ของเล่นกับช่วงเวลาแห่งความทรงจำ

โดย

นายไพริน ภู่ประดับ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ของเล่นกับช่วงเวลาแห่งความทรงจำ

โดย

นายไพริน ภู่ประดับ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

TOYS AND MEMORABLE MOMENTS

By

Mr. Pairin Pupradup

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

Master of Fine Arts Program in Visual Arts

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2015

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง " ของเล่นกับช่วงเวลาแห่งความทรงจำ " เสนอโดย นายไพริน ภู่ประดับ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศนวงศ์)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
อาจารย์ทรงไชย บัวชุม

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์อำมฤทธิ์ ชูสุวรรณ)
...../...../.....

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ รุ่ง ธีระพิจิตร)
...../...../.....

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์นาวิน เบียดกลาง)
...../...../.....

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธณฤษภ์ ทิพย์วารี)
...../...../.....

..... กรรมการ
(อาจารย์ทรงไชย บัวชุม)
...../...../.....

56001212: สาขาวิชาทัศนศิลป์
คำสำคัญ: ช่วงเวลา / ของเล่น / ความสุข / ความทรงจำ

ไพริน ภู่ประดับ: ของเล่นกับช่วงเวลาแห่งความทรงจำ. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: อ. ทรงไชย บัวชุม. 83 หน้า.

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในชุดวิทยานิพนธ์ ภายใต้หัวข้อเรื่อง “ของเล่นกับช่วงเวลาแห่งความทรงจำ” ถ่ายทอดเรื่องราวในมุมมองที่สวยงามผ่านเรื่องราวของความทรงจำเกี่ยวกับของเล่นในวัยเด็ก ซึ่งจะมีความชัดเจนน้อยลง เพราะความเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลา ความชัดเจนของความทรงจำนั้นจะมีมากหรือน้อยก็แล้วแต่การให้คุณค่า ความสำคัญกับความทรงจำของแต่ละบุคคลในช่วงเวลานั้น จึงมุ่งสร้างให้เห็นถึงคุณค่าของกาลเวลาที่ผ่านไป แม้จะเป็นเพียงแค่ความทรงจำเกี่ยวกับของเล่นในวัยเด็ก แต่เราจะสัมผัสได้กับความผูกพันที่มีให้กับของเล่น

ซึ่งคงปฏิเสธไม่ได้ว่าเป็นช่วงเวลาที่มีค่า มนุษย์เราสามารถมีวัยเด็กได้เพียงครั้งเดียว ความใสซื่อ ความบริสุทธิ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้นสามารถสร้างความสุขได้อย่างง่ายดายจากการเล่น มุมมองต่อโลกที่สวยงามสดใส มีความคิด ความอยากรู้อยากเห็น ขี้สงสัย การเล่นจึงเป็นเหมือนการเรียนรู้ และสร้างจินตนาการอันไร้ขอบเขต ภายใต้ทัศนคติมุมมองความคิดที่ไร้เดียงสาของเด็ก เพียงแค่พินิจถึงสิ่งที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นด้วยการมองความสุขผ่านความเรียบง่าย

จากสิ่งที่ของเล่นเก็บซ่อนเอาไว้ เราจะพบความสุขที่ยิ่งใหญ่ที่เราคงคาดไม่ถึงซ่อนเร้นอยู่ในรายละเอียดของร่องรอยจากอดีตกาล ทำให้ของเล่นไม่ได้เป็นเพียงแค่สิ่งของ หากแต่ยังเป็นเสมือนเพื่อนเล่นผู้มีชีวิตจิตใจคนหนึ่ง

สาขาวิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา..... ปีการศึกษา 2558

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์…….....

56001212: MAJOR: VISUAL ARTS
KEY WORD: PAST / TOYS / HAPPINESS / MEMORABLE
PAIRIN PUPRADUP: TOYS AND MEMORABLE MOMENTS. THESIS ADVISOR: SONGCHAI BUACHUM. 83 pp.

This art thesis is focus on happiness memories formed in childhood, in order to know the true value of passing time. Time once gone is gone forever and their importances, past and future are both illusions. Even though it is just a short period of time to memorable about toys at an early age, but we can recognition any great action or something of a memory and stimulus. We can touch the feelings of toys remembering something memorable at that age to enjoy every moment of it. We cannot deny that an early age is important we have only one life to live in that age when we looking back, it is short time. Innocence and child's purity happened at those times when a child plays with toys and children are so happy. They playing toys that it was real happiness. At that age is positive looking from the brighter side, look at life from a brighter, more positive perspective, happiness, purity, innocence, curiosity.

In childhood we learning through play and the early life is always full of surprises, create an imagination from things around that is the power of imagination in childhood. Under a naive child attitude when a child plays with a toy, it becomes his whole world. If we ever considered greater from simple things, it will be found the better memorable. It is important to think about when these times happen. We focus on and discover true and memorable happiness from the past. Happiness actually found in simple thing such as toys.

It was simply to found deep in detail of memories and relationships between the past and present. That experience seems to be a good fit when they looking back. We have found happiness memories of some old toys. The memory impress human, it is not the toys, it is become an "imagination friends"

Program of Visual Arts Graduate School, Silpakorn University
Student's signature ..... Academic Year 2015
Thesis Advisor's signature .....

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกพระคุณของ บิดา มารดา ผู้ให้กำเนิดและอบรมสั่งสอนให้เป็นคนดีมีศีลธรรม และเลี้ยงดูข้าพเจ้ามาจนถึงทุกวันนี้ สนับสนุนในด้านการศึกษามาจนถึงทุกวันนี้ รักและเป็นห่วงข้าพเจ้า ให้คำปรึกษาเวลาพบเจอปัญหาและคอยเป็นกำลังใจให้ตลอดมา

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ทรงไชย บัวชุม อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิทยานิพนธ์ ที่คอยให้คำปรึกษาและคอยช่วยเหลือในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ที่มีจิตวิญญาณแห่งความเป็นครูทุกท่านที่สั่งสอนข้าพเจ้ามาในทุกๆ ด้าน

ขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ทุกคนที่รู้จัก ที่คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในยามที่ข้าพเจ้าเดือดร้อน และเป็นส่วนร่วมในความทรงจำที่มีคุณค่าสำหรับข้าพเจ้า

สุดท้ายของกิตติกรรมประกาศ ขอขอบคุณหนังสือทุกเล่มที่ช่วยเพิ่มเติมความรู้ ขอบคุณสิ่งดีๆ ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิต ที่ทำให้ข้าพเจ้ามีความสุข ขอบคุณความงามจากธรรมชาติที่ช่วยทำให้จิตใจสงบ รวมทั้งความงามในการสร้างสรรค์ของนักออกแบบ นักวาด นักเขียน นักประพันธ์ ฯลฯ และในศาสตร์อื่นๆ ร่วมไปถึงท่านทั้งหลายที่ทำให้การดำเนินชีวิตมีแต่ความปกติสุข และขอให้ทุกท่านได้รับความสุขเหล่านั้นเช่นกัน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... จ

กิตติกรรมประกาศ..... ฉ

สารบัญภาพ..... ฌ

บทที่

1 บทนำ..... 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา..... 2

สมมติฐานของการศึกษา..... 4

ขอบเขตการศึกษา..... 4

ขั้นตอนของการศึกษา..... 5

วิธีการศึกษา..... 6

แหล่งข้อมูล..... 7

อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า..... 7

2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์..... 8

ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ..... 8

แนวความคิดทฤษฎีสนับสนุนและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง..... 9

อิทธิพลจากหนังสือและวรรณกรรม..... 10

อิทธิพลจากแนวคิดทางวิทยาศาสตร์..... 14

อิทธิผลจากงานศิลปกรรม..... 18

อิทธิพลจากของเล่น..... 23

3 กระบวนการและวิธีการสร้างสรรค์..... 26

ขั้นตอนการดำเนินงาน..... 27

การวิเคราะห์ข้อมูล..... 28

บทที่ หน้า

การทำภาพร่าง……..... 33

ขั้นตอนการสร้างสรรค์……..…. 36

วิเคราะห์ทัศนธาตุที่ใช้ในการสร้างสรรค์……..…….. 38

4 การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงาน……..….. 41

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์……..…. 41

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 ……..…. 42

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2……..….. 42

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3……..….. 43

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 4……..….. 44

ปัญหาที่พบตลอดการสร้างสรรค์……..….. 44

สรุปผลในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์……..…… 45

ผลงานช่วงวิทยานิพนธ์……..……. 54

รูปแบบและการวิเคราะห์ผลงานช่วงวิทยานิพนธ์……..…. 54

ปัญหาที่พบตลอดการสร้างสรรค์……..….. 58

สรุปผลในช่วงวิทยานิพนธ์……..…… 59

5 บทสรุป……..…… 76

รายการอ้างอิง……..…… 78

ภาคผนวก……..... 79

ประวัติผู้วิจัย……..….. 82

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพชอร์ช เซอราต์ “ตอนบ่ายวันอาทิตย์บนเกาะลากรองด์ชัตต์” พ.ศ. 2427 สีน้ำมันบนผ้าใบ, 8 ฟุต 9 นิ้ว x 10 ฟุต สถาบันศิลปะแห่งชิคากิ ประเทศสหรัฐอเมริกา …….....…	20
2	ภาพชอร์ช เซอราต์ “คนอาบน้ำที่อัสนิแอร์ส” สีน้ำมันบนผ้าใบ, 201 x 300 ซม. ลอนดอน, หอศิลป์แห่งชาติ ……..….	21
3	ภาพปอล ปอล ซินญัก “ที่ประทับสันตะปาปาที่อาวินญง” สีน้ำมันบนผ้าใบ, 73.5 x 92.5 ซม. ปารีส, พิพิธภัณฑ์ ออร์เซย์……..…..….	21
4	ภาพปอล ซินญัก “กาโปดิโนลี ใกล้เจนัว” สีน้ำมันบนผ้าใบ, 91.5 x 73 ซม. โคโลญ, พิพิธภัณฑ์วัลล์ราฟ-ริชาร์ทส์, มูลนิธิกอร์โบด์……..…..……..	22
5	ภาพบริดเจท ไรเลย์ “น้ำตก” อีมัลชั่นบนผ้าใบ, กรุงลอนดอน, อังกฤษ…….….....	23
6	ภาพบริดเจท ไรเลย์ “การเคลื่อนไหวในสี่เหลี่ยม”……...…….	23
7	ภาพวิคเตอร์ วาซาร์ลี “ดาวเวก้า” พ.ศ. 2512 63 x 63 นิ้ว สถาบันอะคาเดมีศิลปะฮอโนลูลู ……..……..	24
8	ภาพภาพข้อมูลของเล่น……..……	24
9	ภาพภาพข้อมูลของเล่น……..……	25
10	ภาพภาพข้อมูลของเล่น……..……	25
11	ภาพภาพข้อมูลของเล่น……..……	25
12	ภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์……..……..	30
13	ภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์……..…..	30
14	ภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ (สีน้ำมัน สีอะคริริค) ……..…..	31
15	ภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ (พู่กัน) ……..….	31
16	ภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ (อุปกรณ์แกะยางลบ)……..……	32
17	ภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์……..…..	32
18	ภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์……..…..	33

ภาพที่ หน้า

19 ภาพร่างต้นแบบ (การทดลองเทคนิควิธีการ)……..…… 33

20 ภาพร่างต้นแบบ (การทดลองเทคนิควิธีการ)……..…… 34

21 ภาพร่างต้นแบบ (การทดลองเทคนิควิธีการ)……..…. 35

22 ภาพร่างต้นแบบ (การทดลองเทคนิควิธีการ)……..…… 35

23 ภาพขั้นตอนการทำงาน……..…… 37

24 ภาพขั้นตอนการทำงาน…….…..... 37

25 ภาพขั้นตอนการทำงาน…….…..... 38

26 ภาพผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1……... 46

27 ภาพผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 2……. 47

28 ภาพผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 3……..……... 48

29 ภาพผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4 ……...…. 49

30 ภาพผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 5……..…….. 50

31 ภาพผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 6……..…… 51

32 ภาพผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 7……..…… 52

33 ภาพผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 8……..…… 53

34 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1……..…. 60

35 ภาพรายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1…….….. 61

36 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 2……..….. 62

37 ภาพรายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 2…….. 63

38 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 3……..…. 64

39 ภาพรายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 3…….…… 65

40 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4……..…. 66

41 ภาพรายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4…….…..….. 67

42 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 5……..…… 68

43 ภาพรายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 5…….…….. 69

ภาพที่ หน้า

44 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 6…….…… 70

45 ภาพรายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 6…….……. 71

46 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 7…….……... 72

47 ภาพรายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 7…….……. 73

48 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 8…….……... 74

49 ภาพรายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 8…….……. 75

มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทที่ 1

บทนำ

หลายคนคงเคยสงสัยว่าเวลาคืออะไร ทำไมเราถึงสามารถรับรู้การมีอยู่ของเวลาได้แต่ไม่สามารถจับต้องเวลาได้ ธรรมชาติจึงสร้างสิ่งที่เรียกว่า ความทรงจำ เพื่อทำให้มนุษย์สามารถรับรู้การมีอยู่ของเวลา และเข้าใจความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของกระแสเวลาที่ดำเนินไปได้ เรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในกระแสเวลาที่ดำเนินไปจะถูกบันทึกอยู่ในความทรงจำ แม้บางครั้งความทรงจำเหล่านั้นอาจถูกลบ หรือเกิดการลืมเลือนไปด้วยกลไกการหมุนของกระแสเวลาที่ดำเนินไปอยู่ตลอดเกิดสิ่งต่างๆ มากมายจนสมองเราไม่สามารถเก็บหรือจดจำเรื่องราวต่างๆ ไว้ได้หมด บางครั้งมีความจำเป็นที่จะต้องลบความทรงจำเก่า เพียงเพื่อเพิ่มพื้นที่ในการเก็บความทรงจำใหม่ หากแต่ความทรงจำเหล่านั้นไม่ได้ถูกลบไปอย่างถาวร เพราะมนุษย์เรามีความรู้สึกนึกคิด มีความผูกพัน ทำให้มนุษย์เราสามารถจดจำเรื่องราวต่างๆ ที่เคยลืมไปได้จากวัตถุสิ่งของ สถานที่ ของเล่นในวัยเด็ก ซึ่งล้วนแต่เป็นสิ่งช่วยกระตุ้นความทรงจำ และทำให้เราตระหนักถึงการมีอยู่ของความทรงจำเหล่านั้น

ช่วงเวลาของวัยเด็กกับความผูกพันที่มีให้กับของเล่น เราคงปฏิเสธไม่ได้ว่าเป็นช่วงเวลาที่มีคุณค่า มนุษย์เราสามารถมีวัยเด็กได้เพียงครั้งเดียว ความใสซื่อ ความบริสุทธิ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้นสามารถสร้างความสุขได้อย่างง่ายดายจากการเล่น มุมมองต่อโลกที่สวยงามสดใส มีความคิด ความอยากรู้อยากเห็น ขี้สงสัย การเล่นจึงเป็นเหมือนการเรียนรู้ และสร้างจินตนาการอันไร้ขอบเขต ทำให้ของเล่นไม่ได้เป็นเพียงแค่สิ่งของ หากแต่ยังเป็นเสมือนเพื่อนเล่นผู้มีชีวิตจิตใจคนหนึ่ง แต่เมื่อกาลเวลาเปลี่ยนไป ช่วงเวลาของวัยเด็กเริ่มเติบโตขึ้น เรื่องราวต่างๆ ของของเล่นถูกละทิ้งความสนใจ กลายเป็นแค่ความทรงจำช่วงหนึ่งที่ถูกทิ้งไว้ในอดีต รอเมื่อวันหนึ่งเราจะมองเห็นคุณค่าและความสำคัญของมัน

การละทิ้งซึ่งสิ่งสำคัญเหล่านั้นไป ก็เปรียบเสมือนกับการละทิ้งซึ่งประจักษ์พยานแห่งอดีตของตนเอง ไม่มีอดีต ไร้ซึ่งปัจจุบัน และปราศจากอนาคต เราจะมีตัวตนอยู่ได้อย่างไร การปราศจากซึ่งอดีตก็เปรียบเสมือนกับคนที่ว่างเปล่า ในยุคสมัยของความวุ่นวายที่มีแต่ความ

เจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี แต่มนุษย์ขาดความเจริญทางด้านจิตใจ เราคงไม่สามารถก้าวเดินไปข้างหน้าได้หากปราศจากซึ่งสิ่งที่ช่วยยึดเหนี่ยวจิตใจ เรื่องราวในความทรงจำจึงเป็นเหมือนแรงผลักดันในการก้าวเดินต่อไป แม้เป็นเพียงเรื่องราวเล็กๆ แต่เรื่องราวเหล่านั้นก็สอนบทเรียนต่างๆ ให้เรามากมาย ความทรงจำจากอดีตจึงไม่ได้เพียงแค่สอนบทเรียนให้กับเราเท่านั้นหากแต่ยังนำมาซึ่งความสุขเมื่อเรานึกถึงด้วย

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกที่ดำเนินไปสิ่งต่างๆ รอบตัวมีการเปลี่ยนแปลงของกระแสเวลา ผู้คน สถานที่ ความเชื่อ ความรู้สึกนึกคิด ล้วนแต่ไม่หยุดนิ่ง มีการหมุนเวียนเปลี่ยนแปลงไปตามกลไกของโลกที่นับวันจะมีแต่อัตราเร่งที่เร็วขึ้นๆ จนบางครั้งเกิดความรู้สึกราวกับว่า ไม่อาจยึดถือสิ่งใดไว้ได้ เรื่องราวที่อยู่ในความทรงจำของเราก็เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่ใช้เพื่อยืนยันการมีอยู่ของอดีตที่ผ่านมา

ความจำจึงเป็นกระบวนการที่สมองของมนุษย์เรา ใช้เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่เคยเกิดขึ้น ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อให้เราสามารถรับรู้ได้ว่าตัวเราคือใคร ด้วยเหตุนี้สัญชาตญาณในการจดจำและสิ่งที่ถูกเก็บรวบรวมอยู่ในความจำของมนุษย์แต่ละคน ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความเฉพาะเจาะจง และแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับเอกลักษณ์ และการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคล

เมื่อมีความทรงจำ มนุษย์เราจึงมีความรู้สึกนึกคิด มีความผูกพันกับสิ่งของ หรือสถานที่ที่มีคุณค่ากับตนเอง ทำให้มนุษย์สามารถรำลึกถึงความทรงจำที่ถูกลืมหรือลบออกไปได้ เช่น ของเล่นในสมัยเด็ก ของใช้ สถานที่ หรือภาพถ่ายเก่า สิ่งของต่างๆ เหล่านี้จะเป็นตัวกระตุ้นหรือเป็นส่วนที่ช่วยให้เราสามารถนึกถึงเรื่องราวหรือความทรงจำต่างๆ ในอดีตที่เคยถูกลืมไปได้มากขึ้น

อาจกล่าวได้ว่าความทรงจำจากวัตถุสิ่งของ ก็เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้คนเราสามารถหวนรำลึกถึงช่วงเวลาในอดีตได้เป็นอย่างดี วัตถุสิ่งของที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวในอดีตที่เห็นได้ชัดเจน คือ ของเล่น คงปฏิเสธไม่ได้ว่าทุกคนไม่เคยมีหรือเล่นในวัยเด็ก โดยทั่วไปแล้วมนุษย์ทุกคนทั้งเด็กและผู้ใหญ่มีสัญชาตญาณการเล่นอยู่ในตัวเอง แต่การเล่นของผู้ใหญ่นั้นจะถูกสอดแทรกอยู่ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ซึ่งต่างจากในวัยเด็กที่จะเห็นการเล่นและของเล่นเป็นเพื่อนผู้มีชีวิตจิตใจแบบตนเอง ด้วยความอยากรู้อยากเห็น ขี้สงสัย มีจินตนาการและชอบทดลองสิ่งต่างๆ การเล่น

อย่างสร้างสรรค์ของเด็กจะช่วยพัฒนาความคิดและจินตนาการของเด็กให้สดใสสวยงาม ของเล่นจึงเปรียบเสมือนพาหนะนำพาจินตนาการและความฝันให้เด็กได้โลดแล่นไปอย่างอิสรเสรี ทำลายกรอบและเส้นแบ่งเขตแดนระหว่างความจริงกับความฝันลงได้ ซึ่งแตกต่างจากผู้ใหญ่ที่มักยึดติดกับความเคร่งเครียดในโลกความจริง มีข้อกำหนดกฎเกณฑ์มากมายที่ไม่สามารถทำให้ชีวิตได้หลุดจากความทุกข์ หรือความกังวลได้

หากเพียงมองคุณค่าของของเล่นในแง่ประวัติศาสตร์ ของเล่นจะบอกเล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ ตรรกะที่เป็นเหตุเป็นผลซึ่งก็เพียงพอต่อการให้ความสนใจ แต่หากมองเฉพาะบทบาทหน้าที่ ของเล่นก็เปรียบเสมือนการเรียนรู้ และเพื่อนเล่นคนสำคัญของเด็ก แต่ความเป็นจริงสิ่งที่ปรากฏจากของเล่นนั้น เป็นการประกอบกันขององค์ประกอบหลายๆ อย่าง เราจะได้รับความตื่นเต้น ยินดี เพียงแต่พิจารณาของเล่นเหล่านั้นในแง่ของวัตถุสิ่งของ เราจะเห็นซึ่งความแตกต่างของวัสดุที่ใช้ในการผสมผสานกันได้อย่างไม่น่าเชื่อ แต่ที่แน่นอนเสน่ห์ของของเล่นที่พิเศษที่สุดคือการเก็บสะสมเรื่องราวความทรงจำ และความสามารถที่จะเผยให้เห็นถึงภาพของความทรงจำในอดีตที่มั่นคง จากปัจจุบันที่ไม่มีความแน่นอนด้วยการปลุกให้เกิดความทรงจำของการระลึกถึงวัยเด็กที่เคยหลงลืมไป จากการได้สัมผัสอีกด้วย

ของเล่นจึงไม่ใช่แค่เพียงเพื่อนเล่น แต่ยังเป็นเสมือนประจักษ์พยานที่บอกเล่าเรื่องราวความรักความสุข และความผูกพันที่เกิดขึ้นภายในครอบครัวที่ผ่านมาในอดีต และนำเสนอเรื่องราวเหล่านั้นในระยะเวลาที่แปรเปลี่ยนไป คุณค่าความสำคัญของ ของเล่นจึงไม่ได้อยู่ที่ตัวของเล่นเพียงอย่างเดียว หากแต่ยังอยู่ในเรื่องราว เนื้อหาสาระที่ซ่อนอยู่ในของเล่นเหล่านั้นด้วย จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ เรื่องราวของคุณค่า ความทรงจำ และความผูกพันต่างๆ ของช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในอดีตจากเรื่องราวที่ของเล่นเก็บซ่อนไว้

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ ความทรงจำที่นำไปสู่การก่อเกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์

2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับ “การเล่น”

3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับของเล่นที่มีผลทางความรู้สึกร่วมกัน

4. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานผ่านสื่อจิตรกรรม ที่แสดงออกถึงมุมมองทัศนคติทางความคิดของผู้วิจัยเกี่ยวกับของเล่นในวัยเยาว์ มาใช้เป็นตัวเชื่อมโยงทุกคนให้มองเห็นคุณค่า ความสำคัญของความทรงจำในวัยเด็ก

สมมติฐานของการศึกษา

สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในมุมมองที่สวยงามผ่านเรื่องราวของความทรงจำเกี่ยวกับของเล่นในวัยเด็ก ซึ่งจะมีความชัดเจนน้อยลง เพราะความเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลา ความชัดเจนของความทรงจำนั้นจะมีมากหรือน้อยก็แล้วแต่การให้คุณค่า ความสำคัญกับความทรงจำของแต่ละบุคคลในช่วงเวลานั้น จึงมุ่งสร้างให้เห็นถึงคุณค่าของกาลเวลาที่ผ่านไป แม้จะเป็นเพียงแค่ความทรงจำเกี่ยวกับของเล่นในช่วงเวลาของวัยเด็ก แต่ในช่วงเวลานั้นก็เต็มไปด้วยจินตนาการอันไร้ขอบเขต ความสุข ความสดใส ความบริสุทธิ์ภายใต้ทัศนคติมุมมองความคิดที่ไร้เดียงสาของเด็ก เพียงแค่พินิจถึงสิ่งที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นด้วยการมองความสุขผ่านความเรียบง่าย จากสิ่งที่ของเล่นเก็บซ่อนเอาไว้ในช่วงเวลาหนึ่งของความทรงจำที่เคยเกิดขึ้นในวัยเด็ก เราจะพบความสุขที่ยิ่งใหญ่ที่เราคงคาดไม่ถึงซ่อนเร้นอยู่ในรายละเอียดของร่องรอยจากอดีตกาล

ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตด้านเนื้อหาเรื่องราว

เนื้อหา กล่าวถึงมุมมองที่หยิบยกเนื้อหาช่วงเวลาของความทรงจำเกี่ยวกับของเล่นในวัยเยาว์ มาเป็นตัวสร้างความสุขในยุคสมัยที่มีแต่ความเจริญทางด้านเทคโนโลยี แต่มนุษย์ขาดความเจริญทางด้านจิตใจ แสวงหาแต่สิ่งที่ตอบสนองความต้องการของตน ซึ่งการเอาแต่เพียงมองไปข้างหน้าบางครั้งอาจทำให้เราหลงลืมสิ่งสำคัญที่เคยเกิดขึ้น หากลองย้อนมองสิ่งใกล้ตัวเราอาจจะทำให้สามารถค้นพบความสุขที่เราใฝ่หาได้ การมองความสุขแบบนี้จึงเปรียบเสมือนการสร้างวิถีแห่งการหลีกหนีความเครียดต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในจากผลกระทบจากสิ่งที่เกิดขึ้นจากสภาพความเป็นจริงของสังคม บางครั้งอดีตหรือสิ่งของที่เราคิดว่าไม่มีความสำคัญ แต่เรื่องราวสาระคุณค่าต่างๆ ที่เคยเกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่งก็สามารถเป็นพื้นฐานของการสร้างกำลังใจ หรือความสุขให้กับเราได้ เพียงเรามองเห็นคุณค่าหรือความสำคัญของช่วงเวลานั้นและนำความสุขนั้นออกมาใช้

ขอบเขตของรูปแบบ

รูปแบบของผลงานเป็นผลงานทางด้านจิตรกรรม 2 มิติ การแสดงออกของผลงานเป็นการนำเสนอความทรงจำและความผูกพันเกี่ยวกับของเล่นในวัยเด็ก แสดงออกด้วยกระบวนการปั๊มสี ซึ่งจะเป็นการค่อยๆ ประกอบกันของระนาบสีที่เกิดขึ้นจากการปั๊ม ไม่เน้นความคมชัดของรูปทรงหรือเนื้อหาสาระภายในภาพของผลงาน จะให้ความสำคัญกับสีที่เป็นระนาบเพื่อสร้างความไม่ชัดเจน และการสร้างความลวงตาที่เกิดขึ้นจากการปั๊ม เพื่อเพิ่มจินตนาการในการมองเห็น

ขอบเขตของเทคนิควิธีการ

เทคนิคที่ใช้เป็นการเขียนสีด้วยกระบวนการทางด้านจิตรกรรมโดยเขียนสีน้ำมันบนผืนผ้าใบ ผ่านกระบวนการปั๊มจากแม่พิมพ์ยางลบ เป็นการปั๊มสี ซึ่งการปั๊มสีเป็นเหมือนการประกอบกันของสีหลายๆ สีจนเกิดเป็นรูป ผ่านการจำลองการสร้างภาพแทนของของเล่น

ขั้นตอนของการศึกษา

ศึกษาค้นคว้าประมวลความคิด ความรู้สึก ที่มาและแรงบันดาลใจเพื่อกำหนดแนวทางและเป้าหมายในการสร้างสรรค์งานศิลปะของตนเอง

ศึกษาข้อมูลและเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องมีความสอดคล้องกับแนวความคิด ทั้งข้อมูลที่เป็นเอกสาร และข้อมูลที่เป็นภาพถ่าย เพื่อนำมาสนับสนุนความคิดให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด

วิเคราะห์ข้อมูลของเรื่องที่ศึกษา วางแผนจัดการและตั้งข้อสังเกตผลงานโดยหาความเป็นไปของผลงาน เพื่อหาแนวทางในการแสดงออกตามวัตถุประสงค์

ทำภาพร่างเบื้องต้นที่ได้จากการเก็บข้อมูล เพื่อเป็นต้นแบบในการพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน

นำเสนอภาพร่างเข้าสู่การสัมมนา วิเคราะห์วิจารณ์กับอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อแก้ไขปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านจิตรกรรมในเรื่องของรูปแบบ เทคนิค วิธีการ

บันทึกและรวบรวมข้อมูลปัญหาที่พบในแต่ละช่วงของการสร้างสรรค์ เพื่อเป็นประโยชน์ในการแก้ไขปรับปรุงในผลงานชิ้นต่อๆ ไป

ประมวลผลและสรุปผลการดำเนินงาน เพื่อรวบรวมข้อมูลจัดทำเอกสารประกอบวิทยานิพนธ์

วิธีการศึกษา

1. เพื่อศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ ความทรงจำ

1.1 ศึกษา ค้นคว้า ข้อมูล เกี่ยวกับทฤษฎีของความทรงจำ จากหนังสือในห้องสมุดมหาวิทยาลัยศิลปากร หอสมุดแห่งชาติ

1.2 สัมภาษณ์แพทย์ พยาบาล ผู้เชี่ยวชาญทางด้านสมอง เกี่ยวกับข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับ ระบบความจำมนุษย์

2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับ “การเล่น”

2.1 ศึกษาประวัติศาสตร์ของ “การเล่น” ของมนุษย์

2.2 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็ก เกี่ยวกับเรื่องราวของพฤติกรรมการเล่นในเด็ก

2.3 สังเกตการเล่นของเด็กๆ ในโรงเรียนอนุบาล สถานรับเลี้ยงเด็ก สถานเลี้ยงเด็กกำพร้า สนามเด็กเล่น ฯลฯ

3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับของเล่นที่มีผลทางความรู้สึกร่วมกัน

3.1 ศึกษาประวัติศาสตร์ของ “ของเล่น”

3.2 ศึกษาพฤติกรรมในการเล่นของมนุษย์

3.3 สังเกตรูปแบบของของเล่นในยุคสมัยต่างๆ ที่พิพิธภัณฑ์ของเล่นโบราณ ร้านขายของเล่น แหล่งสะสมของเล่น ฯลฯ

3.4 สัมภาษณ์ผู้เก็บสะสมของเล่นโบราณ เกี่ยวกับมุมมอง ทัศนคติที่มีต่อของเล่น

4. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานผ่านสื่อจิตรกรรม ที่แสดงออกถึงมุมมองทัศนคติทางความคิดของผู้วิจัยเกี่ยวกับของเล่นในวัยเยาว์ มาใช้เป็นตัวเชื่อมโยงทุกคนให้มองเห็นคุณค่า ความสำคัญของความทรงจำในวัยเด็ก

4.1 ศึกษาการทำงานศิลปะของเด็กในโรงเรียนสอนศิลปะเด็ก

4.2 สังเกตลักษณะของงานที่มีอิทธิพลของ ความทรงจำ ของเล่น และเรื่องราวของเด็ก ในการสร้างสรรค์ผลงาน

4.3 สัมภาษณ์ศิลปินที่ทำงานเกี่ยวกับเด็ก

แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาหาข้อมูล ข้อมูลภาพถ่ายของเล่น (ทั้งในอดีตและปัจจุบัน) ข้อมูลเอกสารจากหนังสือห้องสมุดมหาวิทยาลัยศิลปากร ข้อมูลจากอินเตอร์เน็ต ข้อมูลเกี่ยวกับมุมมองการเล่น หรือมุมมองความคิดของเด็กๆ ที่ ได้จากการสังเกตตามสถานที่ต่างๆ ข้อมูลภาพถ่ายเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของเด็กและกิจกรรมต่างๆ ที่เด็กๆ ให้ความสนใจจากสถานที่ต่างๆ เช่น จากสนามเด็กเล่น

อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า

เฟรมผ้าใบ	พู่กัน
สีน้ำมัน	สีอะคริลิค
น้ำมันลินสีด	กล้องถ่ายรูป
คอมพิวเตอร์	เอกสารสิ่งพิมพ์
ดินสอร่างภาพ	จานสี
ยางลบ	เครื่องมือแกะยางลบ, มีดคัตเตอร์
ไม้บรรทัด	กระดาษไข,กระดาษทราย
น้ำล้างพู่กัน	ผ้าเช็ดสี,กระดาษทิชชู

มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทที่ 2
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ

กระแสของเวลาที่ดำเนินไป สิ่งต่างๆ รอบตัวเกิดการเปลี่ยนแปลงตามกลไกการหมุนเวียนของโลก กฎเกณฑ์ความเชื่อ ความรู้สึก สิ่งของ ที่เคยยึดถือในยุคสมัยหนึ่ง เมื่อเข้าสู่อีกยุคสมัยหนึ่งอาจเป็นสิ่งที่ถูกละเลย ไร้ค่าเมื่อเข้าสู่อีกยุคสมัยหนึ่ง มนุษย์เราจึงเลือกที่จะมองหาความสุขและไขว่คว้าความสุขที่อยู่ตรงหน้าเพียงเพื่อให้ได้มา โดยหวังว่าจะสามารถตอบสนองกับความต้องการ จนบางครั้งหลงลืมไปว่าภายในตัวเราเก็บสะสมความสุขไว้มากมายจากเรื่องราว สิ่งต่างๆ รอบตัวที่ถูกบรรจุไว้ในความทรงจำ ซึ่งเราอาจจะลืมมันไปด้วยช่วงเวลาที่ดำเนินไป เรื่องราวบางอย่างอาจถูกลบออกจากสมอง เพื่อต้องการพื้นที่ในการรองรับความทรงจำใหม่ หากแต่เรื่องราวต่างๆ เหล่านั้นไม่เคยถูกลบอย่างถาวร มันยังคงถูกเก็บซ่อนอยู่ในส่วนหนึ่งของสมองเรา เมื่อถูกกระตุ้นด้วยปัจจัยที่มีอิทธิพลกับความทรงจำ ความทรงจำเหล่านั้นก็จะหวนกลับมาทำให้เราจำได้ เพียงเรามองย้อนกลับไปเราจะเห็นช่วงเวลาที่ไร้ซึ่งขอบเขต ไร้กรอบทางความคิด คือช่วงเวลาของวัยเด็ก เราจะพบจินตนาการ ความคิด ความสุข ความอิสระที่ไร้ขอบเขต ข้อจำกัดใดๆ เราสามารถมีความสุขกับสิ่งของสิ่งเล็กๆ ที่เราจินตนาการไปได้มากมาย จากของเล่น ซึ่งเปรียบเสมือนเพื่อนคนสำคัญคนหนึ่ง ความทรงจำความสุขเหล่านั้นมิได้หายไปจากตัวเรา หากแต่ถูกเก็บซ่อนเอาไว้ รอเวลาให้เรามองเห็นคุณค่าและดึงความสุขเหล่านั้นกลับมา จึงเกิดเป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเป็นเสมือนวิธีแห่งการหลีกหนีจากความสับสนวุ่นวายที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน การสร้างกรอบความคิดและค่านิยมในวัตถุ รวมถึงความเห็นแก่ตัวในสังคม ฯลฯ การเลือกที่จะหลีกหนีจากความเครียดภายในที่มีผลมาจากสภาพความเป็นจริงในสังคมปัจจุบัน โดยการใช้ทัศนคติที่เกิดจากความสุขในวัยเด็กมาเป็นตัวเชื่อมโยงให้ทุกคนมองเห็นคุณค่าและความทรงจำในวัยเด็ก ซึ่งในปัจจุบันเราอาจหลงลืม ละเลยหรือละทิ้งความทรงจำ หรือความสุขเหล่านั้นไป เพียงเพราะคิดว่ามัน

ไม่สำคัญ หรือเก็บความทรงจำเหล่านั้นไว้ในเศษเสี้ยวของความทรงจำในอดีตที่เคยผ่านมาแล้วก็ผ่านไป บางครั้งการนำความสุขเหล่านั้นกลับมาใช้เพียงเพื่อเป็นส่วนสร้างกำลังใจ ยึดเหนี่ยวจิตใจ หวนรำลึกถึง เราจะสามารถรับรู้ได้ว่าความสุขอยู่ใกล้ตัวเรา เพียงแค่เรามองเห็นคุณค่าความสำคัญที่ถูกซ่อนไว้

แนวความคิดทฤษฎีสนับสนุนและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม คือกระบวนการทางความคิด และการนำเสนอสิ่งต่างๆ เหล่านั้นผ่านกระบวนการ การคิดวิเคราะห์ กลั่นกรองและผสมผสานข้อมูลต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องและมีอิทธิผลทางความคิด และการสร้างสรรค์ผลงาน การเลือกสรรข้อมูลจึงเป็นส่วนส่งเสริมและพัฒนาแนวความคิด ทำให้สามารถเข้าใจถึงแนวทางในการแสดงออกและการสร้างสรรค์ที่ดี สามารถเข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้น และสามารถหาทางออกให้กับปัญหาต่างๆ ได้ หากยังเป็นการย้ำให้เห็นถึงความจริง ความถูกต้องของเรื่องราว ข้อมูล และช่วยสร้างน้ำหนักของทฤษฎีในการสนับสนุนให้กับแนวความคิดอีกด้วย

ทั้งนี้เชื่อว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ ในทุกๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล็กหรือเรื่องใหญ่ ตั้งแต่ปัญหาสังคม การดำเนินชีวิต หนังสือที่อ่าน สิ่งต่างๆ เหล่านั้นล้วนส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อมก็ตาม ทั้งในด้านแนวความคิด รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน คุณค่าทางสุนทรียภาพ ซึ่งสิ่งที่ถ่ายทอดออกมาภายในการสร้างสรรค์ผลงาน ถือได้ว่าเป็นผลจากการสังเคราะห์ข้อมูลต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์

อิทธิพลจากหนังสือและวรรณกรรม

หนังสือ บทความ หรือวรรณกรรม ถือเป็นอีกศาสตร์หนึ่งที่ให้ความรู้ความเข้าใจ การศึกษาค้นคว้าจากหนังสือ บทความ หรือวรรณกรรมจึงถือเป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ อิทธิพลจากสิ่งเหล่านี้ล้วนช่วยเพิ่มเติมข้อมูล วิธีคิด และทฤษฎีต่างๆ ที่สามารถส่งเสริมหรือเพิ่มเติมจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน ช่วยทำให้เราสามารถทำความเข้าใจกับประเด็นที่กำลังศึกษา หรือเห็นมุมมองที่ต่างออกไปจากข้อมูลเหล่านั้นได้

บทความของ โรเบิร์ต คัลฟฟ์ ที่สนับสนุนแนวความคิดกล่าวถึงคุณค่าของของเล่น ดังนี้

กล่าวกันว่าศิลปะเล็กๆ น้อยๆ หรือศิลปะที่เกี่ยวกับของใช้ในบ้านดูเหมือนจะแสดงให้เราทราบถึงภาพพจน์ของยุคสมัยได้ชัดเจนและถูกต้องมากที่สุด และก็เป็นความจริงที่ปรากฏว่า สิ่งของประเภทของเล่นของเด็กนั้นมีพลังพิเศษทีเดียวที่จะแสดงให้เราทราบเรื่องราวในอดีตได้ และบางทีอาจจะเป็นพลังนี้เองที่ทำให้เราเริ่มให้ความสนใจต่อการศึกษาของเล่นของเด็ก แม้ว่าของเล่นเหล่านั้นอาจจะไม่มีความสวยงามมากพอที่จะจัดได้ว่าเป็นวิจิตรศิลป์ และยิ่งถ้ามองดูในแง่คุณค่าแล้วแทบจะไม่มีคุณค่าอะไรเลย แต่ของเล่นนั้นเป็นสิ่งที่น่าสนใจที่มีสีสันสดใสความแปลกที่ให้ความอยากรู้อยากเห็น ให้ความรู้และมีลักษณะตรงไปตรงมาอย่างน่าอัศจรรย์ แม้แต่ของเล่นที่ชำรุดหรือเก่าคร่ำคร่าก็ยังมีเสน่ห์เป็นพิเศษตรงที่ได้รับการจับต้องและความรักอย่างมากมาย แต่ไม่ว่าของเล่นเหล่านั้นจะเป็นอย่างไรของเล่นของเด็กทั้งหมดก็ยังมีคุณลักษณะร่วมกันตรงที่เป็นเสมือนกระจกเงาของยุคสมัยนั้น และสะท้อนให้เห็นบางสิ่งบางอย่างที่มีลักษณะแหลมคม ส่วนมากจะนำความสนุกสนานมาให้และที่สำคัญและคือ สะท้อนให้เห็นทรรศนะทางด้านจิตใจของผู้คนที่เป็นผู้ออกแบบและเป็นเจ้าของของเล่นนั้นๆ

ตุ๊กตาตามยุคสมัยต่างๆ บอกเราได้มากมายถึงประวัติศาสตร์ของเสื้อผ้าและแบบผมในแต่ละยุค บ้านตุ๊กตาขนาดเล็กๆ แสดงให้เราเห็นถึงความลึกลับของครอบครัวเรือนบางอย่างที่อาจจะไม่ได้รับการบันทึกเอาไว้ในเอกสารอย่างอื่น บางส่วนที่ขาดไปของประวัติศาสตร์การขนส่ง อาจจะศึกษาได้จากของเล่นที่สะสมไว้ชนิดที่เกี่ยวกับยวดยานพาหนะที่ยังคงเหลือยัง แต่สิ่งที่มีคุณค่ากว่าสิ่งอื่นใดทั้งหมดก็คือข้อมูลหรือเรื่องราวที่ของเล่นเหล่านี้เก็บรักษาไว้ คือ บรรยากาศทั้งหมดของยุคสมัยที่เราสามารถศึกษาได้ โดยพิจารณาจากวัตถุสิ่งของที่ดูมีคุณค่าเพียงน้อยนิดเหล่านี้ เนื่องจากของเล่นเหล่านั้นการเอาใจใส่ของชีวิตกลับเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นอย่างดีว่าอะไรคือสิ่งที่ผู้คนรู้สึกและชีวิตชีวาที่มีนั้นเป็นอย่างไร ในแต่ละช่วงของยุคสมัยดังกล่าว

คุณค่าของของเล่นในแง่ประวัติศาสตร์เพียงเดียว ก็ดูเหมือนจะเป็นเหตุผลที่เพียงพอแก่ความสนใจแล้วถ้าหากเราจะคิดถึงเฉพาะบทบาทด้านนี้เพียงประการเดียว แต่ความจริงก็คือว่า สิ่งที่ปรากฏจากของเล่นนั้น เป็นส่วนผสมขององค์ประกอบหลายอย่างด้วยกัน เราจะได้รับความชื่นชมยินดีสบายใจอย่างยิ่ง เพียงแต่พิจารณาของเล่นเหล่านี้ในแง่ที่เป็นเพียงวัตถุสิ่งของจากการดูของเล่นที่เราจะเห็นถึงความแตกต่างของวัสดุต่างๆที่ใช้ทำ ที่มีการผสมผสานกันได้อย่างแทบไม่น่าเชื่อ แต่ที่แน่นอนก็คือ เสน่ห์ของของเล่นที่พิเศษที่สุดก็คือ ความสามารถที่จะเผยให้เห็นถึงภาพที่ได้จาก

สภาพปัจจุบันที่ไม่แน่นอน ไปยังอดีตที่ดูเหมือนจะมั่นคงด้วยการปลุกให้เกิดความทรงจำของการระลึกถึงวัยเด็กที่สูญเสียไปอย่างไม่มีวันจะกลับคืนมาแล้ว[1]

บทความของ โรล็อง บาร์ตส์ ที่สนับสนุนแนวความคิดกล่าวถึงมายาคติของของเล่นดังนี้

คติแบบชนชั้นกลางที่แฝงอยู่ในของเล่นนั้น นอกจากจะเห็นได้จากรูปทรงสัณฐานอันสัมพันธ์กับการใช้งานแล้ว ยังปรากฏให้เห็นในเนื้อวัสดุ ของเล่นสมัยนี้ส่วนใหญ่ทำด้วยวัสดุที่ไม่ชวนอภิรมย์ ทำให้ของเล่นกลายเป็นผลิตผลจากกระบวนการทางเคมี มิใช่จากธรรมชาติ ปัจจุบันของเล่นจำนวนมากหล่อแบบโดยใช้วัสดุที่สังเคราะห์ขึ้นอย่างซับซ้อนจากสารหลายชนิด พลาสติกประเภทนี้แลดูหยาบกระด้างและเน้นอนามัยเป็นหลัก มันลบเลือนความจำเริญใจ ความอ่อนโยนและความเป็นมนุษย์อันพึงได้รับจากการสัมผัส ที่ชวนให้เศร้าใจยิ่งก็คือการที่ไม้นับวันมีแต่จะเลือนหายไป ทั้งๆ ที่มันเป็นวัสดุในอุดมคติสำหรับทำของเล่น มีทั้งความหนักแน่นและละเอียดอ่อน เมื่อจับต้องลูบไล้จะรู้สึกได้ถึงความอบอุ่นตามธรรมชาติ ไม่ว่าจะทำเป็นของเล่นรูปทรงใด ไม้ก็จะไม่ทำร้ายเด็กด้วยเหลี่ยมมุมที่แหลมคมเกินไป อีกทั้งเด็กจะไม่รู้สึกถึงความเย็นเยียบเช่นที่มีอยู่ในเนื้อโลหะ เมื่อเด็กจับต้องหรือทุบของเล่นไม้ เนื้อวัสดุจะไม่สั่นไหวหรือลั่นเอี๊ยดแต่จะส่งเสียงทึบและใสกระจ่างในเวลาเดียวกัน ไม้เป็นสิ่งที่เราคุ้นเคยและก่อให้เกิดอารมณ์เคลิ้มฝัน ทำให้เด็กรู้สึกเหมือนได้ใกล้ชิดต้นไม้ โต๊ะ และพื้นกระดานอยู่ตลอดเวลา ของเล่นไม้ไม่ทำใครบาดเจ็บทั้งไม่ชำรุดหรือแตกหักในทันทีทันใด มันจะค่อยๆ สึกกร่อนไปทีละนิด แต่ก็มีชีวิตยืนยาวอยู่เป็นเพื่อนเคียงข้างเด็กไปได้นาน และจะค่อยๆ แปรเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับวัตถุในมือ ยามถึงคราดับสูญ มันจะค่อยๆ หดหาย มิใช่บวมพองเหมือนของเล่นจักรกลซึ่งจะพังไปในทันทีที่สปริงข้างในหักหลุด ไม้ทำให้วัตถุมีคุณค่าเป็นสารัตถะและเป็นนิรันดร์ กระนั้น ทุกวันนี้ก็แทบจะไม่หลงเหลือของเล่นที่ทำจากไม้อย่างคอกสัตว์จำลองของแคว้นวอจส์ ซึ่งเราก็คงต้องปลงใจเสียว่า สิ่งเหล่านี้เคยดำรงอยู่ได้ด้วยเงื่อนไขของยุคที่งานช่างยังเฟื่องฟู ในสมัยของเรานี้ ของเล่นล้วนผลิตขึ้นด้วยสารและสีที่เป็นเคมี วัสดุดังกล่าวมุ่งสนองการใช้งานในเชิงกายวัตถุมิใช่เพื่อสร้างความ

[1] โรเบิร์ต คัลฟฟ์, **ของเล่นโลก**, แปลโดย ปราณี วงษ์เทศ (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แก้การพิมพ์, 2528), ไม่ปรากฏเลขหน้า.

สำเริงใจ มิหนำซ้ำ ของเล่นเหล่านี้ก็ยังสูญสลายไปอย่างรวดเร็วโดยไม่ทิ้งร่องรอยใดๆ ของชีวิตไว้ในความทรงจำของเด็กเลย[2]

จากบทความของ โรเบิร์ต คัลฟฟ์ และ โรล็อง บาร์ตส์ ทำให้เราสามารถมองเห็นคุณค่าของของเล่น ไม่ว่าจะเป็นของเล่นชนิดไหน จะเก่าหรือใหม่ ถูกสร้างจากวัสดุอะไร แต่เมื่อพวกมันเคยถูกเล่น พวกมันจะเก็บสะสมความทรงจำต่างๆ เหล่านั้นที่เคยเกิดขึ้นไว้ในช่วงเวลาที่ผ่านไป เมื่อเราย้อนกลับมาสัมผัสมัน ช่วงเวลาต่างๆ เหล่านั้นจะถูกหวนรำลึกกลับมา

นิยามความหมายของศิลปะถูกคิดค้นและอธิบายไว้มากมาย แต่นิยามของศิลปะที่มีอิทธิพลต่อวิธีคิด และการสร้างสรรค์ ซึ่งทำให้สามารถเข้าใจความหมายของศิลปะของศาสตราจารย์เกียรติคุณชลูด นิ่มเสมอ กล่าวถึงความหมายของศิลปะว่า

ศิลปะคือความสมปรารถนา (Art as Wish-fulfillment)

คนเราเมื่ออยู่ในวัยเด็ก ความคิดฝัน (Fantasy) จะมีบทบาทสำคัญมาก ความคิดฝันจะให้ความสวยสดและความสุขแก่ชีวิต เด็กๆ ยังแยกความฝันกับความจริงออกจากกันได้ไม่ชัดเจน ความคิดฝันของเขาคือความจริง จินตนาการของเด็กจึงเกิดขึ้นและขยายตัวได้อย่างเต็มที่ โดยไม่มีความจริงที่เป็นเหตุผลมาเป็นข้อจำกัด เมื่อเป็นผู้ใหญ่ ความสนุกสนานเพลิดเพลินต่างๆ ที่เคยมีในวัยเด็กก็ลดน้อยลง เพราะมีความรับผิดชอบและมีเหตุผลมากขึ้น ไม่อาจทำอะไรตามใจตัวเหมือนเด็กๆ ได้ แต่ที่จริงผู้ใหญ่ก็ยังรักสนุกแบบเด็กอยู่จึงหาทางออกด้วยความคิดฝัน หรือความฝัน (Dream) สร้างความคิดฝันขึ้นว่า จะเป็นนั่นเป็นนี่ตามที่ตนปรารถนา ซึ่งส่วนมากจะเป็นความปรารถนาที่ถูกเก็บหรือฝังอยู่ในจิตไร้สำนึกบางครั้งก็ยังฝันทั้งที่ตายังลืมอยู่ ที่เรียกกันว่าฝันกลางวันหรือฝันเฟื่อง (Day Dream) การฝันกลางวันหรือความคิดฝันนี้ทางจิตวิทยาถือว่าเป็นจินตนาการชนิดหนึ่ง เป็นจินตนาการที่ได้รับการกระตุ้นจากความปรารถนาบางอย่างในจิตไร้สำนึก

ศิลปินเป็นคนชอบฝัน ฝันที่จะเป็น จะทำอะไรแปลกๆ สร้างอาณาจักรของตนเองขึ้นด้วยความฝัน แต่ศิลปินไม่ได้หาความสุขจากความฝันนั้นคนเดียว เขาจะทำความฝันให้เป็นจริงขึ้นด้วยการแสดงออกทางรูปทรงในงานศิลปะให้คนอื่นๆ ได้ร่วมความสุขในฝันนั้นด้วย ศิลปินจะแสดงความ

---

[2] โรล็อง บาร์ตส์, **มายาคติ**, แปลโดย วรรณพิมล อังศิริสรรพ (กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมคบไฟ, 2551), 55-56.

> ฝันหรือความคิดฝันไม่ว่าจะเลื่อนลอยอย่างไรออกมาในรูปทรงซึ่งมีคุณค่าที่ทุกคนยอมรับ ต่างกับความฝันแท้ๆ ที่หาสาระอะไรไม่ใคร่จะได้
>
> ทั้งศิลปะและความฝันล้วนเป็นการแสดงออกของความปรารถนาที่ถูกเก็บไว้ในจิตไร้สำนึก ความปรารถนาบางอย่างเราไม่สามารถจะทำให้สมหวังได้ในความเป็นจริง เพราะอาจขัดต่อระเบียบประเพณีของสังคม มนุษย์จึงหาทางออกด้วยการแสดงออกในความฝันและในศิลปะ เป็นการแสดงออกที่แฝงอยู่ในเหตุการณ์หรือรูปทรงที่เป็นสัญลักษณ์ ไม่ใช่แสดงออกอย่างตรงไปตรงมา ศิลปินใช้ความปรารถนาที่ซ่อนเร้นของเขาสร้างความคิดฝันและจินตนาการที่น่าตื่นเต้นขึ้น แล้วแปลความหมายออกมาเป็นงานศิลปะ [3]

ออองตวน เดอ แซงแตก-ซูเปรี ผู้แต่งและวาดภาพประกอบเรื่อง เจ้าชายน้อย ซึ่งจัดอยู่ในวรรณกรรมคลาสสิกชิ้นหนึ่งของโลก ซึ่งออองตวน เดอ แซงแตก-ซูเปรีเป็นผู้หนึ่งที่มีอุปนิสัยชอบเล่นมาแต่เยาว์วัย และเขามักหวนรำลึกถึงเวลาอันสนุกสนานในวัยเด็กเสมอๆ ได้กล่าวไว้ในคำพูดของเจ้าชายน้อยตอนหนึ่งว่า ที่เกี่ยวกับการใช้จิตใจในการมองเห็นความหมายที่ซ่อนอยู่ในสรรพสิ่งที่มีอยู่ทั่วไปว่า “เราจะมองเห็นแจ่มชัดด้วยดวงใจเท่านั้น สิ่งสำคัญนั้นไม่อาจเห็นได้ด้วยตา”[4]

วรรณกรรมของนิ้วกลม แต่งนิทานเรื่อง ตุ๊กตากับฝุ่น ทำให้เรามองเห็นคุณค่าของสิ่งต่างๆ ที่เราเคยคิดและเชื่อว่าสิ่งต่างๆ เหล่านั้นล้วนไม่สำคัญ หลายครั้งที่เราเคยสงสัยว่าสิ่งต่างๆ เหล่านั้นมีความจำเป็นอย่างไรที่จะต้องมีอยู่ นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้และมองเห็นคุณค่าว่าสิ่งเหล่านั้นแม้จะเราจะไม่เห็นประโยชน์ที่เราสามารถจับต้องได้ แต่มันกลับเป็นประโยชน์ในบางเรื่องที่เรามองข้ามไป ทำให้เรารู้ว่าทุกสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นบนโลก มันถูกสร้างขึ้นมาให้มีประโยชน์ในตัวของมัน แม้เราอาจจะมองไม่เห็น แต่ในช่วงเวลาหนึ่งเราจะมองเห็นคุณค่าและความสำคัญของมัน

> กาลครั้งหนึ่งไม่นานมานี้ยังมีตุ๊กตาตัวเก่า มันเคยเป็นของเล่นของพวกเรา
> เคยเป็นของพวกเขาของพวกเธอ เมื่อกาลเวลาผันผ่าน มันยังปั่นจิ้มปิ้นเจ๋อ

---

[3] ชลูด นิ่มเสมอ, **องค์ประกอบของศิลปะ**, พิมพ์ครั้งที่ 7 (กรุงเทพฯ: อมรินทร์, 2553), 17-18.

[4] ออองตวน เดอ แซงแตก- ซูเปรี, **เจ้าชายน้อย**, แปลโดยอำพรรณ โอตระกูล (กรุงเทพฯ: เรือนปัญญา, 2546), 7.

นั่งอยู่ตรงนั้นรอเจอ กับเขาและเธอที่คุ้นกัน มิอาจลุกเดินไปไหน
เพราะถูกจับไว้อย่างนั้น ฝุ่นจับหนาแน่นยิ่งวัน มันนั่งตรงนั้นมาเนิ่นนาน
วันหนึ่งจึงเอยถามฝุ่น นี้คุณเคยรู้สึกบ้างไหม ว่าตัวเองเกิดมาทำไม
ฝุ่นเงียบไม่ได้ตอบคำ ตุ๊กตาหัวเราะขำอย่างเปิดเผย
เป็นฝุ่นอย่างคุณคงไม่เคย มีใครรักเลยสักคนเดียว ใครเห็นเป็นต้องปัด
รีบวิ่งหาผ้าจนหน้าเขียว ไม้ขนไก่ซ้ายขวาให้หมดเชียว แม้ผงเดียวก็ไม่ปล่อยให้อำพราง
เคยถามตัวเองบ้างไหมคุณฝุ่น อย่างคุณมีใครต้องการบ้าง ฝุ่นหัวเราะแทรกขึ้นมาตรงกลาง
ก็คุณ นั่นไงน้องนาง ตัวอย่างนึง ดูผิวเผินฝุ่นคล้ายไร้ประโยชน์ แต่ขอโทษคุณอาจ นึกไม่ถึง
มันบอกใบ้ให้รู้ซึ้งถึงความจริง สิ่งใดใดที่ฝุ่นจับ ต้องยอมรับว่ามันถูกทอดทิ้ง
ถูกวางไว้เนิ่นนานไม่ไหวติง เจ้าของไม่สูงสิงไม่ใส่ใจ ฝุ่นนี้เองเป็นตัวเตือนเจ้าของ
ให้หันมองสิ่งของที่ลืมไว้ ปริมาณฝุ่นคือดัชนีชี้ความใส่ใจ ฝุ่นหนาไปความใส่ใจคงน้อยเกิน
เหมือนเธอไงน้องนางตุ๊กตาเก่า ความผูกพันกับพวกเขาที่เหินห่าง จนฝุ่นเกาะใช่เพราะเหตุบังเอิญ
ถูกหมางเมินฝุ่นเพิ่มเริ่มพักพิง ตัวฝุ่นเองอาจดูไม่มีค่า ใครเห็นอยู่ตรงหน้าก็ปัดทิ้ง
แต่ฝุ่นบอกกับเจ้าของถึงความจริง ปัดฝุ่นทิ้งจะได้กลิ่นความทรงจำ
บางของเก่าคือของรักที่เราลืม ฝุ่นหยิบยืมเป็นที่นอนช่างน่าขำ
ประโยชน์หนึ่งของฝุ่นผงดำดำ มันบอกให้เราจดจำว่าเคยลืม [5]

อิทธิพลจากแนวคิดทางวิทยาศาสตร์

ปัจจุบันความรู้และเทคโนโลยีต่างๆ ถูกพัฒนาไปมากมาย ปรากฏการณ์ความเชื่อต่างๆ ล้วนถูกอธิบายหรือหาคำตอบได้จากวิทยาศาสตร์ที่เป็นเหตุเป็นผล อิทธิพลจากแนวความคิดทางวิทยาศาสตร์จึงสามารถหาคำตอบ และตอบข้อสงสัยต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้

ความจำคืออะไร มนุษย์เรามีความจำเป็นอย่างไรที่จะต้องมีความทรงจำ แล้วถ้าความจำมีความจำเป็นกับมนุษย์จริงอะไรเป็นสิ่งที่ทำให้มนุษย์มีการลืมความจำ ทำไมมนุษย์ถึงไม่สามารถจำทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นในช่วงชีวิตของตนเองได้ตั่งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อะไรที่ทำให้เราจำสิ่งหนึ่งได้แต่กลับลืมสิ่งหนึ่ง แล้วเราจะมีวิธีการควบคุม จัดการกับสิ่งที่เกิดขึ้นเหล่านั้นได้อย่างไร เราจะมีวิธีการอย่างไรที่ทำให้เราสามารถจำในสิ่งที่เราต้องการจำได้ หลายครั้งที่เรารู้สึกว่าความจำของ

[5] นิ้วกลม, **กาลครั้งหนึ่งสอนให้รู้ว่า** (กรุงเทพฯ: Koob ในเครือบริษัทเลี้ยงลูกด้วยนม จำกัด, 2558), 139-143.

คนเรามีไม่เท่ากัน บางคนมีความจำที่แม่นยำ แล้วทำไมบางคนถึงมีความจำที่ไม่แม่นยำหรือขี้ลืม อย่างไรก็ตามความจำเป็นสิ่งที่เป็นปริศนาสำหรับเราทุกคน ดังนั้นวิธีการที่ดีที่สุดในการพัฒนาและเรียนรู้เกี่ยวกับความจำจึงได้แก่ การทำความเข้าใจธรรมชาติของความจำให้มากยิ่งขึ้นต่อไป

ความจำกับอารมณ์ของมนุษย์ (Human Emotional Memory)

การศึกษาวิจัยเรื่องอารมณ์ที่มีผลต่อการจำ การระลึก และการลืมของมนุษย์ เพื่อต้องการทราบว่าอารมณ์มีผลอย่างไรต่อความจำ พบว่าอารมณ์มีประสิทธิผลในการบันทึกโดยลักษณะต่างๆ ของอารมณ์ทำให้ประสิทธิผลของการระลึกลดลงและในบางครั้งลดลงเป็นศูนย์ เช่นความกลัว ความวิตกกังวล ความสงสัย ความยุ่งยากใจ ความเกลียดชัง ความรู้สึกไม่สบายใจ ขาดความเชื่อมั่น การประหม่าอาย ความรู้สึกต่ำต่อย ความเศร้า การถูกสบประมาณ ด้วยเหตุนี้การเรียนรู้จึงมีองค์ประกอบของอารมณ์เข้ามาปะปน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันโดยประยุกต์ใช้อารมณ์ทางบวก ได้แก่ ความสุข สนุกสนาน ความร่าเริง การยอมรับ ความแจ่มใส ความเบิกบาน ความสดใสที่ช่วยสนับสนุน ค้ำจุน ส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนาน ให้เกิดเป็นความสุขในการเรียนรู้ (Happy Learning) สามารถกระทำได้โดยการประยุกต์นำ กิจกรรมกลุ่ม ดนตรี การร้องเพลง กีฬา นิทาน เน้นการส่งเสริมกระบวนการคิด ได้มีการเคลื่อนไหว มีศิลปะเข้ามาผสมผสาน ได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้เรียน ได้ทำสิ่งที่ชอบ ได้คำชมเชย ได้รับความรักความอบอุ่นอย่างใกล้ชิด สอดแทรกในระหว่างการเรียนการสอน ย่อมช่วยเกิดความกระตือรือร้น มีผลต่ออารมณ์และสติปัญญา ให้เกิดประสิทธิภาพการเรียนรู้เพิ่มขึ้น เกิดความคิดสร้างสรรค์ ลักษณะเช่นนี้เรียกว่า ความจำอันเนื่องมาจากอารมณ์ (Emotional หรือ Affective) ในทางตรงกันข้ามการเรียนรู้โดยการท่องจำและเรียนเฉพาะทฤษฎี หลักการ มีความเครียดนานๆ ถูกด่าทุกวัน ไม่ได้รับความรัก ความอบอุ่น กำลังใจ ขาดการออกกำลังกาย ขาดการพักผ่อนที่เพียงพอ ทำงานหนักและเรียนหนัก ถูกบังคับให้เรียน เข้มงวดเกินไปเหล่านี้ทำให้สมองถูกปิดกั้นและส่งผลทางลบต่อการเรียนรู้ในกรณีนี้หากเป็นนานๆ เข้าก็จะส่งผลให้สุขภาพจิตเสีย[6]

หลักการเกิดและความหมายของภาลวงตา

ภาพลวงตา (Illusion) หรือทัศนมายา

[6] อริยา คูหา, **จิตวิทยาเพื่อการดำรงชีวิต** (ปัตตานี: โรงพิมพ์มิตรภาพ, 2556), 216.

การรับรู้สิ่งเล้าต่างๆ รอบตัวโดยเฉพาะการรับรู้ทางตา ในบางครั้งอาจเกิดปรากฏการณ์ภาพลวงตาขึ้นกับบุคคลใดบุคคลหนึ่งขึ้นได้เสมอ

ภาพลวงตาหรือทัศนมายา หมายถึงการรับรู้สิ่งเล้าที่ผิดพลาดไปจากความเป็นจริง ซึ่งอาจมีสามเหตุมาจากความบกพร่องของอวัยวะรับสัมผัส ความเชื่อ ประสบการณ์เดิมที่บุคคลมีอยู่ องค์ประกอบบางประการของสิ่งเร้าเอง หรืออาจจะเป็นเพราะฤทธิ์ยา สารเสพติดบางประเภท รวมไปถึงอาการของโรคจิตประเภทประสาทหลอน (Hallucination) เป็นต้น แต่สำหรับภาพลวงตาที่มีสาเหตุมาจากปัจจัยจากองค์ประกอบบางประการของสิ่งเร้าเองมีหลายประการ ตัวอย่างเช่น

การเปรียบเทียบขนาด (Size Contrast)

การเกิดมุมและการตัดกันของเส้น (Angle or Intersecting Lines)

การต่อเติมบางอย่างที่สิ่งเร้า (Embeddedness)

เพอร์สเปกทีฟ (Perpective)[7]

ทฤษฎีการลวงตา

ทฤษฎีการลวงตาของเอมส์ (Ames illusion theory) บทบาทของการเรียนรู้และประสบการณ์มีส่วนสำคัญมาก การรับรู้ในสภาพการณ์ที่จำกัด หรือในสภาพการที่ไม่เป็นไปตามปกติธรรมดา เช่นไม่มีตัวชี้นำระยะทางหรือความลึก ฯลฯ และถ้าตัวกระตุ้นกับความเป็นจริงไม่ตรงกัน การลวงตาจะเกิดขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับประสบการณ์ที่เคยมีมา

ทฤษฎีการเคลื่อนไหวลูกนัยน์ตา (Eye-movement theory) ทฤษฎีนี้ใช้อธิบายการลวงตาที่เกิดจากเส้นแนวนอนเปรียบเทียบกับเส้นแนวตั้ง โดยวู้นดท์ ในปี ค.ศ. 1958 ถ้ามีเส้นตรง 2 เส้นยาวเท่ากัน เส้นหนึ่งวางตั้งฉาก ณ ตำแหน่งกึ่งกลางของอีกเส้นหนึ่ง จะเกิดการลวงตามองเห็นเส้นตั้งยาวกว่าเส้นนอน ถ้าจะทำให้การมองเห็นเส้นตั้งยาวเท่ากับเส้นนอน เส้นนอนจะต้องมีความยาวกว่าเส้นตั้งไม่ต่ำกว่า 30% การลวงตาชนิดนี้เชื่อว่า เกิดจากการเคลื่อนไหวลูกนัยน์ตา เส้นในแนวตั้งต้องใช้ความพยายามในการเคลื่อนไหวลูกนัยน์ตามากกว่าเส้นในแนวนอนจึงทำให้มองดูยาวกว่า แต่ในปี ค.ศ. 1966 อีแวนส์ และมาร์สเดน ได้ใช้วิธีทำให้เกิดภาพติดตากับภาพชนิดนี้ซึ่งแสดงว่าเมื่อมองเห็นภาพ ไม่มีการเคลื่อนไหวนัยน์ตา ก็ยังปรากฏว่ามีการลวงตาเกิดขึ้น นอกจากนี้ในปี ค.ศ. 1974 ซิฟฟ์แมน และทอมพ์สัน ได้ใช้ภาพลวงตาชนิดนี้แต่มีขนาดเล็กมากฉายให้ปรากฏอยู่บนจอในระยะเวลาเพียง 0.05 วินาที เพื่อควบคุมไม่ให้เกิดการเคลื่อนไหวนัยน์ตาขึ้น การลวงตาก็ยังเกิดขึ้นอีกเช่นกัน

---

[7] เติมศักดิ์ คทวณิช, **จิตวิทยาทั่วไป** (กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2547), 139-141.

ทฤษฎีขอบเขตของสายตา (Visual field theory) ขอบเขตการมองเห็นของนัยน์ตาเป็นรูปวงรีหรือรูปไข่ ซึ่งมีแกนกลางอยู่ในแนวนอน ดังนั้นถ้าเรามองภาพลวงตาในแนวนอนเปรียบเทียบกับแนวตั้ง ปลายเส้นในแนวตั้งจะอยู่ใกล้กับขอบเขตของสายตามากกว่าในแนวนอน และจากการวิจัยพบว่า การรับรู้ขนาดของเส้นจะขึ้นอยู่กับขนาดของพื้นหลังของเส้นนั้น ถ้าพื้นหลังยิ่งมีขนาดใหญ่ขึ้น เส้นจะยิ่งดูสั้นลง ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เกิดการลวงตามองเห็นเส้นตั้งยาวกว่าเส้นนอน แต่ถ้าเราให้ผู้รับรู้มองภาพการลวงตานี้โดยเอียงคอไป 90 องศา หรือใส่แว่นพิเศษ ซึ่งจะมีคุณสมบัติกับขอบเขตของสายตา คือแกนยาวจะอยู่ในแนวตั้ง และแกนสั้นจะอยู่ในแนวนอน การลวงตาที่เกิดขึ้นจะกลับกัน คือจะมองเห็นเส้นนอนยาวกว่าเส้นตั้ง แม้ว่าทฤษฎีนี้จะน่าเชื่อถือ และสามารถพิสูจน์ให้เห็นได้ดังกล่าวมาแล้ว แต่ก็ยังมีการลวงตาบางอย่างที่ทฤษฎีนี้ไม่สามารถอธิบายได้เช่นกัน

ทฤษฎีเกี่ยวกับมุม (Angle-of-regard theory) ฮอล์เวย์ และบอริ่ง ได้ให้ผู้รับรู้เลือกดวงไฟขนาดต่างๆ กันที่ฉายไปบนจอว่าดวงไหนมีขนาดเท่าพระจันทร์เมื่ออยู่ที่ขอบฟ้า เปรียบเทียบกับเมื่อพระจันทร์ขึ้นมาพ้นขอบฟ้าแล้วเป็นมุม 30 องศา ปรากฏว่าขนาดของดวงไฟที่ถูกเลือกครั้งแรกจะใหญ่กว่าดวงไฟที่ถูกเลือกครั้งหลัง บอริ่งสรุปว่า การลวงตานี้มีความสัมพันธ์กับมุมเงย ถ้าตำแหน่งของตัวกระตุ้นทำให้เกิดมุมเงยใหญ่มาก ตัวกระตุ้นจะยิ่งเล็กลงเมื่อเทียบกับตำแหน่งของตัวกระตุ้นที่อยู่ในแนวนอน ดังนั้นถ้าให้ผู้รับรู้นอนหงายมองตัวกระตุ้นที่อยู่ตรงขึ้นไป กับมองตัวกระตุ้นที่อยู่ในแนวเดียวกันกับขอบโต๊ะ มุมเงยจะกลับกัน ทำให้ตัวกระตุ้นที่อยู่ตรงไป ดูใหญ่กว่าเมื่ออยู่ในระดับเดียวกับขอบโต๊ะ

ทฤษฎีระยะปรากฏ (Apparent distance theory) ขนาดของวัตถุจะมีความสัมพันธ์กับระยะทาง ถ้ายิ่งอยู่ไกลออกไปขนาดของวัตถุจะยิ่งเล็กลง ฉะนั้นถ้าขนาดของวัตถุคงที่วางอยู่ไกลออกไปเป็นระยะต่างๆ กัน จะเกิดการลวงตามองเห็นวัตถุนั้นมีขนาดใหญ่ขึ้นตามระยะทาง[8]

หลักการเกิดและความหมายของภาพลวงตา ช่วยทำเราสามารถเข้าใจทฤษฎีการเกิดขึ้นของภาพลวงตา และนำทฤษฎีต่างๆ เหล่านั้นมาใช้ในการสนับสนุนวิธีคิดในการสร้างสรรค์ เทคนิควิธีการ ให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น

เราคงเคยสงสัยว่าทำไมบางครั้งเราเกิดความรู้สึกโหยหา ถวิลหาอดีต ทำไมเราจึงเกิดความรู้สึกเหล่านั้นขึ้น และสิ่งที่เกิดขึ้นจะเป็นผลดีหรือไม่ กับความรู้สึกของการถวิลหาอดีต

---

[8] รัจรี นพเกตุ, **จิตวิทยาการรับรู้** (กรุงเทพฯ: ประกายพรึก, 2553), 175-178.

นอสทัลเจีย (Nostalgia) มีรากศัพท์จากคำ “nostos” ในภาษากรีกแปลว่า การกลับบ้าน รวมกับคำในภาษาลาตินว่า “-algia” หมายถึงความเจ็บปวด

ปัจจุบันการนำคำนี้มาใช้ในความหมายสภาวะอาการและความรู้สึกของคนที่รู้สึกอ่อนไหวและถวิลหาบรรยากาศหรือความคุณเคยแบบในอดีต รวมถึงความเศร้าซึมที่เกิดขึ้น เมื่อรำลึกถึงความทรงจำในอดีต ความรู้สึกถวิลหาอดีตก่อให้เกิดผลทั้งในแง่ดีและแง่ร้ายต่อผู้ที่มีความรู้สึกเช่นนี้

ถ้ามองในแง่ดีจะพบว่า การถวิลหาอดีตถือเป็นคุณธรรมที่ดีงามประการหนึ่ง ผู้ที่มีความรู้สึกเช่นนี้ จะตระหนักถึงคุณค่าอันดีงามที่เคยมีในอดีต ตรงกันข้ามถ้ามองในแง่ร้ายจะพบว่า การถวิลหาอดีตเป็นบ่อเกิดของอาการซึมเศร้า สลดหดหู่ จิตวิญญาณขาดความกระตือรือร้น อีกทั้งยังจมอยู่กับอดีต ไม่สามารถถอนตัวออกมาสู่โลกแห่งความเป็นจริงในปัจจุบันได้ หากมีความรู้สึกเช่นนี้อย่างรุนแรง ถือเป็นอาการผิดปกติทางจิตประเภทหนึ่ง

อย่างไรก็ตาม ในชีวิตประจำวันของคนเราทุกวันนี้ คงไม่มีใครจะเป็นตายกับความซึมเศร้าในการนึกถึงอดีต เพราะมันได้กลายเป็นกระแสเคลื่อนเข้ามาปกคลุมโดยที่เราอาจจะไม่รู้ตัว ตั่งแต่ตื่นขึ้นมาในยามเช้าตรู่จนถึงดึกดื่นได้เวลาเข้านอน

กระแสถวิลหาอดีตสามารถปรับสภาพตัวเองให้สอดคล้องกับส่วนอื่นๆของสังคมได้อย่างแนบเนียน สามารถดำเนินควบคู่ไปกับกระแสความตื่นเต้นกับคอมพิวเตอร์และอินเตอร์เน็ต ตัวอย่างเช่น คุณอาจใช้โทรศัพท์มือถือรุ่นล่าสุดส่งข้อความถึงเพื่อนเพื่อนัดกันไปดูหนังยักษ์วัดแจ้งปะทะจัมโบ้เอ หรือคุณอาจนั่งทำงานด้วยปาล์มท็อปฆ่าเวลาระหว่างรอเพื่อนในร้านกาแฟโบราณ มันเป็นสิ่งที่เข้ามาช่วยแก้อาการเลี่ยนและเอียนต่อความทันสมัยของสังคมทุกวันนี้ได้ดีพอสมควร[9]

อิทธิผลจากงานศิลปกรรม

สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน อาจกล่าวได้ว่าการได้รับอิทธิพลจากการสร้างสรรค์ผลงานของผู้อื่นที่เคยถูกสร้างสรรค์มาแล้วเป็นเรื่องปกติ ทั้งการประยุกต์ใช้หรือการซึมซับ อาจจะโดยตั้งใจหรือไม่ได้ตั้งใจ ถือเป็นการเรียนรู้อย่างหนึ่งของการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้เราสามารถค้าหาแนวทางกระบวนการพัฒนาเทคนิควิธีการ สู่การสร้างสรรค์ที่เป็นแบบเฉพาะของตนเองได้

ยุคนีโอ อิมเพรสชั่นนิสม์ (Neo Impressionism) คริสต์ศตวรรษที่ 18

---

[9] วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ, **เมืองใหญ่ในวงเล็บ** (กรุงเทพฯ: แพรวสำนักพิมพ์, 2548), 64-65.

ศิลปกรรมแบบนีโอ อิมเพรสชั่นนิสม์ (Neo Impressionism) มีหลักการอยู่บนพื้นฐานทางทฤษฎีวิทยาศาสตร์ที่กล่าวถึงแสงว่าเป็นทั้งพลังงานและอนุภาค จากความจริงที่ว่า แสงคืออนุภาคนี่เองก่อให้เกิดแรงบันดาลใจแก่ศิลปินนีโอ อิมเพรสชั่นนิสม์อย่างยิ่ง ว่าตามจริงแล้วพวกลัทธิใหม่นี้คือพวกอิมเพรสชั่นนิสม์นี่เอง หากแต่พัฒนาเทคนิควิธีการให้เด่นชัดยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเทคนิคการระบายสี พวกเขานำเอาเทคนิคการแต้มสีสะอาดบริสุทธิ์เป็นจุดลงบนภาพ นอกจากนี้ยังปฏิบัติตามทฤษฎีวิทยาศาสตร์อย่างเคร่งครัดกว่าพวกอิมเพรสชั่นนิสม์ เสียอีก และนิยมวาดภาพสิ่งที่อยู่นิ่ง ไม่ชอบวาดสิ่งที่เคลื่อนไหว ดังพวกอิมเพรสชั่นนิสม์ชอบทำ

เทคนิคในการเขียนภาพในกลุ่มนี้ มีกรรมวิธีหลายประการ แตกต่างกันไปตามความถนัดและความสนใจของศิลปินแต่ละคน ในระยะแรกเป็นการค้นคว้าการใช้สีที่ให้ความสดใสมากขึ้น โดยการใช้สีที่บีบจากหลอดแล้วป้ายลงบนผืนผ้าใบเป็นจุดหรือเป็นเส้น โดยไม่ผสมกันบนจานสีก่อน โดยให้ผู้ดูแลเห็นการผสมสีกันเองด้วยสายตา โดยใช้ระยะห่างระหว่างภาพกับผู้ชมเป็นเครื่องช่วย เช่นถ้าศิลปินต้องการระบายสีเขียวของต้นไม้ ศิลปินจะป้ายสีเหลืองและสีน้ำเงินคู่กัน เมื่อผู้ชมมองในระยะที่พอสมควรจะเห็นสีเหลืองและสีน้ำเงินผสมกันเป็นสีเขียว[10]

ชอร์ช เซอราต์ (Georges seurat)

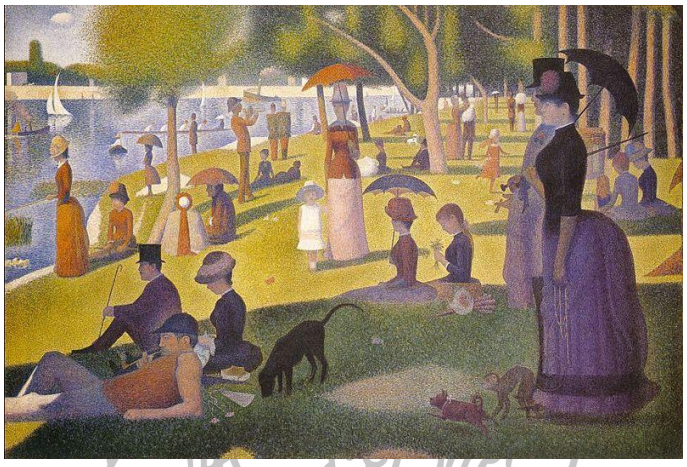
ความเข้มของแสงและสีในผลงานลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ เป็นที่ดึงดูดแก่เซอราต์มาก แต่เขารู้สึกอย่างเดียวกับเซซานว่า มวลและโครงสร้างการจัดองค์ประกอบศิลปะผลงานลัทธิดังกล่าว ได้ถูกเสียสละมากไปแล้ว ดั้งนั้นเขาจึงตั้งหน้าตั้งตาจัดระบบสีที่แยกเป็นสีคู่ผสมของลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ให้เป็นระเบียบ และแสดงรูปรงต่างๆ ในภาพออกมาให้แจ่มชัด เซอราต์ใช้พื้นฐานความรู้ทางทฤษฎีสีของมิเซล เชฟเริล และชาลส์อองรี เขาใช้สีวิธีแต้มเป็นจุดเล็กๆ อย่างไม่สม่ำเสมอกันตลอดโดยเจาะจงให้เนื้อที่ส่วนต่างๆ มีจำนวนจุดมากน้อยแตกต่างกัน เพื่อให้ได้ผลลักษณะเฉพาะแก่คนดูภาพ ซึ่งจะเกิดประสบการณ์การผสมสีทางสายตาด้วยตัวเอง เทคนิคการเขียนภาพของเซอราต์นี้ ถูกเรียกว่า ลัทธิผสานจุดสี ถ้าหากดูจากวิธีการระบายสี และจะเรียกว่า ลัทธิแยกสี หากดูจากระบบการใช้สีโดยการแยกสีออกเป็นสีคู่ผสมอย่างมีระเบียบ

การทำให้รู้สึกถึงความเคลื่อนไหว และการเปลี่ยนแปลงลักษณะอยู่ตลอดเวลา ดังที่พบเห็นได้ในผลงานลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์เป็นอันมาก ถูกแทนที่ในงานจิตรกรรมของเซอราต์ด้วยการวางรูปอย่างแข็งกระด้าง และแสดงรูปทรงลักษณะนิ่ง ในภาพ ตอนบ่ายวันอาทิตย์บนเกาะลากรองด์ชัตต์ จะเห็นว่ารูปเงาตกทอด รูปต้นไม้ และรูปคน ได้ประกอบกันเป็นรูปแนวตั้งกับแนวนอนด้วย

---

[10] วุฒิ วัฒนสิน, **ประวัติศาสตร์ศิลปะ** (กรุงเทพฯ: สิปประภา, 2552), 55.

ลักษณะอันสถิตนิ่ง ได้กลายเป็นรูปลักษณะมาตรฐานมากกว่าที่จะเป็นรูปลักษณ์อย่างเฉพาะเจาะจง และเป็นภาพที่มีการจัดระเบียบรูปเราขาคณิตอย่างมีคุณภาพ มีดุลยภาพแบบยืดหยุ่นกัน และเป็นวิธีสร้างงานที่ต้องอาศัยการคิดคำนวณไม่น้อยเลย[11]



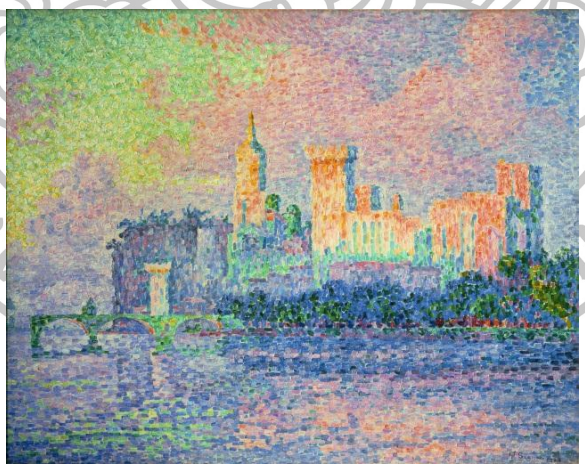
ภาพที่ 1 ชอร์ช เซอราต์ "ตอนบ่ายวันอาทิตย์บนเกาะลากรองด์ชัตต์" พ.ศ. 2427 สีน้ำมันบนผ้าใบ, 8 ฟุต 9 นิ้ว x 10 ฟุต สถาบันศิลปะแห่งชิคากิ ประเทศสหรัฐอเมริกา

ที่มา: อัศนีย์ ชูอรุณ, **ศิลปะสมัยใหม่ยุคบุกเบิก** (กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2535), 190.

[11] อัศนีย์ ชูอรุณ, **ศิลปะสมัยใหม่ยุคบุกเบิก** (กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2535), 141-143.

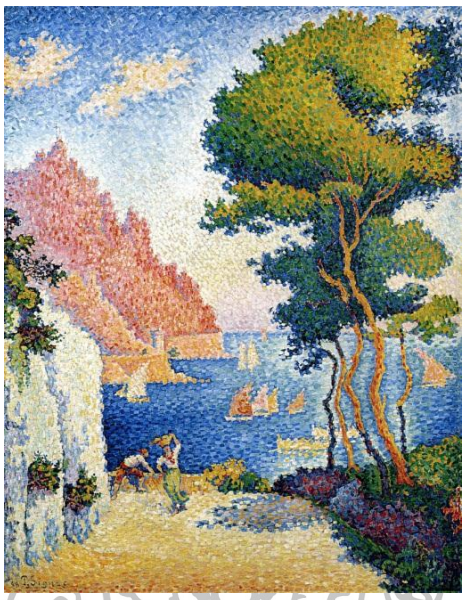
ภาพที่ 2 ชอร์ช เซอราต์ “คนอาบน้ำที่อัสนิแอร์ส” สีน้ำมันบนผ้าใบ, 201 x 300 ซม. ลอนดอน, หอศิลป์แห่งชาติ

ที่มา: แคริน เอช. กริมม์, **อิมเพรสชั่นนิสม์**, แปลโดยหัทยา จันทรมังกร (เชียงใหม่: เชียงใหม่ไฟน์อาร์ท, 2552), 79.



ภาพที่ 3 ปอล ซินญัก “ที่ประทับสันตะปาปาที่อาวินญง” สีน้ำมันบนผ้าใบ, 73.5 x 92.5 ซม. ปารีส, พิพิธภัณฑ์ ออร์เซย์

ที่มา: แคริน เอช. กริมม์, **อิมเพรสชั่นนิสม์**, แปลโดยหัทยา จันทรมังกร (เชียงใหม่: เชียงใหม่ไฟน์อาร์ท, 2552), 83.



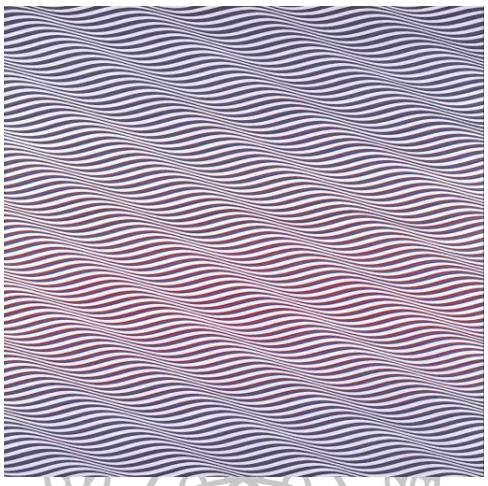
ภาพที่ 4 ปอล ซินญัก “กาโปดิโนลี ใกล้เจนัว” สีน้ำมันบนผ้าใบ, 91.5 x 73 ซม. โคโลญ, พิพิธภัณฑ์วัลล์ราฟ-ริชาร์ทส์, มูลนิธิกอร์โบด์

ที่มา: แครีน เอช. กริมม์, **อิมเพรสชั่นนิสม์**, แปลโดยหัทยา จันทรมังกร (เชียงใหม่: เชียงใหม่ไฟน์อาร์ท, 2552), 85.

ลัทธิออฟอาร์ต (Op Art) คริสต์ศตวรรษที่ 20

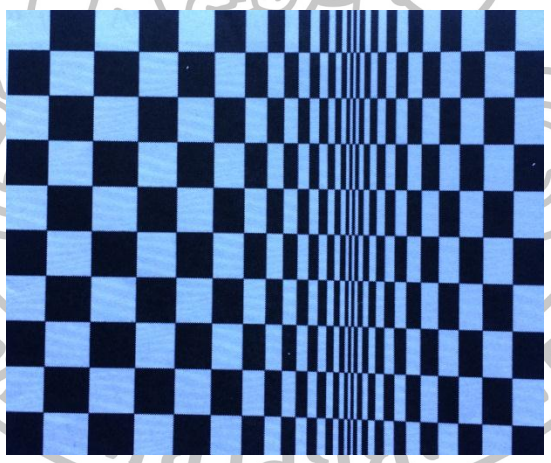
ออฟอาร์ต (Op Art) เป็นความเคลื่อนไหวของการพัฒนาวงการศิลปะนามธรรมในปี ค.ศ. 1966 ออพอาร์ตหรือ Optical Art เป็นศิลปะที่เกิดจากการมองเห็นของสายตา (Opical) หรือศิลปะที่แสดงออกแล้วมีผลต่อการรับรู้ด้วยสายตาโดยตรง เช่นให้ความรู้สึกต่อเนื่องเคลื่อนไหว มีความใกล้ไกล มีความซับซ้อนและลวงตา และการลวงตานี้มีการสร้างให้เกิดขึ้นได้หลายวิธีด้วยกัน ดังผลงานของวิคเตอร์ วาซาร์ลี และบริดเจท ไรเลย์ วาดลงบนแผ่นภาพสี่เหลี่ยมวางอยู่บนพื้นราบ แต่ผลของภาพทำให้ผู้ชมบังเกิดอาการนัยน์ตาพร่าคล้ายกับภายในภาพนั้นมีการเคลื่อนไหวได้ แนวความคิดในการสร้างสรรค์ของกลุ่มออพอาร์ต ศิลปินเน้นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ใช้สีตัดกันอย่างรุนแรง เส้นที่ซ้ำๆ กันจนเกิดเป็นภาพลวงตา (Illusion) รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวทั้งๆ ที่ผลงานนั้นอยู่นิ่ง (Static)[12]

[12] วุฒิ วัฒนสิน, **ประวัติศาสตร์ศิลปะ**, 147.



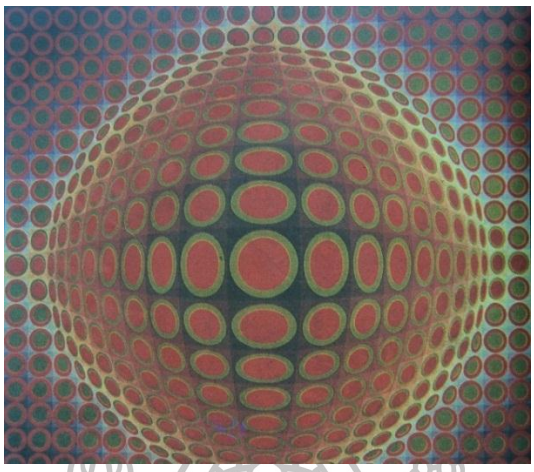
ภาพที่ 5 บริดเจท ไรเลย์ “น้ำตก” อีมัลชั่นบนผ้าใบ, กรุงลอนดอน, อังกฤษ

ที่มา: วุฒิ วัฒนสิน, **ประวัติศาสตร์ศิลปะ** (กรุงเทพฯ: สิปประภา, 2552), 147.



ภาพที่ 6 บริดเจท ไรเลย์ “การเคลื่อนไหวในสี่เหลี่ยม”

ที่มา: วุฒิ วัฒนสิน, **ประวัติศาสตร์ศิลปะ** (กรุงเทพฯ: สิปประภา, 2552), 148.



ภาพที่ 7 วิคเตอร์ วาซาร์ลี “ดาวเวก้า” พ.ศ. 2512 63 x 63 นิ้ว สถาบันอะคาเดมีศิลปะฮอโนลูลู

ที่มา: อัศนีย์ ชูอรุณ, **จิตรกรรมสมัยใหม่** (กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮ้าส์, 2534), 214.

อิทธิพลจากของเล่น

ของเล่นถูกสร้างขึ้นมากมายจากอดีตจนถึงปัจจุบัน รูปแบบของของเล่นแต่ละยุคสมัยก็มีความแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นวัสดุที่ใช้ รูปแบบของของเล่น ซึ่งล้วนแต่มีการพัฒนาตามยุคตามสมัย การศึกษาและการเก็บรวบรวมข้อมูลของของเล่น จากแหล่งสะสม หรือพิพิธภัณฑ์ต่างๆ ล้วนเป็นส่วนช่วยให้เราเห็นความแตกต่างของของเล่นได้ชัดเจนมากขึ้น แล้วนำสิ่งที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเหล่านั้น มาใช้สนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงาน

ภาพที่ 8 ภาพข้อมูลของเล่น

(ของสะสมของผู้วิจัย)

ภาพที่ 9 ภาพข้อมูลของเล่น

(ของสะสมของผู้วิจัย)

ภาพที่ 10 ภาพข้อมูลของเล่น

(ข้อมูลภาพถ่ายของเล่นจาก “บ้านพิพิธภัณฑ์” ถ่ายโดยผู้วิจัย)

ภาพที่ 11 ภาพข้อมูลของเล่น

(ข้อมูลภาพถ่ายของเล่นจาก “บ้านพิพิธภัณฑ์” ถ่ายโดยผู้วิจัย)

บทที่ 3

กระบวนการและวิธีการสร้างสรรค์

การแสวงหาความสุขในยุคปัจจุบัน คงปฏิเสธไม่ได้ว่ามนุษย์เราจะมองหาความสุขเพียงเพื่อให้ได้มาซึ่งความสุขเหล่านั้น โดยที่คิดว่าความสุขที่กำลังตามหานั้น จะสามารถตอบสนองให้กับตนเองได้ มนุษย์เราจึงเลือกที่จะมองและก้าวเดินไปข้างหน้าเพื่อไขว่คว้าหาความสุขที่ตนเองคิดว่าจะมีความสุขเหล่านั้นรออยู่ หากแต่ละเลยคุณค่าของความสุข ที่ถูกเก็บซ่อนเอาไว้จากสิ่งใกล้ตัวที่ตนเองมองข้าม บางครั้งความสุขที่เรากำลังไขว่คว้าเพื่อให้ได้มา อาจจะมีคุณค่าและความสำคัญน้อยกว่าความสุขใกล้ตัวที่เรามองข้ามไปก็ได้ เราคงลืมไปว่าช่วงเวลาของความสุขที่เราไม่ต้องพยายามไขว่คว้าอะไร มีความสุขกับสิ่งเล็กๆ ที่เราคิดว่าเป็นเพื่อนเล่นคนสำคัญ แม้สิ่งนั้นจะไร้ชีวิต ความทรงจำและความสุขต่างๆ เหล่านั้นล้วนถูกเก็บซ่อนเอาไว้ภายในตัวเรา รอเมื่อวันหนึ่งเราจะพบคุณค่าและความสำคัญ ช่วงเวลาที่มีอิสระทางความคิด ไร้ซึ่งข้อกำหนดและขอบเขตใดๆ ช่วงเวลาของจินตนาการจากความสุขที่เราสร้างขึ้น โดยไร้ซึ่งปัจจัยต่างๆ ทางสังคมปัจจุบัน การเลือกใช้ทัศนคติการมองความสุขในวัยเด็ก จึงเปรียบเสมือนกับการช่วยให้เราสามารถหลีกหนีจากความเครียดภายในที่มีผลกระทบจากสภาพสังคมปัจจุบันที่เราพยายามไขว่คว้าความสุขจากความวุ่นวายก็ได้

จากประเด็นดังกล่าวจึงเกิดเป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการเริ่มดำเนินการศึกษาค้นคว้า สืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง สอดคล้องกับเรื่องที่กำลังศึกษาและแนวความคิดในการสร้างสรรค์ ทั้งข้อมูลในเชิงเอกสาร ข้อมูลจริงจากการออกนอกสถานที่ ข้อมูลภาพถ่าย ข้อมูลเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญ เพื่อใช้สนับสนุนความคิดให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด และยังส่งเสริมการพัฒนาความคิดให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นอีกด้วย

ขั้นตอนการดำเนินงาน

การศึกษาค้นคว้าข้อมูล

ศึกษาค้นคว้าข้อมูลของของเล่น และเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีความสอดคล้องหรือมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังศึกษา ด้วยการสืบค้นข้อมูลจากของเล่นที่มีอยู่และการออกนอกสถานที่เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจริงของของเล่น ที่ถูกเก็บสะสมตามพิพิธภัณฑ์ของเล่น ร้านขายของเล่น แหล่งสะสมของเล่น การได้สัมผัสกับข้อมูลจริงหรือของเล่นที่ยังคงหลงเหลืออยู่ทำให้สามารถมองเห็นคุณค่าภายในของของเล่นได้ชัดเจนมากขึ้น มองเห็นสาระแง่มุมต่างๆ ที่ของเล่นเก็บรักษาไว้ ของเล่นสามารถบอกเล่าเรื่องราวและทำให้สัมผัสถึงสิ่งที่สามารถสร้างความรู้สึกหวนรำลึกถึงความทรงจำ ช่วงเวลา ความสุข ความทุกข์ และสิ่งต่างๆ ที่เคยเกิดขึ้นในอดีต ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านั้นล้วนช่วยกระตุ้นความทรงจำ ทำให้เราสามารถรับรู้ความรู้สึกของช่วงเวลาในวัยเด็กได้มากขึ้น ของเล่นจึงเปรียบเสมือนวัตถุที่ใช้บอกเล่าเรื่องราวภายในช่วงเวลาหนึ่งซึ่งเราอาจจะจำได้หรือจำไม่ได้แล้ว แม้บางครั้งบางช่วงเวลาเราอาจจะเคยละเลยหรือทิ้งขว้างของเล่นไปด้วยการใช้ชีวิตตามช่วงวัย และความต้องการที่เปลี่ยนไป หากแต่เมื่อเวลาผ่านไปการกลับมามองย้อนดูของเล่นในทัศนคติที่เปลี่ยนไปเราจะเห็นเรื่องราวต่างๆ ที่ถูกเก็บซ่อนเอาไว้มากมาย ความพิเศษของของเล่นจึงไม่ใช่แค่เพียงเพื่อนเล่น หากแต่ยังเป็นสิ่งที่จะเผยให้เห็นถึงภาพจากอดีตที่ไม่ชัดเจนอีกด้วย

ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ จากหนังสือ เอกสาร บทความ วรรณกรรม อินเตอร์เน็ต ที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังค้นคว้า สืบค้นประวัติศาสตร์ความเป็นมา เพื่อสนับสนุนแนวความคิด ศึกษารูปแบบโครงสร้าง การประกอบกัน และวิวัฒนาการของของเล่น สำหรับสนับสนุนการสร้างสรรค์และแนวความคิด ศึกษาความหมายทฤษฎีของเทคนิควิธีการที่นำมาใช้ เพื่ออธิบายถึงความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระและการพัฒนาระหว่างการใช้เทคนิควิธีการกับการสร้างสรรค์ให้มีความเชื่อมโยงกันศึกษาข้อมูลหรือลักษณะของการสร้างสรรค์งานของศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ และมีลักษณะของการสร้างสรรค์งานที่มีความคล้ายคลึงกัน ศึกษาข้อมูลในศาสตร์อื่นที่มีความเกี่ยวข้อง และเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มแนวทางในการนำเสนอและพัฒนาแนวความคิดแนวคิด เทคนิควิธีการ

ข้อมูลที่ได้จากการบันทึกด้วยภาพถ่าย จากข้อมูลเดิมที่มีอยู่แล้ว การศึกษาข้อมูลของของเล่นเพิ่มเติมก็มีความจำเป็น ไม่ว่าจะเป็นมุมมอง ทัศนคติ ด้วยกระแสเวลาที่เปลี่ยนแปลงอยู่

ตลอด สิ่งต่างๆ ก็ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงด้วยเช่นกัน การเล่น ของเล่นหรือกิจกรรมที่เด็กให้ความสนใจในปัจจุบัน อาจมีทั้งความเหมือนและแตกต่างกัน เพราะยุคสมัยมีความแตกต่างกัน การเล่นหรือของเล่นที่เหมือนกันในยุคสมัยหนึ่ง เมื่อเวลาเปลี่ยนไป การเล่นหรือของเล่นนั้นอาจจะยังคงอยู่ แต่อาจมีการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ไปจากเดิมด้วยการพัฒนาของยุคสมัย ทำการบันทึกภาพต่างๆ เหล่านั้น เพื่อใช้ข้อมูลที่ได้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นตัวสนับสนุนแนวความคิดให้มีความสอดคล้องและใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลดังกล่าว นำข้อมูลที่ได้เหล่านั้นมาประมวลความคิด ความรู้สึก วิเคราะห์ข้อมูล ค้นหาแนวทางและกำหนดเป้าหมายของการแสดงออกในการสร้างสรรค์ ที่มา แนวความคิด เทคนิควิธีการ สาระสำคัญของเนื้อหาและขอบเขตของการสร้างสรรค์ เพื่อเป็นการทำความเข้าใจกับเรื่องราวที่กำลังศึกษา ยังช่วยสนับสนุนความคิดให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง และเป็นการสรุปความคิดเพื่อค้นหาแนวทางในการพัฒนาการสร้างสรรค์ต่อไปอีกด้วย

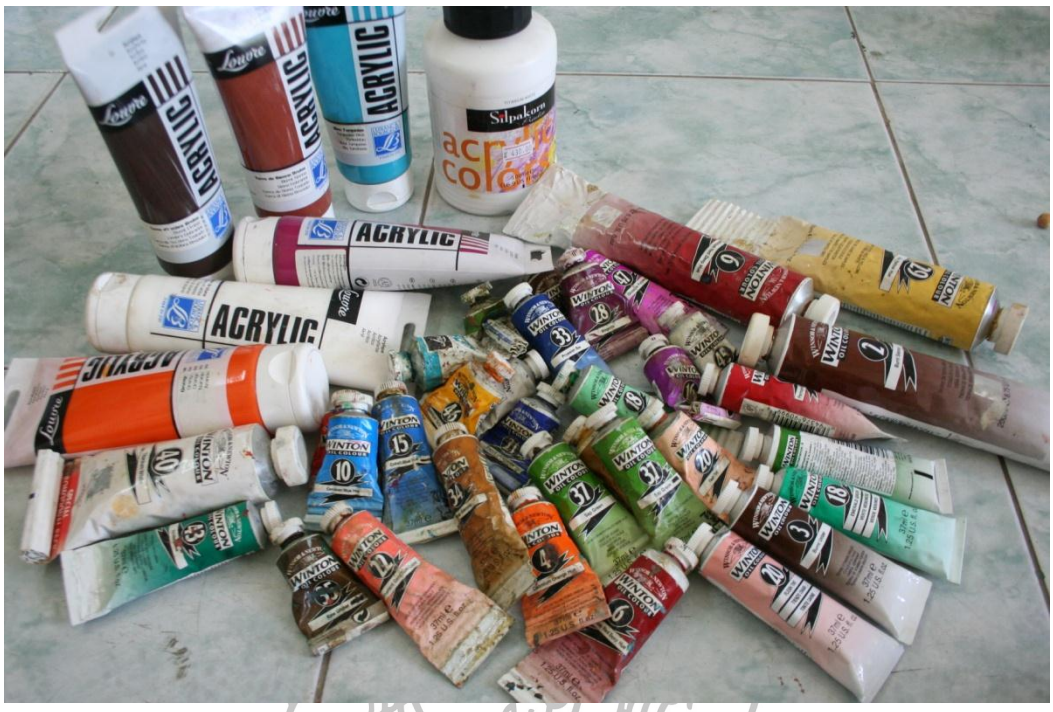
เนื้อหาของการสร้างสรรค์ กล่าวถึงมุมมองที่หยิบยกเอาช่วงเวลาในความทรงจำเกี่ยวกับของเล่นในวัยเด็ก มาเป็นตัวเชื่อมโยงให้ทุกคนมองเห็นคุณค่าความสำคัญของความสุขจากสิ่งของใกล้ตัว ซึ่งเป็นความทรงจำที่เคยเกิดขึ้นกับทุกคน เพียงแต่เราอาจจะลืมมันไปด้วยช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลง ทุกคนมีสัญชาตญาณการเล่นอยู่ในตัวเอง แม้การเล่นของแต่ละคนจะแตกต่างกัน ของที่เล่นอาจจะไม่เหมือนกัน ของเล่นบางชิ้นสวยงาม มีราคา หรือของเล่นบางชิ้นอาจถูกประดิษฐ์ขึ้นมา แต่เราจะสัมผัสได้ถึงความสุขจากสิ่งเหล่านั้น การเล่นจึงเต็มไปด้วยการเรียนรู้ และการสร้างจินตนาการที่ไร้ซึ่งกฎเกณฑ์ ข้อบังคับ มีความสุขกับสิ่งที่เล่น สมมติหรือจินตนาการเรื่องราวได้อย่างอิสรเสรี โดยปราศจากความเครียดจากโลกความเป็นจริง ซึ่งแตกต่างจากผู้ใหญ่ที่มักมีข้อกำหนดกฎเกณฑ์มากมายของสังคมที่ไม่สามารถทำให้ชีวิตหลุดจากความทุกข์ หรือความกังวลได้ ประเด็นของเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับเรื่องราวที่กำลังศึกษา จะมีเรื่องของช่วงเวลาที่เข้ามามีบทบาทในการบอกเล่าเนื้อหา คุณค่าและความสำคัญของความทรงจำ โดยใช้ของเล่นเป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างช่วงเวลาในอดีตกับปัจจุบัน เพื่อแสดงให้เราตระหนักถึงคุณค่าความสำคัญของช่วงเวลา

ความสุข ความทรงจำกับสิ่งเล็กๆ รอบตัว และนำความสุขเหล่านั้นออกมาเพื่อสร้างกำลังใจ ยึดเหนี่ยวจิตใจ จากสภาพสังคมที่วุ่นวายก็ได้

รูปแบบและเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ กล่าวถึงความไม่ชัดเจนของตัวเรื่องราวที่ใช้ของเล่นในการนำเสนอ ผ่านกระบวนการทางด้านจิตรกรรมโดยเขียนสีน้ำมันบนผ้าใบ ด้วยกระบวนการปั๊มจากแม่พิมพ์ยางลบ การเลือกกระบวนการปั๊มมาใช้ในการสร้างสรรค์ การปั๊มสีเป็นเหมือนการเรียนรู้เริ่มต้นของเด็ก เด็กยังไม่สามารถหยิบจับดินสอเพื่อขีดเขียนเรื่องราวในจินตนาการออกมาเป็นภาพได้ จึงเลือกใช้การปั๊มสีในการถ่ายทอดจินตนาการของตนเอง การปั๊มจึงเป็นเหมือนการเรียนรู้และการเล่นภายในตัวเดียวกัน เพื่อสร้างความเชื่อมโยงกับเนื้อหาสาระจึงเลือกใช้การปั๊มสีมานำเสนอเรื่องราว และสร้างความไม่ชัดเจนจากความพิเศษของการปั๊ม ซึ่งจะเป็นการค่อยๆ ประกอบกันของระนาบสีที่เกิดขึ้นจากการปั๊ม บอกเล่าเรื่องราวของความทรงจำที่ไม่ชัดเจน ที่อาจมีผลจากช่วงเวลา การลืมความทรงจำ หรือการลบความทรงจำของสมองเพียงเพื่อต้องการพื้นที่ในการรับความทรงจำใหม่ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้เราจดจำเรื่องราวได้ชัดเจนน้อยลง ลักษณะของตัวปั๊มหรือตัวแม่พิมพ์ยางลบจะเป็นลวดลายที่มีทั้งความสอดคล้องและแตกต่างกับเรื่องราวของของเล่น แสดงถึงการมองได้มากกว่าหนึ่งอย่าง เหมือนจินตนาการของเด็กที่ไม่สามารถคาดเดาได้ รูปแบบของการปั๊มมีการสร้างความลวงตาด้วยตัวปั๊มในทิศทางและขนาดที่หลากหลาย จนเกิดเป็นการเคลื่อนที่ลวงตา เพื่อนำเสนอเรื่องราวของการมองของเล่นมีชีวิตเปรียบเสมือนเพื่อนผู้มีชีวิตคนหนึ่งจากจินตนาการของเด็ก และยังช่วยเพิ่มจินตนาการในการมองเห็นอีกด้วย

ภาพที่ 12 ภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

ภาพที่ 13 ภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์



ภาพที่ 14 ภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ (สีน้ำมัน สีอะคริริค)

ภาพที่ 15 ภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ (พู่กัน)

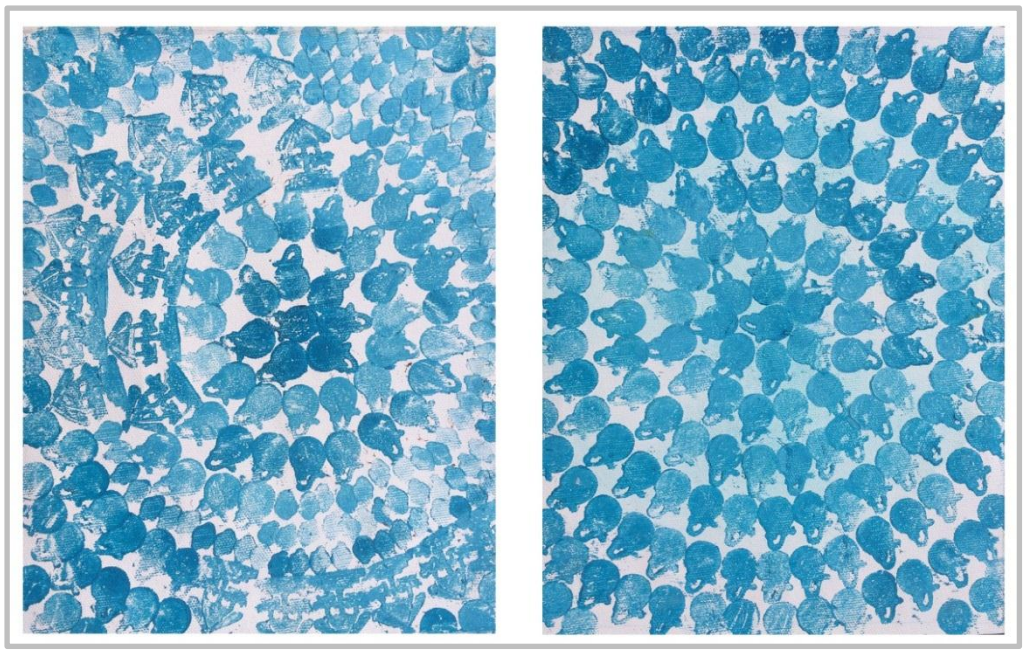
ภาพที่ 16 ภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ (อุปกรณ์แกะยางลบ)

ภาพที่ 17 ภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

ภาพที่ 18 ภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

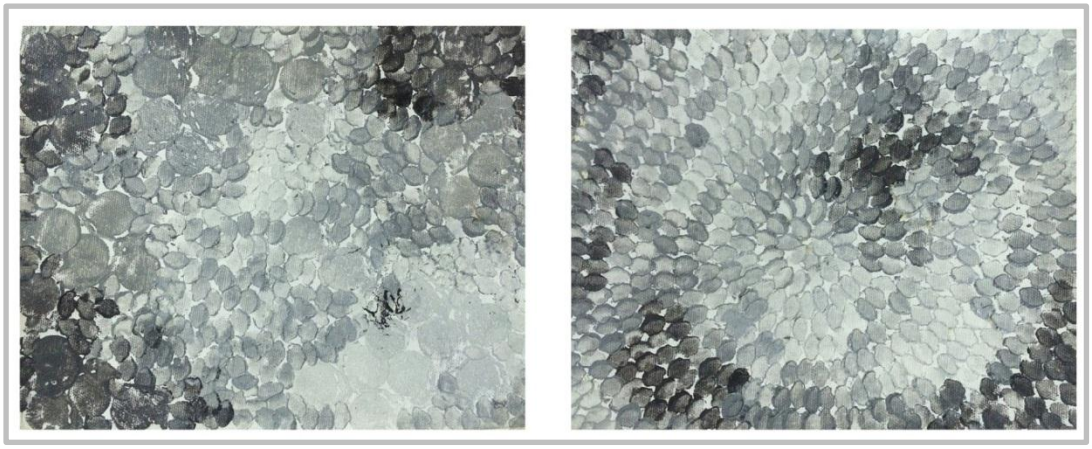
การทำภาพร่าง

จากการประมวลความคิด วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล วางแผนจัดการและตั้งข้อสังเกตหาความเป็นไปได้และแนวทางของการสร้างสรรค์ เริ่มการเลือกภาพต้นแบบที่มีองค์ประกอบ เรื่องราว เนื้อหาสอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการนำเสนอ จากนั้นทดลองการสร้างภาพร่างต้นแบบ โดยใช้องค์ประกอบภายในภาพเป็นหลัก เพื่อดึงเอาสัญลักษณ์ที่ความทรงจำร่วมบางอย่างออกมา และยังเป็นการบอกเล่าช่วงเวลาระหว่างอดีตกับปัจจุบัน มีการลดทอนองค์ประกอบส่วนที่ไม่จำเป็น และเพิ่มเติมองค์ประกอบบางส่วนเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ภายในภาพร่าง เมื่อได้ภาพร่างที่สมบูรณ์นำภาพร่างมาทดลองค้นหารูปแบบของการปั๊มเพื่อสร้างความลวงตา วิเคราะห์รูปแบบการปั๊มให้มีความสอดคล้องกับภาพร่าง ขั้นตอนต่อไปคือการกำหนดลวดลายของแม่พิมพ์ยางลบ หาความเป็นไปได้ระหว่างต้นแบบกับลายบนแม่พิมพ์ยางลบ อาจมีทั้งสอดคล้องกับภาพต้นแบบหรือมีความแตกต่างกันก็ได้ จากนั้นทดลองนำภาพร่างต้นแบบ รูปแบบของการปั๊ม และแม่พิมพ์ยางลบมาสร้างสรรค์ในเทคนิควิธีการที่กำหนดไว้ แก้ไขปรับเปลี่ยนจากปัญหาที่พบในการทำภาพร่าง ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของรูปแบบหรือเทคนิควิธีการ เพื่อหาความสมบูรณ์ในการทำภาพร่างต้นแบบสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานจริงต่อไป

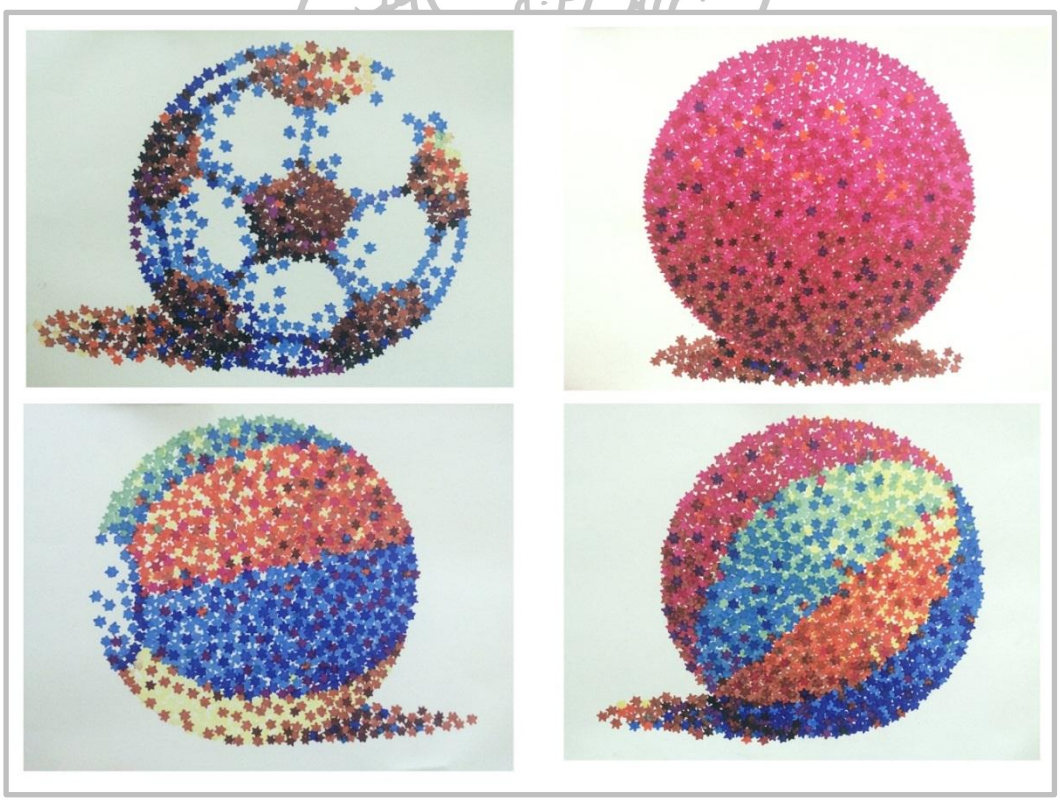


ภาพที่ 19 ภาพร่างต้นแบบ (การทดลองเทคนิควิธีการ)

ภาพที่ 20 ภาพร่างต้นแบบ (การทดลองเทคนิควิธีการ)



ภาพที่ 21 ภาพร่างต้นแบบ (การทดลองเทคนิควิธีการ)



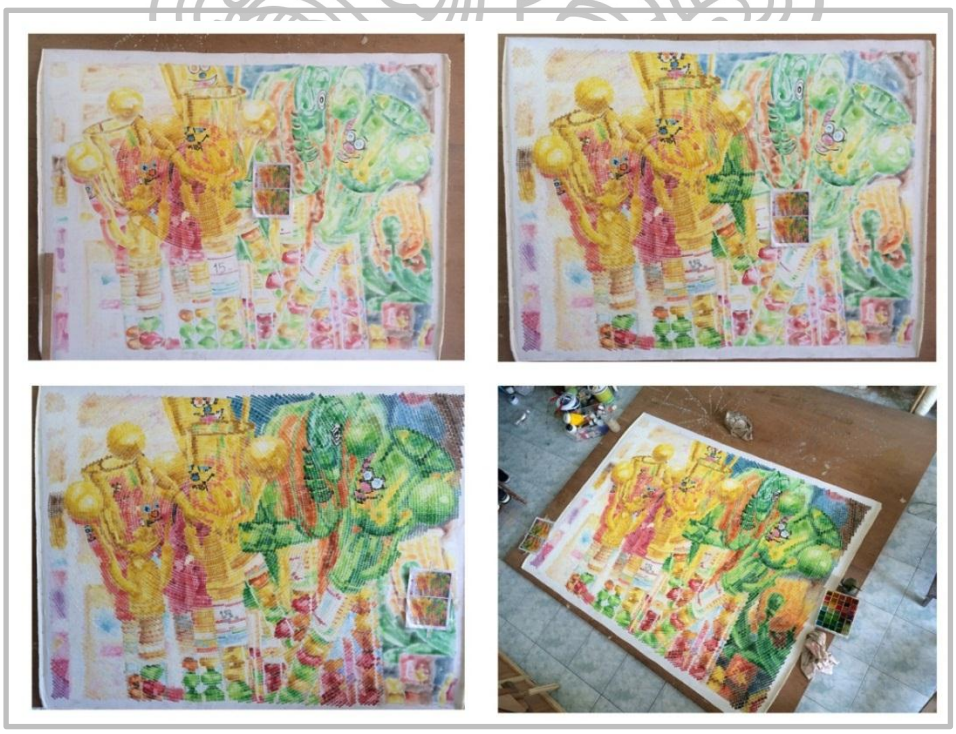
ภาพที่ 22 ภาพร่างต้นแบบ (การทดลองเทคนิควิธีการ)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์

หลังจากได้ภาพร่างต้นแบบตามที่ต้องการ จึงเป็นขั้นตอนการสร้างสรรค์ของการขยายผลงานจริง โดยทำการวัดขนาดภาพร่างต้นแบบเพื่อทำการขยายซึ่งจะมีอัตราส่วนที่ใหญ่กว่าภาพร่างต้นแบบ ทำการเตรียมพื้นผ้าใบสำหรับการร่างภาพด้วยการรองพื้นสีขาวและขัดพื้นให้เรียบ เริ่มร่างภาพลงบนผ้าใบด้วยดินสอ ในขั้นตอนนี้อาจมีการปรับเปลี่ยนแก้ไของค์ประกอบบางส่วนเพื่อให้เกิดความเหมาะสม จากนั้นจะเข้าสู่กระบวนการทางด้านจิตรกรรม เริ่มจากการขึ้นรูปด้วยโครงสีคราวๆ ให้เห็นสี น้ำหนัก แสงเงา ภายในภาพ และสร้างบรรยากาศโดยรวมของภาพด้วยสีอะคริลิค ขั้นตอนต่อไปคือการสร้างแม่พิมพ์ยางลบ จะเขียนลายที่ได้ลงบนกระดาษไขแล้วลอกลายลงบนยางลบ ใช้เครื่องมือแกะยางลบแกะลายตามที่กำหนดไว้ (ลายที่ปรากฏบนแม่พิมพ์จะกลับด้านกับลายที่กำหนดไว้ แต่เมื่อทำการปั๊มลายก็จะกลับมาเป็นด้านเดียวกับที่กำหนดไว้) เมื่อเตรียมแม่พิมพ์เรียบร้อยก็จะเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์หรือก็คือขั้นตอนของการปั๊มบนภาพที่เราลงสีจนเต็มแล้ว ในขั้นตอนนี้เราจะทำการเปลี่ยนอุปกรณ์จากสีอะคริลิคเป็นสีน้ำมัน โดยเริ่มจากการเตรียมเฉดสีต่างๆ ตามภาพต้นแบบ สู่ขั้นตอนกระบวนการปั๊มที่ได้ทำการทดลองไว้ในการเตรียมภาพร่าง จนเต็มผลงาน สุดท้ายเก็บรายละเอียดในส่วนที่เกิดความผิดพลาดจากการปั๊ม ปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในการสร้างสรรค์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 23 ภาพขั้นตอนการทำงาน



ภาพที่ 24 ภาพขั้นตอนการทำงาน

ภาพที่ 25 ภาพขั้นตอนการทำงาน

วิเคราะห์ทัศนธาตุที่ใช้ในการสร้างสรรค์

จากแนวความคิดเกี่ยวกับการมองความสุขจากของเล่น โดยการใช้ทัศนคติที่เกิดจากความสุขในวัยเด็กมาเป็นตัวเชื่อมโยงทุกคนให้มองเห็นคุณค่าและความสำคัญของกาลเวลา จากวัตถุชิ้นเล็กๆ แต่สะสมไปด้วยเรื่องราว ความทรงจำมากมายในอดีต ด้วยการแสดงออกในรูปแบบเทคนิควิธีการ ที่ต้องการถ่ายทอดความรู้สึกเกี่ยวกับการเรียบเรียง ประติดประต่อภาพความคิด ภาพความทรงจำ ที่ผ่านมาเพื่อเป็นการรำลึก นึกถึง โดยใช้เค้าโครงจากอดีตผสมผสานกับมุมมองความคิดในปัจจุบัน เพื่อให้เกิดความเหมาะสมตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ในการสร้างสรรค์ และนำทัศนธาตุทางทัศนศิลป์มาเป็นตัวประกอบในการสร้างสรรค์ เพื่อความสมบูรณ์ในการสื่อความหมาย เนื้อหา สาระ และการแสดงออกในการสร้างสรรค์

จุด (Point) จุดที่ปรากฏในการสร้างสรรค์ เกิดจากการปั้มของตัวแม่พิมพ์ยางลบ และถือเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ ลักษณะของตัวผลงานจึงเป็นการประกอบกันของจุดสีหลายๆ จุดสี เรียงต่อกันเป็นภาพ ซึ่งจุดสีนั้นก็จะแสดงให้รู้สึกถึงความเป็นระเบียบ ความละเอียดของสีและภาพ จุดที่เกิดจากแม่พิมพ์มีการสร้างให้มีขนาดที่แตกต่างกัน มีขนาดเล็กบ้างใหญ่บ้าง เพื่อให้เกิดความแตกต่างระหว่างจุดสี และสร้างความลวงตา ภาพที่มองเห็นจะแสดงออกมาในลักษณะขาดความคมชัด ไม่ชัดเจน ให้ความรู้สึกถึงความเบลอของภาพ เมื่อมองในระยะใกล้ก็จะเห็นเป็นรูปของจุดสีที่เกิดขึ้นจากการปั้ม หากมองในระยะไกลก็จะเห็นเป็นภาพของของเล่นที่ประกอบขึ้นจากจุดสี

เส้น (Line) เส้นที่ปรากฏในการสร้างสรรค์ เกิดจากการเรียงตัวกันของจุดสีที่เกิดจากการปั้มจากแม่พิมพ์ยางลบ และเส้นที่เกิดจากช่องว่างระหว่างตัวปั้ม ซึ่งเส้นที่เกิดขึ้นจากจุดสีนั้นให้ความรู้สึกถึงความเป็นระเบียบ สร้างการนำสายตาในการมองเห็น และการลวงตา ทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนที่ เคลื่อนไหวของเส้น และด้วยขนาดของตัวปั้มที่ต่างกันทำให้เส้นที่เกิดขึ้นมีลักษณะต่างกันด้วย เมื่อเส้นที่มีลักษณะต่างกันอยู่เรียงกัน จึงเกิดการเคลื่อนไหว ด้วยกระบวนการรับรู้ทางสายตาที่ถูกบิดเบือนไปด้วยเส้นและขนาดของเส้น และเส้นที่อยู่ในส่วนรูปร่างรูปทรงของของเล่น เส้นนั้นจะถูกบิดเบือนด้วยกระบวนการปั้ม เส้นที่มองเห็นจะไม่ชัดเจนในระยะใกล้ของภาพ แต่จะมองเห็นเส้นได้ชัดเจนขึ้นในระยะที่ไกลออกไป

สี (Color) สีที่ปรากฏในการแสดงออก เป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ เพราะสีถือเป็นภาษาสำคัญในการแสดงออกของผลงานจิตรกรรม โดยสีที่เกิดขึ้นจะเกิดจากการสร้างระนาบของจุดสีจากการปั้มด้วยแม่พิมพ์ยางลบ ที่ค่อยๆ ประกอบกันขึ้นเป็นภาพ โดยแต่ละระนาบของจุดสีจะถูกปั้มขึ้นทีละเฉดสีจนเต็มภาพ การสร้างระยะ น้ำหนักแสงเงา และการแยกวัตถุสิ่งของต่างๆ ภายในภาพ ก็จะเกิดขึ้นจากการปั้มจุดสีในลักษณะของเฉดสีที่มีความแตกต่างกันออกไป สิ่งที่แสดงออกมาก็จะเหมือนกับสิ่งของหรือภาพต่างๆ ถูกประกอบขึ้นมาจากเฉดสีต่างๆ ที่ถูกปั้มขึ้น ภาพที่ถูกถ่ายทอดออกมาจึงแสดงความไม่ชัดเจน จะเป็นภาพเบลอๆ ดูไม่คมชัด แต่จะสามารถรับรู้ได้ด้วยความรู้สึกว่าภาพที่เห็นเป็นอะไร ด้วยความพิเศษของกระบวนการจึงทำให้การมองสีสามารถมองได้ทั้งระยะใกล้และไกล เมื่อมองระยะใกล้ภาพที่มองเห็นจะเป็นการเรียงตัวกันของจุดสี หากมองในระยะไกลจะเห็นเป็นรูปร่างรูปทรงของของเล่นที่มีสีเป็นองค์ประกอบ

รูปทรง (From) รูปทรงที่ปรากฏในการสร้างสรรค์ มีอยู่ 3 ส่วนด้วยกัน ในส่วนแรกจะเป็นรูปทรงของของเล่นที่เป็นเหมือนองค์ประกอบหลักในการนำเสนอ ซึ่งรูปทรงที่แสดงออกก็จะเป็นความพิเศษของรูปทรงของเล่น ส่วนที่ 2 จะเป็นรูปทรงของตัวแม่พิมพ์ยางลบที่อยู่ในกระบวนการปั้ม ซึ่งลายหรือรูปทรงที่สร้างเป็นตัวแม่พิมพ์ยางลบ อาจจะมีความสอดคล้องหรือแตกต่างกับตัวของเล่นก็ได้ ในส่วนนี้เป็นเหมือนการเพิ่มเนื้อหาสาระให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นจากที่จะเป็นแค่จุดสีธรรมดา ในส่วนสุดท้ายรูปทรงที่เห็นจะเกิดขึ้นจากกระบวนการปั้มที่เรียงตัวกันเป็นเส้นจนเกิดเป็นรูปทรง สร้างการลวงตา และทิศทางในการมองเห็น เกิดความรู้สึกของการเคลื่อนไหวในการมองเห็นรูปทรงของของเล่น

พื้นที่ว่าง (Space) พื้นที่ว่างในการสร้างสรรค์จะอยู่ภายในโครงสร้างของของเล่น และพื้นที่โดยรอบใช้เพื่อสร้างมิติความลึก ความลวงตา สร้างระยะการมองเห็นใกล้ไกล และพื้นที่ว่างที่เกิดขึ้นจากกระบวนการปั้มซึ่งพื้นที่ว่างในส่วนนี้ช่วยสร้างมิติลวงตาของรูปทรงจากการปั้ม ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวของเส้นที่เรียงตัวกันจากการปั้ม และยังช่วยลดทอนความชัดเจนของรูปทรงของของเล่นที่เกิดจากการปั้มอีกด้วย

พื้นผิว (Texture) พื้นผิวที่ปรากฏในการสร้างสรรค์ เกิดจากกระบวนการปั้มจุดสีด้วยเนื้อสีที่มีความหนาลงบนพื้นระนาบ 2 มิติ ที่ถูกเขียนสีจนเกิดเป็นร่องรอยที่นูนออกมาจากพื้นระนาบ สร้างระนาบที่ต่างกันระหว่างพื้นที่เป็นการเขียนสีเรียบกับรอยนูนที่เกิดขึ้นจากการปั้ม พื้นผิวที่เกิดขึ้นทั้ง 2 แบบ จะให้ความรู้สึกที่มีความแตกต่างกัน เป็นการสร้างพื้นผิวเพื่อให้เกิดความน่าสนใจในการสร้างสรรค์มากขึ้น

มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทที่ 4

การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงาน

การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงาน เริ่มจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล ประมวลความคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการทางด้านจิตรกรรม อีกทั้งวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้น ค้นคว้าข้อมูลหาแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขปัญหาทั้งในเชิงความคิด และการแสดงออกในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความสอดคล้องและใกล้เคียงกับความเป็นจริง และบรรลุวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลงาน จากการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงเวลาที่ผ่านมาสามารถแบ่งการวิเคราะห์ และการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงาน ปัญหาและการแก้ไขปรับปรุงผลงานออกเป็น 2 ช่วง คือ ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ และผลงานช่วงวิทยานิพนธ์

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์

ผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ การสร้างสรรค์ผลงานก็จะเป็นช่วงแรกของการเริ่มต้นแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่มีลักษณะของการหวนรำลึกถึงอดีตในวัยเด็กจากของเล่น ความทรงจำบางความทรงจำเมื่อผ่านกาลเวลา ความทรงจำเหล่านั้นอาจมีความชัดเจนน้อยลง หรืออาจมีการลืมเลือนความทรงจำเหล่านั้นได้ จากการที่คนเราต้องใช้ชีวิตในการดำเนินไปของกระแสเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ย่อมส่งผลให้มีความทรงจำใหม่ๆ เข้ามาแทนที่ ซึ่งส่งผลต่อความทรงจำที่เรามีอยู่ อาจมีการทับซ้อน ทำให้ความทรงจำเหล่านั้นหายไปหรือถูกละเลยไป ทำให้ความทรงจำเหล่านั้นเริ่มไม่ชัดเจน โดยที่ความพิเศษของของเล่นสามารถบ่งบอกร่องรอยความทรงจำที่ถูกสะสมอยู่เปรียบเสมือนสมุดบันทึกของกาลเวลา และคุณค่าความสำคัญของเรื่องราวในอดีต การสร้างสรรค์ผลงานในช่วงนี้จึงเป็นการนำเสนอทัศนคติการมองเห็นคุณค่าความสำคัญของความทรงจำ จากเรื่องราวของของเล่น ผ่านกระบวนการทางด้านจิตรกรรม ด้วยการสร้างภาพแทนความทรงจำจากของเล่น โดยการใช้กระบวนการปั้มสีจากแม่พิมพ์ยางลบในการบอกเล่าเรื่องราว แทนการค่อยๆ ประกอบกันของความทรงจำ ซึ่งอาจจะเคยลืมเลือน ไม่ชัดเจน เพื่อแสดงความเชื่อมโยง

ระหว่างอดีตกับปัจจุบัน เป็นการมองอดีตมุมมองปัจจุบันนำเสนอเนื้อหาถึงการหวนรำลึกถึงความทรงจำ ความคิดถึง ความสุข ความผูกพัน จากของเล่นในวัยเด็ก ซึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์มีการแบ่งระยะการสร้างสรรค์ออกเป็น 4 ระยะ

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 (ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1-2)

รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการใช้กระบวนการปั๊มจากแม่พิมพ์ยางลบ ในระยะที่ 1 นี้เรื่องของเทคนิควิธีการถือได้ว่าเป็นช่วงต้นของการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการค้นคว้าทดลองเทคนิควิธีการหาความเป็นไปได้ในการพัฒนา ลักษณะของตัวผลงานก็จะเป็นภาพแทนของของเล่นที่เกิดจากการปั๊มสีด้วยแม่พิมพ์ยางลบ โดยการปั๊มไปเรื่อยๆ จนเต็มภาพ ไม่มีรูปแบบหรือทิศทางในการปั๊มที่ตายตัว มีการปั๊มสลับกันระหว่างแม่พิมพ์ที่มีขนาดต่างกันบ้าง และการสร้างลวดลายบนแม่พิมพ์ยางลบที่มีความแตกต่างกัน เพื่อเพิ่มจินตนาการในการรับรู้

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ระยะ 1 เนื่องจากเป็นช่วงเริ่มต้นของการค้นคว้าและพัฒนาเทคนิควิธีการ จึงเห็นความพิเศษและข้อบกพร่องในตัวของเทคนิควิธีการได้ชัดเจน ความพิเศษของเทคนิควิธีการที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวได้มากกว่า 1 เรื่องในการมองเห็น จึงทำให้เกิดความน่าสนใจที่แตกต่างจากการเขียนธรรมดา และที่เห็นได้ชัดเจนอีกอย่างหนึ่งคือข้อบกพร่องที่พบ เนื่องจากเป็นการเริ่มต้นค้นคว้าเทคนิควิธีการจึงเห็นข้อบกพร่องได้ชัดเจน โดยยังนำเสนอเทคนิควิธีการให้มีความพิเศษได้ดีเท่าที่ควร ซึ่งกระบวนการปั๊มยังคงไม่แตกต่างจากการเขียนด้วยพู่กันมากนัก ลายที่เกิดขึ้นจากการปั๊มยังเห็นไม่ชัดเจน ไม่สามารถบอกได้ว่าปั๊มเป็นรูปอะไร สิ่งที่ควรจะแก้ไขควรจะเป็นกระบวนการปั๊มที่อาจจะต้องทำให้รู้สึกว่าลวดลายที่ปั๊มเป็นรูปของอะไร นำเสนออะไรมากกว่านี้ ซึ่งน่าจะช่วยแก้ไขข้อบกพร่องในส่วนนี้ได้ ข้อบกพร่องในเรื่องของการใช้สี น่าจะเป็นปัจจัยสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงาน แต่ยังขาดซึ่งความพิเศษ จำเป็นจะต้องศึกษาทฤษฎีและหลักของการใช้สีให้มากขึ้น เพื่อแสดงความพิเศษของสีออกมา

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 (ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3-4)

รูปแบบของผลงานในระยะที่ 2 ทดลองเปลี่ยนกระบวนการทำงานและการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเปลี่ยนจากการสร้างสรรค์งานที่เป็นภาพสีเป็นภาพงานขาวดำ เพื่อทดลองสร้างความเข้าใจเทคนิควิธีการในการสร้างน้ำหนักแสงเงาในการปั๊ม ทดลองสร้างทิศทางหรือรูปแบบของการ

ปั้ม ไม่ปั้มแบบอิสระจนเกินไป เพื่อสร้างความเป็นระเบียบและค้นหาแนวทางในการพัฒนาเทคนิควิธีการ ผลลัพธ์ที่ออกมาทำให้เห็นความพิเศษที่เกิดขึ้นจากการสร้างทิศทางหรือรูปแบบของการปั้ม เกิดพื้นที่ว่างระหว่างตัวปั้มซึ่งแตกต่างจากการสร้างสรรค์ที่ผ่านมา ทำให้ค้นพบแนวทางในการพัฒนาเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ครั้งต่อๆ ไป มีการใช้ขนาดของตัวแม่พิมพ์ยางลบที่มีขนานต่างกันมากขึ้น มีการใส่เรื่องราวของลวดลายในตัวแม่พิมพ์ให้มีเนื้อหาสาระที่ขัดแย้งหรือตรงข้ามกันกับเรื่องราวของของเล่นที่ปั้ม คือใช้ลายเป็นรูประเบิด กระสุนปืน ที่แสดงถึงความรุนแรง ความโหดร้ายทารุณ กับกับภาพของของเล่นที่เป็นตุ๊กตาซึ่งเกิดขึ้นจากการปั้มแสดงเรื่องราวของเด็กความสดใส บริสุทธิ์ จะเห็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นชัดเจน

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ระยะ 2 เนื่องจากทดลองเปลี่ยนกระบวนการทำงานและการสร้างสรรค์ผลงานในระยะนี้จึงเห็นความเปลี่ยนแปลงที่เด่นชัดการปั้มในระยะที่ 2 นี้จึงมีความพิเศษมากขึ้น เห็นวิธีคิดที่เพิ่มเติมเกี่ยวกับกระบวนการปั้มที่เพิ่มเข้ามา ในระยะที่ 2 ยังคงเห็นปัญหาที่เกิดขึ้น ภาพขาวดำที่นำเสนอยังขาดวิธีคิดที่มีความเกี่ยวข้องหรือสอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราว ในส่วนของของเล่นที่นำมาใช้ก็ให้ความรู้สึกที่เป็นสากลเกินไปควรหาความพิเศษของของเล่นที่เลือกนำมาให้มากกว่านี้

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 (ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5-6)

รูปแบบการสร้างสรรค์งานในระยะที่ 3 มีอิทธิพลและความคล้ายคลึงกับการสร้างสรรค์ผลงานในระยะที่ 2 แต่มีการเปลี่ยนแปลงการสร้างสรรค์ จากภาพขาวดำกลับมาเป็นภาพสีเช่นเดิม แต่ก็ยังคงนำเทคนิคกระบวนการ วิธีคิดที่ได้จากระยะที่ 2 มาพัฒนาการสร้างสรรค์ต่อเพื่อสร้างความสมบูรณ์ให้กับผลงานมากขึ้น

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 3 เนื่องจากเปลี่ยนการสร้างสรรค์จากภาพขาวดำมาเป็นภาพสี ทำให้ขั้นตอนกระบวนการปั้มมีความยากมากขึ้นกว่าตอนที่สร้างสรรค์งานเป็นภาพขาวดำ การกำหนดทิศทางและรูปแบบของการปั้มยังขาดความสอดคล้องกับตัวเนื้อหาของของเล่นที่เลือกนำมาใช้ การเลือกองค์ประกอบของของเล่นยังทำได้ไม่ดีเท่าที่ควรเลยทำให้ขาดความน่าสนใจ ลายที่นำมาทำเป็นแม่พิมพ์ตัวปั้มก็ยังขาดความเชื่อมโยง หรือการเพิ่มเติมวิธีคิดที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวของเล่นที่ปั้มอีกด้วยเช่นกัน

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 4 (ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 7-8)

รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ในระยะที่ 4 ให้ความสนใจกับทิศทางและรูปแบบของกระบวนการปั้มมากยิ่งขึ้น เพื่อให้เห็นทิศทางหรือรูปแบบของการปั้มเป็นไปในแนวทางเดียวกับของเล่นที่เลือกนำมาใช้ มีการใช้รูปแบบของการปั้มที่มีความหลากหลายมากขึ้นจากระยะที่ 3 เพื่อเพิ่มความสมบูรณ์ให้กับผลงาน ปรับเปลี่ยนแก้ไขข้อบกพร่องที่พบในการสร้างสรรค์ระยะที่ 3 เรื่องความสอดคล้องของตัวแม่พิมพ์ยางลบที่นำมาปั้มกับของเล่นให้เกิดความเชื่อมโยงกัน มีการเพิ่มวิธีคิดการนำพื้นที่ว่างที่อยู่ระหว่างกระบวนการปั้มมามีส่วนร่วมในการกำหนดทิศทางของกระบวนการปั้ม ทำให้เกิดความน่าสนใจ มีการใช้ขนาดของตัวแม่พิมพ์ยางลบที่แตกต่างกันในการสร้างความลวงตา เพื่อเพิ่มจินตนาการในการมองเห็นอีกด้วย

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 4 จะเป็นเรื่องขนาดของตัวปั้มกับการสร้างน้ำหนักของตัวของเล่น บางรายละเอียดในตัวเนื้อหาของเล่นการใช้ตัวปั้มขนาดใหญ่อาจทำให้สร้างน้ำหนักได้ยากพอสมควร บางครั้งอาจทำให้มองไม่รู้ว่าเป็นอะไร ในเรื่องของสีก็เช่นกันยังขาดความพิเศษและเนื้อหาสาระของสี หากแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ได้จะทำให้การสร้างสรรค์ผลงานสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ปัญหาที่พบตลอดการสร้างสรรค์

ปัญหาที่พบตลอดการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ในส่วนของแนวความคิดเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ยังขาดในเรื่องของความชัดเจนทางข้อมูล ทฤษฎีสนับสนุน ทำให้ยังไม่สามารถหาความหมายที่ชัดเจนของรูปแบบเทคนิควิธีการที่นำมาใช้ได้ดีเท่าที่ควร ในส่วนของการสร้างสรรค์ผลงานรูปทรงที่ใช้เป็นแม่พิมพ์ยางลบ ยังขาดความชัดเจน ไม่เชื่อมต่อกับภาพเรื่องราวของของเล่นที่กำลังนำเสนอ เทคนิควิธีการที่ใช้ยังขาดความสมบูรณ์ และการจัดการที่ดี ผลรับที่ได้จากการปั้มยังไม่สามารถรับรู้ได้ว่ารูปทรงที่ปั้มเป็นรูปทรงอะไร และยังไม่สามารถนำเสนอความพิเศษของเทคนิควิธีการได้ดีเท่าที่ควร ในส่วนของการเลือกรูปทรงของของเล่นมานำเสนอก็ยังขาดความพิเศษ ขาดความน่าสนใจในตัวของเล่น ทำให้เรื่องที่นำเสนอมีน้ำหนักเบา ในส่วนของการใช้สียังขาดการให้ความสำคัญกับความหมายของสีที่นำมาใช้ จึงทำให้สีที่พยายามนำเสนอในการสร้างสรรค์ขาดความพิเศษไป

สรุปผลในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์ผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ เป็นการค้นคว้าหาข้อมูลแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ทดลองเทคนิควิธีการต่างๆ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่กำหนดไว้ ทดลองปรับเปลี่ยนแก้ไขในส่วนของปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นภายในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ว่าจะเป็นส่วนของเนื้อหา ข้อมูลสนับสนุนที่มีความจำเป็นจะต้องไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม เพื่อใช้เป็นทฤษฎีในการสนับสนุนแนวความคิดให้มีความชัดเจนมากขึ้น และหาแนวทางในการพัฒนาให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ปัญหาในส่วนของเทคนิควิธีการที่ยังขาดความเป็นเอกภาพ มีข้อบกพร่องมากมายให้เห็นหลายส่วน ปรับปรุงแก้ไข ปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ให้มีความเชื่อมโยงกัน เพื่อให้เกิดความเหมาะสมและสัมพันธ์ไปกับวัตถุประสงค์และแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 26 ผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน ของเล่นมีเสียง

ขนาด 190 x 130 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

มหาวิทยาลัยศิลปากร

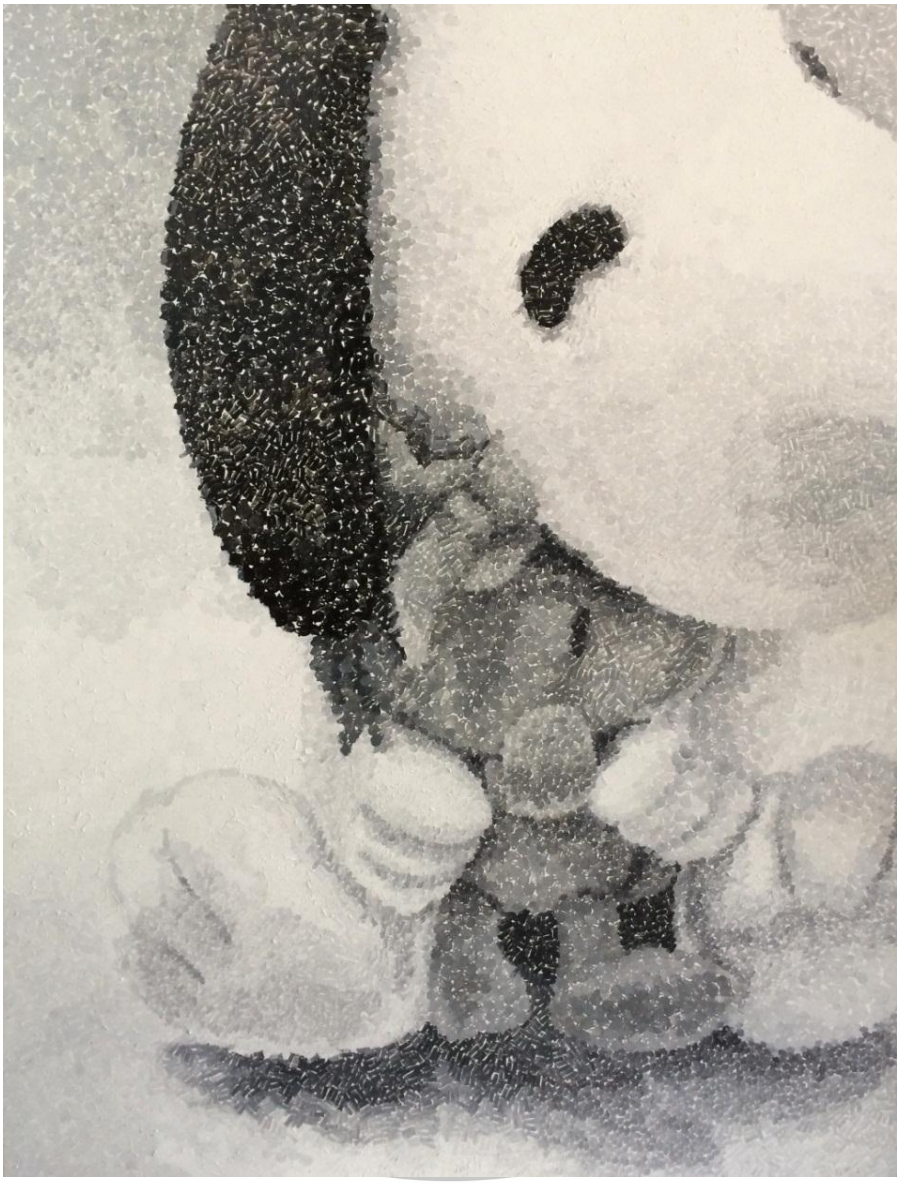
ภาพที่ 27 ผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน ตุ๊กตาของเล่น

ขนาด 170 x 130 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

มหาวิทยาลัยศิลปากร

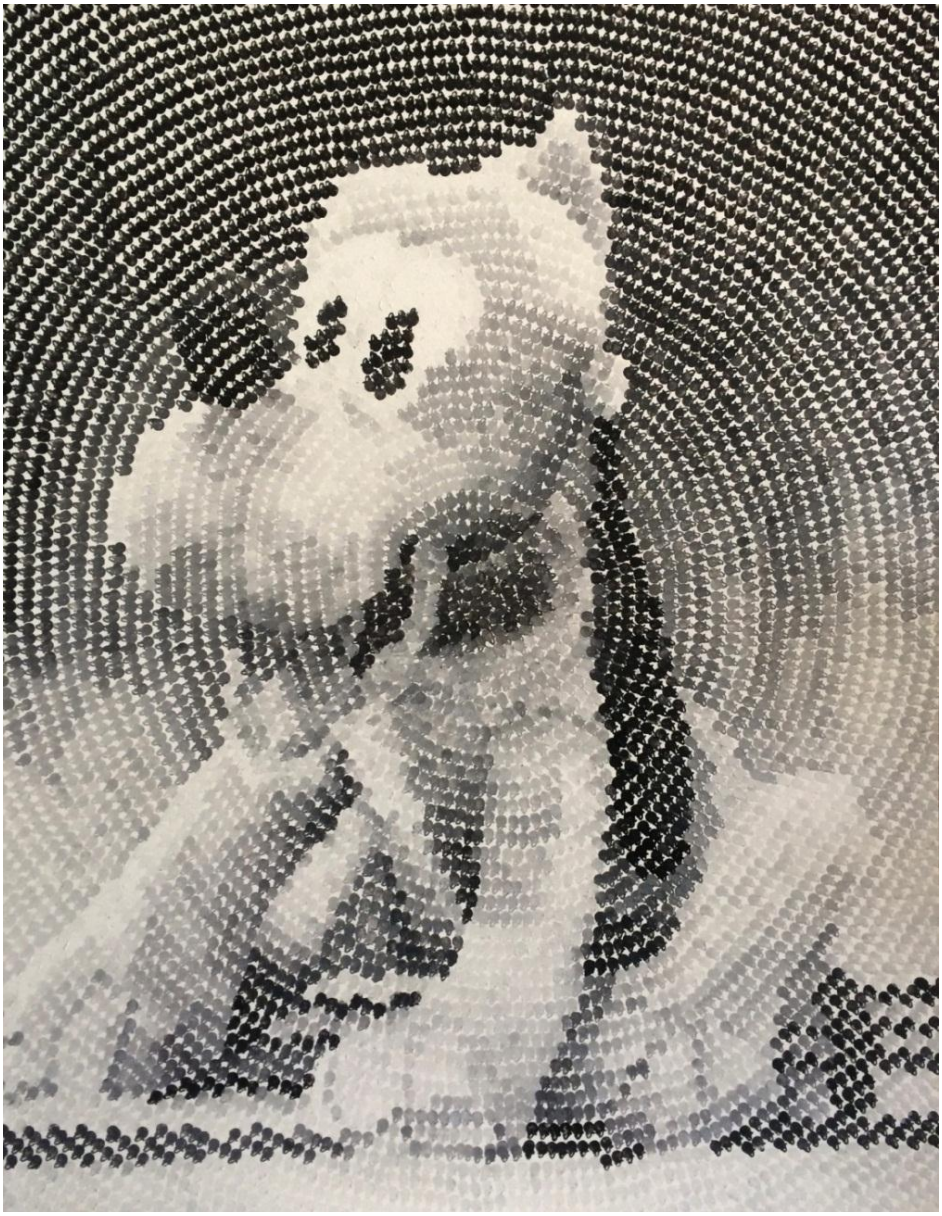


ภาพที่ 28 ผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน ตุ๊กตา 1

ขนาด 170 x 130 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ



ภาพที่ 29 ผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน ตุ๊กตา 2

ขนาด 170 x 130 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ภาพที่ 30 ผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 5

ชื่อผลงาน ลูกโป่ง

ขนาด 150 x 200 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

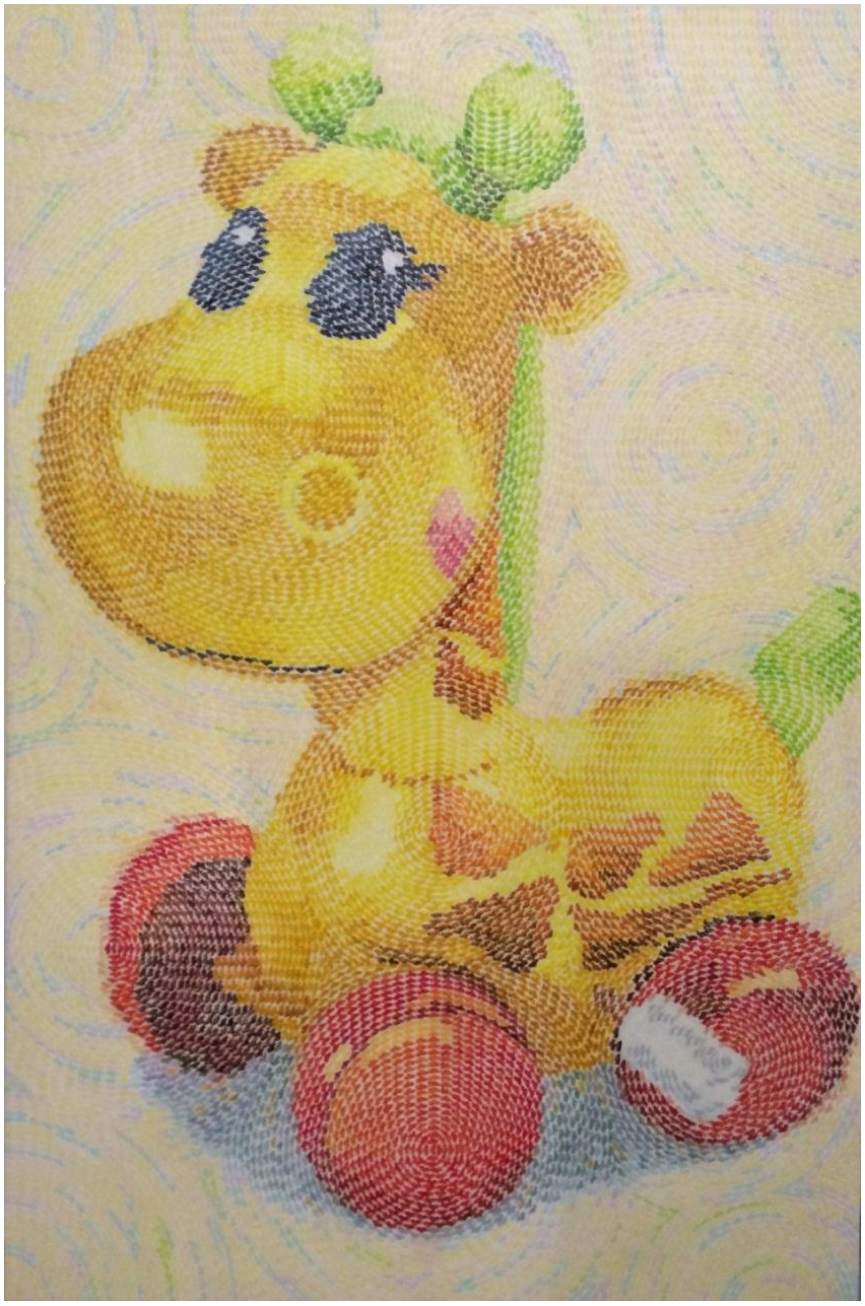
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 31 ผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 6

ชื่อผลงาน กังหันลม

ขนาด 170 x 130 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ



ภาพที่ 32 ผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 7

ชื่อผลงาน รถยีราฟ

ขนาด 180 x 120 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ภาพที่ 33 ผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 8

ชื่อผลงาน ปลาตะเพียนของเล่น

ขนาด 200 x 150 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ผลงานช่วงวิทยานิพนธ์

ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ การสร้างสรรค์ผลงานจะเป็นการพัฒนาแนวความคิดรูปแบบเทคนิควิธีการสร้างสรรค์สืบเนื่องจากผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ โดยการวิเคราะห์ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข ให้มีความชัดเจนและสมบูรณ์มากขึ้น ซึ่งในช่วงนี้ก็จะมีการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคนิควิธีการที่นำมาใช้ เพื่อใช้เป็นทฤษฎีในการนำมาสนับสนุนแนวความคิดและพัฒนาเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งในส่วนของรูปแบบผลงานก็ยังคงใช้รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานตามแบบในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ คือยังคงนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความทรงจำจากของเล่นในวัยเด็ก โดยการจำลองการสร้างภาพแทนของของเล่นเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ มีการแก้ไขปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมองค์ประกอบบางส่วนเพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงานมีความสมบูรณ์มากขึ้น พัฒนาเทคนิควิธีการสร้างความพิเศษให้กับกระบวนการปั้ม ด้วยการสร้างทิศทางในการปั้มให้เกิดการลวงตารู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของเส้นที่เกิดขึ้นจากการปั้ม เพื่อเพิ่มจินตนาการในการมองเห็นให้มากยิ่งขึ้น แก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากการปั้มลายที่ยังไม่สามารถรับรู้ได้ว่าเป็นรูปทรงอะไรในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ให้สามารถรับรู้ได้ว่าแม่พิมพ์ที่ปั้มเป็นรูปทรงอะไร มีความสืบเนื่องหรือเกี่ยวข้องกับในส่วนของของเล่นที่กำลังปั้มอย่างไร พัฒนาหาคุณค่าความหมายของสีที่ใช้ เพื่อทำให้ความพิเศษของสีแสดงออกมาได้อย่างชัดเจน

รูปแบบและการวิเคราะห์ผลงานช่วงวิทยานิพนธ์

ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 นี้จะเป็นการเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ รูปแบบของการสร้างสรรค์จึงมีอิทธิพลของการสร้างสรรค์ในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 4 สิ่งที่แตกต่างออกไปคือการเลือกใช้กระบวนการปั้มมาสร้างความลวงตาในการมองเห็น พยายามสร้างรูปแบบหรือทิศทางของการปั้มให้มีความสอดคล้องกับตัวของเล่น โดยการปั้มเป็นระลอกน้ำเพื่อสร้างความเชื่อมโยงกับตัวของเล่นที่เป็นเป็ดไขลาน สัญลักษณ์หรือลายที่เลือกนำมาใช้ในการสร้างแม่พิมพ์ยางลบเป็นรูปของ ใบไม้ และแหน เพื่อให้มีความสอดคล้องกัน มีการทดลองสร้างตัวปั้มให้มีขนาดที่มีความแตกต่างกัน 2 ขนาด เพื่อสร้างความ

ลวงตาในการมองเห็น เมื่อปั้มลงไปขนาดของตัวปั้มจะทำให้การรับรู้ของสายตาถูกบิดเบือนจากความเป็นจริง ทำให้เราเห็นเหมือนกับว่าวงกลมกำลังเคลื่อนไหว เป็นการเพิ่มจินตนาการในการรับรู้

ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 ก็ยังคงมีความ คล้ายคลึงกับผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 โดยในผลงานชิ้นที่ 2 เลือกปั้มเป็นของเล่นไขลานที่เป็นรูปนักดนตรี ซึ่งเป็นของเล่นที่ทำจากโลหะทำให้มีความมันวาว เป็นความพิเศษจากตัวของเล่น ส่วนสัญลักษณ์หรือลายที่เลือกนำมาใช้ในการสร้างแม่พิมพ์ยางลบ สร้างเป็นรูปตัวโน๊ตเพลงหลายชนิด เพื่อสร้างให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างตัวของเล่นที่เป็นนักดนตรี กับสัญลักษณ์ที่ปั้ม แสดงถึงของเล่นที่เป็นนักดนตรีกำลังเล่นดนตรีอยู่ มีการสร้างลวดลายของแม่พิมพ์ยางลบที่มากขึ้นกว่าในผลงานชิ้นที่ 1 แต่ก็ยังคงสร้างตัวแม่พิมพ์ที่มีขนาดต่างกันเพียง 2 ขนาด การสร้างรูปแบบหรือทิศทางของการปั้มเลียนแบบลักษณะของคลื่นเสียงดนตรีในรูปของการปั้มเป็นวงกลม เพื่อสร้างความรู้สึกมีชีวิตให้กับของเล่น ราวกับว่านักดนตรีแต่ละตัวกำลังเล่นเพลง และยังสร้างการลวงตาในการมองเห็นอีกด้วย

ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 การสร้างสรรค์ผลงานจะแตกต่างจากผลงานชิ้นที่ 1 และชิ้นที่ 2 โดยผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 จะไม่นำเสนอกระบวนการปั้มที่สร้างความลวงตาในการมองเห็น แต่รูปแบบของการปั้มจะเป็นทิศทางที่เรียบง่าย เรียงเป็นระเบียบเพื่อทดลองหาความแตกต่าง และค้นหาแนวทางการแสดงออกในรูปแบบอื่นๆ ส่วนสัญลักษณ์ที่นำมาสร้างตัวแม่พิมพ์ยางลบ สร้างเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส มีลายเป็นเส้นทแยงมุมอยู่ภายใน เมื่อนำมาปั้มเรียงต่อกันจะมีลักษณะคล้ายกับภาพที่มีความคมชัดน้อยๆ หรือที่เรียกว่าภาพพิกเซล แม้จะไม่ได้สร้างรูปแบบหรือทิศทางในกระบวนการปั้มที่ลวงตา แต่ก็ซ่อนความลวงตาที่เกิดขึ้นจากกระบวนการปั้มที่เรียงตัวกันของเส้นทแยงมุมในตัวแม่พิมพ์สี่เหลี่ยม เป็นการใช้ลายของแม่พิมพ์ในการสร้างความลวงตา เพื่อสร้างความพิเศษให้มีความแตกต่างจากผลงานชิ้นก่อนๆ และลายลวงตาที่เกิดขึ้นต้องการเชื่อมโยงระหว่างสัญลักษณ์กับตัวของเล่นที่เลือกนำมาใช้ คือหุ่นยนต์ โดยต้องการนำเสนอ

เรื่องราวของการค่อยๆ ประกอบกันของเส้นทแยงจนเกิดเป็นรูปสี่เหลี่ยมที่แฝงอยู่ในแม่พิมพ์สี่เหลี่ยม เหมือนหุ่นยนต์ที่ถูกประกอบขึ้นจากวัสดุต่างๆ

ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4

การสร้างสรรค์ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4 นำเสนอเรื่องราวของการเคลื่อนไหว ซึ่งเกิดจากการรับรู้ทางสายตาที่ถูกบิดเบือนด้วยเส้นที่สร้างจากกระบวนการปั๊ม เพราะตัวของเล่นที่เลือกนำมาใช้คือ ม้าหมุนไขลาน จึงเป็นแรงบันดาลใจให้สร้างการลวงตาที่ให้ความรู้สึกถึงการหมุนด้วยกระบวนการปั๊มแม่พิมพ์ยางลบให้เกิดเป็นเส้นทแยงสลับฟันปลาในการสร้างความลวงตาให้เกิดการเคลื่อนไหว ส่วนสัญลักษณ์หรือลายที่เลือกนำมาใช้สร้างแม่พิมพ์ยางลบ แกะเป็นรูปของชิงช้าสวรรค์ และลูกโป่ง แสดงความสอดคล้องกับตัวของม้าหมุนไขลาน ที่อาจจะทำให้คิดถึงสวนสนุกที่มีของเล่นมากมาย ส่วนขนาดของตัวแม่พิมพ์ก็ยังคงสร้างให้มีขนาดที่ต่างกัน 2 ขนาด เพื่อใช้ในการสร้างความลวงตาที่เกิดขึ้น มีการสร้างความหนานูนของสีซึ่งเกิดขึ้นจากกระบวนการปั๊มด้วยแม่พิมพ์ยางลบ เป็นการสร้างระนาบที่ต่างกันระหว่างพื้นที่ที่เป็นการเขียนสีกับรอยนูนของสีที่เกิดขึ้นจากการปั๊มด้วยแม่พิมพ์ยางลบ สร้างความรู้สึกที่แตกต่างให้กับการรับรู้ให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น

ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5

รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5 จะได้รับอิทธิพลรูปแบบทิศทางของกระบวนการปั๊มจากผลงานชิ้นที่ 4 ในเรื่องของการสร้างความเคลื่อนไหวลวงตาจากเส้นคล้ายกับเส้นกำลังเคลื่อนที่ มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบทิศทางของกระบวนการปั๊มให้มีความแตกต่างจากผลงานชิ้นที่ 4 เพื่อทดลองหาผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ทดลองขยายมุมมองและองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ โดยการเลือกใช้ของเล่นที่มีความหลากหลายชนิดมากยิ่งขึ้น ส่วนสัญลักษณ์หรือลายที่เลือกนำมาใช้ในการสร้างแม่พิมพ์ยางลบ เลือกเป็นลายของรูปนกกระดาษกับเป็ดของเล่น ซึ่งเนื้อหาเรื่องราวของสัญลักษณ์ที่ใช้อาจจะไม่สอดคล้องกับตัวของเล่นมากนัก ด้วยจำนวนของของเล่นที่มีหลากหลายชนิด ทำให้การเลือกใช้สัญลักษณ์ใดสัญลักษณ์หนึ่งเป็นไปได้ยาก แต่ที่เลือกใช้สัญลักษณ์ดังกล่าวเพื่อต้องการสื่อเรื่องราวถึงเด็กให้ง่ายต่อความเข้าใจ ไม่ว่าจะเป็นรูปเป็ดของเล่นหรือนกกระดาษ แต่ในนกกระดาษมีความหมายที่แฝงอยู่ในตัวของมันเอง ตามความเชื่อของคน

ญี่ปุ่นนกกระดาษจะเป็นนกแห่งความสุข ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับเรื่องราวที่นำเสนอจึงเลือกนำมาใช้ การสร้างขนาดของตัวแม่พิมพ์ยางลบยังคงสร้างให้มีขนาดที่มีความแตกต่างกัน 2 ขนาด เพื่อใช้ในการสร้างการลวงตา ความนูนของเนื้อสีที่เกิดขึ้นจากกระบวนการปั๊ม สร้างพื้นผิวการรับรู้ที่แตกต่างเป็นผลเพิ่มเติมที่เกิดขึ้นจากเทคนิควิธีการ

ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6

รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6 จะได้รับอิทธิพลการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 และชิ้นที่ 2 โดยการสร้างการลวงตาที่เป็นการเคลื่อนไหวของวงกลม พยายามพัฒนาแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยที่เลือกใช้รูปแบบทิศทางของกระบวกการปั๊มที่เป็นรูปวงกลม เพราะต้องการความเชื่อมโยงกับของเล่นที่เลือกนำมาใช้ โดยเลือกของเล่นที่เคาะแล้วทำให้เกิดเสียง เพื่อนำเสนอให้รู้สึกว่าของเล่นนั้นมีชีวิต พยายามปรับเปลี่ยนแก้ไขให้เกิดความเหมาะสมกับองค์ประกอบของภาพ การหาจุดรวมสายตาที่น่าจะมีผลให้ของเล่นดูมีชีวิต เหมือนของเล่นกำลังส่งเสียงออกมา ส่วนสัญลักษณ์ที่เลือกนำมาใช้ในการสร้างแม่พิมพ์ยางลบเป็นรูปของกลอง กับไมโครโฟน เพราะสัญลักษณ์ของทั้ง 2 อย่างสามารถส่งเสียงได้เหมือนกับของเล่น เป็นการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างสัญลักษณ์ที่ใช้และตัวของเล่นด้วย และที่เลือกสัญลักษณ์ของทั้ง 2 อย่าง อาจเป็นเพราะในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นนั้นอยู่จินตนาการของเด็กอาจจะโลดแล่นไปไกล ซึ่งเราไม่อาจจะรับรู้ได้เลยว่าจินตนาการของเด็กที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเช่นไรแต่ที่น่าจะรับรู้ได้คงจะเป็นเหมือนกับว่าเด็กกำลังเล่นเครื่องดนตรีต่างๆ

ตามแบบผู้ใหญ่อยู่ก็ได้ ในส่วนของขนาดตัวปั๊มแม่พิมพ์ยางลบก็ยังคงสร้างให้มีขนาดต่างกัน 2 ขนาดเช่นเดิม

ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 7

รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 7 ก็ยังคงสืบเนื่องและได้รับอิทธิพลของการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6 มาเป็นต้นแนวความคิดแต่มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบทิศทางของการปั๊มให้มีความเหมาะสมและเชื่อมโยงกับของเล่นที่เลือกนำมาใช้ ซึ่งเป็นรถไฟของเล่น รูปแบบทิศทางของกระบวนการปั๊มจึงเลือกเป็นสี่เหลี่ยมมีการทดลองให้สี่เหลี่ยมมีหลักของทัศนียภาพเข้ามาเกี่ยวข้อง เพื่อสร้างมุมมองที่ดูลึกเข้าไป หรือจะให้อธิบายให้

เข้าใจง่ายขึ้นคือปั้มเป็นรูปสี่เหลี่ยมคางหมู คือด้านหนึ่งจะมีความกว้างกว่าอีกด้านหนึ่งนั่นเอง เป็นการสร้างการเคลื่อนที่ลวงตาและการสร้างความลึกภายในตัวเดียวกัน ส่วนสัญลักษณ์ที่เลือกนำมาใช้ในการสร้างแม่พิมพ์ยางลบ เป็นรูปของตัวแพ็คแมน และผีในเกมส์แพ็คแมน เหตุผลที่เลือกใช้สัญลักษณ์เป็นรูปเกมส์แพ็คแมน เพราะตัวแพ็คแมนเป็นตัวเก็บคะแนนที่ต้องคอยวิ่งเก็บและก็จะต้องคอยวิ่งหนีผีที่ไล่ตามกินตัวแพ็คแมนด้วย ให้ความรู้สึกคล้ายคลึงกับรถไฟที่จะต้องวิ่งวนไปมาบนรางรถไฟ และรูปแบบทิศทางที่ปั้มยังคงมีลักษณะคล้ายคลึงกับพื้นที่ในเกมส์แพ็คแมน จึงทำให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจที่เลือกนำสัญลักษณ์ของสิ่งนี้มาใช้ในการสร้างสรรค์

ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 8

รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 8 พยายามค้นหาแนวทางในการพัฒนาการสร้างสรรค์ให้มีความแตกต่างจากผลงานชิ้นก่อนๆ ด้วยการทดลองค้นหาแนวทางในการสร้างทิศทางหรือรูปแบบของการปั้มที่แตกต่างไปจากเดิมโดยการนำหลังของทัศนียภาพเข้ามาช่วยในการสร้างสรรค์ โดยการปั้มเป็นเส้นทแยงมุมสลับฟันปลา ให้อยู่ในเส้นโค้งของคลื่นน้ำ ใช้หลักทัศนียภาพสร้างความลึก ในส่วนของสัญลักษณ์ที่เลือกนำมาใช้ เป็นรูปนกกระดาษ จากที่เคยนำสัญลักษณ์ของนกกระดาษมาใช้ในผลงานชิ้นที่ 5 ยังคงมีความสนใจกับความหมายของนกกระดาษ จึงหยิบยกขึ้นมาใช้และยังสอดคล้องกับของเล่นที่เลือกนำมาใช้ด้วย ซึ่งเป็นของเล่นไขลานที่เป็นเครื่องบิน ส่วนขนาดของตัวแม่พิมพ์ยางลบ ทดลองเพิ่มขนาดของแม่พิมพ์ยางลบเป็น 3 ขนาดในกระบวนการปั้มที่สร้างการเคลื่อนที่ลวงตา เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงาน

ปัญหาที่พบตลอดการสร้างสรรค์

ปัญหาที่พบตลอดการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ ก็ยังคงเป็นปัญหาที่มีความสืบเนื่องมาจากปัญหาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ แม้บางปัญหาในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์จะถูกแก้ไขปรับปรุงไปแล้ว แต่ก็ยังคงพบบางปัญหาที่ยังไม่สามารถแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ได้ โดยที่ปัญหาหลักของการสร้างสรรค์ผลงาน จะอยู่ที่เทคนิควิธีการกระบวนการ แม้จะมีการแก้ไขปรับปรุง ด้วยการสร้างทิศทางในการปั้มเพื่อให้เกิดการลวงตา แต่ก็ยังไม่สามารถควบคุมทิศทางได้ดีเท่าที่ควร และบางครั้งทิศทางการปั้มที่นำมาใช้ก็ขาดความสอดคล้องกับเนื้อหาของของเล่นที่ปั้ม ถ้าหาความหมายของทิศทางที่ปั้มกับเนื้อหาของของเล่นให้ไปในทิศทางเดียวกันได้น่าจะ

ทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ในส่วนของการใช้สีแม้จะมีการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของการใช้สี แต่ก็ยังคงขาดความพิเศษของการใช้สี จึงจำเป็นที่จะต้องค้นคว้าเพิ่มเติม เพื่อนำเสนอสาระสำคัญของสีให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

สรุปผลในช่วงวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ จะเป็นการเน้นไปในทางการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และการพัฒนาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์ โดยการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อใช้เป็นทฤษฎีในการสนับสนุนแนวความคิดของการสร้างสรรค์ให้มีความชัดเจนและตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ แก้ไขปรับปรุงรูปแบบเทคนิควิธีการจากปัญหาที่พบ แก้ไขปรับปรุงการปั้มให้มีความเหมาะสม และเกิดความสมบูรณ์กับตัวผลงานมากขึ้น แก้ไขปรับปรุงเรื่องของการใช้สีเลือกสรรลักษณะของสีที่มีความพิเศษ มีคุณค่า มีความหมาย เพื่อบอกเล่าเนื้อหาเรื่องราว และแสดงความพิเศษของสีที่เลือกนำมาใช้ แก้ไขการเลือกรูปทรงของของเล่นที่มีคุณค่า และมีความพิเศษให้สามารถตอบสนองและสอดคล้องกับแนวความคิด การแก้ไขข้อบกพร่องในส่วนต่างๆ ที่พบจากการสร้างสรรค์ในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ เพื่อส่งเสริมให้การสร้างสรรค์ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ เกิดพัฒนาการ ความสมบูรณ์ และเห็นการเปลี่ยนแปลงในการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้น

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 34 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน เป็ดไขลาน

ขนาด 150 x 200 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 35 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 36 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน นักดนตรี

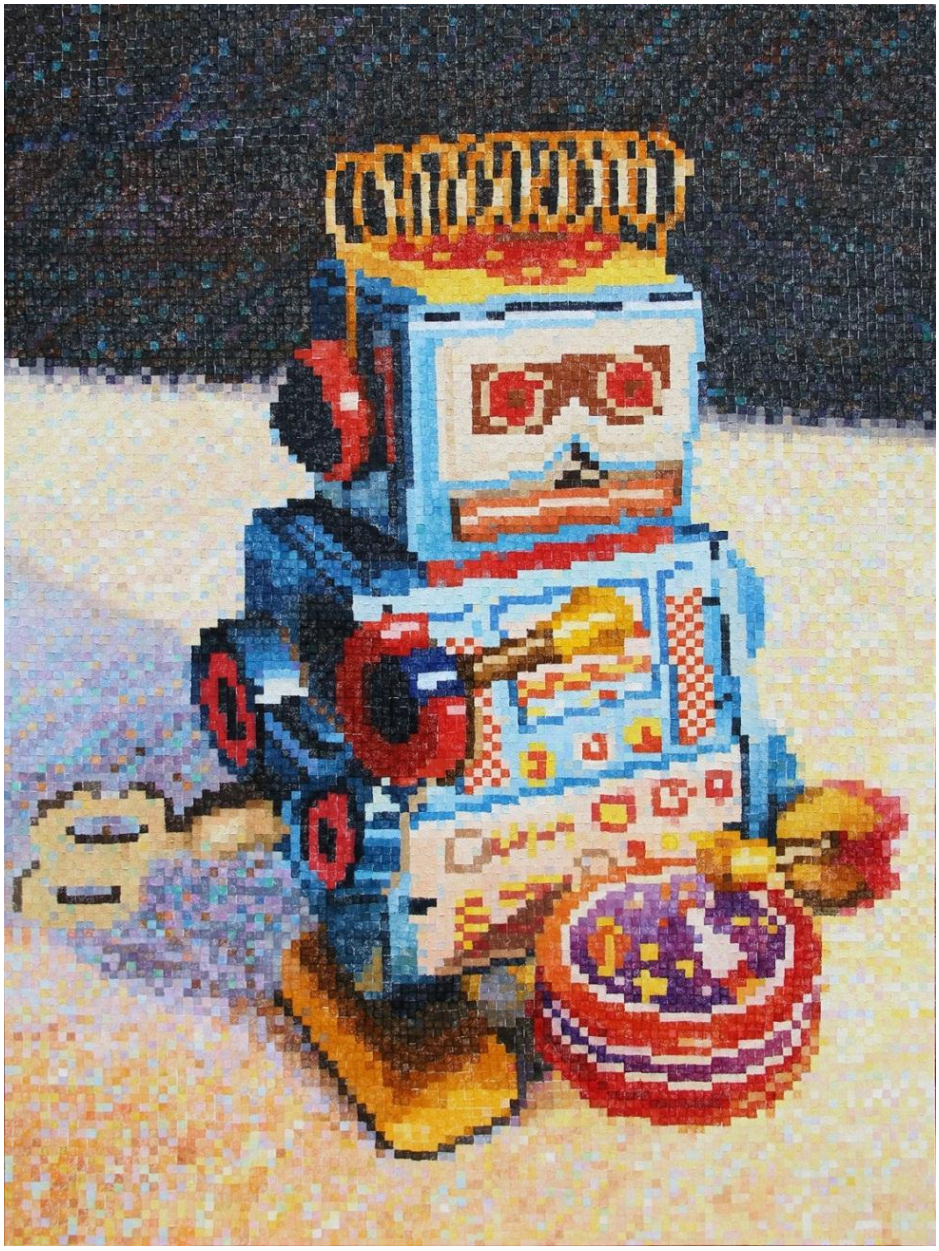
ขนาด 150 x 200 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 37 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 2

มหาวิทยาลัยศิลปากร



ภาพที่ 38 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน หุ่นยนต์ของเล่น

ขนาด 200 x 150 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ภาพที่ 39 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 3

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 40 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน ม้าหนุน

ขนาด 150 x 200 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 41 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 42 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 5

ชื่อผลงาน ของเล่นไขลาน

ขนาด 140 x 180 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 43 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 5

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 44 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 6

ชื่อผลงาน เสียงจากของเล่น

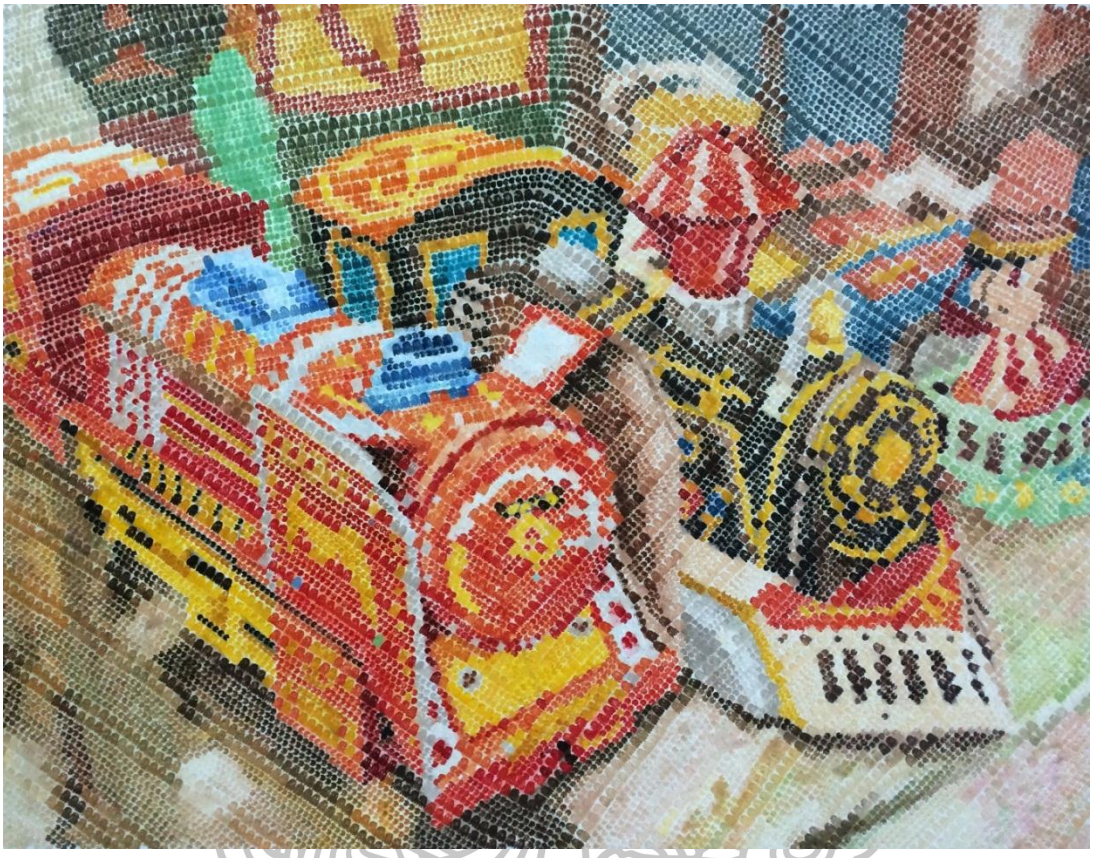
ขนาด 150 x 200 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 45 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 6

มหาวิทยาลัยศิลปากร



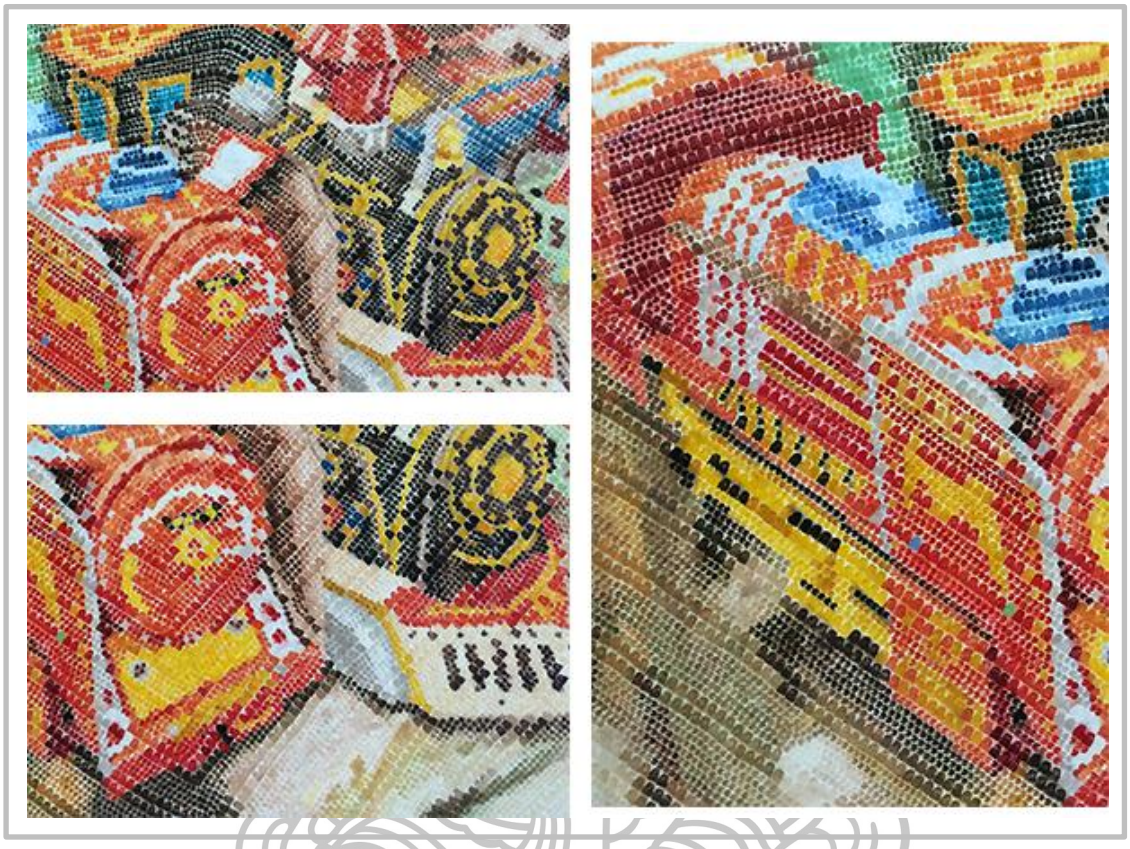
ภาพที่ 46 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 7

ชื่อผลงาน รถไฟของเล่น

ขนาด 140 x 180 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

มหาวิทยาลัยศิลปากร



ภาพที่ 47 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 7

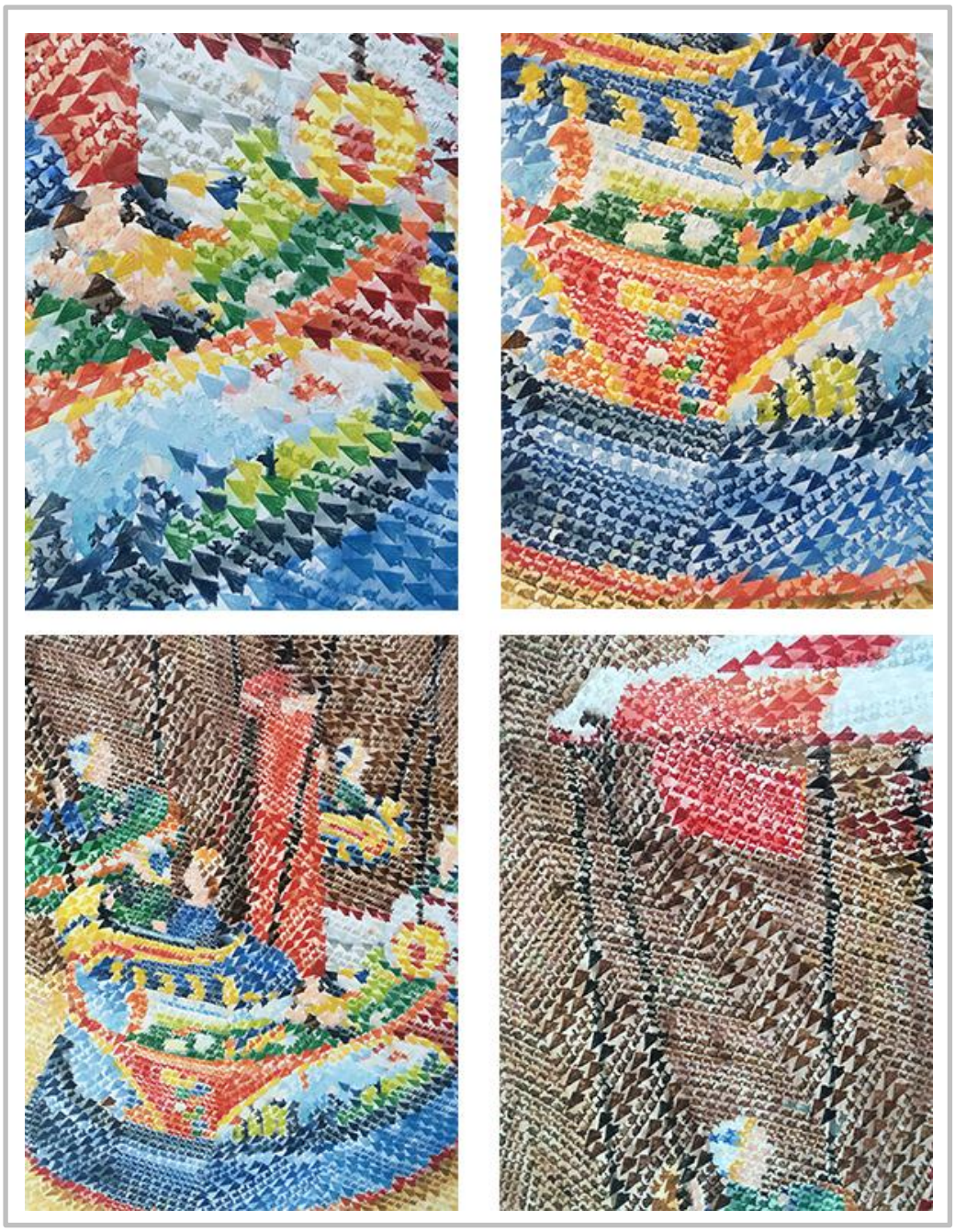
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 48 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 8

ชื่อผลงาน เครื่องบินของเล่น

ขนาด 200 x 150 ซม.

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ



ภาพที่ 49 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 8

บทที่ 5

บทสรุป

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ในหัวข้อ “ของเล่นกับช่วงเวลาในความทรงจำ” สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในมุมมองที่สวยงามผ่านเรื่องราวของความทรงจำเกี่ยวกับของเล่นในวัยเด็ก ซึ่งจะมีความชัดเจนน้อยลง เพราะความเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลา ความชัดเจนของความทรงจำนั้นจะมีมากหรือน้อยก็แล้วแต่การให้คุณค่า ความสำคัญกับความทรงจำของแต่ละบุคคล จึงมุ่งสร้างให้เห็นถึงคุณค่าของกาลเวลาที่ผ่านไป แม้จะเป็นเพียงแค่ความทรงจำเกี่ยวกับของเล่นในช่วงเวลาของวัยเด็ก แต่ในช่วงเวลานั้นก็เต็มไปด้วยจินตนาการอันไร้ขอบเขต ความสุข ความสดใส ความบริสุทธิ์ภายใต้ทัศนคติมุมมองความคิดที่ไร้เดียงสาของเด็ก เพียงแค่พินิจถึงสิ่งที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นด้วยการมองความสุขผ่านความเรียบง่าย จากสิ่งที่ของเล่นเก็บซ่อนเอาไว้ เราจะพบความสุขที่ยิ่งใหญ่ที่เราคงคาดไม่ถึงซ่อนเร้นอยู่ในรายละเอียดของร่องรอยจากอดีตกาล

เนื้อหาของการสร้างสรรค์ กล่าวถึงมุมมองที่หยิบยกเอาช่วงเวลาในความทรงจำเกี่ยวกับของเล่นในวัยเด็ก มาเป็นตัวเชื่อมโยงให้ทุกคนมองเห็นคุณค่าความสำคัญของความสุขจากสิ่งของใกล้ตัว ซึ่งเป็นความทรงจำที่เคยเกิดขึ้นกับทุกคน เพียงแต่เราอาจจะลืมมันไปด้วยช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลง ทุกคนมีสัญชาตญาณการเล่นอยู่ในตัวเอง แม้การเล่นของแต่ละคนจะแตกต่างกัน ของที่เล่นอาจจะไม่เหมือนกัน ของเล่นบางชิ้นสวยงาม มีราคา หรือของเล่นบางชิ้นอาจถูกประดิษฐ์ขึ้นมา แต่เราจะสัมผัสได้ถึงความสุขจากสิ่งเหล่านั้น การเล่นจึงเต็มไปด้วยการเรียนรู้ และการสร้างจินตนาการที่ไร้ซึ่งกฎเกณฑ์ ข้อบังคับ มีความสุขกับสิ่งที่เล่น สมมติหรือจินตนาการเรื่องราวได้อย่างอิสรเสรี โดยปราศจากความเครียดจากโลกความเป็นจริง ซึ่งแตกต่างจากผู้ใหญ่ที่มักมีข้อกำหนดกฎเกณฑ์มากมายของสังคมที่ไม่สามารถทำให้ชีวิตหลุดจากความทุกข์ หรือความกังวลได้ ประเด็นของเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับเรื่องราวที่กำลังศึกษา จะมีเรื่องของช่วงเวลาที่เข้ามามีบทบาทในการบอกเล่าเนื้อหา คุณค่าและความสำคัญของความทรงจำ โดยใช้ของเล่นเป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างช่วงเวลาในอดีตกับปัจจุบัน เพื่อแสดงให้เราตระหนักถึงคุณค่าความสำคัญของช่วงเวลา

ความสุข ความทรงจำกับสิ่งเล็กๆ รอบตัว และนำความสุขเหล่านั้นออกมาเพื่อสร้างกำลังใจ ยึดเหนี่ยวจิตใจ จากสภาพสังคมที่วุ่นวายก็ได้

รูปแบบและเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ กล่าวถึงความไม่ชัดเจนของตัวเรื่องราวที่ใช้ของเล่นในการนำเสนอ ผ่านกระบวนการทางด้านจิตรกรรมโดยเขียนสีน้ำมันบนผ้าใบ ด้วยกระบวนการปั้มจากแม่พิมพ์ยางลบ การเลือกกระบวนการปั้มมาใช้ในการสร้างสรรค์ การปั้มสีเป็นเหมือนการเรียนรู้เริ่มต้นของเด็ก เด็กยังไม่สามารถหยิบจับดินสอเพื่อขีดเขียนเรื่องราวในจินตนาการออกมาเป็นภาพได้ จึงเลือกใช้การปั้มสีในการถ่ายทอดจินตนาการของตนเอง การปั้มจึงเป็นเหมือนการเรียนรู้และการเล่นภายในตัวเดียวกัน เพื่อสร้างความเชื่อมโยงกับเนื้อหาสาระจึงเลือกใช้การปั้มสีมานำเสนอเรื่องราว และสร้างความไม่ชัดเจนจากความพิเศษของการปั้ม ซึ่งจะเป็นการค่อยๆ ประกอบกันของระนาบสีที่เกิดขึ้นจากการปั้ม บอกเล่าเรื่องราวของความทรงจำที่ไม่ชัดเจน ที่อาจมีผลจากช่วงเวลา การลืมความทรงจำ หรือการลบความทรงจำของสมองเพียงเพื่อต้องการพื้นที่ในการรับความทรงจำใหม่ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้เราจดจำเรื่องราวได้ชัดเจนน้อยลง ลักษณะของตัวปั้มหรือตัวแม่พิมพ์ยางลบจะเป็นลวดลายที่มีทั้งความสอดคล้องและแตกต่างกับเรื่องราวของของเล่น แสดงถึงการมองได้มากกว่าหนึ่งอย่าง เหมือนจินตนาการของเด็กที่ไม่สามารถคาดเดาได้ รูปแบบของการปั้มมีการสร้างความลวงตาด้วยตัวปั้มในทิศทางและขนาดที่หลากหลาย จนเกิดเป็นการเคลื่อนที่ลวงตา เพื่อนำเสนอเรื่องราวของการมองของเล่นมีชีวิตเปรียบเสมือนเพื่อนผู้มีชีวิตคนหนึ่งจากจินตนาการของเด็ก และยังช่วยเพิ่มจินตนาการในการมองเห็นอีกด้วย

สุดท้ายนี้การถ่ายทอดเจตนา ความรู้สึก ทัศนคติ เพื่อแสดงคุณค่าของความทรงจำจากของเล่น ซึ่งเป็นสิ่งที่ถูกเก็บซ่อนไว้อยู่ภายในส่วนลึกของทุกคน โดยขาดการตระหนักถึงการมีอยู่ของความทรงจำจากความสุขเหล่านั้น การแสวงหาเพียงแต่ความสุข เพื่อตอบสนองความต้องการของตน ความสุขที่เราแสวงหานั้นอาจอยู่กับเราได้เพียงแค่ช่วงเวลาเดียวเท่านั้น เมื่อกระแสเวลาผ่านไปย่อมส่งผลให้คนเราแสวงหาสิ่งใหม่เพื่อตอบสนองความต้องการ บางครั้งการมองย้อนกลับไปและให้ความสำคัญกับสิ่งที่มีอยู่ รับรู้คุณค่าของสิ่งที่ถูกเก็บซ่อนเอาไว้ ความสุขที่เราแสวงหาเหล่านั้นอาจอยู่ในความทรงจำที่เราเคยลืมเลือนหรือมองข้ามมันไปก็ได้

รายการอ้างอิง

กริมม์, แคริน เอช. **อิมเพรสชั่นนิสม์**. แปลโดยหัทยา จันทรมังกร. เชียงใหม่: เชียงใหม่ไฟน์อาร์ท, 2552.

คัลฟฟ์, โรเบิร์ต. **ของเล่นโลก**. แปลโดย ปราณี วงษ์เทศ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แก้วการพิมพ์, 2528.

ชลูด นิ่มเสมอ. **องค์ประกอบของศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: อมรินทร์, 2553.

แซงแตก- ซูเปรี, อองตวน เดอ. **เจ้าชายน้อย**. แปลโดยอำพรรณ โอตระกูล. เชียงใหม่: จินด์, 2556.

เติมศักดิ์ คทวณิช. **จิตวิทยาทั่วไป**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2547.

นิ้วกลม. **กาลครั้งหนึ่งสอนให้รู้ว่า**. กรุงเทพฯ: Koob ในเครือบริษัทเลี้ยงลูกด้วยนม จำกัด, 2558.

บาร์ตส์, โรล็อง. **มายาคติ**. แปลโดย วรรณพิมล อังศิริสรรพ. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมคบไฟ,

รัจรี นพเกตุ. **จิตวิทยาการรับรู้**. กรุงเทพฯ: ประกายพรึก, 2553.

2551.

วุฒิ วัฒนสิน. **ประวัติศาสตร์ศิลปะ**. กรุงเทพฯ: สิปประภา, 2552.

วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ. **เมืองใหญ่ในวงเล็บ**. กรุงเทพฯ: แพรวสำนักพิมพ์, 2548.

อัศนีย์ ชูอรุณ. **จิตรกรรมสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮ้าส์, 2534.

_____. **ศิลปะสมัยใหม่ยุคบุกเบิก**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2535.

อริยา คูหา. **จิตวิทยาเพื่อการดำรงชีวิต**. ปัตตานี: โรงพิมพ์มิตรภาพ, 2556.

ภาคผนวก

รายละเอียดของผลงาน

ผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์

1. ชื่อผลงาน “ของเล่นมีเสียง” ขนาด 190 x 130 เซนติเมตร
   เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ปีที่สร้าง พ.ศ. 2557
2. ชื่อผลงาน “ตุ๊กตาของเล่น” ขนาด 170 x 130 เซนติเมตร
   เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ปีที่สร้าง พ.ศ. 2557
3. ชื่อผลงาน “ตุ๊กตา 1” ขนาด 170 x 130 เซนติเมตร
   เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ปีที่สร้าง พ.ศ. 2557
4. ชื่อผลงาน “ตุ๊กตา 2” ขนาด 170 x 130 เซนติเมตร
   เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ปีที่สร้าง พ.ศ. 2557
5. ชื่อผลงาน “ลูกโป่ง” ขนาด 150 x 200 เซนติเมตร
   เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ปีที่สร้าง พ.ศ. 2557
6. ชื่อผลงาน “กังหันลม” ขนาด 170 x 130 เซนติเมตร
   เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ปีที่สร้าง พ.ศ. 2557
7. ชื่อผลงาน “รถยีราฟ” ขนาด 180 x 120 เซนติเมตร
   เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ปีที่สร้าง พ.ศ. 2557
8. ชื่อผลงาน “ปลาตะเพียนของเล่น” ขนาด 200 x 150 เซนติเมตร
   เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ปีที่สร้าง พ.ศ. 2557

ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์

1. ชื่อผลงาน “เป็ดไขลาน” ขนาด 150 x 200 เซนติเมตร
   เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ปีที่สร้าง พ.ศ. 2558
2. ชื่อผลงาน “นักดนตรี” ขนาด 150 x 200 เซนติเมตร
   เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ปีที่สร้าง พ.ศ. 2558

3. ชื่อผลงาน “หุ่นยนต์ของเล่น” ขนาด 150 x 200 เซนติเมตร
เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ปีที่สร้าง พ.ศ. 2558

4. ชื่อผลงาน “ม้าหนุน” ขนาด 150 x 200 เซนติเมตร
เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ปีที่สร้าง พ.ศ. 2558

5. ชื่อผลงาน “ของเล่นไขลาน” ขนาด 140 x 180 เซนติเมตร
เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ปีที่สร้าง พ.ศ. 2558

6. ชื่อผลงาน “เสียงจากของเล่น” ขนาด 150 x 200 เซนติเมตร
เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ปีที่สร้าง พ.ศ. 2558

7. ชื่อผลงาน “รถไฟของเล่น” ขนาด 140 x 180 เซนติเมตร
เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ปีที่สร้าง พ.ศ. 2558

8. ชื่อผลงาน “เครื่องบินของเล่น” ขนาด 200 x 150 เซนติเมตร
เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ปีที่สร้าง พ.ศ. 2558

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	ไพริน ภู่ประดับ
เกิด	4 มิถุนายน 2532
ที่อยู่	773 ซ. พุทธมณฑลสาย 1 21 แขวงบางระมาด เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร 10170
E-mail	ake_percentna@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2545	โรงเรียนโพธิสารพิทยากร
พ.ศ. 2548	โรงเรียนอาชีวศิลปศึกษา
พ.ศ. 2551	ศิลปบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
พ.ศ. 2556	ศึกษาต่อระดับปริญญามหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประวัติการแสดงผลงาน

พ.ศ. 2555	นิทรรศการ “ภาพลวงตาแห่งความสุข” โดยนักศึกษาเอกจิตรกรรม คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ รุ่น 65 ณ หอศิลป์ แอด บอง แกลเลอเรีย ตลาดบองมาร์เช่ กรุงเทพฯ
พ.ศ. 2556	นิทรรศการศิลปนิพนธ์ ปีการศึกษา 2555 โดยนักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีสุดท้าย คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ณ หอศิลป์ สนามจันทร์ นครปฐม
พ.ศ. 2558	ร่วมแสดงงานศิลปกรรมพานาโซนิค ครั้งที่ 17 ณ พิพิธภัณฑสถาน แห่งชาติ หอศิลป ถนนเจ้าฟ้า กรุงเทพฯ
พ.ศ. 2558	นิทรรศการศิลปนิพนธ์ ปีการศึกษา 2557

(นิทรรศการ แปร(ล)ง ร่าง) โดยนักศึกษาปริญญาโท คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร ณ หอศิลป์ Hof art space

เกียรติประวัติ

พ.ศ. 2553	ทุนการศึกษา จากโครงการวาดภาพกับบริษัทศรีอยุธยาประกันภัยกับแนวความคิด “ความสุขของการให้”
พ.ศ. 2556	ทุนการศึกษากองทุน “เมธินี ธารวณิช” ประจำปีการศึกษา 2555
พ.ศ. 2558	รางวัลเหรียญทองแดง การประกวดศิลปกรรมยูโอบี ครั้งที่ 6 ประเภทศิลปินอาชีพ

มหาวิทยาลัยศิลปากร