

การใช้ลักษณะการ์ตูนในผลงานศิลปะร่วมสมัยที่นำเสนอประเด็นทางสังคมของไทย

Characteristic of Cartoon in Thai Contemporary Art that Presents the Social Issues

Received: December 31, 2018
Revised: June 28, 2019
Accepted: July 1, 2019

วิศว์ กลั้ววิเศษ (Wit Klabvisat)*

บทคัดย่อ

บทความนี้มีจุดประสงค์ในการนำเสนอถึงวิธีนำลักษณะของการ์ตูนมาใช้ในผลงานศิลปะร่วมสมัยที่นำเสนอประเด็นทางสังคมของไทย เพื่อให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิค วิธีการ และแนวความคิด ของศิลปินที่ใช้ลักษณะของการ์ตูนมาเป็นเครื่องมือสื่อสารในฐานะของจิตรศิลป์

บทความนี้ได้กำหนดถึงลักษณะของการ์ตูนเอาไว้เป็น 6 ประการ ได้แก่ การ์ตูนมีลักษณะของศิลปะรูปลักษณ์ (Figurative Art), การ์ตูนมีลักษณะของการเล่าเรื่อง, การ์ตูนมีลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย, การ์ตูนมีลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว, การ์ตูนมีลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน และการ์ตูนมีลักษณะของการใช้ภาษาถ้อยคำ ซึ่งผู้เขียนได้นำลักษณะของการ์ตูนทั้ง 6 ประการมาเป็นหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกศิลปินร่วมสมัยของไทยที่นำเสนอประเด็นทางสังคมมาศึกษาวิเคราะห์เป็นจำนวน 5 ท่านได้แก่ เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์, ทวีศักดิ์ ศรีทองดี, พชรพล แดงริน, ลำพู กันสนาะ และวสันต์ สิทธิเขตต์

จากการศึกษาพบว่าศิลปินร่วมสมัยของไทยนั้นมีวิธีการใช้ลักษณะการ์ตูนในรูปแบบและปริมาณที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ศิลปะรูปแบบนี้ยังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ถึงแม้ว่ารูปแบบกับเนื้อหาจะดูเข้ากันได้ยากก็ตาม ปรากฏการณ์ดังกล่าวเป็นข้อบ่งชี้ให้เห็นได้ว่าปัจจุบันวงการศิลปะร่วมสมัยไทยได้ให้การยอมรับว่าผลงานที่มีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ว่าเป็นผลวิจิตรศิลป์อย่างชัดเจน

คำสำคัญ : ศิลปะร่วมสมัยไทย ประเด็นทางสังคม การ์ตูน

* นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โทรศัพท์ +6687 3835414 E-mail: sickrevengers@gmail.com

Student, Master of Fine Arts (Art Theory), Department of Art Theory, Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University. Tel: +6687 3835414. E-mail: sickrevengers@gmail.com

Abstract

This article aims to present the way cartoon is utilized in Thai contemporary art that presents the social issues in Thailand to make an understanding of techniques, methods, and concepts of artists who utilized cartoon as a tool to communicate as fine art.

The article categorizes the aspects of cartoon into 6 aspects which are 1) cartoon containing elements of figurative art elements, 2) narrative cartoon, 3) visually simple cartoon, 4) surrealist cartoon, 5) comedic cartoon, and 6) cartoon focusing on language and text. The author applies these 6 aspects as criteria to choose Thai contemporary artists who presents the social issues in Thailand to analyse, consisting of 5 artists which are 1) Kiatanan Iamchan, 2) Thaweesak Srithongdee, 3) Patcharapol Tangruen, 4) Lampu Kansanoh and 5) Vasan Sitthiket.

The study shows that Thai contemporary artists present the social issues with different forms and quantities of aspects of cartoon. Furthermore, these aspects are popular at the present time, although the forms and the contents of the work contradicts each other, indicating that in these days Thai contemporary art movement accepts works that contain elements of cartoon as fine art.

Keywords: Thai Contemporary Art, Social Issue, Cartoon

บทนำ

ด้วยรูปแบบทางความคิดเกี่ยวกับการแบ่งระดับหรือลำดับการให้คุณค่าในผลงานศิลปะที่ให้เกิดการจำแนกคุณค่าของผลงานให้เป็นศิลปะระดับสูงและระดับล่าง (high and low art) ผลงานประเภทวิจิตรศิลป์ (fine art) เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม หรือภาพพิมพ์ ถูกให้คุณค่าว่าเป็นศิลปะระดับสูงที่มุ่งเน้นถึงคุณค่าทางสุนทรียภาพ ความงาม สังคม ศาสนา หรือวัฒนธรรม เป็นหลัก ไม่ได้มุ่งเน้นที่ประโยชน์ใช้สอย (มัย ตะดียะ, 2547: 30) แต่ในทางกลับกันผลงานประเภทประยุกต์ศิลป์ (applied art) ถูกมองว่ากลายเป็นศิลปะระดับล่าง เพียงเพราะประยุกต์ศิลป์นั้นถูกสร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองทางร่างกายเป็นหลัก หรือเป็นศิลปะที่นำมาปรับใช้กับวัตถุที่เพื่อประโยชน์ใช้สอย การค้า และความสวยงาม ให้ประโยชน์แก่มนุษย์ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2555: 103) การ์ตูนเองก็ถูกจัดอยู่ในประเภทหนึ่งของประยุกต์ศิลป์ด้วยเช่นกัน จึงทำให้ไม่ใช่เรื่องแปลกที่การ์ตูนนั้นจะได้รับการประเมินคุณค่าที่ต่ำถ้าเปรียบเทียบกับผลงานวิจิตรศิลป์ และถูกมองว่าเป็นศิลปะชั้นล่างไปโดยปริยาย

การ์ตูนนั้นมีประวัติความเป็นมาที่หลากหลาย รวมทั้งยังจำแนกออกได้เป็นหลายประเภทด้วยเกณฑ์การจำแนกที่แตกต่างกัน โดยหากใช้เกณฑ์ทางรูปแบบก็จะสามารถแบ่งได้เป็น การ์ตูนซ้ำซ้อนช่องเดียวจบ (single-frame humorous cartoon), การ์ตูนซ้ำซ้อนหลายช่องจบ (multi-frame humorous cartoon), การ์ตูนคอมิคสตริป (comic strip) ที่ตีพิมพ์ประจำในหนังสือพิมพ์ มักมี 3-4 ช่องต่อกัน, การ์ตูนใบ้ (pantomime cartoon) ที่สื่อสารโดยปราศจากภาษาถ้อยคำ และการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (animation) (ศีกดา วิมลจันทร์,

2551: 65) เป็นต้น และหากจะแบ่งตามเกณฑ์ทางจุดประสงค์ก็สามารถแบ่งออกได้เป็นการ์ตูนล้อสังคม (Gag Cartoon), การ์ตูนล้อการเมือง (Political and Editorial Cartoon), การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon), การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (Public Relation Cartoon), การ์ตูนล้อเลียน (Caricature Cartoon), การ์ตูนเรื่องยาว (Comic Strip Cartoon) และภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) (ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ, 2534: 54) เป็นต้น

จากการยกตัวอย่างที่ได้กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ชัดว่าการ์ตูนนั้นมีความหลากหลายทางด้านลักษณะเป็นอย่างมาก โดยการ์ตูนแต่ละรูปแบบก็มีลักษณะที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับผู้เขียน เนื้อหา รูปแบบ และจุดประสงค์ในการเผยแพร่ เป็นต้น ทั้งนี้จากการค้นคว้าสามารถสรุปลักษณะของการ์ตูนออกมาได้เป็น 6 ประการดังนี้

1. การ์ตูนมีลักษณะของศิลปะรูปสัญลักษณ์ (Figurative Art) โดยการ์ตูนนั้นอาศัยการประกอบกันของทัศนธาตุต่าง ๆ เพื่อสร้างภาพแทน (Representation) ของสิ่งต่าง ๆ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ สิ่งแวดล้อม และสถานที่ เป็นต้น จนเกิดเป็นรูปทรงสมมุติอันเป็นองค์ประกอบหลักในการสื่อสาร ซึ่งการ์ตูนก็ได้ถูกจัดประเภทให้เป็นศิลปะรูปสัญลักษณ์ประเภทหนึ่ง ที่มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ใช้รูปทรงที่สามารถดูรู้เรื่อง มีความเป็นสากล และสามารถสื่อสารให้ผู้รับสารเข้าใจได้โดยง่าย

2. การ์ตูนมีลักษณะการเล่าเรื่อง โดยการ์ตูนนั้นก็เป็นศิลปะประเภทหนึ่ง ซึ่งอาจจะมีปริมาณการเล่าเรื่องที่มากกว่าผลงานศิลปะประเภทอื่น โดยวิธีการและปริมาณในการเล่าเรื่องของการ์ตูนแต่ละประเภทย่อมมีความแตกต่างกันออกไป บ้างก็เล่าเป็นเรื่องราวสั้น ๆ สามารถถ่ายทอดจนจบได้ในภาพเดียว บ้างเขียนเป็นภาพบรรจุลงไปในรอบเพื่อให้ในการเล่าเรื่องราวที่มีความต่อเนื่องกัน จำนวนหลายเล่ม โดยจะเรียกการ์ตูนลักษณะนี้ว่า “คอมิกส์ (Comics)”

3. การ์ตูนมีลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย ลักษณะของการ์ตูนที่เด่นชัดที่สุดประการหนึ่งคือการลดทอนรูปแบบและรายละเอียดให้มีความเรียบง่าย (simplified) จนใกล้เคียงกับรูปภาพที่เกิดขึ้นจากการประกอบกันของรูปทรงพื้นฐานหรือรูปทรงเรขาคณิต นอกจากนี้ลักษณะที่เรียบง่ายยังมีประโยชน์ในเชิงกายภาพอีกด้วย เช่น สามารถสร้างสรรค์ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และมีรูปลักษณ์ที่ดูมีความเป็นสากลสูง

4. การ์ตูนมีลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว (Exaggerated and Distorted) การดัดแปลงรูปทรงนั้นทำให้การ์ตูนมีความอิสระในการสร้างสรรค์เป็นอย่างมาก จนทำให้ผู้สร้างสรรค์สามารถถ่ายทอดจินตนาการที่มีอยู่ลงไปในรูปแบบที่เป็นการ์ตูนได้อย่างไม่จำกัด ซึ่งวิธีการดัดแปลงรูปทรงนั้นก็มีความหลากหลายวิธี ทั้งการ ยืด หด ย่อ และขยาย นอกจากนี้การทำให้ดูเกินจริงนั้นยังเป็นส่วนกระตุ้นทำให้รูปแบบและเนื้อหาของการ์ตูนแต่ละเรื่องมีความน่าสนใจและน่าติดตามมากขึ้นได้อีกด้วย

5. การ์ตูนมีลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน อารมณ์ขันนั้นเป็นองค์ประกอบสำคัญของการ์ตูน โดยอารมณ์ขันที่อยู่ในการ์ตูนนั้นมีด้วยกันหลายระดับและรูปแบบ ตั้งแต่การใช้มุขตลกเพื่อความขำขัน การหยอกล้อจิกกัดระดับเล็กน้อย การเสียดสีประชดประชัน รวมถึงการโจมตีให้เกิดความเสียหายกับอีกฝ่ายได้ด้วย

6. การรู้ตุนมีลักษณะของการใช้ภาษาถ้อยคำ (Verbal Language) ถึงแม้ว่าการรู้ตุนจะเล่าเรื่องราวและสื่อสารด้วยภาษาภาพเป็นหลัก แต่ก็มีกรู้ตุนจำนวนมากที่พึ่งพาวิชาภาษาหรือภาษาถ้อยคำ (Verbal Language) เข้ามาเป็นตัวช่วยในการสื่อสาร เช่น การบรรจุตัวอักษรลงไปในช่องวงกลมเพื่อบ่งบอกถึงบทสนทนาหรือการบรรยาย และการใช้ คำเลียนเสียง (Onomatopoeia) เพื่อเป็นภาพแทนของเสียงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในบรรยากาศหรือเนื้อเรื่อง

การนำลักษณะของการรู้ตุนมาใช้ในศิลปะร่วมสมัย

ในปัจจุบันกำแพงที่แบ่งคุณค่าของศิลปะระดับสูงและระดับล่างเริ่มที่จะทลายลงมาบ้างแล้ว โดยจะสังเกตได้จากการที่มีผลงานวิจิตรศิลป์บางส่วนเริ่มใช้เทคนิคหรือรูปแบบบางอย่างของผลงานศิลปะระดับล่างหรือการที่มีวัฒนธรรมประชานิยมมาปรากฏอยู่ในผลงาน ยกตัวอย่างเช่น ป๊อปอาร์ต ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของผลงานศิลปะที่ได้รับผลกระทบมาจากการปฏิวัติทางอุตสาหกรรมของยุโรปในช่วงปลายของศตวรรษที่ 19 ที่อาแชนรับเอาวัฒนธรรมมวลชนเข้ามาผสมผสาน มีเป้าหมายในการทำให้ศิลปะที่เคยสูงส่งในอดีตให้สามารถใกล้ชิดประชาชนคนทั่วไปได้ราวกับว่าจะทำศิลปะนั้นกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของผู้คนได้ เนื้อหาและเทคนิคในการสร้างสรรค์ป๊อปอาร์ตแทบจะเรียกได้ว่าศิลปินนั้นจะสื่อหรือสร้างอะไรก็ได้ (ณรงค์ศักดิ์ นิลเขต, 2555: 11-12) และศิลปะแอ็พโพรพริเอชัน อาร์ต ซึ่งเป็นศิลปะที่มีรูปแบบหลักมาจากการหยิบยืมรูปแบบ หรือเทคนิคมาจากศิลปะชิ้นอื่นในมาเป็นแรงบันดาลใจหรืออิทธิพลการสร้างสรรค์ โดยความหมายของ แอ็พโพรพริเอชัน อาร์ต นั้นจะดูมีความชัดเจนขึ้นมาทันทีเมื่อนำผลงานเหล่านั้นไปเปรียบเทียบกับผลงานต้นฉบับ ซึ่งจะสามารถรู้ลึกถึง ความคล้ายคลึง การต่อยอดทางความคิดและวิธีการนำเสนอ (รสนิน กาสต์, 2558: 2-11) ซึ่งจะสามารถพบศิลปินจำนวนมากที่ได้รับอิทธิพลมาจากการรู้ตุนหรือมีลักษณะของการรู้ตุนปรากฏอยู่ในผลงาน เช่น รอย ลิชเตนสไตน์ (Roy Lichtenstein) ศิลปินชาวอเมริกา ที่นำลักษณะของการรู้ตุนคอมิกส์ไปสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมของตนเอง, คีธ แฮริง (Keith Haring) ศิลปินชาวอเมริกันที่มีลักษณะของผลงานคล้ายกับการรู้ตุนหัวไม้ขีดที่มีสีสันสดใส และทาคาชิ มูราคามิ (Murakami Takashi) ศิลปินชาวญี่ปุ่นที่นำการรู้ตุนมังงะมาผสมผสานเข้ากับแฟชั่น การพาณิชย์ ลวดลายการประดับตกแต่ง วัฒนธรรมป๊อป และศิลปะญี่ปุ่นจนกลายเป็นผลงานของตนเอง เป็นต้น

ศิลปะร่วมสมัยไทยที่นำเสนอประเด็นทางการเมืองโดยใช้ลักษณะของการรู้ตุน

ด้วยเหตุผลที่ว่า “มนุษย์นั้นเป็นสัตว์สังคม” ทำให้ประวัติศาสตร์ของการนำเสนอประเด็นทางสังคมมาเป็นเนื้อหาในการสร้างสรรค์ศิลปะนั้นมีมาอย่างยาวนาน บ้างก็สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อที่จะบันทึกเรื่องราวและประเด็นต่าง ๆ ของสังคมเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นประวัติศาสตร์ การเมืองการปกครอง สภาวะสังคม เศรษฐกิจและความเป็นอยู่ของมนุษย์ เป็นต้น เรื่องราวเหล่านี้ถูกสะท้อนออกมาผ่านแนวทางของศิลปะเพื่อชีวิตและศิลปะเพื่อสังคม โดยศิลปะเพื่อสังคมนั้นไม่ได้จุดประสงค์ที่จะก่อตั้งลัทธิทางศิลปะขึ้นมาใหม่ เพียงแต่จุดประสงค์ในการสื่อสารเกี่ยวกับสังคม โดยไม่ได้จำกัดรูปแบบแนวทาง หรือลัทธิ (ขวีส จำปาแสน, 2552: 12) และในปัจจุบันวงการศิลปะร่วมสมัยของไทยในปัจจุบันก็พบศิลปินจำนวนมากไม่น้อยที่ใช้ลักษณะของการรู้ตุนสื่อสารประเด็นทางสังคม ได้แก่

1. เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์ ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานสะท้อนเรื่องราว พหุติกรรม และบุคลิกต่าง ๆ ของผู้คนในสังคมทุนนิยม ผ่านทางผลงานจิตรกรรมที่มีลักษณะของการผสมผสานระหว่างศิลปะเหนือจริง (Surrealism) จิตรกรรมไทย และการ์ตูน โดยผลงานของเกียรติอนันต์นั้นมีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ 5 ประการ ดังนี้

1.1 ลักษณะของศิลปะรูปลักษณ์ โดยผลงานของเกียรติอนันต์นั้นโดดเด่นด้วยการสร้างตัวละคร สถานการณ์ และสถานที่ซึ่งใช้ในการเล่าเรื่อง รูปลักษณ์ดังกล่าวนี้ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะไทย แล้วนำมา ผสมผสานเข้ากับการใช้รูปทรงที่เรียบง่าย สดใสน่ารักในแบบการ์ตูน รวมทั้งการทำให้ดูเกินจริงในรูปแบบของ ศิลปะแนวเหนือจริง

1.2 ลักษณะของการเล่าเรื่อง โดยเกียรติอนันต์นั้นมีวิธีการเล่าเรื่องที่หลากหลาย เช่น การสร้าง ตัวละครจากจินตนาการเพื่อเล่าเรื่องในเชิงสัญลักษณ์เปรียบเทียบและการอุปมาอุปไมย การเล่าเรื่องผ่านทางสี หน้าและท่าทางของตัวละคร และการเล่าเรื่องแบบต่อกันไปเรื่อย ๆ ภายในภาพเดียวแบบจิตรกรรมไทย

1.3 ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย โดยการหยิบยืมลักษณะของความเรียบง่ายต่างๆ ใน จิตรกรรมไทยมาปรับใช้ เช่น การลดทอนรายละเอียดรูปทรงให้ดูเรียบง่ายจนกลายเป็นรูปทรงใหม่ที่ดูเป็นรูปทรง สมมุติ รวมทั้งการใช้มุมมอง (perspective) ที่ดูเรียบแบนและเล่าเรื่องต่อกันไปเรื่อย ๆ ภายในภาพเดียว

1.4 ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว ผลงานของเกียรติอนันต์นั้นจะมีลักษณะของ ศิลปะแนวเหนือจริง (Surrealism) ปรากฏอยู่ด้วย เช่น การใช้ตัวละครที่มีขนาดที่ใหญ่หรือเล็กที่มากกว่าปกติ เพื่อเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงลำดับชั้นและอำนาจของเหล่าตัวละคร การดัดแปลงรูปลักษณ์ตัวละครให้ดูแปลกตา การใช้สีไปในเชิงสัญลักษณ์ และการใช้ทัศนียภาพที่ดูผิดเพี้ยนเกินจริง

1.5 ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน ผลงานของเกียรติอนันต์นั้นมักจะมีรูปแบบและเนื้อหา ที่ตรงกันข้ามกันอย่างสิ้นเชิง ซึ่งอารมณ์ขันที่อยู่ในผลงานของเกียรติอนันต์มีลักษณะของ “ตลกร้าย” อันเกิดจาก การใช้รูปลักษณ์ที่ดูอ่อนหวานสดใสแต่แฝงด้วยเนื้อหาที่ค่อนข้างเป็นเรื่องในทางลบและค่อนข้างหนัก



ภาพที่ 1 ภาพผลงาน *Recent Past, Coming Future* ของเกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์

ที่มา : (เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์, 2553: 20)

2. ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ศิลปินที่มักเขียนภาพมนุษย์เพื่อสร้างภาพแทน (representation) ในการเล่าเรื่อง ที่โดดเด่นด้วยลายเส้นคล้ายคลึงกับการ์ตูนหรือภาพประกอบเป็นอย่างมาก ซึ่งผลงานทวีศักดิ์นั้นได้รับการยอมรับทั้งในวงการจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์อีกด้วย โดยผลงานของทวีศักดิ์นั้นมีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ 5 ประการ ดังนี้

2.1 ลักษณะของศิลปะรูปลักษณะ (Figurative Art) ผลงานของทวีศักดิ์นั้นมีการสร้างรูปลักษณะที่เป็นภาพแทนของมนุษย์ โดยการใช้เส้นเป็นทศนธาตุหลัก รวมทั้งการแต่งเติมจินตนาการของตัวทวีศักดิ์ลงไปในการร่างของตัวละครเหล่านั้นเพื่อช่วยส่งเสริมในการเล่าเรื่อง

2.2 ลักษณะของการเล่าเรื่อง โดยทวีศักดิ์นั้นมักจะหยิบยกประเด็นหรือเรื่องราวต่าง ๆ ในสังคมมนุษย์ เช่น อารมณ์ความรู้สึก ประเพณี มายาคติ กระแสสังคม วัฒนธรรมประชานิยม และความปรารถนาในรูปแบบต่าง ๆ ของมนุษย์ มาถ่ายทอดเป็นผลงานที่มีลักษณะของภาพแทนของมนุษย์ ที่มีการดัดแปลงรูปร่างไปตามเรื่องราวที่ต้องการจะสื่อ

2.3 ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย โดยจะเห็นได้ชัดเจนว่าทั้งเส้นและสี ซึ่งเป็นทศนธาตุหลัก ในผลงานของทวีศักดิ์นั้นได้ประกอบกันเป็นรูปทรงที่ดูเรียบแบน ดูเป็น 2 มิติ โดยไม่ได้แสดงออกซึ่งปริมาตรหรือน้ำหนักแสงเงาตามความเป็นจริง อันเกิดจากการลดทอนรายละเอียดให้คงไว้เพียงสิ่งที่จำเป็นในการสื่อสารเพียงเท่านั้น

2.4 ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว รูปลักษณะในผลงานของทวีศักดิ์นั้นเกิดจากการใช้รูปร่างพื้นฐานของมนุษย์ที่มีการสอดแทรกจินตนาการของตัวทวีศักดิ์ลงไป สังเคราะห์ให้เป็นรูปทรงใหม่โดยการดัดแปลงรูปทรงให้ดูแปลกประหลาด เช่น การทำให้มีกล้ามเนื้อที่มีลักษณะที่กลมและใหญ่โตเกินธรรมชาติ การดัดแปลงหรือต่อเติมอวัยวะส่วนต่าง ๆ และการใช้เส้นมาเป็นภาพแทนวัตถุประหลาดที่แปลกปลอมปรากฏอยู่ในภาพ เพื่อจะใช้สื่อสารในเรื่องราวที่จะสื่อได้อย่างถึงอารมณ์

2.5 ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน ภายใต้รูปลักษณะอันดูเรียบง่ายและสดใสในผลงานของทวีศักดิ์นั้นได้ซ่อนเรื่องราวที่ตรงกันข้ามกับรูปลักษณะของผลงานอย่างสิ้นเชิง รูปลักษณะต่าง ๆ ในผลงานของทวีศักดิ์นั้นเปรียบเสมือนการประชด เสียดสี หรือชี้ให้เห็นถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับชีวิตมนุษย์ในปัจจุบัน



ภาพที่ 2 ภาพผลงาน *The Power of Love* ของทวีศักดิ์ ศรีทองดี

ที่มา : (นัตดา ธนทาน, 2556: 64)

3. พัชรพล แดงรีน หรือที่รู้จักในอีกชื่อหนึ่งว่า *Alex Face* ศิลปินผู้สร้างงานในลักษณะของสตรีทอาร์ต ซึ่งฝากผลงานไว้ตามสถานที่ต่าง ๆ ของชุมชนเมือง ผลงานของพัชรพลมีลักษณะของการสร้างตัวละคร (character) ที่เป็นภาพแทนของเยาวชนไปปรากฏในสถานการณ์และสถานที่ต่าง ๆ ซึ่งตัวผลงานของพัชรพลนั้นมีลักษณะของการคุ้นปรากฏอยู่ 4 ประการ ดังนี้

3.1 ลักษณะของศิลปะรูปลักษณ์ (Figurative Art) รูปแบบหลักที่ปรากฏในผลงานของพัชรพลนั้นก็คือการสร้างตัวละคร *Mardi* ซึ่งเป็นตัวละครที่เปรียบเสมือนตัวแทนของบุตรสาวของตัวพัชรพลเอง โดยตัวละครนี้มักจะไปปรากฏอยู่ในสถานที่ต่าง ๆ ของสังคม ทั้งนี้พัชรพลยังทำให้บริเวณโดยรอบของผลงานกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของผลงานและมีส่วนร่วมในการสื่อสารในตัวผลงานอีกด้วย

3.2 ลักษณะของการเล่าเรื่อง วิธีการเล่าเรื่องในแบบของพัชรพลนั้นคือการทำให้ตัวละครหลักทำกริยาท่าทาง หรือไปอยู่ในสถานที่ต่าง ๆ ทั้งนี้พัชรพลยังมีการเลือกรูปแบบและการใช้เทคนิคของ กราฟิตี้ (Graffiti) ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างรวดเร็วฉับไว โดยให้ตัวละครนี้เป็นดังภาพเปรียบเปรยของเด็กและเยาวชนที่ต้องเผชิญกับโลกกว้างที่ดูจะน่าอยู่น้อยลงไปทุกวัน

3.4 ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย โดยตัวละคร *Mardi* นั้นได้รับการดัดแปลงมาจากรูปทรงของมนุษย์วัยเด็ก ให้เป็นตัวละครที่มีรูปร่างเตี้ยป้อม มีศีรษะที่ใหญ่โต ที่ตาที่สามอยู่บนหน้าผาก สวมใส่ชุดขนสัตว์สีขาวที่หยาบ 2 อยู่บนศีรษะคล้ายหูของกระต่าย จนมีลักษณะที่เรียบง่ายและมีสีสันที่สดใสคล้ายตัวการ์ตูน

3.5 ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน ในบางผลงานพัชรพลก็ตั้งใจสื่อสารถึงความน่ารักของเด็ก และมุมมองในด้านบวกที่สามารถสร้างอารมณ์ขันด้วยเช่นกัน จนมีผู้ชมจำนวนมากตั้งตารอคอยรับชมความน่ารักสดใสของตัวละคร *Mardi*



ภาพที่ 3 ภาพผลงานของพัชรพล แดงรีน ในนิทรรศการ ALIVE

ที่มา : (วุฒิกกร สุทธิอาภา, 2559)

4. ลำพู่ กันแสนาะ ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับการ์ตูนล้อเลียน ซึ่งมีเอกลักษณ์คือการเขียนภาพคนให้มีลักษณะเกินจริงเพื่อส่งเสริมอารมณ์ขันในภาพ โดยใจความแล้วนั้นผลงานของลำพู่เน้นกลับสะท้อนเรื่องราว ความคิด ความเป็นไป และสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคมไทยได้เป็นอย่างดี ผลงานของลำพู่มีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ 4 ประการ ดังนี้

4.1 ลักษณะของศิลปะรูปลักษณ์ (Figurative Art) ผลงานของลำพู่เป็นจิตรกรรมที่มีการผสมเอารูปแบบของจิตรกรรมหลากหลายแขนงไว้ด้วยกัน เช่น ลักษณะที่เหมือนจริง (realistic), การ์ตูนล้อเลียนที่มีการดัดแปลงรูปทรงต่าง ๆ ให้มีลักษณะที่ดูเกินจริงขึ้น และศิลปะแนวสำแดงอารมณ์ (Expressionism) มีการใช้สีแปร่งที่มีความฉูดฉาดฉูดฉาด และรวดเร็ว

4.2 ลักษณะของการเล่าเรื่อง ลำพู่จะถ่ายทอดเรื่องราวความเป็นจริงต่าง ๆ ในสังคมในรูปแบบความคิดแนวสัจนิยม (Realism) ผ่านทางผลงานจิตรกรรมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับการ์ตูนภาพล้อเลียน สะท้อนชีวิตความเป็นอยู่และมุมมองแห่งความสุขที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในสังคมไทย

4.3 ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบี้ยว ลำพู่ได้รับอิทธิพลอย่างชัดเจนจากการ์ตูนภาพล้อเลียน ที่มีการยืด หด ย่อ และขยาย ในบางส่วนโดยเฉพาะบริเวณศีรษะและใบหน้า เพื่อให้มีความโดดเด่นและเกิดอารมณ์ขัน ท่าทางของตัวละครที่แสดงออกมากเกินกว่าปกติ รวมทั้งการใช้สีแปร่งที่ฉูดฉาดและฉูดฉาด

4.5 ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน ผลงานของลำพู่เน้นการถ่ายทอดเรื่องราวที่เต็มไปด้วย “อารมณ์ขันในเชิงบวก” เช่น ความสุข สนุกสนาน เฮฮา ซึ่งเป็นความรู้สึกที่เรียบง่ายและสามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว นอกจากนี้ยังสะท้อนมุมมองแห่งความสุขในสังคมไทยที่สามารถสร้างขึ้นได้ง่ายไม่ว่าจะประสบกับสถานการณ์อันเลวร้ายเท่าใดก็ตาม



ภาพที่ 4 ภาพผลงาน เกาะให้แน่นๆหนอยน่น้องนะ ของลำพู่ กันแสนาะ
ที่มา : (ลำพู่ กันแสนาะ, 2557)

5. **วสันต์ ลิทธิเชตต์** ศิลปินผู้มีบทบาทสำคัญในการแสดงออกเรื่องราวของการเมืองและสังคมในไทยผ่านทางผลงานศิลปะที่มีความโดดเด่นและรุนแรง โดยผลงานของวสันต์นั้นมักมีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพการ์ตูนล้อการเมืองเป็นอย่างมาก ซึ่งตัวผลงานของวสันต์มีลักษณะของการ์ตูนปรากฏอยู่ 6 ประการ ดังนี้

5.1 ลักษณะของศิลปะรูปลักษณ์ โดยวสันต์นั้นมักสื่อสารเรื่องราวเหล่านี้ผ่านทางรูปทรงที่มีการตัดทอนและดัดแปลงมาจากรูปร่างมนุษย์ สัตว์ และสิ่งของ ที่ถูกสร้างสรรค์อย่างรวดเร็วฉับพลัน ซึ่งลายเส้นและสีเส้นในผลงานจึงมีความดิบหยาบ ทั้งนี้ยังมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับการ์ตูนล้อการเมืองเป็นอย่างมาก

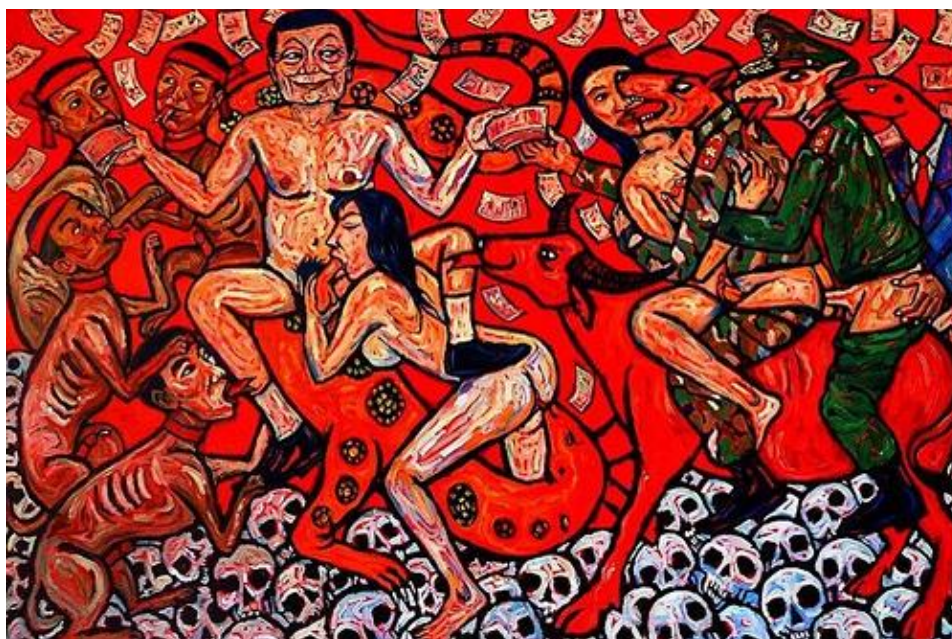
5.2 ลักษณะของการเล่าเรื่อง วสันต์นั้นมักจะใช้ผลงานศิลปะของเขาเป็นดังเครื่องมือในการสื่อสาร หรือบันทึกบอกเล่าประวัติศาสตร์ รวมทั้งประเด็นทางสังคมและการเมืองต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ซึ่งมักจะมีลักษณะในรูปแบบของศิลปะเพื่อการประท้วง โดยผลงานของวสันต์นั้นเต็มไปด้วยอารมณ์ที่ดุเดือด หยาบคาย ตรงไปตรงมา และรุนแรง โดยมีเจตนาที่จะเปรียบศิลปะของตัววสันต์เองนั้นเป็นดังอาวุธที่ใช้โจมตีความเลวร้ายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม

5.3 ลักษณะของการทำให้ดูเรียบง่าย วสันต์นั้นมีความต้องการที่จะถ่ายทอดประเด็นทางสังคมและการเมืองต่าง ๆ ผ่านทางผลงานศิลปะอย่างตรงไปตรงมาและชัดเจนที่สุด วสันต์จึงลดทอนคุณค่าทางความงามลงให้เหลือเพียงรูปทรงและสีเส้นที่เรียบง่าย รูปทรงที่อยู่ในผลงานถูกลดทอนรายละเอียดให้เหลือเพียงรูปทรงที่ประกอบกันด้วยเส้นทึบ และมีการเติมมีสันหรือรายละเอียดบ้างเล็กน้อยตามความเหมาะสม

5.4 ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือบิดเบือน ผลงานของวสันต์นั้นจะมีการใช้สัญลักษณ์และดัดแปลงรูปทรงหรือตัวละครต่าง ๆ ให้มีความเกินจริง เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และทัศนคติเหล่านั้นได้ถึงอารมณ์ เช่น การใช้สร้างตัวละครที่มีลักษณะที่ผสมกันระหว่างมนุษย์กับสัตว์ ภาพการร่วมเพศกันอย่างพิสดาร การใช้คำหยาบ หรือการใช้สีเส้นและฝีแปรงที่ดูดิบและรุนแรงในแบบศิลปะแนวสำแดงอารมณ์ (Expressionism) อีกด้วย

5.5 ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน วสันต์นั้นมักจะนำเสนออารมณ์ขันในแง่ลบ ซึ่งมักจะแสดงอารมณ์ขันในรูปแบบของตลกร้าย การประชดเสียดสี หรือการโจมตีให้เกิดความอับอาย โดยวสันต์จะใช้ศิลปะของตนเองนั้นเป็นอาวุธ ที่ใช้โจมตีหรือเปิดโปงให้สังคมได้รับรู้ถึงความเลวร้ายต่าง ๆ ทั้งนี้ความตลกร้ายที่อยู่ในผลงานของวสันต์ยังสร้างความสนใจให้แก่ผู้ชมที่มีทัศนคติคล้ายคลึงกับวสันต์

5.6 ลักษณะของการสื่อสารด้วยภาษาถ้อยคำ ซึ่งผลงานของวสันต์นั้นมีลักษณะของการใช้ภาษาถ้อยคำที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การให้ตัวอักษรใส่ลงไปในช่องวงกลมเพื่อใช้เป็นภาพแทนของบทสนทนา หรือการให้ประโยคต่าง ๆ ปรากฏอยู่ในภาพเพื่อการบรรยาย โดยวสันต์เองมักจะใช้ภาษาที่ตรงไปตรงมาหรือหยาบคายในบางครั้ง หรือการใช้ตัวอักษรเพื่อประกอบภาพในลักษณะของการประท้วง เป็นต้น



ภาพที่ 5 ภาพผลงาน *ผมรับใช้วันนี้* ของวสันต์ สิทธิเขตต์
ที่มา : (ปราชญ์ ปัญจคุณธาร, 2556)

บทสรุป

จากรูปแบบผลงานของศิลปินทั้ง 5 ท่าน จะพบว่าศิลปินแต่ละท่านจะมีรูปแบบและปริมาณของการใช้ลักษณะการทูนที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ยังสามารถจำแนกศิลปินเหล่านี้จากเกณฑ์ทางอิทธิพลของการทูนได้เป็น 3 กลุ่มดังนี้ 1) กลุ่มศิลปินที่ได้รับอิทธิพลจากทางลักษณะมาจากการทูนโดยตรง คือกลุ่มที่ยอมรับว่าได้รับอิทธิพลทางรูปแบบมาจากการทูนโดยตรง และมักจะมีลักษณะของการทูนปรากฏอยู่ในผลงานอยู่หลายประการ อันประกอบไปด้วย เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์ ที่มีลักษณะของการทูนอยู่ในผลงานทั้งหมด 5 ประการ และลำพูนกันแสนะ ที่มีลักษณะของการทูนอยู่ในผลงานทั้งหมด 4 ข้อ 2) กลุ่มศิลปินที่ได้รับอิทธิพลจากทางลักษณะมาจากการทูนโดยอ้อม อันประกอบด้วย ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ที่มีลักษณะของการทูนปรากฏอยู่ในผลงานจำนวน 5 ประการ และพัชรพล แดงริน ที่มีลักษณะของการทูนในผลงานอยู่ 4 ประการ และ 3) กลุ่มศิลปินที่ไม่ได้รับอิทธิพลจากทางลักษณะมาจากการทูน อันประกอบด้วย วสันต์ สิทธิเขตต์ ซึ่งมีลักษณะของการทูนอยู่ในผลงานทั้งหมด 6 ประการ โดยปริมาณของลักษณะของการทูนที่ปรากฏอยู่ในผลงานของศิลปินแต่ละท่าน ผู้เขียนได้ประมวลผลออกมาเป็นตารางดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงปริมาณของลักษณะของการดูที่ปรากฏอยู่ในผลงานของศิลปินแต่ละท่าน

ลักษณะของการดู	รายชื่อศิลปิน				
	เกียรติอนันต์ เยี่ยมจันทร์	ทวีศักดิ์ ศรีทองดี	พัชรพล แตงรื่น	ลำพู กันเสนาะ	วสันต์ สิทธิเชตต์
ลักษณะของศิลปะรูปลักษณ์	/	/	/	/	/
ลักษณะของการเล่าเรื่อง	/	/	/	/	/
ลักษณะของการทำให้เรียบง่าย	/	/	/		/
ลักษณะของการทำให้ดูเกินจริงหรือ บิดเบี้ยว	/	/		/	/
ลักษณะของการสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน	/	/	/	/	/
ลักษณะของการสื่อสารด้วยภาษา ถ้อยคำ					/

จากข้อมูลทีกล่าวมาจะเห็นได้ว่า ปริมาณของลักษณะของการดูที่อยู่ในผลงานของศิลปินแต่ละท่าน ไม่ได้เป็นตัวชี้วัดว่าศิลปินเหล่านั้นจะได้รับอิทธิพลมากจากการดูมากน้อยแค่ไหน โดยศิลปินแต่ละท่านก็มีวิธีการใช้รูปทรงในวิธีที่แตกต่างกันไป บ้างก็ได้รับอิทธิพลโดยตรงมาจากการดู แล้วนำมาปรับเปลี่ยนดัดแปลง จนมีรูปลักษณ์ของตนเองบ้างก็มีลักษณะการสร้างสรรค์รูปทรงที่การลดทอนจากความจริงจนกลายเป็นรูปลักษณ์ ที่มีลักษณะของการดูปรากฏอยู่โดยไม่รับอิทธิพลมาจากการดูก็เป็นได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกระบวนการแบบ ความถนัด และเนื้อหาที่ศิลปินที่ต้องการจะสื่อ

ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าถึงแม้ว่าประเด็นทางสังคมนั้นจะดูเป็นประเด็นที่ค่อนข้างหนักหน่วงและตึงเครียด แต่ก็มีศิลปินจำนวนหนึ่งซึ่งเลือกที่จะนำลักษณะของการดูมาเป็นรูปลักษณ์ในการสื่อสาร และได้รับความนิยม อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน และนอกจากนี้ศิลปินบางท่านก็ยังใช้ลักษณะของการดูนำไปสื่อสารในประเด็นอื่น ๆ ทั้งประเด็นทางเพศ การเมือง และศาสนาอีกด้วย จนสามารถเรียกได้ว่าศิลปะที่ใช้ลักษณะของการดูนั้นได้รับการยอมรับเป็นอย่างมากในวงการศิลปะร่วมสมัยไทย

การศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะจะพบว่า การดูซึ่งถูกจำแนกให้กลายเป็นศิลปะระดับล่างได้ กลักลับกลายเป็นอิทธิพลทางรูปแบบให้แก่ศิลปินร่วมสมัยในปัจจุบันที่ต้องการนำเสนอประเด็นทางสังคม จนเกิดเป็นศิลปะรูปแบบใหม่ที่มีเอกลักษณ์และเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะรูปแบบและเนื้อหาที่สามารถทำให้ผู้รับชมเข้าถึงได้โดยง่าย ผวนวกเข้ากับรูปแบบการนำเสนอที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ในหอศิลป์ เพียงอย่างเดียวอีกต่อไป จนเป็นดังกำลังสำคัญของวงการศิลปะที่ทำให้ประชาชนนั้นเริ่มที่จะมองว่าศิลปะไม่ใช่ เรื่องไกลตัวหรือเป็นเรื่องที่เข้าถึงได้ยากอีกต่อไป ศิลปะร่วมสมัยที่มีลักษณะของการดูปรากฏอยู่จึง เปรียบเสมือนการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญที่ “ดึงของสูงให้ลงมาต่ำ และยกของต่ำให้สูงขึ้น” กล่าวคือทำให้ วิจิตรศิลป์ที่เดิมนั้นเป็นเรื่องที่สูงส่งและเข้าถึงได้ในเฉพาะคนบางกลุ่ม ให้กลายเป็นเรื่องสามัญและเป็นส่วนหนึ่ง ของชีวิตประจำวันของประชาชนทั่วไปได้ และการยกระดับคุณค่าของศิลปะระดับล่างอย่างการดูให้ได้รับการ ยอมรับคุณค่าในระดับวิจิตรศิลป์หรือศิลปะระดับสูงอีกด้วย และทั้งหมดที่กล่าวมาคือบทบาทและความสำคัญ ของศิลปะที่มีลักษณะของการดูที่มีต่อวงการศิลปะร่วมสมัยของไทย

References

- Book Development Center of Department of Academic Affairs. (1991). *kān songsoēm lāe phatthana nangsū kātūn Thai* [Promotion and development of Thai comic books]. Bangkok: Printing of religion of Department of Religious Affairs.
- Chumpasan, C. (2009). *sinlapa phūa sangkhom : kān phœīphræ phān sū thōrathat* [Art for society: Distribution via Television] (Bachelor of Fine Art). Silpakorn University, Bangkok.
- Gast, R. (2015). *‘æpphōn phri’ē chan ‘āt : sinlapa hæng kān yipyūm* [Appropriation Art]. Bangkok: Publisher of Chulalongkorn University.
- lamchan, K. (2010). *nithatsakān " nithān mahā nakhōn " = Metropolitan tales* [Exhibition " Metropolitan tales"]. Bangkok: ARDEL Gallery Modern art.
- Kansanoh, L. (2010). work on 2014. Retrieved on May 30, 2018 from http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/hold-on-tight-man/.
- Nilaket, N. (2012). *watthanatham pōp nai pōp ‘āt Thai* [Pop Culture in Thai Pop Art During 1980 – 2010 A.D.] (Master of Fine Arts Program in Art Theory). Silpakorn University, Bangkok.
- Punchakunathorn, P. (2013). *hā khō wīchān phāp " chāk čhīng kānmūāng Thai wan nī " khōng Wasan sitthi khe* [5 Reviews "The Real Scene of Thai Politics Today" of Vasan Sitthiket]. Retrieved on June 18, 2018 from <https://prachatai.com/journal/2013/04/46498>.
- Sutthiapa, V. (2016). *Alive : talōt mā khōng Alex Face* [Alive: Throughout Alex Face]. Retrieved on February 8, 2018 from <http://www.baanlaesuan.com/46916/the-editors/alex-face/>.
- Soonpongsri, K. (2012). *sunthariyasāt : lak pratyā sinlapa thritsadī thatsanasin sinlapa wīchān* [Philosophy of art, Visual Art Theory and Art Criticism]. Bangkok: Publisher of Chulalongkorn University.
- Thanathan, N. (2013). *kān wikhro sukṣā phāp khīan manut khōng thawī sak sī thōng dī rawāng pī Phō.Sō. sōngphanhārōjīsīp sōngphanhārōjīhāsipsī* [An analysis of human paintings of Thaweesak Srithongdee during 1997-2011 A.D.] (Master of Fine Arts Program in Art Theory). Silpakorn University, Bangkok.

- Thathiya, M. (2004). sunthariyaphāp thāng thatsanasin [Aesthetics in Visual Arts]. Bangkok: Vadsilp.
- Vimolchun, S. (2008). kātūnit sakit sin [Cartoonist provoked Art]. Bangkok: Puenthan.