความรู้สึกของตัวละครในขณะนั้นได้



ภาพที่ 6 ราตรีประดับดาว เรื่องที่ 1 Vincent Van Gogh, The Starry Night
 ที่มา: Vincent Van Gogh, The Starry Night, 1889, December, 8 2019.
https://en.wikipedia.org/wiki/Vincent_van_Gogh



ภาพที่ 7 ราตรีประดับดาว
 ที่มา: Vincent Van Gogh, The Starry Night, 1889, December 8, 2019.
https://en.wikipedia.org/wiki/Vincent_van_Gogh

วิเคราะห์ภาพชุดคนกินมันฝรั่งเรื่องระดับความเหมือนจริงและการสื่อความ ภาพคนกินมันฝรั่ง เป็นหนึ่งในภาพวาดของวินเซนต์ แวน โก๊ะ มีเนื้อหาที่เคร่งเครียด หนักแน่น ที่สะท้อนถึงความอดอยาก ลำบาก ของชนชั้นแรงงาน เป็นการถ่ายทอดวิถีชีวิตของครอบครัวชาวไร่ที่ต้องดำรงชีวิตด้วยการรับประทานมันฝรั่งต้ม โดยสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

ภาพคนกินมันฝรั่ง เรื่องที่ 2 Vincent Van Gogh : The Raven Hunt ถูกถ่ายทอดเป็นภาพวาดที่อยู่ในฉาก กล่าวคือ วินเซนต์ยื่นฟังความคิดเห็นจากรัฟพาร์ด มีลักษณะความเหมือนจริงระดับ 2 คือเหมือนจริงน้อย มีการใช้เส้นรอบนอกที่หนาและคมชัด รายละเอียดภายในภาพน้อย รวมไปถึงใช้บรรยากาศของสีที่แตกต่างจากภาพต้นฉบับ ด้วยลักษณะของภาพที่ถูกตัดทอนรายละเอียดต่างๆ รวมถึงการใช้โทนสีน้ำเงินเพื่อทำหน้าที่ในการแสดงออกถึงความเศร้าและผลักระยะให้ไกลออกไป การสื่อสารของภาพจึงมุ่งเน้นไปที่ตัวละครหลัก ทำให้ภาพคนกินมันฝรั่งที่ถ่ายทอดเป็นภาพวาดอยู่ในฉากกลายเป็นเพียงภาพพื้นหลัง ภาพนี้จึงมีลักษณะของการสร้างนัยยะทางความหมายด้วยสัญลักษณ์ทางความหมายในการสื่อสาร



ภาพที่ 8 Vincent Van Gogh : The Raven Hunt Marc , Willi Bloess , 2012

ถูกถ่ายทอดเป็นภาพวาดที่อยู่ในฉาก มีลักษณะความเหมือนจริงระดับ 2 คือเหมือนจริงน้อย

ที่มา: December 9, 2019. Available from <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/1249>

การถ่ายทอดภาพวาดของวินเซนต์ แวน โก๊ะห์ โดย ปาลีพัชร โสภณ เป็นการวิเคราะห์และแยกแยะระดับความเหมือนจริงของภาพโดยใช้กรณีศึกษาหนังสือการ์ตูนชีวประวัติของวินเซนต์ แวน โก๊ะห์ ที่ใช้รูปแบบการวาด และตัดทอนรายละเอียดที่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่แล้วภาพการ์ตูนใช้ระดับความเหมือนของภาพระดับที่ 4 ซึ่งมีลักษณะที่เหมือนจริงมาก ไปจนถึงระดับที่ 2 คือลักษณะความเหมือนจริงน้อย แต่หากมองลึกลงไปจะเห็นระดับความเหมือนจริงไปจนถึงระดับที่ 1 โดยส่วนมากแล้วจะเป็นส่วนของเหตุการณ์ที่อยู่ไกลออกไป นอกจากระดับความเหมือนจริงแล้ว บทความชิ้นนี้ยังวิเคราะห์ถึงวิธีการนำภาพวาดมาถ่ายทอดใหม่จำแนกเป็น 4 วิธี คือ การคงเดิม การดัดแปลง การตัดทอน และการเพิ่มเติม ในส่วนของการถ่ายทอดเป็นภาพการ์ตูนมี 3 รูปแบบ คือการถ่ายทอดเป็นภาพวาดที่อยู่ในฉาก การถ่ายทอดเป็นภาพฉาก การถ่ายทอดภาพเป็นตัวละคร และสุดท้ายระดับความเหมือนจริง กับการสื่อ ความหมาย ซึ่งยังมีมิติของความเหมือนจริงมีน้อยมากเท่าไร มิติการสื่อความด้วยภาพยังต้องใช้กระบวนการวิเคราะห์ทางความหมายมากขึ้น ยิ่งมีการแสดงออกถึงความเรียบง่ายก็จะมาพร้อมกับการนำเสนอเรื่องราวทางความคิดได้มากขึ้นตามกัน

จากการศึกษาพบว่า มิติด้านการสื่อความของการ์ตูน นักวิชาการ Randall P. Harrison ได้เสนอแนวคิดในการพิจารณาการสื่อความของการ์ตูนว่า มี 3 มิติ 1) การสื่อความด้วยภาษาภาพที่ผันแปรระหว่างความเหมือนจริงกับความไม่เหมือนจริง 2) การสื่อความด้วยเนื้อหา ที่มีความผันแปรระหว่างเรื่องตลกกับเรื่องจริงจัง 3) การสื่อความหมายด้วยความซับซ้อนเป็นความผันแปรระหว่างภาษาภาพกับส่วนของเนื้อหาที่อยู่ภายใต้บริบทเงื่อนไขของ ทักษะคิดและความคาดหวัง (ศักดา, 2548) มิติด้านการสื่อความ อธิบายถึงนัยยะที่ซ่อนอยู่ภายใต้ภาพที่ดูเรียบง่ายอย่างการ์ตูน ยิ่งระดับความเหมือนจริงมีน้อยเพียงใด การตีความของภาษาภาพ ยิ่งมีความซับซ้อนได้มากยิ่งขึ้น เช่น ภาพคนกินมันฝรั่ง เรื่องที่ 2 Vincent Van Gogh : The Raven Hunt ที่มีความเหมือนจริงระดับ 2 แต่มิติการสื่อสารด้วยภาษาภาพกลับทำให้มองเห็นถึงสัญลักษณ์ทางโครงสร้างของเส้น และสี ความหนักแน่นของเส้นแสดงออกถึงความทุกข์ยากของตัวละครโครงสร้างสีน้ำเงินที่บืดคล้ำจะเป็นฉากหลังแสดงออกถึงนัยยะความทุกข์ของชนชั้นแรงงานที่วินเซนต์ได้นำเสนอไว้ในภาพวาดต้นแบบ ซึ่งทั้งหมดเกิดจากการตีความของผู้วาดการ์ตูน

1.2 การ์ตูนกับการสื่อเนื้อหาเคร่งเครียด

การ์ตูนที่มีลักษณะการใช้ลายเส้นเรียบง่ายของรูปแบบ กลับนำเสนอเนื้อหาเรื่องราว ที่จริงจัง เคร่งเครียด โดยลักษณะดังกล่าวมีความย้อนแย้งกันระหว่างความมีสาระของการนำเสนอเนื้อหาในอดีตจนถึงปัจจุบันกับรูปแบบของการ์ตูนที่สื่อนัยยะของความไม่เป็นสาระและยังแสดงให้เห็นถึงมิติทางความหมายและการตีความในแง่มุมที่แตกต่างกันแสดงให้เห็นถึงมิติทางความหมาย และการตีความที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นไป

ภาพการ์ตูน “comic” ซึ่งเป็นเสมือนการแสดงความคิดเห็นของคนสามัญทั่วไปในสังคม เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวิพากษ์เหตุการณ์ต่างๆ รวมทั้งเหตุการณ์ทางการเมือง จึงเกิดการตั้งคำถามถึงความซับซ้อนของเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์และความทรงจำ เฉกเช่นตัวอย่างจากหนังสือชุด Maus ของสปีเกลแมน ที่นำเสนอประเด็นใหญ่ของศตวรรษที่ 20 เรื่องความรุนแรงและความซับซ้อนทางด้านเหตุการณ์ผ่านรูปแบบการประพันธ์ของหนังสือการ์ตูนที่มีนัยยะของความขบขันน่ารัก

Maus : A Survivor' Tale มีเนื้อหาเกี่ยวกับการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ของชาวยิวและค่ายกักกันในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง ผ่านรูปแบบการนำเสนอการ์ตูนวาดโดยสปีเกลแมน การ์ตูนเรื่องนี้ใช้สัญลักษณ์ของสัตว์เดินเรื่อง คือการใช้หนูแทนความหมายของเหยื่อที่สกรปรกและต้องถูกกำจัดเป็นยิว นำเสนอเยอรมันในรูปแบบแมว ชาวโปแลนด์เป็นสุกร ชาวอเมริกันเป็นสุนัข และชาวฝรั่งเศสเป็นกบ (วิศรุต, 2556) ซึ่งสัญลักษณ์ทั้งหมดนี้เกิดจากการตีความของเขา เพื่อวิพากษ์ต่อความคิดหลักทางสังคมเรื่องชาติพันธุ์และเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่อยู่ในความทรงจำของสังคมโลก

แง่มุมที่ผสมผสานระหว่างเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์กับการ์ตูน การตั้งอยู่บนเส้นบางๆ ระหว่างข้อเท็จจริงกับเรื่องราวที่แต่งขึ้น การใช้เนื้อหาที่รุนแรงแต่กลับแสดงออกในรูปแบบการ์ตูนอันเป็นการสื่อนัยของความไร้สาระ ความไม่ลงรอยกันระหว่างสองส่วนนี้เกิดเป็นความสับสนและไม่จีรังของความหมาย รูปแบบการ์ตูนของสปีเกลแมนเป็นการวิพากษ์และทำความเข้าใจประวัติศาสตร์ ซึ่ให้เห็นถึงมิติทางความหมายที่ซับซ้อน การตีความทางประวัติศาสตร์จากแง่มุมที่แตกต่างกันพร้อมกับการตั้งคำถามต่อสถานะของเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ รวมถึงการแสดงให้เห็นถึงความจริงทางประวัติศาสตร์ที่มากกว่าการนำเสนอข้อเท็จจริงเพียงด้านเดียว



ภาพที่ 9 Maus : A Survivor' Tale, สปีเกิลแมน, 1991

ที่มา: December 10, 2019. Available from <https://theslingsandarrows.com/maus-a-survivors-tale-my-father-bleeds-histor>

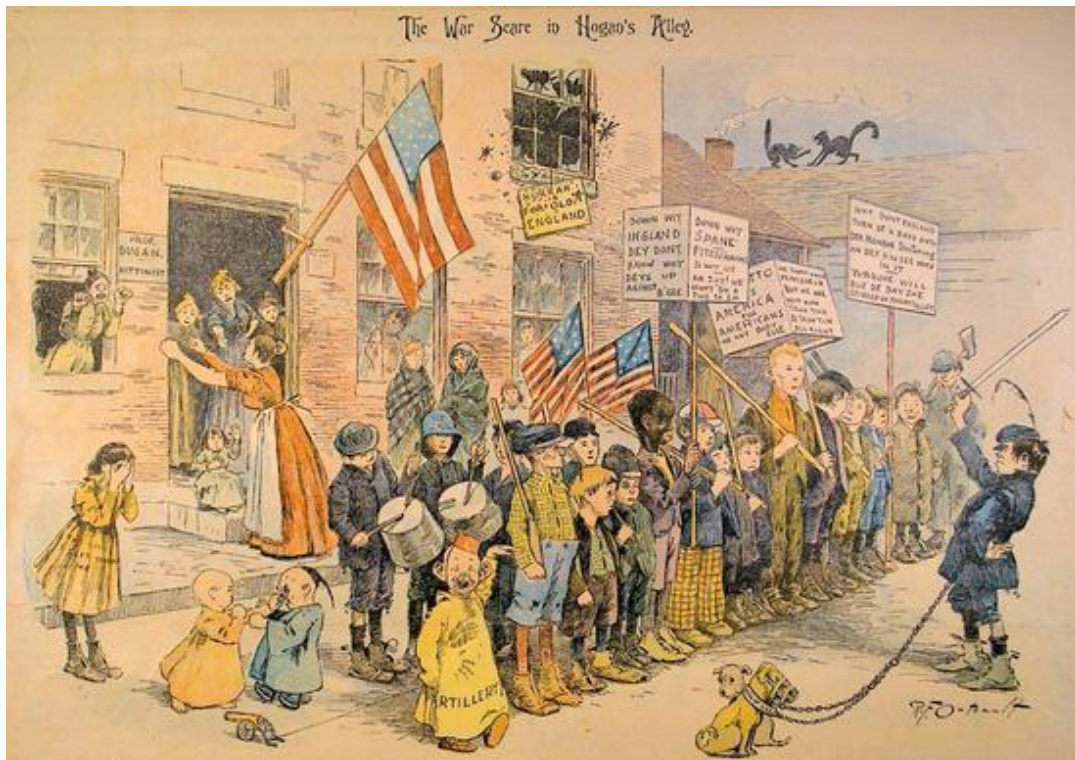
In the Shadow of No Towers เป็นอีกหนึ่งผลงานของ สปีเกิลแมน ซึ่งนำเสนอเรื่องราว เนื้อหาเกี่ยวกับการก่อวินาศกรรม 9/11 โดยการนำเสนอผ่านรูปแบบการ์ตูนที่แทรกในหน้าหนังสือพิมพ์รายวันในช่วงศตวรรษที่ 20 ด้วยลักษณะความเรียบง่าย เบาสมอง และล้อเลียนประเด็นที่ไม่ถูกต้องในสังคม การเมือง เช่น ความขัดแย้งทางความคิดของการเมือง ความรุนแรงในสังคม ซึ่งเขาได้นำเรื่องราวเหล่านี้มาเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ที่เป็นเสมือนบาดแผลในความทรงจำ อย่างเช่น เหตุการณ์ก่อวินาศกรรม 9/11 ซึ่งถือเป็นประเด็นที่จริงจัง



ภาพที่ 10 In the Shadow of No Towers, สปีเกลแมน, 2004

ที่มา: December 10, 2019. Available from <https://nonsensicalwords.blogspot.com/2011/09/in-shadow-of-no-towers.html>

วิธีการใช้รูปแบบที่เรียบง่ายแบบสเปกแมนอย่างการดูการ์ตูนมานำเสนอเรื่องราวที่จริงจังของ สปีเกลแมน สอดคล้องกับ ริชาร์ด เอทิงเกอร์ ที่สร้างตัวละครเด็กชุดสีเหลืองโทรมๆชื่อ Yellow Kid ซึ่งเป็นที่นิยมใน ศตวรรษที่ 19 Yellow Kid มีรูปร่างและพฤติกรรมตามทฤษฎีด้านความเสื่อมทางพันธุกรรม และลักษณะด้อยทางชาติพันธุ์ กล่าวคือ มีรูปร่างผอมเล็ก เท้าใหญ่ หูกาง ฟันยื่น หัวโล้นที่เกิดจากถูกโกนเพื่อป้องกันตัวเหาซึ่งบ่งบอกถึงเด็กสลัม (วิศรุต, 2556) วิธีนำเสนอตัวละครที่มาจากชนชั้นล่างให้เป็นมุมมองหลักในการวิพากษ์วิจารณ์เนื้อหาข่าวสารการเมืองและปัญหาต่างๆทางสังคม ถือเป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความคิดของประชาชนตัวเล็กที่มีความคิดเห็นต่อเหตุการณ์ต่างๆที่เป็นกระแสหลัก เป็นมุมมองที่สอดแทรกความแสบสมอง ผ่อนคลาย และขำขัน แต่แฝงไปด้วยการตั้งคำถามปลายเปิดให้ผู้ชมได้คิดต่อในลักษณะสามัญสำนึก

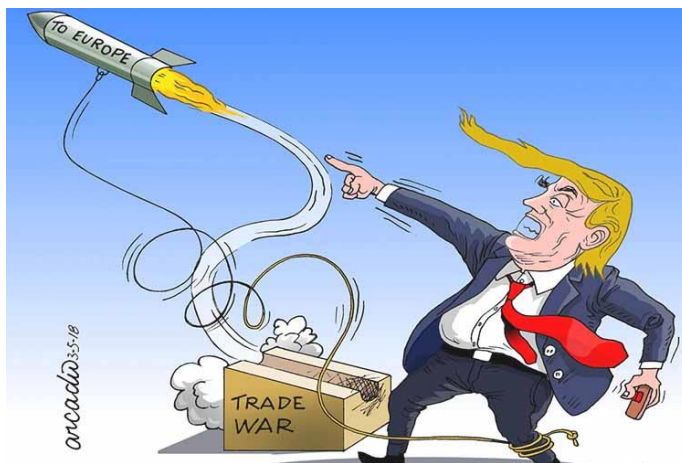


ภาพที่ 11 Yellow Kid(สงครามทำให้ตกใจในตรอกโฮแกน), ริชาร์ด เอทโทด์, 1889

ที่มา: December 10, 2019. Available from https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Yellow_Kid_1896-3-15.jpg

จากการศึกษาพบว่า Maus และ In the Shadow of No Towers รวมถึง Yellow Kid ชี้ให้เห็นถึงการตั้งคำถามของเส้นแบ่งระหว่างการนำเสนอเนื้อหาข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์กับเรื่องราวที่ใช้จินตนาการแต่งขึ้น ด้วยวิธีการใช้รูปแบบเรียบง่ายของการ์ตูนซ้ำซ้อน ล้อเลียน ให้ความรู้สึกเบาสมอง กลับเป็นสิ่งช่วยในการทำความเข้าใจต่อความซับซ้อนของเหตุการณ์เชิงประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี ลักษณะความไม่ลงรอยระหว่างเนื้อหากับรูปแบบที่มีจุดยืนอยู่บนเส้นบางๆ ระหว่างความมีเหตุผลกับไม่มีเหตุผล ความจริงกับความลวง ความมีสาระกับความไร้สาระ กลับเป็นเสน่ห์ที่เชื้อเชิญให้ผู้ชมเข้ามาหาคำตอบและตั้งคำถามถึงความจริงภายใต้เหตุการณ์ดังกล่าว ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการวิพากษ์ถึงความไม่คงที่ของวาทกรรม ที่ใช้เหตุผลนิยมในข้อเขียนทางประวัติศาสตร์ รวมถึงการใช้การ์ตูนเพื่อชี้ให้เห็นถึงความซับซ้อนและความขัดแย้งในการทำความเข้าใจของเหตุการณ์

ลักษณะของการ์ตูนการเมือง เป็นการนำเอาประเด็นที่สำคัญทางการเมืองหรือบุคคลทางการเมือง ที่เข้าใจในเนื้อหาที่ยากและซับซ้อน มาตีความย่อให้เหลือประเด็นหลักสำคัญ การเปรียบเทียบ การเชื่อมโยงบางสิ่ง เพื่อให้ผู้อ่านได้เกินกระบวนการความคิดและตีความต่อไป



ภาพที่ 12 “สงครามการค้าขาย Trump แต่ทำไมทำร้ายตัวเอง

ที่มา: December 10, 2019. from <https://dessins2presse.com/สงครามการค้าขาย-Trump-แต่ทำไมทำร้ายตัวเอง>



ภาพที่ 13 ภาพล้อการเมืองของ Rebel Pepper

สร้างสรรค์ผลงานช่วงเดือนพฤษภาคม เนื่องจากความตึงเครียดทางการค้าระหว่างสหรัฐกับจีน

ที่มา: December 10, 2019. from <https://u.osu.edu/mclc/2018/07/09/rebelpepper-finds-artistic-freedom/>

1.3 ศิลปินที่ใช้ภาพการ์ตูนหรือภาพล้อเลียนในการแสดงออก: กรณีศึกษาทะคะชิ มุระคะมิ

ทะคะชิ มุระคะมิ (Takashi Murakami เกิดค.ศ. 1962) เป็นหนึ่งในศิลปินญี่ปุ่นที่สร้างสรรค์ผลงานส่วนใหญ่โดยมีพื้นฐานมาจากหนังสือการ์ตูนหรือนิยายภาพของญี่ปุ่นที่เรียกว่ามังงะ (manga) และอะนิเมะ (anime) หรือแอนิเมชัน (animation) เอกลักษณ์ที่สำคัญที่พบได้ในผลงานของ มุระคะมิ คือ มีสีสันที่สดใส และมีลักษณะแบน ไม่มีแสงเงา ผลงานของเขาโดยส่วนใหญ่ เป็นการวิพากษ์วิจารณ์ ประเด็นสำคัญของสังคมในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยการใชภาพลักษณ์ของความสดใสน่ารักนำเสนอเรื่องราวและประเด็นเหล่านั้น

ผลงานจิตรกรรมขนาดใหญ่ชื่อ *In the Land of the Dead, Stepping on the Tail of a Rainbow* (ค.ศ. 2014) เทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบ ขนาด 300 x 2500 ซม. เป็นผลงานที่นำเสนอรูปแบบการ์ตูน มีลักษณะแบนเรียบ สีสันสดใส แต่มีเนื้อหาที่จริงจังของเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ กล่าวคือ ผลงานชิ้นนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับเหตุการณ์แผ่นดินไหวนอกชายฝั่งแปซิฟิกก่อให้เกิดคลื่นสึนามิที่ จังหวัดอิวาเตะ เมื่อวันที่ 11 มีนาคม ค.ศ. 2011 ซึ่งนับเป็นเหตุการณ์แผ่นดินไหวครั้งรุนแรงที่สุดในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น และเป็นหนึ่งในแผ่นดินไหวครั้งรุนแรงที่สุดของโลกครั้งหนึ่ง คลื่นสึนามิดังกล่าวยังก่อให้เกิดอุบัติเหตุที่โรงไฟฟ้านิวเคลียร์ขึ้น ส่งผลให้มีผู้บาดเจ็บ เสียชีวิต และสูญหาย จำนวนมาก เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ดังกล่าว เกิดเป็นบาดแผลที่ฝังลึกในจิตใจของผู้คนทั่วไป รวมถึงตัวศิลปินเอง จึงเป็นแรงบันดาลใจที่เขาได้สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ขึ้นมา มุระคะมิได้ทำการศึกษาผลงานของศิลปินในอดีตที่ทำงานเกี่ยวกับเหตุการณ์ความสูญเสียจากภัยธรรมชาติของญี่ปุ่นตัวอย่างเช่น จิตรกรชื่อ Kano Kazunobu (1816-) ได้ทำงานชุดหนึ่งอย่างต่อเนื่องยาวนานตั้งแต่ค.ศ. 1854-1863 ซึ่งเป็นปีเสียชีวิต ภาพจำนวนมาก แสดงอรหันต์ห้าร้อยองค์ ผู้ปกป้อง-จิตวิญญาณของคำสอนของพระพุทธเจ้าในฐานะผู้พิทักษ์แห่งการตรัสรู้ในช่วงเวลาที่เลวร้าย มุระคะมิสนใจผลงานชุดนี้จึงนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานของตนเอง

In the Land of the Dead, Stepping on the Tail of a Rainbow จัด อยู่ในประเภทของการ์ตูนช่องเดียวจบ มีลักษณะการถ่ายทอดความเหมือนจริงจากการแบ่งระดับความเหมือนจริงของ สก็อตต์ แม็กคลาวด์ ระดับที่ 3 คือ ความเหมือนจริงปานกลาง กล่าวคือการใช้เส้นรอบนอกที่คมชัดตัดกับสีภายในตัวละคร มีการตัดแปลงและตัดทอนรายละเอียดบางอย่างออกไป การสื่อสารของภาพจึงมุ่งเน้นไปที่ตัวละครเป็นหลัก มีการแบ่งองค์ประกอบภาพเป็น สี่ส่วนโดยใช้เนื้อหาแบบนิยายเรื่องสัตว์ในตำนานจีน 4 ตัวที่ควบคุมแต่ละทิศทางของพระราชา: Blue Dragon ทางทิศตะวันออก, Whiter Tiger ทางทิศตะวันตก, Vermillion Bird ทางทิศใต้, และ Black Tortoise ทางทิศเหนือ พร้อมกับสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ต่าง ๆ เป็นตัวละครสำคัญในการนำเสนอเรื่อง

สังเกตได้ว่ามูระคะมิใช้รูปแบบของการ์ตูนที่มุ่งเน้นความบันเทิงในการนำเสนอความรุนแรงของภัยพิบัติทางธรรมชาติเพื่อเป็นการตั้งคำถามถึงความเชื่อในตำนานที่อยู่บนฐานของเรื่องแต่งกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในเชิงประวัติศาสตร์ นอกจากนี้ยังนำผลงานของจิตรกรญี่ปุ่นในอดีตหลายท่านมาวาดใหม่ หยิบยืมมาใช้ในผลงานของตนเองอีกด้วย ทำให้ผลงานชิ้นนี้มีความซับซ้อนในแง่องค์ประกอบศิลปะในตัวเองเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 14 In the Land of the Dead, Stepping on the Tail of a Rainbow, Takashi Murakami, 1963

ที่มา : Monday 9 December 2562, Available from <https://www.thebroad.org/art/takashi-murakami/land-dead-stepping-tail-rainbow>

ผลงานของศิลปินท่านนี้สอดคล้องกับวิธีสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยสร้างสรรค์ ซึ่งมีเนื้อหา ด้านประเด็นหลักในสังคมโลกช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ประกอบด้วยเรื่องราวการลี้ภัย ผู้นำ รวมถึง การวิพากษ์ถึงเหตุการณ์ความโหดร้ายที่เกิดขึ้นในสังคมโลก เช่น ประเด็นสงครามการค้า ประเด็นการ แอ่งชิงอำนาจผู้นำโลก รวมถึงสงครามตัวแทนที่ส่งผลกระทบต่อประเทศที่สาม โดยนำเสนอการ ล้อเลียนผ่านรูปแบบตัดทอนรายละเอียดภาพและขับเน้นอารมณ์การล้อเลียนซ้ำซ้อนด้วยวิธีการ เปรียบเทียบเปรียบเทียบเปรยระหว่างประเด็นต่างๆ กับเหตุการณ์ในช่วงประเพณีสงกรานต์ เช่น การเล่น สาดน้ำกับการตอบโต้กันทางวาจากรรมรวมถึงการกระทำของผู้นำโลก ผ่านมุมมองประชาชนที่เฝ้าจับ ตาถึงผลกระทบที่แผ่ขยายเป็นโครงสร้างใหญ่ต่อสังคมโลก

1.4 ศิลปินที่ใช้ภาพการ์ตูนหรือภาพล้อเลียนในการแสดงออก: กรณีศึกษาเยี่ยหมินจวิน

เยี่ยหมินจวิน (Yue Minjun เกิดค.ศ. 1962) เป็นศิลปินจีนที่ได้รับการยอมรับเป็นวงกว้าง จากจุดเด่นของการสร้างตัวละครที่น่าตื่นแบบมาจากภาพเหมือนตัวเอง ใส่อารมณ์ขันด้วยการทำกิริยา ที่เยาะเย้ยต่อเหตุการณ์อันแสนเลวร้ายจากประวัติศาสตร์จีน เป็นการใช้รูปแบบล้อเลียนเพื่อพูดเรื่อง ที่จริงจัง หนึ่งในผลงานที่สร้างชื่อเสียงให้กับเขา คือ ผลงานจิตรกรรมที่มีชื่อว่า *In the Shadow of Hysterical Laughter* (ค.ศ.1995) เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ศิลปินได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานที่มี ชื่อว่า *Tres de Mayo* ของ Goya แต่เป็นการปรับเปลี่ยนบริบทของตัวละครและสถานที่ในภาพ ขึ้นมาใหม่ นำเสนอเนื้อหาเรื่องราวของกลุ่มคนที่ถูกกวาดล้างโดยพรรคคอมมิวนิสต์จีน ในเหตุการณ์ ประวัติศาสตร์จัตุรัสเทียนอันเหมินอันเป็นเนื้อหาเรื่องราวความโหดร้ายและรุนแรงด้วยการใช้สี สดใสและลักษณะที่เกินความจริงจากมิติของการ์ตูนสู่การถ่ายทอดผลงานจิตรกรรมในรูปแบบบทละคร ภาพการประหารชีวิตแสดงให้เห็นถึงนักโทษสี่คนและผู้สังหารสี่คนโดยมีใบหน้ายิ้มกว้างแสดงออกถึง การหัวเราะ สนุกสนาน ที่ดูคล้ายจะเป็นเสียงหัวเราะเสียงเดียวกัน เขาได้กล่าวถึงลักษณะการ แสดงออกของตัวละครว่า “เมื่อคุณเห็นใครบางคนหัวเราะสิ่งแรกที่คุณจะคิดว่าเขามีความสุข แต่ถ้าคุณ สังเกต ดี ๆ แล้วคุณจะพบสิ่งอื่น ๆ” และการอธิบายเพิ่มเติมว่า “ความสุข เป็นความรู้สึกที่ทุกคน ยอมรับได้ แน่นอนเมื่อคุณดูหนึ่งในภาพเขียนของฉินนานาพอคุณจะรู้สึกได้ว่าพวกเขาแสดงออกถึง ความเศร้าหรือความเจ็บปวด” การกล่าวเช่นนี้กลับยิ่งเป็นการเปิดประโยคคำถามต่อรูปแบบที่ผสม กลืนอายุของการ์ตูนต่อตัวละคร ผลงานชิ้นนี้ได้อยู่บนเส้นบาง ๆ ระหว่างความมีสาระกับไร้สาระ ความสนุกสนานแบบละครที่มีแต่เสียงหัวเราะกับความโศกเศร้าทุกข์ทรมานจากเหตุการณ์ความ รุนแรงที่อยู่ในความทรงจำของประชาชน

การสร้างสรรค์ที่ใช้รูปแบบของการ์ตูนเบาสมองมาถ่ายทอดเรื่องราวความเจ็บปวด ความทุกข์ทรมานของผู้คนของมนุษยชาติทางประวัติศาสตร์ของเยี่ยงหมื่นจวิน เป็นการปกปิดว่าพวกเขาไม่มีอะไรเหลือนอกจากเสียงหัวเราะที่จะหลบหนีความโหดร้ายนี้ ลักษณะของผลงานศิลปะที่เป็นเสมือนคู่ขนานกับวรรณกรรมประวัติศาสตร์แต่กลับมีความสำคัญการศึกษาแง่มุมที่ซับซ้อนของความขัดแย้งในประวัติศาสตร์ และสามารถเข้าถึงประชาชนสามัญได้ง่ายด้วยวิธีการนำเสนอแบบซ้ำชั้น จึงเป็นหนึ่งในเสน่ห์ของผลงานในลักษณะนี้ซึ่งมีความสอดคล้องกันกับผลงานของผู้วิจัย ที่พูดถึงเรื่องราวความขัดแย้งของผู้มีอำนาจที่ส่งผลกระทบต่ออันร้ายแรงสู่ประชาชน การนำเสนอเหตุการณ์หรือเนื้อหาที่เป็นประเด็นใหญ่ในปัจจุบันเป็นเสมือนข้อมูลจริงจิง ถ่ายทอดผ่านการสร้างภาพละครในงานจิตรกรรมขึ้นมาโดยใช้ประเพณีที่ติงามของไทยมานำเสนอเปรียบเทียบกับเรื่องราวความซับซ้อนของเหตุการณ์ความขัดแย้งของโลก ด้วยลักษณะตัวละครที่มีการผสมผสานการ์ตูนชวนหัว กับการขบขันรอยยิ้มบนใบหน้าของผู้มีอำนาจ รอยยิ้มนั้นแสดงออกถึงการเป็นกันเองและเข้าถึงได้ง่ายต่อบุคคลนั้นๆ และเกิดเป็นการตั้งคำถามของเหตุการณ์นั้น ๆ ได้อีกด้วย



ภาพที่ 15 In the Shadow of Hysterical Laughter, Yue Minjun, 1995.

ที่มา : Monday 9 December 2562, Available

from <https://artschaft.wordpress.com/2017/12/27/yue-minjun-the-execution-1995/>

สรุป

รูปแบบของการ์ตูนอยู่บนระนาบความเหมือนจริงสู่ภาพแทนความหมาย มีลักษณะลดทอนรูปทรงให้เรียบง่าย จึงเป็นรูปแบบสื่อสารที่มุ่งไปสู่ความคิดได้เร็วกว่าภาพลักษณะเหมือนจริง แสดงออกด้วยวิธีวาดภาพแบบเรียบง่าย นำเสนอความคิดสร้างสรรค์, การล้อเลียน, มุ่งเน้นอารมณ์ขัน แต่แฝงด้วยความคิดเชิงวิพากษ์วิจารณ์รวมถึงเป็นเครื่องมือเพื่อระบายความกดดันทางสังคม, บุคคล, การเมือง รวมไปถึงสถานการณ์ที่ไม่ปกติในชีวิตจริง

การ์ตูนกับการสื่อสารเป็นภาพเล่าเรื่องด้วยเนื้อหาเคร่งเครียด ภาพการ์ตูนมีลักษณะรูปแบบเรียบง่ายแต่กลับนำเสนอข้อมูลประเด็นเชิงวิพากษ์ต่อเหตุการณ์ความไม่ปกติทางประวัติศาสตร์, สังคม, การเมืองรวมถึงผู้นำ ซึ่งลักษณะดังกล่าวมีความย้อนแย้งระหว่างภาพความน่ารักแบบการ์ตูนที่ขับเน้นอารมณ์ล้อเลียนขำขันเพื่อเป็นส่วนดึงดูดให้ผู้ชมเข้าหาแบบไร้ข้อกังขา กับเนื้อหาเคร่งเครียด เกิดเป็นความไม่ลงรอยกันระหว่างเนื้อหา กับรูปแบบ มีความผันแปรของภาษาภาพระหว่างความเหมือนจริงกับความไม่เหมือนจริง ในลักษณะการสื่อความด้วยเนื้อหาที่ผันแปรระหว่างเรื่องตลกกับเรื่องจริงจัง และใช้การเปรียบเทียบเหตุการณ์นั้นๆ กับเรื่องราวสัญลักษณ์ทางประเพณีวัฒนธรรม ความเชื่อ นำไปสู่การแสดงความจริงที่มากกว่าการนำเสนอข้อเท็จจริงเพียงด้านเดียว และตั้งประเด็นคำถามปลายเปิดต่อเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ให้ผู้ชมได้คิดต่อในลักษณะสามัญสำนึกเรื่องความมีคุณธรรมหรือไร้คุณธรรม



2. ศึกษาพื้นที่และเวลาในจิตรกรรมฝาผนังไทย: กรณีศึกษาวัดช่องนนทรีและวัดปราสาท

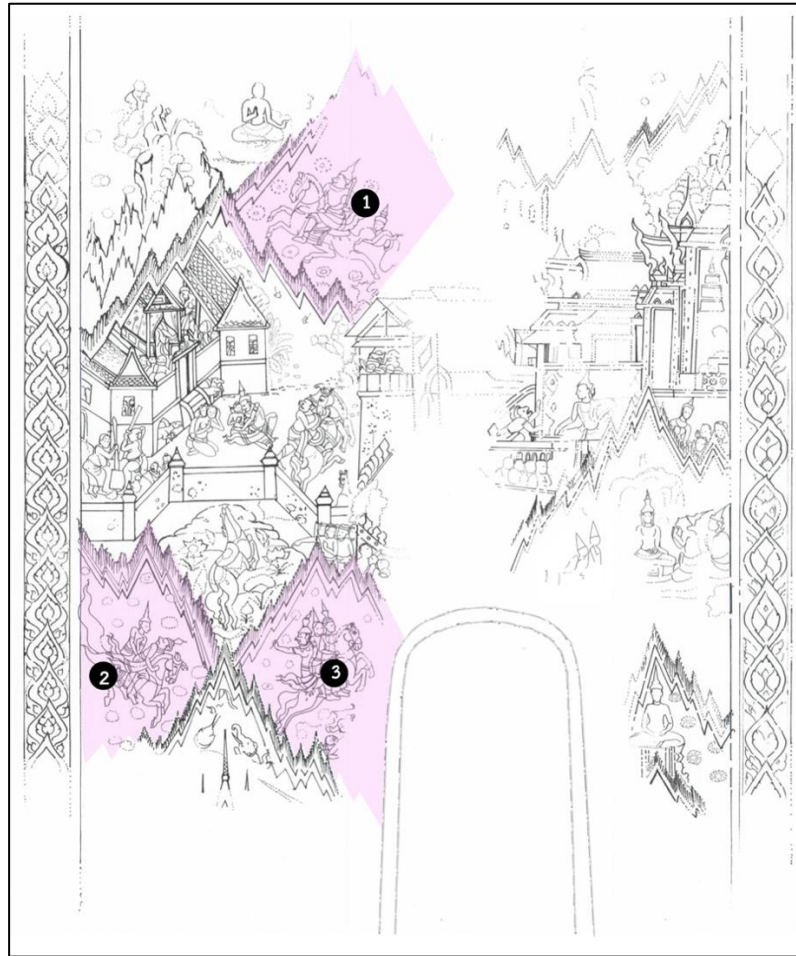
2.1 ลักษณะเวลาบนระนาบพื้นที่ 2 มิติ

จิตรกรรมไทยแบบภาพเล่าเรื่องในสมัยอยุธยาตอนปลายทั้งสองแห่ง พบลักษณะที่มีนัยยะสื่อถึงเรื่องพื้นที่และเวลาผ่านเนื้อเรื่องกับองค์ประกอบภาพต่างๆ โดยใช้เส้นเส้นเทารูปหยักฟันปลาแบ่งกลุ่มภาพเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง ส่งผลให้ภาพรวมประสานเชื่อมโยงอย่างมีเอกลักษณ์ สำหรับประเด็นเรื่องลักษณะเวลาในภาพแบบต่างๆ สามารถจำแนกได้ 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) ลักษณะเวลาแบบจุด 2) ลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะสั้น 3) ลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะยาว ในที่นี้จะยกตัวอย่างภาพจำนวนหนึ่งดังนี้

2.1.1) ลักษณะเวลาแบบจุด

เวลาแบบจุด คือ ลักษณะการออกแบบองค์ประกอบภาพเดี่ยวเพื่อเน้นเนื้อเรื่องของฉากที่ดำเนินอยู่ให้หยุดนิ่งในหนึ่งพื้นที่หนึ่งเวลา ซึ่งเป็นช่วงระยะเวลาที่ถูกเล่าตามท้องเรื่องให้เหมือนหยุดเหตุการณ์ไว้เป็นจุดเวลา คล้ายกับภาพถ่ายที่หยุดเวลาช่วงนั้นไว้ ส่วนการออกแบบฉากนิยมใช้เส้นเทาเป็นกรอบล้อมตัวภาพเพื่อกำหนดพื้นที่เวลาในตำแหน่งจุดเด่นของผนัง ซึ่งใช้วิธีวิเคราะห์จากการอ่านเนื้อเรื่องมาเปรียบเทียบกับวิธีออกแบบภาพเล่าเรื่อง โดยนำภาพที่ปรากฏนั้นเป็นข้อสรุปของเวลาแบบจุดในพื้นที่แต่ละผนัง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ภาพตัวอย่างจากผนังพระวิรุทธชาดก วัดช่องนนทรี พบภาพแบบจุดเวลาจำนวน 3 ภาพ โดยทั้ง 3 ภาพ เป็นรูปปูนฉาบยักษ์พาพระวิรุทธควมม้าเหาะ มีเส้นเส้นเทาล้อม ตำแหน่งพื้นหลังเป็นสีแดง (หรือพื้นขาว) และเขียนลายดอกไม้ร่วง ภาพแต่ละฉากแสดงการเคลื่อนที่ของเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง เริ่มจากภาพด้านบน 1) เป็นภาพปูนฉาบยักษ์พาให้พระวิรุทธจับหางม้าเหาะไปฆ่่าบายนอดเขากาลศิรี ต่อมาช่วงกลางผนังภาพซ้าย 2) ตอนพาพระวิรุทธนั่งหลังม้าไปเมืองนาคเพื่อแสดงธรรมและติดกันภาพขวา 3) ตอนปูนฉาบยักษ์พร้อมด้วยธิดานาคนำพระวิรุทธกลับไปส่งที่เมืองอินทปัต จากท้องเรื่องแสดงให้เห็นทราบความเร็วของม้าตัวนี้ว่า ส่งม้าไปบนใบบัวหลังน้ำในราชอุทยานนพระนคร ๑ ม้าก็เล่นไปไม่ยังปลายก็บให้เปียก ๑(สะกดตามต้นฉบับ) (ชินวรสิริวัฒน์, 2560ช: 258)



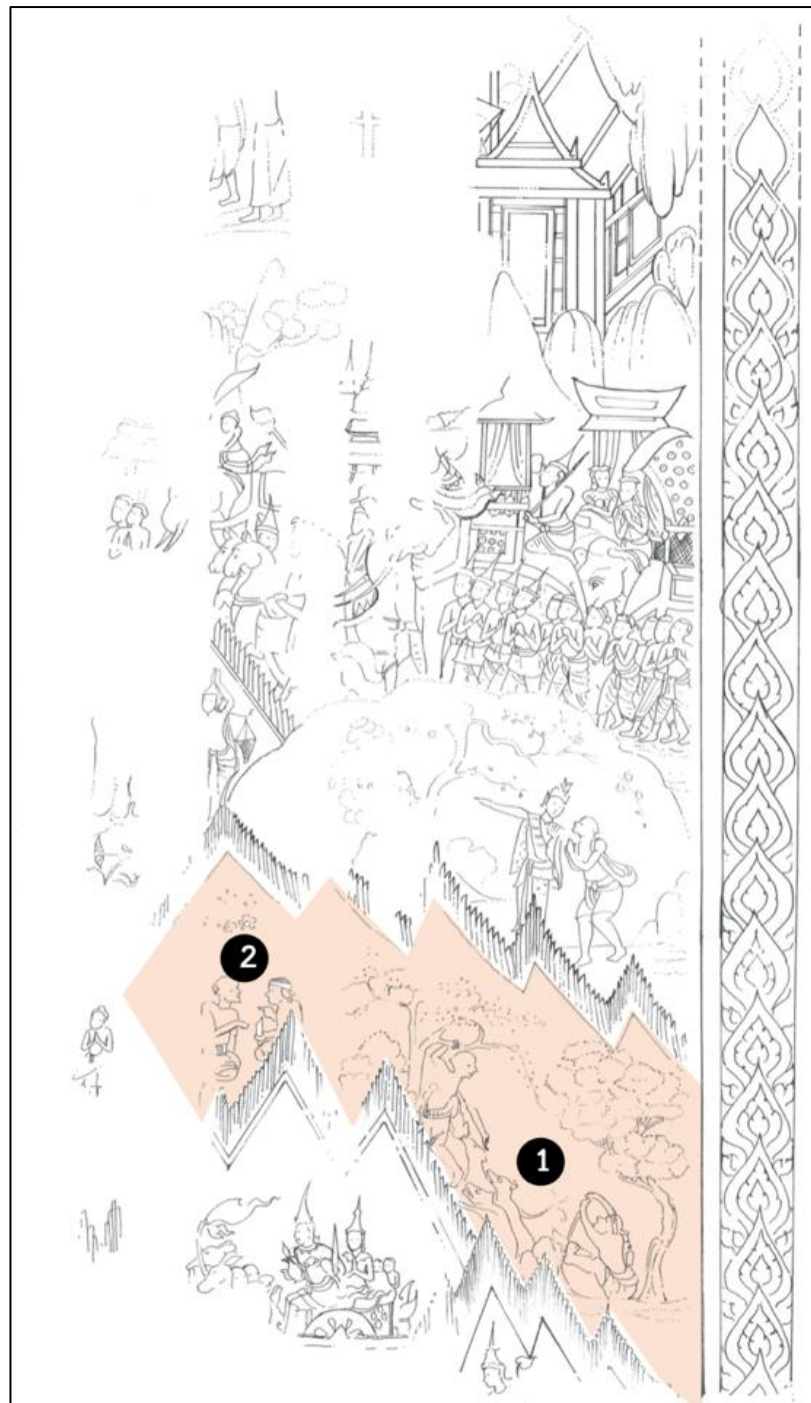
ภาพที่ 16 ภาพลายเส้นพระวิรุชชาตจากวัดช่องนนทรี
ลักษณะของเวลาบนระนาบ 2 มิติ เหตุการณ์ช่วงเวลาแบบจุดเวลาแสดงระยะเวลาตามเนื้อเรื่องสั้นมาก
ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2566

จากตัวอย่างภาพที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการออกแบบภาพแบบจุดเวลาของวัดช่องนนทรีกับวัดปราสาทมีลักษณะเดียวกันคือ ใช้เส้นสีเทาล้อมตัวภาพสำคัญและประกอบด้วยดอกไม้ร่วงบนพื้นหลังสีแดง(หรือพื้นขาว)เพื่อแสดงแทนเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง โดยมีนัยยะของพื้นที่และเวลาในสถานการณ์ที่ยากจะดำเนินการได้ในความเป็นจริง ภาพแบบดังกล่าวจะสังเกตได้ว่านอกจากตัวละครหลักแล้ว ยังมีส่วนประกอบอื่นที่เป็นสัญลักษณ์แทนการเคลื่อนไหว ได้แก่ ม้าเหาะได้ของปุนณกะยักษ์ ซึ่งครูช่างได้ใช้ภาพแบบจุดเวลาในช่วงต้นเรื่องกับช่วงท้ายเรื่อง อาจกล่าวได้ว่าแม้จุดเวลาจะดูแยกออกจากส่วนอื่นเพราะกรอบสีเทาล้อม แต่จุดเวลาก็ยังทำหน้าที่ประสานฉากต่างๆให้ต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราวได้อย่างดี จึงเป็นภาพย่อยที่มีแบบแผนและหน้าที่ใช้สอยของตัวเองอย่างชัดเจน

2.1.2) ลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะสั้น

เวลาต่อเนื่องระยะสั้น คือ ภาพแสดงช่วงเวลาระยะสั้นไม่เกิน 1 วัน เป็นภาพต่อเนื่องในพื้นที่เปิดมากกว่าแบบแรก การออกแบบใช้วิธีบรรจุกภาพบุคคลร่วมในกรอบพื้นที่เดียวกัน ตัวอย่าง เช่น ผนังเวสสันดรชาดก วัดช่องนนทรี ฉากชูชกโดนกลุ่มสุนัขไล่กัดจนถึงตอนพรานเจตบุตรเลี้ยงอาหารพร้อมบอกทาง มีการใช้ตัวละครซ้ำถึงสองครั้งในเหตุการณ์ที่ดำเนินต่อเนื่องกันไม่นาน ส่วนตอนพรหมนารถของวัดปราสาทมีการออกแบบให้พื้นที่ขนาดใหญ่เกินครึ่งผนัง ใช้ช่วงเวลาเคลื่อนไปโดยมีตัวละครทำหน้าที่ประสานภาพภายในปราสาทกับภายนอกตอนพระพรหมนารถเหาะอยู่กลางอากาศให้เป็นเส้นเวลาเดียวกัน

ภาพตัวอย่าง ผนังเวสสันดรชาดก วัดช่องนนทรี ช่วงกลางผนังด้านขวา มีเส้นสีเทา กำหนดทิศทางของเรื่องจากขวาไปซ้าย เล่าสองช่วงเวลาในพื้นที่เดียวกันและใช้ตัวละครทั้งสองซ้ำกันสองครั้งในเหตุการณ์ใกล้เคียงกันดังนี้ ภาพด้านล่างขวา 1) ชูชกตามหาพระเวสสันดรเพื่อขอบุตร ระหว่างทางเจตบุตรเล่าเนื้อหลายตัวรุมเห่า ชูชกจึงวิ่งหนีขึ้นต้นไม้ ต่อมาเป็นภาพพรานเจตบุตรได้ยินเสียงสุนัขเห่าและเห็นชูชกทำทางไม่น่าไว้วางใจคิดว่ามาร้ายจึงยกธนูขึ้นพร้อมนำยิง ชูชกจึงกล่าวว่า “ดูก่อนเจตบุตร ข้าเป็นผู้อันพระราชา พระราชินีทรงส่งมาให้เป็นราชทูต เจ้าจงฟังข้าก่อน ข้าจะเชิญเสด็จเวสสันดรผู้เป็นพระราชาเฝ้ากลับ เพราะฉะนั้นเจ้าจงแจ้งแก่ข้าว่าเสด็จเวสสันดรอยู่ที่ไหน ” (สะกดตามต้นฉบับ) ถัดมาเป็นกลุ่มภาพฝั่งซ้ายเฉียงขึ้นด้านบน 2) นายพรานป่าหลงกลคำของชูชกจึงผูกสุนัขเหล่านั้นไว้ และหักกิ่งไม้เป็นอาสนให้ชูชกนั่งพร้อมจัดเลี้ยงอาหารและมอบน้ำผึ้งพร้อมทั้งยกมือขวาชี้บอกทางไปที่ประทับของพระเวสสันดร (กรมหลวงชินวรสิริวัฒน์., 2560) ทั้งหมดนี้มีระยะเวลาและภาพเหตุการณ์ต่อเนื่องกันจนจบภายใน 1 วัน ตามเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 17 ภาพลายเส้นพระวิรุทธชาตจากวัดช่องนนทรี
 ลักษณะของเวลาบนระนาบ 2 มิติ เหตุการณ์ช่วงเวลาต่อเนื่องระยะสั้นและจบภายใน 1 วัน ตามเนื้อเรื่อง
 ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2566

จากตัวอย่างภาพ แสดงให้เห็นลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะสั้นว่ามีรูปแบบคล้ายกัน เริ่มจากการใช้เส้นสีเทากำหนดขอบเขตภาพที่มีขนาดใหญ่ เพื่อรองรับภาพเหตุการณ์หลายภาพที่มีเนื้อหาต่อเนื่องกันโดยใช้ตัวภาพหลักวางซ้ำในพื้นที่ใกล้เคียงกัน การซ้ำในลักษณะนี้สื่อถึงการเคลื่อนไหวต่อเนื่องของตัวละครจากพื้นที่หนึ่งไปอีกพื้นที่หนึ่งและมีช่องว่างเป็นตัวแบ่งคั่น โดยใช้ท่าทางซ้ำนำเพื่อเชื่อมเป็นเรื่องราวให้ผู้ดูสามารถเคลื่อนสายตามตามตัวละครหลักและใช้จินตนาการเชื่อมต่อกันกลุ่มภาพเหล่านั้น เกิดการรับรู้เวลาที่ไหลต่อเนื่องในระยะสั้น เช่น ภาพชุกชุกกับพรานเจตบุตรในผจญเวสสันดรชาดกและภาพตอนปิลักษณ์ราชยังพระสุวรรณสาม ดังนั้นการแสดงเวลาช่วงสั้นผ่านการซ้ำกันของตัวภาพดังตัวอย่างที่กล่าวมา คือพื้นฐานสำคัญของรูปแบบภาพเล่าเรื่องที่เริ่มเป็นที่นิยมเขียนจิตรกรรมฝาผนังช่วงอยุธยาตอนปลายเป็นต้นมา

2.1.3 ลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะยาว

เวลาต่อเนื่องระยะยาว คือ ภาพแสดงช่วงเวลาต่อเนื่องแบบยาว พบในกรอบพื้นที่ขนาดใหญ่คาดเป็นแนวขวางกลางผนัง โดยใช้แนวเส้นสีเทาเป็นตัวกำหนดเพื่อบรรจุภาพเหตุการณ์สำคัญสองเหตุการณ์ที่วางต่อกันตามแนวนอน (หนึ่งในสองภาพจะกลายเป็นสัญลักษณ์หลักในยุคต่อมา) ซึ่งทั้งสองภาพสัมพันธ์ในลำดับเวลาที่ต่อเนื่องกัน

ตัวอย่างแรกพระมหากษัตริย์ วัดช่องนนทรี ภาพเล่าเรื่องต่อเนื่องกันหลายเหตุการณ์ใช้เวลาอย่างน้อย 7 วัน รวมอยู่ในภาพช่องเดียว มีการออกแบบทิศทางเล่าเรื่องจากฝั่งซ้ายไปฝั่งขวา สามารถแบ่งกลุ่มภาพเป็นสองพื้นที่ คือ A) กลุ่มภาพกลางมหาสมุทรกับ B) กลุ่มภาพที่เล่าเหตุการณ์บนพื้นดินซึ่งหากวัดระยะทางตามความเป็นจริงจะมีระยะทางที่ไกลมาก เหตุการณ์เริ่มจากระนาบภาพช่วงกลางผนังด้านซ้ายเป็นภาพเรือแตกกลางมหาสมุทร(ตามท้องเรื่องได้บรรยายช่วงเหตุการณ์หลังเรื่องแตก โดยพระองค์ต้องว่ายน้ำเป็นระยะเวลา 7 วัน ก่อนที่นางมณีเมขลาเหาะมาช่วย) ต่อมาภาพด้านซ้ายบริเวณท้องฟ้า 1) จากข้อมูลภาพที่เหลืออยู่จะสังเกตเห็นเป็นภาพนางมณีเมขลาเทพธิดาแห่งท้องทะเลเหาะมาในวันที่ 7 (ตามท้องเรื่อง) พระนางถามถึงความเพียรของพระมหากษัตริย์และเมื่อได้รับฟังคำตอบของพระองค์แล้ว นางมณีเมขลาจึงสรรเสริญพร้อมทั้งชวนพระองค์ขึ้นจากน้ำเหาะไปบนอากาศเพื่อมุ่งสู่มิถิลานครและวางพระมหากษัตริย์ลงบนโขดหินในสวนมะม่วง ข้ามมาที่ภาพด้านขวา 3) หากอ้างอิงจากเหตุการณ์ตามท้องเรื่องภาพปรากฏทางฝั่งขวาของผนัง มีเนื้อเรื่องต่อเนื่องกับฉากแรกเป็นภาพพระมหากษัตริย์ประทับบนโขดหินด้วยความเหนื่อยล้า

จากการลำดับเหตุการณ์ตามท้องเรื่องตั้งแต่เรือล่มกลางมหาสมุทรในฉากด้านซ้ายกับฉากพระมหากษัตริย์ประทับบนโขดหินด้านขวาของผนัง ส่วนตรงกลางเยื้องไปทางขวาของผนัง 2) ปรากฏภาพพราหมณ์มาเกยพร้อมกลุ่มคนจากมิถิลานคร แทรกระหว่างกลางของภาพสองเหตุการณ์

ข้างต้น เหตุผลเพราะช่วงเวลาที่พระมหากษัตริย์นำกลางมหาสมุทร 7 วัน เป็นช่วงเวลาเดียวกันที่มีถิ
 ลานครมีการสรรหาพระราชินีใหม่ 7 วัน มาแล้วเช่นกัน แต่ก็ยังไม่พบผู้ใดเหมาะสม เหล่าอมาตย์
 และปุโรหิตจึงเห็นตรงกันว่าควรปล่อยให้บุษยราชรถเคลื่อนไป หากบุษยราชรถหยุดที่ผู้ใดผู้นั้นจะได้
 เป็นพระราชินี บุษยราชรถได้ขับเคลื่อนด้วยแรงอธิฐานพร้อมเหล่าเสนามุงหน้าสู่อุทยานและหยุดหน้า
 แท่นหินที่พระมหากษัตริย์บรมมหาราชวัง เหล่าเสนาอมาตย์ประโคมดนตรีเพื่อปลุกให้พระองค์ตื่นและอันเชิญ
 พระมหากษัตริย์ขึ้นราชรถเดินทางกลับเข้ากรุงมิถิลาเพื่ออภิเษกสมรสและรับราชสมบัติ (กรมหลวง
 ชินวรสิริวัฒน์., 2560)

ผู้ศึกษาพบลักษณะพิเศษในท้องภาพเรื่องพระมหากษัตริย์ชาต กวัดชองนนทรี ว่ามี
 เหตุการณ์เห็นเป็นเส้นช่วงเวลาดำเนินพร้อมกันถึงสองเส้น ประกอบด้วยเส้นช่วงเวลา 7 วัน ขณะที่
 พระมหากษัตริย์นำ กับเส้นช่วงเวลา 7 วัน ที่เสนาอมาตย์สรรหาพระราชินีถิลา หากวิเคราะห์
 จากเนื้อหาสู่การออกแบบฉาก พบว่าวิธีลำดับภาพสอดคล้องกับเนื้อหาในท้องเรื่อง ทำให้รับรู้ถึงการ
 เคลื่อนของช่วงเวลาที่มีทิศทางดำเนินไปสู่จุดหมายเดียวกันคือภาพพระมหากษัตริย์บรมมหาราชวัง
 จากนั้นเส้นเวลาทั้งสองก็รวมกันเป็นเส้นเวลาเดียวกันไปยังเวลาในฉากปราสาทด้านล่างฝั่งขวา



ภาพที่ 18 ภาพลายเส้นพระวิรุจชาตจากวัดชองนนทรี

ลักษณะของเวลาบนระนาบ 2 มิติ เหตุการณ์ช่วงเวลาต่อเนื่องระยะยาวตามเนื้อเรื่อง

ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2566

จากตัวอย่างภาพที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะยาว เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่แสดงความต่อเนื่องของเวลาตามท้องเรื่องผ่านกลุ่มภาพที่มีองค์ประกอบสมบูรณ์ของตัวเองนำมาวางต่อกัน ลักษณะดังกล่าวเป็นพื้นฐานสำคัญอีกแบบหนึ่งของภาพเล่าเรื่องในจิตรกรรมฝาผนังที่เกิดขึ้นในสมัยอยุธยาตอนปลาย

สรุป จากการศึกษาลักษณะเวลาบนระนาบภาพ 2 มิติในจิตรกรรมฝาผนังวัดช่องนนทรีและวัดปราสาท พบว่า ข้อที่ 1. มีการใช้เส้นลื่นเทาเป็นตัวกำหนดกรอบพื้นที่สำหรับภาพเหตุการณ์ในเวลาทั้งสามแบบ ข้อที่ 2. ลักษณะตัวภาพแบบจุดเวลาแสดงภาพหนึ่งเหตุการณ์แทนการเคลื่อนที่(หยุดเวลา) ในส่วนแบบเวลาระยะสั้นใช้ตัวภาพซ้ำเพื่อสื่อถึงความต่อเนื่องของเวลาในเหตุการณ์เดียวกัน ขณะที่แบบเวลาระยะยาว แต่ละกลุ่มภาพแสดงเวลาที่ต่อเนื่องของเหตุการณ์สำคัญในท้องเรื่อง ข้อที่ 3. รูปแบบของฉากหลัง แบบจุดเวลา ฉากหลังแสดงความหมายเชิงสัญลักษณ์ไม่เจาะจงสถานที่ แบบเวลาระยะสั้น ฉากหลังแสดงสถานที่เดียวรองรับสองตัวภาพซ้ำในหนึ่งสถานการณ์ ส่วนแบบเวลาระยะยาวกลับแสดงพื้นที่สองสถานที่เพื่อรองรับหลายช่วงเวลากับหลายเหตุการณ์สำคัญ จึงอาจกล่าวได้ว่ารูปแบบเวลาทั้ง 3 ลักษณะ แสดงให้เห็นความแตกต่างของความหมายเกี่ยวกับเวลาในรูปแบบภาพเล่าเรื่องของจิตรกรรมฝาผนังสมัยอยุธยาตอนปลายที่จะพัฒนาสืบต่อมาในสมัยรัตนโกสินทร์

3. พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมฝาผนัง: กรณีศึกษาพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ และพระอุโบสถวัดสุทัศน์เทพวราราม

พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมฝาผนังไทย เกิดขึ้นจากกระบวนการออกแบบฉากเล่าเรื่องด้วยภาพ เรื่องเล่าที่เป็นที่นิยมของจิตรกรรมตั้งแต่อดีตคือภาพพุทธประวัติ เนื่องจากอาคารส่วนใหญ่ที่มีจิตรกรรมเป็นอาคารทางพุทธศาสนา อย่างไรก็ตาม ช่วงชีวิตของพระศาสนาที่เล่าสืบต่อกันมาจนกลายเป็นหนังสือความยาวหลายร้อยหน้านั้นมีรายละเอียดจำนวนมากที่จิตรกรรมไม่สามารถแสดงออกมาได้ครบถ้วนหรือกล่าวอีกแบบหนึ่ง จิตรกรรมเป็นสื่อคนละประเภทกับหนังสือ มีการแสดงออกที่แตกต่างกัน

โดยทั่วไปจิตรกรรม (หรือแม้กระทั่งภาพแกะสลักหรือปูนปั้นเล่าเรื่อง) จะสกัดเรื่องในจุดที่สำคัญ (ตามความนิยมของแต่ละยุคสมัย) ออกมา จับฉากนั้นออกแบบด้วยองค์ประกอบอันเป็นที่นิยมของยุคสมัยให้กลายเป็นภาพ ในกรณีที่มีพื้นที่ผนังแคบหรือช่องเล็ก ๆ มักออกแบบเฉพาะตัวละครหลักของเรื่องและองค์ประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้พอให้เข้าใจตรงกัน เรื่องเล่าในหนึ่งชีวิตของตัวละครอาจจะกลายเป็นฉากเดียว ตัวอย่างที่เด่นชัด เช่น ภาพแกะสลักติดเพดานอุโมงค์วัดศรีชุม จังหวัดสุโขทัย เล่าเรื่องโศกนาฏกานิยชาตค และมีจารึกอักษรไทยสุโขทัยกำกับแต่ละตอน หากใช้ภาษาไทยจะทำให้เข้าใจผิดได้ เนื่องจากอักษรภาษาที่ใช้เป็นอักษรภาษาโบราณบอกชื่อเรื่องชาตคในอดีตชาติของ

พระโคตมพุทธเจ้า ตอนพระโพธิสัตว์เสวยพระชาติ หรือเกิดในชาติที่เป็นม้าเพื่อบำเพ็ญเพียรบารมีโปรดเทศนาแก่เจ้าเมือง 7 เมือง จากคำอ่านตามจารึก 1) โคขานียชาตกพระโพธิสัตว์ 2) เป็นม้าเทศนาธรรมแก่พระญา 3) เจ็ดคนอันเป็นค้ำบยี่สิบสี่ เป็นต้น

ในกรณีที่มีพื้นที่กว้างคือ เป็นจิตรกรรมฝาผนังภายในอาคารหนึ่งหลัง ตัวอย่างเช่น จิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดเกาะแก้วสุทธาราม จ.เพชรบุรี พุทธประวัติในช่วงชีวิตถูกสรุปออกเป็น 8 ฉากสำคัญบนผนังทิศเหนือและเน้นนำเสนอช่วงเวลา 49 วันหลังการตรัสรู้บนผนังทิศใต้รวมกันในผนังยาวต่อเนื่องเป็นพื้นที่เดียว จะเห็นได้ว่าเวลาถูกจัดการและกระชับในรูปแบบของการแบ่งเป็นช่องมีรายละเอียดเหตุการณ์ที่กินเวลายืดยาวต่อเนื่องเป็นหลายวัน หลายเดือนหรือหลายปี สร้างเวลาที่มีความต่อเนื่องกันโดยลดทอนหรือก้าวข้ามรายละเอียด ส่วนการเน้นหรือตัดทอนอย่างไร่อมขึ้นอยู่กับความนิยมของท้องถิ่นและยุคสมัย

บนพื้นที่ฝาผนังที่ผ่านการร้อยเรียงการลำดับภาพให้เวลาไหลต่อเนื่องกันไปตั้งแต่กลุ่มภาพขนาดเล็ก เช่น กลุ่มภาพบุคคลที่กำลังเคลื่อนไหว กลุ่มเหตุการณ์หลักในเมือง ภาพรวมของพื้นที่ทั้งผนังหรือทั้งอาคาร นำเสนอด้วยวิธีการสร้างสรรค์ภาพโดยการแบ่งเวลาออกเป็นส่วน ๆ โดยมี เส้นลันทา กำแพง ป้อม เมือง กลุ่มก้อนหิน แม่น้ำ หรือเขตป่า เป็นตัวกั้นฉากแต่ละฉากออกจากกัน (สุรศักดิ์, 2536) ซึ่งในกรณีที่ต้องการเชื่อมต่อแต่ละฉากเข้าหากันจะเป็นการใช้องค์ประกอบจุดเชื่อม เช่น ช่องประตูกำแพงเมือง ช่องกลุ่มต้นไม้ หรือพื้นที่ว่าง เป็นตัวเชื่อมระหว่างฉาก โดยใช้รูปคนหรือกลุ่มคนเคลื่อนไหวด้วยการมอง เดิน ชี้ ชิงกันและกัน ณ จุดเชื่อมดังกล่าว ทำให้เกิดเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างภาพสถาปัตยกรรมกับคน จึงทำให้เกิดการเชื่อมโยงการทำงานของพื้นที่และเวลาประสานกันจากกลุ่มเล็กสู่ฉากต่อไปที่เป็นกลุ่มใหญ่พร้อมทั้งซักจูงสายตาของผู้ชมให้มองไปตามความเคลื่อนไหวทั่วทั้งภาพ

3.1 การวิเคราะห์พื้นที่และเวลา

จากการศึกษาลักษณะการนำเสนอพื้นที่ในจิตรกรรมฝาผนังที่ผ่านมาจะเห็นได้ว่า ช่างมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอจากสมัยอยุธยามาจนกระทั่งในช่วงรัชกาลที่ 3 แม้จะยังเห็นความต่อเนื่องของการวาดรูปตัดกับอ็อบลิก แต่จุดเน้นของแต่ละยุคสมัยที่แตกต่างกันนั้นเห็นได้ชัด ในส่วนนี้จะทำการศึกษาการวางรูปแบบของเวลาลงไปในพื้นที่ดังกล่าว โดยเน้นที่ตัวอย่างของสองผนังคือ ผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ และผนังที่ 2 ของพระอุโบสถวัดสุทัศน์

3.1.1) พื้นที่และเวลาในผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์

พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร เป็นโบราณสถานในยุคสมัยต้นรัตนโกสินทร์ สร้างขึ้นโดยสมเด็จพระราชวังบรมมหาสุรสิงหนาทเพื่อเป็นพุทธสถานใน

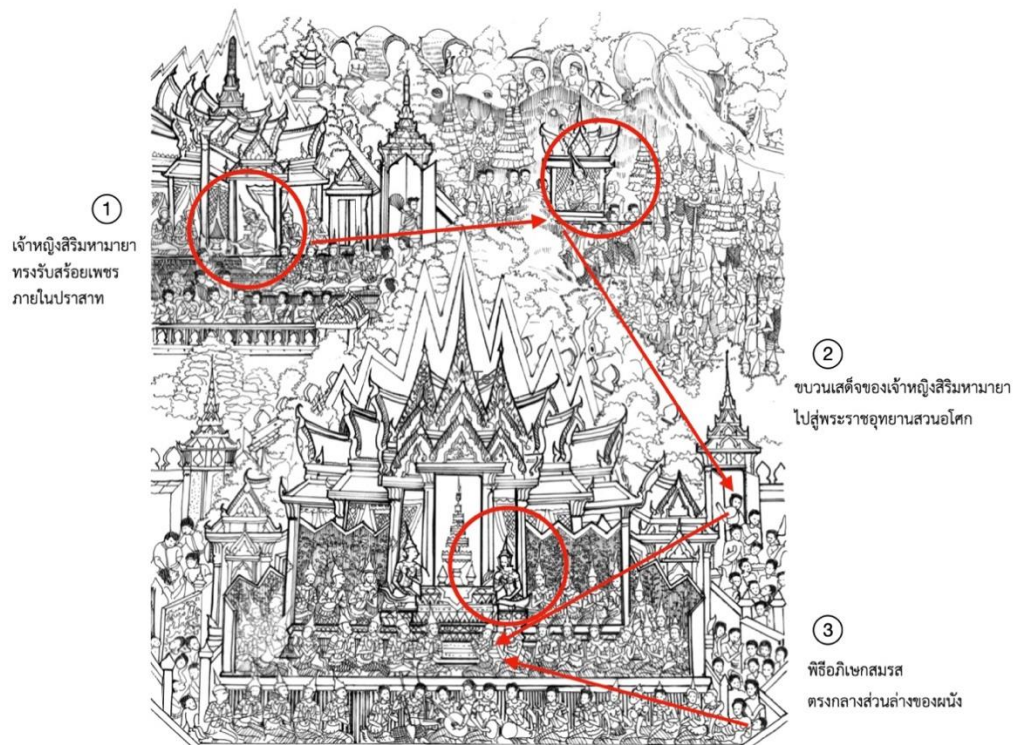
พระราชวังบวรฯ ภายในประดิษฐานพระพุทธรูปสี่หิ๊งค์เป็นองค์ประธาน ส่วนผนังปรากฏภาพจิตรกรรมเกี่ยวกับพุทธศาสนาโดยแบ่งเนื้อหาเป็น 2 ลักษณะคือ 1) ส่วนบนเป็นภาพเทพชุมนุมซึ่งอยู่เหนือกรอบประตูและหน้าต่างของผนังทั้งสี่ด้าน ภาพเทพชุมนุมแบ่งเป็นสี่ชั้นแต่ละชั้นคั่นด้วยลายหน้ากระดานประจายามกำมปู 2) ภาพพุทธประวัติซึ่งอยู่ในพื้นที่ส่วนล่างระหว่างบานประตู หน้าต่าง และรายรอบผนังทั้งสี่ เนื้อหาเป็นภาพเล่าเรื่องพุทธประวัติที่มาจากคัมภีร์พุทธศาสนา โดยนับว่าภาพพุทธประวัติในพระที่นั่งพุทไธสวรรย์มีการเล่าเนื้อหาได้สมบูรณ์ ประกอบด้วย 32 ตอน เริ่มต้นตอนแรกบนผนังด้านหลังพระประธาน จัดเรียงลำดับภาพไปทางด้านขวาหรือเวียนทักษิณาวัตรและมาจบที่ผนังด้านหลังพระประธาน เคียงคู่กับตอนที่หนึ่ง

จิตรกรรมฝาผนังเรื่องพุทธประวัติตอนที่ 1 มีเนื้อหากล่าวไว้ว่า เจ้าหญิงสิริมหาเมษาพระราชธิดาของกษัตริย์ผู้ครองเทวทหะนครทรงรับของหมั้นสร้อยเพชรของพระราชทานจากพระราชบิดาและพระราชมารดาของพระเจ้าสุทโธทนะ จากนั้นเจ้าหญิงสิริมหาเมษาเสด็จไปสู่พระราชอุทยานสวนอโศกในกรุงเทวทหะนครเพื่อประกอบพระราชพิธีอภิเษกสมรสกับเจ้าชายสุทโธทนะแห่งศากยวงศ์ โดยมีพระพรหม พระอินทร์ บรรดาพระญาติ และกษัตริย์จากร้อยเอ็ดนครเป็นสักขีพยานพร้อมด้วยมโหรีปี่พาทย์บรรเลง

ผนังที่ 1 ประกอบด้วย 3 ฉาก คือ ฉากที่ 1 มุมซ้ายบนของผนัง เป็นภาพเจ้าหญิงสิริมหาเมษาทรงรับสร้อยเพชรภายในปราสาท ภาพกลุ่มข้าราชการบริพารนำสายตาคนดูเคลื่อนจากซ้ายไปขวายังฉากที่ 2 ภาพขบวนเสด็จของเจ้าหญิงสิริมหาเมษาไปสู่พระราชอุทยานสวนอโศกด้านขวาบน มีลักษณะทิศทางการเคลื่อนย้ายลงมาส่วนล่างของผนังเพื่อเชื่อมกับฉากที่ 3 พิธีสมรสตรงกลางส่วนล่างของผนังซึ่งเป็นการนำเสนอเป็นหัวใจสำคัญของผนังนี้

ในฉากทั้งสามนี้ ตัวละครสำคัญในภาพคือพระนางสิริมหาเมษาปรากฏในทั้ง 3 ฉาก การปรากฏตัวนี้ทำให้ผู้ชมจิตรกรรม (ที่ต้องรู้เรื่องเล่านี้ระดับหนึ่ง) ปะติดปะต่อสร้างเวลาสามช่วงขึ้นมาบนพื้นที่ผนังนี้ได้ โดยมีการทำงานร่วมกันระหว่างรูปทรงตัวละครกับเมืองและตัวละครกับป่า พุ่มไม้ ก้อนหิน และเส้นสีเทาเป็นตัวกั้นฉากต่าง ๆ ออกจากกัน

นอกจากการสร้างเวลา 3 ชุดแล้ว จิตรกรรมผนังที่ 1 นี้ยังสร้างความเชื่อมต่อในแง่การมองด้วยการออกแบบขบวนของเหล่าข้าราชการบริพารเคลื่อนไหวนำพาสายตาของผู้ดูไหลเลื่อนจากช่วงเวลาหนึ่งไปยังอีกช่วงเวลาหนึ่ง นอกจากนี้ องค์ประกอบสำคัญที่ช่วยทำให้เกิดความเคลื่อนไหวในทางสายตาคือช่องประตูที่ข้าราชการบริพารถือพัดท้ายขบวนเสด็จของพระนางสิริมหาเมษากับภาพการเสด็จมาถึงของขบวนข้าราชการบริพารในฉากพระราชพิธีอภิเษกสมรสในอุทยานสวนอโศก ช่องประตูที่วาดเฉียง ๆ แบบอ้อบลิคเปิดบานประตูไว้และมีตัวรูปบุคคลเดินผ่าน นอกจากนี้ทำให้เห็นความเคลื่อนไหวดังที่กล่าวไปแล้วยังทำให้เกิดผลลัพธ์เป็นพื้นที่โดยรวมเป็นสามมิติมากขึ้นอีกด้วย



ภาพที่ 19 วิเคราะห์พื้นที่และเวลา ผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์
ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2565.

นอกจากการสร้างเวลาและความเคลื่อนไหวเพื่อให้เวลาทั้ง 3 ชุดเชื่อมต่อกัน จิตรกรรมผนังนี้ยังออกแบบความเคลื่อนไหวของเวลาภายในภาพด้วยเทคนิคของการวาดให้ตัวละครจำนวนมากในฉากส่งสายตาเชื่อมต่อกัน เริ่มจากกลุ่มข้าราชการจากศากยวงศ์ที่ด้านล่างซ้ายของผนังเอี้ยวตัวและหันหน้ามองระหว่างตัวละครสู่ตัวละคร เกิดเป็นเส้นโค้งมุ่งสู่พานที่กำลังถวายบรรจบกับทิศทางเส้นกลุ่มคนของเจ้าหญิงสิริมหาเมษาเกิดเป็นห่วงเวลาที่ประสานกันในลักษณะโต้ตอบระหว่างกลุ่มคนสองกลุ่ม นำเสนอช่วงเวลาในเหตุการณ์ขณะอภิเษกสมรส ซึ่งเกิดเวลาหลายช่วงด้วยกัน เช่น ช่วงเวลาของกลุ่มมโหรีปีพาทย์บรรเลงที่อาจกินเวลาเป็นนาทีหรือหลายชั่วโมง รวมทั้งช่วงเวลาในพิธีที่กำลังดำเนินอยู่ก็อาจเกิดเวลาเป็นหลายชั่วโมงที่บรรจุอยู่ในพื้นที่นี้

จะเห็นได้ว่าจิตรกรรมผนังนี้ออกแบบให้เกิดเวลาสามช่วง (เป็นอย่างน้อย) เชื่อมต่อเรื่องเล่าจากจุดเริ่มต้นมายังฉากสำคัญที่กึ่งกลางผนัง ที่ออกแบบเป็นปราสาทสร้างลักษณะสามมิติด้วยการดึงส่วนของอาคารออกมาที่ด้านข้างของภาพ เป็นแนวทางของการออกแบบผนังที่สามารถเล่าเรื่องได้อย่างน่าสนใจ

3.1.2) พื้นที่และเวลาในผนังห้องที่ 1 ผนังทิศเหนือ และห้องที่ (1) ผนังทิศตะวันออก ภายในพระอุโบสถวัดสุทัศนเทพวราราม

พระอุโบสถวัดสุทัศนเทพวรารามสร้างขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 ประดิษฐานพระพุทธรูปปางมารวิชัย ผนังโดยรอบระหว่างช่องหน้าต่างวาดจิตรกรรมเรื่อง พระปัจเจกพุทธเจ้าจำนวน 30 ช่อง เป็นการเขียนภาพจิตรกรรมไทยด้วยแนวทางการสร้างสรรค์ใหม่คือ ประการแรก การเขียนภาพพระปัจเจกพุทธเจ้า ถือเป็นแห่งแรกและแห่งเดียวที่นำมาเขียนไว้บนจิตรกรรมฝาผนัง ประการที่สอง การเขียนจิตรกรรมเรื่องพระปัจเจกพุทธเจ้า ได้มีการออกแบบให้แต่ละช่องมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ภายในของอุโบสถ ด้วยการกำหนดเรื่องให้เชื่อมเข้าด้วยกันทั้งหมด ด้วยเนื้อความตอนท้ายของจารึกทุกแผ่น เขียนว่า “...จากนั้นพระปัจเจกพุทธเจ้าก็เหาะขึ้นไปทางอากาศ เสด็จไปสู่เขาคันธมาทน์” (สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์., 2558)

ผนังที่ 1 ภายในพระอุโบสถมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับพระปัจเจกโพธิเจ้าดังนี้

“ณ เมืองพาราณสี มีผู้ครองเมืองนามว่าพระเจ้าพรหมทัต ท่านทรงมอบราชกิจให้อำมาตย์ดูแล ส่วนท่านเข้าไปฝึกสมาธิในปราสาท ครั้นอำมาตย์เป็นชู้กับราชเทวี พระเจ้าพรหมทัตจึงขับไล่ให้ออกจากเมืองทั้งสองคน อำมาตย์จึงพาราชเทวีไปเข้าเฝ้าพญาประจันตประเทศ (พญาข้าศึก) แล้วนำพญาเมืองนั้นไปตีเมืองชนบทซึ่งเป็นเขตการปกครองของพระเจ้าพรหมทัต จากนั้นพญาประจันตประเทศ (พญาข้าศึก) ก็ได้ให้ทหารชุดอุโมงค์หวังเข้ามาประชิดเมืองเพื่อจับพระเจ้าพรหมทัตแต่ก็ไม่สำเร็จ เหล่าราษฎรพากันร้องทุกข์ต่อพระเจ้าพรหมทัต ท่านจึงยกทัพในเวลากลางคืนเพื่อไปจับพญาประจันตประเทศ (พญาข้าศึก) จับได้ก็ให้โอวาทแล้วท่านทรงเจริญวิปัสสนาถึงขั้นปัจเจกภูมิมั่นคองข้าง จึงเสด็จไปนั่งบนดอกบัวและเทศนากับทัพทั้งสองฝ่าย แล้วเหาะไปสู่เขาคันธมาทน์”

ห้องสองต่อนิทานที่ 1 ใจความว่า เมื่ออำมาตย์ผู้สำเร็จราชกิจในเมืองพาราณสีทำมิจฉาจารกัมด้วยพระราชเทวี พระเจ้าพรหมทัตได้ทอดพระเนตรเห็นแล้ว ก็ขับชนทั้งสองออกเสียจากพระนคร ฝ่ายอำมาตย์ก็ภานางแลบุตรภรรยามาเป็นเข้าเฝ้าพญาประจันตประเทศแล้วจึงนำทัพบพญานั้นมาตีเมืองพาราณสี ได้ชนบทแลนิคมอันเป็นอาณาเขตเมืองพาราณสีหลายตำบล ครั้งพระเจ้าพาราณสีได้ทรงทราบก็มีได้สู้รบ สั่งให้กวาดต้อนราษฎรในชนบทเข้ามายังนครสิ้น ฝ่ายพญาข้าศึกได้ที่ก็ยกพลติดตามมาประชิดเมืองพาราณสีเข้าหักเอาเมืองมิได้ ก็แต่งทหารให้ชุดองเข้าไปในพระราชวัง ด้วยจะจับพระเจ้าพรหมทัตฆ่าเสีย แล้วจะชิงเอาราชสมบัติ” (สะกดตามต้นฉบับจารึก)

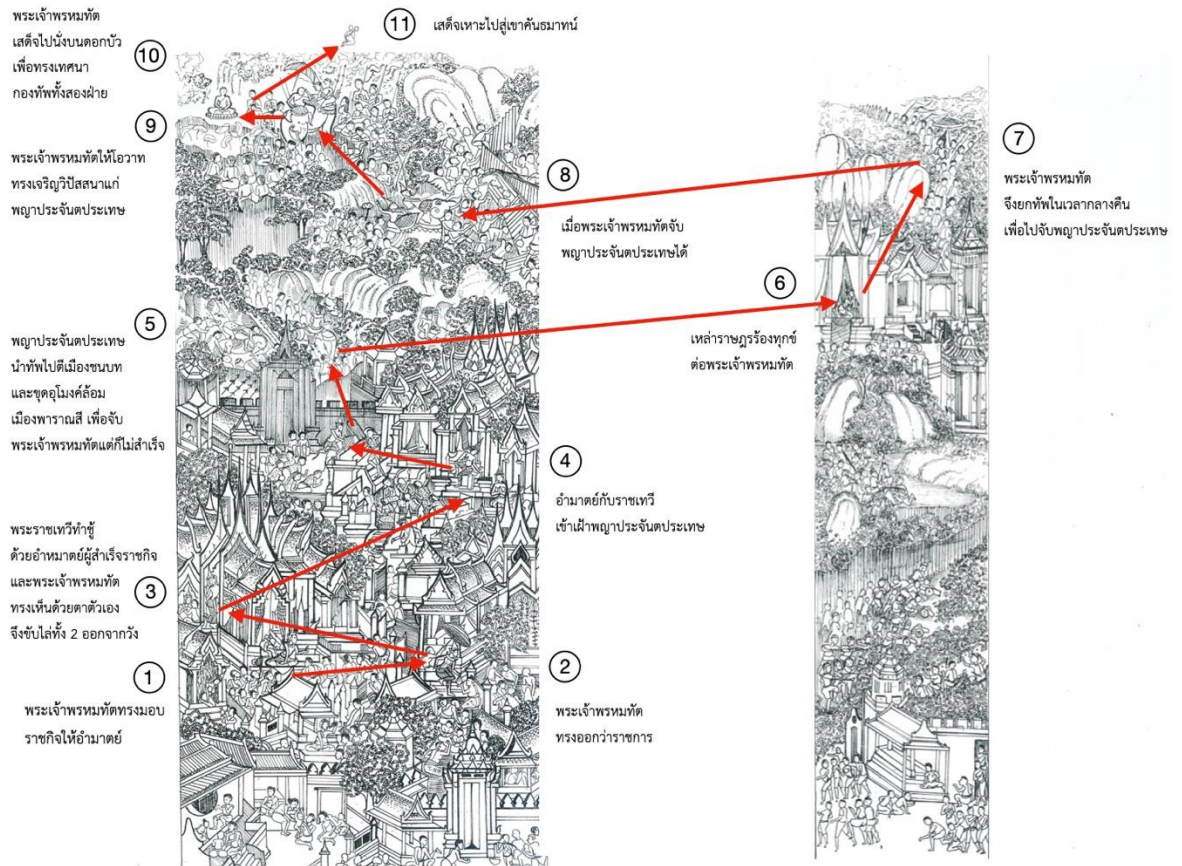
ผนังด้านทิศเหนือ

๑ ห้องนี้เมืองพารานคี พระเจ้าพรหมที่ผู้ผ่านสมบัติทรงเจริญกระสันบริกำมไค้อภิญญาสมบัติ จึงทรงมอบราชกิจให้อำมาตย์ผู้หนึ่ง แล้วเสด็จเข้าสู่ปราสาทที่ยังอยู่ด้วยสมบัติทุกขแต่พระองค์เดียว ส่วนพระราชเทวีทำด้วยอำมาตย์ผู้เสาะหาราชกิจนั้น ราชบุรุษผู้นำเครื่องพระกระยาเสวยขึ้นไปถวายกราบทูลซึ่งเหตุนี้ถึง ๑-๓ ครั้ง เอมิไค้ทรงเชื่อ พายหลงได้ทอดพระเนตรเห็น จึงขับพระนางและอำมาตย์ผู้นั้นเสียจากเมือง อำนวยตั้งภรรยาพระนางนั้นไปเป็นข้าเฝ้าพญาเมืองอื่น แล้วนำพญาเมืองนั้นมาตั้งชนบทให้หลายตำบล แล้วพญาข้าศึกให้ทหารซุกคองเข้ามาในเชิงปราสาทจับพระเจ้าพารานคีจับได้ก็ให้ทรพีเป็นอันมากแล้วปล่อยไป พญาข้าศึกยกพลเข้ามาประชิดเมืองราชบุรีภักจนมาร้องทุกข์ พระเจ้าพารานคีจึงยกพลออกตีค่ายในพลาราศี จับพญาข้าศึกได้แล้วให้อาวาตนั้นแล้วพระองค์ทรงเจริญวิปัสสนาบวชอยู่ซึ่งพระอินทร์ถึงแก่ปีศาจกุมิ จึงเสด็จนั่งเหนืออกพระกุมารชาติในสระอันหนึ่ง มีเพศเป็นสมณะดริสเทคนาแกโยธาทั้งสองฝ่ายแล้วเหาะไปสู่จอมมณฑล ณ เขาคินอมาท

ห้องสองค่อนิทานที่ ๑ ใจความว่า เมื่ออำมาตย์ผู้เสาะหาราชกิจในเมืองพารานคีทำมีจรรจาการกำมด้วยพระราชเทวี พระเจ้าพรหมที่ทอดทอดพระเนตรเห็นแล้ว ก็ขับชนทั้งสองเสียจากพระนคร ฝ่ายอำมาตย์ก็ภานางแลบุตรภรรยาเป็นข้าเฝ้าพญาประจันตประเทศ แล้วจึงนำทัพพญานันมาตีเมืองพารานคี ได้ชนบทแลนิคมอันเป็นอาณาเขตเมืองพารานคีหลายตำบล ครั้นพระเจ้าพารานคีได้ทรงทราบก็มิได้สู้รบ สิ่งให้กวาดต้อนราชบุรีในชนบทเข้ามายังนครสิ้น ฝ่ายพญาข้าศึกได้ยกพลติดตามมาประชิดเมืองพารานคีเจ้าเข้าถักเอาเมืองมิได้ ก็แต่งทหารให้ซุกคองเข้าไปในพระราชวัง ด้วยจับพระเจ้าพรหมที่ฆ่าเสีย แล้วจึงเอาราชสมบัติ

ภาพที่ 20 ถอดความจารึกบนแผ่นหินได้จิตรกรรมฝาผนัง พระอุโบสถ วัดสุทัศน์เทพวราราม

ที่มา: สถาปัตยกรรมวัดสุทัศน์เทพวราราม (พระอุโบสถและสถิตมหาสถาน), 2558: 245.



ภาพที่ 21 วิเคราะห์พื้นที่และเวลา ฉนังห้องที่ 1 ฉนังทิศเหนือ และห้องที่ (1)

ฉนังทิศตะวันออก ภายในอุโบสถวัดสุทัศน์เทพวราราม

ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2565.

เรื่องเล่าที่มีรายละเอียดนี้ถูกออกแบบเป็นจิตรกรรมเพื่อเล่าเรื่องบนผนังต่อเนื่องกันจากผนังที่ 2 ไปยังผนังรักแร้ของพระอุโบสถ (การลำดับหมายเลขผนังตามหนังสือ “สถาปัตยกรรมวัดสุทัศน์เทพวราราม”) โดยลำดับจากส่วนล่างของผนังขึ้นพื้นที่ส่วนบน โดยสามารถแบ่งพื้นที่ในการจัดองค์ประกอบภาพออกเป็น 3 ส่วนคือ ส่วนเมืองพาราณสี (สะกดตามจารึกบนแผ่นหินใต้ภาพ) อยู่ตอนล่างของภาพ ตัวเมืองออกแบบเป็นปราสาทขนาดใหญ่ มีรายละเอียดของการออกแบบที่ค่อนข้างซับซ้อนเมื่อเทียบกับปราสาทที่ผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ เมื่อขึ้นด้านบนไปยังช่วงกลางผนังเป็นทิวทัศน์ธรรมชาติ ส่วนบนสุดเป็นท้องฟ้าที่มีภาพพระปัจเจกพุทธเจ้าเหาะกลางอากาศมุ่งสู่เขาคันธมาถ์ ในเรื่องเล่าทั้งหมดประกอบด้วยตัวละครหลัก คือ 1.พระเจ้าพรหมทัต 2.อำมาตย์ 3.พระราชเทวีของพระเจ้าพรหมทัต 4.พญาประจันตประเทศ (พญาช่าศึก) ตัวละครทั้งสี่นี้จะปรากฏหลายครั้งตามขนบของจิตรกรรมไทยเพื่อให้เกิดเรื่องเล่าและเวลาขึ้นบนระนาบสองมิติของผนัง

ไม่เพียงแต่ปราสาทเท่านั้นที่มีการออกแบบอย่างซับซ้อน องค์ประกอบโดยรวมของระนาบภาพก็มีความซับซ้อนอย่างมาก เมื่อเทียบกับผนังที่ 1 ที่พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ พื้นที่ผนังขนาดใหญ่

จากฉากปราสาทที่ด้านล่างเชื่อมต่อเรื่องเล่าสู่ด้านบนผนังทั้งสอง โดยมีทิศทางของกลุ่มชาวบ้านด้านล่างของภาพในการเชื่อมผนังเข้าด้วยกัน ลักษณะของการเดินเรื่องเป็นรูปแบบหยักฟันปลาโดยเริ่มจากด้านขวาข้างไปสู่ทางซ้าย วิธีการอ่านจากด้านล่างมุ่งสู่ด้านบน การเล่าเรื่องด้วยภาพ 2 ผนังต่อกัน จะมีผนังที่ 1 ในการทำหน้าที่เล่าเรื่องเหตุการณ์หลักตั้งแต่ต้นจนจบ ส่วนผนังที่สองจะทำหน้าที่ในการขยายความจากผนังแรก ผู้ชมจะต้องเดินดูสลับกันเพื่อให้เรื่องดำเนินต่อกันได้จนจบ ซึ่งถือว่าเป็นการออกแบบที่น่าสนใจในการให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในการดูภาพทั้งหมด

จากการวิเคราะห์ข้างต้นจะเห็นได้ว่าจิตรกรรมฝาผนังฉากนี้ มีความเคลื่อนไหวและมีเวลาต่อเนื่องประมาณ 11 ชุดเวลาหลัก เริ่มต้นจาก ชุดเวลาในเมืองพาราณสี จะมีชุดเวลา 3 ช่วง คือ ชุดเวลาที่พระเจ้าพรหมทัต ทรงมอบราชกิจให้อำมาตย์ ซึ่งกินเวลาไม่นานมากนัก ต่อมาเป็นชุดเวลาที่กินระยะเวลานานอาจหลายวัน หลายเดือนหรือหลายปี คือ ชุดเวลาที่พระเจ้าพรหมทัตไปฝึกสมาธิในปราสาท ซึ่งวิเคราะห์ได้จากบทเรื่องที่เขียนไว้ว่า “พระราชเทวีทำชู้ด้วยอำมาตย์ผู้สำเร็จราชกิจนั้น ราชบุรุษผู้นำเครื่องพระกระยาเสวยขึ้นไปถวายกราบทูลซึ่งเหตุนี้ถึง 2-3 ครั้ง” (สะกดตามต้นฉบับจารึก) บทเรื่องดังกล่าวสามารถวิเคราะห์ได้ถึงระยะเวลาที่นาน กว่าท่านจะทรงทราบว่าพระราชเทวีมีชู้ จนมาถึงชุดเวลาสุดท้ายคือ ท่านทรงเห็นด้วยตาตัวเอง จึงขับไล่ทั้ง 2 ออกจากวัง สรุปได้ว่าชุดเวลาทั้ง 3 ชุดนี้ช่างได้ออกแบบความต่อเนื่องของเวลาด้วยการวาดตัวละครซ้ำกันและเชื่อมเวลาด้วยการวาดประตูกันให้เปิดออกพร้อมกับการนำสายตาด้วยกลุ่มบุคคลที่กำลังเดินเข้าปราสาท เพื่อให้เวลาช่วงที่ 1 กับ 2 เชื่อมต่อกัน ส่วนเชื่อมต่อเวลาช่วงที่ 2 กับ 3 ถือเป็นวิธีการที่น่าสนใจ ช่างออกแบบนำส่วนท้ายของปราสาทอ้อมออกมาด้านข้างของปราสาทหลัก (ซ้ายมือของผู้ชม) เพื่อให้เห็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในอาคาร ซึ่งการออกแบบในส่วนนี้ถือเป็นความเข้าใจอย่างที่สุดของช่างเรื่องมิติที่เกิดขึ้นในรูปแบบจิตรกรรมลักษณะแบนเรียบ พร้อมทั้งนำเสนอความรู้สึกของตัวละครด้วยการระบายฉากหลังของพระเจ้าพรหมทัตขณะแอบมองราชเทวีกับชู้ด้วยสีแดงสด ที่สื่อสารด้านการแสดงออกของอารมณ์

ชุดเวลาที่เกิดขึ้นในเมืองของพญาประจันตประเทศ (พญาข้าศึก) ซึ่งมีการวาดประตูกำแพงเปิดเพื่อให้เวลาที่มีความต่อเนื่องจากชุดในเมืองพาราณสี แม้มีการนำสายตาของคนดูด้วยการสร้างประตูกำแพงที่กำลังเปิดอ้า และได้บ่งบอกถึงความไกลระหว่าง 2 เมืองนี้ จากการวาดให้เห็นถึงช่วงเวลากลางวันและกลางคืน กล่าวคือ ชุดเวลาแรกที่เกิดขึ้นในเมืองพาราณสีเป็นช่วงกลางวัน สังเกตได้จากสีของปราสาทที่สว่างกว่าและไม่มีคบเพลิง ส่วนเมืองของพญาประจันตประเทศเป็นช่วงเวลากลางคืน สังเกตจากการวาดคบเพลิง ด้านกำแพงหลังปราสาทมีสีเข้มแตกต่างจากสีกำแพงทั่วไป และมีส่วนของบทเรื่องที่พูดถึงการเดินทางออกจากเมืองพาราณสีของอำมาตย์กับราชเทวีสู่เมืองในชุดเวลาที่ 2 จึงทำให้เข้าใจในความหมายว่า สองเมืองนี้ห่างไกลกันมาก แม้การแสดงออกทางภาพหากดูเผิน ๆ แล้วเมืองแทบติดกันด้วยการบีบอัดของพื้นที่ และจุดนี้ถือเป็นวิธีการนำเสนอเวลาในภาพได้อย่างมีชั้นเชิงและแยบยลของช่าง

ในส่วนของเวลาที่เกิดขึ้นภายในเมืองของพญาประจันตประเทศมี 2 ชุดเวลาด้วยกันคือ ช่วงเวลาการเข้าเฝ้าของอำมาตย์กับราชเทวี จากนั้นเวลาก็ไหลต่อไปถึงช่วงการเตรียมตัวออกศึกเพื่อไปตีเมืองชนบทและชุดอุโมงค์ล้อมเมืองพาราณสีจากการแนะนำของอำมาตย์ซึ่งกินระยะเวลาหนึ่ง การแสดงออกโดยการวาดภาพพญาประจันตประเทศกำลังขึ้นช้างซึ่งเวลาได้ถูกเชื่อมกันโดยการ

นำเสนอตัวละครซ้ำและการนำสายตาของผู้ดูจากเส้นนำสายตาของภาพนายท้ายช้างที่ล้อมรอบในบริเวณข้างปราสาท เวลาถูกค้นด้วยกำแพงและการหายไปขององค์ของกองทัพเพื่อนำสายตัวคนดูไปสู่ผนังห้องที่ 2 ความต่อเนื่องของเวลาจากการเล่าเรื่องด้วยภาพถูกตัดขาดด้วยภาพอุโมงค์ต้นไม้ เนื้อเรื่องนำผู้ชมเข้ามาสู่ผนังที่ 2 ซึ่งเป็นส่วนขยายของผนังที่ 1 แม้เวลาจะถูกตัดขาดด้วยภาพนั้น แต่เวลาสามารถเชื่อมกันได้ด้วยผู้ชม

การเดินทางและมองภาพของผู้ชมจากผนังหนึ่งสู่ผนังหนึ่ง นำพาเวลาให้ต่อเนื่องกัน ไปยังเวลาในส่วนของผนังที่ 2 คือช่วงเวลาที่พญาประจันตประเทศ (พญาข้าศึก) นำทัพไปตีเมืองชนบท และใช้ทหารล้อมเมืองพาราณสี ชูดเวลานี้ถูกอธิบายด้วยภาพทหารที่กำลังมุ่งหน้าสู่กำแพงเมือง ระยะห่างระหว่างกองทัพกับกำแพงเมืองถูกค้นด้วยแนวต้นไม้หนา และถูกค้นเวลาไว้ด้วยภาพกำแพงไม้ที่ไร้ช่องประตู แต่มีแนวเส้นทางเดินและภาพเปิดประตูเมืองนำสายตาคนดูมองขึ้นไปในฉากของเหล่าราชกรรมาชิกต่อพระเจ้าพรหมทัต แม้เวลาที่เกิดขึ้นในสายตาคนดูจะไม่กี่วินาทีหรือไม่กี่นาทิจำ แต่เวลาภายในภาพใช้เวลาข้ามวัน สืบเนื่องจากสีของกำแพงเมืองพร้อมทั้งบรรยากาศภายในภาพที่ไล่สีจากสีอ่อนด้านล่างสู่สีที่เข้มด้านบน และบทในเรื่องที่เขียนว่า “ราชกรรมาชิกนมาร้องทุกข์ พระเจ้าพาราณสีจึงยกพลออกตีค่ายในเพลาราตรี” (สะกดตามต้นฉบับจารึก) เวลาในภาพดำเนินเพื่อไปเชื่อมกับผนังที่ 1 ด้านบน จากทิศของกองทัพของพระเจ้าพรหมทัต ทิศทางของเวลาเคลื่อนไหวมาจากที่ผนังที่ 1 ช่วงเวลาเคลื่อนย้ายจากส่วนขยายเรื่องในผนังที่ 2 มาต่อเนื่องกับเรื่องในผนังที่ 1 ด้านบน โดยการเริ่มจากฉากตีเมืองของพญาประจันตประเทศ (พญาข้าศึก) และไปจบที่พระปัจเจกพุทธเจ้าเหาะไปสู่เขาคันธมาถน์ (หมายเลขที่ 5 – 11 ในการวิเคราะห์พื้นที่และเวลา ผนังห้องที่ 1 ผนังทิศเหนือ และห้องที่ (1) ผนังทิศตะวันออก ภายในอุโบสถวัดสุทัศนเทพวราราม)



ภาพที่ 22 วิเคราะห์พื้นที่และเวลาแสดงความต่างของช่วงเวลา
จากหน้าหนักของบรรยากาศภายในอุโบสถวัดสุทัศนเทพวราราม

ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2565.

สรุป พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมฝาผนังไทย: กรณีศึกษาพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ และพระอุโบสถวัดสุทัศนเทพวราราม จากการศึกษาที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่ากระบวนการออกแบบจิตรกรรมบนระนาบสองมิติของผนังเพื่อให้สามารถแสดงสถานะสามมิติของพื้นที่นอกจากนี้ยังสามารถแสดงมิติที่สี่คือเวลาได้ด้วยนั้นมีพื้นฐานจากประเพณีนิยมของการออกแบบตัวภาพที่จะคลี่คลายไปตามความนิยมของยุคสมัยอีกทีหนึ่ง โดยมีประเด็นสำคัญสรุปได้ดังนี้

ประเด็นที่หนึ่ง ในแง่ของการออกแบบองค์ประกอบภาพของผนังโดยรวม แม้ช่างจากสมัยรัชกาลที่ 1 กับช่างรัชกาลที่ 3 จะมีแนวทางเดียวกันคือการออกแบบปราสาทให้เป็นจุดเด่นของผนังกินพื้นที่จำนวนมาก (เนื่องจากเรื่องเล่าเกี่ยวกับกษัตริย์ด้วย จึงเอื้อให้ออกแบบโดยมีปราสาทเป็นจุดเด่น) แต่ช่างในสมัยรัชกาลที่ 1 ออกแบบปราสาทอยู่ที่กึ่งกลางผนัง มีลักษณะเป็นภาพสองมิติแล้วสร้างสถานะสามมิติด้วยการดึงส่วนของปราสาทยื่นออกมาด้านข้างขวาและซ้ายของภาพเป็นลักษณะของการวาดแบบอ็อบลิก ดังตัวอย่างที่ผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ ในขณะที่ช่างสมัยรัชกาลที่ 3 ออกแบบปราสาทซับซ้อนกว่ามาก ด้วยการใช้เทคนิคเดียวกันแต่การซ้อนชั้นของหลังคา การยื่นออกมาของด้านข้างอาคารหรือแม้กระทั่งการยื่นออกมาของพื้นที่หลักกลางปราสาททำให้เกิดผลลัพธ์ของภาพที่เป็นสามมิติอย่างมาก นอกจากนี้พื้นที่ลานด้านหน้าปราสาทที่วาดในลักษณะอ็อบลิกเช่นเดียวกันทำให้เกิดกิจกรรมที่มากกว่าภายในตัวปราสาทเชื่อมต่อออกมายังซุ้มประตูด้านนอก นอกจากนี้จิตรกรรมฝาผนัง “ชุดปรีศนาธรรม” ในพระอุโบสถวัดบรมนิวาส ยังแสดงประเด็นที่สามารถเชื่อมโยงกับผลงานวิทยานิพนธ์ชุด มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ด้วยวิธีการผสมผสานเรื่องเล่าผ่านแนวคิดแบบตะวันตกตามอุดมคติในผลงาน ซึ่งจะมีภาพชาวต่างชาติสถาปัตยกรรม สภาพแวดล้อม และบ้านเมืองแบบตะวันตก โดยใช้หลักทัศนียวิทยา ในภาพเขียนชุดนี้ด้วย



ภาพที่ 23 จิตรกรรมฝาผนัง “ชุดปรีศนาธรรม” ภายในพระอุโบสถวัดบรมนิวาส
ที่มา: คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2541:77.

ประเด็นที่สอง ในแง่การออกแบบเชื่อมต่อเรื่องเล่าเข้าด้วยกัน ในกรณีของผนังที่ 1 พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ ออกแบบให้เป็นสามช่วงเวลาต่อเนื่องกันจากซ้ายบนของผนังมาทางขวาบนและเคลื่อนลงมายังศูนย์กลางของภาพ ในขณะที่ผนังที่ 1 ของพระอุโบสถวัดสุทัศน์ฯ ออกแบบให้เรื่องเริ่มต้นที่บริเวณปราสาทด้านซ้ายล่างของภาพและเคลื่อนไหวยู่บริเวณนั้นก่อนจะข้ามไปยังผนังด้านข้างแล้วค่อยวนกลับมา เคลื่อนไปยังด้านบนของภาพเพื่อจบลงที่การเหาะไปยังเขาคัทธมาทน์ของประป้งเจกพุทธเจ้าอันเป็นแนวทางการออกแบบของทุกผนังในพระอุโบสถนี้ เรื่องเล่าถูกถ่ายทอดออกมาเป็นช่วงเวลายาวและสั้นด้วยการวาดตัวละครเอกซ้ำอันเป็นเทคนิคที่ใช้ตั้งแต่ที่พระที่นั่งพุทไธสวรรย์แต่ทำให้มากขึ้น มีการส่งต่อเรื่องด้วยทิศทาง การเคลื่อนไหวยตามช่องประตู และการจัดองค์ประกอบแบบหยักฟันปลาจากองค์ประกอบหลักคือปราสาทและปากับชนบท

นอกจากนี้ยังมีประเด็นที่น่าสนใจคือตัวเรื่องเล่าของจิตรกรรมฝาผนังจากแต่เดิมที่นิยมเล่าพระพุทธประวัติโดยตรงมาเป็นการเล่าเรื่องพระป้งเจกพุทธเจ้าอันเป็นคตินิยมใหม่ เช่นเดียวกับจิตรกรรมฝาผนังในสมัยรัชกาลที่ 3 ที่อื่น ๆ เช่น ที่พระอุโบสถวัดพระเชตุพนที่เล่าเรื่องเอตทัคคะ อันเป็นการเล่าประวัติพระพุทธเจ้าแต่จากมุมมองของบุคคลอื่นนั่นเอง

จากข้อสรุปที่กล่าวมาเห็นได้ว่าในจิตรกรรมฝาผนังแบบประเพณีไทยก่อนหน้าการเข้ามาขององค์ความรู้แบบตะวันตกนั้นมิวิธีในทางการออกแบบของตัวเองเพื่อสร้างทั้งสภาวะสามมิติและมิติที่สี่ของเวลาลงไปบนพื้นที่ ความเข้าใจนี้น่าจะเป็นพื้นฐานสำหรับการทำความเข้าใจรายละเอียดอื่น ๆ ของจิตรกรรมฝาผนังที่อื่นรวมถึงการเชื่อมโยงทำความเข้าใจร่วมกับบริบททางสังคมวัฒนธรรมของแต่ละยุคสมัยต่อไป



บทที่ 3

แนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

การศึกษาสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “มหาสงครามต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก” เป็นการค้นคว้าแนวทางการพัฒนาวิธีการสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับแนวความคิด และที่มาของเนื้อหา ตามแผนการดำเนินโครงการวิจัยสร้างสรรค์ ในประเด็นการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ เพื่อบันทึกเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ และการตั้งคำถามต่อสถานการณ์โลก ความขัดแย้ง และประเด็นที่ปรากฏเป็นกระแสข่าว เรื่องราวที่กำลังถูกพูดถึงในสถานการณ์โลก และผลกระทบต่อบริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทยในปัจจุบัน ควบคู่ไปกับการพัฒนาแนวความคิด การวิธีการสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเฉพาะ โดยมีแนวทางการพัฒนาดังนี้

1. แนวความคิดและเนื้อหาในการสร้างสรรค์
2. รูปแบบและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน
 - 2.1 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานระยะที่ 1
 - 2.1.1 ผลงานสร้างสรรค์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561
 - 2.1.2 ผลงานสร้างสรรค์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561
 - 2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2562-2564
 - 2.3 กระบวนการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2565-2567

1. แนวความคิดและเนื้อหาในการสร้างสรรค์

สงครามต์คือประเพณีที่สืบทอดมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งมีความงดงาม ในแง่บริบทแวดล้อมและมานุษยวิทยา แต่ในทางกลับกันก็มีความสูญเสียทั้งชีวิตและทรัพย์สินอย่างต่อเนื่องทุกๆ ปี เกิดเป็นเส้นบาง ๆ ระหว่างความสนุกกับความโศกเศร้าในช่วงเวลาเดียวกัน จึงเกิดเป็นคำถามต่อเหตุการณ์นั้นๆ ว่า “เป็นเรื่องปกติใช่หรือไม่ กับเหตุการณ์ความสูญเสียที่เกิดขึ้น” หรือแท้จริงแล้ว เราพยายามมองข้ามเหตุการณ์ร้ายๆ เหล่านั้น แล้วเลือกที่จะจดจำแต่ความสนุกและความสุขของเทศกาล สอดคล้องกับเหตุการณ์สงครามความขัดแย้งที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ซึ่งอยู่ในความสงสัยของผู้วิจัย สร้างสรรค์ว่า “ทำไมสงครามจึงยังเกิดขึ้นตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน” สู่ประเด็นการตั้งคำถามที่ล้อกับประเพณีสงครามต์ว่า “เหตุที่สงครามยังคงอยู่เพราะเป็นเรื่องของประเพณีที่ทำต่อเนื่องกันมาของผู้คน ใช่หรือไม่ และเป็นเรื่องธรรมดาที่เกิดขึ้นมาโดยตลอดอยู่แล้ว ใช่หรือไม่” หรือคำตอบคือสันติภาพไม่เคยมีตั้งแต่แรกอยู่แล้ว ใช่หรือไม่

“มหาสมุทรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก” เป็นศิลปะที่สื่อสารออกมาในเชิงบุคลาธิษฐาน ด้วยเนื้อหาการเปรียบเทียบเชื่อมโยงระหว่างประเพณีมหาสมุทรานต์แบบไทยๆกับสถานการณ์โลกปัจจุบัน ในลักษณะการล้อเลียนระหว่างการเสียดน้ำ อันมีนัยยะถึงการเสียดเสียดของเหตุการณ์ความขัดแย้งทางการเมือง สังคม และสงคราม ถ่ายทอดในแง่มุมผสมผสานกันระหว่างเหตุการณ์นั้นๆ กับเรื่องราวที่ปรุงแต่งขึ้น ผ่านการสื่อความด้วยเนื้อหาที่ผันแปรระหว่างเรื่องสนุกกับเรื่องจริงจัง แสดงออกด้วยวิธีการนำเสนอภายใต้ภาพจิตรกรรมรูปแบบตัดทอนความเหมือนจริงที่มีความผันแปรของภาษาภาพ ระหว่างความเหมือนจริงกับความไม่เหมือนจริง จึงสร้างความไม่ลงรอยกัน ระหว่างเนื้อหาที่รูปแบบและเป็นส่วนสำคัญในการวิพากษ์ถึงความไม่คงที่ของวาทกรรม ที่ใช้เหตุผลนิยมในการเขียนทางประวัติศาสตร์ ศิลปะจึงเปิดมุมมอง ทางความหมาย ของการผสมผสานกันระหว่างเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์กับเรื่องราวที่ปรุงแต่งขึ้น สู่การตั้งคำถามถึงความมีเหตุผลหรือไม่มีเหตุผล ความจริงหรือความลวง ความมีสาระหรือความไร้สาระ ความรู้สึกเย็นสบาย หรือความรู้สึกโกรธที่เป็นผู้ถูกกระทำในการโดนเสียดน้ำเพราะความจริงมีมากกว่าหนึ่งคำตอบ จึงเปิดโอกาสให้ความคิดและจินตนาการเข้ามามีส่วนช่วย ในการทำความเข้าใจต่อเหตุการณ์นั้นๆ ที่มนุษย์กำลังเผชิญอยู่ในช่วงเวลาปัจจุบัน

2. รูปแบบและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานช่วงก่อนเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้าประเด็นดังกล่าวและสร้างสรรค์งานมาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปีการศึกษา 2561 โดยมีพัฒนาการและคลี่คลายมาเป็นลำดับดังนี้

2.1 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานระยะที่ 1

2.1.1 ผลงานสร้างสรรค์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 แนวความคิดและเนื้อหาในการสร้างสรรค์

การเริ่มต้นของการนำเสนอผลงาน มีการศึกษาและมุ่งเน้นการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยที่มาของการสร้างภาพล้อเลียนด้วยวิธีสื่อความหมายในรูปแบบศิลปะตัดทอนความเหมือนจริง แสดงออกด้านความเหมือนจริงตั้งแต่ระดับที่ 2 - 3 จากการจำแนกของสก็อต แม็คคลาวด์ อันสื่อถึงถึงความจริงกับจินตนาการมีลักษณะการผสมศิลปะพื้นถิ่นกับรูปแบบการ์ตูนส่งผลต่อความรู้สึกผ่อนคลาย เบาสมอง เพื่อนำเสนอเรื่องราวความขัดแย้งของสังคมโลก สู่การทำ ความเข้าใจประเด็นที่ซับซ้อนของเหตุการณ์เชิงประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้น ลักษณะความไม่ลงรอยระหว่างเนื้อหาที่รูปแบบที่มีจุดยืนอยู่บนเส้นบางๆระหว่างความมีเหตุผลกับไม่มีเหตุผล เป็นเสน่ห์ที่เชื่อเชิญให้ผู้ชมเข้ามาหาคำตอบ และตั้งคำถามถึงความจริงภายใต้เหตุการณ์ดังกล่าว

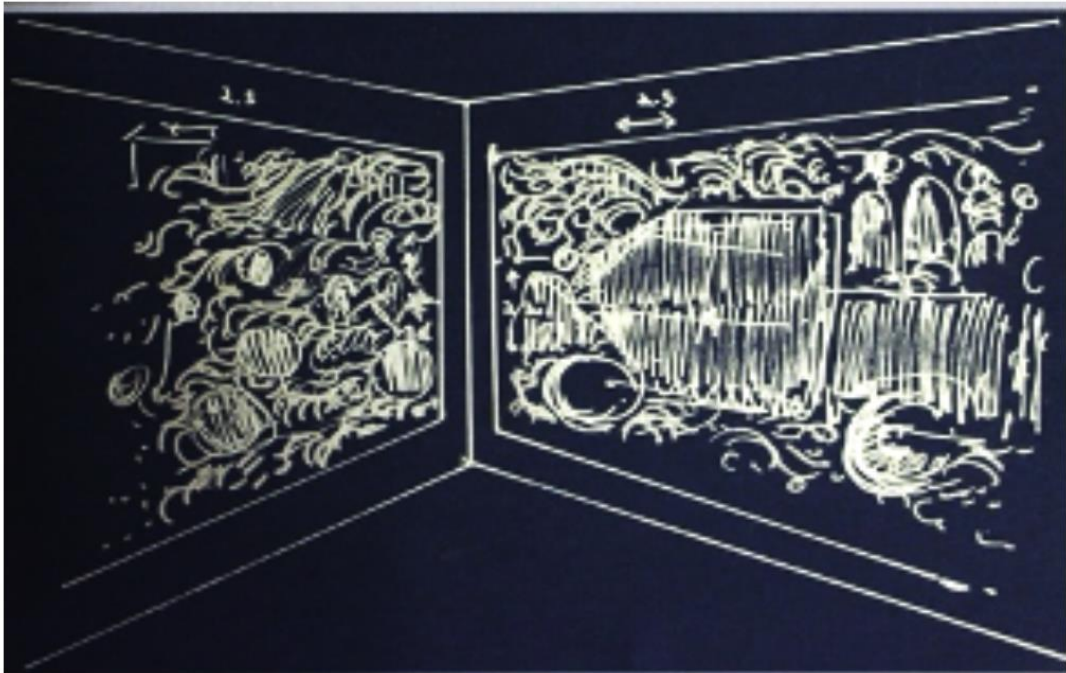
ที่มาของแรงบันดาลใจและการสร้างสรรค์เกิดจากความสะเทือนใจต่อประเด็นความขัดแย้งและการแย่งชิงอำนาจของผู้นำโลกช่วงหลังสงครามเย็น โดยมุ่งเน้นวิพากษ์ จากการรับสารในรูปแบบการรายงานข่าวที่จริงจัง เคร่งเครียด เรื่องผลกระทบจากการตัดสินใจของผู้นำโลกต่อประเทศที่สามรวมถึงประชาชน เปรียบ เทียบเชื่อมโยงเรื่องราวของประเพณีสมุทรานต์แบบไทย ๆ อันเป็น

แง่มุมของการผสมผสานกันระหว่างเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์กับเรื่องราวที่ปรุงแต่งขึ้น ก่อเกิดเป็นความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์สำคัญกับประสบการณ์ของปวงชน สู่การตั้งคำถามและทำความเข้าใจถึงเหตุการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่

การสื่อความหมายภายใต้ภาพที่ดูเรียบง่ายจากการตัดทอนความเหมือนจริง สู่วิธีการสื่อสารในลักษณะล้อเลียน วิพากษ์วิจารณ์ ต่อเรื่องราวต่างๆ มักแสดงออกเพื่อระบายความกดดัน เรื่องราวความขัดแย้งของผู้นำที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตประชาชน นำมาซึ่งความทุกข์ ความเจ็บปวด ความสับสน จนหลงเหลือแค่รอยยิ้มจากภายนอกเพื่อกดความทุกข์จากภายในของผู้โดนกระทำ สู่การตั้งคำถามถึงความมีเหตุผลหรือไม่มีเหตุผล ความจริงหรือความลวง ความมีสาระหรือความไร้สาระ ความสุขหรือความทุกข์ ความสนุกสนานแบบมิตรหรือความเกลียดชังเชิงศัตรู ต่ำทอหรือเป็นคำเยินยอต่อผู้นำ ความรู้สึกเย็นฉ่ำจากน้ำที่โดนสาดหรือความรู้สึกโกรธที่เป็นผู้ถูกกระทำในการโดนสาดน้ำ



ภาพที่ 24 ภาพตัดต่อด้วยเครื่องมือในโทรศัพท์
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 25 ภาพร่างลายเส้น
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 26 ภาพร่างลายเส้น

ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 27 ภาพร่างลายเส้น

ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 28 ชื่อผลงาน ฉันทสาดเธอ เธอสาดฉัน
 เทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบ ขนาด 60 x 80 ซม.
 ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 29 ชื่อผลงาน เดินทางไปเล่นสกรานต์
 เทคนิคสีอะคริลิค, ปิดแผ่นทองคำเปลวบนผ้าใบ ขนาด 100 x 120 ซม.
 ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 30 ชื่อผลงาน สาดสันติภาพ
 เทคนิคสีอะคริลิก, ปิดแผ่นทองคำเปลวบนผ้าใบ ขนาด 80 x 150 ซม.
 ที่มา :ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 31 ชื่อผลงาน สงครามเย็นๆ
 เทคนิคสีอะคริลิก, ปิดแผ่นทองคำเปลวบนผ้าใบ ขนาด 179 x 239 ซม.
 ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์

สรุป

ผลงานสร้างสรรค์ช่วงที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เป็นจุดเริ่มต้นการศึกษาเกี่ยวกับภาพล้อเลียน การเมืองโลกที่ส่งผลกระทบต่อประชาชนจากนโยบายรัฐ สู่การถ่ายทอดผลงานจิตรกรรมไทยร่วม บน พื้นที่ 2 มิติ รูปแบบตัดทอนความเหมือนจริงเพื่อขับเน้นอารมณ์ตลกขบขัน ในการนำเสนอผ่าน เรื่องราวการเปรียบเทียบเหตุการณ์ประเพณีสงกรานต์แบบไทยๆ กับประเด็นความขัดแย้งของผู้นำ โลก ซึ่งพบว่ารูปแบบการล้อเลียนลักษณะการตัดทอนความเหมือนจริงในระดับที่ 3 นำไปสู่การ ตีความประเด็นซับซ้อนทางการเมืองได้สองนัยยะ ระหว่างความจริงหรือจินตนาการ เนื่องด้วยภาพ ดังกล่าวเขียนในรูปแบบตัดทอนและเพิ่มเติม ทำให้เกิดการตีความจากข้อมูลต้นแบบ และการ แสดงออกเนื้อหาเปรียบเทียบการสาดน้ำที่สื่อความหมายถึงการสาดเสียเทเสียกับเหตุการณ์ทางการเมือง มีความเกี่ยวเนื่องกันเชิงสัญลักษณ์ที่ผู้สร้างสรรค์อยากแสดงความคิดเห็นในฐานะประชาชน ต่อ เหตุการณ์นั้น ๆ

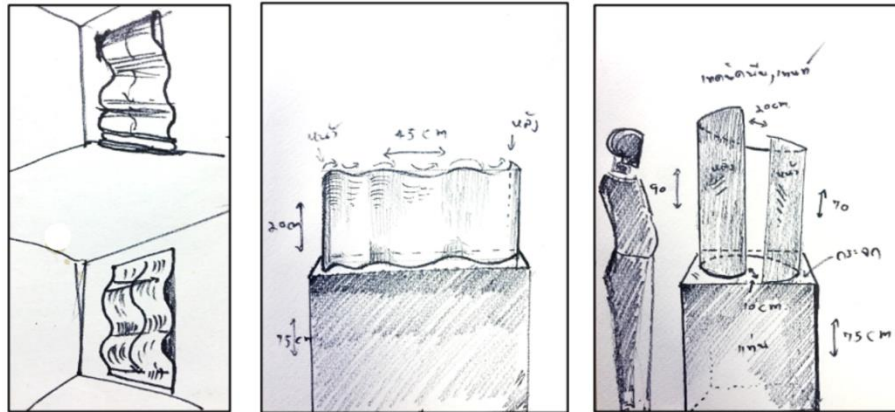
2.1.2 ผลงานสร้างสรรค์ช่วงที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

แนวความคิดและเนื้อหาในการสร้างสรรค์

ผลงานในเทอมนี้มีการพัฒนาด้านการแสดงออก และความคิด ก่อเกิดการคลี่คลายรูปแบบ ผลงานศิลปะจากเทอมต้น การมุ่งวิพากษ์ปัญหาทางการเมือง ซึ่งมีส่วนเกี่ยวเนื่องกับผลลัพธ์เรื่องการ ตัดสินใจของผู้นำโลก ในลักษณะล้อเลียนด้วยรูปแบบตัดทอนความเหมือนจริงที่ผสมผสานลายเส้น แบบเรียบง่ายกับ ขับเน้นรายละเอียดเฉพาะส่วนที่เป็นความหมายหลัก ซึ่งเป็นวิธีตัดทอนรูปทรงให้ เหลือแต่ความหมายที่สำคัญสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีการที่ได้รับอิทธิพลจากศิลปะไทย อันมีนัยยะ ของอดีตกับปัจจุบัน สู่การตีความผ่านสายตาของประชาชนในประเทศที่สาม ให้กลายเป็นมุมมองหลัก ในการวิพากษ์วิจารณ์เนื้อหาข่าวสารการเมืองและปัญหาต่างๆทางสังคม เป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนให้ เห็นถึงมุมมองความคิดของประชาชนที่ตั้งคำถามต่อเหตุการณ์นั้นๆ

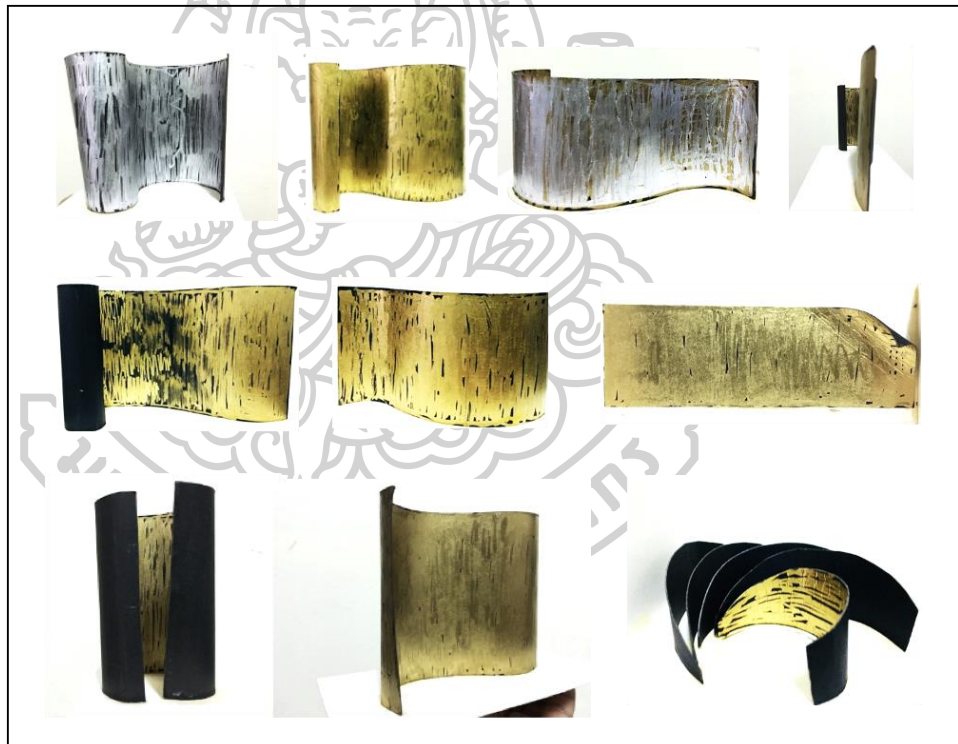
กระบวนการพัฒนาผลงานจากภาพ 2 มิติ สู่สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมกับโครงสร้าง 3 มิติ ที่โค้งงอ บิดเบี้ยว เคลื่อนไหว มีนัยยะถึง “คลื่นสงกรานต์” แสดงถึงความรู้สึกถึงการถาโถมของคลื่นที่ ม้วนตัว ทำลายทุกสิ่งทีขวางหน้า สื่อนัยยะถึง อำนาจและการตัดสินใจในแต่ละครั้งของผู้นำโลก อัน ส่งผลกระทบต่อไปทั่วทั้งโลก

การเข้ามามีส่วนร่วมของผู้ชมเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่เปิดโอกาสให้เหตุการณ์ทาง ประวัติศาสตร์เชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่หลากหลายความคิดและมุมมอง เป็นการปะทะกันระหว่าง โลกทัศน์ที่แตกต่างกับการตีความจากมุมมองที่ต่างกัน



ภาพที่ 32 ภาพร่างลายเส้นโครงสร้าง 3 มิติ แรงบันดาลใจจากการสาดน้ำ

ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



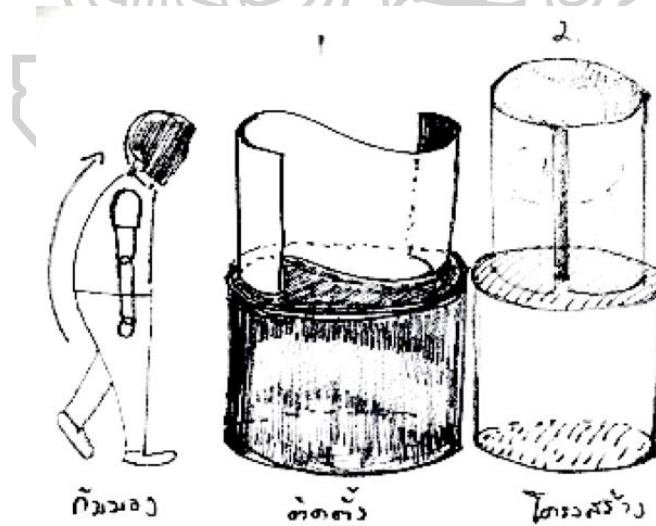
ภาพที่ 33 ภาพร่างลายเส้นโครงสร้าง 3 มิติ แรงบันดาลใจจากการสาดน้ำ

ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 34 ภาพร่างลายเส้นผลงานศิลปินสงกรานต์

ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2566



ภาพที่ 35 ภาพร่างลายเส้นผลงานศิลปินสงกรานต์

ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 36 ชื่อผลงาน คลื่นสงกรานต์ เทคนิคสีอะคริลิกบนแผ่นไม้ ขนาด 45 x 99 x 41 ซม.

ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 37 ชื่อผลงาน คลื่นสงกรานต์ 2 เทคนิคลายรดน้ำบนแผ่นไม้ ขนาด 40 x 70 ซม.

ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์

ผลงานถูกนำเสนอด้วยรูปแบบสัญลักษณ์ของสัตว์ประจำชาติ จิตรกรรมถูกเขียนทั้งสองด้านบนแผ่นไม้ที่มีลักษณะบิดเบี้ยว มีเนื้อหาที่พูดถึงความตึงเครียดของเหตุการณ์และประเด็นความขัดแย้งระหว่างสองประเทศมหาอำนาจของโลก

ภาพมีลักษณะการใช้ระนาบของสีกับการตัดเส้นเพื่อสร้างรายละเอียด ซึ่งเป็นวิธีตัดทอนรูปทรงให้เหลือแต่ความหมายที่สำคัญอันเป็นลักษณะเด่นของผลงานที่ลดระดับความเหมือนจริง จึงเกิดเป็นการสื่อสารด้วยภาพที่มุ่งเน้นความสนใจของผู้ชมสู่ความคิดในผลงาน ด้วยวิธีการเปรียบเทียบเปรียบเปรยระหว่างเหตุการณ์สงครามกับการสาดดาทกรรมฆ่ากันจนเกิดเป็นสายน้ำที่เชื่อมกราด

นำเสนอผ่านเทคนิคปิดทองลายรดน้ำซึ่งเป็นกรรมวิธีพื้นถิ่นและมีความเกี่ยวเนื่องของเวลาระหว่างอดีตกับปัจจุบันสู่การตั้งคำถามถึงการเกิดซ้ำของเหตุการณ์ดังกล่าว เนื้อหาทางภาพแสดงนัยยะถึงมุมมองของประชาชนเบื้องล่างที่ถ่ายทอดความรู้สึกและการวิพากษ์ความคิดเห็นต่อประเด็นความขัดแย้งของประเทศมหาอำนาจ ลักษณะการถ่ายทอดผลงานแบบมีส่วนร่วมของผู้ชมสู่การตีความและทำความเข้าใจต่อเหตุการณ์ทางการเมืองโลก เพื่อสะท้อนนัยยะทางความหมายถึงจุดยืนทางความคิดของประชาชน หากผู้ชมยืมดูผลงานด้านใดด้านหนึ่งย่อมส่งผลถึงทัศนคติ ความเชื่อ ความชื่นชอบ ซึ่งเป็นการรับสารแค่ด้านเดียว ท่ามกลางความซับซ้อนของเหตุการณ์

ผลงานที่แสดงออกถึงความรู้สึก ปิดบัง ซ่อนเร้น ซึ่งต้องอาศัยการเดินทางเข้าไปชมผลงานจิตรกรรมจากภายในประติมากรรม การเล่นกับความรู้สึกของคนดูกับกระบวนการที่ผสมผสานระหว่างพื้นที่ 3 มิติ กับภาพเขียน 2 มิติ สู่การสร้างนัยยะความหมาย วิพากษ์ล้อเลียนถึงกระบวนการทางการเมืองที่ปกปิดความจริงบางส่วนผ่านการโฆษณาชวนเชื่อ มุ่งเร่งเร้าการรับรู้ของประชาชนให้คิดเห็นไปในทางเดียวเพื่อง่ายต่อการปกครอง





ภาพที่ 38 ชื่อผลงาน ร้านขายปืนฉีดน้ำ เทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าไหม ขนาด 120 x 150 ซม.

ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 39 ชื่อผลงาน ผู้นำกับรถฉีดน้ำ เทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าไหม ขนาด 120 x 200 ซม.

ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 40 ภาพรวมบรรยากาศการติดตั้งผลงานระยะที่ 1
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์

สรุป การนำเสนอผลงานในเทอมปลาย มีการพัฒนาด้านการแสดงออก และความคิด เกิดการคลี่คลายรูปแบบผลงานศิลปะจากรูปแบบผลงาน 2 มิติ คือการทำงานร่วมกันระหว่างภาพ 2 มิติ กับ 3 มิติ ส่งผลให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างความสัมพันธ์ที่เปิดโอกาสให้เหตุการณ์ทางจิตรกรรม เชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่หลากหลายความคิดและมุมมอง สู่การปะทะกันระหว่างโลกทัศน์ที่แตกต่างกับการตีความจากมุมมองที่ต่างกัน เช่น มิติการตีความเรื่องปิดบังร้อนเร็นของสารที่ผู้นำส่งถึงประชาชน มิติด้านอารมณ์ที่แสดงออกในรูปแบบคลื่นสงกรานต์ที่ธาโถมเข้าใส่ผู้ชมจากเรื่องราวของอำนาจและการตัดสินใจของผู้นำโลก

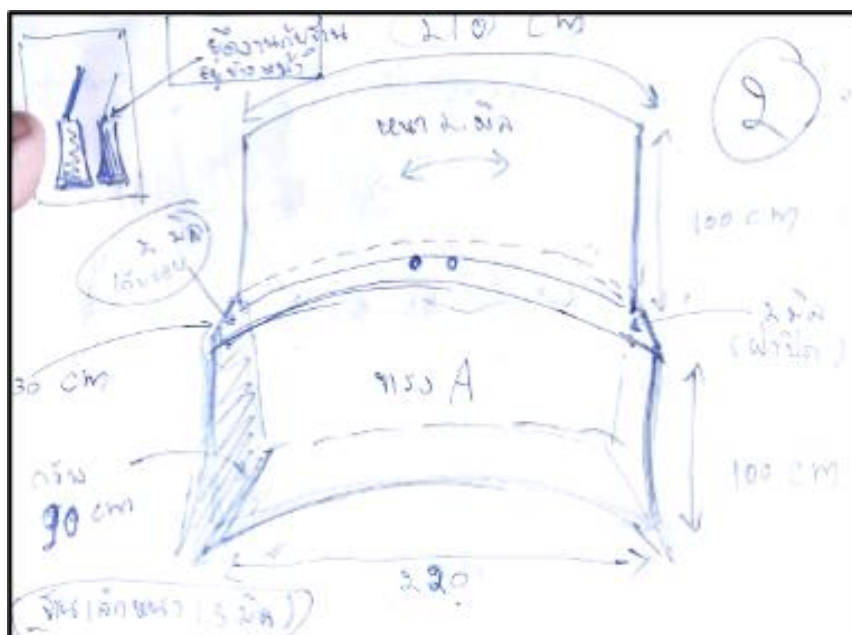
2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2562-2564

ในช่วงเวลาประมาณ 3 ปี ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ผลงานรวมทั้งสิ้น 5 ชุด ซึ่งแต่ละชุดเปรียบเสมือนส่วนย่อยที่จะไปรวมตัวกันเป็นภาพใหญ่ในงานวิทยานิพนธ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

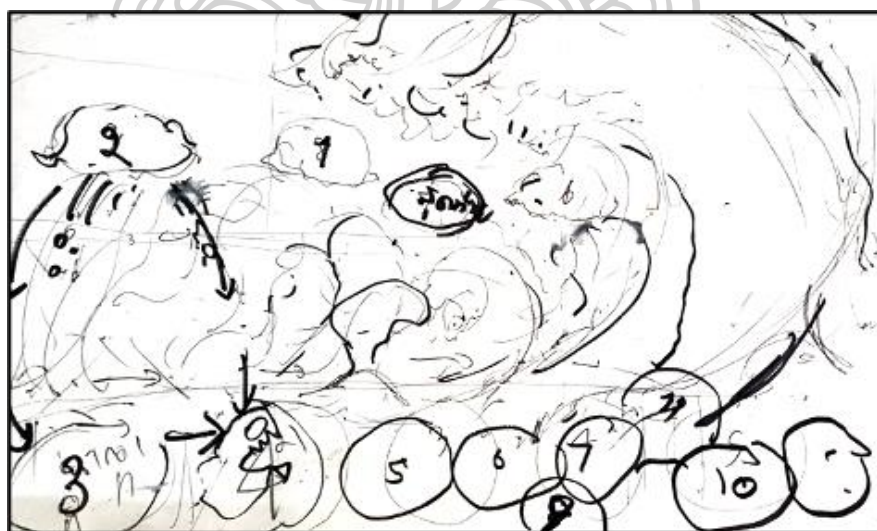
จากการนำเสนอผลงานในช่วงแรก กับเรื่องเล่าที่เปรียบเปรยกับวัฒนธรรมไทย “การสาदन้าสงกรานต์” ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์นำเสนอร่วมภาพล้อเลียนนักการเมืองร่วมสถานการณ์ข่าว ภัยสงครามที่มีมาอย่างต่อเนื่อง การระบาดของโรคโควิด-19 ที่เริ่มขึ้นตั้งแต่ปลายปีพ.ศ. 2562 เป็นเหตุการณ์ระดับโลกที่ทุกประเทศต่างเผชิญร่วมกัน และถูกบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์โลกว่าครั้งหนึ่งเคยเกิดโรคระบาดรุนแรงที่คร่าชีวิตผู้คนนับล้าน ทำให้มีการปิดประเทศ ระวังเที่ยวบิน ผู้คนต้องกักตัวเองอยู่แต่ในบ้าน เศรษฐกิจตกต่ำ ผู้คนตกงาน ขาดรายได้ ขาดแคลนยารักษาโรค ฯลฯ จนถึงต้นปีพ.ศ. 2563 ประเทศไทยพบการระบาดของโควิด-19 ที่รุนแรงมากแล้ว 5 ระลอก ขณะเดียวกัน

ผลงานสร้างสรรค์ช่วงที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 การนำเสนอผลงานในเทอมแรกเป็นจุดเริ่มต้นสนใจศึกษาเกี่ยวกับภาพล้อเลียนการเมืองโลกที่ส่งผลกระทบต่อประชาชนจากนโยบายรัฐ สู่การถ่ายทอดผลงานจิตรกรรมไทยร่วม บนพื้นที่ 2มิติ รูปแบบตัดทอนความเหมือนจริงเพื่อขบขันอารมณ์ตลกขบขัน ในการนำเสนอผ่านเรื่องราวการเปรียบเทียบเหตุการณ์ประเพณีสงกรานต์แบบไทยๆ กับประเด็นความขัดแย้งของผู้นำโลก ซึ่งพบวารูปแบบการล้อเลียนลักษณะการตัดทอนความเหมือนจริงในระดับที่ 3 นำไปสู่การตีความประเด็นซับซ้อนทางการเมืองได้สองนัยยะ ระหว่างความจริงหรือจินตนาการ เนื่องด้วยภาพดังกล่าวเขียนในรูปแบบตัดทอนและเพิ่มเติม ทำให้เกิดการผิดเพี้ยนจากข้อมูลต้นแบบ และการแสดงออกเนื้อหาเปรียบเปรยการสาदन้าที่สื่อความหมายถึงการสาเดเสียหายเกี่ยวกับเหตุการณ์ทางการเมืองมีความเกี่ยวเนื่องกันเชิงสัญลักษณ์ที่ผู้สร้างสรรค์อยากแสดงความคิดเห็นในฐานะประชาชน ต่อเหตุการณ์นั้น ๆ

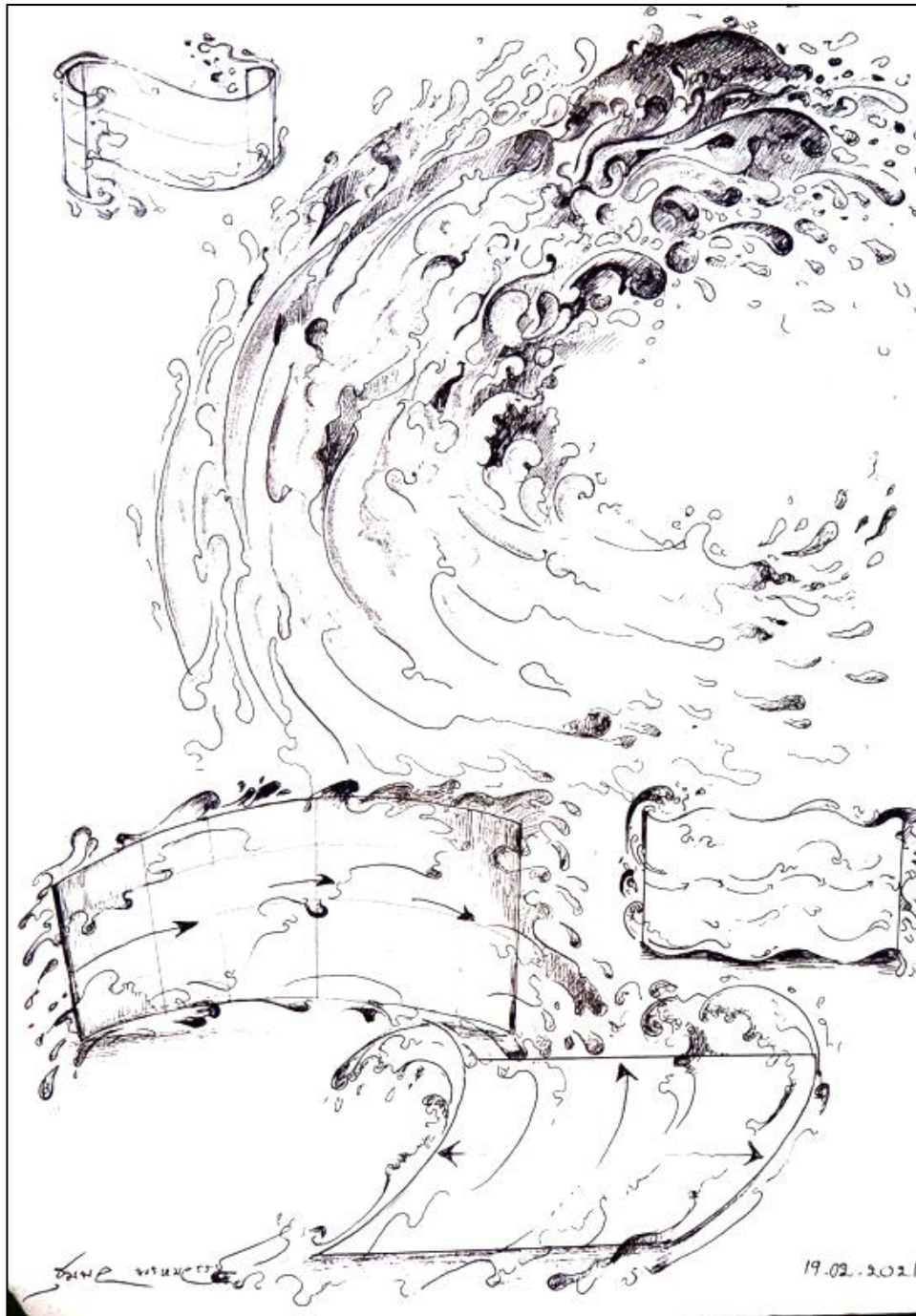
2.2.1 ผลงานช่วงที่ 1 ของปีการศึกษา 2562-2564



ภาพที่ 41 ภาพร่างลายเส้นโครงสร้าง 3 มิติ แรงบันดาลใจจากการเสาดน้ำ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 42 ภาพร่างลายเส้นโครงสร้าง 3 มิติ แรงบันดาลใจจากการเสาดน้ำ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 43 ภาพร่างลายเส้นโครงสร้าง 3 มิติ แรงบันดาลใจจากการสาดน้ำ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 44 ภาพร่างลายเส้นโครงสร้าง 3 มิติ แรงบันดาลใจจากการสานน้ำ
ที่มาจากภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 45 ผลงานชื่อ มหาสงกรานต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอนเรื่องราวได้โต้ะ ในวันสงกรานต์
เทคนิค บีบสีอะครีลิคบนแผ่นสแตนเลสขนาด 80 x 40 ซม.
ที่มา : ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 46 ชื่อผลงานมหาสงครามต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอน ยิงปืน (ฉีคน้ำ) ขึ้นฟ้าเปียกถ้วนหน้า

เทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบติดบนแผ่นไม้สามมิติ ขนาด 100 x 120 ซม.

ที่มา : ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 47 ชื่อผลงาน มหาสงครามต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอน ผู้นำกับการสาดน้ำสงครามต์ช่วงโควิด 19
 เทคนิค ปับสีอะครีลิคบนแผ่นสแตนเลส ขนาด 120 x 200 ซม.
 ที่มา : ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 48 ชื่อผลงาน ไม่มีชื่อ เทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบ ขนาด 100 X 120 ซม.

ที่มา : ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 49 ชื่อผลงาน มหาสงกรานต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอนผู้นำกับความหวังใหม่

เทคนิค สีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 100 x 120 ซม.

ที่มา : ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์

2.2.2 ผลงานช่วงที่ 2 ของ ปีการศึกษา 2562-2564

ภาพวาดเส้น แต่ละฉากเพื่อขยายเป็นส่วนหนึ่งของผลงานสร้างสรรค์ชิ้นจริง



ภาพที่ 50 ชื่อผลงาน ภาพร่างฉาก มหาสงกรานต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก
 เทคนิค วาดเส้นปากกบบนกระดาษ ขนาด 45 x 60 ซม. จำนวน 8 ภาพ
 ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 51 ชื่อผลงาน ภาพร่างฉาก มหาสงครามต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก
 เทคนิค วาดเส้นปากกาทับกระดาษ ขนาด 45 x 60 ซม. จำนวน 4 ภาพ
 ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์

2.2.3 ผลงานช่วงที่ 3 ของ ปีการศึกษา 2562-2564



ภาพที่ 52 ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน มหาสงครามต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอน พญาเสือคุ้มภัย
 เทคนิค สีอะครีลิคบนผ้าใบ ขนาด 90 x 120 ซม.
 ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์

2.2.4 ผลงานช่วงที่ 4 ของ ปีการศึกษา 2562-2564



ภาพที่ 53 ผลงานมหาสงครามเรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอน: สาดคลื่นมหาสงคราม
 เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ ติดตั้งบนแผ่นเหล็ก ขนาด 120 x 210 x 210 ซม.
 ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 54 ผลงานมหาสงครามเรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอน: สาคคส์มหาสงคราม
 เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ ติดตั้งบนแผ่นเหล็ก ขนาด 120 x 210 x 210 ซม.
 ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์

2.2.5 ผลงานช่วงที่ 5 ของ ปีการศึกษา 2562-2564



ภาพที่ 55 ผลงานมหาสงครามต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอน : เสือล้ม
 เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบติดตั้งบนแผ่นเหล็ก ขนาด 100 x 210 x190 ซม.
 ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 56 ผลงานมหาสงครามต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ตอน : เสือล้ม
เทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบติดตั้งบนแผ่นเหล็ก ขนาด 100 x 210 x190 ซม.
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์

สรุปผลการสร้างสรรค์

จากผลงานทั้งหมดในระยะที่ 2 ส่งผลให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้เข้าใจการสื่อความหมายภายใต้ภาพที่ดูเรียบง่ายจากการตัดทอนความเหมือนจริงในแต่ละระดับ ซึ่งพบว่ารูปแบบการล้อเลียนลักษณะการตัดทอนความเหมือนระดับที่ 3 นำไปสู่การตีความประเด็นซับซ้อนทางการเมืองได้สองนัยยะ ระหว่างความจริงกับจินตนาการ สู่วิธีการสื่อสารในลักษณะล้อเลียน วิพากษ์วิจารณ์ ต่อเนื้อหาที่จริงจัง เครื่องเคียดของเหตุการณ์ความขัดแย้งสงครามการเมืองโลก โดยมีผู้นำเป็นตัวแทนของอำนาจความไม่ลงรอยระหว่างเนื้อหาที่รูปแบบที่มีจุดยืนอยู่บนเส้นบางๆ ระหว่างความมีเหตุผลกับไม่มีเหตุผล

การล้อเลียนมีลักษณะไม่ตรงตามความจริง เนื่องด้วยภาพดังกล่าวมักเขียนในรูปแบบตัดทอนและเพิ่มเติม ทำให้เกิดการผิดเพี้ยนจากข้อมูลต้นแบบ ซึ่งเป็นการแสดงออกเพื่อระบายความกดดัน เกิดเป็นความไม่ลงรอยกันระหว่างเนื้อหาที่รูปแบบ มีความผันแปรของภาษาภาพระหว่างความเหมือนจริงกับความไม่เหมือนจริง ในลักษณะการสื่อความด้วยเนื้อหาที่ผันแปรระหว่างเรื่องตลกกับเรื่องจริงจัง โดยใช้วิธีการเปรียบเทียบเนื้อหาความขัดแย้งและสงครามการเมืองโลกกับเรื่องราวสัญลักษณ์การสาดน้ำของประเพณีสงกรานต์

จากการวิเคราะห์ความคิด รูปแบบ และเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ พบว่าเป็นการแสดงออกเนื้อหาทางการเมืองด้วยวิธีการเปรียบเปรยกับการสาดน้ำสงกรานต์ มีนัยยะสื่อความหมายถึงการสาดเสียเทเสียของวาทกรรม การสาดนโยบายจากอำนาจที่ไม่เป็นธรรม รวมถึงประเด็นความขัดแย้งและการแย่งชิงอำนาจของผู้นำโลกช่วงหลังสงครามเย็นทั้งหมดนี้มีความเกี่ยวเนื่องกันเชิงสัญลักษณ์ โดยผู้วิจัยสร้างสรรค์มุ่งเน้นวิพากษ์เชิงล้อเลียนต่อประเด็นต่างๆ จากการรับสารในรูปแบบการรายงานข่าวที่จริงจัง เครื่องเคียด เรื่องผลกระทบจากการตัดสินใจของผู้นำโลกต่อประเทศที่สาม สู่การสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคที่ได้รับอิทธิพลจากอดีตและนำเสนอจิตรกรรมในโครงสร้าง 3 มิติ ที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างความสัมพันธ์ทางประสบการณ์ เกิดการปะทะกันระหว่างโลกทัศน์ที่แตกต่างกับการตีความจากมุมมองที่ต่างกัน

การตีความจากรูปแบบจิตรกรรมที่ทำงานร่วมกับโครงสร้าง 3 มิติ ที่โค้งงอ บิดเบี้ยว เหมือนคลื่นที่ม้วนตัว ซึ่งผู้วิจัยเรียกว่า “คลื่นน้ำสงกรานต์” แสดงถึงความรู้สึกที่ถาโถม ทำลาย อันมีนัยยะถึงอำนาจและการตัดสินใจของผู้นำโลก ที่ส่งผลกระทบไปทั่วทั้งโลกพร้อมทั้งเปิดประเด็นคำถามต่อเหตุการณ์นั้นๆ ถึงความมีเหตุผลหรือไม่มีเหตุผล ความจริงหรือความลวง ความมีสาระหรือความไร้สาระ คำตำหนิหรือเป็นคำเยินยอต่อผู้นำ ความรู้สึกเย็นฉ่ำจากน้ำที่โดนสาดหรือร้อนรุ่มจากผลของการโดนสาดน้ำ

แนวคิดและเนื้อหา สงกรานต์คือประเพณีที่สืบทอดมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งมีความงดงาม ในแง่บริบทแวดล้อมและมานุษยวิทยา แต่ในทางกลับกันก็มีความสูญเสียทั้งชีวิตและทรัพย์สินอย่างต่อเนื่องทุกๆปี เกิดเป็นเส้นบาง ๆ ระหว่างความสนุกกับความโศกเศร้าในช่วงเวลาเดียวกัน จึงเกิดเป็นคำถามต่อเหตุการณ์นั้นๆ ว่า “เป็นเรื่องปกติใช่หรือไม่ กับเหตุการณ์ความสูญเสียที่เกิดขึ้น” หรือแท้จริงแล้ว เราพยายามมองข้ามเหตุการณ์ร้ายๆเหล่านั้น แล้วเลือกที่จะจดจำแต่ความสนุกและความสุขของเทศกาล สอดคล้องกับเหตุการณ์สงครามความขัดแย้งที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ซึ่งอยู่ในความสงสัยของผู้วิจัยสร้างสรรค์ว่า “ทำไมสงครามจึงยังเกิดขึ้นตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน” สู่ประเด็นการตั้ง

คำถามที่ลือกับประเพณีสงกรานต์ว่า “เหตุที่สงครมายังคงอยู่เพราะเป็นเรื่องของประเพณีที่ทำต่อเนื่องกันมาของผู้นำ ไข่หรือไม่ และเป็นเรื่องธรรมดาที่เกิดขึ้นมาโดยตลอดอยู่แล้ว ไข่หรือไม่” หรือคำตอบคือสันติภาพไม่เคยมีตั้งแต่แรกอยู่แล้ว ไข่หรือไม่

2.3 กระบวนการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ปีการศึกษา 2565-2567

แนวความคิดและเนื้อหาในการสร้างสรรค์

ก่อนเข้าสู่การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้ให้ความสนใจกับจิตรกรรมเล่าเรื่องที่ดำรงอยู่ในวัฒนธรรมไทยและได้ทำการศึกษาจนเกิดองค์ความรู้ที่ได้ตีพิมพ์เป็นบทความวิชาการสองเรื่องคือ 1. พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมฝาผนังไทย: กรณีศึกษาพระที่นั่งพุทไธสวรรย์และพระอุโบสถวัดสุทัศนเทพวราราม และ 2. พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมฝาผนังไทย: กรณีศึกษาวัดช่องนนทรีและวัดปราสาท ซึ่งทำให้ได้ตระหนักว่าจิตรกรรมฝาผนังที่เป็นสื่อเล่าเรื่องที่เก่าแก่มียุคสภาพที่สำคัญในการนำเสนอประเด็นต่างๆ ได้ นอกจากนี้ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา มีเหตุการณ์ความขัดแย้งทางการเมืองโลกเกิดขึ้นหลายเหตุการณ์เมื่อมองลึกลงไป ส่งผลต่อความแตกแยกทางทัศนคติของประชาชน สิ่งเหล่านี้คือส่วนหนึ่งของการเกิดสถานการณ์ ความรุนแรง ก่อให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์ตลอดจนการวาดภาพ ล้อเลียน ข้าพเจ้ามีความสนใจนำ สัญลักษณ์ของประเพณีสงกรานต์มาตีความ พร้อมทั้งตั้งประเด็นคำถามที่ลือกับประเพณี มุ่งเน้นการล้อเลียน เชิงขำขันผ่าน การนำเสนอที่อาศัย พื้นฐานทางวัฒนธรรมไทยคือการสาดน้ำสงกรานต์สู่การวิเคราะห์ และหาคำตอบจากโครงสร้างของเหตุการณ์วันมหาสงกรานต์ซึ่งมี ความรู้สึกที่หลากหลาย ในช่วงเวลาเดียวกันมีทั้งสุขและทุกข์ สนุกสนานและทรมาน เป็นความรู้สึกคลุมเครือที่เกิดขึ้นในช่วงเทศกาล เดียวกัน

มหาสงกรานต์คือประเพณีที่สืบทอดมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งมีความงดงาม ในแง่บริบท แวดล้อมและมานุษยวิทยา แต่ในทางกลับกัน ก็มีความสูญเสียทั้งชีวิตและ ทรัพย์สินอย่างต่อเนื่องในทุกๆ ปี จึงเกิดเป็นเส้นบางๆ ระหว่างความสนุกกับความโศกเศร้า ในช่วงเวลาเดียวกันเกิดเป็นคำถามต่อเหตุการณ์นั้นๆ ว่า “เป็นเรื่องปกติ ไข่หรือไม่กับเหตุการณ์ความสูญเสียที่เกิดขึ้น” หรือแท้จริงแล้ว เราพยายามมองข้ามเหตุการณ์ร้ายๆ เหล่านั้น แล้วเลือกที่จะจดจำแต่ความสนุกและความสุขของเทศกาล

สอดคล้องกับเหตุการณ์สงครมายังคงอยู่ที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ซึ่งอยู่ในความสงสัยของข้าพเจ้าว่า “เพราะอะไรสงครมายังคงเกิดขึ้นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน” ผู้ประเด็นการตั้งคำถามที่ลือกับประเพณีมหาสงกรานต์ว่า “เหตุที่สงครมายังคงอยู่เพราะ เป็นเรื่องของประเพณีที่สืบทอดต่อเนื่องกันมา ไข่หรือไม่ หรือเป็นเรื่องธรรมดาที่เกิดขึ้นมา โดยตลอดอยู่แล้ว ไข่หรือไม่”

ซึ่งทั้งหมดนี้มีความเกี่ยวเนื่องกันในเชิงสัญลักษณ์ ผ่านเนื้อหาการเปรียบเทียบเชื่อมโยงกับ ประเพณีมหาสงกรานต์แบบไทยๆ ด้วยลักษณะการล้อเลียนระหว่างการสาดน้ำ อันมีนัยยะถึงการ สาดเสียเทเสียของเหตุการณ์ทางการเมือง ในแง่มุมผสมผสานกันระหว่างเหตุการณ์นั้นๆ กับเรื่องราว ที่ปรุงแต่งขึ้น ผ่านการสื่อความด้วยเนื้อหาที่ผันแปรระหว่างเรื่องสนุกกับเรื่องจริงจัง แสดงออกด้วย วิธีการนำเสนอ ภายใต้ภาพจิตรกรรมรูปแบบตัดทอนความเหมือนจริงที่มีความผันแปรของภาษาภาพ ระหว่างความเหมือนจริง กับความไม่เหมือนจริง จึงสร้างความไม่ลงรอยกัน ระหว่างเนื้อหา กับ รูปแบบและเป็นส่วนสำคัญในการวิพากษ์ถึงความไม่คงที่ของวาทกรรม ที่ใช้เหตุผลนิยมในการเขียน ทางประวัติศาสตร์ ศิลปะจึงเปิดมุมมอง ทางความหมายของการผสมผสานกันระหว่างเหตุการณ์

ทางประวัติศาสตร์กับเรื่องราวที่ปรุงแต่งขึ้น สู่การตั้งคำถามถึงความมีเหตุผลหรือไม่มีเหตุผล ความจริงหรือความลวงความมีสาระหรือความไร้สาระ ความรู้สึกเย็นสบาย หรือความรู้สึกโกรธที่เป็น ผู้ถูกระงับในการโดนสาดน้ำ เพราะความจริงมีมากกว่าหนึ่งคำตอบ จึงเปิดโอกาสให้ความคิดและ จินตนาการเข้ามามีส่วนช่วยในการทำความเข้าใจต่อเหตุการณ์นั้น ๆ ที่มนุษย์กำลังเผชิญอยู่ใน ช่วงเวลาปัจจุบัน

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าผลงานชุด “มหาสงกรานต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก” คือการสะท้อน ความรู้สึกและความคาดหวังต่อสันติภาพของประชาชนคนเป็กลาง ผ่านการนำเสนอสถานการณ์ ช่วง เทศกาลมหาสงกรานต์ อันเป็นจุดเชื่อมโยงให้มนุษย์ชาติเกิดความรักสามัคคีพร้อมทั้งเสนอความหวังเพื่อ ลดสงคราม ความขัดแย้ง

"ไม่มีโลกเก่า ไม่มีโลกใหม่ มีแต่เพื่อนมนุษย์บนโลกเดียวกัน"

"ไม่มีชาติมหาอำนาจ ไม่มีประเทศด้อยพัฒนา มีแต่ความรัก ในความต่างทาง วัฒนธรรม"

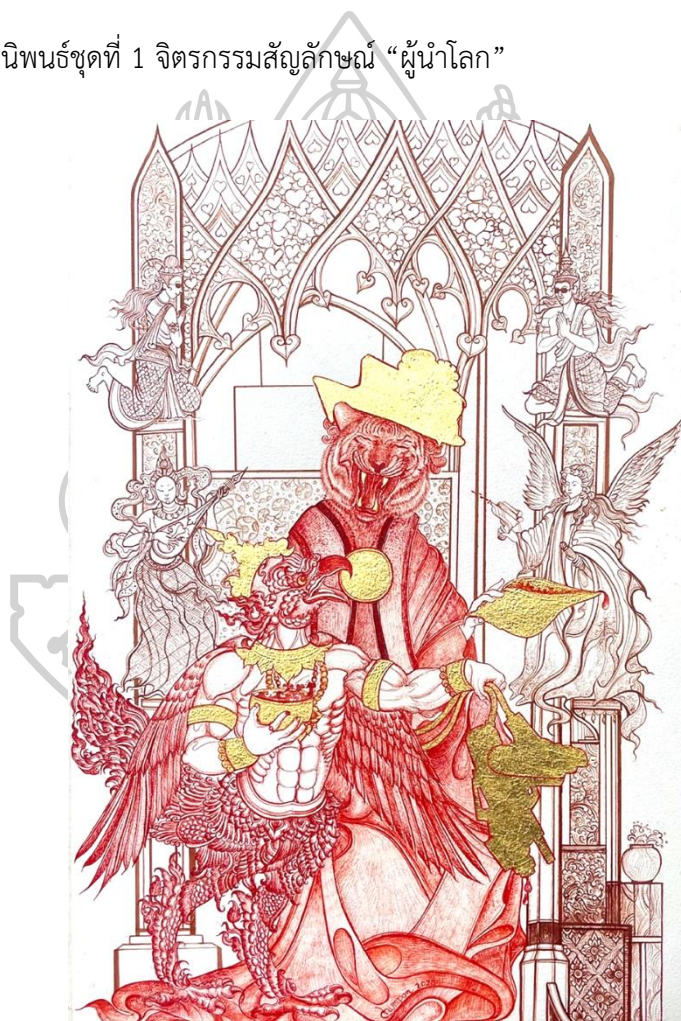
"ไม่มีพวกเขา ไม่มีพวกเรา มีแต่พลังของความรักและสามัคคี "

"ไม่มี การเปลี่ยนแปลงในความมืด มีแต่ความหวังจากแสงสว่างของปลายอุโมงค์"

2.3.1 ผลงานวิทยานิพนธ์ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2566

ผลงานวิทยานิพนธ์ประกอบด้วยงาน 2 ชุด แต่ละชุดมีลักษณะเฉพาะตัวภายใต้โครงสร้างความคิดของการใช้สงกรานต์เป็นการเดินเรื่องเชิงสัญลักษณ์ ชุดแรกเป็นภาพผู้นำโลก จำนวน 6 ภาพ แต่ละคนถูกวาดขึ้นในองค์ประกอบคล้ายกันคืออยู่ในฉากสถาปัตยกรรม มีสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น เสือ วัว เป็นต้น ที่หมายถึงปีนักษัตร เช่น กรณีประธานาธิบดีของไต้หวันที่เกิดในปีวอก และหมายถึงสัญลักษณ์ของผู้นำ เช่น สหรัฐอเมริกา เป็นต้น ส่วนชุดที่ 2 เป็นภาพเล่าเรื่องขนาดยาว มีรายละเอียดสลับซับซ้อน ทั้งนี้งานทั้งสองชุดจะเป็นตัวแทนของจิตรกรรมแบบภาพสัญลักษณ์และจิตรกรรมแบบภาพเล่าเรื่อง

วิทยานิพนธ์ชุดที่ 1 จิตรกรรมสัญลักษณ์ “ผู้นำโลก”



ภาพที่ 59 ผลงานชิ้นที่ 1 จิตรกรรมสัญลักษณ์ “ผู้นำโลก” ชื่อผลงาน นางสงกรานต์ : หุงษะเทวี 2566.
เทคนิค สีฝุ่นจากหินแร่ธรรมชาติ, ปิดทองคำเปลวบนกระดาษ ขนาด 37 x 55 ซม. ปีที่สร้างสรรค์ พ.ศ. 2566
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์



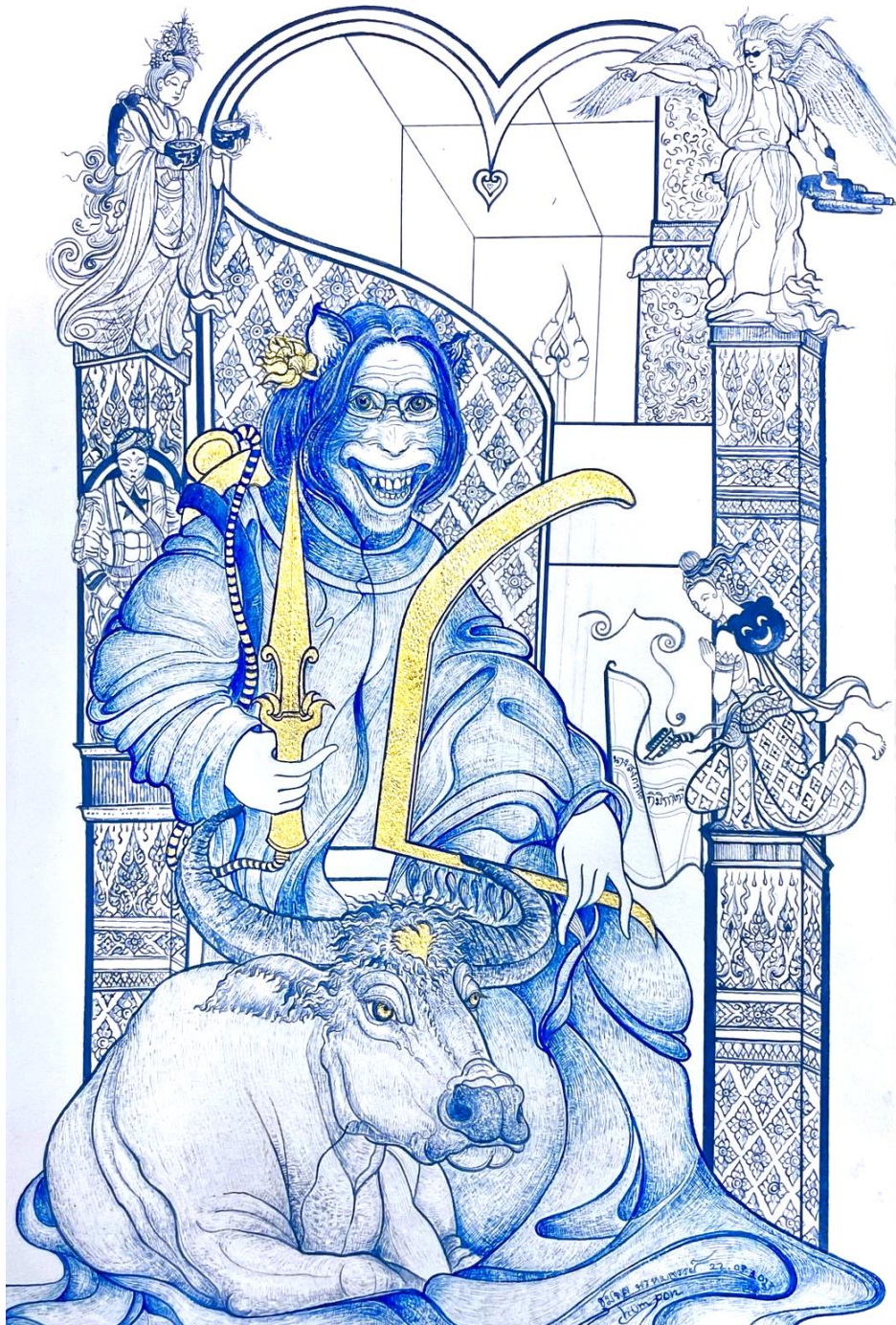
ภาพที่ 60 ผลงานชิ้นที่ 3 จิตรกรรมสัญลักษณ์ “ผู้นำโลก” ชื่อผลงาน นางสงกรานต์ : ชาลรัปทรัพย์
 เทคนิค สีฝุ่นจากหินแร่ธรรมชาติ, ปิดทองคำเปลวบนกระดาษ ขนาด 37 x 55 ซม. ปีที่สร้างสรรค์ พ.ศ. 2566
 ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์

วิเคราะห์ผลงาน นางสงกรานต์ : ทุงชะเทวี (2566) ภาพตัวละครใบหน้าสีกำลังแสดงท่าทางหัวเราะ บนศีรษะสวมหมวกรูปแบบแฟชั่นของคนอังกฤษ มือซ้ายถือหอยสังข์ด้านในหอยมีน้ำสีแดงไหลออกมา ฉากด้านหลังเป็นภาพหึ่งพิช ส่วนตัวละครระยะหน้าคือภาพพญาครุฑสวมมงกุฎงยหน้ามองพญาเสือคล้ายมีบทสนทนาระหว่างสองตัวละครหลัก มือซ้ายของพญาครุฑถือปืนฉีดน้ำสองกระบอก เพื่อสื่อถึงอาวุธคู่กายของทั้งสอง มือขวาทำท่าทางยกขันน้ำเตรียมออกศึกสงครามสาदन้าภายในขันน้ำมีน้ำในลักษณะกระเซ็นเคลื่อนไหวด้วยแรงสั่นของมือ

ภาพระยะหลังเป็นการวาดแบบ 2 มิติ นำเสนอเพียงแค่เส้น เริ่มจากภาพตัวละครยืนบนแท่นเสาต้นในवादคล้ายคลื่อน้ำ ตัวละครด้านซ้ายของพญาเสือนาบบนเป็นภาพเทวดาผู้ชายลักษณะเป็นศิลปะไทยร่วมสมัยทำท่าพนมมือคล้ายการทำความเคารพ ถัดลงมาด้านส่งเป็นภาพนางฟ้าลักษณะศิลปะแบบตะวันตกกำลังถือกระบอกฉีดน้ำและยิงปืนฉีดน้ำใส่พญาเสือ ต่อด้วยภาพตัวละครด้านขวาในระนาบบน แสดงภาพเทวดาผู้หญิงพนมมือไหว้ซึ่งเป็นรูปแบบศิลปะไทยร่วมสมัย ถัดลงมาเป็นภาพเทพหรือเทวดาแบบศิลปะตะวันออก กำลังตีตีพิณบรรเลงเพลงกล่อม ส่วนภาพลายเส้นระนาบบนสุดเป็นภาพทางสถาปัตยกรรมภายใน ตกแต่งด้วยลวดลายหัวใจกระจายอยู่ทั่วทั้งระนาบบน

ที่มาของสัญลักษณ์ตัวละครหลักแสดงออกด้วยวิธีบุคคลาธิษฐาน คือการหาข้อมูลวันและปีนักษัตรเกิดของผู้นำหญิงประเทศอังกฤษ ซึ่งท่านเกิดวันอาทิตย์ปีนักษัตร ขาล จึงนำมาสู่การใช้ข้อมูลบรรยายตำนานธิดาสงกรานต์ประจำวันอาทิตย์เป็นภาพสร้างสรรค์ โดยมีรายละเอียดดังนี้ มีพระนามว่าทุงชะเทวี มีอาวุธคู่กาย มือขวาถือจักร มือซ้ายถือสังข์ และมีปฤษฎางค์ครุฑเป็นพาหนะ ทั้งหมดนี้ถูกคลุมบรรยากาศเป็นสีแดงเพราะเป็นสีประจำวันอาทิตย์ตามความเชื่อของคนไทยส่วนมาก

ระดับความเหมือนจริงที่ต่างนำมาสู่การสื่อความหมายในหลายระดับ ภาพตัวละครพญาเสือถูกถ่ายทอดในระดับความเหมือนจริงที่4 ส่วนสัตว์ในตำนานอย่างพญาครุฑถ่ายทอดออกมาในความเหมือนจริงระดับที่3 และสุดท้ายคือระยะหลังสุดคือความเหมือนจริงในระดับที่2-1 จากความเหมือนจริงที่ต่างกันหลายระดับนำมาสู่การสร้างระยะทางสายตาและการจับเน้นความจริงในหลายมิติของสถานการณ์ที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 61 ผลงานชิ้นที่ 2 จิตรกรรมสัญลักษณ์ “ผู้นำโลก” ชื่อผลงาน นางสงกรานต์ : กิมิทา
 เทคนิค สีฝุ่นจากหินแร่ธรรมชาติ, ปิดทองคำเปลวบนกระดาษขนาด 37 x 55 ซม. ปีที่สร้างสรรค์ พ.ศ. 2566
 ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์

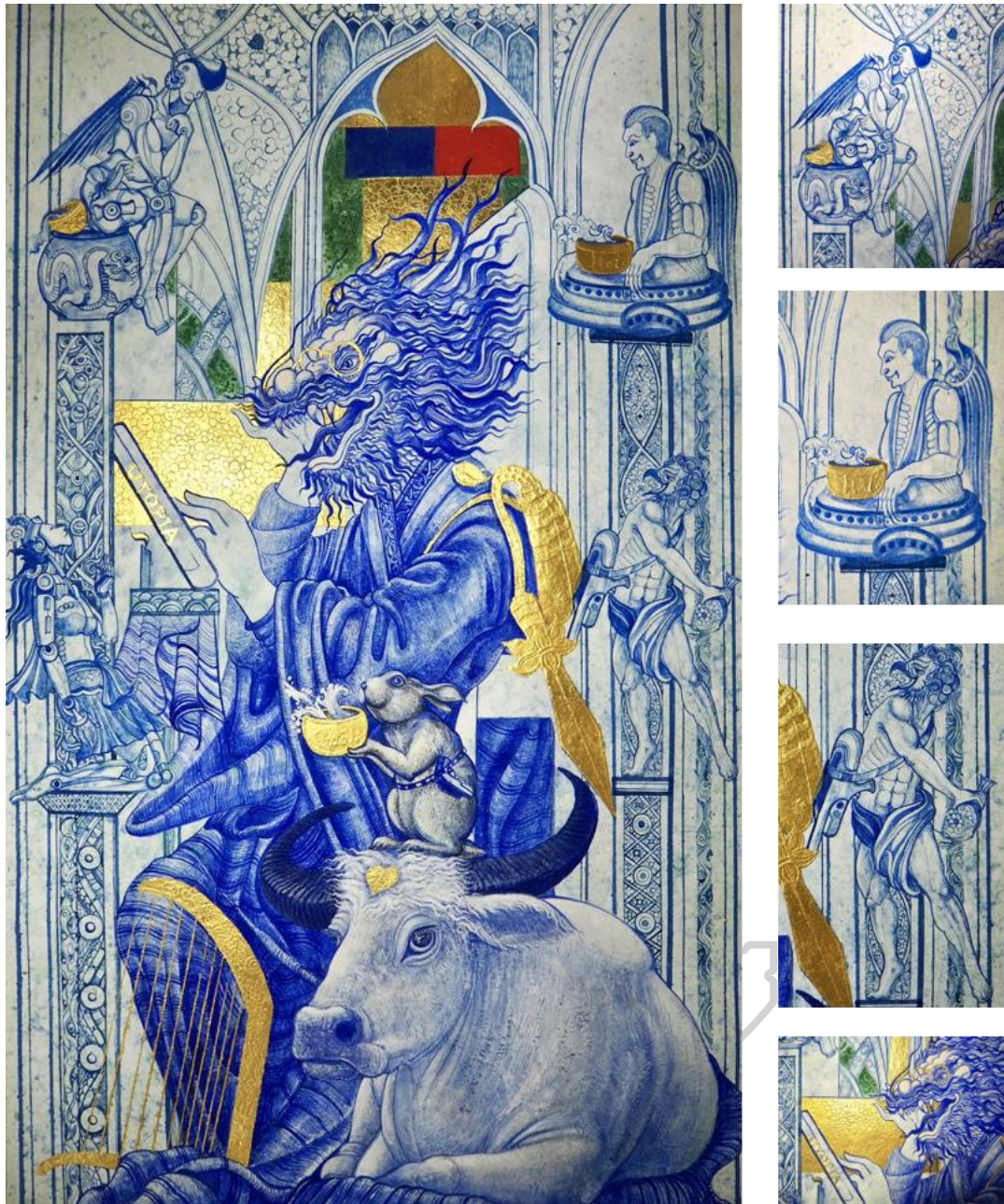
วิเคราะห์ผลงาน นางสงกรานต์ : กิมิทาเทวี ภาพตัวละครใบหน้าวอกใส่แว่นตา สีหน้ายิ้มแย้ม สายตามองมาที่ผู้ชมเพื่อเชิญชวนให้เข้ามาค้นหา มือขวาถือพระขรรค์ที่ดัดแปลงเป็นอาวุธฉีดน้ำ มือซ้ายถือพิณมีลายนูนภาพมังกรซ่อนอยู่ภายใต้แผ่นทองคำเปลว ทัดดอกบัวที่ผม ถัดลงมาด้านล่างมี ภาพควายนอนหมอบ สายตามองไปด้านข้างด้วยสีหน้าเรียบเฉย ส่วนภาพพระยะหลังมีตัวละครข้างละ สองตัวยืนบนแท่นเสาลวดลายไทย ใช้ลักษณะวาดภาพแบบตัดทอนเห็นเพียงเส้นในการกำหนด โครงสร้างและรายละเอียด ตัวละครด้านซ้ายของพญาวอก

ระนาบบนเป็นภาพเทวดาแบบตะวันตกถือปืนฉีดน้ำและชี้นิ้วไปที่ตัวละครฝั่งตรงข้าม ถัดลงมา เป็นภาพเทวดาผู้หญิงพนมมือไหว้สะพายกล่องปืนฉีดน้ำสีเข้มใบรูปหมียิ้มแบบมีเล่ห์เหลี่ยมและมองลงไปที่ควาย ส่วนตัวละครด้านขวาภาพบนเป็นเทวีรูปแบบญี่ปุ่นสะพายถังน้ำ ในมือทั้งสองข้างถือขันที่ เต็มไปด้วยน้ำ ภาพกระเซ็นของน้ำในขันและผมของตัวละครฝั่งตรงข้ามสื่อถึงสภาพลมแรงของ ส่วนบน ถัดลงมาเป็นภาพหิวยิ้มตัวละครฮีโร่ของอเมริกากำลังยืนสงบนิ่งคล้ายการไว้ทุกข์ ส่วนระยะ หลังสุดของภาพผลงานชิ้นนี้แสดงเพียงแค่เส้นเพื่อให้เกิดความลึกของตัวละคร ซึ่งภาพรวมทั้งหมดได้ ถูกคุมบรรยากาศสีโทนเย็นของสีน้ำเงิน จึงทำให้รู้สึกถึงบรรยากาศการเล่นน้ำในวันสงกรานต์

ที่มาของตัวละครหลักแสดงออกด้วยวิธีบุคคลาธิฐาน คือภาพสะท้อนของธิดาสงกรานต์ ประจำวันศุกร์ โดยมีรายละเอียดของอาวุธและสัตว์พาหนะตามที่กล่าวมาข้างต้น ใบหน้าเป็นพญาวอก สื่อถึงปีนักษัตร ปีวอก ซึ่งทั้งหมดนี้นำมาจากวันเกิดกับปีนักษัตรของผู้นำได้หัว

การถ่ายทอดภาพด้วยระดับความเหมือนจริงที่อยู่ในช่วงระดับความเหมือนจริงที่ 1-4 นำมาสู่มิติทางความลึกของภาพและการเข้ามีส่วนร่วมของบทบาทในโลกทัศน์ส่วนตัวของผู้ชม

จึงกล่าวได้ว่าการแสดงออกทางภาษาภาพใบหน้าสัตว์ไม่ได้มีความหมายถึงเรื่องสัตว์แต่เป็นการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ที่ซับซ้อนเพื่อกล่าวถึงบุคคลสำคัญและระดับความเหมือนจริงที่แตกต่างกัน นำมาสู่การวิพากษ์ของสถานการณ์โลกที่ดูเดือดในปัจจุบันอีกด้วย



ภาพที่ 62 ผลงานชิ้นที่ 4 จิตรกรรมสัญลักษณ์ “ผู้นำโลก” ชื่อภาพ “BLUE DRAGON (2567)”
 ขนาด 35x56 ซม. เทคนิคสีฝุ่นจากหินแร่ธรรมชาติ, ปิดทองคำเปลว บนกระดาษปอนด์ที่สร้างสรรค์ พ.ศ. 2566
 ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์

วิเคราะห์ผลงาน “BLUE DRAGON (2567)” ผลงานชิ้นนี้มีตัวละครหลักอยู่ตรงกลาง เป็นภาพหันข้างทำนอง สายตากำลังอ่านหนังสือ UTOPIA ได้หนังสือมีภาพเขียนที่มีเปลวไฟดูคล้ายว่า แทนที่ให้แสงสว่างแต่กลับกำลังจะเผาหนังสือเล่มนี้ พญามังกรสีน้ำเงินเข้ม บนบ่ามีกลีบดอกบัว ด้านหลังสะพานอาวุธฉัตน้ำเป็นพระขรรค์และมีพิณลายมังกรตั้งอยู่ที่พื้น มีพาหนะเป็นควายที่นอนอยู่ และหันหน้ามาที่ผู้ชม ส่วนหน้าผากของควายเป็นภาพหัวใจสีทองแสดงนัยยะเรื่องความจงรักภักดีต่อเจ้านาย โดยทั้งหมดนี้สร้างสรรค์ขึ้นในบรรยากาศสีฟ้าสีน้ำเงินที่เป็นสีประจำของวันศุกร์ตามความเชื่อของคนไทยปัจจุบัน ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นรายละเอียดของธิดาสงกรานต์ประจำวันศุกร์โดยมีที่มาจากวันเกิดของผู้นำประเทศจีนและตอกย้ำด้วยสัญลักษณ์มังกรแบบศิลปะจีน โดยแสดงออกด้วยลักษณะบุคลาธิษฐาน

ภาพกระต่ายถือขันและมีตัวอักษร Cool ภายในขันมีน้ำกระเซ็นออกมา ซึ่งกระต่ายตัวนี้เป็นสัญลักษณ์ของปีนักษัตรคือ ปีเถาะ เป็นการสื่อถึงการบันทึกเรื่องราวภายในภาพช่วงปีนั้น และมีเหตุการณ์ต่างๆ เช่น การเข้ามามีบทบาทเด่นชัดของ AI ในประเทศจีน แสดงออกด้วยภาพตัวละครด้านหน้าของพญามังกรภาพ ส่วนตัวละครสองตัวด้านหลังภาพบนคือครุฑกายแก้วที่กำลังเป็นกระแสนิยมจากประติมากรรม David ในท่ากำลังยิงก้อนหินใส่ยักษ์ Goliath ค.ศ. 1623-1624 ของศิลปินจีน ลอเรนโซ เบรินนี่ ภาพหยาบยืมชิ้นนี้แสดงนัยยะถึงความขัดแย้งของชั่วอำนาจเก่ากับชั่วอำนาจใหม่ดังเช่นประเทศจีน

ระดับความเหมือนของของภาพ แสดงออกด้วยระดับความเหมือนจริงที่ 1-4 แบ่งเป็นตัวละครหลักและระยะหน้ามีระดับความเหมือนจริงมาก ส่วนระยะหลังหรือส่วนประกอบภาพที่เป็นเรื่องราวของการล้อเลียนหรือแสดงทัศนะส่วนตัวของผู้วิจัสร้างสรรค์กลับไปใช้ลักษณะตัดทอนความเหมือนจริงให้อยู่ในช่วง 1-3 ตามระยะความลึกและความสำคัญของภาพ ดังตัวอย่างภาพ



ภาพที่ 63 ผลงานชิ้นที่ 5 จิตรกรรมสัญลักษณ์ “ผู้นำโลก” ชื่อภาพ Monday Daughter
 ขนาด 35x56 ซม. เทคนิคสีฝุ่นจากหินแร่ธรรมชาติ, ปิดทองคำเปลว บนกระดาษสีเทา ปีที่สร้างสรรค์ พ.ศ. 2566
 ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์

วิเคราะห์ผลงาน Monday Daughter ภาพผลงานมีลักษณะการใช้สีเหลืองคุมบรรยากาศ เพื่อสื่อถึงสีประจำวันจันทร์ของตัวละครหลักที่มีใบหน้าเป็นวัวเพื่อสื่อถึงปีนักษัตร ฉลู ซึ่งเป็นลักษณะเชื่อมโยงแบบบุคลาธิษฐานถึงวันและปีเกิดของ เลติกาภา ภาพตัวแทนของคณกรรมการบันเทิงกับ ภาพลักษณ์ของวงการมายา โดยตัวละครหลักถูกวางตำแหน่งให้อยู่กลางภาพและทำท่าทางชี้หน้า สายตาของผู้ชมไปที่เสือพาหนะของธิดาสงกรานต์ประจำวันจันทร์ ถัดออกมาด้านขวาของตัวละครหลักเป็นภาพศาลพระภูมิที่แสดงออกถึงความเชื่อและเคารพแบบไทยๆ และยังเกี่ยวข้องกับมิติทาง ความหมายของบุคคลในวงการมายา ต่อมาภาพเทวดาหญิง ชาย กำลังโยนปืนฉีกน้ำมายังเบื้องล่างกับ ภาพลานเส้นรุบหัวใจในระนาบภาพส่วนบนสุด จะเห็นได้ว่าเส้นนำสายตาทั้งหมดของภาพชี้ขึ้นไป ที่เสือและภาพเสือก็หันหน้ามาปะทะผู้ชมด้วยความท้าทาย จึงชี้ชวนให้มีมิติทางความหมายที่หลากหลายตามประสบการณ์ส่วนตัวของผู้ชม

การสื่อความด้วยระดับความเหมือนจริงที่ 1-5 จากความเหมือนจริงมากในระยะหน้าของเสือสู่การตัดทอนเหลือเพียงเส้นที่เป็นสัญลักษณ์ของความรักอย่างเช่นภาพหัวใจ นำมาสู่การสร้างระยะ ความลึกของภาพสองมิติด้วยการซ้อนทับและตัดทอนความเหมือนจริงสำหรับภาพระยะหลัง มิติด้าน ความหมายของภาพที่ขบขันเสียดสีและหันหน้ามายังผู้ชม ซึ่งดึงดูดความสายตาผู้ชมได้มากกว่า ภาพตัวละครที่เป็นเนื้อหาหลักเนื้อหาหลัก ความย้อนแย้งแบบคลุมเคลือลักษณะนี้ก็กลับชี้ชวนให้ตั้ง คำถามถึงวงการมายาหรือวงการบันเทิงที่เป็นเหมือนผู้นำทางจิตวิญญาณของประชาชน





ภาพที่ 64 ผลงานชิ้นที่ 6 จิตรกรรมสัญลักษณ์ “ผู้นำโลก”
 ภาพนกอินทรีสีน้ำเงิน “บันทึกวันสงกรานต์ของพญาอินทรี”
 เทคนิคสีฝุ่นจากหินแร่ธรรมชาติบนกระดาษ ขนาด 35x55 ซม. ปีที่สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567
 ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์

วิเคราะห์ผลงาน “บันทึกวันสงกรานต์ของพญาอินทรี” ภาพผลงานมีความซับซ้อนหลายมิติ กล่าวคือ มิติของสถานการณ์สงครามในปัจจุบันกับเหตุการณ์สงกรานต์ มิติของภาพหีบยืม การล้อเลียน สู่การตั้งคำถามของสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยตัวละครหลักเป็นภาพพญาอินทรีถือหนังสือทองคำในท่าของพระแม่มารีย์อุ้มพระบุตร จากผลงานชื่อ Doni Madonna ค.ศ.1503 ศิลปิน มีเกลันเจโล ในหนังสือแสดงข้อความ WAR & PEACE และสัญลักษณ์แห่งสันติภาพ เสมือนการไขว้ข้อความว่าพญาอินทรีเลือก สันติภาพ และหันหน้าเพื่อสร้างบทสนทนากับเทพีเสรีภาพ สัญลักษณ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา

ภาพส่วนบน ขวามือของพญาอินทรีเป็นภาพเทพีเสรีภาพท่าทางตกใจเมื่อเห็นข้อความในหนังสือ ส่วนตัวละครที่เหลือทั้งสามภาพ เป็นตัวละครที่สื่อถึงสงครามหรืออารมณ์โมโห เช่น ธานอส ตัวร้ายในหนังจากประเทศอเมริกา เทพกวนอูจากประเทศจีน รวมถึงพระแม่มารีจากประเทศอินเดีย ภาพลวดลายบนผนังภายในของสถาปัตยกรรมปกคลุมด้วยภาพหัวใจที่สื่อถึงความรัก ภาพวิวระยะหลังคือบรรยากาศสถานการณ์อิหร่านยิงโดรน-ซีปนาวูธใส่อิสราเอล และสุดท้ายด้านล่างคือสัตว์กึ่งพาหนะของพญาอินทรีและอาวุธคู่กาย เช่น ปืนฉีดน้ำกับพิณ ซึ่งทั้งหมดนี้แทนแสดงออกด้วยการใช้วิธีบุคลาธิษฐานระหว่างตัวละครผู้นำของประเทศอเมริกาที่เกิดวันศุกร์กับการใช้สัญลักษณ์หัวนกอินทรี และข้อมูลของจิตาสงกรานต์ประจำวันศุกร์ในบรรยากาศภาพสีน้ำเงินฟ้า

ระดับความเหมือนจริงกับการสื่อความหมายของภาพ “บันทึกวันสงกรานต์ของพญาอินทรี” ตัวละครพญาอินทรีและสัตว์พาหนะใช้ระดับความเหมือนจริงระดับที่ 5 คือเหมือนจริงมาก เพื่อขบขันให้เป็นระยะหน้าและดึงดูดผู้ชมให้เข้ามาพิจารณารายละเอียดส่วนเนื้อหาและแสดงออกถึงความจริงของเหตุการณ์สงครามที่เกิดขึ้นในโลกปัจจุบันด้วยการกระทำของผู้มีอำนาจบนโลกแห่งความจริง ส่วนตัวละครฝั่งซ้ายและขวารวมทั้งลายเส้นหัวใจในระยะกลางมีระดับความเหมือนจริงที่ 1-3 เป็นระดับความเหมือนจริงที่ใช้เป็นสัญลักษณ์ของการแสดงความคิดเห็นของผู้วิจัยสร้างสรรค์และต้องการให้ผู้ชมสามารถเข้ามาสวมบทบาทเป็นตัวละครที่ตกใจกับเหตุการณ์ครั้งนี้ และสุดท้ายคือภาพระยะหลังกับความเหมือนจริงในระดับที่ 3 ซึ่งอยู่ในความคลุมเครือระหว่างภาพเหมือนจริงมากกับภาพที่โดนตัดทอน สอดคล้องกับภาพเหตุการณ์สงครามที่มีความคลุมเคลือระหว่างความมีเหตุผลกับความไม่มีเหตุผลรวมทั้งเป็นการตั้งคำถามถึงเบื้องหลังที่เป็นปัจจัยของการโจมตีทางมิตรายซึ่งอยู่ในภาวะคลุมเคลือของประชาชนเช่นเดียวกัน

2.3.2 วิทยานิพนธ์ชุดที่ 2 จิตรกรรมภาพเล่าเรื่องขนาดยาว “มหาสงครามต์: เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก”

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้แต่งเรื่องสั้นขึ้นมาเพื่อเป็นการเปรียบเทียบสถานการณ์โลกและบรรดาผู้นำ ดังนี้

“บนอจลาแห่งความรุ่งโรจน์ สามเมืองผู้เป็นมหาอำนาจ อันได้แก่ หวงหลง (Huang Long - 黄龙) ปกครองโดยพญามังกรศักดิ์สิทธิ์, ยูโทเป (Ytopair) ผู้มีพญาอินทรีแห่งผืนฟ้าเป็นประมุข และ ฮุยฟาง (Hui-fang) เป็นเมืองชนบทขนาดเล็กของพระมหาลีเอก ซึ่งมีลิงเป็นสัตว์ผู้นำแห่งสติปัญญา ถูกปกครองโดยเมืองหวงหลงของสามมี

เมืองเยิร์น (Yern) เป็นเมืองชนบทมีผู้นำเป็นหมีใหญ่ กำลังประสบปัญหาทะเลาะกับเมืองชนบทใกล้เคียง อันเกิดจากรื่องการนอกใจของโมราที่ย้ายฝั่งไปคบภักย์ตรงข้าม ทำให้เมืองของโมรามีวิบัติถูกละทิ้งและเปิดตกกลมาจากฟ้า เกิดเป็นเปลวเพลิงไหม้ลุกโชนหลังคาของศาลาวิหารทะลุ ประชาชนพบปัญหาากจนอดอยาก

ในช่วงขณะที่ทั่วทั้งแคว้นกำลังประสบภัยของโรคระบาด ประชาชนล้มตาย เกิดปัญหานานัปการ ก่อเกิดความเสียหาย ประชาชนพบปัญหาากจนอดอยาก บ้านเมืองปวงประชาเดือดร้อน โกลาหลไปทั่ว ทำให้เมืองใหญ่ต้องการขยายอำนาจ โดยที่ทุกคนไม่อาจทราบเรื่องราวความเป็นไปเล็กๆ ซึ่งเสมือนเป็นคลื่นใต้น้ำที่จะก่อตัวเป็นคลื่นใหญ่รุนแรงภายใต้อาณาจักรทั้งหลาย

วันหนึ่งนกลสองหัวผู้เป็นอำมาตย์ของพญามังกร เดินทางมาเล่นหมากรุกและพูดคุยเรื่องการบริหารบ้านเมืองตามปกติ โดยมีองค์มหาลีและบริวารเข้าร่วมชม แต่แท้จริงแล้วพระมหาลีกลับเป็นซุกกับอำมาตย์เพื่อนสนิทคิดข้างบัลลังก์ของพญามังกรและได้วางแผนจะแยกตัวออกมาจากการควบคุมอำนาจ ซึ่งอยู่ในกำมือของเจ้าเมืองหวงหลง และสุดท้ายก็เกิดรอยร้าวปริแตกขึ้นในความสัมพันธ์ เพราะวันถัดมาพญามังกรได้ยินเสียงซุบซิบหนาหูว่าเมียรักเล่นซุกกับเพื่อนสนิทตน ตอนกลางดึกได้มาแอบเห็นกับตาของตนเองว่าพวกเขาลับลอบมีความสัมพันธ์กัน ส่งผลร้าวกับปีกเล็ก ๆ ของผีเสื้อที่กระพือปีกเบา ๆ แต่ร้าวไปทั่วแล้ว จึงเนรเทศทั้งสองออกไปนอกเมืองและจมอยู่กับความทุกข์ในอก

การแยกตัวออกมาจากเมืองมหาอำนาจชั้นสูงสุดแห่งหวงหลง ไม่สามารถทำได้โดยง่ายเพราะเมืองฮุยฟางเป็นเพียงชนบทเล็ก ๆ ที่ถูกแต่งเข้ามาทางการเมืองไม่มีอำนาจมากพอ แต่ก็สามารถจะเป็นปัญหาใหญ่ได้ดังที่เกิดขึ้นในตอนนี เนื่องจากเจ้าเมืองยูโทเปได้ส่งกองกำลังหนุนหลังเมืองฮุยฟาง

สาเหตุที่ยูโทเปให้การสนับสนุนช่วยเหลือฮุยฟางนคร แท้จริงแล้วเกิดจากปัญหาภายในครอบครัวผู้สร้างพสุธาแห่งนี้ เจ้าเมืองหวงหลงและเจ้าเมืองยูโทเป เป็นพี่น้องต่างมารดา ซึ่งเกิดในวันแห่งสุริยะ เป็นวันแห่งเทพผู้เปล่งประกายหรือเรียกว่าวันศุกร์ ทั้งคู่แก่งแย่งชิงดีที่จะเป็นอันดับหนึ่งแห่งแผ่นดินโลกที่ทุกคนอ้าค้ำ เมื่อพญาอินทรีเห็นรอยร้าวในความสัมพันธ์นั้น จึงไม่ลังเลที่จะสุ่มไฟ

ให้ไหมกระหน่ำ นอกจากนี้มีเหล่าสาวและนกลองหัวชายชูได้ลี้ภัยไปยังเมืองยูโทเปและทำข้อตกลงในการบอกความลับของเมืองหลวงทั้งเรื่องโรคระบาดและและการค้าขาย

ผู้นำยูโทเปเป็นผู้มีมหาอำนาจที่โลภมาก แต่ผู้คนในนครก็มีอิสระเสรีภาพในการเรียกร้องสิทธิมากเกินไป มักเกิดการประท้วงอยู่บ่อย ๆ การเงินก็เริ่มฝืดเคืองจากปัญหาภายในและด้วยมีนิสัยอันธพาล จึงต้องกอบโกยทรัพย์จากบ้านเมืองรอบ ๆ โดยไม่รู้จักพอ

ทางพยามังกรศักดิ์สิทธิ์เป็นสัตว์เทพผู้ชำนาญการบู๊และบู้ สามารถเรียนรู้ที่จะวิเคราะห์การทำศึกรอบด้านได้จากผู้รู้หลายแขนงวิชา ส่วนพญาอินทรีผู้เป็นเจ้าของผืนฟ้าเองก็มีมิตรสหายมากมาย เช่น เมืองแห่งราชินีว โคทองคำผู้กุมอำนาจสื่อและมีแหล่งข่าวมากมายทั่วผืนปฐพี รวมถึงราชินีเสื่อแสนมั่งคั่งจากสมบัติผู้ดีเก่า

ทั้งคู่กำลังจะเปิดศึกสาदन้าเพื่อแย่งชิงความเป็นมหาอำนาจแห่งความร่มเย็น ณ เมืองฮู่ฟางด้านพญาอินทรีียกพลขึ้นราชรถออกจากเมืองในเวลาพลบค่ำ จากนั้นย้ายทัพขึ้นเรือข้ามทะเลจากอีกฝั่งของโลกไปยังฮู่ฟางนคร แต่โชคร้ายเจอพายุคลื่นอันตราย ทำให้เรือหลายลำต้องอัปปางลงเหลือกองทัพเพียงครึ่งหนึ่งเท่านั้นกว่าจะขึ้นฝั่งได้ก็ใช้เวลากว่า 1 เดือน

พื้นที่ป่าในการเดินทางบนบกก็ไม่ได้สะดวกสบายนัก เต็มไปด้วยโขดหิน ต้นไม้ และความขรุขระ สุดท้ายเจ้าเมืองยูโทเปก็ได้รับการช่วยเหลือจากมิตรสหายอย่างโคทองคำและราชินีเสื่อ ให้นำราชรถพร้อมเสริมทัพไปทำศึก ฝ่ายเจ้าเมืองหลวงเดินทางมาถึงเมืองฮู่ฟางก่อน เขาจึงใช้เวลาในการนั่งเล่นหมากล้อมเพื่อวางแผนในการเดินกระดานรบกับเหล่าขุนนางโดยมีบัณฑิตจอมยุทธ์ร่วมรับชม

เข้าสู่คืนจันทร์ฤดู เดือนเมษา เดือนที่สี่ของปี ดงสุดท้ายประชาชนต่างหลุกมาเป็นพลทหารเข้าสู่สงครามสาदन้าของมหาอำนาจ พญาอินทรีียเดินทางเข้าสู่ดินแดนแห่งความหอมหวล นำพลล้อมเมืองในยามรุ่งสาง แสงตะวันส่องผืนฟ้ามังกรผู้ยิ่งใหญ่ออกจากปราสาทพร้อมทำศึกแห่งสายน้ำ ในที่สุดแล้วพยามังกรและพญาอินทรีียทำสงครามสาदन้ายาวนาน 7 วัน สงครามครั้งนี้มิใช่เพื่อเข้าสู่การแย่งชิงอิสระของฮู่ฟางนครเพียงอย่างเดียว แต่เพื่อเข้าสู่การตัดสินว่าฝ่ายใดคือผู้ที่เหนือกว่าในศึกสงครามแห่งมหาอำนาจนี้

แต่ท้ายที่สุด 7 วันแห่งมหาสงครามตัดสินแพ้ชนะได้ ต่างถ่วงดุลอำนาจไปมา ผลัดกันได้ผลัดกันเสีย ประชาชนล้มตายกลายเป็นความโศกเศร้าแห่งมหาสงคราม สุดท้ายสงครามนี้จึงกลายเป็นตำนานเท่านั้น ในทุก ๆ ปี ประชาชนทั้งหลายจึงออกมาไล่สาदन้าสังสุทธิ์ไล่กันและกัน อันน้ำสังสุทธิ์คือน้ำใสสะอาดไร้ซึ่งมลทิน เป็นน้ำศักดิ์สิทธิ์ เพื่อเป็นการสาदन้าความโศกออกไปให้สิ้นและสาदन้าสุขให้แก่ผู้คนเพื่อความร่มเย็นเป็นสุข” (จบ)

ความหมายของเมือง

เมืองหวงหลง = จีน มังกรทอง ตามตำนานคือสัตว์ปักษาในใจการเมืองผู้ดูแลทุกอย่างในความเชื่อจีน

เมืองยูโทเป = มาจาก ยูโทเปีย คืออเมริกา มาจากเมืองในอุดมคติ

เมืองฮุยฟาง (Hui-fang) = มาจากภาษาไต้หวัน แปลว่ากลิ่นหอมของปัญญา

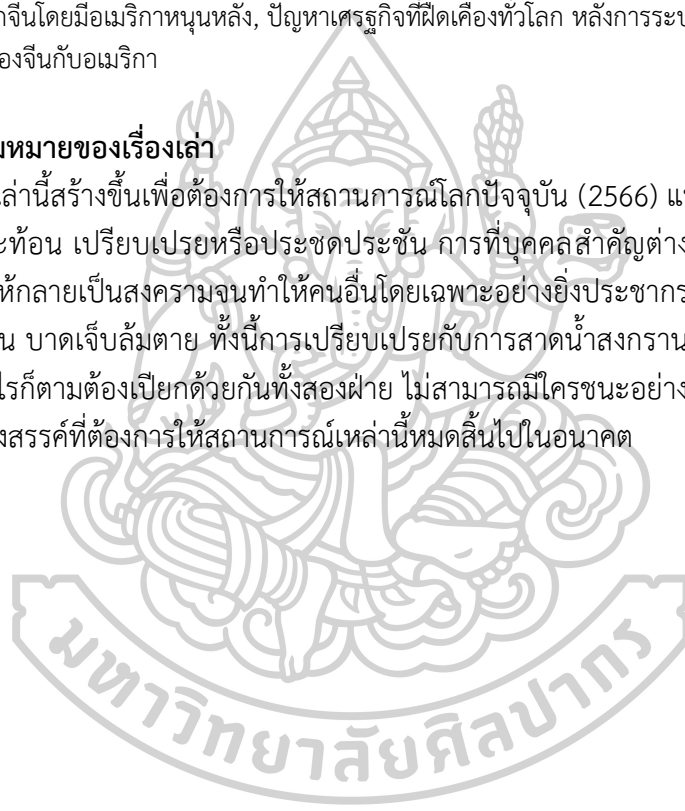
เมืองเยิร์น (Yem) = แปลว่าความวิไลหา ความปรารถนา แรงบันดาลใจจากสถานการณ์ยูเครนและรัสเซีย ที่ผู้คนปรารถนาความสงบสุข

สถานการณ์โลกที่นำมาวาด

สถานการณ์รัสเซีย-ยูเครน, โครonavirusโควิด19, วัคซีนและผลกระทบ, ปัญหาเรื่องไต้หวันในการพยายามแยกประเทศจากจีนโดยมืออเมริกาหนุนหลัง, ปัญหาเศรษฐกิจที่ฝืดเคืองทั่วโลก หลังการระบาดของโควิด, การแย่งชิงอำนาจเจ้าโลกของจีนกับอเมริกา

ความหมายของเรื่องเล่า

เรื่องเล่านี้สร้างขึ้นเพื่อต้องการให้สถานการณ์โลกปัจจุบัน (2566) แปรรูปกลายเป็นเนื้อเรื่องขนาดยาวที่สะท้อน เปรียบเปรยหรือประชดประชัน การที่บุคคลสำคัญต่างๆ ในโลกมีกิเลสส่วนตัวแล้วนำมาทำให้กลายเป็นสงครามจนทำให้คนอื่นโดยเฉพาะอย่างยิ่งประชากรของแต่ละประเทศได้รับความเดือดร้อน บาดเจ็บล้มตาย ทั้งนี้การเปรียบเปรยกับการสาดน้ำสงกรานต์ก็เพื่อย้ำว่าการสาดน้ำนั้นไม่ว่าอย่างไรก็ตามต้องเปียกด้วยกันทั้งสองฝ่าย ไม่สามารถมีใครชนะอย่างเด็ดขาด สะท้อนมุมมองของผู้วิจัยสร้างสรรค์ที่ต้องการให้สถานการณ์เหล่านี้หมดสิ้นไปในอนาคต





ภาพที่ 65 ผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณโลก

เทคนิคสีฝุ่นจากหินแร่ธรรมชาติบนกระดาษ ขนาด 140x550 ซม.

ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



ภาพที่ 66 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



ภาพที่ 67 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



ภาพที่ 68 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



ภาพที่ 69 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



ภาพที่ 70 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



ภาพที่ 71 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



ภาพที่ 72 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



ภาพที่ 73 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



ภาพที่ 74 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



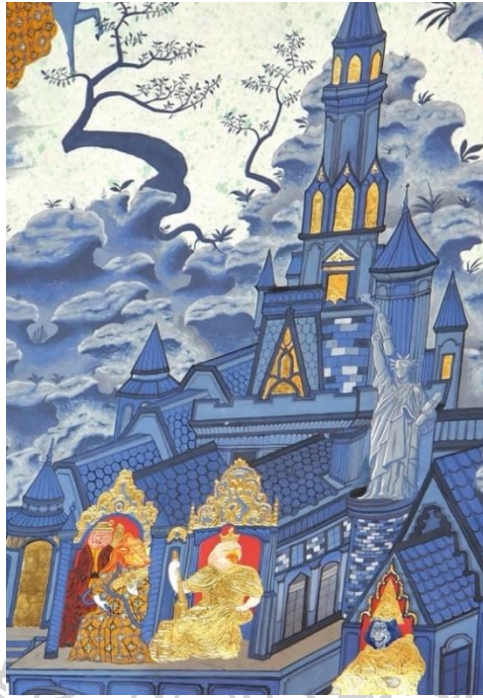
ภาพที่ 75 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



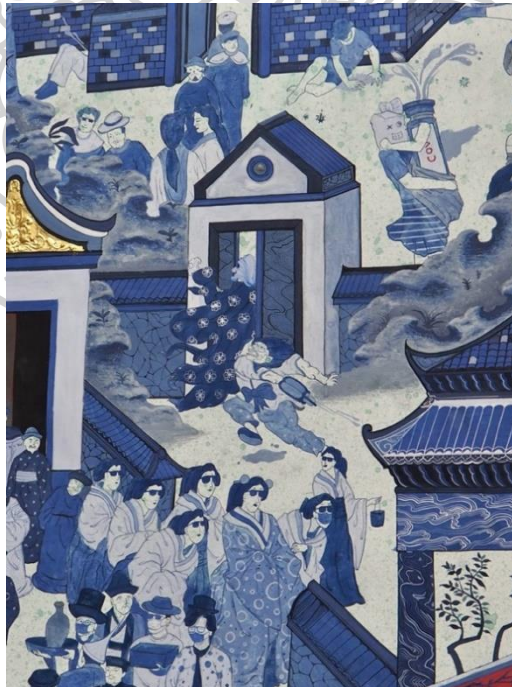
ภาพที่ 76 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



ภาพที่ 77 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



ภาพที่ 78 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



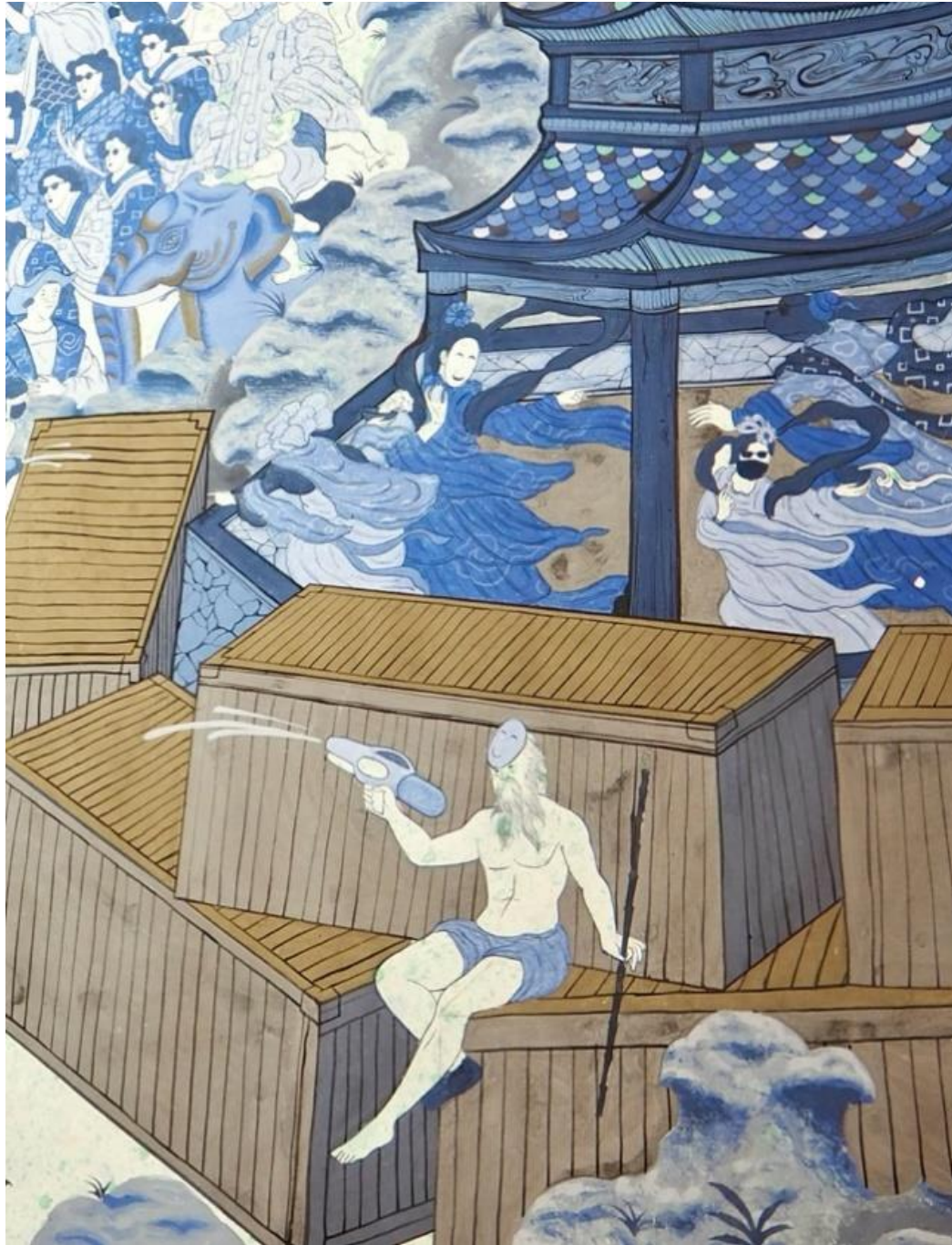
ภาพที่ 79 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



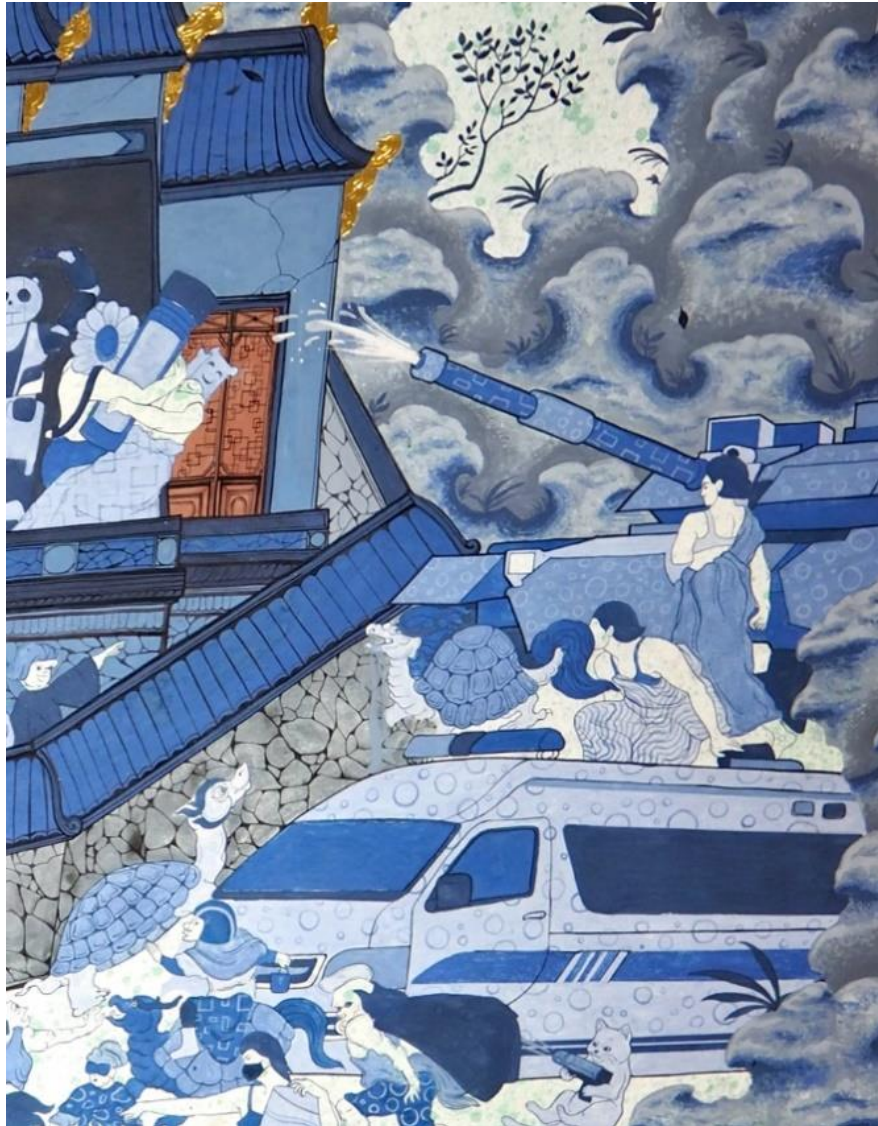
ภาพที่ 80 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



ภาพที่ 81 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



ภาพที่ 82 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลกในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567



ภาพที่ 83 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก ในนิทรรศการ
ที่มา: ภาพถ่ายประกอบเนื้อหาบันทึกภาพโดยผู้สร้างสรรค์ พ.ศ. 2567

สรุป

จากการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมดที่ผ่านมา ผลงานจิตรกรรมคัลเลอร์ไปทีละชั้น จากการเป็นจิตรกรรมชั้นเดียว วาดทีละชั้น กลายเป็นงานจิตรกรรมภาพเล่าเรื่องขนาดใหญ่ มีองค์ประกอบที่ซับซ้อนในตัวเอง มีรายละเอียดจำนวนมากที่เกิดจากการนำผลงานช่วงก่อนๆ มารวบรวมประกอบกันขึ้น นอกจากนี้อีกประเด็นหนึ่งที่สำคัญคือการเปลี่ยนจากเทคนิคสีอะคริลิกมาเป็นการบดสีจากหินแร่ธรรมชาติและกาวจากหนังสัตว์ที่มีลักษณะเด่นเฉพาะตัวในผลงานชิ้นสุดท้าย

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ หัวข้อ “มหาสงครามต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก” เป็นการตีความนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ลักษณะเสียดสี การล้อเลียนเชิงสัญลักษณ์ และความหมายแฝงกับข้อเท็จจริงอันหลากหลายสถานการณ์และกระแสข่าวที่กำลังถูกพูดถึงในโลกปัจจุบัน ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ การศึกษาผลงานจิตรกรรมฝาผนัง และการนำเสนอเวลาของเรื่องเล่าลงไปบนพื้นที่สองมิติของจิตรกรรม วิธีการวาดภาพประกอบบุคคล ฉากหลัง และการจัดองค์ประกอบภาพ ซึ่งจะส่งผลต่อการวิเคราะห์และผลลัพธ์ได้เป็น 3 ประเด็นดังนี้

1. แนวคิดและจุดมุ่งหมายในผลงาน
2. บทวิเคราะห์พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมเล่าเรื่อง
3. ระดับความเหมือนจริงและภาพล้อเลียน
4. พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมเล่าเรื่อง
5. ผลงานสมบูรณ์และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ชม

1. แนวคิดและจุดมุ่งหมายในผลงาน

หัวข้อวิทยานิพนธ์เรื่องนี้มีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก กลุ่มภาพประกอบบุคคลสำคัญหรือตัวละครตามท้องเรื่องในจินตนาการที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้แต่งเรื่องเล่าที่เชื่อมโยงกับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบัน ได้แก่ สงครามการค้า จีน-อเมริกามาสู่ ยุคสถานการณ์โควิด19 และยุคหลังจากช่วงโควิด19 ที่มีเหตุการณ์ความขัดแย้งจากทั่วภูมิภาคของโลก ไม่ว่าจะเป็นสถานการณ์ตะวันออกกลางระหว่างอิสราเอล-ปาเลสไตน์, ยูเครน-รัสเซีย และเกาะไต้หวันที่เป็นประเด็นระหว่างประเทศจีนและสหรัฐอเมริกา เรื่องเล่าทั้งหมดนี้เป็นเหตุการณ์หลังช่วงสงครามเย็นที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์มีความสนใจและส่งผลกระทบต่อความเปลี่ยนแปลงต่อการดำเนินวิถีชีวิตในสังคมและวัฒนธรรมเป็นวงกว้าง ซึ่งเล่าผ่านผลงานจิตรกรรมสีฝุ่นรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ โดยใช้ตัวละครหลักเป็นนางสงครามต์ที่สื่อถึงผู้นำของประเทศนั้นๆ เป็นตัวเล่าเรื่อง และจบในชุดเดียวกันมาเป็นจุดเริ่มต้นการสร้างสรรค์ ทั้งนี้ประเด็นที่สำคัญประเด็นหนึ่งที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์สนใจคือ จิตรกรรมเล่าเรื่องบนพื้นที่สองมิตียังคงมีศักยภาพที่จะนำเสนอประเด็นความขัดแย้งต่างๆ เหล่านี้ได้หรือไม่และต้องอาศัยลักษณะแบบใด ทั้งนี้การศึกษาเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังของไทย



ภาพที่ 84 ผลงานจิตรกรรมกับโครงสร้าง 3 มิติ ในนิทรรศการ
 ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2567



ภาพที่ 85 ผลงานจิตรกรรมกับโครงสร้าง 3 มิติ ในนิทรรศการ
 ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2567

จะเห็นได้ว่า การวางแนวความคิดไว้ที่การเล่าเรื่องที่มีรายละเอียดผ่านโครงสร้างของภาพ ขนาดยาว ให้ผลลัพธ์ที่น่าสนใจ รายละเอียดจำนวนมากในภาพชวนให้ผู้ชมเข้าไปละเอียดดูซึ่งจะทำให้เห็นแนวความคิดชัดเจนขึ้น อย่างไรก็ตามผู้ทรงคุณวุฒิบางท่านได้ตั้งว่าจิตรกรรมเล่าเรื่องที่ดีนั้นควรเป็นเรื่องที่เข้าใจง่ายในระดับหนึ่งหรือควรเป็นเรื่องที่ผู้ดูน่าจะรู้อยู่แล้ว ดังในกรณีจิตรกรรมฝาผนังของไทยที่มักเล่าเรื่องพุทธประวัติหรือเรื่องที่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตามเพื่อไม่ให้ผู้ดูสงสัยจึงมีการสร้างจารึกติดไว้ที่ใต้ภาพในหลายกรณี พลังของแนวความคิดที่ปรากฏรูปออกมาในฐานะทัศนศิลป์จึงเด่นกว่าแนวคิดของตัวเรื่องเล่าที่ยังมีข้อสงสัยได้

2. บทวิเคราะห์พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมเรื่องเล่า

ผู้วิจัยสร้างสรรค์นำสถานการณ์โลกที่อยู่ในระยะเวลา 4-5 ปีที่ผ่านมา ขณะที่กำลังศึกษาในระดับดุซงึ่บัณฑิต ซึ่งเป็นช่วงเวลาเกิดเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงระบบทางสังคม วัฒนธรรม สงคราม การเมือง เศรษฐกิจ และผลกระทบต่อการค้าวิถีชีวิตของประชากรโลก ได้แก่ สถานการณ์รัสเซีย-ยูเครน, โรคระบาดโควิด19, วัคซีนและผลกระทบ, ปัญหาเรื่องได้หวุ่นในการพยายามแยกประเทศจากจีนโดยมีอเมริกาหนุนหลัง, ปัญหาเศรษฐกิจที่ฝืดเคืองทั่วโลก หลังการระบาดของโควิด, การแย่งชิงอำนาจระหว่างจีนกับอเมริกา, สงครามระหว่างอิสราเอลกับปาเลสไตน์ จากนั้นนำมาประมวลเป็นเรื่องเล่าที่แต่งขึ้นใหม่จากนั้นทำการออกแบบจิตรกรรมขนาดสูงและแคบ 140 x 550 ซม. ติดตั้งห้องจากเพดานในลักษณะเดียวกันกับจิตรกรรมฝาผนังที่พระอุโบสถวัดสุทัศน์เทพวรารามที่ได้ศึกษา

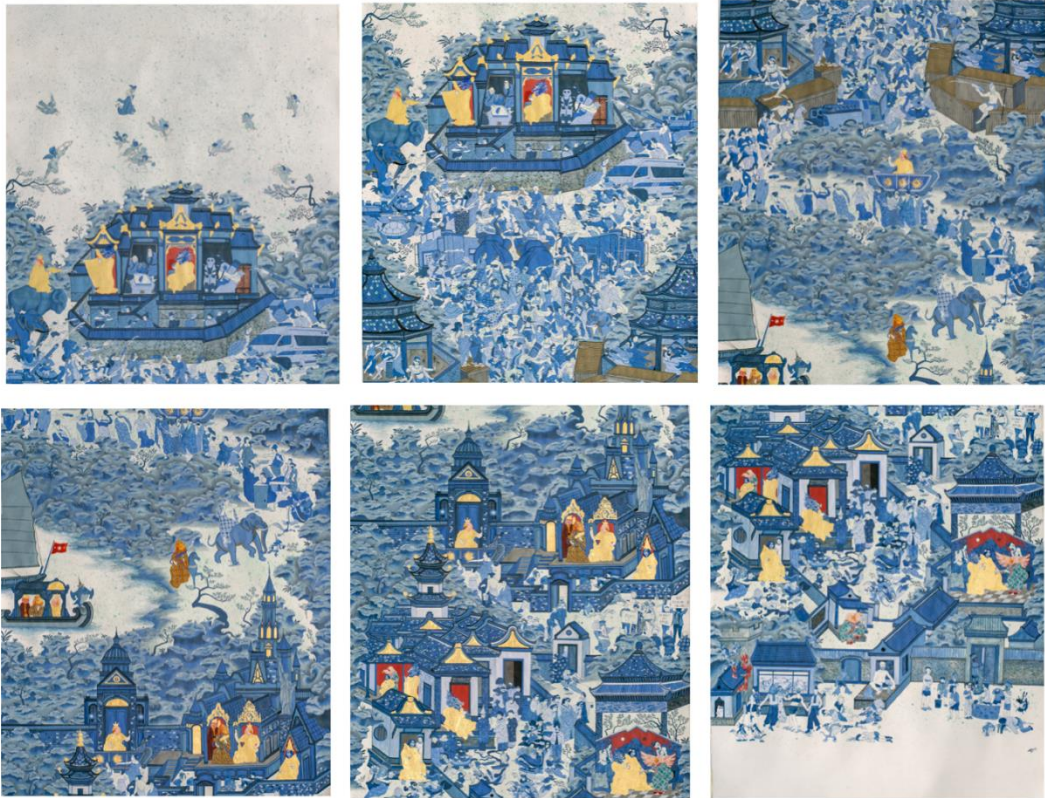
2.1 องค์ประกอบภาพเรื่องเล่า แรงบันดาลใจจากวัดสุทัศน์

องค์ประกอบศิลปะของงานชิ้นนี้มีประเด็นที่สำคัญดังนี้

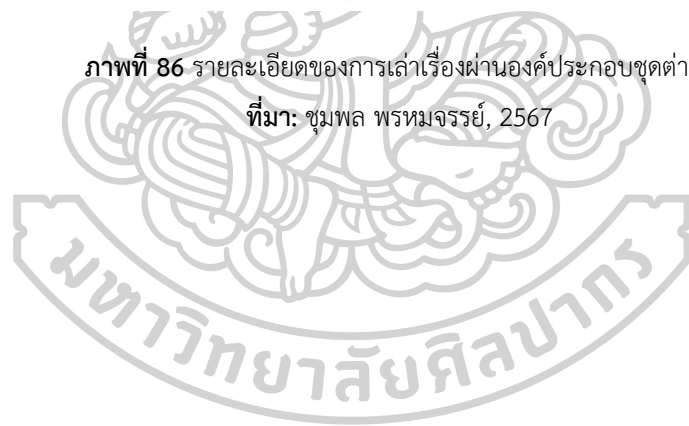
1) องค์ประกอบที่แคบและสูงมากสร้างความแปลกใหม่ในการชมในขณะที่เดียวกันก็ต่อเนื่องกับงานประเพณี ขนาด 140 x 550 ซม. เป็นสัดส่วนที่ไม่ค่อยปรากฏนักในจิตรกรรมร่วมสมัย รายละเอียดจำนวนมากทำให้ผู้ดูต้องตั้งใจดูภาพ ค่อยๆ เลาะสายตา

2) ทั้งนี้ตำแหน่งการติดตั้งแบบห้อยลงมาจากเพดาน มีส่วนโค้งเข้าออกบนล่าง ทำให้ภาพไม่ตรงต่อเนื่อง การชมต้องอาศัยสมาธิ

3) องค์ประกอบของภาพเป็นแนวทางแบบจิตรกรรมประเพณีไทย คือใช้ตัวอาคารเป็นตัวกำหนดสถานที่ กรณีจิตรกรรมไทยคือภาพปราสาทที่จะเป็นจุดรวมสายตาของภาพหนึ่งๆ ก่อนจะนำสายตาไปสู่องค์ประกอบอื่น ในงานชิ้นนี้ก็ใช้เทคนิคนั้นเช่นกัน ทั้งนี้ตัวอาคารขนาดใหญ่ลักษณะเหมือนปราสาทถูกออกแบบให้ผสมผสานแนวทางสถาปัตยกรรมที่หลากหลายเพื่อสื่อความถึงเมืองต่างๆ ในเรื่องเล่า เช่น เมืองยูโทเป เมืองหวงหลง เป็นต้น



ภาพที่ 86 รายละเอียดของการเล่าเรื่องผ่านองค์ประกอบชุดต่างๆ
ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2567



2.2 การดำเนินเรื่อง

การดำเนินเรื่องเริ่มต้นที่ด้านล่างของภาพ “บทสรุปเรื่องเล่าจากมหาสงครามต์” คือ

1) นกสองหัวผู้เป็นอำมาตย์ของพญามังกร เดินทางมาเล่นหมากรุกและพูดคุยเรื่องการบริหารบ้านเมืองตามปกติ โดยมีองค์มเหสีและบริวารเข้าร่วมชม

2) เพราะวันถัดมาพญามังกรได้ยินเสียงซุบซิบหนาหูว่าเมียรักเล่นชู้กับเพื่อนสนิทตน

3) ตอนกลางดึกได้มาแอบเห็นกับตาของตนเองว่าพวกเขาลักลอบมีความสัมพันธ์กัน

4) มเหสีลึงสาวและนกสองหัวชายชู้ได้ลี้ภัยไปยังเมืองยูโทเปและทำข้อตกลงในการบอกความลับของเมืองหลวงทั้งเรื่องโรคระบาดและและการค้าขาย

5) พญาอินทรีย์ ยกพลขึ้นราชรถออกจากเมืองในเวลาพลบค่ำ

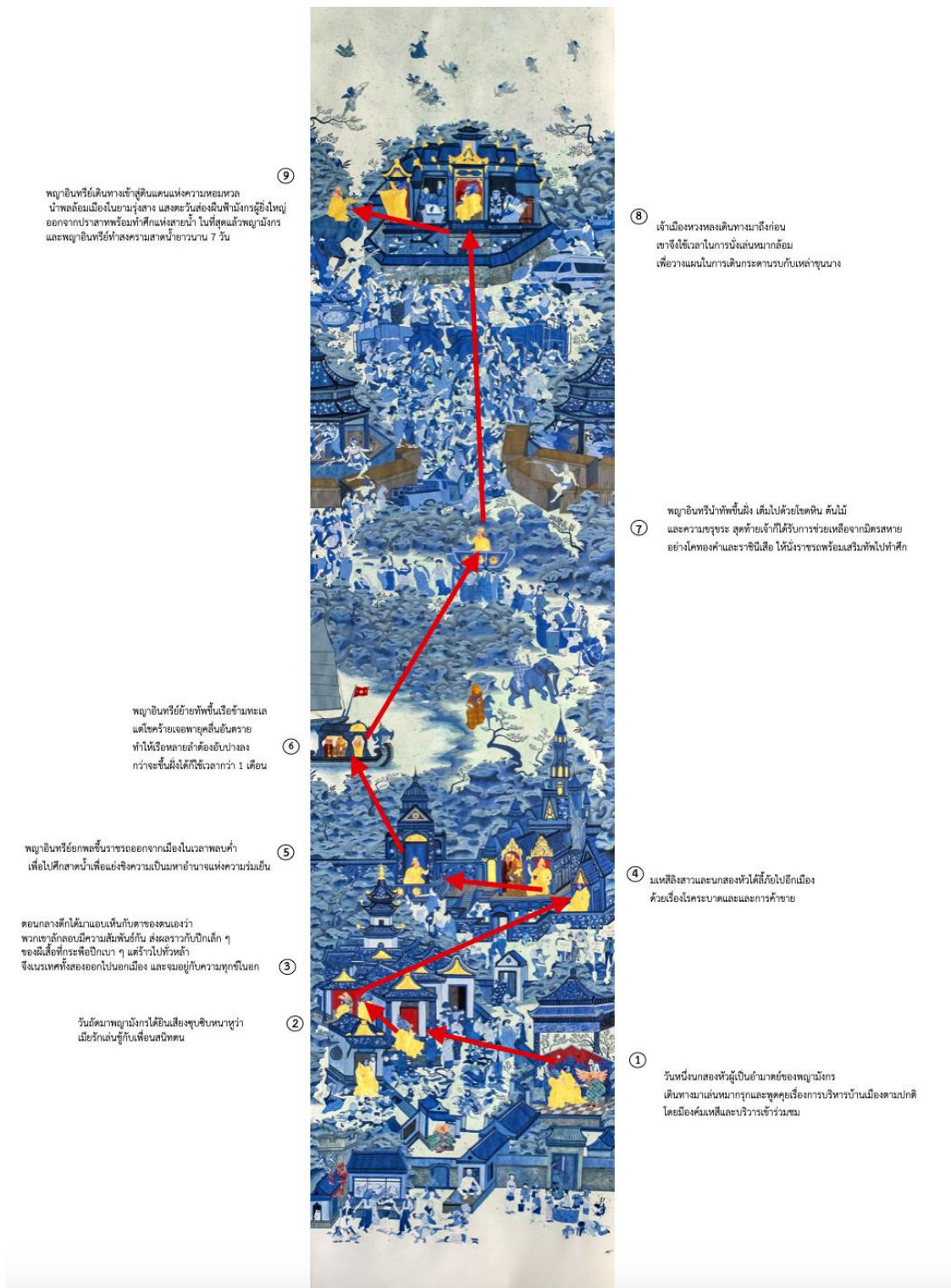
6) จากนั้นย้ายทัพขึ้นเรือข้ามทะเลจากอีกฝั่งของโลกไปยังอยู่ฟางนคร แต่โชคร้ายเจอพายุคลื่นอันตราย ทำให้เรือหลายลำต้องอัปปางลงเหลือกองทัพเพียงครึ่งหนึ่งเท่านั้นกว่าจะขึ้นฝั่งได้ก็ใช้เวลากว่า 1 เดือน

7) การเดินทางบนบกก็ไม่ได้สะดวกสบายนัก เต็มไปด้วยโขดหิน ต้นไม้ และความขรุขระสุดท้ายเจ้าเมืองยูโทเปก็ได้รับการช่วยเหลือจากมิตรสหายอย่างโคทองคำและราชินีเสื่อ ให้นำราชรถพร้อมเสริมทัพไปทำศึก

8) ฝ่ายเจ้าเมืองหลวงเดินทางมาถึงเมืองอยู่ฟางก่อน เขาจึงใช้เวลาในการนั่งเล่นหมากรุกล้อมเพื่อวางแผนในการเดินกระดานรบกับเหล่าขุนนาง

9) ในที่สุดแล้วพญามังกรและพญาอินทรีย์ทำสงครามสาดน้ำยาวนาน 7 วัน สงครามครั้งนี้มิใช่เพื่อเข้าสู่การแย่งชิงอิสระของอยู่ฟางนครเพียงอย่างเดียว แต่เพื่อเข้าสู่การตัดสินว่าฝ่ายใดคือผู้ที่เหนือกว่าในศึกสงครามแห่งมหาอำนาจนี้

จะเห็นได้ว่าตัวเรื่องเล่าดำเนินไปตามองค์ประกอบภาพ โดยอาศัยวิธีการในการสร้างจิตรกรรมเล่าเรื่องของไทยที่ยังคงมีศักยภาพที่จะเล่าเรื่องขนาดยาว มีรายละเอียดจำนวนมากได้



๙
 พญาอินทรียี่สิบห้าทางเข้าสู่ดินแดนแห่งความหอมหวล
 นำพลล้อมเมืองในยามรุ่งสาง แสงตะวันส่องดินฟ้ามีภุมมิงค์ใหญ่
 ออกจากปราสาทพร้อมทั้งศึกแห่งสายน้ำ ในที่สุดแล้วพญาอินทรี
 และพญาอินทรียี่สิบห้าสงครามสามน้ำยาวนาน 7 วัน

๘
 เจ้าเมืองหวงหลงเดินทางมาเชิงก่อน
 เขาจึงใช้เวลาในการนั่งเล่นหมากล้อม
 เพื่อวางแผนในการเดินกระดานรบกับเหล่าขุนนาง

๗
 พญาอินทรีนำทัพขึ้นฝั่ง เต็มไปด้วยจดหิน คันทันไม้
 และความขรุขระ สุดท้ายเจ้าก็ได้รับการช่วยเหลือจากมิตรสหาย
 อย่างไททองคำและราชินีเสื่อ ให้นำระฆังพร้อมเสวริบทไฟไปทำศึก

๖
 พญาอินทรียี่สิบห้าพาทัพขึ้นเรือข้ามทะเล
 แต่โชคร้ายเจอพายุคลื่นอันตรราย
 ทำให้เรือหลายลำต้องอัปปางลง
 กว่าที่จะขึ้นฝั่งได้ก็ใช้เวลากว่า 1 เดือน

๕
 พญาอินทรียี่สิบห้าพาทัพขึ้นระฆังออกจากเมืองในเวลาพลบค่ำ
 เพื่อไปตีสาครน้ำเพื่อแย่งชิงความเย็นมาทำอาหารแห่งความร่มเย็น

๔
 มเหสีจึงสาวและนางสองหัวได้ลี้ภัยไปอีกเมือง
 ด้วยเรื่องโรคระบาดและการค้าขาย

๓
 ตอนกลางคืนได้มาแอบเห็นกับตาของหงอนงว่า
 พวกเขาอีกลอบมีความสัมพันธ์กัน ส่งล่าวกับบิกเล็ก ๆ
 ซอผีเสื้อที่กระพือปีกเบา ๆ แล้ววิ่งไปทั่วหัวถ้ำ
 จึงนรเทศทั้งสองออกไปนอกเมือง และอยู่ด้วยความทุกข์ในอก

๑
 วันหนึ่งนางสองหัวผู้เป็นอำมาตย์ของพญาอินทรี
 เดินทางมาเล่นหมากล้อมและพูดคุยเรื่องการบริหารบ้านเมืองตามปกติ
 โดยมีองค์มเหสีและบวราจารย์ร่วมชม

๒
 วันถัดมาพญาอินทรีได้อินเสียงซุซิบหนพู่
 เมียรักเล่นซู้กับเพื่อนสนิทคน

ภาพที่ 87 บทสรุปเรื่องเล่าจากมหาสงครามต์
 ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2567

3. ระดับความเหมือนจริง-ภาพล้อเลียน

ในผลงานชุดนี้แบ่งออกเป็น 1 - 4 ดังนี้ (เกณฑ์การแบ่งอ้างอิงจาก Understanding Comics โดย Scott McCloud)

ระดับความเหมือนจริงอยู่ในระดับที่ 1 คือ ภาพบุคคลที่แทนค่าของประชาชนทั่วไป

ระดับความเหมือนจริงอยู่ในระดับที่ 2 คือ ภาพบุคคลที่แทนค่าตัวละครที่หยิบยืมจากศิลปกรรมทั้งในศิลปะตะวันตกและตะวันออก ตัวละครจากการ์ตูนกลุ่มดิสนีย์ และมังงะของญี่ปุ่น ฯลฯ

ระดับความเหมือนจริงอยู่ในระดับที่ 3 คือ ภาพบุคคลผู้นำประเทศในปัจจุบัน หรือภาพบุคคลในประวัติศาสตร์ นักปรัชญา ฯลฯ

ระดับความเหมือนจริงอยู่ในระดับที่ 4 คือ ตัวละครหลัก ได้แก่ พญามังกร พญาอินทรี พระมเหสีเอก (ลิง) อำมาตย์ (นกสองหัว) โคทองคำ และราชินีเสื่อ

จากการวิเคราะห์ระดับความเหมือนจริง ภาพล้อเลียน จากระดับที่ 1-3 พบว่าภาพบุคคลที่อยู่ในผลงานจิตรกรรมอยู่ในระดับเหมือนจริงปานกลาง แสดงออกถึงสถานการณ์ทางประวัติศาสตร์ ซึ่งก่อให้เกิดความรุนแรง เกิดความเปลี่ยนแปลงของสังคม ซึ่งผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้นำเสนอลักษณะเสียดสี และล้อเลียนเชิงสัญลักษณ์ โดยตัดทอนรายละเอียดเหลือเพียงเส้นร่าง เพื่อกำหนดรูปทรงในบางส่วน สู่การตีความสถานการณ์โลกที่เคร่งเครียด เพื่อลดทอนความซับซ้อนทางกายภาพของบุคคลนั้นๆ และข้บเน้นให้เกิดการดึงดูดความสนใจของผู้ชมสู่เรื่องเล่าในสถานการณ์โลก

การที่ภาพส่วนหนึ่งมีความเหมือนจริงเช่น ภาพบุคคลผู้นำประเทศในปัจจุบัน หรือ ภาพบุคคลในประวัติศาสตร์ช่วยดึงความสนใจของผู้ชมในขณะที่เล่าเรื่องไปพร้อมๆ กัน





ภาพที่ 88 ความเหมือนจริงอยู่ในระดับที่ 1 ภาพบุคคลที่แทนค่าของประชาชนทั่วไป
ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2567



ภาพที่ 89 ความเหมือนจริงอยู่ในระดับที่ 2

ภาพบุคคลที่แทนค่าตัวละครที่หยิบยืมจากศิลปกรรมทั้งในศิลปะตะวันตกและตะวันออก

ตัวละครจากการ์ตูนกลุ่มดิสนีย์ และมังงะของญี่ปุ่น ฯลฯ

ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2567



ภาพที่ 90 ระดับความเหมือนจริงอยู่ในระดับที่ 3
ภาพบุคคลผู้นำประเทศในปัจจุบัน หรือภาพบุคคลในประวัติศาสตร์ นักปรัชญา
ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2567





ภาพที่ 91 ความเหมือนจริงอยู่ในระดับที่ 4

ละครหลัก ได้แก่ พญามังกร พญาอินทรีฯ พระมเหสีเอก (ลิง) อำมาตย์ (นกสองหัว) โคทองคำ และราชินีเสื่อ
ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2567

4. พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมเล่าเรื่อง

ในประเด็นการศึกษาพื้นที่เวลา พบว่ามีลักษณะ 2 ประเด็นที่น่าสนใจด้วยกันคือ ลักษณะเวลาต่อ เนื่องระยะสั้น และลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะยาว (ลักษณะของเวลาดังกล่าวดูรายละเอียดในบทที่ 2

4.1 ลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะสั้น

มักปรากฏอยู่บนผลงานช่วงล่างในเหตุการณ์ส่วนต้น ได้แก่ สถานการณ์เรื่องเล่าในช่วงเวลาที่ 4 และ 5 มีเป็นช่วงเวลาระยะสั้น โดยเริ่มจากภาพด้านขวาแสดงเหตุการณ์พระมหาสีลูกเนรเทศจากเมืองหวงหลง จึงมาขอความช่วยเหลือจากพญาอินทรี ณ เมืองยูโทเป เพื่อขอทัพไปทำศึกสาดน้ำที่เมืองฮู่ฟาง ด้วยการทำข้อตกลง โดยบอกความลับของเมืองหวงหลงเกี่ยวกับเรื่อง เรื่องโรครະบาด และการค้า ต่อมาภาพทางด้านซ้ายเป็นขบวนยกทัพของพญาอินทรีในช่วงเวลากลางค่ำ โดยออกแบบฉากสถาปัตยกรรมและกำแพงเมืองเป็นสีน้ำเงินเข้ม ซึ่งโคมไฟประดับให้แสงสว่าง เพื่อขับเน้นภาพบรรยากาศในช่วงเวลากลางคืน โดยแสดงเวลาต่อเนื่องกัน ซึ่งจะสามารถสังเกตได้จากภาพเล่าเรื่องจากเหตุการณ์ภายในปราสาทออกมาสู่ภายนอกปราสาททางด้านซ้าย เวลาลักษณะนี้จะสั้น เช่นเป็นเหตุการณ์เฉพาะกินเวลาเป็นนาที่หรือชั่วโมง

สถานการณ์เรื่องเล่าในช่วงเวลาที่ 8 เป็นภาพพญามังกรเดินทางมาเมืองฮู่ฟาง ในขณะที่พญามังกรนั่งเล่นหมากล้อมกับเหล่าขุนนางและเหล่าบัณฑิต เพื่อวางแผนในการรับมือสงครามสาดน้ำครั้งใหญ่กับพญาอินทรี ในช่วงเวลานี้มีลักษณะเวลาที่ต่อเนื่องกันภายใน 1 วัน โดยออกแบบให้ภาพตัวละครหลักมีฉากหลังบริเวณภายในอาคารเป็นสีน้ำเงินเข้มเพื่อสื่อถึงช่วงเวลาในตอนกลางคืน เวลาลักษณะนี้จะยาวขึ้นกว่าแบบแรกเล็กน้อย โดยผู้วิจัยสร้างสรรค์ออกแบบพื้นที่ลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะสั้นให้มีขอบเขต โดยใช้พื้นที่ทางสถาปัตยกรรม เช่น กำแพงเมือง โขดหินล้อมรอบ เพื่อขับเน้นฉากวิธีการบรรจุภาพบุคคลให้อยู่ในกรอบพื้นที่ขนาดเล็ก



ภาพที่ 92 ช่วงเวลาระยะสั้น สถานการณ์เรื่องเล่าในช่วงเวลาที่ 4 และ 5
ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2567



ภาพที่ 93 ช่วงเวลาระยะสั้น สถานการณ์เรื่องเล่าในช่วงเวลาที่ 8
ภาพพญามังกรเดินทางมาเมืองฮู่ฟาง
ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2567

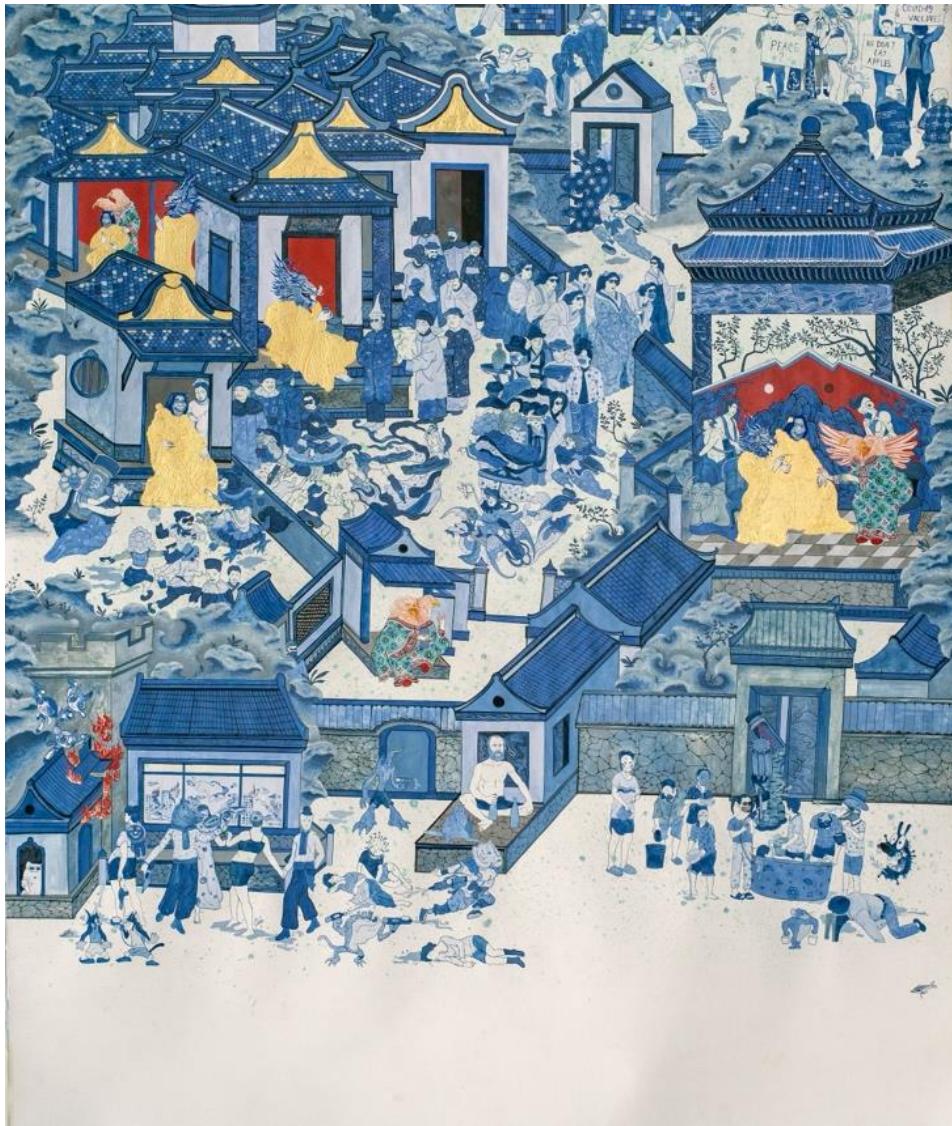
4.2 ลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะยาว

จะพบให้พื้นที่ที่รอบพื้นที่ขนาดใหญ่กว่า ซึ่งอาจจะกินพื้นที่ทั้งหมดของด้านซ้ายและขวา โดยใช้ขอบเขตของกำแพงเมืองทั้งชั้นในชั้นนอก โขดหิน และสถาปัตยกรรมเป็นตัวกำหนดเวลาให้มีความไหลต่อเนื่องกัน โดยบรรจุกภาพเหตุการณ์สำคัญอันได้แก่

สถานการณ์เรื่องเล่าในช่วงเวลาที่ 1 ถึง 3 ในช่วงเวลาที่ 1 ด้านขวาล่างสุดของภาพ ฉากนกสองหัวเล่นหมากรุกกับพญามังกร และพุดคุยเรื่องการบริหารบ้านเมือง โดยมีองค์มเหสีและบริวารเข้าร่วมชมการเล่นหมากรุก จะเห็นได้ว่าทั้งหมดนี้แสดงลักษณะเวลาที่ต่อเนื่องกัน โดยออกแบบให้สีฉากสีแดงด้านหลังเพื่อขับเน้นภาพเหตุการณ์สำคัญภาพนี้ วันถัดมาในช่วงระยะเวลาที่ 2 พญามังกรได้ยินเสียงซุบซิบนินทาว่าพระมเหสีมีชู้กับเพื่อนสนิทของตนคือนกสองหัว และต่อมาในช่วงเวลากลางคืนของช่วงเวลาที่ 3 พญามังกรแอบเห็นมเหสีลักลอบมีความสัมพันธ์เชิงชู้สาวกับนกสองหัว จึงเนรเทศทั้งคู่ออกจากเมือง จากสถานการณ์ดังกล่าวพบว่าการวางตำแหน่งภาพเหตุการณ์ โดยใช้วิธีการออกแบบองค์ประกอบสถาปัตยกรรมที่ซับซ้อนเพื่อบรรจุเหตุการณ์ซึ่งกินระยะเวลายาวนานต่อเนื่องกันหลายเหตุการณ์ โดยสังเกตจากการเชื่อมพื้นที่ตัวอาคารให้ต่อเนื่องกัน ซึ่งสืบเนื่องจากการศึกษาพื้นที่และเวลาในภาพจิตรกรรมไทยฝาผนัง วัดสุทัศน์เทพวราราม โดยเฉพาะสถาปัตยกรรมที่มีความซับซ้อนนั้นสามารถแสดงเวลาที่แตกต่างกันในพื้นที่เดียวกันได้

นอกจากนี้วิธีการบรรจุกภาพวาดบุคคลซ้ำกันสองครั้งหรือสามครั้งบนฉากสถานที่เดียวกันสามารถบ่งบอกถึงเวลาที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งขับเน้นจุดเชื่อมระหว่างเหตุการณ์ในระยะแรกและช่วงท้ายของเหตุการณ์ให้มีความต่อเนื่องกันอีกด้วย ลักษณะนี้ทำให้จิตรกรรม “บทสรุปเรื่องเล่าจากมหาสงคราม” เล่าเรื่องช่วงเวลาระยะสั้นและระยะยาว โดยแต่ละช่วงเวลาก็มีความหมายในตัวเอง





ภาพที่ 94 ลักษณะเวลาต่อเนื่องระยะยาว สถานการณ์เรื่องเล่าในช่วงเวลาที่ 1 ถึง 3 อาจจะกินพื้นที่ทั้งหมดของด้านซ้ายและขวา โดยใช้ขอบเขตของกำแพงเมืองทั้งชั้นในชั้นนอก โขดหิน และสถาปัตยกรรมเป็นตัวกำหนดเวลาให้มีความไหลต่อเนื่องกัน
ที่มา: ชุมพล พรหมจรรย์, 2567

5. บทวิเคราะห์ผลงานสำเร็จและผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ชม

5.1 ข้อคิดเห็นจากคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์และผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

1) ศาสตราจารย์เดชา วราชน ประธานกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

จากที่ฟังมาทั้งหมดผู้ทรงมีความคิดเห็นตรงกันว่า สิ่งที่ชุมพลเพิ่มเติมคือลดจำนวนข้อมูลด้านเอกสาร อาจเพราะเป็นคนขยันเกินไป จึงมีข้อมูลของบทที่สองเยอะเกินไป ข้อเสนอแนะคืออาจจะตัดหรือสรุปเพิ่มเติม จากข้อมูลภาพคัดลอกจิตรกรรมฝาผนังไทยจนมาถึงผลงานสร้างสรรค์ส่วนตัวที่มีมาอย่างไร โดยสรุปแล้วไม่มีใครขัดแย้งกับหัวข้อหรือเนื้อหาเรื่องราวของผลงานสร้างสรรค์

2) ศาสตราจารย์กัญญา เจริญศุภกุล กรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

เห็นความใส่ใจในรายละเอียดเห็นความกล้าทดลองนำภาพของคนต่างๆตัวอย่างเช่นผู้นำมาล้อเลียนมีความรู้สึกรู้สีกว่าชื่นชมในด้านของเทคนิคแต่สะอึกใจด้วยข้อหาสงกรานต์เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลกด้วยเหตุการณ์ ที่ตอนนี้เหตุการณ์ของโลกตอนนี้ยังหนักไม่ว่าจะเรื่องสถานการณ์รุนแรงในต่างประเทศที่มีคนเสียชีวิต หรือแม้กระทั่งเรื่องราวของผู้มีอำนาจที่ทำให้กลุ่มคนชั้นล่างเดือดร้อน ดังนั้นใจอาจารย์นี่ถึงตรงนั้นมากกว่าความวิจิตรที่พยายามนำเสนอเรื่องของมรดกวัฒนธรรมด้วย อาจมีฉากภัยพิบัติ หรือความวุ่นวายของผลกระทบจากผู้นำประเทศต่างๆที่ทำให้ประชาชนเดือดร้อน หรือนึกถึงภาพว่าคนไปเดินสวนน้ำเล่นที่สโลม ข้าวสาร การเห็นปืนฉีดน้ำก็ยังนึกถึงปืนจริง ตัวอย่างเช่นที่จีนใช้หุ่นยนต์เป็นอุปกรณ์สังหาร สิ่งเหล่านี้คือความหวาดวิตกที่ทุกคนกำลังเผชิญ ในด้านชื่องานดูมีพลังมากแต่อาจเน้นไปที่ความสวยงามมากกว่าไหม ฝีมือมีเป็นขั้นเล็คแค่ควรเพิ่มความสะเทือนใจด้วยเหตุการณ์ที่เป็นแรงบันดาลใจมากกว่านี้

3) ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิชญ ศุภนิมิตร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ชื่อวิทยานิพนธ์ “มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก” มีความสะดุดใจตั้งแต่ต้นส่วนนี้สำคัญ ด้านการแสดงออกเป็นลักษณะภาพเล่าเรื่องคล้ายจิตรกรรมไทยโบราณ แต่มีความต่างคือลักษณะเชิงเปรียบเทียบด้วยสงกรานต์กับสงครามซึ่งเป็นจุดที่น่าสนใจมาตั้งแต่ต้นแล้ว และอีกอย่างหนึ่งที่น่าสนใจคือมีความขัดแย้งในเรื่องที่กำลังพูดถึงเพราะสงกรานต์เป็นเรื่องของประเพณีวัฒนธรรมสนุกสนาน ซึ่งเป็นเชิงบวก แต่เรื่องสงครามที่สอดแทรกเข้ามาเป็นเรื่องที่ไปในทางลบเป็นเรื่องความรุนแรง โดยความย้อนแย้งนี้เป็นเสน่ห์และเป็นสิ่งสำคัญของงานศิลปะ อีกอย่างคืองานมีลักษณะล้อเลียนเสียดสีเรื่องสงครามหรือสถานการณ์ต่างๆ ในเรื่องการแสดงออกของผลงานไม่ค่อยมีปัญหา โดยผลงานช่วงแรกมีการใช้รูปทรงของสามมิติเข้ามาเกี่ยวข้องเพื่อสร้างมิติความลึกที่มากขึ้น ซึ่งแสดงถึงความเป็นตัวของตัวเอง ส่วนเรื่องเอกสารมีความยาวมากเกินไป เช่น การอธิบายเรื่องการตูนเขียนออกมาจนสามารถสร้างเป็นหนังสือการ์ตูนได้หนึ่งเล่ม เรื่องงานการวิเคราะห์จิตรกรรมฝาผนังของไทยในบทที่สองมีลักษณะวิเคราะห์แบบนักโบราณคดี อาจเพิ่มเติมว่าภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนังสะท้อนอะไรมาสู่ผู้ชมในภาวะปัจจุบัน เพราะผลงานสร้างสรรค์ของชุมพลมีเรื่องเหตุการณ์ปัจจุบันซึ่งเป็นส่วนสำคัญ อาจารย์แนะนำวิเคราะห์เพิ่มเติมภาพจิตรกรรมฝาผนังของ ขรรค์วงษ์ ซึ่งเป็นภาพที่แสดงออกถึงความเปลี่ยนแปลง มีลักษณะประชดประชันเสียดสีชัดเจนและบอกถึงความ

เปลี่ยนแปลงของโลกที่มีวิทยาศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง ผลงานของท่านจึงให้ข้อคิดเชิงปรัชญาซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในงานศิลปะ

4) ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

เมื่อมองในเรื่องของหัวข้อ ประเด็นต่างๆมีความชัดเจน หากวัดจากตัวชีวิตผลงานสร้างสรรค์กับชื่อหัวข้อหรือประเด็นต่างๆสามารถตอบโจทย์ในหัวข้อนั้น ถึงแม้ช่วงหลังจะสนใจผลงานด้านการวิจัยนิดหนึ่ง ผลงานด้านการวิจัยไม่ผิดแต่ต้องใช้ให้เป็น แต่ขอชื่นชมว่างานวิจัยที่ทำไม่ว่าจะเป็นเรื่องเทคนิคศิลปะเป็นสิ่งที่น่าสนใจ ซึ่งถือเป็นหนึ่งในกระบวนการค้นคว้าวิจัย ในด้านเนื้อหาของสีฝุ่นจากหินมีลักษณะเป็นสีลายครามและเรื่องของภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เกี่ยวข้องก็ไม่ใช่เป็นเรื่องผิดแต่ประเด็นคือการตีความเรื่องการล้อเลียนของผลงานชิ้นสรูปอาจจะเบาแต่ก็ยังมองเห็นได้ ก็ถือว่าเป็นการก้าวหน้า สิ่ง que เห็นด้วยกับอาจารย์พิษณุคือในด้านเอกสารมีข้อมูลของบทที่สองมากไป แต่ในด้านผลงานสร้างสรรค์ไม่มีปัญหา คุณค่าสมกับการจบปริญญาเอก ข้อเสนอแนะด้านเอกสารให้อธิบายเพิ่มเติมในบทที่สี่ว่าสุนทรียศิลป์ในทฤษฎีล้อเลียนด้วยความย้อนแย้งในมุมมองของผู้สร้างสรรค์เป็นอย่างไร ซึ่งผลงานสร้างสรรค์ที่แสดงออกมามีครบทุกอย่างแล้ว สุดท้ายขอชื่นชมว่าภาพรวมการส่งเสนอบทดี ผลงานสร้างสรรค์ก็ดี

5) ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

งานชิ้นนี้มีความโดดเด่นในแง่ของการสืบทอดวิธีคิดในการเล่าเรื่องและการจัดองค์ประกอบศิลปะ เช่นการวางตำแหน่งอาคาร การให้ตัวละครเดินเรื่องเล่ากินเวลาไปบนพื้นที่ อันมีที่มาจากจิตรกรรมฝาผนังไทยที่นักศึกษาได้ทำการค้นคว้า การสืบทอดลักษณะนี้ช่วยทำให้เห็นว่าศักยภาพของจิตรกรรมไทยยังสามารถนำมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะร่วมสมัยและเล่าสถานการณ์ร่วมสมัยได้อย่างสมบูรณ์ อย่างไรก็ตาม ตัวเรื่องเล่าที่ศิลปินสร้างขึ้นเป็นเรื่องใหม่มีความสลับซับซ้อนในตัวเอง แม้กระทั่งเมื่ออ่านเรื่องเล่าโดยเฉพาะก็ยังไม่สามารถวางรายละเอียดของเรื่อง (เช่นการมีชื่อ) ว่ามีผลอย่างไรต่อเรื่องเล่าโดยรวม (การแย่งชิงทรัพยากรธรรมชาติ ไปจนกระทั่งการก่อสงคราม) เมื่อกลายเป็นจิตรกรรมยังมีผลให้สับสนได้ง่าย ในอนาคตอาจจะต้องพัฒนาเรื่องเล่าและวิธีการให้เหมาะสมมากขึ้น ต้องศึกษาเรื่องเล่าที่ดีในโลก เช่น นวนิยายที่ได้ชื่อว่าเป็นงานคลาสสิกของโลก หรือนวนิยายไทยที่ดี (เช่น รามเกียรติ์ พระอภัยมณี มาจนกระทั่งงานสมัยใหม่และร่วมสมัยจำนวนมาก) ศึกษาการวิเคราะห์เรื่องเล่าเหล่านี้ว่าจับใจคนได้อย่างไร จากนั้นนำข้อดีมาพัฒนาเรื่องเล่าตนเองจนกระทั่งกลายเป็นจิตรกรรมได้ นอกจากนี้การนำเทคนิคของการบัดสีจากหินแร่ธรรมชาติกับกาวจากวัสดุตามธรรมชาติเป็นประเด็นที่น่าสนใจและอาจจะสะท้อนให้เห็นเนื้อหาของงานที่ต้องการพูดถึงการแย่งชิงทรัพยากรได้อีกด้วย

สรุปบทที่ 4

จากการศึกษาการเล่าเรื่องและเวลาทั้งในจิตรกรรมไทยและจิตรกรรมร่วมสมัยที่ผ่านมา ในช่วงระยะที่ศึกษาดุษฎีนิพนธ์ ผลงานวิทยานิพนธ์ในระยะท้ายสุดนี้ ผู้วิจัยสร้างสรรค์โครงการมุ่งศึกษาเกี่ยวกับจิตรกรรมไทยผ่านงานเพื่อขยายวิธีเล่าเรื่องภายใต้การกำหนดขอบเขตการสร้างสรรค์ ส่วนในแง่จิตรกรรมไทยซึ่งเป็นร่มใหญ่ของสังคมวัฒนธรรมไทย อาจมีลักษณะตัดสีนความดีความเลว ทำให้ในมุมมองโลกสามารถเข้าถึงได้ยากกว่า ทั้ง ๆ ที่มีลวดลายที่ละเอียดอ่อนช้อย เป็นองค์ประกอบที่สวยงาม

ซึ่งในงานจิตรกรรมชุดนี้พยายามมองสถานการณ์โลกที่มีความตึงเครียดจากในอีกแง่มุมหนึ่ง โดยนำเสนอการเล่าเรื่องผ่านทัศนศาสตร์ส่วนตัวและการล้อเลียนภาพบุคคลขนาดใหญ่ ขนาดเล็ก ผ่านการร่างรูปเหมือนตัวละครผู้นำประเทศ ตัวละครไวรัส และบุคคลสำคัญ ด้วยอารมณ์ขบขันผ่านขนบประเพณีวัฒนธรรมการสาดน้ำสงกรานต์เข้ามาสื่อสารประเด็นต่างๆในสถานการณ์โลก โดยอาศัยฉากสถาปัตยกรรมไทยเป็นตัวกำหนดพื้นที่เพื่อให้เวลามีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง



บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

1. สรุป

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ หัวข้อ “มหาสงครามต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก” มีวัตถุประสงค์ 4 ข้อคือ

1) สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบจิตรกรรมไทยร่วมสมัย แสดงออกด้วยลักษณะภาพเล่าเรื่องโดยอาศัยการเรียนรู้จิตรกรรมฝาผนังของไทยกับการแสดงออกเชิงความคิดและถ่ายทอดอารมณ์แบบล้อเลียน ที่ผสมผสานระหว่างเรื่องเล่าหรือตำนานรวมทั้งเหตุการณ์ของวันมหาสงครามต์กับสถานการณ์ในประเด็นสำคัญของโลก

2) สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการสื่อสารในลักษณะล้อเลียน วิพากษ์วิจารณ์ ต่อประเด็นเนื้อหาเปรียบเปรยเชิงบุคลากรพื้นฐานเรื่องสถานการณ์สำคัญและสงครามการเมืองโลกกับการเสียดสีสงครามต์ ในลักษณะการสื่อความของเนื้อหาระหว่างเรื่องสนุกกับเรื่องจริงจัง เพื่อสร้างประเด็นและมุมมองที่แตกต่างในการทำความเข้าใจสถานการณ์ปัจจุบัน

3) เพื่อใช้กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ ระหว่างภาพ 2 มิติ ทำงานร่วมกับ โครงสร้าง 3 มิติ ส่งผลให้เกิดพื้นที่และเวลาในหลายระดับ ปรากฏเป็นภาพเล่าเรื่องในรูปแบบร่วมสมัย

4) สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมลักษณะตัดทอนภาพความเหมือนจริงในหลายระดับเพื่อสื่อสารและตั้งคำถามต่อเนื้อหาประเด็นทางประวัติศาสตร์ที่มีหลากหลายมุมมอง

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมในครั้งนี้พบว่าสามารถสื่อประเด็นเรื่องความขัดแย้งของสถานการณ์โลกได้ตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ อย่างไรก็ตามอาจารย์ผู้สอนและผู้ทรงคุณวุฒิได้ชี้แนะจุดอ่อนของงานชิ้นนี้ไว้หลายประการ เช่น

1. การใส่ใจในรายละเอียดมากเกินไปและวาดภาพให้งามมากเกินไปทำให้งานชิ้นนี้ขาดพลังในการพูดถึงประเด็นที่ชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรุนแรงของสงคราม ประเด็นนี้ผู้วิจัยสร้างสรรค์คิดว่าตรงกับธรรมชาติของงาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างงานจิตรกรรมที่มีรายละเอียดจำนวนมากแบบจิตรกรรมประเพณีไทยนั้น เหมาะกับการเล่าเรื่องมากกว่าพุ่งประเด็น ผู้เขียนจะนำข้อคิดนี้ไปพัฒนางานต่อไปในอนาคต

2. การใส่ใจในการศึกษาเชิงเอกสารมากเกินไป ในแง่นี้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ยอมรับว่าเมื่อทำการศึกษาศิลปะฝาผนังของไทยแล้วเกิดความเพลิดเพลิน ซึ่ขมในฝีมือและสติปัญญาความคิดของครูช่างโบราณ ทำให้มีรายละเอียดมาก ได้ทำการตัดทอนให้กระชับขึ้นแล้ว

3. ความย้อนแย้งที่อาจารย์ที่ปรึกษาให้ข้อคิดเห็นว่าสามารถนำเสนอได้ดี ผู้วิจัยสร้างสรรค์คาดว่าจะยังนำเสนอประเด็นและแนวทางการสร้างสรรค์ในลักษณะนี้ต่อไปในอนาคต

4. ในแง่ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขาดความรู้เกี่ยวกับเรื่องเล่าที่ดีจึงทำให้สร้างเรื่องเล่าของตนเองแล้วเข้าใจยาก ขอน้อมรับไปศึกษาต่อในอนาคต

2. อภิปรายผล

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ก่อให้เกิดองค์ความรู้หลายด้านดังนี้

ด้านวิชาการ

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้สรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับการวาดภาพล้อเลียนกลุ่มการ์ตูนที่มีศักยภาพในการสื่อความจากระดับของความเหมือนจริง ตามแนวทางที่ว่ายิ่งเหมือนจริงน้อยลงเท่าใด ผู้อ่านหรือผู้ชมก็จะมีส่วนร่วมกับภาพได้มากขึ้น ตามการศึกษาของ Scott McCloud นอกจากนี้ในอีกประเด็นหนึ่งก็คือ การที่สังคมหนึ่งๆ มีการสร้างเรื่องเล่าที่เคร่งขรึมจริงจัง เช่น ตำนานของวีรบุรุษหรือชัยชนะจากการรบอันสง่างาม เรื่องเหล่านี้ต้องใช้ภาษาชั้นสูง มีโครงสร้างที่ชัดเจน งดงาม ในอีกทางหนึ่งสังคมเดียวกันนั้นมักจะมีการสร้างเรื่องเล่าที่ไม่เป็นระบบ ตกทอดมาในรูปแบบของความทรงจำสั้นๆ มีลักษณะล้อเลียน ทั้งนี้เมื่อเปรียบเทียบกับภาพการ์ตูน ที่เป็นด้านที่ขาดความเคร่งขรึมแบบจิตรกรรมชั้นสูง แต่ทรงพลังในการล้อเลียนหรือพูดด้านที่ภาพชั้นสูงพูดไม่ได้ ตลกขบขันหรือสกรอกหรือกระทั่งพูดถึงเรื่องที่รุนแรง ทั้งนี้ตามแนวทางการศึกษาของวิศรุต พึ่งสุนทร ที่ทำให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้พบประเด็นดังกล่าวและนำมาต่อยอดเป็นผลงานตนเอง

ในอีกด้านหนึ่ง การศึกษาประเด็นเรื่องเวลาบนพื้นที่สองมิติของจิตรกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งจิตรกรรมไทยประเพณีทำให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ค้นพบว่าช่างไทยในสมัยโบราณมีความสามารถและมีศักยภาพสูง มีความละเอียดอ่อนในการออกแบบฉากต่างๆ ให้นำเสนอรูปแบบของเวลาได้หลากหลายภายใต้รูปแบบของการวาดและความสามารถเชิงช่างอันสวยงามตระการตา

ด้านการสร้างสรรค์

การค้นพบอีกครั้งว่าจิตรกรรมสามารถเล่าเรื่องที่มีขนาดยาว มีความซับซ้อนทำให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์สามารถสร้างงานที่มีขนาดแคบและยาวเป็นพิเศษ ราวกับจิตรกรรมฝาผนังหนึ่งผนัง และโดยการคิดวิธีการติดตั้งทำให้งานชิ้นนี้สามารถเดินชมได้เกือบรอบด้าน ในแง่องค์ประกอบศิลปะของจิตรกรรม ผลงานวิทยานิพนธ์ทำให้สามารถต่อยอดองค์ความรู้จากจิตรกรรมฝาผนังไทย สร้างองค์ประกอบของจิตรกรรมที่มีความซับซ้อน ผู้ชมสามารถละเอียดสายตาชมไปที่ละส่วน ประกอบเป็นเรื่องและเกิดตระหนักในความงามขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายละเอียดที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้วางไว้ในจุดต่างๆ แม้จะมีข้อทักท้วงว่ายากในการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องก็ตาม การใช้รูปแบบที่สง่างามขัดแย้งกับภาพการ์ตูนก็เป็นจุดสำคัญที่ทำให้งานชิ้นนี้มีความย้อนแย้งในตัวเอง สื่อประเด็นนามธรรมเกี่ยวกับความขัดแย้งของสังคมโลกในปัจจุบันได้

3. ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยพบว่า ลักษณะเฉพาะของการ์ตูนยังสามารถพัฒนาต่อไปในอนาคตได้อีกมาก เช่นเดียวกันกับการศึกษาเรื่องพื้นที่และเวลาของจิตรกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งจิตรกรรมที่ต้องการเล่าเรื่องที่มีรายละเอียด เพราะจิตรกรรมเป็นสื่อที่ให้ความงามไปพร้อมๆ กับการเล่าเรื่องได้ มีศักยภาพในการจูงใจคนให้สนใจเนื้อเรื่องมากขึ้น

มีประเด็นหนึ่งที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ไม่ได้ตั้งเป้าหมายไว้แต่แรกแต่พบความสำคัญในระหว่างการทำงานนั่นคือ การใช้สีจากหินแร่ธรรมชาติ ผ่านกระบวนการบดด้วยมือ และการใช้กาวจากหนังสัตว์ กระบวนการใช้สีจากวัสดุธรรมชาตินี้แม้มีความยากลำบากกว่าการใช้สีสำเร็จรูป แต่ให้ผลลัพธ์ในทางจิตใจทั้งกับผู้ดูและกับผู้สร้างสรรค์เอง เป็นหนึ่งในเรื่องน่าศึกษาต่อไปในอนาคต



รายการอ้างอิง

- กรมหลวงชินวราลงกรณศิริวัฒน์, พ. (2560). มหานิบาตชาตก ทศชาติฉบับชินวรา 2. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏราชวิทยาลัย.
- ปาลีพัชร, โสภณ. (2562). การถ่ายทอดภาพวาดของวินเซนต์ แวน โก๊ะห์เป็นภาพการ์ตูน (ออนไลน์). Retrieved from <http://www.psgjournalofflinearts.com/sites/default/files/vanco.pdf>, . Retrieved 9 ธันวาคม 2562. 27-37.
- พระยาอนุนามราชชน. (2500). ประเพณีไทยเกี่ยวกับเทศกาลสงกรานต์: กระทรวงศึกษาธิการ. 178-188.
- แม็กคลาวด์, สก็อตต์. (2559). *Understanding Comics The Invisible Art*. (แปลโดยชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์, และเมธาวี กิตติอาภรณ์พล Trans.). กรุงเทพฯ: อาร์ตฟอร์ตี.
- วิศรุต, พิงสุนทร. (2556). คอมมิคส์กับข้อเขียนทางประวัติศาสตร์: ประวัติศาสตร์ร่วมสมัยของอาร์ตสปีเกิลแมน. วารสารวิชาการ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 40-45.
- ศักดิ์ดา, วิมลจันทร์. (2548). เข้าใจการ์ตูน. กรุงเทพฯ: สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก. 10-64.
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์. (2558). สถาปัตยกรรมวัดสุทัศนเทพวราราม (พระอุโบสถและสัตตมหาสถาน). กรุงเทพฯ: พีเพรส จำกัด.
- สุรศักดิ์, เจริญวงศ์. (2536). เอกสารการสัมมนาทางวิชาการ เรื่องขนบนิยมในการสร้างสรรค์และการนำเสนอจิตรกรรมไทยประเพณี. กรุงเทพฯ: คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. 26.





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ชุมพล พรหมจรรย์
วุฒิการศึกษา	ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม (เกียรตินิยมอันดับ 2) คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผลงานตีพิมพ์	บทความวิชาการเรื่อง "พื้นที่และเวลาในจิตรกรรมฝาผนังไทย: กรณีศึกษา พระที่นั่งพุทไธสวรรย์และพระอุโบสถวัดสุทัศน์เทพวราราม
รางวัลที่ได้รับ	การแสดงผลงาน 2566 -นิทรรศการเดี่ยว ในชื่อ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก (ครั้งที่ 2) จัดแสดงที่ PEOPLE'S GALLERY หอศิลป์วัฒนธรรมแห่ง กรุงเทพมหานคร -นิทรรศการ The Magic Art Exhibition จัดโดย มหาวิทยาลัยหอการค้า ไทย ณ. หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร -นิทรรศการและการอบรมเชิงปฏิบัติการ SU Science for Arts ณ.อาคารนิทรรศการธรรมชาตวิทยา มหาวิทยาลัยศิลปากร 2564 - นิทรรศการ roar ณ.RCB Artery on 1st River city กทม. - ร่วมแสดงผลงานในนิทรรศการแสงแรกสู่ทศวรรษที่7 ปรีชา เกาทอง จัดแสดงที่ ICONSIAM ชั้น8. - นิทรรศการของสมาคมทัศนศิลป์ จัดแสดงที่หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน. 2563 - นิทรรศการเดี่ยว ในชื่อ มหาสงกรานต์ : เรื่องเล่าจากสถานการณ์โลก (ครั้งที่1)จัดแสดงนิทรรศการที่หอศิลป์บรมราชกุมารี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตนครปฐม และแสดงผลงานผ่านช่องทางออนไลน์ Psg ArtGallery

- นิทรรศการของสมาคมทัศนศิลป์ จัดแสดงที่หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน

2562

- แสดงนิทรรศการศิลปะคู่ ณ.ล้ง1919

- นิทรรศการศิลปกรรม ครั้งที่ 12 ของสมาคมศิลปินทัศนศิลป์นานาชาติแห่งประเทศไทย ณ. หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน

- นิทรรศการศิลปะและการออกแบบแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 1
ณ. อาคารสถาบันศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี

ราชมนคลรัตนโกสินทร์

- นิทรรศการเรื่องหมาหมา ณ ศูนย์การค้าริเวอร์ซิตี้

2561

- แสดงนิทรรศการศิลปะ “Anima: สัมพันธ์ - ชีวิต” โดยกลุ่ม “ แก้ว สอง ”

- แสดงนิทรรศการศิลปะ โครงการศิลปิน-ศาสตราจารย์รับเชิญ นานาชาติ โดยมี การบรรยายเพิ่มเติมจากYoshitomo Nara , Vong

Phaophanit , Claire Oboussier ณ หอศิลป์ราชกุมารี คณะจิตรกรรมฯ มหาวิทยาลัยศิลปากร

2560

- แสดงนิทรรศการศิลปะ “งานในหลวง...ในดวงใจ” ณ.ศูนย์การค้าริเวอร์ซิตี้

- แสดงนิทรรศการ “คำสอนของพ่อ” โครงการการศึกษาโครงการอัน

เนื่องมาจากพระราชดำริ ด้านชุมชนและสิ่งแวดล้อม เพื่อการสร้างสรรค์

ทัศนศิลป์ระหว่างประเทศในกลุ่มอาเซียน โดยภาควิชาจิตรกรรม

คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร แสดง

ผลงาน ณ. หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน

- แสดงนิทรรศการวิทยานิพนธ์ “Still Alive” โดยกลุ่มนักศึกษามหาบัณฑิต

- โครงการศิลปิน-ศาสตราจารย์รับเชิญ นานาชาติ 2560 โดย Yoshitomo Nara

2559

- แสดงนิทรรศการศิลปะ “กลมายา” โดยกลุ่ม “ป๊อแก้ว สองแดง”ณ. หอ

ศิลปะวังหน้า

2558

- แสดงนิทรรศการ “จงรักผ่านเส้นสี ภัคดีผ่านพู่กัน” ณ. ศาลปกครองสูงสุด
- แสดงนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ “67ริกเตอร์”
- ร่วมแสดงนิทรรศการ UOB painting of the year 4th ณ. หอศิลป์วัฒนธรรม กรุงเทพมหานคร

2555

- แสดงนิทรรศการจิตรกรรมทิวทัศน์ โดยนักศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เกียรติประวัติ

2566

- ร่วมแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 68

2560

- ร่วมแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 64

2561

- ทุนการศึกษา “กองทุนส่งเสริมการศึกษา มูลนิธิรัฐบุรุษ พลเอก เปรม ติณสูลานนท์”

2558

- รางวัลดีเด่น จิตรกรรมร่วมสมัยพานาโซนิก ครั้งที่ 18 ในหัวข้อ “สร้างสรรค์เพื่อความสมบูรณ์แห่งชีวิต”
- ร่วมแสดงนิทรรศการ ศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 62
- ร่วมแสดงนิทรรศการ จิตรกรรมบัวหลวงครั้งที่ 38
- รางวัลรองชนะเลิศอันดับ2 จิตรกรรม Asiplus ในหัวข้อ “จิ้งหะ ดนตรี กวี ศิลป์”

- รางวัลพิเศษ ศิลปกรรม “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิตครั้งที่ 27” โดย TOSHIBA
- ร่วมแสดงนิทรรศการ ศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 61

2557

- ร่วมแสดงนิทรรศการ ศิลปกรรมกรุงไทย ครั้งที่ 1 ณ หอศิลป์กรุงเทพ

2552

- ร่วมแสดง งานประกวด 5 International Children- Art Biennale Bangladesh

2550

- รางวัลดีเด่น ศิลปกรรม “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิตครั้งที่ 19 ” โดย TOSHIBA
- รางวัลรองชนะเลิศ การประกวดภาพวาดในโครงการนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ภายใต้หัวข้อ สันติสุขในชายแดนใต้ มหาวิทยาลัยทักษิณ

2548

- รางวัลที่3 The 14 th International Children’s Painting competition on the environment
- รางวัลดีเด่น ศิลปกรรม “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิตครั้งที่ 17” โดย TOSHIBA
- รางวัลชนะเลิศ 84 ปี ยุวกาชาด สภากาชาดไทย
- รางวัลดีเด่น การประกวดศิลปกรรม ยุวพัฒน์ ครั้งที่ 15