



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

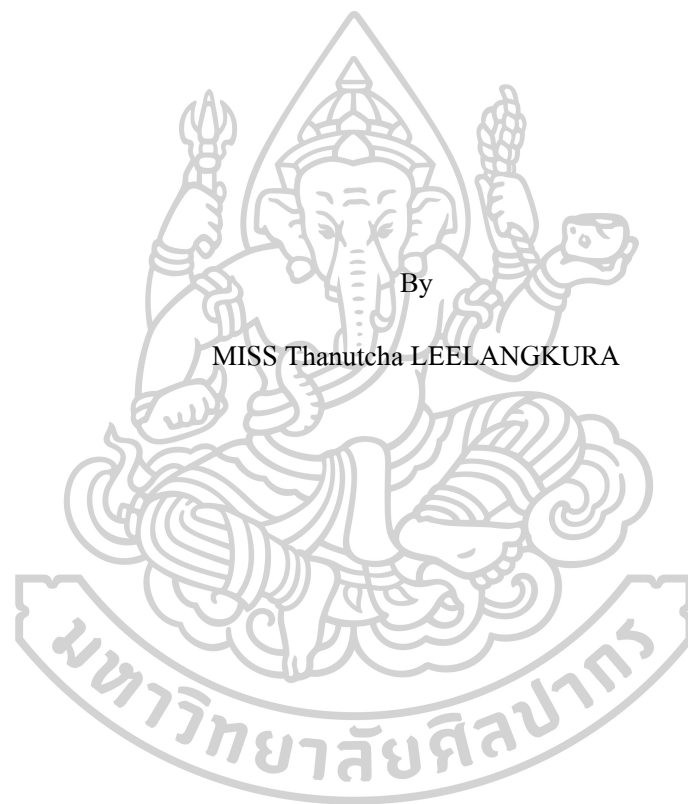
รูปแห่งกิเลสวัฏ



โดย
นางสาวรัชชา สีลาจกร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

CYCLE OF SENSUALITY



By

MISS Thanutcha LEELANGKURA

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS)

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2019

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	รูปแห่งกิเลสวัฏ
โดย	ธัชชา ลีลากร
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ วิวิญญา ดวงรัตน์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

	คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)	
พิจารณาเห็นชอบโดย	
	ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณปริษา เกาทอง)	
	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์วิวิญญา ดวงรัตน์)	
	ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณปริญญา ตันติสุข)	



60004205 : ทศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : ความทุกข์, กิเลส, มนุษย์, วัฏสงสาร, แรงขับเคลื่อน, พิชัย, โทษ, ลุ่มหลง, ทาส

นางสาว ธนัชชา ลีลากร: รูปแห่งกิเลสวัฏ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : รองศาสตราจารย์ วิริยญา ดวงรัตน์

ความทุกข์นานาประการที่เกิดกับมนุษย์ล้วนมี “กิเลส” เป็นเหตุ หากเป็นกิเลสที่พองามก็อาจเป็นปัจจัยหนึ่งให้มนุษย์เกิดแรงขับเคลื่อน แต่หากประสบกับความมัวเมาที่เกินพอดีกิเลสจะนำมาซึ่งการเผาทุกสิ่งทุกอย่างแม้แต่ตัวมนุษย์เอง กิเลสเปรียบเสมือนดั่งไฟ ที่หากนำมาใช้ประโยชน์ก็หุงหาอาหารได้ แต่หากผลอเธอก็มีอาจหลุดพ้นจากวัฏสงสารในทางพระพุทธศาสนาได้เลย

ผลงานวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ “รูปแห่งกิเลสวัฏ” จึงมีเนื้อหาที่มุ่งเน้นให้มนุษย์เห็นพิชัยของกิเลส ตระหนักถึงโทษของการโดนครอบงำเป็นเหตุให้เกิดทุกข์ โดยได้สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของวิดีโออาร์ต ถ่ายทอดเรื่องราวและสะท้อนสภาวะลุ่มหลงในรสโลกิยะของมวลมนุษย์ ความโสมมของการตกเป็นทาสของความทุกข์อันชื่อว่ากิเลส เกิดการวนเวียนวายเป็นดั่งวงกลมในวัฏสงสาร



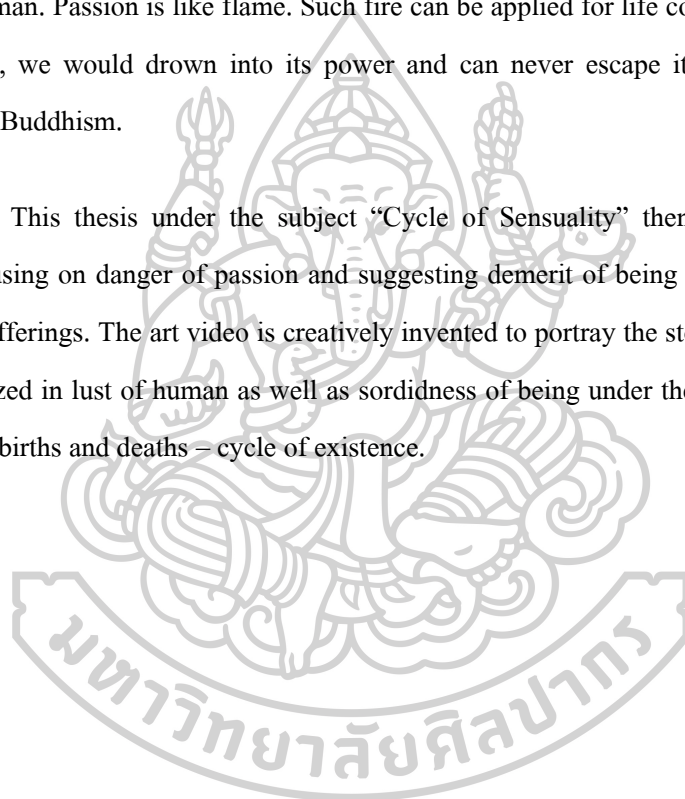
60004205 : Major (VISUAL ARTS)

Keyword : suffering, passion, human, cycle of existence, drive, danger, demerit, seized, slave

MISS THANUTCHA LEELANGKURA : CYCLE OF SENSUALITY THESIS
ADVISOR : ASSOCIATE PROFESSOR WIRANYA DUANGRAT

“Passion” is the cause of all kinds of sufferings occurred to human. If such passion is in the limit, it could turn into a factor that drive human forward. However, such passion combined with excess intoxication, it could conversely become the flame that burns everything even the human. Passion is like flame. Such fire can be applied for life convenience, but if we use it recklessly, we would drown into its power and can never escape its cycle, as the cycle of existence in Buddhism.

This thesis under the subject “Cycle of Sensuality” then raises these topics for human, focusing on danger of passion and suggesting demerit of being seized, which all are the reason of sufferings. The art video is creatively invented to portray the stories and reflect the state of being seized in lust of human as well as sordidness of being under the sufferings like passion, the cycle of births and deaths – cycle of existence.



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชาทัศนศิลป์ ภาควิชาศิลปไทย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สำเร็จสมบูรณ์ตามกำหนดเป้าหมาย ข้าพเจ้าขอโน้มรำลึกถึงพระคุณบิดา มารดา และคณาจารย์ภาควิชาศิลปไทยที่คอยอบรมสั่งสอน เสียสละเวลาอันมีค่าเป็นที่ปรึกษาและให้คำแนะนำเสมอมา เป็นทั้งแรงบันดาลใจและกำลังใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานและทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

นอกจากนี้ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์ผู้สั่งสอน เป็นทั้งผู้ให้ และผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้า รองศาสตราจารย์วิรัชญา ดวงรัตน์ ที่คอยอบรมสั่งสอน ชี้แนะแนวทาง และช่วยตรวจแก้ไขข้อผิดพลาดจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

และสุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณผู้มีส่วนช่วยเหลือให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงทุกประการ

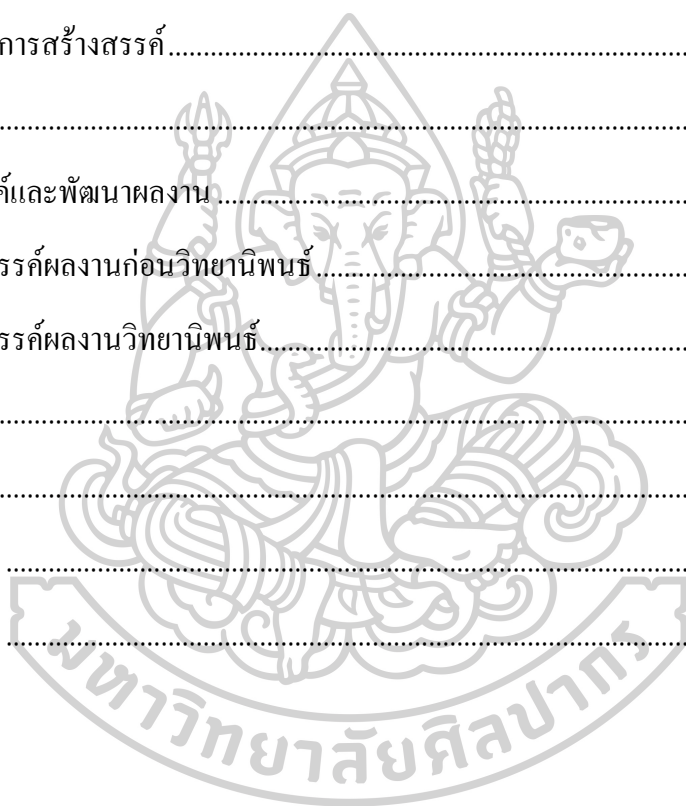
ชนัชชา ลีลาญญู



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญรูปภาพ	ฌ
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	2
แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	2
ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	3
ขั้นตอนวิธีการสร้างสรรค์.....	3
แหล่งข้อมูล.....	4
อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์.....	4
บทที่ 2	6
ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	6
ทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์	6
อิทธิพลที่ได้รับแรงบันดาลใจจากพุทธศาสนาในเรื่องของกิเลส	6
อิทธิพลที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปกรรม	12
อิทธิพลจากคติความเชื่อในไตรภูมิพระร่วง.....	12
อิทธิพลจาก Science fiction.....	12

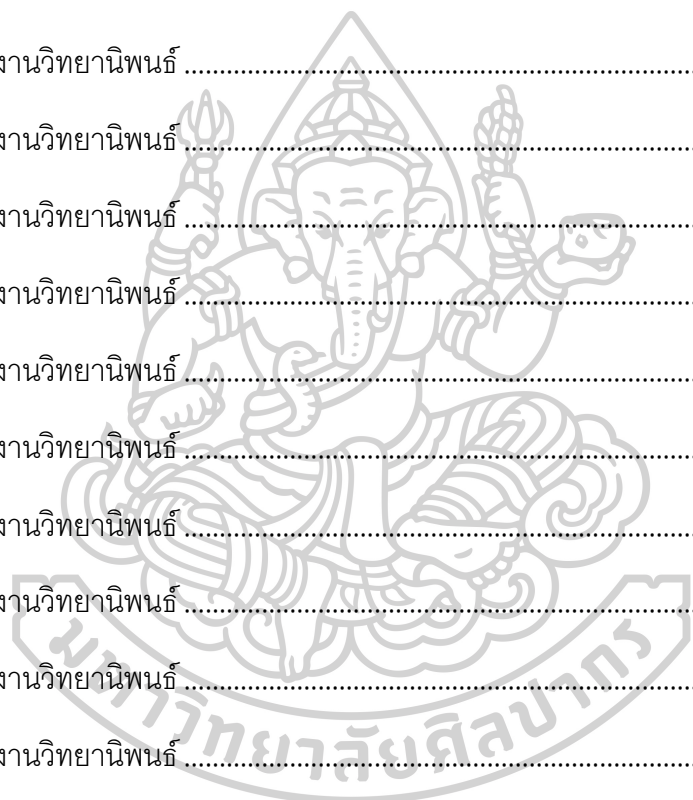
อิทธิพลจาก Video Art.....	13
บทที่ 3	18
กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงาน	18
ขั้นตอนการศึกษา.....	18
ทัศนธาตุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	19
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	20
ขั้นตอนวิธีการสร้างสรรค์.....	20
บทที่ 4	31
การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน.....	31
การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์.....	31
การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	37
บทที่ 5	54
บทสรุป.....	54
รายการอ้างอิง.....	55
ประวัติผู้เขียน.....	58



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพตัวอย่าง กิเลสของมนุษย์.....	11
ภาพที่ 2 ภาพตัวอย่าง กิเลสของมนุษย์.....	11
ภาพที่ 3 ภาพตัวอย่างนรก.....	14
ภาพที่ 4 ภาพตัวอย่าง หิมพานต์.....	15
ภาพที่ 5 ภาพตัวอย่าง Science fiction art.....	16
ภาพที่ 6 ภาพตัวอย่าง Science fiction art.....	16
ภาพที่ 7 ภาพตัวอย่าง Video Art.....	17
ภาพที่ 8 ภาพตัวอย่าง Video Art.....	17
ภาพที่ 9 ภาพวัสดุอุปกรณ์ในการทำงาน.....	22
ภาพที่ 10 ภาพการวางองค์ประกอบและร่างรายละเอียด.....	23
ภาพที่ 11 ภาพการลงสี ใสรายละเอียด.....	24
ภาพที่ 12 ภาพการลงสี ใสรายละเอียด.....	25
ภาพที่ 13 ร่าง Story Board.....	26
ภาพที่ 14 ร่าง Story Board.....	27
ภาพที่ 15 ร่าง Story Board.....	28
ภาพที่ 16 ร่าง Story Board.....	29
ภาพที่ 17 นำภาพเข้าสู่กระบวนการตัดต่อเป็นวิดีโออาร์ต.....	30
ภาพที่ 18 ผลงานในระยะก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	32
ภาพที่ 19 ผลงานในระยะก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	33
ภาพที่ 20 ผลงานในระยะก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3.....	34
ภาพที่ 21 ผลงานในระยะก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4.....	35

ภาพที่ 22 ผลงานในระยะก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4	36
ภาพที่ 23 ผลงานวิทยานิพนธ์	38
ภาพที่ 24 ผลงานวิทยานิพนธ์	39
ภาพที่ 25 ผลงานวิทยานิพนธ์	40
ภาพที่ 26 ผลงานวิทยานิพนธ์	41
ภาพที่ 27 ผลงานวิทยานิพนธ์	42
ภาพที่ 28 ผลงานวิทยานิพนธ์	43
ภาพที่ 29 ผลงานวิทยานิพนธ์	44
ภาพที่ 30 ผลงานวิทยานิพนธ์	45
ภาพที่ 31 ผลงานวิทยานิพนธ์	46
ภาพที่ 32 ผลงานวิทยานิพนธ์	47
ภาพที่ 33 ผลงานวิทยานิพนธ์	48
ภาพที่ 34 ผลงานวิทยานิพนธ์	49
ภาพที่ 35 ผลงานวิทยานิพนธ์	50
ภาพที่ 36 ผลงานวิทยานิพนธ์	51
ภาพที่ 37 ผลงานวิทยานิพนธ์	52
ภาพที่ 38 ผลงานวิทยานิพนธ์	53



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

ตามหลักทางพระพุทธศาสนาสภาพจิตเดิมของมนุษย์นั้นบริสุทธิ์ ผ่องใส แต่กิเลสที่เป็นเพียงดั่งแขกแปลกหน้าชั่วครู่ชั่วคราวได้แปรเปลี่ยนสถานะของกิเลสให้ฝังรากลึกอยู่ในจิตใจแบบถาวร และมนุษย์มักไม่รู้ตัวว่าถูกกิเลสเหล่านี้ครอบงำ หากมนุษย์มีเพียงจิตและกายหยาบที่ติดอยู่ในวัฏสงสาร เสมือนจิตถูกห่อหุ้มไปด้วยเปลือกอัน โสมม แล้วเหตุไฉนที่จะไม่กะเทาะเปลือกอันเดิมไปด้วยกิเลสเหล่านี้ออกมา? ขึ้นชื่อว่า ‘มนุษย์’ หากจิตใจเคยประสบกับความโลภ ความโกรธ ความหลง นั่นก็ถือว่ามนุษย์ผู้นั้นได้ติดกับดักของกิเลสเข้าแล้ว ความโลภ ความโกรธ ความหลงเป็นอกุศลมูลรากเหง้า 3 ตัวหลัก ที่เป็นเครื่องแห่งความทุกข์

คำว่า ‘กิเลส’ หากมองอย่างผิวเผินก็อาจใช้เป็นแรงขับเคลื่อนผลักดันให้มนุษย์ดำเนินชีวิตไปได้ในแต่ละวัน แต่หากวิเคราะห์อย่างถี่ถ้วน ความเร่าร้อนของคำว่ากิเลสนั้นก็เสมือนเป็น ‘นายที่กำลั่งบดเคี้ยวกินมนุษย์อย่างแยบยลอยู่’ แม้ความเร่าร้อนของเปลวไฟเพียงเล็กน้อยก็สามารถเผาไหม้ทุกสิ่งทุกอย่าง มนุษย์นั้นอยู่กับกิเลสจนคิดว่ากิเลสคือส่วนหนึ่งของชีวิต แต่กิเลสไม่เคยเป็นหนึ่ง กิเลสเป็นเพียงสิ่งแปลกหน้าที่มนุษย์มักหลงไหลและใช้อายตนะทั้ง 6 ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กายและใจ เสพและดื่มด่ำ ก่อเกิดความเลื่อม อวิชชา และศาสตร์ต่างๆที่ตอบสนองความอยากรู้อยากมี อยากเห็นเพิ่มพูนกิเลส ตัณหา ราคะ ติดอยู่ในวัฏสงสารเวียนว่ายตายเกิดอย่างไม่รู้จบ จากคนฉลาดก็กลายเป็นคนเขลา จากคนดีก็กลายเป็นคนเลว และสูญเสียปกติภาพไปอย่างถาวรก็มี แม้กิเลสจะมีคุณแต่หากจิตมนุษย์บริหารจัดการควบคุมไม่เป็น คุณนั้นก็แปรเปลี่ยนเป็นถูกกิเลสจัดการครอบงำทันที ความเร่าร้อนที่เปรียบกิเลสเหมือนดั่งไฟ หากใช้ปัญญาที่มีประโยชน์ในการหุงหาอาหาร แต่หากเปลอเรอในไฟนั้นก็อาจถูกเผาไหม้เจ้าของเรือนั้น พระพุทธศาสนาจึงสอนวิธีการดับทุกข์หรืออีกนัยหนึ่งก็คือประหารกิเลสให้สิ้นซาก ให้มนุษย์นั้นบันดาลหรือลิขิตชีวิตตัวเองด้วยผลการกระทำของตน ตามกฎแห่งกรรม ละทิ้งกิเลสเพื่อพาตัวเองออกจากกองทุกข์นั่นเอง

ด้วยแรงบันดาลใจจากการเห็นภัยแห่งกิเลสและข้อมูลจากพระไตรปิฎกในตอนหนึ่ง พระพุทธเจ้าได้ตรัสกับพราหมณ์ ดังพอสรูปใจความได้ว่า ลูกไก่ตัวใดทำลายกระเปาะฟองด้วยปลายเล็บเท้าหรือด้วยจะงอยปากออกมาได้โดยสวัสดิ์ก่อน เสมือนเป็นพีใหญ่ ซึ่งเปรียบดั่งมนุษย์

ผู้ใดที่ตกอยู่ในห้วงของกิเลส อวิชชา และสามารถทำลายกำแพงแห่งกิเลสนั้นได้ ผู้นั้นก็เสมือนเป็นพี
ใหญ่ที่เจาะทะลุกำแพงออกไปได้ก่อน¹

ข้าพเจ้าจึงตีความจากเนื้อหาอันส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจเรื่องฟองไข่นั้นเสมือนตั้งห้วง
แห่งวิภูสงสารที่มนุษย์ล้วนอยู่อาศัย ก็คือฟองไข่อันเน่าเหม็นที่เต็มไปด้วยกิเลส เพื่อให้มนุษย์
ตระหนักและรู้ถึงภัยของกิเลส จึงสร้างสรรค์ผลงานออกมาในลักษณะของการถ่ายทอดให้เห็น
พฤติกรรมอันเต็มไปด้วยความโสมมในกิเลสของมวลมนุษย์ รวมถึงจินตนาการเกี่ยวกับภพภูมิต่างๆ
และวัตถุที่มนุษย์สรรสร้างบูชา รวมไปถึงการจินตนาการสร้างตัวละครที่มีอัตลักษณ์เฉพาะเสมือน
เป็นสัตว์ประหลาดที่เกิดจากฟองไข่อันเน่าเหม็น

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของวิดีโออาร์ต ถ่ายทอดเรื่องราวและสะท้อนสภาวะกลุ่มหลง
ในรตโลกิยะของมวลมนุษย์ ความโสมมของการตกเป็นทาสของความทุกข์อันชื่อว่ากิเลส เกิดการ
วนเวียนวายเป็นดั่งวงกลมในวิภูสงสาร จึงสร้างสรรค์ผลงาน โดยการเล่าเรื่องราวผ่านตัวละครที่เกิด
จากจินตนาการในรูปแบบที่มีอัตลักษณ์เฉพาะ เสมือนดั่งสัตว์ประหลาดที่เกิดจากกิเลสเหล่านี้ แฝง
นัยยะเล่าเรื่องสะท้อนให้เห็นถึงความทุกข์และพฤติกรรมอันโสมมของมวลมนุษย์ผู้คิดในวังวนของ
กิเลส ให้ตระหนักถึงภัยอันเป็นบ่อเกิดของการเวียนว่ายตายเกิดอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงาน โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการเห็นภัยแห่งกิเลสและข้อมูลจาก
พระไตรปิฎกในตอนหนึ่ง พระพุทธเจ้าได้ตรัสกับพราหมณ์ ดังพอสรุปใจความได้ว่า ลูกไก่ตัวใด
ทำลายกระเปาะฟองด้วยปลายเล็บเท้าหรือด้วยจะงอยปากออกมาได้โดยสวัสดิ์ก่อน เสมือนเป็นพี
ใหญ่ ซึ่งเปรียบดั่งมนุษย์ผู้ใดที่ตกอยู่ในห้วงของกิเลส อวิชชา และสามารถทำลายกำแพงแห่งกิเลส
นั้นได้ ผู้นั้นก็เสมือนเป็นพีใหญ่ที่เจาะทะลุกำแพงออกไปได้ก่อน

ข้าพเจ้าจึงตีความจากเนื้อหาอันส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจเรื่องฟองไข่นั้นเสมือนตั้งห้วง
แห่งวิภูสงสารที่มนุษย์ล้วนอยู่อาศัย ก็คือฟองไข่อันเน่าเหม็นที่เต็มไปด้วยกิเลส เพื่อให้มนุษย์
ตระหนักและรู้ถึงภัยของกิเลส จึงสร้างสรรค์ผลงานออกมาในลักษณะของการถ่ายทอดให้เห็น
พฤติกรรมอันเต็มไปด้วยความโสมมในกิเลสของมวลมนุษย์ รวมถึงจินตนาการเกี่ยวกับภพภูมิต่างๆ

¹ (10 กุมภาพันธ์ 2563). "พระไตรปิฎกเล่มที่ ๑ พระวินัยปิฎกเล่มที่ ๑ มหาวิภังค์ ภาค ๑." from

และวัตถุที่มนุษย์สรรสร้างบูชา รวมไปถึงการจินตนาการสร้างตัวละครที่มีอัตลักษณ์เฉพาะเสมือนเป็นสัตว์ประหลาดที่เกิดจากฟองใจอันน่าหมั่น

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้ามุ่งแสดงออกถึงความคิด การตีความใหม่ เรื่องศิลปะของมวลมนุษย์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ มีขอบเขตที่ตรงตามจุดมุ่งหมายและมีข้อกำหนดดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหาเกิดจากความสนใจในศิลปะของมวลมนุษย์ จึงเกิดแนวคิดในสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงศิลปะอันเป็นเหตุให้มนุษย์ที่ยังหลงไหลวนเวียนอยู่ในวัฏสงสาร โดยใช้รูปทรงที่เกิดจากจินตนาการส่วนตัวผสมผสานรูปร่างของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นอาทิ ตา หู จมูก ปากร่างกาย หัวใจ

2. ขอบเขตด้านรูปแบบในผลงานชุดนี้ ได้รับอิทธิพลจากคติความเชื่อของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นเรื่องภพภูมิต่างๆ วัตถุ สิ่งก่อสร้าง อวิชา ที่มนุษย์ยังมกยบูชาจนก่อเกิดศิลปะ นำมาผสมผสานและ ปรับรูปแบบเป็นศิลปะร่วมสมัยโดยการคลี่คลาย เพิ่มเติมจากการรวมตัวกันของทัศนธาตุ ที่แสดงความขัดแย้งและผสมกลมกลืนกับจินตนาการก่อเกิดเป็นรูปแบบเฉพาะตัว

3. ขอบเขตด้านเทคนิควิธีการ นำเสนอผลงานในรูปแบบเทคนิควีดิโออาร์ต กล่าวถึงการวนเวียนของศิลปะที่ไม่มีสิ้นสุด ผสมผสานการใช้ภาพจิตรกรรม สร้างภาพเคลื่อนไหวและกำหนดเรื่องราวในคอมพิวเตอร์ มีการใส่ เอฟเฟกต์ ซาวด์เสียง เกิดเป็นวีดิโออาร์ตที่ผสมผสานจินตนาการและเทคนิควิธีการทางทัศนศิลป์

ขั้นตอนวิธีการสร้างสรรค์

1. การรวบรวมข้อมูล สร้างสรรค์รูปอัตลักษณ์เป็นตัวละครเฉพาะตน นำมาจากประสบการณ์ตรงและจากสื่อช่องทางอื่นๆ ข้าพเจ้ามีความสนใจในคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาและความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับวัตถุต่างๆที่มนุษย์สรรสร้างเพื่อสะท้อนอวิชาและศิลปะจากอายตนะทั้ง 6 ที่เห็นได้จากสื่อต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือจากสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว เป็นต้น

2. การสร้างแบบภาพร่าง คือการนำเอาประสบการณ์ตรงมารวบรวม คัดวิเคราะห์และสังเคราะห์ออกมาเป็นรูปธรรมกำหนดความรู้สึกและมโนภาพลงสู่กระดาษโดยใช้จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ผสมผสานกับข้อมูลที่ได้อ่านศึกษา นำมาจัดวางองค์ประกอบขึ้นใหม่ตามมโนภาพ

3. สร้างภาพร่างเป็นผลงานจิตรกรรม โดยการวางองค์ประกอบเป็นภาพชิ้นงานหลักด้วยการมองภาพรวมเป็นสำคัญ เพื่อความสะดวกในขั้นตอนของการติดตั้งผลงาน

4. สร้างกรอบแนวคิดเพื่อแสดงเรื่องราวจากผลงานจิตรกรรม โดยการวางโครงสร้างของเรื่องและกำหนดเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอเพื่อนำไปสู่กระบวนการทำภาพเคลื่อนไหวต่อไป

5. สร้างภาพเคลื่อนไหวจาก Story Board เกิดเป็นวิดีโออาร์ต โดยคำนึงถึงหลักทัศนธาตุ มองภาพรวม แฝงนัยยะและชั้นเชิงให้คนดูเกิดความสนใจร่วม นำมาสู่การใส่เสียงในวิดีโอเพื่อ ความสมบูรณ์ เกิดความดึงดูดของตัวงานมากขึ้น

6. วิธีการจัดองค์ประกอบ โครงสร้างของผลงานจิตรกรรม Story Board และวิดีโออาร์ต ในขั้นตอนการวางโครงสร้าง เรื่องราวของทั้ง 3 นั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งต้องคำนึงถึงความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน ความน่าสนใจและนัยยะที่ต้องการนำเสนอ เป็นหลัก ในขั้นตอนนี้ยังต้องอาศัยการมองภาพรวมเพื่อให้ผลงานแต่ละชิ้นดำเนินไปในทางเดียวกัน การจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมไม่มากหรือน้อยจนเกินไป

แหล่งข้อมูล

1. แหล่งข้อมูลภาคสถานที่

- วัด ในกรุงเทพมหานคร
- ห้างสรรพสินค้า สถานบันเทิง แหล่งสถานที่ท่องเที่ยว
- ชุมชน

2. แหล่งข้อมูลภาคเอกสาร

- เอกสารจากห้องสมุดมหาวิทยาลัยศิลปากร
- ข่าวจากหนังสือพิมพ์
- ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
- หนังสือสะสมของข้าพเจ้า

อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์

1. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

- อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ กล้องถ่ายภาพ, คอมพิวเตอร์
- สมุดสเก็ตช์ ปากกา, ดินสอสี

2. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

- อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ กล้องถ่ายภาพ, คอมพิวเตอร์
- เฟรมผ้าใบ

- เพรมไม้กระดาน
- พู่กัน
- สีไม้
- ปากกา
- สีอะคริลิก
- สีรองพื้น
- กระจกสีน้ำตาล , สีดำ
- เครื่องฉายภาพ
- โทรทัศน์



บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

วิภูสสารเป็นเสมือนดั่งวงกลมที่หมุนวนไม่อาจมองเห็นหนทางของแสงสว่าง มนุษย์เวียนว่ายท่องที่ขยอยู่ในความมืดมิดมาโดยกาลนาน เมื่อเหล่าสัตว์ผู้มีวิชาเป็นเครื่องกัน มีค้นหาเป็นเครื่องประกอบไว้ ด้วยอำนาจกิเลส กรรมวิบาก จึงเกิดการหมุนวนเป็นวัฏฏะอยู่เช่นนั้น ไม่รู้จักจบสิ้นหาที่กำหนดเบื้องต้นและเบื้องปลายไม่ได้ สัตว์ผู้ถูกข้อมไปด้วยผัสสะ ถูกอวิชชาห่อหุ้มไม่เห็นธรรมอันละเอียด ยากที่จะเข้าถึงธรรมที่ทวนกระแสคือนิพพาน ธรรมของพระพุทธเจ้าเปรียบเหมือนบุคลลหงายของทีคว่า เปิดของที่ปิดและบอกหนทางแก่สัตว์โลกผู้หลงทางเสมือนแสงสว่างส่องประทีปในที่มืด การฟังวิภูสสารของวิภูสสารจึงเสมือนการเจาะกะเทาะทำลายออกจากกระเปาะฟองไขเป็นผู้พ้นจากกิเลสทั้งปวงนั่นเอง

อิทธิพลที่ได้รับแรงบันดาลใจจากพุทธศาสนาในเรื่องของกิเลส

คำว่า “กิเลส” ตามสำนักงานราชบัณฑิตยสภา พ.ศ.2552 หมายถึง รอยเปื้อน รอยด่าง มลทิน ความสกปรก กิเลสคือธรรมเป็นเครื่องอันเศร้าหมอง เป็นสภาพธรรมที่เกิดขึ้นร่วมกับจิต เมื่อกิเลสเกิดขึ้นย่อมทำให้จิตเศร้าหมองเป็นเหตุให้เกิดแห่งทุกข์ พระพุทธศาสนาได้นำคำนี้มาใช้เป็นคำรวมเรียกความรู้สึกหรืออำนาจฝ่ายต่ำของจิตใจ เกิดเป็นแรงผลักดันทำให้มนุษย์นั้นทำความชั่วทั้งทางกาย วาจา และใจ²

โดยธรรมอันทำให้จิตเศร้าหมองที่เรียกว่ากิเลสนั้นแบ่งออกเป็น 10 ประการ คือ โลกะ โทสะ โมหะ มานะ ทิฏฐิ วิจิกิจฉา ถีนะ อุทธัจจะ อหิริกะ อโนตตปปะ ในแต่ละประการมีความหมายและแฝงความน่ากลัวและอันตรายให้มนุษย์และสัตว์โลกผู้มัวเมาก่อเกิดความเสื่อม ใน 10 ประการมีการแบ่งแยกย่อยออกไปอีก

1. โลกะหรือโลกกิเลส เป็นกิเลสที่ทำให้เกิดทะยานอยาก เป็นสภาพที่ติดข้อง ผูกพัน ยินดีพอใจ แบ่งเป็น 2 คืออยากโดยใช้ทวารทั้ง 5 ตา หู จมูก ลิ้น กาย รับสัมผัส และความทะยานอยากในจิตของตนที่ปรุ่งแต่งขึ้นเป็นเหตุให้จิตเกิดการดิ้นรน แสวงหาเพื่อมาสนองต่อความอยากของตน

² (10 กุมภาพันธ์ 2563). "กิเลส." from <http://www.royin.go.th/?knowledges=กิเลส-๘-กันยายน-๒๕๕๒>.

ในชีวิตประจำวันมนุษย์นั้นมีโลภะเป็นปกติ โลภะคือตัวการสำคัญที่ทำให้มนุษย์ขับเคลื่อนในการดำรงชีวิต ยิ่งอายตนะทั้ง 6 มีประสิทธิภาพมากเท่าใด โลภะก็มากขึ้นเท่านั้น นักจิตวิเคราะห์ซิกมุนด์ ฟรอยด์ เชื่อว่า พฤติกรรมส่วนใหญ่ของมนุษย์มีแรงจูงใจจากจิตไร้สำนึกและยังเชื่อว่ามนุษย์เกิดมาพร้อมกับแรงขับเคลื่อนทางสัญชาตญาณ มีการเปลี่ยนแปลงและเคลื่อนที่ได้ ประกอบไปด้วย สัญชาตญาณแห่งการมีชีวิต (Eros or Life) เป็นสัญชาตญาณในรูปแบบทางเพศ ความต้องการทางเพศ สรีระ และยังรวมถึงความต้องการ ความปรารถนาให้เกิดความพึงพอใจในรูปแบบต่างๆ แสวงหาความพึงพอใจให้กับตัวเอง และสัญชาตญาณแห่งความตาย (Thanatos or Death instinct) ที่แสดงออกในรูปแบบการทำลายหรือความก้าวร้าว โดยซิกมุนด์ ฟรอยด์ ยังอธิบายถึงพลังงานที่เรียกว่า “ลิบิโด(Libido)” เป็นพลังงานที่ซ่อนอยู่ในตัวมนุษย์ตั้งแต่เกิดทำให้เกิดความปรารถนา ความต้องการ อยากมีชีวิตอยู่ อยากมีความรัก มีแรงขับเคลื่อนทางเพศ มีความสุขและความพึงพอใจ ซึ่งเป็นส่วนที่บ่งการชีวิตมนุษย์ไปจนถึงสิ้นอายุขัย³ หากเชื่อตามทฤษฎีของซิกมุนด์ ฟรอยด์ จะเห็น โลภะคือตัวทำให้มนุษย์ขับเคลื่อน เกิดเป็น โลกที่พัฒนาก้าวไปข้างหน้าอย่างไม่หยุดยั้งซึ่งสวนทางกับจิตใจที่สวนทางลง ยิ่งมนุษย์แสวงหาความพึงพอใจ ความต้องการ การแข่งขัน การสร้างสรรค์ผลงานรวมไปถึงสนองด้านกามกิเลส ด้านความรักเพื่อตอบสนองตัณหา ด้านโลภะมากเท่าใด ย่อมเกิดความโลภ เป็นผู้โลกแล้วไม่เห็นอรรถ ไม่เห็นธรรม เปรียบเสมือนบุคคลผู้ตกลงไปในเหวลึก ขึ้นได้ยากและเป็นต้นกำเนิดของปัญหาสังคมอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็น อาทิ เช่น ทูจริตทางกาย วาจา ลักข โมข น้อ โกง การค้าประเวณี คอร์ปชั่น จนถึงการทำกรรมผู้อื่น เป็นต้น มนุษย์ผู้มีโลภะเป็นพื้นฐานทางจิตจะเชื่อและศรัทธาง่าย ดังพุทธภาษิตที่ว่า

ลฺภุ โห อตฺถํ น ชานาติ ลฺภุ โห ฆมฺมํ น ปสฺสติ

อนุชตมํ ตทา โหติ ยํ โลกโ สหเต นรํ.

ผู้โลก ย่อมไม่รู้อรรถ ผู้โลกย่อมไม่เห็นธรรม, ความโลภเข้าครอบงำคนใดเมื่อใด ความมีดี ย่อมมีเมื่อนั้น⁴

ในทางพระพุทธศาสนาจึงวางกฎบัญญัติเพื่อกำจัด โลภะมากที่สุดเมื่อเทียบกับจริตทั้งปวง เพราะโลภะเป็นตัวจุดดิ่งไม่ให้สัตว์โลกหลุดพ้นจากสังสารวัฏที่รุนแรงสุด

³ . "ทฤษฎีของฟรอยด์." from http://sohedu.blogspot.com/2012/07/blog-post_11.html.

⁴ . "พุทธศาสนสุภาษิต." from <http://www.doisaengdham.org/พุทธศาสนสุภาษิต-3/4-กิเลสวารก-คือ-หมวดกิเลส.html>

2. โทสะหรือโทสะกิเลส คือสภาพธรรมที่หยาบกระด้าง เป็นเครื่องเศร้าหมอง เร่าร้อนไม่ชอบใจในอารมณ์ 6 รู้สึกโกรธ ขุนเฉียว หงุดหงิด ขุ่นเคือง ขัดเคืองใจ รำคาญ แบ่งย่อยออกเป็นอีก 4 จำพวก

- 2.1 โทสะ หมายถึง การคิดประทุษร้าย เนื่องด้วยมีใจพยาบาท มีใจคิดหมายทำร้าย
- 2.2 พยาบาท หมายถึง ความขัดเคืองใจ เจ็บใจ จองเวร การผูกใจอาฆาต
- 2.3 โกรธ หมายถึง ความโกรธ ขุ่นเคือง ความเดือดร้อนใจ ซึ่งล้วนเป็นเหมือนไฟที่เผาตน
- 2.4 ปฏิกัมภะ หมายถึง ความขัดใจ เคঁลั่นเคือง ความไม่พอใจอันทำให้อารมณ์หงุดหงิด จนถึงระดับเป็นพิษเป็นไฟ⁵

ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ กล่าวถึงสัญชาตญาณแห่งความตาย (Thanatos or Death instinct) ที่แฝงอยู่ในตัวมนุษย์มักแสดงออกในรูปแบบของสัญชาตญาณความโกรธ ก้าวร้าว มุ่งทำลายล้างก็เปรียบเสมือนมนุษย์ผู้มีโทสะกิเลส หากมองลึกลงไป ฮอร์โมนก็มีผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ จากงานวิจัยของสหรัฐอเมริกา ฮอร์โมนเทสโทสเทอโรนมีผลต่อความก้าวร้าวของนักโทษตามระดับปริมาณฮอร์โมน แต่เพศชายและเพศหญิงมีความแตกต่างกัน โดยเพศชายหากมีเทสโทสเทอโรนมากจะมีพฤติกรรมก้าวร้าว แต่เพศหญิงกลับไม่มีความก้าวร้าวแต่กลับที่จะเสี่ยงมากขึ้น โดย นิโคลัส ไรท์ ได้ทำการทดลองฉีดสารฮอร์โมนเทสโทสเทอโรนในกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงจำนวน 34 คน ผลปรากฏว่า มีความเชื่อมั่น มีความภาคภูมิใจในตัวเองสูงขึ้น⁶

ในพุทธศาสนามนุษย์ผู้มีโทสะจริตจะเป็นบุคคลยึดติดตัวของตัวเองสูง ขาดสติ เปรียบเสมือนน้ำมันในกองไฟที่มีจุดเดือดต่ำ พร้อมจะเผาผลาญทุกสิ่งให้วายวอด ดังพุทธสุภาษิตที่ว่าคนโกรธฆ่าได้ แม้แต่มารดาของตน⁷ ความขาดสติยังคิดเมื่อมีความโกรธเป็นตัวนำพา เกิดเป็นความโง่งมบังตา บังใจ สามารถกระทำอันตรายแม้กระทั่งบาปหนักปีศาจ (ฆ่าบิดา) มาตุฆาต (ฆ่ามารดา) ไปถึงทำ

⁵. "ประเภทของกิเลส." from <https://sites.google.com/site/dhammatharn/home/prapheth-khxng-kiles>.

⁶ สุจิรา, ท. "รู้ทันสันดานคน." from <https://www.wordyguru.com/a/พุทธสุภาษิต/q/คนโกรธฆ่าได้-แม้แต่มารดาของตน>.

⁷. "พุทธสุภาษิต." from <https://www.wordyguru.com/a/พุทธสุภาษิต/q/คนโกรธฆ่าได้-แม้แต่มารดาของตน>.

อนันตริยกรรมทั้ง 5 ทั้งหมด ส่งผลให้รับผลกรรมที่แม้แต่ทำกรรมดีมากมายเพียงใดก็ไม่สามารถหนีพ้นจากขุมนรกได้

3. โมหะหรือโมหะกิเลส คือ มาจากคำว่ามูห ชาติ แปลว่า ความหลง ความเขลา เป็นกิเลสที่มัวเมาลุ่มหลง ขาดสติสัมปชัญญะ ไม่รู้ความจริงของสภาวะธรรม แบ่งย่อยออกเป็น 8 จำพวก

3.1 โมหะ หมายถึง ความหลงผิด ไม่รู้ในความเป็นจริง

3.2 มิจฉาทิฐิ หมายถึง ความเห็นผิดเป็นชอบ เป็นอกุศลกรรม เห็นคลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง เช่น เห็นผิดว่ากรรมไม่มีจริง เห็นผิดว่าเที่ยง เห็นผิดว่าเป็นสุข เป็นต้น

3.3 สັกกายทิฎฐิ หมายถึง การเห็นผิดว่ามีตัวตน ความเห็นผิดในขั้น 5 ว่าเป็นของเรา ยึดถือว่าเป็นเราที่เห็น เป็นเราที่ได้ยิน

3.4 วิจิกิจฉา หมายถึง มีลักษณะสงสัย ตั้งใจ มีความคิดเห็นเป็น 2 อย่าง อุปมาเหมือนทาง 2 แพร่ง สงสัยในพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ สงสัยในขั้นที่เป็นอดีตอนาคต สงสัยในปฏิจกสมุปบาท

3.5 สิลัปปตปรามาส หมายถึง การยึดถืออย่างมงาย ความยึดมั่นถือมั่นอยู่ในสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือศีลพรตภายนอกพระพุทธศาสนา

3.6 มานะ หมายถึง ความถือตัว ความยึดถือ อันเกิดจากการปรุงแต่ง

3.7 อุทัจจะ หมายถึง ความฟุ้งซ่าน รำคาญใจ ความวุ่นวายใจ ความพล่านแห่งจิต

3.8 อวิชชา หมายถึง ความเขลา หลงยึดถือว่ามีตัวเราเป็นตัวเป็นตนอยู่จริง ความไม่รู้ในอริยสัจ ความไม่รู้แจ้งในปฏิจกสมุปบาท ไม่รู้แจ้งในเหตุเกิดกิเลสและเหตุสิ้นกิเลส⁸ มนุษย์ผู้มีโมหะจริตเป็นกลสันดาน มีความ “หลง” เป็นที่ตั้ง หลงรัก หลงเชื่อ หลงศรัทธา เกิดความหน้ามืดตามัว ขาดสติ ในทางพระพุทธศาสนาถือว่าอารมณ์โมหะมีโทษมาก คลายช้า สร้างความเสียหายได้มากกว่าโลภะมีโทษน้อย คลายช้า โทสะมีโทษมาก แต่คลายเร็ว ในคัมภีร์วิมุตติ มรรคอธิบายถึงบุคคลที่ค้ำน้ำเมาในอดีตชาติจนเป็นนิสัย จะเกิดมาเป็นบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบโมหจริตความหลง ความไม่รู้นำมาซึ่งอันตราย เปรียบเหมือนคนที่เคลิบเคลิ้มกับยาเสพติด

4. มานะหรือมานกิเลส คือ เครื่องเศร้าหมอง เราร้อนเพราะความทะนงตน เป็นอกุศลธรรมถือตัว ความสำคัญตนว่าดีกว่าเขา เสมอเขา ต่ำกว่าเขา

บุคคลที่ยกตัวเองสูง เย่อหยิ่ง จองหอง ถือตัว ดูถูกผู้อื่น รวมทั้ง อวดเก่ง อวดเบ่ง อวดดี อวดฉลาด ขี้โม้ อวดรวย อวดสวย อวดหล่อ อาการอวดเหล่านี้ใช้มานะทั้งนั้น เป็นกิเลสที่ละเอียดมองเห็นได้ยาก เกิดให้ไม่ยอมกัน กดข่มกัน มานะจึงเป็นสิ่งที่ควรละไปเสียในทางพระพุทธศาสนา

⁸ . "ประเภทของกิเลส." from <https://sites.google.com/site/dhammatharn/home/prapheth-khxng-kiles>.

5. ทิฎฐิหรือทิฎฐิกิเลส คือ ความเห็นผิดจากความเป็นจริง ความเข้าใจผิดในชั้น 5 ยึดมั่นถือมั่นว่าเป็นสัตว์ บุคคล ตัวตน เรา เขา เชื่อมมั่นหรือปักใจเชื่อในแนวทางปฏิบัติอย่างหนึ่งอย่างใดที่มีอยู่เดิมทำให้ ไม่เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ

6. วิจิกิจฉาหรือวิจิกิจฉากิเลส คือ ความลังเลสงสัย สงสัยในพระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ผู้ที่มีวิจิกิจฉาไม่ว่าผู้นั้นจะนับถือศาสนาพุทธหรือศาสนาไหนก็ตาม ย่อมสงสัยในพระรัตนตรัยอยู่เสมอ

7. ถีนะหรือถีนากิเลส คือ ความหดหู่ ท้อถอย ทำให้จิตดวงเหงาท้อถอย ถีนะกิเลสนี้ ย่อมมีอยู่ในชั้นสันดานของปุถุชนและพระเสขบุคคล

8. อุทธัจจะหรืออุทธัจจกิเลส คือ ความฟุ้งซ่านไปในอารมณ์ต่างๆ สภาพที่ทำให้จิตใจให้ฟุ้งซ่าน จับอารมณ์ไม่แน่นอน หรือสภาพที่ไม่สามารถตั้งอยู่ในอารมณ์เดียวได้นานๆ

9. อหิริกะหรืออหิริกกิเลส คือ ความไม่ละอายในการกระทำบาป สภาพที่ไม่ละอายต่ออกุศลทุจริต ไม่ละอายต่อทุจริต

10. อนอตตปปะหรืออนอตตปปกิเลส คือ ความไม่เกรงกลัวผลของการกระทำบาป สภาพที่ไม่เกรงกลัวต่ออกุศลทุจริต

มนุษย์มี โลกกิเลส โทสกิเลส โมหกิเลส เป็นสาระอันเป็นพื้นฐาน มิกิเลสเป็นกมลสันดาน พร้อมจะงอกงามอยู่เสมอ ความจริงแท้ของจักรวาลนั้นยิ่งใหญ่ ผู้ฉลาด เขียบแหลม มีปัญญา ไม่มีธุลีคือกิเลสในจักษุย่อมเข้าถึงหนทางแห่งธรรม แสงสว่างจะเกิดและนำพาสัตว์โลกผู้ไม่ประมาท มีความเพียรในการเพื่อกิเลส ออกจากวังวนความมืดมิดในที่สุด

ชีวิตมนุษย์ก็เหมือนเกมๆ หนึ่งที่ถูกออกแบบ ลีลาไปตามแรงของกรรม อำนาจกิเลส และกรรมวิบากเป็นความมืดมิดที่น่ากลัวและฝังรากลึกในโปรแกรมของมนุษย์ หากเปรียบมนุษย์เป็นคอมพิวเตอร์ กิเลสและกรรมวิบากเสมือนเป็นฮาร์ดดิสก์ที่บันทึกแม่ตัวเครื่องจะสูญสลาย การพังทลายวิญญูสงสารจิตเส้นตรงลากออกมาจากวงกลมนั้นเป็นเรื่องยาก เพราะมนุษย์หลงไหลในรสรับสัมผัสหรือกล่าวคืออายตนะทั้ง 6 อันได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ ก่อเกิดผัสสะ กล่าวคือกิเลสไม่รู้จบสิ้น การเสวยทุกข์ ความเผ็ดร้อน ความพินาศได้เพิ่มพูนการหมุนวนเสมือนกับดักติดอยู่ตลอดกาลนาน หากมนุษย์ระลึกได้ถึงสังวิญญูวิญญูกลับและเห็นภัยในวิญญูสงสาร อาจทำให้มนุษย์เมื่อหน่ายในสังขารทั้งปวง แต่สัตว์ผู้ถูกข้อมไปด้วยผัสสะ ถูกอวิชาห่อหุ้มไม่เห็นธรรมอันละเอียดยากที่จะเข้าถึงธรรมที่ทวนกระแสคือนิพพาน และธรรมชาตินั้นก็สรรสร้างหลอกล่อสัตว์โลกสารพัด ธรรมชาติได้สร้างเกมและโลกะให้เป็นกิเลสอันยิ่งใหญ่ทำให้มนุษย์ตกอยู่ในวังวนการเกิดนี้แบบไม่มีที่สิ้นสุด



ภาพที่ 1 ภาพตัวอย่าง กิเลสของมนุษย์⁹



ภาพที่ 2 ภาพตัวอย่าง กิเลสของมนุษย์¹⁰

⁹. "กิเลสของมนุษย์." from https://www.khaosod.co.th/special-stories/news_3091610.

¹⁰ Ibid.

อิทธิพลที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปกรรม

อิทธิพลที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปกรรมของข้าพเจ้าแบ่งเป็น 3 อย่างคือ อิทธิพลรูปแบบจาก คติความเชื่อในไตรภูมิพระร่วง Science fiction และจาก Video Art

อิทธิพลจากคติความเชื่อในไตรภูมิพระร่วง

คติความเชื่อแบบพุทธ ปรากฏอยู่ใน ‘ไตรภูมิพระร่วง’ หรือ ‘เตภูมิกถา’ เป็นวรรณกรรมพุทธศาสนาเก่าแก่สมัยสุโขทัย อธิบายเรื่องความเป็นไปของโลก ในไตรภูมิพูดถึงภพทั้งสามคือ กามภูมิ รูปภูมิ อรูปภูมิ อันเป็นภพภูมิที่เราๆ เขียนว่าอยู่ และยังพูดถึงป่าหิมพานต์ สัตว์หิมพานต์ วงจรการกำเนิดไปจนถึงการสิ้นสุดของโลก ถึงความพิเศษสุขของโลก¹¹

คติความเชื่อในไตรภูมิพระร่วงเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานข้าพเจ้า ข้าพเจ้ามุ่งเน้นไปที่เรื่องของภพภูมิ มี นรก มีสวรรค์ ให้เห็นความน่ากลัวของไฟนรก ความติดในสุขของสวรรค์ และความน่ากลัวของการหลงใหลในอายตนะในการเสพกิเลสของภพภูมิมนุษย์ และยังรวมไปถึงเทวดา สัตว์หิมพานต์ สัตว์นรก ที่สร้างสรรค์ในรูปแบบของการผสมผสานจินตนาการส่วนตัว และเปลี่ยนแปลงรูปแบบแฟชั่นย่อยในรูปแบบของฟองไข่เปรียบเสมือนบุคคลที่ยังไม่หลุดพ้นจากกิเลสวนเวียนอยู่ในวัฏสงสาร

อิทธิพลจาก Science fiction

“ไซ-ไฟ” เป็นบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ “Science fiction” หรือย่อๆ “Sci-Fi” เป็นเรื่องที่จินตนาการขึ้นมาไม่ว่าจะออกมาในรูปแบบสื่อใดๆก็ตาม อาทิเช่น นวนิยาย ภาพยนตร์ การ์ตูน หรือสื่อบันเทิงอื่นๆ ฯลฯ

โดยนำเสนอในมุมมองเกี่ยวกับ วิทยาศาสตร์ วิทยาการ หรือเทคโนโลยีล้ำๆ อันส่งผลกระทบต่อบุคคลหรือต่อสังคมโลก¹²

Science fiction นั้นเสมือนเป็นการเปิดมิติแห่งจินตนาการของข้าพเจ้า เป็นดั่งมิติแห่งโลกอนาคตที่ยังไม่มีในสมัยปัจจุบัน เป็นการก้าวล้ำของโลกและเทคโนโลยีที่มักแฝงไปถึงการเสื่อมถอย

¹¹ . "คติความเชื่อในไตรภูมิพระร่วง." from <https://thematter.co/social/himmapan-beast-and-where-to-find-them/12444>.

¹² . "ความหมายของScience fiction ". from <http://www.nextwider.com/2014/05/23/sci-fi-movies/>.

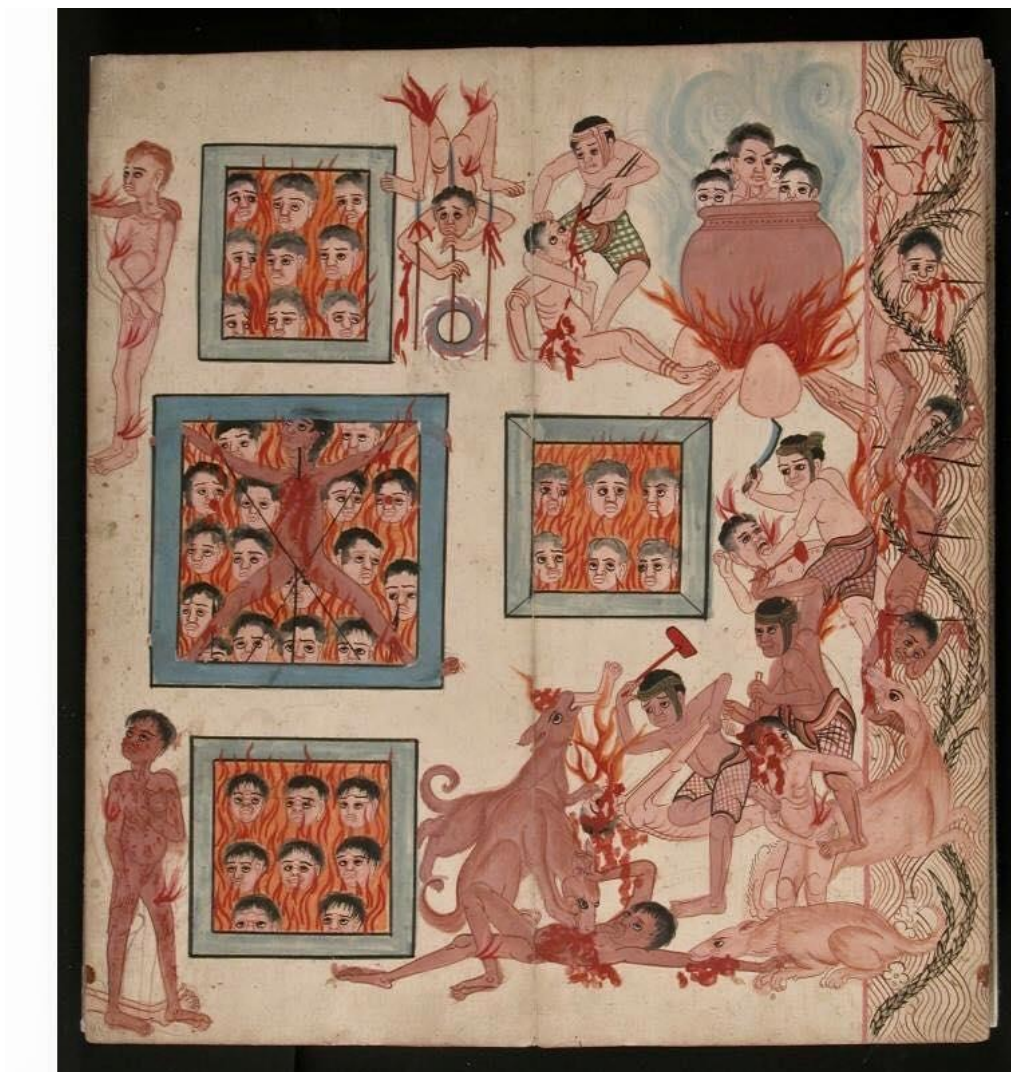
ของโลกและสังคม Science fiction จึงมีอิทธิพลอย่างมากในงานของข้าพเจ้าที่ต้องการนำเสนอถึง
 กิเลส การพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ โดยข้าพเจ้าผสมผสาน
 เทคโนโลยีกับคติความเชื่อของไทยที่มาจากความเชื่อของมนุษย์ ให้เห็นถึงมุมมองความเลื่อมถอย
 ความหลงใหลและการสรรสร้างสิ่งต่างๆเพื่อตอบสนองความต้องการ

อิทธิพลจาก Video Art

คำว่า Video Art หมายถึงผลงานศิลปะที่แตกต่างจากหนังภาพยนตร์ โทรทัศน์ โดย Video
 Art เป็นวิดีโอที่ทำขึ้นจากศิลปิน โดยใช้เทคนิควิดีโอเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์หลากหลาย
 แนวทาง โดยมากอาศัยโทรทัศน์ในการฉายภาพ และโดยมากมักเกี่ยวข้องกับใช้ในศิลปะแสดงสด หรือ
 เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า Performance Art

Video Art เป็นเทคนิควิธีการที่ข้าพเจ้าหยิบยกมาใช้ในการนำเสนอผลงาน การนำเสนอเอากิเลส
 ที่เกิดจากการกระทบของอายตนะมนุษย์มาเป็นแรงบันดาลใจและการนำเสนอที่นำผู้ชมสามารถชม
 ผลงานที่มีภาพเคลื่อนไหว มีซาวด์เสียง มีเอฟเฟกต์ที่ดึงดูดความสนใจ เกิดเป็นความอยากรู้ ความเห็น
 สร้างกิเลสโดยไม่รู้ตัว เพื่อสื่อถึงกิเลสที่เพิ่มขึ้น ทำให้ผู้ชมอาจเข้าใจ และไม่เข้าใจ ในสิ่งที่ศิลปิน
 ต้องการนำเสนอ แต่สารที่นำเสนอไม่ได้ต้องการให้ผู้ชมเกิดการตีความและเข้าใจทั้งหมดแต่แรก
 แต่เป็นการให้ผู้ชมเกิดการถกคิดและตั้งคำถาม เกิดความสนใจและดึงผู้ชมเข้ามาในผลงาน และ
 นำเสนอสารที่ต้องการสื่อออกไป





ภาพที่ 3 ภาพตัวอย่างนรก¹³

¹³. "นรก." from <https://www.tnews.co.th/religion/339810/> ได้เห็นเป็นบุญตา!--"สมุดภาพไตรภูมิสมัยกรุงธนบุรี".



ภาพที่ 4 ภาพตัวอย่าง หิมพานต์¹⁴

¹⁴. "หิมพานต์". from <https://topicstock.pantip.com/library/topicstock/2012/02/K11767795/K11767795-9.jpg>.



ภาพที่ 5 ภาพตัวอย่าง Science fiction art¹⁵



ภาพที่ 6 ภาพตัวอย่าง Science fiction art¹⁶

¹⁵ . "Science fiction art ". from http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/t_original/ziaomeenzr2cgrobfl18a.jpg.

¹⁶ . "Science fiction art ". from <http://wallup.net/ships-digital-art-science-fiction-artwork-vehicles-2/>.



ภาพที่ 7 ภาพตัวอย่าง Video Art¹⁷



ภาพที่ 8 ภาพตัวอย่าง Video Art¹⁸

¹⁷ . "Video Art ". from <http://jokipic.pw/Marni-Ready-To-Wear-Fall-Winter-2012-Milan-mamiinsp-t.html>.

¹⁸ Ibid.

บทที่ 3

กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในหัวข้อเรื่อง “รูปแห่งกิเลสวัฏ” กล่าวได้ว่า เริ่มจากขั้นตอนของการศึกษาค้นคว้าข้อมูล นำไปสู่การประมวลทางความคิด และผลของความคิด ซึ่งจะนำมาวิเคราะห์ข้อมูลนำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ โดยข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานเริ่มต้นจากความรู้สึกส่วนตัวที่มีต่อสภาพแวดล้อมรอบตัว ความเชื่อ ความมกมายและการเห็นภัยของกิเลสศึกษาจากข้อมูลข่าวสารต่างๆที่ข้าพเจ้าได้รับ เกิดเป็นความตระหนักและแรงบันดาลใจนำมาสู่การพัฒนาต่อขอรูปแบบผลงาน มีลำดับขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

ขั้นตอนการศึกษา

1. การหาข้อมูล

จุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์นี้เกิดจากจากประสบการณ์ตรงและจากสื่อช่องทางอื่นๆ ข้าพเจ้ามีความสนใจในกิเลสของมนุษย์ กิเลสที่รับรู้ได้จากอายตนะทั้ง 6 ที่จะเห็นได้จาก เช่น อินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือจากสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวเรา เป็นต้น

2. การสร้างแบบภาพร่าง

นำประสบการณ์ตรงมารวบรวม คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ออกมาเป็นรูปธรรม คือความรู้สึกและมโนภาพ ใส่จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ลงสู่กระดาษโดยผสมผสานกับข้อมูลที่ได้ทำการศึกษา นำมาสร้างรูปแบบขึ้นใหม่ตามมโนภาพ

3. การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ สร้างสรรค์ผลงานจริงโดยกำหนดขอบเขตดังนี้

ด้านเนื้อหา

ด้านเนื้อหาเกิดจากความสนใจในกิเลสของมวลมนุษย์ จึงเกิดจินตนาการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงกิเลสอันเป็นเหตุให้มนุษย์ยังหลงใหลวนเวียนอยู่ในวัฏสงสาร โดยใช้รูปทรงที่เกิดจากจินตนาการส่วนตัวผสมผสานรูปร่างของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นอาทิ ตา หู จมูก ปาก ร่างกาย หัวใจ ที่มนุษย์มักใช้ในการดื่มด่ำกิเลส นำไปสู่ผัสสะ เวทนา ตัณหา อุปาทาน ไม่อาจพบหนทางที่เป็นแก่นทางพุทธศาสนาได้เลย

ด้านรูปแบบ

รูปแบบในผลงานวิทยานิพนธ์ที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ ได้รับอิทธิพลจากคติความเชื่อของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องภพภูมิต่างๆ วัตถุ สิ่งก่อสร้าง อวิชชา ที่มนุษย์ยังมกมายบูชาจนก่อเกิดกิเลส นำมาผสมผสานและปรับรูปแบบเป็นศิลปะร่วมสมัยโดยการคลี่คลาย เพิ่มเติมจากการรวมตัวกัน

ของทัศนธาตุ ที่แสดงความขัดแย้งและผสมกลมกลืนกับจินตนาการก่อเกิดเป็นรูปแบบเฉพาะตัว โดยใช้เทคนิควิธีการนำเสนอผลงานในรูปแบบวิดีโออาร์ต กล่าวถึงการวนเวียนของกิเลสที่ไม่มีสิ้นสุด ผสมผสานการใช้ภาพจิตรกรรม สร้างภาพเคลื่อนไหวและกำหนดเรื่องราวในคอมพิวเตอร์ มีการใส่ เอฟเฟกต์ ซาวด์เสียง เกิดเป็นวิดีโออาร์ตที่ผสมผสานจินตนาการและเทคนิควิธีการทางทัศนศิลป์

ทัศนธาตุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ทัศนธาตุเป็นสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญในงานศิลปะเป็นส่วนผสมผสานความงามให้ปรากฏขึ้น อันประกอบไปด้วย

1. **เส้น (Line)** เป็นทัศนธาตุต่างๆ เป็นองค์ประกอบสำคัญเนื่องจากเส้นที่แบ่งเป็นเส้นตรง เส้นเฉียง เส้นนอน เส้นโค้ง เส้นบาง เส้นหนา เส้นอิสระ เมื่อรวมกันเกิดเป็นมิติที่มีความลึก มีระยะที่ใช้ในงานล้วนสร้างอารมณ์ให้ผลงานคุณลงตัว

2. **รูปทรง (Form)** ในผลงานวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้า รูปทรงที่ใช้ในผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้ามี 3 ส่วนหลักคือ

2.1. รูปทรงที่เกิดจากการรูปทรงของธรรมชาติ ได้แก่ รูปทรงของมนุษย์ รูปทรงของสัตว์ เป็นตัวละครต่างๆ รูปทรง ต้นไม้ ดอกไม้

2.2. รูปทรงสถาปัตยกรรม ได้แก่ บ้าน ตึก ลังก่อสร้าง

2.3. รูปทรงที่เป็นสัญลักษณ์และลวดลายตามลักษณะไทย

3. **สีและน้ำหนักของสี (Color and Value)** สีและน้ำหนักในผลงานวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าเป็นอีกหนึ่งส่วนสำคัญโดยสีในงานข้าพเจ้ามีโทนสีหลักคือ สีดำ สีขาว สีแดง สีฟ้าและสีทอง

3.1 สีดำ ข้าพเจ้าใช้สีดำในการคุมโทนเป็นพื้นหลังของตัวงาน ให้เกิดความรู้สึก ลึกลับ น่าค้นหา ความน่ากลัวและสีดำยังแสดงถึงความมืดมิด ไม่มีแสงสว่างและทางออก เสมือนคั้งวังวน

3.2 สีขาว สีที่ใช้เป็นเฉดมีความสว่างและหม่นใล้น้ำหนักอ่อนแก่

3.3 สีแดง เป็นเฉดแดงหม่นแสดงถึง สีแห่งอำนาจแสดงถึงความมีพลัง ความทะเยอทะยาน สื่อถึงสิ่งน่ากลัวเปรียบเสมือนไฟในนรก

3.4 สีฟ้า สีฟ้าในที่นี้ของข้าพเจ้าเป็นสีฟ้าเรืองแสงแบบเคมีวิทยาศาสตร์ มีความสว่างที่ Science fiction มักใช้

3.5 สีทอง มีลักษณะเป็นแถบสว่าง ใช้เพียงบางส่วนของพื้นที่งานเพื่อขับเน้นตัวงานและให้องค์ประกอบสีของภาพไม่เกิดความมืดหม่นจนเกินไป

4. พื้นที่ว่าง (Space) พื้นที่ว่างหรืออากาศภายในงาน ผลงานที่มีพื้นที่ว่างมากหรือเป็นพื้นที่ส่วนมาก จะรู้สึกถึงความเหงา อ่างว่าง ข้างเข้าจึงกำหนดพื้นที่ว่างประมาณร้อยละสามสิบของงาน เพื่อเกิดพื้นที่ว่าง คู่มืออากาศ ไม่อึดอัด ส่งเสริมให้รูปทรงในงานดูเด่นชัดและยังเป็นตัวกำหนดตำแหน่งของงาน ทำให้เกิดอารมณ์ต่างๆขึ้นได้ตามองค์ประกอบของงานชิ้นนั้นๆ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

1. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ กล้องถ่ายภาพ โทรศัพท์มือถือ สมุดสเก็ตช์ ปากกาดินสอสี
2. อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ได้แก่ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ กล้องถ่ายภาพ คอมพิวเตอร์ เฟรมผ้าใบ เฟรมไม้กระดาน ฟูกัน สีไม้ ปากกา สีอะคริลิก สีรองพื้น กระดาษสีน้ำตาล กระดาษสีดำ เครื่องฉายภาพโทรทัศน์

ขั้นตอนวิธีการสร้างสรรค์

1. การรวบรวมข้อมูล สร้างสรรค์รูปอัตลักษณ์เป็นตัวละครเฉพาะตน นำมาจากประสบการณ์ตรงและจากสื่อช่องทางอื่นๆ ข้าพเจ้ามีความสนใจในคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาและความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับวัตถุต่างๆที่มนุษย์สร้างสรรค์เพื่อสะท้อนวิชาและกิเลสจากอายตนะทั้ง 6 ที่เห็นได้จากสื่อต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือจากสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว เป็นต้น
2. การสร้างแบบภาพร่าง คือการนำเอาประสบการณ์ตรงมารวบรวม คิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ออกมาเป็นรูปธรรมกำหนดความรู้สึกและมโนภาพลงสู่กระดาษโดยใช้จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ผสมผสานกับข้อมูลที่ได้ทำการศึกษา นำมาจัดวางองค์ประกอบขึ้นใหม่ตามมโนภาพ
3. สร้างภาพร่างเป็นผลงานจิตรกรรม โดยการวางองค์ประกอบเป็นภาพชิ้นงานหลักด้วยการมองภาพรวมเป็นสำคัญ เพื่อความสะดวกในขั้นตอนของการติดตั้งผลงาน
4. สร้างกรอบแนวคิดเพื่อแสดงเรื่องราวจากผลงานจิตรกรรม โดยการวางโครงสร้างของเรื่องและกำหนดเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอเพื่อนำไปสู่กระบวนการทำภาพเคลื่อนไหวต่อไป

5. สร้างภาพเคลื่อนไหวจาก Story Board เกิดเป็นวิดีโออาร์ต โดยคำนึงถึงหลักทัศนธาตุ การมองภาพรวม การแผ่กระจายและชั้นเชิงในการนำเสนอให้คนดูเกิดความสนใจร่วม นำมาสู่การใส่เสียงในตัววิดีโอเพื่อความสมบูรณ์ เกิดความดึงดูดของตัวงานมากขึ้น

6. วิธีการจัดองค์ประกอบ โครงสร้างของผลงานจิตรกรรม Story Board และวิดีโออาร์ต ในขั้นตอนนี้การวางโครงสร้าง เรื่องราวของทั้ง 3 นั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งต้องคำนึงถึงความเป็นเอกภาพ กลมกลืน ความน่าสนใจและนัยยะที่ต้องการนำเสนอ เป็นหลัก ในขั้นตอนนี้ยังต้องอาศัยการมองภาพรวมเพื่อให้ผลงานแต่ละชิ้นดำเนินไปในทางเดียวกัน การจัดองค์ประกอบที่เหมาะสม ไม่มากหรือน้อยจนเกินไป





ภาพที่ 9 ภาพวัสดุอุปกรณ์ในการทำงาน

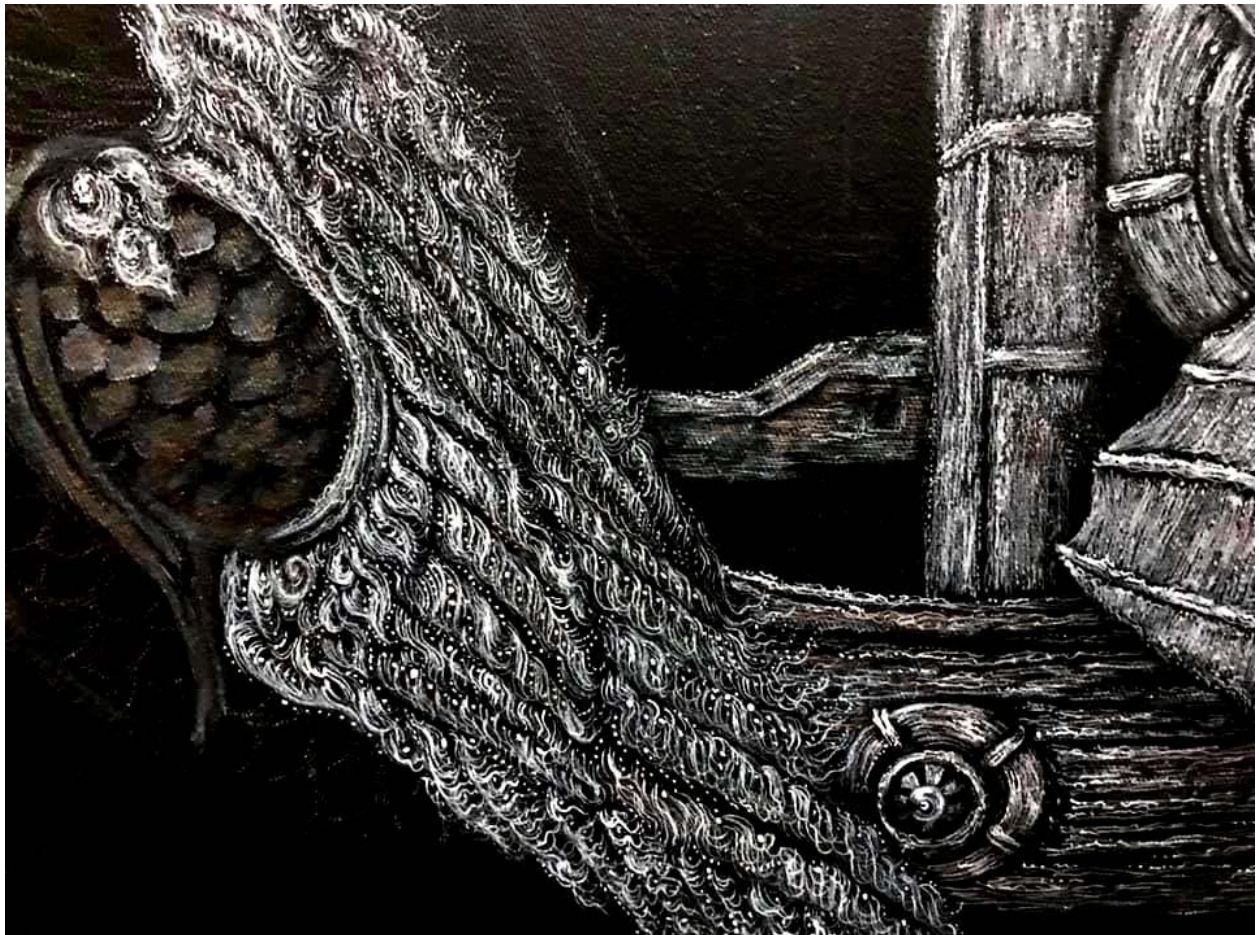




ภาพที่ 10 ภาพการวางองค์ประกอบและร่างรายละเอียด

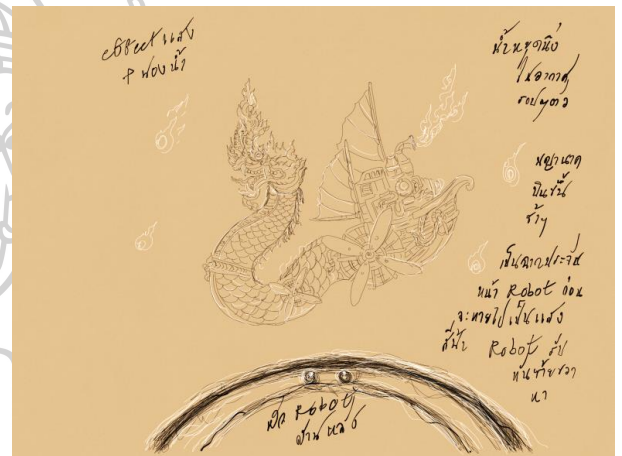
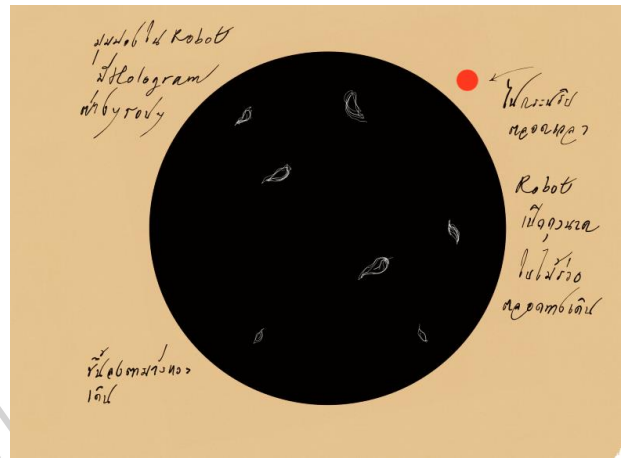
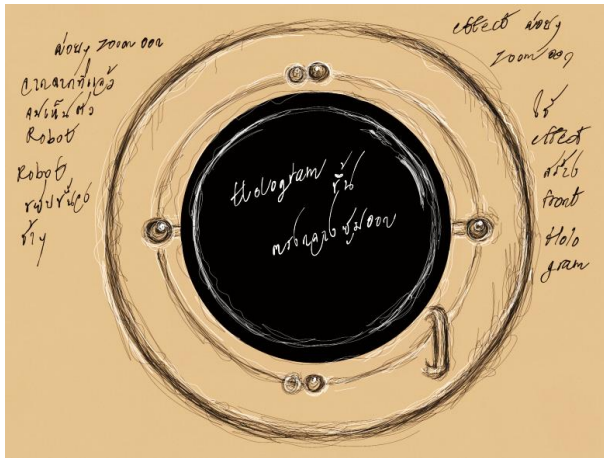


ภาพที่ 11 ภาพการลงสี ใสรายละเอียด



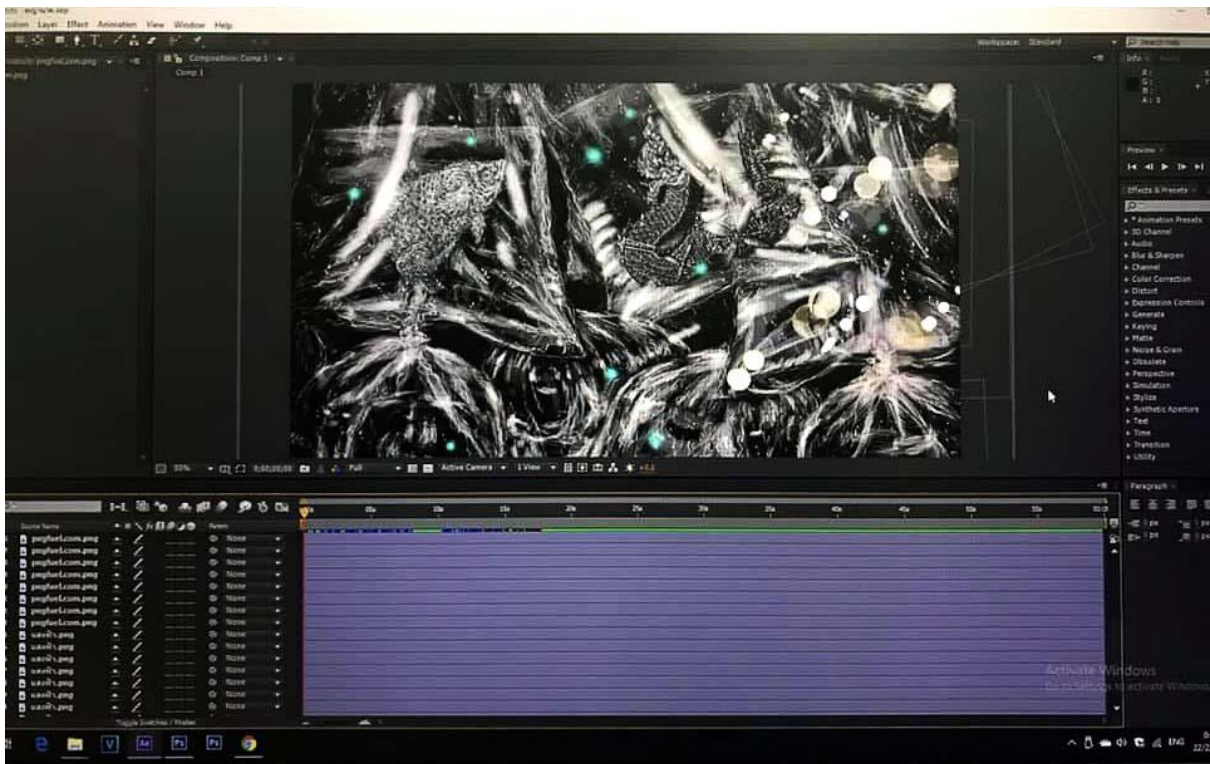
ภาพที่ 12 ภาพการลงสี ใสรายละเอียด





ภาพที่ 14 ร่าง Story Board





ภาพที่ 17 นำภาพเข้าสู่กระบวนการตัดต่อเป็นวิดีโออาร์ต



บทที่ 4

การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ให้เกิดการขับเคลื่อนด้วยวิธีการมองหาตัวตนและรากฐานของตัวเองนั้นเป็นสิ่งจำเป็นอันดับแรก การพัฒนาทั้งในแง่ด้านความคิด เทคนิค จัดลำดับความคิดและกระบวนการทำงานให้เป็นระบบ นำมาซึ่งการสร้างสรรค์ผ่านแรงบันดาลใจผ่านตัวตนออกมาเป็นผลงานศิลปะ จึงเป็นที่มาของการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อเรื่อง “รูปแห่งกิเลสวัฏ”

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้แบ่งออกเป็น 2 ระยะดังนี้

การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์

ในระยะก่อนวิทยานิพนธ์ในช่วงแรกของผลงานมีลักษณะเป็นงาน 2 มิติ วาดบนพื้นผ้าใบ โดยมีการวาดตัวละครและฉากพื้นหลังแยกออกจากกันก่อนนำมาเข้าสู่กระบวนการตัดต่อเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งผลงานในระยะแรกนั้นอาจยังไม่ลงตัวทั้งในด้านเนื้อหาและรูปแบบของการสร้างสรรค์ ด้วยการที่ข้าพเจ้าใช้โปรแกรมที่ไม่เอื้อต่อการตัดต่อผลงานเพราะเน้นในด้านการทำเทคนิควิดีโอ Stop Motion หรือคือการนำเอาภาพนิ่งหลายๆภาพ มาเรียงสร้างต่อกันและกำหนดค่าความเร็วในการเล่นภาพนิ่งเหล่านั้นให้ตาของมนุษย์จับความกระพริบของภาพไม่ทัน มีการทำภาพนิ่งให้ค่อยๆเคลื่อนไหวจากจุดเดิม เช่น มีตัวละครอยู่กึ่งกลางภาพค่อยๆขยับไปทางซ้าย จึงเกิดการเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นวิดีโอที่มีการใช้รูปภาพ 300 ภาพต่อ 1 นาที แต่ผลลัพธ์ที่ได้คือไม่สามารถทำตัวละครที่มีการเคลื่อนไหวได้มากๆ ใส่เอฟเฟกต์หรือมองเห็นได้ในมุมมองที่หลากหลาย จึงเกิดข้อจำกัดด้านการสร้างสรรค์ผลงาน ส่วนในด้านเนื้อหา ข้าพเจ้าสนใจในเรื่องความเชื่อ วัฏฏะ สิ่งก่อสร้างของมนุษย์ยังไม่ได้เจาะจงไปยังเนื้อหาด้านกิเลส ภายหลังจากนั้นเข้าสู่สร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ข้าพเจ้าได้เริ่มสร้างสรรค์ผลงานที่ใช้โปรแกรมในการสร้างวิดีโออาร์ตที่เหมาะสมมากยิ่งขึ้น สามารถกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละครและยังสามารถเพิ่มกลวิธีในการนำเสนอหรือเอฟเฟกต์ต่างๆได้มากยิ่งขึ้น แต่ยังคงขาดความชำนาญและความรู้ในโปรแกรมนั้นๆ จึงยังมีข้อจำกัดในการสร้างสรรค์ผลงานให้ตามใจสิ่งที่ตัวเองนึกคิด



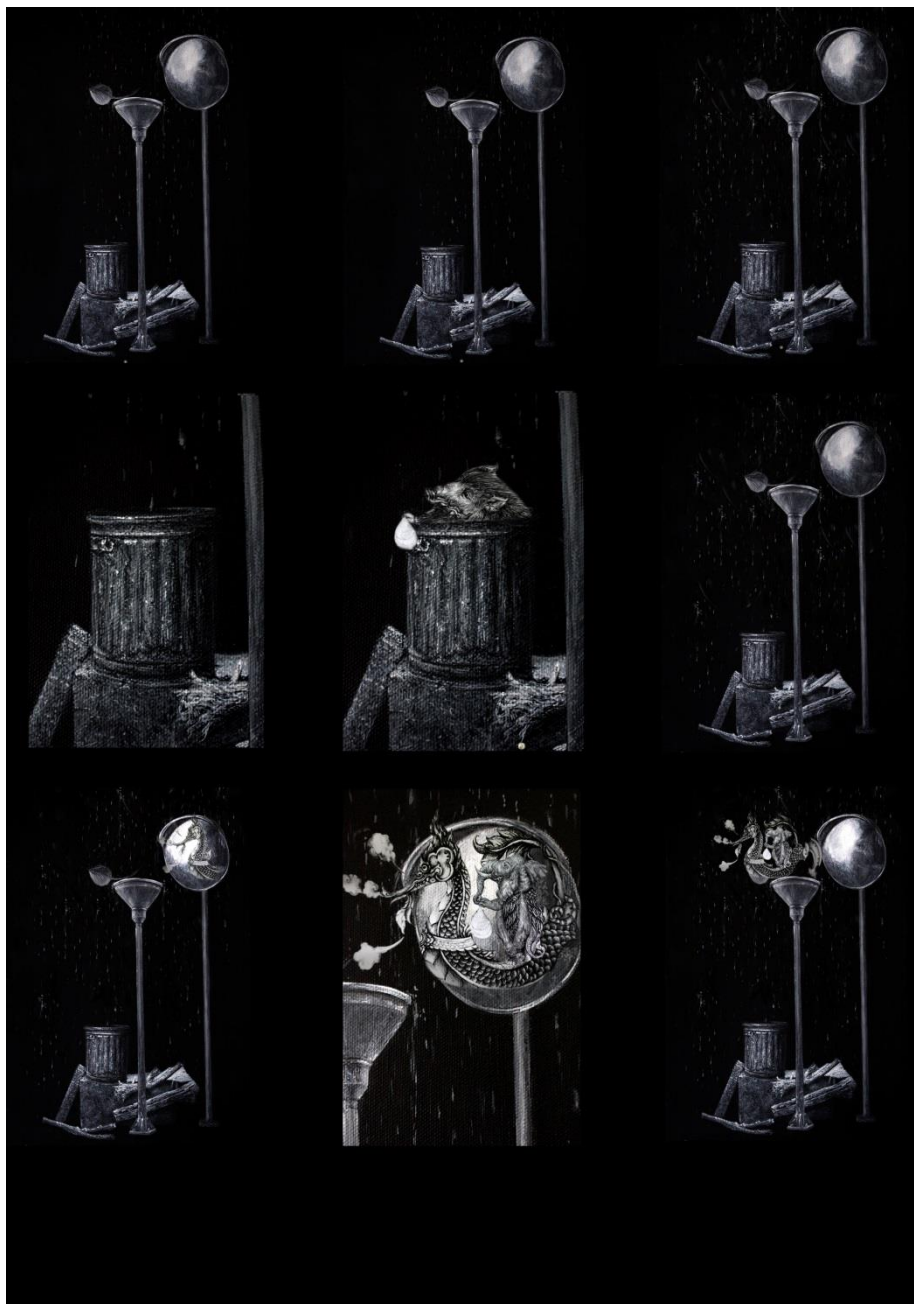
ภาพที่ 18 ผลงานในระยะก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน วัตถุ-ความดี

ขนาด แปร์ผันตามพื้นที่

เทคนิค วิดีโออาร์ต

ปีที่สร้าง 2561



ภาพที่ 19 ผลงานในระยะก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน วัตถุ-ความดี

ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เทคนิค วิดีโออาร์ต

ปีที่สร้าง 2561



ภาพที่ 20 ผลงานในระยะก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน วัตถุ-ความดี

ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เทคนิค วิดีโออาร์ต

ปีที่สร้าง 2561



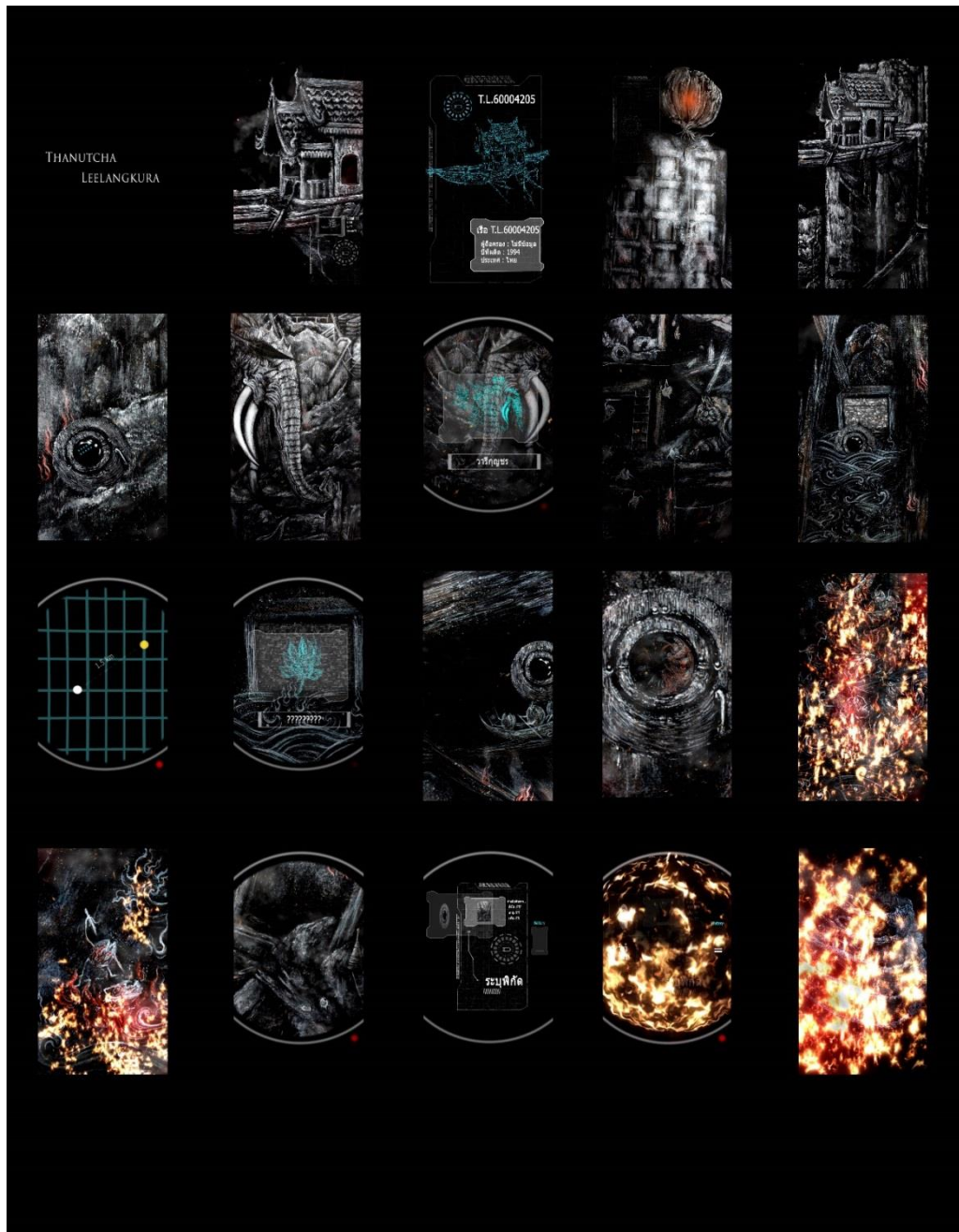
ภาพที่ 21 ผลงานในระยะก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน รูปแห่งกิเลสวัฏฏะ

ขนาด 140 x 170 ซม.

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ปีที่สร้าง 2562



ภาพที่ 22 ผลงานในระยะก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน รูปแห่งกิเลสวัฏฏะ

ขนาด แปดพันตามพื้นที่

เทคนิค วิดีโออาร์ต

ปีที่สร้าง 2562

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์เป็นระยะที่สำคัญและสร้างความพอใจสำหรับข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในด้านรูปแบบซึ่งมีการพัฒนางานจากเดิมที่เป็นเทคนิควิดีโอ Stop Motion เป็นเทคนิคที่ต่อยอดโดยใช้โปรแกรม After Effect สร้างเป็นวิดีโอคล้าย Animation ในคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรมนี้ทำให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้กว้างมากขึ้น เพราะเป็นโปรแกรมที่นักตัดต่อ นักสร้างภาพยนตร์ ใช้งาน จึงทำให้ผลงานของข้าพเจ้าสามารถใส่ลูกเล่น เอฟเฟกต์ และให้ตัวละครเคลื่อนไหวที่อิสระตามที่ต้องการ สามารถสร้างและกำหนดให้มุมมองเป็น 2 มิติ หรือ 3 มิติ ผสมผสานกับการทำพื้นหลังตัดฉากภาพนิ่งเป็นเฟรมเดียว ให้สามารถซ้อนทับโดยไม่มีพื้นหลังของเฟรมนั้นๆ ด้วยโปรแกรม Photoshop เมื่อข้าพเจ้าได้วิดีโอที่ต้องการแล้วจึงนำผลงานเข้าสู่กระบวนการใส่ Sound Effect ในโปรแกรม Sony Vegas และรวมเป็นวิดีโออาร์ตที่เสร็จสมบูรณ์ ส่วนในด้านเนื้อหา ข้าพเจ้าจะประเด็นไปที่กิเลสของมวลมนุษย์ ความโสมม การตีความจากเนื้อหาอันส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจ ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจจากเรื่องฟองไข่ในพระไตรปิฎกตอนหนึ่ง พระพุทธเจ้าได้ตรัสกับพราหมณ์ ดังพอสรุปใจความได้ว่า ลูกไก่ตัวใดทำลายกระเพาะฟองด้วยปลายเล็บเท้าหรือด้วยจะงอยปากออกมาได้โดยสวัสดิ์ก่อน เสมือนเป็นพีใหญ่ ซึ่งเปรียบดั่งมนุษย์ผู้ใดที่ตกอยู่ในห้วงของกิเลส อวิชชา และสามารถทำลายกำแพงแห่งกิเลสนั้นได้ ผู้นั้นก็เสมือนเป็นพีใหญ่ที่เจาะทะลวงฟองไข่ออกมาได้ก่อน¹⁹ ข้าพเจ้าจึงตีความจากเนื้อหาอันส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจเรื่องฟองไข่นั้นเสมือนดังห้วงแห่งวัฏสงสารที่มนุษย์ล้วนอยู่อาศัย ก็คือฟองไข่อันเน่าเหม็นที่เต็มไปด้วยกิเลส เพื่อให้มนุษย์ตระหนักและรู้ถึงภัยของกิเลส จึงสร้างสรรค์ผลงานออกมาในลักษณะของการถ่ายทอดให้เห็นพฤติกรรมอันเต็มไปด้วยความโสมมในกิเลสของมวลมนุษย์ รวมถึงจินตนาการเกี่ยวกับภพภูมิต่างๆ และวัตถุที่มนุษย์สรรสร้างบูชา รวมไปถึงการเกิดจินตนาการสร้างตัวละครที่มีอัตลักษณ์เฉพาะเสมือนเป็นสัตว์ประหลาดที่เกิดจากฟองไข่อันเน่าเหม็น เพราะความน่ากลัวของการดื่มด่ำในอายตนะทั้ง 6 คือ ตา หู จมูก ปาก กาย ใจ เกิดเป็น รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส นำไปสู่ผัสสะ อุปาทาน ตัณหา ราคะ ในที่สุด สิ่งเหล่านี้รวมดำดิ่งให้มนุษย์อยู่ในวัฏสงสารที่ไม่มีทางหลุดพ้นเลย จึงถือเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าชุดนี้

¹⁹ (10 กุมภาพันธ์ 2563). "พระไตรปิฎกเล่มที่ ๑ พระวินัยปิฎกเล่มที่ ๑ มหาวีถังค์ ภาค ๑." from <http://84000.org/tipitaka/read/?1/3>.



ภาพที่ 23 ผลงานนิตยานินท์

ชื่อผลงาน รูปแห่งกิเลสวัฏ

ขนาด 150 x 180 ซม.

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ปีที่สร้าง 2562



ภาพที่ 24 ผลงานนิตยานิพนธ์

ชื่อผลงาน รูปแห่งกิเลสวัฏ

ขนาด แปรรผันตามพื้นที่

เทคนิค วัสดุไฮอาร์ต

ปีที่สร้าง 2563



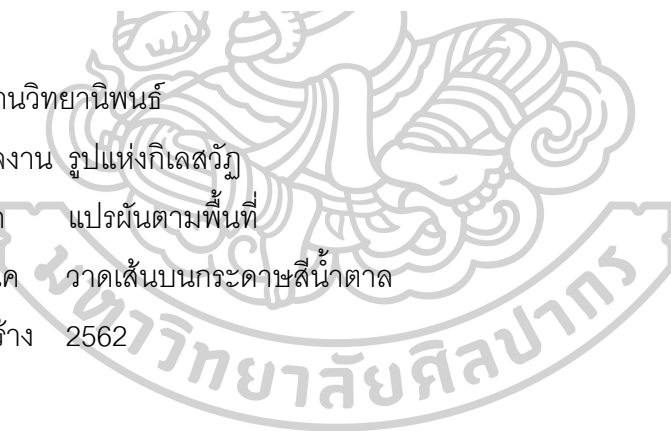
ภาพที่ 25 ผลงานวิทยานิพนธ์

ชื่อผลงาน รูปแท่งกิเลสวัฏ

ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เทคนิค วาดเส้นบนกระดาษสีน้ำตาล

ปีที่สร้าง 2562





ภาพที่ 26 ผลงานวิทยานิพนธ์

ชื่อผลงาน รูปแห่งกิเลสวิภู

ขนาด 29.7 x 21 ซม.

เทคนิค Digital Painting

ปีที่สร้าง 2563



ภาพที่ 27 ผลงานวิทยานิพนธ์

ชื่อผลงาน รูปแห่งกิเลสวัฏ

ขนาด 29.7 x 21 ซม.

เทคนิค Digital Painting

ปีที่สร้าง 2563



ภาพที่ 28 ผลงานวิทยานิพนธ์

ชื่อผลงาน รูปแห่งกิเลสวัฏ

ขนาด 29.7 x 21 ซม.

เทคนิค Digital Painting

ปีที่สร้าง 2563



ภาพที่ 29 ผลงานวิทยานิพนธ์

ชื่อผลงาน รูปแห่งกิเลสวัฏ

ขนาด 21 x 29.7 ซม.

เทคนิค Digital Painting

ปีที่สร้าง 2563



ภาพที่ 30 ผลงานวิทยานิพนธ์

ชื่อผลงาน รูปแห่งกิเลสวัฏ

ขนาด 29.7 x 21 ซม.

เทคนิค Digital Painting

ปีที่สร้าง 2563



ภาพที่ 31 ผลงานวิทยานิพนธ์

ชื่อผลงาน รูปแห่งกิเลสวัฏ

ขนาด 29.7 x 21 ซม.

เทคนิค Digital Painting

ปีที่สร้าง 2563



ภาพที่ 32 ผลงานวิทยานิพนธ์

ชื่อผลงาน รูปแห่งกิเลสวัฏ

ขนาด 29.7 x 21 ซม.

เทคนิค Digital Painting

ปีที่สร้าง 2563



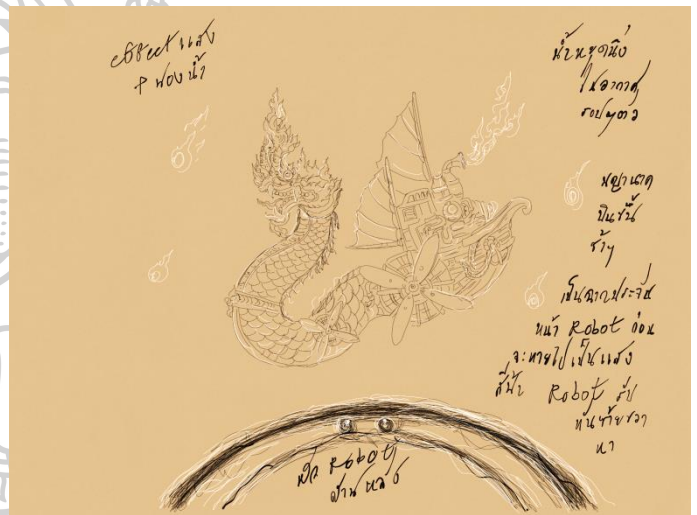
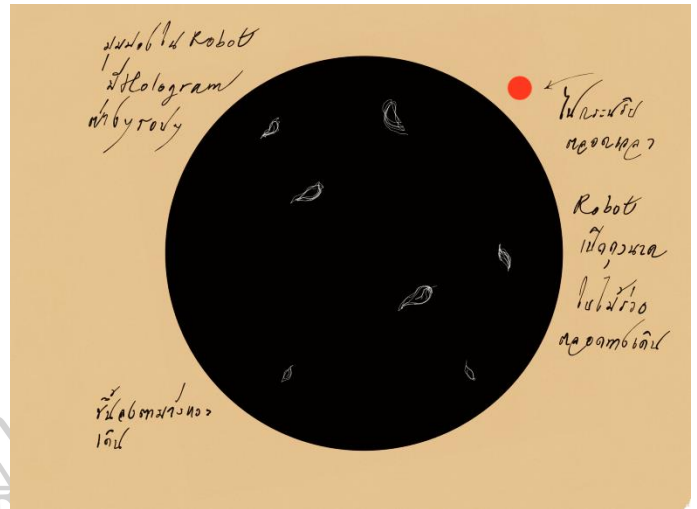
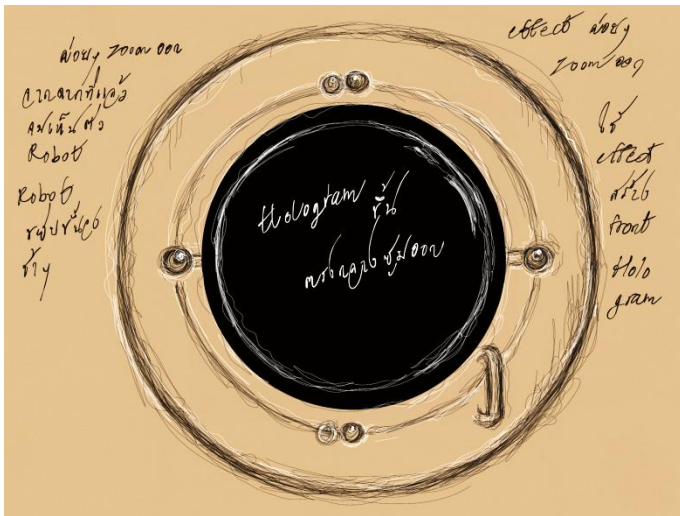
ภาพที่ 33 ผลงานวิทยานิพนธ์

ชื่อผลงาน รูปแห่งกิเลสวัฏ

ขนาด 29.7 x 21 ซม.

เทคนิค Digital Painting

ปีที่สร้าง 2563



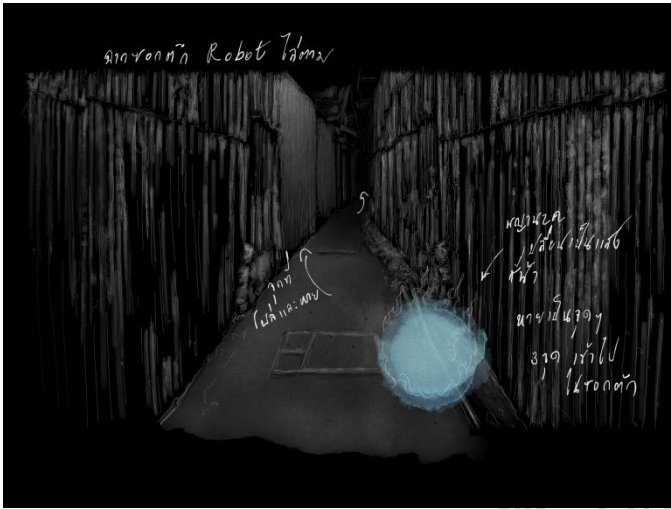
ภาพที่ 35 ผลงานนิทานนิพนธ์

ชื่อผลงาน Story Board รูปแห่งกิเลสวิภู

ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เทคนิค วิดีโออาร์ต

ปีที่สร้าง 2563



- Robot ตามเทคโนโลยีในอนาคต เป็นมนุษย์ Robot
- ทั่วไปในอีก 50 ปีข้างหน้า เราจะได้เห็น (ไซเบอร์) เทคโนโลยีที่ล้ำสมัย ความเร็วสูง
- ขนาดเล็ก มีส่วนประกอบ
- Robot ทั่วไปใช้พลังงาน การจับคู่ขนาด
- ผลิตด้วยพลังงานที่มาจาก หิน จึงคิดว่า Robot ที่จริงแล้วมันเล็กกว่าที่เราเห็น
- Robot ตกใจ หากมีอะไรที่มันทำไม่ได้ในชั่ว
- พบเห็นมีตลอด Robot scan ขนาดนี้ไปเรื่อยๆ
- งานเรา แสงสีฟ้า และ เสียงที่มาจาก มัน อาจจะส่งเสียงไปหลายบ้าน
- คล้ายๆ เหมือนเรา แสงในอุโมงค์

ออกแบบ (ฉาก)

- ทั่วไปเมื่อเห็นเหมือนหุ่นยนต์ ตัดซ้ายไปขวา เหนือไปมา มีคน มองไป
- ทุกวันคำขอร้องอยู่รอบๆ ข้างซ้ายขวาไปซ้ายขวา ไรซ์ตบไปทางซ้าย
- ไรซ์ตบไปทางซ้าย
- Robot ตื่นตา ตื่นใจ เห็นไปไหนกันแล้ว
- เมื่อคนพูดที่ขึ้น เสียงร้องดังๆ ทั้งร้อง เบ๊น ร้องบอกนะ - สง ทั้งร้อง
- มีอยู่ช่วง ไรซ์ตบไปมา ทั้งไปหน้า โดรง แทน ท ได้ไว้อีก
- Robot ไม้รู้ตัวว่าใครจับตามองอยู่ โดรงมีดวงตาขนาดใหญ่ ไรซ์ตบไปมา
- ไรซ์ตบไปมา ไรซ์ตบไปมา ไรซ์ตบไปมา ไรซ์ตบไปมา ไรซ์ตบไปมา
- ไรซ์ตบไปมา ไรซ์ตบไปมา ไรซ์ตบไปมา ไรซ์ตบไปมา ไรซ์ตบไปมา
- Robot ออกมาจาก หิน นก มี นก มี นก มี นก มี นก มี นก มี นก มี นก มี นก มี

- คนในเมือง นานาชาติ ร้องอยู่
- Robot ไรซ์ตบ
- คนออกไปดู ร้องอยู่ - ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่
- Robot ไรซ์ตบ คนที่มี (ใน C (ไรซ์) คนที่มี (ไรซ์) ไรซ์ตบ ร้องอยู่
- ไรซ์ตบ
- Robot โดรงมีปาก/ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่
- ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่
- ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่
- ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่
- ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่
- ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่ ไรซ์ตบ ร้องอยู่

ภาพที่ 36 ผลงานนิทานนิพนธ์
 ชื่อผลงาน Story Board รูปแห่งศิลปะ
 ขนาด แปรผันตามพื้นที่
 เทคนิค วิดีโออาร์ต
 ปีที่สร้าง 2563



ภาพที่ 38 ผลงานนิตยานิพนธ์

ชื่อผลงาน รูปแห่งกิเลสวัฏ

ขนาด 25 x 30 ซม.

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ปีที่สร้าง 2563

บทที่ 5

บทสรุป

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ “รูปแห่งกิเลสวัฏ” สร้างขึ้นมาจากการตระหนักถึงภัยของกิเลสแห่งมนุษย์ ความหลงมัวเมาในกิเลสที่ไม่รู้จบสิ้น นำเสนอแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ตลอดจนกระบวนการทางเทคนิคตามทัศนคติส่วนตัว แสดงออกมาในผลงานรูปแบบร่วมสมัย โดยใช้เทคนิคกระบวนการวิดีโออาร์ตเป็นสื่อกลางในการแสดงตัวตนของข้าพเจ้าออกสู่สังคม เนื่องด้วยวิดีโออาร์ตสามารถตอบสนองความต้องการที่จะนำเสนอช่องทางการสื่อสารที่หลากหลายรอบด้านกับอายตนะของผู้ชม ในการใช้ตาหูรูป หูฟังเสียง และใจที่กระทบ เกิดแรงดึงดูด ความน่าสนใจเพิ่มมากยิ่งขึ้น และภาพเคลื่อนไหวยังสามารถตอบ โจทย์ด้านจินตนาการความคิดต่อยอดจากภาพวาด 2 มิติ ที่ข้าพเจ้าได้สร้างเรื่องราวให้ภาพนั้นเคลื่อนไหว ให้มีการดำเนินเรื่องราวต่อจากเดิม มีตัวละครจากเดิมสามารถเคลื่อนไหวไปตามฉากต่างๆ ในภาพ เกิดเป็นวิดีโออาร์ตที่สอดคล้องกับแนวความคิดที่ข้าพเจ้าต้องการแผ่ขยายและสัญญาให้มนุษย์ถูกคิด ตระหนัก เห็นภัยของกิเลส ตัววิดีโออาร์ตสามารถตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น ความน่าสนใจที่เป็นกิเลสอย่างหนึ่งของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการใช้การเคลื่อนไหว การใช้เสียงที่สามารถดึงดูดความสนใจให้หันมามอง ซาวด์เอฟเฟกต์ที่กระทบกับอายตนะตามากกว่าภาพนิ่ง สามารถสร้างเรื่องราวดำเนินเรื่องเพื่อให้ผู้ชมเกิดกิเลสอย่างไม่รู้ตัว เพียงเท่านี้ก็ตกหลุมพรางของคำว่ากิเลสเข้าแล้ว ในเนื้อหาของวิดีโออาร์ตจะสะท้อนเรื่องราวของกิเลสของมนุษย์ที่ใช้อายตนะในการค้ำค้ำที่มากเกินไปจนก่อให้เกิดความเสื่อม ความโสมม และดำเนินเรื่องไปพบกับภพภูมิต่างๆ ให้เห็นถึงความน่ากลัวของนรก ความจิตใจในสุขของสวรรค์ ให้ผู้ชมตระหนักถึงภัยและความเร่าร้อนของกิเลสที่ผู้คิดอยู่ในวัฏสงสารล้วนต้องเจอ และมีจุดมุ่งเน้นที่ต้องการสะท้อนให้เห็นหนทางที่นำไปสู่การหลุดพ้นที่แท้จริงตามแก่นแท้ของพระพุทธศาสนา คือ มุ่งละจาก ความโลภ ความโกรธ ความหลง ความติดใจและยึดติดในกิเลสซึ่งไม่อาจทำให้มนุษย์ออกจากวัฏสงสารได้เลย

วิทยานิพนธ์นี้จึงเป็นผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยอีกรูปแบบหนึ่ง ใช้เป็นสื่อกลางในการแสดงตัวตนของข้าพเจ้าออกสู่สังคม ซึ่งตลอดการสร้างสรรคผลงานข้าพเจ้าได้รับคำชี้แนะและคำสั่งสอนจากคณาจารย์ ทำให้เกิดการพัฒนาทั้งในทางรูปแบบเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ทางด้านความคิดและรวมถึงพัฒนาจิตใจในการสร้างสรรค์ผลงานตนเอง

รายการอ้างอิง

- . "Science fiction art ". from http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/t_original/ziameenzr2cgrobf18a.jpg.
- . "Science fiction art ". from <http://wallup.net/ships-digital-art-science-fiction-artwork-vehicles-2/>.
- . "Video Art ". from <http://jokipic.pw/Marni-Ready-To-Wear-Fall-Winter-2012-Milan-marniinsp-t.html>.
- (10 กุมภาพันธ์ 2563). "กิเลส." from <http://www.royin.go.th/?knowledges=กิเลส-๘-กันยายน-๒๕๕๒>.
- . "กิเลสของมนุษย์." from https://www.khaosod.co.th/special-stories/news_3091610.
- . "คติความเชื่อในไตรภูมิพระร่วง." from <https://thematter.co/social/himmapan-beast-and-where-to-find-them/12444>.
- . "ความหมายของScience fiction ". from <http://www.nextwider.com/2014/05/23/sci-fi-movies/>.
- . "ทฤษฎีของฟรอยด์." from http://sohedu.blogspot.com/2012/07/blog-post_11.html.
- . "นรก." from <https://www.tnews.co.th/religion/339810/> "ได้เห็นเป็นบุญตา!--"สมุทภาพไตรภูมิสมัยกรุงธนบุรี".
- . "ประเภทของกิเลส." from <https://sites.google.com/site/dhammatham/home/prapheth-khxng-kiles>.
- (10 กุมภาพันธ์ 2563). "พระไตรปิฎกเล่มที่ ๑ พระวินัยปิฎกเล่มที่ ๑ มหาวีถังค์ ภาค ๑." from <http://84000.org/tipitaka/read/?1/3>.
- . "พุทธศาสนสุภาษิต." from <http://www.doisaengdham.org/พุทธศาสนสุภาษิต-3/4-กิเลสพรรคคือ-หมวดกิเลส.html>

. "พุทธศุภายิต." from <https://www.wordyguru.com/a/พุทธศุภายิต/q/คน โกรธฆ่าได้-แม่แต่มารดาของตน>.

. "หิมพานต์ ". from <https://topicstock.pantip.com/library/topicstock/2012/02/K11767795/K11767795-9.jpg>.

สุจิรา, ท. "รู้ทันสันดานคน." from <https://www.wordyguru.com/a/พุทธศุภายิต/q/คน โกรธฆ่าได้-แม่แต่มารดาของตน>.





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ชนัชชา ลีลาญกูร
วัน เดือน ปี เกิด	18 มิถุนายน 2537
สถานที่เกิด	จังหวัด กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	- ระดับประถมศึกษา โรงเรียนอุดมศึกษา - ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนอุดมศึกษา - ปริญญาบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 2) คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและ ภาพพิมพ์ สาขาทัศนศิลป์ ภาควิชาศิลปไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	- ปัจจุบันกำลังศึกษาปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและ ภาพพิมพ์ สาขาทัศนศิลป์ ภาควิชาศิลปไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร 79/15 ธารารมณ รามคำแหง 150 เขตสะพานสูง แขวงสะพานสูง กรุงเทพมหานคร 10240
ผลงานตีพิมพ์	พ.ศ.2558 - นิทรรศการ “จงรักผ่านเส้นสี รักดีผ่านพู่กัน” ณ ศาลปกครอง - นิทรรศการ “10 Steps2 Fundamental Arts Exhibition” ณ หอศิลป์ PSG GALLERY กรุงเทพฯ พ.ศ.2559 - นิทรรศการ “กล มายา” โดยกลุ่มป๊อปปี้ สองเต็ง ณ หอศิลป์วังหน้า กรุงเทพฯ - นิทรรศการ โครงการค่าย “ในหลวง ในดวงใจ” ณ โรงแรมริเวอร์ไซด์สี่สี่ พระยา กรุงเทพฯ - ร่วมแสดงศิลปกรรมกรุงไทยครั้งที่ 2 - ร่วมแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ครั้งที่ 33 - ร่วมแสดงผลงานจิตรกรรมบัวหลวงครั้งที่ 38 พ.ศ.2560 - นิทรรศการ “Ayatana(6) आयतนะ(6)” ณ Number 1 Gallery - ร่วมแสดงศิลปกรรมกรุงไทยครั้งที่ 3 พ.ศ.2561 - นิทรรศการ “ไทยยังไฉ” ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี

คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์ จ.นครปฐม

- นิทรรศการ “ชีวิต-สัมพันธ์” ณ หอศิลป์จามจุรี กรุงเทพฯ
พ.ศ.2562

- นิทรรศการ “ไทยยังไฉ 2” ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี

คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์ จ.นครปฐม

- นิทรรศการ “E-YOUNG อีหยัง” ณ หอศิลป์บรมราชกุมารี

คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์ จ.นครปฐม

พ.ศ.2563

- นิทรรศการ “Flower Talk พุดจาภาษาดอกไม้” ณ โรงแรมริเวอร์ซิตี้สี่
พระยา กรุงเทพฯ

พ.ศ.2560

- รางวัลสนับสนุนพิเศษ ระดับอุดมศึกษาและประชาชนทั่วไป NANMEE
fine arts award หัวข้อ “พลังความดี เพื่อพ่อ” ครั้งที่ 12

พ.ศ.2562

- รางวัลเกียรตินิยม เหรียญเงิน “ศิลป์ พีระศรี” การแสดงศิลปกรรมร่วม
สมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 36

รางวัลที่ได้รับ

