

ภาวะการย้อนคืนสู่สังขารในชีวิตมนุษย์

THE REVERSION OF HUMAN BODY

นัทชานาฏ มूलโพธิ์

NATCHANAT MOOLPHO

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2562

KMITL-2019-AR-M-005-022

ภาวะการย้อนคืนสู่สังขารในชีวิตมนุษย์

THE REVERSION OF HUMAN BODY

นัทชานาฏ มุลโพธิ์
NATCHANAT MOOLPHO

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2562

KMITL-2019-AR-M-005-022

THE REVERSION OF HUMAN BODY

NATCHANAT MOOLPHO

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2019
KMITL-2019-AR-M-005-022

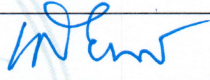

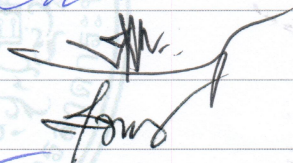
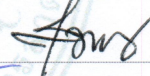

COPYRIGHT 2019

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

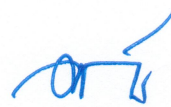
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ภาวะการย้อนคืนสู่สังขารในชีวิตมนุษย์
THE REVERSION OF HUMAN BODY
นักศึกษา นางสาวนันทชานาฎ มูลโพธิ์
รหัสประจำตัว 60602029
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทัศนศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ถนอมนวล เดชาคนึงวงศ์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ลายมือชื่อ
ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารณ	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ถนอมนวล เดชาคนึงวงศ์	
รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวัฒน์	
รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข	
รองศาสตราจารย์ ดร.มล.โอภาสจรัส นันทวัน	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 19 กรกฎาคม 2562
สถานที่สอบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรณีภา สวัสดิ์ศรี)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ 30 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2562

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ภาวะการย้อนคืนสู่สังขารในชีวิตมนุษย์
นักศึกษา	นางสาวนันทานาฏ มุลโพธิ์
รหัสนักศึกษา	60602029
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2562
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผศ.ดร.ถนอมนวล เดชาคณีวงศ์

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาเรื่องวัฏจักรของชีวิตมนุษย์ในแต่ละช่วงวัย ได้แก่ ทารก วัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ และวัยชรา เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่นำเสนอให้เห็นถึงการเจริญเติบโตของแต่ละช่วงวัยไปจนถึงภาวะการเสื่อมถอยของร่างกาย และความไม่ยั่งยืนที่สืบเนื่องมาจากความแก่ชราตามช่วงเวลาและอายุขัย โดยบอกเล่าเรื่องราวผ่านอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ได้แก่ กระดูกและฟัน ข้าพเจ้ามีความคิดที่มาจากประสบการณ์ของตนเองว่ามนุษย์เมื่อแก่ชราลงแล้วสมรรถภาพทางร่างกายและสติปัญญาก็จะกลับไปเหมือนเช่นในวัยเด็กอีกครั้ง มนุษย์มีพัฒนาการโดยเริ่มจากวัยเด็กที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ ได้รับการพุงพกจนเติบโตขึ้นจากการเลี้ยงดูจากครอบครัว จากนั้นก็แก่ชราลงและกลับไปช่วยเหลือตนเองไม่ได้อีกครั้งเหมือนดังตอนเกิด จึงนำแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้เป็นการถ่ายทอดมุมมองที่มีต่อเรื่องการเกิด แก่ เจ็บ ตาย และแสดงออกให้เห็นถึงวัฏจักรชีวิตและความไม่ยั่งยืนของร่างกายมนุษย์ นำเสนอในรูปแบบศิลปะการจัดวางที่ได้รับแรงบันดาลใจจากดินแดนในนิทานหรือเกมส์กระดาน เพื่อต้องการให้ผู้ชมได้รู้สึกสนุกไปกับผลงาน และเกิดความรู้สึกว่าความตายและความชราภาพไม่ใช่เรื่องที่น่ากลัว

Thesis	The Reversion of Human Body
Student	Miss. Natchanat Moolpho
Student ID	60602029
Degree	Master of Arts
Program	Visual Arts
Year	2019
Thesis Advisor	Assistant Professor Thanormnuan Dechakaneewong, Ph.D.

ABSTRACT

This thesis aims to study the cycle of human life in each age, such as infant, childhood, adolescence, adulthood and old age, for presenting the growth and the degeneration of the body through various organs such as bones and teeth. I have been thinking about the human body for many times and realized that getting old makes human reverse to as a child again. Development of the human body is starting from a baby that cannot help themselves, has been nurtured and raised by family, then became old and returned to disabled again. So, this work is about birth, age, illness, death and the cycle of human life and unsustainability of the human body. Telling the story in the form of installation art and the atmosphere of the wonderland or board game. In order to be enjoyable and feeling that death and getting old are not scary.

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพันธ์และวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีไม่ได้หากปราศจากความช่วยเหลือจากทุกท่าน ขอขอบพระคุณผศ.ดร.ถนอมนวล เตชาคนึงวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาสำหรับการให้ความรู้และคำแนะนำด้วยความเมตตาโดยตลอด รวมถึงคณาจารย์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิตทุกท่านที่ชี้แนะถึงแนวทางในการสร้างสรรค์จนเกิดเป็นผลงานอันสมบูรณ์ และสิ่งสำคัญที่สุดคือขอขอบพระคุณบิดามารดาของข้าพเจ้า ผู้ซึ่งให้การสนับสนุนในทุกด้านมาโดยตลอด ข้าพเจ้าขอขอบคุณงามความดีทั้งหมดที่เกิดจากศิลปินพันธ์และวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้แก่ผู้มีพระคุณที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และประสบการณ์ที่ผ่านมาในชีวิตของข้าพเจ้า หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถเป็นแนวทางในการให้ความรู้ความเข้าใจแก่ผู้สนใจบ้างข้าพเจ้าจะยินดีเป็นอย่างยิ่ง

นัทชานาฏ มุลโพธิ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์	3
2.1 วัฏจักรชีวิตของมนุษย์	3
2.2 จิตวิทยาพัฒนาการมนุษย์	6
2.3 อิทธิพลและความหมายของศิลปะไร้เดียงสา (Naïve art)	14
2.4 อิทธิพลทางความคิดจากศิลปิน	17
2.4.1 เจมส์ ริลลี่ (James Rielly)	16
2.4.2 เฮนรี ดาร์เจอร์ (Henry Darger)	19
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	22
3.1 กระบวนการสร้างผลงาน	22
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์	22
3.3 การศึกษาวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน	25
3.3.1 การเย็บปักเส้นด้าย	25
3.3.2 การปั่น	28
3.2.3 การตัดแปะกระดาษ	30
3.2.4 การขึ้นรูปจากโฟมเพื่อสร้างชิ้นงานสามมิติ	32
3.4 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	34
3.4.1 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1	34
3.4.2 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2	36
3.4.3 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3	38
3.4.4 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4	39

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน	40
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	40
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์	49
4.3 วิเคราะห์การจัดวาง	57
บทที่ 5 บทสรุป	65
ภาพผลงานสร้างสรรค์	66
บรรณานุกรม	71
ประวัติผู้เขียน	73

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพแสดงวิวัฒนาการมนุษย์จากงานวิจัยของเอิร์น แสคเคล	4
2.2 ลำดับพัฒนาการการเคลื่อนไหวของเด็กในงานวิจัยของโมซี เซอร์ลี	4
2.3 ภาพแสดงพัฒนาการตัวอ่อนในระยะต่าง ๆ	5
2.4 ภาพจำลองการมองเห็นของทารกในแต่ละช่วงวัย	7
2.5 ภาพจำลองกระดูกของมนุษย์ในสภาพปกติกับกระดูกที่อยู่ในภาวะกระดูกพรุน	10
2.6 ภาพเปรียบเทียบการมองเห็นในผู้ที่มีสภาพสายตาปกติกับผู้มีอาการต้อกระจก	10
2.7 ภาพเปรียบเทียบการมองเห็นในผู้ที่มีสภาพสายตาปกติกับผู้มีอาการต้อหิน	11
2.8 ภาพเปรียบเทียบการมองเห็นในผู้ที่มีสภาพสายตาปกติกับอาการจอประสาทตาเสื่อม ...	11
2.9 Self Portrait from L'ile Saint Louis (ค.ศ.1890) ผลงานของอ็องรี รูโซ	13
2.10 The Burial ผลงานของบรูโน เอปเปิ้ล	14
2.11 เจมส์ ริลลี	15
2.12 Older Man (ค.ศ.1995) ผลงานของเจมส์ ริลลี	16
2.13 Red on Blue (ค.ศ.1999) ผลงานของเจมส์ ริลลี	16
2.14 ผลงานอื่น ๆ ของเจมส์ ริลลี	17
2.15 เฮนรี ดาร์เจอร์ (ค.ศ.1971) โดย David Berglund	18
2.16 หนึ่งในผลงานชุด The Realms of the Unreal	19
2.17 หนึ่งในผลงานชุด The Story of the Vivian Girls	19
2.18 ผลงานของเฮนรี ดาร์เจอร์	20
2.19 หนึ่งในผลงานชุด In the Realms of the Unreal	20
3.1 หนังสือ The Anatomy Colouring and Workbook	22
3.2 ภาพโครงสร้างกระดูกนิ้วมือซ้าย	22
3.3 ภาพโครงสร้างกระดูกอัลนา และกระดูกเรเดียส	23
3.4 ภาพโครงสร้างกระดูกข้อต่อหัวเข่า	23
3.5 เข็มสอยเบอร์ 8	24
3.6 ไหมปักเบอร์ 25 ยี่ห้อ DMC	24
3.7 การเย็บปักเส้นด้ายแบบ Split Stitch	25
3.8 ตัวอย่างการเย็บปักเส้นด้ายแบบ Split Stitch ที่เสร็จสมบูรณ์	25
3.9 การเย็บปักเส้นด้ายแบบด้นถอยหลัง	26
3.10 ตัวอย่างการเย็บปักเส้นด้ายแบบด้นถอยหลังที่เสร็จสมบูรณ์	26
3.11 ดินเยื่อกระดาษหรือดินญี่ปุ่น ยี่ห้อ Homespun	27
3.12 ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมรูปทรงในการปัก	27
3.13 ขั้นตอนที่ 2 การปักดินตามรูปทรงที่ขึ้นไว้	28
3.14 ขั้นตอนที่ 3 การลงสี	28
3.15 ตัวอย่างผลงานปักที่เสร็จสมบูรณ์	29

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.16 การตัดแปะกระดาษขั้นตอนที่ 1	30
3.17 การตัดแปะกระดาษขั้นตอนที่ 2	30
3.18 ตัวอย่างการตัดแปะกระดาษที่เสร็จสมบูรณ์	31
3.19 ขั้นตอนที่ 1 ชั้นโครงสร้าง	32
3.20 ขั้นตอนที่ 2 ผสมปูนปลาสเตอร์	32
3.21 ขั้นตอนที่ 3 เทปูนปลาสเตอร์ลงไปบนโฟมที่ขึ้นรูปไว้	33
3.22 ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์	33
3.23 ภาพร่างผลงานขั้นที่ 1 ในส่วนการเย็บปัก	34
3.24 ภาพร่างการจัดวางผลงานขั้นที่ 1 จากมุมมองด้านบน	34
3.25 ภาพร่างการจัดวางผลงานขั้นที่ 1 จากมุมมองด้านข้าง	35
3.26 ภาพร่างการจัดวางผลงานขั้นที่ 2 จากมุมมองด้านหน้า	36
3.27 ภาพร่างการจัดวางผลงานขั้นที่ 2 จากมุมมองด้านบน	36
3.28 ภาพร่างการจัดวางผลงานขั้นที่ 2 จากมุมมองด้านข้าง	37
3.29 ภาพร่างการจัดวางผลงานขั้นที่ 3	38
3.30 ภาพร่างการจัดวางผลงานขั้นที่ 4	39
4.1 การใช้เส้นในผลงานขั้นที่ 1	41
4.2 การใช้เส้นในผลงานขั้นที่ 3	41
4.3 การใช้เส้นในผลงานขั้นที่ 2	42
4.4 การสร้างน้ำหนักของสีในผลงานขั้นที่ 2	42
4.5 การสร้างน้ำหนักในผลงานขั้นที่ 4	43
4.6 การใช้สีในผลงานขั้นที่ 2	44
4.7 การใช้สีชมพูอ่อนแทนสีของวัยเด็กในผลงานขั้นที่ 2	44
4.8 การใช้สีชมพูเข้มแทนสีของวัยผู้ใหญ่ในผลงานขั้นที่ 2	45
4.9 การใช้สีแดงแทนสีของวัยชราในผลงานขั้นที่ 2	45
4.10 การสร้างที่ว่างบนพื้นที่ 2 มิติ	46
4.11 การสร้างที่ว่างบนพื้นที่ 3 มิติ	46
4.12 พื้นผิวของผ้าและการเย็บปัก	47
4.13 พื้นผิวที่ได้จากการปั้นดินญี่ปุ่น	47
4.14 พื้นผิวที่ได้จากปูนปลาสเตอร์	48
4.15 เอกภาพในผลงานขั้นที่ 1	49
4.16 เอกภาพในผลงานขั้นที่ 2	51
4.17 เอกภาพในผลงานขั้นที่ 3	52
4.18 เอกภาพในผลงานขั้นที่ 4	52

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.19 ดุลยภาพแบบสมมาตร	53
4.20 ดุลยภาพแบบอสมมาตร	54
4.21 การซ้ำกันแบบเป็นจังหวะและไม่เป็นจังหวะในผลงานชิ้นที่ 2	55
4.22 การซ้ำกันแบบไม่เป็นจังหวะในผลงานชิ้นที่ 2	55
4.23 การซ้ำกันแบบไม่เป็นจังหวะในผลงานชิ้นที่ 4	55
4.24 การสร้างจุดสนใจในผลงานชิ้นที่ 4	56
4.25 การจัดวางผลงานชิ้นที่ 1 จากมุมมองด้านข้าง	57
4.26 การจัดวางผลงานชิ้นที่ 1 จากมุมมองด้านบน	57
4.27 การจัดวางในด้านการเกิด	58
4.28 การจัดวางในด้านความตาย	58
4.29 การจัดวางผลงานชิ้นที่ 2	59
4.30 รายละเอียดการจัดวางผลงานชิ้นที่ 2	60
4.31 รายละเอียดการจัดวางผลงานชิ้นที่ 2	60
4.32 รายละเอียดการจัดวางผลงานชิ้นที่ 2	61
4.33 การจัดวางผลงานชิ้นที่ 3	62
4.34 การจัดวางผลงานชิ้นที่ 4	63
4.35 รายละเอียดการจัดวางผลงานชิ้นที่ 4	63
4.36 รายละเอียดการจัดวางผลงานชิ้นที่ 4	64
4.37 รายละเอียดการจัดวางผลงานชิ้นที่ 4	64

บทที่ 1

บทนำ

สิ่งมีชีวิตทุกชนิดบนโลกใบนี้ล้วนดำรงชีวิตตามวัฏจักรของตน นับตั้งแต่สมัยหลายร้อยพันล้านปีก่อนที่ความก้าวหน้าทางวิทยาการจะมาถึง สิ่งมีชีวิตทั้งหลายต่างเอาชีวิตรอดตามการคัดเลือกโดยธรรมชาติ คือการใช้ความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมเพื่อความอยู่รอด จนเกิดเป็นวิวัฒนาการในระยะยาว ปัจจุบันความก้าวหน้าทางวิทยาการทางการแพทย์อาจช่วยยืดอายุขัยหรือชะลอความแก่ชราได้ แต่ถึงที่สุดแล้วไม่ว่าใครก็ไม่สามารถหนีพ้นจากความตายไปได้ ทุกชีวิตล้วนเกิดมาแล้วก็ต้องตายไปตามความเสื่อมถอยของร่างกาย ในขณะที่เดียวกันก็ได้มีชีวิตใหม่กำเนิดขึ้นมาทดแทนทุกวินาที

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

มนุษย์ทุกคนล้วนเกิดมาและดำรงชีวิตอยู่บนความเป็นไปตามกฎของธรรมชาติ เริ่มตั้งแต่การปฏิสนธิของอสุจิจากเพศชายกับไข่ของเพศหญิงที่ท่อนำไข่ เคลื่อนตัวไปยังมดลูกจนกำเนิดเป็นตัวอ่อนในครรภ์มารดา ก่อนจะครบกำหนดอายุครรภ์และคลอดออกมาเป็นทารก เมื่ออยู่ในวัยทารกที่ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ก็ได้รับการพุงพักเลี้ยงดูจนเติบโตขึ้น ผ่านวัยเด็กไปยังวัยรุ่นและวัยเจริญพันธุ์ สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตจนเข้าสู่วัยผู้ใหญ่สู่สังคม จากนั้นเมื่อเข้าสู่วัยชรา ร่างกายที่เคยแข็งแรงก็ได้เสื่อมโทรมลงไปตามอายุขัย จนท้ายที่สุดก็กลับไปช่วยเหลือตนเองไม่ได้อีกครั้งเหมือนดังตอนแรกเกิด ความสัมพันธ์ของวงจรชีวิตนี้ไม่ได้เกี่ยวโยงกันแค่เฉพาะมนุษย์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น สิ่งมีชีวิตต่าง ๆ บนโลกล้วนมีวัฏจักรที่เป็นไปตามธรรมชาติเช่นเดียวกัน นั่นคือมีการเริ่มต้นของชีวิต การเจริญเติบโต การสืบพันธุ์เพื่อให้มีการดำรงอยู่ของเผ่าพันธุ์ มีการเจ็บป่วย การแก่ชรา และสุดท้ายก็ตายจากไป มนุษย์เริ่มจากการหัดคลาน ยืน เดิน วิ่ง จากนั้นจึงเคลื่อนไหวอย่างยากลำบากด้วยสภาพร่างกายของความแก่ชรา จนกระทั่งจากโลกนี้ไป หากย้อนกลับไปพิจารณาถึงลำดับวิวัฒนาการของมนุษย์ก็จะพบว่าเป็นเช่นเดียวกัน มนุษย์ในสภาพปัจจุบันหรือที่เรียกว่าโฮโมเซเปียนส์นี้สันนิษฐานว่ามีวิวัฒนาการเริ่มต้นมาจากสัตว์เซลล์เดียว (งามพิศ สัตย์สงวน. 2539 : 69) กลายเป็นสัตว์น้ำก่อนจะคลานขึ้นสู่บนบกกลายเป็นสัตว์เลื้อยคลาน มีสี่ขางอกออกมาเพื่อให้เคลื่อนไหวได้อย่างรวดเร็ว ก่อนจะเดินสองขาตั้งเช่นในปัจจุบัน ไชยาโนแบคทีเรียหรือสาหร่ายสีเขียวแกมน้ำเงินที่ได้รับการค้นพบว่าเป็นสิ่งมีชีวิตเซลล์เดียวชนิดแรกของโลกก็เกิดมาจากน้ำ แม้แต่มนุษย์เองก็เกิดจากอสุจิที่แข็งแรงที่สุดเพียงตัวเดียวที่ได้เข้าไปผสมกับไข่เพียงฟองเดียวในท่อนำไข่ จากนั้นเซลล์ไข่จะแบ่งตัวอย่างทวีคูณออกเป็นสองเซลล์ สี่เซลล์ แปดเซลล์ เพิ่มจำนวนไปเรื่อย ๆ ระหว่างเคลื่อนตัวไปยังมดลูก จนกระทั่งมีเซลล์นับล้านเซลล์ประกอบกันกลายเป็นตัวอ่อนในครรภ์มารดา (ในบางกรณีอาจมีไข่มากกว่า 1 ฟองและอสุจิมากกว่า 1 ตัวผสมกันเกิดเป็นฝาแฝด หรือการแบ่งตัวของเซลล์หลังจากปฏิสนธิแล้วแยกออกเป็น 2 ส่วนก็ทำให้เกิดฝาแฝดได้เช่นกัน) (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2549 : 85-87) ตลอดระยะเวลาที่อยู่ในครรภ์ทารกจะเจริญเติบโตในถุงน้ำ ในระยะตัวอ่อนมีโครงสร้างคล้ายหางและเหงือกที่เหมือนปลา เมื่อทารกได้กำเนิดจากครรภ์แล้วก็ต้องใช้เวลาในการเสริมสร้างพัฒนาการ เริ่มจากนอนคว่ำ คลาน ก่อนจะลุกขึ้นนั่ง ยืน และเดินได้ด้วยตัวเองในที่สุด จึงเห็นได้ว่าพัฒนาการของ

มนุษย์นั้นมีความสอดคล้องกันไปถึงในระดับวิวัฒนาการ ทุกสิ่งทุกอย่างบนโลกนี้ล้วนเกี่ยวโยงกันตามกลไกของธรรมชาติ สิ่งมีชีวิตทั้งหลายล้วนมีชีวิตอยู่ในวงจรชีวิตของตน มีการเกิดขึ้นแล้วจากไป ก่อนที่จะมีชีวิตใหม่เกิดขึ้นมาทดแทน และวนเวียนอยู่เช่นนี้

ข้าพเจ้ามีความคิดเกี่ยวกับวัฏจักรของมนุษย์ในเรื่องการเกิด แก่ เจ็บ ตาย จากการสังเกตจากบุคคลรอบข้างทำให้เกิดความคิดว่ามนุษย์เมื่อแก่ชราลงตามอายุขัยแล้ว สมรรถภาพทางร่างกายและสติปัญญา ก็จะเสื่อมถอยลงจนกลับไปเหมือนเช่นในวัยเด็กอีกครั้ง มนุษย์เกิดมาพร้อมกับร่างกายที่ยังไม่สมบูรณ์เต็มวัย ได้รับการพุ่มพุกเลี้ยงดูก่อนจะเสริมสร้างพัฒนาการจนเติบโตขึ้นอย่างสมบูรณ์ แข็งแรงเพื่อการดำรงพันธุ์และมอบการเลี้ยงดูให้แก่ผู้อื่นต่อไป จนถึงจุดสูงสุดสมรรถภาพทางร่างกายก็เสื่อมลงจนกลับไปเหมือนดังวัยเด็กที่ช่วยเหลือตนเองไม่ได้อีกครั้ง

การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ภายใต้แนวคิดเรื่องวัฏจักรของมนุษย์ในแต่ละช่วงวัย อันได้แก่ ทารก วัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ และวัยชรา บอกเล่าเรื่องราวผ่านอวัยวะของร่างกาย ได้แก่ กระดูกและฟัน เพื่อต้องการให้เห็นถึงการเจริญเติบโตไปจนถึงสภาวะการเสื่อมถอยและความไม่ยั่งยืนของร่างกาย โดยข้าพเจ้ามีความคิดว่าสภาวะการเสื่อมถอยและความไม่ยั่งยืนของร่างกายที่เกิดจากความแก่ชรา นั้นไม่ใช่สิ่งที่น่ากลัว หากแต่เป็นไปตามกฎเกณฑ์ทางธรรมชาติ จึงต้องการนำเสนอในรูปแบบของเกมส์กระดาน หรือดินแดนในนิทานเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกสนุกไปกับผลงาน ด้วยรูปแบบศิลปะสื่อประสมและศิลปะจัดวาง

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 ศึกษาเรื่องวัฏจักรของมนุษย์ เพื่อนำเสนอให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวโยงกันของมนุษย์ในแต่ละช่วงวัย ได้แก่ ทารก วัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ และวัยชรา ในเรื่องการเจริญเติบโตไปจนถึงการเสื่อมถอยและความไม่ยั่งยืนของร่างกายที่สืบเนื่องมาจากความแก่ชราตามอายุขัย

1.2.2 สร้างสรรค์ผลงานที่นำเสนอให้เห็นถึงการเจริญเติบโตไปจนถึงการเสื่อมถอยและความไม่ยั่งยืนของร่างกาย ให้ออกมาในรูปแบบที่ไม่ใช่สิ่งที่น่ากลัว

1.2.3 ต้องการกระตุ้นให้ผู้ชมรู้สึกสนุกไปกับผลงาน ราวกับได้อยู่ในดินแดนในนิทานหรือเกมส์กระดาน

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 สร้างสรรค์ผลงานในลักษณะของศิลปะไร้เดียงสา (Naïve art)

1.3.2 ผลงานในรูปแบบสื่อประสม นำเสนอในรูปแบบศิลปะจัดวาง จำนวน 4 ชิ้น ดังนี้

1.3.2.1 ศิลปะจัดวางบนโต๊ะและเก้าอี้ ขนาดแปรผันตามพื้นที่

1.3.2.2 ศิลปะจัดวาง ขนาด 200 x 240 x 90 เซนติเมตร

1.3.2.3 ศิลปะสื่อประสม ขนาด 118 x 128 x 13 เซนติเมตร

1.3.2.4 ศิลปะสื่อประสม ขนาด 170 x 150 x 60 เซนติเมตร

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานภายใต้หัวข้อ “ภาวะการย้อนคืนสู่สังขารในชีวิตมนุษย์” นี้ ข้าพเจ้าต้องการทำความเข้าใจกับความเป็นไปตามธรรมชาติของมนุษย์ ทั้งวงจรชีวิตที่เริ่มจากการเกิด เติบโต แก่ชรา เจ็บป่วย จนกระทั่งตายจากโลกนี้ไป วงจรชีวิตของชีวิตมนุษย์ในแต่ละช่วงวัย รวมถึงการเสื่อมถอยและความไม่ยั่งยืนของร่างกายที่สืบเนื่องมาจากอายุขัย จึงมีการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

- 2.1 วงจรชีวิตของมนุษย์
- 2.2 จิตวิทยาพัฒนาการมนุษย์
- 2.3 อิทธิพลและความหมายของศิลปะไร้เดียงสา (Naïve art)
- 2.4 อิทธิพลทางความคิดจากศิลปิน

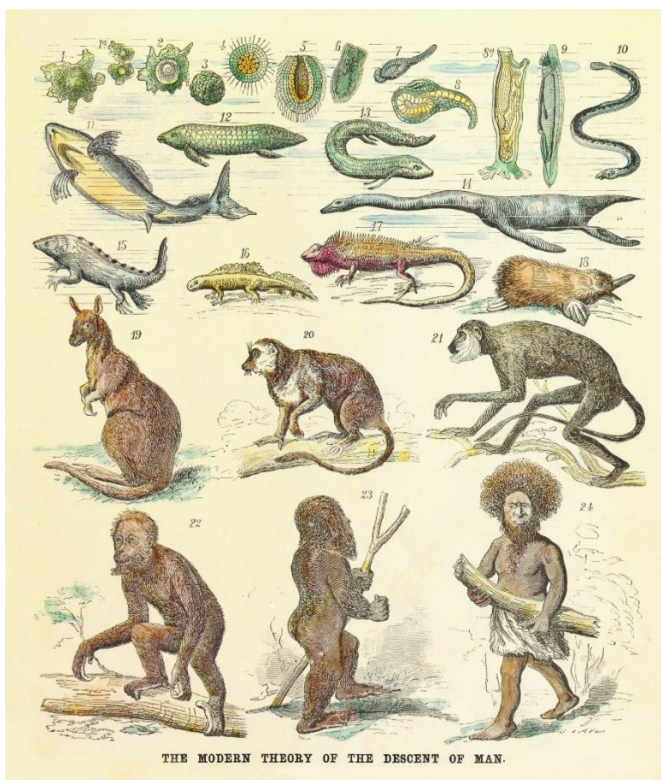
2.1 วงจรชีวิตของมนุษย์

สิ่งมีชีวิตบนโลกนี้เจริญเติบโตแล้วจึงสลายไป แต่ขณะเดียวกันก็ยังมีชีวิตใหม่กำเนิดขึ้นมาทดแทน วนเวียนอยู่เช่นนี้เป็นเวลานานยาวนานกว่าหลายพันล้านปี กระบวนการนี้เรียกว่าการดำรงพันธุ์ (พรรรถทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. 2547 : 5) มนุษย์ก็เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติและอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของธรรมชาติเช่นเดียวกัน มนุษย์จึงมีวงจรชีวิตเหมือนกับสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ที่เริ่มจากการปฏิสนธิของอสุจิกับไข่ในครรภ์ของมารดา เจริญเติบโตผ่านวัยเด็กเข้าสู่วัยรุ่น จากวัยรุ่นเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ มีการสืบพันธุ์และให้กำเนิดลูกหลานรุ่นต่อไป มีการเจ็บไข้ได้ป่วย จนกระทั่งแก่ชราตามอายุขัยแล้วตายจากไป จะเร็วหรือช้าขึ้นอยู่กับวิธีการดำเนินชีวิตของแต่ละคน

ทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพของอีริก อีริกสัน นักจิตวิทยาพัฒนาการชาวเยอรมันได้กล่าวถึงลำดับขั้นของมนุษย์ (Order of Human Life) โดยกล่าวถึงความเชื่อมโยงของปรากฏการณ์ที่เป็นไปโดยธรรมชาติของทารก กับปรากฏการณ์ทางชีววิทยามีความคล้ายคลึงกัน พัฒนาการของมนุษย์ดำเนินไปอย่างเป็นระบบเดียวกับวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิตทั้งหลายบนโลก ตัวอย่างเช่น สิ่งมีชีวิตชนิดแรกเริ่มบนโลกนี้มีระบบร่างกายที่ประกอบด้วยปากและช่องท้องเพียงเท่านั้น พฤติกรรมส่วนใหญ่จึงเกี่ยวข้องกับการกิน ดูด และกลืน เหมือนดังเช่นพัฒนาการของเด็กทารกในช่วงแรก (พรรรถทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. 2547 : 87)

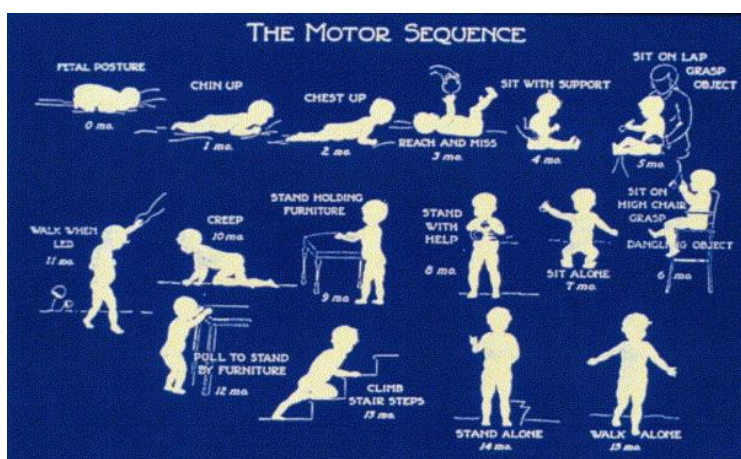
นอกจากนี้หากพิจารณาถึงพัฒนาการทางร่างกายของมนุษย์ที่เริ่มตั้งแต่ทารกวัยหัดคลาน ไปสู่การหัดนั่ง ยืน เดิน วิ่ง ก็จะมีพบว่ามีเชื่อมโยงถึงกันตั้งแต่ในระดับวิวัฒนาการอีกมากมาย เอิร์น แอคเคล นักสัตววิทยาชาวเยอรมันได้พยากรณ์ถึงวิวัฒนาการของมนุษย์ชาติไว้ว่า มนุษย์มีวิวัฒนาการมาจากสัตว์เซลล์เดียว (งามพิศ สัตย์สงวน. 2539 : 149) จากภาพที่ 2.1 จะเห็นได้ว่า ต่อมาสัตว์เซลล์เดียวได้วิวัฒนาการด้วยการมีครึ่งบอกรอกออกมาเป็นสัตว์น้ำ จากครึ่งกลายเป็นเท้า จากสัตว์น้ำกลายเป็นสัตว์เลื้อยคลานขึ้นสู่บนบก จากสัตว์เลื้อยคลานกลายเป็นสัตว์สี่เท้าอาศัยอยู่บนบก

ก่อนจะยืนด้วยสองขาเหมือนดังเช่นมนุษย์ในปัจจุบัน ซึ่งหากเปรียบเทียบกับพัฒนาการการเคลื่อนไหวของเด็กในภาพที่ 2.2 จะพบว่ามีความคล้ายคลึงกัน มนุษย์เมื่ออยู่ในระยะที่เป็นทารกในครรภ์มารดาก็เจริญเติบโตในอุ้งน้ำ เมื่อได้กำเนิดจากครรภ์แล้วมนุษย์ยังไม่สามารถเคลื่อนไหวหรือช่วยเหลือตนเองได้เนื่องจากร่างกายยังเจริญเติบโตได้ไม่เต็มที่ ต้องใช้เวลาในการเสริมสร้างพัฒนาการที่เริ่มจากนอนคว่ำ คลาน ก่อนจะลุกขึ้นนั่ง ยืน และเดินสองขาด้วยตัวเองได้ในที่สุด



ภาพที่ 2.1 ภาพแสดงวิวัฒนาการของมนุษย์ที่เริ่มตั้งแต่เป็นสิ่งมีชีวิตเซลล์เดียวในงานวิจัยของ เอิร์น แอคเคล ปีค.ศ.2416

ที่มา : <https://th.wikipedia.org/ชาวดึกดำบรรพ์ช่วงเปลี่ยนสภาพ> (สืบค้น 4 มีนาคม 2562)

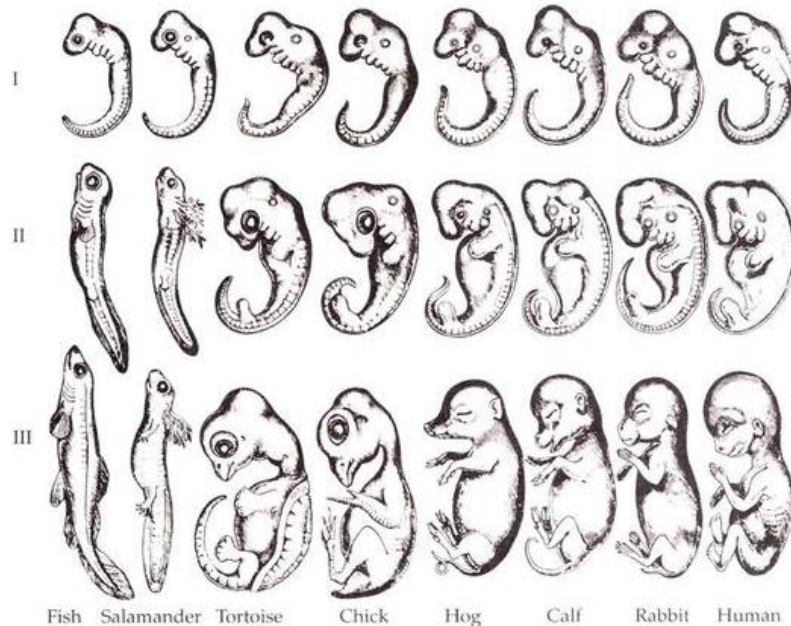


ภาพที่ 2.2 ลำดับพัฒนาการการเคลื่อนไหวของเด็กในงานวิจัยของโมซี เซอร์ลี ปีค.ศ. 1964

ที่มา : <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0163638303000547>

(สืบค้น 25 มิถุนายน 2562)

เอิร์น แอคเคล และแฮร์มันน์ โจเซฟ มุลเลอร์ ได้พัฒนาแนวคิดที่ได้รับการยอมรับที่เรียกว่า ทฤษฎีการย้อนรอยบรรพบุรุษ (The recapitulation theory) โดยทฤษฎีนี้เป็นการศึกษาการเจริญเติบโตของตัวอ่อนในระยะต่าง ๆ พบว่าสัตว์บางชนิดมีระยะเอ็มบริโอคล้ายคลึงกัน ได้แก่ ปลา เต่า ไก่ กระต่าย รวมถึงมนุษย์ เป็นต้น แสดงถึงความสัมพันธ์ทางด้านวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิตว่าการเติบโตแต่ละขั้นมีลักษณะเหมือนบรรพบุรุษ จากภาพที่ 2.3 พบว่าสิ่งมีชีวิตในตัวอย่างทั้ง 8 ชนิดมีระยะเอ็มบริโอคล้ายคลึงกัน สันนิษฐานว่ามีวิวัฒนาการมาจากสัตว์ชนิดเดียวกัน (Ashley Hamer. 2560)



ภาพที่ 2.3 ภาพแสดงพัฒนาการตัวอ่อนในระยะต่าง ๆ ที่สนับสนุนทฤษฎีการย้อนรอยบรรพบุรุษ
ที่มา : <https://curiosity.com/topics/recapitulation-is-the-debunked-theory-that-embryos-repeat-evolution-curiosity/> (สืบค้น 24 มิถุนายน 2562)

จากการศึกษาข้างต้นทำให้ได้ทำความเข้าใจถึงความเป็นมาของมนุษย์โดยเริ่มตั้งแต่ระดับวิวัฒนาการ ทุกสิ่งทุกอย่างบนโลกนี้ล้วนเกี่ยวโยงกันตามกลไกของธรรมชาติ มนุษย์ล้วนต้องดำรงชีวิตอยู่โดยปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม ดังเช่นมือของมนุษย์ที่วิวัฒนาการมาจากเท้าหน้าของสัตว์ เพื่อให้หยิบจับสิ่งของได้ เป็นต้น ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานโดยการสร้างบรรยากาศของดินแดนมหัศจรรย์ในนิทานหรือในเกมส์เพื่อต้องการจำลองระบบนิเวศขึ้นมาเป็นของตนเอง ข้าพเจ้ามีความคิดว่าวัฏจักรของมนุษย์เป็นเหมือนเกมส์ที่มีการเริ่มต้นไปสู่จุดจบ แล้วก็มีผู้เล่นใหม่ถือกำเนิดขึ้นมาอีกครั้งวนเวียนอยู่เช่นนี้

2.2 จิตวิทยาพัฒนาการมนุษย์

จิตวิทยาพัฒนาการมนุษย์เป็นการศึกษามนุษย์ทุกช่วงวัย เริ่มตั้งแต่การปฏิสนธิในครรภ์ มารดาไปจนถึงวาระสุดท้ายของชีวิต เพื่อให้ทราบถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงในแต่ละช่วงวัย และเกิดความเข้าใจในองค์รวมของพฤติกรรม สติปัญญา และลักษณะอารมณ์ของมนุษย์

ปัจจัยที่มีผลต่อการเจริญเติบโตรวมถึงนำไปสู่ภาวะชราภาพของร่างกายมนุษย์มาจากเซลล์ ซึ่งเป็นส่วนประกอบพื้นฐานของร่างกาย เซลล์เป็นโครงสร้างและหน่วยทำงานที่เล็กที่สุดของสิ่งมีชีวิตแทบทุกชนิด ร่างกายมนุษย์ประกอบด้วยเซลล์มากกว่า 10 ล้านล้านเซลล์ ซึ่งจะเริ่มต้นเมื่อเซลล์ไข่ของมารดารวมเข้ากับอสุจิที่แข็งแรงที่สุดเพียงตัวเดียวจากบิดา จากนั้นเซลล์ไข่จะแบ่งตัวออกเป็นสองเซลล์ คือเซลล์ แปนเซลล์ ทวีคูณไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งมีเซลล์นับล้านเซลล์ประกอบกันกลายเป็นตัวอ่อนในครรภ์มารดา ร่างกายมนุษย์มีเซลล์ต้นกำเนิด หรือสเต็มเซลล์ (Stem cells) ทำหน้าที่สร้างเซลล์ใหม่เพื่อทดแทนเซลล์เก่า เซลล์ต้นกำเนิดมีคุณสมบัติในการแบ่งตัวเพื่อเพิ่มจำนวนตัวเองได้ และสามารถเปลี่ยนแปลงตัวเองให้กลายเป็นเซลล์อื่นที่ทำหน้าที่หลากหลายได้ เซลล์ต้นกำเนิดเริ่มสร้างตัวเองขึ้นตั้งแต่ระยะตัวอ่อนในครรภ์มารดา ความสามารถในการสร้างตัวและฟื้นฟูสภาพตัวเองนี้จะลดลงเมื่อมนุษย์มีอายุเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ยังมีเซลล์บางชนิดที่เมื่อเสื่อมหรือฝ่อไปแล้วก็ไม่สามารถสร้างตัวขึ้นมาใหม่ได้ ได้แก่ เซลล์ประสาทและกล้ามเนื้อลาย จึงเป็นปัจจัยที่นำไปสู่ภาวะชราภาพและการเจ็บป่วยได้ในที่สุด ข้าพเจ้าจะกล่าวถึงทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางร่างกายและสติปัญญาของมนุษย์ในแต่ละช่วงวัย ได้แก่ ทารก วัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ และวัยชรา ดังนี้

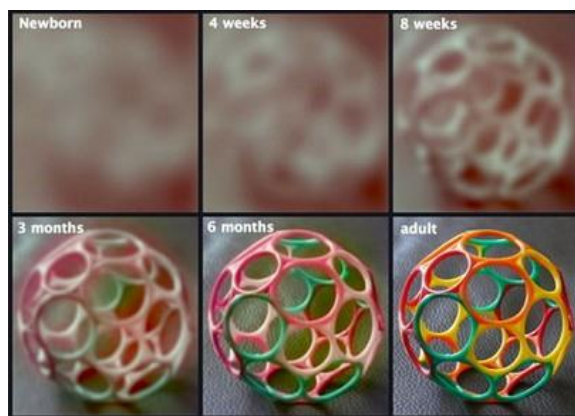
2.1.2.1 ทารก

วัยทารกเริ่มนับตั้งแต่หลังคลอดจากครรภ์มารดาไปจนถึงเมื่ออายุประมาณ 2 ขวบ เข้าสู่ 3 ขวบ ทารกแรกเกิดนั้นยังไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้แต่จะได้รับการเลี้ยงดูจากผู้เป็นแม่ ไม่เพียงแต่มนุษย์เท่านั้น สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมทั้งหลายต่างก็ต้องพึ่งพาแม่ในยามแรกเกิด ทฤษฎีพฤติกรรมวิทยา (Ethology) อธิบายเรื่องการปรับตัวและการเรียนรู้ที่มีผลจากอิทธิพลทางธรรมชาติไว้ว่า ธรรมชาติให้ทารกมีความน่ารัก น่าทะนุถนอม เพื่อให้เกิดสายใยแห่งความผูกพันระหว่างแม่กับลูก เป็นกลไกที่ช่วยในการเอาชีวิตรอดรูปแบบหนึ่ง (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2549 : 30) เช่นเดียวกับที่มนุษย์มองเห็นว่าลูกสุนัขหรือลูกแมวมีความน่ารักก็เพื่อเป็นกลไกการป้องกันตัวให้แก่สิ่งมีชีวิตแรกเกิด เนื่องจากทารกไม่ได้เกิดมาพร้อมกับร่างกายที่เจริญเติบโตเต็มที่ จึงต้องได้รับการปกป้องระหว่างใช้เวลาในการเติบโต

ทารกแรกเกิดมีสมองที่คิดเป็นร้อยละ 25 ของน้ำหนักสมองผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นสัดส่วนที่ใหญ่มากเมื่อเทียบกับอวัยวะส่วนอื่น (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2549 : 114) สมองของทารกจึงยังไม่มีประสิทธิภาพในการทำหน้าที่ต่าง ๆ ได้ดีเท่ากับสมองผู้ใหญ่ที่เจริญเติบโตเต็มวัยแล้ว พฤติกรรมของทารกจะเป็นไปในลักษณะของปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้ามากกว่า ตัวอย่างเช่นหากมีสิ่งใดสัมผัสผิวหนัง ร่างกายทารกจะพยายามหันไปมองดู หากเอาอะไรแตะที่มือทารกก็จะคว้าไว้ หรือการได้เรียนรู้ว่าถ้าตนร้องไห้จะได้รับความสนใจ เป็นต้น แต่ทารกจะมีพัฒนาการอย่างรวดเร็วมากทั้งในการมอง ฟัง สัมผัส และพัฒนาการด้านการเจริญเติบโต

ทารกเกิดมาพร้อมกระดูกอ่อน 350 ชิ้น ซึ่งมีมากกว่าผู้ใหญ่ เมื่อเวลาผ่านไปกระดูกหลายชิ้นจะเชื่อมกันเป็นชิ้นเดียวจนสมบูรณ์เมื่ออายุประมาณ 20-25 ปี ทำให้มีกระดูกที่แข็งแรงทั้งหมด 206 ชิ้น แต่ก็ไม่น่าอนสมอบไปเพราะผู้ใหญ่บางคนอาจมีกระดูกสันหลังเกินมาหนึ่งชิ้น หรือกระดูกซี่โครงเกินมาหนึ่งคู่ (108 ซองคำถาม. 2556) ทารกแรกเกิดยังไม่มีฟันโผล่ขึ้นจากเหงือกด้วยเหตุผลจากธรรมชาติเพื่อป้องกันทารกกัดนมแม่ขณะที่กำลังดื่มนมจากเต้านมของมารดา จากนั้นจะเริ่มมีฟันน้ำนมซี่แรกโผล่ขึ้นพ้นเหงือกเมื่ออายุประมาณ 6 เดือน และมีฟันน้ำนมซี่สุดท้ายขึ้นครบเมื่ออายุ 3 ขวบ

ด้านการมองเห็น สายตาของทารกแรกเกิดไม่มีความสามารถในการมองเห็นได้ดีเทียบเท่ากับผู้ใหญ่ เนื่องจากทารกยังไม่สามารถเพ่งสายตาข้างซ้ายและขวาไปยังจุดเดียวกันได้ ทารกสามารถมองเห็นได้ในระยะห่างประมาณ 7-20 นิ้ว การรับรู้สีในระยะแรกจะมองเห็นแค่สีขาว เทา ดำ



ภาพที่ 2.4 ภาพจำลองการมองเห็นของทารกในแต่ละช่วงวัย

ที่มา : http://infobaby.org/When_Can_Babies_See/ (สืบค้น 4 กุมภาพันธ์ 2562)

ทารกส่วนมากจะคลานก่อนที่จะเริ่มหัดเดิน แต่ก็ยังมีบางคน que เริ่มจากการนั่งหรือใช้กันถัดพื้นไปสู่การหัดเดิน ทารกจะเริ่มนั่งเมื่อถึงวัยหกเดือน เมื่อเก้าเดือนทารกหลายคนจะคลานได้เก่งและอาจยืนได้แล้ว จนกระทั่งเมื่อถึงวันเกิดในปีแรกทารกส่วนใหญ่เริ่มหัดเดินและหัดพูด

2.1.2.2 วัยเด็ก

วัยเด็กตอนต้นเป็นวัยที่อยู่ในช่วงอายุ 2-6 ขวบ เด็กในวัยนี้จะเริ่มเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคม ได้แก่การเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ และมีการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ เช่นการใช้ช้อนตักอาหาร การหรือวาดเขียนบนกระดาษ มักจะสงสัยหรือตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว พัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของเด็กในช่วงวัยนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะการเลี้ยงดูของพ่อแม่ และมีความสำคัญต่อการพัฒนาความรู้สึกมั่นคงของเด็กต่อไป และความรู้สึกที่มั่นคงทางอารมณ์จะช่วยพัฒนาให้เด็กสามารถเผชิญกับสถานการณ์ใหม่ ๆ ด้วยความมั่นใจยิ่งขึ้น

เด็กในช่วงอายุระหว่าง 5-12 ปี เป็นช่วงเด็กในวัยเรียน มีการเจริญเติบโตทางร่างกายอย่างสม่ำเสมอและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น มีน้ำหนักและส่วนสูงเพิ่มขึ้น มีการเจริญเติบโตด้านพลังกำลัง และด้านพฤติกรรมจะเริ่มเข้าสังคมได้ดีขึ้น สามารถพึ่งตนเองได้มากขึ้น ในช่วงวัยนี้เมื่อร่างกายเติบโตขึ้น ฟันน้ำนมจะเริ่มหลุดไปเมื่ออายุ 7 ขวบ และถูกแทนที่ด้วยฟันแท้ซึ่งมีขนาดใหญ่กว่าจำนวน 32 ซี่

2.1.2.2 วัยรุ่น

พัฒนาการของวัยรุ่นจะแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ วัยแรกรุ่น (12-15 ปี) วัยรุ่นตอนกลาง (16-17 ปี) และวัยรุ่นตอนปลาย (18-25 ปี) (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2549 : 329) โดยเพศหญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเพศชายประมาณ 2 ปี วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ เนื่องจากมีการสร้างและหลั่งฮอร์โมนเพศ (sex hormones) และฮอร์โมนของการเจริญเติบโต (growth hormone) อย่างมากและรวดเร็ว วัยรุ่นหญิงจะเริ่มมีประจำเดือนครั้งแรกเมื่ออายุประมาณ 12-13 ปี การมีประจำเดือนแสดงให้เห็นว่ามดลูกและช่องคลอดได้เจริญเติบโตเต็มที่ วัยรุ่นชายจะเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงของกล่องเสียงทำให้เกิดเสียงแตก เริ่มมีหนวดเครา และจะเริ่มมีการเจริญเติบโตของลูกอัณฑะเมื่อเข้าสู่ช่วงอายุ 10-13 ปี และจะใช้เวลานาน 2-4 ปีกว่าที่จะเติบโตและทำงานได้อย่างสมบูรณ์

2.1.2.3 วัยผู้ใหญ่

เมื่อผ่านระยะพัฒนาการของวัยรุ่นแล้วมนุษย์จะเข้าสู่ระยะวัยผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นระยะเวลาที่ยาวนานมาก นักจิตวิทยาจึงแบ่งช่วงระยะพัฒนาการวัยผู้ใหญ่ออกเป็น 3 ระยะกว้าง ๆ คือ วัยผู้ใหญ่ตอนต้น (ช่วงอายุประมาณ 20 ปีแต่ไม่เกิน 25 ปี ถึง 40 ปี) วัยกลางคน (40-65 ปี) และวัยสูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2549 : 414)

มนุษย์ในวัยผู้ใหญ่ตอนต้นมีพัฒนาการทางร่างกายอย่างเต็มที่ทั้งเพศหญิงและเพศชาย มีการพัฒนาความสูงมาจากวัยรุ่นและจะมีความสูงที่สุดในช่วงวัยผู้ใหญ่ตอนต้นนี้ รวมทั้งความแข็งแรงของกล้ามเนื้อและเนื้อเยื่อไขมันก็มีการพัฒนาอย่างเต็มที่เช่นกัน ในวัยนี้ร่างกายจะมีพลังกำลังคล่องแคล่วว่องไว การรับรู้ต่าง ๆ จะมีความสมบูรณ์เต็มที่ เช่น การมองเห็น การได้ยิน ความสามารถในการดมกลิ่น การลิ้มรส จนกระทั่งเข้าสู่วัยกลางคนความสามารถต่าง ๆ เหล่านี้จะลดลง

ด้านสติปัญญา พัฒนาการทางความคิดตามแนวคิดของเพียเจท์ (Piaget' s theory) กล่าวว่า วัยผู้ใหญ่มีพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญาสมบูรณ์ที่สุด มีความคิดเป็นระบบสัมพันธ์กันและเปิดกว้าง ยืดหยุ่นมากขึ้น รู้จักจดจำประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดี ทฤษฎีพัฒนาการทางจิตสังคม 8 ขั้นของเอริกสันได้กล่าวไว้ว่า วิวัฒนาการทำให้มนุษย์มีการให้คำแนะนำและถ่ายทอดความรู้ มนุษย์ในวัยกลางคนนี้จึงเป็นวัยแห่งการบำรุงส่งเสริมผู้อื่น และมอบการเลี้ยงดูให้แก่คนรุ่นต่อไป

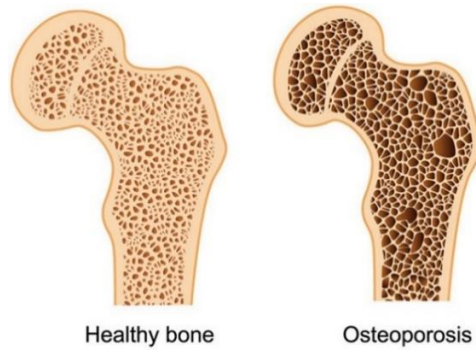
เมื่อเข้าสู่วัยกลางคน ร่างกายที่ได้เจริญเติบโตจนถึงขั้นสูงสุดแล้วก็เริ่มมีสัญญาณแห่งการเสื่อมถอยลง ในช่วงวัยนี้ผิวหนังจากที่เมื่อก่อนเคยเต่งตึงก็เริ่มเหี่ยวลง กำลังของกล้ามเนื้อเริ่มอ่อนลง สมรรถภาพในการหายใจเริ่มลดลง รวมถึงระบบประสาทสัมผัสเริ่มมีการเปลี่ยนแปลง ความสามารถในการมองเห็นจะเริ่มลดลง การรับรสสัมผัสทางลิ้นลดลง ในวัยนี้จึงมักปรุงอาหารรสจัดเกินไปปกติ ประสิทธิภาพในการทำงานของสมองก็ลดลง รายงานวิจัยของศาสตราจารย์ทีโมธี ซอลต์เฮาส์ แห่งมหาวิทยาลัยเวอร์จิเนียก็ได้ยืนยันในเรื่องการทำงานของสมองไว้ว่า สมองของมนุษย์จะพัฒนาจนถึงจุดสูงสุดเมื่ออายุประมาณ 22 ปี จากนั้นจะเริ่มเสื่อมลงเมื่ออายุประมาณ 27 ปี

2.1.2.4 วัยสูงอายุหรือวัยชรา

ที่ประชุมสมัชชาโลกว่าด้วยผู้สูงอายุ (World Assembly on Aging) ได้กำหนดให้ผู้สูงอายุคือ ผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป แต่ความสูงอายุหรือความชราภาพซึ่งเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติจะเกิดขึ้นไม่เท่ากันในแต่ละคน ในวัยสูงอายุจะมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการแบบเสื่อมถอยลง ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้อธิบายไว้ในทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงในวัยสูงอายุ หรือ ทฤษฎีชราภาพ (Theories of Biological Aging) โดยสรุปไว้ว่าการเปลี่ยนแปลงของร่างกายนั้นแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือการเปลี่ยนแปลงตลอดช่วงชีวิตที่ได้ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้าในยีนส์ และการเปลี่ยนแปลงของร่างกายที่ค่อย ๆ ถูกทำลายลงจากสิ่งแวดล้อม

ในช่วงวัยสูงอายุร่างกายเกิดการเปลี่ยนแปลงทุกระบบในลักษณะเสื่อมถอย การเปลี่ยนแปลงภายนอกคือ ผมเปลี่ยนเป็นสีขาวมากขึ้น หรือที่เรียกว่าผมหงอก มีรอยเหี่ยวย่นบนใบหน้า หลังโค้ง กล้ามเนื้อหย่อนสมรรถภาพ เคลื่อนไหวร่างกายช้าลง การทรงตัวไม่ดี การได้ยินเสื่อมลง การเปลี่ยนแปลงภายในร่างกายที่สำคัญคือ ความยืดหยุ่นตัวของเส้นเลือดลดลง มีการเปลี่ยนแปลงของเซลล์ต่าง ๆ และระดับฮอร์โมนในร่างกาย เป็นต้น

โรคกระดูกพรุนเป็นอีกหนึ่งภัยเงียบของวัยสูงอายุ โดยปกติแล้วโครงสร้างของกระดูกมนุษย์จะมีชั้นแข็งด้านนอกสุด และมีชั้นที่เป็นโพรงเหมือนฟองน้ำอยู่ด้านใน และชั้นไขกระดูกที่เป็นส่วนนิ่ม ซึ่งเป็นส่วนที่ใช้สร้างเซลล์เม็ดเลือดแดงและเม็ดเลือดขาวอยู่ตรงกลาง โรคกระดูกพรุนคือภาวะที่มีการสลายของเนื้อกระดูกอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งเกิดความเสี่ยงต่อการเกิดกระดูกหัก หรือก็คือการที่มีความหนาแน่นของเนื้อกระดูกลดลงหรือโปร่งบางมากขึ้น ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นเป็นระยะเวลาต่อเนื่องยาวนานเป็นปี โดยไม่สามารถสังเกตเห็นได้ หรือไม่สามารถรู้สึกได้จนกว่าจะเกิดกระดูกหักหรือเกิดการค่อมโค้งผิดรูปของกระดูกสันหลังเนื่องจากกระดูกทรุดและตัวเตี้ยลงอย่างชัดเจน อัตราการเกิดกระดูกหักเนื่องจากกระดูกพรุนในเพศหญิงมีประมาณร้อยละ 50 และในเพศชายร้อยละ 20 โดยธรรมชาติร่างกายจะมีการสะสมแคลเซียมไว้ในกระดูกเพื่อให้มวลกระดูกหนาแน่นขึ้น โดยจะมีความหนาแน่นสูงสุดเมื่ออายุประมาณ 30 ปี และจะคงที่อยู่ระหว่าง 30-40 ปี มวลกระดูกจะลดลงเรื่อย ๆ ทุกปีหลังจากนั้นจนกระทั่งวัยหมดประจำเดือนในผู้หญิง จะมีการลดลงของมวลกระดูกอย่างรวดเร็ว และเมื่ออายุมากกว่า 65 ปี มวลกระดูกจะลดลงจนถึงจุดเสี่ยงต่อการเกิดกระดูกหัก



ภาพที่ 2.5 ภาพจำลองเปรียบเทียบกระดูกของมนุษย์ในสภาพปกติกับกระดูกที่อยู่ในภาวะกระดูกพรุน
ที่มา : <https://mgonline.com/qol/detail/9590000105365> (สืบค้น 11 กุมภาพันธ์ 2562)

ด้านการมองเห็น ผู้สูงอายุมักมีปัญหาเกี่ยวกับดวงตาและระบบการมองเห็น ความสามารถในการมองเห็นจะลดลงตามอายุที่มากขึ้น เนื่องจากเซลล์ประสาทที่รับรู้สีมีจำนวนลดลง มีการเสื่อมของกล้ามเนื้อที่ช่วยในการหดหรือขยายรูม่านตา รวมทั้งรูม่านตามีขนาดลดลง แสงสว่างผ่านเข้าดวงตาลดลง ดังนั้นปฏิกิริยาต่อแสงจะช้าลง ทำให้การปรับตัวเพื่อมองในที่มืดช้ากว่าคนในวัยอื่น และมีความยากลำบากในการเพ่งมองภาพระยะใกล้ มีลานสายตาแคบลงทำให้มุมมองสายตาในการมองเห็นแคบลง สถิติผู้ป่วยนอกและผู้ป่วยในโรคตาช่วงปีพ.ศ.2551-2555 โดยหน่วยเวชสถิติโรงพยาบาลรามธิบดีจำแนกตามโรคและกลุ่มอายุ โรคตาที่พบบ่อยใน 3 อันดับแรกคือ ต้อกระจก ต้อหิน และโรคของจอประสาทตา



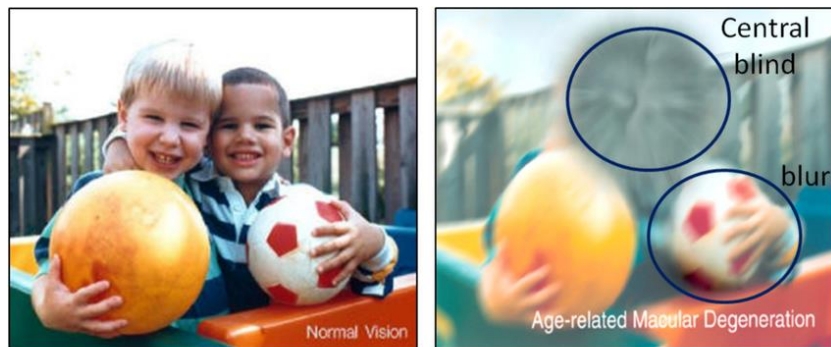
ภาพที่ 2.6 ภาพจำลองเปรียบเทียบการมองเห็นในผู้ที่มีสภาพสายตาปกติ
กับการมองเห็นในผู้ที่มีอาการต้อกระจก

ที่มา : <http://www.eyedocsottawa.com/services-special-vision/special-vision-concerns/cataracts/> (สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2562)



ภาพที่ 2.7 ภาพจำลองเปรียบเทียบการมองเห็นในผู้ที่มีสภาพสายตาปกติ
กับการมองเห็นในผู้ที่มีอาการต้อหิน

ที่มา : <http://www.eyedocsottawa.com/services-special-vision/special-vision-concerns/glaucoma/> (สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2562)



a The view from a healthy eye

b The view from an eye suffering AMD

ภาพที่ 2.8 ภาพจำลองเปรียบเทียบการมองเห็นในผู้ที่มีสภาพสายตาปกติ
กับการมองเห็นในผู้ที่มีอาการจอประสาทตาเสื่อม (AMD)

ที่มา : https://www.researchgate.net/figure/Vision-damage-caused-by-AMD-a-Image-of-a-normal-eye-b-Image-of-an-eye-affected-with_fig4_265212518 (สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2562)

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา เมื่อเข้าสู่วัยผู้สูงอายุ สมอจะฝ่อและมีน้ำหนักรลดลง มีเลือดมาเลี้ยงสมองได้น้อย มีภาวะความดันโลหิตสูง เซลล์ประสาทตายเพิ่มขึ้นและจำนวนเซลล์ลดลงตามอายุ ทำให้สมองเสื่อมหรือถูกทำลายไป มักพบอาการความจำเสื่อมโดยเฉพาะความจำในเหตุการณ์ปัจจุบันและความจำเฉพาะหน้า แต่จะไม่สูญเสียความจำในอดีต

จากการศึกษาจิตวิทยาพัฒนาการมนุษย์ทำให้ได้ทราบถึงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวเนื่องกันของมนุษย์แต่ละช่วงวัย ทั้งความสัมพันธ์ภายในตนเอง และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ซึ่งกันและกัน ทารกได้รับการเลี้ยงดูอย่างไรก็จะส่งผลต่อการเจริญเติบโตทั้งทางร่างกายและสติปัญญา เด็กจะเติบโตขึ้นเพื่อเป็นผู้ใหญ่แบบใดล้วนขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมที่ได้หล่อหลอมจนเกิดเป็นตัวตน มนุษย์จึงเป็นสิ่งมีชีวิตที่ต้องพึ่งพาอาศัยกัน ข้าพเจ้ามองเห็นความสัมพันธ์ของวัยเด็กและวัยรุ่นว่ามีความคล้ายคลึงกัน มนุษย์เมื่อแก่ชราลงแล้วร่างกายและสติปัญญาก็จะกลับไปเป็นเหมือนเด็กอีกครั้ง เพราะมนุษย์เมื่อแรกเกิดมีร่างกายที่เจริญเติบโตยังไม่เต็มที่จึงไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ ก่อนร่างกายจะเติบโตสมบูรณ์เมื่อเข้าสู่วัยเจริญพันธุ์ และสืบพันธุ์เพื่อการดำรงอยู่ของเผ่าพันธุ์ต่อไป จากนั้นร่างกายที่เคยเติบโตสมบูรณ์อย่างเต็มที่ก็ค่อย ๆ เสื่อมสภาพลงด้วยความแก่ชราตามกำหนดอายุขัย จนสุดท้ายก็กลับไปช่วยเหลือตนเองไม่ได้อีกครั้งเหมือนดังตอนแรกเกิด มนุษย์เกิดมาพร้อมกับกระดูกอ่อนอันบอบบางที่พร้อมจะเปราะหักได้ง่ายตาย ก่อนจะเติบโตสมบูรณ์เป็นกระดูกที่แข็งแรง จากนั้นกระดูกก็กลับไปเปราะบางอีกครั้งด้วยภาวะกระดูกพรุนในวัยชรา ทารกแรกเกิดล้วนเกิดมาโดยที่ยังไม่มีฟันโพล์ ฟันจากเหงือก ก่อนจะมีฟันน้ำนม และฟันแท้ตามลำดับ จากนั้นฟันแท้อันแข็งแรงที่เคยใช้บดเคี้ยวอาหารก็ร่วงหล่นลงตามกำหนดอายุขัย จนกลับไปฟันหลออีกครั้งเหมือนตอนแรกเกิด การมองเห็นของมนุษย์ก็เช่นเดียวกัน ทารกเกิดมาพร้อมกับกล้ามเนื้อประสาทตาที่ยังไม่แข็งแรง ทำให้ยังไม่มีความสามารถในการมองเห็นที่ดี จนเมื่อเติบโตขึ้นการมองเห็นก็ชัดเจนขึ้น ก่อนจะกลับไปมองไม่เห็นอีกครั้งด้วยภาวะเซลล์ประสาทรับความรู้สึกเสื่อมลงในวัยชรา เป็นต้น ข้าพเจ้าต้องการสร้างสรรค์ผลงานในเรื่องราวเกี่ยวกับวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ในแต่ละช่วงวัย ได้แก่ ทารก วัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ และวัยชรา นำเสนอให้เห็นถึงการเจริญเติบโตไปจนถึงการเสื่อมถอยของร่างกาย บอกเล่าเรื่องราวผ่านอวัยวะส่วนต่าง ๆ ได้แก่กระดูกและฟัน ผ่านผลงานศิลปกรรมในรูปแบบสื่อประสมพร้อมกับการจัดวาง ในบรรยากาศของดินแดนมหัศจรรย์ในนิทานหรือเกมส์กระดาน เพื่อให้รู้สึกถึงความสนุกสนาน และเพื่อถ่ายทอดความคิดว่าความตายและการแก่ชราไม่ใช่เรื่องที่น่ากลัว

2.3 อิทธิพลและความหมายของศิลปะไร้เดียงสา (Naïve art)

ศิลปะไร้เดียงสา (Naïve art) เป็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่มีลักษณะของการแสดงออกแบบซื่อตรง มีการสร้างมิติในภาพที่มีลักษณะแบนหรือเรียบง่ายตามความเข้าใจของศิลปิน ผลงานจิตรกรรมแบบไร้เดียงสา มักมีการบอกเล่าเรื่องราวอยู่ภายในภาพ บางครั้งศิลปะไร้เดียงสาจึงถูกรวมอยู่กับศิลปะแบบอนารยศิลป์ (Primitive art) หรือศิลปะพื้นบ้าน (Folk art) แต่เมื่อพิจารณาแล้วจะพบคุณลักษณะที่แตกต่างกัน นักศิลปะจึงได้มีการจัดหมวดหมู่โดยใช้ชื่อที่ต่างกันตั้งแต่ในคริสต์ศตวรรษที่ 20 (มะลิฉัตร เอื้ออนันท์. 2530 : 120)

หากจะกล่าวถึงแหล่งกำเนิดของการเคลื่อนไหวทางศิลปะไร้เดียงสานั้นไม่สามารถบอกได้แน่ชัด รูปแบบของศิลปะไร้เดียงสาพบได้ทั้งในภาพวาดของเด็ก ผู้ป่วยทางจิต ภาพเขียนบนฝาผนังถ้ำ หรือในผลงานศิลปะแบบพื้นบ้าน การหาคำจำกัดความให้แก่ศิลปะไร้เดียงสาจึงไม่ใช่เรื่องง่าย แต่ข้อเท็จจริงที่ได้รับการยอมรับร่วมกันของศิลปะไร้เดียงสาในยุคแรกเริ่มคือเป็นผลงานที่มาจากศิลปินที่ไม่เคยได้รับการฝึกจากสถาบันทางศิลปะมาก่อน แต่เกิดจากการที่ศิลปินเรียนรู้ที่จะถ่ายทอดรูปแบบทางศิลปะในแบบเฉพาะของตนด้วยตนเอง แต่ก็ไม่สามารถสรุปได้ว่าศิลปินที่ได้รับการฝึกจากสถาบันทางศิลปะจะไม่สามารถเป็นศิลปินที่ทำงานในรูปแบบของศิลปะไร้เดียงสาได้ เพราะว่ายังมีศิลปินอาชีพที่ทำงานในรูปแบบของศิลปะแบบไร้เดียงสาอีกเช่นกัน ได้แก่ มาร์ก ชากาล (Marc Chagall) จิตรกรชาวเบลารุส-ฝรั่งเศส นอกจากรูปแบบการแสดงออกทางศิลปะแล้ว ศิลปินที่ทำงานในรูปแบบไร้เดียงสาต่างก็มีมุมมองต่อโลกเป็นของตน นั่นจึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ศิลปินแต่ละคนไม่สามารถเลียนแบบกันได้ หรือไม่สามารถมีโรงเรียนสอนศิลปะแบบไร้เดียงสาได้ มุมมองของศิลปินแต่ละคนล้วนมาจากสภาวะภายในจิตใจที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 2.9 Self Portrait from L'île Saint Louis (ค.ศ.1890) ผลงานของอ็องรี รูโซ

ภาพเขียนสีน้ำมันบนผืนผ้าใบ ขนาด 113 x 146 เซนติเมตร

ที่มา : <https://www.wikiart.org/en/henri-rousseau/self-portrait-from-l-ile-saint-louis-1890>

(สืบค้น 11 กุมภาพันธ์ 2562)

อะไรคือสิ่งสำคัญที่ศิลปินที่ทำงานในรูปแบบศิลปะไร้เดียงสาควรได้รับการยอมรับว่าเป็นคนที่มีพรสวรรค์ ไม่ใช่แค่คนที่วาดรูปเป็นงานอดิเรกหรือเพื่อผ่อนคลายยามว่าง ศิลปินสามารถถ่ายทอดเรื่องราวทั้งในด้านชื่นชมยินดี หยาดบคาย หรือความเจ็บปวด อาจจะเป็นเรื่องไร้สาระเหมือนภาพวาดเล่นของเด็กก็ได้ แต่ไม่ได้แปลว่าภาพวาดของเด็กจะเป็นผลงานศิลปะไร้เดียงสา เพราะศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานแบบไร้เดียงสาล้วนเป็นผู้ใหญ่ที่รับรู้สภาพแวดล้อมต่างจากเด็ก การถ่ายทอดในงานจึงสะท้อนให้เห็นถึงทัศนคติที่ต่างจากเด็ก คาร์ล จุง นักจิตวิทยาได้กล่าวถึงรูปแบบของศิลปะไร้เดียงสาไว้ว่าศิลปินที่ทำงานในรูปแบบไร้เดียงสามีแนวความคิดในภาษาภาพมาจากจิตใต้สำนึก หรือความต้องการภายในที่ต้องการปล่อยออกมา ภาพวาดของพวกเขาจึงเหมือนกับเรื่องเล่าในนิทาน

ศิลปินไร้เดียงสาต่างก็มีรูปแบบการทำงานที่โดดเด่นเป็นของตนเอง ทั้งวิธีการสร้างบรรยากาศ เวลา การเลือกใช้สีเพื่อสร้างความรู้สึกรักพิชวง อีกทั้งประสบการณ์ส่วนตัวจากภายใน เกิดเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล ดังนั้นศิลปินไร้เดียงสาผู้ที่ทำงานในฝรั่งเศสล้วนมีรูปแบบผลงานแตกต่างจากศิลปินที่ทำงานในสหรัฐอเมริกา หรือศิลปินในสหรัฐอเมริกาล้วนมีรูปแบบผลงานแตกต่างจากศิลปินในเยอรมนี ทั้งหมดล้วนขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม วัฒนธรรม ทัศนคติและแรงขับเคลื่อนจากภายในของศิลปินแต่ละคน



ภาพที่ 2.10 The Burial ผลงานของบรูโน เอปเปิ้ล

ที่มา : <http://strawberige.blogspot.com/2011/01/theme-burial.html>

(สืบค้น 11 กุมภาพันธ์ 2562)

จากภาพที่ 2.10 คือผลงานของบรูโน เอปเปิ้ล ศิลปินชาวเยอรมัน เอปเปิ้ลเกิดในปีค.ศ.1931 เขาเป็นศิลปินอีกหนึ่งคนที่เริ่มต้นการวาดภาพโดยไม่ได้มีพื้นฐานหรือไม่ได้รับการฝึกฝนจากสถาบันทางศิลปะมาก่อน แต่เดิมมีอาชีพเป็นอาจารย์สอนวิชาภาษาเยอรมันและประวัติศาสตร์ ก่อนจะเริ่มต้นการวาดเขียนในปีค.ศ.1955

ข้าพเจ้าให้ความสนใจกับวิธีการสร้างภาพที่ไม่อ้างอิงกับความเหมือนจริงหรือความถูกต้องตามความเป็นจริงของศิลปะไร้เดียงสา ได้แก่การสร้างมิติของภาพให้มีลักษณะแบน และซ้อนทับกันเป็นชั้นเหมือนดังเช่นผลงานของอ็องรี รูโซในภาพที่ 2.9 และผลงานของบรูโน เอปเปิ้ลในภาพที่ 2.10 ข้าพเจ้ามีความคิดว่าลักษณะการวาดภาพที่ไม่คำนึงถึงความเหมือนจริงหรือความถูกต้องตามความเป็นจริงของศิลปะไร้เดียงสานี้ช่วยลดทอนความรุนแรงของเนื้อหาลงไปได้ ดังตัวอย่างเช่น ภาพ The Burial ผลงานของบรูโน เอปเปิ้ล เป็นภาพที่กล่าวถึงพิธีฝังศพซึ่งเมื่อบอกเล่าในรูปแบบของศิลปะไร้เดียงสาแล้วกลับลดทอนความรู้สึกสะเทือนอารมณ์ลงไปได้

2.4 อิทธิพลทางความคิดจากศิลปิน

ข้าพเจ้ารวบรวมรูปแบบงานศิลปะของศิลปินที่ทำงานในลักษณะศิลปะไร้เดียงสาที่เป็นอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า เพื่อศึกษาวิธีการนำเสนอทั้งรูปแบบและเนื้อหา และหาความเชื่อมโยงกันเพื่อนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงาน

2.4.1 เจมส์ ริลลี่ (James Rielly)



ภาพที่ 2.11 เจมส์ ริลลี่ กับผลงานในนิทรรศการ ‘Thinking Things Through’

ที่ New Art Projects London ระหว่างวันที่ 7 ต.ค. – 12 พ.ย. 2560

ที่มา : <http://newartprojects.com/events/james-rielly/> (สืบค้น 5 กุมภาพันธ์ 2562)

เจมส์ ริลลี่ จิตรกรชาวอังกฤษ เกิดเมื่อวันที่ 10 ธันวาคม ค.ศ.1956 ที่เมืองเร็กซ์แฮม ประเทศเวลส์ สหราชอาณาจักร ริลลี่มักเป็นที่รู้จักจากผลงานภาพวาดบุคคล ทั้งบุคคลทั่วไปและบุคคลที่เป็นที่รู้จักในสังคม ภาพวาดบุคคลของริลลีนั้นเผยให้เห็นเรื่องราวลับเฉพาะ อุบัติเหตุ หรือการบาดเจ็บของแต่ละคนโดยปราศจากคำอธิบายใด ๆ นั่นจึงทำให้บุคคลในภาพยิ่งดูลึกลับน่าพิศวง เขาสร้างสรรค์ผลงานโดยการเผยให้เห็นถึงความรุนแรงในชีวิตประจำวันด้วยการสร้างบาดแผล แต่ขณะเดียวกันก็แฝงการซ่อนหาและการปลอมตัว เขามักจะใช้เด็กในภาพวาดอยู่บ่อยครั้ง เพื่อต้องการจะต่อต้านความไร้เดียงสาในนิทานที่เคยได้ฟังในวัยเด็ก ริลลี่มีความคิดว่าสิ่งสำคัญอย่างยิ่งก็คือความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก ผู้ใหญ่เป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่เด็กอย่างไร เด็กก็จะโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่เช่นเดียวกับที่ได้ซึมซับจากวัยเด็ก ผลงานส่วนใหญ่ของริลลี่มีอารมณ์ขันในรูปแบบของความพิสดาร ความหยาบคายที่ไร้-

เตียงสา พูดถึงเรื่องราวในชีวิตประจำวันและประณามการบิดเบือนของความจริง ที่เมื่อผู้ชมได้เห็นแล้วจะต้องนึกสงสัยถึงสิ่งที่ซ่อนอยู่ ตัวอย่างเช่นผลงาน Older Man (1995) ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผืนผ้าใบที่เป็นภาพศีรษะของผู้ชาย ในร่างกายของเด็กผู้หญิง เป็นการทำเอาภาพลักษณะที่น่ารักและไม่น่าสนใจมารวมไว้ในภาพเดียวกัน



ภาพที่ 2.12 Older Man (ค.ศ.1995) สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ ขนาด 183 x 152 ซม.

ที่มา : <https://www.tate.org.uk/art/artists/james-rielly-2664> (สืบค้น 5 กุมภาพันธ์ 2562)

หรือในผลงาน Red on Blue (1999) ภาพวาดสีน้ำที่เป็นภาพของเด็กชายและเด็กหญิง พร้อมด้วยใบหน้าที่ยิ้มแย้มคล้ายกับในภาพถ่าย แต่มีรอยสีแดงคล้ายรอยฟกช้ำบริเวณรอบดวงตา อาจให้ความรู้สึกคล้ายกับภาพประกาศเด็กหายตามหน้าหนังสือพิมพ์ หรือในอีกทางหนึ่งก็อาจจะเป็นภาพที่ถ่ายโดยครอบครัว ที่อาจสื่อความหมายถึงเรื่องของความรุนแรงในครอบครัวก็เป็นได้ตามแต่จินตนาการของผู้ชม



ภาพที่ 2.13 Red on Blue (ค.ศ.1999) สีน้ำบนกระดาษ ขนาด 54 x 88 ซม.

ที่มา : <http://jamesrielly.com/bio.html> (สืบค้น 5 กุมภาพันธ์ 2562)

เจมส์ ริลลี่ทำงานในรูปแบบของจิตรกรรมสีน้ำมันบนผืนผ้าใบเป็นส่วนใหญ่ แต่บางครั้งก็เป็นงานสีน้ำ หรืองานเปเปอร์คัท ผลงานจิตรกรรมของริลลี่มักเป็นภาพที่คล้ายกับภาพวาดการ์ตูน มีวิธีการใช้สีที่ให้ความรู้สึกแบน มีรูปทรงและความคมชัดที่ชัดเจน มีการใช้สีผิวที่ไม่เพียงแคขาวซีด แต่ยังให้ความรู้สึกอ่อนแอไม่แข็งแรง บางครั้งก็ดูน่ากลัวคล้ายกับผี ตัดกับสีของลูกตาอย่างชัดเจน หรือวิธีการใช้สีน้ำผสมกับโทนสีที่อ่อนโยนและดูซีดจางทำให้เนื้อหาของภาพดูลดความหยาบกระด้างลงราวกับเป็นการซ่อนความสยดสยองอันเจี็บสงบ ลักษณะโทนสีในงานของริลลี่มักจะเป็นสีพาสเทลซึ่งศิลปินคิดว่าการใช้สีก็เป็นวิธีการแห่งวัฒนธรรมของแต่ละยุคสมัยด้วยเช่นกัน (Didier Semin. 2561)

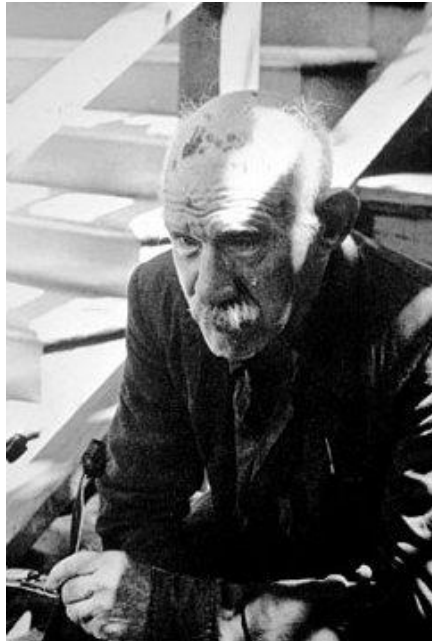


ภาพที่ 2.14 ผลงานอื่น ๆ ของเจมส์ ริลลี่

ที่มา : <http://jamesrielly.com/> (สืบค้น 11 กุมภาพันธ์ 2562)

ข้าพเจ้าให้ความสนใจกับการเลือกใช้เด็กและผู้ใหญ่ในผลงานของเจมส์ ริลลี่ หรือวิธีการที่ศิลปินทำให้เด็กมีพฤติกรรมเหมือนผู้ใหญ่ และให้ผู้ใหญ่มีพฤติกรรมเหมือนเด็ก ซึ่งเกิดจากการมองเห็นความเชื่อมโยงของคนในแต่ละวัย เด็กจะเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่แบบใดส่วนหนึ่งนั้นก็มาจากการได้รับการเลี้ยงดูหรือการได้สัมผัสจากแบบอย่างใกล้ชิด นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังสนใจวิธีการใช้วัตถุที่คุ้นเคยในชีวิตประจำวันแต่นำมาสร้างความรู้สึกทางการรับรู้ที่แปลกใหม่ไปจากเดิม และการสร้างความปั่นป่วนภายในบรรยากาศที่เป็นมิตรจากใบหน้ายิ้มแย้มของบุคคลในภาพ

2.4.2 เฮนรี ดาร์เจอร์ (Henry Darger)



ภาพที่ 2.15 ภาพถ่ายเฮนรี ดาร์เจอร์ (ค.ศ.1971) โดย David Berglund

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Henry_Darger#cite_note-PBS-1 (สืบค้น 11 กุมภาพันธ์ 2562)

เฮนรี ดาร์เจอร์ (1892–1973) เป็นศิลปินผู้ไม่ทราบสถานที่เกิดที่แน่ชัด สันนิษฐานว่าอาจเป็นชาวบราซิลหรือชาวเยอรมัน ก่อนจะย้ายไปอยู่อาศัยที่เมืองชิคาโกจนวาระสุดท้ายของชีวิต ดาร์เจอร์เป็นผู้ทำงานศิลปะที่ไม่ได้รับการฝึกฝนจากสถาบันทางศิลปะมาก่อน ความจริงแล้วดาร์เจอร์เป็นชายผู้มีปัญหาทางจิตคนหนึ่งที่มันป่วยของชีวิตอาศัยอยู่ในบ้านพักคนชรา ชื่อของเขาจะไม่มีวันได้รับการจดจำได้เลยหากไม่มีผู้ค้นพบผลงานศิลปะของเขาที่ถูกเก็บไว้ในห้องพักส่วนตัวหลังจากที่เขาเสียชีวิตไปแล้วเป็นเวลากว่า 40 ปี

เฮนรี ดาร์เจอร์ได้รับความกระทบกระเทือนทางจิตมาตั้งแต่เด็ก แม่ของเขาเสียชีวิตจากการให้กำเนิดน้องสาวซึ่งเสียชีวิตไปพร้อมกันเมื่อเขาอายุได้ 4 ขวบ เขาอาศัยอยู่กับพ่อเรื่อยมาจนเมื่อผู้เป็นพ่อพิการเขาจึงต้องย้ายไปอาศัยอยู่ในสถานเลี้ยงเด็ก และพ่อของเขาก็ได้เสียชีวิตในเวลาต่อมา ดาร์เจอร์ได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นเด็กปัญญาอ่อน เขาพยายามหนีออกจากสถานเลี้ยงเด็กและทำได้สำเร็จเมื่ออายุ 16 ปี เขาทำงานใช้แรงงานอยู่ในโรงพยาบาลตั้งแต่นั้นเรื่อยมาเป็นเวลากว่า 50 ปี

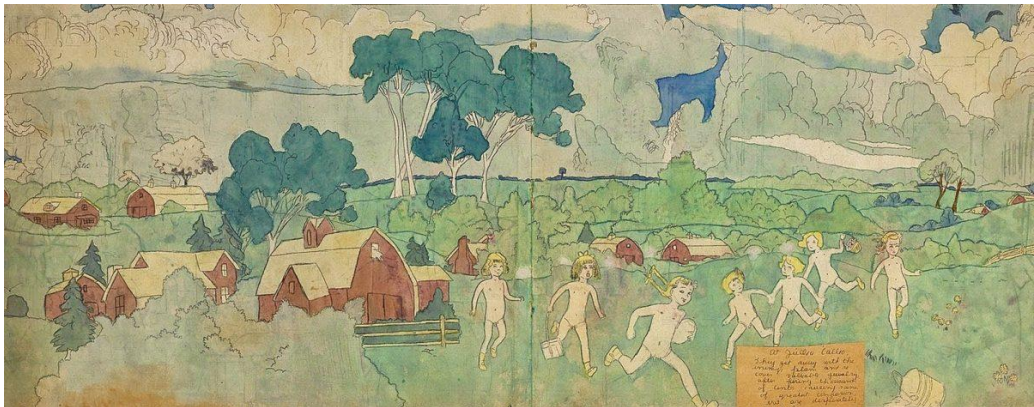
ผลงานของดาร์เจอร์ถูกค้นพบโดยเจ้าของบ้านเช่าที่เขาอาศัยขณะที่ยังมีชีวิตอยู่ เป็นผลงานจำนวนมากมายมหาศาลที่เกิดจากการเก็บเศษขยะชิ้นเล็กชิ้นน้อย ฉลากผลิตภัณฑ์ หรือรูปภาพจากนิตยสาร หนังสือพิมพ์ และหนังสือการ์ตูน นำมาตัดแปะรวมกัน หรือสร้างเป็นงานใหม่โดยมีการลอกลายจากต้นแบบที่ได้เก็บมา ซึ่งส่วนใหญ่มักจะเป็นภาพเด็กผู้หญิง ดาร์เจอร์ได้แต่งนิทานภาพที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยไว้เป็นจำนวนกว่า 19,000 หน้า และเป็นเรื่องราวที่ยังไม่มีตอนจบ (Stephen Prokopoff. 2558)



ภาพที่ 2.16 หนึ่งในผลงานชุด The Realms of the Unreal

ที่มา : https://www.artspace.com/magazine/art_101/book_report/the-mysterious-story-of-outsider-artist-henry-darger-the-vivian-girls-of-the-realms-of-the-55476 (สืบค้น 5 มีนาคม 2562)

จากภาพที่ 2.15 จะเห็นภาพวาดเด็กผู้หญิงซ้ำกันในท่าทางเดียวกัน เกิดจากการที่ศิลปินลอกลายโดยมีต้นแบบจากรูปภาพที่เขาเก็บสะสมไว้ อีกหนึ่งลักษณะเฉพาะในภาพวาดของดาร์เจอร์คือ เขามักจะวาดภาพเด็กผู้หญิงที่มีอวัยวะเพศของเด็กผู้ชาย สันนิษฐานว่าอาจเป็นเพราะตัวเขาไม่เคยเห็นอวัยวะเพศของผู้หญิง (ศรุตี ตันติวิทยากุล. 2561)



ภาพที่ 2.17 หนึ่งในผลงานชุด The Story of the Vivian Girls

ที่มา : <https://flashbak.com/henry-dargers-blenglomenean-serpents-and-vivian-girls-410821/darger-22/> (สืบค้น 6 มีนาคม 2562)

เรื่องราวในนิทานของดาร์เจอร์กล่าวถึงสงครามบนดาวเคราะห์ที่ไม่ทราบชื่อ ความขัดแย้งเริ่มจากตัวละครตัวหนึ่งที่พยายามจะฝึกฝนเด็กให้กลายมาเป็นทาสด้วยวิธีการที่แสนโหดเหี้ยม มีเจ้าหญิงที่จะมาช่วยเหลือเด็ก ๆ จากการถูกทารุณ เกิดเป็นบรรยากาศของการต่อสู้



ภาพที่ 2.18 หนึ่งในผลงานของเฮนรี ดาร์เจอร์

ที่มา : <https://hyperallergic.com/387178/the-sexual-ambiguity-of-henry-dargers-vivian-girls/>
(สืบค้น 6 มีนาคม 2562)



ภาพที่ 2.19 หนึ่งในผลงานชุด In the Realms of the Unreal

ที่มา : <https://uk.phaidon.com/agenda/art/articles/2015/october/08/henry-darger-s-body-of-art-magnificently-lyrical/> (สืบค้น 6 มีนาคม 2562)

ข้าพเจ้าให้ความสนใจกับวิธีการสร้างบรรยากาศในงานของเฮนรี ดาร์เจอร์ ศิลปินได้สร้างโลกของเขาขึ้นมาในภาพวาด สร้างบรรยากาศราวกับดินแดนในนิทานตามอุดมคติแต่เคลือบแฝงไปด้วยความรุนแรง แต่กระนั้นความรุนแรงก็ถูกลดทอนลงด้วยการใช้สีโทนอ่อนและสดใสไปพร้อมกัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

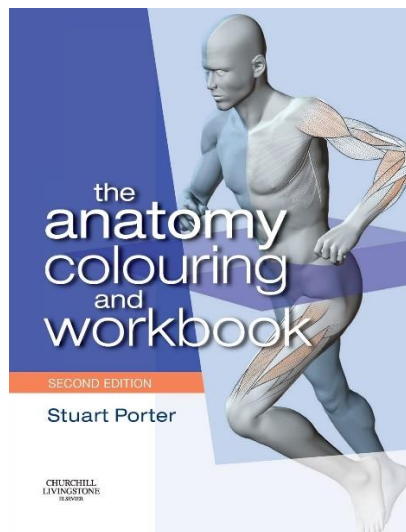
ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ “ภาวะการย่นคั้นสู่สังขารในชีวิตมนุษย์” เพื่อต้องการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของภาวะการเจริญเติบโตไปจนถึงการชราภาพของร่างกายมนุษย์ โดยบอกเล่าผ่านอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ได้แก่ กระดูกและฟัน นำเสนอให้รู้สึกถึงความสนุกสนาน คล้ายกับดินแดนในนิทาน หรือการผจญภัยในเกมกระดาน ด้วยวิธีการทางศิลปะสื่อประสมพร้อมกับการจัดวางในพื้นที่ โดยผลงานแต่ละชิ้นมีวิธีดำเนินการสร้างสรรค์ที่เริ่มจากศึกษาข้อมูลเชิงทฤษฎีเพื่อทำความเข้าใจกับข้อเท็จจริงและนำมาเป็นข้อมูลอ้างอิงในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จากนั้นจึงศึกษาโครงสร้างทางกายภาพของร่างกายมนุษย์ในส่วนต่าง ๆ ได้แก่ กระดูกแขน ขา และกระดูกนิ้วมือ และศึกษาวิธีการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของศิลปะไร้เดียงสา ทั้งการสร้างรูปทรง การใช้สี ที่ให้ความรู้สึกสนุกสนาน

3.1 กระบวนการสร้างผลงาน

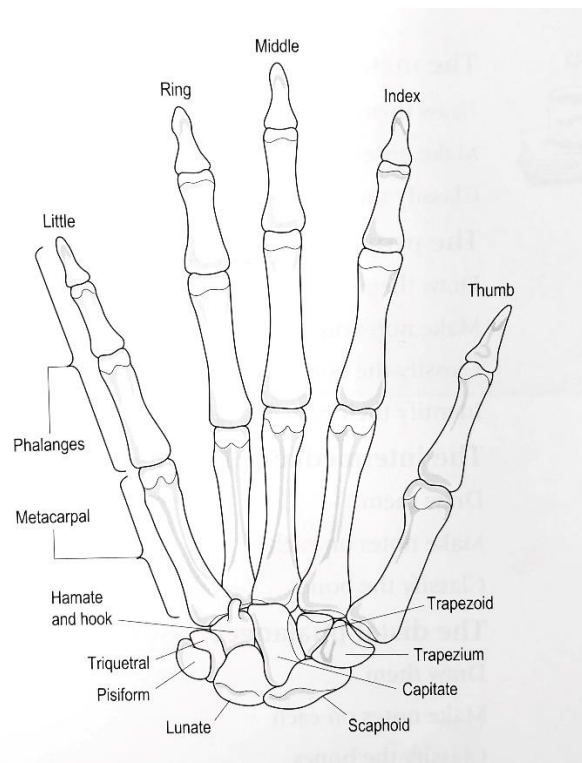
การสร้างสรรค์ผลงานในชุดนี้มีความเกี่ยวข้องกันในเนื้อหาของภาวะการเจริญเติบโตไปจนถึงการชราภาพของร่างกายมนุษย์ ข้าพเจ้ากำหนดขอบเขตของเนื้อหาในการสร้างสรรค์โดยต้องการพูดถึงวัฏจักรของมนุษย์ในแต่ละช่วงวัยที่เริ่มตั้งแต่ทารก วัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ ไปจนถึงวัยชรา สร้างสรรค์ผลงานด้วยการบอกเล่าผ่านอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ได้แก่กระดูกและฟัน นำเสนอในรูปแบบของศิลปะสื่อประสม พร้อมกับการจัดวางในพื้นที่ โดยต้องการสร้างบรรยากาศให้เหมือนกับดินแดนในนิทานหรือการผจญภัยในเกมกระดาน ข้าพเจ้าเลือกใช้วัสดุและรูปทรงที่มีลักษณะสัมพันธ์กับวัตถุที่พบเจอได้ในชีวิตประจำวัน เพื่อต้องการสร้างบรรยากาศของความคุ้นชิน ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ หน้าต่าง ชั้นวางของ และตุ๊กตา เป็นต้น

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์

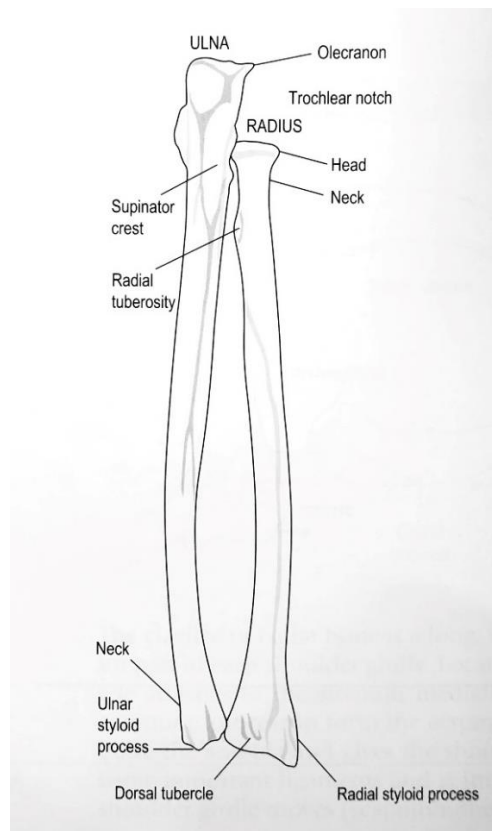
ข้าพเจ้าได้ศึกษาโครงสร้างทางกายวิภาคของมนุษย์โดยการสืบค้นจากหนังสือและบทความในอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลอ้างอิงในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ ศึกษาโครงสร้างของกระดูกนิ้วมือ กระดูกสันหลัง กระดูกแขนขาและข้อต่อ และโครงสร้างของเหงือกและฟัน จากหนังสือ The Anatomy Colouring and Workbook ผู้แต่ง Stuart B. Porter



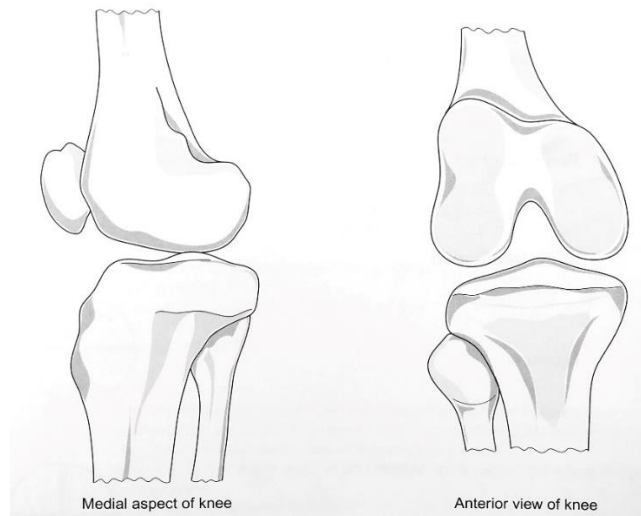
ภาพที่ 3.1 หนังสือ The Anatomy Colouring and Workbook
 ที่มา : <https://www.amazon.co.uk/Anatomy-Colouring-Workbook-2e/dp/0750675411>
 (สืบค้น 11 กุมภาพันธ์ 2562)



ภาพที่ 3.2 ภาพโครงสร้างกระดูกนิ้วมือซ้ายจากหนังสือ The Anatomy Colouring and Workbook



ภาพที่ 3.3 ภาพโครงสร้างกระดูกอัลนา (กระดูกปลายแขนด้านนิ้วก้อย) และกระดูกเรเดียส (กระดูกปลายแขนด้านนิ้วหัวแม่มือ) จากหนังสือ The Anatomy Colouring and Workbook



ภาพที่ 3.4 ภาพโครงสร้างกระดูกข้อต่อหัวเข่าจากหนังสือ The Anatomy Colouring and Workbook

3.3 การศึกษาวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

ข้าพเจ้าได้ศึกษาและทำการทดลองสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

- 3.3.1 การเย็บปักเส้นด้าย
- 3.3.2 การปั่น
- 3.2.3 การตัดแปะกระดาษ
- 3.2.4 การขึ้นรูปจากโฟมเพื่อสร้างชิ้นงานสามมิติ

3.3.1 การเย็บปักเส้นด้าย

อุปกรณ์

- (1) เข็มสอยเบอร์ 8 หรือขนาดใกล้เคียง



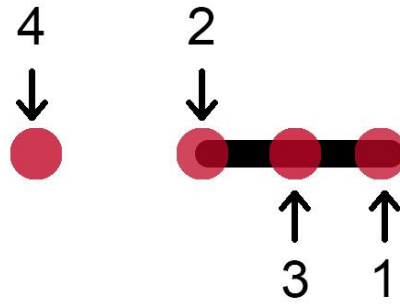
ภาพที่ 3.5 เข็มสอยเบอร์ 8

- (2) ไหมปักเบอร์ 25



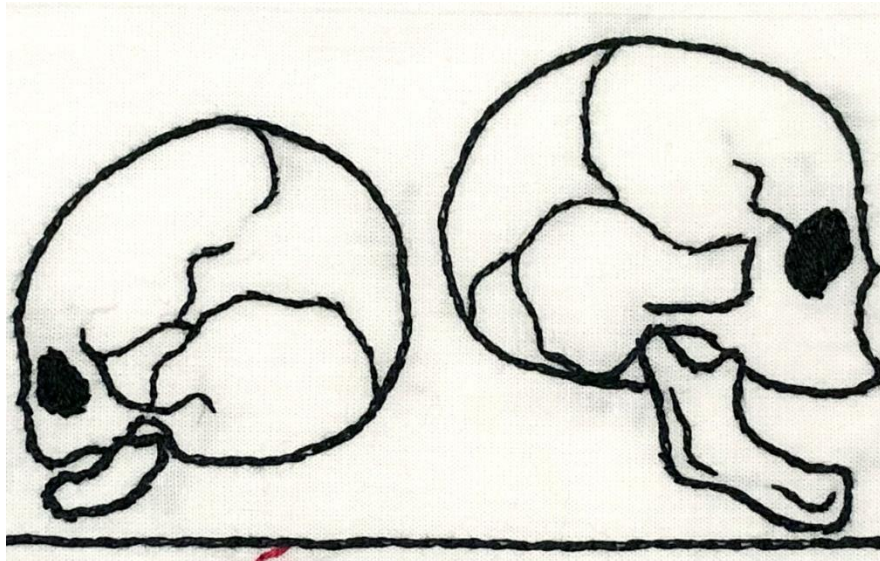
ภาพที่ 3.6 ไหมปักเบอร์ 25 ยี่ห้อ DMC

การเย็บปักเส้นด้ายแบบ Split Stitch



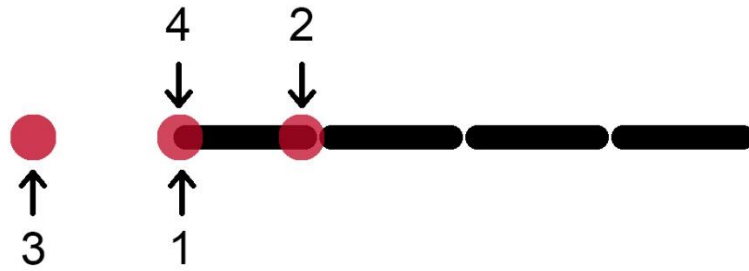
ภาพที่ 3.7 การเย็บปักเส้นด้ายแบบ Split Stitch

Split Stitch เป็นการเย็บปักเส้นด้ายที่ทำให้เกิดลักษณะเป็นเส้นทึบ เพราะมีวิธีการเย็บที่แทงเข็มผ่านด้ายเส้นก่อนหน้า ทำให้ได้ฝีปักต่อเนื่องกันโดยไม่เกิดรอยต่อ เหมาะสำหรับใช้ในการตัดเส้นรอบนอก และเมื่อใช้รูปแบบนี้ในการปักทึบก็จะให้พื้นผิวเรียบต่อเนื่องกัน ข้าพเจ้ามองเห็นความเชื่อมโยงกันของวิธีการเย็บปักเส้นด้ายลงบนผ้าและการเย็บปะผ้ากับรูปแบบของศิลปะไร้เดียงสาที่สามารถสร้างความรู้สึกให้นึกถึงภาพวาดของเด็กที่จะลดทอนความรุนแรงของเนื้อหาลงไปได้



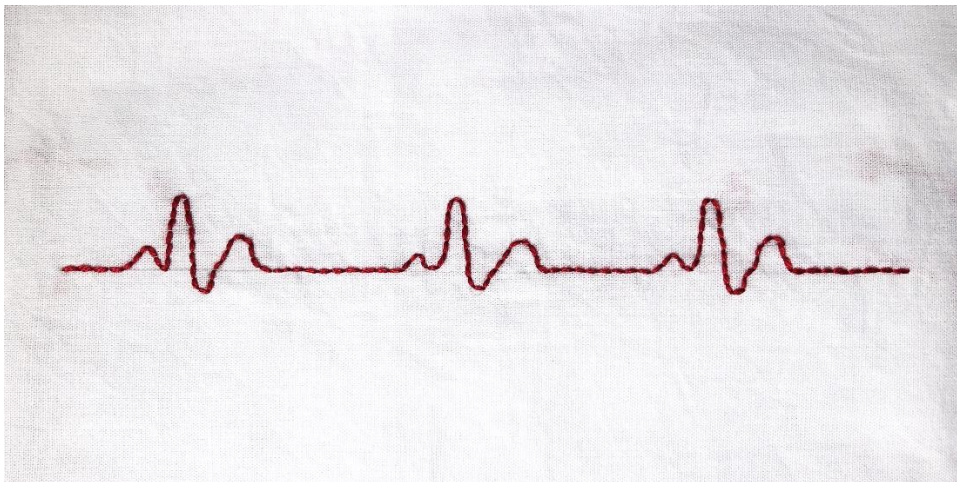
ภาพที่ 3.8 ตัวอย่างการเย็บปักเส้นด้ายแบบ Split Stitch ที่เสร็จสมบูรณ์

การเย็บปักเส้นด้ายแบบด้นถอยหลัง (Backstitch)



ภาพที่ 3.9 การเย็บปักเส้นด้ายแบบด้นถอยหลัง

ด้นถอยหลัง หรือ Backstitch เป็นการเย็บปักเส้นด้ายที่ทำให้เกิดลักษณะเส้นประที่ต่อเนื่องกัน เหมาะสำหรับใช้ในการเดินเส้น และการเย็บผ้า 2 ชั้นให้ติดกัน เพราะเป็นฝีปักที่ทำให้งานยึดติดกันอย่างมั่นคง ความสวยงามของฝีปักนี้จะเกิดขึ้นได้จากการเว้นจังหวะการปักอย่างสม่ำเสมอ ข้าพเจ้ามองเห็นความเชื่อมโยงกันของเส้นด้ายสีแดงว่ามีลักษณะคล้ายกับหลอดเลือดที่เป็นส่วนประกอบของร่างกายมนุษย์



ภาพที่ 3.10 ตัวอย่างการเย็บปักเส้นด้ายแบบด้นถอยหลังที่เสร็จสมบูรณ์

3.2.2 การปั้น

อุปกรณ์



ภาพที่ 3.11 ดินเยื่อกระดาษหรือดินญี่ปุ่น ยี่ห้อ Homespun
ที่มา : <https://kts.in.th/> (สืบค้น 7 มิถุนายน 2562)

การศึกษาวิธีการปั้นนี้ข้าพเจ้าเลือกใช้ดินเยื่อกระดาษ หรือที่รู้จักในชื่อดินญี่ปุ่น เป็นวัสดุในการปั้น เพราะดินเยื่อกระดาษมีคุณสมบัติที่สามารถขึ้นรูปได้ตามความต้องการ ในเนื้อดินมีส่วนผสมของกาวจึงสามารถยึดติดกับพื้นผิวต่าง ๆ ได้ด้วยการแตะน้ำเพียงเล็กน้อย และเมื่อแห้งตัวแล้วมีความแข็งแรง เนื่องจากข้าพเจ้าต้องการสร้างสรรค์ผลงานในรูปทรงที่มีลักษณะเหมือนแหงือก ข้าพเจ้ามองเห็นความเชื่อมโยงกันในคุณสมบัติของวัสดุจึงเลือกใช้วิธีการปั้นดินเยื่อกระดาษในการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 3.12 ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมรูปทรงในการปั้น

ขั้นตอนที่ 1 เป็นขั้นตอนการเตรียมรูปทรงในการปั้น ข้าพเจ้าใช้วิธีการขึ้นรูปทรงด้วยกระดาษหรือลูมิเนียมฟอยล์ก่อน จากนั้นใช้เทปกระดาษหรือเทปกาวยนต์ในการติดยึดให้เป็นรูปทรง การเลือกใช้เทปจำเป็นต้องใช้เทปกาวกระดาษเพื่อให้สามารถยึดติดกับเนื้อดินที่มีส่วนผสมของกาวได้



ภาพที่ 3.13 ขั้นตอนที่ 2 การปั้นดินตามรูปทรงที่ขึ้นไว้

ขั้นตอนที่ 2 เป็นการปั้นดินตามรูปทรงที่ขึ้นไว้ ข้าพเจ้าใช้วิธีการรีดดินให้เป็นแผ่นก่อน จากนั้นจึงทาน้ำให้ทั่วพื้นผิวดินในส่วนที่จะติดกับรูปทรง แล้วนำมาปรับแต่งตามรูปทรง หากต้องการปรับแต่งเพิ่มที่ส่วนไหนสามารถทาน้ำที่ผิวดินแล้วนำดินมาติดกันได้เลย ดินเยื่อกระดาษมีคุณสมบัติที่สามารถปรับแต่งรูปทรงได้ด้วยน้ำ และสามารถจัดการให้พื้นผิวมีความเรียบหรือขรุขระได้ด้วยน้ำเช่นกัน เมื่อดินแห้งตัวแล้วยังสามารถเพิ่มรูปทรงใหม่ได้เรื่อย ๆ โดยใช้น้ำเป็นตัวประสาน



ภาพที่ 3.14 ขั้นตอนที่ 3 การลงสี

ขั้นตอนที่ 3 เป็นการลงสีในขั้นตอนสุดท้าย ข้าพเจ้าใช้สีอะคริลิกในการลงสี เนื่องจากสีอะคริลิกเป็นสีที่มีส่วนผสมของพลาสติก เมื่อสีแห้งตัวแล้วจะไม่ละลายน้ำ จึงสามารถใช้เคลือบพื้นผิวงานได้



ภาพที่ 3.15 ตัวอย่างผลงานปั้นที่เสร็จสมบูรณ์

3.2.3 การตัดแปะกระดาษ

การศึกษาวิธีการตัดแปะกระดาษหรือ Paper Cut นี้ข้าพเจ้าใช้กระดาษร้อยปอนด์ความหนา 160 – 200 แกรม นำมาตัดแปะซ้อนกันเป็นชั้นเพื่อให้เกิดมิติของความลึก เนื่องจากข้าพเจ้าต้องการสร้างสรรค์ผลงานที่ให้ความรู้สึกถึงดินแดนมหัศจรรย์ จึงใช้วัสดุที่เป็นกระดาษสร้างฉากที่เหมือนกับหนังสือนิทาน โดยมีขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 3.16 ขั้นตอนที่ 1 ร่างภาพและตัดกระดาษออกเป็นชิ้นส่วนด้วยใบมีดคัตเตอร์



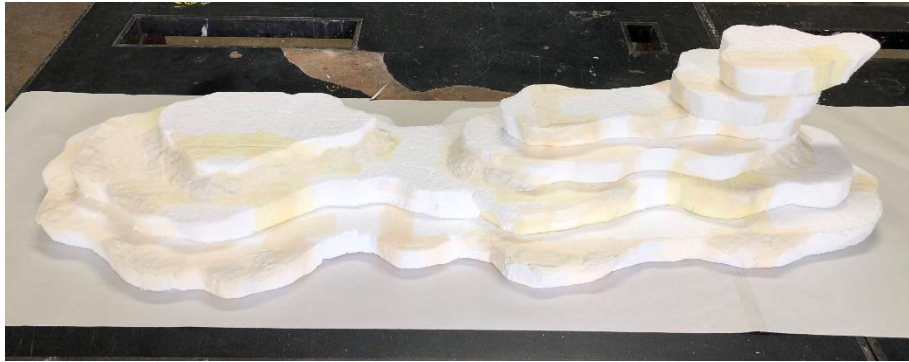
ภาพที่ 3.17 ขั้นตอนที่ 2 ใช้ตะเกียบหรือวัตถุที่มีลักษณะเป็นแท่งทรงกลมตัดให้ขอบกระดาษเกิดความนุ่ม



ภาพที่ 3.18 นำกระดาษแต่ละชิ้นมาซ้อนกันแล้วหนุนด้วยกระดาษแข็งหรือโฟมให้เกิดมิติเป็นชั้น
จึงเสร็จสมบูรณ์

3.2.4 การขึ้นรูปจากโฟมเพื่อสร้างชิ้นงานสามมิติ

ข้าพเจ้าศึกษาวิธีการสร้างชิ้นงานสามมิติเพื่อการสร้างโมเดลหน้าผาหินสำหรับการจัดวาง โดยวิธีการขึ้นรูปจากโฟม จากนั้นจึงเทปูนพลาสติกอร์ลงไปยังชั้นบนเพื่อสร้างพื้นผิวให้เหมือนกับหิน ดังนี้



ภาพที่ 3.19 ขั้นตอนที่ 1 ชั้นโครงสร้างให้มีลักษณะเหมือนหน้าผาด้วยโฟมที่มีความหนา 1.5 นิ้ว



ภาพที่ 3.20 ขั้นตอนที่ 2 ผสมปูนพลาสติกอร์ในอัตราส่วน ปูน 2 ส่วน : น้ำ 1 ส่วน



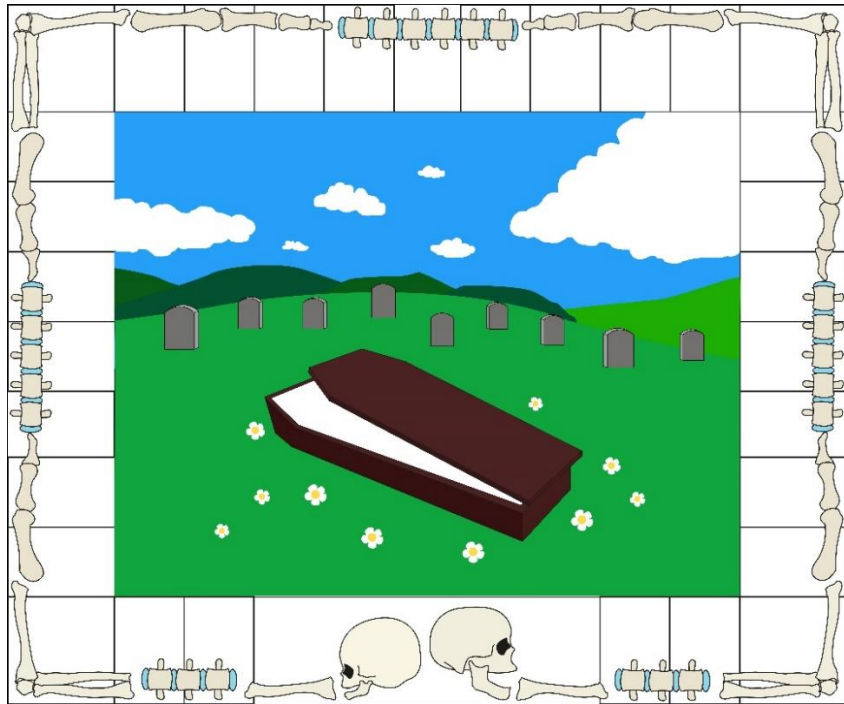
ภาพที่ 3.21 ชั้นตอนที่ 3 เทปูนพลาสติกที่ผสมจนเข้ากันแล้วลงไปยังโฟมที่สร้างเป็นรูปทรงไว้



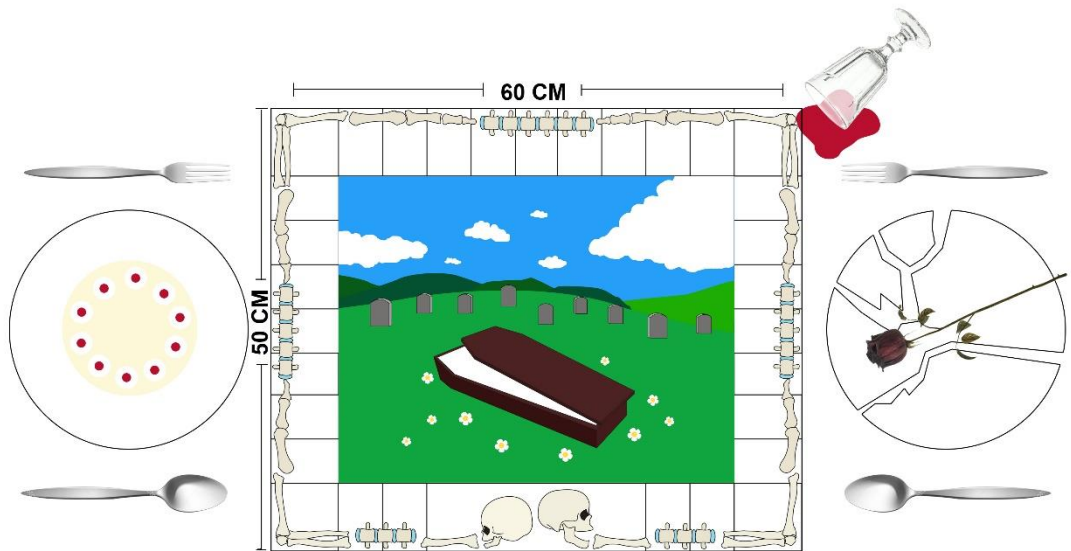
ภาพที่ 3.22 ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

3.4 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

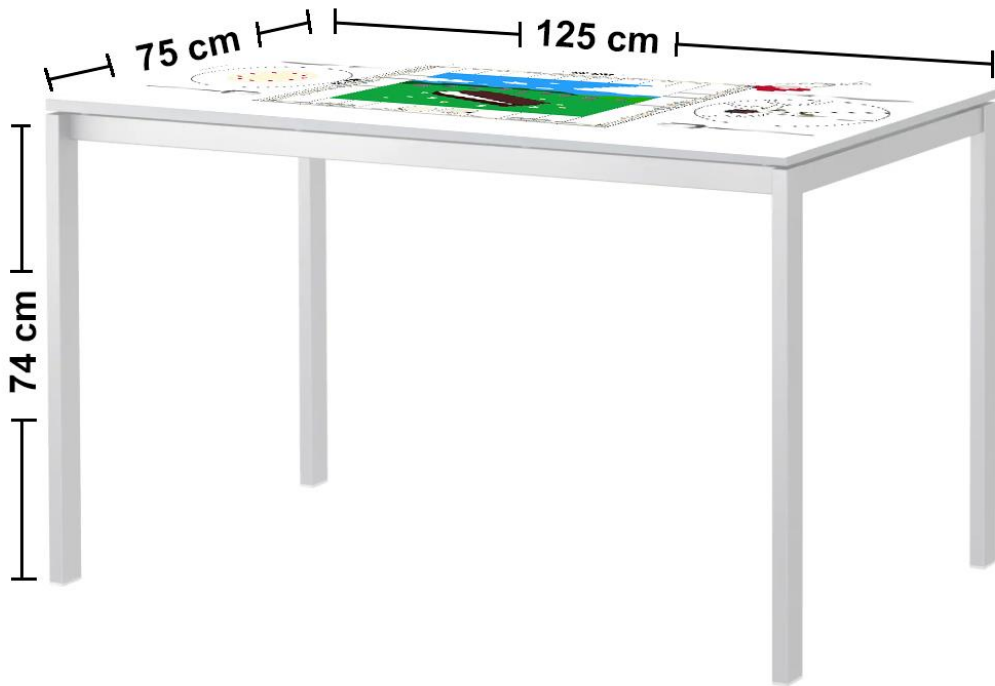
3.4.1 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 3.23 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ในส่วนการเย็บปัก



ภาพที่ 3.24 ภาพร่างการจัดวางผลงานชิ้นที่ 1 จากมุมมองด้านบน



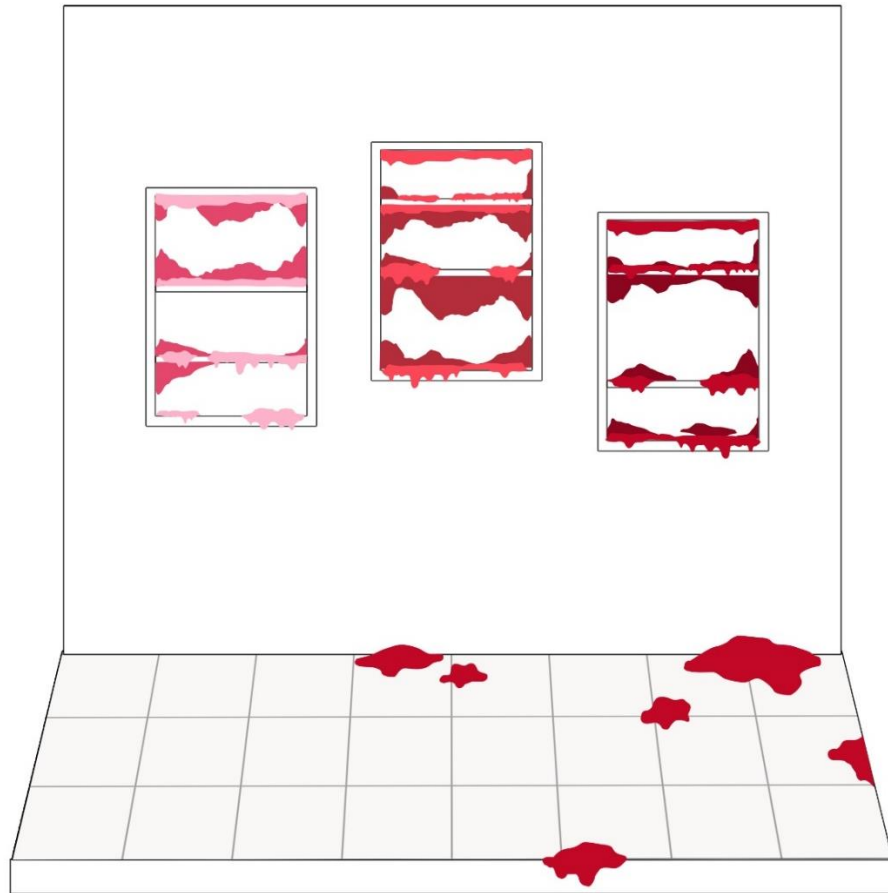
ภาพที่ 3.25 ภาพร่างการจัดวางผลงานชิ้นที่ 1 จากมุมมองด้านข้าง

วิเคราะห์ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1

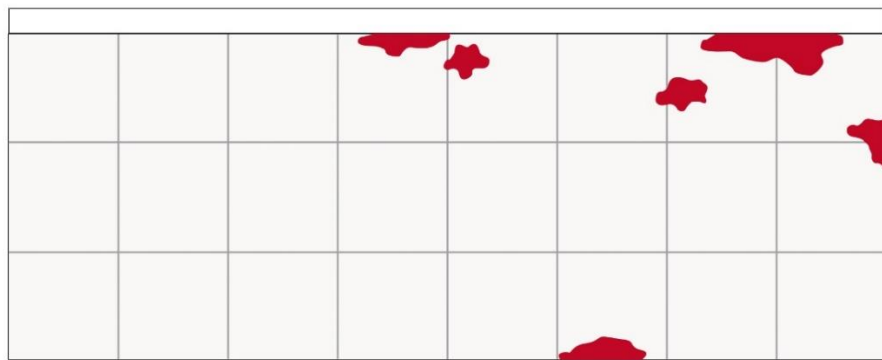
ผลงานชิ้นที่ 1 นี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเกมเศรษฐี นำเสนอโดยวิธีการจัดวางในลักษณะของโต๊ะอาหาร ผลงานชิ้นนี้จะพูดถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการเจริญเติบโตของกระดูกในร่างกายมนุษย์ เปรียบเทียบกับเกมเศรษฐีที่มีวิธีการเล่นโดยจะต้องเดินหมากตามจำนวนที่ทอดลูกเต๋าได้ สุดท้ายในตอนจบก็จะวนกลับมาที่จุดเริ่มต้นอีกครั้ง กระดูกในร่างกายมนุษย์ก็เช่นกัน เริ่มจากทารกที่เกิดมาพร้อมกับกระดูกอ่อน 350 ชิ้น ร่างกายเติบโตขึ้นจึงรวมกระดูกอ่อนเข้าด้วยกันเสริมสร้างเป็นกระดูกที่แข็งแรง จนกระทั่งกระดูกที่แข็งแรงก็เปราะบางลงอีกครั้งด้วยภาวะกระดูกพรุนในวัยชรา

การจัดวางในลักษณะของโต๊ะอาหารแบ่งเป็น 2 ฝั่งที่เป็นตัวแทนของการเกิดและการตาย ข้าพเจ้าเลือกแทนสัญลักษณ์ของการเกิดด้วยก้อนขนมเค้กและชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก เพราะขนมเค้กเป็นสัญลักษณ์ที่ทำให้นึกถึงวันเกิด และแทนสัญลักษณ์ในส่วนของ การตายด้วยจานที่แตกร้าวใช้งานไม่ได้ สอดคล้องกับความเชื่อของคนโบราณที่ทุบข้าวของเครื่องใช้ให้แตกก่อนจะฝังไปพร้อมกับพิธีศพ แก้วไวน์ที่หกเลอะเทอะแทนสัญลักษณ์ของเลือดตามความเชื่อของศาสนาคริสต์ที่เชื่อว่าเหล้าองุ่นคือพระโลหิตของพระเจ้า และดอกกุหลาบแห้งเป็นดอกไม้ที่ใช้วางบนป้ายหลุมฝังศพ

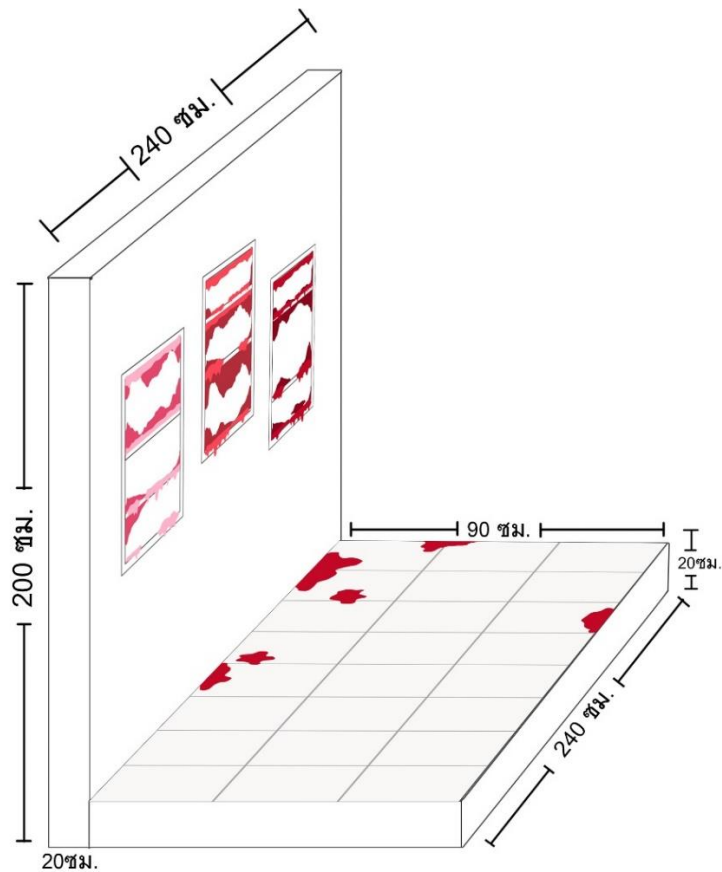
3.4.2 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 3.26 ภาพร่างการจัดวางผลงานชิ้นที่ 2 จากมุมมองด้านหน้า



ภาพที่ 3.27 ภาพร่างการจัดวางผลงานชิ้นที่ 2 จากมุมมองด้านบน

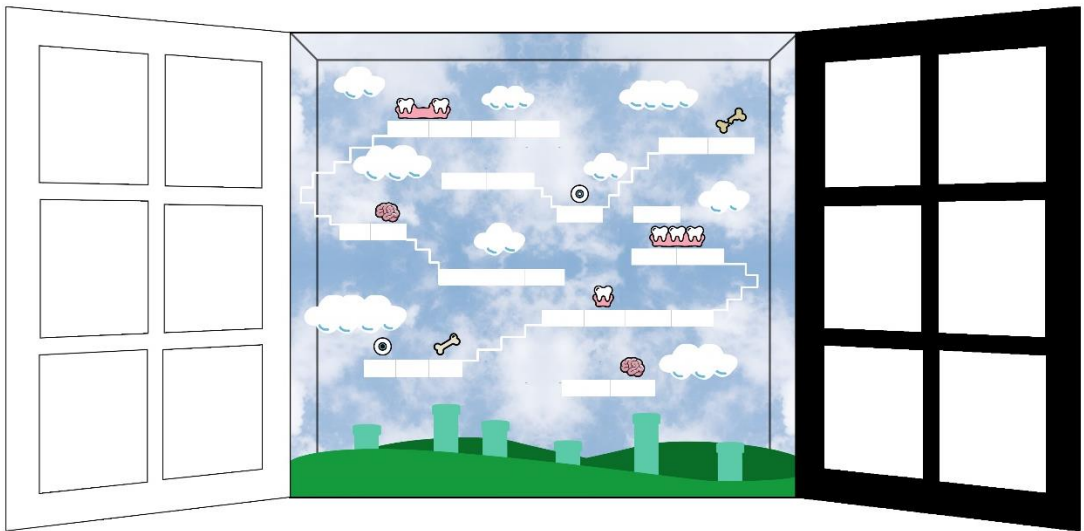


ภาพที่ 3.28 ภาพร่างการจัดวางผลงานชิ้นที่ 2 จากมุมมองด้านข้าง

วิเคราะห์ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2

ผลงานชิ้นที่ 2 นี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบที่ต้องการนำเสนอเรื่องการเจริญเติบโตและการเสื่อมถอยของฟัน ด้วยวิธีการแบบศิลปะสื่อประสมและการจัดวาง ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากการสังเกตว่าทารกเมื่อแรกเกิดล้วนเกิดมาโดยที่ยังไม่มีฟันด้วยเหตุผลก็เพื่อป้องกันการกัดขณะดูดนมจากมารดา เมื่อเติบโตขึ้นฟันน้ำนมจึงโผล่พ้นจากเหงือก และเมื่อผ่านวัยเด็กฟันน้ำนมก็ร่วงเพื่อให้ฟันแท้งอกขึ้นมา จนกระทั่งเข้าสู่วัยรุ่นฟันก็ร่วงหล่นอีกครั้งเหมือนดังตอนแรกเกิด จึงสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีจัดวางชั้นวางของ ข้าพเจ้ามองเห็นลักษณะของชั้นวางแต่ละชั้นว่ามีลักษณะเหมือนช่องปาก โดยชั้นวางแต่ละชั้นเปรียบเหมือนช่องปากของมนุษย์ในแต่ละช่วงวัย สร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการปั้นดินเยื่อกระดาษ ซึ่งข้าพเจ้ามองเห็นความเชื่อมโยงของการปั้นที่สามารถให้ฟันผิวที่มีลักษณะเหมือนเหงือกได้

3.4.3 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3

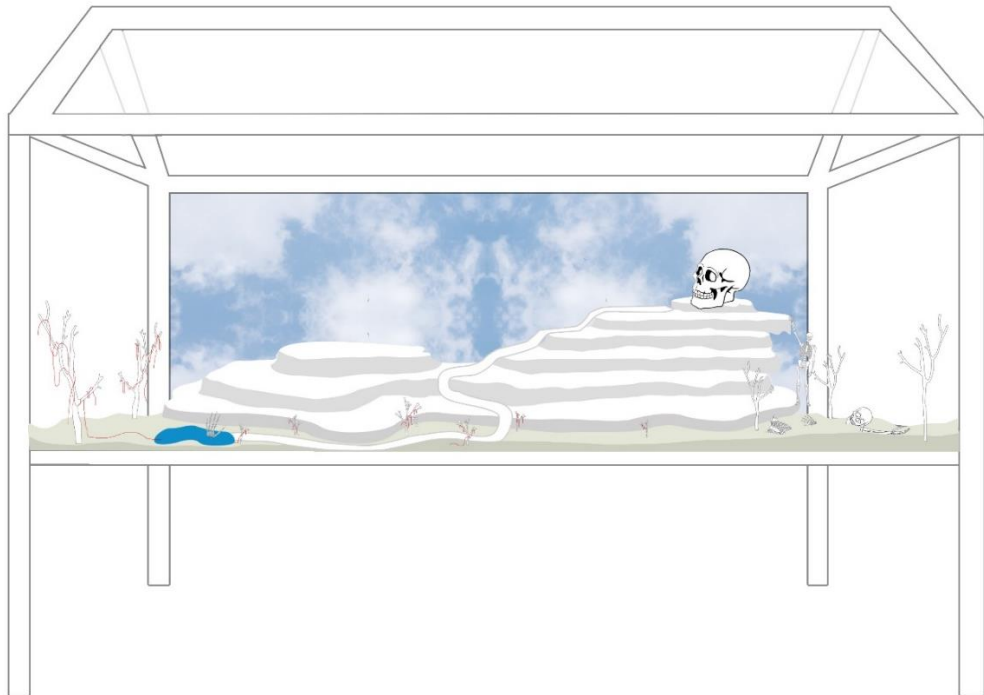


ภาพที่ 3.29 ภาพร่างการจัดวางผลงานชิ้นที่ 3

วิเคราะห์ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3

ผลงานชิ้นที่ 3 นี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเกมส์บันไดงู นำเสนอโดยวิธีการตัดปะกระดาษ เพื่อต้องการให้ผู้ชมรู้สึกถึงฉากในเกมส์ ผลงานชิ้นนี้ต้องการกล่าวถึงเรื่องวัฏจักรของมนุษย์ที่บอกเล่าเรื่องราวผ่านอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ได้แก่ ตา สมอง กระดูก และฟัน ข้าพเจ้ามีความคิดว่ามนุษย์เมื่อแก่ชราลงแล้วร่างกายและสติปัญญาจะกลับไปเหมือนเช่นวัยเด็กอีกครั้ง มนุษย์เกิดมาโดยเริ่มจากร่างกายที่ยังไม่ได้มีพัฒนาการอย่างเต็มที่ ก่อนจะเติบโตจนสมบูรณ์แล้วก็กลับไปเสื่อมสมรรถภาพลง เหมือนกับเกมส์บันไดงูที่เมื่อเดินตามเส้นทางไปเรื่อย ๆ แล้วต้องพบกับจุดเปลี่ยนที่จะนำพาให้กระโดดข้ามไปข้างหน้าหรือเดินถอยหลังลงก็ไม่ทราบได้ กล่องหน้าต่างแทนสัญลักษณ์ให้เปรียบเหมือนประตูที่เปิดไปยังดินแดนมหัศจรรย์อีกโลกใบหนึ่ง หน้าต่างสีขาวเปรียบเหมือนประตูแห่งการกำเนิดสู่โลก หน้าต่างสีดำเปรียบเหมือนประตูไปสู่โลกหลังความตาย

3.4.4 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4



ภาพที่ 3.30 ภาพร่างการจัดวางผลงานชิ้นที่ 4

วิเคราะห์ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4

ผลงานชิ้นที่ 4 นี้ต้องการกล่าวถึงเรื่องวัฏจักรและการเวียนว่ายตายเกิดของมนุษย์ นำเสนอโดยวิธีการแบบศิลปะสื่อประสมและการจัดวางในตู้กระจก ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากการสังเกตธรรมชาติของมนุษย์ว่ามนุษย์นั้นเกิดจากน้ำ ดังเช่นทารกในครรภ์มารดา เมื่อได้เกิดมาแล้วทารกจะเคลื่อนไหวโดยเริ่มจากการคลาน ก่อนจะยืน เดิน วิ่ง จากนั้นก็กลับไปเคลื่อนไหวอย่างยากลำบากด้วยความแก่ชรา และตายจากโลกนี้ไป ในขณะที่เดียวกันก็มีทารกคนใหม่กำเนิดขึ้นมาทดแทน วนเวียนอยู่เช่นนี้ จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ให้เปรียบเสมือนระบบนิเวศในดินแดนจำลอง ข้าพเจ้ามองเห็นลักษณะของตู้กระจกที่มนุษย์มักสร้างระบบนิเวศจำลองไว้เพื่อเลี้ยงสัตว์ต่าง ๆ ได้แก่ ปลาหรือสัตว์เลื้อยคลาน จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานให้เปรียบเหมือนระบบนิเวศจำลองของมนุษย์แทนที่สัตว์เลี้ยง

ข้าพเจ้าใช้เส้นด้ายสีแดงเป็นส่วนประกอบของการจัดวางโดยมองเห็นว่าเส้นด้ายมีลักษณะคล้ายกับหลอดเลือดในร่างกายมนุษย์ จึงนำมาแทนสัญลักษณ์ของการมีชีวิตที่มีเลือดเนื้อ การจัดวางอีกฝั่งเป็นซากหัวกะโหลกและต้นไม้ที่แห้งแล้งแทนสัญลักษณ์ของความตาย และสร้างสรรค์รูปแบบการจัดวางให้มีเส้นทางเชื่อมเข้าหากัน

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

ศิลปินปิ่นสุต “ภาวะการย้อนคืนสู่สังขารในชีวิตมนุษย์” นี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบศิลปะสื่อประสมและการจัดวางจำนวน 4 ชั้น เพื่อนำเสนอให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวโยงกันของมนุษย์แต่ละช่วงวัย ในเรื่องการเจริญเติบโตไปจนถึงการเสื่อมถอยและความไม่ยั่งยืนของร่างกายที่สืบเนื่องมาจากความแก่ชราตามอายุขัย ข้าพเจ้าได้แบ่งการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

- 4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ
- 4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์
- 4.3 วิเคราะห์การติดตั้งผลงาน

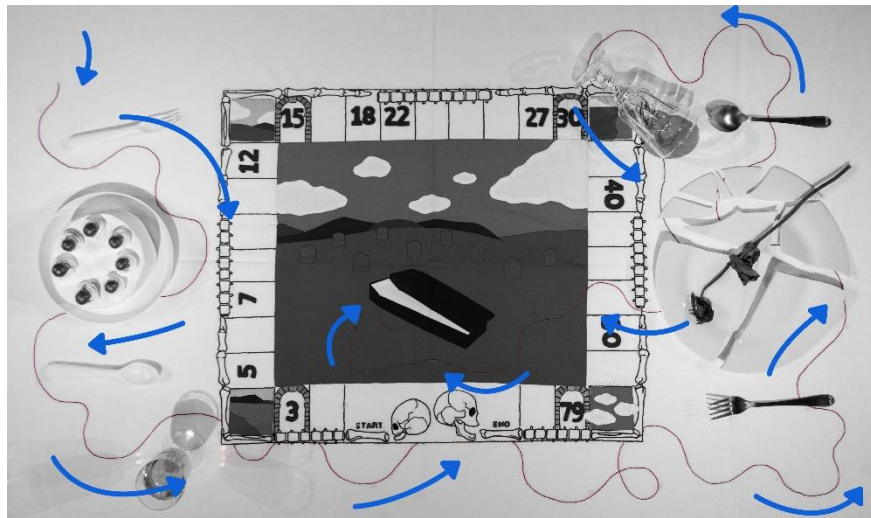
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุ เป็นองค์ประกอบเบื้องต้นของทัศนศิลป์ ที่ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์หรือถ่ายทอดให้ปรากฏเป็นงานศิลปะ ประกอบด้วย จุด เส้น รูปร่างรูปทรง น้ำหนัก สี ที่ว่าง และพื้นผิว โดยการสร้างสรรค์ผลงานนี้ข้าพเจ้าได้แบ่งการวิเคราะห์ทัศนธาตุออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

- 4.1.1 เส้น (Line)
- 4.1.2 น้ำหนัก (Value)
- 4.1.3 สี (Color)
- 4.1.4 ที่ว่าง (Space)
- 4.1.5 พื้นผิว (Texture)

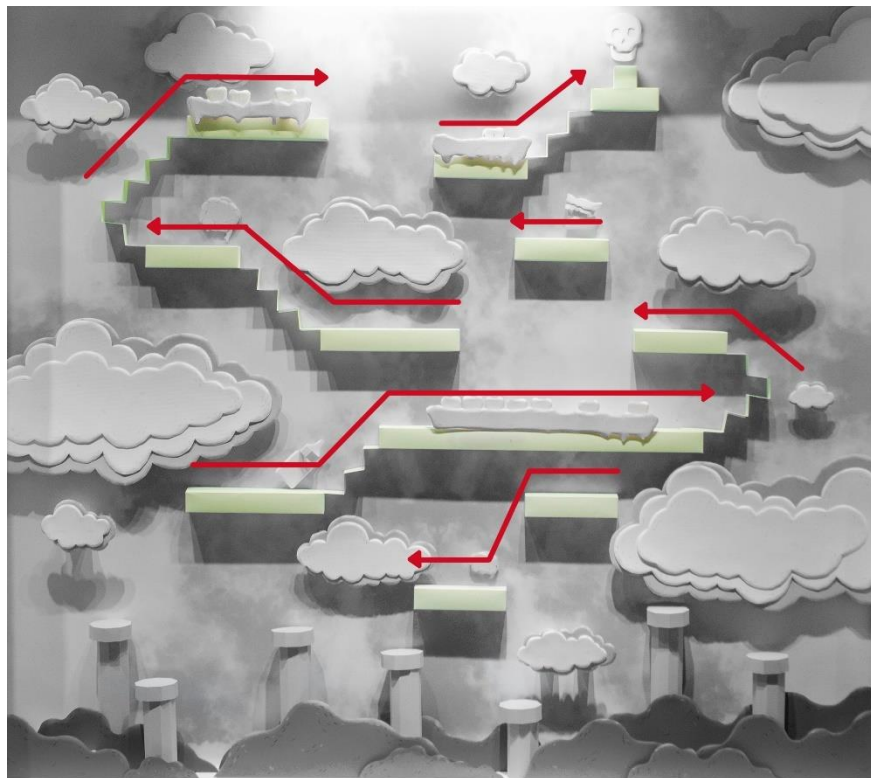
4.1.1 เส้น

เส้นคือความเคลื่อนไหวของจุด จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง เส้นเป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เพราะเป็นพื้นฐานของโครงสร้างทุกสิ่ง (ชลูต นิมเสมอ. 2553 : 47) เส้นยังสามารถแสดงความรู้สึกได้ในตัวเอง ได้แก่ เส้นตั้งให้ความรู้สึกมั่นคง เส้นนอนให้ความรู้สึกสงบ กว้างขวางเหมือนกับเส้นขอบฟ้า เส้นโค้งให้ความรู้สึกอ่อนช้อย เป็นต้น ในทางทัศนศิลป์ไม่ได้มีเพียงแค่เส้นที่มองเห็นได้จากการลากเส้นจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งหรือที่เรียกว่าเส้นที่มีอยู่จริง (Actual Line) เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังมีเส้นเชิงนัย (Implied Line) ที่หมายถึงเส้นที่ขาดหายไปบางส่วนแต่สามารถรับรู้ให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ได้ด้วยการมอง และเส้นที่ไม่มีความจริง (Invisible Line หรือ Psychic Line) ที่หมายถึงเส้นที่ไม่ได้ปรากฏอยู่จริง แต่สามารถรับรู้ได้จากความรู้สึก อาจเป็นเส้นนำสายตา หรือเส้นที่เกิดจากรูปทรงของวัตถุในภาพก็เป็นได้



ภาพที่ 4.1 การใช้เส้นในผลงานชิ้นที่ 1

จากภาพที่ 4.1 เป็นการใช้เส้นโค้งที่เป็นเส้นที่มีอยู่จริง (Actual Line) ในผลงานชิ้นที่ 1 เพื่อต้องการนำสายตาที่เริ่มจากฝั่งซ้ายที่เป็นฝั่งของการเกิด เชื่อมโยงไปยังฝั่งขวาที่เป็นฝั่งของความตาย ก่อนจะสิ้นสุดที่โลงศพตรงกลางภาพ การใช้เส้นโค้งยังสร้างความรู้สึกไม่มั่นคง เหมือนกับการเดินทางของชีวิตที่ไม่อาจคาดเดาได้



ภาพที่ 4.2 การใช้เส้นในผลงานชิ้นที่ 3

ภาพที่ 4.2 เป็นการใช้เส้นเชิงนัย (Implied Line) ในผลงานชิ้นที่ 3 คือเส้นที่ขาดหายหรือไม่ต่อเนื่องกันในส่วนหนึ่งของชิ้นงานได้ แต่สามารถนำสายตาหรือสร้างการรับรู้ที่สมบูรณ์จากการมองได้



ภาพที่ 4.3 การใช้เส้นในผลงานชั้นที่ 2

ภาพที่ 4.3 เป็นการใช้เส้นที่ไม่มีตัวตน (Invisible Line หรือ Psychic Line) ในผลงานชั้นที่ 3 ซึ่งเป็นเส้นที่เกิดจากรูปทรงของวัตถุ

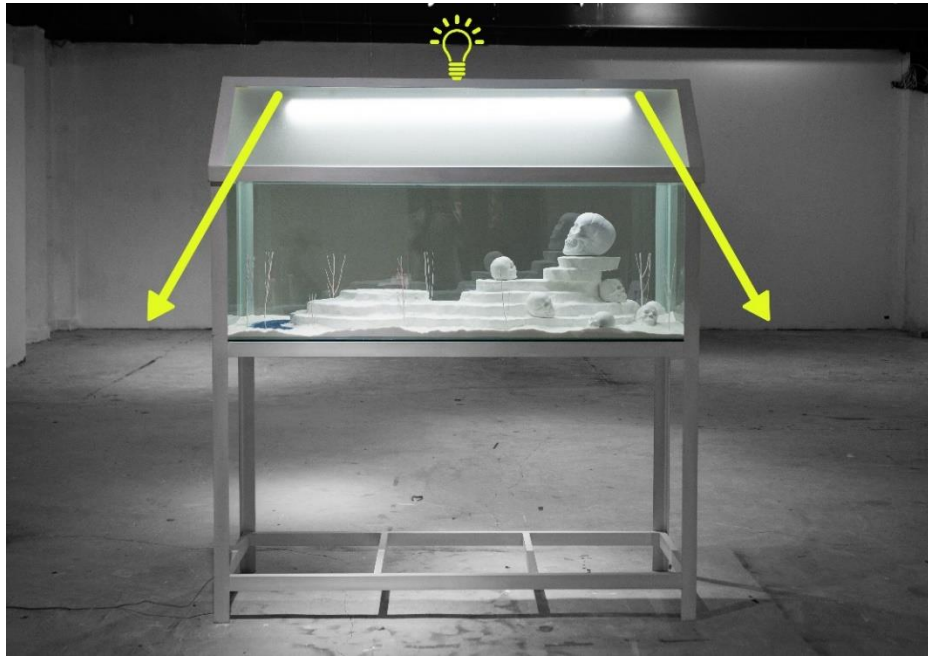
4.1.2 น้ำหนัก

น้ำหนักคือความอ่อน-เข้มของบริเวณที่ถูกแสงสว่างและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ การใช้สีก็มีผลต่อความอ่อน-แก่ของน้ำหนัก หรือบริเวณพื้นที่ที่มีสีขาว เทา ดำในระดับความเข้มต่าง ๆ จนเกิดเป็นน้ำหนักในทางทัศนศิลป์ น้ำหนักทำให้รับรู้ถึงปริมาตรของรูปทรง นอกจากนี้ยังสร้างความรู้สึกทางอารมณ์ได้อีกด้วย (ชูลุด นิยมเสมอ. 2553 : 60) น้ำหนักอาจกลมกลืนสม่ำเสมอ หรือตัดกันอย่างรุนแรงก็ได้



ภาพที่ 4.4 การสร้างน้ำหนักของสีในผลงานชั้นที่ 2

จากภาพที่ 4.4 เป็นผลงานที่ใช้ลักษณะของสีค่อนข้างไปทางเอกรงค์ คือใช้สีแดงเป็นหลัก แต่มีความต่างกันในน้ำหนักของสี ได้แก่การรอบสีเหลืองที่ (1) เป็นการใชสีชมพูอ่อนแทนสัญญาณของวัยเด็ก กรอบสีเหลืองที่ (2) เป็นสีชมพูเข้มแทนสัญญาณของวัยผู้ใหญ่ที่เจริญเติบโตเต็มวัย และสุดท้ายกรอบสีเหลืองที่ (3) เป็นสีแดงสดแทนสัญญาณของวัยชราซึ่งเป็นวัยแห่งการเสื่อมโทรมของร่างกาย โดยความต่างของสีทั้ง 3 ระดับนี้เป็นลักษณะการไล่ระดับจากอ่อนไปเข้ม ทำให้เกิดความกลมกลืน ไม่สร้างความรู้สึกขัดแย้งกันอย่างชัดเจน



ภาพที่ 4.5 การสร้างน้ำหนักในผลงานชิ้นที่ 4

ภาพที่ 4.5 เป็นการสร้างน้ำหนักที่มีค่าความต่างของน้ำหนักต่ำ หรือภาษาอังกฤษเรียกว่า Low Contrast โดยผลงานชิ้นนี้ได้มีการใช้สีขาวเป็นส่วนใหญ่ แต่ใช้วิธีการจัดแสงเพื่อให้เกิดแสงเงาจนเกิดเป็นค่าความต่างของน้ำหนัก

4.1.3 สี

สีเป็นทัศนธาตุที่สำคัญในองค์ประกอบศิลป์ สีทำหน้าที่เช่นเดียวกับน้ำหนักทุกประการ นั่นคือทำให้รับรู้ถึงปริมาตรของรูปทรง สียังมีคุณลักษณะที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือสร้างอารมณ์ความรู้สึก เช่น สีแดงให้ความรู้สึกสดใสและตื่นเต้น บางครั้งให้ความรู้สึกถึงอันตราย ตรงข้ามกับสีน้ำเงินที่ให้ความรู้สึกสงบ บางครั้งให้ความรู้สึกเศร้า เป็นต้น

ในการสร้างสรรค์ผลงาน ข้าพเจ้าเลือกใช้สีขาวกับสีแดงเป็นหลัก โดยให้ความหมายของสีขาวเป็นสีที่ให้ความรู้สึกสงบ และบริสุทธิ์ เปรียบเหมือนการเกิด ซึ่งตรงข้ามกับสีดำที่ให้ความรู้สึกอึดอัด และเศร้าหมอง เปรียบเหมือนความตาย และสีแดงเป็นสีที่เป็นส่วนประกอบหลักในร่างกายมนุษย์แทบจะทั้งหมด ได้แก่อวัยวะภายใน เนื้อหนัง หรือเส้นเลือด เป็นต้น



ภาพที่ 4.6 การใช้สีในผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 4.7 การใช้สีชมพูอ่อนแทนสัญลักษณ์ของวัยเด็กในผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 4.8 การใช้สีชมพูเข้มแทนสัญลักษณ์ของวัยผู้ใหญ่ในผลงานชิ้นที่ 2

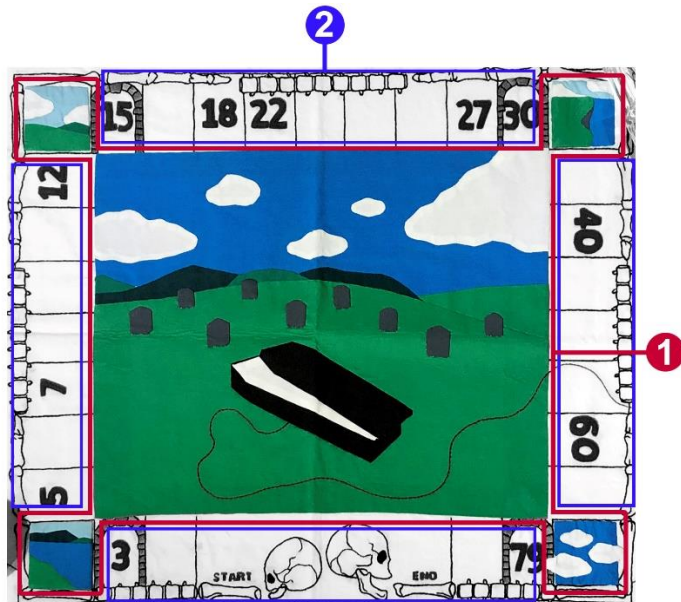


ภาพที่ 4.9 การใช้สีแดงแทนสัญลักษณ์ของวัยชราในผลงานชิ้นที่ 2

4.1.4 ที่ว่าง

ที่ว่างเป็นองค์ประกอบที่ทำให้สามารถรับรู้ได้ถึงความรู้สึกโล่ง ว่างเปล่า อืดอาด หรือ เบียดเสียด เป็นต้น ที่ว่างทางทัศนศิลป์ยังแบ่งออกได้เป็น 2 มิติ หรือ 3 มิติ ตัวอย่างเช่นงานจิตรกรรมที่มีลักษณะเป็น 2 มิติ แต่อาจใช้ที่ว่างสร้างการลวงตาให้เกิดเป็นความลึก 3 มิติก็เป็นได้ หรืองานประติมากรรมที่มีที่ว่างจริงโอบล้อมวัตถุเป็น 3 มิติ เป็นต้น

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานโดยมีทั้งที่ว่างที่มีลักษณะเป็น 2 มิติ และผลงานที่มีลักษณะเป็น 3 มิติ นั่นคือมีความกว้าง ความยาว และความลึก ภาพที่ 4.10 กรอบสี่แดงหมายเลข (1) เป็นตัวอย่างของการสร้างพื้นที่ 2 มิติที่เป็นระนาบซ้อนทับกันในลักษณะแบน แต่สร้างมิติความลึกด้วยการไล่น้ำหนักความเข้มของสี กรอบสี่น้ำเงินหมายเลข (2) เป็นการสร้างพื้นที่ 2 มิติที่มีลักษณะเป็นระนาบแบนเป็นลายเส้นที่ไม่มีมิติ และภาพที่ 4.11 เป็นตัวอย่างของการสร้างที่ว่างในพื้นที่ 3 มิติ ที่ให้สัมผัสรับรู้ทั้งความกว้าง ความยาว และความลึก



ภาพที่ 4.10 การสร้างที่ว่างบนพื้นที่ 2 มิติ



ภาพที่ 4.11 การสร้างที่ว่างบนพื้นที่ 3 มิติ

4.1.5 พื้นผิว

พื้นผิวหมายถึงลักษณะบริเวณผิวหน้าของวัตถุต่าง ๆ ที่สัมผัสหรือมองเห็นแล้วรู้สึกได้ถึง ความหยาบ เรียบ ละเอียต ขรุขระ ด้าน หรือมัน เป็นต้น ลักษณะของพื้นผิวในทางทัศนศิลป์มีทั้ง พื้นผิวที่จับต้องได้ด้วยมือ และพื้นผิวที่สัมผัสรับรู้ได้จากการมอง

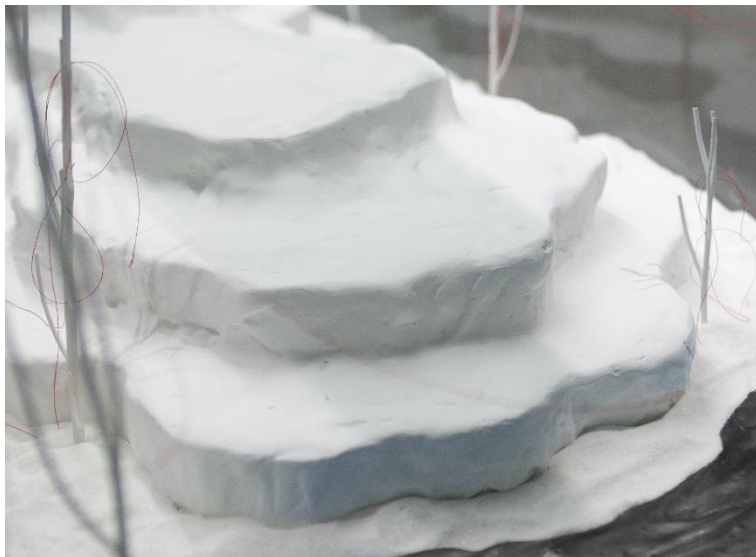


ภาพที่ 4.12 พื้นผิวของผ้าและการเย็บปัก

การสร้างสรรคผลงานของข้าพเจ้าเป็นรูปแบบการจัดวางศิลปะสื่อประสม พื้นผิวโดยส่วน ใหญ่จึงจับต้องได้ด้วยมือ การเลือกใช้วัสดุจึงมีผลต่อการรับรู้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จากภาพที่ 4.12 เป็นส่วนที่เป็นพื้นผิวของผ้าในการสร้างสรรค์ผ้าบุโต๊ะในผลงานชิ้นที่ 1 ข้าพเจ้ามองเห็นคุณลักษณะ ของผ้าซึ่งเป็นวัสดุที่นิ่ม พริ้วไหวและอ่อนตัวไปตามรูปทรง และเป็นวัสดุที่คุ้นเคยในชีวิตประจำวันทำ ให้รู้สึกคุ้นชิน ข้าพเจ้ายังมองเห็นว่าการเย็บปักเส้นด้ายมีลักษณะที่ลดทอนความเหมือนจริง ทำให้ ลดทอนความรุนแรงของเนื้อหาลงไปได้ สอดคล้องกับรูปแบบของศิลปะไร้เดียงสา หรือในภาพที่ 4.13 เป็นพื้นผิวที่ได้จากการปั้นดินเยื่อกระดาษ ข้าพเจ้ามองเห็นคุณลักษณะของงานปั้นดินเยื่อกระดาษที่ ให้พื้นผิวที่คล้ายกับเหงือก



ภาพที่ 4.13 พื้นผิวที่ได้จากการปั้นดินเยื่อกระดาษ



ภาพที่ 4.14 พื้นผิวที่ได้จากปูนปลาสเตอร์

ภาพที่ 4.14 เป็นพื้นผิวที่ได้จากปูนปลาสเตอร์ ข้าพเจ้ามองเห็นคุณลักษณะของปูนปลาสเตอร์ที่เมื่อแห้งแล้วมีความแข็ง ให้พื้นผิวที่มีลักษณะคล้ายกับหิน จึงเลือกนำมาสร้างสรรค์ผลงานในส่วนที่เป็นหน้าผากหิน นอกจากนี้ปูนปลาสเตอร์ยังให้พื้นผิวที่คล้ายกับกระดูกมนุษย์ จึงนำมาใช้ในการสร้างสรรค์เป็นหัวกะโหลกอีกด้วย

4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

การจัดองค์ประกอบศิลป์หมายถึงการนำองค์ประกอบของศิลปะหรือที่เรียกว่าทัศนธาตุมา ประสานการทำงานกันเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือความงาม (ชูลุด นิ่มเสมอ. 2553 : 30) ข้าพเจ้าแบ่งการวิเคราะห์หลักการการจัดองค์ประกอบศิลป์ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

- 4.2.1 เอกภาพ (Unity)
- 4.2.2 ดุลยภาพ (Balance)
- 4.2.3 จังหวะ (Rhythm)
- 4.2.4 จุดสนใจหรือการเน้น (Emphasis)

4.2.1 เอกภาพ (Unity)

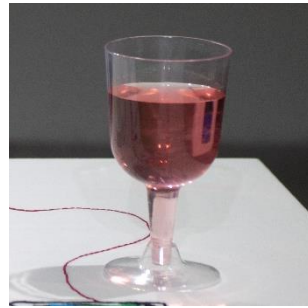
ความเป็นเอกภาพในทัศนศิลป์คือการนำทัศนธาตุต่าง ๆ มาประกอบกันให้มีความสอดคล้อง กับจุดมุ่งหมายของการแสดงออกโดยรวมและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่เพียงแต่ในด้านองค์ประกอบ ศิลป์อย่างเดียวนั้น แต่ยังรวมถึงความเป็นเอกภาพในเนื้อหา ความคิด อารมณ์ และรูปแบบในการ นำเสนอ เอกภาพอาจเกิดได้จากความสมดุลของการซ้ำ การขัดแย้งกัน การประสานกันหรือมีความ โดดเด่นในสัดส่วนและจังหวะที่เหมาะสม



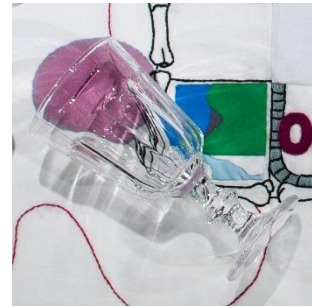
ภาพที่ 4.15 เอกภาพในผลงานชิ้นที่ 1



(1)



(2)



(3)



(4)



(5)

ภาพที่ 4.15 เอกภาพในผลงานชิ้นที่ 1

จากภาพที่ 4.15 เป็นการวิเคราะห์ความเป็นเอกภาพในผลงานชิ้นที่ 1 ผลงานชิ้นนี้เป็นการสร้างสรรค์ในรูปแบบของสื่อประสมและการจัดวาง จึงทำให้มีวัสดุหลายชนิด ทั้งวัสดุที่เกิดจากการสร้างขึ้นเองและวัสดุสำเร็จรูป ได้แก่ (1) ผ้า (2) พลาสติก (3) แก้ว (4) เซรามิก และดอกไม้แห้ง และ (5) ดินปั้น ซึ่งความหลากหลายทางวัสดุนี้ได้ถูกเชื่อมโยงเข้าไว้ด้วยกันจากการใช้สี และการจัดองค์ประกอบแบบสมมาตร



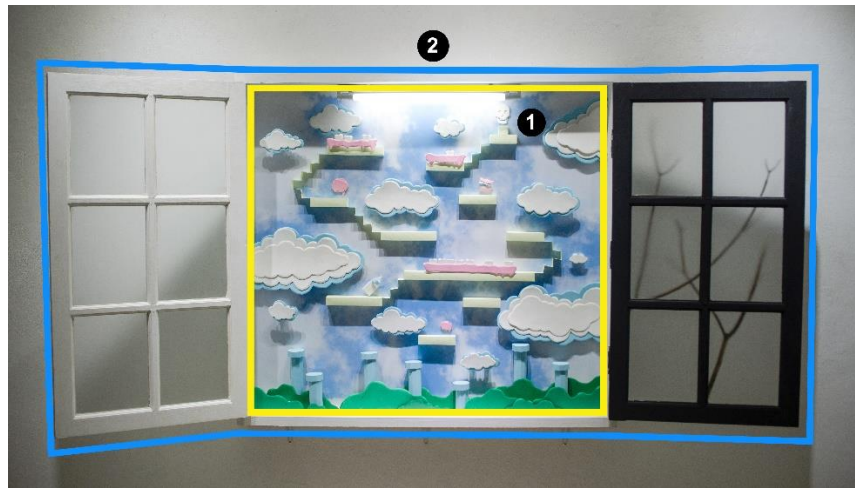
(1)



(2)

ภาพที่ 4.16 เอกภาพในผลงานชิ้นที่ 2

จากภาพที่ 4.16 เป็นการวิเคราะห์ความเป็นเอกภาพในผลงานชิ้นที่ 2 ผลงานชิ้นนี้ยังคงเป็นการสร้างสรรค์ในรูปแบบของสื่อประสมและการจัดวางด้วยวัสดุที่แตกต่างกัน ได้แก่ (1) การปั้นดินเหนียวกระดาช และ (2) วัสดุสำเร็จรูป นำมาเชื่อมโยงกันจนเกิดเป็นเอกภาพจากการซ้ำกันเป็นจังหวะ การใช้สี และการสร้างน้ำหนักของสี



ภาพที่ 4.17 เอกภาพในผลงานชิ้นที่ 3

จากภาพที่ 4.17 เป็นการวิเคราะห์หาค่าความเป็นเอกภาพในผลงานชิ้นที่ 3 ผลงานชิ้นนี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของการตัดแปะกระดาษในกรอบสี่เหลี่ยมหมายเลข (1) พร้อมจัดวางในหน้าต่างที่เป็นวัตถุสำเร็จรูปในกรอบสี่เหลี่ยมหมายเลข (2) และทำให้เกิดความเป็นเอกภาพในงานด้วยการสร้างน้ำหนักของสีให้มีค่าความต่างของน้ำหนักต่ำ (Low Contrast) และใช้สีโทนเย็นเป็นน้ำหนัก 90%



(1)

(2)

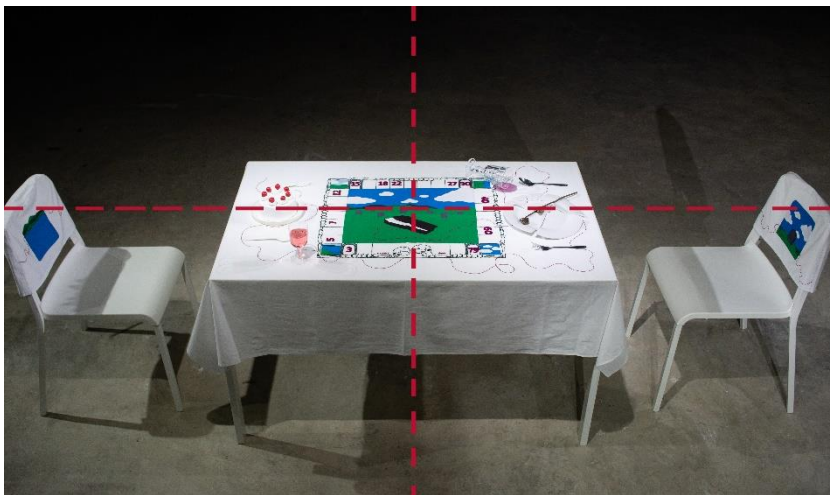
(3)

ภาพที่ 4.18 เอกภาพในผลงานชิ้นที่ 4

จากภาพที่ 4.18 เป็นการวิเคราะห์ความเป็นเอกภาพในผลงานชิ้นที่ 4 ผลงานชิ้นนี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของสื่อประสมและการจัดวางวัตถุที่แตกต่างกัน ได้แก่ (1) ปูนปลาสเตอร์ และทราย (2) สไลม์ (Slime ผลิตภัณฑ์ของเล่นที่มีความยืดหยุ่นคล้ายของเหลวแต่จับตัวกันเป็นก้อน ใช้ฝึกทักษะในการปั้นเสริมสร้างกำลังกล้ามเนื้อสำหรับเด็ก) และ (3) กิ่งไม้แห้ง สร้างความเป็นเอกภาพด้วยการใช้สีขาวเกือบทั้งหมดของพื้นที่

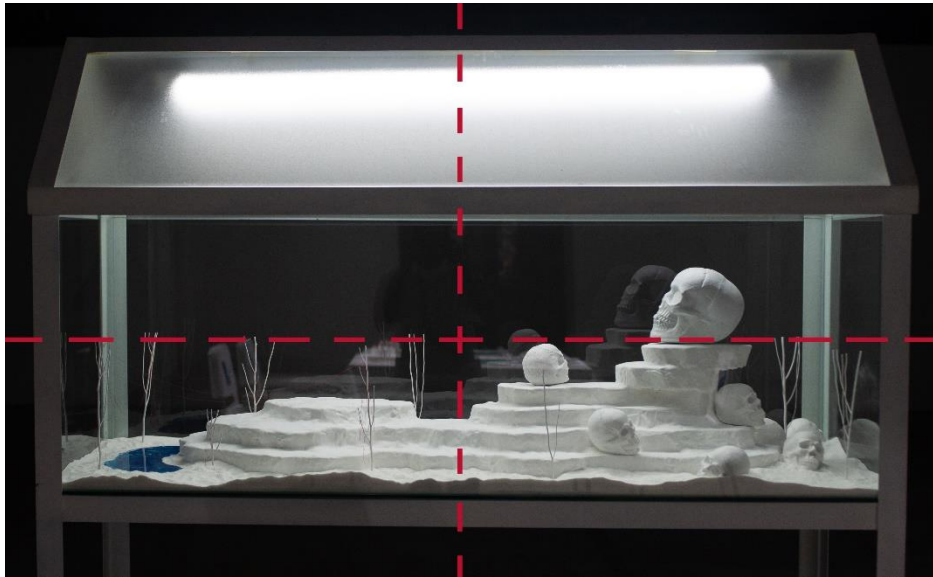
4.2.2 ดุลยภาพ (Balance)

ดุลยภาพ หรือความสมดุล หมายถึงการจัดองค์ประกอบของงานศิลปะให้อยู่ในสภาพสมดุลหรือทรงตัวอยู่ได้ ดุลยภาพอาจเป็นได้ทั้งความสมดุลที่เหมือนกันทั้งสองฝั่ง หรือที่เรียกว่าดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetrical Balance) หรือความสมดุลที่ไม่เหมือนกันทั้งสองฝั่ง แต่มีน้ำหนักเท่ากันหรือไม่เท่ากันก็ได้ หรือที่เรียกว่าดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetrical Balance)



ภาพที่ 4.19 ดุลยภาพแบบสมมาตร

ภาพที่ 4.19 เป็นภาพแสดงการจัดองค์ประกอบแบบดุลยภาพแบบสมมาตรในผลงานชิ้นที่ 1 เกิดจากการได้แบ่งครึ่งงานทั้งสองส่วนอย่างเท่ากัน เป็นฝั่งการเกิดและการตาย ทั้งสองฝั่งใช้วัตถุที่เชื่อมโยงกันด้วยวิธีการใช้งาน แต่ต่างกันที่รูปแบบ ได้แก่งานข้าว ซ้อน ส้อม และแก้วน้ำ เป็นการสะท้อนกลับซึ่งกันและกัน



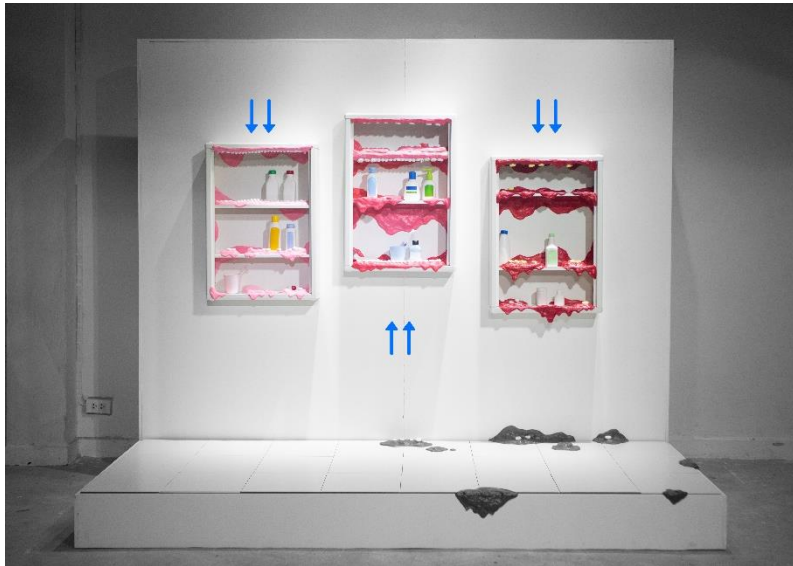
ภาพที่ 4.20 ดุลยภาพแบบอสมมาตร

ภาพที่ 4.20 เป็นภาพแสดงการจัดองค์ประกอบดุลยภาพแบบอสมมาตรในผลงานชิ้นที่ 4 ผลงานชิ้นนี้ต้องการแบ่งครึ่งฝั่งการเกิดและการตาย โดยมีแนวคิดจากมนุษย์เกิดจากน้ำ เมื่อเติบโตขึ้นจนถึงจุดสูงสุดแล้วร่างกายก็จะค่อย ๆ เสื่อมถอยลง จนกลับไปยังจุดเริ่มต้นอีกครั้ง จึงได้มีการจัดองค์ประกอบแบบไล่ระดับจากสูงไปต่ำ แต่สร้างดุลยภาพด้วยน้ำหนักของสีและจังหวะ

4.2.3 จังหวะ (Rhythm)

จังหวะ หมายถึงรูปแบบการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องซ้ำกันของสิ่งหนึ่ง จังหวะในทัศนศิลป์คือการซ้ำกันของทัศนธาตุ ตั้งแต่การซ้ำกันอย่างเป็นระเบียบไปจนถึงการซ้ำกันอย่างซับซ้อน จังหวะสามารถเกิดขึ้นได้จากการซ้ำกันของเส้น สี รูปร่างรูปทรง น้ำหนัก ฯลฯ เกิดเป็นความเคลื่อนไหวอย่างกลมกลืน จังหวะแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบคือ จังหวะแบบซ้ำกัน และจังหวะแบบขยายเพิ่มขึ้นและต่อเนื่องกัน

ภาพที่ 4.21 และ 4.22 เป็นการสร้างจังหวะแบบซ้ำกันในผลงานชิ้นที่ 2 เป็นการซ้ำกันด้วยรูปทรง และสี เพื่อให้เกิดการเน้นความสำคัญ แต่ต่างกันว่าน้ำหนักและรายละเอียดภายใน และภาพที่ 4.23 เป็นการสร้างจังหวะแบบซ้ำกันในผลงานชิ้นที่ 4 ซึ่งเป็นการซ้ำกันด้วยรูปทรงและสี และขยายจากเล็กไปใหญ่ การซ้ำกันแบบนี้จังหวะนี้ทำให้เกิดความกลมกลืน (Harmony)



ภาพที่ 4.21 การซ้ำกันแบบเป็นจังหวะและไม่เป็นจังหวะในผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 4.22 การซ้ำกันแบบไม่เป็นจังหวะในผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 4.23 การซ้ำกันแบบไม่เป็นจังหวะในผลงานชิ้นที่ 4

4.2.4 จุดสนใจหรือการเน้น (Emphasis)

จุดสนใจหรือการเน้น (Emphasis) ในงานศิลปะ หมายถึง การเน้นหรือการส่งเสริมส่วนใดส่วนหนึ่งในองค์ประกอบให้โดดเด่นขึ้นมาหรือมีความสะดุดตากว่าส่วนประกอบอื่น ๆ เพื่อให้เกิดเป็นจุดสนใจ การสร้างจุดสนใจหรือการเน้นสามารถทำได้โดยวิธีการใช้สี ขนาด ความต่างหรือการตัดกัน (Contrast) การซ้ำ การใช้ช่องว่าง หรือการใช้เส้นนำสายตา เป็นต้น ภาพที่ 4.20 เป็นการสร้างจุดสนใจด้วยการซ้ำกันของรูปทรงหัวกะโหลก แต่ใช้ขนาดที่ต่างกันเพื่อการเน้นในส่วนที่เป็นจุดสนใจ



ภาพที่ 4.24 การสร้างจุดสนใจในผลงานชิ้นที่ 4

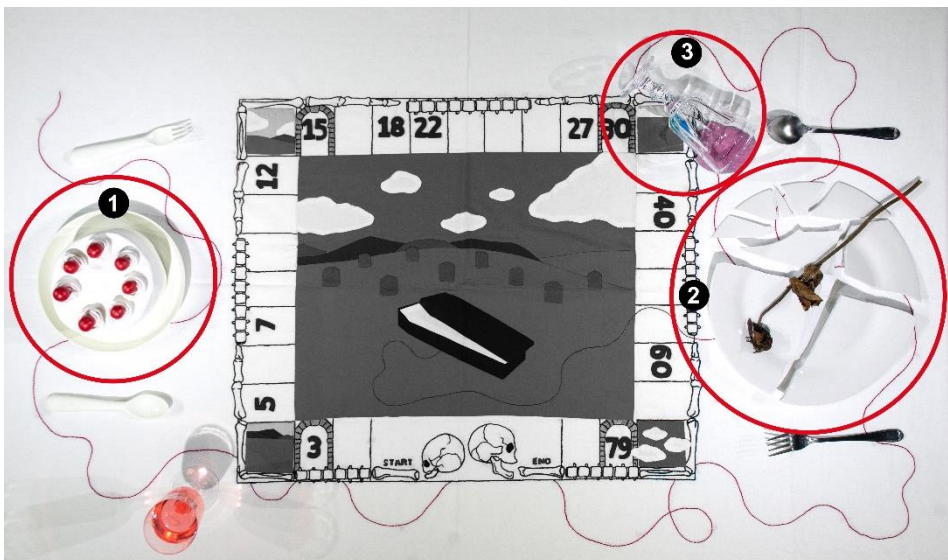
4.3 วิเคราะห์การจัดวาง

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของศิลปะสื่อประสมพร้อมกับการจัดวาง ในการสร้างสรรค์ผลงานทุกชิ้น ข้าพเจ้ามีความตั้งใจเลือกใช้วัตถุที่สัมพันธ์กับสิ่งของเครื่องใช้ภายในบ้าน หรือวัตถุที่พบเจอได้ตามปกติในชีวิตประจำวัน ได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ชั้นวางของ หน้าต่าง เป็นต้น เพื่อต้องการสร้างประสบการณ์ทางการรับรู้ของผู้ชมให้เกิดความรู้สึกคุ้นชิน และรู้สึกว่ามีเรื่องใกล้ตัว พร้อมกับสร้างบรรยากาศให้เหมือนดินแดนมหัศจรรย์เพื่อให้รู้สึกถึงความตายไม่ใช่เรื่องน่ากลัว

4.3.1 วิเคราะห์การจัดวางผลงานชิ้นที่ 1



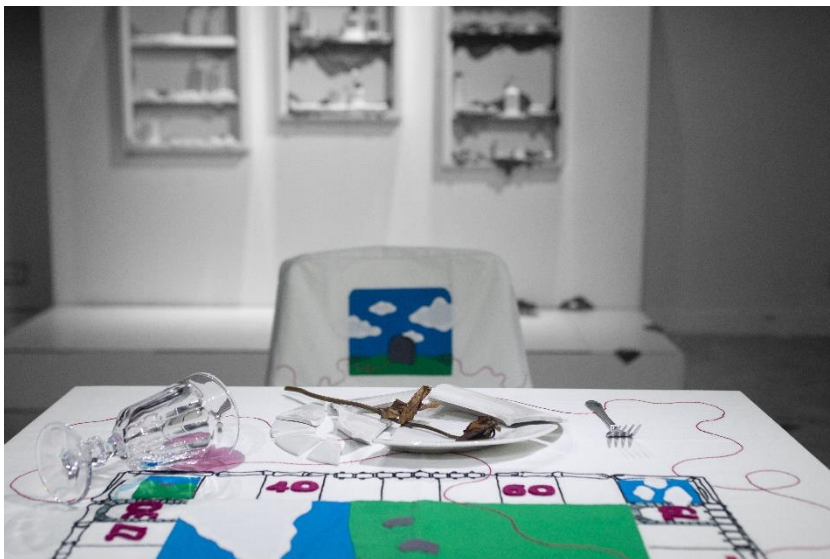
ภาพที่ 4.25 การจัดวางผลงานชิ้นที่ 1 จากมุมมองด้านข้าง



ภาพที่ 4.26 การจัดวางผลงานชิ้นที่ 1 จากมุมมองด้านบน



ภาพที่ 4.27 การจัดวางในด้านการเกิด



ภาพที่ 4.28 การจัดวางในด้านความตาย

ผลงานชิ้นที่ 1 นี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานแบบศิลปะสื่อประสมและการจัดวางบนโต๊ะอาหาร โดยมีการแบ่งเก้าอี้ที่นั่งออกเป็น 2 ฝั่งคือการแทนสัญลักษณ์ของการเกิด และการตาย ข้าพเจ้าเลือกสร้างบรรยากาศบนโต๊ะอาหารเพราะเป็นพื้นที่ที่ให้ความรู้สึกคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน และอาหารยังเกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตของมนุษย์ วิธีการเย็บปักเส้นด้ายยังสอดคล้องกับวัสดุที่ใช้ในการเป็นผ้าปูโต๊ะ จากภาพที่ 4.22 อาหารที่ใช้กับการเกิดแทนสัญลักษณ์ด้วย (1) ก้อนขนมเค้กที่ใช้ในการฉลองวันเกิด พร้อมกับจาน ช้อน ส้อม และแก้วน้ำในชุดเครื่องใช้สำหรับเด็ก และแทนสัญลักษณ์ในฝั่งของความตายด้วย (2) จานที่แตกราวใช้งานไม่ได้ สอดคล้องกับความเชื่อของคนโบราณที่ต้องมีการทุบสิ่งของเครื่องใช้ให้แตกก่อนจะฝังไปพร้อมกับพิธีฝังศพ โดยมีความเชื่อว่าเป็นการให้คนตายได้นำไปใช้ในโลกลหลังความตาย (3) แก้วไวน์ที่หกเลอะเทอะแทนสัญลักษณ์ของเลือดตามความเชื่อของศาสนาคริสต์ที่เชื่อว่าเหล่าอองุ่นคือพระโลหิตของพระเจ้า

4.3.2 วิเคราะห์การจัดวางผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 4.29 การจัดวางผลงานชิ้นที่ 2

ผลงานชิ้นที่ 2 นี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานแบบศิลปะสื่อประสมและการจัดวางในบรรยากาศ ที่ให้ความรู้สึกเหมือนภายในห้องน้ำ โดยได้แรงบันดาลใจมาจากการสังเกตว่ามนุษย์เมื่อแรกเกิดทุกคน ล้วนเกิดมาโดยที่ยังไม่มีฟัน ก่อนจะมีฟันน้ำนม และฟันแท้ จนเมื่อแก่ตัวลงแล้วฟันก็ร่วงหล่นลงจน กลับไปไม่มีฟันอีกครั้งเหมือนตอนแรกเกิด ข้าพเจ้ามองเห็นว่าชั้นวางของมีลักษณะเป็นช่อง ๆ คล้าย ช่องปาก และสิ่งของเครื่องใช้ในแต่ละชั้นวางสามารถแทนการบอกลำเอียงเรื่องราวของคนในแต่ละช่วงวัย ได้ ดังเช่นภาพที่ 4.26 เป็นรายละเอียดการจัดวางของชั้นวางชิ้นที่ 1 ในชั้นนี้ต้องการจะกล่าวถึงช่วง วัยเด็ก สิ่งของเครื่องใช้ภายในชั้นนี้จึงประกอบไปด้วยแปรงสีฟันเด็ก ขวดแป้งเด็ก ขวดยาสระผมเด็ก หรือยาน้ำ เป็นต้น ภาพที่ 4.27 เป็นรายละเอียดการจัดวางของชั้นวางชิ้นที่ 2 ในชั้นนี้ต้องการจะ กล่าวถึงช่วงวัยผู้ใหญ่หรือวัยกลางคน สิ่งของเครื่องใช้ภายในชั้นนี้จึงประกอบไปด้วยแปรงสีฟันผู้ใหญ่ น้ำยาบ้วนปาก มีดโกนหนวด โลชั่นหรือเครื่องสำอาง เป็นต้น และในภาพที่ 4.28 เป็นรายละเอียดการ จัดวางของชั้นวางชิ้นสุดท้ายที่ต้องการกล่าวถึงช่วงวัยชรา จึงประกอบไปด้วยขวดยาต่าง ๆ เป็นต้น

นอกจากการจัดวางสิ่งของภายในชั้นวางแล้ว สภาพของเหงือกและฟันในแต่ละชั้นวางยังสามารถแทนการบอกลำเอียงถึงมนุษย์ในแต่ละช่วงวัยได้เช่นกัน ได้แก่วัยเด็กที่มีลักษณะเหงือกสีชมพู สดใส และฟันที่มีขนาดเล็ก วัยผู้ใหญ่หรือวัยกลางคนที่มีเหงือกสีแดงและฟันขนาดใหญ่ที่แสดงให้เห็น ถึงการเจริญเติบโตอย่างเต็มที่ และสุดท้ายคือวัยชราที่มีเหงือกสีแดงเข้มให้ความรู้สึกน่ากลัว พร้อมกับ สภาพฟันที่ร่วงหล่นและมีสีเหลือง แสดงให้เห็นถึงการเสื่อมโทรมของร่างกาย



ภาพที่ 4.30 รายละเอียดการจัดวางผลงานชั้นที่ 2



ภาพที่ 4.31 รายละเอียดการจัดวางผลงานชั้นที่ 2



ภาพที่ 4.32 รายละเอียดการจัดวางผลงานชั้นที่ 2

4.3.3 วิเคราะห์การจัดวางผลงานชั้นที่ 3



ภาพที่ 4.33 การจัดวางผลงานชั้นที่ 3

ผลงานชั้นที่ 3 นี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานแบบศิลปะสื่อประสมในรูปแบบของบานหน้าต่าง เพื่อต้องการสร้างบรรยากาศให้เหมือนกับเป็นประตูไปสู่ดินแดนมหัศจรรย์อีกมิติหนึ่ง บานหน้าต่างทั้งสองฝั่งเป็นสีขาวยและสีดำเพื่อต้องการให้สีขาวแทนฝั่งของการเกิด และสีดำแทนฝั่งของความตาย บานหน้าต่างสีขาวเป็นหน้าต่างโล่งแสดงถึงการยังไม่มี หรือยังไม่เกิดขึ้น และบานหน้าต่างสีดำมีกิ่งไม้แห้งแสดงถึงการเคยมี แต่ได้หมดไปแล้ว หรือแทนการจากไป

การสร้างสรรค์ผลงานชั้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเกมบันไดงู ข้าพเจ้ามีความคิดว่าการดำรงชีวิตอยู่ของมนุษย์คล้ายกับการผจญภัยในเกม การเติบโตของร่างกายมนุษย์คล้ายกับเกมบันไดงู ที่มีวิธีการเล่นคือเดินตามเส้นทางไปเรื่อย ๆ เมื่อถึงจุดหนึ่งอาจเจอจุดเปลี่ยนที่นำพาให้กระโดดข้ามไปข้างหน้า หรือถอยหลังก็ได้

ปัญหาที่พบในผลงานชั้นนี้คือ เนื่องจากการจัดวางที่มีมิติของกระดาษจึงต้องอาศัยการจัดแสงไฟให้ดี เพื่อไม่ให้เกิดเงาดำที่มากจนเกินไปซึ่งจะทำให้รบกวนผลงาน และควรติดตั้งหลอดไฟภายในชั้นงานให้เรียบร้อย ไม่ควรให้หลอดไฟโผล่ออกมารบกวนสายตา

4.3.4 วิเคราะห์การจัดวางผลงานชิ้นที่ 4

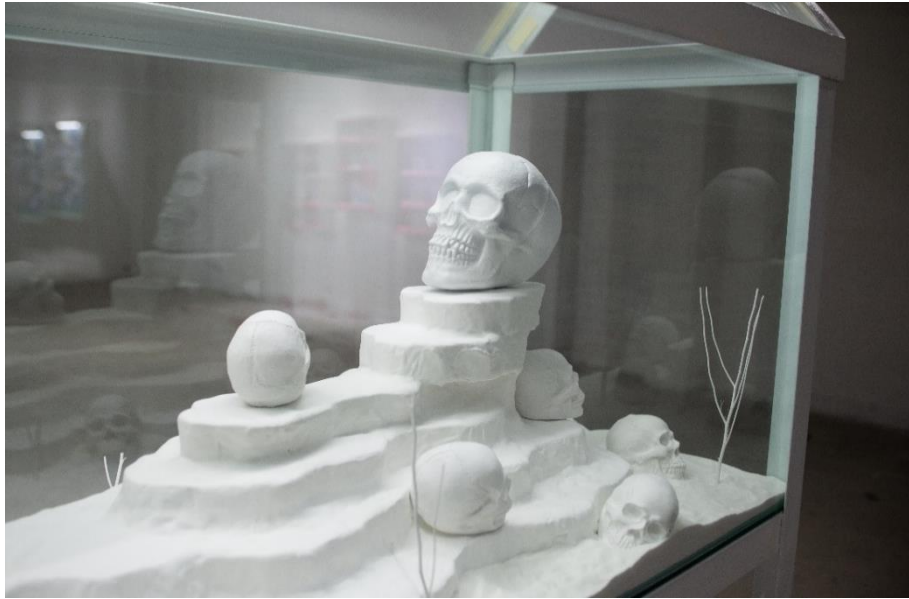


ภาพที่ 4.34 การจัดวางผลงานชิ้นที่ 4

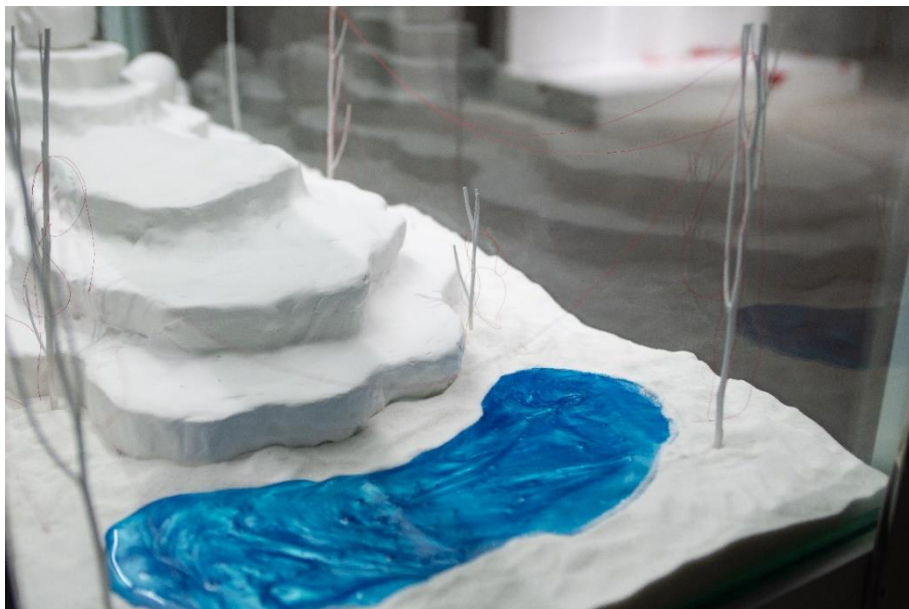


ภาพที่ 4.35 รายละเอียดการจัดวางผลงานชิ้นที่ 4

ผลงานชิ้นที่ 4 นี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานแบบศิลปะสื่อประสมและการจัดวางในตู้กระจกที่ต้องการพูดถึงเรื่องวัฏจักรของมนุษย์ด้วยการสร้างระบบนิเวศจำลอง สร้างสรรค์ผลงานด้วยการหล่อปูนปลาสเตอร์และวัสดุต่าง ๆ ได้แก่กิ่งไม้ และสไลม์ นำมาจัดวางบนพื้นทราย โดยแบ่งการจัดองค์ประกอบออกเป็น 2 ฝั่งคือฝั่งน้ำที่แทนการเกิด และฝั่งห้วงกะโหลกแทนความตาย ข้าพเจ้าสังเกตพบว่ามนุษย์เกิดจากน้ำ ตั้งแต่เป็นทารกในครรภ์มารดา ก่อนจะหัดคลาน ยืน เดิน วิ่ง และเมื่อร่างกายเจริญเติบโตถึงจุดสูงสุดแล้วก็เสื่อมถอยลงจนกลับไปเหมือนดังตอนแรกเกิดอีกครั้ง เหมือนกับทุกสิ่งในธรรมชาติที่มีการเวียนว่ายตายเกิด



ภาพที่ 4.36 รายละเอียดการจัดวางผลงานชิ้นที่ 4 ในส่วนของฝั่งความตาย



ภาพที่ 4.37 รายละเอียดการจัดวางผลงานชิ้นที่ 4 ในส่วนของสไลม์ที่ใช้แทนน้ำในฝั่งการเกิด

เนื่องจากผลงานชิ้นนี้เป็นกระเจกใสที่มีการจัดวางแบบลอยตัวทำให้สามารถมองได้จากรอบด้าน ปัญหาที่พบคือด้านหนึ่งของการรับชมถูกรบกวนด้วยการจัดวางของผลงานชิ้นอื่น และแสงสว่างจากหลอดไฟภายในหลังคามีความสว่างเกินไปจนเกิดการรบกวนสายตา

บทที่ 5

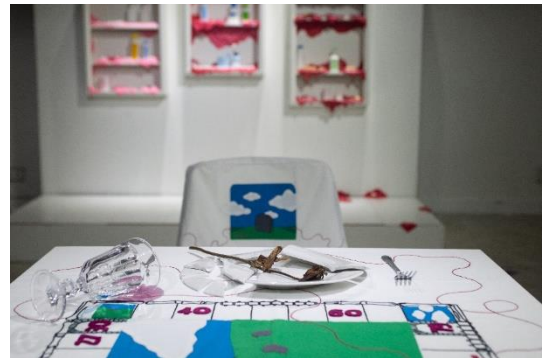
บทสรุป

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ภาวะการยอนคินสู่อสังขารในชีวิตมนุษย์” นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรคผลงานที่บอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ นำเสนอให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันของมนุษย์ในแต่ละช่วงวัย ได้แก่ ทารก วัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ และวัยชรา ในเรื่องการเจริญเติบโตไปจนถึงการเสื่อมถอยและความไม่ยั่งยืนของร่างกายที่สืบเนื่องมาจากความแก่ชราตามอายุขัย โดยวิธีการสร้างสรรคผลงานในรูปแบบศิลปะสื่อประสมและการจัดวาง จากการจัดทำทำให้ได้ทำความเข้าใจถึงการดำรงชีวิตของมนุษย์ว่าสิ่งมีชีวิตทุกชนิดล้วนดำรงชีวิตอยู่ตามกลไกทางธรรมชาติ ทุกสิ่งบนโลกนี้ล้วนมีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องถึงกันตั้งแต่ในระดับวิวัฒนาการ มีการเกิด เติบโต เสื่อมสภาพ และสูญสลายหายไป ก่อนจะมีสิ่งมีชีวิตใหม่กำเนิดขึ้นมาทดแทน วนเวียนเป็นวัฏจักรเช่นนี้มาเป็นเวลากว่าพันล้านปี ข้าพเจ้าได้พิจารณาถึงตนเองก่อนจะพบว่ามนุษย์เป็นเพียงแค่เศษเสี้ยวของส่วนประกอบบนโลกใบนี้ การล้มหายตายจากเป็นเรื่องปกติเทียบเท่ากับที่มีการเกิดขึ้นมาใหม่ การทำความเข้าใจกับความเป็นไปของธรรมชาติจะทำให้เกิดความรู้สึกปล่อยวางต่อการเปลี่ยนแปลง ข้าพเจ้าจึงต้องการถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นผลงานศิลปะกรรมที่กระตุ้นให้ผู้ชมรู้สึกสนุกสนาน และคิดว่าการแก่ชราและความตายไม่ใช่สิ่งที่น่ากลัว

ข้าพเจ้าได้ศึกษาและวิเคราะห์ถึงทฤษฎีที่สนับสนุนแนวความคิด รวมถึงวิธีการและอิทธิพลและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรคผลงานศิลปะกรรม ทำการทดลองและพัฒนาอันได้แก่การเลือกใช้วัสดุหรือวิธีการทางศิลปะกรรมที่สร้างความรู้สึกสัมพันธ์กับเนื้อหาที่ต้องการกล่าวถึง พร้อมกับวิเคราะห์ปัญหาจนออกมาเป็นรูปแบบการสร้างสรรคที่สอดคล้องกับแนวความคิด โดยปัญหาที่พบในการดำเนินการสร้างสรรคของข้าพเจ้าคือการใช้วัสดุที่มีความหลากหลายในรูปแบบศิลปะสื่อประสมจึงต้องพยายามควบคุมและหาความเชื่อมโยงให้เกิดเป็นความกลมกลืนและความต่อเนื่องของผลงานแต่ละชิ้นให้ได้ กระบวนการดำเนินการทั้งหมดนี้ช่วยสร้างการทำงานให้เป็นระบบ และสามารถพัฒนาการสร้างสรรคผลงานต่อจากนี้ให้ดียิ่งขึ้น

สำหรับปัญหาที่พบระหว่างดำเนินการสร้างสรรคศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ได้แก่ ปัญหาเรื่องการบริหารจัดการเวลา เนื่องจากกระบวนการสร้างสรรคผลงานในส่วนของการเย็บปัก และการปั้นดินเหนียว กระจาดใช้เวลาเนิ่นนาน จึงต้องมีการบริหารจัดการเวลาที่ดีเพื่อให้ผลงานสำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายภายในเวลาที่กำหนด และอีกปัญหาที่พบคือการเลือกสร้างสรรคผลงานด้วยเทคนิคหรือวัสดุที่ไม่คุ้นเคยหรือยังไม่เคยได้ทำมาก่อน ทำให้ขาดความรู้และประสบการณ์ และต้องศึกษาวิธีการสร้างสรรคภายในเวลาอันจำกัด ทำให้ยังไม่มีคามชำนาญเพียงพอที่จะสร้างสรรคผลงานที่ดี การสร้างสรรคศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ได้รับข้อเสนอแนะและคำติชมจากทางคณาจารย์ถึงการสร้างบรรยากาศให้เกิดความสนุกสนานให้มากยิ่งขึ้น ทางคณาจารย์เห็นว่าผลงานสร้างสรรคของข้าพเจ้ายังสามารถพัฒนารูปแบบให้รู้สึกถึงความสนุกสนานยิ่งขึ้นไปได้อีก ข้าพเจ้ามักมีปัญหาในการทำงานที่ไม่ค่อยกล้าหลุดออกจากกรอบหรือลองทำสิ่งใหม่ ๆ จึงได้นำข้อเสนอแนะดังกล่าวนี้ไปปรับใช้ในการสร้างสรรคผลงานต่อ ๆ ไปได้ดียิ่งขึ้น

ภาพผลงานสร้างสรรค์



ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1
ศิลปะสื่อประสมและการจัดวาง
ขนาด แปรผันตามพื้นที่



ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2
ศิลปะสื่อประสมและการจัดวาง
ขนาด 200 x 240 x 90 เซนติเมตร



ผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3

ศิลปะสื่อประสม

ขนาด 118 x 128 x 13 เซนติเมตร



ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4
ศิลปะสื่อประสม
ขนาด 170 x 150 x 60 เซนติเมตร

บรรณานุกรม

- งามพิศ สัตย์สงวน. 2539. **มานุษยวิทยากายภาพ : วิวัฒนาการทางกายภาพและวัฒนธรรม.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชลูด นิมเสมอ. 2553. **องค์ประกอบของศิลปะ.** พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : อมรินทร์
- น้ำปาย ไชยฤทธิ์. 2561. **Sugar, Spice, and Everything Nice ของ ลูกศร-ศรุตี ตันติวิทยากุล.** [Online]. เข้าถึงได้จาก : https://adaymagazine.com/s-saruti/?fbclid=IwAR1v3dNv_9mnr_duJ5j7gQVn24gPiFbDDp7HVzgt02LZoJP7Lg3yDaZ_sO0.
- บ้านจอมยุทธ. 2543. **จิตวิทยาพัฒนาการวัยสูงอายุ.** [Online]. เข้าถึงได้จาก : https://www.baanjomuyut.com/library_2/extension-1/concepts_of_developmental_psychology/02_8.html.
- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. 2547. **ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัทธดนย์ ศิริวงศ์รังสรร. 2557. **เซลล์ต้นกำเนิด (stem cell) ความหวังใหม่ของวงการแพทย์.** [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.bangkokhealth.com/>.
- พาร์คเกอร์, สตีฟ. 2550. **100 เรื่องน่ารู้เกี่ยวกับร่างกายของเรา.** แปลโดย ชวธีร์ รัตนดิกล. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : แพรวเยาวชน.
- มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. 2530. **"ศิลปะนาอิว."** สารานุกรมศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (6) : 120-124.
- มุกดา เดชประพันธ์ และปิยวดี ทองยศ. 2557. **"ปัญหาทางตาที่พบบ่อยและการสร้างเสริมสุขภาพตาในผู้สูงอายุ."** งามาธิบตีพยาบาลสาร. 20(1) : 1-9
- ศูนย์การเรียนรู้วิทยาศาสตร์โลกและดาราศาสตร์. 2561. **เซลล์.** [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.lesa.biz/earth/biosphere/cells>.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2549. **จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย.** พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สมชาย พรหมสุวรรณ. 2548. **หลักการทัศนศิลป์.** กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมศักดิ์ วรคามิน. 2555. **"เรื่องของเซลล์มนุษย์และสเต็มเซลล์."** วารสารสำนักการแพทย์ทางเลือก. 5(2) : 5-6.
- สุชาติ เกาทอง. 2538. **หลักการทัศนศิลป์.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : นำอักษรการพิมพ์.
- สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. 2562. **การเจริญเติบโตของเด็ก.** [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://kanchanapisek.or.th>.
- ฮวน, สตีเฟน. 2555. **มหัศจรรย์แห่งร่างกาย เล่ม 1.** แปลและเรียบเรียงโดย โรจนา นาเจริญ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : มติชน.
- Artspace. 2561. **JAMES RIELLY.** [Online]. เข้าถึงได้จาก : https://www.artspace.com/artist/james_rielly.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Ayers, Sara. 2551. **Henry Darger**. [Online]. เข้าถึงได้จาก :
<http://www.saraayers.com/darger.htm?fbclid=IwAR0oOCSqSCG2ZUL8tU-WnKBJ-1objKn2C6f5FPlfInIAbd8Bnr1XP9Uvg8M>.
- BBC NEWS. 2552. **'Brain decline' begins at age 27**. [Online]. เข้าถึงได้จาก :
http://news.bbc.co.uk/2/hi/health/7945569.stm?fbclid=IwAR28_T8Wld0wN-5KZaRI71TDZA-3jPY_MdaKobU2_9XVIHnmXYZbxswUCI.
- Hamer, Ashley. 2560. **Recapitulation Is the Debunked Theory That Embryos Repeat Evolution**. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://curiosity.com/topics/recapitulation-is-the-debunked-theory-that-embryos-repeat-evolution-curiosity/>
- Jakovsky, Anatole. 1979. **Naive Painting**. Oxford : Phaidon.
- MONTEVERITA. 2560. **James Rielly**. [Online]. เข้าถึงได้จาก :
<http://monteverita.com/james-rielly/>.
- New Art Projects. **James Rielly**. [Online]. เข้าถึงได้จาก :
<http://newartprojects.com/artists/james-rielly/>
- Porter, Stuart. 2008. **The anatomy colouring and workbook**. 2nd edition. Edinburgh : Elsevier.
- Prokopoff, Stephen. 2558. **Henry Darger**. [Online]. เข้าถึงได้จาก :
<http://www.carlhammerygallery.com/artists/henry-darger>.
- Semin, Didier. 2561. **James Rielly**. [Online]. เข้าถึงได้จาก :
<http://www.jamesrielly.com/text.html>.
- 108 ของคำถาม. 2556. **ทารกมีกระดูกมากกว่าผู้ใหญ่ ?**. [Online]. เข้าถึงได้จาก :
<https://www.sarakadee.com/>.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นัทชานาฎ มูลโพธิ์
วัน เดือน ปีเกิด	9 กันยายน 2537 กรุงเทพฯ
ที่อยู่	15 ซอยประเสริฐ ถนนเลียบบคลองภาษีเจริญฝั่งใต้ แขวงหนองแขม เขตหนองแขม กทม. 10160
ประวัติการศึกษา	2555 โรงเรียนสตรีวัดมหาพฤฒาราม ในพระบรมราชินูปถัมภ์ 2560 ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 สาขาการถ่ายภาพ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 2562 ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ ภาควิชาศิลปกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ประวัติการแสดงผลงาน	2559 นิทรรศการภาพถ่าย "วาบ" WAAP : Photos Exhibition ณ หอศิลป์พระจอมเกล้าฯ 2562 นิทรรศการศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต "ศิลป์สอด" ณ หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน กรุงเทพฯ