



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แบบ 1.1

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

สวรรค์ปรสิต



โดย
นายเกรียงไกร กงกะนันทน์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แบบ 1.1

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

PARASITES OF HEAVEN



By

MR. Kriangkrai KONGKHANUN

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Philosophy Visual Arts
Academic Year 2024
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	สวรรณคดีประสิทธิ์
โดย	นายเกรียงไกร กงกะนันทน์
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ แบบ 1.1
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎิวรพันธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมล นิสิตถรณ์นันท

คณะกรรมการ ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

..... คณะบดีคณะกรรมการ ประติมากรรมและ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกตามณี) ภาพพิมพ์

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์ เตชา วราชน)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎิวรพันธ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมล นิสิตถรณ์นันท)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ พงศ์เดช ไชยบุตร)

630130001 : ทัศนศิลป์ แบบ 1.1

คำสำคัญ : สวรรค์, ประสิต, การอยู่ร่วมกัน, ความเสื่อมทราม, สัญลักษณ์, วัฒนธรรม

นาย เกรียงไกร กงกะนันทน์: สวรรค์ประสิต อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ศาสตราจารย์
เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร

งานสร้างสรรค์ศิลปะชุด “สวรรค์ประสิต” ได้รับแรงบันดาลใจจากการศึกษาประเด็นเรื่องสวรรค์ในมุมมองที่หลากหลาย ซึ่งเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างความบริสุทธิ์และความเสื่อมทราม ประเด็นแรกที่ศึกษา คือการมองว่าสวรรค์เป็นสถานที่ที่ไม่สมบูรณ์แบบอย่างที่เราเชื่อกัน เพราะถึงแม้สวรรค์จะถูกมองว่าเป็นสถานที่ที่บริสุทธิ์และงดงามที่สุด ก็ยังต้องเผชิญกับการแทรกแซงและคุกคามจากภายใน สะท้อนถึงความเปราะบางที่สวรรค์ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ประเด็นต่อมาเกี่ยวข้องกับการสูญเสียสวรรค์ ที่สะท้อนถึงความเปราะบางและการเสื่อมสลายที่เกิดขึ้นจากความปรารถนาและความไม่รู้จักพอ ซึ่งนำไปสู่การทำลายล้างจากภายใน สวรรค์ในมุมมองนี้ไม่ใช่สถานที่ของความสงบสุขและสมบูรณ์แบบอีกต่อไป แต่เป็นสถานที่ที่ต้องเผชิญกับความเสื่อมถอยตลอดเวลา สุดท้าย สวรรค์ยังถูกมองว่าเป็นสถานที่ที่มนุษย์พยายามฟื้นคืนและเยียวยาความทุกข์ แต่ยังคงอยู่ในวงจรของการถูกกัดกร่อนจากความไม่แน่นอนและความขัดแย้งในตัวเอง

กระบวนการสร้างสรรค์ของผลงานชุดนี้ได้รับการพัฒนาและผสมผสานด้วยการทดลองใช้วัสดุเทคนิค และสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ผ้าไหมโปร่ง กระดาษอะคริลิก และสื่อดิจิทัล รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ วัสดุต่าง ๆ ได้ถูกเลือกมาเพื่อถ่ายทอดความหมายที่ลึกซึ้งและซับซ้อน เช่น การใช้กระดาษอะคริลิกและผ้าไหมโปร่งช่วยแสดงถึงการสะท้อนและความพัวพันของขอบเขตระหว่างสวรรค์กับโลกมนุษย์ ร่องรอยที่เกิดจากการขีดข่วนบนแผ่นกระดาษอะคริลิกสื่อถึงความเปราะบางของสวรรค์ที่ถูกปรสิตค่อยๆ แทรกแซงและกัดกิน โดยร่องรอยเหล่านี้เป็นการแสดงออกถึงความผูกพันระหว่างสิ่งที่บริสุทธิ์และสิ่งที่เสื่อมทรามที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้

ในงานชุด "สวรรค์ประสิต" ประสิตถูกมองว่าเป็นพลังที่ช่วยให้สวรรค์ไม่หยุดนิ่งอยู่ในความสมบูรณ์แบบ แต่มอบความสมดุลด้วยการทำลายความสงบและบริสุทธิ์ของสวรรค์ ทำให้สวรรค์เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างซับซ้อนมากขึ้น ความไม่สมบูรณ์ที่ปรสิตนำมาช่วยเติมเต็มให้สวรรค์ดูมีชีวิตชีวา มีความเคลื่อนไหว และมีการเปลี่ยนแปลง การมีอยู่ของปรสิตจึงสื่อถึงการยอมรับในธรรมชาติที่ไม่สมบูรณ์ ทำให้สวรรค์ไม่เพียงสถานที่ที่งดงามสมบูรณ์แบบ แต่ยังเป็นสถานที่ที่มีความยืดหยุ่นและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

630130001 : Major Visual Arts

Keyword : Heaven/ Parasite/ Symbiosis/ Corruption/ Symbolism/ Culture

MR. Kriangkrai KONGKHANUN : Parasites of Heaven Thesis advisor : Emeritus Professor Pishnu Supanimit

The creation of art works in “Parasites of Heaven” project was inspired by the exploration of heaven from various perspectives, relating to the relationship between purity and deconstruction. The first issue to be studied on was the concept that even though heaven is viewed as the purest and most beautiful place, it is still experiencing internal interference and threats, which reflects the fragility that the heaven cannot avoid. The next issue concerned the destruction of heaven, symbolizing vulnerability and degeneration caused by desire and insatiability, leading to internal destruction. In this perspective, heaven ceases to be a place of peace and perfection and instead becomes a place that is facing decline consistently. Finally, heaven is also viewed as a place where humans strive to recover and heal their sufferings, yet remain caught in a cycle of erosion by uncertainty and self-conflict.

The creative process for the works this project was developed and refined through experiment with various materials, techniques, and media, such as sheer curtains, acrylic glass, and digital media, including 3D printing technology. The materials were selected to convey deep and complex meanings, such as using acrylic glass and sheer curtains to express the reflection and the blurred boundary between heaven and the human world. Scratches on the acrylic glass panels represent heaven’s fragility as it is gradually interfered and corroded by parasites. These marks express the inevitable bond between pure things and deconstructed things.

In the “Parasites of Heaven” project, the parasite is seen as a force that prevents heaven from stagnating in perfection. It provides balance by challenging heaven’s peace and purity, prompting heaven to evolve and develop more complexity. The imperfections that parasites bring make heaven imbued with liveliness, movements and changes. Thus, the presence of the parasite conveys an acceptance of nature’s imperfection, making heaven not only a place of perfect beauty but also a place of flexibility and continuous transformation.

กิตติกรรมประกาศ

ผลงานสร้างสรรค์และวิทยานิพนธ์นี้จะไม่อาจสำเร็จได้ หากขาดการสนับสนุน กำลังใจ คำปรึกษา และความช่วยเหลือจากหลายฝ่าย ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณบิดาและมารดา ที่ได้มอบความรัก ความห่วงใย และสนับสนุนข้าพเจ้าในทุกช่วงเวลาของชีวิต ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ที่ได้เมตตาชี้แนะและให้คำปรึกษาอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านการสร้างสรรค์และการเขียนงานเอกสารตลอดระยะเวลาของการศึกษา ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขุมล นริภัทรอนันต์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ได้กรุณาให้ข้อคิดและคำแนะนำอันมีค่าต่อการเขียนบทความวิชาการและงานวิจัยสร้างสรรค์ รวมถึง ศาสตราจารย์เดชา วราขุน ประธานกรรมการสอบ และศาสตราจารย์เกียรติคุณพงศ์เดช ไชยบุตร ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่ได้กรุณาร่วมพิจารณาวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณคณาจารย์ในหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ได้เมตตาสั่งสอนและแบ่งปันความรู้ในด้านวิชาการและการสร้างสรรค์ตลอดระยะเวลาของการศึกษาในหลักสูตร

ข้าพเจ้าขอขอบคุณมหาวิทยาลัยศรีปทุมเป็นอย่างยิ่ง ที่ได้มอบโอกาสอันทรงคุณค่าในการศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีที่นี้ไม่ได้เป็นเพียงแค่สถาบันการศึกษา แต่ยังเป็นสถานที่ที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้ข้าพเจ้าได้พัฒนาทักษะทางวิชาการและการสร้างสรรค์อย่างเต็มที่

สุดท้ายนี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณครอบครัวและทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องซึ่งมิได้เอ่ยนามถึงที่ได้มอบกำลังใจและการสนับสนุนในทุกขั้นตอนของการทำงานสร้างสรรค์และการทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วง ขอขอบพระคุณทุกท่านไว้ ณ โอกาสนี้

เกรียงไกร กงกะนันท์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ.....	ฉุ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ชื่อหัวข้อวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ.....	1
1.2 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.3 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
1.4 สมมุติฐานของการศึกษาและการสร้างสรรค์.....	3
1.5 ขอบเขตการศึกษาและการสร้างสรรค์.....	3
1.6 วิธีการศึกษาและการสร้างสรรค์ผลงาน.....	4
1.7 เวลาที่ใช้ในการวิจัยและสร้างสรรค์.....	6
1.8 แหล่งข้อมูล.....	6
1.9 การนำเสนอผลงาน.....	6
1.10 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมและการวิเคราะห์ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	9
2.1 สัญลักษณ์ของสวรรค์ผ่านมุมมองศิลปะตะวันตกและตะวันออก.....	10
2.1.1 เฮียโรนิมัส บอช (Hieronymus Bosch เกิดในปี ค.ศ. 1450 - 1516).....	11
2.1.2 รากีบ ชอว์ (Raqib Shaw เกิดในปี ค.ศ. 1974).....	17

2.1.3 ทาคาชิ มูราคามิ (Takashi Murakami เกิดในปี ค.ศ. 1962)	25
2.1.4 สรุปล การวิเคราะห์ผลงานศิลปะป็นที่ใช้ในการศึกษา	35
2.2 การสะท้อนจิตวิญญาณญี่ปุ่นผ่านผลงานศิลปะอิมเมอร์ซีฟของ “ทีมแล็บ (TeamLab)”	40
2.2.1 จิตวิญญาณชินโตและธรรมชาติ.....	42
2.2.2 ชินโตและการแสดงออกในแอนิเมชันญี่ปุ่น	43
2.2.3 ศิลปะอิมเมอร์ซีฟของ “ทีมแล็บ” และจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติแบบชินโต	46
2.2.4 การผสมผสานศิลปะดิจิทัลกับความเชื่อชินโต	47
2.2.4.1 Sketch Aquarium: Connected World (ค.ศ. 2013).....	48
2.2.4.2 Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys, Red List (ค.ศ. 2016)	52
2.2.5 สรุปลผลการวิเคราะห์	59
2.2.5.1 แนวคิดเกี่ยวกับเทพเจ้า (Kami).....	59
2.2.5.2 แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย (Concept of Good and Evil).....	59
2.2.5.3 แนวคิดในด้านความสมดุลและความกลมกลืน (Balance and Harmony) ..	59
2.2.5.4 แนวคิดในด้านการมีส่วนร่วมในชุมชน (Community Involvement).....	60
2.2.5.5 แนวคิดในด้านการเชื่อมโยงกับธรรมชาติ (Connection with Nature).....	60
2.2.5.6 แนวคิดในด้านการเคารพต่อสิ่งมีชีวิต (Respect for All Living Beings)	60
บทที่ 3 แนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	62
3.1 แนวคิดและเนื้อหาในการสร้างสรรค์.....	63
3.2 รูปแบบและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	64
3.2.1 ข้อมูลนามธรรม.....	64
3.2.2 ข้อมูลรูปธรรม	65
3.2.3 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 (ผลงานชุด “การเดินทางสู่สวรรค์” ภาค เรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563).....	65

3.2.3.1	แรงบันดาลใจ ความเป็นมาและความสำคัญ.....	65
3.2.3.2	ที่มาของแนวความคิดในการทำงาน.....	66
3.2.3.3	ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	66
3.2.3.4	กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	67
3.2.3.5	ความริเริ่มหรือความใหม่และคุณค่าของการสร้างสรรค์ผลงาน.....	69
3.2.3.6	วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1	70
3.2.4	ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 (ผลงานชุด “ประตูลู่สวรรค์” ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565).....	70
3.2.4.1	แรงบันดาลใจ ความเป็นมาและความสำคัญ.....	71
3.2.4.2	ที่มาของแนวความคิดในการทำงาน.....	71
3.2.4.3	ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	71
3.2.4.4	กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	72
	(1) ประตูสู่มิติ.....	72
	(2) ทางผ่านและการก้าวข้าม	75
	(3) ประติมากรรมแห่งสวรรค์.....	77
	(4) สวรรค์ปรลิต.....	80
3.2.4.5	ความริเริ่มหรือความใหม่และคุณค่าของการสร้างสรรค์ผลงาน.....	82
3.2.4.6	วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2	82
3.2.5	ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 (ผลงานชุด “ยินดีต้อนรับสู่สวรรค์” ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566).....	83
3.2.5.1	แรงบันดาลใจ ความเป็นมาและความสำคัญ.....	83
3.2.5.2	ที่มาของแนวความคิดในการทำงาน.....	84
3.2.5.3	ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	84
3.2.5.4	กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	84

(1) สวรรค์ปรสิต.....	84
(2) ยินดีต้อนรับสู่สวรรค์.....	86
3.2.5.5 ความริเริ่มหรือความใหม่และคุณค่าของการสร้างสรรค์ผลงาน.....	88
3.2.5.6 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3.....	88
3.2.6 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ (ผลงานชุด “สวรรค์อำพราง” ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567).....	89
3.2.6.1 แรงบันดาลใจ ความเป็นมาและความสำคัญ.....	89
3.2.6.2 ที่มาของแนวความคิดในการทำงาน.....	90
3.2.6.3 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	90
3.2.6.4 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	90
(1) ประตุสูมิติ.....	90
(2) ทางผ่านและการก้าวข้าม	94
(3) สวรรค์ปรสิต.....	95
(4) มิติลวง	96
3.2.6.5 ความริเริ่มหรือความใหม่และคุณค่าของการสร้างสรรค์ผลงาน.....	98
3.2.6.6 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์.....	99
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	100
4.1 ประเด็นของการถูกแทรกแซงและความไม่สมบูรณ์ของสวรรค์	101
4.1.1 การสื่อถึงกิเลสและการเข้ามาทำลายพื้นที่ที่ควรจะเป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์.....	102
4.1.2 การสะท้อนภาพของความไม่สมบูรณ์และความบกพร่องภายในสวรรค์.....	103
4.2 ประเด็นการใช้วัสดุและสีเพื่อสื่อถึงสวรรค์ในงานศิลปะ	104
4.2.1 การใช้วัสดุโปร่งแสงและกระจกสีเพื่อสะท้อนความบริสุทธิ์ของสวรรค์.....	104
4.2.2 การใช้สีทองและสีกริตเตอร์เพื่อสะท้อนความศักดิ์สิทธิ์และความงามของสวรรค์.....	106
4.3 ประเด็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างงานศิลปะ.....	108

4.3.1 การใช้เทคนิค 3D แอนิเมชันในการสร้างผลงานศิลปะ.....	108
4.3.2 การใช้ภาพและองค์ประกอบที่เกิดจากการสร้างสรรค์ทางดิจิทัล	109
4.3.3 การผสมผสานสื่อดิจิทัลในการแสดงงานศิลปะ.....	110
4.4 การสังเคราะห์การบูรณาการองค์ประกอบในงานศิลปะ	110
4.4.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบและการใช้สัญลักษณ์ในผลงานศิลปะเพื่อสร้างความหมาย..	111
4.4.2 การจัดวางและการออกแบบองค์ประกอบในผลงานเพื่อเพิ่มมิติในการสื่อความหมาย	116
4.4.3 องค์ประกอบศิลปะของการจัดวาง.....	118
4.5 ผลกระทบและการตอบสนองของผู้ชมต่อผลงานศิลปะ	125
4.6 สรุป	129
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	137
5.1 สรุป	137
5.2 อภิปรายผล.....	140
5.2.1 ด้านวิชาการ	140
5.2.2 ด้านการสร้างสรรค์.....	145
5.3 ข้อเสนอแนะ	148
รายการอ้างอิง.....	149
ประวัติผู้เขียน.....	152

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 วิเคราะห์เปรียบเทียบการสร้างสรรคผลงานศิลปินทั้ง 3 ท่าน.....	35
ตารางที่ 2 การวิเคราะห์สัญลักษณ์ในผลงานชุด “สวรรค์อำพราง”	111
ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ประเด็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ในผลงานชุด “สวรรค์อำพราง”	140
ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ประเด็นด้านสร้างสรรค์ในผลงานชุด “สวรรค์อำพราง”	145



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปภาพที่ 1 ภาพ Garden of Earthly Delights ของ Hieronymus Bosch	12
รูปภาพที่ 2 ส่วนกลางของภาพ Garden of Earthly Delights ของ Hieronymus Bosch	14
รูปภาพที่ 3 รายละเอียดผลงานที่อยู่ในส่วนกลางของภาพ Garden of Earthly Delights	15
รูปภาพที่ 4 ภาพนิทรรศการ Paradise Lost ของ Raqib Shaw	19
รูปภาพที่ 5 ผลงานจิตรกรรมในนิทรรศการ Paradise Lost ของ Raqib Shaw, 2001-11	20
รูปภาพที่ 6 ภาพรายละเอียดงานจิตรกรรมในนิทรรศการ Paradise Lost ของ Raqib Shaw	21
รูปภาพที่ 7 ภาพรายละเอียดผลงานของ Raqib Shaw	22
รูปภาพที่ 8 ภาพรายละเอียดผลงานของ Raqib Shaw	23
รูปภาพที่ 9 ภาพรายละเอียดผลงานของ Raqib Shaw	24
รูปภาพที่ 10 ภาพรายละเอียดผลงานของ Raqib Shaw	25
รูปภาพที่ 11 ผลงานจิตรกรรมในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012 .	27
รูปภาพที่ 12 ผลงาน Blue Dragon ในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012	28
รูปภาพที่ 13 ภาพรายละเอียดผลงาน Blue Dragon ในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012	29
รูปภาพที่ 14 ผลงาน White Tiger ในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012	30
รูปภาพที่ 15 ภาพรายละเอียดผลงาน White Tiger ในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012	30
รูปภาพที่ 16 ผลงาน Vermilion Bird ในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012	31
รูปภาพที่ 17 ภาพรายละเอียดผลงาน Vermilion Bird ในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012	31

รูปภาพที่ 18 ผลงาน Black Tortoise ในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012.....	32
รูปภาพที่ 19 ภาพรายละเอียดผลงาน Black Tortoise ในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012.....	32
รูปภาพที่ 20 Sketch Aquarium: Connected World.....	49
รูปภาพที่ 21 Sketch Aquarium: Connected World.....	51
รูปภาพที่ 22 Graffiti Nature.....	53
รูปภาพที่ 23 Graffiti Nature.....	54
รูปภาพที่ 24 Graffiti Nature.....	55
รูปภาพที่ 25 ภาพร่างชิ้นที่ 1-4.....	68
รูปภาพที่ 26 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563.....	69
รูปภาพที่ 27 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565.....	73
รูปภาพที่ 28 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565.....	74
รูปภาพที่ 29 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565.....	75
รูปภาพที่ 30 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565.....	76
รูปภาพที่ 31 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565.....	78
รูปภาพที่ 32 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565.....	79
รูปภาพที่ 33 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565.....	80
รูปภาพที่ 34 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565.....	81
รูปภาพที่ 35 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566.....	85
รูปภาพที่ 36 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566.....	86
รูปภาพที่ 37 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566.....	87
รูปภาพที่ 38 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567.....	91
รูปภาพที่ 39 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567.....	92

รูปภาพที่ 40 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567	93
รูปภาพที่ 41 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567	94
รูปภาพที่ 42 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567	96
รูปภาพที่ 43 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567	97
รูปภาพที่ 44 รายละเอียดผลงานสร้างสรรค์ ช่วงที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566	102
รูปภาพที่ 45 ผ้ามาโนปรองที่นำมาใช้ในผลงาน.....	105
รูปภาพที่ 46 กระจกอะครีลิกสีทองที่นำมาใช้ในผลงาน.....	106
รูปภาพที่ 47 การใช้สีทองและสีกริตเตอร์ในผลงาน.....	107
รูปภาพที่ 48 ผลงานในส่วนของ “ประตูล้อมมิติ”	120
รูปภาพที่ 49 ผลงานในส่วนของ “ทางผ่านและการก้าวข้าม”	121
รูปภาพที่ 50 ผลงานในส่วนของ “สวรรค์ปรลิต”	122
รูปภาพที่ 51 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567	123
รูปภาพที่ 52 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567	124
รูปภาพที่ 53 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563.....	130
รูปภาพที่ 54 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565.....	131
รูปภาพที่ 55 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566.....	132
รูปภาพที่ 56 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567	133
รูปภาพที่ 57 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567	134
รูปภาพที่ 58 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567	135
รูปภาพที่ 59 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567	136

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อหัวข้อวิทยานิพนธ์/การค้นคว้าอิสระ

(ภาษาไทย) สวรรค์ปรสิต

(ภาษาอังกฤษ) Parasites of Heaven

คำสำคัญ: สวรรค์, ปรสิต, การอยู่ร่วมกัน, ความเสื่อมทราม, สัญลักษณ์, วัฒนธรรม

Heaven, Parasite, Symbiosis, Corruption, Symbolism, Culture

1.2 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แนวคิดเรื่อง “สวรรค์ปรสิต” เป็นหัวข้อที่เชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม โดยสำรวจมุมมองที่ขัดแย้งกันระหว่าง “สวรรค์” ซึ่งมักถูกมองว่าเป็นดินแดนบริสุทธิ์ที่ปราศจากความทุกข์ และ “ปรสิต” ซึ่งแสดงถึงสิ่งมีชีวิตที่ต้องพึ่งพาโฮสต์และอาจทำลายล้างโฮสต์ของพวกมัน แนวคิดนี้เปิดพื้นที่สำหรับการตั้งคำถามว่าสิ่งที่เราเข้าใจว่าเป็นสวรรค์นั้น อาจไม่ได้เป็นสภาพที่คงทนถาวรหรือสมบูรณ์อย่างที่เข้าใจ หากแต่สามารถถูกคุกคาม เปลี่ยนแปลง หรือได้รับอิทธิพลจาก “ปรสิต” ซึ่งอาจแฝงอยู่ในรูปแบบที่ไม่คาดคิด

ในบริบททางชีววิทยา ปรสิตไม่ได้มีบทบาทเพียงแค่การทำลายล้าง แต่ยังมีส่วนสำคัญในการรักษาสมดุลของระบบนิเวศ การดำรงอยู่ของปรสิตสะท้อนถึงการพึ่งพาอาศัยและความจำเป็นของการอยู่ร่วมกัน แม้ว่าปรสิตอาจทำลายบางสิ่ง แต่ในขณะเดียวกันก็ยังช่วยควบคุมและรักษาสมดุลของธรรมชาติได้ ซึ่งหากนำมาเปรียบเทียบกับสวรรค์ที่ถูกมองว่าเป็นสถานที่แห่งความสุขและความสงบ แนวคิดนี้สะท้อนให้เห็นว่าแม้แต่สวรรค์เองก็อาจไม่พ้นจากการถูกคุกคามหรือแทรกแซงจากสิ่งที่เราไม่คาดคิด ดังนั้น ปรสิตในมุมมองนี้ไม่ได้เป็นเพียงตัวแทนของการทำลายล้าง แต่ยังแสดงถึงวัฏจักรธรรมชาติที่ยังคงมีอยู่แม้แต่ในสวรรค์ ซึ่งการพึ่งพาอาศัยและการอยู่ร่วมกันระหว่างสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ อาจเป็นการสะท้อนถึงความซับซ้อน รวมถึงความเป็นไปได้ที่ซ่อนเร้นและอำพรางที่อยู่ในสวรรค์

การตีความปรสิตในเชิงวัฒนธรรม มักถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของความเสื่อมทราม ความบาป และการลงโทษ แต่ในขณะเดียวกัน ในบางวัฒนธรรม ปรสิตถูกมองว่าเป็นตัวแทนของชีวิตและความอุดมสมบูรณ์ ซึ่งสะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตและการเจริญเติบโต เช่นเดียวกับพิธีกรรมทางศาสนา การเฉลิมฉลองในบางวัฒนธรรมก็สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นของการพึ่งพาและการเกิดใหม่ แนวคิดนี้สื่อให้เห็นว่าความสมบูรณ์แบบในสวรรค์นั้น อาจเป็นเพียงภาพลวงตา และแม้แต่สวรรค์ก็ยังคงมีความท้าทายจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการแทรกแซงของปรสิต

ในแง่ของงานศิลปะ แนวคิดเรื่องสวรรค์ถูกนำเสนอผ่านการตีความที่แตกต่างกันตามบริบทของสังคมและวัฒนธรรม Hieronymus Bosch ในผลงาน “Garden of Earthly Delights” นำเสนอภาพสวรรค์และนรกที่แสดงถึงความเชื่อมโยงระหว่างความบริสุทธิ์ของสวรรค์และความบาปที่นำไปสู่นรก สวรรค์ถูกพรรณนาว่าเป็นสวนเอเดนที่งดงามและสงบสุข ในขณะที่นรกเป็นสถานที่แห่งการลงโทษและความเสื่อมทราม สวรรค์ในมุมมองนี้เป็นสถานที่ที่เต็มไปด้วยความงามและความบริสุทธิ์ที่อาจถูกคุกคามจากการกระทำของมนุษย์ ส่วน Raqib Shaw ในผลงาน “Paradise Lost” สื่อถึงภาพสวรรค์ที่สวยงามและเปราะบาง แสดงถึงการสูญเสียและความอ่อนแอของสวรรค์ ซึ่งอาจถูกทำลายด้วยความปรารถนาที่เกินขอบเขต ขณะที่ Takashi Murakami ในผลงาน “The 500 Arhats” นำเสนอภาพพระอรหันต์ 500 รูปที่สะท้อนถึงการเยียวยาทางจิตวิญญาณและการหลุดพ้นจากความทุกข์ผ่านสภาวะจิตใจที่บริสุทธิ์ การใช้สีสดใสและองค์ประกอบทางศิลปะสมัยใหม่ในงานของเขาเป็นตัวแทนของการฟื้นคืนและการปลดปล่อยจากความทุกข์

การศึกษาประเด็น “สวรรค์ปรสิต” ในเชิงวิชาการมีความสำคัญอย่างยิ่งในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์เชิงพึ่งพาและความสมดุลระหว่างสวรรค์และปรสิต ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงมิติที่ซับซ้อนทางสังคม วัฒนธรรม และวิทยาศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นการตีความทางศิลปะหรือการศึกษาทางธรรมชาติ แนวคิดนี้สามารถสร้างบทสนทนาที่ช่วยให้มนุษย์มองเห็นความจริงที่ซ่อนอยู่ภายใต้แนวคิดของสวรรค์ ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงแค่สถานที่ที่ปราศจากความทุกข์ แต่ยังเป็นส่วนหนึ่งของวงจรชีวิตที่อาจถูกทำลายโดยสิ่งที่ซ่อนอยู่ภายใน

1.3 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1.3.1 สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนถึงการสำรวจสถานะของสวรรค์ในบริบทของโลกมนุษย์ ผ่านการจินตนาการถึงความสมดุลที่เปราะบางและความขัดแย้งระหว่างสิ่งที่ถูกมองว่าบริสุทธิ์กับสิ่งที่คุกคาม แนวคิดนี้มุ่งเสนอให้เห็นว่า สวรรค์มีอิทธิพลต่อความเชื่อ พฤติกรรม และการปฏิบัติของมนุษย์ในรูปแบบที่หลากหลาย พร้อมทั้งทำลายความสัมพันธ์ทั้งด้านบวกและลบที่เกี่ยวข้องกับปรสิต โดยการใช้สัญลักษณ์และการจินตนาการสร้างสรรค์ที่ไม่จำกัดด้วยตรรกะหรือหลักวิทยาศาสตร์

1.3.2 สร้างสรรค์ผลงานศิลปะทั้ง 2 มิติและ 3 มิติ โดยการใช้สื่อต่าง ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่หลากหลาย นำเสนอความน่าสนใจทั้งในเชิงกายภาพและองค์ประกอบทางศิลปะ รวมถึงการถ่ายทอดแนวคิดและอารมณ์ที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาของผลงาน เพื่อให้เกิดความรู้สึกและการตีความที่ลึกซึ้ง

1.3.3 ศึกษาความเชื่อมโยงระหว่างแนวคิดเรื่องสวรรค์ ซึ่งมีประวัติศาสตร์และความซับซ้อนที่ยาวนาน กับแนวคิดเรื่องปรสิต ซึ่งถูกตีความในฐานะสัญลักษณ์ของความเสื่อมทรามและบาป หรือในอีกแง่มุมหนึ่งเป็นสัญลักษณ์ของชีวิตและการต่ออายุ โดยการนำเสนอผ่านสื่อศิลปะ

1.4 สมมุติฐานของการศึกษาและการสร้างสรรค์

1.4.1 การศึกษาแนวคิดที่ซับซ้อนและแตกต่างของสวรรค์และปรสิตสามารถเปิดช่องทางใหม่ในการเชื่อมโยงความคิดสร้างสรรค์ โดยการท้าทายการเชื่อมโยงแบบดั้งเดิมและสนับสนุนมุมมองใหม่ ๆ การสำรวจในมิติเหล่านี้จะนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับความซับซ้อนของความเชื่อ พฤติกรรม และการปฏิบัติของมนุษย์ ซึ่งสามารถเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดแนวทางใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความหมายลึกซึ้งและทันสมัย

1.4.2 ศิลปะที่สำรวจสถานะของมนุษย์และความสมดุลที่ละเอียดอ่อน มักเกิดจากการศึกษาที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์และท้าทายความสัมพันธ์เชิงบวกและลบผ่านการใช้สัญลักษณ์แทนค่า ผลงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นจึงอาจเป็นการกระตุ้นให้ผู้ชมพิจารณามุมมองใหม่และเผชิญกับอคติหรือความเข้าใจที่มีต่อแนวคิดเดิม ๆ ของสวรรค์และปรสิต

1.4.3 การศึกษาที่สนับสนุนการทดลองด้วยสื่อต่าง ๆ สามารถจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ โดยการนำเสนอเทคนิคและเครื่องมือหลากหลาย การใช้สื่อศิลปะทั้งในรูปแบบ 2 มิติ 3 มิติ และดิจิทัล จะช่วยสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายและเต็มไปด้วยความน่าสนใจ ทำให้ผู้ชมเชื่อมต่อกับผลงานผ่านองค์ประกอบทางกายภาพ แนวคิด และอารมณ์ ซึ่งกระบวนการทดลองเชิงสร้างสรรค์นี้ยังเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยพัฒนาแนวคิดและสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์และทรงพลัง

1.5 ขอบเขตการศึกษาและการสร้างสรรค์

1.5.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาแนวคิดเรื่อง "สวรรค์ปรสิต" ซึ่งมีหลายแง่มุมที่น่าสนใจ แนวคิดนี้ได้รับการสำรวจทั้งในมุมมองทางวิทยาศาสตร์และในสิ่งที่ผู้คนคุ้นเคย แม้ว่าปรสิตมักถูกมองในแง่ลบ เช่น การเป็นสาเหตุของโรคหรือการทำลายล้าง แต่ในอีกด้านหนึ่ง ปรสิตมีบทบาทสำคัญในการรักษาสมดุลของธรรมชาติและให้ประโยชน์กับสิ่งมีชีวิตที่เป็นเจ้าบ้านเช่นกัน ในเรื่องราวและความเชื่อที่คนทั่วไปเข้าถึงได้ แนวคิดเรื่องปรสิตในสวรรค์ถูกนำมาใช้เพื่อสะท้อนประเด็นสำคัญ เช่น ชีวิตและความตาย ความดีและความชั่ว รวมถึงธรรมชาติของการดำรงอยู่ที่หมุนเวียนเป็นวัฏจักร ไม่ว่าจะถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของบาปและความเสื่อมโทรมหรือเป็นสัญลักษณ์ของชีวิตและการเกิดใหม่ แนวคิดนี้ยังคงดึงดูดความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจให้กับงานศิลปะ วรรณกรรม และการแสดงออกในรูปแบบต่าง ๆ

1.5.2 ขอบเขตด้านรูปแบบ ศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ กระบวนการที่ซับซ้อนและมีหลายแง่มุมที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบและเทคนิคที่หลากหลาย เช่น ศิลปะการจัดวาง สื่อผสม วิดีโอ อาร์ต และประติมากรรม ด้วยการใช้รูปแบบที่แตกต่างกัน การสร้างสรรค์และศึกษาวิเคราะห์รูปแบบ

ผลงานไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิด วิธีการ และวัสดุที่ใช้เท่านั้น สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ยังต้องสอดคล้องกับแนวคิดในการนำเสนอผลงานศิลปะร่วมสมัย

1.5.3 ขอบเขตทางด้านวัสดุ การใช้วัสดุที่สื่ออารมณ์ เช่น ผ้ามันโปร่งและกระจกได้กลายเป็นวิธีที่น่าสนใจในการสร้างงานศิลปะที่ไม่เพียงเพิ่มองค์ประกอบทางกายภาพ แต่ยังส่งผลต่อแนวคิดและอารมณ์โดยรวมของชิ้นงานด้วย การใช้มันโปร่งและกระจกสร้างมุมมองใหม่โดยการบิดเบือนและสะท้อนภาพ การใช้มันโปร่งแสงและเผยให้เห็นสิ่งที่ซ่อนอยู่ด้านหลัง เป็นสัญลักษณ์ของความคลุมเครือของอารมณ์และความสัมพันธ์ การใช้กระจกสามารถสะท้อนมุมมองและมุมมองที่หลากหลาย ทำทนายการรับรู้ของผู้ชมและเชิญชวนให้เห็นสิ่งต่าง ๆ จากมุมมองที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ การใช้สื่อเหล่านี้ยังท้าทายความคิดเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับประสบการณ์และการรับรู้ของตนเอง การบิดเบือนและการสะท้อนกลับอาจทำให้ผู้ชมตั้งคำถามกับสมมติฐานและอคติของตนเอง ซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจเกี่ยวกับตนเองและโลกรอบตัวมากขึ้น

1.5.4 ขอบเขตทางด้านเทคนิค การศึกษาเทคนิคสมัยใหม่ในด้านศิลปะและการออกแบบเป็นองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับศิลปินหรือนักออกแบบที่ต้องการสร้างผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์และโดดเด่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การใช้โปรแกรมสร้างภาพ 3 มิติ เช่น Blender และ Zbrush รวมถึงการสร้างงานประติมากรรมโดยใช้เครื่องพิมพ์ 3 มิติ ได้เปิดช่องทางใหม่สำหรับการแสดงออกทางศิลปะและความคิดสร้างสรรค์

1.6 วิธีการศึกษาและการสร้างสรรค์ผลงาน

1.6.1 ศึกษาข้อมูลทางวิชาการและขั้นตอนการดำเนินงาน

1) ศึกษาแนวคิดเรื่องสวรรค์ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของจิตวิญญาณและประเพณีทางศาสนาของมนุษย์มาเป็นเวลาหลายพันปี แนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตายในสวรรค์มีอิทธิพลอย่างลึกซึ้งต่อความเชื่อและวัฒนธรรมของมนุษย์ ในหลาย ๆ ศาสนา สวรรค์ถูกมองว่าเป็นแดนหรือภูมิที่เชื่อกันว่า ผู้ทำความดีจะได้ไปสู่หลังจากความตาย แดนที่มีแต่ความสงบสุข ความสบาย บนสวรรค์ยังเป็นที่อยู่ของเทพเจ้า เทวดา นางฟ้า ซึ่งแตกต่างกันไปแล้วแต่ความเชื่อของแต่ละพื้นที่

2) ความสำคัญของสวรรค์ในวัฒนธรรมและสังคม เมื่อวิเคราะห์ตามเหตุผลพบว่าในสังคมสมัยใหม่ไปจนถึงบริบททางการเมืองและสังคม แนวคิดเรื่องสวรรค์มีอิทธิพลต่อความเชื่อ พฤติกรรม และการปฏิบัติของมนุษย์ในรูปแบบต่าง ๆ สำหรับหลาย ๆ คน แนวคิดนี้ได้ส่งผลถึงการประโลมใจหรือให้ความหวังเมื่อเผชิญกับความทุกข์ทรมาน ความตาย และความสูญเสีย เสมือนเป็นสัญญาของชีวิตหลังความตายที่ซึ่งดวงวิญญาณจะกลับมารวมตัวกับบุคคลอันเป็นที่รักอีกครั้ง

3) สวรรค์และวิทยาศาสตร์ แนวคิดเรื่องสวรรค์เป็นองค์ประกอบหลักของความคิดและความเชื่อทางศาสนานานหลายศตวรรษ แม้จะมีประวัติศาสตร์อันยาวนาน แต่แนวคิดเรื่องสวรรค์ยังคงมีการโต้แย้งกันอย่างมาก ความเชื่อทางศาสนาและประเพณีที่แตกต่างกันนำเสนอการตีความเฉพาะของตนเองที่แตกต่างกัน ทฤษฎีสัมพัทธภาพได้ให้ข้อมูลเชิงลึกใหม่เกี่ยวกับความเข้าใจของเราเกี่ยวกับจักรวาลและธรรมชาติของเวลาและอวกาศ ทำให้เกิดคำถามและความท้าทายใหม่สำหรับแนวคิดเรื่องสวรรค์

4) ศึกษาแนวคิดเรื่องสวรรค์ปรสิต การสำรวจทางวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม จากการสำรวจทั้งในบริบททางวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม แม้ว่าปรสิตบางชนิดจะถูกมองว่าเป็นอันตรายและทำลายล้าง แต่ตัวอื่น ๆ ก็ถูกมองว่ามีประโยชน์และจำเป็นต่อการอยู่รอดของโฮสต์ แนวคิดเรื่องสวรรค์ปรสิตทำให้เกิดการตั้งคำถามสำคัญเกี่ยวกับธรรมชาติของความสัมพันธ์ทางชีวภาพและความเป็นไปได้ของชีวิตในจักรวาล นอกจากนี้ แนวคิดเรื่องนี่ยังถูกมองว่าเป็นภาพสะท้อนของสภาพมนุษย์นำไปสู่การสำรวจประเด็นต่าง ๆ เช่น การพึ่งพา การเปลี่ยนแปลงของอำนาจ และการค้นหาความหมายและวัตถุประสงค์

5) ปรสิตในวิทยาศาสตร์ ในขอบเขตของวิทยาศาสตร์ มักถูกมองว่าปรสิตเป็นส่วนสำคัญของระบบนิเวศ โดยมีบทบาทสำคัญในการรักษาสมดุลของธรรมชาติ ปรสิตบางชนิดกินสิ่งตายแล้วหรือเน่าเปื่อย ทำลายมันลงและรีไซเคิลสารอาหารของมันกลับคืนสู่ระบบนิเวศ บางชนิดกินสิ่งมีชีวิต เช่น พืชหรือสัตว์ และมีบทบาทสำคัญในการสร้างประชากรและระบบนิเวศของพวกมัน แม้ว่าปรสิตสามารถก่อให้เกิดอันตรายต่อโฮสต์ของพวกมันได้ แต่พวกมันยังสามารถให้ประโยชน์ที่สำคัญ เช่น ช่วยควบคุมประชากรของสายพันธุ์ที่เป็นอันตรายหรือป้องกันการแพร่กระจายของโรค ในบางกรณี ปรสิตยังสามารถสร้างความสัมพันธ์ทางชีวภาพกับโฮสต์ของพวกมัน ซึ่งทั้งโฮสต์และปรสิตจะได้รับประโยชน์

6) ปรสิตในทางวัฒนธรรม ในวัฒนธรรมร่วมสมัย ความคิดเรื่องสวรรค์ปรสิตมักถูกมองในแง่ลบ โดยเป็นสัญลักษณ์ของความบาป ความเสื่อมทราม และความเสื่อมโทรม สิ่งนี้สามารถเห็นได้ในการพรรณนาถึงนรก ซึ่งปรสิตมักเกี่ยวข้องกับการลงโทษคนชั่ว อย่างไรก็ตาม แนวคิดเรื่องนี่ยังสามารถถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์เชิงบวกของชีวิตและการต่ออายุ ซึ่งเป็นตัวแทนของพลังการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติและธรรมชาติที่เป็นวัฏจักรของชีวิตและความตาย

7) ศึกษาและวิเคราะห์การใช้วัสดุที่สื่ออารมณ์ เช่น ผ้ามันโปร่งและกระจกได้กลายเป็นวิธีที่น่าสนใจในการสร้างงานศิลปะที่ไม่เพียงเพิ่มองค์ประกอบทางกายภาพ แต่ยังส่งผลต่อแนวคิดและอารมณ์โดยรวมของชิ้นงานด้วย การใช้มันโปร่งและกระจกสร้างมุมมองใหม่โดยการบิดเบือนและสะท้อนภาพ การใช้มันโปร่งแสงและเผยให้เห็นสิ่งที่ซ่อนอยู่ด้านหลัง เป็นสัญลักษณ์ของความ

คลุมเครือของอารมณ์และความสัมพันธ์ การใช้กระจกสามารถสะท้อนมุมมองและมุมมองที่หลากหลาย ทำทนายการรับรู้ของผู้ชมและเชิญชวนให้เห็นสิ่งต่าง ๆ จากมุมมองที่แตกต่างกัน

1.6.2 รวบรวมข้อมูลที่ทำการศึกษา นำมาวิเคราะห์เพื่อสร้างผลงานแบบภาพร่างสำหรับสร้างสรรค์ผลงาน

1.6.3 เริ่มการทำงานสร้างสรรค์ตามรูปแบบและวิธีการที่กำหนดไว้

1.6.4 ติดตั้งผลงานและนำเสนอความก้าวหน้ากับคณาจารย์ผู้สอน เพื่อแก้ไขและปรับปรุงผลงานให้สมบูรณ์และตรงเป้าหมายที่คาดหวังให้มากที่สุด

1.6.5 เรียบเรียงและเสนอผลงานการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์มาวิเคราะห์และสรุปเป็นเอกสารทางวิชาการ

1.6.6 เผยแพร่ผลงานชุด “สวรรค์ปรลิต” ในหอศิลป์และในพื้นที่สาธารณะ

1.7 เวลาที่ใช้ในการวิจัยและสร้างสรรค์

ประมาณ 1 ปี 6 เดือน เริ่มงานสร้างสรรค์ตั้งแต่ประมาณ เดือนเมษายน พ.ศ. 2566 และเสนอวิทยานิพนธ์ ภายในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2567

1.8 แหล่งข้อมูล

การสร้างสรรคผลงานศิลปะเกี่ยวข้องกับการใช้ทรัพยากรต่าง ๆ เพื่อสำรวจและตีความแนวคิดที่ซับซ้อน ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้มีประสิทธิภาพ ต้องอาศัยแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย รวมถึงการวิเคราะห์ทางวิชาการ ทั้งในส่วนของแนวคิด ทฤษฎี ปรัชญา รายงานการวิจัย และการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง จากการศึกษาแหล่งข้อมูลเหล่านี้ จะทำเข้าใจแนวคิดอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้นและพัฒนาเทคนิคเพื่อถ่ายทอดลักษณะหลายแง่มุมผ่านผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.9 การนำเสนอผลงาน

1.9.1 ตีพิมพ์เป็นบทความวิชาการเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและปรัชญาซึ่งมีผลต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ จำนวน 4 บทความ คือ

1) บทความวิชาการเรื่อง สวรรค์ปรลิต: การสำรวจทางวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมสู่ผลงานศิลปะ (Parasites of Heaven: Scientific and Cultural Explorations into Works of Art). วารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา ปีที่ 27 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2567)

2) บทความวิชาการเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมชุดสวรรค์ปรสิต (The Creation of Art Works in the Parasites of Heaven Project). วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2568)

3) บทความวิชาการเรื่อง การสะท้อนจิตวิญญาณญี่ปุ่นผ่านผลงานศิลปะอิมเมอร์ซีฟของ “TeamLab” (Reflection of Spirit of Japan through Immersive Art Work by ‘TeamLab’ Group) ในวารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2568)

4) บทความวิชาการเรื่อง สัญลักษณ์ของสวรรค์ผ่านมุมมองศิลปะตะวันตกและตะวันออก (Symbols of Heaven through Perspectives of Western and Eastern Arts) ในวารสารวิจัยศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2569)

1.9.2 นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านการจัดนิทรรศการศิลปะในรูปแบบศิลปะจัดวาง (Installation Art) ซึ่งประกอบไปด้วยงานศิลปะ 2 มิติ, 3 มิติ และสื่อดิจิทัล โดยใช้เทคนิคที่หลากหลายเพื่อสร้างประสบการณ์ทางศิลปะที่แปลกใหม่และน่าสนใจ ผลงานจะใช้วัสดุและเทคนิคต่าง ๆ เช่น การพิมพ์ 3 มิติ (3D printing), แผ่นกระจกอะคริลิกสี, ไฟเบอร์กลาส, สีอะคริลิก และสื่อดิจิทัล เพื่อสร้างองค์ประกอบที่มีความหลากหลายทั้งในแง่ของการมองเห็นและการสัมผัส นิทรรศการนี้จะช่วยเชื่อมโยงแนวคิดและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในงานศิลปะ เพื่อสะท้อนถึงมุมมองเชิงสร้างสรรค์เกี่ยวกับแนวคิด “สวรรค์ปรสิต”

1.10 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.10.1 การสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องสวรรค์และปรสิตในเชิงสัญลักษณ์ โดยการนำเสนอผ่านงานศิลปะจะช่วยให้ผู้ชมสามารถมองเห็นและเข้าใจความซับซ้อนของความเชื่อและพฤติกรรมของมนุษย์ในรูปแบบที่แตกต่างจากกรอบความคิดดั้งเดิม ซึ่งจะส่งเสริมการเปิดมุมมองใหม่และการพิจารณาประเด็นทางวัฒนธรรมและศาสนาที่ละเอียดอ่อน

1.10.2 การนำเสนอผลงานศิลปะผ่านเทคนิคและสื่อต่าง ๆ เช่น งาน 2 มิติ, 3 มิติ, สื่อดิจิทัล รวมถึงการใช้วัสดุหลากหลาย เช่น 3D printing, กระจกอะคริลิกสี และไฟเบอร์กลาส จะช่วยเพิ่มความเข้าใจและประสบการณ์ทางศิลปะให้กับผู้ชม ซึ่งสามารถกระตุ้นให้เกิดการตีความและการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ได้

1.10.3 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และเทคนิคในงานศิลปะจัดวาง (Installation Art) ซึ่งไม่เพียงแต่สร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม แต่ยังเป็นการนำเสนอวิธีการใช้สื่อที่แตกต่างในการถ่ายทอด

แนวคิดที่ซับซ้อน ซึ่งจะสามารถเป็นแนวทางให้กับศิลปินและนักศึกษาศิลปะในอนาคตในการพัฒนาและสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีเอกลักษณ์

1.10.4 การสร้างการสนทนาและการตีความใหม่ ๆ เกี่ยวกับประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม และจิตวิญญาณ ผ่านงานศิลปะ ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับสวรรค์ ประสติด และความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเหล่านี้ในระดับที่กว้างขึ้น

1.10.5 นิทรรศการศิลปะที่นำเสนอผลงานในรูปแบบศิลปะจัดวางและเทคโนโลยีดิจิทัล จะช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ในการนำเสนอศิลปะให้กับผู้ชมทั่วไปและผู้สนใจในงานศิลปะ ทำให้สามารถเชื่อมโยงผลงานกับแนวคิดทางศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ในสมัยใหม่ได้



บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรมและการวิเคราะห์ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมในครั้งนี้ มุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์และทำความเข้าใจผ่านทั้งกระบวนการวิจัยทางทฤษฎีและการปฏิบัติจริง การศึกษานี้มีความสำคัญไม่เพียงแต่การค้นคว้าข้อมูลทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ด้วยตนเองเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการได้รับแรงบันดาลใจจากการศึกษาแนวคิด รูปแบบ หรือหลักปรัชญาของศิลปินที่มีผลงานซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการสร้างสรรค์ การได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปินกรณีศึกษาช่วยให้ผู้ศึกษาได้พัฒนาความคิด การตีความ และสามารถถ่ายทอดแนวคิดเหล่านั้นออกมาเป็นผลงานศิลปะที่มีความชัดเจนและสมบูรณ์

การวิเคราะห์และทำความเข้าใจถึงที่มา แนวคิด และกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินกรณีศึกษาจึงเป็นขั้นตอนสำคัญในกระบวนการวิจัย โดยการศึกษานี้มุ่งเน้นถึงการใช้ภาษาทางทัศนศิลป์ การสื่อความหมายของสัญลักษณ์ การตีความนัยยะต่าง ๆ รวมถึงหลักปรัชญาที่ศิลปินได้ถ่ายทอดผ่านผลงาน สิ่งเหล่านี้ช่วยให้ผู้ศึกษาสามารถขยายขอบเขตการตีความออกไปในมุมมองที่หลากหลายและสร้างสรรค์ผลงานที่ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

การศึกษานี้แบ่งออกเป็น 2 หัวข้อหลัก ซึ่งเกี่ยวข้องกับการศึกษาผลงานของศิลปินที่สะท้อนแนวคิดเรื่อง “สวรรค์” และการใช้ศิลปะดิจิทัลในการนำเสนอแนวคิดทางจิตวิญญาณ

1) การศึกษาแนวคิดเรื่อง “สัญลักษณ์ของสวรรค์ผ่านมุมมองศิลปะตะวันตกและตะวันออก” ผ่านผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินหลายท่านสามารถทำให้เราเข้าใจมิติที่หลากหลายและลึกซึ้งขึ้นเกี่ยวกับแนวคิดนี้ โดยเฉพาะจากผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียง ได้แก่

- เฮียโรนิมัส บอช (Hieronymus Bosch)
- รากิบ ชอว์ (Raqib Shaw)
- ทาคาชิ มูราคามิ (Takashi Murakami)

2) ศึกษาศิลปะดิจิทัลร่วมสมัยผ่านผลงานของกลุ่มศิลปิน TeamLab ที่นำเสนอแนวคิดการเชื่อมโยงระหว่างธรรมชาติ มนุษย์ และเทคโนโลยี รวมถึงการตีความแนวคิดเรื่องจิตวิญญาณในรูปแบบใหม่ โดยเฉพาะการสะท้อนความเชื่อในศาสนาซินโต ซึ่งเน้นความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ผ่านการสร้างสรรค์งานศิลปะดิจิทัล

2.1 สัญลักษณ์ของสวรรค์ผ่านมุมมองศิลปะตะวันตกและตะวันออก

ศิลปะสามารถทำหน้าที่เป็นกระจกเงาที่สะท้อนความเชื่อ ความคิด และวัฒนธรรมของสังคม ในแต่ละยุคสมัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งที่ทำให้ผลงานศิลปะมีความโดดเด่นคือความสามารถในการ ตั้งคำถามและนำเสนอประเด็นที่ลึกซึ้งผ่านการใช้สัญลักษณ์ รูปทรง สี สัน และองค์ประกอบต่าง ๆ ใน งานศิลปะ คำถามสำคัญที่เกิดขึ้นคือ ศิลปะสามารถสื่อสารแนวคิดที่ซับซ้อนเกี่ยวกับสวรรค์และ การหลุดพ้นจากความทุกข์ได้อย่างไร และศิลปินจากยุคสมัยและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันใช้วิธีการใด ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของพวกเขา

แนวคิดเรื่องสวรรค์เป็นหนึ่งในหัวข้อที่มีการตีความและนำเสนอในศิลปะมาตั้งแต่ยุคโบราณ จนถึงปัจจุบัน ในยุคโบราณ สวรรค์มักถูกพรรณนาเป็นสถานที่ ที่มีพระเจ้าหรือเทพเจ้าอยู่ และเป็น ที่มาของความสงบสุขและความอุดมสมบูรณ์ ขณะที่ในยุคกลาง สวรรค์ถูกพิจารณาเป็นจุดหมาย ปลายทางที่ต้องการสำหรับวิญญาณที่ผ่านการไถ่บาปและทำความดี ในยุคสมัยใหม่และร่วมสมัย แนวคิดเรื่องสวรรค์ได้รับการตีความใหม่ ๆ ที่สะท้อนถึงความซับซ้อนของสังคมและวัฒนธรรมที่ เปลี่ยนแปลงไป ศิลปินยุคนี้มักเน้นถึงความสัมพันธ์ระหว่างสวรรค์กับกิเลส ซึ่งเป็นความปรารถนาและ ความต้องการที่ไม่สิ้นสุดของมนุษย์

ผลงานของศิลปิน 3 ท่านที่มีความน่าสนใจในการตีความแนวคิดเรื่องสวรรค์และกิเลส ได้แก่ เฮียโรนิมัส บอช กับผลงาน Garden of Earthly Delights ซึ่งแสดงถึงภาพของสวรรค์และนรกใน ลักษณะที่สะท้อนถึงความบาปและการลงโทษในศาสนาคริสต์ ราทิบ ซอว์ กับผลงาน Paradise Lost ที่นำเสนอมุมมองการสูญเสียสวรรค์ผ่านสุนทรียศาสตร์แบบผสมผสานวัฒนธรรมตะวันตกและ ตะวันออก และ ทาคาชิ มูราคามิ กับผลงาน The 500 Arhats ที่แสดงถึงการฟื้นคืนและการเยียวยา ผ่านสัญลักษณ์ทางศาสนาพุทธ ศิลปินทั้งสามนี้แสดงถึงวิธีที่แตกต่างกันในการตีความแนวคิดเกี่ยวกับ สวรรค์ กิเลส และการหลุดพ้นจากทุกข์

เฮียโรนิมัส บอช กับผลงาน Garden of Earthly Delights แสดงถึงสวรรค์และนรกผ่าน ภาพวาดที่เต็มไปด้วยสัญลักษณ์ทางศาสนาคริสต์และการพรรณนาความบาปและการลงโทษใน รูปแบบที่เหนือจริง ผลงานนี้สะท้อนถึงความกังวลและการพิจารณาในเรื่องของบาปและความหลุดพ้น ที่อยู่ในใจมนุษย์ ขณะเดียวกันก็แสดงให้เห็นถึงกิเลสและความปรารถนาที่นำไปสู่ความเสื่อมเสียและ การลงโทษในนรก

ราทิบ ซอว์ กับผลงาน Paradise Lost นำเรื่องราวคลาสสิกจากบทกวีของ John Milton มา ตีความใหม่ในลักษณะที่ผสมผสานวัฒนธรรมอินเดียและตะวันตก Shaw ใช้สีสันสดใสและ รายละเอียดที่ซับซ้อนเพื่อแสดงถึงการสูญเสียและความเปราะบางของสวรรค์ ผลงานของเขาสะท้อน ถึงกิเลสที่นำไปสู่การสูญเสียสวรรค์และการล่มสลายของมนุษย์ ผลงานนี้เน้นถึงความเปราะบางของ สวรรค์ที่ถูกทำลายลงด้วยกิเลสและความปรารถนาที่ไม่รู้จักจบ

ทาคาชิ มุราคามิ กับผลงาน The 500 Arhats ใช้ภาพของพระอรหันต์ 500 องค์เพื่อสะท้อนถึงการฟื้นคืนความหวังและการเยียวยาความทุกข์ทรมานของมนุษย์ ภาพวาดของ Murakami ใช้เทคนิคการวาดภาพแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่นผสมผสานกับการ์ตูนมังงะ เพื่อสร้างความรู้สึกรักมีชีวิตชีวาและความหวัง ผลงานนี้แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการหลุดพ้นจากกิเลสและการบรรลุสภาวะนิพพาน ซึ่งเป็นการหลุดพ้นจากความทุกข์ในที่สุด

ศิลปินทั้งสามท่านนี้ใช้วิธีการและแนวคิดที่แตกต่างกันในการสื่อสารเรื่องราวและแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์และกิเลส ทำให้เราสามารถเห็นความหลากหลายและความสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันไปในงานศิลปะ แต่ละผลงานนำเสนอการตีความที่หลากหลายเกี่ยวกับการหลุดพ้นจากกิเลสและการบรรลุสภาวะที่สูงที่สุด ซึ่งสะท้อนถึงความหลากหลายในความคิดและวิสัยทัศน์ของศิลปินในยุคและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

ในหัวข้อการวิเคราะห์ผลงานศิลปินมีเป้าหมายเพื่อทำความเข้าใจการสร้างสรรคผลงานที่สะท้อนถึงสวรรค์ การพิจารณาองค์ประกอบขององค์ประกอบ รูปแบบ เทคนิค และหัวข้อ ทำให้สามารถเข้าใจข้อความที่ศิลปินพยายามสื่อและผลกระทบที่ผลงานมีต่อผู้ชม ศิลปินที่นำมาวิเคราะห์ประกอบไปด้วยศิลปินทั้งหมด 3 คน ได้แก่

2.1.1 เฮียโรนิมัส บอช (Hieronymus Bosch เกิดในปี ค.ศ. 1450 - 1516)

เฮียโรนิมัส บอช เป็นจิตรกรชาวดัตช์ที่มีชีวิตอยู่ในช่วงปลายศตวรรษที่ 15 ถึงต้นศตวรรษที่ 16 บอชเกิดที่เมืองฮาร์โทเกนบอสช์ (s'-Hertogenbosch) ในประเทศเนเธอร์แลนด์ ประมาณปี 1450 เขาได้รับการยกย่องอย่างสูงในช่วงชีวิตของเขา เนื่องจากเขาเป็นสมาชิกของครอบครัวจิตรกรที่มาจากเมืองอาเคิน เขาจึงมักถูกเรียกว่า Hieronymus van Aken มีข้อสันนิษฐานว่าเขาเซ็นชื่อในผลงานของเขาว่า “Jheronymus Bosch” (Rowlands, 1975: 3) เขาเป็นหนึ่งในศิลปินที่มีจินตนาการและสร้างสรรค์มากที่สุดในยุคนั้น เขาสร้างผลงานที่เหนือจริง แฟนตาซี ภาพวาดของบอชเป็นภาพสะท้อนของความเชื่อทางศาสนาแฝงด้วยความคิดที่ลึกซึ้ง พ่อของเขาคือจิตรกรและครอบครัวของเขาร่ำรวยและมีอิทธิพล บอชได้รับการศึกษาในโรงเรียนคาทอลิก และต่อมาได้เป็นปรมาจารย์ในสมาคมจิตรกรในบ้านเกิดของเขาในปี ค.ศ. 1480

รูปแบบศิลปะของบอชได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะยุคกอทิกและยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา ภาพวาดของเขามักจะผสมผสานระหว่างหัวข้อทางศาสนา เช่น ชีวิตของพระเยซูคริสต์ และสิ่งมีชีวิตที่น่าอัศจรรย์ เช่น ปีศาจและสัตว์ประหลาด ผลงานจิตรกรรมของเขามีการแสดงออกอย่างรุนแรงของจินตนาการ ความฝัน และการเชื่อมต่อกับจิตไร้สำนึกอย่างอิสระ

ภาพวาดของบอชมักจะสะท้อนความกังวลของมนุษยชาติเกี่ยวกับการลงโทษที่พวกเขาอาจเผชิญในวันพิพากษา เขารู้สึกถึงภาพของบาปและความเลวทรามที่อยู่ลึกเข้าไปในหัวใจของมนุษย์

และถ่ายทอดประเด็นเหล่านี้ผ่านภาพที่เพ้อฝัน เมื่อเราผ่านเข้าไปสู่โลกแห่งจินตนาการของเขา เราก็จะเห็นเหล่ามนุษย์และสิ่งมีชีวิตที่แปลกประหลาดมากมาย ผลงานศิลปะของเขานำเสนอโลกที่ความดีและความชั่วปะทะกัน โลกที่ความกลัวและความวิตกกังวลที่ลึกที่สุดของมนุษยชาติถูกนำมาอยู่แถวหน้า

บอชเสียชีวิตในปี ค.ศ. 1516 โดยทิ้งมรดกแห่งภาพวาดแห่งจินตนาการไว้เบื้องหลัง ในช่วงชีวิตของเขาไม่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง แต่ผลงานของเขาได้กลายเป็นหนึ่งในผลงานที่มีชื่อเสียงและเป็นທີ່เคารพนับถือมากที่สุดในประวัติศาสตร์ศิลปะ ทุกวันนี้ ภาพวาดของบอชยังคงสร้างแรงบันดาลใจให้กับศิลปิน นักเขียน และนักดนตรี ผู้ซึ่งค้นพบแรงบันดาลใจในจินตนาการอันน่าอัศจรรย์และเหนือจริงของเขา

Garden of Earthly Delights



รูปภาพที่ 1 ภาพ Garden of Earthly Delights ของ Hieronymus Bosch

เทคนิคสีน้ำมัน ขนาด 220 x 389 ซม. สร้างเมื่อ: ค.ศ. 1503 - 1515

ที่มา: Alexxa Gotthardt, 2019, *Decoding Bosch's Wild, Whimsical "Garden of Earthly Delights"*, Artsy, Available from <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-decoding-boschs-wild-whimsical-garden-earthly-delights>

Garden of Earthly Delights เป็นหนึ่งในผลงานศิลปะที่โดดเด่นและลึกซึ้งที่สุดจากยุคกลางตอนปลาย สร้างขึ้นโดยเฮียโรนิมัส บอช หนึ่งในจิตรกรที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในยุคต้นของเนเธอร์แลนด์

ภาพอันมีค่านี้ได้สร้างความประทับใจให้กับผู้รักศิลปะและนักประวัติศาสตร์ศิลป์มานานหลายศตวรรษ “Garden of Earthly Delights” เป็นภาพเขียนสามบาน (triptych) ที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยบอช ในช่วงปลายศตวรรษที่ 15 ผลงานนี้ประกอบด้วยแผงกลางขนาดใหญ่และแผงด้านข้างสองแผงที่สามารถปิดเข้าหากันได้ เมื่องานถูกปิด แผงด้านนอกจะเผยให้เห็นภาพวาดที่ใช้เฉดสีเทา (grisaille) ซึ่งแสดงถึงโลกในช่วงเวลาที่พระเจ้าสร้าง เมื่อเปิดออก ภาพด้านในจะเผยให้เห็นฉากที่เต็มไปด้วยสีสันและรายละเอียด แผงกลางของภาพมีขนาดประมาณ 220 เซนติเมตร x 195 เซนติเมตร ส่วนแผงด้านข้างแต่ละแผงมีขนาดประมาณ 220 เซนติเมตร x 97 เซนติเมตร ผลงาน Garden of Earthly Delights อันมีค่าประกอบด้วยสามส่วน ซึ่งแต่ละส่วนแสดงถึงฉากที่แตกต่างกัน

แผงกลางแสดงภาพของสวนที่เต็มไปด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ที่แสดงถึงความสุขทางโลกและการลุ่มหลงในความบันเทิง ภาพนี้มีความซับซ้อนและเต็มไปด้วยรายละเอียดที่หลากหลาย รวมถึงมนุษย์ที่พิชพันธุ์ และสัตว์ที่มีรูปร่างแปลกตา บางส่วนของภาพแสดงถึงการกระทำที่เปรียบเสมือนการละเล่นทางโลก เช่น การร้องรำทำเพลงและการล่องลอย ภาพนี้แสดงถึงความหลงระเห็จในกิเลสและการใช้ชีวิตอย่างไม่มีข้อจำกัด การใช้สีเขียว ชมพูและฟ้าเป็นหลัก ภาพฉากตรงกลางที่เป็นฉากสำคัญของเรื่องนี้เป็นการต่อยอดเรื่องราวจากปฐมบาปของมนุษย์ที่เกิดจาก Adam และ Eve ในภาพทางซ้าย ในฉากนี้ สวนที่อุดมงามทั้งภาพกลับเต็มไปด้วยสัญญาณแห่งบาป ตัณหา และราคะ

แผงด้านซ้ายของภาพแสดงถึง Garden of Eden หรือสวนเอเดน ซึ่งเป็นตัวแทนของสวรรค์ในพระคัมภีร์ไบเบิล ที่ซึ่งมีภาพของพระเจ้า รวมถึงอาดัมและเอวาอยู่ในสถานะของความไร้เดียงสาและความสุข ซึ่งแสดงถึงช่วงเวลาก่อนที่มนุษย์จะถูกล่อลวงให้ทำบาปโดยงู บรρυกาศในแผงนี้มีความสงบและบริสุทธิ์ แสดงถึงความสมบูรณ์แบบและเป็นอุดมคติของสวรรค์ที่ยังไม่มีบาปเข้ามาเกี่ยวข้อง

แผงด้านขวาแสดงภาพการพิพากษาครั้งสุดท้ายพร้อมภาพคนที่ถูกโยนลงนรกซึ่งเป็นผลลัพธ์ของการกระทำบาป และผู้ที่รับการช่วยให้รอดเข้าสู่สวรรค์ ส่วนกลางภาพนี้เต็มไปด้วยฉากของความทุกข์ทรมาน การลงโทษ และการสังเวชน่ากลัว และซับซ้อนที่มีการถกเถียงกันมากที่สุด แผงกลางซึ่งมีขนาดใหญ่ที่สุดแสดงภาพทิวทัศน์อันน่าพิศวงที่เต็มไปด้วย สัตว์ประหลาด วัตถุประหลาด และฉากที่แปลกประหลาดทุกรูปแบบ เบื้องหน้าเราเห็นหุ่นเปลือยกลุ่มหนึ่งทำกิจกรรมต่าง ๆ ตั้งแต่กินผลไม้เล่นดนตรี ไปจนถึงทำกิจกรรมทางเพศ นอกเหนือจากนั้น ทิวทัศน์ยังเต็มไปด้วยสิ่งก่อสร้างแปลก ๆ รวมถึงวัตถุรูปทรงไซ่ขนาดใหญ่ที่ดูเหมือนจะเป็นอาคาร และสัตว์มหัศจรรย์ต่าง ๆ เช่น นกยักษ์และแมลง ในฉากหลังเราเห็นเมืองที่อยู่ห่างไกลและน้ำตกที่ดูเหมือนไหลลงสู่พื้นโลก บรρυกาศในแผงนี้มีความมืดมนและเต็มไปด้วยความสิ้นหวัง สีที่ใช้ในแผงนี้มีความเข้มข้นและหนักแน่นกว่าแผงอื่น ๆ สื่อถึงความรุนแรงและการลงโทษที่รอคอยผู้ที่หลงระเห็จในกิเลส



รูปภาพที่ 2 ส่วนกลางของภาพ Garden of Earthly Delights ของ Hieronymus Bosch

ที่มา: Wikipedia, 2023, *Garden of Earthly Delights*, Available from https://en.wikipedia.org/wiki/The_Garden_of_Earthly_Delights

ในภาพนี้เต็มไปด้วยรายละเอียดซับซ้อนของสิ่งมีชีวิตและสิ่งมหัศจรรย์ต่าง ๆ ที่กำลังดำเนินกิจกรรมอย่างหลากหลาย ซึ่งทุกตัวละครในภาพดูเหมือนไม่ได้สนใจในสภาพเปลือยเปล่าของตัวเองเลย สิ่งที่น่าสนใจคือความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมเหล่านี้กับการแสดงออกถึงบาป โดยเฉพาะอย่างยิ่งความปรารถนาและบาปทางเพศที่ปรากฏอย่างชัดเจน กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจทางผัสสะ เช่น การกิน การดื่ม หรือการสัมผัส ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์เพื่อสะท้อนความหลงใหลในโลกีย์ ตัวอย่างเช่น กลุ่มหญิงสาวเปลือยกายที่อยู่บริเวณกึ่งกลางของภาพ ซึ่งหญิงสาวคนหนึ่งมีผลเชอร์รี่อยู่บนศีรษะของเธอ ซึ่งเป็นการสื่อถึงความเย่อหยิ่งและความทะนงตัว ด้านข้างของเธอมีชายคนหนึ่งที่กำลังดื่มน้ำด้วยท่าทางกระหายแสดงถึงความตะกละ ในขณะที่ด้านหลังกลุ่มของพวกเขามีภาพของมนุษย์ที่อยู่ในเปลือกหอยแมลงภู่นาฬิกา ซึ่งหอยในที่นี้ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ทางเพศ สะท้อนถึงกิเลสและความปรารถนาอันดิบเถื่อนของมนุษย์ ที่บอชพยายามจะสื่อผ่านภาพรวมของโลกที่เต็มไปด้วยบาปและความลุ่มหลง



รูปภาพที่ 3 รายละเอียดผลงานที่อยู่ในส่วนกลางของภาพ Garden of Earthly Delights
ที่มา: Wikipedia, 2023, *Garden of Earthly Delights*, Available from https://en.wikipedia.org/wiki/The_Garden_of_Earthly_Delights

เมื่อวิเคราะห์รายละเอียดของภาพแล้ว จะเห็นได้ว่าทุกที่ได้แฝงไปด้วยรายละเอียดที่ซับซ้อนและสัญลักษณ์ที่ซ่อนอยู่ เซอร์รี่เป็นจุดเด่นที่แฝงกลางของภาพ ผลไม้มักเกี่ยวข้องกับตัณหาและการล่อลวง เพราะมันทั้งหอมหวานและถูกห้าม เซอร์รี่ในภาพวาดมีขนาดใหญ่โตและปรากฏเป็นกลุ่มซึ่งบ่งบอกว่า เป็นสัญลักษณ์ของความตะกละและส่วนเกิน ผู้คนในภาพแสดงการบริโภคหรือเล่นกับเซอร์รี่ ซึ่งเน้นย้ำถึงบาปของพวกเขาและแสดงให้เห็นว่าพวกเขากำลังตีความกับความสุขทางโลก

สิ่งมีชีวิตมหัศจรรย์ในงานศิลปะของบอชมีพื้นฐานมาจากสัตว์ นก และแมลงที่มีอยู่จริง ซึ่งปรากฏบ่อยในผลงานสร้างสรรค์ที่ผ่านจินตนาการของเขา ตัวอย่างเช่น นกฮูกที่ปรากฏในผลงานของเขามีอย่างน้อย 20 ตัว พวกมันเสมือนเป็นผู้เฝ้าดูความบันเทิงที่ชั่วร้ายหรือเหตุการณ์ที่น่าสงสัย (Ormiston, 2016) นกฮูกมักเกี่ยวข้องกับความชั่วร้ายและความมืด และการล่อลวง นกเหล่านี้มักเกาะอยู่บนกิ่งไม้หรือลอยอยู่บนท้องฟ้า และการปรากฏตัวของพวกมันบ่งบอกว่ากำลังจะมีสิ่งเลวร้ายเกิดขึ้น ธรรมชาติที่ออกหากินเวลากลางคืนของนกฮูกและความสามารถในการมองเห็นในที่มืดยังเป็น

สัญลักษณ์ของความรู้และความลับที่ซ่อนอยู่อีกด้วย ในบริบทของภาพวาด นักสูกเป็นตัวแทนของความบาปและการล่อลวงที่แฝงตัวอยู่ในเงามืด (Ferguson, 2013)

ร่างผู้หญิงในภาพวาดถูกพรรณนาว่าเป็นวัตถุทางเพศ มักจะอยู่ในสภาพเปลื้องผ้าและมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ไร้อารมณ ผู้หญิงเหล่านี้เป็นตัวแทนของตัณหาและการล่อลวง และการปรากฏตัวของพวกเธอในภาพวาดเน้นย้ำถึงบาปของบุคคลในภาพ ผู้หญิงมักจะแสดงคู่กับเซอรัรี ซึ่งเชื่อมโยงกับแนวคิดเรื่องความตะกละและส่วนเกิน

โดยสรุป เซอรัรี นักสูก และผู้หญิงใน “Garden of Earthly Delights” ของเฮียโรนิมัส บอช ช่วยเสริมแนวคิดเรื่องบาปและการล่อลวง เซอรัรีขนาดใหญ่แสดงถึงความหอมหวาน เย้ายวน ของตัณหา ความตะกละตะกลามซึ่งมากเกินไป ในขณะที่นักสูกเป็นสัญลักษณ์ของความรู้และความลับที่ซ่อนอยู่ และการล่อลวงที่แฝงตัวอยู่ในเงามืด ร่างผู้หญิงในภาพวาดเป็นตัวแทนของตัณหาและการล่อลวง โดยเน้นลักษณะของบาป

สถานที่ที่พบสวรรค์และนรกใน “สวน” นี้ดูเหมือนจะชัดเจนสำหรับผู้ชมในยุคแรก ๆ ในแง่ด้านข้าง แต่แล้วคำถามก็เกิดขึ้นว่าภาพตรงกลางนั้นเป็นการบรรยายถึงความสุขหรือการเสื่อมโทรม แม้ว่าคำตอบจะเป็นอย่างไร ภาพนี้ยังคงไม่สามารถจำกัดได้และยังคงส่องประกายและแตกต่างอยู่เสมอ (Linfert, 2003) การถ่ายทอดเรื่องราวโดยใช้รูปทรงที่แปลกประหลาดน่าสนใจซึ่งสร้างสรรค์ขึ้นจากจินตนาการ และการใช้สัญลักษณ์ที่ซ่อนอยู่ในภาพวาดทางศาสนาของ Bosch อาจดูเป็นแง่ร้ายแต่ให้มุมมองที่ไม่เหมือนใครเกี่ยวกับสภาพของมนุษย์ ด้วยการเน้นข้อบกพร่องและจุดอ่อนของมนุษยชาติ ผลงานของ Bosch ส่งเสริมการไตร่ตรองและการพิจารณา เหมือนคอยย้ำเตือนว่า แม้เราอาจพยายามเพื่อความสมบูรณ์แบบ แต่ท้ายที่สุดแล้วเราก็เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีข้อบกพร่องซึ่งต้องแสวงหาการไถ่บาป ภาพวาดของบอชมีความแตกต่างอย่างสิ้นเชิงกับรูปร่างมนุษย์ในอุดมคติที่แสดงไว้ในศิลปะยุคเรอเนสซองส์ และกลับนำเสนอแง่มุมที่มีดมนของมนุษยชาติ

การจัดองค์ประกอบที่ซับซ้อน และมีลักษณะกระจายทั้งภาพ แต่ละที่มีเรื่องราวและแนวคิดที่น่าสนใจ ผ่านการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น นักสูก เซอรัรี ตัวละครที่ปรากฏใน Garden of Earthly Delights นั้นมีรูปแบบเฉพาะตัวและพิสดารอย่างมาก ร่างเปลือยจะยาวและบิดเบี้ยว มีแขนขาที่เกินจริงและใบหน้าที่แปลกประหลาด สิ่งมีชีวิตในภูมิประเทศนั้นมีความมหัศจรรย์ โดยบางตัวดูเหมือนเป็นลูกผสมของสัตว์หรือพืชชนิดต่าง ๆ ในแง่ด้านซ้าย อัดัมและอีฟได้รับการพรรณนาว่าเป็นบุคคลในอุดมคติ มีผิวที่เนียนเรียบไม่มีตำหนิและท่าทางที่สง่างาม ในแง่ด้านขวา ผู้ถูกสาปจะถูกพรรณนาว่าบิดเบี้ยวด้วยความเจ็บปวดและความสิ้นหวัง ลักษณะรูปทรงที่ผิดปกติ เพื่อสื่อถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งแนวคิดที่กล่าวมา รูปทรงที่บิดเบี้ยวและผิดปกติ การสื่อถึงสัญลักษณ์ในผลงานของเฮียโรนิมัส บอช ล้วนเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย

2.1.2 ราภิบ ชอว์ (Raqib Shaw เกิดในปี ค.ศ. 1974)

ราภิบ ชอว์ เป็นศิลปินที่เกิดในอินเดียซึ่งได้รับการยกย่องอย่างกว้างขวางว่าเป็นหนึ่งในศิลปินที่มีพรสวรรค์และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มากที่สุดในรุ่นของเขา ชอว์เกิดปี 1974 ที่เมืองกัลกัตตา ประเทศอินเดีย ปัจจุบันอาศัยและทำงานที่ลอนดอน สหราชอาณาจักร เขาเติบโตในครอบครัวของศิลปินและช่างฝีมือ และตั้งแต่อายุยังน้อย เขาก็ได้แสดงพรสวรรค์ด้านศิลปะโดยธรรมชาติ เขาศึกษาต่อด้านจิตรศิลป์ที่ Royal College of Art ในลอนดอน ซึ่งเขาได้พัฒนารูปแบบและวิสัยทัศน์อันเป็นเอกลักษณ์ของเขา และได้รับการยอมรับอย่างรวดเร็วจากภาพวาดที่มีจินตนาการและมีรายละเอียดสูงของเขา

ในช่วงหลายปีนับตั้งแต่สำเร็จการศึกษา ชอว์ได้สร้างชื่อเสียงให้กับตัวเองในฐานะหนึ่งในศิลปินที่เป็นที่ต้องการตัวมากที่สุดในโลก โดยผลงานของเขาได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางและเสียงวิพากษ์วิจารณ์ เขามีชื่อเสียงเป็นพิเศษจากภาพวาดขนาดใหญ่ที่มีรายละเอียดสูงซึ่งผสมผสานองค์ประกอบของศิลปะอินเดียแบบดั้งเดิมเข้ากับลวดลายและรูปแบบร่วมสมัย ผลงานของเขาโดดเด่นด้วยรูปแบบที่ซับซ้อนและสีที่สดใส ซึ่งมักได้รับแรงบันดาลใจจากพืชและสัตว์ในแคชเมียร์

เฮียโรนิมัส บอช ดูเหมือนจะเป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพสีสดใสและเต็มไปด้วยชีวิตชีวาของชอว์ลวดลายต่าง ๆ ผสมผสานอิทธิพลจากตะวันตกเข้ากับแบบแผนจากวัฒนธรรมตะวันออก ลวดลายของพรหมและเครื่องประดับที่ครอบครัวของชอว์ได้ค้าขายมีอิทธิพลต่อสไตล์การวาดภาพของเขา แต่เรายังสามารถเห็นอิทธิพลของภาพพิมพ์ดอกไม้ของ Hokusai ผลงานของปรมาจารย์ยุคเก่าหรือการศึกษาพืชและสัตว์ในเชิงวิทยาศาสตร์จากศตวรรษที่ 17 ได้อีกด้วย (Grosenick, 2005)

ภาพวาดที่มีความซับซ้อนอย่างยิ่งของราภิบ ชอว์ ใช้การผสมผสานความงามแบบดั้งเดิมจากแหล่งที่มาต่าง ๆ รวมถึงภาพพิมพ์ไม้ญี่ปุ่น ภาพของฮินดู และงานหัตถกรรมอินเดียที่ประดิษฐ์ขึ้นอย่างซับซ้อนบนพื้นผิวที่เปล่งประกาย โดยใช้วัสดุต่าง ๆ เช่น สีโลหะของรถยนต์ สีทองกระจก สแตนกลาส และกากเพชร ลักษณะที่ดูคล้ายอัญมณีของภาพวาดดึงดูดให้ผู้ชมเข้ามาใกล้เพื่อเผชิญกับความหรรษาที่ผสมผสานระหว่างความงามและความแปลกประหลาด ซึ่งความสุขทางเพศอาจกลายเป็นการล่องละเมิดได้ทุกเมื่อ ผลงานเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการตั้งคำถามเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับความต้องการความหรรษาในขณะที่ความงามและความแห้งแล้งผสมผสานกับนิทานศีลธรรมยุคกลางและยุคเรอเนซองส์ที่เต็มไปด้วยคำวิพากษ์ของเขา (Holzwarth, 2009)

ภาพวาดของชอว์มักจะบรรยายถึงภูมิประเทศและสิ่งมีชีวิตที่น่าอัศจรรย์ และเต็มไปด้วยความหมายเชิงสัญลักษณ์และการอ้างอิงถึงตำนานฮินดู วรรณกรรมคลาสสิก และโลกธรรมชาติ เขาได้รับอิทธิพลที่หลากหลาย ตั้งแต่ศิลปะพื้นบ้านดั้งเดิมของอินเดียไปจนถึงยุคเรอเนซองส์และยุคบาโรก และงานของเขามักจะทำนายแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับความงามและการเป็นตัวแทน ภาพวาด

ของเขามีรายละเอียดและพื้นผิวมากมาย และมักมีขนาดหลายเมตร จึงเหมาะสำหรับการจัดนิทรรศการและการติดตั้งขนาดใหญ่

ตลอดเส้นทางอาชีพของเขา ซอว์มีผลงานแสดงเดี่ยวมากมายทั่วโลก รวมถึงในลอนดอน นิวยอร์ก และฮ่องกง เขายังได้รับเชิญเข้าร่วมนิทรรศการกลุ่มใหญ่ ๆ และผลงานของเขาสามารถพบได้ในคอลเล็กชันส่วนตัวและสาธารณะที่โดดเด่นหลายแห่ง รวมถึง Saatchi Gallery ในลอนดอนและ The Metropolitan Museum of Art ในนิวยอร์ก

Paradise Lost

ผลงานชุด Paradise Lost ของ Raqib Shaw ได้รับแรงบันดาลใจจากบทกวีมหากาพย์ชื่อเดียวกันของ John Milton ซึ่งตีพิมพ์ในปี 1667 บทกวีนี้บอกเล่าเรื่องราวของการล่มสลายของมนุษย์และการขับไล่อัดัมและอีฟออกจากสวนเอเดน ภาพวาดของซอว์นำเรื่องราวคลาสสิกนี้มาตีความใหม่ในแบบของเขาเอง สร้างการเล่าเรื่องด้วยภาพที่ทั้งแฟนตาซีและมีดราม่า ผลงานของเขาได้รับอิทธิพลจากการอ้างอิงทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่หลากหลาย รวมถึงศิลปะอิสลาม ภาพวาดยุคเรอเนซองส์ และภาพวาดขนาดเล็ก (Indian Miniature Painting) ของอินเดีย ซอว์ผสมผสานองค์ประกอบจากประเพณีต่าง ๆ เหล่านี้เพื่อสร้างโลกที่น่าอัศจรรย์ซึ่งเต็มไปด้วยสัตว์หายาก สัตว์มหัศจรรย์ และภูมิประเทศที่เขียวขจี

ภาพวาดในชุด 'Paradise Lost' เป็นงานขนาดใหญ่ พวกมันโดดเด่นด้วยสีสดใสที่สุดใส มีชีวิตชีวา รายละเอียดที่ซับซ้อน และการพรรณนาสัตว์ในตำนาน ทิวทัศน์ และตัวละครจากบทกวีในจินตนาการผลงานในชุดนี้สำรวจประเด็นต่าง ๆ รวมถึงการสูญเสียความบริสุทธิ์ การล่องลอย และความเป็นสองขั้วในธรรมชาติของมนุษย์ ภาพวาดแสดงฉากต่าง ๆ จากบทกวี เช่น การขับไล่ออกจากสวนเอเดน การล่องลอยของอีฟโดยงู และการต่อสู้ระหว่างเทพทูตและปีศาจ ภาพวาดไม่ได้เป็นเพียงการแสดงภาพของบทกวีเท่านั้น แต่ยังสำรวจสภาวะทางจิตใจและอารมณ์ของตัวละครด้วย



รูปภาพที่ 4 ภาพนิทรรศการ Paradise Lost ของ Raqib Shaw

ที่มา: White Cube Mason's Yard, 2011, *Raqib Shaw Paradise Lost*, Available from https://whitecube.com/exhibitions/exhibition/raqib_shaw_masons_yard_2011

ซอร์วีจัดแสดงภาพวาดชุด 'Paradise Lost' ตามเวลา สภาพอากาศ และฤดูกาลที่กำหนด ด้านหนึ่งของแกลเลอรี มีภาพวาด 3 ภาพเป็นภาพทิวทัศน์ภูเขานในฤดูหนาวที่สว่างไสวด้วยแสงจากพระจันทร์เต็มดวง ส่วนอีกผนังด้านตรงข้ามเป็นภาพดอกไม้ในฤดูใบไม้ผลิที่ผลิบานเมื่อดวงอาทิตย์ลับขอบฟ้า ภาพวาดเหล่านี้ถูกสะท้อนออกมาในรูปแบบของภาพวาดรูปแปดเหลี่ยมสองภาพที่วางอยู่ด้านใดด้านหนึ่งของภาพพาโนรามา แต่ละภาพแสดงถึงตัวละครที่โดดเดี่ยวหรือครุ่นคิดที่พยายามทำสิ่งที่เป็นไปได้ คนหนึ่งรออย่างตั้งใจเพื่อให้แสงจันทร์ส่องลง ขณะที่อีกคนหนึ่งแกว่งต้นไม้เพื่อจับดอกไม้ที่ร่วงหล่น ท่ามกลางนางแอ่นที่บินวนไปมา



รูปภาพที่ 5 ผลงานจิตรกรรมในนิทรรศการ Paradise Lost ของ Raqib Shaw, 2001-11

เทคนิค Oil, acrylic, glitter, enamel and rhinestones on birch wood ขนาด 300 x 900 cm.
ที่มา: Ajapa Sharma, 2016, *Raqib Shaw and the Nostalgia for Paradise*, Mithila Review,
Available from https://mithilareview.com/sharma_shaw_04_16

จุดสุดยอดของภาพนี้คือบทแรกของไตรภาค 'Paradise Lost' (2011) ซึ่งเป็นภาพวาดที่ใหญ่ที่สุดของซอร์ว มีขนาดถึง 300 x 900 เซนติเมตร ในที่นี้ ผู้ชมจะเริ่มต้นการเดินทางจากแรงบันดาลใจของร่างหมาป่าที่หอนก่อนพระจันทร์อันขมขื่น ไปจนถึงการสังหารตามธรรมชาติเมื่อรุ่งสาง การพรรณนาถึงการปล่อยนกไนติงเกลตัวเดียวออกจากกรง ซึ่งเป็นนกที่บรรดากวีชื่นชอบและสร้างสรรค์ด้วยบทเพลงที่เกิดขึ้นเอง จากนั้นเมื่อฤดูกาลผ่านไป นกนางแอ่นที่บินมาทางทิศใต้เป็นสัญลักษณ์ของจิตวิญญาณอิสระโดยธรรมชาติและ ความปรารถนาที่จะกลับไปยังแหล่งกำเนิด แนวคิดนี้เป็นหัวใจของสรวงสวรรค์ของซอร์ว (Whitecube, 2023)

ซอร์วเสนอมุมมองใหม่เกี่ยวกับนิทานคลาสสิกผ่านจินตนาการและจินตนาการของเขาสำรวจความซับซ้อนของธรรมชาติมนุษย์และผลของบาป นอกจากนี้ผลงานของซอร์วยังสำรวจแก่นเรื่องและอุปมาอุปไมยที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น ภูมิทัศน์อันเขียวขจีในภาพวาดของเขาชวนให้นึกถึงสวนเอเดน ในขณะที่สิ่งมีชีวิตที่แปลกประหลาดและสัตว์หายากนั้นมาจากตำนานและนิทานพื้นบ้านของอินเดีย องค์ประกอบเหล่านี้ใช้เพื่อแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ เช่น การสูญเสียความบริสุทธิ์ การเสื่อมทรามของสรวงสวรรค์ และการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่ว



รูปภาพที่ 6 ภาพรายละเอียดงานจิตรกรรมในนิทรรศการ Paradise Lost ของ Raqib Shaw
ที่มา: Ajapa Sharma, 2016, *Raqib Shaw and the Nostalgia for Paradise*, Mithila Review,
Available from https://mithilareview.com/sharma_shaw_04_16

จินตนาการของศิลปินที่แสดงออกเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตและทิวทัศน์ในภาพวาดยังช่วยเน้นองค์ประกอบที่น่าอัศจรรย์ของเรื่องราว สิ่งมีชีวิตที่ถูกพรรณนาในลักษณะที่สวยงามและน่าสะพรึงกลัว สะท้อนความคลุมเครือของความดีและความชั่วในบทกวี ผลงานของเขานำไปสู่การสำรวจแนวคิดของสรวงสวรรค์ โลกที่ดูเหมือนสงบสุขถูกค้นด้วยองค์ประกอบของความรุนแรงและการทำลายล้าง สามารถมองได้ว่าเป็นอุปลักษณ์ของสวรรค์และแนวคิดเรื่องการสูญเสียความบริสุทธิ์

การใช้สีและรายละเอียดที่ซับซ้อนของชอว์ทำให้เกิดความลึกและการเคลื่อนไหว เมื่อรวมกับขนาดที่ใหญ่ สิ่งเหล่านี้ได้พาผู้ชมเข้าสู่โลกของภาพวาดและทำให้รู้สึกราวกับว่าได้ดื่มด่ำไปกับฉากที่สวยงาม ความรู้สึกดื่มด่ำนี้ช่วยขบเน้นแนวคิดเรื่องสวรรค์และการสูญเสียความบริสุทธิ์ เนื่องจากผู้ชม

สามารถสัมผัสกับความงามและความสุขของโลกที่ปรากฏในภาพวาด แต่ยังคงรวมถึงความรู้สึกไม่สบายใจและอันตรายที่แฝงตัวอยู่ในนั้น

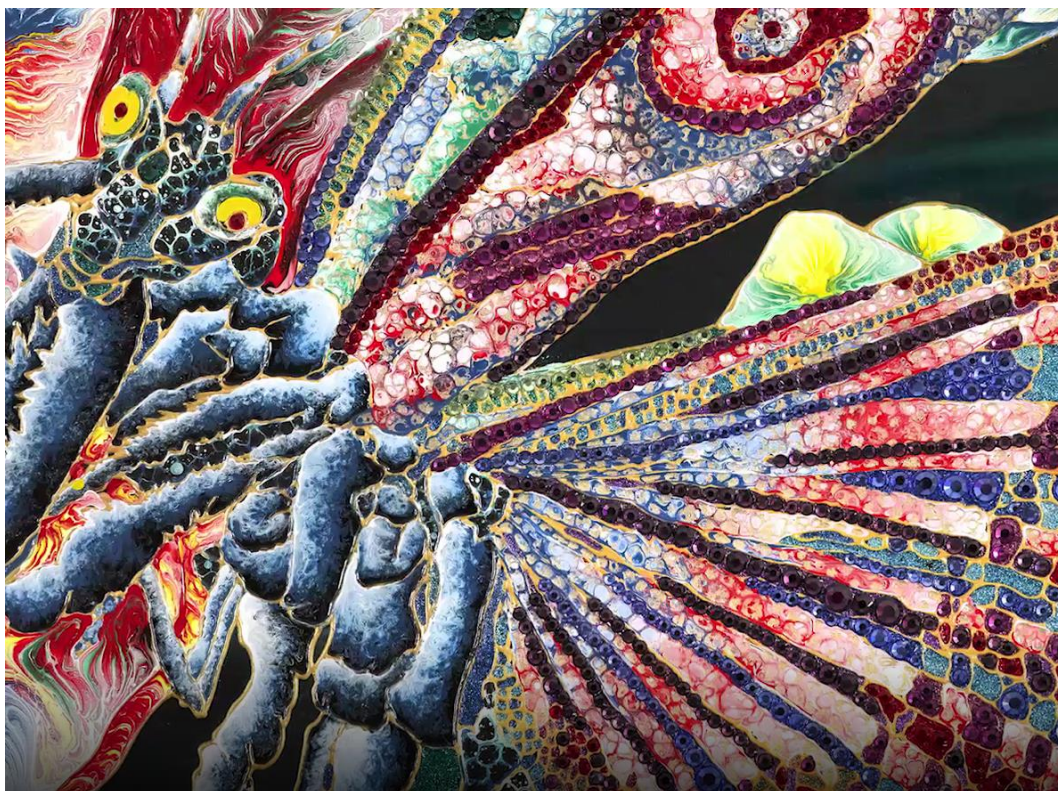
นอกจากแนวความคิด รูปแบบ องค์ประกอบที่น่าสนใจในผลงานของชอว์แล้ว เทคนิคการลงสีของเขามีความโดดเด่นมาก สามารถวิเคราะห์เทคนิคการลงสี โดยแบ่งตามลักษณะต่าง ๆ ได้ดังนี้



รูปภาพที่ 7 ภาพรายละเอียดผลงานของ Raqib Shaw

ที่มา: White Cube Mason's Yard, 2011, *Raqib Shaw Paradise Lost*, Available from https://whitecube.com/exhibitions/exhibition/raqib_shaw_masons_yard_2011

1. เทคนิคการตัดเส้นด้วยสีของรากิบ ชอว์ ถือเป็นลักษณะที่โดดเด่นอย่างมากในผลงานของเขา ทำให้สามารถสร้างงานจิตรกรรมที่มีรายละเอียดสูงและซับซ้อน ซึ่งเต็มไปด้วยพื้นผิวและความส่องสว่าง ในขณะที่เดียวกันก็อ้างอิงถึงรูปแบบและเทคนิคทางศิลปะแบบดั้งเดิมด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สีทองตัดเส้นในผลงานช่วยเพิ่มความรู้สึกมีคั่งและความหรูหราให้กับงาน และเป็นองค์ประกอบสำคัญของรูปแบบภาพที่เป็นเอกลักษณ์ส่วนตัว

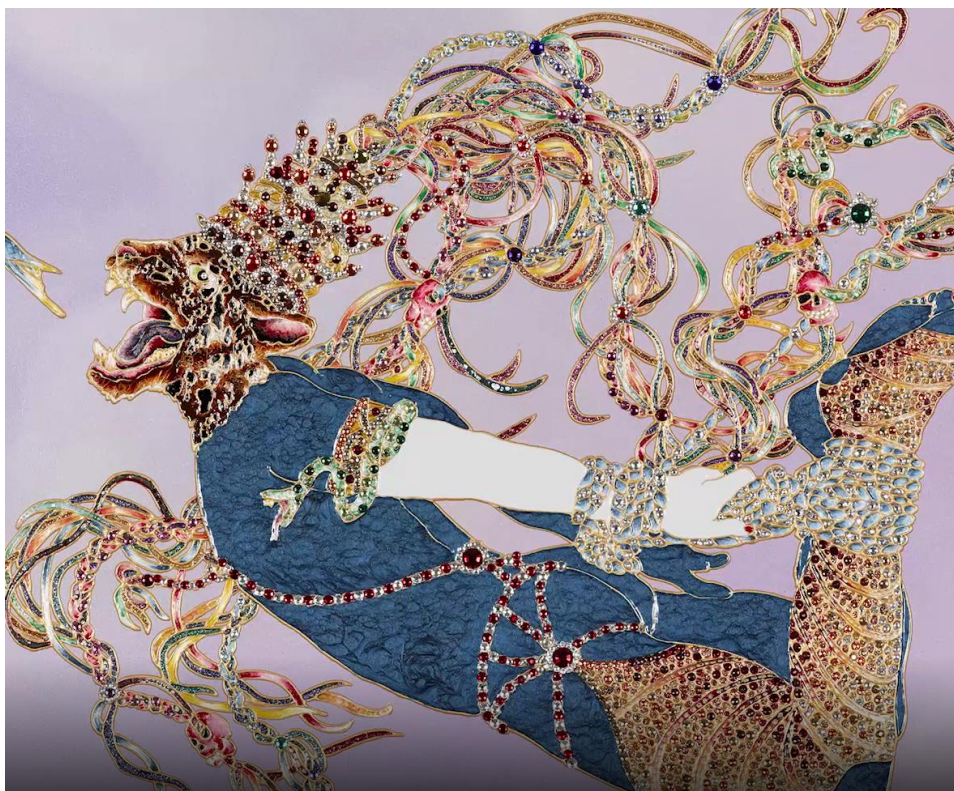


รูปภาพที่ 8 ภาพรายละเอียดผลงานของ Raqib Shaw

ที่มา: White Cube Mason's Yard, 2011, *Raqib Shaw Paradise Lost*, Available from https://whitecube.com/exhibitions/exhibition/raqib_shaw_masons_yard_2011

2. เทคนิคการใช้สีฉูดฉาดและสีหนาในการสร้างรายละเอียดในผลงาน เช่น การจุด หรือการวาด ลวดลายต่าง ๆ สามารถสร้างความลึก ซับซ้อน และการเคลื่อนไหวภายในภาพจิตรกรรม การใช้เทคนิคที่หลากหลายเช่น ใช้ขวดเล็ก ๆ ในการหยอดสี ทำให้เกิดลวดลายและการทับซ้อนกัน เมื่อดูระยะใกล้ จะเห็นได้ว่าผลงานมีความละเอียดสูง ลักษณะสำคัญของเทคนิคศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ ด้วยเทคนิคนี้ เขาสามารถสร้างผลงานศิลปะที่มีรายละเอียดและภาพที่น่าทึ่งอย่างไม่น่าเชื่อ ซึ่งดึงดูดจินตนาการและนำผู้ชมไปสู่ดินแดนของเขา

3. การใช้วัสดุต่าง ๆ ในผลงานงานเช่น กลิตเตอร์ และคริสตัล การผสมผสานกิลิตเตอร์และคริสตัลเข้ากับภาพจิตรกรรมเป็นการเพิ่มความรู้สึกหรูหราและมันคงให้กับผลงานของเขา ความแวววาวของกิลิตเตอร์ และคริสตัลซึ่งสะท้อนแสงสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวและสร้างให้เกิดมิติที่น่าสนใจ สิ่งเหล่านี้เสริมประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสโดยรวมในการชมภาพวาด นอกจากนี้ยังสร้างความรู้สึกสวยงาม น่าตื่นเต้น และดึงดูดผู้ชมและมีส่วนร่วมกับความรู้สึกที่แตกต่างออกไป



รูปภาพที่ 9 ภาพรายละเอียดผลงานของ Raqib Shaw

ที่มา: White Cube Mason's Yard, 2011, *Raqib Shaw Paradise Lost*, Available from https://whitecube.com/exhibitions/exhibition/raqib_shaw_masons_yard_2011

4. ชอว์มักใช้เทคนิคการทอสีอะคริลิกในภาพวาดเพื่อสร้างความรู้สึกลื่นไหวและความลื่นไหลในผลงาน พื้นผิวในผลงานถูกสร้างด้วยการผสมสีกับน้ำยาผสมแล้วหยดหรือเทลงบนผืนผ้าใบ เขาสามารถสร้างความรู้สึกรูปทรงและลวดลายที่เป็นธรรมชาติและคาดเดาไม่ได้ สีผสมผสานและหมุนวนเข้าด้วยกัน สร้างประสบการณ์การมองเห็นคล้ายกับคลื่นไหวและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เทคนิคนี้ทำให้ผลงานจิตรกรรมมีความโดดเด่น และสร้างความพิเศษเฉพาะตัวของศิลปิน



รูปภาพที่ 10 ภาพรายละเอียดผลงานของ Raqib Shaw

ที่มา: White Cube Mason's Yard, 2011, *Raqib Shaw Paradise Lost*, Available from https://whitecube.com/exhibitions/exhibition/raqib_shaw_masons_yard_2011

ผลงานศิลปะของชอว์แสดงการจัดองค์ประกอบที่กระจัดกระจายทั่วทั้งภาพ มีทั้งรูปทรงขนาดใหญ่และเล็ก ซึ่งมักจะมีรูปร่างแปลก ๆ อย่างไม่รู้ที่ตามเมื่อมองใกล้ ๆ ชิ้นงานแต่ละชิ้นถูกสร้างขึ้นอย่างพิถีพิถันด้วยการลงสีที่มีรายละเอียดสูง มีการใช้สีที่สดใส มีชีวิตชีวา แต่ทุกสีสามารถอยู่ร่วมกันอย่างลงตัวและกลมกลืน ด้วยการใช้เทคนิคและวัสดุที่น่าสนใจ ผลงานของเขาสร้างแรงบันดาลใจให้ศิลปินคนอื่น ๆ รวมถึงผู้วิจัย ในสำรวจวิธีใหม่ ๆ สำหรับการสร้างผลงานของตนเอง

2.1.3 ทาคาชิ มุราคามิ (Takashi Murakami เกิดในปี ค.ศ. 1962)

ทาคาชิ มุราคามิ เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงระดับโลก เกิดเมื่อวันที่ 1 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1962 ในกรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น เขาเป็นที่รู้จักในฐานะศิลปินที่สร้างผลงานที่ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่นและวัฒนธรรมป๊อปสมัยใหม่ รวมถึงเป็นผู้ก่อตั้งแนวคิด “ซูเปอร์แพลต” (Superflat) ที่เน้นการนำเสนอภาพแบบสองมิติที่แบนราบ

มุราคามิเติบโตมาในครอบครัวที่มีความรักในศิลปะและวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่น เขาได้รับแรงบันดาลใจจากการ์ตูนมังงะและอนิเมะที่ได้รับความนิยมในวัยเด็กของเขา หลังจากจบการศึกษา

ระดับมัธยมศึกษา มุราคามิเข้าศึกษาต่อที่มหาวิทยาลัยศิลปะแห่งโตเกียว (Tokyo University of the Arts) ซึ่งเขาได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมและการวาดภาพในสไตล์นิโฮงะ (Nihonga)

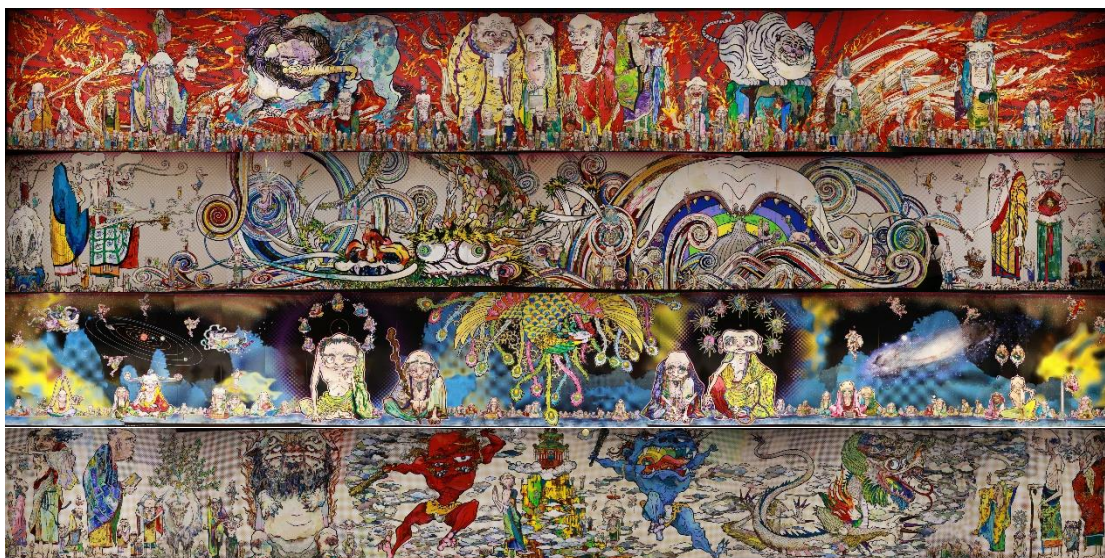
มุราคามิเริ่มมีชื่อเสียงในช่วงทศวรรษ 1990 ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัว โดยเขาได้ผสมผสานเทคนิคการวาดภาพแบบดั้งเดิมเข้ากับการใช้สีสดใสและการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ งานของ มุราคามิมักจะนำเสนอภาพของตัวการ์ตูน, ดอกไม้, และสิ่งมีชีวิตที่ดูน่ารัก แต่ในขณะเดียวกันก็มีความลึกซึ้งและความหมายที่ซับซ้อน เขาได้ก่อตั้งแนวคิด “ซูเปอร์แพลตฟอร์ม” ซึ่งเป็น การนำเสนอภาพแบบสองมิติที่แบนราบ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมและการ์ตูนมังงะ แนวคิดนี้ไม่เพียงแต่เป็นการวิจารณ์ความลึกซึ้งของศิลปะและวัฒนธรรมในยุคปัจจุบัน แต่ยังเป็น การสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมสมัยใหม่ของญี่ปุ่น

ผลงานของมุราคามิได้รับการจัดแสดงในนิทรรศการศิลปะไปทั่วโลก รวมถึงการร่วมงานกับแบรนด์แฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ เช่น Louis Vuitton ซึ่งเขาได้ออกแบบคอลเลกชันพิเศษที่ผสมผสานศิลปะของเขาเข้ากับสินค้าแฟชั่น นอกจากนี้ มุราคามิยังได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสำหรับภาพยนตร์และมิวสิควิดีโอ ซึ่งช่วยให้เขาเป็นที่รู้จักในวงกว้าง ผลงานของเขาไม่เพียงแต่เป็นที่รู้จักและยอมรับในวงการศิลปะร่วมสมัย แต่ยังมีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมป๊อปสมัยใหม่ทั่วโลก การสร้างสรรค์งานที่ผสมผสานวัฒนธรรมดั้งเดิมและสมัยใหม่ได้อย่างลงตัวทำให้มุราคามิเป็นศิลปินที่มีความสำคัญและเป็น ที่เคารพนับถือ

ทาคาชิ มุราคามิยังคงสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ที่น่าตื่นตาตื่นใจอย่างต่อเนื่อง โดยผลงานของเขายังคงเป็นแรงบันดาลใจให้กับศิลปิน นักออกแบบ และนักสร้างสรรค์ทั่วโลก การเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมและศิลปะในงานของเขายังทำให้มุราคามิเป็นหนึ่งในศิลปินที่มีอิทธิพลมากที่สุดในยุคปัจจุบัน

The 500 Arhats

มุราคามิกล่าวถึงผลงาน The 500 Arhats ว่า ในช่วงเวลาที่เกิดแผ่นดินไหวและสึนามิครั้งใหญ่ทางตะวันออกของญี่ปุ่น ซึ่งต้องเผชิญกับเหตุอุกเหินระดับชาติ ชาวญี่ปุ่นประสบกับความรู้สึกสิ้นหวัง แต่ถึงแม้ความรู้สึกสิ้นหวังเช่นนี้ ผู้คนก็ยังต้องดำเนินชีวิตต่อไป เพื่อที่จะพ้นจากความสิ้นหวัง เราต้องการเรื่องราวที่จะฟื้นคืนความหวังของเรา แม้ว่าเรื่องราวนั้นจะเป็นเรื่องสมมติก็ตาม ตลอดประวัติศาสตร์ ศาสนาและตำนานได้นำเสนอเรื่องราวเช่นนี้ และตอนนี้เรื่องราวเหล่านั้นก็เป็นสิ่งจำเป็นอีกครั้ง พระอรหันต์ห้าร้อยองค์เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการเยียวยาความทุกข์ทรมานของมนุษย์ 500 ประเภท ความสมดุลระหว่างชีวิตและความตายถูกตั้งคำถามหลังจากภัยพิบัติทางธรรมชาติครั้งใหญ่และแนวคิดของพระอรหันต์ที่เริ่มมีความเกี่ยวข้องกัน



รูปภาพที่ 11 ผลงานจิตรกรรมในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012

เทคนิค acrylic paint on canvas mounted on board ขนาด 300 x 10,000 cm.

ที่มา: Tim, 2016, “The 500 Arhats” from the Mind of Takashi Murakami, Available from <http://www.bestdamnantblog.com/2016/01/24/the-500-arhats/>

ภาพ The 500 Arhats เป็นภาพวาดขนาดใหญ่ที่มีความสูง 3 เมตร กว้าง 100 เมตร แบ่งออกเป็น 4 ส่วน แต่ละส่วนมีความยาว 25 เมตร ตั้งชื่อตามสัตว์เทพหนึ่งในสี่ของลัทธิเต๋าที่ครอง 4 จุดของเข็มนาฬิกา ได้แก่ มังกรสีน้ำเงินทางทิศตะวันออก เสือขาวทางทิศตะวันตก นกสีแดงชาดทางทิศใต้ และ เต่าดำแห่งภาคเหนือ แต่ละส่วนจะมีจักรวาลภาพของตัวเองที่อุทิศให้กับองค์ประกอบทางธรรมชาติ ได้แก่ ลม ไฟ ภูเขา และไม้ ดังที่พบในหลักการของการวาดภาพแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น ทิวทัศน์ดินแดนแห่งจินตนาการเหล่านี้เต็มไปด้วยกองทัพพระอรหันต์ทั้งใหญ่และเล็กจำนวนมากไม่ถ้วน โดยเน้นไปที่พระอรหันต์กลางทั้ง 16 องค์ ตลอดจนสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ เช่น มังกร สิงโต นก และ ปีศาจ ตามตำนานจีน แต่ละส่วนในสี่ส่วนจะมีสิ่งมีชีวิตหลักประจำอยู่และสอดคล้องกับทิศทางของแผนที่ที่เคลื่อนจากมังกรฟ้า (ตะวันออก/ฤดูใบไม้ผลิ) ไปยังนกสีแดงชาด (ใต้/ฤดูร้อน) ไปจนถึงเสือขาว (ตะวันตก/ฤดูใบไม้ร่วง) และลงท้ายด้วยเต่าดำ (เหนือ/ฤดูหนาว) มุราคามิแสดงโลกแห่งธรรมชาติด้วยสีสัน ลวดลาย และรูปทรงอันน่าตื่นตาตื่นใจมากมาย คลื่น เมฆ ลมกระโชก หรือ จักรวาลที่คลุมเครือแต่ละอันถูกทาสีด้วยสีสันและพื้นผิวที่หลากหลาย พระอรหันต์ที่แปลกประหลาด แม้ว่าจะมีจำนวนมาก แต่ทุกพระองค์ก็มีลักษณะใบหน้า สไตล์การแต่งตัวที่แตกต่างกัน และการแสดงออกทางอารมณ์ที่แตกต่างกัน ภาพเหล่านี้ถูกวาดในสไตล์ซูเปอร์แพลตฟอร์มของมุราคามิ ซึ่งมีรายละเอียดประณีต แต่ดูเหมือนห่างไกลจากโลกรอบตัว เห็นได้ชัดว่าพวกมันมีอยู่จริงบนระนาบเหนือ

ธรรมชาติที่ต้านทานต่อความร้ายของธรรมชาติ บุคคลแต่ละคนดูเหมือนจะควบคุมลมกระโชกแรง ด้วยลำแสง คิวน์ไฟ หรือท่าทางการอธิษฐาน (Murakami, 2012)

“มังกรสีน้ำเงินทางทิศตะวันออก” เป็นหนึ่งในภาพที่โดดเด่นที่สุด ภาพนี้มักจะถูกจัดแสดงในรูปแบบแคนวาส ขนาดใหญ่ ทำให้ผู้ชมสามารถสัมผัสถึงความยิ่งใหญ่และพลังของมังกรได้อย่างเต็มที่ ขนาดที่ใหญ่โตนี้ยังช่วยให้รายละเอียดของภาพถูกเน้นออกมาได้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการวาดเส้นของเกล็ดมังกรหรือรายละเอียดของพื้นหลังในด้านเทคนิค ผลงานมีการไล่ระดับสีที่ดูมีมิติ การใช้เทคนิคเหล่านี้ทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวาและเต็มไปด้วยพลัง นอกจากนี้ยังมีการใช้เส้นที่คมชัดและการจัดวางองค์ประกอบที่ประณีต ทำให้ภาพนี้ดูมีความซับซ้อนและน่าตื่นตาตื่นใจ องค์ประกอบศิลป์ของ “มังกรสีน้ำเงินทางทิศตะวันออก” เน้นการจัดวางที่สมดุลระหว่างมังกรกับพื้นหลังที่มีรายละเอียด การจัดองค์ประกอบให้มังกรเป็นจุดเด่นช่วยดึงดูดสายตาของผู้ชม และทำให้มังกรดูเหมือนจะเคลื่อนไหวและมีชีวิต พื้นหลังที่อาจประกอบด้วยสัญลักษณ์ธรรมชาติหรือศาสนาพุทธช่วยเสริมสร้างบรรยากาศที่สงบสุขและเข้ากับธีมของภาพโดยรวม การใช้สีฟ้าเป็นสีหลักยังช่วยสื่อถึงความสงบและความศักดิ์สิทธิ์ที่มังกรเป็นตัวแทน



รูปภาพที่ 12 ผลงาน Blue Dragon ในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012

เทคนิค acrylic paint on canvas mounted on board ขนาด 300 x 10,000 cm.

ที่มา: Tim, 2016, “The 500 Arhats” from the Mind of Takashi Murakami, Available from <http://www.bestdamnantblog.com/2016/01/24/the-500-arhats/>



รูปภาพที่ 13 ภาพรายละเอียดผลงาน Blue Dragon ในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012

เทคนิค acrylic paint on canvas mounted on board ขนาด 300 x 10,000 cm.

ที่มา: Tim, 2016, “The 500 Arhats” from the Mind of Takashi Murakami, Available from <http://www.bestdamnantblog.com/2016/01/24/the-500-arhats/>

“เสือขาวทางทิศตะวันตก” เป็นหนึ่งในผลงานที่มีความโดดเด่น ด้วยขนาดที่ใหญ่โตของภาพ ช่วยให้ผู้ชมสามารถสัมผัสถึงพลังและความอลังการของเสือขาวได้อย่างเต็มที่ ซึ่งช่วยเน้นความยิ่งใหญ่และพลังของสัตว์ในภาพภาพเสือขาวถูกวาดด้วยเส้นที่คมชัดและการจัดวางรายละเอียดที่ประณีต ซึ่งทำให้ภาพนี้มีมิติและเต็มไปด้วยชีวิตชีวา เทคนิคการวาดที่ซับซ้อนนี้ช่วยให้รายละเอียดของลายเสือและพื้นหลังมีความชัดเจนและโดดเด่น องค์ประกอบศิลป์ของ “เสือขาวทางทิศตะวันตก” เน้นความสมดุลระหว่างเสือขาวกับพื้นหลังที่มีรายละเอียด เสือขาวถูกวางเป็นจุดเด่น ดึงดูดสายตาผู้ชมและแสดงถึงพลังและความแข็งแกร่ง พื้นหลังที่มีการผสมผสานระหว่างสัญลักษณ์ธรรมชาติและสัญลักษณ์ทางศาสนา เช่น ภูเขาหรือเมฆ ช่วยสร้างบรรยากาศที่สงบสุขและเสริมสร้างความหมายของภาพ การใช้สีขาวที่เป็นเอกลักษณ์ของเสือขาวช่วยเน้นความบริสุทธิ์และความศักดิ์สิทธิ์ในแนวคิดของการปกป้องและการฟื้นฟู



รูปภาพที่ 14 ผลงาน White Tiger ในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012

เทคนิค acrylic paint on canvas mounted on board ขนาด 300 x 10,000 cm.

ที่มา: Tim, 2016, "The 500 Arhats" from the Mind of Takashi Murakami, Available from <http://www.bestdamnantblog.com/2016/01/24/the-500-arhats/>



รูปภาพที่ 15 ภาพรายละเอียดผลงาน White Tiger ในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012

เทคนิค acrylic paint on canvas mounted on board ขนาด 300 x 10,000 cm.

ที่มา: Tim, 2016, "The 500 Arhats" from the Mind of Takashi Murakami, Available from <http://www.bestdamnantblog.com/2016/01/24/the-500-arhats/>

“นกสีแดงขาดทางทิศใต้” เป็นหนึ่งในภาพที่มีความโดดเด่น ด้วยขนาดที่ใหญ่โตของภาพ ทำให้สามารถเติมเต็มพื้นที่ของผนังหอศิลป์ได้อย่างสมบูรณ์ ขนาดที่ใหญ่ของภาพนี้ช่วยให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงรายละเอียดและพลังของนกสีแดงขาดได้อย่างชัดเจน ทุกส่วนของภาพถูกวาดด้วยความประณีต ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสมจริงและมีชีวิตชีวา การใช้เทคนิคการวาดที่ละเอียดและซับซ้อนทำให้รายละเอียดของขนและลักษณะของนกมีความชัดเจนและโดดเด่น ภาพนี้สะท้อนให้เห็นถึง

ความสามารถของมูราคามิ ในการสร้างสรรค์ผลงานที่เต็มไปด้วยชีวิตชีวาและมีมิติ องค์กรประกอบศิลป์ของ “นกสีแดงชาดทางทิศใต้” เน้นการจัดวางที่สมดุลระหว่างนกกับพื้นหลังที่มีรายละเอียด นกสีแดงชาดถูกวางไว้เป็นจุดเด่นกลางภาพ ดึงดูดสายตาผู้ชมและแสดงถึงพลังและความสง่างาม พื้นหลังที่มีการผสมผสานระหว่างสัญลักษณ์ธรรมชาติ เช่น ท้องฟ้าหรือดอกไม้ ช่วยสร้างบรรยากาศที่สดใสและเสริมสร้างความหมายของภาพ การใช้สีแดงชาดที่สดใสช่วยเน้นความร้อนแรงและชีวิตชีวา ซึ่งสื่อถึงการเกิดใหม่และความหวังในทิศใต้ของภูมิภาคที่ภาพนี้นำเสนอ



รูปภาพที่ 16 ผลงาน Vermilion Bird ในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012

เทคนิค acrylic paint on canvas mounted on board ขนาด 300 x 10,000 cm.

ที่มา: Tim, 2016, “The 500 Arhats” from the Mind of Takashi Murakami, Available from <http://www.bestdamnantblog.com/2016/01/24/the-500-arhats/>



รูปภาพที่ 17 ภาพรายละเอียดผลงาน Vermilion Bird ในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012

เทคนิค acrylic paint on canvas mounted on board ขนาด 300 x 10,000 cm.

ที่มา: Tim, 2016, “The 500 Arhats” from the Mind of Takashi Murakami, Available from <http://www.bestdamnantblog.com/2016/01/24/the-500-arhats/>



รูปภาพที่ 18 ผลงาน Black Tortoise ในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012

เทคนิค acrylic paint on canvas mounted on board ขนาด 300 x 10,000 cm.

ที่มา: Tim, 2016, “The 500 Arhats” from the Mind of Takashi Murakami, Available from <http://www.bestdamnantblog.com/2016/01/24/the-500-arhats/>



รูปภาพที่ 19 ภาพรายละเอียดผลงาน Black Tortoise ในนิทรรศการ The 500 Arhats ของ Takashi Murakami, 2012

เทคนิค acrylic paint on canvas mounted on board ขนาด 300 x 10,000 cm.

ที่มา: Tim, 2016, “The 500 Arhats” from the Mind of Takashi Murakami, Available from <http://www.bestdamnantblog.com/2016/01/24/the-500-arhats/>

“เต่าดำแห่งภาคเหนือ” เป็นหนึ่งในภาพที่มีเอกลักษณ์ โดยเต่าดำที่นำเสนอในภาพนี้มีขนาดใหญ่และดูสง่างาม เต่าในภาพถูกวาดให้ดูมีมิติและเคลื่อนไหวได้ ทำให้ภาพนี้มีความน่าสนใจและดึงดูดสายตา ขนาดใหญ่ของภาพนี้ยังช่วยให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงรายละเอียดต่าง ๆ อย่างชัดเจน สีดำ

ของเต่าถูกสร้างขึ้นด้วยการใช้สีอะคริลิกและการแรเงาที่ซับซ้อน เพื่อให้เกิดความลึกและมิติ การใช้เส้นที่คมชัดและการจัดวางรายละเอียดที่ประณีตช่วยให้ภาพนี้ดูมีชีวิตชีวาและมีพลัง เทคนิคการใช้สีและการแรเงาที่ละเอียดอ่อนทำให้ภาพดูสมจริงและโดดเด่น องค์ประกอบศิลป์ของ “เต่าดำแห่งภาคเหนือ” เน้นความสมดุลระหว่างเต่ากับพื้นหลังที่มีรายละเอียด พื้นหลังประกอบด้วยสัญลักษณ์ทางธรรมชาติ เช่น แม่น้ำหรือภูเขา เพื่อสร้างบรรยากาศที่สงบและเข้ากับธีมของภาพ การจัดวางเต่าเป็นจุดเด่นกลางภาพช่วยดึงดูดสายตาผู้ชมและแสดงถึงความแข็งแกร่งและความสง่างาม การใช้สีดำเป็นสีหลักช่วยเน้นความลึกกลับและความน่าเกรงขามของเต่า ซึ่งสื่อถึงการปกป้องและการคุ้มครองในทิศเหนือ

ในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงาน “The 500 Arhats” (2012) มูราคามิได้เขียนว่า “ในอดีต เมื่อเกิดภัยพิบัติ พระสงฆ์มักจะทำภาพวาดเพื่อใช้ในการเผยแพร่ศาสนาให้กับผู้ที่กำลังทุกข์ทรมาน ผมมองว่า 'The 500 Arhats' เป็นผลงานที่เทียบเท่ากับงานศิลปะทางประวัติศาสตร์เหล่านั้น มันเป็นภาพวาดที่ให้ความปลอบโยน มันอาจจะเป็น Guernica ของผมก็ได้” ภาพวาดนี้น่าทึ่งทั้งในแง่ของขนาดและความซับซ้อนทางสายตา แต่ก็ยังรวมถึงความใส่ใจในรายละเอียด อรหันต์ทั้งห้าร้อยรูปถูกสร้างขึ้นตามแบบฉบับทางประวัติศาสตร์และมีชื่อและลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ตามเรื่องราวของพวกเขา พระสงฆ์ที่ดูแก่ชรา และบ่อยครั้งที่ดูสติไม่เต็ม รวมถึงสัตว์ในตำนานและรูปทรงธรรมชาติที่หมุนวนรอบพวกเขา (Darling, 2017)

ผลงานชุดนี้ของมูราคามิเป็นผลงานที่ผสมผสานสัญลักษณ์และธีมจากพุทธศาสนาเข้ากับวัฒนธรรมร่วมสมัยอย่างลึกซึ้ง โดยใช้พระอรหันต์ 500 องค์เป็นตัวแทนของการตรัสรู้และปัญญา มูราคามิผสมผสานสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนา เช่น ดอกบัวและต้นโพธิ์ เข้ากับสไตล์อนิเมะและมังงะ เพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่างภูมิปัญญาโบราณและวัฒนธรรมสมัยใหม่ สีเส้นที่สดใสในงานศิลปะสะท้อนถึงสถานะทางจิตวิญญาณและอารมณ์ที่หลากหลาย องค์ประกอบทางธรรมชาติเช่น เมฆและภูเขา สื่อถึงการเปลี่ยนแปลงและความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ ผลงานนี้นำเสนอการเดินทางทางจิตวิญญาณผ่านการแสดงท่าทางและอารมณ์ของพระอรหันต์แต่ละองค์ ทำให้ผู้ชมได้สำรวจแนวคิดเรื่องการตรัสรู้และการผสมผสานระหว่างประเพณีและสมัยใหม่ในบริบทของญี่ปุ่นหลังสงคราม

พระอรหันต์ 500 องค์ที่ปรากฏในภาพเป็นตัวแทนของผู้ที่ได้บรรลุถึงการตรัสรู้ในพุทธศาสนา แต่ละองค์มีการแสดงออกที่หลากหลายและท่าทางที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งสะท้อนถึงการเดินทางทางจิตวิญญาณที่แตกต่างกันไป การจัดวางและแสดงภาพพระอรหันต์ในรูปแบบที่หลากหลายนี้ทำให้ผู้ชมสามารถสัมผัสถึงธีมของการตรัสรู้และปัญญา Murakami ได้นำเสนอความซับซ้อนของการเดินทางเพื่อไปสู่ความเข้าใจทางจิตวิญญาณอย่างลึกซึ้ง และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเองและการเรียนรู้ที่จะก้าวข้ามอุปสรรคทางจิตใจและอารมณ์ เพื่อให้เข้าถึงสภาวะของการรู้แจ้งอย่างแท้จริง

ดอกบัวซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในงานของเขา มักใช้แทนความบริสุทธิ์และการตื่นรู้ทางจิตวิญญาณ เป็นการสื่อถึงการเกิดใหม่ทางจิตใจและความสามารถในการเติบโตในท่ามกลางความยากลำบาก นอกจากนี้ ต้นโพธิ์ยังเป็นอีกหนึ่งสัญลักษณ์สำคัญที่ Murakami นำมาใช้ เพื่อเป็นตัวแทนของการตรัสรู้และเส้นทางสู่การรู้แจ้งของพระพุทธเจ้า สัญลักษณ์เหล่านี้ไม่เพียงแต่เพิ่มมิติให้กับงานศิลปะ แต่ยังช่วยสื่อถึงความเชื่อและปรัชญาที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาความจริงและความสงบทางจิตใจในพุทธศาสนาด้วย

การใช้สีในผลงานชุดนี้ไม่เพียงแต่เพิ่มความสวยงามทางสายตาเท่านั้น แต่ยังช่วยให้ผู้ชมได้สำรวจและเข้าใจสภาวะทางอารมณ์และจิตวิญญาณที่หลากหลายในเชิงลึก สีต่าง ๆ ที่มูราคามิเลือกใช้ในผลงานนี้ช่วยสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ซับซ้อน ทำให้ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานได้ในระดับที่ลึกซึ้งมากขึ้น ผ่านการตีความสีที่มีความหมายทั้งในเชิงศิลปะและปรัชญา สีเส้นที่สดใสถูกใช้เพื่อสื่อถึงสภาวะทางอารมณ์และจิตวิญญาณที่หลากหลาย สีแต่ละสีมีความหมายเฉพาะที่ช่วยเพิ่มมิติให้กับงานศิลปะ สีทองและสีเหลืองมักปรากฏเป็นตัวแทนของการตรัสรู้และปัญญา ศักดิ์สิทธิ์ สื่อถึงความรู้แจ้งและความเป็นเลิศทางจิตใจ สีเหล่านี้สร้างความรู้สึกของความอบอุ่นและความสง่างามในผลงาน ทำให้ผู้ชมสัมผัสถึงความสูงส่งและแรงบันดาลใจทางจิตวิญญาณ นอกจากนี้ สีแดงยังเป็นอีกหนึ่งสีที่มีความหมายสำคัญในผลงานของมูราคามิ มักสื่อถึงพลัง ความแข็งแกร่ง และความกระตือรือร้น สีแดงสามารถแสดงถึงความกล้าหาญและการมีชีวิตชีวา ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการเดินทางทางจิตวิญญาณและการเผชิญหน้ากับความท้าทาย มูราคามิใช้สีแดงเพื่อเพิ่มความรู้สึกของการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงในผลงาน ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงพลังและแรงกระตุ้นที่ไม่หยุดนิ่ง

ในผลงานชุดของมูราคามิมีการอ้างอิงทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างชัดเจน มูราคามิแทรกองค์ประกอบที่สะท้อนถึงความยืดหยุ่นและการฟื้นฟูในงานศิลปะของเขา โดยเฉพาะในบริบทของญี่ปุ่นหลังสงคราม ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ประเทศต้องเผชิญกับการสร้างตัวใหม่และการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมโลกที่เปลี่ยนแปลง การใช้สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ เช่น การอ้างอิงถึงเหตุการณ์สำคัญในอดีตหรือการใช้มรดกศิลปะดั้งเดิม ช่วยสร้างการเชื่อมโยงระหว่างอดีตและปัจจุบัน มูราคามิใช้การอ้างอิงเหล่านี้เพื่อสะท้อนถึงความสามารถของญี่ปุ่นในการฟื้นตัวและเติบโตผ่านความยากลำบาก และเน้นย้ำถึงความสำคัญของการรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในขณะที่มีการปรับตัวให้เข้ากับความทันสมัย ในผลงาน The 500 Arhats อิทธิพลร่วมสมัยมีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะมูราคามิผสมผสานองค์ประกอบดั้งเดิมของพุทธศาสนากับอนิเมะและมังงะ ทำให้เกิดสะพานเชื่อมระหว่างภูมิปัญญาโบราณและวัฒนธรรมสมัยใหม่ การผสมผสานนี้สะท้อนถึงเอกลักษณ์ของสไตล์ Superflat ของเขา ซึ่งมีจุดมุ่งหมายในการวิพากษ์วิจารณ์การแบ่งแยกระหว่างศิลปะชั้นสูงและศิลปะชั้นต่ำ โดยนำเสนอภาพที่มีทั้งความลึกซึ้งทางปรัชญาและความดึงดูดสายตาทางวัฒนธรรมป๊อป การผสมผสานนี้ไม่เพียงแต่ช่วย

ให้ศิลปะของ Murakami มีความเป็นเอกลักษณ์ แต่ยังเป็น การสำรวจการหลอมรวมระหว่างอดีตและปัจจุบันในบริบทของศิลปะร่วมสมัยอีกด้วย

2.1.4 สรุป การวิเคราะห์ผลงานศิลปินที่ใช้ในการศึกษา

แนวคิดเรื่องสวรรค์ในผลงานของ เฮียโรนิมัส บอช, รากิบ ชอว์ และ ทาคาชิ มูราคามิ ถูกนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลายและซับซ้อน โดยแต่ละศิลปินมีการตีความและการนำเสนอที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ของ 3 ศิลปิน สามารถอธิบายสรุปเป็นข้อดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 วิเคราะห์เปรียบเทียบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปินทั้ง 3 ท่าน

หัวข้อ	Hieronymus Bosch: “Garden of Earthly Delights”	Raqib Shaw: “Paradise Lost”	Takashi Murakami: “The 500 Arhats”
แนวคิด	<p>1. สวรรค์ในฐานะสถานที่แห่งความบริสุทธิ์ บอชนำเสนอแนวคิดเรื่องสวรรค์ในรูปของสวนอีเดน ที่ซึ่งมนุษย์และธรรมชาติอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขและบริสุทธิ์ก่อนการตกในบาป สวรรค์ในงานของบอช เป็นสถานะที่ปราศจากความบาปและความเสื่อมทราม</p> <p>2. ความสงบสุขและสมดุล ภาพของสัตว์และพืชที่งดงาม รวมถึงบรรยากาศที่สงบสุขในส่วนของสวรรค์ สื่อถึงความสมดุลและความสามัคคีระหว่างสิ่งมีชีวิตในสถานะที่สมบูรณ์แบบ</p> <p>3. สัญลักษณ์ของการเริ่มต้น</p>	<p>1. สวรรค์ที่สูญเสียบอชนำเสนอแนวคิดเรื่องสวรรค์ที่เคยมีอยู่แต่สูญหายไป ผ่านภาพที่มีรายละเอียดสูงและการใช้สีที่สดใส สวรรค์ในมุมมองของชอว์เป็นสถานที่ที่งดงามและสมบูรณ์แบบ แต่ถูกทำลายโดยความผิดพลาดหรือการกระทำที่ไม่ดี</p> <p>2. ความเปราะบางของสวรรค์ ชอว์สะท้อนถึงความเปราะบางของสวรรค์ โดยแสดงให้เห็นว่าสถานที่ที่สมบูรณ์แบบสามารถสูญหายไป ความงดงามและความ</p>	<p>1. นิพพานในฐานะสวรรค์ มูราคามินำเสนอแนวคิดเรื่องสวรรค์ผ่านการบรรลุนิพพาน ซึ่งเป็นสถานะที่ปราศจากความทุกข์และความหลง ความสงบสุขของนิพพานถูกมองว่าเป็นสวรรค์ในแง่ของการบรรลุถึงความรู้แจ้งทางจิตวิญญาณ</p> <p>2. การหลุดพ้นจากความทุกข์ สวรรค์ในผลงานของ มูราคามิถูกนำเสนอผ่านแนวคิดของการหลุดพ้นจากความทุกข์และการเข้าถึงสถานะที่สูงสุดทางจิตวิญญาณ การบรรลุนิพพานถือเป็นการ</p>

หัวข้อ	Hieronymus Bosch: “Garden of Earthly Delights”	Raqib Shaw: “Paradise Lost”	Takashi Murakami: “The 500 Arhats”
	ใหม่ สวนอีเดนในฐานะที่เป็นจุดเริ่มต้นของชีวิตมนุษย์ สะท้อนถึงความบริสุทธิ์ดั้งเดิมและความเป็นไปได้ของการใช้ชีวิตในความดีงาม	ซับซ้อนของภาพวาดที่สะท้อนถึงความละเอียดอ่อนของสวรรค์ที่สามารถหายไป 3. ความทรงจำของความสุข ภาพสวรรค์ในงานขอชอว์เป็นการระลึกถึงความสุขและความสมบูรณ์ที่เคยมีอยู่ แต่ไม่สามารถรักษาไว้ได้	เข้าสู่สวรรค์ที่แท้จริง 3. การเข้าถึงความสมบูรณ์ทางจิตใจ มูราคามิ ใช้ภาพของพระอรหันต์เป็นตัวแทนของการเดินทางสู่สวรรค์ โดยแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการบรรลุความสมบูรณ์ทางจิตใจและการเข้าใจในธรรมะ
สัญลักษณ์	1. สวนอีเดน ในภาพส่วนซ้ายสุดของ “Garden of Earthly Delights” บอชใช้ภาพสวนอีเดนเป็นสัญลักษณ์ของสวรรค์ ซึ่งแสดงถึงความบริสุทธิ์และความสมบูรณ์ของชีวิตในช่วงก่อนการทำให้บาปของมนุษย์ สวนนี้เป็นตัวแทนของความสงบสุขและสภาพที่ไม่มีบาปใดๆ 2. การใช้สีส้มและธรรมชาติภาพของดอกไม้ ต้นไม้ และสัตว์ที่งดงามสะท้อนถึงความอุดมสมบูรณ์ และความสมบูรณ์ของสวรรค์ ภาพที่สดใสและละเอียดอ่อนของ	1. ความงดงามและรายละเอียด ใน “Paradise Lost,” ชอว์ใช้ความงดงามและรายละเอียดที่ซับซ้อนเป็นสัญลักษณ์ของสวรรค์ที่เคยมีความสมบูรณ์แบบ ภาพที่มีสีสดใสสะท้อนถึงความงดงามที่เป็นอุดมคติของสวรรค์ 2. สัญลักษณ์ของความเปราะบาง การใช้ภาพของสัตว์และพืชที่งดงามแสดงถึงความเปราะบางและความไม่แน่นอนของสวรรค์ ซึ่งสามารถสูญเสีย	1. การบรรลุนิพพาน มูราคามิ ใช้ภาพของพระอรหันต์ 500 รูปเป็นสัญลักษณ์ของการบรรลุนิพพาน ซึ่งเป็นสภาวะที่ปราศจากความทุกข์และความหลง ความสงบและความสมบูรณ์แบบทางจิตวิญญาณของนิพพาน ถูกเปรียบเสมือนกับสวรรค์ 2. สีส้มและความบริสุทธิ์ สีสดใสในผลงานของมูราคามิสื่อถึงความสดใสและความบริสุทธิ์ของสวรรค์ สัญลักษณ์ทาง

หัวข้อ	Hieronymus Bosch: “Garden of Earthly Delights”	Raqib Shaw: “Paradise Lost”	Takashi Murakami: “The 500 Arhats”
	<p>ธรรมชาติเป็นสัญลักษณ์ของสภาพที่สมบูรณ์แบบในสวรรค์</p> <p>3. พระเจ้าและเทวดา ภาพของพระเจ้าและเทวดาที่ปรากฏในสวรรค์เป็นสัญลักษณ์ของการปกป้องและการดำรงอยู่ของความคิดดีสิทธิ์ สร้างความรู้สึกของการประทานพรและการดำรงอยู่ในสภาพที่ไม่มีบาป</p>	<p>ไปได้หากไม่ระวัง</p> <p>3. การผสมผสานวัฒนธรรม: ลวดลายดั้งเดิมของอินเดียที่ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ของสวรรค์ที่มีความหลากหลายและความงดงามที่มีมิติร่วมสมัย ซึ่งสะท้อนถึงการมองสวรรค์ในฐานะที่เป็นสถานที่ที่เคยมิแต่ความสุขและสมบูรณ์</p>	<p>พุทธศาสนา เช่น ดอกบัวและต้นโพธิ์ สะท้อนถึงการเข้าถึงสภาวะที่สูงสุดทางจิตวิญญาณ</p> <p>3. ความหลุดพ้นจากความทุกข์ การบรรลุนิพพานในภาพของมูราคามิ สื่อถึงการหลุดพ้นจากความทุกข์และการเข้าถึงสภาวะที่ปราศจากทุกข์ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของสวรรค์ในบริบทของพุทธศาสนา</p>
<p>การวางองค์ประกอบในภาพ</p>	<p>1. การแบ่งภาพออกเป็นสามส่วน ภาพนี้สามารถแบ่งออกเป็นสามแผง (triptych) ซึ่งประกอบด้วยสวรรค์ (สวนอีเดน) โลกในสภาพของความเพลิดเพลีน และนรก แต่ละส่วนมีการจัดองค์ประกอบที่ซับซ้อนและเต็มไปด้วยรายละเอียดที่สามารถเชื่อมโยงกันได้</p> <p>2. การใช้เส้นนำสายตาบอชใช้เส้นนำสายตาเพื่อดึงดูดผู้ชมเข้าสู่การสำรวจรายละเอียดต่าง ๆ ในแต่ละ</p>	<p>1. การใช้รายละเอียดสูง ชอว์ ใช้การจัดองค์ประกอบที่มีรายละเอียดสูงและซับซ้อน ภาพเต็มไปด้วยลวดลายและสีที่สวยงาม ซึ่งช่วยดึงดูดสายตาและกระตุ้นความคิด</p> <p>2. การจัดวางที่แน่นหนา ชอว์ วางองค์ประกอบของภาพอย่างแน่นหนา ทำให้รู้สึกถึงความหนาแน่นและความอุดมสมบูรณ์ของ</p>	<p>1. การใช้พื้นที่และสีเส้น มูราคามิใช้พื้นที่ขนาดใหญ่ในการแสดงภาพพระอรหันต์ 500 รูป โดยใช้สีสดใสและการจัดวางที่กระจายไปทั่วภาพ ทำให้รู้สึกถึงความหลากหลาย และการเคลื่อนไหว</p> <p>2. การจัดองค์ประกอบที่เป็นระเบียบ การวางตำแหน่งของพระอรหันต์และองค์ประกอบอื่น ๆ ถูกจัดวางอย่างเป็น</p>

หัวข้อ	Hieronymus Bosch: “Garden of Earthly Delights”	Raqib Shaw: “Paradise Lost”	Takashi Murakami: “The 500 Arhats”
	<p>ส่วนของภาพ โดยมีจุดศูนย์กลางที่น่าสนใจอยู่ในแต่ละแผง</p> <p>3. การจัดวางภาพที่ซับซ้อน: แต่ละส่วนของภาพเต็มไปด้วยสิ่งมีชีวิตและองค์ประกอบต่างๆ ที่วางเรียงรายกันอย่างซับซ้อน ทำให้ผู้ชมสามารถสังเกตเห็นความหลากหลายและการกระทำของตัวละครในภาพได้จากการมองหลายมิติ</p>	<p>สวรรค์ที่เคยมีอยู่</p> <p>3. ความสมดุลและการผสมผสาน ขอว์ผสมผสานวัฒนธรรมและลวดลายแบบดั้งเดิมของอินเดียเข้ากับองค์ประกอบร่วมสมัย สร้างสมดุลระหว่างความงามและความซับซ้อนในงานศิลปะ</p>	<p>ระเบียบ และมีความสมดุล ทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวาและเต็มไปด้วยพลัง</p> <p>3. การผสมผสานระหว่างศิลปะดั้งเดิมและร่วมสมัย มูราคามิผสมผสานระหว่างองค์ประกอบศิลปะดั้งเดิมของญี่ปุ่นกับแนวคิดร่วมสมัย เช่น การใช้ลายเส้นแบบอนิเมะและมังงะ เพื่อสร้างความสมดุลระหว่างอดีตและปัจจุบัน</p>
การใช้สี	<p>1. เทคนิคการลงสี (Oil on Panel) บอชเทคนิคการลงสีด้วยสีน้ำมันบนแผงไม้ (panel) ซึ่งเป็นเทคนิคที่ให้ความละเอียดสูงและสามารถแสดงความแตกต่างของโทนสีได้อย่างดี การใช้สีน้ำมันช่วยให้ บอชสามารถสร้างพื้นผิวที่ซับซ้อนและรายละเอียดที่ชัดเจน</p> <p>2. การใช้สีที่หลากหลาย บอชใช้สีที่หลากหลายและซับซ้อนในการสร้างภาพที่มีชีวิตชีวาและแฝงไปด้วย</p>	<p>1. เทคนิคการใช้สี สีอะคริลิกและอีนาเมล ขอว์ใช้สีอะคริลิกและอีนาเมลในการสร้างผลงาน ซึ่งให้สีที่สดใสและความเงางาม สามารถสร้างรายละเอียดที่ชัดเจนและซับซ้อนได้</p> <p>2. การใช้สีที่สดใสและรายละเอียดสูง ขอว์เน้นการใช้สีที่สดใสและการลงสีที่ละเอียดอ่อนเพื่อสร้างภาพที่มีรายละเอียดสูงและ</p>	<p>1. เทคนิคใช้สีอะคริลิกในการวาดภาพ ทำให้สามารถสร้างภาพที่มีรายละเอียดสูงและสีที่สดใสได้อย่างมีประสิทธิภาพ สีอะคริลิกมีคุณสมบัติที่แห้งเร็วและสามารถให้สีที่สดใสและคมชัด ซึ่งช่วยให้มูราคามิสร้างสรรค์ภาพที่มีชีวิตชีวาและดึงดูดสายตา การวาดด้วยมือช่วยให้เกิดรายละเอียดที่ซับซ้อนและความเป็น</p>

หัวข้อ	Hieronymus Bosch: “Garden of Earthly Delights”	Raqib Shaw: “Paradise Lost”	Takashi Murakami: “The 500 Arhats”
	<p>รายละเอียด โดยเฉพาะการใช้สีสดใสในส่วนของสวรรค์ และสีที่เข้มขึ้นในส่วนของนรก เพื่อสร้างความแตกต่างของอารมณ์</p> <p>3. การใช้แสงและเงา บอชใช้แสงและเงาเพื่อเพิ่มมิติและความลึกให้กับภาพ ทำให้ตัวละครและองค์ประกอบต่าง ๆ ดูมีชีวิตชีวาและสมจริง</p>	<p>สวยงาม สีที่สดใสและเงางามทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวาและเต็มไปด้วยพลัง</p> <p>3. การผสมผสานเทคนิคดั้งเดิมและร่วมสมัย ชอว์ผสมผสานเทคนิคการลงสีแบบดั้งเดิมของอินเดีย เช่น การใช้ลวดลายที่ละเอียดและการใช้สีที่เป็นเอกลักษณ์ เข้ากับแนวคิดร่วมสมัย ทำให้ภาพดูมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว</p>	<p>เอกลักษณ์ของลายเส้นและพื้นผิวที่แตกต่างกัน</p> <p>2. การใช้สีสดใสและหลากหลาย มูราคามิใช้สีที่สดใสในผลงานและหลากหลายในการสร้างภาพพระอรหันต์และองค์ประกอบอื่น ๆ สีที่สดใสช่วยสร้างความดึงดูดสายตาและเพิ่มพลังให้กับภาพ</p> <p>3. การใช้สีในรูปแบบ Superflat มูราคามิใช้แนวคิด Superflat ซึ่งเป็นการใช้สีที่เรียบและไม่มีเงา เพื่อสร้างภาพที่ดูเหมือนจะเป็นสองมิติ ซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของเขา</p>

ผลงานของเฮียโรนิมัส บอช ใน “Garden of Earthly Delights,” รากิบ ชอว์ ใน “Paradise Lost,” และ ทาคาชิ มูราคามิใน “The 500 Arhats” แสดงถึงแนวคิดเรื่องสวรรค์ในรูปแบบที่หลากหลายและซับซ้อน บอชใช้ภาพของสวนอีเดนที่เต็มไปด้วยความบริสุทธิ์และความสงบ ก่อนที่บาปของมนุษย์จะนำไปสู่การทำลายล้าง ส่วนชอว์แสดงถึงสวรรค์ที่สูญเสียไปผ่านภาพที่มีรายละเอียดสูงและสีสดใส ผสมผสานลวดลายแบบดั้งเดิมของอินเดียเข้ากับแนวคิดร่วมสมัย เพื่อสะท้อนถึงความเปราะบางและการหวนระลึกถึงความสุขที่สูญเสียไป ในขณะที่มูราคามิใช้ภาพของ

อรหันต์ 500 รูปเพื่อสื่อถึงการบรรลุสภาวะนิพพาน สถานที่ที่ปราศจากความทุกข์และความหลง ซึ่งเป็นการเข้าถึงสภาวะสูงสุดทางจิตวิญญาณที่เปรียบได้กับสวรรค์

ทั้งสามศิลปินเชื่อมโยงกันผ่านการใช้สัญลักษณ์และรายละเอียดที่ซับซ้อนในการสร้างสรรค์ภาพสวรรค์ บอชใช้สัญลักษณ์ทางศาสนาคริสต์และภาพแฟนตาซีเพื่อสะท้อนถึงความกังวลเกี่ยวกับบาปและการลงโทษ ซอว์ใช้สัญลักษณ์ของสัตว์และพืชเพื่อแสดงถึงการสูญเสียและความเปราะบางของสวรรค์ มูราคามิใช้สีสดใสและภาพของอรหันต์เพื่อสื่อถึงการบรรลุสภาวะนิพพานและการหลุดพ้นจากความทุกข์ ผลงานของพวกเขาทั้งหมดแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างความบริสุทธิ์ ความสงบสุข และการหลุดพ้นจากความทุกข์ในแนวคิดของสวรรค์ แม้ว่าแต่ละศิลปินจะมีการตีความและการนำเสนอที่แตกต่างกัน

2.2 การสะท้อนจิตวิญญาณญี่ปุ่นผ่านผลงานศิลปะอิมเมอร์ซีฟของ “ทีมแล็บ (TeamLab)”

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การผสมผสานระหว่างศิลปะและเทคโนโลยีกลายเป็นแนวทางใหม่ที่น่าสนใจและเต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ ศิลปินและนักออกแบบร่วมสมัยไม่เพียงแต่ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสร้างผลงานเท่านั้น แต่ยังนำมาเป็นสื่อในการสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายและมีความลึกซึ้งมากขึ้น เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้เกิดศิลปะรูปแบบใหม่ ๆ ในหลายรูปแบบ

ศิลปะและการออกแบบในยุคสมัยใหม่นี้ไม่ได้ถูกจำกัดเพียงแค่ภาพวาดหรือประติมากรรม แต่ขยายไปถึงการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมที่มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ผ่านการใช้เทคโนโลยี เช่น การจำลองสภาพแวดล้อมแบบเสมือนจริง (Virtual Reality) การผสมผสานระหว่างโลกเสมือนและโลกแห่งความเป็นจริงเข้าด้วยกัน (Augmented Reality) และการสร้างสรรค์สื่อผสม (Mixed Media) การผสมผสานเหล่านี้ไม่เพียงแต่เพิ่มความสามารถในการแสดงออกเชิงศิลปะ แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมและสัมผัสประสบการณ์ที่หลากหลายและลึกซึ้งยิ่งขึ้น

“ศิลปะอิมเมอร์ซีฟ (Immersive Art)” เป็นแนวทางที่เน้นการสร้างประสบการณ์ที่ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์และรู้สึกเหมือนได้หลุดเข้าไปอยู่ในโลกของผลงานศิลปะสมจริง ศิลปะแนวนี้มักใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูง เช่น แสง สี เสียง และการจำลองสภาพแวดล้อมเสมือนจริง เพื่อสร้างสรรค์พื้นที่ซึ่งเชื่อมโยงกับผู้ชม ศิลปะอิมเมอร์ซีฟไม่เพียงแต่ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงความงามและความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน แต่ยังเปิดโอกาสให้ได้สำรวจและมีส่วนร่วมในเรื่องราวหรือสถานการณ์ที่ถูกนำเสนอผ่านงานศิลปะนั้น ๆ

การใช้เทคโนโลยีในงานศิลปะและการออกแบบสมัยใหม่นี้ไม่เพียงแต่เป็นการขยายขอบเขตของการสร้างสรรค์ กลุ่มศิลปินและองค์กรอื่น ๆ ที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์ประสบการณ์ที่แตกต่าง

และหลากหลาย เช่น Meow Wolf มุ่งเน้นการเล่าเรื่องและการสร้างโลกที่เต็มไปด้วยความลึกลับ, ARTECHOUSE มุ่งเน้นการทดลองและการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ และ Random International เน้นการปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพและการสร้างประสบการณ์ที่ใช้การทดลองทางธรรมชาติ ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพที่ไม่มีที่สิ้นสุดของการผสมผสานระหว่างศิลปะและเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ประสบการณ์ที่น่าทึ่งและมีความหมาย

Meow Wolf เป็นกลุ่มศิลปินจากซานตาเฟ รัฐนิวเม็กซิโก ซึ่งมีชื่อเสียงในการสร้างประสบการณ์ศิลปะอิมเมอร์ซีฟที่ผสมผสานการเล่าเรื่องและการมีปฏิสัมพันธ์ ผลงานที่มีชื่อเสียงที่สุดคือ “House of Eternal Return” ที่ผู้ชมสามารถสำรวจบ้านที่เต็มไปด้วยห้องและทางลับที่นำไปสู่โลกอื่น ๆ นอกจากนี้ Meow Wolf ยังใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น การฉายภาพแสงและเสียงเพื่อสร้างบรรยากาศที่สมจริง แตกต่างจาก TeamLab ที่มุ่งเน้นการสะท้อนวัฒนธรรมและธรรมชาติ Meow Wolf มักจะเน้นไปที่การเล่าเรื่องที่ซับซ้อนและสร้างประสบการณ์ที่เป็นเอกลักษณ์

ARTECHOUSE เป็นศูนย์ศิลปะดิจิทัลที่มีสาขาในหลายเมือง เช่น วอชิงตัน ดี.ซี. นิวยอร์ก และไมอามี ผลงานของ ARTECHOUSE มักจะเน้นการใช้เทคโนโลยี เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI), การจำลองเสมือนจริง (VR), และการฉายภาพ (Projection Mapping) เพื่อสร้างประสบการณ์ที่น่าทึ่งและมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ARTECHOUSE มีความคล้ายคลึงกับ TeamLab ในการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ แต่แตกต่างกันในแนวทางการนำเสนอและธีมที่หลากหลาย โดยเน้นไปที่การทดลองทางศิลปะและเทคโนโลยีใหม่ ๆ

Random International เป็นกลุ่มศิลปินจากลอนดอนที่มีชื่อเสียงในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ผลงานที่มีชื่อเสียงคือ “Rain Room” ซึ่งเป็นห้องที่มีฝนตกตลอดเวลา แต่ผู้เข้าชมจะไม่เปียกเนื่องจากระบบเซนเซอร์ที่ควบคุมการตกของฝน Random International มักจะเน้นการสร้างประสบการณ์ที่ใช้การปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพและการทดลองกับองค์ประกอบทางธรรมชาติ

ทีมแล็บเป็นกลุ่มศิลปินและนักเทคโนโลยีจากญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงในการสร้างงานศิลปะดิจิทัลที่ให้ประสบการณ์ผ่านศิลปะแบบอิมเมอร์ซีฟ ผลงานของศิลปินกลุ่มนี้มักจะรวมองค์ประกอบของธรรมชาติ วัฒนธรรมญี่ปุ่น และเทคโนโลยีล้ำสมัยเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้อย่างเต็มที่ หนึ่งในผลงานที่โดดเด่นคือ “Borderless” นิทรรศการที่นำเสนอผลงานศิลปะดิจิทัลที่ไม่มีขอบเขตระหว่างงานศิลปะกับผู้ชม ผู้เข้าชมสามารถเดินสำรวจและสัมผัสกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่ตอบสนองต่อการเคลื่อนไหวและการมีปฏิสัมพันธ์อย่างไร้รอยต่อ อีกหนึ่งผลงานที่น่าสนใจคือ “Forest of Resonating Lamps” ซึ่งเป็นการติดตั้งโคมไฟที่เปล่งแสงและเปลี่ยนสีตามการเคลื่อนไหวของผู้ชม ทำให้เกิดความรู้สึกเหมือนเดินอยู่ในป่าที่มีชีวิตที่มึนแล็บ มุ่งเน้นไปที่การสะท้อนวัฒนธรรมและธรรมชาติผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล การสร้างสรรค์ผลงานของ

พวกเขา มักจะได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติและ การเคารพต่อสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้ ทีมแล็บยัง เน้นการสร้างประสบการณ์ที่เปิดกว้างให้ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์และสร้างการเชื่อมโยงกับงานศิลปะ ได้อย่างลึกซึ้ง

ศิลปะร่วมสมัยของทีมแล็บมีการผสมผสานและสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับศาสนาชินโต (Shinto) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่น ชินโตเน้นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และความเชื่อ ในจิตวิญญาณหรือ “คามิ” ที่สถิตอยู่ในธรรมชาติและสิ่งต่าง ๆ รอบตัว งานศิลปะของทีมแล็บสะท้อน ถึงความเคารพและความสัมพันธ์ที่กลมกลืนระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมเสมือนจริง

2.2.1 จิตวิญญาณชินโตและธรรมชาติ

ธรรมชาติถือเป็นสถานที่สำคัญในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาโดยตลอด เป็นสถานที่ซึ่งหล่อหลอมชีวิต ศิลปะ และจิตวิญญาณในแง่มุมต่าง ๆ ความเคารพต่อโลกแห่งธรรมชาตินี้มีความเกี่ยวพันและ เชื่อมโยงกับศาสนาพื้นเมืองของประเทศ นั่นคือศาสนาชินโต ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการกำหนด ความสัมพันธ์ของชาวญี่ปุ่นกับธรรมชาติ

ชินโตเป็นศาสนาพื้นเมืองของญี่ปุ่น ซึ่งหยั่งรากลึกในประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของ ประเทศ คำว่า “ชินโต” (Shinto) นั้นถูกเขียนขึ้นโดยเลียนตัวหนังสือจีนที่ออกเสียงว่า “เชนเตา” (Shentao) ซึ่งหมายถึง “ทางของเทพเจ้าญี่ปุ่น” (Way of the Japanese Divinities) อิทธิพลของ วัฒนธรรมจีนในญี่ปุ่นเห็นได้ชัดจากการยืมตัวอักษรจีนเพื่อบันทึกเหตุการณ์และเรื่องราวทาง ประวัติศาสตร์ในตำราโบราณ เช่น โคจิกิ (Kojiki) และ นิฮอนงิ (Nihongi) ระบบความเชื่อของชินโต จะแตกต่างกับศาสนาหรือลัทธิอื่น ๆ เช่น ศาสนาพุทธและลัทธิขงจื้อ ซึ่งมีอิทธิพลต่อญี่ปุ่นตลอดหลาย ศตวรรษที่ผ่านมา เมื่อญี่ปุ่น ได้ขอยืมตัวหนังสือจีนมาใช้ คำว่า “โต” (To) ก็เพี้ยนมาจาก เต่า หรือ เต่า ซึ่งแปลว่า “ทาง” ของจีน มนุษย์จะต้องดำเนินชีวิตไปตามเส้นทางนั่นเอง ดังนั้นญี่ปุ่นก็นำมาเติม คำ “ชิน” (Shin) ไปข้างหน้า เพื่อให้หมายถึงเส้นทางของเทพเจ้าหรือเส้นทางของมนุษย์นั่นเอง (เพ็ญ ศรี กาญจนมัย, 2524: 4)

ในศาสนาชินโต เชื่อว่าคามิ (Kami) หรือเทพ อาศัยอยู่ในองค์ประกอบทางธรรมชาติต่าง ๆ รวมถึงภูเขา แม่น้ำ ต้นไม้ หิน น้ำตก และแม้แต่สัตว์ต่าง ๆ คามิเหล่านี้ไม่ใช่สิ่งมีชีวิตที่มีอำนาจทุก อย่างหรือรอบรู้ แต่มีอิทธิพลและอำนาจเฉพาะ การกระทำของพวกเขาอาจส่งผลกระทบต่อชีวิตของ มนุษย์ เช่น พลังอำนาจการทำลายและสร้างสรรค์ของภูเขา เมฆ สายลม มหาสมุทร พระอาทิตย์ ดวงจันทร์ หรือ ดวงดาว นอกจากนี้ชินโตยังแตกต่างจากศาสนาอื่นในแง่ที่คามินั้นมีไม่จำกัด ขึ้นอยู่ กับสถานที่และเวลา จึงแตกต่างจากแนวคิดเรื่องพระเจ้า (God) หรือผู้ก่อตั้งศาสนาอื่น

คามิ ในความหมายที่นิยมหมายถึงเทพเจ้าและวิญญาณทั้งหมดที่พบในสวรรค์และโลก เป็น คำที่ฝังลึกในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ปรากฏในตำนานและนิยายมากมาย ในศาสนาชินโต แนวคิดของคามิ

นั้นครอบคลุมทั้งหมด ขยายไปถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของธรรมชาติและ การดำรงอยู่ มนุษย์, นก, สัตว์, ต้นไม้, พืช, ภูเขา และแม้แต่มหาสมุทรก็ถือเป็นคหมีที่มีศักยภาพ สิ่งใดก็ตามที่เป็นแรงบันดาลใจให้เกิดความเลื่อมใส ความเกรงขาม หรือความรู้สึกกลับ ล้วนได้รับการขนานนามว่าเป็น “คหมี”

คำว่า “คหมี” ไม่ได้มีความหมายเทียบเท่าภาษาอังกฤษโดยตรง เนื่องจากเป็นคำที่รวบรวม ความหมายและความสำคัญที่หลากหลายตามความเชื่อของศาสนาชินโต มันเป็นสัญลักษณ์ของการ แสดงความเคารพและความเคารพต่อพลังศักดิ์สิทธิ์ที่มีอยู่ในธรรมชาติและโลกรอบตัวเรา คุณสมบัติที่ น่าเกรงขามและมีมนต์ขลังของคหมี สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อมโยงทางจิตวิญญาณที่ลึกซึ้งที่ชาวญี่ปุ่น มีกับสิ่งแวดล้อมและพลังที่มองไม่เห็นซึ่งกำหนดชีวิตของชาวญี่ปุ่น (เพ็ญศรี กาญจนไฉยมัย, 2540: 9-11)

แก่นของลัทธิชินโตคือแนวคิดของการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและรักษาความสัมพันธ์ที่เคารพต่อ สิ่งแวดล้อม หลักการนี้ไม่จำกัดเฉพาะการปฏิบัติทางศาสนาเท่านั้น แต่ยังมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวัน ศิลปะ และวัฒนธรรมของญี่ปุ่นในแง่มุมต่าง ๆ ซึ่งศาสนาชินโตให้ความสำคัญกับความศักดิ์สิทธิ์ของ ธรรมชาติซึ่งมีผลอย่างมากต่อจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมของญี่ปุ่น ความรู้สึกรับผิดชอบต่อโลก ธรรมชาติของชาวญี่ปุ่นนั้นฝังรากลึกอยู่ในความเชื่อทางศาสนาของชาวญี่ปุ่น

ความพยายามในการอนุรักษ์ป่าไม้ ภูเขา และภูมิทัศน์ทางธรรมชาติอื่น ๆ มักเกิดจาก ความปรารถนาที่จะปกป้องคหมีที่อาศัยอยู่ในพื้นที่เหล่านั้น พิธีกรรมชินโตหลายอย่างเกี่ยวข้องกับการ สวดมนต์เพื่อการเก็บเกี่ยวที่อุดมสมบูรณ์ การปกป้องจากภัยธรรมชาติ และความเป็นอยู่ที่ดีของ สิ่งแวดล้อม

ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติกับศาสนานั้นลึกซึ้งและยั่งยืน ความเชื่อ ของลัทธิชินโตในการมีอยู่ของคหมีในองค์ประกอบทางธรรมชาติได้ส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้ง ระหว่างคนญี่ปุ่นกับสิ่งแวดล้อม ความเชื่อมโยงนี้สะท้อนให้เห็นในงานศิลปะ สถาปัตยกรรม เทศกาล ตามฤดูกาล และประเพณีประจำวันของประเทศ ความเคารพต่อธรรมชาติของชาวญี่ปุ่นซึ่งขับเคลื่อน โดยความเชื่อทางศาสนาของชาวญี่ปุ่น ทำหน้าที่เป็นแรงบันดาลใจให้โลกปลูกฝังความเคารพอย่าง ลึกซึ้งและเห็นคุณค่าของธรรมชาติมากขึ้น ในขณะที่ความกังวลด้านสิ่งแวดล้อมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ศาสนาชินโตสามารถเตือนเราถึงความสำคัญของการอยู่ร่วมกับธรรมชาติและ การอนุรักษ์ความ สบายงามและความศักดิ์สิทธิ์ของโลกของเราสำหรับคนรุ่นต่อไปในอนาคต

2.2.2 ชินโตและการแสดงออกในแอนิเมชันญี่ปุ่น

แอนิเมชันญี่ปุ่นหรือแอนิเมะ (Anime) เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมทั่วโลกและมีความสามารถ ในการสื่อสารเรื่องราวและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นออกไปอย่างกว้างขวาง น่าสนใจว่าแอนิเมชันเหล่านี้ สามารถสื่อประเด็นเรื่องธรรมชาติได้เหมาะสมกับโลกร่วมสมัย ทำให้ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง ตัวอย่างเช่น “Spirited Away” (Sen to Chihiro no Kamikakushi) กำกับโดย ฮะยะโอะ มิยะซะคิ (Hayao Miyazaki) สะท้อนถึงวัฒนธรรมและความเชื่อชินโตอย่างลึกซึ้ง อนิเมชันเรื่องนี้เล่าเรื่องราว

ของเด็กสาวชื่อจิสึโระที่หลุดเข้าไปในโลกวิญญาณและต้องทำงานในโรงอาบน้ำเพื่อช่วยพ่อแม่ของเธอ ที่ถูกสาปเป็นหมู ภาพยนตร์นี้ผสมผสานการผจญภัยเข้ากับการแสดงความเคารพต่อธรรมชาติและวิญญาณตามความเชื่อชินโต วัฒนธรรมการอาบน้ำเพื่อชำระร่างกายที่สะท้อนให้เห็นการชำระล้างจิตวิญญาณ โรงอาบน้ำเป็นสถานที่ซึ่งคะมิ หรือวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ มารวมตัวกันเพื่อทำความสะอาดและพักผ่อน ซึ่งสะท้อนถึงพิธีกรรมชินโตในการฟื้นฟูและชำระล้าง คะมิในเรื่องนี้ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่ในรูปลักษณะที่คุ้นเคย แต่มีความหลากหลายและบางครั้งอาจมีรูปลักษณะที่แปลกประหลาด แสดงถึงความเชื่อของชินโตที่ว่าคะมิสามารถสถิตอยู่ในทุกสิ่งทุกอย่าง นอกจากนี้ยังมีตัวละครชื่อ ฮะคุ เป็นตัวละครสำคัญที่แสดงถึงความเชื่อในคะมิของชินโต เขาเป็นเทพเจ้ามังกรแห่งแม่น้ำที่ถูกลืมนและสูญเสียชื่อไป ซึ่งฮะคุจะได้รับความทรงจำและบทบาทในการดูแลรักษาแม่น้ำกลับมาก็ต่อเมื่อมีการดูแลสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติให้สะอาดเรียบร้อยขึ้น ซึ่งสะท้อนถึงความเชื่อในคะมิที่สถิตอยู่ในธรรมชาติและความสำเร็จของการชำระล้างของคะมิเพื่อรักษาความสัมพันธ์กับพวกเขา ฮะคุช่วยเหลือจิสึโระตลอดเรื่องราวและมีบทบาทในการฟื้นฟูความสมดุลในโลกวิญญาณ

หนึ่งในเนื้อหาหลักของ “Spirited Away” คือการฟื้นฟูและการทำความสะอาด ซึ่งสอดคล้องกับพิธีกรรมชินโต โรงอาบน้ำในเรื่องนี้เป็นสัญลักษณ์ของการทำความสะอาดทั้งร่างกายและจิตใจ การชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ (Purification) สิ่งนี้ถือว่าเป็นลักษณะเด่น เฉพาะของวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาตั้งแต่ดั้งเดิมทีเดียว แนวความคิดของชินโตเกี่ยวกับการเป็น ลูกหลานของคะมินั้น ทำให้เห็นได้ว่าให้หลักธรรมที่ว่า ธรรมชาติของมนุษย์นั้นเป็นสิ่งดี ด้วยเหตุนี้ เราจึงเห็นได้ชัดว่า ความเข้าใจในเรื่องคะมิที่ดีและร้ายนั้น ทำให้เกิดความคิดของ การชำระล้างตนเองให้บริสุทธิ์ โดยพิธีกรรมที่จะกำจัดจิตวิญญาณร้ายออกไป เพื่อให้ตนเอง กลับสู่สภาพดีและบริสุทธิ์ดั้งเดิมอีกครั้ง (เพ็ญศรี กาญจนมัย, 2524: 23) คะมิที่มาใช้บริการโรงอาบน้ำต้องการล้างสิ่งสกปรกและฟื้นฟูพลังของตนเอง ฉากที่จิสึโระช่วยทำความสะอาดวิญญาณแห่งแม่น้ำที่เต็มไปด้วยขยะและสิ่งปฏิกูล สะท้อนถึงการฟื้นฟูธรรมชาติและความสำเร็จของการรักษาความสะอาดของธรรมชาติในความเชื่อชินโต

“Princess Mononoke (Mononoke Hime)” เป็นภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นในยุคเมจิของญี่ปุ่น เรื่องราวนำเสนอการต่อสู้ที่ดุเดือดระหว่างมนุษย์กับเทพเจ้าแห่งป่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปะทะกันระหว่างความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความเคารพต่อธรรมชาติและเคารพต่อคะมิของป่า เจ้าชายอาชิทากะ ผู้เป็นตัวละครหลักในเรื่อง เดินทางไปสู่ป่าเพื่อหาสาเหตุของความพยายาของอสูรทาทาริกามิที่มีต่อมนุษย์ ผู้หนึ่งที่เขาพบในป่าคือซัน (เจ้าหญิงโมโนโนเคะ) สุภาพสตรีที่เป็นเทพเจ้าของป่า ซึ่งพยายามปกป้องความสมดุลและความสงบในป่า อาชิทากะได้พบกับการขัดแย้งระหว่างความต้องการของผู้คนโลหะนครผู้รุกรานป่าเพราะความต้องการในทรัพยากรธรรมชาติ กับความเคลื่อนไหวที่เกิดจากความเครียดแค้นของป่า และสัตว์ป่าจากการทำลายธรรมชาติ เนื้อหาของเรื่องนี้สะท้อนถึงการอยู่ร่วมกันของมนุษย์กับธรรมชาติ การต่อสู้ระหว่างความเจริญขึ้นของมนุษย์

กับความเคารพและการเข้าใจความสำคัญของคิเมิในการรักษาสมดุลในโลกแห่งธรรมชาติ เรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการรักษาสิ่งแวดล้อมและการควบคุมการใช้ทรัพยากรธรรมชาติให้อยู่ในระดับที่ยั่งยืนและสมดุล เป็นจุดเด่นที่ทำให้ “Princess Mononoke” กลายเป็นหนึ่งในผลงานที่สร้างสรรค์และเป็นที่น่าสนใจอีกเรื่องหนึ่ง หลาย ๆ ฉากในแอนิเมชัน เรื่องนี้มีความเชื่อมโยงกับศาสนาชินโต เช่น ฉากที่แม่เผ่าทำความเคารพต่อสุรทาทาริกามิที่ถูกอะชิทากะกำจัดลงและเผยให้เห็นร่างที่แท้จริงว่าเป็นเทพสุกรตัวใหญ่ เหตุการณ์ตอนนี้แสดงแนวคิด 2 ข้อนั่นคือ แนวคิดเรื่องคิเมิ และแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย กล่าวคือ ในศาสนาชินโตจะเชื่อว่า ทุกสิ่งในธรรมชาติมีเทพเจ้าสิงสถิตอยู่ในที่นี้ก็คือเทพสุกรที่ คอยปกป้องรักษาผืนป่า โดยรูปร่างของตัวเทพสุกรเองก็เหมือนหมูป่าทั่วไป แต่ตัวใหญ่กว่าและดูน่าเกรงขาม ส่วนแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย เชื่อว่าสิ่งที่ชั่วร้ายนั้น หรือการกระทำที่เลวร้ายนั้น เกิดขึ้น จากอิทธิพลของสภาพแวดล้อมภายนอกเท่านั้น ไม่ได้เกิดขึ้นจากภายในจิตใจที่แท้จริง ดังนั้นสิ่งเลวร้ายต่าง ๆ จึงสามารถที่จะเปลี่ยนให้กลายเป็นสิ่งดีได้อย่างแน่นอน ดังนั้นถึงแม้เทพสุกรจะกลายเป็นอสุรทาทาริกามิ แต่ทุกคนก็ยังคงให้ความเคารพอยู่เสมอ (ประติมลบุญประจักษ์, 2559: 110)

“My Neighbor Totoro (Tonari no Totoro)” เป็นแอนิเมชันที่เน้นถึงความบริสุทธิ์และความเป็นเด็ก โดยมีตัวละครหลักคือ Totoro ที่เป็นวิญญาณของป่า ซึ่งสื่อถึงความสัมพันธ์ระหว่างเด็ก ๆ กับธรรมชาติ แสดงถึงความเชื่อคิเมิในชินโต คิเมิคือวิญญาณหรืออำนาจที่อาศัยอยู่ในธรรมชาติ มีความหลากหลายและสามารถปรากฏตัวในทุกอย่างและทุกสถานที่ เรื่อง “My Neighbor Totoro” เสนอแบบจำลองของคิเมิในรูปแบบของ Totoro ซึ่งเป็นตัวละครหลักในเรื่อง แทนความเชื่อที่คิเมิเป็นสิ่งที่สำคัญและทรงพลัง การเป็นมิตรและการดูแลผู้อื่นของ Totoro สะท้อนความเคารพ ความเอาใจใส่ต่อธรรมชาติ และสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ในโลก

นอกจากนี้ Totoro ยังเป็นสัญลักษณ์ของความเชื่อและความสัมพันธ์ที่ดีของมนุษย์กับธรรมชาติ การปกป้องและดูแลธรรมชาติเป็นหัวใจของเรื่องราว ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการรักษาสมดุลและความสงบในธรรมชาติอย่างชัดเจน เรื่องราวนี้ทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการรักษาสิ่งแวดล้อม เพื่อให้โลกนี้มีสมดุลและยั่งยืนในระยะยาว

การผสมผสานศาสนาชินโตเข้ากับแอนิเมชันญี่ปุ่นไม่เพียงแต่เป็นการสะท้อนวัฒนธรรมและความเชื่อของชาวญี่ปุ่น แต่ยังเป็นการสร้างสรรค์เนื้อหาที่มีความลึกซึ้งและมีมิติทางศาสนาที่น่าสนใจ อะนิเมะหลายเรื่องสามารถนำเสนอแง่มุมของชินโตผ่านภาพและเรื่องราวที่มีพลัง โดยทำให้ผู้ชมทั่วโลกได้รับรู้และเข้าใจถึงความสำคัญของชินโตในวิถีชีวิตและวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากขึ้น ทั้งนี้เป็นการส่งเสริมความเข้าใจที่ลึกซึ้งและความเคารพต่อวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไป

2.2.3 ศิลปะอิมเมอร์ซีฟของ “ทีมแล็บ” และจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติแบบซินโต

ทีมแล็บก่อตั้งเมื่อปี 2001 เป็นกลุ่มสหวิทยาการด้านศิลปะของผู้ที่สนใจเทคโนโลยีที่ทันสมัย ซึ่งการทำงานร่วมกันและพยายามที่จะนำทางการบรรจบกันของศิลปะ การออกแบบ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และธรรมชาติให้เกิดการผสมผสาน ซึ่งประกอบด้วยผู้คนจากหลากหลายอาชีพ เช่น ศิลปิน นักออกแบบ โปรแกรมเมอร์ วิศวกร ผู้ทำแอนิเมชัน นักคณิตศาสตร์ และสถาปนิกมารวมตัวกันเพื่อปลดล็อกศักยภาพของศิลปะดิจิทัลอย่างเต็มที่ ความเชี่ยวชาญที่ผสมผสานกันของพวกเขา ก่อให้เกิดการทำงานร่วมกันอย่างมีพลัง ทำให้พวกเขาสามารถสร้างสิ่งใหม่ ๆ และกำหนดแก่นแท้ของการแสดงออกทางศิลปะร่วมสมัยใหม่ ผลงานของพวกเขาดึงดูดผู้ชมทั่วโลกด้วยผลงานศิลปะดิจิทัลอันน่าหลงใหล

ทีมแล็บมีเป้าหมายที่ชัดเจนในการสำรวจและสร้างการรับรู้ใหม่ ๆ โดยให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ที่มีอยู่ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติและธรรมชาติเสมือน ผ่านการผสมผสานระหว่างงานศิลปะและเทคโนโลยีดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้ศิลปะสามารถเกิดขึ้นนอกเหนือจากขอบเขตทางกายภาพและมีอิสระที่จะแสดงออกเหนือขอบเขตที่กำหนดไว้ ทีมแล็บมองผ่านขอบเขตระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติและธรรมชาติเสมือน สิ่งหนึ่งอยู่ในอีกสิ่งหนึ่งและอีกสิ่งหนึ่ง ทุกสิ่งล้วนเชื่อมโยงให้เกิดความต่อเนื่องอันยาวนาน เพราะบาง นวัตกรรม ไร้พรมแดน และไม่มีขอบเขตกั้นระหว่างจินตนาการ ทุกสิ่งล้วนเป็นส่วนหนึ่งของกันและกันอย่างไม่สามารถแยกแยะได้ ทุกอย่างที่เกิดขึ้นล้วนเชื่อมต่อกันอย่างต่อเนื่องในอุดมคติที่ไร้ขอบเขต (Karin & Clare, 2020: V)

หัวใจหลักของปรัชญาของทีมแล็บคือความเชื่อที่ว่าศิลปะสามารถก้าวข้ามขอบเขตจารีตประเพณีและเป็นประสบการณ์ที่เปลี่ยนแปลงและแบ่งปันกันได้สำหรับทุกคน กลุ่มพยายามที่จะแยกตัวออกจากการแสดงผลงานตามแกลเลอรีแบบเดิม ๆ และมีเป้าหมายเพื่อสร้างพื้นที่ที่ผู้เข้าชมกลายเป็นผู้มีส่วนร่วมและผู้ร่วมสร้างงานศิลปะ โดยการผสมผสานรวมเทคโนโลยีล้ำสมัยเข้ากับการแสดงออกทางศิลปะ สร้างการติดตั้งแบบอินเทอร์แอคทีฟซึ่งเชิญให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการศิลปะในระดับประสาทสัมผัสหลายระดับ

หนึ่งในแนวคิดหลักของทีมแล็บคือความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นที่ที่ไม่มีขอบเขตระหว่างบุคคลและส่วนรวม ซึ่งหมายถึงว่าการกระทำและปฏิสัมพันธ์ของแต่ละบุคคลมีผลต่อกันและกับผู้อื่น ๆ ทำให้เกิดประสบการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ด้วยแนวคิดนี้ ทีมแล็บมุ่งเน้นที่จะสร้างงานศิลปะที่สร้างความรู้สึกเชื่อมโยงและเกิดจากความสามัคคีระหว่างผู้ชม โดยที่ไม่สนใจว่าผู้ชมมาจากวัฒนธรรม ภาษา หรือภูมิศาสตร์ใด โดยทุกคนยินดีที่จะก้าวข้ามขีดจำกัดเหล่านั้นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีความหลากหลายและเปิดโอกาสให้ผู้คนมาร่วมเข้าร่วมในประสบการณ์ที่ทำหายและสร้างสรรค์ตามต้องการของตนเองได้ในที่สุด

งานศิลปะของศิลปินกลุ่มนี้มักจะสำรวจธีมที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และความเชื่อมโยงของมนุษย์กับโลกธรรมชาติ การติดตั้งหลายแห่งผสมผสานองค์ประกอบของโลกธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ ป่าไม้ และสัตว์ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์แบบไดนามิกและโต้ตอบที่สะท้อนถึงความซับซ้อนและความงามของธรรมชาติ

การใช้เทคโนโลยีของกลุ่ม เช่น กราฟิกร์ที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ เช่น เซอร์จับการเคลื่อนไหว และจอแสดงผลแบบโต้ตอบ ช่วยให้สามารถแสดงผลแบบเรียลไทม์และตอบสนองต่อการมีอยู่และการกระทำของมนุษย์ การมีส่วนร่วมแบบไดนามิกระหว่างผู้ชมและงานศิลปะสร้างประสบการณ์ที่ไม่ซ้ำใครและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาสำหรับผู้ชมแต่ละคน ซึ่งช่วยเสริมวิสัยทัศน์ด้านศิลปะของทีมแล็บ ในฐานะสิ่งมีชีวิตที่มีชีวิตและมีวิวัฒนาการ

การติดตั้งผลงานแสดงของทีมแล็บ ได้รับการยกย่องจากนานาชาติและได้รับการจัดแสดงในเมืองใหญ่ทั่วโลก นิทรรศการของพวกเขา มักดึงดูดผู้คนจำนวนมากและกลายเป็นกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่เป็นที่ต้องการอย่างมาก ดึงดูดผู้เข้าชมทุกวัยและทุกภูมิภาค นอกจากการติดตั้งแล้ว ทีมแล็บยังพยายามสร้างสรรค์อื่น ๆ อีกมากมาย รวมถึงผลิตภัณฑ์ศิลปะดิจิทัล ประสบการณ์ความเป็นจริงเสมือน และการร่วมมือกับแบรนด์และสถาบันต่าง ๆ ด้วยความคิดริเริ่มที่หลากหลายเหล่านี้ ทีมแล็บยังคงท้าทายความคิดดั้งเดิมของศิลปะและสร้างแรงบันดาลใจให้กับศิลปินและนักคิดสร้างสรรค์รุ่นใหม่

2.2.4 การผสมศิลปะดิจิทัลกับความเชื่อชินโต

นอกเหนือจากการสร้างสรรค์ผลงานที่สวยงามแล้ว ยังมีความเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งกับความเชื่อดั้งเดิมของญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติของศาสนาชินโต งานศิลปะของพวกเขาไม่เพียงแสดงถึงความเชี่ยวชาญทางเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นการแสดงความเคารพในรูปแบบร่วมสมัยที่ญี่ปุ่นมีต่อโลกธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง

ยิ่งไปกว่านั้น การติดตั้งผลงานจัดแสดงผลงานมักจะอยู่เหนือบทบาทของผู้สังเกตการณ์เพียงอย่างเดียว ซึ่งกระตุ้นให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วมอย่างจริงจัง ด้วยการโต้ตอบกับงานศิลปะในรูปแบบของงาน interactive art installation ผู้ชมจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ที่น่าตื่นตาตื่นใจ ลักษณะการมีส่วนร่วมนี้สะท้อนถึงความเชื่อของศาสนาชินโตในการเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์กับวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ภายในธรรมชาติ

ความทุ่มเทของทีมงานในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่นมีมากกว่าความสวยงามของงานศิลปะ การให้ความสำคัญกับความยั่งยืนและจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมของทีมแล็บสะท้อนให้เห็นถึงความเคารพต่อระบบนิเวศอย่างลึกซึ้งซึ่งฝังอยู่ในความเชื่อของศาสนาชินโต การผสมผสานอย่างไร้รอยต่อของเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่กับค่านิยมดั้งเดิมของญี่ปุ่น ตอกย้ำความมุ่งมั่นของพวกเขาในการอนุรักษ์และส่งต่อความเชื่อทางวัฒนธรรมเหล่านี้ไปยังผู้ชมร่วมสมัย

ผลงานศิลปะของทีมแล็บทำหน้าที่เป็นช่องทางสำหรับการเดินทาง ผู้เยี่ยมชมจะถูกพาเข้าสู่โลกที่น่าหลงใหลซึ่งทำให้เกิดความกลัวและความเคารพต่อโลกแห่งธรรมชาติ ส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นกับวิถีวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ที่สถิตอยู่ในธาตุต่าง ๆ ที่ไม่เพียงแต่แสดงความเชี่ยวชาญทางเทคนิคของพวกเขาเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงความเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งกับจิตวิญญาณแห่งธรรมชาติของซินโตอีกด้วย การสร้างสรรค์ของพวกเขาเสนอการแสดงเคารพต่อโลกธรรมชาติของญี่ปุ่นในสมัยโบราณและมีส่วนร่วม เชื่อเชิญให้ผู้ชมสำรวจดินแดนที่ซึ่งเทคโนโลยีและประเพณีมาบรรจบกันในขณะที่ผลงานของพวกเขา ขยายขอบเขตของศิลปะและเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง สิ่งเหล่านี้ทำให้เรานึกถึงความงามเหนือกาลเวลาและความสำคัญทางจิตวิญญาณของธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ตัวอย่างผลงานที่น่าสนใจมีดังต่อไปนี้

2.2.4.1 Sketch Aquarium: Connected World (ค.ศ. 2013)

“Sketch Aquarium: Connected World” เป็นการแสดงผลงานศิลปะดิจิทัลในรูปแบบอินเทอร์แอคทีฟภายในนิทรรศการศิลปะ TeamLab Borderless เปิดตัวใน ค.ศ. 2013 และยังจัดแสดงเป็นครั้งคราวมาจนปัจจุบัน ผลงานนี้จัดแสดงโดยใช้พื้นที่ห้องที่ค่อนข้างกว้างขวางและเพดานไม่สูงมากนัก ภายในห้องจัดวางไว้ด้วยโต๊ะยาวมีเก้าอี้ บนโต๊ะวางกระดาษสีขาวมีภาพร่างลายเส้นของสัตว์น้ำตามธรรมชาติ เช่น ปลาชนิดต่าง ๆ แมงกระพุน ม้าน้ำ เป็นต้น และสีเทียนแห่งหลายสี บนผนังจากขอบพื้นจนชนเพดานสองด้าน (แล้วแต่การจัดแสดงและพื้นที่แต่ละครั้ง) ทำหน้าที่เหมือนจอภาพขนาดใหญ่รับภาพจากโปรเจ็คเตอร์ ผู้ชมที่เดินเข้ามาภายในห้องจะเพลิดเพลินกับภาพบนผนังที่เป็นเหมือนใต้มหาสมุทรสีฟ้าใส ในน้ำทะเลมีสัตว์จำนวนมากว่ายอยู่เป็นภาพวาดดิจิทัลของสัตว์ทะเลที่เคลื่อนไหวอย่างสวยงาม ผู้ชมสามารถวาดภาพบนกระดาษโดยระบายสีตามลายเส้นร่างที่มีไว้ให้หรือจะวาดขึ้นมาใหม่เลยก็ได้ จากนั้นเมื่อนำภาพไปสแกนผ่านโปรแกรมจะทำให้ภาพนี้ปรากฏขึ้นบนจอเท่ากับผู้ชมได้ร่วมสร้างงานด้วย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์



รูปภาพที่ 20 Sketch Aquarium: Connected World

ที่มา: TeamLab, 2013, Available from https://futurepark.teamlab.art/en/play/installations/sketch_aquarium_connected_world/

ผลงานนี้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างภาพและการเคลื่อนไหวของสัตว์ทะเลที่ดูเหมือนจริง ผู้ชมสามารถวาดภาพสัตว์ทะเลแล้วสแกนเข้าสู่ระบบ ภาพวาดเหล่านั้นจะปรากฏบนหน้าจอและเคลื่อนไหวในสภาพแวดล้อมดิจิทัล สัตว์ทะเลที่เคลื่อนไหวสามารถตอบสนองต่อการสัมผัสและการเคลื่อนไหวของผู้ชม เช่น การสัมผัสจะทำให้สัตว์ทะเลเปลี่ยนทิศทางหรือมีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์ตัวอื่น หากผู้เข้าชมสัมผัสปลาที่กำลังว่ายน้ำ พวกมันก็จะว่ายน้ำหนีไป หากเราสัมผัสถุงอาหาร เราก็สามารถให้อาหารปลาได้ เมื่อภาพวาดมีชีวิตมากขึ้นเรื่อย ๆ พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำดิจิทัลก็พัฒนาเป็นระบบนิเวศแบบไดนามิกและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาของสี รูปร่าง และรูปแบบ ผลงานนี้ใช้สีสดใสและหลากหลายเพื่อสร้างภาพของสัตว์ทะเลที่มีชีวิตชีวา สีของภาพวาดสัตว์ทะเลสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามการโต้ตอบของผู้ชม ทำให้เกิดประสบการณ์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์และสร้างสรรค์ แสงที่ใช้ในผลงานนี้มีความนุ่มนวลและสมจริง เพื่อสร้างบรรยากาศที่เหมือนกับการอยู่ใต้ทะเล แสงที่ตกลงบนภาพสัตว์ทะเลทำให้ภาพดูมีมิติและความลึก แสงถูกใช้เพื่อเน้นรายละเอียดของสัตว์ทะเลและการเคลื่อนไหว ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็นจริงของโลกใต้ทะเลที่สร้างขึ้นในผลงานนี้

นอกจากภาพ ผู้ชมยังได้ยินเสียงดนตรีและเสียงจากธรรมชาติ เสียงในผลงาน “Sketch Aquarium: Connected World” ซึ่งประพันธ์โดย ฮิเดอากิ ทาคาฮาชิ และทีมแล็บ รูปแบบการจัดแสดงทำให้ผู้เข้าชมเพลิดเพลินไปกับเสียงซิมโฟนีแห่งความคิดสร้างสรรค์และการเชื่อมโยงระหว่างผู้คนและผลงานศิลปะ เสียงเพลงช่วยเติมเต็มมหาสมุทรเสมือนจริง เสียงเพลงบรรเลงเบา ๆ ร่วมกับเสียงของน้ำและฟองอากาศช่วยสร้างบรรยากาศที่เงียบสงบและผ่อนคลาย มีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศและเสริมสร้างควมมีชีวิตชีวาของโลกใต้ทะเล โดยใช้เครื่องดนตรีหลายชนิดรวมถึงเปียโนที่ให้โทนเสียงนุ่มนวลและผ่อนคลาย เครื่องสาย เช่น ไวโอลิน และเชลโล่ที่เพิ่มความลึกและความเคลื่อนไหว เครื่องเป่า เช่น ฟลูต และคลาริเน็ตที่เสริมความสดใสและสดชื่น และซินธิไซเซอร์ที่สร้างเสียงดิจิทัลและเอฟเฟกต์เสียงธรรมชาติอย่างสมจริง เพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีความสมดุลและลึกซึ้ง เสียงดนตรีในผลงานนี้มีระดับความเบาและนุ่มนวล เพื่อสร้างบรรยากาศที่สงบและผ่อนคลาย ทำให้ผู้ชมสามารถมีสมาธิและเพลิดเพลินกับการชมภาพวาดดิจิทัล ความดังของเสียงถูกปรับให้เหมาะสมกับการสร้างบรรยากาศที่เงียบสงบและไม่รบกวนสมาธิของผู้ชม เสียงดนตรีที่นุ่มนวลและเบาช่วยสร้างความรู้สึกลงบและผ่อนคลาย ทำให้ผู้ชมสามารถหลีกเลี่ยงจากความวุ่นวายและเพลิดเพลินกับการชมภาพวาดดิจิทัล โทนเสียงที่ผ่อนคลายช่วยลดความเครียดและเพิ่มความรู้สึกละสบายใจ การผสมผสานเสียงธรรมชาติและเสียงดนตรีช่วยเพิ่มความสมจริงและความลึกให้กับประสบการณ์ในการชมผลงาน

ความเชื่อมโยงระหว่างกันของ “Sketch Aquarium: Connected World” เป็นข้อพิสูจน์ถึงพลังของเทคโนโลยีที่เชื่อมโยงการแบ่งแยกทางภูมิศาสตร์และรวมผู้คนจากมุมต่าง ๆ ของโลกเข้าด้วยกัน การติดตั้งก้าวข้ามอุปสรรคทางกายภาพ ทำให้ผู้เข้าชมสามารถโต้ตอบและทำงานร่วมกันในพื้นที่ดิจิทัลที่ใช้ร่วมกัน กลายเป็นพื้นที่พบปะเสมือนจริงที่ซึ่งวัฒนธรรม ความคิด และการแสดงออกที่หลากหลายมาบรรจบกันเพื่อสร้างโลกที่กลมเกลียวและเชื่อมโยงถึงกัน

รูปแบบการจัดแสดงยังสื่อถึงความเป็นเอกภาพและการทำงานร่วมกันที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น กระตุ้นให้ผู้ชมเห็นว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายที่เชื่อมต่อถึงกันขนาดใหญ่ ซึ่งการกระทำและความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขามีผลกระทบต่อประสบการณ์ส่วนรวม พิพิธภัณฑสถานน้ำดิจิทัลกลายเป็นพิภพเล็ก ๆ ของโลกที่เราอาศัยอยู่ โดยเน้นถึงความสำคัญของการเอาใจใส่ ความเข้าใจ และความร่วมมือในการสร้างสังคมโลกที่เชื่อมโยงและกลมกลืนกัน พิพิธภัณฑสถานน้ำดิจิทัลแห่งนี้แตกต่างจากการจัดแสดงสัตว์น้ำทั่วไป แต่เป็นระบบนิเวศที่มีชีวิตและกำลังพัฒนาซึ่งหล่อหลอมโดยการมีส่วนร่วมของแต่ละคน การทำงานร่วมกันอย่างต่อเนื่องของภาพวาดใหม่ผสมผสานกับภาพวาดที่มีอยู่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวของภาพแบบไดนามิกและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา จิตวิญญาณของการทำงานร่วมกันและความรู้สึกของชุมชนที่เกิดขึ้นภายในการติดตั้งทำหน้าที่เป็นคำเปรียบเทียบที่ทรงพลังสำหรับศักยภาพของความสามัคคีและการทำงานร่วมกันในโลกแห่งความเป็นจริง



รูปภาพที่ 21 Sketch Aquarium: Connected World

ที่มา: TeamLab, 2013, Available from https://futurepark.teamlab.art/en/play/installations/sketch_aquarium_connected_world/

สำหรับผู้ใหญ่ ประสบการณ์นี้กระตุ้นความคิดถึง เตือนให้พวกเขานึกถึงความสุขที่เรียบง่ายในวัยเด็กและพลังแห่งจินตนาการ พิพิธภัณฑสถานสัตว์น้ำดิจิทัลกลายเป็นพื้นที่สำหรับการค้นพบใหม่ที่ซึ่งบุคคลสามารถเชื่อมต่อกับความคิดสร้างสรรค์ภายในของพวกเขาอีกครั้งและมีส่วนร่วมในการโต้ตอบที่สนุกสนานกับผู้อื่น ยิ่งไปกว่านั้น ความเชื่อมโยงระหว่างกันของ “Sketch Aquarium: Connected World” ยังขยายออกไปนอกเหนือพื้นที่ทางกายภาพของนิทรรศการ เมื่อผู้เยี่ยมชมแบ่งปันประสบการณ์ของพวกเขาบนโซเชียลมีเดียและแพลตฟอร์มออนไลน์ ศิลปะและความคิดสร้างสรรค์จากผู้คนทั่วโลกมารวมกัน ก่อให้เกิดการแสดงออกทางศิลปะและความเชื่อมโยงระดับโลก

โดยสรุปแล้ว “Sketch Aquarium: Connected World” คือผลงานศิลปะดิจิทัลแบบโต้ตอบที่มีความน่าสนใจ ซึ่งรวมผู้คนจากมุมต่าง ๆ ของโลกเข้าด้วยกันผ่านพลังแห่งความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ พิพิธภัณฑสถานสัตว์น้ำดิจิทัลแบบไดนามิกซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา กลายเป็นมหาสมุทรเสมือน ที่เกิดจากการทำงานร่วมกันและความเชื่อมโยงระหว่างกันภายในระหว่างผู้ชมงานศิลปะ TeamLab Borderless งานศิลปะรูปแบบอินเทอร์แอคทีฟที่ยังคงดึงดูดใจและสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม ทั้งความประทับใจที่ยั่งยืนให้กับทุกคนที่มีส่วนร่วมในโลกแห่งการแสดงออกทางศิลปะ ลักษณะนี้สะท้อนปรัชญาของชินโตอย่างชัดเจนในแง่ที่การมีส่วนร่วมสร้างสรรค์ธรรมชาติหรือทำลายธรรมชาติที่เกิดจากมือมนุษย์ด้วย ทั้งในเรื่องของภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากมือผู้ชมและเสียงที่เป็นทั้งการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ผสมผสานกับการนำเสียงในธรรมชาติมาใช้ ซึ่งเมื่อย้อนกลับมาพิจารณาชื่อผลงาน คำว่า Sketch Aquarium หมายถึงการสร้างสรรคของทุกคนจากการร่างภาพ

ลายเส้น การมีส่วนร่วมแม้ในจุดที่เล็กน้อย ส่วนคำว่า Connected World จึงหมายถึงการเชื่อมต่อกันของโลกทั้งระบบนิเวศและการเชื่อมต่อกับมนุษย์โดยตรง

การสะท้อนแนวคิดชินโตใน “Sketch Aquarium: Connected World” ของ TeamLab

“Sketch Aquarium: Connected World” ของทีมแล็บ เป็นผลงานศิลปะที่สะท้อนแนวคิดของศาสนาชินโตหลายประการ แนวคิดเกี่ยวกับเทพเจ้า (Kami) ถูกถ่ายทอดผ่านการสร้างสรรค์สิ่งมีชีวิตในน้ำและการมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติ แม้ว่างานนี้ไม่ได้สื่อถึงเทพเจ้าโดยตรง แต่การที่ผู้ชมสามารถสร้างและเห็นสิ่งมีชีวิตในน้ำทำให้เกิดความรู้สึกเคารพและเชื่อมโยงกับวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ที่สถิตอยู่ในธรรมชาติ

นอกจากนี้ ผลงานนี้ยังสื่อถึงแนวคิดในด้านการมีส่วนร่วมในชุมชน (Community Involvement) โดยการที่ผู้ชมสามารถวาดภาพสัตว์น้ำและเห็นภาพของตนเองถูกนำไปแสดงในตู้ปลาเสมือนจริง การที่ทุกคนมีส่วนร่วมในการสร้างงานศิลปะนี้สะท้อนถึงการทำงานร่วมกันและการมีส่วนร่วมในชุมชน นอกจากนี้ยังสร้างความรู้สึกของการเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งที่ยิ่งใหญ่และมีความหมาย

ผลงานนี้ยังเน้นแนวคิดในด้านความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ (Connection with Nature) และการเคารพต่อสิ่งมีชีวิต (Respect for All Living Beings) การมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติผ่านการวาดภาพสัตว์น้ำและเห็นภาพวาดของตนเองมีชีวิตขึ้นมาช่วยให้ผู้ชมตระหนักถึงความสำคัญของการรักษาความเชื่อมโยงกับธรรมชาติและการเคารพต่อสิ่งมีชีวิต การที่สมาชิกในครอบครัวสามารถเข้าร่วมกันวาดภาพสัตว์น้ำและเห็นภาพวาดของตนเองในตู้ปลาเสมือนจริงยังเสริมสร้างความสัมพันธ์และความสามัคคีในครอบครัว

2.2.4.2 Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys, Red List (ค.ศ. 2016)

“Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys, Red List” ถูกจัดแสดงในพื้นที่ขนาดใหญ่ที่เปิดให้ผู้ชมสามารถเดินผ่านและโต้ตอบกับผลงานได้อย่างอิสระ ผนังห้องไม่สูงมาก องค์ประกอบหลักของผลงานนี้ประกอบด้วยพื้นที่แสดงภาพดิจิทัลของธรรมชาติผ่านการฉายโปรเจกเตอร์ไปบนผนังรอบ ๆ ห้อง และพื้นที่ที่มีลักษณะเป็นเนินสูง และพื้นที่ต่ำสลับกันไป ภาพที่ปรากฏ เช่น ภูเขาสูงและหุบเขาลึก มีพืชและสัตว์ที่เคลื่อนไหวไปมาบนพื้นผิว ผู้ชมสามารถสำรวจและมีปฏิสัมพันธ์กับองค์ประกอบต่าง ๆ ของผลงานได้อย่างเต็มที่ มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างภาพและการเคลื่อนไหวที่มีชีวิตชีวา สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับภาพที่แสดงบนพื้นผิว เช่น การเหยียบไปบนพื้นจะทำให้พืชและสัตว์ตอบสนองต่อการเคลื่อนไหว เมื่อผู้ชมเดินผ่านหรือสัมผัสกับองค์ประกอบในผลงาน ภาพดิจิทัลจะมีการเปลี่ยนแปลงและตอบสนอง เช่น สัตว์จะหลบหรือพืชจะเติบโตขึ้น ผลงานนี้ใช้สีสันทันทีสดใสและหลากหลายเพื่อสร้างภาพธรรมชาติที่มีชีวิตชีวา สีเขียวของพืช สีน้ำเงินของน้ำ

และสีของสัตว์ต่าง ๆ ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างบรรยากาศที่เต็มไปด้วยพลังและความสดใส โดยสีของภาพ จะมีการเปลี่ยนแปลงตามการโต้ตอบของผู้ชม ทำให้เกิดประสบการณ์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์และสร้างสรรค์ แสงที่ใช้ในผลงานนี้มีความนุ่มนวลและสมจริง เพื่อสร้างบรรยากาศที่เป็นธรรมชาติ แสงจะเปลี่ยนแปลงตามเวลาหรือการเคลื่อนไหวของผู้ชมแสงถูกใช้เพื่อนำรายละเอียดของภาพธรรมชาติ เช่น การส่องแสงให้กับต้นไม้หรือสัตว์ ทำให้ภาพดูมีมิติและมีความลึก



รูปภาพที่ 22 Graffiti Nature

ที่มา: TeamLab, 2016, Available from <https://futurepark.teamlab.art/en/playinstallations/beating-mountains-valleys/>

เสียงที่ใช้ในผลงานนี้มีลักษณะของเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงนกร้อง เสียงน้ำไหล เสียงลมพัด เสียงแมลง ซึ่งสร้างบรรยากาศที่เงียบสงบและเป็นธรรมชาติ สัตว์ต่าง ๆ ที่ปรากฏบนพื้นดิจิทัลจะมีเสียงเฉพาะตัว เช่น เสียงร้องของนก เสียงเห่าของสุนัขป่า ซึ่งจะเปลี่ยนแปลงไปตามการเคลื่อนไหวและการโต้ตอบของผู้ชม เมื่อผู้ชมเคลื่อนไหวหรือสัมผัสกับพื้นผิวที่แสดงภาพดิจิทัล เสียงจะตอบสนองต่อการกระทำนั้น ๆ เช่น เมื่อผู้ชมเหยียบลงบนพื้นที่มีพืชพรรณ เสียงใบไม้จะกรอบแกรบ หรือเมื่อสัตว์ถูกสัมผัส เสียงร้องของสัตว์จะเกิดขึ้น เสียงในผลงานนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพ เช่น เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์หรือการเคลื่อนไหวของสัตว์ ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมที่มีชีวิตชีวา เสียงธรรมชาติที่ซ้ำและต่อเนื่องสร้างความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย เหมือนกับการอยู่ในธรรมชาติจริง ๆ เสียงของสัตว์และธรรมชาติที่ตอบสนองต่อการเคลื่อนไหวของผู้ชม สร้างความรู้สึกถึงการมีชีวิตชีวาและการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้ชม

รู้สึกว่าคุณเป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศที่มีชีวิต การตอบสนองของเสียงต่อการกระทำของผู้ชมทำให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้นและการมีส่วนร่วม ผู้ชมสามารถสร้างเสียงใหม่ ๆ โดยการเคลื่อนไหวหรือสัมผัสพื้นผิวดิจิทัล ซึ่งเพิ่มมิติของการโต้ตอบและการมีส่วนร่วมในผลงาน เสียงในผลงานนี้ทำงานร่วมกับภาพและแสงอย่างกลมกลืน ทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลงของภาพหรือแสง เสียงจะเปลี่ยนแปลงไปตามการเคลื่อนไหว ทำให้เกิดประสบการณ์ที่ประทับใจและมีความสมจริง

“Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys, Red List” คือผลงานศิลปะติดตั้งด้วยระบบดิจิทัลเชิงโต้ตอบที่กระตุ้นความคิด โดยกลุ่มทีมแล็บ งานศิลปะชิ้นนี้เจาะลึกถึงธีมของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ความเปราะบางของระบบนิเวศ และความจำเป็นเร่งด่วนในการปกป้องสัตว์ใกล้สูญพันธุ์ ผลงานชุดนี้มีลักษณะเป็นภูมิทัศน์ดิจิทัลที่แสดงภาพภูเขาสูงและหุบเขาลึก ชวนให้นึกถึงความงามอันน่าทึ่งของที่อยู่อาศัยตามธรรมชาติ ผู้เข้าชมกลายเป็นผู้มีส่วนร่วมในโลกเสมือนจริงนี้ โดยสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการวาดและเพิ่มพืช สัตว์ และสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ลงในผืนผ้าใบดิจิทัล



รูปภาพที่ 23 Graffiti Nature

ที่มา: TeamLab, 2016, Available from <https://futurepark.teamlab.art/en/playinstallations/beating-mountains-valleys/>

เมื่อผู้เข้าชมได้วาดภาพและลงสี การสร้างสรรค์ของพวกเขาจะถูกทำให้ราวกับว่ามีชีวิตและมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมโดยรอบ ซึ่งส่งผลต่อความสมดุลและความกลมกลืนของระบบนิเวศ ปฏิสัมพันธ์แบบไดนามิกและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่ละเอียดอ่อนและซับซ้อนที่พบในระบบนิเวศในโลกแห่งความเป็นจริง



รูปภาพที่ 24 Graffiti Nature

ที่มา: TeamLab, 2016, Available from <https://futurepark.teamlab.art/en/playinstallations/beating-mountains-valleys/>

สิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ทั้งหมดที่วาดโดยผู้เข้าชมอาศัยอยู่ในพื้นที่สามมิติขนาดใหญ่ซึ่งประกอบด้วยทางลาดที่มีระดับความสูงต่างกัน ผู้ชมจะระบายสีสิ่งมีชีวิตบนกระดาษที่จัดไว้ให้ โลกจินตนาการที่ผู้ชมได้วาดภาพและลงสีไว้จะถูกทำให้มีชีวิตขึ้นมาผ่านงานศิลปะดิจิทัล ที่ซึ่งสิ่งมีชีวิตที่สร้างขึ้นสามารถเติบโตและมีปฏิสัมพันธ์ในระบบนิเวศสามมิติอันกว้างใหญ่ สถานที่ที่ภาพที่สร้างโดยผู้เข้าชมมีพลังในการสร้างโลกที่มีชีวิตทั้งใบ ต้อนรับผู้ชมเข้าสู่อาณาจักรมหัศจรรย์ของระบบนิเวศ

ในจักรวาลที่น่าทึ่งนี้ สิ่งมีชีวิตทั้งหมดอยู่ร่วมกันภายใต้ความสมดุลอันละเอียดอ่อนของธรรมชาติ ผืนผ้าใบคือพื้นที่ที่ถูกจัดภูมิทัศน์ให้เป็นเนินลาดที่มีระดับความสูงต่างกัน ก่อตัวเป็นภูมิประเทศที่สลับซับซ้อน เมื่อผู้ชมวาดภาพและลงสีสิ่งมีชีวิตบนกระดาษที่ให้ ภาพวาดเหล่านั้นจะถูกแสงและถูกทำให้เสมือนมีชีวิตขึ้นมา สิ่งมีชีวิตเหล่านั้นจะปรากฏและเริ่มเคลื่อนไหว ราวกับว่ากำลังหายใจต่อหน้าทุกคน แสดงเรื่องราวเมื่อชีวิตมาถึงแก่นแท้ของการเอาชีวิตรอดและวัฏจักรขั้วนั้รันตร์ของผู้ล่าและเหยื่อ

สิ่งมีชีวิตแต่ละชนิดมีบทบาทสำคัญในระบบนิเวศ เหมือนกับชิ้นส่วนของตัวต่อจิ๊กซอว์ สิ่งมีชีวิตที่ผู้ชมวาดจะเพิ่มจำนวนขึ้นหากพวกมันกินสิ่งมีชีวิตอื่น แต่พวกมันจะตายและหายไปหากพวกมันกินไม่เพียงพอ หรือหากพวกมันถูกสิ่งมีชีวิตอื่นกิน สิ่งมีชีวิตต่าง ๆ เหล่านี้จะกินและถูกกินโดยสิ่งมีชีวิตอื่นในระบบนิเวศที่ใช้ร่วมกัน แต่ละตัวขยายพันธุ์เมื่อมันกินเหยื่อ ในทำนองเดียวกัน ผีเสื้อก็

ขยายพันธุ์ในที่ที่ดอกไม้เติบโต ซาลาแมนเดอร์ที่สง่างามและว่องไว เดินเตรไปทั่วพื้นที่เพื่อล่างูที่เลื้อยไปมาเป็นอาหาร ในทางกลับกันงูไล่ก็กำลังล่ากิ้งก่าที่ว่องไวในขณะที่กิ้งก่ากำลังหากบเพื่อกินเป็นอาหาร ผีเสื้อที่สวยงามและบอบบางกำลังกระพือปีก ก็กำลังถูกล่าโดยกบ การดำรงอยู่ของผีเสื้อจะเชื่อมโยงกับการเจริญเติบโตของดอกไม้ ซึ่งพวกมันวางไข่และขยายพันธุ์ ดอกไม้จะบานหากผู้ชมยืนอยู่หนึ่ง ๆ หากผู้คนเดินไปมาเหยียบโดนแต่กลีบดอกก็จะร่วงโรย ซาลาแมนเดอร์จะตายหากมีคนเหยียบมากเกินไป สิ่งมีชีวิตกระจายไปทั่วพื้นที่เพิ่มจำนวนขึ้นและลดลง สิ่งมีชีวิตที่ผู้ชมวาดอาจเพิ่มขึ้นในทีเดียว (Lee, 2022: 248)

กล่าวกันว่าบนโลกนี้มีสิ่งมีชีวิตอยู่กว่า 10 ล้านชนิด แต่ละชีวิตล้วนดำรงอยู่โดยมีความเกี่ยวพันกับสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ เรื่องราวของความเชื่อมโยงที่ซึ่งจังหวะชีวิตเดินเป็นจังหวะผ่านเส้นเลือดของสิ่งมีชีวิตทุกชนิด เช่นเดียวกับที่พืชใช้ประโยชน์จากฝน แสงแดด และดินเพื่อสร้างสารอาหารผ่านการสังเคราะห์ด้วยแสง มีสัตว์หลายชนิดที่ต้องพึ่งพาอาศัยพืชเหล่านั้นในการดำรงชีวิต จากนั้นก็จะมีสัตว์อื่นที่กินสัตว์เหล่านั้นต่อไปอีก และเมื่อสัตว์ตายไปก็จะถูกจุลินทรีย์ย่อยสลายกลายเป็นสารอาหารให้พืชต่อไป เราเรียกบรรดาสสิ่งมีชีวิตและสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติที่สิ่งมีชีวิตเหล่านั้นอาศัยอยู่รวมกันว่า “ระบบนิเวศ (Ecosystem)” ซึ่งสิ่งมีชีวิตแต่ละชนิดก็ล้วนมีบทบาทแตกต่างกันไปในระบบนิเวศ วัฏจักรแห่งการบริโภคและการเปลี่ยนแปลงที่ไม่มีวันจบสิ้น ที่ซึ่งชีวิตให้กำเนิดชีวิต เพราะฉะนั้นการที่สิ่งมีชีวิตบางชนิดมีจำนวนเพิ่มขึ้นหรือลดลงอันเป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศหรือการกระทำของมนุษย์จึงทำให้ระบบนิเวศน์เสียสมดุลและส่งผลกระทบต่อสิ่งมีชีวิตชนิดอื่น ๆ ทั้งหมด

ผลงานชุดนี้สะท้อนถึงการเติมองค์ประกอบที่มนุษย์สร้างขึ้นลงในธรรมชาติ ทำให้ก้าวข้ามเส้นแบ่งระหว่างธรรมชาติกับสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา ด้วยการวาดภาพและการสร้างสรรค์ที่น่าสนใจของ TeamLab เชื้อเชิญให้ผู้ชมพิจารณาผลกระทบของการกระทำของมนุษย์ต่อโลกธรรมชาติและความสะดวกสบายที่เปราะบางของระบบนิเวศ

ยิ่งไปกว่านั้น คำบรรยาย “High Mountains and Deep Valleys, Red List” ยังสื่อถึงสถานะวิกฤตของสิ่งมีชีวิตหลายชนิดที่มีรายชื่ออยู่ในบัญชีแดงของ IUCN Red List of Threatened Species ข้อมูลอ้างอิงนี้ทำหน้าที่เป็นเครื่องเตือนใจถึงความทำลายที่พืชและสัตว์ใกล้สูญพันธุ์ต้องเผชิญเนื่องจากการสูญเสียที่อยู่อาศัย การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ และกิจกรรมของมนุษย์

การกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงบทบาทของตนและผลสะท้อนในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมภาพวาดแต่ละภาพกลายเป็นการสร้างสรรค์ร่วมกันและการรับรู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างกันของสิ่งมีชีวิตทั้งหมด เมื่อผู้เยี่ยมชมเห็นภาพวาดของพวกเขาผสมผสานและมีการโต้ตอบกับระบบนิเวศดิจิทัลพวกเขาจะสังเกตเห็นผลกระทบของการกระทำของพวกเขาที่มีต่อความสมดุลที่ละเอียดอ่อนของสิ่งแวดล้อม ประสบการณ์นี้ส่งเสริมความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับความสำคัญของการอนุรักษ์และความสำคัญของการปกป้องสัตว์ใกล้สูญพันธุ์

หัวใจของแนวคิดคือการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ โดยการเชิญผู้เข้าชมให้มีส่วนร่วมในการสร้างระบบนิเวศดิจิทัลที่มัลติมีเดีย เน้นย้ำถึงบทบาทของมนุษย์ในฐานะทั้งผู้มีส่วนร่วมและผู้พิทักษ์โลกธรรมชาติ การวาดภาพภายในการติดตั้งกลายเป็นสัญลักษณ์แทนความรับผิดชอบร่วมกันของเราในการอยู่ร่วมกันอย่างกลมกลืนกับธรรมชาติ และมีบทบาทอย่างแข็งขันในการอนุรักษ์ความงามและความหลากหลายทางชีวภาพ

ปฏิสัมพันธ์แบบไดนามิกระหว่างองค์ประกอบที่เกิดจากการวาดและสภาพแวดล้อมเสมือนจริงยังใช้เป็นคำอุปมาสำหรับความสมดุลที่ละเอียดอ่อนของระบบนิเวศน์ในโลกแห่งความเป็นจริง เช่นเดียวกับที่การเพิ่มเข้ามาของภูมิทัศน์ดิจิทัลส่งผลต่อความกลมกลืนโดยรวม ทุกการกระทำที่เราทำในโลกแห่งธรรมชาติสามารถมีผลกระทบที่กว้างไกลได้ “Graffiti Nature” กระตุ้นให้ผู้ชมคิดทบทวนว่าทางเลือกและพฤติกรรมของพวกเขาส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและสิ่งมีชีวิตหลากหลายสายพันธุ์ที่เรียกว่าบ้านอย่างไร ชื่อเรื่อง “High Mountains and Deep Valleys, Red List” ดึงความสนใจไปที่สถานะวิกฤตของสัตว์ใกล้สูญพันธุ์หลายชนิด มันทำหน้าที่เป็นเครื่องเตือนใจอย่างชัดเจนว่าพืชและสัตว์จำนวนมากกำลังเสี่ยงต่อการสูญพันธุ์เนื่องจากกิจกรรมของมนุษย์ การทำลายที่อยู่อาศัย และการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ โดยการรวมข้อมูลอ้างอิงนี้ที่มัลติมีเดีย กระตุ้นให้ผู้ชมเผชิญหน้ากับความเร่งด่วนของความพยายามในการอนุรักษ์และความสำคัญของการปกป้องความหลากหลายทางชีวภาพ

เสียงประกอบ ซึ่งประพันธ์โดยอิคเคอากิ ทาคายาชิ เน้นการสร้างบรรยากาศและอารมณ์ที่เงียบสงบและเป็นธรรมชาติ โดยใช้เครื่องดนตรีที่มีเสียงนุ่มนวลและบรรเลงเบา ๆ เช่น เปียโน เครื่องสาย และเครื่องเป่า การใช้เสียงที่เรียบง่ายแต่สวยงามช่วยเสริมสร้างบรรยากาศที่สงบและผ่อนคลาย เสียงประกอบมีการผสมผสานเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงน้ำไหล เสียงนกร้อง และเสียงลมพัด ซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศที่เหมือนกับการอยู่ท่ามกลางธรรมชาติ การใช้เสียงธรรมชาติเหล่านี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยงกับภาพและบรรยากาศที่แสดงบนพื้นดิจิทัล จังหวะของเสียงประกอบมีการเปลี่ยนแปลงอย่างค่อยเป็นค่อยไป สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงของภาพในผลงาน ทำให้เกิดความสมดุลระหว่างเสียงและภาพ โครงสร้างของเพลงมีความละเอียดอ่อนและซับซ้อน แต่ยังคงความเรียบง่ายเพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึกอึดอัดหรือการรบกวนการชมผลงาน ช่วยเติมเต็มประสบการณ์ด้านการรับชมผลงาน ทำให้ผู้ชมเพลิดเพลินไปกับสภาพแวดล้อมทางเสียงที่ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความเงียบสงบของธรรมชาติ เสียงรอบข้างช่วยเพิ่มความเชื่อมโยงระหว่างโลกเสมือนจริงและโลกจริง ให้เกิดความรู้สึกที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นและสัมผัสถึงการมีส่วนร่วมในภูมิทัศน์ดิจิทัลที่ถูกสร้างขึ้น โดยเสียงประกอบที่เลือกใช้ในงานนี้มีลักษณะที่แสดงความเงียบสงบและผ่อนคลายของธรรมชาติ ซึ่งมีเสียงของน้ำตกเบา ๆ เสียงนกร้องที่สะท้อนกันในป่าห่างไกล

สรุปได้ว่า “High Mountains and Deep Valleys, Red List” เป็นผลงาน Immersive Art ซึ่งสำรวจธีมของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและความงามที่เปราะบางของระบบนิเวศทางธรรมชาติ ด้วย

การผสมผสานระหว่างศิลปะ เทคโนโลยี และการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ ทีมแล็บจึงสร้างพื้นที่สำหรับการไตร่ตรอง การตระหนักรู้ และการสนับสนุน งานศิลปะชุดนี้กระตุ้นความคิด สร้างความดึงดูดใจ และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม โดยทิ้งร่องรอยที่ลบไม่ออกให้กับทุกคนที่มีส่วนร่วมในภูมิภาคนี้ เสมือนจริงของภูเขาสูงและหุบเขาลึก เตือนให้เรานึกถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการปกป้องความหลากหลายทางชีวภาพอันมีค่าของโลก

การสะท้อนแนวคิดชินโตใน “Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys, Red List” ของ TeamLab

ผลงาน “Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys, Red List” ของทีมแล็บสะท้อนแนวคิดของศาสนาชินโตหลายประการ เริ่มจากแนวคิดเกี่ยวกับเทพเจ้า (Kami) ผลงานนี้สะท้อนถึงการเคารพและเชื่อมโยงกับวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ที่สถิตอยู่ในธรรมชาติ การที่ผู้ชมสามารถวาดภาพสิ่งมีชีวิตและเห็นภาพเหล่านั้นเคลื่อนไหวในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ทำให้เกิดความรู้สึกของการมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติที่มีวิญญาณศักดิ์สิทธิ์คอยดูแล นอกจากนี้ แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย (Concept of Good and Evil) ก็ปรากฏเด่นชัด การมีส่วนร่วมของผู้ชมในการวาดภาพสัตว์ต่าง ๆ ในพื้นที่ธรรมชาติช่วยสร้างความเข้าใจถึงการอยู่ร่วมกันของสิ่งดีและสิ่งร้าย การเห็นการเติบโตและการทำลายล้างของสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ สะท้อนถึงแนวคิดของการชำระล้างและการฟื้นฟูความดีในธรรมชาติ

นอกจากนี้ “Graffiti Nature” ยังสื่อถึงแนวคิดในด้านความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ (Connection with Nature) การสร้างสรรค์และเห็นสิ่งมีชีวิตในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยงกับธรรมชาติ การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งมีชีวิตและภูมิภาคที่ผู้ชมสร้างขึ้นทำให้เกิดความตระหนักถึงความสำคัญของการรักษาความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ พร้อมกันนี้ ผลงานยังเน้นแนวคิดในด้านการเคารพต่อสิ่งมีชีวิต (Respect for All Living Beings) การวาดและการเห็นภาพสิ่งมีชีวิตที่มีชีวิตขึ้นมาในผลงานนี้ส่งเสริมการเคารพต่อสิ่งมีชีวิตทุกประเภท การที่ผู้ชมสามารถสร้างสรรค์และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งมีชีวิตในพื้นที่เสมือนจริงทำให้เกิดความเข้าใจและการเคารพต่อสิ่งมีชีวิต

สุดท้าย แนวคิดในด้านความสมดุลและความกลมกลืน (Balance and Harmony) ก็ได้ปรากฏอย่างชัดเจนในผลงานนี้ การที่สิ่งมีชีวิตและภูมิภาคสามารถอยู่ร่วมกันในพื้นที่เดียวกันสะท้อนถึงความสมดุลและความกลมกลืนในธรรมชาติ การสร้างและการดูแลสิ่งมีชีวิตในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงช่วยเสริมสร้างความเข้าใจถึงความสำคัญของการรักษาความสมดุลและความกลมกลืนในธรรมชาติ

2.2.5 สรุปผลการวิเคราะห์

ศิลปะอิมเมอร์ซีฟของ تیم แล็บ ไม่เพียงแต่สร้างประสบการณ์ที่น่าตื่นตาตื่นใจผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แต่ยังสื่อถึงจิตวิญญาณและแนวคิดของศาสนาชินโตที่ฝังลึกอยู่ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ผ่านการเชื่อมโยงกับธรรมชาติและการเคารพต่อวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ในธรรมชาติ (Kami) การชำระล้างจิตวิญญาณ ความบริสุทธิ์และความซื่อสัตย์ รวมถึงการเข้าใจวงจรชีวิตและความตาย ทีมแล็บทำให้ผู้ชมได้สัมผัสกับแนวคิดเหล่านี้อย่างลึกซึ้งและกลมกลืนผ่านการปฏิสัมพันธ์กับผลงานศิลปะของพวกเขา แนวคิดของชินโตในผลงานของ تیم แล็บ มีดังต่อไปนี้

2.2.5.1 แนวคิดเกี่ยวกับเทพเจ้า (Kami)

ผลงานของ تیم แล็บ สะท้อนถึงวิญญาณศักดิ์สิทธิ์หรือคิเมที่สถิตอยู่ในธรรมชาติอย่างชัดเจน การใช้แสงและเสียงในการสร้างบรรยากาศของธรรมชาติทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการมีอยู่ของคิเม แนวคิดเกี่ยวกับเทพเจ้า (Kami) ในผลงานของ تیم แล็บ สะท้อนถึงการมีอยู่ของวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ที่สถิตอยู่ในธรรมชาติและทุกสรรพสิ่ง เริ่มจาก “Sketch Aquarium: Connected World” การสร้างสรรค์สิ่งมีชีวิตในน้ำและการมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติสะท้อนถึงความเคารพต่อคิเมที่อยู่ในธรรมชาติทุกสิ่ง ต่อมา “Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys, Red List” การวาดภาพสิ่งมีชีวิตและเห็นภาพเหล่านั้นเคลื่อนไหวในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ทำให้เกิดความรู้สึกของการมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติที่มีวิญญาณศักดิ์สิทธิ์คอยดูแล

2.2.5.2 แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย (Concept of Good and Evil)

แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย (Concept of Good and Evil) ในผลงานของ تیم แล็บ สะท้อนถึงการชำระล้างสิ่งไม่ดีและการฟื้นฟูสิ่งดีในธรรมชาติ เริ่มจาก “Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys, Red List” การมีส่วนร่วมของผู้ชมในการวาดภาพสัตว์ต่าง ๆ ในพื้นที่ธรรมชาติ ช่วยสร้างความเข้าใจถึงการอยู่ร่วมกันของสิ่งดีและสิ่งร้าย การเห็นการเติบโตและการทำลายล้างของสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ สะท้อนถึงแนวคิดของการชำระล้างและการฟื้นฟูความดีในธรรมชาติ การที่ผู้ชมสามารถสร้างสรรค์และเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมในผลงานนี้ช่วยให้เกิดความเข้าใจลึกซึ้งเกี่ยวกับการทำงานร่วมกันของสิ่งดีและสิ่งร้าย

2.2.5.3 แนวคิดในด้านความสมดุลและความกลมกลืน (Balance and Harmony)

แนวคิดในด้านความสมดุลและความกลมกลืน (Balance and Harmony) ในผลงานของ تیم แล็บ ถูกสะท้อนผ่านการเคลื่อนไหวและการมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม “Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys, Red List” การมีอยู่ร่วมกันของสิ่งมีชีวิตและภูมิทัศน์ที่สร้างขึ้นโดยผู้ชมสะท้อนถึงความสมดุลและความกลมกลืนในธรรมชาติ การที่สิ่งมีชีวิตและภูมิ

ทัศน์สามารถอยู่ร่วมกันในพื้นที่เดียวกันช่วยสร้างความเข้าใจถึงความสำคัญของการรักษาความสมดุล และความกลมกลืนในธรรมชาติ

2.2.5.4 แนวคิดในด้านการมีส่วนร่วมในชุมชน (Community Involvement)

แนวคิดในด้านการมีส่วนร่วมในชุมชน (Community Involvement) ในผลงานของทีมแล็บ สะท้อนผ่านการมีส่วนร่วมของผู้ชมในการสร้างและเปลี่ยนแปลงผลงานศิลปะ ใน “Sketch Aquarium: Connected World” ผู้เข้าชมสามารถวาดภาพสัตว์น้ำและเห็นภาพวาดของตนเองถูกนำไปแสดงในตู้ปลาเสมือนจริง การที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สิ่งมีชีวิตในน้ำช่วยเสริมสร้างความรู้สึกของการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนที่สร้างสรรค์ร่วมกัน การที่ผู้คนที่ทุกวัยสามารถเข้าร่วมและสร้างผลงานร่วมกันสร้างความรู้สึกของการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกันในสังคม

2.2.5.5 แนวคิดในด้านความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ (Connection with Nature)

แนวคิดในด้านความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ (Connection with Nature) ในผลงานของทีมแล็บสะท้อนถึงการสร้างสภาพแวดล้อมที่ช่วยให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยงและเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ “Sketch Aquarium: Connected World” ผู้เข้าชมสามารถวาดภาพสัตว์น้ำและเห็นสิ่งมีชีวิตที่ตนเองสร้างขึ้นมีชีวิตในตู้ปลาเสมือนจริง การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งมีชีวิตในน้ำช่วยเสริมสร้างความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ “Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys, Red List” ผู้ชมสามารถวาดภาพสิ่งมีชีวิตและเห็นภาพเหล่านั้นเคลื่อนไหวในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งมีชีวิตและภูมิทัศน์ช่วยเสริมสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการรักษาความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ

2.2.5.6 แนวคิดในด้านการเคารพต่อสิ่งมีชีวิต (Respect for All Living Beings)

แนวคิดในด้านการเคารพต่อสิ่งมีชีวิต (Respect for All Living Beings) ในผลงานของทีมแล็บสะท้อนผ่านการสร้างสรรค์และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งมีชีวิตในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง “Sketch Aquarium: Connected World” ผู้เข้าชมสามารถวาดภาพสัตว์น้ำและเห็นสิ่งมีชีวิตเหล่านั้นมีชีวิตในตู้ปลาเสมือนจริง การมีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์นี้ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและการเคารพต่อสิ่งมีชีวิต “Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys, Red List” การวาดภาพสิ่งมีชีวิตและเห็นภาพเหล่านั้นเคลื่อนไหวในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงทำให้ผู้ชมเข้าใจและเคารพต่อสิ่งมีชีวิตทุกประเภท การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งมีชีวิตที่สร้างขึ้นช่วยเสริมสร้างความรู้สึกของการรักษาและการเคารพต่อธรรมชาติ

เมื่อพิจารณาถึงแนวคิดใน “สวรรค์ปรสิต” ร่วมกับผลงานของทีมแล็บ เราจะเห็นได้ว่า ทั้งสองนั้นสะท้อนถึงความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และความสมดุลที่แฝงไปด้วยความไม่แน่นอนและการเปลี่ยนแปลง ใน “สวรรค์ปรสิต” ปรสิตถูกมองว่าเป็นพลังที่ทำให้สวรรค์ไม่หยุดนิ่ง

หรือคงอยู่ในความสมบูรณ์แบบเพียงด้านเดียว การปรากฏตัวของปรสิตทำลายความสงบและความบริสุทธิ์ ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น ซึ่งแสดงถึงการยอมรับธรรมชาติที่ไม่สมบูรณ์ และทำให้สวรรค์มีชีวิตชีวาและยืดหยุ่น

ใน “สวรรค์ปรสิต” ความสัมพันธ์ระหว่างสวรรค์และปรสิตเป็นการอยู่ร่วมกันที่เสริมสร้างและปรับสมดุลให้แก่กัน ปรสิตไม่ได้เพียงแต่เป็นตัวทำลาย แต่ยังเป็นตัวเร่งให้เกิดการเคลื่อนไหวและการพัฒนาภายในสวรรค์ ทำให้สวรรค์ไม่หยุดอยู่เพียงในความสมบูรณ์แบบที่หยุดนิ่ง การที่ปรสิตเข้ามาแทรกซึมและเปลี่ยนแปลงสวรรค์ช่วยให้เกิดมิติใหม่ที่เต็มไปด้วยชีวิตชีวาและการปรับตัว นี่จึงเป็นการสะท้อนถึงความจริงที่ว่า ความสมบูรณ์ในธรรมชาติไม่อาจคงที่ได้โดยปราศจากการเปลี่ยนแปลงและความขัดแย้งภายใน

เช่นเดียวกับทีมแล็บที่ใช้ศิลปะดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์การมีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติในรูปแบบเสมือนจริง ผู้ชมจะได้สัมผัสถึงการเปลี่ยนแปลงและความสมดุลที่เกิดจากการเคลื่อนไหวและการปฏิสัมพันธ์ในธรรมชาติอย่างต่อเนื่อง การอยู่ร่วมกันขององค์ประกอบต่าง ๆ ในผลงาน TeamLab สะท้อนให้เห็นว่าธรรมชาติต้องการการทำลายและการปรับตัวอยู่เสมอ การปฏิสัมพันธ์นี้ทำให้ธรรมชาติสามารถอยู่รอดและมีความกลมกลืนแม้จะมีความไม่แน่นอนและขัดแย้งกันอยู่ก็ตาม

ทั้งสองผลงานจึงแสดงให้เห็นว่าความไม่สมบูรณ์นั้นเป็นหัวใจของการมีชีวิตและการเปลี่ยนแปลง ความขัดแย้งและการพึ่งพาซึ่งกันและกันระหว่างสวรรค์กับปรสิต หรือมนุษย์กับธรรมชาติ ไม่ได้เป็นสิ่งที่ต้องขจัดออกไป แต่เป็นองค์ประกอบสำคัญในการรักษาความสมดุลและความยืดหยุ่น ทำให้ทั้งสวรรค์และธรรมชาติกลายเป็นสถานที่ที่มีการเติบโตและการเคลื่อนไหวที่แท้จริง

บทที่ 3

แนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

แนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน “สวรรค์ปรสิด” มีรากฐานมาจากการสำรวจความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างสวรรค์และปรสิด ซึ่งถ่ายทอดผ่านมุมมองทางวิทยาศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรมในบริบทต่าง ๆ ของมนุษย์ แนวคิดนี้สะท้อนถึงการเชื่อมโยงระหว่างความสมบูรณ์แบบของสวรรค์ที่มีกฎมองว่าเป็นดินแดนแห่งความบริสุทธิ์ กับการคุกคามและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากปรสิด แสดงให้เห็นว่าสวรรค์เองก็อาจไม่พ้นจากการถูกแทรกแซงและทำลายจากสิ่งที่ไม่คาดคิด ความสัมพันธ์ที่ขัดแย้งนี้จึงกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามเกี่ยวกับความจริงที่ซ่อนอยู่ในธรรมชาติของชีวิตและการดำรงอยู่

ผลงานในหัวข้อนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากการศึกษาผลงานของศิลปินที่นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์และปรสิดผ่านการตีความที่หลากหลาย เช่น เฮียโรนิมัส บอช ที่นำเสนอการปะทะกันระหว่างความบริสุทธิ์และบาปใน “Garden of Earthly Delights” หรือ ราเกิบ ซอว์ ที่สะท้อนถึงความเปราะบางและการสูญเสียของสวรรค์ผ่านผลงาน “Paradise Lost” และ ทาคาชิ มุราคามิ ที่นำเสนอการหลุดพ้นจากทุกข์ผ่านแนวคิดทางจิตวิญญาณใน “The 500 Arhats” การศึกษาเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจที่สำคัญในการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงความสมดุลอันเปราะบางและความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างความบริสุทธิ์และความเสื่อมทราม

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนี้ได้รับการพัฒนาและผสมผสานด้วยการทดลองใช้วัสดุ เทคนิค และสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ผ้าไหมโปร่ง กระดาษ และสื่อดิจิทัล รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ เพื่อสื่อถึงความซับซ้อนของแนวคิด “สวรรค์ปรสิด” ผลงานที่สร้างขึ้นจึงไม่เพียงแต่เป็นการถ่ายทอดความคิดและจินตนาการ แต่ยังสะท้อนถึงการเชื่อมโยงระหว่างสวรรค์และปรสิดในแง่มุมที่ลึกซึ้งและท้าทายต่อความเข้าใจเดิม ๆ เกี่ยวกับความหมายของสวรรค์ ความสมดุล และการพึ่งพาในวงจรของชีวิตมนุษย์และธรรมชาติ

ผลงานของทีมแล็บ ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินดิจิทัลที่เชื่อมโยงศิลปะร่วมสมัยกับเทคโนโลยีดิจิทัล ได้ขยายแนวคิดของ “สวรรค์ปรสิด” ให้ครอบคลุมมิติที่หลากหลายมากขึ้น ด้วยการสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟที่ใช้เทคโนโลยีเชื่อมโยงระหว่างธรรมชาติ มนุษย์ และเทคโนโลยี ผลงานของทีมแล็บ เช่น “Sketch Aquarium: Connected World” ได้นำเสนอความสัมพันธ์ที่เปราะบางระหว่างสิ่งมีชีวิตและสิ่งแวดล้อม โดยการสร้างโลกที่เปลี่ยนแปลงตามการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม ทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับความคงที่ของสวรรค์และปรสิด ซึ่งแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตามการมีส่วนร่วมและการพึ่งพาอาศัยกันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

การผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับงานศิลปะของทีมแล็บ ได้สร้างมิติใหม่ให้กับการสำรวจแนวคิดของ “สวรรณ์ปรสิต” ทำให้เกิดความหลากหลายและความร่วมสมัยในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของพวกเขาจึงกลายเป็นแรงบันดาลใจสำคัญที่สะท้อนถึงความซับซ้อนและความไม่หยุดนิ่งของสวรรณ์ในโลกที่เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงและการเชื่อมโยงของทุกสิ่งรอบตัว

แนวทางการวิเคราะห์ผลงานศิลปะสามารถจำแนกออกเป็น 4 ช่วงหลัก เพื่อให้เห็นพัฒนาการและกระบวนการสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับแนวคิดเรื่อง “สวรรณ์ปรสิต” ได้อย่างชัดเจน ดังนี้

- 1) ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 (ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563)
ผลงานชุด “การเดินทางสู่สวรรณ์”
- 2) ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 (ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565)
ผลงานชุด “ประตูสู่สวรรณ์”
- 3) ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566)
ผลงานชุด “ยินดีต้อนรับสู่สวรรณ์”
- 4) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ (ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567)
ผลงานชุด “สวรรณ์อำพราง”

3.1 แนวคิดและเนื้อหาในการสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ชุด “สวรรณ์ปรสิต” นำเสนอแนวคิดที่สะท้อนถึงความซับซ้อนระหว่างความบริสุทธิ์และการแทรกแซงจากปรสิต ซึ่งในบริบทนี้ ปรสิตถูกเปรียบเสมือน “กิเลส” ที่แฝงอยู่ในจิตใจของมนุษย์ ปรสิตเหล่านี้เปรียบได้กับความปรารถนา ความโลภ หรือความเสื่อมทรามที่ค่อย ๆ เข้าครอบงำ แม้แต่ในสถานที่ที่ถูกมองว่าเป็น “สวรรณ์” สถานที่สมบูรณ์แบบและบริสุทธิ์ที่สุด แนวคิดนี้สะท้อนถึงความเปราะบางของสวรรณ์ ที่ไม่ได้ปลอดภัยจากการแทรกซึมและความไม่แน่นอนที่เกิดขึ้นจากกิเลส ซึ่งสามารถทำให้สิ่งที่เคยสมบูรณ์แบบถูกทำลายลงอย่างช้า ๆ

ความสมดุลของสวรรณ์และปรสิตแสดงให้เห็นถึงการพึ่งพาซึ่งกันและกันในวัฏจักรชีวิต สวรรณ์ที่แสดงออกมาไม่ใช่สถานที่แห่งความสงบสุขนิรันดร์อย่างที่มีคนเข้าใจ แต่กลับเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงและการคุกคามอย่างต่อเนื่องจากสิ่งที่แฝงตัวอยู่ แนวคิดนี้ตั้งคำถามเกี่ยวกับความเป็นจริงที่ซ่อนอยู่ในธรรมชาติของการดำรงอยู่ และทำให้ผู้ชมได้ทบทวนถึงความจริงของชีวิตที่มีทั้งความบริสุทธิ์และความเสื่อมทรามอยู่ร่วมกันอย่างแยกไม่ออก

การสร้างสรรค์ผลงานนี้ใช้วัสดุและเทคนิคที่หลากหลาย เช่น กระจกอะคริลิกที่สะท้อนภาพของผู้ชม ผ่านบานโพร่งที่สื่อถึงความพรั่นเลือนของขอบเขตระหว่างโลกมนุษย์และสวรรณ์ และเทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติที่เพิ่มมิติให้กับผลงาน ร่องรอยที่เกิดจากการขีดขีดบนพื้นผิวกระจกแสดงถึง

ความเปราะบางของสวรรค์ ที่ถูกแทรกซึมและทำลายจากปรสติดอย่างค่อยเป็นค่อยไป วัสดุเหล่านี้ช่วยให้ผลงานสามารถสะท้อนความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนและไม่สามารถแยกออกจากกันได้ระหว่างสิ่งทีบริษัทและสิ่งที่แปดเปื้อน ซึ่งส่งผลให้ผู้ชมต้องทบทวนถึงธรรมชาติของความจริงและการดำรงอยู่ในโลกที่เต็มไปด้วยความไม่แน่นอน

3.2 รูปแบบและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเป็นวิธีการที่เป็นระบบและมีระเบียบวิธีในการค้นหาความรู้ใหม่หรือทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่มีอยู่ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น มันเกี่ยวข้องกับกระบวนการค้นคว้าและการวิเคราะห์เพื่อรวบรวมและตีความข้อมูล และสามารถนำไปใช้กับสาขาวิชาที่หลากหลาย การหาข้อมูลมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความเข้าใจของเราเกี่ยวกับแนวคิดที่สนใจ และนำไปสู่การค้นพบและความก้าวหน้าครั้งสำคัญที่สุดในประวัติศาสตร์ของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการสำรวจพรมแดนใหม่หรือการแก้ปัญหาในทางปฏิบัติ

3.2.1 ข้อมูลนามธรรม

เกิดจากแนวคิดของจักรวาลคู่ขนานหรือพหุภพ การมีอยู่ของมิติอื่น เชื่อมโยงกับการตั้งคำถามเกี่ยวกับสวรรค์ถึงการไม่มีอยู่จริงเชิงสัญลักษณ์ เป็นเพียงภาพลวงตาที่เผยแพร่โดยอุดมการณ์ที่ครอบงำ สำหรับแนวคิดเรื่องสวรรค์มีอิทธิพลต่อความเชื่อและการปฏิบัติของมนุษย์ ส่งผลต่อพฤติกรรมและความสัมพันธ์ในสังคม ขณะที่บางคนมองว่าสิ่งนี้เป็นที่มาของการเหยียดและความหวังเมื่อเผชิญกับความทุกข์ทรมานและความตาย ผลกระทบทางอารมณ์ของความเชื่อดังกล่าวอาจลึกซึ้งให้การปลอบประโลมใจในช่วงเวลาแห่งความทุกข์

แนวคิดเรื่องสวรรค์ในสังคมสมัยใหม่มีอิทธิพลต่อความเชื่อและการปฏิบัติของมนุษย์ ส่งผลต่อพฤติกรรมและความสัมพันธ์กับโลก ความเชื่อนี้ให้การปลอบประโลมใจในช่วงเวลาแห่งความทุกข์ แต่ยังทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับบทบาทและความเป็นจริงในการสร้างการรับรู้ของเรา แนวคิดเรื่องปรสติดในสวรรค์สามารถใช้เป็นอุปลักษณ์สำหรับสภาพของมนุษย์ ก็เป็นแนวคิดที่เตือนเราถึงความสมดุลที่ละเอียดอ่อนระหว่างความพอเพียงและการพึ่งพาอาศัยกัน และความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งมีชีวิตทั้งหมด

แนวความคิดในผลงานศิลปะชิ้นนี้มีซับซ้อนที่แฝงแนวคิดเรื่องสวรรค์ปรสติด ซึ่งเป็นแนวคิดที่เป็นแรงบันดาลใจให้กับงานวรรณกรรมและศิลปะมานานหลายศตวรรษ ปรสติดในฐานะสัญลักษณ์เชิงลบของความบาปและความเลวทรามโดยนำเสนอเป็นสัญลักษณ์แห่งชีวิตบนพื้นฐานความเชื่อทางวัฒนธรรมและศาสนาเกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย การพรรณนาถึงสวรรค์ที่ทั้งสวยงามและอันตรายชี้ให้เห็นถึงความสมดุลระหว่างความดีและความชั่ว

3.2.2 ข้อมูลรูปธรรม

ในผลงานสร้างสรรค์สามารถแบ่งได้ดังนี้

3.2.2.1 ข้อมูลจากธรรมชาติ รูปทรงที่นำมาใช้ในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งมีชีวิตทางธรรมชาติและชีวภาพ โดยเลือกใช้รูปทรงอินทรีย์ (Organic Form) ซึ่งเป็นรูปทรงที่มีความเป็นธรรมชาติและมีความซับซ้อนในตัวเอง รูปทรงเหล่านี้รวมถึงคน สัตว์ และพืช ที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่น่าสนใจและกระตุ้นจินตนาการ ผลงานสร้างสรรค์จึงมุ่งเน้นการนำเสนอรูปทรงเหล่านี้ในลักษณะที่เป็นการแสดงออกถึงความไร้ขอบเขตของธรรมชาติ นำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ที่เปิดโอกาสให้เกิดการตีความและการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ผ่านผลงาน

3.2.2.2 ข้อมูลจากงานศิลปกรรม งานศิลปกรรมจากหลากหลายแขนง เช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ วรรณกรรม และภาพยนตร์ ทั้งในยุคโบราณและร่วมสมัย ได้ส่งผลกระทบต่อจินตนาการและแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ข้อมูลและองค์ประกอบจากศิลปกรรมเหล่านี้ถูกนำมาประมวล วิเคราะห์ และถ่ายทอดผ่านอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ ผลงานสะท้อนถึงความเชื่อและจินตนาการที่ผสมผสานกันอย่างลงตัว

3.2.3 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 (ผลงานชุด “การเดินทางสู่สวรรค์” ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563)

ผลงานในช่วงแรกเป็นช่วงของการค้นหา การสำรวจแนวคิด รูปแบบ และเทคนิคต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อค้นหาแนวคิดและเอกลักษณ์ของตนเอง ช่วงเวลาแห่งการสำรวจนี้เป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้นและท้าทาย เนื่องจากเป็นการพยายามสร้างสมดุลระหว่างการค้นหารูปแบบของตนเองกับการยึดมั่นในวิสัยทัศน์ทางศิลปะของตน

3.2.3.1 แรงบันดาลใจ ความเป็นมาและความสำคัญ

แนวคิดของสวรรค์เป็นแนวคิดที่ซับซ้อนและมีหลายแง่มุมซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากแหล่งต่าง ๆ แรงบันดาลใจสำหรับผลงาน สวรรค์ปรสิตมาจากแนวคิดของโลกยูโทเปียที่ทั้งสวยงามและอันตราย ซึ่งเป็นตัวแทนของความสมดุลระหว่างความดีและความชั่ว ผู้วิจัยยังได้รับแรงบันดาลใจจากบทบาทของปรสิตในการรักษาสมดุลของธรรมชาติ ทั้งในแง่ของศักยภาพในการก่อให้เกิดอันตรายและความสามารถในการสร้างประโยชน์ต่อโฮสต์ของพวกมัน

ในส่วนของที่มาและแนวคิดเรื่องสวรรค์มีรากฐานมาจากความเชื่อทั้งทางตะวันตกและตะวันออกเกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย และแนวคิดเรื่องสถานที่ที่คนดีไปหลังจากความตายเพื่อค้นหาความสุขและความสะดวกสบาย ศิลปินยังได้แรงบันดาลใจจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ร่วมสมัย เช่น วิศวกรรมชีวภาพและวิศวกรรมไซเบอร์ก ซึ่งทำให้สามารถสร้างสิ่งมีชีวิตลูกผสมที่มีส่วนประกอบทางกลและชีวภาพได้ รวมถึงปัญญาประดิษฐ์ (AI: Artificial Intelligence)

ความสำคัญของงานสวรรค์ปรสิตอยู่ที่ความสามารถในการสำรวจหัวข้อที่ซับซ้อน เช่น ชีวิตและความตาย ความดีและความชั่ว และธรรมชาติของการดำรงอยู่ที่เป็นวัฏจักร มันท้าทายสมมติฐานของเราเกี่ยวกับสิ่งที่ดีและไม่ดี และกระตุ้นให้เราคิดถึงบทบาทของปรสิตในโลกของเรา ผ่านผลงานชิ้นนี้ ผู้วิจัยเชื่อเชิญให้เราพิจารณาความงามและอันตรายที่มีอยู่ในโลกของเรา และพิจารณาวิธีที่เราสามารถสร้างการดำรงอยู่ที่กลมกลืนและสมดุลมากขึ้น

3.2.3.2 ที่มาของแนวความคิดในการทำงาน

แรงบันดาลใจสำหรับผลงานชุดสวรรค์ปรสิตมาจากแหล่งต่าง ๆ ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากความเชื่อทางวัฒนธรรมและศาสนาต่าง ๆ เกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย เช่น แนวคิดตะวันตกเรื่องสวรรค์ และแนวคิดตะวันออกเรื่องการกลับชาติมาเกิด ผสมผสานระหว่างแนวคิดทางวัฒนธรรม จิตวิญญาณ และวิทยาศาสตร์ ซึ่งได้รับการจินตนาการและเปลี่ยนแปลงใหม่โดยวิสัยทัศน์และความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ของศิลปิน

ในวัฒนธรรมสมัยนิยม แนวคิดเรื่องสวรรค์มักถูกใช้เพื่อสำรวจประเด็นชีวิตและความตาย ความดีและความชั่ว และธรรมชาติของการดำรงอยู่ที่เป็นวัฏจักร บางครั้งมันถูกพรรณนาว่าเป็นสัญลักษณ์ของความบาปและความเสื่อมโทรม ในขณะที่บางครั้งมันแสดงถึงชีวิตและการต่ออายุ แนวคิดนี้ยังคงดึงดูด

จินตนาการของมนุษย์และสร้างแรงบันดาลใจให้กับงานศิลปะ วรรณกรรม และการแสดงออกทางวัฒนธรรม ตลอดจนความคิดริเริ่มและคุณค่าในฐานะการสร้างสรรคทางศิลปะที่ไม่เหมือนใคร ดึงเอาประวัติศาสตร์อันยาวนานนี้และสำรวจธรรมชาติหลายแง่มุมของสวรรค์แห่งปรสิตด้วยการใช้คำอุปมาและสัญลักษณ์ ผลงานเชิญชวนให้ผู้ชมมีส่วนร่วมไปกับกับประเด็นทางสังคมที่ซับซ้อนและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความสมดุลของธรรมชาติ สภาพของมนุษย์ และผลกระทบของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มีต่อชีวิตของเรา

3.2.3.3 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชุดนี้เป็นงานศิลปะที่สร้างขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ หัวใจหลักของงานนี้คือการท้าทายสมมติฐานและการรับรู้ของผู้ชมเกี่ยวกับธรรมชาติของความเป็นจริง ในขณะเดียวกันก็สำรวจความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม

วัตถุประสงค์หลักประการหนึ่งของการสร้างสรรค์คือการกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามกับความเชื่อและสมมติฐานของตนเองเกี่ยวกับโลกรอบตัวพวกเขา ด้วยการใช้อนุสัญญลักษณ์และการอุปมาอุปไมยพยายามท้าทายผู้ชมให้คิดอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับความหมายและจุดประสงค์ของชีวิตของตนเอง และพิจารณาวิธีที่การกระทำของพวกเขาส่งผลกระทบต่อโลกรอบตัวพวกเขา

ประเด็นที่สำคัญอีกประการหนึ่งของผลงาน คือการสำรวจความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนและเต็มไปด้วยปัญหาระหว่างมนุษย์กับคุณธรรม จริยธรรม ผลงานนี้นำไปสู่การสำรวจแนวคิดเรื่องสวรรค์ที่ถูกท้าทายโดยนักคิดสมัยใหม่บางคน ซึ่งโต้แย้งว่าสวรรค์เป็นเพียงสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ สร้างขึ้นเพื่อมอบความสะดวกสบายและความหวังเมื่อเผชิญกับความตายและความทุกข์ทรมาน

ท้ายที่สุดแล้ว จุดประสงค์ของผลงานชิ้นนี้คือการสร้างผลงานศิลปะที่กระตุ้นความคิดและสร้างผลกระทบทางอารมณ์ที่สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ชมคิดอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับโลกรอบตัวพวกเขา ด้วยการท้าทายให้ผู้ชมเผชิญหน้ากับความเชื่อและสมมติฐานของตนเอง และโดยการกระตุ้นให้พวกเขาพิจารณาผลกระทบของการกระทำที่มีต่อโลก

3.2.3.4 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

จินตนาการ คือ พลังของจิตที่สร้างภาพขึ้นใหม่ภายในใจ ให้นำพื่อใจกว่า สวยกว่า เป็นระเบียบกว่า หรือร้ายกาจกว่า สิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติทั่วไป จินตนาการจะทำให้ภาพขึ้นในสำนึก เราเรียกภาพชนิดนี้ว่า จินตภาพ (Image) จินตภาพเหล่านี้จะเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ได้รับทันทีจากเหตุการณ์ภายนอกหรือไม่ก็ได้ หลายครั้งที่จิตที่จินตนาการเกิดขึ้นจากการกระตุ้นของธรรมารมณ์ หรืออารมณ์ที่เกิดจากประสบการณ์ที่สะสมอยู่ภายใน

เมื่อมีจินตนาการ จินตภาพจะเกิดขึ้น จินตภาพนี้มีทั้งจินตภาพภายนอกและจินตภาพภายใน ถ้าวัตถุ ภายนอกกระตุ้นให้เราเกิดจินตนาการ วัตถุนั้นก็จะเป็นจินตภาพภายนอก หรือจินตภาพที่เป็นวัตถุ งานศิลปะ ก็คือ จินตนาการที่เป็นวัตถุอย่างหนึ่ง วัตถุสิ่งของต่าง ๆ ที่มีความหมายต่อจินตนาการของเราก็เป็นจินตภาพภายนอก

จินตภาพภายใน คือ ภาพที่เกิดขึ้นภายในจิต เป็นภาพที่เห็นได้ไม่ชัดเจนจับต้องไม่ได้ ต่อเมื่อได้แสดงออกเป็นจินตภาพภายนอกซึ่งอาจเป็นภาพร่างหรือเป็นงานศิลปะแล้วจึงจะรับรู้ได้ด้วยจักขุสัมผัส ในการสร้างสรรค์ศิลปะ จินตภาพภายนอกกับจินตภาพภายในจะมีบทบาทเกื้อกูลต่อกัน และพัฒนาตัวเองตั้งแต่เริ่มต้น คลี่คลายขึ้น ทีละขั้น จนสมบูรณ์ถึงที่สุดในผลงานศิลปะที่สำเร็จลงแล้ว เมื่อจินตนาการสร้างจินตภาพภายในขึ้นจากจินตภาพภายนอก หรือจากการกระตุ้นของประสบการณ์ภายในก็ตาม จินตภาพภายในที่เกิดขึ้นจะถูกถ่ายทอดออกมาเป็น รูปร่าง ในงานวาดเส้น ในภาพร่าง องค์ประกอบ หรือในแผ่นภาพที่ศิลปินใช้สร้างงานโดยตรง งานร่างขั้นนี้จะเริ่มมีความหมายมากกว่าจินตภาพที่เป็นต้นกำเนิดของจินตนาการ และจะเป็นจุดบันทึกลงใจให้ศิลปินจินตนาการต่อเพื่อสร้างจินตภาพภายในที่สมบูรณ์ขึ้น แล้วพัฒนาและถ่ายทอดออกมาเป็นภาพร่างหรือเป็นงานศิลปะอีกขั้นหนึ่ง กระบวนการนี้จะดำเนินต่อไปจนจินตนาการสิ้นสุดลง และได้จินตภาพที่สมบูรณ์ตามความปรารถนาของศิลปินในผลงานศิลปะที่สร้างสำเร็จแล้วนั้น

วิธีนี้เป็นกระบวนการของการสร้างสรรค์ในทัศนศิลป์ที่เราจะเห็นได้จากสมุดร่างของศิลปินหลายคน เราจะเห็นว่าศิลปินจะสร้างงานได้สักชิ้นหนึ่ง กระบวนการพัฒนาของจินตภาพจะต้องดำเนินไปหลายขั้น ด้วยภาพร่างหรืองานวาดเส้นหลายรูปทีเดียว เมื่อรูปทรงของจินตนาการสมบูรณ์จนไม่สามารถจะพัฒนาต่อไปอีกแล้ว ก็หมายถึงว่าชีวิตของจินตนาการช่วงหนึ่งของศิลปินได้เติบโตเป็นจินตภาพที่สมบูรณ์อย่างน่าพอใจ (ชูลุด นิมเสมอ, 2534: 308-309)

การสร้างภาพร่างใช้เพื่อแสดงการวางองค์ประกอบ สี แนวคิด และอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอด สามารถแสดงให้เห็นถึงแนวทางแก้ปัญหาในผลงานจริง การร่างภาพในผลงานชุดนี้ได้สร้างมิติคู่ขนาน จากภาพการ์ตูนในโลกจริง นำมาปรับเปลี่ยน ดัดแปลง โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นตัวช่วยเพื่อแสดงถึงแนวคิดเรื่องจักรวาลคู่ขนาน รวมถึงแนวคิดเรื่องอนุภาคสามารถเชื่อมต่อกันในลักษณะที่พวกมันสามารถส่งผลกระทบซึ่งกันและกันได้แม้ว่าจะอยู่ห่างกันมากก็ตาม



รูปภาพที่ 25 ภาพร่างชิ้นที่ 1-4

ที่มา: เกரியงไกร กงกะนันท์, January 20, 2021



รูปภาพที่ 26 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

ชื่อผลงาน: การเดินทางสู่สวรรค์ เทคนิค: สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด: 150 x 200 ซม. ปี: พ.ศ. 2566

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, May 10, 2021

3.2.3.5 ความริเริ่มหรือความใหม่และคุณค่าของการสร้างสรรค์ผลงาน

การเชื่อมโยงระหว่างความเชื่อเรื่องสวรรค์กับแนวคิดเรื่องพหุภพ (Multiverse) เป็นเรื่องที่น่าสนใจ เพราะมันเชื่อเชิญให้เราพิจารณาถึงความเป็นไปได้ของอาณาจักรอื่นที่นอกเหนือไปจากโลกของเรา แม้ว่าตามประเพณีแล้วสวรรค์จะเกี่ยวข้องกับอาณาจักรอันศักดิ์สิทธิ์และนิรันดร์ แนวคิดเรื่องพหุภพ ชี้ให้เห็นว่าอาจมีจักรวาล มิติ หรือระนาบของการดำรงอยู่อื่นนอกเหนือไปจากโลกของเรา

แนวคิดเรื่องสวรรค์ปรารถนาเสนอมุมมองที่ท้าทายให้เราพิจารณาถึงความเป็นไปได้ที่แม้แต่สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่สุดก็อาจเสี่ยงต่อความเสื่อมโทรมได้ มันชี้ให้เห็นว่าอาจมีพลังที่มองไม่เห็นในการทำงาน ทั้งในโลกรอบตัวเราและภายในจิตสำนึกของเราเอง ที่สามารถคุกคามความบริสุทธิ์และความสมบูรณ์แบบของอาณาจักรแห่งสวรรค์ การสำรวจถึงเบื้องลึกของจิตสำนึกของมนุษย์ทำให้เกิดคำถาม

เกี่ยวกับธรรมชาติของความเป็นจริงและข้อจำกัดของความเข้าใจของเรา เชื่อเชิญให้เราตั้งคำถามกับสมมติฐานของเราและพิจารณาแนวคิดใหม่ ๆ กระตุ้นให้เราขยายมุมมองและทำความเข้าใจจักรวาลให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

3.2.3.6 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1

ในหลาย ๆ ด้าน แนวคิดปรสิตบนสวรรค์เป็นภาพสะท้อนของมนุษย์ ช่วยให้เราสามารถสำรวจความลึกของจิตสำนึกของมนุษย์โดยท้าทายความคิดที่มีอุปาทานของเราว่าอะไรคือสิ่งบริสุทธิ์และศักดิ์สิทธิ์ มันสามารถกระตุ้นอารมณ์และปฏิกริยาอันทรงพลังของผู้ชมได้ เพราะมันคอยย้ำเตือนเราว่าแม้ในสถานที่ที่สวยงามและเจียบสงบที่สุด ก็มีโอกาสเกิดความสับสนวุ่นวายได้เสมอ เป็นสัญลักษณ์ที่ทรงพลังของธรรมชาติที่เป็นวัฏจักรของการดำรงอยู่ เนื่องจากแม้แต่พลังทำลายล้างที่ร้ายแรงที่สุดก็สามารถมีบทบาทในการรักษาสมดุลและส่งเสริมการเติบโตและการต่ออายุได้

แนวคิดเรื่องปรสิตบนสวรรค์ยังก่อให้เกิดคำถามเกี่ยวกับธรรมชาติของสิ่งศักดิ์สิทธิ์และข้อจำกัดของความเข้าใจของมนุษย์ หากเรายอมรับว่าปรสิตสามารถมีอยู่ในสวรรค์ได้ หมายความว่าอย่างไรเกี่ยวกับอาณาจักรอันศักดิ์สิทธิ์ เป็นไปได้ไหมที่แนวคิดเรื่องความบริสุทธิ์และความสมบูรณ์แบบของมนุษย์เรานั้นมีจำกัด และอาณาจักรแห่งสวรรค์นั้นซับซ้อนและมีหลายแง่มุมเกินกว่าที่เราจะเข้าใจได้

สำหรับผลงานในช่วงที่ 1 นี้ เป็นระยะของการค้นหา การพยายามถ่ายทอดแนวคิดเกี่ยวกับการทำลายล้างและการเสื่อมโทรมของสวรรค์ที่มนุษย์สร้างขึ้น การสำรวจส่วนลึกของจิตสำนึกของมนุษย์และอารมณ์ที่สามารถเริ่มต้นและทำลายได้ ซึ่งเป็นแนวคิดที่ซับซ้อนและมีหลายแง่มุม อย่างไรก็ตาม แม้จะมีความซับซ้อนของแนวคิด แต่เทคนิคและรูปแบบการวาดภาพที่ใช้ในช่วงแรกของงานยังไม่ได้ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่ และไม่สามารถถ่ายทอดแนวคิดที่ตั้งใจไว้ได้อย่างสมบูรณ์

ผลงานช่วงเริ่มต้นของกระบวนการทางศิลปะเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนางาน เนื่องจากเป็นโอกาสสำหรับการทดลองและสำรวจแนวคิดและแนวคิดต่าง ๆ นอกจากนี้ยังชี้ให้เห็นว่าวิวัฒนาการของเทคนิคและรูปแบบที่ใช้ในงานเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการทางศิลปะ เนื่องจากศิลปินพยายามค้นหาวิธีที่ดีที่สุดในการถ่ายทอดแนวคิดและความหมายของงาน

3.2.4 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 (ผลงานชุด “ประตูสู่สวรรค์” ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565)

ผลงานในช่วงที่ 2 เริ่มมีการพัฒนา ขยายขอบเขตของงานและออกแบบในมุมมองที่กว้างขึ้น มีการสำรวจแนวคิดใหม่และองค์ประกอบเพิ่มเติมเข้ากั้งงานเพื่อให้เข้าใจแนวคิดที่สมบูรณ์และเหมาะสมยิ่งขึ้น นอกจากนี้การประเมินผลงานจากมุมมองที่ต่างออกไป ทำให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน

3.2.4.1 แรงแบบตาลใจ ความเป็นมาและความสำคัญ

ผลงานช่วงนี้เป็นแนวคิดนำไปสู่การสำรวจในเรื่องราวที่บรรยายถึงสวรรค์ว่าเป็นการเดินทางที่เริ่มต้นด้วยมานบาง ๆ ที่เป็นทางผ่านนำไปสู่กระจก กระจกทำหน้าที่เป็นประตูสู่อีกมิติหนึ่ง แต่ก็ยังเป็นภาพสะท้อนของตัวเองด้วย มันเตือนเราว่า แม้ว่าเราจะเข้าสู่อาณาจักรใหม่ เราก็คงยังเป็นมนุษย์ และอารมณ์พื้นฐานของเรา เช่น ความรักและความโกรธ จะไม่สามารถละทิ้งได้ การพรรณนาถึงสวรรค์นี้ท้าทายความคิดที่ว่ามันเป็นสถานที่แห่งความสุขสมบูรณ์ ที่ซึ่งปัญหาทั้งหมดของเราได้รับการแก้ไข

ความสำคัญของแนวคิดนี้อยู่ที่ความสามารถในการทำทลายมุมมองแบบดั้งเดิมเกี่ยวกับสวรรค์และธรรมชาติของมนุษย์ ด้วยการเน้นย้ำถึงการแยกกันไม่ออกของมนุษย์และสวรรค์ มันเชื่อเชิญให้เราคิดอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับธรรมชาติของการดำรงอยู่ของเราและบทบาทที่เรามีในจักรวาล นอกจากนี้ยังเตือนเราว่าอารมณ์และความปรารถนาพื้นฐานของเรายังคงอยู่แม้ในสภาพแวดล้อมที่สวยงามที่สุด และเราไม่สามารถละทิ้งธรรมชาติของมนุษย์ได้

แม้จะมีความท้าทายเหล่านี้ แต่กระจกก็สามารถเป็นเครื่องมืออันทรงพลังในการเข้าสู่สภาวะแห่งสวรรค์ โดยการสะท้อนกลับภาพของผู้ดู กระจกสามารถเปิดเผยความจริงเกี่ยวกับตนเอง และช่วยให้มองเห็นโลกในรูปแบบใหม่ สามารถเป็นสัญลักษณ์ของการเดินทางสู่การตรัสรู้และการเปลี่ยนแปลงตนเอง

3.2.4.2 ที่มาของแนวความคิดในการทำงาน

ที่มาของแนวคิดเรื่องสวรรค์ในฐานะการเดินทางที่เริ่มต้นด้วยกระจกนั้นไม่ชัดเจน เนื่องจากมีการสำรวจในรูปแบบต่าง ๆ ของการเล่าเรื่องตลอดประวัติศาสตร์ อย่างไรก็ตาม การใช้กระจกเป็นสัญลักษณ์ของการสะท้อนและการตระหนักรู้ในตนเองเป็นหัวข้อที่พบในวรรณคดีและเทพนิยาย มักใช้เพื่อแสดงถึงจิตใจของมนุษย์

ในบริบทของแนวคิดเรื่องสวรรค์ กระจกทำหน้าที่เป็นประตูสู่อื่น ช่วยให้เราเข้าสู่อาณาจักรใหม่ในขณะเดียวกันก็สะท้อนธรรมชาติของมนุษย์กลับมาหาเราด้วย สิ่งนี้ทำให้เกิดความรู้สึกต่อเนื้อกันระหว่างอาณาจักรของโลกและสวรรค์ โดยเน้นแนวคิดที่ว่าธรรมชาติของมนุษย์ของเราเป็นส่วนที่แยกกันไม่ออกของประสบการณ์บนสวรรค์ของเรา การใช้กระจกยังบอกเป็นนัยว่าการรับรู้ของเราเกี่ยวกับสวรรค์เป็นเรื่องส่วนตัว และสิ่งที่เราเห็นในภาพสะท้อนเป็นเพียงการตีความอาณาจักรแห่งสวรรค์เท่านั้น

3.2.4.3 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างผลงานชุดนี้คือมุ่งเน้นไปที่หัวข้อเรื่องสวรรค์ ปรสิต และมนุษย์ เพื่อสำรวจความเชื่อมโยงระหว่างกัน และท้าทายมุมมองแบบดั้งเดิมเกี่ยวกับสวรรค์และธรรมชาติของมนุษย์ ในฐานะ

สถานที่แห่งความสมบูรณ์แบบอย่างแท้จริง โดยการใช้สัญลักษณ์ของกระจกเป็นประตูสู่อีกมิติหนึ่ง เพื่อเน้นความเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ทางโลกและสวรรค์ของเรา งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสำรวจแก่นแท้ของสภาพมนุษย์และความปรารถนาโดยกำเนิดของเรา ซึ่งยังคงอยู่แม้ในสภาพแวดล้อมที่สวຍงามที่สุด

วัตถุประสงค์คือเพื่อเตือนผู้อ่านว่าธรรมชาติของมนุษย์เราไม่สามารถแยกออกจากประสบการณ์สวรรค์ได้ และเราต้องน้อมรับและยอมรับอารมณ์และความปรารถนาพื้นฐานของเราในฐานะส่วนที่แยกออกจากตัวเราไม่ได้ โดยนำเสนอมุมมองผ่านการถ่ายทอดมิติใหม่ในฐานะปรสติดที่ล่าเหยื่อจากความต้องการของมนุษย์ เรื่องราวเน้นย้ำถึงแก่นแท้ของสภาพมนุษย์และความปรารถนาที่มีมาแต่กำเนิดซึ่งคงอยู่แม้ในสภาพแวดล้อมที่สมบูรณ์แบบ สิ่งนี้ท้าทายแนวคิดที่ว่าสวรรค์เป็นสถานที่ซึ่งปัญหาทั้งหมดของเราได้รับการแก้ไข และเชื่อเชิญพิจารณาว่าสวรรค์จะเป็นอย่างไรหากเราต้องนำธรรมชาติของมนุษย์ไปกับเรา

ท้ายที่สุดแล้ว วัตถุประสงค์ของงานคือกระตุ้นให้ผู้ชมได้คิดเกี่ยวกับธรรมชาติของการดำรงอยู่ของเราและบทบาทที่เรามีในจักรวาล ผู้วิจัยพยายามที่จะเปิดช่องทางใหม่ ๆ ของความคิดและสร้างแรงบันดาลใจใหม่ พิจารณาความเชื่อของตนเองเกี่ยวกับชีวิตหลังความตายและประสบการณ์ของมนุษย์ ด้วยการใช้อุปลักษณ์และสัญลักษณ์ งานสร้างพื้นที่ใหม่ในจินตนาการสำหรับการสำรวจความคิดที่ซับซ้อนในแบบที่ทั้งมีส่วนร่วมและกระตุ้นความคิด

3.2.4.4 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชุดนี้ถูกแบ่งเป็น 4 ส่วน ได้แก่

(1) ประตูสู่มิติ

กระจกเป็นสัญลักษณ์ของการสะท้อนแสงมาช้านาน ทั้งตามลักษณะและเชิงเปรียบเทียบ เป็นพื้นผิวที่สะท้อนกลับภาพลักษณ์ของผู้ชม แต่ก็มีความสำคัญที่ลึกซึ้งกว่านั้นในฐานะตัวแทนของตัวตน เมื่อเรามองเข้าไปในกระจก เรากำลังเผชิญหน้ากับภาพลักษณ์ของตัวเองที่เราอาจไม่ชอบหรือจดจำได้เสมอไป อย่างไรก็ตาม กระจกยังสามารถเป็นเครื่องมือสำหรับการค้นพบตนเองและการเปลี่ยนแปลง และเป็นสัญลักษณ์อันทรงพลังในการเข้าสู่อาณาจักรแห่งสวรรค์

เมื่อเราพูดถึงกระจกที่แสดงถึงความรู้สึกของการเข้าสู่สวรรค์ เราอาจหมายถึงประสบการณ์ในการมองเห็นตนเองในมุมมองใหม่ ในประเพณีทางจิตวิญญาณหลายแห่ง สวรรค์ถูกมองว่าเป็นสภาวะแห่งความสงบสุขและการตรัสรู้ขั้นสูงสุด ที่ซึ่งดวงวิญญาณจะเป็นอิสระจากภาระของการดำรงอยู่ทางโลก ในสถานะนี้ เราสามารถเห็นตัวเองและโลกในรูปแบบใหม่ด้วยความชัดเจนและความเข้าใจที่มากขึ้น

อย่างไรก็ตาม ภาพในกระจกอาจไม่ชัดเจนหรือจดจำได้เสมอไป สิ่งนี้อาจแสดงถึงความท้าทายที่มาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงส่วนบุคคลและการเติบโตทางวิญญาณ เมื่อเราเริ่มต้นการเดินทางเพื่อค้นพบตัวเอง เราอาจเผชิญกับบางส่วนในตัวเราที่เราเพิกเฉยหรือปฏิเสธมานาน บุคลิกลักษณะเหล่านี้ของเราอาจเผชิญหน้าได้ยาก และภาพในกระจกอาจดูบิดเบี้ยวหรือไม่ชัดเจน



รูปภาพที่ 27 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

ชื่อผลงาน: ประตูลู่สวรรค์ เทคนิค: ผสม

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ปี: พ.ศ. 2566

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, May 5, 2023

ภาพสะท้อนในกระจกเตือนเราว่าเรายังเป็นมนุษย์ แม้ว่าเราจะเข้าสู่มิติใหม่แล้วก็ตาม เรานำอารมณ์ของเราไปทุกที่ที่เราไป แม้กระทั่งในสวรรค์ มิติใหม่นี้ล่าเหยื่อจากความต้องการของมนุษย์ เหมือนกับปรสิทที่กินโฮสต์ของมัน ในแง่นี้ เรื่องราวจะสำรวจแก่นของสภาพมนุษย์และความปรารถนาที่มีมาแต่กำเนิดของเรา ซึ่งคงอยู่แม้ในสภาพแวดล้อมที่งดงามที่สุด การใช้กระจกยังบอก

เป็นนัยว่าการรับรู้ของเราเกี่ยวกับสวรรค์เป็นเรื่องส่วนตัว และสิ่งที่เราเห็นในภาพสะท้อนเป็นเพียงการตีความอาณาจักรแห่งสวรรค์เท่านั้น ในท้ายที่สุด เรื่องราวเน้นย้ำว่าสวรรค์ไม่สามารถแยกออกจากมนุษย์ได้ และธรรมชาติของมนุษย์เราเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์บนสวรรค์ที่แยกจากกันไม่ได้เช่นกัน

ในท้ายที่สุด กระจกซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการเข้าสู่สวรรค์หมายถึงพลังแห่งการเปลี่ยนแปลงของการสะท้อนตนเอง เป็นการเตือนใจว่าเราสามารถเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับตนเองและโลกรอบตัวเราได้มากขึ้น และการเดินทางสู่การตรัสรู้ นั้นเป็นสิ่งที่ยาวนานตลอดชีวิต โดยการโอบรับภาพในกระจกและใช้เป็นเครื่องมือในการค้นหาตนเอง เราสามารถเข้าสู่สภาวะแห่งความสงบสุขและความเข้าใจในสวรรค์



รูปภาพที่ 28 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

ชื่อผลงาน: ประตูล้อมมิติ หมายเลข 1 เทคนิค: ผสม

ขนาด: 150 x 150 ซม. ปี: พ.ศ. 2566

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, May 5, 2023



รูปภาพที่ 29 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

ชื่อผลงาน: ประตุสูมิติ หมายเลข 2 เทคนิค: ผสม

ขนาด: 150 x 150 ซม. ปี: พ.ศ. 2566

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, May 5, 2566

(2) ทางผ่านและการก้าวข้าม

แนวคิดเรื่อง “ม่านบาง ๆ “ มักถูกใช้เพื่อแสดงถึงแนวคิดของการเข้าสู่สวรรค์บนสวรรค์ ม่านนี้ทำหน้าที่เป็นเขตแดนระหว่างโลกฝ่ายโลกและสวรรค์ ทำให้บุคคลสามารถย้ายจากอาณาจักรหนึ่งไปยังอีกอาณาจักรหนึ่งได้ อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ชัดเจนเสมอไป และภาพที่ปรากฏอาจไม่ชัดเจนด้วยซ้ำ



รูปภาพที่ 30 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

ชื่อผลงาน: ประตูสู่สวรรค์

เทคนิค: ผสม

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่

ปี: พ.ศ. 2566

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, May 5, 2023

ม่านบาง ๆ อาจถูกมองว่าเป็นอุปมาอุปไมยถึงสถานะของมนุษย์ ในขณะที่เราค้นหาความหมายและจุดประสงค์ในชีวิตอยู่ตลอดเวลา และหาทางก้าวข้ามข้อจำกัดทางโลกของเรา ม่านแสดงถึงขอบเขตระหว่างวัตถุและจิตวิญญาณ ขอบเขตและไม่มีที่สิ้นสุด มนุษย์และอมตะ เป็นพื้นที่ที่เราสามารถสัมผัสกับความศักดิ์สิทธิ์ได้ แต่ยังเป็นพื้นที่ที่เราสามารถหลงทางหรือสับสนได้

ในประเพณีทางศาสนาหลายแห่ง ม่านบาง ๆ ถูกมองว่าเป็นเครื่องกั้นที่แยกคนเป็นออกจากคนตาย เชื่อกันว่าม่านจะบางที่สุดในบางวัน เช่น วัน All Saints หรือวันแห่งความตาย เชื่อกันว่าวิญญาณของผู้จากไปสามารถข้ามมายังโลกของคนเป็นได้ แนวคิดเกี่ยวกับม่านบาง ๆ นี้เน้นให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างคนเป็นและคนตาย และชี้ให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงจากอาณาจักรหนึ่งไปสู่อีกโลกหนึ่งนั้นไม่ชัดเจนเสมอไป

นอกจากนี้ยังสามารถใช้เพื่ออธิบายประสบการณ์ของการเข้าสู่ภาวะเหมือนฝัน ซึ่งขอบเขตระหว่างความเป็นจริงและจินตนาการจะพรมั่ว ในบริบทนี้ ม่านแสดงถึงธรณีประตู่ระหว่างจิตสำนึกและจิตไร้สำนึก และภาพที่ปรากฏนั้นอาจลึกลับและน่ากลัว

อย่างไรก็ตาม แม้จะมีความไม่แน่นอนและความคลุมเครือที่มาพร้อมกับการข้ามผ่านม่านบาง ๆ แต่ในที่สุด ม่านนั้นก็เป็นสัญลักษณ์ของความหวังและการก้าวข้าม มันแสดงถึงความเป็นไปได้ที่จะเข้าสู่อาณาจักรแห่งพระคุณอันศักดิ์สิทธิ์ ที่ซึ่งบุคคลสามารถสัมผัสกับความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียวกับจักรวาลและเข้าใจความลึกลับของการดำรงอยู่อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ภาพที่มองผ่านม่านบาง ๆ สื่อถึงความรู้สึกของการเข้าสู่แดนสุขาวดี แต่ภาพที่ออกมาอาจไม่ชัดเจนและไม่แน่นอน มันเน้นความเชื่อมโยงระหว่างวัตถุกับจิตวิญญาณ สิ่งมีชีวิตและคนตาย และจิตสำนึกและจิตไร้สำนึก แม้จะมีความคลุมเครือที่อาจมาพร้อมกับการข้ามม่าน แต่ท้ายที่สุดแล้ว ม่านนี้เป็นสัญลักษณ์ของความหวังและการก้าวข้าม

(3) ประติมากรรมแห่งสวรรค์

ศิลปะนั้นเป็นภาพสะท้อนของสังคมและสภาพของมนุษย์มาโดยตลอด ตั้งแต่ภาพวาดในถ้ำในยุคแรก ๆ ไปจนถึงศิลปะร่วมสมัยที่ล้ำสมัยที่สุด ศิลปินพยายามแสดงความคิดและอารมณ์ผ่านศิลปะรูปแบบต่าง ๆ ศิลปะรูปแบบหนึ่งที่โดดเด่นเป็นพิเศษตลอดประวัติศาสตร์คือประติมากรรม ตั้งแต่ประติมากรรมกรีกและโรมันโบราณไปจนถึงการติดตั้งร่วมสมัย ประติมากรรมถูกนำมาใช้เพื่อถ่ายทอดแนวคิดและแนวคิดที่ซับซ้อน

ประติมากรรมน้ำพุสีทองอันสง่างาม ที่ดูหรูหรา แต่ประกอบไปด้วยรูปทรงที่กำลังต่อสู้ กัดกิน ได้รับแรงบันดาลใจมาจากจิตรกรรมฝาผนัง เรื่องมารผจญ แม้กระทั่งบนสวรรค์มารก็ไม่ต่างกับปรสิดที่กำลังกัดกินสวรรค์ คนให้ความสำคัญกับจริยธรรมน้อยลง เราไม่อาจรับรู้เลยว่าเส้นทางเหล่านี้จะนำเราไปสู่ทางใด ในขณะที่มนุษย์กำลังสร้างสวรรค์ขึ้นมา ก็ไม่สามารถปลดปล่อยกิเลสต่าง ๆ ลงได้ สวรรค์ที่จินตนาการขึ้นมา ก็ยังมีอาจหลุดพ้น จากความรัก ความโกรธ ความโลภ ด้านมืดของมนุษย์ก็เปรียบเสมือนปรสิดที่กำลังกัดกินสวรรค์อยู่เช่นกัน



รูปภาพที่ 31 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

ชื่อผลงาน: ประติมากรรมแห่งสวรรค์ เทคนิค: ไฟเบอร์กลาส

ขนาด: 100 x 150 ซม.

ปี: พ.ศ. 2566

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, May 5, 2023



รูปภาพที่ 32 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนนิทรรศการนิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

ชื่อผลงาน: ประติมากรรมแห่งสวรรค์ เทคนิค: ไฟเบอร์กลาส

ขนาด: 100 x 150 ซม.

ปี: พ.ศ. 2566

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, May 5, 2023

สิ่งที่โดดเด่นเกี่ยวกับประติมากรรมคือภาพสะท้อนของสังคมที่ถูกสร้างขึ้น ผู้คนให้ความสำคัญกับปัจจัยธรรมน้อยลง และดูเหมือนว่าเราไม่รู้ว่าจะเส้นทางเหล่านี้จะนำไปที่ไหน ในขณะที่มนุษย์กำลังสร้างสวรรค์นั้น พวกเขาไม่สามารถละทิ้งกิเลสได้ แม้สวรรค์ในจินตนาการก็ยังไม่สามารถหลุดพ้นจากความรัก ความโกรธ ความโลภได้ ความจริงที่ว่าด้านมืดของมนุษย์ก็เหมือนปรสิตที่กัดกินสวรรค์เช่นกัน เราเป็นศัตรูที่เลวร้ายที่สุดของเราเอง และการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่วเป็นสิ่งที่เราทุกคนจะต้องเผชิญ

ในโลกที่เราถูกรุมเร้าด้วยภาพแห่งความสมบูรณ์แบบอยู่ตลอดเวลา ประติมากรรมนี้เป็นเครื่องเตือนใจถึงความไม่สมบูรณ์แบบที่ทำให้เราเป็นมนุษย์ พวกเขาแสดงให้เห็นว่าไม่ว่าเราจะพยายามแค่ไหน เราก็จะมีข้อบกพร่องอยู่เสมอ และการยอมรับข้อบกพร่องเหล่านี้ทำให้เราสามารถค้นพบความงามและความหมายที่แท้จริงได้

(4) สวรรค์ปรลิต

ผลงานจิตรกรรมแสดงแนวคิดท้าทายแนวคิดดั้งเดิมของเราในหัวข้อปรลิตในสวรรค์ที่เกี่ยวกับความบริสุทธิ์และความศักดิ์สิทธิ์ ทำให้เราสามารถสำรวจเบื้องลึกของจิตสำนึกของมนุษย์ได้ งานศิลปะดังกล่าวทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับธรรมชาติของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ชีตจำกัดของความเข้าใจของเรา และธรรมชาติของการดำรงอยู่ที่เป็นวัฏจักร



รูปภาพที่ 33 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวัยยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

ชื่อผลงาน: สวรรค์ปรลิต หมายเลข 1 เทคนิค: สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด: 200 x 250 ซม.

ปี: พ.ศ. 2566

ที่มา: เกரியงไกร กงกะนันท์, May 5, 2023

แนวคิดเรื่องนี้สามารถกระตุ้นอารมณ์และปฏิกริยาอันทรงพลังของผู้ชมได้ มันเป็นภาพที่รบกวนความรู้สึกของเราว่าอะไรบริสุทธิ์และศักดิ์สิทธิ์ เตือนเราว่าแม้แต่ในสถานที่ที่สงบและสวยงามที่สุด ก็มีความเป็นไปได้ที่จะเกิดความสับสนวุ่นวายอยู่เสมอ เป็นสัญลักษณ์ของธรรมชาติที่เป็นวัฏจักรของการดำรงอยู่ ซึ่งบ่งชี้ว่าแม้แต่พลังทำลายล้างก็สามารถมีบทบาทในการส่งเสริมการเติบโตและการต่ออายุได้

นอกจากนี้ แนวคิดเรื่องปรสิดในสวรรค์ทำลายสมมติฐานของเราเกี่ยวกับเทพพระเจ้า หากเรายอมรับว่าปรสิดสามารถมีอยู่ในอาณาจักรแห่งสวรรค์ได้ ความเข้าใจของเราเกี่ยวกับอาณาจักรสวรรค์หมายความว่าอย่างไร บางทีแนวคิดเรื่องความบริสุทธิ์และความสมบูรณ์แบบของมนุษย์เราอาจมีจำกัด และอาณาจักรแห่งสวรรค์ก็ซับซ้อนและมีหลายแง่มุมเกินกว่าที่เราจะเข้าใจได้



รูปภาพที่ 34 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

ชื่อผลงาน: สวรรค์ปรสิด หมายเลข 2 เทคนิค: สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด: 200 x 250 ซม.

ปี: พ.ศ. 2566

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันท์, May 5, 2023

ภาพวาดเหล่านี้ทำให้เราพิจารณาขีดจำกัดของความเข้าใจของมนุษย์และความเป็นไปได้ที่การรับรู้ของเราเกี่ยวกับเทพพระเจ้านั้นไม่สมบูรณ์ พวกเขาเสนอแนะว่าความเข้าใจของเราเกี่ยวกับเทพพระเจ้าจะต้องถูกท้าทายอย่างต่อเนื่องและขยายขอบเขตให้ครอบคลุมความซับซ้อนทั้งหมดของการดำรงอยู่

3.2.4.5 ความริเริ่มหรือความใหม่และคุณค่าของการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชุดนี้มีความริเริ่มและความใหม่อย่างเด่นชัด ทั้งในด้านแนวคิดและวิธีการนำเสนอ โดยเฉพาะการผสมผสานแนวคิดเกี่ยวกับความบริสุทธิ์ของสวรรค์กับความเสื่อมทรามจากปรสิติ ซึ่งถือเป็นการท้าทายและปรับเปลี่ยนมุมมองดั้งเดิมเกี่ยวกับสวรรค์ที่มักถูกมองว่าเป็นที่แห่งความสมบูรณ์แบบ ผลงานนี้เสนอว่าแม้แต่ในสถานที่บริสุทธิ์ที่สุดก็ยังมีการแทรกซึมของสิ่งที่ทำลายความบริสุทธิ์ เช่น ปรสิติ เปรียบเสมือนกิเลสที่คอยทำลายความสงบสุข แนวคิดนี้เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตั้งคำถามเกี่ยวกับธรรมชาติที่แท้จริงของสวรรค์ และการพึ่งพาอาศัยกันของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติ

นอกจากนี้ ในด้านการสร้างสรรค์ การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น การพิมพ์ 3 มิติ และการใช้วัสดุอย่างกระจกอะคริลิกและผ้ามาโนโปรง สะท้อนถึงความพยายามในการสร้างประสบการณ์ที่ซับซ้อนให้กับผู้ชม วัสดุเหล่านี้ไม่เพียงแต่เพิ่มมิติทางกายภาพให้กับผลงาน แต่ยังเพิ่มมิติทางความคิด สร้างความรู้สึกเชื่อมโยงระหว่างผู้ชมกับผลงาน โดยเฉพาะการใช้กระจกในการสะท้อนภาพของผู้ชมเอง ทำให้เกิดการตีความใหม่เกี่ยวกับความหมายของสวรรค์และการดำรงอยู่ ผลงานนี้จึงมีคุณค่าในฐานะศิลปะร่วมสมัยที่ผสมผสานความคิดดั้งเดิมเข้ากับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อนำเสนอแนวคิดเชิงสัญลักษณ์และสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ

3.2.4.6 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2

ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 เป็นช่วงเวลาสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาของแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ของผู้วิจัย จากการทบทวนและประมวลผลข้อมูลที่ได้รับจากผลงานในระยะก่อนหน้า ทำให้มีความชัดเจนมากขึ้นในเรื่องของการตีความและการเชื่อมโยงแนวคิด “สวรรค์ปรสิติ” กับการแสดงออกทางศิลปะ ผลงานในระยะที่ 2 มุ่งเน้นไปที่การสร้างความสมดุลระหว่างองค์ประกอบทางธรรมชาติและสัญลักษณ์ทางศิลปะ โดยเฉพาะการใช้รูปทรงอินทรีย์ (Organic Form) และการนำเสนอรูปทรงของมนุษย์ สัตว์ และพืช ที่เปรียบเสมือนตัวแทนของทั้งความบริสุทธิ์และความเสื่อมทราม

การสร้างสรรค์ในระยะนี้ยังเน้นการใช้วัสดุและเทคนิคใหม่ ๆ เช่น กระจกอะคริลิกและการพิมพ์ 3 มิติ ซึ่งเปิดโอกาสให้เกิดการทดลองในด้านของเทคนิคและการนำเสนอเชิงสัญลักษณ์ที่ลึกซึ้งมากขึ้น การใช้กระจกสะท้อนและผ้ามาโนโปรงในผลงานสะท้อนถึงการแทรกแซงของปรสิติในสวรรค์ และการใช้วัสดุเหล่านี้ในการสร้างความพหุเลือนระหว่างขอบเขตของสวรรค์และโลกมนุษย์

ในระยะนี้ ผู้วิจัยได้เริ่มพัฒนาความคิดในเชิงเชื่อมโยงระหว่างปรัชญาชีวิตกับงานศิลปะ ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ในระยะที่ 2 ได้แสดงให้เห็นถึงความตั้งใจในการนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงและการแทรกแซงในธรรมชาติ โดยเฉพาะการแสดงให้เห็นว่าความสมดุลในชีวิตและธรรมชาติไม่ได้คงที่ แต่ถูกแทรกแซงและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

3.2.5 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 (ผลงานชุด “ยินดีต้อนรับสู่สวรรค์” ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566)

ผลงานสร้างสรรค์ในระยะที่ 3 ได้รับแรงบันดาลใจจากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์และปรสติด โดยเฉพาะจากผลงานของ เฮียโรนิมัส บอช, รากิบ ซอว์, ทาคาชิ มูราคามิ และกลุ่มศิลปิน ดิจิทัล ทีมแล็บ ซึ่งช่วยพัฒนาแนวความคิดของผลงานที่สะท้อนถึงความขัดแย้งระหว่างความบริสุทธิ์และความเสื่อมทรามในสวรรค์ การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่และสื่อดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ช่วยเพิ่มมิติในการนำเสนอ สร้างความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และความเปราะบางของสวรรค์

3.2.5.1 แรงบันดาลใจ ความเป็นมาและความสำคัญ

กระบวนการพัฒนาวิทยานิพนธ์นี้ ได้รับแรงบันดาลใจจากการศึกษาและตีความแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์และปรสติด ซึ่งเป็นหัวข้อที่ศิลปินหลายท่านได้นำเสนอผ่านผลงานในหลากหลายแง่มุม เช่น เฮียโรนิมัส บอชที่ถ่ายทอดความขัดแย้งระหว่างความบริสุทธิ์และบาปใน “Garden of Earthly Delights” และ รากิบ ซอว์ที่สะท้อนถึงการสูญเสียและความเปราะบางของสวรรค์ใน “Paradise Lost” รวมถึง ทาคาชิ มูราคามิที่นำเสนอแนวคิดทางจิตวิญญาณผ่านการหลุดพ้นจากทุกข์ใน “The 500 Arhats” การศึกษาผลงานเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์อันซับซ้อนและเปราะบางระหว่างความบริสุทธิ์กับความเสื่อมทราม ซึ่งเป็นแก่นหลักของการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้

นอกจากนี้ ผลงานของทีมแล็บ ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินดิจิทัลชั้นนำ ยังเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน “บนสวรรค์” โดยทีมแล็บใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟที่เชื่อมโยงระหว่างธรรมชาติ มนุษย์ และเทคโนโลยี ผลงานอย่าง “Sketch Aquarium: Connected World” ได้แสดงถึงความสัมพันธ์ที่เปราะบางระหว่างสิ่งมีชีวิตและสิ่งแวดล้อม โดยใช้เทคโนโลยีที่ทำให้โลกในผลงานสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามการปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม แนวคิดนี้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวีดีโออาร์ทที่เชื่อมโยงมนุษย์กับธรรมชาติผ่านการฟังพาอาศัยกันและการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง

3.2.5.2 ที่มาของแนวความคิดในการทำงาน

การศึกษาผลงานศิลปะของศิลปิน 3 ท่านที่สะท้อนถึงแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์และปรโลก ผลงานของเฮียโรนิมัส บอช นำเสนอความสมบูรณ์ของสวรรค์ที่ถูกรบกวนจากบาป, ราเกิบ ซอร์วแสดงถึงความเปราะบางของสวรรค์ที่ถูกทำลาย และ ทาคาชิ มูราคามิที่ใช้สัญลักษณ์จิตวิญญาณในการแสดงถึงการหลุดพ้น ความคิดเหล่านี้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างผลงานที่เชื่อมโยงความบริสุทธิ์ของสวรรค์กับการแทรกแซงจากปรโลกในลักษณะที่สื่อถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การพิมพ์ 3 มิติ และสื่อวีดิโออาร์ท ช่วยเสริมสร้างมิติในการถ่ายทอดแนวคิดนี้ให้มีความลึกซึ้งและท้าทายมากยิ่งขึ้น

3.2.5.3 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์ โดยใช้เทคนิคที่หลากหลาย ส่วนที่เพิ่มขึ้นมาคือ การสร้างสรรค์ 3D แอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรม Blender ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีดิจิทัลและศิลปะเข้าด้วยกัน การใช้สื่อวีดิโออาร์ทในการนำเสนอช่วยให้สามารถถ่ายทอดความเคลื่อนไหวและความแปรเปลี่ยนที่เกิดขึ้นภายในสวรรค์ ทำให้ผู้ชมสามารถเห็นถึงความเปราะบางและการแทรกแซงของปรโลกที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ผลงานแสดงให้เห็นว่าสวรรค์ไม่ใช่สถานที่คงที่ แต่เป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงและการแทรกแซงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ

3.2.5.4 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชุดนี้ถูกแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

(1) สวรรค์ปรโลก

รูปทรงต่าง ๆ ได้ถูกออกแบบให้มีลักษณะที่หลากหลายและแปลกใหม่เพื่อตีความความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่บริสุทธิ์และสิ่งที่แทรกซึมเข้ามาทำลาย ภาพแสดงถึงสิ่งมีชีวิตในรูปแบบออร์แกนิก (organic) ที่ผสมผสานระหว่างมนุษย์ สัตว์ และพืช แสดงถึงปรโลกที่เข้ามาแทรกแซงในพื้นที่ที่ควรจะเป็นสวรรค์ ซึ่งตัวปรโลกเหล่านี้ถูกออกแบบให้ดูมีชีวิตชีวาและเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง แสดงถึงการรบกวนและการเปลี่ยนแปลงที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ รูปทรงที่ไม่สมมาตรและบิดเบี้ยวสะท้อนให้เห็นถึงความเปราะบางของสวรรค์ที่กำลังถูกแทรกแซงจากปรโลก ซึ่งเป็นตัวแทนของกิเลสและความเสื่อมทรามในมนุษย์

สัญลักษณ์ ที่ใช้ในผลงานนี้ถูกพัฒนาให้ชัดเจนมากขึ้นเพื่อสื่อถึงความขัดแย้งและการแทรกแซงที่เกิดขึ้นในสวรรค์ โดย แก้วทองคำ เป็นตัวแทนของความมั่งคั่งและความสมบูรณ์ที่มนุษย์ใฝ่ฝันถึง แต่ในขณะเดียวกันก็สะท้อนถึงความโลภและกิเลสที่ไม่รู้จักพอ น้ำที่กระฉอกออกมาจากแก้วแสดงถึงความเกินพอดี การล้นออกมาแสดงถึงความไม่สมดุลในชีวิตมนุษย์ ที่ความปรารถนาถูกเติมเต็มจนเกินขอบเขต นอกจากนี้ รอยแตกและรอยร้าว บนพื้นผิวของสวรรค์และต้นไม้ยังเป็นสัญลักษณ์

ที่สะท้อนถึงความเปราะบางของสิ่งๆที่ดูเหมือนจะบริสุทธิ์ แต่ภายในกำลังถูกทำลายจากกิเลสและการแทรกซึมจากสิ่งๆที่ไม่บริสุทธิ์ แสดงถึงความเปราะบางที่ถูกทำลายจากภายใน



รูปภาพที่ 35 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

ชื่อผลงาน: สวรรค์ปรสิต หมายเลข 3 เทคนิค: สีอะคริลิกบนผ้าใบ

ขนาด: 200 x 250 ซม.

ปี: พ.ศ. 2566

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันท์, October 15, 2023

ในด้านของ การลงสี ผลงานนี้ใช้สีส้นที่มีความหลากหลายและเข้มข้น เพื่อสร้างความขัดแย้งทางสายตา สีสดใส เช่น สีฟ้า สีเหลือง และสีชมพู ถูกใช้เพื่อสื่อถึงความบริสุทธิ์และความสงบของสวรรค์ ในขณะที่สีเข้มอย่างสีแดงและสีดำสื่อถึงการแทรกแซงและการเสื่อมทรามของปรสิต การจัดวางสีในลักษณะที่ตัดกันอย่างชัดเจนช่วยเน้นย้ำถึงความขัดแย้งที่ซ่อนอยู่ภายในองค์ประกอบของภาพ การจัดวางองค์ประกอบในลักษณะที่ไม่สมมาตรและการใช้เส้นสายที่มีการเคลื่อนไหวตลอดเวลา ยังช่วยเพิ่มมิติในการแสดงถึงความไม่แน่นอนและความเปราะบางของพื้นที่ที่ควรสงบสุข แต่กลับเต็มไปด้วยความเสี่ยงและการเปลี่ยนแปลง



รูปภาพที่ 36 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

ชื่อผลงาน: สวรรค์ปรสดีต หมายเลข 4 เทคนิค: สีอะครีลิคบนผ้าใบ

ขนาด: 200 x 250 ซม. ปี: พ.ศ. 2566

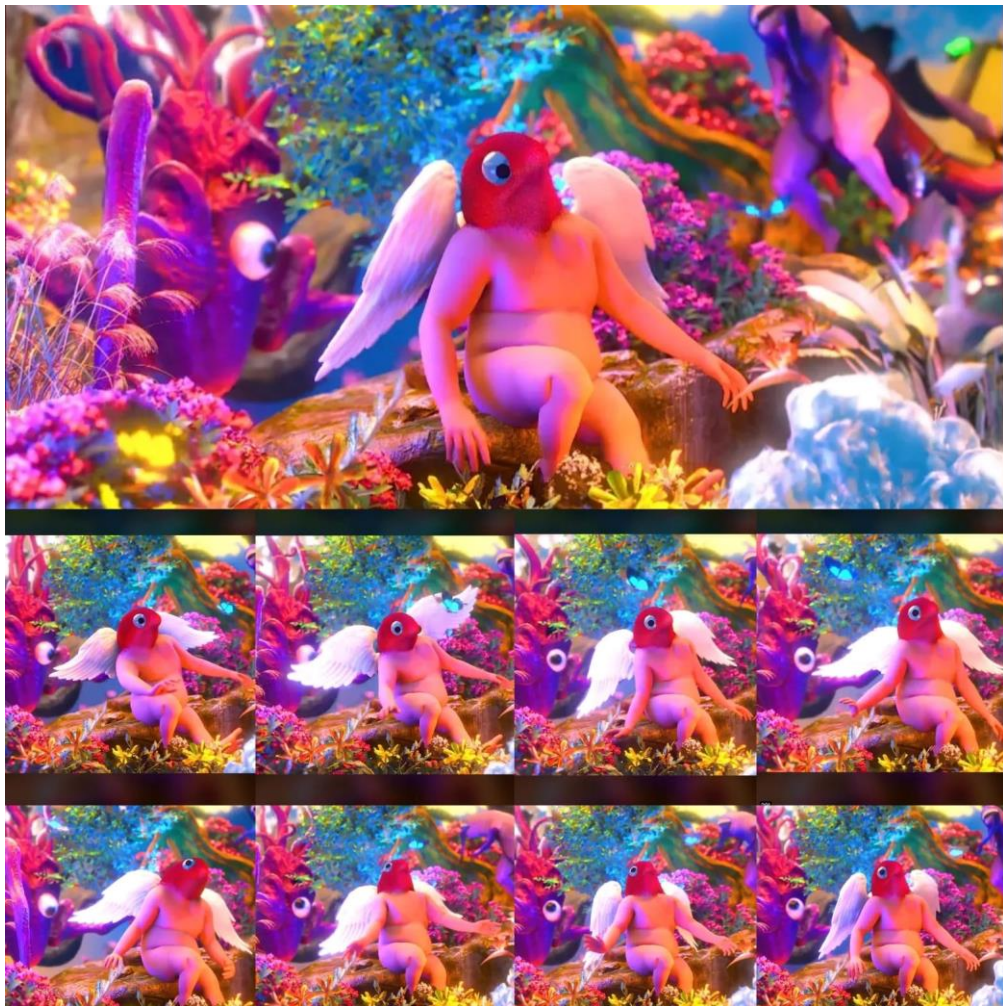
ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, October 15, 2023

(2) ยินดีต้อนรับสู่สวรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์เน้นการนำเทคโนโลยีแอนิเมชันมาถ่ายทอดแนวคิดเชิงปรัชญาเกี่ยวกับสวรรค์และความเปราะบางของมนุษย์ การใช้เทคนิคแอนิเมชัน 3D ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา แสดงถึงการแทรกซึมของสิ่งแปลกปลอม ซึ่งสะท้อนถึงปรสดีตในรูปของกิเลสที่เข้ามาครอบงำความสงบของสวรรค์

การใช้ภาพเคลื่อนไหวในงานนี้ช่วยให้เกิดความสมจริงในการแสดงถึงความเปลี่ยนแปลงและการแทรกแซงในสวรรค์อย่างไม่มีสิ้นสุด โดยมีการเปรียบเทียบถึงกระบวนการของชีวิตที่ไม่เคยหยุดนิ่ง และการแปรเปลี่ยนที่ไม่คาดคิด ความละเอียดในการเคลื่อนไหวของแอนิเมชันสร้างความรู้สึกถึงความเป็นธรรมชาติและความเปราะบางของสวรรค์ที่ถูกคุกคามจากภายใน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการทำลายล้างจากภายในของมนุษย์

นอกจากนี้ การเลือกใช้สีและการจัดองค์ประกอบภาพในแอนิเมชันยังสื่อถึงความขัดแย้งระหว่างความสงบสุขและการเสื่อมทราม สีที่สดใสและสว่างถูกใช้เพื่อสื่อถึงความบริสุทธิ์ของสวรรค์ ในขณะที่สีเข้มและหม่นสะท้อนถึงการแทรกแซงของสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ ผลงานนี้จึงสร้างความหมายหลายชั้นผ่านการใช้สัญลักษณ์และเทคนิคแอนิเมชันเพื่อเชิญชวนให้ผู้ชมพิจารณาถึงความเปราะบางของสวรรค์และมนุษย์



รูปภาพที่ 37 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

ชื่อผลงาน: ยินดีต้อนรับสู่สวรรค์ เทคนิค: แอนิเมชัน

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ปี: พ.ศ. 2566

ที่มา: เกரியงไกร กงกะนันท์, October 15, 2023

3.2.5.5 ความริเริ่มหรือความใหม่และคุณค่าของการสร้างสรรค์ผลงาน

การนำเสนอแนวคิดที่มีความน่าสนใจแตกต่างจากการตีความดั้งเดิมเกี่ยวกับสวรรค์ โดยเน้นความซับซ้อนและความขัดแย้งในพื้นที่ที่ควรจะสงบสุขและบริสุทธิ์ การนำเทคนิค 3D แอนิเมชันเข้ามาใช้ในงานนี้ ถือเป็นนำเสนอที่มีความใหม่ ทั้งในแง่ของการเคลื่อนไหวและการสร้างมิติทางสัญลักษณ์ ตัวละครถูกออกแบบให้มีลักษณะเป็นลูกผสมระหว่างมนุษย์และสัตว์ ซึ่งแสดงถึงการแทรกแซงของสิ่งแปลกปลอมที่เข้ามาคุกคามความสงบของสวรรค์ การที่ตัวละครมีหัวเป็นสัตว์ แต่มีปีกสีขาวซึ่งสื่อถึงความบริสุทธิ์และความเป็นเทวา กลับแสดงถึงความไม่สมบูรณ์ที่มักเกิดขึ้นในสิ่งที่ควรจะเป็นพื้นที่ของความบริสุทธิ์ นี่คือการสะท้อนถึงจิตใจของมนุษย์ที่ไม่อาจหลุดพ้นจากกิเลสได้อย่างแท้จริง

นอกจากตัวละครที่มีรูปลักษณ์แปลกประหลาดแล้ว การใช้สีในผลงานก็เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยสร้างความริเริ่มใหม่ ๆ การเลือกใช้สีสดใส เช่น สีชมพูและสีฟ้า เพื่อแสดงถึงความบริสุทธิ์ของสวรรค์ ถูกตัดด้วยสีเข้มและโทนมืด เช่น สีดำและสีแดง ซึ่งแสดงถึงการแทรกแซงของปรปักษ์และความเสื่อมทราม การผสมผสานนี้ทำให้ผลงานมีมิติทางความหมายที่ลึกซึ้งและซับซ้อน สื่อถึงความขัดแย้งภายในตัวเองของสวรรค์ และการต่อสู้ระหว่างความบริสุทธิ์กับการทำลายล้าง

ผลงานนี้มีการนำเสนอประเด็นเชิงปรัชญาที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงและการเสื่อมสลายของสวรรค์และจิตใจมนุษย์ ด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัย ผลงานนี้สามารถสะท้อนถึงการแทรกแซงของกิเลสในชีวิตประจำวันของมนุษย์ การต่อสู้กับความปรารถนาและความไม่สมบูรณ์แบบของชีวิตผ่านสัญลักษณ์และภาพเคลื่อนไหว ผลงานนี้จึงมีคุณค่าทั้งในด้านของการตีความสัญลักษณ์และในด้านของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

3.2.5.6 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3

ผลงานสร้างสรรค์ในระยะเวลาที่ 3 นำเสนอแนวคิดที่ทำทลายและตีความใหม่เกี่ยวกับสวรรค์และปรปักษ์ โดยการนำเทคนิคแอนิเมชัน 3D มาใช้เพื่อถ่ายทอดภาพเคลื่อนไหวที่สื่อถึงการต่อสู้กับการแทรกซึมและความเสื่อมทรามในสวรรค์ การออกแบบตัวละครในลักษณะที่แปลกใหม่ สะท้อนถึงการผสมผสานของสิ่งที่ควรจะบริสุทธิ์เข้ากับสิ่งที่ผิดปกติ เช่น รูปทรงของตัวละครที่มีลักษณะออร์แกนิกแสดงถึงการแทรกแซงที่ไม่หยุดนิ่ง ผลงานนี้ใช้การจัดวางองค์ประกอบที่ไม่สมมาตรและการใช้สีที่มีการตัดกันอย่างชัดเจนระหว่างสีที่สดใสกับสีหม่นหมอง เพื่อสร้างบรรยากาศของความขัดแย้งในพื้นที่ที่ควรจะสงบสุขแต่กลับมีความเสื่อมสลายอยู่ภายใน

ตัวละครในผลงานนี้ได้รับการออกแบบให้เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ แต่ต่อเนื่อง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของกระบวนการแทรกซึมและการเปลี่ยนแปลงที่ไม่สิ้นสุด กิเลสที่แสดงผ่านตัวปรปักษ์สะท้อนถึงความพยายามของมนุษย์ในการรักษาความบริสุทธิ์ของตนเอง แต่กลับต้องพบกับการต่อสู้จากภายใน เช่น

การใช้สัญลักษณ์ของ “แก้วทองคำ” และ “น้ำที่กระฉอกออกจากแก้ว” ซึ่งแสดงถึงความโลภและการเกินพอดี เมื่อความปรารถนาของมนุษย์เกินขอบเขต ก็อาจกลายเป็นสิ่งที่ทำลายล้างตัวตนและสภาวะแวดล้อมของตนเอง การสื่อความหมายนี้ทำให้ผลงานสามารถตีความในมิติที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ทั้งในเรื่องของจิตวิญญาณและความเสื่อมสลายในโลกภายนอก

อย่างไรก็ตาม ผลงานนี้ยังคงต้องมีความระมัดระวังในการสื่อสารให้ผู้ชมสามารถแยกแยะได้อย่างชัดเจนว่าสิ่งที่เห็นคือสวรรค์ เพื่อป้องกันการตีความผิดว่าเป็นสิ่งที่แปลกปลอมเกินไปจนไม่สื่อถึงความหมายของสวรรค์ นอกจากนี้ การออกแบบรูปทรงของตัวละคร ควรระมัดระวังไม่ให้รูปลักษณ์ของตัวละครออกไปในทางมนุษย์ต่างดาวหรือสิ่งมีชีวิตที่แปลกแยกเกินไป ซึ่งอาจทำให้ผู้ชมหลงทางจากประเด็นหลักของผลงาน

3.2.6 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ (ผลงานชุด “สวรรค์อำพราง” ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567)

ผลงานสร้างสรรค์ในชุดนี้มีการนำเสนอแนวคิดที่มีความลึกและซับซ้อนมากขึ้น โดยได้มีการพัฒนาเทคนิคและการใช้กระจกสีในงานจิตรกรรมเพื่อเพิ่มมิติทางศิลปะให้มีความชัดเจนและโดดเด่นมากยิ่งขึ้น การใช้กระจกสีไม่ได้เพียงแค่เพิ่มความงามและความเป็นเอกลักษณ์ แต่ยังสื่อถึงการสะท้อนและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นภายในสวรรค์ ซึ่งถูกทำลายด้วยกิเลสและความเสื่อมทรามที่ซ่อนอยู่ภายใน การผสมผสานของสีและแสงในกระจกยังช่วยเน้นให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างความบริสุทธิ์และความเสื่อมโทรมได้อย่างลึกซึ้ง

ในส่วนของงานแอนิเมชัน มีการพัฒนารูปทรง สัญลักษณ์ และการเคลื่อนไหวให้มีความหลากหลายและซับซ้อนยิ่งขึ้น โดยสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับแนวคิดที่เชื่อมโยงระหว่างความสมบูรณ์แบบและการแทรกแซงของสิ่งที่ไม่บริสุทธิ์ ตัวละครและองค์ประกอบต่าง ๆ ในแอนิเมชันถูกออกแบบให้เคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องและมีความเป็นธรรมชาติ เพื่อสะท้อนถึงกระบวนการแปรเปลี่ยนที่ไม่มีที่สิ้นสุดในบริบทของสวรรค์และปรโลก การขยายมุมมองและการเคลื่อนไหวในแอนิเมชันช่วยสร้างประสบการณ์การรับชมที่เข้มข้นและชวนให้ผู้ชมได้พิจารณาถึงสภาวะของสวรรค์ในมิติที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

3.2.6.1 แร้งบันดาลใจ ความเป็นมาและความสำคัญ

ผลงานสร้างสรรค์ชุด “สวรรค์อำพราง” ได้รับแรงบันดาลใจจากการศึกษาผลงานของศิลปินระดับโลก เช่น Hieronymus Bosch, Raqib Shaw, และ Takashi Murakami โดยเฉพาะแนวคิดที่เกี่ยวกับการต่อสู้อะหว่างความบริสุทธิ์และบาปใน “Garden of Earthly Delights” ของ Bosch ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการรบกวนของความเสื่อมทรามในพื้นที่ที่ควรจะสมบูรณ์แบบ ในขณะที่ Shaw นำเสนอความเปราะบางและความสูญเสียของสวรรค์ใน “Paradise Lost” และ Murakami แสดงถึงการหลุดพ้นจากทุกข์ผ่านแนวคิดทางจิตวิญญาณใน “The 500 Arhats” แนวคิดจากศิลปินเหล่านี้

ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างความบริสุทธิ์และการแทรกแซงของกิเลส ที่ไม่อาจแยกขาดจากกันได้ กลายเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาผลงาน “สวรรค์อำพราง” ซึ่งสะท้อนถึงความซับซ้อนและการทำลายที่เกิดขึ้นในสวรรค์อย่างละเอียดอ่อน

3.2.6.2 ที่มาของแนวความคิดในการทำงาน

แนวความคิดของผลงานชุด “สวรรค์อำพราง” พัฒนาขึ้นมาจากการศึกษาแนวทางทั้งด้านศิลปะและปรัชญาที่ผสมผสานเทคนิคการใช้แอนิเมชัน 3D และการออกแบบตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจง แนวความคิดนี้ได้รับการพัฒนาจากการวิเคราะห์แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเกี่ยวกับความเปราะบางและความไม่สมบูรณ์ของสวรรค์ ซึ่งสามารถถูกทำลายจากกิเลสและความปรารถนาภายในจิตใจของมนุษย์ การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น แก้วทองคำที่สื่อถึงความปรารถนาและน้ำที่กระฉอกออกมาแสดงถึงความเกินพอดี ช่วยเสริมให้เห็นถึงการทำลายที่ไม่อาจควบคุมได้ในสวรรค์ การออกแบบรูปทรงและองค์ประกอบเหล่านี้ทำให้แนวคิดเชิงปรัชญามีความชัดเจนและลึกซึ้งยิ่งขึ้น

3.2.6.3 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชุด “สวรรค์อำพราง” มุ่งเน้นที่จะนำเสนอความขัดแย้งและความซับซ้อนที่ซ่อนอยู่ในพื้นที่ที่ควรจะเป็นสวรรค์อย่างสมบูรณ์แบบ ผ่านการใช้เทคนิคแอนิเมชัน 3D และการออกแบบเชิงสัญลักษณ์ที่มีความหมายลึกซึ้ง ความมุ่งหมายของผลงานนี้คือการเชิญชวนให้ผู้ชมตั้งคำถามเกี่ยวกับความจริงของสวรรค์และความเปราะบางของความบริสุทธิ์ โดยแสดงให้เห็นถึงการแทรกซึมของกิเลสที่คุกคามและทำลายความสงบสุขของสวรรค์ ผู้ชมจะได้สัมผัสถึงความซับซ้อนและการแปรเปลี่ยนที่ไม่สิ้นสุดในสภาวะจิตใจของมนุษย์ ซึ่งถูกสะท้อนออกมาอย่างชัดเจนผ่านการใช้รูปทรง สัญลักษณ์ และการเคลื่อนไหวที่เข้มข้นในผลงานนี้

3.2.6.4 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชุดนี้ถูกแบ่งเป็น 4 ส่วน ได้แก่

(1) ประตูล้อมมิติ

กระจกถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการสะท้อนตัวตนของผู้มองมาตั้งแต่อดีต ทั้งในแง่ของความหมายที่ตรงไปตรงมาและในเชิงปรัชญาที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ไม่ใช่แค่เพียงพื้นผิวที่สะท้อนภาพให้เรามองเห็นตัวเอง กระจกยังทำหน้าที่เป็นด่านแรกที่เปิดเผยความจริงเกี่ยวกับจิตใจและความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ภายใน เมื่อเรามองกระจก เราไม่ได้มองเพียงใบหน้าหรือรูปลักษณ์ภายนอก แต่เรากำลังมองลึกเข้าไปถึงตัวตนที่แท้จริงของเรา ซึ่งบางครั้งอาจทำให้เรารู้สึกไม่สบายใจ หรือเผชิญหน้ากับสิ่งที่ไม่ต้องการยอมรับ กระจกจึงเปรียบเสมือนประตูที่เปิดสู่การค้นพบตัวเองและการเปลี่ยนแปลง

การมองเห็นตัวเองในกระจกนั้นเป็นเหมือนการสำรวจลึกลงไปในดินแดนที่ยังไม่ถูกค้นพบ เป็นการทำความเข้าใจความซับซ้อนของจิตใจและตัวตนของเราในเชิงที่ลึกซึ้งขึ้น ในหลาย ๆ

ความเชื่อทางศาสนาและจิตวิญญาณ การเห็นตนเองอย่างชัดเจนผ่านกระจกนั้นเหมือนกับการก้าวเข้าสู่สวรรค์ ที่ซึ่งมนุษย์สามารถเข้าถึงความสงบและความเข้าใจที่ลึกซึ้งซึ่งเกี่ยวกับความหมายของการมีอยู่และการดำรงอยู่ของชีวิต กระจกจึงเป็นตัวแทนของการก้าวข้ามผ่านจากการมีชีวิตที่ยังคงค้นหาความหมายไปสู่การรู้แจ้งในสภาพแวดล้อมที่บริสุทธิ์



รูปภาพที่ 38 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ชื่อผลงาน: ประตูล้อมมิติ หมายเลข 3 เทคนิค: ผสม

ขนาด: 120 x 120 ซม. ปี: พ.ศ. 2567

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, October 22, 2024

นอกจากการสะท้อนภาพแล้ว กระจกยังทำหน้าที่เสมือนเป็นด่านที่แบ่งแยกโลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งจินตนาการ ในสภาวะของการเข้าสู่สวรรค์ กระจกนี้ทำหน้าที่เสมือนเป็นจุดเปลี่ยนที่เปิดโอกาสให้เราเห็นตัวเองในมุมมองที่ไม่เคยรับรู้มาก่อน ในระหว่างที่เราพยายามค้นหาความสมบูรณ์แบบหรือสภาวะที่หลุดพ้น กระจกนั้นเป็นเครื่องมือที่เตือนให้เราเห็นว่า ความสมบูรณ์แบบนั้นอาจจะมียุ่จริงหรือไม่ และเรายังมีส่วนที่ต้องแก้ไขและพัฒนาต่อไป ภาพในกระจกอาจจะไม่ชัดเจนหรือเปลี่ยนแปลงตามความเข้าใจของเราที่มีต่อโลกและตัวตนของเราเอง

กระจกยังสื่อถึงธรรมชาติของมนุษย์ที่คงอยู่แม้ในสถานที่ที่ควรจะเป็นสิริสุขอย่างสวรรค์ การเห็นตัวตนที่แท้จริงในกระจกนั้นเป็นการตอกย้ำว่าความรู้สึก ความต้องการ และกิเลสของมนุษย์

ไม่ได้ถูกลบเลือนเมื่อเราเข้าสู่สภาวะแห่งความสุขสงบ แต่ยังคงติดตัวและสร้างความท้าทายให้กับเรา อยู่เสมอ ในทางกลับกัน กระจกยังเป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลงและการเติบโตที่ยั่งยืน ทำให้เราสามารถเรียนรู้จากความผิดพลาดและการเผชิญหน้ากับตัวตนที่แท้จริงได้อย่างลึกซึ้ง กระจกนั้น ไม่ได้เป็นเพียงพื้นผิวที่สะท้อนภาพเท่านั้น แต่เป็นประตูสู่การทำความเข้าใจตนเองและการพัฒนาจิตวิญญาณอย่างไม่มีที่สิ้นสุด



รูปภาพที่ 39 ผลงานสร้างสรรค์วิทย์ยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ชื่อผลงาน: ประตูสู่มิติ หมายเลข 4 เทคนิค: ผสม

ขนาด: 120 x 120 ซม. ปี: พ.ศ. 2567

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันท์, October 22, 2024

รอยขีดข่วนบนกระจกและดวงตาที่สะท้อนอยู่ในกระจก เป็นองค์ประกอบที่เพิ่มมิติ ให้กับการตีความความหมายของกระจกในฐานะสัญลักษณ์สำคัญที่เชื่อมโยงกับการค้นพบตัวเองและการเปลี่ยนแปลง รอยขีดข่วนเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงแค่ร่องรอยบนพื้นผิว แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความไม่สมบูรณ์แบบ การต่อสู้กับความขัดแย้งภายใน และการพยายามหลุดพ้นจากกรอบที่กำหนดไว้ รอยเหล่านี้สะท้อนถึงการดิ้นรนของมนุษย์ในความพยายามที่จะค้นหาความจริงและความสมบูรณ์แบบ ทั้งยังสื่อถึงการเผชิญหน้ากับความท้าทายที่กีดขวางเราไม่ให้เข้าถึงสภาวะที่สงบสุขและบริสุทธิ์ของสวรรค์



รูปภาพที่ 40 ผลงานสร้างสรรค์วิทย์ยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ชื่อผลงาน: ประตุสูมิติ หมายเลข 5 เทคนิค: ผสม

ขนาด: 120 x 200 ซม. ปี: พ.ศ. 2567

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันท์, October 22, 2024

ดวงตาที่ปรากฏอยู่ในกระจกยิ่งเพิ่มความลึกซึ้งให้กับสัญลักษณ์นี้อีกด้วย ดวงตานั้นเปรียบเสมือนหน้าต่างสู่จิตวิญญาณของผู้มอง ดวงตาที่สะท้อนกลับมาจากกระจกไม่เพียงแต่จ้องมองไปยังสิ่งที่อยู่ภายนอก แต่ยังมองลึกลงไปถึงความจริงที่ซ่อนอยู่ในจิตใจของเราเอง การเผชิญหน้ากับดวงตาของตัวเองในกระจกเป็นการเผชิญหน้ากับความรู้สึก ความคิด และความจริงที่เราอาจไม่เคยยอมรับหรือเพิกเฉยมานาน มันชวนให้เราพิจารณาถึงสิ่งที่ซ่อนอยู่ในจิตใจ ซึ่งบางครั้งอาจเป็นความกลัว ความกังวล หรือแม้กระทั่งความปรารถนาที่ไม่อาจระงับได้

เมื่อรวมกันแล้ว รอยชุดขีดและดวงตาในกระจก สร้างความหมายที่ซับซ้อนและสะท้อนถึงธรรมชาติของมนุษย์ที่ยังคงแสวงหาความสมบูรณ์แบบและการเข้าใจตัวเองอย่างต่อเนื่อง กระจกกลายเป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลงและการเติบโตที่ไม่เคยสิ้นสุด แม้ในพื้นที่ที่ควรจะสงบสุขและบริสุทธิ์อย่างสวรรค์ ความรู้สึกและกิเลสยังคงมีบทบาทสำคัญในการหล่อหลอมและท้าทายการรับรู้ของเรา ภาพที่สะท้อนในกระจกนั้นเตือนใจเราว่า แม้เราจะเข้าสู่สถานะที่ใกล้เคียงกับความสมบูรณ์แบบ แต่ก็ยังมีส่วนที่ต้องพัฒนาและยอมรับเพื่อให้เกิดการเติบโตทางจิตวิญญาณอย่างแท้จริง

(2) ทางผ่านและการก้าวข้าม

ม่านในบริบทของทางผ่านไปสู่วรรคดียังสื่อถึงความไม่แน่นอนและความคลุมเครือของการเปลี่ยนผ่านจากโลกแห่งความเป็นจริงสู่ดินแดนแห่งความสงบและการรู้แจ้ง มันทำหน้าที่เป็นสิ่งที่คิดขวางที่กึ่งโปร่งใส ทำให้ผู้ที่พยายามข้ามผ่านยังคงเห็นภาพที่เลื่อนลางของสวรรค์อยู่เพียงแค่ว่า การมองผ่านม่านนี้จึงไม่ชัดเจนเสมอไป เช่นเดียวกับความท้าทายในการทำความเข้าใจความหมายที่แท้จริงของชีวิตและการเข้าถึงสภาวะแห่งความรู้แจ้ง



รูปภาพที่ 41 ผลงานสร้างสรรค์วิทย์ยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ชื่อผลงาน: ประตูสู่วรรคดียุค เทคนิค: ผสม

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ปี: พ.ศ. 2567

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันท์, October 22, 2567

ในทางจิตวิทยา ม่านนี้ยังอาจเป็นสัญลักษณ์ของขอบเขตระหว่างจิตสำนึกและจิตไร้สำนึก เป็นสัญลักษณ์ของการเชื่อมต่อระหว่างสิ่งที่เราเห็นและสิ่งที่เรารู้สึก ม่านบาง ๆ ช่วยสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงภายในจิตใจที่เราอาจไม่สามารถเข้าใจได้อย่างเต็มที่ มันเปรียบเสมือนการเปิดโอกาสให้เราสำรวจความคิดและความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ภายใน เมื่อเราผ่านม่านนี้ เราก็ได้ก้าวข้ามขีดจำกัดทางจิตใจและเข้าใจถึงความจริงของตัวตนมากยิ่งขึ้น

ท้ายที่สุดแล้ว ม่านนี้ไม่ได้เป็นเพียงแค่สัญลักษณ์ของการข้ามผ่านไปสู่สวรรค์ แต่ยังเป็นตัวแทนของความหวังและการเติบโตทางจิตวิญญาณ เป็นเส้นแบ่งที่เชื่อมโยงระหว่างความเป็นและความไม่เป็น ระหว่างความสมบูรณ์แบบที่เราพยายามเข้าถึงและการยอมรับข้อบกพร่องของตัวเอง ม่านนี้เชิญชวนให้เราก้าวข้ามความกลัวและความไม่มั่นคง เพื่อที่จะสามารถเข้าสู่สภาวะแห่งความสงบสุขและความสมดุลในระดับที่ลึกซึ้งและยิ่งใหญ่กว่าเดิม

(3) สวรรค์ปรลิต

มุ่งสำรวจและตั้งคำถามเกี่ยวกับความเชื่อและความคาดหวังที่เรามีต่อสวรรค์ ซึ่งมักถูกมองว่าเป็นสถานที่แห่งความบริสุทธิ์และความสมบูรณ์แบบที่สุด ภายใต้ความงดงามที่ดูเหมือนจะไร้ที่ตินั้น อาจแฝงไปด้วยกิเลสและด้านที่ไม่พึงประสงค์ซ่อนอยู่ แนวคิดนี้เชิญชวนให้เราเปิดใจยอมรับว่าไม่มีสิ่งใดที่สมบูรณ์แบบอย่างแท้จริง แม้แต่ในสวรรค์เอง ความไม่สมบูรณ์และข้อบกพร่องยังคงอยู่เสมอ

การนำเสนอความคิดเรื่องปรลิตในสวรรค์นี้มีศักยภาพในการกระตุ้นอารมณ์และปฏิกิริยาจากผู้ชมอย่างลึกซึ้ง ภาพที่สร้างขึ้นท้าทายต่อความรู้สึกของเราที่มีต่อสิ่งที่บริสุทธิ์และศักดิ์สิทธิ์ โดยเตือนใจว่า แม้แต่ในสถานที่ที่ดูเจียบบสงบและงดงามที่สุด ก็ยังมีความเป็นไปได้ของการเกิดความสับสนวุ่นวายที่แฝงอยู่ เป็นการสะท้อนถึงธรรมชาติของการดำรงอยู่ที่เปื้อนวัฏจักรซึ่งแม้แต่พลังแห่งการทำลายล้างก็ยังมิบทบาทในการส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและการเจริญเติบโตได้ในที่สุด

แนวคิดนี้ยังท้าทายการรับรู้ของเราต่ออุดมคติของสวรรค์และเทพเจ้า โดยหากเรายอมรับได้ว่าปรลิตสามารถมีอยู่ในสวรรค์ ความเชื่อเรื่องความบริสุทธิ์และความสมบูรณ์แบบที่เรายึดถืออาจต้องถูกทบทวน บางทีธรรมชาติของสวรรค์และเทพเจ้าอาจจะไม่ได้เรียบง่ายหรือปราศจากข้อบกพร่องอย่างที่เรเคยเข้าใจ แต่มันกลับมีความซับซ้อนและหลากหลายมากกว่าที่จิตใจมนุษย์จะเข้าใจได้ ภาพวาดที่เกี่ยวกับแนวคิดนี้ทำให้เราถูกคิดถึงขีดจำกัดของความเข้าใจของมนุษย์ และเปิดมุมมองใหม่ให้เราตระหนักถึงความจริงที่ว่าสิ่งที่ดูสมบูรณ์แบบก็อาจแฝงไปด้วยความไม่สมบูรณ์ที่เรา ยังไม่ได้สำรวจหรือทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้

สัญลักษณ์ที่ปรากฏในผลงานได้รับการพัฒนาให้มีความซับซ้อนยิ่งขึ้น โดยเน้นไปที่การสะท้อนถึงธรรมชาติของกิเลสและความท้าทายที่อยู่ภายในใจมนุษย์ เช่น การใช้ดอกไม้ที่แสดงถึงความงามแต่แฝงไปด้วยความไม่จริง สัตว์ประหลาดที่มีรูปลักษณะแปลกตาที่เป็นตัวแทนของความโลภและความหุนหันพลันแล่น และปีกสีแดงที่ลุกไหม้สื่อถึงการกระทำที่ไม่ไตร่ตรองและความโกรธที่ไร้การควบคุม การจัดวางองค์ประกอบของภาพที่ดูไม่สมมาตรยังช่วยเสริมสร้างความรู้สึกถึงความไม่มั่นคงและความขัดแย้งระหว่างสิ่งที่บริสุทธิ์และสิ่งที่แทรกซึมเข้ามา



รูปภาพที่ 42 ผลงานสร้างสรรค์วิทย์ยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ชื่อผลงาน: สวรรค์ปรสสิต หมายเลข 4 เทคนิค: สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด: 200 x 250 ซม. ปี: พ.ศ. 2567

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, October 22, 2024

การใช้สีในผลงานชุดนี้ถูกออกแบบมาอย่างละเอียดเพื่อเน้นความหมายของการเปลี่ยนแปลงและความไม่สมดุล สีสดใส เช่น สีฟ้า สีเหลือง และสีชมพู ถูกใช้เพื่อสื่อถึงความบริสุทธิ์และความสว่างไสวของสวรรค์ ในขณะที่สีเข้มและสีที่ตัดกัน เช่น สีแดงและสีดำ ถูกนำมาใช้เพื่อแสดงถึงความเสื่อมทรามและการแทรกแซงของกิเลส การใช้สีที่ตัดกันอย่างชัดเจนช่วยสร้างบรรยากาศที่สะท้อนถึงความขัดแย้งและความไม่สมดุลในองค์ประกอบของภาพ ทำให้ผู้ชมสามารถสัมผัสถึงการต่อสู้ระหว่างความบริสุทธิ์และความมืดมนได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

(4) มติลวง

การสำรวจความคิดและความเชื่อเกี่ยวกับสวรรค์ซึ่งมักถูกมองว่าเป็นสถานที่แห่งความบริสุทธิ์และความสมบูรณ์แบบ โดยเชื่อว่ามันอยู่นอกเหนือจากปัญหาและความทุกข์ยากของโลกมนุษย์ อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาอย่างลึกซึ้งกลับพบว่าสวรรค์อาจไม่ได้สมบูรณ์แบบอย่างที่หลายคนคิด ในความมั่งคั่งและความสงบสุขนั้นยังคงมีความลวง ความไม่สมบูรณ์ หรือกิเลสที่ซ่อนอยู่ ความลวงเหล่านี้ช่วยกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามและการสำรวจว่าความเชื่อที่มีต่อสวรรค์นั้นจริงแท้แค่ไหน

หลายครั้งที่เราพบว่าภายใต้พื้นผิวของความเชื่อที่เรายึดถือ กลับมีความจริงที่ซ่อนอยู่ซึ่งอาจไม่ได้เป็น
 อย่างที่เราคิด



รูปภาพที่ 43 ผลงานสร้างสรรค์วิทย์ยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ชื่อผลงาน: สวรรค์อำพราง เทคนิค: แอนิเมชัน

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ปี: พ.ศ. 2567

ที่มา: เกரியงไกร กงกะนันท์, October 22, 2024

มิติของสวรรค์ที่ถูกสำรวจนี้เน้นถึงความเปราะบางและความไม่แน่นอนของความเชื่อที่มนุษย์
 สร้างขึ้น การเผชิญหน้ากับความจริงที่ว่าความสมบูรณ์แบบนั้นอาจเป็นเพียงภาพลวงตา ชี้ให้เห็นว่าสิ่ง
 ที่เราคิดว่าเป็นสวรรค์อาจมีด้านมืดหรือความขัดแย้งซ่อนอยู่ ความเชื่อเกี่ยวกับความบริสุทธิ์ที่ไม่
 เปลี่ยนแปลงและความสมบูรณ์แบบของสวรรค์นี้จึงถูกท้าทายผ่านการสำรวจมิติลวงเหล่านี้

การใช้สัญลักษณ์ในผลงานยังทำให้เห็นถึงความไม่แน่นอนของมิติสวรรค์ สัญลักษณ์ของตัวละครที่มีดวงตาเบิกกว้างและการจ้องมองไปในทิศทางต่าง ๆ สื่อถึงความอยากรู้อยากเห็นและการสำรวจความจริงที่ซ่อนอยู่ การใช้เงาและโครงสร้างที่บิดเบี้ยวในฉากพื้นหลังสะท้อนถึงความขัดแย้งและการหลอกลวงที่มีอยู่ในสวรรค์ ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงความคลุมเครือและความไม่สมบูรณ์ของพื้นที่ที่ควรจะเป็นแหล่งแห่งความสุขและความสงบ

นอกจากนี้ การวางองค์ประกอบในลักษณะที่ไม่สมมาตรและการใช้สีที่ตัดกันอย่างชัดเจนยิ่งเสริมให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างความบริสุทธิ์และสิ่งที่ไม่บริสุทธิ์ สีสดใสที่ถูกแซมด้วยสีหม่นหรือเข้มมีสัดส่วนถึงการแทรกแซงของกิเลสและความไม่สมบูรณ์ที่ค่อย ๆ คืบคลานเข้าสู่สวรรค์ ภาพลักษณ์ของสวรรค์ในมิติเวลานี้จึงไม่ได้เป็นแค่การสะท้อนความงดงามเพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นภาพสะท้อนของการต่อสู้ภายในระหว่างความดีงามและความเสื่อมทรามของจิตใจมนุษย์

3.2.6.5 ความริเริ่มหรือความใหม่และคุณค่าของการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์ในชุด “สวรรค์อำพราง” นำเสนอแนวคิดที่มีความริเริ่มและเป็นเอกลักษณ์ ผ่านการพัฒนารูปแบบและเทคนิคการสร้างสรรค์ที่ซับซ้อนมากขึ้น โดยเฉพาะในส่วนของงานกระจกสีและแอนิเมชัน 3D เทคนิคที่ใช้ในผลงานนี้ไม่เพียงแต่เพิ่มความละเอียดและความเป็นเอกลักษณ์เท่านั้น แต่ยังสร้างมิติทางศิลปะที่ลึกซึ้งในการตีความแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์และการแทรกแซงของกิเลส การออกแบบและการใช้สัญลักษณ์ที่มีความหมายเชิงปรัชญาช่วยสร้างบรรยากาศที่สะท้อนถึงความขัดแย้งและการเปลี่ยนแปลงในพื้นที่ที่ควรจะเป็นบริสุทธิ์และสงบสุข

ตัวละครในผลงานจิตรกรรมและแอนิเมชันได้รับการออกแบบให้มีลักษณะที่แปลกใหม่และมีรายละเอียดที่ซับซ้อน โดยมีลักษณะของการผสมผสานระหว่างมนุษย์ สัตว์ และธรรมชาติ สัญลักษณ์ในผลงาน เช่น ดอกไม้ที่แสดงถึงความปรารถนา สัตว์ประหลาดที่แสดงถึงความโลภ ปีกสีแดงที่ลุกไหม้ ซึ่งแสดงถึงความหุนหันพลันแล่น และกองทองคำที่เป็นสัญลักษณ์ของความอยากครอบครอง ทุกองค์ประกอบเหล่านี้ทำหน้าที่สะท้อนถึงกิเลสและความทำทลายที่เกิดขึ้นภายในจิตใจมนุษย์ สร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ลึกซึ้งในเรื่องของความเสื่อมทรามและการเปลี่ยนแปลง

การนำเสนอด้วยเทคนิคแอนิเมชัน 3D และการจัดวางองค์ประกอบที่ไม่สมมาตร ช่วยเพิ่มความเคลื่อนไหวและการมีชีวิตชีวาให้กับผลงาน ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงความขัดแย้งระหว่างความบริสุทธิ์และสิ่งที่ไม่บริสุทธิ์ได้อย่างชัดเจน การผสมผสานเทคนิคศิลปะและสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงปรัชญาและจิตวิญญาณนั้นทำให้ผลงานชุดนี้ไม่เพียงแต่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงของสวรรค์ แต่ยังนำเสนอการต่อสู้กับกิเลสและความทำทลายในการรักษาความสงบสุขในจิตใจมนุษย์อย่างลึกซึ้งและซับซ้อน

3.2.6.6 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

ผลงานชุดนี้มีการพัฒนาความคิดและเทคนิคอย่างต่อเนื่อง โดยเน้นที่การนำเสนอแนวคิดที่ซับซ้อนเกี่ยวกับสวรรค์ที่มีการแทรกแซงจากสิ่งที่ไม่บริสุทธิ์ การใช้เทคนิค 3D แอนิเมชัน และการออกแบบตัวละครในลักษณะผสมผสานระหว่างมนุษย์ สัตว์ และองค์ประกอบของธรรมชาติ เป็นวิธีที่สร้างมิติใหม่ให้กับการตีความผลงานศิลปะ ในการแสดงความขัดแย้งระหว่างความบริสุทธิ์และความเสื่อมทรามในสวรรค์อย่างชัดเจน

การจัดวางองค์ประกอบและการใช้สีในผลงานเป็นจุดเด่นที่ช่วยเสริมแนวคิดของ “สวรรค์อำพราง” การใช้สีที่ตัดกันอย่างชัดเจนระหว่างสีสดใสและสีเข้ม แสดงถึงการต่อสู้ระหว่างสิ่งที่บริสุทธิ์และกิเลสที่แทรกซึมอยู่ในสวรรค์ การวางองค์ประกอบในลักษณะที่ไม่สมมาตรยังช่วยสร้างบรรยากาศของความไม่แน่นอนและความซับซ้อนในพื้นที่ที่ควรจะสงบสุข

การใช้สัญลักษณ์เช่น รูปทรงออร์แกนิก รอยขีดข่วนบนพื้นผิวกระจก และดวงตาที่เปิดกว้างบนตัวละคร ช่วยเพิ่มความลึกในการสื่อถึงการต่อสู้ภายในจิตใจมนุษย์ที่มีทั้งความบริสุทธิ์และกิเลสที่ยังไม่สามารถควบคุมได้ ร่องรอยและรอยขีดข่วนกระจกเป็นตัวแทนของความเปราะบางที่ถูกทำลายอย่างช้า ๆ แสดงถึงการแทรกแซงและการกัดกร่อนที่เกิดขึ้นในสวรรค์ ดวงตาที่จ้องมองสะท้อนถึงความอยากรู้อยากเห็นและการสำรวจที่ไม่มีที่สิ้นสุด

แนวคิดของผลงานนี้สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามเกี่ยวกับความหมายที่แท้จริงของสวรรค์และความสมบูรณ์แบบ การตั้งคำถามนี้นำไปสู่การทบทวนและการสำรวจความเชื่อที่เรายึดถือ ทำให้เราได้พิจารณาถึงความไม่สมบูรณ์ของสวรรค์และความซับซ้อนที่แฝงอยู่ภายใต้พื้นผิวที่ดูเหมือนจะสงบสุข

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “สวรรคอำพราง” เป็นการนำเสนอแนวคิดที่ท้าทายและลึกซึ้งเกี่ยวกับการตั้งคำถามถึงธรรมชาติของสวรรคที่ไม่เพียงแคเป็นสถานที่แห่งความบริสุทธิ์และสมบูรณ์แบบ แต่ยังเป็นพื้นที่ที่มีด้านมืดและกิเลสซ่อนอยู่เบื้องหลัง ผู้สร้างสรรคได้นำประสบการณ์และการวิเคราะห์ความคิดที่สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงและการท้าทายต่อความเชื่อดั้งเดิมเกี่ยวกับสวรรค ผ่านการตีความใหม่ที่เชื่อมโยงกับความเป็นจริงในจิตใจของมนุษย์ โดยการสร้างสรรคนี้อาศัยการสำรวจทบทวนและการค้นพบด้านที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใน เพื่อทำความเข้าใจถึงจิตจำกัดและความไม่สมบูรณ์ที่อาจมีอยู่ในสถานะที่ควรจะเป็นที่สุด

การตีความและการนำเสนอแนวคิดเหล่านี้ได้กลายมาเป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาเนื้อหาของผลงาน ซึ่งผู้สร้างสรรคได้ถอดบทเรียนและถ่ายทอดออกมาเป็นงานที่สะท้อนถึงความซับซ้อนของจิตใจมนุษย์และการต่อสู้ภายในกับกิเลสและความต้องการต่าง ๆ ทั้งหมดนี้ได้ถูกวิเคราะห์และนำเสนอในแนวทางที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรคผลงานในรูปแบบที่ไม่เคยมีมาก่อน โดยเน้นไปที่การพัฒนาารูปทรง สัญลักษณ์ และองค์ประกอบที่ซับซ้อนเพื่อสื่อถึงแนวคิดที่ลึกซึ้งนี้

ผลงานวิทยานิพนธ์ “สวรรคอำพราง” นี้ได้วิเคราะห์แนวทางการคิดและกระบวนการสร้างสรรคในประเด็นสำคัญ 3 ประเด็น ซึ่งเป็นการต่อยอดจากการทบทวนวรรณกรรมที่ได้ศึกษาไว้ในบทที่ 2 โดยแต่ละประเด็นจะถูกนำเสนอและอธิบายรายละเอียดเพื่อให้เห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างแนวคิดกับผลงานอย่างเป็นระบบในหัวข้อต่อไปนี้

- 1) ประเด็นของการถูกแทรกแซงและความไม่สมบูรณ์ของสวรรค
 - 1.1 การสื่อถึงกิเลสและการเข้ามาทำลายพื้นที่ที่ควรจะเป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์
 - 1.2 การสะท้อนภาพของความไม่สมบูรณ์และความบกพร่องภายในสวรรค
- 2) ประเด็นการใช้วัสดุและสีเพื่อสื่อถึงสวรรคในงานศิลปะ
 - 2.1 การใช้วัสดุโปร่งใสและกระจกสีเพื่อสะท้อนความบริสุทธิ์ของสวรรค
 - 2.2 การใช้สีทองและสีกริตเตอร์เพื่อสะท้อนความศักดิ์สิทธิ์และความงามของสวรรค
- 3) ประเด็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างงานศิลปะ
 - 3.1 การใช้เทคนิค 3D แอนิเมชันในการสร้างผลงานศิลปะ
 - 3.2 การใช้ภาพและองค์ประกอบที่เกิดจากการสร้างสรรคทางดิจิทัล
 - 3.3 การผสมผสานสื่อดิจิทัลในการแสดงงานศิลปะ

เมื่อวิเคราะห์แล้ว จึงสังเคราะห์ ตีความความหมายขององค์ประกอบศิลป์อีก 2 ประเด็น ดังนี้

4. การสังเคราะห์การบูรณาการองค์ประกอบในงานศิลปะ

- 4.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบและการใช้สัญลักษณ์ในผลงานศิลปะเพื่อสร้างความหมาย
- 4.2 การจัดวางและการออกแบบองค์ประกอบในผลงานเพื่อเพิ่มมิติในการสื่อความหมาย
- 4.3 องค์ประกอบศิลปะของการจัดวาง

5. ผลกระทบและการตอบสนองของผู้ชมต่อผลงานศิลปะ

การวิเคราะห์ประเด็นเรื่องการถูกแทรกแซงและความไม่สมบูรณ์ของสวรรค์ในผลงานศิลปะชุด “สวรรค์อำพราง” มุ่งเน้นไปที่การเปิดเผยและท้าทายแนวคิดดั้งเดิมที่เกี่ยวข้องกับสวรรค์ ซึ่งมักถูกมองว่าเป็นสถานที่แห่งความบริสุทธิ์และสมบูรณ์แบบ ผลงานนี้ชี้ให้เห็นว่าสวรรค์ไม่ได้เป็นพื้นที่ที่ปลอดภัยจากความเสื่อมทรามเสมอไป แต่กลับเป็นพื้นที่ที่ถูกแทรกซึมด้วยความต้องการและกิเลสที่ซ่อนอยู่ภายใน

การแสดงออกถึงการแทรกแซงในพื้นที่ของสวรรค์เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนของจิตใฝ่มนุษย์ ซึ่งถูกนำเสนอผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น รูปทรงที่แปลกประหลาด แก้วทองคำ ดอกไม้ และสัตว์ประหลาด ที่แฝงไปด้วยความโลภ ความปรารถนา และความต้องการครอบครอง ทั้งหมดนี้ถูกนำเสนอในลักษณะที่ทำให้เห็นถึงการทำลายความบริสุทธิ์ของสวรรค์ ซึ่งในทางกลับกันยังสะท้อนถึงธรรมชาติของมนุษย์ที่มักจะนำสิ่งไม่บริสุทธิ์เข้าสู่สถานที่ที่ควรจะสงบสุขและสมบูรณ์แบบ

4.1 ประเด็นของการถูกแทรกแซงและความไม่สมบูรณ์ของสวรรค์

แนวคิดของการถูกแทรกแซงและความไม่สมบูรณ์ของสวรรค์ถือเป็นหัวใจสำคัญที่ถูกนำเสนอในผลงาน “สวรรค์อำพราง” ผ่านการใช้รูปทรง สัญลักษณ์ และการจัดวางองค์ประกอบที่สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงและการทำลายล้างที่เกิดขึ้นภายในพื้นที่ที่ควรจะสมบูรณ์แบบ การแทรกแซงของสิ่งที่ไม่บริสุทธิ์ในสวรรค์ถูกนำเสนอในรูปแบบของกิเลสและความปรารถนาที่เข้ามาทำลายความสงบสุขและความบริสุทธิ์ของสวรรค์

จากการศึกษาทางทฤษฎีและการวิเคราะห์ในบทที่ 2 เราพบว่า แนวคิดเรื่องความไม่สมบูรณ์ของสวรรค์ถูกนำเสนอผ่านการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น รูปทรงที่แปลกประหลาด การเคลื่อนไหวที่ไม่สมมาตร และการใช้สีที่มีความเข้มข้น เพื่อสื่อถึงการแทรกแซงและการทำลายล้างที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในสวรรค์ แนวคิดนี้สะท้อนถึงความไม่สมบูรณ์และการบกพร่องที่มีอยู่ภายในสวรรค์ แม้ว่าจะถูกมองว่าเป็นพื้นที่ของความบริสุทธิ์และความสมบูรณ์แบบ

ในแง่ของศิลปะ แนวคิดเรื่องการถูกแทรกแซงและความไม่สมบูรณ์ของสวรรค์นี้ยังสอดคล้องกับการตีความที่แตกต่างกันในเชิงวัฒนธรรมและสังคม ตัวอย่างเช่น ในผลงานของ Hieronymus Bosch และ Raqib Shaw แนวคิดของสวรรค์ถูกนำเสนอในลักษณะที่สะท้อนถึงการผสมผสานระหว่างความบริสุทธิ์และความบาปที่เกิดขึ้นภายในพื้นที่เดียวกัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความสมบูรณ์แบบในสวรรค์อาจเป็นเพียงภาพลวงตาที่ซ่อนเร้นไปด้วยความไม่สมบูรณ์ที่ไม่อาจปฏิเสธได้

4.1.1 การสื่อถึงกิเลสและการเข้ามาทำลายพื้นที่ที่ควรจะเป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์

แนวคิดเกี่ยวกับกิเลสและการเข้ามาทำลายพื้นที่ที่ควรจะเป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์สะท้อนให้เห็นถึงความเปราะบางของสถานะที่เคยถูกมองว่าเป็นพื้นที่บริสุทธิ์ที่สมบูรณ์แบบ การนำสัญลักษณ์อย่างแก้วทองคำมาใช้ในงานศิลปะเพื่อแสดงถึงความโลภ ความปรารถนา และการแสวงหาความสมบูรณ์แบบในรูปแบบที่บิดเบี้ยว ทำให้เห็นว่าพื้นที่ที่เคยคิดว่าเป็นอุดมคติกลับกลายเป็นพื้นที่ที่ถูกแทรกแซงและเปลี่ยนแปลง การใช้แก้วทองคำที่แตกสลายหรือรอยร้าวในแก้วนั้นเป็นการสะท้อนถึงการถูกทำลายจากภายใน ซึ่งเป็นภาพแทนของการที่กิเลสและความปรารถนาเกินพอดีเข้ามาครอบงำ



รูปภาพที่ 44 รายละเอียดผลงานสร้างสรรค์ ช่วงที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

ชื่อผลงาน: สวรรค์ปรลิต หมายเลข 4 เทคนิค: สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด: 200 x 250 ซม.

ปี: พ.ศ. 2566

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันท์, October 15, 2023

นอกจากนั้น สัญลักษณ์อย่างดอกไม้ที่เหี่ยวเฉาหรือเปลี่ยนสีเป็นสัญญาณของการเสื่อมทรามและการแทรกแซงของกิเลสในพื้นที่ที่ควรจะเป็นสวรรค์ ดอกไม้ที่เคยสดใสและบริสุทธิ์ก็กลับถูกทำลายด้วยการเจริญเติบโตที่ผิดปกติหรือการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการแทรกแซงของกิเลส สัญลักษณ์เหล่านี้ถูกนำมาใช้เพื่อเน้นให้เห็นถึงการเข้ามาทำลายและการเปลี่ยนแปลงอย่างช้า ๆ ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ที่ควรจะสมบูรณ์แบบ ซึ่งเป็นภาพแทนของการที่ความไม่บริสุทธิ์และกิเลสคืบคลานเข้ามาครอบงำและบิดเบือนธรรมชาติของสิ่งที่ควรจะเป็น

ในขณะเดียวกัน การใช้รูปทรงและการออกแบบที่ไม่สมมาตรในผลงานศิลปะเป็นอีกหนึ่งวิธีในการแสดงถึงการเข้ามาทำลายพื้นที่ที่ควรจะเป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์ รูปทรงที่บิดเบี้ยวและการเคลื่อนไหวที่ดูไม่สมดุสนี้เป็นภาพแทนของการเปลี่ยนแปลงและความไม่เสถียรที่เกิดขึ้นในสวรรค์ สภาพแวดล้อมที่เคยถูกมองว่าสงบสุขกลับถูกทำลายและเปลี่ยนแปลงโดยกิเลสและความปรารถนาเกินพอดี การสื่อถึงความไม่สมบูรณ์ในสวรรค์นี้ยังเป็นการตั้งคำถามต่อแนวคิดที่ว่าความบริสุทธิ์และความสมบูรณ์แบบสามารถดำรงอยู่ได้จริงหรือไม่ในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยการทำลายและการเปลี่ยนแปลงที่ไม่สิ้นสุด

4.1.2 การสะท้อนภาพของความไม่สมบูรณ์และความบกพร่องภายในสวรรค์

การสะท้อนความไม่สมบูรณ์และความบกพร่องภายในสวรรค์ในงานศิลปะนั้น ชี้ให้เห็นว่าภายใต้ความงดงามและความสงบสุขที่เรามักจินตนาการถึงสวรรค์นั้น มีด้านที่ซ่อนเร้นซึ่งอาจถูกทำลายลงได้จากการแทรกแซงภายในและปัจจัยภายนอก แนวคิดนี้สะท้อนถึงความจริงที่ว่า แม้แต่สถานที่ที่ควรจะสมบูรณ์และเป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์ ยังอาจถูกทำลายลงได้เมื่อเผชิญกับความเสื่อมทรามที่คืบคลานเข้ามา การสื่อถึงแนวคิดนี้ในผลงานช่วยให้ผู้ชมตระหนักถึงความจริงในแง่ลบที่อยู่ภายใต้พื้นผิวของสิ่งที่เราคิดว่าสมบูรณ์แบบ

การใช้สัญลักษณ์ เช่น รูปทรงที่ผิดปกติ การจัดวางองค์ประกอบที่ไม่สมดุล และการใช้สีที่มีความคมชัดและมีการตัดกันในงานศิลปะ เป็นวิธีที่ช่วยถ่ายทอดแนวคิดเรื่องความไม่สมบูรณ์และความเปราะบางในสวรรค์อย่างชัดเจน สัญลักษณ์เหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อสร้างความรู้สึกถึงการเสื่อมทรามและการแทรกแซงที่ไม่พึงประสงค์ ซึ่งแสดงถึงความไม่เสถียรและความเสี่ยงที่สวรรค์อาจถูกทำลาย การแสดงออกในลักษณะนี้เป็นการท้าทายต่อความคิดที่ว่าสวรรค์เป็นสถานที่ที่คงที่และปลอดภัยจากความเสื่อมทราม ซึ่งสามารถกระตุ้นให้ผู้ชมได้ตั้งคำถามต่อความเข้าใจของตนเองเกี่ยวกับสถานะของความสมบูรณ์แบบในสวรรค์

นอกจากนี้ การนำเสนอความไม่สมบูรณ์ในสวรรค์ยังทำให้เกิดความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับธรรมชาติของการเปลี่ยนแปลงในโลกนี้ การที่สวรรค์ถูกแสดงให้เห็นว่าเป็นสถานที่ที่มีทั้งความงดงามและการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่คาดฝัน เป็นการสะท้อนถึงการที่ทุกสิ่งในธรรมชาติมีการเปลี่ยนแปลง

และพัฒนาไปตามวัฏจักรของเวลา การตีความนี้ช่วยให้ผู้ชมได้มองเห็นว่าความไม่สมบูรณ์และความบกพร่องเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการทำให้สภาวะของสิ่งต่าง ๆ มีการพัฒนาและเจริญเติบโตไปในทิศทางที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นไปเรื่อย ๆ

4.2 ประเด็นการใช้วัสดุและสีเพื่อสื่อถึงสวรรค์ในงานศิลปะ

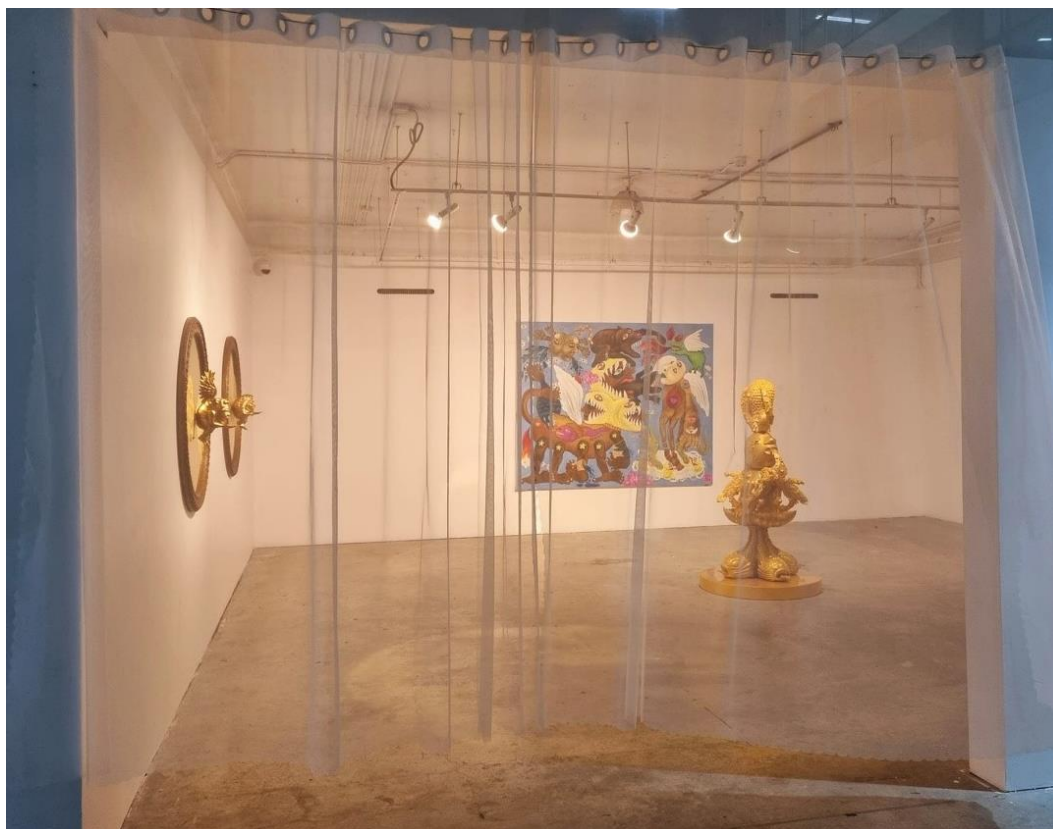
การใช้วัสดุและสีในงานศิลปะเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างบรรยากาศและความหมายที่สื่อถึงสวรรค์ โดยเฉพาะการใช้วัสดุโปร่งใสและกระจกสี ซึ่งช่วยเน้นถึงความงามที่มีความเปราะบางและลึกลับของสวรรค์ วัสดุเหล่านี้ไม่เพียงแต่สะท้อนแสงและทำให้เกิดความรู้สึกถึงความเบาบางและความบริสุทธิ์ แต่ยังสามารถสื่อถึงความละเอียดอ่อนและความซับซ้อนที่ซ่อนอยู่ในสวรรค์เช่นกัน กระจกสีที่มีเฉดสีหลากหลายทำให้เกิดภาพลวงตาที่สะท้อนถึงความสงบสุขและความศักดิ์สิทธิ์ของสวรรค์ ในขณะที่แว่นกันแดดก็ยังคงไว้ซึ่งความไม่แน่นอนและความไม่สมบูรณ์ที่สามารถถูกแทรกแซงได้จากภายใน

นอกจากนี้ สีทองและสีกริตเตอร์ถูกนำมาใช้ในงานศิลปะเพื่อสร้างความรู้สึกถึงความสูงส่งและความศักดิ์สิทธิ์ที่ซ่อนอยู่ในสวรรค์ สีทองถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของความรุ่งโรจน์ ความมั่งคั่ง และความเป็นอุดมคติ ซึ่งในบริบทของสวรรค์ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความล้ำค่าและความงามที่เหนือธรรมชาติ สีกริตเตอร์ที่มีความแวววาวยังช่วยเพิ่มมิติและความเคลื่อนไหวให้กับภาพลักษณ์ของสวรรค์ สื่อถึงความมหัศจรรย์และความเป็นอมตะที่อยู่เหนือความเข้าใจของมนุษย์ การใช้สีและวัสดุเหล่านี้ในงานศิลปะเป็นการเน้นให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างความบริสุทธิ์และความไม่สมบูรณ์ ที่สามารถถูกแทรกแซงและเปลี่ยนแปลงได้โดยกิเลสและความปรารถนาที่ซ่อนอยู่ใน

4.2.1 การใช้วัสดุโปร่งแสงและกระจกสีเพื่อสะท้อนความบริสุทธิ์ของสวรรค์

การใช้วัสดุโปร่งแสง เช่น ฝ้าม่านบาง ๆ และกระจกอะครีลิกในงานศิลปะมีบทบาทสำคัญในการสื่อถึงความบริสุทธิ์และความละเอียดอ่อนของสวรรค์ วัสดุโปร่งแสงเหล่านี้มีคุณสมบัติที่สามารถกรองและกระจายแสง ทำให้เกิดบรรยากาศที่เบาบางและลึกลับ เมื่อแสงส่องผ่านฝ้าม่านหรือกระจกอะครีลิก จะเกิดการหักเหและกระจายแสงในลักษณะที่ดูเหมือนหมอกควัน ช่วยเน้นให้เห็นถึงความเปราะบางและความไม่แน่นอนของสิ่งที่ควรจะเป็นพื้นที่บริสุทธิ์และสูงส่ง

ฝ้าม่านบาง ๆ ถูกนำมาใช้ในงานศิลปะเพื่อสื่อถึงความลึกลับและความซับซ้อนของสวรรค์ ความโปร่งแสงของฝ้าม่านช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการเคลื่อนไหวของผู้ชม ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกถึงการเปิดเผยและการปิดบังสิ่งที่อยู่ภายใน ม่านบาง ๆ นี้เป็นสัญลักษณ์ของขอบเขตระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งจินตนาการ สื่อถึงการเชื่อมต่อระหว่างมิติทางกายภาพและจิตวิญญาณที่มีความเปราะบางและลึกลับ



รูปภาพที่ 45 ผ้า幔านโพรงที่นำมาใช้ในผลงาน

ชื่อผลงาน: ประตูลู่สวรรค์ เทคนิค: ผสม

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ปี: พ.ศ. 2567

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, October 22, 2024

กระจกอะคริลิกมีบทบาทในการสื่อสารความหมายของสวรรค์ในลักษณะที่แตกต่างออกไป กระจกอะคริลิกมีความสามารถในการสะท้อนและหักเหแสงในลักษณะที่โปร่งใสและเรียบเนียน ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความบริสุทธิ์และความโปร่งแสงของสวรรค์ การใช้กระจกอะคริลิกช่วยสร้างมิติที่หลากหลายในการรับรู้และการตีความของผู้ชม โดยให้ภาพสะท้อนที่เปลี่ยนแปลงไปตามมุมมองและการเคลื่อนไหว สื่อถึงการที่สวรรค์ไม่ใช่สิ่งที่คงที่ แต่เป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามประสบการณ์และการรับรู้ของแต่ละคน



รูปภาพที่ 46 กระจกอะคริลิกสีทองที่นำมาใช้ในผลงาน

ชื่อผลงาน: ประติมากรรม หมายเลข 1 เทคนิค: ผสม

ขนาด: 150 x 150 ซม. ปี: พ.ศ. 2566

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, May 5, 2023

สุดท้ายนี้ การใช้วัสดุโปร่งใสและกระจกสีในงานศิลปะยังช่วยสร้างมิติใหม่ในการนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์ โดยให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงระหว่างภาพลักษณ์และความรู้สึกของผู้ชม การใช้วัสดุที่สามารถสะท้อนและหักเหแสงได้ ช่วยให้ผู้ชมมีโอกาสในการตีความความหมายของสวรรค์ผ่านประสบการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปตามมุมมองและการรับรู้ของตนเอง สร้างความรู้สึกถึงการก้าวข้ามจากความเป็นจริงไปสู่ความฝันและการเข้าใจที่ลึกซึ้งในเรื่องของจิตวิญญาณและความหมายของการดำรงอยู่

4.2.2 การใช้สีทองและสีกริตเตอร์เพื่อสะท้อนความศักดิ์สิทธิ์และความงามของสวรรค์

การใช้สีทองและสีกริตเตอร์ในงานศิลปะเพื่อสื่อถึงความศักดิ์สิทธิ์และความงามของสวรรค์ถือเป็นองค์ประกอบที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์อย่างลึกซึ้ง สีทองมักถูกใช้เพื่อสื่อถึงคุณค่าและความสูงส่ง ความสง่างาม และพลังที่เชื่อมโยงกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์และเทพเจ้า การใช้สีทองในผลงานศิลปะนี้ไม่

เพียงแค่ช่วยเน้นย้ำถึงความยิ่งใหญ่และความทรงพลังของสวรรค์เท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างความรู้สึกถึงความสมบูรณ์แบบและความงดงามที่อยู่เหนือสิ่งใด



รูปภาพที่ 47 การใช้สีทองและสีกริตเตอร์ในผลงาน

ชื่อผลงาน: สวรรค์ปรสิต หมายเลข 4 – เทคนิค: สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด: 200 x 250 ซม. ปี: พ.ศ. 2566

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, October 15, 2566

สีกริตเตอร์ที่เป็นประกายระยิบระยับนั้น ช่วยเพิ่มความลึกซึ้งและความมหัศจรรย์ให้กับองค์ประกอบของสวรรค์ การใช้กริตเตอร์เป็นการสื่อถึงความรู้สึกที่ไม่ธรรมดา ความลึกซึ้งที่อยู่เหนือการรับรู้ของมนุษย์ และการสะท้อนถึงแสงสว่างที่สร้างความรู้สึกถึงความฝันและความหลุดพ้น สีกริตเตอร์เหล่านี้ช่วยทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกถึงการก้าวเข้าสู่โลกที่แตกต่างไปจากความเป็นจริง และเสริมสร้างภาพลักษณ์ของสวรรค์ให้ดูสมจริงและน่าตื่นตาตื่นใจยิ่งขึ้น

การผสมผสานระหว่างสีทองและกริตเตอร์ในผลงานศิลปะยังทำให้เกิดความคมชัดของความงดงามและความศักดิ์สิทธิ์ที่สะท้อนถึงความพิเศษของสวรรค์ การเลือกใช้สีทองในการเน้นย้ำองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด และการใช้กริตเตอร์เพื่อเพิ่มความสว่างไสวในส่วนต่าง ๆ ของผลงาน ช่วยสร้างมิติใหม่ในการรับรู้ถึงความเป็นสวรรค์ในเชิงศิลปะ ทำให้เกิดการรับรู้ถึงความงดงามที่แฝงอยู่ในทุกรายละเอียด

สุดท้ายนี้ สีทองและกริตเตอร์ไม่ได้เพียงแค่เพิ่มความสวยงามให้กับผลงานศิลปะเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงผู้ชมกับมิติที่สูงขึ้นไป เป็นการแสดงถึงการเข้าถึงความศักดิ์สิทธิ์ที่เหนือกว่าการรับรู้ของมนุษย์ทั่วไป การใช้สีเหล่านี้ทำให้ผลงานศิลปะสามารถสะท้อนความศักดิ์สิทธิ์และความงดงามของสวรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างประสบการณ์ทางจิตวิญญาณที่ลึกซึ้งให้กับผู้ชม

4.3 ประเด็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างงานศิลปะ

ประเด็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างงานศิลปะในการสร้างผลงานศิลปะเป็นหัวข้อที่มีความสำคัญและเชื่อมโยงกับแนวทางการสร้างสรรค์ในยุคปัจจุบัน การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสร้างงาน 3D แอนิเมชัน ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความสมจริงและความละเอียดให้กับงานศิลปะ แต่ยังช่วยสร้างมิติใหม่ ๆ ให้กับการตีความและการรับรู้ของผู้ชม ผลงานที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายผ่านมุมมองที่เปลี่ยนไปตามการเคลื่อนไหวและการโต้ตอบกับภาพ

การใช้เทคนิค 3D แอนิเมชันในการสร้างผลงานศิลปะช่วยให้การแสดงออกของแนวคิดและความรู้สึกมีความเข้มข้นและสมจริงมากยิ่งขึ้น การเคลื่อนไหวในงาน 3D แอนิเมชันช่วยให้สามารถแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงและการไหลเวียนของพลังงานได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้ชมสามารถสัมผัสถึงการเกิดขึ้นและการดับไปของสิ่งต่าง ๆ ในสวรรค์และในชีวิตจริง เทคนิคนี้ยังช่วยในการสื่อสารแนวคิดทางจิตวิญญาณและการเปลี่ยนแปลงในลักษณะที่ไม่สามารถแสดงออกได้โดยการใช้สื่ออื่น ๆ

การผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับองค์ประกอบศิลปะไม่เพียงแต่เพิ่มความซับซ้อนให้กับ การสร้างสรรค์ผลงานเท่านั้น แต่ยังทำให้การนำเสนอแนวคิดในเชิงลึกและการตีความความหมายมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการแสดงผล เช่น การใช้แสง สี และการจัดองค์ประกอบที่เกิดจากการประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างภาพที่สมจริงและหลากหลาย ทำให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างความรู้สึกของผู้ชมกับความหมายที่ศิลปินต้องการถ่ายทอด

4.3.1 การใช้เทคนิค 3D แอนิเมชันในการสร้างผลงานศิลปะ

การใช้เทคนิค 3D แอนิเมชันผ่านโปรแกรม Blender ช่วยสร้างความละเอียดและความสมจริงในรายละเอียดต่าง ๆ ของผลงาน ตัวโปรแกรม Blender มีความสามารถในการจัดการรูปทรง การสร้างพื้นผิว และการควบคุมการเคลื่อนไหวของตัวละคร ทำให้ผลงานสามารถสื่อถึงการเปลี่ยนแปลงและการเคลื่อนไหวในสวรรค์ได้อย่างเต็มที่ การใช้ Blender ยังช่วยให้การสร้างแสงและเงาเกิดขึ้นได้อย่างแม่นยำ สร้างบรรยากาศที่เชื่อมโยงกับแนวคิดของความบริสุทธิ์และการแทรกแซงในพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์

โปรแกรม Blender นอกจากจะเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวแล้ว ยังมีบทบาทสำคัญในการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ที่มีความซับซ้อนสูง ทั้งการใช้สีสันทันที่เข้มข้นและการจัดวางที่ไม่สมมาตรเพื่อสะท้อนถึงความไม่สมบูรณ์ในสวรรค์ การใช้โปรแกรมนี้ช่วยให้ศิลปินสามารถควบคุมทุกแง่มุมของการสร้างผลงานได้อย่างเต็มที่ ตั้งแต่การออกแบบพื้นผิวไปจนถึงการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครในแอนิเมชัน ทำให้ผลงานมีความลึกซึ้งและเชื่อมโยงกับความหมายที่ต้องการสื่อสารอย่างชัดเจน

นอกจากนี้ การสร้างเมฆและฟองอากาศด้วย Blender ยังช่วยเพิ่มความรู้สึกถึงการลอยอยู่ในสวรรค์ เมฆที่มีลักษณะโปร่งแสงและฟองอากาศที่พลิ้วไหวในผลงานนั้น ได้รับการออกแบบให้สะท้อนแสงและหักเหแสงอย่างสมจริง ช่วยสร้างความรู้สึกถึงการอยู่ในสภาพแวดล้อมที่บริสุทธิ์และอ่อนโยน การออกแบบเมฆและฟองอากาศนี้ยังช่วยให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับแนวคิดของความสมบูรณ์แบบและการแทรกแซงที่เกิดขึ้นอย่างนุ่มนวลในสวรรค์

สุดท้ายนี้ การใช้วัสดุโปร่งแสงและกระจกอะคริลิกในการสร้างบรรยากาศที่เหนือจริงนี้ยังช่วยสร้างมิติใหม่ในการนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์ การที่วัสดุเหล่านี้สามารถสะท้อนและหักเหแสงได้ ทำให้ผู้ชมสามารถตีความหมายของสวรรค์ผ่านประสบการณ์ที่หลากหลายและเปลี่ยนแปลงไปตามมุมมองของแต่ละคน การใช้เมฆและฟองอากาศในลักษณะนี้ยังช่วยเชื่อมโยงกับความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงที่ไม่สิ้นสุดในพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์แห่งนี้อีกด้วย

4.3.2 การใช้ภาพและองค์ประกอบที่เกิดจากการสร้างสรรค์ทางดิจิทัล

การใช้ภาพและองค์ประกอบที่เกิดจากการสร้างสรรค์ทางดิจิทัลเป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยสร้างความรู้สึกถึงโลกเหนือจริงและเต็มไปด้วยจินตนาการ ภาพแต่ละภาพถูกออกแบบด้วยรายละเอียดที่ซับซ้อน ทั้งการใช้สีและรูปทรงที่ดึงดูดสายตาและสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงบรรยากาศของสวรรค์ที่มีทั้งความสวยงามและความลึกลับ การจัดองค์ประกอบเหล่านี้ยังช่วยสร้างมิติและบรรยากาศที่เชื่อมโยงกับแนวคิดทางจิตวิญญาณได้อย่างลึกซึ้ง

นอกจากนี้ การปรับแต่งแสงและสีในผลงานยังช่วยเสริมให้เกิดความรู้สึกเหมือนอยู่ในสวรรค์ที่เหนือจริง การเลือกใช้สีที่สดใสและแสงที่อ่อนนุ่มทำให้ผลงานดูมีชีวิตชีวาและนุ่มนวล การใช้เทคนิคเหล่านี้ช่วยให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ที่ใกล้ชิดและเชื่อมโยงกับความหมายที่ซ่อนอยู่ในแต่ละภาพ นำเสนอความรู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลงและความลึกลับของสวรรค์ในแบบที่คาดไม่ถึง

การสร้างองค์ประกอบเหล่านี้ในโลกดิจิทัลทำให้ศิลปินสามารถทดลองและปรับแต่งภาพได้อย่างอิสระ ทำให้เกิดความยืดหยุ่นในการสื่อสารแนวคิดผ่านภาพลักษณ์และองค์ประกอบต่าง ๆ การสร้างสรรค์ในแบบนี้ช่วยให้ศิลปินสามารถสร้างบรรยากาศที่ตอบสนองต่อแนวคิดของความงามและ

การแทรกแซงในพื้นที่ที่ควรจะมีสิทธิ์ เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตีความความหมายของสวรรค์ผ่านการสื่อสารทางสายตาที่หลากหลายและซับซ้อน

4.3.3 การผสมผสานสื่อดิจิทัลในการแสดงงานศิลปะ

การผสมผสานสื่อดิจิทัลในการแสดงงานศิลปะในผลงานชุดนี้ ได้นำเทคนิค 3D แอนิเมชันมาใช้ในลักษณะที่ทำให้เกิดความละเอียดและความสมจริงผ่านการสร้างภาพที่มีความซับซ้อนและหลากหลาย องค์ประกอบต่าง ๆ ถูกออกแบบอย่างประณีต เช่น การสร้างเมฆ ฟองอากาศ และพื้นผิวที่ให้ความรู้สึกเหมือนลอยอยู่ในสวรรค์ ซึ่งช่วยเน้นย้ำถึงความสงบและความศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่ที่แสดงถึงแนวคิดของสวรรค์

ภาพและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ เช่น ปีกนกและดอกไม้ ถูกใช้เพื่อสื่อถึงความงดงามและความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ การใช้แสงและสีที่นุ่มนวล ถูกจัดวางอย่างพิถีพิถัน เพื่อสร้างบรรยากาศที่เสมือนอยู่ในโลกแห่งความฝันและสวรรค์ แสงที่นุ่มนวลและสีที่หลากหลายนอกจากช่วยเน้นให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวที่ดูสมจริง สร้างความรู้สึกของการแปรเปลี่ยนและการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยพลังแห่งชีวิต

นอกจากภาพแล้ว ผลงานนี้ยังฉายด้วยโปรเจคเตอร์ในห้องมืด เสียงเพลงที่ประกอบในงานถูกออกแบบมาเพื่อสร้างบรรยากาศที่เงียบสงบและเต็มไปด้วยความศักดิ์สิทธิ์ การใช้เสียงเครื่องดนตรี เช่น เปียโนและเครื่องสาย รวมถึงการผสมผสานเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงน้ำและเสียงนกร้อง ช่วยทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความล่องลอยในสวรรค์

4.4 การสังเคราะห์การบูรณาการองค์ประกอบในงานศิลปะ

ในการสังเคราะห์การบูรณาการองค์ประกอบในงานศิลปะชุดนี้ มีการใช้แนวคิดที่ชัดเจนในการสร้างสรรค์และการตีความสัญลักษณ์ผ่านองค์ประกอบที่ถูกออกแบบอย่างประณีต กระบวนการบูรณาการนี้รวมถึงการผสมผสานวัสดุ รูปทรง และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างลงตัว เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนแนวคิดเชิงปรัชญาและจิตวิญญาณ โดยมีการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างเป็นเอกภาพ ให้ความหมายใหม่ที่สอดคล้องกับการถ่ายทอดความรู้สึกและความหมายในผลงานศิลปะ

การบูรณาการนี้ยังเน้นการมีส่วนร่วมประกอบหลากหลายเข้าด้วยกัน เช่น การใช้แสง สี เสียง และการเคลื่อนไหวในรูปแบบดิจิทัล สร้างความเป็นเอกภาพระหว่างภาพและเสียงในการถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับสวรรค์และกิเลสที่แทรกแซง การใช้สัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ และปีกนก ร่วมกับการจัดวางในลักษณะที่ไม่สมมาตร ช่วยให้ผู้ชมสัมผัสถึงการเปลี่ยนแปลงและความซับซ้อนของสภาวะในสวรรค์ ผลงานนี้จึงสื่อถึงความสมบูรณ์และความบกพร่องได้อย่างชัดเจนและลึกซึ้ง

4.4.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบและการใช้สัญลักษณ์ในผลงานศิลปะเพื่อสร้างความหมาย

การวิเคราะห์องค์ประกอบและการใช้สัญลักษณ์ในงานศิลปะ “สวรรค์อำพราง” เป็นการเน้นไปที่การเชื่อมโยงแนวคิดทางจิตวิญญาณกับความหมายที่ซ่อนอยู่ สัญลักษณ์อย่างปีกนก ดอกไม้ และวัสดุโปร่งแสงถูกนำมาใช้เพื่อสะท้อนความบริสุทธิ์และการแทรกแซงของกิเลสในสภาวะแวดล้อมที่ควรจะสมบูรณ์แบบ การใช้สัญลักษณ์เหล่านี้ทำให้ผู้ชมสามารถสัมผัสถึงความเปราะบางของสวรรค์ ที่สามารถถูกระทอนได้จากการเข้ามาของสิ่งที่ไม่บริสุทธิ์

นอกจากการใช้สัญลักษณ์แล้ว การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ยังถูกออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างความรู้สึกเชื่อมโยงกับมิติทางปรัชญาและจิตวิญญาณ ปีกนกถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของการก้าวข้ามไปยังสภาวะที่สูงส่ง ขณะที่ดอกไม้สื่อถึงความงามและความไม่คงทนของความเป็นบริสุทธิ์ การเลือกใช้วัสดุโปร่งแสงช่วยเพิ่มมิติในการสะท้อนแสงและเงา ทำให้เกิดภาพที่เปลี่ยนแปลงไปตามมุมมองของผู้ชม

องค์ประกอบเหล่านี้ถูกใช้เพื่อสร้างความสมดุลระหว่างความงามและความท้าทายในการรักษาความบริสุทธิ์ของสวรรค์ การออกแบบภาพและสัญลักษณ์ในงานศิลปะยังเน้นให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างแนวคิดของความสมบูรณ์แบบและความไม่สมบูรณ์ ซึ่งถูกแสดงออกผ่านรูปทรงที่บิดเบี้ยวและการเคลื่อนไหวที่ไม่สมมาตร ภาพและองค์ประกอบเหล่านี้ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงความเปลี่ยนแปลงและการท้าทายของกิเลสที่เข้ามาแทรกแซง

การวิเคราะห์สัญลักษณ์ในภาพผลงานชุดนี้มุ่งเน้นการเชื่อมโยงระหว่างสัญลักษณ์ต่าง ๆ กับแนวคิดของกิเลสและความไม่บริสุทธิ์ที่แฝงอยู่ในสภาวะแวดล้อมที่ควรจะสมบูรณ์แบบ ผ่านการใช้สีสันสดใสและรูปทรงที่ผิดปกติ สัญลักษณ์เหล่านี้สะท้อนถึงการแทรกแซงและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสวรรค์ ความงามที่ผสมผสานกับความขัดแย้งแสดงถึงความพยายามที่จะรักษาความบริสุทธิ์แม้จะถูกกิเลสและความโลภเข้ามาคุกคาม

การวิเคราะห์สัญลักษณ์ในผลงานชุด “สวรรค์อำพราง” สามารถอธิบายสรุปเป็นข้อดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์สัญลักษณ์ในผลงานชุด “สวรรค์อำพราง”

สัญลักษณ์	ความหมาย
1. ปีกนก	เป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงความเป็นอิสระและการก้าวข้ามไปสู่มิติทางจิตวิญญาณ ปีกสีสันสดใสทำหน้าที่เน้นถึงความสวยงามและความบริสุทธิ์ แต่ในขณะเดียวกันก็บ่งบอกถึงความเปราะบางที่พร้อมจะถูกทำลายจากการแทรกแซงของกิเลส แม้ปีกจะดูเหมือนนำไปสู่สภาวะสูงส่ง แต่ก็สะท้อนถึงความเสี่ยงที่จะถูกครอบงำโดยกิเลส มีปีกที่พร้อมบิน ทว่ามีอาจบินหลุดพ้นหรือหนีไปจากการถูกกิเลสกัดกร่อนได้อย่าง

สัญลักษณ์	ความหมาย
	แท้จริง
2. กระจก	เป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงการสะท้อนตัวตนและความจริงที่ซ่อนอยู่ กระจกไม่เพียงแค่สร้างภาพที่ชัดเจน แต่ยังแสดงให้เห็นถึงการหักเห และการบิดเบือนที่เกิดขึ้นในภาพสะท้อน เช่นเดียวกับแนวคิดของ สวรรค์ที่ไม่สมบูรณ์ กระจกยังทำหน้าที่เชื่อมโยงผู้ชมกับสภาวะที่ ซับซ้อนและลึกซึ้งของความรู้สึกที่แฝงอยู่ สะท้อนความเปราะบางของ ความบริสุทธิ์ที่ถูกคุกคามจากกิเลสและสิ่งที่ไม่บริสุทธิ์
3. ตัวละครสีชมพู	เป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงการหลงใหลในรูปลักษณ์และความงามที่ เปลือกนอก โดยเป็นตัวแทนของการยึดติดในสิ่งที่สวยงามและน่าดึงดูด แต่แฝงไปด้วยความลวงตาที่ไม่แท้จริง สีชมพูที่โดดเด่นนี้ยังสื่อถึงความ ปราบปรามและความต้องการที่เกิดจากกิเลส ซึ่งผลักดันให้ตัวละคร มุ่งหวังแต่สิ่งหึงดงามเพียงภายนอก โดยละเลยความจริงที่ซ่อนอยู่ใน ความไม่สมบูรณ์ของจิตใจและสภาวะแวดล้อม
4. เมฆสีเทา	เป็นสัญลักษณ์ของความไม่แน่นอนและความคลุมเครือที่เข้ามาปกคลุม บรรยากาศของสวรรค์ สีเทาแสดงถึงความเปราะบางและความไม่ เสถียรของสถานการณ์ที่ควรจะเป็นบริสุทธิ์ เมฆเหล่านี้ยังบ่งบอกถึงการ แทรกแซงของกิเลสที่ทำให้สภาวะแวดล้อมของสวรรค์เต็มไปด้วยความ ขุ่นมัวและการเปลี่ยนแปลง สร้างความรู้สึกถึงการที่ความสมบูรณ์แบบ ถูกทำลายและไม่อาจคงอยู่ได้อย่างยั่งยืน
5. ดอกไม้หลากสี	เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความปรารถนาและความหลงใหลในสิ่ง สวยงามที่เป็นเพียงภาพลวงตา ความงามของดอกไม้เหล่านี้บ่งบอกถึง การยึดติดกับสิ่งที่ไม่ยั่งยืนและไม่คงทน ดอกไม้ที่สดใสแต่อ่อนแอต่อ การเปลี่ยนแปลงสะท้อนถึงการที่ความงามและความบริสุทธิ์ถูกครอบงำ โดยกิเลส ความลุ่มหลงในความงามทำให้สิ่งที่เคยบริสุทธิ์ต้องเผชิญกับ ความเสื่อมสลายและการเปลี่ยนแปลงที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้
6. ตัวละครสีฟ้า	สื่อถึงการดิ้นรนที่จะหลุดพ้นจากพันธนาการของความทุกข์และความไม่ บริสุทธิ์ การแสดงออกของตัวละครสะท้อนถึงความพยายามที่จะค้นหา ความสงบสุขและอิสระทางจิตใจ แต่ก็ถูกขัดขวางโดยกิเลสที่เข้ามากัด ขวางเส้นทางของมัน ลักษณะที่มีดมนและท่าทีของตัวละครเน้นถึง

สัญลักษณ์	ความหมาย
	ความท้าทายและอุปสรรคที่ต้องเผชิญในการเดินทางเพื่อบรรลุสถานะที่บริสุทธิ์และสงบสุขในที่สุด
7. สีเส้นที่สดใส	เป็นสัญลักษณ์ของความหลงใหลและความติดอยู่ในวัตถุ สีที่เด่นและเข้มข้นแสดงถึงการดึงดูดที่ทำให้จิตใจของมนุษย์หลงไปกับความสุขที่ชั่วคราวและไม่แท้จริง การใช้สีเส้นที่สดใสนี้บ่งบอกถึงความขัดแย้งระหว่างความจริงแท้และการลวงหลอก ซึ่งทำให้ผู้ชมต้องทบทวนถึงการหลงใหลในสิ่งที่เป็นเพียงภาพลวงตา
8. การเคลื่อนไหวและท่าทางของตัวละคร	การเคลื่อนไหวของตัวละครในภาพแสดงออกถึงความวุ่นวายและความไม่สมดุลที่สอดคล้องกับความรู้สึกไม่สงบภายใน การเคลื่อนไหวนี้สะท้อนถึงการพยายามหลุดพ้นจากแรงกดดันที่เกิดจากความปรารถนาและการแสวงหาบางสิ่งที่เกิดกว่าตัวตนของเรา การแสดงออกนี้ยังบ่งบอกถึงความดิ้นรนภายในที่จะค้นหาสมดุลและความสงบสุข ท่ามกลางสิ่งที่ล่อใจและดึงดูดที่มากกระทบจิตใจ
9. การซ้อนทับขององค์ประกอบ	องค์ประกอบที่ซ้อนทับกันในลักษณะที่ไม่สมมาตรและไร้ระเบียบในภาพ แสดงถึงความวุ่นวายและความยุ่งเหยิงที่เกิดขึ้นในโครงสร้างที่เคยเป็นระเบียบ การซ้อนทับนี้บ่งบอกถึงการแตกหักหรือการบิดเบือนของสถานะที่ควรจะสมบูรณ์แบบ เป็นการถ่ายทอดความไม่สอดคล้องและการขัดแย้งระหว่างความเป็นระเบียบเรียบร้อยของธรรมชาติ กับสถานะที่ถูกกระทบกระเทือนจนสูญเสียความสงบและสมดุลไป
10. ปากที่กำลังเปิดกว้าง	ปากที่เปิดกว้างในภาพแสดงถึงความอยากและความกระหายที่ไม่มีที่สิ้นสุด สื่อถึงการเปิดรับทุกสิ่งอย่างไม่รู้จักพอ การที่ปากถูกแสดงออกในลักษณะนี้สะท้อนถึงความพยายามในการเสาะแสวงหาสิ่งต่าง ๆ อย่างไม่หยุดยั้งและไม่อาจเต็มเต็ม มันเป็นสัญลักษณ์ของการเปิดกว้างต่อแรงปรารถนาที่ไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งยังทำให้เห็นถึงการไม่พอใจและการแสวงหามากขึ้น แม้ในสถานการณ์ที่ดูเหมือนจะสมบูรณ์แบบแล้วก็ตาม
11. หน้ากาก	เป็นสัญลักษณ์ของการปิดบังหรือการซ่อนเร้นความจริงที่อยู่ภายใน มันแสดงถึงการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและสวยงามเพื่อปกปิดตัวตนที่แท้จริงของบุคคล การใช้หน้ากากสะท้อนถึงการปกปิดและการไม่แสดงออกอย่างตรงไปตรงมา ต้องการให้ผู้อื่นเห็นเพียงภาพลักษณ์ภายนอกที่ถูก

สัญลักษณ์	ความหมาย
	ตกแต่งให้ดูสมบูรณ์แบบ แต่ซ่อนเร้นความรู้สึกหรือความเป็นจริงที่ไม่ต้องการเปิดเผยไว้ภายใน
12. น้ำที่กระฉอกหก	แสดงถึงการสูญเสียและการหลุดพ้นจากการควบคุม เป็นสัญลักษณ์ของการปล่อยให้ความปรารถนาหรืออารมณ์ไหลเอ่อล้นเกินกว่าที่จะรักษาไว้ได้ การรั่วไหลของน้ำสะท้อนถึงการสูญเสียสิ่งสำคัญหรือความสมบูรณ์แบบที่ไม่สามารถเรียกคืนได้ นอกจากนี้ยังแสดงถึงการแสวงหาที่ไม่มีที่สิ้นสุดและความปรารถนาที่เกินพอดีจนทำให้ความสงบในจิตใจถูกทำลายลง
13. ของล้ำค่า	เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการยึดติดและความหลงใหลในวัตถุที่มีค่า แต่ไม่คงทนต่อการเปลี่ยนแปลง มันแสดงให้เห็นถึงการลงทุนอารมณ์และความหวังในสิ่งนี้อาจไม่ยั่งยืนและไม่สามารถสร้างความพึงพอใจได้อย่างแท้จริง ของล้ำค่าในที่นี้ยังสะท้อนให้เห็นถึงการแสวงหาสิ่งที่มีเสน่ห์และสวยงามแต่ไม่สามารถเก็บรักษาได้ตลอดไป เมื่อมองจากมุมมองของความหมายนี้ ของล้ำค่าจึงเป็นสิ่งที่กระทบความสมดุลและความสงบในสวรรค์
14. ดวงตากลมโต	แสดงถึงความสนใจที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความอยากรู้อยากเห็น ดวงตาที่เปิดกว้างสะท้อนถึงความกระหายในการสำรวจและค้นพบสิ่งที่ยังไม่รู้ ความรู้สึกเหล่านี้ยังบ่งบอกถึงความปรารถนาที่จะครอบครองหรือทำความเข้าใจกับสิ่งที่ตนไม่อาจเข้าถึงได้ ดวงตาที่กลมโตเหล่านี้จึงกลายเป็นสัญลักษณ์ของความพยายามที่จะมองหาสิ่งใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา
15. การบิดเบี้ยวของรูปร่าง	สะท้อนถึงการแปรเปลี่ยนและความผิดปกติที่เกิดขึ้น รูปทรงที่ไม่สมบูรณ์และแปลกประหลาดนี้สื่อถึงการเบี่ยงเบนจากธรรมชาติหรือความจริงที่ควรจะเป็น การเปลี่ยนแปลงรูปร่างเช่นนี้ไม่เพียงแสดงถึงการหลุดพ้นจากความสมดุล แต่ยังบ่งบอกถึงความท้าทายในการรักษาความเป็นหนึ่งเดียว รูปทรงเหล่านี้สร้างความรู้สึกของความไม่แน่นอนและการเคลื่อนไหวที่ขัดแย้งกับความสงบสุขที่ควรมีอยู่
16. การผสมผสานสีและพื้นผิวที่แตก ต่างกัน	สะท้อนถึงการรวมตัวของอารมณ์และความรู้สึกหลากหลาย สีและพื้นผิวที่ไม่สอดคล้องกันให้ความรู้สึกถึงการปะทะและความไม่เข้ากันที่

สัญลักษณ์	ความหมาย
	สร้างสรรค์ขึ้นมา การรวมตัวขององค์ประกอบเหล่านี้นำไปสู่ความไม่สงบและความขัดแย้งในสถานะที่เคยเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ภาพสะท้อนให้เห็นถึงความสับสนที่อาจเกิดขึ้นจากการรับรู้ที่ไม่สอดคล้องและแตกต่างกันของความรู้สึกต่าง ๆ ที่เข้ามาผสมผสานกัน
17. สิ่งมีชีวิตประหลาดที่อยู่รอบ ๆ	เป็นตัวแทนของแรงกระตุ้นที่คอยชักนำและยั่วยุให้เกิดการตัดสินใจที่สับสนและลังเล รูปสัญลักษณ์ที่แปลกตาของพวกมันสะท้อนถึงสิ่งที่ดึงดูดใจแต่ไม่สามารถควบคุมได้ การปรากฏตัวของสิ่งมีชีวิตเหล่านี้ทำให้เกิดความรู้สึกของความท้าทายและอุปสรรคในการค้นหาความสมบูรณ์แบบหรือการบรรลุเป้าหมาย ซึ่งอาจนำไปสู่ความรู้สึกท้อแท้และล้มเหลวในที่สุด
18. โഴ้	สื่อถึงการผูกพันหรือการถูกพันธนาการที่ขัดขวางอิสรภาพของจิตใจและร่างกาย เป็นสัญลักษณ์ของข้อจำกัดและความผูกมัดที่ทำให้การก้าวข้ามหรือการปลดปล่อยตัวเองเป็นไปได้ยาก โゾ้ที่คล้องหรือพันรอบบางสิ่งนั้นบ่งบอกถึงการถูกยึดติดและไม่สามารถหลุดพ้นได้ง่าย ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเชื่อมโยงกับสิ่งที่อยู่ภายในตัวเองหรือปัจจัยภายนอกที่ควบคุมทิศทางและการตัดสินใจในชีวิต
19. มืดที่ปกคลุมพื้น	การปกคลุมลงในพื้นเป็นสัญลักษณ์ของการทำลายความสงบสุขและความบริสุทธิ์ของสวรรค์ มืดเป็นเครื่องหมายของความรุนแรงและการทำลายล้าง ซึ่งสะท้อนถึงความโกรธแค้นและความต้องการที่จะครอบครองหรือทำลายสิ่งที่ตนไม่อาจได้มา ทำให้บรรยากาศที่ควรจะสงบสุขถูกแทรกแซงด้วยความรุนแรงและความปรารถนาที่ไม่มีที่สิ้นสุด
20. ลูกบอลสีทอง	เป็นสัญลักษณ์ของความปรารถนาและความโลภที่แฝงอยู่ในความงามและความหรูหรา สีทองมักถูกเชื่อมโยงกับสิ่งล้ำค่า ความมั่งคั่ง และการครอบครอง วัตถุที่ดูสวยงามและมีเสน่ห์นี้ชวนให้ผู้ชมตระหนักถึงการเข้ามาทำลายความบริสุทธิ์ในสวรรค์ การแสวงหาความสมบูรณ์แบบที่อาจดูเปล่งประกายนี้แฝงไว้ด้วยความไม่บริสุทธิ์ที่ค่อย ๆ แทรกซึมและครอบงำความสงบสุขของสวรรค์

4.4.2 การจัดวางและการออกแบบองค์ประกอบในผลงานเพื่อเพื่อมิติในการสื่อความหมาย

การจัดวางและการออกแบบองค์ประกอบในงานศิลปะเน้นการสร้างมิติที่หลากหลายในการถ่ายทอดความหมายผ่านองค์ประกอบที่ซับซ้อนและการใช้สัญลักษณ์อย่างละเอียด การผสมผสานวัสดุและการออกแบบที่มีเอกภาพช่วยเน้นความสมดุลระหว่างความสวยงามและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น การจัดวางนี้จะสะท้อนถึงความไม่คงที่และการแทรกแซงของสิ่งที่ท้าทายความบริสุทธิ์

องค์ประกอบแต่ละชิ้นถูกออกแบบมาเพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีชีวิตชีวาให้กับผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นการใช้สีที่สดใส รูปทรงที่แปลกประหลาด ทุกองค์ประกอบล้วนเชื่อมโยงกันเพื่อสะท้อนถึงความซับซ้อนและความขัดแย้งในแนวคิดทางจิตวิญญาณและธรรมชาติ การออกแบบที่มีรายละเอียดสูงทำให้เกิดความหลากหลายในการตีความ และผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับความหมายที่ซ่อนเร้นในงานได้หลากหลายแง่มุม

การจัดวางองค์ประกอบเหล่านี้ไม่เพียงแต่สร้างความงามในเชิงสุนทรียะ แต่ยังสร้างความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวและการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของแนวคิดที่อยู่ภายในงานศิลปะ การออกแบบในลักษณะนี้เน้นการสร้างประสบการณ์ที่ท้าทายความคิดของผู้ชม ทำให้เกิดการสื่อสารที่ซับซ้อนและเปิดกว้างสำหรับการตีความที่หลากหลายในบริบทของการแทรกแซงและความมั่งคั่ง

การสังเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การสังเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ในขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างผลงานศิลปะ คือการรวบรวมและบูรณาการความคิดทั้งหมดให้เป็นเอกภาพ กระบวนการนี้เกี่ยวข้องกับการอธิบายวิธีการสร้างวัตถุ/วัสดุในเชิงศิลปะ และการใช้เทคนิคที่มีเพื่อให้เกิดความหมายอย่างชัดเจน โดยการสังเคราะห์นี้สร้างพื้นที่ของการสื่อสารที่ลึกซึ้งระหว่างผู้สร้างสรรค์และผู้ชม ทำให้ผู้ชมได้เข้าใจแนวคิดและความหมายของผลงานได้มากยิ่งขึ้น จากผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “สวรรค์อำพราง” สามารถสรุปการสังเคราะห์ในด้านความคิดและกระบวนการสร้างงานได้ดังนี้:

1. การรวบรวมแนวคิด

การวิเคราะห์แนวคิดของการถูกแทรกแซงและความไม่สมบูรณ์ของสวรรค์มุ่งเน้นที่การแสดงให้เห็นถึงความบกพร่องที่เกิดขึ้นในพื้นที่ที่ควรจะสมบูรณ์แบบ ผ่านการใช้รูปทรง สัญลักษณ์ และองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงที่ไม่ได้รับเชิญ สัญลักษณ์อย่างดอกไม้ที่เหี่ยวเฉา และรูปทรงที่บิดเบี้ยว สื่อถึงความเปราะบางของความมั่งคั่งในสวรรค์ที่สามารถถูกทำลายได้จากแรงปรารถนาที่ล้นเกินและการแทรกแซงที่ทำให้สิ่งที่เคยสมบูรณ์ถูกบิดเบือนและเสื่อมทรามไปอย่างช้า ๆ

แนวคิดของความไม่สมบูรณ์ในสวรรค์ยังถูกเชื่อมโยงกับการแสดงถึงการแทรกแซงของสิ่งที่ขัดแย้งกันในตัวเอง เช่น ความมั่งคั่งและความบาป สัญลักษณ์และรูปทรงต่าง ๆ ถูกออกแบบเพื่อแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงและความไม่สมดุลที่เกิดขึ้นในสวรรค์ ตัวอย่างเช่น การใช้สีที่เข้มข้นและไม่

สมมาตร สะท้อนถึงการแทรกแซงและการบิดเบือนของพื้นที่ที่ควรจะเป็นสถานที่บริสุทธิ์ สร้างภาพลวงตาที่ซ่อนเร้นด้วยความไม่สมบูรณ์ที่ไม่อาจปฏิเสธได้

นอกจากนี้ ผลงานยังสะท้อนถึงการตั้งคำถามต่อแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับสวรรค์และความสมบูรณ์แบบ โดยเชื่อมโยงกับการตีความในเชิงวัฒนธรรมและสังคม แนวคิดนี้สะท้อนถึงมุมมองที่ว่าสวรรค์ไม่ใช่พื้นที่ที่คงทนต่อความเสื่อมทรามและการแทรกแซง แต่กลับเป็นพื้นที่ที่แฝงไปด้วยความบกพร่องและการเปลี่ยนแปลงที่ทำให้สภาวะความสมบูรณ์แบบนั้นกลายเป็นภาพลวงตาที่ไม่อาจรักษาได้ในสภาวะความเป็นจริงที่ทำลายและไม่แน่นอน

2. การใช้วัสดุและเทคนิค

การใช้วัสดุและเทคนิคเป็นการนำเสนอที่สำคัญในการสร้างสรรค์มิติและความหมายในผลงานวัสดุ เช่น กระจกสีและวัสดุโปร่งแสงอื่น ๆ มีบทบาทในการสร้างบรรยากาศที่ละเอียดอ่อนและแฝงความบริสุทธิ์ของสวรรค์ การสะท้อนและหักเหของแสงจากกระจกช่วยสร้างมิติที่หลากหลาย ทำให้เกิดภาพลวงตาที่สะท้อนถึงความไม่แน่นอนและความลึกลับของสวรรค์

ในส่วนของการใช้สีในผลงานการเลือกใช้สีทองและสีคริสตัลในงานศิลปะเป็นสัญลักษณ์ของความสูงส่งและความศักดิ์สิทธิ์ สีทองช่วยเน้นถึงความยิ่งใหญ่และความงามของสวรรค์ โดยสื่อถึงความล้ำค่าและความเป็นอุดมคติ สีคริสตัลที่มีความแวววาวสร้างความรู้สึกถึงความมหัศจรรย์และความเป็นอมตะ สื่อถึงความงดงามที่เหนือธรรมชาติ การผสมผสานของสีเหล่านี้ช่วยเพิ่มมิติใหม่ในการรับรู้ถึงความสมบูรณ์แบบในสวรรค์

เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น เทคนิค 3D แอนิเมชัน ถูกใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเพิ่มความสมจริงและมีมิติในงานศิลปะ การใช้เทคโนโลยีนี้ช่วยให้การแสดงออกของแนวคิดและความรู้สึกมีความเข้มข้นและสมจริงมากขึ้น การผสมผสานสื่อดิจิทัลในการแสดงงานศิลปะสร้างบรรยากาศที่เต็มไปด้วยความสงบสุขและความศักดิ์สิทธิ์ สร้างประสบการณ์ที่หลากหลายและการตีความที่ลึกซึ้งให้กับผู้ชม

3. การตีความและเชื่อมโยง

การตีความและเชื่อมโยงผลงานนี้เข้ากับแนวคิดของสวรรค์ สะท้อนให้เห็นถึงความพยายามในการทำความเข้าใจสภาวะที่ควรจะเป็นที่สงบสุขและสมบูรณ์แบบ ผ่านการออกแบบที่ซับซ้อนและหลากหลาย ผู้ชมถูกเชิญชวนให้พิจารณาถึงความสมบูรณ์ของสวรรค์ที่แฝงไปด้วยความท้าทาย การตีความนี้ไม่เพียงแต่พิจารณาความงามและความสมบูรณ์ของสวรรค์เท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงการแทรกแซงและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสภาวะแวดล้อมที่ควรจะเป็นบริสุทธิ์

การแสดงสวรรค์ในผลงานนี้ไม่ใช่เพียงแค่พื้นที่ของความงดงามและความสงบสุข แต่ยังเต็มไปด้วยความเปราะบางและการเคลื่อนไหวที่หยุดนิ่ง การใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบต่าง ๆ ทำให้ผู้ชมสามารถสัมผัสถึงความไม่สมบูรณ์ที่ซ่อนอยู่ในสวรรค์ การตีความเหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงการท้าทายต่อ

แนวคิดดั้งเดิมของสวรรค์ในฐานะที่เป็นสถานที่อุดมคติ ซึ่งถูกแทรกแซงโดยความไม่สมบูรณ์ที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้

ผลงานนี้ช่วยสร้างพื้นที่ที่ผู้ชมสามารถตีความและเชื่อมโยงกับความหมายเชิงจิตวิญญาณที่ซ่อนอยู่ในสวรรค์ ความสมบูรณ์แบบและความไม่สมบูรณ์ที่แสดงออกในงานศิลปะนี้ ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงความเป็นจริงของสวรรค์ในมิติที่ลึกซึ้งและหลากหลาย ผ่านการใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบที่มีความหมายอย่างละเอียด การตีความที่แตกต่างกันยังช่วยให้ผู้ชมเห็นว่าสวรรค์ไม่ได้เป็นสถานที่ที่หยุดนิ่งและปลอดภัยจากความเปลี่ยนแปลง แต่กลับเต็มไปด้วยความซับซ้อนและความท้าทายที่รอการสำรวจ

4. การจัดวางวัตถุศิลปะและความหมายต่าง ๆ อย่างมีเอกภาพ

การจัดวางองค์ประกอบในงานศิลปะนี้ถูกออกแบบอย่างประณีตเพื่อสร้างความสัมพันธ์และเอกภาพระหว่างวัตถุศิลปะและสัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยทุกองค์ประกอบถูกจัดวางไว้อย่างมีการวางแผนเพื่อสะท้อนถึงความเชื่อมโยงของแนวคิดและความหมายที่สอดคล้องกันอย่างลงตัว

วิธีการจัดวางที่เป็นระบบช่วยให้ผู้ชมสามารถตีความความหมายของผลงานได้ง่ายขึ้น การจัดวางเหล่านี้เน้นการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์อย่างชัดเจน ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจแนวคิดและความหมายของศิลปินได้อย่างลึกซึ้งและเชื่อมโยงกับประเด็นต่าง ๆ ที่ผลงานต้องการนำเสนอ

ความสำเร็จของการจัดวางองค์ประกอบอย่างมีเอกภาพในงานศิลปะนี้ยังอยู่ที่การสร้างประสบการณ์ที่สมดุลและต่อเนื่องให้กับผู้ชม ซึ่งไม่เพียงแต่สร้างความงามในเชิงสุนทรียะเท่านั้น แต่ยังช่วยสร้างความรู้สึกให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและสัมผัสความลึกซึ้งของความหมายในผลงานได้อย่างเต็มที่ และสื่อสารแนวคิดที่มีผลต่อการรับรู้ในระดับที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

4.4.3 องค์ประกอบศิลปะของการจัดวาง

การจัดวางองค์ประกอบศิลปะในผลงานสร้างสรรค์ “สวรรค์อำพราง” เน้นการสร้างความสมดุลและการเชื่อมโยงที่ลึกซึ้งระหว่างวัตถุและสัญลักษณ์ที่ปรากฏในพื้นที่ต่าง ๆ โดยวัตถุแต่ละชิ้นถูกวางอย่างมีการวางแผนอย่างพิถีพิถัน เพื่อสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงหรือการแทรกแซงที่เกิดขึ้นในสภาวะแวดล้อมของสวรรค์ การใช้พื้นที่ในการจัดวางในลักษณะนี้ทำให้เกิดการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบที่ช่วยเสริมสร้างแนวคิดและความรู้สึกที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอดได้อย่างชัดเจนและเป็นธรรมชาติ

การใช้รูปทรงและสีในผลงานยังถูกออกแบบให้มีความหลากหลายเพื่อสร้างมิติทางความหมายที่ลึกซึ้ง โดยการจัดวางองค์ประกอบเหล่านี้ช่วยเชื่อมโยงความงามที่สะท้อนถึงความบริสุทธิ์กับความบกพร่องที่สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงในสวรรค์ ซึ่งสร้างประสบการณ์การรับรู้ที่หลากหลายให้กับผู้ชม การจัดวางเหล่านี้ไม่เพียงแต่เน้นความงามทางสายตา แต่ยังชวนให้ผู้ชมสัมผัสถึงความซับซ้อนและความขัดแย้งที่ซ่อนอยู่ภายในแนวคิดทางจิตวิญญาณของผลงานได้อย่างลึกซึ้ง

การแบ่งพื้นที่ในผลงาน “สวรรค์อำพราง” ถูกออกแบบอย่างละเอียดให้เป็น 4 ส่วน โดยแต่ละส่วนมีความหมายและสัญลักษณ์ที่เด่นชัดและเชื่อมโยงกันอย่างลึกซึ้ง เริ่มต้นด้วย “ประตูล้อมมิติ” ที่ใช้กระจกเป็นสื่อในการสะท้อนตัวตนและเปิดเผยความจริงภายในจิตใจ นำผู้ชมเข้าสู่การสำรวจและการเปลี่ยนแปลงตนเอง ถัดมาเป็น “ทางผ่านและการก้าวข้าม” ซึ่งถูกแบ่งด้วยม่านบาง ๆ ทำหน้าที่เป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างโลกแห่งความจริงกับสภาวะแห่งความสงบและการรู้แจ้งที่ซ่อนอยู่ในสวรรค์ ส่วน “สวรรค์ปรสิด” สื่อถึงการแทรกแซงและการบิดเบือนภายในพื้นที่ที่ควรจะเป็นแหล่งความบริสุทธิ์ที่สุด แสดงถึงความไม่สมบูรณ์และความขัดแย้งที่แฝงอยู่ และสุดท้ายคือ “มิติลวง” ที่ชวนให้ผู้ชมตั้งคำถามเกี่ยวกับความสมบูรณ์แบบของสวรรค์ ซึ่งอาจเป็นเพียงภาพลวงตาที่ปกปิดความไม่แน่นอนและความไม่สมบูรณ์จริง ๆ การแบ่งพื้นที่เหล่านี้ช่วยให้ผู้ชมสัมผัสถึงความลึกซึ้งและซับซ้อนของแนวคิดผ่านการใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบที่ออกแบบมาอย่างพิถีพิถัน

ส่วนแรก “ประตูล้อมมิติ” ใช้กระจกเป็นสัญลักษณ์สำคัญที่ทำหน้าที่สะท้อนตัวตนและจิตใจของผู้ชม กระจกไม่ได้เป็นเพียงแค่เครื่องมือที่แสดงภาพภายนอก แต่ยังเปิดเผยถึงความลึกซึ้งของจิตวิญญาณและการเปลี่ยนแปลงภายใน การสะท้อนในกระจกแสดงถึงการมองลึกลงไปในตัวตนที่แท้จริง เผชิญหน้ากับความรูสึกและความคิดที่ซ่อนอยู่ ซึ่งอาจทำให้เรารู้สึกไม่สบายใจหรือท้าทายต่อการยอมรับตัวเอง นอกจากนี้ กระจกยังทำหน้าที่เป็นประตูสู่การเข้าใจตัวเองในระดับที่ลึกซึ้งขึ้น และเป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลงและการเติบโตทางจิตวิญญาณ รอยขีดขีดและดวงตาที่ปรากฏในกระจกช่วยเพิ่มมิติของการตีความความหมาย โดยสะท้อนถึงความไม่สมบูรณ์แบบและการต่อสู้ภายในจิตใจ กระจกในผลงานนี้สื่อถึงการค้นหาความสมบูรณ์แบบและการยอมรับตัวเอง แม้ในสภาวะที่เต็มไปด้วยความท้าทายและความเปลี่ยนแปลงที่ไม่สิ้นสุด



รูปภาพที่ 48 ผลงานในส่วนของ “ประตูลืมติ”

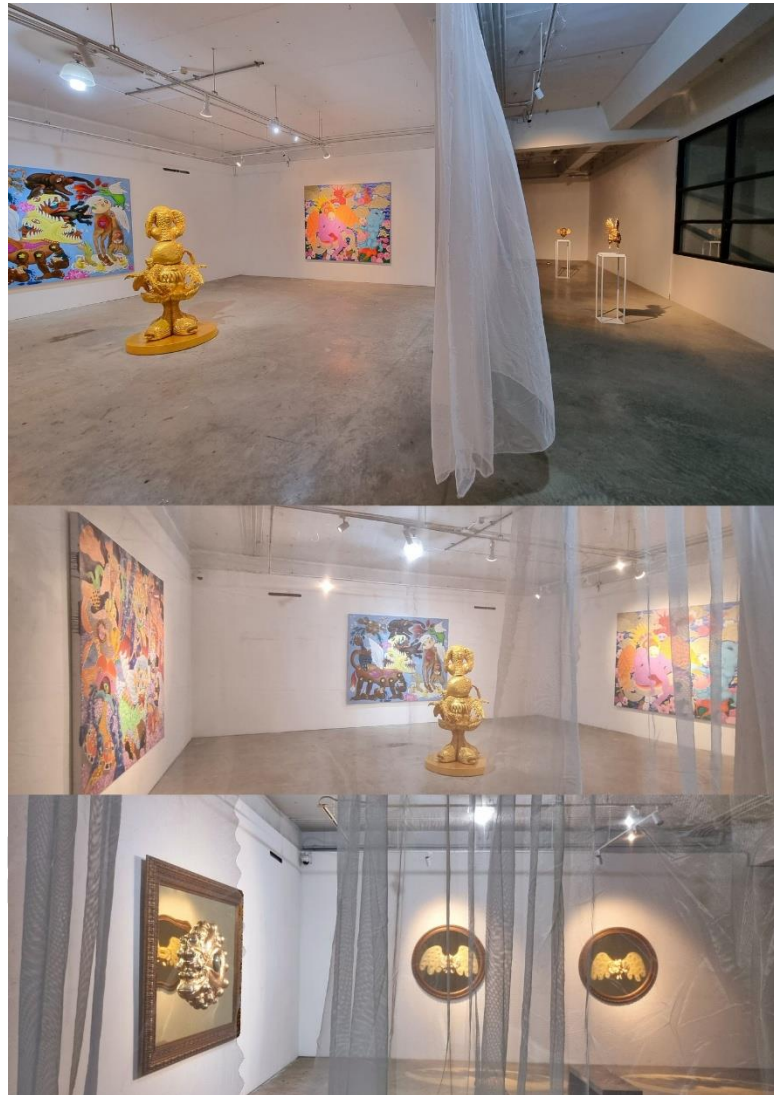
ชื่อผลงาน: ประตูลืมติ หมายเลข 3 เทคนิค: ผสม

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ปี: พ.ศ. 2567

ที่มา: เกரியงไกร กงกะนันทน์, October 22, 2024

ส่วนที่สอง “ทางผ่านและการก้าวข้าม” ใช้มันบาง ๆ เป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนผ่านจากโลกแห่งความจริงไปสู่สภาวะแห่งความรู้แจ้งและความสงบสุข ม่านนี้สะท้อนถึงความไม่แน่นอนและความคลุมเครือของการทำความเข้าใจความหมายที่แท้จริงของชีวิต โดยเป็นขอบเขตที่กั้นระหว่างจิตสำนึกและจิตไร้สำนึก สะท้อนถึงการสำรวจความคิดและความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจของเรา การผ่านม่านนี้เป็นการก้าวข้ามขีดจำกัดของจิตใจ เข้าถึงความจริงของตัวตนและการเติบโตทางจิต

วิญญาณ เป็นเส้นแบ่งระหว่างความสมบูรณ์แบบและการยอมรับข้อบกพร่องของตนเอง เชิญชวนให้เราก้าวข้ามความกลัวเพื่อเข้าสู่สภาวะแห่งความสมดุลและความสงบสุขอย่างแท้จริง



รูปภาพที่ 49 ผลงานในส่วนของ “ทางผ่านและการก้าวข้าม”

ชื่อผลงาน: ประตูลู่สวรรค์

เทคนิค: ผสม

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่

ปี: พ.ศ. 2567

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, October 22, 2024

ส่วนที่สาม “สวรรค์ปรสิด” มุ่งเน้นการสำรวจและตั้งคำถามเกี่ยวกับความเชื่อที่ว่าสวรรค์เป็นสถานที่บริสุทธิ์และสมบูรณ์แบบที่สุด โดยการนำเสนอแนวคิดที่ว่าภายใต้ความงดงามนั้นอาจแฝงไป

ด้วยความไม่สมบูรณ์และข้อบกพร่อง แนวคิดนี้เชิญชวนให้เรายอมรับว่าแม้แต่ในสถานที่ที่ควรจะสมบูรณ์ที่สุดก็ยังมี การแทรกแซงของกิเลสและความท้าทายที่อยู่ภายในใจมนุษย์ การใช้สัญลักษณ์ที่ซับซ้อนและการใช้สีที่มีความขัดแย้งช่วยสร้างบรรยากาศที่สะท้อนถึงการต่อสู้ระหว่างความบริสุทธิ์และความเสื่อมทรามในสวรรค์ แนวคิดนี้ท้าทายการรับรู้และความเชื่อที่เรามีต่อสวรรค์และเทพเจ้า กระตุ้นให้เราพิจารณาถึงธรรมชาติที่แท้จริงของสิ่งที่ดูเหมือนจะสมบูรณ์แบบและไร้ที่ติ แต่กลับแฝงไปด้วยความไม่สมดุลและความซับซ้อนที่ยังไม่ถูกสำรวจอย่างแท้จริง



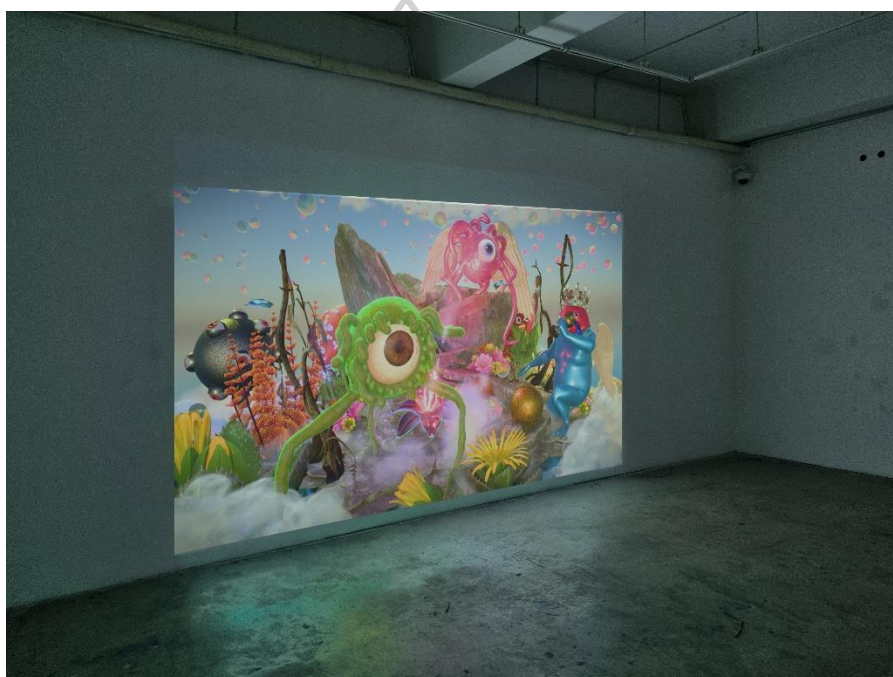
รูปภาพที่ 50 ผลงานในส่วนของ “สวรรค์ปรสิต”

ชื่อผลงาน: สวรรค์ปรสิต เทคนิค: สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ปี: พ.ศ. 2567

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, October 22, 2024

ส่วนสุดท้าย “มิติลวง” นำเสนอผ่านการฉายโปรเจคเตอร์ในห้องมืด สร้างบรรยากาศที่ลึกลับ และเน้นการตั้งคำถามถึงความเชื่อเกี่ยวกับสวรรค์ที่ถูกมองว่าเป็นสถานที่บริสุทธิ์และสมบูรณ์แบบ ผลงานนี้ชี้ให้เห็นว่าสวรรค์อาจไม่ได้เป็นไปตามที่หลายคนคาดหวัง ภายใต้ความงดงามยังแฝงไปด้วย ความลวง ความไม่สมบูรณ์ และความขัดแย้ง การใช้สัญลักษณ์ เช่น ดวงตาเบิกกว้าง เงา และ โครงสร้างที่บิดเบี้ยว สะท้อนถึงความไม่แน่นอนและความขัดแย้งในสวรรค์ การใช้สีที่ตัดกันอย่าง ชัดเจนช่วยถ่ายทอดการแทรกแซงของกิเลสและการต่อสู้ภายในระหว่างความดีงามและความเสื่อม ทรามของจิตใจ มิติลวงนี้จึงสะท้อนถึงความซับซ้อนและความไม่สมบูรณ์ที่แฝงอยู่ในสวรรค์อย่างลึกซึ้ง



รูปภาพที่ 51 ผลงานสร้างสรรค์วิทย์ยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ชื่อผลงาน: สวรรค์อำพราง เทคนิค: แอนิเมชัน

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ปี: พ.ศ. 2567

ที่มา: เกரியงไกร กงกะนันท์, October 22, 2024

การจัดพื้นที่ในผลงานชุดนี้ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการศึกษาผลงานชิ้นสำคัญอย่าง “Garden of Earthly Delights” ของ Hieronymus Bosch ซึ่งเป็นผลงานที่สร้างความประทับใจ ด้วยการแบ่งฉากออกเป็นส่วนตัวต่าง ๆ ที่สื่อถึงแนวคิดของสวรรค์ บาป และการพิพากษาครั้งสุดท้าย ในผลงาน “สวรรค์อำพราง” การจัดพื้นที่ถูกแบ่งออกเป็น 4 ส่วนเพื่อสะท้อนถึงความซับซ้อนของสวรรค์ ที่ไม่สมบูรณ์ โดยแต่ละส่วนมีความหมายที่แตกต่างและเชื่อมโยงกับแนวคิดทางจิตวิญญาณ คล้ายกับ

การแบ่งแผนในภาพของเฮียโรนิมัส บอช ที่ใช้ฉากเพื่อบอกเล่าเรื่องราวของสวรรค์ สวนเอเดน และการลงโทษในนรก การออกแบบพื้นที่ทั้งสี่ส่วนใน “สวรรค์อำพราง” มีการนำเสนอแนวคิดของการ แทรกแซง ความไม่สมบูรณ์ และการตั้งคำถามเกี่ยวกับความหมายของสวรรค์ ผ่านการใช้สัญลักษณ์ และองค์ประกอบที่สื่อถึงความท้าทายภายในจิตใจมนุษย์ ทั้งหมดนี้เป็นการสร้างประสบการณ์การ รับรู้ที่ลึกซึ้งและซับซ้อนสำหรับผู้ชมในการสำรวจแนวคิดของสวรรค์ที่ไม่เพียงแค่บริสุทธิ์ แต่ยังมีความ ลวงและการทดสอบซ่อนอยู่ภายใน



รูปภาพที่ 52 ผลงานสร้างสรรค์วิทย์ยานิพนธ์ ภาควิชาเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ชื่อผลงาน: สวรรค์อำพราง เทคนิค: แอนิเมชัน

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ปี: พ.ศ. 2567

ที่มา: เกரியงไกร กงกะนันท์, October 22, 2024

สำหรับการจัดวางติดตั้งผลงานชุดนี้ ผู้วิจัยสร้างสรรค์มุ่งหวังให้ผู้ชมได้มีโอกาสเดินสำรวจและตั้งคำถามต่อแนวคิดและสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ในผลงาน ซึ่งนอกเหนือจากการสื่อถึงแนวความคิดที่ผู้สร้างสรรค์ได้อธิบายแล้ว ยังให้ความสำคัญกับการวางตำแหน่ง และส่วนที่ได้รับแสง จากองค์ประกอบของพื้นที่และขนาดของผลงานที่ออกแบบมาให้ครอบคลุมทั้งบริเวณ นอกจากนี้ยังมีการเน้นถึงความหมายของเสียงที่สามารถสัมผัสได้ในบางพื้นที่ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นการจัดวางอย่างตั้งใจเพื่อสร้างบรรยากาศและประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับแนวคิดของสวรรค์ที่ถูกแทรกแซงและไม่สมบูรณ์ การใช้เทคนิควิธีการต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์และการจัดวางผลงานเป็นส่วนหนึ่งที่ชวนให้ผู้ชมตั้งคำถามและสำรวจความเข้าใจของตนเองต่อความจริงที่ซ่อนอยู่ในแนวคิดของ “สวรรค์อำพราง”

4.5 ผลกระทบและการตอบสนองของผู้ชมต่อผลงานศิลปะ

ตลอดระยะเวลาการศึกษา ผลงานในช่วงแรกยังไม่ได้ให้ความสำคัญอย่างเต็มที่กับการใช้พื้นที่ในการวางแผนและการติดตั้งผลงานศิลปะ การจัดองค์ประกอบของผลงานกับสภาพแวดล้อมยังคงอยู่ในขั้นตอนเริ่มต้นและไม่ได้เน้นรายละเอียดที่ชัดเจน อย่างไรก็ตาม ในช่วงระยะเวลาหลัง ผู้สร้างสรรค์ได้ให้ความสำคัญและพัฒนาแนวทางการใช้พื้นที่อย่างมากขึ้น โดยเฉพาะในผลงาน 3 ชุดสุดท้าย ได้แก่ ผลงานชุด “ประตูสู่สวรรค์,” ผลงานชุด “ยินดีต้อนรับสู่สวรรค์,” และผลงานชุด “สวรรค์อำพราง” ซึ่งการออกแบบและการจัดวางพื้นที่ในผลงานเหล่านี้ได้ถูกพัฒนาให้มีความละเอียดและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น การใช้พื้นที่ในแต่ละชุดผลงานไม่เพียงแต่เพื่อแสดงออกถึงแนวคิดและแนวทางการสร้างสรรค์ แต่ยังช่วยเสริมสร้างความหมายและความเข้าใจที่มากยิ่งขึ้นให้กับผู้ชม ทำให้ผลงานศิลปะสามารถสร้างประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถอธิบายผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้ชมได้ดังนี้

ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ชุด “ประตูสู่สวรรค์” 2565

ผลงานชุดนี้ถือเป็นก้าวสำคัญในการสำรวจแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์ในแง่มุมใหม่ ๆ โดยเน้นการใช้พื้นที่และสัญลักษณ์เพื่อถ่ายทอดความหมายของการก้าวเข้าสู่ดินแดนแห่งความรู้แจ้งและความสงบ ผลงาน “ประตูสู่สวรรค์” ได้ออกแบบด้วยเทคนิคการติดตั้งที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังก้าวผ่านประตูที่เปิดไปยังโลกใหม่ที่ยังไม่เคยสัมผัสมาก่อน การจัดวางและการเล่นแสงเงาได้ถูกนำมาใช้เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ในการสร้างบรรยากาศและเนื้อหาของผลงาน ซึ่งช่วยดึงดูดให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสำรวจความหมายและแนวคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนผ่านไปสู่สถานะที่สูงขึ้น

นอกจากนี้ การใช้ม่านโปร่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการนำเสนอผลงาน ช่วยสร้างบรรยากาศที่ลึกลับและเปิดเผยถึงความไม่แน่นอนของการก้าวข้ามจากโลกที่เรารู้จักสู่สถานะใหม่ที่ไมคุ้นเคย ม่านโปร่งนี้ทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมระหว่างการมองเห็นและการรู้สึก ช่วยให้ผู้ชมสัมผัสถึงความ

ทำทลายและการค้นหาความรู้แจ้งที่แฝงตัวอยู่ภายในตัวผลงาน การใช้เทคนิคเหล่านี้จึงไม่เพียงแต่เสริมสร้างความลึกและมิติของการรับรู้ แต่ยังช่วยให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงแนวคิดเรื่องสวรรค์และสิ่งที่ย้อนเร้นอยู่ในสวรรค์อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น

ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ชุด “ยินดีต้อนรับสู่สวรรค์” 2566

ผลงานชุดนี้แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาการใช้พื้นที่ที่ชัดเจนและโดดเด่นมากขึ้น โดยเน้นการสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นและเชื่อเชิญ เพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงความสงบสุขที่เต็มไปด้วยชีวิตชีวาและการเคลื่อนไหว ภาพรวมของผลงานถูกออกแบบมาเพื่อดึงดูดให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังเดินทางเข้าสู่ดินแดนแห่งความงามและสมบูรณ์แบบของสวรรค์ อย่างไรก็ตาม ในบริบทของสวรรค์ยังมีสิ่งที่ย้อนเร้นและอำพรางอยู่ แสดงให้เห็นถึงการทำทลายและความลึกกลับในแนวคิดที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้ชมค้นพบ แนวคิดเรื่องการต้อนรับถูกนำเสนออย่างชัดเจน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในประสบการณ์ที่ผู้สร้างสรรค์ ผ่านการทำความเข้าใจและยอมรับในสิ่งที่ตั้งถามภายในบริบทของสวรรค์

การจัดการพื้นที่ในผลงานชุดนี้ได้รับการพัฒนาอย่างชัดเจนเมื่อเทียบกับผลงานก่อนหน้า โดยมีการจัดแบ่งโซนพื้นที่ที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน เพื่อสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายและตอบสนองต่อแนวคิดของสวรรค์ในมิติต่าง ๆ การจัดวางองค์ประกอบแต่ละโซนถูกออกแบบมาให้ผู้ชมสามารถเคลื่อนไหวไปมาระหว่างพื้นที่ได้อย่างราบรื่น ทำให้การสำรวจและการเชื่อมโยงความหมายของแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์เป็นไปอย่างต่อเนื่องและลึกซึ้งยิ่งขึ้น การใช้เทคนิคการจัดวางพื้นที่ในผลงานนี้ช่วยสร้างความรู้สึกร่วมมีชีวิตชีวาและทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงความหมายที่แฝงอยู่ได้ง่ายขึ้น

นอกจากนี้ การนำเสียงเข้ามาเป็นส่วนประกอบในการจัดแสดงยังเพิ่มมิติใหม่ให้กับประสบการณ์ของผู้ชม ช่วยสร้างบรรยากาศที่เชื่อมโยงกับความรู้สึกของสวรรค์และเพิ่มความลึกซึ้งให้กับพื้นที่ของนิทรรศการ เสียงที่เลือกใช้ถูกออกแบบมาเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมในการสำรวจและทำความเข้าใจแนวคิดของสวรรค์ในแบบที่เต็มอิมยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการใช้เสียงจะสร้างบรรยากาศที่ดีขึ้น แต่ยังคงพบปัญหาเรื่องเสียงรบกวนจากภายนอกที่อาจส่งผลกระทบต่อความสมบูรณ์ของประสบการณ์ในผลงานนิทรรศการนี้ ทำให้การสร้างบรรยากาศสมบูรณ์แบบยังคงมีความท้าทายอยู่

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด “สวรรค์อำพราง” 2567

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ประสบการณ์และความรู้ที่สั่งสมมาจากการทำงานชุดก่อนหน้า พร้อมนำข้อบกพร่องที่พบในผลงานก่อนหน้ามาปรับปรุงและพัฒนา เพื่อให้การถ่ายทอดแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์มีความหมายและคุณภาพสูงยิ่งขึ้น ผลงานวิทยานิพนธ์นี้ถูกออกแบบให้แสดงถึงความเข้าใจในด้านเนื้อหาทางวิชาการและทักษะการสร้างสรรค์ที่ได้รับการฝึกฝนมาตลอดการศึกษาในระดับปริญญาตรีบัณฑิต การสร้างสรรค์ครั้งนี้ดำเนินการด้วยการค้นคว้า วิเคราะห์ และพิจารณาอย่างรอบคอบเพื่อให้ผลงานสุดท้ายสะท้อนถึงวัตถุประสงค์และแนวคิดที่ผู้สร้างสรรค์มุ่งหวังไว้อย่างชัดเจนและสมบูรณ์ที่สุด

ในการนำเสนอผลงาน ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกใช้ห้องจัดแสดงที่เป็นพื้นที่ปิดและมีขนาดใหญ่ เพื่อให้เหมาะสมต่อการใช้พื้นที่ในการสร้างบรรยากาศที่เข้มข้นและทรงพลัง ซึ่งจะช่วยให้ดึงดูดความสนใจของผู้ชมตั้งแต่ครั้งแรกที่ได้สัมผัสผลงาน การเลือกพื้นที่นี้ไม่เพียงแต่เน้นให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์และการจัดวางองค์ประกอบศิลปะ แต่ยังช่วยเสริมสร้างความรู้สึกที่เข้มข้นและสื่อถึงพลังของอารมณ์ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอด ทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ที่ลึกซึ้งและเชื่อมโยงกับแนวคิดของผลงานได้อย่างเต็มที่

นอกจากนี้ ปัญหาเรื่องเสียงที่เคยรบกวนการแสดงผลงานในชุดก่อนหน้าได้ถูกแก้ไขอย่างมีประสิทธิภาพในผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ทำให้การนำเสนอผลงานสามารถดำเนินไปอย่างราบรื่นและไม่ถูกขัดจังหวะจากเสียงภายนอก ผู้ชมจึงสามารถเพลิดเพลินไปกับประสบการณ์การรับชมและเข้าใจถึงอำนาจและความหมายของผลงานอย่างต่อเนื่องและเต็มที่

พื้นที่ในส่วนแรกคือ “ประตูล้อมมิติ” การออกแบบพื้นที่ที่ถูกวางแผนให้พื้นที่ห้องจัดแสดงมีการเชื่อมโยงไปยังส่วนอื่น ๆ บรรยากาศในห้องถูกควบคุมเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังเข้าสู่โลกที่แตกต่างจากความเป็นจริง โดยการใช้แสง สี และองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ถูกจัดวางตามแผนที่วางไว้ ตัวอักษรคำอธิบายแนวคิดของนิทรรศการถูกติดตั้งเพื่อช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและสร้างประสบการณ์ที่ชวนให้ผู้ชมสัมผัสถึงการเปลี่ยนแปลงและการเคลื่อนที่เข้าสู่โลกแห่งจินตนาการ จุดเด่นของพื้นที่นี้คือการผสมผสานของสื่อศิลปะที่หลากหลาย ซึ่งรวมถึงประติมากรรมที่สร้างขึ้นจากการพิมพ์สามมิติ (3D print) และถูกติดตั้งลงบนกระจกอะคริลิกสีทอง ทำให้เกิดการสะท้อนและเล่นกับแสง สร้างมิติใหม่ในการรับรู้และนำพาผู้ชมเข้าสู่การสำรวจแนวคิดของการเปลี่ยนผ่านระหว่างโลกแห่งความจริงและโลกแห่งความเป็นไปได้

ส่วนที่ 2 “ทางผ่านและการก้าวข้าม” การใช้ม่านบาง ๆ เป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนผ่านจากโลกแห่งความจริงไปสู่สภาวะแห่งความรู้แจ้งและความสงบสุข ม่านนี้สะท้อนถึงความไม่แน่นอนและความคลุมเครือในการเข้าใจความหมายที่แท้จริงของชีวิต โดยทำหน้าที่เป็นขอบเขตระหว่างจิตสำนึกและจิตไร้สำนึก ช่วยให้เราได้สำรวจความคิดและความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ภายใน การผ่านม่านนี้เป็นการก้าวข้ามขีดจำกัดของจิตใจ เข้าถึงความจริงของตัวตนและการเติบโตทางจิตวิญญาณ นอกจากนี้ การผ่านม่านโปร่งยังเสมือนการก้าวเข้าสู่สวรรค์ ซึ่งเป็นสภาวะของความสงบสุขและความสมบูรณ์แบบ ในขณะที่นั้น เราจะรู้สึกถึงความเชื่อมโยงกับสิ่งที่สูงส่งและความงดงามของชีวิต การเข้าไปในพื้นที่นี้เชิญชวนให้เราต้องเผชิญกับความกลัวและการยอมรับข้อบกพร่องของตนเอง เพื่อเข้าสู่สภาวะแห่งความสมดุลและความสงบสุขอย่างแท้จริง โดยทำให้เราเข้าใจถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเองและการสร้างชีวิตที่มีความหมายมากยิ่งขึ้น การก้าวข้ามม่านนี้จึงไม่เพียงเป็นการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ แต่ยังเป็นการค้นพบความสว่างไสวภายในที่นำไปสู่การดำเนินชีวิตอย่างมีจุดหมายและความสุขที่แท้จริง

เมื่อเดินผ่านม่านจากส่วนที่สอง ผู้ชมจะเข้าสู่ส่วนที่ 3 “สวรรค์ปรสิต” ในส่วนนี้จะประกอบไปด้วยจิตรกรรมจำนวน 3 ชั้น และประติมากรรมหนึ่งชิ้นตั้งอยู่กลางห้อง โดยประติมากรรมทำหน้าที่เป็นจุดศูนย์กลางที่กระตุ้นความสนใจ ขณะที่จิตรกรรมบนผนังช่วยเสริมสร้างบรรยากาศสะท้อนถึงการต่อสู้ระหว่างความบริสุทธิ์และความเสื่อมทราม การจัดวางนี้ไม่เพียงทำให้ผู้ชมสามารถสำรวจแนวคิดที่ซับซ้อน แต่ยังสร้างความรู้สึกถึงความตึงเครียดและความซับซ้อนที่แฝงอยู่ในสวรรค์ ทำให้เกิดการสะท้อนและการตั้งคำถามเกี่ยวกับธรรมชาติของความสมบูรณ์แบบที่มักถูกมองข้ามและเต็มไปด้วยความไม่สมดุลที่ยังไม่ได้รับการสำรวจ

ในส่วนสุดท้าย “มิติลวง” การจัดพื้นที่ถูกออกแบบมาในลักษณะของห้องมืดที่สร้างบรรยากาศลึกลับ โดยมีทางเข้าคลุมด้วยผ้าสีดำและการใช้โปรเจคเตอร์ฉายแอนิเมชัน ภายในพื้นที่นี้ช่วยเน้นการตั้งคำถามถึงความเชื่อเกี่ยวกับสวรรค์ที่มักถูกมองว่าเป็นสถานที่ที่บริสุทธิ์และสมบูรณ์แบบผลงานศิลปะชี้ให้เห็นว่าภายใต้ความงดงามของสวรรค์ยังแฝงไปด้วยความลวง ความไม่สมบูรณ์ และความขัดแย้ง สัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น ดวงตาเบิกกว้าง เงาน และโครงสร้างที่บิดเบี้ยว สะท้อนถึงความไม่แน่นอนและความขัดแย้งในสวรรค์ ขณะที่สีที่ตัดกันช่วยถ่ายทอดการแทรกแซงของกิเลสและการต่อสู้ระหว่างความดีงามและความเสื่อมทรามของจิตใจ มิติลวงนี้จึงสร้างความรู้สึกถึงความซับซ้อนและความไม่สมบูรณ์ที่แฝงอยู่ในสวรรค์อย่างลึกซึ้ง โดยไม่ถูกรบกวนจากเสียงภายนอก ทำให้ผู้ชมสามารถมีสมาธิและสำรวจแนวคิดที่นำเสนอได้อย่างเต็มที่

หลังจากที่คณะกรรมการและผู้ทรงคุณวุฒิได้รับชมผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “สวรรค์อำพราง” ต่างแสดงความคิดเห็นในทิศทางเดียวกันว่าผลงานมีความสมบูรณ์และแสดงถึงความอสังการที่น่าชื่นชม การนำเสนอในห้องจัดแสดงที่มีการใช้พื้นที่อย่างชัดเจน สร้างบรรยากาศเข้มข้นทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังเข้าสู่โลกที่แตกต่างจากความเป็นจริง การใช้ม่านและองค์ประกอบต่าง ๆ ดึงดูดผู้คนให้เข้ามาสัมผัสกับความลึกซึ้งของแนวคิดในผลงาน กลิ่นของวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับความเป็นจริงของชีวิตประจำวัน

ผู้ชมหลายคนรู้สึกถึงความละเอียดประณีตที่สื่อถึงอารมณ์และการต่อสู้ภายในจิตใจ ซึ่งแสดงออกมาอย่างชัดเจนในผลงาน โดยเฉพาะในส่วน “มิติลวง” ที่ช่วยกระตุ้นความคิดเกี่ยวกับความลวงและความซับซ้อนของสวรรค์ ขณะที่การออกแบบพื้นที่ที่เป็นห้องมืดยังสร้างบรรยากาศลึกลับ ช่วยให้ผู้ชมสามารถมีสมาธิและสำรวจแนวคิดที่นำเสนอได้อย่างเต็มที่ ความคิดเห็นจากผู้ชมรวมถึงการตั้งคำถามเกี่ยวกับเทคนิคการสร้างสรรคและการจัดแสงที่ใช้ในการนำเสนอ โดยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการสร้างมูมถาวรที่น่าสนใจ ซึ่งอาจไม่เป็นจุดสำคัญในนิทรรศการศิลปะทั่วไป แต่กลับเป็นประเด็นที่ควรพิจารณาเพื่อสร้างความน่าสนใจและเชื่อมโยงระหว่างผู้ชมกับงานศิลปะอย่างมีประสิทธิภาพ

4.6 สรุป

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ตลอดระยะเวลาของการศึกษาค้นคว้าในหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิตสามารถแบ่งพัฒนาการของการทำงานออกเป็นสามช่วงที่สำคัญ ซึ่งแต่ละช่วงแสดงถึงกระบวนการศึกษาค้นคว้า การหาข้อมูล และการตกผลึกทางความคิดของผู้สร้างสรรค์ การแบ่งพัฒนาการนี้ไม่เพียงช่วยให้เราเข้าใจถึงความหมายและแนวทางในการพัฒนาแนวคิดทางศิลปะ แต่ยังเปิดโอกาสให้เราสามารถติดตามความก้าวหน้าและความเปลี่ยนแปลงในมุมมองที่ผู้สร้างสรรค์มีต่อสวรรค์และการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีระบบและมีเป้าหมายที่ชัดเจน ดังนั้น สามารถอธิบายแต่ละช่วงได้ ดังนี้

ช่วงที่ 1: ในระยะแรกของการสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นการสำรวจแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับสวรรค์ โดยนำเสนอความหมายที่สอดคล้องกับประสบการณ์ส่วนบุคคลและการตั้งคำถามต่อความเข้าใจที่มีต่อสถานที่ที่มีกฎมองว่าบริสุทธิ์และสมบูรณ์แบบ การใช้วัสดุและเทคนิคที่หลากหลายช่วยเสริมให้ผลงานมีความน่าสนใจ ผลงานในช่วงนี้ส่งผลในการพัฒนาแนวคิดทางศิลปะ ซึ่งการศึกษาในช่วงนี้มีความสำคัญในการสร้างความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับบริบทที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอดและวางรากฐานสำหรับแนวคิดที่ซับซ้อนมากขึ้นในอนาคต

ช่วงที่ 2: ในช่วงนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ลงลึกในรายละเอียดและการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อสะท้อนถึงการแทรกแซงและความไม่สมบูรณ์ของสวรรค์ โดยมีการวางแผนการจัดพื้นที่นันทนาการและยังได้พัฒนารูปทรง ตลอดจนการเลือกวัสดุที่มีความหลากหลายทำให้เกิดบรรยากาศที่ซับซ้อนสร้างความตึงเครียดและกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามต่อแนวคิดที่พัฒนาขึ้น การเชื่อมโยงระหว่างสิ่งต่าง ๆ ช่วยให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการสำรวจความหมายที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ผู้สร้างสรรค์ยังใช้การจัดวางและการเล่นแสงเงาเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ในการสร้างบรรยากาศที่ตอบสนองต่อแนวคิดและสร้างความเข้าใจในงานศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ช่วงที่ 3: ในช่วงสุดท้าย ผลงานได้รวมประสบการณ์และการเรียนรู้จากช่วงก่อนหน้าเพื่อสร้างผลงานที่มีมิติและความลึกซึ้ง โดยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการผสมผสานสื่อศิลปะที่หลากหลาย ช่วยให้เกิดการสร้างสรรค์ที่ไม่เพียงแค่อ้างอิงถึงความงาม แต่ยังนำเสนอการต่อสู้ภายในจิตใจและความท้าทายที่มีต่อความเชื่อเดิมเกี่ยวกับสวรรค์อย่างชัดเจน การนำเสนอในลักษณะนี้จึงเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้พิจารณาและสะท้อนกลับถึงมุมมองที่แตกต่าง และเสริมสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายให้กับผู้ชม

ในขณะเดียวกัน ผู้สร้างสรรค์ยังได้สร้างสรรค์ผลงานที่มีการแทรกซึมของความคิดเกี่ยวกับกิเลสและความไม่บริสุทธิ์ที่แฝงอยู่ในพื้นที่ที่ควรจะเป็นสวรรค์ ผ่านการใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบที่มีความหมาย เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงความซับซ้อนของสวรรค์ในแง่มุมที่ไม่เคยมีมาก่อน

นอกจากนี้ ความหลากหลายทางเทคนิคและวัสดุยังช่วยเสริมสร้างการสื่อสารที่ลึกซึ้งระหว่างผู้สร้างสรรค์และผู้ชม ทำให้เกิดการตีความที่หลากหลายและเปิดกว้างในบริบทของศิลปะสมัยใหม่

ผลงานสร้างสรรค์ในแต่ละช่วงนั้น มีการพัฒนาที่สอดคล้องกับกรอบแนวทางของแผนงาน ซึ่งสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์และสมมติฐานในการศึกษา รวมถึงกระบวนการสร้างสรรค์ที่เป็นลำดับขั้นอย่างชัดเจน

พัฒนาการภาพรวมผลงานสร้างสรรค์ตลอดระยะเวลาการศึกษาค้นคว้า



รูปภาพที่ 53 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

ชื่อผลงาน: การเดินทางสู่สวรรค์ เทคนิค: สีอะคริลิคบนผ้าไหม

ขนาด: 150 x 200 ซม. ปี: พ.ศ. 2564

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, May 10, 2564

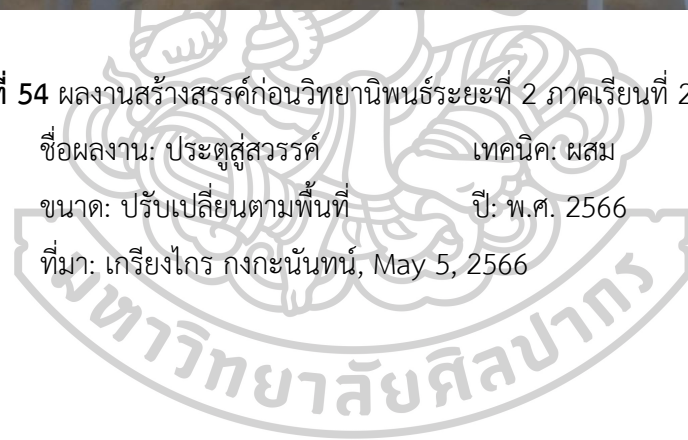


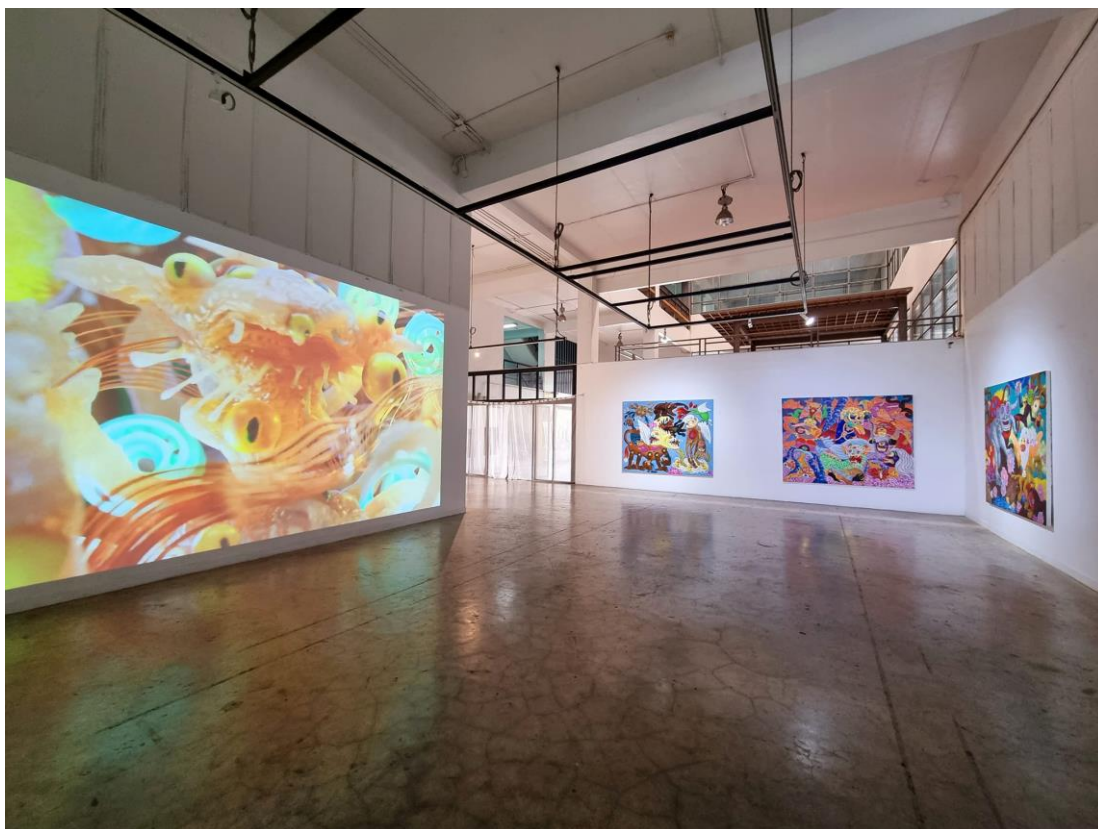
รูปภาพที่ 54 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

ชื่อผลงาน: ประตูลู่สวรรค์ เทคนิค: ผสม

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ปี: พ.ศ. 2566

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, May 5, 2566





รูปภาพที่ 55 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

ชื่อผลงาน: ยินดีต้อนรับสู่สวรรค์ เทคนิค: ผสม

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ปี: พ.ศ. 2566

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, October 15, 2566

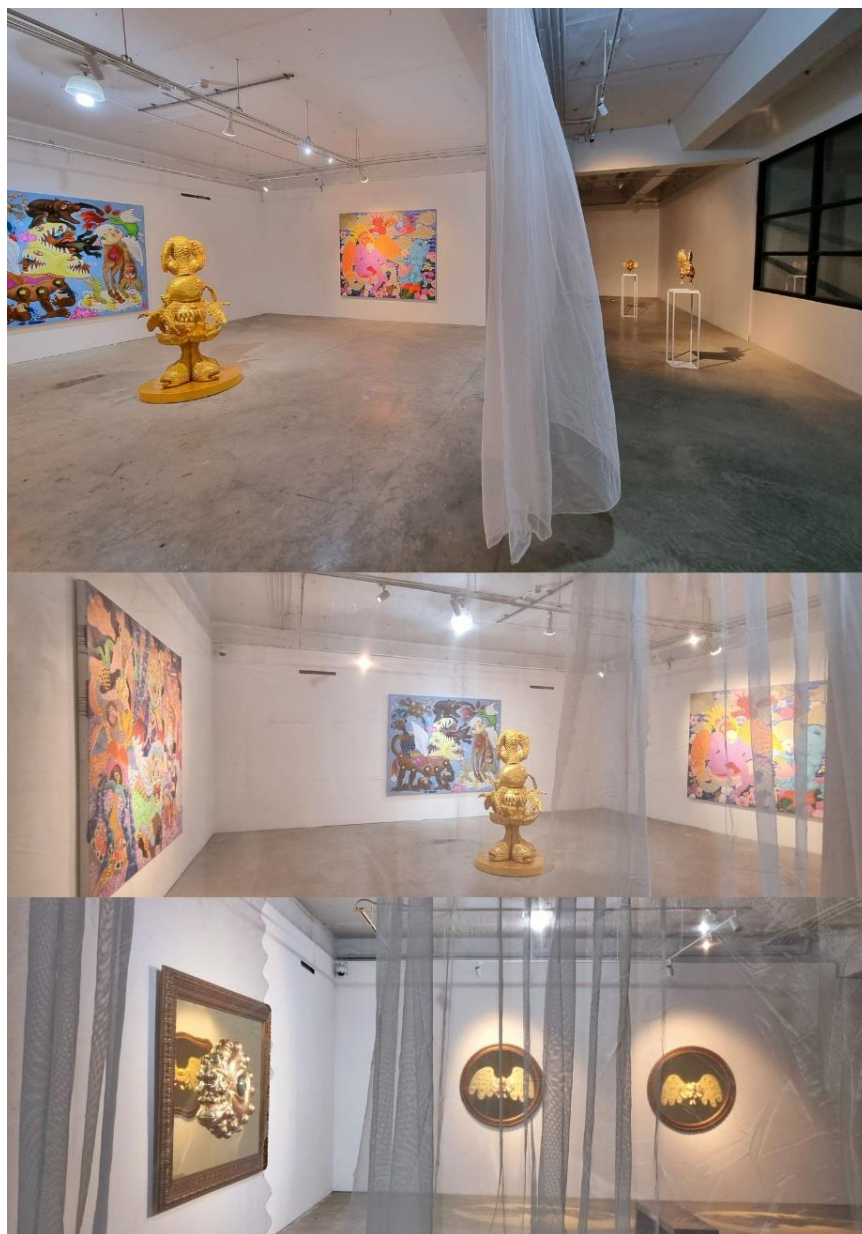


รูปภาพที่ 56 ผลงานสร้างสรรค์วิทย์ยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ชื่อผลงาน: สวรรค์อำพราง เทคนิค: ผสม

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ปี: พ.ศ. 2567

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, October 22, 2567

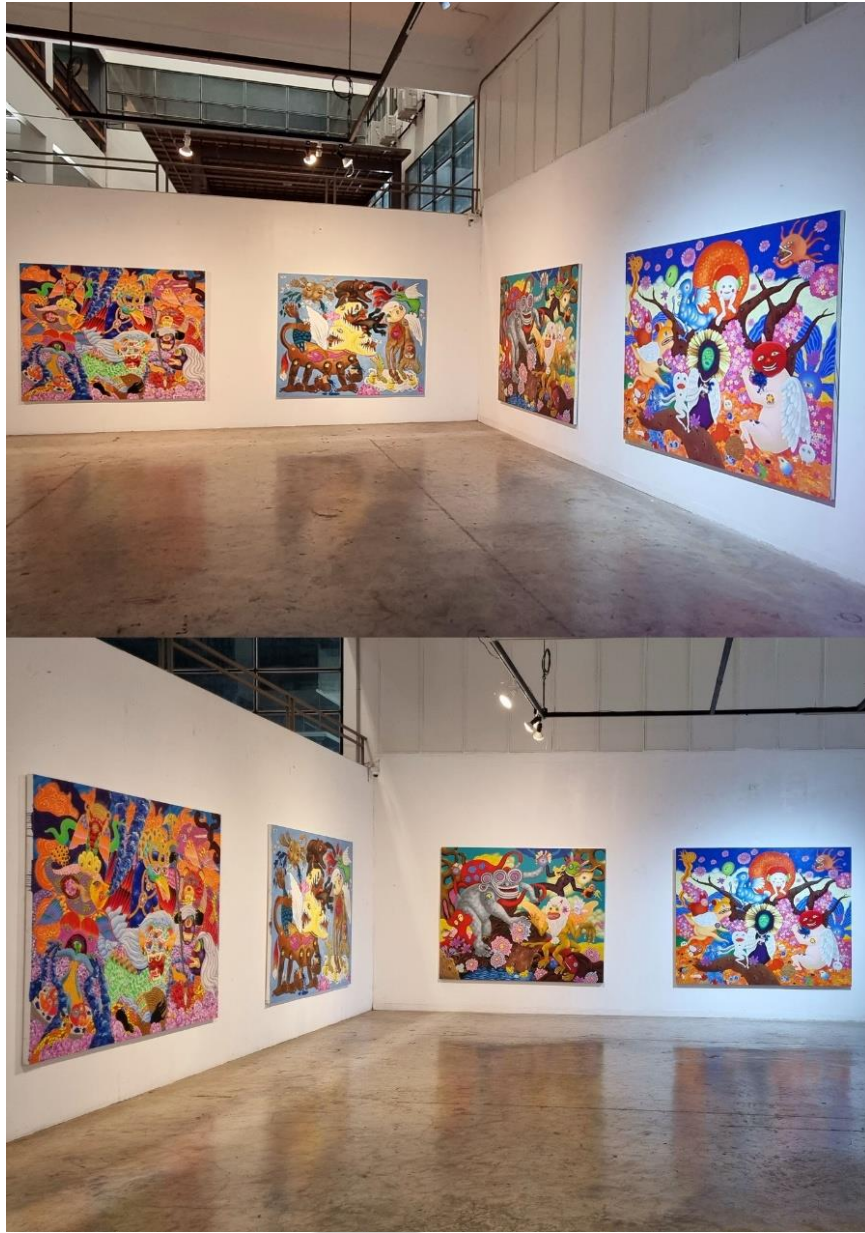


รูปภาพที่ 57 ผลงานสร้างสรรค์วิทย์ยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ชื่อผลงาน: สวรรค์อำพราง เทคนิค: ผสม

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ปี: พ.ศ. 2567

ที่มา: เกรียงไกร กงกะนันทน์, October 22, 2567



รูปภาพที่ 58 ผลงานสร้างสรรค์วิทย์ยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ชื่อผลงาน: สวรรค์อำพราง เทคนิค: ผสม

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ปี: พ.ศ. 2567

ที่มา: เกரியงไกร กงกะนันท์, October 22, 2567



รูปภาพที่ 59 ผลงานสร้างสรรค์วิทย์ยานิพนธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ชื่อผลงาน: สวรรค์อำพราง เทคนิค: ผสม

ขนาด: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่ ปี: พ.ศ. 2567

ที่มา: เกரியงไกร กงกะนันท์, October 22, 2567

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรควิทยานิพนธ์เรื่อง “สวรรคอำพราง” มีวัตถุประสงค์หลักด้วยกัน 4 ข้อ คือ

1. เพื่อสำรวจและสะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับความไม่สมบูรณ์ของสวรรค การสร้างสรรคผลงานนี้มีเป้าหมายในการสำรวจแนวคิดของสวรรคที่ไม่เพียงแต่เป็นสถานที่แห่งความบริสุทธิ์และความสมบูรณ์แบบ แต่ยังมีด้านที่ถูกแทรกแซงด้วยกิเลสและความไม่สมบูรณ์ที่ซ่อนอยู่ ผลงานนี้สะท้อนถึงความจริงที่ว่าสวรรคอาจเป็นเพียงภาพลวงตาที่ถูกทำลายจากการแทรกแซงของสิ่งที่ไม่บริสุทธิ์ ซึ่งเป็นการตั้งคำถามต่อความสมบูรณ์ของสวรรคและความเปราะบางที่สามารถถูกทำลายได้จากกิเลสและความปรารถนา

2. เพื่อใช้วัสดุและเทคนิคที่หลากหลายในการสื่อถึงแนวคิดทางศิลปะ การใช้วัสดุโปร่งแสง เช่น ผ้าม่านและกระจกอะคริลิค รวมถึงการใช้สีทองและกริตเตอร์ในงานศิลปะ ช่วยสร้างบรรยากาศที่สะท้อนถึงความบริสุทธิ์และความศักดิ์สิทธิ์ของสวรรค วัสดุเหล่านี้ถูกนำมาใช้เพื่อเน้นให้เห็นถึงความเปราะบางและความไม่สมบูรณ์ที่แฝงอยู่ในสวรรค ซึ่งสามารถถูกแทรกแซงได้จากภายใน

3. เพื่อพัฒนาผลงานศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการสร้างผลงาน เช่น การใช้เทคนิค 3D แอนิเมชันและการสร้างองค์ประกอบทางดิจิทัล ช่วยให้การนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการแทรกแซงของกิเลสและความเปราะบางของสวรรคมีความร่วมสมัยและสร้างสรรคมากยิ่งขึ้น ผลงานนี้เชื่อมโยงกับแนวคิดของสวรรคที่ไม่เพียงแต่เป็นสถานที่แห่งความสมบูรณ์แบบ แต่ยังเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงและการคุกคามจากสิ่งที่ไม่คาดฝัน

4. เพื่อสร้างประสบการณ์ทางศิลปะที่ท้าทายต่อความเชื่อเดิมเกี่ยวกับสวรรค ผลงานศิลปะในวิทยานิพนธ์ชุดนี้มีเป้าหมายในการกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามกับความเชื่อเดิมเกี่ยวกับสวรรค ผ่านการใช้สัญลักษณ์และการตีความใหม่ ๆ ที่สื่อถึงความไม่สมบูรณ์และความเปราะบางของสวรรค การสร้างสรรคนี้ท้าทายสมมติฐานเกี่ยวกับสวรรคในรูปแบบที่ลึกซึ้งและท้าทายต่อความคิดเดิม ๆ ของผู้ชม

5.1 สรุป

กระบวนการสร้างสรรคตลอดระยะเวลา 4 ปี ที่ผ่านมา มุ่งเน้นการตั้งคำถามถึงธรรมชาติของสวรรคและความบริสุทธิ์ ผู้วิจัยได้เริ่มต้นด้วยการสำรวจแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค ซึ่งโดยทั่วไปมักถูกมองว่าเป็นสถานที่แห่งความสมบูรณ์แบบและบริสุทธิ์ แต่เมื่อพิจารณาอย่างลึกซึ้งแล้ว พบว่าความบริสุทธิ์นี้อาจถูกทำลายและแปรเปลี่ยนไปด้วยกิเลสและความไม่สมบูรณ์ที่แฝงอยู่ในแนวคิดของสวรรค

ผลงานศิลปะในวิทยานิพนธ์นี้จึงถูกสร้างขึ้นเพื่อสะท้อนถึงการแทรกแซง การทำลาย และการตั้งคำถามต่อแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับสวรรค์ โดยนำเสนอผ่านมุมมองที่ลึกซึ้งและท้าทายต่อการรับรู้ของผู้ชม

ผู้วิจัยได้นำแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ส่วนตัว ค่านิยมทางวัฒนธรรม และความเชื่อในเรื่องของสวรรค์และปรลิต มาผสมผสานกับการใช้วัสดุและเทคนิคที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน การใช้วัสดุที่เลือกสรรมาอย่างตั้งใจ เช่น กระจกและผ้ามันโปร่ง รวมถึงการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาช่วยเสริม ทำให้สามารถถ่ายทอดสัญลักษณ์และองค์ประกอบศิลปะที่สื่อถึงความเปราะบางของสวรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลงานเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงการสื่อถึงความงามที่ไม่สมบูรณ์แบบแต่ยังชวนให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงความสัมพันธ์ที่ละเอียดอ่อนระหว่างความบริสุทธิ์และสิ่งที่แปดเปื้อนผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้รับอิทธิพลอย่างมากจากผลงานของศิลปินที่มีบทบาทสำคัญในการนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์และปรลิต เช่น เฮียโรนิมัส บอช ซึ่งในผลงาน “Garden of Earthly Delights” ได้สะท้อนให้เห็นถึงการปะทะกันระหว่างความบริสุทธิ์และบาป ภาพวาดของบอชถ่ายทอดมุมมองที่ซับซ้อนเกี่ยวกับสวรรค์ที่ไม่เพียงแต่เป็นสถานที่แห่งความงามและความบริสุทธิ์ แต่ยังแฝงไปด้วยความเสื่อมทรามและกิเลสที่คอยเข้ามาคุกคาม

ศิลปิน ราทิบ ซอว์ ในผลงาน “Paradise Lost” ได้เน้นถึงความเปราะบางและความอ่อนแอของสวรรค์ที่ถูกทำลายโดยความปรารถนาที่ไม่สิ้นสุดของมนุษย์ ผลงานของซอว์ ถ่ายทอดมุมมองเกี่ยวกับสวรรค์ที่สวยงามแต่ก็สามารถพังทลายได้เมื่อเผชิญหน้ากับความต้องการที่เกินพอดีและโลกที่ไม่มีที่สิ้นสุด

นอกจากนี้ ทาคาชิ มูราคามิ ก็เป็นศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการตีความแนวคิดนี้ โดยในผลงาน “The 500 Arhats” มูราคามิได้นำเสนอการหลุดพ้นจากทุกข์ผ่านการใช้สีสดใสและการออกแบบที่ซับซ้อน เพื่อสร้างความสมดุลระหว่างความสุขและความทุกข์ในบริบทของจิตวิญญาณและการเปลี่ยนแปลง

ผลงานของทีมแล็บ ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินดิจิทัลที่ผสมผสานศิลปะกับเทคโนโลยีได้ขยายขอบเขตของการนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานเชิงอิมเมอร์ซีฟ เช่น “Sketch Aquarium: Connected World” ที่สะท้อนถึงความเปราะบางของธรรมชาติและการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องเมื่อผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ผลงานเหล่านี้ไม่เพียงแต่สื่อถึงความงามที่ไม่เสถียรของธรรมชาติ แต่ยังทำให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการแทรกแซงและการมีส่วนร่วม

กระบวนการศึกษาถูกพัฒนาเป็นลำดับขั้นตอน โดยเน้นการตีความและการวิเคราะห์ที่ลึกซึ้งจากมุมมองทางวิทยาศาสตร์ วัฒนธรรม และศิลปะ ผู้วิจัยได้นำหลักการเชิงทฤษฎีมาใช้ในการ

วิเคราะห์เพื่อพัฒนาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้เกิดผลงานที่สะท้อนถึงความซับซ้อนของจิตใจมนุษย์ การเชื่อมโยงระหว่างความดีและความชั่ว และการแสดงออกถึงความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ ซึ่งทั้งหมดนี้ถูกนำเสนอผ่านสื่อศิลปะที่ไม่เพียงแต่นำเสนอผ่านการมองเห็น แต่ยังชวนให้ผู้ชมรู้สึกถึงการเชื่อมโยงอันละเอียดอ่อนในระดับที่ไม่เคยมีมาก่อน

นอกจากการนำเสนอในเชิงศิลปะแล้ว แนวคิดของ “สวรรค์ปรสิด” ยังถูกตีความและสะท้อนผ่านการเลือกใช้เทคนิคและวัสดุที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ การใช้กระจกสะท้อนให้เห็นถึงการมองเห็นและการบิดเบือนความจริง การใช้ผ้ามาโปร่งแสดงถึงขอบเขตที่ไม่ชัดเจนระหว่างความเป็นจริงและจินตนาการ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเช่น 3D แอนิเมชัน ช่วยให้การนำเสนอมีความทันสมัยและสามารถกระตุ้นการตีความใหม่ ๆ จากผู้ชมได้ การนำองค์ประกอบเหล่านี้มาผสมผสานในการสร้างสรรค์ ทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ที่ชวนให้ทบทวนความเชื่อเดิมและตั้งคำถามเกี่ยวกับความหมายที่ซ่อนอยู่ในแนวคิดของสวรรค์ และยังช่วยเปิดมุมมองใหม่เกี่ยวกับความไม่สมบูรณ์แบบที่แฝงอยู่ในสิ่งที่เรามักมองว่าเป็นอุดมคติ

วิทยานิพนธ์เรื่องนี้ไม่ได้เพียงท้าทายต่อแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับสวรรค์ แต่ยังเปิดบทสนทนาที่สำคัญเกี่ยวกับการทำความเข้าใจความหมายของการดำรงอยู่ การตั้งคำถามต่อความเปราะบางของความสมบูรณ์ และการสำรวจความซับซ้อนในจิตใจมนุษย์ ที่สะท้อนถึงความเป็นจริงของสถานะแห่งความขัดแย้งในชีวิต ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีมิติและความลึกซึ้ง โดยการวิเคราะห์สังเคราะห์ และตีความ พร้อมทั้งสร้างความหมายเฉพาะให้แก่รูปทรงและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ตอบสนองตรงต่อแนวคิดของผู้วิจัยและสื่อสารออกมาอย่างชัดเจน

ผลงานเหล่านี้ได้ถูกพัฒนาผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ใน 3 ช่วงที่สำคัญ โดยอิงจากประสบการณ์ ความทรงจำ และความรู้สึกภายในใจ ซึ่งถูกถ่ายทอดลงสู่บรรยากาศและพื้นที่จริงในรูปแบบที่จับต้องได้ มุมมองและความคิดของผู้สร้างสรรค์มีความตั้งใจที่จะให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมและกลายเป็นส่วนหนึ่งในผลงาน สัมผัสถึงความหมายและความรู้สึกในความทรงจำของผู้สร้างสรรค์ผ่านประสบการณ์ศิลปะที่เกิดขึ้นร่วมกัน

5.2 อภิปรายผล

การสร้างสรรควิทยานิพนธ์เรื่อง “สวรรคค์อำพราง” ไม่ได้เป็นเพียงการพัฒนาผลงานศิลปะที่ท้าทายต่อแนวคิดดั้งเดิมเท่านั้น แต่ยังเป็น การขยายขอบเขตความรู้และการรับรู้ในหลายมิติ ผลงานนี้ได้นำเสนอวิธีการวิเคราะห์ การตีความ และการสร้างความหมายใหม่ ๆ ที่ไม่เพียงแต่เปิดมุมมองใหม่เกี่ยวกับสวรรคค์และความไม่สมบูรณ์ แต่ยังเชื่อมโยงไปถึงประเด็นสำคัญทางวัฒนธรรมและการใช้เทคโนโลยีในงานศิลปะ ดังนั้นผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ก่อให้เกิดองค์ความรู้ในหลายด้าน ได้แก่

5.2.1 ด้านวิชาการ

การศึกษานี้ได้นำเสนอการวิเคราะห์เชิงลึกที่ครอบคลุมทั้งด้านแนวคิดและการตีความทางศิลปะ โดยมุ่งเน้นไปที่การสำรวจและการตั้งคำถามต่อความเข้าใจดั้งเดิมเกี่ยวกับสวรรคค์ ซึ่งมีกฏมองว่าเป็นสถานที่แห่งความบริสุทธิ์และสมบูรณ์แบบ ผลการศึกษาได้ขยายขอบเขตของการศึกษาในเชิงวิชาการ โดยผสานแนวคิดทางศิลปะเข้ากับปรัชญา วัฒนธรรม และเทคโนโลยี เพื่อเปิดมุมมองใหม่ในการตีความและการสร้างความหมายให้กับสวรรคค์ในรูปแบบที่ลึกซึ้งและท้าทาย

การวิจัยครั้งนี้ได้สร้างองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเด็นสำคัญ ดังนี้

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ประเด็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ในผลงานชุด “สวรรคค์อำพราง”

<p>ประเด็นที่ 1 การเชื่อมโยง ระหว่างศิลปะและ ปรัชญา</p>	<p>การสร้างสรรคผลงานศิลปะในวิทยานิพนธ์นี้ได้แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงแนวคิดเชิงปรัชญาที่สำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งแนวคิดเกี่ยวกับสวรรคค์และการแทรกแซงของสิ่งที่ไม่บริสุทธิ์ ซึ่งเป็นหัวข้อที่ถูกนำเสนอผ่านผลงานของศิลปินหลายท่าน ได้แก่ เฮียโรนิมัส บอช, ราทิบ ซอว์, ทาคาชิ มูราคามิ และกลุ่มศิลปินทีมแสบ ผลงานเหล่านี้ได้ถูกวิเคราะห์และใช้เป็นกรณีศึกษาที่สำคัญในการพัฒนาผลงานวิทยานิพนธ์ ทำให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความบริสุทธิ์และความเสื่อมทราม</p> <p>การเชื่อมโยงระหว่างศิลปะและปรัชญาในวิทยานิพนธ์นี้ยังเน้นถึงการตั้งคำถามเกี่ยวกับธรรมชาติของสวรรคค์ ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงสถานที่แห่งความสมบูรณ์แบบ แต่ยังแฝงไปด้วยกิเลสและความไม่สมบูรณ์ที่เข้าครอบงำแนวคิดเกี่ยวกับสวรรคค์และความบริสุทธิ์ ผลงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นสะท้อนถึงการตั้งคำถามเหล่านี้ผ่านการใช้สัญลักษณ์ที่มีความหมายลึกซึ้ง และสร้างมุมมองใหม่ที่ท้าทายต่อการวิเคราะห์เชิงปรัชญาและการตีความสวรรคค์ในลักษณะที่เปราะบาง</p> <p>ผลงานของกลุ่มทีมแสบ เช่น “Sketch Aquarium: Connected</p>
---	--

	<p>World” ยังเป็นตัวอย่างสำคัญของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาผสมผสานกับศิลปะ ทำให้เกิดประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟที่เชื่อมโยงระหว่างธรรมชาติและมนุษย์ และเทคโนโลยี ความสัมพันธ์ที่เปราะบางระหว่างสิ่งมีชีวิตและสิ่งแวดล้อมในผลงานเหล่านี้ได้ถูกใช้เป็นตัวอย่างในการสร้างสรรค์แนวคิด “สวรรค์ปรสิด” ซึ่งเน้นถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วมและการพึ่งพากันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ</p> <p>แนวคิดเหล่านี้ไม่เพียงแต่สร้างมุมมองใหม่ในการศึกษาเรื่องศิลปะ แต่ยังเปิดช่องทางให้การวิเคราะห์แนวคิดเชิงปรัชญาในบริบทที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและความเชื่อ ทำให้เกิดการตีความที่ลึกซึ้งและการสร้างความหมายใหม่ที่ครอบคลุมมิติต่าง ๆ ของสวรรค์และความไม่บริสุทธิ์ที่ซ่อนอยู่ในสถานะเหล่านั้น</p> <p>การเชื่อมโยงระหว่างศิลปะและปรัชญาในวิทยานิพนธ์นี้จึงเป็นการนำเสนอการทำทลายความเข้าใจแบบเดิม ๆ เกี่ยวกับสวรรค์และกิเลส สร้างการสนทนาที่สำคัญในระดับเชิงปรัชญาและเชิงศิลปะ ซึ่งกระตุ้นให้ผู้ชมได้คิดและทบทวนความเชื่อและความหมายของสวรรค์ในบริบทใหม่ที่ซับซ้อนมากขึ้น</p>
<p>ประเด็นที่ 2 การขยายกรอบแนวคิดศิลปะร่วมสมัย</p>	<p>วิทยานิพนธ์นี้ได้พัฒนาความรู้ทางวิชาการในด้านศิลปะร่วมสมัย โดยนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน เช่น แอนิเมชัน 3D และเทคนิคการสร้างองค์ประกอบทางดิจิทัล ซึ่งไม่เพียงแต่เพิ่มความสมจริงและความละเอียดให้กับงานศิลปะ แต่ยังช่วยสร้างมิติใหม่ในการตีความและการรับรู้ของผู้ชม ผลงานที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายผ่านมุมมองที่เปลี่ยนไปตามการเคลื่อนไหวและการโต้ตอบกับภาพ ทำให้การแสดงออกทางศิลปะมีความเข้มข้นและสมจริงมากยิ่งขึ้น</p> <p>การใช้เทคนิค 3D แอนิเมชันผ่านโปรแกรมอย่าง Blender ช่วยให้การออกแบบองค์ประกอบศิลป์มีความซับซ้อนและสมจริงมากขึ้น ตัวโปรแกรม Blender มีความสามารถในการจัดการรูปทรง การสร้างพื้นผิว และการควบคุมการเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สามารถสื่อถึงการเปลี่ยนแปลงและการไหลเวียนของพลังงานในสวรรค์ได้อย่างชัดเจน การใช้แสงและเงาที่สร้างผ่านเทคนิคเหล่านี้ยังทำให้บรรยากาศของผลงานเชื่อมโยงกับแนวคิดของความบริสุทธิ์และการแทรกแซงได้อย่างลึกซึ้ง</p>

	<p>การผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับองค์ประกอบศิลปะทำให้การนำเสนอแนวคิดในเชิงลึกและการตีความความหมายมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการแสดงผล เช่น การใช้แสงสี และการจัดองค์ประกอบที่เกิดจากการประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างภาพที่สมจริงและหลากหลาย ทำให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างความรู้สึกของผู้ชมกับความหมายที่ศิลปินต้องการถ่ายทอดได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น</p> <p>การสร้างบรรยากาศและการเปลี่ยนแปลงในสวรรค์ ผลงานที่นำเสนอโดยใช้แอนิเมชัน 3D สามารถถ่ายทอดการเปลี่ยนแปลงในสวรรค์และการแทรกแซงจากกิเลสในลักษณะที่ไม่สามารถแสดงออกได้โดยสื่ออื่น ๆ การออกแบบตัวละครในลักษณะผสมผสานระหว่างมนุษย์และสัตว์ รวมถึงองค์ประกอบของธรรมชาติ ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงการต่อสู้ระหว่างความบริสุทธิ์และความเสื่อมทรามในสวรรค์ได้อย่างลึกซึ้ง การใช้ภาพและการเคลื่อนไหวช่วยสร้างความรู้สึกของการแปรเปลี่ยนและการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยพลังแห่งชีวิต</p> <p>การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในวิทยานิพนธ์นี้ไม่เพียงแต่เพิ่มความทันสมัยให้กับผลงานศิลปะ แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานได้อย่างใกล้ชิดและมีประสบการณ์ที่ลึกซึ้งมากขึ้น ซึ่งทั้งหมดนี้ช่วยขยายขอบเขตความรู้ในด้านการใช้เทคโนโลยีในศิลปะร่วมสมัยอย่างชัดเจน ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการรับรู้และการตีความผลงานศิลปะที่มีความหมายลึกซึ้งยิ่งขึ้นในบริบทของโลกดิจิทัล</p>
<p>ประเด็นที่ 3 การบูรณาการ วัฒนธรรมและ ความเชื่อในศิลปะ</p>	<p>วิทยานิพนธ์นี้ได้สะท้อนถึงความสำคัญของการผสมผสานวัฒนธรรมและความเชื่อในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยเฉพาะการนำแนวคิดและค่านิยมทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสวรรค์และปรลิตมาใช้ในการออกแบบสัญลักษณ์และองค์ประกอบทางศิลปะ แนวคิดเรื่อง “สวรรค์ปรลิต” แสดงถึงการเชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมและวิทยาศาสตร์ โดยการสำรวจมุมมองที่ขัดแย้งกันระหว่าง “สวรรค์” ที่ถูกมองว่าเป็นดินแดนบริสุทธิ์ กับ “ปรลิต” ที่สื่อถึงสิ่งมีชีวิตที่สามารถทำลายล้างและแผ่กระจายอยู่ในสิ่งที่เคยบริสุทธิ์</p> <p>การบูรณาการนี้ยังสะท้อนถึงมิติทางสังคมและวัฒนธรรมผ่านการใช้สัญลักษณ์และการตีความศิลปะในรูปแบบที่หลากหลาย โดยการผสมผสานค่านิยมดั้งเดิมของศิลปะญี่ปุ่น เช่น แนวคิดของลัทธิชินโต ที่เชื่อในความสำคัญของธรรมชาติและเคารพต่อโลกธรรมชาติ สิ่งนี้ถูกนำมาใช้</p>

	<p>เป็นสัญลักษณ์ในผลงานศิลปะ เพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และการดำรงอยู่ของความศักดิ์สิทธิ์ในธรรมชาติ</p> <p>การใช้สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมในผลงานนี้ยังสะท้อนถึงความเชื่อเรื่องความสมดุลและความเปราะบางในสวรรค์ ผลงานของศิลปิน เช่น ทาคาชิ มูราคามิ ใน “The 500 Arhats” ที่ใช้สีส้มและองค์ประกอบทางศิลปะ เพื่อสะท้อนถึงความหลุดพ้นและการเยียวยาทางจิตวิญญาณ เป็นตัวอย่างที่ดีของการบูรณาการแนวคิดวัฒนธรรมญี่ปุ่นเข้ากับศิลปะร่วมสมัย ทำให้เกิดมิติใหม่ในการตีความสวรรค์ที่ไม่ใช่เพียงความบริสุทธิ์แต่เป็นการต่อสู้และการฟื้นฟูจากความทุกข์</p> <p>แนวคิดเหล่านี้ไม่ได้จำกัดเพียงแค่การนำเสนอในบริบทของศิลปะ แต่ยังเชื่อมโยงกับการตั้งคำถามเกี่ยวกับบทบาทของวัฒนธรรมในสังคมสมัยใหม่ แนวคิดเรื่องสวรรค์ในสังคมสมัยใหม่ถูกนำมาใช้เพื่อสำรวจความเชื่อที่ซ่อนอยู่ในจิตสำนึกของมนุษย์ ทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งระหว่างความดีและความชั่วในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ผ่านการตีความที่หลากหลายและซับซ้อน</p> <p>ด้วยการบูรณาการวัฒนธรรมและความเชื่อเหล่านี้ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในวิทยานิพนธ์นี้ได้เปิดมุมมองใหม่ ๆ เกี่ยวกับการรับรู้และการตีความความหมายในบริบทของวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน สร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์และความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกับสิ่งที่เรามองว่าเป็นสวรรค์และสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยปรสิตที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใน</p>
--	--

<p>ประเด็นที่ 4 การสร้างทฤษฎี ใหม่เกี่ยวกับสวรรค์ ในงานศิลปะ</p>	<p>ผลงานวิทยานิพนธ์นี้ได้พัฒนาทฤษฎีและแนวคิดใหม่เกี่ยวกับการตีความสวรรค์ในงานศิลปะ โดยนำเสนอว่าสวรรค์ไม่ได้เป็นเพียงสถานที่แห่งความสมบูรณ์แบบและสงบสุข แต่ยังคงแฝงไปด้วยความเปราะบางและการแทรกแซงจากสิ่งที่ไม่บริสุทธิ์ แนวคิดนี้ท้าทายการมองว่าสวรรค์เป็นพื้นที่ที่คงทนและปลอดภัยจากกิเลส ด้วยการนำเสนอว่าแม้แต่ในพื้นที่ที่ศักดิ์สิทธิ์ที่สุดก็สามารถถูกแทรกซึมด้วยความต้องการและความปรารถนาที่ซ่อนอยู่ได้</p> <p>วิทยานิพนธ์นี้ได้นำเสนอการใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบทางศิลปะ เช่น รูปทรงที่ไม่สมมาตรและการใช้สีที่มีความเข้มข้น เพื่อสื่อถึงการแทรกแซงและการทำลายล้างที่เกิดขึ้นในสวรรค์ รูปทรงเหล่านี้แสดงถึงความไม่สมบูรณ์และการบกพร่องที่ซ่อนอยู่ภายในสวรรค์ แม้จะถูกมองว่าเป็นพื้นที่ของความบริสุทธิ์และสมบูรณ์แบบก็ตาม แนวคิดเรื่องสวรรค์ในวิทยานิพนธ์นี้ถูกนำเสนอในลักษณะที่สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงที่ซับซ้อนและการท้าทายความเข้าใจดั้งเดิมเกี่ยวกับสวรรค์ในวัฒนธรรมต่าง ๆ เช่น ในผลงานของ เฮียโรนิมัส บอช และ ราทิบ ฮอว์ ที่แสดงให้เห็นว่าความบริสุทธิ์และความบาปสามารถอยู่ร่วมกันได้ในพื้นที่เดียวกัน สร้างมุมมองใหม่เกี่ยวกับสวรรค์ที่ไม่ใช่สถานที่ปลอดภัยจากความเสื่อมทราม แต่กลับเป็นพื้นที่ที่เปราะบางและสามารถถูกแทรกแซงได้เสมอ</p> <p>ผลงานนี้ยังเชื่อมโยงแนวคิดเรื่อง “สวรรค์ปรสิต” ซึ่งนำเสนอให้เห็นว่าการแทรกแซงของปรสิตสามารถทำลายความสมบูรณ์แบบของสวรรค์ได้ โดยปรสิตไม่ได้ถูกมองว่าเป็นเพียงสิ่งที่ทำลายล้างเท่านั้น แต่ยังเป็นตัวแทนของความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงในวงจรกิจติที่ไม่สิ้นสุด แนวคิดนี้ทำให้เกิดการตีความที่ซับซ้อนมากขึ้นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความดีและความชั่วในสภาพแวดล้อมที่ควรจะเป็นบริสุทธิ์ การสร้างทฤษฎีใหม่เกี่ยวกับสวรรค์ในงานศิลปะนี้จึงเป็นการเปิดมุมมองที่ลึกซึ้งและท้าทายต่อแนวคิดดั้งเดิม โดยเชิญชวนให้ผู้ชมได้พิจารณาถึงความเปราะบางของสวรรค์และการแทรกแซงจากสิ่งที่ไม่บริสุทธิ์ ผ่านการใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบทางศิลปะที่สะท้อนถึงความซับซ้อนในจิตใจมนุษย์และการท้าทายแนวคิดเกี่ยวกับความสมบูรณ์แบบที่ไม่สามารถดำรงอยู่ได้ในความเป็นจริง</p>
--	--

5.2.2 ด้านการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานในวิทยานิพนธ์นี้ได้ก่อให้เกิดประเด็นที่สำคัญในกระบวนการศึกษาและการสร้างสรรค์ ผ่านการวิเคราะห์และทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งจากการทบทวนวรรณกรรม รวมถึงการสำรวจและลงพื้นที่จริงเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาผลงาน การสร้างสรรค์ครั้งนี้ได้นำประสบการณ์ส่วนตัวและความทรงจำมาเชื่อมโยงกับค่านิยมทางวัฒนธรรมและความเชื่อในสังคม ทำให้เกิดมิติใหม่ในการนำเสนอแนวคิดที่หลากหลาย ผ่านการใช้รูปทรง สัญลักษณ์ และเทคนิคที่แปลกใหม่ ซึ่งสามารถสรุปผลการศึกษามาจากกระบวนการสร้างสรรค์นี้ออกได้เป็น 3 ประเด็นสำคัญ ดังนี้

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ประเด็นด้านสร้างสรรค์ในผลงานชุด “สวรรค์อำพราง”

<p>ประเด็นที่ 1 การใช้วัสดุและเทคนิคที่หลากหลาย</p>	<p>การใช้วัสดุและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไม่ได้เป็นเพียงแค่การเลือกใช้วัสดุที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์เท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับการนำวัสดุเหล่านี้มาใช้เพื่อสื่อถึงความเปราะบางและความไม่สมบูรณ์ของแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์ วัสดุต่าง ๆ เช่น กระจก ฝ้ายมัน โปรง สีทอง และกรีตเตอร์ ถูกนำมาใช้ในการออกแบบผลงานเพื่อต่อยอดความหมายของการแทรกแซงและการบิดเบือนความจริง กระจกเป็นตัวแทนของการสะท้อนและการบิดเบือนที่สะท้อนถึงความไม่แน่นอนของสวรรค์ ในขณะที่ฝ้ายมันโปรงถูกใช้เพื่อสร้างบรรยากาศที่ลึกลับและเปิดเผยถึงขอบเขตที่ไม่ชัดเจนระหว่างความเป็นจริงและจินตนาการ วัสดุเหล่านี้สะท้อนถึงความเปราะบางของสวรรค์ที่สามารถถูกแทรกแซงได้เสมอ</p> <p>การใช้สีทองและกรีตเตอร์ในผลงานนี้ยังทำให้เกิดความรู้สึกของความหรูหราและความมั่งคั่ง ซึ่งสื่อถึงการแสวงหาความสมบูรณ์แบบที่แฝงไปด้วยความไม่บริสุทธิ์ ความเปล่งประกายของวัสดุเหล่านี้ไม่เพียงแค่มุ่งเน้นถึงความงามที่เปลือกนออก แต่ยังสื่อถึงการช่วยวนและการเสื่อมทรามที่ซ่อนอยู่ภายในความงดงามนี้ การใช้เทคนิคเหล่านี้เป็นการสะท้อนถึงแนวคิดของสวรรค์ที่ไม่ใช่เพียงสถานที่แห่งความบริสุทธิ์และสงบสุข แต่ยังเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยการแทรกแซงและความซับซ้อนที่ซ่อนอยู่</p> <p>ดังนั้น การใช้วัสดุและเทคนิคที่หลากหลายในผลงานนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงการสร้างสรรค์ศิลปะเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างบทสนทนาที่ท้าทายความเชื่อและการรับรู้เกี่ยวกับสวรรค์ โดยเชื่อมโยงกับการแสดงออกถึงความเปราะบาง ความไม่สมบูรณ์ และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในมุมมองทางศิลปะ</p>
--	--

<p>ประเด็นที่ 2 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์</p>	<p>การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในวิทยาลัยพณิชยการนี้ ได้มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มมิติใหม่ให้กับการแสดงออกและการตีความแนวคิดที่ซับซ้อน เช่น การใช้เทคนิค 3D แอนิเมชัน และการสร้างองค์ประกอบทางดิจิทัลผ่านโปรแกรมอย่าง Blender ซึ่งช่วยเพิ่มความสมจริงและความละเอียดให้กับผลงาน ตัวโปรแกรม Blender มีความสามารถในการจัดการรูปทรง การสร้างพื้นผิว และการควบคุมการเคลื่อนไหวของตัวละคร ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สามารถสื่อถึงการเปลี่ยนแปลงและการไหลเวียนของพลังงานในสวรรค์ได้อย่างชัดเจน การใช้แสงและเงาที่สร้างผ่านเทคนิคเหล่านี้ยังทำให้บรรยากาศของผลงานเชื่อมโยงกับแนวคิดของความบริสุทธิ์และการแทรกแซงได้อย่างลึกซึ้ง</p> <p>นอกจากนี้ การใช้เทคนิค 3D แอนิเมชันยังช่วยให้การแสดงออกของแนวคิดและความรู้สึกในผลงานมีความเข้มข้นและสมจริงมากขึ้น การเคลื่อนไหวในงาน 3D แอนิเมชันสามารถแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงและการไหลเวียนของพลังงานได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้ชมสามารถสัมผัสถึงการเกิดขึ้นและการดับไปของสิ่งต่าง ๆ ในสวรรค์ และในชีวิตจริง เทคนิคนี้ยังช่วยในการสื่อสารแนวคิดทางจิตวิญญาณและการเปลี่ยนแปลงในลักษณะที่ไม่สามารถแสดงออกได้โดยสื่ออื่น ๆ</p> <p>การผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับองค์ประกอบศิลปะในผลงานนี้ไม่ได้เพียงแค่เพิ่มความซับซ้อนให้กับการสร้างสรรค์เท่านั้น แต่ยังทำให้การนำเสนอแนวคิดในเชิงลึกและการตีความความหมายมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการแสดงผล เช่น การใช้แสง สี และการจัดองค์ประกอบที่เกิดจากการประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างภาพที่สมจริงและหลากหลาย ทำให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างความรู้สึกของผู้ชมกับความหมายที่ศิลปินต้องการถ่ายทอดได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น</p> <p>การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในวิทยาลัยพณิชยการนี้ไม่เพียงแต่เพิ่มความทันสมัยและความน่าสนใจให้กับผลงานศิลปะ แต่ยังช่วยสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายและการตีความที่ลึกซึ้งให้กับผู้ชม ทำให้พวกเขาได้สัมผัสกับมิติใหม่ของศิลปะที่สามารถกระตุ้นการตอบสนองและการตีความอย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น</p>
--	--

<p>ประเด็นที่ 3 การสร้าง ประสบการณ์ทางศิลปะที่ ท้าทายต่อความเชื่อเดิม เกี่ยวกับสวรรค์</p>	<p>การสร้างประสบการณ์ทางศิลปะในผลงานวิทยานิพนธ์นี้เน้นไปที่การกระตุ้นให้ผู้ชมได้ตั้งคำถามและทบทวนแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับสวรรค์ ผ่านการใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบที่ออกแบบมาอย่างลึกซึ้งและซับซ้อน โดยการใช้สัญลักษณ์ เช่น ดอกไม้ที่เหี่ยวเฉาและรูปทรงที่บิดเบี้ยว ซึ่งสะท้อนถึงความเปราะบางของสวรรค์ที่สามารถถูกทำลายได้จากแรงปรารถนาและการแทรกแซงที่ค่อย ๆ ทำให้สิ่งที่เคยสมบูรณ์ถูกบิดเบือนและเสื่อมทรามไป</p> <p>แนวคิดเรื่องความไม่สมบูรณ์ในสวรรค์ถูกนำเสนอผ่านการเชื่อมโยงกับการแทรกแซงของสิ่งที่ขัดแย้งกัน เช่น ความงามและความบาป สัญลักษณ์และรูปทรงต่าง ๆ ถูกออกแบบเพื่อแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงและความไม่สมดุลที่เกิดขึ้นในสวรรค์ การใช้สีที่เข้มข้นและไม่สมมาตรเป็นการสะท้อนถึงการแทรกแซงและการบิดเบือนของพื้นที่ที่ควรจะเป็นสถานที่บริสุทธิ์ สร้างภาพลวงตาที่ซ่อนเร้นด้วยความไม่สมบูรณ์ที่ไม่อาจปฏิเสธได้</p> <p>ผลงานนี้ยังเชื่อมโยงกับการตั้งคำถามต่อความเชื่อดั้งเดิมเกี่ยวกับสวรรค์และความสมบูรณ์แบบ โดยใช้สัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงการต่อสู้ภายในจิตใจของมนุษย์กับกิเลสและความต้องการต่าง ๆ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้พยายามเน้นย้ำถึงความซับซ้อนของจิตใจมนุษย์และการท้าทายต่อแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์ผ่านการออกแบบสัญลักษณ์ที่ลึกซึ้งและเชื่อมโยงกับมิติทางปรัชญาและจิตวิญญาณ</p> <p>การสร้างประสบการณ์ทางศิลปะที่ท้าทายนี้ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการตีความและทบทวนความหมายที่ซ่อนอยู่ในแนวคิดของสวรรค์ผ่านการใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบที่สามารถเชื่อมโยงกับความคิดและความรู้สึกได้ในระดับที่ลึกซึ้งและหลากหลาย</p> <p>การสร้างสรรค์ครั้งนี้จึงไม่เพียงแต่แสดงออกถึงความเป็ศิลปะที่ใช้เทคนิคและวัสดุที่หลากหลาย แต่ยังเป็นการสะท้อนแนวคิดและการตั้งคำถามเชิงลึกต่อความเชื่อและค่านิยมดั้งเดิม ผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวเข้ากับบริบททางวัฒนธรรมและสังคม ทำให้เกิดมิติใหม่ที่ท้าทายและกระตุ้นให้ผู้ชมได้สำรวจและทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับสวรรค์ในรูปแบบที่หลากหลายและซับซ้อนยิ่งขึ้น</p>
--	---

5.3 ข้อเสนอแนะ

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเชิงปรัชญาและความเชื่อเรื่องสวรรค์ ควรพิจารณาการใช้วัสดุและเทคนิคที่สามารถสะท้อนถึงความเปราะบางและการแทรกแซงในเชิงสัญลักษณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสม เช่น กระจก ผ้ามันโปร่ง และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จะช่วยเพิ่มมิติในการนำเสนอและสามารถกระตุ้นการตีความเชิงลึกจากผู้ชมได้

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาผสมผสานกับศิลปะควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำเสนอแนวคิดที่ซับซ้อนในรูปแบบที่เข้าถึงได้ง่ายและสามารถกระตุ้นการโต้ตอบจากผู้ชมได้ดีขึ้น นอกจากนี้ การสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟที่มีส่วนร่วมจากผู้ชมในลักษณะที่ให้พวกเขามีปฏิสัมพันธ์กับผลงานจะช่วยให้การสื่อสารแนวคิดทางศิลปะมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

สำหรับการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานในอนาคต ควรพิจารณาขยายขอบเขตการวิเคราะห์แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความไม่สมบูรณ์และการแทรกแซงของสิ่งที่ไม่บริสุทธิ์ในบริบททางศิลปะและวัฒนธรรมอื่น ๆ รวมถึงการศึกษาแนวคิดใหม่ ๆ ที่ท้าทายต่อการรับรู้เกี่ยวกับสวรรค์และความบริสุทธิ์ เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นและขยายมุมมองในวงกว้างของผู้ชม

สุดท้ายนี้ การพัฒนาทฤษฎีเกี่ยวกับสวรรค์ในงานศิลปะควรให้ความสำคัญกับการเปิดพื้นที่ในการสนทนาและการวิพากษ์วิจารณ์แนวคิดดั้งเดิม เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการตีความใหม่ ๆ ที่หลากหลาย อันจะนำไปสู่การพัฒนางานศิลปะที่มีความลึกซึ้งและครอบคลุมมิติต่าง ๆ ของความเชื่อและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง



รายการอ้างอิง

ภาษาอังกฤษ

- Darling, M. (2017). *Takashi Murakami: The Octopus Eats Its Own Leg*. Skira Rizzoli.
- Gotthardt, A. (2019). *Decoding Bosch's Wild, Whimsical "Garden of Earthly Delights"*.
<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-decoding-boschs-wild-whimsical-garden-earthly-delights>
- Grosenick, U. (2005). *Art Now Vol 2*. Taschen America.
- Holzwarth, H. W. (2009). *Art Now Vol 3*. Taschen America.
- Lee, L. (2022). *Worlds Unbound: The Art of TeamLab*. Intellect.
- Linfert, C. (2003). *Hieronymus Bosch*. H. N. Abrams.
- Murakami, T. (2012). *Murakami: Ego*. Rizzoli Electa.
- Oen, K. G., & Jacobson, C. (2020). *TeamLab*. Asian Art Museum.
- Ormiston, R. (2016). *Hieronymus Bosch: Masterpieces of art*. Flame Tree Publishing.
- Sharma, A. (2016). *Raqib Shaw and the Nostalgia for Paradise*.
https://mithilareview.com/sharma_shaw_04_16
- TeamLab. (2013). *Sketch Aquarium: Connected World*. https://futurepark.teamlab.art/en/playinstallations/sketch_aquarium_connected_world/
- TeamLab, 2016. *Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys, Red List*.
<https://futurepark.teamlab.art/en/playinstallations/being-mountains-valleys/>
- Tim. (2016). *"The 500 Arhats" from the Mind of Takashi Murakami*. <http://www.bestdamnartblog.com/2016/01/24/the-500-arhats/>
- White Cube. (2011). *Raqib Shaw Paradise Lost*. https://whitecube.com/exhibitions/exhibition/raqib_shaw_masons_yard_2011
- White Cube. (2023). *Raqib Shaw*. https://whitecube.com/artists/artist/raqib_shaw
- Wikipedia. (2023). *Garden of Earthly Delights*. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Garden_of_Earthly_Delights

ภาษาไทย

- จอร์จ เฟอร์กูสัน. (2556). *เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์*, แปลจาก Signs and Symbols in Christian Art, แปลโดย กุลวดี มกรกริรมย์. พิมพ์ครั้งที่ 7. อมรินทร์.
- ชลูด นิ่มเสมอ. (2534). *องค์ประกอบของศิลปะ*, พิมพ์ครั้งที่ 2. ไทยวัฒนาพานิช.
- ประติมล บุญประจักษ์. (2559). *แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เพ็ญศรี กาญจนมัย. (2524). *ชินโต จิตวิญญาณของญี่ปุ่น*. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เพ็ญศรี กาญจนมัย. (2540). *สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น*. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายเกรียงไกร กงกะนันทน์
วุฒิการศึกษา	2542 - วิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร ลาดกระบัง 2546 - ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์ (เกียรตินิยมอันดับ 2) ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง 2550 - Diploma, Accademia di Belle Arti di Firenze, Florence, Italy. 2556 - ศิลปมหาบัณฑิต สาขาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2567 - ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผลงานตีพิมพ์	1) บทความวิชาการเรื่อง สวรรค์ปรสิต: การสำรวจทางวิทยาศาสตร์และ วัฒนธรรมสู่ ผลงานศิลปะ (Parasites of Heaven: Scientific and Cultural Explorations into Works of Art). วารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา ปีที่ 27 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2567) 2) บทความวิชาการเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม ชุดสวรรค์ปรสิต (The Creation of Art Works in the Parasites of Heaven Project). วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน 2568) 3) บทความวิชาการเรื่อง การสะท้อนจิตวิญญาณญี่ปุ่นผ่านผลงานศิลปะ อิมเมอร์ซีฟของ “TeamLab” (Reflection of Spirit of Japan through Immersive Art Work by ‘TeamLab’ Group). วารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2568)

4) บทความวิชาการเรื่อง สัญลักษณ์ของสวรรค์ผ่านมุมมองศิลปะตะวันตกและตะวันออก (Symbols of Heaven through Perspectives of Western and Eastern Arts). วารสารวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2569)

ประวัติการแสดงงานเดี่ยว

- 2553 - นิทรรศการ “Spiritual Disease” นัมเบอร์วันแกลอรี กรุงเทพฯ
- 2554 - “Oceanic Wilderness” at Number 1 Gallery, Art HK 11, Hong Kong.
- 2556 - นิทรรศการ “Undead” นัมเบอร์วันแกลอรี กรุงเทพฯ
- 2557 - “Blood Lands” at L’ntrepot Gallery, Monaco.
- 2560 - นิทรรศการ “The Garden of God” DUKE Contemporary Art Space, กรุงเทพฯ
- “The Anatomy of Desire” at Davidson Galleries, Seattle, USA.
- รางวัลที่ได้รับ
- 2546 - นักศึกษาดีเด่น สาขาวิชาการ-ผลการเรียนดีเด่น คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
- 2549 - ทูกรัฐบาลอิตาลี ไปศึกษาที่ Accademia di Belle Arti di Firenze.
- 2552 - รางวัลเกียรติคุณอันดับ 2 เหรียญเงิน การแสดงงานศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 55
- รางวัลพิเศษการแสดงงานศิลปกรรม “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต” ของบริษัทโตชิบาครั้งที่ 21
- 2553 - รางวัลสนับสนุน สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม รางวัลที่ 1 การแสดงงานศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 56
- 2558 - รางวัลพิเศษการประกวด 12th Photo Contest Japan, Japan
- 2563 - Honorable Mention Prize, Art Exchange 2020 “Imagine” Artistic Dialects: Thinking into Doing,

International Online Exhibition and Competition,
Bangkok.

- ศิษย์เก่าดีเด่น สาขาวิชาการ-ผลการเรียนดีเด่น
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

2564 - 1st Prize in the category Visual Arts, International
NFT Creative Awards.

- Honorable Mention Prize in the category Visual
Arts, International NFT Creative Awards.

- รางวัลบุคลากรดีเด่น ระดับดีมาก กลุ่มสาขามนุษยศาสตร์
จากสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย
(สสอท)

2565 - รางวัลดีมาก ประเภทการนำเสนอผลงานวิจัยแบบ
บรรยายด้านทัศนศิลป์, การประชุมวิชาการด้านความ
ก้าวหน้าทางศิลปะ วัฒนธรรมและการออกแบบระดับชาติ
ครั้งที่ 4, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

