



แนวคิดเรื่องการถูกบังคับและชักจูง

โดย

นายต้นน้ำ เสงี่ยมคำภา

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ (ประติมากรรม)

ภาควิชาประติมากรรม

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2564

แนวคิดเรื่องการถูกบังคับและชักจูง

โดย

นายต้นน้ำ เสียงคำภา

มหาวิทยาลัยศิลปากร สภานิติศาสตร์

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ (ประติมากรรม)

ภาควิชาประติมากรรม

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2564

Enforced and Influence

By

Mr. tonnum sengkhamphar

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

Bachelor of Fine Arts (B.F.A.), Program in Visual Arts

Department of Sculpture

Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts

Silpakorn University

Academic Year 2021

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้ศิลปินพันธ์
เรื่อง “ร่างกายภายใต้อุคมคติ” เสนอโดย นายต้นน้ำ เสียงคำภา เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตร ปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มวิชาเอกประติมากรรม

.....

(ศาสตราจารย์ญาณวิทย์ ภูญแจทอง)

คณบดีคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

...../...../.....

ผู้ควบคุมศิลปินพันธ์

อาจารย์ณภัทร ธรรมनिया

คณะกรรมการตรวจศิลปินพันธ์ ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์จักรพันธ์ วิลาสินีกุล)

มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนลิขสิทธิ์
กรรมการ

(อาจารย์นภดล วิรุฬห์ชาติพะพันธ์)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ณภัทร ธรรมनिया)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์มานะ ไทวัฒน์กุล)

...../...../.....

..... กรรมการและเลขานุการ

(อาจารย์ ดร.ธีรพล หอสง่า)

...../...../.....

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การถูกบังคับและชักจูง
ชื่อนักศึกษา	นายต้นน้ำ เส็งคำภา
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
ภาควิชา	ประติมากรรม
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

การถูกบังคับและการถูกชักจูงนั้นเป็นเรื่องที่ต้องเจอในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การทำงาน หรือแม้กระทั่งการไปซื้อจ่ายสิ่งของต่างๆ เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตามก็จะมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ซึ่งการแสดงออก จะมีประโยชน์ และ โทษ จะยกตัวอย่างเช่น การบังคับให้ลูกต้องเรียนโรงเรียนดีๆ เลือกเรียนในสิ่งที่ตัวของ ตัวพ่อแม่ ผู้ใหญ่เขาสนใจในสิ่งนั้นๆ แต่ไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบของตัวลูกหลาน เป็นต้น หรือ การยึดเยียด ให้ไปทำงาน ในสิ่งที่คิดว่ามันอาจจะเป็นงานที่มั่นคง หรืองานที่ตัวผู้ใหญ่อยากให้เราทำ และอื่นๆ ส่วนใหญ่จะ แสดงผลเสียทางอ้อม หรือจนกระทั่งเกิดความรุนแรงได้ เช่น เกิดการทำร้ายทางร่างกายวาจาและจิตใจหรือ เกิดการฆ่าตัวตาย เป็นต้น เป็นแรงจูงใจที่ทำให้เกิดคำถามว่า ทำเพื่ออะไร คิดอย่างไรถึงบังคับ แล้วจะชักจูง โน้มน้าวกันทำไม.

Thesis Title	coercion and persuasion
Name	Mr. Tonnam Sengkhampha
Concentration	Visual Arts
Department	Sculpture
Academic Year	2021

Abstract

Coercion and persuasion are everyday things. Whether it's studying, working, or even going shopping for things. there are often both advantages and disadvantages. The expression will have benefits and harms, for example. Forcing children to go to good schools choose to study in what the parents Adults are interested in that thing. but does not take into account the impact of the offspring, etc., or the pressure to work in what thought it might be a stable job Or the work that the adults want to do, etc., most of them will indirectly show bad results. or until violence can occur, such as physical, verbal and mental assault or suicide, etc. It is the motivation that raises the question of what to do and how to force. Then why persuade each other?

กิตติกรรมประกาศ

รายงานฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์และได้รับความช่วยเหลือโดยคุณหมอจิตแพทย์ และนักวิชาการด้านจิตวิทยาวัยรุ่นและเด็กที่คอยให้คำปรึกษาโดยมาตลอดและของคุณบิดามารดาที่ช่วยปรับความเข้าใจกัน ขอขอบคุณเพื่อนสนิทที่คอยแนะนำแนวทางและให้คำปรึกษาต่างๆจึงกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้.

มหาวิทยาลัยศิลปากร สภานิติศาสตร์

คำนำ

ศิลปินพินิจชุดการถูกบังคับและชักจูงมีผลงานทั้งหมด3ชิ้น เป็นในเรื่องของการถูกบังคับและชักจูงที่เกิดขึ้น จากปัญหาภายในครอบครัว ได้อ้างอิงมาจากประสบการณ์โดยตรงของข้าพเจ้าเอง ข้าพเจ้ามีความต้องการที่จะถ่ายทอดความรู้สึกของในส่วนเนื้อหาที่เป็นเรื่องราวของปัญหาที่เกิดขึ้นมาจากครอบครัวของข้าพเจ้า มาสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ขึ้นมา ผลงานชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการ์ตูนต่างๆอาทิเช่น การ์ตูนญี่ปุ่น,การ์ตูนไทย,การ์ตูนอเมริกา และได้รับแรงบันดาลใจมาจากหนึ่งในบทเพลงอีกด้วย

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลงานศิลปินพินิจชุดนี้ที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์มาจะเป็นประโยชน์ต่อการให้ข้อคิดในเรื่องปัญหาที่เกิดขึ้นภายในครอบครัว.

มหาวิทยาลัยศิลปากร สภานิสิต

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
คำนำ.....	ช
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและการสร้างสรรค์.....	1
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
เป้าหมาย.....	2
แนวความคิดของการสร้างสรรค์.....	2
ขอบเขตของการสร้างสรรค์ขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์.....	2
นิยามศัพท์เฉพาะทางศิลปะ.....	3
2 แรงแบนดาลใจข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	5
ที่มาและแรงบันดาลใจ.....	13
แหล่งข้อมูลด้านวิชาการ.....	13
3 วิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์.....	14
ข้อมูลและรายละเอียดประวัติของการ์ตูนญี่ปุ่น.....	14
ขั้นตอนในการสร้างสรรค์.....	15
กระบวนการและขั้นตอนในการทำงานศิลปะ.....	15
สรุปผลเพื่อใช้สร้างสรรค์งานศิลปะ.....	21

	หน้า
4 กระบวนการในการสร้างสรรค์.....	22
ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่1.....	22
ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่2.....	23
ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่3.....	23
5 สรุป.....	27
บรรณานุกรม	28
รายชื่อผลงานศิลปนิพนธ์.....	29
ประวัติผู้สร้างสรรค์.....	30

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 ภาพประกอบผลงานของ another brick in the wall.....	7
2 ภาพประกอบผลงานthe simpson และ family gay.....	8
3 ภาพประกอบผลงานโยชิโตะ อุซุอิ และ ชินจังจอมแก่น.....	9
4 ภาพประกอบผลงานนิพนธ์ เสงี่ยมศักดิ์.....	10
5 ภาพประกอบผลงานฟูจิโมโตะ อิโรชิและอาบิโกะ โมโตโอะ.....	11
6 ภาพประกอบผลงานโตราเอมอน.....	11
7 ภาพประกอบผลงานปาร์แมนและเจ้าหนูปรมาณู.....	12
8 ภาพแบบภาพร่างผลงานชิ้นที่1.....	16
9 ภาพแบบภาพร่างผลงานชิ้นที่2.....	17
10 ภาพแบบภาพร่างผลงานชิ้นที่3.....	18
11 ภาพเครื่องปั้นสามมิติ.....	19
12 ภาพตัวงานลำดับขั้นตอนแรก.....	19
13 ภาพตัวงานลำดับขั้นที่สองเก็บรายละเอียดเพื่อเตรียมตัวลงสีตัวงาน.....	20
14 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่1.....	24
15 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่2.....	25
16 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่3.....	26

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและการสร้างสรรค์

เกิดจากการที่ตัวของข้าพเจ้านั้นได้ทบทวนเรื่องราวต่างๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันว่าเกิดอะไรขึ้นบ้าง ข้าพเจ้ามีช่วงเวลาหนึ่งของชีวิตที่สับสนและไม่เข้าใจต่อครอบครัวของข้าพเจ้าว่า ทำไมครอบครัวของข้าพเจ้านั้น ต้องใช้วิธีบังคับตามคำสั่งในการเลี้ยงดูตัวของข้าพเจ้าด้วย เช่นการบังคับให้ไปเรียนพิเศษที่มากจนเกินไปไม่ให้ไปเล่นสนุกสนานแบบคนอื่น ๆ การบังคับให้เข้าเรียนที่โรงเรียนตามประสงค์ของผู้ปกครอง โดยไม่มีสิทธิ์เลือกและไม่สามารถแสดงออกความคิดเห็นได้ตามความต้องการของข้าพเจ้า หรือทำโทษตัวของข้าพเจ้าที่เกินกว่าเหตุ จึงเป็นสาเหตุที่ตัวของข้าพเจ้าได้มีอาการทางจิตและความเครียดสะสมมาโดยตลอดของช่วงชีวิตวัยเด็กจนถึงวัยรุ่น แต่ปัจจุบันได้รับการรักษาแล้ว ข้าพเจ้าได้ไปรับการรักษาจากจิตแพทย์ และตรวจพบว่าข้าพเจ้าเป็นโรคซึมเศร้าและมีปัญหาด้านการควบคุมอารมณ์ด้วย ส่งผลให้ข้าพเจ้าปวดหัวบ่อยครั้งกับการหายใจถี่ หายใจลำบากและมีนิสัยใจร้อนไร้เหตุผลและใช้กำลังในการแก้ปัญหา ทำร้ายตัวเองเพื่อระบายอารมณ์

จากที่กล่าวไว้บนต้นเรื่องมันส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตในเรื่องต่างๆ และการปรับตัวในสภาพแวดล้อมที่ไม่คุ้นเคย เช่น การเข้าหาเพื่อนใหม่ๆ ไปสถานที่แปลกตา หรือการใช้ชีวิตคนเดียวที่จะต้องมีส่วนตัวแต่ก็ไม่ได้เพราะถูกกีดกันจากครอบครัวของตัวเองหรือคนใกล้ชิด หรือเวลามีใครมาพูดคุยด้วยก็จะเริ่มมีอาการทางประสาท วิดกกังวลและอาการปวดหัวเป็นต้น

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. ด้านเนื้อหา ต้องการสื่อสารถึงอารมณ์ของตัวข้าพเจ้าที่มีความรู้สึกถึง ความอึดอัดกดดันและผลกระทบจากการถูกบังคับต่างๆ ไม่ว่าจะ เป็นในรูปแบบการกระทำหรือการใช้คำพูดที่รุนแรงเป็นต้น โดยส่วนใหญ่จะอิงกับเรื่องราวของตัวของข้าพเจ้า

2. ด้านตัวงาน ต้องการแสดงตัวงานโดยใช้รูปแบบลักษณะของการ์ตูนเป็นสื่อนำเสนอเรื่องราวของข้าพเจ้า เพราะในส่วนตัวของข้าพเจ้าเอง เห็นว่าสื่อการ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและแสดงออกทางด้านเนื้อหาได้ชัดเจนในทางลักษณะท่าทางและการบอกเล่าอารมณ์ ความรู้สึก

เป้าหมาย

ต้องการค้นหาคำตอบของเนื้อหาข้างต้นที่ตัวข้าพเจ้านั้นสนใจอยู่และ ต้องการให้เป็นสื่อประกอบการทำศิลปนิพนธ์เพื่อจบการศึกษาแล้วนำไปประยุกต์ใช้ในการเสริมสร้างพัฒนาตัวเองในการทำงานศิลปะ

แนวความคิดของการสร้างสรรค์

เป็นเรื่องที่มุ่งเน้นไปในด้านลบของผลของการถูกบีบบังคับหรือโดนแบกรับภาระบางอย่าง โดยจะแสดงออกผ่านการสร้างผลงานในรูปแบบของการปั้นตัวคาแรคเตอร์ ซึ่งตัวละครหลักได้รับแรงบันดาลใจจากตัวของข้าพเจ้าเอง โดยจะมีการจัดองค์ประกอบในรูปแบบทัศนศิลป์และจะแทรกความรู้สึกต่างๆผ่านทางลักษณะทางกายภาพและท่าทางต่างๆของการออกแบบรูปแบบสามมิติ

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

อยู่ในกระบวนการความคิดในเชิงอุดมคติของตัวข้าพเจ้าและจากประสบการณ์โดยตรงของตัวข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจะแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกและความหมายของตัวเนื้อหา จากประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าได้ประสบพบเจอมาเป็นแรงบันดาลใจและแรงผลักดันในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้

ขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์

1. ค้นหาข้อมูลหรือหาแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครการ์ตูนที่ข้าพเจ้าสนใจ ข้าพเจ้าสนใจการ์ตูนทั้งของญี่ปุ่นและอเมริกัน มาจากประสบการณ์ของช่วงชีวิตวัยเด็กในความทรงจำที่มีต่อสื่อการ์ตูนที่ข้าพเจ้าได้รับรู้มาตั้งแต่เด็กจนถึงปัจจุบันหรือจากรูปแบบลักษณะตัวละครในเรื่องที่ข้าพเจ้าได้ค้นหาข้อมูลมา แล้วมาวิเคราะห์มาปรับปรุงและประยุกต์ใช้ให้เป็นลักษณะงานของตัวเอง

2. เริ่มออกแบบ สเกตซ์ภาพร่างมา โดยการวาดเส้นคร่าวๆมาก่อน เพราะมันจะเป็นความคิดแบบฉับพลันแล้วค่อยไปวิเคราะห์รูปทรงที่หลัง

3. เริ่มงานจริงโดยจะมีการปรับปริมาตร แล้วจะเน้นวิเคราะห์เจาะจงว่าตัวละครที่ทำมานั้นมันสื่ออารมณ์ได้ตรงกับความคิดที่ตั้งไว้หรือไม่

4. เลือกเทคนิคที่ตัวเรานั้นเชี่ยวชาญและสนใจ มาตรวจสอบทบทวนตัวเองอีกครั้งว่าขีดจำกัดของการทำงานนั้นคืออะไรมีข้อดีและข้อเสียอย่างไรบ้าง ส่งผลถึงอะไร เป็นต้น

5. จัดองค์ประกอบพร้อมตัดต่อวิดีโอ

6. ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด19 จึงมีข้อจำกัดหลายๆอย่างเช่น สถานที่ในการทำงาน การจัดซื้ออุปกรณ์ การใช้จ่ายที่มากขึ้น ข้อจำกัดในการทำงาน ฯลฯ โดยเฉพาะการหาข้อมูลมาใช้ในการทำงาน เนื่องด้วยไม่สามารถออกไปไหนได้ตามปกติ จึงเป็นปัญหาของการหาแรงบันดาลใจในการทำงาน ถึงแม้ว่าตัวผลงานสร้างสรรค์ของตัวเองเป็นเรื่องราวที่นำมาเสนอจากประสบการณ์ของตัวเองข้าพเจ้าเองก็ตาม แต่ในความเป็นจริงจะต้องมีการเดินทางหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อนำมาเป็นแนวทางของการสร้างสรรค์งานต่อไปด้วย

นิยามศัพท์เฉพาะทางศิลปะ

การเปลี่ยนรูปแบบ คือ การเปลี่ยนรูปลักษณะจากที่มีอยู่เดิมให้มีลักษณะที่ผิดแปลกไปจากเดิม หรือการแสดงออกและเน้นจุดสนใจให้มีความชัดเจนมากขึ้น

กายวิภาคศาสตร์ หมายถึงวิชาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับร่างกายและอวัยวะต่างๆของมนุษย์หรือสัตว์ ทั้งในด้านโครงสร้างลักษณะรูปพรรณและตำแหน่งที่อยู่ ตลอดจนความสัมพันธ์กับอวัยวะใกล้เคียงในสภาพปกติ การศึกษาวิชากายวิภาคศาสตร์นั้น จะศึกษาได้ดี โดยจะต้องมีการทดลองการชำแหละมนุษย์หรือสัตว์ เพื่อศึกษาลักษณะรายละเอียดต่างๆเช่น ผิวหนัง กล้ามเนื้อ หลอดเลือด เส้นประสาท กระดูก และอวัยวะต่างๆ เท่าที่เห็นได้ด้วยตาเปล่า

ภาษากาย คือการแสดงออกมาผ่านอารียาบทต่างๆ เช่น การเคลื่อนไหวของร่างกายภายนอก การเดิน การยืน การนั่ง เป็นต้น หรือการแสดงออกโดยใช้ส่วนประกอบของร่างกายมาแสดงออก ด้วยอารมณ์ของมนุษย์ นอกจากนี้จะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกด้วยการพูด ท่าทางของตัวคนนั้นก็แสดงออกได้เช่นกัน

การจัดองค์ประกอบศิลป์ หมายถึง การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ เป็นหลักสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ และผู้ศึกษางานศิลปะเนื่องจากผลงานศิลปะใดๆก็ตาม ล้วนมีคุณค่าอยู่ 2 ประการ คือคุณค่าทางด้านรูปทรง และ คุณค่าทางด้านเรื่องราว

สุนทรียศาสตร์ หมายถึง วิชาที่ว่าด้วยความสวย ความงาม และความไพเราะ สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส เกิดความรู้สึกปีติยินดี อิ่มเอมใจ พอใจ และชื่นชมในสิ่งต่าง ๆ ที่เข้ามาปะทะ อาจจะเป็นในธรรมชาติเอง หรือที่มนุษย์ผลิตคิดค้นขึ้น โดยมีจุดประสงค์ให้เกิดประสบการณ์ทางความงาม ซึ่งมี 2 ลักษณะ ได้แก่ ประสบการณ์ตรง มีผลต่อการรับรู้คุณค่าสุนทรีย์ได้มากที่สุด และประสบการณ์รอง ซึ่งส่วนใหญ่ล้วนเป็นผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นและไม่มีโอกาสได้ชมของจริง

บทที่ 2

แรงบันดาลใจข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

Another brick in the wall

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากเพลง Another brick in the wall ของ Pink Floyd ในเชิงเนื้อหาของเพลงที่เป็นการถูกบังคับอย่างเข้มงวดของคุณครูที่ใช้ทุกวิถีทางในการสั่งสอนโดยไม่คำนึงถึงจิตใจของเด็ก ทำให้เด็กไม่มีสิทธิ์และเสียงที่จะโต้ตอบใดๆได้แค่เก็บความรู้สึกไว้ในส่วนลึกของจิตใจและสิ่งที่ถูกเก็บนั้น พร้อมที่จะระเบิดได้ทุกเมื่อ

The Simpson and Family Guy

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจในเชิงทางกายภาพรูปแบบตัวงาน ของการ์ตูน The Simpson และ Family Guy ที่เป็นในลักษณะทั้งเนื้อหาและรูปแบบตัวเรื่องที่มีความสดใสของสีต่างๆและตัวคาแรกเตอร์ที่มองคราวแรกดูไม่อันตรายแต่มันสะท้อนถึงความเป็นคนความดิบเถื่อนในสังคมที่พบเห็นอยู่ ชีวิตประจำวัน

ซินจังจอมแก่น

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานของศิลปินชาวญี่ปุ่นชื่อ โยชิโตะ อุซุอิ ผู้แต่งการ์ตูนเรื่องซินจังจอมแก่น การ์ตูนเรื่องนี้เป็นเรื่องของชีวิตประจำวันของ โนะฮาร่า ซินโนะสุเกะ ในการ์ตูนเรื่องนี้ในส่วนของเนื้อหาโดยรวมเป็นเรื่องที่ดูธรรมดา มีความสนุกสนานแต่มีนัยยะแฝงของเนื้อเรื่องของปัญหาในครอบครัวโดยตัวละครนั้นเป็นฝ่ายถูกกระทำ

นิพนธ์ เสี่ยมศักดิ์

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจในการทำงานสร้างสรรค์ผลงานต่างๆของข้าพเจ้ามาจากสื่อการ์ตูนต่างๆ ตั้งแต่สมัยเด็ก ข้าพเจ้าประทับใจและชื่นชอบผลงานการ์ตูนของไทยของนักเขียนการ์ตูนไทย คุณนิพนธ์ เสี่ยมศักดิ์ หรือชื่อในวงการคือ นิค ขายหัวเราะ นักเขียนการ์ตูนไทยชื่อดังในสังกัดสำนักพิมพ์บรรลือสาส์นมีผลงานการ์ตูนประจำอยู่ในนิตยสารชายหัวเราะและมหาสนุก คาแรคเตอร์ของนิพนธ์ เสี่ยมศักดิ์ ในการ์ตูนมีลักษณะคล้ายเค้าหน้าจริง ไฉม บ้อบยาว แสกกลางและอ้วนลงพุง มักปรากฏเป็นตัวเดินเรื่องในการ์ตูนแก๊ก

ฟูจิโมโตะ ฮิโรชิ และ อาบิโกะ โมโตโอะ

ข้าพเจ้าชื่นชอบการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง “เจ้าหนูอะตอม” “โดราเอมอน” “ปาร์แมน” ที่เป็นผลงานของฟูจิโมโตะ ฮิโรชิ และ อาบิโกะ โมโตโอะ ในส่วนของเนื้อหา ลายเส้น คาแรคเตอร์ต่างๆมีความเอกลักษณ์ที่น่าสนใจและความสดใสตามประสาการ์ตูนเด็ก แต่แฝงไปด้วยหลากหลายอารมณ์ที่ไม่ใช่แค่ความสดใสและความบันเทิง มีกระทั่งความเป็นจริงของสังคมยุคประจำและแง่ความคิดเห็นในการใช้ชีวิต ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการกระทำของคนในสังคมทั้งดีและไม่ดี



Another brick in the wall

อ้างอิงมาจากเว็บไซต์ <https://www.gqthailand.com/>

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวทช.ลิขสิทธิ์



Another brick in the wall

อ้างอิงมาจากเว็บไซต์ <https://www.gqthailand.com/>



The Simpson

มทาวีทชาลัยศิลปากร สมานลิขสิทธิ์
อ้างอิงมาจากเว็บไซต์ <https://www.denofgeek.com/>



Family gay

อ้างอิงมาจากเว็บไซต์ <https://www.slashfilm.com/>



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

โยชิโตะ อุซุอิ

รูปภาพอ้างอิงมาจากเว็บไซต์ https://hmong.in.th/wiki/Yoshito_Usui



ชินจังจอมแก่น

รูปภาพอ้างอิงมาจากเว็บไซต์ <https://noonmoo.wordpress.com/?cat=-1>



นิพนธ์ เสี่ยมศักดิ์

รูปภาพอ้างอิงมาจากเว็บไซต์ <http://www.resource.lib.su.ac.th/>



รูปภาพอ้างอิงมาจากเว็บไซต์

<http://www.resource.lib.su.ac.th/>



ฟูจิโมโตะ ฮิโรชิ และ อาบิโกะ โมโตโอะ

รูปภาพอ้างอิงมาจากเว็บไซต์ <https://anitime.asia/scoop/happy-birth-day-doraemon/>



โดราเอมอน

รูปภาพอ้างอิงมาจากเว็บไซต์ <https://anitime.asia/scoop/happy-birth-day-doraemon/>



ปาร์แมน

รูปภาพอ้างอิงมาจากเว็บไซต์ <https://sites.google.com/site/keaw1254/par-emenc>



เจ้าหนูปรมาณู

รูปภาพอ้างอิงมาจากเว็บไซต์ <https://www.anime-hentai.jp.net/astro-boy>

ที่มาและแรงบันดาลใจ

ข้าพเจ้าได้ทบทวนเรื่องราวของตัวเองว่า ทำไมบุคคลในครอบครัวของข้าพเจ้านั้นต้องบังคับตัวข้าพเจ้าให้ทำตามในสิ่งที่อยากให้ข้าพเจ้านั้นเป็นเหมือนบุคคลๆนั้น โดยใช้วิธีต่างๆเช่น ทางกาย ทางคำพูด และทางการกระทำต่างๆ จนข้าพเจ้านั้นเก็บความอัดอั้นในจิตใจของข้าพเจ้า จนมีครั้งหนึ่งนั้นข้าพเจ้าได้ไปหาหมोजิตกรแพทย์ เพื่อไปปรับทุกข์ หรือ ระบายอารมณ์ ระบายสิ่งที่เก็บกฏเรื่องการถูกบังคับ

แหล่งข้อมูลด้านวิชาการ

ข้าพเจ้าได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเลี้ยงดูบุตรในสถิติของครอบครัวในสังคมไทย ช่วงปี พ.ศ.2540จนถึง ยุคปัจจุบัน ด้วยสภาพวะของสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงด้วยเหตุปัจจัยต่างๆทำให้ต้องรับมือตั้งแต่แรกเริ่มของช่วงชีวิต นั่นก็คือช่วงวัยเด็กหรือจุดเริ่มต้นของการดูแลการบังคับเด็กมากเกินไปจะส่งผลให้เกิดภาวะเครียด ตั้งแต่เรื่องเรียน เรื่องการใช้ชีวิต การแต่งตัว การคบเพื่อนและอื่นๆ การบังคับมากเกินไป จะส่งผลให้มีความเครียด เด็กจะพบกับความเครียดตั้งแต่เด็ก แม้ว่าเราอาจจะมองไม่เห็น (หรือทำเป็นมองไม่เห็น) เด็กก็มีความเครียดได้เช่นกัน หากความเครียดเหล่านั้นสะสมไว้เป็นเวลานานแล้วจะส่งผลกระทบยาวอีกด้วยความปกติทางจิต เมื่อเด็กสะสมความเครียดจากการทนต่อการถูกบังคับมากเกินไปแล้วไม่สามารถระบายความเครียดออกไปได้นั้น อาจจะทำให้สิ่งเหล่านี้เก็บไว้ในจิตใจ เมื่อสะสมนานวันเข้าผลร้ายก็คือ การเกิดความผิดปกติทางจิต เช่น โรควึมเศร้า บางคนอาจจะมองว่าโรคนี้เด็กไม่น่าเป็นไปได้ หากมีการบังคับลูกมากเกินไปโรคนี้อาจจะเกิดขึ้นได้หรืออาจจะมีความเสี่ยงเป็นโรคอื่นได้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์

ด้วยเรื่องการถูกบังคับนั้น จะเป็นเรื่องราวของตัวข้าพเจ้า เล่าเรื่องอารมณ์และความรู้สึกในช่วงเวลาต่างๆที่จะแสดงออกทางด้านลบเพราะมันสะท้อนถึงการใช้ชีวิต ที่ต้องอยู่กับความกดดันของการถูกบังคับที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ จึงต้องดึงเอาประสบการณ์ร่วมบางอย่างของผู้ชมทั่วไปที่สามารถรับรู้และเข้าใจได้นำมาใช้เป็นสื่อในการแสดงออกผ่านทางกระบวนการสร้างสรรค์ให้เป็นผลงานศิลปะ โดยลักษณะของการออกแบบตัวการ์ตูนล้อเลียน เสียตีสสังคม ซึ่งเป็นสื่อที่แสดงออกให้เห็นชัดไม่ว่าจะเป็นการเน้นจุดสำคัญหรือการแสดงออกทางท่าทางบางครั้งอาจจะดูไม่เหมือนจริง แต่สามารถรับรู้ได้ค่อนข้างชัดเจน และนำมาใช้เป็นตัวกลางในการสื่อสาร เพื่อบอกเล่าเรื่องราวของการถูกบังคับ และระบายความรู้สึกนั้นๆให้ผู้ชมรับรู้ว่าคุณพเจ้าจะสื่ออะไรในตัวตน

ข้อมูลและรายละเอียดประวัติของการ์ตูนญี่ปุ่น

1.ลักษณะของการ์ตูนญี่ปุ่น¹ ตัวละครในเรื่องจะมีลักษณะเฉพาะตัว และเนื้อเรื่องที่แตกต่างกันโดยส่วนมากแล้ว ภาพของคนและสัตว์ที่ปรากฏในการ์ตูนญี่ปุ่นมักจะมีสัดส่วนผิดเพี้ยนไปจากความจริง เช่นมีทรวดทรงที่เล็ก-ใหญ่กว่าปกติ หรือดวงตาที่โตกว่าปกติ แตกต่างจากการ์ตูนฝั่งตะวันตกที่มักจะเขียนภาพคนและสัตว์ออกมาในลักษณะเหมือนจริง ในภาษาญี่ปุ่นและหลายประเทศที่รับเอาวัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่น

2.มันจะพัฒนามาจากการผสมผสานศิลปะการวาดภาพแบบอุคิโยเอะกับจิตรกรรมตะวันตก ความพยายามของคนญี่ปุ่นที่จะพัฒนาตัวเองให้ทันกับมหาอำนาจตะวันตกในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ผลักดันให้ญี่ปุ่นนำเอาวัฒนธรรมตะวันตกหลายรูปแบบ รวมทั้งการจ้างศิลปินตะวันตกมาสอนศิลปินญี่ปุ่นเกี่ยวกับองค์ประกอบทางศิลปะ เช่น รูปทรง และสี ซึ่งการวาดภาพอุคิโยเอะไม่ให้ความสำคัญเนื่องจากคิดว่าความรู้สึกโดยรวมภาพสำคัญกว่า

¹การ์ตูนญี่ปุ่น อ้างอิงมาจากเว็บไซต์ <https://th.wikipedia.org/wiki/>

ขั้นตอนในการสร้างสรรค์

1. สืบค้นข้อมูลในกระบวนการทำงานสร้างสรรค์ในขั้นต้น คือการรวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่สนใจ และเป็นข้อมูลประกอบที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ ทั้งข้อมูลที่เป็นข้อมูลดิบที่ได้จากการลงพื้นที่จริง รวมไปถึงข้อมูลจากประสบการณ์ตรงและทบทวนเรื่องราวต่างๆ จากประสบการณ์ชีวิตที่เคยเกิดขึ้นว่าทำไมต้องถูกบังคับให้ทำสิ่งต่างๆ ทั้งๆที่ไม่อยากจะทำแล้วก็ทบทวนอาการทางจิตใจของตัวเองว่าเป็นอย่างไร รู้สึกอย่างไร แล้วก็ทบทวนบทสนทนาที่ได้รับการรักษากับจิตแพทย์

2. รวบรวมข้อมูลและสังเคราะห์ข้อมูลขั้นตอนต่อมา คือการนำเอาข้อมูลที่ได้สืบค้นต่างๆมารวบรวมจะเห็นว่ามีความน่าสนใจเกี่ยวกับการถูกบังคับ นำมาเรียบเรียงและนำเสนอให้ตรงตามจุดประสงค์ โดยส่วนมากจะอ้างอิงเรื่องราวของผลกระทบส่งผลต่อจิตใจความรู้สึกจากประสบการณ์โดยตรง ที่ต้องการให้ตัวงานสื่อถึงให้ชัดเจน

กระบวนการและขั้นตอนในการทำงานศิลปะ

อุปกรณ์การทำงาน ข้าพเจ้าใช้เครื่องปริ้นสามมิติในการสร้างสรรค์ตัวงานขึ้นมา ลำดับขั้นต่อไปจากการ ปริ้นได้แล้ว ตัวผลงานจะอยู่ในส่วนตัวยึดโครงสร้างของการปริ้นสามมิติ ต้องเก็บรายละเอียดในส่วนถัดไป ให้ตัวงานมีความพร้อมจึงจะตกแต่งเพิ่มเติมและลงสีให้สมบูรณ์

แบบภาพร่าง



มหาวิทยาลัยศิลปากร สวอนลิขสิทธิ์

แบบภาพร่างผลงานชิ้นที่1



มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนนศิลป์

แบบภาพร่างผลงานชิ้นที่2



มหาวิทยาลัยศิลปากร สวณลิขสิทธิ์

แบบภาพร่างผลงานชิ้นที่3



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



ตัวงานในลำดับขั้นตอนแรก



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



ตัวงานลำดับขั้นที่2เก็บรายละเอียดเพื่อเตรียมตัวลงสีตัวงาน

สรุปผลเพื่อใช้สร้างสรรค์งานศิลปะ

1. แนวเรื่องราวนำเสนอ คือการกำหนดขอบเขตของเรื่องที่จะนำมาสร้างสรรค์ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นว่าจะทำเกี่ยวกับเรื่องอะไร มีความสนใจในประเด็นไหนจากข้อมูลที่หยิบยกมา ซึ่งจากข้อมูลจะสามารถแบ่งสิ่งที่เราสนใจและข้อเท็จจริงซึ่งเป็นข้อมูลโดยรวมทั้งหมดออกจากกันมากขึ้น และแนวเรื่องจะเป็นตัวกำหนดทิศทางของการสื่อสารของงานสร้างสรรค์

2. เนื้อหา คือสิ่งที่อยู่ภายในงานสร้างสรรค์ทั้งหมดที่เราสื่อสารออกมา โดยสามารถมองเป็นเป็นผลงานทางทัศนศิลป์ และมีรูปธรรมที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงและมีประสบการณ์ร่วมกับเนื้อหาเหล่านั้นได้ หรือบางครั้งเนื้อหาอาจเป็นเนื้อหาแบบปัจเจกบุคคล คือเราอาจไม่ได้ทำให้มีเนื้อหาที่ผู้ชมสามารถมีประสบการณ์ต่างๆร่วม แต่เป็นเนื้อหาของเราเองและเราเข้าใจเนื้อหานั้น แต่ทั้งนี้งานสร้างสรรค์ที่ดีมักจะเป็นงานสร้างสรรค์ที่มีเนื้อหาที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ และสามารถทำความเข้าใจกับเนื้อหาที่เราต้องการที่จะสื่อสารได้

3. ประเด็น คือรูปแบบของงานที่เราคาดหวังจะให้ผลงานสร้างของตัวข้าพเจ้าสื่อออกไป และความคาดหวังที่จะได้รับจากผู้ชม เช่นกล่าวถึงรูปแบบการถูกบังคับ หรือถูกกระทำที่แสดงออกถึงอารมณ์ของช่วงเวลานั้นๆ เป็นต้น

4. ตัวชิ้นงาน คืออุปกรณ์การทำงานของการผลิตสร้างสรรค์ตัวชิ้นงาน ให้มีความสมบูรณ์ที่สุดใน การปรีนตัวชิ้นงานมา และเก็บรายละเอียดให้สมบูรณ์

บทที่ 4

กระบวนการในการสร้างสรรค์

ลักษณะงานของตัวผลงานจะมุ่งเน้นไปในเรื่องการออกแบบตัวลักษณะคาแรคเตอร์ ตัวการ์ตูนที่อิงมาจากตัวของข้าพเจ้า ทั้งในส่วน ลักษณะ เอกลักษณ์และเรื่องราวของข้าพเจ้ามาใส่ในตัวการ์ตูน โดยการออกแบบตัวการ์ตูน ข้าพเจ้าจะมุ่งเน้นไปในส่วนของการเสียดสีในเรื่องของการถูกบีบบังคับที่ข้าพเจ้าได้อิงมาจากเรื่องราวของข้าพเจ้า

ผลงานศิลปะชิ้นที่ 1

ชื่อตัวผลงาน “ชีวิตแบบหมาๆ” ข้าพเจ้าต้องการแสดงถึงความรู้สึกที่เป็นต้นแบบของผลงานชิ้นนี้ จาก การได้รับการปฏิบัติจากพ่อแม่และครอบครัว ที่เป็นในเชิงของการฝึกของสัตว์และทำให้เชื่อและต้องเชื่อฟังต่อผู้เป็นเจ้าของหรือผู้เป็นนาย ที่ตัวสัตว์หรือข้าพเจ้าไม่สามารถขัดขืนและพูดแสดงความรู้สึกหรือความคิดไม่ได้ ตัวงานในรูปแบบสามมิติหรือตัวงานในรูปแบบประติมากรรม ข้าพเจ้าออกแบบให้เป็นหมาที่ถูกขังอยู่ในกรง แต่กรงที่คุมขังหมาไว้ส่วนของซี่กรงได้ถูกตัดออก ให้มีทางที่จะหลบหนีได้ แต่หมาก็คงอยู่ในกรงนั้น ข้าพเจ้าต้องการจะสื่อถึงว่าถึงแม้จะสามารถหลบหนีออกจากการคุมขังและจับกุมแต่ก็ไม่สามารถหลบหนีได้ เพราะถึงหลบหนีได้จริงๆแต่สุดท้ายก็โดนจับมาขังอยู่ดี เพราะสิทธิ์ของตัวตนนั้นมีใช้ของตนแต่เป็นของเจ้านาย ทำได้แค่แสดงท่าทางขัดขืนแต่ก็ไม่สามารถเปลี่ยนจุดยืนของตนได้อยู่ดี

ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

ตัวผลงาน “ระเบิดสมอง” ข้าพเจ้าต่อยอดจากตัวผลงานชิ้นแรก รูปแบบที่เริ่มใส่ความเป็นตัวเองมากขึ้น โดยใช้รูปแบบหลักกายวิภาคของการ์ตูนหัวโต ที่ลักษณะสัดส่วน 1:4 ส่วนโดยประมาณอัตราส่วนของหัวจะใหญ่และส่วนอื่นๆจะเล็กลงเพื่อเน้นเฉพาะของส่วนหัว ข้าพเจ้านำหลักการนี้มาสร้างสรรค์ลักษณะรูปแบบของงานชิ้นนี้เป็น เด็กที่มีลักษณะหัวโตเพื่อให้เป็นจุดเด่นในด้านสื่ออารมณ์ของใบหน้า และลักษณะในท่าทางเป็นการนั่งชันเข่า ส่งผลให้เกิดด้านความรู้สึกของการอมทุกข์ และตรงส่วนหัวจะมีการปะทุของระเบิด แสดงให้เห็นถึงการปะทุสิ่งที่อยู่ภายในออกมา

ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

ตัวผลงาน “ตุ๊กตาตัวเล็ก” ข้าพเจ้าได้ต่อยอดจากชิ้นที่สองและสาม โดยตัวงานจะใช้รูปแบบการออกแบบเป็นลักษณะการ์ตูนเช่นเดียวกัน แต่จะมีการเปลี่ยนลักษณะเป็นตัวการ์ตูนที่ดูเปราะบางแล้วก็วิเศษที่เป็นพลาสติกกรวงซึ่งมีเบาและเปราะบางแตกหักง่าย แล้วก็ตัวงานก็จะเป็นรูปแบบเด็กที่ยังเป็นลักษณะเด็กที่กำลังโตก่อนที่จะเป็นวัยรุ่น และสีเส้นของตัวการ์ตูนที่ค่อนข้างจะสดใส แสดงถึงความน่ารักไร้เดียงสา แต่ทางกายภาพมีร่องรอยการถูกเย็บและรอยขาดของตัวตุ๊กตาที่แสดงถึงผลของการถูบกระทำซ้ำเราและความรุนแรง

ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่1



มหาวิทยาลัยศิลปากร งามนลยสัทธ

ภาพที่1

ชื่อผลงาน: ชีวิตแบบหมาๆ

ขนาด: สูง 18.7

เทคนิค: 3D ปรินต์

ปีที่สร้าง: พ.ศ. 2564

ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่2



ภาพที่2

ชื่อผลงาน: ระเบิดสมอง

ขนาด: สูง 18.7

เทคนิค: 3D ปริ้น

ปีที่สร้าง: พ.ศ. 2564

ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่3



มหาวิทยาลัยศิลปากร งามนลินสิทธิ์

ภาพที่3

ชื่อผลงาน: ตุ๊กตาตัวเล็ก

ขนาด: สูง 18.7

เทคนิค: 3D ปริ้น

ปีที่สร้าง: พ.ศ. 2564

บทที่ 5

สรุป

การถูกบังคับนั้นเกิดขึ้นในหลายรูปแบบ มีทั้งข้อดีและข้อเสีย โดยส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในรูปแบบของบุคคลใกล้ชิดและครอบครัว เป็นส่วนใหญ่เช่น การบังคับให้เรียน หรือ ให้ทำตามคำสั่งต่างๆ เป็นต้น โดยไม่มีสิทธิ์ในการคิดต่างหรือ แอ้งโต้เถียงออกมาได้ จนบางครั้งบุคคลที่ถูกกระทำนั้นอาจจะทำร้ายร่างกายตัวเอง หรือ อาจจะใช้กำลังจนก่อความเสียหายให้กับตนเองและผู้อื่น และเป็นเรื่องที่ข้าพเจ้านั้นก็มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการถูกบังคับเช่นกัน โดยมักจะแก้ปัญหาโดยการใช้กำลังเป็นส่วนใหญ่ ไม่ว่าจะด้วยเหตุและผลอะไรก็ตาม ถ้าไม่สบอารมณ์ ณ ตอนนั้นจะมีนิสัยก้าวร้าวและรุนแรงทันทีหรือถ้าหากร้ายแรงที่สุดคือทำร้ายคนใกล้ชิด หรือไม่อาจจะเป็นการพูดโดยใช้คำที่รุนแรง ถึงมันอาจจะเป็นที่ดีในทางกายภาพนั้น แต่สภาพจิตใจก็ย่ำแย่เช่นกัน จึงเอาความรู้สึกนั้นมาทำเป็นผลงานหรือสร้างผลงานศิลปะ นิพนธ์ เล่มนี้ขึ้นมาซึ่งวิเคราะห์สำรวจตัวเองโดยจะเสนอแนวคิดของข้าพเจ้าเองเป็นหลัก เช่น การตั้งคำถาม และการค้นหาตัวของข้าพเจ้าเองว่าอยากทำอะไรชอบอะไรคิดอย่างไรโดยเป็นลักษณะตัวการ์ตูนหรือผลงานนั้นๆ จะเป็นการออกแบบโดยมีความน่ารักที่ปนกับความอึดอัดและแสดงออกถึงสภาพจิตใจในขณะนั้น และบางผลงานนั้นอาจจะไม่น่ารักอย่างที่คิดก็ตาม แต่นี่คือส่วนหนึ่งของความคิดที่จะสื่อสารของผลกระทบในแง่ลบของการถูกบังคับนั่นเอง

บรรณานุกรม

หนังสือ

สุลีมาศ อังศุเกียรติ ถาวร. **สภาวะอารมณ์ไม่คงที่ความท้าทายในการป้องกันปัญหาสุขภาพจิตในวัยรุ่น.**

ปีที่ 35 ฉบับที่2 กรุงเทพมหานคร: สมาคมพยาบาลจิตเวชแห่งประเทศไทย,2564.

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

รายชื่อผลงานศิลปนิพนธ์

ชื่อผลงาน	เทคนิค	ขนาด
“ชีวิตแบบหมาๆ”	3D ปรี้น	18.7x12.5 ซม.
“ระเบิดสมอง”	3D ปรี้น	18.7x12.5 ซม.
“ตุ๊กตาตัวเล็ก”	3D ปรี้น	18.7x12.5 ซม.

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์