

จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต

นางสาวสมาพร คล้ายวิเชียร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2554
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

PAINTING MIXED MEDIA : FEAR IN THE WAY OF LIFE

Miss Samaporn Clayvichien

A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Fine and Applied Arts Program in Fine and Applied Arts
Faculty of Fine and Applied Arts
Chulalongkorn University
Academic Year 2011
Copyright of Chulalongkorn University

สมาพร คล้ายวิเชียร : จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต. (PAINTING MIXED MEDIA : FEAR IN THE WAY OF LIFE) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ศ.ดร.ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, 201 หน้า.

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษารวบรวมความเชื่อของไทยเกี่ยวกับความกลัวในวิถีชีวิตที่ถ่ายทอดออกมาเป็นสัญลักษณ์ในการป้องกันภัย แล้วนำสัญลักษณ์ตามความเชื่อที่ได้ศึกษามาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ซึ่งการวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา มีขั้นตอนคือ 1) ศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องทางด้านศาสนา ความเชื่อ จิตวิทยา และศิลปะ เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย (R₁) 2) สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม (D₁) 3) วิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสมในด้านรูปแบบ ความงาม และการสื่อความหมาย (R₂) โดยใช้ทฤษฎีสีของโคบายาชิ ทฤษฎีการวิเคราะห์หาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะของ ยีน มิทเลอร์

ผลการวิจัยพบว่า 1) พื้นฐานความกลัวของคนไทยเป็นความกลัวต่อภัยที่มองไม่เห็นตัว ซึ่งเกิดมาจากความรู้สึกไม่อยากประสบสิ่งที่ไม่ดีแก่ตัวเอง รู้สึกไม่มั่นคงปลอดภัยในชีวิต การงาน วิธีจัดการความกลัวชนิดนี้คือหาสิ่งศักดิ์สิทธิ์มาเป็นเครื่องป้องกัน สิ่งศักดิ์สิทธิ์มักพบในสัญลักษณ์ ซึ่งแบ่งออกเป็นสิ่งประดิษฐ์ สัตว์ และสี คนไทยนิยมใช้สีในเรื่องสิริมงคล ฤกษ์ อำนาจ วาสนา 2) การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสมมีมูลเหตุมาจากความกลัวของผู้วิจัยที่กลัวจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนาและกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีวิธีขจัดความกลัวของตนเองจากความเชื่อที่ถูกถ่ายทอดมา โดยเลือกใช้ไยแมงมุมและอัญมณีมาเป็นสัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ ซึ่งไยแมงมุมเป็นสัญลักษณ์สื่อถึงการดักจับสิ่งที่ปรารถนาและการป้องกันภัย เพราะเชื่อว่ไยแมงมุงมีความเป็นสิริมงคล ด้านกายภาพเป็นที่อยู่อาศัยอันปลอดภัยและเป็นกับดัก ทางด้านรูปทรงมีรูปทรงที่อิสระสามารถก่อเป็นรูปทรงอย่างไรก็ได้ ตามแต่แมงมุนั้นจะถักทอไยไปยึดเกาะกับวัตถุใดๆ ส่วนอัญมณีเป็นสัญลักษณ์สื่อถึงสิ่งที่ผู้วิจัยปรารถนา เพราะเชื่อว่า อัญมณีมีพลาภาพลบันดาลให้พบแต่ความสุข ความเจริญ ความมั่งมี ด้วยเหตุนี้ จึงใช้รูปทรงของไยแมงมุมและอัญมณีในการสร้างสรรค์ โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของลัทธิปรัญที่เชื่อว่า ความงามเป็นคุณสมบัติของวัตถุ จึงทำการวาดเส้นที่ละเส้น ติดคริสตัลที่ละเม็ด ฉะนั้น ในผลงานสร้างสรรค์จึงประกอบด้วย เส้น จุด และสี ซึ่งส่งผลให้ผลงานสร้างสรรค์มีรูปแบบลักษณะกึ่งนามธรรมที่มีความงามเกิดจากสีสันอันกลมกลืนของเส้นที่บรรจงวาดอย่างปราณีต ละเอียดอ่อน และความงามอันเกิดจากการส่องประกายแวววาวของคริสตัล เมื่อเห็นผลสำเร็จของผลงานก็ทำให้เกิดเป็นความสุขความปิติ ท้ายที่สุดพบว่า กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะส่งผลสู่การบำบัดตนเองในขั้นสูง เพราะมีคุณค่าทางการบำบัดจิตใจ ก่อให้เกิดสุนทรียะ คือ ทำให้ลืมเรื่องราวในชีวิตประจำวันไปได้ชั่วคราว พร้อมกันนั้นทำให้เกิดอารมณ์ดีมุดำอยู่ในความเพลิดเพลิน จึงทำให้จิตใจของผู้วิจัยได้รับการพักผ่อนเป็นการสะสมกำลัง เพื่อสามารถเผชิญกับความกลัว หรือปัญหาต่างๆ ในชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สาขาวิชา ศิลปกรรมศาสตร์ ลายมือชื่อนิลิต
ปีการศึกษา 2554 ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ได้รับความสนับสนุน และความอนุเคราะห์จากหน่วยงานราชการและคณาจารย์หลายท่าน ทั้งในด้านงบประมาณค่าใช้จ่ายในการศึกษาวิจัย ด้านข้อมูล ความรู้ คำแนะนำ และกำลังใจ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงขอถือโอกาสนี้ ขอขอบพระคุณท่าน มา ณ ที่นี้

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) ผู้ให้ทุนสนับสนุนค่าเล่าเรียน ค่าใช้จ่ายในการดำรงชีวิต และการทำวิจัย จนกระทั่งผลงานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

ศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ให้ความรู้ ความเมตตา และคำแนะนำอันมีค่า รวมทั้งขวัญกำลังใจ พร้อมทั้งเสียสละเวลา เพื่อช่วยเหลือในทุกด้าน จนกระทั่งผลงานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

ผู้วิจัยขอขอบคุณ บิดา มารดา คณาจารย์ ญาติสนิท มิตรสหายทุกท่าน ซึ่งคอยให้กำลังใจช่วยเหลือในทุกด้าน

นอกจากนี้ขอขอบคุณ พนักงานและเจ้าหน้าที่ทุกท่านของคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ได้กล่าวถึงในที่นี้ ซึ่งให้ความช่วยเหลือในทุกด้าน จนกระทั่งผลงานวิจัยสำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฐ
สารบัญแผนภูมิ.....	ด
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	6
1.4 คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	7
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
1.6 วิธีดำเนินการวิจัย.....	8
1.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
2.1 แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	11
2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับความกลัว.....	12
2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับวิธีจัดการความกลัว.....	17
2.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อและพิธีกรรม.....	18
2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับสีตามความเชื่อ.....	20
2.1.5 แนวคิดเกี่ยวกับดีจิตอลลาร์ต.....	28
2.1.6 แนวคิดเกี่ยวกับงานปะติดศิลปะ.....	33
2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย.....	33
2.2.1 ทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจของ ฮับราฮัม มาสโลว์.....	34

	หน้า
2.2.2 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์.....	35
2.2.3 ทฤษฎีการรับรู้ภาพ.....	41
2.2.4 ทฤษฎีการวิเคราะห์หาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะ และหลักการทางศิลปะของ ยีน มิลเลอร์	44
2.2.5 ทฤษฎีแม่สีวัตถุธาตุของมัลเชลล์	45
2.2.6 ทฤษฎีสีของโคบายาชิ.....	46
2.3 ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง.....	49
2.3.1 ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องทางด้านแนวคิดในการสร้างสรรค์.....	49
2.3.2 ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องทางด้านรูปแบบในการสร้างสรรค์.....	58
2.3.3 แนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปินแห่งชาติ.....	61
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	71
บทที่ 3 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทย	74
3.1 สัญลักษณ์.....	74
3.2 ความหมายของสัญลักษณ์.....	75
3.3 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทย.....	78
3.3.1 สิ่งประดิษฐ์.....	78
3.3.2 สัตว์.....	99
บทที่ 4 วิธีดำเนินการวิจัย	110
4.1 ศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องและกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย.....	110
4.1.1 การศึกษา ค้นคว้า และรวบรวมเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	110
4.1.2 การกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย	111
4.2 การสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต	111
4.2.1 การรวบรวมแนวคิด.....	111
4.2.2 แบบร่าง	113
4.2.3 การคัดเลือกแบบร่าง	113
4.2.4 การสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม.....	113
4.3 การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต	114
4.3.1 การวิเคราะห์แนวคิด.....	114

4.3.2 การวิเคราะห์แบบร่าง	114
4.3.3 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์	114
4.4 การพัฒนาผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต	115
4.4.1 การพัฒนาแนวคิดในการสร้างสรรค์.....	115
4.4.2 การพัฒนาความงามของผลงานสร้างสรรค์.....	115
4.3.3 การพัฒนาทางความหมายของผลงานสร้างสรรค์.....	115
บทที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูล	116
5.1 การวิเคราะห์สัญลักษณ์ตามความเชื่อของคนไทย	116
5.1.1 สัญลักษณ์ตามความเชื่อของคนไทย.....	116
5.1.2 สีตามความเชื่อของคนไทย.....	121
5.2 การแสวงหารูปแบบทางศิลปะเพื่อสื่อความหมายในการสร้างสรรค์.....	125
5.2.1 รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากต้นโพธิ์	125
5.2.2 รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากต้นกุหลาบ	127
5.2.3 รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากปรับมุมมองของต้นกุหลาบ	129
5.2.4 รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากตาข่ายและร่างแห	131
5.3 การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต	133
5.3.1 จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1”.....	133
5.3.2 จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2”.....	142
5.3.3 จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3”.....	149
5.3.4 จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No1”.....	156
5.3.5 จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No2”.....	163
5.3.6 จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1”	171
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	178
6.1 สรุปผลการวิจัย	178
6.1.1 ผลการศึกษา รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ สาระสำคัญของ ความเชื่อของคนไทยเกี่ยวกับความกลัวในวิถีชีวิตชุมชนที่ ถ่ายทอดออกมาเป็นสัญลักษณ์ในการปกป้อง ขจัดปัดเป่า เหตุร้าย.....	178

	หน้า
6.1.2 ผลของการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ..	179
6.2 อภิปรายผล.....	182
6.2.1 ความกลัว.....	182
6.2.2 การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม	183
6.2.3 องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม.....	185
6.3 ข้อเสนอแนะ	192
6.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้.....	192
6.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	192
รายการอ้างอิง	193
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	201

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	อิทธิพลของสีที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึก.....	28
2	เปรียบเทียบระหว่างจิตกรรมดิจิตอลกับจิตกรรม.....	30
3	เปรียบเทียบระหว่างภาพพิมพ์ดิจิตอลกับภาพพิมพ์.....	32
4	Design Chart.....	44
5	จำแนกความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในรอยพระพุทธรูป.....	87
6	ไวยากรณ์ของยันตระ.....	96
7	เงื่อนไขในการออกแบบและสร้างสรรค์.....	112
8	Desing Chart.....	113
9	การวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทยและความหมาย.....	118
10	การใช้สีตามความเชื่อของคนไทย.....	122
11	การวิเคราะห์ความหมายของสีอันเนื่องมาจากความเชื่อของคนไทย.....	123
12	การวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์ของแบบร่าง ชื่อ “ต้นโพธิ์”.....	126
13	การวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์ของแบบร่าง ชื่อ “ต้นกฐิน”.....	128
14	การวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์ของแบบร่างที่ได้แนวคิดจาก ปรับมุมมองของต้นกฐิน.....	130
15	การวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์ของแบบร่างที่ได้แนวคิดจาก ตาข่ายและร่างแห.....	132
16	การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1”.....	137
17	การวิเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์จิตกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” เพื่อหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทาง ศิลปะและหลักการทางศิลปะ.....	138
18	การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2”.....	145

ตารางที่		หน้า
19	การวิเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No 2” เพื่อหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทาง ศิลปะและหลักการทางศิลปะ.....	146
20	การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No 3”	152
21	การวิเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” เพื่อหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทาง ศิลปะและหลักการทางศิลปะ.....	153
22	การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No1”	159
23	การวิเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No1” เพื่อหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทาง ศิลปะและหลักการทางศิลปะ.....	160
24	การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No2”.....	167
25	การวิเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No2” เพื่อหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทาง ศิลปะและหลักการทางศิลปะ.....	168
26	การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักฝัน No1”...	174
27	การวิเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1” เพื่อหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการ ทางศิลปะ.....	175

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	เพชร	24
2	มณี	25
3	มรกต	25
4	บุษราคัม	25
5	โกเมน	26
6	นิล	26
7	มุกดาหาร	26
8	เพทาย.....	27
9	ไพฑูรย์.....	27
10	ระบบสีของอัลเบิร์ต เฮนรี มั่นเซล (Albert Henry Munsell).....	45
11	อุทยานแห่งโลกียสุข (The Garden of Earthly Delights) ศิลปิน เฮโรนีมัส บอสช์.....	50
12	เกาะคนตาย (The Island of the Dead) ศิลปิน อาร์โนลด์ บอคลิน	50
13	เทพอสรพิษ (Snake God) ศิลปิน อัลเฟรด คิวบิน	51
14	โรเจอร์ และ แองเจลิกา (Roger and Angelica) ศิลปิน โอดีลง เรดง	52
15	เสียงกรีดร้อง (The Scream) ศิลปิน เอ็ดเวิร์ด มุงก์	52
16	Study after Velazquez's Portrait of Pope Innocent X ศิลปิน ฟรานซิส เบคอน	53
17	Photo-Transformation ศิลปิน ลูคัส ซามารัส	54
18	โลก (Earth) ศิลปิน ฟรานเซลโก คลีเมนเต้	55
19	เซ็ปเท็ต (Septet) ค.ศ. 1987-1988 ศิลปิน เอ็ดเวิร์ด และ แนนซี เรดดิน คีนโฮลซ์	55
20	กางเขน (Crucifix) ศิลปิน แอร์นสท์ ฟุคส์.....	56
21	ปิตุสุข ศิลปิน นนทิวรรณ จันทนะผลิน	57
22	ภาวะของจิตใต้สำนึก 1 ศิลปิน เกียรติศักดิ์ ชานนารอด	57
23	Untitled ค.ศ. 2009 ศิลปิน โรส แบลคเนอร์.....	58

ภาพที่		หน้า
24	Soundsuit #1 ค.ศ. 2009 ศิลปิน นิค เคฟว	59
25	Corona ค.ศ. 1971 ศิลปิน คาร์ลี แพลเคนสเติน	60
26	Soul under the moon ค.ศ. 2002 ศิลปิน ยาโยอิ คูซามา	60
27	Arch ค.ศ. 2008 ศิลปิน จาคโก แอนที มาททีลา	61
28	Primavera ประมาณ ค.ศ. 1482	77
29	พุทธประวัติ ตอนมารผจญ วัดจันทบุรี จังหวัดสระบุรี	77
30	ต้นไม้แห่งจักรวาลหรือต้นไม้แห่งชีวิต	78
31	พระพุทธเจ้า ซึ่งแทนสัญลักษณ์ด้วยบัลลังก์และต้นไม้จักรวาลกำลังถูก มารผจญ	79
32	ต้นไม้จักรวาลหรือต้นไม้แห่งชีวิตของชาวบาบิโลน	80
33	ต้นไม้จักรวาลหรือต้นไม้แห่งชีวิตของชาวเคลต์	80
34	เฉลวลักษณะต่างๆ	81
35	ผนึกแห่งโซโลมอน (Seal of Solomon)	82
36	ดวงดาราแห่งดาวิด (Star of David)	83
37	สวัสดิกะ	84
38	สัญลักษณ์พรคนาซีเยอรมัน	85
39	รอยพระพุทธบาท วัดเกาะวาลูการาม จังหวัดลำปาง	86
40	พิสมร	88
41	ดอกไม้ไต่คำ หรือตุ้มนกตุ้มหนู หรือกับดักฝัน	88
42	ตาข่ายดักฝันของอินเดียแดง	89
43	ตาข่าย	89
44	จับปิ้ง	90
45	ยันต์รูปวงกลมหรือมณฑล ชื่อ “ยันต์มหาจักรอนันตคุณ”	92
46	ยันต์รูปตารางหรือจัตุรัสมณฑล ชื่อ “ยันต์แก้วมณีโชติ”	93
47	ยันต์รูปตรีโกณหรือยันต์รูปสามเหลี่ยม ชื่อ “ยันต์พิไชยสงครามมหาอุด”	93
48	ยันต์รูปจตุรโกณหรือยันต์รูปสี่เหลี่ยม ชื่อ “ยันต์ลงตะกรุด”	94
49	ยันต์รูปปรัญจโกณหรือยันต์รูปห้าเหลี่ยม	94
50	ยันต์ที่มาจากตัวอักษรหรือตัวอักษร	95

ภาพที่	หน้า
51	ยันต์ที่มาจากตัวอักษรหรือตัวอักษร ชื่อ “ยันต์มหาพรหมขว้างจักร” 95
52	ยันตระ 96
53	แหวนพิรอด 98
54	เครื่องรางที่มีอำนาจในการรักษาเยียวยา และปกป้อง คุ่มครอง 99
55	ช้าง 99
56	เสือ 100
57	วัว 100
58	กวาง 101
59	หมู 101
60	นกคุ้ม 102
61	ไก่ 102
62	จระเข้ 103
63	เต่า 103
64	ตุ๊กแก 104
65	กบ 104
66	ปลาตะเพียน 105
67	หอยสังข์ 105
68	ปลาทอง 106
69	ใยแมงมุม 107
70	แมงป่อง 109
71	ต่อเงินต่อทอง 109
72	รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากต้นโพธิ์ 125
73	รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากต้นกุหลิน 127
74	รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากการปรับมุมมองต้นกุหลิน 129
75	รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากตาข่าย 131
76	รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากตาข่าย 134
77	ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” 135
78	ขั้นตอนการสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” 136

ภาพที่		หน้า
79	แบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2”	142
80	ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2”	143
81	ขั้นตอนการสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2”	144
82	แบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3”	149
83	ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No 3”	150
84	ขั้นตอนการสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3”	151
85	แบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No1”	156
86	ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No1”	157
87	ขั้นตอนการสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No1”	158
88	แบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No2” ครั้งที่ 1	164
89	แบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No2” ครั้งที่ 2	164
90	ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No2”	165
91	ขั้นตอนการสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No2”	166
92	แบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1” ครั้งที่ 1	171
93	แบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1” ครั้งที่ 2	171
94	ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1”	172
95	ขั้นตอนการสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1”	173

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่		หน้า
1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	10
2	Word Image Scale	47
3	Five-Color Image Scale	48
4	วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ ปรีชา เกาทอง	63
5	วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ ธงชัย รักปทุม	64
6	กระบวนการสื่อ	75
7	การวิเคราะห์สีของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” เพื่อหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี	139
8	การวิเคราะห์สีของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No 2” เพื่อหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี	147
9	การวิเคราะห์สีของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” เพื่อ หาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี	154
10	การวิเคราะห์สีของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No1” เพื่อหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี	161
11	การวิเคราะห์สีของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No2” เพื่อหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี	169
12	การวิเคราะห์สีของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1” เพื่อหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี	176
13	บริบทของศาสนา สังคม และวัฒนธรรม ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ	184

แผนภูมิที่		หน้า
14	องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตกรรมสื่อผสม : ความกลัว ในวิถีชีวิต	185

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คำว่า “กลัว” พจนานุกรมอเล็กซานเดอร์ ฉบับราชบัณฑิตสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายว่า รู้สึกไม่ชอบหรือกลัวสิ่งที่ไม่ดีแก่ตัว เช่น กลัวบาป กลัวถูกตีเตือน รู้สึกหวาด เพราะคาดว่าจะประสบภัย เช่น กลัวเสือ กลัวไฟไหม้ พระพุทธเจ้าทรงเรียกความกลัวว่า “ภัย” (มีชัย วีระปญโญ, 2550: 196) ซึ่งตรงกับคำในภาษาบาลีว่า “ภย” แปลว่า อารมณ์อันพึงกลัว (พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระจันทบุรีนฤนาถ, 2553: 573)

มนุษย์ทุกคนมีความรู้สึกกลัวนับแต่แรกเกิด และเป็นความรู้สึกที่ทำให้เป็นทุกข์มากที่สุดในชีวิต คือกลัวจะสูญเสียสิ่งที่มีอยู่ ยิ่งมีอะไรดี ๆ อยู่มากเท่าไร ก็ยิ่งกลัวจะต้องสูญเสียมันไปมากเท่านั้น (มิตซูโอะ คเวสโก, 2552: 23-26) ในพระไตรปิฎก พระพุทธองค์ได้ตรัสถึงมิติของความกลัวในจิตส่วนลึกที่ผลักดันให้มนุษย์เกิดพฤติกรรมความต้องการต่างๆ โดยทรงชี้ให้เห็นว่า มนุษย์ทั่วไปถูกบีบคั้นจากความกลัว 5 ระดับ ได้แก่

1. อาชีวิตภัย หมายถึง ภัยเนื่องด้วยการดำเนินชีวิต
2. อสโลภภัย หมายถึง ภัยอันเนื่องจากการเสื่อมเสียชื่อเสียง
3. ปริสสารชภัย หมายถึง ภัยคือความครั่นคร้ามแก้อเงินในที่ชุมชน
4. มรณภัย หมายถึง ภัยคือความตาย
5. ทูคติภัย หมายถึง ภัยคือทูคติ คดีไม่ดี ทางดำเนินที่ไม่ดีมีความเดือดร้อน ที่ไปเกิดอันชั่วหรือที่ไปเกิดของผู้กระทำชั่ว แดนกำเนิดที่ไม่ดีมากไปด้วยความทุกข์ 3 แดน ได้แก่ นรก ติรัจฉานเปรต (พระไตรปิฎกภาษาไทยฉบับมหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย, 2539: 723 และพระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตฺโต), 2553: 170)

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ได้สนับสนุนมิติของความกลัวของพระพุทธเจ้า ฟรอยด์ เชื่อว่า ความหวาดกังวลเป็นเรื่องที่มนุษย์หลีกเลี่ยงไม่พ้น เพราะความปรารถนาของมนุษย์ไม่ได้รับการตอบสนองของสมใจเสมอไป ซึ่งความหวาดกังวลมีอยู่ 3 ประเภท คือ ความหวาดกลัวต่อสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่อยู่รอบตัว ความหวาดกลัวตัวเองว่าจะทำในสิ่งที่น่าอัปยศขายหน้า จะถูกประจาน ประณามและถูกลงโทษ และความหวาดกลัวที่เกิดจากความสำนึกผิดชอบชั่วดี (ศรีเรือน แก้วกังวล, 2551: 27) อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจของอับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) คือ ความต้องการมีอาหารรับประทาน ไม่หิวโหย มีที่อยู่อาศัย มียารักษาโรค มีเครื่องนุ่มห่มกันร้อนกันหนาว มีความรู้สึกมั่นคงปลอดภัยใน

ตนเองและทรัพย์สินเพียงพอ ต้องการได้รับความรักจากผู้อื่นและต้องการถูกรัก ต้องการได้รับเกียรติ มีหน้ามีตา ต้องการชื่อเสียงเป็นที่ยกย่องนับถือ และยังต้องการตระหนักรู้ความสามารถของตนกับ ประพฤติปฏิบัติตนตามความสามารถ มาสโลว์เชื่อว่า ความกลัวหลายๆ อย่าง ตั้งแต่ระดับสามัญ จนถึงระดับผิดปกตินั้น เกิดจากการไม่ได้รับการตอบสนองของความรู้สึกมั่นคงปลอดภัยเพียงพอ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2551: 115-122)

จากการศึกษาแนวคิดและการตีความในเรื่องความกลัวของศิลปิน ผู้วิจัยพบว่า ศิลปิน ส่วนใหญ่ที่นำแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มักนำความกลัวนี้ไปเชื่อมโยง กับความรู้สึกที่รุนแรง หวาดระแวง สยดสยอง โดยแสดงออกถึงการได้รับความสะเทือนใจจากสิ่ง ที่คุกคามอย่างรุนแรงของศิลปินโดยตรง ดังนั้น ผลงานศิลปะจึงสื่อถึงสัญลักษณ์ที่บ่งบอกนัยของ ความน่ากลัว เช่น ของมีคมจำพวกใบมีดโกน เศษแก้ว ผ้าก๊อซ บาดแผล ญาติที่ปีศาจ สีแดง สีดำ รูปร่างรูปทรงที่บิดเบี้ยวโหยหวน รวมทั้งสัตว์ที่เป็นสัญลักษณ์ของภัยคุกคามต่อชีวิตมนุษย์ เช่น งู จระเข้ เสือ หมาป่า ตึกแก ซึ่งปรากฏอยู่ในผลงานศิลปะของศิลปิน ตัวอย่างเช่น

ภาพ The Scream ของ Edvard Munch ได้รับแรงบันดาลใจมาจากยามเย็นวันหนึ่ง ขณะที่เขาเดินข้ามสะพาน และมองเห็นท้องฟ้าตอนพระอาทิตย์ตกดินเป็นสีแดงจัดเหมือนเลือด เขาจึง ถ่ายทอดออกมาเป็นภาพคน โดยการเน้นรูปร่างภายนอกด้วยเส้นโค้งอ่อนไหวเป็นโครงสร้างตัดกับ พื้นที่ว่างที่เลื่อนไหลเต็มไปด้วยบรรยากาศ ว่าเหว ลึกลับ และมีกลิ่นอายแห่งความตายแทรกอยู่ ซึ่งเขาได้บันทึกไว้ในบันทึกส่วนตัวเมื่อวันที่ 22 มกราคม ค.ศ. 1892 ว่าขณะไปเดินเล่นยามเย็น และพบท้องฟ้าประหลาดสีแดงจัดเหมือนเลือดทำให้รู้สึกเสมือนว่า ธรรมชาติกำลังกรี๊ดร้องออกมา อย่างน่ากลัว

ภาพ Study after Velazquez's Portrait of Pope Innocent X ของ Francis Bacon เป็น ภาพที่ดูน่ากลัว จิตรกรนำเสนอให้เห็นถึงความเจ็บปวดของพระสันตปาปาที่ถูกกักขังอยู่ในบังลังก์ โดยมีโครงสร้างคล้ายท่อ ใบหน้าของพระสันตปาปาแสดงอาการหวีดร้องออกมาอย่างเจ็บปวด มือ จับบังลังก์แน่น ใช้พื้นหลังภาพเป็นสีดำ ส่วนด้านหน้าของภาพใช้ลักษณะการวาดเป็นเส้นตรงลง มาด้วยที่แปรปรอย่างรวดเร็ว ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ที่เจ็บปวดเหมือนอยู่ในสภาพที่พร้อมจะ แตกสลาย (Phaidon, 2000: 23)

ในภาพสภาวะจิตที่เกิดจากความกลัวของ ม.ล.บุศยมาศ นันทวัน (2544: ง) ได้สร้างสรรค์ ผลงานจิตรกรรม เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกภายในที่ได้รับความสะเทือนใจ จากความ รุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคมโดยเลือกใช้ผ้าก๊อซ เพื่อสื่อถึงบาดแผล และความเจ็บปวดของจิตใจข้าง ในของมนุษย์ ใบมีดสื่อถึงความอันตราย สีแดงสื่อถึงเลือด เป็นต้น

ผลงานการสร้างสรรค์ของ ธันวา ห่วงสมุทร (2550: ง) ความเป็นรูปธรรมของความรู้สึก หวาดกลัวที่แผ่ร่อนอยู่ในจิตใจของมนุษย์ ตามรูปแบบของงานจิตรกรรมแนวอภิปรัชญา นำ ความกลัวมาสร้างจินตนาการถึงสิ่งที่ศิลปินหวาดกลัวหรือสร้างหนทางของการหลีกเลี่ยงนี้ รวมทั้ง วิธีการที่จะต่อสู้และรับมือกับสิ่งที่หวาดกลัว โดยใช้สัตว์ เช่น งู จระเข้ เป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอก ถึงนัยของความน่ากลัว

อาจกล่าวได้ว่ามนุษย์นั้น เมื่อจินตนาการถึงความกลัวก็มักจะนึกถึงสัญลักษณ์ที่มีนัยของความน่ากลัวเหล่านั้น มาสร้างเป็นมโนภาพแห่งความน่ากลัว เช่น เมื่อเข้าไปในที่มืดก็มักจะคิดว่าบริเวณนั้น จะมีภูติผีปีศาจบ้าง บางทีก็คิดว่าอาจมีสัตว์ร้ายบางอย่างอยู่ในความมืด บางครั้งก็คิดว่าอาจมีคนร้ายแอบซุ่มอยู่ เพื่อคอยหาโอกาสทำร้าย เมื่ออยู่กลางแจ้งในขณะที่มีฝนฟ้าคะนองก็กลัวฟ้าผ่า ฟ้าร้อง เมื่อเข้าป่าก็กลัวเสือ สิงโต บางคนกลัวแม้แต่สัตว์เล็กๆ เช่น งู จิ้งจก ตุ๊กแก ไล่เดือน ซึ่งสอดคล้องกับพุทธทาสภิกขุ (2538: 32) กล่าวว่า “ความกลัวเป็นสัญชาตญาณอันหนึ่งของมนุษย์ที่มีเหมือนกันหมด แต่ว่าวัตถุที่กลัวนั้นแหละต่างกัน ตามแต่เรื่องราวที่ตนรับเข้าไปในสมอง เด็กๆ จะกลัวที่มืด หรือการถูกทิ้งไว้ผู้เดียวทั้งที่เขายังไม่เคยมีเรื่องผูกเวรกับใครไว้ อันจะนำไปให้กลัว เด็กก็จะกลัวติดอยู่ในใจไปได้นาน”

ความกลัวทั้งหมดที่กล่าวมา พุทธทาสภิกขุ กล่าวว่า

“เป็นการกลัวความตายทั้งนั้น นี่ต้องดูกันเสียชั้นหนึ่งก่อนว่ากลัวอะไร ก็ตามก็จะสรุปไปอยู่ที่ว่ากลัวเสียชีวิต อะไรบ้างที่เรากลัว ที่มันน่ากลัว เช่น เสือ เช่น อันตราย เช่น แม่น้ำ ฟ้าผ่า ฟ้าร้องนี่ก็กลัว เพราะกลัวว่าสิ่งต่างๆ เหล่านั้น จะทำอันตรายชีวิตของเรา กระทั่งสิ่งที่ประหลาดๆ เห็นแล้วไม่รู้จักรู้ว่าเป็นอะไรเราก็กลัว กลัวเพราะมันอาจจะทำอันตรายชีวิตเรา แม่น้ำกลัวของเล็กๆ กลัวตุ๊กแก กลัวกิ้งกือ อะไรนี่ ก็มีมูลมาจากกลัวว่าสัตว์เล็กๆ เหล่านี้จะเป็นอันตรายแก่ชีวิตของเรา จนกระทั่งกลัวสิ่งที่ไม่เห็นตัว เช่น กลัวผีหรือกลัวอะไรที่ไม่มีตัวตนปรากฏนี้ ก็มีความหมายตรงที่ว่า กลัวว่ามันจะทำอันตรายแก่ชีวิต ที่เรากลัวผี แม่น้ำพูดว่ากลัวผีหลอก กลัวการที่ผีหลอก แต่ความหมายอีกชั้นหนึ่งอยู่ที่ว่าผีจะทำให้ตายหรือเสียชีวิตไปอย่างใดอย่างหนึ่ง นี่เป็นสัญชาตญาณของสัตว์ที่มีชีวิต ก็คือ ไม่อยากตาย พอมีอะไรที่เป็นวีแววของความตายหรือจะทำให้ตายก็มักจะกลัว” (พุทธทาสภิกขุ, 2550: 505-506)

แนวคิดของพุทธทาสภิกขุนี้ได้รับการสนับสนุนจากแนวคิดของ มิตรชูลิโอะ คเวสโก ที่กล่าวว่า

“ความกลัวกับความมีชีวิตเป็นของคู่กัน ความรู้สึกกลัวแสดงถึงมีชีวิต เป็นความรู้สึกที่ติดตัวมาแต่กำเนิดของสัตว์ หรือเรียกว่าเป็นสัญชาตญาณของสัตว์ที่ ต้องกิน นอน สืบพันธุ์ และมีความกลัวอยู่ในจิตใจ มนุษย์ทุกคนมีความรู้สึกกลัว มาตั้งแต่แรกเกิด และเป็นความรู้สึกที่ทำให้เป็นทุกข์มากที่สุดในชีวิต” (มิตรชูลิโอะ คเวสโก, 2552: 23)

ความกลัวเป็นปัญหาของมนุษยชาติ เพราะทุกคนเกิดมาล้วนมีความกลัวด้วยกันทั้งสิ้น และความกลัวคือสัญชาตญาณของสัตว์ที่มีชีวิต ซึ่งสัญชาตญาณดังกล่าวนี้ ได้ผลักดันให้มนุษย์

เกิดพฤติกรรมในการปิดป่า ป่ากัน ภัยอันตราย จากสิ่งที่อาจทำให้เกิดการสูญเสียสิ่งๆที่ตนเองมีอยู่ โดยจะพยายามคิดหาสาเหตุและการแก้ไขด้วยวิธีการใดๆ ก็ตามที่สามารถช่วยให้สบายใจ และอยู่รอดปลอดภัยจากวิกฤตการณ์นั้นๆ ออกมาได้ ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้ มักพบอยู่เสมอในการดำเนินชีวิตตามวิถีไทย

จากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่ได้อยู่อาศัยในชุมชนทางภาคเหนือ ภาคกลาง และภาคอีสานของไทยมักพบว่า ผู้คนในชนบทได้นำความกลัวนั้น มาปรับเข้ากับวิถีชีวิตได้อย่างกลมกลืน เช่น กลัวลูกชายหรือสามีตาย เพราะผีแม่่ม่ายจะมาเอาไปอยู่ด้วยก็จะทำหูนผู้ชายตั้งไว้หน้าบ้านเพื่อหลอกผีแม่่ม่ายให้เข้าใจผิดเอาหูนที่ตั้งไว้หน้าบ้านไปอยู่ด้วยแทน หรือให้ผู้ชายทาเล็บสีแดงตลอดจนให้ผู้ชายที่เป็นสามีนุ่งผ้าถุงของภรรยาอนในตอนกลางคืน เพื่อหลอกผีแม่่ม่ายอีกเช่นกันว่าเป็นผู้หญิง โดยเชื่อกันว่าหากทำแบบนี้แล้ว สมาชิกในครอบครัวที่เป็นผู้ชายจะปลอดภัยจากผีแม่่ม่าย

ในกรณีการปักเจลว ตามความเชื่อของคนภาคอีสานจะปักในตอนผู้หญิงอยู่ไฟ คือหลังจากคลอดลูกมาใหม่ๆ ซึ่งทำตาเจลวหรือเจลวขนาดเท่าฝ่าบาตรเอาด้ายสีดำ สีแดง และสีขาว วนรอบๆ มุมเจลว แต่ให้สลับสีกัน แล้วเอาเจลวนั้นติดกับปลายไม้ไผ่ ปักไว้ที่เชิงบันไดด้านขวาที่จะขึ้นเรือน ปักไว้เช่นนั้นจนกว่าจะออกไฟจึงจะถอนทิ้ง ส่วนทางภาคเหนือ ภาคกลาง มักจะปักเจลวบนหม้อยา เชื่อว่าเป็นการป้องกันไม่ให้ภูตผีมาข้ามหรือคนมาเปิดดูด้วยยา ป้องกันยา เสื่อมคุณภาพ และยังมีปักเจลวบนที่ดินทั้ง 4 มุม เพื่อบอกอาณาเขตในการจับจองที่นา เป็นการแสดงให้เห็นว่าสถานที่นี้เป็นเขตหวงห้ามหรือบอกเตือนอันตราย การปักเจลวไว้บนแปลงข้าวในพิธีการทำขวัญข้าวหรือทำขวัญแม่โพสพ โดยทำเป็นเจลวขนาดใหญ่ เพื่อเป็นการปิดรังควานสิ่งชั่วร้ายที่อาจทำให้ข้าวไม่งอกงาม และเป็นเครื่องเสริมกำลังมิให้ข้าวกล้าถูกรบกวนจากศัตรูพืช อีกทั้งยังเป็นเครื่องหมายให้รู้ว่าข้าวกำลังตั้งท้องออกรวง รวมทั้งเป็นเครื่องหมายสิริมงคลแก่เจ้าของนาในการประกอบอาชีพ ดังนั้น เจลวจึงเปรียบเสมือนสัญลักษณ์อันศักดิ์สิทธิ์ โดยเชื่อกันว่า สามารถป้องกันสิ่งชั่วร้าย เสนียดจัญไรต่างๆ ไม่ให้กล้าร้าย หรือป้องกันการถูกกระทำด้วยคาถาอาคม ภูตผีปีศาจ

ในการสำรวจของผู้วิจัยได้พบสิ่งประดิษฐ์ที่เกิดจากความเชื่อของชาวไทยดำในจังหวัดเลย เรียกว่า “ดอกไม้ไทดำ” หรือ “ตุ้มนกตุ้มหนู” หรือเรียกอีกอย่างว่า “กับดักผี” ชาวไทดำนำมาใช้สำหรับการประกอบพิธีการแชปาง ซึ่งเป็นพิธีการพ้อนรำของหม่อมดหม่อมมนต์ เพื่อใช้กันผีและช่วยรักษาคนไข้ให้หายป่วย โดยใช้เป็นเครื่องบรรณาการสำหรับผีและยังใช้ปิดป่าสิ่งชั่วร้ายให้ออกจากบ้าน ตลอดจนใช้เป็นเครื่องรางของขลังของชาวไทยดำ เพื่อให้อยู่เย็นเป็นสุข

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า วิธีการดำเนินชีวิตของผู้คนในชุมชนจะมีวิถีในการปกป้อง ชาติปิดป่า ป่ากันตนเองจากความกลัว โดยอาศัยความเชื่อดั้งเดิมแบบวิญญาณนิยม (Animism) ผสมกับความเชื่อในการนับถือบุชชาบรรพบุรุษ (Ancestor-Worship) และลัทธิการบูชา

เทพเจ้าของศาสนาพราหมณ์ ซึ่งเป็นที่มาอันสำคัญของไสยศาสตร์ในประเทศไทย ต่อมาเมื่อพระพุทธศาสนาเข้ามา คนไทยสมัยก่อนก็รับมาปฏิบัติผสมผสานกับคติความเชื่อเหล่านั้น โดยเห็นว่าช่วยให้งานดำเนินชีวิตเป็นไปได้อย่างดีสามารถอยู่รอดปลอดภัยได้ (อดิศักดิ์ ทองบุญ, 2547: 49)

ในการดำเนินชีวิตตามวิถีแบบไทยนี้ เสฐียรโกเศศ กล่าวไว้ว่า

“ไทยเราก็เหมือนกับชาติอื่นๆ ที่เจริญแล้วและยังไม่เจริญยอมถือน้ำเข้าฝัก และเชื่อโชคละตาราตีมาแต่ดึกดำบรรพ์ เมื่อประกอบกิจการงานอะไรที่เห็นว่าสำคัญเกี่ยวกับความสุข ความเจริญ ก็ต้องหาอายุบัตเป่าหรือป้องกันเหตุร้ายอันจะมีมากกลัวว่าผีสงเทวดาจะให้โทษให้แรง คือ จะมาขัดขวางทำให้เสียการ เหตุด้วยแต่เดิมมีความกลัวและเชื่อถือกันอย่างนี้ ความหวาดสะดุ้งต่อภัยที่มองไม่เห็นตัว จึงมีอยู่ทั่วทุกหัวระแหง ก็มีอยู่อย่างเดียว คือหาทางแก้ด้วยวิธีในทำนองเดียวกัน คือ หาสิ่งศักดิ์สิทธิ์มาเป็นเครื่องป้องกัน” (เสฐียรโกเศศ, 2551: 266-342)

ความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์และอิทธิพลของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่มีต่อมนุษยชาติ น่าจะอธิบายได้ว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์เป็นผู้กำหนดว่าใครจะเป็นผู้ได้รับภัยนั้นๆ (อมรา พงศาพิชญ์, 2541: 29-33) ส่วนเอเดรียน สโนดกราส (Adrian Snodgrass) (2535: 2-7) กล่าวว่า “เรื่องของสิ่งศักดิ์สิทธิ์นั้น มีปรากฏอยู่มากมายในสัญลักษณ์ ซึ่งสัญลักษณ์ทำหน้าที่เป็นสะพานทางปัญญาที่เชื่อมสิ่งที่เรามองเห็นกับสิ่งที่เรามองไม่เห็น เชื่อมตัวตนกับสิ่งที่ไร้รูปแบบ เชื่อมสิ่งที่เราอธิบายได้กับสิ่งที่เราอธิบายไม่ได้ เป็นตัวแทนสรรพสิ่งที่เราไม่อาจเห็นได้นอกจากใช้ปัญญาพิจารณาเท่านั้น”

ผู้วิจัยมีความกลัวเฉกเช่นเดียวกับมวลมนุษยชาติและสิ่งมีชีวิตที่เกิดขึ้นมาบนโลกใบนี้ แต่ความกลัวของผู้วิจัยนั้น เป็นความกลัวว่าตนเองจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนา คือ ผู้วิจัยมีความต้องการอยากจะได้สิ่งดีๆ ในชีวิต พบแต่ ความสุข ความเจริญ และกลัวว่าจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา คือ ความโชคร้าย การเจ็บป่วย ความลำบากยากจน ซึ่งความกลัวของผู้วิจัยดังกล่าว พระพุทธเจ้าได้ตรัสไว้ในพระไตรปิฎก พระสุตตันตปิฎก อังคุตรนิกาย นวกนิบาต เรียกว่า “อาชีวัตถ์” คือภัยเนื่องด้วยการดำเนินชีวิต (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตโต), 2553: 170) ที่ผลักดันให้เกิดพฤติกรรมความต้องการต่างๆ ซึ่งตรงกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ กล่าวว่า ความหวาดกังวลเป็นเรื่องที่มนุษย์หลีกเลี่ยงไม่พ้น เพราะความปรารถนาของมนุษย์ไม่ได้รับการตอบสนองสมใจ (ศรีเรือน แก้วกังวล, 2551 :27) ดังนั้น เมื่อผู้วิจัยเกิดความกลัวขึ้นมา ก็จะใช้วิธีปกป้อง ป้องกันภัย ตามความเชื่อที่ถูกต้องหลวมและฝังลึกอยู่ในจิตใจของผู้วิจัยตลอดมา ด้วยวิธีการดังเช่น การสวดมนต์ การบนบานศาลกล่าว การสะเดาะเคราะห์ การแก้เคล็ด และการเช่นสำรวจบูชาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ตลอดจนนำสิ่งที่เป็นมงคลหรือศักดิ์สิทธิ์บูชาพกติดตัว เพราะเชื่อ

ว่าสิ่งต่างๆ เหล่านั้น จะทำให้ปลอดภัยจากอันตรายทั้งปวง และดลบันดาลให้สมหวังตามที่ตนปรารถนา

จากข้อมูลที่กำลังมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์สาระสำคัญทางความเชื่อของไทยเกี่ยวกับความกลัวในวิถีชีวิตที่ถ่ายทอดออกมาเป็นสัญลักษณ์ในการปกป้อง คุ้มครอง ขจัดปัดเป่าเหตุร้าย แล้วนำสัญลักษณ์ที่ได้จากศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ สังเคราะห์ไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม:ความกลัวในวิถีชีวิต ซึ่งจะได้องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเกี่ยวกับความกลัวของคนไทยว่า กลัวอะไรบ้าง และมีวิธีขจัดความกลัวอย่างไร อันนำไปสู่การอนุรักษ์ เผยแพร่คุณค่าทางภูมิปัญญาไทย พร้อมทั้งได้ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม จากการนำรูปแบบสัญลักษณ์ตามความเชื่อของคนไทยที่สื่อความหมายถึงการขจัดปัดเป่าสิ่งไม่ดีออกไปจากชีวิตและนำสิ่งดีงามเข้ามาในชีวิต ตลอดจนได้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสมอย่างเป็นระบบ เพื่อประโยชน์ต่อการศึกษาด้านศิลปกรรม อันนำไปสู่แนวทางการพัฒนาทางด้านศิลปกรรมให้แก่วงการศิลปกรรมทั้งระดับชาติและนานาชาติ

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 ศึกษา รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ สาระสำคัญของความเชื่อคนไทยเกี่ยวกับความกลัวในวิถีชีวิตชุมชนที่ถ่ายทอดออกมาเป็นสัญลักษณ์ในการปกป้อง ขจัดปัดเป่าเหตุร้าย

1.2.2 สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต เพื่อสื่อความหมายถึงการดักจับในสิ่งที่ปรารถนา และการป้องกันภัย

1.2.3 สร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ซึ่งความกลัวนี้ คือความกลัวของผู้วิจัยที่เกิดจากการถูกปลุกฝังมาตั้งแต่เด็กในสังคมแบบไทยชนบทภาคเหนือ ภาคกลาง อีกทั้งได้ไปใช้ชีวิตเพื่อประกอบอาชีพการงานในภาคอีสาน ทั้งสามภูมิภาคนี้ปรากฏพบความเชื่อเกี่ยวกับความกลัวที่หลากหลาย ดังนั้น การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้จึงมีขอบเขตของการวิจัย คือ

1.3.1 เนื้อหา เฉพาะความเชื่อเกี่ยวกับความกลัวของคนไทยในภาคเหนือ ภาคกลาง และ

ภาคีสถานที่ถ่ายทอดออกมาเป็นสัญลักษณ์ในการปกป้อง ขจัดบิดเบือนเหตุร้าย

13.2 รูปแบบ การสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์

1.4 คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

ความกลัวในวิถีชีวิต หมายถึง ความรู้สึกไม่ชอบประสพสิ่งที่ไม่ดีแก่ตัว รู้สึกหวาด เพราะ คาดว่าจะประสพภัย รู้สึกไม่มั่นคงปลอดภัย กลัวจะสูญเสียสิ่งที่มีอยู่ ยิ่งมีอะไรดี ๆ อยู่มากเท่าไร ก็ ยิ่งกลัวจะต้องสูญเสียมันไปมากเท่านั้น ดังนั้น เพื่อให้ตนเองสามารถอยู่รอดปลอดภัยได้ จึงทำให้เกิดวิธีการขจัดความกลัว โดยหาสิ่งศักดิ์สิทธิ์มาเป็นเครื่องป้องกัน ขจัดบิดเบือนเหตุร้าย ภัยอันตราย

ดิจิตอลอาร์ต หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยใช้เทคโนโลยีดิจิตอล เช่น การใช้ เครื่องสแกนรูปภาพ การวาดภาพด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ รวมถึงภาพยนตร์ VDO รวมทั้ง เสียง และศิลปะที่เกิดจากการผสมผสานทางเทคโนโลยี

จิตรกรรมดิจิตอล หมายถึง การวาดภาพด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์โดยใช้เมาท์ หรือ ปากกาเขียนภาพดิจิตอล สร้างภาพบนจอภาพโดยอาศัยหลักการของแสง สีจะเกิดจากแสงที่อยู่ บนจอภาพแทนการติดของเนื้อสี ผลลัพธ์ทางการมองเห็นของภาพจิตรกรรมดิจิตอลจะเหมือนกับ ภาพผลงานจิตรกรรมเทคนิควิธีการแบบดั้งเดิม เพียงแต่พื้นผิวที่เกิดในภาพเป็นพื้นผิวดวงตาที่ สัมผัสได้ด้วยการมอง แต่ไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิววัตถุนั้นๆ

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเกี่ยวกับความกลัวของคนไทยว่า กลัวอะไรบ้าง และมีวิธีขจัดความกลัวอย่างไร อันนำไปสู่การอนุรักษ์ เผยแพร่คุณค่าทางภูมิปัญญาไทย

1.5.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสมอย่างเป็นระบบ เพื่อประโยชน์ต่อ การศึกษาด้านศิลปกรรม อันนำไปสู่แนวทางการพัฒนาทางด้านศิลปกรรมให้แก่วงการศิลปกรรม ทั้งระดับชาติและนานาชาติ

1.5.3 ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม จากการนำรูปแบบสัญลักษณ์ตามความเชื่อของคนไทยที่ สื่อความหมายถึง การขจัดบิดเบือนสิ่งไม่ดีออกไปจากชีวิตและนำสิ่งดีงามเข้ามาในชีวิต ให้แก่วงการศิลปกรรมทั้งระดับชาติและนานาชาติ

1.5.4 รูปแบบการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง ความกลัวในวิถีชีวิต เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ให้แก่วงการศิลปกรรมทั้งระดับชาติและนานาชาติ

1.6 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการขั้นตอนการวิจัย (R) และขั้นตอนการพัฒนา (D) งานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต โดยผู้วิจัยได้ออกแบบขั้นตอนการวิจัย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1.6.1 ศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง และกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความกลัวในวิถีชีวิตชุมชน และเข้าร่วมสังเกตการณ์ เข้าร่วมกิจกรรมทางความเชื่อ พิธีกรรม เพื่อศึกษารวบรวมสัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทยที่เชื่อว่าจะช่วยปกป้อง ป้องกันขจัดปัดเป่าเหตุร้าย ภัยอันตราย สิ่งเลวร้าย ตลอดจนศึกษารูปแบบของผลงานทางทัศนศิลป์ หลักการ และแนวคิดทางด้านทัศนศิลป์ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ แล้วประมวลสรุป เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย (R.)

1.6.2 การสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตามแนวคิดและทฤษฎีที่ได้ทำการศึกษาคือ แนวคิดเกี่ยวกับความกลัว แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อและพิธีกรรม แนวคิดเกี่ยวกับสีตามความเชื่อของคนไทย แนวคิดเกี่ยวกับจิตตอลอาร์ท ทฤษฎีสีของโคบายาชิ ทฤษฎีการวิเคราะห์หาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะของ ยีน มิลเลอร์ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ และทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจของ อับราฮัม มาสโลว์ จากนั้นทำการร่างภาพต้นแบบ แล้วสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม (D.)

1.6.3 การวิเคราะห์แบบร่าง (R₂) การสร้างสรรค์แบบร่างขึ้นได้นั้น ต้องประกอบด้วยแรงบันดาลใจ แนวคิด รูปแบบเทคนิควิธีการ อิทธิพล ตั้งโฉลก (2554: 18-20) กล่าวว่า แบบร่างเป็นความคิดอีกรูปแบบหนึ่งแต่เป็นความคิดที่เป็นภาพ ดังนั้น การวิเคราะห์แบบร่างผู้วิจัยจึงได้แบ่งประเด็นการวิเคราะห์แบบร่าง โดยประยุกต์มาจากวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ ปรีชา เกาทอง ซึ่งแบ่งเป็น 3 ประเด็นสำคัญ คือ (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2554: 11-14 และปรีชา เกาทอง, **สัมภาษณ์**, 6 ธันวาคม 2554) ได้แก่ 1) ความคิดในการสร้างสรรค์ ได้แก่ แรงบันดาลใจ แนวคิด และการตีความ 2) ความงามของผลงานสร้างสรรค์ ได้แก่ รูปแบบ เทคนิควิธีการ และ 3) ความหมายของผลงานสร้างสรรค์ คือ เนื้อหาสาระ

1.6.4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ (R₃) ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังเช่น ทฤษฎีสีของโคบายาชิ และทฤษฎีการวิเคราะห์หาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะของ ยีน มิทเลอร์ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสมออกตามหลักการ ดังต่อไปนี้คือ

1) การวิเคราะห์รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้คือ

1.1) การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ผู้วิจัยใช้ “Design Chart” ของ ยีน มิทเลอร์ เพราะสามารถแสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่า ในผลงานจิตรกรรมสื่อผสมชิ้นนั้นๆ ได้ใช้ส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะอย่างไรบ้างสร้างสรรค์ผลงาน จนกระทั่งเกิดเป็นเอกภาพในผลงาน

1.2) การวิเคราะห์สีของผลงานจิตรกรรมสื่อผสม เพื่อหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีสีของโคบายาชิ มาใช้ในการวิเคราะห์ถึงสุนทรียภาพของสี อารมณ์ ความรู้สึกในผลงานจิตรกรรมสื่อผสมของตนเอง

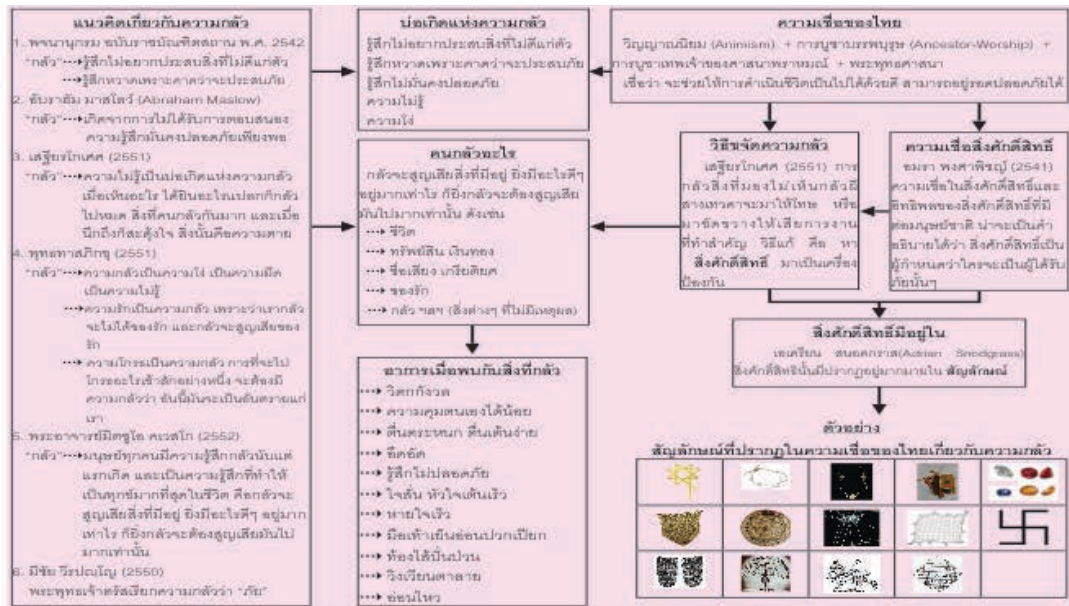
2) การวิเคราะห์เทคนิควิธีการ

1.6.5 การพัฒนาผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต (D₂) เมื่อผู้วิจัยได้ข้อมูลที่ควรแก้ไขปรับปรุงจาก ข้อ 1.6.4 แล้ว จึงรวบรวมข้อมูลที่ได้นำไปพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ซึ่งแบ่งประเด็นการพัฒนาผลงานจิตรกรรมสื่อผสมออกเป็น 3 ประเด็น โดยประยุกต์มาจากวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ ปรีชา เกาทอง (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2554: 11-14 และปรีชา เกาทอง, **สัมภาษณ์**, 6 ธันวาคม 2554) ได้แก่ 1) ความคิดในการสร้างสรรค์ ได้แก่ แรงบันดาลใจ แนวคิด และการตีความ 2) ความงามของผลงานสร้างสรรค์ ได้แก่ รูปแบบ เทคนิควิธีการ และ 3) ความหมายของผลงานสร้างสรรค์ คือ เนื้อหาสาระ

1.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ประมวลแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับความกลัว ความเชื่อและพิธีกรรม สัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทยที่เชื่อว่าจะช่วยปกป้อง คู่มกัันอันตราย แนวคิดและทฤษฎีทางด้านทัศนศิลป์ ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังแผนภูมิที่ 1

กรอบแนวคิดในการวิจัย



เงื่อนไขการออกแบบและสร้างสรรค์กิจกรรมสื่อผสม : ความกลัวในชีวิต

คุณลักษณะ	ตัวอย่างวิธีการ			
	กลัวผี	กลัวสูญเสีย	กลัวตาย	กลัวไม่ได้สิ่งที่ต้องการ กลัวได้สิ่งที่ไม่ต้องการ
1. ความกลัว				
2. สิ่งที่ทำให้หายกลัว				

ความกลัว	สัญลักษณ์		ผลงานสร้างสรรค์
	โยแมงมุม	อัญมณี	
กลัวไม่ได้สิ่งที่ปรารถนา	โดยธรรมชาติเป็นทั้งที่อยู่อาศัย เพื่อป้องกันอันตราย และเป็นกับดักสำหรับดักจับอาหาร เพื่อความอยู่รอด	เชื่อว่า เป็นสิริมงคล ช่วย คลบบังตาให้ ผู้ใช้มีฤทธิ์ อำนาจ และโชคจากตามตีปรารถนา	
กลัวได้สิ่งที่ไม่ปรารถนา	ตาข่าย	เจตว	
	เชื่อว่าปรกั้น เป็นเงื่อนไข แต่ก็ไม่ออก ซึ่งจะใช้มีงกับผี	เชื่อว่าสามารถป้องกัน สิ่งชั่วร้าย เสนียดจัญไร ต่างๆ เป็นเครื่องหมาย สิริมงคลของชาวนา	

แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีจากเอกสาร ตำรา บทความ งานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนการเข้าร่วมสังเกตการณ์กิจกรรมทางความเชื่อ เพื่อเป็นพื้นฐานในการวิจัยและนำเสนอ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1. แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย
 - 1.1 แนวคิดเกี่ยวกับความกลัว
 - 1.2 แนวคิดเกี่ยวกับวิธีขจัดความกลัว
 - 1.3 แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อและพิธีกรรม
 - 1.4 แนวคิดเกี่ยวกับสีตามความเชื่อ
 - 1.5 แนวคิดเกี่ยวกับดิจิทัลอาร์ต
 - 1.6 แนวคิดเกี่ยวกับงานปะติดศิลปะ
2. ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย
 - 2.1 ทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจของ ฮับราฮัม มาสโลว์
 - 2.2 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์
 - 2.3 ทฤษฎีสี่ของ โคบายาชิ
 - 2.4 ทฤษฎีสี่มันเชลล์
 - 2.5 ทฤษฎีการรับรู้ภาพ
 - 2.6 ทฤษฎีการวิเคราะห์หาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะของ ยีน มิลเลอร์
3. ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง
 - 3.1 ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องทางด้านแนวคิดในการสร้างสรรค์
 - 3.2 ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องทางด้านรูปแบบในการสร้างสรรค์
 - 3.3 แนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปินแห่งชาติ
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

แนวคิดในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ประกอบด้วยแนวคิดเกี่ยวกับความกลัว แนวคิดเกี่ยวกับวิธีขจัดความกลัว แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อและ

พิธีกรรม แนวคิดเกี่ยวกับสี่ตามความเชื่อ แนวคิดเกี่ยวกับดิจิตอลลอร์ด และแนวคิดเกี่ยวกับงาน ประติติลปะ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับความกลัว

พจนานุกรมอเล็กทรอนิกส์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้คำจำกัดความ ของคำว่า “กลัว” หมายถึง รู้สึกไม่อยากจะประสบสิ่งที่ไม่ดีแก่ตัว เช่น กลัวบาป กลัวถูกตีเตียน รู้สึก หวาดเพราะคาดว่าจะประสบภัย เช่น กลัวเสือ กลัวไฟไหม้

กลัว ตรงกับคำในภาษาบาลีว่า “ภย” แปลว่า อารมณ์อันพึงกลัว (ภย) ความกลัว (ความสะดุ้งจิต)(พระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระจันทบุรีนฤนาถ, 2553: 573)

พระพุทธเจ้าทรงเรียกความกลัวว่า “ภย” ซึ่งภยนั้นย่อมบังเกิดแก่ผู้คน แม้จะนั่งอยู่ใน ที่วิเวกชนิดที่เรียกว่า ปลอดภัยภัยพิบัติทั้งหลายแล้วได้ เพราะเขาผู้นั้นอาจกลัวต่อความเจ็บ แผลว่า ความเจ็บที่เขาต้องการกลับเป็นภัยขึ้นก็ได้ บางคราวก็กลัวแม้แต่เสียงลมพัด นกร้อง จิ้งหรีดร้อง ตึกแกร้อง เสียงไปไม้แกรกราก เสียงกิ่งไม้แห้งตกลงมาก็เกิดขนลุกขนพองนั่งอยู่ไม่ได้ กลัวแม้แต่เงาตัวเอง หวาดแม้แต่เสียงฝีเท้าของตัวเองและบางครั้งก็พลาดต่ออารมณ์ที่นึกสร้างขึ้น มาเป็นรูปหลอนใจให้สะดุ้งคิดเห็นเป็นลางร้ายจักให้โทษ เบียดเบียน ด้วยเหตุอันเกิด จากความ กลัวนี้เอง (มีชัย วีระปญโญ, 2550: 196)

พระสุตตันตปิฎก อังคุตรนิกาย สัตตก-อัฐก-นวกนิบาต เล่มที่ 4 พลสูตร ว่าด้วย กำลัง 4 กับภย 5 กล่าวถึง ความกลัวและการเอาชนะความกลัวไว้ดังนี้ (พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2539: 721-723)

“ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย กำลัง 4 ประการนี้ 4 ประการเป็นไฉน คือ กำลัง คือ ปัญญา 1 กำลัง คือ ความเพียร 1 กำลัง คือ การงานอันไม่มีโทษ 1 คือ การ สงเคราะห์ 1.

ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย ก็กำลัง คือ ปัญญาเป็นไฉน ธรรมเหล่าใดเป็นกุศล นับ ว่าเป็นกุศล ธรรมเหล่าใดเป็นอกุศล นับว่าเป็นอกุศล ธรรมเหล่าใดมีโทษ นับว่ามี โทษ ธรรมเหล่าใดไม่มีโทษ นับว่าไม่มีโทษ ธรรมเหล่าใดดำ นับว่าดำ ธรรมเหล่าใด ขาว นับว่าขาว ธรรมเหล่าใดไม่ควรเสพ นับว่าไม่ควรเสพ ธรรมเหล่าใดควรเสพ นับ ว่าควรเสพ ธรรมเหล่าใดไม่สามารถทำความเป็นพระอรียะ นับว่าไม่สามารถ ทำความเป็นพระอรียะ ธรรมเหล่าใดสามารถทำความเป็นพระอรียะ นับว่า สามารถทำความเป็นพระอรียะ ธรรมเหล่านั้นเป็นธรรมอันบุคคลเห็นแจ้ง ประพฤติ ได้ด้วยปัญญาเรียกว่ากำลัง คือ ปัญญา.

ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย ก็กำลัง คือ ความเพียรเป็นไฉน ธรรมเหล่าใด เป็นอกุศล นับว่าเป็นอกุศล ธรรมเหล่าใดมีโทษ นับว่ามีโทษ ธรรมเหล่าใดดำ นับว่าดำ ธรรมเหล่าใดไม่ควรเสพ นับว่าไม่ควรเสพ ธรรมเหล่าใดไม่สามารถทำความเป็นพระอริยะ นับว่าไม่สามารถทำความเป็นพระอริยะ บุคคลยังฉันทะให้เกิดพยายามปรารภความเพียร ประคองจิตตั้งจิตไว้ เพื่อละธรรมเหล่านั้น ธรรมเหล่าใดเป็นกุศล นับว่าเป็นกุศล ธรรมเหล่าใดไม่มีโทษ นับว่าไม่มีโทษ ธรรมเหล่าใดขาว นับว่าขาว ธรรมเหล่าใดควรเสพ นับว่าควรเสพ ธรรมเหล่าใดสามารถทำความเป็นพระอริยะ นับว่าสามารถทำความเป็นพระอริยะ บุคคลย่อมยังฉันทะให้เกิดพยายาม ปรารภความเพียร ประคองจิตตั้งจิตไว้ เพื่อได้ธรรมเหล่านั้น นี้เรียกว่า กำลัง คือ ความเพียร.

ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย ก็กำลัง คือ การงานอันไม่มีโทษเป็นไฉน อริยสาวกในธรรมวินัยนี้ เป็นผู้ประกอบด้วยกายกรรม วาจากรรม มโนกรรม อันหาโทษมิได้ นี้เรียกว่ากำลัง คือ การงานอันไม่มีโทษ.

ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย ก็กำลัง คือ การสงเคราะห์เป็นไฉน สังควัตถุ 4 ประการนี้คือ ทาน 1 เปยยวัชชะ 1 อัถตจริยา 1 สมานัตตตา 1 ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย ธรรมทานเลิศทานทั้งหลาย การแสดงธรรมบ่อยๆ แก่บุคคลผู้ต้องการผู้เจียโลดลงสดับ นี้เลิศกว่าการพูดถ้อยคำอันเป็นที่รัก การชักชวนผู้คนผู้ไม่มีศรัทธาให้ตั้งมั่นดำรงอยู่ในศรัทธาสัมปทา ชักชวนผู้ทุศีลให้ตั้งมั่นดำรงอยู่ในศีลสัมปทา ชักชวนผู้ตระหนี่ให้ตั้งมั่นดำรงอยู่ในจาคสัมปทา ชักชวนผู้มีปัญญาทราวมให้ตั้งมั่นดำรงอยู่ในปัญญาสัมปทา นี้เลิศกว่าการประพุดติประโยชน์ทั้งหลาย พระโสดาบันมีตนเสมอกับพระโสดาบัน พระสกทาคามีมีตนเสมอกับพระสกทาคามี พระอนาคามีมีตนเสมอกับพระอนาคามี พระอรหันต์มีตนเสมอกับพระอรหันต์ นี้เลิศกว่าความมีตนเสมอทั้งหลาย นี้เรียกว่ากำลัง คือ การสงเคราะห์ ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย กำลัง 4 ประการนี้แล.

ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย อริยสาวกผู้ประกอบด้วยกำลัง 4 ประการนี้แล ย่อมก้าวล่วงภัย 5 ประการเป็นไฉน คือ อาชีวัตภัย 1 อสิโลภภัย 1 ปริสสารชภัย 1 มรณภัย 1 ทุกคติภัย 1 ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย อริยสาวกนั้นแล พิจารณาเห็นดังนี้ว่า เราไม่กลัวต่อภัยอันเนื่องด้วยชีวิต ไฉนเราจักกลัวต่อภัยอันเนื่องด้วยชีวิตเล่า เรามีกำลัง 4 ประการ คือ กำลังปัญญา กำลังความเพียร กำลังการงานอันไม่มีโทษ

กำลังการสงเคราะห์ คนที่มีปัญญาทรมแล จึงกลัวต่อภัยอันเนื่องด้วยชีวิต คน
 เกียจคร้าน จึงกลัวต่อภัยอันเนื่องด้วยชีวิต คือ กลัวต่อภัยอันเนื่องด้วยชีวิต เพราะ
 การงานทางกาย ทางวาจาและทางใจที่มีโทษ คนที่ไม่สงเคราะห์ใคร ก็กลัวต่อภัย
 อันเนื่องด้วยชีวิต เราไม่กลัวต่อภัย คือ การดิเตียน ฯลฯ เราไม่กลัวต่อภัยคือ การ
 สะทกสะทอนในบริษัท... เราไม่กลัวต่อภัยคือความตาย... เราไม่กลัวต่อภัยคือ
 ทุกคติ ไฉนเรจักกลัวต่อภัยคือทุกคติเล่า เพราะเรามีกำลัง 4 ประการ คือ กำลัง
 ปัญญา กำลังความเพียร กำลังการงานอันไม่มีโทษ กำลังสงเคราะห์ คนที่มีปัญญา
 ทรมแล จึงกลัวต่อภัยคือทุกคติ คนเกียจคร้านแล จึงกลัวต่อภัยคือทุกคติ คือ กลัวต่อ
 ภัยคือทุกคติเพราะการงานทางกาย ทางวาจา และทางใจที่มีโทษ อริยสาวก
 ผู้ประกอบด้วยกำลัง 4 ประการนี้แลย่อมก้าวล่วงภัย 5 ประการนี้”

สรุปได้ว่า พระสุตตันตปิฎก อังคุตรนิกาย สัตตก-อัฐก-นวกนิบาต เล่มที่ 4
 พลสูตร พระพุทธองค์ตรัสว่า กำลัง 4 คือ กำลังปัญญา กำลังความเพียร กำลังการกระทำที่ไม่มี
 โทษ และกำลังการสงเคราะห์ เมื่ออริยสาวกประกอบด้วยกำลัง 4 นี้แล้ว ย่อมก้าวล่วงความกลัว 5
 ประการ คือ ความกลัวในการดำเนินชีวิต ความกลัวเสื่อมเสียชื่อเสียง ความกลัวประหม่าในที่
 ประชุม ความกลัวตาย และความกลัวทุกคติ

จากเนื้อความในพระสุตตันตปิฎก อังคุตรนิกาย สัตตก-อัฐก-นวกนิบาต เล่มที่ 4
 พลสูตร ว่าด้วยกำลัง 4 กับภัย 5 พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตโต) (2553: 169-170) ได้
 อธิบายความหมายของกำลัง 4 และภัย 5 เพื่อให้ผู้สนใจศึกษาได้ทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น และ
 ชัดเจนขึ้นไว้ดังนี้

พละ 4 คือธรรมอันเป็นกำลัง ธรรมอันเป็นพลังทำให้ดำเนินชีวิตด้วยความ
 มั่นใจ ไม่หวั่นต่อภัยทุกอย่าง พละ 4 ประกอบด้วย

1. ปัญญาพละ หมายถึง กำลังปัญญา
2. วิริยพละ หมายถึง กำลังความเพียร
3. อนวัชชพละ หมายถึง กำลังสุจริตหรือกำลังความบริสุทธิ์ ตามคำศัพท์
 แปลว่า กำลังการกระทำที่ไม่มีโทษ คือ มีกายกรรม วจีกรรม มโนกรรมบริสุทธิ์ เช่นมี
 ความประพฤติและหน้าที่การงานสุจริตไม่มีข้อบกพร่องเสียหาย พุดจริง มีเหตุผล มุ่ง
 ดี ไม่รุกรานใคร ทำการด้วยเจตนาบริสุทธิ์
4. สังคหพละ หมายถึง กำลังการสงเคราะห์ หรือการยึดเหนี่ยวน้ำใจคน

และประสานหมู่ชนไว้ในสามัคคี สงเคราะห์ด้วยสังคหวัตถุ 4 คือ

4.1 ทาน หมายถึง การให้ปัน โดยปกติหมายถึง ช่วยเหลือในด้านทุน หรือปัจจัยเครื่องยังชีพ ตลอดจนเผื่อแผ่กันด้วยไมตรี อย่างเลิศหมายถึงธรรมทาน คือ แนะนำสั่งสอนให้ความรู้ความเข้าใจ จนเขารู้จักพึ่งตนเองได้

4.2 เปยยวัชชะ หมายถึง การพูดจับใจหรือปิยวาจา คือ พูดด้วยน้ำใจหวังดี มุ่งให้ประโยชน์ และรู้จักพูดให้เป็นผลดี ทำให้เกิดความเชื่อถือ สนิทสนม และเคารพนับถือ อย่างเลิศหมายถึง หมั่นแสดงธรรม คอยช่วยชี้แจงแนะนำหลักความจริง ความถูกต้องดีงามแก่ผู้ที่ต้องการ

4.3 อุตถจริยา หมายถึง บำเพ็ญประโยชน์ คือ ช่วยเหลือรับใช้ ทำงานสร้างสรรค์ ประพฤติการที่เป็นประโยชน์ อย่างเลิศหมายถึง ช่วยเหลือส่งเสริมคนให้มีความเชื่อถูกต้อง (สัทธาสัมปทา) ให้ประพฤติดีงาม (ศีลสัมปทา) ให้มีความเสียสละ (จาคสัมปทา) และให้มีปัญญา (ปัญญาสัมปทา)

4.4 สมานัตตตา หมายถึง มีตนเสมอ คือ เสมอภาค ไม่เอาเปรียบ ไม่ถือสูงต่ำ ร่วมทุกข์ร่วมสุขด้วย อย่างเลิศหมายถึง มีความเสมอกันโดยธรรม เช่น พระโสดาบันมีตนเสมอกับพระโสดาบัน เป็นต้น

ผละหมวดนี้ เป็นหลักประกันของชีวิต ผู้ประพฤติธรรม 4 นี้ย่อมดำเนินชีวิตด้วยความมั่นใจ เพราะเป็นผู้มีพลังในตน ย่อมข้ามพ้นภัยทั้ง 5 คือ

1. อาชีวิกภัย หมายถึง ภัยเนื่องด้วยการครองชีพ
2. อสิโลกภัย หมายถึง ภัยคือความเสื่อมเสียชื่อเสียง
3. ปริสสารัชชภัย หมายถึง ภัยคือความครั่นคร้ามเกิดขึ้นในที่ชุมนุม
4. มรณภัย หมายถึง ภัยคือความตาย
5. ทุกคติภัย หมายถึง ภัยคือทุกคติ

พุทธทาสภิกขุ (2551: 499-519) ได้กล่าวถึงความกลัวว่า เป็นความทุกข์แขนงหนึ่งที่รบกวนความสุขของมนุษย์มาก ซึ่งผู้วิจัยได้จำแนกและสรุปเกี่ยวกับความกลัวตามทัศนะพุทธทาสภิกขุ โดยสังเขป ดังนี้

1. ความกลัวเป็นความโง่ เป็นความมืด เป็นความไม่รู้ ถ้าไม่เข้าใจก็ยังคงกลัวอยู่ เมื่อพิจารณาดูแล้วจะเห็นว่าความกลัวทั้งหมด คือกลัวตาย กลัวจะเสียชีวิต เช่น เสือ อันตราย ฟาผ่า ฟ่าร้อง สิ่งประหลาดๆ เห็นแล้วไม่รู้ว่าคืออะไร แม้แต่กลัวของเด็กๆ กลัวตุ๊กแก กลัวกิ้งกือ เพราะกลัวว่าสิ่งเหล่านั้นจะทำอันตรายแก่ชีวิต ถึงแม้ความกลัวนี้แสดงออกมาเป็นความเกลียด

คือไม่ชอบ แต่มีความหมายแท้จริง หมายถึง กลัวว่าจะเป็นอันตรายแก่ชีวิต จึงไม่กล้าจับต้อง ไม่กล้าเกี่ยวข้อง จนกระทั่งกลัวสิ่งที่ไม่เห็นตัว เช่น กลัวผีหรือกลัวอะไรที่ไม่มีตัวมีตนปรากฏนี้ ก็มีความหมายตรงที่ว่า กลัวว่าผีนั้นจะทำอันตรายแก่ชีวิต ผีจะทำให้ตาย หรือเสียอะไรไปอย่างใดอย่างหนึ่ง นี่คือสัญชาตญาณของสัตว์ที่มีชีวิต ก็คือไม่ยอมตาย พอมีอะไรที่เป็นวิเวกของความตายหรือจะทำให้ตายก็กลัว

2. ความรักเป็นความกลัว เพราะว่าเรากลัวจะไม่ได้ของรัก และกลัวจะสูญเสียของรัก ฉะนั้นพอมีความรักเกิดขึ้นที่ไหน มักจะต้องมีความกลัวเกิดขึ้นที่นั่น เพราะมีสิ่งที่ตัวรักก็มีความหวาดระแวง วิดกกังวลว่าจะสูญเสียของรัก หรือว่าก่อนจะได้มาก็กลัวว่าจะไม่ได้ ฉะนั้นตลอดเวลาที่มีความหวังที่จะได้ของรักนี้ ก็จะเต็มไปด้วยความกลัวหรือเจืออยู่ด้วยความกลัว คือกลัวจะไม่ได้

3. ความโกรธเป็นความกลัว การที่จะไปโกรธอะไรเข้าสักอย่างหนึ่ง จะต้องมีความกลัวว่า สิ่งนั้นจะเป็นอันตราย เป็นคู่แข่ง เป็นศัตรูของตนเอง ดังนั้น จึงเกิดความไม่ชอบหน้า คนที่เป็นคู่แข่งหรือศัตรู ไม่ชอบแม้แต่จะเห็นหน้าเกลียด และโกรธเป็นฟืนเป็นไฟ ซึ่งความโกรธนี้มีสาเหตุมาจากว่าผู้หนึ่งหรือสิ่งนั้นจะทำอันตรายแก่ตนเอง กลัวตนเองจะตายหรือของรักจะถูกทำลาย กลัวสูญเสียของรัก ฉะนั้นจึงต้องโกรธเอาไว้อุ่นใจ พอผู้หนึ่งหรือสิ่งนั้นแสดงอาการทำลายของรักหรือชีวิตของตนเองขึ้นมาจริงๆ ความโกรธก็ถึงสุดขีดได้

เสฐียรโกเศศ (2551: 109-113) กล่าวถึงความกลัวสรุปได้ว่า ความไม่รู้เป็นบ่อเกิดแห่งความกลัว เมื่อเห็นอะไร ได้ยินอะไรแปลกก็กลัวไปหมด สิ่งที่คนกลัวกันมาก และเมื่อนึกถึงก็สะดุ้งใจ สิ่งนั้นคือความตาย เมื่อเกิดเป็นคนจะพันหวาดสะดุ้งต่อความตายเสียทีเดียวไม่ได้ จะกลัวมากกลัวน้อย ก็สุดแต่กำลังใจและสะท้อนใจที่มีอยู่ จะรอดพ้นจากความกลัวเป็นหายาก

หลวงวิจิตรวาทการ (2553: 79-80) กล่าวถึงความกลัวสรุปได้ว่า คนเรากลัวในสิ่งที่ยังมาไม่ถึง แต่สิ่งที่มาถึงแล้วกลับไม่กลัว เด็กที่ถูกทำโทษยอมกลัวเมื่อก่อนถูกทำโทษ แต่พอถึงเวลาถูกทำโทษเข้าจริงก็ไม่กลัวและรับโทษไปได้ ผู้คนกลัวความลำบาก ในเมื่อความลำบากไม่มาถึง แต่พอรู้ว่าจะมีมาก็กลัวเสียก่อน เมื่อความลำบากนั้นเข้ามาถึงจริงๆ ความกลัวก็หมดไป ตัวอย่างเช่น ถ้าหากรู้ล่วงหน้าว่าจะถูกยิงก็กลัวเจียนตาย แต่ถ้าใครมาแอบยิงโดยมิให้รู้ตัว ก็ไม่กลัว คนกลัวตายเมื่อยังไม่ตาย แต่พอความตายมาถึงเข้าจริงๆ ก็ไม่กลัว คนกลัวผี เพราะคิดว่า ผีจะทำร้าย แต่ถ้าถูกอะไรทำร้ายจริงๆ ก็ไม่กลัว ความกลัวย่อมจะดูตึงเอาสิ่งทีนี้กลัวให้มาถึงเร็วขึ้น และสิ่งที่น่าอัปอายที่สุดนั้นก็คือคนกลัวในสิ่งที่ยังมาไม่ถึงเสมอ

สุลักษณ์ ศิวรักษ์ (รายการโทรทัศน์ ชุด “รู้ทันประเทศไทย”, 2553) ได้กล่าวว่า ผีคือ ความไม่รู้ ความไม่รู้ คือ ความกลัว อภัย แปลว่า ไม่กลัว เมื่อไม่กลัวก็ไม่คิดว่าสิ่งนั้นเป็นศัตรู

มิตซูโฮ คเวสโก (2552: 23-26) กล่าวว่า มนุษย์ทุกคนมีความรู้สึกกลัวนับแต่แรกเกิด และเป็นความรู้สึกที่ทำให้เป็นทุกข์มากที่สุดในชีวิต คือกลัวจะสูญเสียสิ่งที่มีอยู่ ยิ่งมีอะไรดี ๆ อยู่มากเท่าไร ก็ยิ่งกลัวจะต้องสูญเสียมันไปมากเท่านั้น

อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) นักจิตวิเคราะห์และพฤติกรรมนิยมชาวอเมริกาที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้นำแนวคิดกลุ่มมนุษยนิยม เชื่อว่า ความกลัวหลาย ๆ อย่าง ตั้งแต่ระดับสามัญจนถึงระดับผิดปกติ นั้น เกิดจากการไม่ได้รับการตอบสนองของความรู้สึกมั่นคงปลอดภัยเพียงพอ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2551: 121)

สรุปได้ว่า ความกลัวเกิดจากความรู้สึกไม่อยากประสบสิ่งที่ไม่ดีแก่ตัว รู้สึกหวาดเพราะคาดว่าจะประสบภัย รู้สึกไม่มั่นคงปลอดภัย ความโง่ ความไม่รู้ คือความกลัว สิ่งที่คุณกลัวมากที่สุด คือ กลัวจะสูญเสียสิ่งที่มีอยู่ ยิ่งมีอะไรดี ๆ อยู่มากเท่าไร ก็ยิ่งกลัวจะต้องสูญเสียมันไปมากเท่านั้น ความกลัวย่อมจะดูตึงเอาสิ่งที่คุณกลัวให้มาถึงเร็วขึ้น และสิ่งที่น่าอับอายที่สุดนั้น ก็คือคนกลัวในสิ่งที่ยังไม่ถึงเสมอ

2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับวิธีจัดการความกลัว

เมื่อเกิดความกลัวมนุษย์จะแสวงหาวิธีการต่างๆ เพื่อให้ตนเองรู้สึกสบายใจ คลายความหวาดกลัว และสามารถอยู่รอดปลอดภัยได้ จึงทำให้เกิดวิธีการจัดการความกลัว ดังนี้

1) องค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าได้ประทานวิธีจัดการความกลัว ดังนี้

1.1) ในพระไตรปิฎก พระสูตรตันตปิฎก อังคุตรนิกาย นวกนิบาต “พระพุทธองค์ตรัสว่า กำลัง 4 คือ กำลังปัญญา กำลังความเพียร กำลังการกระทำที่ไม่มีโทษ คือ มีกายกรรมวจีกรรม มโนกรรมบริสุทธิ์ เช่นมีความประพฤติและหน้าที่การงานสุจริตไม่มีข้อบกพร่องเสียหาย พุดจริง มีเหตุผล มุ่งดี ไม่รุกรานใคร ทำการด้วยเจตนาบริสุทธิ์ และกำลังการสงเคราะห์ หรือการยึดเหนี่ยวน้ำใจคน และประสานหมู่ชนไว้ในสามัคคี เมื่ออริยสาวกประกอบด้วย กำลัง 4 นี้แล้ว ย่อมก้าวล่วงความกลัว 5 ประการ คือ ความกลัวในการดำเนินชีวิต ความกลัวเสื่อมเสียชื่อเสียง ความกลัวประหม่าในที่ประชุม ความกลัวตาย ความกลัวทุกคติ (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตโต), 2553: 169-170)

1.2) ในธัชคคสูตร พระพุทธเจ้าได้ตรัสไว้ว่า “เอวํ พุทฺธํ สารนุ ตานํ ธมฺมํ สงฺฆมฺจ ภิกฺขโว ภยํ วา ธมฺมกิตฺตํ วา โลมหํโส น เหฺสสฺติ” แปลได้ว่า “ภิกษุทั้งหลาย เมื่อเธอทั้งหลายระลึกพระพุทธเจ้า พระธรรม พระสงฆ์อยู่ ความกลัว ความหวาดสะดุ้ง ความขนพอง สยองเกล้า จักไม่มีเลย” (มีชัย วีระปญโญ, 2550: 196)

2) เสฐียรโกเศศ (2551: 266-342) กล่าวถึงวิธีจัดการความกลัวว่า ไทยเราก็เหมือนกับชาติอื่นๆ ที่เจริญแล้วและยังไม่เจริญ ย่อมถือเจ้าเข้าผีและเชื่อโชคชะตาราตีมาแต่ดึกดำบรรพ์ เมื่อประกอบกิจการงานอะไรที่เห็นว่าสำคัญเกี่ยวกับความสุขความเจริญ ก็ต้องหาอุบายปิดเป่า หรือป้องกันเหตุร้ายอันจะมีมา กลัวว่าผีสิงเทวดาจะให้โทษให้แรง คือ จะมาขัดขวางทำให้เสียการ

เหตุด้วยแต่เดิมมีความกลัวและเชื่อถือกันอย่างนี้ ความหวาดสะดุ้งต่อภัยที่มองไม่เห็นตัว จึงมีอยู่ทั่วทุกหัวระแหง ก็มีอยู่อย่างเดียว คือหาทางแก้ด้วยวิธีในทำนองเดียวกันคือหาสิ่งศักดิ์สิทธิ์มาเป็นเครื่องป้องกัน

สรุปได้ว่า เมื่อเกิดความกลัวขึ้นมาในจิตใจ โดยเฉพาะคนไทยที่นับถือศาสนาพุทธ การได้ระลึกถึง พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ด้วยการน้อมนำหลักธรรมคำสอนขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้ามายึดถือปฏิบัติจะทำให้ผู้ยึดถือปฏิบัติรู้สึกสบายใจ คลายความหวาดกลัวได้ และวิธีขจัดความกลัวในสิ่งมองไม่เห็นตัว เช่น ผีसाง เทวดาจะให้โทษ ทำให้เกิดภัยอันตราย ต้องหาทางแก้ด้วยวิธีในทำนองเดียวกัน คือหาสิ่งศักดิ์สิทธิ์มาเป็นเครื่องป้องกัน

2.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อและพิธีกรรม

1) ความเชื่อ คือ ความมั่นใจต่อสิ่งนั้นๆ ว่าเป็นความจริง ซึ่งความเชื่อเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับมนุษย์มาตั้งแต่ยุคโบราณ ความเชื่อของมนุษย์ ส่วนใหญ่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เมื่อสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นมีผลต่อวิถีชีวิตมนุษย์ทั้งให้คุณประโยชน์และให้โทษ แล้วมนุษย์ไม่สามารถค้นหาสาเหตุมาอธิบายได้ทำให้เกิดความหวาดกลัว (สุภาสิริร์ ปิยะพิพัฒน์, 2553: 20) ประชิด สกฤษณ์พัฒน์ (2546: 42) กล่าวว่า ความเชื่อ คือ ความรู้สึกนึกคิดของคนในอดีตที่สืบทอดต่อๆ กันมา และมีผลต่อพฤติกรรมและการแสดงออกของบุคคลหรือกลุ่มชน โดยไม่คำนึงถึงเหตุผล ความเชื่อจะมีลักษณะสอดคล้องกับสภาพสิ่งแวดล้อมของแต่ละท้องถิ่น โดยได้ยอมรับข้อเสนอข้อใดข้อหนึ่งไว้ว่าเป็นความจริง การยอมรับเช่นนี้โดยสารถะสำคัญแล้ว เป็นการรับเชิงพุทธปัญญา แม้ว่าจะมีอารมณ์สะท้อนใจเข้ามาประกอบพร้อมด้วย ความเชื่อจะก่อให้เกิดภาวะทางจิตใจขึ้นในบุคคลซึ่งอาจเป็นพื้นฐานสำหรับการกระทำโดยสมัครใจของบุคคลนั้น (วาสนา บุญสม, 2548: 21)

อมรา พงศาพิชญ์ (2541: 29-33) ได้ทำการศึกษาเรื่องกำเนิดศาสนา และรูปแบบของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในหนังสือวัฒนธรรม ศาสนา และชาติพันธุ์ : วิเคราะห์สังคมไทยแนวมนุษยวิทยา โดยกล่าวว่า นักวิชาการด้านมานุษยวิทยาในตะวันตก อี บี ไทเลอร์ (E.B. Tylor) ผู้ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้บุกเบิกในการศึกษาเรื่องศาสนา ได้ศึกษาเกี่ยวกับระบบความเชื่อของมนุษย์ในสังคมต่างๆ ที่ไม่ได้นับถือศาสนาคริสต์ ให้คำนิยามว่า ศาสนา คือ ความเชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติ (Religion is the Belief in Supernatural Beings) นักมานุษยวิทยาแบ่งความเชื่อทางศาสนาออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้คือ (งามพิศ สัตย์สงวน, 2543: 210-212)

1.1) ความเชื่อผีสางเทวดา หมายถึง ความเชื่อที่ว่าไม่แต่สิ่งมีชีวิตเท่านั้นที่มีบุคลิกภาพ แต่สิ่งที่ไม่มีชีวิตก็มีชีวิตและมีบุคลิกภาพด้วย สิ่งที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติดังกล่าว ได้แก่ ผีสาง เทวดา ปีศาจ เทพเจ้า วิญญาณ เชื่อกันว่าอำนาจเหนือธรรมชาติเหล่านี้มีพฤติกรรมเหมือนมนุษย์ เช่น มีความตั้งใจ มีการตระหนักรู้ถึงสิ่งต่างๆ และมีอารมณ์ความรู้สึกเหมือนมนุษย์ต่างๆ ไป ภูตผีปีศาจดังกล่าวอาจอยู่อาศัยในต้นไม้ ในหิน แม่น้ำ ภูเขา หรือในตัวสัตว์หรือตัวมนุษย์ด้วย

สิ่งที่อยู่ในตัวมนุษย์ คือวิญญาณที่เชื่อกันว่า สามารถออกจากร่างกายมนุษย์ได้ ตั้งใจปรารถนา อาจออกไปในระยะสั้นๆ เช่น ตอนนอนหลับหรืออาจออกไปอย่างถาวรเลย เช่น ตอนตาย วิญญาณเหล่านี้้ออกจากร่างกายก่อนคนตาย แล้วกลายเป็นผีที่มาในรูปแบบต่างๆ กัน และเข้าเกี่ยวข้องกับคนที่ยังมีชีวิตอยู่ในหลายรูปแบบในวัฒนธรรมต่างๆ

1.2) ความเชื่อในเรื่องของขลัง สิ่งศักดิ์สิทธิ์ หมายถึง ความเชื่อในอำนาจเหนือธรรมชาติที่ไม่มีรูปร่างลักษณะและบุคลิกภาพที่เหมือนมนุษย์ทั่วๆ ไป มาตรา (Mana) คือ อำนาจเหนือธรรมชาติ มันอาจมีอยู่ในวัตถุสิ่งของต่างๆ เช่น ต้นไม้ หิน ลูกศร และมีอยู่ในคนด้วย คนแต่ละคนมีอำนาจเหนือธรรมชาติไม่เท่ากัน เช่น คนที่เป็นหัวหน้าเผ่าจะมีในระดับสูงกว่าชาวบ้านธรรมดาๆ มาตรา คือ ปัจจัยสำคัญของความสำเร็จแต่มันอันตรายด้วย ด้วยเหตุนี้ ความเชื่อแบบมานานี้จะเกี่ยวข้องกับข้อห้ามต่างๆ (Taboos) ซึ่งมันเหมือนไฟฟ้า คือเป็นพลังที่มีอำนาจแต่อันตรายถ้าไม่ระมัดระวัง นักวิชาการส่วนใหญ่สนใจศึกษาในเรื่องกำเนิดของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ จึงตั้งคำถามว่า ศาสนาเกิดขึ้นได้อย่างไร แต่หลังจากได้พยายามศึกษากันมาเวลานาน นักวิชาการทั้งหลายเหล่านั้น ก็ไม่สามารถจะหาคำตอบได้ว่า สิ่งศักดิ์สิทธิ์นั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร และในที่สุดก็สรุปว่า ไม่จำเป็นที่จะต้องสืบค้นให้ได้ว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์นั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร เพียงแต่ยอมรับว่า มีความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ก็นับว่าพอแล้ว ส่วนความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์น่าจะเกิดขึ้นเพราะมนุษย์ต้องต่อสู้กับภัยธรรมชาติ และไม่สามารถเอาชนะได้ ภัยธรรมชาติได้ทำลายบ้านเรือนเสียหายและในบางครั้งมีผลทำให้มนุษย์ต้องเสียชีวิตไปเป็นจำนวนมาก นักวิชาการบางท่านได้เสนอทฤษฎีว่า ความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์เกิดขึ้นเพราะเหตุที่มนุษย์ไม่สามารถหาคำตอบได้ว่า ทำไมจึงเกิดภัยธรรมชาติต่างๆ และภัยธรรมชาติไม่ได้เกิดขึ้นกับทุกคน จึงเกิดคำถามว่า ในขณะที่บางคนได้รับภัยพิบัติ ทำไมคนอื่นกลุ่มหนึ่งจึงไม่ได้รับอันตรายเลย ทำไมบางคนจึงได้รับความเดือดร้อนและบางคนไม่ได้รับ ฉะนั้น ความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และอิทธิพลของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่มีต่อมนุษยชาติ น่าจะเป็นคำอธิบายได้ว่า สิ่งศักดิ์สิทธิ์เป็นผู้กำหนดว่าใครจะเป็นผู้ได้รับภัยนั้นๆ สิ่งศักดิ์สิทธิ์สามารถแบ่งได้ตามความเชื่อที่เห็นได้ชัดเจนอยู่ 2 ประเภท คือ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ในรูปของผีสิง เทวดา หรือวิญญาณ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นพระเจ้า (อมรา พงศาพิชญ์, 2541: 29-33)

สรุปได้ว่า ความเชื่อเป็นความนึกคิดหรือความเข้าใจของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

ซึ่งอาจจะมีเหตุผลหรือไม่มีเหตุผลก็ได้ ความเชื่อเป็นตัวกำหนดการแสดงออกทางพฤติกรรมของคนในสังคม ความเชื่อมีทั้งประโยชน์และโทษ ซึ่งความเชื่อมีอิทธิพลต่อสังคมไทยเป็นอย่างมาก เพราะได้อยู่คู่กับสังคมไทยมาพร้อมๆ กับประวัติศาสตร์ชาติไทย และได้อยู่ในวิถีการดำเนินชีวิตของคนไทยตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย

2) พิธีกรรม หมายถึง การบูชา แบบอย่างหรือแบบแผนต่างๆ ที่ปฏิบัติในทางศาสนา (ราชบัณฑิตยสถาน, ม.ป.ป.) จากความกลัวในสิ่งต่างๆ นั้น ทำให้มนุษย์คิดหาวิธีแก้ไขและขจัดความกลัว ด้วยการบนบานศาลกล่าว กราบไหว้ อ้อนวอน ตลอดจนการเช่นสรวง บูชา เพื่อให้เกิดผลสำเร็จตามความต้องการ และสร้างขวัญกำลังใจให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างปกติสุข การกระทำดังกล่าวเรียกว่า พิธีกรรม ซึ่งหลวงวิจิตรวาทการ (อ้างถึงใน นภาจรี บำเพ็ญผลและอมรรัตน์ จันทรเพ็ญสว่าง, 2537: 43-56) กล่าวโดยสรุปว่า พิธีกรรมเป็นกิจกรรมทางศาสนาที่มนุษย์ใช้สร้างความยิ่งใหญ่ พิธีกรรมจึงเป็นของสิ่งไม่ได้ ในทางจิตวิทยาการประกอบพิธีกรรมเป็นอีกวิธีหนึ่งที่น่าพอใจชุมชนได้ ในขณะที่ประกอบพิธีกรรมทางศาสนา ทุกคนจะเฝ้าบริบทและทำในสิ่งเหมือนกัน พร้อมเพียงกัน ซึ่งดูแล้วน่าเลื่อมใส พอทำบ่อยๆ เข้า ก็จะทำให้เกิดความศักดิ์สิทธิ์ทางใจขึ้น พิธีกรรมจึงมักเกิดจากประสบการณ์และความเชื่อของมนุษย์ แล้วนำไปสู่การสร้างสิ่งเคารพบูชา จากนั้นจึงกลายเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ขึ้นมา ซึ่งจำแนกการประกอบพิธีกรรมได้ 2 ลักษณะ คือ

2.1) การประกอบพิธีกรรมส่วนตัวของหมอผี หรือผู้ขอพร เช่น การติดต่อกับเทพเจ้าของชาวอินเดียนแดง การติดต่อโดยตรงกับพระเยซูไครสต์ เป็นต้น

2.2) การประกอบพิธีกรรมเป็นกลุ่ม หมอผี หรือผู้ข่มขู่ร่วมกันประกอบพิธีกรรมที่สืบสานกันมาของคนไทยในท้องถิ่นต่างๆ นั้น เป็นความเชื่อดั้งเดิมแบบวิญญาณนิยม (Animism) ผสมกับความเชื่อในการนับถือบูชาบรรพบุรุษ (Ancestor-Worship) และลัทธิการบูชาเทพเจ้าของศาสนาพราหมณ์ ซึ่งเป็นที่มาอันสำคัญของไสยศาสตร์ในประเทศไทย ต่อมาเมื่อพระพุทธศาสนาเข้ามา คนไทยสมัยก่อนก็รับมาปฏิบัติผสมผสานกับคติความเชื่อเหล่านั้น โดยเห็นว่า จะช่วยให้การดำเนินชีวิตเป็นไปได้อย่างดีสามารถอยู่รอดปลอดภัยได้ (อดิศักดิ์ ทองบุญ, 2547: 49)

2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับสีตามความเชื่อ

สีตามความเชื่อของคนไทยที่สืบทอดมาตั้งแต่โบราณจนปัจจุบัน ผู้วิจัยจำแนกได้ 3 กลุ่มสำคัญๆ คือ สีทางพุทธศาสนา สีของเครื่องแต่งกายตามความเชื่อของไทย และสีของอัญมณี ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้คือ

1) สีทางพุทธศาสนา ในพุทธศาสนาปรากฏสีที่เปล่งประกายออกมาจากพระวรกาย

ขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า เรียกว่า “ฉัพพรรณรังสี” รัศมี 6 ประการ คือ นีละ เขียว เหมือนดอกอัญชัน ปิตะ เหลืองเหมือนหรรดาลทอง โลหิตะ แดงเหมือนตะวันอ่อน โอทาทะ ขาว เหมือนแผ่นเงิน มัญเชฐ สีหงสบาทเหมือนดอกช่อหรือหงอนไก่ และประภัสสร เลื่อมพรายเหมือน แก้วผลึก (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตฺโต), 2551: 78)

2) สีของเครื่องแต่งกายตามความเชื่อของไทย สามารถแบ่งเป็น 2 ส่วนใหญ่ คือ การแต่งกายตามสีประจำวันในเวลาปกติ และสีของเครื่องแต่งกายในเวลาสงคราม

2.1) การแต่งกายตามสีประจำวันของคนไทยในเวลาปกติ โดยมีที่มาจากการ นับถือเทวดาหรือดาวนพเคราะห์ และมีความเชื่อว่า ดวงดาวมีอิทธิพลต่อดวงชะตาของมนุษย์ สัตว์โลกย่อมขึ้นอยู่ภายใต้อิทธิพลของดวงดาวทั้งสิ้น ดังนั้น โบราณคณาจารย์จึงนำเอาสีประจำวันของดาวเคราะห์มาประกอบพิธีทางไสยศาสตร์และพุทธาคม เพื่อขจัดภัยอันตรายนานาประการ และเป็นสิริมงคล (ญาณโชติ, 2550: 50) และการปฏิบัติบูชาเทวดานพเคราะห์นี้เองทำให้เกิด ความนิยมแต่งกายให้ต้องตามสีกายของเทวดาแต่ละองค์ คือ พระอาทิตย์มีกายสีแดง พระจันทร์ กายสีขาว พระอังคารกายสีแดงโกเมนหรือสีแก้วพราย พระพุธกายสีเขียวหรือสีมรกต พระพฤหัสบดีกายสีเหลืองบุษราคัมหรือสีแก้วไพฑูรย์ พระศุกร์กายสีเลื่อมประภัสสรหรือสีน้ำเงิน พระเสาร์กายสีดำหรือสีแดงคล้ำหรือสีม่วง พระราหูกายสีม่วง พระเกตุกายสีทอง สุนทรภู์ หรือ พระสุนทรโวหาร กวีเอกของไทยได้กล่าวถึงสีประจำวันไว้ในเพลงยาวถวายโอวาท ดังนี้

วันอาทิตย์สีทิวาโคจรโลกดี	เอาเครื่องสีแดงทรงเป็นมงคล
วันจันทร์นั้นควรสีนวลขาว	จะยืนยาวชันษาสถาพล
วันอังคารม่วงช่วงงามสีครามปน	เป็นมงคลขัตติยาไม่ราศี
วันพุธสุดสีทรงสีแสด	ทั้งเหลืองแปดปนขับสลบสี
วันพฤหัสบดีเครื่องเขียวเหลืองดี	วันศุกร์เมฆหมอกออกสงคราม
วันเสาร์ทรงดำจะล้าเลิศ	แสนประเสริฐรู้ข้าศึกจะนึกขาม
ทั้งภาชีขับประดับงาม	ให้ต้องตามสีสรรจึงกันภัย
	(ญาณโชติ, 2550: 50)

2.2) สีของเครื่องแต่งกายในเวลาสงคราม มีคติเกี่ยวกับสีเครื่องแต่งกายที่จะ ทำให้ข้าศึกเกรงขาม และมีชัยชนะข้าศึก ดังโคลงตำราพิชัยสงครามว่าด้วยผู้ที่ เป็นแม่ทัพนายกอง แต่งกายเข้าสู่สมรภูมิตามสีประจำวัน ความว่า

ระวิสิทธิด้วย

อาภรณ์

แดงวิจิตรอลงกรณ์	ก่องแก้ว
ทรงแสงธนูศร	ลีลาศ
เสด็จสู่สงครามแล้ว	ผ่องพันไพรี ฯ
จันทรวารวฤษณะพื้น	โหมพัสดร์
กระลิ่งดาบขัด	เพริศแพรว
เสด็จจรก่าจัดดัช-	กรราช
โดยพิชัยฤกษ์แล้ว	ลุ่มล้างศัตรู ฯ
ภุมวารพิเศษด้วย	ชมพู่
ทรงพระแสงกรชู	ดาบตั้ง
ฉกองค์มฤตยู	ยุรยาตร
มวยอรินทรต่อตั้ง	แตกด้วยเดชา ฯ
พุทธวารสารสวัสดิ์สร้อย	สินิล
เชี่ยวชาญค้อมรินทร์	หยาดฟ้า
ทรงดาบพิชิตลิน	ลาลาศ
ยกพยุหกราดกล้า	วากว้างชิงชัย ฯ
พฤษบดีพิพัฒน์พากพื้น	ภูษา
สีม่วงเมฆยาดรา	รุ่งเริ่
ทรงแสงเดชา	ไชยยศ
คลายคลี่พิริยะพลเต้า	ต่อต้านรณรงค์ ฯ
ศุกโรวฤทธิ์เรือง	อภรณ์
เหลือ่องเลื่อมอลงกรณ์	เลิศแล้ว
ทรงแสงธนูรอน	อริราช
ปราบหมัดชะกรแก้ว	ยังย้ายโยธา ฯ
เสาโรรุจิล้วน	ดำดี
ทรงสรรพอาวุธดี	ลาคเต้า
ออกยังยุทธไพรี	รณภาพ
เทเวศอวยไชยเข้า	คำให้สถาพร ฯ
เสร็จสรรพเสาวภาคย์เบื้อง	เบาราน
โดยสิทธิอาจารย์	กล่าวไว้
สำหรับปิ่นจุฑาธาร	ทรงสู้ศึกนา
ชาวพ่ออุตสาห์ได้	เรื่องรู้เจตนา ฯ

(ญาณโชติ, 2550: 48-49)

สุนทรภู่หรือพระสุนทรโวหารกล่าวถึง สีของเครื่องแต่งกายเมื่อต้องแต่งในยาม
ออกศึกสงครามไว้ในตำราสวัสดิรักษาว่า

อนึ่งผ้าภูษาทรงณรงค์รบ	ให้มีครบเบ็ดเสร็จทั้งเจ็ดสี
วันอาทิตย์สีทิวาโชคโกลกดี	เอาเครื่องสีแดงทรงเป็นมงคล
เครื่องวันจันทร์นั้นควรสีนวลขาว	จะยืนยาวชันษาสถาผล
อังคารม่วงช่่วงงามสีครามปน	เป็นมงคลชัตติยาเข้าราวี
เครื่องวันพุธสุดดีด้วยสีแสด	กับเหลืองแปดปนประดับสลัปสี
วันพฤหัสบดีเครื่องเขียวเหลืองดี	วันศุกร์สีเหมหมอกออกสงคราม
วันเสาร์ทรงดำจึงล้ำเลิศ	แสนประเสริฐสู้เสี้ยนศึกจะนึกขาม
หนึ่งพาชีที่ขับประดับงาม	ให้ต้องตามสีสันจึงกันภัย
	(กรมศิลปากร, 2552: 299)

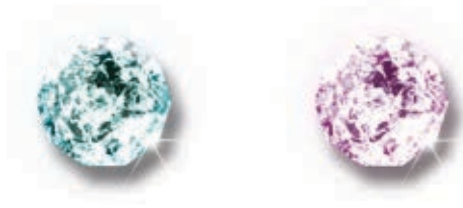
จากการศึกษารวบรวมเกี่ยวกับสีที่คนไทยนิยมนำมาใช้แต่งกาย ระดับตกแต่ง
สถานที่ในงานบุญตามประเพณี และจากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่ได้อาศัยอยู่ในท้องถิ่น ผู้วิจัย
พบว่า คนไทยตามท้องถิ่นต่างๆ มักนิยมใช้สีสดใส ชูดฉลาด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของภูมิจิต
เรืองเดช (2546: 63-66) ที่กล่าวถึง สีสววยจิกว่าเป็นสีที่ผู้หญิงชาวบ้านสววยจิก ในจังหวัดบุรีรัมย์
จะนิยมห่มผ้าสไบสีชูดฉลาดจนเป็นเอกลักษณ์ที่ชาวบุรีรัมย์ทั่วๆ ไปรู้จักกันดี และนิยมเรียกเสื้อผ้า
หรือสไบที่มีสีชูดฉลาดว่า “สีสววยจิก” ซึ่งผู้หญิงสววยจิกนิยมใช้และจะมีไว้ประจำตัวทุกคน ได้แก่
สีเขียวยอดตอง สีเหลืองชูดฉลาด และสีชมพูสดใส ทั้ง 3 สีนี้ สามารถมองเห็นได้แต่ไกลมีความ
สดใส งดงาม และโดดเด่นมาก ในสมัยเมื่อ 20 ปีที่แล้ว ผู้หญิงทุกคนจะออกจากบ้านไปทำธุระ
สิ่งใดก็แล้วแต่ แม้แต่จะไปหาบน้ำที่หนองน้ำในหมู่บ้าน ทุกคนจะต้องห่มสไบสววยจิกทุกครั้งไป
แต่ในปัจจุบันจะมีห่มสไบเฉพาะในหมู่คนแก่เวลาไปทำบุญที่วัด หรืองานบุญตามประเพณีต่างๆ
ซึ่งที่มาของสีสววยจิกนั้น สืบเนื่องมาจากการประกอบพิธีกรรม เพื่อรักษาผู้ป่วยด้วยการละเล่น
มะม่วง โดยเป็นการอันเชิญเทพเทวดาลงมาร่ำยา ซึ่งในพิธีนี้จะต้องจัดเตรียมผ้าสไบสีสดใส
งดงามไว้ 3 สี คือ สีเขียวยอดตอง สีเหลืองชูดฉลาด และสีชมพูสดใสใส่พานไว้ เมื่อผู้ประทับทรงมี
เทพเทวดาลงมาประทับก็จะหยิบผ้าสไบที่ตนชอบมาห่มแล้วร่ำยา จนกว่าจะออกจากร่างทรง
แล้วเทพเทวดาองค์ใหม่ก็หมุนเวียนมาร่ำยาจนกว่าพิธีโองลมะม่วงจะสิ้นสุดลง ด้วยเหตุนี้เอง ทำ
ให้ผู้หญิงชาวสววยจิกมีความนิยมชมชอบผ้าสไบทั้ง 3 สี ที่ใช้ในพิธีกรรมโองลมะม่วงนำมาใช้เป็น
ผ้าสไบสืบทอดต่อๆ มาจนถึงปัจจุบัน

3) สีของอัญมณี ภาคเหนือของไทยเรียกว่า “มนีรัตน์หรือแก้ววิเศษ” อัญมณี
ตามความเชื่อของไทยเชื่อว่า มีคุณวิเศษและพละานุภาพในการขจัดความมืด สามารถส่องแสง
สว่างได้ในที่มีฝุ่นธุลีไกล 1 โยชน์ รวมทั้งสามารถส่องประกายลงไปใต้น้ำหรือที่มีโคลนตมได้ หาก

ผู้ใดนำมาเป็นเครื่องประดับ ทำแหวน หรือเก็บไว้ในถุงใส่เงินทองจะทำให้เกิดความสุข เจริญมั่งมี ด้วยทรัพย์สินสมบัติข้าวของ ประกอบไปด้วยโชคลาภ ภาคเหนือของไทยแบ่งมณีรัตนหรือแก้ววิเศษไว้ 24 ชนิด คือ แก้วมหานิลไชยโชค แก้ววิฑูรย์ (ไพฑูรย์) แก้วนิลผักตบ วิฑูรย์ฝนเสนาหา บัระกต (มรกต) สุริยประภา แก้วประภาชมพูชื่น วชิระเป็กพรหมสามหน้า (เพชร) วิฑูรย์ชั้นธะ แก้วปัทมราค (ปัทมราค, ปัทมราช) จันทะแพงค่าหมื่น แก้วสุริยะ มหานิลทรายคำ แก้วพระญาอินสวร (แก้วพระอิศวร) วิฑูรย์ชนบั้งเทศใหม่สน ก้อแดงผจญปราบแพ้ศัตรู (ทับทิม) แก้วสีปะสีใสสะอาด ปัทมกาน วิฑูรย์เทศ วิฑูรย์ผิวเผือก แก้วหมอกมุงเมือง เนระกันดี (มรกต) มฤกันดี (มรกต) อินทนิลแก้วเผือก (ความเชื่อเรื่องอัญมณีเครื่องประดับของล้านนา, 2554: ออนไลน์)

จากการแบ่งมณีรัตนหรือแก้ววิเศษไว้ 24 ชนิด สามารถจัดกลุ่มได้ 9 ชนิด เรียกว่า “มณีนพเก้า” โดยโบราณได้แต่งเป็นร้อยกรองไว้ดังนี้

เพชรดีมณีแดง	เขียวแสงใสมรกต
เหลืองใสสดบุษราคัม	แดงแก่กำโกเมนเอก
สีหมอกเมฆนิลกาฬ	มุกดาหารหมอกมัว
แดงสลัวเพทาย	สังวาลย์สายไพฑูรย์
	(พรหมชาติ ฉบับสมบุรณ์, 2553: 645)



ภาพที่ 1 เพชร

3.1) เพชร สีที่นิยมกันมากคือสีขาว โดยเชื่อว่าเป็นอัญมณีแห่งความแข็งแกร่ง ในสมัยโบราณผู้ที่ครอบครองเพชรได้จะต้องเป็นกษัตริย์ หรือพระราชทานั้น ชาวกรีกและชาวโรมัน เชื่อว่าเป็นน้ำตาแห่งพระเจ้าไม่มีสิ่งใดทำลายได้ และเชื่อว่าเพชรจะป้องกันอันตรายทั้งปวงให้แก่ผู้สวมใส่ นักโบราณคดีเชื่อว่า การนำเพชรติดตัวไปในสนามรบจะช่วยให้เอาชนะศัตรูได้ และที่สำคัญเพชรเป็นตัวแทนเรื่องความรัก ช่วยผสานรอยรั้วของคู่รัก



ภาพที่ 2 มณี

3.2) มณี สีที่นิยม คือ สีแดงเข้ม สีแดงอมม่วง สีแดงอมชมพู โดยเชื่อว่า เป็นอัญมณีแห่งพลังและอำนาจ ในตำนานกรีกกล่าวไว้ว่า กษัตริย์และนักรบโบราณจะประดับติดตัวไว้ เพื่อให้เกิดชัยชนะในสงคราม ในศาสนาฮินดูกล่าวว่า ผู้ใดก็ตามที่ถวายทับทิมที่สวยงามไว้ตำหนิ แต่องค์เทพกฤษณะภพหน้า จะได้เกิดเป็นองค์จักรพรรดิ ส่วนชาวยิวมีความเชื่อว่าทับทิมเป็น 1 ใน 12 อัญมณีที่พระเจ้าสร้างขึ้นมาเพื่อประดับโลก



ภาพที่ 3 มรกต

3.3) มรกต สีที่นิยมกันมากคือสีเขียว โดยเชื่อว่าเป็นอัญมณีแห่งความรุ่งเรือง และโชคลาภ ชาวเปอร์เซียเชื่อว่ามีมรกตเป็นอัญมณีที่สามารถช่วยปกป้องความชั่วร้ายให้กับผู้ที่เป็นเจ้าของ เทพวินัสเทพธิดาแห่งความรัก พระนางเชื่อว่ามรกตเป็นตัวแทนแห่งความรัก ทำให้คนรักมีความรักและซื่อสัตย์ต่อกัน และจากสีเขียวเย็นตาของมรกตทำให้ถูกยกย่องเป็นอัญมณีที่มีพลังในการรักษาดวงตา



ภาพที่ 4 บุษราคัม

3.4) บุษราคัมมีสีที่นิยม คือ สีเหลือง โดยเชื่อว่า เป็นอัญมณีแห่งความเป็นสิริมงคล ตัวแทนแห่งความจงรักภักดีและความซื่อสัตย์ กษัตริย์จีนโบราณใช้สีเหลืองเป็นสีประจำพระองค์ เพราะเชื่อว่าเป็นสีแห่งมงคลชีวิต



ภาพที่ 5 โกเมน

3.5) โกเมนมีสีที่นิยม คือ สีแดงเลือดหมู โดยเชื่อกันว่า โกเมนเป็นอัญมณีช่วยป้องกันเหตุร้าย เพศภัยทั้งปวง และยังเป็นแสงสว่างนำทางในยามค่ำคืน นอกจากนี้ โกเมนยังถูกยกย่องให้เป็นเครื่องหมายแห่งมิตรภาพ ความศรัทธา และยังเชื่อกันว่าทำให้ผู้สวมใส่อายุยืน



ภาพที่ 6 นิล

3.6) นิล เดิมคนไทยเรียกว่า “นิลกาฬ” แต่ในปัจจุบันนิยมเรียกในชื่อ “ไพลิน” (Blue Sapphire) สามารถแบ่งออกเป็น 2 อย่างคือ มหานิลกับนิลน้อย เป็นแก้วสีดำนีหลายชนิด เช่น ดำเหมือนไขกาดำ เหมือนสีดอกคำฝอย และสีเหมือนดอกผักตบ แต่สีที่ได้รับความนิยม คือ สีน้ำเงินเข้ม โดยเชื่อว่า นิลเป็นอัญมณีแห่งอำนาจและบารมี ข้าราชการไทยสมัยก่อนจะนิยมสวมใส่ เพื่อเสริมบารมีให้กับตนเอง ชาวเปอร์เซียโบราณมีความเชื่อว่าโลกที่เราอาศัยอยู่ตั้งอยู่บนไพลินขนาดใหญ่ เมื่อดวงอาทิตย์ส่องแสงมากระทบกับโลกจะสะท้อนแสงสีน้ำเงิน ตามตำนานแถบยุโรปเชื่อว่าไพลินมีพลังอำนาจในเรื่องการคุ้มครองชีวิตให้สงบสุข และสามารถป้องกันภัยร้ายต่างๆ ชาวยุโรปจึงนิยมนำมาทำเป็นเครื่องประดับ



ภาพที่ 7 มุกดาหาร

3.7) มุกดาหาร มีสีที่ได้รับความนิยมคือ สีสว่างขาวนวลเน้นที่ความ

นวลสว่างของหิน ตามตำนานกล่าวว่า มุกดาหารเกิดจากแสงของดวงจันทร์ที่ส่องมากระทบกับหินจนเกิดเป็นสีนวลบนเนื้อหิน มุกดาหารมีพลังในด้านการป้องกันปกป้องรักษาจากสัตว์ร้าย ให้โชคเรื่องความรัก รวมทั้งความเป็นสิริมงคลแก่ชีวิตแก่ผู้ครอบครอง



ภาพที่ 8 เพทาย

3.8) เพทายสีที่นิยม คือ สีแดงเข้ม ในสมัยโบราณคนไทยจะพกติดตัวไว้ เมื่อต้องพลัดจากถิ่นที่อยู่อาศัยเดิมหรือต้องย้ายไปตั้งถิ่นฐานใหม่ เพราะเชื่อว่าจะช่วยป้องกันภัยและช่วยให้การเป็นอยู่ร่มเย็นเป็นสุข รวมทั้งให้มีความเจริญก้าวหน้าในชีวิต คนจีนและเวียดนาม เชื่อว่า เพทายช่วยเสริมลาภ ยศ ตำแหน่ง



ภาพที่ 9 ไพฑูรย์

3.9) ไพฑูรย์เป็นรัตนชาติสีเขียวหรือเหลืองแกมเขียว และสีน้ำตาลเทา มีสังวาลตรงกลาง คือน้ำเป็นสายรุ้งกลอกไปมา หรือเรียกในชื่ออื่นๆ ได้อีกว่า “เพชรตาแมวหรือแก้วสีไม้ไผ่” สีที่ได้รับความนิยมคือสีน้ำตาลน้ำผึ้งสีเหลืองอมเขียวหรือน้ำตาล เชื่อกันว่าไพฑูรย์มีพลังในการป้องกันอาถรรพ์ และภัยพิบัติต่างๆ แก่ผู้ที่เป็นเจ้าของ ทั้งยังสามารถช่วยเสริมสร้างพลังชีวิตแก่ผู้ที่กำลังเจ็บป่วย

เนื่องจากสีมีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์เป็นอย่างมาก ศิลปินจึงมักใช้สีแทนความหมายในการสร้างสรรค์ โดยสีที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์นี้มาจากตำราเครื่องหมาย และสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์ ซึ่งได้กล่าวถึงความหมายและนัยของสีที่ใช้ในผลงานของคริสต์ศิลป์ (เฟอร์กูสัน, 2549: 70-74) นอกจากนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมความหมายและนัยของสีจากประสบการณ์ของผู้วิจัย ซึ่งสามารถสรุปเป็นอิทธิพลของสีที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 อิทธิพลของสีที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึก

สี	อิทธิพลในทางดี	อิทธิพลในทางไม่ดี	สิ่งที่เกี่ยวข้อง
แดง	กล้าหาญ ตื่นเต้น กระตุ้นสมอง พลัง อำนาจ สุขภาพดี	อันตราย ก้าวร้าว รุนแรง ผิดพลาด กามรมณ์	ไฟ เลือด สงคราม พระอาทิตย์ หัวใจ
ขาว	บริสุทธิ์ สะอาด ร่าเริง สดใส เยาว์วัย ไร้เดียงสา	ยอมแพ้ ไม่น่าสนใจ อ่อนแอ ความตาย โศกเศร้า เจ็บป่วย	มิตรภาพ ผู้หญิง สันติภาพ หิมะ ความเย็น
ม่วง	ร่ำรวย ชั้นสูง ซื่อสัตย์ สร้างสรรค์ ความรู้	ลึกลับ โหดร้าย หึงยโส ผิดหวัง โศกเศร้า	จิตใจ ปัญญา วิญญาณ
คราม	ฉลาด เบิกบาน สงบ	สิ้นหวัง อาลัย	ท้องฟ้า น้ำ สวรรค์
น้ำเงิน	มั่นคง กล้าหาญ สุขภาพดี มีน้ำใจ ปลอดภัย สะอาด ความหวัง	โมโห หดหู่ ซึมเศร้า เสียใจ	ท้องฟ้า น้ำ สวรรค์ จักรวรรดิ
แสด	พลัง ความสนุกสนาน ร่าเริง การ เคลื่อนไหว อบอุ่น	กระวนกระวาย	เกียรติยศ ความสูง ศักดิ์
เหลือง	เบิกบาน อบอุ่น มองโลกในแง่ดี สง่างาม ร่าเริง	ทรยศ กลัว อิจฉา เจ็บป่วย หลอกหลวง	ทอง ฤดูร้อน แสงอาทิตย์
เขียว	เจริญเติบโต ชีวิตชีวา พลัง โชคดี ความสุข ความหวัง ซื่อสัตย์ อุดมสมบูรณ์	อิจฉา เปื่อ	ธรรมชาติ ต้นไม้
น้ำตาล	อบอุ่น หนักแน่นมั่นคง	แห้งแล้ง	ต้นไม้ พื้นดิน
เทา	อ่อนโยน สงบ เงียบขรึมฉลาด ถ่อมตัว	เศร้า	ชรา ปัญญา อนุรักษนิยม
ดำ	อำนาจ ฉลาด สุขุมรอบคอบ มั่นคง	เศร้า ความตาย ความกลัว โหด ร้าย เจ็บป่วย	ความมืด ไตดิน ความตาย

จากตารางที่ 1 อิทธิพลของสีที่มีต่ออารมณ์ความรู้สึกของคนนั้น มีทั้งอิทธิพลในทางที่ดีและอิทธิพลในทางไม่ดี จะมีผลมากน้อยขึ้นอยู่กับการจับคู่สี เมื่อนำมาใช้สร้างสรรค์

2.1.5 แนวคิดเกี่ยวกับดิจิทัลอาร์ต

การดำเนินชีวิตในยุคปัจจุบันนี้ จะเห็นได้ว่าคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสำคัญที่ได้นำมาใช้ในงานต่างๆ อย่างกว้างขวาง เช่น เป็นเครื่องมือในการควบคุมสัญญาณไฟจราจร ควบคุมไฟฟ้า น้ำประปา การขึ้นลงของเครื่องบิน การค้นคว้าวิจัยทางวิทยาศาสตร์ การสื่อสาร การบริหาร

จัดการงานในองค์กรต่างๆ หรือแม้กระทั่งการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อสร้างภาพที่มนุษย์ไม่สามารถจะสร้างในความเป็นจริงให้เกิดขึ้นได้ (Granam, Neil, 1983:10) ภาพที่ได้จะมีลักษณะ 2 มิติ และ 3 มิติ มีทั้งรูปแบบเหมือนจริงและนามธรรม โดยอาศัยคุณสมบัติพิเศษของคอมพิวเตอร์ในการเก็บ (Save) ภาพ การแก้ไขเปลี่ยนแปลงภาพต่างๆ และนำภาพนั้นๆ กลับมาใช้ใหม่ได้อย่างรวดเร็ว

ทางด้านศิลปะ ศิลปินส่วนใหญ่หันมาใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือช่วยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จึงมีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบของงานศิลปะและประสบการณ์ใหม่ทางสุนทรียศาสตร์ ซึ่งในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ผู้วิจัยได้นำเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล (Digital Painting) มาใช้ในการสร้างสรรค์ เพื่อสร้างโครงสร้างหลักของภาพ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงขอเสนอเนื้อหาสาระของดิจิทัลอาร์ต ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) ความเป็นมาของดิจิทัลอาร์ต (Digital Art) คอมพิวเตอร์เริ่มเข้ามามีบทบาทในศิลปะและการออกแบบตั้งแต่ ปี ค.ศ.1960 (ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์, 2542 : 57) พอในราว ค.ศ. 1970 ซึ่งเป็นยุคของศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) Prince (1988 : 81-88) กล่าวว่า ผลงานศิลปะร่วมสมัยนั้น เป็นผลงานศิลปะที่เข้าใจได้ยาก ผู้ชมงานศิลปะส่วนใหญ่อาจจะเข้าใจความหมายของภาพคลุมเครือไม่ชัดเจน ดังนั้น ศิลปินจึงมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือ เพื่อช่วยในการสื่อสารและดึงดูดความสนใจของผู้ชม โดยเริ่มใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดนิทรรศการทางศิลปะที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ในนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา

การใช้คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดแสดงนิทรรศการทางศิลปะนี้ กลายเป็นเทคนิคเฉพาะตัวที่มีความทันสมัยเพิ่มมากขึ้น และการเริ่มต้นที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะของโลก จึงทำให้เกิดรูปแบบของผลงานศิลปะร่วมสมัยเกิดขึ้น จากนั้นใน ปี ค.ศ. 1982 เป็นต้นมา กลุ่มซิกกราฟ (Siggraph) ที่ย่อมาจาก The Special Interest Group for Graphics ก็มีการจัดแสดงผลงาน Computer Art เรื่อยมา โดยนำเสนอออกมาในรูปแบบของศิลปะภาพพิมพ์ ศิลปะการจัดวาง (Installations) ผลงานสื่อผสม ฯลฯ จนกระทั่งปัจจุบันนี้มีการใช้คอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ผลงานกันอย่างแพร่หลายมากขึ้น

2) คอมพิวเตอร์ในงานทัศนศิลป์ คอมพิวเตอร์มีบทบาทในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ เช่น ประติมากรรม ก็สามารถใส่โปรแกรมประเภท 3 มิติ ในการออกแบบเพื่อใช้ในการทำแบบร่าง ตรวจสอบรูปทรงหรือความคิดก่อนสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานจริง จิตรกรรมหรือศิลปินภาพพิมพ์ และศิลปินภาพถ่ายก็สามารถใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการสร้างภาพหรือตกแต่งภาพ ตลอดจนศิลปินสื่อผสมก็สามารถหาแนวทางและใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างสรรค์งาน

ประเภทที่แสดงให้เห็นถึงงานสร้างสรรค์ใหม่ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและชนิดของงาน (O' Connell, 1994 อ้างถึงในศุภภรณ์ ดิษฐ์พันธุ์, 2542: 28) ดังนั้น เพื่อให้เห็นความชัดเจนระหว่างผลงานดิจิทัลอาร์ตกับผลงานทัศนศิลป์ ผู้วิจัยจึงขอนำเสนอเป็นตารางเปรียบเทียบ คือ เปรียบเทียบระหว่างจิตรกรรมดิจิทัล (Digital Painting) กับจิตรกรรม และเปรียบเทียบระหว่างภาพพิมพ์ดิจิทัล (Digital Printing) กับภาพพิมพ์ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1) เปรียบเทียบระหว่างจิตรกรรมดิจิทัลกับจิตรกรรม ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบระหว่างจิตรกรรมดิจิทัลกับจิตรกรรม

จิตรกรรมดิจิทัล (Digital Painting)	จิตรกรรม (Painting)
กระบวนการสร้างสรรค์	
<p>1. นำเอาองค์ประกอบศิลป์ คือ ส่วนมูลฐาน ทางศิลปะ เช่น เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว บริเวณว่าง และหลักการทางศิลปะ เช่น ดุลยภาพ การเน้น ความกลมกลืน จังหวะ การเคลื่อนไหว ความหลากหลาย ความลดหลั่นมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>2. ใช้วิธีการสร้างภาพบนจอภาพ โดยอาศัยหลักการของแสงสีที่เกิดจากแสงที่อยู่บนจอภาพ แทนการติดของเนื้อสี</p> <p>3. การเคลื่อนไหวในการสร้างภาพ จะใช้หลักการของความสัมพันธ์ระหว่างสายตากับมือในการควบคุมการใช้เมาส์หรือปากกาวาดภาพของบนพื้นผิว ภาพที่สร้างจึงไม่เกิดความเคลื่อนไหว</p>	<p>1. นำเอาองค์ประกอบศิลป์ คือ ส่วนมูลฐานทางศิลปะ เช่น เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว บริเวณว่าง และหลักการทางศิลปะ เช่น ดุลยภาพ การเน้น ความกลมกลืน จังหวะ การเคลื่อนไหว ความหลากหลาย ความลดหลั่น มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>2. ใช้วิธีการป้ายสีลงบนพื้นผิว เช่น ผ้าใบ กระดาษ ซึ่งสีนั้นจะติดลงบนพื้นผิวที่ป้าย จนเกิดเป็นรูปทรงที่จิตรกรต้องการ</p> <p>3. การเคลื่อนไหวในการสร้างภาพจะใช้การป้ายสีลงบนพื้นผิวที่ต้องการ ซึ่งทำให้เกิดการเคลื่อนไหวไปตามรูปแบบในการป้ายสี เช่น ฝีแปรง เทราดสี เป่า พ่น ภาพที่สร้างจึงมีความเคลื่อนไหวตามการแสดงอารมณ์ของศิลปิน</p>

ตารางที่ 2 (ต่อ) เปรียบเทียบระหว่างจิตรกรรมดิจิทัลกับจิตรกรรม

จิตรกรรมดิจิทัล (Digital Painting)	จิตรกรรม (Painting)
ลักษณะผลงาน	
1. ลักษณะของภาพมีความคล้ายงานจิตรกรรมเป็นอย่างมากคือ ในภาพมีการนำเอาส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะมาใช้ในการสร้างภาพ 2. พื้นผิวที่เกิดในภาพเป็นพื้นผิวลวดตาที่สัมผัสได้ด้วยการมอง แต่ไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิววัสดุนั้นๆ 3. ผลงานสามารถสร้างซ้ำได้หลายชิ้น	1. ลักษณะของภาพมีความคล้ายภาพที่สร้างจากคอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก คือ ในภาพมีการนำเอาส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะมาใช้ในการสร้างภาพ เช่นกัน 2. พื้นผิวที่เกิดในภาพเป็นพื้นผิวของวัสดุจริงที่สัมผัสได้ด้วยมือหรือกายสัมผัส 3. ผลงานมีเพียงชิ้นเดียว

จากตารางที่ 2 สามารถสรุปได้ว่า จิตรกรรมดิจิทัลกับจิตรกรรมนั้น ได้นำเอาองค์ประกอบศิลป์ คือ ส่วนมูลฐานทางศิลปะ เช่น เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว บริเวณว่าง และหลักการทางศิลปะ เช่น ดุลยภาพ การเน้น ความกลมกลืน จังหวะ การเคลื่อนไหว ความหลากหลาย ฯลฯ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน จึงส่งผลให้ผลงานศิลปะทั้งสองประเภทนี้มีลักษณะของภาพเหมือนกันเกือบจะแยกแยะไม่ออก แต่เนื่องจากความแตกต่างกันของสื่อที่ใช้และกระบวนการสร้างสรรค์ คือ จิตรกรรมดิจิทัลใช้วิธีการสร้างภาพบนจอภาพโดยอาศัยหลักการของแสง สีจะเกิดจากแสงที่อยู่บนภาพแทนการติดของเนื้อสี แต่จิตรกรรมใช้วิธีการป้ายสีลงบนพื้นผิว เช่น ผ้าใบ กระดาษ ซึ่งสีนั้นจะติดลงบนพื้นผิวที่ป้าย ดังนั้น จึงส่งผลให้ผลงานจิตรกรรมดิจิทัลมีพื้นผิวที่เกิดในภาพเป็นพื้นผิวลวดตาไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิววัสดุนั้น แต่พื้นผิวที่เกิดขึ้นในผลงานจิตรกรรมเป็นพื้นผิวของวัสดุที่จริง ๆ ที่สัมผัสได้ด้วยมือหรือกายสัมผัส และสิ่งสำคัญผลงานจิตรกรรมดิจิทัลสามารถสร้างซ้ำได้หลายชิ้น ไม่มีลักษณะเป็นผลงานชิ้นเดียว (Master Pieces)

2.2) เปรียบเทียบระหว่างภาพพิมพ์ดิจิทัลกับภาพพิมพ์ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบระหว่างภาพพิมพ์ดิจิทัลกับภาพพิมพ์

ภาพพิมพ์ดิจิทัล (Digital Printing)	ภาพพิมพ์ (Printmaking)
กระบวนการสร้างสรรค์	
<p>1. นำเอาองค์ประกอบศิลป์ คือ ส่วนมูลฐานทางศิลปะ เช่น เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว บริเวณว่าง และหลักการทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>2. ใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพ</p> <p>3. ขั้นตอนในการสร้างภาพแบ่งออกได้ 2 ขั้นตอน</p> <p>3.1 สร้างภาพและบันทึกในหน่วยความจำ ซึ่งหน่วยความจำคล้ายแม่พิมพ์ในการเก็บข้อมูล</p> <p>3.2 แสดงผลบนจอภาพหรือเครื่องพิมพ์</p> <p>4. สามารถแก้ไขเปลี่ยนแปลงภาพต่างๆ ได้ ในคอมพิวเตอร์ และนำกลับมาใช้ใหม่ได้อย่างรวดเร็ว</p> <p>5. สามารถพิมพ์ภาพได้ตามต้องการ โดยไม่ต้องกลับด้านจากซ้ายเป็นขวาหรือจากขวาเป็นซ้าย</p>	<p>1. นำเอาองค์ประกอบศิลป์ คือ ส่วนมูลฐานทางศิลปะ เช่น เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว บริเวณว่าง และหลักการทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>2. ใช้เครื่องจักรในการสร้างภาพ</p> <p>3. ขั้นตอนในการสร้างภาพแบ่งออกได้ 2 ขั้นตอน</p> <p>3.1 เตรียมงานพิมพ์บนแม่พิมพ์และแทนพิมพ์</p> <p>3.2 สร้างผลงานจากแม่พิมพ์นั้นลงบนสื่อต่างๆ เช่น กระดาษ ผ้า ไม้</p> <p>4. สามารถแก้ไขเปลี่ยนแปลงภาพต่างๆ ได้ จากแม่พิมพ์ แต่มีกระบวนการที่ยุ่งยากหากแม่พิมพ์ถูกทำลายไปแล้วก็ไม่สามารถแก้ไขและนำกลับมาใช้ใหม่ได้</p> <p>5. ในการพิมพ์ภาพจะถูกกลับด้านจากซ้ายเป็นขวาหรือจากขวาเป็นซ้าย</p>
ลักษณะผลงาน	
<p>1. ลักษณะของภาพมีความคล้ายงานภาพพิมพ์ คือ ในภาพมีการนำเอาส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะมาใช้ในการสร้างภาพ</p> <p>2. พื้นผิวที่เกิดในภาพเป็นพื้นผิวลวงตาที่สัมผัสได้ ด้วยการมอง แต่ไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิววัสดุนั้นๆ</p> <p>3. ผลงานสามารถสร้างซ้ำได้หลายชิ้น</p>	<p>1. ลักษณะของภาพมีความคล้ายภาพที่สร้างจากคอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก คือ ในภาพมีการนำเอาส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะมาใช้ในการสร้างภาพ เช่นกัน</p> <p>2. พื้นผิวที่เกิดในภาพเป็นพื้นผิวของวัสดุจริงที่สัมผัสได้ด้วยมือหรือกายสัมผัส</p> <p>3. ผลงานสามารถสร้างซ้ำได้หลายชิ้น</p>

จากตารางที่ 3 สามารถสรุปได้ว่า ภาพพิมพ์ดิจิทัลและภาพพิมพ์นั้น ได้นำเอาองค์ประกอบศิลป์ คือ ส่วนมูลฐานทางศิลปะ เช่น เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว บริเวณ

ว่าง และหลักการทางศิลปะ เช่น ดุลยภาพ การเน้น ความกลมกลืน จังหวะ การเคลื่อนไหว ความหลากหลาย ฯลฯ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน จึงส่งผลให้รูปแบบและลักษณะของผลงานศิลปะทั้งสองประเภทมีความเหมือนกันเป็นอย่างมาก อีกทั้งในส่วนของเครื่องมือและกระบวนการสร้างภาพของภาพพิมพ์ดิจิทัล และภาพพิมพ์ที่ใช้เครื่องจักรเหมือนกันทั้งคู่ ซึ่งสามารถสร้างผลงานซ้ำกันได้หลายชิ้น แต่อย่างไรก็ตาม ภาพพิมพ์ดิจิทัลมีข้อดีมากกว่าภาพพิมพ์ คือ สามารถเก็บ (Save) ภาพ แก้ไขเปลี่ยนแปลงภาพต่างๆ และนำภาพนั้นๆ กลับมาใช้ใหม่ได้อย่างรวดเร็ว ไม่ต้องทำงานกลับด้าน และยังย่อขยายภาพได้ตามต้องการ ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้ของภาพพิมพ์ดิจิทัลล้วนเป็นข้อจำกัดของภาพพิมพ์

ในการสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ผู้วิจัยนำเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัลมาใช้ในการกระบวนการแสวงหาแนวคิด การร่างภาพ และกระบวนการสร้างสรรค์ขั้นตอนการสร้างโครงสร้างหลักของภาพผลงาน

2.1.6 แนวคิดเกี่ยวกับงานปะติดศิลปะ

ไมเยอร์ ราล์ฟ (2540: 189-190) กล่าวว่า ภาพปะติด หรือเรียกว่า “คอลลาจ” (Collage) คือวิธีการสร้างองค์ประกอบของภาพในลักษณะ 2 มิติที่หนักแน่นมากโดยใช้เศษกระดาษ ผ้าหรือเศษวัสดุตามธรรมชาติหรือที่มนุษย์สร้างขึ้นปะลงบนพื้นผ้าใบ หรือแผ่นกระดาษ รวมทั้งยังใช้เรียกชื่อผลงานที่ทำด้วยวิธีนี้ งานจิตรกรรมอาจทำด้วยวิธีการปะติดทั้งหมดหรืออาจนำเทคนิควิธีการนี้ไปใช้ผสมกับกรรมวิธีอื่น เช่น ใช้ประกอบกับการระบายสีน้ำมัน หรือวิธีการอื่นๆ

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมของผู้วิจัยได้นำวัสดุที่มีลักษณะแวววาวปะติดลงบนพื้นผ้าใบ และนำมาผสมผสานกับงานพิมพ์สีด้วยระบบดิจิทัลบนผ้าใบ ตลอดจนการวาดภาพเทคนิคสีอะคริลิก จากการผสมผสานเทคนิควิธีการดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเรียก ผลงานสร้างสรรค์ของตนเองว่า “จิตรกรรมสื่อผสม”

2.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

ทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสมเรื่องนี้ ได้แก่ ทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจของอับราฮัม มาสโลว์ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ ทฤษฎีสีของโคบายาชิ ทฤษฎีสีมันแซลล์ ทฤษฎีการรับรู้ภาพ ตลอดจนทฤษฎีการวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะของ ยีน มิลเลอร์ ซึ่งจะกล่าวในรายละเอียด ดังนี้คือ

2.2.1 ทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจของ อับราฮัม มาสโลว์

พฤติกรรมมนุษย์ทุกรูปแบบเกิดจากแรงจูงใจของตัวเอง แรงจูงใจที่แตกต่างจึงทำให้บุคคลมีบุคลิกภาพไม่เหมือนกัน อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) จึงได้นำเสนอทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจ (Maslow's Hierarchical Theory of Motivation) เขาอธิบายว่า แรงจูงใจของมนุษย์มีลำดับขั้นตอนตั้งแต่ขั้นต่ำจนถึงขั้นสูงมีทั้งหมด 5 ขั้นตอนด้วยกัน แรงจูงใจลำดับต้นต้องได้รับการตอบสนองก่อน แรงจูงใจลำดับสูงจึงพัฒนาตามมาตามลำดับ ดังนี้ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2551: 115-122)

1) แรงจูงใจลำดับที่หนึ่ง มาสโลว์ อธิบายว่า มนุษย์ต้องได้รับการตอบสนองทางสรีรวิทยาเป็นปฐมฐานก่อน เช่น มีอาหารรับประทานไม่หิวโหย มีที่อยู่อาศัย มียารักษาโรคมีเครื่องนุ่มห่มกันร้อนกันหนาว ฯลฯ จึงพัฒนาความต้องการประเภทอื่นๆ ตามมาได้ ถ้าความต้องการอันดับแรกยังไม่ได้รับการตอบสนองพอเพียง แรงจูงใจประเภทอื่นๆ ก็ยากที่จะบังเกิดขึ้นได้

2) แรงจูงใจลำดับที่สอง คือ แรงจูงใจ เพื่อความปลอดภัยแห่งตนเองและทรัพย์สิน เมื่อความต้องการอันดับแรกได้รับการตอบสนองแล้ว ต่อมาก็เกิดความต้องการที่จะรักษาชีวิตของตน ทรัพย์สินของตน ฯลฯ ให้มั่นคงปลอดภัย ถ้าไม่ได้รับการตอบสนอง มนุษย์ก็จะเกิดอาการประสาทผวา มาสโลว์ เชื่อว่า ความกลัวหลายๆ อย่าง ตั้งแต่ระดับสามัญจนถึงระดับผิดปกตินั้น เกิดจากการไม่ได้รับการตอบสนองความรู้สึกมั่นคงปลอดภัยเพียงพอ

3) แรงจูงใจลำดับที่สาม คือแรงจูงใจเพื่อเป็นเจ้าของ มีสังกัด เช่น ความรู้สึกว่าคุณมีชาติตระกูล มีครอบครัว มีที่ทำงาน มีกลุ่มเพื่อน มีสถาบัน มีครู มีโรงเรียน ฯลฯ กับความต้องการถูกรักและได้รักจากผู้อื่น เช่น ต้องการให้มีผู้มาอาหารห่วงใยตน และตนต้องการห่วงใยอาหารเกื้อกูลผู้อื่นเช่นกัน

4) แรงจูงใจลำดับที่สี่ คือแรงจูงใจแสวงหา และรักษาศักดิ์ศรีเกียรติยศ ทั้งโดยตนเองสำนึกและผู้อื่นกล่าวขวัญยกย่องเชิดชู เช่น ความต้องการมีเกียรติ มีหน้ามีตา ความต้องการชื่อเสียงเป็นที่ยกย่องนับถือ ความรู้สึกนับถือตนเอง เชิดชูตนเอง ฯลฯ มาสโลว์กล่าวว่า ศักดิ์ศรีที่สำคัญต่อความมีสุขภาพจิตดีคือ ความรู้สึกนับถือและเคารพตนเองกับการได้รับการนับถือจากผู้อื่น ที่มีใช้ลักษณะฉาบฉวยจอมปลอม

5) แรงจูงใจลำดับที่ห้า คือแรงจูงใจ เพื่อตระหนักรู้ความสามารถ

ของตนกับประเพณีปฏิบัติตนตามความสามารถและสุดความสามารถ โดยเพ่งเล็งประโยชน์ของบุคคลอื่น และสังคมส่วนรวมเป็นสำคัญ มาสโลว์เชื่อว่า คนทุกคนมีความมุ่งหมายในชีวิต เพื่อบรรลุถึงความสมปรารถนาในระดับนี้ทั้งนั้น เพื่อจะเป็นคนโดยสมบูรณ์ ทุกคนสามารถพัฒนาเป็นคนเต็มโดยสมบูรณ์ได้และบุคคลเหล่านี้ ก็เป็นบุคคลสามัญเยี่ยงเราท่าน ไม่ใช่เทพเจ้า แต่การที่คนจะได้บรรลุถึงความสมปรารถนาในระดับนี้ก็จะต้องได้สมประสงค์ของความต้องการในลำดับชั้นต่างๆ ทั้ง 4 ลำดับชั้นเบื้องต้นอย่างพอออกพอใจ

ทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจของ อับราฮัม มาสโลว์ นี้ เป็นทฤษฎีที่ชี้ให้เห็นว่าความกลัวหลายๆ อย่าง ตั้งแต่ระดับสามัญจนถึงระดับผิดปกตินั้น เกิดจากการไม่ได้รับการตอบสนองของความรู้สึกมั่นคงปลอดภัยเพียงพอ จากความเชื่อในทฤษฎีของมาสโลว์นี้ ผู้วิจัยได้นำมาใช้สนับสนุนความกลัวตามแนวคิดของผู้วิจัย คือกลัวจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนา และกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา ซึ่งความกลัวของผู้วิจัยนี้เกิดขึ้นจากความต้องการอยากได้ เมื่อคิดว่าจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนาก็เกิดอาการวิตกกังวล และเมื่อคิดว่าจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนาก็เกิดอาการตื่นเต้นตระหนกง่าย

2.2.2 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ได้รับการเคารพนับถือว่าเป็นผู้ริเริ่มศึกษาพฤติกรรมและบุคลิกภาพของมนุษย์ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ คือมีการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมโดยละเอียด ข้อมูลของเขาคือคนไข้โรคจิตโรคประสาทในคลินิก ฟรอยด์เอาข้อมูลจากการสังเกตนั้นมาศึกษาวิเคราะห์ ตีความ แล้วจึงตั้งเป็นกฎเกณฑ์และทฤษฎีขึ้น โดยมีชื่อเรียกว่า "Freudian Psychoanalysis" ซึ่งประกอบด้วยแนวคิดที่สำคัญ คือ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2551: 15-31)

1) จิตใต้สำนึก ฟรอยด์ เปรียบเทียบว่า จิตใจมนุษย์มีสภาพคล้ายภูเขาน้ำแข็งที่ลอยอยู่ในมหาสมุทรมีส่วนที่อยู่เหนือผิวน้ำเป็นส่วนน้อย ยังมีส่วนอยู่ใต้ผิวน้ำเป็นส่วนใหญ่โตมาก ภาวะจิตระดับที่มีความสำนึกควบคุมอยู่เหมือนกับส่วนของน้ำแข็งที่อยู่เหนือผิวน้ำ ภาวะจิตระดับใต้สำนึกเหมือนส่วนที่อยู่ใต้ผิวน้ำเป็นที่สะสมองค์ประกอบของจิตไว้มากมาย ฟรอยด์อธิบายว่า จิตใต้สำนึกนี้มีกลไกทางจิตหลายประเภทด้วยกัน เช่น แรงจูงใจ อารมณ์ที่ถูกเก็บกด ความรู้สึก นึกคิด ความฝัน ความทรงจำ ฯลฯ พลังจิตใต้สำนึกมีอิทธิพลเหนือจิตสำนึก กระตุ้นเตือนให้ปฏิบัติพฤติกรรมประจำวันต่างๆ ไป เป็นแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมไร้เหตุผล และผิดปกติในลักษณะต่างๆ เช่น รู้สึกกลัวตลอดเวลา กามวิปริต ซึมเศร้าตลอดเวลา

2) โครงสร้างบุคลิกภาพ ประกอบด้วย พลัง 3 ประการ ได้แก่ Id Ego และ Super Ego พลังทั้ง 3 มีลักษณะเฉพาะตัว แต่ก็มีอิทธิพลต่อกันและทำงานร่วมกัน บุคลิกภาพของใครจะมีลักษณะเช่นไรขึ้นอยู่กับพลัง Id Ego และ Super Ego ทำงานประสานร่วมกันในลักษณะอย่างไร

2.1) Id เป็นพลังงานติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่แรกเกิด จึงหมายรวมทั้งสัญชาตญาณด้วย มักเกี่ยวพันกับการสนองความปรารถนาทางกาย เป็นพลังเพื่อให้ได้มาซึ่งความพอใจ โดยไม่คำนึงถึงเหตุผลตามความเป็นจริงหรือความถูกต้องดีงาม พลัง Id จึงมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “พลังแสวงหาความสุข” (Pleasure Seeking Principle) ในช่วงเด็กพลัง Id มีแรงผลักดันสูงกว่า พลัง Ego และ Super Ego หากเด็กถูกควบคุมมากเกินไป ไม่ได้รับความพึงพอใจตอบสนอง Id จะเป็นผลร้ายต่อพัฒนาการบุคลิกภาพที่สมดุลในภายหลัง เช่น เป็นคนอ่อนไหวง่ายต่อคำสรรเสริญนิทา เป็นคนแสวงหาแต่ความสนุกสำราญจนเกินพอดี

2.2) Ego เป็นพลังแห่งการรู้และเข้าใจ การรับรู้ข้อเท็จจริง การใช้เหตุผล การดำเนินการเพื่อบรรลุเป้าหมาย การแสวงหาวิธีการเพื่อตอบสนองพลัง Id เช่น เมื่อหิว (Id) พลัง Ego ก็จะใช้เหตุผลตรรกะตรองว่าจะบำบัดความหิว โดยวิธีใดตามสถานภาพแวดล้อม เช่น ไปสำรวจตู้เย็น ทำอาหารเอง ไปรับประทานอาหารนอกบ้าน ฯลฯ จึงมีชื่อเรียก Ego อีกอย่างว่าพลัง “ความจริง” (Reality Principle)

2.3) Super Ego เป็นพลังที่เกิดจากการเรียนรู้เช่นเดียวกับ Ego แต่แตกต่าง จาก Ego โดยลักษณะคือเป็นส่วนหนึ่งเกี่ยวกับค่านิยมต่างๆ เช่น ความดีชั่ว ถูก ผิด มโนธรรม ความยุติธรรม ฯลฯ Super Ego หักห้ามความรุนแรงของพลัง Id โดยเฉพาะพลังจากสัญชาตญาณแรงขับทางเพศและความก้าวร้าว

2.4) การทำงานร่วมกันของพลังทั้ง 3 ลักษณะบุคลิกภาพของคนเกิดจากการทำงานร่วมกันของพลังทั้ง 3 นี้ พลังใดมีอิทธิพลเหนือพลังอื่นย่อมเป็นตัวชี้ลักษณะบุคลิกภาพของคนนั้น เช่น ถ้าพลัง Id มีอำนาจสูง บุคลิกของคนผู้นั้นก็เป็นแบบเด็กไม่รู้จักโต เอาแต่ใจตนเอง ถ้า Ego มีอำนาจสูง คนนั้นจะเป็นคนมีเหตุผล เป็นนักปฏิบัติ ถ้า Super Ego มีอำนาจสูงก็เป็นนักอุดมคติ นักทฤษฎี

3) ขั้นตอนการพัฒนาบุคลิกภาพ ฟรอยด์ เชื่อว่า ความต้องการทางร่างกายเป็นความต้องการตามธรรมชาติของคน ซึ่งขัดแย้งกับสัตว์ประเภทอื่นๆ ความต้องการนี้เป็นพลังชีวิต ทำให้คนแสวงหาความสุขความพอใจจากส่วนต่างๆ

ของร่างกายที่แตกต่างไปตามวัย พัฒนาไปเป็นขั้นตอนตามลำดับ เริ่มต้นจากแรกเกิดจนถึงสิ้นสุดในวัยรุ่น พัฒนาการนี้เรียกว่า “Psychosexual Developmental Stage” บุคคลใดพัฒนาตามลำดับขั้นตอนดังกล่าวด้วยดี ก็จะทำให้บุคคลผู้นั้น มีพัฒนาการทางบุคลิกภาพที่สมบูรณ์ หากไม่เป็นไปดังกล่าวก็จะเกิดสภาวะ “ติดข้องอยู่” (Fixation) อาจเป็นการติดข้องอยู่ในขั้นใดขั้นหนึ่งหรือหลายขั้นก็ได้ ผู้ใดติดข้องอยู่ในวัยใดขั้นใด ก็จะต้องแสวงหาความพอใจในขั้นที่ติดข้องอยู่ต่อไป แม้ว่า จะผ่านวัยนั้นๆ ที่เป็นไปตามขั้นตอนมาแล้ว สภาพติดข้องอยู่มีผลต่อพัฒนาการด้านบุคลิกภาพในแง่ลบ แต่บุคคลสามารถเปลี่ยนแปลงนี้ให้เป็นบวกได้หากรู้จักปรับตัว ปรอยด์ได้อธิบายถึงขั้นตอนทั้ง 5 ดังต่อไปนี้

3.1) ขั้นแสวงหาความสุขจากอวัยวะปาก (Oral Stage) ช่วงนี้อายุโดยประมาณตั้งแต่คลอดจนถึง 18 เดือน ทารกมีความสุขในชีวิตโดยทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยปาก เช่น การดูด เคี้ยว กัด เล่นด้วยเสียง ผู้ที่มีพัฒนาการขั้นนี้ไม่สมบูรณ์ ในช่วงวัยนี้ เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ก็ยังคงชอบแสวงหาความสุขด้วยปากอยู่อีก เช่น ชอบกินจุบจิบ ชอบพูดคุ้ย ชอบเคี้ยวหมากฝรั่ง ชอบนินทา ชอบสูบบุหรี่ เป็นต้น

3.2) ขั้นแสวงหาความสุขจากอวัยวะทวารหนัก (Anal Stage) ช่วงนี้ อายุโดยประมาณตั้งแต่ 18 เดือนถึง 3 ขวบ เป็นช่วงที่ทารกหาความสุขโดยทำกิจกรรมที่ใช้ทวารหนัก หากช่วงนี้มีพัฒนาการไม่สมบูรณ์ ทารกนั้นจะโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีบุคลิกภาพเป็นคนเจ้าระเบียบ จู้จี้พิถีพิถัน รักความสะอาดอย่างมาก

3.3) ขั้นแสวงหาความสุขจากอวัยวะเพศปฐุมภูมิ (Phallic Stage) ช่วงนี้ อายุโดยประมาณตั้งแต่ 3 เดือนถึง 6 ขวบ เด็กมีความพึงพอใจทำกิจกรรมที่เนื่องด้วยอวัยวะเพศ เช่น เล่นกับอวัยวะเพศของตน ซึ่งมีผลต่อพัฒนาการด้านการสำนึกถึงเพศของตนอย่างลึกซึ้งซึ่งว่าตนเป็นหญิงหรือชาย ต่อไปก็เลียนแบบบาททางเพศ คือเด็กเลียนแบบผู้ใหญ่เพศเดียวกับตน ซึ่งรู้สึกรัก ใกล้ชิดสนิทสนม ถ้าตัวแบบนั้นเป็นพ่อแม่ของตนจะเป็นยุคเด็กชาย “ติดแม่” และ “เอาอย่างพ่อ” เป็นพิเศษ ในเพศกลับกันเด็กหญิง “ติดพ่อ” และ “เอาอย่างแม่” เป็นพิเศษเช่นเดียวกัน ช่วงเวลานี้ ปรอยด์เชื่อว่าเป็นช่วงวิกฤติ (Critical Period) สำหรับเลียนแบบบาททางเพศให้คล้อยตามเพศของตนเอง เด็กหญิงเด็กชายที่ละเลยการเลียนแบบให้ถูกแนวในระยะนี้ จะโตเป็นหญิงสาวชายหนุ่มที่นิยมบาททางเพศตรงข้ามกับเพศทางกายจริงของตนพร้อมๆ กับการเลียนแบบบาททางเพศ เด็กเริ่มพัฒนาความก้าวร้าวอยากเป็นตัว

ของตัวเอง และเริ่มแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตน (Self Identity)

3.4) ขั้นแสวงหาความสุขจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว (Lateency Stage) ช่วงนี้ อายุโดยประมาณตั้งแต่ 6 เดือนถึง 11 ขวบ ซึ่งเป็นระยะเวลาพักพัฒนาทักษะใหม่ ระยะเวลาที่เด็กเริ่มพัฒนาชีวิตสังคมนอกครอบครัว ดังนั้น จึงแสวงหาความพึงพอใจจากการติดต่อกับผู้คนรอบตัวและเพื่อนร่วมวัย เพื่อนสนิทเป็นคนเพศเดียวกันมากกว่าคนต่างเพศ ทั้งนี้เป็นการสืบเนื่องจากการเลียนและเรียนบทบาททางเพศต่อออกไปจากขั้นที่ 3

3.5) ขั้นแสวงหาความสุขจากแรงกระตุ้นของทิวติภูมิทางเพศ (Genital Stage) เด็กอายุประมาณ 12 เดือนถึง 20 ปี ย่างเข้าสู่วัยรุ่นและเป็นผู้ใหญ่ ลักษณะทิวติภูมิทางเพศบรรลุวุฒิภาวะสมบูรณ์ทำงานได้เต็มที่ เด็กทั้งสองเพศมีความพึงพอใจคบหาสมาคม รักใคร่ผูกพันกับเพื่อนต่างเพศ ขณะเดียวกันก็พยายามประพฤติปฏิบัติตนให้สมบทบาททางเพศ โดยเลียนแบบคนเพศเดียวกันที่ตนนิยม ระวังนี้มักเห็นแจ่มแจ้งว่าเด็กคนใดแสดงบทบาททางเพศผิดปกติ

4) สัญชาตญาณ พรอยด์ แบ่งสัญชาตญาณออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้คือ

4.1) สัญชาตญาณเพื่อเอาชีวิตรอดและการดำรงเผ่าพันธุ์ (Life Instinct) เช่น ความหิว ความกระหาย แรงขับเคลื่อนทางเพศ สรุปลได้ว่าเป็นพลังชีวิต พรอยด์ เชื่อว่า พฤติกรรมเกือบทุกประเภทของมนุษย์มาจากแรงขับเคลื่อนโดยสัญชาตญาณเพศ สัญชาตญาณเพศตามมิติของพรอยด์นั้น มิได้จำกัดเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิงเท่านั้น แต่หมายรวมถึงความพึงพอใจที่มนุษย์ได้รับจากกิจกรรมทางกาย เช่น กิจกรรมทางปาก ตัวอย่างเช่น การกิน การพูด

4.2) สัญชาตญาณแห่งความตาย (Death Instinct) พรอยด์ อธิบายว่า ในส่วนลึกของจิตใต้สำนึก มนุษย์ปรารถนาจะตาย มนุษย์ตระหนักดีว่าเป้าหมายสุดท้ายของชีวิตคือความตาย ลักษณะเด่นของสัญชาตญาณนี้คือแรงกระตุ้นให้ก้าวร้าว ทำลาย เป็นความจริงที่มนุษย์ยอมก้าวร้าวต่อตัวเอง เช่น ทำตัวเองให้เจ็บปวดหรือลำบาก และทำต่อผู้อื่น

5) ความหวาดกังวล (Anxiety) พรอยด์เชื่อว่า ความหวาดกังวลเป็นเรื่อง ที่มนุษย์หลีกเลี่ยงไม่พ้น เพราะความปรารถนาของมนุษย์ไม่ได้รับการสนองสมใจเสมอไป หรือ Ego ไม่สามารถควบคุม Id และ Super Ego ได้อย่างสมดุล เหมาะจะตลอดเวลา พรอยด์แบ่งความหวาดกังวลออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

5.1) ความหวาดกลัวสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่อยู่รอบตัว

5.2) ความหวาดกลัวตัวเองว่า ตนจะไม่สามารถควบคุมสัญชาตญาณได้ จะทำสิ่งที่น่าอับอายขายหน้า จะถูกประจาน ประณามและถูกลงโทษ

5.3) ความหวาดกลัวที่เกิดจากความสำนึกผิดชอบชั่วดี

6) กลวิธานป้องกันตัว (Defense Mechanism) ฟรอยด์ อธิบายว่า มนุษย์ไม่สามารถหลบหลีกความกังวล และความเครียดที่เกิดจากกระบวนการเป็นไปทางกาย ความซับซ้อนใจ ความขัดแย้ง ความกระทบกระเทือนขวัญ ภาวะเหล่านี้บีบบังคับทางจิตใจ มนุษย์ไม่พึงปรารถนาจึงพยายามหาทางผ่อนคลาย ดังนั้น Ego จึงแสวงหาวิธีลดภาวะไม่พึงปรารถนาเหล่านี้ โดยวิธีการที่เรียกว่า “กลวิธานป้องกันตัว” กลวิธานป้องกันตัวเป็นการปฏิเสธหรือปิดบังอำพรางความเป็นจริง เป็นกลไกทางจิตใต้สำนึกมากกว่าทางจิตสำนึก มีหลายรูปแบบดังจะกล่าวถึงในรายละเอียดต่อไป

6.1) การเก็บกด (Repression) ได้แก่ การเก็บกดความไม่พอใจต่างๆ ไว้ในระดับจิตใต้สำนึก คนที่โกรธเพื่อนอย่างรุนแรงอาจจำชื่อเพื่อนคนนั้นไม่ได้ หรือนึกหน้าไม่ออก บางครั้งการเก็บกดอาจแสดงออกในรูปสับสน เช่น เด็กชายเก็บกดความก้าวร้าวต่อพ่อแล้วไประบายความก้าวร้าวต่อเพื่อนชาย หรือ ผู้ชายอื่นที่ไม่ใช่พ่อ หญิงสาวที่ไม่มีโอกาสแสดงความรักกับชายที่ตนรัก อาจแสดงออกกับชายอื่นก็เป็นไปได้ ฟรอยด์อธิบายว่า การเก็บกดเป็นกลไกทางจิตที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วแก้ยากมาก เช่น เมื่อผู้ใหญ่จำนวนมากยังมีความกลัวแบบเด็กๆ อยู่ เช่น กลัวผี กลัวจิ้งจก ตุ๊กแก กลัวถูกปฏิเสธรัก ฯลฯ เพราะว่าเขาได้เก็บกดความเครียดที่เกิดจากความกลัวนั้น ไว้ในจิตใต้สำนึกเป็นเวลานาน

6.2) การทำตนให้เหมือน (Identification) คือการเลือกบุคคลบางคนเป็นแบบเพื่อทำตาม เช่น เด็กเลียนแบบแม่หรือพ่อ เพื่อให้พ่อหรือแม่รักตน เมื่อโตขึ้นเขาเอาอย่างบุคคลที่เขารู้สึกว่าคุณค่า หรือประสบความสำเร็จในชีวิตอย่างไรอย่างหนึ่ง หรือเป็นผู้นิยมในสายตาของเขา กระบวนการทำตนให้เหมือนมักเป็นกระบวนการในภาวะจิตใต้สำนึกและผันแปรตามอายุของคน

6.3) การทดแทน (Displacement) คือ การหยิกยกเอาสิ่งหนึ่งมาทดแทนสิ่งที่ปรารถนาแล้วไม่สมหวัง ตั้งแต่เรื่องเล็กไปจนถึงเรื่องใหญ่ การรู้จักทดแทนนี้ทำให้มนุษย์เรามีวิวัฒนาการทางอารยธรรม ฟรอยด์อธิบายว่า กลวิธาน

การทดแทนที่มีค่ามาก คือ การชดเชย ยกตัวอย่างเช่น จิตรกรเอก ลีโอนาร์โด ดา วินชี วาดภาพโมนาลิซ่าที่มีชื่อเสียงโด่งดังได้ก็เพราะทดแทนความปรารถนา สนิทสนมกับแม่ของตน การทดแทนนั้นบางครั้งก็ลดความไม่สมหวังได้ไม่หมดสิ้น อาจมีผลสืบต่อให้คนยังคงกลัดกลุ้มไม่สบายใจ ซึ่งฟรอยด์ก็กล่าวว่าเป็นเรื่องที่มีมนุษย์ ต้องสู้ทน กลวิธานการทดแทนนี้เป็นไปได้ในด้านต่างๆ ของบุคลิกภาพ เช่น ความสนใจ ค่านิยม ทศนคติ ความชอบไม่ชอบ

6.4) การชดเชยโทษผู้อื่น สิ่งอื่น (Projection) กลวิธานนี้เกิดจากแรง กดดัน ตัวอย่างเช่น นาย ก เกลียด นาย ข แต่พูดแก้เกี้ยวว่า นาย ข เกลียดตน ต่างหาก หรือเช่น ผู้ใหญ่เดินชุ่มช้ำมเตะกระโถนกลับโทษว่าเด็กวางกระโถนไม่ถูกที่

6.5) การแสดงปฏิกิริยาแกล้งทำ (Reaction Formation) ผู้ที่มีความ รู้สึกอย่างหนึ่ง แต่ไม่กล้าแสดงออกมาตรงไปตรงมา เพราะเหตุจำเป็นอย่างใดอย่าง หนึ่ง เช่น กลัวเสียหน้า กลัวจะไม่เด่น กลัวจะไม่เท่าเทียมกับผู้อื่น กลัวว่าจะไม่เป็น ที่ ยอมรับในสังคม จึงได้สำนึกงูใจให้ใช้กลวิธานนี้ เช่น รู้สึกเกลียดแต่แสร้งทำ เป็น รัก

6.6) การชะงักงันของการพัฒนาการ (Fixation) มนุษย์เรานั้นย่อมมี พัฒนาการ จากขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่งตลอดเวลาตามวัย แต่บางคนไม่ต้องการ พัฒนาการด้านใดด้านหนึ่งไปตามวัย เพราะกลัวว่าถ้าหากมีพัฒนาการก้าวหน้าไป แล้ว ตนเองจะสูญเสียความมั่นคงทางจิตใจ

6.7) การถดถอยสู่วัยที่ผ่านมา (Regression) ในบางครั้งบางคราว บุคคลใช้กลวิธานแบบแสดงพฤติกรรมในวัยที่ผ่านมาแล้วอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อ ผ่อนคลายความตึงเครียด เพื่อเรียกร้องความสนใจ

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ นี้ เป็นทฤษฎีที่ชี้ให้เห็นว่า ความ หวาดกังวลเป็นเรื่องที่มีมนุษย์หลีกเลี่ยงไม่พ้น เพราะความปรารถนาของมนุษย์ไม่ได้ รับการตอบสนองพอใจเสมอไป จากความเชื่อในทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์นี้ เป็นสิ่งที่ยืนยันได้อย่างชัดเจนว่า ความกลัวของผู้วิจั คือ กลัวจะไม่ได้ในสิ่งที่ ปรารถนา และกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนานั้น เป็นความกลัวที่เกิดขึ้นมาแล้วกับ คนส่วนใหญ่

2.2.3 ทฤษฎีการรับรู้ภาพ

การศึกษาความหมายของสิ่งต่างๆ ในวัฒนธรรมและสังคมโลก ไม่สามารถทำได้จากการอ่านตำราเพียงอย่างเดียว แต่มาจากการสังเกตสิ่งต่างๆ รอบตัวอย่างต่อเนื่องจนเกิดความรู้และความเข้าใจ เมื่อเข้าใจและสามารถรับรู้ด้วยการรู้สึกได้จะช่วยให้สามารถเลือกใช้สิ่งต่างๆ เหล่านั้นมาถ่ายทอด เพื่อสื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้น การรับรู้ดังกล่าวเป็นกระบวนการรับรู้ด้วยภาพซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ทฤษฎีสำคัญ ดังนี้คือ

1) ทฤษฎีการศึกษาภาพสัญลักษณ์ (Semiotics) คำว่า “สัญลักษณ์” ตรงกับคำในภาษาอังกฤษ “Semiotics” อ่านว่า ซิมมิออติกส์ ซึ่งเป็นคำที่มาจากภาษากรีก คำว่า “Semeion” อ่านว่า ซิมมิซัน แปลว่า สัญลักษณ์ (Sign) ในประเทศยุโรปเรียกว่า “Semiology” หมายถึงการศึกษาทฤษฎีของภาพสัญลักษณ์ เพื่อการสื่อความหมาย 3 ส่วน ประกอบด้วย การศึกษาความหมายของภาพสัญลักษณ์ หลักการสร้างภาพสัญลักษณ์ และหลักการใช้ภาพสัญลักษณ์ (Cowie, 1994: 1,150) ภาพสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนเพื่อสื่อความหมายสามารถแบ่งออกได้ 3 ประเภทหลักๆ ดังนี้คือ

1.1) ภาพสัญลักษณ์ไอคอน (Iconic Sign) เป็นภาพที่มีรูปลักษณะแทนสิ่งต่างๆ ที่มีความเหมือนจริงมากที่สุด เพื่อให้ง่ายต่อการตีความและทำความเข้าใจ เช่น ภาพสัญลักษณ์ไอคอนเครื่องพิมพ์ หมายถึง คำสั่งพิมพ์งานหรือภาพไอคอนในที่สาธารณะต่างๆ เช่น ภาพสัญลักษณ์ไอคอนรูปจักรยานบนทางเท้า หมายถึง ทางบนทางเท้านั้นสำหรับขับขี่จักรยานได้

1.2) ภาพสัญลักษณ์ชี้แนะ (Indexical Sign) คือ ภาพสัญลักษณ์ที่มีลักษณะบ่งบอกความหมายหรือชี้แนะให้อ่านเข้าใจความหมายของภาพนั้นได้ โดยการเชื่อมโยงกับกฎแห่งธรรมชาติ เช่น ลูกศรชี้ตรงไป เราสามารถรับรู้และเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากเรียนรู้ความหมายของลูกศรจากประสบการณ์ และชีวิตประจำวันภายในสภาพแวดล้อมที่เราอาศัยอยู่เป็นประจำ

1.3) ภาพสัญลักษณ์ตัวแทน (Symbol) เป็นภาพที่มีความเป็นนามธรรมสูงกว่า ภาพสัญลักษณ์ไอคอนและภาพสัญลักษณ์ชี้แนะ โดยส่วนใหญ่ภาพสัญลักษณ์ตัวแทนได้ถูกสร้างเพื่อสื่อความหมายในเชิงเปรียบเทียบอุปมาอุปไมย ซึ่งในแต่ละสังคมและวัฒนธรรมมีการเลือกใช้ตัวแทนแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการตีความหมายของผู้สร้างสรรค์และการยอมรับในภาพสัญลักษณ์และความหมายของตัวแทนในสังคมและวัฒนธรรมนั้นๆ เป็นหลัก ยกตัวอย่างเช่น ภาพปลาทองคำเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ ความเจริญงอกงาม ความร่ำรวย ในประเทศตะวันออก

2) ทฤษฎีการเข้าใจภาพ (Cognitive) ทฤษฎีนี้จะเกิดขึ้นหลังจากที่ผู้รับสารมองเห็นภาพและเกิดความเข้าใจในภาพสัญลักษณ์นั้นๆ การที่จะเข้าใจในสิ่งต่างๆ รอบตัวได้จะต้องอาศัยความรู้พื้นฐานหรือประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ ประกอบกับความสามารถในการตีความหมายภาพของแต่ละบุคคล ซึ่ง แคโรลีน บลูมเมอร์ (Carolyn Bloomer) ได้กล่าวว่า การรับรู้สิ่งรอบตัวและความสามารถในการตีความหมายภาพจำเป็นต้องอาศัยปัจจัย 9 ประการ ดังต่อไปนี้คือ (Carolyn Bloomer อ้างถึงใน ศิริพรณ์ ปีเตอร์, 2549: 46-54)

2.1) ความทรงจำ (Memory) คนส่วนใหญ่ใช้ความทรงจำในการเรียนรู้สิ่งใหม่ และทำความเข้าใจในสิ่งต่างๆ รอบตัว เนื่องจากคนเราใช้ความทรงจำที่มีซึ่งถือได้ว่าเป็นต้นฉบับ ในการเปรียบเทียบกับสิ่งใหม่ๆ ที่ได้รับรู้ การสร้างความทรงจำไม่ใช่เพียงแค่การจดจำรูปลักษณ์ ภายนอกหรือคุณลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งเท่านั้น แต่รวมไปถึงการรู้สึกทางบวกและทางลบที่มีต่อสิ่งนั้นๆ ตลอดจนเรียนรู้ความหมายในเชิงนามธรรมที่แฝงอยู่ในสิ่งใดสิ่งหนึ่งอีกด้วย การศึกษาความหมายของภาพเพื่อสร้างความทรงจำอาจจะเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง แต่การเรียนรู้จากประสบการณ์จะช่วยให้เราสามารถจดจำได้นานกว่า ยกตัวอย่างเช่น เราสามารถเรียนรู้สี สัญลักษณ์เตือนภัยจากธรรมชาติได้จากแมงมุมแม็กชิโกสีเหลืองและสีดำ ซึ่งเราได้เรียนรู้ว่าสีนี้ หมายถึงสัญลักษณ์เตือนอันตรายไม่ให้เข้าไปใกล้ ในปัจจุบันเราได้ประยุกต์ใช้สีเหลืองและสีดำ สำหรับสัญลักษณ์เตือนอันตราย

2.2) ความสามารถในการมองเห็นภาพ (Projection) มนุษย์แต่ละคนมองเห็นภาพต่างๆ ในกลุ่มเซมบนท้องฟ้าได้แตกต่างกัน บางคนมองเห็นเป็นหน้าคนบางคนก็มองเห็นเป็นรูปสุนัข เป็นต้น แต่ละคนมีวิธีในการมองเห็นภาพแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ในการมองเห็นภาพ และตามจินตนาการในการสร้างภาพจากจิตได้สำนึก

2.3) การคาดหวัง (Expectation) เป็นส่วนหนึ่งในการรับรู้ของมนุษย์ ดังคำกล่าวที่ว่า มนุษย์มองเห็นเฉพาะสิ่งที่ต้องการอยากให้เห็นและคาดหวังจะเห็น ถ้าสิ่งที่ไม่เป็นไปตามคาดหวังก็จะเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบทางลบหรือตกตะลึง

2.4) การเลือกคัดสรร (Selectivity) ก็คือ ลักษณะของการมองเห็นภาพที่มีรายละเอียดมากมายโดยรอบ ผู้ดูภาพจะคัดสรรที่จะมองเห็นภาพเพียงภาพที่ต้องการภาพที่เหลือจะกลายเป็นพื้นภาพทันที การคัดสรรที่จะมองเห็นภาพไม่สามารถทำได้ในเวลาเดียวกัน เพราะคนเราสามารถรับรู้ได้ที่ละภาพเท่านั้น แต่ก็สามารถมองเห็นภาพ

ทั้งสองสลับกันไปมาได้อย่างรวดเร็ว จนทำให้รู้สึกได้ว่าสามารถมองเห็นภาพทั้ง 2 ได้ในเวลาใกล้เคียงกันจนเกือบจะเป็นเวลาเดียวกัน

2.5) พฤติกรรม (Habituation) คนแต่ละคนมีพฤติกรรมในการรับรู้และเรียนรู้ความหมายแตกต่างกัน การจะเป็นผู้รับรู้และเรียนรู้ได้ดีจะต้องฝึกหัดเป็นคนช่างสังเกต และตระหนักถึงสิ่งที่ปรากฏอยู่รอบตัวเสมอๆ

2.6) สิ่งเร้า (Saliency) คือ สิ่งที่มีความโดดเด่นและสามารถดึงดูดความสนใจได้ สิ่งเร้าที่ดีต้องสามารถกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายรู้สึก หรือระลึกถึงข้อมูลที่ต้องการถ่ายทอดได้อย่างแม่นยำ

2.7) การกำหนดจุดสนใจ (Dissonance) การกำหนดจุดสนใจบนภาพ จะทำได้ยากมาก ถ้าภาพนั้นมีสิ่งรบกวนอยู่โดยรอบหรือมีการเน้นเต็มไปหมดแทนที่จะเป็นจุดเดียวบนภาพ ดังนั้น การสร้างสรรค์จึงจำเป็นต้องพิจารณาองค์ประกอบหลักและองค์ประกอบรองให้ชัดเจน

2.8) วัฒนธรรม (Culture) เป็นวิถีการดำเนินแห่งชีวิตของชุมชนหนึ่งๆ ซึ่งกำหนดขึ้นหรือสร้างขึ้น เพื่อประโยชน์สุขแห่งความเป็นอยู่ของคนส่วนรวม วัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นดังแรงบันดาลใจให้กับผู้สร้างสรรค์โดยตรง ดังนั้น เพื่อเป็นการสื่อความหมายให้ตรงกัน จึงจำเป็นต้องศึกษาและทำความเข้าใจในวัฒนธรรมของตนเองอย่างถ่องแท้

2.9) คำ (Words) คำหนึ่งคำมีความหมายเดียวกัน แต่มีการสะกดแตกต่างกันในแต่ละภาษา การออกเสียงคำมีผลต่อการรับรู้และความเชื่อของคน เช่น คำว่า “ขนุน” ซึ่งมีความคล้ายกับการออกแบบเสียงสนับสนุน ดังนั้น คนไทยจึงเชื่อว่า ปลุกต้นขนุนที่บ้านแล้วจะทำให้คนสนับสนุนผู้ที่อาศัยอยู่ในบ้านนั้น

ทฤษฎีการรับรู้ภาพนี้ ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นหลักในการพิจารณาเลือกรูปแบบ และความหมายของสิ่งต่างๆ เพื่อสื่อความหมายที่ต้องการถ่ายทอด เพราะการศึกษาความหมายของสิ่งต่างๆ ในวัฒนธรรมและสังคมโลก ไม่สามารถทำได้จากการอ่านตำราเพียงอย่างเดียว แต่มาจากการสังเกตสิ่งต่างๆ รอบตัวอย่างต่อเนื่องจนเกิดความรู้และความเข้าใจ เมื่อเข้าใจและสามารถรับรู้ด้วยการรู้สึกได้จะช่วยให้สามารถเลือกใช้สิ่งต่างๆ เหล่านั้น มาถ่ายทอด เพื่อสื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้น

2.2.4 ทฤษฎีการวิเคราะห์หาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะ และหลักการทางศิลปะของ ยีน มิทเลอร์

ทฤษฎีการวิเคราะห์หาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะ และหลักการทางศิลปะของ ยีน มิทเลอร์ (Gene A. Mitter) มีเครื่องมือที่ช่วยในการวิเคราะห์ เรียกว่า “Design Chart” ซึ่งมีรายละเอียดดังตารางที่ 4 (Mitter, 1994: 48)

ตารางที่ 4 Design Chart

		PRINCIPLES OF ART							UNITY
		Balance	Emphasis	Harmony	Variety	Gradation	Movement/ Rhythm	Proportion	
ELEMENTS OF ART	Color: Hue								
	Intensity								
	Value								
	Value (Non-Color)								
	Line								
	Texture								
	Shape/ Form								
	Space								

การวิเคราะห์หาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะ และหลักการทางศิลปะของ ยีน มิทเลอร์ มีวิธีการวิเคราะห์ โดยตั้งคำถามในแต่ละข้อของส่วนมูลฐานทางศิลปะว่าในแต่ละส่วนมีความสัมพันธ์กับหลักการทางศิลปะใดบ้าง ควรตั้งคำถามตามประเด็น ดังเช่นนี้

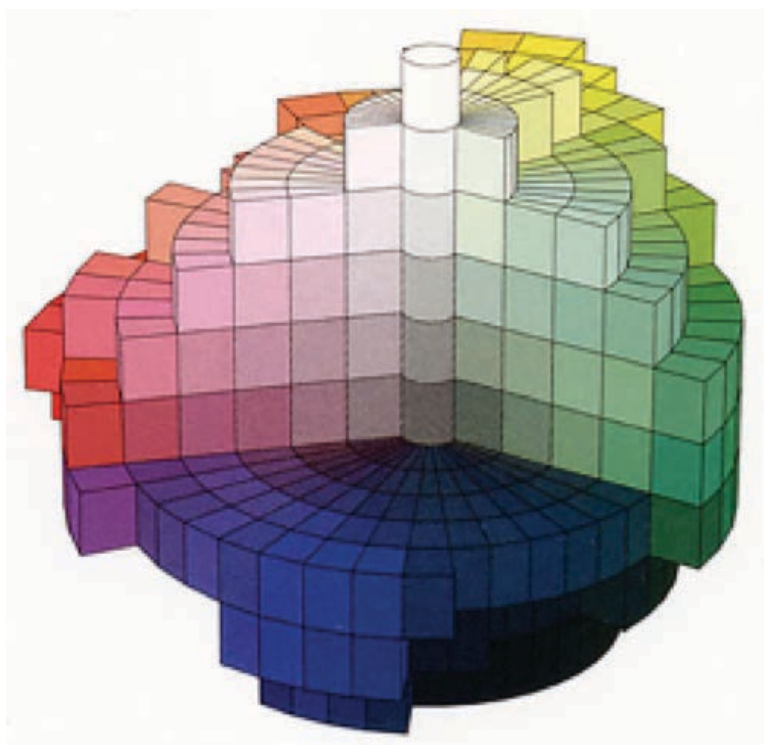
- 1) สีที่ใช้ในภาพสร้างความสมดุลให้ภาพหรือไม่
- 2) สีที่ใช้ในภาพช่วยเน้นให้เกิดจุดเด่นภาพหรือไม่
- 3) สีที่ใช้ในภาพช่วยสร้างความกลมกลืนให้ภาพหรือไม่
- 4) มีการใช้สีที่แตกต่างกัน เพื่อเพิ่มความหลากหลายให้องค์ประกอบบ้างไหม
- 5) มีการไล่โทนสีจากสีหนึ่งไปยังอีกสีหนึ่ง โดยสีค่อยๆ มีการเปลี่ยนแปลงหรือไม่
- 6) สีที่ใช้ในภาพทำให้เกิดความเคลื่อนไหวหรือจังหวะบ้างไหม
- 7) มีสีหนึ่งสีใดออกมาจากสัดส่วนของสีอื่นๆ ที่ใช้ในภาพหรือไม่

เมื่อทำการตรวจสอบเกี่ยวกับสีแล้ว ก็ทำการตรวจสอบคุณสมบัติอื่นๆ ตามข้อคำถามทั้งหมด การวิเคราะห์ความหมายของภาพ ด้วยวิธีนี้จะช่วยให้บรรลุถึงความเข้าใจและความสามารถที่จำเป็นต้องตัดสินใจอย่างไรในแต่ละส่วนของภาพที่รวมกันเป็นเอกภาพ

ผู้วิจัยได้นำ “Design Chart” ของ ยีน มิลเลอร์ มาใช้วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ในผลงานจิตรกรรมสื่อผสมของผู้วิจัย เพราะ “Design Chart” นี้ สามารถแสดงให้เห็นได้อย่าง ชัดเจนว่า ในผลงานจิตรกรรมสื่อผสมชิ้นนั้นๆ ได้ใช้ส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะ อย่างไรบ้างสร้างสรรค์ผลงาน จนกระทั่งเกิดเป็นเอกภาพในผลงาน

2.2.5 ทฤษฎีแม่สีวัดธาตุของมันเซลล์

ทฤษฎีแม่สีวัดธาตุของมันเซลล์ (Pigment Theory : Munsell) ผู้คิดค้นทฤษฎีนี้ก็คือ อัลเบิร์ต เฮนรี มันเซลล์ (Albert Henry Munsell) จิตรกรชาวอเมริกัน เมื่อปี ค.ศ. 1898 เขาได้ พัฒนาวงสีเป็นรูปกลมคล้ายลูกโลก มีแกนกลางสำหรับกำหนดค่าของสี (Value) ระยะห่างจาก แกนออกไป สำหรับความเข้มของสี (Intensity) และวงแหวนโดยรอบสำหรับสีแท้ (Hue) (มาริน, 2539: 45)



ภาพที่ 10 ระบบสีของอัลเบิร์ต เฮนรี มันเซลล์ (Albert Henry Munsell)

ที่มา : <http://www.daicolor.co.jp>

1) สีแท้ (Hue) ของมันเซลล์จะมีตำแหน่งอยู่ที่วงแหวนโดยรอบ ซึ่งมีอยู่ 5 สี หลัก คือ สีแดง สีน้ำเงิน สีเหลือง สีเขียว และสีม่วง เรียงกันเป็นวงแหวนและหมุนด้วยความเร็วจะเกิด เป็นสีเทาหรือสีดำ เมื่อสีทั้งห้าผสมกันทีละ 2 สี จะได้สีเพิ่มอีก 5 สี เรียกว่า “Intermediate” หรือ

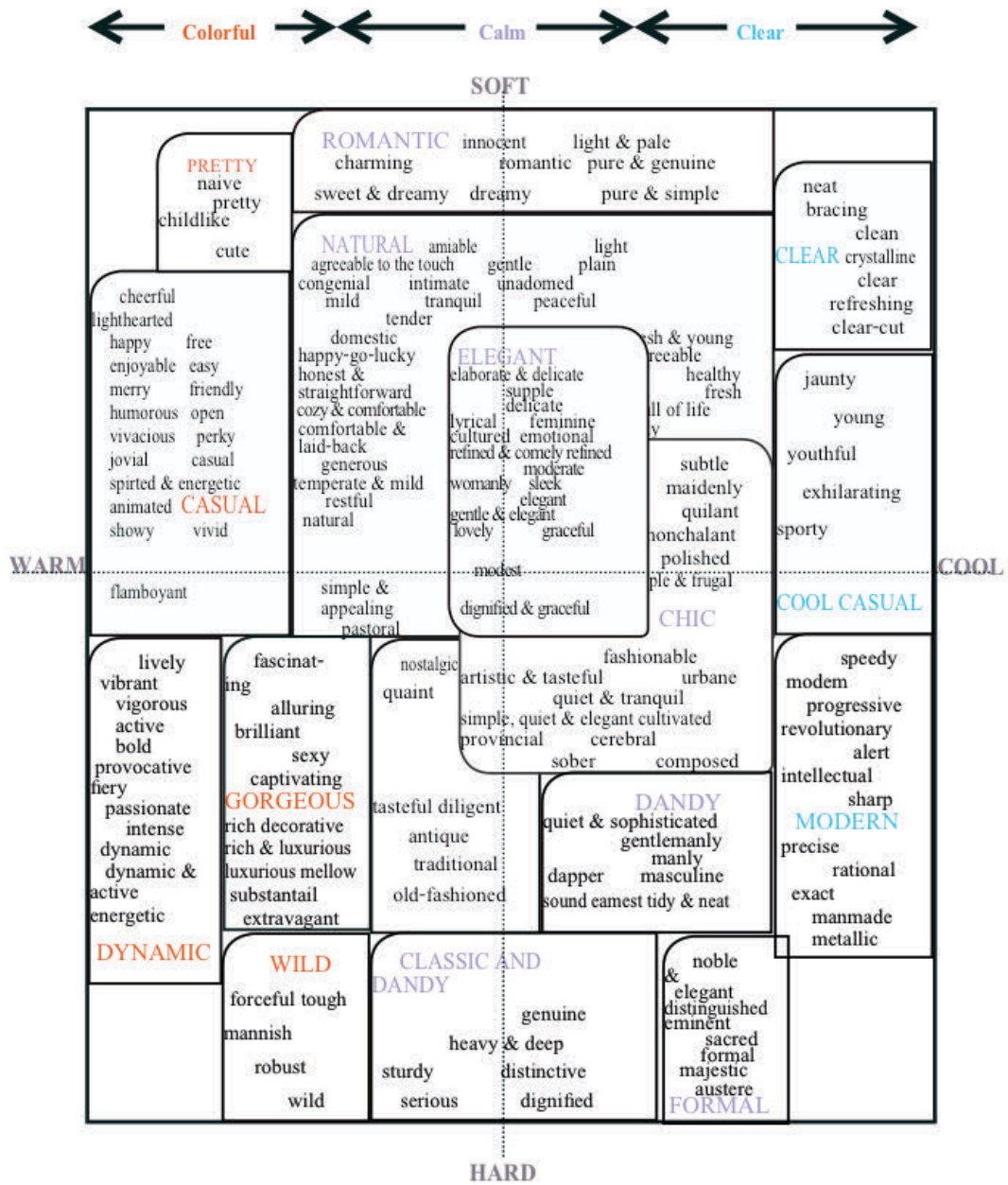
“Compound” สีที่เกิดใหม่จะมีชื่อโดยใช้อักษรตัวแรกของสีถัดไปนำหน้า (นับตามเข็มนาฬิกา) เช่น YR (Yellow-Red) GY (Green-Yellow) BG (Blue-Green) PB (Purple-Blue) และ RP (Red-Purple) มันเซลล์ได้แบ่งวงสีของเขาให้ละเอียดยิ่งขึ้นอีก โดยแบ่งวงสีออกเป็นส่วนๆ จำนวน 100 ส่วน และใช้ตัวเลขกับชื่อย่อสีกำกับแต่ละสีของสีหลักและสีรอง ดังเช่น 5R 5YR 5Y 5GY 5G 5BG 5B 5PB 5P และ 5RP สำหรับการแบ่งส่วนและกำหนดตัวเลขที่ละเอียดระหว่างสีเหล่านั้น ซึ่งตัวเลขและตัวอักษรที่กำกับสีนี้เป็นค่ามาตรฐาน สำหรับนำไปใช้อ้างอิงในงานที่เกี่ยวข้องต่อไป ตัวอย่างเช่น 5R หมายถึงสีแดงจัด 2.5R คือสีแดงออกไปทางสีม่วง 2.5RY คือสีส้มออกไปทางสีเหลือง เป็นต้น

2) ค่าของสี (Value) มันเซลล์กำหนดค่าของสีโดยใช้แกนกลางของวงสีและใช้อักษร N แทนและแบ่งค่าของสีออกเป็น 11 ระดับ เริ่มจากสีดำโดยใช้หมายเลข 0 และสีขาวแทนหมายเลข 10 อย่างไรก็ตามเขาให้ข้อสังเกตว่า สีขาววัตถุอาจไม่ได้สะท้อนสีขาวทั้งหมด หรือสีดำไม่ได้ดูดซึมแสงไว้ทั้งหมด ฉะนั้นเราจึงไม่สามารถมองเห็นสีขาวบริสุทธิ์หรือสีดำบริสุทธิ์ ดังนั้นหมายเลขของสีที่ขาวที่สุดจะได้แก่ หมายเลข 9 และสีดำสุดหมายเลข 1 โดยมีสีเทาอยู่ระหว่าง 1-9 (เลขจำนวนมากสีจะมีดลง เลขจำนวนน้อยสีจะสว่างขึ้น) ในระบบการกำหนดหมายเลขนี้ หมายเลขค่าของสีหรือน้ำหนักของสีจะเขียนไว้ด้านหลังชื่อสีและตามด้วยเส้นเฉียง ตัวอย่างเช่น 5R หมายถึงสีแดงจัด 2.5R คือสีแดงออกไปทางสีม่วง 2.5RY คือสีส้มออกไปทางสีเหลือง เป็นต้น

3) ความเข้มของสี (Intensity) มันเซลล์ใช้คำว่า “Chroma” โดยกำหนดความเข้มของสีด้วยระยะทางจากแกนกลาง (สีเทา) ของวงสีออกไป ความเข้มของสีมีดจะใช้หมายเลขจำนวนน้อยและความเข้มของสีที่ห่างออกไปจากแกนกลางใช้หมายเลขจำนวนมาก หมายเลขความเข้มของสีจะอยู่หลังขีดเฉียงต่อจากหมายเลขค่าของสี เช่น 5R 8/7 คือสีชมพูสว่าง และ 5R 8/3 คือสีชมพูคล้ำ อาจกล่าวได้ว่า สีแท้ที่มีความเข้มสว่างมากจะมีความเข้มของสีไกลออกไปจากแกนกลางมากที่สุด สีแดงจะมีค่าความสว่างมากที่สุดในระดับ 14 สีเหลือง-แดง 12 สีเหลือง 12 สีเขียว-เหลือง 8 สีเขียว 8 สีนํ้าเงิน-เขียว 5 สีนํ้าเงิน 6 สีม่วง-นํ้าเงิน 9 สีม่วง 6 และสีแดง-ม่วง 6 หมายเลขเหล่านี้อาจสูงขึ้นไปอีก ถ้าใช้เนื้อสีวัตถุที่มีคุณสมบัติสว่าง

2.2.6 ทฤษฎีสีของโคบายาชิ

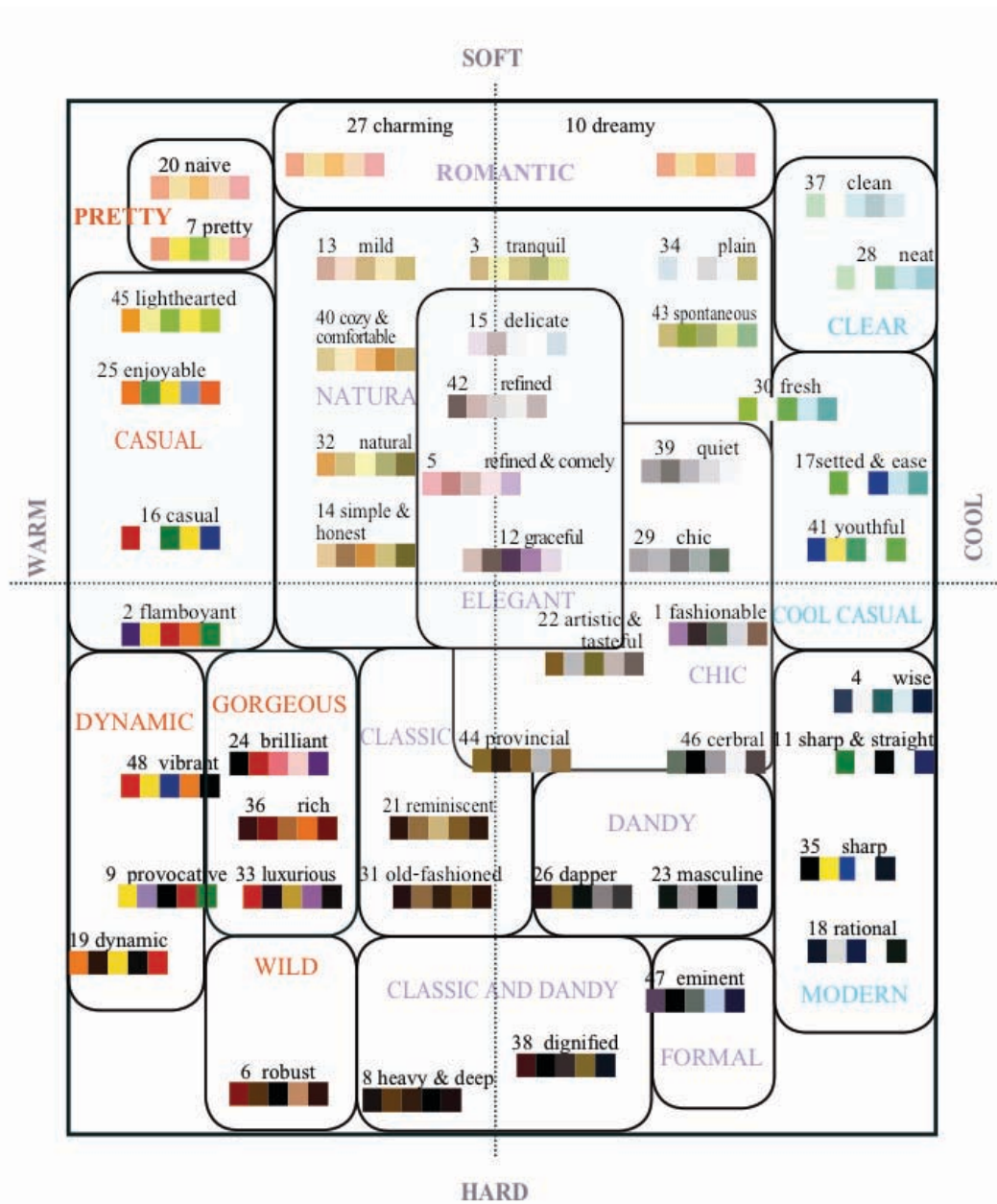
ทฤษฎีสีของโคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi) เป็นทฤษฎีที่ค้นคว้าเกี่ยวกับสุนทรียภาพของสี โดยใช้วิธีการหาตำแหน่งเฉพาะของสีที่ปรากฏในวัตถุที่ต้องการหา ด้วยคำศัพท์ที่สื่อความหมายด้านอารมณ์ความรู้สึกถึง 180 คำ นำมาเชื่อมโยงกับชุดสีตามทฤษฎีแม่สีวัตถุของมันเซลล์



แผนภูมิที่ 2 Word Image Scale

ที่มา : Kobayashi, 1998: 11

แผนภูมิที่ 2 Word Image Scale เป็นรูปที่โคบายาชิทำการรวบรวมคำศัพท์ที่สามารถสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึก จำนวน 180 คำ แล้วทำการจัดกลุ่มคำศัพท์ตามความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน



แผนภูมิที่ 3 Five-Color Image Scale

ที่มา : Kobayashi, 1998: 15

แผนภูมิที่ 3 Five-Color Image Scale เป็นรูปที่ได้จากการนำคำศัพท์ที่สื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึก 180 คำ มาทำการจัดกลุ่มคำศัพท์ จากนั้นทำการกำหนดตำแหน่งเฉพาะของสีที่ปรากฏในวัตถุที่ต้องการหา โดยนำมาเชื่อมโยงกับชุดสีตามทฤษฎีแม่สี วัตถุตาของมันเซลล์

ผู้วิจัยเลือกนำทฤษฎีสีของโคบายาชิมาใช้ในการวิเคราะห์ถึงสุนทรียภาพของสี อารมณ์ ความรู้สึกในผลงานจิตรกรรมสื่อผสมของตนเอง เนื่องจากทฤษฎีสีของโคบายาชินี้เกิดจากการเดินทางของโคบายาชิไปยังสถานที่ต่างๆ ทั่วโลก เป็นระยะเวลาถึง 15 ปี เพื่อทำการศึกษารวบรวม อารมณ์ ความรู้สึกของสีในสถานที่ต่างๆ ที่แตกต่างกันทางวัฒนธรรม ความเชื่อ สภาพภูมิอากาศ จนกระทั่งได้ Word Image Scale สำหรับรวบรวมคำศัพท์ที่สามารถสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึก จำนวน 180 คำ แล้วทำการจัดกลุ่มคำศัพท์ตามความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกที่มีความหมายอยู่ในกลุ่มเดียวกัน และได้ Five-Color Image Scale ที่นำคำศัพท์ที่สื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึก มากำหนดตำแหน่งเฉพาะของสีที่ปรากฏในวัตถุให้ตรงกับ อารมณ์ ความรู้สึกตามที่ต้องการหา

2.3 ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษารวบรวมแนวคิดของศิลปินต่างประเทศและศิลปินไทยที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในบริบทที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับบริบทในการวิจัยครั้งนี้ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องทางด้านแนวคิดในการสร้างสรรค์ และผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องทางด้านรูปแบบในการสร้างสรรค์ ซึ่งมีรายละเอียดโดยสังเขปดังนี้

2.3.1 ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องทางด้านแนวคิดในการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้า รวบรวมผลงานของศิลปินทั้งศิลปินต่างประเทศ และศิลปินไทย โดยมีรายละเอียดดังนี้คือ

1) เฮโรนีมัส บอสช์ (Hieronymus Bosch) ค.ศ. 1450-1516 จิตรกรชาวดัตช์ ผลงานของบอสช์จะใช้เรื่องราวของความเชื่อ ความศรัทธา ที่มีต่อนักบุญเซนต์ แอนโทนี มาสร้างจินตนาการถึงสิ่งล่อใจ การทรมาน และสิ่งที่น่ากลัวที่แอบซ่อนอยู่ เช่น ปีศาจ แอบซ่อนอยู่ตามมุม ผู้หญิงที่เฝ้าชวนใจซ่อนอยู่ตามรอยแยกของต้นไม้ สัตว์ประหลาดที่ผลิออกมาจากผลไม้อย่างมหัศจรรย์ เรื่องราวของอันตราย ตลอดจนสรรพสิ่งที่สร้างขึ้นดูแปลกประหลาดมหัศจรรย์ โดยใช้นรกเป็นฉากหลังของภาพ เพื่อเตือนให้ตระหนักถึงความตายที่ถูกรอคอยมาโดยตลอดจากปีศาจ ดังเช่น ภาพอุทยานแห่งโลกีย์สุข (The Garden of Earthly Delights) ที่เขียนขึ้นในปี ค.ศ.1480-1490 บอสช์ทำให้รู้สึกไม่สบายใจเป็นสาเหตุจากความกลัวที่สืบเนื่องมาจากความเชื่อในคำสอนตามหลักศาสนาที่สอดคล้องกันทั้งศาสนาคริสต์ อิสลาม และพุทธ ที่มีคำสอนมุ่งเน้น

ในเรื่องการสำนึก การไถ่บาป สวรรค์ นรก การสาปแช่ง และการช่วยให้รอดจากบาป (วอลเตอร์ ชูเรียน, 2552: 15)



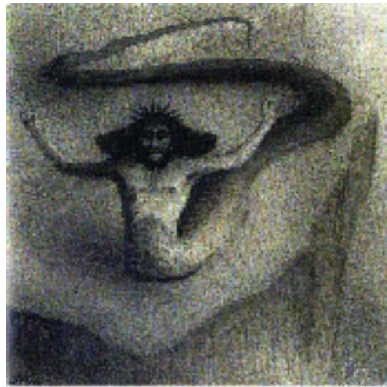
ภาพที่ 11 อุทยานแห่งโลกีย์สุข (The Garden of Earthly Delights) ศิลปิน เฮโรนีมัส บอสช์
ที่มา : Phaidon, 2000: 55



ภาพที่ 12 เกาะคนตาย (The Island of the Dead) ศิลปิน อาร์โนลด์ บอคลิน
ที่มา : วอลเตอร์ ชูเรียน, 2552: 27

2) อาร์โนลด์ บอคลิน (Arnold Böcklin) ในปี ค.ศ. 1880 ได้วาดภาพเกาะคนตาย (The Island of the Dead) เป็นภาพเกาะที่ไม่มีอยู่จริง ลึกลับ ในช่วงเวลากลางคืนที่มีดมดมี หน้าผาสองตระหง่านโอบล้อมปกป้องหมู่บ้านไชเปรสทีบทีม กำแพงหินอ่อนสีขาวอิงแอบกับหินผาดู

คล้ายสุสานบอคลินสื่อให้ดูเหมือนเป็นโลกบาดาลของผู้ตายไปแล้ว ผิวหน้าเรียบสงบราวกระจกเงา มีเพียงเรือลำน้อย และคนพายในผ้าคลุมสีแดงเข้ม ถัดมามีร่างคลุมด้วยผ้าสีอ่อนยื่นเผชิญหน้ากับ โลงศพหินและเกาะที่อยู่เบื้องหน้า ซึ่งเป็นภาพชวนฝันที่ครอบคลุมทั้งด้านดีและร้าย วอลเตอร์ ชูเรียน (2552: 26) กล่าวว่า บอคลิน ทำให้เราสัมผัสได้ถึงความเจ็บ ดูดต้องมนต์ของพิธีกรรม ชวนชวนหัวลูกในยามรัตติกาลที่กำลังจะเริ่มต้น



ภาพที่ 13 เทพอสรพิษ (Snake God) ศิลปิน อัลเฟรด คิวบิน

ที่มา : วอลเตอร์ ชูเรียน, 2552: 35

3) อัลเฟรด คิวบิน (Alfred Kubin) มีแนวคิดในการสร้างสรรค์มาจากตำนานความ เร้นลับ จินตนาการเกี่ยวกับปีศาจผสมผสานประสบการณ์ของเขากับจินตนาการและฝันร้ายอัน ทุกข์ทรมาน ดังเช่น ภาพเทพอสรพิษ (Snake God) โดยนำงูหรือเทพอสรพิษ ซึ่งมีร่างกายท่อนบน เป็นมนุษย์ ส่วนหางเป็นงูที่ถูกระบุไว้ในตำนานของชาติต่างๆ ว่าเป็นตัวนำโชคร้าย และความ โศกเศร้า อันเนื่องมาจากถิ่นที่อยู่ของมัน การเลื้อยลัดเลาะไปตามพื้นดินอย่างเงียบกริบไร้ผู้มเสี่ยง ของมัน ทำให้ผู้คนส่วนใหญ่รู้สึกกระอักกระอ่วน ชนลูกขนปอง คิวบินนำมาเป็นภาพสะท้อนของ การทำนายถึงหายนะที่จะมาถึงในอนาคตเมื่อเทพอสรพิษเริ่มเลื้อย ดูราวจะมีเสียงครืนครางเป็น สัญญาณอันตรายจากเบื้องล่าง จากดินแดนของเทพอสรพิษในตำนาน

4) โอดิลง เรดง (Odilon Redon) เป็นศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานอยู่ในช่วง ค.ศ. 1840-1916 แบ่งงานของเขาได้เป็น 2 ช่วง คือ ช่วงเร้นลับ เป็นงานกราฟฟิคาขาว ดำ ที่เรียกว่า “นัวร์” (Noirs) ซึ่งเต็มไปด้วยความลึกลับเศร้าสร้อย และอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ (จิรพัฒน์ พิตรปรีชา, 2552: 80) มีลักษณะเชื่อมโยงรูปทรงโรแมนติกเข้ากับเรื่องราวของความฝัน อสุรกาย ยามราตรีหรืออสุรกายแห่งท้องทะเลมาสร้างสรรค์ผลงานเทคนิคภาพพิมพ์กัดกรดและภาพพิมพ์

หิน ส่วนช่วงที่สองใช้เรื่องราวเป็นบุคคลในตำนานประวัติศาสตร์มาสร้างสรรค์ผลงานภาพวาดเส้นสีพาสเทล โดยใช้การสร้างภาพนามธรรมแบบที่เรียกว่า “ภาพแฝง” ซ่อนอยู่ในภาพผสมผสานระหว่างความฝันและความจริง (วอลเตอร์ ชูเรียน, 2552: 42)



ภาพที่ 14 โรเจอร์ และ แองเจลิกา (Roger and Angelica) ศิลปิน โอตีลิ่ง เรดง
ที่มา : วอลเตอร์ ชูเรียน, 2552: 43



ภาพที่ 15 เสี่ยงกรีดร้อง (The Scream) ศิลปิน เอ็ดเวิร์ด มุงก์
ที่มา : <http://www.cfranke.wordpress.com>, 2553

5) เอ็ดเวิร์ด มุงก์ (Edvard Munch) จิตรกรชาวนอร์เวย์สร้างสรรค์ผลงานอยู่ใน ช่วง ค.ศ.1863-1944 โดยถ่ายทอดพลังอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวออกมาเป็นผลงานศิลปะที่มี

เอกลักษณ์ไม่เหมือนใคร อันเนื่องมาจากความเจ็บปวดและความกดดันในชีวิตที่เกี่ยวข้องกับความตายของญาติพี่น้องมากมายหลายคน ผลงานจิตรกรรมของมุงก์ผสมผสานเอาแบบอย่างงานศิลปะที่ใช้สีแสดงความเจ็บปวดเข้ากับแนวทางซิมโบลิซึมของจิตรกรฝรั่งเศส ทำให้ผลงานจิตรกรรมของเขามีทั้งความรุนแรงและมีแบบแผนคละเคล้ากันไป ส่วนผลงานจิตรกรรมภาพคนของเขามีการเน้นรูปร่างภายนอกด้วยเส้นโค้งอ่อนไหวเป็นโครงสร้างตัดกับพื้นที่ว่างที่เลื่อนไหลเต็มไปด้วยบรรยากาศว่าเหว ลึกลับ และมีกลิ่นอายแห่งความตายแทรกอยู่ (จิรพัฒน์ พิตรปรีชา, 2552: 82) ดังเช่น ภาพเสียงกรีดร้อง (The Scream) วาดขึ้น ค.ศ. 1893 ได้รับแรงบันดาลใจมาจากยามเย็นวันหนึ่งขณะที่เขาเดินข้ามสะพาน และมองเห็นท้องฟ้าตอนพระอาทิตย์ตกดินเป็นสีแดงจัดเหมือนเลือด จึงทำให้เขารู้สึกเปล่าเปลี่ยวขึ้นมาจับใจเหมือนกับว่าได้ยินเสียงร้องมาจากธรรมชาติกำลังกรีดร้องออกมาอย่างน่ากลัว



ภาพที่ 16 Study after Velazquez's Portrait of Pope Innocent X ศิลปิน ฟรานซิส เบคอน
ที่มา : Phaidon, 2000 : 23

6) ฟรานซิส เบคอน (Francis Bacon) จิตรกรชาวอังกฤษที่สร้างสรรค์ผลงานอยู่ในช่วง ค.ศ.1909-1992 ผู้ซึ่งถ่ายทอดอารมณ์เจ็บปวด รุนแรง และเปล่าเปลี่ยวของมนุษย์ออกมาเป็นจิตรกรรมที่เต็มไปด้วยพลัง เขามักจะได้แนวคิดในการทำงานมาจากจิตรกรรุ่นก่อน (จิรพัฒน์ พิตรปรีชา, 2552: 286) ดังเช่นภาพ Study after Velazquez's Portrait of Pope Innocent X ซึ่งเป็นภาพที่ทำให้ดูน่ากลัว โดยวาดให้เห็นถึงความเจ็บปวดของพระสันตปาปาที่ถูกกักขังให้อยู่ในบังลังก์ที่มีโครงสร้างคล้ายท่อ ใบหน้าของพระสันตปาปาแสดงอาการหวีดร้องออกมาอย่าง

เจ็บปวด มือจับบั้งดังกั่นแน่น ใช้พื้นหลังภาพเป็นสีดำ ส่วนด้านหน้าของภาพใช้ลักษณะการวาด เป็นเส้นตรงลงมาด้วยที่แปรปรวนอย่างรวดเร็ว ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ที่เจ็บปวด เหมือนอยู่ในสภาพที่พร้อมแตกสลาย (Phaidon, 2000: 23)



ภาพที่ 17 Photo-Transformation ศิลปิน ลูคัส ซามารัส

ที่มา : <http://www.artblart.files.wordpress.com>, 2553

7) ลูคัส ซามารัส (Lucas Samaras) ศิลปินอเมริกันเชื้อสายกรีก มักใช้การแปรเปลี่ยนสถานะของวัตถุของใช้ธรรมดาเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ดูลึกลับ น่ากลัว และมีลักษณะอุปมาอุปไมย เขาใช้วิธี Transporation กับมีด เข็ม แก้ว หนังสือกะจก แว่นตา รองเท้า ฯลฯ รวมทั้งสร้างภาพตนเองในบรรยากาศหรือความรู้สึกเหนือจริงที่เรียกว่า “Photo Transformation” ซามารัสเริ่มทำงานดังกล่าวพร้อมๆ กับการเขียนและตีพิมพ์เรื่องราวแปลกประหลาดออกมาในทศวรรษที่ 1960 คตินิยมในการทำงานของเขาคือทำทุกอย่าง อย่าง และเมื่อเขาทำงานสภาวะจิตไร้สำนึกจะเข้ามามีบทบาทอย่างมาก ภาพถ่ายที่ถูกระบายสีบนใบหน้าและร่างกายเปลือยเปล่าของเขาสร้างจินตภาพลวงที่ตื่นเต้น และลึกลับ นำหวาดหวั่น (จิรพัฒน์ พิตรปรีชา, 2552: 348)

8) ฟรานเชสโก คลีเมนเต้ (Francesco Clemente) สนใจในเรื่องศาสนาและอารยธรรมโบราณ ดังนั้น เขาจึงเดินทางไปศึกษาทางด้านจิตรกรรมและปรัชญาตะวันออกที่ประเทศอินเดีย จึงเป็นที่มาของการสร้างสรรค์ผลงานที่รวบรวมเอาตำนานอันเร้นลับของโลก ตะวันตกและโลกตะวันออกมาไว้ด้วยกันอย่างกล้าหาญ เขากำหนดให้ตัวเองเสมือนผู้สังเกตการณ์ และมีส่วนร่วมอยู่ในเหตุการณ์อันเร้นลับเหนือจริง



ภาพที่ 18 โลก (Earth) ศิลปิน ฟรานเชลโก คลีเมนเต้
ที่มา : จิรพัฒน์ พิตรปรีชา, 2552: 382



ภาพที่ 19 เซ็บเท็ต (Septet) ค.ศ. 1987-1988 ศิลปิน เอ็ดเวิร์ด และแนนซี เรดดิน คีนโฮลซ์
ที่มา : จิรพัฒน์ พิตรปรีชา, 2552: 260

9) เอ็ดเวิร์ด และแนนซี เรดดิน คีนโฮลซ์ (Edward and Nancy Reddin Kienholz) เป็นศิลปินที่มีแนวคิดในการสร้างสรรค์เกี่ยวกับการมีชีวิตอยู่และความตาย ความหวาดกลัวต่อความตาย และบางครั้งก็ดึงเอาเรื่องราวโศกนาฏกรรมทางประวัติศาสตร์ที่มีเรื่องราวของการมีชีวิตอยู่และความตาย ความหวาดกลัวต่อความตายผสมผสานกันอยู่มาเป็นจุดเริ่มต้น ดังเช่น ผลงานชื่อ Septet ค.ศ. 1987-1988 ผลงานที่นำเอาภาพถ่ายของเด็กสาวชาวเยอรมัน 7 คน ซึ่งถ่ายไว้ในช่วงระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 มาขยายใหญ่ ปะติดบนผนังไม้ นำหุ่นลงเสื้อ 7 ตัวมาวางไว้บนเวที โดยใช้หุ่นลงเสื้อ 7 ตัว เป็นสัญลักษณ์สื่อถึงการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ของเด็กสาวทั้ง 7 สภาวะสองมิติและสามมิติสะท้อนให้เห็นถึงความบริสุทธิ์ของวัยเยาว์ และได้สร้างความกังวลถึงชะตากรรมของเด็กสาวเหล่านั้นว่าจะเป็นอย่างไรรายได้ความโหดร้ายของสงคราม



ภาพที่ 20 กางเขน (Crucifix) ศิลปิน แอร์นสท์ ฟุคส์
ที่มา : วอลเตอร์ ชูเรียน, 2552: 69

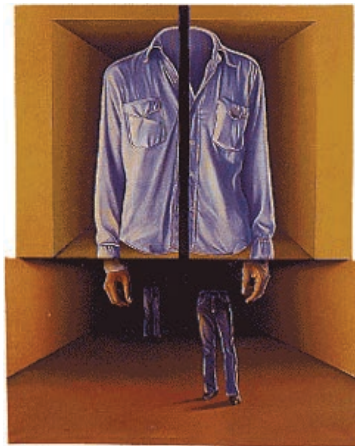
10) แอร์นสท์ ฟุคส์ (Ernst Fuchs) ศิลปินชาวออสเตรีย เกิด ค.ศ. 1930 เป็นศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยมุ่งความสนใจไปที่รากเหง้าทางศาสนาและตำนานของชาวยุโรป โดยมองลึกกลงไปถึงความวุ่นวายสับสนที่เป็นผลมาจากศาสนา เวทมนตร์และตำนานความเชื่อ ในกระบวนการคิดและสร้างสรรค์ของฟุคส์ ชุมอเวจีอันลึกลับที่ไม่อาจเห็นได้ด้วยตาได้เปิดออกต่อหน้าเขา ด้วยวิธีการคิดนี้ การตรึงกางเขนจึงไม่ได้เป็นเพียงโศกนาฏกรรม และการไถ่บาปและช่วยให้รอดด้วยวิธีการอันไร้มนุษยธรรม แต่เป็นกระบวนการอันโหดเหี้ยมร้ายกาจผิดมนุษย์ เป็นสิ่งที่เทียบเคียงกับความอุปาทรมานกาม ตัณหาและความอำมหิต ดังเช่น ภาพกางเขน วาดในปี ค.ศ. 1950 เป็นการตรึงกางเขนร่างที่ถูกตรึงมีลักษณะยาวกว่าปกติ ผอมเหลือเพียงหนังหุ้มกระดูก ใบหน้าเหี่ยวจน ศีรษะสวมหมวกปิซอบิใหญ่เกินขนาด ขายาวผิดส่วนผอมเป็นโครงกระดูก ปลายเท้าข้างหนึ่งหยั่งลงในกรอบอิฐก่อเป็นทรงสี่เหลี่ยม

11) นนทิวรรณ จันทนะผลิน ได้สร้างสรรค์ประติมากรรมพานพุ่ม มีจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ประติมากรรมพานพุ่มนั้น เริ่มมาจากความกลัวของ นนทิวรรณ จันทนะผลิน เอง ที่เขากลัวพื้นที่แคบๆ เมื่อต้องเข้าเครื่องเอกซเรย์ MRI (X-Ray Magnetic Resonance Imaging) เขาไม่สามารถเข้าเครื่องเอกซเรย์ MRI ได้ เขาต้องขอเวลาหมอเพื่อทำใจให้สงบ ให้คลายความหวาดกลัว วิธีที่ นนทิวรรณ จันทนะผลิน ใช้ขจัดความกลัวของตนเอง คือ การสวดภาวนาถึง พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ด้วยบทสวดมนต์ “นะโม ตัสสะ ภะคะวะโต อะระหะโต สัมมาสัมพุทธัสสะ” เมื่อเขาคลายความหวาดกลัวของตนเองได้แล้ว จึงสามารถทำการรักษาได้ จากจุดนี้เขาจึงคิดขึ้นมาว่าอยากจะสร้างสรรค์ประติมากรรม เพื่อเป็นสิ่งตอบแทนในพระคุณขององค์ภavana

เขาจึงคิดถึงพานพุ่มซึ่งเป็นสิ่งบูชา ในพานพุ่มจะมีส่วนประกอบของดอกไม้เป็นรูปทรงที่งดงามตรงตามประเพณีที่ทำมา และเป็นการนอบน้อมต่อพระพุทธเจ้า จึงทำผลงานพานพุ่มขึ้นในแนวคิดที่ชื่อว่า “ขอนอบน้อมต่อพระผู้มีพระภาคเจ้าผู้ไกลจากกิเลส”



ภาพที่ 21 ปิติสุข ศิลปิน นนทิวรรณ จันทนะผลิน
ที่มา : <http://www.bangkokbiznews.com>, 2554



ภาพที่ 22 ภาวะของจิตใต้สำนึก 1 ศิลปิน เกียรติศักดิ์ ชานนารุท
ที่มา : <http://www.khonnaruk.com>, 2554

12) เกียรติศักดิ์ ชานนารุท เขาเริ่มต้นสร้างสรรค์ผลงานด้วยแนวความคิด เรื่องชีวิต สังหาร และความตาย และแนวความคิดนี้มีส่วนครอบคลุมการทำงานมาจนถึงปัจจุบัน เช่น ผลงานชื่อ “ทางสุดท้าย” เขียนขึ้นที่บ้านพักรถไฟบางกอกน้อย เป็นซากของรถไฟเก่าๆ โดยการนำสนามเด็กเล่นที่เดินผ่านตอนเย็นๆ นำมาใส่ไว้ในรูปด้วย รถไฟที่วิ่งในรูปมีปล่องเมรุพ่นควัน และลากจูงกระโหลกศีรษะ เพื่อมุ่งไปสู่สถานที่สุดท้ายของชีวิต ซึ่งช่วงนี้จะมีความกลัวในเรื่องของ

ความตาย ต่อมาในปี พ.ศ. 2511 ผลงานชื่อ “เสียงร้อง” จะมีส่วนประกอบและวัสดุอุปกรณ์มากมาย มีทั้งพลาสติก หน้าต่างไม้เก่า ขดลวดอลูมิเนียม ไม้ผุ ซึ่งแสดงถึงความไม่เที่ยงแท้ของชีวิต จะมีสุนัขพันธุ์ปักเป็นตัวแทนตัวทำให้ตัวคนอำปากร้องด้วยความกลัว

สรุปได้ว่า ผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์มาจากแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความน่ากลัว ความโหดร้าย อันนำไปสู่ทำให้รับรู้ได้ถึงความหวาดสะพรึงกลัวถึงภัยอันตรายและความตายนั้น มักแสดงออกด้วยสัญลักษณ์ที่บ่งบอกนัยของความน่ากลัว เช่น ของมีคมจำพวก ใบมีดโกน เศษแก้ว ผ้าก๊อซ บาดแผล ญาติผี ปีศาจ สีแดง สีดำ รูปร่างรูปทรงที่บิดเบี้ยวโหยหวน รวมทั้งสัตว์ที่เป็นสัญลักษณ์ของภัยคุกคามต่อชีวิตมนุษย์ เช่น งู จระเข้ เสือ หมาป่า เป็นต้น เพื่อสื่อถึงอารมณ์ภายในของศิลปินที่ไปกระทบกับสิ่งที่ศิลปินเกิดความรู้สึกที่กลัวสิ่งนั้นๆ คุกคามภายในจิตใจ จึงสะท้อนออกมาเป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกถึง การได้รับความสะเทือนใจจากสิ่งที่คุกคามอย่างรุนแรงของศิลปินโดยตรง แต่ก็มีศิลปินบางท่าน สร้างสรรค์ผลงานโดยมีความกลัวเป็นจุดเริ่มต้น แต่แสดงออกมาในรูปแบบอื่นที่ไม่ได้ดูน่ากลัว เช่น นนทิวรรณ จันทนะผลิน

2.3.2 ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องทางด้านรูปแบบในการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้า รวบรวมผลงานของศิลปินทั้งศิลปินต่างประเทศ และศิลปินไทย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้คือ



ภาพที่ 23 Untitled ค.ศ. 2009 ศิลปิน โรส แบลคเนอร์

ที่มา : <http://artspace.com>, 2554

1) โรส แบลคเนอร์ (Ross Bleckner) ศิลปินอเมริกัน มีรูปแบบการสร้างสรรค์ได้อย่างละเอียดชัดเจน และเป็นตัวแทนที่ศิลปินใช้แสดงออกถึงการเผชิญหน้ากับโศกนาฏกรรมของมนุษย์ เวลา และการขยายอัตราการตาย โดยมีแนวคิดที่ว่า สิ่งที่สวยงาม เช่น เซลล์สามารถกลาย

พันธุ์เป็นสิ่งลวงตา ภาพวาดขนาดใหญ่ของพระเจ้าแสดงถึงดอกไม้ที่มีมากมายและมีสีสันสดใส
 ยั่งที่คัดลอกออกไปและที่แยกออกไป จนกว่าพวกเขาจะกลายเป็นสีที่พราวมันวาว นักและเซลล์ของ
 มนุษย์ที่ลอยอยู่ในความมืด เซลล์เหล่านั้นราวกับดวงดาวที่ลอยอยู่ในท้องฟ้ายามค่ำคืน
 แปลคเนอร์นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของเขาในรูปแบบอินทรีย์สัญลักษณ์ และจิตรกรรมแบบ
 นามธรรม

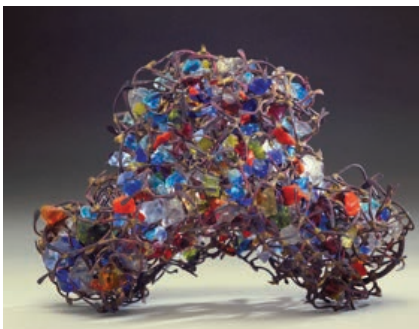


ภาพที่ 24 Soundsuit #1 ค.ศ. 2009 ศิลปิน นิค เคฟ

ที่มา : <http://artspace.com>, 2554

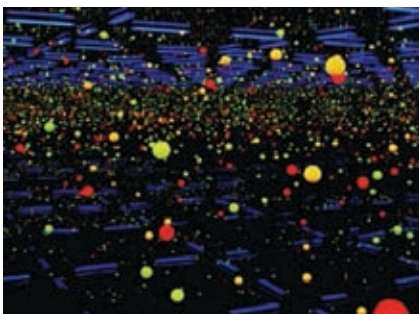
2) นิค เคฟ (Nick Cave) ศิลปินชาวอเมริกัน เกิดในรัฐมิซซูรี เคฟได้รับการ
 ยกย่องอย่างสูงทางการศึกษา โดยเป็นผู้อำนวยการหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาที่โรงเรียนแพชชั่น
 ของ Art Institute of Chicago และเป็นศิลปินที่มีชื่อเสียง เคฟสนใจในแพชชั่น วัฒนธรรม และ
 ความขัดแย้งกันของการเมือง ผลงานสร้างสรรค์ของเขาจะเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายชั้นนำของ
 แอฟริกา ซึ่งเป็นแพชชั่นชั้นสูงของกรุงปารีสในชื่อของ “Soundsuits Nick Cave” สร้างขึ้นจากวัสดุ
 เหลือใช้ เช่น ลูกบิด ฝาขวดเก่าสนิม เหล็กแท่ง และผม

3) คาร์ลี แพลเคนสไตน์ (Claire Falkenstein) เป็นศิลปินชาวอเมริกันมีชีวิตรอยู่ใน
 ช่วง ค.ศ. 1908 - 1997 เป็นประติมากร จิตรกร ศิลปินภาพพิมพ์ นักออกแบบเครื่องประดับ และ
 ครูที่มีชื่อเสียงมากที่สุด ในปี ค.ศ. 1950 แพลเคนสไตน์สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเครื่องประดับ ต่อ
 มาปี ค.ศ. 1953 เธอได้สร้างประติมากรรมขนาดใหญ่ที่มีความซับซ้อนของใยแมงมุม หรืออวน
 ด้วยการนำเหล็กมาบัดกรี รูปแบบผลงานของ แพลเคนสไตน์ และในปี ค.ศ. 1954 เธอได้เรียนรู้
 เทคนิคการเผาหลอมเศษแก้ว เศษกระจกสี เธอจึงนำแก้วที่หลอมขึ้นเล็กๆ บรรจุไว้ภายในโครง
 เหล็ก ซึ่งแก้วสีหรือกระจกที่ใสในโครงสร้างเหล็กช่วยเพิ่มประสาทสัมผัสใหม่ในการทำงาน



ภาพที่ 25 Corona ค.ศ. 1971 ศิลปิน คาร์ล ฟร็อดริคสัน

ที่มา : <http://cotonblanc.tumblr.com>, 2554



ภาพที่ 26 Soul under the moon ค.ศ. 2002 ศิลปิน ยาโยอิ คูซาม่า

ที่มา : <http://cotonblanc.tumblr.com>, 2554

4) ยาโยอิ คูซาม่า (Yayoi Kusama) ศิลปินญี่ปุ่นที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะทั้ง ภาพวาด ภาพตัดปะ ประติมากรรมนุ่ม (Soft Sculptures) ศิลปะการแสดงและการติดตั้ง สิ่งแวดล้อม (Performance Art and Environmental Installations) เธอมีความหลงใหลใน รูปแบบซ้ำๆ ลวดลาย และการรวมตัวกันมากๆ เธอได้อธิบายลักษณะเฉพาะตนเองว่าเป็น “ศิลปิน ที่คิดหมกมุ่นอยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากเกินไป” คูซาม่าทำงานศิลปะแบบมินิมัลลิสต์ (Conceptual Art) และแสดงทัศนคติบางอย่างแบบลัทธิสตรีนิยม (Feminism) สวรรค์ศิลปะ (Minimal Art) ลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ศิลปะดิบ (Art Brut) คือรูปแบบของงานจิตรกรรมและประติมากรรมที่มีการใช้สี พื้นผิว เส้น ฯลฯ ให้คล้ายกับผลงานของพวกเขาสมัครเล่น เด็ก หรือผู้มีอาการทางประสาท ใช้กลวิธีสร้างงานอย่างเสรี และปราศจากการไตร่ตรองมีการแสดงออกโดยตรงไปตรงมา (ราชบัณฑิตยสถาน, 2541: 27) ศิลปะประชานิยม (Pop art) และลัทธิสำแดงพลังอารมณ์นามธรรม (Abstract Expressionism) ผลงานของคูกูซาม่ามีเนื้อหาเกี่ยวกับอัตชีวประวัติ จิตวิทยา

และความพึงพอใจทางเพศ คุณหม่ายังเป็นนักประพันธ์ นักออกแบบแฟชั่น เธอต้องต่อสู้กับอาการป่วยทางจิตมาเป็นเวลานาน



ภาพที่ 27 Arch ค.ศ. 2008 ศิลปิน จาคโก แอนที มาททีลา
ที่มา :<http://www.jaakkomattila.fi>, 2554

5) จาคโก แอนที มาททีลา (Jaakko Antti Mattila) จิตรกรชาวฟินแลนด์ มาททีลา ได้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติ โดยนำมาสร้างสรรค์ผลงานแบบนามธรรม และมีความสนใจในองค์ประกอบพื้นฐานที่สร้างความรู้สึกลงตา เขาสนใจในหลักการสร้างสรรค์ของจักรวาล เช่น อินฟินิตี้ ปัจจุบันมาททีลาอาศัยและทำงานในประเทศฟินแลนด์เป็นสมาชิกของสหภาพจิตรกรฟินแลนด์

2.3.3 แนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปินแห่งชาติ

1) ถวัลย์ ดัชนี ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ปี พ.ศ. 2544 เป็นศิลปินคนสำคัญของไทยที่ได้รับการยกย่องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ผลงานใช้พุทธปัญญา และแนวปรัชญาพุทธศิลป์มาสร้างผลงานศิลปะร่วมสมัยที่ทรงพลังลุ่มลึกและแกร่งกร้าว มีเนื้อหาสาระและท่วงท่าที่มีชีวิตวิญญาณของความเป็นไทยผสมผสานระหว่างแนวปรัชญาตะวันออก และตะวันตก ซึ่งถวัลย์ ดัชนี ได้กล่าวถึงแนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองในการบรรยายหัวข้อ “ศิลปศึกษา” ให้กับผู้เข้าร่วมโครงการ “ครุศิลปะสร้างสรรค์งานศิลป์กับศิลปินแห่งชาติ” ในวันที่ 4 กรกฎาคม พ.ศ. 2554 ว่า ตนเองเป็นช่างวาดรูป เป็นครูสอนศิลปะ มองว่ารูปจะมีการแสดงออกมาอย่างไร มีการสัมผัสเพื่อนอารมณ์ให้รู้สึกอย่างไร บางคนอาจจะกล่าวว่าศิลปะต้องอาศัยคุณปัญญาจากสมองซีกซ้ายร่วมกับอารมณ์จากสมองซีกขวา แต่สำหรับตนเองนั้น ไม่ได้

สนใจหลักการเหล่านี้ หากแต่สนใจที่สิ่งนั้นเป็นศิลปะที่มองเห็นแล้วเห็นเป็นศิลปะ เช่นเดียวกับน้ำในแก้วที่เรามองเห็นเป็นน้ำ เราไม่ต้องถามว่า น้ำในแก้วมันเคยเป็นน้ำอะไรมาก่อน มันจะเป็นน้ำปัสสาวะ น้ำคร่ำ น้ำเน่า น้ำฝน แต่มันได้ถูกกลั่นกรองออกมาแล้วเป็นน้ำบริสุทธิ์ ซึ่งสามารถที่จะสะท้อนให้เห็นแสงจันทร์สวยงามไม่ต่างจากสายน้ำอื่นๆ การทำงานศิลปะเป็นภาพมายา แต่ข้าวปลาอาหารเป็นของจริง ถวัลย์ ดัชนี กล่าวถึงแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนว่า ผมมีกฎเกณฑ์แบบไม่มีกฎเกณฑ์ และดำรงแบบนี้ 70 กว่าปีแล้ว และผมไม่ถูกพันธนาการไปกับเครื่องมือทั้งหลาย คนเราถ้ารู้จักนั่งเงียบ หมั่นตรวจตราอยู่เสมอ ศิลปะจะเกิดขึ้นได้ต้องรู้จักสำรวจตนเอง รู้ว่าเรานั้นเป็นใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร ต้องรู้จักหน้าที่ รู้จักเหตุผล รู้จักตน รู้จักประมาณ รู้จักกาลเวลา และหากมีคนถามว่าเราจะทำอย่างไรให้คนเข้าใจศิลปะ ก็ต้องอยู่เฉยๆ อย่าสนใจ เพราะการที่จะเข้าใจศิลปะต้องเข้าใจตนเองก่อน ศิลปะก็เหมือนนิทานแห่งน้ำตาแห่งความปิติของเรา แม้จะต้องทุกข์ทรมานเพียงใดก็จะนำมาซึ่งความปิติ ซึ่งความรัก (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2554: 5-6)

2) ปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ปี พ.ศ. 2552 ศิลปินที่มีแนวคิดทันสมัย สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดดุลยภาพระหว่างการอนุรักษ์กับการพัฒนา ศิลปะให้เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัยอย่างมีเอกลักษณ์ ผลงานสื่อถึงความ เป็นไทย ความศรัทธา ความสงบนิ่ง ความศักดิ์สิทธิ์ในทางศาสนา โดยใช้เทคนิคแบบจิตรกรรมไทยประเพณีผสมผสานกับเทคนิคแบบตะวันตก มีการใช้วัตถุที่มีความแวววาวมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ปรีชา เกาทอง ได้กล่าวถึง แนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองในการบรรยายหัวข้อ “ทฤษฎีแสงและเงา” ให้กับผู้เข้าร่วมโครงการ “ครูศิลปะสร้างสรรค์ งานศิลป์กับศิลปินแห่งชาติ” ในวันที่ 4 กรกฎาคม พ.ศ. 2554 ว่า โครงสร้างการทำงานด้านศิลปะ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้คือ (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2554: 11-14)

2.1) Hand คือ รูปแบบ ทักษะ องค์ประกอบ วาดเส้น

2.2) Heart คือ ความรู้สึก

2.3) Head คือ ความคิด จินตนาการ คิดด้วยเหตุผล

ศิลปะที่เกิดขึ้นบนโลกนี้ที่รูปก็ทฤษฎี ไม่พ้นเรื่องของจิตใจ ตามองรูป หูได้ยินเสียง จมูกได้กลิ่น มือสัมผัส สิ่งที่จะบอกได้คือใจ ซึ่งเป็นตัวที่ผูกโยงทุกอย่าง ถ้าจริงใจรู้สึกตรงไปตรงมาก็สร้างสรรค์ขึ้นทันที ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรค์ด้วย สีน้ำ สีน้ำมัน สื่อผสม ภาพพิมพ์ ทุกอย่างเกิดขึ้นจากจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสิ่งดังกล่าวเป็นวิธีการของตนเอง ไม่ได้บอกให้ใครทำตาม แต่วิธีการเหล่านี้ สามารถนำไปสังเคราะห์เป็นแรงบันดาลใจ ค้นหาตนเอง เรา

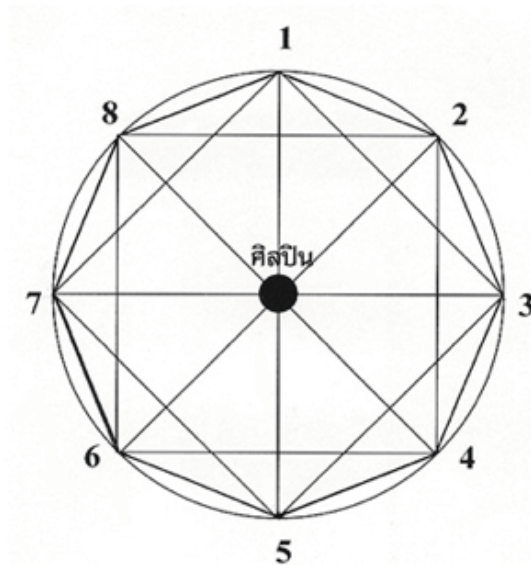
ต้องหาใจของตนเองให้เจอ ใจของเราไม่สามารถสมมติให้เป็นอย่างอื่นได้ เหตุผลในส่วนนี้ไม่ใช่เหตุผลที่เป็นตรรกะ เชกเช่นการคำนวณตัวเลขในเชิงคณิตศาสตร์

ปรีชา เกาทอง ยังกล่าวอีกว่า การทำงานของศิลปะประกอบด้วย 3 สิ่ง ดังนี้คือ

1) Concept : Head คือ แรงบันดาลใจ ความคิด ความรู้สึก จินตนาการ

2) Hand คือ รูปแบบ วิธีการต่างๆ

3) Art Form คือ การนำรูปแบบรวมกับความคิด จินตนาการ มารวมกัน เช่น โบราณสถาน ศิลปวัตถุ บทเพลง เสียงเพลง เสื้อผ้า ความงามที่ลงตัวเกิดขึ้นจากจินตนาการที่มีเอกภาพ เกิดสุนทรียภาพที่ลงตัวที่เกิดจากอารมณ์ความรู้สึกของศิลปินที่เป็นผู้สร้าง

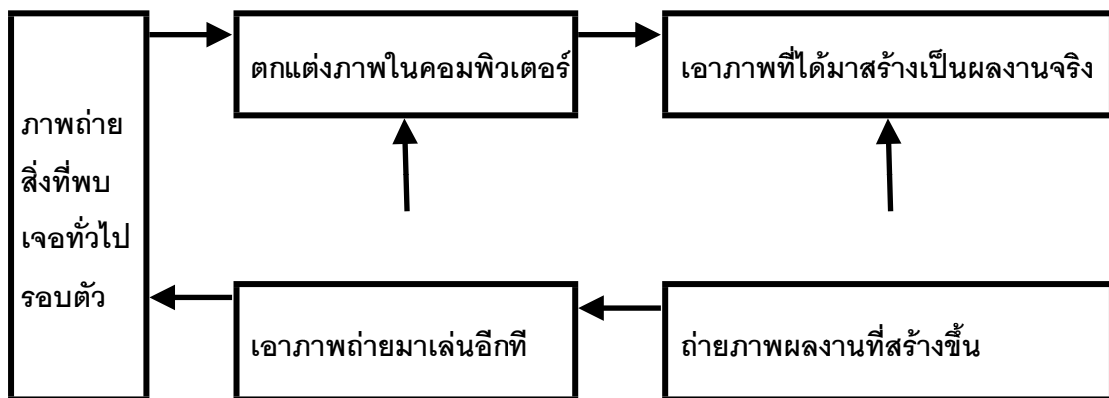


- | | | | |
|------------------|---|---|----------|
| 1. แรงตลใจ | } | → | ความคิด |
| 2. แนวคิด | | | |
| 3. การตีความ | | | |
| 4. รูปแบบ | } | → | ความงาม |
| 5. แนวเรื่อง | | | |
| 6. เทคนิควิธีการ | | | |
| 7. การแสดงออก | | | |
| 8. เนื้อหาสาระ | → | | ความหมาย |

แผนภูมิที่ 4 วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ ปรีชา เกาทอง

ที่มา : กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2554: 11-14

3) รัชชัย รักปทุม ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ปี พ.ศ. 2553 ศิลปินผู้ซึ่งถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของตนเอง โดยสามารถกำหนดรูปแบบ รูปทรง ลายเส้นและทิศทางของสื่ออย่างอิสระ และเปลี่ยนแปลงไปตามปรากฏการณ์ความงามของธรรมชาติ ชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม ซึ่ง รัชชัย รักปทุม ได้กล่าวถึง แนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองในการบรรยายหัวข้อ “วิถีงานศิลป์” ให้กับผู้เข้าร่วมโครงการ “ครุศิลป์สร้างสรรค์งานศิลป์กับศิลปินแห่งชาติ” ในวันที่ 4 กรกฎาคม พ.ศ. 2554 ไว้ โดยสามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้ (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2554: 16-17) ความจริงแล้วงานศิลปะก็มีแค่ สี องค์กรประกอบ การวาดเส้น เพียงแต่ทั้งหมดนี้ ต้องทำด้วยจิตวิญญาณ ในเนื้อหาที่เราต้องทำอย่างลึกซึ้งและทุ่มใจ ในการสร้างงานศิลปะนั้น รัชชัย รักปทุม กล่าวว่า ต้องใช้ปัญญามากกว่าใช้กำลัง การสร้างงานศิลปะไม่จำเป็นต้องสร้างคนเดียวแต่ต้องใช้ปัญญา ปัจจุบันนี้คอมพิวเตอร์เทคโนโลยีต่างๆ เข้ามามีส่วนในการสร้างงานศิลปะมากขึ้น ซึ่งตนเองใช้คอมพิวเตอร์ในการตกแต่งภาพที่มีสีสันลวดลายที่แปลกตาก็ได้ภาพสำหรับสร้างงานศิลปะต่อไป โดยสามารถสรุปวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองได้เป็นแผนภูมิที่ 5 ดังนี้คือ



แผนภูมิที่ 5 วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ รัชชัย รักปทุม

ที่มา : กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2554: 17

ผลงานหนึ่งชิ้นนั้นกว่าจะออกมาได้ผ่านกระบวนการต่างๆ มากมาย มีภาพถ่ายย่อยๆ นับร้อยๆ รูปที่นำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ภาพถ่ายผลงานของเราที่สร้างขึ้นก็สามารถเอามาเล่นเป็นศิลปะผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ ได้อีก ภาพถ่ายนั้นสามารถสื่อความประทับใจ แล้วความประทับใจแบบนี้ รัชชัย รักปทุม นำมาทำเป็นดิจิทัลอาร์ต (Digital Art) การที่นำภาพถ่ายดิจิทัลอาร์ตไปใช้ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหญ่นั้น ก็ไม่ได้ใช้ทั้งหมดของภาพทั้งชิ้นหรือทั้งแผ่น แต่รัชชัย รักปทุม จะตัดส่วนที่ไม่ต้องการออกไป อาจจะเป็นริ้ว เป็นเส้น คัดเอาเฉพาะจุดหรือบางส่วนออกมาในรูปแบบที่ต้องการเอาไปสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานต่อไป การ

เอาเฟรมเล็ก ๆ มาเรียงเข้าด้วยกันก็จะกลายเป็นฟร้อมขนาดใหญ่เกิดเป็นภาพอีกภาพหนึ่งขึ้นมา ซึ่งงานของตนเองที่ผ่านมานั้นมีทั้ง 1 มิติ 2 มิติ กึ่ง 3 มิติ และ 3 มิติ

4) อิทธิพล ตั้งโฉลก ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ปี พ.ศ. 2551 เป็นผู้มีคุณเป็นเลิศในศาสตร์และศิลป์ สามารถรู้ทันความเคลื่อนไหวและความเปลี่ยนแปลงของวิทยาการในวงการศิลปะ มีความมุ่งมั่นศึกษาค้นหาความรู้และพัฒนาความสามารถอยู่ตลอดเวลา โดยใช้ความรู้และประสบการณ์จากการสอน การวิจารณ์ การดูงานศิลปะมาเรียบเรียงจัดให้ เป็นระบบและสามารถถ่ายทอดเป็นผลงานด้านวิชาการ ซึ่ง อิทธิพล ตั้งโฉลก ได้กล่าวถึงแนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองในการบรรยายหัวข้อ “วิถีงานศิลป์ในแบบของ ศาสตราจารย์ อิทธิพล ตั้งโฉลก” ให้กับผู้เข้าร่วมโครงการ “ครูศิลปะสร้างสรรค์งานศิลป์กับศิลปินแห่งชาติ” ในวันที่ 5 กรกฎาคม พ.ศ. 2554 ไว้ โดยสามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้ (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2554: 18-20) ความรักความศรัทธาที่เกิดขึ้นในงานศิลปะจะทำให้พรสวรรค์ที่มีอยู่ใน ตนเองได้รับการพัฒนา ผมมีความรักความศรัทธาในงานศิลปะจนถึงขั้นหลงใหลในงานศิลปะทุก วิชา กลางคืนก็อยากไปเขียนรูป เห็นตัวอย่างรุ่นพี่วาดรูปก็เห็นสวยดี เลยชวนเพื่อนไปเขียนรูป ยิ่ง รักยิ่งทุ่มเทก็ยิ่งเก่งขึ้น แต่อย่างไรก็ตามพรสวรรค์หรือความเก่งในปัจจุบันไม่ได้มีความสำคัญ คนที่ ไม่ถนัดก็สามารถเป็นศิลปินได้ มีสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาช่วยมากขึ้น ในขณะที่ความรักความ ศรัทธาในงานศิลปะกลับกลายเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในปัจจุบัน ซึ่งในปัจจุบันนี้ เป็นยุคของปัจเจกบุคคล เป็นเรื่องส่วนบุคคล ถ้าไม่ถนัดแบบไหนก็ไม่วาดแบบนั้น การทำงานศิลปะจริงๆ แล้วเป็นธรรมชาติ ตั้งแต่ยุคโบราณมาเริ่มต้นด้วยใจ เกิดความสะเทือนใจ ความสะเทือนใจในที่นี้ ไม่ใช่มีแต่ในแง่ลบแต่หมายถึงความสะเทือนใจทางบวกด้วย ใจเรากระทบอะไรแล้วเกิดความรู้สึกขึ้นมา ในสมัยก่อนจะไม่มีคำว่าแนวคิด มีแต่ความคิด ในสมัยโบราณเขาใช้พลังภาพ แสดงออกด้วยพลังภาพ ต่อมาในยุคปัจเจกจริงๆ ช่วงศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา จะเป็นการทำเรื่องเฉพาะของตัวเองแท้ๆ ซึ่งบางครั้งไม่รู้เรื่องเลย ต่างจากยุคโบราณที่ดูง่ายกว่า ผลงานจะออกมาในลักษณะเรื่องเฉพาะตัว มีความซับซ้อน ไม่สามารถแสดงด้วยภาษาภาพเพียงอย่างเดียวต้องใช้อย่างอื่นเข้ามาสื่อสารมากขึ้น

ในส่วนตัวของอิทธิพล ตั้งโฉลก มีวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยใช้ความรู้สึก รู้สึกอะไร สะเทือนใจอย่างไรก็แสดงออกมา ทดลองในรูปแบบ ในสไตล์ที่หลากหลาย ความชอบทดลองทำ แล้วประเมินว่าอันไหนดีอันไหนโดนใจ กฎของการสร้างสรรค์ก็คือไม่มีกฎเกณฑ์ เมื่อไหร่ที่มีกฎเกณฑ์ ก็จะมีข้อจำกัด ซึ่งข้อจำกัดมันขัดกับคำว่าสร้างสรรค์ ยกตัวอย่างบางคนที่ทำงานจิตรกรรมเมื่อทำงานไปมากขึ้นๆ รูปแบบงานขยายออกไปจนกลายเป็นงานจิตรกรรม 3 มิติ ก็ยังถือว่าเป็นงานจิตรกรรม ไม่ใช่งานประติมากรรม การที่เราจะไปแบ่งประเภทอะไรที่ตายตัวมันจะไม่เกิดการสร้างสรรค์ ศิลปินทัศนศิลป์ปัจจุบัน เริ่มการทำงานแบบมีเสียงด้วย เป็นการขยายกรอบออกไปอย่างไม่มีขอบเขต ปัจจุบันจึงหาคำนิยามเรื่องศิลปะยาก จากประสบการณ์ที่อิทธิพล ตั้งโฉลก ทำงานศิลปะมา เขาสามารถแยกองค์ประกอบศิลป์ออกเป็น 3 ส่วน คือ

4.1) ความคิด ความหมาย

4.2) รูปแบบ

4.3) เทคนิคและวัสดุ

แต่เดิมนั้น การสร้างสรรค์งานศิลปะจะเป็นไปตามขั้นตอนดังกล่าว แต่ในปัจจุบันอาจจะเริ่มกลับกัน อาจจะเริ่มจากการทดลองทำรูปแบบก่อน อาจจะเริ่มจากเทคนิคและวัสดุก่อน อาจจะมีผู้เชี่ยวชาญทางเทคนิค เช่น การทำภาพพิมพ์ ในแต่ละเทคนิคสร้างสุนทรีย์ภาพเฉพาะแตกต่างกัน และการใช้ความคิด ความคิดเดียวในการสร้างงานทุกเทคนิคนั้นไม่น่าจะดี เทคนิคเป็นสิ่งสำคัญมาก ทำให้เกิดเนื้อหา เกิดสไตล์เฉพาะ จะทำงานอะไรก็ต้องรู้ทั้งหมด อิทธิพล ตั้งโหลก กล่าวว่ามันเองนั้น เรียนภาพพิมพ์ต้องใช้เทคนิคหลายอย่าง งานบางชิ้นใน สมัยเรียนทำ ๆ ไป แล้วมีแต่รูปแบบกับเทคนิค ขาดแนวคิด ขาดเรื่องราว ขาดแรงบันดาลใจ แต่พอ มาวิเคราะห์ตนเองจึงพบว่า ในการทำงานศิลปะของตนเองมักใช้เรื่องของคู่ตรงข้าม เช่น แสง-เงา เคลื่อนไหว-หยุดนิ่ง เป็นต้น และความซับซ้อน ความรวดเร็วในการทำงานทำให้แสดงออกทางความคิดอย่างซับซ้อน

ภาพร่าง (Sketch) คือ ความคิด แล้วค่อยปรับปรุงภาพร่างนั้น แผลออกมาเป็นถ้อยคำ แต่ถ้าหากถ้อยคำมาก่อน ในที่สุดแล้วมันจะเอาไปต่อเป็นภาพไม่ได้ ดังนั้น จึงต้องคิดให้เป็นภาพแทนการคิดเป็นถ้อยคำแล้วทุกคนจะทำงานศิลปะได้ ความคิดสำคัญที่สุดโดยเฉพาะในเวลาสั้นๆ บางครั้งคิดไม่ออกว่าจะอะไร ก็เอาเทคนิครูปแบบมาเป็นตัวนำ เมื่อทำ ๆ ไป ความคิดก็จะออกมาเอง แต่อย่างไรก็ตาม ถ้าคิดเป็นถ้อยคำ ควรตั้งคำถามว่าจะทำอะไร ทำไปทำไม ทำไมต้องทำเรื่องนี้

แนวความคิด คือ การจัดระเบียบเรียงเรียงความคิด ที่สำคัญต้องแสดงทัศนะหรือความคิดของตัวเองในเรื่องที่จะทำ ต้องเอาความคิดของตัวเองมาตีความว่าจะทำอะไร ต้องทำให้ไม่เหมือนใคร การเริ่มต้นอาจจะเหมือน อาจจะคล้าย แต่สุดท้ายต้องสลัดให้หลุดให้ได้ เช่น บางคนวาดภาพดอกหญ้าที่ไม่มีใครสนใจ แต่ถ่ายทอดออกมาในมุมมองที่สวยงามแตกต่าง ดังนั้นไม่จำเป็นต้องทำเรื่องที่ยิ่งใหญ่ เอาเรื่องใกล้ตัวให้มากที่สุด งานที่ดีควรจะมี ความง่าย ตรง ชัด ไม่มี ความซับซ้อนมากมาย

5) เดชา วราชน ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ (ภาพพิมพ์และสื่อผสม) ปี พ.ศ. 2550 เป็นศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้รูปทรงเรียบง่ายน้อยชิ้น รูปทรงเรขาคณิตแสดงถึงความสงบนิ่งเป็นสิ่งแทนของวัตถุและรูปทรงอินทรีย์แสดงความเคลื่อนไหวของชีวิต โดยใช้เทคนิคภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน ต่อมาได้เปลี่ยนมาสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบสื่อผสม เพื่อแสดงออกทาง

ความคิดและความรู้สึกที่เปลี่ยนแปลงก้าวหน้าขึ้น โดยค้นพบเทคนิคการสร้างพื้นผิวบนทองแดง ซึ่ง เดชา วราชุน ได้กล่าวถึง แนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองในการบรรยายหัวข้อ “งานศิลปะในแบบของศาสตราจารย์ เดชา วราชุน” ให้กับผู้เข้าร่วมโครงการ “ครุศิลปะสร้างสรรค์งานศิลปะกับศิลปินแห่งชาติ” ในวันที่ 5 กรกฎาคม พ.ศ. 2554 ไว้ โดยสามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้ (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2554: 21-24) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนนั้น อยากทำอะไรก็ทำโดยที่ไม่ได้คิดว่าต้องมีใครมาชอบ งานศิลปะเป็นอะไรอย่างหนึ่งที่เรารักชอบเราพอใจ เป็นเจตนาบริสุทธิ์ที่ทำให้ได้รับอะไรหลายๆ อย่างที่คนทั่วไปอาจจะอยากได้แล้วไม่ได้ อย่างเช่น ศิลปินชั้นเยี่ยม ศิลปินแห่งชาติ ศาสตราจารย์ ซึ่งตนถือว่าเป็นผลพลอยได้จากการทำงานที่ตนเองไม่ได้มุ่งหวัง คนทำงานศิลปะถ้าจะทำให้เป็นแนวของตัวเองก็อยู่ที่เจตนา ถ้าเจตนาเราบริสุทธิ์ก็จะแสดงความคิดของตัวเองออกมาได้ชัดเจน ถ้าเรามีเจตนาที่จะวาดภาพขาย วาดภาพประกวด เราก็จะนึกถึงแต่กรรมกรนึกถึงแต่ความชอบของคนซื้อ ก็จะทำให้ความเป็นตัวเราลดลง งานของตนเองถึงไม่มีคนซื้อเลย แต่ก็ดีที่ได้เก็บเป็นแบบอย่าง เมื่อถึงจุดๆ หนึ่งสิ่งที่เราทำไว้ก็ส่งผลกระทบต่อเราในทุกๆ ด้าน การทำงานศิลปะอะไรก็ต้องทำให้ก้าวหน้า จะรอแค่สร้างงานให้คนอื่นดูรู้เรื่องเป็นเรียลลิสติกอย่างเดียว ก็จะได้ก้าวหน้า อย่างเช่นงานของตนเองใช้เวลาผ่านไปถึง 10 ปี จึงมีคนให้ความสนใจ

ในช่วงที่ เดชา วราชุน ทำงานภาพพิมพ์ เขาก็ได้ทำงานโลหะไปด้วย ในช่วงปี พ.ศ. 2511-2512 หลังจากนั้น ช่วงปี พ.ศ. 2530-2531 ก็ได้พบเทคนิคใหม่เป็นออกไซด์ของทองแดง สีที่เกิดจากการกัดของอากาศ ซึ่งการทำเทคนิคนี้ต้องคอยควบคุมระยะเวลาให้ได้สีตามต้องการ งานศิลปะของเดชา วราชุน เปลี่ยนจากภาพพิมพ์มาเป็นสีน้ำ แล้วมาทำโลหะ หลังจากนั้นก็ได้ทำงานสื่อผสมอยู่ระยะหนึ่ง และในระยะต่อมาได้ทำงานศิลปะด้วยสีอะคริลิก โดยมีลักษณะของการทำงานภาพพิมพ์เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ซึ่ง เดชา วราชุน กล่าวว่า อาจจะเป็นเรื่องด้วยคนที่เรียนภาพพิมพ์นั้น จะต้องมีความเป็นระเบียบ จะต้องวางแผนว่าจะทำอะไรก่อนหลัง มีความสะอาด มีความเป็นระเบียบ ดังนั้น ผลงานที่ออกมาก็เลยมีบุคลิกบางอย่างซ่อนอยู่ เป็นความไม่มีความเป็นระเบียบที่ซ่อนอยู่ในความมีระเบียบ งานศิลปะบางที่มีจุดบันดลใจนิดเดียวแล้วเราเอามาขยายต่อ ไม่ควรเล่าเรื่องความคิดที่เป็นเรื่องเป็นราว การทำงานศิลปะถ้าเป็นการเล่าก็เหมือนภาพประกอบเรื่อง เมื่อดูจบแล้วก็ไม่ต้องจินตนาการ แต่งานศิลปะดูจบแล้ว ต้องเกิดจินตนาการนึกเอาเอง เป็นเรื่องที่ศิลปินพยายามทำให้จินตนาการคนดูไปไกลกว่าที่เห็น ซึ่งบางทีคนอาจจะไม่ชอบงานของเรา แต่เราก็ไม่ควรจะไปแคร์คน ถ้าเราทำงานศิลปะแล้วไปแคร์คนมาก งานนั้นก็จะเป็นตัวเรา ใครจะชอบหรือไม่ชอบก็แล้วแต่

6) นนทิวรรณ จันทนะผลิน ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (ประติมากรรม) ปี พ.ศ. 2549 เป็นประติมากรที่มีชื่อเสียง มีผลงานโดดเด่น สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมโดยใช้

ความสัมพันธ์ของเส้นและปริมาตรอันกลมกลืนงดงาม เพื่อสื่อถึงความรู้สึก อารมณ์ และความปรารถนา เพื่อให้สังคมได้ตระหนักถึงความเป็นจริงของธรรมชาติ และต่อมาในภายหลังได้สร้างสรรค์ผลงานที่มีเนื้อหาแฝงปรัชญาทางพุทธศาสนา ซึ่ง นนทิวรรณ จันทนะผลิน ได้กล่าวถึงแนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองในการบรรยายหัวข้อ “ความงดงามกับงานศิลป์” ให้กับผู้เข้าร่วมโครงการ “ครุศิลป์สร้างสรรค์งานศิลป์กับศิลปินแห่งชาติ” ในวันที่ 5 กรกฎาคม พ.ศ. 2554 ไว้ดังนี้ (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2554: 25-27) สาเหตุที่ตนเองเลือกเนื้อหาในเชิงธรรมะมาเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์งานศิลปะนั้น เริ่มต้นจากในอดีตตนเองมีความเชื่อว่าการทำงานด้านศิลปะที่เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาไม่ได้เป็นงานศิลปะ แต่ในปัจจุบันการสร้างสรรค์งานทางด้านศิลปะมีการเปิดกว้างมากขึ้น และมีศิลปะที่มีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ถ้าหากมีความเชื่อมั่นและผูกพันกับตัวเอง เราก็มีสิทธิ์ที่จะทำสิ่งเหล่านั้นได้ วิธีคิดของ นนทิวรรณ จันทนะผลิน ไม่ได้ใช้ความคิดของตัวเองเป็นหลัก แต่จะเน้นในสิ่งที่เป็นสาระสำคัญ เนื้อหาต่างๆ ที่มีจะมีความสำคัญมากกว่ารูปทรงที่ปรากฏขึ้น สิ่งที่เขาสนใจมากที่สุดคือชีวิตที่หมุนเวียนอยู่กับอารมณ์และความรู้สึก เมื่อเราพบธรรมะก็จะทำให้เราพบกับความสุขที่แท้จริง การที่เรามีความรู้ทางด้านธรรมะชัดเจน จึงจะสามารถนำมาใช้ทำงานได้อย่างถูกต้อง จุดแรกที่ทำในเรื่องนามธรรม ทำด้วยความพอใจไม่เคยตั้งคำถามต่างๆ จนกระทั่งงานที่ทำมีเทคนิค รูปทรง และความหมายต่างๆ มีมากขึ้น จึงจำเป็นต้องศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมมากขึ้นเช่นกัน

พัฒนาการของแนวคิดและรูปแบบผลงานของ นนทิวรรณ จันทนะผลิน กล่าวโดยสังเขปได้ดังนี้ คือ ประติมากรรม ได้แรงบันดาลใจจากร่างกายของคน โดยเน้นที่สัดส่วนโครงสร้าง แต่มีการแสดงอารมณ์อย่างชัดเจน จากนั้นพัฒนาเป็นปฏิมากรรม โดยนำโครงสร้างที่คล้ายคลึงกันกับมนุษย์มาใช้สร้างสรรค์ โดยใช้ความสามารถที่มีอยู่ในการปั้น ปั้นพระพุทธรูปส่งเข้าประกวด และได้รับรางวัลที่ 2 เนื่องจากพระพุทธรูปที่ปั้นขึ้นนั้นมีความเรียบง่าย ซึ่งตรงกันข้ามกับพระพุทธรูปที่ประดิษฐานอยู่ในวัดต่างๆ ของประเทศไทย ที่มีความอ่อนช้อยสวยงามและมีฐานพระที่มีลวดลายประณีต จากการสร้างพระพุทธรูปจะต้องมีฐานบัวหงายที่เบ่งบาน ซึ่งเปรียบเสมือนบัว 4 เหล่า ที่มีความหมายแสดงถึงผู้ที่บรรลุธรรม ทุกครั้งที่ปั้นพระพุทธรูปจะต้องมีฐานบัวทุกครั้ง กล่าวได้ว่า ส่วนที่เป็นฐานจะต้องมีสมถกรรมฐานเป็นพื้น มีดอกบัวบาน มีองค์พระพุทธรูป ซึ่งเป็นตัวแทนของธรรมะ ศาสนาพุทธ พระพุทธรูปจึงไม่ใช่เพียงแค่รูปแบบ แต่ยึดนามส่วนที่เป็นธรรมะที่จะช่วยให้เราเข้าใจ ข้อมูลนี้เป็นแนวคิดในการสร้างพระพุทธรูปต่อไป หลังจากปั้นพระพุทธรูปมา 3 องค์ ก็อยากจะทำพระพุทธรูปที่มีความเรียบง่าย จึงอาสาปั้นพระให้กับพระสงฆ์องค์หนึ่งที่มีความต้องการพระพุทธรูปแบบเรียบง่าย สิ่งที่เห็นในพระพุทธรูปก็จะมี

ความเรียบง่ายและรอยยิ้มอันอ่อนนุ่ม เยียบสงบ มีความนิ่ง เป็นอารมณ์ความสุขที่อยู่ภายในจิต ปางที่ปั้นขึ้นเป็นปางสมาธิ ซึ่งตัดรายละเอียดต่างๆ ออกให้น้อยลง แต่ยังคงมีความสวยงามร่มเย็น ความสุขของพระพุทธเจ้าเป็นความสุขที่ถูกต้องและมีความสุขที่สุด องค์ประกอบของพระองค์นี้จึงเรียบง่ายและมีสาระสำคัญเท่านั้น จากนั้นได้พัฒนาประติมากรรมขึ้นมาอีกชุดหนึ่ง โดยดัดแปลงมาจากพระที่ปั้นขึ้นทำให้ประติมากรรมชุดนี้มีความสงบ จึงเกิดความคิดว่า ความสงบนิ่งหรือการบรรลุธรรมไม่ได้อยู่ในพระพุทธเจ้าเท่านั้น ดังนั้น จึงได้สร้างสรรค์ประติมากรรมคนนั่งสมาธิขึ้นมา มีจุดประสงค์เพื่อที่จะแสดงให้เห็นว่ามนุษย์ทุกคนสามารถบรรลุธรรมได้ ไม่ว่าจะนั่งหรือยืน และประติมากรรมพานพุ่ม จุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ประติมากรรมพานพุ่มนั้น เริ่มมาจากความกลัวของ นนทิวรรณ จันทนะผลิน เอง ที่เขากลัวพื้นที่แคบๆ เมื่อต้องเข้าเครื่องเอ็กซเรย์ MRI (X-Ray Magnetic Resonance Imaging) เขาไม่สามารถเข้าเครื่องเอ็กซเรย์ MRI ได้ เขาต้องขอเวลาหมอมือเพื่อทำให้สงบ ให้คลายความหวาดกลัว วิธีที่ นนทิวรรณ จันทนะผลิน ใช้จัดการความกลัวของตนเอง คือ การสวดภาวนาถึงพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ด้วยบทสวดมนต์ “นะโม ตัสสะ ภะคะวะโต อะระหะโต สัมมาสัมพุทธัสสะ” เมื่อเขาคลายความหวาดกลัวของตนเองได้แล้ว จึงสามารถทำการรักษาได้ จากจุดนี้เขาจึงคิดขึ้นมาว่าอยากจะทำประติมากรรม เพื่อเป็นสิ่งตอบแทนในพระคุณขององค์ภavana เขาจึงคิดถึงพานพุ่มซึ่งเป็นสิ่งบูชา ในพานพุ่มจะมี ส่วนประกอบของดอกไม้เป็นรูปทรงที่งดงามตรงตามประเพณีที่ทำมา และเป็นการนอบน้อมต่อพระพุทธเจ้า จึงทำผลงานพานพุ่มขึ้นในแนวคิดที่ชื่อว่า “ขอนอบน้อมต่อพระผู้มีพระภาคเจ้าผู้ไกลจากกิเลส” และตัวเขาเองชื่นชอบผลงานชิ้นนี้มาก เพราะสื่อความหมายในรูปทรงจากความรู้สึก เขาได้อย่างชัดเจน โดยมีลักษณะของดอกไม้ที่อยู่เหนือกลีบเลี้ยงและตุ่ม ตัดด้วยเส้นที่ทำให้เห็นกลีบของดอกไม้มากขึ้น บางคนอาจจะมีจินตนาการเป็นสิ่งที่อื่นก็ได้ อย่างเช่น “นม” แต่ก็ไม่ปฏิเสธเพราะประติมากรรมแนวนามธรรมสามารถจะคิดและแสดงความรู้สึกได้หลากหลายขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละคน

7) เกียรติศักดิ์ ชานนารอด ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (จิตรกรรม) ปี พ.ศ. 2549 เป็นศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในแนวศิลปะเพื่อฝัน (Fantastic Art) ให้ความสำคัญกับจิตใต้สำนึกเป็นตัวสำคัญในการแสดงออก นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับประสบการณ์ชีวิตส่วนตัว และทัศนะอันเกิดจากการมองความเป็นไปของชีวิต โดยมีหลักธรรมของพระพุทธศาสนาซึ่งนำความคิด ผลงานช่วงแรกมีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตและสังขาร ด้วยวัยที่สูงขึ้นการมองชีวิตผ่านการกลั่นกรองและจิตใจสงบ มองโลกอย่างเข้าใจและเห็นคุณค่าความงดงามของการมีชีวิตอยู่ ผลงานศิลปะจึงเต็มไปด้วยสีสันและเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย เขาเป็นผู้บุกเบิกในการใช้วัสดุ

ในงานศิลปะ ซึ่ง เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ ได้กล่าวถึง แนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองในการบรรยายหัวข้อ “วิถีสานศิลป์ในแบบของ ศาสตราจารย์ เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ” ให้กับผู้เข้าร่วมโครงการ “ครุศิลปะสร้างสรรค์งานศิลป์กับศิลปินแห่งชาติ” ในวันที่ 5 กรกฎาคม พ.ศ. 2554 ไว้ดังนี้ (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2554: 28-31) ในช่วงที่ เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ กำลังเรียนอยู่สุดท้ายในระดับปริญญาตรีและจบปี พ.ศ. 2510 งานของเขาเริ่มต้นด้วยแนวความคิด เรื่องชีวิต สังขาร และความตาย และแนวความคิดนี้มีส่วนครอบคลุมการทำงานมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งสามารถอธิบายได้จากผลงานดังต่อไปนี้

7.1) รูป “ทางสุดท้าย” เขียนขึ้นที่บ้านพักรถไฟบางกอกน้อย เป็นซากของรถไฟเก่าๆ เมื่อเห็นก็เขียนรูปขึ้นมา โดยการนำสนามเด็กเล่นที่เดินผ่านตอนเย็นๆ นำมาใส่ไว้ในรูปด้วยรถไฟที่วิ่งในรูปมีปล่องเมรุพ่นควันและลากจูงกระโหลกศีรษะ เพื่อมุ่งไปสู่สถานที่สุดท้ายของชีวิต ซึ่งช่วงนี้จะมีความกลัวในเรื่องของความตาย ในระหว่างที่ทำงานสร้างสรรค์ก็คิดขึ้นมาได้จึงหยิบกระดาษขึ้นมาร่างภาพ ว่าจะได้ผลงาน 1 ชิ้น ก็จะมีการร่างภาพความคิด อารมณ์ ความรู้สึกเก็บไว้ บางชิ้นจะมีความวุ่นวายประกอบกันมากมาย งานหนึ่งชิ้นก็จะสร้างสรรค์เป็นเวลานาน

7.2) รูป “เสียงร้อง” ปี พ.ศ. 2511 จะมีส่วนประกอบและวัสดุอุปกรณ์มากมาย มีทั้งพลาสติก หน้าต่างไม้เก่า ขดลวดอลูมิเนียม ไม้ผุ ซึ่งแสดงถึงความไม่เที่ยงแท้ของชีวิต จะมีสุนัขพันธุ์ปักเป็นตัวทำให้ตัวคนอ้าปากร้องด้วยความกลัว ซึ่งช่วงนี้ เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ ยังหมกมุ่นครุ่นคิดอยู่กับเรื่องนี้ตลอดเวลา งานภาพร่างของเขาบางชิ้นกว่าจะนำมาเขียนจริงเป็นเวลา 30-50 ปี ในการวาดรูปบางครั้งมันจะทำได้ช้า อาจจะเป็นเพราะร่างภาพมากเกินไป ภาพร่างต่างๆ บางชิ้นจึงตกหล่นไป บางครั้งแหล่งที่มาของงานอาจจะมาได้จากหลายที่หลายทางผสมผสานมาเป็นงานศิลปะ คนทำงานศิลปะจะนำสิ่งที่เข้ามาในชีวิตทุกเรื่องที่เข้ามานำมาเป็นงานศิลปะ ซึ่งถือว่าเป็นความโชคดี ไม่ว่าเรื่องอะไรที่เข้ามาในชีวิตจากความรู้สึกที่กดดัน หรือบีบคั้น เราสามารถนำมาระบายออกมาในรูปงานศิลปะที่คนทำงานศิลปะสามารถนำมาสร้างสรรค์ให้มีคุณค่า

7.3) จิตรกรรมในรูปแบบ 3 มิติ ซึ่งถือว่าเป็นผู้บุกเบิกงานประเภทนี้ โดยทำวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ประกอบการวาดภาพ บางครั้งก็ไม่ทราบแนวคิดของภาพแต่มันออกมาจากความรู้สึก และจะมีการนำสิ่งต่างๆ ใส่เข้าไปในงานด้วย เช่น กระดุกสัตว์ ไม้แขวนเสื้อ และมักจะมีกรอบหน้าต่างเก่ามาเป็นส่วนประกอบด้วย บางเหตุการณ์ขณะกำลังนอน เมื่อคิดเรื่องราวขึ้นมาได้ก็ลุกขึ้นจากที่นอนมาร่างภาพประสบการณ์ต่างๆ ที่เข้ามาในชีวิตเรา เอามาแปลงให้เป็นงานศิลปะ

7.4) ในช่วงปี พ.ศ. 2543 เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ ได้นำเกรียงปาดสีมาใช้ทำงานศิลปะ และได้มีโอกาสได้ไปประเทศเยอรมัน ซึ่งประเทศเยอรมันจะมีความผูกพันกับม้าเลย

มีงานที่มีม้าเข้ามาเป็นองค์ประกอบหลายชิ้น เทคนิคในการถ่ายภาพเบลอก็ได้แรงบันดาลใจมาจาก ศิลปินใหญ่ชาวเยอรมันเช่นกัน การแสดงภาพในบางครั้งจะมีคำถามถึงแนวคิดของคนดูเช่นกัน แต่ก็จะมีทั้งคำถามที่ทั้งสามารถตอบได้และไม่สามารถตอบได้

เกียรติศักดิ์ ชานนารถ ยังกล่าวอีกว่า ในการทำงานศิลปะไม่จำเป็นต้องมี แนวคิด แนวคิดต่างๆ ออกมาจากตัวเรา อาจะยังร้อยเรียงออกมาไม่ได้ อาจจะใช้เวลาใน ภายหลัง หลังจากที่ทำงานเสร็จก็ได้ที่จะอธิบายแนวคิดออกมา โดยส่วนตัวของตนเองนั้น ชอบ ย้อนดูภาพร่างเก่าๆ ของตนเอง เพราะมันทำให้มีความสุข และพอใจในงานศิลปะเป็นอย่างมาก ดังนั้น จึงมีการเก็บภาพร่างเก่าๆ ใส่แฟ้มไว้ และจะเปิดขึ้นมาดูเป็นระยะๆ เหมือนภาพร่าง เหล่านั้นจะเรียกร้องให้นำขึ้นมาสร้างสรรค์งาน ซึ่งภาพร่างเก่าๆ สามารถดึงขึ้นมาและมีการ แต่งเติมให้เข้ากับยุคสมัยได้

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธัญญา หวังสมุทร (2550: ง) ได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุดความเป็นรูปธรรมของความรู้สึกหวาดกลัวที่แฝงเร้นอยู่ในจิตใจของมนุษย์ ตามรูปแบบของงานจิตรกรรมแนวอภิปรัชญา โดยนำความกลัวมาสร้างจินตนาการถึงสิ่งที่ศิลปินหวาดกลัวหรือสร้างหนทางของการหลีกเลี่ยงนี้ รวมทั้งวิธีการที่จะต่อสู้และรับมือกับสิ่งที่หวาดกลัว

อมร พิณพิมาย (2545: ง) ได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ชุด จินตนาการจากความเชื่อ และความศรัทธาต่อพิธีกรรมต่างๆ ของไทย ได้ทำการศึกษาค้นคว้าความเชื่อและความศรัทธา จากการประกอบพิธีกรรมต่างๆ ที่มีมากมายในชีวิตประจำวัน ทั้งการเชื่อถือ บาบ บุญ การเชื่อ โชคลางสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่ในการดำเนินชีวิตของคนไทยในสังคมเมืองหรือ สังคมชนบท เพื่อตอบสนองและสื่อความหมายของพิธีกรรมผ่านผลงานจิตรกรรม

ม.ล.บุศยมาศ นันทวัน (2544: ง) ได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุดสภาวะจิตที่เกิดจากความกลัว เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกภายในที่ได้รับความสะดวกสบายจากความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคมโดยเลือกใช้ผ้าก๊อศ เพื่อสื่อถึงบาดแผลและความเจ็บปวดของจิตใจข้างในของมนุษย์ ไปมีดสื่อถึงความอันตราย

Apichart Pholprasert (2005) ทำการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภายใต้หัวข้อ The rural-based artist in Britain and Thailand : An investigation into the creative processes by which artist have rejected the metropolitan context of contemporary art เพื่อสร้างสรรค์และพัฒนารูปทรงใหม่บนพื้นฐานของศิลปะพื้นฐานในเมืองไทย ซึ่งเน้นการปฏิบัติ และ ปรัชญาศิลปะตะวันตก แรงบันดาลใจมาจากการคิดถึงบ้าน โดยเปรียบเทียบระหว่างสถานที่ และ

สภาพแวดล้อมที่บ้านเกิดกับสถานที่ และสภาพแวดล้อมที่ตนเองกำลังอยู่ขณะนั้นว่า มันสามารถเชื่อมโยงความรู้สึกให้แก่ผู้วิจัยได้ เช่น เมื่อผู้วิจัยเหยียบบนพื้นหิมะทำให้หวนย้อนไปนึกถึงพื้นที่นทราຍที่บ้านเกิดได้

Silvana Barbosa Macêdo-Lamb (2003) ทำการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเรื่อง From Fine Art to Natural Science Through Allegory เป็นงานวิจัยเพื่อสังเกตกระบวนการแสดงออกของธรรมชาติผ่านผลงานทางศิลปะและวิทยาศาสตร์ โดยใช้ทฤษฎีสัญลักษณ์ การศึกษานี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของศิลปะ วิทยาศาสตร์ และธรรมชาติ โดยอธิบายด้วยศิลปะ ทฤษฎี วิธีการวิจัยและนิเวศวิทยา ในช่วงหลัง ค.ศ. 20 โดยใช้เครื่องมือ 2 ชนิด คือ ตัวทฤษฎี และการปฏิบัติ แต่อธิบายด้วยมุมมองของผู้วิจัยเองในการปฏิบัติงานศิลปะ โดยร่วมมือกับศิลปินชาวฟินแลนด์ Henna Asikainen เราต้องสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ วิทยาศาสตร์ และธรรมชาติ เพื่ออธิบายกรณีศึกษาในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้ Digital Technology ร่วมกับภาพ และเสียงในงาน VDO Installation ซึ่งการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้องค์ความรู้ของศิลปะร่วมสมัยที่แสดงให้เห็นถึงศิลปะ และวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติเป็นผลผลิตของงานศิลปะ ซึ่งมีส่วนร่วมกับศิลปะ วิทยาศาสตร์ และธรรมชาติ โดยทดลองให้เห็นการใช้ทฤษฎีสัญลักษณ์ตรวจสอบความต่างของศิลปะและธรรมชาติ และงานวิจัยนี้มีวิธีการที่มีคุณค่าสำหรับการทำงานของศิลปิน ในสาขาวิชาหรือการพัฒนาความร่วมมือกับนักวิทยาศาสตร์ ซึ่งงานวิจัยนี้ สนใจศึกษาแนวคิดลัทธิ Romantic ช่วงต้นที่แยกตัวออกและมันสัมพันธ์กับสัญลักษณ์ในลัทธิ Post-Modern ร่วมวิจารณ์เนื้อหาและบริบทอื่นๆ ด้วยสัญลักษณ์และคุณค่าของความสัมพันธ์ของศิลปะปฏิบัติ ซึ่งงานวิจัยนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงในการศึกษากฎของปรัชญาของสัญลักษณ์ในทฤษฎีลัทธิ Romantic ยุคต้น ซึ่งในงานศิลปะปฏิบัติมีการใช้ทฤษฎีสัญลักษณ์อย่างมาก และการหล่อหลอมทฤษฎีสัญลักษณ์ที่ปรากฏออกมาเป็นแบบแผน การตีความพลวัตของสัญลักษณ์ที่ส่งต่อแบบร่วมกับสิ่งที่ตรงกันข้ามกับสุนทรียศาสตร์และการเมือง ศิลปะและวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติและวัฒนธรรม นำมาสู่ความสดใสและมุมมองที่เหมาะสมไปสู่การรับรู้และผลผลิตของศิลปะ ซึ่งตัดกันด้วยธรรมชาติศาสตร์

โสภิตา นันทพรภิรมย์ (2548: ง) วิจัยเรื่องความกลัวปกติของเด็กและวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสำรวจความกลัวปกติ รวมทั้งทำการวิเคราะห์และเปรียบเทียบความกลัวปกติในด้านต่างๆ กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กและวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร มีอายุ 7-18 ปี จำนวน 915 คน และแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่มอายุ คือ เด็กเล็ก เด็กโต และวัยรุ่น ทำการวิจัยโดยใช้ “แบบสำรวจความกลัวสำหรับเด็กและวัยรุ่นไทย”

วิเคราะห์สถิติทั้งหมด โดยใช้สถิติ Factor Analysis, Two-Way ANOVA, Diacriminant Analysis และ Frequency Distribution ผลการวิจัยพบว่า

1. ความกลัวปกติของเด็กและวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครจัดเป็นกลุ่มความกลัวได้ 5 กลุ่ม คือ “กลัวความตาย และสิ่งที่เป็นอันตรายถึงชีวิต” “การกลัว คน สัตว์ หรือสิ่งที่ไม่น่าไว้วางใจ” “การกลัวผี สิ่งที่ทำให้เกิดความหวาดกลัว หวาดเสียว หรือไม่สบายใจ” “การกลัวภาวะกดดันทางจิตใจ การไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม และความล้มเหลวพ่ายแพ้” และ “การกลัวการถูกตำหนิติเตียนหรือลงโทษ และสิ่งที่เกี่ยวข้องทางครอบครัว”

2. เด็กหญิงรายงานว่ามีความกลัว และระดับความกลัวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) ส่วนในกลุ่มอายุโดยรวมแล้ว พบว่า ปริมาณความกลัวลดลงในกลุ่มอายุที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) และไม่พบอิทธิพลร่วมระหว่างเพศ

3. ความกลัวเฉพาะเด็กหญิงที่เด็กชายไม่ค่อยกลัวมี 11 อย่าง อันดับที่ 1 คือ “คนโรคจิต คนบ้ากาม ผู้ที่ชอบลวนลามร่างกายผู้อื่น พวกถ้ำมอญ” ส่วนความกลัวเฉพาะเด็กเล็กที่วัยรุ่นมักไม่ค่อยกลัวมี 13 อย่าง อันดับที่ 1 คือ “การพลัดหลงในฝูงชน”

4. ความกลัวที่พบมากที่สุดในกลุ่มตัวอย่างโดยรวมและในกลุ่มย่อย พบว่า อันดับที่ 1 คือ “การที่ตนเองต้องสูญเสียอวัยวะ พิการ อัมพาต ช่วยเหลือตนเองไม่ได้” ยกเว้นกลุ่มเด็กเล็กที่กลัว “น้ำท่วมโลก ดวงอาทิตย์ดับ อุกกาบาตพุ่งชนโลก โลกแตก” เป็นอันดับที่ 1

บทที่ 3

สัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทย

“คนไทยเราก็เหมือนกับชาติอื่นๆ ที่เจริญแล้วและยังไม่เจริญ ย่อมถือเจ้าเข้าผี และเชื่อโชคชะตาราศีเหลือติดมาแต่ดึกดำบรรพ์ เมื่อประกอบกิจการงานอะไรที่เห็นว่าสำคัญเกี่ยวกับความสุข ความเจริญ ก็ต้องหาอุบายปิดเป่าหรือป้องกันเหตุร้ายอันจะมีมา กล่าวว่ามีผีสงเทวดาจะให้โทษ ให้แรง คือ จะมาขัดขวางทำให้เสียการ เหตุด้วยแต่เดิมมีความกลัวและเชื่อถือกันอย่างนี้ ความหวาดสะดุ้งต่อภัยที่มองไม่เห็นตัวจึงมีอยู่ทั่วทุกหัวระแหง ก็มีอยู่อย่างเดียว คือหาทางแก้ด้วยวิธีในทำนองเดียวกัน คือหาสิ่งศักดิ์สิทธิ์มาเป็นเครื่องป้องกัน” (เสฐียรโกเศศ, 2551: 266-342)

แนวคิดของเสฐียรโกเศศนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ เอเดรียน สนอดกราส (2535: 2-7) ที่กล่าวว่า เรื่องของสิ่งศักดิ์สิทธิ์มีปรากฏอยู่มากมายในสัญลักษณ์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษา ค้นคว้า และรวบรวมความเชื่อที่ถ่ายทอดออกมาเป็นสัญลักษณ์ในการปกป้อง ขจัดปิดเป่าเหตุร้ายภัยอันตรายให้แก่ผู้คน เพื่อคลายความหวาดกลัว โดยแบ่งเนื้อหาสาระของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทยได้ดังนี้คือ

1. สัญลักษณ์
2. ความหมายของสัญลักษณ์
3. สัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทย

3.1 สัญลักษณ์

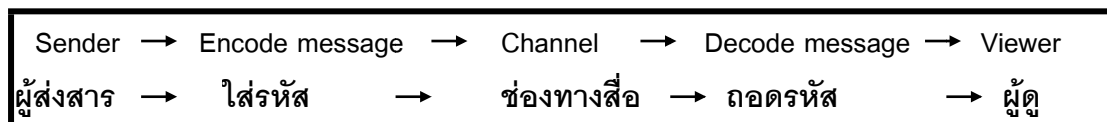
สัญลักษณ์ (Semiotics หรือ Simiology) เป็นศาสตร์ที่ทำหน้าที่ศึกษาเกี่ยวกับภาพและเครื่องหมายที่พบอยู่ในชีวิตประจำวัน และช่วยในการเรียนรู้เพื่อที่จะอ่านภาพ (Visual Literacy) ให้ออกในระดับที่ลึกซึ้ง สัญลักษณ์สามารถจำแนกข้อมูลภาพออกเป็น 3 ชนิด ดังนี้คือ Icon, Index, และ Symbol (ความฉลาดของลูกตาและมาภาคติในงานโฆษณา, 2554: ออนไลน์)

3.1.1 Icon คือภาพที่นำเสนอออกมาอย่างตรงไปตรงมา เช่น ภาพทางวิทยาศาสตร์ซึ่งเป็นข้อเท็จจริงต่างๆ ภาพแผนที่ทางอากาศ และภาพบุคคลบนบัตรประชาชน เป็นต้น

3.1.2 Index คือภาพที่บ่งถึงบางสิ่งบางอย่าง เช่น ภาพรอยเท้าสัตว์ทำให้รู้ว่ามันมีสัตว์ชนิดนั้นอยู่ ภาพของดอกไม้ไฟบนท้องฟ้าทำให้เรารู้ว่ามีงานเฉลิมฉลอง เป็นต้น

3.1.3 Symbol คือภาพที่มีความหมายต่างไปจากตัวมัน หรือใช้แทนค่าความหมายใหม่ เช่น ภาพไม้กางเขนหมายถึงคริสต์ศาสนา ภาพดอกกุหลาบหมายถึงความรัก ภาพสุนัขหมายถึงความซื่อสัตย์ เป็นต้น

ในการสื่อสารข้อมูลนั้น ผู้ส่งสารจะใช้ข้อมูลภาพหรือเครื่องหมายเหล่านี้ สื่อสารมาถึงผู้ดูอยู่ตลอดเวลา สารที่พวกเขาต้องการสื่อจะถูกใส่รหัส และนำเสนอมานำเสนอผ่านทางสื่อ เช่น ไปสเตอร์ป้ายโฆษณาขนาดใหญ่ หน้าหนังสือพิมพ์ จอโทรทัศน์ และผู้รับจำเป็นต้องถอดรหัสสารนั้นก่อนจึงจะเข้าใจ กระบวนการนี้เรียกว่า "กระบวนการสื่อ" ยกตัวอย่างเช่น ผลงานประติมากรรมชายแก่ชาวตะวันตกสวมชุดขาว ผมสีขาว ใส่แว่นตา แก้มแดง หน้าตาใจดี ถือไม้เท้า มือข้างหนึ่งทำท่าเชิญชวนอยู่หน้าร้านขายไก่ทอดในห้างสรรพสินค้าทั่วไป งานประติมากรรมชิ้นนี้ได้สื่อสารกับผู้ดูโดยไม่จำเป็นต้องมีข้อความ (Text) ใดๆ มาประกอบ ผู้ส่งสารทำให้คนแก่หน้าตาใจดีคนนี้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อระหว่าง "ผู้ดู" กับ "ไก่ทอด" ว่าไก่ทอดมีรสชาติเป็นเอกลักษณ์แบบต้นตำรับ ผลงานประติมากรรมนี้จึงมีความหมายมากกว่าตัวของชายชราในชุดขาว (Icon) หรือผู้พันแซนเดอร์ส ผู้ดูที่ไม่เคยรู้จักประวัติของตัวผู้พันคนนี้เลย ก็สามารถเข้าใจและเชื่อมโยงสัญลักษณ์นี้ไปสู่ไก่ทอดได้ ด้วยเหตุนี้ ชายชราคนดังกล่าวจึงมีค่าเท่ากับ "ไก่ทอด"



แผนภูมิที่ 6 กระบวนการสื่อ

ที่มา : <http://tortaro.multiply.com>, 2554

3.2 ความหมายของสัญลักษณ์

พจนานุกรมอเล็กซานเดอร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้คำจำกัดความคำว่า "สัญลักษณ์" คือ สิ่งที่กำหนดนิยามกันขึ้นเพื่อให้ใช้หมายความแทนอีกสิ่งหนึ่ง เช่น ตัวหนังสือเป็นสัญลักษณ์แทนเสียงพูด H เป็นสัญลักษณ์แทนธาตุไฮโดรเจน

เอเดรียน สโนดกราส (Adrian Snodgrass) (2535: 2-7) กล่าวว่า คำว่า "สัญลักษณ์" ตรงกับคำในภาษาอังกฤษ คือ "Symbol" ซึ่งมาจากภาษากรีกคือ sym และ ballo แปลว่า "ขั้วไปพร้อมกัน" หมายถึง วิธีการที่สัญลักษณ์นำจิตของมนุษย์ไปสู่สิ่งที่มันอ้างถึง ในความหมายตามแนวคิดอินเดียคือยกระดับจิตใจได้ (Anagogic มาจากภาษากรีกคือ Anago แปลว่า ยกขึ้นสูง) หมายถึง การทำความเข้าใจให้สูงขึ้นสู่ความหมายเหนือรูปธรรม สัญลักษณ์ บ่งถึงสิ่งบางสิ่งที่อยู่ในโลกแห่งประสบการณ์ที่เราสามารถรู้ได้โดยประสาทสัมผัส หรือเข้าใจได้ทางความคิด

สัญลักษณ์เป็นภาพสะท้อนของความสัมพันธ์ และเป็นภาพแสดงของความจริงที่อยู่เหนือประสบการณ์ที่น่าเชื่อถือ ตรงไปตรงมา และกระชับมากกว่าภาพรวมของสิ่งต่างๆ สัญลักษณ์มีมิติแห่งความหมาย และความสำคัญที่สิ่งอื่นทั่วไปไม่มี ซึ่งสามารถกระตุ้นให้เราระลึกถึงแบบอย่างที่เป็นโลกุตระได้ ด้วยเหตุนี้ มันจึงเต็มไปด้วยเรื่องลึกลับศักดิ์สิทธิ์ และทำหน้าที่เป็นสะพานทางปัญญาที่เชื่อมสิ่งที่เรามองเห็นกับสิ่งที่เรามองไม่เห็น เชื่อมตัวตนกับสิ่งที่ไร้รูปแบบ เชื่อมสิ่งที่เราอธิบายได้กับสิ่งที่เราอธิบายไม่ได้ เป็นตัวแทนสรรพสิ่งที่เราไม่อาจเห็นได้ นอกจากนี้ใช้ปัญญาพิจารณาเท่านั้น ซึ่งสัญลักษณ์นั้นเกิดมาจาก 3 แห่ง ได้แก่ ตำนาน คือ สัญลักษณ์ที่แสดงด้วยคำพูดหรือคำบรรยาย พิธีกรรม คือ การแสดงมโนทัศน์ทางสัญลักษณ์ด้วยท่าทางและคำพูด และหลักคำสอน คือ การแสดงมโนทัศน์ทางสัญลักษณ์ด้วยลักษณะแนวคิด

ไฟรดริช คเรเซอร์ (Friedrich Crevzer) (Crevzer, cited in Benjamin, 1998: 165) ได้ให้คำนิยามของสัญลักษณ์ (Symbol) ว่า สัญลักษณ์มีลักษณะชั่วคราวเดียวเดียว คล้ายกับสิ่งลึกลับ ผิด่าง เวทมนตร์ ซึ่งความหมายโดยแก่นแท้ หมายถึง การจุติลงมา หรืออวตาร

พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย (2541: 215-216) ได้กล่าวสรุปถึงสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) ว่าเป็นขบวนการทางศิลปะเกิดขึ้นเมื่อประมาณ ค.ศ. 1885-1910 มีหลักการสำคัญคือ ต้องการแสดงความคิดและหลักปรัชญา เช่น ในเรื่องพระเจ้า ความรัก ความเกลียด ความกลัว ฯลฯ ออกมาในรูปที่สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่ง ดังข้อเขียนของกวี ชื่อของ โมเรอาส์ ที่ว่า “to the clothe idea in sensuous form” สัญลักษณ์นิยมเกิดขึ้นเนื่องจากปฏิกิริยาต่อลัทธิประทับใจที่มุ่งสร้างสรรค์งานจากความจริงที่ประจักษ์อยู่ ซึ่งจิตรกรรมกลุ่มสัญลักษณ์นิยมเห็นว่าจะไม่เพียงพอต่อการสร้างสรรค์ผลงาน งานของกลุ่มนี้จึงไม่แสดงออกถึงลักษณะตามจริงของสิ่งที่เห็นในธรรมชาติ แต่กลับมุ่งวิเคราะห์ลักษณะในด้านต่างๆ แล้วแสดงออกมาในรูปของสัญลักษณ์ ซึ่งถึงแม้จะกำกวมแต่ก็มีพลังสูง งานของกลุ่มสัญลักษณ์นิยมต่างกับงานที่เป็นอุปมาอุปไมย (Allegory) ตรงที่สัญลักษณ์ที่แสดงออกมา ไม่ใช่เป็นภาพที่หมายโดยตรงถึงความคิดหรืออารมณ์อย่างหนึ่งอย่างใดโดยเฉพาะ แต่เป็นเพียงการเสนอแนะอย่างเลาะๆ ถึงเรื่องนั้นๆ เท่านั้น นอกจากนี้ กลุ่มสัญลักษณ์นิยมยังมีจุดมุ่งหมายที่จะแก้ปัญหาขัดแย้งระหว่างโลกทางวัตถุกับโลกทางวิญญาณ โดยมีความคิดว่าในโลกที่วัตถุปรากฏอยู่นั้น มีโลกแห่งวิญญาณหรือความจริงแท้อันสูงสุด (Absolute Reality) แฝงอยู่ ผลงานจึงแสดงออกถึงความลึกลับ ความฝัน และสิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติ ซึ่งไม่เพียงแต่จะปลุกเร้าจิตใจด้วยการเสนอความหมายแสดงนัยเท่านั้น หากยังแสดงถึงความรู้สึกและอารมณ์จินตนาการที่จะดำรงอยู่ชั่ววันนิรันดร์ด้วย ศิลปกรรมสัญลักษณ์นิยมมิได้คิดค้นรูปแบบโดยเฉพาะขึ้นมาใหม่เป็นพิเศษ แต่เลือกหยิบยืมรูปแบบของลัทธิต่างๆ มาใช้ และศิลปินแต่ละคนก็มีลักษณะเฉพาะตนไม่คล้ายคลึงกัน ส่วนที่คล้ายคลึงกันถือว่าร่วมอุดมการณ์เดียวกันได้ คือ มีการแสดงออกเชิงกวีนิพนธ์ สนใจในเรื่องลึกลับ และสิ่งที่เหนือธรรมชาติหรือศาสนา

คำศัพท์ภาษาอังกฤษอีกคำหนึ่งที่เกี่ยวข้องหรือแปลว่า สัญลักษณ์ คือ คำว่า “Allegory” พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย (2541: 11) ได้ใช้คำศัพท์คำว่า “อุปมาอุปไมย” แทนคำว่า

Allegory โดยให้ความหมายว่า เป็นภาพหรือเรื่องราวที่มีความหมายลึกแฝงอยู่ในภาพ ตัวอักษร หรือเสียงที่ปรากฏ เทคนิคหลักของอุปมานิทัศน์ คือ การแสดงความคิดนามธรรมด้วยสิ่งที่เป็น รูปธรรม เช่น คน สัตว์ หรือสิ่งของ ตัวอย่างเช่น ภาพจิตรกรรมชื่อ Primavera ผลงานของ ซันโดโร บอตติเชลลี ซึ่งเป็นภาพหมู่ตรูณีแรกรุ่งโรจน์ระบำเป็นอุปมานิทัศน์ของความสดชื่นในฤดูใบไม้ผลิ



ภาพที่ 28 Primavera ประมาณ ค.ศ. 1482
ที่มา : พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย, 2541: 246



ภาพที่ 29 พุทธประวัติ ตอนมารผจญ วัดจันทบุรี จังหวัดสระบุรี

อุปมานิทัศน์ในงานศิลปกรรมไทย เช่น ภาพพุทธประวัติตอนมารผจญ ซึ่งเป็นอุปมานิทัศน์ของการเอาชนะกิเลสตัณหาทั้งหลายของพระพุทธเจ้า

3.3 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษารวบรวมสัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทย โดยสามารถแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.3.1 สิ่งประดิษฐ์



ภาพที่ 30 ต้นไม้แห่งจักรวาลหรือต้นไม้แห่งชีวิต
ที่มา : เอเดรียน สนอดกราส, 2535: 173

1) ต้นไม้แห่งจักรวาล (Cosmic Tree) หรือต้นไม้แห่งชีวิต (Tree of Life) เอเดรียน สนอดกราส (2535: 173-177) ได้อธิบายไว้ว่า เป็นภาพจำลองของระบบจักรวาลทั้งหมด กิ่งก้านสาขาเป็นสวรรค์ กิ่งที่อยู่ข้างล่างหรืองอกออกมาจากพื้นดินคือมนุษยภูมิ รากที่ซอนไซลงไปได้ดินเป็นนรกภูมิ และลำต้นเป็นแกนจักรวาลที่เป็นศูนย์กลางและค้ำจุนภูมิเหล่านี้ไว้ ภูทั้งหลายที่ขดตัวอยู่ตามราก บรรดานกจับอยู่บนกิ่งไม้แสดงถึงการเชื่อมโยงนรกภูมิและสวรรค์ภูมิเข้าด้วยกัน รูปลักษณะของต้นไม้ครอบคลุมสรรพสิ่ง ภูภูมิ ตลอดจนชีวิตและปรากฏการณ์ทุกรูปแบบ รวมถึงธาตุต่างๆ ที่ประกอบกันขึ้นเป็นจักรวาล กิ่งสาขาคือ อากาศ ธาตุ ดิน น้ำ ลม ไฟ ในคัมภีร์อุปนิษัท ต้นไม้คือพรหมันผู้มีสามภาค มีชื่อว่าต้นมะเดื่อโตโตเดียวและมีรัศมีเรียกว่าพระอาทิตย์ และพรหมันผู้เป็นลมหายใจ คือ ต้นไม้ใหญ่สี่เหลี่ยม

ในบริบทที่เป็นสัญลักษณ์ทุกเรื่อง ต้นไม้คือศูนย์กลางและแกนกลาง เป็นเส้นตั้งฉากที่เป็นแกนกลางของจักรวาล ต้นไม้จักรวาลกับแกนกลางของจักรวาลปรากฏขึ้นพร้อมกัน ต้นไม้ซึ่งเป็นแกนจักรวาลปรากฏอยู่เด่นชัดในภาพของพระพุทธเจ้าซึ่งเป็นเสาแกนของจักรวาลในรูปของมนุษย์ ในกถิงคโพิธชาดก พระอานนท์ได้ขอให้พระพุทธเจ้ากำหนดสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือ

สัญลักษณ์ เพื่อเป็นตัวแทนพระองค์ให้ผู้เลื่อมใสศรัทธาสามารถถวายเครื่องสักการบูชาได้ เมื่อพระองค์มิได้ประทับอยู่ที่นั่น พระพุทธองค์ตรัสว่า ต้นไม้เป็นตัวแทนที่ถูกต้องเหมาะสมของพระองค์ ทั้งในยามที่พระองค์ยังมีพระชนม์ชีพอยู่และภายหลังจากที่ทรวปรินิพพานไปแล้ว



ภาพที่ 31 พระพุทธเจ้า ซึ่งแทนสัญลักษณ์ด้วยบัลลังก์และต้นไม้จักรวาลกำลังถูกมารผจญ
ที่มา : เอเดรียน สนอกกราส, 2535: 174

เส้นแกนเป็นต้นกำเนิดภพภูมิต่างๆ ตลอดจนความมั่งคั่งและความสุข เรื่องนี้สะท้อนในรูปสัญลักษณ์ที่เป็นต้นกัลปพฤกษ์ที่เป็นสัญลักษณ์เก่าแก่ ต่อมาในพุทธศาสนาได้เปลี่ยนเป็นต้นโพธิ์ที่ขึ้น ณ แดนสุขาวดีของพระอมิตาภะตถาคต ซึ่งมักอยู่ในรูปของใบไม้ ดอกไม้ ผลไม้ต่างสีต่างใบทั้งดอกทั้งผลห้อยระย้าด้วยสายทองคำ ประดับด้วยไข่มุกนับริอย รวมทั้งสายสร้อยมุกสีกุหลาบและสีดำ ตกแต่งด้วยสัญลักษณ์ของมังกร สวัสดิกะ นันทยารวรรต และดวงจันทร์ ตามความปรารถนาของสิ่งมีชีวิตไม่ว่าในเรื่องใดก็ตาม เมื่อได้ยินเสียงของต้นไม้นั้นยามต้องลม ได้มองเห็น ได้กลิ่นจรรูใจ ได้ชิมผล ผู้นั้นย่อมไม่มีวันเจ็บป่วยด้วยโรคหูด ตา จมูกหรือลิ้น และสำหรับผู้ที่ย่างก้าวด้วยแสงของต้นโพธิ์ดังกล่าว ผู้นั้นย่อมไม่ต้องห่วงกลัวความเจ็บป่วยทางกายอีกเลย และผู้ที่ใช้ต้นโพธิ์เป็นเครื่องกำหนดกรรมฐานก็ย่อมบรรลุความรู้แจ้งได้

ความเชื่อในเรื่องของต้นไม้แห่งจักรวาลหรือต้นไม้แห่งชีวิตนั้นยังปรากฏพบในตำนานของชาวบาบิโลนที่เชื่อว่าเป็นต้นไม้วิเศษที่เติบโตขึ้น ณ ใจกลางสวรรค์ หรือบางตำนานก็กล่าวว่า อยู่กลางทะเลลึกดำบรรพในบริเวณที่มีน้ำท่วมถึงรากของมัน



ภาพที่ 32 ต้นไม้จักรวาลหรือต้นไม้แห่งชีวิตของชาวบาบิโลน
ที่มา : พรหมา พิทักษ์, ม.ป.ป: 225



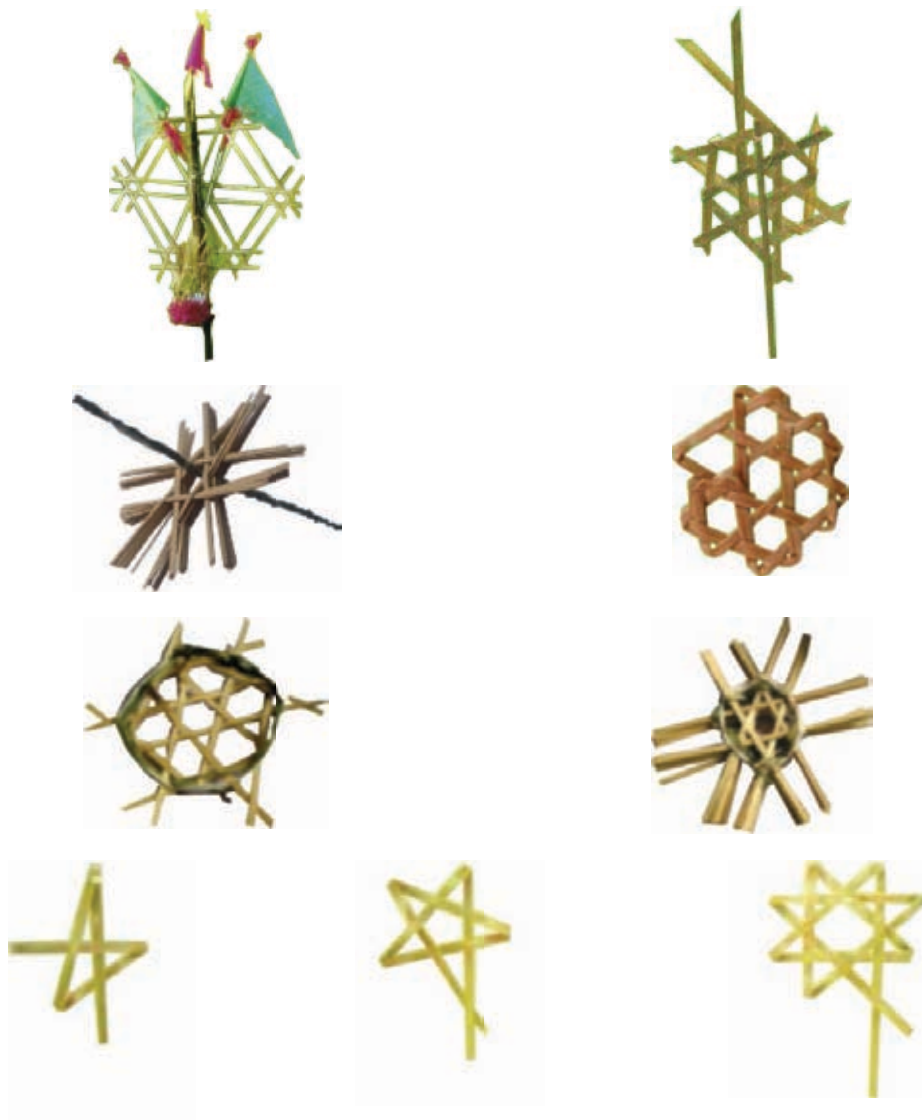
ภาพที่ 33 ต้นไม้จักรวาลหรือต้นไม้แห่งชีวิตของชาวเคลต์
ที่มา : พรหมา พิทักษ์, ม.ป.ป: 88

ชาวเคลต์ถือว่าต้นไม้แห่งจักรวาลหรือต้นไม้แห่งชีวิตนี้ เป็นศูนย์กลางทางจิตวิญญาณ โดยเชื่อว่า ต้นไม้นี้เป็นแหล่งปัจจัยพื้นฐานของทุกสิ่งมีชีวิต เป็นต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์เป็นแหล่งอาหาร ที่หลบภัย และเชื้อเพลิงในการประกอบอาหาร ให้ความอบอุ่น ชาวเคลต์เชื่อว่า หากไม่มีต้นไม้ชีวิตทุกชีวิตต้องประสบกับความยากลำบากอย่างที่สุด

2) เฉลว ในพจนานุกรมอิเล็กทรอนิกส์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้คำจำกัดความคำว่า “เฉลว” หมายถึง เครื่องจักสานชนิดหนึ่ง ทำด้วยดอกลูกขัดกันเป็นมุมๆ ตั้งแต่ 5 มุมขึ้นไป สำหรับปักหม้อยา ปักเป็นเครื่องหมายที่สิ่งของซึ่งจะขาย ปักบอกเขต หรือปักบอกเขตด้านเสียค่าขนอน เฉลวทางภาคเหนือและภาคอีสานเรียกว่า “ตาเหลวหรือตาแหลว” เป็นเครื่องสานทำด้วยเส้นดอกลูกขัดหรือหวายนำมาสาน หัก หรือขัดกันเป็นมุมให้ส่วนกลางมีลักษณะเป็นตาหกเหลี่ยม ลักษณะเหมือนตาชะลอม เฉลวมีหลายรูปแบบที่นิยมมักทำรูปดาว บางที่มีลักษณะคล้ายเข่งปลาหู เฉลวเท่าที่พบมีตั้งแต่ 3 แฉก 5 แฉก 8 แฉก ไปจนถึง 12 แฉก มีการเสกลงคาถา

อาคม ลงอักขระ เช่น 3 แฉก ลงอักขระ มะ อะ อุ หมายถึง ขอให้อำนาจพระผู้เป็นเจ้าของเจ้าทั้งหลาย
 ประสาทพรให้หายจากป่วยไข้ เฉลว 5 แฉก ลงอักขระพระเจ้า 5 พระองค์ คือ นะโม พุทธายะ เฉลว
 8 แฉก ลงอักขระอิติปิโสแปดทิศ เฉลวเป็นเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ที่มีความหมายหลาย
 ประการ ดังนี้คือ

2.1) ปักเฉลวบนหม้อยา เชื่อว่าเป็นการป้องกันไม่ให้ภูตผีมาข้ามหรือคนมาเปิด
 ดูถ้วยยา ป้องกันยาเสื่อมคุณภาพ



ภาพที่ 34 เฉลวลักษณะต่างๆ

2.2) ปักเฉลวบนที่ดินทั้ง 4 มุม เพื่อบอกอาณาเขตในการจับจองที่นา เป็นการ
 แสดงให้เห็นว่าสถานที่นี้เป็นเขตหวงห้าม หรือบอกเตือนอันตราย

2.4) แขนงเฉลวกับด้ายสายสิญจน์และหญ้าคาพื้นเวลามีงานสำคัญ เช่น การ สืบชะตา ทำบุญเมืองในภาคเหนือ

2.5) บักเฉลวในบริเวณบ้านที่มีงานศพ เมื่อขณะยกศพออกจากบ้าน เพื่อ ป้องกันไม่ให้ผีกลับเข้ามาตามความเชื่อของภาคเหนือ (เสฐียรโกเศศ, 2551: 42)

2.6) บักเฉลวในตอนผู้หญิงอยู่ไฟ ตามความเชื่อของคนภาคอีสานเขาจะทำ ตาเฉลวหรือเฉลวขนาดเท่าฝ่าบาตรเอาด้ายสีดำ สีแดง และสีขาว วนรอบๆ มุมเฉลว แต่ให้สลับ สีกัน แล้วเอาเฉลวนั้นติดกับปลายไม้ไผ่ปักไว้ที่เชิงบันไดเบื้องขวาที่จะขึ้นบนไปเรือน บักไว้อย่าง นั้น จนกว่าจะออกไปจึงจะถอนทิ้ง ที่ปักเฉลวก็เพื่อเป็นเครื่องหมายบอกผู้มาเยี่ยมให้ระวังปากคอ

เฉลวจึงเปรียบเสมือนสัญลักษณ์อันศักดิ์สิทธิ์ โดยเชื่อกันว่า สามารถป้องกัน สิ่งชั่วร้าย เสนียดจัญไรต่างๆ ไม่ให้กล้ากราย หรือป้องกันการถูกกระทำด้วยคาถาอาคม ภูตผี ปีศาจ



ภาพที่ 35 ผนึกแห่งโซโลมอน (Seal of Solomon)

ลักษณะตาหกเหลี่ยมของเฉลวมีรูปร่างเหมือนกับผนึกแห่งโซโลมอน (Seal of Solomon) คือสัญลักษณ์รูปดาวหกแฉก ซึ่งเกิดจากรูปสามเหลี่ยม 2 รูป วางทับซ้อนกันในลักษณะ สวนทางกัน โดยถูกนำไปใช้เป็นสัญลักษณ์แทนความศรัทธาและธรรมเนียมปฏิบัติ ซึ่งถือได้ว่าเป็น เครื่องหมายที่เก่าแก่ที่สุด และเป็นสัญลักษณ์ทางจิตวิญญาณของจักรวาล ผนึกแห่งโซโลมอนนี้ ถูกกล่าวถึงในคัมภีร์ไบเบิลของลัทธิโซโลมอนและเป็นที่รู้จักกันดีในอีกชื่อว่า “ดวงดาราแห่งดาวิด” ตามความเชื่อของศาสนายิว ในทางพิธีกรรมของเวทมนตร์ ซึ่งเป็นตัวแทนของการร่วมเป็น หนึ่งเดียวอันศักดิ์สิทธิ์ โดยประกอบด้วยสัญลักษณ์ของเพศหญิงหรือสัญลักษณ์ของน้ำ คือ รูป สามเหลี่ยมกลับหัวหรือหันส่วนยอดลง และสัญลักษณ์ของเพศชายหรือสัญลักษณ์ของธาตุไฟ คือ รูปสามเหลี่ยมหัวตั้งหรือหันยอดขึ้น เมื่อทั้งสองสัญลักษณ์มารวมกันก็เกิดเป็นธาตุทั้ง 4 คือ ดิน น้ำ ลม และไฟ ตามตำนานของชาวยิวผนึกแห่งโซโลมอนนี้ถูกใช้โดยกษัตริย์โซโลมอน เพื่อควบคุม ปีศาจและวิญญาณชั่วร้าย นอกจากนี้จากตำนานของชาวยิวยังได้เชื่อมเอาสัญลักษณ์นี้เข้ากับโล่ วิเศษของกษัตริย์ดาวิดเพื่อคอยปกป้องคุ้มครองพระองค์จากศัตรู (พรหมา พิทักษ์, ม.ป.ป.: 316-318)



ภาพที่ 36 ดวงดาวแห่งดาวิด (Star of David)

เลขวนนอกจากจะมีรูปร่างลักษณะและความหมายเหมือนกับฉิ่งแห่งโซโลมอน แล้วยังมีรูปร่างลักษณะและความหมายเหมือนกับดวงดาวแห่งดาวิด (Star of David) ที่ถูกสร้างขึ้นหลังรัชสมัยของกษัตริย์แห่งอิสราเอลโบราณ และเริ่มใช้กันในยุคกลาง เมื่อสถาปนารัฐแห่งอิสราเอลขึ้น ใน พ.ศ. 2491 ดาวแห่งดาวิดได้ขึ้นไปประดับอยู่บนธงชาติอิสราเอล และได้กลายเป็นสัญลักษณ์ของอิสราเอลในที่สุด นักวิจัยบางคนตั้งสมมุติฐานขึ้นว่า รูปหกเหลี่ยมนี้เป็นแผนภูมิทางโหราศาสตร์ กำหนดเวลาที่กษัตริย์ดาวิดทรงประสูติหรือถูกขังในการประกอบพิธีเจิมน้ำมันของกษัตริย์ รูปดาว 6 แฉกนี้ยังเป็นที่รู้จักกันในชื่อที่เรียกว่า “ดวงดาวแห่งกษัตริย์” ในทางโหราศาสตร์และเป็นสัญลักษณ์สำคัญในทางโหราศาสตร์ของลัทธิบูชาไฟ นอกจากนี้ยังมีชื่อเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “โล่แห่งดาวิด” จากตำนานของชาวยิวยังได้เชื่อมเอาสัญลักษณ์ดวงดาวแห่งดาวิดเข้ากับโล่พิเศษของกษัตริย์ดาวิด เพื่อคอยปกป้องคุ้มครองภัยพระองค์จากศัตรูและในปัจจุบันดวงดาวแห่งดาวิดนั้นมีความหมายถึงชัยชนะแห่งการต่อสู้และความสำเร็จ (ยัปลอน, 2552: 41 และ พรหมา พิทักษ์, ม.ป.ป: 317-318)

3) สวัสติกะ (Swastika) พจนานุกรมอเล็กซานเดอร์ ฉบับราชบัณฑิตสถาน พ.ศ. 2542 ให้คำจำกัดความไว้ว่า เป็นสัญลักษณ์รูปกากบาทปลายหักมุมเวียนขวา ใช้เป็นเครื่องหมายแสดงความสุขสวัสดิ์มาแต่โบราณ สันนิษฐานกันว่าเป็นรูปดวงอาทิตย์โคจรเวียนขวา คำว่า “Swastika” มาจากคำภาษาสันสกฤตประกอบด้วยคำว่า “su” แปลว่า ความดีงาม กับ “asti” แปลว่า การเป็น ส่วนคำว่า “ka” แปลว่า สิ่งเล็กๆ น้อยๆ ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอยู่ที่ดีสอดคล้องกับเครื่องรางแห่งความโชคดีหรือสิ่งที่เป็นมงคล ดังนั้น สวัสติกะจึงแปลความได้ “ความเป็นอยู่ที่ดี” (พรหมา พิทักษ์, ม.ป.ป: 298)

ในช่วง 3,000 ปีที่ผ่านมา สัญลักษณ์สวัสติกะถูกใช้เป็นตัวแทนของชีวิต ดวงอาทิตย์ อำนาจ ความแข็งแกร่ง และความโชคดี จึงถูกเข้าใจว่าเป็นสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์ในความเชื่อของศาสนาพุทธ ฮินดู ลัทธิเชน และลัทธิบูชาไอดิน อีกทั้งยังเป็นสัญลักษณ์ที่ถูกนำไปใช้ในหลายวัฒนธรรมของโลกทั้งในจีนแผ่นดินใหญ่ ทิเบต ญี่ปุ่น อินเดีย และประเทศแถบยุโรปตอนใต้

ตลอดจนในหลายศาสนา เช่น ศาสนาฮินดู ศาสนาพุทธ และศาสนาเซน รวมทั้งยังปรากฏอยู่ในประวัติศาสตร์กรีก-โรมัน



ภาพที่ 37 สวัสติกะ

ในช่วงยุคกลาง สวัสติกะ เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย และมีชื่อเรียกที่ต่างกันออกไปในแต่ละท้องถิ่น เช่น ประเทศจีนเรียกว่า “วันจื้อ” ประเทศอังกฤษเรียกว่า “ฟิลฟอท” (Fylfot) ประเทศเยอรมนีเรียกว่า “ฮาคันครอยซุ” (Hakenkreuz) และประเทศกรีกเรียกว่า “Tetraskelion” หรือ “แกมแมดิอัน” (Gammadion) จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า สัญลักษณ์สวัสติกะถูกนำไปใช้กันอย่างแพร่หลายโดยให้ความหมายที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้คือ (พรพมา พิทักษ์, ม.ป.ป.: 297-298)

3.1) ศาสนาฮินดู สวัสติกะที่หันหน้าไปทางขวาและซ้าย หรือการหักแขนขวาทั้ง 4 ด้านลงและหักแขนซ้ายทั้ง 4 ลงเป็นตัวแทนของพระพรหมเทพเจ้าผู้ให้ชีวิต สวัสติกะที่หันไปทางขวานั้นเป็นตัวแทนของการค่อยๆ ก่อเกิดจักรวาล ส่วนสวัสติกะที่หันไปทางซ้ายจะหมายถึงความเสื่อมถอยของจักรวาล และยังเป็นเสมือนสิ่งระบุทิศทั้ง 4 ได้แก่ ทิศตะวันออก ทิศตะวันตก ทิศเหนือ และทิศใต้ สัญลักษณ์นี้ถูกเข้าใจว่าเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหนือสิ่งใด และเป็นสิ่งมงคลสูงสุดของชาวฮินดูทุกคน

3.2) ศาสนาพุทธ สัญลักษณ์สวัสติกะหันไปทางขวาได้กลายเป็นหนึ่งในตัวอักษรจีนสมัยราชวงศ์เหลียว (Liao) ซึ่งหมายถึงสรรพสิ่งทั้งมวลและความเป็นนิรันดร์ไปปรากฏอยู่บนพระอุระของรูปปั้นองค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า และบนฝ่าเท้าทั้งสองข้างของรูปปั้นองค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า

3.3) ลัทธิเซน สัญลักษณ์สวัสติกะได้รับการให้ความสำคัญมากกว่าในศาสนาฮินดูโดยชาวลัทธิเซนเชื่อกันว่า สวัสติกะเป็น 1 ใน 24 เครื่องหมายมงคล ในวิหารลัทธิเซนทุกแห่งและในคัมภีร์ศักดิ์สิทธิ์ได้บรรจุสัญลักษณ์สวัสติกะ และ

พิธีกรรมทั่วไป ตั้งแต่เริ่มต้นพิธีกรรมจนกระทั่งจบจะมีการใช้ข้าวสารโรยเป็นรูปสัญลักษณ์สวัสดิกะไปรอบๆ แทน และหน้ารูปเคารพในวิหาร จากนั้นจะถวายเครื่องเซ่นแก่เครื่องหมายนี้ โดยมากจะเป็นเครื่องเซ่นจำพวกผลไม้ ขนมหวาน ผลไม้อบแห้ง หรือเหรียญ

3.4) ศาสนาคริสต์ สัญลักษณ์สวัสดิกะบางครั้งก็อยู่ในรูปกางเขนปลายตะขอแทนสัญลักษณ์ของชัยชนะแห่งพระเยซูคริสต์ที่มีเหนือความตาย



ภาพที่ 38 สัญลักษณ์พรรคนาซีเยอรมัน

สัญลักษณ์สวัสดิกะนี้ต้องถูกทำลายลงในช่วงต้นพุทธศตวรรษที่ 20 หลังจากมันถูกนำไปใช้เป็นสัญลักษณ์ของพรรคนาซีเยอรมัน โดยมีสาเหตุมาจากประเทศต่างๆ ที่รายรอบเยอรมนีอยู่นั้น เริ่มขยายอิทธิพลอย่างรวดเร็ว และสถาปนาเป็นอาณาจักรต่างๆ มีแต่เพียงเยอรมนีเท่านั้นที่ยังไม่ได้รวมประเทศเป็นปึกแผ่น (เยอรมนีรวมประเทศสำเร็จในปี ค.ศ.1871) ดังนั้น เพื่อเป็นการขจัดความรู้สึกถึงความไม่มั่นคงในปี ค.ศ.1920 ฝ่ายชาตินิยมเยอรมัน นำโดยอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ จึงได้เริ่มนำเครื่องหมายสวัสดิกะมาใช้เป็นเครื่องหมายพรรคนาซี เนื่องจากฮิตเลอร์ ผู้นำเยอรมนีในขณะนั้นเชื่อว่าเป็นสัญลักษณ์ที่มาจากชนชาติอารยันเผ่าพันธุ์ของเขา โดยฮิตเลอร์ เชื่อว่า ชาวอารยันเก่งกล้าเหนือเผ่าอื่นๆ และสวัสดิกะเป็นสัญลักษณ์แห่งการต่อสู้เพื่อชัยชนะของชนชาติอารยัน เครื่องหมายสวัสดิกะของนาซีนั้นจะเอียง 45 องศา จากบทบาทของฮิตเลอร์ที่นำพากองทัพของผู้มีเชื้อสายอารยันฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิวนับล้านคน และความโหดเหี้ยมในสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้ตั้งแต่นั้นมาชาวตะวันตกส่วนใหญ่มองว่า สวัสดิกะเป็นตัวแทนของความโหดเหี้ยม อำมหิต และเผด็จการ นำไปสู่การเข้าใจความหมายแบบผิดๆ จนกระทั่งถึงทุกวันนี้ (สุกัญญา แจ่มศุภพันธ์, 2553: ออนไลน์)

ในมุมมองของชาวตะวันตกสมัยใหม่ยังให้ความหมายของสวัสดิกะว่า คือสัญลักษณ์รูปตัวแอล (L) ไขว้สลับกัน 4 ตัว แทนความหมายของแอลทั้งสิ้น ได้แก่ Luck (โชคดี)

Light (แสงสว่าง) Life (ชีวิต) และ Love (รัก) ดังนั้น จึงมีคนนิยมนำสัญลักษณ์นี้มาใช้ในการ์ดอวยพร และของขวัญกันเป็นจำนวนมาก (ย้ปลอน, 2552: 85)



ภาพที่ 39 รอยพระพุทธรูป วัดเกาะวาลุการาม จังหวัดลำปาง

ที่มา : กรมศิลปากร, 2536: 52

4) สัญลักษณ์บนรอยพระพุทธรูป คติการสร้างรอยพระพุทธรูปเริ่มประมาณพุทธศตวรรษที่ 3 ซึ่งปรากฏที่ลูกกรงตั้งและทับหลังของรั้วล้อมรอบสถูปเมืองการุฬ และสถูปเมืองสาญจี ประเทศอินเดีย เพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนองค์พระพุทธรูป ซึ่งในขณะนั้นยังคงความเชื่อว่าพระพุทธรูปเป็นสิ่งมีบั้งควรเคารพบูชา คติการสร้างและบูชารอยพระพุทธรูปแพร่หลายในฐานะรูปเคารพอันศักดิ์สิทธิ์ ทำให้ผู้บูชาเกิดความรู้สึกอบอุ่น เนื่องจากเชื่อว่าพระพุทธรูปทรงเคยเสด็จมาโปรดด้วยพระองค์เอง ณ ที่นั้น โดยมีรอยพระพุทธรูปเป็นพยานและยังทำให้เกิดความรู้สึกถึงการบูชาที่ยิ่งอันสมบูรณ์สูงสุดเท่าที่มนุษย์จะปฏิบัติต่อผู้ที่ตนเลื่อมใสศรัทธาได้

คัมภีร์ที่เป็นคู่มือในการสร้างรอยพระพุทธรูปที่เก่าแก่ที่สุด ราวพุทธศตวรรษที่ 14 ชื่อว่า “คัมภีร์ชินาลังการฎีกา” แต่งโดยพระธรรมทัตแห่งประเทศลังกา บ่งบอกถึงลักษณะสำคัญของรอยพระพุทธรูปประกอบด้วย ลายอักษรอันเป็นมงคล 108 ประการ ผู้วิจัยจำแนกออกตามความหมายได้เป็น 3 ส่วนคือ

4.1) มงคลประเภทสัญลักษณ์ที่เป็นเครื่องหมายแห่งโชคลาภ ความเจริญ และความอุดมสมบูรณ์ เช่น หม้อน้ำ ปลาคู่ สวัสดิเกะ พวงมณี ดอกบัว เป็นต้น

4.2) มงคลประเภทที่เป็นเครื่องประกอบบารมีของกษัตริย์และพระเจ้าจักรพรรดิ เช่น บัลลังก์ เครื่องสูง เครื่องยศ เครื่องต้นต่างๆ

4.3) มงคลประเภทที่เป็นส่วนประกอบทางรูปธรรม และนามธรรมของสุคติภพในจักรวาล ซึ่งปรากฏอยู่ในรูปของคติไตรภูมิตามความเชื่อทางพระพุทธศาสนา เช่น เขา จักรวาล มหาสมุทร ทวีปทั้งสี่ เขาพระสุเมรุ สัตตบริภัณฑ์ ป่าหิมพานต์ เป็นต้น

จากมงคล 108 ประการในรอยพระพุทธรูป สามารถจำแนกความหมายได้
ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 จำแนกความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในรอยพระพุทธรูป

ความหมาย	สัญลักษณ์ในรอยพระพุทธรูป
ความอุดมสมบูรณ์	จระเข้ ปลาทองคำ ภาชนะลาด ชั้น ดอกบัว ภาชนะบรรจุอาหาร แม่โคพร้อมลูกโค
ความบริสุทธิ์	จระเข้ ดอกบัว
ความโชคดี	จระเข้ ภาชนะลาด ชั้น มังกรทอง แมลงภู่งทอง
ความเจริญงอกงาม	ปลาทองคำ
ความร่ำรวย	ปลาทองคำ แก้วมณี พวงมณี พวงมาลัย ที่ใส่เพชรพลอย แมลงภู่ง ทอง
ความเป็นสิริมงคล	สังข์ บาตร บายศรี ธงชัย แม่โคพร้อมลูกโค
ความดี	บาตร
อำนาจและยศศักดิ์	เครื่องประดับศีรษะ ผ้าโพกศีรษะ แล่ขนจามรี กำหามงกุฎ พัดโบก พระขรรค์ เศวตรถัณฑ์ ธงชัย มังกรทอง
ความยั่งยืน	เต้าทอง เครื่องหมายสวัสดิกะ
การรู้แจ้งเห็นจริง	แว่นส่องพระพักตร์
ความมีชัย	ธงชัย

5) พิสมร พจนานุกรมอิเล็กทรอนิกส์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้คำจำกัด
ความไว้ว่า เป็นเครื่องรางชนิดหนึ่ง รูปสามเหลี่ยมหรือสี่เหลี่ยมร้อยสาย สำหรับป้องกันอันตราย
ส่วนเสฐียรโกเศศ (2551:7-8) กล่าวว่า พิสมร คือ ไบลานลงอักขระพระคาถา เรียกว่า “ลงคุณ
พระ” แล้วพับเป็นรูปสี่เหลี่ยมขนาดเล็กๆ ร้อยเชือกหรือด้าย ซึ่งพิสมรนี้มีชื่อและรูปลักษณะคล้าย
เครื่องรางสำหรับผูกคอกันภัยของชาวจีนที่นับถือลัทธิอิสลาม ใช้สำหรับผูกข้อมือหรือคล้องเอว

ป่าผู้หญิงมีกรรม เพื่อป้องกันภัยอันตราย เพราะผู้หญิงขณะตั้งครรภ์มักมีความรู้สึกเป็นคนคิดมาก ชอบคิดต่างๆ นานา และคิดข้างร้ายมากกว่าข้างดี เมื่อมีของศักดิ์สิทธิ์เชื่อมั่นว่าใช้เป็นเครื่องป้องกันภัยได้ (เสฐียรโกเศศ, 2551: 7-8)



ภาพที่ 40 พิสมร

ที่มา : กาญจนา โอบุสฐิย์มพราย และอลงกรณ์ จันทร์สุข, 2552, VCD

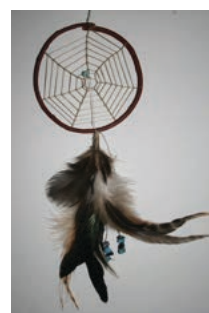


ภาพที่ 41 ดอกไม้ไต่ต้ำ หรือตุ้มนกตุ้มหนู หรือกับดักฝัน

6) ดอกไม้ไต่ต้ำหรือตุ้มนกตุ้มหนูหรือเรียกอีกอย่างว่า “กับดักฝัน” ของชาวไทดำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย นำมาใช้สำหรับการประกอบพิธีการแชปาง ซึ่งเป็นพิธีการพ้อนรำของหมอมดหมอมนต์ เพื่อใช้กันผีและช่วยรักษาคนไข้ให้หายป่วย โดยใช้เป็นเครื่องบรรณาการสำหรับผีและยังใช้ปิดเป่าสิ่งชั่วร้ายออกจากบ้าน ตลอดจนใช้เป็นเครื่องรางของขลังของชาวไทดำ เพื่อให้อยู่เย็นเป็นสุข

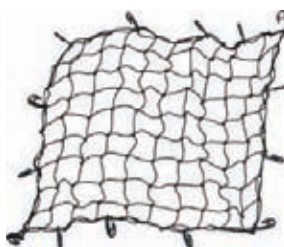
ดอกไม้ไต่ต้ำหรือตุ้มนกตุ้มหนูหรือกับดักฝันมีความคล้ายคลึงกับความเชื่อของอินเดียนแดงในอเมริกา ซึ่งเรียกว่า “ตาข่ายดักฝัน” (Dream Catcher) เช่นกัน ชาวอินเดียนแดงนี้

นับถือธรรมชาติ เช่น แม่น้ำ สายลม ไฟ ป่า ภูเขา ใช้พลังจิตแบบสื่อพลังกับธรรมชาติ พวกพอมด หรือหมอไสยศาสตร์ประจำเผ่ามีการอบรมและฝึกฝนการใช้พลังจิตกันตั้งแต่เด็กๆ อย่างเป็นขั้นตอน รู้จักใช้สัตว์วัตถุพวกหนังสัตว์และขนนกสร้างสรรค์อุปกรณ์พลังจิตขึ้นมาอย่างได้ผล ซึ่งขนนกแต่ละชนิดจะมีคุณลักษณะทางพลังจิต (Psychic) ที่แตกต่างกัน และรับการเสกพลังทางจิตได้ดี โดยเฉพาะขนนกอินทรีหัวขาวมีอำนาจสูงมาก



ภาพที่ 42 ตาข่ายดักฝันของอินเดียนแดง

ตาข่ายดักฝันจะใช้วัสดุธรรมชาติมาวางทำเป็นวงกลมๆ ใหญ่เล็กตามถนัด พันด้วยหนังสัตว์ ตรงกลางถักเป็นตาข่ายหรือบางที่ใช้หนังสัตว์หุ้ม ถ้าใช้เป็นเครื่องรางจะขัดเป็นกากบาทตัดกันเป็นสัญลักษณ์ทางพลังจิต ซึ่งจะแสดงพลังงานออกมาตามลักษณะที่พึงประสงค์ คล้ายอักษรศักดิ์สิทธิ์ตามความเชื่อของไทยที่เรียกว่า "ยันต์หรือตัวนะ" การติดขนนกเป็นสื่อรับพลัง แขนงไว้ในที่โปร่งมีลมพัดและเป็นสื่อนำโชค นำสิ่งดี ๆ เข้ามา



ภาพที่ 43 ตาข่าย

7) รางแห คือสิ่งที่ถักด้วยด้ายเป็นต้น เป็นตาข่ายสำหรับจับปลา (พจนานุกรม อเล็กทอนิกส์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542) เสฐียรโกเศศ (2551: 35-37) กล่าวว่า ข่ายมี

ลักษณะเป็นปมอยู่ทั่วไป ชาติต่างๆ หลายชาติมีคติเชื่อว่าปมนั้นเป็นเงื่อนตายแก้ไม่ออก ซึ่งจะใช้ป้องกันผีหรือสิ่งร้ายที่มีผู้กระทำด้วยเวทมนต์ได้ชะงัก อย่างเช่น ตามความเชื่อของไทย ถ้าเด็กตายเมื่อคลอด ศพเด็กนั้นจะต้องเอาร่างแหคลุมไว้ เข้าใจกันว่าทำเพื่อกันผีลูกซึ่งตายไปเป็นผีพรายจะเข้าไปทำอันตรายแก่แม่ หรือกลับกันเป็นเรื่องการเกิด จะคลุมหรือกันขายเป็นเครื่องป้องกันไม่ให้ผีเข้ามาทำร้ายเด็ก ในประเทศรัสเซียจะมีพิธีใช้ขี้โคลนตัวเจ้าสาวในเวลาแต่งงาน เพื่อป้องกันศัตรูที่ใช้เวทมนต์มาทำร้าย ส่วนเจ้าบ่าวและเพื่อนเจ้าบ่าวก็มีขี้พาดเอวเชือกผูกกันภัย

พระพุทธศาสนามีทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับตาข่าย เรียกว่า “ตาข่ายแห่งลมปราณ” ซึ่งจะปรากฏบนพื้นที่ (เกษตร) หรือโลก เป็นการอุปมาอุปไมยที่ปรากฏอยู่ทั่วไปในพระสูตร คัมภีร์ อมิตายุทธ-ธยาน-สูตร กล่าวถึงการปฏิบัติกรรมฐาน 16 วิธี มุ่งถึงอมิตาภพุทธเจ้า ซึ่งรวมถึงการปฏิบัติกรรมฐานวิธีแรกคือการทำสุริยกสิน (นึกถึงดวงอาทิตย์เป็นศูนย์กลาง) จากนั้นทำอาโปกสิน โดยนึกให้เห็นน้ำแปรเปลี่ยนน้ำเป็นน้ำแข็งและกลายเป็นแก้วไพฑูรย์ มีตาข่ายเชือกทองคำซึ่งกันอยู่ ขึ้นด้วยสร้อยมณีทั้งเจ็ด เชือกทองคำที่แสดงโครงสร้างของพุทธเกษตรเป็นเชือกแห่งลมปราณ ซึ่งปรากฏอยู่ในจิตของผู้ปฏิบัติกรรมฐานได้ด้วยวิธีควบคุมลมหายใจ (ปราณยามะ) มณฑลภายในจิตได้ปรากฏขึ้นทางพื้นที่และกาลเวลา โดยลมหายใจที่เรากำหนด ภาพวาดทางพุทธศาสนาของดินแดนตะวันออกไกลที่พบเห็นกันทั่วไป เป็นภาพมณฑลแดนสุขาวดีซึ่งใช้เสริมการปฏิบัติกรรมฐาน เพื่อบรรลุฌาน 16 ชั้น ตามที่พระสูตรได้บรรยายไว้ แสดงให้เห็นพื้นที่ที่มีการจัดแบ่งด้วยเส้นตาข่ายทองคำ พื้นที่ที่มีโครงสร้างแบบเดียวกันนี้เป็นแนวการสร้างมณฑลของพระพุทธศาสนาทุกนิกาย (เอเดรียน สนอดกราส, 2541: 148) ตาข่ายยังปรากฏอยู่ในมหาบุรุษลักษณะ 32 ประการ คือ ซาลหตุตปาโท หมายถึง ฝ่าพระหัตถ์และฝ่าบาทมีลายดุจตาข่าย (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตโต, 2551: 303)



ภาพที่ 44 จับปิ้ง

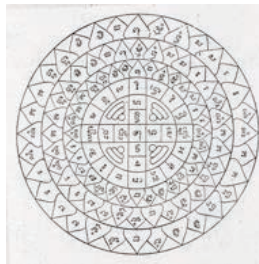
8) จับปิ้ง คือ เครื่องปิดของลับของเด็กผู้หญิงทำด้วย เงิน ทองคำ หรือ นาก (พจนานุกรมอิเล็กทรอนิกส์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542) เสฐียรโกเศศ (2551: 103-104)

กล่าวว่าจะเรียกเป็น “จะปิ้ง” และ “ตะปิ้ง” ก็มี เป็นคำมาจากคำในภาษาโปรตุเกส หมายถึง แผ่นโลหะขนาดเล็กๆ สำหรับปิดช่องปิดรูต่างๆ เช่น จับปิ้งกุญแจ จับปิ้งเรือ เป็นต้น แล้วจึงเลื่อนเอามาใช้กับเด็ก เราคงได้คิดนี้มาจากมลายู เพราะเด็กหญิงมลายูแต่ก่อนก็ผูกจับปิ้งและเรียกว่า “จับปิ้ง” เหมือนกัน การผูกจับปิ้งไม่ใช่เป็นเพราะจะปิดบังความอาย แต่เป็นเครื่องป้องกันผี และกันทฤษฎีโทษคือกันตำราย่อยอย่างที่ฝรั่งเรียกว่า “Evil Eye” ต่อมาจับปิ้งกลายเป็นรูปร่างแหทำด้วยเงินหรือทองคำ เป็นอย่างสายรัดเอวมีหน้าห้อยของอินเดียสมัยโบราณที่เรียกกันว่า “เมขลา” หรือที่ในภาษาอังกฤษเรียกว่า “Girdle”

9) ยันต์ คือ ตารางหรือลายเส้นเป็นตัวเลข อักษรหรือรูปภาพที่เขียน ลัก หรือแกะสลักลงบนแผ่นผ้า ผิวหนัง ไม้ โลหะ เป็นต้น ถือว่าเป็นของขลัง เช่น ยันต์ตรีนิสิงเห ยันต์พระเจ้า 5 พระองค์ เรียกเส้นหรือผ้าเป็นต้นที่มีลวดลายเช่นนั้นว่า เส้นยันต์ ผ้ายันต์ เรียกกิจการที่ทำเช่นนั้นว่า ลงเลข ลงยันต์ (พจนานุกรมอเล็กทรอนิกส์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542) คำว่า “ยันต์” ในภาษาไทยตรงกับคำว่า “ยันตระ” (Yantra) ในภาษาสันสกฤตประกอบด้วยคำว่า “ยัม” (Yam) หมายถึง สนับสนุน ส่งเสริม รวมกับคำว่า “ตระ” (Trana) หมายถึง อิศระ ยันตระจึงเป็นแผนผังตารางที่สลักซับซ้อนและบรรจุด้วยมนตราไว้ภายใน ทำหน้าที่พิทักษ์ปกป้องและเสริมสร้างให้พลังที่อยู่ภายในนั้น แผ่กระจายออกมาอย่างเสรี ยันต์ไม่เพียงเป็นสัญลักษณ์อันซับซ้อนเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องหมายแห่งอำนาจ มนตรา พลัง ความหวัง สมาธิ และการปกป้องคุ้มครอง (กรมศิลปากร, 2552: 24 และยัปลอน, 2552: 363) สัญลักษณ์ที่ใช้ในยันต์มีทั้งสัญลักษณ์ที่เป็นรูปทรงพื้นฐาน เช่น รูปวงกลม รูปสี่เหลี่ยม รูปสามเหลี่ยม รูปภาพ หรืออักษรที่เป็นพระคาถา โดยนำสัญลักษณ์เหล่านี้มาจัดวางตามแบบแผน หรือตามตำแหน่งที่กำหนดไว้ในพระคัมภีร์ทางศาสนา มีหลายรูปแบบดังนี้

9.1) ยันต์ที่มาจากมณฑล คำว่า “มณฑล” มาจากภาษาบาลีว่า “มณฑล” แปลว่า บริเวณ วงรอบ หมายถึงพื้นที่โดยรอบจากศูนย์กลางตามผังจักรวาล ในการประกอบพิธีกรรม ซึ่งถือว่าเป็นบริเวณศักดิ์สิทธิ์ที่แยกพื้นที่โลกุตระออกจากพื้นที่โลกียะเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการสร้างยันต์ มณฑลโดยพื้นฐานแล้วคือรูปวงกลมที่จารึกลงบนสี่เหลี่ยมจัตุรัส และหันไปตามทิศทางของพื้นที่จักรวาลอย่างเคร่งครัด รูปแบบของยันต์ที่มาจากสัญลักษณ์ของมณฑลมีลักษณะเช่นเดียวกับแผนผังของพระสถูป กล่าวคือเป็นมณฑลหรือวงกลมที่กำหนดขอบเขตทิศทางจากศูนย์กลาง ตามผังโครงสร้างของโลกและจักรวาล อันเป็นความเชื่อเกี่ยวกับโลกทัศน์ฐานในไตรภูมิภพที่มีเขาพระสุเมรุเป็นศูนย์กลาง วงกลมอาจจะซ้อนกันหลายวง ซึ่งเป็นการกำหนดภพภูมิ หรือเป็นลักษณะของเขาสัตตบริภพทั้ง 7 ที่ล้อมรอบเขาพระสุเมรุ มณฑลจะ

แบ่งเป็นตารางเล็กๆ เป็นพื้นที่พุทธเกษตรหรือดินแดนพระพุทธเจ้าทั้งหลาย ภายในตาราง ประดิษฐานองค์พระ หรืออักษรที่เป็นหัวใจพระคาถา ซึ่งคัมภีร์ญาณโณทยปกรณ รจนาโดยพระพุทธ โฆษาจารย์ กล่าวว่า อักษรตัวหนึ่งๆ อันเป็นพระปริยัติศาสน์ของพระศาสดามีค่าเท่ากับ พระพุทธรูปองค์หนึ่ง (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตโต, 2550: 23) อักษรแต่ละตัวที่นำมาใช้นั้น เป็นหัวใจพระคาถา ส่วนใหญ่นำมาจากบทสวดพระพุทธรูปที่เป็นเสมือนเครื่องคุ้มครองป้องกัน ภัยอันตรายทั้งปวง ส่วนตรงกลางอันเป็นประธานของยันต์จะประดิษฐานองค์พระพุทธรูป ซึ่ง หมายถึงองค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า หรือพระคาถา นะ อันหมายถึงพุทธานุสติ หรือคุณของ พระพุทธเจ้า 9 ประการ โดยย่อให้เหลือ 2 ประการ คือ 1) พระปัญญาคุณ พระคุณคือพระปัญญา 2) พระกรุณาคุณ คือพระมหากรุณา ยันต์ที่มีที่มาจากมณฑลแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทสำคัญ ดังนี้

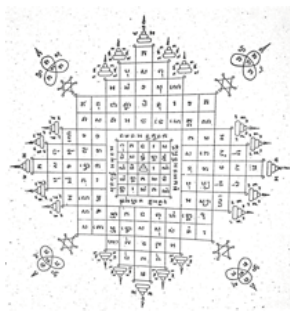


ภาพที่ 45 ยันต์รูปวงกลมหรือมณฑล ชื่อ “ยันต์มหาจักรอนันตคุณ”

ที่มา : พระราชครูวามเทพมุนี, ม.ป.ป: 105

9.1.1) ยันต์รูปวงกลมหรือมณฑล เป็นแผนผังจำลองจักรวาลอันศักดิ์สิทธิ์ นั้น มีทั้งแบบที่เป็นรูปวงกลมหนึ่งวง หรือหลายวงซ้อนกันเป็นชั้นๆ อันหมายถึงภพภูมิต่างๆ ทำเป็นวงกลมที่มีผังเป็นรูปดวงหรือรูปลักษณะของกงล้อ ตามจุดมุ่งหมายในการสร้างยันต์ที่แตกต่างกันออกไป ภายในวงกลมจะแบ่งออกเป็นสี่ส่วนตามทิศหลักทั้งสี่ หรือแบ่งย่อยออกไปเป็นทิศรองอีก 4 ทิศ รวมเป็น 8 ทิศ ทำให้เกิดเป็นตารางในวงกลม ภายในตารางจะประดิษฐานตัวอักษรที่เป็นพระคาถาหรือหัวใจพระคาถา หรือใช้สัญลักษณ์อื่นๆ ประกอบ เช่น รูปพระหรือรูปอุณาโลม

9.1.2) ยันต์รูปตารางหรือจัตุรัสมณฑล จะประกอบด้วยตารางสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กๆ ตามจำนวนของหัวใจพระคาถาที่จะประดิษฐานลงไป ตรงกลางอันเป็นศูนย์กลางของจักรวาลจะประดิษฐานองค์พระพุทธรูปหรืออักษร นะ และเพิ่มองค์ประกอบอื่นๆ ให้ดูขลังศักดิ์สิทธิ์ และสวยงามยิ่งขึ้น



ภาพที่ 46 ยันต์รูปตารางหรือจัตุรัสสมณฑล ชื่อ “ยันต์แก้วมณีโชติ”
ที่มา : พระราชครูวามเทพมุนี, ม.ป.ป: 96

9.2) ยันต์ที่มาจากโกณ คำว่า “โกณ” มาจากภาษาบาลี หมายถึง มุมหรือเหลี่ยม เป็นรูปทรงทางเรขาคณิต อาจจะเป็นรูปที่มีสามมุมหรือสามเหลี่ยมเรียกว่า “ตรีโกณ” สี่มุมหรือสี่เหลี่ยมเรียกว่า “จตุรโกณ” เป็นต้น เพื่อให้เกิดความชัดเจนผู้วิจัยจะกล่าวถึงรายละเอียดของยันต์ที่มาจากโกณ พอสังเขป ดังนี้คือ



ภาพที่ 47 ยันต์รูปตรีโกณหรือยันต์รูปสามเหลี่ยม ชื่อ “ยันต์พิไชยสงครามมหาดุ”
ที่มา : พระราชครูวามเทพมุนี, ม.ป.ป: 133

9.2.1) ยันต์รูปตรีโกณหรือยันต์รูปสามเหลี่ยม รูปแบบของยันต์ชนิดนี้มีความหมายถึง พระรัตนตรัย คือ พระพุทธ พระธรรม และพระอริยสงฆ์ นอกจากนั้นอาจหมายถึง สังสารวัฏหรือสังสาระ คือการเวียนว่ายตายเกิดอยู่ในภพต่างๆ หรือการเกิดขึ้น ดำรงอยู่ และเสื่อมสลายไปในที่สุด อันเป็นสังขารของสรรพสิ่งทั้งปวง

9.2.2) ยันต์รูปจตุรโกณหรือยันต์รูปสี่เหลี่ยม รูปแบบของยันต์ชนิดนี้มีความหมายถึง อริยสัจ 4 คือความจริงอันประเสริฐหรือความจริงที่ทำให้ผู้ที่เข้าถึงกลายเป็นอริยะ ได้แก่ ทุกข์ ทุกขสมุทัย ทุกขนิโรธ และทุกขนิโรธคามินีปฏิปทาหรือเรียกสั้นๆ ว่า ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค



ภาพที่ 48 ยันต์รูปปจตุรโกณหรือยันต์รูปสี่เหลี่ยม ชื่อ “ยันต์ลงตะกวด”

ที่มา : พระราชครูวามเทพมุนี, ม.ป.ป: 265

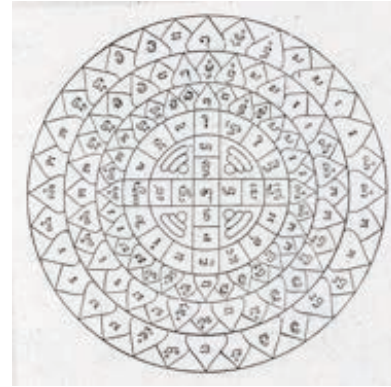
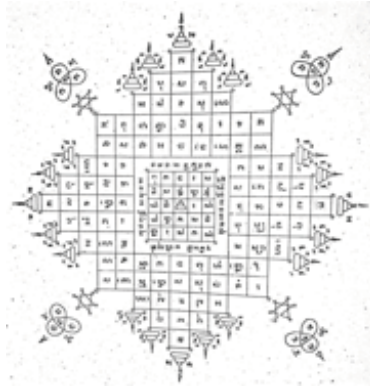


ภาพที่ 49 ยันต์รูปปญจโกณหรือยันต์รูปห้าเหลี่ยม

ที่มา : ตำรับพระเวท: 241

9.2.3) ยันต์รูปปญจโกณหรือยันต์รูปห้าเหลี่ยม หรือเรียกอีกอย่างว่า “ยันต์ 5” ซึ่งหมายถึงพระพุทธเจ้า 5 พระองค์แห่งภัททกัป คือ พระกุกกุสันธะ พระโกนาคมน์ พระกัสสปะ พระโคตมและพระเมตเตยยะ หรือหมายถึง ชั้น 5 หรือเบญจชั้น คือ กองแห่งรูปธรรม และนามธรรมห้ากอง หรือหมวดที่ประชุมกันเข้าเป็นหน่วยรวมเรียกว่า สัตว์ บุคคล ตัวตน เรา-เขา เป็นต้น

9.3) ยันต์ที่มาจากตัวอักษรหรือตัวอักษร เป็นการนำคำหรือวลีที่เป็นพระคาถา หรือหัวใจพระคาถาได้นำมาใช้ประกอบเป็นยันต์ตารางและยันต์รูปแบบอื่นๆ ตามความมุ่งหมาย ในการสร้างยันต์ อักษรที่ใช้ส่วนใหญ่จะใช้อักษรขอม เพราะถือว่าเป็นอักษรศักดิ์สิทธิ์ และอักษร อื่นๆ เช่น อักษรธรรม อักษรธรรมอีสาน อักษรล้านนา และอักษรไทย นอกจากนั้น ยังนำคำหรือ วลีที่เป็นอักษรเขมรมาออกแบบประดิษฐ์ให้ดูสวยงาม มีความขลัง ศักดิ์สิทธิ์ และน่าเลื่อมใส



ภาพที่ 50 ยันต์ที่มาจากตัวอักษรหรือตัวอักษร
ที่มา : พระราชครูวามเทพมุนี, ม.ป.ป: 96 และ 105



ภาพที่ 51 ยันต์ที่มาจากตัวอักษรหรือตัวอักษร ชื่อ “ยันต์มหาพรหมขวางจักร”
ที่มา : พระราชครูวามเทพมุนี, ม.ป.ป: 5

9.4) ยันต์ที่มาจากรูปภาพ ยันต์รูปภาพนั้นมีหลายรูปแบบมีทั้งรูปปฏิมา รูป
มงคล 108 รูปจากวรรณคดีทางพระพุทธศาสนา เช่น พุทธประวัติ ชาดก และวรรณคดีอื่นๆ โดยนำ
รูปเหล่านั้นมาเป็นประธานของยันต์และจารึกอักษรซึ่งเป็นหัวใจพระคาถา ตามจุดมุ่งหมายที่
ต้องการในการสร้างยันต์ เช่น ต้องการให้ยันต์นั้นเป็นยันต์บูชาพระพุทธคุณก็จะประดิษฐ์ภาพ
พระฉายขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า และใช้หัวใจพระคาถา อ สั ง วิ สุ โล สุ ปะ พุ ภา
อันเป็นพุทธานุสติ หรือถ้าต้องการให้มีคุณสมบัติทางด้านการซื้อขายคล่อง เจริญรุ่งเรือง
ไพบุลย์ด้วยทรัพย์สินเงินทอง ก็จะใช้รูปพระสิวลี และใช้พระคาถา น ชา ลี ติ เป็นต้น

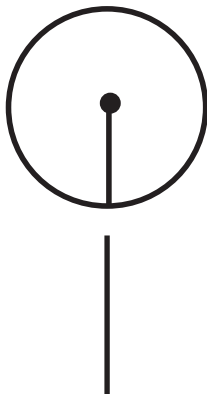
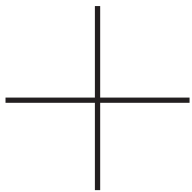






ภาพที่ 52 ยันตระ



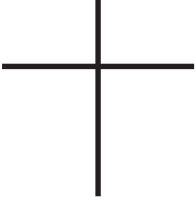
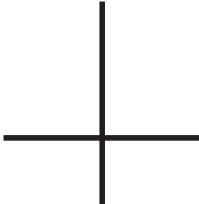
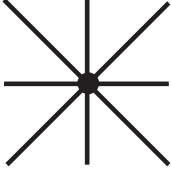
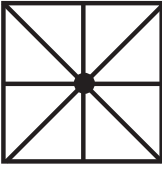
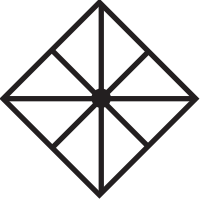
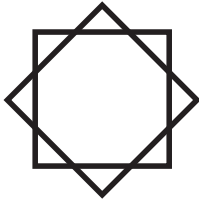
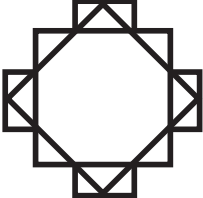
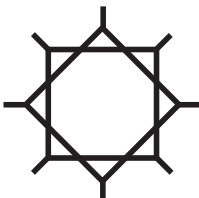
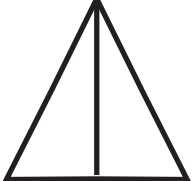

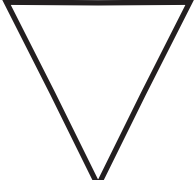
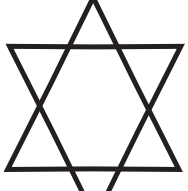
ที่มา : <http://www.gururkkundra.com/yantra.html>. 2553

นอกจากยันต์ของไทยแล้วยังมียันต์ในศาสนาฮินดูที่สร้างขึ้น เพื่อเป็นเครื่องมือประกอบการสร้างสมาธิจิตในการภาวนามนตรา ยันต์จะถูกวาดเป็นแผนผังตารางที่มีความสลับซับซ้อนระหว่างรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสในผังด้านนอก และรูปเรขาคณิตต่างๆ ทั้งสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และวงกลม อยู่ในผังด้านในด้วยเส้นสีทางเรขาคณิตตามคติความเชื่อของวัฒนธรรมอินเดีย โดยมีการกำหนดไวยากรณ์ของภาพที่ใช้ในการสื่อความหมาย เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้คือ (Harish Johari, 2010: Online)

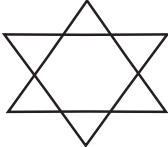
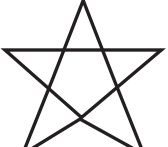
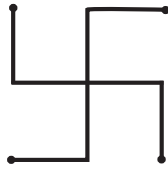
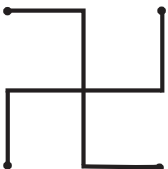
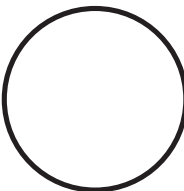
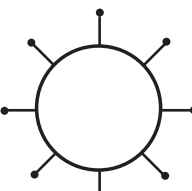
ตารางที่ 6 ไวยากรณ์ของยันตระ

	การแผ่ขยายออก		การเพิ่ม
	ความปรารถนา ความต้องการ ความ มีชีวิตชีวา ฤทธิ์ พลัง		การลบ
	ความมั่นคง ระยะทาง ที่สั้นระหว่าง 2 จุด		การแบ่ง

ตารางที่ 6 (ต่อ) ไวยากรณ์ของยันตระ

	สถิต		การเพิ่มทวีคูณ
	เคลื่อนที่ไปข้างบน		เคลื่อนที่ไปข้างล่าง
	การแสดงพลัง ฤทธิ		สรรพสิ่งทั้งหลายบนโลก
	พลัง ฤทธิ		การปกป้องรักษา การคุ้มครอง ความสมดุล ระหว่างการคงที่ และการเคลื่อนไหว
	การถูกกำหนดให้คงที่ หรือการอยู่ภายในกรอบ		การถูกกำหนดให้เคลื่อนไหว ฤทธิ พลัง
	ดุลยภาพ ความสงบใจ		ไฟ ผู้ชาย
	น้ำ ผู้หญิง		ดุลยภาพ พลัง การเคลื่อนไหว

ตารางที่ 6 (ต่อ) ไวยากรณ์ของยันตระ

	ดุลยภาพ คงที่		โลก
	การสร้างสรรค์		การสิ้นสุด ความตาย การสลายตัว
	ที่ว่าง		การขยาย



ภาพที่ 53 แหวนพิรอด

10) พิรอด ทำด้วยผ้าขาวหรือกระดาษว่าวถักม้วนเป็นแหวนสวมนิ้วก็มี ถักม้วนสวมแขนก็มี ถักเป็นเข็มขัดรัดเอวก็มี (ญาณโชติ, 2550: 14-15) แหวนพิรอด คือ ชื่อแหวนชนิดหนึ่ง ถักด้วยฝ้ายย่นหรือด้ายดิบ เป็นต้น ใช้เป็นเครื่องราง (พจนานุกรมอิเล็กทรอนิกส์ ฉบับราชบัณฑิตสถาน พ.ศ. 2542) เสฐียรโกเศศ (2551: 478) ยังได้กล่าวอีกว่า เมื่อถักแหวนพิรอดด้วยฝ้ายย่นกระดาษว่าว เชือกหรือด้ายดิบแล้ว นำไปปลงรักใช้เป็นเครื่องรางช่วยให้กลับร้ายกลายเป็นดี จากตำนานกล่าวว่า แหวนพิรอดนั้น เป็นแหวนพระอุมาทรงใช้สวมที่นิ้วชี้ มีทำกันเป็นสองอย่าง อย่างหนึ่งทำด้วยทองคำแม่เป็นแผ่นเส้นเดียวและขัดไขว่กัน ตัวเป็นรูปห่วง ตอนหน้าทำเป็น หัวแหวนกลมๆ ว่ากันว่าเป็นถันของพระอุมา อีกอย่างหนึ่งทำด้วยหญ้าคา เหตุที่สวมนิ้วชี้ เพราะอินเดียวเชื่อว่า นิ้วชี้เป็นนิ้วอัปมงคล แต่เมื่อมีแหวนพิรอดเป็นเครื่องป้องกันอัปมงคลไว้แล้ว นิ้วนั้นเมื่อใช้ก็เป็น

มงคล ถ้าไม่ได้สวมแหวนพิรอดนี้ซึ่ก็ไม่เป็นมงคล



ภาพที่ 54 เครื่องรางที่มีอำนาจในการรักษาเยียวยา และปกป้อง คุ่มครอง
ที่มา : พรหมา พิทักษ์, ม.ป.ป.: 28

เงื่อนปมที่ใช้ถักแหวนพิรอดนั้น เรียกว่า “เงื่อนพิรอด” เมื่อผูกเป็นปมแล้ว ถือได้ว่าเป็นปมที่แน่นที่สุด ซึ่งตรงกับความเชื่อของอียิปต์ที่ใช้ปมของเงื่อนพิรอดนี้เป็นเครื่องรางในการรักษาเยียวยาและปมของเงื่อนพิรอดนี้ก็ตรงกับความเชื่อของกรีกที่เชื่อว่า เป็นเครื่องรางที่มีอำนาจปกป้อง คุ่มครอง (พรหมา พิทักษ์, ม.ป.ป.: 28)

3.3.2 สัตว์

ในกลุ่มของสัตว์ที่เป็นสัญลักษณ์ตามความเชื่อของไทยนั้น ผู้วิจัยเลือกมาเฉพาะสัตว์ที่มีตัวตนอยู่จริงตามธรรมชาติ ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ได้ 5 ประเภท ดังนี้คือ

1) สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม



ภาพที่ 55 ช้าง

1.1) ช้าง ตามคติความเชื่อของไทยช้างถือเป็นสัญลักษณ์ของพลังอำนาจ ความอุดมสมบูรณ์ บุญญาธิการ และปรีชาญาณ เพราะช้างเป็นสัตว์บกที่มีขนาดใหญ่ที่สุด มีพลังกำลังและสติปัญญาเฉลียวฉลาดมากที่สุด อีกทั้งเป็นสัตว์ที่น่ากลัวและเป็นมิตรที่สุด สำหรับคติความเชื่อของจีน ช้างเป็นสัตว์มงคลด้วยการพ้องเสียง คือคนจีนเรียกช้างว่า “เซียง” ซึ่งออกเสียงใกล้เคียงกับคำว่า “จีเสียง” แปลว่า สิริมงคลในการอวยพรที่กล่าวถึงสิริมงคล และภาพสัญลักษณ์ของสัตว์มงคลหลายชนิดมักมีช้างอยู่รวมด้วย ในส่วนของประติมากรรมจีนก็มักทำรูปเด็กถือเครื่องหมาย

มงคล คือ ยู่อี๋ นั่งบนหลัง การชี้ข้างคำจีนเรียกว่า “ฉีเซียง” ซึ่งมีเสียงใกล้เคียงกับฉีเสียง ดังนั้น รูปเด็กที่ชี้ข้างถือยู่อี๋ จึงสามารถแปลได้ว่าทำให้สำเร็จสมความปรารถนาทุกประการ



ภาพที่ 56 เสือ

1.2) เสือ ตามคติความเชื่อของไทยถือว่าเสือเป็นสัตว์ที่น่าเกรงขามมาก มีอำนาจบารมี สามารถเอาชนะศัตรูได้ทั่วไป โดยธรรมชาติเขี้ยวเสือน่าเกรงขาม แต่หากพบเขี้ยวเสือที่มีเขี้ยวข้างในเป็นรูปวงจะเป็นเสือที่มีอำนาจมาก ได้แก่ เสือโคร่ง เสือลายพาดกร เสือดำ เสือดาว คนไทยเชื่อกันว่า เขี้ยวเสือกงมีอำนาจทางมหาอำนาจ มีสำหรับติดตัวไว้ให้ผู้คนครั่นคร้ามเกรงขาม (ญาณโชติ, 2550: 20) และโบราณจารย์ได้คิดค้นวิธีสร้างเครื่องรางของขลังขึ้น โดยดึงคุณสมบัติและพลังอำนาจของเสือมาใช้สำหรับป้องกันตัว รวมทั้งเกื้อหนุนให้ผู้ครอบครองเป็นใหญ่เป็นโต ส่วนคนจีนนั้นมีความเชื่อว่า เสือเป็นสัญลักษณ์ของฤดูใบไม้ร่วงและทิศตะวันตก มีอิทธิฤทธิ์ในการปราบปีศาจและสิ่งชั่วร้ายต่างๆ จึงมีคติที่นำประติมากรรมรูปเสือไปไว้ตั้งตามสุสาน เพื่อกำราบวิญญาณที่ชั่วร้ายหรือวาดรูปเสือไว้บนเสาประตูเพื่อคุ้มครองบ้าน และยังมีพลังในการรักษาโรค เช่น โรคคางทูมจะมีวิธีบำบัดด้วยการให้คนที่เกิดปีชวดเขียนอักษร คำว่า “หู” ไว้ตรงบริเวณคางทั้งสองข้างด้วยหมึกจีน ผู้วิจัยมีประสบการณ์ตรงในการได้รับการรักษาโรคคางทูมนี้มาด้วยตนเอง ซึ่งสามารถแก้โรคคางทูมได้ซังก



ภาพที่ 57 วัว

1.3) วัว ตามคติความเชื่อของไทย อียิปต์ จีน และอินเดียแล้ว มีความเชื่อคล้ายๆ กัน คือ เชื่อว่า วัวเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ ถือว่าเป็นสัตว์มงคลชนิดหนึ่งที่

โบราณจารย์นำมาสร้างเป็นเครื่องรางของขลัง มีอิทธิฤทธิ์ช่วยในด้านการปกป้องคุ้มครองผู้ใช้ให้พ้นภัยอันตรายหรือโจรขโมยขึ้นบ้าน และยังช่วยบันดาลโชคลาภอีกด้วย



ภาพที่ 58 กวาง

1.4) กวาง เป็นสัตว์มงคลที่มีความเกี่ยวข้องกับทางพุทธศาสนาในเหตุการณ์แสดงปฐมเทศนาขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า กวางเป็นสัตว์ที่หลายชนชาติมีความเชื่อที่มีความสอดคล้องกันและแตกต่างกัน ดังเช่น ชาวจีนเชื่อว่า กวางเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นใหญ่เป็นโต เพราะคำว่า กวางในสำเนียงจีนกลางตรงกับคำว่า “ลู” แปลว่า ยศศักดิ์หรือวาสนา และเชื่อว่าถ้าวางรูปกวางไว้ในห้องทำงานหรือบนโต๊ะทำงานจะช่วยให้เลื่อนตำแหน่งเร็วขึ้น ดังนั้น จึงเหมาะสมกับข้าราชการเป็นอย่างยิ่ง ส่วนประเทศทางแถบยุโรปเชื่อว่า กวางเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ อินเดียนแดงในทวีปอเมริกาเชื่อว่า กวางเป็นสัญลักษณ์ของหลักประกันที่แสดงถึงอนาคตอันรุ่งเรือง สำหรับเครื่องรางของขลังที่ได้จากกวางนั้น เรียกว่า “เขากวางคูด” คือ เขากวางที่งอกออกมาไม่ยาวมีขนาดสั้นประมาณ 2-3 นิ้ว จนกระทั่งอายุมากและแก่ตาย เขาก็ไม่งอกขึ้นมายาวตามธรรมชาติ เมื่อสัตว์ประเภทนี้มีชีวิตอยู่พรานไพรจะทำร้ายมันไม่ได้เลย เพราะตัวมันอยู่อย่างคงกระพันชาตรี (ญาณโชติ, 2550: 17-18)



ภาพที่ 59 หมู

1.5) หมู ตามความเชื่อของไทยถือว่า หมูเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ อยู่ดีกินดี โดยธรรมชาติเขี้ยวหมูที่พบทั่วไปจะมีรูวง และจากความเชื่อเครื่องรางของขลังของ

ไทย หากพบเขี้ยวหมูตันก็ถือได้ว่าได้ของศักดิ์สิทธิ์สำหรับป้องกันตัว เพราะมีอำนาจป้องกันอันตราย (ญาณโชติ, 2550: 18) ส่วนคนจีนเห็นว่าหมูมีลักษณะน่ารัก เชื่องไม่ดุร้าย และไม่เป็นพิษเป็นภัยกับคน ในขณะที่เนื้อและไขมันของมันเป็นเครื่องหล่อเลี้ยงชีวิตผู้คน ดังนั้น คนจีนจึงถือว่า หมูเป็นสัญลักษณ์แห่งการสิ้นสุดความพอใจในสิ่งที่ได้ทำไปแล้ว และความสำเร็จอันสมบูรณ์ นอกจากนี้ยังสื่อความหมายถึง ความสงบ การพักผ่อน และบ้าน ด้วยเหตุนี้ หมูจึงเป็นสื่อนำโชค เชื่อว่า หากใครออกเดินทางไกลแล้วได้เห็นหมูในระยะแรกของการเดินทาง การเดินทางครั้งนั้นจะได้ผลดีเกิดขึ้น ยิ่งหมูที่เห็นเนื้อตัวเต็มไปดินโคลนยิ่งเป็นมงคลมาก

2) สัตว์ปีก



ภาพที่ 60 นกค่อม

2.1) นกค่อม ตามความเชื่อของไทยนั้น เชื่อว่า นกค่อมเป็นสัตว์มงคลสามารถนำมาสร้างเป็นเครื่องรางของขลัง สำหรับป้องกันไฟไหม้บ้านเรือนที่อยู่อาศัย สืบเนื่องมาจากนกค่อมเป็นอดีตชาติหนึ่งของพระโพธิสัตว์ ดังปรากฏความในชาดกว่า “พระโพธิสัตว์เสวยชาติเป็นลูกนกค่อมปีกหางยังไม่มีได้แต่อยู่ในรังรอพ่อแม่คาบอาหารมาป้อน เมื่อพ่อแม่ออกไปหาอาหาร ลูกนกค่อมก็จะหมอบก้มบังกายอยู่ในพุ่มไม้ที่บิ เอาตัวรอดจากศัตรูตามประสา วันหนึ่งพ่อแม่ออกไปหาอาหารตามปกติ เกิดไฟไหม้ลามมาจนถึงรังลูกนกค่อม กว่าพ่อแม่จะกลับมาไฟก็ล้อมรังไว้หมด พ่อแม่ก็ไม่ได้บินวนไปมาด้วยความตระหนกและห่วงลูก ข้างลูกนกไม่สามารถจะฝ่าไฟอันไหม้แรงเอาชีวิตรอดได้ เมื่อไฟลามมาใกล้ถึงตัว ลูกนกค่อมจึงได้กระทำสักขีกรรมโดยการอธิษฐาน เมื่ออธิษฐานจบเปลวเพลิงที่ไหม้กระหน่ำก็อ่อนกำลังลงจนมอดดับสนิท ป่าทั้งป่าเหลือเพียงขี้เถ้า มีเพียงต้นไม้หย่อมเล็กๆ รอบรังนกค่อมเท่านั้นที่รอดพ้นไฟไหม้มาได้” (กิตติ วัฒนะมหาตม์, 2547: 230-232)



ภาพที่ 61 ไก่

2.2) ไก่ คนไทยมีทัศนคติที่ดีต่อไก่ เพราะเป็นสัตว์ที่มีแต่คุณประโยชน์ จึงถือว่าไก่เป็นสัญลักษณ์แห่งความอุดมสมบูรณ์ เพราะตามธรรมชาติของไก่เป็นสัตว์ที่หากินเก่ง และเป็น

สัญลักษณ์ของครอบครัวที่ยอดเยี่ยม ไก่ตัวผู้หนึ่งตัวอาจมีตัวเมียได้หลายตัว ซึ่งมันสามารถให้การดูแลได้อย่างทั่วถึง เมื่อนำมาสร้างเป็นวัตถุมงคลก็มักจะมุ่งเน้นคุณประโยชน์ทางด้านเรียกทรัพย์ เมตตามหานิยม ซึ่งโบราณจารย์ต้องการแฝงนัย เพื่อเป็นคติเตือนใจให้ขยันทำมาหากินเหมือน ไก่ หรืออย่างน้อยควรรู้จักตื่นเช้าเหมือนไก่ ส่วนความเชื่อเรื่องไก่เป็นสัตว์มงคลนั้นมีอีกชนชาติหนึ่งที่เชื่อ คือ จีน ในวัฒนธรรมจีนถือว่าไก่เป็นสัญลักษณ์ของเพศชาย และมีบุคลิกภาพของความเที่ยงตรงไว้วางใจได้ สามารถขับไล่ปีศาจ ขจัดสิ่งชั่วร้าย ตลอดจนป้องกันไฟไหม้ได้

3) สัตว์เลื้อยคลาน



ภาพที่ 62 จระเข้

3.1) จระเข้ ไทยมีความเชื่อว่า จระเข้เป็นสัญลักษณ์แห่งความอุดมสมบูรณ์ โดยได้นำไปผูกโยงกับชาดกที่ว่าครั้งหนึ่งพระโพธิสัตว์เสวยชาติเป็นพญากุมภีลมีบริวารถึง 500 ซึ่งเชื่อกันว่าหากผู้ใดได้รับการสักยันต์จระเข้แล้ว จะมีฤทธิ์ทางคงกะพันแคล้วคลาดเอาชนะศัตรูได้ทุกทิศ หากศัตรูมีกำลังมากต่อกรไม่ไหวให้หนึ่งลงน้ำ ศัตรูจะไล่ตามไม่ทัน อีกทั้งยังปกป้องคุ้มครองให้แคล้วคลาดจากภยันตรายทั้งปวง ป้องกันสัตว์เลื้อยคลาน เสนียดจัญไร เพิ่มอำนาจบารมีให้เป็นที่ครั่นคร้ามยำเกรงแก่คนหมู่มาก ซึ่งความเชื่อของไทยเกี่ยวกับจระเข้สอดคล้องกับความเชื่อของอียิปต์ โดยเชื่อว่า จระเข้เป็นผู้รักษาภูแห่งแม่น้ำและนำความอุดมสมบูรณ์มาให้การสร้างรูปประติมากรรมจระเข้ในเทวสถานก็สร้างขึ้น เพราะเชื่อว่ามันจะสามารถป้องกันสิ่งชั่วร้าย และยังสอดคล้องกับแอฟริกาที่เชื่อว่า จระเข้เป็นผู้รักษาภูแห่งแม่น้ำเช่นกัน ซึ่งวัฒนธรรมของชาวแอฟริกันจะนิยมใช้เครื่องรางรูปจระเข้ในหมวกกรบ เพื่อให้มีพลังอำนาจดุร้ายและพิชิตศัตรูได้อย่างจระเข้



ภาพที่ 63 เต่า

3.2) เต่า คนไทยนับถือว่าเป็นสัตว์นำโชค และอายุยืน สาเหตุเนื่องมาจากเชื่อกันว่า พระพุทธเจ้าเมื่อทรงเป็นพระโพธิสัตว์อยู่นั้นเคยเสวยชาติเป็นเต่า เรียกว่า “พญาเต่าเรือน” มี

ขนาดใหญ่โตมาก พญาเต้านี้อาศัยอยู่บนยอดเขาสูงในเกาะร้างกลางทะเล กินแต่ใบไม้ และพืชพรรณต่างๆ เป็นอาหาร ท่านเสวยสุขอยู่เช่นนั้น จนกระทั่งวันหนึ่งมีเรือสำเภอาบปางหน้าเกาะ และบรรดาลูกเรือที่รอดตายก็พากันมาอาศัยอยู่บนเกาะอย่างคับคั่ง แต่ทั้งเกาะนั้นก็ไม่มีสัตว์ใดๆ อีก มีพืชเท่านั้น นานวันเข้าคนเหล่านั้นจึงต่างก็อดอยากแสนสาหัสจนได้แต่นั่งนอนรอความตาย บ้างก็รำๆ จะฆ่ากันเองเพื่อเอาเนื้อมากินเป็นอาหาร พระโพธิสัตว์เจ้าเมื่อเห็นเช่นนั้น ก็เกิดความสงัดใจและเห็นว่าตัวเราก็มีเนื้อมาก อีกทั้งอายุก็มากแล้วหากต้องตายไปตามอายุ ร่างกายก็จะเน่าเปื่อยไปเปล่าๆ หาประโยชน์มิได้ และขึ้นชื่อว่าชีวิตนั้นก็เกิดแก่เจ็บตายเป็นธรรมดา เมื่อคิดได้ดังนั้นจึงอธิษฐานเอาร่างกายของตนเป็นทาน แล้วเดินไปที่ผาทิ้งตัวเบื้องล่างให้กระดองกระแทกกับแก่งหินแตกกระจายเนื้อก็ไหลลงมากองอยู่เต็มหาด บรรดาลูกเรือที่ยังมีชีวิตอยู่จึงได้อาศัยเนื้อนั้น กินประทังชีวิตไปได้จนมีเรือผ่านมามารับในที่สุด



ภาพที่ 64 ตุ๊กแก

3.3) ตุ๊กแก คนไทยโบราณนั้นถือว่า ตุ๊กแกเป็นสัตว์มงคลชนิดหนึ่ง เป็นสัญลักษณ์แห่งความผาสุกและอุดมสมบูรณ์ ด้วยเหตุที่ว่ามีแต่ที่ที่สงบสุขและมีระบบนิเวศน์สมบูรณ์เท่านั้นที่จะมีตุ๊กแกให้เห็น และก็เฉพาะตุ๊กแกในสภาพแวดล้อมที่ดีเท่านั้นที่จะส่งเสียงร้องได้มากที่สุด ซึ่งในเคล็ดความเชื่อคนของรุ่นปู่ตายายของเรา ตุ๊กแกยิ่งร้องได้มากที่สุดเท่าไร ก็ยิ่งเป็นคุณแก่ผู้อยู่อาศัยในบริเวณนั้นมากเท่านั้น (กิตติ วัฒนมะหัทธม, 2547: 270)

4) สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำและสัตว์น้ำ



ภาพที่ 65 กบ

4.1) กบ ตามคติความเชื่อของไทยภาคเหนือมักใช้กบในการประกอบพิธีของฝน เพราะเมื่อใดก็ตามที่กบร้องแล้วฝนมักจะตก แม้ว่าเวลาที่มันร้องนั้นจะไม่มีเขมฝนตั้งเค้ามาเลย

ก็ตาม ดังนั้น กบจึงเป็นสัญลักษณ์แห่งความอุดมสมบูรณ์ เป็นสัตว์มงคลที่ถูกนิยามว่าบังคับให้ฝนตกได้ ดังเช่น ญี่ปุ่นเชื่อว่ากบเป็นผู้ทำนายฝน เป็นวิญญาณบรรพบุรุษผู้ทำหน้าที่ดูแลทุ่งนา เวียดนามนับถือกบว่าเป็นเทพธิดาแห่งฝนและเป็นบรรพบุรุษ เพราะเป็นผู้ให้ความเจริญแก่พืชผลทางการเกษตรด้วยการนำน้ำมาให้ ส่วนลาว มาเลเซียและฟิลิปปินส์มักทอผ้าพื้นเมืองที่มีลายกบเพื่อสื่อถึงความอุดมสมบูรณ์



ภาพที่ 66 ปลาตะเพียน

4.2) ปลาตะเพียน ตามคติความเชื่อของไทยถือว่าเป็นสัตว์มงคล ปลาตะเพียนเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ เพราะโดยธรรมชาติของปลาตะเพียนเป็นปลาที่คล่องแคล่วในการหากินและกินอาหารที่หาได้ง่ายทั่วไป จึงมักไม่ค่อยอยาก ประกอบกับคำทำยชื่อของปลาตะเพียนพ้องเสียงกับคำว่า “เพียร” ซึ่งหมายถึงความขยันหมั่นเพียรในการทำมาหากิน



ภาพที่ 67 หอยสังข์

4.3) หอยสังข์ เป็นสัตว์มงคลที่มีบทบาทอย่างมากในมายาศาสตร์และเทววิทยาอินเดีย และมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับมหาเทพที่ผูกพันกับมหาสมุทร คือ พระนารายณ์หรือพระวิษณุ (Vishnu) และหอยสังข์นี้ได้ถูกนำไปใช้ในขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในทางพิธีกรรม คือ การรดน้ำหรือที่เรียกว่า “อภิเชก” โดยใช้เป็นเครื่องมือหลังน้ำเทพมนต์ที่ผ่านการปลุกเสกเทวอภิเชกแล้ว เพื่อให้เกิดสิริมงคลสูงสุด (กิตติ วัฒนะมหาตม์, 2547: 302-304) โดยมีตำนานเล่าเกี่ยวกับหอยสังข์ว่า “มือสุรตนหนึ่งชื่อว่า สังขาสูร (Samkhasura) ได้ไปขโมยพระเวทมาจากพระพรหมที่กำลังบรรทมอยู่ พระวิษณุจึงได้รับมอบหมายจากสวรรค์ให้ติดตามไปเอาพระเวทคืน สังขาสูรได้หนีลง

ไปหลบในใต้ทะเลแล้วปลอมตัวเป็นหอยสังข์ เมื่อพระวิษณุเจ้าได้ติดตามสังขาสูรไปใต้น้ำทะเล พระองค์จึงเอาพระหัตถ์ล้วงพระเวทออกมาจากปากสังขาสูรที่ปลอมตัวเป็นหอยสังข์” จากตำนานนี้ทำให้เชื่อกันว่าหอยสังข์เป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ เพราะได้กลิ่นพระเวทเอาไว้ ส่วนรอยลึกที่ปากหอยสังข์เชื่อกันว่าเป็นรอยพระหัตถ์ของพระวิษณุ ซึ่งตามธรรมชาติแล้วกันหอยสังข์มีลักษณะอยู่ 2 อย่าง คือ กันหอยเวียนซ้ายและเวียนขวา หอยสังข์เวียนขวาหรือทักษิณาวรรตใช้สำหรับหลังน้ำศักดิ์สิทธิ์ในพิธีกรรมที่ต้องการความเป็นมงคล ส่วนหอยสังข์เวียนซ้ายหรืออุตราวรรตใช้สำหรับหลังน้ำศักดิ์สิทธิ์ในพิธีกรรมสำหรับถอดถอนสิ่งอัปมงคล



ภาพที่ 68 ปลาทอง

4.4) ปลาทอง เป็นสัตว์มงคลที่มีลักษณะสวยงาม สีทองเป็นประกาย ซึ่งสีทองนี้ไม่ว่าชาติไหนในโลกก็ชอบ ทั้งคนจีนและคนไทยนิยมเลี้ยงปลาทองพอๆ กัน เพราะคำว่า “ปลาทอง” ตรงกับภาษาจีน เรียกว่า “จินอวี่” คำว่า “จิน” แปลว่า ทองคำ ส่วนคำว่า “อวี่” แปลว่า ปลาแต่ในความคิดของชาวจีนมักหมายถึงอะไรก็ตามที่มีจำนวนมากๆ เพราะปลาทองเป็นสัตว์ที่ออกไข่มาก พอไขสุกก็กลายเป็นลูกปลาเต็มไปหมด ดังนั้น จินอวี่ จึงหมายถึงมีทองคำมากมาย

5) สัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง

5.1) แมงมุม

5.1.1) ลักษณะทางกายภาพของแมงมุม แมงมุมเป็นสิ่งมีชีวิตที่มี 8 ขา พร้อมด้วยรูปร่างหน้าตาที่ดูน่ากลัว แมงมุมจัดเป็นสัตว์ที่มีข้อในชั้นอะแรคนิดา (Arachnida) ร่วมกับแมงป่อง ตัวหมัดและเหา แมงมุมมีความสามารถพิเศษในการสร้างและชักใย เพื่อจับเหยื่อมาเป็นอาหาร จากการสำรวจของนักวิทยาศาสตร์พบแมงมุมชนิดต่างๆ มากกว่า 40,000 ชนิด กระจายอยู่ทุกมุมโลก ยกเว้นทวีปแอนตาร์กติกาเท่านั้น แต่มีแมงมุมประมาณ 200 ชนิดเท่านั้น ที่เป็นอันตรายต่อมนุษย์ แมงมุมและเส้นใยของมันเป็นที่สนใจจากนักวิทยาศาสตร์ เนื่องจากแมงมุมสามารถผลิตใยที่มีคุณสมบัติต่างๆ กัน เพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้งาน ซึ่งแบ่งเป็น 6 ชนิดได้แก่ 1) Hammock Web 2) Tarantula Web 3) Laden with Dew 4) Spider Cities 5)

Sheet Web และ6) Scaffold Web (Taylor,Green and Farndon, 2008: 28-29) ความน่าสนใจของเส้นใยแมงมุมอยู่ที่คุณสมบัติทางกลศาสตร์ที่ทั้งเหนียวและแข็งแรง ใยบางแบบสามารถยืดออกได้ 2 ถึง 3 เท่าโดยที่ยังไม่ขาด ขณะที่เส้นใยบางแบบมีความแข็งแรงกว่าเส้นใยเหล็กที่มีน้ำหนักเท่ากันถึง 6 เท่า และเกือบแข็งแรงเท่ากับเส้นใยเคฟลาร์ที่เป็นเส้นใยที่แข็งแรงที่สุดที่มนุษย์ผลิตได้ แต่ใยแมงมุมเหนียวกว่าและมีความยืดหยุ่นดีกว่าเส้นใยเคฟลาร์ นอกจากนี้กระบวนการผลิตเส้นใยของแมงมุมก็เป็นวิธีที่ดีกว่าการผลิตเส้นใยของมนุษย์อย่างเทียบกันไม่ได้ เพราะเป็นวิธีที่ไม่สร้างมลภาวะ



ภาพที่ 69 ใยแมงมุม

5.1.2) ความเชื่อเกี่ยวกับแมงมุมเป็นสัตว์ที่ชาวอียิปต์ จีน ญี่ปุ่น ชาวยุโรป และไทย เชื่อในความเป็นมงคล ซึ่งสามารถสรุปรายละเอียดได้พอสังเขป ดังต่อไปนี้ (กิตติ วัฒนธรรมาตม์, 2547: 311-320)

5.1.2.1) ไทย ในทางไสยศาสตร์ไทยมีการนำแมงมุมมาใช้ในทางให้คุณและให้โทษ สายวิชาที่ให้คุณนั้น คือสายวิชาของหลวงปู่ศุข วัดปากคลองมะขามเฒ่า จังหวัดชัยนาท ท่านเป็นเกจิอาจารย์ที่มีวิทยาคมเข้มขลังเป็นที่เลื่องลือ ซึ่งหนึ่งในเครื่องรางของขลังที่ท่านสร้างไว้คือ แมงมุมมหาลาภ หลวงปู่ศุข ท่านได้กล่าวถึงความเชื่อเกี่ยวกับแมงมุมไว้ว่า “แมงมุมเป็นสัตว์ขยันและสะอาดมันไม่ชอบออกนอกเหยื่อไปตามที่ต่างๆ เหมือนสัตว์ทั่วไป แต่มันจะคอยชักใยสร้างอาณาเขตเอาไว้เพื่อดักแมลง ใยของแมงมุมกว่าจะชักใยขนาดใหญ่ได้นั้น ต้องมีความมานะพยายามอย่างยิ่ง แมงมุมจะไม่ล่าเหยื่อไปนอกเขตใยของมัน และจะไม่ไล่ให้แมลงตกใจบินหรือคลานไปติดใยของมัน แต่มันจะรออยู่กับที่จนเหยื่อหลงเข้ามาติดใยของมันเอง แมงมุมจึงจะออกมาพันซ้ำและจับกิน กล่าวได้ว่า แมงมุมจะกินสัตว์ที่ถึงชาติ หรือถึงแก่วาระ

หมดชีวิต เรียกว่าเมื่อถึงที่ตาย หมดเวลา ก็จะเข้ามาติดใจ แมงมุมไม่ต้องออกไปล่าเหยื่อก็มีเหยื่อหลงเข้ามาให้กิน”

5.1.2.2) อียิปต์ ในทางมายาศาสตร์อียิปต์ แมงมุมเป็นสัตว์มงคลชนิดหนึ่งที่ถูกนำมาใช้ในพิธีกรรมและทำเครื่องราง โดยเชื่อว่าเป็นเครื่องรางที่นำโชคลาภมาให้ แต่พอสิ้นยุครุ่งเรืองของอารยธรรมอียิปต์แล้ว ความรู้ในศาสตร์นี้ก็สูญไป เหลือแต่เพียงการนับถือแมงมุมอยู่ในหมู่ชาวแอฟริกันพื้นเมืองบางเผ่าเท่านั้น การนำแมงมุมมาใช้เป็นสัตว์มงคลจะปรากฏอีกที่ประเทศเปรูเป็นภาพแกะสลักบนพื้นทรายบนที่ราบสูงนาซคา (Nazca) เข้าใจกันว่าเป็นฝีมือชาวอินเดียนแดงทำขึ้นราว 2,000 ปีมาแล้ว

5.1.2.3) จีน ชนชาติจีนเป็นชนชาติหนึ่งเชื่อถือแมงมุมเป็นสัตว์มงคล คนจีนเรียกแมงมุมว่า “จิวอู” โดยเชื่อว่าเป็นสัตว์ที่นำโชคลาภมาให้ ผู้ใดได้เห็นแมงมุมนั้นก็จะมีโชคดี หรือว่าหญิงในราชสำนักคนใดได้เห็นแมงมุมก็เชื่อกันว่า คตินั้นเธอจะได้รับความรักจากพระมหากษัตริย์อย่างแน่นอน คนจีนชอบอากัปกิริยาของแมงมุมที่ชักใยแล้วห้อยหัวลงมาเบื้องล่าง จึงวาดภาพสิริมงคลเลียนแบบ เรียกว่า “มงคลฟ้าหรือมงคลที่ฟ้าประทานมาให้” ใยแมงมุมหมายถึงฟ้า ส่วนแมงมุมหมายถึงความเป็นมงคลที่มาจากฟ้า และเรียกภาษานี้เป็นภาษาจีนว่า “ลายปี่เฉียง” บางตำรากล่าวว่ายันต์ปี่ก่วยอันมีชื่อเสียงของจีนมาจากลายปี่เฉียงนี้เอง และยังเชื่ออีกว่า ใยแมงมุมมีลักษณะเหมือนตาข่ายหรือยันต์แปดเหลี่ยม ซึ่งหมายถึง สวรรค์ การที่แมงมุมชักใยในวันปีใหม่จึงหมายถึง การที่สวรรค์ประทานสิ่งที่เป็นมงคลมาให้ ตั้งแต่ช่วง 7 วันหลังส่งเทพเจ้าขึ้นสวรรค์ ซึ่งก่อนหน้าวันตรุษจีน ชาวจีนจะนิยมปิดกวาดบ้านเรือนให้สะอาด จึงไม่มีหยากใยเหลือภายในบ้าน เมื่อถึงตรุษจีนถ้าแมงมุมมาชักใยให้เห็นอีกครั้งย่อมแสดงว่า โชคกำลังมาเยือนบ้านนั้น หากสังเกตบ้านของคนจีนจะเห็นว่าคนจีนนิยมนำลวดลายแมงมุมชักใยห้อยหัวหรือลายปี่เฉียงมาติดร่วมกับเครื่องหมายลูกกลับหัว เพราะหมายถึงสวรรค์ได้ประทานโชคลาภวาสนาอันยิ่งใหญ่มาให้ (นิตยสารโหราศาสตร์, 2554: ออนไลน์)

5.1.2.4) ญี่ปุ่น เชื่อกันว่าหากแมงมุมไต่ตามเสื้อผ้าบุคคลใด บุคคลนั้นจะได้รับสิ่งที่ดีเป็นมงคลอย่างหนึ่ง หรืออย่างน้อยก็จะได้รับข่าวดีเข้ามาในวันนั้น

5.1.2.5) ยุโรป โดยเฉพาะทางสวีเดนและแลนด์ เฮอร์มนี่ มีความเชื่อในความเป็นมงคลของแมงมุมเช่นกัน โดยเฉพาะชาวนาที่นั่น ถ้าเห็นใยแมงมุมเกาะติดอยู่ตามผนังหรือเพดานบ้านแล้วเขาจะไม่ยอมกวาดทิ้ง เพราะถือว่าหากกวาดทิ้งเป็นการกวาดเอาโชคออกไปจากบ้าน และยังถือว่าถ้าใครฆ่าแมงมุมสักตัวก็แสดงว่าเขาผู้นั้นปรารถนาโชคร้าย ถ้าฆ่าแมงมุมตายในบ้านก็ทำให้โชคร้ายกันทั้งครอบครัว

ในตำนานของศาสนาอิสลาม ตอนที่พระอัลเลาะห์ได้หลบหนีภรรยาเข้าไปอาศัยอยู่ในถ้ำๆ หนึ่งเป็นถ้ำที่มีด เพื่อหนีภัยจากภรรยาที่ตามล่า ซึ่งในถ้ำนั้นเต็มไปด้วย จิ้งจก แมงมุม สัตว์ต่างๆ โดยที่แมงมุมชักใยทอเป็นเส้นหนาๆ เพื่อที่จะป้องกันภัยให้กับพระอัลเลาะห์ แต่จิ้งจกได้ส่งเสียงดังทำเสียงจิ้งๆ ออกมาทำให้ภรรยาที่มีความสงสัยทำให้พระอัลเลาะห์ท่านเกรงว่าจะถูกจับตัวได้ เมื่อภรรยาได้มาถึงปากถ้ำก็ได้มองเข้าไปว่ามีใครอยู่หรือไม่ ด้วยความที่ท่านมีบุญบารมีแมงมุมได้ชักใยไว้อย่างแน่นหนาในปากถ้ำทำให้ภรรยาที่มองไม่เห็น จึงทำให้พระอัลเลาะห์รอดจากการตามล่า ตั้งแต่นั้นมาแมงมุมถือว่าเป็นสัตว์ที่ได้รับการยกย่องว่าได้ช่วยเหลือพระอัลเลาะห์เอาไว้



ภาพที่ 70 แมงป่อง

5.2) แมงป่องเป็นสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลังชนิดหนึ่งที่ชาวไทย จีน อียิปต์ เชื่อกันว่า เป็นสัตว์มงคล มักจะปรากฏบนเครื่องราง เพื่อใช้ป้องกันอำนาจชั่วร้ายต่างๆ และนำภัยพิภัยไปกลับไปสู่ผู้ประสงคร้าย



ภาพที่ 71 ต่อกเงินต่อกทอง

5.3) ต่อกเงินต่อกทอง เป็นแมลงชนิดที่ขยันทำมาหากินมาก ประกอบกับชื่อของมัน เป็นมงคลในตัว คือมีความหมายถึงทำให้เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จึงนำมาเป็นเคล็ดหมายถึงมีเงินทองเพิ่มมากขึ้น

บทที่ 4

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต เป็นการวิจัยแบบวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน คือ ขั้นตอนการวิจัย (R) และขั้นตอนการพัฒนา (D) ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบวิธีดำเนินการวิจัยออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้คือ

1. ศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องและกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย (R₁)
2. การสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต (D₁)
3. การวิเคราะห์แบบร่าง (R₂)
4. การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต (R₃)
5. การพัฒนาผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต (D₂)

4.1 ศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องและกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าความรู้ที่เกี่ยวข้องและกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย (R₁) ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งการดำเนินการออกเป็น 2 กระบวนการ ดังนี้คือ

4.1.1 การศึกษา ค้นคว้า และรวบรวมเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้า รวบรวมหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความกลัวในวิถีชีวิต เข้าร่วมกิจกรรมและเข้าร่วมสังเกตการณ์ทางความเชื่อ พิธีกรรม ตลอดจนศึกษารูปแบบของผลงานทางทัศนศิลป์และหลักการแนวคิดทางด้านทัศนศิลป์ ดังนี้คือ

- 1) แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งได้ทำการศึกษารวบรวมแนวคิดที่เกี่ยวข้อง คือ
 - 1.1) แนวคิดเกี่ยวกับความกลัว
 - 1.2) แนวคิดวิธีจัดการความกลัว
 - 1.3) แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อและพิธีกรรม
 - 1.4) แนวคิดเกี่ยวกับสีตามความเชื่อ
 - 1.5) แนวคิดเกี่ยวกับจิตตอลอาร์ท
 - 1.6) แนวคิดเกี่ยวกับงานปะติดศิลปะ
- 2) ทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งได้ทำการศึกษารวบรวมทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้คือ
 - 2.1) ทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจของ ฮับราฮัม มาสโลว์
 - 2.2) ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์

- 2.3) ทฤษฎีสีของ โคบายาชิ
- 2.4) ทฤษฎีสีมันเชลล์
- 2.5) ทฤษฎีการรับรู้ภาพ
- 2.6) ทฤษฎีการวิเคราะห์หาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะ และ
หลักการทางศิลปะของ ยีน มิทเลอร์

3) ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา รวบรวมเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้อง ดังนี้
คือ

- 3.1) ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องทางด้านแนวคิดในการสร้างสรรค์
- 3.2) ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องทางด้านรูปแบบในการสร้างสรรค์
- 3.3) แนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศิลปินแห่งชาติ
- 4) สัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทย ซึ่งได้ทำการศึกษา รวบรวมเนื้อหา สาระ
ของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทยได้ดังนี้คือ
 - 4.1) สัญลักษณ์
 - 4.2) ความหมายของสัญลักษณ์
 - 4.3) สัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทย

4.1.2 การกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ แล้วนำมาประมวลสรุป เพื่อกำหนดกรอบ
แนวคิดในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ดังรายละเอียดในแผนภูมิที่ 1 หน้า 11

4.2 การสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต

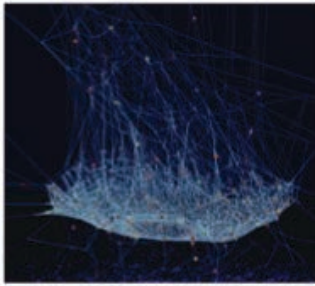
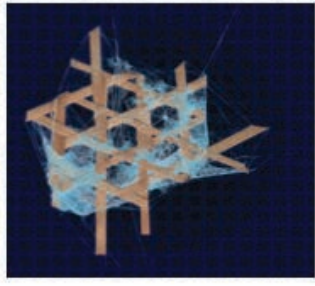


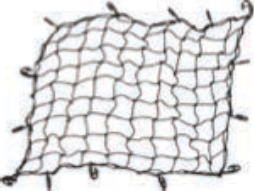

ในกระบวนการสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต (D₁) ผู้วิจัยได้ดำเนินการ
วิจัยตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

4.2.1 การรวบรวมแนวคิด

ผู้วิจัยได้นำหลักการของการสร้างเงื่อนไขในการออกแบบและสร้างสรรค์ มาใช้ในการ
เลือกสรรคุณลักษณะของปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ของผู้วิจัย แล้วนำ
คุณลักษณะที่ต้องการนั้นมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 เงื่อนไขในการออกแบบและสร้างสรรค์

คุณลักษณะ	ตัวอย่างวิธีการ			
	กลัวผี	กลัวสูญเสีย	กลัวตาย	กลัวไม่ได้สิ่งที่ต้องการ กลัวได้สิ่งที่ไม่ต้องการ
1. ความกลัว				
2. สิ่งที่ทำให้หายกลัว	 		 	 

ความกลัว	สัญลักษณ์		ผลงานสร้างสรรค์
	ตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เชื่อว่าทำให้มีความสุข ความเจริญ ทำให้คลายความหวาดกลัว	อัญมณี	
	ใยแมงมุม โดยธรรมชาติเป็นสิ่งที่อยู่อาศัย เพื่อป้องกันอันตราย และเป็นกับดักสำหรับดักจับอาหาร เพื่อความอยู่รอด	อัญมณี เชื่อว่า เป็นสิริมงคล ช่วย คลบบันดาลให้ผู้ใช้มีฤทธิ์ อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา	 
			
	ตาข่าย เชื่อว่าปมนั้น เป็นเงื่อนตาย ถ้าไม่ออก ซึ่งจะใช้ป้องกันผี	เจลา เชื่อว่าสามารถป้องกัน สิ่งชั่วร้าย เสนียดจัญไร ต่างๆ เป็นเครื่องหมาย สิริมงคลของชาวนา	
			

4.2.2 แบบร่าง

นำแนวคิดที่ได้จากการรวบรวมแนวคิด ด้วยตารางเงื่อนไขในการออกแบบและสร้างสรรค์มาทำการร่างแบบ เพื่อจะได้แบบร่างที่มีรูปแบบทางศิลปะที่สามารถสื่อถึง ความคิด ทักษะ ความงามที่ต้องการแสดงออก

4.2.3 การคัดเลือกแบบร่าง

การคัดเลือกแบบร่างที่สามารถสื่อถึงความคิด ทักษะ ความงามที่ต้องการแสดงออก เพื่อนำแบบร่างไปสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์หาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะของ ยีน มิทเลอร์ ซึ่งมีองค์ประกอบในการวิเคราะห์ เพื่อคัดเลือกแบบร่าง ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 Desing Chart

		PRINCIPLES OF ART						UNITY
		Balance	Emphasis	Harmony	Variety	Gradation	Movement/ Rhythm	
ELEMENTS OF ART	Color:							
	Hue							
	Intensity							
	Value							
	Value (Non-Color)							
	Line							
	Texture							
	Shape/ Form							
Space								

4.2.4 การสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม

ผู้วิจัยได้ใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือและใช้เทคนิคการวาดภาพด้วยสีอะคริลิก เป็นหลักในการสร้างสรรค์ ซึ่งมีลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1) ร่างแบบร่างด้วยคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยใช้โปรแกรมวาดภาพ อะโดบี โฟโตชอป CS5 (Adobe Photoshop CS5) ซึ่งเป็นโปรแกรมประยุกต์ที่มีความสามารถในการวาดภาพ การจัดการแก้ไขและตกแต่งรูปภาพ

2) นำผลงานที่สร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์ไปพิมพ์บนผ้าใบ (Canvas) เพื่อให้ได้

รายละเอียดและค่าน้ำหนักสีโดยรวมของผลงานการสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม

3) นำผลงานสร้างสรรค์ที่พิมพ์ลงบนผ้าใบ มาตกแต่งใส่รายละเอียดเพิ่มเติมค่าน้ำหนักสีให้ผลงานสร้างสรรค์ ด้วยการวาดภาพเทคนิคสีอะคริลิก (Acrylics Paint) และใช้การปะติดสื่อผสมอื่นๆ เช่น คริสตัล วัสดุแวววาวอื่นๆ เป็นต้น

4.3 การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต

ในการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต (R_2) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ของตนเองตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้คือ

4.3.1 การวิเคราะห์แนวคิด

แนวคิด คือ การจัดระเบียบเรียงเรียงความคิด ที่สำคัญต้องแสดงทัศนะหรือความคิดในเรื่องที่ต้องการทำ ต้องเอาความคิดของตนเองมาตีความว่าจะทำอะไร (อิทธิพล ตั้งโฉลก, 2554: 18-20) ดังนั้น ในการวิเคราะห์แนวคิดของการวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสมนี้ จึงเป็นการนำแนวคิดมาตีความ เพื่อให้ได้ข้อมูล ดังนี้คือ

- 1) ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ต้องการแสดงทัศนะอย่างไร
- 2) ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ต้องการแสดงรูปแบบอย่างไร

4.3.2 การวิเคราะห์แบบร่าง

แบบร่าง (Sketch) คือ ความคิดที่เป็นภาพแทนการคิดด้วยถ้อยคำ เมื่อคิดเป็นภาพแล้วทุกคนจะทำงานศิลปะได้ (อิทธิพล ตั้งโฉลก, 2554: 18-20) ดังนั้น ในการวิเคราะห์แบบร่าง ซึ่งแบบร่างก็คือความคิดอีกรูปแบบหนึ่งแต่เป็นความคิดที่เป็นภาพ ผู้วิจัยจึงแบ่งการวิเคราะห์แบบร่างออกเป็น 3 ส่วน โดยประยุกต์มาจากวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ ปรีชา เกาทอง (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2554: 11-14 และปรีชา เกาทอง **สัมภาษณ์**, 6 ธันวาคม 2554)

- 1) ความคิดในการสร้างสรรค์ได้แก่ แรงบันดาลใจ แนวคิด และการตีความ
- 2) ความงามของผลงานสร้างสรรค์ได้แก่ รูปแบบ เทคนิควิธีการ
- 3) ความหมายของผลงานสร้างสรรค์ คือ เนื้อหาสาระ

4.3.3 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ (R_3) ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังเช่น ทฤษฎีสี่ของโคบายาชิ และทฤษฎีการวิเคราะห์หาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะของ ยีน มิทเลอร์ โดยได้ดำเนินการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวใน

วิถีชีวิต ออกตามหลักการ ดังต่อไปนี้คือ

1) การวิเคราะห์รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้คือ

1.1) การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ผู้วิจัยใช้ “Design Chart” ของ ยีน มิลเลอร์ เพราะสามารถแสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่า ในผลงานจิตรกรรมสื่อผสมชิ้นนั้นๆ ได้ใช้ส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะอย่างไรบ้างสร้างสรรค์ผลงาน จนเกิดเป็นเอกภาพในผลงาน

1.2) การวิเคราะห์สีของผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต เพื่อหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี โดยผู้วิจัยได้นำทฤษฎีสีของโคบายาชิ มาใช้ในการวิเคราะห์ถึงสุนทรีย์ภาพของสี อารมณ์ ความรู้สึกในผลงานจิตรกรรมสื่อผสมของตนเอง

2) การวิเคราะห์เทคนิควิธีการ

4.4 การพัฒนาผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต

การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต (D₂) ผู้วิจัยได้แบ่งการพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์ โดยประยุกต์มาจากวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ ปรีชา เกาทอง (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2554: 11-14 และปรีชา เกาทอง, **สัมภาษณ์**, 6 ธันวาคม 2554) ดังต่อไปนี้คือ

4.4.1 การพัฒนาความคิดในการสร้างสรรค์

- 1) แรงบันดาลใจ
- 2) แนวคิด
- 3) การตีความ

4.4.2 การพัฒนาความงามของผลงานสร้างสรรค์

- 1) รูปแบบ
- 2) เทคนิควิธีการ

4.4.3 การพัฒนาทางความหมายของผลงานสร้างสรรค์

การพัฒนาทางความหมายของผลงานสร้างสรรค์ คือ เนื้อหาสาระ

บทที่ 5

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. การวิเคราะห์สัญลักษณ์ตามความเชื่อของคนไทย
2. การวิเคราะห์การแสวงหารูปแบบในการสร้างสรรค์
3. การวิเคราะห์ผลงานจิตกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต

5.1 การวิเคราะห์สัญลักษณ์ตามความเชื่อของคนไทย

การวิเคราะห์สัญลักษณ์ตามความเชื่อของคนไทย ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้คือ

5.1.1 สัญลักษณ์ตามความเชื่อของคนไทย

การวิเคราะห์สัญลักษณ์ตามความเชื่อของคนไทย ซึ่งคำศัพท์ที่ใช้แทนความหมายของคำว่า “สัญลักษณ์” นั้น มีคำศัพท์ต่างประเทศที่ใช้ ดังต่อไปนี้คือ

1) Symbol คือ สิ่งที่กำหนดนิยามกันขึ้นเพื่อให้ใช้หมายความแทนอีกสิ่งหนึ่ง มาจากภาษากรีกคือ sym และ ballo แปลว่า “ขวางไปพร้อมกัน” หมายถึง วิธีการที่สัญลักษณ์นำจิตของมนุษย์ไปสู่สิ่งที่มีนัยอันถึง สัญลักษณ์นั้นเกิดมาจาก 3 แห่ง ได้แก่ ตำนาน คือ สัญลักษณ์ที่แสดงด้วยคำพูดหรือคำบรรยาย พิธีกรรม คือ การแสดงมนต์ศันทางสัญลักษณ์ด้วย ท่าทางและคำพูด และหลักคำสอน คือ การแสดงมนต์ศันทางสัญลักษณ์ด้วยลักษณะแนวคิด ซึ่งสามารถสรุปบริบทที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ได้ ดังนี้

1.1) หน้าทีของสัญลักษณ์

1.1.1) ยกระดับจิตใจให้ขึ้นสูงไปสู่ความหมายเหนือรูปธรรม

1.1.2) สะพานทางปัญญาที่เชื่อมสิ่งที่เรามองเห็นกับสิ่งที่เรามองไม่เห็น เชื่อมตัวตนกับสิ่งที่ไร้รูปแบบ เชื่อมสิ่งที่เราอธิบายได้กับสิ่งที่เราอธิบายไม่ได้

1.2) สัญลักษณ์เป็นตัวแทนของสิ่งต่างๆ คือ

1.2.1) สิ่งบางสิ่งที่อยู่ในโลกแห่งประสบการณ์ที่เราสามารถรู้ได้ โดยประสาทสัมผัสหรือเข้าใจได้ทางความคิด

1.2.2) สรรพสิ่งที่เราไม่อาจเห็นได้นอกจากใช้ปัญญาพิจารณาเท่านั้น

1.3) ลักษณะของสัญลักษณ์

1.3.1) เป็นภาพสะท้อนของความสัมพันธ์ และภาพแสดงของความจริงที่ อยู่เหนือประสบการณ์ที่น่าเชื่อถือ ตรงไปตรงมา และกระชับมากกว่าภาพรวมของสิ่งต่างๆ

1.3.2) มีลักษณะชั่วคราวเดี่ยวเดี่ยว คล้ายกับสิ่งลึกลับ ผิด่าง เวทมนตร์

1.4) มิติแห่งความหมายของสัญลักษณ์

1.4.1) กระตุ้นให้ระลึกถึงความหมายเชิงโลกุตตระ

1.4.2) กระตุ้นให้ระลึกถึงความหมายเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์

ส่วนในทางศิลปะมีลัทธิสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) มีหลักการสำคัญ คือ ต้องการแสดงความคิดและหลักปรัชญา เช่น ในเรื่องพระเจ้า ความรัก ความเกลียด ความกลัว ออกมาในรูปที่สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่ง งานของกลุ่มนี้แสดงออกมาในรูปของสัญลักษณ์ ซึ่งถึงแม้จะกำกวมแต่ก็มีพลังสูง ยังมีจุดมุ่งหมายที่จะแก้ปัญหาขัดแย้งระหว่างโลกทางวัตถุกับโลกทางวิญญาณ โดยมีความคิดว่าเป็นโลกที่วัตถุปรากฏอยู่นั้น มีโลกแห่งวิญญาณหรือความจริงแท้อันสูงสุด (Absolute Reality) แฝงอยู่ ผลงานจึงแสดงออกถึงความลึกลับ ความฝัน และสิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติ ซึ่งไม่เพียงแต่จะปลุกเร้าจิตใจด้วยการเสนอความหมายแสดงนัยเท่านั้น หากยังแสดงถึงความรู้สึกและอารมณ์จินตนาการที่จะดำรงอยู่ชั่ววันรันดรด้วย ศิลปกรรมสัญลักษณ์นิยมมิได้คิดค้นรูปแบบโดยเฉพาะขึ้นมาใหม่เป็นพิเศษ แต่เลือกหยิบยืมรูปแบบของลัทธิต่างๆ มาใช้

2) Allegory เป็นคำศัพท์ภาษาอังกฤษอีกคำหนึ่งที่เกี่ยวข้องหรือแปลว่า สัญลักษณ์ แต่พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย พ.ศ. 2541 ได้ใช้คำศัพท์คำว่า “อุปมานิทัศน์” แทนคำว่า “Allegory” โดยให้ความหมายว่า เป็นภาพหรือเรื่องราวที่มีความหมายลึกแฝงอยู่ในภาพ ตัวอักษร หรือเสียงที่ปรากฏ เทคนิคหลักของอุปมานิทัศน์ คือ การแสดงความคิดนามธรรมด้วยสิ่งที่เป็นรูปธรรม เช่น คน สัตว์ หรือสิ่งของ

3) Semiotics ซึ่งเป็นคำที่มาจากภาษากรีก คำว่า “Semeion” แปลว่า สัญลักษณ์ ในประเทศยุโรปเรียกว่า “Semiology” หมายถึงการศึกษาทฤษฎีของภาพสัญลักษณ์ เพื่อการสื่อความหมาย 3 ส่วน คือ การศึกษาความหมายของภาพสัญลักษณ์ หลักการสร้างภาพสัญลักษณ์ และหลักการใช้ภาพสัญลักษณ์ ซึ่งภาพสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทน เพื่อสื่อความหมายแบ่งออกได้ 3 ประเภทหลักๆ ได้แก่

3.1) ภาพสัญลักษณ์ไอคอน (Iconic Sign) เป็นภาพที่มีรูปลักษณะแทนสิ่งต่างๆ ที่มีความเหมือนจริงมากที่สุด เช่น ภาพสัญลักษณ์ไอคอนรูปจักรยานบนทางเท้า หมายถึง ทางบนทางเท้านั้นสำหรับขี่จักรยานได้






3.2) ภาพสัญลักษณ์ชี้แนะ (Indexical Sign) คือ ภาพสัญลักษณ์ที่มีลักษณะบ่งบอกความหมายหรือชี้แนะให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายของภาพนั้นได้ โดยการเชื่อมโยงกับกฎแห่งธรรมชาติ

3.3) ภาพสัญลักษณ์ตัวแทน (Symbol) เพื่อสื่อความหมายในเชิงเปรียบเทียบ อุปมาอุปไมย ซึ่งในแต่ละสังคมและวัฒนธรรมมีการเลือกใช้ตัวแทนแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับการ









ตีความหมายของผู้สร้างสรรค์ และการยอมรับในภาพสัญลักษณ์และความหมายของตัวแทนในสังคม และวัฒนธรรมนั้นๆ เป็นหลัก เช่น ภาพปลาทองคำ คนไทยเชื่อว่าเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ ความเจริญงอกงาม ความร่ำรวย

จากคำนิยามศัพท์ข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษารวบรวมสัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทย โดยสามารถนำมาวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังตารางที่ 9 ตามรายละเอียดต่อไปนี้










ตารางที่ 9 การวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทยและความหมาย

สัญลักษณ์	ตัวแทนพระพุทธรูปเจ้า	ป้องกันสิ่งชั่วร้าย	รู้แจ้งเห็นจริง	อยู่เย็นเป็นสุข	กลับร้ายเป็นดี	มั่นคง	ความสุขความเจริญ	อุดมสมบูรณ์	บริสุทธิ์	สิริมงคล	ชัยชนะ	ร่ำรวย	โชคดี	อำนาจศักดิ์	อายุยืน
 ต้นไม้อัศจรรย์	✓		✓					✓		✓					
 เขลว		✓		✓			✓	✓		✓	✓		✓		✓
 สวัสดิกะ	✓			✓						✓			✓	✓	✓
 รอยพระพุทธรูปบาท	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
 พิสมร	✓	✓	✓	✓						✓					✓





ตารางที่ 9 (ต่อ) การวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทยและความหมาย

สัญลักษณ์	ตัวแทน พระพุทธ เจ้า	ป้องกัน สิ่งชั่ว ร้าย	รู้ แจ้ง เห็น จริง	อยู่ เย็น เป็น สุข	กลับ ร้าย เป็น ดี	มัน คง	ความ สุข ความ เจริญ	อุดม สม บูรณ์	บริ สุทธิ์	สิริ มงคล	ช่วย ชนะ	รำ รวย	โชค ดี	อำน าจ ยศ ศักดิ์	อายุ ยืน
 ตุ้มนก ตุ้มหนู		✓		✓	✓		✓			✓					
 ตาข่าย	✓	✓								✓					✓
 จับโป้ง		✓													
 ยันต์	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
 พืรอด		✓			✓					✓					
 ช้าง	✓						✓	✓		✓				✓	
 เสือ		✓									✓			✓	
 วัว		✓						✓							

ตารางที่ 9 (ต่อ) การวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทยและความหมาย

สัญลักษณ์	ตัวแทน พระ พุทธ เจ้า	ป้องกัน สิ่ง ชั่ว ร้าย	รู้ แจ้ง เห็น จริง	อยู่ เย็น เป็น สุข	กลับ ร้าย เป็น ดี	มัน คง	ความ สุข ความ เจริญ	อุดม สม บูรณ์	บริ สุทธิ์	สิริ มงคล	ชัย ชนะ	ร่ำ รวย	โชค ดี	อำน าจ ยศ ศักดิ์	อายุ ยืน
 กวาง	✓						✓	✓							
 หมู								✓						✓	
 นกกุ่ม	✓	✓		✓											
 ไก่		✓						✓							
 จระเข้	✓	✓						✓			✓			✓	
 เต่า	✓												✓		✓
 ตุ๊กแก				✓			✓	✓							
 ปลา ตะเพียน								✓							
 กบ								✓							

ตารางที่ 9 (ต่อ) การวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทยและความหมาย

สัญลักษณ์	ตัวแทน พระ พุทธ เจ้า	ป้องกัน สิ่ง ชั่ว ร้าย	รู้ แจ้ง เห็น จริง	อยู่ เย็น เป็น สุข	กลับ ร้าย เป็น ดี	มัน คง	ความ สุข ความ เจริญ	อุดม สม บูรณ์	ปริ สุทธิ	สิริ มงคล	ช่วย ชนะ	รำ รวย	โชค ดี	อำนาจ ยศ ศักดิ์	อายุ ยืน
 หอยสังข์		✓		✓			✓			✓					
 ปลาทอง												✓			
 แมงมุม		✓										✓	✓		
 แมงป่อง		✓													

จากตารางที่ 9 การวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทยและความหมาย สรุปได้ว่า สัญลักษณ์ที่คนไทยนิยมใช้ตามความเชื่อในการปกป้องคุ้มครอง ขจัดปัดเป่าเหตุร้าย สามารถแบ่งได้ คือ สิ่งประดิษฐ์ เช่น ต้นไม้จักรวาล เฉลว สวัสดิศิกะ พิสมร พิรอด ตุ่มนกกตุ่มหนู ตาข่าย จับปั้ง รอยพระพุทธรูป ยันต์ เป็นต้น และสัตว์ เช่น ช้าง เสือ วัว กวาง กบ แมงมุม เต่า และปลาตะเพียน เป็นต้น






5.1.2 สืบตามความเชื่อของคนไทย

จากการศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องสี ผู้วิจัยได้นำไปวิเคราะห์ สังเคราะห์ หาสาระสำคัญของสีตามความเชื่อของคนไทยสามารถจำแนกได้เป็น 3 กลุ่ม สำคัญๆ คือ สีทางพุทธศาสนา สีของเครื่องแต่งกายตามความเชื่อของคนไทย คือ แต่งกายตามเวลาปกติ และ แต่งกายในเวลาสงคราม และสีของอัญมณี ซึ่งคนไทยนิยมใช้ตามความเชื่อทางไสยศาสตร์ในเรื่องของ สิริมงคลหรือดลบันดาลให้ผู้ผู้มีฤทธิ์ อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา โดยสามารถวิเคราะห์ ข้อมูลได้ ดังรายละเอียดตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 10 การใช้สีตามความเชื่อของคนไทย

สี	วัน							ความหมาย	สิ่งที่เกี่ยวข้อง
	จ	อ	พ	พฤ	ศ	ส	อา		
แดง							✓	โชคดี สิริมงคล อำนาจ ยศศักดิ์	สีกายพระอาทิตย์ สีกายพระอังคาร
แดงเข้ม							✓	ชัยชนะ อำนาจ ยศศักดิ์	สีกายพระเสาร์
ขาวใส	✓							ป้องกันสิ่งชั่วร้าย ความรัก ความบริสุทธิ์ ชัยชนะ อำนาจ ยศศักดิ์	
ขาวนวล	✓							ป้องกันสิ่งชั่วร้าย ความรัก อายุยืน สิริมงคล	สีกายพระจันทร์
ชมพู		✓						ชัยชนะ ข้าศึกเกรงขาม	
ม่วง		✓		✓				สิริมงคล	สีกายพระเสาร์
คราม		✓			✓			สิริมงคล ชัยชนะ	
น้ำเงิน		✓		✓				ป้องกันสิ่งชั่วร้าย ความสุข ความเจริญ อยู่เย็นเป็นสุข	
แสด			✓					สิริมงคล	
เหลือง			✓	✓	✓			สิริมงคล ความซื่อสัตย์	สีกายพระพฤหัสบดี
เขียว			✓	✓				ป้องกันสิ่งชั่วร้าย ความรัก สิริมงคล ชัยชนะ ความสุข ความเจริญ โชคดี	สีกายพระพุธ
น้ำตาล								ป้องกันสิ่งชั่วร้าย รักษา เหยี่ยวยา	
เทา						✓		ป้องกันสิ่งชั่วร้าย รักษา เหยี่ยวยา	
ดำ			✓			✓		โชคดี ข้าศึกเกรงขาม ชัยชนะ เทวดาให้พร	สีกายพระเสาร์

ตารางที่ 11 (ต่อ) การวิเคราะห์ความหมายของสีอัญมณีตามความเชื่อของคนไทย

สี/ อัญมณี	ตัว แทน พระ พุทธ เจ้า	ป้อง กัน สิ่ง ชั่ว ร้าย	รู้ แจ้ง เห็น จริง	อยู่ เย็น เป็น สุข	กลับ ร้าย เป็น ดี	มัน คง	ความ สุข ความ เจริญ	อุดม สม บูรณ์	บริ สุทธิ์	สิริ มงคล	ชัย ชนะ	ร่ำ รวย	โชค ดี	อำน าจ ยศ ศักดิ์	อายุ ยืน
 สีแดงเข้ม เพทาย	✓			✓			✓							✓	
 สีเหลือง บุษราคัม									✓						
 สีเขียว มรกต	✓	✓					✓						✓		
 สีน้ำตาล ไพฑูริย์	✓	✓						✓			✓			✓	
 สีเงินเข้ม/ ดำนิล	✓	✓								✓					✓

จากตารางที่ 11 การวิเคราะห์สีที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทยและความหมาย สรุปได้ว่า คนไทยนิยมใช้สีตามความเชื่อในเรื่องสิริมงคล และฤทธิ์อำนาจ เช่น สีขาวของเพชร และสีขาวนวลของมุกดาหาร เชื่อว่าช่วยป้องกันสิ่งชั่วร้าย ช่วยให้ความรักสมหวัง มีความอุดมสมบูรณ์ มีอำนาจยศศักดิ์ สีแดงมณี เชื่อว่าช่วยให้มีอำนาจ ยศศักดิ์ และชัยชนะ สีแดงโกเมน เชื่อว่าช่วยป้องกันสิ่งชั่วร้าย สมหวังในความรัก มีอายุยืน สีแดงเข้มเพทาย เชื่อว่าเป็นตัวแทนพระพุทธเจ้า ช่วยให้อยู่เย็นเป็นสุข พบแต่ความสุขความเจริญ ช่วยให้มีความเจริญ ช่วยให้มีความเจริญ ช่วยให้มีความเจริญ สีเหลืองบุษราคัม เชื่อว่าเป็นสิ่งที่บริสุทธิ์

สีเขียวมรกต เชื่อว่าช่วยป้องกันสิ่งชั่วร้าย ช่วยให้ความรักสมหวัง พบแต่ความสุขความเจริญ ช่วยให้
 ร่ำรวย สีน้ำตาลไพฑูรย์ เชื่อว่าช่วยป้องกันสิ่งชั่วร้าย ช่วยให้ความรักสมหวัง มีความอุดมสมบูรณ์ ได้
 รับชัยชนะ และมีอำนาจศักราช สีน้ำเงินเข้มหรือดำของนิล เชื่อว่าช่วยป้องกันสิ่งชั่วร้าย ช่วยให้ความรัก
 สมหวัง มีความเป็นสิริมงคล และช่วยให้อายุยืน เป็นต้น

5.2 การแสวงหารูปแบบทางศิลปะเพื่อสื่อความหมายในการสร้างสรรค์

ในขั้นตอนการแสวงหารูปแบบทางศิลปะเพื่อสื่อความหมายในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้
 ทำการทดลอง ค้นคว้า สร้างสรรค์ จนกระทั่งได้รูปแบบทางศิลปะที่เพียงพอต่อการวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้

5.2.1 รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากต้นไม้

1) แบบร่าง ชื่อ “ต้นไม้” แบบที่ 1



แบบร่าง ชื่อ “ต้นไม้” ครั้งที่ 1



แบบร่าง ชื่อ “ต้นไม้” ครั้งที่ 2











แบบร่าง ชื่อ “ต้นไม้” ครั้งที่ 3

ภาพที่ 72 รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากต้นไม้

2) ผลการวิเคราะห์แบบร่าง ชื่อ “ต้นโพธิ์”

ตารางที่ 12 การวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์ของแบบร่าง ชื่อ “ต้นโพธิ์”

ความกลัว	สัญลักษณ์ ตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์	ผลงานสร้างสรรค์
กลัว สิ่งลึกลับ กลัว สิ่งที่มอง ไม่เห็น	    	  

จากตารางที่ 12 เป็นรูปแบบทางศิลปะที่ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากต้นโพธิ์ ซึ่งต้นโพธิ์นี้ ตามความเชื่อที่ปรากฏเป็นต้นไม้ที่เป็นตัวแทนขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ดังนั้นจึงเป็นตัวแทนของความศักดิ์สิทธิ์และจากความเชื่อของคนไทยที่เชื่อว่า ห้ามปลูกต้นโพธิ์ไว้ในบ้านเรือนที่พักอาศัย เพราะเชื่อว่าในต้นไม้ใหญ่จะมีดวงวิญญาณสิงสถิตย์อยู่ ถ้าบ้านไหนมีต้นโพธิ์อยู่ในบ้านจะทำให้ผู้อยู่อาศัยในบ้านหลังนั้น พบแต่เด็กร้อนงุ่นวาย ฉะนั้น เราจึงพบต้นโพธิ์อยู่ในวัดเป็นส่วนใหญ่และมีผ้าสีสดใสผูกกรอบต้น ตามบริเวณโคนต้นโพธิ์ก็มักจะพบพระพุทธรูปชำรุด ด้วยเหตุนี้เอง เมื่อผู้วิจัยมองต้นโพธิ์ทำให้รู้สึกกลัว ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกนำความเชื่อของไทยเกี่ยวกับต้นโพธิ์มา

ใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ แต่รูปแบบที่นำมาสร้างสรรค์นั้น ยังไม่สามารถสื่อความหมายได้ตาม
อารมณ์ ความรู้สึกของผู้วิจัย เพราะผู้วิจัยไม่ต้องการสื่อถึงความกลัวให้ออกมาในแบบของความ
ลึกลับ ความหวาดเสียวหรือความสยอง อีกทั้งรูปแบบที่ใช้ยังไม่มีความแปลกใหม่

5.2.2 รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากต้นกฐิน

1) แบบร่าง ชื่อ “ต้นกฐิน”



แบบร่าง ชื่อ “ต้นกฐิน” ครั้งที่ 1



แบบร่าง ชื่อ “ต้นกฐิน” ครั้งที่ 2











แบบร่าง ชื่อ “ต้นกฐิน” ครั้งที่ 3

ภาพที่ 73 รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากต้นกฐิน

2) ผลการวิเคราะห์แบบร่าง ชื่อ “ต้นกฐิน”

ตารางที่ 13 การวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์ของแบบร่าง ชื่อ “ต้นกฐิน”

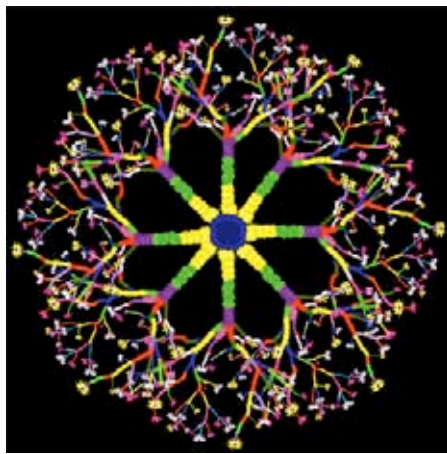
ความกลัว	สัญลักษณ์ ตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์	ผลงานสร้างสรรค์
กลัว สิ่งลึกลับ กลัว สิ่งที่มอง ไม่เห็น	    	  

จากตารางที่ 13 เป็นรูปแบบทางศิลปะที่ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากต้นกฐินที่คนไทยใช้เป็นเครื่องมือในการเชื่อมต่อบริเวณระหว่างโลกมนุษย์ สวรรค์ และนรก คนไทยจะประดิษฐ์ต้นกฐินด้วยการนำต้นไม้ตามขนาดที่ต้องการมาพันกระดาษสีล้นสดใส แขนงประดับด้วยสิ่งของที่ตนเองต้องการ และสิ่งของที่คิดว่าญาติผู้ล่วงลับของตนเองต้องการ เพื่อเตรียมเสปียงไปไว้ใช้ในอนาคตนิยามที่ยังมีชีวิตอยู่และล่วงลับไปแล้ว และยังเป็นการส่งสิ่งของที่ปรารถนาเหล่านั้นไปให้ญาติมิตรที่ล่วงลับไปแล้ว จากความเชื่อดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเลือกนำความเชื่อของไทยเกี่ยวกับต้นกฐินมาใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยเชื่อว่าต้นกฐินนี้ได้สื่อถึงความกลัวและความปรารถนาของผู้วิจัยและคนไทยทั่วไป

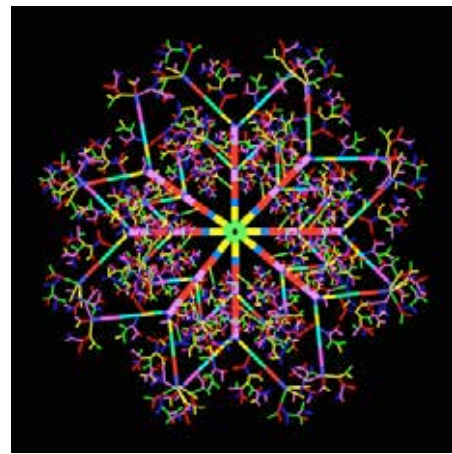
เพราะคนไทยส่วนใหญ่ที่ทำบุญกุศล เนื่องจากกลัวว่าตนจะไม่ได้ในสิ่งที่ต้องการ ผู้คนเหล่านั้นจึงใส่ความปรารถนาของตนเองไปในต้นกุศล แนวคิดของต้นกุศลนี้ตรงกับแนวคิดที่ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมาย คือ กลัวจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนา กลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา แต่ในเรื่องของรูปแบบนั้นเป็นมุมมองด้านข้าง (Side View) ยังพบข้อด้อยอยู่คือเมื่อนำสิ่งของมาแขวนบนต้นกุศลก็จะได้มุมมองไม่หลากหลาย

5.2.3 รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากปรับมุมมองของต้นกุศล

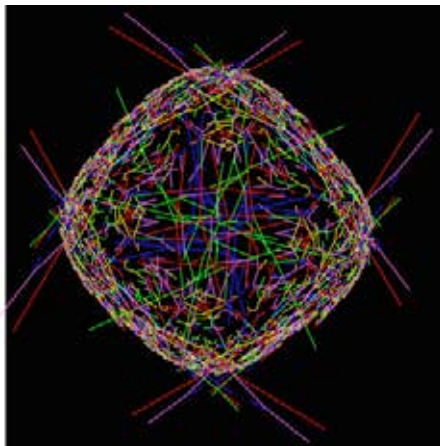
1) แบบร่างที่ได้แนวคิดจากปรับมุมมองของต้นกุศล



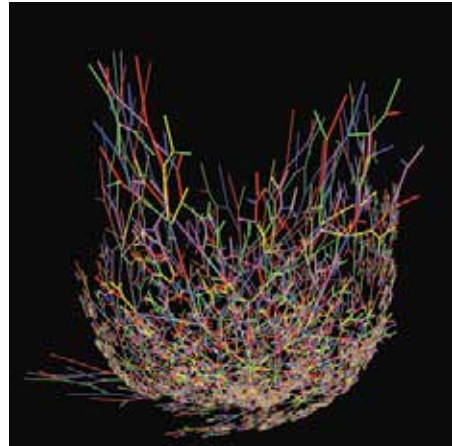
แบบร่างที่ได้แนวคิดจากปรับมุมมองของต้นกุศล
ครั้งที่ 1



แบบร่างที่ได้แนวคิดจากปรับมุมมองของต้นกุศล
ครั้งที่ 2



แบบร่างที่ได้แนวคิดจากปรับมุมมองของต้นกุศล
ครั้งที่ 3



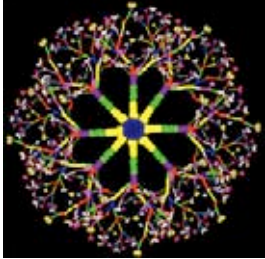

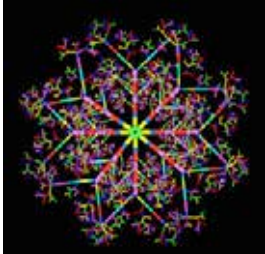


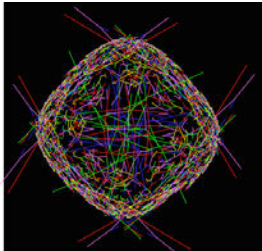


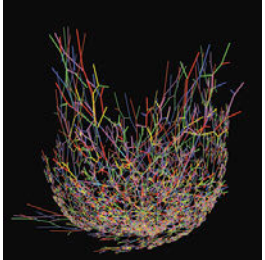


แบบร่างที่ได้แนวคิดจากปรับมุมมองของต้นกุศล
ครั้งที่ 4

ภาพที่ 74 รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากการปรับมุมมองต้นกุศล

2) ผลการวิเคราะห์แบบร่างที่ได้แนวคิดจากปรับมุมมองของต้นกฐิน

ตารางที่ 14 การวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์ของแบบร่างที่ได้แนวคิดจากปรับมุมมองของต้นกฐิน

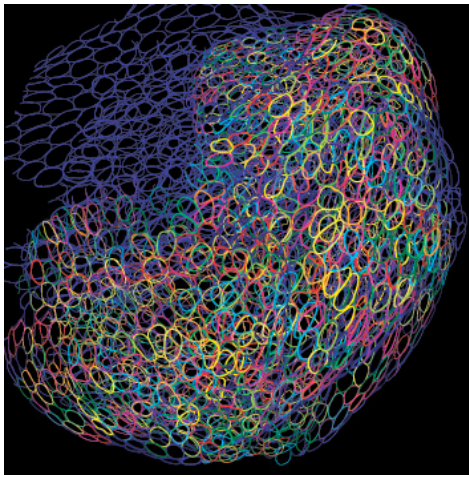
ความกลัว	สัญลักษณ์ ตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์	ผลงานสร้างสรรค์
	 	
กลัว สิ่งลึกลับ		
กลัว สิ่งที่มอง ไม่เห็น	 	
	 	

จากตารางที่ 14 เป็นรูปแบบทางศิลปะที่ได้แรงบันดาลใจมาจากต้นกฐิน แต่ได้ปรับ

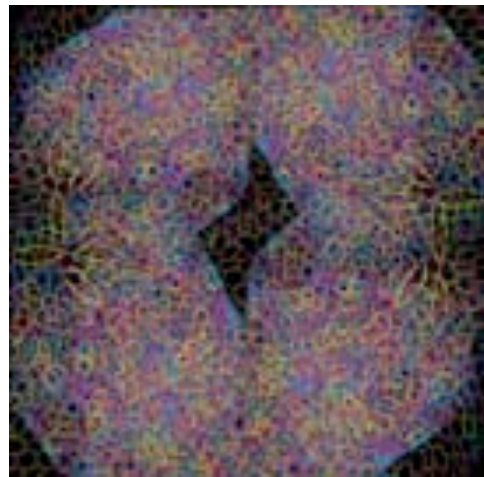
มุมมองต้นกุหลินมามองจากด้านบน (Top View) ภาพที่ออกมา จึงได้ในลักษณะสมมาตรแบบรัศมี ชุดสียังคงเป็นชุดสีเดียวกับแบบร่าง ชื่อ “ต้นกุหลิน” เส้นมีลักษณะเหมือนเส้นสานของร่างแห ตาข่าย รั้งนก ไยแมงมุม เป็นต้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงปรับภาพให้มีลักษณะเป็น 3 มิติ ดังภาพแบบร่างที่ได้แนวคิดจากปรับมุมมองของต้นกุหลิน ครั้งที่ 3 และครั้งที่ 4 แต่ภาพยังไม่สามารถสื่อความหมายที่ผู้วิจัยต้องการได้ คือ กลัวจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนา กลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา

5.2.4 รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากตาข่ายและร่างแห

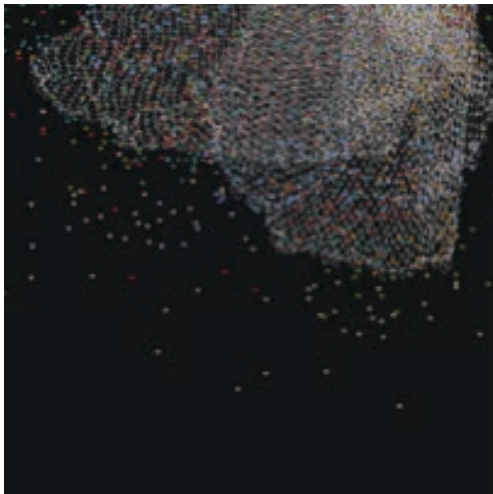
1) แบบร่างที่ได้แนวคิดจากตาข่ายและร่างแห



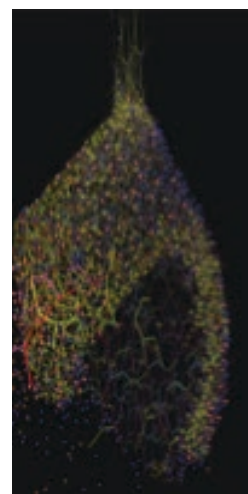
แบบร่าง ชื่อ “ตาข่าย” ครั้งที่ 1



แบบร่าง ชื่อ “ตาข่าย” ครั้งที่ 2



แบบร่าง ชื่อ “ตาข่าย” ครั้งที่ 3


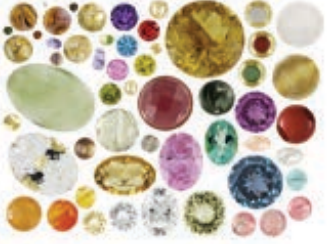
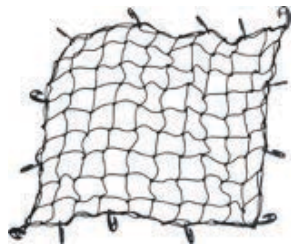

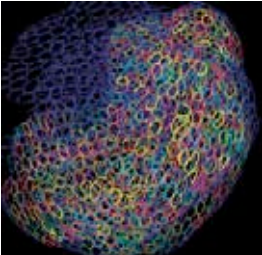
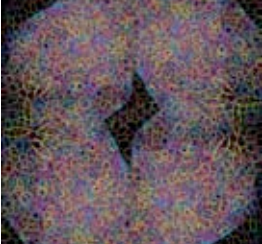
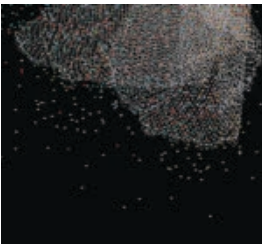



แบบร่าง ชื่อ “ตาข่าย” ครั้งที่ 4

ภาพที่ 75 รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากตาข่าย

2) ผลการวิเคราะห์แบบร่างที่ได้แนวคิดจากตาข่ายและร่างแห

ตารางที่ 15 การวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์ของแบบร่างที่ได้แนวคิดจากตาข่ายและร่างแห

ความกลัว	สัญลักษณ์ ตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์	ผลงานสร้างสรรค์
<p>กลัว สิ่งลึกลับ</p> <p>กลัว สิ่งที่มอง ไม่เห็น</p>	   	   

จากตารางที่ 15 เป็นรูปแบบทางศิลปะที่ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากตาข่าย และ

ร่างแห ซึ่งตาข่ายและร่างแหมีลักษณะเป็นปมอยู่ทุกๆ ไป ตามความเชื่อของไทยและชาติต่างๆ มีคติเชื่อว่าปมนั้นเป็นเงื่อนตายแก้ไม่ออก สามารถใช้ป้องกันผีหรือสิ่งร้ายที่มีผู้กระทำด้วยเวทมนต์ได้ ฉะนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำลักษณะของตาข่ายและร่างแหมาสร้างสรรคผลงาน และยังได้นำสีเส้นของอัญมณีเข้ามาใช้สร้างสรรคร่วมด้วย ซึ่งสีเส้นของอัญมณีนี้ช่วยทำให้ผลงานมีชีวิตชีวาน่าสนใจยิ่งขึ้น ประกอบกับคนไทยมีคติความเชื่อเกี่ยวกับอัญมณีว่ามีคุณวิเศษและพลังงานภาพในการขจัดความมืด หากผู้ใดนำมาเป็นเครื่องประดับ ทำแหวน หรือเก็บไว้ในถุงใส่เงินทองจะทำให้เกิดความสุข เจริญมั่งมี ด้วยทรัพย์สินสมบัติข้าวของ ประกอบไปด้วยโชคความ ดังนั้น การนำรูปลักษณะและคติความเชื่อของตาข่าย และร่างแหเข้าร่วมกับสีเส้นของอัญมณี จึงสามารถสื่อถึงความคิดที่ผู้วิจัยต้องการสื่อได้ คือ ร่างแหและตาข่ายจะดักจับในสิ่งที่ต้องการได้ อีกทั้งยังใช้ป้องกันสิ่งที่ไม่ต้องการได้ จึงตอบสนองกับความกลัวจะไม่ได้สิ่งที่ปรารถนา กลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนาที่ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมาย

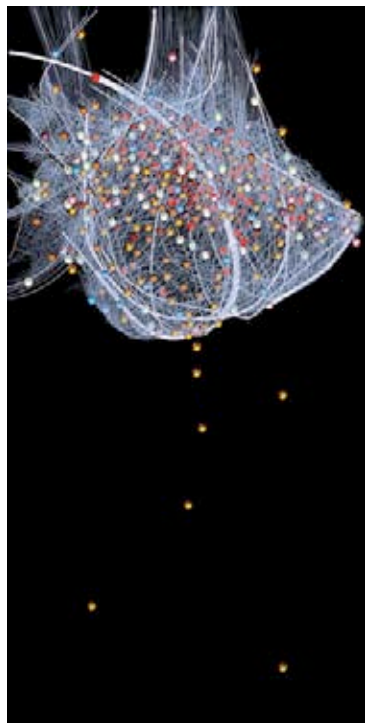
จากการแสวงหารูปแบบทางศิลปะ เพื่อสื่อแนวคิดความกลัวในวิถีชีวิตที่ผู้วิจัยกลัวว่า ตนเองจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนา คือ ผู้วิจัยมีความต้องการอยากจะได้สิ่งดีๆ ในชีวิต พบแต่ความสุข ความเจริญ และกลัวว่าจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา คือ ความโชคร้าย การเจ็บป่วย ความลำบากยากจน ความกลัวของผู้วิจัยดังกล่าว พระพุทธเจ้าได้ตรัสไว้ในพระสูตรตันตปิฎกเรียกว่า “อาชีวัตถ์” คือ ภัยเนื่องด้วยการดำเนินชีวิต ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการแสวงหารูปแบบผลงานจิตรกรรมสื่อผสมของตนเอง จนได้แบบร่างผลงานจิตรกรรมสื่อผสมที่เพียงพอต่อการวิเคราะห์ จึงพบว่า ไยแมงมุม ร่างแห และตาข่ายสามารถสื่อความคิดที่สมบูรณ์ของผู้วิจัยได้ ดังจะขออธิบายในหัวข้อการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต

5.3 การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต

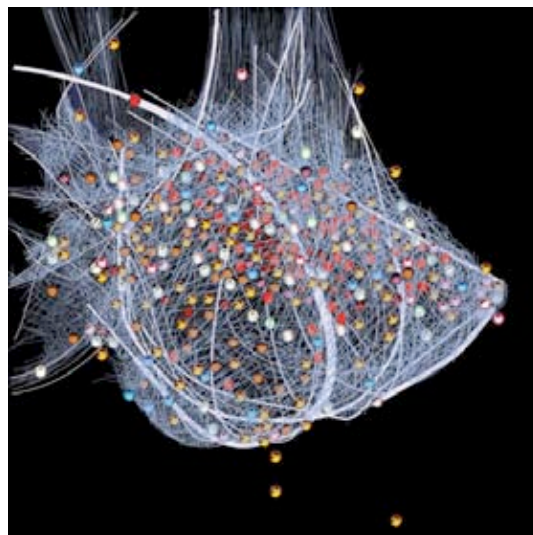
การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมสื่อผสม:ความกลัวในวิถีชีวิต ผู้วิจัยจะขอแนะนำเนื้อหาสาระของการวิเคราะห์ข้อมูลเรียงตามผลงานการสร้างสรรค ดังนี้คือ

5.3.1 จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1”

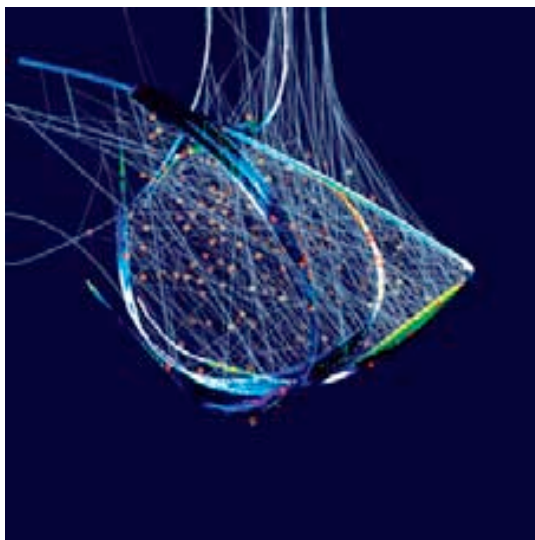
- 1) การคัดเลือกแบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม “ดักเพชร ดักพลอย No1”



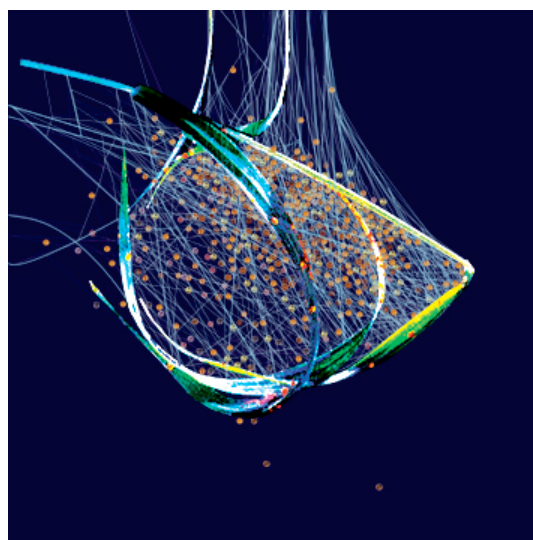
แบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” ครั้งที่ 1



แบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” ครั้งที่ 2



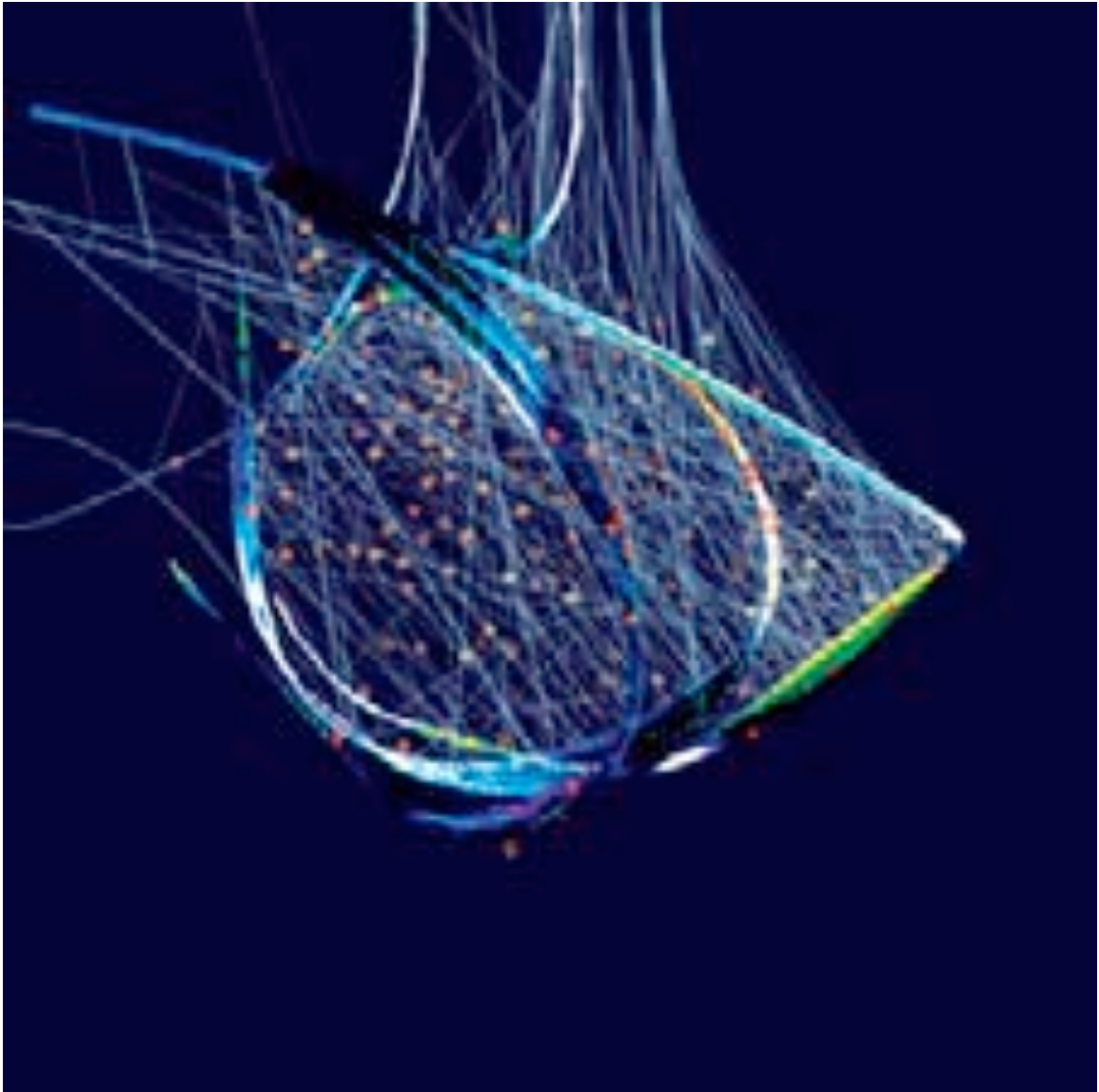
แบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” ครั้งที่ 3



แบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” ครั้งที่ 4

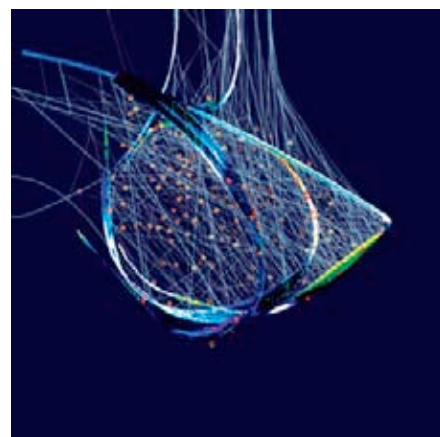
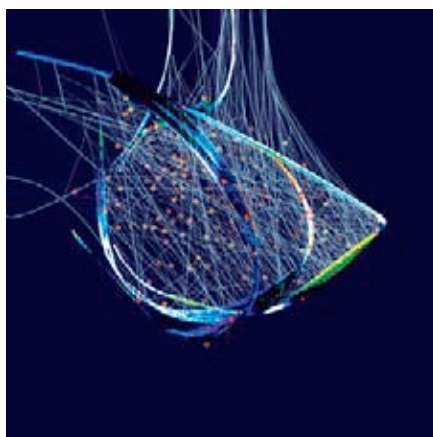
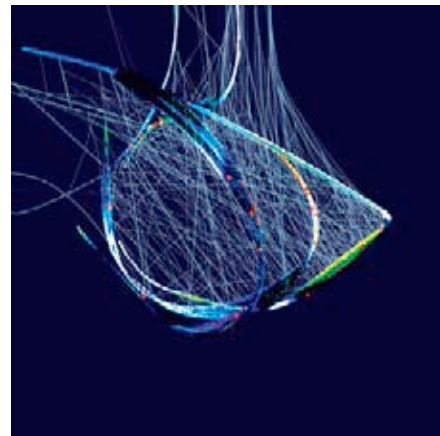
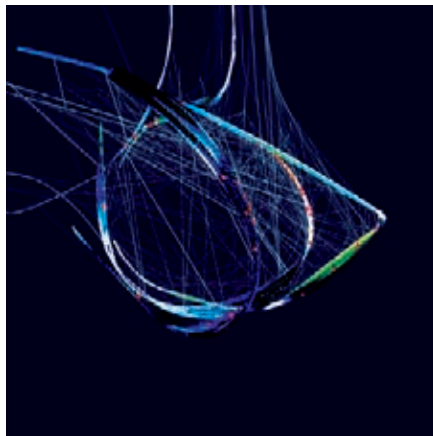
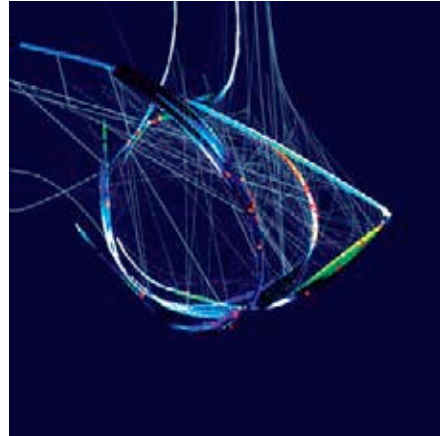
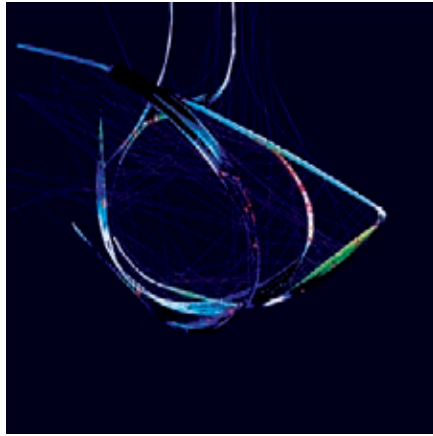
ภาพที่ 76 รูปแบบทางศิลปะที่ได้แนวคิดจากตาข่าย

จากแบบร่างทั้ง 4 แบบ ผู้วิจัยได้เลือกแบบร่างที่ 3 มาทำการสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมสื่อผสม



ภาพที่ 77 ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1”

2) ขั้นตอนการสร้างสรรคจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1”



ภาพที่ 78 ขั้นตอนการสร้างสรรคจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1”

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1”

ความกลัว	สัญลักษณ์		ผลงานสร้างสรรค์
	ใยแมงมุม	อัญมณี	
	ตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เชื่อว่าทำให้มีความสุข ความเจริญ ทำให้คลายความหวาดกลัว	เชื่อว่า เป็นสิริมงคล ช่วยลดบันดาลให้ผู้โช่มีฤทธิ์ อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา	
กลัว สิ่งลึกลับ กลัว สิ่งที่มอง ไม่เห็น			

จากตารางที่ 16 การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากใยแมงมุมและอัญมณี เหตุที่ผู้วิจัยได้เลือกนำใยแมงมุมแบบ Nursery Web (Taylor B, Green D.J and Farndon J, 2008: 55) มาสร้างสรรค์เป็นโครงสร้างหลักของผลงาน เพราะใยแมงมุมชนิดนี้ แมงมุมแม่พันธุ์ทอขึ้นมา เพื่อปกป้องไข่ของมันไม่ให้ศัตรูเข้ามาทำลายไข่ จนไม่สามารถฝักเป็นตัวออกเป็นแมงมุมได้ อีกทั้งใยแมงมุมมีรูปร่างรูปทรงที่อิสระสามารถก่อเป็นรูปร่างรูปทรงอย่างไรก็ได้ตามแต่ใยแมงมุมนั้นไปยึดเกาะกับวัตถุสิ่งของใดๆ รวมทั้งยังมีความงามที่สลับซับซ้อนของมิติทางการมองเห็น ตลอดจนมีความหมายตรงกับความเชื่อเกี่ยวกับความเป็นสิริมงคล ส่วนอัญมณีนั้น ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้เป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ เพราะเชื่อว่า อัญมณีแต่ละชนิดแต่ละสีล้วนมีความเป็นสิริมงคล ช่วยลดบันดาลให้ผู้โช่มีฤทธิ์ อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา

3) การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1”

3.1) การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะ โดยใช้ “Design Chart” ของ ยีน มิลเลอร์ เพราะ “Design Chart” นี้ สามารถแสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่ามีการใช้ส่วนมูลฐานทาง

ศิลปะและหลักการทางศิลปะอย่างไรในการสร้างสรรค์ผลงาน จนกระทั่งเกิดเป็นเอกภาพในผลงาน ดังรายละเอียดตารางที่ 17

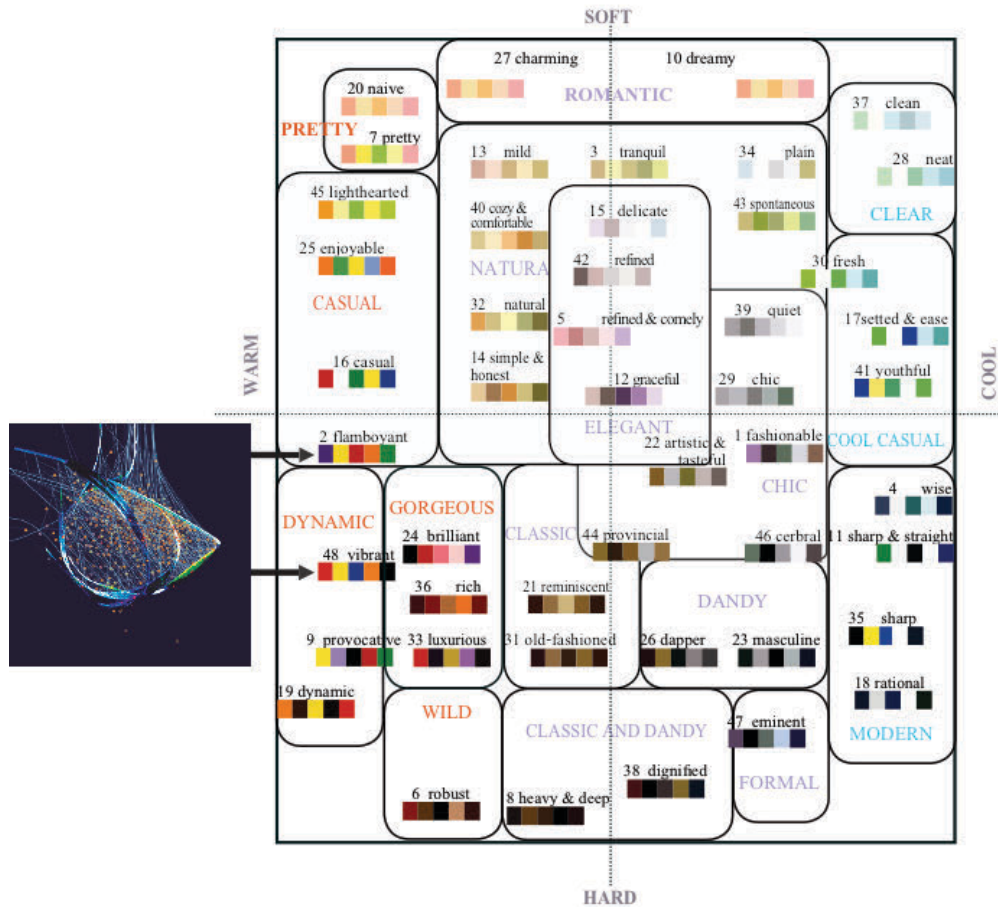
ตารางที่ 17 การวิเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะ

		PRINCIPLES OF ART							
		Balance	Emphasis	Harmony	Variety	Gradation	Movement/ Rhythm	Proportion	
ELEMENTS OF ART	Color: Hue		✓ (#1)				✓ (#2)		UNITY
	Intensity		✓ (#3)						
	Value		✓ (#4)						
	Value (Non- Color)								
	Line						✓ (#5)	✓ (#6)	
	Texture						✓ (#7)		
	Shape/ Form		✓ (#8)						
	Space	✓ (#9)							

จากตารางที่ 17 สามารถอธิบายได้ว่า หลักการทางศิลปะที่ปรากฏในผลงานจิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” จุดตัดที่ (#1) (#3) และ (#4) สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นถึงการใช้สี เพื่อเน้นให้เกิดจุดเด่นในภาพด้วยสีที่มีความขัดแย้งกันอย่างรุนแรง จุดตัดที่ (#2) (#5) และ (#7) สี เส้น และพื้นผิวที่ใช้ในภาพทำให้เกิดจังหวะและความเคลื่อนไหว ด้วยการกระจายสีและเส้นไปตามจุดต่างๆ ในภาพ ซึ่งสีและเส้นนี้ก็ทำให้เกิดเป็นพื้นผิวขึ้นมาในภาพอีกด้วย การกระจายตัวของเส้นและสีก็ยิ่งทำให้เกิดการนำสายตาจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ดังนั้น สี เส้น และพื้นผิว จึงทำให้เกิดจังหวะ และการเคลื่อนไหว จุดตัดที่ (#6) มีการใช้เส้นที่มีขนาด สัดส่วน แตกต่างกัน จุดตัดที่ (#8) รูปร่างและรูปทรง สีอ่อน สีเข้ม บนพื้นหลังสีเข้ม เพื่อเน้นให้เกิดจุดเด่น จุดตัดที่ (#9) พื้นที่ว่างทำให้เกิดความสมดุลในภาพ

3.2) การวิเคราะห์สีของผลงานจิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” เพื่อหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี โดยนำทฤษฎีสีของโคบายาชิมาใช้ในการวิเคราะห์ ดังรายละเอียดตามแผนภูมิที่ 7

แผนภูมิที่ 7 การวิเคราะห์หีสี่ของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” เพื่อหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี



แผนภูมิที่ 7 สรุปได้ว่า เมื่อนำผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” มาหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี พบว่า ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” อยู่ในกลุ่มสี Casual และ Dynamic ของ Five-Color Image Scale ตามทฤษฎีสี่สีของโคบายาชิ ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับ พลัง ความมีชีวิตชีวา ความประจวบเหมาะ และสีที่ปรากฏในผลงานเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับ Five-Color Image Scale พบว่า อยู่ในชุดสี Flamboyant และ Vibrant ซึ่งสื่อความหมายถึง ความหรูหรา มีชีวิตชีวา กระตุ้นจิตใจ

4) การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์

4.1) การพัฒนาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากใยแมงมุมและอัญมณี โดยได้พัฒนาแรงบันดาลใจของ

ผลงานชิ้นนี้มาจากแนวคิดของตาข่ายและร่างแห ซึ่งตามลักษณะทางกายภาพของตาข่ายและร่างแห นั้นเป็นปมถักด้วยด้าย ตามคติเชื่อว่าปมนั้นเป็นเงื่อนตายแก้ไม่ออก ซึ่งจะใช้ป้องกันผีหรือสิ่งร้ายที่มี ผู้กระทำด้วยเวทมนต์ได้ ตาข่ายยังปรากฏอยู่ในมหานุรุษลักษณะ 32 ประการ คือ ซาลหตุปาโท หมายถึง ฝ่าพระหัตถ์และฝ่าบาทมีลายดุษตาข่าย แต่ในลายของตาข่ายมีลักษณะเท่าๆ กัน จึงทำให้ รูปร่างรูปทรงและมิติที่เกิดขึ้นมีข้อจำกัด ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทดลองหารูปทรงอื่นที่มีความหมายเหมือนกับตาข่าย คือความเป็นสิริมงคล ป้องกันสิ่งไม่ดี และมีลักษณะทางกายภาพเหมือนกับตาข่าย คือ สามารถดักจับและป้องกัน ผู้วิจัยจึงพบว่า โยแมงมุมเป็นสิ่งมีองค์ประกอบตามที่ผู้วิจัยต้องการ คือ สามารถดักจับและป้องกันได้ ส่วนการนำอัญมณีมาใช้เป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์นั้น เพราะ อัญมณีแต่ละชนิดแต่ละสีล้วนมีความเป็นสิริมงคล ช่วยดลบันดาลให้ผู้ผู้มีฤทธิ อำนาจ และโชคลาภ ตามที่ปรารถนา ประกอบกับสีล้วนของอัญมณีในแต่ละชนิดนั้นช่วยสร้างความมีชีวิตชีวา ทำให้เกิดความงาม

4.2) การพัฒนาความงามของผลงานสร้างสรรค์

4.2.1) รูปแบบของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” ผู้วิจัยได้นำลักษณะของโยแมงมุมมาสร้างสรรค์เป็นโครงสร้างหลักของผลงาน เพราะโยแมงมุม โดยธรรมชาติมีรูปร่างรูปทรงที่อิสระ สามารถก่อเป็นรูปร่างรูปทรงอย่างไรก็ได้ ตามแต่โยแมงมุมนั้นไป ยึดเกาะกับวัตถุสิ่งของใดๆ รวมทั้งยังมีความสลับซับซ้อนของมิติที่เกิดจากการทอเส้นใยเล็กๆ ทับซ้อนกัน จนเกิดเป็นรูปร่างรูปทรงขึ้นมาเปรียบเสมือนการวาดเส้น (Drawing) ทางธรรมชาติหรือ ประติมากรรม (Sculpture) ที่เกิดจากธรรมชาติ

เมื่อพิจารณาถึงรูปแบบของผลงานที่เกิดขึ้นนั้น มีลักษณะคล้ายยอดดักปลา จึงทำให้ผู้วิจัยรู้สึกถึง การห่อหุ้ม การเก็บรักษาสิ่งที่มีค่า สิ่งที่ต้องการ โดยไม่ยอมให้หลุดรอดออกมาจากการดักจับได้ ตรงกับแนวคิดที่ผู้วิจัยต้องการแสดงออก คือ กลัวจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนา ดังนั้น เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ปรารถนาต้องแสวงหาวิธีการ เครื่องมือในการดักจับสิ่งที่ปรารถนานั้น เครื่องมือที่ใช้ในการดักจับสิ่งที่ปรารถนาของผู้วิจัย คือ โยแมงมุม เพราะมันเป็นกับดักที่เหยื่อหากหลงติดเข้าไปแล้ว แทบไม่มีโอกาสที่จะหนีหลุดรอดออกมาได้เลย

ส่วนสิ่งที่ปรารถนาผู้วิจัยแทนค่าด้วย อัญมณี เพชร พลอย เพราะมีสีสันสวยงามหลากหลายสีล้วน และจากการรับรู้ของผู้คนทั่วไปรับรู้ว่าเป็นสิ่งของที่มีมูลค่า ส่วนในทางความเชื่ออัญมณีแต่ละชนิดแต่ละสีล้วนมีความเป็นสิริมงคล ช่วยดลบันดาลให้ผู้ผู้มีฤทธิ อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา ซึ่งความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับอัญมณีดังที่กล่าวมานี้ ก็สามารถตอบโจทย์ในเรื่องการปกป้องคุ้มกันอีกด้วย

4.2.2) เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสมด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัลเป็นเบื้องต้น เพื่อกำหนดโครงสร้างหลักของผลงาน จากนั้นนำไปพิมพ์ลงผ้าใบ แล้วทำการวาดภาพด้วยการ

วาดภาพเทคนิคสีอะคริลิค เพื่อตกแต่งรายละเอียดเพิ่มเติม ตลอดจนใช้เทคนิคปะติด โดยใส่วัสดุจริง เข้าไปในภาพผลงานด้วย เพื่อช่วยให้เกิดมิติทางการมองเห็นที่สมจริงมากขึ้น

4.3) การพัฒนาทางความหมายของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” ผู้วิจัยต้องการให้ผลงานสื่อความหมายถึงการขจัดปัดเป่าสิ่งไม่ดีให้ออกไปจากชีวิต และนำสิ่งดีงามเข้ามาในชีวิต โดยใช้ใยแมงมุมดักจับในสิ่งที่ต้องการ และใช้ป้องกันสิ่งที่ไม่ต้องการ จึงตอบสนองกับความกลัวของผู้วิจัยที่กลัวจะไม่ได้สิ่งที่ปรารถนา และกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา โดยความหมายที่ต้องการแสดงออกนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนาจากแนวคิดของผลงานจิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ต้นกฐิน” ที่มีสีสันสดใสด้วยการพันกระดาษสีต่างๆ แขนงประดับด้วยสิ่งของที่ต้องการและสิ่งของที่คิดว่าญาติผู้ลวงลับต้องการ เพื่อเตรียมเสียบังไปไว้ในอนาคตยามที่ยังมีชีวิตอยู่และลวงลับไปแล้ว อีกทั้งยังเป็นการส่งสิ่งที่ปรารถนาเหล่านั้น ไปให้ญาติมิตรที่ลวงลับ

ในการพัฒนาทางความหมายของผลงานชิ้นนี้ ผู้วิจัยพยายามหาคำตอบให้กับตนเองว่า ทำอย่างไรจึงจะสื่อความหมายที่ต้องการแสดงออกได้ คือ กลัวจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนา และกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา อะไรคือสิ่งที่ทำให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ปรารถนา จากการศึกษาค้นคว้า ใยแมงมุมและอัญมณี สามารถตอบคำถามที่ผู้วิจัยต้องการหาคำตอบได้ ดังนี้คือ

4.3.1) ใยแมงมุม ผู้วิจัยเลือกใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย ที่ต้องการแสดงออก เพราะประสบการณ์การรับรู้โดยทั่วไปของผู้คนเกี่ยวกับใยแมงมุมนั้น รับรู้ว่า ใยแมงมุมเป็นกับดักสามารถดักจับเหยื่อได้อย่างเห็นผล เหยื่อที่หลงเข้าไปติดในใยแมงมุมมีโอกาส น้อยมากที่จะหลุดพ้นการดักจับของแมงมุมได้ ซึ่งใยแมงมุมสามารถตอบคำถามที่ผู้วิจัยต้องการหาคำตอบได้ ดังนี้คือ

4.3.1.1) ใยแมงมุมเป็นสิ่งที่ทำให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ต้องการปรารถนา เพราะโดยธรรมชาติใยแมงมุมทำหน้าที่เป็นกับดักในการดักจับเหยื่อหรืออาหารให้แก่แมงมุม เพื่อความอยู่รอดในการดำรงชีวิตและเผ่าพันธุ์

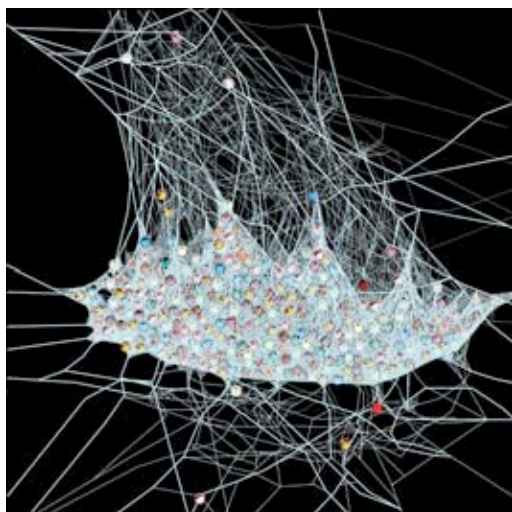
4.3.1.2) ใยแมงมุมช่วยป้องกัน ไม่ให้ได้รับในสิ่งที่ไม่ปรารถนา เพราะโดยธรรมชาติใยแมงมุมทำหน้าที่เป็นที่อยู่อาศัย ซึ่งเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยที่สุดสำหรับ ป้องกันภัยอันตรายให้แก่แมงมุม เพื่อสามารถมีชีวิตอยู่รอดปลอดภัยในการดำรงชีวิตและเผ่าพันธุ์

4.3.1.3) ใยแมงมุม สามารถตอบโจทย์ทางด้านความเชื่อในการ ดำเนินชีวิตตามวิถีชีวิตของไทย เพราะเกี่ยวข้องกับความเชื่อที่เชื่อว่า ใยแมงมุมเป็นสิ่งที่ประทอนจาก ฟ้า เป็นสิริมงคล

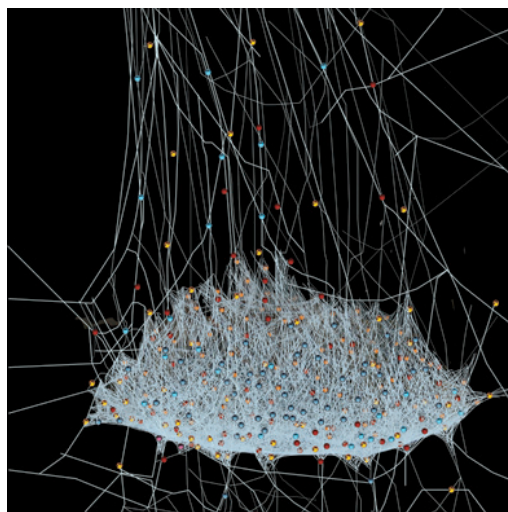
4.3.2) อัญมณีแต่ละชนิดแต่ละสีล้วน มีความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับความเป็น สิริมงคล ช่วยดลบันดาลให้ผู้ผู้มีฤทธิ์ อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา ซึ่งความเชื่อของอัญมณี ดังที่กล่าวมานี้ก็สามารถตอบโจทย์ในเรื่องการปกป้องคุ้มกันได้

5.3.2 จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2”

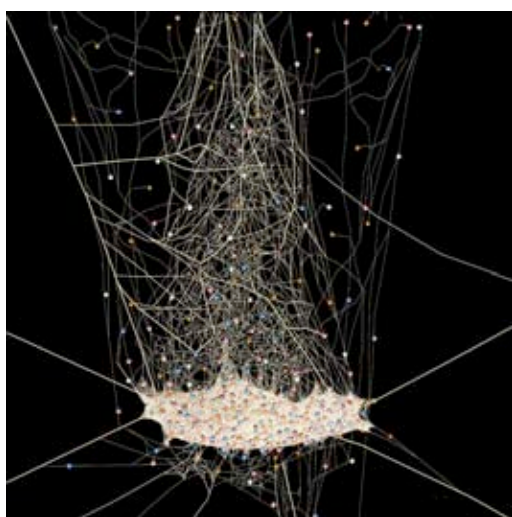
1) การคัดเลือกแบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2”



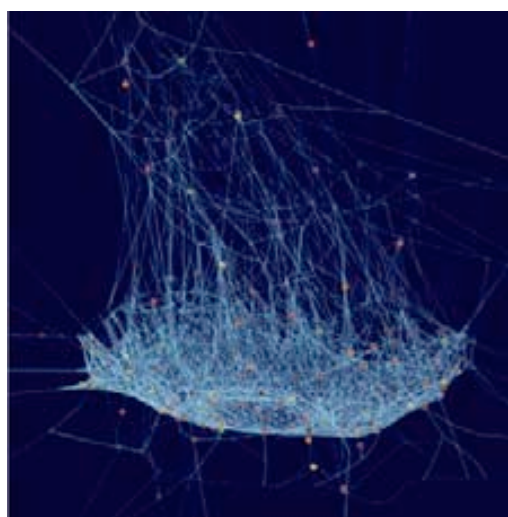
แบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2” ครั้งที่ 1



แบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2” ครั้งที่ 2



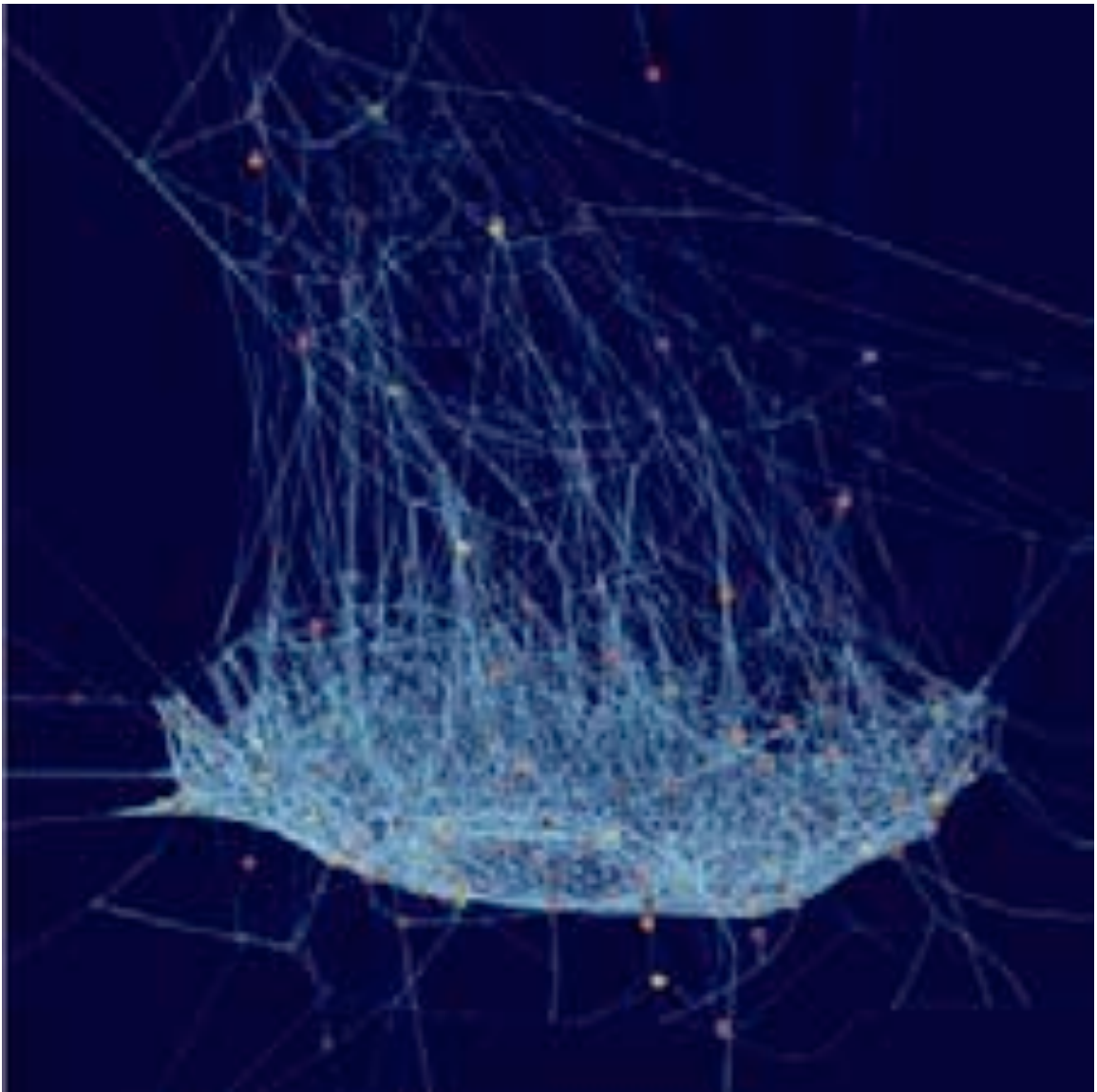
แบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2” ครั้งที่ 3



แบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2” ครั้งที่ 4

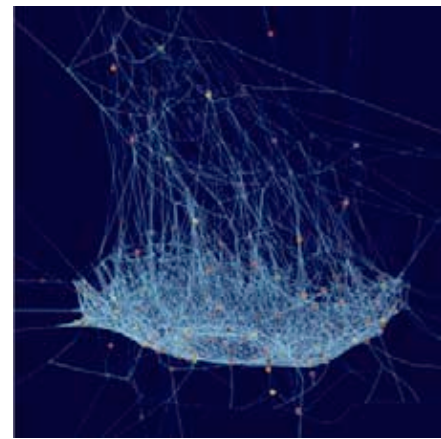
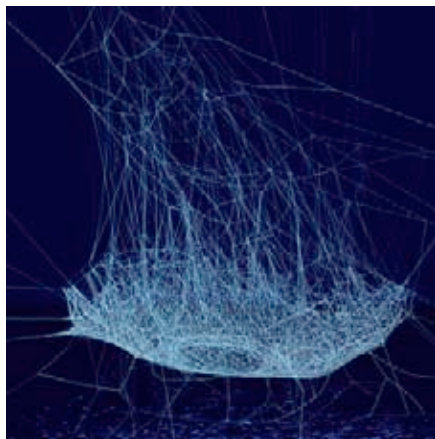
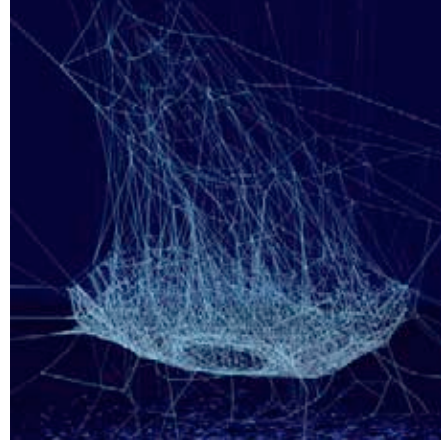
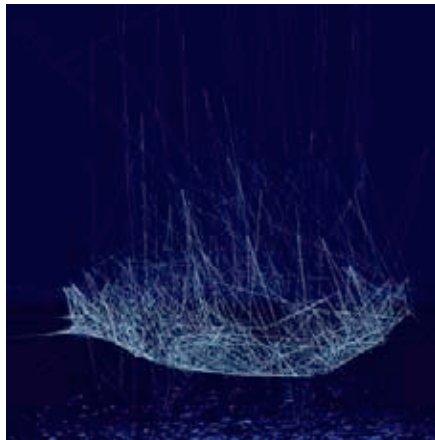
ภาพที่ 79 แบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2”

จากแบบร่างทั้ง 4 แบบ ผู้วิจัยได้เลือกแบบร่างที่ 4 มาทำการสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมสื่อผสม



ภาพที่ 80 ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2”

2) ขั้นตอนการสร้างสรรคจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2”



ภาพที่ 81 ขั้นตอนการสร้างสรรคจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2”

ตารางที่ 18 การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2”

ความกลัว	สัญลักษณ์		ผลงานสร้างสรรค์
	ใยแมงมุม	อัญมณี	
	ตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เชื่อว่าทำให้มีความสุข ความเจริญ ทำให้คลายความหวาดกลัว	เชื่อว่า เป็นสิริมงคล ช่วยลดบันดาลให้ผู้ผู้มีฤทธิ์ อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา	
กลัว สิ่งลึกลับ กลัว สิ่งที่มอง ไม่เห็น			

จากตารางที่ 18 การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2” ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากใยแมงมุมและอัญมณี ซึ่งมีแนวคิดเช่นเดียวกับผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” เหตุที่ผู้วิจัยเลือกนำใยแมงมุมแบบเปลญวน (Hammock Web) (Taylor B, Green D.J and Farndon J, 2008: 28) มาสร้างสรรค์เป็นโครงสร้างหลักของผลงานจิตรกรรมสื่อผสมชิ้นนี้ เพราะใยแมงมุมโดยธรรมชาติ แมงมุมใช้ใยของมันเป็นที่อยู่อาศัย เพื่อป้องกันอันตรายและใช้ใยเป็นกับดักสำหรับดักจับเหยื่อ เพื่อความอยู่รอดในการดำรงชีวิตของตัวมันเอง อีกทั้งใยแมงมุมมีรูปร่างรูปทรงที่อิสระ สามารถก่อเป็นรูปร่างรูปทรงอย่างไรก็ได้ ตามแต่ใยแมงมุมนั้นไปยึดเกาะกับวัตถุสิ่งของใดๆ จึงทำให้มีมิติทางการเห็นที่สลับซับซ้อน ตลอดจนมีความหมายตรงกับความเชื่อเกี่ยวกับความเป็นสิริมงคล ส่วนอัญมณีนั้น ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้ประกอบในการสร้างสรรค์ เพราะเชื่อว่า อัญมณีแต่ละชนิดแต่ละสีล้วนมีความเป็นสิริมงคล ช่วยลดบันดาลให้ผู้ผู้มีฤทธิ์ อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา ซึ่งสัญลักษณ์ที่ผู้วิจัยเลือกนำมาสื่อความหมายนี้ตรงกับความกลัวในทัศนะของผู้วิจัย

3) การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2”

3.1) การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2” เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะ โดยใช้ “Design Chart” ของ ยีน มิลเลอร์ เพราะ “Design Chart” นี้ สามารถแสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่ามีการใช้ส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะอย่างไรในการสร้างสรรค์ผลงาน จนกระทั่งเกิดเป็นเอกภาพในผลงาน ดังรายละเอียดตารางที่ 19

ตารางที่ 19 การวิเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No 2” เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะ

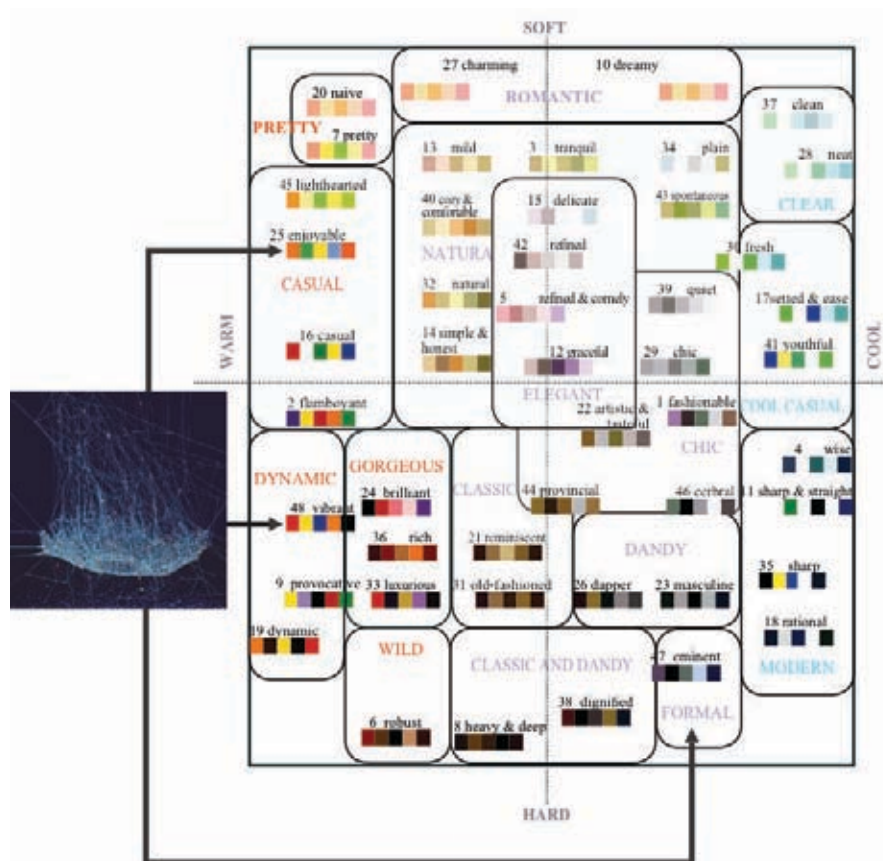
		PRINCIPLES OF ART							
		Balance	Emphasis	Harmony	Variety	Gradation	Movement/ Rhythm	Proportion	
ELEMENTS OF ART	Color: Hue		✓(#1)				✓(#2)		UNITY
	Intensity				✓(#3)				
	Value		✓(#4)						
	Value (Non- Color)								
	Line	✓(#5)		✓(#6)		✓(#7)	✓(#8)		
	Texture	✓(#9)							
	Shape/ Form	✓(#10)	✓(#11)				✓(#12)		
	Space	✓(#13)						✓(#14)	

จากตารางที่ 19 สามารถอธิบายได้ว่า หลักการทางศิลปะที่ปรากฏในผลงานจิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2” จุดตัดที่ (#1) (#4) และ(#11) สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นถึงการใช้อยู่ที่ที่มีความสดใสของเม็ดอัญมณี และการใช้ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ของโทนสีฟ้าทำให้เกิดรูปร่างและรูปทรงบนพื้นหลังสีเข้ม เพื่อเน้นให้เกิดจุดเด่นในภาพ จุดตัดที่ (#2) (#8) และ(#12) สีและเส้นที่ใช้ในภาพได้ทำให้เกิดรูปร่างรูปทรง และกระจายตัวของเส้นและสีได้นำสายตา จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ดังนั้น จึงทำให้เกิดจังหวะและความเคลื่อนไหวขึ้น จุดตัดที่ (#3) ความเข้มของสีอัญมณีที่มีหลากหลายสีทำให้เกิดความหลากหลายขึ้นในภาพ จุดตัดที่ (#5) (#9) (#10) และ(#13) เส้น พื้นผิว รูปร่างรูปทรง และที่ว่าง ทำให้เกิดความสมดุลในภาพ จุดตัดที่ (#6) และ (#7) การทับซ้อนกันของเส้นสีฟ้า

ทำให้เกิดน้ำหนักอ่อนแก่ของสี จึงทำให้เกิดความกลมกลืน จุดตัดที่ (#14) ที่ว่างที่เกิดจากรูปร่าง รูปทรงสีฟ้าบนพื้นหลังสีเข้มมีขนาดสัดส่วนแตกต่างกัน

3.2) การวิเคราะห์สีของผลงานจิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2” เพื่อหาการสื่อความหมาย ด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี โดยนำทฤษฎีสีของโคบายาชิ มาใช้ในการวิเคราะห์ ดังรายละเอียดตามแผนภูมิที่ 8

แผนภูมิที่ 8 การวิเคราะห์สีของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No 2” เพื่อหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี



จากแผนภูมิที่ 8 สรุปได้ว่า เมื่อนำผลงานจิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2” มาหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี พบว่า ผลงานจิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2” อยู่ในกลุ่มสี Casual, Dynamic และ Formal ของ Five-Color Image Scale ตามทฤษฎีสีของโคบายาชิที่สื่อความหมายเกี่ยวกับ พลัง ความมีชีวิตชีวา ความหรูหรา การทำตาม

ประเพณี และสีที่ปรากฏในผลงานเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับ Five-Color Image Scale พบว่า อยู่ในชุดสี Enjoyable ,Vibrant และEminent ซึ่งสื่อความหมายถึงความสำราญใจ มีชีวิตชีวา และการประสบความสำเร็จ

4) การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์

4.1) การพัฒนาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2” ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากใยแมงมุมและอัญมณี โดยได้พัฒนาแรงบันดาลใจของผลงานชิ้นนี้มาจากผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” ที่มีแรงบันดาลใจมาจากใยแมงมุม คือมีความหมายด้านความเป็นสิริมงคล ป้องกันสิ่งไม่ดี และมีลักษณะทางกายภาพในด้านการดักจับและการป้องกัน โดยผู้วิจัยใช้ใยแมงมุมมาเป็นสัญลักษณ์สื่อถึงความหมายในการดักจับในสิ่งที่ต้องการและใช้ป้องกันสิ่งที่ไม่ต้องการ ซึ่งตอบสนองกับความกลัวของผู้วิจัยที่กลัวจะไม่ได้สิ่งที่ปรารถนาและกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา ส่วนการนำอัญมณีมาใช้เป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ชิ้นนี้ เพราะอัญมณีแต่ละชนิดแต่ละสีล้วนมีความเป็นสิริมงคล ช่วยลดบันดาลให้ผู้ผู้มีฤทธิ์อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา

4.2) การพัฒนาความงามของผลงานสร้างสรรค์

4.2.1) รูปแบบของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2” ผู้วิจัยได้นำลักษณะของใยแมงมุมชนิดใยแบบเปลญวน (Hammock Web) (Taylor B,Green D.J and Farndon J, 2008: 28) มาสร้างสรรค์เป็นโครงสร้างหลักของผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ ซึ่งใยแมงมุมชนิดนี้มีลักษณะเหมาะสำหรับการโอบอุ้มวัตถุสิ่งของ รวมทั้งยังมีความสลับซับซ้อนของมิติที่เกิดจากการทอเส้นใยเล็กๆ ทับซ้อนกัน โยงจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ตามแต่ใยแมงมุมนั้นไปยึดเกาะกับวัตถุใดๆ จนทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว แต่เมื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นจิตรกรรมสื่อผสมชิ้นนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้พื้นหลังสีเข้ม เพื่อต้องการเน้นภาพให้มีความเด่น

เมื่อพิจารณาถึงรูปแบบของผลงานที่เกิดขึ้นนั้น มีลักษณะคล้ายยอดดักปลาและเปลญวน จึงทำให้ผู้วิจัยรู้สึกถึง การห่อหุ้ม การเก็บรักษาสิ่งที่มีค่า สิ่งที่ต้องการ โดยไม่ยอมให้หลุดรอดออกมาจากการดักจับได้ ผู้วิจัยใช้สีโทนสีฟ้าสร้างเป็นภาพอยู่บนพื้นหลังสีเข้ม จึงทำให้รู้สึกเหมือนมีรูปทรงหนึ่งตั้งอยู่ท่ามกลางบรรยากาศอันมืดที่ใดที่หนึ่งที่ไม่อาจบอกได้ว่าเป็นที่ใด รู้สึกได้ถึงแรงดึงดูดสิ่งเล็กๆ ให้ล่องลอยไปติดในรูปทรงสีฟ้าที่กลางซึ่งอยู่เต็มพื้นที่ เมื่อได้หลงติดเข้าไปแล้วก็ยากที่จะหลุดรอดพ้นออกมาได้

4.2.2) เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2” ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสมด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัลเป็นเบื้องต้น เพื่อกำหนดโครงสร้างหลักของผลงาน จากนั้นนำไปพิมพ์ลงผ้าใบ แล้วทำการวาดภาพเทคนิคสีอะคริลิค เพื่อตกแต่งรายละเอียดเพิ่มเติม ตลอดจนใช้เทคนิคปะติด โดยใส่วัสดุจริงเข้าไปในผลงาน

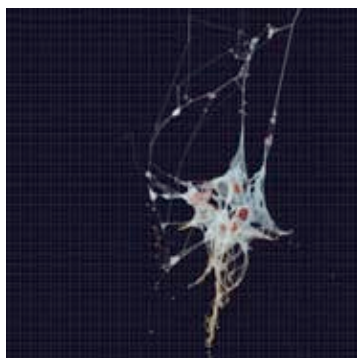
เพื่อช่วยให้เกิดมิติทางการมองที่สมจริงมากขึ้น

4.3) การพัฒนาทางความหมายของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No2” ผู้วิจัยต้องการให้ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ สื่อความหมายถึงการขจัดปัดเป่า สิ่งไม่ดีให้ออกไปจากชีวิต และนำสิ่งดีงามเข้ามาในชีวิต โดยใช้ใยแมงมุมดักจับในสิ่งที่ต้องการได้และใช้ป้องกันสิ่งที่ไม่ต้องการ จึงตอบสนองกับความกลัวของผู้วิจัยที่กลัวจะไม่ได้สิ่งที่ปรารถนา และกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา โดยความหมายที่ต้องการสื่อนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนาจากแนวคิดของผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No 1”

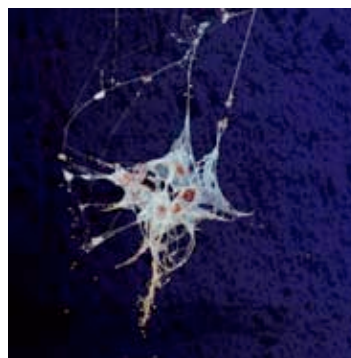
ในการพัฒนาทางความหมายของผลงานชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้คำตอบที่สามารถตอบคำถามได้แล้ว จากผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No 1” ซึ่งก็พบว่า ใยแมงมุมและอัญมณี สามารถตอบคำถามที่ผู้วิจัยต้องการหาคำตอบได้ ดังรายละเอียดในหน้าที่ 141

5.3.3 จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3”

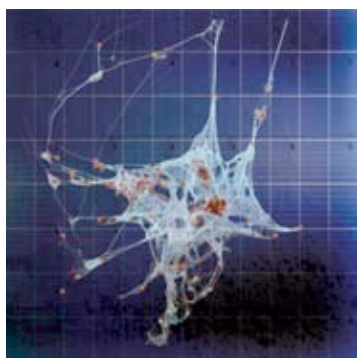
1) การคัดเลือกแบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3”



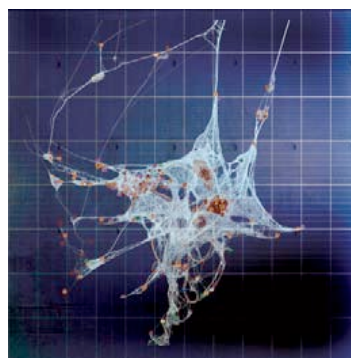
แบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” ครั้งที่ 1



แบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” ครั้งที่ 2



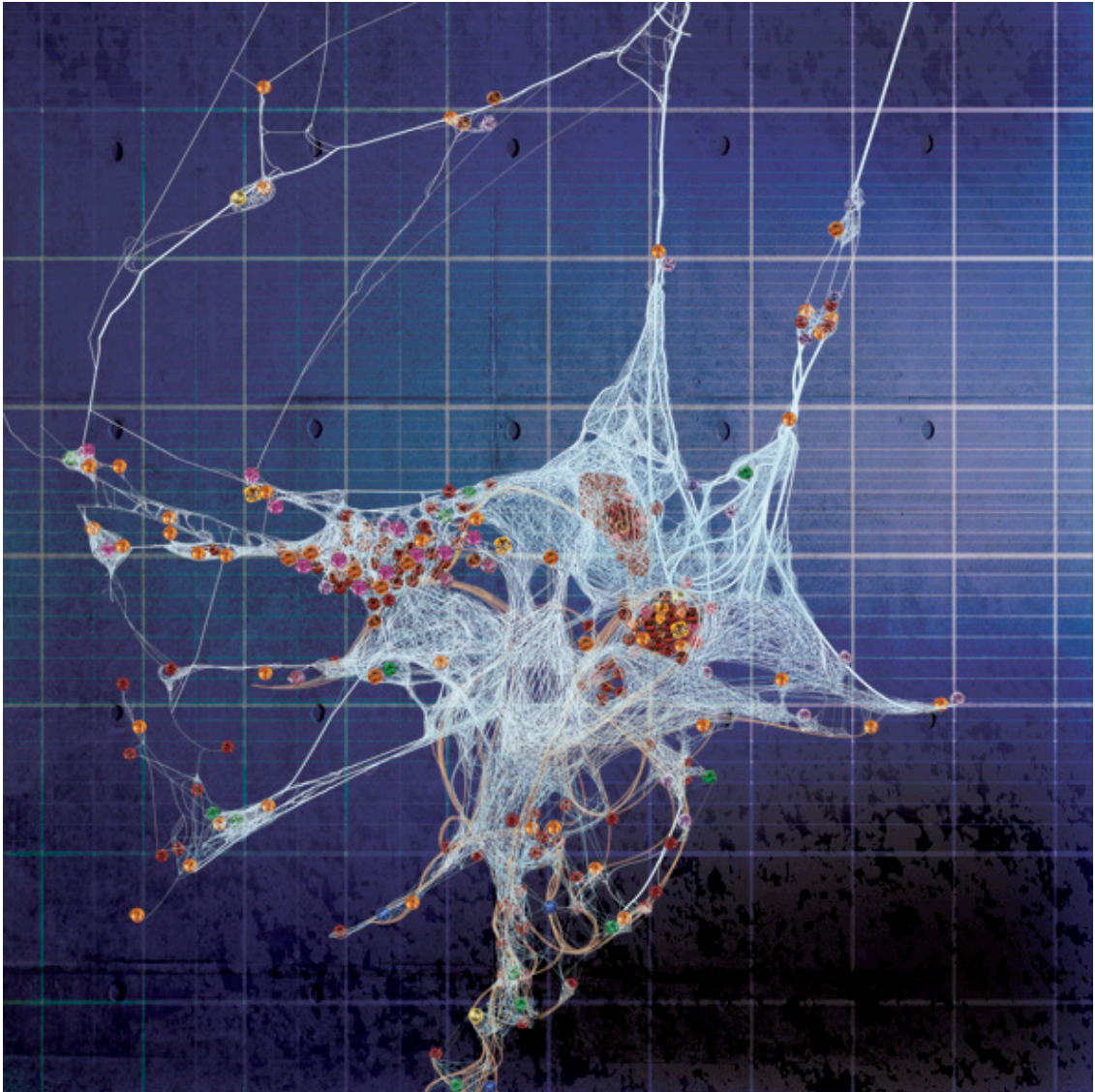
แบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” ครั้งที่ 3



แบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” ครั้งที่ 4

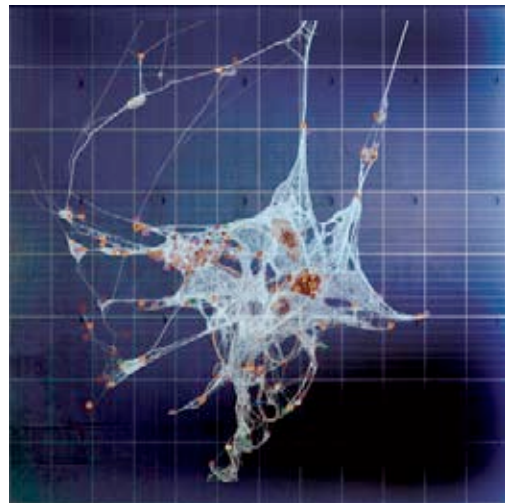
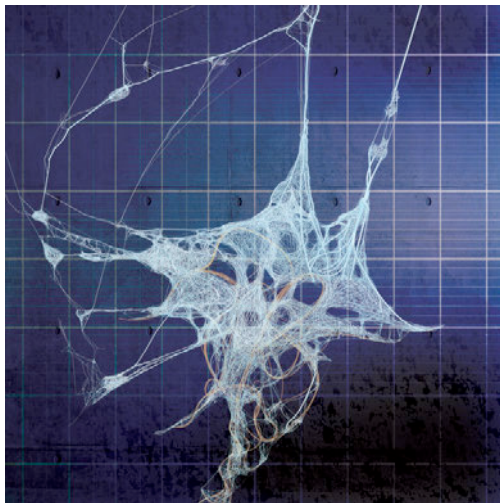
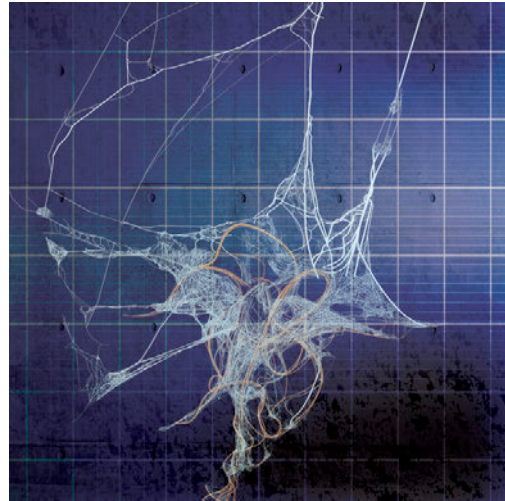
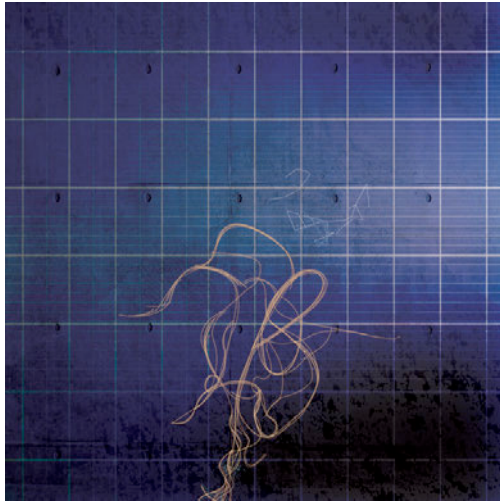
ภาพที่ 82 แบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3”

จากแบบร่างทั้ง 4 แบบ ผู้วิจัยได้เลือกแบบร่างที่ 3 มาทำการสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมสื่อผสม





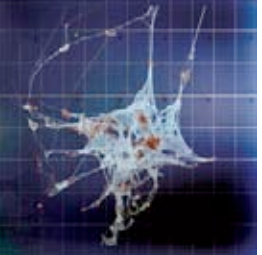
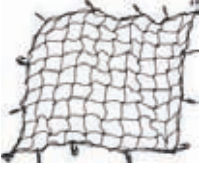
ภาพที่ 83 ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ "ดักเพชร ดักพลอย No 3"

2) ขั้นตอนการสร้างสรรคจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3”



ภาพที่ 84 ขั้นตอนการสร้างสรรคจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3”

ตารางที่ 20 การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No 3”

ความกลัว	สัญลักษณ์		ผลงานสร้างสรรค์
	ใยแมงมุม	อัญมณี	
	ตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เชื่อว่าทำให้มีความสุข ความเจริญ ทำให้คลายความหวาดกลัว	เชื่อว่า เป็นสิริมงคล ช่วยลดบันดาลให้ผู้ผู้มีฤทธิ์ อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา	
กลัว สิ่งลึกลับ			
กลัว สิ่งที่มอง ไม่เห็น	ตาข่าย เชื่อว่าปมนั้น เป็นเงื่อนตาย แก้มือออก ซึ่งจะใช้ป้องกันผี		
			

จากตารางที่ 20 การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากใยแมงมุม ตาข่าย และอัญมณี ซึ่งมีแนวคิดเช่นเดียวกับผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1 และ No2” เหตุที่ผู้วิจัยเลือกนำใยแมงมุมแบบ Scaffold Web ที่มีรูปทรง 3 มิติ ทำให้แมงมุมมีพื้นที่ในการล่าเหยื่อและดักจับเหยื่อได้มากขึ้น (Taylor, Green and Farndon, 2008: 29) มาสร้างสรรค์เป็นโครงสร้างหลักของผลงานจิตรกรรมสื่อผสมชิ้นนี้ เพราะโดยธรรมชาติแมงมุมใช้ใยของมันเป็นที่อยู่อาศัย เพื่อป้องกันอันตรายและใช้ใยเป็นกับดักสำหรับดักจับเหยื่อ เพื่อความอยู่รอดในการดำรงชีวิตของตัวเอง อีกทั้งใยแมงมุมมีรูปร่างรูปทรงที่อิสระสามารถก่อเป็นรูปร่างรูปทรงอย่างไรก็ได้ ตามแต่ใยแมงมุมนั้นไป

ยึดเกาะกับวัตถุสิ่งของใดๆ จึงทำให้มีมิติทางการมองเห็นที่สลับซับซ้อน ตลอดจนมีความหมายตรงกับ ความเชื่อเกี่ยวกับความเป็นสิริมงคล และยังได้นำรูปร่างรูปทรงของตาข่ายที่มีลักษณะตารางมาใช้อีกด้วย เพราะเชื่อว่า สามารถใช้ป้องกันผีหรือสิ่งร้ายที่มีผู้กระทำด้วยเวทมนต์ได้ ตาข่ายยังปรากฏอยู่ใน มหาบุรุษลักษณะ 32 ประการ คือ ซาลหตุตปาโท หมายถึง ฝ่าพระหัตถ์และฝ่าบาทมีลายดุจตาข่าย (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตโต, 2551: 303) ส่วนอัญมณีนี้นั้น ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้เป็นองค์ประกอบ ในการสร้างสรรค์ เพราะเชื่อว่า อัญมณีแต่ละชนิดแต่ละสีล้วนมีความเป็นสิริมงคล ช่วยดลบันดาลให้ ผู้ใช้มีฤทธิ์ อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา

3) การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3”

3.1) การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” เพื่อหา ค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะ โดยใช้ “Design Chart” ของ ยีน มิลเลอร์ เพราะ “Design Chart” นี้ สามารถแสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่ามีการใช้ส่วนมูลฐานทาง ศิลปะและหลักการทางศิลปะอย่างไรในการสร้างสรรค์ผลงาน จนกระทั่งเกิดเป็นเอกภาพในผลงาน ดังรายละเอียดตารางที่ 21

ตารางที่ 21 การวิเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะ

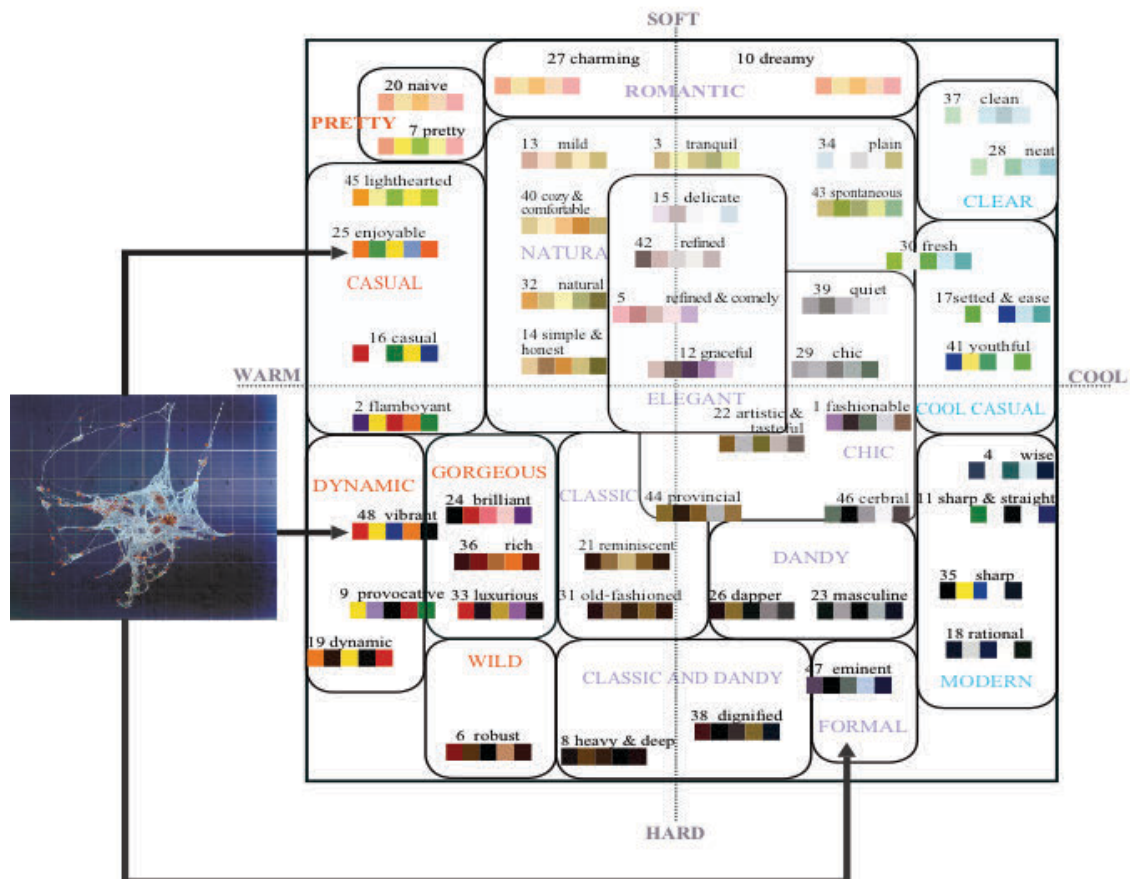
		PRINCIPLES OF ART							
		Balance	Emphasis	Harmony	Variety	Gradation	Movement/ Rhythm	Proportion	
ELEMENTS OF ART	Color: Hue		✓(#1)		✓(#3)	✓(#4)			UNITY
	Intensity		✓(#5)						
	Value		✓(#6)	✓(#2)		✓(#7)	✓(#8)		
	Value (Non - Color)								
	Line	✓(#9)					✓(#10)		
	Texture		✓(#11)						
	Shape/ Form	✓(#12)	✓(#13)				✓(#14)		
	Space							✓(#15)	

จากตารางที่ 21 สามารถอธิบายได้ว่า หลักการทางศิลปะที่ปรากฏในผลงาน จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” จุดตัดที่ (#1) (#5) (#6) (#11) และ (#13) สิ่งนี้สะท้อน

ให้เห็นถึงการเน้นให้เกิดจุดเด่นในภาพ ด้วยวิธีการใช้สีสันที่หลากหลายและมีความสดใสของสีอัญมณี และการใช้ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ของสีฟ้าทำให้เกิดรูปร่างและรูปทรงบนพื้นหลังสีเข้ม จุดตัดที่ (#2) และ (#11) ความกลมกลืนในภาพนั้น เกิดจากการใช้ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ของ สีฟ้า สีน้ำเงิน จุดตัดที่ (#3) การใช้สีสันที่หลากหลายของสีอัญมณีทำให้เกิดความหลากหลายขึ้นในภาพ จุดตัดที่ (#4) และ(#7) มีการค่อยๆ เปลี่ยนแปลงของสีจากสีหนึ่งไปยังสีหนึ่ง จุดตัดที่ (#8) (#10) และ(#14) การใช้สีพื้นหลังที่มีการไล่ค่าน้ำหนักของสีน้ำเงินเข้มไปสู่สีฟ้าประกอกับการใช้เส้นตรง เส้นโค้งโยงจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งในภาพ จึงทำให้เกิดจังหวะและความเคลื่อนไหว จุดตัดที่ (#15) ด้วยขนาดแตกต่างกันของที่วางในภาพ จึงช่วยสร้างให้เกิดสัดส่วนขึ้น

3.2) การวิเคราะห์สีของผลงานจิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” เพื่อหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี โดยนำทฤษฎีสีของโคบายาชิ มาใช้ในการวิเคราะห์ ดังรายละเอียดตามแผนภูมิที่ 9

แผนภูมิที่ 9 การวิเคราะห์สีของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” เพื่อหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี



แผนภูมิที่ 9 สรุปได้ว่า เมื่อนำผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” มาหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี พบว่า ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” อยู่ในกลุ่มสี Casual, Dynamic และ Formal ของ Five-Color Image Scale ตามทฤษฎีสีของโคบายาชิ ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับ พลัง ความมีชีวิตชีวา ความหรูหรา การทำตามประเพณี และสีที่ปรากฏในผลงานเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับ Five-Color Image Scale พบว่า อยู่ในชุดสี Enjoyable, Eminent และ Vibrant ซึ่งสื่อความหมายถึงความสำราญใจ มีชีวิตชีวา ตื่นเต้น ความเฝ้าฝัน และ การประสบความสำเร็จ

4) การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์

4.1) การพัฒนาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากใยแมงมุมและอัญมณี โดยได้พัฒนาแรงบันดาลใจของผลงานชิ้นนี้มาจากผลงานจิตรกรรมสื่อผสมชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1 และ No2” ที่มีแรงบันดาลใจมาจากใยแมงมุม คือมีความหมายด้านความเป็นสิริมงคล ป้องกันสิ่งไม่ดี และมีลักษณะทางกายภาพในด้านการดักจับและการป้องกัน โดยผู้วิจัยใช้ใยแมงมุมมาเป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงความหมายในการดักจับในสิ่งที่ต้องการ และใช้ป้องกันสิ่งที่ไม่ต้องการ ซึ่งตอบสนองกับความกลัวของผู้วิจัยที่กลัวจะไม่ได้สิ่งที่ปรารถนา และกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา ส่วนการนำอัญมณีมาใช้เป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์นั้น เพราะอัญมณีแต่ละชนิดแต่ละสีล้วนมีความเป็นสิริมงคล ช่วยลดบันดาลให้ผู้มีฤทธิ์ อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา

4.2) การพัฒนาความงามของผลงานสร้างสรรค์

4.2.1) รูปแบบของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” ผู้วิจัยได้นำลักษณะของใยแมงมุมที่มีรูปร่างรูปทรงที่อิสระ สามารถก่อเป็นรูปร่างรูปทรงอย่างไรก็ได้ตามแต่ใยแมงมุมนั้นไปยึดเกาะกับวัตถุสิ่งของใดๆ พร้อมทั้งยังมีความงามที่สลบซับซ้อนของมิติ เพราะใยแมงมุมชนิดนี้มีลักษณะโอบอุ้มวัตถุสิ่งของ รวมทั้งยังมีความสลบซับซ้อนของมิติที่เกิดจากการทอเส้นใยเล็กๆ ทับซ้อนกัน โยงจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ตามแต่ใยแมงมุมนั้นไปยึดเกาะกับวัตถุใด จนทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว แต่เมื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นจิตรกรรมสื่อผสม ผู้วิจัยเลือกใช้พื้นหลังสีเข้ม เพื่อต้องการเน้นภาพให้มีความเด่น และได้ใช้ตารางในระยะกลาง โดยการสร้างพื้นผิวเป็นตารางและมีการไล่ค่าน้ำหนักสี เพื่อช่วยในการสร้างน้ำหนักสีบนพื้นหลัง ซึ่งช่วยให้มีการผลักระยะทำให้ดูมีมิติมากขึ้น และยังช่วยทำให้ภาพมีความเด่นชัดมากขึ้น

เมื่อพิจารณาถึงรูปแบบของผลงานที่เกิดขึ้นนั้น ทำให้ผู้วิจัยรู้สึกถึงความมหัศจรรย์ของธรรมชาติที่ก่อให้เกิดรูปทรงที่แปลกประหลาดเกินที่จะคาดเดาได้ ซึ่งก่อกำเนิดรูปทรงเช่นนี้ ด้วยการห่อหุ้มสิ่งที่มีค่าสิ่งที่ปรารถนาให้ติดหนีบเข้าไปในวังวนแห่งการดักจับ โดยไม่ยอมให้หลุดรอดออกมาได้

4.2.2) เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดัก

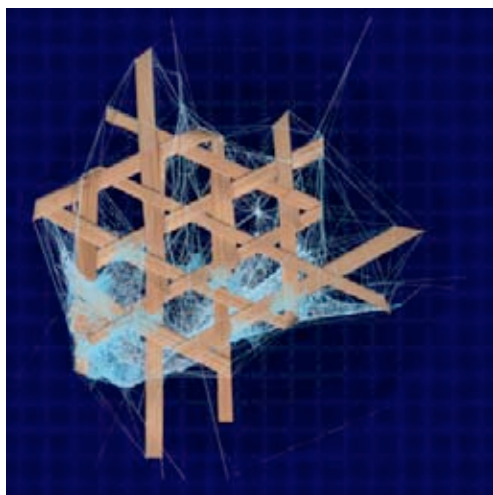
พลอย No3” ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัลเป็นเบื้องต้น เพื่อกำหนดโครงสร้างหลักของผลงาน จากนั้นนำไปพิมพ์ลงผ้าใบ แล้วทำการวาดภาพด้วยเทคนิคสีอะคริลิก เพื่อตกแต่งรายละเอียดเพิ่มเติม ตลอดจนใช้เทคนิคปะติด โดยใส่วัสดุจริงเข้าไปในผลงาน เพื่อช่วยให้เกิดมิติทางการมองเห็นที่สมจริงมากขึ้น

4.3) การพัฒนาทางความหมายของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No3” ผู้วิจัยต้องการให้ผลงานสร้างสรรค์นี้ สื่อความหมายถึงการขจัดปัดเป่าสิ่งไม่ดีให้ออกไปจากชีวิต และนำสิ่งดีงามเข้ามาในชีวิต โดยใช้ใยแมงมุมดักจับในสิ่งที่ต้องการได้ และใช้ป้องกันสิ่งที่ไม่ต้องการ จึงตอบสนองกับความกลัวของผู้วิจัยที่กลัวจะไม่ได้สิ่งที่ปรารถนา และกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา โดยความหมายที่ต้องการสื่อนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนาจากแนวคิดของผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1 และ No2”

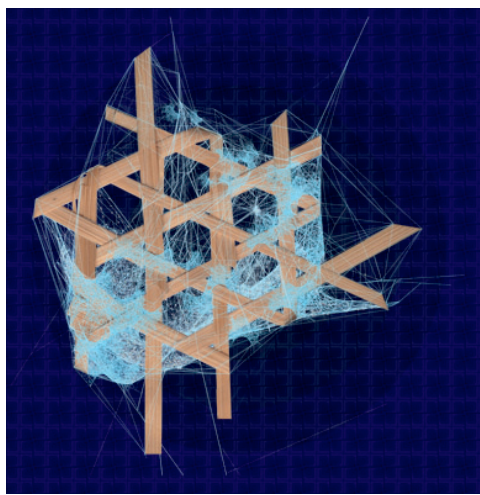
ในการพัฒนาทางความหมายของผลงานชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้คำตอบที่สามารถตอบคำถามได้แล้ว จากผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักเพชร ดักพลอย No1” ซึ่งก็พบว่า ใยแมงมุมและอัญมณี สามารถตอบคำถามที่ผู้วิจัยต้องการหาคำตอบได้ ดังรายละเอียดในหน้าที่ 141

5.3.4 จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No1”

1) การคัดเลือกแบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No1”



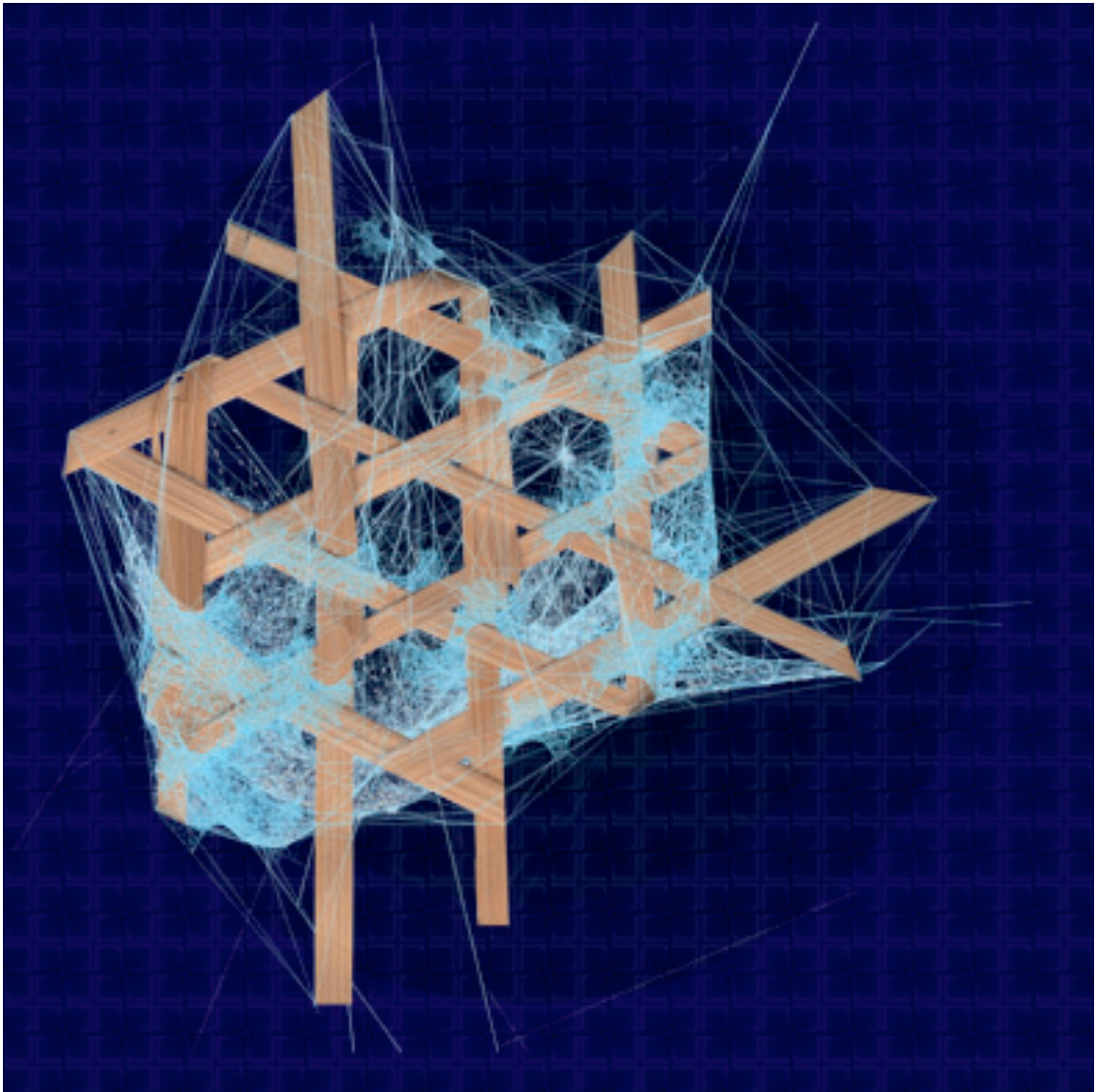
แบบร่าง ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No1” ครั้งที่ 1



แบบร่าง ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No1” ครั้งที่ 2

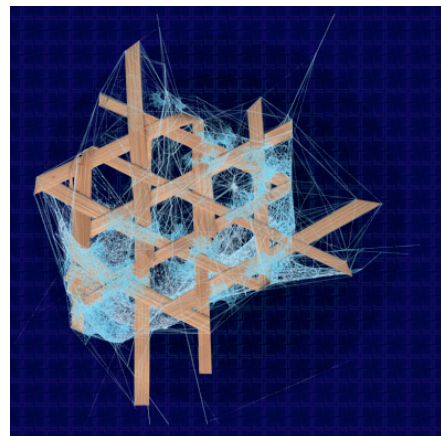
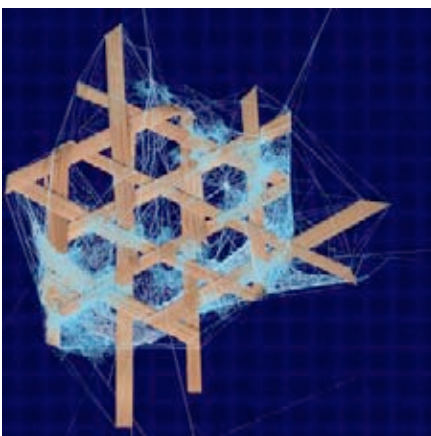
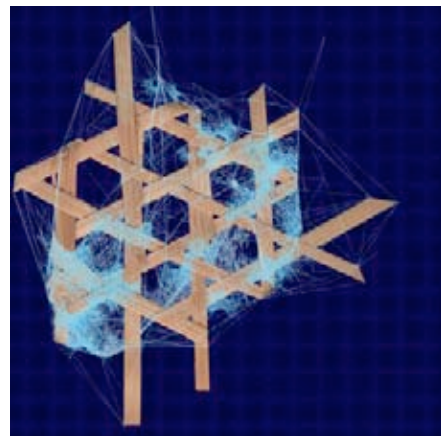
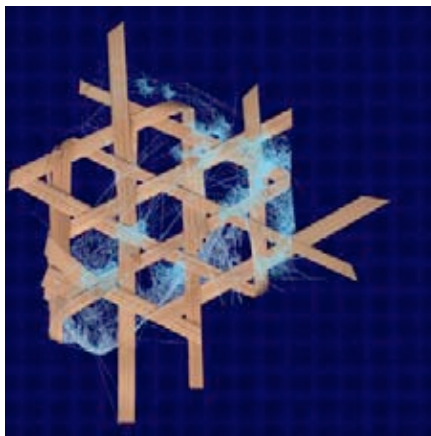
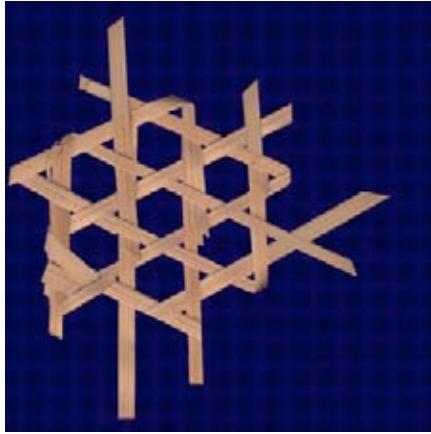
ภาพที่ 85 แบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No1”

จากแบบร่างทั้ง 2 แบบ ผู้วิจัยได้เลือกแบบร่างที่ 2 มาทำการสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมสื่อผสม





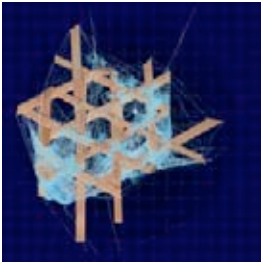
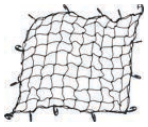

ภาพที่ 86 ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No1”

2) ขั้นตอนการสร้างสรรคจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค์ ดักลาง No1”



ภาพที่ 87 ขั้นตอนการสร้างสรรคจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค์ ดักลาง No1”

ตารางที่ 22 การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักโชด ดักลาม No1”

ความกลัว	สัญลักษณ์		ผลงานสร้างสรรค์
	ไยแมงมุม	อัญมณี	
	ตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เชื่อว่าทำให้มีความสุข ความเจริญ ทำให้คลายความหวาดกลัว	เชื่อว่า เป็นสิริมงคล ช่วยลดบันดาลให้ผู้โชคร้าย อำนาจและโชคตามตามที่ปรารถนา	
กลัว สิ่งลึกลับ			
กลัว สิ่งที่มอง ไม่เห็น	ตาข่าย เชื่อว่าปมนั้น เป็นเงื่อนตายแก่ไม่ออก ซึ่งจะใช้ป้องกันผี	เจลว เชื่อว่าสามารถป้องกัน สิ่งชั่วร้าย เสนียดจัญไร	
			

จากตารางที่ 22 การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักโชด ดักลาม No1” ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากไยแมงมุม อัญมณี ตาข่าย และเจลว ซึ่งได้พัฒนาแนวคิดมาจากผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชุด “ดักเพชร ดักพลอย” โดยเลือกนำเจลวมาใช้เป็นโครงสร้างของภาพ เพื่อให้ไยแมงมุมมาถักทอไปตามโครงสร้างของเจลว พื้นหลังสีเข้ม และมีตารางตาข่ายสีอ่อนกว่าสีพื้น สาเหตุที่นำเจลวเป็นโครงสร้างหลักของภาพ เพราะผู้วิจัยต้องการนำความเชื่อของเจลวที่เชื่อว่า สามารถป้องกันสิ่งชั่วร้าย เสนียดจัญไรต่างๆ และเป็นเครื่องหมายสิริมงคลมาใช้สื่อความหมาย ผู้วิจัยได้นำไยแมงมุมมาถักทอเส้นไยไปตามโครงสร้างของเจลว เพราะโดยธรรมชาติแมงมุมใช้ใยของมันเป็นที่อยู่อาศัย เพื่อป้องกันอันตราย และใช้ใยเป็นกับดักสำหรับดักจับเหยื่อเพื่อความอยู่รอดในการดำรงชีวิตของตัวเอง อีกทั้งไยแมงมุมมีรูปร่างรูปทรงที่อิสระ สามารถก่อเป็นรูปร่างรูปทรงอย่างไรก็ได้ ตามแต่ไยแมงมุมนั้นไปยึดเกาะกับวัตถุสิ่งของใดๆ รวมทั้งยังมีความงามที่

สลัปปับซ้อนของมิติ ตลอดจนมีความหมายตรงกับความสำเร็จเกี่ยวกับความเป็นสิริมงคล และยังได้นำรูปร่างรูปทรงของตาข่ายที่มีลักษณะตารางมาใช้อีกด้วย เพราะเชื่อว่าสามารถป้องกันผีหรือสิ่งร้ายที่มีผู้กระทำด้วยเวทมนต์ได้ ตาข่ายยังปรากฏอยู่ในมหานบุรุษลักษณะ 32 ประการ คือ ซาลหตุตปาโท หมายถึง ฝ่าพระหัตถ์และฝ่าบาท มีลายดุจตาข่าย (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตโต, 2551: 303) ส่วนอัญมณีนั่น ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้เป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ เพราะเชื่อว่าอัญมณีแต่ละชนิดแต่ละสีล้วนมีความเป็นสิริมงคล ช่วยดลบันดาลให้ผู้ผู้มีฤทธิ์ อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา

3) การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค์ ดักลาม No1”

3.1) การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค์ ดักลาม No1” เพื่อหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะ โดยใช้ “Design Chart” ของ ยีน มิลเลอร์ เพราะ “Design Chart” นี้ สามารถแสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่ามีการใช้ส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะอย่างไรในการสร้างสรรค์ผลงาน จนกระทั่งเกิดเป็นเอกภาพในผลงาน ดังรายละเอียดตารางที่ 23

ตารางที่ 23 การวิเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค์ ดักลาม No1” เพื่อหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะ

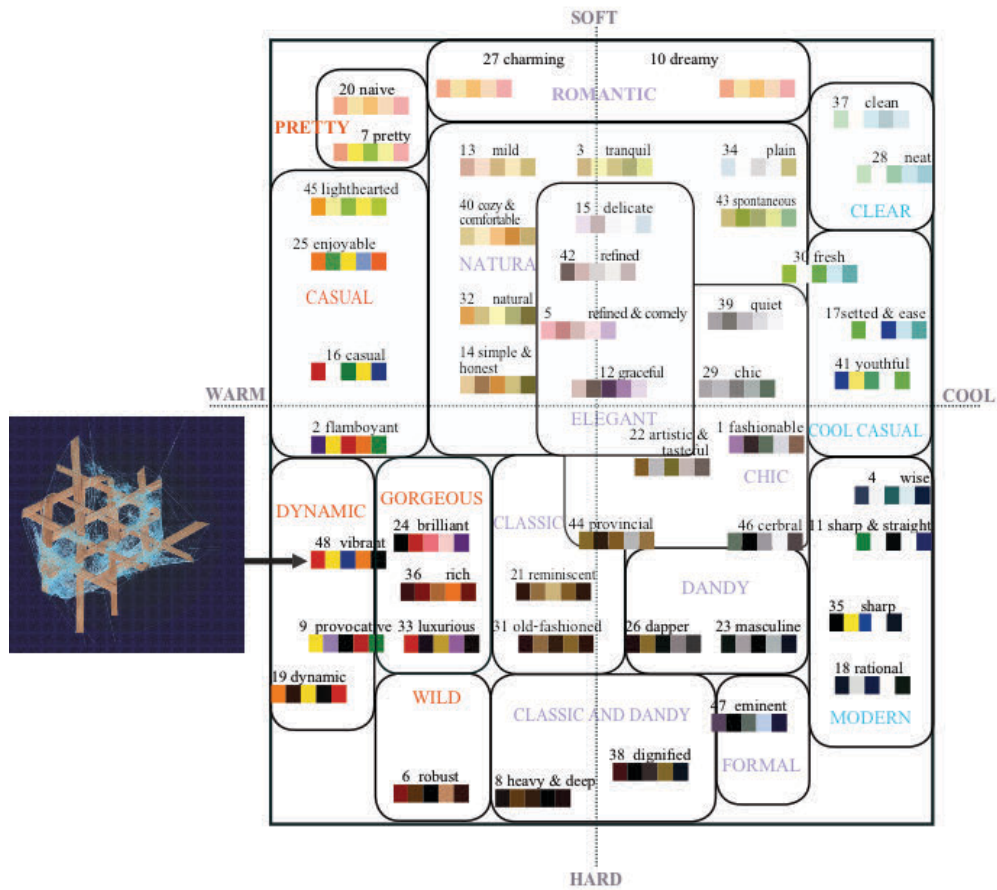
		PRINCIPLES OF ART							
		Balance	Emphasis	Harmony	Variety	Gradation	Movement/ Rhythm	Proportion	
ELEMENTS OF ART	Color: Hue		✓(#1)						UNITY
	Intensity				✓(#2)				
	Value		✓(#3)						
	Value (Non- Color)								
	Line	✓(#4)					✓(#5)		
	Texture		✓(#6)						
	Shape/ Form	✓(#7)					✓(#8)		
	Space							✓(#15)	

จากตารางที่ 23 สามารถอธิบายได้ว่า หลักการทางศิลปะที่ปรากฏในผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค์ ดักลาม No1” จุดตัดที่ (#1) สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นถึงการใช้สีเน้นให้เกิดจุดเด่นใน

ภาพ ด้วยวิธีการใช้สีที่มีค่าน้ำหนักอ่อนแก่ของสีฟ้าทำให้เกิดรูปร่างและรูปทรงบนพื้นหลังสีเข้ม จุดตัดที่ (#2) และ(#3) ความเข้มของสีระหว่างภาพและพื้นทำให้เกิดการเน้นให้ภาพดูเด่นขึ้น จุดตัดที่ (#4) เป็นการใช้เส้นตรง เส้นโค้งโยงจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งในภาพ จึงทำให้เกิดจังหวะและความเคลื่อนไหว จุดตัดที่ (#6) เป็นการใช้เส้นที่มีน้ำหนักแตกต่างกันสร้างให้เกิดเป็นพื้นผิวในภาพ จุดตัดที่ (#7) และ(#8) รูปร่างและรูปทรงทำให้เกิดความสมดุล และจังหวะ ความเคลื่อนไหว จุดตัดที่ (#9) พื้นที่ว่างทำให้เกิดสัดส่วนในภาพ

3.2) การวิเคราะห์สีของผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาม No1” เพื่อหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี โดยนำทฤษฎีสีของโคบายาชิ มาใช้ในการวิเคราะห์ ดังรายละเอียดตามแผนภูมิที่ 10

แผนภูมิที่10 การวิเคราะห์สีของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาม No1” เพื่อหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี



แผนภูมิที่ 10 สรุปได้ว่า เมื่อนำผลงานจิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาม No1” มาหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี พบว่า ผลงานจิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาม No1” อยู่ในกลุ่มสี Dynamic ของ Five-Color Image Scale ตามทฤษฎีสีของโคบายาชิ ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับพลัง ความมีชีวิตชีวา และสีที่ปรากฏในผลงานเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับ Five-Color Image Scale พบว่า อยู่ในชุดสี Vibrant ซึ่งสื่อความหมายถึง ความมีชีวิตชีวา ตื่นเต้น

4) การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์

4.1) การพัฒนาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาม No1” ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากเฉลว โยแมงมุม ตาข่าย และอัญมณี โดยได้พัฒนาแรงบันดาลใจของผลงานชิ้นนี้มาจากผลงานจิตรกรรมสีผสม ชุด “ดักเพชร ดักพลอย” ที่มีแรงบันดาลใจมาจากโยแมงมุม คือมีความหมายด้านความเป็นสิริมงคล ป้องกันสิ่งไม่ดี และมีลักษณะทางกายภาพในด้านการดักจับและการป้องกัน โดยผู้วิจัยใช้โยแมงมุมมาเป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงความหมายของการดักจับในสิ่งที่ต้องการ และใช้ป้องกันสิ่งที่ไม่ต้องการ นำเฉลวมาใช้ในการสร้างสรรค์ เพื่อใช้สื่อความหมายถึงความศักดิ์สิทธิ์ ความเป็นสิริมงคล เพราะเชื่อว่า เฉลวสามารถป้องกันสิ่งชั่วร้าย เสนียดจัญไรต่างๆ และเป็นเครื่องหมายสิริมงคล อีกทั้งยังได้นำรูปร่างรูปทรงของตาข่ายที่มีลักษณะตารางมาใช้ เพื่อสื่อความหมายถึงการดักจับและป้องกัน เพราะตาข่ายนั้นมีคติเชื่อว่า สามารถใช้ป้องกันผีหรือสิ่งร้ายที่มีผู้กระทำด้วยเวทมนต์ได้ ตามความเชื่อของไทย ถ้าเด็กตายเมื่อคลอด ศพเด็กนั้นจะต้องเอาร่างแหคลุมไว้ เข้าใจกันว่าทำเพื่อกันผีลูก ซึ่งตายไปเป็นผีพรายจะเข้าไปทำร้ายเด็ก ตาข่ายยังปรากฏอยู่ในมหาบุรุษลักษณะ 32 ประการ คือ ซาลเหตุปาโท หมายถึง ฝ่าพระหัตถ์และฝ่าบาทมีลายดุมตาข่าย (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตโต, 2551: 303) ส่วนการนำอัญมณีมาใช้เป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์นั้น เพราะอัญมณีแต่ละชนิดแต่ละสีล้วนมีความเป็นสิริมงคล ช่วยลดบันดาลให้ผู้ผู้มีฤทธิ์ อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา ซึ่งตอบสนองกับความกลัวของผู้วิจัยที่กลัวจะไม่ได้สิ่งที่ปรารถนา และกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา

4.2) การพัฒนาความงามของผลงานสร้างสรรค์

4.2.1) รูปแบบของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาม No1” ผู้วิจัยได้เลือกนำเฉลวมาใช้เป็นโครงสร้างของภาพ เพื่อให้โยแมงมุมมาถักทอเส้นใยไปตามโครงสร้างของเฉลว พื้นหลังสีเข้มและมีตารางตาข่ายสีอ่อนกว่าสีพื้น ซึ่งลักษณะของโยแมงมุมที่มีรูปร่างรูปทรงที่อิสระ สามารถก่อเป็นรูปร่างรูปทรงอย่างไรก็ได้ตามแต่โยแมงมุมนั้น ไปยึดเกาะกับวัตถุสิ่งของใดๆ พร้อมทั้งยังมีความสลับซับซ้อนของมิติที่เกิดจากการทอเส้นใยเล็กๆ ทับซ้อนกัน โยงจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ตามแต่โยแมงมุมนั้นไปยึดเกาะกับวัตถุใดๆ จนทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว อีกทั้งยังมีการใช้เส้นเล็กๆ ทำการวาดเส้นให้มีค่าน้ำหนักแตกต่างกัน ทับซ้อนกัน ซึ่งก็สามารถช่วยให้

เส้นที่ปรากฏในภาพมีลักษณะพุ่งขึ้นทำให้ดูคล้ายกับว่าเป็นเส้นใยแมงมุม ผู้วิจัยเลือกใช้พื้นหลังสีเข้ม เพื่อต้องการเน้นภาพให้มีความเด่นและได้ใช้ตารางในระยะกลาง โดยการสร้างพื้นผิวเป็นตารางและมีการไล่ค่าน้ำหนักสี เพื่อช่วยในการสร้างน้ำหนักสีบนพื้นหลัง ซึ่งช่วยให้มีการผลักระยะทำให้ดูมีมิติมากขึ้น และยังช่วยทำให้ภาพมีความเด่นชัดมากขึ้น

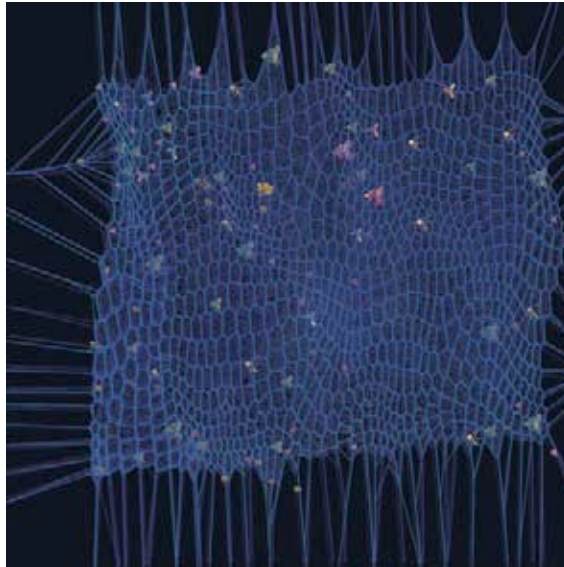
เมื่อพิจารณาถึงรูปแบบของผลงานที่เกิดขึ้นนั้น ผู้วิจัยรู้สึกว่าเป็น ความพยายามมากเกินไปของผู้วิจัยที่ได้รวบรวมเอาสัญลักษณ์ตามความเชื่อของไทย ที่มีความหมาย ในการขจัดปัดเป่า ป้องกันสิ่งชั่วร้ายไม่ให้เข้ามาในชีวิตมาใช้เป็นโครงสร้างในการสร้างสรรค์ ดังนั้น จึงทำให้รูปทรงของผลงานขาดความอิสระ รูปทรงมีลักษณะแบนๆ ทำให้รู้สึกนิ่ง ไม่ก่อให้เกิดจินตนาการ ได้มากเท่าใดนัก

4.2.2) เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาม No1” ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัลเป็นเบื้องต้น เพื่อกำหนด โครงสร้างหลักของผลงาน จากนั้นนำไปพิมพ์ลงผ้าใบ แล้วทำการวาดภาพด้วยเทคนิคสีอะคริลิค เพื่อ ตกแต่งรายละเอียดเพิ่มเติม ตลอดจนใช้เทคนิคปะติดโดยใส่วัสดุจริงเข้าไปในผลงาน เพื่อช่วยให้เกิด มิติทางการมองที่สมจริงมากขึ้น และยังได้พยายามทดลองหาวัสดุประเภทสมุนไพร เพราะวัสดุ ประเภทนี้สอดคล้องกับแนวคิดของการนำสิ่งดีงามเข้ามาในชีวิต และขจัดสิ่งไม่ดีให้ออกไปจากชีวิต แต่พบว่า สมุนไพรโดยทั่วไปมีลักษณะออกโทสน้ำตาล ผู้วิจัยจึงเห็นว่า ถ้านำมาใช้ร่วมกันในการ สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสมนี้จะทำให้มีสีสันไม่สะดุดตา

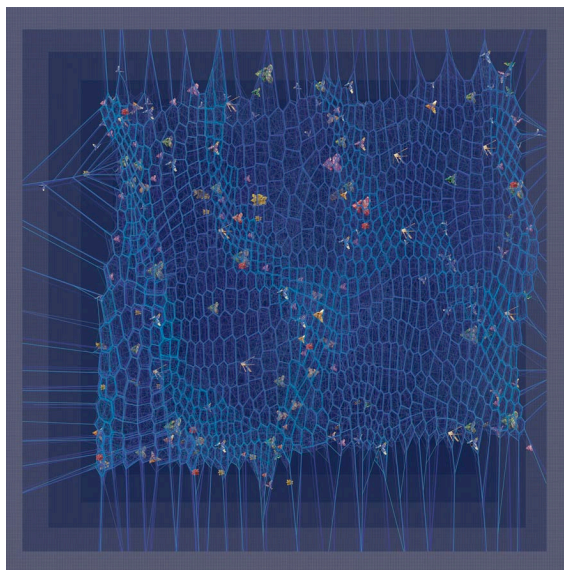
4.3) การพัฒนาทางความหมายของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาม No1” ผู้วิจัยต้องการให้ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ สื่อความหมายถึงการขจัดปัดเป่า สิ่งไม่ดีให้ออกไปจากชีวิต และนำสิ่งดีงามเข้ามาในชีวิต โดยใช้ใยแมงมุมดักจับในสิ่งที่ต้องการ และใช้ป้องกัน สิ่งที่ไม่ต้องการ จึงตอบสนองกับความกลัวของผู้วิจัยที่กลัวจะไม่ได้สิ่งที่ปรารถนา และกลัวจะได้ในสิ่ง ที่ไม่ปรารถนา โดยความหมายที่ต้องการสื่อนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนาจากแนวคิดของผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชุด “ดักเพชร ดักพลอย” และได้้นำสัญลักษณ์ที่มีความหมายสื่อถึงความเป็นสิริมงคลมาใช้เป็น องค์ประกอบในการสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น เช่น เฉลว ใยแมงมุม ตาข่าย และอัญมณี

5.3.5 จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาม No2”

1) การคัดเลือกแบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาม No2”

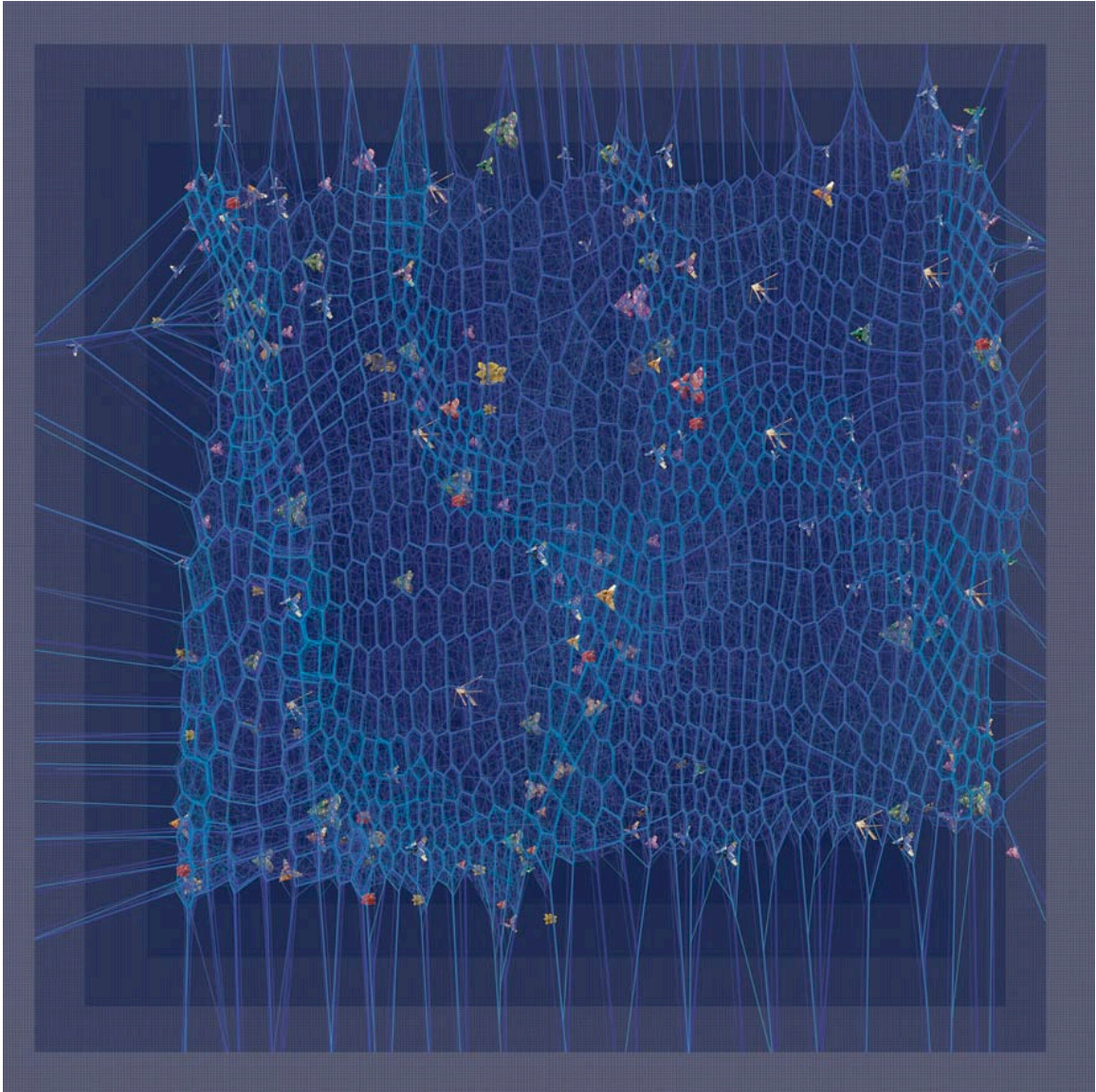


ภาพที่ 88 แบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No2” ครั้งที่ 1



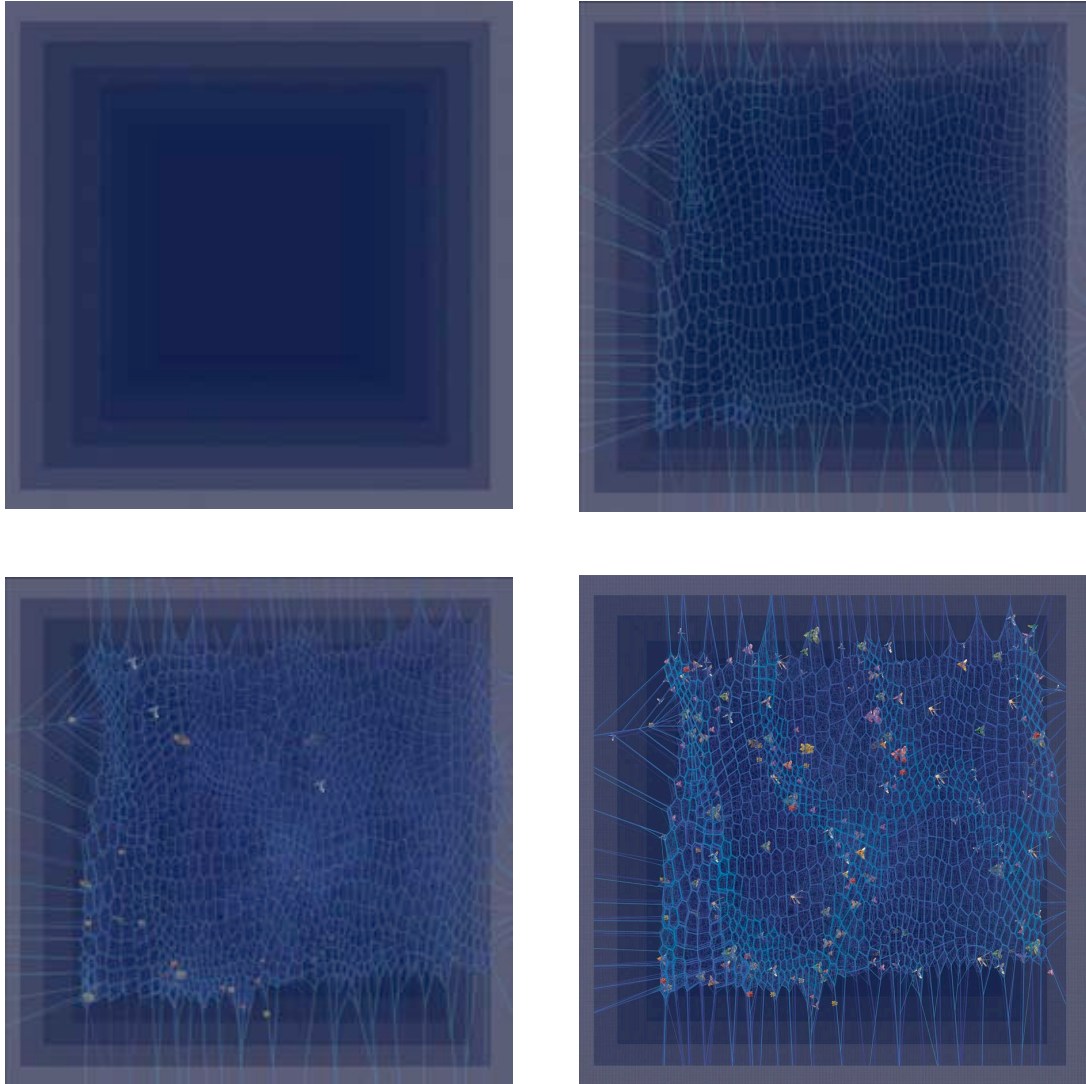
ภาพที่ 89 แบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No2” ครั้งที่ 2

จากแบบร่างทั้ง 2 แบบ ผู้วิจัยได้เลือกแบบร่างที่ 2 มาทำการสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมสื่อผสม



ภาพที่ 90 ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักโชค ดักลาภ No2”

2) ขั้นตอนการสร้างสรรคจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาก No2”



ภาพที่ 91 ขั้นตอนการสร้างสรรคจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาก No2”

ตารางที่ 24 การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักไซค ดักลาม No2”

ความกลัว	สัญลักษณ์		ผลงานสร้างสรรค์
	ตาข่าย	อัญมณี	
	ตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เชื่อว่าทำให้มีความสุข ความเจริญ ทำให้คลายความหวาดกลัว		
	เชื่อว่าปมนั้น เป็นเงื่อนตายแก้ไม่ออก ซึ่งจะใช้ป้องกันผี	เชื่อว่า เป็นสิริมงคล ช่วยลดบันดาลให้ผู้โชกโชก อำนวยและโชคลาภตามที่ปรารถนา	
กลัว สิ่งลึกลับ			
กลัว สิ่งที่มองไม่เห็น	ปลาตะเพียน เชื่อว่า เป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ และความขยันหมั่นเพียรในการทำมาหากิน		

จากตารางที่ 24 การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักไซค ดักลาม No2” ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากตาข่าย ปลาตะเพียน และอัญมณี ซึ่งได้พัฒนาแนวคิดมาจากผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาม No1” โดยเลือกนำตาข่ายมาใช้เป็นโครงสร้างของภาพ เพราะตาข่ายนั้นมีคติเชื่อว่า สามารถใช้ป้องกันผีหรือสิ่งร้ายที่มีผู้กระทำด้วยเวทมนต์ได้ ตามความเชื่อของไทยถ้าเด็กตายเมื่อคลอด ศพเด็กนั้นจะต้องเอาร่างแหคลุมไว้เข้าใจกันว่าทำเพื่อกันผีลูกซึ่งตายไปเป็นผีพรายจะเข้าไปทำอันตรายแก่แม่ หรือกลับกันเป็นเรื่องการเกิดจะคลุมหรือกันขายเป็นเครื่องป้องกันไม่ให้ผีเข้ามาทำร้ายเด็ก ตาข่ายยังปรากฏอยู่ในมหาบุรุษลักษณะ 32 ประการ คือ ซาลหตุตปาโท หมายถึง ฝ่าพระหัตถ์และฝ่าบาทมีลายดุกตาข่าย (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตโต, 2551: 303) และได้นำปลาตะเพียนมาใช้เป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ เพราะปลาตะเพียนสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ และความขยันหมั่นเพียรในการทำมาหากิน ส่วนอัญมณีนั้น ตามคติความเชื่อของไทยเชื่อว่า อัญมณีแต่ละชนิดแต่ละสีล้วนมีความเป็นสิริมงคล ช่วยลดบันดาลให้ผู้โชกโชก อำนวยและโชคลาภตามที่ปรารถนา

3) การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาม No2”

3.1) การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค์ ดักลาง No2” เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะ โดยใช้ “Design Chart” ของ ยีน มิลเลอร์ เพราะ “Design Chart” นี้ สามารถแสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่ามีการใช้ส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะอย่างไรในการสร้างสรรค์ผลงาน จนกระทั่งเกิดเป็นเอกภาพในผลงาน ดังรายละเอียดตารางที่ 25

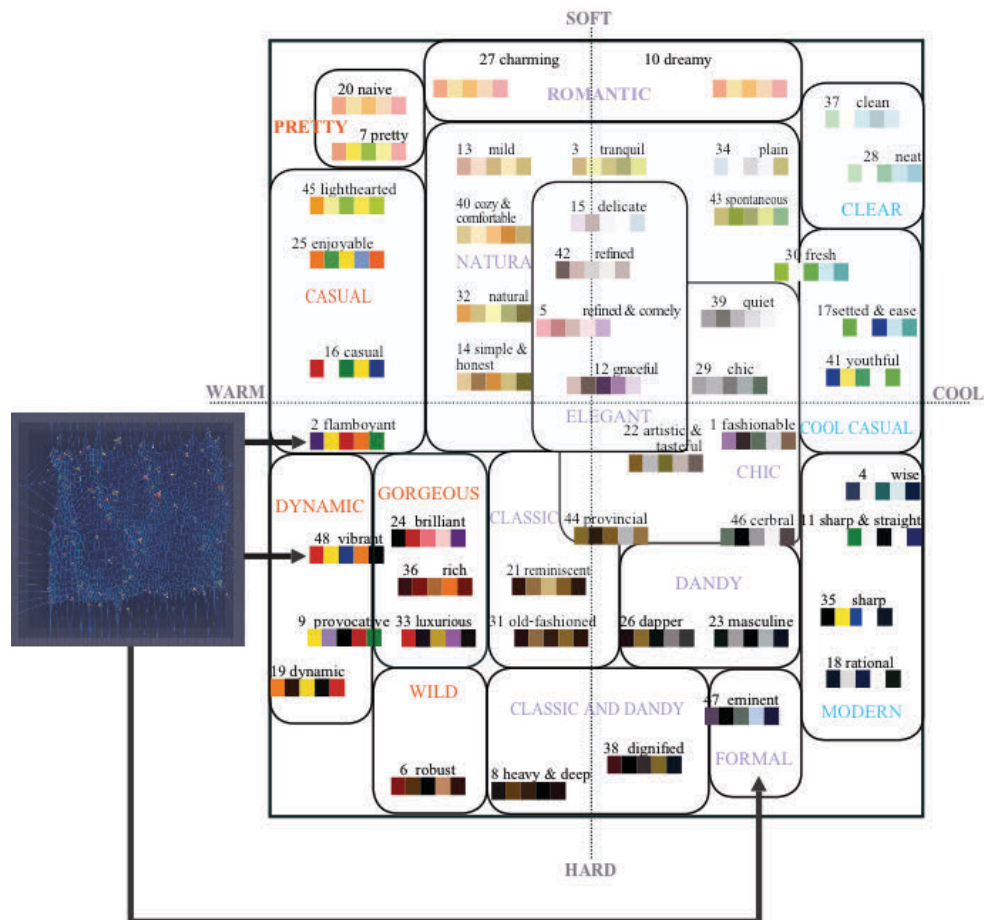
ตารางที่ 25 การวิเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค์ ดักลาง No2” เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะ

		PRINCIPLES OF ART							
		Balance	Emphasis	Harmony	Variety	Gradation	Movement/ Rhythm	Proportion	
ELEMENTS OF ART	Color: Hue			✓(#1)			✓(#2)		UNITY
	Intensity				✓(#3)				
	Value			✓(#4)			✓(#5)		
	Value (Non- Color)								
	Line	✓(#6)					✓(#7)		
	Texture						✓(#8)		
	Shape/ Form	✓(#9)					✓(#10)		
	Space		✓(#11)						

จากตารางที่ 25 สามารถอธิบายได้ว่า หลักการทางศิลปะที่ปรากฏในผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค์ ดักลาง No2” จุดตัดที่ (#1) (#2) (#4) และ(#5) สิ่งนี้แสดงให้เห็นถึงการใช้สีเน้นให้เกิดความกลมกลืน และจังหวะความเคลื่อนไหวในภาพ ด้วยวิธีการไล่สีจากน้ำหนักสีอ่อนเข้าไปสู่น้ำหนักสีเข้ม ซึ่งช่วยทำให้ภาพมีมิติดูลึก จุดตัดที่ (#3) เป็นการเน้นจุดเด่น ด้วยสีที่หลากหลาย จุดตัดที่ (#6) (#7) และ(#8) เป็นการใช้เส้นลักษณะสานคล้ายตาข่ายโยงจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง จึงทำให้เกิดจังหวะและความเคลื่อนไหว มีลักษณะคล้ายตาข่ายซึ่งตั้ง ลักษณะของเส้นสานยังทำให้เกิดพื้นผิวในภาพอีกด้วย จุดตัดที่ (#9) และ(#10) รูปร่างและรูปทรงทำให้เกิดความสมดุล จังหวะและความเคลื่อนไหว จุดตัดที่ (#11) พื้นที่ว่างทำที่มีการไล่ค่าน้ำหนักจากน้ำหนักอ่อนเข้าไปสูสีเข้มช่วยสร้างให้เกิดการเน้นจุดเด่นขึ้นในภาพ

3.2) การวิเคราะห์หีสของผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาก No2” เพื่อหาการสื่อความหมาย ด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี โดยนำทฤษฎีสีของโคบายาชิ มาใช้ในการวิเคราะห์ ดังรายละเอียดตามแผนภูมิที่ 11

แผนภูมิที่ 11 การวิเคราะห์หีสของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาก No2” เพื่อหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี



แผนภูมิที่ 11 สรุปได้ว่า เมื่อนำผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาก No2” มาหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี พบว่า ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาก No2” อยู่ในกลุ่มสี Casua, Formal และ Dynamic ของ Five-Color Image Scale ตามทฤษฎีสีของโคบายาชิที่สื่อความหมายเกี่ยวกับ พลัง ความมีชีวิตชีวา การทำตามประเพณี การทำอะไรตาม

อารมณ์ และสีที่ปรากฏในผลงานเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับ Five-Color Image Scale พบว่า อยู่ในชุดสี Flamboyant, Eminent และVibrant ซึ่งสื่อความหมายถึง ความมีชีวิตชีวา ตื่นเต้น ความหรูหรา และการประสบความสำเร็จ

4) การพัฒนาความงามของผลงานสร้างสรรค์

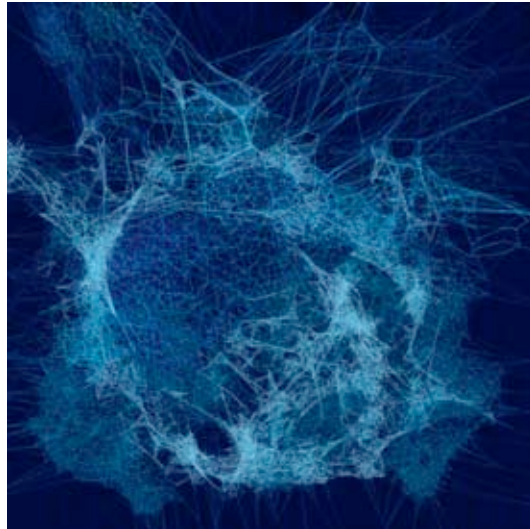
4.1) รูปแบบของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาม No2” ผู้วิจัยได้เลือกนำตาข่ายมาใช้เป็นโครงสร้างของภาพ โดยนำลักษณะทางกายภาพของตาข่ายจะมีลักษณะเป็นตารางขนาดเท่าๆ กัน เมื่อแรงดึงไม่เท่ากัน ซึ่งหรือดึงไปข้างหนึ่งข้างใดมากๆ ก็จะทำให้เกิดมิติลงตามีความนูนเว้าตามแต่แรงดึง จึงมีลักษณะคล้ายศิลปะลัทธิออปอาร์ต (Op Art) ดังนั้นจึงสามารถช่วยสร้างมิติในผลงานจิตรกรรมสีผสมชิ้นนี้ได้ ในอีกรูปแบบหนึ่ง ในส่วนของปลาตะเพียนและอัญมณีนั้น ผู้วิจัยพบว่า มีสีเส้นที่สดใสงดงามตามแบบสีที่คนไทยตามชนบทนิยมใช้ประดับประดาตามงานบุญประจำท้องถิ่น ซึ่งสามารถสร้างจุดสนใจให้เกิดขึ้นในผลงานสร้างสรรค์ การใช้พื้นหลังสีเข้ม เพื่อต้องการเน้นภาพให้มีความเด่น และได้ใช้ตารางไล่สีจากน้ำหนักรสอ่อนเข้าไปสู่น้ำหนักรสเข้ม ซึ่งช่วยทำให้ภาพมีมิติดูลึกมากขึ้นและยังช่วยทำให้ภาพมีความเด่นชัดมากขึ้น อีกทั้งยังใช้เส้นสานคล้ายตาข่ายโยงจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งจึงทำให้เกิดจังหวะและความเคลื่อนไหว

4.2) เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาม No2” ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัลเป็นเบื้องต้น เพื่อกำหนดโครงสร้างหลักของผลงาน จากนั้นนำไปพิมพ์ลงผ้าใบ แล้วทำการวาดภาพด้วยเทคนิคสีอะคริลิก เพื่อตกแต่งรายละเอียดเพิ่มเติม ตลอดจนใช้เทคนิคปะติด โดยใส่วัสดุจริงเข้าไปในผลงาน เพื่อช่วยทำให้เกิดมิติทางการมองที่สมจริงมากขึ้น

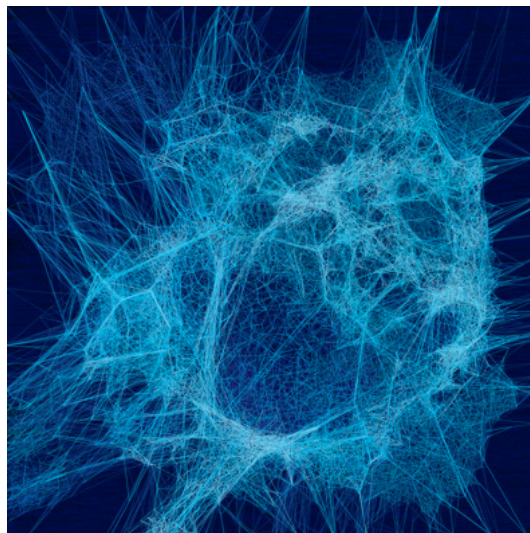
4.3) การพัฒนาทางความหมายของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาม No2” ผู้วิจัยต้องการให้ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ เพื่อสื่อความหมายถึงการขจัดปัดเป่า สิ่งไม่ดีให้ออกไปจากชีวิต และนำสิ่งดีงามเข้ามาในชีวิต โดยใช้ตาข่ายหรือร่างแหดักจับในสิ่งที่ต้องการ และใช้ตาข่ายหรือร่างแหป้องกันสิ่งที่ไม่ต้องการ จึงตอบสนองกับความกลัวของผู้วิจัยที่กลัวจะไม่ได้สิ่งที่ปรารถนา และกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา โดยความหมายที่ต้องการสื่อนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนาจากแนวคิดของผลงานจิตรกรรมสีผสม ชื่อ “ดักไซค ดักลาม No1” และได้นำสัญลักษณ์ที่มีความหมายสื่อถึงความเป็นสิริมงคลมาใช้เป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น เช่น ตาข่าย ปลาตะเพียน และอัญมณี

5.3.6 จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1”

1) การคัดเลือกแบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1”

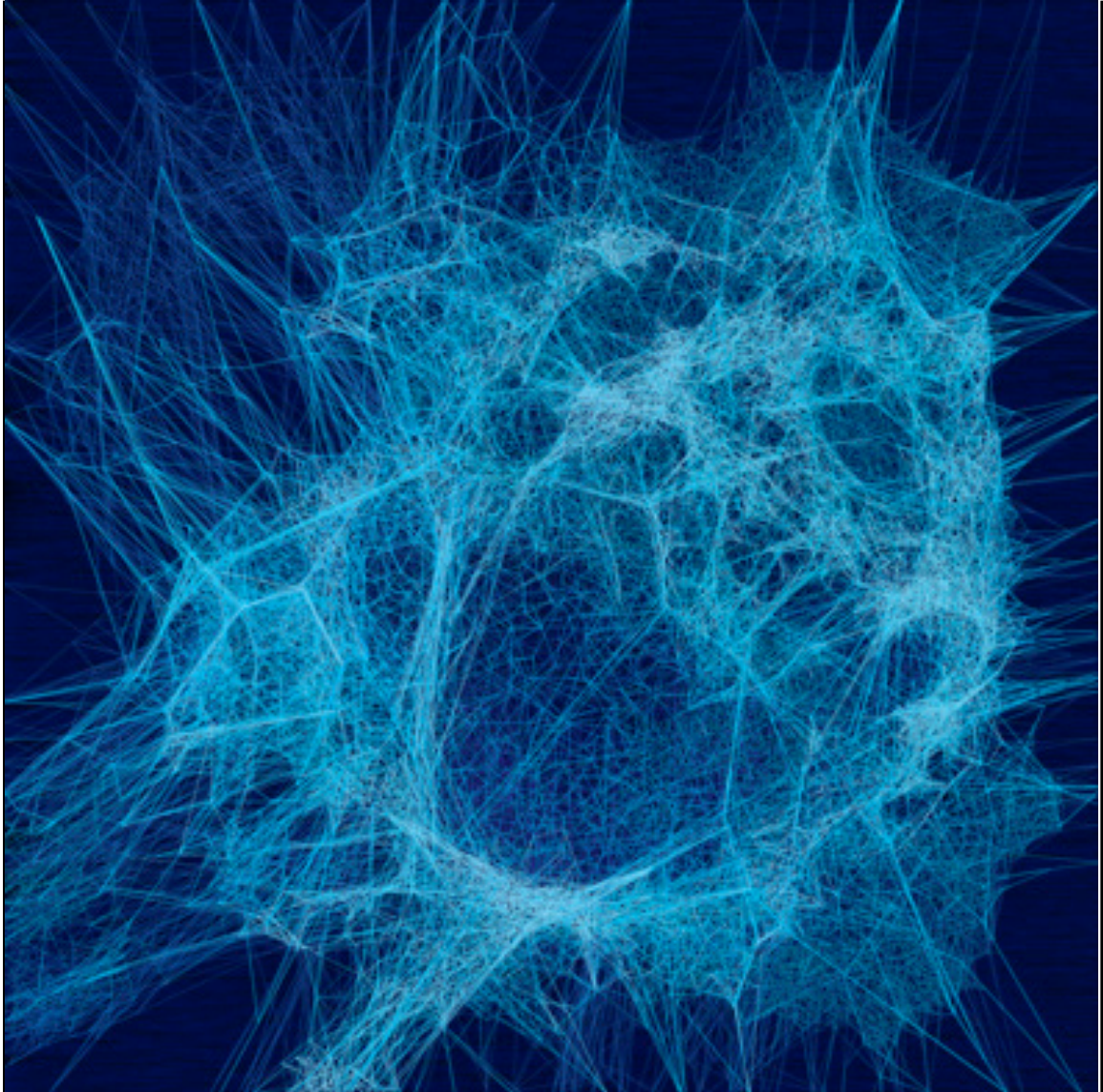


ภาพที่ 92 แบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1” ครั้งที่ 1



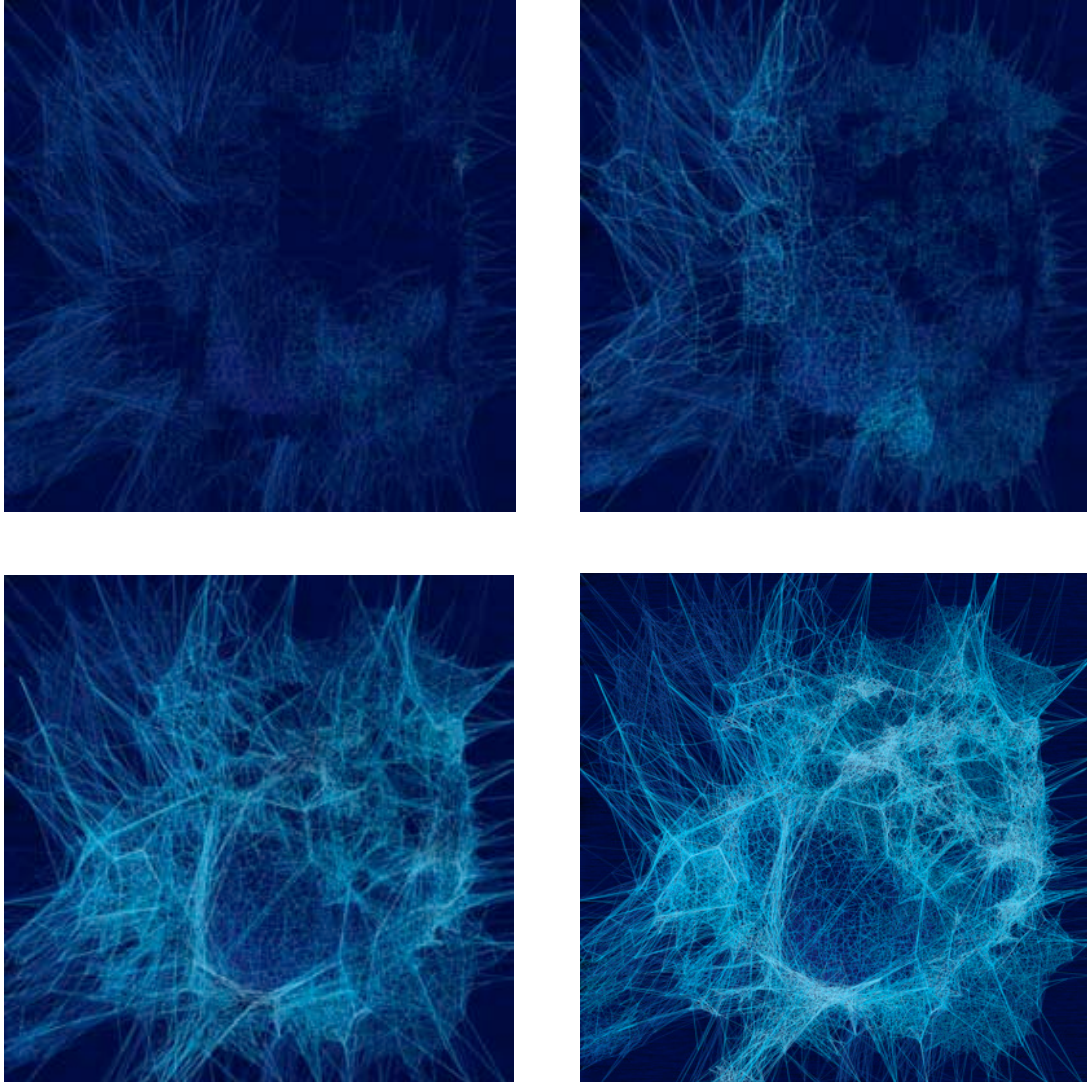
ภาพที่ 93 แบบร่างจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1” ครั้งที่ 2

จากแบบร่างทั้ง 2 แบบ ผู้วิจัยได้เลือกแบบร่างที่ 2 มาทำการสร้างสรรค์เป็นผลงาน
จิตรกรรมสื่อผสม



ภาพที่ 94 ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ "ดักฝัน No1"

2) ขั้นตอนการสร้างสรรคจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1”



ภาพที่ 95 ขั้นตอนการสร้างสรรคจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1”

ตารางที่ 26 การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักฝัน No1”

ความกลัว	สัญลักษณ์		ผลงานสร้างสรรค์
	ใยแมงมุม	อัญมณี	
	ตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เชื่อว่าทำให้มีความสุข ความเจริญ ทำให้คลายความหวาดกลัว	เชื่อว่า เป็นสิริมงคล ช่วยลดบันดาลให้ผู้ผู้มีฤทธิ์ อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา	
กลัว สิ่งลึกลับ			
กลัว สิ่งที่มอง ไม่เห็น			

จากตารางที่ 26 การวิเคราะห์แนวคิดและการสื่อความหมายของแบบร่าง ชื่อ “ดักฝัน No1” ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจากใยแมงมุมและอัญมณี นำมาสร้างสรรค์เป็นโครงสร้างหลักของผลงานจิตรกรรมสื่อผสมชิ้นนี้ เพราะใยแมงมุมโดยธรรมชาติแมงมุมใช้ใยของมันเป็นที่อยู่อาศัยเพื่อป้องกันอันตราย และใช้ใยเป็นกับดักสำหรับดักจับเหยื่อ เพื่อความอยู่รอดในการดำรงชีวิตของมันเอง อีกทั้งใยแมงมุมมีรูปร่างรูปทรงที่อิสระ สามารถก่อเป็นรูปร่างรูปทรงอย่างไรก็ได้ตามแต่ใยแมงมุมนั้นไปยึดเกาะกับวัตถุสิ่งของใดๆ จึงทำให้มีมิติทางการเห็นที่สลับซับซ้อน ตลอดจนมีความหมายตรงกับความเชื่อเกี่ยวกับความเป็นสิริมงคล ส่วนอัญมณีนั้น ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้ประกอบในการสร้างสรรค์ เพราะเชื่อว่าอัญมณีแต่ละชนิดแต่ละสีล้วนมีความเป็นสิริมงคล ช่วยลดบันดาลให้ผู้ผู้มีฤทธิ์ อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา ซึ่งสัญลักษณ์ที่ผู้วิจัยเลือกนำมาสื่อความหมายนี้ตรงกับความกลัวในทัศนะของผู้วิจัย

3) การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1”

3.1) การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1” เพื่อหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะ โดยใช้ “Design Chart” ของยีน มิลเลอร์ เพราะ “Design Chart” นี้ สามารถแสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่ามีการใช้ส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการ

ทางศิลปะอย่างไรในการสร้างสรรค์ผลงาน จนกระทั่งเกิดเป็นเอกภาพในผลงาน ดังรายละเอียดตารางที่ 27

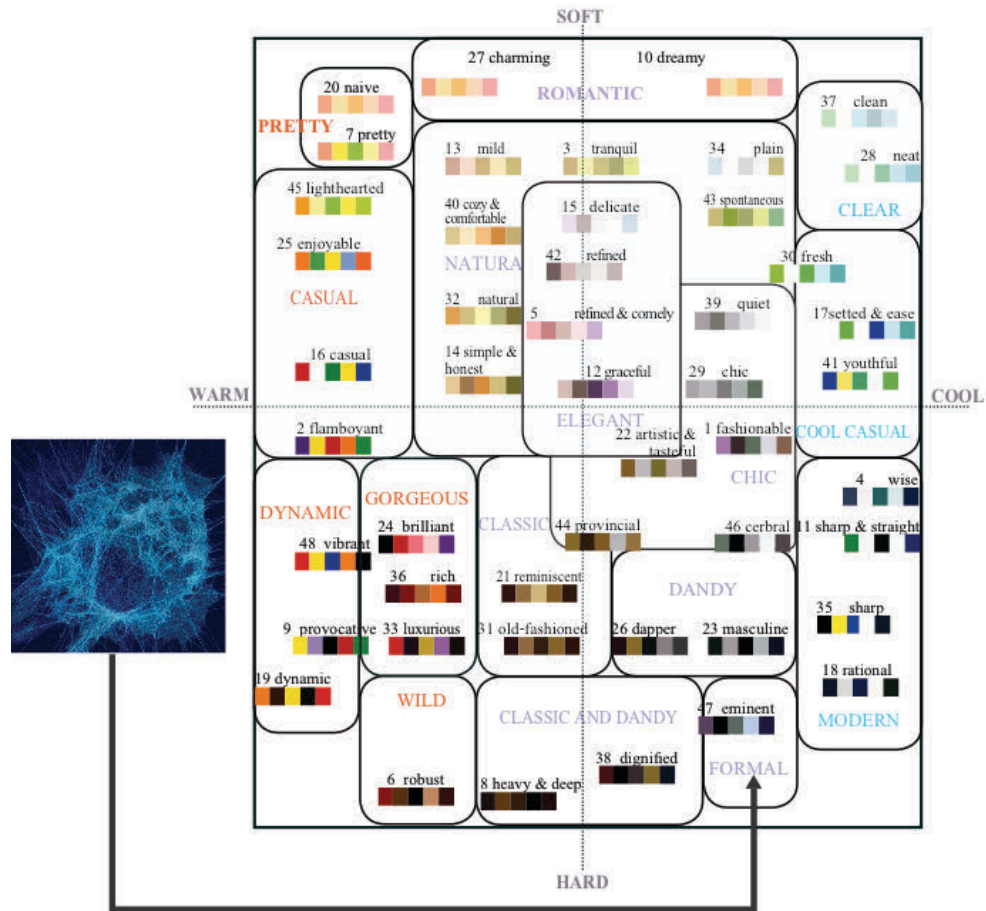
ตารางที่ 27 การวิเคราะห์รูปแบบผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1” เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนมูลฐานทางศิลปะและหลักการทางศิลปะ

		PRINCIPLES OF ART							
		Balance	Emphasis	Harmony	Variety	Gradation	Movement/ Rhythm	Proportion	
ELEMENTS OF ART	Color: Hue			✓(#1)			✓(#2)		UNITY
	Intensity				✓(#3)				
	Value			✓(#4)					
	Value (Non- Color)								
	Line	✓(#5)		✓(#6)		✓(#7)	✓(#8)		
	Texture						✓(#9)		
	Shape/ Form	✓(#10)						✓(#11)	
	Space	✓(#12)							

จากตารางที่ 27 สามารถอธิบายได้ว่า หลักการทางศิลปะที่ปรากฏในผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝันNo1” จุดตัดที่ (#1) และ(#2) สิ่งนี้แสดงให้เห็นถึงการใช้สีเน้นให้เกิดความกลมกลืนและเส้นได้สร้างจังหวะความเคลื่อนไหวในภาพ จุดตัดที่ (#3) เป็นการเน้นจุดเด่น ด้วยสีที่หลากหลาย จุดตัดที่ (#5) เป็นการใช้เส้นลักษณะสานคล้ายตาข่ายโยงจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง เพื่อสร้างความสมดุลในภาพ จุดตัดที่ (#6) (#7) และ(#8) สิ่งนี้แสดงให้เห็นถึงการใช้เส้นที่มีขนาดของเส้นใกล้เคียงกันซ้อนๆ กัน จึงทำให้เกิดค่าน้ำหนักของสีที่มีความกลมกลืนในภาพ และเส้นยังได้สร้างจังหวะความเคลื่อนไหวในภาพ จุดตัดที่ (#9) แสดงลักษณะของเส้นสานยังทำให้เกิดพื้นผิวในภาพ จุดตัดที่ (#10) และ (#11) รูปร่างและรูปทรงทำให้เกิดความสมดุลและสัดส่วน จุดตัดที่ (#12) พื้นที่ว่างได้ทำให้เกิดความสมดุลในภาพ

3.2) การวิเคราะห์สีของผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1” เพื่อหาความสัมพันธ์ความหมายด้านอารมณ์ความรู้สึกของสี โดยนำทฤษฎีสีของโคบายาชิ มาใช้ในการวิเคราะห์ ดังรายละเอียดตามแผนภูมิที่ 12

แผนภูมิที่ 12 การวิเคราะห์หีสของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1” เพื่อหาการสื่อความหมายด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี



แผนภูมิที่ 12 สรุปได้ว่า เมื่อนำผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1” มาหาการสื่อความหมาย ด้านอารมณ์ ความรู้สึกของสี พบว่า ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1” อยู่ในกลุ่มสี Formal ของ Five-Color Image Scale ตามทฤษฎีสีของโคบายาชิ ที่สื่อความหมายเกี่ยวกับการทำตามกฎเกณฑ์ประเพณี และสีที่ปรากฏในผลงานเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับ Five-Color Image Scale พบว่า อยู่ในชุดสี Eminent ซึ่งสื่อความหมายถึงการประสบความสำเร็จ

4) การพัฒนาความงามของผลงานสร้างสรรค์

4.1) รูปแบบของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1” ในผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ ผู้วิจัยมุ่งแก้ปัญหาด้านรูปแบบ เพราะต้องการให้ผลงานมีมิติที่สลับซับซ้อนเพิ่มขึ้น

เมื่อมองเข้าไปในผลงานแล้วทำให้เกิดความรู้สึกเหมือนกำลังถูกดูดเข้าไปในพื้นที่อันสลบซับซ้อนที่มีระดับความตื่นตัวความลึกของพื้นที่แปรปรวนสุดที่จะคาดเดาได้ ซึ่งเมื่อหลงติดเข้าไปแล้วก็ยากที่จะหาทางออกหรือหลุดพ้นออกมาได้

4.2) เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1” ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัลเป็นเบื้องต้น เพื่อกำหนดโครงสร้างหลักของผลงาน จากนั้นนำไปพิมพ์ลงผ้าใบ แล้วทำการวาดภาพด้วยเทคนิคสีอะคริลิก เพื่อตกแต่งรายละเอียดเพิ่มเติม ตลอดจนใช้เทคนิคปะติดโดยใช้วัสดุจริงเข้าไปในผลงาน เพื่อช่วยให้เกิดมิติทางการมองที่สมจริงมากขึ้น

4.3) การพัฒนาทางความหมายของผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม ชื่อ “ดักฝัน No1” ผู้วิจัยต้องการให้ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้สื่อความหมาย คือ กลัวจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนา และกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนาอะไรคือสิ่งที่ทำให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ปรารถนา จากการศึกษาพบว่า โยแมงมุมและอัญมณี สามารถตอบคำถามที่ผู้วิจัยต้องการหาคำตอบได้ ดังนี้คือ

4.3.1) โยแมงมุม ผู้วิจัยเลือกใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายที่ต้องการแสดงออก เพราะประสบการณ์การรับรู้โดยทั่วไปของผู้คนเกี่ยวกับโยแมงมุมนั้น รับรู้ว่าโยแมงมุมเป็นกับดักสามารถดักจับเหยื่อได้อย่างเห็นผล เหยื่อที่หลงเข้าไปติดในโยแมงมุมมีโอกาสน้อยมากที่จะหลุดพ้นการดักจับของแมงมุมได้ ซึ่งโยแมงมุมสามารถตอบคำถามที่ผู้วิจัยต้องการหาคำตอบได้ ดังนี้คือ

4.3.1.1) โยแมงมุมเป็นสิ่งที่ทำให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ต้องการ ปรารถนา เพราะโดยธรรมชาติโยแมงมุมทำหน้าที่เป็นกับดักในการดักจับเหยื่อหรืออาหารให้แก่แมงมุม เพื่อความอยู่รอดในการดำรงชีวิตและเผ่าพันธุ์

4.3.1.2) โยแมงมุมช่วยป้องกัน ไม่ให้ได้รับในสิ่งที่ไม่ปรารถนา เพราะโดยธรรมชาติโยแมงมุมทำหน้าที่เป็นที่อยู่อาศัย ซึ่งเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยที่สุด สำหรับป้องกันภัยอันตรายให้แก่แมงมุม เพื่อสามารถมีชีวิตรอดปลอดภัยในการดำรงชีวิตและเผ่าพันธุ์

4.3.1.3) โยแมงมุม สามารถตอบโจทย์ทางด้านความเชื่อ ในการดำเนินชีวิตตามวิถีชีวิตของไทย เพราะเกี่ยวข้องกับความเชื่อที่เชื่อว่า โยแมงเป็นสิ่งที่ประหลาดจากฟ้า เป็นสิริมงคล

4.3.2) อัญมณีแต่ละชนิดแต่ละสีล้วน มีความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับความเป็นสิริมงคล ช่วยดลบันดาลให้ผู้ผู้มีฤทธิ์ อำนาจ และโชคลาภตามที่ปรารถนา ซึ่งความเชื่อของอัญมณีดังที่กล่าวมานี้ ก็สามารถตอบโจทย์ในเรื่องการปกป้องคุ้มกันได้

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต เป็นการวิจัยแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เพื่อศึกษาความเชื่อของไทยเกี่ยวกับความกลัวในวิถีชีวิตชุมชนที่ถ่ายทอดออกมาเป็นสัญลักษณ์ในการขจัดปัดเป่าสิ่งไม่ดี คือ ภัย อันตราย ความโชคร้าย ความทุกข์ยากให้ออกไปจากชีวิต และนำสิ่งดีงามเข้ามาในชีวิต คือ ความสุข ความเจริญ ความมั่งมี แล้วนำสัญลักษณ์ที่ได้จากการศึกษา ค้นคว้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตกรรมสื่อผสม ผู้วิจัยสรุปการวิจัย ตามลำดับดังนี้

6.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้คือ

6.1.1 ผลการศึกษา รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ สารสำคัญของความเชื่อของคนไทยเกี่ยวกับความกลัวในวิถีชีวิตชุมชนที่ถ่ายทอดออกมาเป็นสัญลักษณ์ในการปกป้องขจัดปัดเป่าเหตุร้าย

ผลการศึกษา รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ สารสำคัญของความเชื่อของคนไทยเกี่ยวกับความกลัวในวิถีชีวิตชุมชนที่ถ่ายทอดออกมาเป็นสัญลักษณ์ ในการขจัดปัดเป่าสิ่งไม่ดีให้ออกไปจากชีวิต และนำสิ่งดีงามเข้ามาในชีวิต โดยมีขอบเขตของการวิจัย คือ การศึกษา รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ สารสำคัญของความเชื่อเกี่ยวกับความกลัวของคนไทย ในภาคเหนือ ภาคกลาง และภาคอีสาน ซึ่งได้ทำการสรุปบริบทเกี่ยวกับความกลัว จากวิธีการศึกษาเอกสาร ตำรา ร่วมสังเกตการณ์และร่วมกิจกรรมด้านสังคม วัฒนธรรม และความเชื่อ ได้ดังนี้

1) ความกลัวของคนไทยมีบ่อเกิดแห่งความกลัวมาจากความรู้สึกไม่อยากประสบสิ่งที่ไม่ดีแก่ตัว รู้สึกไม่มั่นคงปลอดภัย เมื่อประกอบภาระงานอะไรก็ต้องการพบแต่ความสุข ความเจริญ สิ่งทีกลัวมากที่สุด คือ กลัวจะสูญเสียสิ่งที่มีอยู่ ยังมีอะไรดี ๆ อยู่มากเท่าไร ก็ยิ่งกลัวจะต้องสูญเสียมันไปมากเท่านั้น เช่น กลัวสูญเสียชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีสุขสบายต้องใช้ชีวิตทุกข์ยากลำบากพบแต่โชคร้าย สิ่งไม่เป็นมงคล กลัวความเสื่อมเสียชื่อเสียง กลัวสูญเสียชีวิต และกลัวไปเกิดในที่ที่ไม่ดี เช่น ในนรก เกิดเป็นสัตว์ดิรัจฉาน และเกิดเป็นเปรต ซึ่งความกลัวดังกล่าวมีแนวโน้มว่า กลัวในสิ่งที่ยังมาไม่ถึง มักคิดเป็นลางร้ายจะให้โทษมากกว่าลางดี

2) วิธีขจัดความกลัวของคนไทย อันมีมูลเหตุมาจากความกลัวในสิ่งที่ยังมาไม่ถึง คิดเป็นลางร้ายจะให้โทษมากกว่าลางดี ซึ่งเป็นความหวาดกลัวต่อภัยที่มองไม่เห็นตัว ดังนั้น จึงต้องหาอุบายปัดเป่าหรือป้องกันเหตุร้ายที่จะมีมา ด้วยวิธีในทำนองเดียวกัน คือหาสิ่งศักดิ์สิทธิ์มาเป็นเครื่องป้องกัน ดังนี้คือ

2.1) สัญลักษณ์ ตามความเชื่อของคนไทยที่นิยมใช้ในการจัดปัดเป่าเหตุร้าย นำสิ่งดีงามเข้ามาสู่ชีวิตสามารถแบ่งได้ คือ

2.1.1) สิ่งประติษฐิ์ เช่น ต้นไม้จักรวาล สวัสดิทกะ รอยพระพุทธรบาท เฉลวพิสมร พิริอด ตุ่มนกตุ้มหนู ตาข่าย จัปป์ง ยันต์ เป็นต้น

2.1.2) สัตว์ เช่น ช้าง เสือ วัว กวาง กบ แมงมุม เต่า และปลาตะเพียน

2.2) สี ตามความเชื่อของคนไทยนิยมใช้สีในเรื่องสิริมงคล ฤทธิ และอำนาจ จะพบว่า สีทุกสีที่คนไทยใช้มีความหมายสื่อในด้านดีทั้งหมด เพราะเป็นสีที่มีความเกี่ยวข้องกับสีกายของเทวดาประจำวันหรือเทวดาประจำดาวนพเคราะห์ เช่น พระอาทิตย์มีกายสีแดง พระจันทร์ กายสีเขียว พระอังคารกายสีแดงโกเมนหรือสีแก้วพราย พระพุธกายสีเขียวหรือสีมรกต พระพฤหัสบดีกายสีเหลืองบุษราคัมหรือสีแก้วไพฑูรย์ พระศุกร์กายสีเลื่อมประภัสสรหรือสีน้ำเงิน พระเสาร์กายสีดำหรือสีแดงคล้ำหรือสีม่วง พระราหูกายสีม่วง พระเกตุกายสีทอง จึงทำให้เกิดความเชื่อเกี่ยวกับการแต่งกายตามสีประจำวันในยามปกติและยามสงคราม นอกจากนี้ยังมีความเชื่อเกี่ยวกับสีของอัญมณี เช่น สีขาวของเพชรและสีขาวนวลของมุกดาหาร เชื่อว่าช่วยป้องกันสิ่งชั่วร้าย ช่วยให้ความรักสมหวัง มีความอุดมสมบูรณ์ มีอำนาจยศศักดิ์ สีแดงมณี เชื่อว่าช่วยให้มีอำนาจ ยศศักดิ์และชัยชนะ สีแดงโกเมน เชื่อว่าช่วยป้องกันสิ่งชั่วร้าย สมหวังในความรัก เป็นต้น

6.1.2 ผลของการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ของผู้วิจัยนั้น เริ่มจากการตั้งคำถามกับตนเองว่า ตนเองกลัวอะไร คำตอบที่ได้คือกลัวว่าตนเองจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนา คือ ผู้วิจัยมีความต้องการอยากจะทำแต่สิ่งดีๆ ในชีวิต พบแต่ความสุขความเจริญ และกลัวว่าจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา คือ ความโชคร้าย การเจ็บป่วย ความลำบากยากจน ด้วยความกลัวดังที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต โดยแบ่งเป็น 2 ช่วง ดังนี้คือ

1) การแสวงหารูปแบบทางศิลปะเพื่อสื่อความหมายในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ทำการทดลอง ค้นคว้า สร้างสรรค์ จนกระทั่งได้รูปแบบทางศิลปะที่เพียงพอต่อการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1.1) แบบร่าง ชื่อ “ต้นโพธิ์” ได้แรงบันดาลใจมาจากต้นโพธิ์ ร่างแบบร่างด้วยโปรแกรมวาดภาพ อะโดบี โฟโตชอป CS5 ภาพมีลักษณะเป็นต้นโพธิ์สีน้ำตาลเข้มที่มีกิ่งก้านสาขาแผ่กระจายเต็มพื้นหลังสีเทา โคนต้นโพธิ์ผูกผ้าสีสันสดใสรอบต้น ตามบริเวณโคนต้นโพธิ์ก็มักจะพบพระพุทธรูปชำรุด หรือสิ่งเคารพบูชาชำรุดแตกหัก ตามกิ่งก้านโยงด้วยธงสายสามเหลี่ยมสีแดง สีเหลือง สีเขียว สีบานเย็น เมื่อผู้วิจัยมองภาพต้นโพธิ์นี้แล้วทำให้รู้สึกอึดอัดและกลัว แต่เป็นความ

กลัวในแบบของความลึกลับ ความหวาดเสียว หรือความสยอง ดังนั้น แบบร่าง ชื่อ “ต้นโพธิ์” จึงยังไม่สามารถสื่อความหมายถึงความกลัวในทัศนะของผู้วิจัยได้

1.2) แบบร่าง ชื่อ “ต้นกฐิน” ได้แรงบันดาลใจมาจากต้นกฐิน ร่างแบบร่างด้วยโปรแกรมวาดภาพ อะโดบี โฟโตชอป CS5 ภาพมีลักษณะเป็นต้นไม้ประดิษฐ์ที่ลำต้น และกิ่งก้านมีสีส้มที่เกิดจากการวาด เพื่อให้มีลักษณะเหมือนการพันด้วยกระดาษแก้วสีส้มสดใส แขนงประดับด้วยสิ่งของที่ตนเองต้องการ และสิ่งของที่คิดว่าญาติสนิทมิตรสหายผู้ล่วงลับต้องการ เพื่อเตรียมเสียบไปไว้ใช้ในโอกาสยามที่ยังมีชีวิตอยู่และล่วงลับไปแล้ว และยังเป็นการส่งสิ่งปรารถนาเหล่านั้นไปให้ญาติมิตรที่ล่วงลับไปแล้ว แนวคิดของการทำบุญกฐินของคนไทยนี้ตรงกับความกลัวของผู้วิจัย คือ กลัวจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนา และกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา

1.3) แบบร่างที่ได้แนวคิดจากการปรับมุมมองของต้นกฐิน ได้แรงบันดาลใจมาจากต้นกฐิน ร่างแบบร่างด้วยโปรแกรมวาดภาพ อะโดบี โฟโตชอป CS5 ภาพมีลักษณะเป็นวงกลมเหมือนการแผ่อกของรัศมี ภายในวงกลมมีลักษณะเหมือนเส้นสานของ ร่างแห ตาข่าย รังนก และใยแมงมุม

1.4) แบบร่างที่ได้แนวคิดจากตาข่ายและร่างแห โดยได้แรงบันดาลใจมาจากตาข่าย ร่างแห และอัญมณี ร่างแบบร่างด้วยโปรแกรมวาดภาพ อะโดบี โฟโตชอป CS5 ภาพมีลักษณะเป็นการใช้เส้นหลากสีสานกันทับซ้อนกัน โดยสร้างให้เป็นรูปทรงอิสระ ซึ่งตาข่ายและร่างแหมีลักษณะเป็นปมอยู่ทั่วๆ ไป มีประโยชน์ใช้สอยในการดักจับในสิ่งที่ต้องการ อีกทั้งยังใช้ป้องกันสิ่งที่ไม่ต้องการ ตามความเชื่อของไทยและชาติต่างๆ มีคติเชื่อว่าปมนั้นเป็นเงื่อนตายแก่ไม่ออก สามารถใช้ป้องกันผีหรือสิ่งร้ายที่มีผู้กระทำด้วยเวทมนต์ได้ ส่วนอัญมณีคนไทยมีคติความเชื่อว่ามีคุณวิเศษและพลาภาพในการขจัดความมืด หากผู้ใดนำมาเป็นเครื่องประดับ ทำแหวนหรือเก็บไว้ในถุงใส่เงินทอง จะทำให้เกิดความสุข เจริญมั่งมี ด้วยทรัพย์สินสมบัติข้าวของ ประกอบไปด้วยโชคลาภ ซึ่งนับเป็นจุดเริ่มต้นของการนำสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ของการดักจับสิ่งที่ต้องการ และป้องกันสิ่งที่ไม่ต้องการ รวมทั้งสัญลักษณ์ของความเป็นสิริมงคลมาใช้สร้างสรรค์ผลงาน

2) การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ได้แรงบันดาลใจมาจากใยแมงมุม และอัญมณี ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรมวาดภาพ อะโดบี โฟโตชอป CS5 และการวาดภาพด้วยเทคนิคสีอะคริลิค โดยวาดเส้นให้มีค่าน้ำหนักของสีอ่อน - เข้ม แตกต่างกันไปใช้ในการสร้างสรรค์ เพื่อแทนค่าเป็นใยแมงมุมที่มีความสลับซับซ้อนของมิติที่เกิดจากการทอเส้นใยเล็กๆ ทับซ้อนกัน จนเกิดเป็นรูปร่างรูปทรงอิสระ ส่วนอัญมณีนั้นมีลักษณะเป็นก้อนเล็กๆ ผู้วิจัยนำเม็ดคริสตัลที่มีความแวววาวมาแทนค่าเป็นอัญมณีที่มีสีส้มหลากหลาย ซึ่งผู้วิจัยต้องการให้ผลงานสื่อความหมายถึง การขจัดปัดเป่าสิ่งไม่ดีให้ออกไปจากชีวิต และนำสิ่งดีงามเข้ามาในชีวิต โดยผู้วิจัยพยายามหาคำตอบให้กับตนเองว่า ทำอย่างไรจึงจะสื่อความหมายที่ต้องการแสดงออกได้ คือ กลัวจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนา และกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา อะไรคือสิ่งที่ทำให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ปรารถนา และไม่อยากจะให้เกิดสิ่งไม่ดี สิ่งที่ไม่ต้องการ ก็ต้องหาวิธีการป้องกัน

จากการศึกษาพบว่า โยแมงมุมและอัญมณี สามารถตอบคำถามที่ผู้วิจัยต้องการหาคำตอบได้ ดังนี้คือ

2.1) โยแมงมุม ผู้วิจัยเลือกใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายที่ต้องการแสดงออก เพราะจากประสบการณ์การรับรู้โดยทั่วไปของผู้คนเกี่ยวกับโยแมงมุมนั้น รับรู้กันว่า โยแมงมุมเป็นกับดักที่เกิดจากความพยายามของแมงมุมได้ดักทอเส้นใยออกมาจากเลือดเนื้อของมัน เพื่อให้ใยนั้นเป็นที่อยู่อาศัยอันอบอุ่นปลอดภัย และให้ใยนั้นเป็นกับดัก สำหรับดักจับเหยื่อได้อย่างเห็นผล เหยื่อที่หลงเข้าไปติดในโยแมงมุมมีโอกาสน้อยมากที่จะหลุดพ้นจากการดักจับของแมงมุมออกมาได้ ดังนั้น โยแมงมุมจึงเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถตอบคำถามที่ผู้วิจัยต้องการหาคำตอบได้ ดังนี้คือ

2.1.1) โยแมงมุมเป็นกับดัก ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการดักจับสิ่งที่ต้องการ สิ่งที่ปรารถนา เพราะโดยธรรมชาติโยแมงมุมทำหน้าที่เป็นกับดักในการดักจับเหยื่อหรืออาหารให้แก่แมงมุม เพื่อความอยู่รอดในการดำรงชีวิตและเผ่าพันธุ์

2.1.2) โยแมงมุมเป็นสิ่งที่ช่วยป้องกัน ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการป้องกันไม่ให้ได้รับในสิ่งที่ไม่ปรารถนา เพราะโดยธรรมชาติโยแมงมุมทำหน้าที่เป็นที่อยู่อาศัย ซึ่งเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยที่สุด สำหรับป้องกันภัยอันตรายให้แก่แมงมุม เพื่อสามารถมีชีวิตอยู่รอดปลอดภัยในการดำรงชีวิตและเผ่าพันธุ์

2.1.3) โยแมงมุมเกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องความเป็นสิริมงคล ซึ่งเชื่อว่า โยแมงมุมเป็นสิ่งที่ประทานจากฟ้า จึงสามารถตอบโจทย์ทางด้านความเชื่อในการดำเนินชีวิตตามวิถีชีวิตของไทย

2.2) อัญมณี ผู้วิจัยเลือกนำอัญมณีมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายที่ต้องการแสดงออก ดังนี้

2.2.1) อัญมณี ตามการรับรู้ของผู้คนทั่วไป รับรู้กันว่าเป็นสิ่งที่มีมูลค่าและคุณค่า ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงสิ่งที่ผู้วิจัยปรารถนา

2.2.2) อัญมณีแต่ละชนิดแต่ละสีล้วน มีความเชื่อเกี่ยวข้องกับความเป็นสิริมงคล ช่วยดลบันดาลให้ผู้ผู้มีฤทธิ์ อำนาจ ช่วยป้องกันสิ่งชั่วร้าย มีความอุดมสมบูรณ์ ช่วยให้ความรักสมหวัง และโชคลาภตามที่ปรารถนา ซึ่งความเชื่อของอัญมณีดังที่กล่าวมานี้ สามารถตอบโจทย์ในเรื่องการปกป้องคุ้มครองกันได้

จากข้อมูลดังที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้เลือกนำโยแมงมุมและอัญมณีมาใช้เป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อความหมายที่ต้องการแสดงออกถึงความกลัวของตนเอง ซึ่งกลัวจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนา และกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา โดยนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ซึ่งรายละเอียดของผลงานสร้างสรรค์ในแต่ละชิ้น ผู้วิจัยได้อธิบายไว้ในผลการวิเคราะห์ข้อมูลในบทที่ 5

6.2 อภิปรายผล

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต มีประเด็นการอภิปราย 3 ประเด็น ดังนี้คือ

1. ความกลัว
2. การสร้างสรรค์ผลงานจิตกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต
3. องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต

6.2.1 ความกลัว

มูลเหตุสำคัญในการวิจัยครั้งนี้ คือ ความกลัวของผู้วิจัยเริ่มต้นเกิดขึ้นในวัยเด็ก อายุ ประมาณ 6-8 ปี ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่ติดฝังลึกในจิตใจของผู้วิจัยตลอดมานั้นคือ เหตุการณ์ที่ตนเอง ถูกใช้ให้ไปซื้อของชำ ในตอนกลางคืนปากซอยหน้าหมู่บ้านคนเดียว บริเวณทางเดินนั้นมีมืดมากไม่สามารถมองเห็นสิ่งต่างๆ ได้ชัดเจนนัก เห็นแต่เงาดำๆ คลุมเคลือ ซึ่งในขณะนั้นทำให้ความคิด ผันจินตนาการของผู้วิจัยได้เกิดขึ้น และได้แปลค่าจากต้นไม้ อาคารบ้านเรือนที่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจนในตอนกลางวันมาเป็นสิ่งที่น่าหวาดกลัว เหมือนมีอะไรบางอย่างแอบซุ่มมองดู เพื่อคอยหาโอกาสที่จะทำร้าย แต่เมื่อเดินต่อไปข้างหน้าและเริ่มมองเห็นแสงจากเสาไฟฟ้า จากอาคารบ้านเรือน จึงเริ่มรู้สึกอุ่นใจขึ้น คลายความหวาดกลัวและหวังว่าถ้าเดินไปถึงจุดที่มีแสงสว่างก็จะปลอดภัย ซึ่งในเรื่องสาเหตุของความกลัวเหล่านี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ไสภิดา นันทพรภิมย์ (2548: ง) ในการวิจัยเรื่องความกลัวปกติของเด็กและวัยรุ่นในเขตกรุงเทพฯ อายุ 7-18 ปี จำนวน 915 คน ได้จัดกลุ่มความกลัวไว้ 5 กลุ่ม คือ 1) กลัวความตาย 2) กลัวสิ่งที่เป็นอันตรายถึงชีวิต 3) การกลัว คน สัตว์ 4) กลัวสิ่งที่ไม่น่าไว้วางใจ และ 5) การกลัวผี ทั้งยังพบว่า เด็กหญิงมีระดับความกลัวมากกว่าเด็กชาย และมาสโลว์ เชื่อว่า ความกลัวหลายๆ อย่าง ตั้งแต่ระดับสามัญจนถึงระดับผิดปกติ นั้น เกิดจากการไม่ได้รับการตอบสนองความรู้สึกมั่นคงปลอดภัยเพียงพอ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2551: 115-122)

จากความกลัวในวัยเด็กที่ติดฝังลึกในจิตใจของผู้วิจัยนี้ ได้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ระดับบัณฑิตศึกษา โดยการนำรูปทรงของธรรมชาติ อันได้แก่ พุ่มไม้ ใบไม้ที่สลัดซับซ้อนมาผสมผสานกับรูปทรงเรขาคณิตที่เป็นระเบียบแบบแผนของอาคารบ้านเรือน ด้วยการเลือกใช้ทิวทัศน์ในตอนกลางคืนที่มองผ่านทะลุใบไม้ พุ่มไม้ ออกไปเห็นแสงที่ปรากฏอยู่ในอาคารบ้านเรือน นำมาสร้างเป็นผลงานภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) ที่สื่อถึงบรรยากาศของความมืด ความเยือกเย็น แต่ยังคงได้รับความอบอุ่นจากแสงที่เล็ดลอดมาจากอาคารบ้านเรือน เสมือนการมองเห็นความหวัง หรือมีสิ่งดีงาม ความปลอดภัยรออยู่ข้างหน้า

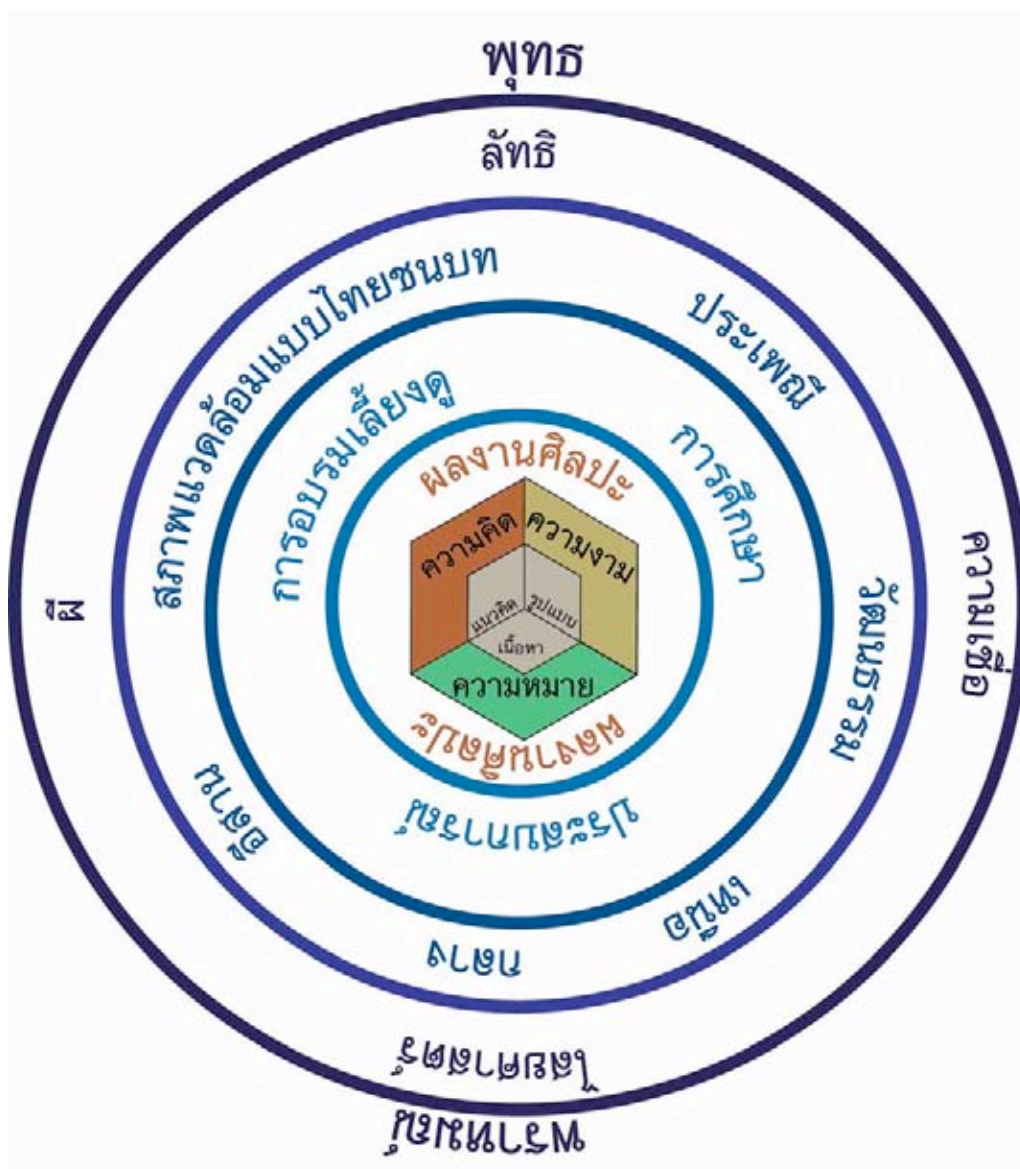
เมื่อเติบโตขึ้น ความกลัวก็ยังคงอยู่ แต่ความกลัวบางเรื่องได้ลดน้อยลงไปบ้าง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ไสภิดา นันทพรภิมย์ (2548: ง) ที่พบว่า ปริมาณความกลัวลดลงในกลุ่มอายุที่เพิ่มขึ้น ความกลัวที่ยังคงอยู่ คือ รู้สึกไม่อยากประสบสิ่งที่ไม่ดีแก่ตัวเอง และรู้สึกหวาดเพราะคาดว่าจะประสบภัย พบความโชคร้าย การดำเนินชีวิตไม่ราบรื่น ทุกข์ยากลำบาก ซึ่งความกลัวดังกล่าว พระพุทธเจ้าได้ตรัสไว้ในพระสูตรตันตปิฎกเรียกว่า “อาชีวิตรภัย” คือภัยอันเนื่องมาจาก

การดำเนินชีวิต (พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2539: 723 และพระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตโต), 2553: 170) ดังนั้น เมื่อผู้วิจัเกิดความกลัวขึ้นมาก็จะใช้วิธีป้องกันภัยตามความเชื่อที่ถูกหล่อหลอมและฝังลึกอยู่ในจิตใจตลอดมา ด้วยการสวดมนต์ การสะเดาะเคราะห์ และการเซ่นสรวงบูชาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ตลอดจนนำสิ่งที่เชื่อว่าเป็นมงคลหรือศักดิ์สิทธิ์บูชาพกติดตัว เพราะเชื่อว่าสิ่งต่างๆ เหล่านั้น จะทำให้ปลอดภัยจากอันตรายทั้งปวง และดลบันดาลให้สมหวังตามที่ตนปรารถนา

จากสภาพแวดล้อมและการอบรมเลี้ยงดูที่ผู้วิจัถูกปลูกฝังมาตั้งแต่เด็ก ในสังคมแบบไทยชนบทภาคเหนือตอนล่างภาคกลางตอนบน รวมทั้งประสบการณ์ที่ได้ไปศึกษาเล่าเรียนในภาคเหนือ และได้ไปใช้ชีวิตเพื่อประกอบอาชีพการงานในภาคอีสาน ยิ่งทำให้ผู้วิจัได้พบเห็นวัฒนธรรม ความเชื่อของท้องถิ่นต่างๆ ที่ถูกหล่อหลอมมาจากความเชื่อทางศาสนาพุทธ ศาสนาพราหมณ์ และความเชื่อในการนับถือผี ซึ่งเป็นผีบรรพบุรุษ โดยเฉพาะทางภาคเหนือและภาคอีสาน ยังคงพบความเชื่อนี้อยู่มาก เช่น พิธีเลี้ยงผีปู่แสะย่าแสะ พิธีเสียดผี พิธีโຈลมะมัด แม้แต่เมื่อเหตุการณ์น้ำท่วมกรุงเทพมหานคร ประมาณเดือนตุลาคม พ.ศ. 2554 ยังมีพระผู้ใหญ่ที่น่าเคารพนับถือหลายท่านเสนอให้ทำพิธีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เพื่อขับไล่น้ำไม่ให้ท่วม เป็นต้น ด้วยสาเหตุนี้ผู้วิจัจึงเชื่อว่า เมื่อนึกถึงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในยามที่ได้รับความทุกข์ร้อน ในยามที่ภัยจะช่วยให้สามารถอยู่รอดปลอดภัยได้ ซึ่ง อมรา พงศาพิชญ์ (2541: 29-33) กล่าวว่า ไม่จำเป็นที่จะต้องสืบค้นให้ได้ว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์นั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร เพียงแต่ยอมรับว่ามีความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ก็นับว่าพอแล้ว

6.2.2 การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานมาจากความกลัวของผู้วิจั คือ กลัวจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนาและกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา ซึ่งเมื่อเกิดความกลัวขึ้น ก็มักจะใช้วิธีขจัด ป้องกันภัยตามความเชื่อที่ถูกหล่อหลอมและฝังลึกอยู่ในจิตใจตลอดมา ตลอดจนนำสิ่งที่เชื่อว่าเป็นมงคลหรือศักดิ์สิทธิ์บูชาพกติดตัว เพราะเชื่อว่าสิ่งต่างๆ เหล่านั้น จะทำให้ปลอดภัยจากอันตรายทั้งปวง มีผลานุภาพลดบันดาลให้สมหวังตามที่ตนปรารถนา ซึ่งกระบวนการที่ถูกหล่อหลอมมาตั้งแต่เด็กจนโตนั้น ถือได้ว่าให้อิทธิพลทางความคิด และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้วิจั โดยสามารถสังเคราะห์ออกมาเป็นแผนภูมิได้ดังแผนภูมิที่ 13

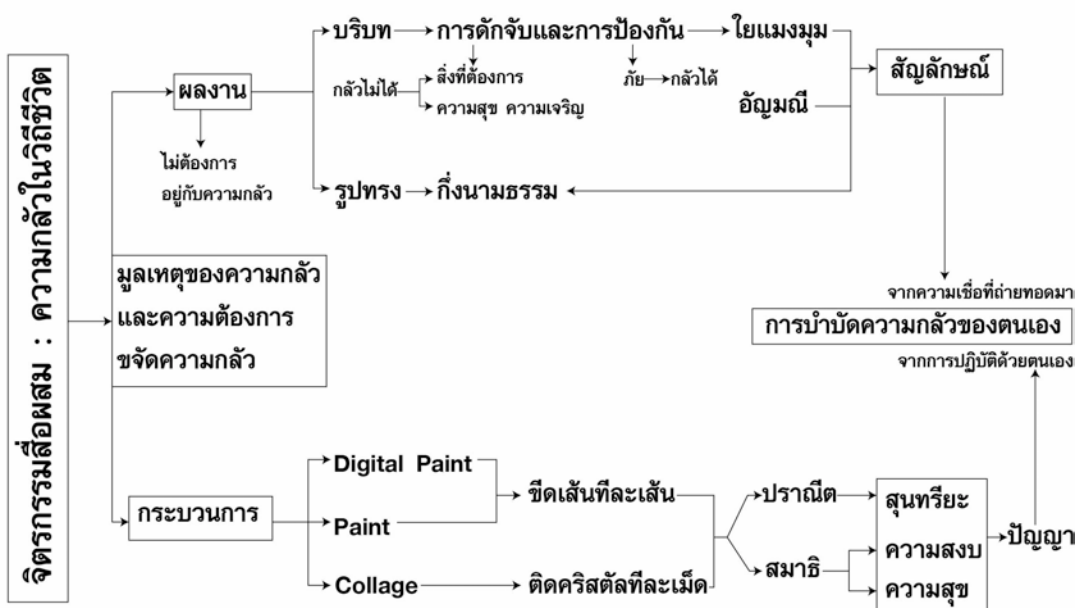


แผนภูมิที่ 13 บริบทของศาสนา สังคม และวัฒนธรรม ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

สามารถอธิบายแผนภูมิที่ 13 ได้ว่า ศาสนาพุทธและศาสนาพราหมณ์เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดเป็นลัทธิ ความเชื่อเกี่ยวกับไสยศาสตร์ และมี จากนั้นจึงทำให้เกิดประเพณี วัฒนธรรม ประจำท้องถิ่น โดยเฉพาะในสภาพแวดล้อมไทยชนบทที่ผู้วิจัยอาศัยอยู่ในภาคเหนือ ภาคกลาง และภาคอีสาน ดังนั้น จากการที่ผู้วิจัยจึงได้รับการอบรม เลี้ยงดู การศึกษา และประสบการณ์จาก บริบททางศาสนา ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อจากทั้ง 3 ภูมิภาคดังกล่าว จึงมีอิทธิพลต่อการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้วิจัย โดยผลงานศิลปะของผู้วิจัยมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วน คือ ความคิด ความงาม และความหมาย

6.2.3 องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยเชิงสร้างสรรค์กิจกรรมสื่อผสม

จากบริบทของศาสนา สังคม และวัฒนธรรม ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้วิจัยดังกล่าว จึงได้เกิดผลงานกิจกรรมสื่อผสม:ความกลัวในวิถีชีวิต ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำมาสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ได้ ดังนี้คือ



แผนภูมิที่ 14 องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยเชิงสร้างสรรค์กิจกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต

จากแผนภูมิที่ 14 องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยเชิงสร้างสรรค์กิจกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ผู้วิจัยสามารถแบ่งประเด็นการอภิปรายได้ 3 ประเด็น คือ ผลงานสร้างสรรค์ กระบวนการสร้างสรรค์ และการบำบัดความกลัวของตนเอง

1) ผลงานสร้างสรรค์ ในการสร้างสรรค์กิจกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต มีมูลเหตุมาจากความกลัวของผู้วิจัยที่กลัวว่าตนเองจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนา และกลัวว่าตนเองจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนา ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ไอแมงมุมและอัญมณีมาเป็นสัญลักษณ์ โดยใช้ไอแมงมุมเป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงความหมายของการดักจับสิ่งที่ปรารถนาและการป้องกันภัย และเลือกใช้อัญมณีเป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อความหมายถึงสิ่งที่ผู้วิจัยปรารถนา จากการเลือกใช้สัญลักษณ์รูปทรงของไอแมงมุมและอัญมณี จึงก่อให้เกิดรูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม ด้วยการใช้สี และเส้นที่ละเอียดอ่อน ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสามารถแบ่งประเด็นในการอภิปรายได้ 2 ประเด็น คือ สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ และรูปแบบของการสร้างสรรค์

1.1) สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ คือ การดักจับและการป้องกัน ซึ่งสิ่งที่ต้องการดักจับ คือ ความสุข ความเจริญ โชคลาภ ทรัพย์สินเงินทอง ส่วนการป้องกัน คือ ป้องกันภัย อันตราย เช่น ความทุกข์ยากลำบาก ความเจ็บป่วย สิ่งชั่วร้ายที่จะเข้ามาในชีวิต ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษา ค้นคว้า สัญลักษณ์ที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทย พบว่า โยแมงมุมและอัญมณี สามารถนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิตได้ ดังเหตุผลต่อไปนี้ คือ

1.1.1) โยแมงมุม มีบริบทที่สามารถสื่อความหมายในด้านต่างๆ ได้ดังนี้

1.1.1.1) ทางด้านความเชื่อ โยแมงมุมมีความเชื่อเกี่ยวกับความศักดิ์สิทธิ์ ความเป็นสิริมงคล โดยเชื่อกันว่า โยแมงมุมเป็นสิ่งที่ประทานจากฟ้า หลวงปู่ศุข วัดปากคลองมะขามเฒ่า จังหวัดชัยนาท กล่าวถึงความเชื่อเกี่ยวกับแมงมุมไว้ว่า แมงมุมเป็นสัตว์ขยันและสะอาด ไม่ชอบออกไล่เหยื่อไปตามที่ต่างๆ เหมือนสัตว์ทั่วไป แต่จะคอยชักใยสร้างอาณาเขตเอาไว้เพื่อดักแมลง ใยของแมงมุมมักจะชักใยขนาดใหญ่ได้นั้น ต้องมีความมานะพยายามอย่างยิ่ง แมงมุมจะไม่ไล่เหยื่อไปนอกเขตใยของมันและจะไม่ไล่ให้แมลงตกใจบินหรือคลานไปติดใยแต่จะรออยู่กับที่จนเหยื่อหลงเข้ามาติดใยของมันเอง แล้วจึงจะออกมาพันซ้ำและจับกินหมายความว่า แมงมุมจะกินสัตว์ที่ถึงฆาตหรือถึงแก่วาระหมดชีวิตเรียกว่า เมื่อถึงที่ตาย หมดเวลาที่จะเข้ามาติดใย

1.1.1.2) ทางด้านกายภาพ โดยธรรมชาติแมงมุมใช้ใย เพื่อเป็นที่อยู่อาศัยอันอบอุ่นปลอดภัย และใช้ใยนั้นเป็นกับดัก สำหรับดักจับเหยื่อได้อย่างเห็นผล เหยื่อที่หลงเข้าไปติดในใยแมงมุมมีโอกาสน้อยมากที่จะหลุดพ้นจากการดักจับของแมงมุมออกมาได้ ความน่าสนใจของเส้นใยแมงมุมอยู่ที่คุณสมบัติทางกลศาสตร์ คือมีทั้งความเหนียวและความแข็งแรง โยบางแบนสามารถยืดออกได้ 2 ถึง 3 เท่าโดยไม่ขาด และมีความแข็งแรงกว่าเส้นใยเหล็กที่มีน้ำหนักเท่ากันถึง 6 เท่า และเกือบแข็งแรงเท่ากับเส้นใยเคฟลาร์ที่เป็นเส้นใยที่แข็งแรงที่สุดที่มนุษย์ผลิตได้แต่เหนียวกว่า และมีความยืดหยุ่นดีกว่าเคฟลาร์ นอกจากนี้ กระบวนการผลิตเส้นใยของแมงมุมเป็นวิธีที่ไม่สร้างมลภาวะเหมือนการผลิตเส้นใยของมนุษย์

1.1.1.3) ทางด้านรูปร่างรูปทรง โยแมงมุมมีรูปร่างรูปทรงที่อิสระสามารถก่อเป็นรูปร่างรูปทรงอย่างไรก็ได้ ตามแต่แมงมุมนั้นจะถักทอใยของมันให้ไปยึดเกาะกับวัตถุสิ่งของใดๆ โดยเริ่มต้นจากเส้นเพียงเส้นเดียวถักทอเชื่อมโยงจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง จนกระทั่งเกิดความสลับซับซ้อนของมิติทางรูปทรงจากการทอเส้นใยเล็กๆ ทับซ้อนกันเป็นรูปร่างรูปทรงขึ้นมา ซึ่งรูปร่างรูปทรงของโยแมงมุมนี้เปรียบเสมือนการวาดเส้น (Drawing) ทางธรรมชาติหรือประติมากรรม (Sculpture) ที่เกิดจากธรรมชาติ เมื่อผู้วิจัยได้ทำการศึกษา รวบรวม โยแมงมุมชนิดต่างๆ จึงทำให้ผู้วิจัยเกิดความมหัศจรรย์ขึ้นในใจว่า ธรรมชาติสามารถสร้างสรรค์สิ่งที่สวยงาม ซับซ้อน รวมทั้งยังได้สร้างองค์ประกอบในการใช้สอยที่มีประสิทธิภาพมาให้อีกด้วย

จากบริบท 3 ทั้งด้านของโยแมงมุม คือ ด้านความเชื่อ ด้านกายภาพ และด้านรูปร่างรูปทรง ทำให้ผู้วิจัยเกิดความรู้สึกชอบและพอใจ อีกทั้งยังตอบใจทศความกลัวจะ

ไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนาและกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนาของผู้วิจัยได้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกใยมองมมมาใช้เป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงความหมายของการดักจับสิ่งที่ปรารถนาและการป้องกันภัยในผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต

1.1.2) อัญมณี มีบริบทที่สามารถสื่อความหมายในด้านต่างๆ ได้ดังนี้

1.1.2.1) ทางด้านความเชื่อ ในภาคเหนือของไทยเรียกอัญมณีว่า “มณีรัตน์หรือแก้ววิเศษ” แบ่งได้ 24 ชนิด และตามความเชื่อในภาคกลางของไทยสามารถแบ่งอัญมณีได้ 9 ชนิด ซึ่งอัญมณีในแต่ละชนิดแต่ละสีล้วน ตามความเชื่อของไทยเชื่อว่า มีคุณวิเศษและพลาณภาพในการขจัดความมืด สามารถส่องแสงสว่างได้ในที่มีฝุ่นธุลีไกล 1 โยชน์ รวมทั้งสามารถส่องประกายลงไปใต้น้ำหรือที่มีโคลนตมได้ หากผู้ใดนำมาเป็นเครื่องประดับ ทำแหวนหรือเก็บไว้ในถุงใส่เงินทองจะทำให้เกิดความสุข ความเจริญ มั่งมีด้วยทรัพย์สินเงินทอง ประกอบไปด้วยโชคลาภ

1.1.2.2) ทางด้านสีล้วน อัญมณีมีสีล้วนหลากหลายและสวยงาม เมื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานจึงสามารถช่วยสร้างให้เกิดจุดเด่นในผลงานได้ โดยใช้ความสดใสแวววาวของคริสตัลมาแทนค่าเป็นสีล้วนอัญมณี ซึ่งเป็นจุดเล็กที่มีสีล้วนหลากหลาย เพื่อให้เกิดการกระทบกับสายตาผู้ชมไปตามมุมต่างๆ ในขณะรับชมผลงาน ไม่ว่าผู้ชมจะยืนชมอยู่ ณ จุดใด

จากบริบท 2 ทั้งด้านของอัญมณี คือ ด้านความเชื่อและด้านสีล้วน ทำให้ผู้วิจัยเกิดความรู้สึกชอบและพอใจในความสดใส แวววาว ความมีมูลค่า และคุณค่าของอัญมณี อีกทั้งยังตอบโจทย์ความกลัวจะไม่ได้ในสิ่งที่ปรารถนาและกลัวจะได้ในสิ่งที่ไม่ปรารถนาของผู้วิจัยได้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกอัญมณีมาใช้เป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อความหมายถึงสิ่งที่ผู้วิจัยปรารถนา คือ ความสุข ความเจริญ ความมั่งมีด้วยทรัพย์สินเงินทอง ประกอบไปด้วยโชคลาภ

1.2) รูปทรงของการสร้างสรรค์ ในผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต ผู้วิจัยได้นำรูปทรงของใยมองมมและสีล้วนอัญมณีมาใช้ในการสร้างสรรค์ ซึ่งรูปทรงของใยมองมมประกอบขึ้นจากเส้นหลายๆ เส้น ถักทอทับซ้อนกันจนเกิดเป็นมิติและรูปทรง ผู้วิจัยจึงวาดเส้นที่มีค่าน้ำหนักของสีอ่อน-เข้ม แตกต่างกันมาใช้ในการสร้างสรรค์ เพื่อแทนค่าเป็นใยมองมม ส่วนอัญมณีนั้นมีลักษณะเป็นก้อนเล็กๆ ผู้วิจัยจึงนำเม็ดสีที่มีความแวววาวของคริสตัลมาแทนค่าเป็นอัญมณี ซึ่งเป็นจุดเล็กที่มีสีล้วนหลากหลาย ดังนั้น ในผลงานสร้างสรรค์จึงประกอบด้วยส่วนมูลฐานทางศิลปะ (Elements of Art) คือ เส้น จุดและสี แล้วนำมาจัดองค์ประกอบ เพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพทางศิลปะ (Unity) ด้วยหลักการทางศิลปะ (Principles of Art) จึงส่งผลให้ผลงานสร้างสรรค์มีรูปแบบในลักษณะกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) ที่ใช้สีและเส้นอย่างละเอียดอ่อนปราณีต

2) กระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อการขจัดความกลัว โดยการนำเส้นที่ละเอียดเป็นตัวสร้างให้เกิดสมาธิ ความสงบ ความสุข และปัญญา ดังนั้น ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยเริ่มด้วยการคัดเลือกแบบใยมองมมที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและรวบรวม โดยพิจารณาจากใยมองมมที่มีรูปร่างรูปทรงสวยงามตามความพอใจของตนเอง จากนั้นจึงสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรมวาด

ภาพ อะโดบี โฟโตชอป CS5 และการวาดภาพด้วยเทคนิคสีอะคริลิค โดยการเลือกใช้พู่กันกลมขนาดเล็กที่สุด ด้วยการขีดเส้นที่ละเส้นจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง เพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงกันทุกเส้น เมื่อปฏิบัติการขีดเส้นได้ชั่วขณะหนึ่งและขีดเส้นในตำแหน่งที่ต้องการแล้ว ผู้วิจัยได้ถอยออกมาดูผลงาน เพื่อทำการตัดสินใจว่าจะเริ่มขีดเส้นตรงส่วนใดในผลงานต่อไป ซึ่งหลักเกณฑ์ในการพิจารณาตัดสินใจกำหนดตำแหน่งในการขีดเส้นครั้งต่อไปนั้น ผู้วิจัยได้ใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยพิจารณาถึงค่าน้ำหนักของสีที่ทำให้เกิดมิติทางการมองเห็นและจุดเด่นของภาพ ตลอดจนความสมดุลของภาพ อันนำไปสู่เอกภาพในผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งกระบวนการดังกล่าวจะเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาในการสร้างสรรค์ จนกระทั่งพิจารณาว่าได้ผลงานตามที่ต้องการและพอใจแล้ว

ในขณะที่สร้างสรรค์ผลงานด้วยการขีดเส้นที่ละเส้น โดยคิดอยู่ตลอดเวลาว่า ตนเองเป็นเสมือนแมงมุมที่กำลังชักใย จึงมุ่งมั่นที่จะชักทอเส้นใยโดยการขีดเส้นให้ดีที่สุด ด้วยขนาดสม่ำเสมอตั้งแต่ต้นจรดปลายเส้น เส้นทุกเส้นต้องมีความคมชัดและนิ่งไม่สั่นไหว เมื่อมีความมุ่งมั่นที่จะขีดเส้นให้ดีที่สุด จึงมีจิตใจจดจ่ออยู่กับการขีดเส้นเป็นเวลานาน ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้เข้าอยู่ในภวังค์ สายตาจับจ้องอยู่ที่ปลายพู่กันและจุดเริ่มต้นที่ต้องการขีดเส้น แล้วสายตาก็ค่อยๆ เคลื่อนที่ไปพร้อมกับปลายพู่กันไปยังจุดเชื่อมต่อปลายทาง ซึ่งการกระทำเช่นนี้ซ้ำๆ กัน อย่างต่อเนื่องส่งผลให้ผลงานสร้างสรรค์ปรากฏเส้นสานขนาดเล็กคล้ายเส้นใยแมงมุมชักทอ เชื่อมโยงกันตลอดทั้งภาพ ในบริเวณใดที่ขีดเส้นทับซ้อนกันมากกว่าบริเวณอื่น ก็จะทำให้มองเห็นความสลับซับซ้อนของเส้นและน้ำหนักได้มากกว่าบริเวณที่ขีดเส้นน้อยกว่า และยังทำให้มองเห็นว่าเส้นบริเวณที่ขีดทับซ้อนกันมากๆ ด้วยน้ำหนักสีอ่อนลงเรื่อยๆ นั้น ได้พุ่งออกมาจากผืนผ้าใบ ในส่วนบริเวณที่ขีดเส้นด้วยน้ำหนักสีเข้มและขีดเส้นให้ห่างจากกันเล็กน้อย ไม่ขีดเส้นทับซ้อนกันมากนัก ก็ช่วยสร้างมิติในภาพผลงานให้ดูลึกไกลอีก จึงกล่าวได้ว่าผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ใช้เส้นเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์ให้ปรากฏเป็นรูปร่างรูปทรง ตามความคิดและจินตนาการของผู้วิจัย ดังนั้น ผลงานสร้างสรรค์ที่ก่อรูปขึ้นมาจากการค่อยๆ ขีดเส้นที่ละเส้น จึงปรากฏให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความละเอียดอ่อน ความปราณีต ความตั้งใจ และความมุ่งมั่น เพื่อสร้างสรรค์ให้ได้ผลงานอันสวยงาม ซึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ที่ประกอบไปด้วย ความมุ่งมั่น ความตั้งใจนั้น ทำให้ผู้วิจัยมีจิตใจจดจ่ออยู่กับการขีดเส้น สามารถตัดความคิดฟุ้งซ่านในเรื่องอื่นๆ ลงได้ จนกระทั่งทำให้ผู้วิจัยเกิดสมาธิอันนำไปสู่ความสงบ และความสุข

ส่วนในกระบวนการสร้างประกาย โดยการติดคริสตัล ด้วยการใช้น้ำหนักการจัดองค์ประกอบศิลป์พิจารณาถึงค่าน้ำหนักของสีที่ทำให้เกิดมิติทางการมองเห็น และจุดเด่นของภาพ ตลอดจนความสมดุลของภาพ เพราะผู้วิจัยต้องการให้ความแวววาวจากคริสตัลกระทบต่อสายตาผู้ชมไปตามมุมต่างๆ ในขณะที่รับชมผลงาน ไม่ว่าจะผู้ชมจะยืนชมอยู่ ณ จุดใด ดังนั้น ในการติดคริสตัลต้องค่อยๆ บรรจงติดเม็ดคริสตัลทีละเม็ด ติดได้หนึ่งเม็ดก็ถอยออกมาดู เพื่อทำการตัดสินใจว่าจะติดคริสตัลลงในตำแหน่งใด ซึ่งในการติดคริสตัลนี้ ผู้วิจัยได้บรรจงติดอย่างปราณีต เมื่อ

พิจารณาเห็นว่า ผลงานสร้างสรรค์ของตนเองมีความเป็นเอกภาพสวยงามตามความต้องการ และพอใจแล้ว เมื่อได้เห็นผลสำเร็จของผลงานก็ทำให้เกิดเป็นความสุข ความปิติ มีความอึดอ้อมใจ

3) การบำบัดความกลัวของตนเองในผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต สามารถแบ่งส่วนประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานออกได้ 2 ส่วนสำคัญ คือ ผลงาน และกระบวนการ ซึ่งทั้ง 2 ส่วนนี้ สามารถใช้บำบัดความกลัวของผู้วิจัยได้ ดังนี้คือ

3.1) ผลงาน เลือกใยแมงมุมและอัญมณีมาใช้เป็นสัญลักษณ์ เพราะทั้งใยแมงมุมและอัญมณี มีบริบททางด้านความเชื่อเกี่ยวกับความศักดิ์สิทธิ์ ความเป็นสิริมงคล เช่น ใยแมงมุม เชื่อกันว่า เป็นสิ่งที่ประทอนจากฟ้า ส่วนของอัญมณีตามความเชื่อของไทย เชื่อว่า มีคุณวิเศษและพลาคุณภาพในการดลบันดาลให้พบแต่ ความสุข ความเจริญ มีความมั่งมีด้วยทรัพย์สินเงินทอง ดังนั้น จากความเชื่อเกี่ยวกับใยแมงมุมและอัญมณีที่ถูกถ่ายทอดกันมาจากบรรพบุรุษ จึงสามารถช่วยบำบัดความกลัวของผู้วิจัยให้คลายความหวาดกลัวลง เพราะในการคิดให้ตนเองรู้สึกสบายใจไม่วิตกกังวล ควรคิดถึงแต่เรื่องที่ดีงาม ยิ่งคิดถึงแต่เรื่องน่ากลัว ความกลัวจะดูตึงเอาสิ่งทีนี้กลัวให้มาถึงเร็วขึ้น ดังเช่น หลวงวิจิตรวาทการ (2553: 79-80) ด้วยเหตุนี้ จึงกล่าวได้ว่า ผู้วิจัยได้รับการบำบัดความกลัวของตนเอง จากความเชื่อที่ถูกถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ โดยผ่านสัญลักษณ์ที่มีความหมายสื่อถึง ความศักดิ์สิทธิ์ ความเป็นสิริมงคล มีฤทธิ์อำนาจในการดลบันดาลให้พบแต่ ความสุข ความเจริญ ด้วยการเลือกนำมาใช้สร้างสรรค์เป็นรูปร่างรูปทรง จนก่อให้เกิดรูปแบบทางศิลปะในลักษณะกึ่งนามธรรม (Semi Abstract)

3.2) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน สร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมวาดภาพ อะโดบีไฟโตชอป CS5 การวาดภาพด้วยเทคนิคสีอะคริลิค และการปะติด โดยทำการขีดเส้นที่ละเส้น และบรรจุจุดเม็ดคริสตัลที่ละเม็ด ซึ่งผู้วิจัยมีความมุ่งมั่นที่จะสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาดีที่สุด ดังนั้นจึงมีจิตใจจดจ่ออยู่กับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทุกขั้นตอน จึงส่งผลให้เกิดความปรารถนารุ่งขึ้นในผลงานสร้างสรรค์ อันนำไปสู่ความงดงาม และในกระบวนการสร้างสรรค์เหล่านี้ทำให้เข้าไปอยู่ในภวังค์ สามารถตัดความคิดฟุ้งซ่านในเรื่องอื่นๆ ลงไปได้ จนกระทั่งให้เกิดสมาธิ ดังนั้น จึงทำให้จิตใจเกิดความสงบ เมื่อพยายามสร้างสรรค์ผลงานให้สำเร็จได้ตามความต้องการแล้ว สุดท้ายเมื่อพิจารณาเห็นว่าผลงานสร้างสรรค์ของตนเองมีความเป็นเอกภาพสวยงาม พร้อมทั้งได้เห็นผลสำเร็จของผลงานก็ทำให้เกิดเป็น ความสุข ความปิติ มีความอึดอ้อมใจ ด้วยเหตุนี้จึงกล่าวได้ว่า กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเป็นการบำบัดความกลัวของผู้วิจัยอีกลักษณะหนึ่ง ซึ่งเกิดจากการปฏิบัติในกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ จึงสามารถกระทำกิจกรรมเช่นนี้ได้อย่างเป็นเวลานาน ไม่เกิดความเบื่อหน่าย แต่กลับสร้างให้เกิด สมาธิ ความสงบ ความสุข อันนำไปสู่ปัญญาารู้คิดให้ตนเองสามารถเผชิญกับความกลัวอื่นๆ ที่จะเข้ามาได้

การเผชิญกับความกลัว ความกลัวไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้เท่านั้น แต่ความกลัวได้เกิดขึ้นทุกขณะ ขึ้นอยู่กับว่าผู้วิจัยจะไปเผชิญกับเหตุการณ์อะไรหรือสถานการณ์อะไรที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตอันเป็นปกติสุขของผู้วิจัย ทำให้การดำเนินชีวิตนั้นได้รับแรงกดดันและบีบคั้นทางจิตใจ เช่น ณ ขณะที่กำลังอยู่ในกระบวนการเรียนและกระบวนการวิจัย

เชิงสร้างสรรค์นี้ ได้สร้างความหวาดวิตกและกังวลให้กับผู้วิจัยอยู่ตลอดเวลา ซึ่งกลัวว่าผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ของตนเองจะไม่ได้รับการยอมรับ จากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง จึงทำให้ต้องหาวิธีเผชิญหน้ากับความกลัว โดยจะต้องเอาชนะความกลัวให้ได้ ซึ่งนับว่าเป็นความโชคดีของผู้วิจัยที่ได้ทำการศึกษา ค้นคว้า และพบวิธีเอาชนะความกลัวในพระไตรปิฎก พระพุทธเจ้าได้ตรัสถึง ความกลัวและการเอาชนะความกลัวด้วย กำลัง 4 กับภัย 5 ในรายละเอียดกล่าวว่ กำลัง 4 คือ ธรรมอันเป็นกำลัง ธรรมอันเป็นพลังทำให้ดำเนินชีวิตด้วยความมั่นใจไม่หวั่นต่อภัยทุกอย่าง ประกอบด้วย กำลังปัญญา กำลังความเพียร กำลังสุจริตหรือกำลังความบริสุทธิ์ คือ ความประพฤติและหน้าที่ การงานสุจริตไม่มีข้อบกพร่องเสียหาย พุดจริง มีเหตุผล มุ่งดี ไม่รุกรานใคร ทำการด้วยเจตนาบริสุทธิ์ และกำลังการสงเคราะห์หรือการยึดเหนี่ยวน้ำใจคน ทำการด้วยการเผื่อแผ่ ด้วยไมตรี พุดด้วยน้ำใจ หัวดี มุ่งให้ประโยชน์ และรู้จักพุดให้เป็นผลดี ทำให้เกิดความเชื่อถือ สนิทสนม และเคารพนับถือ ซึ่งกำลัง 4 นี้ เป็นหลักประกันของชีวิต ผู้ประพฤติธรรม 4 นี้ ย่อมดำเนินชีวิตด้วยความมั่นใจ เพราะเป็นผู้มีพลังในตน ย่อมข้ามพ้นภัยทั้งปวง ดังเช่น (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตโต), 2553: 169-170) จากคำสอนดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติ ก็ปรากฏผลออกมาตามคำสอนที่พระพุทธองค์ได้ตรัสไว้ ทำให้สามารถดำเนินชีวิตด้วยความมั่นใจ คลายความหวาดกังวลลง และยอมรับผลที่จะเกิดขึ้น

จากกระบวนการคิดดังกล่าวข้างต้น พระพุทธศาสนามีบทบาทเป็นฐานความคิด และเป็นกรอบความคิด เพราะการถูกปลูกฝังมาตั้งแต่เด็กในสังคมแบบไทยชนบท เมื่อถึงวันพระสำคัญหรือชาวบ้านเรียกว่า “วันพระใหญ่” จะต้องได้ไปทำบุญเข้าวัดฟังเทศน์เป็นประจำ ซึ่งในวัยเด็กไม่ได้เกิดความซาบซึ้งในศาสนาเท่าใดนัก แต่รับรู้ได้ว่าวันสำคัญทางศาสนามีความสำคัญ ทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมโลกที่เราอยู่ในปัจจุบันกับโลกอีกมิติหนึ่ง ญาติผู้ล่วงลับจะมารอรับส่วนบุญที่ได้ทำในวันนี้ แต่เมื่อเจริญเติบโตขึ้นในยามที่ต้องเผชิญกับความทุกข์ ความกลัว การได้หันไปศึกษาพระธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้านั้น กลับช่วยให้ปัญหาที่ติดขัดของหมองใจที่ติดอยู่กับตนเอง เป็นเวลานานได้ผ่อนคลายบรรเทาลง ทำให้เกิดปัญญาในการแก้ไขปัญหา และช่วยปรับเปลี่ยนวิธีคิดและวิธีดำเนินชีวิตให้เกิดความสุข ความสบายใจขึ้น ดังนั้น จากการนับถือพระพุทธศาสนา นี้เอง จึงเป็นตัวกำหนดกรอบแนวคิด วิธีการดำเนินชีวิต จนกระทั่งเกิดขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าวถือได้ว่าให้อิทธิพลทางความคิด และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อันส่งผลต่อแนวคิด รูปแบบทางศิลปะ และกระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิตนี้ ประกอบไปด้วยกระบวนการศึกษา ค้นคว้า วิจัย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นเนื้อหาสาระทั้งในเชิงลึกและเชิงกว้าง อีกทั้งยังประกอบด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งจากประสบการณ์การดำเนินงานวิจัยของผู้วิจัย พบว่า ในขั้นตอนแรก การศึกษา ค้นคว้าข้อมูล เพื่อให้ได้เนื้อหาสาระครบตามบริบทที่ต้องการศึกษาทั้งในเชิงกว้างและเชิงลึกมีความสำคัญมาก เพราะก่อนที่จะทำการสร้างสรรค์ผลงานได้นั้น ข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญ สามารถทำให้ผู้วิจัยเปรียบเทียบและตรวจสอบในความเหมือน และความ

แตกต่างกันระหว่างมุมมองและแนวคิดของ ผู้รู้ นักการศึกษา ศิลปิน นักปรัชญา นักจิตวิทยา และ ผู้คนในชุมชนหรือชาวบ้านกับผู้วิจัยได้ ซึ่งทำให้ได้รู้ว่าในเรื่องเดียวกันนี้ ในแต่ละอาชีพ ในแต่ละ สถานะ มีมุมมองอย่างไร และมุมมองของผู้วิจัยเป็นอย่างไร เพื่อจะได้ทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ เป็นแนวคิดในการวิจัยที่ชัดเจน เมื่อแนวคิดมีความชัดเจนแล้ว ก็สามารถนำมาสร้างสรรค์เป็น ผลงานศิลปะที่สามารถตอบโจทย์ที่ตั้งสมมติฐานเอาไว้ พร้อมทั้งสามารถสื่อความหมายได้ตาม ความต้องการ แต่อย่างไรก็ตาม ทั้งภาคทฤษฎีและภาคสร้างสรรค์นั้น ไม่สามารถแยกออกจากกัน ได้ ทั้งสองกระบวนการต่างดำเนินไปพร้อมๆ กัน ซึ่งในช่วงของการสร้างสรรค์ก็มักเกิดกระบวนการ วิจัยควบคู่ไปด้วย เพราะในระหว่างสร้างสรรค์ผลงานต้องคอยย้อนกลับมาตรวจสอบอยู่เสมอว่า ผลงานที่ได้สร้างสรรค์นั้น ยังสามารถตอบโจทย์และยังสามารถสื่อความหมายตรงตามความ ต้องการอยู่หรือไม่ มีประเด็นใดบ้างที่ยังต้องเพิ่มเติมและมีประเด็นใดบ้างที่ต้องตัดออกไป

ท้ายที่สุดพบว่า กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะส่งผลสู่การบำบัดความกลัว ของตนเองในขั้นสูง เพราะมีคุณค่าทางการบำบัดจิตใจ ก่อให้เกิดสุนทรีย์ ซึ่งความงามที่ปรากฏ ในผลงานสร้างสรรค์นั้น เป็นความงามที่เกิดจากสีสันและรูปทรงของวัตถุ ถือได้ว่าเป็นการ สร้างสรรค์ผลงานโดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของลัทธิปรนัย (Objectivism) โดยเชื่อว่า ความงามเป็น คุณสมบัติของวัตถุ (Beauty as the Quality of an Object) ความงามเป็นสิ่งที่อยู่ในเนื้อวัตถุ และเป็นสิ่งที่ติดมากับวัตถุนั้นตั้งแต่เริ่มแรก วัตถุเป็นสิ่งที่สวยงามอยู่ในตัวมันเอง และความ สวยงามของวัตถุก็มีอยู่เสมอไป ดังเช่น นักสุนทรียศาสตร์ จี ศรีนิวาสน์ (2545:9) ความงามที่เกิด ขึ้นนี้ประกอบด้วย ทักษะในการวาดเส้น ซึ่งเส้นนั้นมีที่มาจากกรัดทอเส้นใยของแมงมุมที่มีความ เชื่อมโยงสอดประสานกัน ได้เลียนธรรมชาติของการกรัดทอเส้นใยของแมงมุม โดยการวาด เส้นด้วยพู่กัน ทำการกำหนดเส้นที่เกิดจากปลายพู่กันให้เป็นเส้นขนาดเล็ก ความกว้างของเส้น สม่่าเสมอกัน เส้นต้องมีความคมชัด และเส้นต้องนิ่งมันคงไม่สั่นไหว เชื่อมจากจุดต่อเริ่มต้นของ เส้นไปยังจุดต่อสิ้นสุดของเส้น เพื่อสร้างให้เส้นมีที่มาที่ไป มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด ถึงแม้จะใช้ โปรแกรมวาดภาพ อะโดบี โฟโตชอป CS5 วาดเส้นในขั้นตอนแรกของการสร้างสรรค์ แต่ก็ไม่ได้ ทำการคัดลอกเส้น เส้นทุกเส้นเกิดจากการวาดขึ้นเองทุกเส้น ดังนั้น จึงเป็นการฝึกทักษะ ด้วยการ กระทำซ้ำๆ กันอย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็นสมาธิ ทำให้จิตใจเกิดความสงบ จนกระทั่ง สามารถ สร้างสรรค์ผลงานเสร็จสมบูรณ์มีความเป็นเอกภาพสวยงามตามความต้องการ เมื่อเห็นผลสำเร็จ ของผลงานก็ทำให้เกิดเป็นความสุข ความปิติ ความอิ่มเอมใจ ก่อให้เกิดสุนทรีย์ ซึ่งความมี สุนทรีย์นี้เอง ทำให้สามารถขจัดความกลัวของตนเองได้ คือ ทำให้ลืมเรื่องราวในชีวิตประจำวันไป ได้ชั่วคราว พร้อมกับนั้นทำให้เกิดอารมณ์ดีมตาอยู่ในความเพลิดเพลิน ทำให้ตนเองได้รับความ ผ่อนคลายอารมณ์ และเนื่องจากได้รับความผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ จึงทำให้จิตใจ ของผู้วิจัยได้รับการพักผ่อนเป็นการสะสมกำลัง เพื่อจะได้สามารถเผชิญหน้ากับความกลัวหรือ ปัญหาต่างๆ ในชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6.3 ข้อเสนอแนะ

6.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1) ควรนำกิจกรรมทางศิลปะ คือ การวาดภาพ การระบายสี การขีดเส้น ให้ผู้มีปัญหาทางด้านจิตใจ เช่น ผู้ถูกคุมขัง ผู้ป่วยที่รอเข้ารับการรักษา ผู้ป่วยเรื้อรัง เป็นต้น ได้ทดลองปฏิบัติ เพื่อบำบัดจิตใจเป็นการสร้างความเพลิดเพลินไม่ให้เกิดถึงอาการเจ็บป่วย หรือสภาพที่ถูกกดดันจากการถูกคุมขัง

2) องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยเชิงสร้างสรรค์จิตกรรมสื่อผสม : ความกลัวในวิถีชีวิต อาจนำไปปรับใช้กับการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในแนวคิดและเทคนิควิธีการอื่นๆ ได้

6.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรต่อยอดองค์ความรู้ในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์และขยายผลการวิจัยต่อไป
- 2) ควรมีการวิจัยต่อในการใช้ศิลปะแขนงต่างๆ เพื่อบำบัดผู้มีปัญหาทางด้านจิตใจ เช่น ผู้ถูกคุมขัง ผู้ป่วยที่รอเข้ารับการรักษา ผู้ป่วยเรื้อรัง เป็นต้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กาญจนา โอบุชชัยมพราย และอลงกรณ์ จันทร์สุข. 2552. **กินอยู่อย่างไทย**. สำนักนายรัฐมนตรี.

กรุงเทพฯ: ศิริวัฒนาอินเตอร์พริ้นท์.

กิตติ วัฒนมะหาตม์. 2547. **สัตว์มงคล เครื่องราง ของขลัง**. กรุงเทพฯ: สร้างสรรค์บุ๊คส์.

กีรติ บุญเจือ. 2546. **ฮิปปี้อัสใหญ่ บทสนทนาของเพลโตว่าด้วยความงาม**. พิมพ์ครั้งที่ 2.

กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตสถาน.

แก้วชาย ธรรมมาชัย, บรรณาธิการ. ม.ป.ป. **ปัญหาพระเจ้ามิลินท์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ตรงหัว.

ความฉลาดของลูกตาและมายาคติในงานโฆษณา. [ออนไลน์]. 2554 แหล่งที่มา: [http://](http://tortaro.multiply.com)

tortaro.multiply.com. [2554, เมษายน 7]

งามพิศ สัตย์สงวน. 2543. **หลักมานุษยวิทยาวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ: รามากรพิมพ์.

จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. 2552. **โลกศิลปะศตวรรษที่ 20**. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.

จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. 2547. **109 มองพิศ มองผ่านงานศิลป์**. กรุงเทพฯ: พาส เวิร์ด.

จี ศรีนิวาสนัน. 2545. **Problems of Aesthetics สุนทรียศาสตร์ ปัญหาและทฤษฎีเกี่ยวกับ**

ความงามและศิลปะ. แปลโดย สุเชาว์น พลอยชุม. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัย

ราชวิทยาลัย.

จันทบุรินทร์ฤนาท, พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระ, 2553. **ปทานุกรม บาลี ไทย อังกฤษ สันสกฤต**.

พิมพ์ครั้งที่ 5. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชวิทยาลัย.

ชลุด นิมเสมอ. 2531. **องค์ประกอบศิลป์**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. 2543. **การวิจัยทางศิลปะ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ซาร์เจน. 2542. **Global Ritualism พิธีกรรมของโลก**. แปลโดย ทิพยอาภา (นามแฝง) กรุงเทพฯ:

บริษัท จูนพับลิชซิ่ง จำกัด.

ชาติป สุวรรณทอง. 2554. **ไกลความทุกข์-ไกลความจริง ผสานศิลป์ 2 ศิลปินแห่งชาติ**.

[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.bangkokbiznews.com/home/detail/life-style>

[/culture/20100118/95631/ไกลความทุกข์-ไกลความจริง-ผสานศิลป์-2 ศิลปินแห่ง](http://www.bangkokbiznews.com/home/detail/life-style)

[ชาติ.html](http://www.bangkokbiznews.com/home/detail/life-style). [2554, ธันวาคม 26]

ญาณโชติ. 2550. **คัมภีร์ไสยศาสตร์ฉบับสมบูรณ์**. กรุงเทพฯ: โสภณการพิมพ์.

- ธิดา โมสิกรัตน์ และจำนงค์ ทองประเสริฐ. 2538. “**ศาสนาและพิธีกรรมของไทย**” ในเอกสารการสอนชุดวิชาไทยศึกษา หน่วยที่ 8-15 สาขาวิชาศิลปศาสตรมหาวิทาลัย สุโขทัย ธรรมมาธิราช, พิมพ์ครั้งที่ 3. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ธัญวาท ห้วงสมุทร. 2550. **ความเป็นรูปธรรมของความรู้สึกหวาดกลัวที่แฝงเร้นอยู่ในจิตใจของมนุษย์ตามรูปแบบของงานจิตรกรรมแนวอภิปรัชญา**. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, สาขาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพมหานคร.
- นภาจรี บำเพ็ญจพล และอมรรัตน์ จันทร์เพ็ญสว่าง. 2537. **จิตวิทยาศาสนาและความเชื่อและความจริง**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ กองทุน ปี ทราเวน.
- นิตยสารโหราศาสตร์. 2554. **ไม่ปิดหูกายไย ในวันที่ 1 (ซิวอิก) ของชาวจีน**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://astro.popcornfor2.com/horoscope/folklore_detail.php. [2554, กรกฎาคม 11]
- บาร์ตส์, โรลิ่งด์. 2551. **Mythologies มายาคติ**. แปลโดย วรณพิมล อังคศิริสรรพ. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คปไฟ.
- บุศยมาศ นันทวัน, ม.ล. 2544. **สภาวะจิตที่เกิดจากความกลัว**. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, สาขาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพมหานคร.
- ประชิด สกณะพัฒน์. 2546. **วัฒนธรรมพื้นบ้านและประเพณีไทย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ ภูมิปัญญา.
- ปฐม หงษ์สุวรรณ. 2550. **เอกสารประกอบการสอนวิชาคติชนวิทยา**. มหาสารคาม: ภาควิชา ภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย มหาสารคาม.
- ปฐม หงษ์สุวรรณ. 2550. **กาลครั้งหนึ่ง : ว่าด้วยตำนานกับวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรีชา เกาทอง. ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ปี พ.ศ. 2552. **สัมภาษณ์**, 6 ธันวาคม 2554.
- พรหมา พิทักษ์. ม.ป.ป. **นัยแห่งสัญลักษณ์**. กรุงเทพฯ: ต้นธรรม สำนักพิมพ์.
- พระไตรปิฎกภาษาไทยฉบับมหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย**. 2539. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหา จุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย. (ฉบับเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ เนื่องในมหามงคลสมัยเฉลิมพระชนมพรรษา 5 รอบ 12 สิงหาคม 2535.)

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตฺโต). 2553. **พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลธรรม.**

พิมพ์ครั้งที่ 13. นนทบุรี: โรงพิมพ์เพิ่มทรัพย์การพิมพ์.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). 2551. **พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์.** พิมพ์

ครั้งที่ 12. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

พระเชียรวินัย อุตตสนฺโต. 2548. **การศึกษาความเชื่อ และพิธีกรรมทางพระพุทธศาสนาของ**

ร่างทรง: กรณีศึกษาในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชา

พระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

พระราชครูวามเทพมุนี, ม.ป.ป. **เพชรรัตน์ มหายนต์ 108 ฉบับพิสดาร.** กรุงเทพฯ: ส.ธรรมภักดี.

พระสุตตันตปิฎก. 2551. **พระไตรปิฎกเล่มที่ 23 พระสุตตันตปิฎก เล่ม 15 อังคุตตรนิกาย**

นวกนิบาต ปันณาสกั สัมโพธวรรค พลสูตร. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://larndham.net/cgi-bin/stshow.p/?book=23&lastart=7739=&lend=7792>.

[2552, สิงหาคม 12]

พิริยะ ไกรฤกษ์. 2553. **รากเหง้าแห่งศิลปะไทย.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์กรุงเทพ.

พิสิฐฐ์ โคตรสุโพธิ์. 2546. **พุทธปรัชญา.** ในงานวิชาการเปิดประตูสู่มนุษยศาสตร์. คณะ

มนุษยศาสตร์: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

พุทธทาสภิกขุ. 2550. **“ความกลัว” ธรรมปาฏิโมกข์ เล่มที่ 2.** พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์สุภาพใจ.

พุทธทาสภิกขุ. 2538. **“ความกลัว” ชุมนุมเรื่องสั้นพุทธทาสภิกขุ.** พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์สุภาพใจ.

เฟอร์กูสัน จอร์จ. 2549. **เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์.** พิมพ์ครั้งที่ 5. แปลโดย

กุลวดี มกรภิรมย์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์.

มะลิฉัตร เอื้ออนันท์. 2545. **พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ.** กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มาโนช กงกะนันท์. 2549. **ศิลปะการออกแบบ.** นนทบุรี: โคล ฟันชั่น.

มาริน แอล เดวิท. 2539. **Visual Design in Gress ทฤษฎีสี.** แปลโดย วิสุทธิ์ ภิญญิวานิชกะ.

พระนครศรีอยุธยา: สถาบันราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.

मितชูโอ เคสโก. 2552. **ใจดีสู้เสือ.** กรุงเทพฯ: บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด.

มีชัย วีระปญโญ. 2550. **มหานมัสการ.** กรุงเทพฯ: ซีเอไอ เซ็นเตอร์ จำกัด.

- ไมเยอร์ ราล์ฟ. 2540. A Dictionary of Art Terms and Techniques **พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ**. แปลโดย มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- ย้ปลอน, แอลิส อาร์. 2552. Field Guide to Luck **มหัศจรรย์แห่งสัญลักษณ์ เครื่องราง และเคล็ดลับนำโชค**. แปลโดย ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล. กรุงเทพฯ: บริษัท ซีเอ็ด ยูเคชั่น. ร.เบรียญ. ม.ป.ป. **ตำรับพระเวท**. กรุงเทพฯ: เลียงเชียงจวงเจริญ.
- ราชบัณฑิตสถาน. 2551. **พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตสถาน.
- ราชบัณฑิตสถาน. ม.ป.ป. **พจนานุกรมอิเล็กทรอนิกส์ ฉบับราชบัณฑิตสถาน พ.ศ. 2542**. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตสถาน.
- ลอร์เรน. 2542. Unlock Your Psychic Powers **ศาสตร์แห่งพลัง**. แปลโดย สมชาย สัมฤทธิ์ทรัพย์. กรุงเทพฯ: มาสเตอร์ พริงดิง.
- วอลเตอร์ ชูเรียน. 2552. Fantastic Art **ศิลปะแฟนตาซติก**. แปลโดย เมธวี เครืออ่อน. กรุงเทพฯ: บริษัท เดอะเกรทไฟน์อาร์ท จำกัด.
- วาสนา บุญสม. 2548. **ศิลปวัฒนธรรมไทยสายใยจากอดีต**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ปี่รามิด.
- วิจิตรวาทการ, พล.ต.,หลวง. 2553. **ลัทธิโยคีและมายาศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สร้างสรรค์บุ๊คส์.
- ศิลปากร, กรม. 2552. **นามานุกรมขนบประเพณีไทย หมวดประเพณีราชฎี เล่ม 3 (คติความเชื่อ)**. กรุงเทพฯ: สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์.
- ศิลปากร, กรม. 2536. **พุทธปาทลक्षण และรอยพระพุทธรูปในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: บริษัท ฟริสเกล จำกัด.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2551. **ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 15. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์หมอชาวบ้าน.
- ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์. 2542. **การวิเคราะห์ภาพศิลปะที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ เพื่อการพัฒนาทฤษฎีด้านสุนทรียศาสตร์ในบริบทของนฤมิตศิลป์**. รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ: กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช.
- สิบเก้าศิลปินชั้นเยี่ยม (Artists of Distinction). 2554. **เกียรติศักดิ์ ขานนารุค**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://www.khonnaruk.com/html/19artist/19artist.html>. [2554, ธันวาคม 26]

- ส่งเสริมวัฒนธรรม, กรม. 2554. **การอบรมเชิงปฏิบัติการ “ครุศิลป์สร้างสรรค์งานศิลป์กับ ศิลปินแห่งชาติ” รุ่นที่ 2.** ปทุมธานี: กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (อัดสำเนา)
- สุกัญญา แจ่มสุภพันธ์. 2551. **สวัสดิภาวะ : สัญลักษณ์แห่ง “ความเจริญ” หรือ “ความเสื่อม”!?** [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://www.manager.co.thChinaViewNews.apx?NewsID=9510000035870>. [2553, มกราคม 25]
- สุชาติ เกาทอง. 2536. **วาดเส้น.** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สุชาติ สุทธิ. 2535. **การเรียนรู้การเห็น: พื้นฐานการวิจารณ์ทัศนศิลป์.** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สุภาสิริร์ ปิยะพิพัฒน์. 2553. **การสร้างสรรค์ผลงานทางดุริยางคศิลป์ ชุด 12 นักษัตร.** วิทยานิพนธ์ปริญญาดุริยางิบัณฑิต, สาขาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรียา สมุทรคุปต์ และพัฒนา กิติอาษา. 2533. **“สัญลักษณ์สำคัญ (Dominant Symbols) ใน บุญบั้งไฟอีสาน : การวิเคราะห์และตีความหมายทางมานุษยวิทยา” สัญลักษณ์ สำคัญในบุญบั้งไฟการวิเคราะห์และตีความหมายทางมานุษยวิทยา.** ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น. อ้างถึงใน Victor Turner. (1967). Forest of Symbols : Aspects of Ndembu Ritual.
- สัญลักษณ์ ศิวรักษ์. 2553. **รายการโทรทัศน์ ชุด “รู้ทันประเทศไทย”.**
- โสภิตา นันทพรภิมย์. 2548. **ความกลัวปกติของเด็กและวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสฐียรโกเศศ, พระยาอนุমানราชชน. 2551. **ประเพณีเกี่ยวกับชีวิต.** พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สยาม.
- อดิศักดิ์ ทองบุญ. 2547. **“ความเชื่อเรื่องทรงเจ้าเข้าผี” พุทธจักร.** กรุงเทพฯ: ปีที่ 48 ฉบับที่ 11 พฤศจิกายน.
- อคิน รพีพัฒน์. 2551. **วัฒนธรรมคือความหมาย ทฤษฎี และวิธีการของคลิฟฟอร์ด เกียร์ซ.** กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยา (องค์การมหาชน).
- อมร พิณพิมาย. 2545. **จินตนาการจากความเชื่อและความศรัทธาต่อพิธีกรรมต่างๆ ของ ไทย.** วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาจิตรกรรม ภาควิชาจิตรกรรม มหาวิทยาลัย ศิลปากร กรุงเทพมหานคร.

- อมรา พงศาพิชญ์. 2541. **วัฒนธรรม ศาสนา และชาติพันธุ์ : วิเคราะห์สังคมไทยแนวมนุษยวิทยา**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อารยา ราษฎร์จำเริญสุข. 2549. **ศิลปะกับถ้อยความ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- เอเดรียน สนอดกราส. 2535. **The Symbolism of the Stupe สัญลักษณ์แห่งพระstup**. แปลโดย ภัทรพร สิริกาญจน และคนอื่นๆ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- e-Daiyah. 2553. **แมงมุมแม่หมาядำและความอัศจรรย์แห่งอัลกุรอาน**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.e-daiyah.com/node/394>. [2554, มกราคม 25]

ภาษาอังกฤษ

- Artspace Marketplace. 2011. **Soundsuit #1**. [Online]. Available from : <http://artspace.com/shop-art/photograph/soundsuit-1.html>. [2011, Jun 13].
- Artspace Marketplace. 2011. **Untitled**. [Online]. Available from : <http://artspace.com/shop-art/photograph/untitled-2249.html>. [2011, Jun 13].
- Benjamin, W. 1998. **The Origin of German Tragic Drama**. London and New York: Ed. Verso.
- Cleaver, D.G. 1966. **Art : An Introduction**. New York: Harcourt Brave & World.
- Cowie, P.A. 1994. **Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English**. 4th ed. England: Clays.
- Dainichiseika Color & Chemicals Mfg. 2003. **Color System**. [Online]. Dainichiseika Color & Chemicals Mfg.Co.,Ltd. Available from : http://www.daicolor.co.jp/img/color_ecole01_top.gif. [2008, February 11].
- Escher, M.C. 1984. **The Infinite World of M.C. Escher**. New York: Harry N. Abrams, Inc.
- Gage, J. n.d.. **Colour in Art**. Singapore: Thames & Hudson Inc.
- Granam, N. 1983. **The mind tool : Computers and their impact on society**. Saint Paul : West Publishing Company.
- Harish Johari, 2011. [Online]. Available from : www.sanatansociety.org. [2011, Jun 29].
- Jaakko, A. M. 2011. **Arch**. [Online]. Available from : <http://www.jaakkomattila.fi/works/board>. [2011, Jun 29].

- Kerrigan, M. 2005. **Modern Art**. Singapore: Flame Tree Publishing.
- Kobayashi, S. 1998. **Colorist a Practical Handbook for Personal and Professional Use**.
Japan: Kodansha International Ltd.
- La Collectionneuse. 2000. **Soul Under the Moon**. [Online]. Available from : <http://cotonblanc.tumblr.com/post/5188913082/soul-under-the-moon-2002-mirrors-ultra-violet>. [2011, Jun 28].
- Lee, S.E. 1973. **A History of Far Eastern Art**. Japan: Harry N. Abrams, Incorporated.
- Mittler, G.A. 1994. **Art in Focus**. New York: Macmillan/McGraw-Hill School Publishing Company.
- Mittler, G.A. 1986. **Art in Focus**. Peoria, IL: Bennett & Mcknight Publishing.
- Paul, C. 2003. **Digital Art**. London : Thames & Hudson Ltd.
- Paul, C. 2000. **Digital Art**. Singapore: Thames & Hudson World of Art.
- Phaidon. 2000. **The Art Book**. China: Phaidon Press Limited.
- Pholpraset, A . 2005. **The Rural-Based Artist in Britain and Thailand : An Investigation into the Creative Processes by which Artist have Rejected the Metro Politan Context of Contemporary Art**. Doctoral dissertation, Doctor of Philosophy in Fine art. Arts and Social Sciences University of Northumbria at Newcastle United Kingdom.
- Prince, P.D. 1988. **The aesthetics of exhibition : A discussion of recent American computer art shows**. Leonardo. Supplemental Issue, Vol.1, Electronic Art. pp 81-88.
- Silvana Barbosa Macêdo-Lamb. 2003. **From Fine Art to Natural Science Through Allegory**. Doctoral dissertation, Doctor of Philosophy in Fine art. Arts and Social Sciences University of Northumbria at Newcastle United Kingdom.
- Sivaramamurti, C. 1974. **The Art of India**. West Germany: Harry N. Abrams, Incorporated.
- Smithsonian American Art Museum and the Renwick Gallery. 2011. **Corona**. [Online]. Available from : <http://americanart.si.edu/collections/search/artwork/?id=8154>. [2011, Jun 14].

Taylor B, Green D.J and Farndon J. 2008. **The Big Bug Book**. London : Hermes House.

Zakia, R.C. 1997. **Perception and Imaging**. United States of America: Butterworth-Heinemann.

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ชื่อ	นางสาวสมพร คล้ายวิเชียร
วัน เดือน ปีเกิด	18 เมษายน 2517
สถานที่เกิด	พิษณุโลก ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2545 ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา ศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2539 ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ทุนการศึกษา	- ทุนการศึกษาระดับปริญญาเอก โครงการเครือข่ายเชิงกลยุทธ์เพื่อการผลิตและพัฒนา อาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ การอุดมศึกษา (สกอ.) - ทุนการศึกษาระดับปริญญาโท จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ประสบการณ์การทำงาน	- ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง อาจารย์ ระดับ 7 ภาควิชามนุษย์และสังคมศาสตร์ คณะมนุษย์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
สถานที่ทำงาน	อาจารย์ประจำ คณะมนุษย์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์