



การออกแบบเครื่องประดับที่เคลื่อนไหวได้โดยได้รับแรงบันดาลใจจากคำศัพท์พจน์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาออกแบบเครื่องประดับ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2560

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การออกแบบเครื่องประดับที่เคลื่อนไหวได้โดยได้รับแรงบันดาลใจจากคำศัพท์



โดย
นางสาวอาญะ อีโต

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
ภาควิชาออกแบบเครื่องประดับ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2560
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

MOVING JEWELRY DESIGN INSPIRATION FROM ONOMATOPOEIA



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Fine Arts JEWELRY DESIGN

Department of Jewelry Design

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2017

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ การออกแบบเครื่องประดับที่เคลื่อนไหวได้โดยได้รับแรงบันดาลใจ
จากคำศัพท์
โดย อาญะ อีโต
สาขาวิชา การออกแบบเครื่องประดับ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญา
มหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วีรวัฒน์ สิริเวสมาศ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณะบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศน์วงศ์)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วรณวิภา สุนต์ตา)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วีรวัฒน์ สิริเวสมาศ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปฐมาภรณ์ ประพิศพงศ์วานิช)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ดร. ชเนนทร์ มั่นคง)

57157311 : การออกแบบเครื่องประดับ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : โอนมาโตเปะ, การเคลื่อนไหว, เครื่องประดับ

นางสาว อาณัฐ อีโต: การออกแบบเครื่องประดับที่เคลื่อนไหวได้โดยได้รับแรงบันดาลใจจากคำศัพท์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วีรวัฒน์ สิริเวสมาศ

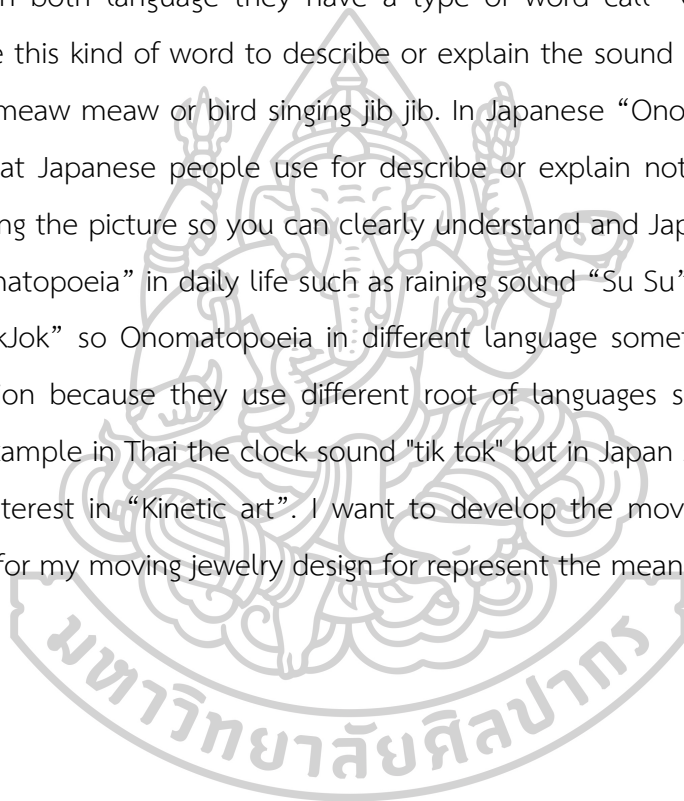
เนื่องด้วยข้าพเจ้าเป็นชาวต่างชาติที่ย้ายมาอาศัยอยู่ในประเทศไทย ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจเรื่องภาษาที่แตกต่างกันระหว่างไทยและญี่ปุ่น ในภาษาไทยมีคำชนิดหนึ่งที่เรียกว่า “สัทพจน์” ซึ่งในภาษาอังกฤษและภาษาญี่ปุ่น ใช้คำว่า Onomatopoeia (โอนมาโตเปะ) หมายถึง การเลียนเสียงธรรมชาติ คำที่เลียนรูปแบบทางสัทศาสตร์ของแหล่งกำเนิดเสียงที่พยายามจะกล่าวถึง สัทพจน์เป็นโวหารภาพพจน์อย่างหนึ่งที่ใช้ตัวอักษรสะกดให้ออกเสียงให้คล้ายกับเสียงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ หรือที่ได้ยินทั่วไปมากที่สุด สัทพจน์ที่สามารถพบได้บ่อยคือการเลียนเสียงสัตว์ เช่น เหมียวๆ จี๊ๆ สัทพจน์อาจจะไม่เหมือนกันในแต่ละภาษา เนื่องจากระบบทางภาษาศาสตร์ที่แตกต่างกันเป็นตัวควบคุมลักษณะของสัทพจน์ อาทิ เสียงของนาฬิกา เมื่อเลียนเสียงแล้ว คือตึกตอกในภาษาไทย, หรือ kachi kachi ในภาษาญี่ปุ่น โอนมาโตเปะ (Onomatopoeia) ในภาษาญี่ปุ่น เป็นคำเลียนแบบจากทั้งภาพและเสียง ออกมาเป็นคำจนสามารถอธิบายให้เข้าใจได้ชัดเจน เช่น ฝนตก “สึ่ สึ่” น้ำไหล “จ๊อก จ๊อก” ซึ่งคนญี่ปุ่นมักใช้คำโอนมาโตเปะเพื่อสื่อสารกันในชีวิตประจำวันอีกทั้งข้าพเจ้ามีความสนใจในงานประติมากรรมแบบเคลื่อนไหวได้ “จลนศิลป์” (Kinetic Art) จึงต้องการนำรูปแบบการเคลื่อนไหวของจลนศิลป์นี้มาพัฒนาเป็นเครื่องประดับเพื่อนำเสนอความหมายของคำโอนมาโตเปะ (Onomatopoeia)

57157311 : Major JEWELRY DESIGN

Keyword : ONOMATOPOEIA, MOVEMENT, JEWELRY

MISS AYA ITO : MOVING JEWELRY DESIGN INSPIRATION FROM
ONOMATOPOEIA THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR VEERAWAT SIRIVESMAS,
Ph.D.

I am a foreigner who move to stay in Bangkok, Thailand so I am very interesting about the differences and the similar between Thai and Japanese language. In both language they have a type of word call “Onomatopoeia”. Thai people use this kind of word to describe or explain the sound of the nature such as cat crying meaw meaw or bird singing jib jib. In Japanese “Onomatopoeia” is a type of word that Japanese people use for describe or explain not just only the sound but including the picture so you can clearly understand and Japanese people always use “Onomatopoeia” in daily life such as raining sound “Su Su” or the moving water sound “JokJok” so Onomatopoeia in different language sometime have a different pronunciation because they use different root of languages such as alphabet and tone for example in Thai the clock sound "tik tok" but in Japan sound " kachi kachi " I am also interest in “Kinetic art”. I want to develop the movement techniques of Kinetic art for my moving jewelry design for represent the meaning of Onomatopoeia.



กิตติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณคณาจารย์ประจำภาควิชาออกแบบเครื่องประดับทุกท่านที่ให้การอนุเคราะห์ นับตั้งแต่ข้าพเจ้าได้ขอสัมภาษณ์ โดยคณาจารย์ได้หยิบยื่นโอกาสให้ข้าพเจ้าได้เข้าศึกษาในสถาบันแห่งนี้ ทั้งยังคอยช่วยเหลือดูแล และแนะนำข้าพเจ้า ให้ข้าพเจ้าได้มีความรู้ทางด้านการออกแบบเครื่องประดับ โดยเฉพาะ ดร. วีรวัฒน์ สิริเวสมาศ ที่เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาของข้าพเจ้า และอาจารย์ชาติชาย คันธิก ที่สอนงานปฏิบัติเกี่ยวกับทองเหลืองให้แก่ข้าพเจ้า ในขณะที่ข้าพเจ้ากำลังศึกษาวิชา การออกแบบเครื่องประดับ 5 (Jewelry Design V) ผลงานรถม์สลาย 8 ของข้าพเจ้าได้รับความสนใจจากคณาจารย์ และเพื่อนๆ เป็นอย่างมาก ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกยินดีที่ทุกคนมีความสุขกับการเคลื่อนไหว จึงเป็นเหตุผลและแรงผลักดันให้ข้าพเจ้าเริ่มสนใจ และทำการวิจัยเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวจนกลายเป็นผลงานชุดนี้ จึงต้องขอขอบคุณคณาจารย์ และเพื่อนๆ ทุกคนเป็นอย่างมาก ช่วงที่ข้าพเจ้าทำวิทยานิพนธ์และเรียบเรียงวิทยานิพนธ์นี้ ข้าพเจ้าต้องขอขอบคุณพี่โก้ ชาติชาย ไชยยนต์ และพี่วี ศิริพร ทองอยู่ ที่ได้ช่วยข้าพเจ้าเรียบเรียงผลงานวิจัย และเป็นที่ปรึกษาในมุมมองของภาษาทั้งความสวยงามของภาษา และความถูกต้องของเนื้อหา อีกทั้งการแปลหนังสือจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย ซึ่งถ้าขาดสองบุคคลนี้วิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าคงไม่อาจสำเร็จได้

ท้ายสุดนี้ ข้าพเจ้าต้องขอขอบคุณ ATTA GALLERY พี่เจ็ย อติณัฐ ตันตวิฑ และทีมงานเป็นอย่างมากที่ให้โอกาสข้าพเจ้าได้แสดงผลงาน และได้ส่งเสริมให้ข้าพเจ้าได้แสดงผลงานอย่างต่อเนื่อง และขอขอบคุณรุ่นพี่ทุกคนของข้าพเจ้าที่ได้ให้กำลังใจแก่ข้าพเจ้าโดยตลอด น้องๆ ปริญญาตรีภาควิชาออกแบบเครื่องประดับ ที่ได้ช่วยสอนงานปฏิบัติแก่ข้าพเจ้า และเพื่อนๆ ทุกคนที่ได้สู้ด้วยกันมา เพราะมีทุกคนจึงทำให้ข้าพเจ้ามีแรงใจที่จะดำเนินงานวิจัย และสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาได้ จึงขอแสดงความขอบคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้ ต่อจากนี้ข้าพเจ้าจะยังคงมีความสุข และสนุกสนานกับการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวต่อไป

อาญะ อีโต

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
ขอบเขตในการวิจัย.....	2
วิธีดำเนินการศึกษา.....	2
แผนการดำเนินงาน ระยะเวลา ลำดับขั้นตอนของการดำเนินงาน.....	3
ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
สัทพจน์ (Onomatopoeia).....	5
จลนศิลป์.....	7
อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์.....	8
จอร์จ ริคกี้.....	13
ทิม เพรนทิส.....	17
ความหมายของเครื่องประดับ.....	19
เครื่องประดับร่วมสมัยในประเทศไทย.....	20

บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานวิจัย	22
การศึกษาการเคลื่อนไหว	22
การศึกษาแบบที่ 1 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์	23
การศึกษาแบบที่ 1.1 อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ “Bougainvillier” 1947	24
การศึกษาแบบที่ 1.2 อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ “Myxomatose” 1953	25
การศึกษาแบบที่ 1.3 อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ “Orange Under Table” 1949	26
การศึกษาแบบที่ 1.4 อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ “Untitled”	27
การศึกษาแบบที่ 1.5 อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ “Untitled” 1938.....	28
สรุปการศึกษาแบบที่ 1 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์	29
การศึกษาแบบที่ 2 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน จอร์จ ริคกี	30
การศึกษาแบบที่ 2.1 จอร์จ ริคกี “Twenty Squares Two Cubes II” 1970.....	30
การศึกษาแบบที่ 2.2 จอร์จ ริคกี “Crucifera III” 1964.....	31
การศึกษาแบบที่ 2.3 จอร์จ ริคกี “Interview” 1961.....	32
สรุปการศึกษาแบบที่ 2 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน จอร์จ ริคกี.....	33
การศึกษาแบบที่ 3 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน ทิม เพรนทิส	34
การศึกษาแบบที่ 3.1 ทิม เพรนทิส “Yellow Zingers” 1994.....	34
การศึกษาแบบที่ 3.2 ทิม เพรนทิส “Oculus IV” 2010	35
การศึกษาแบบที่ 3.3 ทิม เพรนทิส “Large White Carpet” 2005.....	36
สรุปการศึกษาแบบที่ 3 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน ทิม เพรนทิส.....	37
สรุปผลการทดลอง บทที่ 3	38
บทที่ 4 กระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงานเครื่องประดับ.....	40
ตำแหน่งสวมใส่เครื่องประดับ	41
เสียงของหัวใจ.....	43
วิธีการเลือกวัสดุ.....	43

ผลงานชิ้นที่ 1 โดคิ โดคิ.....	45
ผลงานชิ้นที่ 2 ฮาระ ฮาระ.....	48
ผลงานชิ้นที่ 3 คุซุง.....	51
ผลงานชิ้นที่ 4 อุกิ อุกิ.....	53
ผลงานชิ้นที่ 5 ยาคิ โมคิ.....	55
ผลงานชิ้นที่ 6 โตคุ โตคุ.....	57
ผลงานชิ้นที่ 7 วาคุ วาคุ.....	59
ผลงานชิ้นที่ 8 บี บี.....	62
ผลงานชิ้นที่ 9 ซาวะ ซาวะ.....	64
ผลที่ได้รับและข้อสรุป.....	65
ภาพรวมการสร้างสรรค์ชิ้นงาน.....	66
บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ.....	67
ข้อเสนอแนะ.....	68
รายการอ้างอิง.....	70
ประวัติผู้เขียน.....	72



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แผนการดำเนินงาน	3
ตารางที่ 2 วิธีวิจัย.....	22
ตารางที่ 3 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ “Bougainvillier” 1947	24
ตารางที่ 4 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ “Myxomatose” 1953	25
ตารางที่ 5 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ “Orange Under Table” 1949.....	26
ตารางที่ 6 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ “Untitled”	27
ตารางที่ 7 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ “Untitled” 1938.....	28
ตารางที่ 8 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน จอร์จ ริคกี้ “Twenty Squares Two Cubes II” 1970	30
ตารางที่ 9 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน จอร์จ ริคกี้ “Crucifera III” 1964.....	31
ตารางที่ 10 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน จอร์จ ริคกี้ “Interview” 1961.....	32
ตารางที่ 11 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน ทิม เพรนท์ส “Yellow Zingers” 1994.....	34
ตารางที่ 12 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน ทิม เพรนท์ส “Oculus IV” 2010.....	35
ตารางที่ 13 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน ทิม เพรนท์ส “Large White Carpet” 2005	36
ตารางที่ 14 การออกแบบชิ้นงาน โดคิ โดคิ	45
ตารางที่ 15 การออกแบบชิ้นงาน ฮาระ ฮาระ	48
ตารางที่ 16 การออกแบบชิ้นงาน คุซุง	51
ตารางที่ 17 การออกแบบชิ้นงาน อุกิ อุกิ	53
ตารางที่ 18 การออกแบบชิ้นงาน ยาคิ โมคิ.....	55
ตารางที่ 19 การออกแบบชิ้นงาน โตะคุ โตะคุ.....	57
ตารางที่ 20 การออกแบบชิ้นงาน วาคุ วาคุ.....	59

ตารางที่ 21 การออกแบบชิ้นงาน ปี ปี 62

ตารางที่ 22 การออกแบบชิ้นงาน ซาวะ ซาวะ..... 64



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 1 รูปการ์ตูนของ เจมส์ แซปแมน(1).....	6
รูปที่ 2 รูปการ์ตูนของ เจมส์ แซปแมน(2).....	6
รูปที่ 3 Bicycle Wheel.....	7
รูปที่ 4 Standing Wave.....	8
รูปที่ 5 อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์.....	9
รูปที่ 6 Untitled.....	9
รูปที่ 7 A Universe(1).....	10
รูปที่ 8 A Universe(2).....	11
รูปที่ 9 Lobster Trap and Fish Tail.....	12
รูปที่ 10 ผลงานเครื่องประดับของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์.....	13
รูปที่ 11 Two Lines Temporal.....	14
รูปที่ 12 Horizontal Column of Five Squares Excentric.....	15
รูปที่ 13 Crucifera III.....	16
รูปที่ 14 Hairpin(ซ้าย) และ Two Lines Up(ขวา).....	16
รูปที่ 15 The Wave.....	18
รูปที่ 16 Long Yellow Zinger.....	18
รูปที่ 17 Oculus IV.....	19
รูปที่ 18 ผลงานเครื่องประดับของ Dukno Yoon “Wings”.....	20
รูปที่ 19 ผลงานเครื่องประดับของ Victoria Walker “Peony Locket Gold”.....	21
รูปที่ 20 ผลงานของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ 18 รูปแบบที่นำมาศึกษา.....	23
รูปที่ 21 รูปแบบผลงานที่ทดลองทำต้นแบบ 3 มิติจำนวน 18 รูปแบบ.....	23

รูปที่ 22 การคำนวณโดยใช้หลักการของคาน.....	38
รูปที่ 23 Pera Para (เป-ระ เป-ระ).....	41
รูปที่ 24 Moku Moku (โมกุ โมกุ).....	41
รูปที่ 25 Za Za (ซ่า-ซ่า)	42
รูปที่ 26 Doki Doki (โดคิ โดคิ)	42
รูปที่ 27 ภาพผลงานชิ้นที่ 1 โดคิ โดคิ ที่เสร็จสมบูรณ์	46
รูปที่ 28 ภาพผลงานชิ้นที่ 2 ฮาระ ฮาระ ที่เสร็จสมบูรณ์	49
รูปที่ 29 ภาพผลงานชิ้นที่ 3 คุงุง ที่เสร็จสมบูรณ์	52
รูปที่ 30 ภาพผลงานชิ้นที่ 4 อุกิ อุกิ ที่เสร็จสมบูรณ์	54
รูปที่ 31 ภาพผลงานชิ้นที่ 5 ยาคิ โมคิ ที่เสร็จสมบูรณ์	56
รูปที่ 32 ภาพผลงานชิ้นที่ 6 โตคุ โตคุ ที่เสร็จสมบูรณ์	58
รูปที่ 33 ภาพผลงานชิ้นที่ 7.1 วาคู วาคู ที่เสร็จสมบูรณ์	60
รูปที่ 34 ภาพผลงานชิ้นที่ 7.2 วาคู วาคู ที่เสร็จสมบูรณ์	60
รูปที่ 35 ภาพผลงานชิ้นที่ 8 บี บี ที่เสร็จสมบูรณ์	63
รูปที่ 36 ภาพผลงานชิ้นที่ 9 ซาวะ ซาวะ ที่เสร็จสมบูรณ์	65
รูปที่ 37 ภาพรวมขั้นตอนสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับ	66
รูปที่ 38 ภาพบรรยากาศการจัดนิทรรศการการแสดงผลงาน Doki Doki อัดตาแกลลอรี	67
รูปที่ 39 ภาพบรรยากาศการรับรางวัลงานวิจัยดีเด่น	68

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ชีวิตประจำวันของเราพบเห็นการเคลื่อนไหวมากมาย ข้าพเจ้ารู้สึกชื่นชมและสนใจ การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันเหล่านี้ ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกถึงการมีชีวิตอยู่ ทั้งกับตัวตนและธรรมชาติรอบตัว ข้าพเจ้าสนใจการเคลื่อนไหวซ้ำๆ ของสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น ฝูงปลาว่ายน้ำ ใบไม้หลายหลายใบที่เคลื่อนไหวบนต้นไม้ เหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกถึงความงดงาม สุนทรียศาสตร์ และความสอดคล้องประสานของชีวิตที่แตกต่างกันไปตามจังหวะของสิ่งนั้นๆ รู้สึกถึงพลังและพลวัตที่ขับเคลื่อนสังคมและโลกใบนี้ ดังนั้นเมื่อข้าพเจ้าเห็นการเคลื่อนไหวเหล่านั้น ข้าพเจ้าจึงนึกถึงคำโอโนมาโตเปะ (Onomatopoeia) ซึ่งในภาษาไทยจะเรียกว่าคำสัทพจน์ เป็นคำเรียกเพื่ออธิบายให้รู้สึกถึงสภาพ หรือบริบทของสิ่งที่เกิดขึ้น ในวัฒนธรรมของข้าพเจ้า (ประเทศญี่ปุ่น) ซึ่งมีมากกว่า 4,500 คำ

โอโนมาโตเปะ คือการใช้คำเพื่อแสดงให้เห็นภาพและเสียง ในภาษาญี่ปุ่น แสดงให้เห็นถึงลูกเล่นของภาษา ที่สามารถทำให้เกิดจินตนาการได้ ข้าพเจ้าจึงอยากสร้างเครื่องประดับที่เกิดจากความประทับใจในขณะที่อยู่ในประเทศไทย โดยใช้โอโนมาโตเปะ เป็นคำเรียกเครื่องประดับแต่ละชิ้น เพื่อให้คนไทยได้รับรู้ถึงวัฒนธรรมภาษาญี่ปุ่น เพื่อแสดงให้เห็นภาพ รวมทั้งจินตนาการ ความรู้สึกต่างๆ ที่เกิดขึ้นของคนญี่ปุ่นโดยใช้การเคลื่อนไหวแบบจลนศิลป์ (Kinetic Art) ซึ่งจลนศิลป์ มาจากภาษากรีก Kinetikos หมายถึงความเคลื่อนไหว จลนศิลป์เป็นศิลปะที่เคลื่อนไหวได้ ตั้งอยู่บนความคิดที่ว่าแสงและการเคลื่อนไหวสามารถเป็นผลงานศิลปะได้ โดยอาศัยกลไก แสงเงา สิ่งแวดล้อมรวมถึงเวลาเพื่อสร้างรูปแบบทางศิลปะทำให้ชิ้นงานนั้น ออกฤทธิ์ สร้างผลกระทบ ชิ้นส่วนเคลื่อนไหวมักได้รับพลังจากลม มอเตอร์ หรือจากผู้สังเกต จลนศิลป์มีหลากหลายรูปแบบหนึ่งในนั้นคือ ประติมากรรมจลนศิลป์ (Mobile Art) อันเป็นส่วนหนึ่งของจลนศิลป์ สร้างขึ้นเพื่อนำมาแสดงถึงดุลยภาพ โดยปัจจัยหลักของประติมากรรมจะอยู่ที่ความสมดุล (Balance) เมื่อมีแรงใดมากระทบเช่นแรงลมในธรรมชาติ ก็เกิดการเคลื่อนไหวและเกิดความงามเฉพาะตัวของชิ้นงานขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบและสร้างเครื่องประดับร่วมสมัยจากแนวคิดเรื่องการเคลื่อนไหวซ้ำๆ กันของธรรมชาติรอบตัว อันแสดงถึงลักษณะคำโอโนมาโตเปะของภาษาญี่ปุ่น
2. เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ ของการเคลื่อนไหวแบบจลนศิลป์ และประติมากรรมจลตุล แล้วนำมาพัฒนาสร้างสรรค์เป็นเครื่องประดับ
3. เพื่อศึกษาตำแหน่งการติดตั้งและวัสดุที่จะนำมาใช้

ขอบเขตในการวิจัย

1. ศึกษาโอโนมาโตเปะ
2. ศึกษาประติมากรรมจลนศิลป์และประติมากรรมจลตุล
3. ศึกษาตำแหน่งการติดตั้งและวัสดุที่จะนำมาใช้

วิธีดำเนินการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ข้าพเจ้าศึกษาคำโอโนมาโตเปะ ในภาษาไทยว่ามีคำเรียกว่าอะไรมีความหมายของคำอย่างไรบ้าง จากนั้นจึงคัดเลือกคำที่มีความหมายเกี่ยวกับเสียง หรือลักษณะการเต้นของหัวใจ เนื่องจากข้าพเจ้าต้องการให้ผู้เข้าชมงาน สามารถเข้าใจถึงความหมายหรือรับรู้ความรู้สึกได้แม้จะมีวัฒนธรรมทางภาษาที่แตกต่างกัน และศึกษาการเคลื่อนไหว ในผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียงทางด้านประติมากรรมจลนศิลป์ 3 ท่านคือ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ (Alexander Calder) จอร์จ ริคกี้ (George Rickey) ทิม เพรนต์ิส (Tim Prentice) เพื่อพัฒนาเป็น Kinetic Jewelry หรือเครื่องประดับที่แสดงการเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับร่างกาย

แผนการดำเนินงาน ระยะเวลา ลำดับขั้นตอนของการดำเนินงาน

ตารางที่ 1 แผนการดำเนินงาน

แผนการดำเนินงาน	ระยะเวลา (วัน/เดือน/ปี)
1. ศึกษาข้อมูลคำศัพท์พจน	กุมภาพันธ์ พ.ศ.2559
2. ศึกษาข้อมูลประติมากรรมจลนศิลป์	มีนาคม พ.ศ.2559
3. ศึกษาข้อมูลประติมากรรมจลนศิลป์	เมษายน พ.ศ.2559
4. ศึกษาผลงาน อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์	พฤษภาคม พ.ศ.2559
5. ศึกษาผลงาน จอร์จ ริคกี	มิถุนายน พ.ศ.2559
6. ศึกษาผลงาน ทิม เพรนท์	กรกฎาคม พ.ศ.2559
7. ศึกษาตำแหน่งการติดตั้ง และวัสดุที่จะนำมาใช้	สิงหาคม พ.ศ.2559
8. ทดลองสร้างต้นแบบสามมิติ เพื่อหาเทคนิค การสร้างสมดุ	ตุลาคม พ.ศ.2559
9. ออกแบบชิ้นงาน	พฤศจิกายน พ.ศ.2559
10. สร้างชิ้นงาน	มกราคม พ.ศ.2560
11. นำเสนอผลงาน	เมษายน พ.ศ.2560

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ได้ชิ้นงานเครื่องประดับที่แสดงถึงเรื่องคำศัพท์พจนในภาษาญี่ปุ่น โดยชิ้นงานเครื่องประดับมีความสวยงามเหมาะสมกับวัสดุต่างๆ ที่เลือกใช้ และได้ชิ้นงานเครื่องประดับที่สามารถเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ ที่น่าสนใจ

บทที่ 2

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภาษาเปรียบได้กับสิ่งมีชีวิตที่มีการเกิดใหม่แปรเปลี่ยนไป และสูญสลายได้อยู่เสมอ เราจึงต้องติดตามและเรียนรู้ภาษาอยู่ตลอดชีวิต เพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร การเข้าถึงและการแสดงตนว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสังคม พ็ชรพิมพ์ เสถบุตร กล่าวว่ามีมนุษย์สามารถวิวัฒนาการขึ้นมาได้ 3 ด้าน คือ สร้างเขาวนปัญญา ด้านการประดิษฐ์คิดค้นเครื่องมือ สร้างเขาวนปัญญา ในการเสาะหาอาหารจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัวเพื่อให้มีชีวิตรอดอยู่ได้ สุดท้ายคือเขาวนปัญญาในการเข้าใจคนอื่นและสื่อสาร ทำให้สามารถอยู่ร่วมกันได้เป็นสังคม ด้วยเหตุสามประการนี้ จึงเกิดการปรับตัวและการคัดสรรคทางธรรมชาติขึ้น ทำให้เกิดวิวัฒนาการทางกายภาพตามมา เช่น ลูกขึ้นเดินได้สองขา สมอใหญ่ขึ้น เมื่อเทียบตามอัตราส่วนขนาดสมองต่อขนาดร่างกาย ลักษณะฟันและปากที่สามารถฟันเสียงได้ เมื่อสภาพกายภาพเอื้ออำนวยก็เริ่มพัฒนาทางสังคมและการสื่อสาร เริ่มจากการแสดงท่าทาง เช่น สัตว์เดรัจฉาน มาเป็นการสร้างสัญลักษณ์เป็นคำๆ ในที่สุดก็เป็นการเรียงลำดับคำขึ้นมาเป็นประโยคเพื่อการสื่อสารที่ซับซ้อน ลักษณะเด่นที่ทำให้มนุษย์แตกต่างจากสัตว์อื่น ๆ คือความสามารถทางภาษา ซึ่งเป็นช่องทางให้มนุษย์ได้แลกเปลี่ยนความคิด มีจิตสำนึก มีการวางแผน การวิเคราะห์หาเหตุผล การรำคิดสร้างสรรค์ และการปฏิสัมพันธ์กันในสังคม หากมนุษย์ไม่สามารถถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้ออกไปสู่สมาชิกอื่นๆ ในสังคมได้ มนุษย์เราก็ไม่สามารถก้าวมาจนถึงจุดนี้ได้ ภาษาจึงเป็นเครื่องมือที่ทำให้มีการเคลื่อนไหวในสังคมอย่างต่อเนื่องพร้อมๆ กับการเปลี่ยนแปลงของโลก และวิถีชีวิตบนโลก ภาษาไม่เคยอยู่นิ่ง มีการปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา เพื่อยึดเหนี่ยวเชื่อมโยงระหว่างสมาชิกในสังคม (พ็ชรพิมพ์ เสถบุตร, 2554)

ข้าพเจ้าเป็นชาวต่างชาติที่ย้ายมาอาศัยอยู่ในประเทศไทย ข้าพเจ้าจึงมีความจำเป็นต้องเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมของไทย ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยให้ข้าพเจ้าสามารถใช้ชีวิต และติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ เมื่อข้าพเจ้ามีความเข้าใจภาษาไทยในระดับหนึ่งสิ่งที่ข้าพเจ้าได้รับทราบ และเกิดความสนใจเพิ่มขึ้นมาคือเรื่องความเหมือนและความแตกต่างกันระหว่างภาษาไทยและญี่ปุ่น เนื่องจากในบางครั้งการออกเสียงคำพูดคำเดียวกันในทั้งสองภาษามีทั้งที่ใกล้เคียงกันมาก และต่างกันมาก ซึ่งคำๆ นั้นคือคำศัพท์ ซึ่งเป็นการสื่อสารทางภาษา ที่มีทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน ทั้งยังเป็นคำที่มีอยู่ในทุกประเทศและทุกวัฒนธรรม โดยคำศัพท์นี้ ส่วนใหญ่สามารถสื่อสารให้เข้าใจ หรือเห็นภาพเดียวกันได้แม้จะมาจากที่ต่างๆ กัน

ในบทนี้ข้าพเจ้าจึงอธิบายถึงความหมายของคำศัพท์ ทั้งในภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาญี่ปุ่น เพื่อให้ทราบถึงความหมาย และรูปแบบลักษณะของคำ หน้าที่ของคำ รวมถึงการใช้งาน

อันเป็นเหตุผลให้ข้าพเจ้าเลือกคำว่า โดคิ โดคิ (Doki Doki) เป็นชื่อของผลงานชุดนี้ นอกจากนี้ ข้าพเจ้าจะได้อธิบายถึงรูปแบบของงานประติมากรรมที่ข้าพเจ้าให้ความสนใจ คืองานประติมากรรม จลนศิลป์ ข้าพเจ้าได้ทำการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับประติมากรรมจลนศิลป์ ผ่านตัวอย่าง ผลงานของศิลปินสามท่าน คือ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์, จอร์จ ริคกี และ ทิม เพรอนทิส ซึ่งทั้งสาม ท่านนี้ได้ชื่อว่าเป็นศิลปินชั้นนำ และเป็นหน้าหนึ่งของประวัติศาสตร์ประติมากรรมจลนศิลป์ อีกทั้ง ข้าพเจ้ายังได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความหมาย รูปแบบ และพัฒนาการของงานเครื่องประดับ เพื่อ สร้างความเข้าใจเป็นแนวคิดในการเลือกใช้วัสดุ และการออกแบบที่เหมาะสมกับเทคนิคที่ใช้ รวมถึง การสวมใส่หรือการใช้งานจริง

สัทพจน์ (Onomatopoeia)

คำสัทพจน์ในภาษาไทยจะแสดงอยู่ในโวหารภาพพจน์ ซึ่งประกอบด้วย โวหาร (Phrase) และ ภาพพจน์ (Figure of Speech) เป็นกลวิธีการสื่อสารโดยการพลิกแพลงภาษาที่ใช้พูด หรือเขียน ให้แปลกออกไปจากภาษาตามตัวอักษร ทำให้ผู้อ่านเกิดภาพในใจ เกิดความประทับใจ เกิดความรู้สึก สะเทือนใจ เป็นการเปรียบเทียบให้เห็นภาพอย่างชัดเจน โดยภาพพจน์ในภาษาไทยคือถ้อยคำที่ทำให้ เกิดจินตภาพ หรือภาพในใจ เกิดจากการเรียงเรียงถ้อยคำให้ผิดแผกไปจากปรกติ หรือการ เปรียบเทียบถ้อยคำ อย่างมีศิลปะมีชั้นเชิงจนถ้อยคำนั้นมีสัมผัสอารมณ์ จนผู้รับสารเห็นภาพและเกิด ความประทับใจ หรือเกิดอารมณ์สะเทือนใจ (กิตติชัย พินโน และ อมรชัย คหกิจโกศล, 2558)

การเล่นเสียงธรรมชาติ คือการใช้ถ้อยคำเพื่อเร้าจินตนาการของผู้รับสาร ให้แจ่มชัดยิ่งขึ้น เสียงนั้นอาจเป็นเสียงดนตรี เสียงธรรมชาติรอบตัว เสียงสัตว์ หรือเสียงที่เกิดมาจากมนุษย์ก็ได้ตัวอย่าง “ไถ่ขัน” กับ “เอกอ้ออ้ออ้อ” เอกอ้ออ้ออ้อคือสัทพจน์ (กิจมานิชย์ วิจารณ์ทรัพย์, 2545)

ทั้งยุ่งชุม รุมกัต ปัด เปรียะประะ

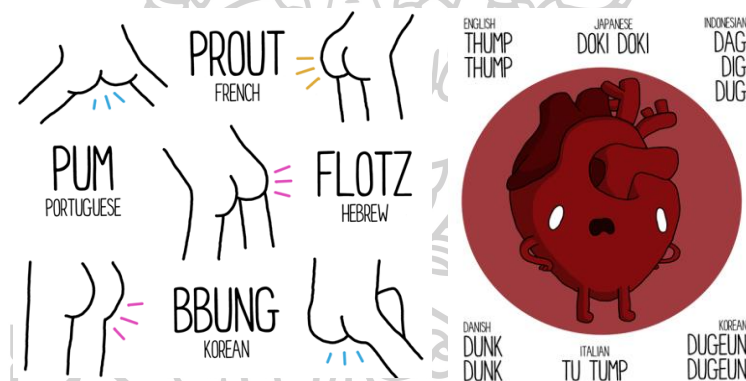
เสียง ฝัะฝะ พับพับ ปุบปับ เปะ

ตัวอย่างคำสัทพจน์ ซึ่งพระสุนทรโวหารหรือสุนทรภู่ เคยแต่งไว้ในนิราศเมืองเพชร จาก ตัวอย่างคำสัทพจน์ คือคำว่า เปรียะประะ ฝัะฝะ พับพับ ปุบปับ เปะ ทำให้เราเห็นโวหารภาพพจน์ อย่างชัดเจน และทำให้เรามีอารมณ์หรือความรู้สึกร่วมในบริบทนั้นมากขึ้น คำสัทพจน์มีอยู่ใน หลากหลายภาษาและวัฒนธรรม ซึ่งในแต่ละภาษาก็จะมีการสร้างคำเลียนเสียงนี้แตกต่างกันออกไป



รูปที่ 1 รูปการ์ตูนของ เจมส์ แชนแมน(1)

ที่มา : <http://www.ufunk.net/en/insolite/james-chapman/>



รูปที่ 2 รูปการ์ตูนของ เจมส์ แชนแมน(2)

ที่มา : <http://www.ufunk.net/en/insolite/james-chapman/>

การสร้างคำเลียนเสียงยังปรากฏในลักษณะของภาพตัวอย่างเช่น ผลงานของ เจมส์ แชนแมน (รูปที่ 1 และ 2) ศิลปินที่ได้วาดรูปการ์ตูนเล่าถึงการเลียนเสียงธรรมชาติในภาษาที่แตกต่างกันภาพของ เจมส์ แชนแมน จะเห็นความต่างกันของคำศัพท์พจน์ ในแต่ละภาษา และวัฒนธรรม ทำให้ผู้ชมรู้สึกสนุกสนานไปกับความต่างนี้ โดคิ โดคิ คือเสียงของหัวใจ ในภาษาญี่ปุ่นแปลว่า ตื่นเต้น เป็นสิ่งที่ข้าพเจ้ารู้สึกมากที่สุดเวลาอาศัยอยู่ในประเทศไทย ทั้งสถานที่ อาหาร วิถีชีวิต และการปฏิสัมพันธ์กับผู้คน เนื่องด้วยความรู้ด้านภาษาไทยยังไม่แตกฉาน ทำให้ข้าพเจ้าใช้คำศัพท์พจน์ ในภาษาญี่ปุ่นเพื่อแสดงให้เห็นภาพในการสื่อสาร และในความต่างกันของภาษาและวัฒนธรรมนั่นเอง จึงเป็นที่มาของ

ความสนุกสนานในการสนทนาซึ่งกันและกัน การเชื่อมคนจากสองวัฒนธรรมเข้าหากันและเป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าทำเครื่องประดับชุดนี้

จลนศิลป์

จลนศิลป์ เป็นหนึ่งในประเภทของงานศิลปะที่พัฒนามาจากหลากหลายแหล่ง มีต้นกำเนิดในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 โดยศิลปินในลัทธิประทับใจ (Impressionism) เช่น โกลด มอแน (Claude Monet) แอดการ์ เดอกา (Edgar Degas) และ เอ็ดวัวร์ มาแน (Édouard Manet) ซึ่งทดลองกับการเคลื่อนไหวของมนุษย์บนผืนผ้าใบ ศิลปินจลนศิลป์ มักสร้างมิติที่ 4 คือมิติของความเร็วและการเคลื่อนไหว ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกประหลาดใจและคาดไม่ถึง จลนศิลป์เป็นงานศิลปะที่อยู่บนฐานคิด และความเชื่อทางศิลปะที่ว่า แสงเงาและความเคลื่อนไหว สามารถสร้างงานศิลปะได้ วัตถุต่างๆ อาจทำให้เกิดการหมุนเวียน หรือสร้างรูปแบบอันน่าสนใจซึ่งเกิดจากแสงและเงา จลนศิลป์จึงเป็นการรวบรวมเอาชิ้นวัตถุที่สามารถแสดงการเคลื่อนไหวได้ เช่น แผ่นกระจก โลหะหรือวัสดุสังเคราะห์อื่นๆ เข้าด้วยกัน พร้อมกับการเปลี่ยนแปลงของแสง เพื่อสร้างแสงเงาและการสะท้อนจากตัวองค์ประกอบ ("Kinetic Art," 2018)

มาร์แชล ดูว์ช็อง (Marcel Duchamp) นับเป็นคนแรกที่ใช้วิธีการแบบ จลนศิลป์ กับผลงาน Bicycle Wheel (รูปที่ 3) ในปี ค.ศ.1913

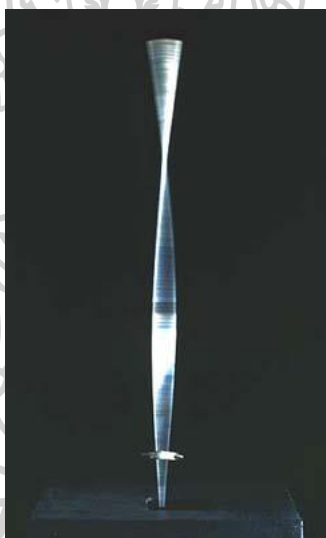


รูปที่ 3 Bicycle Wheel

ที่มา : <https://17green.wordpress.com/2014/01/18/marcelduchampwhatisart/>

ซึ่งถือเป็นตัวอย่างแรกของประติมากรรม Readymade อันเป็นชิ้นงานที่ประกอบไปด้วยชิ้นส่วนที่ไม่ได้ผลิตโดยศิลปิน แต่ยังไม่ได้รับการยอมรับว่าเป็นผลงานชิ้นแรกของศิลปะแบบจลนศิลป์ อันเนื่องมาจาก มาร์แชล ดูว์ซ็อง จะให้ความสำคัญกับการเป็นประติมากรรม Readymade มากกว่า สำหรับ มาร์แชล ดูว์ซ็อง การเคลื่อนไหวนี้มีความสำคัญต่อผลงาน “ฉันชอบมองไปที่มัน” เขากล่าว “เหมือนกับที่ฉัน ชอบที่มองไปที่เปลวไฟเต๋นรำในเตาผิง มันก็เหมือนการมีเตาผิงในสตูดิโอ การเคลื่อนไหวของล้อ ทำให้ฉันรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของเปลวไฟ” ("Kinetic Art," 2018)

บุคคลที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นคนแรก ที่ทำผลงานแบบจลนศิลป์คือ นูม กาโบ (Naum Gabo) ในปี ค.ศ. 1919 เขาเรียกลักษณะการเคลื่อนไหวของประติมากรรมที่สร้างจากเหล็ก และทำให้เกิดการเคลื่อนไหวด้วยมอเตอร์ไฟฟ้าว่า Kinetic Construction และเรียกชุดผลงานว่า Kinetic Rhythms โดยมีชื่อผลงานว่า Standing Wave ปี ค.ศ.1919 - 1920 (รูปที่ 4)



รูปที่ 4 Standing Wave

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Kinetic_art#cite_note-4

อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์

อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ (รูปที่ 5) ได้รับการยกย่องว่าเป็นบิดาของงานประติมากรรมแบบ จลนศิลป์ อันเป็นส่วนหนึ่งของจลนศิลป์ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ เกิดวันที่ 22 กรกฎาคม ค.ศ.1898 ที่ ฟิลาเดลเฟีย สหรัฐอเมริกา ในครอบครัวของศิลปินโดยมีคุณพ่อและคุณปู่เป็นประติมากร มีคุณแม่เป็นจิตรกร ตอนอายุ 9 ขวบ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ เข้ามักจะถอดชิ้นส่วนของเล่นออกดู และชอบประดิษฐ์ของใช้จากแผ่นไม้ และแผ่นโลหะกับลวด พออายุได้ 17 ปี เขาตัดสินใจเข้าเรียนทางด้าน



รูปที่ 5 อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์

ที่มา : Alexander Calder – Performing Sculpture หน้า 118

วิศวกรรมศาสตร์ที่ Stevens Institute of Technology New Jersey Philadelphia ซึ่งมีชื่อเสียงด้านวิศวกรรมเครื่องกล ด้วยองค์ประกอบเหล่านี้เองทำให้ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ สร้างผลงานที่มีชื่อเสียงโด่งดังในเวลาต่อมา โดยในตอนแรกเริ่ม อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ ใช้ระบบเครื่องไข และการดึงรอกเพื่อสร้างการเคลื่อนไหวต่อมาจึงใช้หลักการสร้างดุลยภาพหรือความสมดุล เพื่อพัฒนาชิ้นงานให้มีความอ่อนช้อยมากขึ้น และเน้นสร้างการเคลื่อนไหวโดยการสัมผัส หรือโดยอาศัยปัจจัยภายในห้องแสดงเข้าทดแทน เช่น อากาศ อันเป็นจุดกำเนิดงานประติมากรรม ในรูปแบบของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ อย่างแท้จริง ผลงานของเขาส่วนใหญ่ เน้นการเคลื่อนไหวที่มีอิสระดูเป็นธรรมชาติ มักใช้สีแดง ขาว ดำ และน้ำเงินในชิ้นงาน ทั้งยังมีงานประติมากรรมที่สามารถสร้างเสียง (รูปที่ 6) ได้อีกด้วย (Borchardt-Hume, 2015)

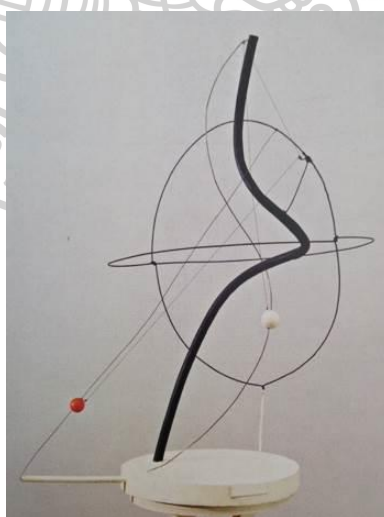


รูปที่ 6 Untitled

ที่มา : Alexander Calder – Performing Sculpture หน้า 177

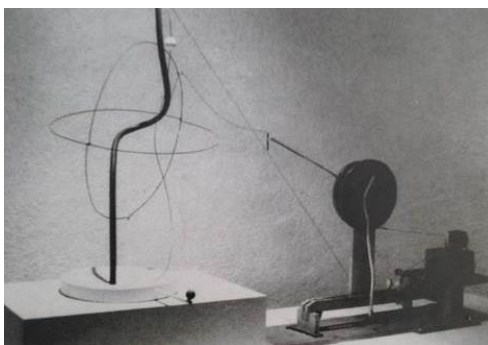
ผลงานของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ ดูเหมือนจะส่งผลสะท้อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับนักปรัชญาและนักวิทยาศาสตร์ ในปี ค.ศ. 1943 อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ (Albert Einstein) ไปที่งานแสดงของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ ที่ Museum of modern art New York. อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ได้ใช้เวลา พิจารณา ผลงาน A Universe (รูปที่ 7 และ 8) ของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ นานกว่า 40 นาที จากนั้นจึงได้แสดงความคิดเห็นถึงผลงานว่า “ฉันได้แต่หวังว่าฉันเป็นคนที่ยึดมั่นมันขึ้น” ต่อมาเมื่อ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ ได้ทราบถึงเรื่องนี้ เขาจึงสันนิษฐานว่า อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ รอคอยการเคลื่อนไหวที่เขาคิดค้น ให้ครบ 90 รอบ ซึ่ง อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ มีความปรารถนาที่จะสร้างภาพนามธรรมที่เคลื่อนที่ผ่านอวกาศโดยใช้รูปทรงกลม 2 ลูก เคลื่อนที่ในอัตราที่ต่างกันในช่วง 40 นาที จะครบ 90 รอบ เขาได้เปรียบเทียบผลงานชิ้นส่วนที่เคลื่อนที่ เข้ากับระบบสุริยะ ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อผลงานยุคต่อไปของเขา ที่ไม่ใช้มอเตอร์เป็นต้นกำลัง (Barron & Mark, 2013)

จากบทความเกี่ยวกับนิทรรศการของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ เขียนไว้ว่า อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ มักแนะนำแก่ผู้ชมอยู่เสมอว่าให้ใช้เวลามากขึ้น และพิจารณาชิ้นงานอย่างช้าๆ และพยายามเชื่อมโยงตัวตนกับชิ้นงาน และปล่อยให้แสงเงาเป็นองค์ประกอบอีกสักหนึ่งของงานนั้น อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ เป็นประติมากรที่มีนวัตกรรมมากที่สุดในศตวรรษที่ยี่สิบ ผลงานโดดเด่นที่สุดของเขาเป็นผลงานที่เต็มไปด้วยความงามและอารมณ์ขัน อีกทั้งรูปแบบที่ไม่ซ้ำกันของเขา ยังเป็นที่รู้จักดีของผู้คนที่จัดแสดงนิทรรศการสำคัญมากมายในนิวยอร์ก (Barron & Mark, 2013)



รูปที่ 7 A Universe(1)

ที่มา : Calder and Abstraction หน้า 11



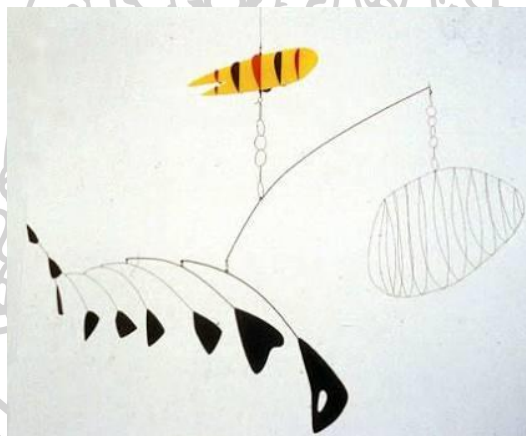
รูปที่ 8 A Universe(2)

ที่มา : Calder and Abstraction หน้า 11

ในปี ค.ศ. 1930 อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ ได้เดินทางไปที่สตูดิโอของ ปีต โมนดริยาน (Piet Mondrian) ซึ่งก่อนหน้านั้นตัวเขาเองรู้สึกวุ่นวายกับทฤษฎีความหมายของศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) แต่ยังไม่เข้าใจกับความหมายของคำว่านามธรรม (Abstract) ต่อเมื่อไปสตูดิโอของ ปีต โมนดริยาน เขาจึงเข้าใจความหมายนั้น พร้อมทั้งรู้สึกทึ่งกับผลงานของ ปีต โมนดริยาน เป็นอย่างมาก จึงกล่าวกับ ปีต โมนดริยาน ว่าถ้าผลงานที่เค้าได้ชมนั้น สามารถเคลื่อนไหวได้จะกลายเป็นชิ้นงานที่ยอดเยี่ยม แต่ ปีต โมนดริยาน ปฏิเสธแนวคิดนั้นทั้งยังแนะนำให้ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ ให้พิจารณาผลงานดูโดยละเอียด เพราะในชิ้นงานนั้นเขาได้สร้างความเคลื่อนไหวไว้แล้ว หลังจากที่เขาได้พบ ปีต โมนดริยาน สองปีเขาจึงเริ่มทำงานโดยใช้เทคนิค สมดุล และเมื่อเขาอายุ 33 ปี อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ ได้สมัครเป็นสมาชิกของสมาคม Abstraction Création และนำผลงานที่สามารถเคลื่อนไหวได้ในลักษณะไม่สมมาตร อันเกิดจากอิทธิพลของแรงลมหรือน้ำ โดยใช้หลักสมดุลในการทรงตัวออกแสดงและเมื่อ มาร์แชล ดูว์ซ็อง ได้เห็นประติมากรรมของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ เขาจึงให้ชื่อเรียกงานเหล่านั้นว่า ประติมากรรมจลนดุล (Mobile Art) ซึ่ง อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ รู้สึกประทับใจกับชื่อนี้มาก ทั้งที่ตอนแรกเขาตั้งใจจะเรียกผลงานของตนว่า “Moving Mondrian” ฌอง อาร์พ (Jean Arp) ได้ตั้งประเด็นสงสัยขึ้นว่า ส่วนของงานประติมากรรมของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ ที่เคลื่อนไหวไม่ได้จะเรียกว่าอะไร ซึ่ง ฌอง อาร์พ ก็ได้เสนอชื่อเรียกว่า ประติมากรรมสถิต (Stabile) เพราะเคลื่อนไหวไม่ได้และมักทำด้วยแผ่นโลหะที่มีเส้นกรอบด้านนอกเป็นเส้นโค้ง ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ จึงเริ่มสรรค์สร้างชิ้นงานทั้งในรูปแบบของ ประติมากรรมจลนดุล รูปร่างหรือสีเส้นที่ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ เลือกใช้ในงานมักได้รับอิทธิพลจากเพื่อนศิลปินของเขา ฌอง ฮีเลียง (Jean Helion) และ ซูอัน มีโร (Joan Miro) ส่วนในเรื่องของกลไกการเคลื่อนไหว อเล็ก

ซานเดอร์ คาลเดอร์ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการเรียนวิศวกรรม ก่อนที่จะมาเรียนที่สถาบันศิลปะ การแสดงผลงานของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ ในแต่ละครั้งแม้จะเป็นผลงานชิ้นเดียวกัน แต่มักจะ ได้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน อันเกิดจากการกระตุ้นชิ้นงานของเขานั่นเอง

โมบายที่ดักกุ้งกับหางปลา (รูปที่ 9) เป็นการนำหลักการสมดุลมาใช้ โดยด้านหนึ่งเป็นรูปร่าง ที่ดักกุ้งโครงสร้างทำด้วยโลหะ และอีกด้านหนึ่งเป็นรูปร่างปลา ถ่วงน้ำหนักด้วยโลหะรูปร่างปลา รูปทรงทั้งหมดแขวนอยู่ได้โดยหลักการสมดุล ยามโดนลมจะเคลื่อนไหวอย่างอิสระ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ รวมความร่าเริงแห่งท้องทะเลอยู่ในโมบายของเขาเป็นความสวยงามเมื่อโครงสร้างต่างๆ เคลื่อนไหว หมุนรอบตัว ขึ้นลง เคลื่อนไหวไปอย่างอิสระไปตามธรรมชาติ นั่นคือหัวใจของ ประติมากรรมจลนตุล “ความงามของศิลปกรรมประเภทนี้เกิดขึ้นได้เพราะการเคลื่อนไหว” (วุฒิ วัฒนสิน, 2552)



รูปที่ 9 Lobster Trap and Fish Tail

ที่มา : ประวัติศาสตร์ศิลปะ หน้า 144

ในปี ค.ศ. 1930 อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ แต่งงานกับ Louisa James เขามีโอกาสได้ ออกแบบแหวนแต่งงานของตัวเองจึงถือเป็นการออกแบบเครื่องประดับของเขาเป็นครั้งแรก (รูปที่ 10) โดยวัสดุที่เลือกใช้เป็นทองเหลืองและลวด หลังจากนั้นจึงมีการออกแบบเครื่องประดับชิ้นอื่นๆ ตามมา ซึ่งในยุคหลังเขาเลือกใช้วัสดุที่มีความหลากหลายมากขึ้น เช่นแผ่นวัสดุ หิน แก้ว กระจกสีตัว



รูปที่ 10 ผลงานเครื่องประดับของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์

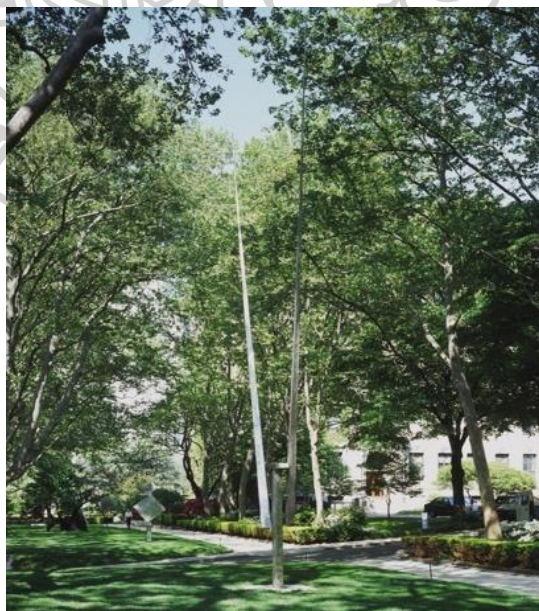
ที่มา : https://www.christies.com/features/Calder_Jewellery-5674-1.aspx

จอร์จ ริคกี

"หากคุณศึกษาบางสิ่งอย่างจริงจัง ยามคุณกล่าวถึงสิ่งนั้นมันอาจฟังดูไม่น่าเชื่อถือ หรืออาจฟังดูราวกับบทกวี" จอร์จ ริคกี เกิดเมื่อวันที่ 6 มิถุนายน ค.ศ. 1907 ที่เมือง South Bend รัฐนิวอิงแลนด์ ประเทศสหรัฐอเมริกา สิ่งสำคัญหนึ่งที่เขาได้เรียนรู้จากบิดา คือความสวยงามของงานประติมากรรมนั้น ต้องแลกมาด้วยความทุ่มเทและความอดทนอย่างมาก ในงานของเขาแนวคิดสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่งของชิ้นงานที่สมบูรณ์ ผลงานแต่ละชิ้นของเขาล้วนมีความสง่างาม และดึงดูดราวถูกสะกด และในผลงานส่วนใหญ่ของเขามีส่วนประกอบมากมาย ชิ้นงานเหล่านั้นต้องถูกเตรียมพร้อมไว้ก่อนที่จะนำมาประกอบรวมกันเป็นชิ้นงาน (Lucinda H.Gedeon, 2007)

จอร์จ ริคกี เติบโตมาในครอบครัวซึ่งมีคุณปู่เป็นช่างทำนาฬิกา และมีคุณพ่อเป็นวิศวกรเครื่องจักร ขณะอายุ 6 ขวบ ครอบครัวของเขาย้ายไปประเทศ Scotland เนื่องจากบิดาได้รับตำแหน่ง Managing Director บริษัท Singer ในเมือง Glasgow เขาจึงใช้เวลาในช่วงต้นของชีวิตที่ Trinity Collage และไปศึกษาต่อในต่างประเทศใกล้กับเมือง Perth เขามีผลการเรียนด้านวิชาคณิตศาสตร์และฟิสิกส์อยู่ในระดับที่ดีเยี่ยม จึงทำให้เขามีความใฝ่ฝันที่จะดำเนินรอยตามบิดา แต่เมื่อเข้าสู่วัยรุ่น จอร์จ ริคกี เริ่มมีความสนใจในศิลปะ และเข้าศึกษาต่อที่วิทยาลัย Balliol เมือง Oxford

ภาควิชาประวัติศาสตร์สมัยใหม่ เขาใช้เวลาสี่ปีศึกษาที่วิทยาลัย หลังจากสำเร็จการศึกษา จอร์จ ริกก็เดินทางไปปารีส และใช้เวลาหนึ่งปีศึกษาที่ Acade'mie Lhote และ Acade'mie Moderne โดยในขณะเดียวกันเขารายได้โดยการทำงานเป็นอาจารย์สอนภาษาอังกฤษที่โรงเรียน Gardiner เขาเดินทางกลับสหรัฐอเมริกาในปี ค.ศ. 1930 และสอนวิชาประวัติศาสตร์ที่โรงเรียน Groton Massachusetts อยู่ 3 ปี ในช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1934 ถึง ค.ศ. 1942 เขามีสตูดิโอในนิวยอร์กชื่อว่า The Sun of a Mechanical Engineering และ The Grandson of a Clock maker ในช่วงสงครามเขามีความสนใจอย่างมากทางด้านเครื่องกล เนื่องจากขณะนั้นเขาทำงานในแผนกค้นคว้าและซ่อมบำรุงอากาศยานและอาวุธ และเริ่มเป็นจิตรกรในปี ค.ศ. 1950 เขาเริ่มสนใจในประติมากรรม จนลศิลป์ อันกลายมาเป็นความหลงใหลในตลอดชีวิตของเขา ตลอดช่วงยุคทศวรรษที่ 50s และ 60s จอร์จ ริกก็ อีกทั้งมีโอกาสทำการสอนในหลายสถาบันทั่วประเทศ ในช่วงปี ค.ศ. 1964 เมื่องาน Two Lines Temporal (รูปที่ 11) ได้แสดงที่ Documenta III เขามีความเชื่อมั่นว่าในขณะนั้น ตัวเขาเป็นหนึ่งในประวัติศาสตร์ของศิลปินด้านประติมากรรมจนลศิลป์ ในปี ค.ศ. 1966 เขาตัดสินใจเลิกงานด้านการสอน เพื่อทุ่มเทเวลาทั้งหมดให้กับการสร้างสรรค์ผลงาน งานของเขาได้ถูกจัดแสดงนิทรรศการมากกว่า 150 ครั้งตั้งแต่ปี ค.ศ. 1933 และเป็นตัวแทนของผลงานของประเทศสหรัฐอเมริกามากกว่า 75 ครั้ง และอีก 12 ครั้งในต่างประเทศ (Davidson, 2004)



รูปที่ 11 Two Lines Temporal

ที่มา : <https://www.moma.org/collection/works/81518>

จอร์จ ริคกี้ ให้ความสำคัญในเรื่องของความแม่นยำจากการคำนวณเพื่อสร้างสมดุล ตามแบบของกระบวนการวิทยาศาสตร์ ชิ้นงานจึงมีความแม่นยำเที่ยงตรงตามรูปแบบที่กำหนดและคำนวณไว้ ภายนอกอาจดูเป็นการเคลื่อนไหวที่ธรรมดาเรียบง่าย แต่ทั้งหมดล้วนเกิดจากการคิดคำนวณทั้งสิ้น ซึ่งจอร์จ ริคกี้ เรียกรูปแบบการเคลื่อนไหวของเค้าว่า Climax postponement (รูปที่ 12)



รูปที่ 12 Horizontal Column of Five Squares Excentric

ที่มา : <https://www.longhouse.org/pages/george-rickey-5-kinetic-works>

Crucifera เป็นชุดผลงานซึ่งตัวชิ้นงานถูกยึดไว้กับฐานเสมอ สามารถเกิดการเคลื่อนไหวตอบสนองได้จากทุกทิศทาง และยังใช้แสงให้เกิดการสะท้อนกับวัสดุที่ใช้ในการสร้างชิ้นงาน ซึ่งมีรูปแบบของเหลี่ยมมุมที่หลากหลาย จึงสามารถสร้างการหักเหของแสงได้ดีเยี่ยม ชื่อ Crucifera มาจากคำว่า Cruciferae ในภาษากรีก ซึ่งหมายถึงความถึงตระกูลหนึ่งของดอกไม้ที่มีกลีบสี่กลีบเรียงตัวตามขวางเสมือนกับชิ้นงาน Crucifera ของ จอร์จ ริคกี้ ที่สร้างขึ้นจากแกนหมุนประกอบด้วยวัสดุสี่เหลี่ยมชิ้นเล็กๆ ผลงานชุดนี้ใช้สแตนเลส ทรงสี่เหลี่ยมสี่ชิ้น จัดเรียงในลักษณะคล้ายใบพัดกังหัน โดยมีจุดยึดด้านบน และด้านล่างกับตัวแกน ตัวแกนหมุนจะถูกยึดไว้กับโครงสร้างหลัก และเมื่อมีแรงที่เหมาะสม จะทำให้เกิดการเคลื่อนไหว แต่ในขณะเดียวกันด้วยแรงนั้น ก็ช่วยป้องกันไม่ให้วัสดุเหล่านั้นหลุดออกจากกัน ด้วยการให้แสงที่เหมาะสม ใบพัดเล็กๆ แต่ละชิ้นจึงสามารถสร้างแสงสะท้อนกลับไปยังผู้ชมผลงานได้อีกด้วย การสะท้อนของแสงระยิบระยับทั่วทั้งบริเวณเพดานและผนัง มันจึงเปลี่ยนห้องแสดงงานทั้งห้องนั้นให้กลายเป็นห้องแห่งละอองดาว (รูปที่ 13)



รูปที่ 13 Crucifera III

ที่มา : http://www.artnet.com/usernet/awc/awc_workdetail.asp?aid=425933959&gid=425933959&cid=244827&wid=426192644

เครื่องประดับของ จอร์จ ริคกี้ (รูปที่ 14) มีขนาดเล็กมาก และทุกชิ้นสร้างขึ้นโดยเจตนาที่มีได้มุ่งหมายทางการค้า ผู้ที่มีโอกาสสวมใส่เครื่องประดับเหล่านั้นมีเพียง อีดี (Edie) ภรรยาของเขา หรือโดยการให้เป็นของขวัญในหมู่ญาติ และเพื่อนฝูงเท่านั้น



รูปที่ 14 Hairpin(ซ้าย) และ Two Lines Up(ขวา)

ที่มา : Maxwell Davidson 3, George Rickey The Early Works หน้า 269

ด้วยเหตุนี้หลายๆ ครั้งถึงจะมีผลงานเครื่องประดับของเขาหลุดออกสู่ท้องตลาด และส่งผลทำให้เหล่านักสะสมไม่มีริ้วโอกาส ที่จะได้ครอบครองผลงานเหล่านั้น อีดี มักรับหน้าที่เป็นนางแบบ ใน

ผลงานเครื่องประดับของ จอร์จ ริคกี้ ทั้งที่เป็น ทอง เงิน ทองแดง และเครื่องเคลือบ โดยแต่ละผลงาน จะมีฐานรองเฉพาะชิ้นงานนั้นๆ เช่นเดียวกับงานประติมากรรม ผลงานของเขาเป็นงานเครื่องประดับที่เต็มไปด้วยความหลากหลาย มีทั้งปั้นปักผม เข็มกลัด ต่างหู สร้อยคอ และแม้กระทั่งเครื่องประดับที่สามารถสร้างเสียงได้ เครื่องประดับส่วนใหญ่ของเขา สามารถเคลื่อนไหวได้ มากกว่าเคลื่อนไหวไม่ได้ ทั้งยังมีลักษณะที่คล้ายคลึง กับงานประติมากรรมของเขาอีกด้วย ความเหมือนและแตกต่างของผลงานระหว่าง อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ และ จอร์จ ริคกี้ ผลงานของทั้งสองให้ความสำคัญในการใช้แรงลมและน้ำหนัก ส่วนที่ต่างกันก็คือผลงาน อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ มีความโดดเด่นในด้านความเป็นธรรมชาติ และอิสระในการเคลื่อนไหว ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกสนุกสนานไปกับชิ้นงาน ส่วนของ จอร์จ ริคกี้ จะสร้างขึ้นจากพื้นฐานของการคำนวณ ความสนุกสนานอยู่ที่การคาดเดารูปแบบการเคลื่อนไหวไม่ได้นั่นเอง

ทิม เพรอนทิส

งานประติมากรรมจลนศิลป์ของ ทิม เพรอนทิส เปรียบเสมือนเรื่องราวของลมและแสง เขาให้ความสำคัญกับการเคลื่อนไหวมากกว่าตัววัตถุ ทิม เพรอนทิส มักจะให้สิ่งแวดล้อมในธรรมชาติร่วมเป็นส่วนหนึ่งในงานของเขา ผลงานประติมากรรมอันเต็มไปด้วยความละเอียดอ่อน และเปรียบเสมือนอยู่ตรงกลางบนเส้นแบ่งระหว่างความเป็นระเบียบ และความวุ่นวาย (รูปที่ 15 16 และ 17) การควบคุมและการเป็นอิสระ ทั้งหมดนี้เกิดขึ้นภายใต้การควบคุม และการเปลี่ยนแปลงอันไม่อาจคาดเดาได้ ทิม เพรอนทิส เป็นศิลปินที่มีเอกลักษณ์พิเศษในการนำเอาพลังงานของลมและแสงอาทิตย์ รวมทั้งความเคลื่อนไหวราวกับการเต้นรำของแสงและเงามาใช้ ด้วยองค์ประกอบเหล่านี้ จึงเป็นการช่วยปลูกเร้า และกระตุ้นความเป็นเด็กในตัวผู้ชมให้ตื่นขึ้น งานประติมากรรมจลนศิลป์ของเขามีหลากหลายรูปแบบ ผลงานหลายชิ้นได้รับการเปรียบเปรยว่าเสมือนการวาดภาพบนท้องฟ้า ทิม เพรอนทิส จบปริญญาโทด้านสถาปัตยกรรมจากมหาวิทยาลัยเยล ในปี ค.ศ. 1960 และได้รับรางวัลร่วมกับ Loyi Chan ในปี ค.ศ. 1965 หลังจากนั้นสิบปีเขาได้ก่อตั้งสตูดิโอที่รัฐคอนเนตทิคัต เพื่องานออกแบบและปรับปรุงงานสถาปัตยกรรมจลนศิลป์ Russian Constructivists งานสถาปัตยกรรมของเขาสามารถพบเห็นได้ในสถานที่สาธารณะทั่วไป และในสำนักงานใหญ่ของบริษัทต่างๆ ทั่วทั้งสหรัฐอเมริกา รวมทั้งในไต้หวัน ญี่ปุ่น เกาหลี ฮองกง สวิสเซอร์แลนด์ และออสเตรเลีย อีกทั้งยังเป็นส่วนหนึ่งของงานสะสมส่วนบุคคลมากกว่า 150 ชุด และยังเป็นสัญลักษณ์ของ Maxwell Division Gallery ในนิวยอร์กตั้งแต่ปี ค.ศ. 1990 ทิม เพรอนทิส เริ่มสนใจและสร้างสรรค์งานตั้งแต่ครั้งยังศึกษาด้านสถาปัตยกรรมอยู่ แรงบันดาลใจในการสร้างงานของเขามาจากสองบุคคลด้วยกันคือ อเล็กซานเดอร์

คาลเดอร์ และ จอร์จ ริคกี โดยเขาเคยกล่าวไว้ว่าเป็นการยากที่จะให้แยกแยะว่าใครเป็นแรงบันดาลใจแรกของเขา ผลงานของ ทิม เพรนต์ิส ส่วนใหญ่เป็นประติมากรรมที่สามารถเคลื่อนไหวได้แม้อาศัยเพียงลมแผ่วเบา วัสดุที่เขาเลือกใช้ส่วนใหญ่ เป็นชิ้นส่วนที่ผลิตจากการอุตสาหกรรมโรงงาน เช่น อลูมิเนียม สเตนเลส และพลาสติก แม้กระนั้นรูปแบบการเคลื่อนไหวของงาน กลับมีความอ่อนช้อยให้ความรู้สึกล่องลอยเป็นอิสระและมักมีการเลียนแบบจังหวะการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ จนผลงานของเขาได้รับการพูดถึงว่าเป็นงานที่สร้างสรรค์ขึ้นราวกับการวาดภาพในอากาศ จุดเด่นในงานของ ทิม เพรนต์ิส เป็นเรื่องการรวมเอาความสมดุลระหว่างความเป็นระเบียบกับความยุ่งเหยิงไว้ด้วยกันได้อย่างลงตัว อีกทั้งเขายังมีผลงานประติมากรรมติดตั้งบนฝาผนัง ที่สามารถเคลื่อนไหวได้อีกด้วย (Nicholas Fox Weber, 2012)



รูปที่ 15 The Wave

ที่มา : Drawing on the Air – The Kinetic Sculpture of Tim Prentice หน้า 72 ถึง 73



รูปที่ 16 Long Yellow Zinger

ที่มา : Drawing on the Air – The Kinetic Sculpture of Tim Prentice หน้า 28 ถึง 29



รูปที่ 17 Oculus IV

ที่มา : Drawing on the Air – The Kinetic Sculpture of Tim Prentice หน้า 69

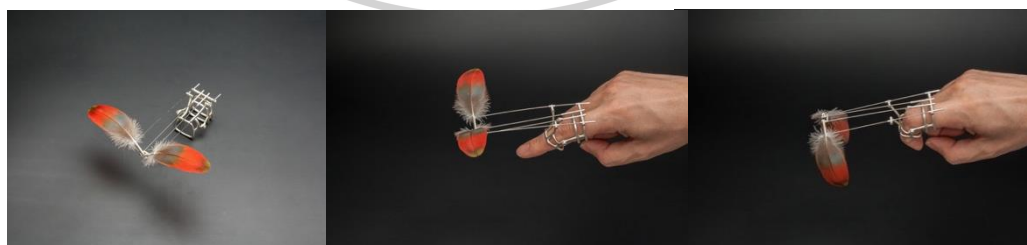
ความหมายของเครื่องประดับ

เครื่องประดับ คือวัตถุหรือสิ่งของที่ใช้ตกแต่งร่างกาย เพื่อความสวยงาม หรือเพื่อแสดงสถานะทางสังคมแตกต่างกันตาม รูปร่าง ลักษณะ วัสดุ มีพื้นฐานมาจาก ความเชื่อ วัฒนธรรม รสนิยม ลักษณะทางภูมิศาสตร์ เครื่องประดับเกิดขึ้นพร้อมๆ กับความเจริญของมนุษย์ เพราะมนุษย์เป็นสัตว์ที่รู้จักสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ เพื่อการดำรงชีวิต เช่น สร้างเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับกาย โดยการนำใบไม้และเถาวัลย์มาสร้างเป็นพวงมาลัยคล้องคอ ดอกไม้ทัดหู เครื่องประดับศีรษะจากดอกไม้ ต่อมาจึงเริ่มสร้างเครื่องประดับถาวร เช่นสร้อยคอที่ทำจากกระดูกสัตว์ งาช้าง ขนนก เครื่องหนัง หินสี ดินเผาและโลหะต่างๆ วัสดุที่ใช้ก็มีการพัฒนามาเรื่อยๆ เครื่องประดับเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่ใช้ควบคู่กับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายอื่นๆ ในสมัยโบราณวิธีการตกแต่งร่างกายใช้การสักร่างกายหรือการใช้สีเขียนบนผิวหนัง การเขียนสีบนผิวหนังพบครั้งแรกในสมัยอียิปต์โบราณเมื่อประมาณ 2000 ปีก่อนคริสตศักราช คำว่า สัก ในภาษาไทยตรงกับคำว่า Tattoo ในภาษาอังกฤษ มาจากภาษาไฮติว่า Tatau ซึ่งมีความหมายเกี่ยวกับการทำเครื่องหมาย โดยการสักผิวหนังเริ่มต้นในประเทศญี่ปุ่นก่อนประมาณ ก่อนคริสตศักราช 600 ปี แล้วจึงเผยแพร่จากเอเชียไปสู่ทะเลใต้ โดยผู้สักรส่วนใหญ่จะเป็นนักรบและ จะสัมพันธ์กับความเชื่อทางอภินิหารและศาสนา ต่อมาจึงเป็นการสักเพื่อความงาม โดยเฉพาะโดยนักเดินเรือชาวยุโรปในช่วงหลังคริสต์ศตวรรษที่ 15 นิยมสักตามร่างกายเป็นสถานที่ที่เดินทางไปถึงเพื่อเป็นที่ระลึกว่าเขาได้เดินทางไปยังที่ใดบ้าง ส่วนการแต่งกายด้วยเครื่องประดับ มีการพบหลักฐานการใช้ทองคำมาทำเป็นเครื่องประดับ ในสมัยอียิปต์และกรีกเครื่องประดับเป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถบอกถึงประวัติความเป็นไป ในประวัติศาสตร์ได้ และเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงวัฒนธรรม

ขนบธรรมเนียม ประเพณี และนิสัยใจคอของผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี ดังนั้นการศึกษาประวัติศาสตร์ศิลป์ จึงนิยมที่จะศึกษาเรื่องราวของเครื่องประดับร่วมไปด้วย เพราะเครื่องประดับ นอกจากจะใช้ประดับร่างกายเพื่อความสวยงามแล้ว ยังบอกตำแหน่งฐานะยศศักดิ์ได้ เครื่องประดับในปัจจุบันถือว่าเป็นงานวิจิตรศิลป์ มีสุนทรียภาพ และมีความงดงามสมบูรณ์อยู่ในตัวเอง งานเครื่องประดับเป็นงานที่เกี่ยวข้อง ความคิดสร้างสรรค์อันทรงคุณค่าของนักออกแบบ เพราะฉะนั้นการออกแบบจึงมีความสำคัญยิ่ง ในงานเครื่องประดับ (วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ, 2526)

เครื่องประดับร่วมสมัยในประเทศไทย

การพัฒนาเครื่องประดับร่วมสมัยในประเทศไทยเริ่มประมาณปี พ.ศ.2530 ถึง พ.ศ.2535 ซึ่งส่วนใหญ่เกินจากการออกไปศึกษาในต่างประเทศของศิลปินในเมืองไทย การที่จะแยกแยะและอธิบายความหมายของเครื่องประดับร่วมสมัยได้ จะต้องมีการกำหนดกรอบความคิด ผ่านการตั้งคำถามที่ความสัมพันธ์ และมีความต่อเนื่องว่าเครื่องประดับร่วมสมัยคืออะไร โดยให้ความสำคัญต่อปรัชญา และประวัติศาสตร์ของเครื่องประดับในบริบทของเวลาวัฒนธรรม ประเพณี การเมืองการปกครอง ความเชื่อ และเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเครื่องประดับ โดยคำว่าร่วมสมัย หมายถึงการอยู่หรือความเป็นปัจจุบัน และการเป็นหุ้นส่วนกับความเป็นปัจจุบันกับผู้อื่น คำว่า Contemporary มาจากภาษาละตินโบราณคำว่า Con และ Tempus มีความหมายว่า กับ และ เวลา ดังนั้นสามารถกล่าวได้ว่า Contemporary หรือคำว่าร่วมสมัยนั้นหมายถึงปัจจุบัน โดยที่แหล่งที่มาของความคิดร่วมสมัยนั้นมาจากวิถีชีวิตร่วมสมัยนั่นเอง (ทวีศักดิ์ มูลสวัสดิ์, 2553)



รูปที่ 18 ผลงานเครื่องประดับของ Dukno Yoon “Wings”

ที่มา : http://www.dukno.com/work#/wings_digital-1/

เครื่องประดับร่วมสมัยเป็นเครื่องประดับที่ให้ความสำคัญต่อความคิด Conceptual Idea (รูปที่ 18 และ 19) และการแสดงออกทางความคิดของศิลปินนักออกแบบ ผ่านผลงานเครื่องประดับ ด้วยมุมมองและแนวคิดใหม่ ให้สัมพันธ์ต่อกลุ่มประชากรใหม่และสังคมใหม่ เครื่องประดับร่วมสมัยจึงมีความสดใหม่ น่าสนใจ และแตกต่างจากเครื่องประดับประเภทอื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในสังคมของผู้รักศิลปะและการออกแบบสมัยใหม่ ในการแสดงความเป็นตัวตนของผู้สวมใส่ ที่ต้องการแสดงออกถึงความเป็นปัจเจกในสังคมปัจจุบัน (ทวิศักดิ์ มูลสวัสดิ์, 2553)



รูปที่ 19 ผลงานเครื่องประดับของ Victoria Walker “Peony Locket Gold”

ที่มา : <http://vwjewellery.co.uk>



บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัย

เนื้อหาในบทที่ 3 นี้ กล่าวถึงการทดลองการเคลื่อนไหว จากผลงานประติมากรรมของศิลปินระดับโลกสามท่านที่ข้าพเจ้าได้กล่าวถึงแล้วใน บทที่ 2 โดยจะทำการจำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่ โดยจะทำการวิเคราะห์รูปลักษณ์ จากมุมมองด้านหน้าในแบบหยุดนิ่ง แบบมีลมมากระทบ และวิเคราะห์รูปลักษณ์จากมุมมองด้านบน แบบหยุดนิ่งและแบบมีลมมากระทบ รวมทั้งวิเคราะห์รูปแบบการเคลื่อนไหวของชิ้นงาน และวิเคราะห์องค์ประกอบของชิ้นงานที่แตกต่างกัน เช่น รูปแบบการเคลื่อนไหว และรูปทรงที่เลือกใช้ ขนาดหรือน้ำหนักของชิ้นส่วน การเชื่อมต่อและการประกอบชิ้นงานเข้าด้วยกัน อีกทั้งศึกษาทิศทางของลมที่เข้ามากกระทบชิ้นงาน เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวที่ชัดเจนมากที่สุด ด้วยองค์ประกอบจากการศึกษา และผลการทดลองข้างต้นดังกล่าว ทำให้ข้าพเจ้าสามารถเลือกใช้ ส่วนประกอบของชิ้นงาน และรูปแบบของการเคลื่อนไหว ในการสร้างสรรค์เครื่องประดับ ได้อย่างสอดคล้องเหมาะสมกับความหมายของคำ โอนามาโตเปะ ที่เลือกใช้

การศึกษาการเคลื่อนไหว

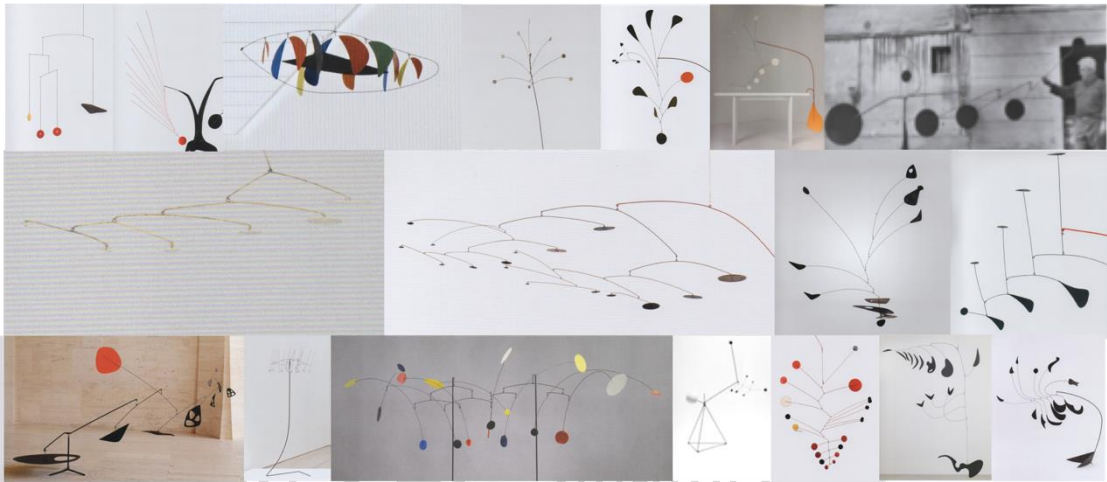
ข้าพเจ้าได้ศึกษารูปแบบงานจลนศิลป์ ของศิลปินสามท่านคือ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ จอร์จ ริคกี และ ทิม เพรนทิส โดยศึกษาและทำการจำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่ จะประกอบไปด้วยตารางภาพ จากรูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน และการจำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ใกล้เคียงกับผลงานต้นแบบ และสรุปเป็นการเรียนรู้ใหม่ของตัวข้าพเจ้าเอง โดยมีรูปแบบดังนี้

ตารางที่ 2 วิธีวิจัย

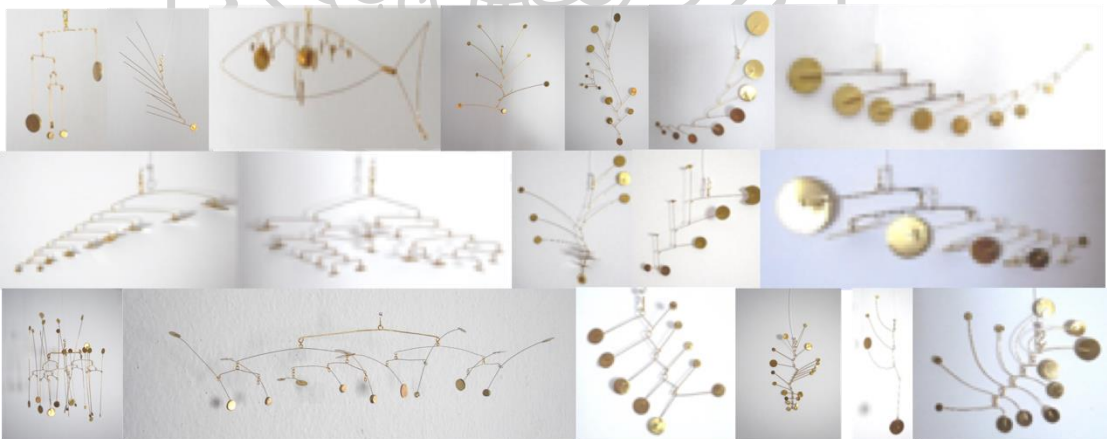


การศึกษาแบบที่ 1 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์

โดยศึกษาและทำการทดลอง จากหนังสือ CALDER and ABSTRACTION from AVANT-CARDE to ICONIC edited by Stephanie Barron and Lisa Gabrielle Mark ผู้ศึกษาได้เลือก ลักษณะของรูปแบบการเคลื่อนไหวต่างๆ ที่น่าสนใจมา 18 รูปแบบ และทดลองทำต้นแบบ 3 มิติเพื่อ ศึกษาการเคลื่อนไหวของงานทั้ง 18 รูปแบบ (รูปที่ 20 และ 21) แต่เลือกนำมาเสนอจำนวน 5 แบบ ซึ่งเป็นแบบที่ใช้ในการสร้างผลงานชุด โดคิ โดคิ






รูปที่ 20 ผลงานของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ 18 รูปแบบที่นำมาศึกษา
ที่มา : CALDER and ABSTRACTION



รูปที่ 21 รูปแบบผลงานที่ทดลองทำต้นแบบ 3 มิติจำนวน 18 รูปแบบ

การศึกษาแบบที่ 1.1 อเล็กซานเดอร์ คาลเตอร์ “Bougainvillier” 1947

ตารางที่ 3 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน อเล็กซานเดอร์ คาลเตอร์ “Bougainvillier” 1947

รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน	จำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่
ชื่อผลงาน “Bougainvillier”	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านหน้า
	
	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านบน
	

การจำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่และลักษณะการเคลื่อนไหว

เมื่อมองจากด้านหน้า สามารถมองเห็นเส้นทองเหลืองได้ครบทุกเส้น ในลักษณะกระจายตัวไม่ตั้งเรียงกันตามแนวตั้ง เมื่อมีลมมากระทบจะทำให้เส้นทองเหลืองเคลื่อนไหวเล็กน้อย และเกิดความสั่นไหวเคลื่อนไหวในตัวในลักษณะขึ้นลงตลอดทั้งชิ้นงาน อันเนื่องมาจากจุดเชื่อมต่อในแต่ละส่วนของชิ้นงานในแนวตั้ง อาศัยอยู่ในแกนเดียวกันทั้งหมดจากบนลงล่าง โดยมีการเชื่อมต่อในลักษณะฟันปลา ส่วนแผ่นกลมเมื่อโดนลม จะทำให้ชิ้นงานหมุนรอบตัวเองได้ ทำให้มีการเคลื่อนไหวที่พลิ้วไหวเล็กน้อย สวยงามดูเป็นอิสระ เมื่อมองจากด้านบน จะเห็นเส้นทองเหลืองกระจายตัวยื่นออกไปลักษณะเป็นเกลียว อันเนื่องมาจากลักษณะของข้อต่อแต่ละส่วน มีลักษณะเป็นห่วงคล้องกันไว้ ทำให้ไม่สามารถหมุนรอบตัวเองได้ เมื่อชิ้นส่วนหมุนไปจนหมดระยะการให้ตัวของห่วงทองเหลือง ก็จะรั้งให้ชิ้นส่วน

อื่นๆ หมุนตาม เมื่อโดนแรงลมมากกระทบ จะทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในลักษณะหมุนรอบกันเป็นวงกลม รูปแบบการเคลื่อนไหวสามารถเกิดขึ้นได้จากแรงลมกระทบทุกทิศทาง แต่จะชัดเจนที่สุดเมื่อแรงกระทบมาจากด้านข้าง เพราะมีพื้นที่หน้าตัดของแผ่นกลมเป็นตัวรับแรงลมอยู่

การศึกษาแบบที่ 1.2 อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ “Myxomatose” 1953

ตารางที่ 4 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ “Myxomatose” 1953

รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน	จำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่
ชื่อผลงาน “Myxomatose”	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านหน้า
	
	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านบน

การจำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่และลักษณะการเคลื่อนไหว

จากการทดลองการมองจากด้านหน้า สามารถมองเห็นแผ่นกลมเรียงกันโดยมีขนาดจากเล็กไปใหญ่ และแผ่นกลมเล็กเคลื่อนไหวได้มากกว่าแผ่นกลมใหญ่ อันเนื่องมาจากน้ำหนักของแผ่นกลมและน้ำหนักของเส้นทองเหลือง ที่เรียงตัวกันจากน้ำหนักน้อยไปหาน้ำหนักมาก มีผลทำให้เมื่อมีลมมากระทบ การเคลื่อนไหวของด้านแผ่นกลมเล็ก จะเคลื่อนไหวได้มากกว่าด้านแผ่นกลมใหญ่ เกิดเป็นรูปแบบการเคลื่อนไหวเฉพาะตัว เมื่อมองจากด้านบน จะเห็นเส้นทองเหลืองกระจายตัวยื่นออกไป

ลักษณะเป็นเกลียว อันเนื่องมาจากลักษณะของข้อต่อแต่ละส่วน มีลักษณะเป็นห่วงคล้องกันไว้ ทำให้ไม่สามารถหมุนรอบตัวเองได้ เมื่อขึ้นส่วนหมุนไปจนหมดระยะการให้ตัวของห่วงทองเหลือง ก็จะรั้งให้ขึ้นส่วนอื่นๆหมุนตาม เมื่อโดนแรงลมมากระทบ จะทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในลักษณะหมุนรอบกันเป็นวงกลม เช่นเดียวกันกับผลงานแบบที่ 1.1 รูปแบบการเคลื่อนไหวสามารถเกิดขึ้นได้จากแรงกระทบทุกทิศทาง แต่จะชัดเจนที่สุดเมื่อแรงกระทบมาจากด้านข้าง หรือระนาบเดียวกันกับชิ้นงาน เพราะมีพื้นที่หน้าตัดของแผ่นกลมเป็นตัวรับแรงลมอยู่ เช่นเดียวกันกับผลงานแบบที่ 1.1

การศึกษาแบบที่ 1.3 อเล็กซานเดอร์ คาลเตอร์ “Orange Under Table” 1949

ตารางที่ 5 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน อเล็กซานเดอร์ คาลเตอร์ “Orange Under Table” 1949

รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน	จำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่
ชื่อผลงาน “Orange Under Table”	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านหน้า
	
	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านบน
	

การจำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่และลักษณะการเคลื่อนไหว

เมื่อมองจากด้านหน้าสามารถมองเห็นเส้นทองเหลืองได้ทั้ง 8 เส้น แต่ไม่สามารถมองเห็นแผ่นกลมได้ชัดเจน อันเนื่องมาจากแผ่นกลมเรียงตัวกันในแนวนอน เมื่อโดนลมจากด้านข้างจะเคลื่อไหวได้

น้อยกว่าการออกแบบแผ่นกลมในแนวตั้ง และมีลักษณะการเคลื่อนที่คล้ายกับชิ้นงานรูปแบบที่ 1.1 และ 1.2 แต่เมื่อชิ้นงานโดนลมจากด้านบนหรือด้านล่างจะเคลื่อนไหวได้มากในลักษณะขึ้นลง เมื่อมองจากด้านหน้าจะเห็นการยกตัวของแผ่นกลม และโครงสร้างของชิ้นงาน เคลื่อนไหวไปตามแรงลมที่มากระทำดูสวยงามและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เมื่อมองจากด้านล่างหรือด้านบนจะเห็นแผ่นทองเหลืองชัดเจน และตัวชิ้นงานจะค่อยๆ หมุน เป็นวงกลมคล้ายกับชิ้นงานรูปแบบที่ 1.1 และ 1.2 อันเนื่องมาจากลักษณะของข้อต่อแต่ละส่วน มีลักษณะเป็นห่วงทองเหลืองคล้องกันไว้ ทำให้ไม่สามารถหมุนรอบตัวเองได้ เมื่อชิ้นส่วนหมุนไปจนหมดระยะการให้ตัวของห่วง ก็จะรั้งให้ชิ้นส่วนอื่นๆ หมุนตามนั่นเอง

การศึกษาแบบที่ 1.4 อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ “Untitled”

ตารางที่ 6 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ “Untitled”




รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน	จำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่
ชื่อผลงาน “Untitled”	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านหน้า
	
	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านบน

การจำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่และลักษณะการเคลื่อนไหว

เมื่อมองจากด้านหน้า สามารถเห็นแผ่นทองเหลืองชัดเจน เมื่อมีลมมากระทบจากด้านข้างหรือด้านบน แผ่นกลมจะมีลักษณะการเคลื่อนไหว คล้ายกับดอกไม้ที่ลอยอยู่บนคลื่นน้ำ ดูสวยงามและมีลักษณะเฉพาะตัว อันเนื่องมาจากโครงสร้างของชิ้นงานเป็นแบบสมดุลงานที่มีแกนสมดุลงานหลัก และแกนสมดุลงานรองรวมทั้งหมด 4 แกนก่อนที่จะยึดกับแกนของแผ่นกลม ทำให้การเคลื่อนไหวแกนรองแบ่งชิ้นงานออกอีก 2 ด้านโดยใช้หลักการเดียวกัน และชัดเจนมากกว่ามองจากด้านบนทุกเส้นมีข้อต่อจุดเดียว ทำให้มีความอิสระในการเคลื่อนไหวมากกว่าแบบข้อต่อสองจุด เมื่อมีลมมากระทบชิ้นงาน เส้นทองเหลืองทั้งหมดสามารถเกิดการเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระในทุกทิศทาง โดยแผ่นกลมจะเกิดการเคลื่อนไหวในลักษณะส่ายไปมาและพลิกไปมาได้ โดยมีลักษณะคล้ายคนหันหน้าไปมา การเคลื่อนไหวสามารถเกิดขึ้นได้ไม่ว่าลมที่กระทบจะเบาหรือแรง ทั้งยังเกิดขึ้นพร้อมๆ กันทุกชิ้นส่วน

การศึกษาแบบที่ 1.5 อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ “Untitled” 1938

ตารางที่ 7 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ “Untitled” 1938

รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน	จำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่
ชื่อผลงาน “Untitled”	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านหน้า
	
	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านบน
	

การจำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่และลักษณะการเคลื่อนไหว

เมื่อมองจากด้านหน้าสามารถมองเห็นเส้นทองเหลืองติดแผ่นกลมได้ครบทุกเส้น แผ่นกลมที่ติดบริเวณปลายเส้นทองเหลืองด้านบน จะติดในลักษณะแนวนอน และมีแผ่นทองเหลืองทำหน้าที่ถ่วง

น้ำหนักอยู่ด้านล่างด้านล่างในแนวตั้ง มีความพิเศษกว่าชิ้นงานอื่นคือตัวเส้นทองเหลืองมีลักษณะโค้ง ปลายด้านที่มีแผ่นกลมลักษณะแวนนอน จะเซดขึ้นสูงและห้อยลง มีลักษณะคล้ายคนก้มหัว และสามารถมองเห็นว่าเส้นทองเหลืองถูกแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มด้วยกันโดยใช้เทคนิคเดียวกันกับชิ้นงาน แบบที่ 1.4 เมื่อมองจากด้านบน สามารถมองเห็นเส้นทองเหลืองติดแผ่นกลมได้ครบทุกเส้น และสามารถมองเห็นแผ่นกลมที่ติดบริเวณปลายเส้นทองเหลืองได้ชัดเจน แต่ไม่สามารถเห็นการแบ่งกลุ่มของเส้นทองเหลืองได้ชัดเจนนัก การเคลื่อนไหวสามารถเกิดขึ้นได้จากแรงกระทบทุกทิศทาง แต่จะชัดเจนที่สุดเมื่อแรงกระทบมาจากด้านข้างหรือระนาบเดียวกันกับชิ้นงาน

สรุปการศึกษาแบบที่ 1 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์

จากการศึกษาโมบายทั้ง 18 รูปแบบของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ ผู้ศึกษาได้ทดลอง การเคลื่อนไหวโดยการจำลองโมเดลออกมาทั้ง 18 แบบ โดยใช้วัสดุทองเหลืองทำเป็นเส้น และแผ่นกลม มาศึกษาการเคลื่อนไหวของโมเดลแต่ละรูปแบบ สรุปผลได้ดังนี้

1. จุดเชื่อมต่อหรือข้อต่อมีผลต่อการเคลื่อนไหว จากการศึกษาพบว่าโมเดลที่ใช้ข้อต่อจุดเดียวเป็นตัวเชื่อมในแต่ละเส้น จะมีการเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระมากกว่า รูปแบบที่มีการใช้ข้อต่อแบบสองจุดในการเชื่อมต่อชิ้นงาน

2. การออกแบบการวางแผ่นกลม จากการศึกษาและสังเกตพบว่า การวางแผ่นกลมในแนวตั้ง จะทำให้ชิ้นงานหมุนเมื่อมีลม ส่วนแผ่นกลมที่วางในแวนนอน เมื่อมีลมจะทำให้ชิ้นงานเคลื่อนไหวขึ้นลง อีกทั้งการมองเห็นแผ่นกลมเมื่อนำไปสู่การออกแบบเป็นเครื่องประดับผู้อื่นจะมองเห็นแผ่นกลมในแนวตั้ง และผู้สวมใส่เองก็สามารถมองลงมาเห็นแผ่นกลมในแวนนอนได้เช่นเดียวกัน

3. น้ำหนักและความหนาของเส้นมีผลต่อการเคลื่อนไหว จากการศึกษาของรูปแบบในตารางที่ 1.2 มีความแตกต่างในการเลือกใช้ขนาดของเส้นทองเหลือง ที่มีการเลือกใช้เส้นทองเหลืองจากขนาดใหญ่ด้านโคนของจุดเชื่อมต่อ และเลือกใช้เส้นทองเหลืองขนาดเล็กในส่วนด้านปลายจุดเชื่อมต่อ โดยค่อยๆ เปลี่ยนขนาดจากใหญ่ไปเล็ก และเลือกใช้แผ่นทองเหลืองกลมที่มีน้ำหนักมากในส่วนของโคนจุดเชื่อมต่อ และเลือกใช้แผ่นทองเหลืองกลมที่มีน้ำหนักน้อยในส่วนของปลายจุดเชื่อมต่อ ทำให้ชิ้นงานมีการเคลื่อนไหวด้านปลายของชิ้นงาน มากกว่าด้านโคนของชิ้นงาน ทำให้สรุปได้ว่า น้ำหนักของตัวชิ้นส่วน มีผลต่อการเคลื่อนไหว ซึ่งจะช่วยให้ข้าพเจ้าสามารถใช้น้ำหนักเป็นตัวกำหนดการเคลื่อนไหวได้ นอกเหนือจากการออกแบบรูปทรงในการออกแบบชิ้นงาน

การศึกษาแบบที่ 2 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน จอร์จ ริคกี้

การศึกษาและทดลองการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ จากงานจลนศิลป์ของ จอร์จ ริคกี้ ข้าพเจ้าได้ทำการศึกษาการเคลื่อนไหวของงานจลนศิลป์ที่ออกแบบโดย จอร์จ ริคกี้ โดยศึกษารูปแบบจากหนังสือ George Rickey by Nan Rosenthal ข้าพเจ้าได้เลือกลักษณะของรูปแบบการเคลื่อนไหวต่างๆ ที่น่าสนใจมา 3 รูปแบบ และได้ทดลองทำต้นแบบ 3 มิติเพื่อศึกษาการเคลื่อนไหวของงาน

การศึกษาแบบที่ 2.1 จอร์จ ริคกี้ “Twenty Squares Two Cubes II” 1970

ตารางที่ 8 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน จอร์จ ริคกี้ “Twenty Squares Two Cubes II” 1970

รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน	จำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่
ชื่อผลงาน “Untitled”	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านหน้า
	
	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านบน
	

การจำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่และลักษณะการเคลื่อนไหว

เมื่อมองจากด้านหน้าสามารถเห็นใบพัด โครงสร้างหลัก ข้อต่อ ตัวถ่วงน้ำหนักและแกนยึดกับฐานรองได้ชัดเจน เมื่อมองจากด้านบนสามารถเห็นใบพัด โครงสร้างหลักส่วนที่เชื่อมต่อกับใบพัด ข้อต่อ ตัวถ่วงน้ำหนัก และแกนยึดกับฐานรองชัดเจน แต่ไม่สามารถเห็นแกนหลักได้ชัดเจนนักและเมื่อมีลมมากระทบ จะเกิดการเคลื่อนไหวในสองส่วนด้วยกัน คือ ในส่วนของใบพัดจะเกิดการหมุนรอบแกนใบพัดในลักษณะเดียวกันกับกังหันลม และในส่วนของโครงสร้างหลัก จะเกิดการเคลื่อนไหวในลักษณะแกว่งตัว โดยด้านล่างซึ่งเป็นตัวถ่วงสมดุลของชิ้นงานจะเกิดการเคลื่อนไหวด้วย ทั้งนี้เป็นการเคลื่อนไหวเพื่อรักษาสมดุลของชิ้นงานนั่นเอง รูปแบบการเคลื่อนไหวสามารถเกิดขึ้นได้ชัดเจนที่สุดเมื่อแรงกระทบมาจากด้านข้างหรือระนาบเดียวกันกับชิ้นงาน

การศึกษาแบบที่ 2.2 จอร์จ ริคกี้ “Crucifera III” 1964

ตารางที่ 9 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน จอร์จ ริคกี้ “Crucifera III” 1964

รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน	จำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่
ชื่อผลงาน “Crucifera III”	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านหน้า
	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านบน
	

การจำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่และลักษณะการเคลื่อนไหว

เมื่อมองจากด้านหน้า สามารถเห็นชิ้นงานใบพัด โครงสร้างหลักรวมถึงแกนยึดกับฐานรองได้ชัดเจน การเคลื่อนไหวแบบนี้อาจดูไม่เป็นธรรมชาติมากนัก ถ้าเทียบกับการเคลื่อนไหวในชิ้นงานของอเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ อันเนื่องมาจากการออกแบบในลักษณะของโครงสร้างตายตัว ที่เชื่อมต่อกับจุดที่เคลื่อนไหวได้ ข้อดีของการออกแบบลักษณะนี้คือ สามารถกำหนดการเคลื่อนไหวของชิ้นงานได้ชัดเจนถ้านำมาผสมกับเทคนิคอื่นๆ จำทำให้ชิ้นงานมีการเคลื่อนไหวที่กำหนดได้ พร้อมกับดูมีการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติมากขึ้น เมื่อมองจากด้านบน สามารถเห็นใบพัด โครงสร้างหลักส่วนที่เชื่อมต่อกับใบพัดได้ชัดเจน แต่ไม่สามารถเห็นแกนหลักได้ รูปแบบการเคลื่อนไหวสามารถเกิดขึ้นชัดเจนที่สุด เมื่อแรงกระทบมาจากด้านข้างหรือระนาบเดียวกันกับชิ้นงาน

การศึกษาแบบที่ 2.3 จอร์จ ริกกี “Interview” 1961

ตารางที่ 10 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน จอร์จ ริกกี “Interview” 1961

รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน	จำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่
ชื่อผลงาน “Interview”	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านหน้า
	
	<p data-bbox="1005 1568 1260 1612">ต้นแบบ 3 มิติ ด้านบน</p> 

การจำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่และลักษณะการเคลื่อนไหว

เมื่อมองชิ้นงานจากด้านหน้า ไม่สามารถเห็นโครงสร้างหลักส่วนที่เชื่อมต่อการเคลื่อนไหว แกนข้อต่อ และเส้นทองเหลืองได้ชัดเจนนัก แต่สามารถเห็นจุดเชื่อมต่อชิ้นงานกับแกนตั้งได้ชัดเจน สามารถเห็นการแบ่งชิ้นงานออกเป็นสองส่วนจากจุดเชื่อมต่อกับแกนตั้ง คือส่วน A และ B รวมทั้งชิ้นส่วนที่สร้างการเคลื่อนไหวทั้ง 5 อย่างชัดเจน ความพิเศษของชิ้นงานนี้อยู่ที่การออกแบบเฟรมให้สามารถเคลื่อนไหวได้ (จุด A และ B) ทำให้การเคลื่อนไหวของชิ้นงานนี้มีลักษณะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวคาดเดาไม่ได้ เมื่อมองจากด้านบน สามารถเห็นโครงสร้างหลักส่วนที่เชื่อมต่อกับชิ้นส่วนที่สร้างการเคลื่อนไหวทั้ง 5 แกนข้อต่อ เส้นทองเหลือง และจุดเชื่อมต่อชิ้นงานกับแกนตั้ง รวมถึงการแบ่งชิ้นงานออกเป็นสองส่วนได้ชัดเจน แต่ไม่สามารถเห็นแกนตั้งได้ เมื่อมีลมกระทบจะเกิดการเคลื่อนไหวที่ส่งผลถึงชิ้นส่วนทุกชิ้นในกลุ่ม 1, 2, 3, 4, 5 โดยการเคลื่อนไหวแต่ละชิ้นส่วนจะส่งผลถึงกัน เกิดเป็นรูปแบบที่หลากหลาย และคาดเดาไม่ได้ ทั้งนี้จะมีผลจากการใช้แกนข้อต่อแบบจุดเดียว และสองจุดร่วมกันในชิ้นงาน จุดเชื่อมต่อชิ้นงาน กับแกนตั้ง เกิดการเคลื่อนไหวเมื่อถูกลมกระทบเช่นกัน โดยการเคลื่อนไหวนั้นเกิดขึ้นเพื่อการสร้างสมดุลตามหลักตุลยภาพ ทำให้ชิ้นงานยังคงตั้งอยู่บนแกน ไม่หลุดร่วงลงมาเมื่อกระทบกับลม รูปแบบการเคลื่อนไหวสามารถเกิดขึ้นได้จากแรงกระทบทุกทิศทาง แต่ชัดเจนที่สุดเมื่อแรงมาจากด้านข้างหรือระนาบเดียวกันกับชิ้นงาน ผลงานชิ้นนี้มีการออกแบบเป็นลักษณะเฟรมเหมือนกับชิ้นงานที่ 2.1 และ 2.2 แต่มีการออกแบบให้ตัวเฟรมเคลื่อนไหวได้ด้วย ทำให้ชิ้นงานมีการเคลื่อนไหวที่ดูเป็นธรรมชาติ สามารถกำหนดจุดที่ต้องการให้เคลื่อนไหว และลักษณะของการเคลื่อนไหวได้ ทำให้ข้าพเจ้าสามารถออกแบบลักษณะการเคลื่อนไหวได้หลากหลายมากขึ้น

สรุปการศึกษาแบบที่ 2 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน จอร์จ ริกกี

จากการทดลองสร้างผลงานจำลองตามแบบของ จอร์จ ริกกี พบว่า ศิลปินใช้รูปแบบในการประกอบชิ้นส่วนของผลงานด้วยการใช้ลักษณะของเฟรม ที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ เป็นโครงในการเชื่อมต่อกับชิ้นงานในส่วนของการแสดงการเคลื่อนไหว ด้วยจุดต่อที่สามารถเคลื่อนไหวได้ ทำให้รูปแบบการเคลื่อนไหวในประติมากรรมของเขาสามารถคาดเดาหรือคำนวณรูปแบบทิศทางได้ ดังนั้นศิลปินจึงเพิ่มจุดเชื่อมต่อโดยใช้เฟรมที่เคลื่อนไหวได้มาแก้ปัญหา ซึ่งทำให้ตัวชิ้นงานมีการเคลื่อนไหวที่พิเศษกว่าผลงานชิ้นอื่นๆ และสามารถต่อยอดไปถึงการออกแบบชิ้นงานได้อีกด้วย รวมทั้งการวางระยะจุดเชื่อมต่อที่แตกต่างกัน ทั้งในแกนนอนและแกนตั้ง เพื่อสร้างให้เกิดรูปแบบการเคลื่อนไหวที่หลากหลายและสามารถคาดเดาได้ยากขึ้น ทำให้ผลงานของเขามีลักษณะของการออกแบบที่ดูซับซ้อน ซึ่งความซับซ้อนนั้น อาจเป็นเสน่ห์อีกประการของผลงานของ จอร์จ ริกกี ก็เป็นไปได้

การศึกษาแบบที่ 3 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน ทิม เพรนทิส

การศึกษาและทดลองการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ จากงานจลนศิลป์ของ ทิม เพรนทิส ข้าพเจ้าทำการศึกษาการเคลื่อนไหวของงานจลนศิลป์ที่ออกแบบโดย ทิม เพรนทิส โดยศึกษารูปแบบจากหนังสือ Drawing on the Air – The Kinetic Sculpture of Tim Prentice ผู้ศึกษาได้เลือกลักษณะของรูปแบบการเคลื่อนไหวต่างๆ ที่น่าสนใจมา 3 รูปแบบ และทดลองทำต้นแบบ 3 มิติเพื่อศึกษาการเคลื่อนไหวของงานทั้ง 3 รูปแบบ

การศึกษาแบบที่ 3.1 ทิม เพรนทิส “Yellow Zingers” 1994

ตารางที่ 11 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน ทิม เพรนทิส “Yellow Zingers” 1994






รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน	จำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่
ชื่อผลงาน “Yellow Zingers”	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านหน้า
	

การจำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่และลักษณะการเคลื่อนไหว

เมื่อมองจากด้านข้างสามารถเห็นส่วนประกอบของชิ้นงานได้ชัดเจนทุกส่วน โดยในส่วนของ การออกแบบการสร้างสมดุลมีการใช้เทคนิคแบบเดียวกับผลงานของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ แบบที่ 1.4 แต่ ทิม เพรนทิส มีการเพิ่มจุดเชื่อมต่อระหว่างชิ้นงานที่เคลื่อนไหวได้ ทำให้ชิ้นงานมีการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง เมื่อมีลมมากระทบจะทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในลักษณะคล้ายกับระลอกคลื่น กล่าวคือมีการเคลื่อนไหวส่งผลต่อเนื่องถึงกันทั้งชิ้นงาน ในลักษณะเช่นเดียวกับการเคลื่อนไหวของ ระลอกคลื่นบนผิวน้ำ หรือการเคลื่อนไหวของงู รูปแบบการเคลื่อนไหวเกิดขึ้นชัดเจนที่สุด เมื่อแรง กระทบมาจากด้านข้างหรือระนาบเดียวกันกับชิ้นงาน

การศึกษาแบบที่ 3.2 ทีม เพรนทิส “Oculus IV” 2010

ตารางที่ 12 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน ทีม เพรนทิส “Oculus IV” 2010

รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน	จำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่
ชื่อผลงาน “Interview”	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านหน้า
	
	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านบน
	
	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านข้าง
	

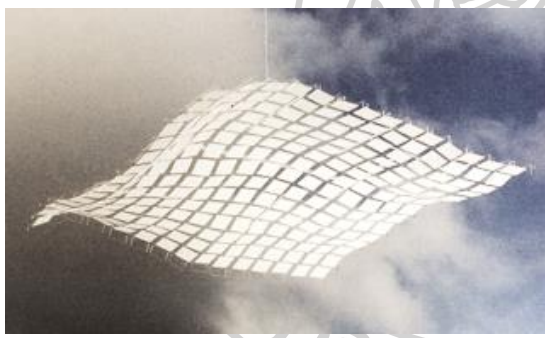


การจำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่และลักษณะการเคลื่อนไหว

เมื่อมองจากด้านหน้าสามารถมองเห็นโครงสร้าง และรูปแบบจุดเชื่อมต่อในแนวตั้งได้ชัดเจน แต่ไม่สามารถมองเห็นเส้นทองเหลืองที่ใช้ในการสร้างสมดุลงได้ชัดเจนทั้งหมด แต่เมื่อมองจากด้านล่างสามารถมองเห็นส่วนประกอบของชิ้นงานได้ครบทุกส่วน และมีการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องสวยงามอันเนื่องมาจากชิ้นงานมีการออกแบบหลักการสมดุลงเหมือนกับผลงานออกแบบของ ทีม เพรนทิส แบบที่ 3.1 แต่มีการนำชิ้นส่วนด้านปลายทั้งสองด้านมาต่อกัน ทำให้ชิ้นงานมีลักษณะเป็นวงกลม เมื่อมอง

จากด้านบน ไม่สามารถมองเห็นส่วนประกอบอื่นได้ชัดเจน เว้นแต่เส้นทองเหลืองที่ใช้ในการสร้างสมดุลงและเมื่อมีลมมากระทบ จะทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในลักษณะเหมือนระลอกคลื่น กล่าวคือมีการเคลื่อนไหวส่งผลต่อเนื่องกันทั้งชิ้นงาน รูปแบบการเคลื่อนไหวมองดูคล้ายการว่ายน้ำของแมงกระพรุนซึ่งการเคลื่อนไหวแบบนี้ นอกจากจะถ่วงสมดุลผลงานด้านซ้ายและขวาแล้ว ทิม เพรนทิสยังเพิ่มการถ่วงสมดุลที่จุดศูนย์กลาง เพื่อรักษาให้การเคลื่อนไหวอยู่ในเส้นรอบนอกที่มีลักษณะวงกลมเท่านั้น ซึ่งข้าพเจ้าเรียนรู้เทคนิคนี้ จากผลงานของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ แบบที่ 1.2 ที่น้ำหนักมีผลต่อการเคลื่อนไหว รูปแบบการเคลื่อนไหวของผลงานชิ้นนี้ สามารถเกิดขึ้นได้จากแรงกระทบทุกทิศทาง แต่จะชัดเจนที่สุดเมื่อแรงกระทบมาจากด้านข้างหรือระนาบเดียวกันกับชิ้นงาน

การศึกษาแบบที่ 3.3 ทิม เพรนทิส “Large White Carpet” 2005

ตารางที่ 13 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน ทิม เพรนทิส “Large White Carpet” 2005

รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน	จำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่	
ชื่อผลงาน “Large White Carpet”	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านหน้า	
	ต้นแบบ 3 มิติ ด้านบน	
		ต้นแบบ 3 มิติ ด้านข้าง
		

การจำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่และลักษณะการเคลื่อนไหว

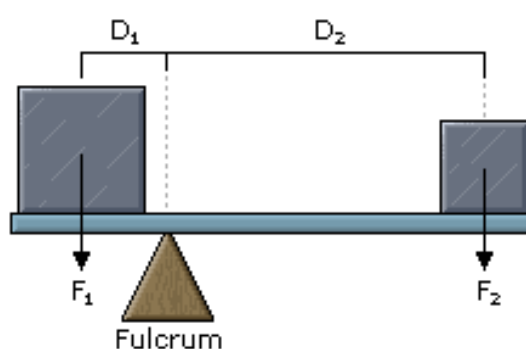
เมื่อมองจากด้านหน้าไม่สามารถเห็นรายละเอียดของชิ้นส่วนมากนัก เนื่องจากลักษณะของชิ้นงานเป็นแผ่นเรียงต่อกันในแนวนอน แต่สามารถมองเห็นส่วนประกอบของชิ้นงานทุกชิ้นรวมถึงจุดเชื่อมต่อได้ชัดเจนทุกจุดเมื่อมองจากด้านบน โดยการออกแบบการสร้างสมดุล ของผลงานชิ้นนี้มีลักษณะทางเทคนิค คล้ายกับผลงานแบบที่ 1.4 ของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ แตกต่างที่ผลงานของทีม เพรนทิส มีการเชื่อมต่อชิ้นส่วนเคลื่อนไหวได้เข้าด้วยกันจนเป็นแผ่นขนาดใหญ่ ทำให้เมื่อชิ้นงานเคลื่อนไหว ตัวชิ้นงานจะดูมีพลังออกมากระทบผู้ชมได้มาก และเมื่อมองจากด้านล่าง สามารถมองเห็นแผ่นทองเหลืองสีเหลืองได้ชัดเจน ทำให้เกิดรูปแบบการเคลื่อนไหวลักษณะคล้ายระลอกคลื่นบนผิวน้ำ กล่าวคือมีการเคลื่อนไหวส่งผลต่อเนื่องกันทั้งชิ้นงาน คล้ายกับการเคลื่อนไหวแบบที่ 3.1 และ 3.2

สรุปการศึกษาแบบที่ 3 รูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปิน ทีม เพรนทิส

จากการทดลองสร้างผลงานจำลองตามแบบ ทีม เพรนทิส พบว่า ศิลปินให้ความสำคัญกับน้ำหนักของชิ้นส่วน โดยแต่ละชิ้นต้องมีน้ำหนักเท่ากันจึงจะทำให้เกิดความสมดุล ซึ่งนำไปสู่การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง โดยเทคนิคที่ ทีม เพรนทิส ใช้ในผลงานต้นแบบที่ข้าพเจ้านำมาจำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่นั้น มาจากเทคนิคของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ เป็นส่วนใหญ่และ ทีม เพรนทิส ได้ทำการพัฒนาต่อยอดเทคนิคนั้นขึ้นไปอีก ทำให้เกิดเป็นการเคลื่อนไหวใหม่ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวเป็นรูปแบบของเขาเอง ทำให้ข้าพเจ้าเห็นภาพรวมการออกแบบ และการต่อยอดการสร้างความสำเร็จของตัวชิ้นงานที่ข้าพเจ้าจะทำการออกแบบต่อไป

สรุปผลการทดลอง บทที่ 3

จากการจำลองสร้างแบบการเคลื่อนไหวใหม่ จากรูปแบบงานจลนศิลป์ของศิลปินทั้ง 3 ท่าน ข้าพเจ้าได้ทดลองสร้างสมดุล โดยใช้เทคนิคต่างๆ ของศิลปินทั้ง 3 ท่าน และได้รับรู้ว่าการสร้างสมดุล ทั้งหมดอยู่บนกฎการเคลื่อนที่ของนิวตัน (Sir Isaac Newton) โดยใช้หลักการของคาน (Lever) ซึ่งกล่าวได้ว่า คานที่อยู่ในภาวะสมดุล (Static Equilibrium) แรงทั้งหมดจะถ่วงกันพอดีก็ต่อเมื่อ $F_1D_1 = F_2D_2$ (รูปที่ 22) โดยที่ F คือน้ำหนัก D คือระยะทาง



รูปที่ 22 การคำนวณโดยใช้หลักการของคาน

แต่ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าจะเป็นการออกแบบชิ้นงานเชิงศิลปะ ที่จะนำไปที่การเคลื่อนไหวจากการสร้างสมดุล ในจุดที่ข้าพเจ้าพอใจ กล่าวคือองค์ที่ต่อเนื่องกันของชิ้นงาน และจังหวะของการเคลื่อนไหวของชิ้นงาน ทั้งหมดเกิดจากการทดลอง และค่อยๆ ปรับแต่งชิ้นงานทีละนิด ซึ่งไม่ต้องการความแม่นยำแบบคณิตศาสตร์ในการคำนวณการออกแบบ ข้าพเจ้าจึงใช้หลักการนี้ในการกำหนดน้ำหนัก ขนาด ระยะทาง แบบประมาณเท่านั้น และเน้นไปที่การปรับแต่งชิ้นงาน เพื่อให้เกิดลักษณะการเคลื่อนไหวในแบบที่ข้าพเจ้าต้องการ

ผลจากการทดลอง รูปแบบการเคลื่อนไหวของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ จะมีอิสระในการเคลื่อนไหวมากที่สุด และมีรูปแบบในการสร้างชิ้นงานที่เรียบง่ายเมื่อเทียบกับศิลปินท่านอื่น รูปแบบการเคลื่อนไหวของ จอร์จ ริคกี มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้จุดเชื่อมต่อลักษณะเฟรม ที่ทำให้สามารถกำหนดรูปแบบการเคลื่อนไหวได้ และลักษณะของเฟรมที่เคลื่อนไหวได้ ทำให้การเคลื่อนไหวดูซับซ้อนและคาดเดาได้ยาก ส่วนรูปแบบงานของ ทิม เพรอนทิส มีความละเอียดมากที่สุด เนื่องจากต้องใช้ชิ้นส่วนมากที่สุดในการสร้างผลงานแต่ละชิ้น โดยจุดเด่นที่สำคัญอีกอย่างคือ รูปแบบการเคลื่อนไหวที่ทุกชิ้นส่วนส่งผลถึงกันอย่างต่อเนื่อง ทำให้การเคลื่อนไหวชัดเจนไม่ว่าแรงกระทบจะมาจากทิศทางใด

การเคลื่อนไหวโดยทั่วไป โมเดลส่วนใหญ่สามารถแสดงรูปแบบได้อิสระมากที่สุด เมื่อมีข้อต่อเพียงจุดเดียว และการกระทบของลมมาจากด้านข้างหรือแนวขนานกับชิ้นงาน ไม่ว่าจะรูปทรงของแผ่นกลมจะติดตั้งในแนวตั้งหรือแนวนอน อีกทั้งขนาดของแผ่นกลมยังส่งผลต่อการเคลื่อนไหว และลักษณะการหมุนหรือการสั่นขึ้นลง เนื่องจากขนาดของแผ่นกลมมีผลโดยตรงกับการรับลมที่มากกระทบ นอกจากนี้ การถ่วงน้ำหนักยังมีผลกับรูปแบบของชิ้นงาน กล่าวคือหากมีการถ่วงน้ำหนักที่เหมาะสม จะทำให้ชิ้นงาน เกิดการเคลื่อนไหวตามที่ข้าพเจ้าต้องการ ข้อต่อที่เลือกใช้จะส่งผลโดยตรงกับการเคลื่อนไหว เนื่องจากการทดลองแสดงให้เห็นว่า การใช้ข้อต่อเพียงจุดเดียว ทำให้ชิ้นงานสามารถแสดงการเคลื่อนไหวมีอิสระมากกว่าการใช้ข้อต่อแบบสองจุด และในกรณีของชิ้นงาน ที่ใช้ข้อต่อแบบสองจุด สามารถสร้างการเคลื่อนไหวที่ตีสั้นด้วยการวางระยะห่างของข้อต่อ กล่าวคือหากระยะห่างยิ่งน้อยลง ยิ่งมีการเคลื่อนไหวที่ตีสั้นรวมถึงการเพิ่มจำนวนของชิ้นส่วนเคลื่อนไหวได้ จะทำให้เกิดการเคลื่อนไหวที่มีอิสระ และหลากหลายมากขึ้นด้วย เมื่อมีลมมากกระทบ ชิ้นงานโดยส่วนใหญ่สามารถเกิดการเคลื่อนไหวได้ชัดเจนหากลมที่กระทบมาจากด้านข้างหรือระนาบเดียวกันกับชิ้นงาน บางชิ้นงานไม่สามารถเกิดการเคลื่อนไหว หรือไม่ชัดเจนเท่าเมื่อลมกระทบจากทิศทางอื่น ทั้งนี้ด้วยรูปแบบขององค์ประกอบชิ้นงาน เช่น แผ่นกลมที่ติดกับเส้นทองเหลืองซึ่งมีทั้งแนวตั้งและแนวนอน ขนาดขององค์ประกอบที่มีทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ รูปแบบของข้อต่อ การถ่วงน้ำหนักเพื่อสร้างสมดุล และรูปแบบการเคลื่อนไหวที่เลือกใช้ ทั้งนี้มีเพียงชิ้นงานแบบของ ทีม เพรนทิส เท่านั้นที่การเคลื่อนไหวชัดเจนจากลมทุกทิศทาง

ดังนั้นจากการศึกษา ข้าพเจ้าจึงได้ข้อมูลในการสร้างการเคลื่อนไหวในลักษณะต่างๆ เพื่อเลือกใช้การเคลื่อนไหวที่เหมาะสมกับตำแหน่งในการติดตั้ง รูปแบบของเครื่องประดับ และคำโอโนมาโตแปะแต่ละคำ อีกทั้งพยายามผสมผสานเทคนิคที่แตกต่างกันจากการศึกษารูปแบบการเคลื่อนไหวของศิลปินทั้ง 3 ท่าน เพื่อนำมาประยุกต์สร้างให้ชิ้นงานเครื่องประดับของข้าพเจ้ามีความหลากหลาย และสามารถถ่ายทอดความหมายของคำศัพท์จนออกมาได้ชัดเจนที่สุด

บทที่ 4

กระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงานเครื่องประดับ

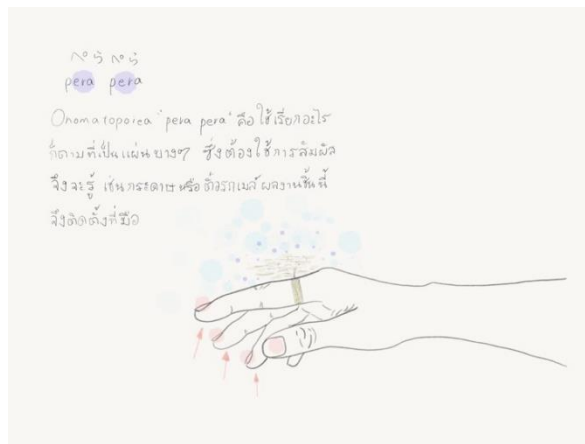
จากที่ข้าพเจ้าได้ทำการทดลองและศึกษาชิ้นงานประติมากรรมของศิลปินทั้งสามท่าน ตามเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในบทที่สาม และการทดลองออกแบบตำแหน่งติดตั้งเครื่องประดับตามเนื้อหาในบทที่สองแล้ว ข้าพเจ้าได้ข้อสรุปว่า ข้าพเจ้าต้องการกำหนดตำแหน่งการสวมใส่ผลงานเครื่องประดับของข้าพเจ้า เพื่อให้การแสดงผลการเคลื่อนไหวปรากฏอยู่ในระนาบเดียวกันกับหน้าอกเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจาก ผลงานของข้าพเจ้าชุดนี้มีชื่อว่า “โดคิ โดคิ” หมายความถึง เสียงของหัวใจเมื่อรู้สึกตื่นเต้น เป็นความรู้สึกที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ มีที่มาจากการใช้ชีวิต และการสื่อสาร รวมถึงการปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมใหม่ในประเทศไทยของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าเลือกนำคำ โอนมาโตเปะ ที่มีความหมายเกี่ยวกับเสียง หรือลักษณะการเต้นของหัวใจในการสร้างผลงานเครื่องประดับ และใช้ในการแสดงนิทรรศการของข้าพเจ้าเป็นหลัก ข้าพเจ้าให้น้ำหนักและมุ่งเน้นไปที่การเคลื่อนไหวของชิ้นงาน เพื่อนำเสนอเสียง หรือภาพการเคลื่อนไหวซึ่งทำให้เกิดจินตภาพที่ชัดเจนเกี่ยวกับคำ โอนมาโตเปะ ที่เลือกเนื้อหาหลักในบทนี้ ข้าพเจ้าจะอธิบายถึงขั้นตอน และกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ชิ้นงานเครื่องประดับ รวมถึงการเลือกใช้รูปแบบการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นตามทฤษฎีที่ได้กล่าวไว้แล้วข้างต้น ให้สอดคล้องเหมาะสมกับการถ่ายทอดความหมายของคำโอนมาโตเปะแต่ละคำที่เลือกใช้ รวมถึงความเหมาะสมของรูปแบบการเคลื่อนไหวกับตำแหน่งที่สวมใส่เครื่องประดับแต่ละชิ้นอีกด้วย

ด้วยการใช้ชีวิตประจำวัน ความสนุก และความตื่นเต้นในเรื่องภาษาที่กล่าวมาแล้วในข้างต้นของบทนี้ ทำให้ข้าพเจ้าเลือกคำโอนมาโตเปะคำว่า โดคิ โดคิ เป็นชื่อชุดผลงาน เพราะคำๆ นี้เป็นคำอธิบายถึงสภาพของหัวใจ ที่ไม่ว่าใครก็สามารถรับรู้และสัมผัสได้ทั้งยังสามารถอธิบาย และถ่ายทอดความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับข้าพเจ้าขณะอยู่ในประเทศไทยได้ดี และหลากหลายที่สุด นอกจากนี้ข้าพเจ้าอยากให้ผู้ที่ชมผลงานเครื่องประดับชุดนี้ได้นึกถึงเรื่องราว และความรู้สึกของตน ตามประสบการณ์ และการรับรู้ของแต่ละคนที่แตกต่างกัน เพื่อก่อให้เกิดการจดจำ และความเข้าใจในการใช้คำโอนมาโตเปะในภาษาและวัฒนธรรมของญี่ปุ่น

ตำแหน่งสวมใส่เครื่องประดับ

ตำแหน่งในการสวมใส่เครื่องประดับขึ้นอยู่กับประเภทการรับรู้ที่ใช้ในการรับรู้ โอนิมาโตเปะนั้นั้น ๆ เช่น โดคิ โดคิ เป็นความรู้สึกตื่นตัวรับรู้จากการที่หัวใจของผู้สวมใส่เต้นแรง ตำแหน่งจึงอยู่ที่หน้าอกด้านซ้าย หรือคำว่าโมกุโมกุ คือ การเคลื่อนไหวของเมฆ สามารถรับรู้โดยประสาทตาจึงสวมใส่ลักษณะเดียวกับแว่นตา เพื่อให้สามารถมองเห็นการเคลื่อนไหวได้ ดังจะแสดงในตัวอย่าง (รูปที่ 23 ถึง 26)



รูปที่ 23 Pera Para (แปะ-ระ เปะ-ระ)

"Para Para" เป็นคำที่ใช้เรียกอะไรก็ตามที่มีลักษณะเป็นแผ่นบางๆ ซึ่งต้องใช้การสัมผัส เช่น กระดาษหรือตัวรถเมล์ ผลงานชิ้นนี้จึงติดตั้งที่มือ



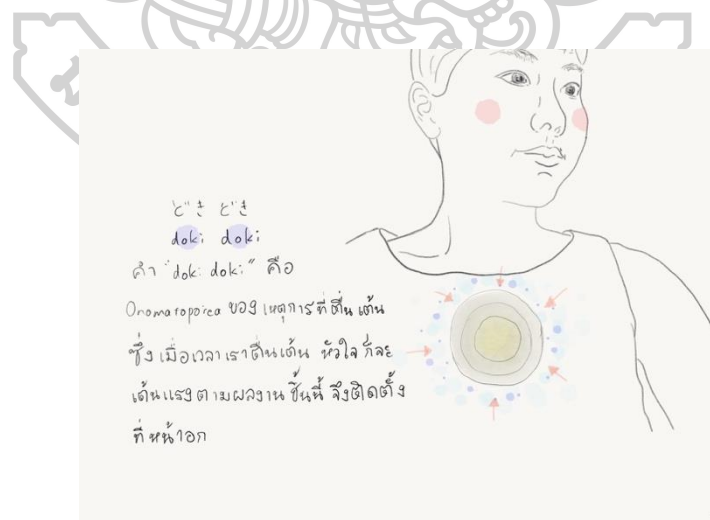
รูปที่ 24 Moku Moku (โมกุ โมกุ)

"Moku Moku" เป็น โอนิมาโตเปะ ที่ไม่มีเสียงจริง แต่เมื่อฟังแล้วจะนึกถึงเมฆ คำว่า Moku Moku จึงใช้ประสาทสัมผัสของตาในการรับรู้โดยการมองเห็น จึงติดตั้งที่ตังจุมุก



รูปที่ 25 Za Za (ซ่า-ซ่า)

"Za Za" เป็น โอนิมาโตเปะ ที่มีเสียงจริงใช้เรียกสายฝนในลักษณะฝนที่ตกหนัก และใช้ประสาทสัมผัสของหูในการได้ยินเสียง จึงติดตั้งเครื่องประดับชิ้นนี้ที่หู



รูปที่ 26 Doki Doki (โดคิ โดคิ)

"Doki Doki" เป็น โอนามาโตเปะ ที่บ่งบอกถึงลักษณะการเต้นของหัวใจในขณะที่เราตื่นเต้น ผลงานชิ้นนี้จึงติดตั้งที่หน้าอกในระนาบเดียวกันกับหัวใจ

เสียงของหัวใจ

ข้าพเจ้าได้ศึกษาคำศัพท์พจนานุกรมในภาษาญี่ปุ่นที่เกี่ยวกับเสียงของหัวใจ และได้เลือกลักษณะของคำออกมาให้ครอบคลุมความรู้สึกที่หลากหลาย สามารถแสดงออกเป็นโวหารภาพพจน์ได้ชัดเจน และสามารถอธิบายให้เข้าใจได้ง่ายในภาษาไทย เช่น เศร้า ตื่นเต้น ดีใจ มีความสุข ข้าพเจ้าจึงเลือกคำศัพท์พจนานุกรมในภาษาญี่ปุ่นออกมาทั้งหมด 9 คำคือ

1. โดกิ โดกิ ความหมาย ตื่นเต้น
2. ฮาระ ฮาระ ความหมาย เป็นห่วง กังวล
3. คุซุง ความหมาย ผิดหวัง ท้อแท้
4. อุกิ อุกิ ความหมาย ดีใจ สนุก
5. ยาคิ โมคิ ความหมาย วิตกกังวล จิตใจสับสน
6. โตะคุ โตะคุ ความหมาย การเต้นของชีพจรอย่างสม่ำเสมอ
7. วาคุ วาคุ ความหมาย หัวใจที่พองโตจาก ความคาดหวัง
8. บี บี ความหมาย ความรู้สึกโดนใจอย่างรวดเร็ว ราวกับโดนไฟช็อต
9. ซาวะ ซาวะ ความหมาย ไม่สบายใจ

ซึ่งทุกคำเป็นเสียงที่เกิดขึ้นจากความรู้สึกของหัวใจ ข้าพเจ้าจึงเลือกตำแหน่งติดตั้งเครื่องประดับให้อยู่ในระนาบของหัวใจ

วิธีการเลือกวัสดุ

กระดาษสีชา

เนื่องจากกระดาษ เป็นวัสดุที่หาได้ง่าย พบเจอได้ในชีวิตประจำวัน มีความหลากหลายในรูปแบบและเนื้อสัมผัส ทั้งยังราคาไม่สูง และสามารถเข้าถึงได้กับทุกเพศทุกวัย โดยกระดาษที่เลือกใช้ในงานนี้เป็นกระดาษชนิดพิเศษ ทำขึ้นเพื่อใช้ในการแสดงออกถึงโอนามาโตเปะโดยเฉพาะ และมีการจัดแยกเป็นหมวดหมู่ ตามประเภทของคำ โอนามาโตเปะ เช่น ความมั่นใจ (Tsuru Tsuru) หรือ ความสนุกสนาน (Fun Wa Ri) ซึ่งในแต่ละหมวดคำ จะมีกระดาษให้เลือกหลากหลายรูปแบบและสัมผัส

อีกทั้งกระดาษยังเป็นวัสดุที่มีน้ำหนักเบา ไม่ว่าจะชิ้นงานจะมีขนาดใด ก็ไม่สร้างปัญหาเรื่องน้ำหนักสำหรับผู้สวมใส่

การเลือกใช้กระดาษสีขาวยังเป็นความตั้งใจของข้าพเจ้า เพื่อให้ผู้พบเห็นหรือผู้สวมใส่มีโอกาสได้ใช้จินตนาการของตน เช่นเดียวกับการใช้กระดาษสีขาวยุคของสถาปนิกในการแบบจำลอง ที่ส่วนใหญ่จะเลือกใช้กระดาษสีขาว เพื่อให้ผู้ชมสามารถจินตนาการถึงสีสันทัน หรือวัสดุที่ตนชอบและต้องการใช้ในการสร้างบ้านได้ง่ายขึ้น อีกทั้งสีขาวยังให้ความรู้สึกที่เป็นกลางต่างจากสีอื่น ๆ ซึ่งอาจสร้างความรู้สึก หรือการตีความจากการรับรู้แก่ผู้ชม เช่น สีแดงสร้างความรู้สึกอันตราย หรือเกี่ยวข้องกับความรัก สีเทาให้ความรู้สึกหม่นหมอง หรือสีเหลืองสร้างความรู้สึกสดใสร่าเริง จึงเป็นการช่วยให้ผู้ชมจดจ่อกับการเคลื่อนไหวของชิ้นงาน อันเป็นจุดประสงค์หลักในการสื่อสารคำ โอนมาโตเปะ ได้ง่ายขึ้น

ทองเหลือง

ทองเหลืองเป็นวัสดุที่มีความแข็งแรงทนทาน น้ำหนักเบา แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถเปลี่ยนหรือสร้างรูปทรงตามที่ต้องการได้ง่าย จึงสะดวกและเหมาะต่อการใช้งานออกแบบเครื่องประดับที่จำเป็นต้องสร้างรูปทรงที่หลากหลาย น้ำหนักเบาสะดวกกับการสวมใส่ โดยเฉพาะในการสร้างชิ้นงานเพื่อสื่อถึงคำ โอนมาโตเปะ จำเป็นต้องใช้รูปทรงสามมิติเพื่อสร้างพื้นที่ และความ เป็นอิสระแก่การเคลื่อนไหวของชิ้นงานตามความหมายของคำแต่ละคำ

ด้าย

ด้ายเป็นวัสดุที่มีความเหมาะสมในการยึดวัสดุชิ้นข้างต้นเข้าด้วยกัน เนื่องจากการยึดด้วยด้ายไม่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงผิวสัมผัส หรือคุณสมบัติของวัสดุที่เลือกใช้ ทั้งทองเหลืองและกระดาษ เพราะหากทำการเชื่อมติดด้วยวัสดุอื่น เช่นกาวจะทำให้ผิวของทองเหลืองเปลี่ยนสี ทำให้ผิวสัมผัสและเนื้อวัสดุกระดาษเกิดการเปลี่ยนแปลง เช่นแข็งตัว ไม่สามารถสร้างการเคลื่อนไหวหรือสื่อความหมายตามความรู้สึกที่ต้องการได้ดีเท่าที่ควร ทั้งยังเป็นการลดทอนความงามของตัวเครื่องประดับอีกด้วย

วัสดุที่ได้ทำการคัดเลือกมาทั้งสามชนิด จึงมีความเหมาะสมลงตัว ทั้งด้านการคงคุณสมบัติ และพื้นผิวสัมผัสของวัสดุ ด้านความสะดวกและง่ายต่อการทำงาน ทั้งยังสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานตามรูปทรงที่ต้องการได้หลากหลาย และแม้กระทั่งเครื่องประดับจะผ่านระยะเวลาหรือการใช้งานเท่าใดก็ตาม การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตัววัสดุตามเวลา ก็มีได้ลดทอนความงามในการเคลื่อนไหวหรือการสื่อความหมายของคำ รวมถึงความรู้สึกที่มีต่อการเคลื่อนไหวของเครื่องประดับแต่อย่างใด

ผลงานชิ้นที่ 1 โดคิ โดคิ

“โดคิ โดคิ” - “แก้ว”, 2017, กระจาดทองเหลือง ด้าย, 55x75x55mm

คำว่า “โดคิ โดคิ” เป็นทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน เพื่อแสดงความรู้สึกตื่นเต้น สภาพที่หัวใจเต้นแรง อันเกิดมาจากความประหม่า, ความตกใจ, ความกลัว, ความกังวล, ความยินดี และความคาดหวัง

ตารางที่ 14 การออกแบบชิ้นงาน โดคิ โดคิ

การออกแบบชิ้นงาน	เทคนิคที่ใช้
	

ขั้นตอนการออกแบบ

โดคิ โดคิ เป็นสภาพของหัวใจเวลาตื่นเต้น ซึ่งเวลามองจากภายนอกไม่สามารถเห็นได้ ข้าพเจ้าต้องการแสดงความรู้สึกตื่นเต้น ซึ่งเป็นสภาวะส่วนตัวและรับรู้ได้เฉพาะตนเองให้ออกมาเป็นรูปธรรม ข้าพเจ้าจึงทำการออกแบบชิ้นงานให้เป็นลักษณะน้ำอยู่ในแก้ว คือถ้ามีปริมาณน้ำน้อย คือตื่นเต้นน้อย การเคลื่อนไหวจะน้อย แต่ถ้าปริมาณน้ำเยอะขึ้น คือตื่นเต้นเยอะขึ้น การเคลื่อนไหวจะเยอะขึ้นเรื่อยๆ ปริมาณน้ำจะเยอะขึ้นจนถึงขั้นน้ำกระฉะออกมาจากแก้วได้ โดยข้าพเจ้าเลือกใช้การเคลื่อนไหวของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ แบบที่ 1.4 เพราะผลงานชิ้นนี้สามารถให้การเคลื่อนไหวที่

อิสระผ่านหลักการสมดุล เมื่อมีการเคลื่อนไหวตัวชิ้นส่วนต่างๆ ของชิ้นงานจะพยายามรักษาสสมดุลทำให้มีลักษณะคล้ายกับน้ำที่พยายามรักษาสสมดุลของตัวเองอยู่เสมอ ทำให้สื่อถึงการเต้นของหัวใจที่เมื่อตื่นตื่นก็จะเต้นเร็ว แต่เมื่อกลับมาเป็นปกติก็จะเต้นตามจังหวะปกติ เหมือนกับการรักษาสสมดุลของน้ำนั่นเอง โดยข้าพเจ้าเลือกใช้กระดาษที่มีความโปร่งแสงน้อยมาประกอบเป็นรูปทรงของแก้วน้ำ เพื่อให้ผู้สวมใส่เห็นการเคลื่อนไหวได้ชัดเจน ขณะที่ผู้สังเกตจะเห็นว่ามีการเคลื่อนไหวเล็กน้อย ไม่แน่ใจว่าภายในมีอะไรอยู่ เปรียบเสมือนความรู้สึกตื่นเต้น ที่ตัวเราเองเท่านั้นจะรู้ว่าตื่นเต้นแค่ไหน แต่กับบุคคลอื่นอาจจะรู้สึกได้แต่ก็ไม่ชัดเจนเท่ากับตัวเราเอง ในส่วนของด้านบนของแก้วเป็นความตื่นเต้นมากขึ้นส่วนเคลื่อนไหวจะสูงพ้นแก้วขึ้นมา เหมือนน้ำที่กระเจะออกจากแก้ว เพราะเวลาที่เรตื่นเต้นมากๆ คนรอบข้างก็จะสามารถรู้สึกได้และสามารถเห็นความตื่นเต้นได้ชัดเจนขึ้นนั่นเอง



รูปที่ 27 ภาพผลงานชิ้นที่ 1 โดคิ โดคิ ที่เสร็จสมบูรณ์

ผลที่ได้รับและข้อสรุป

ผลงานชิ้นนี้เมื่อจัดแสดงในนิทรรศการแล้ว ข้าพเจ้ามีความรู้สึกว่าการใช้สัญลักษณ์ ที่เป็นรูปทรงหัวใจ เป็นการให้ความหมายที่เฉพาะมากเกินไป จึงอาจเลือกใช้รูปทรงที่เป็นนามธรรมเช่น ทรงกลม โดยท้องประกอบอื่นๆ คือ แก้วน้ำและการเคลื่อนไหวของชิ้นงาน ก็น่าจะเพียงพอต่อการนำเสนอเรื่องการเต้นของหัวใจ อันเกิดจากความรู้สึกที่ตื่นเต้นได้แล้ว ในส่วนของชิ้นส่วนเคลื่อนไหวรูปหัวใจ ในผลงานชิ้นต่อไปข้าพเจ้า คิดว่าสามารถใช้จำนวนแทนความรู้สึกที่ตื่นเต้นได้ เช่น จำนวนหัวใจมาก คือตื่นเต้นมาก จำนวนหัวใจน้อย คือตื่นเต้นน้อย เพราะการเคลื่อนไหวในปริมาณที่ต่างกันทางด้านจำนวน ทำให้มีข้อต่อเยอะขึ้นซึ่งทำให้มีการเคลื่อนไหวมากขึ้นตามไปด้วย



ผลงานชิ้นที่ 2 ฮาระ ฮาระ

“ฮาระ ฮาระ” - “แว่นขยาย”, 2017, กระดาษ ทองเหลือง ด้าย, 105×220×120 mm

คำว่า “ฮาระ ฮาระ” เป็นทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน เพื่อแสดงความรู้สึกเป็นห่วงหรือกังวล กับสถานการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้น

ตารางที่ 15 การออกแบบชิ้นงาน ฮาระ ฮาระ

การออกแบบชิ้นงาน	เทคนิคที่ใช้
	

ขั้นตอนการออกแบบ

ฮาระ ฮาระ เป็นสภาพของหัวใจเวลาเป็นห่วง และมีความกังวลใจ เป็นสิ่งทีุ่กๆ คนอยากเก็บซ่อนเอาไว้แม้แต่ตัวข้าพเจ้าเอง ข้าพเจ้าต้องการสร้างชิ้นงาน ที่ขยายความรู้สึกเป็นห่วงและมีความกังวลใจให้ออกมาเป็นรูปธรรม การที่เราจะสามารถมองเห็นความรู้สึกนี้ได้ อาจต้องตั้งใจเพ่งดูเป็นพิเศษ ข้าพเจ้าจึงสร้างผลงานชิ้นนี้ขึ้น โดยเปรียบเทียบกับการใช้แว่นขยาย ส่องไปยังวัตถุชิ้นเล็กๆ ที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่ โดยมีชิ้นส่วนเคลื่อนไหวด้านใน แทนความรู้สึกของผู้สวมใส่ และมีชิ้นส่วนเคลื่อนไหวด้านนอก แทนความรู้สึกที่ถูกขยายออกมา โดยชิ้นส่วนเคลื่อนไหวได้ทั้งสองชิ้น ข้าพเจ้าเลือกใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ แบบที่ 1.1 เพราะผลงานชิ้นนี้สามารถให้การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง และเคลื่อนไหวเพียงเล็กน้อย อันมีความเคลื่อนไหวที่เหมาะสมกับคำ ฮาระ ฮาระ ที่เป็นความรู้สึกที่อยู่ภายใน และต้องเพ่งสังเกตุจึงจะเห็นได้ โดยชิ้นส่วนเคลื่อนไหวได้ที่อยู่

ภายนอก จะสามารถเคลื่อนไหวได้มากกว่าชิ้นส่วนภายในเล็กน้อย อันเนื่องมาจากน้ำหนัก และพื้นที่หน้าตัดของแผ่นกลมใหญ่กว่า ซึ่งเหมาะสมกับชิ้นงานที่ข้าพเจ้าออกแบบมา เพราะเมื่อเรามองอะไรผ่านแว่นขยาย ก็จะเห็นการเคลื่อนไหวได้ชัดเจนกว่านั่นเอง ข้าพเจ้าเชื่อมชิ้นส่วนเคลื่อนไหวได้ทั้งด้านในและด้านนอกผ่านเทคนิคสมดุล เมื่อชิ้นส่วนใดเคลื่อนไหว อีกชิ้นส่วนก็จะเคลื่อนไหวตามเพื่อปรับสมดุลตัวเอง ข้าพเจ้าใช้เทคนิคนี้ เพื่อให้ผู้สวมใส่และผู้สังเกต รับรู้ถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ผ่านการเคลื่อนไหวของชิ้นงาน เพราะชิ้นส่วนเคลื่อนไหวได้ทั้งสองชิ้น เป็นความรู้สึกเดียวกัน ที่ถูกขยายออกมา



รูปที่ 28 ภาพผลงานชิ้นที่ 2 ฮาระ ฮาระ ที่เสริจสมบุรณ์

ผลที่ได้รับและข้อสรุป

ผลงาน ฮาระ ฮาระ ขึ้นนี้เมื่อจัดแสดงในนิทรรศการแล้วข้าพเจ้ามีความรู้สึกว่ ถ้าขนาดของวงกลมที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ในการนำเสนอภาพของแวนชยาย และสัดส่วนของขนาดขึ้นส่วนเคลื่อนไหวได้ ทั้งด้านในและด้านนอกมีความแตกต่างกันมากกว่านี้ ก็จะสามารถสร้างความรู้สึกที่กำลังถูกขยายได้มากขึ้น





ผลงานชิ้นที่ 3 คุซุง

“คุซุง” - “โคมไฟ”, 2017, กระดาษ ทองเหลือง ด้าย, 60×70×125 mm

คำว่า “คุซุง” เป็นทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน เพื่อแสดงสภาพความรู้สึก ผิดหวัง ท้อแท้ เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นโดยฉับพลันหลังเกิดเหตุการณ์บางอย่างขึ้น

ตารางที่ 16 การออกแบบชิ้นงาน คุซุง

การออกแบบชิ้นงาน	เทคนิคที่ใช้
	

ขั้นตอนการออกแบบ

คุซุง เป็นสภาพของหัวใจเวลารู้สึก ผิดหวัง ท้อแท้ ซึ่งเวลามองจากภายนอกสามารถเห็นได้ชัดเจน เช่น เวลาคนเดินคอตก หรือนั่งคอตกหมดอะไรตายอยาก เมื่อข้าพเจ้าเห็นผู้คนที่รู้สึกเช่นนี้ ทำให้ข้าพเจ้านึกถึงโคมไฟ ที่ก้มหัวลงและส่องแสงในความมืดมิดเพียงดวงเดียว รู้สึกโดดเดี่ยว ข้าพเจ้าต้องการสร้างชิ้นงานที่มีลักษณะดังกล่าว จึงเลือกใช้การเคลื่อนไหวของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ แบบที่ 1.5 และได้ทำการลดทอนชิ้นส่วนเคลื่อนไหวได้เหลือเพียงชิ้นเดียว เพราะผลงานชิ้นนี้เมื่อมีชิ้นส่วนเคลื่อนไหวได้อยู่รวมกัน จะดูสนุกสนานอันเนื่องมาจาก มีการเคลื่อนไหวเล็กน้อยหลากหลายชิ้นส่วนต่อเนื่องกัน แต่ถ้าลดทอนชิ้นส่วนเคลื่อนไหวลงมาเหลือเพียงชิ้นเดียว จะทำให้รู้สึกถึงการ

เคลื่อนไหวได้น้อย และรู้สึกโดดเดี่ยว ประกอบกับตัวชิ้นงานเองก็มีลักษณะคล้ายคนกำลังก้มหัวทำคอตกอีกด้วย



รูปที่ 29 ภาพผลงานชิ้นที่ 3 คู่ชง ที่เสร็จสมบูรณ์

ผลที่ได้รับและข้อสรุป


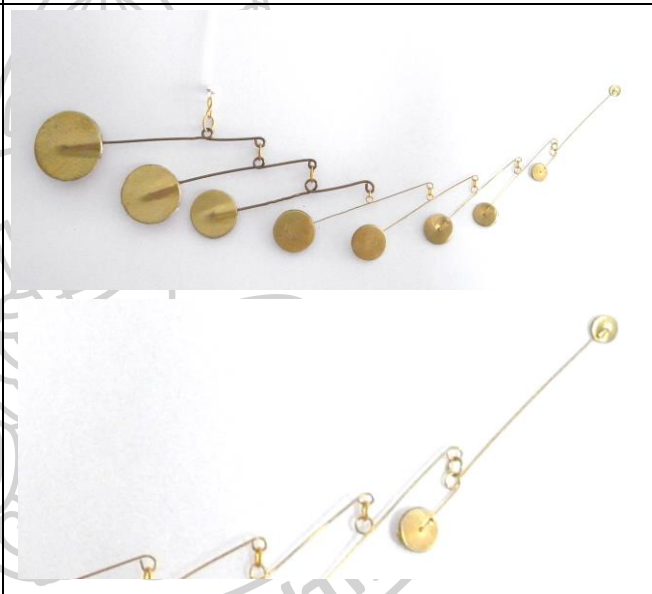
ข้าพเจ้าพอใจที่ผลงานชิ้นนี้ที่มีวิธีการสื่อความหมายที่เรียบง่าย และแสดงจินตภาพของคำได้อย่างชัดเจน ผลงานชิ้นนี้เป็นตัวอย่างของความเรียบง่ายในการเคลื่อนไหว และผู้ชมผลงานเข้าใจตัวผลงานได้อย่างรวดเร็ว โดยผลงานชิ้นนี้ได้ถูกขายไปในระหว่างแสดงงาน และยังมีผู้ชมผลงานในครั้งนี้อีก ถ้าสามารถเพิ่มแกน และแผ่นวงกลมไปทางด้านหน้าได้อีก ก็จะเห็นการเคลื่อนไหวที่แสดงอาการเสียใจ ผิดหวัง ท้อแท้ คล้ายคนคอตกได้ชัดเจนมากขึ้น

ผลงานชิ้นที่ 4 อูคิ อูคิ

“อูคิ อูคิ” - “ภูเขาไฟฟูจิ”, 2017, กระดาษ ทองเหลือง ด้าย, 80×85×90 mm

คำว่า “อูคิ อูคิ” เป็นทั้งภาษาพูดและภาษาเขียนเพื่อแสดงสภาพอารมณ์ตื่นเต้นที่เกิดจากเรื่องดีใจหรือสนุก เหมือนเช่นความรู้สึกของข้าพเจ้า ที่รู้สึกตื่นเต้นและดีใจทุกครั้ง เมื่อได้นั่งรถไฟผ่านภูเขาไฟฟูจิ

ตารางที่ 17 การออกแบบชิ้นงาน อูคิ อูคิ

การออกแบบชิ้นงาน	เทคนิคที่ใช้
	

ขั้นตอนการออกแบบ

อูคิ อูคิ เป็นสภาพของหัวใจเวลาตื่นเต้นอันเกิดจากเรื่องดีใจหรือสนุก ข้าพเจ้านึกถึงเวลาที่ข้าพเจ้ารู้สึกตื่นเต้นและสนุกที่สุดจนหัวใจเกือบจะออกมาเต้นภายนอกร่างกาย นั่นคือตอนที่ข้าพเจ้าได้นั่งรถไฟผ่านภูเขาไฟฟูจิครั้งแรก ในตอนที่ข้าพเจ้าเป็นเด็ก ข้าพเจ้าจึงสร้างรูปทรงของภูเขาไฟฟูจิขึ้นที่หน้าอก โดยเลือกใช้การเคลื่อนไหวของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ แบบที่ 1.2 เพราะผลงานชิ้นนี้มีการเคลื่อนไหวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว คือมีการค่อยๆ เพิ่มน้ำหนัก และขนาดของรูปทรงจากส่วนปลายสุดที่มีน้ำหนักเบา มาสู่ส่วนในสุดที่มีน้ำหนักมาก ทำให้ชิ้นงานส่วนปลายเคลื่อนไหวได้มากกว่าและดูสนุกสนาน ดังลาวาที่พวยพุ่งออกมาจากปล่องภูเขาไฟ เปรียบเทียบคล้ายกับความสนุกนั้นพุ่งออกมาจากหัวใจข้าพเจ้า



รูปที่ 30 ภาพผลงานชิ้นที่ 4 อุกิ อุกิ ที่เสด็จสมบูรณ

ผลที่ได้รับและข้อสรุป

ข้าพเจ้าพอใจในผลงานชิ้นนี้มาก เพราะสามารถแสดงความรู้สึก อุกิ อุกิ ของข้าพเจ้าออกมาได้อย่างชัดเจน การเคลื่อนไหวของชิ้นงาน ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกถึงหัวใจที่มีความสุข จนทะลุออกมาได้ รวมทั้งผู้เข้าชมผลงานก็สามารถเข้าใจและรับรู้ถึงลักษณะ อุกิ อุกิ ของหัวใจได้อย่างรวดเร็วด้วย

ผลงานชิ้นที่ 5 ยาคิ โมคิ

“ยาคิ โมคิ” - “กาต้มน้ำ”, 2017, กระดาษ ทองเหลือง ด้าย, 75×100×130 mm

คำว่า “ยาคิ โมคิ” เป็นทั้งภาษาพูดและภาษาเขียนเพื่อแสดงสภาพความวิตกกังวล จิตใจ สับสน กับเหตุการณ์ที่ยังไม่เกิดขึ้น

ตารางที่ 18 การออกแบบชิ้นงาน ยาคิ โมคิ

การออกแบบชิ้นงาน	เทคนิคที่ใช้
	

ขั้นตอนการออกแบบ

ยาคิ โมคิ เป็นสภาพของหัวใจเวลาเกิดความรู้สึกสับสน และเป็นกังวล กับสถานการณ์ที่กำลังเผชิญหน้าอยู่บางอย่าง เป็นสภาวะส่วนตัวและรับรู้ได้เฉพาะตนเอง ข้าพเจ้าจึงคิดว่า การได้นั่งลงแล้วเตรียมน้ำร้อนเพื่อดื่มชา อาจทำให้จิตใจสงบลงได้บ้าง และได้เห็นสัจธรรมบางอย่างดังเช่นการชงชาญี่ปุ่นที่ต้องรอคอย พิถีพิถัน และมีขั้นตอนในการชง เปรียบเสมือนการแก้ไขปัญหาต่างๆ ก็ต้องมีลำดับขั้นตอน เมื่อผ่านทีละขั้นตอนก็จะรู้ว่า ปัญหาได้ค่อยๆ คลี่คลายลง ไอน้ำร้อนที่เดือดพล่านภายในกาต้มน้ำที่พวยพุ่งออกมา ไอน้ำสีขาวทำให้เราไม่เห็นทางออกของปัญหา เมื่อชงชาเสร็จก็จะกลายเป็นควันที่ราบเรียบสงบ เปรียบเสมือนจิตใจเวลาสับสนไม่สามารถมองหาทางออกได้ เมื่อผ่านเวลาและได้รับการแก้ไขปัญหาทีละเรื่อง ก็จะกลับมาสงบได้นั่นเอง ข้าพเจ้าจึงออกแบบชิ้นงานเป็นกาต้มน้ำและเลือกใช้การเคลื่อนไหวของ อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ แบบที่ 1.3 เพราะผลงานชิ้นนี้เมื่อ

มองจากด้านบนจะเห็นชั้นส่วนเคลื่อนไหวได้กระจายตัวกัน เปรียบดังควันที่พวยพุ่งออกมาจากกาดัม น้ำ และตัวแผ่นกลมมีลักษณะแบนเป็นแนวนอนทำให้ผู้สวมใส่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน เพื่อเป็นการเตือนให้เห็นสัจธรรมในข้อนี้



รูปที่ 31 ภาพผลงานชิ้นที่ 5 ยาคิ โมคิ ที่เสร็จสมบูรณ์

ผลที่ได้รับและข้อสรุป

ผลงานชิ้นนี้สร้างการความเคลื่อนไหวที่ให้อินทภาพของคำได้อย่างชัดเจน แต่อาจจะเพิ่มจำนวนชิ้นที่ใช้ถ่วงดุล หรือเพิ่มขนาดของแต่ละชิ้นให้มัน้ำหนักมากขึ้น เพื่อลดการเคลื่อนไหวในแนวตั้ง ถ้าต้องผลิตเป็นผลงานที่สวมใส่จริง ข้าพเจ้าจะยังคงเลือกใช้วัสดุเป็นกระดาษเช่นเดิม และพัฒนาการสร้างรูปทรงพวยกาให้พื้นผิวเรียบยิ่งขึ้น

ผลงานชิ้นที่ 6 โตคุ โตคุ

“โตคุ โตคุ” - “หูฟัง”, 2017, กระดาษ ทองเหลือง ด้าย, 65×70×160 mm

คำว่า “โตคุ โตคุ” เป็นทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน แสดงถึงจังหวะการเต้นของชีพจรอย่างสม่ำเสมอ แต่ในขณะที่เดียวกันเราก็อาจเผลอ หรือลืมไปว่าหัวใจยังคงเต้นอยู่

ตารางที่ 19 การออกแบบชิ้นงาน โตคุ โตคุ

การออกแบบชิ้นงาน	เทคนิคที่ใช้
	

ขั้นตอนการออกแบบ

โตคุ โตคุ เป็นเสียงของชีพจร ที่มีจังหวะที่สม่ำเสมอ ซึ่งเป็นเสียงที่เบามาก ข้าพเจ้าอยากได้ยินเสียงชีพจรของตัวเอง แต่เสียงนั้นก็เบามากจนเราแทบจะไม่ได้ยิน ข้าพเจ้าจึงนำรูปทรงของหูฟังมาสร้างเป็นชิ้นงาน สำหรับสวมใส่ที่หูและที่หน้าอก เพื่อคอยรับฟังเสียงที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของชีพจร ที่ค่อยๆ เคลื่อนไหวเพื่อรับรู้เสียงชีพจรที่ยังคงเต้นอยู่เสมอ เพื่อให้เรามีสติในการมีชีวิต โดยใช้ลักษณะการเคลื่อนไหวของ จอร์จ ริกกี แบบที่ 2.3 ซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในเรื่องของการสร้างโครงสร้าง มากำหนดลักษณะการเคลื่อนไหว ให้เป็นไปตามที่ศิลปินต้องการ ซึ่งข้าพเจ้าต้องการใช้โครงสร้างนี้ ในการบังคับให้ชิ้นส่วนที่เคลื่อนไหวได้ เคลื่อนไหวในแกนเดียวขึ้นลงไม่กระจายตัว



รูปที่ 32 ภาพผลงานชิ้นที่ 6 โตุคุ โตุคุ ที่เสร็จสมบูรณ์

ผลที่ได้รับและข้อสรุป

เมื่อผลงาน โตุคุ โตุคุ ถูกจัดแสดง ตัวชิ้นงานสามารถเคลื่อนไหวเป็นไปตามที่ข้าพเจ้าต้องการ แต่เมื่อชิ้นงานถูกสวมใส่ แขนที่ข้าพเจ้าต้องการให้เป็นแนวตั้งทำมุมตั้งฉากกลับไม่ตั้งฉากพอดี เพราะการติดตั้งให้ตั้งฉากพอดีบนร่างกายเป็นสิ่งที่ยากมาก และการเคลื่อนไหวของร่างกายผู้สวมใส่ทำให้แกนที่ตั้งฉากเปลี่ยนไป จึงทำให้เครื่องประดับไม่สามารถเคลื่อนไหวได้สมบูรณ์ตามที่ข้าพเจ้าต้องการ จึงต้องทำการปรับปรุงวิธีการติดตั้งและปรับปรุงวิธีการออกแบบในครั้งต่อไป

ผลงานชิ้นที่ 7 วาคู วาคู

“วาคู วาคู” - “ห้วงยาง”, 2017, กระดาษ ทองเหลือง, 95×80×135 mm /800×230×800 mm

คำว่า “วาคู วาคู” เป็นทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน เพื่อแสดงความรู้สึกของหัวใจที่พองโต จากความคาดหวังว่าเรื่องดีๆ ที่กำลังจะเกิดขึ้น

ตารางที่ 20 การออกแบบชิ้นงาน วาคู วาคู

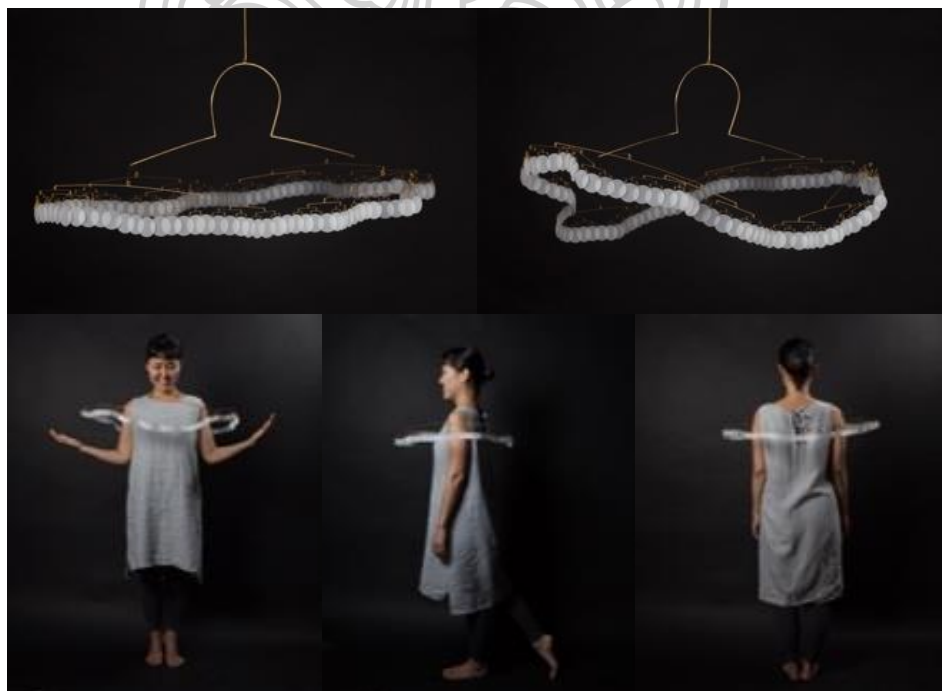
การออกแบบชิ้นงาน	เทคนิคที่ใช้
	

ขั้นตอนการออกแบบ

วาคู วาคู เป็นทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน เพื่อแสดงความรู้สึกของหัวใจที่พองโตจากความคาดหวังว่าเรื่องดีๆ กำลังจะเกิดขึ้น ข้าพเจ้านึกถึงเวลาที่เราไปเที่ยวทะเลตอนเป็นเด็ก ที่เราเข้าไปอยู่ในห้วงยางและรอให้คลื่นทะเลซัดรอบแล้วรอบเล่า ซึ่งในขณะนั้นหัวใจข้าพเจ้าพองโตเป็นที่สุด ข้าพเจ้าจึงออกแบบชิ้นงานนี้เป็นลักษณะของห้วงยาง โดยใช้เทคนิคของ ทิม เพรนทิส แบบที่ 3.2 ซึ่งผลงานชิ้นนี้มีลักษณะเด่นคือ เป็นทรงกลมมีชิ้นส่วนเคลื่อนไหวเชื่อมต่อกันและเคลื่อนไหวโดยอิสระ ข้าพเจ้าจึงนำรูปทรงนี้มาใช้แทนห้วงยาง ซึ่งในขั้นตอนการออกแบบข้าพเจ้ารู้สึกหัวใจที่พองโตนั้นน่าจะพองโตขึ้นได้เรื่อยๆ ข้าพเจ้าจึงสร้างชิ้นงานขึ้นมาสองชิ้นโดยชิ้นแรกกำลังเริ่มพองโตและชิ้นที่สองพองโตที่สุด



รูปที่ 33 ภาพผลงานชิ้นที่ 7.1 วาคู วาคู ที่เสร็จสมบูรณ์



รูปที่ 34 ภาพผลงานชิ้นที่ 7.2 วาคู วาคู ที่เสร็จสมบูรณ์

ผลที่ได้รับและข้อสรุป

ผลงานชิ้นนี้เมื่อจัดแสดงในนิทรรศการแล้ว ข้าพเจ้ามีความรู้สึกพอใจเป็นอย่างมากและถือว่าเป็นผลงานที่ผู้เข้าชมผลงานทอดลองใส่มากที่สุด โดยเฉพาะในผลงานชิ้นใหญ่ สามารถตอบสนองการเคลื่อนไหวของผู้สวมใส่ได้ดีและผู้เข้าชมผลงานดูสนุกสนานมาก ผลงานชิ้นต่อไปข้าพเจ้าจึงต้องการทดลองสร้างผลงานในขนาดที่แตกต่างกันหลายๆ ขนาด เพื่อสังเกตผลลัพธ์ที่อาจแตกต่างกันต่อไป นอกจากนี้ ข้าพเจ้ายังต้องการทดลองชิ้นส่วนจากการผลิตแบบอุตสาหกรรม เช่น การขึ้นรูปโลหะโดยใช้เทคนิคการตัดด้วยเลเซอร์ เนื่องจากต้องการความเที่ยงตรงและแม่นยำในองค์ประกอบของชิ้นงานที่มีขนาดเล็กๆ ซึ่งเมื่อนำมาประกอบกันแล้วการเคลื่อนไหวจะต่อเนื่องสวยงามมากขึ้น



ผลงานชั้นที่ 8 ปี บี

“บี บี” - “ไฟฟ้า”, 2017, กระดาษ ทองเหลือง ด้าย, 80×90×315 mm

คำว่า “บี บี” เป็นทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน เพื่อแสดงความรู้สึกโดนใจอย่างรวดเร็ว รุนแรง รวากับโดนไฟช็อต

ตารางที่ 21 การออกแบบชิ้นงาน บี บี

การออกแบบชิ้นงาน	เทคนิคที่ใช้
	

ขั้นตอนการออกแบบ

บี บี เป็นความรู้สึกโดนใจอย่างรวดเร็วราวกับโดนไฟช็อต ในขั้นตอนการออกแบบข้าพเจ้าต้องการสร้างชิ้นงานให้เป็นเหมือนตัวนำกระแสไฟฟ้าพุ่งตรงออกมาจากหัวใจ จึงเลือกการเคลื่อนไหวของ ทิม เพรนทิส แบบที่ 3.1 ที่มีลักษณะเป็นเส้นโดยขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบว่าต้องการให้ชิ้นงานยาวแค่ไหนก็ได้ และมีการเคลื่อนไหวของตัวชิ้นงานต่อเนื่องกัน โดยข้าพเจ้าจะใช้การเคลื่อนไหวนี้แทนกระแสไฟฟ้า เพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหวราวกับพุ่งออกมาจากหัวใจ โดยผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าเลือกใช้วัสดุทองเหลืองทำเป็นชิ้นส่วนเคลื่อนไหวได้แทนที่จะเป็นกระดาษเพราะทองเหลืองสามารถนำไฟฟ้าได้นั่นเอง



รูปที่ 35 ภาพผลงานชิ้นที่ 8 ปี ปี ที่เสร็จสมบูรณ์

ผลที่ได้รับและข้อสรุป

ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจที่เปลี่ยนจากแผ่นกระดาษ มาเป็นแผ่นทองเหลือง เพราะเมื่อมีการเคลื่อนไหวพร้อมกันแล้ว ทองเหลืองมีความเร็วกว่ากระดาษ สร้างให้เกิดจินตภาพเหมือนกระแสไฟฟ้า กำลังวิ่งเข้าหาเน้นความหมายของคำให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยที่ข้าพเจ้าต้องการพัฒนาแกนสำหรับแขวนให้รูปทรงมีความสัมพันธ์กับรูปทรงหลักที่กำลังเคลื่อนไหวมากขึ้น และต้องการพัฒนาวิธีการตัดเจาะ และขัด แผ่นทองเหลืองให้มีความเรียบร้อยมากกว่านี้ เพื่อให้สอดคล้องกับความหมายของคำ และมีความสวยงามมากยิ่งขึ้น

ผลงานชิ้นที่ 9 ซาวะ ซาวะ

“ซาวะ ซาวะ” - “น้ำแข็ง”, 2017, กระดาษ ทองเหลือง ด้าย, 80×120×125 mm

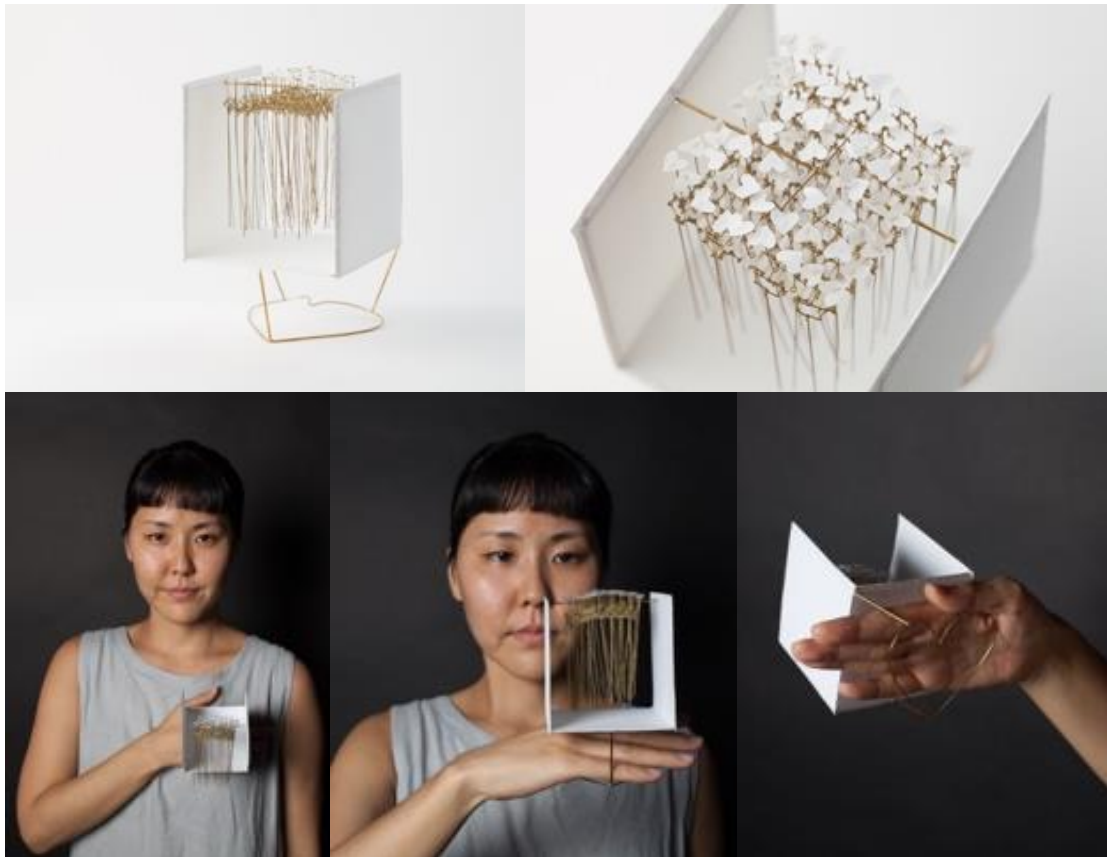
คำว่า “ซาวะ ซาวะ” เป็นทั้งภาษาพูดและภาษาเขียนเพื่อแสดงความรู้สึกไม่สบายใจ เหมือนกับคลื่นน้ำที่ปั่นป่วน

ตารางที่ 22 การออกแบบชิ้นงาน ซาวะ ซาวะ

การออกแบบชิ้นงาน	เทคนิคที่ใช้
	

ขั้นตอนการออกแบบ

เมื่อข้าพเจ้านึกถึงคำว่า ซาวะ ซาวะ ซึ่งเป็นความรู้สึกไม่สบายใจ ข้าพเจ้าจะนั่งถึงคำว่าใจเย็นๆ ข้าพเจ้าจึงมีแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานชิ้นนี้มาจากน้ำแข็งหลายๆ ก้อนที่วางซ้อนเรียงกันอยู่ เมื่อข้าพเจ้าพิจารณาผลงานของ ทิม เพรนท์ส แบบที่ 3.3 ที่มีลักษณะเป็นแผ่นสี่เหลี่ยมลอยอยู่บนอากาศ โดยแผ่นสี่เหลี่ยมแต่ละแผ่นเชื่อมต่อกันอยู่และเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ ข้าพเจ้าจึงนึกถึงก้อนน้ำแข็งที่ลอยอยู่รวมกันหลายๆ ก้อน ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้เทคนิคนี้สร้างรูปทรงชิ้นเล็กๆ ที่เคลื่อนไหวได้แล้วนำมาประกอบรวมกัน แม้มีแรงเพียงเล็กน้อยมากระทบ ก็สามารถทำให้มันเคลื่อนไหวได้ เมื่อนำไปสวมที่มือแล้วทาบไว้ที่หน้าอกตรงตำแหน่งหัวใจ จะสามารถเห็นการเคลื่อนไหวของชิ้นงานได้อย่างชัดเจน เหมือนตอนที่เรายากลอบใจตัวเอง คำว่า ใจเย็น ในภาษาไทยแสดงถึงการลอบใจและสงบจิตใจ ได้ด้วยความหมายของอุณภูมิ ข้าพเจ้าจึงนำรูปทรงสี่เหลี่ยมของน้ำแข็งมาล้อมรอบส่วนของชิ้นงานที่เคลื่อนไหวได้เหล่านั้น



รูปที่ 36 ภาพผลงานชิ้นที่ 9 ซาวะ ซาวะ ที่เสร็จสมบูรณ์

ผลที่ได้รับและข้อสรุป

การเคลื่อนไหวของผลงานชิ้นนี้สามารถแสดงจินตภาพของความหมายของคำได้อย่างชัดเจน เนื่องจากต้องมีการประกอบเข้ามาของรูปทรงอื่นคือ แกนแนวตั้งและกล่องรูปทรงสี่เหลี่ยมด้านนอก เป็นเหตุให้การเคลื่อนที่แบบราบเรียบของศิลปิน ทิม เพรนท์ส แบบที่ 3.3 ไม่สามารถตัวตนแสดงออกมาได้ รูปทรงสี่เหลี่ยมด้านนอกที่ประกอบกันด้วยกระดาษและแกนทองเหลือง เกิดจากการพับของกระดาษโดยเฉพาะตรงขอบทองเหลืองจะทำให้กระดาษโค้งงอออกมาจากระนาบ โดยรวมจึงทำให้ชิ้นงานแลดูไม่สมบูรณ์ ข้าพเจ้าต้องการพัฒนาวิธีการประกอบของชิ้นงานเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว ข้าพเจ้าต้องการพัฒนาวิธีการตัด เจาะ และขัด แผ่นทองเหลืองให้มีความเรียบร้อยมากกว่านี้ เพื่อให้สอดคล้องกับความหมายของคำมากยิ่งขึ้น

ภาพรวมการสร้างสรรค์ชิ้นงาน



รูปที่ 37 ภาพรวมขั้นตอนสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับ



บทที่ 5

สรุปและข้อเสนอแนะ

ผลงานเครื่องประดับของข้าพเจ้า ได้ทำการจัดแสดงนิทรรศการภายใต้แนวคิด Doki Doki (ตื่นเต้น) ที่สะท้อนแนวคิดของ โอนิมาโตเปะ โดยการจัดนิทรรศการครั้งนี้ มีขึ้น ณ อัดตาแกลลอรี (ATTA Gallery) โอพี การ์เด็นท์ ซอยเจริญกรุง 34 ระหว่างวันที่ 18-28 เมษายน พ.ศ.2560 โดยเปิดให้ประชาชน บุคคลทั่วไปเข้าชมได้



รูปที่ 38 ภาพบรรยากาศการจัดนิทรรศการการแสดงผลงาน Doki Doki อัดตาแกลลอรี
ระหว่างวันที่ 18-28 เมษายน พ.ศ. 2560

ผลของการทำงานสร้างสรรค์วิจัย เมื่อได้ทำการเผยแพร่ผ่านการแสดงนิทรรศการศิลปะแล้ว สามารถพิจารณาผลได้เป็นสองส่วน ส่วนที่หนึ่งคือ ส่วนของการสร้างสรรค์ผลงานของตัวศิลปิน นักวิจัยเอง ซึ่งประเมินผลเองว่าได้ผลลัพธ์เป็นที่น่าพอใจ คือ สามารถทำผลงานสร้างสรรค์ได้ ตามแนวคิดที่กำหนด และสามารถทำผลงานได้สำเร็จออกมาเป็นชิ้นงานตามที่ตั้งใจ การประเมินผลงาน ส่วนที่สองคือ ผลตอบรับจากผู้เข้าชมผลงานผ่านนิทรรศการ ซึ่งมีผู้เข้าชมนิทรรศการจำนวนมากกว่าที่คาดหวังไว้ และผลตอบรับกับผลงานจากการแสดงนิทรรศการ ก็เป็นผลตอบรับที่ดีมาก ผู้เข้าชมส่วนมาก ให้ความชื่นชอบ ชื่นชมผลงานในชุดโอนิมาโตเปะนี้ โดยพิจารณาจากการให้ความร่วมมือ และความยินดีในการทดลองสวมใส่ผลงานของข้าพเจ้า

การทำวิจัย และผลของการทำงานวิจัยนี้เป็นเพียงการทดลองขั้นต้นเท่านั้น รูปแบบแนวคิดของ ชิ้นงานเหล่านี้ยังสามารถที่จะพัฒนา ต่อยอดเป็นเครื่องประดับที่เคลื่อนไหวได้อื่นๆ และสามารถใส่ สวมใส่หรือติดตั้งในส่วนอื่นๆ ของร่างกายได้อีกมากมาย



รูปที่ 39 ภาพบรรยายกาศการรับรางวัลผลงานวิจัยดีเด่น

วันที่ 23 กรกฎาคม พ.ศ.2560

ข้อเสนอแนะ

ผลงานการศึกษาทดลองครั้งนี้ ข้าพเจ้าต้องการพิจารณาไปที่ผลของการทดลอง เรื่องการเคลื่อนไหว ที่สอดคล้องและแสดงจินตภาพ ถึงลักษณะคำ “โอโนมาโตเปะ” ในภาษาญี่ปุ่น ดังนั้นวัสดุบางส่วนจึงเป็นกระดาษที่ไม่ถาวร ในนิทรรศการครั้งต่อไป ข้าพเจ้าจึงต้องการพิจารณาถึงวัสดุและความหมายของทั้งชิ้นงานเพิ่มเติมขึ้น

นิทรรศการนี้ ข้าพเจ้าเห็นความแตกต่างระหว่างชิ้นงานที่เคลื่อนไหวแบบซับซ้อน และแบบเรียบง่าย ซึ่งก่อนการจัดแสดงผลงานนิทรรศการ ข้าพเจ้าคิดเสมอว่าแบบซับซ้อนน่าจะได้รับความสนใจมากกว่า แต่กลับพบว่าแบบที่เรียบง่ายก็ได้รับความสนใจเท่าๆ กัน ข้อเสนอแนะมีประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งต่อไปในเรื่องของการเคลื่อนไหวแบบต่างๆ ของข้าพเจ้า

ผลงานที่ชื่อ “วาคู วาคู” เป็นชิ้นที่ได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก จากผู้เข้าชมนิทรรศการ ผลงานชุดนี้มีสองชิ้นซึ่งมีขนาดที่แตกต่างกัน ชิ้นที่ได้รับความสนใจคือชิ้นที่ใหญ่กว่า ข้าพเจ้าจึงเห็นความแตกต่างของเรื่องดังกล่าว ที่มีผลต่อความสนใจของผู้ชม ทำให้ประเด็นนี้เป็นประเด็นสำคัญสำหรับผลงานในครั้งต่อไปของข้าพเจ้า

รูปทรงของหัวใจที่ข้าพเจ้านำมาใช้ในผลงานในนิทรรศการครั้งนี้ ปรากฏว่าผู้ชมส่วนหนึ่งกลับชอบรูปทรงที่เรียบง่ายและปราศจากความหมายมากกว่า ทำให้ข้าพเจ้าตระหนักถึงความหมายของรูปทรงที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงานในครั้งต่อไปมากขึ้น

ข้าพเจ้าสังเกตเห็นผู้เข้าชมที่ทดลองสวมใส่ผลงานแล้วเคลื่อนไหวร่างกาย สร้างให้เกิดรูปแบบการเคลื่อนไหวของชิ้นงานที่แตกต่างกันออกไปอีกมากมาย ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความเข้าใจเพิ่มขึ้นในผลงานงานข้าพเจ้าเอง ว่านอกจากผู้ผลิตผลงานคือตัวข้าพเจ้าแล้ว ผู้สวมใส่ยังสามารถสร้างรูปแบบ

การเคลื่อนไหวของเครื่องประดับในแบบของตนเองได้ โดยผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายที่เป็น
ลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล



รายการอ้างอิง

- Barron, S., & Mark, L. G. (2013). *Calder and Abstraction: From Avant-garde to Iconic*: Los Angeles County Museum of Art and DelMonico Books/Prestel.
- Borchardt-Hume, A. (2015). *Alexander Calder: Performing Sculpture*: Yale University Press.
- Davidson, M. (2004). *George Rickey: The Early Works*: Schiffer Pub Limited.
- Kinetic Art. (2018). Retrieved 26 March 2018, from Wikipedia
https://en.wikipedia.org/wiki/Kinetic_art
- Lucinda H.Gedeon, a. V. F. (2007). *George Rickey Kinetic Sculpture : A Retrospective*.
- Nicholas Fox Weber. (2012). *Drawing on the Air. The Kinetic Sculpture of Tim Prentice* P.O.Box 3131 Westport,CT 06880: Easton Studio.
- กิจมานิชญ์ โรจนทรัพย์. (2545). เรียนภาษาไทยง่าย ๆ สไตล์ครูลิลี่. บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน): สุตส์ปตาห์ สำนักพิมพ์.
- กิตติชัย พินโน และ อมรชัย คหกิจโกศล. (2558). ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร. ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทวีศักดิ์ มูลสวัสดิ์. (2553). การศึกษาผลงานนักออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยของไทย จาก พ.ศ.2545 ถึงปัจจุบัน.
- พัชรพิมพ์ เสถบุตร. (2554). ภาษาคน ภาษาสัตว์ วิวัฒนาการแห่งการสื่อสาร. Retrieved 10 มีนาคม 2561, from นิตยสารผู้จัดการ 360 องศา
- วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ. (2526). ศิลปะเครื่องประดับ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิมลอาร์ต.
- วุฒิ วัฒนสิน. (2552). ประวัติศาสตร์ศิลปะ. 31/213 หมู่บ้านพญาวิลเลจ 1 ต.บึงคำพร้อย อ.ลำลูกกา จ.ปทุมธานี 12150: สำนักพิมพ์ สีประภา.



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	อาญะ อีโต
วัน เดือน ปี เกิด	28 กันยายน 2525
สถานที่เกิด	โตเกียว
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2549 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัย โตเกียวคณะกมุเกเออิ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และสิ่งแวดล้อม

