

มายาคติแห่งนรกภูมิในปัจจุบัน
INFERNP'S ILLUSION

นายชีวิน ชันธจิตร

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาจิตรกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

มายาคติแห่งนรกภูมิในปัจจุบัน

Inferno's Illusion

นาย ชีวิน ชันชจิตร

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2558-2559

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
จิตรกรรม



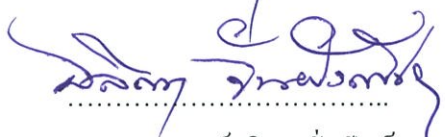
.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์



ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)



กรรมการ

(รองศาสตราจารย์อลิตา จันฝั่งเพชร)




กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)



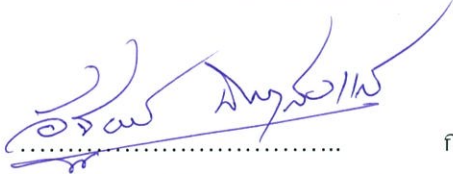
กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล. โอภาสจรัส นันทวัน)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)



กรรมการ

(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)



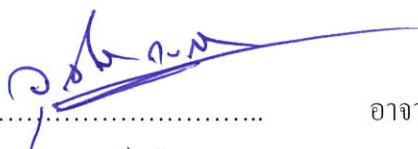
กรรมการ

(อาจารย์ถวัลย์รัตน์ บัวลอย)



กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อนุพงษ์ จันทร)



อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	มายาคติแห่งนรกภูมิในปัจจุบัน
	Inferno's Illusion
ชื่อ	นาย ชีวิน ชันรจิตร
รหัสนักศึกษา	56020486
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2559 - 2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วุฒิกร คงคา

บทคัดย่อ

มีเรื่องเล่าเกี่ยวกับความตายของมนุษย์ มนุษย์ทุกคนบนโลกนั้นล้วนเกิดมาและต้องตายลง นั้นเป็นสัจธรรมของโลกที่ใคร ๆ ต่างรู้ดี แล้วเมื่อมนุษย์ได้ตายไปแล้ว เกิดคำถามขึ้นว่าวิญญาณของมนุษย์เหล่านั้นเดินทางต่อไปในที่แห่งใด เป็นเรื่องน่าประหลาดที่คำตอบของคำถามนี้เป็นคำตอบเดียวกันจากทั่วทั้งโลก ที่แห่งนั้นคือนรก ดินแดนหลังความตายที่เป็นดั่งแดนลงทัณฑ์ ไม่ว่าสมัยที่ยังมีชีวิตมนุษย์อาจหลีกเลี่ยงหนีจากความคิดได้เก่งแค่ไหน แต่มนุษย์ไม่อาจหลีกเลี่ยงหนีความตายได้ และจะถึงเวลาที่วิญญาณคนตายต้องเผชิญหน้ากับบาปกรรมของตนเอง

ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดภาพนรกจากมุมมองของข้าพเจ้าสู่สายตาของผู้คน เพื่อแสดงให้เห็นว่าความเชื่อนั้นได้เปลี่ยนไปตามยุคสมัย โดยสะท้อนภาพจากจินตนาการของข้าพเจ้าออกมาในรูปแบบของข้าพเจ้าเอง ความตายอาจน่ากลัว แต่หากมองให้เป็นเรื่องทำทายเป็นแล้วสนุกกับมัน นรกก็ไม่ได้เป็นสถานที่ ๆ มีแต่ความหดหู่เสมอไป

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์นี้ได้รับแรงบันดาลใจ ข้อคิดเห็น คำปรึกษา และกำลังใจจากผู้คนมากมาย รวมถึงสิ่งต่าง ๆ ที่ทำให้ข้าพเจ้ามีพลังเดินหน้าต่อ จนทำงานศิลปินพจน์ชุดนี้ออกมาได้สำเร็จลุล่วง ด้วยดี ข้าพเจ้าขอกล่าวคำขอบคุณไว้ ณ ที่นี้

พ่อแม่และครอบครัวของข้าพเจ้า ที่คอยเป็นกำลังใจ ให้คำปรึกษา และยังสนับสนุนข้าพเจ้า มาโดยตลอดในทุก ๆ เรื่องอย่างไม่เคยยอมแพ้ในตัวข้าพเจ้าเลย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกิจร คงคา อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปินพจน์ของข้าพเจ้า ที่ให้คำปรึกษา คำแนะนำ คำชี้แนะ ความรู้ และแนวทางแก้ปัญหา ตลอดจนกำลังใจที่มีแก่ข้าพเจ้า

วิรัช เหลืองแข็ง เพื่อนสนิทที่คอยผลักดันข้าพเจ้าเสมอมา

สุรัสวดี กลิ่นหอม เพื่อนสนิทที่ทั้งหน้าตาดี บุคลิกดี นิสัยดี ฉลาด มีไหวพริบ และยังมี ความรอบคอบเป็นอย่างมาก ผู้ที่คอยช่วยเหลือข้าพเจ้าในทุก ๆ เรื่องไม่ว่าแม้แต่เรื่องเงิน คอย ผลักดันและให้กำลังใจ เพื่อนผู้ให้คำวิจารณ์ที่ตรงไปตรงมา ทำให้ข้าพเจ้ามองเห็นปัญหาที่ตรงจุด แล้วยังเป็นเพื่อนที่คอยช่วยข้าพเจ้าแก้ไขปัญหาเหล่านั้นอยู่เสมอ

คณาจารย์และเพื่อนทุกคนในสาขาจิตรกรรม รวมถึงเพื่อนในสาขาภาพพิมพ์ และเพื่อนใน สาขาประติมากรรม ที่คอยช่วยเหลือและให้คำปรึกษายามที่ข้าพเจ้าประสบปัญหา

ทุกโอกาสในการเรียนรู้ ทักษะที่เรียน ทักษะละเอียดในประสบการณ์การทำงานครั้งนี้ ข้าพเจ้ารู้สึกขอบคุณทุก ๆ ท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องจากหัวใจของข้าพเจ้า หากไม่มีกำลังใจจากพ่อแม่ หากไม่มีคำชี้แนะจากอาจารย์ หากไม่มีเพื่อน ๆ ที่คอยสนับสนุน ข้าพเจ้าอาจไม่ประสบความสำเร็จ ในศิลปินพจน์ชิ้นนี้ ข้าพเจ้าจึงอยากขอบคุณทุก ๆ คนเป็นอย่างมากที่มีส่วนในความสำเร็จและ ความล้มเหลวของข้าพเจ้า ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้และเติบโตขึ้น จนได้เดินทางมาถึงจุดนี้ และ ข้าพเจ้าจะเดินทางตามหาตัวตนของตัวเองต่อไป

ชีวิน ชันจจิตร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	3
2.1 อิทธิพลที่ได้รับ	3
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	15
2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์	25
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	26
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	26
3.2 กระบวนการสร้างงาน	31
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	32
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	32
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	33
4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ	57
บทที่ 5 บทสรุป	82
เอกสารอ้างอิง	83
ภาพผลงานศิลปะ	86
ประวัติผู้เขียน	91

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. ภาพร่างชิ้นที่ 1	26
2. ภาพร่างชิ้นที่ 2	27
3. ภาพร่างชิ้นที่ 3	27
4. ภาพร่างชิ้นที่ 4	28
5. ภาพร่างชิ้นที่ 5	28
6. ภาพร่างชิ้นที่ 6	29
7. ภาพร่างชิ้นที่ 7	29
8. ภาพร่างชิ้นที่ 8	30
9. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อลายเส้น ผลงานชิ้นที่ 1	33
10. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อลายเส้น ผลงานชิ้นที่ 2	34
11. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อลายเส้น ผลงานชิ้นที่ 3	35
12. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อลายเส้น ผลงานชิ้นที่ 4	36
13. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อรูปทรง ผลงานชิ้นที่ 1	37
14. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อรูปทรง ผลงานชิ้นที่ 2	38
15. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อรูปทรง ผลงานชิ้นที่ 3	39
16. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อรูปทรง ผลงานชิ้นที่ 4	40
17. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อพื้นผิว ผลงานชิ้นที่ 1	41
18. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อพื้นผิว ผลงานชิ้นที่ 2	42
19. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อพื้นผิว ผลงานชิ้นที่ 3	43
20. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อพื้นผิว ผลงานชิ้นที่ 4	44
21. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อสี ผลงานชิ้นที่ 1	45
22. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อสี ผลงานชิ้นที่ 2	46
23. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อสี ผลงานชิ้นที่ 3	47
24. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อสี ผลงานชิ้นที่ 4	48
25. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อน้ำหนัก ผลงานชิ้นที่ 1	49
26. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อน้ำหนัก ผลงานชิ้นที่ 2	50
27. ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนธาตุ หัวข้อน้ำหนัก ผลงานชิ้นที่ 3	51

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
47. ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค้ประกอบศิลป์ หัวข้อความเคลื่อนไหว ผลงานชั้นที่ 3	80
48. ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค้ประกอบศิลป์ หัวข้อความเคลื่อนไหว ผลงานชั้นที่ 4	81
49. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ผลงานชั้นที่ 1	87
50. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ผลงานชั้นที่ 2	88
51. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ผลงานชั้นที่ 3	89
52. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ ผลงานชั้นที่ 4	90

บทที่ 1

บทนำ

นรกภูมิ หรือเรียกโดยย่อว่า "นรก" (บาลี: นิรย, นิรยะ; สันสกฤต: नरक, นรค; จีน: 那落迦, นาลาเจีย; ญี่ปุ่น: 地獄, จิโกะกุ; พม่า: ဝံ့ဝံ့ဝံ့, งาเย; มาเลย์: neraka /เนอรากา/) คือ ดินแดนหนึ่งซึ่งตามศาสนาพุทธเชื่อกันว่าผู้ทำบาปจะต้องไปเกิดและถูกลงโทษตามคำพิพากษาของมัจจุราช มีชื่อเรียกหลายชื่อ เช่น นิรยะ ยมโลก มฤตยูโลก ฯลฯ คนเราทุกคนล้วนเกิด แก่ เจ็บ และตายในที่สุด สิ่งที่หลงเหลืออยู่มีเพียงชื่อเสียงบารมีจากความคิดที่ได้ทำในช่วงชีวิต หากแต่ว่ามนุษย์ทุกคนนั้นล้วนเคยทำความผิดบาปด้วยกันทั้งสิ้น สิ่งเหล่านั้นจึงนำพาจิตสุดท้ายไปยังสถานที่ซึ่งเรียกว่านรกเพื่อชดใช้กรรมของตน จึงเป็นที่มาของโครงการนี้

1.1 ความสำคัญของโครงการ

โครงการนี้ได้รับมุลเหตุหลักจากความเชื่อเรื่องโลกหลังความตาย สิ่งมีชีวิตเกิดขึ้นและดับไปเสมอ บนโลกใบนี้มีวัฒนธรรมแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่และมีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นมากมายในหลายศตวรรษที่ผ่านมา แต่สิ่งหนึ่งที่อยู่กับมนุษย์ชนมาตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบันคือความเชื่อเรื่องความตายและโลกหลังความตาย ทุกศาสนามักจะมีบางส่วนที่เชื่อมโยงถึงเรื่องความตายในรูปแบบต่างๆ รวมถึงเรื่องสถานที่หลังความตายที่เรียกว่า “นรก” ซึ่งในแต่ละความเชื่อนั้นนรกมีความแตกต่างกันไป

อีกมูลเหตุที่ได้นำมาเชื่อมโยงคือเรื่องเกมส์ เกมสั้่นมีทั้งที่ให้ความสนุก ความบันเทิง ทักยะ ความรู้เฉพาะด้าน เสริมจินตนาการให้กับผู้คนทุกเพศทุกวัย

ดังที่กล่าวมาข้างต้น ข้าพเจ้าได้หยิบเนื้อหาในส่วนของ นรก และ เกมส์ มาเชื่อมโยงกัน เกมสั้่นมีรูปแบบเป็นการทำภารกิจเก็บค่าประสบการณ์เพื่อพัฒนาศักยภาพ เมื่อมีเลเวลที่มากขึ้นก็สามารถต่อสู้กับมอนสเตอร์ที่เก่งขึ้นได้ มีความคล้ายคลึงกับนรกที่เหล่าดวงวิญญาณที่กระทำ ความผิดจะต้องชดใช้กรรมเพื่อจะได้ไปเกิด หากแต่นำมาดัดแปลงด้วยจินตนาการให้ “บาป” กลายเป็น “มอนสเตอร์” ที่เป็นรูปธรรม หากผู้ใดทำบาปมาก บาปนั้นจะสะสมรวมตัวกันเป็น อสุภกายร้ายยักษ์ที่ยากจะต่อกร กลับกันหากผู้ใดทำบาปน้อย มอนสเตอร์ที่จะได้เจออาจเป็นเพียงแค่นี้ปีศาจเลวี่เลเวล 1 ที่พบเจอได้ในเกมส์ทั่วไป

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ต้องการสื่อสารรูปแบบของนรกให้เห็นว่านรกไม่ได้น่ากลัวเสมอไป
2. ต้องการให้เกิดการครุ่นคิดก่อนที่จะทำความผิดบาป

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. เนื้อหาหลักของงานอ้างอิงถึงนรกภูมิที่เป็นความเชื่อมาแต่โบราณ ผสมผสานกับเกมส์แนวทางการสร้างสรรค์เป็นแนวทางเหนือจริง (Surrealist)
2. กรรมวิธี จิตรกรรม
3. จำนวนผลงานมี 4 ชิ้น
 - 4.1 ขนาด 200 x 140 เซนติเมตร
 - 4.2 ขนาด 140 x 200 เซนติเมตร
 - 4.3 ขนาด 140 x 200 เซนติเมตร
 - 4.4 ขนาด 140 x 200 เซนติเมตร

บทที่ 2

อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

2.1 อิทธิพลที่ได้รับ

นรกภูมิ ความเชื่อเก่าแก่ที่ถูกเล่าขานต่อๆ กันมาหลายศตวรรษ ไม่มีใครบอกได้ว่านรกนั้นเป็นอย่างไร แต่สิ่งหนึ่งที่มักจะได้ยินมาเหมือนกันนั่นก็คือ นรกเป็นที่ๆ คนตายจะต้องไปชดใช้กรรมให้หมด เพื่อที่วิญญาณจะได้กลับมาเกิดอีกครั้ง ตามไตรภูมิกถาแล้ว นรกภูมิเป็นดินแดนหนึ่งใน กามภพ อันเป็นภพหนึ่งในภพทั้งสาม คือ กามภพ รูปภพ และ อรุภพ รวมเรียกว่า "ไตรภพ" หรือ "ไตรภูมิ" นรกของทางพุทธศาสนาต่างจากนรกของทางตะวันตกในสองประการ คือ สัตว์โลกมิได้ถูกส่งตัวไปเกิดและลงโทษในนรกภูมิตามคำพิพากษาของเทพ แต่เป็นเพราะบาปกรรมที่ตนได้กระทำเมื่อมีชีวิต และระยะเวลาถูกลงโทษในนรกนั้นเป็นไปตามโทษานุโทษ มิได้ชั้วกับชั่วกัลป์เหมือนอย่างนรกของฝรั่ง กระนั้นก็นานเอการอยู่ ซึ่งเมื่อพ้นโทษจากนรกแล้วจะได้กลับไปเกิดในโลกที่สูงขึ้นตามแต่กรรมดีที่ได้กระทำไว้หรือตามแต่ผลกรรมที่เหลืออยู่แล้วแต่กรณี



ภาพที่ 1 Pieter Bruegel The Elder. 1525. **Dull Gret**. [Online]. Available :
https://en.wikipedia.org/wiki/Dull_Gret March 10, 2017.



ภาพที่ 2 Dirk Bouts. 1450. **The fall of the damned**. [Online]. Available :
https://en.wikipedia.org/wiki/Dieric_Bouts Retrieved March 10, 2017.

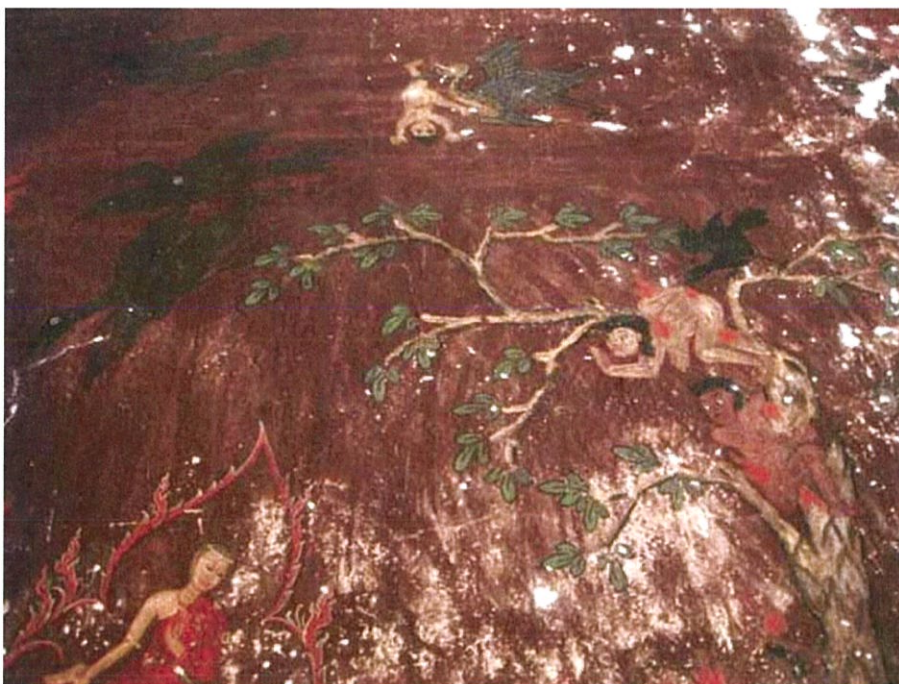


ภาพที่ 3 Pieter Bruegel The Elder. 1562. **The Triumph of Death.** [Online]. Available : https://en.wikipedia.org/wiki/The_Triumph_of_Death Retrieved March 10, 2017.



ภาพที่ 4 [Online]. Available : <http://larnbuddhism.com/godgram/nr/04.html>

Retrieved March 10, 2017.



ภาพที่ 5 ครูช่างสมัยรัชกาลที่ 1. พ.ศ. 2371. ภาพเขียนวัดดุสิตาราม (วัดเสาประโคน) [Online].

Available : <http://www.manager.co.th/Entertainment/ViewNews.aspx?NewsID=9520000058256>

Retrieved March 10, 2017.

ผมตั้งชื่อบทความชิ้นนี้ ชวนให้ตกนรกหมกไหม้อยู่สักหน่อย กล่าวคือ เจตนาจะเขียนถึงจิตรกรรมฝาผนัง วัดดุสิตาราม แต่ดันจั่วหัวไว้ดังที่เห็น ซึ่งอาจชวนให้เข้าใจผิดว่า ทางวัดมีภาพพจน์เสื่อมเสียติดลบ หรือมีกิจไม่ดีไม่งาม คล้ายคล้ายจะเป็นแหล่งอบายมุข

ที่นี่... โด่งดังมีชื่อเสียงเรื่องนรกจริงๆ นะครับ แต่เป็นไปในความหมายเชิงบวก กล่าวคือ ภาพนรกภูมิวัดดุสิตาราม ได้รับการยกย่องว่า เขียนได้สยดสยองน่าสะพรึงกลัวดูเดือดเลือดพล่านมากที่สุดเปี่ยมด้วยความมีชีวิตชีวาสมจริง ไม่มีที่ไหนเทียบเคียงवादได้ดีเท่าอีกแล้ว และรำลึกกันว่า เมื่อครั้งอดีตครูช่างท่านใดก็ตาม หากจะทำการเขียนภาพนรกตามผนังโบสถ์ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมาดูและศึกษาแบบอย่างจากที่นี่ ประมาณว่าเป็นขั้นตอน "ภาคบังคับ" หรือ "ภาพครู" เลยทีเดียว ผมเป็นคนกลัวที่คับแคบ, กลัวความสูง, กลัวหนู, กลัวผี และกลัวโดนสาว ๆ หักอก (เรียงลำดับที่สุดจากหลังไปหน้านะครับ) เมื่อสดับรับฟังคำรำลือเกี่ยวกับภาพวาดนรกที่วัดดุสิตารามแล้ว ผมก็เกิดอาการลังเล ใจหนึ่งนั้นอยากดู ขณะเดียวกันก็ปอดแหกขวัญอ่อน นึกกลัวหัวโกรันจับไข่วางหน้าตั้งแต่ยังไม่ทันเห็น

อย่างไรก็ตาม จิตรกรรมฝาผนังที่วัดคูสิดาราม ไม่ได้โด่งดังแค่ภาพนรกเพียงอย่างเดียว แต่โดยรวมทั้งหมดในพระอุโบสถ ก็ขึ้นชื่อลือกระฉ่อนว่า เป็นงานชิ้นเอกระดับต้องดูและห้ามพลาดเด็ดขาด อาจารย์ศิลป์ พีระศรีเคยเขียนบทความยกย่องชื่นชมไว้ว่า จิตรกรรมฝาผนังวัดคูสิดาราม ฝีมืองามเยี่ยมยอดในระดับสูงที่สุดคู่กับที่วัดสุวรรณาราม ความน่าสนใจอันดับแรกคือ เป็นภาพเขียนโดยครูช่างสมัยรัชกาลที่ 1 ซึ่งหลงเหลืออยู่เพียงไม่กี่แห่ง และหาดูได้ยาก ประการถัดมา ในระหว่างที่ผมเข้าห้องสมุด เปิดดูหนังสือต่างๆ เกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนัง เพื่อค้นหาแหล่งที่น่าสนใจ มีภาพหนึ่งซึ่งสะดุดตาเหลือเกิน เห็นแล้วผมก็ชอบทันที นั่นคือ ภาพมารผจญที่วัดคูสิดาราม ภาพนี้แหละครับที่สวยเย้ายวน จนผมยินดีทำใจหักห้ามความกลัว (และเริ่มต้นสร้างภูมิคุ้มกันทาน ด้วยการส่องกระจกเงาดูหน้าตัวเองบ่อยๆ ให้คุ้นชินกับอารมณ์ก๊าก...ก๊าก...กรู้...) จากนั้นก็ออกไปปฏิบัติภารกิจของจริง ผมไปดูภาพเขียนวัดคูสิดาราม เมื่อวันมาฆบูชาที่ผ่านมา ซึ่งเป็นวาระสะดวกอย่างยิ่ง เนื่องจากโบสถ์ทุกแห่ง เปิดให้เข้าชม โดยไม่ต้องขออนุญาตหรือขอกุญแจ (ช่วงเวลาที่เปิด มักจะได้แก่ ช่วงเช้าและหัวค่ำ) นับจากวันนั้น ผมก็ติดอกติดใจ เผื่อวันสำคัญทางศาสนาให้มาถึงเร็วๆ ด้วยความรู้สึกจดจ่อรอคอยเร้าใจ และท่องคติเตือนตัวเองอยู่ตลอดเวลาว่า there is not the only one monk day (วันพระไม่ได้มีหนเดียว) วัดคูสิดาราม อยู่ใกล้ไปมาสะดวก แคนั่งรถเมย์จากฝั่งกรุงเทพฯ ข้ามสะพานพระปิ่นเกล้า แล้วลงป้ายแรก ก็จะพบซอยที่ตั้งของวัดพอดิบพอดี สันนิษฐานกันว่า น่าจะเป็นวัดราษฎร์ สร้างขึ้นตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา เดิมชื่อว่า "วัดเสาประโคน"

ในนิราศภูเขาทองของสุนทรภู่ (แต่งราวๆ ปี พ.ศ. 2371) กล่าวถึงวัดนี้ไว้ว่า "ถึงอารามนามวัดประโคนปึก ไม่เห็นหลักลือเล่าว่าเสาหิน เป็นสำคัญปั้นแดนในแผ่นดิน มีรูสิ้นสุดชื่อที่ลือชา" คำว่า "ประโคน" สมเด็จเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ทรงสันนิษฐานว่า โคนน่าจะแปลว่า เสาหรือหลัก ตรงกับที่เคยมีคำบอกเล่าว่า วัดนี้เดิมมีเสาหินปักอยู่รอบพระอุโบสถ (แต่ได้สูญหายไปภายหลัง) ล่วงมาถึงสมัยรัชกาลที่ 1 ตัววัดคงชำรุดทรุดโทรมมากหรืออาจจะมีสภาพรกร้าง สมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้ากรมหลวงศรีสุนทรเทพ (แจ่ม) พระราชธิดาพระองค์ที่ 5 ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก และสมเด็จพระอมรินทราบรมราชินี จึงได้บูรณะ สร้างพระอุโบสถ พระระเบียง หอระฆัง และกุฏิขึ้นใหม่ พร้อมทั้งซ่อมแซมบางส่วนของที่เป็นศาสนสถานของเดิม ภาพจิตรกรรมฝาผนังต่างๆ ก็น่าจะเขียนขึ้นในช่วงเวลานี้ ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 2 กรมพระราชวังบวรมหาเสนาฯ รัชกาลที่ 2 ทรงปฏิสังขรณ์เพิ่มเติมต่อมาในบางส่วน จนแล้วเสร็จ พระราชทานนามวัดว่า "วัดคูสิดาราม" เท่าที่ผมจำได้ วัดคูสิดาราม เคยเป็นข่าวใหญ่พาดหัวหน้าหนึ่งหนังสือพิมพ์ 2 ครั้ง หนแรกสมัยผมยังเรียนอยู่ชั้นประถม มีข่าวค้นพบเรือขุดโบราณหลายลำในบริเวณวัด จนผู้คนมากมายพากันแห่ไปดู (และตามมาด้วยการขจัดหาตัวเลขไปแทงหวย) ผมจำได้ก็เพราะตอนนั้น เพื่อนมันชวนไปดูตอนเลิกเรียน เรือโบราณที่ว่า เป็นเรือขุดจากลำต้นไม้ขนาดใหญ่และยาวมาก (ปัจจุบันก็ยังจัดแสดงไว้บริเวณทางเข้าวัด) เห็นแล้วผมกับเพื่อนก็ตื่นตื่นฮือฮาไปตามๆ กัน ข่าวใหญ่ครั้งถัดมาเกิดขึ้นเมื่อวันที่ 5 มกราคม 2524 หนังสือพิมพ์มติชน พาดหัวรายงานข่าวความเสียหายของ

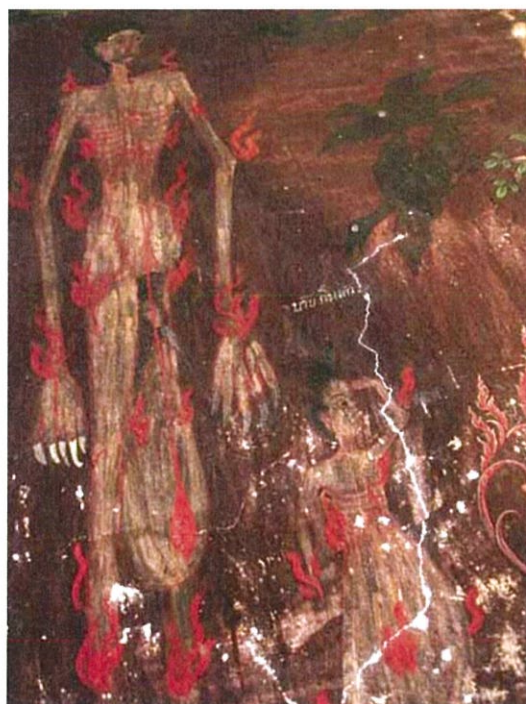
จิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถ ตามติดมาด้วยกระแสวิพากษ์วิจารณ์ในสื่อต่างๆ กระทั่งกลายเป็นแรงขับเคลื่อนให้ได้รับการอนุรักษ์และซ่อมแซมอย่างถูกหลักวิธี โดยผู้เชี่ยวชาญของกรมศิลปากร (ซึ่งตอนนั้น โคนกระหน่ำและทะเลาะไปเลย) ภาพนรกภูมินั้นเขียนไว้ที่ผนังด้านหลังองค์พระประธาน จากขอบประตูลงมาถึงเบื้องล่าง ขนาดพื้นที่ค่อนข้างใหญ่ เหตุการณ์โดยรวมนั้น กล่าวถึงเมื่อครั้งที่พระเถระองค์หนึ่งชื่อ "พระมาลัย" อยู่ ณ โรหนคาม ในลังกาทวีป ท่านเป็นพระอรหันต์ที่มีฤทธิ์เดชมาก จึงมักไปโปรดสัตว์ในเมืองนรกอยู่เรื่อยๆ ครั้นเมื่อกลับมายังเมืองมนุษย์แล้ว ก็นำข่าวคราวของผู้ที่อยู่ในเมืองนรก มาเล่าให้ญาติมิตรได้รับรู้ บรรดาญาติทั้งหลายจึงต่างทำบุญกุศลส่งไปให้ ภาพนรกภูมิที่วัดคูสิดาราม วาดเป็นเหตุการณ์พระมาลัยโปรดสัตว์, จำแนกให้เห็นถึงนรกขุมต่างๆ, พระยมกำลังตัดสินโทษวิญญาณคนเพิ่งตาย และการทณฑ์ด้วยรายละเอียดพิลึกพิลั่นพิสดารสารพัดอย่าง

นรกภูมิประกอบไปด้วย ขุมนรกใหญ่ 8 ขุม คือ สัตยชีพนรก, กภาพุตตนรก, สังฆานนรก, โรจนนรก, มหาโรจนนรก, ตาปนรก, มหาตาปนรก และมหาเวจินนรก ภาพวาดเกี่ยวกับขุมนรก มักจะวาดเป็นตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัส มีใบหน้าผู้คนแออัดยัดเยียดทุกขัทรมาณอยู่ในนั้น เท่านั้นยังไม่พอ แต่ละขุมนรกยังแบ่งเป็นขุมย่อยๆ ซึ่งวาดเป็นรูปสี่เหลี่ยมห่อล้อมภาพย่อหน้าทีแล้ว เป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสแผ่ออกไป 4 ทิศ นรกที่วัดคูสิดาราม วาดไว้เพียงแก่ขุมเดียวคือ สัตยชีพนรก ซึ่งถือกันว่ามีความโหดมัน ฮา ฮาร์ดคอร์หนักหนาสาหัสกว่าขุมอื่นๆ เป็นสัญลักษณ์แทนนรกที่เหลือทั้งหมด สภาพของรูปเขียนนรกภูมิที่ผมเห็นนั้น หลายจุดหลายส่วน ลบเลือนเสียหายไปแล้ว การดูในลักษณะภาพรวมจึงค่อนข้างลำบาก ได้แต่สังเกตเฉพาะบริเวณที่ยังเหลืออยู่ ซึ่งก็ค่อนข้างกระต่อนกระแท่น ไม่ปะติดปะต่อ อย่างไรก็ตาม ความรู้สึกวูบแรกที่เห็น ผมยอมรับว่าน่ากลัวสมดังคำรำลือ และเมื่อนำภาพที่ถ่ายไว้มาอัดเพื่อดูเล่น ไปทำไมก็ไม่รู้ ตามประสาคนกลัวผี แต่เป็น โรคจิตนิดๆ คือ ยิ่งกลัว ยิ่งอยากดู ระดับความสยองขวัญจากภาพถ่าย ลดทอนลงไปเยอะ แพ้ของจริงหลุดลุ่ยไม่เห็นฝุ่นเลย ภาพนรกวัดคูสิดาราม "ถ่ายรูปไม่ค่อยขึ้น" นะครับ ไม่ได้ feeling เท่ากับการดูสดๆ จะๆ ด้วยสายตาตนเอง บรรยากาศห่อล้อมในโบสถ์อย่างหนึ่ง, สีสันในภาพถ่ายที่ผิดเพี้ยนจากของจริงอย่างหนึ่ง, และการวางเฟรมภาพจับระยะใกล้ ไม่เห็นภาพรวมทั้งหมดอีกอย่างหนึ่ง ฯลฯ เหล่านี้มีส่วนทำให้การดูจากภาพถ่ายและของจริง ให้อารมณ์ความรู้สึกแตกต่างกันสุดขีด ราวกับคูหนังสือของขวัญคนละเรื่อง ความน่ากลัวอันดับแรกของภาพนรกวัดคูสิดาราม อยู่ที่การใช้สีในโทนสยอง พื้นเป็นน้ำตาลเข้มหนัก แตกต่างจากภาพอื่นๆ วาดผิวเนื้อคนกลมกลืนกับแบ็คกราวด์, ตัดเส้นขอบด้วยสีแดง (รวมทั้งมีเลือดและเปลวไฟตามเนื้อตัวของเหล่าเปรต) อารมณ์จึงมาทางคุณน่าสะพรึงกลัว

เคล็ดลับถัดมาในการดูให้ชนหัวลูกก็คือ เราๆ ท่านๆ ต้องปรับจินตนาการส่วนตัวสักเล็กน้อย ลองสมมตินะครับว่า เราดูภาพดังกล่าวในยุคสมัย ที่โลกนี้ยังไม่มีภาพยนตร์แนวสยองขวัญ, ไม่มีภาพข่าวอาชญากรรมแหวๆ, ไม่เคยเห็นภาพวาดน่าเกลียดน่ากลัวจากโลกตะวันตก มองในมุมนี้ ผมเชื่อว่า คนโบราณโบราณ เห็นภาพที่วัดคูสิดารามแล้ว ก็คงสะดุ้งตกใจขวัญหนีดีฝ่อเอาได้ง่ายๆ ประการต่อมา ก่อนดูภาพนรกที่วัดคูสิดาราม ผมซ่อมสายตา ด้วยการหาภาพเดียวกันจากแหล่งอื่นๆ มาดูเทียบเคียง (ผมเชื่อว่า ขั้นตอนนี้เป็นหัวใจสำคัญสูงสุดในการดูจิตรกรรมฝาผนังระดับที่สามารถแยกแยะได้ว่า ภาพไหนสวยเป็นงานฝีมือชั้นครู ภาพไหนอยู่ในระดับธรรมดาๆ) ภาพนรกส่วนใหญ่ที่ผมเห็นตามรูปถ่ายในหนังสือ ใช้สีโทนอ่อนและสว่างกว่านี้ ไม่ดูคั่นกดทับความรู้สึกเทียบเท่า เลือดและเปลวเพลิง เขียนเป็นลายหยิกๆ หยาบๆ (จนบางทีก็แทบไม่รู้ด้วยซ้ำว่าเป็นไฟ) เหนือสิ่งอื่นใด ความน่ากลัวมากที่สุดของภาพนรกภูมิที่วัดคูสิดาราม อยู่ที่กรรมวิธีการลงทนต์ต่างๆ ในนรก ไม่ว่าจะเป็นสัตว์ประหลาดหัวเป็นกบตัวเป็นคน, ภาพปีนต้นไม้ในสภาพเปลือยเปล่าท่ามกลางหนามแหลมคม แล้วมีอีกากอยจิกทั้ง, ผู้คนลงไปแช่อยู่ในกะทะทองแดงที่เดือดพล่าน, สารรูปของเปรตที่อวัยวะสำคัญผิดรูปผิดร่างพิกลพิการ, การใช้เข็มเหล็กค้ำลิ้นและดึงออกมา, การใช้hookแทงทะลวงเข้าไปในปากจนทะลุท้ายทอย ครูช่างที่เขียนภาพนรกวัดคูสิดาราม ท่านร่ำรวยจินตนาการ ช่างคิดสรรหากรรมวิธีลงโทษทั้ง โหด โหด โหด วิถีการ และพิสดาร ได้อย่างหลากหลาย ไร้ขีดจำกัด พุดง่ายๆ ว่า เป็นภาพตรงข้ามกับจิตรกรรมฝาผนังส่วนใหญ่ ซึ่งเน้นความวิจิตรประณีต, ความงามในเชิงอุดมคติ, ความหรูหราอลังการ และยึดมั่นต่อขนบแบบแผน กล่าวคือ ภาพนรกนั้นเต็มไปด้วยกลิ่นอายน่าเกลียดน่ากลัว เขียนด้วยลายเส้นเป็นอิสระ ค่อนข้างมาทางสมจริง (หมายถึงรูปลักษณะหน้าตาสรีระนะครับ ไม่ใช่วิถีลงโทษ ซึ่งเป็นจินตนาการล้วนๆ ที่เกินจริงไปเยอะ) อาจสรุปคร่าวๆ ได้ว่า ภาพนรกที่ขย่งกันว่างาม คือ ภาพที่เขียนออกมาให้มุ่งไปในทาง "ไม่เจริญหูเจริญตา" มากสุดเท่าที่จะทำได้ ขอสารภาพว่า เมื่อกลับจากการดูภาพนรกที่วัดคูสิดารามแล้ว คึ้นนั้นผมฝันร้าย พบว่าตัวเองกลายเป็นเด็กเปรต อยู่ในสภาพวิหิงษาอาหาร จะผิดธรรมเนียมอยู่บ้างตรงที่ ในฝันผมดันเป็นเด็กเปรตอ้วนๆ ยังไงชอบกลก็ไม่รู้



ภาพที่ 6 ครุช่วงสมัยรัชกาลที่ 1. พ.ศ. 2371. ภาพเขียนวัดดูลิดาราม (วัดเสาประโคน) [Online].
 Available : <http://www.manager.co.th/Entertainment/ViewNews.aspx?NewsID=9520000058256>
 Retrieved March 10, 2017.

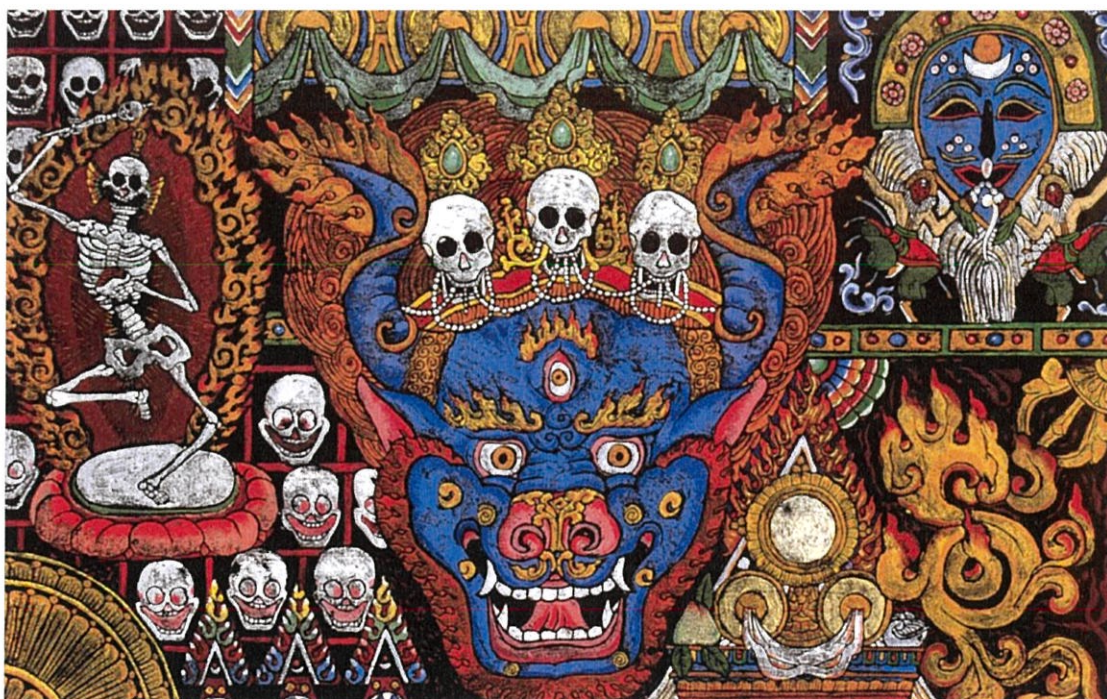


ภาพที่ 7 ครุช่วงสมัยรัชกาลที่ 1. พ.ศ. 2371. ภาพเขียนวัดดูลิดาราม (วัดเสาประโคน) [Online].
 Available : <http://www.manager.co.th/Entertainment/ViewNews.aspx?NewsID=9520000058256>
 Retrieved March 10, 2017.



ภาพที่ 7 Tibetan Tebet Xiangba. **Inferno** [Online]. Available :
<https://www.taringa.net/posts/arte/15784260/Arte-tibetano.html>

Retrieved March 10, 2017.



ภาพที่ 8 Tibetan Tebet Xiangba. **Inferno** [Online]. Available :
<https://www.taringa.net/posts/arte/15784260/Arte-tibetano.html>

Retrieved March 10, 2017.

เกมส์ เป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความสนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาได้ เกมประกอบด้วยเป้าหมาย กฎเกณฑ์ การแข่งขันและปฏิสัมพันธ์ เกมมักจะเป็นการแข่งขันทางจิตใจหรือด้านร่างกาย หรือทั้งสองอย่างรวมกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดพัฒนาการของทักษะ ใช้เป็นรูปแบบของการออกกำลังกาย หรือการศึกษา บทบาทสมมุติและจิตศาสตร์ เป็นต้น เกมเป็นกิจกรรมของมนุษย์ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน Royal Game of Ur, Senet และ Mancala เป็นเกมที่ได้ชื่อว่าเก่าแก่ที่สุดในประวัติศาสตร์มนุษย์ โดยสามารถย้อนไปได้ถึง 2,600 ปีก่อนคริสตกาล ปัจจุบัน เกมส์ได้พัฒนาความบันเทิงไปในรูปแบบดิจิทัลที่ได้ทั้งความเพลิดเพลิน ทักษะ และบางครั้งอาจกลายเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้เล่นลอกเลียนแบบพฤติกรรมไปทั้งในทางที่ดีและไม่ดี มีทั้งผู้เล่นเกมส์ที่ได้ไปแข่งระดับโลก และผู้เล่นเกมส์ที่ออกมาฆ่าชิงทรัพย์จนกลายเป็น โสกนาฏกรรม



ภาพที่ 9 Zombie game (Zombie Age 2. 2016 : 1)

เดวิลเมย์คราย (ญี่ปุ่น: **デビルメイクライシリーズ**; อังกฤษ: Devil May Cry) เป็นวิดีโอเกมที่พัฒนาโดยแคปคอม วางจำหน่ายในปี พ.ศ. 2544 สำหรับเครื่องเพลย์สเตชัน 2 Devil May Cry ภาคแรก วางจำหน่ายในปี พ.ศ. 2544 สำหรับเครื่องเพลย์สเตชัน 2 ภาคต่อมาคือ Devil May Cry 2 วางจำหน่ายในปี พ.ศ. 2546 สำหรับเครื่องเพลย์สเตชัน 2, Devil May Cry 3: Dante's Awakening สำหรับเครื่องเพลย์สเตชัน 2 ในปี พ.ศ. 2548 และได้พัฒนาให้เล่นในคอมพิวเตอร์สำหรับระบบปฏิบัติการวินโดวส์ ได้ในปี พ.ศ. 2549 และ Devil May Cry 4 และ devil may cry Origins: the legend of nitrisht สำหรับเครื่องgamesbox dmc0o ver. และเครื่องclub1. และเครื่องger.playsfuns 3 และสุดท้ายคือ DmC devil may cry เกมมี DLC อีกด้วย



ภาพที่ 10 Devil May Cry 5. 2016. Meets Dante [Online]. Available :

https://en.wikipedia.org/wiki/DmC:_Devil_May_Cry Retrieved March 10, 2017.



ภาพที่ 11 Devil May Cry 5. 2016. **Dante Meets Mundus** [Online]. Available : https://en.wikipedia.org/wiki/DmC:_Devil_May_Cry Retrieved March 10, 2017.

จากความสนใจในเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับความตาย และความชอบที่มีต่อเกมส์ ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความคิดในการสร้างงานขึ้นมา โดยนำทั้งสองส่วนมาดัดแปลงตามจินตนาการจากมุมมองที่ข้าพเจ้ามีต่ออนรก โดยมุ่งเน้นไปที่เรื่องของนรกภูมิ และบาปที่เป็นรูปธรรม เพื่อให้เห็นภาพและเข้าใจได้ง่ายขึ้น โดยการเปลี่ยนแปลง “บาป” ให้กลายเป็น “รูปธรรม” นั้นได้อิงจากระบบเกมส์ Action/Adventure ทั่วไปที่จะมีมอนสเตอร์ให้กำจัด ข้าพเจ้าจึงแทนมอนสเตอร์ในรูปของบาปที่ยืดหยุ่นตาม “กรรม” ที่แต่ละคนได้ทำเอาไว้ หากทำบาปน้อย มอนสเตอร์ที่ต้องเจอจะตัวเล็กและอ่อนแอ แต่หากทำบาปมาก มอนสเตอร์ที่ต้องเจอในนรกก็จะตัวใหญ่และแข็งแกร่ง และถ้าหากเราชนะมอนสเตอร์ไม่ได้ก็จะไม่ได้ไปเกิด โดยสื่อสารออกมาในรูปแบบที่เข้าใจง่าย ทำให้ผู้คนที่ได้เห็นจุดคิดทบทวนถึงเรื่องบาปบุญและนรกที่อยู่ใใจ มนุษย์เข้าใจแก่นรกมากขึ้น ไม่ว่าจะในรูปแบบใด ข้าพเจ้าต้องการสื่อผ่านผลงานให้ผู้คนที่ได้จุดคิดว่า นรคนั้นอยู่ใกล้ตัว และ “บาปกรรม” ที่แต่ละคนได้ทำเอาไว้กำลังรอให้ไปชดใช้อยู่

ความตายนั้นอยู่ใกล้ตัว คนเราสามารถตายได้ทุกที่ทุกเวลา บางครั้งอาจเพราะอุบัติเหตุ หรืออาจเกิดจากความประมาทของคนอื่น บางครั้งอาจเป็นความตั้งใจ และบางครั้งอาจเป็นการตัดสินใจของตัวเอง ข้าพเจ้าจึงหยิบยกเนื้อหาในส่วนนี้แฝงเอาไว้ในงานเพื่อให้เป็นข้อคิดแก่ผู้ที่ได้ชมผลงาน โดยดัดแปลงภาพของนรกภูมิให้เข้าถึงและเข้าใจได้ง่ายด้วยการประดิษฐ์ภาพของบาปกรรมขึ้นมาในรูปแบบของสัตว์ประหลาด จากความสะเทือนใจที่เกิดขึ้นทำให้เกิดผลงานชิ้นนี้ขึ้นมา

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

งานของข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลและแรงบันดาลใจจากศิลปินชาวญี่ปุ่น **มูราคามิ ทาคาชิ** เขาเกิดในกรุงโตเกียวเมื่อปี 1962 โดยในวัยเด็ก มูราคามิ ทาคาชิ ได้รับอิทธิพลทางความคิดจากการ์ตูน anime ของญี่ปุ่นอย่างต่อเนื่องตลอดช่วงทศวรรษที่ 1970 และ 1980 โดยเฉพาะจาก Ginga Tetsudo 999 (Galaxy Express 999) ซึ่งนับเป็น series ที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงในญี่ปุ่น เขาสำเร็จการศึกษาทั้งระดับปริญญาตรี (Bachelor of Fine Arts : BFA) ปริญญาโท (MFA) จาก Tokyo National University of Fine Arts and Music สถานที่ที่เขาได้รับการบ่มเพาะทักษะและความชำนาญในการผลิตงานศิลปะตามแบบฉบับ classical and traditional painting ของญี่ปุ่น และได้รับปริญญาเอก (Ph.D.) จากสถาบันเดียวกันนี้ ในปี 1993 ด้วยวิทยานิพนธ์ที่มีหัวเรื่องว่า "The Meaning of the Nonsense of the Meaning" ซึ่งเกี่ยวข้องกับงานศิลปะแบบ Nihonga เขาเริ่มสร้างและสะสมชื่อเสียงทั้งในฐานะประติมากร (sculpture) และจิตรกร (painter) จากผลงานที่ส่วนใหญ่มีรากฐานผูกพันกับการ์ตูนญี่ปุ่น (manga) โดยงานที่สร้างชื่อให้กับ มูราคามิ ทาคาชิ และถือเป็นประหนึ่งสัญลักษณ์ของเขาในยุคแรกๆ เป็นงานประติมากรรมที่สร้างขึ้นจาก fiberglass ที่ก่อให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์และกล่าวถึงอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงานที่มีชื่อว่า HIROPON และ My Lonesome Cowboy โดยในผลงานทั้งสองนี้เขาได้นำลักษณะและบุคลิกของ anime (การ์ตูนญี่ปุ่น) มาเป็นฐานในการสร้างงาน ชื่อเสียงของ มูราคามิ ทาคาชิ ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะในบริบทของสังคมญี่ปุ่นเท่านั้น หากแต่สถาบันศิลปะทั้งในยุโรปและสหรัฐอเมริกา ก็ประเมินเขาในฐานะศิลปินระดับแนวหน้าของยุคสมัยที่กำลังหล่อหลอมและกำหนดทิศทางใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นในแวดวงศิลปะวัฒนธรรมของญี่ปุ่น (https://en.wikipedia.org/wiki/Takashi_Murakami)



ภาพที่ 12 Murakami Takashi. 2012. **The 500 Arhats**. [Online]. Available :

<http://www.japantimes.co.jp/culture/2015/11/03/arts/openings-in-tokyo/takashi-murakami-500-arhats/#.WHPwZFWLTIU> Retrieved March 10, 2017.

The 500 Arhats เป็นทั้งชื่อนิทรรศการครั้งนี้ และเป็นชื่อผลงานภาพจิตรกรรมขนาดใหญ่ของพระอริยสาวกของพระพุทธเจ้า 500 องค์ ที่มีความสูงถึง 3 เมตร และยาวถึง 100 เมตร ซึ่งถือเป็นหนึ่งในงานจิตรกรรมที่ใหญ่ที่สุดในโลกชิ้นหนึ่งของยุคนี้ The 500 Arhats ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อมอบเป็นสัญลักษณ์แทนคำขอบคุณให้กับประเทศกาดาร์ หนึ่งในประเทศแรกๆ ที่ส่งความช่วยเหลือให้กับญี่ปุ่น เมื่อครั้งแผ่นดินไหวและสึนามิครั้งใหญ่ปี 2011 (ปรกติแล้ว The 500 Arhats ถูกจัดแสดงอยู่ที่กรุง โดฮา) นอกจากนี้ภายในงานยังจะรวบรวมผลงานขนาดยักษ์อื่นๆ ของ Murakami ที่จะถูกจัดแสดงที่ญี่ปุ่นเป็นครั้งแรกในงานนี้เช่นกัน ดังนั้น นิทรรศการในครั้งนี้จึงได้รับความสนใจและตั้งตารอกันเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะสำหรับชาวญี่ปุ่นเอง



ภาพที่ 12 Murakami Takashi. 2006. 727 - 727. [Online]. Available :

<http://www.blumandpoe.com/artists/takashi-murakami> Retrieved March 10, 2017.



ภาพที่ 13 Murakami Takashi. 2005. **Collages**. [Online]. Available :

<http://www.blumandpoe.com/artists/takashi-murakami> Retrieved March 10, 2017.



ภาพที่ 14 Murakami Takashi. 2014 **Tan Tan Bo**. [Online]. Available :

<https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-tan-tan-bo-in-communication> Retrieved March 10, 2017.



ภาพที่ 14 Murakami Takashi. 2002 **Army of Mushrooms**. [Online]. Available :
<http://www.widewalls.ch/originals/takashi-murakami-army-of-mushrooms/> Retrieved March 10,
 2017.

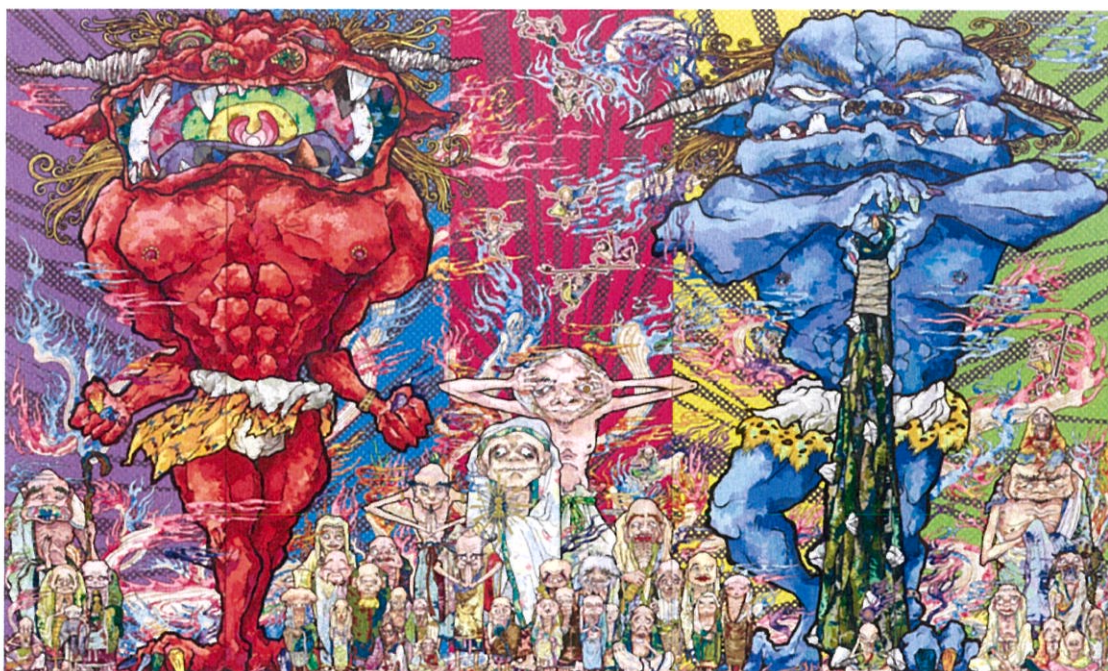


ภาพที่ 15 Murakami Takashi. 2012 **The 500 Arhats**. [Online]. Available :
<http://www.widewalls.ch/takashi-murakami-500-arhats-mori-art-museum-japan/> Retrieved March
 10, 2017.



ภาพที่ 16 Murakami Takashi. 2012 **The 500 Arhats**. [Online]. Available :

<http://www.widewalls.ch/takashi-murakami-500-arhats-mori-art-museum-japan/> Retrieved March 10, 2017.



ภาพที่ 17 Murakami Takashi. 2013 **Red Demon and Blue Demon with 48 Arhats**. [Online].

Available :

<http://www.widewalls.ch/editions/takashi-murakami-red-demon-and-blue-demon-with-48-arhats/> Retrieved March 10, 2017.



ภาพที่ 18 Murakami Takashi. 2003 **Eyes Love “Superflat” (White)**. [Online]. Available : <https://blogs.commonsgorgetown.edu/cctp-725-fall2013/2013/12/14/commercialism-and-international-art-world-takashi-murakami-and-the-rise-of-the-new-international-artist/> Retrieved

March 10, 2017.



ภาพที่ 19 Murakami Takashi. 2015 **Vault by Vans X Takashi Murakami**. [Online]. Available : <http://www.vans.com/murakami.html> Retrieved March 10, 2017.

ศิลปินอีกคนที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานครั้งนี้คือ **คุณตั้ม พฤษ์พล มุกดาสนิท** หรือ **MAMAFKA** (มามาฟาก้า) ศิลปินสตรีทอาร์ตและกราฟฟิคดีไซน์เนอร์ชาวไทยที่มีชื่อเสียงโด่งดังในระดับโลก เสียชีวิตในปี พ.ศ. 2556 คุณตั้มจบการศึกษาจากคณะศิลปกรรม สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยรังสิต จากนั้นก็ได้เริ่มทำงานที่บริษัท Ogilvy&Mather และ Creative juiceBangkok ระหว่างที่เริ่มทำงาน ตั้ม พฤษ์พล มุกดาสนิท ก็ได้ร่วมสร้างกลุ่ม b.o.r.e.d ควบคู่กันไปด้วย เขาได้รับรางวัลในสาขากราฟฟิคดีไซน์จาก B.A.D award, Adsmen, Adfest, British council ฯลฯ มีโอกาสได้ร่วมงานกับแบรนด์และมีเดียต่าง ๆ มากมาย รวมทั้งยังเป็นผู้จัดงานนิทรรศการ Ride a life ซึ่งเป็นการแสดงผลงานศิลปะเกี่ยวกับจักรยาน ตั้งแต่ช่วงปี 2011 เป็นต้นมา ตั้ม พฤษ์พล มุกดาสนิท ได้เริ่มผันตัวเป็นดีไซน์เนอร์อิสระ ทำงานด้านภาพประกอบ กราฟฟิคดีไซน์ รวมไปถึงงานด้านสตรีทอาร์ต ตั้ม MAMAFKA ได้สร้างงานคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวชื่อว่า Mr.HellYeah! ซึ่งเป็นตัวการ์ตูนที่เน้นดวงตากกลมโต มีหนวด และขนทั่วทั้งตัว ตั้ม พฤษ์พล มุกดาสนิท มีผลงานที่เกิดขึ้นจากการร่วมงานกับแบรนด์ชื่อดังต่าง ๆ มากมาย อาทิ Converse, VANS, K-Swiss, Billabong, Preduce Skateboard, CE Toys, M150, ISUZU, Smirnoff, V.O.X, YAMAHA, TIGER BEER ผลงานของ ตั้ม MAMAFKA มักได้ลงในหนังสือและเว็บไซต์ต่าง ๆ เป็นประจำ ล่าสุดเมื่อต้นปี 2013 (พ.ศ. 2556) ตั้ม พฤษ์พล มุกดาสนิท ก็มีผลงานการออกแบบ Limited Edition ให้กับ VESPA นอกจากการทำงานร่วมกับแบรนด์ต่าง ๆ แล้ว ตั้ม MAMAFKA ยังได้จัด Mini Exhibition ของตนเองเป็นครั้งแรกไปเมื่อปลายปี 2012 อีกทั้งยังมีแบรนด์กระเป๋าของตนเองที่ชื่อว่า URFACE (เอเอฟเอส) อีกด้วย (<https://en.wikipedia.org/wiki/Mamafaka>)



ภาพที่ 20 Mamafaka. 2014. **Mr.Hell Yeah.** [Online]. Available :
<http://bk.asia-city.com/city-living/news/bk-weekend-whats-bangkok-may-2-4?page=5>

Retrieved March 11, 2017.



ภาพที่ 21 Mamafaka. 2012. **Rabbit.** [Online]. Available :
<http://banee-design.nl/mamafakas-work/> Retrieved March 11, 2017.



ภาพที่ 22 Mamafaka. 2015. Mamafaka X Be@rBrick. [Online]. Available :
<https://sg.carousell.com/p/76316372/> Retrieved March 11, 2017.



ภาพที่ 23 Mamafaka. 2014. Mamafaka X JAXX. [Online]. Available :
<http://www.lookbook.in.th/mr-hellyeah-mamafaka-x-jaxx/> Retrieved March 11, 2017.



ภาพที่ 24 Mamafaka. 2014. Mamafaka X Zippo. [Online]. Available :
<https://uppercult.wordpress.com/2013/01/18/zippo-x-mmfk/> Retrieved March 11, 2017.



ภาพที่ 25 Mamafaka. 2011. Mamafaka X Preduce. [Online]. Available :
<http://streething.com/?p=3086> Retrieved March 11, 2017.



ภาพที่ 26 Mamafaka. 2014. Mamafaka X Vespa. [Online]. Available :
<http://www.auto-thailand.com/RodMocyc/Vespa-LX-125ie-Limited-Edition-MMFK-Baciame.html> Retrieved March 11, 2017.

2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

แนวความคิดโดยรวมของงานมุ่งเน้นไปที่เรื่องนรกภูมิ และการเสียดสีภาวะความรุนแรงทางสังคมอย่าง Cyber Bullying โดยคัดแปลงภาพรวมของนรกด้วยการแทนที่ “บาปกรรม” ให้กลายเป็นรูปธรรมด้วย “มอนสเตอร์” เพื่อให้เห็นภาพ เข้าใจและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น โดยได้อิงจากระบบเกมส์แอคชั่นทั่วไปที่จะมีมอนสเตอร์ให้กำจัด ข้าพเจ้าจึงแทนมอนสเตอร์ในรูปของบาปให้ยึดหยุ่นตาม “บาป” ที่แต่ละคนได้ทำเอาไว้ หากทำบาปน้อย มอนสเตอร์ที่ต้องเจอจะตัวเล็กและอ่อนแอ แต่หากทำบาปมาก มอนสเตอร์ที่ต้องเจอในนรกก็จะตัวใหญ่และแข็งแกร่ง และถ้าหากเอาชนะมอนสเตอร์ไม่ได้ก็จะไม่ได้ไปเกิด กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นคืนสนอง

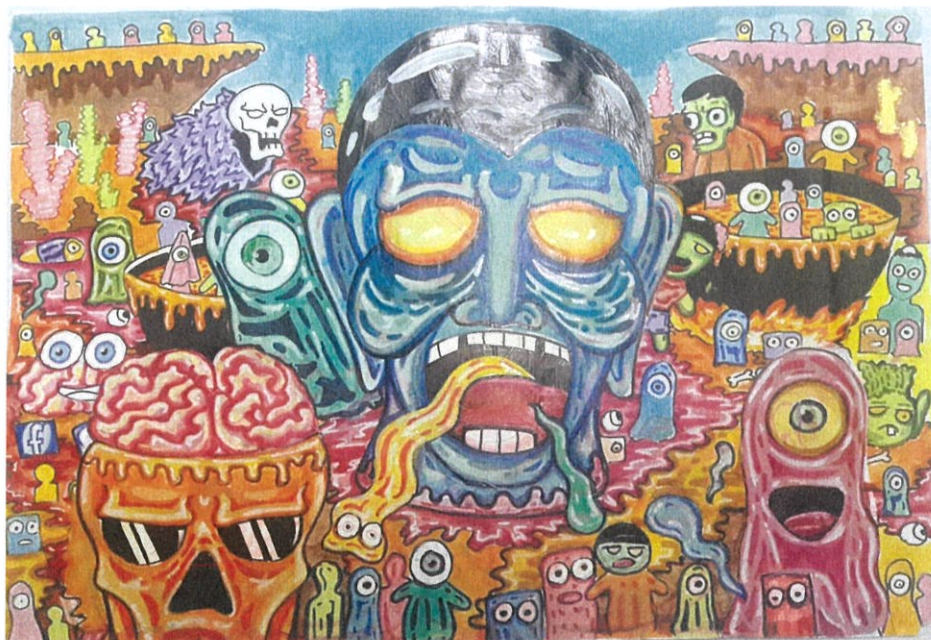
บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ คือ ความสามารถของมนุษย์ที่จะคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และพัฒนาจนสามารถประดิษฐ์ผลิตผลใหม่ๆ หรือคิดริเริ่มในสิ่งที่แปลกใหม่ เพื่อสนองความต้องการของตนเอง และสังคม ดังนั้น การริเริ่มสร้างสรรค์จึงเป็นการกระทำที่ก้าวหน้าแปลกจากเดิม ดีขึ้น งดงามยิ่งขึ้น หรือมีคุณค่ายิ่งขึ้น การที่มนุษย์รู้จักการสร้างสรรค์ ทำให้โลกได้รับการพัฒนาในด้านต่างๆ มีความเจริญก้าวหน้าจนถึงปัจจุบัน และเชื่อว่าโลกจะเปลี่ยนไปสู่ความเจริญในหลายๆ ด้านต่อไปในอนาคตอย่างไม่หยุดยั้ง ทรายบโด่ก็ยังมี การสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง ในเชิงศิลปะ การสร้างสรรค์มีกระบวนการ 3 ขั้นตอน คือการรับรู้ ประสบการณ์ และจินตนาการ เมื่อนำสามสิ่งมารวมกันก็จะเกิดเป็นความคิดมุมมองแปลกใหม่ที่ใส่ลงไปในผลงานให้ดูน่าสนใจยิ่งขึ้น

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพที่ 1 ภาพร่างชิ้นที่ 1 ชุดที่ 1



ภาพที่ 2 ภาพร่างชั้นที่ 2 ชุดที่ 1



ภาพที่ 3 ภาพร่างชั้นที่ 3 ชุดที่ 1



ภาพที่ 4 ภาพร่างชั้นที่ 4 ชุดที่ 1



ภาพที่ 5 ภาพร่างชั้นที่ 5 ชุดที่ 1



ภาพที่ 6 ภาพร่างชิ้นที่ 6 ชุดที่ 1



ภาพที่ 7 ภาพร่างชิ้นที่ 7 ชุดที่ 1



ภาพที่ 8 ภาพร่างชิ้นที่ 8 ชุดที่ 1

วิเคราะห์ภาพร่างชุดที่ 1

แนวคิดโดยรวมของภาพร่างชุดนี้เกี่ยวกับเรื่องความเชื่อ เรื่องของนรก นรานั้นเป็นความเชื่อพื้นฐานบนโลกใบนี้ และนรานั้นมีความแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ แต่ละภูมิภาค แต่เมื่อแตกรายละเอียดให้เล็กลงไป ความจริงแล้ว ในความคิดของมนุษย์แต่ละคนนั้น นรกอาจไม่ได้เหมือนกันเสมอไป ในความคิดของข้าพเจ้าเองก็เป็นอย่างนั้น ข้าพเจ้าไม่คิดว่านรานั้นต้องเป็นดังภาพของศิลปิน หรือคำบอกเล่าจากคนรุ่นก่อน ข้าพเจ้าจึงต้องการที่จะนำเสนอมุมมองในเรื่องนรก ออกมาเป็นงานศิลปะ โดยดึงเอาความสนใจในเรื่องเกมส์ของข้าพเจ้าเข้าไปผสมผสานกับแนวคิดเรื่องความเชื่อ จึงเกิดออกมาเป็นผลงานชุดนี้รวมทั้งสิ้น 8 ภาพ

ในส่วนของปัญหาที่เกิดขึ้นในงาน มีบางภาพที่มีปัญหาเรื่องการจัดองค์ประกอบ การจับคู่สีที่ไม่ลงตัว รูปทรงที่แบ่งพื้นที่ว่างกับตัวงานไม่พอดี ที่ทำให้ภาพโดยรวมออกมาดูไม่น่าสนใจ และดูขัดตาในบางจุด

จากผลงานภาพร่างทั้งหมด 8 ชิ้นข้างต้น ข้าพเจ้าได้เลือกนำผลงานชิ้นที่ 1, 2, 3 และ 8 มาทำเป็นงานจริง

3.2 กระบวนการสร้างงาน

ข้าพเจ้าได้นำเอาภาพร่างชิ้นที่ 1, 2, 3 และ 8 มาขยายงานในสีผ้าใบขนาด 140x200 cm. ทั้ง 4 ชิ้น เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานคือการวาดลายเส้นคาร์เร็คเตอร์และลงสีด้วยสีอะคริลิกตลอดทั้งงาน โดยใช้สีที่สดใส และคาร์เร็คเตอร์ในการสร้างความน่าสนใจ

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การวิเคราะห์งานศิลปะ หมายถึง การพิจารณาแยกแยะศึกษาองค์รวมของงานศิลปะ ออกเป็นส่วนๆ ทีละประเด็น ทั้งในด้านทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ และความสัมพันธ์ต่างๆ ในด้านเทคนิคกรรมวิธีการแสดงออก เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาประเมินผลงานศิลปะว่ามีคุณค่าทางด้าน ความงาม ทางด้านสาระ และทางด้านอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

งานของข้าพเจ้ามีจุดเด่นโดยรวมที่การจัดวางองค์ประกอบ ใช้สีที่สดใส ลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ และเนื้อหาที่เข้าถึงได้ง่าย ทำให้ภาพรวมของงานดูสนุก แต่ยังมีจุดบกพร่องที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือฟอร์มของคาร์เร็คเตอร์ที่ซ้ำกันมากเกินไป ทำให้งานดูน่าเบื่อในบางจุด

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

เรื่องราวในงานชิ้นนี้มุ่งเน้นไปที่เรื่องของนรก ภาพของโลกหลังความตาย และภารกิจของดวงวิญญาณที่ต้องทำให้สำเร็จเพื่อกลับไปเกิด ซึ่งภารกิจที่ดวงวิญญาณต้องทำคือต่อสู้กับมอนสเตอร์ซึ่งในที่นี้ข้าพเจ้าได้ใช้มอนสเตอร์เป็นสัญลักษณ์เชิงรูปธรรมที่สื่อถึงบาปกรรมของมนุษย์แต่ละคนที่ได้ก่อกรรมสะสมเอาไว้ในช่วงที่มีชีวิตอยู่

4.1.2 เนื้อหา (Content)

เนื้อหาภายในงานเป็นเรื่องของชีวิตหลังความตายที่วิญญาณจะต้องชดใช้กรรมของตัวเอง โดยอ้างอิงระบบจากเกมส์ RPG แนว Adventure ที่ต้องสู้กับมอนสเตอร์เพื่อเก็บค่าประสบการณ์ (EXP หรือ Experience Point) ทำให้ตัวละครของผู้เล่นแข็งแกร่งขึ้น ข้าพเจ้าได้นำจุดนี้จากเกมส์มาเปรียบเทียบกับความคล้ายคลึงในเรื่องของความเชื่อแต่โบราณที่เล่าต่อๆ กันมา ว่าเมื่อใดที่มนุษย์ได้ตายไปแล้ว วิญญาณจะถูกส่งไปยังดินแดนที่ชื่อว่านรกเพื่อชดใช้กรรมที่ได้ก่อไว้ ซึ่งข้าพเจ้าได้ใช้มอนสเตอร์ในเชิงสัญลักษณ์แทนบาปนั้นๆ ของมนุษย์แต่ละคน

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปะชิ้นนี้ มีการแสดงออกทางด้านจิตรกรรม โดยใช้รูปแบบแนวศิลปะเหนือจริง (Surrealism) เพื่อแสดงออกถึงจินตนาการได้อย่างเต็มที่ และได้ใช้สีที่สดแฉ่งเพื่อแสดงออกถึงความสนุกสนาน ความมีชีวิตชีวาที่ทำให้ไม่หลุดไปกับเรื่องราวในงาน

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

เส้น (Lines)

ข้าพเจ้าเลือกใช้เส้นโค้งมนที่ให้ความรู้สึกกลมไม่แข็งกระด้าง สร้างเป็นคาร์แรคเตอร์ มอนสเตอร์หลากหลายรูปแบบที่มีลักษณะเฉพาะตัว โดยผสมผสานลักษณะมอนสเตอร์แบบไทย ตามความเชื่อจาก โบราณเข้ากับมอนสเตอร์จากจินตนาการในการสร้างความ โดดเด่นน่าสนใจ ให้กับตัวงาน



ภาพที่ 1 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ผลงานชิ้นที่ 1

นอกจากลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะแล้ว ข้าพเจ้ายังได้ใช้เทคนิคปาดสีสร้างเส้นเป็น ลวดลายเพื่อดึงดูดสายตา โดยใช้ลายเส้นหลากหลายตามฟอร์มของมอนสเตอร์นั้นๆ เพื่อสร้าง ลักษณะเฉพาะ และยังใช้ลายเส้นแบ่งระยะ โดยรวมเพื่อให้งานมีมิติมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ผลงานชิ้นที่ 2

ในผลงานชิ้นที่ 3 ข้าพเจ้าสร้างลายเส้นให้เป็นมอนสเตอร์ที่มีความหลากหลายมากขึ้น แต่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวเอาไว้ นั่นคือการใช้เส้นสี จุด สร้างเป็นลวดลาย โดยเส้นสีเหล่านี้ยังช่วยผลัดกระยะและสร้างพื้นผิวให้กับงานได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 3 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ผลงานชิ้นที่ 3

ข้าพเจ้าได้ใช้มอนสเตอร์ที่มีความยาวแทนการใช้เส้นโค้งสายตา โดยเส้นโค้งตามรูปลักษณะของมอนสเตอร์เหล่านี้จะเป็นความโค้งมนที่กระจายอยู่รอบ ๆ คอยทำหน้าที่เป็นจุดตัดในพื้นที่ที่กว้างและยังช่วยให้ดูมีความเคลื่อนไหวมากขึ้น



ภาพที่ 4 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น ผลงานชิ้นที่ 4

รูปทรง (Forms)

รูปทรงของมอนสเตอร์เป็นจุดเด่นภายในงานที่ข้าพเจ้ามุ่งเน้นในการใช้แสดงออกถึงสาระสำคัญของเรื่องราวภายในงาน โดยข้าพเจ้าได้แฝงลักษณะเฉพาะของความเป็นไทยเข้าไป ดังเช่นในผลงานชิ้นที่ 1 ที่ข้าพเจ้าได้เลือกใช้ท่าทางการพนมมือในคาร์เร็คเตอร์ตัวหลักเพื่อแสดงถึงการต้อนรับ เป็นการทักทายเบื้องต้นที่คนไทยทุกคนรู้จักกันดี มีการดัดแปลงรูปร่างของกล้ามเนื้อและส่วนต่าง ๆ ให้ผิดแปลกไปจากปกติบ้าง คงรูปเดิมไว้บ้าง บางส่วนก็ละทิ้งรูปลักษณะเดิมไปจนหมดสิ้น



ภาพที่ 5 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 1

ในผลงานชิ้นที่ 2 ข้าพเจ้าได้ใส่มอนสเตอร์รูปแบบใหม่ลงในผลงานมากขึ้นเพื่อแสดงถึงความหลากหลาย มีมอนสเตอร์ที่อ้างอิงจากความเชื่อทางตะวันตกที่มักใช้หัวกระดูกโกลกแทนสัญลักษณ์สื่อถึงความตาย รวมถึงมอนสเตอร์ที่มาจากตำนานของประเทศญี่ปุ่น และยังมีอสรพิษซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความชั่วร้าย นอกจากนี้ยังมีสไลม์ (Slime) มอนสเตอร์ยอดนิยมจากเกมส RPG ประเภท Adventure ที่พบเห็นได้ในแทบทุกเกมส์ ที่มาของความหลากหลายนี้เพื่อสื่อถึงความไม่มีขีดจำกัด ไร้พรมแดน เพราะนรกนั้นมีไว้สำหรับคนทุกคนอย่างไร้ข้อจำกัด



ภาพที่ 6 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 2

รูปทรงของมอนสเตอร์ที่ข้าพเจ้าใช้ในผลงานชิ้นที่ 3 นั้นจะมีรูปแบบใหม่เพิ่มเติมจากงานชิ้นที่ 1 และในผลงานชิ้นที่ 2 อยู่จำนวนไม่น้อย โดยมีจุดประสงค์เพื่อการเน้นไปที่แนวคิดเรื่องจินตนาการไร้ขีดจำกัด ในงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้ดึงเอาเอกลักษณ์ความเป็นไทยเข้ามาใส่ในผลงานมากขึ้น โดยจะมีรูปทรงของผีปอบ ผีกระหัง ผีเปรต ผีกระสือ ที่แม้ว่าจะกำหนดรูปแบบไว้แต่ไม่ได้กำหนดตายตัวถึงการดีไซน์ลักษณะรูปทรงของมอนสเตอร์เลย นอกจากนั้นยังมีคาร์แรคเตอร์ที่สร้างขึ้นใหม่เอง และคาร์แรคเตอร์ที่ดึงเอกลักษณ์จากการ์ตูนดังหลายเรื่อง อาทิเช่น มิกกี้เมาส์และมินนี่เมาส์ จากมิกกี้เมาส์, ไมค์ วาซอวสกี จากมอนสเตอร์อิงก์, อุลตราแมนแจ็ค จากอุลตราแมน และสปองบ็อบ จากสปองบ็อบ เพื่อรองรับแนวคิดที่ว่าทุกคนล้วนต้องตาย



ภาพที่ 7 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 3

ข้าพเจ้าได้เน้นฟอร์มของมอนสเตอร์ให้ชัดเจนขึ้นในผลงานชิ้นที่ 4 โดยเพิ่มมอนสเตอร์ขนาดกลางให้มีจำนวนเยอะขึ้นเพื่อสื่อสารอารมณ์ แสดงบทบาท และใช้เป็นจุดในการเล่นสีให้งานดูสนุกสนานมากยิ่งขึ้น นอกจากมอนสเตอร์แล้วข้าพเจ้ายังได้เพิ่มฟอร์มอื่น ๆ ลงไปในงานเพื่อสร้างเรื่องราวเป็นบางจุด ทำให้งานไม่น่าเบื่อ ช่วยกระจายจุดมองไปทั่วงาน



ภาพที่ 8 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง ผลงานชิ้นที่ 4

พื้นผิว (Textures)

ข้าพเจ้าใช้เทคนิคการปาดสีสร้างลวดลายสองมิติให้ดูเหมือนภาพกึ่งสามมิติ โดยใช้ลูกเล่นที่สีสดใสทำให้คาร์แรคเตอร์ไม่ทึบตัน จุดเด่นของพื้นผิวอยู่ที่การสร้างลวดลายบนกล้ามเนื้อของมอนสเตอร์ให้ดูผิดแปลกไปจากปกติ มอนสเตอร์บางตัวมีผิวตะปุ่มตะป่ำ มอนสเตอร์บางตัวมีผิวเรียบลื่น มอนสเตอร์บางตัวมีผิวหยาบขรุขระ โดยกระจายพื้นผิวเหล่านี้ไปทั่วงานเพื่อให้เกิดความสนุกสนานดึงดูดสายตา ไม่ให้ผู้ชมจดจ่ออยู่กับประธานของภาพเพียงอย่างเดียว



ภาพที่ 9 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว ผลงานชิ้นที่ 1

ในผลงานชิ้นที่ 2 ข้าพเจ้าเลือกนำเสนอลักษณะของพื้นผิวแบบต่าง ๆ ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยกระจายผ่านมอนสเตอร์ที่หลากหลายมากขึ้น มอนสเตอร์แต่ละตัวนั้นมีลักษณะเฉพาะของตัวเอง เมื่อนำมาจัดวางสลับกับพื้นที่ว่างที่มีความเรียบก็จะช่วยให้มอนสเตอร์มีความโดดเด่นขึ้นมา และยังช่วยให้งานดูมีมิติมากขึ้นอีกด้วย



ภาพที่ 10 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว ผลงานชิ้นที่ 2

ข้าพเจ้าได้เพิ่มรูปของมอนสเตอร์ให้หลากหลายขึ้นในงานชิ้นที่ 3 จึงมีส่วนที่ทำให้ได้สร้างลักษณะพื้นผิวแบบใหม่ ๆ ลงไปในตัวงาน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นจุดเล็ก ๆ ที่กระจายอยู่รอบ ๆ ตัวงาน ช่วยผ่อนสายตาจากมอนสเตอร์ตัวใหญ่ตรงกลางได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 11 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว ผลงานชิ้นที่ 3

ในงานชิ้นที่ 4 ข้าพเจ้าได้แทรกพื้นผิวเรียบลงในตัวมอนสเตอร์ขนาดเล็กมากขึ้น เพื่อลดหย่อนรายละเอียดให้เกิดที่ว่างสลับกับพื้นผิว แต่ตัวงานยังคงสร้างการปะทะต่อสายตาด้วยมอนสเตอร์ขนาดใหญ่ที่มีพื้นผิวอันเป็นเอกลักษณ์ และสีสันสดใสที่สะดุดตา พื้นผิวที่มีอยู่ทั่วไปในงานเหล่านี้อาจดูแย่งกันเด่นในบางจุด แต่เมื่อตัดด้วยสีและพื้นผิวเรียบก็จะช่วยสร้างสมดุลของพื้นผิวให้มีความน่าสนใจแม้ภาพรวมของงานจะดูเหมือนมีพื้นผิวแบบเดียวกันเข้าปะทะสายตาตลอดทั้งงาน แต่พื้นผิวเรียบจุดเล็ก ๆ ที่ได้กระจายตัวอยู่โดยรอบจะคอยช่วยลดความระรานต่อสายตาได้ และจะคอยทำหน้าที่ผลักระยะ ดันให้มอนสเตอร์ตัวอื่น ๆ โคดเด่นขึ้นมาโดยมีพื้นที่ว่างรองรับอย่างลงตัว



ภาพที่ 12 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว ผลงานชิ้นที่ 4

สี (Color)

สีที่ข้าพเจ้าเลือกใช้เป็นสีโทนร้อน 70% โทนเย็น 30% โดยที่สีโทนเย็นจะไม่โดดเด่นมากจนเกินไป แต่จะกระจายตัวอยู่รอบ ๆ เพื่อสร้างสมดุลให้กับงาน นอกจากนั้นยังใช้สีที่สดแฉ่ำเพื่อให้งานดูสนุกสนาน มีการใช้สีคู่ตรงข้ามแทรกตามจุดต่าง ๆ เพื่อสร้างความขัดแย้ง แต่ยังคงบรรยากาศร้อนระอุของนรกเอาไว้



ภาพที่ 13 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี ผลงานชิ้นที่ 1

ในงานชิ้นที่ 2 นี้ข้าพเจ้าเลือกใช้สีโทนเย็นกับประชันหลักของภาพเพื่อสร้างความรู้สึกขัดแย้งอย่างจงใจ แต่ยังคงใช้สีโทนร้อนในการคุมโทนสีโดยรวมทั้งหมดของงานเอาไว้เพื่อสื่อถึงนรก และยังคงใช้สีที่ตัดกันอย่างสิ้นเชิงในการสร้างความน่าสนใจให้กับตัวงานตามจุดสำคัญต่าง ๆ ที่ช่วยดึงดูดสายตาได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 14 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี ผลงานชิ้นที่ 2

ข้าพเจ้าได้ใช้สีใหม่ ๆ กับงานชิ้นที่ 3 เพื่อสร้างความแปลกใหม่ให้กับงาน โดยสร้างความน่าสนใจให้กับงานมากยิ่งขึ้นด้วยการใช้สีคู่กับมอนสเตอร์ตัวใหญ่ระยະหน้า แต่ยังคงมอนสเตอร์ขนาดเล็กที่มีสีสันสดใสกว่ากระจายตัวอยู่รอบ ๆ ให้สีเหล่านี้ทำให้เกิดมิติในผลงาน นอกจากนี้สีคู่แล้วยังมีคู่สีใหม่ ๆ ที่ได้นำมาใช้กับมอนสเตอร์ขนาดเล็กในบางจุด ซึ่งส่วนใหญ่เป็นสีเขียว เพื่อสร้างความขัดแย้งต่อผลงานที่มีสีโทนร้อน และใช้สีแดงมากเป็นพิเศษ



ภาพที่ 15 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี ผลงานชิ้นที่ 3

ข้าพเจ้าได้ลดหย่อนขนาดของมอนสเตอร์ตัวรองลง และใช้สีสดใสกับมอนสเตอร์เหล่านี้มากขึ้น โดยสีที่มีค่าน้ำหนักเข้มจะยังคงแอบแฝงกระจายตัวอยู่รอบ ๆ งานเพื่อสร้างมิติและผลกระทบ ทั้งยังคงเป็นจุดตัดสายตาที่ช่วยทำให้งานดูลงตัวมากขึ้น โดยสีที่ใช้ในงานชิ้นที่ 4 จะยังคงเป็นสีโทนร้อน แต่จะให้บรรยากาศดูสว่างกว่างานชิ้นที่ 3 จึงเลือกสีเหลืองและสีส้มในการคุมบรรยากาศ และได้ใช้สีน้ำเงินโทนต่าง ๆ คอยรับสายตา สร้างมิติ และความน่าสนใจ



ภาพที่ 16 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี ผลงานชิ้นที่ 4

น้ำหนัก (Volume)

ข้าพเจ้าไม่ได้มุ่งเน้นให้งานมีน้ำหนักหลายระดับเพื่อจะทำให้งานดูสูงจนกลายเป็นงานสามมิติ แต่จะใช้สีที่มีน้ำหนักเพิ่มขึ้นเพื่อสร้างรูปทรง และในบางจุดจะใช้สีเข้มเหล่านี้ในการสร้างพื้นผิวไปในตัว ใช้สีขาวเป็นไฮไลต์เพื่อสร้างน้ำหนักที่สว่างที่สุด โดยสีขาวจะช่วยทำให้พื้นผิวดูมีความแวววาวมากขึ้น นอกจากนั้นข้าพเจ้าได้กระจายสีคู่ตรงข้ามที่มีค่าความเข้มตัดกับประธานอย่างชัดเจนในการสร้างน้ำหนักโดยรวมของภาพ แต่จะไม่ให้มอนสเตอร์ที่มีน้ำหนักเข้มจากสีคู่ตรงข้ามมีขนาดใหญ่เกินไปเพราะหากทำแบบนั้นจะเป็นการใช้สีขัดแย้งมากเกินไปจนทำให้งานดูตื้น ไม่มีชีวิตชีวา และจะทำให้มอนสเตอร์ตัวประกอบมีน้ำหนักมากเกินไปจนทำให้มอนสเตอร์ประธานดูเลือนลอยได้



ภาพที่ 17 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชิ้นที่ 1

ในงานชิ้นที่ 2 ข้าพเจ้าได้ใช้น้ำหนักเข้มในระยะหลังเพื่อสร้างจุดดึงดูดสายตาทำให้เกิดระยะห่างภายในงาน โดยใช้สีโทนเย็นแทนค่าน้ำหนักเข้มในงาน รวมถึงสีดำซึ่งเป็นสีเข้มสุดที่ช่วยให้งานมีพื้นที่ว่างดูไม่แน่น ไม่อึดอัดจนเกินไป แต่ก็ยังเลือกใช้สีโทนร้อนในการคุมบรรยากาศโดยรวมเอาไว้ โดยให้มอนสเตอร์สองตัวใหญ่ในระยะหน้ามีสีโทนร้อน เป็นค่าน้ำหนักเบา



ภาพที่ 18 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชิ้นที่ 2

ข้าพเจ้าได้วางค่าน้ำหนักโดยรวมผ่านสีที่ใช้ โดยใช้สีเข้มตามวงจรีสี คละกับสีดำซึ่งเป็นสี
 คำสุดในการควบคุมน้ำหนักของงาน ในงานชิ้นที่ 3 ข้าพเจ้าได้วางค่าน้ำหนักเข้มเอาไว้ในระยะหน้า
 โดยเว้นช่วงให้มอนสเตอร์ตัวหลักได้มีสีสดใสเต็มที่ แล้วจะค่อย ๆ เพิ่มน้ำหนักกับมอนสเตอร์ตัว
 รองที่อยู่ในระยะหน้าของงานเพื่อสร้างจุดโฟกัสระยะใกล้ ในระยะหลังของงานจะใช้สีสดใส สว่าง
 เพื่อให้งานดูมีบรรยากาศ ไม่อึดอัดจนเกินไป



ภาพที่ 19 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนักผลงานชิ้นที่ 3

ค่าน้ำหนักในผลงานชิ้นที่ 4 นั้นส่วนใหญ่จะไปอยู่ในระยะหลัง และจะมีค่าน้ำหนักเบาจากสีตามวงจรีกระจายตัวอยู่รอบๆงาน ทั้งในระยะหน้าสุด และระยะหลังสุด เพื่อสร้างบรรยากาศให้กับภาพรวมของงาน



ภาพที่ 20 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก ผลงานชิ้นที่ 4

ที่ว่าง (Space)

ข้าพเจ้าได้เว้นที่ว่างขนาดใหญ่ไว้ที่ด้านบนสุดของงาน ซึ่งเป็นระยะหลังสุดภายในงาน โดยใช้สีโทนเย็นซึ่งเป็นสีของความโปร่ง ทำให้บรรยากาศดูโล่ง ไม่ทึบ นอกจากนั้นยังแทรกพื้นที่ว่างกระจายไว้ในจุดต่าง ๆ ภายในงานเพื่อลดหย่อนรายละเอียด ไม่ให้เกิดการปะทะทางสายตามากจนเกินไป และพื้นที่ว่างนั้นยังช่วยกระตุ้นให้มอนสเตอร์ดูโดดเด่นมากขึ้นได้อีกด้วย



ภาพที่ 21 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง ผลงานชิ้นที่ 1

ข้าพเจ้ายังคงปล่อยให้พื้นที่ว่างอยู่ในระยะหลังสุดของงาน เพื่อสร้างระยะและแบ่งโทนสีให้เกิดความสมดุล โดยในงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าเลือกที่จะสร้างจุดดึงสายตาอยู่ในระยะกลางของภาพ แทนที่จะเป็นระยะหน้าเหมือนกับงานชิ้นแรก จึงมีการเว้นที่ว่างขนาดใหญ่เอาไว้ แต่ก็ยังได้กระจายพื้นที่ว่างขนาดเล็กออกไปทั่วผลงาน มีทั้งที่เจาะจงโดยการใช้สีดำเพื่อคัดค้าน้ำหนัก และมีที่ว่างที่ปล่อยให้เป็นสีเรียบ เพื่อลดจุดปะทะทางสายตาในบางจุดสำหรับสร้างความสมดุล



ภาพที่ 22 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง ผลงานชิ้นที่ 2

ในงานชิ้นที่ 3 ข้าพเจ้าได้ใช้พื้นที่ว่างในการเน้นค่าน้ำหนัก สร้างน้ำหนักโดยรวมให้อยู่ในจุดกึ่งกลางของภาพ โดยที่จะกระจายจุดพื้นที่ว่างเล็ก ๆ ไว้ตามตัวมอนสเตอร์เพื่อสร้างสมดุลให้กับภาพ และยังใช้พื้นที่ว่างในบางจุดเพื่อผลกระทบบะ คัดให้มอนสเตอร์ในระยะหน้ามีความโดดเด่นมากขึ้น



ภาพที่ 23 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง ผลงานชิ้นที่ 3

ข้าพเจ้าได้ใส่พื้นที่ว่างลงในงานชิ้นที่ 4 มากขึ้นเพื่อสร้างระยะและลดหย่อนแรงปะทะทางสายตา เพื่อผลักดันให้มอนสเตอร์ตัวหลักมีการสร้างความดึงดูดต่อสายตามากยิ่งขึ้น และยังคอยสร้างสมดุลให้กับงาน นอกจากนี้ในส่วนของพื้นที่ว่างก็จะมีฟอร์มใหม่ๆ เกิดขึ้น ไม่ปล่อยให้พื้นที่นั้นว่างจนเกิดความน่าเบื่อ



ภาพที่ 24 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง ผลงานชิ้นที่ 4

4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

การสร้างผลงานศิลปะ เป็นการถ่ายทอดการแสดงออก ซึ่งจะถ่ายทอดการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ความคิด ความงาม ผลงานที่สร้างขึ้น ประกอบไปด้วย รูปทรงที่ใช้แทนค่าทางความคิดและเนื้อหาที่ทำให้เกิดองค์ประกอบทางนามธรรมได้เช่นกัน รูปทรงของผลงานเป็นสื่อที่จะสามารถอธิบายความคิดที่จะแสดงออกให้ได้รูปทรงที่ต้องการไปในแนวทางเดียวกันกับแนวความคิด ถ้าแยกกันก็จะทำให้ขาดความเป็นเอกภาพ การนำหลักทัศนธาตุมาประกอบกับวิธีการจัดวางองค์ประกอบภาพในส่วนของรูปแบบงานศิลปะจะต้องให้ความสนใจในหลักองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำมาวิเคราะห์ในวิทยานิพนธ์ดังนี้

ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนในงานของข้าพเจ้าอยู่ที่การใช้สีสดตลอดทั้งงาน มีการกระจายสีโทนเย็นเป็นจุดเล็ก ๆ อยู่นอบ ๆ เพื่อสร้างความสมดุล นอกจากนั้นยังใช้ที่แปร่งสร้างพื้นผิวในลักษณะคล้ายกันบนตัวมอนสเตอร์ แต่จุดรวมที่เด่นที่สุดคือลูกตาที่ข้าพเจ้าได้ใช้เป็นสัญลักษณ์ความเชื่อมโยงถึงกัน ลูกตาเหล่านี้จะกระจายตัวอยู่รอบ ๆ เพื่อสร้างความโดดเด่น บางจุดก็ใช้เป็นที่ย่าง บางจุดก็เป็นจุดเด่น ทำให้ภาพรวมของมอนสเตอร์มีเอกลักษณ์ไปในทิศทางเดียวกัน



ภาพที่ 25 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน ผลงานชิ้นที่ 1

ข้าพเจ้ายังคงใช้ลูกตาเป็นลักษณะเด่นของมอนสเตอร์โดยเฉพาะเมื่อมอนสเตอร์มีหลายขนาดและกระจายตัวอยู่โดยรอบผลงาน ทำให้ลูกตาเป็นจุดที่สำคัญและมีความดึงดูด นอกจากนี้ยังแบ่งช่วงมอนสเตอร์กับพื้นที่ว่างในการจัดวางคู่สีที่ตัดกัน แต่ไม่ดูขัดตาเมื่อถูกจัดวางอย่างลงตัว



ภาพที่ 26 ภาพแสดงการวิเคราะห์ทัศนคติความกลมกลืน ผลงานชิ้นที่ 2

ในผลงานชิ้นที่ 3 ข้าพเจ้าได้นำเอาเอกลักษณ์จากการ์ตูนดังต่าง ๆ มาใส่ในงาน โดยสร้างเรื่องราวให้กับมอนสเตอร์เหล่านั้นเพื่อให้มีส่วนร่วมอยู่ในนรกอย่างไม่แปลกแยกจากมอนสเตอร์ตัวอื่น ๆ นอกจากนี้ยังมีมอนสเตอร์ผีไทยที่ถูกเพิ่มไว้ในตัวงานจำนวนมาก แต่ด้วยลายเส้นที่มีลักษณะเฉพาะตัวจะช่วยทำให้มอนสเตอร์เหล่านี้กลมกลืนกัน ยังมีสี ค่าน้ำหนัก ที่ไปในทิศทางเดียวกัน



ภาพที่ 27 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน ผลงานชิ้นที่ 3

ในงานของข้าพเจ้ามีความกลมกลืนที่เห็นได้ชัดคือสี การจัดวางองค์ประกอบ พื้นที่ว่าง และ
 ลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์ ทำให้มอนสเตอร์ที่มีความหลากหลายนั้นมีภาพรวมไปในทิศทางเดียวกัน
 ไม่แปลกแยกจากกัน แต่ก็ยังสื่อถึงความหลากหลายของจินตนาการได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 28 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน ผลงานชิ้นที่ 4

ความหลากหลาย (Variety)

เนื่องจากข้าพเจ้าต้องการใช้มอนสเตอร์เป็นเอกลักษณ์ของงาน จึงสร้างมอนสเตอร์ให้มีความหลากหลายทั้งรูปแบบ ลักษณะ บทบาท และขนาด โดยที่มอนสเตอร์ตัวเล็กจะมีเบสรูปทรงจากรูปเลขาคณิต ทั้งสามเหลี่ยม วงกลม สี่เหลี่ยม ซึ่งเป็นรูปทรงพื้นฐานเพื่อแสดงถึงความธรรมดาของบทบาทหน้าที่ของมอนสเตอร์ตัวนั้น ส่วนมอนสเตอร์ที่มีขนาดใหญ่ขึ้นก็จะมีรายละเอียดที่มากขึ้น มีลูกเล่นตามส่วนต่าง ๆ ทั้งในด้านของรูปทรงและขนาดเพื่อแสดงออกถึงบทบาทที่ใหญ่ขึ้น



ภาพที่ 29 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย ผลงานชิ้นที่ 1

นอกจากความหลากหลายของดีไซน์มอนสเตอร์แล้ว ข้าพเจ้ายังเลือกใช้สีที่สดใสหลายสี กระจายตัวไปรอบ ๆ งานเพื่อสร้างความสนุก น่าตื่นตาตื่นใจ สร้างอารมณ์สุนทรีย์ที่พร้อมจะปะทะ กับสายตาของผู้ที่ได้ชมผลงานในทันที



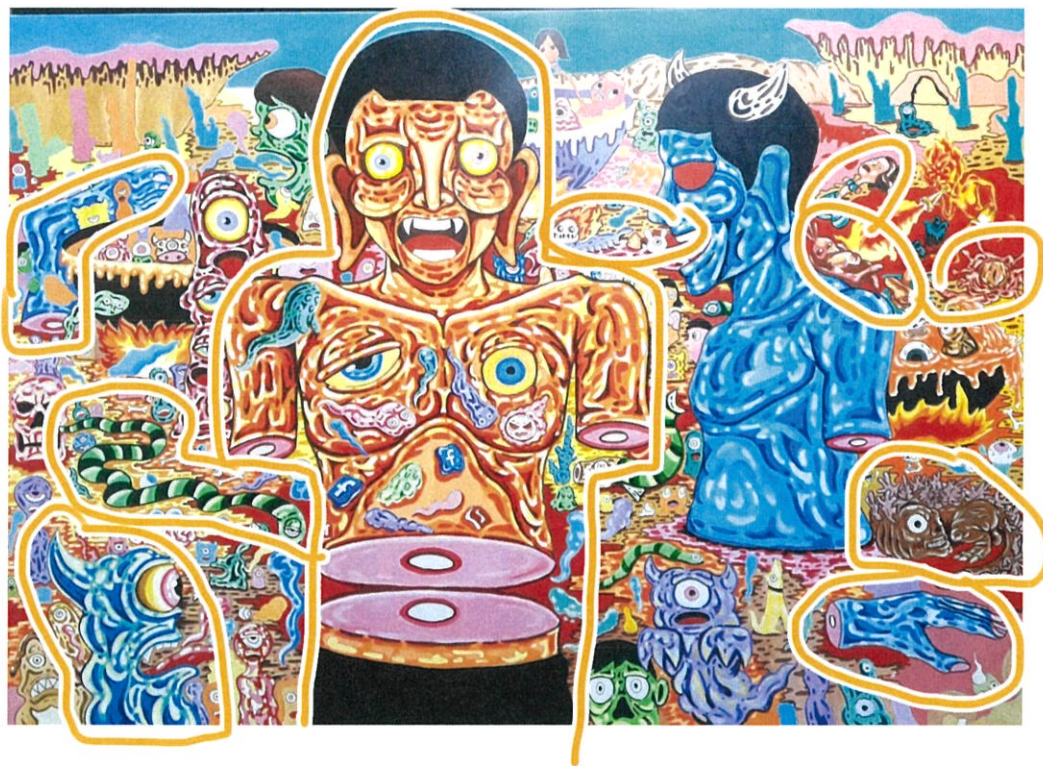
ภาพที่ 30 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย ผลงานชิ้นที่ 2

ในผลงานชิ้นที่ 3 ข้าพเจ้าได้เพิ่มความหลากหลายในเรื่องของดีไซน์มอนสเตอร์ให้มีความแปลกใหม่มากขึ้น โดยดึงเอาลักษณะของผีไทยมาใส่ในงาน นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนเร็คเตอร์จากการ์ตูนดังหลายเรื่อง รวมถึงมอนสเตอร์จากจินตนาการที่ทำให้มีเอกลักษณ์พิเศษแตกต่างจากมอนสเตอร์ประเภทสไลม์ (Slime) ที่มีอยู่มากมายในงาน



ภาพที่ 31 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย ผลงานชิ้นที่ 3

ผลงานชั้นที่ 4 นั้นจะมีความแตกต่างจากผลงานทั้ง 3 ชั้นที่ผ่านมาในส่วนของพื้นที่ว่างที่มีมากขึ้น แต่พื้นที่ว่างนั้นก็ยังมีรายละเอียดที่ไม่ทำให้ดูว่างจนเกินไป นอกจากนี้ยังมีมอนสเตอร์ที่มีการเคลื่อนไหวมากขึ้นเพื่อช่วยสร้างเรื่องราวภายในงานให้ดูสนุกสนาน



ภาพที่ 32 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย ผลงานชั้นที่ 4

ความสมดุล (Balance)

ในงานของข้าพเจ้ามีการจัดวางแบบเน้นการปะทะทางสายตา โดยที่ข้าพเจ้าได้นำประธานของภาพที่มีขนาดใหญ่มาวางไว้ตรงกลาง เพื่อสร้างความสมดุลให้กับภาพจึงมีคาร์แรกเตอร์มอนสเตอร์ขนาดเล็กลงช่วยดึงสายตาออกไปในระยะหลังตามลำดับเพื่อสร้างมิติให้กับงาน



ภาพที่ 33 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล ผลงานชิ้นที่ 1

สีที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ในการคุมบรรยากาศโดยรวมเป็นสีโทนร้อน โดยจะใช้สีโทนร้อนบนตัวมอนสเตอร์ตัวหลัก และใช้สีโทนร้อนเป็นพื้นหลังด้วย แต่ข้าพเจ้าจะใช้ค่าน้ำหนักของวงจรสีในการสร้างระยะและแยกฟอร์มออกจากกัน นอกจากนั้นยังใช้สีโทนเย็นกระจายตัวอยู่รอบ ๆ งาน โดยควบคุมไม่ให้สีโทนเย็นมีขนาดใหญ่มากเกินไป แต่จะใช้เป็นจุดเล็ก ๆ ที่มีจำนวนเยอะจัดวางในส่วนที่เป็นพื้นที่ขนาดใหญ่เพื่อสร้างสมดุลทั้งในด้านของค่าน้ำหนักและคู่สี



ภาพที่ 34 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล ผลงานชิ้นที่ 2

ข้าพเจ้าได้จัดวางขนาด คู่สี และค่าน้ำหนักของมอนสเตอร์ในผลงานชิ้นที่ 3 ให้มีความโดดเด่นอยู่ในระนาบหน้าสุด แล้วปล่อยให้ระยะหลังของงานมีสีและค่าน้ำหนักที่อ่อนกว่า เพื่อสร้างมิติให้กับงาน โดยที่ในระยะหน้าสุดจะมีมอนสเตอร์ขนาดเล็กเข้ามาช่วยแบ่งเบาการปะทะทางสายตา ทำให้งานไม่แข็งกระด้าง



ภาพที่ 35 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล ผลงานชิ้นที่ 3

ข้าพเจ้าเลือกจัดวางองค์ประกอบแบบแบ่งครึ่ง โดยให้มอนสเตอร์ตัวหลักมีสีแดงและสีน้ำเงินเข้าปะทะกันอย่างรุนแรง เพื่อให้เกิดความน่าสนใจในงาน แต่เมื่องานโดยรวมเป็นสีโทนร้อน ข้าพเจ้าจึงได้กระจายสีน้ำเงินและสีโทนเย็นสีอื่นไปยังฝั่งตรงข้ามเพื่อสร้างความสมดุลให้กับงานในสัดส่วนของสีโทนร้อน 70% และสีโทนเย็น 30%



ภาพที่ 36 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล ผลงานชิ้นที่ 4

สัดส่วน (Proportion)

ความสมดุลของสัดส่วนในงานของข้าพเจ้านั้น จุดที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือเรื่องของขนาดและสีส้ม ในมอนสเตอร์ตัวใหญ่ก็จะมีมอนสเตอร์ตัวเล็กที่เป็นสีโทนเย็นลอยทับในระยะหน้า ส่วนของรอบ ๆ ข้าพเจ้าได้ใช้มอนสเตอร์ตัวเล็กจำนวนมากเติมเต็มพื้นที่ว่าง แต่ก็จะมีมอนสเตอร์ขนาดใหญ่กว่าช่วยดึงสายตา ไม่ให้จุดเล็ก ๆ มีมากจนเกินไปจนอาจรบกวนจุดประสงค์ของการปะทะได้



ภาพที่ 37 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วนภาพที่ ผลงานชิ้นที่ 1

นอกจากเรื่องของขนาดแล้ว ข้าพเจ้ายังแบ่งสัดส่วนการจัดวางองค์ประกอบให้ควบคู่ไปกับการจัดวางสี เพื่อสร้างความสมดุลโดยรวมแก่งาน โดยจะคั่นระหว่างมอนสเตอร์กับพื้นที่ว่างด้วยมอนสเตอร์ขนาดเล็กที่จะคอยทำหน้าที่กระจายสีโทนเย็นไปรอบ ๆ งานอย่างลงตัว



ภาพที่ 38 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วนภาพที่ ผลงานชิ้นที่ 2

ข้าพเจ้าได้แบ่งสัดส่วนการจัดวางน้ำหนักไว้อย่างชัดเจนในผลงานชิ้นที่ 3 โดยเน้นค่าน้ำหนักเข้มไว้ที่ครึ่งล่าง แล้วปล่อยให้ระยะหลังซึ่งเป็นครึ่งบนมีค่าน้ำหนักเบา ใช้สีสว่างกว่า แต่ก็จะสับรางแบ่งค่าน้ำหนักให้สมดุล ไม่ให้อึดอัดจนเกินไป



ภาพที่ 39 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วนภาพที่ ผลงานชิ้นที่ 3

สัดส่วนของงานชิ้นที่ 4 นั้นข้าพเจ้าใช้การจัดวางองค์ประกอบแบบแบ่งครึ่ง แต่จะเป็นการแบ่งในสัดส่วน 70% : 30% เพื่อควบคุมไม่ให้สีโทนเย็นมีอิทธิพลในงานมากเกินไป และเพื่อไม่ให้มีค่าน้ำหนักสีมากจนเกินไป เมื่อมีมอนสเตอร์ตัวหลักที่เข้าปะทะกันตรง ๆ แล้ว ข้าพเจ้าจึงได้กระจายมอนสเตอร์ขนาดเล็กไปทั่วงาน โดยให้มอนสเตอร์มีขนาดใหญ่กว่างานก่อน ๆ เพื่อรองรับน้ำหนักของมอนสเตอร์ตัวหลัก และได้ใช้สีโทนเย็นกับมอนสเตอร์ตัวรองเหล่านั้น เพื่อที่จะกระจายความสมดุลออกไปให้มีความรู้สึกถึงน้ำหนักที่เท่ากัน ไม่เอนเอียงไปทางใดทางหนึ่ง



ภาพที่ 40 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วนภาพที่ ผลงานชิ้นที่ 4

ความเป็นเด่น (Dominance)

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอภาพของนรกจากจินตนาการ โดยมีมอนสเตอร์เป็นตัวละครหลัก จึงได้จัดวางมอนสเตอร์ขนาดใหญ่ไว้ที่กลางภาพเพื่อทำหน้าที่ปะทะกับสายตาและอารมณ์ของผู้ที่ได้ชมผลงาน นอกจากนี้จะใช้นาฬิกาเป็นที่ยึดแล้ว ข้าพเจ้าได้ใช้สีโทนร้อนที่ช่วยดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี ทำให้ตัวมอนสเตอร์มีความน่าสนใจ



ภาพที่ 41 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น ผลงานชิ้นที่ 1

เมื่อมีจุดเด่นที่เด่นเพียงพอแล้ว พื้นที่ว่างโดยรอบยังถูกล้อมรอบไปด้วยเหล่ามอนสเตอร์ตัวเล็กที่ช่วยสร้างความสนุกสนานไปกับสีสันที่สดใสและยังช่วยเติมเต็มพื้นที่ ช่วยสร้างความสมดุลให้กับงานโดยไม่แย่งความเด่นจากประธานไปทั้งที่มีสีที่สดใสไม่แพ้กัน



ภาพที่ 42 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น ผลงานชิ้นที่ 2

ในงานชิ้นที่ 3 มีความเป็นเด่นอยู่ที่ระยะหน้าของงาน ข้าพเจ้าได้ใช้มอนสเตอร์ขนาดใหญ่ครอบคลุมพื้นที่เพื่อใช้เป็นจุดปะทะสายตา แต่ก็จะมีเรื่องราวของมอนสเตอร์ตัวเล็กในระยะหลังที่ทำให้เกิดจุดรองรับสายตาที่ช่วยให้งานมีความน่าสนใจมากขึ้น



ภาพที่ 43 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น ผลงานชิ้นที่ 3

ข้าพเจ้าเลือกใช้การจัดวางแบบแบ่งสองฝั่งในงานชิ้นที่ 4 โดยใช้มอนสเตอร์ตัวใหญ่เข้าปะทะกันโดยตรงทั้งในเรื่องของขนาดและสีที่ตัดกันอย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังมีมอนสเตอร์ตัวอื่น ๆ ที่คอยรองรับน้ำหนักและช่วยกระจายสีไปทั่วงานให้เกิดความสมดุล ทำให้ภาพรวมของงานดูสมบูรณ์ ทั้งในด้านของขนาดที่หลากหลาย การจัดวางสี ปริมาณ ปัจจัยเหล่านี้จะช่วยผลักดันให้มอนสเตอร์ตัวหลักมีความโดดเด่นสะดุดตา แม้จะอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีสีและพื้นผิวแบบเดียวกันก็ตาม



ภาพที่ 44 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น ผลงานชิ้นที่ 4

ความเคลื่อนไหว (Movement)

ในผลงานของข้าพเจ้าได้ใช้ลายเส้นและสีในการกำหนดทิศทางความเคลื่อนไหวของมอนสเตอร์ แต่อาจไม่ได้มีความเคลื่อนไหวทางกายภาพมากนัก เพราะข้าพเจ้าต้องการให้เกิดการปะทะกับความนิ่ง ความยิ่งใหญ่ของมอนสเตอร์ในนรก แต่ด้วยสีที่สดใส และท่าทางทะเล้นซุกซนของมอนสเตอร์จะทำให้เกิดผลกระทบทางอารมณ์ต่อผู้ชมให้รู้สึกสลับตามได้อย่างไม่ยากเย็น



ภาพที่ 45 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว ผลงานชิ้นที่ 1

ในผลงานชิ้นที่ 2 ข้าพเจ้าได้เพิ่มในส่วนที่เป็นความเคลื่อนไหวของมอนสเตอร์เข้าไปเพื่อสร้างลูกเล่น สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างคาร์แรคเตอร์ให้มีเรื่องราวมากยิ่งขึ้น โดยให้มอนสเตอร์ขนาดเล็กมีพฤติกรรมล่องลอยวนเวียนอยู่รอบ ๆ เพื่อสร้างความเชื่อมโยง ต่อเนื่องถึงกัน



ภาพที่ 46 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว ผลงานชิ้นที่ 2

ข้าพเจ้าได้เพิ่มมอนสเตอร์ที่แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างเรื่องราวเฉพาะจุดไว้ในผลงาน
ชั้นที่ 3 จำนวนมาก โดยจะใช้มอนสเตอร์ขนาดกลางที่อยู่ในระยะหลังเป็นสื่อในการแสดงออกเพื่อ
สื่อถึงเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในนรก



ภาพที่ 47 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว ผลงานชั้นที่ 3

ข้าพเจ้าต้องการต่อยอดจากผลงานชิ้นที่ 3 ที่มีการแสดงออกถึงความเคลื่อนไหวที่ช่วยสร้างเรื่องราวให้กับงาน โดยที่ข้าพเจ้าได้แทรกมอนสเตอร์ที่มีพฤติกรรมเคลื่อนไหวในงานชิ้นที่ 4 นี้ ในหลายจุด ซึ่งข้าพเจ้าได้ใช้กับมอนสเตอร์ตัวหลักด้วย นอกจากนั้นแล้วยังมีส่วนที่เป็นความนิ่ง แต่แสดงออกถึงเรื่องราวความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในนรกอีกด้วย ดังที่เห็นได้อย่างชัดเจนในภาพ



ภาพที่ 48 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว ผลงานชิ้นที่ 4

บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้ามีเนื้อหาเกี่ยวกับนรก บาป และการชดใช้กรรมของมนุษย์ โดยนำเสนอภาพของนรกในรูปแบบของความสนุกสนาน ใช้สีสันสดใส และเรื่องราวที่อ้างอิงจากระบบของเกมส RPG แนว Adventure ที่ได้นำเอามอนสเตอร์ต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในผลงานชุดนี้ เมื่อผสมผสานเข้ากับจินตนาการที่ต้องการสื่อสารและแสดงออกถึงความสนุกสนานอย่างเต็มที่ จึงได้ก่อเกิดเป็นมอนสเตอร์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากมาย มอนสเตอร์ที่ไม่เคยมีที่ไหนมาก่อนบนโลก ซึ่งข้าพเจ้าได้ตั้งชื่อให้กับมอนสเตอร์ตัวโปรดที่ได้ออกมาปรากฏตัวอยู่ในผลงานทุกชิ้นว่า “ไอ้แดง” (The Red Boy) เมื่อนำมอนสเตอร์ทั้งหลายนี้มาจัดวางองค์ประกอบที่เน้นรูปแบบของการปะทะทางสายตา โดยนำเอาประธานของภาพมาขยายขนาดให้ใหญ่สะดุดตา และใช้สีสันสดใสที่ดึงดูดสายตาได้เป็นอย่างดี องค์ประกอบเหล่านี้จะทำให้ผู้ที่ได้รับชมผลงานเกิดอารมณ์คล้อยตาม รู้สึกสนุกไปกับงานของข้าพเจ้า ซึ่งนับเป็นจุดประสงค์อย่างหนึ่งของผลงานชิ้นนี้

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ปัญหาที่พบในงานเป็นเรื่องของรายละเอียดที่มีอยู่มาก ทำให้ต้องใช้เวลาไม่น้อยไปกับการเก็บรายละเอียดเล็ก ๆ ยิ่งเมื่องานต้องใช้สีที่สดใสตลอดทั้งงาน ทำให้ข้าพเจ้าเกิดปัญหาทางด้านสุขภาพอยู่เป็นช่วง ๆ อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ นอกจากนี้ก็ไม่พบปัญหาอะไรอีก

เอกสารอ้างอิง

- Pieter Bruegel The Elder. 1525. **Dull Gret**. [Online]. Available :
https://en.wikipedia.org/wiki/Dull_Gret March 10, 2017.
- Dirk Bouts. 1450. **The fall of the damned**. [Online]. Available :
https://en.wikipedia.org/wiki/Dieric_Bouts Retrieved March 10, 2017.
- Pieter Bruegel The Elder. 1562. **The Triumph of Death**. [Online]. Available :
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Triumph_of_Death Retrieved March 10, 2017.
- Unknown [Online]. Available : <http://larnbuddhism.com/godgram/nr/04.html>
 Retrieved March 10, 2017.
- ครูช่างสมัยรัชกาลที่ 1. พ.ศ. 2371. ภาพเขียนวัดดุสิตาราม (วัดเสาปูน) [Online]. Available :
<http://www.manager.co.th/Entertainment/ViewNews.aspx?NewsID=9520000058256>
 Retrieved March 10, 2017.
- ครูช่างสมัยรัชกาลที่ 1. พ.ศ. 2371. ภาพเขียนวัดดุสิตาราม (วัดเสาปูน) [Online]. Available :
<http://www.manager.co.th/Entertainment/ViewNews.aspx?NewsID=9520000058256>
 Retrieved March 10, 2017.
- Tibetan Tebet Xiangba. **Inferno** [Online]. Available :
<https://www.taringa.net/posts/arte/15784260/Arte-tibetano.html> Retrieved March 10, 2017.
- Zombie game (Zombie Age 2. 2016 : 1)
- Devil May Cry 5. 2016. **Meets Dante** [Online]. Available :
https://en.wikipedia.org/wiki/DmC:_Devil_May_Cry Retrieved March 10, 2017.
- Devil May Cry 5. 2016. **Dante Meets Mundus** [Online]. Available :
https://en.wikipedia.org/wiki/DmC:_Devil_May_Cry Retrieved March 10, 2017.
- Murakami Takashi. 2012. **The 500 Arhats**. [Online]. Available :
<http://www.japantimes.co.jp/culture/2015/11/03/arts/openings-in-tokyo/takashi-murakami-500-arhats/#.WHPwZFWLTIU> Retrieved March 10, 2017.
- Murakami Takashi. 2006. **727 - 727**. [Online]. Available :
<http://www.blumandpoe.com/artists/takashi-murakami> Retrieved March 10, 2017.
- Murakami Takashi. 2005. **Collages**. [Online]. Available :
<http://www.blumandpoe.com/artists/takashi-murakami> Retrieved March 10, 2017.

- Murakami Takashi. 2014 **Tan Tan Bo**. [Online]. Available :
<https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-tan-tan-bo-in-communication> Retrieved March 10, 2017.
- Murakami Takashi. 2002 **Army of Mushrooms**. [Online]. Available :
<http://www.widewalls.ch/originals/takashi-murakami-army-of-mushrooms/> Retrieved March 10, 2017.
- Murakami Takashi. 2012 **The 500 Arhats**. [Online]. Available :
<http://www.widewalls.ch/takashi-murakami-500-arhats-mori-art-museum-japan/> Retrieved March 10, 2017.
- Murakami Takashi. 2012 **The 500 Arhats**. [Online]. Available :
<http://www.widewalls.ch/takashi-murakami-500-arhats-mori-art-museum-japan/> Retrieved March 10, 2017.
- Murakami Takashi. 2013 **Red Demon and Blue Damon with 48 Arhats**. [Online]. Available :
<http://www.widewalls.ch/editions/takashi-murakami-red-demon-and-blue-demon-with-48-arhats/> Retrieved March 10, 2017.
- Murakami Takashi. 2003 **Eyes Love “Superflat” (White)**. [Online]. Available :
<https://blogs.commonsgorgetown.edu/cctp-725-fall2013/2013/12/14/commercialism-and-international-art-world-takashi-murakami-and-the-rise-of-the-new-international-artist/> Retrieved March 10, 2017.
- Murakami Takashi. 2015 **Vault by Vans X Takashi Murakami**. [Online]. Available :
<http://www.vans.com/murakami.html> Retrieved March 10, 2017.
- Mamafaka. 2014. **Mr.Hell Yeah**. [Online]. Available :
<http://bk.asia-city.com/city-living/news/bk-weekend-whats-bangkok-may-2-4?page=5> Retrieved March 11, 2017.
- Mamafaka. 2012. **Rabbit**. [Online]. Available :
<http://bancee-design.nl/mamafakas-work/> Retrieved March 11, 2017.
- Mamafaka. 2015. **Mamafaka X Be@rBrick**. [Online]. Available :
<https://sg.carousell.com/p/76316372/> Retrieved March 11, 2017.
- Mamafaka. 2014. **Mamafaka X JAXX**. [Online]. Available :
<http://www.lookbook.in.th/mr-hellyeah-mamafaka-x-jaxx/> Retrieved March 11, 2017.
- Mamafaka. 2014. **Mamafaka X Zippo**. [Online]. Available :

<https://uppercult.wordpress.com/2013/01/18/zippo-x-mmfk/> Retrieved March 11, 2017.

Mamafaka. 2011. **Mamafaka X Preduce**. [Online]. Available :

<http://streething.com/?p=3086> Retrieved March 11, 2017.

Mamafaka. 2014. **Mamafaka X Vespa**. [Online]. Available :

<http://www.auto-thailand.com/RodMocyc/Vespa-LX-125ie-Limited-Edition-MMFK-Baciami.html> Retrieved March 11, 2017.

ภาพผลงานศิลปนิพนธ์



ภาพที่ 1 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1
ชื่อผลงาน Welcome, 2560
เทคนิค จิตรกรรม
ขนาด 200x140 ซม.



ภาพที่ 2 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2
ชื่อผลงาน Ahh..., 2560
เทคนิค จิตรกรรม
ขนาด 140x200 ซม.



ภาพที่ 3 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 3
ชื่อผลงาน Hey! (1), 2560
เทคนิค จิตรกรรม
ขนาด 140x200 ซม.ภาพ



ภาพที่ 4 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 4
ชื่อผลงาน Hey! (2), 2560
เทคนิค จิตรกรรม
ขนาด 140x200 ซม.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นายจีวิน ชันรจิตร
วัน เดือน ปีเกิด	4 ธันวาคม 2536 ที่กรุงเทพฯ
ที่อยู่	4/73 ซ.รามคำแหง157 แขวงสะพานสูง เขตสะพานสูง กทม.
ประวัติการศึกษา	2554 วิทยาลัยช่างศิลป์ 2560 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม

รางวัลและเกียรติประวัติ

2557 ได้รับรางวัลชมเชยในการประกวดโครงการศิลปะเทิดไถ่องค์ราชัน จัดโดยกระทรวงพลังงาน