



ภาพสะท้อนปรากฏการณ์วัฒนธรรมร่วมสมัยผ่านตัวละครวรรณกรรมไทย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพสะท้อนปรากฏการณ์วัฒนธรรมร่วมสมัยผ่านตัวละครวรรณกรรมไทย



โดย
นายสุภณัฐ ชะเมาะชาติ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

A REFLECTION ON THE PHENOMENON OF CONTEMPORARY CONSUMER
CULTURE THROUGH THAI LITERARY CHARACTERS



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

หัวข้อ ภาพสะท้อนปรากฏการณ์วัฒนธรรมร่วมสมัยผ่านตัวละคร
วรรณกรรมไทย
โดย นายศุภณัฐ ชะเมาะชาติ
สาขาวิชา ทักษะศิลป์ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกคามณี

คณะกรรมการ ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะกรรมการ ประติมากรรมและ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกคามณี) ภาพพิมพ์

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ธนฤกษ์ ทิพย์วารี)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกคามณี)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(อาจารย์ ดร. ตฤณภัทร ชัยสิทธิ์ศักดิ์)

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

650120007 : ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : วรรณคดีไทย, ภาพสะท้อนวัฒนธรรมสมัยนิยม, การ์ตูน, สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์,
จิตรกรรมผสมสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์

นาย สุภณัฐ ชะเมาะชาติ: ภาพสะท้อนปรากฏการณ์วัฒนธรรมร่วมสมัยผ่านตัวละคร
วรรณกรรมไทย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกดาภิรมย์

ผลงานศิลปะนิพนธ์หัวข้อการ์ตูนวรรณคดีไทยสะท้อนวัฒนธรรมสมัยนิยมผ่านสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ เกิดจากแนวคิดที่ว่า ศิลปะ และวรรณกรรม เป็นหนึ่งในภาพสะท้อนในแต่ละยุคสมัย ในทางประวัติศาสตร์เพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรมในอดีตเราสามารถศึกษามุมมองแนวคิดในช่วงเวลาต่าง ๆ ได้จากวรรณกรรมที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น เพราะวรรณกรรมคืองานเขียนที่เกิดขึ้นจากการคิด จินตนาการ การตีความ เหตุการณ์ วิถีชีวิต สถานที่ผ่านสายตาในช่วงเวลาของผู้เขียน

จากแนวคิดนี้ข้าพเจ้าจึงหยิบเอาวรรณคดีไทยในอดีตกลับมาเล่าผ่านสื่อประเภทการ์ตูน ซึ่งเป็นการหยิบเอาภาพสะท้อนของวัฒนธรรมไทยในอดีตกลับมาบอกเล่าใหม่ ผ่านมุมมองที่เข้าถึงได้ง่ายกับคนในยุคปัจจุบัน ข้าพเจ้าในฐานะผู้ที่เสพผลงานทางด้านวรรณคดีอันเป็นภาพสะท้อนอดีตของประเทศไทย และหลงใหลกับศิลปะการ์ตูนที่เป็นหนึ่งในแง่มุมในการใช้สะท้อนภาพของวัฒนธรรมไทยในยุคปัจจุบันเช่นกัน จึงเกิดแรงบันดาลใจในการหยิบเอาวรรณคดีไทยในอดีตมานำเสนอใหม่โดยใช้

โดยศึกษาแนวคิด การตีความวรรณกรรมสะท้อนเรื่องราววัฒนธรรมแต่ละยุคสมัย ศิลปะการ์ตูนและการสะท้อนวัฒนธรรม การ์ตูนและสื่อหลากหลายที่มากกว่าสองมิติ ทัศนียภาพและการ์ตูนกับสถานที่ การผสมผสานกันระหว่างวรรณกรรมพื้นบ้านและศิลปะสมัยนิยม สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ (Relational Aesthetic) และศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ที่ผลงานปรับเปลี่ยนไปตามกายภาพของพื้นที่

ข้าพเจ้าเลือกใช้กระบวนการศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ในการสะท้อนวัฒนธรรมร่วมสมัยให้เกิดความรู้สึกสนุกสนาน ซึ่งการออกแบบตัวละครในวรรณคดีไทยให้อยู่ในรูปของตัวการ์ตูน และวัสดุรอบตัวที่สามารถค้นหาใช้เป็นส่วนประกอบในผลงานและผู้คนทั่วไปมีความรู้สึกเชื่อมโยง โดยในการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ครั้งนี้มีการสร้างสรรค์แบ่งเป็นสองช่วง เพื่อศึกษาการสร้างสรรคผลงานผลงานในสุนทรียภาพเชิงสัมพันธ์ และนำไปสู่ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์



650120007 : Major Visual Arts

Keyword : Thai Literature, Reflection of popular culture, cartoon, Relational Aesthetics, Painting mixed with relational aesthetics

MR. Suparnut CHAMORCHAT : A reflection on the phenomenon of contemporary consumer culture through Thai literary characters Thesis advisor : Assistant Professor Vichaya Mukdamanee

Art works on the topic of cartoons and Thai literature reflect popular culture through relational aesthetics. Born from the idea that art and literature are one reflection of each era. Historically, to understand past cultures, we can study the perspectives and ideas of different periods. From the literature that occurred during that time. Because literature is writing that comes from thinking, imagining, interpreting events, ways of life, and places through the eyes of the author's time.

From this idea, I brought back Thai literature from the past and told it through the medium of cartoons, which brings back reflections of Thai culture in the past to tell a new story through a perspective that is easily accessible to people in today's era. I am a person who consumes works of literature that reflect the past of Thailand, and is fascinated with cartoon art, which is one of the aspects used to reflect Thai culture in the present day as well. Therefore, there was inspiration in taking Thai literature from the past and presenting it anew using

By studying the concept Literary interpretations reflect the cultural stories of each era. Cartoon art and cultural reflection Cartoons and various media that are more than two dimensions Scenery and cartoons with locations A combination of folk literature and popular art. Relational Aesthetic and interactive art where the work changes according to the physicality of the space.

I chose to use the interactive art process to reflect contemporary culture to create a fun feeling. The characters in Thai literature are designed in the form of cartoon characters, and surrounding materials that can be found and used as ingredients in works and that people in general feel connected to. In creating this thesis, the creation was divided into two phases. To

study the creation of works in relational aesthetics. and leads to creative paintings.



กิตติกรรมประกาศ

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้าครั้งนี้เกิดมาจากการต่อยอดพัฒนาความรู้ และประสบการณ์ตรงและจากประสบการณ์ในห้องเรียนระดับปริญญาโท จากปริญญาตรี ในด้านความรู้ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์.ดร. สิทธิวัฒน์ มีวันคำ และศิลาปิ่น รอบตัวข้าพเจ้าที่แสดงความเห็นและมอบความรู้จากหลากหลายแขนงแก่ข้าพเจ้า ด้านกำลังใจข้าพเจ้าขอขอบคุณบิดามารดา และพี่น้องของข้าพเจ้าที่คอยสนับสนุนและเป็นกำลังใจให้สามารถข้ามผ่านปัญหามากมายที่เกิดขึ้นมาตลอดช่วงเวลาที่ผ่านมา ขอขอบคุณทุกความสำเร็จและทุกความผิดพลาดที่เกิดขึ้นที่นำข้าพเจ้ามาสู่ความรู้ และประสบการณ์ใหม่ และขอบคุณตัวเองในช่วงเวลายากลำบากที่ไม่ยอมแพ้ในทุกปัญหาภายนอก และภายในไปก่อนไม่เช่นนั้นศิลปะนิพนธ์เล่มนี้คงไม่เกิดขึ้น

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกตามณี และคณาจารย์คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ ที่คอยช่วยเหลือ ให้คำปรึกษามอบความรู้ ประสบการณ์ คอยสนับสนุนอันเป็นแรงผลักดันให้เกิดแรงบันดาลใจแก่ข้าพเจ้าสู่ผลงานศิลปะนิพนธ์นี้ให้สำเร็จด้วยดี

ศุภณัฐ ชะเมาะชาติ



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฅ
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูปภาพ	ฐ
บทที่1	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
สมมติฐานของการศึกษา.....	3
ขอบเขตการศึกษา.....	3
ขั้นตอนของการศึกษา.....	3
เวลาที่ใช้ในการศึกษาและสร้างสรรค์.....	3
วิธีการศึกษา.....	4
แหล่งข้อมูล.....	4
อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า.....	4
ค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการวิจัย (โดยประมาณ).....	4
บทที่2	5
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและผลงานศิลปะที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์.....	5
ศิลปะการปั้นและการสะท้อนวัฒนธรรม.....	6

การ์ตูนและสื่อหลากหลายที่มากกว่าสองมิติ.....	7
ทัศนียภาพและการ์ตูนกับสถานที่.....	9
การผสมผสานกันระหว่างวรรณกรรมพื้นบ้านและศิลปะสมัยนิยม.....	11
สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ (Relational Aesthetic).....	14
ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ที่ผลงานปรับเปลี่ยนไปตามกายภาพของพื้นที่.....	14
บทที่3	16
ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์.....	16
1.กระบวนการศึกษาและแรงบันดาลใจ.....	16
แรงบันดาลใจจากวรรณกรรมและกายภาพของพื้นที่.....	16
2.แรงบันดาลใจจากผลงานศิลปะและการ์ตูน.....	17
วัสดุอุปกรณ์สำหรับสร้างองค์ประกอบตกแต่งพื้นที่ในผลงาน.....	18
กระบวนการสร้างสรรค์.....	18
ชุดผลงานศิลปะนิพนธ์สองชุด.....	19
การศึกษาและสำรวจกายภาพของพื้นที่สำหรับผลงานชุดสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์.....	19
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่1.....	20
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่2.....	29
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3.....	37
ผลงานจิตรกรรมที่ต่อยอดจากองค์ประกอบจากผลงานสุนทรียศาสตร์เชิงประติสัมพันธ์.....	40
ข้อน่าสนใจพัฒนาต่อ.....	40
ข้อควรระวังในการสร้างสรรค์.....	40
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจากข้อมูลสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์.....	41
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4.....	42
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5.....	49
บทที่4	54

วิเคราะห์ปัญหาผลงาน	54
ปัญหาที่พบระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์	54
วิเคราะห์ปัญหาผลงานชิ้นที่1	54
วิเคราะห์ปัญหาผลงานชิ้นที่2	55
วิเคราะห์ปัญหาผลงานชิ้นที่3	56
ผลงานจิตรกรรมผสมด้วยสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์	58
วิเคราะห์ปัญหาผลงานชิ้นที่4	58
วิเคราะห์ปัญหาผลงานชิ้นที่5	59
วิเคราะห์เนื้อหาผลงาน	61
ผลงานที่ว่าด้วยสุนทรียภาพเชิงสัมพันธ์	62
ด้านเนื้อหาภายในผลงาน	62
การออกแบบตัวละครและเนื้อหาที่แทรกภายในตัวละคร	62
ด้านสุนทรียศาสตร์ที่ใช้นำเสนอ	67
สุนทรียภาพจิตรกรรมรูปแบบคูล์ดอาร์ท	73
สุนทรียภาพจากการ์ตูน	87
บทที่5	92
สรุปผลงานสร้างสรรค์ชุดวิทยานิพนธ์และอภิปราย	92
รายการอ้างอิง	95
ประวัติผู้เขียน	97

สารบัญตาราง

	หน้า
Table 1: ตารางแสดงปัญหาที่พบระหว่างการสร้างสรรค์.....	61
Table 2: ตารางแสดงภาพการมีปฏิสัมพันธ์และรับรู้สุนทรียภาพ	89



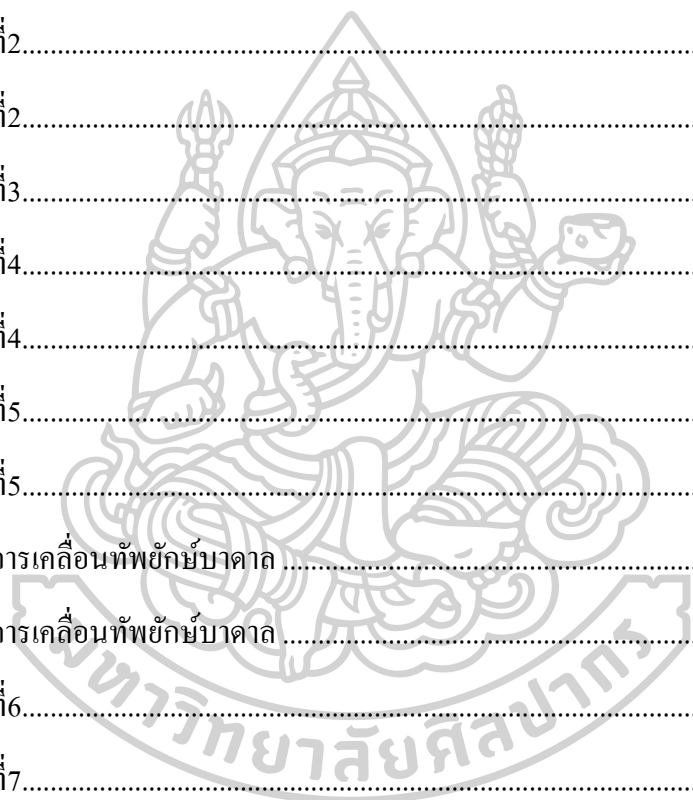
สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 1:500 arahats.....	8
รูปที่ 2:sketch.....	10
รูปที่ 3: DVD ชุดCriterion collection Godzilla	12
รูปที่ 4: ภาพออกแบบการตีความวรรณคดีเป็นการ์ตูน	17
รูปที่ 5: ภาพผลงานชิ้นที่1 ก่อนเริ่มกิจกรรม	20
รูปที่ 6: ภาพสเก็ตซ์ต้นแบบผลงานชิ้นที่ 1.....	21
รูปที่ 7: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน.....	22
รูปที่ 8ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน.....	23
รูปที่ 9: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน	23
รูปที่ 10: ภาพการทดลองจัดวางผลงานก่อนเริ่มกิจกรรม	24
รูปที่ 11: ภาพออกแบบการตีความวรรณคดีเป็นการ์ตูน	24
รูปที่ 12: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน	25
รูปที่ 13: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน.....	25
รูปที่ 14: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน.....	26
รูปที่ 15: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน	26
รูปที่ 16: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน.....	27
รูปที่ 17: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน	27
รูปที่ 18: ภาพผลงานพร้อมร่วมกิจกรรม.....	28
รูปที่ 19: ภาพผลงานพร้อมร่วมกิจกรรม.....	28
รูปที่ 20: ภาพผลงานชิ้นที่ 1 ร่วมกิจกรรม	29
รูปที่ 21: ภาพผลงานชิ้นที่ 1 ก่อนเริ่มกิจกรรม	30

รูปที่ 22: ภาพสเก็ตซ์ต้นแบบผลงานชิ้นที่ 2.....	31
รูปที่ 23: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงานชิ้นที่ 2.....	32
รูปที่ 24: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงานชิ้นที่ 2	33
รูปที่ 25: จัดวางเตรียมเริ่มกิจกรรมผลงานชิ้นที่ 2.....	34
รูปที่ 26: ภาพผลงานพร้อมร่วมกิจกรรม.....	34
รูปที่ 27: ภาพผลงานพร้อมร่วมกิจกรรม.....	35
รูปที่ 28: ภาพผลงานชิ้นที่ 2 ร่วมกิจกรรม	36
รูปที่ 29: ภาพผลงานชิ้นที่ 2 ร่วมกิจกรรม	36
รูปที่ 30:ภาพพื้นที่บริเวณชั้นลอยขณะจัดกิจกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์.....	37
รูปที่ 31: ภาพสเก็ตซ์ต้นแบบผลงานชิ้นที่ 3.....	38
รูปที่ 32: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงานชิ้นที่3.....	39
รูปที่ 33: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงานชิ้นที่ 3.....	39
รูปที่ 34: ภาพร่างผลงานชิ้นที่4.....	43
รูปที่ 35:ภาพร่างผลงานชิ้นที่4.....	43
รูปที่ 36:กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่4.....	44
รูปที่ 37:กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่4.....	45
รูปที่ 38:ภาพผลงานชิ้นที่4.....	45
รูปที่ 39:ภาพผลงานชิ้นที่4.....	46
รูปที่ 40:ภาพผลงานชิ้นที่4.....	46
รูปที่ 41: ส่วนประกอบผลงาน.....	47
รูปที่ 42: บรรยากาศผลงาน.....	48
รูปที่ 43: บรรยากาศผลงาน.....	48
รูปที่ 44: ภาพร่างออกแบบผลงานชิ้นที่5	49
รูปที่ 45:ภาพการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่5.....	50

รูปที่ 46:องค์ประกอบผลงาน.....	51
รูปที่ 47:องค์ประกอบผลงาน.....	51
รูปที่ 48: ผลงานชิ้นที่5.....	52
รูปที่ 49:ภาพผลงาน.....	53
รูปที่ 50:ภาพผลงาน.....	53
รูปที่ 51:ภาพผลงาน.....	53
รูปที่ 52: ภาพผลงานชิ้นที่1หลังเสร็จกิจกรรม.....	54
รูปที่ 53: ภาพผลงานชิ้นที่1หลังเสร็จกิจกรรม.....	55
รูปที่ 54: ภาพผลงานชิ้นที่3.....	57
รูปที่ 55: ภาพผลงานชิ้นที่5.....	60
รูปที่ 56:ภาพตัวละครมนุษย์.....	62
รูปที่ 57:ภาพการออกแบบตัวละครฝั่งมนุษย์(ตัวละครขุนแผน).....	63
รูปที่ 58:การออกแบบนายตำรวจ.....	64
รูปที่ 59:ตัวละครฝั่งเทพ.....	65
รูปที่ 60:ภาพการออกแบบตัวละครเทพ(หนุมานและองคต).....	65
รูปที่ 61:ภาพออกแบบตัวละครเทพ.....	66
รูปที่ 62:เกมสาลเข้าบ้าน ไฉง.....	67
รูปที่ 63:ภาพเกมยิงเป้าแห่งศรัทธา.....	69
รูปที่ 64:ภาพเกมยิงเป้าแห่งศรัทธาภายหลังจัดกิจกรรมเสร็จ.....	69
รูปที่ 65:ส่วนประกอบในผลงานหลังกิจกรรม.....	69
รูปที่ 66:ส่วนประกอบในผลงานหลังกิจกรรม.....	70
รูปที่ 67:ภาพผลงานหิมพานต์คาเฟ่.....	71
รูปที่ 68:ภาพผลงานหิมพานต์คาเฟ่ภายหลังจัดกิจกรรม.....	71
รูปที่ 69:ภาพผลงานหิมพานต์คาเฟ่ภายหลังจัดกิจกรรม.....	72

รูปที่ 70:ภาพผลงานหิมพานต์คาเฟ่ภายหลังจัดกิจกรรม	72
รูปที่ 71:ภาพผลงาน	73
รูปที่ 72:ทิศทางการเล่าเรื่องผลงาน	74
รูปที่ 73:ทิศทางการเล่าเรื่องผลงาน	74
รูปที่ 74:ฉากที่1	75
รูปที่ 75:ฉากที่1	75
รูปที่ 76:ฉากที่2	76
รูปที่ 77:ฉากที่2	77
รูปที่ 78:ฉากที่3	77
รูปที่ 79:ฉากที่4	78
รูปที่ 80:ฉากที่4	79
รูปที่ 81:ฉากที่5	79
รูปที่ 82:ฉากที่5	80
รูปที่ 83:ฉากการเคลื่อนที่พยัคฆ์บาดาล	80
รูปที่ 84:ฉากการเคลื่อนที่พยัคฆ์บาดาล	81
รูปที่ 85:ฉากที่6	81
รูปที่ 86:ฉากที่7	82
รูปที่ 87:ฉากที่8	83
รูปที่ 88:ฉากที่9	84
รูปที่ 89:ฉากที่10	85
รูปที่ 90:ฉากที่11	86
รูปที่ 91:ภาพผลงาน	88



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

วัฒนธรรม คือ โครงสร้างเชิงสัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยพัฒนามาจากความรู้ภูมิปัญญาที่เปลี่ยนแปลงไปตามสถานที่กาลเวลาและปัจจัยแวดล้อมอื่น ๆ เราจะสามารถกับเข้าใจถึงรูปแบบและทิศทางของสังคมได้จากการศึกษาและทำความเข้าใจถึงวัฒนธรรมของสังคมในพื้นที่นั้น ทั้งนี้ก็ไม่ได้เป็นข้อกำหนดชี้ชัดตายตัวถึงรูปแบบของสังคมเพราะวัฒนธรรมเองก็สามารถเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาตัวเองไปตามบริบทของผู้คนในพื้นที่เดิมในยุคสมัยที่ต่างไป และยังมีภาพถ่ายทอดองค์ความรู้จากวัฒนธรรมสู่หนึ่งวัฒนธรรมหนึ่งแลกเปลี่ยนภูมิปัญญาเกิดเป็นวัฒนธรรมร่วมในพื้นที่ใกล้เคียงกัน จะเห็นได้ว่ามนุษย์สร้างวัฒนธรรมขึ้นจากภูมิปัญญาเพื่อใช้เป็นแบบแผนของสังคมในห้วงขณะแต่ก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามปัจจัยแวดล้อมอยู่เสมอเช่นกัน ในทางประวัติศาสตร์เพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรมในอดีตเราสามารถศึกษามุมมองแนวคิดในช่วงเวลาต่าง ๆ ได้จากวรรณกรรมที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น เพราะวรรณกรรมคืองานเขียนที่เกิดขึ้นจากการคิด จินตนาการ การตีความ เหตุการณ์ วิถีชีวิต สถานที่ผ่านสายตาในช่วงเวลาของผู้เขียน และยังสามารถถ่ายทอดทัศนคติที่เกิดขึ้นในยุคสมัยนั้นทั้งด้านดีและด้านลบ ไปจนถึงถ่ายทอดภาพยุคสมัยที่วรรณกรรมเรื่องนั้น ๆ ได้ถูกแต่งขึ้น ดังนั้นวรรณกรรมที่เกิดขึ้นจึงเป็นหนึ่งในภาพสะท้อนของวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจนแจ่มแจ้ง ทั้งการกระทำ วิถีคิด การตัดสินใจ สถานที่ และเรื่องราวของตัวละคร นั้นจะช่วยแสดงภาพของยุคสมัยได้ชัดเจนขึ้นอีกด้วย เช่น ภาพวิถีชีวิตของชาวบ้านในขุนช้างขุนแผน หรือ ขนบประเพณีของกษัตริย์ในรามเกียรติ์ เป็นต้น เช่นเดียวกันกับวัฒนธรรมวรรณกรรมเองก็สามารถปรับเปลี่ยนตัวเองให้เกิดวิวัฒนาการไปตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป เมื่อเวลา สภาพแวดล้อม บริบทของสังคม ทัศนคติ ที่เปลี่ยนไป และปัจจัยเสริมต่าง ๆ นั้นรวมกันก่อเกิดเป็นปรากฏการณ์วิวัฒนาการทางวัฒนธรรม และการแสดงออกของวรรณกรรมในทิศทางใหม่อยู่เสมอ

หนึ่งในศิลปะที่มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมสมัยปัจจุบันที่แยกกันได้ยาก คือ ศิลปะประเภท การ์ตูน ด้วยรูปลักษณ์ที่เข้าใจได้ไม่ยากนักสีสันที่สดใสและเนื้อหาที่เข้าถึงได้ง่าย การ์ตูนกลายเป็นสื่อที่มีความสำคัญจากการได้รับความนิยมทั้งในวัยเด็กและบุคคลทั่วไป ผู้คนจำนวนมากในปัจจุบันเติบโต ใช้ชีวิตและมีประสบการณ์ร่วมผ่านการรับชมการ์ตูนจากสื่อต่าง ๆ เราใช้ชีวิตท่ามกลางสื่อหลายชนิดที่ใช้ศิลปะประเภทนี้เข้ามาเป็นตัวแทนในการสื่อสาร เกิดเป็นความผูกพันจากความทรงจำและการใช้ชีวิตร่วมกับสื่อเหล่านี้ ยิ่งในปัจจุบันที่เนื้อหาของสื่อประเภทการ์ตูนมีความหลากหลาย และเข้าถึงได้ง่าย หลายครั้งเราจึงสามารถมองเห็นการ์ตูนปรากฏในรูปของสื่อต่าง ๆ รอบตัว ทั้งภาพยนตร์ หนังสือ นิตยสาร และด้านทัศนศิลป์ จนอาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนเป็นหนึ่งในภาพสะท้อนของวัฒนธรรมในยุคปัจจุบัน ได้ชัดเจนแถมมหนึ่ง

ดังนั้นแล้วจึงมักเกิดการหยิบเอาวรรณคดีไทยในอดีตกลับมาเล่าผ่านสื่อประเภทการ์ตูน ซึ่งเป็นการหยิบเอาภาพสะท้อนของวัฒนธรรมไทยในอดีตกลับมาบอกเล่าใหม่ผ่าน มุมมองที่เข้า และเข้าถึงได้ง่ายกับคนในยุคปัจจุบัน ในด้านของศิลปะแล้วการ์ตูนก็เป็นกระบวนการชนิดหนึ่งที่เป็นที่นิยมสำหรับศิลปินจำนวนมากในการหยิบมาสร้างสรรค์ผลงาน ข้าพเจ้าในฐานะผู้ที่เสพผลงานทางด้านวรรณคดีอันเป็นภาพสะท้อนอดีตของประเทศไทย และหลงใหลกับศิลปะการ์ตูนที่เป็นหนึ่งในแ่งมมในการใช้สะท้อนภาพของวัฒนธรรมไทยในยุคปัจจุบันเช่นกัน จึงเกิดแรงบันดาลใจในการหยิบเอาวรรณคดีไทยในอดีตมานำเสนอใหม่โดยใช้การ์ตูน อันเป็นภาพสะท้อนของยุคสมัยปัจจุบัน ออกมารูปของผลงานสร้างสรรค์ผ่านการตีความตัวละคร สถานที่ และสถานการณ์จากวรรณกรรมไทย มานำเสนอในรูปแบบของงานศิลปะที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมกับผลงาน โดยที่ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษาดังต่อไปนี้

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1 สร้างสรรค์ตัวตีความตัวละครจากวรรณคดีไทยในรูปแบบการ์ตูน
- 2 เพื่อสะท้อนภาพวัฒนธรรมร่วมสมัยของไทยผ่านผลงาน
- 3 ต่อยอดจากภาพการ์ตูนสองมิติออกสู่กายภาพบนสถานที่จริงผ่านผลงานศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์

สมมติฐานของการศึกษา

- สร้างภาพสะท้อนวัฒนธรรมร่วมสมัยผ่านการตีความตัวละครในวรรณคดีใหม่ในรูปแบบการ์ตูน
มานำเสนอผ่านผลงานเชิงปฏิสัมพันธ์

ขอบเขตการศึกษา

- ศึกษาผลงานศิลปะที่ใช้การ์ตูนในการนำเสนอวัฒนธรรมร่วมสมัย
- แนวคิดภาพสะท้อนวัฒนธรรมการตีความวรรณกรรมในอดีตขึ้นมาใหม่
- การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบไปตามกายภาพสถานที่

ขั้นตอนของการศึกษา

- ศึกษาผลงานศิลปะจากศิลปินที่ใช้การ์ตูนในการสื่อสารวัฒนธรรม
- ศึกษาแนวคิดภาพสะท้อนจากการใช้วรรณกรรมในอดีตขึ้นมาตีความใหม่
- ศึกษาผลงานศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบไปทำกายภาพของพื้นที่
- นำเสนอผลงานผ่านการแสดงผลงาน

เวลาที่ใช้ในการศึกษาและสร้างสรรค์

ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ประมาณ 5 เดือน

โดยเริ่มการศึกษา

ตั้งแต่เดือน ธันวาคม พ.ศ.2566 และเสร็จสิ้นกระบวนการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ภายในเดือน พฤษภาคม พ.ศ.2567

วิธีการศึกษา

- ศึกษาทำความเข้าใจกายภาพของพื้นที่สร้างสรรค์
- ออกแบบตัวละครจาก วรรณกรรมไทยออกมาในรูปแบบการ์ตูน
- ศึกษาตัวอย่างในผลงานศิลปะที่ใช้พื้นที่จริงเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ผ่านการ อ่านเอกสารที่เกี่ยวข้อง ฟังบทสัมภาษณ์ศิลปิน

แหล่งข้อมูล

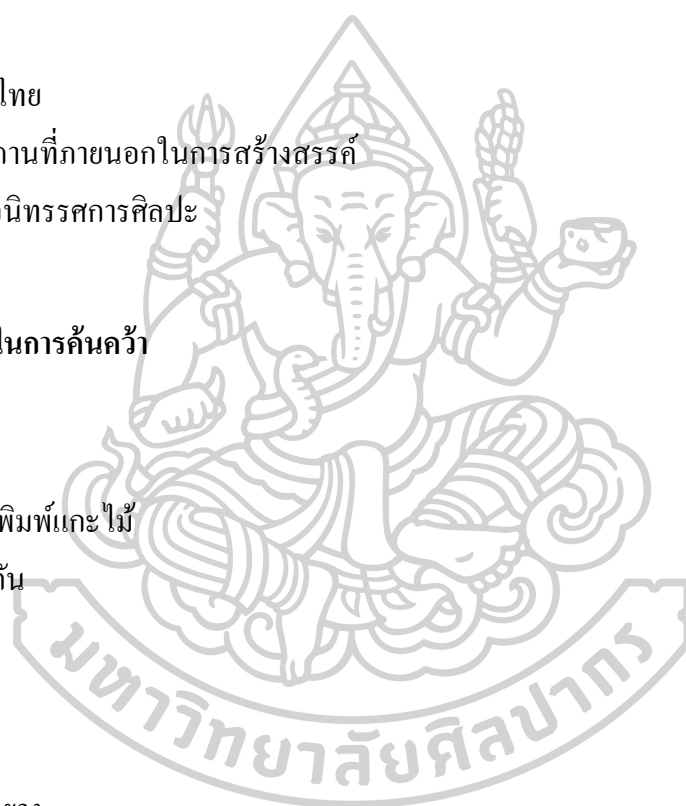
- วรรณกรรมไทย
- พื้นที่หรือสถานที่ภายนอกในการสร้างสรรค์
- หอศิลป์หรือนิทรรศการศิลปะ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า

- พลาสวูด
- ดึงกระดาษ
- อุปกรณ์ภาพพิมพ์แกะไม้
- แปรงและพู่กัน
- สีสเปรย์
- กาวยาง
- กาวร้อน
- แผ่นแม่เหล็กยาง
- ปากกาสีอะคริลิก
- แม็กเย็บขนาดใหญ่
- สมุดบันทึก
- กระดาษใช้งานแล้ว

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการวิจัย (โดยประมาณ)

134000บาท



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและผลงานศิลปะที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์

ผลงานชุดภาพสะท้อนปรากฏการณ์วัฒนธรรมร่วมสมัยผ่านตัวละครวรรณกรรมไทยมีแนวคิดในการเล่าเรื่องราวของภาพวัฒนธรรมไทย โดยยกเอาตัวละครวรรณคดีไทยจากยุคสมัยต่างๆ มาใช้เล่าเรื่องราววัฒนธรรมร่วมสมัย ผ่านรูปแบบการใช้กระบวนการทางศิลปะเป็นสื่อกลางให้ผู้คนเข้ามามีส่วนร่วมกับผลงาน เพื่อรับรู้สุนทรียศาสตร์ที่สร้างขึ้นจากวัฒนธรรมไทยในรูปแบบยุคปัจจุบัน โดยการสร้างสรรค์ครั้งนี้มีขบวนการค้นหาข้อมูลเพื่ออ้างอิงและเป็นแรงบันดาลใจดังต่อไปนี้

การตีความวรรณกรรมสะท้อนเรื่องราววัฒนธรรมแต่ละยุคสมัย

สื่ออีกชนิดหนึ่งที่เป็นที่นิยมและร่วมสมัยในปัจจุบันอย่างภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูน ความบันเทิงและสิ่งที่ใช้ส่งต่อเจตนาได้เป็นอย่างดีจากความนิยมต่อการรับชมภาพยนตร์ของวัฒนธรรมในปัจจุบัน มีภาพยนตร์จำนวนมากที่ต่างมีเป้าหมายเพื่อความบันเทิงและส่งต่อสารหรือให้ความรู้จากผู้(?) กลับสู่ผู้ชมเช่นกัน และอีกหนึ่งรูปแบบสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่นิยมหยิบมาทำอยู่เสมอคือการใช้นิทานเรื่องเล่าพื้นบ้านของไทยในแต่ละพื้นที่มาสร้างเป็นภาพยนตร์ให้เข้ากับยุคสมัยใหม่ ในประเทศไทยเองเรามีตำนานพื้นบ้าน อยู่เป็นจำนวนมากที่ถูกหยิบขึ้นมาสร้างเป็นภาพยนตร์อยู่เรื่อย ๆ เช่น ผีกระสือ พระอภัยมณี และเรื่องที่นิยมในทุกยุคสมัยสำหรับการหยิบขึ้นมาตีความใหม่อยู่เสมอคือเรื่องราวตำนานของ “แม่นาคพระโขนง” จากยุคสมัยเก่าวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมที่อาจสืบทอดกลับไปได้ในราชวราชกาลที่สี่ การถูกหยิบมาสร้างภาพยนตร์อย่างหลากหลายยุคสมัยนั้นภาพสะท้อนของวัฒนธรรมที่เป็นพื้นหลังอย่างช่วงปี พ.ศ. 2411 โดยประมาณ ถูกอธิบายในบันทึกและเล่าสืบกันมาจนกลายเป็นตำนานพื้นบ้าน บริบทในช่วงเวลาดังกล่าวถูกอธิบายและสะท้อนออกมาผ่านเรื่องเล่าแม่นาค ช่วยให้เราเห็นภาพของการใช้ชีวิตชาวบ้าน ช่วงเวลาดังกล่าว แต่สื่อต่าง ๆ ทั้งนิยาย ภาพยนตร์ ละครวิทยุ ก็หยิบเอาตำนานผีแม่นาคพระโขนง มาเล่าใหม่ โดยอิงตามยุคสมัยในช่วงปี พ.ศ.2411 เป็นที่แน่นอนว่าได้เกิดการพัฒนาไปตามยุคสมัยที่ถูกหยิบขึ้นมาบอกเล่าใหม่อยู่อย่างเสมอ วิชานิพนธ์เรื่อง “การศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมเรื่องนางนาคพระโขนง” โดย พานณี ศรีวิภาค (2002:108) ได้กล่าวไว้ในบทวิเคราะห์ปัญหา วรรณกรรมว่า “ความสัมพันธ์ของวรรณกรรมกับสังคมทำให้เห็นได้ว่าวรรณกรรมกับสังคมนั้นเป็นสิ่งที่มีความผูกพันกันอย่างแยกกันไม่ขาด ทั้งนี้หากเนื้อหาของวรรณกรรมเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในยุคสมัยของผู้

แต่ง ผู้แต่งก็จะสะท้อนภาพของสังคมในสมัยของตนลงไปในวรรณกรรมนั้น ๆ โดยอัตโนมัติ แต่หากเป็นการแต่งในลักษณะของการย้อนยุคหรือเนื้อหาของวรรณกรรมเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอดีตก่อนยุคสมัยผู้แต่ง ผู้แต่งก็ต้องศึกษาสภาพสังคมอันเกี่ยวกับยุคสมัยเรื่องราวนั้น ๆ เกิดขึ้นจริงแล้วนำมาถ่ายทอดไว้ในเรื่องจึงจะทำให้วรรณกรรมที่แตกความสมจริง” จากข้อความดังกล่าวเห็นได้ว่าการเล่าเรื่องในแต่ละช่วงเวลาและเป็นเรื่องราวเดียวกันมักถูกตีความไปตามแต่ละยุคสมัยที่ถูกหยิบขึ้นมาเล่าใหม่ พานธิ ได้ ยกเอาสื่อต่าง ๆ ที่หยิบเอาเรื่องราวแม่นาคพระโขนงมานำเสนอ ข้าพเจ้าสามารถสังเกตได้ว่าแม้จะมีชุดตัวละครพระนางชุดเดียวกัน แต่ถ้าการกระทำ คนรอบข้าง หรือแม้แต่การตีความรูปแบบความสัมพันธ์ของนายมากและนางนาคนั้นมักสะท้อนยุคสมัยที่ สร้างอยู่เสมอ จากการศึกษา วิทยานิพนธ์ดังกล่าวข้าพเจ้าแสดงความคิดเห็นว่าการหยิบเอาวรรณกรรมเก่าก่อนมา สร้างสรรค์ตีความใหม่จะสะท้อนภาพของยุคสมัยที่หยิบขึ้นมาตีความอยู่เสมอและเรื่องราวนั้นจะยังคงมีโครงสร้างเนื้อหาที่ใกล้เคียงเนื้อความดั้งเดิมอยู่เป็นการใช้วรรณกรรมจากวัฒนธรรมเดิมยกขึ้นมาเพื่อบอกเล่าภาพสะท้อนของยุคสมัยใหม่ ดังเรื่องราวของแม่นาคพระโขนงเองที่มีวิวัฒนาการและเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันไปแต่ละยุคสมัยที่ ถูกนำขึ้นมาสร้างสรรค์ ให้ข้าพเจ้าต้องการใช้วรรณกรรมไทยขึ้นมาตีความใหม่เพื่อสะท้อนภาพของวัฒนธรรมร่วมสมัย

ศิลปะการ์ตูนและการสะท้อนวัฒนธรรม

การ์ตูนคือสื่อบันเทิงชนิดหนึ่งที่อยู่คู่กับวัฒนธรรมสมัยใหม่มาเป็นช่วงเวลานาน การ์ตูนเป็นศิลปะชนิดหนึ่งที่ตัดทอนรายละเอียดบางอย่างและนำเสนอจุดเด่นบางส่วนของต้นแบบด้วยความเข้าใจง่ายและเข้าถึงได้ไม่ยากจึงไม่แปลกที่สื่อจำนวนมากใช้การ์ตูนเป็นรูปแบบหนึ่งในการเล่าเรื่องของตัวเอง เป็นเหตุผลให้คนในยุคสมัยใหม่มีชีวิตและเติบโตท่ามกลางสื่อการ์ตูนจำนวนมาก รายการโทรทัศน์จำนวนมากที่ได้หยิบมาสร้างสรรค์ไปจำนวนมากและเนื้อหาที่มีหลากหลายรูปแบบให้เข้าถึง มีการใช้ในเชิงโฆษณา ใช้เพื่อเล่าเรื่องราวที่แฝงไปด้วยแง่คิดให้ผู้คนเยาวชนได้เรียนรู้จากการรับชมหรือบ้างใช้เพื่อเสียดสีสังคมหรือล้อเลียนบุคคล เป็นต้น ในด้านการใช้ชีวิตการ์ตูนผูกพันกับเราตั้งแต่วัยเด็กด้วยภาพที่เข้าใจง่าย สีสันสดใส เนื้อหาและเสียงประกอบที่ดึงดูดสอดแทรกแง่คิดให้ได้เรียนรู้ตั้งแต่วัยเด็กจนเติบโต จึงไม่แปลกที่ในแต่ละช่วงเวลาเราสามารถพบเจอการ์ตูนทำหน้าที่เสมือนผู้บอกเล่าเรื่องราวของวัฒนธรรมไทย จึงมีนิทานพื้นบ้านที่ถูกหยิบมาสร้างสรรค์เป็นการ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อเล่าเรื่องราววรรณคดีไทยในรูปแบบใหม่ตามค่านิยมหรือยุคสมัย โดยยึดเอาเนื้อหาดั้งเดิมเป็นแกนหลักและคงซึ่งคติสอนใจแต่ยังคงเสริมมุกตลก เนื้อหาเรื่องราวหรือแม้แต่แฟชั่นของยุคสมัยนิยมเข้าไปตาม แต่ยุคสมัยที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นตัวอย่างเช่นการ์ตูนแอนิเมชันชุดจ๊ะจิงจา เอาเรื่องราวการตามหาพ่อของตัวละครสาคร ที่ตามหา

พระอภัยมณีมาเล่ารูปแบบการ์ตูนสามมิติ หรือนิทานพื้นบ้านเรื่องปลาบู่ทองที่ออกมาในช่วงปี พ.ศ. 2543 ที่มีลายเส้นที่เข้าใจง่าย เนื้อหาที่อิงตามนิทานพื้นบ้านจึงได้รับความนิยมจากเยาวชนเป็นวงกว้าง จะมีการเอากลับมาใช้ต่อหลายต่อหลายครั้ง จะเห็นได้ว่าวิวัฒนาการการ์ตูนถูกหยิบมาใช้เล่าเรื่องราวของวัฒนธรรมโลกสมัยนิยมด้วยการใช้เนื้อหาของวรรณคดีมาเสริมบทบาทหรือการตีความจากยุคสมัยใหม่ได้อย่างเสมอ และยังคงแทรกข้อคิดหรือค่านิยมที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัยให้ทันสมัยกับทัศนคติของคนในแต่ละยุค การตีความวรรณคดีคู่บ้านคู่เมืองของไทยอย่างรามเกียรติ์ ที่ถูกหยิบมานำเสนอในรูปแบบแอนิเมชันภายใต้ชื่อ Ramakian mini animation ที่ได้รับความนิยมจนมีทั้งสิ้น 78 ตอน ในรูปแบบของการ์ตูนสองมิติ มีการใช้เนื้อหาโดยอ้างอิงฉบับบทละครที่ประพันธ์โดยรัชกาลที่สี่ โดยในเนื้อหากล่าวถึงเรื่องราวของพระรามที่ยกกองทัพลงเข้าสู่กรุงลงกาของยักษ์ ทศกัณฐ์ที่ลักพาตัวนางสีดาไป แต่สอดแทรกข้อคิดและมุกตลกที่มีความร่วมสมัยและลายเส้นที่มีความน่ารักตามรูปแบบของการ์ตูน

จะเห็นได้ว่าศิลปะรูปแบบการ์ตูนนั้นผูกพันกับการใช้ชีวิตในวัฒนธรรมร่วมสมัยเป็นอย่างมาก ทั้งในด้านความบันเทิง และสิ่งของรอบตัว ในแง่มุมของศิลปะเองมีศิลปินจำนวนมากไม่น้อยที่ใชการ์ตูนเป็นทิศทางในการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบันจนกลายเป็นแนวทางที่เป็นที่นิยม ข้าพเจ้าได้เคยมาศึกษาเพื่อหาแรงบันดาลใจมาสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีศิลปินและหัวข้อที่ศึกษาดังต่อไปนี้

การ์ตูนและสื่อหลากหลายที่มากกว่าสองมิติ

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ใช้การ์ตูนเป็นรูปแบบเล่าเรื่องราวของวัฒนธรรมข้าพเจ้าได้ศึกษาดูผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง จากศิลปินหลากหลายรูปแบบ เพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการต่อยอดผลงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า เมื่อพูดถึงการเล่าเรื่องราววัฒนธรรมรูปแบบการ์ตูนข้าพเจ้าเองได้ศึกษาผลงานของศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานตามทิศทางของสมัยนิยมอย่าง takashi murakami (ทา กาชิ มูรากามิ) ศิลปินสาย ศิลปะสมัยนิยมผู้ใช้การ์ตูนนำเสนอวัฒนธรรมสมัยนิยมได้อย่างน่าสนใจ ทั้งสีสันที่โดดเด่นแต่ยังคงไว้ซึ่งชุดสีที่รับมาจากวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่นในอดีต อย่างผลงานที่มีชื่อว่า 500 อรหันต์ในปี พ.ศ.2015-2016 มูรากามิ สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ขึ้นในช่วงเวลาที่ประเทศญี่ปุ่นประสบภัยแผ่นดินไหว และคนญี่ปุ่นจำนวนมากเริ่มหันหน้าเข้าหาความเชื่อ เพื่อเป็นที่พึ่งทางใจ ในผลงานชิ้นนี้มูรากามิได้สร้างและออกแบบอรหันต์ จำนวน 500 องค์ ในรูปแบบของการ์ตูนที่มีลวดลายที่เข้าใจง่ายสีสันสดใสและคงไว้ซึ่งชุดสีการแต่งกายในแบบวัฒนธรรมของญี่ปุ่นดั้งเดิม เขาได้ใช้วรรณกรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่นมาสร้างแง่มุมใหม่ในยุคสมัยปัจจุบันของชาวญี่ปุ่น ผลงานชิ้น

นี้ข้าพเจ้าได้เห็นกระบวนการของการตัดทอนรายละเอียดบางส่วนและขยายจุดเด่นของตัวละคร ออกมาให้ชัดเจนยิ่งขึ้นชุดสีที่อาจจะดูสดใสและดูร่วมสมัยมาก แต่ยังคงไว้ซึ่งการแต่งตัวและ ผิวสัมผัสที่ทำให้ความรู้สึกแบบญี่ปุ่นสมัยโบราณดั้งเดิมภายในตัวละครองค์ประกอบและบรรยากาศ ของผลงาน



รูปที่ 1:500 arahats

ที่มา : <https://www.mori.art.museum/>

การที่มูราคามิสร้างสรรค์ผลงานให้มีขนาด(?) ช่วยสร้างให้ผลงานมีพลังต่อความรู้สึกของผู้ชมและอยากสร้างให้บรรยากาศภายในผลงานมีผลต่ออารมณ์ที่แสดงออกมาอีกด้วย ดังที่ Xiaoming Hu ได้กล่าวถึงตัวงานชุด 500 อรหันต์ของมูราคามิ ไว้ในบทความ Is Takashi Murakami's Art an Exploration of Symbolism?

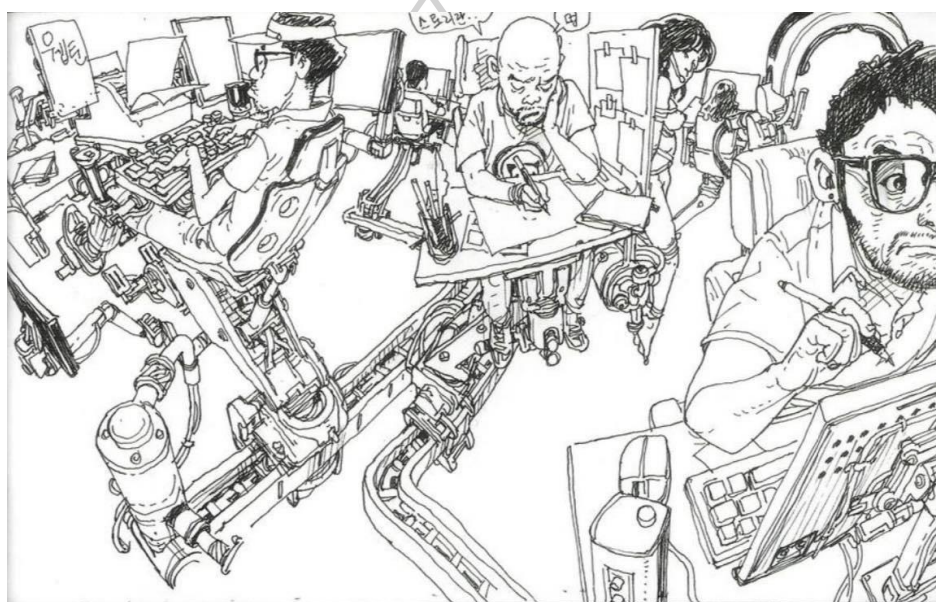
Hu Xiaoming (2021:4) พูดถึงผลงานของมูราคามิว่า “ เป็นหนึ่งในผลงานชุดภาพวาดที่บรรยายเรื่องราวทางศาสนาและการเสียชีวิตจากภัยพิบัติ สัญลักษณ์สำคัญของงานคือพระอรหันต์ เป็นพระภิกษุที่เจริญก้าวหน้าในการปฏิบัติธรรมมาช้านาน แต่ก็บรรลุพุทธภาวะสามารถเข้าใจง่าย ๆ ได้ว่าเป็นผู้เดินตามจนใกล้ชิดพระพุทธเจ้ามากที่สุด ในตำนานศาสนาตะวันออกบางเรื่อง พระอรหันต์เปิดเผยและช่วยเหลือสิ่งมีชีวิตที่ได้รับความเดือดร้อนเมื่อเกิดภัยพิบัติอันน่าสลดใจ “พระอรหันต์ 500 องค์” เป็นงานศิลปะความยาว 100 เมตร ที่มูราคามิ เคยสร้างขึ้นมาในเซตงานขนาดใหญ่ เราสามารถมองเห็นพระอรหันต์รูปทรงเล็กหรือใหญ่ โดยที่สีที่ใหญ่ที่สุดและเด่นชัดจน เมื่อพิจารณา

ว่าพุทธศาสนามีผลกระทบอย่างลึกซึ้งต่อญี่ปุ่นในช่วงศตวรรษที่ 17 ถึงศตวรรษที่ 19 มูราคามิ จึงใช้คำสอนปรนเหล่านี้ในงานที่สำคัญสำหรับเหตุการณ์แผ่นดินไหวและสึนามิครั้งใหญ่ในญี่ปุ่นในปี พ.ศ.2011” อีกผลงานของมูราคามิที่ข้าพเจ้าสนใจ คือ การออกแบบผลงานศิลปะของเขาให้เข้าไปอยู่ในสื่อรูปแบบอื่น ๆ มากกว่าการใช้การ์ตูนเพื่อนำเสนออย่างเดียว การหยิบเอาผลงานมาไว้ในรูปแบบของเครื่องแต่งกายหรือเครื่องประดับอย่างผลงานดอกมูราคามิ ที่เคยเป็นกระแสนิยมจนราคาสูง หรือการหยิบเอาดอกไม้มูราคามิมาท่อยอด โดยหยิบมานำเสนอในรูปแบบของเกมการเลี้ยงสัตว์อย่างเกมทามาเก็อด จะเห็นได้ว่าผลงานสร้างสรรค์ของเขาไม่ได้หยุดเพียงแค่ทัศนศิลป์สองมิติที่สามารถมองเห็นได้ด้วยตา แต่ยังคงขยายไปจนถึงการให้ผู้ชมนั้นได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับตัวผลงาน จากการศึกษา รูปแบบการทำงานหรือรูปแบบผลงานของศิลปิน ข้าพเจ้าได้จำแนกเอกลักษณ์ของตัวศิลปินออกได้ดังต่อไปนี้ การใช้ขนาดใหญ่ คือ การสร้างบรรยากาศ การหาสื่อหรือกิจกรรมง่าย ๆ ให้ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผลงานอย่างแนบเนียน มูราคามิได้ใช้สองข้อนี้ในการสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชมอย่างแนบเนียน ทั้งสองมีของออกมิกลายเป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้านำมาต่อยอดสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ โดยต้องการให้ทั้งรูปแบบการใช้ผลงานขนาดใหญ่เพื่อสร้างบรรยากาศให้ผู้ชม และกิจกรรมง่าย ๆ ให้ผู้ชมสามารถมีจิตสัมพันธ์กับผลงานได้ข้าพเจ้าต้องการต่อยอดให้ทั้งสองนี้ สามารถปรับเปลี่ยนตัวเองหรือรูปแบบการวางพื้นที่ให้เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพของพื้นที่

ทัศนียภาพและการ์ตูนกับสถานที่

อีกหนึ่งศิลปินที่ใช้การ์ตูนในการสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างน่าสนใจที่ข้าพเจ้าได้ศึกษามา คือ คิมจองกิ ศิลปินผู้มีจุดเด่น ในด้านการใช้ลายเส้นการวาดหมึกหรือลวดลายปากกาถูกลิ้นและมุมมองแบบทัศนียภาพ ที่ถูกยึดหรือขยายให้แน่นตื้นมากขึ้น kim jung ki (คิมจองกิ) เป็นศิลปินและอาจารย์มหาวิทยาลัยด้านการสอนวาดการ์ตูนชาวเกาหลี ผลงานของคิมจองกิมักใช้เรื่องราวในวรรณกรรมพื้นบ้านประเทศเกาหลีมาเข้ากับตัวละครจากสื่อสมัยนิยมทั้งภาพยนตร์และวิดีโอเกม นำเสนอในมุมมองทัศนียภาพที่บิดเบี้ยวโค้งงอราวกับผู้ชมได้ใช้แว่นขยายหรือกำลังมองภาพนี้ผ่านเลนส์เว้า รูปแบบนี้การจัดวางองค์ประกอบภายในผลงานทั้งรูปทรงสถาปัตยกรรมและทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละคร ในผลงานเขามักใช้วิธีการจัดวางที่คล้ายกับการเขียนพู่กันญี่ปุ่น สิ่งนี้ทำให้ภาพในผลงานของคิมจองกินั้นดูมีการเคลื่อนไหวและมีชีวิตชีวาอย่างน่าสนใจ คิมจองกิมักให้ความสำคัญต่อการจัดวางมุมมองของโครงสร้างสถาปัตยกรรมและการใช้ตัวละครจากสื่อต่าง ๆ เข้ามาในผลงานเสมอ ผลงานของเขามักอุดมไปด้วยตัวละครที่น่าจดจำจากภาพยนตร์ต่าง ๆ ปรากฏตัวออกมาภายในภาพผลงานในท่าทางของการร่วมกิจกรรมกัน หลายครั้งในผลงานของคิมจองกิ

แทรก โครงสร้างสถาปัตยกรรมหรือโครงสร้างสถานที่เข้าไปเป็นพื้นหลังหลัก และส่วนใหญ่จะเป็นเพียงภาพสีขาวดำหรือใช้สีไม่มากนักแต่ผลงานของเขากลับดูมีชีวิตชีวาขึ้นด้วยท่าทางกิริยาของตัวละครที่แสดง กระบวนการการทำงานของคิมจองกินั้นน่าสนใจสำหรับข้าพเจ้า ในด้านการอ้างอิงกายภาพสิ่งของ พื้นที่และเขาได้ใช้กายภาพเหล่านั้นเป็น โครงสร้างหลักของการจัดองค์ประกอบภาพจากนั้นแต่งเติมสถานที่ด้วยจินตนาการ สร้างสถานการณ์ให้เกิดกิจกรรมร่วมกันระหว่างตัวละครหลาย ๆ ตัว ตัวอย่างเช่น ผลงานของคิมจองกิ ข้าพเจ้าได้ยกมาศึกษาคือหนึ่งในภาพจากหนังสือรวบรวมผลงานของเขาชื่อ Skech book ในปี พ.ศ.2018 โดย kim jung ki หน้าที่ 297



รูปที่ 2:sketch

ที่มา : skectch book 2018

เป็นภาพสเก็ตซ์ตามแบบภาพทัศนียภาพพาโนรามา ในห้องทำงานตามปกติทั่วไปที่มักจะมีนักเขียนนักวาดภาพนั่งทำงานอยู่ประจำโต๊ะของตัวเอง แต่คิมจองกิได้เติมจินตนาการเข้าไปด้วยการใช้รูปทรงของเทคโนโลยีกลไกหรือแม้แต่ตัวละครต่าง ๆ แทรกเข้าไปในผลงาน สิ่งนี้ทำให้ผลงานชิ้นนี้ของคิมของกิมีความสนุกสนานและให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวมีชีวิตชีวาอย่างมากกว่าแค่การสเก็ตซ์พื้นที่จริงตามแบบ เห็นได้ว่าคิมจองกินั้นมักจะอ้างอิงองค์ประกอบหลักของภาพจากกายภาพจริงของพื้นที่ก่อนที่จะเติมเรื่องราวหรือจินตนาการในรูปแบบของการ์ตูนลงไป สิ่งนี้ทำให้ภาพเขียนของเขาไม่เพียงแต่สร้างความงาม แต่เป็นการเติมเต็มจินตนาการและต่อยอดให้ผู้ชมนั้นคิดต่อจากการมองภาพของเขาและกลับมามองพื้นที่จริงรอบตัว คิมจองกิไม่ได้เพียงออกแบบใหม่หรือตามต้นฉบับ

พื้นที่จริง แต่เขาได้สร้างพื้นที่ที่อ้างอิงมาจากกายภาพจริง ปล่อยให้ผู้ชมได้เข้ามามีส่วนร่วมผ่านการมองและจินตนาการต่อจากพื้นที่รอบด้าน จากการศึกษาผลงานของกิมจงกิ ข้าพเจ้าได้พบว่ารูปแบบการทำงานหรือองค์ประกอบที่น่าสนใจในผลงานกิมจงกิมมักจะประกอบไปด้วยการวาดภาพโดยอิงจากกายภาพของพื้นที่เป็นหลัก ก่อนที่จะเติมตัวละครหรือรูปทรงต่าง ๆ เข้าไป การหยิบเอาตัวละครที่เป็นที่นิยมในยุคปัจจุบันเข้าไปมีบทบาทส่วนร่วมในผลงาน ในบทความบนเว็บไซต์ medium.com โดย NAYKAW ซึ่งพูดถึงผู้ใช้นามแฝง 24Octobers ได้กล่าวถึงเนื้อหาของผลงานกิมจงกิไว้ว่า “เมื่อหันมามองในแง่ของเนื้อหาและลายเส้น กิมจงกิ ได้แสดงเอกลักษณ์และตัวตนความเป็นผู้ขายสายคาร์ทของเขาลงในแคร็กเตอร์ของตัวการ์ตูนแต่ละตัว ตลอดจนองค์ประกอบต่าง ๆ อยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็น อาวุธ ขวดเหล้า เงิน ผู้หญิงรูปร่างเซ็กซี่ในชุดนุ่งน้อยห่มน้อย สัตว์ร้าย รวมถึงยานพาหนะ” ซึ่งเป็นการแสดงถึงทรรศนะและองค์ประกอบภายในภาพวาดที่มักประกอบด้วยวัสดุค่านิยมและยานพาหนะชีวิตจริงที่ปรากฏภายในผลงาน โดยสำหรับข้าพเจ้าการปรับเปลี่ยนพื้นที่ในผลงานของกิมจงกิมนั้นก็จะเป็นไปตามหรือปรับเปลี่ยนแล้วแต่กายภาพของพื้นที่ที่ได้ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน จากทั้งสององค์ประกอบนี้เกิดแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าสนใจหยิบวิธีการทำความเข้าใจกายภาพของพื้นที่และปรับเปลี่ยนรูปร่างหน้าตาของผลงานไปตามกายภาพพื้นที่นั้น ๆ มากกว่าการพยายามบังคับให้องค์ประกอบในผลงานอยู่ในรูปแบบที่ตายตัวข้าพเจ้าต้องการเอาวิธีคิดด้านการปรับเปลี่ยนพื้นที่นี้ จากกิมจงกิมมาใช้กับพื้นที่จริงที่ข้าพเจ้าจะสร้างสรรค์ผลงาน โดยอิงจากศักยภาพพื้นที่ที่อาจจะแตกต่างกันออกไปแต่ยังคงซึ่งเนื้อหาการเล่าเรื่องราวของวัฒนธรรมร่วมสมัยผ่านการใช้ตัวละครจากวรรณคดี

การผสมผสานกันระหว่างวรรณกรรมพื้นบ้านและศิลปะสมัยนิยม

ศิลปะและเส้นแบบการ์ตูนที่ใช้นำเสนอภาพวัฒนธรรมร่วมสมัยในยุคปัจจุบันผ่านปลายพู่กันที่ใช้ลายเส้นแบบการเขียนสีฝุ่นญี่ปุ่น ผสมเข้ากับ โทนีสี่ที่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะสมัยนิยม และโทนีสี่การแต่งตัวจากญี่ปุ่นยุคโบราณ ตัวละครจากภาพยนตร์ชื่อดัง แนวเพลงที่เป็นที่นิยมอย่างเพลงแนวป๊อป พังก์ และ ร็อก แฟชั่นสมัยนิยมทั้งหมดนี้เป็นส่วนหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในผลงานของศิลปินอีกท่านหนึ่งซึ่งข้าพเจ้าเกิดความสนใจและหยิบขึ้นมาศึกษาสำหรับเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นศิลปะนิพนธ์ Yuko shimizu ศิลปินนักวาดภาพประกอบแนวสมัยนิยมพูดภาษาภาพของวัฒนธรรมแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่นเข้าร่วมไว้กับศิลปะแบบสมัยนิยมได้อย่างมีชั้นเชิงผ่านการใช้ภาพวาดแบบการ์ตูน ข้าพเจ้าสนใจรูปแบบการประสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่นมาประสานเข้ากับรูปแบบวัฒนธรรมสมัยนิยมเข้าด้วยกันอย่างแนบเนียน และดูฉลาดเป็น

เอกลักษณ์ผ่านลายเส้นการ์ตูนในผลงานจำนวนมากของยูโกะได้หยิบเอาสัญลักษณ์ตัวละครสถานที่ที่เป็นที่นิยมและรู้จักเป็นวงกว้างในปัจจุบันมานำเสนอ ทั้งผิวสัมผัสถูกสร้างขึ้นด้วยจุดขนาดเล็ก คล้ายกับภาพพิมพ์บนหนังสือพิมพ์ แต่ถูกจัดวางให้เกาะรวมกันเป็นจุด ๆ ดูเหมือนรอยต่างของแผ่นกระดาษในพื้นที่งานของเธอ ชุดสีที่ใช้สร้างสรรค์ก็รวมจุดสีที่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะสมัยนิยม กลายเป็นหนึ่งในภาพที่ใช้อธิบายวัฒนธรรมร่วมสมัยของประเทศญี่ปุ่นผ่านผลงานศิลปะของเธอ ผลงานของเธอไม่ใช่เพียงแค่การวาดตัวละครแบบการ์ตูน แต่สามารถทำให้ผู้ชมมองโลกสมัยนิยมในปัจจุบันผ่านลายเส้นที่ใช้เอกลักษณ์แบบญี่ปุ่นดั้งเดิมราวกับเป็นการมองโลกในยุคสมัยปัจจุบันผ่านมุมมองของวัฒนธรรมดั้งเดิม ที่ไม่ได้หายไปไหนแต่เปลี่ยนตัวเองมาเป็นเลนส์สะท้อนยุคสมัยใหม่ ในการการศึกษาครั้งนี้ข้าพเจ้าได้ยกเอาผลงานภาพประกอบปก DVD ชุด Criterion collection Godzilla



รูปที่ 3: DVD ชุด Criterion collection Godzilla

ที่มา : <https://yukoart.com>

ภาพปกการยอมรับรางวัลรูปภาพยนตร์ชุดก็อตซิลล่ามารวมไว้ด้วยกันในรูปแบบ DVD ในผลงานชิ้นนี้แม้ว่าเนื้อหาจะมีความสมัยใหม่ ทั้งตึกสูงสง่า สถาปัตยกรรมรูปแบบเมืองโตเกียวทาวเวอร์ ที่กำลังถูกก็อตซิลล่าตีตัวประหลาดขนาดยักษ์หนึ่งในสัญลักษณ์ของศิลปะสมัยนิยมในยุคปัจจุบันกำลังทำลาย แม้เนื้อหานี้จะดูสมัยใหม่พอสมควร แต่ยูโกะก็สามารถใช้ลายเส้นแบบกลรังสรรค์หน้าตาของ Godzilla ออกมาได้ดูคล้ายกับว่าเป็นภาพเขียนจากยุคสมัยก่อน ว่าเป็นผลงานกิจกรรมศิลปะของญี่ปุ่นสมัยโบราณ ตึก เครื่องบินและสิ่งปลูกสร้างในผลงานอาจเป็นสิ่งปลูกสร้างที่ดูเป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ นั่นก็มีการสร้างผิวสัมผัสบนวัตถุคล้ายกับว่าเป็นภาพเขียนแบบดั้งเดิม โดยในการสัมภาษณ์กับรายการ CBS Mornings ยูโกะ (CBS Mornings, 2565) เธอได้กล่าวถึงผลงานของเธอว่า “เมื่อคน ไม่ใช่คนญี่ปุ่นเห็นงานของฉัน พวกเขาพูดกันว่างานของฉันดูเป็นญี่ปุ่นมาก และเมื่อคนญี่ปุ่นได้เห็นผลงานของฉันพวกเขาบอกว่าฉันคือศิลปะแบบญี่ปุ่นดั้งเดิมในรูปแบบของอเมริกัน มันเป็นเพราะว่าศิลปะของเธอนั้นเป็นการผสมผสานระหว่างพลังงานจากอิทธิพลแบบญี่ปุ่นดั้งเดิมและความคิดสร้างสรรค์ที่มีชีวิตชีวาของเมืองนิวยอร์กที่เธอเติบโตมาในเส้นทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ” ความน่าสนใจในผลงานชิ้นนี้เข้าพเจ้าสนใจในการใช้ลายเส้นแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่นกับชุดสีที่ดูคล้ายที่ทั้งสองให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง แต่ยูโกะได้ใช้ทั้งสองมาประสานเข้าหากัน ผู้ชมจึงได้รับทั้งกลิ่นอายของวัฒนธรรมดั้งเดิมได้อย่างชัดเจนเต็มเปี่ยม แต่ก็ได้รับรู้ถึงยุคสมัยใหม่ที่ผลงานชิ้นนี้ถูกผลิตขึ้นกลายเป็นแรงบันดาลใจเข้าพเจ้าใช้ในการออกแบบรูปแบบขององค์ประกอบสร้างสรรค์ที่เข้าพเจ้าจะใช้ในการตกแต่งพื้นที่บนกายภาพจริงที่จะต่อยอดจาก การมองกายภาพของพื้นที่ให้ออกและต่อยอดจากหน้าตาดั้งเดิมของพื้นที่ให้มีความสนุกสนานนำเสนอความงามของวัฒนธรรม สมัยนิยมด้วยลวดลายและตัวละครจากวรรณกรรมยุคเก่า

จากการศึกษา แนวคิดด้านการใช้การ์ตูนเพื่อสื่อสาร วัฒนธรรมร่วมสมัยจากการตีความวรรณกรรม สมัยเก่าขึ้นมาใหม่ ทั้งเรื่องความเชื่อมโยงของวัฒนธรรมร่วมสมัยและวัฒนธรรมสมัยเก่า ภาพสะท้อนการตีความวรรณกรรมสมัยเก่า ที่มีต่อวรรณกรรมในแต่ละยุคสมัย รูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินที่ใช้การ์ตูนเป็นสื่อในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเกิดแรงบันดาลใจให้เข้าพเจ้าต้องการยกเอาวรรณกรรมสมัยก่อนของไทยขึ้นมาตีความและสร้างสรรค์ใหม่ เพื่อสะท้อนภาพของวัฒนธรรมร่วมสมัยในปัจจุบันผ่านศิลปะ ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับตัวผลงานสร้างสรรค์ของเข้าพเจ้า

สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ (Relational Aesthetic)

สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ (Relational Aesthetic) สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์เป็นศิลปะที่นำเสนอแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและผู้มาชมงานศิลปะ ศิลปินจะจัดกิจกรรมขึ้น ณ สถานที่และช่วงเวลาหนึ่ง เพื่อให้ผู้ชมหรืออาสาสมัครได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเติมเต็มผลงาน และเปิดโอกาสให้ผู้ชมตีความตามประสบการณ์ของผู้ชมเอง บทบาทของศิลปินถูกลบเลือนไปโดยไม่ได้ เป็นศูนย์กลางของแนวความคิดสร้างสรรค์อีกต่อไป ในขณะที่เดียวกันผู้ชมก็ถูกเปลี่ยนหน้าที่ให้กลายเป็นทั้งผู้สร้างและเป็นตัวผลงานศิลปะไปในเวลาเดียวกัน ศิลปินเพียงแต่เป็นผู้กระตุ้นเร้าให้ผู้ชม เกิดการคิด ความรู้สึก ไปจนถึงกระบวนการสร้างความหมายและตีความด้วยตัวเอง สุธาดา สภารักษ์เมธา (2562:28)

ในบทความ “สุนทรียศาสตร์กับศิลปะ : จากการเสนอภาพตัวตนถึงสุนทรียะเชิงสัมพันธ์” โดย ทักษิณา พิพิธกุล ได้อ้างถึงทัศนะของ วรเทพ อรรคบุตร เอาไว้ว่า “สุนทรียะเชิงสัมพันธ์เป็นแนวคิดโดยรวมในการแสดงออกทางศิลปะของศิลปินหัวก้าวหน้าในช่วงทศวรรษ 1990 จนถึงปัจจุบัน ซึ่งมุ่งหมายให้ผู้ชมถึงเห็นความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ ที่อยู่รอบงานศิลปะ ผลจากกรรมวิธีทางศิลปะตามแนวคิดดังกล่าว ขยายขอบเขตการสร้างสรรค์และการมองงานศิลปะให้ก้าวพ้นจากกรอบสี่เหลี่ยมสู่การจัดวางความสัมพันธ์ภายในพื้นที่ที่เปิดกว้าง” จากแนวคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ศิลปินที่ใช้แนวทางของสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์นั้น ศิลปินเหล่านี้ได้ขยายพื้นที่การรับรู้สุนทรียะของผู้ชมออกมามากกว่ากรอบ ทั้งจากการมีปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงาน หรือการร่วมกิจกรรมที่สร้างขึ้น เป็นวิธีการรับรู้ความงามที่มากกว่าการใช้สายตา กลิ่น เสียงบรรยากาศ และสัมผัสอื่น ๆ กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของการรับรู้สุนทรียภาพ จากการศึกษาข้างต้นข้าพเจ้าเกิดความสนใจศึกษาศิลปะที่ใช้แนวทางนี้ในการนำเสนอความงามผ่านการเปิดให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมกับผลงาน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานชุดศิลปะนิพนธ์ในครั้งนี้

ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ที่ผลงานปรับเปลี่ยนไปตามกายภาพของพื้นที่

ผลงานเชิงปฏิสัมพันธ์เป็นศิลปะที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมผลงานนั้นได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับตัวผลงานเป็นการรับรู้สุนทรียศาสตร์รูปแบบหนึ่งที่ได้รับคามนิยมในสมัยปัจจุบัน ศิลปินจำนวนมากเลือกใช้กระบวนการนี้ในการนำเสนอศิลปะของตนเองเพื่อสร้างประสบการณ์และสื่อสารแนวคิดและอุดมการณ์ทางศิลปะกับผู้ชม ข้าพเจ้าเองมีความสนใจที่จะหยิบเอากระบวนการดังกล่าวมาใช้เป็นการนำเสนอผลงานศิลปะชุดวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้า โดยข้าพเจ้าสนใจรูปแบบของศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ที่การติดตั้งผลงานปรับเปลี่ยนไปตามกายภาพของพื้นที่ โดยศิลปินที่ข้าพเจ้าสนใจ

หีบผลงานและกระบวนการสร้างสรรค์ของคำว่าศึกษา คือ หรวน ขเวห์ลย ศิลปินชาวจีน ที่มีแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานให้ผู้คนเข้ามีส่วนร่วมกับตัวผลงาน ผลงานของ หรวน นั้นมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอไปตามกายภาพของพื้นที่ ผลงานของหรวนที่ข้าพเจ้ายกขึ้นมาศึกษา คือผลงานที่มีชื่อว่า “stone skipping of light” ผลงานที่ได้แรงบันดาลใจจากการโยนหินให้กระดอนบนผิวน้ำ โดยใช้แสงและเทคโนโลยีเข้ามาให้ผู้ชมมีประสบการณ์ด้วย ซึ่งจากภาพร่างต้นฉบับมีลักษณะที่ศิลปินออกแบบให้อยู่ในรูปของจวงกลมที่ศูนย์กลางคือในเมืองของกวางโจว แต่ในพื้นที่จริงแล้วเมื่อได้พบกับกายภาพแล้วจึงปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอให้แสงและเซ็นเซอร์ของผลงานนั้นกลมกลืนไปกับพื้นที่จริงเลย จากหนังสือบทความเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์และวิจัยด้านศิลปะ ซึ่งในบทความเรื่อง “การใช้แสงในงานศิลปะดิจิทัลและสุนทรียศาสตร์ของการปฏิสัมพันธ์” หรวนได้กล่าวถึง ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่สาธารณะเอาไว้ว่า “ผลงานร่วมสมัยที่เป็นสาธารณะได้ก้าวข้ามขอบเขตของการออกแบบไปสู่ความเป็นสถาปัตยกรรมมีการผนวกเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาอีกทั้งยังเชิญชวนให้ผู้ชมเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับงาน เราจะสามารถเห็นว่า งานศิลปะคู่สมในปัจจุบันนั้นขยายขอบเขตไปสู่วิธีการสร้างสรรค์ด้านการนำเสนอผลงานหลากหลายรูปแบบ” หรวน ขเวห์ลย(2564:299)

จากการศึกษาความคิดและการสงบสรรค์ผลงานศิลปะของ หรวน ข้าพเจ้าเห็นถึงความเอาใจใส่ด้านการศึกษากายภาพของพื้นที่และการพัฒนาผลงานให้นำเสนอความคิดของศิลปินออกมาให้ดีที่สุด โดยอยู่ภายใต้เงื่อนไขของกายภาพทางพื้นที่เป็นสิ่งสำคัญ ข้าพเจ้าต้องการหีบเอาความคิดด้านการให้ความสำคัญกับกายภาพของพื้นที่และการปรับเปลี่ยนรูปแบบโดยยังคงซึ่งเนื้อหาและกระบวนการเชิงปฏิสัมพันธ์ของผลงานนั้นเป็นส่วนที่ข้าพเจ้าสนใจนำมาต่อยอดเพื่อใช้ในการนำเสนอผลงานศิลปะของข้าพเจ้าในครั้งนี้

บทที่ 3

ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้านั้นมีขั้นตอนที่เริ่มตั้งแต่การค้นหาแรงบันดาลใจ ศึกษากายภาพของพื้นที่ ออกแบบภาพร่างการผลิตองค์ประกอบสำหรับจัดวาง ไปจนถึงการจัดวางและดำเนินกิจกรรมทั้งนี้เองผลงานที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ในช่วงแรกจะถูกบันทึกเพื่อปรับปรุงและตัดแปลงจนกลายเป็นวัตถุดิบสำหรับสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีส่วนผสมของสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ ซึ่งก่อนจะเข้าสู่กระบวนการทั้งหมดข้าพเจ้าขอแนะนำเสนอกระบวนการหาแรงบันดาลใจดังต่อไปนี้

1. กระบวนการศึกษาและแรงบันดาลใจ

แรงบันดาลใจจากวรรณกรรมและกายภาพของพื้นที่

การศึกษาข้อมูลของข้าพเจ้าในด้านประสบการณ์ส่วนตัวข้าพเจ้านั้นเกิดขึ้นจากความชอบและหลงใหลในการอ่านวรรณกรรมและวรรณคดีไทย ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากการปลูกฝังโดยครอบครัว กิจวัตรวัยเด็กและการอ่านวรรณกรรมในหนังสือเป็น สุนทรียศาสตร์ต่อข้าพเจ้า ร่วมกับสื่อทางโทรทัศน์อย่างภาพยนตร์ การ์ตูนและดนตรีสื่อเหล่านี้กลายมาเป็นอิทธิพลที่ส่งผลต่อรูปแบบงานสร้างสรรค์ของพเจ้า การ์ตูนช่วงเช้าในวันเด็กและภาพยนตร์แฟนตาซีที่ข้าพเจ้าได้รับชมยังส่งผลต่อภาพของเหล่าตัวละครในวรรณกรรมที่ได้อ่านให้ยังมีความสนุกสนานน่าตื่นตื่นมากยิ่งขึ้นเมื่อเติบโตขึ้นการได้เข้าเรียนด้านศิลปะทำให้ข้าพเจ้ารู้จักการสเก็ตซ์ภาพในจินตนาการออกมา การออกแบบหน้าตาของตัวละครในวรรณกรรมที่อ่านเริ่มได้รับอิทธิพลของแฟชั่นสมัยนิยมมากยิ่งขึ้น สิ่งนี้กลายมาเป็นขั้นตอนเริ่มของขั้นตอนออกแบบการสร้างสรรค์เมื่อข้าพเจ้าได้เห็นกายภาพของพื้นที่จริงสิ่งแรกที่ทำการสเก็ตซ์ภาพร่างของสถานที่และเติมแต่งจินตนาการลงไปจนกลายมาเป็นภาพร่างสำหรับเป็นสารตั้งต้นของการสร้างสรรค์

เมื่อออกแบบหน้าตาของตัวละครจึงเป็นเรื่องจำเป็นที่จะได้ได้เห็นกายภาพของพื้นที่ที่ใช้ในการแสดงผลงาน เพื่อใช้ออกแบบหน้าตาของพื้นที่และออกแบบตัวกิจกรรม โดยอิงจากตัวกายภาพของพื้นที่ ว่ามีลักษณะเป็นอย่างไรเหมาะกับกิจกรรมประเภทไหนที่น่าหยิบมาใช้แสดง รวมถึงเพื่อให้รู้ว่า จะออกแบบหน้าตาตัวละครที่จะใช้ในการทำกิจกรรมออกมาอย่างไร จากนั้นเมื่อรู้แล้วว่าบรรยากาศของพื้นที่มีลักษณะเป็นอย่างไร จะใช้กิจกรรมแบบใดในการนำเสนอจึงเข้าสู่การเลือกตัว

ละครวรรณกรรมเข้ามาเป็นเนื้อหาของการดำเนินกิจกรรมว่ามีเนื้อหาที่เหมาะสมหรือไม่ จากนั้นจึงออกแบบหน้าตาดีไซน์ของตัวละครที่จะใช้ให้เข้ากับเนื้อหาที่จะใช้แล้ววัฒนธรรมร่วมสมัย และจบกระบวนการแรงบันดาลใจจากวรรณกรรมที่การออกแบบภาพร่างที่จะใช้เป็นคอนเซ็ปต์หลักในการสร้างสรรค์ผลงานในพื้นที่นั้น

2. แรงบันดาลใจจากผลงานศิลปะและการ์ตูน

การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าครั้งนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากความต้องการแสดงภาพสะท้อนของวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยตัวละครวรรณกรรมไทยยุคเก่าก่อนมาตีความและนำเสนอใหม่ในรูปแบบของผลงานศิลปะรูปแบบการ์ตูนที่ให้ผู้ชมเข้ามามีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับตัวผลงานด้วย ข้าพเจ้าจึงได้ศึกษาผลงานของศิลปินที่ใช้การ์ตูนมาเป็นสื่อในการนำเสนอ และได้ศึกษากระบวนการและวิธีการคิดของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานเชิงปฏิสัมพันธ์กับผู้คน โดยยึดความคิดที่ว่า การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะควรจะสนุกและต้องการให้ผู้ชมเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับผลงานศิลปะมีผล ข้าพเจ้านั้นรู้สึกสนุกไปกับพื้นที่นั้นด้วย ข้าพเจ้าจึงออกแบบตัวละครวรรณคดีให้อยู่ในรูปแบบแพชชั่นหรือตัวการ์ตูนจากศิลปะสมัยนิยมในเรื่องราวที่ข้าพเจ้ามีความเชื่อมโยงในวัยเด็กและพยายามคงเนื้อหาและสร้างบรรยากาศ ที่ได้แรงบันดาลใจจากการ์ตูนในวัยเด็ก



รูปที่ 4: ภาพออกแบบการตีความวรรณคดีเป็นการ์ตูน

วัสดุอุปกรณ์สำหรับสร้างองค์ประกอบตกแต่งพื้นที่ในผลงาน

- พลาสวูด
- ลึงกระดาษ
- อุปกรณ์ภาพพิมพ์แกะไม้
- สีอะคริลิก
- เปล่งและพู่กัน
- สีสเปรย์
- กาวยาง
- กาวร้อน
- แผ่นแม่เหล็กยาง
- ปากกาสีอะคริลิก
- เครื่องยิงลวดเย็บกระดาษ
- สมุดบันทึก

กระบวนการสร้างสรรค์

ผลงานชุดศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้าครั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อใช้การ์ตูนนำเสนอภาพของวัฒนธรรมสมัยนิยมในรูปแบบของการหยิบเอาวรรณกรรมไทยในอดีตขึ้นมาตีความใหม่ ให้สอดคล้องและสะท้อนวัฒนธรรมในปัจจุบัน ทั้งนี้ข้าพเจ้ามีความสนใจการหยิบเอาสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ในการนำเสนอเนื้อหาของศิลปะนิพนธ์ผ่านการใช้กิจกรรมเป็นตัวขับเคลื่อนเรื่องราว และการดึงเอาเสน่ห์ที่น่าสนใจในสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์กลับมาผสมในผลงานจิตรกรรม ทั้งนี้ข้าพเจ้าเองจึงเลือกแบ่งการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ออกเป็นสองช่วง คือ ผลงานชุดสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์ และผลงานจิตรกรรมที่ผสมเอาเสน่ห์จากผลงานชุดแรกเข้ามา รวมเป็นผลงานจำนวนห้าชิ้น คือ เกมบันไดงู เกมยิงเป้าแห่งศรัทธา หิมพานต์กาแฟ สตอร์รี่บอร์ดคัลเจอร์และมังงานูคอมมิก

ชุดผลงานศิลปะนิพนธ์สองชุด

ภาพสะท้อนวัฒนธรรมสมัยนิยมในสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์

- เกมสาลเจ้าบ้าน ไฉง
- เกมยิงเป้าแห่งศรัทธา
- หิมพานต์คาเฟ่
- สตอว์เบอร์คัลเจอร์
- มัจฉานุกอมมิก

การศึกษาและสำรวจกายภาพของพื้นที่สำหรับผลงานชุดสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์

ในการสร้างสรรค์ข้าพเจ้าจำเป็นต้องรู้ว่ากายภาพของพื้นที่มีลักษณะอย่างไรซึ่งจะส่งผลต่อการออกแบบกิจกรรมและการเลือกใช้วรรณกรรมที่จะเป็นหาในการสะท้อนภาพวัฒนธรรม หากมีลักษณะเป็นพื้นที่เปิดในสาธารณะจะมีวิธีการออกแบบอย่างไรให้ไม่รบกวนผู้คนรอบข้างและชักจูงให้เกิดความสนใจ โดยในการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ครั้งนี้ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานออกมาสามผลงานที่ต่างกัน และต่างสถานที่จึงมีรายละเอียดให้กล่าวถึงในขั้นตอนที่ต่างกันดังต่อไปนี้

- 1 ศึกษากายภาพของพื้นที่ ปัจจัยรอบข้างที่มีผลต่อการนำเสนอ
- 2 ออกแบบภาพร่างเป็นคอนเซ็ปต์หลักของผลงานลงบนกระดาษ
- 3 ออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับภาพร่างคอนเซ็ปต์ของผลงานสร้างสรรค์
- 4 ผลิตองค์ประกอบรอบข้างสำหรับตกแต่งพื้นที่ในการนำเสนอ
- 5 จัดวางติดตั้งผลงานและตกแต่งพื้นที่เพื่อนำเสนอผลงาน

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1

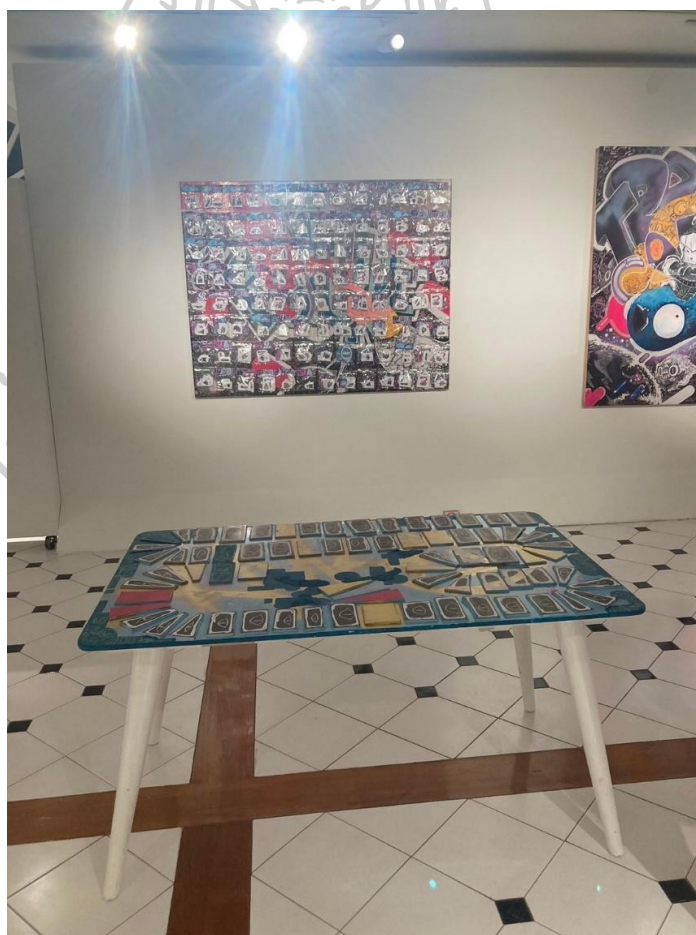
1ศึกษาภาพถ่ายพื้นที่

ผลงานชิ้นที่ 1 : ศาลเจ้าเกมบันไคจู

สถานที่: หอศิลป์ ณ บ้านเจ้าพระยา

ลักษณะพื้นที่: ห้องปิดขนาด 7x12 เมตร

ปัจจัยรอบข้าง: เนื่องจากเป็นนิทรรศการร่วมจึงต้องมีการออกแบบผลงานไม่ให้รบกวนศิลปินท่านอื่น ลักษณะของตัวงานจึงควรมีรูปแบบใน การมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้เวลาไม่นานจนเกินไป และรูปแบบการจัดวางของตัวผลงานไม่ควรมากจนทำให้ผลงานรู้สึกอึดอัด หรือใช้พื้นที่มากจนรบกวนศิลปินรอบข้าง



รูปที่ 5: ภาพผลงานชิ้นที่ 1 ก่อนเริ่มกิจกรรม

2 ออกแบบภาพร่างเป็นคอนเซ็ปต์หลักของผลงานลงบนกระดาษ

ผลงานชิ้นที่ 1: เนื่องจากมีลักษณะพื้นที่ไม่กว้างและพื้นที่มากนักจึงออกแบบมาในลักษณะของโต๊ะเกมบันไดงู และแผงของเล่น ที่จำพเจ้าได้แรงบันดาลใจมาจากการเล่นและการซื้อของเล่น หลัง โรงเรียนสมัยเด็กและร้านขายของเล่น



รูปที่ 6: ภาพสเก็ตซ์ต้นแบบผลงานชิ้นที่ 1

3 ออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับภาพร่างคอนเซ็ปต์ของผลงานสร้างสรรค์

ผลงานชิ้นที่ 1: ข้าพเจ้าเลือกเอาเกมบันไดงูในสมัยเด็กมาออกแบบให้ใช้ตัวละครจากวรรณคดีไทยทั้งคนและเทพ ที่มีลักษณะการเล่นที่แตกต่างกัน ในเนื้อหาจะเป็นเกมการแข่งขันวิ่งแข่งกันระหว่างตัวละครคนและเทพในยุคสมัยที่วัฒนธรรมมีความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น ซึ่งแต่ละตัวละครจะมีความสามารถที่เอื้อต่อการชนะที่แตกต่างกัน โดยจะให้ตัวละครเทพนั้นเป็นตัวแทนของคนที่มีพื้นฐานมากกว่าคนอื่น ๆ จึงสามารถเดินได้ง่ายกว่า ขณะเดียวกันตัวละครคนเองจะต้องเดินในเส้นทางที่ไกลกว่าแต่จะมีความสามารถรายทางที่ตัวละครคนเท่านั้นจึงจะสามารถใช้งานได้ เกมนี้มีเป้าหมายให้ผู้เล่นนั้นเลือกตัวละครหรือเทพมาแข่งขันกัน ไปให้ถึงเส้นชัยก่อนและมีของเล่นบนแผงข้างโต๊ะเกมเป็นของรางวัลให้แก่ผู้ชนะที่ถึงเส้นชัยก่อน



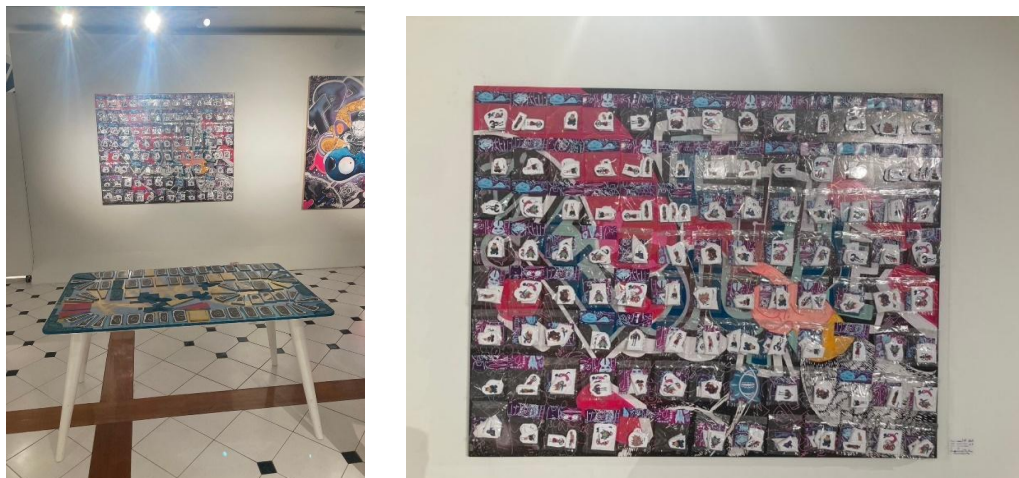
รูปที่ 7: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน



รูปที่ 8 ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน



รูปที่ 9: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน



รูปที่ 10: ภาพการทดลองจัดวางผลงานก่อนเริ่มกิจกรรม

4ผลิตองค์ประกอบรอบข้างสำหรับตกแต่งพื้นที่ในการนำเสนอ

กระบวนการผลิต โพรตักชันส์ของข้าพเจ้าเริ่มจากการออกแบบภาพลักษณ์บนกระดาษ โดยถอดมาจากภาพสเก็ตช์พื้นที่จริง จากนั้นร่างบนแผ่นพาสทูด และแกะในลักษณะของภาพพิมพ์แกะไม้ โดยติดโครงไม้หรือฐานให้ตัวละครสามารถยืนได้ บางตัวอาจเจียวระของแม่เหล็กเพื่อติดกับพื้นที่ที่เป็นเหล็กในการสร้างบรรยากาศให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทั้งนี้จำนวนและปริมาณของโพรตักชันส์นั้นจะมากขึ้นไปตามลักษณะที่สมควรจัดวางในพื้นที่ตามแต่ละพื้นที่ด้วยเช่นกัน



รูปที่ 11: ภาพออกแบบการตีความวรรณคดีเป็นการ์ตูน



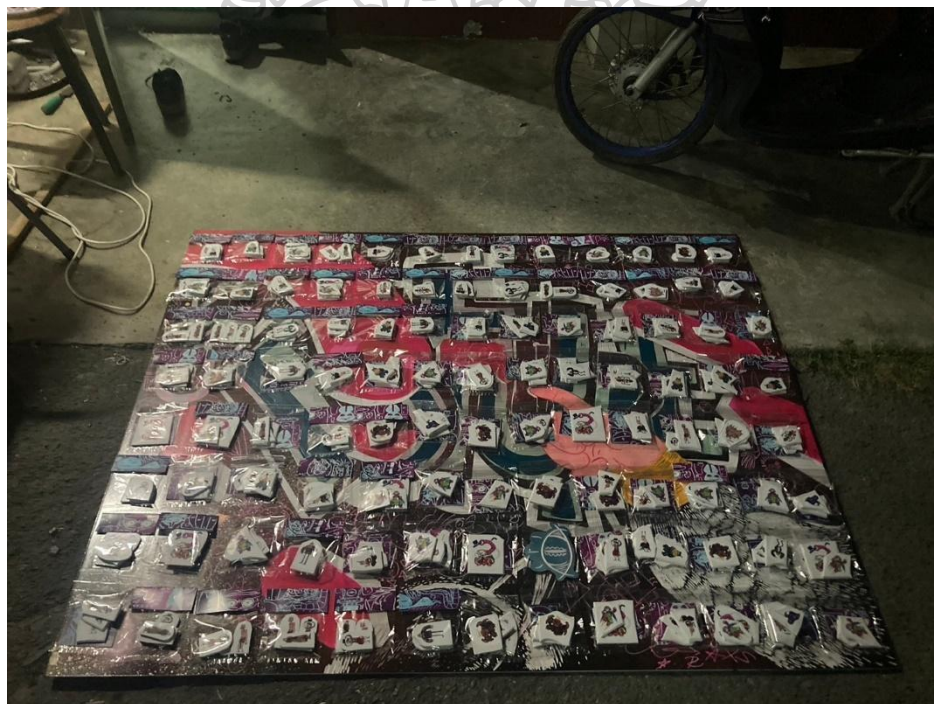
รูปที่ 12: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน



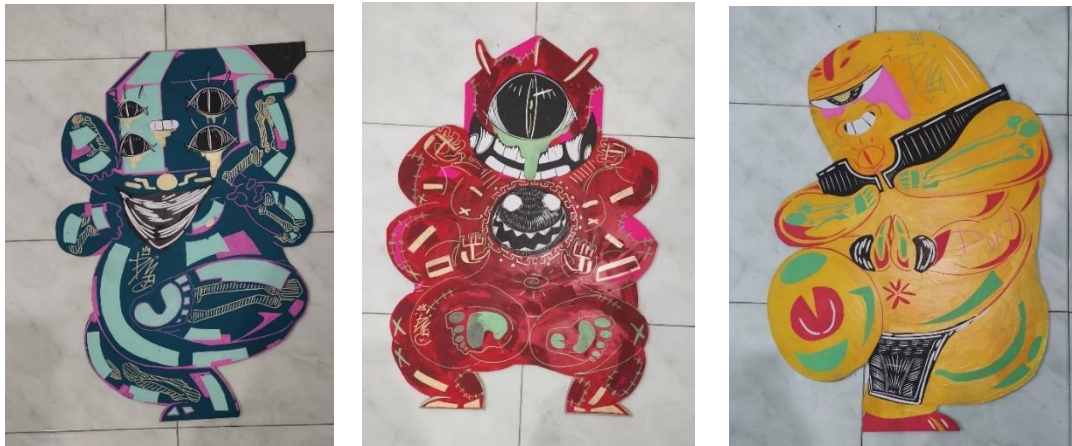
รูปที่ 13: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน



รูปที่ 14: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน



รูปที่ 15: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน



รูปที่ 16: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน



รูปที่ 17: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงาน

5 จัดวางติดตั้งผลงานและตกแต่งพื้นที่เพื่อนำเสนอผลงาน



รูปที่ 18: ภาพผลงานพร้อมร่วมกิจกรรม



รูปที่ 19: ภาพผลงานพร้อมร่วมกิจกรรม



รูปที่ 20: ภาพผลงานชั้นที่ 1 ร่วมกิจกรรม

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2

ผลงานชั้นที่ 2: เกมยิงเป้าแห่งศรัทธา

สถานที่: ตลาดนัดวันพุธในมหาวิทยาลัยศิลปากรข้างศาลาหกเหลี่ยม

ลักษณะพื้นที่: เป็นสถานที่ตลาดนัดสำหรับนักศึกษามีพื้นที่กว้างคล้ายอยู่ในสวนลักษณะพื้นเป็นดินไม่เท่ากัน

ปัจจัยรอบข้าง: เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีลักษณะเป็นพื้นที่ขายของของนักศึกษาและผู้ประกอบการตลาดนัดจึงมีลักษณะเปิดโล่งคล้ายคล้ายกับงานวัด ปัจจัยสำคัญคือผลงานจะต้องมีลักษณะไม่ใหญ่จนเกินไปจนทำให้รบกวนร้านค้าประกอบการรอบข้างหรือไปขวางทางนักศึกษาที่เดินจับจ่ายใช้สอย



รูปที่ 21: ภาพผลงานชิ้นที่ 1 ก่อนเริ่มกิจกรรม

2 ออกแบบภาพร่างคอนเซ็ปต์หลักลงบนกระดาษ

ผลงานชิ้นที่ 2: พื้นที่ที่มีลักษณะเปิดกว้างรอบข้าง คล้ายพื้นที่ในลานวัด ข้าพเจ้าจึงออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจมาจากซุ้มเกมยิงปืนในงานวัด ในเนื้อหา คาวบอยชาวสวรรค์ในยุคของวัฒนธรรมสมัยนิยม

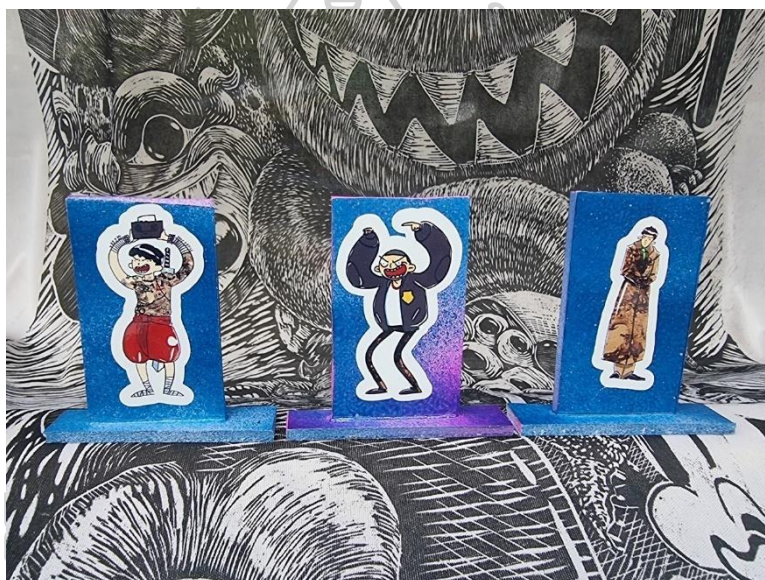


รูปที่ 22: ภาพสเก็ตช์ต้นแบบผลงานชิ้นที่ 2

ผลงานชิ้นที่2: ในลักษณะของพื้นที่ที่ดูแห้งแล้งต้นไม้ไม่ค่อยและข้าพเจ้าเลือกเอาความขมมาใช้ในการสร้างกิจกรรมกิจกรรม จึงออกแบบกิจกรรมครั้งนี้ในลักษณะของเกมยิงเป้าที่มีการแบ่งคะแนนจากความสามารถของผู้ร่วมกิจกรรมในการยิงตัวละครจากรณคดีทั้งตัวละครคนและเทพ โดยแบ่งลักษณะของปืนออกเป็นสามระดับ คือ ปืนคนธรรมดา ปืนเทพ ปืนมหาเทพ ลักษณะของเป้ายิงนั้นจะมีความแตกต่างกันออกไปสองชนิด คือเป้ายิงที่ตัวละครเทพเป้ายิงชนิดนี้จะอยู่ช่วงบนของฐานวางเป้ายิง ตัวละครที่ยิงให้ล้มได้ยากที่สุดเพราะด้วยขนาดของฐานตั้งที่กว้างกว่าและพื้นหลังที่มีผ้าจึงกันเอาไว้ไม่ให้ล้มจึงเป็นอุปสรรคต่อการยิงตัวละครประเภทนี้ให้ล้ม กับการกับอีกตัวละครประเภทคนที่วางกระจายอยู่รอบ ๆ โดยจะมีลักษณะฐานที่แคบสามารถยิงให้ล้มได้ง่ายในส่วนนี้เนื้อหาของผลงานจะแสดงให้เห็นว่าการจะเอาชนะตัวละครเทพ ที่เป็นตัวแทนของคนที่มีอำนาจหรือพื้นฐานที่ได้เปรียบกว่าคนทั่วไปด้วยปืนที่มีลักษณะของคนธรรมดาหรือปืนเทพธรรมดาจะไม่สามารถยิงลงได้ง่ายและจำเป็นจะต้องใช้ปืนมหาเทพเท่านั้น ซึ่งอยู่ที่ผู้เล่นจะเลือกเล่นปืนชนิดไหนในการเอาชนะตัวละครในแผงเป้ายิง เป็นการสะท้อนภาพของวัฒนธรรมความเหลื่อมล้ำด้านการเอาชนะบุคคลหรืออุปสรรคที่จำเป็นจะต้องใช้มากกว่าความพยายามในยุคสมัยปัจจุบัน

3 ออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับภาพบนกระดาษที่ออกแบบไว้

ข้าพเจ้าออกแบบกิจกรรมในผลงานชิ้นนี้ออกมาตามภาพที่ออกแบบไว้โดยรับแรงบันดาลใจจากเทศกาลงานวัด ทั้งนี้ด้วยกายภาพของพื้นที่และรูปแบบของการใช้เป็นหน้าร้านขายของของพ่อค้าแม่ค้าและนักศึกษา ทั้งนี้จากปิ่นอัดลมฝาน้ำปลาที่ตั้งใจเอาไว้มีราคาและช่องทางซื้อขายยากนัก ข้าพเจ้าได้เปลี่ยนตัวลักษณะของตัวมือมาเป็นปิ่นยิงลูกกระสุน โฟมหัวพลาสติกแทน ตัวเป้ายิงที่เป็นตุ๊กตาข้าพเจ้าเองเห็นว่าจะผลิตออกมาใหม่ให้เป็นตุ๊กตายัดนุ่นนั้นจะมีปัญหาทั้งการเก็บรักษา การขนย้ายด้วยขนาดที่เมื่อขนย้ายจำนวนมากจะยากลำบากจึงถูกเปลี่ยนให้อยู่ในรูปของเป้ายิงพลาสติกหลายการ์ตูนจากตัวละครในวรรณกรรมติดอยู่เป็นเป้ายิง



รูปที่ 23: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงานชิ้นที่ 2

4ผลิตภัณฑ์ประกอบในผลงานสำหรับจัดวางในผลงาน

ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าเลือกใช้เกมยิงเป้าเป็นรูปแบบหลักที่มาของตัวงานชิ้นนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากเกมยิงเป้าในงานวัด จากการศึกษาองค์ประกอบของเกมยิงเป้าในงานวัดข้าพเจ้าแบ่งส่วนประกอบสำคัญจากเกมนี้ นั้นมักจะมีฐานวางเป้า เป้า หรือเป้ายิง ปืน และส่วนสำคัญในการสร้างบรรยากาศอย่างตรง แน่นอนในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าหยิบเอาข้อมูลที่ได้มาจากการศึกษาผลงานของศิลปินมาใช้ให้เห็นได้ชัดในครั้งนี้ คือข้าพเจ้าใช้สีสันทันที่ฉูดฉาดเข้ามาเป็นองค์ประกอบหลักอย่างสีชมพูสะท้อนแสง สีน้ำเงินเข้ม และข้าพเจ้าใช้สีเงินและทองเป็นสะเก็ดฟอย ๆ ลงบนสีชมพูและสีน้ำเงินบนชิ้นงาน



รูปที่ 24: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงานชิ้นที่ 2



รูปที่ 25: จัดวางเตรียมเริ่มกิจกรรมผลงานชิ้นที่ 2



รูปที่ 26: ภาพผลงานพร้อมร่วมกิจกรรม

ขอธิบายองค์ประกอบในผลงานชิ้นนี้ในผลงานข้าพเจ้าครั้งนี้ ข้าพเจ้าจะเห็นได้ว่าธงที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้นมาถูกใช้สีชมพู สีขาว และสีน้ำเงินแน่นอนว่ารูปทรงของธงข้าพเจ้ารับเอามาจากธงในเทศกาลงานวัด จะเห็นได้ว่าข้าพเจ้าเลือกเอาพื้นที่ข้างต้นไม่ใหญ่เพื่อใช้เป็นจุดยึดธงสำหรับตกแต่ง ข้าพเจ้าเลือกใช้โต๊ะพับขนาดเล็กเพื่อใช้วางแท่นวางเป้ายิงองค์ประกอบสำคัญที่ข้าพเจ้าสนุกกับการสร้างสรรค์คือการทำสติ๊กเกอร์สำหรับแจกและสำหรับการเป็นเป้ายิง



รูปที่ 27: ภาพผลงานพร้อมร่วมกิจกรรม



รูปที่ 28: ภาพผลงานชั้นที่ 2 ร่วมกิจกรรม



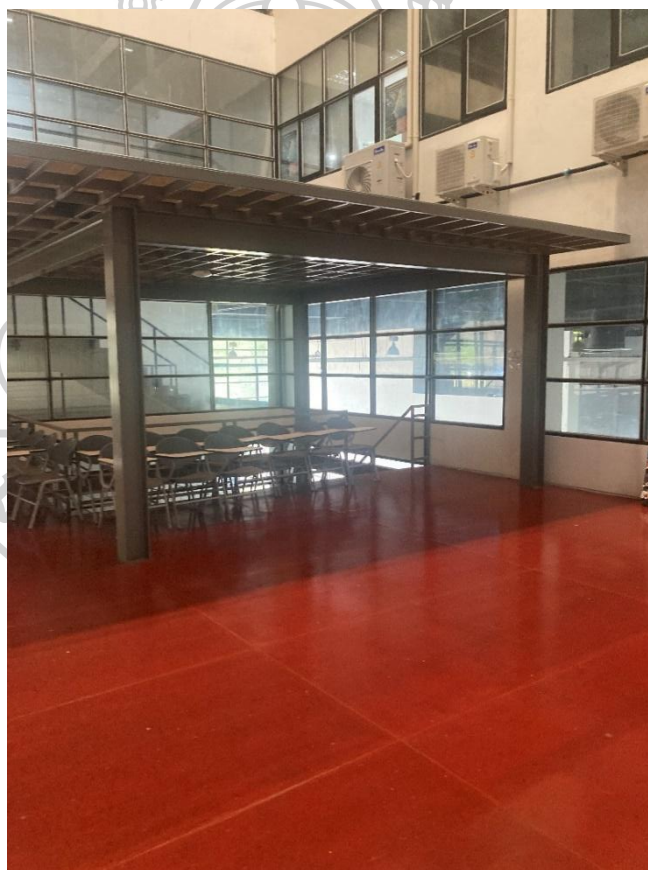
รูปที่ 29: ภาพผลงานชั้นที่ 2 ร่วมกิจกรรม

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 3

ผลงานขั้นที่3: หิมพานต์ คาเฟ่

สถานที่: ชั้นลอยเหนือห้องประชุมคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร
ลักษณะพื้นที่: เป็นชั้นลอยกลางโถงขนาดกลางภายในตัวตึกที่มีลักษณะปิดรอบด้านและเปิดโล่งข้างบน

ปัจจัยรอบข้าง: เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้มีลักษณะในการส่งเดี่ยวโดยตัวข้าพเจ้าไม่มีศิลปินด้านอื่นอยู่รอบข้างและพื้นที่ไม่ได้มีลักษณะเปิดโล่งจนยากต่อการควบคุม และง่ายต่อการจัดวางองค์ประกอบเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน



รูปที่ 30: ภาพพื้นที่บริเวณชั้นลอยคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์

ผลงานชิ้นที่3: เป็นพื้นที่บนชั้นลอยสูงจากพื้นลักษณะคล้ายกับว่าเป็นร้านกาแฟในสถานที่ท่องเที่ยว การออกแบบผลงานชิ้นนี้จึงใช้แรงบันดาลใจมาจากร้านอาหารและร้านกาแฟริมทางใกล้กับอุทยานแห่งชาติ โดยยกเอาธีมของป่าหิมพานต์มาไว้ในสวนสัตว์ ภาพร่างคอนเซ็ปต์ชิ้นที่สี่



รูปที่ 31: ภาพสเก็ตซ์ต้นแบบผลงานชิ้นที่ 3

ผลงานชิ้นที่3: เนื่องจากมีลักษณะที่ไม่เปิดกว้างมากนักและมีข้าพเจ้าใช้พื้นที่เพียงผู้เดียว ด้วยกายภาพของพื้นที่ที่มีลักษณะคล้ายกับร้านกาแฟริมทางใกล้กับอุทยานแห่งชาติหลายพื้นที่ข้าพเจ้าได้เลือกเอาการเปิดร้านอาหารหรือร้านกาแฟมาจากลักษณะของร้านที่เปิดในอุทยานแห่งชาติมาเป็นกิจกรรมให้เข้าร่วมในครั้งนี้ ในด้านเนื้อหาของโครงการชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้หยิบเอาการฉวยโอกาสสร้างกำไรของพ่อค้าแม่ค้าโดยการเปิดร้านอาหาร ใกล้ตัวอุทยานแห่งชาติ จนราวกับว่าการเข้ารอบกวณพื้นที่ธรรมชาติในอุทยานอันเป็นที่อาศัยของสัตว์ป่าสำคัญและสัตว์อนุรักษ์บางชนิด นั้นกลายเป็นวัฒนธรรมการหาผลประโยชน์จากพื้นที่สาธารณะที่ควรดูแลรักษา แต่กลับต้องมาได้รับผลกระทบจากการหาผลกำไรของผู้ประกอบการจำนวนมาก โดยข้าพเจ้าได้หยิบเอาเรื่องราวของป่าหิมพานต์มาเป็นพื้นหลังของคนในขณะนี้และนำเสนอโดยการออกแบบร้านอาหารท่ามกลางธรรมชาติที่ถูกรบกวนและเปลี่ยนแปลงไปตามความต้องการสร้างผลกำไรของผู้ประกอบการ โดยมี

เป้าหมายเป็นการใช้ภาพของสถานที่ในอุดมคติจากวรรณกรรมไทยมานำเสนอภาพสะท้อนของการ
 หาผลกำไรจนกลายเป็นวัฒนธรรมของผู้ประกอบการในปัจจุบัน



รูปที่ 32: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงานชิ้นที่ 3



รูปที่ 33: ภาพการผลิตชิ้นส่วนสำหรับประกอบตกแต่งผลงานชิ้นที่ 3

ผลงานจิตรกรรมที่ต่อยอดจากองค์ประกอบจากผลงานสุนทรียศาสตร์เชิงประติสัมพันธ์

จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์สามชิ้นก่อนหน้านี้ข้าพเจ้าใช้รูปแบบของสุนทรียภาพเชิงปฏิสัมพันธ์ ซึ่งเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานสองชิ้นสุดท้ายที่ต้องการผสมผสานกันระหว่างจิตรกรรมและสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ ระหว่างการสร้างสรรค์ที่ผ่านมาข้าพเจ้าได้จัดบันทึกองค์ประกอบในผลงานที่ผ่านมาทั้งข้อดีและข้อด้อย ชื่อนำสนใจในการพัฒนาต่อและข้อควรระวัง จากผลงานทั้งสามชิ้นก่อนหน้านี้โดยมีชื่อนำสนใจพัฒนาต่อและข้อควรระวังดังต่อไปนี้

ชื่อนำสนใจพัฒนาต่อ

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นก่อนหน้านี้ข้าพเจ้าได้บันทึกข้อมูลที่เกิดขึ้นมาลงบนสมุดบันทึกของข้าพเจ้าเพื่อการพัฒนาผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้าเข้ากับสุนทรียศาสตร์เชิงปฏิสัมพันธ์ และได้ความรู้ที่น่าสนใจในการต่อยอดดังต่อไปนี้

1. ปฏิสัมพันธ์ในผลงานไม่จำเป็นต้องเป็นกิจกรรมที่ชักจูงมากนักแต่เกิดขึ้นจากความผ่อนคลายและรูปแบบที่เข้าใจได้ง่าย
2. การสร้างบรรยากาศโดยรอบสร้างความรู้สึกละสบายและไม่เกร็งในการมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานได้
3. การตีความผลงานเกิดขึ้นได้เองจากผู้ชมและผลงานมากกว่าการบอกเล่าหรืออธิบายของศิลปิน
4. หลายครั้งที่การชักชวนให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับผลงานไม่ได้เกิดจากการชักชวนของศิลปินแต่เกิดจากวัตถุรอบข้างหรือรูปแบบการจัดวาง

ข้อควรระวังในการสร้างสรรค์

1. ไม่ควรอธิบายผลงานมากเกินไปสิ่งนี้ปิดกั้นจินตนาการของผู้ชม
2. ความผ่อนคลายในการรับชมผลงานจะลดลงเมื่อศิลปินพยายามมีส่วนร่วมในการชี้แจงการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม
3. ทั้งนี้การไม่มีอะไรบอกใบ้หรือชี้แนะเลยจะนำไปสู่ความรู้สึกเข้าถึงยากฉะนั้นแล้วการชักชวนนั้นควรปรับไปตามรูปแบบผลงานแต่ละชิ้นและแต่ละสถานที่ที่ต่างกัน

4. การยึดพื้นที่ให้มีอิทธิพลต่อผลงานอาจจะช่วยให้ผลงานมีเสน่ห์ แต่ถ้าเทียบกับผลงานซึ่งประกอบด้วยฉากรูปทรงสร้างสรรค์นั้นส่งผลให้การแสดงตัวของผลงานไม่ได้ยึดโยงกับพื้นที่อีกต่อไป

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจากข้อมูลสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ

จากข้อมูลข้างต้นที่เก็บมาเพื่อใช้เป็นต้นทางการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมอีกสองชิ้น ในช่วงสุดท้ายคือ สตรีบอร์ดคัลเจอร์และมังงานูคอมมิก ในการสร้างสรรค์ช่วงท้ายของศิลปะ นิพนธ์ข้าพเจ้าใช้ข้อมูลที่เก็บมาจากผลงานชิ้นก่อนหน้ามาวางแผนขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

1. ออกแบบภาพร่าง
2. สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม
3. เลือกกิจกรรมหรือรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม
4. จัดวางนำเสนอผลงานและปล่อยให้ผลงานและผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันเอง

ทั้งนี้ในผลงานสองชิ้นนี้ข้าพเจ้าตั้งใจปล่อยให้ผลงานและผู้ชมทำงานต่อกันให้สุนทรียศาสตร์นี้เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ เพราะในผลงานสองชิ้นสุดท้ายนี้ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอภาพของวัฒนธรรมสมัยนิยมด้วยการตีความตัวละครวรรณคดีเป็นตัวดำเนินเนื้อหาผลงานมากกว่าการมีส่วนร่วมกันของผลงานและผู้ชมและปล่อยให้ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนี้เข้ามาเสริมให้ผลงานจิตรกรรมครั้งนี้เป็นเสน่ห์ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมนั้นได้มีส่วนร่วม โดยยกเอาแนวคิดของศิลปะการจัดวางเข้ามาช่วยเสริมอีกแรงซึ่งจะแสดงออกมาในขั้นตอนการสร้างสรรค์และทั้งผลงานดังต่อไปนี้

ก่อนจะเริ่มกระบวนการสร้างสรรค์ข้าพเจ้าหาแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้เพื่อจะเป็นรูปแบบหลักของผลงาน จากแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานสามชิ้นแรกข้าพเจ้านั้นมีงานวัดเป็นแนวทางหลัก ในครั้งนี้ข้าพเจ้าต้องการใช้อีกแนวทางหนึ่งทั้งนี้ข้าพเจ้าที่เติบโตมากับการอ่านการ์ตูนในรูปแบบนั้น ข้าพเจ้ามองว่าในยุคสมัยที่ผ่านมาซึ่งสำคัญที่จะส่งผลต่อการเติบโตของศิลปินหลากหลายแขนงส่วนหนึ่งมาจากการอ่านหนังสือการ์ตูน ทว่าในยุคปัจจุบันนี้ด้วยเทคโนโลยีอันพัฒนามากขึ้นแล้วสมาร์ตโฟนที่เข้ามาเป็นส่วนสำคัญต่อการเสพสื่อ หนังสือการ์ตูนนั้นก็พัฒนารูปแบบของตัวเองให้เข้ากันตามเทคโนโลยีเช่นกัน “มังงวา” เป็นการต่อยอดของหนังสือการ์ตูนอย่าง “มังงะ” ในญี่ปุ่น โดยเกิดขึ้นในเกาหลีรูปแบบใหม่ของการอ่านการ์ตูนนี้หลังการวางหน้าจาก

ดำเนินภาพด้วยช่องเรียงซ้ายไปขวา หรือขวาไปซ้ายถูกเปลี่ยนให้กลายมาเป็นการจัดเรียงช่องแบบ บนลงล่าง และในส่วนตัวข้าพเจ้าเองที่ชอบศึกษากระบวนการก่อนสร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนสัก เล่มคือการวาง “สตอรี่บอร์ด” เป็นการวางเนื้อหาเขียนเรื่องราวและการดำเนินเรื่องของการ์ตูนหรือ สื่อบันเทิงอื่น ๆ ขั้นตอนนี้มีความสำคัญที่เป็นการกำหนดเนื้อหาที่จะปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมสิ่ง ใดในเนื้อหานั้นก็จะแก้ไขในขั้นตอนนี้ จากสองรูปแบบที่ตัวข้าพเจ้านี้ได้ยกขึ้นมาจะเรียกว่า แนวทางนี้ว่า “ผู้อ่านวัฒนธรรมวันนี้คือผู้เขียนในวันข้างหน้า”

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4

1. ออกแบบรูปแบบที่จะใช้ในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ด้วยแนวคิดว่าการวาดจิตรกรรมฝาผนังเป็นการกำหนด เรื่องราวเนื้อหาของวรรณกรรม สำหรับวรรณกรรมในปัจจุบันนั้นดำเนินและเปลี่ยนแปลงไปตาม มนุษย์หรือผู้คนที่รับฟังและดำเนินมันต่อไปในฐานะผู้เล่า ดังนั้นแล้วข้าพเจ้าต้องการสร้างสรรค์ ผลงานจิตรกรรมที่ข้าพเจ้าเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์เรื่องราวการตีความวรรณกรรมชิ้นใหม่ ในวัฒนธรรมสมัยนิยม ผลงานชิ้นนี้จึงออกมาในรูปแบบของการรวบรวมจากหลากหลายจากจาก วรรณกรรมในลักษณะสีขาวดำ โดยการยกเอาการวาดแบบดูเคิลอาร์ทเป็นกระบวนการหลักใน การสร้างสรรค์ทั้งนี้ตัวข้าพเจ้าเองนี้จะทำการวาดภาพสดยาวต่อเนื่องเป็นเวลาครึ่งละสี่ชั่วโมง และ ทำจนครบเวลาทั้งหมดยี่สิบห้าชั่วโมง แสดงว่าในช่วงแรกก่อนที่จะวาดเสร็จตัวข้าพเจ้าเป็นส่วน หนึ่งผลงานในฐานะของผู้แสดงการวาดภาพสดแบบไม่ร่างและเมื่อผลงานเสร็จสิ้นสุนทรียภาพ ที่เกิดขึ้นในผลงานชิ้นนี้จะมีสองแบบคือการได้รับชมดูการแสดงวาดภาพ โดยข้าพเจ้าและ สุนทรียภาพของตัวผลงานที่วาดเสร็จสิ้นไปแล้วโดยเริ่มจากการร่างองค์ประกอบลงในกระดาษ



รูปที่ 34: ภาพร่างผลงานชิ้นที่4



รูปที่ 35: ภาพร่างผลงานชิ้นที่4

2. สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

การเลือกวัสดุในการสร้างสรรค์เป็นกระดาษที่ใช้งานแล้ว โดยใช้ด้านหลังของกระดาษที่ยังไม่ได้ใช้งาน เหตุผลของการใช้กระดาษใช้แล้วนั้นเพราะ โดยปกติการเขียนสตอรี่บอร์ดข้าพเจ้าเอง มักใช้กระดาษที่ใช้งานแล้ว อีกด้วยการประกอบกันของกระดาษเอสี่ใช้สื่อถึงการประกอบสร้างของ หลายหลายการเล่าขานจากผู้คนจำนวนมากที่บอกเล่าต่อกันในวรรณกรรมเรื่องเดียวจนราวกับว่า เป็นผู้เล่าขานกันนี้เองเป็นผู้เขียนเรื่องราวขึ้นมาตามวัฒนธรรมสมัยนิยม



รูปที่ 36: กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4



รูปที่ 37:กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่4



รูปที่ 38:ภาพผลงานชิ้นที่4





รูปที่ 39:ภาพผลงานชั้นที่4



รูปที่ 40:ภาพผลงานชั้นที่4

ในเรื่องของเนื้อหาภายในผลงานจิตรกรรมข้าพเจ้าหยิบเอาจากต่าง ๆ ในหลากหลาย
วรรณกรรมผสมเข้ากับการ์ตูนวัฒนธรรม ภาพของหุ่นยนต์ เทคโนโลยี และผสมเข้ากับเรื่องราวของ
เพื่อนในจินตนาการของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าเลือกใช้หมึกจีน หมึกอินเดีย ดินสอ และปากกาสีอะคริลิก
ในการเล่าเรื่องที่ข้าพเจ้านั้นออกแบบและตีความตัวละครในวรรณกรรม

3.เลือกกระบวนการสร้างสรรค์

เพื่อสร้างผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้าครั้งนี้ข้าพเจ้าเลือกออกแบบกิจกรรมให้ตัวเองนั้นมีส่วน
ร่วม โดยการเขียนหรือวาดเรื่องราวลงบนผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้าในรูปแบบคู่มืออาร์ท
ทั้งนี้จากข้อมูลที่ข้าพเจ้าแจ้งมา การสร้างสรรค์ผลงานในช่วงแรก ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้านั้นต้องการ
สร้างสรรค์ผลงานให้สมบูรณ์ภายในเวลาที่กำหนดเอาไว้คือ 25 ชั่วโมงโดยผู้ชมนั้นได้รับ
สุนทรียภาพในแง่ของผู้รับชมการแสดง



รูปที่ 41: ส่วนประกอบผลงาน

4. จัดวางนำเสนอผลงานและปล่อยให้ผลงานและผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันเอง



รูปที่ 42: บรรยากาศผลงาน



รูปที่ 43: บรรยากาศผลงาน

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5

1. ออกแบบภาพร่าง

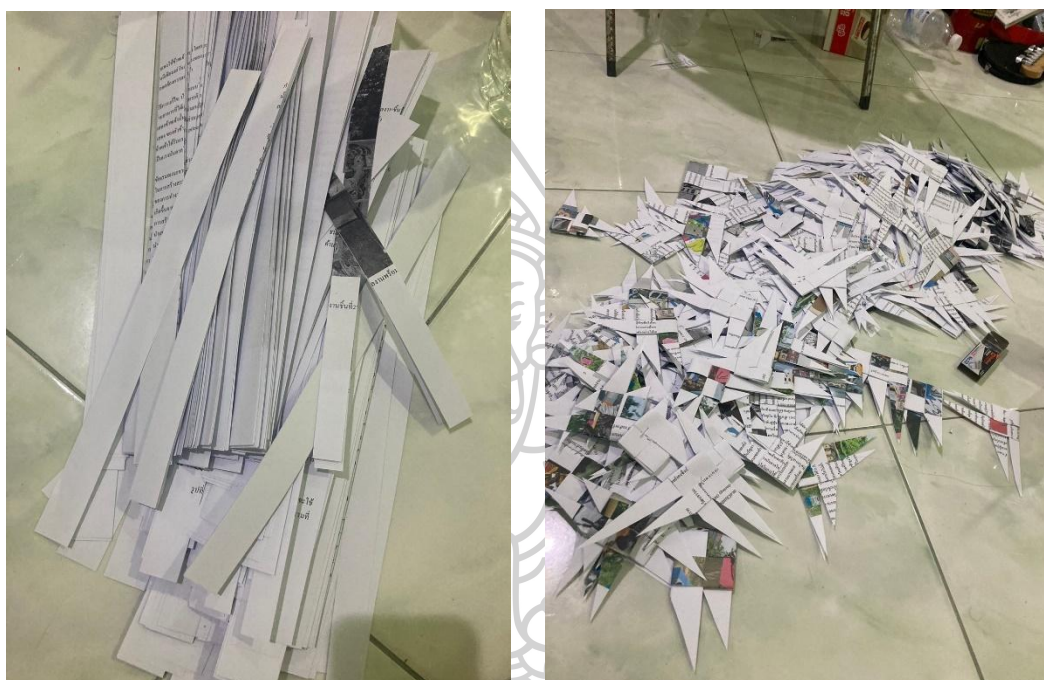
ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจมาจากรูปแบบการอ่านการ์ตูนออนไลน์อย่าง“มังงวา” คือ การจัดวางช่องการ์ตูนที่จัดวางให้อยู่ในรูปแบบของมือถือ ทั้งนี้ข้าพเจ้าเองใช้ความถนัดด้าน ศิลปะภาพพิมพ์ โดยเอากระบวนการแกะแม่พิมพ์และไม้เข้ามาผสมกับผลงานประติมากรรมโดยใช้ ศิลปะการจัดวางเข้ามาช่วยในการนำเสนอ



รูปที่ 44: ภาพร่างออกแบบผลงานชิ้นที่ 5

2. สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าแบ่งองค์ประกอบภายในผลงานคือ จิตรกรรมสร้างสรรค์จากการแกะไม้ด้วยแผ่นพลาสติก และประติมากรรมซึ่งใช้วัสดุจากกระดาษที่ใช้แล้วมาสร้างสรรค์ โดยยังคงความคิดของการประกอบสร้างจากกานบอกล่าวรรณกรรมผสมกันออกมาเป็นภาพของวัฒนธรรมสมัยนิยมในปัจจุบัน



รูปที่ 45:ภาพการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5

3. เลือกรูปแบบสุนทรียภาพที่ใช้นำเสนอผู้ชม

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้านำเสนอแบบกิจกรรมโดยใช้ความคิดว่าทุกคนมีส่วนในการบอกเล่าเรื่องราวของวรรณกรรมตามยุคสมัย ลงในกระดาษที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ไว้



รูปที่ 46:องค์ประกอบผลงาน



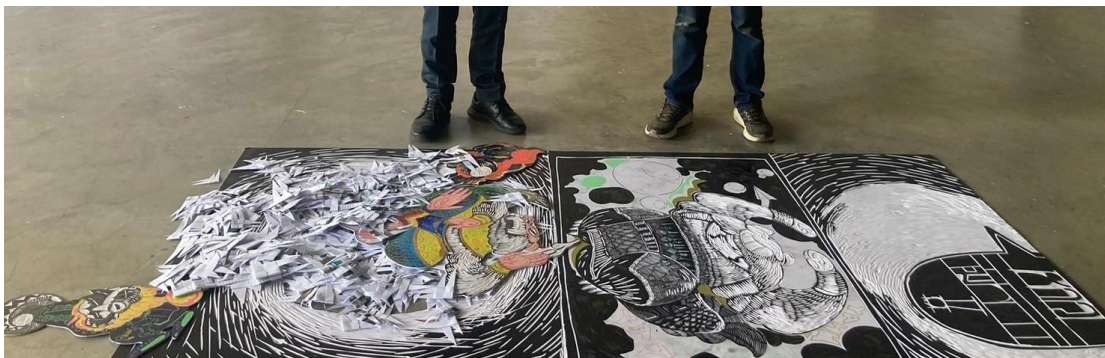
รูปที่ 47:องค์ประกอบผลงาน

4. จัดวางนำเสนอผลงานและปล่อยให้ผลงานและผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันเอง

ผลงานของข้าพเจ้าชิ้นนี้นั้นประกอบด้วยสามส่วน คือ ตัวจิตรกรรม ประติมากรรม และ จรวดกระดาษกับปลาตะเพียน ซึ่งสร้างสรรค์มาจากกระดาษที่ใช้งานแล้ว



รูปที่ 48: ผลงานชิ้นที่ 5



รูปที่ 49:ภาพผลงาน



รูปที่ 50:ภาพผลงาน



รูปที่ 51:ภาพผลงาน

บทที่ 4

วิเคราะห์ปัญหาผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าประสบปัญหาในแต่ละช่วงของผลงาน โดยการสร้างสรรค์มีกระบวนการแก้ไขปัญหาดังต่อไปนี้ดังต่อไปนี้

ปัญหาที่พบระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์

วิเคราะห์ปัญหาผลงานชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นที่ 1: ศาลเจ้าบันไดงู

เป็นผลงานที่ข้าพเจ้าได้หยิบเอาเกมบันไดงูมาเป็นรูปแบบหลักในการใช้นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ โดยระหว่างการสร้างสรรค์ข้าพเจ้าได้พบปัญหาและการแก้ปัญหาในผลงานชิ้นนี้ ซึ่งมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้



รูปที่ 52: ภาพผลงานชิ้นที่ 1 หลังเสร็จกิจกรรม

-ปัญหาที่เกิดขึ้น: ในช่วงแรกของการออกแบบตัวเกมข้าพเจ้าตั้งใจให้เป็นภาพของการเล่นเกมบนโด
งูบนพื้นของสถานที่ให้ได้ความรู้สึกในการเล่นกระดานตามพื้นในสมัยเด็ก มีปัญหาด้านการ
จัดสรรพื้นที่ให้เหมาะสมกับการเดินชม นิทรรศการ และการเคลื่อนย้ายของผลงานที่จะเป็นไปได้
ยาก

-วิธีการแก้ไข: ปัญหาครั้งนี้ข้าพเจ้าเลือกการลดขนาดของผลงานและเปลี่ยนจากการเล่นบนพื้นห้อง
มาเป็นการเล่นบนโต๊ะเล่นเกมที่ใช้โครงของโต๊ะทานอาหารมาสร้างสรรค์ โดยจัดวางให้อยู่ขนาด
กับผลงานชิ้นแผลงของเล่นสำหรับผู้เข้าชมผลงานได้ดึงตัวของเล่นจากแผลงได้เมื่อขณะเกม

วิเคราะห์ปัญหาผลงานชิ้นที่2

ผลงานชิ้นที่2: เกมยิงเป้าแห่งศรัทธา

ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าเลือกเกมยิงเป้ามาจากเทศกาลงานวัดมาเป็นรูปแบบสำคัญเพื่อ
สร้างสรรค์ โดยข้าพเจ้าใช้ภาพจินตนาการถึงฉากการดวลปืนแบบภาพยนตร์ตะวันตก ที่มีอิทธิพลใน
วัฒนธรรมสมัยนิยมในปัจจุบัน และรูปแบบเกมยิงเป้าจากงานวัดที่เป็นวัฒนธรรมสำคัญของไทย
ซึ่งในแต่ละช่วงของกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยสถานที่และบรรยากาศรอบ ๆ พื้นที่ที่เป็น
สาธารณะจึงพบปัญหาและอุปสรรคเกิดขึ้น โดยข้าพเจ้าได้บันทึกปัญหาและการแก้ไขปัญหา และ
ข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้



รูปที่ 53: ภาพผลงานชิ้นที่1หลังเสร็จกิจกรรม

-ปัญหาที่เกิดขึ้น: ในด้านของการใช้พื้นที่เนื่องจากเป็นพื้นที่สาธารณะที่ใช้สำหรับการค้าขายและเดินซื้อของของนักศึกษาและพ่อค้าแม่ค้า การจัดให้ผลงานมีความแน่นและใช้พื้นที่อย่างเต็มที่เริ่มรบกวนผู้คนในตลาดเนื่องจากพื้นที่นี้ไม่ได้อยู่ภายในหอศิลป์ที่มีการจัดการและควบคุมได้และจะต้องแบ่งใช้กับผู้ประกอบการทั้งบุคคลภายนอกและนักศึกษาที่มาเปิดร้านขายของเช่นกัน

-วิธีแก้ไข: เนื่องจากไม่ใช่ นิทรรศการศิลปะที่มีการควบคุมพื้นที่ได้แต่เป็นพื้นที่สาธารณะที่มีผู้ประกอบการและใช้พื้นที่ซ้ำพเจ้าจึงเลือกการลดอุปกรณ์และองค์ประกอบในการจัดวางของผลงานลงสองในสาม และเพิ่มการใช้คำพูดท่าทางและการแสดงในการชักชวนผู้คนที่มาเดินจับจ่ายใช้สอยให้เข้ามาร่วมกับกิจกรรม แทนการใช้องค์ประกอบการตกแต่งอันเป็นการใช้พื้นที่จำนวนมาก เพื่อไม่ให้เป็นการรบกวนการใช้พื้นที่ของผู้ประกอบการรอบข้าง

วิเคราะห์ปัญหาผลงานชิ้นที่3

ผลงานชิ้นที่3: หิมพานต์ อีฟอค โคลิฟ คาเฟ่

เป็นผลงานที่ซ้ำพเจ้าเลือกหยิบเอารูปแบบของร้านอาหารตามอุทยานแห่งชาติในพื้นที่ต่างๆ มาเป็นพื้นหลังในการนำเสนอผลงาน โดยหยิบเอาเรื่องราวของป่าหิมพานต์ในตำนานที่ปรากฏในวรรณกรรมไทยเป็นจำนวนมากเป็นเนื้อหาภายในผลงาน ให้ออกมาเป็นร้านอาหารในอุทยานป่าหิมพานต์ที่ผู้ชมสามารถพบเห็น สัตว์หิมพานต์ ซึ่งหน้าตาผิดแปลกไปจากปกติแสดงความปลอดภัยหรือความผิดเพี้ยนไปจากภาพจำของสัตว์ป่าหิมพานต์ และพนักงานในร้านร้านอาหารก็ได้หยิบเอาตัวละครวรรณกรรมไทยที่มีบทบาทได้เข้าไปผจญภัยในป่าหิมพานต์มาตีความใหม่และนำเสนอออกมาเป็นพนักงานภายในร้านอาหารป่าหิมพานต์ของซ้ำพเจ้า ผลงานชิ้นนี้เป็นการหยิบเอาความเชื่อในวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทยมาผสมผสานกับวิถีธุรกิจการหารายได้ ในพื้นที่ป่าอุทยานแห่งชาติ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมการหากำไรของนักธุรกิจในปัจจุบันสร้างสรรค์เป็นผลงานชิ้นสุดท้ายของชุดวิทยานิพนธ์ โดยในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ซ้ำพเจ้าได้พบกับปัญหาและกระบวนการแก้ไข ปัญหาในการนำเสนอ ซึ่งซ้ำพเจ้าได้บันทึกและอธิบายปัญหา และวิธีแก้ปัญหาดังกล่าวพร้อมข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้



รูปที่ 54: ภาพผลงานชิ้นที่3

-ปัญหาที่เกิดขึ้น: การสร้างสรรค์ ผลงานครั้งนี้ของข้าพเจ้านั้นเกิดปัญหาในช่วงของการพัฒนา รูปแบบของป่าหิมพานต์ให้ออกมามีหน้าตาคล้ายพันธุ์ผัดเพื่อนไปจากภาพของวรรณกรรมเดิม และการสร้างบรรยากาศโดยรอบด้วยกายภาพของพื้นที่ที่ไม่มีผนังหรือพื้นที่รองรับผลงานที่จะมาเป็น กำแพงให้ข้าพเจ้านั้น ได้จัดวางองค์ประกอบโดยรอบ บวกกับระยะเวลาที่สามารถเข้าไปจัดการพื้นที่ นั้นมีเพียงแคว้นเดียวจึงเกิดเป็นปัญหาในช่วงของการผลิตองค์ประกอบและการจัดวางพื้นที่ให้ สอดคล้องความต้องการนำเสนอของข้าพเจ้า

-วิธีการแก้ไข: ปัญหานี้ข้าพเจ้าได้ใช้วิธีออกแบบให้พื้นที่ที่จะใช้แสดงนั้นอยู่ในรูปแบบของ ร้านอาหารที่ได้แรงบันดาลใจมาจากร้านอาหารติคดูเขาตามอุทยานแห่งชาติและพื้นที่แต่ให้การ แสดงข้าพเจ้านั้นเป็นร้านอาหารริมระเบียงท่ามกลางกำแพงปูนที่ปิดกั้นอยู่ทั้งสี่ด้าน และเพิ่มการ แสดง ของตัวข้าพเจ้าและทีมงานมาทดแทนส่วนขององค์ประกอบในการสร้างบรรยากาศ ซึ่งส่วนนี้ ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากเครื่องเล่น piled of the Caribbean ของสวนสนุกดิสนีย์แลนด์มา เป็นแรงบันดาลใจในการใช้แก้ปัญหาครั้งนี้

ข้อเสนอแนะจากการพบและแก้ไขปัญหาในช่วงสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้านั้นข้าพเจ้าได้พบกับปัญหาในแต่ละช่วง ของการทำงานผลงานแต่ละชิ้น ซึ่งจากการบันทึกข้าพเจ้าพบว่าปัญหาส่วนใหญ่มักเป็นปัญหาที่

เกิดขึ้นจากพื้นที่ที่ควบคุมได้ยากและการสื่อสารต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม เกิดเป็นข้อเสนอแนะว่าในการสร้างสรรค์ผลงานที่อิงไปตามลักษณะกายภาพของพื้นที่นั้นสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอหรือเนื้อหาของผลงานไปตามพื้นที่นั้น ควรคำนึงถึงปัจจัยรอบข้าง อาทิ พื้นที่ในการใช้นำเสนอผลงานนั้นเป็นพื้นที่ที่มีคนประเภทไหนหรืออาชีพอะไรใช้ร่วมกับการแสดงผลงานหรือไม่ การลดองค์ประกอบตกแต่งพื้นที่และเพิ่มการแสดงโดยใช้คำพูดชักจูงให้เกิดการเข้าร่วมกิจกรรม ดังนั้นแล้วการหาสื่อ หรือแม้แต่การออกแบบเครื่องแต่งกายให้ดูโดดเด่นและสะดุดตาก็สามารถใช้ในการจูงใจผู้คนรอบข้างให้เข้ามาปฏิบัติสัมพันธ์กับตัวผลงานได้

ผลงานจิตรกรรมผสมด้วยสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์

ในส่วนนี้ข้าพเจ้าแบ่งเอาการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมซึ่งผสมสุนทรียศาสตร์สัมพันธ์เข้าร่วมคือผลงานชิ้น สตอร์รี่บอร์ดคัลเจอร์และมีงานคอมพิวเตอร์ซึ่งมีปัญหาและข้ออภิปรายดังต่อไปนี้

วิเคราะห์ปัญหาผลงานชิ้นที่4.

ผลงานชิ้นที่4:จิตรกรรมฝาผนังคูเคิลอาร์ท

ผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้เป็นชิ้นแรกในชุดวิทยานิพนธ์จากทั้งหมดห้าชิ้น ในผลงานชิ้นนี้เป็น การผสมรูปแบบเทคนิคการสร้างสรรคจิตรกรรมที่ข้าพเจ้าถนัดมาผสมกับสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์โดยใช้ข้อเสนอพัฒนาจากการสร้างสรรค์ผลงานสามชิ้นในช่วงแรก ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าใช้ข้อพัฒนาต่อในข้อกิจกรรมนั้นไม่จำเป็นต้องชักจูงหรือล่อการมากนักแต่ความเรียบและเข้าใจง่ายนั้นทำให้ผลงานน่าสนใจมากยิ่งขึ้นได้

ปัญหาที่พบ:การสร้างสรรคจิตรกรรมของข้าพเจ้าชิ้นนี้ข้าพเจ้าเลือกสร้างให้มีขนาดใหญ่ซึ่งมาจากการประกอบกันของกระดาษเอสี่ใช้แล้วจำนวนมาก สิ่งนี้ทำให้ข้าพเจ้าพบว่าด้วยการใช้หมึกและฟู่กันมาสร้างสรรค์โดยไม่มีกำแพงหรือผนังขนาดใหญ่มากพอในการรองรับ กลายเป็นปัญหาในเรื่องของสถานที่สร้างสรรค์ซึ่งปัญหานี้ตามมาจนถึงช่วงของการติดตั้ง

วิธีแก้ไข:ปัญหานี้ข้าพเจ้านั้นใช้วิธีการถอดประกอบตัวชิ้นงานจำนวนมากและการติดตั้งที่ข้าพเจ้าอิงมาจากรูปแบบการวาดสตอร์รี่บอร์ดในการสร้างภาพยนตร์ และการวางปากกาไว้นบนโต๊ะข้างผลงานเหมือนการวางชอล์กหรือปากกาไวท์บอร์ดไว้ข้างกระดานสอนในห้องเรียน

ข้อนำสนใจพัฒนาต่อ:ข้าพเจ้าสนใจในการเลือกเอาวัสดุใช้แล้วอย่างกระดาษเยื่อใช้งานแล้วจำนวน
มากมาประกอบเข้าด้วยกันเป็นผืนกระดาษขนาดใหญ่ ข้าพเจ้าจึงสนใจในการพัฒนาต่อในวัสดุ
รอบตัวชนิดอื่นมาสร้างสรรค์ผลงาน



รูปที่55: ภาพผลงานชิ้นที่4

วิเคราะห์ปัญหาผลงานชิ้นที่5.

ผลงานชิ้นที่5: มัจฉานุกอมมิกเป็น

ผลงานที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอในรูปแบบการจัดวางให้มากยิ่งขึ้น ข้าพเจ้าชอบผลงานชิ้น
นี้มากเป็นการส่วนตัวอาจเพราะข้าพเจ้านั้นชอบการอ่านหนังสือการ์ตูนการได้สร้างสรรค์ทั้ง
รูปแบบของจิตรกรรมผสมประติมากรรม การใช้กระดาษเยื่อสานจากกระดาษใช้งานแล้วผสมกับ
เครื่องปั้นกระดาษด้วยการจัดวางเส้นขนที่ทำจากกระดาษใช้งานแล้วทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกสนุกขึ้นมา
เมื่อได้มองผลงานที่สร้างสรรค์และติดตั้งสำเร็จแล้ว

ปัญหาที่พบ:แม้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้มีการผสมทั้งจิตรกรรมประติมากรรมและศิลปะการจัดวางในผลงานชิ้นนี้ได้ลงตัว แต่กลับมีปัญหาในด้านของการผสมสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์เข้ากับผลงานได้ยาก

วิธีแก้ไข:ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าสร้างสรรค์แบบย้อนหลังโดยชิ้นนี้ได้เอาเรื่องของการมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานในช่วงเวลาหลังการสร้างสรรค์เสร็จ ข้าพเจ้าต้องการสนุกกับการสร้างสรรค์ส่วนประกอบต่างก่อนแล้วค่อยคิดว่าจะสนุกร่วมกับผลงานชิ้นนี้ได้อย่างไร โดยใช้การเขียนบทบาทลงในกระดาษที่ข้าพเจ้าเตรียมไว้

ข้อน่าสนใจพัฒนาต่อ:ข้าพเจ้าชอบที่ได้กลับมาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในครั้งต่อไปข้าพเจ้าตั้งใจจะใช้รูปแบบการสร้างสรรค์และนำมาผสมให้มากยิ่งขึ้น



รูปที่ 55: ภาพผลงานชิ้นที่5

จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ครั้งนี้ข้าพเจ้ามีข้อเสนอแนะที่มาจากการเก็บข้อมูลในการสร้างสรรค์ดังนี้

- 1.รูปแบบผลงานจิตรกรรมจะสนุกได้ยิ่งขึ้นเมื่อผู้คนเข้ามาร่วมสร้างสรรค์โดยไม่ต้องเชื่อเชิญ
- 2.การผสมกันของจิตรกรรมและสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์เกิดขึ้นได้ด้วยศิลปะการจัดวาง
- 3.ความเฉพาะตัวของสถานที่นั้นส่งผลต่อเสน่ห์และสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์

Table 1: ตารางแสดงปัญหาที่พบระหว่างการสร้างสรรค์

ผลงานและ รูปแบบ ปัญหา	ปัญหาภายนอกพื้นที่		ปัญหาด้านปฏิสัมพันธ์		เข้าถึง เนื้อหา	เข้าถึง สุนทรียภาพ
	ปัจจัยด้าน ผู้คนใน พื้นที่	ปัจจัยด้าน บริบท พื้นที่	ปัจจัยด้าน ผู้คนใน พื้นที่	ปัจจัยด้าน บริบท พื้นที่		
ผลงานชิ้นที่1		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ผลงานชิ้นที่2			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ผลงานชิ้นที่3	✓		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
ผลงานชิ้นที่4		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ผลงานชิ้นที่5				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

จากตารางข้างต้นที่ข้าพเจ้าได้นำเสนอปัญหาที่พบระหว่างการสร้างสรรค์จะพบได้ว่า ปัญหาผลงานที่ว่าด้วยสุนทรียภาพเชิงสัมพันธ์นั้นจะพบปัญหาด้านผู้คนในพื้นที่สองในสามของ ผลงานช่วงแรกนั้นมีปัญหาเรื่องผู้คนมาก สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าการสร้างสรรค์ผลงานโดยเน้นหนัก ด้านการร่วมมือปฏิสัมพันธ์จึงเป็นข้อควรระวังสำหรับการพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานต่อไปในอนาคต

วิเคราะห์เนื้อหาผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดปัจจุบันข้าพเจ้าจะพบว่าข้าพเจ้าแบ่งด้าน รูปแบบการนำเสนอออกเป็นสองรูปแบบคือ รูปแบบกิจกรรมและรูปแบบจิตรกรรม ทั้งนี้ในด้าน ของการนำเสนอสุนทรียภาพข้าพเจ้าได้แบ่งออกเป็นสามส่วนคือสุนทรียภาพเชิงสัมพันธ์หรือ รูปแบบกิจกรรมซึ่งมีผลงานสามชิ้นคือ เกมศาลเจ้าบันไดงู เกมยิงเป้าแห่งศรัทธาและคาเฟ่หิมพานต์ สุนทรียภาพจิตรกรรมรูปแบบคูเด็ลอาร์ทและสุนทรียภาพจากการ์ตูน โดยข้าพเจ้าจะอธิบายการ วิเคราะห์ผลงานทั้งด้านสุนทรียภาพและเนื้อหาดังต่อไปนี้

ผลงานที่ว่าด้วยสุนทรียภาพเชิงสัมพันธ์

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้มีส่วนประกอบจำนวนมากทั้งกายภาพพื้นที่ที่กล่าวไปแล้ว ในส่วนของบทที่สาม ในส่วนนี้ข้าพเจ้าจึงเลือกหยิบเอาเฉพาะเนื้อหาส่วนสำคัญที่ผลงานทั้งสามชิ้นในสุนทรียภาพเชิงปฏิสัมพันธ์คือ ศาลเจ้าบันไดงู เกมยิงเป้าแห่งศรัทธา และหิมพานต์กาแฟ ทั้งนี้ ข้าพเจ้าได้แจกแจงเพื่อนำเสนอเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

ด้านเนื้อหาภายในผลงาน

ด้านเนื้อหาข้าพเจ้าจะขอเริ่มนำเสนอในด้านของตัวละครและวิธีการออกแบบตัวละครจากวรรณกรรมไทยออกมาให้เข้ากับสมัยนิยม และอธิบายเรื่องราวที่ถูกแทรกไว้ในรายละเอียดของการออกแบบ

การออกแบบตัวละครและเนื้อหาที่แทรกภายในตัวละคร

จากผลงานที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์เพื่อเป็นส่วนประกอบในการใช้แสดงผลงานสุนทรียภาพเชิงสัมพันธ์ จะพบว่าข้าพเจ้าแบ่งประเภทของตัวละครออกเป็นสองประเภทคือ มนุษย์และเทพ ทั้งนี้ เพื่อให้เห็นภาพข้าพเจ้าจะใช้ภาพประกอบในการอธิบาย เริ่มจากตัวละครฝั่งมนุษย์



รูปที่ 56:ภาพตัวละครมนุษย์



รูปที่ 57:ภาพการออกแบบตัวละครฝั่งมนุษย์(ตัวละครขุนแผน)

ในการออกแบบตัวละครนี้ข้าพเจ้าเลือกขุนแผนซึ่งเป็นตัวละครฝั่งชาวบ้านที่ไม่มีรูปแบบชีวิตที่ดีมากนักโดยใช้ข้อมูลสองส่วนคือ ส่วนจากการตีความในเนื้อหาที่อ่านขุนแผนในวรรณกรรมจะเป็นชายผิวกร้านร่างกายกำยำ บนร่างกายจะมีรอยสักเพื่อความมงคลตามความเชื่อตามค่านิยมของนักรบสมัยอดีต ผสมเข้ากับค่านิยมสมัยปัจจุบันของบุคคลประเภทแรงงานจำนวนมาก อาทิ บนคอของตัวละครอาจจะมีตะกุดก็จริงแต่ถูกทับไว้ด้วยป้ายชื่อพนักงานบริษัท กระเป๋าคาดเอวสีแดงสดเพื่อขั้วล้อกับค่านิยมที่ชนชั้นล่างในปัจจุบันนั้นจะหาสุนทรีย์ให้ตัวเองผ่านข้าวของเครื่องประดับราคาแพงไว้ติดตัวสักชิ้นให้เป็นแรงใจในการทำงาน ผมสีทองที่ขัดแย้งกับสีผมเดิมที่น่าจะสีดำก็ยกมาจากวัยรุ่นพ่อค้าแม่ค้าที่มักทำสีผมตามไอดอลสตาร์ชื่อดังเพื่อสร้างความงามตามค่านิยมเพื่อฝันที่อุตสาหกรรมความบันเทิงสร้างไว้ ทั้งหมดนี้ออกมาเป็นขุนแผนชนชั้นแรงงานผู้พยายามทำงานหนักเพื่อหาเงินมาซื้อสินค้าราคาสูงหรือเพื่อประดับตนเองให้ตรงไปตามค่านิยมสวยหล่อตามรูปแบบของวัฒนธรรมสมัยนิยมมาสร้างความมั่นใจขอเชยความรู้สึกดี้อยกว่าคนอื่นที่มีโอกาสมากกว่า



รูปที่ 58: การออกแบบนายตำรวจ

นายตำรวจในสายตาข้าพเจ้านั้นเป็นจุดกึ่งกลางระหว่างประชาชนซึ่งแรงงานและผู้มีอำนาจ อาจด้วยเพราะนายตำรวจจำนวนมากนั้นมักจะมีวิธีการใช้ชีวิตที่ไม่ได้แตกต่างจากชาวบ้านมากนัก และรายได้เองก็ไม่ได้มากมายไปกว่าชาวบ้านเท่าไร เราจึงพบกับตำรวจที่ใช้อำนาจทางกฎหมาย เพื่อหาผลประโยชน์ให้ตนเอง ถึงยากจะยอมรับแต่ในความจริงหากชาวบ้านเองได้มีอำนาจเช่นกัน ข้าพเจ้าเองจะไม่แปลกใจเลยหากจะเห็นชาวบ้านนั้นใช้อำนาจเพื่อหาผลประโยชน์เข้าตนเอง ทั้งนี้ เป็นเรื่องจริงที่ทั้งตำรวจและชาวบ้านไม่ได้หาผลประโยชน์เข้าตนเองไปหมดแต่สิ่งนี้กลายมาเป็น ภาพจำ จากที่กล่าวมาข้าพเจ้าหยิบเอาภาพจำเครื่องแบบชุดสีทึบก็เสื้อเกราะกันกระสุน แวนสีดำและ ทรงผมสั้น เพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครข้าพเจ้าเดิมรอยยิ้ม ใบสั่ง และปากกาให้ตัวละครนี้ ทั้งหมดนี้เพื่อนำเสนอภาพของตัวละครนายตำรวจผู้เป็นแรงงานในระบบข้าราชการไทยค่าแรง น้อยแต่พอมีอำนาจอยู่บ้างและแน่นอนว่าไม่ลังเลจะใช้เพื่อหาผลประโยชน์เล็ก ๆ น้อย ๆ ให้ตนเองบ้างในบางเวลา

จากตัวละครฝั่งมนุษย์ที่ยกตัวอย่างมานี้ต่อไปข้าพเจ้านำเสนอรายละเอียดเนื้อหาที่ใช้
ออกแบบและสอดแทรกอยู่ในตัวละครเทพดังต่อไปนี้



รูปที่ 59:ตัวละครฝั่งเทพ



รูปที่ 60:ภาพการออกแบบตัวละครเทพ(หนุมานและองคต)

หนุมานและองคตเป็นหนึ่งในตัวละครเอกจากเรื่องราวของรามเกียรติ์ ตามท้องเรื่องตัวละครทั้งสองมีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ ราวกับว่าเป็นเทพเทวดา ข้าพเจ้าจึงเอามาจัดเป็นตัวละครเทพ โดยยังคงอัตลักษณ์ดั้งเดิมไว้จนสีขาวยของหนุมาน ขนสีเขียวขององคต การแต่งกายไม่สวมเสื้อแต่สวมกางเกงและเครื่องประดับ ทั้งนี้ข้าพเจ้าเองได้แทรกเนื้อหาของวัฒนธรรมสมัยนิยมลงไปคือ แฟชั่น การแต่งตัวแบบวินเทจอย่างหมวกและแว่นนักบิน เดิมองค์ประกอบให้หน้าจดจำมาจากธงสีแดงสดของเจ้าหนุอะตอมที่เป็นสินค้าราคาแพงมาปรับเข้ากับตัวละครองคต แขนเทียมสีชมพูและท่าทางตกใจเมื่อดูนาฬิกาข้อมือของหนุมาน ทั้งหมดนี้ข้าพเจ้าตั้งใจนำเสนอออกมาด้วยล้อกับค่านิยม แฟชั่นราคาแพงและการยึดติดกับเวลานัด ทั้งหมดนี้ตัวละครทั้งสองเป็นภาพสะท้อนที่ข้าพเจ้าสร้างมาจากบุคคลที่มีโอกาสและทุนที่มากกว่าบุคคลชั้นแรงงานทั่วไป



รูปที่ 61: ภาพออกแบบตัวละครเทพ

ปิดท้ายส่วนนี้ด้วยชุดตัวละครที่ข้าพเจ้าสนุกกับการขล้อสังคมสมัยนิยมคือตัวละครเทพที่หยิบมาจากวรรณคดียอดนิยายในไทย ทั้งทวารบาล เทวดา พระอิศวร ตัวละครเหล่านี้เป็นภาพสะท้อนของผู้มีอำนาจ อิทธิพล และโอกาสโดยใช้เครื่องประดับบนตัวอย่างหูฟังราคาแพงสีสะดุดตา แว่นตาคำ รอยยิ้มแสดงอารมณ์มั่นใจสูง เสื้อผ้าที่ดูดีกว่าตัวละครมนุษย์ ล้วนเพื่อแสดงออกว่าเป็นเทพที่ใช้อำนาจและบารมีของตนเองเพื่อเป้าหมายอย่างเช่น กระดานรายชื่ออุปกรณ์สำคัญของหัวหน้าในที่ทำงานบริษัทขนาดใหญ่ สิ่งนี้แทบจะเรียกได้ว่าเป็นตัวแทนของอำนาจในยุคสมัยปัจจุบัน เพื่อสะท้อนออกมาเป็นตัวละครเทพผู้มีอำนาจกำหนดชะตาความเป็นไปของลูกน้องตนเอง

จากทั้งหมดนี้ข้าพเจ้าออกแบบมาเพื่อใช้ในการสะท้อนภาพสังคมวัฒนธรรมสมัยนิยมในปัจจุบัน ภาพของสังคมที่ใช้อำนาจในการกดขี่ชนชั้นที่ต่ำกว่า ภาพของบุคคลธรรมดาที่พยายามใช้ชีวิตและมีความสุขไปกับการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีตามค่านิยมของสังคม โดยส่วนนี้เป็นเนื้อหาภายในที่ข้าพเจ้าแทรกเอาไว้ในรายละเอียดการออกแบบตัวละครในการนำเสนอ

ด้านสุนทรียศาสตร์ที่ใช้นำเสนอ

กิจกรรมที่ข้าพเจ้าออกแบบมาเพื่อเป็นการนำเสนอสุนทรียภาพเชิงสัมพันธ์ในผลงานในช่วงแรกมีเป้าหมายเพื่อเป็นทิศทางหนึ่งในการรับรู้สุนทรียภาพของผู้ชมมากกว่าการรับรู้ด้วยสายตาอย่างเดียว ผลงานในช่วงนี้ของข้าพเจ้าทั้งสามชิ้นจึงจะเน้นหนักในด้านการให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมและกลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ไปโดยข้าพเจ้าจะขออธิบายสุนทรียภาพทั้งสามชิ้นดังต่อไปนี้

ศาลเจ้าบันไดงู ผลงานชิ้นนี้เน้นในด้านการแข่งขันเนื่องจากข้าพเจ้าเลือกเอาเกมบันไดงูที่มีเงื่อนไขในการเล่นหลักคือต้องมีผู้เล่นสองคนเข้าไปจึงจะเล่นได้ ด้วยรูปแบบของเกมเสริมด้วยเงื่อนไขของตัวละครที่ข้าพเจ้ากำหนดขึ้นคือ แบ่งประเภทของตัวหมากในเกมด้วยประเภทตัวละครคือเทพที่จะมีวิธีเล่นที่ง่ายกว่าและชนะได้เร็วกว่า และผู้เล่นมนุษย์ที่จะมีวิธีเดินที่ยากกว่าและชนะผู้เล่นฝั่งเทพได้ยาก ด้วยเงื่อนไขของเกมและการแบ่งประเภทตัวละคร เมื่อผู้ชมได้เข้ามาเล่นแล้วสิ่งที่เกิดขึ้นตามมาคือการแข่งขันพยายามเอาชนะกันเองไม่ว่าจะจากฝั่งเทพกับมนุษย์ มนุษย์และมนุษย์หรือเทพและเทพ สิ่งนี้ปรากฏเห็นชัดว่าผู้เล่นได้รับรู้เนื้อหาของการพยายามเอาชนะหรือแข่งขันกันในวัฒนธรรมร่วมสมัยได้โดยไม่ต้องขึ้นนำหรืออธิบายเนื้อหามากนัก



รูปที่ 62: เกมศาลเจ้าบันไดงู

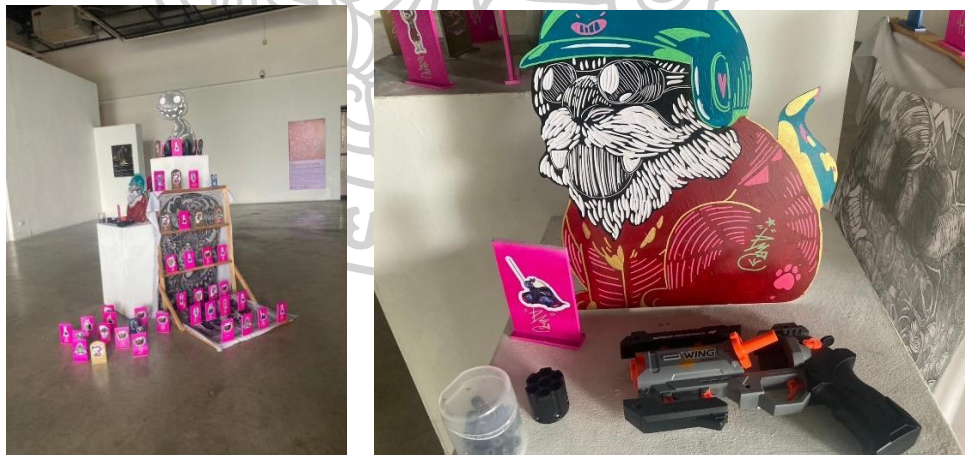
เกมยิงเป้าแห่งศรัทธา แกนหลักของผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้านั้นวางเอาไว้ให้เป็นการเอาชนะ ปัญหาในรูปแบบต่าง ๆ สามรูปแบบ โดยเริ่มจากเป้ายิงที่จะพบได้ว่ามีสามรูปแบบคือ ขนาดเล็ก สีสันน้ำเงินที่มีโอกาสยิงโดนได้น้อยมาก เป้ายิงสีทองขนาดใหญ่ข้าพเจ้าออกแบบให้มีลักษณะเอนมาข้างหน้าและฐานที่ยาวทำให้ต้องใช้แรงของกระสุนที่แรงกว่าปกติจึงจะยิงให้ล้มได้ เป้ายิงสีชมพู เป็นเป้าที่มีจำนวนมากที่สุดและยิงง่ายด้วยขนาดที่ใหญ่กับฐานวางที่มีขนาดเล็กสิ่งนี้ทำให้ยิงถูกได้ง่าย ร่วมด้วยการจัดวางเป้าแต่ละชนิดที่ต่างกัน สีชมพูอยู่ข้างล่างและยิงง่าย สีทองอยู่สูงยิงได้ยากกว่า และสีน้ำเงินในช่วงกลางที่จะยิงได้ยากกว่าทุกเป้า ขับเคลื่อนกิจกรรมนี้ด้วยปืนสามชนิด คือปืนระดับดีเป็นปืนไฟฟ้าแรงยิงสูงและยิงได้ต่อเนื่อง ปืนขนาดกลางแรงยิงกลาง ๆ ไม่แรงมากแต่ยิงต่อเนื่องได้หกนัด และปืนอย่างธรรมดาแรงยิงทั่วไปและต้องใส่กระสุนใหม่ในทุกครั้งที่ยิง จากทั้งสามปัจจัยที่กล่าวมาทำให้กิจกรรมนี้มีความสุขในจุดที่แม้จะออกแบบมาให้เล่นครั้งละหนึ่งคนแต่ผู้ชมเองชอบที่จะขอเล่นร่วมกันแม้ว่าส่วนใหญ่เป็นไปเพื่อการแข่งขัน ภาพของผู้เล่นสองคนปืนสองชนิดที่ฝั่งด้อยกว่าพยายามเอาชนะฝั่งที่ได้เปรียบเป็นข้อพิสูจน์ชั้นที่ตีบบอกได้ว่าผู้ชมเข้าถึงเนื้อหาผลงานได้ หรือที่ข้าพเจ้าชอบเป็นการส่วนตัวในผลงานชิ้นนี้คือผู้ชมบางประเภทที่พยายามใช้ปืนธรรมดาในการยิงเป้าของเทพทั้งที่เป็นไปได้อย่าง สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าเมื่อคนเรามีโอกาสในการพยายามเอาชนะปัญหาบางสิ่งที่ยากจะทำได้โดยไม่มีผลอะไรตามมากคนเราจะพยายามมากยิ่งขึ้นเพื่อเอาชนะสิ่งนั้น เป็นเหตุผลที่ข้าพเจ้าชอบผลงานชิ้นนี้ที่สุดในสามชิ้นแรกของการสร้างสรรค์ เพราะไม่ใช่เพียงผู้ชมเข้าใจเนื้อหาแต่ผู้ชมนั้นสามารถต่อยอดและสนุกกับผลงานชิ้นนี้ในรูปแบบที่มากกว่าที่กำหนดไว้ ราวกับว่าผลงานชิ้นนี้สามารถพาผู้ชมสำรวจและรับรู้สุนทรียภาพได้มากกว่าที่ข้าพเจ้ากำหนดไว้ตั้งแต่แรก



รูปที่ 63: ภาพเกมยิงเป้าแห่งศรัทธา



รูปที่ 64: ภาพเกมยิงเป้าแห่งศรัทธาภายหลังจัดกิจกรรมเสร็จ



รูปที่ 65: ส่วนประกอบในผลงานหลังกิจกรรม



รูปที่ 66: ส่วนประกอบในผลงานหลังกิจกรรม

หิมพานต์คาเฟ่ ผลงานชิ้นนี้เป็นการรวมกันของผลงานสองชิ้นที่ข้าพเจ้าตั้งใจสร้างสรรค์ โดยวางเอาไว้ว่าผลงานชิ้นนี้เป็นการสร้างภาพจิตรกรรมสองมิติบนกระดาษสู่ภาพกิจกรรมของจริง โดยในผลงานชิ้นแรกคือภูเขาน้ำแข็งสีชมพูที่ว่าด้วยสภาวะจิตใจของผู้คนในปัจจุบันมักจะสร้างกำแพงน้ำแข็งมาปิดกั้นความรู้สึกต่อผู้คนในสังคมได้น้อยลง และการสร้างคาเฟ่ในเนื้อหาของป่าหิมพานต์ โดยข้าพเจ้ากล่าวได้เต็มปากว่าผลงานชิ้นนี้ประสบความสำเร็จล้มเหลว ทั้งการรับรู้เนื้อหาที่ข้าพเจ้าพยายามลดกำแพงทางความรู้สึกของผู้เข้าร่วมและด้านสุนทรียภาพเองที่ล้มเหลวในเชิงการพยายามชักชวนผู้ชมเข้าร่วมกิจกรรม แม้ว่าข้าพเจ้าจะหยิบสื่อารูปแบบกิจกรรมมาจากการทำโรงงานในความเชื่อของไทยเอง แต่ในความจริงแล้วผู้ชมไม่ได้ต้องการมีส่วนร่วมด้วยเสมอไปมีผู้ชมหลายคนที่ต้องการเข้ามาแค่รับชมสุนทรียภาพด้วยสายตาเท่านั้น การที่ข้าพเจ้ากำหนดตายตัวเอาเองว่าจะเข้าใจผลงานข้าพเจ้านั้นจำเป็นจะต้องเข้าร่วมกิจกรรมทำให้เงื่อนไขนี้เองมาปิดกั้นสุนทรียภาพและเนื้อหาผลงานต่อการรับรู้ของผู้ชม แต่แม้ว่าผลงานชิ้นนี้จะประสบความสำเร็จล้มเหลวแต่ก็ให้แง่คิดและข้อควรระวังเพื่อเป็นการนำมาพัฒนาต่อของผลงานในช่วงที่สองเช่นกัน



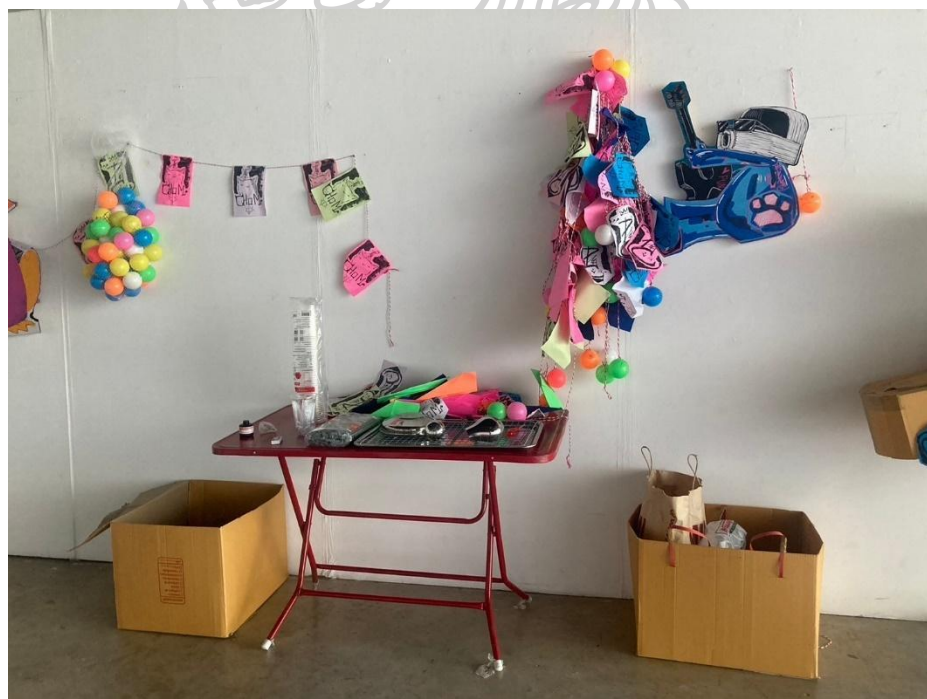
รูปที่ 67:ภาพผลงานหิมพานต์คาเฟ่



รูปที่ 68:ภาพผลงานหิมพานต์คาเฟ่ภายหลังจัดกิจกรรม



รูปที่ 69:ภาพผลงานหิมพานต์คาเฟ่ภายหลังจัดกิจกรรม



รูปที่ 70:ภาพผลงานหิมพานต์คาเฟ่ภายหลังจัดกิจกรรม

สุนทรียภาพจิตรกรรมรูปแบบคูดัลอาร์ท

จิตรกรรมฝาผนังคูดัลอาร์ท เป็นผลงานที่ข้าพเจ้าพัฒนาต่อมาจากการสร้างสรรค์ในช่วงแรกจากข้อพัฒนาและข้อควรระวังผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าปรับให้มีการรับรู้สุนทรียภาพเป็นสองช่วงคือ ระยะเวลาการวาดสดและหลังจากเสร็จสิ้นผลงาน ผลงานชิ้นนี้มีกระบวนการสร้างสรรค์คือ ข้าพเจ้าจะวาดสดผลงานชิ้นนี้ต่อเนื่องครั้งละสี่ถึงห้าชั่วโมงโดยไม่หยุดโดยมีขีดจำกัดเวลาสูงสุดคือ ยี่สิบห้าชั่วโมง ซึ่งเป็นการบังคับให้ข้าพเจ้านั้นต้องวางแผนในการจะวาดแต่ละครั้งให้ดีเพราะจะเป็นการวาดต่อเนื่องไม่พักเวลาสี่ชั่วโมงอย่างต่ำ ผลงานชิ้นนี้เป็นการนำเอาข้อมูลจากชุดแรกที่จะเน้นหนักที่ผู้เป็นผู้นำเนินกิจกรรมมาเป็นข้าพเจ้าเองที่ดำเนินกิจกรรมและผู้ชมที่รับรู้สุนทรียภาพจากการใช้สายตารับชมจิตรกรรมผสมกับการรับชมการเคลื่อนไหวของตัวข้าพเจ้าที่นำตนเองเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในผลงาน โดยอธิบายดังต่อไปนี้

ด้านเนื้อหาภายในผลงาน

ในส่วนของเนื้อหาข้าพเจ้านั้นได้รับเอารูปแบบการเล่าเรื่องมาจากจิตรกรรมฝาผนังที่มีลักษณะการเล่าเรื่องแบบฉากต่อฉากซึ่งข้าพเจ้านั้นได้แบ่งการวาดต่อเนื่องเป็นสองส่วนคือส่วนของชิ้นใหญ่เนื้อหาหลักที่จะเล่าเรื่องและส่วนของชิ้นเล็กที่จะอธิบายเรื่องราวปลีกย่อยเล็ก ๆ โดยข้าพเจ้าจะขอเล่าทีละฉากตามรูปภาพดังต่อไปนี้



รูปที่ 71:ภาพผลงาน



รูปที่ 72:ทิศทางการเล่าเรื่องผลงาน

โดยข้าพเจ้าจะใช้ส่วนนี้ของเล่มวิทยานิพนธ์ในการใช้เล่าและอธิบายในแต่ละส่วนของผลงานในแต่ละช่วงที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ โดยใช้เวลาทั้งหมด 25 ชั่วโมงครั้งละ 4 ชั่วโมง แบ่งเป็นทั้งหมดหกครั้งดังต่อไปนี้

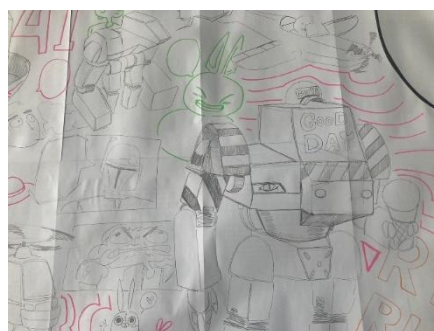


รูปที่ 73:ทิศทางการเล่าเรื่องผลงาน

สี่ชั่วโมงแรก



รูปที่ 74:ฉากที่1



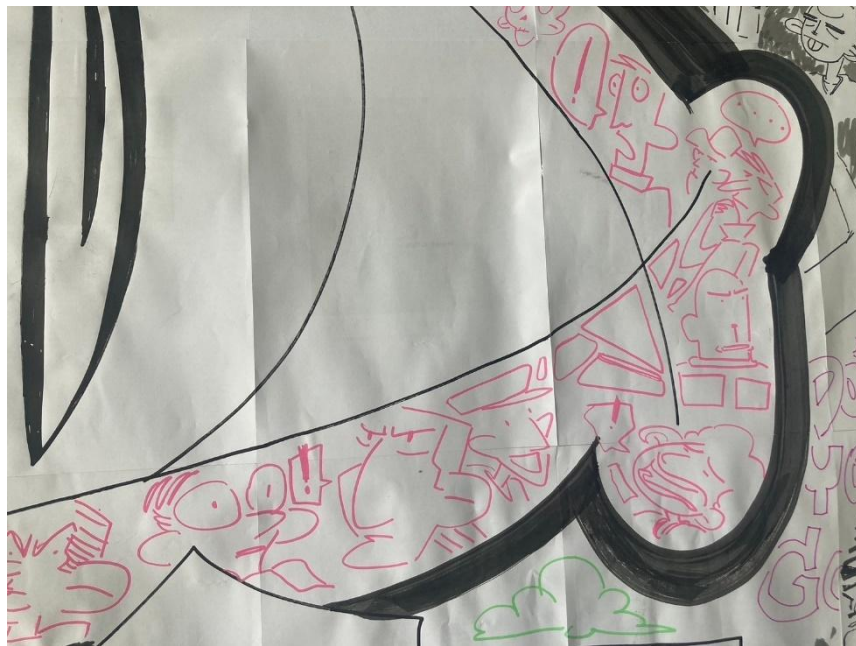
รูปที่ 75:ฉากที่1

ฉากที่หนึ่งเป็นภาพโปรยเรื่องราวถ้าเป็นการเขียนวรรณกรรมสักเรื่องส่วนนี้คือการปูเนื้อเรื่องพื้นหลังของเรื่องราว โดยตัวข้าพเจ้านั้นเลือกใช้ส่วนนี้ในการวางตัวแทนของข้าพเจ้าเองคือเพื่อนในจินตนาการเข้ามาเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราว เพื่อนในจินตนาการผสมเข้ากับความชอบในการออกแบบกลไกของหุ่นยนต์ โดยวางจุดเด่นในส่วนนี้คือสัตว์ประหลาดขนาดใหญ่ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากก๊อตซิลล่าของญี่ปุ่นมาเป็นตัวแทนของยักษ์สี่เศียรสมุทร ซึ่งยักษ์เป็นจุดเริ่มต้นในการต่อสู้กับยักษ์ในเรื่องรารามเกียรติ์ เพื่อให้เข้ากับเนื้อหาการต่อสู้ของลิงและยักษ์ในเรื่องรามเกียรติ์ ข้าพเจ้าก็เติมภาพของหุ่นยนต์ตัวแทนยักษ์และลิงเผ่าพันธุ์ต่าง ๆ ไว้ทั่วทั้งผลงาน

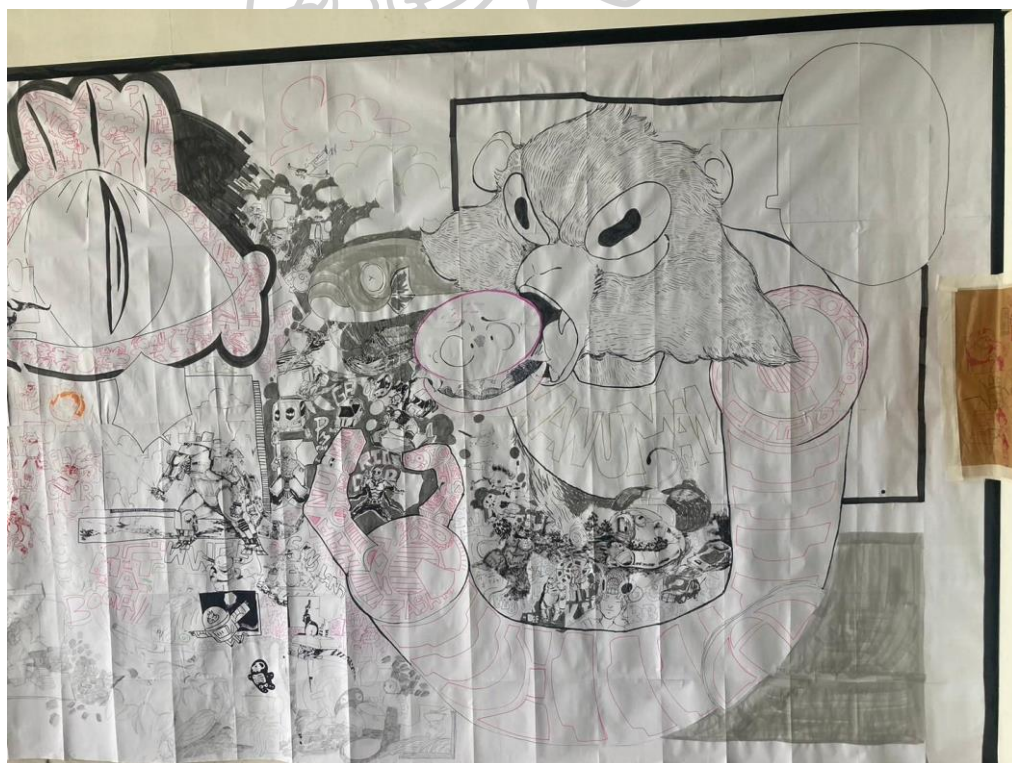


รูปที่ 76:ฉากที่2

ฉากที่สองนี้เป็นตัวแทนของส่วนที่จะวางให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าอยู่ส่วนไหนของเรื่องราว อาจจะสามารถเปรียบเทียบกับ วรรณกรรมหลายเรื่องได้ว่าส่วนนี้เป็นส่วนของรูปแบบการเล่าเรื่องในหนังสือ โดยข้าพเจ้าใช้สัญลักษณ์ดวงตามาเป็นตัวแทนสำคัญของผู้ชมว่าสุนทรียภาพในชั้นนี้ผู้ชมนั้นจะสัมผัสได้ด้วยสายตาเท่านั้นในฐานะบุคคลที่สามในเรื่องราวนี้ รายละเอียดลวดลายสีชมพูที่ข้าพเจ้าวาดลงไปคือตัวแทนของทัศนะผู้ชม ที่จะมีทั้ง ผู้รับชม นักวิจารณ์ ผู้ดำเนิน คนช่างสงสัย ผู้ออกมีส่วนรวมและอีกหลายรูปแบบให้ผู้ชมนั้นได้ติดตามตามทัศนะ โดยข้าพเจ้าได้เอาตัวละครโปรดของตนเองมาร่วมในฉากนี้ด้วย คือเจ้าหนองคตที่กำลังบินอยู่หน้าดวงตาขนาดใหญ่ของผู้รับชม



รูปที่ 77:ฉากที่2



รูปที่ 78:ฉากที่3

ฉากที่สามซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากหนึ่งในความสามารถที่น่าจดจำของหนุมานคือการขยายขนาดร่างกายให้มีความใหญ่โต ทั้งนี้ข้าพเจ้าเลือกหยิบหนุมานมาเป็นตัวละครหลักเพราะเป็นหนึ่งในภาพจำของเรื่องราวรามเกียรติ์ที่ได้รับความนิยมสูงที่สุดตัวหนึ่ง ในภาพจะเห็นว่าข้าพเจ้านั้นเลือกให้หนุมานนั้นกินอาหารตัวแทนของวัฒนธรรมสมัยนิยมอย่าง แฮมเบอร์เกอร์ได้ช่วงหน้าอกของตัวละครนั้นข้าพเจ้าหยิบเอาอีกฉากขยายร่างคือการอมพลับพลาของพระรามในช่วงของศึกไมยราพ ชวนให้มอ้อมด้วยการยกเอาตัวละครคิงคองลิงยักษ์ขนาดใหญ่ที่กำลังต่อสู้กับมังกรขนาดใหญ่เพื่อขั้วล้อกับเรื่องราว

สี่ชั่วโมงที่สอง



รูปที่ 79:ฉากที่4

กลางฝ่ามือเทียมแขนเหล็กสีชมพู ในส่วนนี้ข้าพเจ้านั้นเริ่มใส่เรื่องราวของศึกไมยราพด้วยการเติมเรือบินขนาดใหญ่โดยมีปลาดขนาดใหญ่มาเป็นบอลลูกน ข้าพเจ้าใช้พื้นที่ส่วนนี้การะวัฒนธรรมสมัยนิยม อย่างตัวละครมาสค์ไรเดอร์ รถไฟฟ้าลำยาว และรถยนต์มาไว้ในพื้นที่จุดนี้

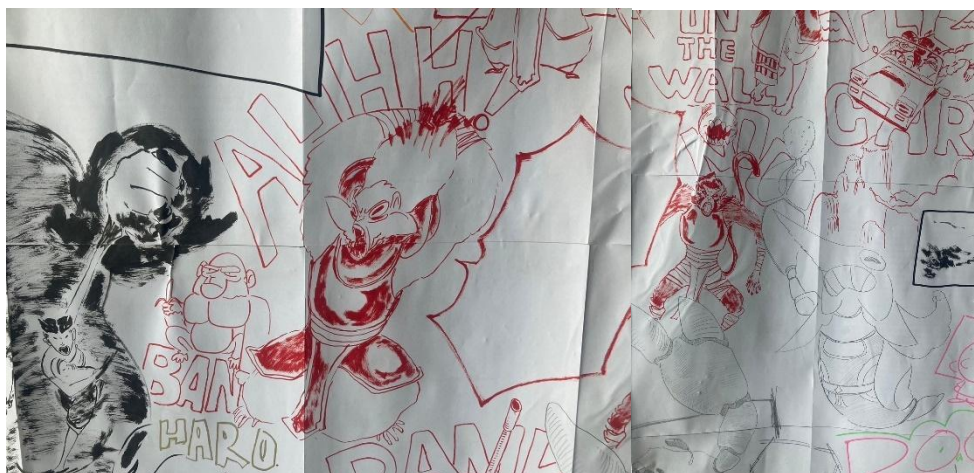


รูปที่ 80: ฉากที่ 4



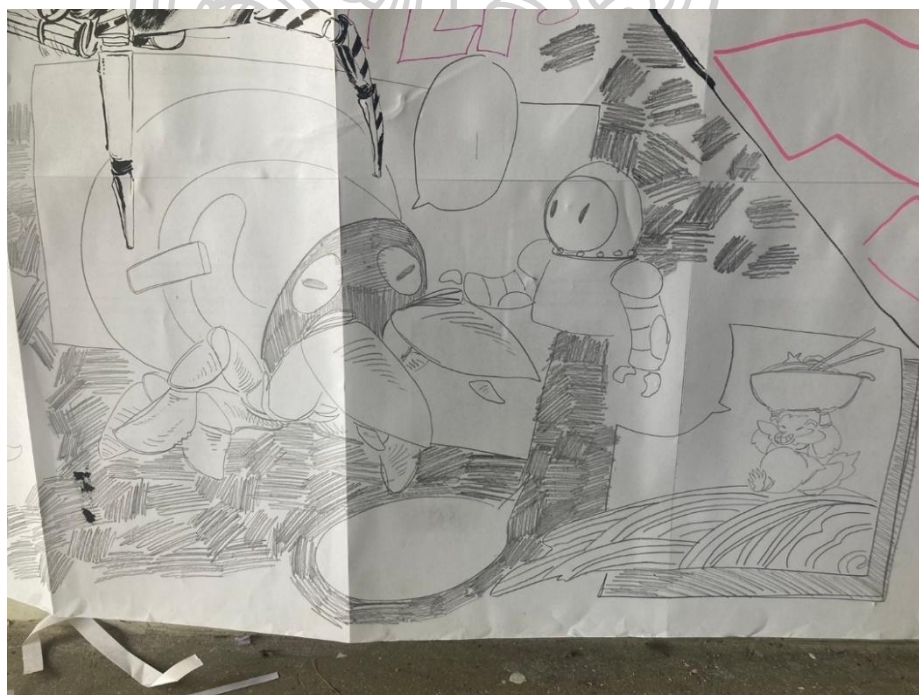
รูปที่ 81: ฉากที่ 5

ต่อด้วยเรื่องราวของการ์ตูนยอดนิยมอย่างทามากี้อตซิลล่า เน โกะมาจิน และรถถังในเรื่อง
แซนด์แลนด์ผนวกด้วยตัวอักษรและลวดลายกราฟฟิตี้

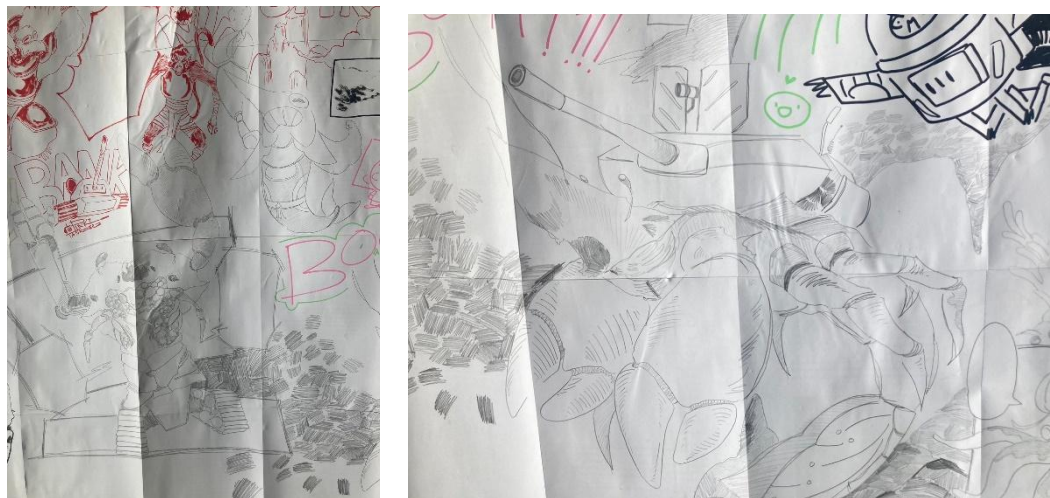


รูปที่ 82: ฉากที่ 5

ฉากนี้เป็นภาพการต่อสู้ของกองทัพลิงที่ข้าพเจ้าใช้สีแดงมาเป็นตัวแทนความเดือดดาลเพื่อกระตุ้นความรู้สึกตื่นเต้นบนพื้นหลังลวดลายกราฟฟิตี้มาขับเคลื่อนเรื่องราว แต่ในช่วงกลางของช่วงนี้นั้นข้าพเจ้าใช้ดินสอซึ่งใช้เป็นตัวแทนฝั่งตรงข้ามของปากกาหมึกซึ่งเป็นฉากการเคลื่อนไหวทัพของกองทัพยักษ์เมืองบาดาล โดยได้แรงบันดาลใจมาจากสัตว์ทะเล



รูปที่ 83: ฉากการเคลื่อนไหวทัพยักษ์บาดาล



รูปที่ 84:ฉากการเคลื่อนไหวที่พังก์ย้าบาดาล



รูปที่ 85:ฉากที่6

ฉากนี้ข้าพเจ้าต้องการกลับมาทวนเล่าเรื่องราวกำเนิดสงครามในรามเกียรติ์ คือภาพที่แสดงการใช้ชีวิตแบบวันไนท์สแตนด์ของทศกัณฐ์ ซึ่งในส่วนนี้ข้าพเจ้าหยิบเอาค่านิยมที่เกิดขึ้นในวัฒนธรรมสมัยนิยม

สี่ชั่วโมงที่สาม



รูปที่ 86: ฉากที่ 7

ภาพการสังหารยักษ์ของหนุมานซึ่งจะเกิดขึ้นไปจนตลอดเรื่องราวนี้ทั้งนี้ภายในภาพผลงาน
นั้นข้าพเจ้ายกเอาแรงบันดาลใจมาจากฉากการสังหารสัตว์เดชะ พญายักษ์ตัวสำคัญของเรื่องราวตน
หนึ่ง



รูปที่ 87: ฉากที่ 8

อีกฉากภาพจำการตาทิ่มขาของหนุมาน โดยการขยายร่างกายให้มีขนาดใหญ่เพื่อยกภูเขาใน
 การหาพาไปรักษาพระลักษมณ์ที่ถูกหอกโมกษศักดิ์



รูปที่ 88:ฉากที่ 9

ฉากเรื่องราวในช่วงท้ายของเรื่องราวรามเกียรติ์ที่หนุมานและองคตต้องเดินทางข้ามน้ำและทะเลไปยังกรุงลงกาเพื่อแฝงตัวเข้ากองทัพทศกัณฐ์ ข้างเจ้ากเอาสัตว์ประหลาดขนาดยักษ์เป็นตัวแทนของอุปสรรคของทั้งสอง และเพิ่มเรื่องราวความชอบกลโทษของข้าพเจ้าด้วยการเติมเครื่องบินในสมัยสงครามโลก โดยตั้งใจว่าล้อการกระทำของผู้นำอย่างพระรามที่สั่งให้สองทหารอย่างองคตและหนุมานนั้นไปพื้นที่อันตรายจนแทบจะกล่าวได้ว่าสั่งให้ไปตาย



รูปที่ 89:ฉากที่10

ฉากการต่อสู้กันของยอดนักรบจากทั้งสองฝ่ายคือหนุมานและมัจฉานุ ข้าพเจ้าเองตีความฉากนี้ไว้ตั้งแต่ในวรรณกรรมว่าคนชั้นผู้นำนั้นสนใจแต่การหาประโยชน์เข้าตนเองซึ่งไม่สนว่าเป็นผลเสียต่อผู้รับคำสั่งหรือไม่ การต่อสู้ของทั้งคู่นั้นอาจกล่าวได้ว่าเป็นการชั่วล้อวิถีคิของผู้นำในองครจากค่านิยมแบบสมันิยม



รูปที่ 90: ฉากที่ 11

เป็นเรื่องตลกที่ผู้อ่านผู้ชมจำนวนมากนั้นมักกล่าวร้ายสิ่งของหนุมานและพระรามว่าใช้วิถี
โกงต่าง ๆ นา ๆ จนเป็นฝ่ายชนะ ซึ่งจากการศึกษาของข้าพเจ้านั้นเราจะสามารถกล่าวได้ว่าในยุค
สมัยที่รามเกียรติ์นั้นจะพบได้ว่าที่สุดแล้วการเอาชนะในอดีตไม่ควาระเกี่ยวข้องกับวิถีใด ๆ แต่ทว่าหากทั้ง
เวลาให้นานเพราะไม่อยากจะเสียหน้าอันอาจเกิดผลเสียมากกว่า ข้าพเจ้าจึงยั่วล้อเรื่องราวนี้ขึ้นโดยการ
ยิงเอามุกตลกที่นิยมกันมากในปัจจุบันมาใช้เล่าเรื่องในผลงานชิ้นนี้

ด้านสุนทรียศาสตร์ที่ใช้นำเสนอ

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้พัฒนามาจากผลงานชุดก่อน โดยเปลี่ยนผู้ชมจากเป็นส่วนสำคัญใน
การขับเคลื่อนกิจกรรมเป็นส่วนหนึ่งในผลงานมาเป็นตัวข้าพเจ้านั้นเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ซึ่งแต่
เดิมตั้งแต่ช่วงแรกเป็นในรูปของกิจกรรมให้ผู้คนเข้ามาชมและรับรู้สุนทรียภาพจากการมีส่วนร่วม
มาเป็นตัวข้าพเจ้าเองเป็นผู้เริ่มและจบกิจกรรมจากการวาดภาพสดต่อเนื่องเป็นเวลาสี่ชั่วโมง ด้วย
กระบวนการนี้จะเกิดสุนทรียศาสตร์สองส่วนคือช่วงแรกที่เป็นการวาดภาพสดสุนทรียภาพเกิดขึ้น
ระหว่างที่ผู้ชมนั้นได้ชมการวาดภาพสด การเคลื่อนไหว การลงแปลงหรือการผสมหมึกสำหรับวาด

ภาพ และช่วงที่สองคือสุนทรียภาพจากการมองผลงานจิตรกรรมทั้งนี้จะแสดงว่า ข้าพเจ้านั้นได้สร้างสรรค์ผลงานด้วยการแสดงการวาดภาพสดเป็นการถ่ายทอดสุนทรียภาพด้วยการแสดง และได้ที่ร่องรอยของสุนทรียภาพนั้นไว้ในรูปของสุนทรียภาพของผลงานจิตรกรรมที่เสร็จสิ้นไปแล้ว ซึ่งการสร้างสุนทรียภาพจากการแสดงวาดภาพสดและปล่อยล่องลอยไว้ในผลงานที่เสร็จสิ้นจนกลายเป็นสุนทรียภาพขึ้นในรูปของผลงานจิตรกรรมนี้เป็นทิศทางที่น่าสนใจในสำหรับการนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

สุนทรียภาพจากการ์ตูน

เข้าสู่ผลงานชิ้นสุดท้ายของการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ผลงานชื่อ มัจฉานุกอมมิคชิ้นนี้ ข้าพเจ้าต้องการใช้รูปแบบการจัดวางหน้าของสื่อการ์ตูนออนไลน์ในมือถือ ผสมเข้ากับการพับปลาตะเพียนกระดาษมาผสมกับการนำเสนอภาพที่เล่นกับมุมมองทัศนียภาพในพื้นที่ ผลงานที่ผ่านมาสี่ชิ้นข้าพเจ้าสร้างสรรค์ด้วยบรรยากาศการสร้างสรรค์ที่เข้าขั้นสูง ในชิ้นนี้ข้าพเจ้าจึงต้องการให้ผลงานชิ้นนี้ผ่อนคลายจากเดิม โดยหันมาเน้นในเรื่องความสนุกและการระว้วัฒนธรรมการอ่านการ์ตูน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ด้านเนื้อหาภายในผลงาน

เนื้อหาของผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าหยิบเอาจากการปรากฏตัวของมัจฉานู ในรามเกียรติ์มาสร้างสรรค์ในรูปแบบของการ์ตูนที่จัดวางหน้าให้เข้ากับรูปแบบการอ่านการ์ตูนบนมือถือ โดยข้าพเจ้าเลือกเอากระบวนการที่ข้าพเจ้าถนัดมาใช้คือการแกะแม่พิมพ์แกะไม้ผสมกับการพื้นที่สีลงบนแม่พิมพ์ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าการระรูปแบบการอ่านการ์ตูน โดยการเลือกแกะและจัดวางภาพที่ได้จากข้างบนลงข้างล่าง และการจัดวางตัวละครที่เอนเอียงไปทางใดทางหนึ่ง ด้วยเนื้อการเปิดตัวครั้งแรกของมัจฉานูตัวละครลูกชายของหนุมานซึ่งในมุมหนึ่งในการนำเสนอข้าพเจ้านี้ต้องการแสดงภาพการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยเข้าสู่ยุคสมัยใหม่



รูปที่ 91:ภาพผลงาน

ด้านสุนทรียศาสตร์ที่ใช้นำเสนอ

มังจกานุกอมมิกเป็นผลงานที่ข้าพเจ้านำเอารูปแบบของการจัดวางเข้ามามีส่วนร่วมในการนำเสนอ เพื่อแสดงสุนทรียภาพในรูปแบบที่ต่างจากผลงานก่อนหน้านี้ข้าพเจ้าใช้แผ่นพลาสติกและกลายเป็นพื้นของงานจัดวางนอนราบไปกับพื้นเพื่อให้เกิดมุมมองทัศนียภาพแบบสี่เหลี่ยมคางหมู โดยได้แรงบันดาลใจมาจากฉากเปิดคำโปรยเนื้อหาด้วยตัวอักษรสีเหลืองในภาพยนตร์เรื่องสตาร์วอร์ส ที่มีลักษณะภาพช่วงหน้านั้นจะกว้างใหญ่และทอดยาวไปช่วงหลังที่จะหดเล็กลงตามหลักการของทัศนียภาพแม้ว่าผลงานชิ้นนี้จะสอดคล้องเนื้อหาภายในน้อยกว่าผลงานชิ้นอื่นแต่ก็เป็นผลงานที่ข้าพเจ้าตั้งใจสร้างขึ้นเพื่อการระสือที่เป็นที่นิยมในอดีตมาไว้ในผลงาน

จากทั้งการวิเคราะห์ปัญหาที่พบเรื่องนำเสนอใจสำหรับพัฒนาต่อข้าพเจ้านั้นแสดงทัศนะของข้าพเจ้าที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ว่าเป็นผลงานที่ขับเคลื่อนเนื้อหาด้วยตัวที่หยิบยกมาจากวรรณคดีไทยในอดีตคิดความใหม่ให้ร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ในผลงานแต่ละช่วงข้าพเจ้าใช้การสร้างสุนทรียภาพออกมาหลากหลายรูปแบบเพื่อนำเสนอให้ผู้ชมสามารถมองภาพสะท้อนของวัฒนธรรมสมัยนิยมได้กว้างหลากหลายและสนุกยิ่งขึ้น ทั้งการนำเสนอสุนทรียภาพเชิงปฏิสัมพันธ์ที่เน้นการขับเคลื่อน โดยผู้ชม สุนทรียภาพที่เกิดจากการรับชม โดยตัวข้าพเจ้าเองที่เป็นตัวขับเคลื่อนกิจกรรมนั้น สุนทรียภาพที่เกิดขึ้นหลังกิจกรรมนั้นได้เสร็จสิ้นไปแล้วและสุนทรียภาพที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อการระสือผลงานในอดีตมานำเสนอในรูปแบบสมัยนิยม

Table 2: ตารางแสดงภาพการมีปฏิสัมพันธ์และรับรู้สุนทรียภาพ

ผลงานและผล แสดงภาพวิ เคราะห์ สุนทรียภาพ	ปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมกับ ผลงาน		ปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมกับ พื้นที่		เข้าใจ เนื้อหา	รับรู้ สุนทรียภาพ
	มี ปฏิสัมพันธ์ ผู้เดียว	มี ปฏิสัมพันธ์ ร่วมกับผู้อื่น	มี ปฏิสัมพันธ์ ผู้เดียว	มี ปฏิสัมพันธ์ ร่วมกับผู้อื่น		
ผลงานชิ้นที่1		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ผลงานชิ้นที่2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ผลงานชิ้นที่3						
ผลงานชิ้นที่4	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ผลงานชิ้นที่5	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

จากตารางที่ใช้แสดงข้างต้นพบว่ากิจกรรมที่มีรูปแบบการเล่นชัดเจนแต่ไม่เจาะจงมาจน
รบกวนผู้ชมอย่างผลงานชิ้นที่สองและผลงานชิ้นที่หนึ่งนั้นมีแนวโน้มการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม
มาก ทั้งนี้ตารางนี้เองก็แสดงถึงข้อควรระวังในการสร้างสรรค์ผลงานที่เน้นพื้นที่และอิงผู้ชมมาก
จนเกินไปเช่นกัน ดังนั้นแล้วข้าพเจ้าสรุปจากแบบบันทึกนี้ได้ว่าการวางแผนออกแบบการนำเสนอ
ผลงานก่อนสร้างสรรค์มีความสำคัญมากแต่ก็ควรยืดหยุ่นพอจะปรับเปลี่ยนให้เข้ากับสถานการณ์
นั้นก็สำคัญไม่แพ้กัน

สรุปผลวิเคราะห์และผลงานการสร้างสรรค์

ช่วงสุดท้ายของบทนี้ข้าพเจ้าจะขอสรุปการสร้างสรรค์ในทุกนั้นตอนตลอดจนการนำเสนอ ข้อดีหรือเด่นและข้อควรระวังในแต่ละชั้นออกมาให้เห็นภาพและกระชับที่สุดดังต่อไปนี้ จะขอเริ่มจากการสร้างสรรค์ครั้งนี้ข้าพเจ้านั้นมีเป้าหมายในการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนภาพของ วัฒนธรรมสมัยนิยมออกมาผ่านการตีความตัวละครจากวรรณคดีไทย ซึ่งในด้านการออกแบบตัวละครนั้นข้าพเจ้าใช้วิธีหิบบภาพสำคัญของตัวละครอย่าง สีผิว การแต่งกาย มาผสมเข้ากับแฟชั่น เครื่องประดับมาใส่ในตัวละครเพื่อให้มีภาพจำให้พอมองออกว่าเป็นตัวละครอะไรแต่ก็ยังดูร่วมสมัย ในด้านของการสร้างสรรค์สุนทรียภาพเชิงสัมพันธ์ข้าพเจ้านั้นให้น้ำหนักของการมีส่วนร่วมกันเองของผู้ชม แม้ว่าการปล่อยให้ผู้ชมมีโอกาสคิดและเลือกการทำกิจกรรมเองจะทำให้เห็นมุมมองการตีความและสุนทรียภาพที่หลากหลายไปกว่าที่กำหนด แต่ทว่าการปล่อยให้ไปเลยโดยไม่จัดการอะไรหรือการออกแบบที่ไม่ดี กิจกรรมที่หะหลวมเองก็ทำให้ผลงานล้ามเหลวได้เช่นกัน แต่ในผลงานที่ข้าพเจ้านั้นได้สร้างสรรค์ขึ้นทั้งรูปแบบสุนทรียภาพเชิงสัมพันธ์และกิจกรรมที่พัฒนาต่อเองก็มีข้อโดดเด่นแตกต่างจากกันในแต่ละชั้นและมีข้อควรระวังในแต่ละชั้นเช่นกัน ดังที่ข้าพเจ้าจะแจกแจงต่อไปนี้

ผลงานชั้นที่หนึ่ง”ศาลเจ้าบัน ไฉง”ผลงานชั้นนี้เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีมีความน่าสนใจในการที่ผู้ชมนั้นจะพยายามแข่งขังกันเอาชนะอยู่เสมอ อาจกล่าวได้ว่าผลงานชั้นนี้สามารถนำเสนอภาพของ วัฒนธรรมการแข่งขังกันในสังคมออกมาได้อย่างน่าสนใจ จากเดิมที่มีเนื้อหาตั้งใจเสนอภาพของการแบ่งแยกชนชั้นและความเหลื่อมล้ำ ทำให้ผลงานชั้นนี้มีความโดดเด่นในเรื่องของการเข้าถึงเนื้อหาไปจนถึงการคิดต่อของผู้ชม

ผลงานชั้นที่สอง”เกมยิงเป้าแห่งศรัทธา”จริงอยู่มาจากรากเริ่มผลงานชั้นนี้ต้องการแสดงตัวให้ยิ่งใหญ่สะดุดตาเพื่อเป็นการเชื้อเชิญผู้ชมให้เข้ามามีส่วนร่วม แต่ก็พบปัญหาจนทำให้นำเสนอออกมาได้เบาบางกว่าที่ตั้งใจไปมาก เรื่องน่าสนใจคือผลงานชั้นนี้กลับประสบผลสำเร็จจนคิดที่ว่าเกินคาดไปเยอะมาก ข้าพเจ้าเห็นว่าเป็นเพราะตัวกิจกรรมที่ใช้เวลาไม่นานและเสี่ยงกับบรรยากาศนั้นชวนให้มีปฏิสัมพันธ์ด้วย และอีกข้อหนึ่งที่ทำให้ผลงานชั้นนี้นั้นโดดเด่นกว่าผลงานชั้นอื่นคือผลงานชั้นนี้นั้นไม่ได้มีการชักจูงอะไรแต่กลับชวนให้ผู้ชมนั้นต้องการมีปฏิสัมพันธ์ด้วยเป็นจำนวนมากในเวลาเดียว พูดได้ว่าผลงานชั้นนี้โดดเด่นในด้านการชวนให้ผู้ชมเข้ามามีปฏิสัมพันธ์ด้วยและการชวนให้ผู้ชมนั้นเล่นได้หลากหลายรูปแบบทำให้เกิดการตีความเนื้อหาที่มากยิ่งขึ้น

ผลงานชั้นที่สาม”หิมพานต์คาเฟ่”ผลงานชั้นนี้เป็นอีกชั้นงานที่น่าจดจำในแง่ของข้อควรระวังผลงานชั้นนี้ประสบปัญหาทั้งด้านกระบวนการของกิจกรรมศิลปะที่ยึดตัวเองเข้าไปในกิจกรรมวัฒนธรรม

ที่โด่งดัง สิ่งนี้กลายมาเป็นปัญหาของการนำ ข้าพเจ้าขอกล่าวจุดเด่นของผลงานในส่วนขอ
ข้อผิดพลาดที่ไม่ควรทำต่อให้เกิดขึ้นอีก

ผลงานชิ้นที่สี่”จิตรกรรมฝาผนังคูเคิล”ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้านั้นได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำ
เสนอจากการให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของผลงานมาเป็นตัวข้าพเจ้าเองที่ขับเคลื่อนผลงานผ่านการ
แสดงวาดภาพสด ด้วยรูปแบบศิลปะคูเคิลที่ใช้นำเสนอผู้ชมจะได้รับสุนทรียภาพสองแบบคือการชม
การแสดงวาดและสุนทรียภาพที่เกิดขึ้นหลังจากการแสดงได้จบไปแล้วสิ่งนี้ทำให้ผลงานชิ้นนี้นั้น
โดดเด่นในเรื่องของการรับรู้สุนทรียภาพที่จะเปลี่ยนไปในแต่ละช่วง

ผลงานชิ้นที่ห้า”มัจฉานูคอมมิค”ผลงานชิ้นนี้เน้นหนักที่เป็นการคารวะวัฒนธรรมสมัยนิยมที่
ข้าพเจ้านั้นได้แทรกเอาไว้ทั้งการจัดวางละรูปแบบที่นำเสนอ และเน้นให้ผลงานชิ้นนี้นั้นเป็นผลงาน
ที่อ่อนคลายที่สุดในการสร้างสรรค์แต่ยังคงใช้ความรู้และข้อมูลจากผลงานก่อนหน้ามาพัฒนาต่อ



บทที่ 5

สรุปผลงานสร้างสรรค์ชุดวิทยานิพนธ์และอภิปราย

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์หัวข้อ การ์ตูนวรรณคดีไทยสะท้อนวัฒนธรรมสมัยนิยมผ่านศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอภาพสะท้อนของวัฒนธรรมร่วมสมัยผ่านการใช้ตัวละครจากวรรณคดีไทยเข้ามาใช้บอกเล่าเรื่องราวดังกล่าว โดยผ่านศิลปะเชิงประสิทธิสัมพันธ์ที่เปิดโอกาสให้ผู้คนเข้ามามีส่วนร่วมในการเล่นเกมนหรือกิจกรรมที่ข้าพเจ้าได้จัดสรรขึ้นมา โดยในแต่ละกิจกรรมข้าพเจ้าได้หยิบเอางค์ประกอบหรือตัวละครจากวรรณคดีไทยมาเป็นสื่อประเภทการ์ตูนให้ผู้คนนั้นสามารถเข้าใจและเข้าถึงได้ง่าย และหยิบยกเอากิจกรรมที่ผู้คนทั่วไปในวัฒนธรรมไทยเคยมีส่วนร่วมอย่างเช่น เกมกระดานบันไดงู เกมยิงเป้า การทำน้ำแข็งไสในวัยเด็ก และการนั่งร้านอาหารหรือคาเฟ่ตามอุทยานแห่งชาติต่าง ๆ ทั้งหมดนี้เน้นใช้แนวคิดการนำเสนอภาพสะท้อนของวัฒนธรรมร่วมสมัยผ่านกิจกรรมหรือตัวละครจากวรรณคดีไทยซึ่งเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทย

ข้าพเจ้าเลือกใช้กระบวนการศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ในการสะท้อนวัฒนธรรมร่วมสมัยให้เกิดความรู้สึกสนุกสนาน เชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้ชม และเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งรับการออกแบบตัวละครในวรรณคดีไทยให้อยู่ในรูปของตัวการ์ตูนสีสันสดใสภาพลักษณ์ที่เข้าใจง่าย ตลอดจนวัสดุรอบตัวที่สามารถค้นหามาใช้เป็นส่วนประกอบในผลงานและผู้คนทั่วไปมีความรู้สึกเชื่อมโยงกับวัสดุเหล่านั้น โดยในด้านการสร้างสรรค์และออกแบบข้าพเจ้าได้ศึกษาจากผลงาน ของศิลปินที่ใช้การ์ตูนมาเป็นสื่อในการนำเสนอภาพของวัฒนธรรมร่วมสมัย และข้าพเจ้าได้ต่อยอดจากกระบวนการของศิลปินเหล่านั้นออกมาจากแผ่นกระดาษให้อยู่ในรูปของการ มีปฏิสัมพันธ์กับตัวผลงานของผู้ชมงานศิลปะและผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้านั้นประกอบไปด้วยตัวพื้นที่อันเป็นจุดสำคัญสำหรับการดึงดูดผู้คนให้เข้ามามีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผลงาน ตัวรูปแบบการ์ตูนในผลงานที่ทำหน้าที่ในการสื่อสารเนื้อหาของผลงาน ข้าพเจ้าให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั้นเข้าใจได้ง่าย รูปแบบกิจกรรมที่ออกแบบมาเพื่อให้สอดคล้องกับตัวพื้นที่ในการนำเสนอผลงานซึ่งมีความสำคัญต่อการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้คนที่เข้ามาร่วมชมผลงานนั้น จะรู้สึกเชื่อมโยงกับผลงานได้มากขึ้นยกเว้นขึ้นอยู่กับการที่ออกแบบมาไม่ให้ซับซ้อนจนเกินไปหรือง่ายจนน่าเบื่อ และอีกส่วนประกอบสำคัญคือบทพูด การแต่งตัว และการแสดงของ

ข้าพเจ้าและทีมงาน ซึ่งมีผลต่อการดึงดูดผู้คนรอบข้างให้เข้ามามีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่ข้าพเจ้าได้จัดขึ้นองค์ประกอบเหล่านี้ล้วนเพิ่มและลดหลั่นไปตามสถานการณ์สถานที่และปัจจัยรอบข้าง จึงสามารถสะท้อนภาพของวัฒนธรรมร่วมสมัยผ่านการหยิบเอาตัวละครจากวรรณคดีไทยมานำเสนอผ่านการใช้ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและตัวผลงาน

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดการ์ตูนวรรณคดีไทยสะท้อนวัฒนธรรมสมัยนิยมผ่านศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ เป็นผลงานที่ข้าพเจ้าตั้งใจรังสรรค์ ภาพของวัฒนธรรมร่วมสมัยผ่านการใช้ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์และเป็นแนวทางที่ข้าพเจ้าสนใจและต้องการพัฒนาต่อไป และจะนำไปสู่การต่อยอดรูปแบบของการนำเสนอผลงานของข้าพเจ้าให้มีความเฉพาะตนและเอกลักษณ์โดยไม่ละทิ้งความสนุกและความรู้สึกเชื่อมโยงของผู้ชม ทั้งนี้เพื่อเป็นการคงไว้ซึ่งวัฒนธรรมไทยที่มีมาช้านานที่ข้าพเจ้านั้นเติบโตมากับการได้อ่านในวัยเด็ก สื่อและวรรณกรรมเหล่านี้ล้วนมีอิทธิพลต่อตัวข้าพเจ้าทำให้ข้าพเจ้ารับรู้ได้เห็นคุณค่าของวรรณกรรมไทยและวัฒนธรรมไทยถึงแม้ว่าจะมีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาไปตามยุคสมัยก็ตาม ข้าพเจ้าหวังว่าผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในการนำเสนอภาพสะท้อนของยุคสมัยปัจจุบันด้วยสื่อและตัวละครจากวรรณกรรมไทยผ่านการตีความใหม่ หรือผู้ที่สนใจในการศึกษาพัฒนาผลงานเชิงปฏิสัมพันธ์ที่อิงตามกายภาพของพื้นที่ และสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบของตัวเองได้ตามเสนอสถานการณ์โดยยังคงซึ่งเนื้อหาใจความดั้งเดิมของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมซึ่งผสมผสานสุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์



รายการอ้างอิง

Hu Xiaoming, H. (2021). "is takashi Murakami's Art an Exploration of Symbolism?".
 พานณี ศรีวิภาค, พ. (2002). การศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมเรื่อง"นางนาคพระขโนง",
 มหาวิทยาลัยศิลปากร.

หนังสือภาษาไทย

ทรวัย ยเว่เหลย.(2564).” การใช้แสงในงานศิลปะดิจิทัลและสุนทรียศาสตร์ของการปฏิสัมพันธ์”.
 บทความเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค้และวิจัยด้านศิลปะ, คณะจิตรกรรมประติมากรรมและ
 ภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วิทยานิพนธ์ออนไลน์

สุชาดา สภารักษ์เมธา(2562).การสร้างสรรค้ศิลปะร่วมสมัยด้วยวัตถุสำเร็จรูปและวัสดุใน
 ชีวิตประจำวัน(คริสต์ทศวรรษที่1960-1990),บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร

สื่อข้อมูลข่าวสารออนไลน์

CBS Mornings.(2565,พฤษภาคม 14).how japanese illustrator Yuko shimizu made her name in art
 world[video].youtube

Museum of contemporary Art Chicago,(2558,มิถุนายน 10).taktshi murakami[video].youtube

NAYKAW.(2556,กันยายน 27).in Medium.com.

Criterion Collection Godzilla DVD box set.(2562).<https://yukoart.com>

The 500 Arhats.(2559).<https://www.mori.art.museum/>

kim jung gi.(2566).kim jung gi 2018 sketch book collection.

รายการอ้างอิง

gi, K. j. (2556). *sketch book collection*.

morning, C. (2565). how japanese illustrator Yuko Shimizu made her name in art world.

Naykaw. (2556). Kim Jung Gi.

Xiaoming, H. (2021). is Takashi Murakami's art an Explotation of symbolism?

ขว้เหลย, ห. (2564). การใช้แสงในศิลปะดิจิทัลและสุนทรียศาสตร์ของการปฏิสัมพันธ์.

ศรีวิภาค, พ. (2002). การเปรียบเทียบวรรณกรรมเรื่องนางนาคพระโขนง. มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.

สภารักษ์เมธา, ส. (2565). การสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยด้วยวัตถุสำเร็จรูปและวัสดุในชีวิตประจำวัน(คริสต์ทศวรรษที่ 1960-1990). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

ศุภณัฐ ชะเมาะชาติ

วุฒิการศึกษา

ปริญญาโท มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์

รางวัลที่ได้รับ

รางวัลสนับสนุน การแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 39

