

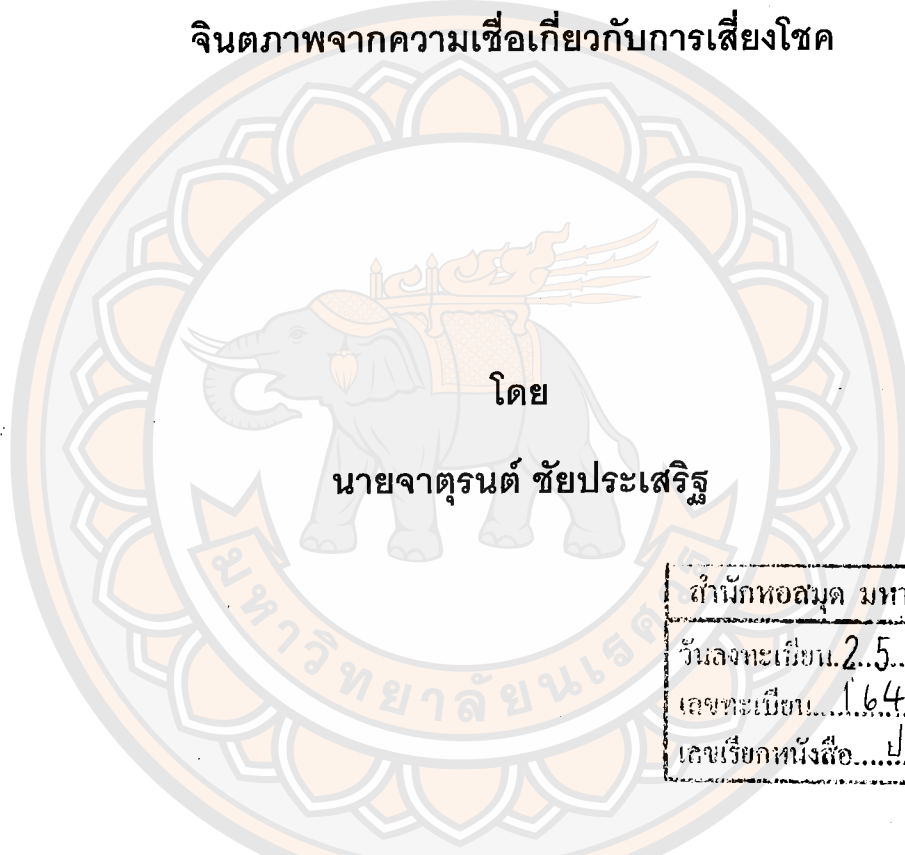
อภินันทนาการ



สำนักหอสมุด



จินตภาพจากความเชื่อเกี่ยวกับการเสี่ยงโชค



โดย

นายจตุรนต์ ชัยประเสริฐ

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยอเนศวร
วันลงทะเบียน 25 ต.ค. 2556
เลขทะเบียน 164 2511 2
เลขเรียกหนังสือ ป BF

๗๖๗
๗๒๙๗
๒๕๕๕

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

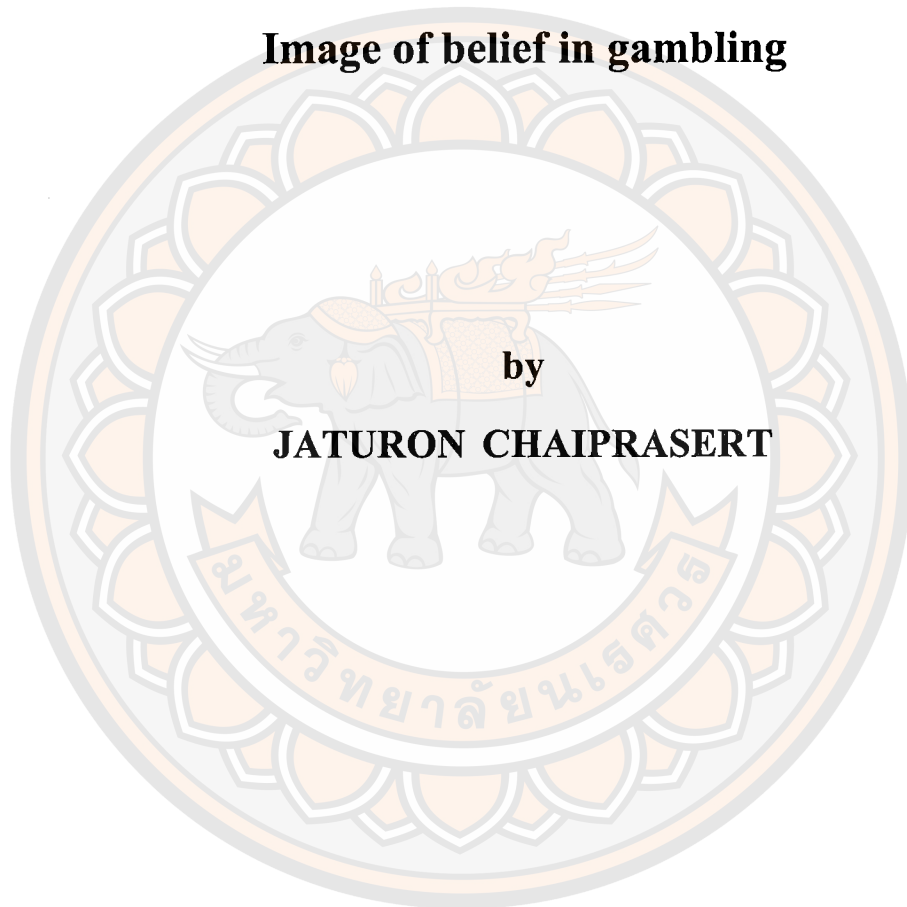
สาขาออกแบบทัศนศิลป์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอเนศวร

ปีการศึกษา 2555



Image of belief in gambling



by

JATURON CHAIPRASERT

An Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

For the Degree of Bachelor of Fine and Applied Arts

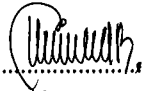
Program in Visual Art Design

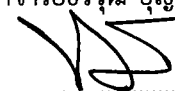
Department of Art and Design

Faculty of Architecture Naresuan University

Academic Year 2012


คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์เรื่อง “คนไทยกับวัฒนธรรมการเสียดังโศก”
ของ นาย จาตุรนต์ ชัยประเสริฐ เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



.....ร.21.63.2017...ประธาน
(อาจารย์ธีรวดี บุญศักดิ์เสรี)


.....กรรมการ
(อาจารย์ทวีรัตน์ พรหมรัตน์)



.....กรรมการ
(อาจารย์สุชาติ สมบูรณ์เอก)


.....กรรมการ
(อาจารย์สุชาติ เกษประสิทธิ์)


.....กรรมการ
(อาจารย์สมหมาย มาอ่อน)


.....ร.2503.56...กรรมการ
(อาจารย์อาคม ทองโปร่ง)

อนุมัติ


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เฉลิมชัย เจารั่งสี)
คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มีนาคม 2556

ชื่อเรื่อง	จินตภาพจากความเชื่อในการเสี่ยงโชค
ผู้วิจัย	นายจตุรนต์ ชัยประเสริฐ
ประธานที่ปรึกษา	อาจารย์รัฐติ สมบูรณ์เอนก
ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์อาคม ทองโปร่ง
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศป.บ. สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2555
คำสำคัญ	ความเชื่อ การเสี่ยงโชค

บทคัดย่อ

ศิลปะนิพนธ์เรื่องจินตภาพจากความเชื่อในการเสี่ยงโชคมีจุดประสงค์เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะกรรมสื่อผสม โดยนำเสนอเรื่องราวความเชื่อที่พบเห็นอย่างแพร่หลายในประเทศไทย

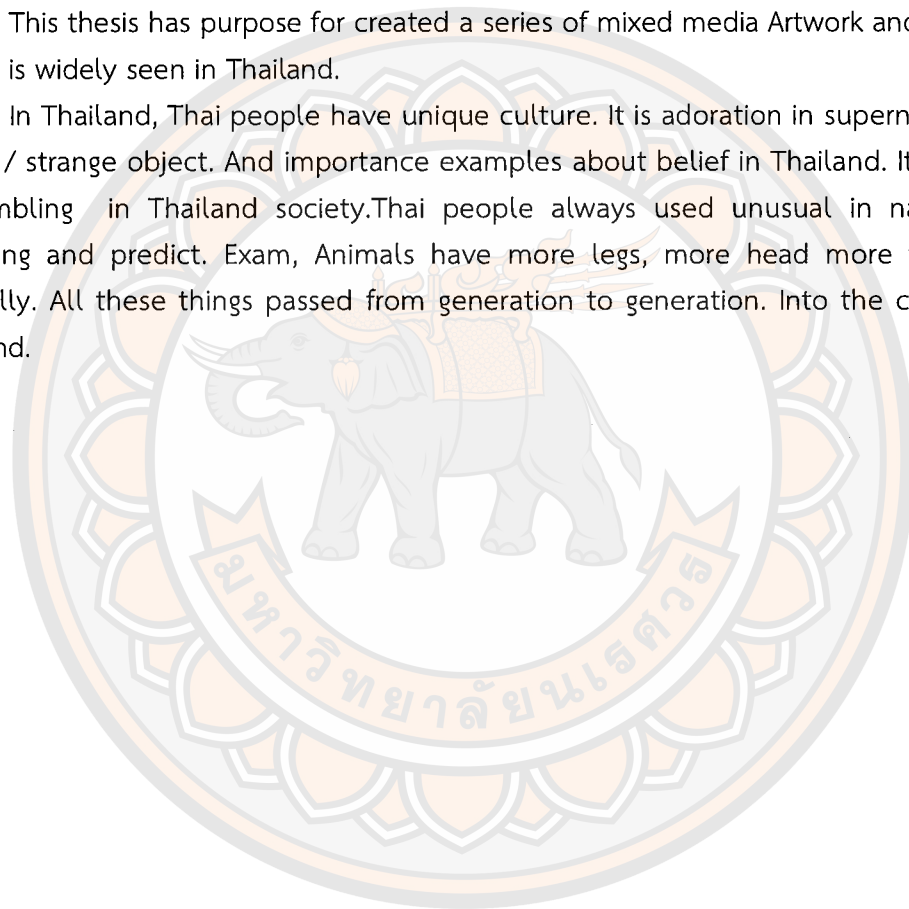
ความเชื่อของคนไทยนอกจากจะมีลักษณะเป็นสากลเหมือนกับวัฒนธรรมของกลุ่มชนอื่นๆแล้ว ยังมีลักษณะเฉพาะที่แสดงเอกลักษณ์แห่งความเป็นไทยนั่นก็คือการกราบไหว้ บูชา ศาลพระภูมิ ผีसाง เทวดา สิ่งเหนือธรรมชาติ และอีกหนึ่งตัวอย่างค่านิยมทางความเชื่อที่สามารถพบเห็นได้อย่างแพร่หลาย ก็คือความเชื่อเกี่ยวกับการเสี่ยงโชค คนไทยมักจะนำความผิดปกติทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นกับสิ่งรอบๆตัว เช่น สัตว์ที่เกิดมาผิดปกติเช่น มีหลายขา หลายหัว หลายหาง มาตีเป็นตัวเลขต่างๆเพื่อใช้ในการเสี่ยงโชค และการทำนายเหตุการณ์ล่วงหน้า สิ่งต่างๆเหล่านี้ได้ดำเนินสืบเนื่องมาเป็นเวลาหลายชั่วอายุคนสั่งสม จนกลายเป็นอีกวัฒนธรรมของชาติไทย

Title Image of belief in gambling
Author Jarturon Chaiprasert
Advisor Mr. Thiti Somboonaneek
Co – Advisor Mr. Arkom Thongprong
Academic Paper Thesis B.F.A. in Visual design,
Naresuan University, 2012
Keyword belief, Gambling

ABSTRACT

This thesis has purpose for created a series of mixed media Artwork and present beliefs is widely seen in Thailand.

In Thailand, Thai people have unique culture. It is adoration in supernatural / wraith / strange object. And importance examples about belief in Thailand. It is belief of gambling in Thailand society. Thai people always used unusual in nature for gambling and predict. Exam, Animals have more legs, more head more tail from normally. All these things passed from generation to generation. Into the culture of Thailand.



กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ อาจารย์ธีรวุฒิ บุญยศักดิ์เสรี ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้คำปรึกษาพร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำ ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ อาจารย์ทวีรัชมี พรหมรัตน์ อาจารย์ฐิติ สมบูรณ์เอนก อาจารย์สุรชาติ เกศประสิทธิ์ อาจารย์สมหมาย มาอ่อน อาจารย์อาคม ทองโปร่ง ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำเพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง ของศิลปนิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของของข้าพเจ้าที่ให้กำลังใจและให้ความช่วยเหลือในทุกๆด้านเสมอมา

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าศิลปนิพนธ์นี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ให้ความสนใจในเรื่องความเชื่อ เกี่ยวกับการเสี่ยงโชคไม่มากนักน้อย

นาย จาตุรนต์ ชัยประเสริฐ



สารบัญ

บทที่	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	II
กิตติกรรมประกาศ	III
1 บทนำ	
ความเป็นมาของการสร้างสรรค์.....	1
ความสำคัญของการศึกษา	2
แรงบันดาลใจเบื้องต้น.....	3
วัตถุประสงค์.....	3
ขอบเขตการสร้างสรรค์	3
กระบวนการสร้างสรรค์	4
2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์	
ข้อมูลทางด้านเนื้อหา	7
ศาสนาและความเชื่อ	7
วัฒนธรรมกับระบบความเชื่อในสังคมไทย	9
สิ่งศักดิ์สิทธิ์	9
การเสี่ยงโชค	10
ประวัติความเป็นมาของการเสี่ยงโชค	12
การพนัน	13
ความหมายของการพนัน	12
ลักษณะของการพนัน	13
ทฤษฎีศิลปะ	14
ส่วนประกอบของศิลปะ	14
หลักการศิลปะ	17
จิตวิทยาจิตวิทยาการใช้สี	21
แอล.อี.ดี LED	22
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	
ทฤษฎีเกสตัลท์ (Gestalt Theory)	24

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
	ข้อมูลทางด้านรูปแบบ	
	สื่อผสม (Mixed Media)	26
	โจเซฟ โคสุธ (Joseph Kosuth)	31
	บรูซ มันโร (Bruce Munro)	32
3	กระบวนการสร้างสรรค์	
	แรงบันดาลใจ(Inspiration)	33
	แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน(Concept of Work)	33
	การพัฒนาแรงบันดาลใจและแนวคิดสู่รูปแบบการแสดงออกในการสร้างสรรค์ (Development of Inspiration and Concept of Work)	33
	กระบวนการสร้างสรรค์(Technique)	34
	การปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์	
	งานศิลปกรรมช่วงก่อนศิลปนิพนธ์	
	ปฏิบัติงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 1	34
	ปฏิบัติงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2	40
	งานศิลปะนิพนธ์	
	ปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ขั้นที่ 1	42
	ปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ขั้นที่ 2	48
	ปฏิบัติงานศิลปะนิพนธ์ขั้นที่ 3	52
4	ผลงานทดลองและพัฒนาการในการสร้างสรรค์	
	ผลงานการสร้างสรรค์ช่วงแรก	57
	ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์	59
	ผลงานศิลปนิพนธ์	60
	พัฒนาการด้านเนื้อหา	60
	พัฒนาการด้านรูปแบบ	60
	พัฒนาการด้านวัสดุ	60
	วิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 1	63
	วิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2	66
	วิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3	69
5	บทสรุป	
	สรุปผลการวิจัย.....	71
	อภิปรายผลการวิจัย.....	71
	ข้อเสนอแนะ.....	71

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม	72
ภาคผนวก	73
ประวัติผู้ทำศิลปนิพนธ์	76



สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 ภาพข่าวจากสื่อออนไลน์	4
1.2 ภาพสัตว์ที่มีความผิดปกติไปจากธรรมชาติ	4
1.3 ตารางภาพแสดงความเชื่อมโยงสัตว์ต่างๆกับตัวเลข	5
1.4 ภาพตัวอย่างการตีความตัวเลขต่างๆ	6
2.1 ผลงาน 276 ของ Joseph Kosuth ปี 1945	31
2.2 ผลงาน Four Colors Four Words ของ Joseph Kosuth ปี 1966	31
2.3 ผลงาน Field of Light ของ Bruce Munro ปี 2011	32
2.4 ผลงาน Water Towers ของ Bruce Munro ปี 2011	32
ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์	
3.1 แผนผังเกี่ยวกับเรื่องการเสียดังโศก	34
3.2 แบบร่างของชิ้นงานศิลปกรรมช่วงก่อนศิลปนิพนธ์	35
3.3 แบบร่างของงานศิลปกรรมช่วงก่อนศิลปนิพนธ์	35
3.4 ภาพบรรยากาศขณะจัดงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์	36
3.5 ภาพบรรยากาศขณะจัดงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์	37
3.6 ภาพบรรยากาศขณะจัดงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์	37
3.7 ภาพบรรยากาศขณะจัดงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์	38
3.8 ภาพบรรยากาศขณะจัดงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์	38
3.9 ภาพร่างงานศิลปกรรมช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2	40
ผลงานศิลปนิพนธ์	
3.10 ภาพข้อมูลสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1	42
3.11 แบบร่างของชิ้นงาน	43
3.12 การขึ้นรูปชิ้นงานด้วยดินเหนียว	43
3.13 การทำพิมพ์ของชิ้นงานด้วยปูนปลาสเตอร์	44
3.14 พิมพ์ปูนปลาสเตอร์	44
3.15 หล่อชิ้นงานด้วยเรซินและใส่ใยสังเคราะห์	45
3.16 เจาะรูตัวชิ้นงานเพื่อเตรียมใส่หลอดไฟ	45
3.17 ใส่หลอดไฟและติดตั้งระบบไฟ	46
3.18 ภาพข้อมูลสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2	47
3.19 แบบร่างของชิ้นงาน	48
3.20 แบบร่าง 3 มิติ	48
3.21 การขึ้นรูปชิ้นงานด้วยดินเหนียว	49
3.22 การทำพิมพ์ของชิ้นงานด้วยปูนปลาสเตอร์	49
3.23 พิมพ์ปูนปลาสเตอร์	50
3.24 เจาะรูตัวชิ้นงานเพื่อเตรียมใส่หลอดไฟ	50
3.25 เคลือบด้วยยูริเทน	51

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.26 ภาพข้อมูลสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3	52
3.27 แบบร่างของชิ้นงาน	53
3.28 การขึ้นรูปชิ้นงานด้วยดินเหนียว	53
3.29 การทำพิมพ์ของชิ้นงานด้วยปูนปลาสเตอร์	54
3.30 พิมพ์ปูนปลาสเตอร์	54
3.31 หล่อชิ้นงานด้วยเรซินและใส่ใยสังเคาะระห่	55
3.32 ชิ้นงานหลังจากหล่อด้วยเรซิน	55
4.1 ภาพงานศิลปกรรมช่วงแรก	57
4.2 ภาพงานศิลปกรรมช่วงแรก	58
4.3 ภาพงานศิลปกรรมช่วงแรก	58
4.4 ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์	59
4.5 รายละเอียดงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์	59
4.6 ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1	61
4.7 ไฟกระพริบในจังหวะที่ 1	61
4.8 ไฟกระพริบในจังหวะที่ 2	62
4.9 ไฟกระพริบทั้งระบบ	62
4.10 ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2	64
4.11 รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2	64
4.12 รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2	65
4.13 ไฟกระพริบจังหวะที่ 1	65
4.14 ไฟกระพริบจังหวะที่ 2	66
4.15 ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3	67
4.16 ไฟกระพริบจังหวะที่ 1	68
4.17 ไฟกระพริบจังหวะที่ 2	68
4.18 ไฟกระพริบจังหวะที่ 3	69
ภาคผนวก	
1 ชิ้นงานศิลปนิพนธ์ จัดแสดง ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัล พลาซ่า พิษณุโลก	74
2 ภาพบรรยากาศการจัดแสดง ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัล พลาซ่า พิษณุโลก	74
3 ภาพบรรยากาศการจัดแสดง ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัล พลาซ่า พิษณุโลก	75
4 ภาพบรรยากาศการจัดแสดง ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัล พลาซ่า พิษณุโลก	75

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของการสร้างสรรค์ (Source of Creation)

ความเชื่อพื้นบ้านเป็นสิ่งที่แฝงอยู่จริงในวิถีชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคมทุกสังคม ซึ่งมีทั้งผู้ที่จะเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยกับความเชื่อพื้นบ้านเหล่านั้น แต่ก็มีผลกระทบต่อความเชื่อส่วนใหญ่ของคนในสังคมนั้นๆ อาจมีลักษณะเหมือนกัน คล้ายกัน และแตกต่างกันขึ้นอยู่กับสภาพสังคม วัฒนธรรม ปรากฏการณ์ธรรมชาติ เหตุการณ์ผิดปกติ สิ่งเหนือธรรมชาติ และลัทธิศาสนา ความเชื่อจึงมีทั้งด้านที่เป็นเหตุผลและอารมณ์ความรู้สึกเช่นเดียวกับมนุษย์ที่มีความคิดที่มีเหตุผลและอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งความเชื่อเช่นนี้ มีทั้งความเชื่อในเรื่องสิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติ (Nature of the supernatural) ธรรมชาติของโลกและจักรวาล (Nature of the Physical world) และสังคมมนุษย์ (Nature of man and his society) ความเชื่อไม่เพียงแต่อธิบายสิ่งต่างๆ และปรากฏการณ์ต่างๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ และเหนือธรรมชาติ แต่ยังสามารถกำหนดวิถีทางในการดำเนิน ชีวิตมนุษย์และชุดคุณค่าทางศีลธรรมที่หล่อหลอมและสร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้แก่สังคมอีกด้วย

อย่างไรก็ตามความเชื่อในรูปแบบใดก็ตามย่อมมีอิทธิพลต่อวิถีการดำเนินชีวิตของคนจำนวนมากทั้งส่วนที่เป็นพฤติกรรม และอารมณ์ความรู้สึก ความเชื่อเป็นที่มาของพฤติกรรม และพัฒนาเป็นวัฒนธรรม เกิดรูปเป็นพิธีกรรมประเพณี ความเชื่อเหล่านี้มักจะเป็นสิ่งลบล้างได้ยากแต่อาจเปลี่ยนแปลงได้หากมีข้อมูลที่นำเชื่อถือว่าเข้ามาแทนที่ ความเชื่อสามารถส่งผ่านจากบุคคลหนึ่งไปยังบุคคลอื่นได้จนเกิดเป็นความเชื่อหมู่ (Mass belief) ความเชื่อทางศาสนาได้ช่วยให้มนุษย์ผ่อนคลายความวิตกกังวลและอารมณ์ความเครียดอันเกิดจากความรู้สึกไม่แน่นอนในการดำเนินชีวิต และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ทั้งหลายตามความเชื่อทางศาสนายังช่วยส่งผลให้มนุษย์เกิดความมั่นคงทางจิตใจ และเกิดกำลังใจใน การประกอบกิจกรรมต่างๆที่จะใช้ในชีวิต

ด้านความเชื่อของคนไทยก็ไม่ได้แตกต่างจากชนชาติอื่นๆ คือมีความเชื่อถือในเรื่องไสยศาสตร์ ผีนางเทวดา เชื่อในสิ่งที่มองไม่เห็นและมีฤทธิ์อำนาจที่จะบันดาลร้าย-ดีให้แก่มนุษย์ได้ การที่คนไทยมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับธรรมชาติและสิ่งเหนือธรรมชาติ คนไทยจึงมีความเชื่อในสรรพสิ่งอันเป็นวิสัยของมนุษย์ที่ต้องการดำรงอยู่ด้วยความรู้สึกสมดุลกับธรรมชาติ และเป็นการสร้างกุศโลบายให้มีความรักและความหวงแหนสิ่งที่ให้คุณประโยชน์ในการดำรงชีวิต ความเชื่อของคนไทยแต่เดิมคือ "ผี" อันได้แก่ ผีบรรพบุรุษ ผีฟ้า (แถน-เทวดา) ผีนา (แม่ขวัญข้าว-แม่โพสพ) ผีดิน (แม่ธรณี) ผีน้ำ (แม่คงคา) และอื่นๆอีกมากมาย ทั้งนี้เพราะคนไทยในสมัยก่อนถือว่าตัวเองเป็นส่วนหนึ่งในธรรมชาติซึ่งสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในธรรมชาติสามารถที่จะบันดาลให้ทั้งความอุดมสมบูรณ์และความวิบัติภัยอันตรายทั้งปวง การไม่ทำลายและทำร้ายธรรมชาติทำให้สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุข

จะเห็นได้ว่าการนับถือศาสนาและความเชื่อของคนไทยนอกจากจะกราบไหว้บูชาพระพุทธรูปแล้วยังกราบไหว้บูชา ศาลพระภูมิ ผีसाงเทวดา และสิ่งเหนือธรรมชาติแสดงให้เห็นลักษณะเฉพาะที่แสดง เอกลักษณ์แห่งความเป็นไทย แสดงลักษณะเฉพาะของกลุ่มตนหลายประการที่แตกต่างจากกลุ่มชนอื่นๆ สิ่งต่างๆเหล่านี้ได้ดำเนินสืบเนื่องมาเป็นเวลา หลายชั่วอายุคนสั่งสมเป็นวัฒนธรรมของชาติ และอีกหนึ่งค่านิยมที่สามารถพบเห็นความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติที่อยู่ในชีวิตประจำวันของคนไทยได้ตั้นนั้นก็คือ การเสี่ยงโชค

จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ระบุเอาไว้ว่า ประมาณปี พ.ศ.1450 มีการเล่นการพนันที่เรียกว่า 'กำถั่ว' และประมาณ พ.ศ.2100 ในแผ่นดินสมเด็จพระมหาจักรพรรดิสมัยอยุธยา มีการเล่นการพนัน ที่เรียกว่า 'โป' อีกด้วย อย่างไรก็ตามแม้เรื่องราวทางประวัติศาสตร์จะค่อนข้างเลื่อนกลางแต่ก็เป็นที่รับรู้กันว่าคนไทยนั้นนิยมเล่นการพนันเป็นอย่างมาก ดังปรากฏเป็นลายลักษณ์อักษรจากบันทึกของ 'มองสิเออร์ เดอ ลาลูแบร์' (Monsieur De La Loubere) เอกอัครราชทูตพิเศษฝรั่งเศส ซึ่งพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ส่งเข้ามาเจริญสัมพันธไมตรี สมัยสมเด็จพระนารายณ์ ในปี พ.ศ.2230 ลาลูแบร์บันทึกเอาไว้ว่า

“ชาวสยามอยู่ข้างค่อนข้างรักเล่นการพนันเสียเหลือเกิน จนถึงจะยอมผลาญ ตัวเองให้ฉิบหายได้ ทั้งเสียอิสรภาพความชอบธรรมของตัวเองหรือลูกเต๋าของตัวเอง ด้วยในเมืองนี้ใครไม่มีเงินพอจะใช้เจ้าหน้าที่ก็ต้องขายลูกเต๋าของตัวเองลงใช้นี่สิน และถ้าแม้ถึงเช่นนี้แล้วก็ยังมีพอเพียงตัวของตัวเองก็ต้องกลายตกเป็นทาส การละเล่นพนันที่ไทยรักเป็นที่สุดนั้นก็คือ ตีกแตก ชาวสยามเรียกว่า สะกา...”

จากเนื้อหาระวาทที่กล่าวมาข้างต้นข้าพเจ้าได้เริ่มการสร้างสรรค์ผลงาน ร่วมกับการค้นคว้าเอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และการใช้ประสบการณ์ส่วนตัว โดยนำเสนอผ่านรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม (mixed media) เป็นงานศิลปกรรมผสมผสานสื่อหลาย ๆ ประเภทเข้าด้วยกัน โดยนำเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรม ความเชื่อในการเสี่ยงโชคของคนไทย และค้นหารูปแบบรวมทั้งเทคนิควิธีการที่สามารถแสดงออกถึงความเชื่อที่พบเห็นจากการเสี่ยงโชคที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันที่มีรูปแบบที่เฉพาะตัว

ความสำคัญของการศึกษา (Important of Study)

ศิลปะนิพนธ์เรื่อง “จินตภาพจากความเชื่อในการเสี่ยงโชค” มีจุดประสงค์เพื่อสร้างสรรค์กระบวนการศึกษางานศิลปกรรมในรูปแบบทางศิลปะสื่อผสมที่เกิดจากการรวมตัวของงานศิลปกรรมที่ผสมผสานสื่อหลายๆประเภทเข้าด้วยกัน เพื่อนำเสนอเรื่องราวความเชื่อที่พบเห็นในการเสี่ยงโชคที่มีอยู่คู่กับสังคมไทยมาช้านาน

แรงบันดาลใจเบื้องต้น (Fundamental Inspiration)

หากสังเกตสังคมไทยจะเห็นได้ว่าการนับถือศาสนาและความเชื่อของคนไทยนอกจากจะกราบไหว้บูชาพระพุทธรูปแล้ว ยังกราบไหว้บูชาสิ่งเหนือธรรมชาติ แสดงให้เห็นได้ว่าวัฒนธรรมไทยนอกจากจะมีลักษณะเป็นสากลเหมือนกับวัฒนธรรมของกลุ่มชนอื่นๆ แล้วยังมีลักษณะเฉพาะที่แสดงเอกลักษณ์แห่งความเป็นไทย

ความเชื่อเหล่านี้ได้แทรกซึมเข้าไปอยู่ในทุกกิจกรรมการใช้ชีวิตของคนไทยรวมไปถึงการเสี่ยงโชคซึ่งมักจะนำความเชื่อในเรื่องของสิ่งเหนือธรรมชาติ และสิ่งที่แปลกประหลาดไม่ว่าจะเป็น คน สัตว์ สิ่งของ หรือความฝัน มาสร้างจุดเชื่อมโยงสำหรับคาดเดาเป็นตัวเลขต่างๆเพื่อนำไปใช้ในการเสี่ยงโชค จึงเลือกใช้วิธีการนำเสนอในรูปแบบผลงานศิลปกรรมสื่อผสมที่ผสมผสานสื่อหลายๆประเภท เข้าด้วยกัน เพื่อนำเสนอเรื่องราวความเชื่อที่เกี่ยวกับการเสี่ยงโชคที่มีอยู่หลากหลายในสังคม

วัตถุประสงค์ (Objective)

1. เพื่อนำเสนอมุมมองเกี่ยวกับวัฒนธรรมความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับการเสี่ยงโชค
2. เพื่อศึกษา ค้นคว้าทดลองหาทิวทัศน์และแนวทางในการสร้างสรรค์งานศิลปะ
3. ฝึกฝนการทำศิลปนิพนธ์เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบสื่อผสม (mixed media) อย่างเป็นระบบ

ขอบเขตในการสร้างสรรค์ผลงาน (Scope of work and creation)

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
ต้องการนำเสนอความเชื่อที่พบเจอในการเสี่ยงโชคของคนไทย
2. ขอบเขตด้านรูปแบบ
สร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม (mixed media) เป็นงานศิลปกรรมที่ผสมผสานสื่อหลาย ๆ ประเภท เข้าด้วยกัน

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

1.ค้นหาความอ้างอิงเกี่ยวกับ ความเชื่อของคนไทย และเอกสารเกี่ยวข้องกับการเสี่ยงโชคในสังคมไทย



ภาพที่ 1.1 ภาพข่าวจากสื่อออนไลน์

(ที่มา : <http://www.komchadluek.net/detail/20121011/142082/ชื่อฮา!พบตุ๊กแก2หางแห่ขอโชคอ้อ.html#.UT7f-6VgLB4>)



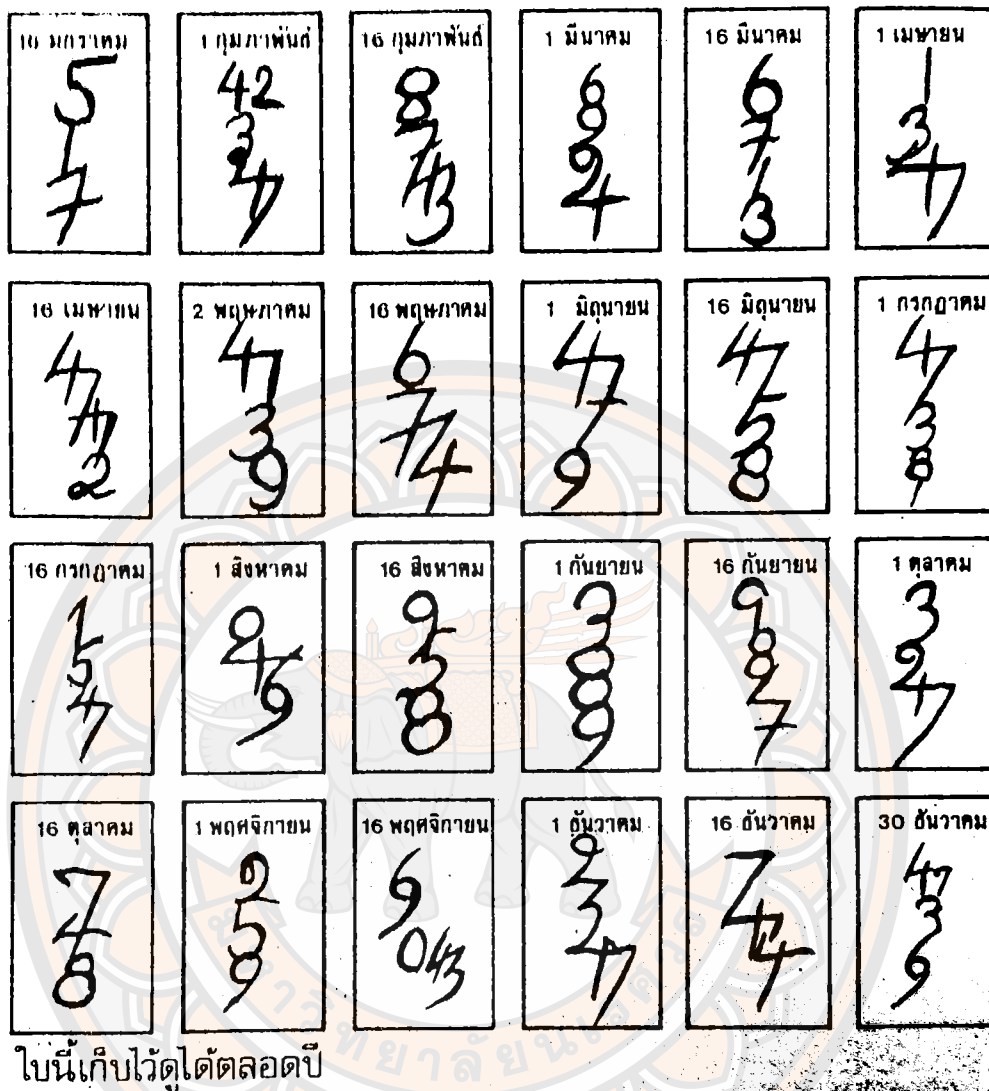
ภาพที่ 1.2 ภาพสัตว์ที่มีความผิดปกติไปจากธรรมชาติ

(ที่มา : <http://news.softpedia.com/newsImage/Atrazine-Causes-Hormonal-Impairment-Hemaphroditism-and-Death-2.jpg/>)

<p>ลิง 11 77</p> 	<p>สิงโต 89 05</p> 	<p>เสือโคร่ง 07 58</p> 	<p>ม้า 54 15</p> 	<p>กวาง 79 13</p> 	<p>หมู 41 42</p> 	<p>อู 14 18</p> 	<p>นกแก้ว 91 89</p> 	<p>แมว 44 81</p> 	<p>เต่า 08 25</p> 
<p>ไก่ 30 89</p> 	<p>นกอินทรี 06 93</p> 	<p>เตี๋ยดำ 09 87</p> 	<p>กิ้ง 93 21</p> 	<p>สุนัขป่า 31 94</p> 	<p>ปลา 18 28</p> 	<p>จิ้งหรีด 17 77</p> 	<p>ตุ๊กแก 14 94</p> 	<p>ปลวก 18 68</p> 	<p>ปลาโลมา 81 82</p> 
<p>นกยูง 65 04</p> 	<p>นาก 81 44</p> 	<p>หนูป่า 84 23</p> 	<p>สุนัข 85 25</p> 	<p>ควาย 14 51</p> 	<p>หมี 52 45</p> 	<p>นกกระทา 65 86</p> 	<p>นกกะ 90 84</p> 	<p>กิ้งก่า 17 19</p> 	<p>นกกายี 64 42</p> 
<p>งู 68 89</p> 	<p>ปลาช่อน 56 41</p> 	<p>จระเข้ 55 39</p> 	<p>ผีเสื้อ 48 00</p> 	<p>ผีเสื้อ 47 92</p> 	<p>อู 30 01</p> 	<p>กระรอก 20 80</p> 	<p>แมว 19 41</p> 	<p>นกยูง 18 80</p> 	<p>ปลาฉลาม 85 58</p> 
<p>กิ้ง 51 45</p> 	<p>หมู 75 35</p> 	<p>ฟาม 69 12</p> 	<p>ปู 64 46</p> 	<p>หิ่งห้อย 68 28</p> 	<p>ปลาหมึก 80 51</p> 	<p>แมลงสาบ 00 40</p> 	<p>ปลากระเบน 87 68</p> 	<p>ตะขาบ 36 83</p> 	<p>งูพิษ 05 08</p> 
<p>แมลงสาบ 68 80</p> 	<p>งูเห่า 19 05</p> 	<p>แมลงวัน 38 67</p> 	<p>มด 43 63</p> 	<p>หนอน 18 01</p> 	<p>แมลงหัว 73 74</p> 	<p>กบ 14 18</p> 	<p>ปลาหมอ 71 43</p> 	<p>นาก 11 88</p> 	<p>เป็ด 89 87</p> 
<p>งูเห่า 11 33</p> 	<p>นกกระสา 39 09</p> 	<p>อึ่งอ่าง 27 43</p> 	<p>แมลงปอ 40 76</p> 	<p>หิ่งห้อย 62 60</p> 	<p>ปลาทราย 88 89</p> 	<p>ตะพาบ 19 15</p> 	<p>จิ้งกขม 66 67</p> 	<p>นกขมิ้น 14 96</p> 	<p>นกโศภ 17 91</p> 
<p>งู 57 78</p> 	<p>หอยทาก 94 84</p> 	<p>แมลงวัน 00 01</p> 	<p>มด 48 76</p> 	<p>ด้วง 72 80</p> 	<p>เหยี่ยวแดง 98 90</p> 	<p>ตุ๊กแก 13 75</p> 	<p>ปลาคอด 89 98</p> 	<p>นกกะ 46 63</p> 	<p>ชะนี 28 02</p> 
<p>ด้วง 49 59</p> 	<p>กิ้งก่า 92 24</p> 	<p>ม้าลาย 51 41</p> 	<p>จิ้งห้อย 77 76</p> 	<p>นกเคียง 96 86</p> 	<p>ลา 10 20</p> 	<p>ปลาโลมา 89 86</p> 	<p>นกกะ 38 63</p> 	<p>เต่า 90 91</p> 	<p>สุนัขจิ้งจอก 38 95</p> 
<p>จิ้งก 17 77</p> 	<p>กิ้ง 44 84</p> 	<p>หิ่งห้อย 71 78</p> 	<p>ตัวต่อ 53 90</p> 	<p>แมงกระซอน 70 20</p> 	<p>นกกระเรียน 90 80</p> 	<p>นกเป็ดน้ำ 18 78</p> 	<p>ปลาวาฬ 37 59</p> 	<p>แมงกระซอน 38 65</p> 	<p>วัว 41 51</p> 

๕๘ ขบวนการ 12 ราศี

ภาพที่ 1.3 ตารางภาพแสดงความเชื่อมโยงสัตว์ต่างๆกับตัวเลข
 (ที่มา : http://www.horolive.com/horoscope2556/horo_number.html)



ภาพที่ 1.4 ภาพตัวอย่างการตีความตัวเลขต่างๆ

(ที่มา : <http://lotto.mthai.com/calendar-2555/result-2156.html>)

- 2.ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลภาครูปแบบการแสดงออกทางศิลปกรรมในรูปแบบที่ถูกต้อง
- 3.ค้นหาและศึกษาพื้นที่ที่เหมาะสมกับการจัดแสดงผลงาน
- 4.สร้างภาพร่าง 2 มิติ ของตัวงานสร้างสรรค์จากข้อมูล และ บทความอ้างอิงที่รวบรวมมาได้
- 5.เลือกแบบจากภาพร่าง 2 มิติ มาทำเป็นแบบจำลอง 3 มิติ
- 6.ทำการขยายชิ้นงาน จากแบบจำลอง 3 มิติ ไปสู่งานศิลปกรรมขนาดจริง
- 7.สร้างสรรค์งานศิลปกรรม
- 8.เพิ่มเติมสื่อศิลปกรรมอื่นๆเข้าไปในชิ้นงาน เพื่อความสมบูรณ์ของงานศิลปกรรม
- 9.จัดแสดงเพื่อนำเสนอผลงาน

บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์ (Informative Data and Creation)

เนื่องจากผลงานสร้างสรรค์ของชาวเจ้าชู้ดนี้ มีรูปแบบของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ความเชื่อที่พบเจอจากการเสียดสีที่มีอยู่อย่างแพร่หลายในสังคมไทย ดังนั้นข้อมูลที่ข้าพเจ้านำมาใช้สนับสนุนผลงานจะแยกเป็นสองกลุ่มใหญ่ๆคือข้อมูลทางด้านเนื้อหาและข้อมูลทางด้านรูปแบบดังนี้

2.1 ข้อมูลทางด้านเนื้อหา

2.1.1 ศาสนาและความเชื่อ

เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า ส่วนที่สำคัญในทุกวัฒนธรรมคือศาสนาเพราะศาสนามีผลต่อความรู้สึกนึกคิด ประเพณี และเป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์ได้สร้างสรรค์วัฒนธรรมอื่นๆอีกมากดังที่ สตีเวน โจนส์ ได้กล่าวไว้ดังนี้

"วัฒนธรรมที่เป็นส่วนสำคัญคือศาสนา เพราะวัฒนธรรมอื่นๆ มีประเพณี ศิลปะ วรรณคดี จรรยาและคติความเชื่ออื่นๆ แต่เดิมย่อมขึ้นอยู่กับศาสนาทั้งสิ้น เช่น ประเพณีทำบุญ การสร้างสถานที่ วิจิตรรจนา รูปภาพ รูปหล่อ ก็อยู่วัดวาอารามทางศาสนา วรรณคดีแต่ก่อนเป็นเรื่องเกี่ยวกับศาสนา เป็นส่วนมากแม้แต่นิทานก็เช่นเดียวกัน ความคิดเรื่องความประพฤติ เรื่องบาปบุญ คุณโทษ ก็สืบเนื่องมาจากศาสนาเป็นส่วนมาก เป็นเช่นนี้มาแต่เดิมไม่ว่าเป็นชาติภาษาใดแม้ว่าרבกันก็ยังอ้างสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในศาสนาให้ช่วยคุ้มครองหรือเพื่อศาสนาถึงทุกวันนี้ก็เป็นเช่นนั้น"

สังคมไทยมีพุทธศาสนาเป็นศาสนาที่คอยยึดเหนี่ยวจิตใจและยึดถือในการประพฤติปฏิบัติ อีกทั้งยังมีส่วนช่วยจรรโลงให้สังคมไทยสามารถดำรงอยู่ได้ด้วยความสะดวกตลอดมา ดังจะเห็นได้จากอดีตที่คนไทยได้ผูกการดำเนินชีวิตไว้กับศาสนา กิจ เช่น เมื่อครั้งรุ่งอรุณเสียงระฆังจากวัดจะปลุกแม่บ้านให้ตื่นจากนิทราเพื่อมาหุงหาอาหารสำหรับคนในครอบครัวและเตรียมเป็นสำหรับ กับข้าวสำหรับใส่บาตร เป็นกิจวัตรประจำวัน ยามเพลจะได้ยินเสียงกลองอันเป็นสัญลักษณ์บอกว่าใกล้จะเที่ยงวัน เมื่ออาทิตย์อัสดงลับขอบฟ้าก็จะได้ยินเสียงสวดมนต์ทำวัตรเย็นดังมาจากอุโบสถ ก่อนจะเข้านอนคนไทยจะต้องระลึกถึงพระพุทธคุณ พระธรรมคุณ และพระสังฆคุณ ด้วยการสวดมนต์ก่อนนอนและสำหรับบุคคลผู้ประพฤติปฏิบัติในหลักธรรมคำสอนของพระพุทธองค์ ในปรมาตม์ ก็มีผลต่อการพัฒนาจิตวิญญาณให้เป็นอิสระจากความทุกข์ยาก พุทธศาสนาจึงเป็นหลักในการหล่อหลอมบ่มเพาะทั้งความประพฤติ สติปัญญาและอุดมการณ์แห่งชีวิตของคนไทยไปพร้อมๆกัน นอกจากนี้วัดยังเป็นศูนย์รวมของการทำบุญตามกาลสำคัญต่างๆ เช่น วันมาฆบูชา วิสาขบูชา เข้าพรรษา ออกพรรษา การรวมกิจกรรมต่างๆ ถือเป็นการเอื้ออาทรและแสดงไมตรีจิตต่อกันทำให้วัดและชุมชนจึงใกล้ชิดกันตลอดมา ไม่เพียงแต่เท่านั้นประมุขแห่งสยามประเทศทุกพระองค์นับแต่อดีตกาลกระทั่งปัจจุบันล้วนเลื่อมใสในพระพุทธศาสนา จนเกิดกระแสนิยมเรียก ประมุขนั้นว่า "พระธรรมราชา" และได้มีการบัญญัติ

"ทศพิธราชธรรม" และ "จักรวรรดิวัตร" ขึ้นไว้เป็นจรรยาบรรณแห่งการปกครองทำให้คนไทยทุกคนได้อยู่ใต้พระบรมโพธิสมภารมีความร่มเย็นเป็นสุขเสมอมา พระพุทธศาสนาจึงเป็นศาสนาที่อยู่คู่สังคมไทยมาทุกยุคทุกสมัย และควรส่งเสริมทำนุบำรุงให้เจริญรุ่งเรืองสืบไป ดังจะขอเชิญพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวพระราชทานแก่ประชาชนในการเสด็จออกผนวช เมื่อวันที่ ๑๘ ตุลาคม พ.ศ.๒๕๔๙ ดังนี้

"อันพระพุทธศาสนาเป็นศาสนาประจำชาติของเรานี้ตามความที่ได้อบรมมาก็ดี ตามความศรัทธาเชื่อถือก็ดี เห็นเป็นศาสนาที่ดีศาสนาหนึ่ง มีคำสั่งสอนให้คนประพฤติตนเป็นคนดี ทั้งเพียบพร้อมด้วยบรรดาสัจธรรมอันชอบด้วยเหตุผลน่าเลื่อมใสยิ่ง"

อย่างไรก็ตาม คนไทยก็มีจิตใจกว้างในการยอมรับความเชื่อหรือการปฏิบัติของทุกๆศาสนาทั้งยังอยู่ร่วมกันได้ด้วยความปลอดภัย ความเป็นศาสนาที่ไม่ใช่ความรุนแรง รักสงบและยึดทางสายกลางทำให้พระพุทธศาสนาเป็นศาสนาที่รวมคนไทยเข้าด้วยกันได้ดีแม้ว่าต่างชาติต่างศาสนากัน ยิ่งกว่านั้นพระมหากษัตริย์ของไทยยังทรงเป็นองค์ศาสนูปถัมภก คืออุปถัมภ์ศาสนาทั้งหลายไม่เฉพาะแต่พระพุทธศาสนา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าลักษณะที่เป็นมิตรของพระพุทธศาสนานั้นเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในลักษณะของสถาบันพระมหากษัตริย์อันเป็นสถาบันหลักอีกศาสนาหนึ่งด้วย

ด้านความเชื่อของคนไทยก็ไม่ได้แตกต่างจากชนชาติอื่นๆคือมีความเชื่อถือในเรื่องไสยศาสตร์ ผีसाงเทวดา เชื่อในสิ่งที่มองไม่เห็นและมีฤทธิ์อำนาจที่จะบันดาลร้าย-ดีให้แก่มนุษย์ได้ การที่คนไทยมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับธรรมชาติและสิ่งที่เหนือธรรมชาติคนไทยจึงมีความเชื่อในสรรพสิ่ง อันเป็นวิสัยของมนุษย์ที่ต้องการดำรงอยู่ด้วยความรู้สึกสมดุลกกับธรรมชาติ และเป็นการสร้างกุศโลบายให้มีความรักและความหวงแหนสิ่งที่ให้คุณประโยชน์ในการดำรงชีวิต ความเชื่อของคนไทยแต่เดิมคือ "ผี" อันได้แก่ ผีบรรพบุรุษ ผีฟ้า (แถน-เทวดา) ผีนา (แม่ขวัญข้าว-แม่โพสพ) ผีดิน (แม่ธรณี) ผีน้ำ (แม่คงคา) และผีอื่นๆอีกมากมาย ทั้งนี้เพราะคนไทยในสมัยก่อนถือว่าตัวเองเป็นส่วนหนึ่งในธรรมชาติ ซึ่งสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในธรรมชาติสามารถที่จะดลบันดาลให้ทั้งความอุดมสมบูรณ์และความวิบัติภัยอันตรายทั้งปวง การไม่ทำลายและทำร้ายธรรมชาติทำให้สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุข

จากที่กล่าวถึงเรื่องศาสนาและความเชื่อของคนไทย จะเห็นได้ว่าการนับถือศาสนาและความเชื่อของคนไทยมีลักษณะพิเศษ กล่าวคือ นอกจากจะกราบไหว้บูชาพระพุทธรูปแล้วยังกราบไหว้บูชาศาลพระภูมิและผีสางเทวดา จากที่กล่าวเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยนั้น จะเห็นได้ว่าวัฒนธรรมไทยนอกจากจะมีลักษณะเป็นสากลเหมือนกับวัฒนธรรมของกลุ่มชนอื่นๆแล้ว ยังมีลักษณะเฉพาะที่แสดงเอกลักษณ์แห่งความเป็นไทยแสดงลักษณะเฉพาะของกลุ่มตนหลายประการ อาทิ เป็นวัฒนธรรมที่มีความเกี่ยวพันกับพระพุทธศาสนาอย่างแน่นแฟ้น อีกทั้งยังเกี่ยวพันกับสถาบันพระมหากษัตริย์อันเป็นศูนย์รวมจิตใจของชาวไทยทั้งปวง นอกจากนี้ยังมีลักษณะที่ผสมผสานความเชื่อดั้งเดิมเข้ากับศาสนาพุทธและพราหมณ์ได้อย่างแนบสนิทเป็นวัฒนธรรมที่มีความกลมกลืนกับธรรมชาติ ชื่นชมธรรมชาติมากกว่าจะเอาชนะธรรมชาติดังเช่นกวีโบราณที่รจนาไว้ในวรรณคดีหลายฉบับ อีกประการก็คือมีความละเอียดละออ ประณีตพิถีพิถันตามแบบฉบับชีวิตชาวบ้านที่ไม่มีความรีบร้อน ซึ่งจะเห็นได้จากงานวิจิตรศิลป์ต่างๆของไทย และยังเป็นวัฒนธรรมที่มีความอิสระแสดงออกถึงความสนุกสนานร่าเริง เน้นคุณค่าของการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ แต่ก็ยังไม่ลืมที่จะยกย่องผู้อาวุโส พระสงฆ์ วงศาคณาญาติ

วัฒนธรรมไทยสั่งสอนให้คนไทยเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ สิ่งต่างๆ เหล่านี้ได้ดำเนินสืบเนื่องมาเป็นเวลาหลายชั่วอายุคนสั่งสมเป็นวัฒนธรรมของชาติ ทำให้คนไทยทุกหมู่เหล่าสามารถอยู่ร่วมกันด้วยความอบอุ่นและสงบสุข

อย่างไรก็ตามวัฒนธรรมไทยก็เช่นเดียวกับสิ่งอื่นๆ ที่มนุษย์และสังคมสร้างขึ้นย่อมต้องมีเกิดมีดับ เปลี่ยนแปลง เคลื่อนไหว ตลอดเวลา และท่ามกลางความเจริญก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง ของโลก จำเป็นที่จะต้องมีการตัดสินใจ นั่นคือจะต้องปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมและสภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ดังนั้นการผสมผสานระหว่างเก่ากับใหม่ และกับวัฒนธรรมต่างประเทศของวัฒนธรรมไทยจำเป็นต้องมีขึ้น เพื่อให้สามารถดำรงอยู่ได้ในสังคมโลกแต่ก็ไม่สามารถละทิ้งความเป็นเอกลักษณ์ของไทยได้

2.1.2 วัฒนธรรมกับระบบความเชื่อในสังคมไทย

ระบบความเชื่อย่อมรวมถึงศาสนา และความเชื่อในลัทธิต่างๆ ศาสนา ในความหมาย กว้าง ๆ คือการบวงสรวงบูชาหรือการสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างมนุษย์กับอำนาจศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายซึ่งมนุษย์เชื่อว่าสามารถควบคุมหรือมีอิทธิพลเหนือวิถีทางของธรรมชาติและวิถีชีวิต ของมนุษย์ ศาสนาตามทัศนะทางมนุษยวิทยาจึงบ่งบอกนัยถึงการขยายความสัมพันธ์ทางสังคม ของมนุษย์ออกไปสู่ความสัมพันธ์กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ซึ่งมีอำนาจเหนือมนุษย์และธรรมชาติ ดังนั้นศาสนาและความเชื่อทางศาสนา จึงเป็นสิ่งสากลที่เราพบเห็นได้ในทุกสังคมตลอดมาทุกยุคทุกสมัย (ยศ สันตสมบัติ, 2537 : 214) ศาสนาอาจจัดว่าเป็นวัฒนธรรมทางนามธรรมที่มีผลต่อการสร้างวัฒนธรรมทางรูปธรรม การทำความเข้าใจศาสนาเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยาก แรกเริ่มทีเดียวศาสนาและความเชื่อถือกำเนิดจากความกลัว ความต้องการ ความมั่นคงทางจิตใจ และความสงสัยในปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวมนุษย์ ในสมัยโบราณ มนุษย์ดำเนินชีวิตในท่ามกลางปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่มนุษย์ไม่สามารถเข้าใจได้ ไม่ว่าจะเป็นความมืด ความสว่าง ความร้อน ความหนาว พายุฝน ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า ภาวะเกิด แก่ เจ็บ ตาย ฯลฯ ทำให้เกิดความกลัวและเชื่อว่าต้องมีสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่มีอำนาจลึกลับอยู่เหนือปรากฏการณ์ เหล่านี้ซึ่งสามารถบันดาลคุณและโทษแก่มนุษย์ได้ ฉะนั้นมนุษย์จึงพยายามหาวิธีการอ่อนน้อมเอาใจ หรือต่อรองกับอำนาจลึกลับของธรรมชาติด้วยการบูชา บนบานหรือเซ่นไหว้ โดยทั่วไปศาสนามีองค์ประกอบที่สำคัญ (สุชีพ ปุณฺณานุภาพ, 2532 : 10) คือ

- 1) ศาสดาหรือผู้ประกาศศาสนา (เช่น พระพุทธเจ้า พระโคเรศต์ พระนະบิรมุฮัมมัด เป็นต้น)
- 2) ปรัชญาและหลักปฏิบัติ แนวคิด ความเชื่อ ซึ่งก็คือพระธรรมคำสั่งสอน ทั้งในรูปของตำรับตำรา การเทศนาสั่งสอน
- 3) นักบวชหรือพระสงฆ์ และศาสนิกหรือผู้นับถือศาสนา
- 4) ศาสนสถานและศาสนวัตถุ ซึ่งมักปรากฏในศิลปกรรมด้านต่าง ๆ

5) พิธีกรรม ซึ่งก็คือพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและย่อมจะต้องมีวัตถุประสงค์มีความหมายตามความเข้าใจอันเกิดจากพื้นฐานความเชื่อทางศาสนาของตน

2.1.3 สิ่งศักดิ์สิทธิ์

คำว่า “สิ่งศักดิ์สิทธิ์” พจนานุกรมฉบับล่าสุดให้ความหมายว่า “น. สิ่งหรือภาวะที่เชื่อว่ามีอำนาจเหนือธรรมชาติ สามารถบันดาลให้เป็นไป หรือให้สำเร็จได้ตั้งปรารถนา เช่น ขอให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์บันดาลให้เขาหายจากโรคร้าย” ความหมายที่ว่าเป็นความหมายของคำนาม ในกรณีที่เป็นคำวิเศษณ์ พจนานุกรมฉบับเดียวกันนี้ ให้ความหมายว่า “ที่เชื่อถือว่ามีอำนาจ อาจบันดาลให้สำเร็จได้ตั้งประสงค์, ขลัง, เช่น สิ่งศักดิ์สิทธิ์ วัตถุมงคลศักดิ์สิทธิ์.”

กชกร ตูลารักษ์ (2546) ทำวิจัยในระดับปริญญาโทเรื่อง “ความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์กับการค้าขายอาหารในมหาวิทยาลัยรามคำแหง” ให้ความหมายของคำว่า “ศักดิ์สิทธิ์” หมายถึง “สิ่งที่เชื่อถือว่ามีอำนาจ อาจบันดาลให้สำเร็จตั้งประสงค์ ขลัง, เช่น สิ่งศักดิ์สิทธิ์ วัตถุมงคลศักดิ์สิทธิ์.”

เมินรัตน์ นวะบุศย์ (2544) ได้ทำวิจัยเรื่อง “ทัศนะของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดนครราชสีมาเกี่ยวกับสิ่ง ศักดิ์สิทธิ์และชีวิตหลังความตาย” ให้ความหมายของคำว่า “สิ่งศักดิ์สิทธิ์” หมายถึง “พลังอำนาจเหนือสัมผัสที่เชื่อกันว่า สามารถให้คุณให้โทษต่อผู้เชื่อถือ” ในการทำวิจัย เมินรัตน์ นวะบุศย์ (2544) ได้กำหนดสิ่งศักดิ์สิทธิ์จำนวน 20 รายการ โดยเลือกจากคำสอนทางศาสนา และความคิดความเชื่อของคนไทยทั่วไป และผลจากการวิจัยนักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีความเชื่อในเรื่องความศักดิ์สิทธิ์ เรียงลำดับไปดังนี้

- 1) พระรัตนตรัย
- 2) พระพุทธรูปสำคัญต่างๆ เช่น พระแก้วมรกต พระพุทธชินราช หลวงพ่อโสธร ฯลฯ
- 3) พระพุทธรูปหรือรูปเคารพอื่นในบ้าน
- 4) พระเครื่อง
- 5) พระโพธิสัตว์กวนอิม (เจ้าแม่กวนอิม)
- 6) เทพเจ้าต่างๆ เช่น พระพรหม พระอิศวร พระนารายณ์ พระพิฆเนศวร พระยายม ฯลฯ
- 7) พระสยามเทวาธิราช
- 8) เจ้าพ่อหลักเมือง (ศาลหลักเมือง)
- 9) พระภูมิเจ้าที่
- 10) ผีบ้านผีเรือน
- 11) รุกขเทวดา นางไม้
- 12) เจ้าป่าเจ้าเขา
- 13) ไสยศาสตร์ เวทย์มนต์คาถา เสน่ห์ยาแฝด
- 14) เครื่องรางของขลัง
- 15) บุญบารมีของตนเองที่สร้างสมไว้
- 16) พระวิญญูญาณในหลวงรัชกาลที่ 5
- 17) วิญญูณท้าวสุรนารี (ย่าโม)
- 18) วิญญูณบรรพบุรุษของตนเอง ของท้องถิ่น

- 19) วิญญาณพระภิกษุที่สำคัญ ที่มีญาณบารมี เช่น หลวงปู่มั่น หลวงปู่แหวน หลวงพ่อพุธ ฯลฯ
- 20) พระภิกษุที่สำคัญที่มีญาณบารมี ที่ยังมีชีวิต เช่น หลวงพ่อคุณ หลวงพ่อดี ฯลฯ

การจะจัดประเภทของสิ่งศักดิ์สิทธิ์จากงานวิจัยของเมินรัตน์ นวะบุศย์ (2544) นั้นแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

ศาสนาพุทธ

- 1) พระรัตนตรัย
- 2) พระพุทธรูปสำคัญต่างๆ เช่น พระแก้วมรกต พระพุทธรชินราช หลวงพ่อโสธร ฯลฯ
- 3) พระพุทธรูปหรือรูปเคารพอื่นในบ้าน
- 4) พระเครื่อง
- 5) พระโพธิสัตว์กวนอิม (เจ้าแม่กวนอิม) [เป็นพระโพธิสัตว์ของมหายาน]
- 6) พระสยามเทวาธิราช
- 7) รุกขเทวดา นางไม้
- 8) บุญบารมีของตนเองที่สร้างสมไว้
- 9) พระภิกษุที่สำคัญที่มีญาณบารมี ที่ยังมีชีวิต เช่น หลวงพ่อคุณ หลวงพ่อดี ฯลฯ

ศาสนาพราหมณ์

- 1) เทพเจ้าต่างๆ เช่น พระพรหม พระอิศวร พระนารายณ์ พระพิฆเนศวร พระยายม ฯลฯ
- 2) เจ้าพ่อหลักเมือง (ศาลหลักเมือง)
- 3) พระกัมมิจำที่

ผี

- 1) ผีบ้านผีเรือน
- 2) เจ้าป่าเจ้าเขา
- 3) พระวิญญาณในหลวงรัชกาลที่ 5
- 4) วิญญาณท้าวสุรนารี (ย่าโม)
- 5) วิญญาณบรรพบุรุษของตนเอง ของท้องถิ่น
- 6) วิญญาณพระภิกษุที่สำคัญ ที่มีญาณบารมี เช่น หลวงปู่มั่น หลวงปู่แหวน หลวงพ่อพุธ ฯลฯ

ไสยศาสตร์

- 1) ไสยศาสตร์ เวทย์มนต์คาถา เสน่ห์ยาแฝด
- 2) เครื่องรางของขลัง

2.1.4 การเสี่ยงโชค

ประวัติความเป็นมาของการเสี่ยงโชค

หลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่น่าเชื่อถือระบุว่า ประมาณปี พ.ศ.1450 มีการเล่นการพนันที่เรียกว่า ‘กำถั่ว’ และประมาณ พ.ศ.2100 ในแผ่นดินสมเด็จพระมหาจักรพรรดิสมัยอยุธยา มีการเล่นการพนันที่เรียกว่า ‘โป’ อีกด้วย อย่างไรก็ตาม แม้เรื่องราวทางประวัติศาสตร์จะค่อนข้างเลื่อนลอย แต่ก็เป็นที่รับรู้กันว่าคนไทยนั้นนิยมเล่นการพนันเป็นอย่างมาก ดังปรากฏเป็นลายลักษณ์อักษรจากบันทึกของ ‘มองซิเออร์ เดอ ลาลูแบร์’ (Monsieur De La Loubere) เอกอัครราชทูตพิเศษฝรั่งเศสซึ่งพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ส่งเข้ามาเจริญสัมพันธไมตรีสมัยสมเด็จพระนารายณ์ในปี พ.ศ.2230 ลาลูแบร์บันทึกเอาไว้ว่า

“ชาวสยามอยู่ข้างค่อนข้างรักเล่นการพนันเสียเหลือเกิน จนถึงจะยอมผลาญตัวเองให้ฉิบหายได้ ทั้งเสียอิสรภาพความชอบธรรมของตัวเองหรือลูกเต๋าของตัวเอง ด้วยในเมืองนี้ใครไม่มีเงินพอจะใช้เจ้าหนี้ได้ก็ต้องขายลูกเต๋าของตัวเองลงใช้หนี้สิน และถ้าแม้ถึงเช่นนี้แล้วก็ยังมีพอเพียงตัวของตัวเองก็ต้องกลายตกเป็นทาสการละเล่นพนันที่ไทยรักเป็นที่สุดนั่นก็คือ ดิกแตก ชาวสยามเรียกว่า สะกา...”

สำหรับรูปแบบการเล่นการพนันซึ่งเป็นนิยมกันนั้น โดยมากมักใช้ ‘สัตว์’ ตั้งแต่ขนาดเล็ก เช่น จิ้งหรีดและปลากัด ไปจนถึงสัตว์ขนาดใหญ่ เช่น วัว ควาย หรือช้าง ทั้งนี้ สัตว์ที่มาแรงที่สุด เห็นจะหนีไม่พ้น ‘ไก่ชน’ โดยที่เจ้าของบ่อนจะหักเงินค่าบำรุงบ่อนอย่างน้อย ร้อยละ 10 จากจำนวนเงินเดิมพัน ต่อมาเมื่อเวลาผ่านไป และประเทศไทยเริ่มติดต่อทำมาค้าขายกับชาวต่างชาติมากขึ้น การพนันรูปแบบใหม่ๆ ก็ได้หลั่งไหลเข้ามาเพิ่มเป็นลำดับหนึ่งในการพนันที่ ปรากฏขึ้นและได้รับความนิยมคือการเล่น ถั่วโปซึ่งมีข้อสันนิษฐานที่น่าเชื่อถือได้ว่า เข้ามาเป็นครั้งแรกในสมัยอยุธยาตอนปลาย ระหว่างปี พ.ศ.2231 - พ.ศ.2275 อาจเป็นสมัยพระเพทราชา พระเจ้าเสือ หรือพระเจ้าท้ายสระ องค์ใดองค์หนึ่ง โดยได้รับอนุญาตจากรัฐบาล และรัฐก็เก็บภาษีจากการเล่นนี้

2.1.5 การพนัน

ความหมายของการพนัน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2538. หน้า 575) ได้ให้ความหมายไว้ว่า พนันเป็นกริยา หมายถึงเล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นด้วยการแลกเปลี่ยนด้วยการเสี่ยงโชคหรือฝีมือ ถ้าเป็นคำนามหมายถึงการเล่นเช่นนั้นเรียกว่า “การพนัน”

สุบิน พูลพัฒน์(2515. หน้า 167) กล่าวว่า การพนัน คือ การเข้าเล่นในทำนองการแสวงหาผลประโยชน์โดยอาศัยการเสี่ยงโชคด้วยไหวพริบและฝีมือพนันเอาเงินหรือทรัพย์สินกันไม่ว่าจะได้รับอนุญาตหรือไม่ได้รับอนุญาตตามกฎหมายก็ตาม

รุ่งโรจน์ รื่นเรืองศรี (ชนวนรณ ลิมลิตอักษร, 2536. หน้า 14) ได้กล่าวว่า การพนัน หมายถึง สัญญาที่ก่อให้เกิดการได้เสียเงินหรือทรัพย์สินโดยคู่สัญญาถือเอาผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอน ซึ่งคู่สัญญาไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นเครื่องชี้ขาด

บุษราคัม ชูระพันธ์ (2534. หน้า 16) กล่าวว่า การพนัน หมายถึง การเล่นเอาเงินหรือสิ่งของมีค่าด้วยการเสี่ยงโชคหรือใช้ความสามารถ โดยทั้งสองฝ่ายถือเอาเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอน เป็นเครื่องชี้ในการตัดสินการแพ้ชนะ

จากความหมายของการพนันดังกล่าว สรุปได้ว่าการพนันหมายถึงการเล่นเพื่อแสวงหาผลประโยชน์อาศัยการเสี่ยงโชคด้วยไหวพริบและฝีมือร่วมกับเหตุการณ์อันเป็นเงื่อนไขแห่งการแพ้ชนะ แม้เพียงฝ่ายเดียวก็ตาม

ลักษณะของการพนัน

สมภพพิสพษฐ สุขพิสิษฐ (ม.ป.ป. หน้า 171) ได้แยกลักษณะของการพนันไว้ดังนี้

1. เป็นสัญญาซึ่งประกอบด้วยคู่สัญญา 2 ฝ่ายขึ้นไป โดยฝ่ายหนึ่งเรียกว่า “ผู้ชนะพนัน” อีกฝ่ายหนึ่งเรียกว่า “ผู้เสียพนัน” ไม่ต้องมีหลักฐานเป็นหนังสือหรือแบบ มีเพียงข้อเสนอคำสนองของคู่สัญญาถูกต้องตรงตามกันแม้จะทำด้วยวาจาก็มีผลเกิดเป็นสัญญาแล้ว
2. เป็นการเล่นที่มีลักษณะเสี่ยงโชคหรือใช้ฝีมือ เพราะผู้เล่นไม่อาจจะรู้ได้ว่า ตนจะเป็นฝ่ายชนะหรือแพ้
3. ต้องเอาเหตุการณ์ในอนาคตที่ไม่แน่นอนมาเป็นข้อแพ้ชนะถึงจะสอดคล้องกับลักษณะเสี่ยงโชคหรือใช้ฝีมือ ถ้าเป็นเหตุการณ์แน่นอนหรือเป็นเรื่องของผู้มีอำนาจที่จะชี้ขาดให้เป็นไปตามกฎหมาย แม้จะอาศัยเงื่อนไขในอนาคตก็ยังถือว่าเป็นเรื่องที่แน่นอนเพราะต้องเป็นไปตามกฎหมาย เช่นนี้ไม่เป็นการพนัน
4. ฝ่ายข้างเสียพนันต้องจ่ายเงินหรือทรัพย์สินแก่ฝ่ายชนะการพนัน การพนันจะต้องมีการตกลงว่าฝ่ายที่คาดหมายเหตุการณ์ผิดหรือใช้ฝีมือเล่นแพ้ฝ่ายหนึ่ง ถ้าเป็นฝ่ายแพ้หรือเสียพนันต้องจ่ายเงินหรือทรัพย์สิน แล้วแต่จะตกลงกันแก่ฝ่ายที่คาดหมายเหตุการณ์ถูกหรือใช้ฝีมือเล่นชนะ
5. คู่สัญญาต้องมีโอกาสได้และโอกาสเสีย นอกจากนี้จะพบว่า การพนันไม่ว่าใครเมื่อเข้าร่วมเล่นด้วยแล้วย่อมมีโอกาสที่จะติดได้ เนื่องจากการพนันสามารถดึงดูดใจของผู้ที่อยากจะเล่นหรือชอบเสี่ยงโชคให้เข้าไปเล่นได้ง่ายขึ้น

2.1.6 ทฤษฎีศิลปะ

ทฤษฎีศิลปะประกอบด้วย ค่าความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่าง 2 ส่วน คือส่วนประกอบของศิลปะ (Elements of Art) และหลักการศิลปะ (Principle of Art)

ส่วนประกอบของศิลปะ (Elements of Art)

ส่วนประกอบของศิลปะหรือบางแห่งเรียกว่า ทักษะธาตุ ต้องทำความเข้าใจเสียก่อนว่า คำว่าศิลปะในที่นี้ชี้ดวงไว้เฉพาะ ทักษะศิลป์ คือศิลปะที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็นเป็นสิ่งสำคัญคืองานประเภท จิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม เป็นต้น ส่วนประกอบมูลฐานของศิลปะหมายถึงส่วนประกอบพื้นฐานในการสร้างงานทักษะศิลป์ อันได้แก่ จุด เส้น รูปร่างรูปทรง ลักษณะผิว น้ำหนักอ่อนแก่ สี ดังต่อไปนี้

1. จุด (Point, Dot)

จุด เป็นส่วนประกอบขั้นมูลฐานหรือทักษะธาตุ ที่มองเห็นได้ (Visual Element) จัดว่าเป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุด แต่เป็นส่วนประกอบที่เป็นพื้นฐานเบื้องต้นและสำคัญยิ่งในงานออกแบบทุกชนิด จุดเมื่อเรียงต่อกัน ในตำแหน่งที่เหมาะสมและซ้ำๆกัน ทำให้เป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว ฯลฯ จุดในทางศิลปะนั้นสามารถนำมาสร้างสรรค์ ประกอบรวมกับองค์ประกอบอื่นๆแล้วการตีความหรือตีค่าของจุดนั้นเกินกว่าที่จะมองเห็น เป็นเพียงรอยแต้มเล็กๆที่ไร้ค่า ไร้ความหมายแต่เมื่อปรากฏตัวในที่ว่างจะทำให้ที่ว่างนั้นมีความหมายขึ้นมาทันที จุดในความหมายทั่วไป คือเป็นสิ่งที่ ไม่มี ความกว้าง ความยาว ความหนา แต่ในทางทักษะศิลป์ จุด มีค่า มากมายกว่านั้น ด้วยในทางศิลปะนั้นเกี่ยวข้องกับความรู้สึก มากกว่า การตีความ เพราะ จุดๆหนึ่งที่ปรากฏในภาพอาจจะค่อยๆ แปรเปลี่ยนเป็นสิ่งต่าง ๆ ในจินตนาการก็ได้

2. เส้น (Line)

เส้นเกิดจากการเคลื่อนที่ของจุด (Moving dot) จำนวนมากไปในทิศทางที่กำหนดหรือเส้นคือทางเดินของจุดไปในทิศทางเดียวกันที่กำหนด เส้น เป็นแนวเชื่อมโยงระหว่าง จุดสองจุดขึ้นไป เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มี ความกว้างมีแต่ มีความหนา ที่เรียกว่า เส้นหนา เส้นบาง เส้นใหญ่ เส้นเล็ก ความหนาของเส้น จะต้องพิจารณาเปรียบเทียบกับความยาวด้วยคือถ้าเส้นนั้นสั้น แต่มีความหนามากจะหมดคุณลักษณะของความเป็นเส้น กลายเป็นรูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้าไปเส้นมีทิศทางต่างกัน เช่น แนวราบ แนวตั้ง แนวเฉียง และมีลักษณะ ต่าง ๆ เช่น ตรง คด เป็นคลื่น ก้นหอย ชัด พร่า ประ ฯลฯ ทิศทางและลักษณะของเส้น ให้ความรู้สึกต่อผู้สัมผัสแตกต่างกัน

3. รูปร่าง รูปทรง (Shape & Form)

รูปร่าง (Shape) ตามความเข้าใจทั่วไป หมายถึง การล้อมรอบ หรือการบรรจุกันของเส้นบนพื้นที่ว่าง มีรูปลักษณะ แบนราบเป็น 2 มิติ แต่ในทางทักษะศิลป์แล้ว รูปร่าง มีความหมายมากกว่านั้น เพราะรูปร่างเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ของส่วนประกอบขั้นมูลฐานของศิลปะ (Element) อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างพร้อมกันซึ่งได้แก่ จุด เส้น สี หรือพื้นผิว ฯลฯ รูปร่างไม่แสดงน้ำหนัก แสงเงาให้เห็นเป็นปริมาตรหรือมวลดังเช่นรูปทรง แต่ทั้งรูปร่างและรูปทรงจะมีความสัมพันธ์กัน

อย่างใกล้ชิด เพราะการจะกำหนดว่าสิ่งนั้นคือรูปร่าง หรือรูปทรง ก็อยู่ที่การพิจารณาจากองค์ประกอบอื่นๆ ด้วย

เปรียบเทียบระหว่างรูปร่างและรูปทรง รูปทรง (Form) จะมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดกับรูปร่าง แต่รูปทรงมีความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดจนที่สุดก็คือ รูปทรงมีลักษณะเป็น 3 มิติ คือนอกจากจะมีส่วนกว้าง และ ส่วนยาวแล้ว จะแสดงส่วนหนา หรือส่วนลึกเพิ่มขึ้นอีกมิติหนึ่ง

ประเภทของรูปร่างและรูปทรงในทางทัศนศิลป์

รูปร่างและรูปทรงแบ่งออกได้ 3 ประเภท คือ

1. รูปร่าง,รูปทรงธรรมชาติ (Natural Shape & Form)

หมายถึงรูปร่างที่ถ่ายทอดแบบมาจากธรรมชาติเป็นสิ่งที่พบเห็นโดยทั่วไป ได้แก่ คน สัตว์ พืช หรือเรียกอีกนัยหนึ่งว่ารูปร่างที่ได้จากสิ่งที่มีชีวิต (Organic)

2. รูปร่าง,รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Shape & Form)

หมายถึงรูปร่าง ที่มนุษย์สร้างขึ้นใหม่ โดยอาจจะมีที่มาจากธรรมชาตินำมาดัดแปลงโดยรูปร่างเรขาคณิตนี้จะมีโครงสร้างแน่นอน วัดระยะได้ ได้แก่ รูปร่างวงกลม รูปร่างสามเหลี่ยม รูปร่างสี่เหลี่ยม ฯลฯ

3. รูปร่าง,รูปทรงนามธรรม (Abstract Shape & Form)

หมายถึงรูปร่างที่ถูกเปลี่ยนแปลง อาจเป็นรูปร่างที่มาจากธรรมชาติ เรขาคณิต หรือจาก จินตนาการ ซึ่งรูปร่างลักษณะนี้ อาจพอมองออกว่า คล้ายกับรูปร่างอะไร หรือไม่สามารถระบุได้ว่า เป็นรูปร่างอะไร อาจเรียก รูปร่างชนิดนี้ว่ารูปร่างไม่แสดงเนื้อหาหรือรูปร่างอิสระ ซึ่งเป็นรูปร่างที่เกิดขึ้นโดยไม่จำเป็นต้องอ้างอิงธรรมชาติหรือเรขาคณิต

4. พื้นผิว หรือ ผิวสัมผัส (Texture)

พื้นผิว หมายถึงบริเวณผิวนอกของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็น รับรู้ได้ด้วยการ รับสัมผัสทางตา และกายสัมผัส ก่อให้เกิดความรู้สึกใน ลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น หยาบ ละเอียด มัน วาว ด้าน และขรุขระ พื้นผิว เป็นส่วนประกอบ (Element) ที่สำคัญของศิลปะอันหนึ่งที่ถูกนำมาใช้สร้างสรรค์ทัศนศิลป์ เพราะ พื้นผิวสามารถก่อให้เกิดปฏิกิริยาทาง ด้านความรู้สึก รับรู้ได้ด้วยการรับสัมผัสทางตา และจับต้องได้ทางกายสัมผัส พื้นผิวจะถูก นำมาใช้ในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น ในผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ศิลปินจะใช้พื้นผิวสร้างความงาม และค่าน้ำหนัก เพื่อให้เกิดความประสานกลมกลืน ความแตกต่าง และจุดเด่น เป็นต้น พื้นผิว ไม่ว่าจะเกิดจากธรรมชาติ หรือจากมนุษย์ และเครื่องจักร จะมีลักษณะ ที่สัมผัสได้ ใน 2 ลักษณะ คือ

พื้นผิวจริง (Real Textures) หมายถึงพื้นผิวที่สามารถจับต้องได้ เช่น เปลือกของต้นไม้ ใบไม้ ก้อนหิน ก้อนกรวด ผลไม้ ผิวหนังคน สัตว์ ฯลฯ พื้นผิวลักษณะนี้มนุษย์สามารถ สัมผัสได้ทั้งทาง จักขุสัมผัส และกายสัมผัส (Tactile Textures) และความรู้สึกที่สัมผัสได้ก็มักจะตรงกันทั้งที่ตาเห็น

และการสัมผัส พื้นผิวจริง จะมีคุณสมบัติของส่วนประกอบอื่นมาเกี่ยวข้องโดยตรงก็คือ น้ำหนัก และทิศทางของแสงและเงา เพราะสิ่งนี้จะทำให้การเกิดของพื้นผิว เด่นชัดขึ้น

พื้นผิวเทียม (Artificial Textures) หมายถึงพื้นผิวที่เลียนแบบพื้นผิวจริง และเป็นพื้นผิวที่รับรู้ได้ทางจักษุสัมผัส (Visual Textures) โดยรู้สึกได้โดยประสบการณ์ที่เคยรับรู้จากพื้นผิวจริง เช่น มองเห็นว่าเรียบมัน หยาบ ขรุขระ ฯลฯ แต่เมื่อสัมผัสจากทางกาย อาจจะมีลักษณะคล้ายตาม กับที่ตาเห็นหรือค้ำกับที่ตาเห็นก็ได้

5. น้ำหนักอ่อนแก่ (Value)

น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา ที่ปรากฏบนวัตถุนั้นเป็นผลมาจากแสงสว่างในธรรมชาติหรือแสงสว่างที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้น เมื่อใดที่แสงตกกระทบวัตถุจะเกิดเป็นบริเวณสว่างและบริเวณมืด โดยบริเวณสว่างและบริเวณมืดจะค่อยๆกระจายค่าน้ำหนักความอ่อนแก่ได้อย่างกลมกลืน ปรากฏเป็นปริมาณของรูปทรงของวัตถุ เรื่องของน้ำหนักจึงเกี่ยวข้องโดยตรงกับแสงสว่าง ถ้าปราศจากแสงสว่างหรือมีปริมาณน้อย รูปทรงของวัตถุก็จะพร่ามัวหรือมองเห็นได้ไม่ชัดเจน กล่าวได้ว่า น้ำหนักเป็นการตอบสนองทางการเห็นจากการเกิด ของแสงสว่างและเงามืดที่ปรากฏบนวัตถุในทางทัศนศิลป์น้ำหนักอ่อนแก่ หมายถึงความอ่อนแก่บริเวณเนื้อที่ของวัตถุที่ถูกแสงและ บริเวณเนื้อที่ที่เป็นเงาอาจจะมีน้ำหนักอ่อนตั้งแต่ ขาวจนถึงดำ

6. สี (Color)

สีเป็นส่วนประกอบพื้นฐานของการออกแบบศิลปะ (Elements of Art) ทุกสาขา ซึ่งศิลปินหรือนักออกแบบ ใช้ สี เป็น "ตัวกลาง" หรือ "สื่อ" ในการ ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก สร้างสรรค์ออกมาเป็นงานออกแบบ หรือศิลปะสาขาใดสาขาหนึ่ง แต่สีจะบรรลุถึงอารมณ์ความรู้สึกได้นั้นต้องสัมพันธ์กับส่วนประกอบชั้นมูลฐานของศิลปะด้านอื่นๆด้วย ซึ่งประกอบด้วย เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น การใช้สีให้แสดงศักยภาพ ในงานออกแบบศิลปะให้ประสบความสำเร็จนั้นต้องมีการวางแผนการใช้ ซึ่งการวางแผนนี้ เรียกว่า การวางโครงสี (Color Schemes) เพื่อให้สีนั้นมีปฏิกิริยาต่อการ มองเห็นตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้แต่ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวเกี่ยวกับการใช้สี หลักเกณฑ์ต่างๆเป็นเพียงแนวทางเท่านั้น เพราะความรู้สึก การรับรู้ ทางด้านสีของมนุษย์นั้น แตกต่างกัน

หลักการศิลปะ (Principle of Art)

หมายถึง การนำส่วนประกอบมูลฐานหรือทัศนธาตุของศิลปะ มาประกอบเข้าด้วยกันทำให้เป็นงานศิลปะที่สมบูรณ์ หลักการศิลปะ ประกอบด้วย 10 หลักการคือ

1. ความสมดุล (Balance)

ความสมดุล คือ หลักการทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็น (Visual Balance) สิ่งต่าง ๆ ที่จัดวางภายในงานศิลปะนั้น เมื่อมองแล้วให้ความรู้สึกไปสองทาง คือ รู้สึกว่ามีความเท่ากัน ทั้งสองข้าง (Symmetry) และรู้สึกว่าหนักไปข้างใดข้างหนึ่ง (Asymmetry) ความสมดุล เป็นสิ่งที่มนุษย์สัมผัสอยู่ตลอดเวลา เป็นสิ่งหนึ่ง ที่มนุษย์คุ้นเคย นักจิตวิทยากล่าวไว้ว่า ที่เป็นดังนี้ เพราะร่างกายของมนุษย์ มีความสมดุลเท่ากันเป็นปกติ (Formal Balance) ความสมดุล เป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิต เช่น การทรงตัว ของร่างกายไม่ให้ล้ม เวลานั่ง ยืน เดิน หรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งธรรมชาติ ได้พยายามสร้างการทรงตัวให้อยู่ได้โดยอัตโนมัติ ความดุลในงานทัศนศิลป์เกิดจากความสมดุลของทัศนธาตุ (Element) และองค์ประกอบ (Composition) หรือหลักการ (Principles) ที่เกี่ยวข้อง ความสมดุลแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน (Symmetry Balance)

ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากันหมายถึง ภาพที่มีสองข้างเหมือนกันเช่นเดียวกับนำภาพข้างหนึ่งไปวางข้างกระจกเงาและเห็นภาพอีกข้างหนึ่งเหมือนกัน (Mirror Image) โดยมีเส้นแบ่งครึ่งตามแนวตั้งเป็นเส้นแกนกลาง (Central Axis) ความสมดุลลักษณะนี้ สร้างความสนใจ และความเข้าใจได้ง่าย ที่สุด ดังกล่าวมาแล้วว่า มนุษย์ทุกคนคุ้นเคยกับความเท่ากันทั้งสองข้างเป็นอย่างดีในธรรมชาติ เช่น ร่างกายมนุษย์ มีสองตา สองหู สองแขน ฯลฯ โดยมี สิ่งที่มีเพียงหนึ่งเดียว อยู่ตรงแกนกลาง เช่น ตา ปาก และมนุษย์ก็ได้พบเห็นธรรมชาติต่าง ๆ รอบตัว จะพบว่า ส่วนใหญ่ จะมีลักษณะสองข้างเท่ากัน

ความสมดุลแบบสองข้างไม่เท่ากัน (Asymmetry Balance)

หมายถึงการจัดวางส่วนประกอบมูลฐานของ ศิลปะ ลงในสองข้าง ของแกนสมมุติ ทั้งทางแนวตั้ง หรือแนวนอน ได้อย่างอิสระโดยไม่ต้องคำนึงถึงความเท่ากันทั้งสองข้างในด้านสัดส่วน มวล หรือปริมาตร แต่ในการจัดวางนั้นเมื่อดูโดยรวมแล้วมีความสมดุลในความรู้สึกเกิดขึ้น ไม่หนักไป ข้างใดข้างหนึ่ง ความสมดุลแบบสองข้างไม่เท่ากันนี้เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ความสมดุลแบบไม่เป็นทางการ (Informal Balance) เพราะการออกแบบสร้างสรรค์ไม่มีกฎเกณฑ์ (Infomula) ที่แน่นอนในการจัดวาง วัตถุตามแกนแนวตั้ง และแนวนอน ว่าไม่จำเป็นจะต้องมีความเท่ากันอยู่สองข้างของแกนกลางเสมอ แต่ความสมดุลที่เกิดขึ้นนั้น เกิดจากความรู้สึกของผู้ชมความสมดุลในลักษณะนี้จะให้อารมณ์ความรู้สึก เคลื่อนไหว น่าสนใจ เป็นความรู้สึก ตรงกันข้ามกับความสมดุลแบบ สองข้างเท่ากัน

2. บริเวณว่าง (Space)

คนเรอาศัยอยู่ในบริเวณว่างในโลกที่เป็น 3 มิติ ที่แสดงความกว้าง ความยาว และความลึก ที่ว่างตามปกติจะเป็นบริเวณที่หาขอบเขตไม่ได้ เป็นสิ่งที่มองไม่เห็น เช่นเดียวกับความ เวิ้งว้างในอวกาศ แต่เมื่อมีสิ่งใด สิ่งหนึ่งปรากฏขึ้น ก็เกิดปฏิกิริยากับที่ว่างนั้นทันที เช่นเดียวกับบริเวณว่าง บนพื้นโลก เมื่อเราอยู่บนที่สูง มองไปรอบ ๆ ตัว เราจะเห็นบางสิ่งใกล้ตัว บางสิ่งไกลออกไป เกิดระยะ ทางใกล้ไกล บริเวณว่างลักษณะนี้เรียกว่า บริเวณว่างจริง (Physical Space) หรือ บริเวณว่าง 3 มิติ (Three Dimension Space)

บริเวณว่างในทางทัศนศิลป์ เป็นบริเวณว่างที่ได้มีการควบคุมและกำหนดขอบเขตสำหรับการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยบริเวณว่างเป็นเหมือนสนามหรือเวทีสำหรับจัดวางทัศนธาตุหรือส่วนประกอบมูลฐานของทัศนศิลป์ (Elements of Visual Art) ลงไปเพื่อแสดงบทบาทให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ งานทัศนศิลป์แต่ละประเภทก็ใช้ที่ว่างแตกต่างกันไป เช่น ประติมากรรมและสถาปัตยกรรม ก็ใช้ที่ว่างแบบ 3 มิติ จิตรกรรม ก็ใช้ที่ว่างแบบ 2 มิติ คือเป็นที่ว่างที่กำหนดด้วยความกว้างและความยาวเท่านั้น แต่บางครั้งจิตรกรรมก็สามารถสร้างมิติที่ 3 ให้เกิดขึ้นบนพื้นผิวราบ 2 มิติได้ บริเวณว่างที่เกิดขึ้นลักษณะนี้ เรียกว่าบริเวณว่างลวงตา (Illussion Space) หรือ บริเวณว่าง 2 มิติ (Two Dimension Space)

3. จังหวะ (Rythm)

ในทางทัศนศิลป์จังหวะเกิดจากการเว้นระยะความห่างหรือการซ้ำที่เป็นระเบียบ เป็นจังหวะ จะโคน จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงถี่ ห่างเท่า ๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูง และซับซ้อนขึ้น ของทัศนธาตุหรือส่วนประกอบมูลฐานของทัศนศิลป์ (Elements of Visual Art) เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง สี ที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว (Movement) ทางสายตาคือทางเดินของภาพที่มีพลังชักนำหรือขัดแย้งให้สายตาติดตาม จังหวะของงานทัศนศิลป์เป็นการซ้ำหรือการไหลต่อเนื่องกันของส่วนประกอบมูลฐานของศิลปะ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรงพื้นผิวในที่ว่าง มีความถี่ ความห่าง เกิดเคลื่อนไหวในทางสายตา จำแนกออกได้ 3 ประเภทตามลักษณะการเกิดของจังหวะ คือ

จังหวะเกิดจากการซ้ำกัน (Repetition Rythm)

หมายถึงการจัดช่วงจังหวะให้มีลักษณะ ซ้ำกันของ ส่วนประกอบชั้นมูลฐาน เช่น เส้น สี น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง ฯลฯ ซึ่งมีหน่วยตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป โดยมีบริเวณว่าง คั่นอยู่ ระหว่างรูปร่าง หรือรูปทรงเหล่านั้น

จังหวะเกิดจากการต่อเนื่อง (Continuous Rythm)

หมายถึงการเคลื่อนไหวที่มีจังหวะ ซึ่งอาจจะ เป็นเส้น สี รูปร่าง รูปทรง แสงเงา ฯลฯ ที่ต่อเนื่อง โดยไม่มีบริเวณว่างมาคั่น การกำหนดจังหวะอยู่ที่ลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุเองเช่นเดียวกับคลื่นในทะเล ที่เลื่อนไหลไปอย่าง สม่ำเสมอ ให้จังหวะต่อเนื่องกันของเส้น สี น้ำหนัก หรือ จังหวะของดนตรี ที่มีการต่อเนื่องกันด้วยเสียงสูง เสียงต่ำ บรรเลง ได้อย่างต่อเนื่อง เป็นจังหวะไม่ขาดระยะ

จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องก้าวหน้า (Progressive Rhythm)

หมายถึงการจัดจังหวะ ให้เพิ่มขึ้นเป็นลำดับอาจเกิดขึ้น จากเส้น ขนาด น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง เส้น สี พื้นผิว ฯลฯ เป็น การสร้างสรรค์ระยะของจังหวะ ให้เปลี่ยนแปลง ไปทีละน้อย

4. ขนาดและสัดส่วน (Size & Proportion)

ขนาดและสัดส่วน เป็นคำที่มีความหมายทั้งคล้ายกัน และ แตกต่างกันเล็กน้อย แต่มีความความสัมพันธ์กันตลอดเวลา คือเป็นความสัมพันธ์ (Relative) ของส่วนย่อย (Detail) กับส่วนรวม (Mass) กล่าวคือ

ขนาด เป็นส่วนย่อย (Detail) หมายถึง ขนาดความใหญ่ ความเล็ก ความกว้าง ความยาว หรือความลึกของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งวัดได้ตามมาตราที่มนุษย์ได้กำหนดหน่วยวัดขึ้นมา เพื่อเป็นมาตรฐาน ใช้เรียกกัน

สัดส่วน เป็นส่วนรวม (Mass) หมายถึงความสัมพันธ์ระหว่าง สิ่งสองสิ่งที่มีขนาดต่างกัน เช่นการที่จะระบุว่าขนาดนั้นมีความใหญ่ เล็ก หรือมีความเหมาะสมพอดีแค่ไหนนั้น ต้องนำไปเปรียบกับขนาดโดยส่วนรวม (Mass) ที่เรียกว่าสัดส่วน (Proportion)

5. การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในงานทัศนศิลป์ ไม่ว่าจะ เป็นสาขา จิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปะ ภาพพิมพ์ หรืองานออกแบบใด ๆ ก็ตาม เป็นอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ดูได้โดยรับรู้จากสิ่ง ที่อยู่นิ่ง (Static) ได้ด้วยการเห็นหรือด้วยประสาทสัมผัสทางตาว่าสิ่งนั้นมี การเคลื่อนไหว ไม่ใช่การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจริง เพราะงานทัศนศิลป์โดยทั่วไปจะไม่มี การเคลื่อนไหวแต่ลักษณะของทัศนธาตุรวมทั้งองค์ประกอบทางศิลปะทำให้รู้สึกว่าการเคลื่อนไหวผ่านจักษุสัมผัส และความรู้สึกของการเคลื่อนไหวนั้นส่วนหนึ่งก็เกิดจาก ประสบการณ์ จากการรับรู้ของมนุษย์จากธรรมชาติเช่นเดียวกัน

6. การแปรเปลี่ยน (Gradation)

การแปรเปลี่ยน คือการเปลี่ยนแปลง การกระจาย หรือการลดหลั่นของส่วนประกอบมูลฐานของทัศนศิลป์ ได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ขนาด น้ำหนักอ่อนแก่ สี จากสภาพหนึ่ง ไปสู่อีกสภาพหนึ่ง และระหว่างสภาพทั้งสองนี้มีการแปรเปลี่ยนที่ต่อเนื่อง สัมพันธ์กัน โครงสร้างมูลฐานของการแปรเปลี่ยนเกิดจากจังหวะการซ้ำ (Repetition) แต่การซ้ำนี้มีการแปรเปลี่ยนแตกต่างกันออกไปมากมาย เป็นการคลี่คลาย จากสภาพหนึ่ง ไปสู่อีกสภาพหนึ่ง แต่ถึงจะมีการแปรเปลี่ยนอย่างไร สภาพเดิมเช่นรูปร่าง รูปทรง หรือโครงสร้างยังคงมีเค้าของเดิมอยู่ ยังมองออกว่ามีการคลี่คลายมาจากอะไร เปรียบกับเสียงทำนองดนตรีจะมีท่อนซ้ำ ท่อนแยกที่ซ้ำและแปรเปลี่ยนไปตลอดเวลา แต่ยังคงสภาพทำนองหลัก (Theme) ไว้เสมอ

ในงานทัศนศิลป์การแปรเปลี่ยนนี้ให้ความรู้สึกและปฏิกิริยา (Effect) ทางจิตวิทยาและการมองเห็นหลายประการซึ่งจะมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับทัศนธาตุ และ องค์ประกอบทัศนศิลป์ในข้ออื่น ๆ อีกด้วย เช่น การแปรเปลี่ยนของขนาด และทิศทาง ทำให้เกิดระยะความลึก เป็นทัศนียภาพ (Linear Perspective) การลดหลั่นของสี จากสีโทนร้อนมาโทนเย็น และจากสีเข้มมายังสีอ่อน สร้างระยะความลึกของบรรยากาศ (Aerial Perspective) การแปรเปลี่ยนยังสามารถสร้างจุดเด่นหรือจุดสนใจ และสร้างความรู้สึกของการเคลื่อนไหวได้ เช่น การลดหลั่นหรือการไล่สีน้ำหนักรวมถึงน้ำหนักอ่อน ทำให้สายตาเคลื่อนไหวไล่ตามน้ำหนักนั้น การแปรเปลี่ยนเป็นส่วนหนึ่งหรือเป็นองค์ประกอบหนึ่งของ จังหวะ (Rhythm)

7. ความแตกต่าง (Contrast)

ความแตกต่างเป็นสิ่งที่พบเห็นได้โดยทั่วไปเป็นสิ่งปกติในธรรมชาติ เช่น ความสว่างและความมืด ความใหญ่และเล็ก ความหนาและบาง เป็นต้น แต่ในทางทัศนศิลป์ ความแตกต่าง หมายถึง ความขัดแย้ง (Opposition) ของ ส่วนประกอบมูลฐานที่อยู่ร่วมกัน (Juxtaposition) เช่น ขนาดใหญ่ / เล็ก, รูปทรงเหลี่ยม / มน, พื้นผิวหยาบ / ละเอียด, น้ำหนักอ่อน / แก่, ทิศทางของเส้นตั้ง / นอน, สีที่แตกต่างในวงล้อสี เช่น เขียว / แดง, น้ำเงิน / ส้ม เป็นต้น รวมทั้งความแตกต่างระหว่าง ส่วนประกอบมูลฐานกับหลักการทัศนศิลป์ เพื่อสร้างให้ผลงานนั้นมีความงามเด่นชัดช่วยเน้นสิ่งใดสิ่งหนึ่งในจุดสำคัญของการออกแบบให้เป็นจุดสนใจขึ้น ทำให้งานออกแบบนั้นมองดูไม่น่าเบื่อ ไม่ซ้ำซาก ไม่จำเจทำให้มีความ สมบูรณ์มากขึ้น ในทางตรงกันข้าม ถ้างานออกแบบนั้น ขาดความแตกต่าง หรือ มีความกลมกลืนกันมากเกินไป ก็จะทำให้การออกแบบนั้นน่าเบื่อซ้ำซากจืดชืดไม่น่าสนใจ แต่ก็มีข้อควรระวังในการสร้างความแตกต่างก็คือ หากในงานทัศนศิลป์นั้นมีความแตกต่างมากและอยู่อย่างกระจัดกระจายแล้วจะเป็นการทำลายเอกภาพของงานศิลปะนั้น ฉะนั้นการสร้างความแตกต่างย่อมอยู่ภายใต้ กฎเกณฑ์ของ เอกภาพ (Unity) ด้วย

8. ความกลมกลืน (Harmony)

โดยทั่วไป หมายถึงการประสานเข้าสนิทกัน กลมกลืน ประองดอง สามัคคี ลงรอย ในทางทัศนศิลป์ ความกลมกลืน หมายถึง การรวมกันของหน่วยย่อยต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ส่วนประกอบมูลฐานของศิลปะ คือได้แก่ จุด เส้น รูปทรง สี พื้นผิว น้ำหนัก อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง และการจัดวางองค์ประกอบเช่น จังหวะ ช่องว่างทำให้เกิดเป็นการประสานเข้ากันได้อย่างสนิท โดยไม่มีความขัดแย้งทำให้ผลงานการออกแบบทัศนศิลป์มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือความมีเอกภาพ แต่อย่างไรก็ตามความกลมกลืนถ้ามีมากเกินไปก็อาจจะทำให้ผลงานนั้นอาจดูน่าเบื่อได้ จึงต้องมีการเพิ่มการขัดแย้ง หรือ ความแตกต่าง (Contrast) เข้าไปร่วมบ้างเพียงเล็กน้อยก็จะให้ผลที่น่าสนใจขึ้น ประโยชน์อีกลักษณะหนึ่งของความกลมกลืนที่มีต่องานทัศนศิลป์ก็คือการใช้ความกลมกลืนเป็นตัวกลางหรือตัวประสาน (Transition) ทำสิ่งที่มีความขัดแย้งกัน หรือสิ่งที่มีความแตกต่างกันให้อยู่ร่วมกันได้ เช่นสีดำ กับสีขาว เป็นน้ำหนักที่ติดกัน อย่างรุนแรง มีความขัดแย้งกันอย่างสิ้นเชิงก็ใช้น้ำหนักเทา หรือ น้ำหนักอ่อนแก่ระหว่างขาว ดำ มาเป็นตัวประสาน ให้สีดำ และสีขาวนั้นมีความกลมกลืนกัน

9. เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ ในความหมายโดยทั่วไป คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือความกลมกลืนกลมเกลียวเข้ากันได้ ความกลมกลืนและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันที่เกิดจากการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของส่วนต่างๆ ในทางศิลปะเอกภาพ คือ การรวมกันของส่วนประกอบย่อยต่างๆซึ่งได้แก่ ส่วนประกอบขั้นมูลฐานของศิลปะ เช่น รูปร่าง รูปทรง มาจัดเข้าด้วยกันให้แต่ละหน่วยมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน มีความประสานกลมเกลียวอันหนึ่งอันเดียวกันเกิดเป็นผลรวมที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ เอกภาพ นับได้ว่าเป็นความสำคัญต่อ กระบวนการ สร้างสรรค์ งานศิลปะทุกสาขาโดยเฉพาะทัศนศิลป์ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นเบื้องต้นที่ผู้สร้างสรรค์จะต้องสร้างการประสานหรือการจัดระเบียบ ของส่วนต่าง ๆ เพื่อผลรวมเป็นหนึ่งที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ให้มีความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียว (Oneness) เกิดขึ้นในมโนภาพ (Visual Image) มีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์เอกภาพ ในทางทัศนศิลป์จำแนกออกได้ใน 2 แนวทางคือ เอกภาพทางด้านโครงสร้างและเอกภาพทางด้าน รูปแบบ และความคิด

10. จุดเด่น (Dominance)

จุดเด่นหรือจุดสนใจ (Point of Interest) ในความหมายของทัศนศิลป์ก็คือ บริเวณหรือส่วนสำคัญของงานทัศนศิลป์ที่ปรากฏขึ้นจากการเน้น (Emphasis) ของส่วนประกอบมูลฐานและองค์ประกอบทัศนศิลป์อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างผสมกัน ซึ่งเมื่อสัมผัสด้วยสายตาแล้วมีความชัดเจนเด่นสะดุดตาเป็นแห่งแรก เป็นจุดที่มีพลังมีอำนาจดึงดูดสายตามากกว่าส่วนอื่นๆ การเน้นให้เกิดจุดเด่นในงาน ทัศนศิลป์เป็นสิ่งสำคัญมากเพราะจะเป็นเครื่องเรียกร้องความสนใจเพื่อชักจูงให้เข้าไปสัมผัส ในส่วนละเอียดต่อไป และเป็นการเพิ่ม ความน่าดู สมบูรณ์ ลงตัวขึ้นให้กับงานออกแบบนั้น แต่การสร้าง จุดเด่นไม่ว่าโดยวิธีใดก็ตาม ต้องไม่สร้างหลายจุดเพราะถ้ามีหลายจุด ก็จะแย่งความเด่นกัน ไม่รู้ว่าจุดเด่นที่แท้จริงอยู่ที่ไหน นอกจากนี้ก็จะเป็นการทำให้เอกภาพในงานนั้นหมดไป การสร้างจุดเด่นเป็นองค์ประกอบหนึ่ง ของการสร้าง ความแตกต่าง (Contrast)

2.1.7 จิตวิทยาจิตวิทยาการใช้สี

คือ การใช้สีเพื่อให้มีอิทธิพลต่อจิตใจของมนุษย์แต่ละสีให้ความรู้สึกต่ออารมณ์มนุษย์แตกต่างกันออกไป ซึ่งเกิดจากการเปรียบเทียบกับสภาวะแวดล้อมที่เคยอยู่อาศัยหรือได้เรียนรู้ เช่น สีเขียว ทำให้รู้สึกสดชื่น งามงาม เป็นการเปรียบเทียบกับต้นไม้ ใบหญ้า การเติบโตของพืช เป็นต้น ดังนั้นนักออกแบบและศิลปินต้องทำความเข้าใจและรู้จักการทำสีไปใช้ในงานให้เหมาะสม

ตัวอย่างของสีที่ส่งผลต่ออารมณ์ของมนุษย์โดยทั่วไป

- สีแดง สีแห่งการโฆษณาชวนเชื่อ ตื่นเต้น ระวังใจ เผ็ด ร้อน อันตราย ขู่ห้าม ความหวานอมเปรี้ยว
สิ่งเปรียบเทียบ : พริก เลือด ป้ายห้าม เซอร์รี่ ผลไม้รสสุก
- สีชมพู สีแห่งความเป็นหนุ่มสาว สีแห่งความรัก ความมั่นใจ

สิ่งเปรียบเทียบ : กุหลาบ หญิงสาว เลือดฝาด เด็ก ความบริสุทธิ์

- สีน้ำเงิน สีแห่งความเชื่อมั่น ยิ่งใหญ่หนักแน่น สุภาพ ถ่อมตน รวดเร็ว

สิ่งเปรียบเทียบ : ท้องทะเล สายฟ้า

- สีฟ้าอ่อน สีที่ราบรื่น ร่มเย็น

สิ่งเปรียบเทียบ : ห้องฟ้า น้ำสะอาด

- สีเหลือง สว่างสดใส ร่าเริง สุข รุสีกมีรสเปรี้ยว น่ากิน

สิ่งเปรียบเทียบ : ดวงอาทิตย์ยามเช้า ธรรมชาติ ผลไม้สุก

- สีแสด ตื่นตัวร่าเริง ร้อน สนุกสนาน

สิ่งเปรียบเทียบ : เปลวไฟ สัม

- สีม่วง ไม่เชื่อมั่น แตกต่าง ลึกลับ แอบแฝง

สิ่งเปรียบเทียบ :

- สีเขียว สดชื่น ร่าเริง เบิกบาน เจริญเติบโต ธรรมชาติ ปลอดภัย รสขม ฝาด

สิ่งเปรียบเทียบ : ใบไม้ ทหาร ผลไม้ดิบ

- สีดำ ทุกข์ เสียใจ สุขุม ลึกลับ แอบซ่อน

สิ่งเปรียบเทียบ : ความมืด กลางคืน

- สีน้ำตาล อับทึบ เก่า ความแห้งแล้ง ความเป็นธรรมชาติ อนุรักษ์

สิ่งเปรียบเทียบ : เปลือกไม้ ดิน หนังสัตว์

- สีเทา เงียบสงัด ขรึม สุภาพ แอบแฝง

สิ่งเปรียบเทียบ : ควัน เมฆฝน

2.1.8 แอล.อี.ดี LED (light emitting diode)

เป็นชิ้นส่วนอิเล็กทรอนิกส์ชนิดหนึ่ง ซึ่งสามารถเปล่งแสงสว่างเมื่อให้กระแสไฟผ่านตัวมันที่ระดับหนึ่ง แสงที่เกิดขึ้นเป็นการแลกเปลี่ยนอิเล็กตรอนของสารกึ่งตัวนำภายในตัว LED เราเรียกปรากฏการณ์นี้ว่า Electroluminescence ซึ่งแตกต่างจากหลอดทั่วไปซึ่งใช้กระแสไฟฟ้าในการจุดไส้หลอดเพื่อให้เกิดแสงสว่าง ผลก็คือตัวหลอดเกิดความร้อนเมื่อใช้งาน LED จึงใช้กระแสไฟฟ้าต่ำกว่าในการให้กำเนิดแสงสว่างและความร้อนที่เกิดขึ้นก็ต่ำด้วยเช่นกัน LED ยังสามารถเปล่งแสงได้หลากสี ขึ้นอยู่กับการใช้อัตราส่วนของสารกึ่งตัวนำเมื่อทำการผลิต LED ปัจจุบันผลิตได้ทุกสีและยังสามารถผลิตแสงชนิดพิเศษอินฟราเรด (Infrared) ที่ตาคนมองไม่เห็นได้อีกด้วย

ส่วนประกอบของ LED

LED เป็นไอโอดชนิดหนึ่งมีส่วนประกอบคือสารกึ่งตัวนำตัวฐาน และขาสำหรับใช้ต่อกับวงจร ทั้งหมดถูกเคลือบด้วยวัสดุป้องกันซีเรซิน เพื่อป้องกันชั้นส่วนภายในตัว LED ตัวสารกึ่งตัวนำใน LED ประกอบด้วยสารชนิด P และ N เรานำสารทั้งสองชนิดประกบติดกัน เมื่อปล่อยกระแสไฟฟ้าเข้ายังชั้นส่วนทั้งสองจะเกิดปฏิกิริยาที่รอยต่อทำให้เกิดแสงขึ้น วัสดุป้องกันที่หุ้มตัวสารกึ่งตัวนำมีลักษณะโปร่งใสมีลักษณะ เหมือนเลนส์ในการกำหนดทิศทางแสงสว่างให้เป็นลำแสง ขณะเดียวกันใช้ป้องกันการกระทบกระแทกของตัว LED ชั้นส่วนทั้งหมดภายในจึงถูกยึดอย่างถาวร

ไฟแสงสว่างจากหลอด LED

แสงสว่างที่ได้จากหลอด LED มีความแตกต่างจากแสงที่ได้จากหลอดแบบไส้หรือหลอดนีออน หลอด LED กำเนิดแสงได้โดยไม่เกิดความร้อน (สูญเสียพลังงาน) เหมือนหลอดไส้แบบสูญญากาศอีกทั้ง ตัว LED ป้องกันการกระทบกระแทกได้ดีกว่า เพราะเป็นวัสดุแข็ง อายุการใช้งานจึงยาวนานกว่า กระบวนการผลิตสำหรับจัด ให้ LED เป็นเทคโนโลยีสำหรับการส่องสว่างในอนาคตอันใกล้

LED ยุคแรกยังให้ความสว่างได้น้อย แต่ยุคปัจจุบัน LED สามารถให้ความสว่างมากขึ้นกว่าเดิม LED ที่ใช้กำลังไฟฟ้ามักกว่า 1W ถือว่าเป็น LED ชนิดให้ ความสว่าง High Power LED โครงสร้างภายในจึงพิเศษกว่า LED ทั่วไป ดังนั้นจึงต้องออกแบบการระบายความร้อนระหว่างตัว LED กับแผงวงจรเป็นอย่างดี วิธีที่ดีที่สุดคือใช้แผงวงจรไฟฟ้าที่มีแกนเป็นโลหะเพื่อระบายความร้อนออกจากตัว LED และมีการจัดการระบายเป็นอย่างดีเพื่อให้ LED เกิดประสิทธิภาพการ ส่องสว่างสูงสุด High Power LED เป็นอุปกรณ์แสงสว่างยุคใหม่ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้กับอุปกรณ์วิทยาศาสตร์ วงจรการแพทย์ แทนที่หลอดแสงสว่างยุคเก่า

ข้อดีของแอลอีดี

- 1.1. ประสิทธิภาพในการให้แสงสว่างดีกว่าหลอดไฟธรรมดาทั่วๆไป.
- 1.2. ตัวหลอด LED เองเมื่อทำให้เกิดแสงขึ้นจะกินกระแสเพียงเล็กน้อยประมาณ 1-20mA
- 1.3. มีอายุการใช้งานที่ยาวนาน ประมาณ 50,000 – 100,000 ชั่วโมง ขึ้นอยู่กับคุณภาพของแอลอีดี วงจรขับกระแส สภาพภูมิอากาศ ความชื้น และอุณหภูมิ ซึ่งก็มีอายุการใช้งานที่ยาวนานกว่า หลอดที่ให้แสงสว่างชนิดอื่นๆมาก
- 1.4. ไม่มีรังสีอินฟราเรด รังสีอัลตราไวโอเล็ต ซึ่งเป็นอันตรายต่อผิวหนัง
- 1.5. ทนทานต่อสภาวะอากาศ
- 1.6. ทนทานต่อการสั่นสะเทือน
- 1.7. มีหลากหลายสีให้เลือกใช้

2.1.9 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีเกสตัลท์ (Gestalt Theory)

แนวความคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ของทฤษฎีนี้ คือ การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางความคิดซึ่งเป็นกระบวนการภายในตัวมนุษย์ บุคคลจะเรียนรู้จากสิ่งเร้าที่เป็นส่วนรวมได้ดีกว่าส่วนย่อย หลักการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้จะเน้นกระบวนการคิด การสอนโดยเสนอภาพรวมก่อนการเสนอส่วนย่อย ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีประสบการณ์มากและหลากหลายซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดแก้ปัญหา คิดริเริ่มและเกิดการเรียนรู้แบบหยั่งเห็นได้

กลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt Psychology) แนวคิดของนักจิตวิทยาในกลุ่มเกสตัลท์ เกิดขึ้นในระยะใกล้เคียงกับกลุ่มพฤติกรรมนิยม ผู้นำกลุ่มได้แก่ แมกซ์ เวิร์ทไมเออร์ (Max Wertheimer) และผู้ร่วมกลุ่มอีก 3 คน คือ เคอร์ท เลอวิน (Kurt Lewin) , เคอร์ท คอฟฟ์กา (Kurt Koffka) และวอลฟ์แกง โคเลอร์ (Wolfgang Kohler) ซึ่งเป็นชาวเยอรมัน



Max



Kurt



Kurt



Wolfgang



คำว่า เกสตัลท์ (Gestalt) เป็นภาษาเยอรมันซึ่งวงการจิตวิทยาได้แปลความหมายไว้เดิม แปลว่า แบบหรือรูปร่าง (Gestalt = form or Pattern) ต่อมาปัจจุบันแปล เกสตัลท์ว่า เป็นส่วนรวมหรือส่วนประกอบทั้งหมด (Gestalt = The wholeness) 25 ต.ค. 2556

กลุ่มนี้มีแนวคิดว่าการเรียนรู้เกิดได้จากการจัดสิ่งเร้าต่างๆ มารวมกันเริ่มต้นด้วยการรับรู้โดยส่วนรวมก่อนแล้วจึงจะสามารถวิเคราะห์เรื่องการเรียนรู้ส่วนย่อยทีละส่วนต่อไป ต่อมาเลอวินได้นำเอาทฤษฎีเกสตัลท์ มาปรับปรุงเป็นทฤษฎีสนาม (Field theory) โดยนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ และฟิสิกส์มาอธิบายทฤษฎีของเขา แต่ก็ยังคงใช้หลักการเดียวกันนั่นคือการเรียนรู้ของบุคคลจะเป็นไปได้ด้วยดีและสร้างสรรค์ถ้าเขาได้มีโอกาสเห็นภาพรวม ทั้งหมดของสิ่งที่จะเรียนเสียก่อนเมื่อเกิดภาพรวมทั้งหมดแล้วก็เป็นการง่ายที่บุคคลนั้นจะเรียนสิ่งที่ละเอียดปลีกย่อย ต่อไป

ปัจจุบันได้มีผู้นำเอาวิธีการเรียนรู้ของกลุ่มเกสตัลท์มาใช้อย่างกว้างขวางโดยเหตุที่เขาเชื่อในผลการศึกษาค้นคว้าที่พบว่า ถ้าให้เยาวชนได้เรียนรู้โดยหลักของเกสตัลท์แล้วเขาเหล่านั้นจะมีสติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์และความรวดเร็วในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

หลักการเรียนรู้ของกลุ่มเกสตัลท์

กลุ่มเกสตัลท์กล่าวว่า การเรียนรู้ที่เห็นส่วนรวมมากกว่าส่วนย่อยนั้นจะต้องเกิดจากประสบการณ์เดิม และการเรียนรู้ย่อมเกิดขึ้น 2 ลักษณะคือ

การรับรู้ (Perception)

การรับรู้หมายถึงการแปลความหมายหรือการตีความต่อสิ่งเร้าของ อวัยวะรับสัมผัสส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งห้าส่วน ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง และการตีความนี้ มักอาศัยประสบการณ์เดิมดังนั้น แต่ละคน อาจรับรู้ในสิ่งเร้าเดียวกันแตกต่างกันได้ แล้วแต่ประสบการณ์ เช่น นางสาว ก. เห็นสีแดง แล้วนึกถึงเลือดแต่นางสาว ข. เห็นสีแดงอาจนึกถึงดอกกุหลาบสีแดงก็ได้ การเรียนรู้ของกลุ่มเกสตัลท์ ที่เน้น"การรับรู้เป็นส่วนรวมมากกว่าส่วนย่อย"นั้น ได้สรุปเป็นกฎการเรียนรู้ของ ทั้งกลุ่ม ออกเป็น 4 กฎ เรียกว่ากฎการจัดระเบียบเข้าด้วยกัน (The Laws of Organization) ดังนี้

1. กฎแห่งความแน่นอนหรือชัดเจน (Law of Pragnanz)
2. กฎแห่งความคล้ายคลึง (Law of Similarity)
3. กฎแห่งความใกล้ชิด (Law of Proximity)
4. กฎแห่งการสิ้นสุด (Law of Closure)
5. กฎแห่งความต่อเนื่อง (Law of Continuity) สิ่งเร้าที่มีทิศทางในแนวเดียวกัน ซึ่งผู้เรียนจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน
6. กฎแห่งความสมบูรณ์ (Law of Closer) สิ่งเร้าที่ขาดหายไปผู้เรียนสามารถรับรู้ให้เป็นภาพสมบูรณ์ได้โดยอาศัยประสบการณ์เดิม

2.2 ข้อมูลทางด้านรูปแบบ

2.2.1 สื่อผสม Mixed Media

“สื่อผสม” (หรือในกรณีของการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติจะใช้คำว่า “สื่อประสม”) คือ Mixed Media ในภาษาอังกฤษไม่ใช่ลัทธิหรือแนวคิดปรัชญาทางศิลปะใดๆ คำๆนี้เป็นเพียงการระบุถึงศิลปะที่มีการผสมผสานสื่อทางศิลปะที่มีลักษณะแตกต่างกัน เช่น การผสมกันระหว่าง งานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพเคลื่อนไหวอย่างเช่นภาพจากโทรทัศน์ วิดีโอ เสียง กลิ่น หรือการสัมผัส ทางกายภาพ ศิลปะที่จะเข้าข่าย “สื่อผสม” ควรจะต้องมีการผสมสื่อ ที่แตกต่างกันเหล่านั้นอย่างน้อย 2 สื่อขึ้นไป แต่ถ้าเป็นการผสมกันระหว่างเทคนิคในสื่อเดียวกัน เช่น จิตรกรรมที่มีการใช้เทคนิค สีน้ำผสมกับการเขียนภาพในบางส่วนด้วยสีน้ำมันและ สีฝุ่น ก็ควรจะถือว่าเป็น “เทคนิคผสม” มากกว่า “สื่อผสม” อย่างไรก็ตามศัพท์ต่างๆเหล่านี้ ถูกบัญญัติขึ้นอย่างค่อนข้างกว้างและมี ความยืดหยุ่น ทำให้เกิดการตีความที่แตกต่างกัน ทั้งจากคนดู, นักวิจารณ์และศิลปินผู้ที่สร้างงานขึ้นมาเอง อีกทั้งยังมีการเรียกขานสิ่งเดียวกัน ในชื่อที่แตกต่างกันออกไปอีกด้วยเช่น บ้างก็เรียกว่า “inter media” “multi media” แต่ในปัจจุบัน (พ.ศ. 2547) เป็นที่เข้าใจกันในวงการศิลปะและการออกแบบว่า คำว่า “multi media” และ “hyper media” จะใช้กับงานที่ทำขึ้นจากคอมพิวเตอร์กราฟฟิคที่มีทั้งภาพเคลื่อนไหวที่กิน เวลา (อาจจะ) มีตัวหนังสือและเสียงประกอบกันขึ้นมา ส่วนคำว่า “Mixed Media” จะใช้กับงานทางด้านทัศนศิลป์ (visual arts) อย่างที่กล่าวไปในข้างต้นเสียมากกว่า โดยพื้นฐานของสื่อผสมแล้ว การผสมผสานสื่อที่แตกต่างกันไม่ใช่สิ่งประดิษฐ์ที่คิดค้นขึ้นใหม่แต่อย่างใดเพราะผลงานศิลปะและงานหัตถกรรมในวัฒนธรรมต่างๆทั่วโลกที่ทำสืบทอดกันมาหลายศตวรรษ ต่างก็มีลักษณะผสมสื่อที่ต่างกันอยู่ค่อนข้างมาก เช่น งานประติมากรรมของชนเผ่าในทวีปแอฟริกาที่มีการแกะสลักไม้ให้เป็น 3 มิติ ผสมกับการแกะลายเบา ติดปะด้วยวัสดุธรรมชาติต่างๆ เช่น เปลือกหอย และยังมีการระบาย สีต่างๆผสมเข้าไปด้วย

เมื่อศิลปวิทยาการแบบตะวันตกนิยมแบ่งศาสตร์ต่างๆออกจากกัน(สันนิษฐานว่าคงจะหลังจากยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา ในคริสต์ศตวรรษที่ 16) ด้านการจัดการและการศึกษาจิตรกรรม ประติมากรรม และสื่ออื่นๆจึงถูกแยกออกจากกัน ในศิลปะร่วมสมัยช่วงครึ่งหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 20 ความเคร่งครัดในการแบ่งประเภทแยกศาสตร์ต่างๆเริ่มคลายตัว การผสมสื่อจึงได้กลายเป็นธรรมเนียมปฏิบัติปกติในการศึกษาและการทำงานศิลปะ แนวโน้มการรวมศาสตร์นี้สอดคล้องไปกับกระแสการศึกษาและการพัฒนาแบบองค์รวมไม่แยกย่อยเฉพาะทางจนคับแคบอย่างที่ผ่านมา

สมพร รอดบุญ กล่าวถึงสื่อผสมว่า นอกจากการผสมของสื่อแล้วยังหมายรวมถึงงานศิลปะที่มีการใช้วัสดุผสม หรือกรรมวิธี หรือวิธีการในการสร้างสรรค์ในลักษณะผสม เช่น กรรมวิธีของจิตรกรรมผสมกับกรรมวิธีทาง ประติมากรรม ศิลปินบางคนอาจไม่ใช่คำว่า “Mixed Media” กับงานของเขา แต่จะระบุให้แน่นอนลงไปเลยว่าใช้วัสดุหรือกรรมวิธีอะไรบ้าง บางคนก็ใช้คำอื่นที่มีความหมายในทำนองเดียวกันเช่น assorted materials, combined materials, combined painting, mixed mediums และบางคนก็ใช้ mixed media environment

ปัจจุบันนี้ คำว่า “MIXED MEDIA” หรือสื่อประสม ได้นำมาใช้กันอย่างกว้างขวางในวงการศิลปะร่วมสมัยของไทย ความจำเป็นในการทำความเข้าใจกับความหมายของศิลปะในแนวนี้จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ในพจนานุกรมภาษาอังกฤษได้ให้คำจำกัดความของคำว่า “MEDIA” ในแง่ของศิลปะ ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็นสองความหมาย คือ วัสดุที่ใช้เป็นสื่อในการแสดงออก ในงานศิลปะ

และกรรมวิธีหรือวิธีการในการสร้างสรรค์ ดังนั้นความหมายของคำว่า “MIXED MEDIA” ในงานศิลปะนั้น คือ การใช้วัสดุหลากหลายชนิดผสมกัน หรือการใช้กรรมวิธีหรือวิธีการในการสร้างสรรค์ ในลักษณะผสม เช่น กรรมวิธีของจิตรกรรมผสมผสานกับกรรมวิธีทางประติมากรรม เป็นต้น

อันที่จริงแล้วหากเราได้ศึกษาวิวัฒนาการของความคิด รูปแบบ และเทคนิควิธีการต่างๆ ในงานศิลปะนับตั้งแต่อดีตจนปัจจุบัน จะพบว่า “MIXED MEDIA” มิใช่เป็นของใหม่แต่ประการใด การใช้ “MIXED MEDIA” ในงานศิลปะนั้นมีมาช้านานแล้ว เพียงแต่ว่าผู้ผลิตผลงานหรือศิลปินในอดีต มิได้นำคำนี้มาใช้อย่างเป็นทางการ เช่นปัจจุบัน ในงานศิลปะของพวกอนารยะชน (PRIMITIVE ART) เช่น การสร้างรูปบูชาไว้เป็นเครื่องราง หรือสร้างไว้เพื่อเป็นที่เคารพสักการะของคนเหล่านั้นมักจะใช้ วัสดุต่างๆ เท่าที่อำนวยให้ เช่น เปลือกไม้ กระดุกสัตว์ เปลือกหอย หนังสัตว์ และวัสดุอื่นๆ มาประกอบกันขึ้นเป็นรูปทรงในลักษณะสามมิติ นอกจากนี้ยังมีการนำกรรมวิธีทางจิตรกรรมมาผสมผสานกับกรรมวิธีทางประติมากรรมด้วย ดังจะเห็นได้จากหน้ากากสำหรับพิธีกรรมของชาวแอฟริกัน ซึ่งมีการระบายสี และหน้ากากของชาวอินคาในเปรู ซึ่งใช้ทั้งวัสดุผสมและกรรมวิธีผสม คือ การนำ ดินเผา เชือก วัสดุคล้ายผ้ากระสอบมาประกอบกันเป็นรูปทรงและมีการระบายสีลงบนหน้ากากเช่นกัน นอกจากนี้ศิลปะของอนารยะชนแล้วศิลปะของชาวอียิปต์ก็ยังมีกรรมวิธีผสม คือ การระบายสี ลงบนงานประติมากรรม ส่วนประติมากรรมของกรีกมีการใช้ งาม้าง ทอง หิน และวัสดุอื่นๆ ประกอบอีกด้วย หรือแม้แต่ศิลปะของไทยเราก็มีทั้งการใช้วัสดุผสมและกรรมวิธีผสม ดังจะเห็นได้จากการแกะสลักไม้บนหน้าบัน หรือธรรมาสน์ ซึ่งมีการลงรัก ปิดทอง ล่องชาด หรือมีการประดับ ตกแต่งด้วยกระจกสีต่างๆ เป็นต้น ตัวอย่างของการใช้ “MIXED MEDIA” ที่เห็นได้ชัดอีกตัวอย่างหนึ่ง คือ ศิลปะยุคบาโรกหรือระหว่างศตวรรษที่สิบเจ็ดและสิบแปด การตกแต่งประดับประดาสถาปัตยกรรม ของยุคนั้น มีการใช้กรรมวิธีผสม คือ การนำงาน ประติมากรรมและงานจิตรกรรมมาประกอบไว้ด้วยกัน ซึ่งทำให้เกิดลักษณะการลวงตาขึ้น ผู้ที่ได้พบเห็นงานเหล่านั้นยากที่จะแยกได้ว่าส่วนไหน คือ งาน จิตรกรรมและส่วนไหน คืองานประติมากรรม

ในศตวรรษที่ยี่สิบ การใช้วัสดุผสมปรากฏอยู่ในงานของศิลปินหลายท่าน อาทิ พาโบล ปิกัสโซ (PABLO PICASSO) ศิลปินชาวสเปน นำวัสดุเหลือใช้ เช่น เกรียงปาดสี มาประกอบกับรูปทรง ประติมากรรมสามมิติและมีการระบายจุดสีลงบนรูปทรง ประติมากรรมด้วย ส่วนศิลปินในกลุ่ม ดาดา เช่น มาแซล ดูชองป์ (MARCEL DUCHAMP) นำวัสดุเหลือใช้ (FOUND OBJECT) หรือวัสดุสำเร็จรูป (READYMADE OBJECT) เช่น วงล้อรถจักรยานมาติดตั้งอยู่กับส่วนบนของเก้าอี้นั่งทรงสูง เพื่อสื่อ ความหมาย ถึงการสูญเสียซึ่งอิสรภาพ อันเป็นความคิดที่เสียดสีประชดประชันการเมือง และสงคราม คริสโต (CHRISTO) ศิลปินเชื้อชาติบัลแกเรียน นำผ้าใบมาชุบสีให้แลดูเก่าคร่ำคร่าแล้วนำมาห่อหุ้ม ขวดซึ่งมีรูปทรงและขนาดแตกต่างกัน และใช้เชือกมัดโดยรอบขวดเหล่านั้น แล้วผูกเป็น ปมอีกทีหนึ่ง ศิลปินผู้นี้ต้องการแปรสภาพของวัตถุที่เราคุ้นเคยให้เป็นวัตถุที่อยู่ในอีกสภาพหนึ่ง และมีความหมาย แตกต่างไปจากเดิม

ศิลปินร่วมสมัยบางท่านได้รับความบันดาลใจในการใช้วัสดุผสมจากศิลปะของอนารยะชน แต่จุดมุ่งหมายในการแสดงออกอาจจะแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ศิลปะของอนารยะชนเน้นในเรื่อง ของจิตวิญญาณและไสยศาสตร์ แต่ศิลปินร่วมสมัยอาจเน้นในเรื่องของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สมัยใหม่ รูปแบบหรือโครงสร้างโดยส่วนรวมของงานทั้งสองยุคอาจใกล้เคียงกัน แต่การใช้วัสดุนั้น ไม่เหมือนกัน ดังจะเห็นได้จากงานประติมากรรมจากบาคองโก (BAKONGO) แลบบาคองโกตอนใต้ ซึ่งเป็นรูปบูชาประกอบด้วยวัสดุต่างๆ เช่น เหล็กแหลมคล้ายดาบ ไม้และวัสดุอื่นๆ และในงาน

ประติมากรรมของ พอล ฟาน ฮอยดอนค์ (PAUL VAN HOEYDONCK) ศิลปินชาวเบลเยียม ซึ่งทำเป็นรูปทรงของมนุษย์ อวกาศ โดยใช้วัสดุต่างๆ ที่บ่งบอกถึงความเจริญทางเทคโนโลยีมาประกอบเข้าด้วยกัน

ความจริงแล้ว “MIXED MEDIA” มิได้มีความหมายอะไรที่พิสดารหรือลึกซึ้งนอกเหนือไปจากการระบุให้ทราบว่าในงานของศิลปินนั้นๆ ใช้วัสดุผสมหรือกรรมวิธีในการสร้างสรรค์ในลักษณะผสม ศิลปินบางท่านอาจจะไม่ใช้คำว่า “MIXED MEDIA” กับงานของเขา แต่จะระบุให้แน่นอนลงไปเลยที่เดียวว่า เขาใช้วัสดุ หรือกรรมวิธีอะไรบ้าง ศิลปินบางท่านยังใช้คำอื่นๆ ซึ่งมีความหมายในทำนองเดียวกันกับ “MIXED MEDIA” เช่น ASSORTED MATERIALS , COMBINE MATERIALS , COMBINE PAINTING และศิลปินบางท่านก็ใช้ MIXED MEDIUMS บางครั้ง ศิลปินบางท่านใช้คำว่า MIXED MEDIA ENVIRONMENT เพื่อแสดงให้เห็นว่า เขาใช้วัสดุผสมหรือกรรมวิธีผสมต่างๆ ประกอบกันขึ้นเป็นรูปทรง และสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศของบริเวณที่ติดตั้งผลงานให้มีความเป็นเอกภาพ เช่น ผลงานของจอร์จ ซีกัล (GEORGE SEGAL) เป็นต้น นอกเหนือจากการใช้ MIXED MEDIA ในการระบุประเภทของศิลปะแล้ว ในปัจจุบันมีศิลปินบางท่านใช้คำนี้บอกประเภทของเทคนิคในผลงานด้วย ส่วนคำที่นิยมใช้เป็นทางการเพื่อระบุลักษณะของประเภทศิลปะ ที่เป็นสื่อประสมหรือสาขาวิชาที่ใช้ในสถาบันศิลปะแทน MIXED MEDIA นั้นคือคำว่า “MULTI MEDIA” หรือ “INTERMEDIA”

เป็นที่น่าสังเกตว่า เมื่อใดก็ตามที่ศิลปินร่วมสมัยในยุโรปและอเมริกาใช้คำว่า “MIXED MEDIA” ประกอบการอธิบายผลงานของเขา จะเห็นได้ว่าในงานนั้นๆ ไม่ว่าจะมียุคแบบ หรือกรรมวิธีเช่นไรก็ตาม มักจะนิยมการนำวัสดุเหลือใช้และวัสดุสำเร็จรูป มาประกอบกันขึ้นในงานของเขาไม่ว่างานเหล่านั้นจะมีความเป็นสองมิติซึ่งเป็นลักษณะปิดปะ (COLLAGE) หรือการก่อรูปขึ้นเป็นแบบสามมิติ (ASSEMBLAGE) หรือการผสมผสานกันระหว่างสองมิติและสามมิติ งานศิลปะในลักษณะดังกล่าว จะเห็นได้จากผลงานของ โรเบิร์ต เราชเชนเบิร์ก (ROBERT RAUSCHENBERG) ที่มีความหลากหลาย น่าสนใจ ในงานศิลปะประเภทต่างๆ สามารถมีลักษณะเป็นสื่อประสม เช่น งานจิตรกรรมสื่อประสม ซึ่งเรียกว่า MIXED MEDIA PAINTING งานประติมากรรมสื่อประสม เรียกว่า MIXED MEDIA SCULPTUREb ภาพพิมพ์สื่อประสม เรียกว่า MIXED MEDIA PRINTS และในงานศิลปะประเภทอินสตอลเลชัน (ศิลปะจัดวาง) ศิลปินจำนวนไม่น้อยใช้วัสดุและกรรมวิธีทางศิลปะ ผสมผสานกันเรียกว่า MIXED MEDIA INSTALLATION ศิลปะในแนวนี้มิได้เจาะจงเฉพาะผลงานที่ใช้เพียงวัสดุ นานาชนิดผสมผสานกันเท่านั้น ในปัจจุบันมีการสร้างสรรค์ศิลปะที่เป็นการข้ามศาสตร์ เช่น การนำผลงานทัศนศิลป์ผสมผสานกับดนตรี วรรณกรรม หรือการใช้ภาษาในลักษณะต่างๆ ด้วย ซึ่งในวงการศิลปะร่วมสมัยสากลจะใช้คำว่า MULTI MEDIA แทนคำว่า MIXED MEDIA ในกรณีนี้ขอบเขตของงานศิลปะที่นำมาผสมหรือประกอบด้วยกันนั้นรวมศิลปะประเภท MEDIA ART เช่น ดิจิทัลอาร์ต, วิดีโอ อาร์ต ภาพถ่าย และสื่อใหม่ (NEW MEDIA) ซึ่งเป็นไฮเทคในลักษณะต่างๆ ในงานสถาปัตยกรรม ก็ยังมีการใช้วัสดุผสม เช่น ผลงานของ แอนโทนี กาวดี (ANTONI GAUDI) คือ โบสถ์ชื่อ CHURCH OF THE SAGADA FAMILIA ที่เมืองบาเซโลน่า ในประเทศสเปนและผลงานของ ซีมอน โรเดีย (SIMON RODIA) คือ WATTS TOWERS ในนครลอสแอนเจลิสรูปทรงของสถาปัตยกรรมทั้งสองแห่งดังกล่าว โดยส่วนรวมมีลักษณะเหมือนงานประติมากรรมซึ่งประกอบด้วยวัสดุหลายประเภทนำมาประดับประดาตกแต่งให้เป็นลวดลาย และมีสีสันแปลกตาคล้ายงานจิตรกรรม สถาปัตยกรรมทั้งสองนั้นนอกจากจะให้คุณค่าทางด้านการศึกษาแล้ว ยังมีความคิด

ของสถาปนิกแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าทางด้านความงามอีกด้วย

การกำหนดหรือตั้งกฎเกณฑ์ว่า งานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ หรือศิลปะแขนงอื่นๆ จะต้องมียูนิฟอร์ม หรือกรรมวิธีที่แน่นอนตายตัวเช่นในอดีตนั้นได้มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม トラบใดที่ศิลปินยังมีการสร้างผลงานอย่างไม่หยุดยั้งการคิดค้นรูปแบบการใช้สื่อ เทคนิคและกรรมวิธีที่แปลกใหม่นั้น ย่อมทำให้งานศิลปะมีการพัฒนาไปตามยุคสมัยและสภาพแวดล้อมที่เจริญก้าวหน้า อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนั้นศิลปะในรูปแบบของ MIXED MEDIA หรือสื่อประสมจึงเปิดโอกาสให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้อย่างมีอิสระไร้ขอบเขตจำกัด

2.2.2 ประติมากรรม

ประติมากรรม (อังกฤษ: sculpture) เป็นงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการปั้น แกะสลัก หล่อ และการจัดองค์ประกอบความงามอื่น ลงบนสื่อต่างๆ เช่น ไม้ หิน โลหะ สัมฤทธิ์ ฯลฯ เพื่อให้เกิดรูปทรง 3 มิติ มีความลึกหรือหนูนหนา สามารถสื่อถึงสิ่งต่างๆ สภาพสังคม วัฒนธรรม รวมถึงจิตใจของมนุษย์ โดยขึ้นงานผ่านการสร้างของประติมากร ประติมากรรมเป็นแขนงหนึ่งของทัศนศิลป์ผู้ทำงานประติมากรรม มักเรียกว่า ประติมากร

งานประติมากรรม แบ่งเป็น 3 ประเภท ตามมิติของความลึก ได้แก่

1. ประติมากรรมลอยตัว (Round - Relief) ได้แก่ ประติมากรรมที่ปั้น หล่อ หรือแกะสลัก ขึ้นเป็นรูปปร่างลอยตัวมองได้รอบด้าน ไม่มีพื้นหลัง เช่น รูปประติมากรรมที่เป็นอนุสาวรีย์ ประติมากรรมรูปเหมือน และพระพุทธรูปลอยตัวสมัยต่าง ๆ ตลอดไปจนถึงประติมากรรมสำหรับประดับตกแต่ง เป็นต้น ประติมากรรมประเภทลอยตัวของไทยที่รู้จักกันดี คือ พระพุทธรูปสมัยต่าง ๆ โดยเฉพาะพระพุทธรูปสมัยสุโขทัย ซึ่งถือว่าเป็นพระพุทธรูปคลาสสิกของไทยนั้นนับเป็นประติมากรรมลอยตัวที่สมบูรณ์แบบที่สุดของไทย ประติมากรรมประเภทนี้

สร้างมากในสมัยปัจจุบัน คือ อนุสาวรีย์และรูปเคารพหรือพระบรมรูปของเจ้านายชั้นสูง เช่น อนุสาวรีย์พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เชียงสะพานพุทธยอดฟ้า กรุงเทพ ฯ อนุสาวรีย์พระเจ้าตากสินมหาราช ที่วงเวียนใหญ่ กรุงเทพ ฯ อนุสาวรีย์พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ที่สวนลุมพินี กรุงเทพ ฯ อนุสาวรีย์ในจังหวัดต่าง ๆ มากมาย เป็นต้น

2. ประติมากรรมประเภทนูนสูง (High - Relief) ได้แก่ ประติมากรรมที่ไม่ลอยตัว มีพื้นหลัง ตัวประติมากรรมจะยื่นออกมาจากพื้นหลังค่อนข้างสูง แต่มีพื้นเป็นฉากหลังประกอบอยู่ ประติมากรรมประเภทนี้มักใช้ตกแต่งอาคารสถาปัตยกรรม พุทธศาสนารูปแบบอนุสาวรีย์อาคารทั่วไปเป็นประติมากรรมที่นิยมสร้างขึ้นเพื่อประดับตกแต่ง อาคารสถาปัตยกรรมพุทธศาสนาแต่อดีต เช่น ประติมากรรมตกแต่งกระวิหารวัดโลยม อำเภอบางบัวทอง จังหวัดลพบุรี ซึ่งเป็นประติมากรรมนูนสูงแบบนูนสูง กล่าวกันว่าเป็นศิลปะสมัย อู่ทอง สร้างขึ้นราวพุทธศตวรรษที่ 17

โดยด้านหน้าวิหารปั้นเป็นเรื่องปฐมสมโพธิ์และทศชาติด้านหลังเป็นเรื่องการแบ่งพระบรมสารีริกธาตุ ประติมากรรมนูนสูง พระพุทธรูปปางลีลาที่วัดเจติยเจ็ดแถว อำเภอสรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย ประติมากรรมนูนสูงที่วิหารทรงม้า วัดมหาธาตุ จังหวัดนครศรีธรรมราช และประติมากรรมนูนสูง

ประดับเจดีย์เจ็ดยอด วัดเจดีย์เจ็ดยอดอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นต้น ประติมากรรมประเภท ฐานสูงที่ใช้สำหรับตกแต่งนี้ควรจะรวมถึงประติมากรรมที่เป็น ลวดลายประดับตกแต่งด้วย เช่น ประติมากรรมปูนปั้นประดับกระจกหน้าบ้าน พระอุโบสถและวิหารต่าง ๆ ตลอดจนถึงการประดับ ตกแต่งสถาปัตยกรรมในปัจจุบัน เช่น ประติมากรรมที่ปั้นเป็นเรื่องราวหรือเป็นลวดลายประดับ ตกแต่งอาคาร ตกแต่งฐานอนุสาวรีย์ ตกแต่งสะพาน และสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ เป็นต้น

3. ประติมากรรมประเภทรูปนูนต่ำ (Bas - Relief) ได้แก่ งานประติมากรรมที่มีลักษณะ คล้ายคลึงกับประติมากรรมประเภทรูปนูนสูง แต่จะแบนหรือบางกว่าประติมากรรมประเภทนี้ไม่ปรากฏ มากนักในอดีต ซึ่งมักจะได้แก่ ประติมากรรมที่เป็นลวดลายประดับตกแต่ง เช่น แกะสลักด้วยไม้ หิน ปูนปั้น เป็นต้น ในปัจจุบันมีทำกันมากเพราะใช้เป็นงานประดับตกแต่งได้ดี ซึ่งอาจจะปั้นเป็นเรื่องราว ที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ตามวัตถุประสงค์ของสถาปัตยกรรมที่นำ ประติมากรรมนั้นไปประกอบนอก จากนี้ ประติมากรรมประเภทรูปนูนต่ำยังใช้ได้ดีในการปั้นเหรียญ ชนิดต่าง ๆ รวมถึงการปั้นตรา เครื่องหมาย ต่าง ๆ กันอย่างแพร่หลาย

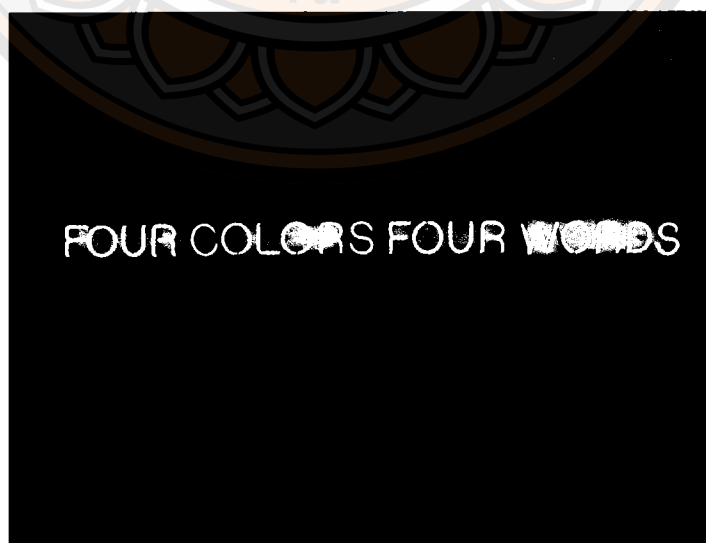


2.2.3 โจเซฟ โคสุธ (Joseph Kosuth)

ผลงานของ โจเซฟ โคสุธ (Joseph Kosuth) มักจะเกี่ยวกับภาษา เช่นผลงานชื่อ ไทเทิลด์ (อาร์ต แอส ไอเดีย แอส ไอเดีย), (ไอเดีย) Titled (Art as Idea as Idea), (idea) เมื่อปี 1967 เป็นภาพขนาดเมตรคูณเมตร เป็นตัวอักษรสีขาวบนพื้นดำ แจกแจงที่มาของคำว่า “ไอเดีย” สำหรับ โคสุธ แล้วความหมายของศิลปะที่ถูกแสดงออกในภาษานั้น สำคัญกว่าที่มันจะปรากฏออกมาเป็นภาพ หรือเป็นรูปธรรม ในผลงานชิ้นนี้เขาได้แสดงให้เห็นถึงปรัชญาของคอนเซ็ปชวลอาร์ตที่ว่า “ศิลปะที่เป็นความคิดที่เป็นความคิด” สำหรับศิลปินบางคน “ศิลปะที่เป็นความคิด” ก็ยังเป็นภาพยังเป็นรูปธรรม แต่โคสุธทำให้ “ศิลปะที่เป็นความคิด” ให้เป็น “ความคิด” จริงๆเสียเลย การนำเสนอของเขามีทั้ง ปรากฏเป็นตัวอักษรนีออน แผ่นป้ายบิลบอร์ดและการลงโฆษณาในหน้า หนังสือพิมพ์



ภาพที่ 2.1 ผลงาน 276 ของ Joseph Kosuth, Neon tubing, 76.2 x 411.48 cm ปี 1945



ภาพที่ 2.2 ผลงาน Four Colors Four Words ของ Joseph Kosuth, Neon tubing ปี 1966

2.2.4 บรูซ มันโร (Bruce Munro)

บรูซ มันโร เป็นอันดับต้นๆของศิลปินที่ทำงานเกี่ยวกับประติมากรรมแสง มีการติดตั้งที่โครงการอีเดนในคอร์นวอลล์ ผลงานสามารถมองเห็นได้บนเนินหญ้าบริเวณศูนย์สำหรับผู้เยี่ยมชม เรียกว่ามันเชื่อมระหว่างตัวอาคารกับน้ำตกที่มีชื่อเสียงเลยทีเดียว และอยู่ที่นั่นจนกระทั่งฤดูใบไม้ผลิ ปี 2009 งานชิ้นแรกที่เข้ามาติดตั้งได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ต่อมา มีชิ้นอื่นๆที่ลดขนาดลงมาจัดแสดงอีกหลายชิ้นในสวน Pirelli ที่ V&A ในปี 2004. บรูซ มันโรและผู้ช่วยของเขาอีก 5 คน ทำงานมากกว่าสามวัน เพื่อที่จะติดตั้งงานของเขาที่โครงการอีเดนทำจากแท่งอะคริลิค 6,000 แท่ง ซึ่งมีใยแก้วนำแสงอยู่ด้านใน และครอบคลุมปลายด้วยลูกกลมๆที่ทำมาจากแก้ว



ภาพที่ 2.3 ผลงาน Field of Light ของ Bruce Munro, light installations, ปี 2011



ภาพที่ 2.4 ผลงาน Water Towers ของ Bruce Munro, light installations, ปี 2011

บทที่ 3

กระบวนการสร้างสรรค์ (Method of Creation)

3.1 แรงบันดาลใจ (Inspiration)

ความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติ และสิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากปกติของคนไทยถูกนำมาเชื่อมโยงกับหลายๆสิ่งรอบๆตัว เช่น การตีความตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคโดยใช้สัตว์ที่ผิดไปจากธรรมชาติ มาเทียบเคียงเป็นตัวเลขตามความเชื่อของตนเอง จนเรียกได้ว่าทุกสิ่งรอบตัวสามารถจะนำมาตีความ เป็นตัวเลขต่างๆได้ทั้งหมด และความเชื่อนี้ก็ได้รับความนิยมไปอย่างแพร่หลายทั่วทุกภาค ทุกชนชั้นของ คนในสังคมมาอย่างยาวนาน

จากสภาวะการณดังกล่าว เป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้านำมาพัฒนาเป็นแนวคิดในการ สร้างสรรค์โครงการศิลปนิพนธ์ที่แสดงออกถึงทัศนคติที่มีต่อความเชื่อเกี่ยวกับการเสี่ยงโชคใน ประเทศไทย

3.2 แนวคิด (Concept of Work)

ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าประกอบด้วยรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเกี่ยวกับการเสี่ยงโชค ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของคนไทยที่สั่งสมมาจนเหมือนเป็นวัฒนธรรมของชาติ

3.3 การพัฒนาแรงบันดาลใจและแนวคิดสู่รูปแบบการแสดงออกในการสร้างสรรค์ (Development of Inspiration and Concept of Work)

จากแรงบันดาลใจและแนวความคิดในการนำเสนอเรื่องราวความเชื่อเกี่ยวกับการเสี่ยงโชคของ คนไทย ข้าพเจ้าเลือกใช้รูปทรงที่เกี่ยวข้อ และสามารถบอกเล่าเรื่องราวในเรื่องดังกล่าวได้มาเป็น ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม

โดยนำเสนองานในรูปแบบงานศิลปกรรมสื่อผสมที่ประกอบด้วยลักษณะงานหลายๆประเภทมา ผสมเข้าด้วยกันมาเป็นเครื่องถ่ายทอดมุมมองความคิด วิจาร์ณ ทัศนคติค่านิยม ในมุมมองในเชิงบวก ในเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับการเสี่ยงโชคของคนไทย ข้าพเจ้าเลือกใช้รูปทรงของสัตว์ที่มีลักษณะที่แปลก ไปจากธรรมชาติของมัน เพื่อแสดงให้เห็นชัดถึงแนวคิดของข้าพเจ้าว่าสิ่งเหล่านี้เป็นเหมือน สัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตัวแทนหรือสามารถสื่อถึงค่านิยมทางความเชื่อในสังคมไทยได้ รวมไปถึงต้องการ สะท้อนในเรื่องความเชื่อ การตีความหมายจากสิ่งของแปลกๆ เช่น ตุ๊กแกที่มีสองหาง กบที่มีหลายขา สำหรับคนไทยแล้วนั้นเชื่อกันว่าจะนำโชคลาภมาให้จึงนำมาตีความเป็นตัวเลขเพื่อใช้ ในการเสี่ยงโชค

3.4 กระบวนการสร้างสรรค์ (Technique)

3.4.1. ขั้นตอน

- กำหนดหัวเรื่องที่พบเห็นแล้วก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน
- เริ่มเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง ความเชื่อเกี่ยวกับการเสี่ยงโชค
- สร้างแผนผังเกี่ยวกับหัวเรื่อง que เลือกมาสร้างสรรค์ผลงานเพื่อแยกองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง ออกมา
- สร้างแบบร่าง และกำหนดเทคนิคและวิธีการ ที่จะใช้ในการแสดงออกของผ่านงานศิลปกรรม
- หาวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ตัวผลงานศิลปกรรม เช่น เรซิน(หล่อแบบ) ปูนปลาสเตอร์ ตัวเร่ง โมโนสเตอร์อิน โยแก้วสังเคราะห์ หลอดไฟLED
- สร้างสรรค์ผลงานตามที่ได้สร้างภาพร่างเอาไว้ในตอนต้น

3.4.2. วัสดุอุปกรณ์

เรซิน(หล่อแบบ) ปูนปลาสเตอร์ ตัวเร่ง ตัวม่วง โมโนสเตอร์อิน โยแก้วสังเคราะห์ หลอดไฟLED สีอะคริลิก ดินเหนียว เครื่องมือปั้น ลูกบอลพลาสติก แปรงทาสี ทินเนอร์

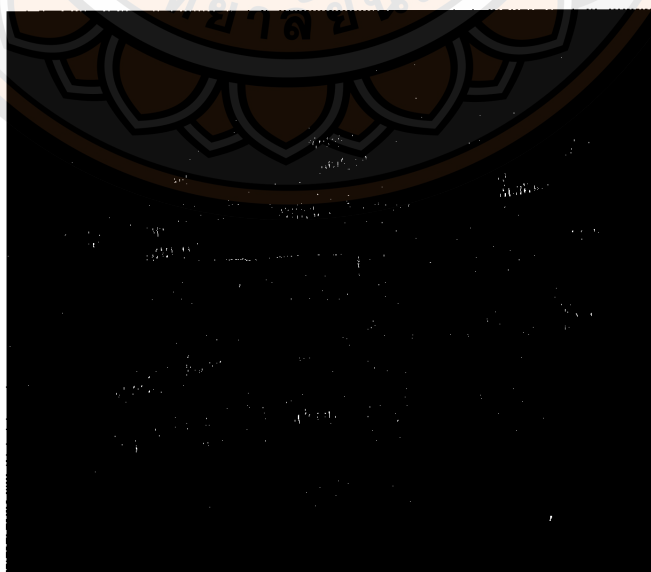
3.5 การปฏิบัติงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์

3.5.1 งานศิลปกรรมช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์

ปฏิบัติงานศิลปกรรมช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์ขั้นที่ 1

ขั้นตอนการทำงาน

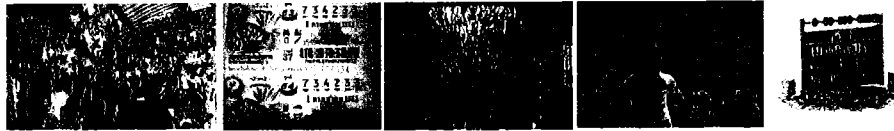
- 1.หาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การเสี่ยงโชค การละเล่น
- 2.สร้างแผนภูมิเพื่อแยกส่วนประกอบต่างๆที่เกี่ยวข้อง



ภาพที่ 3.1 แผนผังเกี่ยวกับเรื่องการเสี่ยงโชค

3. เลือกวิธีการในการนำเสนอผลงาน และสร้างแบบร่างของตัวงานศิลปกรรม
4. สร้างเงื่อนไขเพื่อบังคับให้คนเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

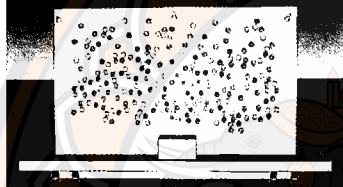
REFERENT



TOP VIEW



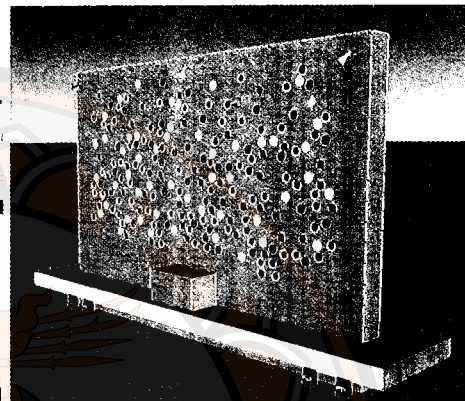
FRONT



DETAIL



PERSPECTIVE



ภาพที่ 3.2 แบบร่างของชิ้นงานศิลปกรรมช่วงก่อนศิลปินนิพนธ์



ภาพที่ 3.3 แบบร่างของงานศิลปกรรมช่วงก่อนศิลปินนิพนธ์

5. สร้างตัวฉากที่จะใช้ในการจัดแสดงงาน
6. ทำฉลากตัวอักษรต่างๆ และนำไปใส่ลูกโป่ง เป่าลมแล้วนำไปร้อยกับเส้นด้ายเพื่อรอการติดตั้ง
7. ติดตั้งลำโพง และระบบเสียงเพื่อสร้างบรรยากาศภายในงาน
8. หาขอรางวัลที่จะสร้างแรงจูงใจในการจัดกิจกรรม

กติกา

1. เลือกลูกโป่งคนละหนึ่งลูกภายในลูกโป่งแต่ละลูกจะมีตัวอักษร หรือสระ หนึ่งตัว
2. พิธีกรจับฉลากคำที่จะใช้เป็นโจทย์ขึ้นมา
3. ผู้เล่นจับกลุ่มโดยใช้ตัวอักษร หรือสระ ที่ตนมีเพื่อให้ได้คำตามโจทย์ เช่น คำว่า"ปลา" ก็จะใช้คนสามคนที่มีตัวอักษร ป ล ำ ในการผสมคำ
4. กลุ่มที่สามารถผสมคำได้ไวที่สุดจะได้คะแนนสะสม หากใครได้ครบตามที่กำหนดก็จะได้ของรางวัลไป
5. เลือกลูกโป่งใหม่ และพิธีกรจับฉลากเพื่อเป็นโจทย์ในครั้งถัดไป



ภาพที่ 3.4 ภาพบรรยากาศขณะจัดงานช่วงก่อนศิลปินขึ้น



ภาพที่ 3.5 ภาพบรรยากาศขณะจัดงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์



ภาพที่ 3.6 ภาพบรรยากาศขณะจัดงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์



ภาพที่ 3.7 ภาพบรรยากาศขณะจัดงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์



ภาพที่ 3.8 ภาพบรรยากาศขณะจัดงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์

ผลที่ได้จากการจัดกิจกรรม

1. ทุกคนสามารถเข้าใจในกติกาได้ง่าย
2. ของรางวัลที่ตั้งไว้สามารถสร้างแรงจูงใจได้ในระดับที่น่าพอใจขึ้นในกลุ่มของเด็กวัยรุ่น
3. เกิดการพูดคุยแลกเปลี่ยนเพื่อเล่นกิจกรรม
4. เสียงที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมสามารถสร้างความสนใจให้ผู้คนภายนอกได้

ปัญหาที่พบจากกิจกรรม

1. ยังขาดพิธีการต่างๆที่เป็นรูปแบบของเกมสัปดาห์ไป
2. ตัวพิธีการยังทำหน้าที่ได้ไม่เต็มที่
3. องค์ประกอบทางศิลปะที่ใช้ยังไม่ลงตัว
 - 3.1 ตัวบูทยังไม่เหมาะสม
 - 3.2 สิ่งของที่ใช้สร้างบรรยากาศยังไม่ค่อยไป
4. เงื่อนไข และกระบวนการที่ใช้ในการเล่นกิจกรรมยังไม่ลงตัว
 - 4.1 ขั้นตอนในวิธีการผสมคำยังไม่สามารถกระจายกลุ่มคนออกได้
 - 4.2 ของรางวัลมีจำนวนน้อยไป ทำให้การสร้างแรงจูงใจน้อยลง
 - 4.3 สถานที่ตั้งยังไม่เหมาะสมเท่าไรทำให้คนเล่นกิจกรรมมีจำนวนน้อย
5. อุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม มีจำนวนไม่เพียงพอ
6. บางอย่างที่คาดการณ์ไว้ไม่เป็นอย่างที่ตั้งใจ
 - 6.1 ลูกโป่งที่อยู่สูงหลุดร่วงลงมาเนื่องจากการติดตั้งไม่แข็งแรงพอ
 - 6.2 ผู้คนเลือกที่จะจับกลุ่มกับบุคคลเดิมๆเนื่องจากความสนิทสนมกัน

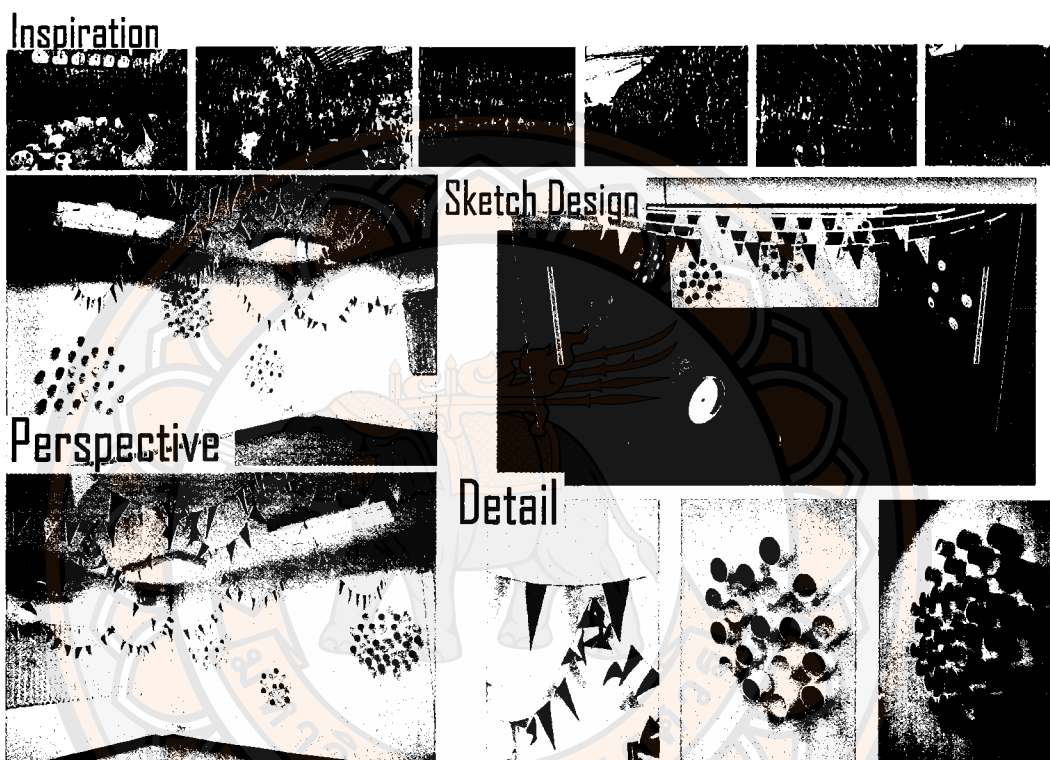
ข้อคิดเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา

1. กิจกรรมที่จัดขึ้นสามารถสร้างการเคลื่อนไหวอะไรได้บ้างอย่าง เสียงที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมสามารถดึงดูดความสนใจจากภายนอกได้พอสมควร
2. กฎกติกาที่คิดมาสามารถทำให้บรรลุเงื่อนไขที่ตั้งไว้เพื่อให้คนมีปฏิสัมพันธ์กัน
3. เวลาที่สถานที่ในการส่งงานยังไม่ส่งผลในเชิงบวกกับชิ้นงานเท่าไร
4. ยังขาดพิธีการที่เป็นเกมสัปดาห์ไป ถ้ามีอาจจะทำให้กิจกรรมมีเวลาได้นานขึ้น
5. องค์ประกอบที่เลือกใช้ยังไม่ค่อยลงตัวเท่าไร

ปฏิบัติงานศิลปกรรมช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2

ขั้นตอนการทำงาน

- 1.หาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การเสียงโชค การละเล่น
- 2.สร้างแผนภูมิเพื่อแยกส่วนประกอบต่างๆที่เกี่ยวข้อง
- 3.เลือกวิธีการในการนำเสนอผลงาน และสร้างแบบร่างของตัวงานศิลปกรรม
- 4.สร้างเงื่อนไขเพื่อบังคับให้คนเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้



ภาพที่ 3.9 ภาพร่างงานศิลปกรรมช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ ขั้นที่ 2

- 5.ทำอุปกรณ์สำหรับจัดสถานที่ ที่จะใช้ในการจัดแสดงงาน
- 6.ทาสีแก้วกระดาษ และเขียนหมายเลขด้านใน
- 7.ติดตั้งอุปกรณ์ต่างๆ ติดตั้งลำโพง และระบบเสียงเพื่อสร้างบรรยากาศภายในงาน
- 8.หาขอรางวัลที่จะสร้างแรงจูงใจในการจัดกิจกรรม

กติกา

- 1.เลือกแก้วคนละสองใบ ในแต่ละใบจะมีตัวเลข 0 - 9 อยู่ภายใน
- 2.พิธีกรจับลูกปิงปองขึ้นมาสามลูก เพื่อเป็นชุดตัวเลขสำหรับใช้ตามเงื่อนไข
- 3.ผู้เล่นจับกลุ่มโดยใช้ตัวเลข ที่ตนมีเพื่อรวมให้ได้ตามโจทย์ เช่น จับได้ 2 3 0 ก็จะใช้แก้วทั้งหมดสามใบ ซึ่งเกิดจากการรวมแก้วของผู้เล่นอย่างน้อยสองคนเพื่อให้ได้ครบตามโจทย์
- 4.กลุ่มที่สามารถจับชุดตัวเลขที่กำหนดได้ก็จะผ่านไปเล่นในรอบถัดไป
- 5.เลือกแก้วใหม่ และพิธีกรจะจับชุดตัวเลขใหม่อีกรอบ
- 6.ดำเนินกิจกรรมจนเหลือผู้ได้รับรางวัลเพียงกลุ่มเดียว

ปัญหาที่พบจากกิจกรรม

1. พิธีการต่างๆยังไม่เป็นรูปแบบกมสโช่ว
2. ระดับเสียงและท่าทางพิธีกรยังไม่เหมาะสม
3. สิ่งของที่ช่วยสร้างบรรยากาศยังน้อยไป
4. สถานที่จัดยังไม่เหมาะสมทำให้มีค่นร่วมกิจกรรมน้อย

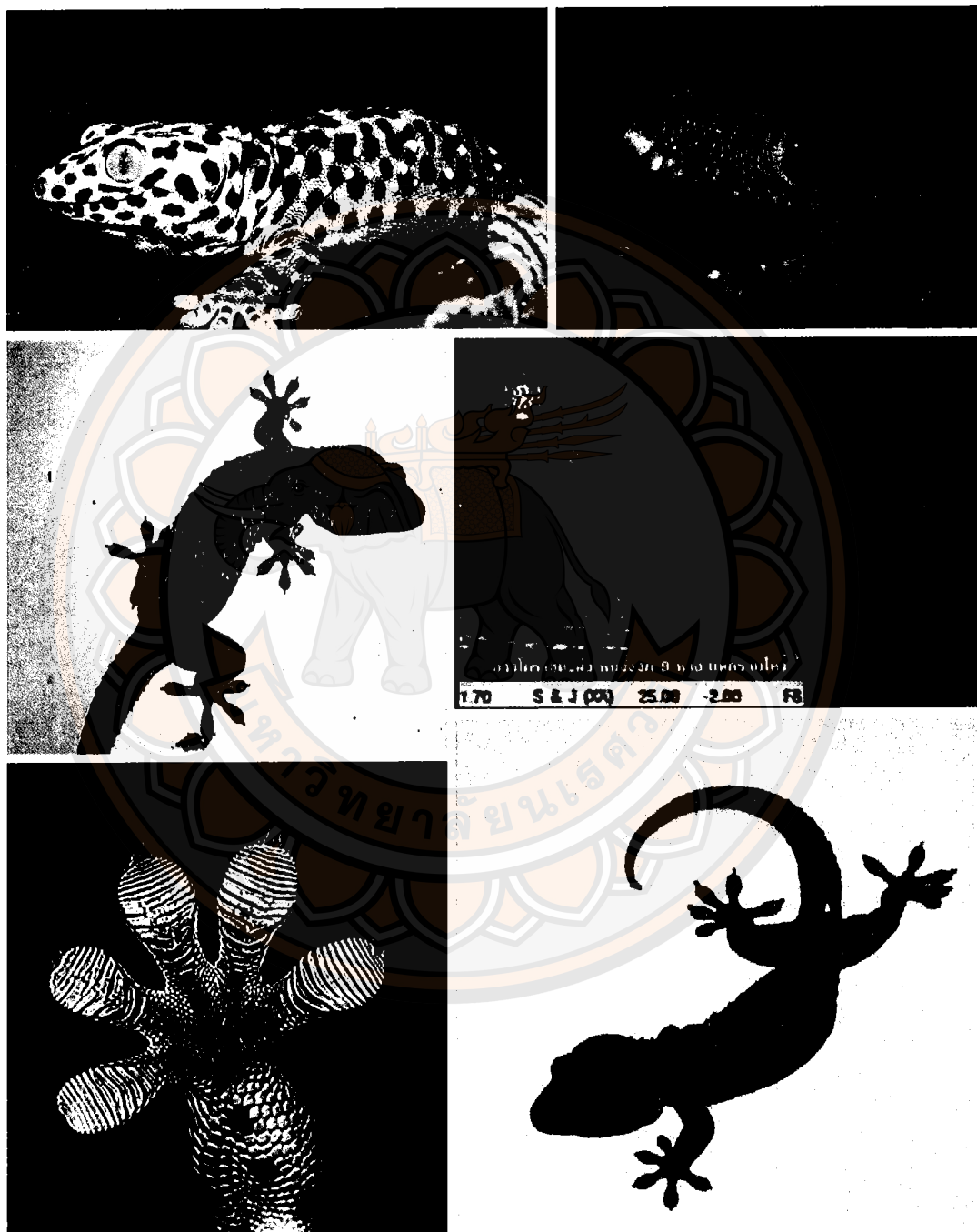


3.5.2 ปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์

ปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ขั้นตอนการทำงาน

1.หาข้อมูลความเชื่อเกี่ยวกับการเสียด และภาพสัตว์ที่เกี่ยวข้อง



ภาพที่ 3.10 ภาพข้อมูลสำหรับการสร้างสรรคงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1

- 2.สร้างแผนภูมิเพื่อแยกส่วนประกอบต่างๆที่เกี่ยวข้อง
- 3.เลือกวิธีการในการนำเสนอ และสร้างแบบร่างของตัวงานศิลปกรรม



ภาพที่ 3.11 แบบร่างของชิ้นงาน

- 4.ขึ้นแบบด้วยดินเหนียวตามแบบที่ได้ทำการร่างไว้



ภาพที่ 3.12 การขึ้นรูปชิ้นงานด้วยดินเหนียว

5. ทำพิมพ์ด้วยปูนปลาสเตอร์



ภาพที่ 3.13 การทำพิมพ์ของชิ้นงานด้วยปูนปลาสเตอร์



ภาพที่ 3.14 พิมพ์ปูนปลาสเตอร์

6. ทำการหล่อเรซิน



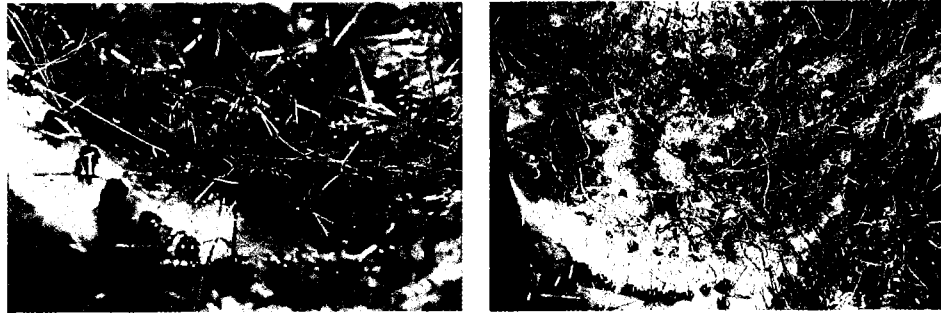
ภาพที่ 3.15 หล่อชิ้นงานด้วยเรซินและใส่ใยสังเคราะห์

7. เจาะรูเพื่อใส่หลอดไฟ และทำสีชิ้นงาน



ภาพที่ 3.16 เจาะรูตัวชิ้นงานเพื่อเตรียมใส่หลอดไฟ

8. ใส่หลอดไฟ และติดตั้งระบบไฟ



ภาพที่ 3.17 ใส่หลอดไฟและติดตั้งระบบไฟ

ข้อคิดเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา

1. ชิ้นงานสามสารลบอกเล่าเรื่องราวที่ทำได้ชัดเจน
2. รูปร่างตัวชิ้นงานสามารถจัดการกับพื้นที่ว่างได้ดี แต่ยังมีเรื่องส่วนโค้งต่างๆยังไม่สมบูรณ์นัก
3. เสียงที่เกิดจากติลลีย์ที่ทำให้ไฟกระพริบส่งผลดีกับงาน เหมือนเสียงจิ้งจก และนาฬิกาเดิน
4. พื้นผิวของตัวชิ้นงานยังขาดความสมบูรณ์ไป

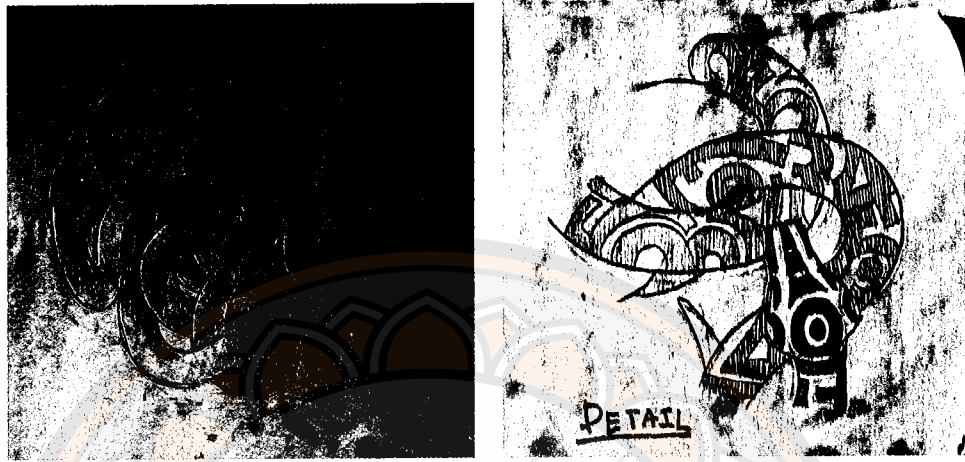
ปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2
ขั้นตอนการทำงาน

1.หาข้อมูล และภาพสัตว์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์



ภาพที่ 3.18 ภาพข้อมูลสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2

2. สร้างแผนภูมิเพื่อแยกส่วนประกอบต่างๆที่เกี่ยวข้อง
3. เลือกวิธีการในการนำเสนอ และสร้างแบบร่างของตัวงานศิลปกรรม

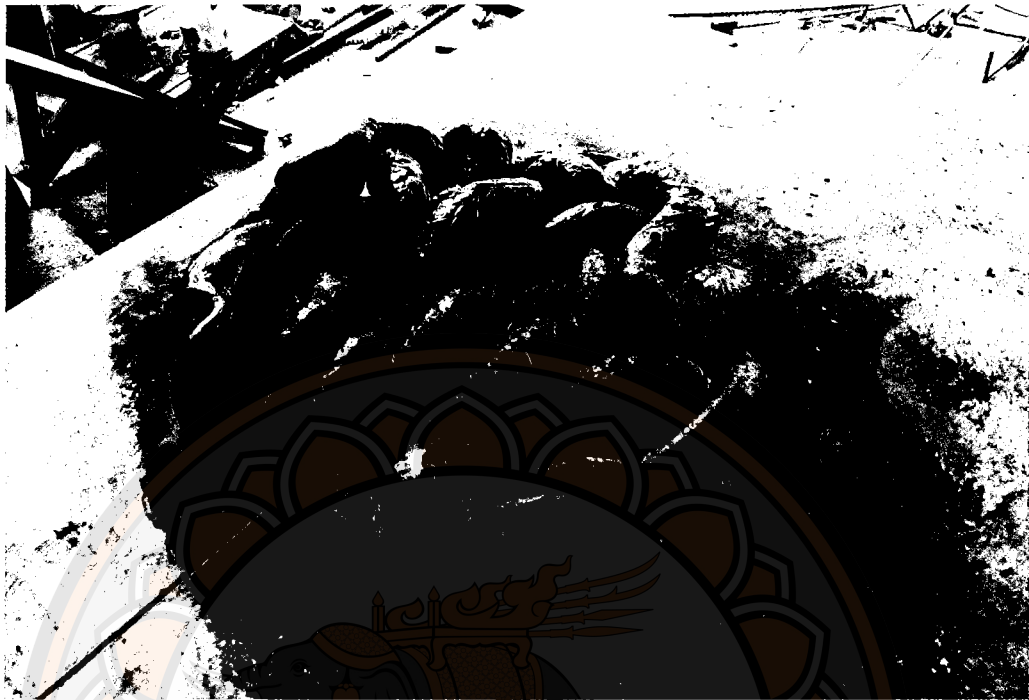


ภาพที่ 3.19 แบบร่างของชิ้นงาน



ภาพที่ 3.20 แบบร่าง 3 มิติ

4. ขึ้นแบบด้วยดินเหนียวตามแบบที่ได้ทำการร่างไว้



ภาพที่ 3.21 การขึ้นรูปขึ้นงานด้วยดินเหนียว

5. ทำพิมพ์ด้วยปูนปลาสเตอร์



ภาพที่ 3.22 การทำพิมพ์ของขึ้นงานด้วยปูนปลาสเตอร์



ภาพที่ 3.23 พิมพ์ปูนปลาสเตอร์

6.ทำการหล่อเรซิน

7.เจาะรูเพื่อใส่หลอดไฟ และทำสีชิ้นงานด้วยการแปะสติกเกอร์,เรียงเบอร์



ภาพที่ 3.24 เจาะรูตัวชิ้นงานเพื่อเตรียมใส่หลอดไฟ

8.เคลือบด้วยยูริเทน



ภาพที่ 3.25 เคลือบด้วยยูริเทน

9.ใส่หลอดไฟ และติดตั้งระบบไฟ

ความคิดเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา

- 1.การเลือกใช้วัสดุเข้ามาทำพื้นผิวมีความน่าสนใจตรงกับเรื่องราวที่ต้องการสื่อ
- 2.ด้วยตัวงานมีลักษณะเป็นประติมากรรมลอยตัวเกินไปทำให้ดูรายละเอียดที่เกิดจากไฟได้ยาก เนื่องจากตัวเลขที่เกิดจากไฟเป็นลักษณะการอ่านแบบ 2 มิติ ชัดกับตัวงานที่เป็น 3 มิติ

ปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 3

ขั้นตอนการทำงาน

1.หาข้อมูล และภาพสัตว์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์



ภาพที่ 3.26 ภาพข้อมูลสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3

- 2.สร้างแผนภูมิเพื่อแยกส่วนประกอบต่างๆที่เกี่ยวข้อง
- 3.เลือกวิธีการในการนำเสนอ และสร้างแบบร่างของตัวงานศิลปกรรม



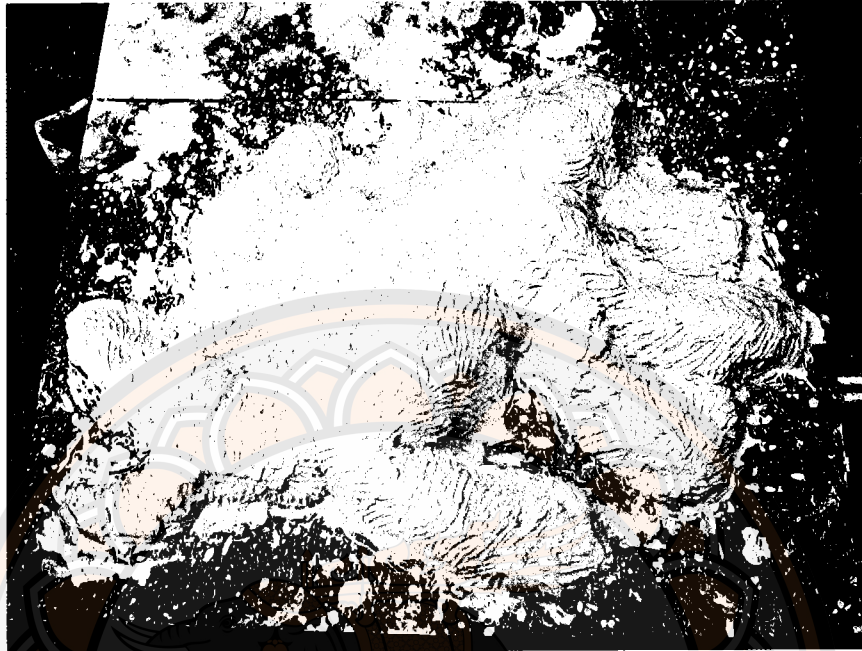
ภาพที่ 3.27 แบบร่างของชิ้นงาน

- 4.ขึ้นแบบด้วยดินเหนียวตามแบบที่ได้ทำการร่างไว้



ภาพที่ 3.28 การขึ้นรูปชิ้นงานด้วยดินเหนียว

5. ทำพิมพ์ด้วยปูนปลาสเตอร์

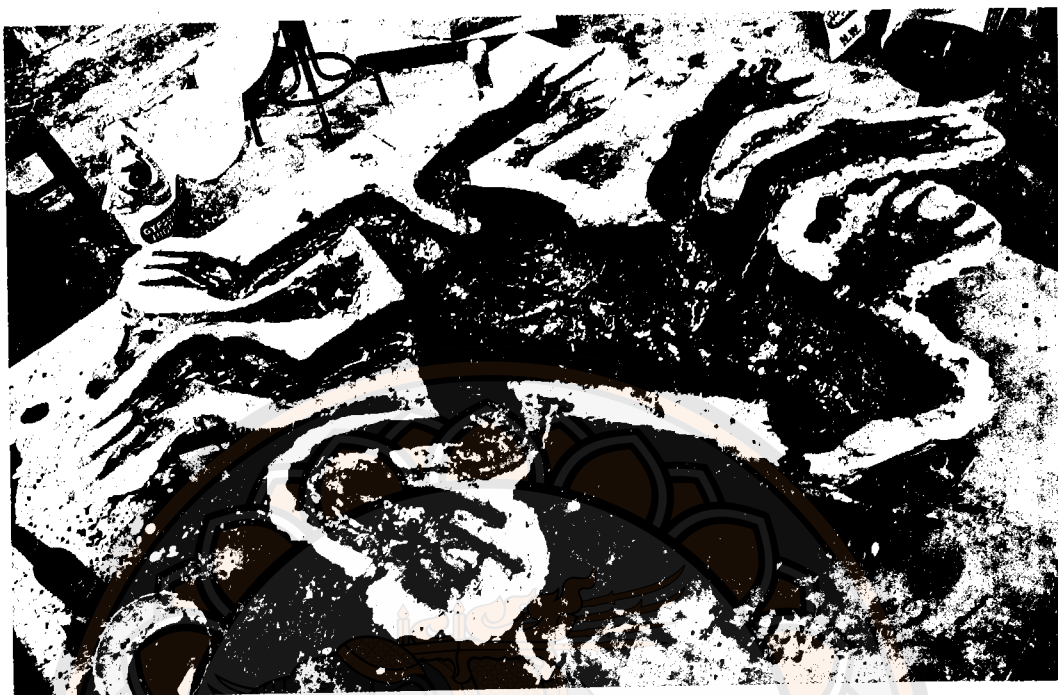


ภาพที่ 3.29 การทำพิมพ์ของชิ้นงานด้วยปูนปลาสเตอร์

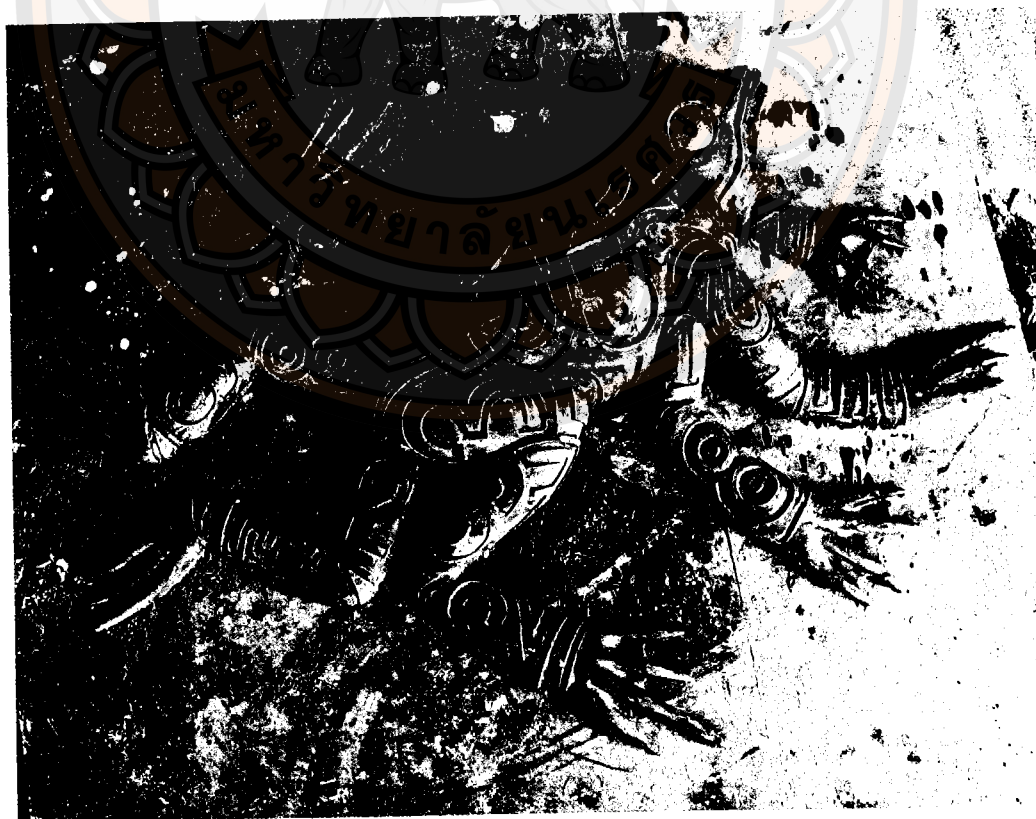


ภาพที่ 3.30 พิมพ์ปูนปลาสเตอร์

6. ทำการหล่อเรซิน



ภาพที่ 3.31 หล่อชิ้นงานด้วยเรซินและใส่ใยสังเคราะห์



ภาพที่ 3.32 ชิ้นงานหลังจากหล่อด้วยเรซิน

- 7.เจาะรูเพื่อใส่หลอดไฟ และทำสีชิ้นงานด้วยการพ่นเคลือบ
- 8.ใส่หลอดไฟ และติดตั้งระบบไฟ

ความคิดเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา

1. ชิ้นงานมีรูปร่างที่เหมาะสม และมีความสมบูรณ์ในด้านพื้นผิวมากขึ้น
2. ในส่วนของไฟกระพริบมีจังหวะที่แตกต่างมากขึ้นทำให้เกิดความน่าสนใจ



บทที่ 4

ผลงานทดลองและพัฒนาการในการสร้างสรรค์ (Experimental Works and Development)

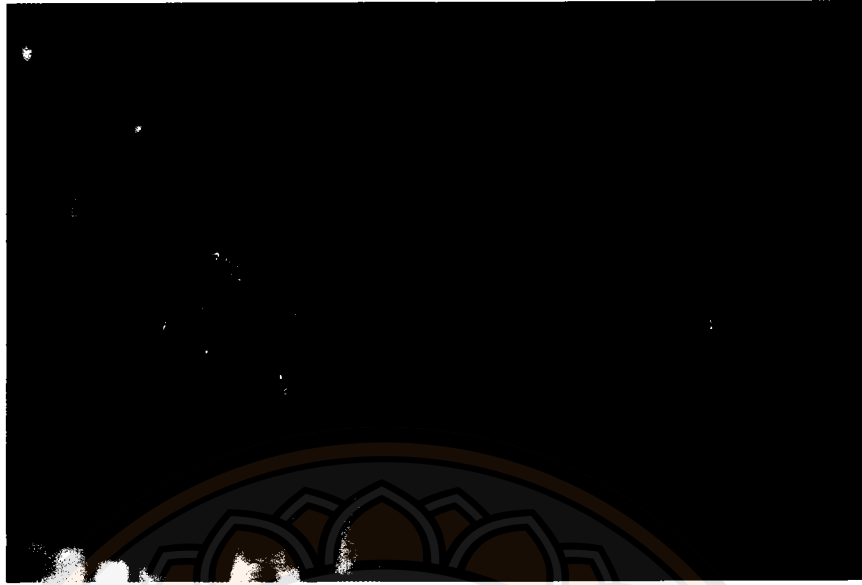
การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้านี้ใช้งานศิลปกรรมเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดมุมมองเกี่ยวกับความเชื่อในการเสี่ยงโชค โดยนำเสนอผ่านรูปแบบงานประติมากรรมและการกระพริบของหลอดไฟ ผลงานศิลปนิพนธ์สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระยะสำคัญคือ ผลงานช่วงแรก ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ และผลงานศิลปนิพนธ์ ซึ่งมีการพัฒนาเทคนิคการนำเสนอ รูปแบบ รวมถึงวัสดุที่ใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระแต่ละช่วง แต่ละชิ้นงาน

ผลงานการสร้างสรรค์ช่วงแรก

ผลงานของข้าพเจ้าในระยะแรกเป็นการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม โดยใช้เรื่องราวการเปลี่ยนแปลงตัวเองเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากคนในสังคม ผ่านการฉายวิดีโอบนชิ้นงานประติมากรรมสูง



ภาพที่ 4.1 ภาพงานศิลปกรรมช่วงแรก
เทคนิค Video Installation
ขนาด 300 x 600 cm



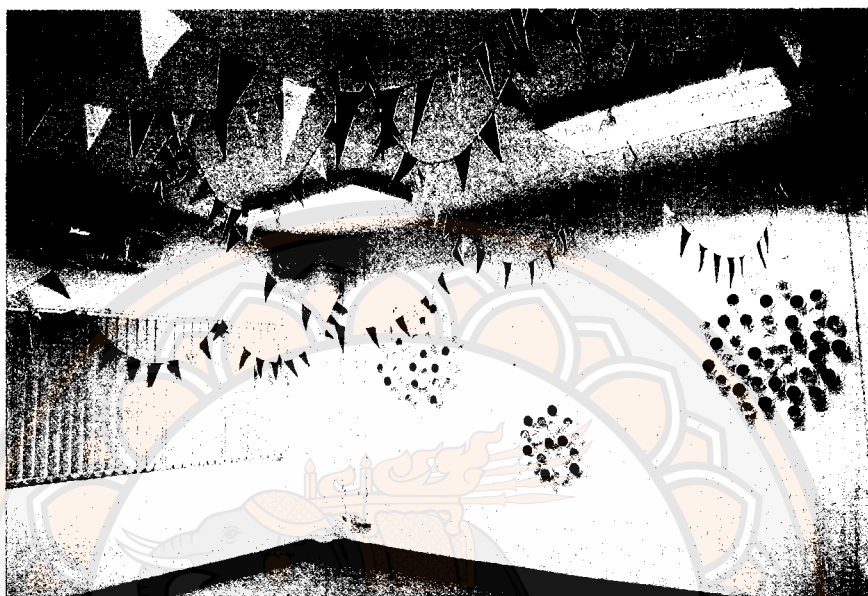
ภาพที่ 4.2 ประติมากรรมรูปหน้าคนจากปูนปลาสเตอร์ เคลือบผิวด้วยยางพารา



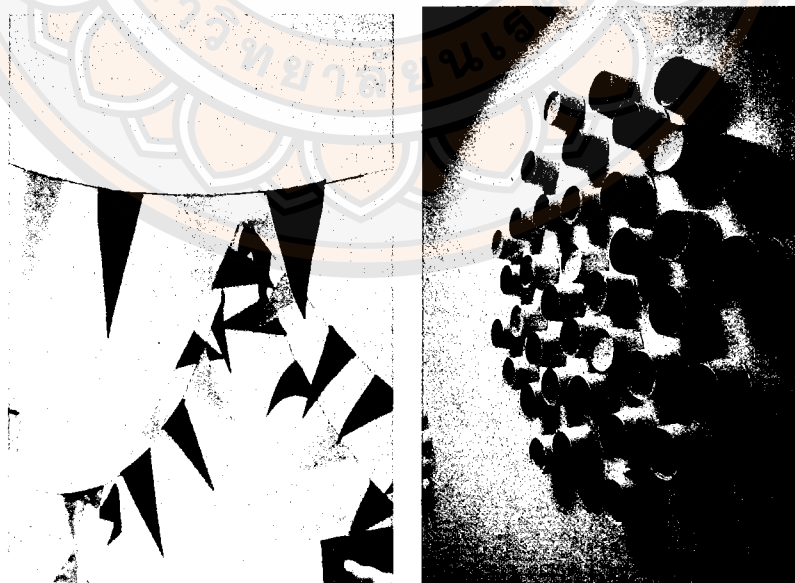
ภาพที่ 4.3 ภาพรายละเอียดงานศิลปกรรมช่วงแรก

ผลงานศิลปกรรมช่วงก่อนศิลปนิพนธ์

ผลงานของข้าพเจ้าในช่วงก่อนศิลปนิพนธ์นี้ ได้เปลี่ยนแนวความคิดมาเป็นเรื่องการเสียดสีของคนไทย รวมถึงมีการพัฒนารูปแบบและการนำเสนอ โดยมีลักษณะงานที่เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงระบบขั้นตอนการเสียดสีที่เชื่อมโยงกับระบบสังคมของคนไทย



ภาพที่ 4.4 ผลงานศิลปกรรมช่วงก่อนศิลปนิพนธ์
เทคนิค Happening Art
ขนาด 450 x 450 cm



ภาพที่ 4.5 สลายละเอียดงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์

การพัฒนาผลงานศิลปกรรมเป็นมาอย่างต่อเนื่อง ในการทดลองทำศิลปกรรมระหว่างช่วงก่อนศิลปนิพนธ์หลายชิ้นที่ผ่านมาที่มีการจัดการกระบวนการ และปัญหาที่แตกต่างกันไปถึงแม้มีหลายชิ้นที่ไม่สามารถตอบโจทย์เกี่ยวกับแนวคิดได้ แต่ก็ก็เป็นสิ่งที่ทำให้ข้าพเจ้าจึงพบแนวทางในการพัฒนาชิ้นงานศิลปนิพนธ์ และแก้ไขปัญหาต่างๆจนสามารถถ่ายทอดแนวความคิดผ่านชิ้นงานศิลปกรรมได้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการ รวมถึงได้รับคำแนะนำหรือข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษาหลายท่าน ที่ช่วยการสร้างสรรค์ผลงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ผลงานศิลปนิพนธ์

พัฒนาการด้านเนื้อหา

ปรับเปลี่ยนมุมมองจากที่เคยนำเสนอในส่วนของกระบวนการในการเสียโชคมาเป็นนำเสนอมุมมองเกี่ยวกับความเชื่อเกี่ยวกับการเสียโชคของคนไทยที่มักจะนำสิ่งต่างๆที่ผิดปกติไปจากธรรมชาติมาตีความเป็นตัวเลขต่างๆเพื่อใช้ในการเสียโชค ความเชื่อเหล่านี้ได้รับความนิยมในวงกว้างไม่ว่าจะอยู่ภาคใดชนชั้นใดต่างก็มีความเชื่อนี้แฝงอยู่เสมอ เสมือนเป็นอีกเอกลักษณ์ที่อยู่คู่กับคนในสังคมไทยมาอย่างยาวนาน

พัฒนาการด้านรูปแบบ

มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอจากในช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ที่เป็นการจัดกิจกรรมมาเป็นรูปแบบงานศิลปกรรมสื่อผสม คือการปั้นหล่อเป็นชิ้นงานประติมากรรมประกอบการกระพริบของหลอดไฟ โดยนำรูปทรงมาจากสัตว์ที่มีลักษณะผิดแปลกไปจากธรรมชาติตามความเชื่อของคนในสังคมไทย ที่เชื่อว่าจะนำโชคลาภมาให้มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

พัฒนาการด้านวัสดุ

ชิ้นงานศิลปนิพนธ์นี้ใช้การขึ้นรูปด้วยดินเหนียว และหล่อด้วยเรซินเสริมไฟเบอร์กลาสเพื่อให้เกิดความแข็งแรง เป็นชิ้นที่สามารถจับต้องได้และเป็นรูปธรรมมากขึ้น ต่างจากงานช่วงก่อนซึ่งเป็นรูปแบบกิจกรรมที่เมื่อจบกิจกรรมแล้วไม่มีชิ้นงานที่สามารถจับต้องได้เหลืออยู่



ภาพที่ 4.6 ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1
ชื่อผลงาน สิ่งมีชีวิตแห่งการเสียดโชค
ขนาด 150 x 180 cm
เทคนิค สีสื่อมผสม



ภาพที่ 4.7 ไฟกระพริบในจังหวะที่ 1



ภาพที่ 4.8 ไฟกระพริบในจันทะที่ 2



ภาพที่ 4.9 ไฟกระพริบทั้งระบบ

วิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์

ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1 เป็นผลงานในการสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการปั้นหล่อด้วยเรซิน โดยนำรูปทรงของ ตึกแกล มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานศิลปกรรม

รูปทรง (Form) ใช้รูปทรงจากธรรมชาติ (organic form) คือ รูปทรงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของตึกแกลมาจัดวางให้มีส่วนโค้งต่างๆและเพิ่มให้มีสองทางเพื่อบอกเล่าเรื่องราวความเชื่อของคนไทย

พื้นผิว (Texture) ลักษณะพื้นผิวของผลงานการตีตีสีเป็นจุดสีเล็กๆกระจายอยู่โดยทั่ว สร้างความรู้สึกถึงพื้นผิวที่มีความขรุขระ ให้ความรู้สึกถึงผิวที่หยาบกระด้างเหมือนผิวของตึกแกลจริงๆ

เส้น (Line) ส่วนของเส้นรอบนอกเป็นเส้นอิสระเพื่อสร้างการเคลื่อนไหวภายในงานทำให้งานไม่รู้สึกรigid ส่วนของเส้นในชิ้นงานเกิดจากการเรียงตัวของหลอดไฟเป็นตัวเลขต่างๆก่อให้เกิดการตอบสนองทางสายตา

สี (Color) สีจากแสงของหลอดไฟในชิ้นงานเกิดจากการเรียงตัวของจุดแต่ไม่ส่งผลให้รู้สึกหยาบ เนื่องจากมีการกระพริบอยู่ตลอดเวลาก่อให้เกิดการเคลื่อนไหวขึ้นในชิ้นงาน

ระนาบ (Plane) เกิดจากระดับความสูงต่ำของพื้นผิวในชิ้นงาน ทำให้เกิดแสงเงาและเกิดระดับของสี ผิวสัมผัสที่แตกต่างกัน

จังหวะ (Rhythm) จังหวะที่เกิดจากการซ้ำของการเรียงหลอดไฟด้วยความถี่-ห่าง แตกต่างกันไป ก่อให้เกิดความขัดแย้งขึ้นในชิ้นงานทำให้เกิดจุดสนใจขึ้น จังหวะที่เกิดจากการกระพริบของหลอดไฟที่ต่างกันสองจังหวะ สร้างความเคลื่อนไหวให้เกิดในชิ้นงาน

ขนาดและสัดส่วน (Size & Proportion) มีการขยายสัดส่วนของตึกแกลขึ้นให้ใหญ่กว่าขนาดจริง เพื่อสร้างผลกระทบจากการมองเห็นที่ขัดแย้งกับประสบการณ์ที่เคยพบเห็นมาในชีวิตประจำวัน

ปัญหาในการสร้างสรรค์

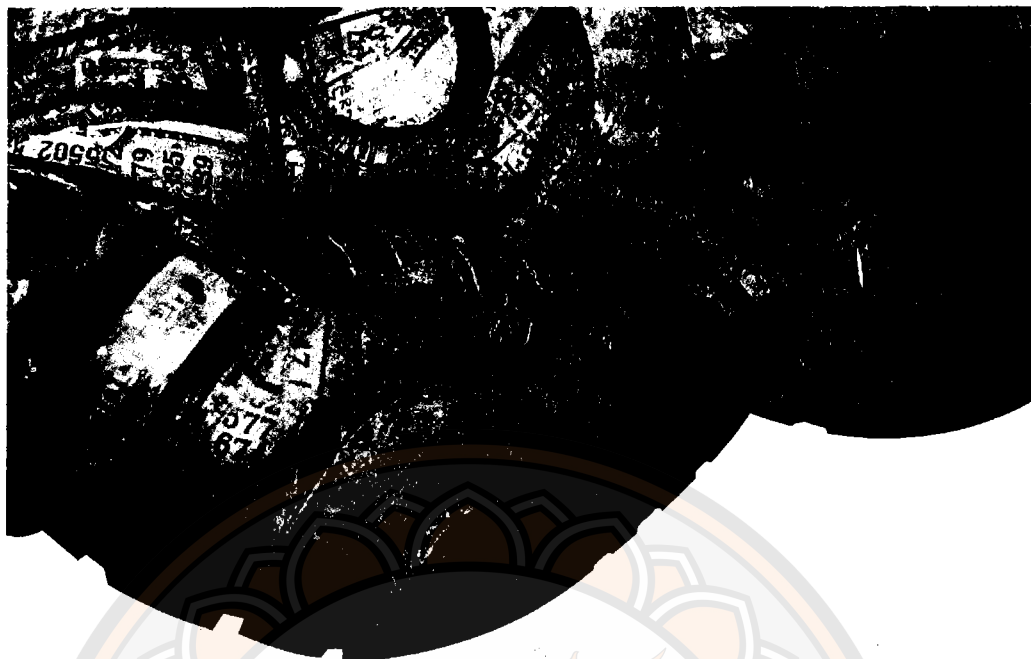
1. ไม่ได้มีการสร้างสรรค์งานด้วยการปั้นหล่ออย่างต่อเนื่อง ทำให้ในกระบวนการต่างๆใช้เวลาในการปฏิบัติค่อนข้างมาก
2. ต้องเรียนรู้บางขั้นตอนในการปฏิบัติงานใหม่
3. ในการติดตั้งระบบไฟใช้เวลาค่อนข้างนาน เนื่องจากความล่าช้าในการส่งของจากร้านที่ทำการสั่งซื้อหลอดไฟ



ภาพที่ 4.10 ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2
ชื่อผลงาน สิ่งมีชีวิตแห่งการเสียดโชค 2
ขนาด 100 x 90 cm
เทคนิค สีสผสม



ภาพที่ 4.11 รายละเอียดผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2



ภาพที่ 4.12 งานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2 ที่ทำพื้นผิวด้วยลวดเตอรี และ เรียงเบอร์



ภาพที่ 4.13 ไฟกระพริบจังหวะที่ 1



ภาพที่ 4.14 ไฟกระพริบจังหวะที่ 2

วิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์

ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2 เป็นผลงานในการสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการปั้นหล่อด้วยเรซิน โดยนำรูปทรงของ งู มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานศิลปกรรม โดยมีการปรับเปลี่ยนการสร้างพื้นผิวใหม่

รูปทรง (Form) ใช้รูปทรงจากธรรมชาติ (Organic Form) ของงูที่ขดตัวพันกันอยู่มานำเสนอ โดยคุมรูปทรงให้เป็นวงกลม และสร้างจังหวะโดยลักษณะการพันกันของตัวงู

พื้นผิว (Texture) ลักษณะพื้นผิวของผลงานมีการปรับเปลี่ยนไปจากเดิมโดยใช้การแปะเรียงเบอร์และลือตเตอร์ เพื่อสร้างพื้นผิวที่ดูพร่าเป็นจุดเล็กๆ และมีการเคลือบผิวด้วยยูริเทนทำให้มันวาวเหมือนลักษณะผิวของงูจริงๆ

สี (Color) ใช้สีสองโทนที่แตกต่างกันเพื่อสร้างความขัดแย้งในชิ้นงานเพื่อเน้นจุดเด่นแต่ละส่วน ให้เด่นชัดขึ้น และสีจากแสงของหลอดไฟในชิ้นงานที่มีการกระพริบอยู่ตลอดเวลาก่อให้เกิดการเคลื่อนไหวขึ้นในชิ้นงาน

ระนาบ (Plane) เกิดจากระดับความสูงต่ำของพื้นผิวในชิ้นงาน ทำให้เกิดแสงเงาและเกิดระดับของสี ผิวสัมผัสที่แตกต่างกัน

จังหวะ (Rhythm) จังหวะที่เกิดจากการซ้ำของการเรียงหลอดไฟด้วยความถี่-ห่าง แตกต่างกันไป ก่อให้เกิดความขัดแย้งขึ้นในชิ้นงานทำให้เกิดจุดสนใจขึ้น จังหวะที่เกิดจากการกระพริบของหลอดไฟที่ต่างกันสองจังหวะ สร้างความเคลื่อนไหวให้เกิดในชิ้นงาน

ขนาดและสัดส่วน (Size & Proportion) มีการขยายสัดส่วนของงูขึ้นให้ใหญ่กว่าขนาดจริง เพื่อสร้างผลกระทบจากการมองเห็นที่ขัดแย้งกับประสบการณ์ที่เคยพบเห็นมาในชีวิตประจำวัน

ปัญหาในการสร้างสรรค์

1. ในการขึ้นรูปด้วยดินเหนียวค่อนข้างซับซ้อนเนื่องจากการพันกันของรูปทรง
2. การเจาะรูหลังจากแปะลวดเตอรี เกิดขุยจากกระดาษขึ้น ทำให้บริเวณขอบของรูที่เจาะไม่เรียบ
3. ลักษณะของไฟที่เรียงเป็นตัวเลขอ่านค่อนข้างยาก เนื่องจากลักษณะตัวเลขจำเป็นต้องอ่านในระบบ 2 มิติ แต่รูปทรงเป็น 3 มิติมีส่วนโค้งเยอะทำให้เกิดการปิดของตัวเลขเกิดขึ้น



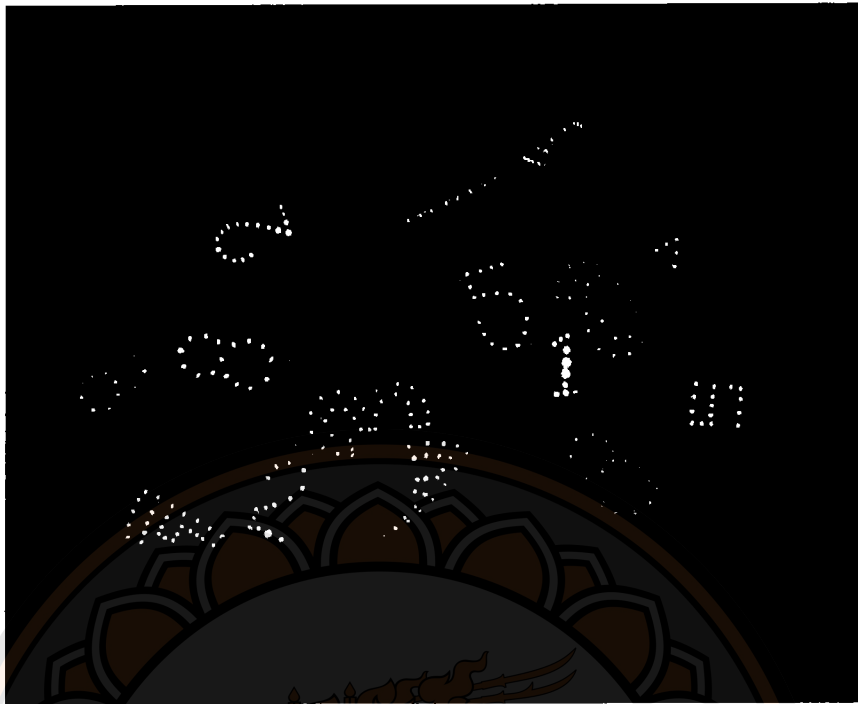
ภาพที่ 4.15 ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3
ชื่อผลงาน สิ่งมีชีวิตแห่งการเสียงโซค 3
ขนาด 150 x 180 cm
เทคนิค สีสผสม



ภาพที่ 4.16 ไฟระพระปริบงัหะที่ 1



ภาพที่ 4.17 ไฟระพระปริบงัหะที่ 2



ภาพที่ 4.18 ไฟกระพริบจังหวะที่ 3

วิเคราะห์ผลงานศิลปนิพนธ์

ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3 เป็นผลงานในการสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการปั้นหล่อด้วยเรซิน โดยนำรูปทรงของ กบ และ คางคก มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานศิลปกรรมโดยมีการปรับเปลี่ยนการทำพื้นผิวโดยศึกษาจากข้อผิดพลาดในชิ้นที่ 2

รูปทรง (Form) ใช้รูปทรงจากธรรมชาติ (Organic Form) ของ กบ และ คางคก มาปรับเปลี่ยนเพื่อให้เกิดรูปทรงใหม่ ที่สอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการนำเสนอ

พื้นผิว (Texture) ลักษณะพื้นผิวของผลงานมีลักษณะเรียบและมันวาว โดยการใช้การพ่นเคลือบสี เพื่อให้เกิดความแตกต่างทางด้านพื้นผิวจากธรรมชาติ

สี (Color) สีของชิ้นงานเป็นสีทองเพื่อสร้างลักษณะพื้นผิวที่ดูเหมือนวัสดุที่มีคุณค่ามากกว่าตัวสัตว์ตามธรรมชาติ และสีจากแสงของหลอดไฟในชิ้นงานที่มีเงากระพริบอยู่ตลอดเวลาก่อให้เกิดการเคลื่อนไหว ขึ้นในชิ้นงาน

ระนาบ (Plane) เกิดจากระดับความสูงต่ำของพื้นผิวในชิ้นงาน ทำให้เกิดแสงเงาและเกิดระดับของสี ผิวสัมผัสที่แตกต่างกัน

จังหวะ (Rhythm) จังหวะที่เกิดจากการซ้ำของการเรียงหลอดไฟด้วยความถี่-ห่าง แตกต่างกันไป ก่อให้เกิดความขัดแย้งขึ้นในชิ้นงานทำให้เกิดจุดสนใจขึ้น จังหวะที่เกิดจากการการกระพริบของหลอดไฟแบ่งเป็น 3 ชุด เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวที่คาดเดาได้ยากเปรียบเสมือนการตีความหรือการคาดเดาตัวเลขของคน

ขนาดและสัดส่วน (Size & Proportion) มีการขยายสัดส่วนของกบ และคางคกให้ใหญ่ขึ้นกว่าขนาดจริง เพื่อสร้างผลกระทบจากการมองเห็นที่ขัดแย้งกับประสบการณ์ที่เคยพบเห็นมาในชีวิตประจำวัน

ปัญหาในการสร้างสรรค์

1. ขณะทำแม่พิมพ์เกิดความผิดพลาดระหว่างการผสม ทำให้แม่พิมพ์ปูนไม่แข็งตัวจึงต้องขึ้นรูปและทำแม่พิมพ์ใหม่อีกครั้ง
2. การหล่อต้องทำการแบ่งแม่พิมพ์ใหม่เนื่องจากส่วนขามีโอกาสที่จะหักได้ จึงต้องแบ่งเพื่อความแข็งแรง
3. มีอาการมือชา และปวดหลัง จึงทำให้การทำงานไม่สะดวกเท่าที่ควร



บทที่ 5

บทสรุป (Conclusion)

การสร้างสรรคศิลป์ เรื่อง “จินตภาพจากความเชื่อในการเสี่ยงโชค” ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดมุมมองเกี่ยวกับความเชื่อในการเสี่ยงโชคของคนไทย โดยนำเสนอผ่านรูปแบบงานศิลปกรรมสื่อผสม

ผลงานการสร้างสรรคช่วงก่อนศิลป์

ผลงานของข้าพเจ้าในช่วงก่อนศิลป์นี้ นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อในการเสี่ยงโชคของคนไทย โดยมีลักษณะงานที่เป็นการจัดกิจกรรมที่ขั้นตอนต่างๆในการจัดกิจกรรม เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงระบบขั้นตอนการเสี่ยงโชคที่เชื่อมโยงกับระบบสังคมของคนไทย

ผลงานการสร้างสรรคช่วงศิลป์

ผลงานของข้าพเจ้าในช่วงศิลป์นี้ มีการพัฒนาทั้งด้านแนวคิด เทคนิค และวัสดุ เพื่อให้สามารถบอกเล่าเรื่องราวมุมมองเกี่ยวกับความเชื่อของคนไทยที่มีต่อการเสี่ยงโชค ได้เหมาะสม และเข้าถึงได้ง่าย โดยการใช้รูปทรงจากสิ่งที่อยู่รอบตัวซึ่งทุกคนต่างมีประสบการณ์กับสิ่งนั้นๆอยู่แล้วมาสร้างสรรคเป็นผลงานศิลป์ เช่น การใช้รูปทรงจาก กบ งู และตุ๊กแก โดยใช้เทคนิคในการปั้นหล่อด้วยเรซินเสริมไฟเบอร์กลาสประกอบกับการกระพริบของหลอดไฟ เรื่องราวที่ปรากฏภายในผลงานคือ มุมมองเกี่ยวกับความเชื่อเกี่ยวกับการเสี่ยงโชคของคนไทยที่มักจะนำสิ่งต่างๆที่ผิดปกติไปจากธรรมชาติ มาตีความเป็นตัวเลขต่างๆเพื่อใช้ในการเสี่ยงโชค ความเชื่อเหล่านี้ได้รับความนิยมในวงกว้างไม่ว่าจะอยู่ภาคใดชนชั้นใดต่างก็มีความเชื่อนี้แฝงอยู่เสมอ เสมือนเป็นอีกเอกลักษณ์ที่อยู่คู่กับคนในสังคมไทยมาอย่างยาวนาน

ตลอดระยะเวลาในการสร้างสรรคศิลป์นี้ ข้าพเจ้าได้ใช้ทักษะหลายได้ไม่ว่าจะเป็นทางด้านความคิด การสร้างสรรคเทคนิค และด้านการจัดวางองค์ประกอบรูปทรงในระหว่างการสร้างสรรคผลงาน ข้าพเจ้าได้พบกับปัญหามากมายที่เกิดขึ้น แต่ปัญหาเหล่านั้นช่วยทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้กับการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อที่จะนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรคงานชิ้นต่อไป แต่เหนือสิ่งอื่นใดการทำศิลป์ของข้าพเจ้าจะสำเร็จลุล่วงไปไม่ได้ถ้าขาดข้อเสนอแนะและคำแนะนำดีๆ จากอาจารย์ที่เคารพทุกท่าน

บรรณานุกรม

- ชลูด นิ่มเสมอ (2531). องค์ประกอบของศิลปะ. (พิมพ์ครั้งที่1). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ทองเจือ เขียดทอง (2548).การออกแบบสัญลักษณ์. (พิมพ์ครั้งที่4). กรุงเทพฯ : สีปยะระภา.
- นภาจรี นำเบ็ญจพล (2537). จิตวิทยาศาสนา ความเชื่อและความจริง. (พิมพ์ครั้งที่1). กรุงเทพฯ :
กอนทุน ปี. ทราเวน.
- พลุลวง (2546).พจนานุกรมทำนายฝัน(ก - ฮ). (พิมพ์ครั้งที่1). กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ.
- ศิริพงษ์ วิทยาวโรจน์ (2533).ศาสตร์แห่งฝัน. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : ธรรมสาร
- สมเกียรติ ตั้งนโม (2536). ทฤษฎีสี. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พริ้นติ้ง.เฮ้าส์
- สมชาย พรหมสุวรรณ (2548). กลักรการทัศนศิลป์. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : แอคทีฟพริ้น



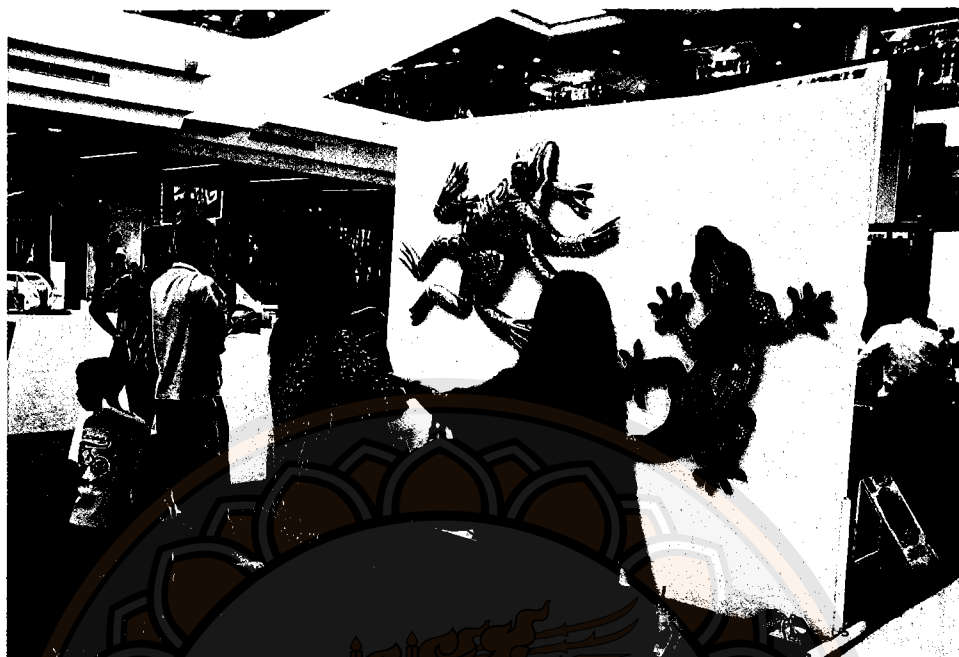




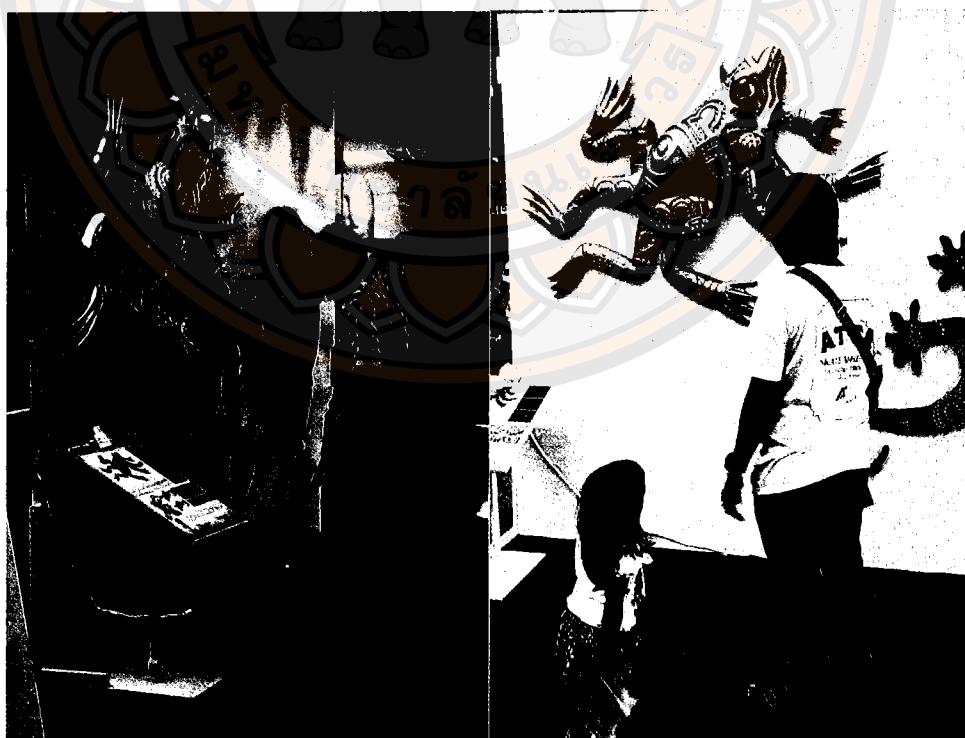
ภาพที่ 1 ชิ้นงานศิลปนิพนธ์ จัดแสดง ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัล พลาซ่า พิษณุโลก



ภาพที่ 2 ภาพบรรยากาศการจัดแสดง ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัล พลาซ่า พิษณุโลก



ภาพที่ 3 ภาพบรรยากาศการจัดแสดง ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัล พลาซ่า พิษณุโลก



ภาพที่ 4 ภาพบรรยากาศการจัดแสดง ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัล พลาซ่า พิษณุโลก