



อุดมคติแห่งความเพลิดเพลีนและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

อุดมคติแห่งความเพียรและความสำเร็จในวิถีชีวิตร่วมสมัย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE IDEAL OF ENJOYMENT AND ADVENTURE IN A CONTEMPORARY WAY OF
LIFE.



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts Visual Arts
Academic Year 2024
Copyright of Silpakorn University

660120008 : ทศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2

นาย ญัฐวุฒิ ชุ่มพรมราช: อุดมคติแห่งความเพียรและผลิตรายการในวิถีชีวิตร่วมสมัย
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกดาภิณี

วิทยานิพนธ์ชุด “อุดมคติแห่งความเพียรและผลิตรายการในวิถีชีวิตร่วมสมัย” มุ่งสำรวจประสบการณ์ชีวิตของผู้สร้างสรรค์ในบริบทของสังคมเมือง โดยเฉพาะกรุงเทพมหานคร เมืองที่เต็มไปด้วยความแออัด มลพิษ และปัญหาจากการบริโภคเกินขอบเขต ผู้สร้างสรรค์ได้นำจินตนาการที่หล่อหลอมจากอนิเมะ เกม และภาพยนตร์แฟนตาซี มาสร้าง “โลกแฟนตาซี” ที่สะท้อนและวิพากษ์โลกจริง ผ่านโครงสร้างที่คล้ายกับเกม โดยใช้ภารกิจ ตัวละคร และศัตรูในภาพ แทนสัญลักษณ์ของปัญหาสิ่งแวดล้อมและแรงกดดันทางสังคม

ผลงานศิลปะนิพนธ์ในครั้งนี้ประกอบด้วยจิตรกรรมจำนวน 6 ชิ้น สร้างขึ้นด้วยเทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ โดยได้รับอิทธิพลทางความคิดและรูปแบบจากศิลปินเช่น ฮายาโอะ มิยาซากิ และ โยจิ ชิโนวาระ ผ่านกระบวนการสังเคราะห์ประสบการณ์จริงกับจินตนาการส่วนตัว เพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ความอัดอั้น และความหวังที่หล่อเลี้ยงจิตใจในโลกสมัยใหม่

ศิลปะในชุดนี้จึงมิใช่เพียงเครื่องมือในการหลบหนี แต่เป็นพื้นที่ในการตั้งคำถาม เปิดเผยความจริง และสร้างบทสนทนาระหว่างจิตใจของผู้ชมกับสภาพสังคมที่พวกเขาดำรงอยู่ โดยเชิญให้ผู้ชมร่วมเดินทางไปกับ “ผู้กล้า” ในโลกแฟนตาซี เพื่อเผชิญหน้ากับปัญหาในโลกจริงด้วยพลังของจินตนาการและศิลปะ

660120008 : Major Visual Arts

MR. Nattawoot CHOOMPROMMARAT : The Ideal of Enjoyment and Adventure in a contemporary Way of Life. Thesis advisor : Assistant Professor Vichaya Mukdamanee, Ph.D.

The thesis “The Ideal of Enjoyment and Adventure in a Contemporary Way of Life” explores the lived experiences of the creator within the context of urban society—particularly Bangkok, a city overwhelmed by congestion, pollution, and excessive consumption. The creator channels imagination shaped by anime, games, and fantasy films to construct a fantasy world that reflects and critiques reality. Through a game-like narrative structure, elements such as missions, characters, and enemies are used symbolically to represent environmental issues and the pressures of modern urban life.

This body of work comprises six paintings, created with acrylic on canvas, drawing conceptual and stylistic inspiration from artists such as Hayao Miyazaki and Yoji Shinkawa. The process blends real-life experience with personal imagination, expressing emotions, suffocation, and a sense of hope that sustains the human spirit in a complex world.

Rather than serving merely as an escape, this series of artworks acts as a space for inquiry, revelation, and dialogue inviting viewers to journey alongside a “hero” in a fantasy realm, and to confront the real-world challenges through the transformative power of imagination and art.

กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำวิทยานิพนธ์ชุดนี้สำเร็จลุล่วงด้วยความร่วมมือ ความเมตตา และแรงสนับสนุนจากหลายฝ่าย ซึ่งผู้สร้างสรรค์ขอแสดงความขอบคุณอย่างสุดซึ้งไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชญ มุกตามณี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ซึ่งให้คำแนะนำ อธิบายแนวคิด และเปิดมุมมองทางศิลปะให้ผู้สร้างสรรค์ได้มองเห็นศักยภาพของตนเองอย่างลึกซึ้ง ท่านไม่เพียงเป็นครูผู้ให้วิชา แต่ยังเป็นแรงบันดาลใจในความกล้าที่จะเดินทางไปบนเส้นทางแห่งศิลปะอย่างมั่นคง

ขอขอบคุณคณาจารย์ทุกท่านในคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ได้ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ และมอบโอกาสให้ผู้สร้างสรรค์ได้พัฒนาศักยภาพทางด้านทัศนศิลป์อย่างอิสระและลึกซึ้ง

ขอขอบคุณครอบครัวอันเป็นที่รัก ซึ่งเปรียบเสมือนรากฐานของชีวิต ผู้สร้างสรรค์ขอขอบคุณคุณพ่อ คุณแม่ ที่เป็นแรงสนับสนุนที่มั่นคงในทุกช่วงเวลา ไม่ว่าจะเหน็ดเหนื่อยเพียงใด ท่านก็ยังคงให้กำลังใจอย่างไม่สิ้นสุด

ขอขอบคุณเพื่อนร่วมทางในรั้วมหาวิทยาลัยทุกคน ที่ร่วมแลกเปลี่ยนความคิด แบ่งปันเสียงหัวเราะ และคอยยื่นมือให้ในยามที่ผู้สร้างสรรค์ท้อแท้ เส้นทางแห่งศิลปะย่อมเปลี่ยวเหงาหากไร้มิตรแท้ร่วมเดิน

ท้ายที่สุด ผู้สร้างสรรค์ขอขอบคุณ “ตัวตนในวัยเยาว์” ที่ไม่เคยหยุดฝัน ไม่เคยละทิ้งจินตนาการ และยังคงเชื่อว่าศิลปะสามารถเปลี่ยนโลกได้ แม้เพียงเสี้ยวเล็ก ๆ ก็ตาม

ณัฐวุฒิ ชุ่มพรมราช

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	12
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	12
ขอบเขตการศึกษา	14
ขอบเขตด้านเนื้อหา.....	14
ขอบเขตด้านรูปแบบ.....	14
ขอบเขตด้านเทคนิค.....	15
ข้อมูลจากประสบการณ์ตรงของข้าพเจ้า.....	16
ข้อมูลจากสื่อร่วมสมัยที่มีอิทธิพลต่อจินตนาการของข้าพเจ้า.....	16
ข้อมูลจากงานวิชาการร่วมสมัย.....	16
ข้อมูลจากภาพถ่าย ภาพร่าง และบันทึกภาคสนาม.....	16
อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า.....	17
วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดการข้อมูล.....	17
วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน	17
ค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการวิจัย.....	17
การเสนอผลงาน	17
ผลงานวิทยานิพนธ์ (ศิลปนิพนธ์)	17

เอกสารประกอบวิทยานิพนธ์.....	17
การจัดแสดงผลงานศิลปะนิพนธ์จำนวน6ชิ้น.....	18
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	19
แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการและจิตสำนึก.....	19
แนวคิดเกี่ยวกับโลกแฟนตาซีและเกม.....	20
แนวคิดเกี่ยวกับสังคมเมืองร่วมสมัย.....	23
อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน.....	25
ตัวอย่างผลงานที่ส่งอิทธิพลต่อแนวคิดของข้าพเจ้า.....	25
บทที่ 3 กระบวนการและวิธีการสร้างสรรค์.....	31
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	32
กระบวนการสร้างสรรค์.....	33
วิธีการสร้างสรรค์และเทคนิคที่ใช้.....	33
การวิเคราะห์ข้อมูลเหล่านี้ ข้าพเจ้าดำเนินการผ่านกระบวนการ 3 ขั้นตอน คือ.....	34
สังเกตและบันทึกด้วยสัญลักษณ์.....	34
การตีความเชิงสัญลักษณ์.....	34
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม.....	35
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานศิลปกรรม.....	46
ผลงานชิ้นที่ 2.....	53
ผลงานชิ้นที่ 3.....	59
ผลงานชิ้นที่ 4.....	64
ผลงานชิ้นที่ 5.....	67
ผลงานชิ้นที่ 6.....	70
สรุปการวิเคราะห์ผลงาน.....	73
บทที่ 5 ผลสรุปและข้อเสนอแนะ.....	75

ผลสรุปของการศึกษา	75
รายการอ้างอิง	77
ประวัติผู้เขียน	80

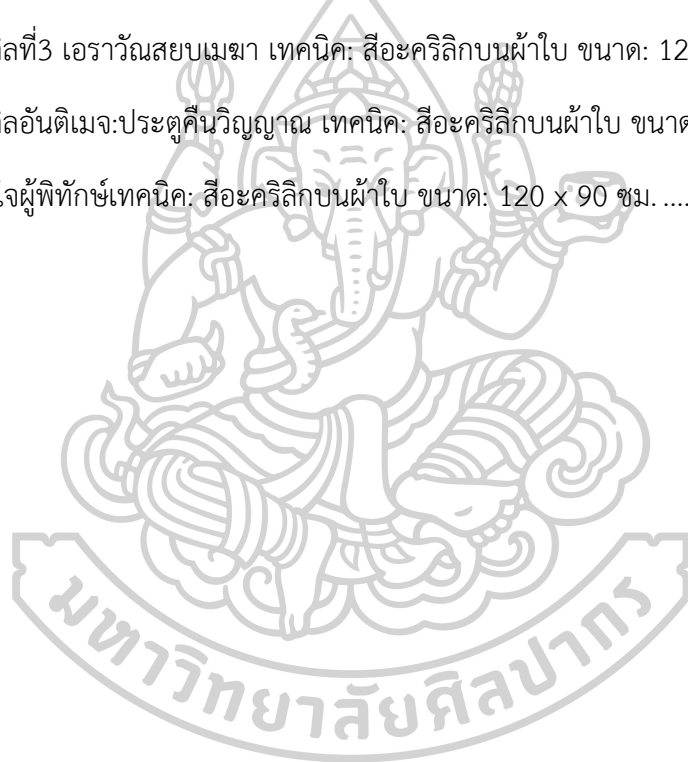


สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1: ภาพถ่ายจากหน้าจอระบบ Draw Play ที่ปรับสมดุลการโจมตีป้อมในเกม ROV ภาพแสดงระบบ “Draw Play” ในเกม ROV ซึ่งบังคับให้ผู้เล่นใช้กลยุทธ์และประสานงานกับมินเนียนในการทำลายป้อม สะท้อนการออกแบบเกมที่เน้นความยุติธรรมและจังหวะของเกมอย่างสมดุลขณะเข้าพเจ้าเล่นเกมROV.....	21
ภาพที่ 2:ภาพถ่ายจากหน้าจอขณะเข้าพเจ้าผู้เล่นจริงในบทบาทฮีโร่ Aleisterเข้าพเจ้าควบคุมฮีโร่ในเกม ROV ขณะใช้สกิลควบคุมพื้นที่เพื่อช่วยเหลือทีมในการโจมตีฐานของศัตรู ภาพนี้สะท้อนบทบาทของ “นักเวทย์ควบคุม” ซึ่งมีหน้าที่สร้างพื้นที่ปลอดภัยให้กับเพื่อนร่วมทีมเพื่อชัยชนะร่วมกัน	22
ภาพที่ 3: ภาพถ่ายหน้าจอในเกม League of Legends (LoL) ขณะเล่นในเลนกลาง (Mid Lane) ภาพนี้แสดงการเดินเกมบนเลนกลาง โดยมีการแสดง minion wave การวาง ward เพื่อป้องกันการถูก gank และ HUD ที่ประกอบด้วยแท็บสกิล ปุ่มไอเทม และแผนที่ย่อ ซึ่งออกแบบมาเพื่อช่วยให้ผู้เล่นสามารถประเมินสถานการณ์ได้แบบเรียลไทม์.....	23
ภาพที่ 4: มิติวินญานมหัศจรรย์ (Spirited Away, 2001) โรงอาบน้ำในโลกวิญญาน	25
ภาพที่ 5: ปราสาทเคลื่อนที่ของฮาวล์ในภาพยนตร์ Howl’s Moving Castle (2004).....	26
ภาพที่ 6: ตัวละคร Raiden จากเกม Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001)	28
ภาพที่ 7: ภาพถ่ายการชิงผ้าใบบนโครงเฟรมไม้ การชิงผ้าใบกับโครงเฟรมไม้	35
ภาพที่ 8: ภาพถ่ายภาพร่างเบื้องต้นด้วยดินสอในสมุดสเก็ตช์.....	36
ภาพที่ 9: ภาพถ่ายการตัดเส้นด้วยปากกาเคมีเพื่อเน้นรายละเอียดของภาพร่าง.....	37
ภาพที่ 10: ภาพถ่ายการร่างภาพด้วยสีพอสเตอร์บนผ้าใบ	38
ภาพที่ 11: ภาพถ่ายการลงสีชิ้นแรกในผลงาน	39
ภาพที่ 12:ภาพถ่ายขั้นตอนการคัดน้ำหนักและจัดโครงสร้าง.....	40
ภาพที่ 13: ภาพถ่ายการใส่รายละเอียดและเพิ่มชิ้นเนื้อหาในบางส่วน.....	41
ภาพที่ 14: ภาพถ่ายขั้นตอนการใส่เนื้อหาเรื่องราวในผลงานและเก็บรายละเอียดบางส่วน	43
ภาพที่ 15: ภาพถ่ายผลงานเสร็จสมบูรณ์ “สเก็ตที่ 2 คลื่นกัมปนาต” โดยผู้วิจัย	45

ภาพที่ 16:สงครามกลางกรุง (War in the Heart of the City), สีอะคริลิกบนผ้าใบ,	47
ภาพที่ 17:ภาพร่างแนวความคิดก่อนสร้างสรรค์ผลงาน “สงครามกลางกรุง”, สีไม้และหมึกปากกบบนกระดาษ, ขนาด 29.7 x 42 ซม., พ.ศ. 2568, สร้างสรรค์โดย ณัฐวุฒิ ชุ่มพรมราช	51
ภาพที่ 18:สกล1 อสนีบาต ระเบิดพิภพ ขนาด: 250 x 200 ซม. เทคนิค: สีอะคริลิกบนผ้าใบ	53
ภาพที่ 19: ภาพสเก็ตช์ของผลงาน “สกล1อสนีบาต ระเบิดพิภพ”	56
ภาพที่ 20:สกล2 คลื่นกัมปนาต ขนาด: 120 x 90 ซม. เทคนิค: สีอะคริลิกบนผ้าใบ	59
ภาพที่ 21:ภาพสเก็ตช์ของผลงานสกล2 คลื่นกัมปนาต ขนาด: 42 x 29.7 ซม.	62
ภาพที่ 22: สกลที่3 เอร่าวันสยบเมฆา เทคนิค: สีอะคริลิกบนผ้าใบ ขนาด: 120 x 100 ซม.	64
ภาพที่ 23: สกลอันติเมจ:ประตูดุคินวิญญาน เทคนิค: สีอะคริลิกบนผ้าใบ ขนาด: 150 x 120 ซม.....	67
ภาพที่ 24:หัวใจผู้พิทักษ์เทคนิค: สีอะคริลิกบนผ้าใบ ขนาด: 120 x 90 ซม.	70



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ข้าพเจ้าเติบโตมาในชนบทอันเงียบสงบ ท่ามกลางวิถีชีวิตที่เรียบง่าย ประหยัด และเปี่ยมด้วยการเห็นคุณค่าของสิ่งรอบตัว สภาพแวดล้อมที่ห่างไกลจากเทคโนโลยีและความเร่งรีบในเมืองใหญ่ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ว่า “จินตนาการ” คือพื้นที่ปลอดภัยที่ช่วยเยียวยาจิตใจ และหล่อเลี้ยงความฝันได้อย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะจากสื่อที่ข้าพเจ้าหลงใหลมาตั้งแต่วัยเยาว์ เช่น อนิเมะญี่ปุ่นเรื่อง โปเกมอน (Pokémon) และ ดิจิมอน (Digimon) ซึ่งมีใช่เพียงสื่อบันเทิง หากแต่เป็นแหล่งบ่มเพาะความกล้าหาญ การผจญภัย และการสร้างตัวตนอันเข้มแข็ง (Allison, 2006) นอกจากนี้ อนิเมะ ข้าพเจ้ายังหลงใหลในโลกของวิดีโอเกม โดยเฉพาะเกมแนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) เช่น (Realm of Valor) ROV และ League of Legends (LoL) ซึ่งไม่เพียงให้ความเพลิดเพลิน แต่ยังเปิดพื้นที่ให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้เรื่องความร่วมมือ การรับผิดชอบต่อทีม และการเติบโตจากความพ่ายแพ้และชัยชนะ สิ่งสำคัญคือ “บทบาท” และ “ภารกิจ” ที่แฝงอยู่ในเกมเหล่านี้ ได้หล่อหลอมแนวคิดในการใช้ชีวิตของข้าพเจ้าอย่างลึกซึ้ง (Gee, 2003) นักวิชาการเช่น Salen และ Zimmerman (2004) ยังชี้ให้เห็นว่า เกมในศตวรรษที่ 21 ไม่ใช่เพียงกิจกรรมฆ่าเวลา หากเป็นพื้นที่เรียนรู้เชิงออกแบบ ที่ผู้เล่นสามารถกำหนดตัวตนและเป้าหมายของตนเองได้ (Salen, 2004) นอกจากเกมและอนิเมะ ภาพยนตร์แนวฮีโร่แฟนตาซีไซไฟก็มีอิทธิพลต่อวิถีคิดของข้าพเจ้า โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่อง The Dark Knight (2008) ซึ่งถ่ายทอดภาพของ “แบทแมน” ไม่ใช่ในฐานะซูเปอร์ฮีโร่ผู้ยิ่งใหญ่ แต่ในฐานะมนุษย์ธรรมดาผู้ยอมเสียสละทุกอย่างเพื่อปกป้องเมือง แม้ต้องเผชิญกับความเข้าใจผิดหรือความเจ็บปวดส่วนตัวก็ตาม (Nolan, 2008) แนวคิดเรื่อง “ภารกิจในการปกป้องเมือง” จากภาพยนตร์ดังกล่าว ได้กลายเป็นแรงบันดาลใจสำคัญที่ข้าพเจ้านำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมของตนเอง

เมื่อข้าพเจ้าได้เข้ามาศึกษาและใช้ชีวิตในกรุงเทพมหานคร ข้าพเจ้าก็ได้สัมผัสกับโลกอีกด้านหนึ่งที่ต่างจากบ้านเกิดโดยสิ้นเชิง เมืองหลวงที่แออัดไปด้วยผู้คนจากหลากหลายถิ่นฐาน เต็มไปด้วยปัญหาการบริโภคที่เกินขอบเขต ปัญหาขยะสะสม มลภาวะในอากาศ และฝุ่นละออง PM 2.5 ซึ่งบ่งชี้ถึงระบบนิเวศเมืองที่เปราะบางและเสื่อมถอย (นิลยา มีศรี และคณะ, 2562) ประสบการณ์เหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้าตั้งคำถามกับโลกที่อยู่ตรงหน้า และย้อนกลับไปมองว่า โลกแฟนตาซีที่เคยเป็นพื้นที่สำหรับหลบหนี จะสามารถกลายเป็นพื้นที่ที่สะท้อนความจริงได้หรือไม่ ข้าพเจ้าจึงเริ่มพัฒนาผลงานจิตรกรรมที่ใช้โครงสร้างของเกมมาจำลองปัญหาในโลกจริง “ภารกิจ” ในภาพวาดจึง

เปรียบเสมือนการต่อสู้กับกลไกของเมือง ความเฉยชาต่อสิ่งแวดล้อม และมลพิษทางอากาศ ซึ่งกำลังกลืนกินชีวิตผู้คนอย่างเงียบงัน

แนวทางการสร้างโลกแฟนตาซีเพื่อสะท้อนปัญหาสังคมเช่นนี้ สอดคล้องกับข้อเสนอของนักวิชาการอาทิ (อ่อนสสูง, 2563) ที่กล่าวว่า “ศิลปะร่วมสมัยสามารถเป็นเวทีของการสะท้อนความจริงอันเจ็บปวดภายในจิตใจมนุษย์ และตั้งคำถามต่อโครงสร้างสังคมได้อย่างทรงพลัง” เช่นเดียวกับ(วงษ์จิตร, 2562) ที่เสนอว่า “โลกจินตนาการในศิลปะ เปรียบได้กับกระจกเงาที่สะท้อนแรงกดดันทางสังคมและความต้องการลึกซึ้งของมนุษย์ร่วมสมัย”

จากแนวคิดทั้งหมดนี้ ข้าพเจ้าจึงได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุด “อุดมคติแห่งความเพลิดเพลีนและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย” ขึ้นมา ไม่เพียงเพื่อแสดงถึงความงามและจินตนาการ หากแต่เป็นพื้นที่แห่งการตั้งคำถาม ผ่านรูปแบบแฟนตาซีไซไฟที่ผสมผสานโครงสร้างของเกม ศิลปะ และประสบการณ์จริงเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้ชมได้เผชิญหน้ากับปัญหาในโลกจริง ผ่านสายตาที่เปิดรับพลังความหวัง และจินตนาการที่มีความหมายอย่างลึกซึ้ง ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

ข้าพเจ้าต้องการพูดถึงเมืองที่ข้าพเจ้าใช้ชีวิตอยู่ในกรุงเทพมหานคร เมืองที่เต็มไปด้วยความวุ่นวาย การบริโภคเกินขอบเขต และมลพิษที่แทรกซึมอยู่ในทุกลมหายใจ ข้าพเจ้าไม่ได้ต้องการมองเมืองในแง่ลบเพียงด้านเดียว แต่ต้องการชี้ให้เห็นว่า เมืองแห่งนี้มีทั้งความงามและความเปราะบางอยู่พร้อมกัน สิ่งที่ข้าพเจ้าทำ คือเปลี่ยนเมืองจริงให้กลายเป็นโลกแฟนตาซีในงานจิตรกรรม โลกที่ผู้คนอาจจะมองเห็นปัญหาเดิมในมุมใหม่ ผ่านสี แสง และการเคลื่อนไหวของภาพที่ไม่เคยนิ่ง

-ข้าพเจ้าเติบโตมากับอนิเมะ เกม และภาพยนตร์แฟนตาซี ฮีโร่ ทั้งไปเกมอน ดิจิมอน ROV หรือแม้กระทั่งแบทแมน สิ่งเหล่านี้ไม่ใช่แค่สื่อบันเทิงสำหรับข้าพเจ้า แต่มันเป็นครู เป็นเพื่อน และเป็นแรงผลักดันให้ข้าพเจ้ารู้จักกับคำว่า “ภารกิจ” ข้าพเจ้าจึงอยากนำโครงสร้างของสื่อเหล่านั้นมาสร้างโลกในผลงานของตนเอง เปลี่ยนปัญหาสิ่งแวดล้อมให้กลายเป็น “ศัตรูในเกม” เปลี่ยนเมืองให้กลายเป็น “ด่านที่ต้องผ่าน” และเปลี่ยนตัวข้าพเจ้าเองให้กลายเป็น “ผู้เล่น” ที่พร้อมจะลุกขึ้นต่อสู้ แม้ไม่มีอาวุธใด นอกจากพู่กันและหัวใจ

ข้าพเจ้าอยากให้ผลงานชุดนี้ไม่ใช่เพียงภาพวาดบนผืนผ้าใบ แต่อยากให้มีมันเป็นเหมือน “ประสบการณ์” ที่ผู้ชมสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้ ข้าพเจ้าไม่ได้หวังให้ผู้ชมเข้าใจทุกอย่างตามที่ข้าพเจ้าคิด แต่อยากให้แต่ละภาพกระทบใจ กระทบความทรงจำ หรือกระทบคำถามที่ซ่อนอยู่ในใจใครบางคน ให้เขารู้สึกว่า โลกในภาพนั้นเชื่อมโยงกับสิ่งที่เขาเคยรู้สึก หรืออาจไม่เคยกล้าพูดออกมา

ข้าพเจ้าเคยรู้สึกเบื่อหน่ายและอึดอัดอย่างมากกับการใช้ชีวิตท่ามกลางเมืองที่เต็มไปด้วยฝุ่นพิษ PM 2.5 ขยะล้นเมือง และพฤติกรรมการอุปโภคบริโภคเกินความจำเป็น ทุกอย่างดูซ้ำซาก สดสม และไม่มีทางออก ข้าพเจ้ารู้สึกแค้นใจที่ไม่มีใครลุกขึ้นมาปกป้องเมืองจากสิ่งเหล่านี้อย่างจริงจัง ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้จินตนาการเป็นทางออก เปลี่ยนความอึดอัดเหล่านั้นให้กลายเป็นเกม เปลี่ยนขยะให้เป็นศัตรู เปลี่ยนฝุ่นให้เป็นหมอกปีศาจ เปลี่ยนความแออัดให้เป็นฉากสนามรบ แล้วให้ตัวข้าพเจ้าเองเป็นผู้เล่นในโลกนั้น เป็นผู้กล้าที่ต้องลุกขึ้นมาต่อสู้ ด้วยพลังของศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าเชื่อว่าการเปลี่ยนปัญหาให้กลายเป็น “ภารกิจ” ไม่เพียงทำให้มันน่ารับมือมากขึ้น แต่ยังทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงปัญหาอย่างสนุกและกล้าที่จะมองมันตรง ๆ

ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ข้าพเจ้ามุ่งเน้นศึกษาประสบการณ์ชีวิตในสังคมเมืองร่วมสมัย โดยเฉพาะในกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นเมืองที่เต็มไปด้วยความแออัด เร่งรีบ และผลกระทบจากการบริโภคเกินขอบเขต ทั้งขยะสะสม ฝุ่น PM2.5 และความเฉยชาต่อสิ่งแวดล้อม ปัญหาเหล่านี้สร้างความรู้สึกอึดอัด แยกแยะ และเหนียวลำในใจของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจึงนำประสบการณ์เหล่านี้มาสะท้อนผ่าน “โลกแฟนตาซี” ซึ่งเป็นเสมือนกระจกเงาที่สะท้อนโลกแห่งความจริง โลกในงานศิลปะของข้าพเจ้า จึงเป็นทั้งพื้นที่หลบหนี และพื้นที่แห่งการตั้งคำถาม ผ่านมุมมองที่มีภารกิจ ตัวละคร ศัตรู และด่านท้าทาย เปรียบเสมือนโครงสร้างของเกมที่สะท้อนกลไกของสังคมเมือง โลกนี้ไม่ใช่เพียงจินตนาการเพื่อความเพลิดเพลิน แต่เป็นโลกที่มีรากจากความจริง และขับเคลื่อนด้วยพลังของจิตใจและความหวัง

ขอบเขตด้านรูปแบบ

ผลงานชุดนี้อยู่ในรูปแบบ “จิตรกรรมแฟนตาซีไซไฟ” ที่มีโครงสร้างภาพและองค์ประกอบคล้ายฉากในวิดีโอเกมหรืออนิเมะ โดยผสมผสานกลิ่นอายของภาพยนตร์แอนิเมชันแนวแฟนตาซีไซไฟ เช่น The Dark Knight (Nolan, 2008) หรือ Spirited Away (Miyazaki, 2001) ตัวละครภายในผลงานจึงมีลักษณะของ “ผู้เล่น” ที่มีภารกิจต่อสู้กับมลภาวะ เครื่องจักร หรือเมืองกลืนกินชีวิต ภาพแต่ละภาพเปรียบได้กับ “ด่าน” ที่ต้องข้ามผ่าน และทุกองค์ประกอบของภาพไม่ว่าจะเป็นฉาก เมือง ตัวละคร หรือศัตรูล้วนมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง

ขอบเขตด้านเทคนิค

ข้าพเจ้าเลือกใช้เทคนิค สีอะครีลิคบนผ้าใบ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุดนี้ เนื่องจาก สีอะครีลิคมีคุณสมบัติที่ตอบสนองได้ทั้งด้านความเร็วในการแห้ง การเกลี่ยเฉดสี และการซ้อนทับเลเยอร์ ซึ่งเหมาะสมกับการแสดงพลัง ความเคลื่อนไหว และอารมณ์ภายในที่ซับซ้อน เทคนิคนี้ช่วยให้ข้าพเจ้าสามารถถ่ายทอดบรรยากาศของโลกแฟนตาซีไซไฟ ที่เต็มไปด้วยความรุนแรง อบอุ่น และพลังของภารกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสามารถดึงอารมณ์ของผู้ชมให้เข้าสู่สนามของการต่อสู้ทางสัญลักษณ์ได้ชัดเจน สีอะครีลิคจึงเปรียบเสมือนภาษาทางศิลปะร่วมสมัย ที่ข้าพเจ้าใช้เพื่อแปลงประสบการณ์จากโลกจริง ให้กลายเป็นภาพที่มีความหมายในโลกจินตนาการ ขั้นตอนของการศึกษา

- **ศึกษารวบรวมข้อมูล** วิเคราะห์จากมุมมองหนึ่งในกรุงเทพมหานครที่มีทัศนียภาพของเมืองขาดความงดงามจากผลกระทบต่อสภาพจิตใจ ทำให้เกิดความรู้สึกอึดอัด เบื่อหน่าย และขาดความรื่นรมย์ในการดำเนินชีวิต ที่ส่งผลมาจากการอุปโลกบริโภคและค้นหาชิ้นส่วนความบันเทิงใจในการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน ที่ทำให้ความสุขในตนเองที่เกิดจากประสบการณ์ชีวิตจริงตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน

- **ค้นหารูปทรงของสัญลักษณ์** ของสังคมในกรุงเทพมหานครที่ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกเบื่อหน่ายและความบันเทิงใจในการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน ที่จะนำมาเข้ากระบวนการหรือสร้างทำการวิเคราะห์ในมุมมองความรู้สึกของตนเอง ทำให้เกิดความหมายใหม่รูปทรงใหม่ให้สอดคล้องไปกับเนื้อหา

- **ทำการสร้างสรรค์ผลงานจริง** โดยการนำชิ้นส่วนความบันเทิงใจในการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน ที่ทำให้ความสุขในตนเองมาประกอบเพื่อรีดเร้นความรู้สึกผ่านจินตนาการภายใต้จิตสำนึก ในรูปแบบจิตรกรรมแฟนตาซีเกมส์
วิธีการศึกษา

- **ศึกษา วิเคราะห์ และตีความประสบการณ์ส่วนตัว** ร่วมกับบริบทเมืองกรุงเทพมหานคร ข้าพเจ้านำประสบการณ์จากการใช้ชีวิตในชนบท มาเปรียบเทียบกับชีวิตในกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นเมืองหลวงที่ข้าพเจ้าเข้ามาศึกษาต่อ ณ มหาวิทยาลัยศิลปากร และใช้ชีวิตอยู่เป็นประจำ ความแออัด ความเร่งรีบทั้งกายและใจเกิดการมองข้าม ปัญหาขยะ และฝุ่นพิษ PM 2.5 ที่สัมผัสได้ในชีวิตจริง ได้กลายเป็นแรงผลักดันให้ข้าพเจ้าแปรเปลี่ยนความรู้สึกเหล่านั้นเป็นภารกิจทางศิลปะ เพื่อสื่อสารและตั้งคำถามต่อโครงสร้างของเมืองผ่านงานจิตรกรรม

- **นำแรงบันดาลใจ** จากอนิเมะ เกม และภาพยนตร์แนวแฟนตาซีไซไฟ มาสร้างสรรค์โลกแฟนตาซีที่สะท้อนสังคม

ข้าพเจ้านำโครงสร้างของสื่อร่วมสมัย เช่น ไปเกมอน ดิจิมอน เกม ROV, LoL และภาพยนตร์ The Dark Knight ซึ่งมีธีมเกี่ยวกับภารกิจ การปกป้อง และความหวัง มาวิเคราะห์และตีความเพื่อสร้าง “โลกแฟนตาซี” ที่ตัวข้าพเจ้าเป็นตัวละครหลักในภารกิจต่อสู้กับปัญหาสังคมจริง เช่น มลภาวะ การบริโภคเกินขอบเขต และความเฉยชาในสังคมเมือง

แหล่งข้อมูล

ข้อมูลจากประสบการณ์ตรงของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้านำประสบการณ์ชีวิตจากการเติบโตในชนบทที่สงบเรียบง่าย มาประกอบกับการใช้ชีวิตและศึกษาในกรุงเทพมหานคร โดยเฉพาะบริเวณโดยรอบมหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ที่ข้าพเจ้ามีโอกาสสังเกตเห็นปัญหาความแออัด ชยะสะสม และฝุ่น PM 2.5 ที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตและจิตใจของผู้คน ซึ่งทั้งหมดนี้กลายเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการตั้งคำถามผ่านศิลปะ

ข้อมูลจากสื่อร่วมสมัยที่มีอิทธิพลต่อจินตนาการของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากอนิเมะญี่ปุ่น เช่น Pokémon และ Digimon ซึ่งส่งเสริมแนวคิดเรื่องการผจญภัย การเติบโต และความกล้าหาญในภารกิจ (Allison, 2006) รวมถึงเกมแนว MOBA อย่าง ROV และ League of Legends ซึ่งมีระบบ “ภารกิจ” และ “ทีมเวิร์ก” ที่หล่อหลอมวิถีคิดและทักษะชีวิต (Gee, 2003)

ในขณะเดียวกัน ภาพยนตร์เรื่อง The Dark Knight (Nolan, 2008) ก็มีอิทธิพลอย่างมากต่อแนวคิดเรื่อง “ภารกิจในการปกป้องเมือง” ซึ่งกลายเป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าสร้างตัวละครผู้ต่อสู้เพื่อสังคม ผ่านมุมมองที่มีทั้งความกล้าหาญ ความเสียสละ และความเปราะบาง

ข้อมูลจากงานวิชาการร่วมสมัย

ข้าพเจ้าได้ศึกษาแนวคิดของนักวิชาการด้านเกมศึกษาและศิลปะร่วมสมัย เช่น Salen & Zimmerman (2004) ซึ่งเสนอว่าเกมเป็น “พื้นที่เรียนรู้โดยมีเป้าหมาย” ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นออกแบบบทบาทของตนเองอย่างมีนัยยะ รวมถึงแนวคิดของ อาร์ริตัน อ่อนสลุ (2563) ที่ชี้ว่า “ศิลปะร่วมสมัยสามารถเป็นเวทีของการตั้งคำถามต่อความเจ็บปวดของสังคม” และ พรรณนิภา วงษ์จิตร (2562) ที่เปรียบโลกแฟนตาซีในศิลปะว่าเป็น “กระจกเงาที่สะท้อนความต้องการลึกซึ้งของมนุษย์”

ข้อมูลจากภาพถ่าย ภาพร่าง และบันทึกภาคสนาม

ข้าพเจ้าได้ลงพื้นที่บันทึกภาพและบรรยากาศของกรุงเทพฯ ที่ข้าพเจ้าใช้ชีวิตอยู่ ทั้งภาพถ่ายจากชีวิตประจำวัน การสเก็ตซ์ภาพในสมุดบันทึก และการจดบันทึกสภาวะแวดล้อม เช่น บริเวณถนน

ที่เต็มไปด้วยขยะ รถติด และควันพิษ ซึ่งต่อมาได้นำมาใช้เป็นองค์ประกอบในฉากและตัวละครในโลกแฟนตาซีที่สร้างขึ้น

อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า

วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดการข้อมูล

1. สมุดบันทึก สมุดสเก็ตช์
2. คอมพิวเตอร์
3. ดินสอ ปากกา
4. กล้องบันทึกภาพ

วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

1. เฟรมผ้าใบแคนวาส
2. สีอะคริลิก
3. สีน้ำมัน
4. พู่กัน

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการวิจัย

- ค่าวัสดุและอุปกรณ์ 20,000 บาท
 - ค่าเอกสาร 5,000 บาท
 - อื่นๆ 5,000 บาท
- รวมทั้งสิ้น 30,000 บาท

การเสนอผลงาน

ผลงานวิทยานิพนธ์ (ศิลปนิพนธ์)

ผลงานจิตรกรรมที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ขึ้นภายใต้แนวคิด “อุดมคติแห่งความเพลิดเพลิน และการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย” โดยมีเนื้อหาที่สะท้อนประสบการณ์ส่วนตัวของข้าพเจ้าในบริบทของสังคมเมือง สื่อผ่านโลกแฟนตาซีแนวไซไฟที่แฝงแนวคิดเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม มลพิษ และการบริโภคเกินขอบเขตในกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ข้าพเจ้าอาศัยและศึกษา ผลงานทุกชิ้นล้วนผ่านกระบวนการสังเคราะห์จากประสบการณ์จริงและการจินตนาการ เพื่อแสดงออกผ่านภาพจิตรกรรมบนผืนผ้าใบ ด้วยเทคนิคสีอะคริลิก

เอกสารประกอบวิทยานิพนธ์

เอกสารวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการเสนอผลงานศิลปนิพนธ์ ประกอบด้วย บทวิเคราะห์ บทวิจารณ์ กระบวนการสร้างสรรค์ การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตลอดจนแนวทางการออกแบบผลงาน ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นกระบวนการทางความคิด และการพัฒนาแนวทางศิลปะของข้าพเจ้าในเชิงลึก

การจัดแสดงผลงานศิลปะนิพนธ์จำนวน 6 ชิ้น

ข้าพเจ้าได้จัดแสดงผลงานทั้งหมดในรูปแบบนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ ณ พื้นที่จัดแสดงของ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยผลงานจิตรกรรมถูกนำเสนอร่วมกับองค์ประกอบภาพร่าง และข้อความ แนวความคิด เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สัมผัสกับเนื้อหาผ่านประสบการณ์ตรง และเข้าใจสารที่ข้าพเจ้า ต้องการสื่อสารในมิติต่าง ๆ อย่างลึกซึ้ง



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “อุดมคติแห่งความเพลิตเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย ข้าพเจ้าได้ดำเนินการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ทฤษฎี และผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องในหลายด้าน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาแนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับจินตภาพ จินตนาการ โลกแฟนตาซี การเล่นเกม การใช้ชีวิตร่วมสมัยในเมืองใหญ่ และการแสวงหาความสุขภายในจิตใจ โดยเอกสารและแนวคิดเหล่านี้ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดของข้าพเจ้าในการสร้างพื้นที่ในอุดมคติที่สะท้อนความเพลิตเพลินและการผจญภัยภายในจิตใจ ผ่านภาษาทัศนศิลป์ที่มีรากฐานจากประสบการณ์ส่วนตัวอย่างลึกซึ้ง

ดังนั้นในบทนี้จึงจะกล่าวถึงแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในหัวข้อหลัก 4 ด้าน ได้แก่ 1) แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการและจิตสำนึก 2) แนวคิดเกี่ยวกับโลกแฟนตาซีและเกม 3) แนวคิดเกี่ยวกับสังคมเมืองร่วมสมัย 4) งานวิจัยและศิลปินที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการและจิตสำนึก

แนวคิดของ Carl Gustav Jung (คาร์ล กุสตาฟ ยุง) ว่าด้วย “จิตไร้สำนึกร่วม” (Collective Unconscious: จิตไร้สำนึกร่วม) เป็นหลักสำคัญที่ใช้อธิบายว่ามนุษย์ทุกคนมีรากทางจิตใจที่เชื่อมโยงกันอยู่ แม้จะมีพื้นเพทางวัฒนธรรมและประสบการณ์ชีวิตที่แตกต่างกัน (Jung, 1969) ภายในจิตไร้สำนึกร่วมนี้ ประกอบด้วยแบบแผนต้นกำเนิด (Archetypes: อาร์คีไทป์) ซึ่งเป็นรูปแบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏซ้ำๆ ในตำนาน นิทาน ความฝัน และศิลปะทั่วโลก อาทิ นักรบ (Hero), ผู้หยั่งรู้ (Wise Old Man), ปีศาจ (Shadow) หรือการเดินทาง (The Journey) แบบแผนเหล่านี้มีพลังในการปลุกเร้าอารมณ์ร่วม และทำให้ผู้ชมเข้าถึงสาระสำคัญของเรื่องราวได้โดยไม่ต้องอาศัยการอธิบายเชิงเหตุผล

ในวิทยานิพนธ์ชุด “อุดมคติแห่งความเพลิตเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย” ข้าพเจ้าได้นำแนวคิดจิตไร้สำนึกร่วมมาเป็นเครื่องมือสำคัญในการออกแบบตัวละครและฉากในโลกแฟนตาซีไซไฟที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้น ตัวละคร เช่น นักรบผู้เสียสละ เทพผู้พิทักษ์ หรือปีศาจหมอกพิษ ล้วนสะท้อน archetypes ที่อยู่ในจิตใจของมนุษย์ร่วมสมัย โดยผ่านการตีความใหม่ให้อยู่ในรูปแบบของตัวละครที่มีพลัง พันธกิจ และอุดมการณ์เฉพาะตน ทั้งนี้เพื่อตอบสนองต่อความรู้สึกของผู้ชมในยุคปัจจุบันที่กำลังเผชิญกับความเครียด ความแปลกแยก และความไร้อำนาจในระบบเมืองอันท่วมท้นไปด้วยปัญหา

โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาภายใต้บริบทของเมืองร่วมสมัยที่ต้องเผชิญกับปัญหาสิ่งแวดล้อม เช่น ภัยจากการบริโภคเกินขนาด และฝุ่นพิษ PM 2.5 ที่แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวัน ความกลัว ความอึดอัด และความรู้สึกไร้ที่พึ่งเหล่านี้ได้ก่อให้เกิดเป็น “อารมณ์ร่วมทางสังคม” ที่ถูกเก็บไว้ในจิตไร้สำนึกร่วม และถูกแปรรูปเป็นภาพแทนทางศิลปะ ตัวอย่างเช่น การปรากฏของ “ปีศาจหมอกพิษ” (Toxic Mist Demon: อสูรหมอกพิษ) หรือ “เครื่องกลกลืนขยะ” ในผลงานของข้าพเจ้า ล้วนเป็นการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ของ archetype แห่งความเสื่อมถอยที่กำลังคุกคามมนุษยชาติ ข้าพเจ้าตีความ archetype เหล่านี้ให้มีบทบาทเชิงวิพากษ์ ผ่านบริบทร่วมสมัย เพื่อสร้างตัวละครที่ไม่ได้มีแค่พลังพิเศษ แต่ยังเป็นผู้แบกรับความทุกข์ ความหวัง และการดิ้นรนในโลกเมืองที่เต็มไปด้วยพิษ (Campbell, 2008; Napier, 2005) ดังนั้นการใช้แนวคิดจิตไร้สำนึกร่วมในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จึงไม่ใช่เพียงการดึงเอาสัญลักษณ์ดั้งเดิมมาสร้างความน่าสนใจทางภาพ หากแต่เป็นการ “แปรรูปปัญหาเชิงโครงสร้างของเมือง” ให้กลายเป็นการผจญภัยที่ทั้งน่าตื่นเต้น เพลิดเพลิน และสะท้อนภาวะจริงของผู้คนร่วมสมัย

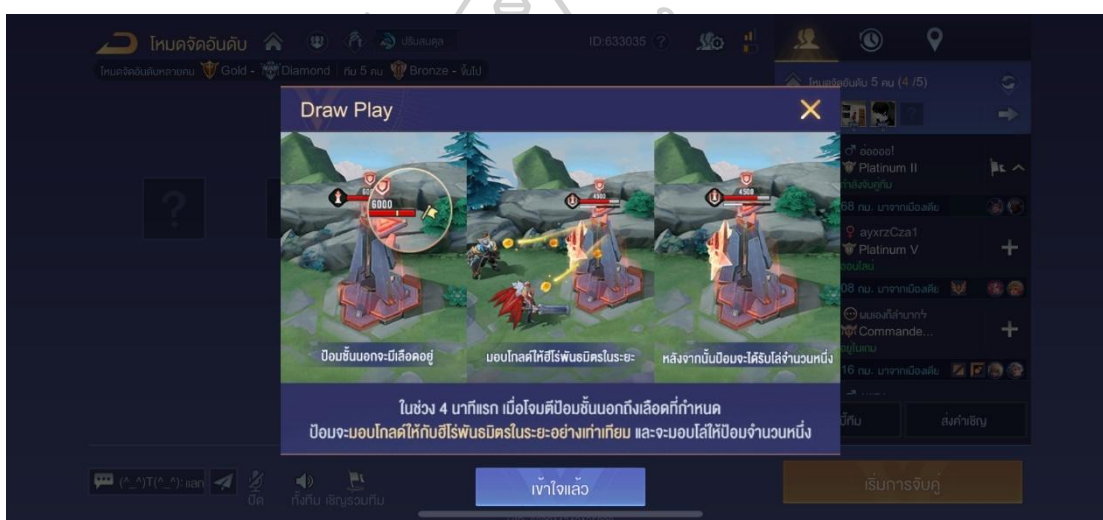
แนวคิดเกี่ยวกับโลกแฟนตาซีและเกม

โลกแฟนตาซีที่มีระบบของตัวเอง เหมือนกับการเข้าเล่นเกมที่ผู้ชมสามารถมีบทบาทและเข้าใจปัญหาในเชิงอารมณ์ได้อย่างลึกซึ้งยิ่งกว่าการอธิบายเชิงเหตุผล (Gee, 2003) แนวคิดเกี่ยวกับโลกแฟนตาซีและเกมสำหรับข้าพเจ้าไม่ใช่เพียงฉากหลังอันสวยงาม แต่เป็น “โครงสร้าง” ที่ข้าพเจ้าใช้ในการเล่าเรื่องราวที่อยากพูดแต่พูดไม่ได้ในชีวิตจริง เช่น ความเหนื่อยล้าจากระบบเมือง ความโกรธต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมที่แก้ไม่ตก หรือความรู้สึกแปลกแยกในมหานครอันสับสน

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลอย่างมากจากการวิเคราะห์ การออกแบบ บทบาท เกมออนไลน์แนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena: สนามรบออนไลน์แบบผู้เล่นหลายคน) เช่น Realm of Valor (ROV) และ League of Legends (LoL) ถือเป็นสื่อร่วมสมัยที่มีความซับซ้อน ทั้งในแง่โครงสร้างการออกแบบเกม ระบบการเล่น และจิตวิทยาผู้เล่น โดยข้าพเจ้าในฐานะผู้เล่นเกม MOBA ด้วยตนเอง ได้รับประสบการณ์ตรงจากการมีส่วนร่วมในระบบของเกมเหล่านี้ ซึ่งได้กลายเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแนวแฟนตาซีไซไฟในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ เกมแนว MOBA จะมีรูปแบบการเล่นแบบทีม (Team-based gameplay) โดยผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับบทเป็น “ตัวละคร” หรือ “ฮีโร่” (Hero/Champion) ที่มีความสามารถพิเศษ (Skill Set) แตกต่างกันอย่างชัดเจนหน้าที่ของผู้เล่นคือการร่วมมือกับทีมเพื่อเอาชนะศัตรู โดยการทำลาย “ฐานหลัก” (Core/Base) ของฝ่ายตรงข้าม ซึ่งต้องใช้ทั้งการวางแผนเชิงกลยุทธ์ (Strategic Planning) การควบคุมพื้นที่ และการทำงานเป็นทีม (Salen & Zimmerman, 2004)

ในเกม ROV ข้าพเจ้าสังเกตเห็นว่า “การออกแบบตัวละคร” (Character Design) มีความหลากหลายสูง โดยฮีโร่แต่ละตัวมีบทบาทจำเพาะ เช่น Tank (ตัวรับความเสียหาย), Mage (ตัวทำดาเมจเวท), Marksman (ตัวยิงระยะไกล), Assassin (นักลอบสังหาร), และ Support (สนับสนุนทีม) กลไกเหล่านี้สะท้อนแนวคิดเชิงจิตวิทยาเรื่อง “การพัฒนา” (Progression) และ “การฝึกฝนตนเอง” อย่างต่อเนื่อง (Gee, 2003)

ภาพตัวอย่าง



ภาพที่ 1: ภาพถ่ายจากหน้าจอระบบ Draw Play ที่ปรับสมดุลการโจมตีป้อมในเกม ROV ภาพแสดงระบบ “Draw Play” ในเกม ROV ซึ่งบังคับให้ผู้เล่นใช้กลยุทธ์และประสานงานกับทีมเพื่อนในการทำลายป้อม สะท้อนการออกแบบเกมที่เน้นความยุติธรรมและจังหวะของเกมอย่างสมดุลขณะเข้าฟเจ้าเล่นเกม ROV

ที่มา: ญัฐวุฒิ ชุ่มพรมราช. อุดมคติแห่งความเพลิตเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.



ภาพที่ 2:ภาพถ่ายจากหน้าจอขณะข้าพเจ้าเล่นจริงในบทบาทฮีโร่ Aleisterข้าพเจ้าควบคุมฮีโร่ในเกม ROV ขณะใช้สกิลควบคุมพื้นที่เพื่อช่วยเหลือทีมในการโจมตีฐานของศัตรู ภาพนี้สะท้อนบทบาทของ “นักเวทย์ควบคุม” ซึ่งมีหน้าที่สร้างพื้นที่ปลอดภัยให้กับเพื่อนร่วมทีมเพื่อชัยชนะร่วมกัน
ที่มา: อนุรักษ์ ภูมิพรพรราช. อุดมคติแห่งความเพลิดเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.

ในขณะเดียวกันเกม League of Legends (LoL) ได้ยกระดับการออกแบบด้วยระบบรูน (Runes: รูปแบบพิเศษที่เพิ่มค่าสถานะ) และไอเทม (Items: อุปกรณ์เสริมพลัง) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถปรับแต่งฮีโร่ของตนเองได้อย่างยืดหยุ่น ผู้เล่นต้องกำหนด “บทบาท” ของตนเองก่อนเริ่มเกม เช่น Jungle (ควบคุมเกมจากป่า), Top Lane (แนวหน้าเดี่ยว), Mid Lane (ตัวทำดาเมจหลัก), และ Support (ดูแลทีม) กลไกนี้ทำให้การเล่นเกมไม่ใช่แค่การต่อสู้เพื่อชนะ แต่คือ “การสร้างอัตลักษณ์” (Identity Formation) ผ่านภารกิจเฉพาะตัวในทีม (Newman, 2013)



ภาพที่ 3: ภาพถ่ายหน้าจอในเกม League of Legends (LoL) ขณะเล่นในเลนกลาง (Mid Lane) ภาพนี้แสดงการเดินเกมบนเลนกลาง โดยมีการแสดง minion wave การวาง ward เพื่อป้องกันการถูก gank และ HUD ที่ประกอบด้วยแท็บสกิล ปุ่มไอเทม และแผนที่ย่อ ซึ่งออกแบบมาเพื่อช่วยให้ผู้เล่นสามารถประเมินสถานการณ์ได้แบบเรียลไทม์

ที่มา:(Mobafire., 2024) S13 Grandmaster Syndra Guide – Ultimate Mid Lane Guide.

ข้าพเจ้าได้นำประสบการณ์เหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยออกแบบพื้นที่ในผลงานให้มีลักษณะ “สนวนรบ” ที่มีความซับซ้อน มีโซนของการควบคุม การเผชิญหน้า และพื้นที่พัก เหมือนกับแผนที่ในเกม MOBA และออกแบบตัวละครในภาพให้มี “บทบาทเฉพาะ” ในการต่อสู้กับศัตรู เช่น ฝุ่น PM 2.5 มลพิษ หรือขยะเมือง ซึ่งข้าพเจ้าแทนภาพของศัตรูในเกม เพื่อสร้างการรับรู้เชิงสัญลักษณ์ว่าภารกิจในงานจิตรกรรม คือการต่อสู้กับปัญหาในโลกจริง ผ่านบทบาทในโลกจินตนาการที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นเอง

แนวคิดเกี่ยวกับสังคมเมืองร่วมสมัย

การย้ายจากบ้านเกิดมาใช้ชีวิตในกรุงเทพมหานคร ทำให้ข้าพเจ้าได้เผชิญกับความเปลี่ยนแปลงของสังคมเมืองอย่างเต็มรูปแบบ ความหนาแน่นของผู้คนที่ก่อให้เกิดการบริโภคอย่างไม่มีขอบเขต ขยะที่สะสมในตรอกซอกซอย และฝุ่นพิษที่ล่องลอยในอากาศ เหล่านี้กลายเป็นแรงกดดันที่ซ่อนอยู่ในชีวิตประจำวัน (นิลยา มีศรี และคณะ, 2562)

กรุงเทพมหานครในฐานะมหานครหลักของประเทศไทย ไม่เพียงเป็นศูนย์กลางทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการเมือง แต่ยังเป็นพื้นที่ที่สะท้อนความซับซ้อนของสังคมเมืองร่วมสมัยอย่างชัดเจน ความแออัดของประชากร การขยายตัวของเมืองอย่างไร้ทิศทาง และความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจได้ก่อให้เกิดโครงสร้างเมืองที่ขาดความสมดุล (ธีรยุทธ บุญมี., 2546)สำหรับข้าพเจ้า ภาพลักษณะของ

กรุงเทพมหานครมีใช้เพียงแค่เมืองแห่งโอกาส หากแต่เป็น “สนามรบเชิงสัญลักษณ์” ที่เต็มไปด้วยการดิ้นรน การเอาตัวรอด และการรับมือกับมลภาวะทั้งทางกายภาพและจิตใจ

หนึ่งในปัญหาสำคัญที่ข้าพเจ้าเผชิญคือ มลภาวะทางอากาศ โดยเฉพาะฝุ่น PM 2.5 ซึ่งกลายเป็นภาพจำของกรุงเทพในฤดูหนาวเกือบทุก(สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, 2564) เมืองที่ควรเป็นพื้นที่ของความสร้างสรรค์และความหวังกลับถูกบดบังด้วยม่านหมอกของสารพิษที่มองไม่เห็น และเป็นอันตรายต่อสุขภาพในระยะยาว ปัญหานี้ไม่ได้เกิดขึ้นแบบสุ่ม แต่เป็นผลลัพธ์จากโครงสร้างเมืองที่ขับเคลื่อนด้วยความเร่งรีบ บริโภคนิยม และขาดการวางผังเมืองอย่างยั่งยืน

อีกประเด็นหนึ่งคือ ปัญหาขยะและการจัดการสิ่งแวดล้อมในระดับชุมชน ซึ่งยังคงเป็นปัญหาเรื้อรัง ข้าพเจ้าได้สังเกตซากขยะที่สะสมอยู่ในตรอกซอยย่านชานเมือง ซึ่งไม่เพียงเป็นปัญหาด้านสุขอนามัย แต่ยังสะท้อนถึงความล้มเหลวของระบบเมืองในการบูรณาการคุณภาพชีวิตเข้ากับการเติบโตทางเศรษฐกิจ(พงษ์เทพ พงษ์ไพบูลย์, 2560)ขยะเหล่านี้จึงไม่ใช่เพียงของเสีย แต่กลายเป็น “สัญลักษณ์ของสิ่งที่ถูกทอดทิ้ง” ในโลกสมัยใหม่

ด้วยเหตุนี้ ข้าพเจ้าจึงเลือกนำปัญหาเหล่านี้มาใช้ในงานศิลปะในลักษณะของการเปรียบเทียบผ่าน “โลกแฟนตาซี” โดยสร้างพื้นที่ทางจินตนาการให้กลายเป็นเวทีสะท้อนและวิพากษ์โครงสร้างของเมืองจริง ตัวละครและภูมิทัศน์ในผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้าจึงเต็มไปด้วยเศษซากเทคโนโลยีที่กลืนชีวิต และฝุ่นที่หมุนวนอยู่กลางอากาศ ซึ่งล้วนมีต้นเค้ามาจากประสบการณ์ชีวิตในเมืองกรุงเทพ (Jacobs, 1961; Gee, 2003) โดยมีใช้เพื่อหลีกหนีความจริง แต่เพื่อเผชิญหน้ากับมันในระดับจินตภาพที่ลึกกว่า

อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ฮายาโอะ มียาซากิ (Hayao Miyazaki)

ฮายาโอะ มียาซากิ คือผู้ร่วมก่อตั้ง Studio Ghibli และเป็นหนึ่งในศิลปินแอนิเมชันที่ทรงอิทธิพลที่สุดในโลก เขาเชื่อมั่นในพลังของจินตนาการในการสร้างโลกทางเลือกที่มีตรรกะเฉพาะตัว และผลงานของเขามักเน้นเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ สงคราม เทคโนโลยี และจิตวิญญาณแห่งการผจญภัย (Napier, 2005)

ในงานของข้าพเจ้า มียาซากิคือแรงบันดาลใจหลักในการออกแบบโลกแฟนตาซีที่เต็มไปด้วยชีวิต กลไก และความซับซ้อนทางอารมณ์ โดยเฉพาะการสร้าง “เมืองจักรกล” ที่ข้าพเจ้าใช้สื่อถึงความซับซ้อนของระบบเมืองในปัจจุบัน

ตัวอย่างผลงานที่ส่งอิทธิพลต่อแนวคิดของข้าพเจ้า ได้แก่



ภาพที่ 4: มิติวิญญาณมหัศจรรย์ (Spirited Away, 2001) โรงอาบน้ำในโลกวิญญาณ
ที่มา: (Spirited Away, 2001) Spirited Away [ภาพยนตร์]. Tokyo: Studio Ghibli.

เป็นเรื่องของ “จิฮิโระ” เด็กหญิงที่หลงเข้าไปในโลกวิญญาณ เพื่อช่วยพ่อแม่ของเธอที่ถูกสาปให้กลายเป็นหมู โรงอาบน้ำในเรื่องทำหน้าที่ทั้งเชิงสัญลักษณ์และสังคม เป็นศูนย์กลางของอำนาจ เศรษฐกิจ และการเอาตัวรอด (Napier, 2005)

ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจจากฉากที่แฝงระบบการจัดการ การชุดรีด และแรงงาน ซึ่งสะท้อนภาพระบบเมืองที่ข้าพเจ้าต้องเผชิญ



ภาพที่ 5: ปราสาทเคลื่อนที่ของฮาวล์ในภาพยนตร์ Howl's Moving Castle (2004)
ที่มา: (Howl's Moving Castle 2004)Howl's Moving Castle [ภาพยนตร์]. Tokyo: Studio Ghibli.

เล่าเรื่อง “โซฟี” หญิงสาวที่ถูกสาปและออกเดินทางไปยังปราสาทที่เคลื่อนที่ได้ของพ่อมดฮาวล์ ตัวปราสาทคือการผสมผสานระหว่างธรรมชาติ เทคโนโลยี และเวทมนตร์ (Denison, 2015) ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างตัวละครที่อาศัยอยู่ในเครื่องจักรเคลื่อนไหว ซึ่งเปรียบเสมือนเมืองที่เคลื่อนย้ายตลอดเวลา ทั้งทางกายภาพและจิตใจ

จุดเชื่อมโยงกับแนวคิดวิธีการของข้าพเจ้า

- ด้านรูปแบบ (Visual Style)

ผลงานของมียาซากิ เช่น Spirited Away (2001) และ Howl's Moving Castle (2004) โดดเด่นในด้านการสร้างโลกแฟนตาซีที่มีตรรกะเฉพาะตัว รายละเอียดของฉากในแอนิเมชันเหล่านี้ไม่ใช่เพียงพื้นหลัง แต่เป็น “สิ่งมีชีวิต” ที่มีการเติบโต เคลื่อนไหว และส่งอิทธิพลต่ออารมณ์ของเรื่องราว (Napier, 2005)

ข้าพเจ้านำแนวคิดนี้มาใช้ในการออกแบบ “เมืองจักรกล” ที่ปรากฏในงานจิตรกรรม โดยพัฒนาให้เมืองเป็นองค์ประกอบที่มีพลังของชีวิต มีพฤติกรรมที่ตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อม ไม่ต่างจาก ปราสาทเคลื่อนที่ ใน Howl’s Moving Castle ที่เปลี่ยนแปลงรูปร่างและเคลื่อนไหวได้อย่างมีชีวิตจิตใจ

-ด้านเนื้อหา (Concept & Narrative)

ผลงานของมियाซากิเน้นประเด็นความขัดแย้งระหว่างธรรมชาติกับเทคโนโลยี และความเปราะบางของมนุษย์ในโลกสมัยใหม่(Cavallaro, 2006)เช่น Princess Mononoke (1997) เสนอความขัดแย้งระหว่างโลกอุตสาหกรรมกับจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติ ข้าพเจ้านำประเด็นนี้มาถ่ายทอดในผลงานผ่าน “พลังแห่งเมืองจักรกล” ที่คุกคามระบบนิเวศและความรู้สึกของมนุษย์ ตัวละครของข้าพเจ้าเป็นภาพแทนของผู้ที่พยายามรักษาความสมดุล แม้จะอยู่ท่ามกลางความโกลาหลของเมืองอุตสาหกรรม

-ด้านเทคนิค (Technique)

มियाซากิใช้แสง สี และลายเส้นเพื่อสร้างบรรยากาศที่มีชีวิต เช่น ใน Spirited Away การใช้โทนสีอบอุ่นกับแสงแดดยามเย็นช่วยสื่ออารมณ์ของฉากให้รู้สึกทั้งลึกซึ้งและอ่อนโยน(Lamarre, 2009)

ข้าพเจ้าได้นำเทคนิคการสร้างบรรยากาศผ่านสีมาใช้ โดยเลือกสีร้อนอย่างแดง ส้ม ทอง เพื่อสื่อพลังงานของเมือง และใช้สีเย็นอย่างน้ำเงิน ม่วง เพื่อสร้างมิติแห่งความฝันและการตั้งคำถาม ข้าพเจ้าปล่อยให้สีแปรปรวนเคลื่อนไหวอย่างเป็นธรรมชาติคล้ายกับลายเส้นพลิ้วไหวในภาพวาดของ Studio Ghibli

-วิธีการเล่าเรื่องผ่านจินตนาการ

มियाซากิใช้ “โลกคู่ขนาน” เป็นเครื่องมือในการสะท้อนความรู้สึกที่ลึกซึ้ง เช่น การเดินทางของ Chihiro ใน Spirited Away ไม่ใช่เพียงการสำรวจโลกใหม่ แต่เป็นการเติบโตภายในจิตใจ (Napier, 2005)

ในผลงานของข้าพเจ้า การเดินทางของตัวละครที่สวมเกราะโลหะขนาดใหญ่ในโลกแฟนตาซีเปรียบเสมือนการสำรวจภายในตัวเอง เพื่อรับมือกับความอึดอัดจากโลกจริง เช่น ปัญหาหazy PM 2.5 และเมืองที่ขาดความเข้าใจเรื่องสิ่งแวดล้อม

สรุป

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากฮายาโอะ มियाซากิอย่างลึกซึ้งทั้งในเชิงแนวคิดและบรรยากาศของโลกจินตนาการ มियाซากิไม่ได้สร้างโลกแฟนตาซีเพียงเพื่อความบันเทิง แต่ใช้มันเป็นพื้นที่สื่อสารความรู้สึกที่ลึกซึ้ง ความขัดแย้งในใจมนุษย์ และความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ซึ่งตรงกับแนวทางของข้าพเจ้าที่ใช้โลกแฟนตาซีไซไฟเป็นเครื่องมือสะท้อนปัญหาของชีวิตในเมือง เช่น ความเหนื่อยล้า ความแออัด หรือมลพิษ

ผลงานของมियाซากิจึงช่วยให้ข้าพเจ้ามองโลกแห่งจินตนาการ ไม่ใช่เพียงเพื่อหลบหนี แต่เป็นพื้นที่ของการตั้งคำถาม การเยียวยา และการต่อสู้กับความจริงของโลกที่ข้าพเจ้าอาศัยอยู่

โยจิ ชินคาวะ (Yoji Shinkawa)

โยจิ ชินคาวะ (Yoji Shinkawa) เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงในวงการออกแบบเกม โดยเฉพาะในฐานะผู้ออกแบบตัวละครหลักและทิศทางศิลป์ของเกมชุด Metal Gear Solid ซึ่งสร้างโดย Hideo Kojima ในนามบริษัท Kojima Productions ภายใต้สังกัด Konami ในช่วงยุค 1990 เป็นต้นมา

งานของชินคาวะมีลายเส้นชัดเจนด้วยการใช้เส้นหมึกที่พลิ้วไหวและพลังของลายเส้นแบบปากกาแปรง (brush pen) ที่ดูดิบ หยวบ แต่เปี่ยมชีวิตชีวา มีความเคลื่อนไหวในทุกองค์ประกอบ (Shmuplations., 2001)ความสามารถในการผสมผสานร่างกายมนุษย์เข้ากับเครื่องจักรให้กลายเป็นสิ่งมีชีวิตใหม่ที่แฝงความลึกซึ้งและขัดแย้ง ทำให้เขาเป็นหนึ่งในศิลปินที่มีอิทธิพลต่อข้าพเจ้าอย่างลึกซึ้ง

ตัวอย่างผลงานที่ส่งอิทธิพลต่อแนวคิดของข้าพเจ้า



ภาพที่ 6: ตัวละคร Raiden จากเกม Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001)

ที่มา: (Kojima Productions., 2001)Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty [เกมวิดีโอ]. Konami.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001) ผลงานเกมโดย Hideo Kojima และออกแบบศิลป์ โดย Yoji Shinkawa ตัวเอก “Raiden” เผชิญกับโลกแห่งข้อมูล การควบคุม และสงครามไซเบอร์ ตัวเกมเน้นการลอบเร้นและการตั้งคำถามเรื่องอัตลักษณ์ของผู้เล่น

ผลงาน Raiden ใน Metal Gear Solid 2 ของโยจิ ซินคาวะ มีความเชื่อมโยงกับแนวคิดในวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าที่พูดถึง โลกแฟนตาซี เทคโนโลยี และการดำรงชีวิตในสังคมเมือง จุดเชื่อมโยงกับแนวคิดวิธีการของข้าพเจ้า

-ด้านรูปแบบ (Visual Style)

ลายเส้น ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากลายเส้นของซินคาวะ ซึ่งมักเน้นการปล่อยเส้นให้มีอิสระ ไม่ประณีตเกินไป แต่เต็มไปด้วยพลังชีวิต ลายเส้นเช่นนี้สามารถบรรยายอารมณ์ของตัวละครได้ดีกว่าความเนียบตามแบบแผน เช่น ตัวละคร Raiden หรือ Snake ในเกม Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001) มีลายเส้นที่หนักแน่น แตกกระจาย บางเส้นสั้นไหว + เป็นภาษาภาพที่ข้าพเจ้านำมาปรับใช้ในผีแปรงของข้าพเจ้า เพื่อให้ตัวละครในผลงานของข้าพเจ้าไม่ได้เป็นเพียงรูปทรง แต่มีพลังที่ “เคลื่อนไหว” อยู่ภายใน

องค์ประกอบที่ผสมผสานมนุษย์และเครื่องจักร งานของซินคาวะมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น คือ การผสมผสาน “มนุษย์กับเทคโนโลยี” ให้กลายเป็น “สิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่” ไม่ว่าจะเป็นโครงกระดูกเหล็ก ชุดเกราะไซเบอร์ หรือแขนกลอัจฉริยะ ตัวละครเหล่านี้ไม่ได้มีแค่สรีระกลไก แต่แฝงด้วยจิตใจ อารมณ์ และความทุกข์ทรมาน ข้าพเจ้ารับอิทธิพลโดยตรงในการออกแบบตัวละครที่มีส่วนประกอบของโลหะ หุ่นยนต์ หรือเกราะไซเบอร์ เพื่อสื่อถึงภาวะกำกึ่งระหว่างการอยู่รอดและการเป็น “เครื่องจักรในเมือง” ที่สูญเสียความเป็นมนุษย์ไป

-ด้านเนื้อหา (Conceptual Influence)

ซึมสงคราม การควบคุม และความขัดแย้งในเมือง ผลงานของซินคาวะ โดยเฉพาะ Metal Gear Solid (1998–2015) ได้สะท้อนถึงโลกที่ถูกปกครองโดยเงาของรัฐเผด็จการ เครือข่ายทหารลับ และสงครามไซเบอร์ ความจริงถูกบิดเบือน ความเป็นอัตลักษณ์ของตัวละครถูกสั่นคลอน Raiden ใน MGS2 เป็นตัวละครที่ต้องตั้งคำถามว่า “เราเป็นใคร” ท่ามกลางข้อมูลปลอม ความทรงจำที่ถูกปลุก และระบบเฝ้าระวัง (Smith, 2020) ในผลงานของข้าพเจ้า ตัวละครของข้าพเจ้าคือผู้เฝ้าระวังเช่นกัน เป็นเหมือนฮีโร่ในเมืองที่ถูกฝุ่น PM 2.5 ปกคลุม เขาต้องแบกรับบทบาท “ผู้ปกป้อง” เมืองที่เต็มไปด้วยการอุปโลกบริโภคเกินขอบเขต ทั้งหมดคือภารกิจในโลกแฟนตาซีที่ข้าพเจ้าออกแบบขึ้น เพื่อสำรวจอัตลักษณ์ของตนเองผ่านภารกิจและบทบาทในโลกเสมือน

ความเจ็บปวดของร่างกาย และการอยู่ร่วมกับเทคโนโลยี

ชินคาวะมักเสนอภาพของร่างกายที่บิดเบี้ยว ถูกกลืนกินด้วยเทคโนโลยี ในเกม MGS4 (2008) ตัวละคร Snake แก่ตัวเร็วเกินจริงจากผลของการตัดแปลงพันธุกรรม และต้องต่อสู้กับทั้งศัตรูภายนอกและความเสื่อมของร่างกายภายใน เช่นเดียวกับตัวละครของข้าพเจ้า ที่แม้จะมีพลังเหนือมนุษย์ แต่ก็เต็มไปด้วยรอยแผล ความเจ็บ ความเหนื่อยล้า และความโดดเดี่ยวในเมือง

-ด้านเทคนิค (Technique & Execution)

การใช้สีตัดกันเพื่อสร้างอารมณ์ สีในงานของชินคาวะมักมีคอนทราสต์สูง เช่น ดำกับแดง หรือขาวกับฟ้า สื่อถึงสงคราม ความเจ็บปวด ความเย็นชาและความรุนแรง สีเหล่านี้ข้าพเจ้าเลือกใช้ในงานเพื่อสร้างความรู้สึกระหว่างความอันตรายและความหวัง เช่น การใช้สีส้มกับน้ำเงินในฉากต่อสู้ หรือสีดำตัดแดงเพื่อแสดงพลังของตัวละคร

การใช้เส้นหยาบ ฝีแปรงหนัก เพื่อเน้นพลังการเคลื่อนไหว เทคนิคฝีแปรงของข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากการวาดของชินคาวะ ที่ปล่อยให้หมึกหรือแปรง “พาไป” ในบางจังหวะ การไหลของเส้นและรอยพู่กันสามารถสะท้อนการเคลื่อนไหว ความไม่สมบูรณ์แบบ และพลังภายใน ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้อะคริลิกแบบหนักพู่กัน และปล่อยให้สีไหลรินเพื่อสร้างพลังงานที่แทรกอยู่ในภาพ

สรุป

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากโยจิ ชินคาวะในมิติของพลังภายในภาพ และแนวคิดที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังตัวละครที่ดูแข็งแกร่งแต่เต็มไปด้วยความเปราะบาง ชินคาวะมักนำเสนอโลกที่เทคโนโลยีและมนุษย์หลอมรวมกันอย่างซับซ้อน ไม่ต่างจากความรู้สึกของข้าพเจ้าที่เติบโตมาในเมืองหลวงที่ผู้คนกำลังถูกระบบกลืนกิน

เกม Metal Gear Solid โดยเฉพาะภาค Sons of Liberty (2001) ที่เขาออกแบบตัวละคร Raiden นั้น มีเนื้อหาที่พูดถึงตัวตน การควบคุม และการดิ้นรนต่อกรกับระบบขนาดใหญ่ ข้าพเจ้าจึงหยิบยืมแนวคิดนี้มาสร้าง “ตัวละครหลัก” ในโลกแฟนตาซีที่ข้าพเจ้าวาดขึ้น ตัวละครของข้าพเจ้าไม่ได้เป็นเพียงนักรบหรือผู้กล้า แต่เป็นผู้ที่กำลังตั้งคำถามกับโลกที่เขาอยู่ ทั้งในแง่เทคโนโลยี การบริโภคนิยม และอัตลักษณ์ส่วนตัว

พลัง ความดิ้น และความซับซ้อนที่อยู่ในผลงานของชินคาวะ ยังช่วยกระตุ้นให้ข้าพเจ้าใช้การวาดภาพเป็นการระบายอารมณ์ภายใน ทั้งในเชิงอารมณ์และการวิพากษ์โลกจริงอย่างลึกซึ้ง

บทที่ 3

กระบวนการและวิธีการสร้างสรรค์

ในการดำเนินงานวิทยานิพนธ์ชุด “อุดมคติแห่งความเพลิตเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย” ข้าพเจ้าได้พัฒนากระบวนการสร้างสรรค์โดยยึดหลักการสำรวจจากประสบการณ์จริงในสังคมเมือง ร่วมกับจินตนาการภายในที่เกิดจากความชอบส่วนตัว เช่น อนิเมะ เกม และศิลปะแฟนตาซี ซึ่งได้กลายเป็นกลไกในการเฝ้ายาวจิตใจและเปิดพื้นที่ทางความคิดเชิงสุนทรียภาพ การสร้างสรรค์ในครั้งนี้จึงไม่ใช่เพียงการผลิตผลงานจิตรกรรม แต่คือการสื่อสารความรู้สึก ความหวัง และการหนีจากความจริงไปสู่โลกในอุดมคติที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้น

แนวคิดและหลักการที่ใช้ในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้ามีความเชื่อมั่นอย่างลึกซึ้งว่าศิลปะคือภาษาหนึ่งของจิตวิญญาณ เป็นเครื่องมือที่ใช้ถ่ายทอดตัวตน ความคิด และความรู้สึกออกมาได้อย่างซื่อตรงที่สุด โดยเฉพาะเมื่อโลกความจริงเต็มไปด้วยความเร่งรีบ ความแออัด และแรงกดดันทางสังคม ศิลปะจึงกลายเป็นพื้นที่พักใจของข้าพเจ้า กลายเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้จินตนาการได้มีอิสระในการเคลื่อนไหว

เมื่อข้าพเจ้าได้ย้ายเข้ามาศึกษาในกรุงเทพมหานคร เมืองที่เต็มไปด้วยความหนาแน่น การบริโภคที่เกินขอบเขต และความเร่งรีบที่กดทับจิตใจ ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้การสร้างโลกแฟนตาซีผ่านงานจิตรกรรมเป็นแนวทางหลักในการสะท้อนและตีความโลกจริง โดยหยิบยืมโครงสร้างจากวิดีโอเกม อนิเมะ และภาพยนตร์แนวไซไฟแฟนตาซีที่ข้าพเจ้าหลงใหล มาแปลงเป็นฉาก ภารกิจ และตัวละครในโลกแห่งจินตนาการที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้น เพื่อใช้เป็นเวทีในการพูดคุยกับความจริงในแบบของตัวเอง

ขั้นตอนการค้นคว้า

กระบวนการค้นคว้าของข้าพเจ้าเริ่มจากการสังเกตประสบการณ์ตรงในชีวิตประจำวัน การเดินทาง การเรียน การใช้ชีวิตในมหานครที่เต็มไปด้วยความเร่งรีบของการดำรงชีวิตจนมองข้ามรายละเอียดไปและจดบันทึกความรู้สึกที่เกิดขึ้นในรูปแบบของ สเก็ตช์ และคำบรรยาย เพื่อบันทึกอารมณ์ ความอัดอั้น หรือความโหยหาที่ซ่อนอยู่ในจิตใจ

ข้าพเจ้ายังได้ศึกษาสื่อบันเทิงที่มีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อจินตนาการของข้าพเจ้า ได้แก่ อนิเมะของฮาฮาโอะ มียาซากิ เกมซีรีส์ Metal Gear Solid ของโยจิ ชินคาวะ รวมถึงภาพยนตร์อย่าง The Dark Knight (2008) โดยวิเคราะห้โครงสร้างโลกจินตนาการ สัญลักษณ์ และวิธีการเล่าเรื่อง เพื่อนำมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในโลกจริง และใช้เป็นวัตถุดิบในการพัฒนาแนวคิดและโครงสร้างของผลงานจิตรกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ ข้าพเจ้าได้นำแนวคิด “การรื้อสร้าง” (Deconstruction) มาเป็นแกนกลางในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยมุ่งเน้นที่การแยกแยะองค์ประกอบของวัตถุหรือสิ่งปลูกสร้างที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน เช่น บ้านเรือน เครื่องใช้ไฟฟ้า ปีนโต หรือเครื่องดูดฝุ่นที่ถูกทอดทิ้ง เพื่อเข้าใจความหมายเชิงสัญลักษณ์และโครงสร้างภายในของสิ่งเหล่านั้น โดยเฉพาะสิ่งที่เกี่ยวข้องกับ “ความทรงจำร่วม” และ “วัฒนธรรมพื้นถิ่น” ซึ่งมักถูกมองข้ามในกระแสสมัยใหม่

อย่างไรก็ตาม การรื้อสร้างนี้ไม่ได้จบลงเพียงแค่การทำลายความหมายดั้งเดิม หากแต่ได้นำไปสู่กระบวนการที่ข้าพเจ้าเรียกว่า “การประกอบใหม่เชิงสร้างสรรค์” (Re-Conduction) ซึ่งเป็นกระบวนการต่อเนื่องที่ข้าพเจ้าใช้ในการนำ “ชิ้นส่วนของความหมาย” ที่ได้จากการ “การรื้อสร้าง” (Deconstruction) กลับมาประกอบกันใหม่ด้วยจินตนาการ

“การประกอบใหม่เชิงสร้างสรรค์” (Re-Conduction) ในบริบทของข้าพเจ้า มิใช่เพียงการคืนรูปให้วัตถุ แต่คือการ “ออกแบบความหมายใหม่” ให้กับสิ่งที่เคยคุ้นชิน โดยผ่านการจัดวางใหม่ในเชิงทัศนศิลป์ เช่น การนำชิ้นส่วนบ้านไม้เก่า มาผสมกับกลไกโลหะ เพื่อสร้างเป็น “บ้านจักรกล” ที่สื่อถึงการฟื้นคืนชีพของภูมิปัญญาในยุคเทคโนโลยี หรือการออกแบบ “เครื่องดูดฝุ่นปีนโต” ที่กลายเป็นอุปกรณ์พิทักษ์เมืองจากมลภาวะของขยะและ ฝุ่นพิษ PM 2.5 อันเป็นการผสมผสานระหว่างความทรงจำในครัวเรือนและความหวังใหม่ในเชิงสิ่งแวดล้อม

แนวคิด “การประกอบใหม่เชิงสร้างสรรค์” (Re-Conduction) จึงเป็นการ “ประกอบสร้างความจริงใหม่” (Re-assemble the new reality) ที่ไม่ได้จำลองสิ่งที่มีอยู่ หากแต่แสดงถึงความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในการอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมที่ถูกทำลาย หรือถูกมองว่าไร้ค่า ข้าพเจ้าได้ใช้วิธีนี้ในการสร้าง “โลกแฟนตาซี” ที่ทุกองค์ประกอบเกิดจากเศษซากของเมืองจริง ไม่ว่าจะเป็นถังขยะ ตึกพัง หรือเครื่องใช้เก่าที่ถูกดัดแปลงเป็นส่วนหนึ่งของฉาก ตัวละคร หรืออาวุธในโลกศิลปะ

กล่าวอีกนัยหนึ่ง “การรื้อสร้าง” (Deconstruction) คือการมองย้อนกลับไปในสิ่งที่เคยเป็น เพื่อเข้าใจรากและโครงสร้างของมัน ขณะที่ “การประกอบใหม่เชิงสร้างสรรค์” (Re-Conduction) คือการมองไปข้างหน้า ด้วยการจัดสรรชิ้นส่วนเหล่านั้นให้กลายเป็นระบบความหมายใหม่ เป็นการเยียวยาความเปราะบางของโลกจริงผ่านพลังแห่งจินตนาการ และเสนอแนวทางในการอยู่ร่วมกับความเสื่อมถอยในรูปแบบที่สร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก ดังนี้:

การพัฒนาแนวคิดและร่างต้นแบบ

ข้าพเจ้าเริ่มจากการเสกซ์แบบหยาบ เพื่อทดสอบองค์ประกอบ การจัดวางฉาก และตำแหน่งของตัวละคร พร้อมสำรวจอารมณ์ผ่านการใช้เส้น สี และรูปร่าง

การลงมือสร้างผลงานจริง

ข้าพเจ้าเลือกใช้สีอะคริลิกและสีน้ำมันบนผ้าใบ สร้างพื้นผิวด้วยเทคนิคการทับซ้อนของเลเยอร์สี เพื่อสื่อถึงความเคลื่อนไหวและพลังภายในของแต่ละองค์ประกอบ ภาพที่สร้างขึ้นไม่เพียงเล่าเรื่องราวของโลกแฟนตาซี แต่ยังสื่อสารอารมณ์ ความฝัน และความขัดแย้งภายในจิตใจข้าพเจ้าเอง

การทบทวน ปรับแก้ และพัฒนา

ผลงานแต่ละชิ้นจะถูกบันทึกและสะท้อนกลับผ่านการจดบันทึกความรู้สึกภายหลังการสร้าง และนำข้อค้นพบไปพัฒนาชิ้นงานถัดไปในเชิงรูปแบบ เทคนิค และเนื้อหา

วิธีการสร้างสรรค์และเทคนิคที่ใช้

-**เทคนิคหลัก:** สีอะคริลิกและสีน้ำมันบนผ้าใบ

-**ลักษณะการใช้สี:** ใช้โทนร้อนและโทนเย็นตัดกัน เช่น ส้ม-น้ำเงิน, แดง-เทา เพื่อสร้างแรงปะทะทางอารมณ์ในภาพ

-**การใช้ฝีแปรงและเส้น:** เน้นฝีแปรงที่มีพลวัต การเคลื่อนไหวที่ไม่เนียบ แต่แฝงความตั้งใจ เป็นลายเซ็นของพลังชีวิต

แนวทางทางเทคนิคนี้ได้รับแรงบันดาลใจโดยตรงจากลายเส้นของโยจิ ชินคาวะ ที่เต็มไปด้วยพลัง และโครงสร้างภาพแฟนตาซีของฮายาโอะ มียาซากิ ที่มีกลิ่นอายละเอียดไว้ในทุกมุมภาพ เพื่อให้โลกที่เขาสร้างมี “ชีวิต”

ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับ “ข้อมูลเชิงประสบการณ์” (Experiential Data) ในฐานะรากฐานสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุดนี้ โดยมีได้หมายถึงข้อมูลในเชิงวิชาการเพียงอย่างเดียว แต่คือประสบการณ์ที่ผ่านการรู้สึก การสัมผัส และการดำรงอยู่จริงในสังคมเมือง โดยเฉพาะการใช้ชีวิตในกรุงเทพมหานคร เมืองที่เต็มไปด้วยความเร่งรีบ ความแออัด ความแปรปรวนของอากาศ และความสัมพันธ์อันห่างเหินระหว่างผู้คนกับธรรมชาติ

การวิเคราะห์ข้อมูลเหล่านี้ ข้าพเจ้าดำเนินการผ่านกระบวนการ 3 ขั้นตอน คือ

สังเกตและบันทึกด้วยสัญชาตญาณ

ข้าพเจ้าใช้เวลาในการเดินทางไป-กลับจากมหาวิทยาลัยศิลปากร (วังท่าพระ) ซึ่งตั้งอยู่ใจกลางเมืองเก่า ผ่านถนนราชดำเนิน สะพานพุทธ สถานีรถไฟฯ ไปจนถึงย่านธุรกิจที่แออัดในบางครั้ง ข้าพเจ้าบันทึกภาพในใจ เสียงที่ได้ยิน เช่น เสียงรถยนต์ เสียงเครื่องจักร เสียงโฆษณา ตลอดจนความรู้สึกอัดอั้นเมื่อฝุ่น PM2.5 กลบกลิ่นลมธรรมชาติที่เคยรู้จัก ความเงิบของต้นไม้ริมถนนที่ถูกตัดแต่งอย่างประหยัดพื้นที่ สิ่งเหล่านี้กลายเป็น “อารมณ์ภาพ” ที่ฝังอยู่ในตัวข้าพเจ้าโดยอัตโนมัติ

ตัวอย่าง

แสงแดดที่ตกกระทบลงบนอาคารซีเมนต์ที่ไร้ชีวิต สะท้อนเงาคว้นเสียที่ลอยปกคลุม จังหวะชีวิตของผู้คนที่เดินเร็ว ตรงไปข้างหน้า ไม่สบตากัน — ข้าพเจ้าแปรเปลี่ยนสิ่งเหล่านี้ให้กลายเป็น “ฉาก” ที่ปรากฏในผลงาน เช่น เมืองจักรกลขนาดใหญ่ที่มีท่อน้ำเสียไหลริน หุ่นยนต์เดินตามกันเป็นแถวอย่างไร้วิญญาณ ภาพที่สะท้อนถึงระบบชีวิตในเมืองที่กลืนตัวตนมนุษย์

เชื่อมโยงกับโลกภายใน

ข้าพเจ้ามิได้เพียงสังเกตโลกภายนอก แต่พยายามตั้งคำถามว่า “เหตุใดข้าพเจ้าจึงรู้สึกเช่นนี้?” ความเหนื่อยล้า ความเบื่อหน่าย และความรู้สึกไม่มีอำนาจในการเปลี่ยนแปลงสิ่งใดในเมืองใหญ่ ทำให้ข้าพเจ้าหวนกลับไปหาโลกแฟนตาซีที่เคยเป็นที่พักใจ เช่น การต่อสู้ในเกม ROV หรือ LOL การดูอนิเมะอย่าง Spirited Away (2001) ซึ่งตัวละครหลักหลุดเข้าไปในอีกโลกหนึ่งเพื่อค้นหาความหมายของตนเอง (Allison, 2006)

ตัวอย่าง

ในภาพจิตรกรรมของข้าพเจ้า ตัวละครหลักไม่ได้เป็นเพียงผู้กล้าในโลกแฟนตาซีเท่านั้น แต่เขาคือ “ตัวตน” ที่ข้าพเจ้าปรารถนาให้มีในโลกจริง บุคคลที่สามารถปกป้องเมือง ปรับสมดุลของพลังธรรมชาติ และต่อสู้กับสิ่งที่เรามองไม่เห็น เช่น ฝุ่นพิษ หรือกลไกของการบริโภคแบบไม่ยั่งยืน

การตีความเชิงสัญลักษณ์

องค์ประกอบต่าง ๆ ที่ปรากฏในเมือง เช่น สายไฟ ตึกสูง โฆษณา หรือขยะริมถนน ถูกข้าพเจ้าตีความใหม่ในเชิงสัญลักษณ์ เช่น

ตึกสูง กลายเป็นหอคอยเวทมนตร์ที่ควบคุมพลังงานของผู้คน

สายไฟ กลายเป็นรากของต้นไม้เทียมที่ดูดกลืนพลังชีวิต

ขยะอิเล็กทรอนิกส์ กลายเป็นสัตว์จักรกลที่หลอกล่อให้ผู้คนเสพติดโลกเทียม
แนวทางนี้สอดคล้องกับหลักการในงานของ Jung (1969) ที่มองว่าจินตนาการและสัญลักษณ์
สามารถเชื่อมโยงจิตสำนึกกับจิตไร้สำนึก และช่วยให้เราเข้าใจความขัดแย้งภายในใจได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

ข้าพเจ้าเลือกใช้เทคนิค “สีอะคริลิกบนผ้าใบ” เป็นวิธีหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจาก
สีอะคริลิกเป็นวัสดุที่มีความยืดหยุ่น แห้งเร็ว และสามารถเก็บรายละเอียดของฝีแปรงและเนื้อสีได้
อย่างเข้มข้น ซึ่งเหมาะกับการถ่ายทอดพลังงานและความเคลื่อนไหวในโลกแฟนตาซีที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้น
โดยกระบวนการสร้างผลงานประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ดังนี้:

ขั้นตอนที่ 1: การเตรียมผ้าใบ

ข้าพเจ้าเริ่มต้นด้วยการซึงผ้าใบกับโครงเฟรมไม้ โดยใช้ผ้าใบดิบคุณภาพสูงและโครงไม้เนื้อ
แข็ง เพื่อให้ได้พื้นผิวที่ตึงและเรียบ สำหรับรองรับแรงฝีแปรงและการลงสีในขั้นตอนต่อไป การซึง
ผ้าใบใช้ลวดตะปูขนาดใหญ่เป็นตัวยึดในลักษณะสมมาตร เพื่อป้องกันการเบี้ยวหรือคลายตัวของเนื้อผ้า



ภาพที่ 7: ภาพถ่ายการซึงผ้าใบบนโครงเฟรมไม้ การซึงผ้าใบกับโครงเฟรมไม้
ที่มา: อนุรักษ์ ชุ่มพรมราช. อุดมคติแห่งความเพลิดเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.

ขั้นตอนที่ 2: การร่างภาพในสมุดสเก็ตช์

เมื่อเตรียมพื้นผิวพร้อมแล้ว ข้าพเจ้าจึงเริ่มต้นจากการร่างภาพในสมุดสเก็ตช์ เพื่อวางโครงสร้างเบื้องต้นของผลงาน โดยเน้นการกำหนดองค์ประกอบหลัก ตัวละคร และบรรยากาศของฉาก ซึ่งจะเป็นแนวทางสำหรับการวางภาพบนผ้าใบจริงต่อไป



ภาพที่ 8: ภาพถ่ายภาพร่างเบื้องต้นด้วยดินสอในสมุดสเก็ตช์

ที่มา: อนุรักษ์ คุ้มพรหมราช. อุทิศแด่ความเพียรและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.



ภาพที่ 9: ภาพถ่ายการตัดเส้นด้วยปากกาเคมีเพื่อเน้นรายละเอียดของภาพร่าง
ที่มา: ณัฐวุฒิ ชุ่มพรมราช. อดมคติแห่งความเพลิตเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.

ขั้นตอนที่ 3: การลงภาพบนผ้าใบ

ร่างภาพเบื้องต้นด้วยสี

ข้าพเจ้าใช้สีอะคริลิกในการร่างภาพเบื้องต้นลงบนผ้าใบโดยไม่ใช้ดินสอ เพื่อให้ลายเส้นดูกลมกลืนไปกับชั้นสีในขั้นต่อไป และเพื่อสำรวจน้ำหนักภาพรวม อารมณ์ของฉาก และจังหวะขององค์ประกอบ



ภาพที่ 10: ภาพถ่ายการร่างภาพด้วยสีพาสเทลบนผ้าใบ

ที่มา: อนุรักษ์ คุ้มพรมราช. อุทิศแด่ความเพียรและความอดทนและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.

การลงสีชั้นแรก (Base Layer)

ขั้นตอนนี้เป็นกรวางโทนสีหลักทั้งฉาก โดยใช้แปรงขนาดกลางและใหญ่ในการสร้างพื้นที่สีขนาดใหญ่ ทำความเข้าใจกับอารมณ์รวมของภาพ เช่น ใช้โทนร้อนเพื่อเน้นพลังงาน หรือโทนเย็นเพื่อสื่อถึงบรรยากาศที่ลึกลับ



ภาพที่ 11: ภาพถ่ายการลงสีชั้นแรกในผลงาน

ที่มา: อนุรักษ์ คุ้มพรมราช. อดมคติแห่งความเพิดเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.

การเน้นน้ำหนักและโครงสร้าง

เริ่มเน้นโครงสร้างของวัตถุและตัวละครด้วยการค้ำน้ำหนัก และกำหนดทิศทางของแสง-เงา เพื่อสร้างมิติให้ภาพ โดยใช้แปรงปลายตัดและการลงสีแบบชั้นซ้อน



ภาพที่ 12:ภาพถ่ายขั้นตอนการค้ำน้ำหนักและจัดโครงสร้าง

ที่มา: ญัฐวุฒิ ชุ่มพรมราช. อุดมคติแห่งความเพลิดเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.

การเก็บรายละเอียดและใส่เนื้อหา

ในขั้นตอนนี้ ข้าพเจ้าใส่รายละเอียดของโครงสร้างและตัวละคร ใช้เทคนิค dry brush ผสม การเกลี่ยเพื่อสื่ออารมณ์ ทั้งยังใส่องค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ เช่น วัตถุเวทมนตร์ พลังงาน หรือรอยแผล เพื่อเพิ่มความหมายแฝงให้กับเรื่องราวในภาพ



ภาพที่ 13: ภาพถ่ายการใส่รายละเอียดและเพิ่มชั้นเนื้อหาในบางส่วน

ที่มา: ญัฐวุฒิ ชุ่มพรมราช. *อุดมคติแห่งความเพลิตเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย*, 2568.

การใส่เนื้อหาเรื่องราวและการเก็บรายละเอียดบางส่วนของผลงาน

ในขั้นตอนนี้ ข้าพเจ้าเข้าสู่กระบวนการสร้าง “แก่นสาร” หรือ “หัวใจของภาพ” ซึ่งถือเป็นช่วงเวลาที่สำคัญยิ่งของการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรม เพราะไม่เพียงเป็นการปรับแต่งให้ภาพดูสมบูรณ์ขึ้นในเชิงองค์ประกอบเท่านั้น หากยังเป็นกระบวนการที่ข้าพเจ้าใช้เพื่อ “แปรเปลี่ยน” ความรู้สึกภายในใจให้กลายเป็นภาษาแห่งภาพอย่างแท้จริง

เนื้อหาเรื่องราวที่ใส่ลงไปในงาน ณ ขั้นตอนนี้ เป็นผลลัพธ์จากการตีความความรู้สึกที่ข้าพเจ้าสะสมไว้จากการใช้ชีวิตในเมืองไม่ว่าจะเป็น ความอึดอัดจากฝุ่น PM 2.5 ที่ทำให้หายใจลำบาก ความเหนื่อยล้าจากการเร่งรีบในชีวิตประจำวัน หรือแม้แต่ความแปลกแยกในสังคมเมืองที่ไม่มีใครมองเห็นตัวตนของกันและกัน สิ่งเหล่านี้ถูกกลั่นกรองจนกลายเป็น “พลัง” ในงานศิลปะ

ข้าพเจ้าใช้เทคนิคการลงสีแบบ เลเยอร์ซ้อนทับ (Layering) เพื่อสะท้อนอารมณ์หลายระดับ โดยเริ่มจากพื้นผิวด้านใต้ที่ให้ความรู้สึกหนักแน่น เช่น โทนมืดดำ น้ำเงินอมม่วง แล้วค่อย ๆ สร้างชั้นสีใหม่ด้วยแสงหรือพลังงานที่พุ่งขึ้นจากกึ่งกลางภาพ คล้ายแสงของสีกิลหรือพลังพิเศษในเกม เพื่อสื่อถึง “แรงปะทะ” ระหว่างความเจ็บปวดและความหวังที่ยังคงเหลืออยู่

องค์ประกอบสำคัญในภาพ เช่น เส้นสายพลังงานที่บิดเบี้ยว ฉากหลังที่มีเศษซากเทคโนโลยี และตัวละครที่ยืนหยัดท่ามกลางซากปรักหักพัง ล้วนมีความหมายแฝงที่สื่อถึงการต่อสู้เพื่อรักษาอุดมคติ การเผชิญหน้ากับระบบเมืองที่โหดร้าย และการเลือกที่จะ “ไม่ยอมจำนน” ต่อโลกที่ไม่เห็นใจมนุษย์

ฝีแปรงที่ข้าพเจ้าใช้ในจุดนี้ เน้นไปที่การวาดอย่างอิสระ (Gesture Brushwork) เพื่อสื่อถึงพลังงานที่เคลื่อนไหว และการต้านทานต่อแรงกดดันจากภายนอก ข้าพเจ้าไม่ขัดเกลาความเรียบร้อยของพื้นผิวมากนัก แต่เปิดโอกาสให้ร่องรอยของสีที่กระเด็น หยด หรือครูดบนพื้นผ้าใบ แสดงออกถึงความ “ดิบ” และ “จริง” ของประสบการณ์ที่ถูกบันทึกไว้

นอกจากนี้ ข้าพเจ้ายังใส่ “เอฟเฟกต์ของโลกเกม” ลงไป เช่น พื้นที่ที่แตกออกคล้ายมิติที่กำลังเปิดฉาก ภาพของพลังงานที่กำลังระเบิด หรือเครื่องจักรที่เหมือนมีชีวิต เป็นการผสมผสานระหว่าง แฟนตาซีไซไฟ (Sci-fi Fantasy) กับ สัญลักษณ์ของโลกจริง เพื่อเชื่อมโยงผู้ชมให้เห็นว่าความทุกข์ยากในโลกเมื่อนั้น มีความเป็น “ศัตรู” ที่จับต้องได้ และพร้อมให้เราต่อสู้เหมือนในเกมที่เราคุ้นเคย



ภาพที่ 14: ภาพถ่ายขั้นตอนการใส่เนื้อหาเรื่องราวในผลงานและเก็บรายละเอียดบางส่วน
ที่มา: อนุรักษ์ คุ้มพรมราช. อุดมคติแห่งความเพียรเพียรและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.

ขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

1. การสังเคราะห์แนวคิดและองค์ประกอบสำคัญในผลงาน

หลังจากผ่านกระบวนการสเก็ตช์ การลงสีเบื้องต้น และการพัฒนารายละเอียด ข้าพเจ้าได้รวบรวมองค์ประกอบทางความคิดและอารมณ์จากทุกขั้นตอนก่อนหน้านี้ มาออกแบบภาพรวมในระยยะสุดท้าย ภาพที่ 12 แสดงถึงการรวมพลังของ “ภารกิจ” และ “การผจญภัย” ซึ่งเป็นธีมหลักในผลงานชุดนี้ โดยใช้ภาพของสิ่งมีชีวิตกึ่งจักรกลที่กำลังปลดปล่อยพลังออกมาในรูปแบบของ “คลื่นสะบัดวง” เพื่อสะท้อนพลังของการตื่นรู้และความกล้าหาญในการเผชิญกับความจริงในสังคมเมือง

2. การเก็บรายละเอียดขั้นสุดท้าย

ในขั้นตอนนี้ ข้าพเจ้าได้ปรับสมดุลขององค์ประกอบภาพทั้งหมด ทั้งในแง่ของ

- น้ำหนักของสีและแสง
- ความสัมพันธ์ของรูปทรงหลักและพื้นหลัง
- รายละเอียดของตัวละครและสัญลักษณ์ในภาพ

โดยใช้ฝีแปรงขนาดเล็กลงเพื่อเจาะลึกในบางจุด และใช้สีที่มีความเข้มข้นหรือเรืองรอง เช่น สีทอง สีเงิน หรือสีแดงเข้ม เพื่อเน้นจุดศูนย์รวมของพลังในภาพ

3. การสะท้อนและแก้ไขภาพรวม

ข้าพเจ้าได้ย้อนทบทวนเนื้อหาทั้งหมดของภาพผ่านมุมมองของ “โลกแฟนตาซีที่สะท้อนโลกจริง” เช่น ตัวละครที่กำลังปลดปล่อยพลังเปรียบได้กับความรู้สึกที่ถูกกดทับจากระบบเมือง แต่ตัดสินใจลุกขึ้นต่อสู้ด้วยพลังของจินตนาการ สีที่ใช้มีทั้งความมืด (สื่อถึงความกดดัน) และความสว่าง (สื่อถึงพลังภายใน) ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากโทนแสงในผลงานของ โยจิ ชินคาวะ และความมีชีวิตของสีในภาพยนตร์ของ ฮายาโอะ มียาซากิ

การให้ความหมายภาพรวมของผลงาน

ผลงานชิ้นนี้คือจุดเชื่อมระหว่างความอึดอัดจากสภาพเมือง กับความหวังที่จะเอาชนะสิ่งเหล่านั้นในรูปแบบของข้าพเจ้า มันคือสัญลักษณ์ของ “พลังแห่งความกล้าหาญ” และ “การลุกขึ้นสู้ของจิตวิญญาณภายใน” ที่ถูกตีความผ่านภาษาทัศนศิลป์



ภาพที่ 15: ภาพถ่ายผลงานเสร็จสมบูรณ์ “สுகิตที่ 2 คลื่นกัมปนาต” โดยผู้วิจัย
ที่มา: อนุรักษ์ คุ้มพรหมราช. อดุมคติแห่งความเพลิตเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานศิลปกรรม

ในการวิเคราะห์ผลงานศิลปกรรมในชุด “อุดมคติแห่งความเพลิตเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย” ซึ่งข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ขึ้นจากประสบการณ์ชีวิตส่วนตัวในสังคมเมืองร่วมสมัย โดยใช้โลกแฟนตาซีเป็นกรอบในการเล่าเรื่อง และใช้เทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบเพื่อถ่ายทอดแนวคิดผ่านองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ ผลงานแต่ละชิ้นมีความเชื่อมโยงกับแนวคิดหลักของวิทยานิพนธ์ และแก่นนัยยะที่สะท้อนปัญหาทางสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และจิตใจของผู้คนในยุคปัจจุบัน

ในบทนี้ ข้าพเจ้าจะนำเสนอการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมจำนวน 6 ชิ้น โดยแต่ละชิ้นจะประกอบด้วยรายละเอียดเกี่ยวกับชื่อผลงาน ขนาด เทคนิค แนวคิด แรงบันดาลใจ องค์ประกอบศิลป์ วิธีการทำงาน และการตีความเนื้อหา ทั้งนี้เพื่อให้เห็นพัฒนาการ ความเชื่อมโยง และเจตนาารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ได้อย่างชัดเจน



ผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 16:สงครามกลางกรุง (War in the Heart of the City), สีอะคริลิกบนผ้าใบ,
ขนาด 150x 120 ซม., พ.ศ. 2568, สร้างสรรค์โดย ณิชวุฒิ ชุ่มพรมราช
ที่มา: ณิชวุฒิ ชุ่มพรมราช. อุดมคติแห่งความเพลิตเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.

แนวความคิด

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้โดยมีแนวคิดหลักในการนำเสนอโลกจำลองที่แปรเปลี่ยนสภาพของเมืองให้กลายเป็นสมรภูมิการต่อสู้เชิงจินตนาการ ผ่านกรอบคิดและภาษาทางศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวิดีโอเกมแนวแฟนตาซีไซไฟ ในผลงานนี้ เมืองไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงฉากหลังของเหตุการณ์ หากแต่ถูกยกระดับให้เป็นองค์ประกอบหลักของเรื่องราว ที่เต็มไปด้วยความเคลื่อนไหว อารมณ์ และพลังงาน ข้าพเจ้าเลือกสร้างความขัดแย้งระหว่าง “นักรบ” กับ “ถึงขยะจักรกล” ซึ่งเป็นภาพแทนของสิ่งแวดล้อมที่แปรเปลี่ยนไปด้วยผลจากการบริโภคเกินจำเป็น เศรษฐกิจ เทคโนโลยีที่ล้ำสมัย และวัตถุเหลือใช้ในชีวิตรเมือง ได้ถูกนำมาประกอบใหม่ให้กลายเป็นศัตรูยักษ์ในเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งสะท้อนภาวะล้นเกินที่ผู้คนเผชิญในชีวิตประจำวัน กระบวนการเล่าเรื่องของผลงานนี้พัฒนาโดยใช้ตรรกะของเกมเป็นโครงสร้างหลัก ทั้งในด้านลำดับเหตุการณ์ การออกแบบตัวละคร (Character Design) และการจัดวางฉาก (Level Design) โดยเน้นให้เกิด “พื้นที่การเล่น” ที่มีทั้งอุปสรรค ความตึงเครียด และโอกาสในการเอาชนะ ด้วยจังหวะของพลังงาน ความเร็ว และการปะทะอันรุนแรง ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของเกมแนวต่อสู้ผจญภัย ข้าพเจ้าตั้งใจแฝง “ความสนุกสนาน” และ “ความเพลิดเพลิน” ไว้ในผลงานนี้เช่นเดียวกับประสบการณ์ในโลกของเกม เพื่อให้ผู้ชมไม่เพียงแต่รับรู้เชิงสัญลักษณ์ หากยังรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมในฐานะ “ผู้เล่น” ที่กำลังดำเนินเรื่องอยู่กลางสมรภูมิ ความเพลิดเพลินที่เกิดขึ้นนั้นจึงมิได้เป็นเพียงผลจากการออกแบบภาพ หากยังเกิดจากการเปิดพื้นที่ให้จินตนาการได้ทำงานร่วมกับความทรงจำ ความคุ้นเคย และประสบการณ์ชีวิตในสังคมเมืองร่วมสมัย

การวิเคราะห์ด้านรูปแบบ

ผลงานชิ้นนี้ถูกสร้างขึ้นโดยใช้โครงสร้างภาพที่มีความหนาแน่นและซับซ้อนสูง (visual density) โดยมีองค์ประกอบจำนวนมากวางซ้อนในแนวระนาบลึกหลายระดับ (depth layering) ตั้งแต่ฉากหน้า (foreground) กลาง (midground) และหลัง (background) ซึ่งทำหน้าที่แยกโลกออกเป็นมิติของ “พลังงาน” และ “สภาพแวดล้อม” อย่างชัดเจน เส้นสายพุ่งพ่วนในภาพเช่น สายฟ้า ลำแสง และเส้นแรงระเบิดถูกใช้ในลักษณะของ “visual effect” ซึ่งเลียนแบบกลไกในวิดีโอเกม เช่น การใช้ทิศทางของเส้นเพื่อสื่อถึงการโจมตี ความเสียหาย หรือการเคลื่อนไหวของตัวละคร ตัวถึงขยะจักรกลในภาพไม่ได้ถูกวางไว้เฉย ๆ แต่ปรากฏในท่าทางที่กำลังโต้ตอบกับพลังรบ ซึ่งเน้นความเป็นไดนามิกและการปะทะ

อิทธิพลของ Yoji Shinkawa (Shmuplations, 2001) ปรากฏเด่นชัดในวิธีจัดองค์ประกอบที่มีการใช้เส้นสายอิสระกึ่งควบคุม เพื่อสร้างความรู้สึกกระเปิดของพลังงานและการกลืนกลายของวัตถุ เช่น การซ้อนวัตถุเมื่อกับชิ้นส่วนของร่างจักรกล ทำให้เกิดความรู้สึกไม่แน่ชัดว่าจุดใดคือขอบเขตของสิ่งมีชีวิตหรือเครื่องจักร อีกทั้งยังสะท้อนลักษณะของภาพประกอบในเกม Metal Gear Solid ที่เน้นความซับซ้อนทางสัญลักษณ์และอารมณ์

การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา

ข้าพเจ้าตั้งใจนำเสนอการต่อสู้เชิงจินตนาการที่จำลองมาจากโครงสร้างการเล่นในเกม โดยมอง “ถึงขยะ” ไม่ใช่เพียงแค่ของเหลือใช้ หากแต่กลายเป็นตัวละครที่มีชีวิต เป็นสิ่งมีชีวิตจักรกลขนาดยักษ์ที่ถือกำเนิดจากเศษซากของเมือง ข้าพเจ้าใช้กระบวนการ De-conduction (การรื้อสร้างความหมายเดิม) เพื่อดึงวัตถุธรรมดาออกจากระบบคุณค่าดั้งเดิม ไม่ว่าจะเป็นพัดลม โซ่ไฟฟ้า ตุ๊กตา เครื่องใช้ไฟฟ้า และสายเคเบิลที่ปรากฏในภาพ จากนั้นจึงนำเข้าสู่กระบวนการ Re-conduction (การประกอบสร้างความหมายใหม่) โดยการจัดองค์ประกอบเหล่านั้นให้กลายเป็นร่างของ “ศัตรูหลัก” (Boss) ซึ่งเป็นศูนย์รวมของ “ผลลัพธ์จากการบริโภคในเมือง” ที่อัดแน่นและพร้อมจะระเบิดออกด้วยพลังงานแฝง สะท้อนแนวคิดของ “มลภาวะสะสม” ที่ถูกนำเสนออย่างมีอารมณ์ขันและพลังสร้างสรรค์ในโลกของเกม ตัวละครนักรบที่อยู่ด้านล่างของภาพทำหน้าที่เป็นอวตารของผู้เล่นในเกม (Player) ที่ต้องต่อสู้กับศัตรูเหนือขนาดในสภาพแวดล้อมจำกัด ข้าพเจ้าจัดองค์ประกอบให้ตัวละครนี้อยู่ต่ำกว่าเป้าหมายและอยู่ในท่าปะทะ เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้ชมให้รู้สึกเหมือนอยู่ในเกมด้วยตนเอง

การปรากฏของ “ตัวอักษรภาษาไทย” ในลักษณะคล้าย HUD หรืออินเทอร์เฟซในเกม เป็นการซ้อนสัญลักษณ์จากโลกดิจิทัลลงบนภาพจิตรกรรม สร้างภาวะกำกวมระหว่าง “โลกจริง” กับ “โลกเกม” ซึ่งข้าพเจ้าถือเป็นเครื่องมือที่ช่วยเบลอเส้นแบ่งระหว่างศิลปะคลาสสิกและศิลปะร่วมสมัย

การวิเคราะห์ด้านเทคนิค

ผลงาน “สงครามกลางกรุง” ถูกสร้างสรรค์ขึ้นด้วยเทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ ซึ่งข้าพเจ้าเลือกใช้เพื่อให้เหมาะสมกับการสร้างพลังงานและความเคลื่อนไหวที่รวดเร็วภายในภาพ สีอะคริลิกสามารถแห้งไวและรองรับการลงซ้ำเป็นชั้นๆ (layering) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่เหมาะสมอย่างยิ่งกับแนวทางการสร้างโลกจินตนาการที่มีความซับซ้อนทางองค์ประกอบเช่นนี้

ในเชิงกระบวนการ ข้าพเจ้าเริ่มต้นจากการวางโครงสร้างแบบ “Level Design” ตามแนวทางของการออกแบบฉากในเกม ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของแนวทางแพนตาซีไซไฟ โดยกำหนดจุดศูนย์กลางของการปะทะและทิศทางของพลังงานให้ชัดเจน ก่อนค่อยๆ เติมองค์ประกอบที่แยกย่อยออกจากกันตามหลักของ De-conduction เช่น วัตถุจำพวกพดลสายไฟ ตุ๊กตา หรือเศษซากต่าง ๆ ที่ถูกตัดขาดจากฟังก์ชันเดิม แล้วนำมาวางจัดใหม่ในพื้นที่ของจินตนาการ หลังจากนั้น ข้าพเจ้าได้นำวัตถุดังกล่าวเข้าสู่กระบวนการ Re-conduction ด้วยการจัดองค์ประกอบใหม่ให้เกิดความกลมกลืนในเชิงจินตภาพ โดยจัดวางให้เศษซากต่างๆ กลายเป็นอวัยวะของ “ถังขยะจักรกล” และประสานเข้ากับบรรยากาศโดยรอบด้วยเส้นสายและพลังงานที่เคลื่อนไหว ข้าพเจ้าใช้การลงสีแบบซ้อนชั้น (glazing) ควบคู่กับการแปรงหมุนวน (circular brush motion) และการชุตสีในบางจุดเพื่อสร้างพื้นผิวที่มีความหนาแน่นและเกิดแรงระเบิดในเชิงสุนทรีย์ เส้นสายสายฟ้าและการพันเอฟเฟกต์รอบตัวละครสะท้อนอิทธิพลจากงานของ Yoji Shinkawa (Shmuplations, 2001) ที่นิยมใช้เส้นแบบรุนแรงและอิสระในการสื่อพลังงานที่มองไม่เห็น โดยเฉพาะการแตกเส้น การลากเป็นทางยาว และการสร้างน้ำหนักอารมณ์ผ่านเส้น ซึ่งข้าพเจ้านำมาใช้ในการวาดลำแสง สายฟ้า และแรงหมุนของพลังที่พุ่งออกจากตัวศัตรู ขณะเดียวกัน โทนสีโดยรวมของภาพยังได้รับแรงบันดาลใจจากแอนิเมชันของ Hayao Miyazaki (Napier, 2005; Cavallaro, 2006) ซึ่งนิยมใช้สีร้อนเพื่อสื่อพลังงาน สีเขียวเพื่อบ่งบอกธรรมชาติที่ต้านทานเทคโนโลยี และการประสมสีแบบอ่อนโยนกับพื้นที่ที่มีอารมณ์รุนแรงเพื่อสร้างความรู้สึกย้อนแย้ง ข้าพเจ้าจึงใช้เฉดสีเหลือง-ส้มในบริเวณพลังงานปะทะ และสีเขียว-ฟ้าในตัวถังขยะเพื่อสื่อถึงการผสมผสานระหว่างขยะ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 17:ภาพร่างแนวความคิดก่อนสร้างสรรค์ผลงาน “สงครามกลางกรุง”, สีไม้และหมึกปากกาบนกระดาษ, ขนาด 29.7 x 42 ซม., พ.ศ. 2568, สร้างสรรค์โดย ณิชวุฒิ ชุ่มพรมราช
ที่มา: ณิชวุฒิ ชุ่มพรมราช. (2568). ภาพร่างแนวความคิดก่อนสร้างสรรค์ผลงาน “สงครามกลางกรุง”. สีไม้และหมึกบนกระดาษ.

คำอธิบายผลงาน“สงครามกลางกรุง”

ผลงานชิ้นนี้เป็นภาพร่างต้นแบบที่ข้าพเจ้าใช้ในการวางโครงสร้างองค์ประกอบและแนวคิดเบื้องต้นของผลงานจิตรกรรม “สงครามกลางกรุง” โดยเริ่มต้นจากการรวบรวมภาพจำและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาเมือง เช่น ขยะ มลพิษ ฝุ่น สายไฟ เครื่องจักร และพาหนะการบริโภคใน

เชิงอุตสาหกรรม แล้วจัดวางให้อยู่ในรูปแบบของ “ร่างทรง” หรือ “ปีศาจจักรกล” ที่แสดงออกถึงพลังความขัดแย้ง

การวาดสเก็ทช่วยให้ข้าพเจ้าสำรวจพลังการเคลื่อนไหวขององค์ประกอบแต่ละชิ้น เช่น เส้นสายไฟที่พันกันยุ่งเหยิง ผุพังและสัตว์ประหลาดซึ่งเกิดจากเศษขยะ และพลังระเบิดของการบริโภคที่แปรเปลี่ยนเป็นพลังทำลายล้าง ภาพร่างนี้แสดงถึงความตั้งใจของข้าพเจ้าในการทดลองทิศทางของภาพ การซ้อนทับของเลเยอร์ และการผสมระหว่างธรรมชาติและเทคโนโลยีในรูปแบบเหนือจริง ซึ่งเป็นโครงสร้างสำคัญที่ถูกนำไปพัฒนาในผลงานฉบับสมบูรณ์

สรุป

ผลงาน “สงครามกลางกรุง” เป็นการสร้างโลกจำลองที่ผสมผสานวิถีชีวิตเมืองร่วมสมัยเข้ากับจินตนาการเชิงเกม ข้าพเจ้าได้ออกแบบภาพในลักษณะฉากต่อสู้ (Boss Battle) ภายในเกมแนวแฟนตาซี-ไซไฟ โดยใช้ตรรกะของเกมเป็นโครงสร้างหลัก ทั้งในแง่ขององค์ประกอบตัวละคร ลำดับเหตุการณ์ และบรรยากาศของการปะทะ ในเชิงเนื้อหา ข้าพเจ้ารี้อสร้าง (De-conduction) วัตถุในเมือง เช่น พัดลม ตู้กดน้ำ เครื่องใช้ไฟฟ้า และถังขยะ ออกจากบริบทดั้งเดิม แล้วนำมาประกอบสร้างใหม่ (Re-conduction) ให้กลายเป็น “ถังขยะจักรกล” ที่แฝงพลังงานแห่งการต่อต้านและการล้นเกินจากระบบการบริโภค ขณะเดียวกัน ข้าพเจ้ายังใช้ตัวละครนกรบเป็นตัวแทนของผู้เล่นในเกมที่กำลังเผชิญหน้ากับสิ่งเหนือการควบคุม ในเชิงรูปแบบ ข้าพเจ้าใช้โครงสร้างภาพที่ซับซ้อน แบ่งลำดับภาพเป็นหลายระดับความลึก พร้อมแทรกเส้นสายพลังงานแบบ Visual FX ที่สะท้อนการเคลื่อนไหวรุนแรงตามแบบฉากต่อสู้ในเกม และแสดงถึงพลังงานระเบิดเชิงสุนทรีย์ เส้นสายและองค์ประกอบที่ไหลพลิวในภาพได้รับอิทธิพลจาก Yoji Shinkawa ในการใช้เส้นอิสระกึ่งควบคุม สร้างความรู้สึกตึงเครียดและแตกตัวของวัตถุ ในเชิงเทคนิค ข้าพเจ้าประยุกต์ใช้สีอะคริลิกในลักษณะการทำงานซ้อนชั้น การปิดฟุ้งกันอย่างเร็ว การพ่น การชุบ และการลากเส้น เพื่อสร้างความเคลื่อนไหวในภาพแบบเดียวกับพลังงานในเกม พร้อมทั้งใช้โทนสีที่สะท้อนอิทธิพลจาก Hayao Miyazaki โดยเฉพาะการให้ชีวิตจิตวิญญาณกับวัตถุที่ถูกมองข้าม และการผสมความจริงกับแฟนตาซีอย่างมีความหมาย

โดยสรุป ผลงานนี้ไม่เพียงนำเสนอความขัดแย้งในเชิงภาพ แต่ยังสร้างพื้นที่ใหม่ของการรับรู้ผ่านโครงสร้างของเกม ภายใต้กรอบคิดเชิงจินตนาการและศิลปะร่วมสมัย

ผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 18:สกล1 อสนิบาท ระเบิดพิภพ ขนาด: 250 x 200 ซม. เทคนิค: สีอะคริลิกบนผ้าใบ
ปีที่สร้างสรรค์: พ.ศ. 2568

ที่มา: ณัฐวุฒิ ชุ่มพรมราช. อุดมคติแห่งความเพลิตเพลินและการพจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.

แนวความคิด

ข้าพเจ้าต้องการสร้างโลกในอุดมคติที่สะท้อนถึงความปรารถนาอันแรงกล้าในการ “ปกป้องบ้านเมือง” โดยเฉพาะบริบทของกรุงเทพมหานคร ซึ่งกำลังเผชิญกับปัญหาสิ่งแวดล้อมจากมลภาวะ ขยะ และการอุปโภคบริโภคเกินความจำเป็น ข้าพเจ้าได้ออกแบบภาพในลักษณะฉากของเกมแนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ที่มีจุดมุ่งหมายในการ ปกป้องฐาน หรือ “ฐานชีวิต” ของสังคม ศัตรูในภาพคือ “มอนสเตอร์กลายพันธุ์” ที่เกิดจากเศษซากและขยะในเมือง ซึ่งข้าพเจ้าตีความว่าเป็น ผลลัพธ์จากความละเลย ความเคยชิน และการไม่รู้คุณค่าของทรัพยากร ส่วนพลังสายฟ้าในภาพ เป็นสัญลักษณ์ของพลังจากเบื้องบนหรือ “เจตจำนงแห่งการปกป้อง” ที่หล่อเลี้ยงตัวละครกลางภาพคือเจตจำนงของข้าพเจ้าให้กลายเป็นผู้พิทักษ์ ที่ต้องการให้ผู้ชมรู้สึกคล้ายกับอยู่ในเกม โดยได้แรงบันดาลใจจากเกม เช่น (Realm of Valor)ROV และระบบ “สกิล” ที่มีพลังพิเศษในการโจมตีเพื่อปกป้องพื้นที่ ข้าพเจ้าสร้างทักษะแรก(Skill 1) นี้ในฐานะพลังแรกที่ปลดปล่อยพลังอสนีบาตใส่ศัตรูเพื่อเปิดศึก และปลูกสำนึกในการต่อสู้กับความไร้ระเบียบที่เกิดจากตัวมนุษย์เอง

การวิเคราะห์ด้านรูปแบบ

ผลงานถูกจัดวางด้วยโครงสร้าง สมมาตรแนวตั้ง (vertical symmetry) โดยมีตัวละครผู้พิทักษ์อยู่ตรงกลางภาพในท่วงท่าทรงพลัง ล้อมด้วยมอนสเตอร์กลายพันธุ์และระเบิดของเศษซากในทิศทางต่าง ๆ การเคลื่อนไหวเกิดจาก “พลังพุ่ง” แบบรัศมี (radial force) ที่เน้นแรงกระแทกจากศูนย์กลางสู่รอบข้าง เส้นสายที่ใช้มีความหลากหลาย ทั้งเส้นฟ้าผ่าที่โค้ง แผลม และแตกตัวอย่างรุนแรง สร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวในเชิงพลังงาน เสริมด้วยเส้นสายจากการระเบิด เศษวัตถุ และลำแสงที่ถูกวาดด้วยลักษณะเดียวกับ visual effect ของเกมสมัยใหม่ อิทธิพลของ Yoji Shinkawa (Shmuplations, 2001) ปรากฏชัดในองค์ประกอบที่ซับซ้อน วางซ้อนหลายเลเยอร์ และการแยกกลุ่มโครงสร้างเครื่องจักรจากกันด้วยเส้นที่เหมือน “กล้ำมเนื้อของเครื่องกล” ขณะที่ลักษณะของการสร้างบรรยากาศที่ทำให้วัตถุมิชีวิตอย่างละเอียดอ่อน ได้รับอิทธิพลจาก Hayao Miyazaki (Napier, 2005; Cavallaro, 2006)

การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา

ตัวละครกลางภาพเป็น “ผู้พิทักษ์เมือง” ที่ได้รับพลังสายฟ้าจากเบื้องบน ซึ่งข้าพเจ้าตีความว่าเป็นเจตจำนงของธรรมชาติหรือจิตวิญญาณแห่งเมือง บทบาทของเขาไม่ใช่เน้นกรบเชิงก้าวร้าว หากแต่เป็น “พลังตั้งรับ” ที่ออกมาปกป้องเมืองจากภัยร้ายในรูปของ “ขยะจักรกลกลายพันธุ์”

ศัตรูในภาพถูกสร้างขึ้นจากการรวมชิ้นส่วนของวัตถุที่หมดประโยชน์ เช่น ปลั๊ก เครื่องจักรเก่า ท่อ เศษอิฐ ซึ่งเป็นการ รื้อสร้าง (De-conduction) ความหมายของวัตถุเหล่านี้ให้พ้นจากการเป็นเพียง “ขยะ” และนำเข้าสู่กระบวนการ ประกอบสร้างใหม่ (Re-conduction) จนกลายเป็นสิ่งมีชีวิตที่เปี่ยมไปด้วยพลังอันตรายเพื่อสะท้อนถึงความ “ไม่รู้จักพอ” ของมนุษย์ที่ก่อให้เกิดปัญหาในระดับเมือง การวางตำแหน่งของตัวละครและองค์ประกอบรอบข้างทำหน้าที่คล้ายกับ “ฉากต่อสู้ในเกม” ที่ผู้เล่นต้องควบคุมการระเบิด การรับพลัง และการโจมตี ข้าพเจ้าต้องการให้ผู้ชมรู้สึกเสมือนเป็นผู้เล่นที่เฝ้ามองอยู่เบื้องหลัง และพร้อมจะเข้าสู่สนามรบด้วยตนเอง

การวิเคราะห์ด้านเทคนิค

ผลงานใช้สีอะคริลิกบนผ้าใบโดยอาศัยเทคนิคหลัก ดังนี้:

- การซ้อนชั้นของสี(Layering) หลายชั้นของสีเพื่อสร้างความลึกและแสงพลังงานที่แผ่รัศมี
- เทคนิคแปรงแห้ง(Dry Brush) เพื่อสร้างเท็กซ์เจอร์ของสนิม เหล็ก และผิวจักรกล
- สายฟ้า และ เอฟเฟกต์การระเบิด ถูกสร้างด้วยแปรงพุ่งเฉียง ผสมกับเทคนิคพ่นละอองเพื่อให้เกิดเอฟเฟกต์คล้ายแสงกระพริบ
- จุดสีบางจุด เพื่อเปิดเผยพื้นผิวด้านล่างและเสริมความรู้สึกของแรงกระแทก

ข้าพเจ้าออกแบบการเคลื่อนไหวภายในภาพให้สัมพันธ์กับอารมณ์ของเกม โดยจงใจให้บางพื้นที่ “สว่างจ้า” จนล้นเฟรม และบางส่วน “ทึบ” เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถูกดูดเข้าสู่ศูนย์กลางภาพแบบเดียวกับกลไกของเกมสมัยใหม่



ภาพที่ 19: ภาพสเก็ตซ์ของผลงาน “สกุิล1อัสนิบาท ระเบิดพิภพ”

กระดาษ, ขนาด 29.7 x 42 ซม., พ.ศ. 2568, สร้างสรรค์โดย ณัฐวุฒิ ชุ่มพรมราช

ที่มา: ณัฐวุฒิ ชุ่มพรมราช. อุดมคติแห่งความพลัดเพลิดและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.

คำอธิบายและการวิเคราะห์

ภาพสเก็ตซ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการพัฒนาผลงานภาพจิตรกรรมชุด “อัสนิบาท ระเบิดพิภพ” ซึ่งถือเป็นขั้นตอนสำคัญในการทดลององค์ประกอบและอารมณ์ของภาพหลักก่อนการสร้างสรรค์จริงบนผ้าใบ

ในภาพนี้ ข้าพเจ้าเริ่มต้นด้วยการสร้างพลังขององค์ประกอบหลักกลางภาพตัวละครนักรบไซบอร์กยักษ์ที่มีรูปร่างคล้ายอัศวิน ซึ่งยืนอยู่ในท่าทางสง่างามกลางสนามรบที่กำลังปะทุ มันเป็นสัญลักษณ์ของพลังที่กำลังจะระเบิดทะลุผ่านโครงสร้างเมืองที่ล่มสลายอยู่รายรอบ ตัวละครนี้เป็นเหมือนตัวแทนของพลังจากภายในที่ข้าพเจ้าต้องการแสดงถึงความขัดแย้ง ความอัดอั้น และการปลดปล่อยภายในใจของผู้คนในเมืองใหญ่ที่ถูกระบบเร่งรีบและบริโภคนิยมครอบงำ

ลายเส้นของข้าพเจ้าในภาพสเก็ตซ์นี้ เน้นความเร็ว ความหนักแน่น และจังหวะที่ไม่สมมาตร เพื่อสร้างความรู้สึกพลุ่งพล่านของเหตุการณ์ การปะทะของพลังงานจากแหล่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นแสง สี เส้นพุ่ง

และการระเบิดที่อยู่รอบ ๆ ล้วนแสดงถึงความโกลาหลของเมืองที่กำลังแตกสลายภายใต้แรงต่อต้านจากภายใน

สรุป

“สกลิตที่ 1 – อสนีบาตระเบิดพิภพ” คือผลงานที่สะท้อนจินตนาการของข้าพเจ้าในการแปรเปลี่ยนพลังภายในให้กลายเป็นพลังแห่งการปกป้อง ข้าพเจ้าใช้โครงสร้างของเกม MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) มาผนวกรวมกับโลกศิลปะ เพื่อสร้างสนามรบเชิงสัญลักษณ์ที่ศัตรูคือขยะเมืองอันเกิดจากการบริโภค และผู้พิทักษ์คือ เจตจำนงของข้าพเจ้าเอง ผู้พร้อมจะรับพลังฟ้าเพื่อยับยั้งการล่มสลาย ผ่านกระบวนการ De-conduction และ Re-conduction วัตถุไร้ค่าถูกแปรเปลี่ยนให้มีชีวิต พลังสายฟ้าถูกปลุกขึ้นในเชิงศิลป์ และสนามรบกลายเป็นพื้นที่แห่งการสื่อสารความหมาย ผลงานนี้จึงไม่เพียงเป็นการต่อสู้ของภาพ หากแต่เป็นการต่อสู้ภายในของจิตใจศิลปิน ที่แปรพลังความรักเมืองให้กลายเป็นภาพวาดที่ทรงพลังและมีชีวิต

การพัฒนาของผลงาน

ผลงาน “สกลิตที่ 1 – อสนีบาตระเบิดพิภพ” ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบจากกระบวนการทางจินตนาการเชิงเกม ผู้การสังเคราะห์ห้องค้ประกอบภาพในรูปแบบจิตรกรรมร่วมสมัย ข้าพเจ้าเริ่มต้นจากแนวคิดเชิงอุดมคติที่ต้องการ “ปกป้องเมือง” ซึ่งมีรากฐานจากความรู้สึกผูกพันต่อสังคมเมือง โดยเฉพาะกรุงเทพมหานครที่ข้าพเจ้าอาศัยอยู่

ในกระบวนการออกแบบ ข้าพเจ้าได้นำโครงสร้างของเกมแนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) เช่น (Realm of Valor)ROV มาใช้เป็นแม่แบบของการจัดวางฉาก โดยใช้แนวคิดของ “สกลิต” (Skill) เป็นจุดตั้งต้นในการพัฒนาองค์ประกอบของภาพ ข้าพเจ้าเลือกใช้ “Skill 1” หรือพลังโจมตีขั้นต้น เป็นรูปแบบของการ ปลุกพลังแห่งการเริ่มต้น ที่แฝงเจตจำนงของข้าพเจ้าในการลุกขึ้นต่อสู้ ตัวละครหลักถูกพัฒนาให้มีความเชื่อมโยงกับจิตวิญญาณของข้าพเจ้าเอง โดยผ่านการออกแบบทั้งในด้านโครงสร้างร่างกาย ท่าทาง องค์ประกอบของเกราะ และพลังสายฟ้าที่ตกลงมา สะท้อนถึง “พลังจากเบื้องบน” ที่เปลี่ยนความตั้งใจภายในให้กลายเป็นพลังภายนอก ในระหว่างการพัฒนาภาพ ข้าพเจ้าใช้กระบวนการ De-conduction เพื่อเลือกสรรวัตถุเหลือใช้ที่มีอยู่จริงในเมือง เช่น ท่อเหล็ก ปลั๊กไฟ ถังน้ำมัน หรือลวดโลหะ แล้วทำการรื้อถอนบริบทเดิมของวัตถุเหล่านั้นให้พ้นจากสถานะ “ขยะ” จากนั้นจึงนำเข้าสู่กระบวนการ Re-conduction โดยการประกอบวัตถุเหล่านั้นใหม่เป็นร่างของ “มอนสเตอร์กลายเป็นธุ์” ที่แฝงพลังอันตรายไว้ในรูปสัญลักษณ์จักรกล

กระบวนการพัฒนาด้านเทคนิคเกิดขึ้นอย่างสอดคล้องกัน ข้าพเจ้าได้ทดลองใช้วิธีการ Layering (การซ้อนชั้นของสี) เพื่อสร้างความลึกในเชิงมิติของฉากต่อสู้ และใช้ Dry Brush (การปิดแปรงแบบแห้ง) เพื่อสร้างพื้นผิวของโลหะเก่า สนิม หรือเครื่องจักรพังที่ปรากฏในภาพ ผลลัพธ์ที่ได้จึงเต็มไปด้วยความรู้สึกของสนามรบที่เต็มไปด้วยพลังงาน การระเบิด และการปะทะอย่างต่อเนื่อง



ผลงานชิ้นที่ 3



ภาพที่ 20:สกล2 คลื่นกัมปนาต ขนาด: 120 × 90 ซม. เทคนิค: สีอะคริลิกบนผ้าใบ
ปีที่สร้างสรรค์: พ.ศ. 2568

ที่มา: อนุรักษ์ ชุ่มพรมราช. อุดมคติแห่งความเพลิตเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.

แนวความคิด

ผลงาน “สกลิตที่ 2 คลื่นกัมปนาต” สะท้อนความพยายามของข้าพเจ้าในการสร้างโลกอุดมคติ ซึ่งตั้งอยู่บนฐานของความปรารถนาอันแรงกล้าที่จะปกป้องเมืองหลวงกรุงเทพมหานครจากวิกฤตมลภาวะขยะที่เกิดจากพฤติกรรมกรบรีโศกเกินจำเป็น และการไม่รู้คุณค่าของทรัพยากรในชีวิตประจำวัน ในโลกที่ถูกออกแบบขึ้นนี้ ข้าพเจ้าถ่ายทอด เจตจำนงของตนเองในฐานะผู้พิทักษ์ ผ่านการใช้พลังที่เรียกว่า “คลื่นกัมปนาต” ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของพลังปลดปล่อยทางอารมณ์และพลังสั่งสมจากความตึงเครียดของปัญหาสังคม โดยได้แรงบันดาลใจจาก ฉากคัตซีน (cutscene) หรือ สตอรี่ฉาก (story segment) ภายในเกม League of Legends (LoL) ซึ่งเป็นเกมแนว MOBA เช่นเดียวกับ Arena of Valor (ROV)

ข้าพเจ้ามองว่าโลกเกมไม่ได้มีไว้เพียงเพื่อความบันเทิง แต่เป็นพื้นที่จำลองทางจิตวิญญาณที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้แสดงออกถึงพลังภายในที่ต้องการจะปกป้อง คุ้มครอง และยับยั้งความเสื่อมของสิ่งที่มีคุณค่าเช่นเดียวกับโลกจริง

การวิเคราะห์ด้านรูปแบบ

ผลงานชิ้นนี้เน้นการจัดองค์ประกอบแบบ หมุนวนศูนย์กลาง (centrifugal motion) โดยมีตัวละครจักรกลอยู่กลางภาพ ขนาบด้วยพลังงานที่เคลื่อนที่เป็นวงโคจร ภาพเต็มไปด้วยการเคลื่อนไหวอย่างรุนแรง โดยเฉพาะส่วนของ ลำแสงสีม่วงและแดง ที่ถูกออกแบบให้แสดงถึง “คลื่นพลัง” ที่ปลดปล่อยออกจากแกนกลาง องค์ประกอบของจักรกลและท่อพลังงานมีความหนาแน่น (visual weight) อยู่บริเวณด้านซ้ายของภาพ สร้างสมดุลกับการเคลื่อนไหวโค้งขวา เส้นพลังที่พลิ้วไหวแต่คมชัดเพื่อสร้างแรงระเบิดในเชิงอารมณ์โกรธ การวางสีเน้นการตัดกันระหว่างโทนเย็น-ร้อน เช่น สีม่วง-เขียวตัดกับสีแดง-ทอง เพื่อสร้างแรงปะทะทางสายตา ทำให้ภาพดูเหมือนฉากบอสในเกมที่มีพลังพิเศษถูกปลดปล่อยออกมา

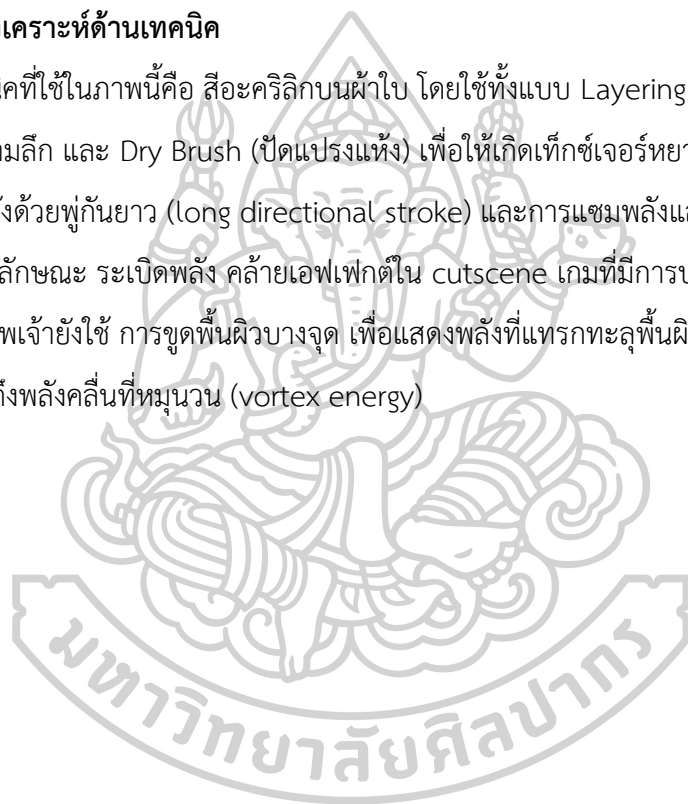
การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา

ตัวละครหลักในภาพข้าพเจ้าออกแบบให้เป็นตัวแทนของตนเอง คือสัญลักษณ์ของ “เจตจำนงในการปกป้อง” ที่ได้รวมร่างเข้ากับโครงสร้างจักรกลอย่างสมบูรณ์แบบ ตัวละครนี้มีใช้เพียงมนุษย์ แต่เป็นผู้ที่ยอมให้พลังของความเชื่อและความหวังเชื่อมตนเองเข้ากับกลไกอันซับซ้อนของเมือง เพื่อกลายเป็น “ศูนย์กลางการระเบิดพลัง”

ในกระบวนการสร้าง ข้าพเจ้าใช้แนวคิด De-construction เพื่อรื้อความหมายของวัตถุต่าง ๆ เช่น ท่อเหล็ก ชิ้นส่วนอิเล็กทรอนิกส์ แผงวงจร และเศษอาวุธ โดยทำให้พ้นจากสถานะของสิ่งไร้ค่า แล้วนำมาผ่านกระบวนการ Re-construction เพื่อประกอบให้กลายเป็น “ร่างแห่งพลัง” ที่กลมกลืนระหว่างมนุษย์-เครื่องจักร-พลังจักรวาล แนวคิดนี้สะท้อนจินตนาการที่ได้รับอิทธิพลจาก Hayao Miyazaki (Napier, 2005; Cavallaro, 2006) โดยเฉพาะในเรื่องการให้ชีวิตกับสิ่งไม่มีชีวิต หรือการทำให้จักรกลมีชีวิตวิญญาณ ข้าพเจ้าตั้งใจให้ “เครื่องจักร” ในภาพนี้มีใช้สิ่งเย็นซา แต่เป็นภาพสะท้อนของความพยายามในการเปลี่ยนพลังทำลายให้กลายเป็นพลังปกป้อง

การวิเคราะห์ด้านเทคนิค

เทคนิคที่ใช้ในภาพนี้คือ สีอะคริลิกบนผ้าใบ โดยใช้ทั้งแบบ Layering (การลงสีซ้อนชั้น) เพื่อให้เกิดความลึก และ Dry Brush (ปัดแปรงแห้ง) เพื่อให้เกิดเท็กซ์เจอร์หยาบแบบกลไกโลหะ การขีดเส้นพลังด้วยพู่กันยาว (long directional stroke) และการแซมพลังแสงด้วยแปรงกลมขนาดเล็ก ทำให้เกิดลักษณะ ระเบิดพลัง คล้ายเอฟเฟกต์ใน cutscene เกมที่มีการปล่อยสเกลใหญ่ นอกจากนี้ ข้าพเจ้ายังใช้ การขีดพื้นผิวบางจุด เพื่อแสดงพลังที่แทรกทะลุพื้นผิว และการใช้โทนสีม่วง-ดำ เพื่อแสดงถึงพลังคลื่นที่หมุนวน (vortex energy)





ภาพที่ 21:ภาพสเก็ตช์ของผลงานสกลิต2 คลื่นกัมปนาต ขนาด: 42 x 29.7 ซม.

เทคนิค:ปากาบนกระดาษ ปีที่สร้างสรรค์: พ.ศ. 2568

ที่มา: อนุรักษ์ ชุ่มพรมราช. อดมคติแห่งความเพลิตเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.

ภาพสเก็ตช์นี้คือจุดเริ่มต้นของการพัฒนา “สกลิตที่ 2: คลื่นกัมปนาต” ซึ่งเป็นหนึ่งในผลงานสำคัญของวิทยานิพนธ์ศิลปปะนิพนธ์ชุด “อดมคติแห่งความเพลิตเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย” โดยผู้สร้างสรรค์ใช้ภาพร่างนี้เพื่อสำรวจองค์ประกอบเบื้องต้นของฉากปะทะอันรุนแรงระหว่างผู้กล้ากับศูนย์กลางอำนาจ ลายเส้นที่ปรากฏในภาพเต็มไปด้วยพลังของการ “ระเบิดออกจากภายใน” ที่ยังไม่ถูกขัดเกลา มันเป็นสภาวะทางจิตที่พุ่งพล่านของผู้สร้างสรรค์ เมื่อเผชิญหน้ากับเมืองอันซับซ้อน ระบบที่กดทับ และแรงกดดันจากสังคมเมืองกรุงเทพฯ ที่สะสมในจิตใจอย่างยาวนาน

สรุป

ผลงาน “สกลิตที่ 2 คลื่นกัมปนาต” คือภาพแทนของพลังเจตจำนงที่ถูกปลุกขึ้นเพื่อปกป้องเมืองจากภัยมลภาวะทางจิตวิญญาณและสิ่งแวดล้อม ข้าพเจ้าใช้โครงสร้างจากเกม MOBA เป็นเครื่องมือในการออกแบบสนามพลัง และเลือกแรงบันดาลใจจากเกม League of Legends ในการพัฒนาลำดับการระเบิดพลัง ผ่านกระบวนการ De-construction และ Re-construction วัตถุที่ไร้ค่าในสังคมถูกแปรเปลี่ยนให้มีพลังศักดิ์สิทธิ์ ภาพนี้จึงไม่เพียงแต่ฉากต่อสู้ แต่คือการเปลี่ยนพลังภายในของข้าพเจ้าให้กลายเป็นพลังแห่งศิลปะที่มีเป้าหมายคือการ “ปกป้อง”

สรุปการพัฒนาของผลงาน

เมื่อเข้าสู่การพัฒนาผลงานลำดับถัดมาในชุด คือ “สกลิตที่ 2 คลื่นกัมปนาต” ข้าพเจ้าได้ยกระดับองค์ประกอบทางเนื้อหาและรูปแบบให้มีความเข้มข้นและซับซ้อนยิ่งขึ้น โดยมุ่งเน้นไปที่การแสดงพลัง เจตจำนงภายใน ของข้าพเจ้าในฐานะผู้สร้างสรรค์ ซึ่งไม่ได้เพียงทำหน้าที่ “รับพลัง” จากภายนอก หากแต่เป็นผู้ที่ “ปลดปล่อยพลัง” ออกสู่โลกภายนอกผ่านคลื่นพลังที่หมุนวนและขยายตัวอย่างไม่มีที่สิ้นสุดในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าเปลี่ยนจากการจัดองค์ประกอบแบบสมมาตร ไปสู่การจัดองค์ประกอบแบบ หมุนวนศูนย์กลาง (centrifugal force) เพื่อแสดงการปล่อยพลังออกจากแกนกลาง และได้พัฒนาเทคนิคการใช้เส้นให้แสดงถึงความเร็ว ความรุนแรง และความดิบของพลังที่ไม่ผ่านการกรอง อีกทั้งยังเพิ่มระดับของการแปรเปลี่ยนวัตถุในกระบวนการ Re-construction ให้กลายเป็นร่างจักรกลที่มีโครงสร้างซับซ้อนมากขึ้น เปรียบได้กับฉากคัทซีนในเกม League of Legends (LoL) ที่ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจอย่างชัดเจน นอกจากนี้ การใช้โทนสีม่วง ดำ แดง และเขียวในภาพ “คลื่นกัมปนาต” ยังเป็นการพัฒนาทางการใช้สีที่ต่างจากภาพแรก ซึ่งใช้โทนแสงทองและฟ้าในการสื่อพลังจากภายนอก ขณะที่ในภาพที่สอง ข้าพเจ้าเลือกใช้สีที่สะท้อนแรงสั่นสะเทือนภายใน (internal chaos) เพื่อแสดงถึงพลังสะสมที่พร้อมจะปลดปล่อยออกมาอย่างรุนแรง

โดยสรุปผลงานชิ้นนี้จึงเปรียบเสมือนการ ยกระดับจากการ “รับพลัง” ไปสู่การ “เป็นแหล่งพลัง” ที่เกิดจากพัฒนาการเชิงโครงสร้าง ความคิด เทคนิค และอารมณ์ที่ข้าพเจ้าได้สั่งสมมาตั้งแต่ผลงานชิ้นแรก

ผลงานชิ้นที่ 4



ภาพที่ 22: สกิลที่3 เอราวัณสยบเมฆา เทคนิค: สีอะคริลิกบนผ้าใบ ขนาด: 120 x 100 ซม.

ปีที่สร้างสรรค์: พ.ศ. 2568

ที่มา: อนุรักษ์ ชุ่มพรมราช. อุดมคติแห่งความเพลิดเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.

แนวความคิด

ผลงาน “เอลวัลสยบเมฆา” คือการจำลองภารกิจอันสำคัญในโลกอุดมคติที่ข้าพเจ้าได้สร้างขึ้นจากจินตนาการส่วนตัว โดยมุ่งเน้นการต่อสู้กับมลภาวะในรูปของ ฝุ่น PM 2.5 ซึ่งข้าพเจ้าเห็นว่าเป็นผลลัพธ์ของระบบเศรษฐกิจแบบเร่งรัด การผลิตเพื่อบริโภค และการละเลยต่อทรัพยากรในสังคมเมืองร่วมสมัย ในผลงานนี้ ข้าพเจ้าใช้ตัวเองเป็น “ตัวละครหลัก” ผู้ใช้ “สเกิลที่ 3: เอลวัลสยบเมฆา” ซึ่งเปรียบเสมือนพลังพิเศษจากความตั้งใจและศรัทธาอันแรงกล้าในการหยุดยั้งกลไกที่สร้างมลพิษภายใต้บริบทของเกมแนว MOBA โดยได้รับแรงบันดาลใจจาก ฉากคัทซีนในเกม League of Legends (LoL) ซึ่งมักใช้เล่าเรื่องด้วยพลังของภาพ ความเคลื่อนไหว และจิตวิญญาณแห่งการเสียดสี

การวิเคราะห์ด้านรูปแบบ

องค์ประกอบภาพถูกจัดวางอย่างสมมาตรในแนวตั้ง โดยมี กลไกยักษ์ขนาดมหึมา อยู่ใจกลางภาพในลักษณะของสัญลักษณ์แห่งพลังอำนาจและการกดทับ ตัวกลไกประกอบด้วยชิ้นส่วนที่คล้ายเครื่องยนต์ ท่อ แผงวงจร และซีพียูขนาดใหญ่ ทำให้เกิดภาพลักษณ์ของสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์แต่มีพลังควบคุมโลก บรรยากาศของภาพถูกรายล้อมด้วยกลุ่มควัน ฝุ่น และความเคลื่อนไหวของแรงหมุนที่กำลังดูดกลืนทุกสิ่งเข้าสู่ใจกลาง ซึ่งเป็นภาพของ “หลุมดำ” ข้าพเจ้าเลือกใช้โครงสร้างแบบ ฟุ้งสู่ศูนย์กลาง (centripetal motion) เพื่อตอกย้ำพลังดูดกลืนของระบบที่ขาดสมดุล เส้นสายและพลังแสงในภาพได้รับอิทธิพลอย่างชัดเจนจากงานของ Yoji Shinkawa (Shmuplations, 2001) โดยเฉพาะการใช้เส้นอิสระและหนาแน่นเพื่อแสดงการปะทะกันของพลัง กลไก และความโกลาหล ขณะที่การออกแบบเครื่องจักรให้มีลักษณะกึ่งชีวภาพ สื่อถึงอิทธิพลของ Hayao Miyazaki (Napier, 2005; Cavallaro, 2006) ในการให้ชีวิตกับวัตถุไร้วิญญาณ

การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา

ผลงานนี้เสนอภาพของ ระบบเศรษฐกิจอุตสาหกรรมที่กำลังดูดกลืนความหลากหลายของชีวิต ทั้งในเชิงวัตถุและจิตวิญญาณ กลไกยักษ์กลางภาพเปรียบได้กับ “เครื่องจักรแห่งความต้องการที่ไร้จุดจบ” ซึ่งไม่เพียงแต่ทำลายธรรมชาติ แต่ยังเปลี่ยนสภาพเมืองให้กลายเป็นพื้นที่ที่มีแต่ฝุ่น ควัน และความมรกร้าง ข้าพเจ้ารื้อถอน (De-construction) ความหมายของเศษซากและกลไกต่าง ๆ จากบริบทเดิม เช่น เครื่องดูดฝุ่น ท่อระบาย ปล่องอุตสาหกรรม และเศษวัสดุในเมือง เพื่อให้พ้นจากการเป็นเพียงวัตถุเหลือใช้ แล้วจึงนำกลับมาประกอบใหม่ (Re-construction) ให้กลายเป็น “เครื่องจักรกลวิญญาณ” ที่มีพลังต่อต้านและสะท้อนระบบที่ข้าพเจ้าต้องการวิพากษ์

การใช้ตัวละครของข้าพเจ้าเองในภาพแม้มิได้ปรากฏในรูปลักษณะมนุษย์อย่างชัดเจน แต่ยังคงดำรงอยู่ผ่าน “พลังแสง” ที่ถูกปล่อยออกจากใจกลางของเครื่องจักร สื่อถึงการแทรกซึมของ “เจตจำนง” เข้าไปในระบบที่ปิดแน่น เพื่อหยุดยั้งกลไกแห่งการทำลายล้าง จากภายใน

การวิเคราะห์ด้านเทคนิค

ข้าพเจ้าเลือกใช้สีอะคริลิกด้วยการทำงานแบบ Layering (ซ้อนชั้นสี) เพื่อสร้างชั้นหมอก ฝุ่น และพลังงานในมิติที่ลึก ซ้อนกันหลายระดับ นอกจากนี้ยังใช้ Dry Brush (แปรงแห้ง) เพื่อเน้นผิวสัมผัสของโลหะสนิม ฝุ่นควัน และขอบวัสดุอุตสาหกรรม แสงหมุนในภาพเกิดจากการใช้ พู่กันลาก หมุนวนรอบศูนย์กลาง และการขูดสีบางจุดเพื่อเผยให้เห็นการหมุนของพลังงาน โดยเฉพาะบริเวณ “หลุมดำ” ด้านล่างภาพ ซึ่งถูกเน้นด้วยแสงบางและจังหวะปิดพู่กันที่เร็วและเฉียด เพื่อสื่อถึงแรงดูดกลืนที่ไม่มีที่สิ้นสุด

สรุปการพัฒนาของผลงาน

จากผลงาน “สกลที่ 1 อสนีบาตระเบิดพิภพ” ซึ่งข้าพเจ้าสื่อสารพลังแห่งการปกป้อง ผ่านการรับพลังจากเบื้องบนสู่ผลงาน “สกลที่ 2 คลื่นกัมปนาตต้อง” ที่ข้าพเจ้าได้เริ่มปลดปล่อยพลังภายในของตนออกมา ใน “สกลที่ 3 เอลฟ์สยบเมฆา” ข้าพเจ้าพัฒนาแนวคิดนี้ต่อไปสู่ระดับที่ “ตัวข้าพเจ้าได้กลายเป็นหนึ่งเดียวกับกลไกแห่งการเปลี่ยนแปลง”

ผลงานชิ้นนี้จึงไม่ใช่แค่การต่อสู้อะหว่าง “มนุษย์” กับ “ศัตรู” แต่เป็นการต่อสู้ภายในระบบซึ่งข้าพเจ้าเลือกจะฝังตัวเองเข้าไปในกลไกแห่งอำนาจ เพื่อหยุดมันจากภายใน พร้อมเปลี่ยนพลังของการบริโภคให้กลายเป็นพลังแห่งการเยียวยา การพัฒนาจากผลงานก่อนหน้าจึงเห็นได้ชัดในมิติเชิงแนวคิด (จากปกป้อง → ปลดปล่อย → สยบกลไก), เชิงเทคนิค (การใช้ทิศทางพลังที่หมุนวนมากขึ้น), และการจัดองค์ประกอบที่ใช้ภาพรวมทั้งเฟรมเป็นพลังเดียวกัน ซึ่งข้าพเจ้าตั้งใจให้เป็น บทสรุปของการต่อสู้ทั้งสามสกลในโลกอุดมคติที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้น

ผลงานชิ้นที่ 5



ภาพที่ 23: สกิลอันติเมจ:ประตูดุคีนวิญญาน เทคนิค: สีอะคริลิกบนผ้าใบ ขนาด: 150 x 120 ซม.

ปีที่สร้างสรรค์: พ.ศ. 2568

ที่มา: อนุรักษ์ ชุ่มพรมราช. อดมคติแห่งความเพลิตเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.

ชื่อผลงาน: สกิลอันติเมจ: ประตูดินวิญญาน

แนวความคิด

ผลงานชิ้นนี้เกิดจากแนวคิดในการสร้าง “โลกอุดมคติ” ที่ข้าพเจ้าปรารถนาจะใช้พลังแห่งจินตนาการและศิลปะเป็นเกราะในการปกป้องเมืองหลวง สถานที่ซึ่งมีทั้งความงดงาม ความหวัง และความเปราะบางซ่อนอยู่พร้อมกัน ท่ามกลางปัญหาที่เกิดจากการอุปโลกบริโภคเกินความจำเป็น ฝุ่นพิษ PM 2.5 และมลภาวะของขยะมหาศาล เมืองหลวงได้กลายเป็นดินแดนที่มีทั้งเสน่ห์และความเสี่ยงในคราวเดียวกัน ข้าพเจ้าจึงหยิบเอาโครงสร้างของเกม ROV (Realm of Valor) มาใช้เป็นกรอบในการเล่าเรื่อง ด้วยแนวคิดการ “ปกป้องฐาน” หรือ Defend the Base ซึ่งเปรียบเสมือนการปกป้องสิ่งก่อสร้างสำคัญในเมืองไม่ให้พังทลายจากศัตรู ผลงานชิ้นนี้จึงไม่เพียงสะท้อนภาพความสวยงามของโลกแฟนตาซี แต่เป็นบทสนทนาอันเข้มข้นต่อ “ระบบความจริง” ที่กำลังคุกคามวิถีชีวิตของคนเมืองอย่างเรี่ยบังัน

การวิเคราะห์ด้านรูปแบบ

องค์ประกอบหลักในภาพคือ “มหาป้อมปราการ” ที่ออกแบบเป็นหัวช้างกลจักรกลขนาดใหญ่ มีงาทะลุออกมาหลายทิศทาง เสมือนเป็น “เครื่องจักรศักดิ์สิทธิ์” ที่ทำหน้าที่ปกป้องดินแดนแกนกลางของภาพคือพื้นที่ที่เต็มไปด้วยแสงทองสว่างขึ้นจาก “ผู้พิทักษ์” ที่กำลังปล่อยพลังออกมา ส่วนรอบนอกคือพลังมืดและศัตรูที่คืบคลานเข้ามาทางโคลนตมและทางเงามืด การใช้โครงสร้างภาพแบบ สมมาตรในแนวตั้ง (Vertical Symmetry) ทำให้เกิดความศักดิ์สิทธิ์ งามสง่า และเป็นระเบียบ เสริมพลังความเชื่อมั่นให้แก่ตัวเมืองที่ถูกปกป้อง เส้นสายที่ไหลจากขอบภาพเข้าสู่ศูนย์กลาง เสริมด้วยแสงและหมอกควัน ทำให้เกิดความรู้สึกคล้ายกับ “ฉากเปิดตัวบอส” หรือ “คัตซีน (Cutscene)” จากเกม ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจโดยตรงจากเกม ROV ข้าพเจ้าได้ศึกษาองค์ประกอบของงานภาพยนตร์ในเกม (Cinematic Storytelling) และนำมาปรับใช้ให้เข้ากับภาษาทางจิตรกรรม

การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา

ข้าพเจ้าตั้งใจให้ผลงานนี้เป็น “บทอัญเชิญแห่งเจตจำนง” ที่รวมพลังจากอดีต ปัจจุบัน และพลังในตัวข้าพเจ้าเอง เพื่อปกป้องเมืองจากการล่มสลาย “ประตูดินวิญญาน” ที่ปรากฏในภาพ จึงเปรียบเสมือนพื้นที่เชิงสัญลักษณ์ที่ทำหน้าที่รับพลังแห่งผู้พิทักษ์ในอดีต และปลดปล่อยพลังต่อต้านเพื่อสกัดพลังทำลายล้าง

ข้าพเจ้าใช้แนวคิด De-construction ในการรื้อความหมายเดิมของสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น หัวช้าง ป้อมปราการ เครื่องจักร และศัตรู เพื่อให้พ้นจากการเป็นเพียงองค์ประกอบเชิงเทคนิค จากนั้นจึงใช้กระบวนการ Re-construction เพื่อสร้างระบบใหม่ที่วางอยู่บนความเชื่อ ความหวัง และพลังทางจิตวิญญาณ

การวิเคราะห์ด้านเทคนิค

ผลงานใช้เทคนิคสีอะคริลิกโดยเน้น Layering (การลงสีซ้อนชั้น) เพื่อสร้างความลึกและหมอกแห่งพลังงานในหลายระดับ ข้าพเจ้าใช้ Dry Brush (แปรงแห้ง) เพื่อเพิ่มความกระด้างของกลไก และสร้างผิวของโลหะที่ถูกใช้งานมาอย่างยาวนาน

ข้าพเจ้าลงเส้นพลังรอบนอกโดยใช้พู่กันยาวลากหมุน เพื่อให้เกิด “แรงสั่นสะเทือน” แบบเดียวกับพลังที่ปล่อยออกจากท่าไม้ตายในเกม และใช้เทคนิคการชุดสีและเป่าพ่นในบางจุด เพื่อจำลอง “ฝุ่นหมอกพิษ” และ “พลังแสง” ที่เบาบางแต่น่าเกรงขาม

สรุป

“สกลิลล์อดีตเมต: ประตูดินวิญญาณ” เป็นผลงานที่สรุปจุดมุ่งหมายของการสร้างโลกอุดมคติของข้าพเจ้าไว้ได้อย่างสมบูรณ์ มันมิใช่แค่การต่อสู้ของภาพ หากแต่เป็น การแสดงพลังแห่งศิลปะในฐานะเกราะป้องกันเมือง ผ่านการผสมผสานโครงสร้างของเกม ROV เข้ากับจิตวิญญาณของผู้สร้างสรรค์ ศิลปะในผลงานชิ้นนี้จึงกลายเป็นสนามรบระหว่างเจตจำนงและกลไกที่พยายามทำลาย ระหว่างพลังของความหวังกับพลังการต่อต้านของความเสื่อมจากผลกระทบทางมลภาวะขยะและมลพิษทางอากาศ ที่มีต้นกำเนิดเกิดจากการอุปโลกบริโลกที่เกินความจำเป็นและไม่รู้คุณค่าของทรัพยากรในสังคมไทยร่วมสมัยนี้

สรุปการพัฒนาของผลงาน

จาก “สกลิลล์ที่ 1 อสนีบาตระเบิดพิภพ” ที่เน้นพลังรับและส่งออก, สู่ “คลื่นกัมปนาตต้อง” ที่เน้นการปลดปล่อยพลังภายใน และ “เอลวัลสยบเมฆา” ที่รวมตัวเข้ากับกลไกในฐานะพลังปะทะระบบ, “ประตูดินวิญญาณ” คือการยกระดับแนวคิดสู่ขั้น อุทิศตนแบบรวมหมู่ โดยมีใจเพียงตัว ข้าพเจ้าอีกต่อไป แต่คือ การอัญเชิญคุณค่าที่ถูกหลงลืมในอดีต ให้กลับมาเป็นผู้พิทักษ์เมืองเฉกเช่น อัญเชิญวีรชนในอดีตที่เปรียบตั้งความจงรักภักดีตลอดกาลมาช่วยปกป้องคุ้มภัยบ้านเมือง พัฒนาการนี้แสดงถึงการเติบโตของแนวคิดจาก “ปัจเจกผู้พิทักษ์” สู่ “ผู้สถาปนาระบบจิตวิญญาณใหม่” ด้วยพลังแห่งจินตนาการ จิตสำนึก และศิลปะร่วมสมัยที่มีพลังขับเคลื่อนอย่างแท้จริง

ผลงานชิ้นที่ 6



ภาพที่ 24:หัวใจผู้พิทักษ์เทคนิค: สีอะคริลิกบนผ้าใบ ขนาด: 120 x 90 ซม.

ปีที่สร้างสรรค์: พ.ศ. 2568

ที่มา: อนุรักษ์ ชุ่มพรมราช. อดมคติแห่งความเพียรและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย, 2568.

แนวความคิด

ผลงาน “หัวใจผู้พิทักษ์” คือการสร้างภาพแทนของ พลังความมุ่งมั่นทางจิตใจ ที่ต่อสู้กับสิ่งที่มองไม่เห็นแต่มีอยู่จริง นั่นคือ ฝุ่นพิษ PM 2.5 ซึ่งข้าพเจ้ามองว่าเป็นมากกว่ามลพิษทางกายภาพ หากแต่คือ สัญลักษณ์ของวิกฤตซ่อนเร้น ที่แฝงอยู่ในทุกลมหายใจของคนเมืองร่วมสมัย พายุหมุนที่ปรากฏในภาพนี้ไม่ได้มีสถานะเป็นพลังธรรมชาติ แต่เป็น “พายุแห่งมลพิษ” ที่เกิดจากระบบอุปถัมภ์บริโภคนิยมที่ล้นเกินเช่น เชื้อเพลิง ควันดำ เขม่าจากโรงงาน และถนนที่เต็มไปด้วยฝุ่น ซึ่งหมุนรวมกันเป็น พายุสัญลักษณ์ ที่ก่อตัวขึ้นจากความละเลย ความเฉยชา และความไม่รู้ของสังคม ตัวละครที่ยืนหยัดกลางภาพเป็น ภาพแทนของเจตจำนงของข้าพเจ้าเอง ผู้ไม่ยอมจำนนต่อความมืดมนของภัยพิบัติของสังคมร่วมสมัย และยังคงต่อสู้ด้วยเจตจำนงอันแรงกล้าแม้จะอยู่กลางพายุมลภาวะนี้

การวิเคราะห์ด้านรูปแบบ

ผลงานนี้โดดเด่นด้วยโครงสร้างภาพแบบ วงหมุนศูนย์กลาง (vortex composition) โดยพายุหมุนเป็นแกนหลักที่เคลื่อนที่วนซ้าย-ขวา ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวรุนแรงและไร้ทิศทางแน่นอน เส้นพายุถูกวาดด้วยจังหวะพู่กันที่เร็ว ชวน และวนซ้ำกันหลายชั้น เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและแรงสั่นสะเทือน การวางตัวละครตรงกลางของ ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึง “จุดยืนของความกล้า” ที่สู้กับภัยสังคมอันมหาศาล ความตึงเครียดระหว่างแสงที่ตกกระทบบนเกราะของผู้พิทักษ์กับความมืดที่หมุนวนรอบข้าง ทำให้เกิด ไดนามิกของความตึงเครียด (tension dynamic) ที่ทรงพลัง องค์ประกอบทั้งหมดจึงเน้นให้เกิด “การต่อสู้ภายในเฟรม” มากกว่าการเคลื่อนไหวระหว่างตัวละคร

การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา

พายุควันในภาพคือสัญลักษณ์ของภัยร้ายของสังคมเมือง ที่หมุนวนซ้ำซากไม่ยอมหยุดพัก ไม่ให้เวลาพิจารณาและค่อยๆกลืนกินวิถีชีวิตไปโดยไม่รู้ตัว การให้ศัตรูในภาพมีลักษณะเป็น “ควัน” ไร้ใบหน้า เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า ภัยร้ายในเมืองบางอย่างอาจไร้รูปทรง แต่มันส่งผลร้ายลึกและจริงยิ่งกว่าภัยที่จับต้องได้ ข้าพเจ้าตั้งใจใช้แนวคิด De-construction เพื่อรื้อสร้างภาพจำของ “ภัย” ให้พ้นจากรูปแบบของปิศาจในนิยาย โดยให้มันมีลักษณะไม่แน่นอน ไม่มีตัวตนชัดเจน เป็น “ความพรั่” ที่กัดกร่อนความมั่นคงของชีวิตอย่างแยบยล ในกระบวนการ Re-construction ข้าพเจ้านำจินตนาการมาสร้าง “เกราะจักรกล” ที่ไม่ใช่เพียงอาวุธ แต่เป็นภาพแทนของสติ ความกล้า และการตระหนักรู้ ที่ข้าพเจ้าเชื่อว่าสามารถต้านพลังควันได้ แม้เพียงลำพังก็ตาม

การวิเคราะห์ด้านเทคนิค

ผลงานนี้ใช้เทคนิคสีอะคริลิกโดยเน้นการทำงานแบบ Layering เพื่อให้เกิดความทึบ ความโปร่ง และความลึกหลายชั้นในพายุ ข้าพเจ้าใช้ Dry Brush (แปรงแห้ง) กับส่วนของเส้นพายุชั้นนอกเพื่อให้เกิด “เนื้อฝุ่น” ที่ดูแตกกระจายและเคลื่อนไหวได้ นอกจากนี้ยังมีการใช้จังหวะปิดแปรงแบบเฉียงและวนซ้ำ เพื่อสร้างแรงหมุนในแนวทวนเข็มนาฬิกาให้สัมพันธ์กับทิศทางสายฟ้า เส้นสายของพายุถูกเน้นด้วยการ ปิด-ชูด-ลาก ให้เกิดเส้นที่ไม่สมบูรณ์ แสดงถึงความปั่นป่วนทางอารมณ์และความไม่แน่นอนของศัตรูในภาพ การออกแบบเกราะของผู้พิทักษ์ได้แรงบันดาลใจจากลักษณะของเกราะในผลงานของ Yoji Shinkawa ที่ผสมผสานกับพลังภายในอย่างซับซ้อน ขณะที่การมอบชีวิตให้แก่สภาวะธรรมชาติอย่าง “พายุ” ให้กลายเป็นตัวละครและศัตรูที่มีจิตวิญญาณ แสดงอิทธิพลจาก Hayao Miyazaki อย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะในผลงานที่ทำให้หมอก ควัน หรือแม่แต่เงา กลายเป็นสิ่งมีชีวิตที่แฝงสัญลักษณ์ทางสังคม

สรุปผลงาน

“หัวใจผู้พิทักษ์” เป็นผลงานที่แสดงให้เห็นถึงการต่อสู้เชิงจิตวิญญาณในระดับลึกที่สุดของข้าพเจ้า ในฐานะผู้สร้างสรรค์ศิลปะที่ต้องการยืนยันว่า แม้อภัยในเมืองจะพรวมไว้ตัวตนและเต็มไปด้วยความกลืนกลาย แต่การยืนหยัดด้วย “สติและพลังใจ” ก็ยังคงเป็นอาวุธสำคัญที่สุด พายุฝุ่นควันในภาพจึงไม่ได้ถูกมองเพียงเป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติ แต่คือ บททดสอบของสำนัก ที่ชวนให้ผู้ชมตั้งคำถามถึงบทบาทของตนในสังคมเมืองร่วมสมัย

สรุปการพัฒนาของผลงาน

จากผลงานก่อนหน้า “สกลอัลติเมต: ประตูดินวิญญาณ” ที่เน้นการอยู่เชิงพลังจากอดีตเพื่อปกป้องเมืองในเชิงระบบและสัญลักษณ์ ผลงาน “หัวใจผู้พิทักษ์” พัฒนาต่อมาในมิติเชิงลึกของจิตใจและความเป็นปัจเจกมากขึ้น ข้าพเจ้าลดทอนความซับซ้อนของฉากและองค์ประกอบเชิงโครงสร้างแล้วหันมาเน้น ตัวละครผู้พิทักษ์โดยให้เขาเผชิญหน้ากับพายุมลภาวะในลักษณะอย่างเดี๋ยวดาย ความท้าทายในงานชิ้นนี้จึงไม่ใช่การชนะศัตรู แต่คือการไม่ยอมแพ้ต่อความพว้าเลือนของภัยที่ไม่เป็นรูป ถือได้ว่าผลงานนี้คือต่อสู้เชิงระบบสู่การต่อสู้ภายในตน ที่ลึกและสะท้อนแรงต้านของจิตใจได้อย่างเจียบงันแต่ทรงพลัง

สรุปการวิเคราะห์ผลงาน

ภายใต้หัวข้อ “อุดมคติแห่งความเพลิตเพลินและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย” ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะจิตรกรรมทั้ง 6 ชิ้น โดยมีเป้าหมายเพื่อวิพากษ์วิจารณ์สภาพสังคมเมืองหลวงร่วมสมัย ซึ่งเต็มไปด้วยปัญหาหลากหลายทางสิ่งแวดล้อมและจิตสำนึกที่เสื่อมถอย จากการบริโภคเกินความจำเป็น ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้โลกจินตนาการแบบเกมแนวแฟนตาซีไซไฟเป็น “ฉากการผจญภัย” เพื่อแปลงความจริงอันโหดร้ายให้กลายเป็นประสบการณ์เชิงศิลปะที่สนุกสนาน เพลิตเพลิน และไร้อารมณ์เหมือนการเล่นเกม

ด้านแนวคิด

ข้าพเจ้าพัฒนาผลงานแต่ละชิ้นภายใต้กรอบความคิดที่เน้นการ “เล่าเรื่องผ่านเกม” โดยเฉพาะเกมแนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) เช่น ROV (Realm of Valor) และ LOL (League of Legends) เพื่อใช้เป็นภาษาสื่อกลางที่ร่วมสมัย เชื่อมโยงเข้ากับประเด็นทางสังคมและจิตวิญญาณ ผลงานจึงไม่ใช่เพียงภาพศิลปะ แต่เป็น “ฉาก” หรือ “ภารกิจ” ที่ผู้ชมสามารถสัมผัสได้ในฐานะผู้เล่นในโลกแฟนตาซี ที่มีเป้าหมายเพื่อ “ปกป้องเมืองหลวง” จากภัยที่มองเห็นและมองไม่เห็น

ตัวละครเอกของแต่ละชิ้นงาน คือ “เจตจำนงของข้าพเจ้าเอง” ที่ปรากฏในรูปแบบของนักรบพลังสายฟ้า ผู้พิทักษ์ หรือวิญญาณอันศักดิ์สิทธิ์ การออกแบบเช่นนี้คือการแปรเปลี่ยนพลังในใจของผู้สร้างให้เป็นพลังทางรูปธรรม โดยหวังจะกระตุ้นจิตสำนึกของผู้ชมให้ตระหนักถึงปัญหาในสังคมร่วมสมัย และพร้อมที่จะ “ลุกขึ้น” เหมือนดังตัวละครในเกม

ด้านเนื้อหา

ผลงานทั้งหมดนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับภัยในกรุงเทพมหานคร ไม่ว่าจะเป็นมลพิษ ฝุ่นพิษ เศษซากขยะเทคโนโลยีหรือระบบอุตสาหกรรมที่ตูดกลืนชีวิต โดยใช้วิธีการแทนค่าด้วยรูปทรงและตัวละคร เช่น ถังขยะจักรกล พายุฝุ่น กลไกขนาดยักษ์ หรือประตูดินวิญญาณ ซึ่งกลายเป็น “ศัตรู” หรือ “Boss” ที่ตัวละครหลักต้องต่อสู้เพื่อปกป้อง “ฐาน” หรือ “บ้านเมือง” ในเชิงโครงสร้าง ข้าพเจ้าใช้กระบวนการ De-conduction (การรื้อถอนความหมายเดิม) และ Re-conduction (การประกอบสร้างใหม่) เพื่อรื้อวัตถุธรรมดา เช่น พัดลม เต้าไฟ สายไฟ หรือเครื่องดูดฝุ่น ออกจากบริบทเดิม แล้วนำกลับมาสร้างเป็นตัวละครหรือองค์ประกอบที่มีพลังใหม่ในโลกจินตนาการ ผลลัพธ์ที่ได้จึงเป็นภาพของ “โลกอุดมคติ” ที่สามารถสะท้อนความจริงของโลกปัจจุบันได้อย่างเฉียบคม

ด้านรูปแบบ

ในเชิงองค์ประกอบ ข้าพเจ้าพัฒนาโครงสร้างภาพให้มีความซับซ้อนและมีชั้นเชิงของมิติ โดยเน้นการซ้อนภาพ (Layering) ที่แยกฉากหน้า ฉากกลาง และฉากหลัง เพื่อสร้างความลึกและพลังของภาพในลักษณะคล้าย “ฉากในเกม” (Level Design) ซึ่งใช้สำหรับการวางอุปสรรคหรือจุดปะทะในเกม MOBA การจัดองค์ประกอบภาพมีลักษณะพลวัต (Dynamic) ด้วยเส้นสายพุ่งแรง เช่น สายฟ้า ลำแสง และพลังงานหมุนวน เพื่อแสดงการเคลื่อนไหวและการต่อสู้ที่เต็มไปด้วยพลัง เหมือนในฉากคัตซีนของเกม

ด้านเทคนิค

เทคนิคหลักที่ใช้คือ สีอะคริลิกบนผ้าใบ ซึ่งเหมาะกับการสร้างพลังทางภาพอย่างเข้มข้นและรวดเร็ว ข้าพเจ้าใช้เทคนิค Layering (การซ้อนชั้นสี) เพื่อสร้างมิติของพลังงานและอารมณ์ และใช้ Dry Brush (พู่กันแห้ง) เพื่อแสดงผิวสัมผัสของโลหะ เศษซากขยะ ความหยาบกระด้างของฝุ่นหรือพลังงานที่กำลังปะทะ การออกแบบตัวละครและฉากยังสะท้อนอิทธิพลจาก Hayao Miyazaki โดยเฉพาะการให้ชีวิตกับวัตถุและเครื่องจักร เช่น เศษเหล็กที่มีดวงตา ฝุ่นที่เคลื่อนไหวเหมือนสิ่งมีชีวิต เหล่านี้สะท้อนแนวคิดเชิงจริยธรรมที่เห็นคุณค่าของสรรพสิ่งและตั้งคำถามต่อระบบบริโภคของมนุษย์



บทที่ 5 ผลสรุปและข้อเสนอแนะ

ผลสรุปของการศึกษา

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัลนี้ ข้าพเจ้ามีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้พลังของจินตนาการร่วมกับภาษาทางศิลปะเป็นเครื่องมือในการเสนอแนวคิด “อุดมคติแห่งความเพลิดเพลีนและการผจญภัยในวิถีชีวิตร่วมสมัย” โดยเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับชีวิตในเมืองหลวง ผ่านการเล่าเรื่องด้วยโครงสร้างที่ได้แรงบันดาลใจจากเกมแนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) เช่น Realm of Valor (ROV) หรือ League of Legends (LoL) ซึ่งมีลักษณะการเล่นแบบ “ปกป้องฐาน” (Defend the Base) และการต่อสู้กับศัตรูด้วยพลังพิเศษในโลกแฟนตาซีเชิงไซไฟ

ข้าพเจ้ามองว่าสังคมเมืองหลวงในยุคปัจจุบัน แม้จะมีความเจริญในเชิงเทคโนโลยีและภาพลักษณ์ของความทันสมัย หากแต่ในอีกด้านหนึ่งกลับซ่อนวิกฤตเรื้อรังที่ค่อย ๆ กลืนกินจิตวิญญาณของผู้คน ไม่ว่าจะเป็นฝุ่นพิษ PM 2.5 ขยะล้นเมือง พฤติกรรมบริโภคนิยม หรือความเฉาทางจิตสำนึก สิ่งเหล่านี้ถูกถ่ายทอดผ่านสัญลักษณ์ในผลงานในฐานะ “ศัตรู” ที่ผู้พิทักษ์ในภาพต้องต่อสู้ ทั้งในเชิงกายภาพและเชิงจิตวิญญาณ

ในผลงานแต่ละชิ้นข้าพเจ้าได้ออกแบบตัวละครหลักให้เป็นภาพแทนของตนเองในฐานะ “ผู้พิทักษ์” ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละด้านของการเดินทาง ตั้งแต่ผู้รับพลังจากภายนอก การปลดปล่อยพลังภายใน การรวมร่างเข้ากับกลไกระบบ ไปจนถึงการอัญเชิญคุณค่าที่ถูกหลงลืมในอดีต และสุดท้ายคือการเผชิญหน้ากับภัยเงียบในรูปแบบที่ไม่มีตัวตน ผลงานจึงเปรียบได้กับแผนที่ของการพัฒนาทั้งในแง่ของภาษาทางศิลปะและการเติบโตทางจิตวิญญาณของผู้สร้าง

ข้าพเจ้าเลือกใช้กระบวนการ De-construction เพื่อรื้อสร้างวัตถุและสิ่งคุ่นชินจากชีวิตในเมือง เช่น เครื่องใช้ไฟฟ้าเก่า ถังขยะ แสงไฟฟ้า เสา ฝุ่น และควัน ให้พ้นจากความเป็นสิ่งของ แล้วจึงนำเข้าสู่ Re-construction ด้วยจินตนาการ เพื่อประกอบสร้างใหม่เป็น “ศัตรู” หรือ “ปีศาจแห่งระบบ” ที่มีพลังทำลาย และต้องการการต่อสู้เชิงจิตวิญญาณอย่างแท้จริง สิ่งของเหล่านี้จึงไม่ใช่เพียงองค์ประกอบฉาก แต่เป็นภาพแทนของความเสื่อมถอยทางสังคม จริยธรรม และสำนึกของคนเมืองที่กำลังถูกกัดกร่อนโดยวิถีชีวิตสังคมเมืองที่เราสร้างขึ้นมาเอง

ในเชิงเทคนิค ข้าพเจ้าใช้สีอะคริลิกโดยเน้นการซ้อนชั้น (Layering) เพื่อสร้างบรรยากาศที่หนาแน่นและดิบ ลากเส้นด้วยพู่กันแห้ง (Dry Brush) เพื่อให้เกิดแรงเสียดทานในภาพเหมือนผลงานที่กำลังเคลื่อนที่ สายฟ้า พายุหมุน วงพลัง หรือแม้แต่แสงที่สว่างจากศูนย์กลางของตัวละคร ล้วนถูกออกแบบ

ให้ทำหน้าที่เป็น “ภาษาพลัง” ที่ไม่เพียงส่งผลต่อภาพ แต่สะท้อนอารมณ์ภายในผู้ชม โลกในภาพจึงไม่ใช่เพียงฉากของการต่อสู้ หากแต่คือ “สนามรบทางจิตวิญญาณ” ที่ข้าพเจ้าพยายามจะใช้ศิลปะเป็นเกราะป้องกันสิ่งที่เปราะบางที่สุดในเมืองนั้นคือ “จิตวิญญาณของผู้คน” ที่กำลังตกอยู่ท่ามกลางความวุ่นวายของระบบบริโภคนิยม ความเฉื่อยชาทางสังคม และภัยที่ไม่มีเสียง

ผลงานศิลปะชุดนี้ยังแสดงให้เห็นว่ารูปแบบของเกม โดยเฉพาะเกมที่มีลักษณะการต่อสู้กับศัตรู การใช้สกิล และการปกป้องฐาน มิได้เป็นเพียงสิ่งให้ความบันเทิง แต่สามารถเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างศิลปะร่วมสมัยที่มีพลังสื่อสารและวิพากษ์อย่างลุ่มลึก ได้จริง ข้าพเจ้าเชื่อว่าในยุคที่เมืองเต็มไปด้วยมลภาวะและมลพิษในสังคม เสียงของศิลปะก็ยังสามารถส่งพลังเงียบๆ เพื่อเตือนให้ผู้คนหันกลับมาเห็นคุณค่าของการ “ปกป้องบ้าน” แม้ไม่ใช่ในเกม แต่ในชีวิตจริง ศิลปะในที่นี้จึงไม่ใช่เพียงการเล่าเรื่อง หากแต่คือการต่อสู้ในเชิงอุดมการณ์ การปกป้องคุณค่า การคืนชีวิตให้วัตถุ และการเปลี่ยนภาพของมลภาวะและมลพิษให้กลายเป็นสัญลักษณ์ของ “ความหวัง” และ “ความกล้า” ที่ยังหลงเหลืออยู่ในใจของผู้ชม

ผลสรุปของการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า ศิลปะร่วมสมัยสามารถกลายเป็นสนามของการผจญภัยได้จริง หากได้รับการออกแบบอย่างมีสำนึก และขับเคลื่อนด้วยเจตจำนงแห่งการปกป้อง ความเพิลิตเพลินจากเกมมิไซสิ่งไร้สาระ หากแต่เป็นภาษาหนึ่งที่สามารถเชื่อมโยงผู้คนกลับคืนสู่รากของความเป็นมนุษย์ได้อีกครั้ง ในยุคที่เมืองแทบจะกลืนกินหัวใจของเราไปทุกวัน



รายการอ้างอิง

- Allison, A. (2006). *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. University of California Press.
- Cavallaro, D. (2006). *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. McFarland.
- Denison, R. (2015). *Anime: A Critical Introduction*. Bloomsbury Academic.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Howl's Moving Castle* (2004). [Film]. S. Ghibli; Studio Ghibli.
- Kojima Productions. (2001). *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* In [Video Game]. Konami.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press.
- Mobafire. (2024). *S13 Grandmaster Syndra Guide – Ultimate Mid Lane Guide*. Mobafire. Retrieved June 11 from <https://www.mobafire.com/league-of-legends/build/s13-grandmaster-syndra-guide-ultimate-mid-lane-guide-623103>
- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.
- Newman, J. V. n. e. L. R. (2013). *Videogames* (2nd ed.). Routledge.
- Nolan, C. (2008). *The Dark Knight* [Film]. Warner Bros.
- Salen, K., & Zimmerman, E., (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Shmuplations. (2001). *Yoji Shinkawa Interview – Metal Gear Solid 2*. Retrieved 12 มิถุนายน 2025 from <https://shmuplations.com/mgs2/>
- Smith, G. (2020). Playing the City: Urban Politics and Game Worlds in Metal Gear Solid. *Game Studies*, 20(1). https://gamestudies.org/2001/articles/smith_city
- Spirited Away*. (2001). [Film]. S. Ghibli; Studio Ghibli.
- ธีรยุทธ บุญมี. (2546). พฤติกรรมสังคมไทยและการเปลี่ยนแปลง. สำนักพิมพ์มติชน.
- นิลยา มีศรี และคณะ. (2562). รายงานวิจัย “ฝุ่นละออง PM2.5 กับสุขภาพของคนกรุงเทพฯ”.

พงษ์เทพ พงษ์ไพบูลย์. (2560). สิ่งแวดล้อมเนื่องกับการจัดการของท้องถิ่น. สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

วงศ์จิตร, พ. (2562). โลกแฟนตาซีในศิลปะร่วมสมัย: จินตนาการกับภาวะวิกฤตในสังคม. วารสารวิจัย
ศิลป์, 8(2), 112-128.

สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม. (2564). รายงานสถานการณ์
สิ่งแวดล้อมประจำปี. สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม.

อ่อนสูง, อ. (2563). จินตนาการกับการเยียวยาทางจิตวิญญาณในศิลปะร่วมสมัย. วารสารศิลปกรรม
ศาสตร์, 17(1), 55-58.





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายณัฐวุฒิ ชุ่มพรมราช
วุฒิการศึกษา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
ผลงานตีพิมพ์	สูจิบัตรการประกวดวาดภาพเฉลิมพระเกียรติ รุ่น ประชาชนทั่วไป กระทรวงพลังงาน ปี 2561 สูจิบัตรการประกวดวาดภาพเฉลิมพระเกียรติ รุ่น ประชาชนทั่วไป กระทรวงพลังงาน ปี 2564 สูจิบัตรการประกวดวาดภาพเฉลิมพระเกียรติ รุ่น ประชาชนทั่วไป กระทรวงพลังงาน ปี 2566 สูจิบัตรการประกวดวาดภาพเฉลิมพระเกียรติ รุ่น ประชาชนทั่วไป กระทรวงพลังงาน ปี 2562 สูจิบัตรการประกวดวาดภาพเฉลิมพระเกียรติ รุ่น ประชาชนทั่วไป กระทรวงพลังงาน ปี 2559
รางวัลที่ได้รับ	รางวัลชนะเลิศ การประกวดวาดภาพเฉลิมพระเกียรติ รุ่น ประชาชนทั่วไป กระทรวงพลังงาน ปี 2561 Champion Artbattle Thailand 2024 รางวัลรองชนะเลิศอันดับ1 ประกวดวาดภาพ "มวยสากลไทย สู่เวทีโอลิมปิก" 2567 รางวัลรองชนะเลิศ การประกวดวาดภาพเฉลิมพระเกียรติ รุ่น ประชาชนทั่วไป กระทรวงพลังงาน ปี 2564 รางวัลรองชนะเลิศ การประกวดวาดภาพเฉลิมพระเกียรติ รุ่น ประชาชนทั่วไป กระทรวงพลังงาน ปี 2566 รางวัลชมเชย การประกวดวาดภาพเฉลิมพระเกียรติ รุ่น ประชาชนทั่วไป กระทรวงพลังงาน ปี 2559 รางวัลชมเชย การประกวดวาดภาพเฉลิมพระเกียรติ รุ่น ประชาชนทั่วไป กระทรวงพลังงาน ปี 2562 รางวัลชมเชย การประกวดวาดภาพ “ในหลวงของเรา ฝนหลวงของเรา” รุ่น ประชาชนทั่วไป กรมฝนหลวง ปี 2560 รางวัลชมเชย การประกวดวาดภาพ “สืบสาน รักษา ต่อยอด”

รุ่น ประชาชนทั่วไป กรมพลหลวง ปี 2563

