



ของเล่น...ความทรงจำวัยเยาว์



โดย

นางสาวจิตตรา ฝอยทอง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ของเล่น...ความทรงจำวัยเยาว์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

TOYS...CHILDHOOD MEMORIES



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

Master of Fine Arts Program in Visual Arts Education

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2016

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “ของเล่น...ความทรงจำวัยเยาว์” เสนอโดย นางสาวจิตตรา ฝอยทอง เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ชารท์ศนวงศ์)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. อาจารย์นภดล วิรุฬห์ชาติตะพันธ์
2. ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ สุภานิมิตร
3. อาจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ญาณวิทย์ กุญแจทอง)

...../...../.....

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ปริญญา ตันติสุข)

...../...../.....

.....กรรมการ

(ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ สุภานิมิตร)

...../...../.....

.....กรรมการ

(อาจารย์นภดล วิรุฬห์ชาติตะพันธ์)

...../...../.....

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน)

...../...../.....

57901304: สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา

คำสำคัญ: ของเล่น , ความทรงจำ , วัยเยาว์ , สื่อผสม , การจัดวาง

จิตรรา ฝอยทอง: ของเล่น...ความทรงจำวัยเยาว์. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ :

อ.นภดล วิรุฬห์ชาตะพันธ์, ศ.เกียรติคุณพิเศษ สุภานิมิตร และ อ.ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน. 127 หน้า

วิทยานิพนธ์หัวข้อเรื่อง ของเล่น...ความทรงจำวัยเยาว์ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ใช้วัสดุและกระบวนการที่หลากหลายสะท้อนลักษณะเฉพาะตนอย่างสนุกสนานมีความสุขกับของเล่นในวัยเยาว์รูปแบบสื่อผสม ซึ่งเกิดจากความทรงจำช่วงวัยเยาว์มีความรู้สึกหวงระลึกถึงความประทับใจในห่วงอาวมณีวัยเยาว์ที่มีความสุขสนุกสนานกับของเล่นละลานตาหลากหลายสีสันในงานวัดไปตามจินตนาการที่ได้เล่นขนตามช่วงวัยที่ไร้เดียงสา

ขอบเขตของการศึกษาในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์หัวข้อเรื่อง ของเล่น...ความทรงจำวัยเยาว์ ได้ศึกษารูปแบบศิลปะสื่อผสมของศิลปิน และศึกษาค้นคว้าข้อมูลของของเล่นย้อนยุคที่มีความคุ้นชินมีการหาข้อมูลภาคสนามที่พิพิธภัณฑ์และเก็บข้อมูลบรรยากาศจากงานวัดหลายแห่ง รวบรวมวิเคราะห์ข้อมูลประมวลความคิดผสมผสานจินตนาการส่วนตัวเพื่อสร้างภาพร่าง และนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสื่อผสมที่มุ่งเน้นให้เห็นถึงความน่าสนใจในวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย

ผลงานการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ในครั้งนี้แสดงออกในรูปแบบสื่อผสมและผสมผสานศิลปะการจัดวางที่แปรเปลี่ยนได้กับทุกสถานที่ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกสนุกสนานและมีความสุขของวัยเยาว์ ได้มีการออกแบบการจัดวางเพิ่มเติมขึ้นเพื่อเป็นกรณีศึกษาที่แสดงให้เห็นถึงการจัดวางผลงานสามารถแปรผันไปตามพื้นที่ต่างๆ ได้ และสะท้อนให้เห็นแง่มุมในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ อันจะเป็นประโยชน์ไม่มากนักต่อผู้ที่สนใจรับชม

สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ปีการศึกษา 2559

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา 1.....2.....3.....

57901304: MAJOR: VISUAL ARTS EDUCATION

KEY WORD: TOYS...CHILDHOOD MEMORIES

CHITTRA FOITHONG : TOYS...CHILDHOOD MEMORIES. THESIS
ADVISORS PROF: NOPPADON VIROONCHATAPUN, EMERITUS PROF. PISHNU
SUPANIMIT AND WISUD PO NGERN, Ph.D. 127 pp.

The thesis titles "Toys...childhood memories" with purposes, to create art work from materials by using multi-processes, to reflect specific characteristic joyfully towards mixed media toys from the memories since childhood. These are all from naive childhood memories recalls and impressions at that time with joyful toward the fantasy colorful and exciting toys in the temple fair.

The scope of the creation thesis under title " Toys... childhood memories ", which I have investigated concern remembrance toys that I got used to since I was young, then I had gathered both fieldwork information at the museums and atmosphere of temple fairs. I collected, analyzed information and combined with my own imagination before sketching out and creating mixed media works focus on the attractiveness of various materials. This creative art reveals in form of mixed media works combining with the installation works, available to alter, up to the place that had been installed in.

As to express emotion, joyfully feeling and happy childhood, installation work had been included intending to show the variability of art works on any place whereas reflecting visual art creativity aspects, be advantage more or less to the audience.

Program of Visual Arts Education

Graduate School, Silpakorn

University Student's signature.....

.Academic Year 2016

Thesis Advisors' signature 1..... 2..... 3.....

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าและการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก อาจารย์นภดล วิรุฬห์ชาตะพันธ์ ศาตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร อาจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ให้คำแนะนำแนวทางให้ ความรู้ทั้งทางทฤษฎี และภาคปฏิบัติ ในการพัฒนาปรับปรุงแก้ไขปัญหาในข้อบกพร่องของการ สร้างสรรค์ผลงานและคอยตักเตือนให้กำลังใจเสมอมาต้องขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอพระคุณอาจารย์คณะจิตกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์และคณาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ทุกท่านที่ให้คำสอนต่าง ๆ คอยช่วยเหลือชี้แนะ ในการเรียนและการสร้างสรรค์ ผลงาน

ขอกราบขอบพระคุณบิดามารดาผู้ให้กำเนิดและสนับสนุนทุนการศึกษาในการศึกษา เล่าเรียนครั้งนี้ก็ยังเป็นกำลังใจ และแรงบันดาลใจให้ตัวข้าพเจ้าจนถึงปัจจุบัน

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณมิตรภาพทัศนศิลป์ศึกษารุ่น 6 และเจ้าหน้าที่มหาวิทยาลัยศิลปากร ทุกท่านที่คอยช่วยเหลือเกื้อกูลอำนวยความสะดวกในตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา



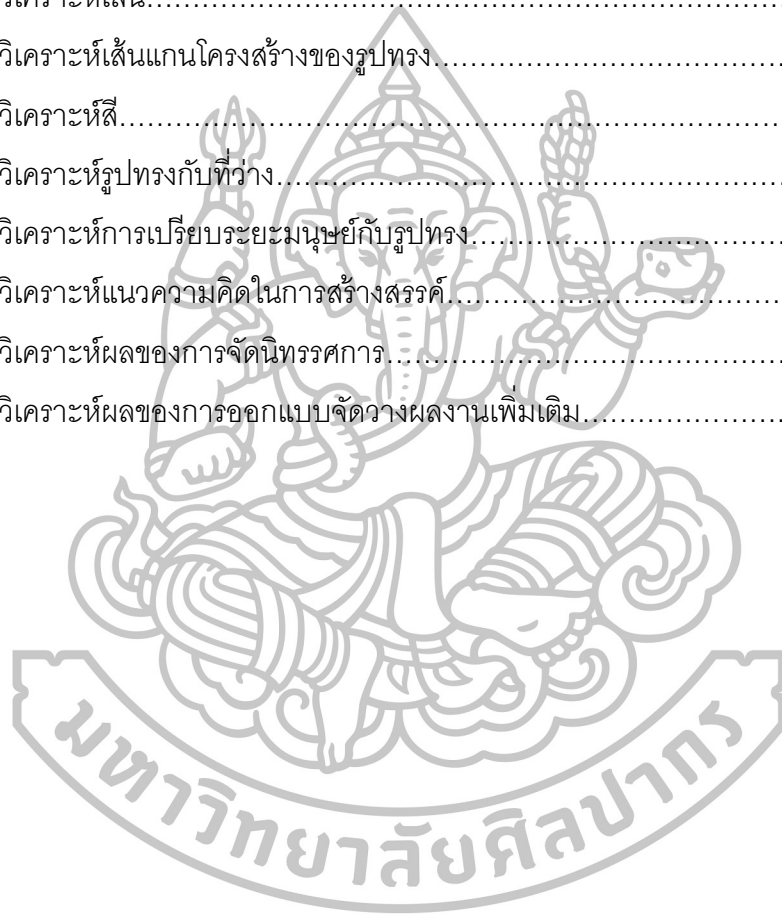
สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
ขอบเขตการศึกษา.....	2
ขั้นตอนการศึกษา.....	2
วิธีการศึกษาและสร้างสรรค์.....	3
แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา.....	3
อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	5
1. ประวัติความเป็นมาของศิลปะสื่อประสม.....	5
1.1 สื่อประสม : นิยามความหมาย.....	5
1.2 ศิลปะสื่อประสม.....	6
1.3 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อประสม.....	9
1.4 การพัฒนางานศิลปะสื่อประสม.....	10
1.5 ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อประสม.....	14
2. อิทธิพลการสร้างสรรค์.....	17
2.1 บ้านพิพิธภัณฑ์.....	17
2.2 ร้านขายของเล่น.....	18

บทที่	หน้า
2.3 เด็กกับของเล่น.....	22
3. วิทยานิพนธ์และศิลปนิพนธ์ที่เกี่ยวข้อง.....	25
4. อิทธิพลทางศิลปะที่ได้รับจากผลงานศิลปินต่างประเทศ.....	27
5. อิทธิพลงานของตนเองที่สืบเนื่องจากงานวิทยานิพนธ์.....	41
3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	50
ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล.....	50
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	54
ผลงานสำเร็จ.....	76
อุปกรณ์ประกอบการจัดวางผลงาน.....	98
การจัดวางผลงานที่สมบูรณ์.....	99
การออกแบบจัดวางผลงานเพิ่มเติม.....	101
4 วิเคราะห์ผลการดำเนินงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์.....	103
องค์ความรู้ด้านรูปแบบ.....	104
องค์ความรู้ด้านเนื้อหา.....	110
ตารางวิเคราะห์ผลงาน.....	114
5 สรุปและข้อเสนอแนะ.....	122
สรุป.....	122
อภิปราย.....	123
ข้อเสนอแนะ.....	124
รายการอ้างอิง.....	125
ประวัติผู้วิจัย.....	127

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	การวิเคราะห์รูปแบบผลงานศิลปิน.....	38
2	การวิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์.....	49
3	การวิเคราะห์เส้น.....	114
4	การวิเคราะห์เส้นแกนโครงสร้างของรูปทรง.....	115
5	การวิเคราะห์สี.....	116
6	การวิเคราะห์รูปทรงกับที่ว่าง.....	117
7	การวิเคราะห์การเปรียบเทียบระยะมนุษย์กับรูปทรง.....	118
8	การวิเคราะห์แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	119
9	การวิเคราะห์ผลของการจัดนิทรรศการ.....	120
10	การวิเคราะห์ผลของการออกแบบจัดวางผลงานเพิ่มเติม.....	121



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Bernard Pras.....	28
2	ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Bernard Pras.....	29
3	ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Hideki Kuwajima.....	30
4	ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Hideki Kuwajima.....	31
5	ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Robert Bradford.....	32
6	ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Robert Bradford.....	33
7	ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Augusto Esquivel.....	34
8	ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Augusto Esquivel.....	35
9	ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Tony cragg.....	36
10	ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Tony cragg.....	37
11	ชุดผลงานก่อนวิทยานิพนธ์.....	42
12	รายละเอียดภายในชุดผลงานกระโจมแห่งความสุข.....	43
13	รายละเอียดภายในชุดผลงานกระโจมแห่งความสุข.....	44
14	รายละเอียดภายในชุดผลงานกระโจมแห่งความสุข.....	45
15	รายละเอียดภายในชุดผลงานกระโจมแห่งความสุข.....	46
16	รายละเอียดภายในชุดผลงานกระโจมแห่งความสุข.....	47
17	รายละเอียดภายในชุดผลงานกระโจมแห่งความสุข.....	48
18	ข้อมูลภาคสนามการสำรวจบรรยากาศสถานที่จริง.....	52
19	ข้อมูลภาคสนามการสำรวจบรรยากาศสถานที่จริง.....	53
20	การสร้างภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 " โยกเยกเฉย ".....	54
21	วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1.....	55
22	การขยายผลงานชิ้นที่ 1.....	56
23	การประกอบโครงสร้างผลงานชิ้นที่ 1.....	57
24	การตกแต่งพื้นผิวและเก็บรายละเอียดผลงาน.....	58
25	ผลงานสำเร็จที่ 1.....	59
26	การสร้างภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 " หนูแดง ".....	60
27	การสร้างภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 " หนูแดง ".....	61

ภาพที่		หน้า
28	การประกอบโครงสร้างผลงานชิ้นที่ 2.....	62
29	การประดับตกแต่งพื้นผิวและเก็บรายละเอียดของผลงาน.....	63
30	ผลงานสำเร็จชิ้นที่ 2.....	64
31	การสร้างภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 " โหล มหัทศจรีย์ ".....	65
32	วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3.....	66
33	การประกอบโครงสร้างส่วนล่างผลงานชิ้นที่ 3.....	67
34	การประกอบโครงสร้างส่วนล่างผลงานชิ้นที่ 3.....	68
35	การประกอบโครงสร้างส่วนล่างผลงานชิ้นที่ 3.....	69
36	ผลงานสำเร็จชิ้นที่ 3.....	70
37	การสร้างภาพร่างผลงานที่ชิ้น 4 " ปืนวิเศษ ".....	71
38	วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4.....	72
39	การประกอบโครงสร้างผลงานชิ้นที่ 4.....	73
40	การใส่รายละเอียดผลงานชิ้นที่ 4.....	74
41	ผลงานสำเร็จชิ้นที่ 4.....	75
42	" โยกเยกเอ๋ย ".....	76
43	รายละเอียดส่วนล่างโยกเยกเอ๋ย.....	77
44	มุมมองทัศนียภาพโยกเยกเอ๋ย.....	78
45	รายละเอียดส่วนบนโยกเยกเอ๋ย.....	79
46	ด้านซ้ายโยกเยกเอ๋ย.....	80
47	รายละเอียดด้านหลังโยกเยกเอ๋ย.....	81
48	" หนูแดง ".....	82
49	ด้านหลังหนูแดง.....	83
50	รายละเอียดส่วนล่างหนูแดง.....	84
51	ด้านขวาหนูแดง.....	85
52	รายละเอียดส่วนบนหนูแดง.....	86
53	ด้านหน้าหนูแดง.....	87
54	" โหล มหัทศจรีย์ ".....	88

ภาพที่		หน้า
55	รายละเอียดส่วนล่างไหล มหัทศจรรย์.....	89
56	รายละเอียดส่วนบนไหล มหัทศจรรย์.....	90
57	ด้านซ้ายไหล มหัทศจรรย์.....	91
58	ด้านขวาไหล มหัทศจรรย์.....	92
59	“ ปีนวิเศษ “.....	93
60	รายละเอียดด้านบนปีนวิเศษ.....	94
61	รายละเอียดส่วนกลางปีนวิเศษ.....	95
62	รายละเอียดส่วนปลายปีนวิเศษ.....	96
63	รายละเอียดด้านข้างปีนวิเศษ.....	97
64	อุปกรณ์ประกอบการจัดวางผลงาน.....	98
65	การจัดวางผลงานที่สมบูรณ.....	99
66	การจัดวางผลงานที่สมบูรณ.....	100
67	กรณีศึกษาที่ 1.....	101
68	กรณีศึกษาที่ 2.....	101
69	กรณีศึกษาที่ 3.....	102
70	กรณีศึกษาที่ 4.....	102



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ช่วงชีวิตวัยเยาว์เติบโตมากับสังคมที่รายล้อมไปด้วยวัดวาอารามที่เจริญด้วยความสง่างามมีชีวิตที่คุ้นเคยกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวใกล้บริเวณบรรพสถาน มีความผูกพันกับวัดเล็กๆข้างบ้าน มาแต่เยาว์วัยทั้งด้านประเพณีวัฒนธรรมและเทศกาลต่างๆที่ทางวัดได้จัดขึ้นซึ่งทุกปีพระสงฆ์และฆราวาสมักจะมีการดำเนินการจัดกิจกรรมงานบุญประจำปีขึ้นบริเวณพื้นที่ภายในวัด งานประจำปีหรืองานวัดก็เป็นสิ่งหนึ่งที่มีเอกลักษณ์และน่าสนใจ เช่น สีลันที่ชวนให้เดินเข้าไปรื่นเริงกับการละเล่นซึ่งเข้ามาหมุนซอปลายังปืนโยนห่วงปาโป่งหรือสวาน้อยตักน้ำ เสียดศรีครึ้นจากการแสดงโชว์สารพัดดั่งก้องไกลกังวานเปล็ดเปล็นเดินเที่ยวงานวัดเร่ร่ำกับสินค้าจากชาวบ้านร้านตลาดตระการตาด้วยร้านของเล่นถูกใจเด็กๆ ร้านขนมน้ำอัดลมโบราณน้ำแข็งไสหรือสายไหมและตื่นตื่นกับบ้านผีสิงสุดหลอน บรยากาศและสิ่งบันเทิงใจในงานวัดชวนให้รู้สึกหวนระลึกถึงความทรงจำของห้วงอารมณ์ในวัยเยาว์ที่มีความสุขสนุกกับเครื่องเล่น เช่น ชิงช้าสวรรค์เมื่อกระเช้าชิงช้าเลื่อนสูงขึ้นทำให้เห็นมุมมองสีลันละลานตาของแสงไฟหลากหลายสีซึ่งงานวัดในอดีตเปรียบเสมือนห้างสรรพสินค้ากลางแจ้งหรือสถานที่รวบรวมของคนทุกเพศทุกวัยมีร้านขนมร้านของเล่นต่างๆ เป็นแหล่งสนุกสนานไปตามจินตนาการที่ได้เล่นชมน วัยเยาว์เป็นช่วงวัยที่ไร้เดียงสาและได้แสดงออกกับการเล่นของเล่นเพียงไม่กี่ชิ้นผสมกับจินตนาการที่โลดแล่นของตัวเองกับวัตถุที่คุ้นชินสัมผัสกับความรู้สึกผ่อนคลายอารมณ์ ของเล่นจึงเป็นสิ่งที่มีความค่าและขาดไม่ได้ในวัยเยาว์ที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินใจสร้างความคิดและจินตนาการ ทำให้หวนคิดถึงความทรงจำในวัยเยาว์ที่ได้คลุกคลีอยู่กับของเล่นหวนระลึกถึงวันเวลาที่มีความสุขในอดีตความทรงจำจากของเล่นเก่าเป็นที่มาของการสร้างรูปทรงใหม่ จึงเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์แสดงออกมาในรูปแบบที่งดงามประกอบกับเทคนิคการสร้างสรรค์ แนวความคิดร่วมกับจินตนาการเป็นพลังในการขับเคลื่อนการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะจึงจำเป็นต้องมีจินตนาการเป็นส่วนประกอบสำคัญอันจะก่อให้เกิดสุนทรียภาพ การใช้จินตนาการร่วมกับการแสดงออกทางด้านความคิดและทางการปฏิบัติอาจกลายเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีคุณค่าและคุณประโยชน์ ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจที่เกิดขึ้นโดยตรงจากความรู้สึกภายในหลายปัจจัยที่มีความงดงามและจากสิ่งวัตถุที่อยู่รอบตัวร่วมกับวัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกันทั้งความสุขสนุกสนานมีสีสันสดใสจึงนำมาสู่การพัฒนาให้เป็นผลงานทัศนศิลป์รูปแบบสื่อผสม

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษารวบรวมข้อมูลรายละเอียดของเล่นย้อนยุคและขนมโบราณนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
2. เพื่อศึกษาการใช้วัสดุและเทคนิคกระบวนการที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนความรู้สึกมีความสุขสนุกสนานกับของเล่นในวัยเยาว์รูปแบบสื่อผสม

ขอบเขตการศึกษา

งานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับความประทับใจในความทรงจำในวัยเยาว์ที่มีต่อของเล่น เพื่อดำรงไว้ซึ่งรูปทรงที่สวยงามจากจินตนาการ เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงานได้กำหนดเนื้อหาและเรื่องราววิธีการดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

นำเสนอแนวคิดเฉพาะบุคคลเกี่ยวกับเรื่องราวความประทับใจที่สนุกสนานโดยได้รับแรงบันดาลใจจากของเล่นในความทรงจำเมื่อวัยเยาว์ และถ่ายทอดคุณค่าความงามจากของเล่นในแง่มุมที่สวยงามให้เกิดเป็นคุณค่าความงามในทางศิลปะ

2. ขอบเขตด้านรูปแบบ

ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายที่จะสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสมโดยกำหนดรูปแบบของเครื่องเล่นในงานวัดนำมาดัดแปลงรูปทรงเดิมให้เกิดรูปทรงที่แปลกใหม่ผสมผสานวัสดุหลากหลายและใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ในการจัดวางผลงานศิลปะที่แปรเปลี่ยนไปตามพื้นที่ที่จัดวาง

3. ขอบเขตด้านเทคนิค

เป็นงานศิลปกรรมสื่อผสม โดยใช้กระบวนการประติมากรรมและผสมผสานการเย็บปักวัสดุสำเร็จรูปเพิ่มเติมกระบวนการใช้กลไกเพื่อให้เกิดผลงานที่น่าสนใจและสนุกสนานลงตัว

ขั้นตอนของการศึกษา

วิธีการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ผู้วิจัยแบ่งขั้นตอนของการศึกษาผลงานไว้พอสังเขปดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล
2. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน
3. ผลงานสำเร็จ
4. อุปกรณ์ประกอบการจัดวางผลงาน

5. การจัดวางผลงานที่สมบูรณ์
6. การออกแบบจัดวางผลงานเพิ่มเติม

วิธีการศึกษาและสร้างสรรค์

1. ศึกษาข้อมูลภาคสนามในสถานที่จริง เช่น วัดใกล้บ้านและวัดในกรุงเทพมหานคร บันทึกข้อมูลเป็นภาพถ่ายบรรยากาศและลายละเอียดในสถานที่ ศึกษาข้อมูลจากหนังสือจากห้องสมุด มหาวิทยาลัยศิลปากร สื่ออินเทอร์เน็ตและศึกษาแนวทางของศิลปิน
2. วิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์แบบร่างใช้หลักการจัดองค์ประกอบของศิลปะให้เกิดความที่สมบูรณ์ในผลงาน
3. สร้างสรรค์ผลงานจริงในรูปแบบสื่อผสมให้เป็นรูปทรงที่ต้องการ

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

ข้อมูลภาคเอกสาร

ศึกษาจากแหล่งข้อมูลห้องสมุดมหาวิทยาลัยศิลปากรและห้องสมุดทั่วไปเพื่อนำมาเป็นส่วนประกอบ

ศึกษาจากอินเทอร์เน็ต

ข้อมูลภาคสนาม

ศึกษาจากการลงพื้นที่พิพิธภัณฑ์ที่สามารถบันทึกภาพถ่ายละเอียดของเล่นย้อนยุคและขนมโบราณ

ศึกษาจากงานวัดในกรุงเทพมหานคร

ศึกษานิทรรศการจากหอศิลป์

อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า

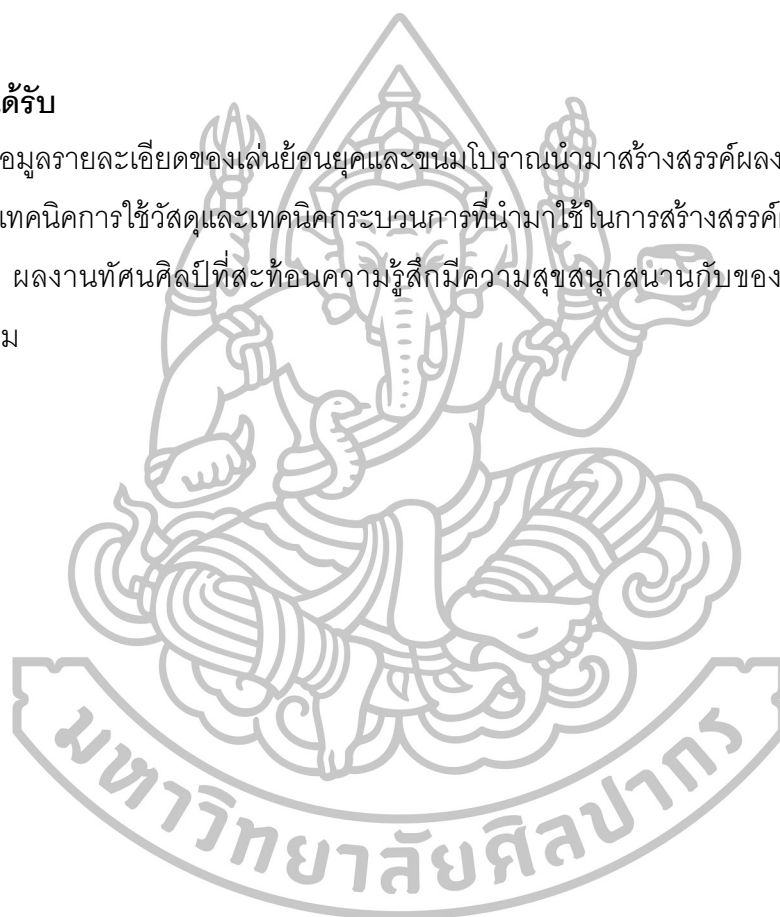
1. อุปกรณ์ที่ใช้บันทึกข้อมูล ได้แก่ กล้องถ่ายรูป สมุดวาดภาพ สมุดบันทึก ดินสอ ปากกา คอมพิวเตอร์ แผ่น CD
2. วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ ได้แก่ กระดาษเทาขาว ไม้สนแห้ง สีสเปรย์ ดินสอยางลบ ไม้ขีดหนา 20 มิลลิเมตร ของเล่นรูปสัตว์ เหล็กทอกกลม วงล้อ เบาะ ตะเกียบ แขนด์จักรยาน เหล็กแบน ยางตันสำหรับจักรยาน บันได ขาปั่น คอจักรยาน ล้อตู้เฟอร์นิเจอร์กลม ไม้เนื้อแข็งเส้น ไม้ขีดบาง แผ่นอะคริลิกใส แผ่นยางเส้น กาวร้อน ของเล่นพลาสติกย้อนยุค ตุ๊กตา

กระดาษ ติ๊กตา ไม้ MDF อย่างหนา กาวร้อน สเปรย์เคลือบเงา อลูมิเนียมเส้นแบน ท่อ PVC เหล็กเส้นแบน

3. อุปกรณ์ใช้ในการสร้างสรรค์ ได้แก่ ปืนยิงกาว ตลับเมตร คัตเตอร์ ตู้อเชื่อม สว่าน ไขควง สว่านแท่น คีมลัดค คีม เลื่อยเหล็ก ค้อน ประแจ เวอร์เนีย หินเจียร น็อต เลื่อยไม้ เลื่อยเหล็ก สิว สกรูเกลียวป้อย ตะปู ฉากเหล็ก ตะใบ เลื่อยจิ๊กซอว์ แผ่นขัดกระดาษทราย

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ข้อมูลรายละเอียดของเล่นย้อนยุคและขนมโบราณนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
 2. เทคนิคการใช้วัสดุและเทคนิคกระบวนการที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน
 3. ผลงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนความรู้สึกมีความสุขสนุกสนานกับของเล่นในวัยเยาว์
- รูปแบบสื่อผสม



บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ในช่วงก่อนทำวิทยานิพนธ์ชุด “ของเล่น ความทรงจำวัยเยาว์” สิ่งที่สำคัญคือ การศึกษาค้นคว้าข้อมูลต่างๆ และแนวทางด้านรูปแบบ เทคนิค และความคิด ที่จะนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ที่สมบูรณ์จนในที่สุดจึงสามารถค้นพบแนวทางเฉพาะตัวซึ่งเป็นเรื่องราวที่คุ้นชินและอยู่ในความรู้สึกตลอดมา ซึ่งห้วงอารมณ์ที่คุ้นชินในอดีตได้ส่งผลมาถึงปัจจุบัน เป็นสิ่งที่รับรู้ได้ถึงสัมผัสแรกแห่งความสุขสนุกสนานวัยเยาว์ ความทรงจำจากของเล่นเก่าเป็นที่มาของการสร้างรูปทรงใหม่จึงเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่เต็มไปด้วยสีสันสดใส สดุดีสุนานแฝงอยู่ภายในผลงานรูปแบบสื่อผสม

1. ประวัติความเป็นมาของศิลปะสื่อประสม
 - 1.1 สื่อประสม : นิยามความหมาย
 - 1.2 ศิลปะสื่อประสม
 - 1.3 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อประสม
 - 1.4 การพัฒนาการศิลปะสื่อประสม
 - 1.5 ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อประสม
2. อิทธิพลการสร้างสรรค์
 - 2.1 บ้านพิพิธภัณฑ
 - 2.2 ร้านขายของเล่น
 - 2.3 เด็กกับของเล่น
3. วิทยานิพนธ์และศิลปินที่เกี่ยวข้อง
4. อิทธิพลทางศิลปะที่ได้รับจากผลงานศิลปินต่างประเทศ
5. ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์

1. ประวัติความเป็นมาของศิลปะสื่อประสม

1.1 สื่อประสม : นิยามความหมาย

ปัจจุบันคำว่า สื่อประสม ได้นำมาใช้กันอย่างกว้างขวาง และมีการให้นิยามตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า Mixed media ซึ่งในพจนานุกรมภาษาอังกฤษได้ใช้คำจำกัดความของคำว่า Media นั้น สามารถแยกเป็น 2 ความหมาย คือ วัสดุที่เป็นสื่อความหมายในการแสดงออกในงาน

ศิลปะ และอีกความหมายก็คือ กรรมวิธีหรือวิธีการในการสร้างสรรค์ที่รวมถึงวิธีการของสื่อสมัยใหม่ที่อาจเป็นเสียง เป็นแสง และภาพจากระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีบทบาทในปัจจุบัน

ดังนั้นในที่นี้ คำว่า สื่อประสม หรือ Mixed media ที่วงการศิลปกรรมไทยใช้กันอยู่ จะมีความหมายที่กล่าวถึงการผสมผสานวัสดุต่างๆ ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ รวมทั้งการใช้สื่อทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ¹

1.2 ศิลปะสื่อประสม

จากการมองเห็น รับรู้ และเกิดจินตนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเกิดจากสิ่งเร้าที่จะทำนากกระบวนการความคิดสร้างสรรค์เป็นส่วนใหญ่ทางด้านความคิดมากกว่ากระบวนการทักษะในการปฏิบัติผลงานในการออกแบบโครงสร้างผลงานมากกว่ายึดติดกับสิ่งเดิมๆ ของโครงสร้างผลงานศิลปะสมัยเก่า จากแนวคิดนี้ ทำให้เกิดศิลปะสร้างสรรค์ ผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามรูปแบบทัศนศิลป์ที่เห็นได้ ศิลปะมองเห็นนั้น เป็นศิลปะที่มองเห็นแขนงใด การวาดเขียน (Drawing) การระบายสี (Painting) การแสดง (Performing) การปั้น (Modelling) การออกแบบ (Designing) การจัดวาง (Installation) ฯลฯ

การสร้างสรรค์ความคิดทางทัศนศิลป์ บุคคลในวงการศิลปะสรรหาค้นคิดรูปทรงที่มีสาระต่อจุดหมายการปฏิบัติผลงาน เพื่อจัดกระบวนการผลิตให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ๆ จะเป็นรูปทรงอิสระหรือลักษณะเฉพาะตัวมีความเป็นต้นแบบและมีความเป็นเอกภาพ การสร้างสรรค์ตามทัศนะของศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะจึงไม่ใช่การลอกเลียนแบบ ไม่ว่าจะลอกเลียนธรรมชาติจากมนุษย์สร้างขึ้น การสร้างความคิดสร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์ ความสนใจ และมุมมองของตัวเองกันอย่างหลากหลาย บางกลุ่มจะมองความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะกระบวนการของการคิด หรือจะมองความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะผลผลิต การมองความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะเรื่องราววิธีการ และสิ่งต่างๆ ให้เป็นรูปแบบใหม่ เป็นแนวทางเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ขึ้นมาเป็นปรากฏการณ์ใหม่ โดยไม่ซ้ำกับปรากฏการณ์เดิมที่มีอยู่

เรายอมรับกันว่า สื่อประสม (Mixed Media) เป็นทัศนศิลป์ เป็นจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่ใช้วัสดุต่างชนิดกันมาเป็นส่วนประกอบและทำให้เกิดเป็นศิลปกรรมแขนงนี้ สื่อประสมเป็นผลงานศิลปะโดยนำสื่อวัสดุแต่ละชนิดมาผสมผสานบนระนาบทำให้เป็นผลงานศิลปะมองเห็นและสัมผัสได้ทางตาอย่างเหมาะสม และผสมผสานกันอย่างกลมกลืนลักษณะ 2 มิติ หรือ 3 มิติ เช่น สื่อวาดเส้นกับสีน้ำ สื่อสีอะคริลิกกับวัสดุปะติด สื่อสีฝุ่นกับสื่ออะคริลิก สื่อสีน้ำมันกับการวาดเส้น และวัสดุปะติด สื่อวัสดุปะติดกับวัสดุสำเร็จรูป ฯลฯ

¹ วิโชค มุกดามณี, สื่อประสมและศิลปะแนวจัดวางในประเทศไทย (กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2545), 18

สื่อประสมเป็นผลงานการนำสื่อและกลวิธีหรือเทคนิคมาประกอบรวมกันหลายประเภท เข้าไปรวมกันอยู่ด้วยกันในผลงานศิลปะตามเรื่องราวของผู้สร้างสรรค์ผลงาน เป็นทัศนศิลป์ที่มีรูปแบบ 2 มิติ 3 มิติ ผลงานนั้นจัดอยู่ในสาขาใดเช่น ผลงานสาขาจิตรกรรมเป็น 2 มิติ (กว้าง ยาว) สาขาประติมากรรมเป็น 3 มิติ (กว้าง ยาว สูง) อาจจะมี สี แสง เสียง ประกอบเป็นผลงานแล้วแต่ศิลปินจะคิดสร้างสรรค์ บางผลงานศิลปินอาจจะมิกซ์งานบางชิ้น ซึ่งมีสื่อต่างๆ มาประสมกันในลักษณะที่ไม่อาจแยกออกได้ว่าสื่อใดเด่นกว่า ตามเจตนาของศิลปินที่เป็นไปเช่นนั้น เรียกศิลปะชิ้นนั้นว่า ศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Art)²

ชลูด นิ่มเสมอ กล่าวเรื่องสื่อประสมว่า สื่อประสมเป็นผลงานนำสื่อและกลวิธีหรือเทคนิคมาประกอบกันหลายประเภท เข้าไปรวมกันอยู่ด้วยกันในผลงานศิลปะ เรื่องราวแล้วแต่ผู้สร้างสรรค์ผลงานเฉพาะตน จะเป็นทัศนศิลป์ที่มีรูปแบบ 2 มิติ 3 มิติ ถึงแม้ศิลปินจะแสดงออกด้วยสื่อหลายๆ อย่างก็ตาม แต่โดยทั่วไปแล้ว จะมีสื่อหนึ่งเป็นประธาน เป็นโครงสร้างสำคัญในงานนั้น และอื่นๆ จะเป็นส่วนประกอบเช่น ในงานชิ้นหนึ่งมีสีและแสงเป็นตัวสำคัญ งานนั้นก็จัดอยู่ในสาขาจิตรกรรม หรือในงานที่มีลักษณะทางปริมาตรของวัตถุหรือของที่ว่างเป็นโครงสร้างสำคัญแล้วมีสี แสง เสียง ฯลฯ เป็นส่วนประกอบ ก็เป็นงานในสาขาประติมากรรม ทั้งนี้ยอมแล้วแต่เจตนาของศิลปินและผลที่ได้รับจากงานชิ้นนั้นเป็นสำคัญ แต่ก็อาจมีงานบางชิ้น ซึ่งมีสื่อต่างๆ ผสมกันในลักษณะที่ไม่อาจแยกออกได้ว่าสื่อใดเด่นกว่า และเป็นเจตนาของศิลปิน ที่จะให้เป็นไปเช่นนั้นด้วย ก็มักจะเรียกศิลปะชิ้นนั้นว่าศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Art) (ชลูด นิ่มเสมอ, 2534 : 4)³

คำว่า “สื่อประสม” ได้แนวคิดเริ่มแรกจากผลงานของปีกัสโซ่ ที่สร้างเสร็จในเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 1912 เป็นรูปหุ่นนิ่ง โดยมีเก้าอี้ กระจบอง เชือก สีนํ้ามัน กระจดาษาปูพื้น และตัวหนังสือ สร้างสรรค์ประกอบเข้าด้วยกันเป็นรูปวงรี ทั้งนี้ก็เพื่อแสวงหารูปแบบใหม่ ในสภาพที่วัสดุอุปกรณ์ของจิตรกรรมขาดแคลน ซึ่งเป็นผลมาจากสงครามโลก และจากรูปหุ่นนิ่งนี้เอง ได้เปิดเผยแนวคิดทางด้านเรื่องราว (Subject Matter) แก่ศิลปินในลัทธิคิวบิสม์เป็นอย่างมาก

ปีกัสโซ่ ก็เคยทำงานสื่อประสมมาก่อนโดยผลงานในภาพหุ่นนิ่ง โดยการนำเอาวัสดุต่างๆ มาประสมกับผลงานจิตรกรรมของเขาได้อย่างลงตัวและแปลกใหม่ในผลงานยุคนั้นด้วยกลวิธีการปะติดได้ปรากฏให้เห็นอย่างรูปธรรมในผลงานของ พาโบล ปีกัสโซ่ ที่มีชื่อว่า “Still Life with Chair Canning” ซึ่งสร้างขึ้นในเดือนพฤษภาคม ปีคริสต์ศักราช 1912 ด้วยการนำเอาเศษชิ้นส่วนของกระจดาษาและเสื่อนํ้ามันที่พิมพ์เป็นลวดลายสานของเก้าอี้หวายมาปะติดลงบน

² เรื่องเดียวกัน, 26-27.

³ เรื่องเดียวกัน , 27.

ระนาบรองรับรูปวงรี ผสมผสานเข้ากับการระบายสีน้ำมันที่แสดงให้เห็นเป็นรูปด้านต่างๆ ของวัตถุซึ่งมาจากบางส่วนของหน้าหนังสือพิมพ์ แก้วไวน์ กล้องยาสูบ มีด และผลมะนาวที่วางทับซ้อนกัน โดยมีเชือกที่ขดล้อมเป็นกรอบของผลงาน

นับตั้งแต่ปีคริสต์ศักราช 1912 จนถึงปี 1915 ปิกัสโซ่ และจอร์จ บาร์ต เพื่อนร่วมอุดมการณ์ทางความคิดในแนวทางศิลปะทศนิยม (Cubism) ต่างได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ 2 มิติที่ประสมประสานด้วยกลวิธีสื่อประสมไว้เป็นจำนวนมาก จนสามารถก่อให้เกิดเป็นกระแสความคิดตลอดจนเป็นมุมมองใหม่กับผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในเวลาต่อมาที่เปิดทางให้กับรูปแบบและการสร้างสรรค์ศิลปะ ได้มีโอกาสในการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วทั้งสองศิลปินได้พัฒนาการสร้างผลงานสื่อประสมที่มีลักษณะ 3 มิติ ในผลงานด้วย ดังเห็นผลงานของปิกัสโซ่ที่มีชื่อว่า Guitar and Bottle of Bass (1913) หรือผลงานชื่อ Still Life (1914) ที่ปรากฏให้เห็นว่าศิลปินได้เลือกใช้วัสดุที่มีลักษณะ 3 มิติ จำพวกเศษไม้ พู่หอยที่ทำจากผ้าบุวม มาปะติดผสมผสานกับการระบายสีบนระนาบรองรับ ผลจากการกระทำดังกล่าว ทำให้ปรากฏมิติที่สามที่เกิดขึ้นจริงจากความหนาของวัสดุในผลงาน ซึ่งเรียกในเวลาต่อมาว่ากลวิธีเอสเซมเบรจ (Assemblage) ที่ได้รับการยอมรับตลอดจนได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในฐานะกลวิธีการสร้างสรรค์รูปลักษณะใหม่สำหรับผลงานศิลปะ 3 มิติ

ในปี 1916 ศิลปินกลุ่มดาดา (Dadaism) ได้ก่อตัวในซูริค โดยการรวมตัวของศิลปินชาติต่างๆ ในยุโรปที่ต่อต้านสงครามเก็บกดแสวงหาเสรีภาพในชีวิต ศิลปินกลุ่มนี้นิยมใช้สื่อซึ่งเป็นภาพปะติดวัสดุต่างๆ รวมทั้งสิ่งของสำเร็จรูป นำมาเป็นการแสดงออกของศิลปะลัทธิดาดา เช่น น้ำพุของคูซอง ซึ่งนำมาจากโถปัสสาวะ เครื่องเคลือบดินเผา ชุดกาแพ และช้อน ขนสัตว์ “กระรอก” ของออปเปินฮาม วัตถุที่ทำลายได้ของเรย์ ซึ่งตัดภาพถ่ายตาเป็นวงรี ติดบนก้านเครื่องวัดจังหวะดนตรี

ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ศิลปินที่มีชื่อเสียงได้สร้างสรรค์ผลงานสื่อประสม ไม่ว่าจะเป็น ฌอง อาร์ป เคิร์ท ฮวิท แทรล หรือแมกซ์ แอร์นสท์ ได้สร้างความตื่นตัวให้กับการสร้างสรรคผลงานดังกล่าว เป็นความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อประสม (Mixed Media) และการแสดงออกของศิลปะในกลุ่มคอนเซ็ปชวลอาร์ต (Conceptual Art) ช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20

ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ หรือ 3 มิติ ได้กลายเป็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านศิลปกรรม วิจิตรศิลป์หรือ Fine Art ที่มองเห็นความประณีตวิจิตรบรรจงและจิตวิญญาณเป็นตัวตั้ง

ปรับเปลี่ยนไปสู่ทัศนศิลป์หรือ Visual Art ที่ใช้การมองเห็นที่ปรากฏการณ์เบื้องหน้า สัมผัสได้ในเชิงประจักษ์นิยมหรือศิลปะกึ่งระวางเนื้อที่ถ้าพิจารณาทางด้านทัศนศิลป์⁴

1.3 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อประสม

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อประสมเกิดจากความคิด เรื่องราว กลวิธี และโครงสร้างภาพ ประกอบกันเป็นผลงานศิลปะให้เกิดความแปลกใหม่ในผลงานกระบวนการความคิดไปสู่กระบวนการผลิตผลงานให้เกิดการสร้างสรรค์พร้อมกับการพัฒนาผลงานเสมอมาตลอดไปสู่ความแปลกใหม่ ให้เกิดสิ่งใหม่ต่อวงการศิลปะสมัยใหม่ ซึ่งมีแนวความคิดว่าความคิดสร้างสรรค์มีอิทธิพลมากกว่าทักษะในการสร้างผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่ในปัจจุบัน

สิ่งเร้าที่เกิดขึ้นจากอารมณ์ ความรู้สึกภายในหรือลักษณะตัวอย่างที่พบเห็นจากสิ่งแวดล้อมภายนอกจะผลักดันให้เกิดแนวคิดแบบจินตนาการ ซึ่งอยู่นอกเหนือเหตุผลธรรมดา เป็นกลไกของจิตที่เราจะแก้งหรือบังคับให้เกิดตามลักษณะต่างๆ โดยผลการไม่ได้เมื่อเกิดขึ้นและพัฒนาถึงขั้นสุดท้ายแล้วก็จะแสดงออกอย่างตรงใจตรงความรู้สึกที่พึงพอใจและมีความปรารถนาบุคคลที่เสแสร้งแก้งเขียนหรือปั้นในรูปแบบรูป-เรื่องราวที่ตนไม่รู้สึก หรือมีความปรารถนาจากจิตใจแล้ว ก็จะสามารถกระทำได้เพียงรูปเขียนรูปปั้นที่คล้ายคลึงงานทัศนศิลป์เท่านั้น คงไม่สามารถนำเสนอภาพลักษณะในเชิงการสร้างแบบศิลปะของศิลปินที่ดีได้สำหรับงานอื่นๆ ของทัศนศิลป์เช่นงานช่างไม้ทำเครื่องเรือน งานสร้างภาพแผ่นโปสเตอร์ หรืองานตกแต่งต่างๆ ก็จัดเป็นงานสร้างสรรค์ในแวดวงศิลปะได้ ถึงแม้ผลงานที่สร้างขึ้นเพื่อจุดมุ่งหมายภายนอกอื่นๆ บางอย่าง ถ้าผู้ทำสามารถสร้างจินตนาการจากแนวเรื่องหรือรูปทรงนั้นๆ ได้ ผลงานที่สร้างขึ้นก็จัดว่าเป็นการคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ เราทราบดีว่าความคิดสร้างสรรค์ตามวิถีของทัศนศิลป์จะประกอบขึ้นด้วยส่วนสำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระหรือแนวเรื่องกับส่วนที่เป็นรูปร่าง รูปทรง กล่าวคือรูปทรงในงานทัศนศิลป์จะบังเกิดขึ้นได้ก็จะต้องเกิดจากการที่ศิลปิน

ผู้สร้างงานศิลปะ ต้องมีรูปความคิด (Idea) ที่เริ่มก่อตัวมาจากแรงบันดาลใจที่มีความหมายและมีเอกภาพในตัวเองเสียก่อน ความคิดนั้นจึงจะมีศักยภาพพอที่จะผลักดันให้ก่อตัวเป็นรูปร่างที่มีเอกภาพและมีความหมายได้บุคคลที่มีความคิดสับสนมีความคิดหลายอย่างต่างๆ นานา จนจัดลำดับความสำคัญหรือขั้นตอนไม่ได้ก็จะแสดงออกทางรูปทรงที่มีความขัดแย้งขาดเอกภาพ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของงานทัศนศิลป์ไป กระบวนการทำงานศิลปะทุกระดับจะต้องมีการจัดระบบระเบียบของความคิดอย่างเป็นเอกภาพควบคู่กับการมีความรู้ความเข้าใจในการสร้างเอกภาพของรูปทรงและแนวเรื่องของผู้สร้างงานทัศนศิลป์เป็นหลักสำคัญ

⁴ เรื่องเดียวกัน, 28-30.

จากการมองเห็นและรับรู้ได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ (Creative Art) มีสิ่งเร้าสามกลุ่ม คือ

1. สิ่งเร้าที่ทำให้เกิดปัญญา
2. สิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความต้องการ
3. สิ่งเร้าที่ทำให้สงสัย

สิ่งเร้า 3 สิ่งนี้ เป็นต้นเหตุให้เราคิดและตัดสินใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกิดจากการมองเห็นและรับรู้สิ่งที่ได้มาจากการรู้เรารู้ว่าอะไรเป็นอะไร อะไรอยู่ที่ไหน หลังจากที่อยู่แล้วก็นำสิ่งที่รู้มาจัดลำดับความสำคัญก่อนหลังจากการรู้นั้นสามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท คือ

1. การรู้เรื่องทั่วไป
 2. การรู้เรื่องเฉพาะ
 3. การรู้เรื่องวิธีทำ
 4. การรู้ว่าจะทำอะไร การรู้ได้มาจากไหน การรู้ได้มาจากความคิด
- ความคิดแบ่งได้ 4 ทาง

1. ความคิดที่ได้มาจากเหตุผล
2. ความคิดที่ได้มาจากการทดลอง
3. ความคิดที่ได้มาจากการได้ถาม สงสัย
4. ความคิดที่ได้มาจากการครุ่นคิด

ศิลปะการสร้างสรรค์นั้น เพื่อเป็นการตอบสนองของความต้องการทั้งด้านอารมณ์และจิตใจเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์และมีกระบวนการสร้างสรรค์ที่ซับซ้อนและมีแบบแผน เพราะในทางสร้างงานศิลปะนั้นจะมีเรื่องของอารมณ์ ความรู้สึก และจินตนาการของผู้สร้างเป็นส่วนประกอบมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์⁵

1.4 การพัฒนางานศิลปะสื่อประสม

การพัฒนาศิลปะสื่อประสมคงไม่กำหนดเอาไว้แค่ทัศนศิลป์อย่างเดียว แต่วงการศิลปะด้านแขนงอื่นๆ ก็นิยมใช้สื่อประสมในการสร้างงานศิลปะไม่ว่าจะเป็นวรรณกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม นาฏศิลป์ ดนตรี รวมทั้งศิลปะการแสดงอีกด้วย

จากการที่ในวงการศิลปะนิยมสร้างผลงานศิลปะสื่อประสมมากขึ้น เป็นเพราะการสร้างผลงานด้วยสื่อมันเริ่มมีการผูกมัดทางการใช้สื่อมากขึ้น ทำให้ศิลปินหรือผู้สร้างงานศิลปะเกิดเบื่อหน่ายต่อการใช้สื่อ เริ่มมีการใช้สื่อมากขึ้น ทำให้สนุกสนาน มีเสรีภาพในการใช้สื่อ หรือแม้กระทั่งสื่อผสมผสานระหว่างทัศนศิลป์ วรรณกรรม และดนตรีแต่ละสาขามารวมกัน เช่น มีการแสดง

⁵ เรื่องเดียวกัน , 47-48.

ศิลปกรรมโดยการเล่นดนตรีวาดภาพประกอบเสียงเพลง พร้อมอ่านบทกวีร่วมกันในงานแสดงผลงานศิลปกรรมชิ้นนั้น หรือการออกท่าทางของมนุษย์พร้อมกับระบายสีบนร่างกายลงไปด้วย

จะเห็นได้ขอบเขตเสรีภาพในการใช้สื่อมีมากขึ้นในยุคศิลปะหลังสมัยใหม่ เริ่มขึ้นตั้งแต่ปี 1960 ถึงปัจจุบัน เป็นการนำเสนอทางด้านความคิดมากกว่าทางด้านทักษะ ซึ่งเป็นที่นิยมกันมากในต่างประเทศเป็นการพัฒนาการศิลปะในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งทำให้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากต่อวงการศิลปะทำให้ทัศนศิลป์ไม่อยู่ในลักษณะกว้างคุณยาวเหมือนเดิมโครงภาพมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมากมาย ซึ่งจากการเปลี่ยนแปลงนี้ศิลปินเองเป็นผู้เปลี่ยนแปลงต่อวงการศิลปะอย่างมากมาย

จากการเปลี่ยนแปลงของศิลปะหลังสมัยใหม่ (Post-Modernism) ซึ่งมีแนวคิดของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้แยกไว้ดังนี้

1. การสร้างสรรค์ผลงานไม่เป็นอมตะ
2. ผลงานที่สร้างสรรค์ไม่ใช่ศิลปะชั้นสูง
3. ผลงานทุกสรรพสิ่งเป็นผลงานศิลปะทั้งสิ้น
4. ขอบเขตของผลงานศิลปะมีเสรีภาพในการแสดงออก
5. ผลงานศิลปะเป็นส่วนร่วมกับวิถีชีวิตชุมชนธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในสังคม
6. ผลงานศิลปะการใช้สื่อ วัสดุ กลวิธี แนวคิด ไม่ถูกกำหนดเป็นกฎเกณฑ์
7. โครงสร้างของผลงานไม่มีกำหนดกฎเกณฑ์ ผลจากแนวคิดใหม่ทำให้เกิดการ

การพัฒนาของวงการศิลปะไว้มากในทศวรรษที่ 20 จะนำไปสู่สิ่งใหม่และแนวคิดใหม่ที่สังคมชุมชน มีส่วนร่วมและใกล้ชิดกับสามัญชนมากขึ้น

ดัง วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าววว่า

กระแสโพสท์โมเดิร์นนิสึม ลุกกลามไปทางด้านสังคมศาสตร์ความพยายามในการสร้างขบวนการประชาสังคม (Civil Society) ประชาธิปไตยภาคพลเมือง การสร้างชุมชนให้เข้มแข็งองค์กรพัฒนาเอกชน หรือ “NGO” (Non-Government Organization) แสวงหาความชอบธรรมแสวงหาอัตลักษณ์ในการคิด การอยู่ร่วมกัน การสร้างวัฒนธรรมในชุมชนที่มีความหลากหลายภาพซ้อน และพลวัตในสังคมและชีวิตความเป็นอยู่จากพัฒนาการความคิด และการสร้างสรรค์งานศิลปะในกระแส Post-Modernism กระแสสากลที่ก่อตัวขึ้นในช่วงประมาณครึ่งศตวรรษผลักดันให้เกิดการสร้างเสรีภาพและสร้างสุนทรียศาสตร์หน้าใหม่ ความคิดเรื่องศิลปะ เรื่องทักษะเรื่องความงามเปลี่ยนแปลงไป การแสดงออกทางศิลปะไม่ใช่ลัทธิไม่ใช่กลุ่มแต่เป็นลักษณะการสร้างสรรคศิลปะไม่ว่าจะเป็น Conceptual Art, Environment, Happening, Performance, Installation ซึ่งการสร้างสรรคเหล่านี้ก็มีชื่อแยกย่อยออกไปมากมาย เช่น Body Art, Land Art,

Earth Art, Environmental Art, Fluxus, Video Art, Event และก็จะมามีชื่อตามมาอีกมากมาย เช่นกัน (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2543 : 10)

ผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่ยุคเริ่มต้นสร้างสรรค์ในปี 1960 ต่อ 1970 เป็นผลงานที่หลากหลายและไม่ยึดโครงสร้างภาพแบบเดิมที่มีอยู่รวมทั้งกลวิธีแนวคิดเปลี่ยนแปลงไปสู่ระบบใหม่ เช่น เกรทชอลท์เลค ยูทาห์ สร้างสรรค์ผลงาน “เขื่อนขาด กั้นหอย” ในปี 1970 คริสโต สร้างสรรค์ผลงาน “รอยเกาะ” ฟิลลิป เฟอร์ลสไตน์ สร้างสรรค์ผลงาน “ภาพนางแบบสองคนบนเก้าอี้หวายกับกระจกเงา” ชัด โคลัส สร้างผลงานใช้ภาพถ่ายเป็นหลักในการเขียนภาพ แจ็ค ปีล กับภาพเขียนชื่อ “ความหวัง ศรัทธา เอื้ออาทร” และประติมากรรม “นักการ” ของคาราแวกอิโฮ เดวิด ฮอดเนย์ สร้างสรรค์ผลงาน “ภาพน้ำกระจาย” เวน ดีเบาด์ สร้างผลงาน “ภาพถนน 18 ตอนล่าง” ดจแอน มิลเชลล์ สร้างภาพผลงาน “ประตูสวรรค์” แอนเซล์ม ดีเฟอร์ สร้างภาพผลงาน “หนีจากอียิปต์” เป็นต้น

จากการเปลี่ยนแปลงของแนวคิดใหม่ ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Post-Modernism) เป็นกระแสสากลที่ไร้พรมแดนและขอบเขตในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทุกสรรพสิ่งที่สร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาเป็นศิลปะไม่แบ่งแยกความเป็นศิลปะชั้นสูงหรือชั้นต่ำ มีสิทธิเสรีภาพในการแสดงผลงานทางด้านศิลปะ ศิลปะไม่ใช่ลัทธิไม่ใช่กลุ่ม ศิลปะเป็นเรื่องความคิด เรื่องทักษะ และความงามของการสร้างสรรค์ ศิลปะสมัยใหม่ช่วงเวลาเริ่มต้นระหว่างปลายทศวรรษ 1960 ทศวรรษ 1970 เป็นผลงานทางด้านความคิดและสติปัญญาเข้ามาแทนที่ความปิติจากการเห็นนั้น หมายถึง ศิลปะสมัยใหม่ที่มุ่งสร้างการรับรู้จากการมองเห็นปรับเปลี่ยนไปสู่การรับรู้ด้วยปัญญาหรือประจักษ์จากสมอง ซึ่งเรียกว่า “ศิลปะจินตทัศน์” (Imaging Art)

ดัง วิรุณ ตั้งเจริญ กล่าวเรื่องผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่ไว้ว่า

ต้นทศวรรษ 1980 เป็นพัฒนาการอีกคลื่นหนึ่งของศิลปะตะวันตก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของสังคมอเมริกันที่ค่อนข้างเอื้อต่อพัฒนาการทางความคิดผ่านมาจนถึงวันนี้ ศิลปะสมัยได้พัฒนาสืบเนื่องมาอีกมากมาย กลุ่มความคิดและการปฏิบัติมากมายหลายกลุ่มเกิดขึ้นอย่างทำทนายการสอบสวนและทำทนายการทำความเข้าใจไม่ว่าจะเป็น Conceptual Art, Land Art, Body Art, Performance, Installation

ศิลปะหลังสมัยใหม่ในบริบทกระแสความคิดแบบลัทธิหลังสมัยใหม่ เป็นกระแสความคิดในเชิงบูรณาการที่ผสมผสานสรรพความคิด ชีวิต ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ศาสตร์และศิลป์ เข้าไว้ด้วยกัน เป็นแนวความคิดแบบองค์รวม (Interdisciplinary) ที่ศิลปะหรือศาสตร์อื่นใดมิได้แยกอยู่อย่างรัฐอิสระ ต่างเป็นส่วนหนึ่งของกันและกันทั้งที่พาดำกันต่างไปจากระบบความคิดแบบแยกส่วนหรือแบบสายพาน (Assembly Line) ในระบบอุตสาหกรรมเก่าที่แยกศาสตร์มันต่างคน

ต่างคิด ต่างคนต่างอยู่ ต่างคนต่างทำ และต่างคนต่างฉลาดและไม่ฉลาด ลัทธิหลังสมัยใหม่ได้สะท้อนให้เห็นกระแสการเปลี่ยนแปลงความคิด ความเชื่อ มากมายหลายด้านในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นพัฒนาการจากมนุษยนิยม (Humanism) มนุษย์เป็นศูนย์กลาง มนุษย์เป็นผู้สร้างโลกและทำลายโลก มาสู่มนุษยนิยมใหม่ (Neo-Humanism) ที่มนุษย์ควรจะอยู่ร่วมกับมนุษย์ธรรมชาติสิ่งแวดล้อมอย่างสันติสุขไม่ทำลายทำร้ายกัน จาก I.Q. ที่ผู้คนสายวิทยาศาสตร์ฉลาดล้ำเหลือมาสู่ความสัมพันธ์ระหว่าง I.Q. และ E.Q. ที่คนเราต้องมีทั้ง “สติ” และ “ปัญญา” มีความสมดุล (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2543 : 47)

พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ กล่าวถึงผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่ไว้ว่า

ขณะที่ลัทธิหลังสมัยใหม่ (Post-Modernism) ก็ยังคงอาศัยความคิดส่วนใหญ่เหล่านั้นเหมือนลัทธิสมัยใหม่ ทว่าลัทธิหลังสมัยใหม่ปฏิเสธเส้นกั้นเขตแดนระหว่างรูปแบบ High และ Low Art ความเชื่อของกลุ่มนี้ยังปฏิเสธเกณฑ์อันจำแนกชนิดหรือประเภทของงาน (Genre) ที่ตายตัวไม่ยอมยืดหยุ่น กลุ่มความเชื่อลัทธิหลังสมัยใหม่มุ่งเน้นที่การล้อเลียน เสียดสี การหยอกเย้า ล้อเล่นและเอาจริงเอาจัง ศิลปะหลังสมัยใหม่ (และความคิดของกลุ่มนี้) นิยมในประเด็นเรื่อง (Re-Flexivity และ Self-Consciousness) ความไม่ปะติดปะต่อ (Fragmentation) และความไม่ต่อเนื่อง (Discontinuity) (โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโครงสร้างงานที่มีการเล่าเรื่อง) รวมทั้งความกำกวมนำสงสัย (Ambiguity) และลักษณะอันมีมากกว่าหนึ่งเดียวตลอดจนยังมุ่งเน้นในเรื่องการละลายรูปแบบโครงสร้าง (Deconstructed) การละทิ้งความเชื่อเรื่องศูนย์กลาง (Decentered) และสาระที่ไม่ใช่เรื่องของความเป็นมนุษย์อันเป็นความสนใจของกลุ่มมนุษยศาสตร์ แม้ว่าลัทธิหลังสมัยใหม่ดูเหมือนจะคล้ายคลึงกับลัทธิสมัยใหม่นิยมในประเด็นข้างต้น ทว่ามันก็มีลักษณะที่ต่างไปจากลัทธิสมัยใหม่นิยมในเรื่องทัศนคติต่อประเด็นต่างๆ เหล่านั้น ตัวอย่างเช่น ลัทธิสมัยใหม่นิยมมักจะนำเสนอมุมมองที่ไม่ปะติดปะต่อ (Fragmented View) ของประวัติศาสตร์และความคิดฝันหรือมุมมองต่างๆ ของมนุษย์ ทว่านำเสนอภาพอันไม่ปะติดปะต่อเหล่านั้นเป็นบางสิ่งบางอย่างที่เป็นความเศร้า (Tragic) หรือเป็นบางสิ่งบางอย่างที่เราจะต้องเสียใจ เศร้าใจ เพราะว่ามันเป็นความสูญเสีย อีกทั้งผลงานจำนวนมากของกลุ่มสมัยใหม่นิยมมักจะพยายามรักษาความคิดความเชื่อที่ว่าศิลปะสามารถสร้างเอกภาพ ลักษณะอันปะติดปะต่อกันอย่างมีเหตุผลและความหมาย ซึ่งวิถีชีวิตในสังคมสมัยใหม่ได้สูญเสียสิ่งเหล่านั้นไปหมดสิ้นแล้ว ศิลปะเป็นสิ่งที่จะสามารถสร้างสรรค์หรือกระทำการต่างๆ ที่สถาบันมนุษย์ประสบความสำเร็จหรือไม่สามารถกระทำได้ (พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ. 2543 : 17-18)

จะเห็นได้ว่าศิลปะสื่อประสมมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปมากของสื่อประสมไปสู่ยุคศิลปะหลังสมัยใหม่ (Post Modern Art) มันเป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยศิลปินมี

วิธีคิดจะนำมาสู่สาธารณชนจากการใช้สื่อมาประสมกันในผลงานศิลปะทำให้บูรณาการบังเกิดสิ่งใหม่ ศิลปินเองพยายามคิดสร้างสรรค์ให้ผลงานเป็นที่ยอมรับของสาธารณะชนมากขึ้นไม่ได้คำนึงถึงมูลค่าของผลงานศิลปะ แต่คำนึงถึงคุณค่าในผลงานชิ้นนั้นที่สร้างสรรค์ขึ้นมา

ศิลปะสื่อประสมจะพัฒนาไปอีกเท่าไร? ต่อเมื่อศิลปินเองมีความคิดที่จะสร้างผลงานศิลปะสื่อประสมเรื่อยไป ประชาชนจะได้เห็นศิลปะสื่อประสมที่แปลกมากมายนั้นเป็นการพัฒนาศิลปะสื่อประสมไปสู่สิ่งใหม่

การเปลี่ยนแปลงนั้นมันบังเกิดสิ่งดีหรือไม่ดีควบคู่กันไป ถ้าศิลปินเองไม่สร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้เกิดการพัฒนาการ ศิลปะจะไม่มีให้เห็นการเปลี่ยนแปลง ศิลปะไม่ใช่ชาวตะวันตกจะดีได้อย่างเดียว แล้วชาวตะวันออกนำมาเป็นแบบอย่าง และถูกกำหนดค่าและความหมายของศิลปะโดยชาวตะวันตกอย่างเดียว โลกมันกว้างใหญ่ไพศาลไม่ได้ถูกกำหนดชนชั้นตะวันตกเป็นผู้นำทางด้านศิลปะเพียงอย่างเดียว เสรีภาพในการคิดและนำเสนอมีมากมาย อาณาเขตศิลปะไร้พรมแดน ทำศิลปะตะวันออกให้เป็นผู้นำทางด้านความคิด ให้ชาวตะวันตกนิยมเอาไปเป็นแบบอย่างบ้าง สักวันหนึ่งโลกเปลี่ยนแปลงไป ศิลปะตะวันออกเป็นที่นิยมของชาวตะวันตกก็ได้ในอนาคต⁶

1.5 ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อประสม

ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อประสมมีมากมายทั้งในและต่างประเทศที่ปรากฏให้เห็นส่วนในประเทศไทย ในยุคทศวรรษที่ 20 นี้ ได้แก่ กมล ทัศนาญชลี, เดชา วรชุน, ปรีชา เกาทอง, เกษม ก้อนทอง, คมสัน คำสิงหา และสุพจน์ ศิริวิชนีกร และมีศิลปินที่สร้างผลงานศิลปะสื่อประสมรุ่นใหม่ในยุคศิลปะหลังสมัยใหม่อีกมากมาย

กมล ทัศนาญชลี กล่าวถึงผลงานศิลปะสื่อประสมไว้ว่า การสร้างงานที่ไม่ซ้ำเก่า เขาเดินทางและเคลื่อนไหวตลอดเวลา ในงานศิลปะความงามความรู้สึกของกมล ทัศนาญชลี นั้นเป็นสุนทรียะอีกแบบหนึ่งความอิสระก็เป็นเรื่องสำคัญที่กมล ทัศนาญชลี ยึดถือเขาสร้างงานอย่างอิสระแต่มีหลักซึ่งได้มาจากการศึกษาและประสบการณ์ที่ดี การพัฒนาและวิวัฒนาการผลงานจึงเป็นไปอย่างมีหลักแตกต่างกับการสร้างสรรค์ที่ไม่มีหลัก ผลงานของกมล ทัศนาญชลี มีทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ ที่เด่นคือ ในวิธีการสื่อผสมแบบร่วมสมัยเราไม่เรียกว่า จิตรกรรม หรือประติมากรรม (กมล ทัศนาญชลี. 2542 : 7)

ศิลปินไทยที่สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์สื่อประสม (Mixed Media Visual Art) ที่ชาวไทยและต่างประเทศ ได้เห็นการสร้างสรรคผลงานของกมล ทัศนาญชลี อยู่เสมอมา ช่วงระยะเวลาของการสร้างสรรค์ผลงานในปี พ.ศ. 2526-2542 ที่มุ่งมั่งในการสร้างสรรค์ผลงาน

⁶ เรื่องเดียวกัน, 90-93.

ทัศนศิลป์สื่อประสม (Mixed Media Visual Art) ปราบกฏสู่สาธารณชนอยู่เสมอและชัดเจนมีผลงานด้านนี้มากมายที่นำมาเผยแพร่ในประเทศไทยที่ศิลปินส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลศิลปะในแนวนี้⁷

เดชา วรชุน ผลงานศิลปะสื่อประสมของอาจารย์เป็นการผสมผสานโลหะต่างๆ สะท้อนความประณีตบรรจงนิยมกระบวนการเจาะรู ตัดหมุน และลักษณะเฉพาะอื่นๆ ที่สะท้อนให้เห็นความเป็นตัวตนเฉพาะของเดชา วรชุน ศิลปินชั้นยอดเยี่ยมการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ จากภาพพิมพ์ได้พัฒนามาสู่ศิลปะสื่อประสม อาจารย์เดชา วรชุนเองยังสนิทกับอาจารย์กมล ทัศนาศูศิลป์ ยิ่งเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างงานศิลปะสื่อประสม แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันทางการเสวนาศิลปะสื่อประสม ทุกวันนี้อาจารย์เดชา วรชุน ยังสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อประสมให้ปรากฏสู่สาธารณชนอยู่อย่างสม่ำเสมอให้เป็นผลงานที่ใช้วัสดุหลากหลายชนิดให้ซมกัน พร้อมใช้ชีวิตเป็นอาจารย์สอนอยู่ที่ลาดกระบัง

ปรีชา เกาทอง ช่วงแรกของอาจารย์จะสร้างผลงานจิตรกรรมที่มุ่งเน้นการแสดง ความสงบ สมานธิ และความเรียบง่าย จนมีผู้ชมหรือผู้เสพชื่นชมในผลงานจิตรกรรมแสงและเงา ต่อมาได้พัฒนาผลงานมาสู่ศิลปะสื่อประสม ผสมผสานความประณีตของวัสดุและลวดลายของพระพุทธรูปสถาน จากพื้นที่ภาพขนาดใหญ่มาสู่พื้นที่ภาพที่ขนาดเล็กลงไปสู่ความเป็นนามธรรม การใช้สื่อวัสดุผสมผสานอย่างประณีตบรรจงเหมือนบุคลิกลักษณะของอาจารย์ปรีชา เกาทองเอง

อาจารย์ปรีชา เกาทอง กล่าวว่า กระผมเองได้สร้างผลงานจิตรกรรมแสงและเงามามากแล้ว กระผมเองอยากจะทำสิ่งใหม่ให้เกิดการพัฒนาในผลงานศิลปะกระผมเองได้สร้างสรรค์ศิลปะสื่อประสมขึ้นมา จากการกล่าวของอาจารย์ปรีชา เกาทอง ปรากฏว่า ศิลปะเองไม่ได้ยึดติดกับสิ่งเดิมๆ ที่มีอยู่ พร้อมจะเกิดการพัฒนาไปสู่สิ่งใหม่ให้เกิดขึ้น จากผลงานจิตรกรรมยึดถือความเหมือนเป็นที่ตั้งพัฒนาไปสู่ความเป็นนามธรรม ไปสู่สิ่งใหม่ให้เกิดขึ้นในวงการศิลปะในบ้านเรา

เกษม ก้อนทอง ผลงานด้านทัศนศิลป์ได้สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น และผลงานศิลปะสื่อประสมได้แนวความคิดจากธรรมชาติ ทางด้านวัตถุโบราณ สัตว์ป่า มนุษย์ในชนกลุ่มน้อยที่ด้อยโอกาสทางสังคมสะท้อนความเป็นชาติพันธุ์ของสิทธิมนุษยชนในชาติช่วงแรกจะนำเสนอเรื่องราวจากที่ได้พบเห็นจากธรรมชาติพื้นป่าทะเลตะวันตก ซึ่งเป็นพื้นที่บ้านเกิดเมืองนอนได้อพยพมาสู่กรุงเทพฯ ในสังคมเมืองเหมือนกับชนกลุ่มน้อยที่อพยพมาสู่ประเทศไทยรุ่นพ่อและแม่สาเหตุการกินอยู่ที่ไม่อุดมสมบูรณ์ การงานที่ประกอบอาชีพของเกษตรกรไทยสมัยโบราณ

⁷ เรื่องเดียวกัน, 96.

ผลงานศิลปะสื่อประสม เรื่องราวหรือเนื้อหาทางด้านสิทธิมนุษยชนกลุ่มน้อย ได้ศึกษาเรื่องราวชาวมอญในประเทศไทย โดยนำเอาวัสดุโลหะ พลาสติก ไม้ ฯลฯ ผสมผสานกับการระบายสีที่สดใส นำเอาสัญลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมชาวไทยเชื้อสายมอญมาเป็นจุดเด่นของการนำเสนอสะท้อนความเป็นสิทธิมนุษยชนชาวมอญในประเทศไทย ซึ่งมีศิลปวัฒนธรรมชาวมอญยังหลงเหลืออยู่ให้สาธารณชนได้รับรู้ความเป็นชาติพันธุ์ที่มีมาอันยาวนานที่ไม่ได้หลงเหลือประเทศทางผลงานศิลปะสื่อประสม อาจารย์เกษม ก้อนทอง ได้พัฒนาผลงานทางด้านสื่อประสมอีกต่อไป และนำผลงานสู่สาธารณชนอย่างต่อเนื่องให้ได้ชื่นชมเรื่องราวจากธรรมชาติและความเป็นมนุษย์ที่เท่าเทียมกันในสังคม

คมสันต์ คำสิงหา ได้สร้างผลงานทางด้านประติมากรรมเสมอมาและได้พัฒนาสู่ศิลปะสื่อประสม 3 มิติ ผลงานช่วงแรกจะเป็นผลงานประติมากรรมโลหะเหมือนกับผลงานที่มีมาดั้งเดิม ระยะเวลาหลังได้พัฒนาโดยการสร้างผลงานศิลปะสื่อประสม โดยการออกปะติดของโลหะ ผสมผสานของเศษวัสดุได้อย่างลงตัว เนื้อหาหรือเรื่องราวมีแนวคิดสิ่งใกล้ตัวภายในบ้านมาสะท้อนความเป็นมนุษย์ของสังคมที่อยู่อาศัย ผลงานศิลปะสื่อประสม 3 มิติที่อาจารย์สร้างสรรค์ผลงานเป็นเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่งใหม่ที่มีความแตกต่างไปจากเดิมมากมาย ทำให้ผลงานของอาจารย์ปรากฏเด่นชัดทางด้านศิลปะ 3 มิติ (กว้าง ยาว สูง) ที่นำเอาวัสดุมาผสมผสานกันในผลงาน ผลงานศิลปะสื่อประสม 3 มิติที่อาจารย์ได้คิดและสร้างสรรค์ออกมาให้ปรากฏให้เห็นเป็นการพัฒนาในวงการศิลปะในประเทศไทยให้เทียบเคียงทางด้านความคิดและทักษะที่อาจารย์ยึดถือมาโดยตลอด โดยกระบวนการคิดและกระบวนการทำสมองมนุษย์มีสองซีกซีกซ้ายและซีกขวา มีวิทยาศาสตร์และศิลปะ ผลงานศิลปะก็ต้องมีกระบวนการคิดและทำควบคู่กันไป อาจารย์คมสันต์ คำสิงหา ยังสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อประสมอีกต่อไปค้นคว้าหาสิ่งใหม่มาให้เห็นอีกทั้งยังสอนศิลปะอยู่ที่สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตเพาะช่าง สาขาประติมากรรมอีกต่อไปที่มีความเป็นอยู่เรียบง่ายเหมือนตัวอาจารย์เอง

สุพจน์ ศิริวัชรนิกร อาจารย์เป็นศิลปินรุ่นใหม่ที่มีความคิดและการสร้างสรรค์ผลงานเฉพาะตนอย่างสูง ผลงานคล้ายคลึงกับศิลปินตะวันตกเป็นส่วนช่วยศึกษาจิตวิเคราะห์ ผลงานช่วงแรกจะสร้างสรรค์จิตรกรรมสีน้ำมันและพัฒนาการทำศิลปะสื่อประสม โยใช้วัสดุปะติด ผสมผสานกับการระบายสีที่สดใส แนวคิดเรื่องราวเนื้อหาเป็นเรื่องของคนที่มีความรู้สึกภายในทางด้านจิตวิเคราะห์ วัสดุที่ใช้โลหะ ฟองน้ำ กระดาษ ฯลฯ ผสมผสานการระบายสีสร้างพื้นผิวด้วยสี และรอยแปรงได้อย่างสวยงาม ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าอาจารย์สุพจน์มีความโดดเด่นในเรื่องการใช้สีที่ซ้อนทับกันทำให้เกิดพื้นผิวและรอยแปรงนั้นคือเสน่ห์ของผลงานศิลปะสื่อประสมของศิลปินรุ่นใหม่ทั้งที่ภายในและภายนอกแตกต่างกัน

อาจารย์สุพจน์ กล่าวว่า กระผมภายนอกภาพลักษณ์ที่เรียบร้อยในการเป็นอยู่แบบเรียบง่ายแต่ภายในจิตใจการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจนรุนแรงสะใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยอารมณ์และความรู้สึกรุนแรงในผลงาน อาจารย์สุพจน์ ศิริรัชนิกร ยังสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อประสมออกสู่สาธารณะชนอย่างต่อเนื่องและสอนศิลปะอยู่ที่คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ⁸

2. อิทธิพลการสร้างสรรค

2.1 บ้านพิพิธภัณฑ

บ้านพิพิธภัณฑ คือ ภัณฑาคารหรือสถานที่เก็บข้าวของของชาวเมืองชาวบ้านทั้งของเก่าและของใหม่กับเป็นที่บริจาคของยุค ๒๕๐๐ ขึ้นไป ของส่วนหนึ่งนำมาจัดแสดงในร้านค้าจำลองต่างๆ เช่น ร้านของเล่น ร้านกาแฟ ร้านขายยา ฯลฯ ผู้สนใจจะได้เดินชมสบายๆ เหมือนเดินเที่ยวตลาดยุคเก่าอยู่ที่บ้านเลขที่ ๑๗๐/๑๗ หมู่ที่ ๗ หมู่บ้านคลองโพแลนด์ ซอยคลองโพ ๒ ถนนศาลาธรรมสพน์ (ถนนต่อจากถนนพุทธมณฑลสาย ๒ ด้านทางรถไฟ) เขตทวีวัฒนา กทม. ๑๐๑๗๐ โทร. ๐๒-๘๖๙-๖๒๘๑ กต ๑⁹

บ้านพิพิธภัณฑเป็นพิพิธภัณฑชาวเมืองอยู่ในอาคารสมัยใหม่กว้างเท่าตึก 3 คูหาสูง 3 ชั้นครึ่ง อยู่ในพื้นที่ขนาด 58 ตารางวา เป็นพิพิธภัณฑเพื่อส่งเสริมจัดสร้างโดยได้รับบริจาคที่ดินทุนทรัพย์ตลอดจนถึงของจากผู้มีจิตศรัทธาและหน่วยงานจำนวนมาก บ้านพิพิธภัณฑจัดแสดงสิ่งของเครื่องใช้ในวิถีชีวิตของคนไทยตั้งแต่ราว 50-60 ปีก่อนเป็นต้นมา

ชั้นที่ 1 สมมุติว่าเป็นห้องแถวในตลาดมีร้านขายของเล่น ร้านตัดผม-ตัดเสื้อ ร้านขายกาแฟ ร้านขายยา ร้านขาย-ให้เช่าหนังสือเครื่องเขียน แบบเรียน

ร้านขายของเล่น ของเล่นของเด็กไทยแต่โบราณเป็นของเล่นจากธรรมชาติ เด็กมักใช้ดิน หิน หรือกิ่งก้าน ดอก เปลือกของต้นไม้ผลไม้ใกล้มือมาเล่น เช่น หมากเก็บใช้ก้อนหินเล็กๆ หมากอีตักใช้เม็ดมะขามหรือเม็ดน้อยหน่า ม้าก้านกล้วยใช้ก้านกล้วยตัดเป็นม้า ปืนอีโพละใช้กระบอกไม้ไผ่เป็นตัวปืนและใช้ดินหรือเมล็ดพืชเป็นกระสุน หม้อข้าวหม้อแกงปั้นด้วยดิน ด้วยสาเหตุนี้ร้านขายของเล่นของไทยแต่โบราณจึงไม่มี หากจะมีของเล่นขายบ้างก็คงเป็นของเล่นจากเมืองจีนหรือฝรั่งที่นำเข้ามาพร้อมเรือสำเภาหรือเรือกำปั่น ของเล่นจำพวกตุ๊กตาไหลานจากฝรั่งคงมีขายตามห้างฝรั่งมากขึ้น ในสมัยรัชกาลที่ 4 เจ้านายบางพระองค์ชอบเล่นตุ๊กตาเหล่านี้ ดังเช่นในหนังสือชื่อราชินีกุหลาบรัชกาลที่ 5 หน้า 143-144 บอกว่ากรมหมื่นภูบาลบริรักษ์ (ต้นสกุล กปิตตา พุด

⁸ เรื่องเดียวกัน, 99-102.

⁹ เอนก นาวิกมูล, **เที่ยวบ้านพิพิธภัณฑ** (กรุงเทพฯ : เอ.ที. พรินติ้ง จำกัด, 2544), 8

ง่ายว่าเป็นน้องคนหนึ่งของ ร.4) ทรงชอบสะสมของแปลกๆ ต่างๆ ซึ่งมีจน “ชั้นเครื่องเล่น เครื่องกล เครื่องตุ๊กตา ต่างๆ เช่น ลิงใส่เสื้อสีชอยยกหน้าไปมา และนกร้องในกรงเป็นต้น” สมัยรัชกาลที่ 5 มีการประกาศขายของเล่นในช่วงใกล้คริสต์มาสและปีใหม่ของฝรั่ง และเคยมีข่าวลงพิมพ์ในหนังสือพิมพ์บางกอกสมัยฉบับวันที่ 25 กันยายน ร.ศ.118 พ.ศ. 2442 ว่าเย็นวันที่ 23 ร.5 กับสมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีทรงลงเรือประพาสออกแม่น้ำเจ้าพระยา ทรงแวะแพจีนเอียงซึ่งทำของเล่นด้วย “เหล็กวิลลาด” หรือ สังกะสีขายอยู่ที่ปากคลองผดุงกรุงเกษมและทรงอุดหนุนจีนเอียงจำนวนหนึ่ง (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมในหนังสือ ของเล่นแสนรัก โดยเอก นาวิกมูล) เจ้าของร้านขายของเล่น “เจริญพานิช” ในบ้านพิพิธภัณฑน์ใจดีไม่เชื่อไม่หาที่ไม่ว่าอะไร แถมยังวางของไว้ให้เด็กๆ เล่นได้มากมายหลายอย่าง

ชั้นที่ 2 จัดนิทรรศการของต่างๆ ที่ได้รับบริจาคเข้ามา พื้นที่บางส่วนสมมติเป็นร้านถ่ายรูปจำลองชื่อฉายาคลองโพ มุมเครื่องใช้ในครัวเรือนชาวเมือง (ครัวนิมิปาล) มุมร้านขายเหล็กกับของเบ็ดเตล็ดและมุมบ้านเก่า (บ้านสุวัตติ) เป็นต้น

ชั้นที่ 3 จัดเป็นย่านกลางใจเมืองประกอบด้วยส่วนที่ทำงานและร้านค้า มีห้องเรียนห้องนายอำเภอ ร้านขายเครื่องเล่นแผ่นเสียง-หีบเสียง ร้านขายทองและร้านสรรพสินค้า ชั้นลอยเป็นที่เก็บของ¹⁰

2.2 ร้านขายของเล่น

ประวัติร้านขายของเล่นในเมืองไทยนั้น ย้อนไปยังสมัยกรุงศรีอยุธยาบันทึก “เรื่องอธิบายแผนที่พระนครศรีอยุธยา” มีข้อความบางประโยคน่าสนใจอยู่ คือกล่าวในบรรดาหมู่บ้านที่ทำของขายขายนั้น หมู่บ้านหนึ่งชื่อบ้านคนที “บ้านกระโดน ตะคัน ช่างม้า ตูกระจาน้อยใหญ่ขาย” คำว่าตู่กระจาน้อยใหญ่ขาย คำนี้อาจหมายถึงตุ๊กตาจำพวกไว้แก่นบอย่างที่เราเห็นบนศาลพระภูมิก็ได้ ตุ๊กตาสำหรับเด็กเล่นก็ได้ยังไม่มีที่ยุติ แต่ก็พอเป็นเค้าว่าสมัยนั้นคนไทยก็เคยปั้นตุ๊กตาขายแล้วเหมือนกัน บันทึก “เรื่องอธิบายแผนที่พระนครศรีอยุธยา” นี้เป็นจดหมายเหตุเก่าที่น่าอ่านเพราะกล่าวถึงร้านรวงย่านทำของขายอยู่ด้วยหลายย่อหน้า สมเด็จฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพทรงอธิบายไว้ว่าต้นฉบับเป็นของพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนเรศวรฤทธิทรงครอบครอง ต่อมาพระองค์เจ้าและหม่อมเจ้าในกรมพร้อมพระหฤทัยถวายแด่หอพระสมุดสำหรับพระนคร พิเคราะห์

¹⁰ เอก นาวิกมูล, **เยี่ยมบ้านพิพิธภัณฑน์** (กรุงเทพฯ : บริษัทโรงพิมพ์เดือนตุลา, 2545), 17-19 , 45

สำนวนดู เข้าใจว่าผู้แต่งเกิดทันสมัยกรุงศรีอยุธยา แต่มาแต่งในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ที่น่าจะเป็นหลักฐานเอกสารเก่าสุดเกี่ยวกับตุ๊กตาเท่าที่เราพอหาได้

สมัยรัชกาลที่ 3 (พ.ศ. ๒๓๖๗-๒๓๙๔) ฝรั่งเศสที่เคยเข้ามารับราชกาลไทยชื่อ เฟรด อริค อาร์เธอ นีล บันทึกในหนังสือชื่อ Narrative of a Residence in Siam (พิมพ์เมื่อ พ.ศ. ๒๓๙๕) ว่าในหน้าสำเนา พอดีสำเนาจีนเข้ามาถึงกรุงเทพฯ คนกรุงเทพฯ ก็มีโอกาสได้เลือกซื้อสินค้าข้าวของแปลกๆ มากมาย มีทั้งเสื้อผ้า ขนมหวาน กระดาษฟาง กล่องปริศนาทำด้วยงาช้าง กล่องไฟ มีเงิน หมวกฟาง ของกินนานาชนิด รวมทั้งของเล่น เช่น รถบรรทุก และรถลาก ซึ่งใช้ไชลานเหมือนนาฬิกา พอไขแล้วรถจะวิ่งไปบนพื้นได้หลายนาที่ทำให้เด็กๆ พอใจกันมาก แต่นีลไม่ได้บอกต่อว่ามีพ่อค้าคนไหนซื้อของเล่นเหล่านี้มาเปิดร้านขายของอย่างเป็นทางการจะเป็นกิจจะลักษณะหรือไม่

สมัยรัชกาลที่ 4 (พ.ศ. ๒๓๙๔-๒๔๑๑) ร้านขายของเล่นก็น่าจะยังไม่มีโดยตรง คืออาจเป็นแต่รับของเล่นมาขายไปพร้อมกับของอื่นคละกันไป เช่น นายเอ.ไอมัน ลงแจ้งความในหนังสือพิมพ์บางกอกกรีคอร์ดเดอร์ ปีที่ ๒ หน้า ๙๒ พ.ศ. ๒๔๐๙ ว่าที่ห้างเพิ่งตั้งใหม่ อยู่ในบ้านสมเด็จพระยาองค์ใหญ่ (คือบริเวณข้างวัดประยุรวงศ์ ธนบุรี) มีของประหลาดๆ มากจากเมืองนอก เช่น ขวดใส่น้ำต่างๆ กับ “ของเล่นที่อย่างแปลกๆ” หรือ เมื่อสมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงเขียนหนังสือเรื่องความทรงจำเล่าว่า “บางทีทูลกระหม่อมเสด็จประพาสเวลาบ่ายไปแวะห้างฝรั่งที่ตั้งอยู่ที่ตึกหน้าพระที่นั่งพุทไธสวรรย์ (สุทไธสวรรย์-เอนก) หรือเสด็จแวะตามร้าน ทรงซื้อของเล่นหรือของกินมาแจกพระเจ้าลูกเธอ เพราะฉะนั้นในพวกชนชั้นเล็กถึงจะได้ตามเสด็จหรือไม่ตามก็อยากให้เสด็จประพาสด้วยกันทุกพระองค์”

สมัยรัชกาลที่ 5 (พ.ศ. ๒๔๑๑-๒๕๔๓) สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพทรงกล่าวในเรื่องเทศกาลพระบาท ลงในหนังสืออริยฐานวิเศษ พ.ศ. ๒๔๓๒ ว่าในกรุงเทพฯ หม่อมราชวงศ์พระส่านคิดจัดงานไหว้พระบาทขึ้นที่วัดอมรินทราราม บางกอกน้อย มาแต่ พ.ศ. ๒๔๑๖ ในงานมีการออกร้านขายของต่างๆ “ขายตั้งแต่ตุ๊กตุนตุ๊กตา ผ้าผ่อนเครื่องใช้สอยต่างๆ” แสดงมีการเอาตุ๊กตามาออกร้านขายด้วย แต่พอหมดงานแล้วก็ไม่ทราบว่าจะนำตุ๊กตาไปไหน

พ.ศ. ๒๔๒๓ มีโฆษณาขายของเล่นลงหนังสือพิมพ์สยามวิคตอรีแอดเวอร์ไทเซอร์ (ภาษาอังกฤษ) ฉบับวันที่ ๑๘ ธันวาคม พ.ศ. ๒๔๒๓ ว่าในเทศกาลคริสต์มาสนี้ทางห้างแรมเซเวกฟิลด์ (อยู่หน้าพระบรมมหาราชวัง) มีของเล่นประดับต้นคริสต์มาสมากมาย เช่น ตุ๊กตาร้องให้ ตุ๊กตาขลุ่ย ฆ้องไฉลน รถม้า เรือกาไลโดสโคป แท่งไม้ เอ.บี.ซี. ลูกโป่ง ลูกบอล กล่องลูกกวาด เป็นต้น แต่ห้างแรมเซกก็ไม่ใช่ห้างขายของเล่นโดยตรง เพราะเป็นห้างรับทำเครื่องแต่งตัวอย่างฝรั่งด้วย

สมัยสมเด็จพระเจ้าฟ้ามหาวชิรุณหิศ สยามมกุฎราชกุมารยังทรงพระเยาว์ ทรงเขียนบันทึกรายวันช่วง พ.ศ. ๒๔๒๖ กล่าวถึงของเล่นจำพวกตุ๊กตา เรือกับรถเล็กๆ ประทัดลม และถ้วย

ชามเล็กๆ ทำเลียนแบบของใหญ่ ไม่ทรงระบุนว่าซื้อจากร้านใดบ้างแต่น่าสังเกตว่าในหนังสือพิมพ์สยามไสมย ปีที่ ๒ หน้า ๘๒ ช่วง พ.ศ. ๒๔๒๖-๒๔๒๗ นั้น ห้างฟอก แอน ไบเดก ลงโฆษณาขายของสารพัดอย่างรวมทั้ง “เครื่องสำหรับเด็กจะใช้เล่นเป็นอันมาก ทุกชนิดเป็นของสำหรับกรุศแลปีใหม่” บางทีห้างนี้อาจเป็นแหล่งของเล่นใหญ่ของกรุงเทพฯ เวลานั้นก็ได้

พ.ศ. ๒๔๓๓ หนังสือวชิรญาณวิเศษ ร.ศ. ๑๐๙ ลงข้อเขียนเรื่อง “ภูเขาทอง” บอกว่างานปีนั้นมีผู้มาออกร้านขายของถึง ๒๔๐ ร้าน ของที่ขายมีทั้งน้ำอบฝรั่ง หมวกปัก ดอกไม้ช่อเสียบอก และ “ตุ๊กตาอืดๆ” ซึ่งผมลืมไปแล้วว่าเคยพบคำนี้ในหลักฐานอื่นบ้างหรือไม่ จึงยังขยายความไม่ได้ว่าเป็นตุ๊กตาอย่างไร

ค้นต่อไป พบข่าวสั้นๆ ในหนังสือพิมพ์บางกอกสมัย ฉบับวันที่ ๒๕ กันยายน ร.ศ. ๑๑๘ พ.ศ. ๒๔๔๒ ว่าวันที่ ๒๓ กันยายน เวลา ๖ โมงเย็น พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวกับสมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถ ทรงลงเรือพายพระที่นั่งออกจากคลองสามเสน เมื่อเรือสมเด็จพระบรมราชินีนาถไปถึงแพจันทน์ไฉ่ยง ได้ปากคลองผดุงกรุงเกษม ก็ทรงมีพระราชเสาวนีย์ให้ฝีพายหยุดที่แพ และทรงอุดหนุนจันทน์ไฉ่ยงซึ่ง “ประกอบปรักการทำให้ลี้กวิลาดรูปกระป๋อง แลรูปเครื่องเล่นต่างๆ ล้วนเป็นของนำชม” แล้วจึงเสด็จพระราชดำเนินกลับ ทรงนี้นับว่าน่าสนใจมาก เพราะแลเห็นการทำของเล่นอย่างอุตสาหกรรมในครัวเรือนหนึ่งตัวอย่าง แต่ก็ยังคงไม่มีรายละเอียด

พ.ศ. ๒๔๔๓ เริ่มมีการจัดงานวัดเบญจมบพิตร มีการออกร้านขายของสารพัดอย่าง และจากการค้นคว้าของผม (ดูหนังสือหมายเหตุประเทศสยาม เล่ม ๔ เรื่องที่ ๑๙๑) พบว่ามีคนออกร้านขายของเล่นมาตั้งแต่ปีแรก และมีต่อเนื่องมาจนงานปีหลังๆ ที่น่าสนใจเช่นปี ๒๔๔๘ บอกว่าขายของเด็กเล่นฝีมือนักโทษ ตุ๊กตาและหม้อข้าวหม้อแกงเล็กๆ ถ้าค้นข่าวหนังสือพิมพ์หรือบันทึกเกี่ยวกับงานฝีมือนักโทษในคุกต่อไป บางทีอาจเจออะไรเพิ่มเติมบ้างก็ได้

สมัยรัชกาลที่ ๖ (พ.ศ. ๒๔๕๓-๒๔๖๘) มีโฆษณาของห้างสรรพสินค้าชินขึ้นสะพานพารุรัต ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์จีนโนสยามวารศัพท์ ฉบับวันอังคารที่ ๔ มีนาคม พ.ศ. ๒๔๖๑ (สมัยนั้นไทยขึ้นปีใหม่เดือนเมษายน ฉะนั้นถ้านั้นแบบปัจจุบันต้องเป็น พ.ศ. ๒๔๖๒ แล้ว) บอกขาย “เครื่องฉายหนังสำหรับเด็กเล่น” และรถสามล้อเด็ก เครื่องฉายแบบเห็นที่วาดไว้ในโฆษณาเคยตกไปไกลถึงบ้านของผมที่ จ.สงขลา จะมาจากห้างชินขึ้นสะพานหรือห้างไนท์ไม่ทราบ แต่นับเป็นของมหัศจรรย์ชิ้นหนึ่งที่ผมเคยเห็นเคยเล่นมาตั้งแต่ยังเด็ก

พ.ศ. ๒๔๖๒ มีหลักฐานในหนังสืองานพระราชทานเพลิงศพนาย ต. เจ๊กชวน พ.ศ. ๒๕๑๔ ว่า ในปีนั้นนาย ต. เปิดร้านขายของที่บางลำพู ขายเครื่องสำอาง เสื้อผ้า “ของเล่นเด็ก” และของใช้เบ็ดเตล็ดต่างๆ นาย ต. ผู้นี้เป็นผู้จัดการโรงหนังบางลำพู เป็นผู้ทำหนังสือชุมนุม

เพลง หนังสือเนตรนารี ชายสร้อยชุปจำพวก “ไม่ลอกไม่ดำ” หัวเข็มขัดเครื่องประดับสวยๆ และเป็นเจ้าของห้างแผ่นเสียงตรากระต่ายซึ่งมีชื่อเสียงมากมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ ๖ เกิดเมื่อ พ.ศ. ๒๔๓๒ ถึงแก่กรรมเมื่อ พ.ศ. ๒๕๑๓ อายุ ๘๑ ปี สมัย ร.๘ (พ.ศ. ๒๔๗๗-๒๔๘๙) นายต. ลงโฆษณาในหนังสือประกอบภาพยนตร์เรื่องกะเหยิงไทรโยค พ.ศ. ๒๔๗๙ ชายตุ๊กตาของเล่นกลไกไชลานจำนวนมาก ที่ยกมาเป็นตัวอย่างได้แก่ รถวิ่งบนโต๊ะไม่ตกโต๊ะ ฝึลื้อไชลาน เรือดำน้ำเยอรมันติดกล็องสองพร้อม ซ้ำจอมขี้ของเยอรมันไชลานแล้วเดินย่ำเท้าได้ และตุ๊กตาซาดี แซปลิน ไชลานเดินแกว่งไม้เท้าได้ เป็นต้น

ถึงแม้ร้านนาย ต. เส็กชวน จะไม่ใช่ร้านขายของเล่นโดยตรงแต่ก็คงมีแผนกหนึ่งที่จัดวางของเล่นสวยๆ น่าซื้อหา น่าเสียดายที่ของเล่นเหล่านี้ไม่หลงเหลือให้เห็นเสียแล้ว เพราะเมื่อไปเยี่ยมถึงหลังร้านก็พบแต่แผ่นเสียงเก่าๆ เป็นหลัก ถ้าใครเก็บหรือใครพบกรุของเล่นร้านนาย ต. ตั้งแต่ครั้งกระโน้นสักห้าร้อยชิ้น ก็คงเป็นเทวดาแห่งวงการนักสะสมไทย

พ.ศ. ๒๔๖๖ มีข้อมูลตีพิมพ์ถึงของเล่นต่างๆ ที่วางขายในงานภูเขาทอง วัดสระเกษ พ.ศ. ๒๔๖๖ ทำได้รู้ว่าเมื่อ ๘๐ กว่าปีก่อนคนไทยทำของเล่นอะไรขายบ้าง ข้อเขียนนี้ดูเป็นกอบเป็นกำน่าพอใจกว่าชิ้นอื่นๆ ที่ผ่านมา เพราะเขียนยาวถึง ๓-๔ หน้ากระดาษหนังสือวัดเกาะ หลักฐานอยู่ในหนังสือ นิราศบรมบรรพต ของพระพินิจทัศนการ (ชื่น สวาริกบุตร) ซึ่งเริ่มกล่าวถึงร้านของเล่นนับแต่หน้า ๒๖ ไปจนถึงหน้า ๒๙

นิราศบรมบรรพต เริ่มต้นว่า “ร้านที่ปั้นตุ๊กตาทำต่างๆ เตียงละอย่างปั้นไว้มีหลายที่ น่าเอ็นดูรู้กระบวนล้วนที่ดี ทำถ่านถ้ำทำทางทุกอย่างไป เตียงเจ้าเงาะรจนาก็น่ารัก ปั้นเยื้องยกเปนน่าเมื่อคว่าไขว่ ที่เป็นครุฑอุ้มกาก็พาหนีไป คนชอบใจซื้อหาว่าไม่แพง” คือนิราศบอกว่าหลังจากชมร้านขายพัด ขายหวี แล้วก็มาถึงร้านตุ๊กตาซึ่งปั้นแล้วจัดวางบนเตียงเป็นชุดๆ ราคาไม่แพง เช่น ชุดเจ้าเงาะกำลังไขว่คว้านางรจนานในเรื่องสังข์ทอง ชุดพญาครุฑอุ้มนางกาก็ในเรื่องกาก็

ตุ๊กตาดังกล่าวในกลอน ชวนให้นึกถึงตุ๊กตาชาววังที่เริ่มปั้นขายกันตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ ๕ เป็นตุ๊กตาขนาดเล็กทำทางอ่อนแอ่นอรชรน่ารัก ถ้าท่านไปที่วังวรดิศ ถนนหลานหลวง ก็ให้เห็นตุ๊กตาชาววังจัดเป็นชุดๆ ทำนองนี้ กับที่น่าดูมากคือที่ท่านทำเป็นคอนโดในจินตนาการสูงถึงสิบกว่าชั้นแล้วจัดตุ๊กตาเข้าไปนั่งนอนหมอบคลานอยู่ตามห้องต่างๆ เป็นที่น่าอัศจรรย์มาก (ดูภาพในหนังสือ ของเล่นแสนรัก โดยเอนก นาวิกมูล หรือดูเรื่องคุณยายแฉ่งช่างปั้นตุ๊กตาชาววังในหนังสือฝีมือสยาม กำลักรวมเล่ม)

จากร้านตุ๊กตาเป็นร้านผลไม้ปั้นด้วยดินสำหรับตั้งดูเล่น ช่างเข้านั้นได้เหมือนจริงมากมีทั้งเงาะ กลัวย ส้ม ชมพู น้อยหน้า แดงไทย ละมุด มังคุด มะเฟือง ส้มโอ ตะโดป่า มะไฟ พักทุเรียน อีกร้านหนึ่งเป็นร้านขายของเล่นรูปสัตว์ต่างๆ เช่นงูทำด้วยไม้ระกำมีทั้งขนาดเล็กขนาดใหญ่

เขียนเกล็ดคล้าย แวงตัวไปมาได้เหมือนจริง นอกจากงูแล้ว เขาไม่ระกำซึ่งเป็นไม้เนื้อเบามาตัดเป็นปล้องๆ และต้องบากออกบางส่วนทุกปล้อง จากนั้นเอาฝามาร้อยตรงช่วงท้องต่อเนื่องไปตลอดตัว ทำให้งูสามารถแวงไปแวงมาได้จริงๆ ส่วนคางคก หรือกบ ทำด้วยอะไรจำไม่ได้ แต่มีคูลูกเศษเลื้อย ทำให้คล้ายจริงได้เหมือนกัน

งูไม่ระกำ ตลอดคนของเล่นไทยๆ ทำนองหัวโขน ตุ๊กตาผลไม้ปั้น และปลาตะเพียนสานด้วยใบลาน เคยเห็นมีขายที่ร้านผดุงชีพตรองหัวโค้งถนนจักรพงษ์จะไปออกถนนราชดำเนิน ร้านผดุงชีพก็เป็นร้านที่น่าสนใจร้านหนึ่ง ด้วยเป็นร้านในห้างแถวไม้ เคยช่วยคงบรรยากาศเก่าของกรุงเทพฯ ได้ระยะหนึ่งเพราะมีของเล่นทั้งใส่ตู้และห้อยแขวนดูละลานตาไปหมด ที่น่ารักคือมียาแก้เด็กจู้จี้ขายด้วยต่อมาเมื่อราวหลัง พ.ศ. ๒๕๓๐ จึงรื้อสร้างตึกสมัยใหม่อย่างที่เห็นในปัจจุบัน ประวัติร้านเป็นอย่างไรมั้งไม่แจ้ง กลับมาที่นิราศอีกที จากร้านงูไม่ระกำก็เป็นร้านขายหน้ากากขนาดเล็กขนาดใหญ่ บางอันทำโตจุมุกแหลมแก้มตบหน้าขบขันบางอันทำหัวกะโหลกตากลงไปในน้ำกล้ว บางอันทำหน้าสวยๆ ทั้งหมดติดไว้บนกระดาษ พวกเด็กๆ เห็นก็ร้องกวนแม่จะเอา

ฝ่ายพวกบ้านบาตร บ้านดอกไม้ (ที่ทำบาตรพระและทำดอกไม้ไฟข้างภูเขาทอง) ขายง้าวหอกดาบทำด้วยกระดาษเขียวๆ แดงๆ ให้ดูสวยงาม ก็มีคนซื้อไปถือเหมือนเข้ากระบวนแห่แหกเดินขลุ่ยปี่โง่งด้วยสายเชือก มีทั้งสายเขียว ขาวคราม เหลือง เด็กเห็นแล้วต้องร้องกวนแม่ให้ซื้อจนได้ ที่ขายขลุ่ย ขายไม้ซางและขายหางปลากระเบนสำหรับถือแทนไม้เรียวตอนเที่ยวกลางคืน มีพวกหนุ่มๆ รีเข้าไปลงเขาแตกองขลุ่ยทำเอียงหน้าอวดโอ้อวดตัวเองเก่ง ส่วนพวกซื้อไม้ซางก็คะนองไม่เข้าท่าซื้อไปสามสี่อันก็เอาไปเป่าลูกดอกใส่ลูกปี่ทำให้ลูกปี่เขาแตกถูกตำแม่เสียงแซ่ไป¹¹

2.3 เด็กกับของเล่น

เด็กๆ ชอบเล่นของเล่น เพราะของเล่นทำให้รู้สึกเพลิดเพลินสบายกายสบายใจ ลืมความทุกข์และภาระการเรียนไปได้ ส่วนผู้ใหญ่ก็คงมีจำนวนมากที่ยังระลึกถึงของเล่นและเกมส์สนุกที่เคยเล่นเมื่อตอนเป็นเด็กจนบางคนถึงกับลงทุนทำพิพิธภัณฑ์ของเล่นให้สาธารณะชนได้ดู

ของเล่นในสมัยโบราณของเรา ส่วนใหญ่เป็นของเล่นจากหิน ดิน ทนทราย กิ่งก้านดอกผลต้นไม้ต่างๆ ซึ่งเป็นของหาได้ง่ายและมักใช้ประกอบเกม ดั้งยังมีร่องรอยแสดงให้เห็นถึงยุคปัจจุบันหลายอย่าง เช่น ก้อนหินเล็กๆ ประกอบเกมหมากเก็บ ไม้ไผ่ทำปืนอัดลมที่เรียกว่า ปืนโพละ ดินปั้นวัวปั้นควาย ปั้นอิโพละ (ปั้นดินคล้ายๆ หม้อปากกว้างแล้วปากว่าหน้าลงไป ทำให้เกิดเสียงดังโพละ) เปลือกส้มโอขยำเอายางทำวุ้น เม็ดน้อยหน้าหรือเม็ดมะขามประกอบการเล่นอีตัก ใบลาน หรือใบมะพร้าวจักสานเป็นกำไล เป็นตะกร้อ เป็นปี่ และปลาตะเพียน เป็นต้น

¹¹ เอนก นาวิกมูล, *ตลาดเล็กๆ* (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เดือนตุลา, 2552), 177-190

คนไทยไม่สนใจผลิตของเล่นจำหน่ายเหมือนจีน หรือญี่ปุ่นหรือฝรั่ง ในขณะที่ประเทศเหล่านั้นสามารถผลิตของเล่นไขลานจำหน่ายเป็นอุตสาหกรรมได้แล้วเมื่อราว ๓๐๐ ปีก่อน เด็กไทยยังคงเล่นของเล่นจำพวกตุ๊กตาดินเหนียว ม้าก้านกล้วย และว่ากันอยู่เช่นสมัยโบราณ ผู้เขียนพบข้อมูลในหนังสือประชุมพงศาวดาร ภาคที่ ๔๖ ตอนหนึ่งว่าในบรรดาเครื่องราชบรรณาการที่สมเด็จพระนารายณ์มหาราชโปรดเกล้าฯ ให้ส่งไปถวายพระเจ้าหลุยส์ที่ ๑๔ แห่งฝรั่งเศสเมื่อ ๓๐๐ กว่าปีก่อนนั้น มีตุ๊กตาไขลานจีนขึ้นกึ่งมือถือถ้วย ที่ไขลานแล้วเดินบนโต๊ะได้อยู่ด้วย ของเล่นแบบนี้ภายหลังได้พบในหนังสือ Automata & Mechanical Toys โดย Marry Hillier ว่าญี่ปุ่นก็ทำจำหน่ายเมื่อศตวรรษที่ ๑๘ และยังมีรูปลายเส้นตุ๊กตาเด็กเสิร์ฟน้ำชาลงให้เห็นอย่างน่าทึ่งอีกต่างหาก

ในสมัยรัชกาลที่ ๔-๕ หรือเมื่อ ๑๐๐ กว่าปีมานี้ ห้างฝรั่งเริ่มเข้ามาตั้งในเมืองไทยมากขึ้นที่ละห้างสองห้างมีโฆษณาขายเสื้อผ้า ถูงเท้า เครื่องประดับ และของเล่นในหนังสือพิมพ์ด้วยประโยคสั้นๆ แม้จะไม่ค่อยมีรายละเอียดและรูปภาพประกอบ แต่ก็ยังเป็นเครื่องยืนยันให้เห็นว่าของเล่นฝรั่งเริ่มแพร่หลายเข้ามา มากนับแต่ครั้งนั้น ผู้เขียนได้พบรูปถ่ายพระราชโอรสธิดาในรัชกาลที่ ๕ ฉายกับตุ๊กตาฝรั่ง ฉายกับม้าบนแผ่นกระดานมีล้อรวมแล้วราว ๖-๗ ภาพเป็นตัวอย่าง

ในสมัยรัชกาลที่ ๖-๗-๘ หรือช่วง ๕๐-๗๐ ปีนับจาก พ.ศ. ๒๕๔๐ ลงไป ผู้เขียนพบโฆษณาขายของเล่นตามหนังสือพิมพ์เก่ามากขึ้นของเล่นเหล่านี้ส่วนใหญ่สั่งมาจากตะวันตก เช่น เรือดำน้ำเยอร์มัน ช้างไขลาน และตุ๊กตาชาลีแชปปลินเดินแกว่งไม้เท้า เป็นต้น พอหลังสงครามโลกครั้งที่ ๒ ญี่ปุ่นจึงผลิตตุ๊กตาไขลานส่งเข้ามาขาย ตุ๊กตาเหล่านี้ยังพอมีเหลืออยู่ตามบ้านบางหลังบ้างแต่ก็ไม่มาก ราว ๓๐-๔๐ ปีมานี้ โรงงานไทยสามารถผลิตของเล่นง่ายๆ จากสังกะสี และพลาสติกขายเด็กเล็กๆ ได้มากขึ้นบางแห่งค่อยๆ พัฒนาจนสามารถผลิตของเล่นจากกลไกและไฟฟ้าได้ บางแห่งทำของเล่นจากไม้ส่งขายทั่วโลก แต่ขณะเดียวกันของเล่นจากตะวันตกและญี่ปุ่นก็ยังคงครองตลาดไม่รู้จักหยุด เช่นใน พ.ศ. ๒๕๔๐ นี้ ทามาก็อต สัตว์เลี้ยงของเล่นจากญี่ปุ่นก็กำลังตีตลาดอยู่ทั่ว¹²

คำว่าของเล่น พจนานุกรมหมายถึงของสำหรับเด็กเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลิน แต่ใครจะรวมถึงของสำหรับเด็กผู้ใหญ่เล่นด้วยก็ไม่น่าจะผิด เพราะของบางอย่างไม่ได้ทำขึ้นเพื่อประสงค์ให้ผู้ใหญ่ใช้งานอย่างเดียวยังทำสำหรับเด็กเล่นด้วยรวมความว่าทั้งเด็กก็ดูได้ผู้ใหญ่ก็ดูได้ของเล่นมีคู่มากับมนุษยชาติแต่โบราณโบราณนานเท่าใดไม่ปรากฏ แรกสุดก็คงทำมาจากวัสดุธรรมชาติต่างๆ ไม่ได้ปรุงแต่งอะไร อย่างเช่นชุดเอาดินมาปั้นตุ๊กตา เด็ดเอาใบไม้กิ่งก้านมาจักสาน

¹² เอนก นาวิกมูล, **ของเล่นของเรา** (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เด็อนตุลา, 2553), 4 , 19-22

ผ่านหน้าประดิษฐ์เป็นรูปต่างๆ ม้าก้านกล้วย ตะกร้อทางมะพร้าว ก้อนหินก้อนกรวดเป็นของเล่นในจำพวกนี้ ต่อมาคงจะปรับปรุงให้แข็งแรงทนทานขึ้น ต้องมีการเอาดินมาเผาเอาโลหะมาหลอมที่สุดจนสรรหาสารเคมีกลั่นจากของธรรมชาติต่างๆ มาผสมเข้า ของเล่นก็ยิ่งมีความละเอียดพิสดารมากยิ่งขึ้นทุกทีมีทั้งที่ทำจากเหล็ก ดีบุก ตลอดจนกระทั่งสังกะสี เซลลูลอยด์และพลาสติกมีทั้งที่ตั้งอยู่นิ่งๆ กระทั่งมีลูกล้อ มีกลไกฟันเฟืองและใช้ไฟฟ้าเข้าประกอบนี้แสดงว่าของเล่นมีวิวัฒนาการอยู่ตลอดเวลาและต่อไปจะก้าวหน้าไปอีกอย่างไรก็ไม่อาจทราบได้ต้องคอยดูกันเป็นระยะๆ

วรรณนา นาวิกมูล กล่าวไว้ว่า โดยทั่วไปคำว่า ของเล่น จะหมายถึง ของที่เด็กเล่น แต่ตามความหมายที่แท้จริงแล้วของเล่นใช้ได้กับสิ่งต่างๆ มากมายที่เป็นของเด็กๆ น้อยๆ เครื่องประดับที่ไม่มีราคาค่าของทำเอาให้ดูเล่น ของเล่นสำหรับเด็กเก่าแก่เท่ากับอายุของมนุษยชาติ ยังมีตัวอย่างหลงเหลืออยู่แม้จากยุคที่ห่างไกลเราที่สุดของเล่นเก่าแก่ส่วนใหญ่เป็นตุ๊กตาหล่อด้วยโลหะสัมฤทธิ์ ดินเผา หรือทำด้วยไม้และตกแต่งด้วยกระจกหรือลูกปัดดินเผา ตัวอย่างที่มีอยู่ที่เป็นรูปสัตว์ต่างๆ ก็มีตั้งแต่รูปสัตว์ตัวจิ๋วๆ พวกวัวควาย สุนัข นกและสัตว์แปลกๆ อื่นๆ ทำด้วยสัมฤทธิ์หรือดินเผาไปจนกระทั่งถึงทำด้วยงาช้างแกะหรือไม้ทาสีของอินเดียและตะวันออกไกล ของเล่นของยุโรปกลางจากไม้แกะและทาสีด้วย หรือไม้ก็ทำด้วยหนังยัดไส้ด้วยผมหรือฟางตัดเป็นพ่อนสั้นๆ เนื่องจากของเล่นโบราณพวกนี้ทำด้วยวัสดุที่เปราะบางและคงจะถูกเล่นถูกทิ้งอย่างหนักของเล่นยุคแรกๆ จึงหาได้ยากในปัจจุบัน

ของเล่นที่ผลิตขึ้นเพื่อขายมีอายุย้อนขึ้นไปจนถึงปลายยุคกลางทำที่ตอนใต้ของประเทศเยอรมันนี นูเรมเบิร์กเป็นศูนย์กลางแห่งหนึ่งของอุตสาหกรรมชนิดนี้มาเป็นเวลานาน ในศตวรรษที่ 19 ช่างทำของเล่นในบาวาเรียหันไปผลิตของเล่นที่ใช้จักรกลมากยิ่งขึ้นและได้ผลิตหัวจักรรถไฟจำลองที่ทำงานได้จริงๆ ที่เป็นหนึ่งในรุ่นแรกๆ ของโลก รถไฟของเล่นยุคแรกที่มีใบกัครบชุดที่บริษัทต่างๆ เช่น Marklin and Bing ทำขึ้นมีราคาแพงมากในปัจจุบัน ในอีกด้านหนึ่งบาวาเรียและแซกซันเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมผลิตของเล่นที่ทำด้วยดีบุกราคาถูก ตั้งแต่นกหวีดไปจนถึงปืนที่บีบจากพิมพ์ตัวตลกและสิ่งที่กำลังแสดงอะไรสักอย่าง ของเล่นราคาถูกเหล่านี้มีจำหน่ายตั้งแต่ราวๆ ค.ศ. 1850 พ.ศ. 2393 ปลายสมัย ร.3 จนเมื่อสงครามโลกครั้งที่ 1 เริ่มขึ้น (สมัย ร.6) ของเล่นที่มีชื่อเรียกกันทั่วไปว่า บริสตัล ทอย ของเล่นจากบริสตัลมีราคาถูกกว่านั้นอีก เนื่องจากทำขึ้นจากไม้และเศษไม้ที่เก็บมาจากที่โน่นบ้างที่นี้บ้างไม่เพียงแต่ในบริสตัลเท่านั้น (บริสตัลคงเป็นที่เริ่มทำของเล่นแบบนี้) แต่ยังมีในเบอร์มิงแฮมลอนดอน และเมืองอุตสาหกรรมอื่นๆ อีก การทำของเล่นอย่างเป็นทางการเป็นอุตสาหกรรมหลักโดยตัวของมันเองพัฒนาขึ้นในตอนปลายศตวรรษที่ 19 และผลิตผลก็มีวงกว้างอย่างมหาศาลแม้ว่าของเล่นที่ทำจากดีบุกพิมพ์จะมีมาจนถึงสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 แต่ก็ยังค่อยๆ ถูกแทนที่ด้วยของเล่นที่หล่อขึ้นจากโลหะซึ่งทำให้ได้รายละเอียดดีมากและ

เทคนิคนี้ใช้ได้กับการทำรถยนต์จิ๋วที่มีรายละเอียดถูกต้องนับแต่ช่วงสิบปีหลัง ค.ศ. 1930 เป็นต้นมา ของเล่นโลหะหล่อยังคงแพร่หลายอยู่แม้ว่าจะมีการใช้พลาสติกมากขึ้นก็ตาม ของเล่นมักจะสะท้อนให้เห็นยุคสมัยที่ผลิตไม่ว่าจะแพชั่นหรือประดิษฐ์กรรม ที่เปลี่ยนแปลงไป เช่นหัวรถจักรไอน้ำและเครื่องบิน สงครามและเหตุการณ์สำคัญๆ ระดับโลกเหล่านี้ล้วนแต่ทิ้งร่องรอยเอาไว้ในการออกแบบของเล่นทั้งสิ้น ทุกวันนี้ในแต่ละช่วงเวลาจะมีการผลิตของเล่นใหม่ๆ ขึ้นมาโดยอาศัยพื้นฐานดารายอดนิยมหรือพระเอกภาพยนตร์และทีวี ของกระจุกกระจิกกระจุกกระจิมที่ตั้งใจทำเป็นของแปลกสำหรับผู้ใหญ่เริ่มเป็นที่นิยมแพร่หลายเมื่อปลายศตวรรษที่ 17 และรุ่งเรืองมากในศตวรรษที่ 18 และต้นศตวรรษที่ 19 ของเล่นหรรษา พวกนี้เป็นของชนชั้นสูงมักทำด้วยวัสดุราคาแพง เช่น เงินหรือกระเบื้องเคลือบ แต่ที่ทำด้วยทองเหลือง หรือดินเผาก็มี เส้นคั้นระหว่างของดูเล่นกับของเล่นนั้นเลือนรางมากแต่อย่างแรกมักจะถือกันว่าเป็นเครื่องประดับตกแต่งชิ้นเล็กๆ ซึ่งอาจมีประโยชน์คือใช้การได้บ้าง เช่น ปลอกนิ้วสำหรับสวมเย็บผ้า กล่องยานต์ๆ กล่องลูกกวาด กลักใส่เข็มเย็บผ้าและกล่องที่มีรูปร่างตามของที่ใส่ เป็นต้น ผลิตผลจากมิสเซน (Meissen) ส่วนใหญ่ในตอนปลายศตวรรษที่ 18 มักเป็นตุ๊กตาขนาดจิ๋วทำด้วยกระเบื้องเคลือบสำหรับประดับประดา และอาจใช้ติดตกแต่งหัวไม้เท้าได้ มีการทำกล่องตลับหรือกลักกระเบื้องเคลือบสำหรับใส่ยาและของกระจุกกระจิกที่มีมิสเซน เชลซี (Chelsea) แซฟวาร์ส (Sèvres) และ ลิมอจส์ (Limoges) ในขณะที่กล่องหรือกลักหรือตลับที่ทำด้วยทองแดงลงยาหรือเงินลงยาทำที่แคว้นมิดแลนดีในอังกฤษและที่ประเทศสวิตเซอร์แลนด์มีการทำเฟอร์นิเจอร์ ของเล่นทำด้วยเงินฝังกระแล้วจัดไว้ในตู้โชว์ที่ประตูตู้เป็นกระจุก ของเล่นทำด้วยแก้วมีอายุเก่าถึงศตวรรษที่ 18 และยังคงทำมาจนทุกวันนี้จากส่วนต่างๆ ของยุโรปเอเชียและอเมริกา ไม่เท่าแก้วจิ๋วๆ หมวกทรงสูงจิ๋วๆ และรองเท้าแก้วจิ๋วๆ อยู่ในบรรดาสิ่งที่ยอดนิยมที่สุดแต่ตุ๊กตาแก้วเป็นคนและสัตว์ที่เป่าหรืออัดหรือหล่อออกมาก็ได้รับความนิยมมาเป็นเวลานาน แหล่งผลิตได้แก่ เวียนนา สแกนดิเนเวียและอเมริกา¹³

3. วิชยานิพนธ์และศิลปนิพนธ์ที่เกี่ยวข้อง

พิชญ์ แดงพันธ์ ได้กล่าวไว้ว่า คุณค่าความสำคัญของ ของเล่น จึงไม่เพียงแต่ในด้านสร้างจินตนาการและความสนุกเพลิดเพลินต่อตัวเด็กเพียงเท่านั้น แต่ยังเป็นเสมือนประจักษ์พยานแห่งความรักความปรารถนาดีของครอบครัว พ่อแม่ และของเล่นยังเก็บรวบรวมความรู้สึก ความทรงจำในครั้งอดีต เรื่องราวสะท้อนใจต่างๆ ทั้งร้ายและดี ถูกเก็บไว้ในความรู้สึก จนในเวลาต่อมา ข้าพเจ้าได้หันมาให้ความสนใจในความสำคัญของ ของเล่นอีกครั้ง

¹³ เอนก นาวิกมูล, **ของเล่นแสนรัก** (กรุงเทพฯ : ปันเกล้าการพิมพ์, 2539), 21-22, 33-37

ข้าพเจ้าจึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจให้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในเรื่องความทรงจำถึงคุณค่าของช่วงเวลาที่ผ่านมาในวัยเยาว์ ในฐานะของเล่นที่มีความผูกพันกับเด็กๆ มานาน และคิดทำความเข้าใจถึงนัยยะและมิติที่ลึกซึ้ง ข้าพเจ้าจึงนำของเล่นที่แม้มีขนาดเล็กจิ๋วมาขยายเป็นผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นการขยายความสำคัญด้วยมุมมองที่พิเศษ หลังจากที่เคยถูกมองข้ามในคุณค่าความงามในความธรรมดาสามัญทั่วไปที่คนธรรมดาทั่วไปไม่อาจมองเห็นจนเป็นผลงานในวิทยานิพนธ์ชุดนี้¹⁴

ฮิว เหยียน ธิ ได้กล่าวไว้ว่า เวลาที่ข้าพเจ้ามองดูเด็กๆ ข้าพเจ้าชอบแอบมองดูพวกเขา จากทางด้านข้างหรือด้านหลังมากกว่าที่จะมองหน้าของพวกเขา เพราะมันทำให้ข้าพเจ้าสามารถคิดจินตนาการไปได้ต่างๆ นานาอย่างไม่รู้จบว่าเด็กคนที่ข้าพเจ้ากำลังมองอยู่นั้นกำลังคิดหรือทำอะไรอยู่ และที่สำคัญมันทำให้ข้าพเจ้าย้อนกลับมาคิดถึงตนเอง คิดถึงชีวิตในวัยเยาว์ของข้าพเจ้า ภาพของเด็กๆ ที่ข้าพเจ้ามองเห็นอยู่เบื้องหน้าจึงเสมือนเป็นการเปรียบเทียบภาพตัวของข้าพเจ้าเอง ในวัยเด็กที่ชีวิตอย่างสงบสุขและอิสระเสรี การที่ข้าพเจ้าได้มีโอกาสทวนรำลึกย้อนกลับไปสำรวจถึงชีวิตในวัยเยาว์ของตนเอง ถึงแม้จะเป็นเพียงช่วงเวลาสั้นๆ แต่มันกลับนำความสุขและกำลังใจอันมหาศาลกลับคืนมาสู่ข้าพเจ้า และด้วยเหตุนี้เองข้าพเจ้าจึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะทำงานศิลปะ อันเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเด็กๆ ทั้งนี้ เพื่อสะท้อนชีวิตในวัยเยาว์ที่ไร้เดียงสาของเด็กๆ เหล่านั้น และสะท้อนภาพชีวิตของตนเอง¹⁵

จตุมา จันทรชุม ได้กล่าวไว้ว่า อดีตในวัยเด็กสำหรับข้าพเจ้าของเล่นเกิดจากการสร้างขึ้นโดยความเข้าใจของผู้ปกครอง ซึ่งเป็นของเล่นที่อยู่ในรูปทรงพื้นฐาน มีคุณสมบัติส่งเสริมจินตนาการของเด็กได้เป็นอย่างดีและมีรูปแบบที่เรียบง่าย นอกจากนี้ยังมีคุณค่าทางจิตใจสูง เพราะเป็นความสุขที่เกิดจากผู้ปกครอง ปัจจุบันของเล่นเหล่านั้นเป็นสิ่งที่คอยย้ำเตือนว่าครั้งหนึ่งเราเคยอยู่ในโลกแห่งจินตนาการที่ยิ่งใหญ่ก่อให้เกิดพลังแห่งความสุข

¹⁴ พิชญ์ แดงพันธ์, “ของเล่น : ความงามแห่งวัยเยาว์” (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาจิตรกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548), 1-2.

¹⁵ ฮิว เหยียน ธิ, “ความสงบสุขและความอิสระเสรีของชีวิตวัยเยาว์” (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2551), 2

ข้าพเจ้าจึงเห็นความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์โดยผ่านจินตนาการที่แปลกใหม่จากความประทับใจที่มีต่อของเล่นด้วยความสนุกสนาน¹⁶

การเล่นหรือการทำเพื่อความสนุก ผ่อนคลายอารมณ์ อยู่กับสิ่งที่ทำให้เพลินเพลิน การเล่นอย่างสร้างสรรค์จะช่วยพัฒนาความคิดและจินตนาการของเด็กให้สวยงาม ของเล่น วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นจึงเป็นสิ่งสำคัญ เป็นพื้นฐานสร้างจิตใจที่ดีในอนาคต ของเล่นจึงเปรียบเสมือนพาหนะนำจินตนาการและความฝันให้เด็กโลดแล่นได้อิสระ ทำลายกรอบและเส้นแบ่งเขตแดนระหว่างความจริงและความฝันได้สำเร็จ

การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า อาศัยประสบการณ์จากความทรงจำ ความประทับใจในวัยเด็กมาเป็นแรงบันดาลใจและจินตนาการ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงช่วงเวลาอันมีความสุข ความอบอุ่นจากครอบครัว และจากสภาพแวดล้อมอันแสนงดงาม¹⁷

จากเนื้อหาวิทยานิพนธ์และศิลปนิพนธ์ทั้งหมดข้างต้นนี้เป็นข้อมูลให้ข้าพเจ้าสามารถประกอบอ้างอิงในการสร้างสรรควิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ร่วมกับพื้นฐานความรู้ที่มีอยู่เดิม กล่าวคือความคิดจินตนาการเมื่อได้ย้อนมองกลับไปในวันเยาว์ทำให้รำลึกถึงตนเองในช่วงชีวิตที่ไร้เดียงสา มีความผูกพันกับของเล่นที่เป็นแหล่งพลังแห่งความสุขความประทับใจอันแสนงดงามก่อให้เกิดโลกความฝันที่โลดแล่นอิสระเมื่อได้หวนคิดถึงช่วงเวลาเพลินเพลินที่มีต่อของเล่น ความทรงจำจากของเล่นในอดีตจึงเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์รูปทรงใหม่ที่เต็มไปด้วยสีสันสดใสแฝงไว้ด้วยความสนุกสนานที่มาจากการรวบรวมความรู้สึกในครั้งอดีตมีความสะท้อนอารมณ์กับของเล่นที่คุ้นชินทำให้เกิดจินตนาการไปต่างขนานไม่รู้จบ และมีนัยยะทางความรู้สึกเฉพาะตอนที่ซ่อนเร้นรวบรวมเป็นที่มาในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์สื่อผสมที่แปลกใหม่และการจัดวางที่น่าสนใจในวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้า

4. อิทธิพลทางศิลปะที่ได้รับจากผลงานศิลปินต่างประเทศ

Bernard Pras เกิดในปี ค.ศ. 1952 ทางตะวันตกเฉียงใต้ของประเทศฝรั่งเศส เบอร์นาร์ด ปราศ ศิลปินชาวฝรั่งเศสเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายสำหรับการติดตั้งที่ไม่น่าเชื่อพบวัตถุของเขา ในงานศิลปะ anamorphic เช่นนี้ เขาซ่อนภาพของเขาในกองของสิ่งๆ ที่ดูเหมือนว่าจะจะเป็น

¹⁶ จุติมา จันท์ชুম. “วิวัฒนาการรูปทรงแห่งวัยเยาว์” (ศิลปนิพนธ์ปริญญาศิลปบัณฑิต ภาควิชาประติมากรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2554), 1

¹⁷ มลชัย ปลูกฉากร. “จินตนาการแห่งวัยเยาว์” (ศิลปนิพนธ์ปริญญาศิลปบัณฑิต ภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2551), 2

ขณะธรรมดา งานเขาสามารถมองเห็นได้ผ่านอุปกรณ์เฉพาะ หรือเพียงแค่จากมุมขวา เพื่อที่จะสร้างผล anamorphic ศิลปินมีความรอบคอบวางแผนในการติดตั้งทั้งสถานที่ และวัตถุที่สุ่มเลือกโดยสีและขนาดเพื่อที่งานเขาจะมีลักษณะคล้ายกับภาพต้นแบบที่มีชื่อเสียง หรือภาพจากมุมมองเดียว Pras ใช้ขี้ขี้พลาสติก, ยาเม็ดกล่อง, กระเป๋, ตุ๊กตา, ของเล่น, ดนตรี, วัตถุที่ใช้ในครัวเรือน และอะไรที่สวยมากที่ดูเหมือนว่าเหมาะสม

สำหรับสีและพื้นผิวที่เขาต้องการผลลัพธ์ที่ได้ทั้งรูปร่างและสี เพราะเมื่อมันมาอยู่ด้วยกันแล้วมันต้องทำให้เกิดภาพขึ้นมา¹⁸

จากอิทธิพลทางศิลปะของ Bernard Pras ส่งผลให้เห็นถึงความน่าอัศจรรย์ของการค้นคว้าหาวัตถุที่หลากหลายทั้งด้านสีสีนความเหมาะสมกับรูปทรง



ภาพที่ 1 ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Bernard Pras

ที่มา : Bernard Pras, **Stunning Portraits By Bernard Pras Can Only Be Seen From The Right Angle**, เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.boredpanda.com/anamorphosis-perspective-optical-illusion-art-bernard-pras/>

¹⁸ Bernard Pras, **Stunning Portraits By Bernard Pras Can Only Be Seen From The Right Angle**, เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.boredpanda.com/anamorphosis-perspective-optical-illusion-art-bernard-pras/>



ภาพที่ 2 ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Bernard Pras

Bernard Pras, Stunning Portraits By Bernard Pras Can Only Be Seen From The Right

Angle, เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก

<http://www.boredpanda.com/anamorphosis-perspective-optical-illusion-art-bernard-pras/>



Hideki Kuwajima เป็นศิลปิน ชาวญี่ปุ่นที่ เป็นที่รู้จักกัน ในการสร้างประติมากรรมชุด เพราะชาмуไรที่ซับซ้อนทำจากของเล่นเด็กและวัตถุที่มีสีสันศิลปิน ฮิเดกิ คูวาจิมา สร้างภาพตัดปะ แปลก 3 มิติ จากของเล่นเด็กการทำงานส่วนใหญ่กับพลาสติก ศิลปินประสบความสำเร็จด้าน ความสมมาตรที่น่าตื่นตาตื่นใจด้วยการทำงานเป็นคู่ของวัสดุที่ทำประติมากรรมที่ได้รวมถึง ปืนฉีดน้ำ , ขลุ่ย , คันธนู หรือ วัตถุประเภทอื่น ๆ ¹⁹

จากอิทธิพลทางศิลปะของ Hideki Kuwajima ส่งผลให้เห็นถึงการจัดวางวัตถุของ เล่นที่มีความเป็นระเบียบมีการวางแผนในรูปแบบผลงาน และนำรูปทรงย่อยรวมกันเป็นรูปทรง ใหญ่เกิดรูปทรงใหม่ที่สวยงามน่าสนใจ



ภาพที่ 3 ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Hideki Kuwajima

ที่มา : Hideki Kuwajima, **Recycled Toy Art: Hideki Kuwajima's Sculptures**, เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.inhabitots.com/recycled-toy-art-hideki-kuwajima%E2%80%99s-sculptures/>

¹⁹ Hideki Kuwajima, **Recycled Toy Art: Hideki Kuwajima's Sculptures**, เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.inhabitots.com/recycled-toy-art-hideki-kuwajima%E2%80%99s-sculptures/>



ภาพที่ 4 ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Hideki Kuwajima
ที่มา : Hideki Kuwajima, **Recycled Toy Art: Hideki Kuwajima's Sculptures**, เข้าถึงเมื่อ 29
มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.inhabitots.com/recycled-toy-art-hideki-kuwajima%E2%80%99s-sculptures/>



Robert Bradford คือศิลปินและเจ้าของไอเดีย ที่จับเอาพลาสติกและของเล่นเก่าๆ ไม่ใช่แล้ว อย่างตัวการ์ตูนทหาร จานชามของเล่นตุ๊กตา หวี มาทำเป็นรูปปั้นประติมากรรมรูปทรงต่างๆ อย่าง สุนัข กระต่าย คน ปืน และทำไมเขาต้องทำประติมากรรมจากของเล่นด้วย เพราะในปี 2002 เขาได้รับแรงบันดาลใจจากการนั่งพิจารณาของเล่นของตัวเองว่า มันสมควรที่จะได้ทำสิ่งที่ยิ่งใหญ่มากกว่ามานอนบนหลุมศพของใครสักคนถ้าคนๆ นั้นได้จากไป ของเล่นชิ้นนั้นมันคงจะดีใจมาก ถ้าได้รู้ว่าตัวเองเป็นส่วนหนึ่งของงานประติมากรรม ชิ้นส่วนของเล่นที่ใช้สร้างงานประติมากรรมแต่ละชิ้นก็มีมากถึง 3,000 ชิ้นเลยทีเดียว ที่สำคัญของเล่นเก่าๆ ที่ไม่สามารถใช้งานได้แล้วยังสามารถสร้างรายได้ถึง 12,000 ยูโร ดีกว่าเอาไปทิ้ง เศษพลาสติกหรือของเล่นที่พังหรือไม่สามารถใช้งานได้แล้วยังมีคุณค่าของตัวเองมันเองถ้ารู้จักเลือกใช้ทำสิ่งที่มีประโยชน์²⁰

จากอิทธิพลทางศิลปะของ Robert Bradford สังเกตเห็นถึงโครงสร้างที่ดูแข็งแรงในประติมากรรมของศิลปินจึงนำมาปรับใช้กับโครงสร้างหลักภายในผลงานตัวเองและใช้วัตถุของเล่นที่หลากหลายไม่จำกัดขนาดร่วมด้วย



ภาพที่ 5 ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Robert Bradford

ที่มา : Robert Bradford, CreativeMove, เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก

<http://www.creativemove.com/art/robert-bradford-s-recycled-toy-sculptures/#ixzz4CxCdQ9Gt>

²⁰ Robert Bradford, CreativeMove, เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก

<http://www.creativemove.com/art/robert-bradford-s-recycled-toy-sculptures/#ixzz4CxCdQ9Gt>



ภาพที่ 6 ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Robert Bradford

ที่มา : Robert Bradford, annabelle, เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก

<http://apozzibility.annabelle.ch/2009/11/16/robert-bradford-%E2%99%A5/>

Augusto Esquivel เกิดในบัวโนสไอเรสอาร์เจนตินา ในปี 1976 เป็นประติมากรที่หมกมุ่นอยู่กับการเปรียบเทียบของความเป็นจริงและมีศักยภาพและความสมดุลระหว่างเขากับงานศิลปะความคิดความสับสนวุ่นวาย ในวัตถุที่ดูเหมือนของแข็ง นอกจากนี้ยังสามารถเปราะบางและไม่สอดคล้องกันเมื่อสัมผัส วัตถุทั่วไปที่ใช้ในการสร้างงานศิลปะแต่ละชิ้นกลายเป็นสิ่งที่ซับซ้อนและน่าสนใจ เขากล่าวว่าบางทีประติมากรรมปุ่มอาจจะเป็นตัวอย่างที่ดีที่สุดของสิ่งที่เขาพูดถึง เป็นความคิดสร้างสรรค์ที่มีชื่อเสียงที่สุดของเขา²¹

จากอิทธิพลทางศิลปะของ Augusto Esquivel ข้าพเจ้านำความปรารถนาของศิลปินมาเป็นตัวอย่างในการจัดองค์ประกอบของสีและจัดการรูปทรงปรับใช้กับผลงานของตัวเอง



ภาพที่ 7 ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Augusto Esquivel

ที่มา : Augusto Esquivel, Incredible Spatial Sculptures Using Colorful Suspended Buttons, เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก

<http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/augusto-esquivel-suspended-button-sculptures>

²¹ Augusto Esquivel, MURALFORM, เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://muralform.com/2015/bio-augusto-esquivel/>



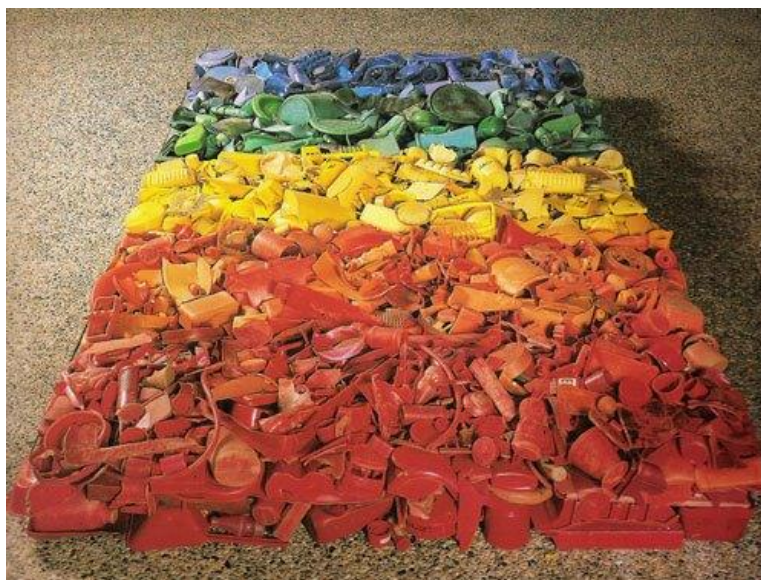
ภาพที่ 8 ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Augusto Esquivel

ที่มา : Augusto Esquivel, *Incredible Spatial Sculptures Using Colorful Suspended Buttons*, เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก

<http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/augusto-esquivel-suspended-button-sculptures>

Tony cragg ศิลปินชาวอังกฤษ ที่มีผลงานประกอบด้วยการใช้วัตถุในชีวิตประจำวัน เขาใช้ของทุกอย่างโดยเฉพาะอย่างยิ่งของที่มันถูกใช้งานแล้ว สิ่งที่เขาสนใจเป็นพิเศษคือสิ่งสำคัญที่เราใช้ วัตถุและกิจกรรมของมนุษย์ที่มนุษย์สร้างขึ้นผลิตขึ้นไม่หยุด เป็นปัญหาจริงของโลกที่เต็มไปด้วยวัตถุมันเป็นเรื่องของเวลาที่เรารเริ่มทำความเข้าใจและประเมินวัตถุที่เราได้ใส่ลงไปในโลก เขาจัดเรียงอย่างสวยงามประเภทสีที่แท้จริงแยกส่วนของสี ความเรียบง่ายไม่เพียงแต่จะเป็นที่ชื่นชอบทางสายตา แต่ยังจะดึง ผู้ชมในการตรวจสอบลักษณะของวัตถุที่นำมาทำประติมากรรมที่หลากหลายวัตถุมีการเกิดความหมายใหม่²²

จากอิทธิพลทางศิลปะของ Tony cragg ข้าพเจ้านำเทคนิควิธีการจากผลงานศิลปินมาประยุกต์ใช้กับผลงานของตัวเองโดยประกอบวัตถุควบคุมรูปร่างของงานและการใช้สีสีนจริงของวัตถุมาจัดเรียงองค์ประกอบก่อให้เกิดรูปทรงใหม่



ภาพที่ 9 ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Tony cragg

ที่มา : Tony cragg, TONY CRAGG SCULPTURES 1985-1989, เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.tony-cragg.com/index.php?sculptures/1985-1989/1662>

²²Tony cragg, SONGSIT KODEE GRAPHIC DESIGN STUDENT, เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก <https://skodeegibson.wordpress.com/category/year-2/page/2/>



ภาพที่ 10 ภาพแสดงผลงานตัวอย่างของ Tony cragg

ที่มา : Tony cragg, TONY CRAGG SCULPTURES 1985-1989, เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.tony-cragg.com/index.php?/sculptures/1985-1989/1662>



ตารางที่ 1 การวิเคราะห์รูปแบบผลงานศิลปิน

ผลงานศิลปิน	วัตถุประสงค์	วิเคราะห์รูปแบบผลงาน
<p data-bbox="400 546 528 568">Bernard Pras</p> 	<p data-bbox="667 546 1038 1196">เขาชอบภาพของเขาในกองของสิ่งที่ดูเหมือนว่าจะเป็นขยะธรรมดา งานเขาสามารถมองเห็นได้ผ่านอุปกรณ์เฉพาะหรือเพียงแค่จากมุมมอง เพื่อที่จะสร้างผล anamorphic ศิลปินมีความรอบคอบวางแผนในการติดตั้งทั้งสถานที่ และวัตถุที่สุ่มเลือก โดยสีและขนาดเพื่อที่งานเขาจะมีลักษณะคล้ายกับภาพต้นแบบที่มีชื่อเสียงหรือภาพจากมุมมองเดียว Pras ใช้ขยะพลาสติก, ยาเม็ดกล่อง, กระป๋อง, ตึกตา, ของเล่น, ดนตรี, วัตถุที่ใช้ในครัวเรือน และอะไรที่สวยมากที่ดูเหมือนว่าเหมาะสมสำหรับสีและพื้นผิวที่เขาต้องการผลลัพธ์ที่ได้ทั้งรูปร่างและสี เพราะเมื่อมันมาอยู่ด้วยกันแล้วมันต้องทำให้เกิดภาพขึ้นมา</p>	<p data-bbox="1061 546 1394 1016">ผลงานนี้มีมิติมุมมองที่ซับซ้อนเมื่อเคลื่อนตัวดูจะเกิดการเปลี่ยนแปลงได้หลายมุมมอง ศิลปินสามารถควบคุมกับการจัดวางวัสดุได้อย่างน่าแบบเนียน มีการวางสลับระยะของวัตถุเกิดมิติได้อย่างน่าสนใจ การค้นหาวัตถุที่หลากหลายมาประกอบนั้นเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยาก ศิลปินมีความสามารถหาวัสดุที่คล้ายต้นแบบได้อย่างลงตัวกลมกลืน สีสนของวัตถุที่นำมาใช้มีความสดใสสวยงาม</p>
<p data-bbox="389 1330 549 1352">Hideki Kuwajima</p> 	<p data-bbox="667 1330 1038 1756">ในการสร้างประติมากรรมชุดเกาะซามูไรที่ซับซ้อนทำจากของเล่นเด็กและวัตถุที่มีสีสันศิลปิน ฮิเดกิ คิวาจิมา สร้างภาพตัดปะแปด 3 มิติ จากของเล่นเด็กการทำงานส่วนใหญ่กับพลาสติก ศิลปินประสบความสำเร็จด้านความสมมาตรที่น่าตื่นตาตื่นใจด้วยการทำงานเป็นคู่ของวัสดุที่ทำประติมากรรมที่ได้ ажรวมถึง ปืนฉีดน้ำ , ขลุ่ย , คันธนู หรือ วัตถุประเภทอื่น ๆ</p>	<p data-bbox="1061 1330 1394 1756">ผลงานมีลักษณะโดดเด่นด้วยสีสันวรรณะร้อนเป็นส่วนใหญ่ มีการประกอบของเล่นทั้งด้านซ้ายและขวาจัดวางตำแหน่งวัตถุได้อย่างเท่ากันปรากฏเส้นแกนโครงสร้างในแนวตั้งรูปทรงย่อยของวัตถุรวมกันเป็นรูปทรงใหญ่ชวนให้คิดวิเคราะห์ถึงสิ่งที่ศิลปินต้องการนำเสนอประติมากรรมที่มีความสมดุลจัดวางระยะของวัตถุได้อย่างลงตัว</p>

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์รูปแบบผลงานศิลปะ (ต่อ)

ผลงานศิลปะ	วัตถุประสงค์	วิเคราะห์รูปแบบผลงาน
<p data-bbox="379 539 539 562">Robert Bradford</p> 	<p data-bbox="657 533 1011 1182">เขาได้รับแรงบันดาลใจจากการนั่งพิจารณาของเล่นของตัวเองว่า มันสมควรที่จะได้ทำสิ่งที่ยิ่งใหญ่มากกว่ามานอนบนหลุมศพของใครสักคนถ้าคนๆ นั้นได้จากไป ของเล่นชิ้นนั้นมันคงจะดีใจมาก ถ้าได้รู้ว่าตัวเองเป็นส่วนหนึ่งของงานประติมากรรม ชิ้นส่วนของเล่นที่ใช้สร้างงานประติมากรรมแต่ละชิ้นก็มีมากถึง 3,000 ชิ้นเลยทีเดียว ที่สำคัญของเล่นเก่าๆ ที่ไม่สามารถใช้งานได้แล้วยังสามารถสร้างรายได้ถึง 12,000 ยูโร ดีกว่าเอาไปทิ้ง เศษพลาสติกหรือของเล่นที่ทิ้งหรือไม่สามารถใช้งานได้แล้วยังมีคุณค่าของตัวเอง มันเองถ้ารู้จักเลือกใช้ทำสิ่งที่มีประโยชน์</p>	<p data-bbox="1034 533 1398 1003">รูปทรงชิ้นงานมีการควบคุมให้อยู่ภายใต้แบบอย่างที่สามารถรับรู้ได้ว่าเป็นรูปทรงของสิ่งใด สีสันที่เข้มชัดเน้นโดดเด่นทั้งการใช้สีวรรณะร้อนและวรรณะเย็นมีการนำเศษวัสดุจากของเล่นชิ้นเล็กชิ้นน้อยมาใช้สร้างสรรค์ผลงานประกอบกันเกิดระยะของพื้นผิวสูงต่ำสลับซับซ้อนกันได้สวยงาม ซึ่งความแตกต่างของวัสดุแต่ละชิ้นที่ใช้สามารถสื่ออารมณ์บางอย่างชวนให้จินตนาการต่อยอดไปอีกได้</p>
<p data-bbox="379 1301 539 1323">Augusto Esquivel</p> 	<p data-bbox="657 1294 1011 1742">งานศิลปะความคิดความสับสนวุ่นวายในวัตถุที่ดูเหมือนของแข็ง นอกจากนี้ยังสามารถเปราะบางและไม่สอดคล้องกันเมื่อสัมผัส วัตถุทั่วไปที่ใช้ในการสร้างงานศิลปะแต่ละชิ้นกลายเป็นสิ่งที่ซับซ้อนและน่าสนใจ เขากล่าวว่าบางทีประติมากรรมปุ่มอาจจะเป็นตัวอย่งที่ดีที่สุดของสิ่งที่เขาพูดถึง เป็นความคิดสร้างสรรค์ที่มีชื่อเสียงที่สุดของเขา</p>	<p data-bbox="1034 1294 1398 1787">รูปแบบผลงานมีความละเอียดละออในเทคนิคการใช้กระดุมงานแสดงให้รู้สึกถึงความเบาเหมือนการเขียนรูปด้วยปากกาจุด การร้อยกระดุมที่ละเม็ดแสดงถึงความปราณีตของศิลปินซึ่งเป็นจุดเด่นของผลงานดูมีคุณค่า และมีการควบคุมสีในแต่ละส่วนของชิ้นงาน ใช้สีที่สดใสเหมาะสมกับรูปทรงของเล่นเด็ก ผลงานมีความสมบูรณ์แบบทั้งด้านเทคนิคและวัสดุ</p>

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์รูปแบบผลงานศิลปิน (ต่อ)

ผลงานศิลปิน	วัตถุดิบวัสดุ	วิเคราะห์รูปแบบผลงาน
<p data-bbox="395 539 504 566">Tony cragg</p> 	<p data-bbox="639 533 999 1137">เขาใช้ของทุกอย่างโดยเฉพาะอย่างยิ่งของที่มีมันถูกใช้งานแล้ว สิ่งที่เขาสนใจเป็นพิเศษคือสิ่งสำคัญที่เราใช้ วัตถุและกิจกรรมของมนุษย์ที่มนุษย์สร้างขึ้นผลิตขึ้นไม่หยุด เป็นปัญหาจริงของโลกที่เต็มไปด้วยวัตถุมันเป็นเรื่องของเวลาที่เราเริ่มทำความเข้าใจและประเมินวัตถุที่เราได้ใส่ลงไปในโลก เขาจัดเรียงอย่างสวยงามประเภทสีที่แท้จริงแยกส่วนของสี ความเรียบง่ายไม่เพียงแต่จะเป็นที่ชื่นชอบทางสายตา แต่ยังจะดึง ผู้ชมในการตรวจสอบลักษณะของวัตถุที่นำมาทำประติมากรรมที่หลากหลายวัตถุมีการเกิด ความหมายใหม่</p>	<p data-bbox="1026 533 1382 869">ผลงานมีลักษณะโดดเด่นทั้งการใช้สีสดไล่จัดเรียงไล่ระดับโทนสี วัสดุที่ใช้มีการตัดบางส่วนออกเพื่อการประกอบกับพื้นที่บางส่วน ศิลปินมีความสามารถในการจัดการกับรูปทรงเดิมของวัสดุเพื่อนำมาสร้างสรรค์รูปทรงที่เกิดความหมายใหม่ได้อย่างน่าตื่นตาตื่นใจชวนให้คิดจินตนาการได้อย่างอิสระ</p>



5. อิทธิพลงานของตนเองที่สืบเนื่องจากงานวิทยานิพนธ์

ช่วงชีวิตวัยเยาว์และเติบโตมากับสังคมที่รายล้อมไปด้วยวัดวาอารามที่เจริญด้วยความสง่างามมีชีวิตที่คุ้นเคยกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวใกล้บริเวณบรรพสถาน มีความผูกพันกับวัดเล็กๆข้างบ้านมาแต่เยาว์วัยทั้งด้านประเพณีวัฒนธรรมและเทศกาลต่างๆที่ทางวัดได้จัดขึ้นซึ่งทุกปีพระสงฆ์และฆราวาสมักจะมีการดำเนินการจัดกิจกรรมงานบุญประจำปีขึ้นบริเวณพื้นที่ภายในวัด งานประจำปีหรืองานวัดก็เป็นสิ่งหนึ่งที่มีเอกลักษณ์และน่าสนใจในหลายละเอียด เช่น สีสนของความสุขสนนภายในงานวัดที่ชวนให้เดินเข้าไปรื่นเริงกับการละเล่นชิงช้าม้าหมุนซอลาโยนปโยนห่วงปาโป่งหรือสวน้อยยตกน้ำ เสียงครึกครื้นจากการแสดงโชว์สารพัดก้องไกลกังวานเพลิดเพลินเดินเที่ยวงานวัดเร่ร่อนค้าจากชาวบ้านร้านตลาดและตระการตาด้วยร้านของเล่นลูกใจเด็กๆ ร้านขนม น้ำอัดลมโบราณน้ำแข็งไสหรือไสยไหมดั้งเดิมกับบ้านผีสิงสุดหรรษา บรรยากาศและสิ่งบันเทิงใจในงานวัดชวนให้ข้าพเจ้ามีความรู้สึกหวนระลึกถึงความประทับใจในความทรงจำของห้วงอารมณ์ในวัยเยาว์ที่มีความสุขสนุกสนานกับเครื่องเล่น เช่น ชิงช้าสวรรค์เมื่อกระเช้าชิงช้าเลื่อนสูงขึ้นทำให้เห็นมุมมองสีสนละลานตาของแสงไฟหลากหลายสีในงานวัด งานวัดเป็นเทศกาลรื่นเริงที่มักจะเกิดขึ้นช่วงฤดูหนาวถึงฤดูร้อนของอีกปีแต่ก็ถือฤกษ์ยามในวันมงคลในการจัดงานบุญประจำปีซึ่งงานวัดในอดีตเปรียบเสมือนห้างสรรพสินค้ากลางแจ้งหรือสถานรวบรวมความบันเทิงของคนทุกเพศทุกวัยทั้งยังมีการออกร้านอาหารร้านขนมร้านของเล่นหรือร้านค้าสิ่งของเครื่องใช้และมีมหรสพพาหิรที่เกวที่สว่างแสงสีเสียงสร้างความสนุกสนานสำราญใจไปกับการละเล่นและเครื่องเล่นต่างๆ ในปัจจุบันอาจมีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยบ้างต่างจากเมื่อก่อน แต่มีความบันเทิงไม่แพ้กันและยังคงหลงเหลือกลิ่นไอย้อนยุคที่ทำให้ข้าพเจ้าหวนคิดถึงความทรงจำในวัยเด็กที่ได้ไปเที่ยวเล่นงานวัดทุกปีสัมผัสกับความแปรเปลี่ยนของหลากหลายสรรพสิ่งแต่ยังมีความสุขสนนรื่นเริงอยู่ ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ก่อเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์จึงเป็นแนวทางให้ความข้าพเจ้าเกิดความคิดริเริ่มได้สร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ในรูปแบบ 3 มิติสื่อผสม

วิธีการสร้างสรรค์ผลงานเป็นการสร้างผลงาน 3 มิติที่ใช้วัสดุผสมประกอบกัน ในแต่ละชิ้นจะมีวัสดุอุปกรณ์สำเร็จรูปที่หลากหลายของเล่นชิ้นเล็กแปลกตานำค้นหาที่ข้าพเจ้าได้รังสรรค์คัดเลือกด้วยความพิถีพิถัน บรรจงแต่งเติมลงบนโครงสร้างของผลงานทุกชิ้นร่วมด้วยการใช้ไฟฟ้าเข้ามามีส่วนร่วมในผลงานจึงทำให้เกิดความน่าสนใจ เมื่อได้ชิ้นงานสำเร็จแล้วจึงนำมาจัดวางในพื้นที่ๆ กำหนดขึ้นเองโดยใช้ผ้าล้อมโครงเหล็กเส้นกลมขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 200 เซนติเมตร ความสูง 300 เซนติเมตร เป็นลักษณะกระโจมผ้าขนาดใหญ่ เพื่อที่จะจัดวางชุดผลงานในกระโจมเป็นพื้นที่เล็กๆ ที่เต็มไปด้วยความสุขในช่วงวัยเด็กกับของเล่นที่แสนสนุกสนาน



ภาพที่ 11 ชุดผลงานก่อนวิทยานิพนธ์

ชื่อ กระจงใจแห่งความสุข

ขนาด เส้นผ่านศูนย์กลาง 200 เซนติเมตร ความสูง 300 เซนติเมตร

เทคนิค สื่อผสม



ภาพที่ 12 รายละเอียดภายในชุดผลงานกระโจมแห่งความสุข



ภาพที่ 13 รายละเอียดภายในชุดผลงานกระโจมแห่งความสุข



ภาพที่ 14 รายละเอียดภายในชุดผลงานกระโจมแห่งความสุข



ภาพที่ 15 รวบรวมไอเดียภายในชุดผลงานกระโจมแห่งความสุข



ภาพที่ 16 รายละเอียดภายในชุดผลงานกระโจมแห่งความสุข



ภาพที่ 17 รายละเอียดภายในชุดผลงานกระโจมแห่งความสุข

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์

ผลงาน	การวิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์	
	จุดเด่น	จุดด้อย
	<p>แสดงความรู้สึกที่มีความสุข สนุกสนานผ่านรูปทรงของผลงาน แต่ละชิ้นเป็นลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาจากวัตถุสำเร็จรูปกับเทคนิคเฉพาะตนผสมผสมจินตนาการที่ไหลลื่นไปกับสีเส้นที่โดดเด่นทั้งสีวรรณะร้อนและวรรณะเย็นประกอบกับสีคู่ตรงข้ามของวัสดุมีความชัดเจนของรูปทรงและมีการใช้ไฟฟาร่วมด้วยช่วยเพิ่มความตื่นเต้นในผลงานทำให้ดูมีแสงและเงาที่สลบซับซ้อนเกิดมิติสว่างตาพาตื่นตาตื่นใจ ชิ้นงานมีรายละเอียดค่อนข้างมากทำให้มีการเติมแต่งด้วยวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายสร้างความตระการตาน่าสนใจให้กับผู้พบเห็น</p>	<p>โครงสร้างภายนอกที่มีลักษณะเป็นกระโจมขาดความแข็งแรงและมีขนาดสูงใหญ่เกินไปทำให้เกิดปัญหาในการติดตั้ง กระจังสร้างขึ้นเพื่อจำกัดพื้นที่ให้ผลงานแต่ละชิ้นเข้าไปจัดวางไว้ภายใน การจัดวางชิ้นงานและการห้อยแขวงอุปกรณ์ตกแต่ง เว้นจังหวะช่องไฟค่อนข้างไม่ลงตัว ระยะพื้นที่ผลงานแต่ละชิ้นวางใกล้กันเกินไปทำให้เดินเข้าไปรับชมได้ไม่คล่องตัว ในส่วนของแสงไฟที่ใช้ค่อนข้างสว่างน้อยทำให้กระจายแสงส่องไม่ทั่วถึงวัตถุอื่นรายละเอียดบางส่วนถูกเงาของวัตถุบางชิ้นบดบัง</p>

บทที่ 3

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อที่จะนำเสนอการค้นคว้าข้อมูล เนื้อหาต่างๆ และด้านแรงบันดาลใจที่เป็นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานตลอดจนด้านเทคนิค กระบวนการและวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย และสามารถถ่ายทอดให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ในการ สร้างสรรค์ผลงานมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล
2. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน
3. ผลงานสำเร็จ
4. อุปกรณ์ประกอบการจัดวางผลงาน
5. การจัดวางผลงานที่สมบูรณ์
6. การออกแบบจัดวางผลงานเพิ่มเติม

1. ขั้นตอนการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าข้อมูลของการสร้างผลงานวิทยานิพนธ์ “ของเล่น...ความทรงจำวัยเยาว์” นั้น ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากช่วงชีวิตในวัยเยาว์เมื่อครั้งเคยไปเที่ยวเล่นงานวัดข้าง บ้านทำให้เกิดความประทับใจกับของเล่นโบราณในครั้งจำความได้ และความทรงจำในอดีตเป็นส่วนความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ เพราะนอกจากแรงบันดาลใจ จินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึกส่วนตัวแล้ว ยังต้องมีการบันทึกรายละเอียดในด้านข้อมูลที่จะช่วยเพิ่มความรู้ความเข้าใจในผลงาน การสร้างสรรค์ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยแบ่งการค้นคว้าข้อมูลดังนี้

ข้อมูลทางตรง

เป็นข้อมูลที่เกิดจากความรู้สึกคุ้นชินในอดีตช่วงวัยเยาว์เป็นประสบการณ์โดยตรงที่ได้สัมผัสรับรู้มากับสถานที่จริงยังคงมีความประทับใจที่ได้หวนคิดถึงทั้งบรรยากาศ แสงสีเสียง และของเล่นละลานตา จากข้อมูลนี้ทำให้เกิดเป็นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อนำมา สร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้

ข้อมูลทางอ้อม

เป็นข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัย หนังสือ บทความ วารสารต่างๆ และข้อมูลจากศิลปินที่เกี่ยวข้องทั้งด้านแนวความคิด รูปแบบ แรงบันดาลใจ และวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งข้อมูลเหล่านี้มีส่วนสำคัญที่ช่วยเพิ่มความรู้ความเข้าใจในการทำงานได้มากยิ่งขึ้น และเป็นแรงผลักดันให้เกิดความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้

ข้อมูลภาคสนาม

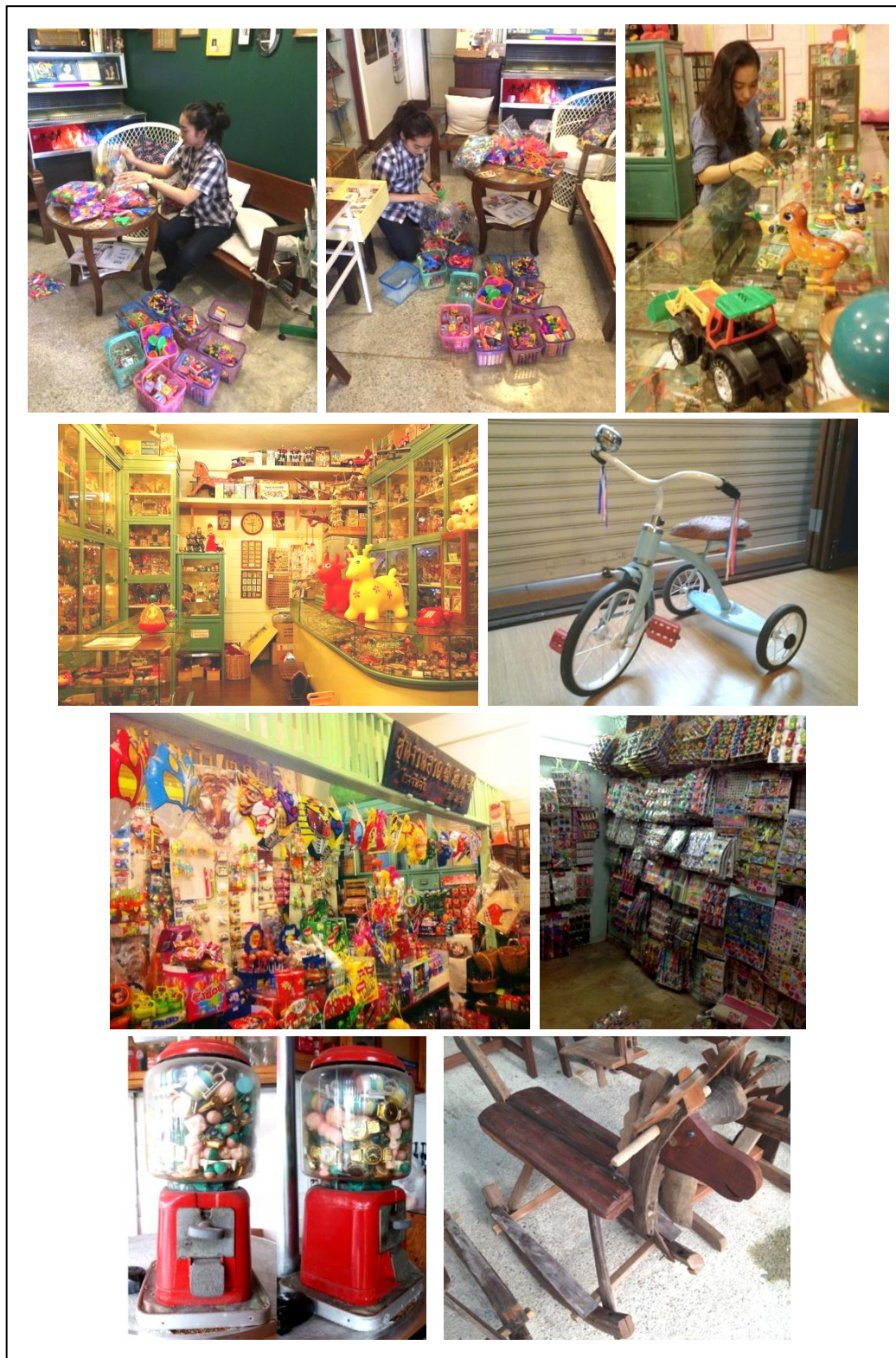
เป็นการหาข้อมูลแบบสำรวจจากสถานที่จริงโดยวิธีการเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นของเล่นในงานวัด และพิพิธภัณฑ์ของเล่นของสะสมโบราณโดยเก็บบันทึกข้อมูลเป็นภาพถ่าย วัตถุภายในงาน แสงสีสั่น ของเล่นต่างๆ และสัมภาษณ์บรรยาจากสถานที่จริง ส่งผลต่อแรงบันดาลใจในการนำมาสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์





ภาพที่ 18 ข้อมูลภาคสนามการสำรวจบรรยากาศสถานที่จริง

(ถ่ายโดยผู้วิจัย ณ งานวัดในกรุงเทพมหานคร เมื่อวันที่ 25 มีนาคม พ.ศ. 2559)



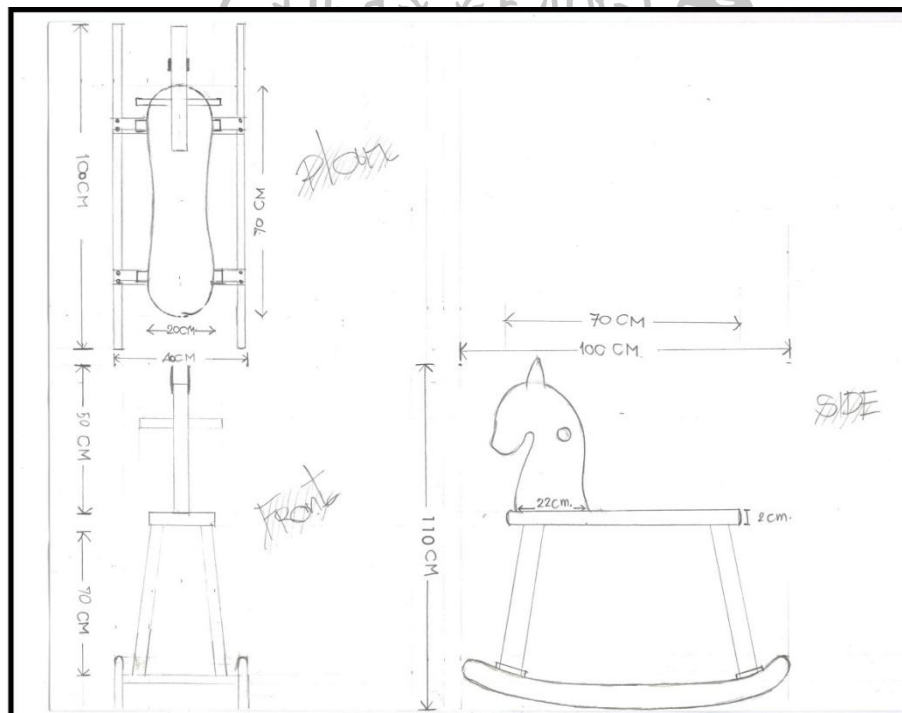
ภาพที่ 19 ข้อมูลภาคสนามการสำรวจวัตถุจากสถานที่จริง

(ถ่ายโดยผู้วิจัย ณ บ้านพิพิธภัณฑท์พุทธมณฑลสาย 2 เมื่อวันที่ 2 เมษายน พ.ศ. 2559)

2. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อ " โยกเยกเออย "

การสร้างภาพร่างประมวลความคิดและขั้นตอนคร่าวๆ ดำเนินการสร้างภาพร่างด้วยมือ จากภาพข้อมูลที่บ้านทีกเป็นภาพถ่ายของบรรยากาศได้ไปสัมผัสจากสถานที่จริง โดยเลือกวัตถุของเล่นในความทรงจำวัยเยาว์ชิ้นแรกผสมผสานจินตนาการและความรู้สึก ขยายแบบให้มีขนาดใหญ่กว่าวัตถุที่มีอยู่จริงในอดีตวัดสัดส่วนให้เรียบร้อย เพื่อเป็นต้นแบบในการพัฒนาไปสู่ผลงานต่อไป



ภาพที่ 20 การสร้างภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 " โยกเยกเออย "

การเตรียมวัสดุอุปกรณ์สำหรับผลงานชิ้นที่ 1 ได้แก่ กระดาษเทาขาว ไม้สนแห้ง ส่วน เลื่อยจิ๊กซอว์ แผ่นขัดกระดาษทราย สกรูเกลียวปล่อย ปืนยิงกาว หินเจียร ตลับเมตร สีสเปรย์ ดินสอ ยางลบ คัตเตอร์ ไม้อัดหนา 20 มิลลิเมตร และของเล่นรูปสัตว์ เนื่องจากเป็นงานที่ใช้เทคนิค เชิงช่างผสมผสานกับเทคนิคเฉพาะตนจึงจำเป็นต้องมีความพร้อมด้านวัสดุอุปกรณ์ในการ สร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ เพื่อสะดวกเพียงพอต่อการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 21 วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1

การดำเนินผลงานชิ้นที่ 1 เริ่มจากขยายแบบลายเส้นโดยการร่างภาพตามขนาดที่กำหนดลงบนกระดาษเทาขาว ตัดกระดาษออกตามสัดส่วนแต่ละชิ้น นำกระดาษต้นแบบวางลงบนแผ่นไม้อัดที่มีความหนา 20 เซนติเมตร และใช้เลื่อยจิ๊กซอว์ตัดลงตามที่วางกระดาษต้นแบบไว้ในแต่ละชิ้นส่วน



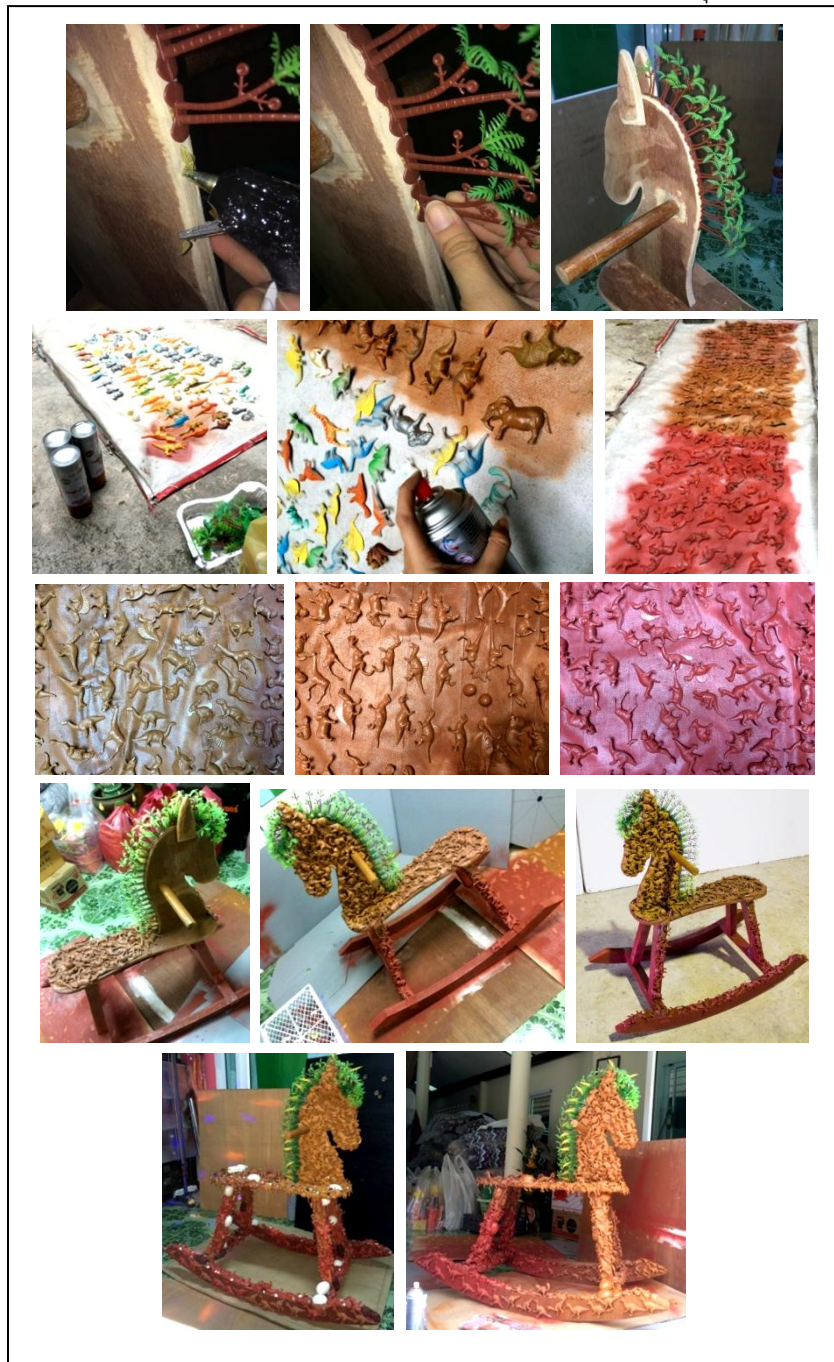
ภาพที่ 22 การขยายผลงานชิ้นที่ 1

เมื่อได้ชิ้นส่วนของตัวงานตามต้องการครบแล้วจึงนำส่วนประกอบต่างๆ ชัดแต่งขอบไม้โดยใช้หินเจียรลูกหมุนลบเหลี่ยมไม้ให้เรียบร้อย จากนั้นนำชิ้นส่วนมาประกอบเข้าไม้กันด้วยสกรูเกลียวป้อยยึดคตามตำแหน่งที่วางไว้ วัดสัดส่วนโดยรวมเพื่อความสมดุลของตัวโครงสร้างก่อนแล้วจึงใช้ไม้สนแท่งประกอบส่วนขาเพื่อล็อคส่วนตัวบนติดกับส่วนฐานล่าง ขั้นตอนนี้ควรมีความแม่นยำในการกำหนดตำแหน่งของโครงสร้าง จึงได้โครงของชิ้นงานที่มีความสมดุลพร้อมตกแต่งในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 23 การประกอบโครงสร้างผลงานชิ้นที่ 1

เมื่อได้โครงสร้างม้าโยกไม้ที่สมบูรณ์แล้วจึงนำมอดกแต่งเริ่มจากบริเวณส่วนหัวโดยใช้ปืนยิงกาวเป็นตัวเชื่อมต้นไม้พลาสติกติดลงไปเป็นลักษณะขนแผงคอม้า จากนั้นนำของเล่นรูปสัตว์มาพ่นไล่ระดับใช้สีสเปรย์ leyland L-78 , L-176 , L-177 เมื่อได้รูปสัตว์ทั้งสามสีแล้วจึงนำมาเรียงติดเริ่มที่ส่วนหัว หน้า ลำตัว ขา และฐานของม้าโยก ตกแต่งเพิ่มเติมด้วยก้อนหินและไขพลาสติก และพ่นไล่น้ำหนักสีที่ตัวม้าโยกเพื่อเก็บรายละเอียดเป็นขั้นตอนสุดท้าย



ภาพที่ 24 การตกแต่งพื้นผิวและเก็บรายละเอียดผลงาน

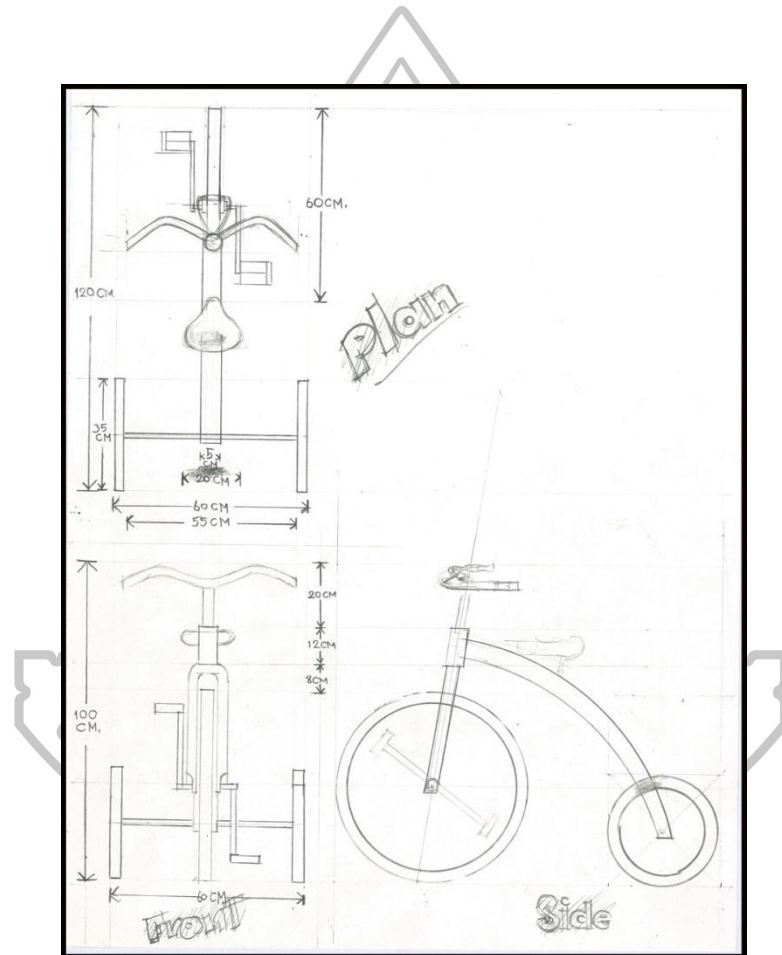
เมื่อได้ผลงานที่สมบูรณ์แล้ว ต่อมาในการจัดวางตัวงานให้เข้ากับบรรยากาศและผลงานชิ้นอื่นควรเสริมเติมแต่งด้วยของเล่นย้อนยุคหรือของเล่นสำเร็จรูปที่มีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันเข้าไปเพื่อให้เกิดความรู้สึกสนุกสนานน่าสนใจภายในผลงาน



ภาพที่ 25 ผลงานสำเร็จที่ 1

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อ “ หนูแดง “

การสร้างภาพร่างประมวลความคิดและขั้นตอนคร่าวๆดำเนินการสร้างภาพร่างด้วยมือจากภาพข้อมูลที่บันทึกเป็นภาพถ่ายของบรรยากาศได้ไปสัมผัสจากสถานที่จริงโดยเลือกวัตถุของเล่นในความทรงจำวัยเยาว์ชิ้นที่สองผสมผสานจินตนาการและความรู้สึกรายแบบให้มีขนาดใหญ่กว่าวัตถุที่มีอยู่จริงในอดีตวัดสัดส่วนให้เรียบร้อย เพื่อเป็นต้นแบบในการพัฒนาไปสู่ผลงานต่อไป



ภาพที่ 26 การสร้างภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 “ หนูแดง “

การเตรียมวัสดุอุปกรณ์สำหรับผลงานชิ้นที่ 2 ได้แก่ ไขควง ค้อน ประแจ คีมล็อก เลื่อย เหล็ก คีม สว่านแท่น น็อต สีสเปรย์ หินเจียร เหล็กทอกกลม ตลับเมตร เหล็กแบน ตู้เชื่อม เวอร์เนีย วงล้อ เบาะ ตะเกียบ แขนด์จักรยาน ยางตันสำหรับจักรยาน บันได ขาปั่น คอกจักรยาน และของเล่นพลาสติกย้อนยุค เนื่องจากเป็นงานที่ใช้เทคนิคเชิงช่างผสมผสานกับเทคนิคเฉพาะตนจึงจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ค่อนข้างมากเพื่อสะดวกเพียงพอต่อการสร้างสรรค์ผลงาน



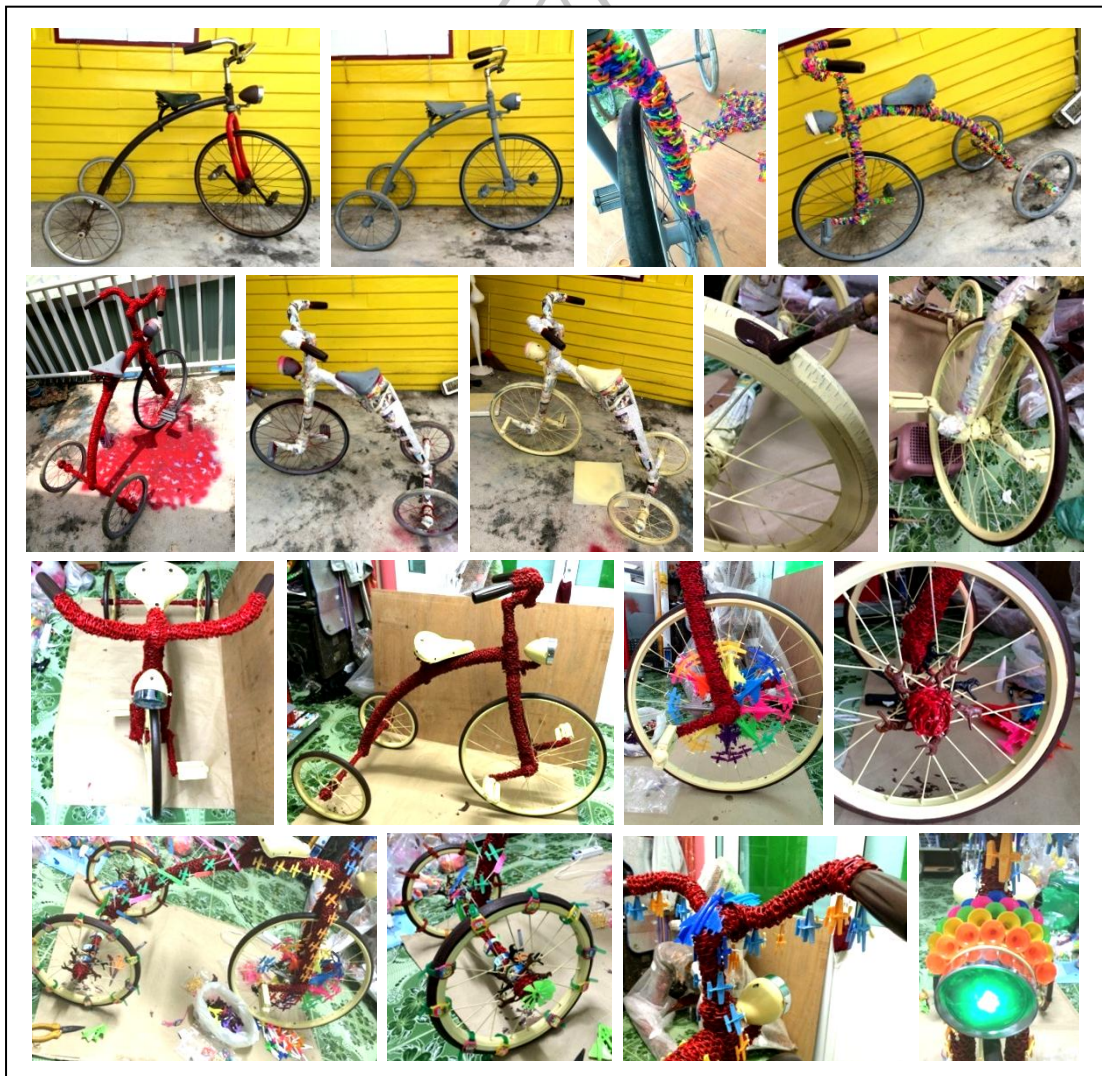
ภาพที่ 27 วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2

การดำเนินงานขั้นที่ 2 เริ่มจากเตรียมวัสดุให้พร้อมประกอบแฮนด์เข้าแกนตะเกียบ ทดสอบใส่วงล้อกับตะเกียบเพื่อเทียบสัดส่วนที่ถูกต้อง เตรียมเพลลาและขาปั่นบันไดและเจาะแผ่นเหล็กเพื่อทำขายึดเพลลาทดสอบความสมดุลของล้อโดยการร้อยสลักเพลลาเข้าไปในขายึดเพลลาเชื่อม แกนสลักขาปั่นให้ติดกับดุมล้อประกอบชุดชิ้นส่วนโครงสร้างด้านล้อหน้า จัดรูปทรงโดยรวมของรถ เพื่อหาระยะส่วนสูงความยาวตัวถังเหล็กที่กลม และนำเหล็กที่กลมที่ตัดได้ เตรียมคอจักรยาน โดยใช้เหล็กที่กลมขนาดเท่ากันเชื่อมต่อกับคอจักรยานติดกับตัวถัง ต่อมาเจาะรูบริเวณตัวถัง ด้านหลังเพื่อวางเพลลาหลังและใส่ล้อหลังทั้งสองล้อและประกอบเบาะนั่งบริเวณตัวถังด้านบน



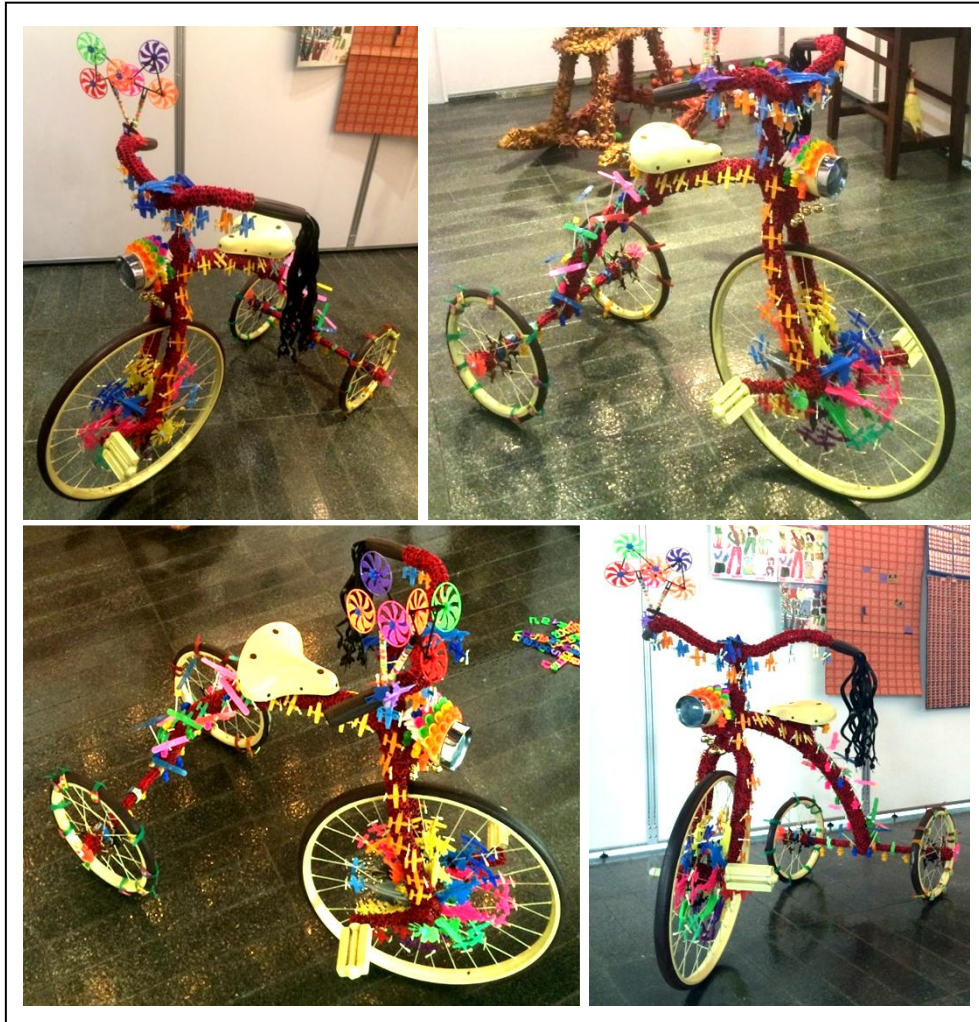
ภาพที่ 28 การประกอบโครงสร้างผลงานขั้นที่ 2

เมื่อได้โครงสร้างของชิ้นงานที่สมบูรณ์แล้วจึงนำมาพันสีสเปรย์รองพื้นด้วยสีเทา และ ตกแต่งโครงจักรยานด้วยของเล่นใช้พลาสติกให้ทั่วทั้งโครง จากนั้นเป็นขั้นตอนการทำสีจักรยาน ใหม่ทั้งหมดเริ่มจากพ่นสีสเปรย์สีแดงทับของเล่นพลาสติกเพื่อให้ได้สีตามที่ต้องการเมื่อสีแดงแห้ง แล้วจึงใช้กระดาษหนังสือพิมพ์ห่อหุ้มทับสีแดงไว้เพื่อกันสีสำหรับการพ่นสีในส่วนที่เป็นสีครีม ตามที่กำหนด และทาสีอะคริลิกสีที่ต้องการลงบนยางล้อจักรยาน ต่อมาเป็นการประดับตกแต่ง ของเล่นพลาสติกหลากหลายขนาดหลากหลายชนิดและมีสีส้มมากมายติดโดยไล่ระดับสีแต่ละชั้น



ภาพที่ 29 การประดับตกแต่งพื้นผิวและเก็บรายละเอียดของผลงาน

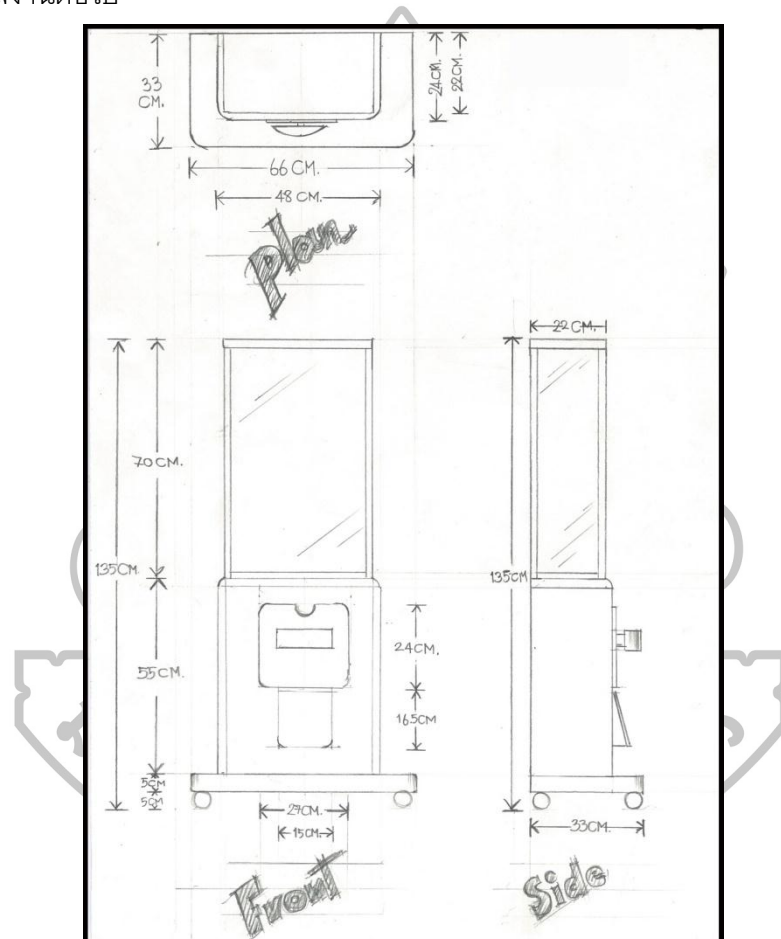
เมื่อได้ผลงานที่สมบูรณ์แล้วต่อมาในการจัดวางตัวงานให้เข้ากับบรรยากาศและผลงานชิ้นอื่นควรเสริมเติมแต่งด้วยของเล่นย้อนยุคหรือของเล่นสำเร็จรูปที่มีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันเข้าไปเพื่อให้เกิดความรู้สึกสนุกสนานน่าสนใจภายในผลงาน



ภาพที่ 30 ผลงานสำเร็จชิ้นที่ 2

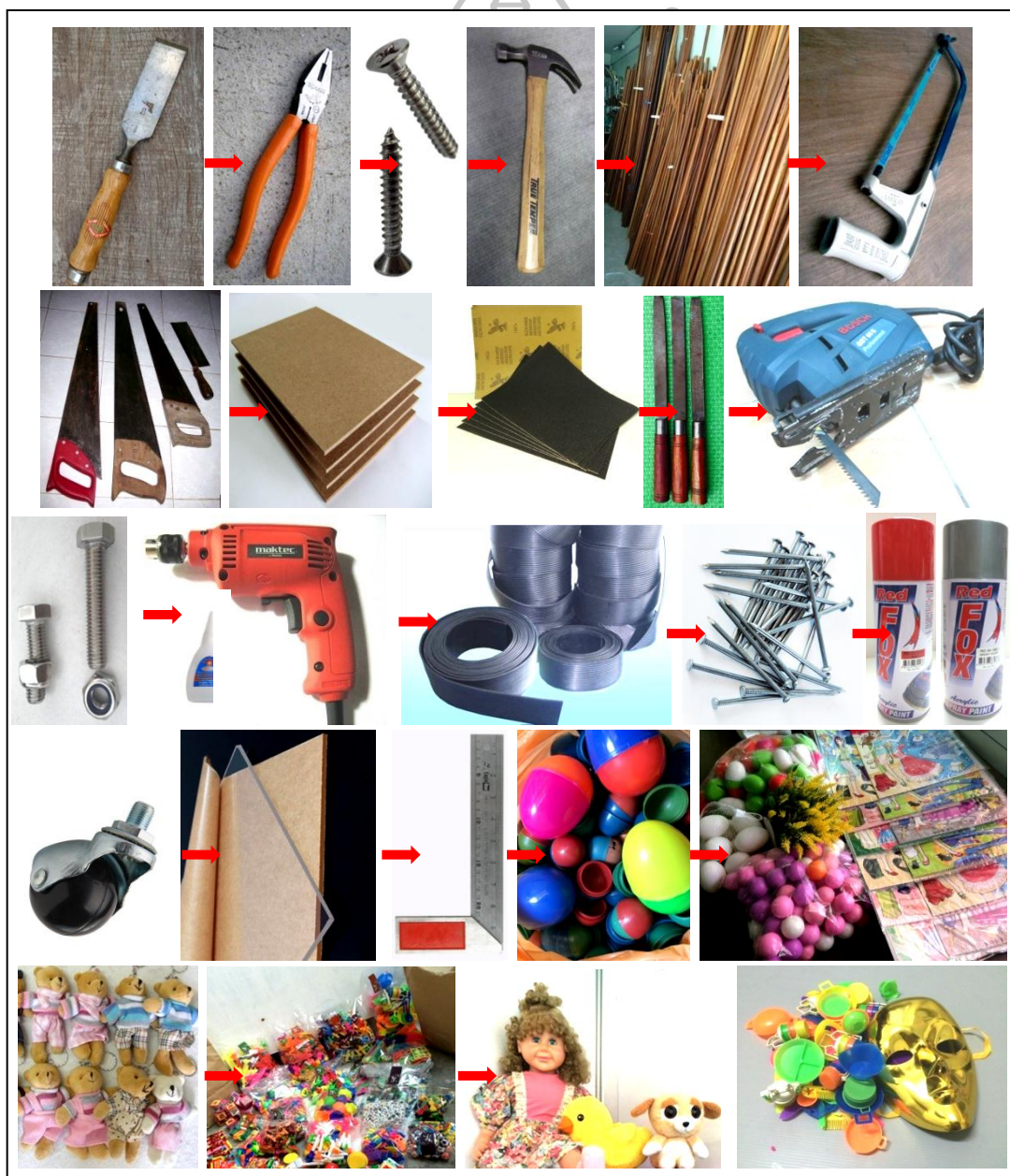
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3 ชื่อ " โหล มหัศจรรย์ "

การสร้างภาพร่างประมวลความคิดและขั้นตอนคร่าวๆ ดำเนินการสร้างภาพร่างด้วยมือจากภาพข้อมูลที่บ้านที่กเป็นภาพถ่ายของบรรยากาศได้ไปสัมผัสจากสถานที่จริงโดยเลือกวัตถุของเล่นในความทรงจำวัยเยาว์ชิ้นที่สามเป็นโหลไข่ผสมผสานจินตนาการและความรู้สึกขยายแบบให้มีขนาดใหญ่กว่าวัตถุที่มีอยู่จริงในอดีตวัดสัดส่วนให้เรียบร้อย เพื่อเป็นต้นแบบในการพัฒนาไปสู่ผลงานต่อไป



ภาพที่ 31 การสร้างภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 " โหล มหัศจรรย์ "

การเตรียมวัสดุอุปกรณ์สำหรับผลงานชิ้นที่ 3 ได้แก่ สีว คีม สกรูเกลียดปлой ค้อน ไม้เนื้อแข็งเส้น เลื่อยเหล็ก เลื่อยไม้ ไม้อัดบาง กระดาษทราย ตะไบ เลื่อยจิกซอว์ น็อต กาวร้อน ส่วนแผ่นยางเส้น ตะปู สีสเปรย์ ล้อตู้เฟอร์นิเจอร์กลม แผ่นอะคริลิกใส ฉากเหล็ก ของเล่นพลาสติก ย้อนยุค ตุ๊กตากระดาษ และตุ๊กตา เนื่องจากเป็นงานที่ใช้เทคนิคที่หลากหลายผสมผสานกับเทคนิคเฉพาะตนจึงจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ค่อนข้างมากเพื่อสะดวกเพียงพอต่อการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 32 วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3

การดำเนินผลงานชิ้นที่ 3 เริ่มจากเตรียมไม้เนื้อแข็งเส้นตัดตามความยาวที่กำหนดเพื่อทำฐานของโหลไข่ เมื่อได้ชิ้นส่วนไม้ที่ต้องการแล้วประกอบเข้าไม้โดยใช้ตะปูตอกยึดทั้งสี่ด้านและประกอบไม้บริเวณช่องว่างตามความกว้างเพื่อความแข็งแรง ปิดหน้าบนด้วยไม้อัดบางและใช้แผ่นยางเส้นติดบริเวณขอบของฐานพ่นสีบรอนซ์เงินทับให้ความรู้สึกเหมือนเป็นขอบโลหะ ต่อมาเป็นการขึ้นเสาโครงไม้สี่เสาสำหรับประกอบไม้อัดบางเพื่อทำส่วนของตู้และใส่ล้อเฟอร์นิเจอร์กลมได้ฐานเป็นอันสำเร็จ



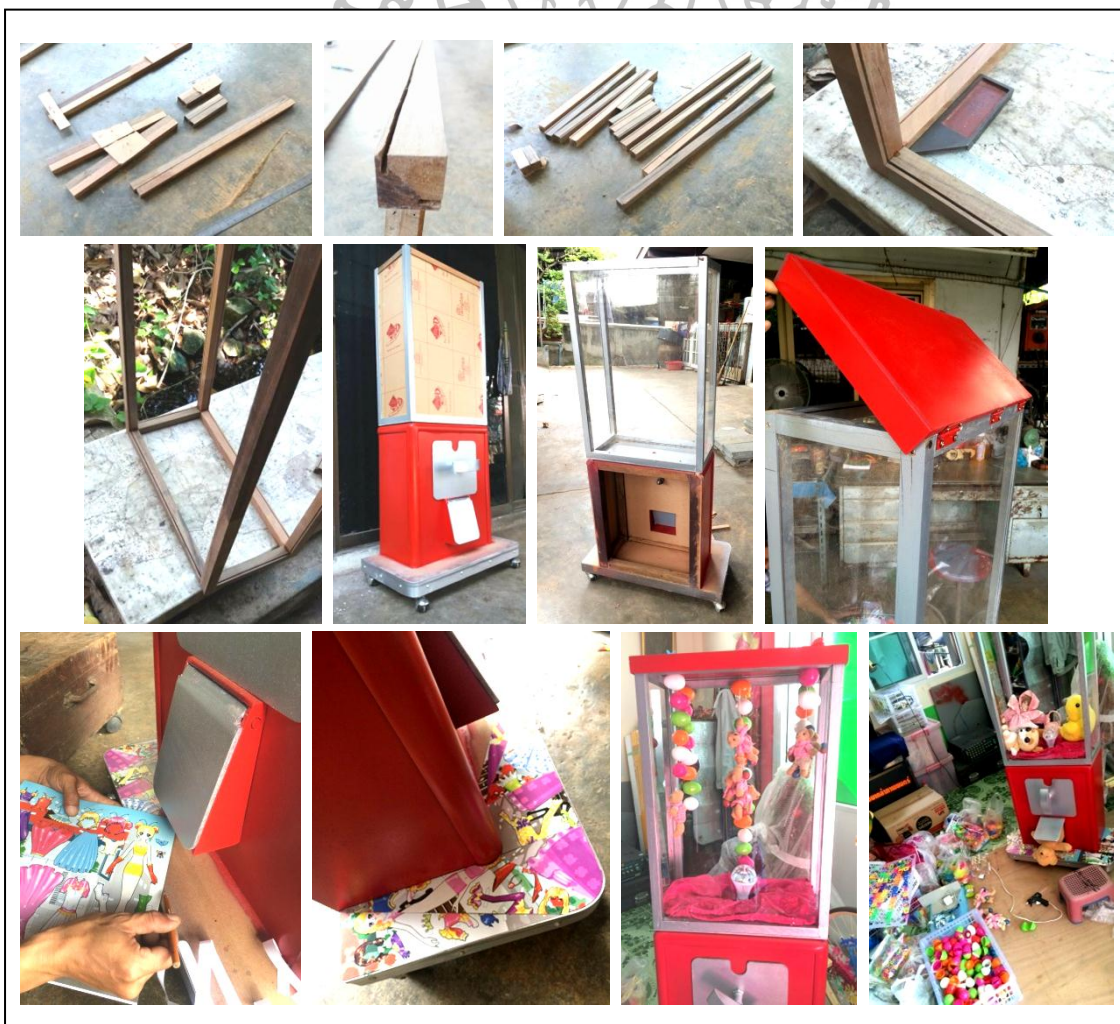
ภาพที่ 33 การประกอบโครงสร้างส่วนล่างผลงานชิ้นที่ 3

เมื่อได้ฐานของชิ้นงานแล้ว ตัดไม้อัดบางเพื่อทำช่องหยิบของเล่น ประกอบเป็นบานประตูเล็กๆ สามารถเปิดปิดได้ และตัดไม้อัดบางในส่วนของช่องหยอดเหรียญประกอบติดลงตู้ด้วยกาวร้อน และพ่นสีรองพื้นชั้นแรก จากนั้นทำตัวบิดโดยใช้ไม้เนื้อแข็งตัดตามขนาดที่กำหนดเลื่อยไม้เป็นเส้น เรียงตามกันใช้สิ่วสกัดส่วนที่ไม่จำเป็นออกให้รูปทรงมีลักษณะครึ่งวงกลมและขัดแต่งให้ผิวไม้ให้ เรียบเนียน ทำการติดน็อตตัวเมียที่ตู้และติดน็อตตัวผู้ที่ตัวบิดเสียบประกอบเข้าหากัน พ่นสีบรอนซ์ เงินลงบริเวณที่ต้องการและพ่นสีแดงเก็บรายละเอียดในส่วนของตัวงานอีกครั้ง



ภาพที่ 34 การประกอบโครงสร้างส่วนล่างผลงานชิ้นที่ 3

เมื่อได้ตู้ส่วนล่างของชิ้นงานแล้วจึงดำเนินการสร้างตู้ส่วนบนไว้เริ่มจากนำไม้เนื้อแข็งเส้นตัดตามขนาดความกว้างความยาวความสูงที่กำหนด และเลื่อยผ่าทำช่องให้เกิดความลึกเป็นเส้นแนวยาวสำหรับใส่แผ่นอะคริลิก นำไม้ที่ได้ประกอบเข้าด้วยสกรูเกลียวป้อยทั้งแปดมุมจะได้โครงสร้างไม้สำหรับทำตู้ส่วนบน นำแผ่นอะคริลิกใสเสียบใส่ช่องไม้ที่เลื่อยผ่าไว้ข้างต้น จากนั้นในส่วนฝาปิดด้านบนใช้ไม้อัดบางตัดตามขนาดกว้างยาวเท่ากับส่วนบนของตู้ ประกอบติดที่ขอบโครงไม้ด้วยบานพับขนาดเล็กจะได้ฝาดูที่เปิดปิดได้ และตกแต่งเพิ่มเติมบริเวณฐานล่างใช้ของเล่นตุ๊กตากระดาษตัดปะลงไป จากนั้นทดลองแต่งเติมสีสันให้ชิ้นงานมีความน่าสนใจโดยการใส่ไฟหมูนของเล่นพลาสติกย้อนยุคและตุ๊กตาหลากหลายรูปแบบตามความเหมาะสมทำให้เกิดผลงานที่มีความสนุกสนานลงตัว



ภาพที่ 35 การประกอบโครงสร้างส่วนบนผลงานชิ้นที่ 3

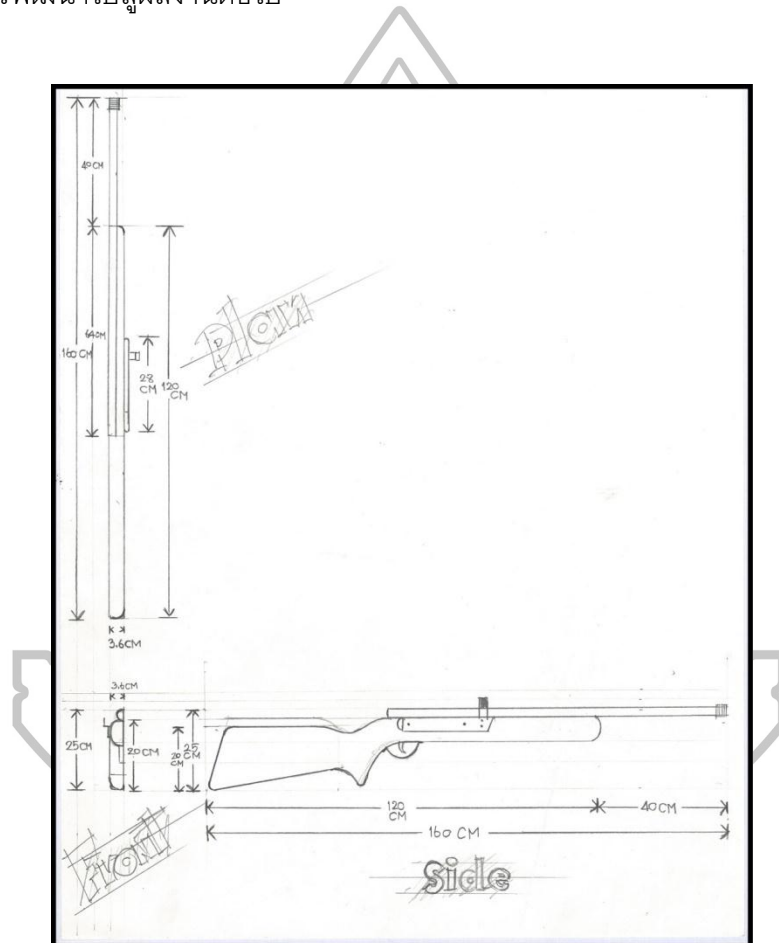
เมื่อได้ผลงานที่สมบูรณ์แล้วต่อมาในการจัดวางตัวงานให้เข้ากับบรรยากาศและผลงานชิ้นอื่นควรเสริมเติมแต่งด้วยของเล่นอ่อนยุคหรือของเล่นสำเร็จรูปที่มีความสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันเข้าไปเพื่อให้เกิดความน่าสนใจภายในผลงาน



ภาพที่ 36 ผลงานสำเร็จชิ้นที่ 3

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4 ชื่อ “ปืนวิเศษ “

การสร้างภาพร่างประมวลความคิดและขั้นตอนคร่าวๆดำเนินการสร้างภาพร่างด้วยมือจากภาพข้อมูลที่บ้านที่ก็เป็นภาพถ่ายของบรรยากาศได้ไปสัมผัสจากสถานที่จริงโดยเลือกวัตถุของเล่นในความทรงจำวัยเยาว์ชิ้นที่สี่เป็นปืนลูกน้ำปลาผสมผสานจินตนาการและความรู้สึกขยายแบบให้มีขนาดใหญ่กว่าวัตถุที่มีอยู่จริงในอดีตวัตถุประสงค์ส่วนให้เรียบร้อย เพื่อเป็นต้นแบบในการพัฒนาไปสู่ผลงานต่อไป



ภาพที่ 37 การสร้างภาพร่างผลงานที่ชิ้น 4 “ปืนวิเศษ “

การเตรียมวัสดุอุปกรณ์สำหรับผลงานชิ้นที่ 4 ได้แก่ สิว ไขควง ค้อน สกรูเกลียวปล่อย คีม ตลับเมตร กรรไกร เลื่อยวงเดือน สว่าน ไม้ MDF อย่างหนา กระดาษทราย หินเจียร อลูมิเนียมเส้นแบน เลื่อยจิ๊กซอว์ เหล็กเส้นแบน ท่อ PVC สเปรย์เคลือบเงา หน้ากากพลาสติก เนื่องจากเป็นงานที่ใช้เทคนิคที่หลากหลายผสมผสานกับเทคนิคเฉพาะตนจึงจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ค่อนข้างมาก เพื่อสะดวกเพียงพอต่อการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 38 วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4

การดำเนินผลงานชิ้นที่ 4 เริ่มจากปริ้นขยายภาพชิ้นงานตามขนาดที่กำหนด ตัดภาพวางทาบลงบนไม้ MDF อย่างหนาประกบกันสองแผ่น ใช้เลื่อยวงเดือนและเลื่อยจิกซอร์ว์ตัดตามเส้นรอบนอกของรูปภาพ ใช้หินเจียรลบคมขอบของรูปทรงปืนเพียงหน้าบนด้านเดียวเนื่องจากเป็นงานลักษณะนูนต่ำ และขัดตามด้วยกระดาษทรายทำให้เกิดความโค้งมนบริเวณขอบของรูปทรงปืน จากนั้นนำลู่มีเนียมเส้นแบนตัดโค้งงอทำเป็นโครงโก่งและโก่งปืน ติดกับตัวปืนโดยสกรูเกลียวปล้อย และเสาะร่องด้านหลังปืนเพื่อติดโก่งปืน



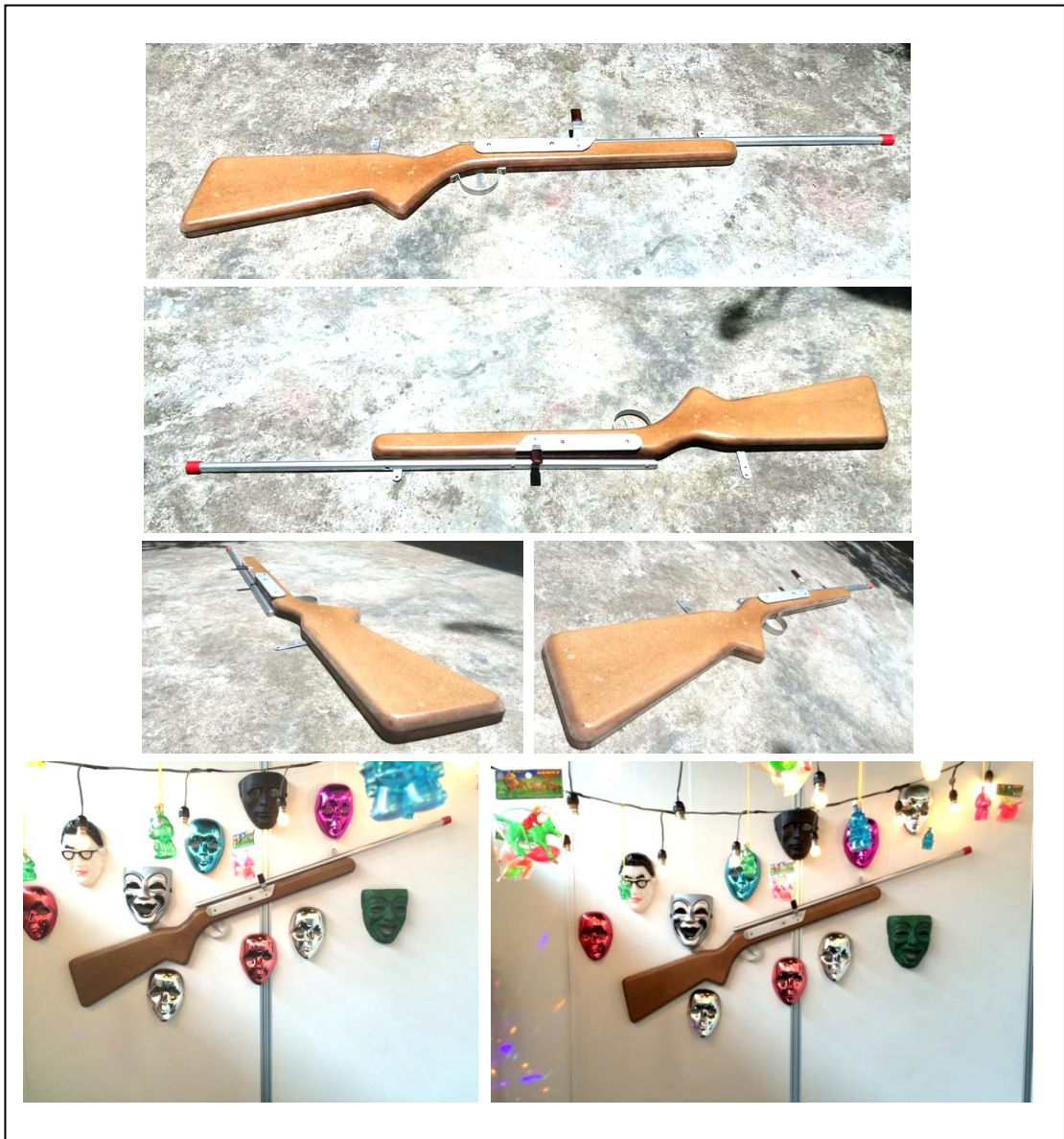
ภาพที่ 39 การประกอบโครงสร้างผลงานชิ้นที่ 4

จากนั้นนำแผ่นอลูมิเนียมตัดและตัดเป็นคันทัก ติดกับตัวปืนตามตำแหน่งที่เหมาะสม และต่อด้วยการสร้างลำกล้องปืนโดยนำท่อ PVC ผ่าครึ่งวางติดลงบนไม้อัดบางเหลือพื้นที่บริเวณไม้อัดบางไว้สำหรับยึดติดกับตัวปืนประกอบติดกันโดยใช้เหล็กแผ่นเจาะรูและตามด้านหลังปืนโดยใช้สกรูเกลียวป่อง ฟันสีบรอนซ์เงินบริเวณลำกล้องปืนใช้จุกพลาสติกปิดบริเวณปลายลำกล้องปืน และพ่นสเปรย์เคลือบเงาของที่ตัวผลงานให้ทั่วทั้งหมดเป็นอันสำเร็จ



ภาพที่ 40 การใส่ลายละเอียดผลงานชิ้นที่ 4

เมื่อได้ผลงานที่สมบูรณ์แล้วต่อมาในการจัดวางตัวงานให้เข้ากับบรรยากาศและผลงาน
ชิ้นอื่นควรเสริมเติมแต่งด้วยของเล่นย้อนยุคหรือของเล่นสำเร็จรูปที่มีความสอดคล้องไปในทิศทาง
เดียวกันเข้าไปในที่นี้ใช้หน้ากากจัดวางเข้าร่วมเพื่อให้เกิดความสนุกสนานภายในผลงาน



ภาพที่ 41 ผลงานสำเร็จชิ้นที่ 4

3. ผลงานสำเร็จ

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 42 “โยกเยกเออย”

ชื่อผลงาน	โยกเยกเออย
ขนาด	54x107x110 เซนติเมตร
วัสดุ	ของเล่นพลาสติก ไม้ ไฟ



ภาพที่ 43 รายละเอียดส่วนล่างโยกแยกเดย





ภาพที่ 44 มุมมองที่ศนยภาพโยกแยกเฉย



ภาพที่ 45 รายละเอียดส่วนบนบนโยกเยกเคย



ภาพที่ 46 ด้านซ้ายโยกแยกเคย





ภาพที่ 47 รายละเอียดด้านหลังโยกเยกเอย



ภาพที่ 48 “ หนูแดง ”

ชื่อผลงาน หนูแดง

ขนาด 54x107x100 เซนติเมตร

วัสดุ ของเล่นพลาสติก เหล็กท่อกลม ล้อจักรยาน ขาปั่น เบาะ แอนด้าจักรยาน ไฟฟ้า



ภาพที่ 49 ด้านหลังหนูแดง



ภาพที่ 50 รายละเอียดส่วนล่างหนูแดง



ภาพที่ 51 ด้านขวาหนูแดง

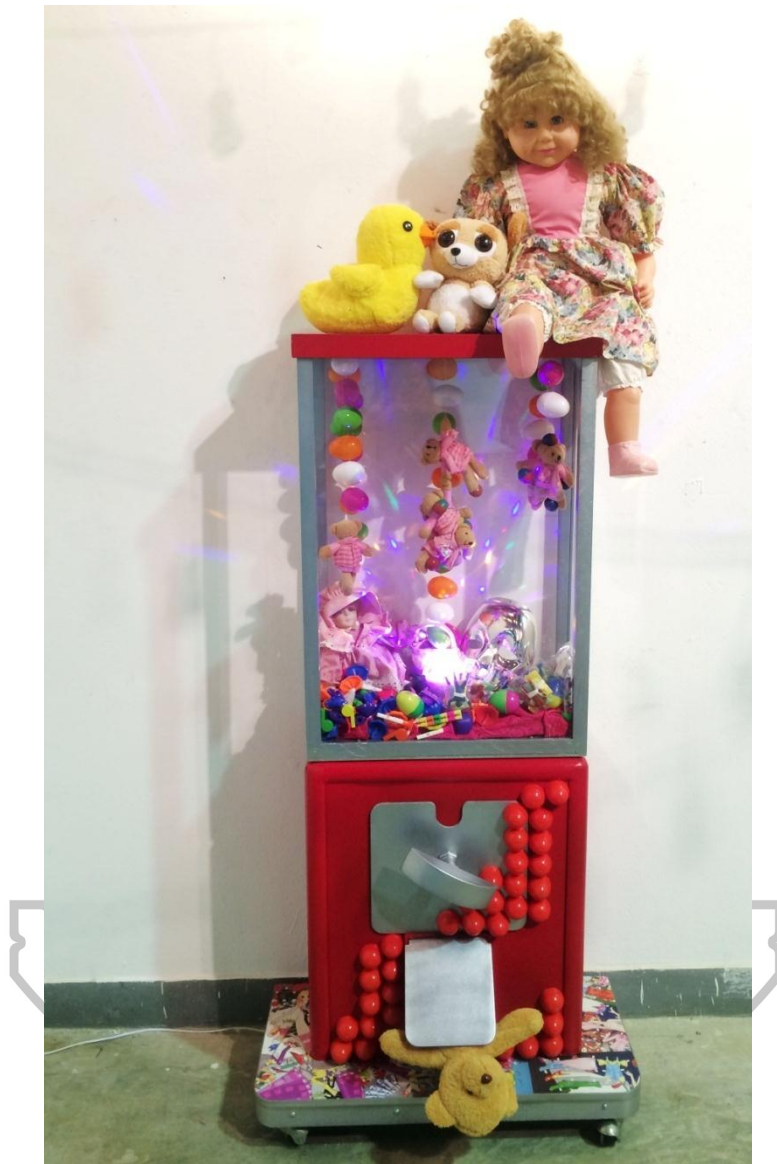


ภาพที่ 52 รายละเอียดส่วนบนหนูแดง



ภาพที่ 53 ด้านหน้าหนูแดง

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

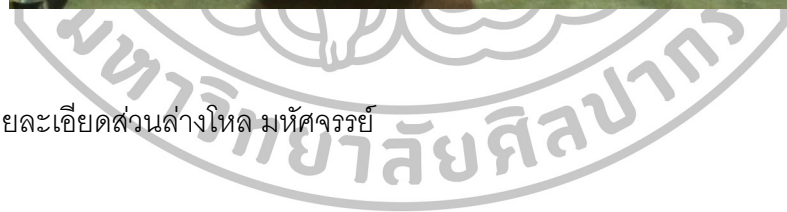


ภาพที่ 54 “ โหล มหัศจรรย์ ”

ชื่อผลงาน	โหล มหัศจรรย์
ขนาด	25x65x135 เซนติเมตร
วัสดุ	ไม้ ของเล่นพลาสติก ตุ๊กตา ไฟฟ้า ตุ๊กตากระดาษ



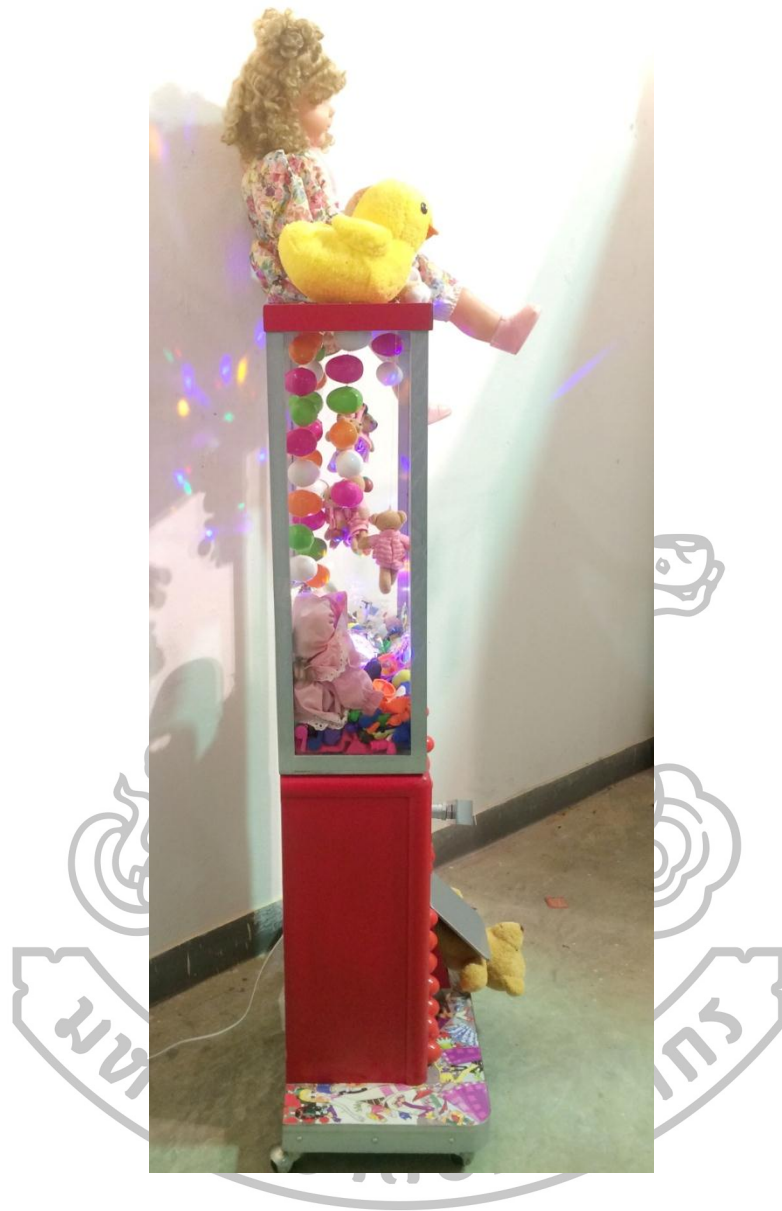
ภาพที่ 55 รายละเอียดส่วนล่างโหล มหัตถกรรม





ภาพที่ 56 รายละเอียดส่วนบนโหล มหัศจรรย์





ภาพที่ 57 ด้านซ้ายไหล มหัทศจรรย์



ภาพที่ 58 ด้านขวาโหลด มห้ศจรรย

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4

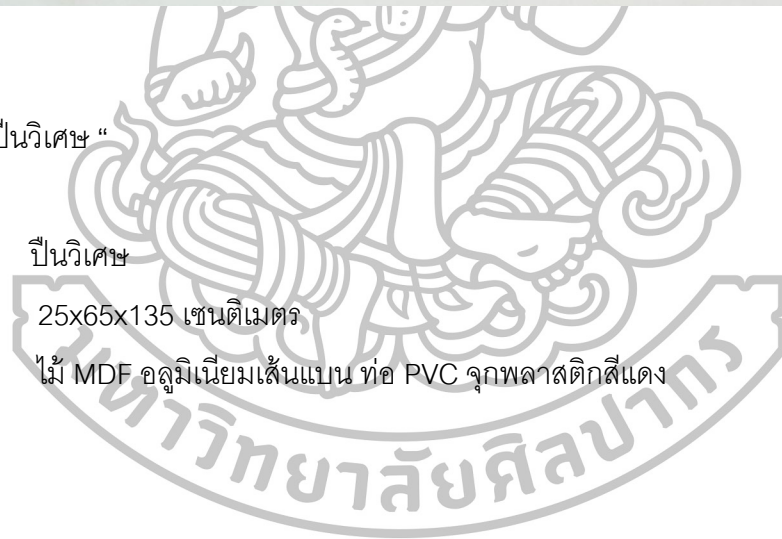


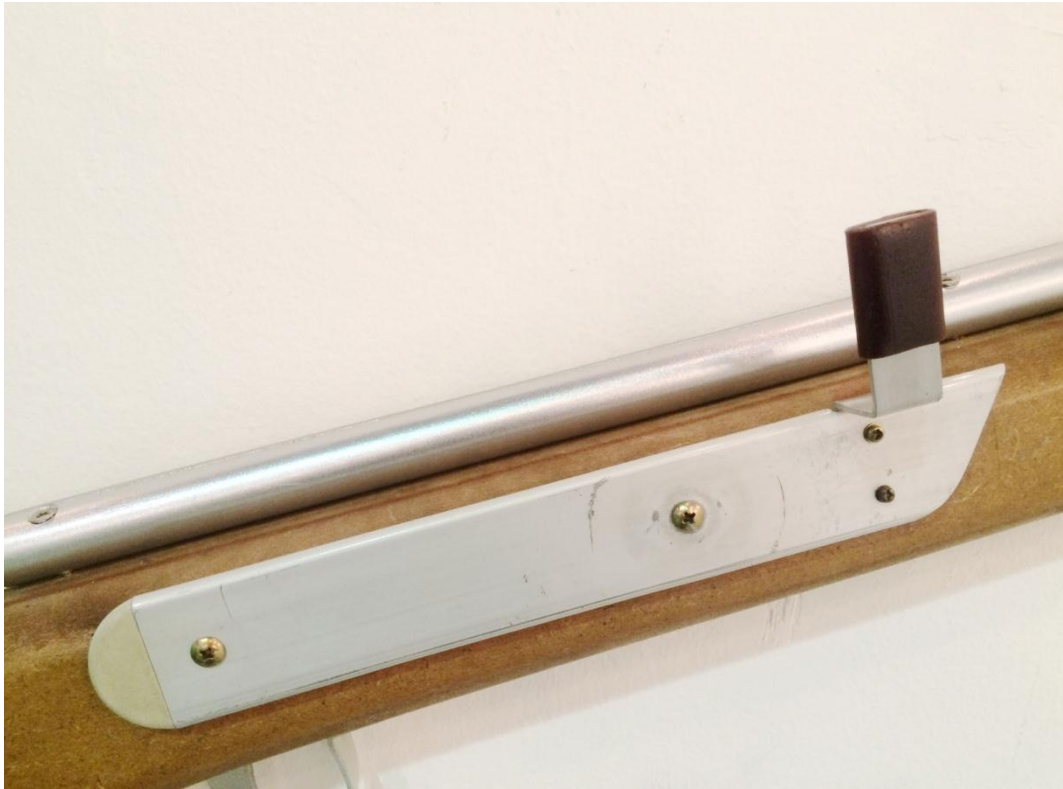
ภาพที่ 59 “ปืนพิเศษ”

ชื่อผลงาน ปืนพิเศษ

ขนาด 25x65x135 เซนติเมตร

วัสดุ ไม้ MDF อลูมิเนียมเส้นแบน ท่อ PVC จุกพลาสติกสีแดง





ภาพที่ 60 รายละเอียดด้านบนเป็นพิเศษ



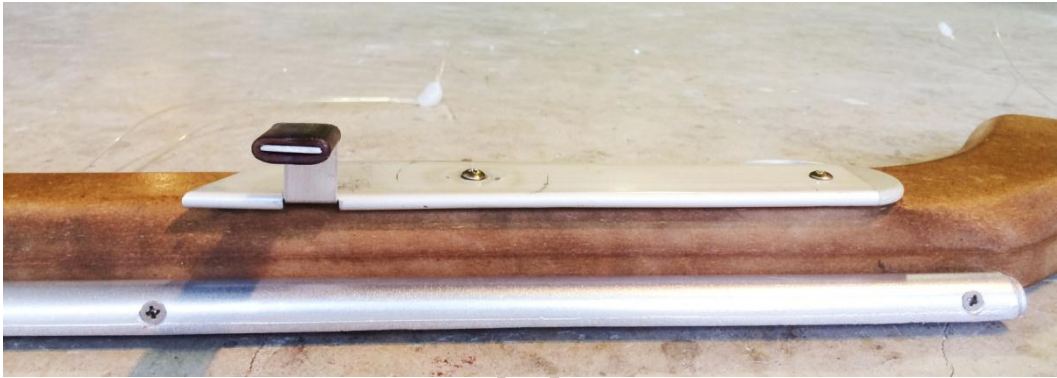


ภาพที่ 61 รายละเอียดส่วนกลางเป็นวิเศษ





ภาพที่ 62 รายละเอียดส่วนปลายปืนพิเศษ

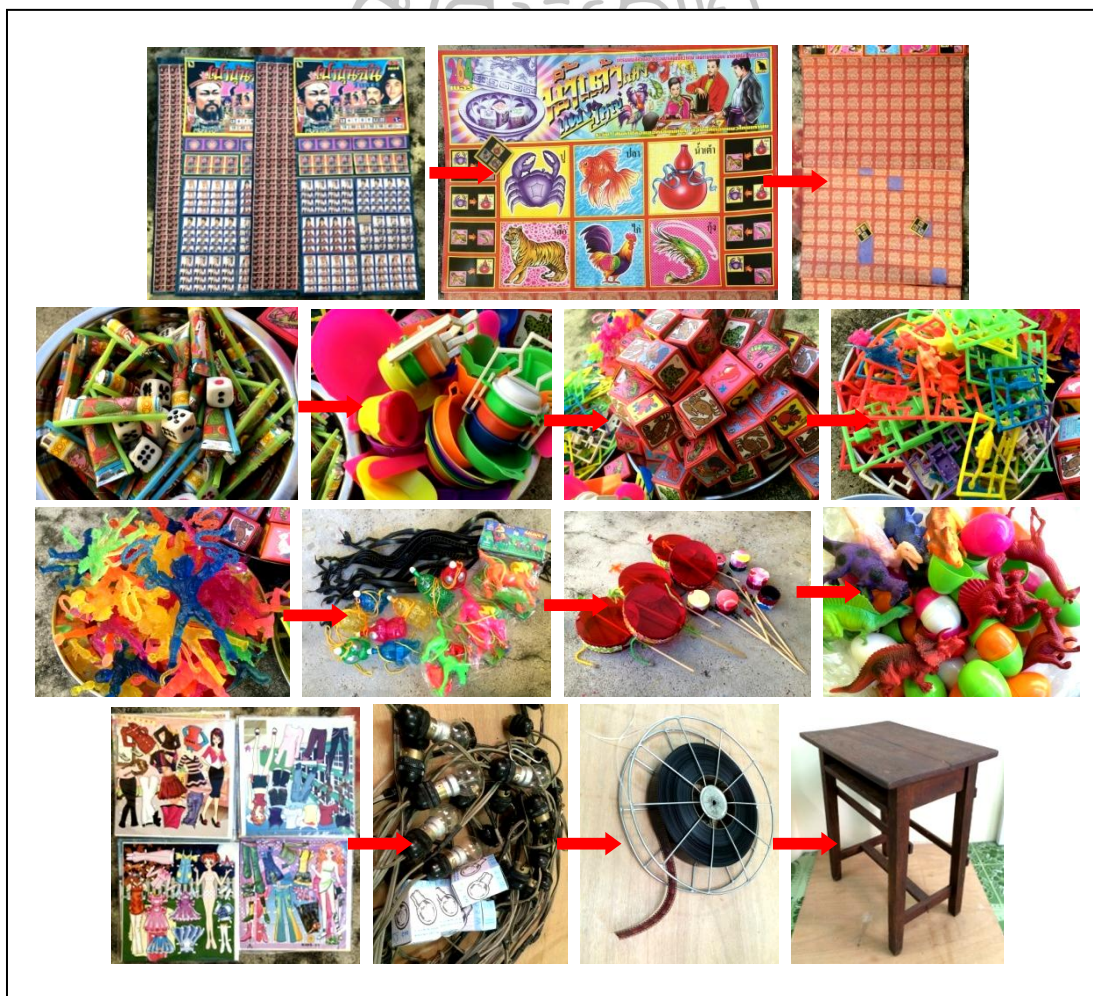


ภาพที่ 63 รายละเอียดด้านข้างปืนพิเศษ



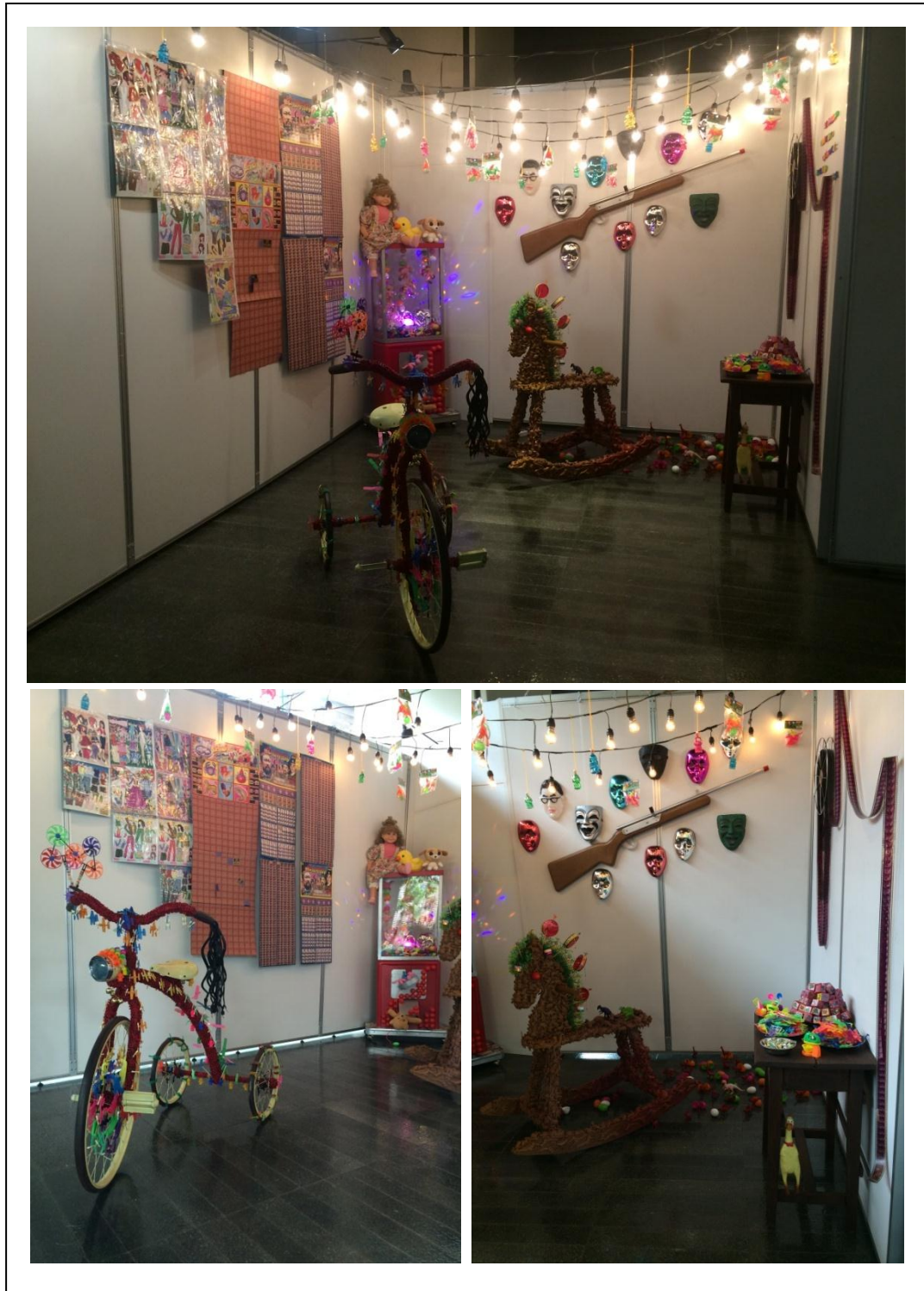
4. อุปกรณ์ประกอบการจัดวางผลงาน

เนื่องจากผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ ของเล่น...ความทรงจำวัยเยาว์ ” เป็นผลงานที่เกิดจากความประทับใจช่วงวัยเยาว์ที่มีความคุ้นชินกับของเล่นเมื่อครั้งได้เคยไปเที่ยวงานวัด ทำให้นึกถึงบรรยากาศในอดีตแสนสนุกสนานละลานตาเต็มไปด้วยสีสันสดใสของของเล่นมากมาย ข้าพเจ้าจึงค้นหาวัตถุที่มีกลิ่นอายย้อนยุคและวัตถุบางชิ้นที่เป็นของสะสมส่วนตัวนำมาประดับตกแต่งภายในการจัดวางผลงานเพื่อให้เกิดความรู้สึกหวนคิดถึงความทรงจำวัยเยาว์ มีดังต่อไปนี้ แผงจับฉลาก ลูกโป่งวิทยาศาสตร์ ชุดหม้อข้าวหม้อแกงพลาสติก น้ำเต้าปูลา ตัวต่อ ตุ๊กตุนงู ตัวเป่าฟองอากาศ ม้าปีบลม ป้องแป้ง ไม้จักจั่น ลูกไข่พลาสติก ของเล่นรูปสัตว์ ตุ๊กตาระดาศ ไพ่ราว ริลฟิล์ม ใต๊ะนักเรียนโบราณ

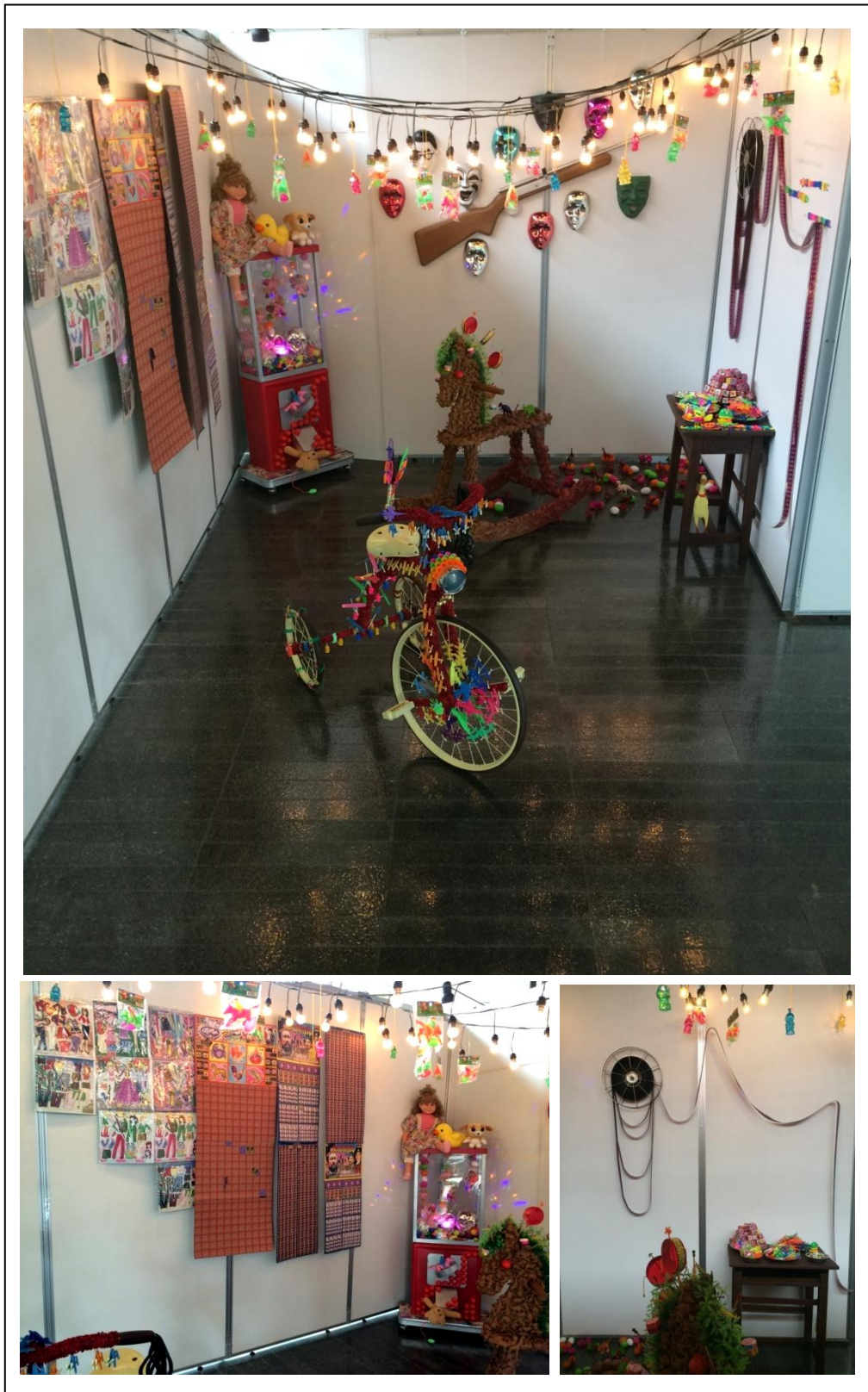


ภาพที่ 64 อุปกรณ์ประกอบการจัดวางผลงาน

5. การจัดวางผลงานที่สมบูรณ์



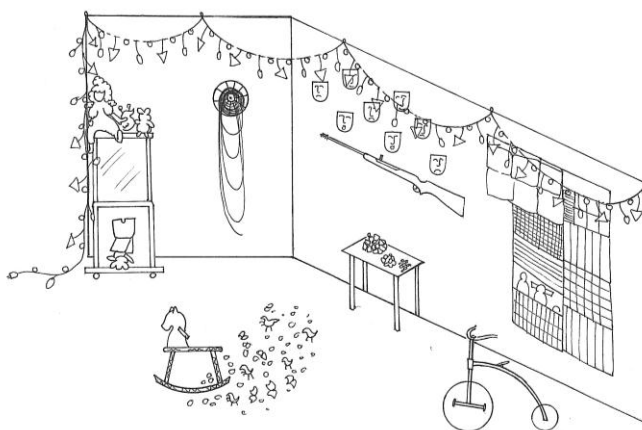
ภาพที่ 65 การจัดวางผลงานที่สมบูรณ์



ภาพที่ 66 การจัดวางผลงานที่สมบูรณ์

6. การออกแบบจัดวางผลงานเพิ่มเติม

การออกแบบจัดวางผลงานเป็นกรณีศึกษาแบบที่ 1 กำหนดผนังเป็นลักษณะตัว L จัดวางโยกเยกเอเยและหนูแดงให้ห่างออกจากผนังจึงอยู่ในพื้นที่บริเวณว่าง ทิศทางของโยกเยกเอเยและหนูแดงส่งผลไปหาโหล มหัทศจรรย์ และติดตั้งปืนวิเศษอยู่สูงเพื่อระยะความสูงของเด็กโต ตามด้วยจัดเรียงผลงานชิ้นอื่นและอุปกรณ์ตกแต่งบนผนัง



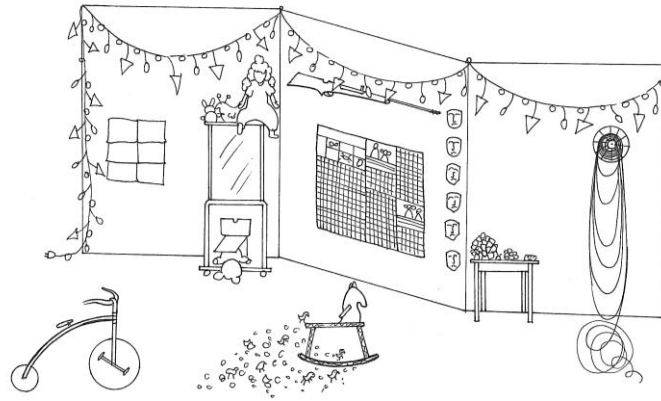
ภาพที่ 67 กรณีศึกษาที่ 1

การออกแบบจัดวางผลงานเป็นกรณีศึกษาแบบที่ 2 กำหนดผนังแนวนอนด้านเดียว ลักษณะสี่เหลี่ยมผืนผ้า จัดเรียงอุปกรณ์ตกแต่งที่อยู่บนระนาบเดียวกัน วางโยกเยกเอเยและหนูแดงให้ห่างออกจากผนังอยู่ในพื้นที่บริเวณว่างส่งผลให้ โหล มหัทศจรรย์โดดเด่น ติดตั้งปืนวิเศษเพื่อระยะความสูงของเด็กโต



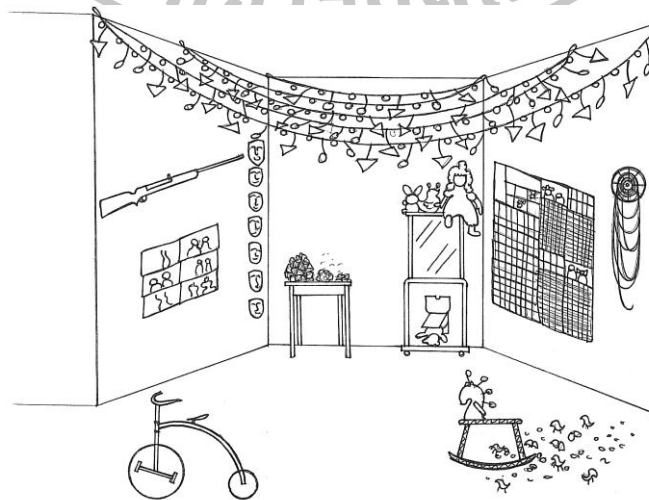
ภาพที่ 68 กรณีศึกษาที่ 2

การออกแบบจัดวางผลงานเป็นกรณีศึกษาแบบที่ 3 กำหนดผนังเป็นสามช่วง จัดเรียง
 อุปกรณ์ตกแต่งที่อยู่บนระนาบเดียวกัน จัดวางโยกเยกเอเยและหนูแดงให้ห่างออกจากผนังอยู่ใน
 พื้นที่บริเวณว่าง ติดตั้งปืนวิเศษอยู่สูงเพื่อระยะความสูงของเด็กโตและ จัดวางโหล มหัศจรรย์ให้
 อยู่ระยะไกลที่สุด



ภาพที่ 69 กรณีศึกษาที่ 3

การออกแบบจัดวางผลงานเป็นกรณีศึกษาแบบที่ 4 กำหนดผนังสามด้านเป็นห้องขนาด
 เล็กเริ่มจากติดไฟราวโยงระหว่างสองผนังที่ตรงข้ามกันทำให้เกิดเส้นโค้ง จัดวางโยกเยกเอเยและ
 หนูแดงไว้ด้านหน้าเพื่อเป็นจุดเด่น ติดตั้งปืนวิเศษไว้ระยะกลางส่งผลไปถึงโหล มหัศจรรย์เกิด
 ระยะไกลที่สุด



ภาพที่ 70 กรณีศึกษาที่

บทที่ 4 วิเคราะห์ผลการดำเนินงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง "ของเล่น...ความทรงจำวัยเยาว์" หลังจากขั้นตอนการสร้างสรรค์ได้นำผลงานมาวิเคราะห์อย่างเป็นระบบนำมาเขียนเป็นรายงานเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์โดยทฤษฎีทางทัศนศิลป์ที่ใช้ในการวิเคราะห์โดยอธิบายหลักการดังต่อไปนี้

1. องค์ความรู้ด้านรูปแบบ

ทัศนธาตุ

เส้น

สี

รูปทรงกับที่ว่าง

2. องค์ความรู้ด้านเนื้อหา

ความจำของมนุษย์

การเปรียบเทียบมนุษย์กับรูปทรง

3. ตารางวิเคราะห์ผลงาน

การวิเคราะห์เส้น

การวิเคราะห์สี

การวิเคราะห์รูปทรงกับที่ว่าง

การวิเคราะห์การเปรียบเทียบมนุษย์กับรูปทรง

การวิเคราะห์เนื้อหาในการสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ผลของการจัดนิทรรศการ

การวิเคราะห์ผลของการออกแบบจัดวางผลงานเพิ่มเติม

1. องค์ความรู้ด้านรูปแบบ

ทัศนธาตุ

นักประพันธ์ใช้ถ้อยคำแสดงความคิด นักดนตรีใช้เสียงถ่ายทอดอารมณ์ทางดนตรี ทัศนศิลปินใช้ทัศนธาตุ อันได้แก่ เส้น (Line) น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา (Tone) ที่ว่าง (Space) สี (Colour) และลักษณะผิว (Texture) สร้างรูปทรงเพื่อสื่ออารมณ์หรือความคิด

ศิลปินอาจสร้างรูปด้วยทัศนธาตุอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันก็ได้ แต่โดยความจริงแล้วถึงแม้จะใช้ธาตุใดธาตุหนึ่งสร้างรูปขึ้น ธาตุอื่นๆ ก็ปรากฏตัวตามมาเอง เช่น เมื่อใช้เส้นสร้างรูปทรงขึ้นในงานหนึ่งขึ้นจะมีที่ว่างหรือรูปร่างของที่ว่างปรากฏขึ้นพร้อมกับเส้นด้วย หรือเมื่อใช้สีระบายลงบนแผ่นภาพ ทัศนธาตุที่ปรากฏจะมีทั้งเส้นที่เป็นขอบเขตของรูปร่างของสี มีน้ำหนักอ่อนแก่ของสี มีที่ว่างรอบๆ บริเวณสี และจะมีลักษณะผิวที่หยาบหรือละเอียด มันหรือด้านของสีที่ระบายลงไป

ทัศนธาตุเหล่านี้จะอยู่ร่วมกันและเกี่ยวเนื่องกันอยู่ ทั้งในรูปทรงที่ศิลปินสร้างขึ้นและในสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติยกตัวอย่างเช่น ส้มผลหนึ่งมีรูปทรงค่อนข้างกลมมีขอบนอกเป็นเส้น ทรงตัวอยู่ในที่ว่างที่มีปริมาตรเท่ากับตัวเอง มีที่ว่างล้อมรอบอยู่ เมื่อมีแสงสว่างเราจะเห็นความอ่อนแก่ของแสงและเงา ผิวจะเป็นสีส้ม และมีลักษณะขรุขระเล็กน้อย รวมความว่าเมื่อมีรูปทรงสิ่งของใดๆ ปรากฏขึ้นแก่สายตา ทัศนธาตุทั้งหลายจะประสานตัวรวมกันอยู่ในรูปทรงนั้นอย่างครบถ้วน แต่ในการศึกษาวิชาองค์ประกอบศิลป์ เราจำเป็นต้องแยกแยะทัศนธาตุออกเป็นอย่างๆ เพื่อการศึกษา วิเคราะห์ให้ชัดเจนถึงคุณลักษณะและหน้าที่เฉพาะตัวของแต่ละธาตุ ตลอดจนบทบาทที่ซ้อนกัน และร่วมกันธาตุอื่นๆ ในการสร้างรูปทรง

การสร้างงานศิลปะนั้นความคิดหรืออารมณ์ที่ศิลปินต้องการแสดงออกนับเป็นสิ่งสำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกเปรียบได้กับแบบแปลนในการก่อสร้างงานสถาปัตยกรรม ถ้าไม่มีแปลนหรือจุดหมายงานที่สร้างขึ้นก็จะเป็นไปอย่างตามบุญตามกรรม จะเรียกว่าเป็นงานศิลปะไม่ได้ แนวความคิดในการทำงานจึงเป็นโครงสร้างทางนามธรรม หรือทางจิตที่จะขาดเสียมิได้ ดังได้กล่าวไว้แล้วในบทที่ว่าด้วยองค์ประกอบศิลป์

ทัศนธาตุเป็นสื่อสุนทรีย์ภาพที่ศิลปินจะนำมาประกอบกันเข้าให้เป็นรูปทรงเพื่อสื่อความหมายตามแนวเรื่องหรือแนวความคิดที่เป็นจุดหมายนั้น การประกอบกันหรือการจัดระเบียบ หรือการประสานกันเข้าของทัศนธาตุ จึงเป็นปัญหาสำคัญที่สุดในอันดับต่อมา และจำเป็นต้องมีสิ่งหนึ่งที่ยึดเหนี่ยวให้วัสดุเหล่านี้รวมตัวเข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันเป็นสิ่งใหม่ที่มีชีวิตมีความหมายในตัวเอง สิ่งยึดเหนี่ยวนี้ก็คือ กฎเกณฑ์ของเอกภาพ ซึ่งจะ

ได้กล่าวถึงอย่างละเอียดในบทต่อไป ในบทนี้จะเป็นการวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของทัศนธาตุแต่ละธาตุรวมไปถึงหน้าที่ในการสร้างรูปทรงของทัศนศิลป์โดยทั่วไปด้วย²³

เส้น

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมประเภทต่าง ๆ เส้นเป็นส่วนประกอบพื้นฐานที่มีความสำคัญ สิ่งแรกเป็นตัวบ่งบอกขอบเขตรูปร่างว่ามีลักษณะเช่นไร ประติมากรจะต้องมีความเข้าใจ จึงจะนำเส้นมาออกแบบเพื่อกำหนดรูปแบบโครงสร้าง 2 มิติเกิดความกว้างและความยาว ในภายหลังจึงนำมวลปริมาตรมาจัดวางตามขอบเขตที่กำหนดไว้ด้วยเส้นจึงทำให้ผลงานเกิดเป็น 3 มิติ เกิดความสูงหรือความหนา ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมประเภทยานูน และประเภทประติมากรรมลอยตัว

มีผู้ให้คำนิยามเกี่ยวกับเส้นไว้หลายความหมายที่น่าสนใจ ได้แก่ เคลียเวอร์ (1966 : 3) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับเส้นว่า หมายถึง ความเคลื่อนไหวของจุดจากจุดหนึ่งไปจุดหนึ่ง เหมือนขอบirimของวัตถุที่แบนเหมือนแกนกลางของรูปร่างเหมือนเส้นรอบนอกของรูปทรง²⁴

เลอสม สถาปิตานนท์ (2537 : 31) ได้กล่าวทำนองเดียวกันว่าเส้นทางของจุดที่เคลื่อนที่ตามความรู้สึกนึกคิด เส้นจะต้องมีความยาวแต่ไม่มีความกว้างหรือความหนา มีตำแหน่งและทิศทาง พร้อมกับความเคลื่อนไหว พีระพงษ์ กุลพิศาล (2546 : 91) เส้นเป็นจุดที่ต่อเนื่องกันอย่างไม่มิตีสิ้นสุด ความหมายนี้ให้ความรู้สึกว่เส้นมีพลังอย่างไม่มิตีสิ้นสุดเหตุที่เส้นบ่งบอกถึงทิศทางได้ก็เพราะถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยท่าทาง อีกประการหนึ่งเส้นอาจจะหมายถึงทิศทางการเคลื่อนที่และพลังงานความรู้สึกเคลื่อนไหว อาจจะสร้างขึ้นด้วยรูปร่างที่ไม่ต้องใช้เส้นเลยก็ได้เพราะรูปร่างเหล่านั้นเมื่ออยู่ร่วมกันก็สามารถบ่งบอกถึงทิศทาง ได้ความรู้สึกเกี่ยวกับเส้นซ่อนอยู่ในการจัดรูปร่าง²⁵

ชลูด นิมเสมอ (2542 : 31) ได้ให้คำจำกัดความของเส้น 3 แบบ ดังนี้

1. เส้นเกิดจากจุดที่ต่อกันในทางยาวหรือเกิดจากร่องรอยของจุดที่ถูกแรงหนึ่งผลักดันให้เคลื่อนที่ไป เส้นขั้นต้นที่เป็นพื้นฐานจริงๆ มี 2 ลักษณะ คือ เส้นตรงกับเส้นโค้ง เส้นทุกชนิดเรา

²³ ชลูด นิมเสมอ, **องค์ประกอบของศิลปะ** (กรุงเทพมหานคร : บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด, 2542), 27

²⁴ D.C, Cleaver Art : An Introduction (New York : n.p., 1966)

²⁵ เลอสม สถาปิตานนท์, **การออกแบบคืออะไร** (กรุงเทพฯ : กราฟฟิก & พับบลิคชันส์, 2537), 31

สามารถจะแยกออกเส้นตรงกับเส้นโค้งได้ทั้งสิ้นเส้นลักษณะอื่น ๆ ที่เราเรียกว่าเส้นชั้นที่ 2 ล้วนเกิดจากการประกอบกันเข้าของเส้นตรงและหรือเส้นโค้ง เช่น เส้นตรงแล้วโค้งสลับกัน เส้นพินปลาเกิดจากเส้นตรงมาประกอบกัน เส้นโค้งประกอบเข้าด้วยกันจะได้เส้นลูกคลื่นหรือเส้นตรงมาประกอบกัน เส้นโค้งประกอบเข้าด้วยกันจะได้เส้นลูกคลื่นหรือเส้นเกล็ดปลาเส้นโค้งที่มีความต่อเนื่องโดยมีแรงผลักดันให้ต่างออกสม่ำเสมอจะเป็นวงก้นหอย เป็นเส้นพลังของจักรวาลที่เห็นได้จากกลุ่มดาว นั้ววน

2. เส้นเป็นขอบเขตของพื้นที่ว่าง ขอบเขตของสิ่งของ ขอบเขตของรูปทรง ขอบเขตของน้ำหนักและขอบเขตของสี

3. เส้นเป็นขอบเขตของกลุ่มสิ่งของหรือรูปทรงที่รวมกันอยู่ เป็นเส้นโครงสร้างที่เห็นได้ด้วยจินตนาการ²⁶

ความรู้สึที่เกิดจากลักษณะของเส้น

1. เส้นตรงให้ความรู้สึกแข็งแรง แน่นอน ตรง เข้ม ไม่ประนีประนอม หยาบ และเอาชนะ

2. เส้นโค้งน้อยๆ หรือเส้นเป็นคลื่นน้อยๆ ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลงได้ เลื่อนไหว ต่อเนื่อง มีความกลมกลืนในการเปลี่ยนแปลงทิศทาง ความเคลื่อนไหว ซ้ำๆ สุภาพ เป็นผู้หญิง นุ่ม และอ้อมเอิบ ถ้าใช้เส้นแบบนี้มากเกินไปจะให้ความรู้สึกกังวล เรื่อยเฉื่อย ขาดจุดหมาย

3. เส้นโค้งวงแคบ เปลี่ยนทิศทางรวดเร็ว มีพลังงานเคลื่อนไหว รุนแรง

4. เส้นโค้งของวงกลม การเปลี่ยนทิศทางที่ตายตัว ไม่มีการเปลี่ยนแปลงให้ความรู้สึกเป็นเรื่องซ้ำๆ เป็นเส้นโค้งที่มีระเบียบมากที่สุด แต่จี๊ดจ๊าดที่สุด ไม่น่าสนใจที่สุด เพราะขาดความเปลี่ยนแปลง

5. เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย และเติบโตเมื่อมองจากภายในออกมา ถ้ามองจากภายนอกเข้าไปจะให้ความรู้สึกที่ไม่สิ้นสุดของพลังเคลื่อนไหว เส้นก้นหอยที่พบในธรรมชาติมักจะวนวนเข้มนาฬิกาเห็นได้ในก้นหอย ในหมอกเพลิง ในอาคารเกี่ยวพันของไม้เลื้อย เป็นเส้นโค้งที่ขยายตัวออกไม่มีจุดจบ

²⁶ ชลูด นิ่มเสมอ, **องค์ประกอบของศิลปะ** (กรุงเทพมหานคร : บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด, 2542), 31-33

6. เส้นพินปลาหรือเส้นคดที่หักเหโดยกะทันหัน เปลี่ยนทิศทางรวดเร็วมาก ทำให้ประสาทกระทบ ให้จังหวะกระทบ เกร็ง ทำให้นึกถึงพลังไฟฟ้า ฟาผ่า กิจกรรมที่ขัดแย้ง ความรุนแรง และสงคราม

ความรู้สึกที่เกิดจากทิศทางของเส้น

เส้นทุกเส้นมีทิศทาง คือ ทางนอน ทางตั้ง หรือทางเฉียง ในแต่ละทิศทางจะให้ความรู้สึกต่อผู้ดูต่างกัน

1. เส้นนอน กลมกลืนกับแรงดึงดูดของโลก ให้ความรู้สึกพักผ่อน เยียบ เฉย สงบ ผ่อนคลาย ได้แก่ เส้นขอบฟ้า ทะเล ทุ่งกว้าง คนนอน

2. เส้นตั้ง ให้ความสมดุล มั่นคง แข็งแรง พุ่งขึ้น จริงจัง และเงียบขรึม เป็นสัญลักษณ์ของความถูกต้องซื่อสัตย์ มีความสมบูรณ์ในตัว เป็นผู้ดี สง่า ทะเยอทะยาน และรุ่งเรือง

3. เส้นเฉียง เป็นเส้นที่อยู่ระหว่างเส้นนอนกับเส้นตั้ง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่สมบูรณ์ ไม่มั่นคงต้องการเส้นเฉียงอีกเส้นหนึ่งมาช่วยให้มั่นคงสมดุลในรูปของมุมฉาก เส้นเฉียงใช้มากในจิตรกรรมแบบคิวบิสม์ (Cubism)

เส้นโครงสร้าง (Structural Line)

คือเส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา เป็นเส้นในจินตนาการที่ผู้ดูจะรู้สึกหรือปะติดปะต่อเชื่อมโยงจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่งเส้นชนิดนี้เดินทางด้วยความรู้สึก ไม่ใช่ด้วยการเห็น เป็นเส้นที่มีความสำคัญมากในศิลปะ พลังอำนาจในงานศิลปะที่จะเคลื่อนไหวหรือหยุดนิ่ง ผ่อนคลายหรือตึงเครียด ก็อยู่ที่เส้นโครงสร้างหรือเส้นภายในที่มองไม่เห็นนี้ เส้นโครงสร้างมีอยู่ 6 อย่างกันคือ

1. เส้นแกนของรูปทรง เช่น เส้นศูนย์กลางของวงกลม เส้นแกนของผลไม้ เส้นแกนของวัตถุสิ่งของต่างๆ

2. เส้นรูปนอกของกลุ่มรูปทรง

3. เส้นที่ลากด้วยจินตนาการจากจุดหนึ่งถึงอีกจุดหนึ่ง เช่น ดาวหมี

ดาวจระเข้ ฯลฯ

4. เส้นที่แสดงความเคลื่อนไหวของที่ว่าง

5. เส้นโครงสร้างของปริมาตร เนื่องจากเส้นรูปนอก (External Contour) ไม่สามารถแสดงความโค้งมนของปริมาตรได้ เส้นภายใน (Internal Contour) จึงเป็นเส้นโครงสร้างหรือเส้นจินตนาการอีกชนิดหนึ่งที่แสดงความเคลื่อนไหวที่พื้นผิวให้รู้สึกในปริมาตรของรูปทรง

6. เส้นโครงสร้างขององค์ประกอบ ที่เกิดจากเส้นแกนของส่วนต่างๆ ที่ประสานกันก่อนที่จะมีรายละเอียดของรูปทรง เส้นชนิดนี้มีความสำคัญต่อการสร้างอารมณ์ความรู้สึกส่วนรวมของงานศิลปะมาก เมื่อเรามองดูวัตถุที่เป็น มวล เช่น คนนั่งจะเห็นเป็นเส้นโค้ง ในฐานะผู้สร้างสรรค์ การวางเส้นโครงสร้างขององค์ประกอบก่อนที่จะเขียนมวลหรือรูปทรงลงไป จึงเป็นวิธีที่เราสามารถจะกำหนดความรู้สึกหรืออารมณ์ขั้นต้นของภาพ เป็นพื้นฐานสำหรับสานต่อด้วยรูปทรงที่มีรายละเอียดและความซับซ้อนให้สมบูรณ์เต็มที่ต่อไป²⁷

สี

คุณลักษณะของสี สีเป็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่นามหัศจรรย์ สีมีอยู่ในแสงแดดเป็นคลื่นแสงชนิดหนึ่งจะปรากฏให้เห็นเมื่อแสงแดดส่องผ่านละอองน้ำในอากาศและเกิดการหักเหออกเป็นสีรุ้งออกมา สีรุ้งที่เราเห็นในท้องฟ้ามีอยู่ 7 สี คือ ม่วง ม่วงน้ำเงิน น้ำเงิน เขียว เหลือง ส้ม และแดง ถ้าเรานำแท่งแก้วสามเหลี่ยม (Prism) มาให้แสงแดดส่องผ่าน แท่งแก้วก็จะแยกสีออกจากแสงให้เห็นเป็นสีรุ้งเช่นเดียวกัน สีแต่ละสีมีความถี่ของคลื่นแสงไม่เท่ากัน สีแดงมีความถี่ต่ำที่สุดและมีช่วงคลื่นยาวที่สุด คลื่นแสงจะมีความถี่สูงขึ้นเรื่อยๆ จากแดงไปส้ม จนถึงม่วงที่มีความถี่สูงสุดและช่วงคลื่นสั้นที่สุด คลื่นแสงที่มีความถี่ต่ำกว่าแดงหรือสูงกว่าม่วงยังมีอยู่อีกมากมาย เช่น แสงอินฟราเรดที่มีความถี่ต่ำกว่าแดง หรือแสงอัลตราไวโอเล็ตที่มีความถี่สูงกว่าม่วง แต่ตาของมนุษย์ไม่อาจรับความถี่ขนาดนั้นได้ เช่นเดียวกับที่หูของเราก็สามารถรับคลื่นเสียงที่มีความถี่ในช่วงหนึ่งเท่านั้น

คุณลักษณะของสี สีเป็นทัศนธาตุที่สำคัญและมีบทบาทมากที่สุดในงานจิตรกรรม นอกจากจะมีคุณลักษณะของทัศนธาตุอื่นๆ อยู่ครบถ้วนแล้ว ยังมีลักษณะพิเศษเพิ่มขึ้นอีก 3 ประการคือ

1. ความเป็นสี (Hue) หมายถึงว่าเป็นสีอะไร เช่น แดง เหลือง เขียว ฯลฯ ตามวงสีธรรมชาติ
2. น้ำหนักของสี (Value) หมายถึง ความสว่างหรือความมืดของสี ถ้าเราผสมสีขาวเข้าไปในสีหนึ่ง สีนั้นจะสว่างขึ้น หรือมีน้ำหนักอ่อนลง และถ้าเราเพิ่มสีขาวเข้าไปทีละน้อยๆ เป็นลำดับ เราจะได้ค่าของสีหรือน้ำหนักของสีที่เรียงลำดับจากแก่ที่สุดไปจนอ่อนที่สุด
3. ความจัดของสี (Intensity) หมายถึง ความสดหรือความบริสุทธิ์ของสีหนึ่ง สีที่ถูกผสมด้วยสีดำจะหม่นลง ความจัดหรือความบริสุทธิ์จะลดลง ความจัดของสีจะเรียงลำดับจากจัดที่สุดไปจนหม่นที่สุดได้หลายลำดับ ด้วยการค่อยๆ เพิ่มปริมาณของสีดำที่ผสมเข้าไปทีละน้อย จนถึงลำดับที่ความจัดของสีมีน้อยที่สุด คือ เกือบดำ

²⁷ ชลูด นิมเสมอ, **องค์ประกอบของศิลปะ** (กรุงเทพมหานคร : บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด, 2542), 35-36

หน้าที่ของสี สีทำหน้าที่เช่นเดียวกับน้ำหนักทุกประการ แต่เพิ่มหน้าที่พิเศษที่สำคัญที่สุดขึ้นอีกประการหนึ่ง คือ ให้อารมณ์ความรู้สึกด้วยตัวเอง

สีอุ่น – สีเย็น ถ้าเราแบ่งวงสีธรรมชาติออกเป็นสองซีกด้วยเส้นดิ่งเส้นหนึ่ง ซีกทางซ้ายมือซึ่งมีเหลือง (ครึ่งหนึ่ง) เหลือง ส้ม แดงส้ม แดง ม่วงแดง และม่วง (ครึ่งหนึ่ง) จะเป็นสีที่อยู่ในวรรณะอุ่น ซีกทางขวาซึ่งมีสีเหลือง(อีกครึ่งหนึ่ง) เหลืองเขียว เขียว น้ำเงินเขียว น้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน และม่วง (อีกครึ่งหนึ่ง) จะอยู่ในวรรณะเย็น สีม่วงและเหลืองเป็นสีที่อยู่ในวรรณะกลางๆ ถ้าอยู่ในกลุ่มของสีอุ่นก็จะอุ่นด้วย ถ้าอยู่ในกลุ่มสีเย็นก็จะเย็นด้วย

ศิลปินมีสีเป็นวัสดุเพียงอย่างเดียวก็สามารถสร้างสรรค์งานจิตรกรรมที่สมบูรณ์ได้ เพราะในสีมีเส้น (เส้นรอบนอกของบริเวณสี หรือสีที่เขียนเป็นเส้น) มีน้ำหนักอ่อนแก่ของสี มีความเป็นสี มีความจัด มีลักษณะผิว มีที่ว่างของแผ่นสีอยู่ครบถ้วน²⁸

รูปทรงกับที่ว่าง (Form – Space) หรือรูปกับพื้น (Figure – Ground)

เมื่อเราสร้างสิ่งหนึ่งขึ้นในที่ว่างเราเรียกสิ่งนั้นว่า รูปทรง ในงานศิลปะชิ้นหนึ่งจึงมีรูปทรงกับที่ว่างประกอบกันอยู่ ในงานประติมากรรม เราเรียกวัตถุที่สร้างขึ้นนั้นว่า รูปทรง และเรียกความว่างรอบๆ ที่ดูได้ผิวนอกหรือบริเวณภายในของรูปทรงนี้ว่าที่ว่าง ในงานจิตรกรรมหรือภาพพิมพ์ เราอาจเรียกสิ่งๆ ที่เขียนขึ้นหรือพิมพ์ลงบนแผ่นภาพว่า รูปทรง และเรียกบริเวณที่ว่างรอบๆ รูปทรงว่า ที่ว่างได้ แต่โดยทั่วไปแล้วมักจะใช้คำว่า รูป (Figure) แทนรูปทรง และพื้น (Ground) แทนที่ว่าง เพราะคำว่ารูปทรงกับที่ว่างนั้นส่วนมากจะหมายถึงความกลม ความหนักแน่นของรูปในที่ว่างที่มีความลึกเป็น 3 มิติ

รูป ที่ใช้คู่กับ พื้น ในที่นี้หมายถึง รูปร่างของสิ่งใดก็ได้ที่ปรากฏบนพื้น เช่น คน สัตว์ สิ่งของ จุด ชีต แบบรูปเรขาคณิต รูปทรงนามธรรม

การที่เราสามารถเห็นรูปทรงในธรรมชาติและในงานศิลปะได้ก็เพราะรูปทรงกับที่ว่างหรือรูปกับพื้นมีความแตกต่างกันในน้ำหนัก ในสี หรือในลักษณะผิว ถ้ารูปกับพื้นมีน้ำหนัก สี หรือลักษณะผิวเป็นอย่างเดียวกัน เราจะไม่เห็นรูปเลย ดังนั้น ปัจจัยของการเห็นที่นอกเหนือจากประสาทตาและแสง ก็คือ ความต่างกันของรูปกับพื้น

รูปทรงกับที่ว่างหรือรูปกับพื้นเป็นสิ่งตรงข้ามกัน แต่ต้องอาศัยซึ่งกันและกัน รูปทรงจะเกิดขึ้นโดยไม่มีที่ว่างนั้นเป็นสิ่งเป็นไปไม่ได้ เพราะที่ว่างเป็นสิ่งที่อยู่แล้วแต่ดั้งเดิม ส่วนที่ว่างที่ปราศจากรูปทรงก็จะเป็นความว่างที่ไม่มีความหมายอะไร การเปลี่ยนแปลงตำแหน่ง ขนาด

²⁸ชวลิต นิยมเสมอ, องค์ประกอบของศิลปะ (กรุงเทพมหานคร : บริษัทโรงพิมพ์ไทย

หรือรูปร่างของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะมีผลกระทบไปถึงอีกฝ่ายหนึ่งและทำให้ผลส่วนรวมของภาพเปลี่ยนแปลงไปด้วย²⁹

2. องค์ความรู้ด้านเนื้อหา

ความจำของมนุษย์

หลักการและเหตุ จิตวิทยาความจำเป็นกระบวนการที่ข้อมูลต่างๆรูปแบบของสิ่งเร้าเชิงเคมีหรือเชิงกายภาพจึงต้องมีการเปลี่ยนข้อมูลไปเป็นอีกรูปแบบหนึ่งเพื่อที่จะบันทึกข้อมูลไว้ในความจำได้ระยะที่สองเป็นการเก็บข้อมูลนั้นไว้ในสภาวะที่สามารถจะรักษาไว้ได้เป็นระยะเวลาหนึ่งส่วนระยะสุดท้ายเป็นการค้นคืนข้อมูลที่ได้เก็บเอาไว้ซึ่งก็คือการสืบหาข้อมูลนั้นที่นำไปสู่การสำนึกทำให้สังเกตว่าการค้นคืนความจำบางอย่างไม่ต้องอาศัยความพยายามภายใต้อำนาจจิตใจและยังมีสิ่งที่เป็นอิทธิพลต่อความจำ

ความจำ ในจิตวิทยา ความจำ (อังกฤษ: memory) เป็นกระบวนการที่ข้อมูลต่าง ๆ รับการเข้ารหัส การเก็บไว้ และการค้นคืน เนื่องจากว่า ในระยะแรกนี้ ข้อมูลจากโลกภายนอกมากระทบกับประสาทสัมผัสต่าง ๆ (มีตาเป็นต้น) ในรูปแบบของสิ่งเร้าเชิงเคมีหรือเชิงกายภาพ จึงต้องมีการเปลี่ยนข้อมูลไปเป็นอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งก็คือการเข้ารหัส เพื่อที่จะบันทึกข้อมูลไว้ในความจำได้ ระยะที่สองเป็นการเก็บข้อมูลนั้นไว้ในสภาวะที่สามารถจะรักษาไว้ได้เป็นระยะเวลาหนึ่ง ส่วนระยะสุดท้ายเป็นการค้นคืนข้อมูลที่ได้เก็บเอาไว้ ซึ่งก็คือการสืบหาข้อมูลนั้นที่นำไปสู่การสำนึกทำให้สังเกตว่า การค้นคืนความจำบางอย่างไม่ต้องอาศัยความพยายามภายใต้อำนาจจิตใจ

จากมุมมองเกี่ยวกับกระบวนการประมวลข้อมูล มีระยะ 3 ระยะในการสร้างและค้นคืนความจำ คือ

1. การเข้ารหัส (encoding) เป็นการรับ การแปลผล และการรวบรวมข้อมูลที่ได้รับ
2. การเก็บ (storage) เป็นการบันทึกข้อมูลที่ได้เข้ารหัสแล้วอย่างถาวร
3. การค้นคืน (retrieval หรือ recollection) หรือ การระลึกถึง เป็นการระลึกถึงข้อมูลที่ได้บันทึกไว้แล้วโดย เป็นกระบวนการตอบสนองต่อตัวช่วย (cue) เพื่อใช้ในพฤติกรรมหรือกิจกรรมอะไรบ้างอย่าง การสูญเสียความจำเรียกว่าเป็นความหลงลืม หรือถ้าเป็นโรคทางการแพทย์ ก็จะใช้เรียกว่า ภาวะเสียความจำ

ความจำอาศัยประสาทสัมผัส Sensory memory (ความจำอาศัยความรู้สึก) เป็นข้อมูลเกี่ยวกับความรู้สึกที่เก็บไว้น้อยกว่า 1 วินาทีหลังจากเกิดการรับรู้สิ่งที่มา

²⁹ ชลูด นิมเสมอ, **องค์ประกอบของศิลปะ** (กรุงเทพมหานคร : บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด, 2542), 72-74

กระทบประสาทสัมผัส ความสามารถในการเห็นวัตถุหนึ่งแล้วจำได้ว่าเหมือนกับอะไร โดยดู (หรือ จำ) ใช้เวลาเพียงไม่ถึงวินาที เป็นตัวอย่างของความจำอาศัยความรู้สึก เป็นความจำนอกเหนือการควบคุมทางประชาชนและเป็นการตอบสนองอัตโนมัติ แม้ว่าจะมีการแสดงให้ดูเพียงระยะสั้น ๆ ผู้ร่วมการทดลองมักจะรายงานว่ามีเหมือนจะ "เห็น" รายละเอียดมากกว่าที่จะรายงานได้จริง นักจิตวิทยาเชิงประชาชนชาวอเมริกัน ศ. จอร์จ สเปร์ลิง ได้ทำงานทดลองชุดแรก ๆ เพื่อตรวจสอบความจำประเภทนี้ในปี ค.ศ. 1963[2] โดยใช้รูปแบบ "partial report paradigm" (การทดลองแบบรายงานเป็นบางส่วน) คือ มีการแสดงตารางมีอักษร 12 ตัว จัดเป็น 3 แถว 4 คอลัมน์ให้ผู้ร่วมการทดลองดู หลังจากให้ดูเป็นระยะเวลาสั้น ๆ ก็จะเล่นเสียงสูง เสียงกลาง หรือเสียงต่ำเพื่อบอกผู้ร่วมการทดลองว่า ให้รายงานอักษรแถวไหน จากการทดลองอย่างนี้ ศ. สเปร์ลิงสามารถแสดงได้ว่าสมรรถภาพของความจำอาศัยความรู้สึกสามารถจำได้ประมาณ 12 อักษร แต่ว่าจะเสื่อมลงอย่างรวดเร็ว (ภายใน 2-3 รัอยมิลลิวินาที) เนื่องจากเสื่อมเร็วมาก ผู้ร่วมการทดลองจะเห็นสิ่งที่แสดง แต่ไม่สามารถรายงานอักษรทั้งหมดก่อนที่ความจำจะเสื่อมไป ความจำชนิดนี้ไม่สามารถทำให้ดำรงอยู่ได้นานขึ้นโดยการท่องซ้ำ ๆ (rehearsal)

ความจำอาศัยความรู้สึกมี 3 ประเภท คือ

Iconic memory เป็นตัวเก็บข้อมูลทางตาที่เสื่อมอย่างรวดเร็ว เป็นความจำอาศัยความรู้สึกอย่างหนึ่งที่เก็บภาพที่เกิดการรับรู้ไว้เป็นระยะเวลาสั้น ๆ

Echoic memory เป็นตัวเก็บข้อมูลทางหูที่เสื่อมอย่างรวดเร็ว เป็นความจำอาศัยความรู้สึกอีกอย่างหนึ่งที่เก็บเสียงที่เกิดการรับรู้ไว้เป็นระยะเวลาสั้น ๆ[3]

Haptic memory เป็นความจำอาศัยความรู้สึกที่เป็นฐานข้อมูลของสิ่งเร้าทางสัมผัส

ความจำระยะสั้น เชื่อกันว่า อาศัยการเข้ารหัสโดยเสียง (acoustic code) โดยมากในการเก็บข้อมูล และอาศัยการเข้ารหัสโดยสิ่งที่เห็น (visual code) บ้างแต่น้อยกว่า ในปี ค.ศ. 1964 คอนเรต พบว่าผู้ร่วมการทดลองมีปัญหาในการระลึกถึงกลุ่มอักษรที่มีเสียงคล้ายกัน (เช่น E, P, D) ความสับสนในการระลึกถึงอักษรที่มีเสียงคล้าย ๆ กัน ไม่ใช่เพราะมีรูปร่างคล้าย ๆ กันบอกเป็นนัยว่า อักษรต่าง ๆ มีการเข้ารหัสโดยเสียง แต่การทดลองของคอนเรตเกี่ยวข้องกับ การเข้ารหัสตัวเขียนหนังสือ ดังนั้น แม้ว่าความจำเกี่ยวกับภาษาเขียนอาจจะต้องอาศัยส่วนประกอบเกี่ยวกับเสียง แต่ว่า นัยทั่วไปเกี่ยวกับความจำทุก ๆ แบบไม่ควรจะทำเพราะเพียงเหตุแห่งผลการทดลองนี้เท่านั้น

ความจำระยะยาว การเก็บความจำอาศัยความรู้สึกและความจำระยะสั้นทั่ว ๆ ไปแล้วมีขนาดและระยะเวลาจำกัด ซึ่งก็หมายความว่า ไม่สามารถรักษาข้อมูลไว้ได้ตลอดชั่วกาลนาน โดยเปรียบเทียบแล้ว ความจำระยะยาวมีขนาดใหญ่กว่าเพื่อบรรจุข้อมูลที่อาจไม่จำกัด

เวลา (เช่นรักษาไว้ได้จนตลอดชีวิต) ขนาดความจำระยะยาวมีขนาดใหญ่จนวัดไม่ได้ ยกตัวอย่าง เช่น ถ้าให้เลข 7 หลักโดยสุ่ม เราอาจจะจำได้เพียงแค่ 2-3 วินาทีก่อนที่จะลืม ซึ่งบอกเป็นนัยว่าเก็บอยู่ในความจำระยะสั้นของเรา เปรียบเทียบกับเบอร์โทรศัพท์ที่เราอาจจะจำได้เป็นเวลาหลาย ๆ ปี ผ่านการท่องและการระลึกถึงซ้ำ ๆ ข้อมูลนี้จึงเรียกว่าเก็บอยู่ในความจำระยะยาว

ความจำระยะสั้นมีมูลฐานเป็นรูปแบบการสื่อสารในเซลล์ประสาทแบบชั่วคราว โดยอาศัยเขตต่าง ๆ ในสมองกลีบหน้า (โดยเฉพาะ dorsolateral prefrontal cortex) และในสมองกลีบข้าง เปรียบเทียบกับความจำระยะยาว ซึ่งอาศัยการเปลี่ยนแปลงที่มีเสถียรภาพและถาวรโดยการเชื่อมต่อทางเซลล์ประสาทที่กระจายไปอย่างกว้างขวางในสมอง ฮิปโปแคมปัสเป็นส่วนที่ขาดไม่ได้ในการทำความเข้าใจสั้นให้กลายเป็นความจำระยะยาว (ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนรู้ข้อมูลใหม่ ๆ) เป็นกระบวนการที่เรียกว่า "การทำความเข้าใจให้มั่นคง" (consolidation) แม้ว่าตัวเองจะไม่ใช่เป็นส่วนที่เก็บข้อมูลนั้นไว้เอง แต่ถ้าไม่มีส่วนนี้ของสมอง ความจำใหม่ ๆ จะไม่สามารถเก็บไว้ในความจำระยะยาว ดังที่พบในคนไข้เฮ็นรี่ โมโลสันหลังจากที่เขาผ่าตัดเอาฮิปโปแคมปัสทั้งสองซีกออกและจะไม่สามารถใส่ใจอะไรได้นาน ๆ (คือมีสมาธิสั้น) นอกจากนั้นแล้วสมองส่วนนี้อาจมีบทบาทในการเปลี่ยนการเชื่อมต่อทางประสาทในช่วงเวลา 3 เดือนหรือมากกว่านั้นหลังจากเกิดการเรียนรู้เหตุการณ์นั้น ๆ

สิ่งที่เชื่อกันว่าเป็นหน้าที่หลัก ๆ ของการนอนหลับก็คือ ทำข้อมูลที่ได้เรียนรู้ให้มั่นคง (consolidation) ได้ดีขึ้น เพราะว่า งานวิจัยหลายงานได้แสดงว่า ความจำที่ดีขึ้นอยู่กับการหลับนอนที่เพียงพอในช่วงระหว่างการเรียนและการทดสอบความจำ³⁰

ข้าพเจ้าคิดว่าความจำหรือความทรงจำนี้มีผลมาจากช่วงเวลาของการกระทำบางสิ่งบางอย่างในอดีตที่มีผลกระทบต่อประสาทสัมผัสกระตุ้นความรู้สึกจดจำความประทับใจบางอย่างหรือฝังใจกับความรู้สึกบางสิ่งซึ่งเป็นเหตุที่ส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิดและจิตได้สำนึกในปัจจุบัน

การเปรียบระยะมนุษย์กับรูปทรง

พื้นที่ว่างกับพฤติกรรมมนุษย์ Man is measure of all things, of things that are, and of things that are not – Protagoras มนุษย์คือมาตรวัดชี้ของทุกสรรพสิ่ง ทั้งสิ่งที่

³⁰ Methanon Borisuit, ความจำของมนุษย์, เข้าถึงเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://habbitmy.blogspot.com/>

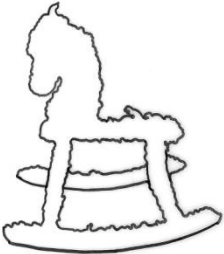

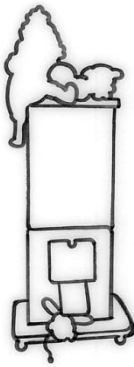
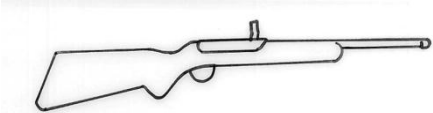
พวกเค้าเป็น และสิ่งที่พวกเค้าไม่ได้เป็น คำกล่าวของนักปราชญ์ชาวกรีกพูดถึงการที่มนุษย์ใช้ตัวเองตัวชี้วัดตัดสินสิ่งที่อยู่รอบตัวแท้จริงแล้วมนุษย์มีความสนใจศึกษาเรื่องระยะ สัดส่วน ขนาด ร่างกายของเราเองมีมาตั้งแต่สมัยครั้งโบราณ พฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์จะมีปฏิสัมพันธ์ เกี่ยวเนื่องกับขนาดพื้นที่ใช้งานแวดล้อมรอบตัวโดยอาศัยปัจจัยของขนาดทางกายภาพสมรรถภาพ และขอบเขตข้อจำกัดทางร่างกาย อย่างตัวเลขความสูงของระยะนั่งเก้าอี้ที่พอเหมาะขนาดของ ทางเดินที่เราจะเดินสวนกันได้อย่างสะดวก จำนวนตัวเลขเหล่านี้ล้วนเกิดจากข้อมูลการวัด กายภาพสัมพันธ์เชิงสถิติ (human measurement) แม้จะยังไม่มีคำตอบที่แน่ชัดว่าทำไมกิจกรรม ต่างๆ ที่เรากำหนดขึ้นมาในอารยธรรมมนุษย์ จะต้องวางขึ้นส่วนอวัยวะต่างๆ อยู่ในท่าทาง อิริยาบถจำเพาะ ท่านั่งทำงาน ท่ายืน ท่านอน ถึงจะอยู่ในภาวะน่าสบายและเหมาะสมมีบางคน สันนิษฐานว่าเป็นเพราะการตอบสนองตามประสาทการรับรู้และจิตวิทยาทางความรู้สึกของมนุษย์ เรา แต่จากการสำรวจข้อมูลกายภาพร่างกายของคนเราทำให้เราสามารถคาดคะเนและกะเกณฑ์ ได้ว่า ควรจะต้องออกแบบพื้นที่กิจกรรมขนาดกว้างคูณยาวเท่าไรจึงจะสอดคล้องกับความต้องการใช้งานจริงของมนุษย์ทั่วไป หรือที่เหล่านักออกแบบเรียกกันว่า HUMAN SCALE

HUMAN SCALE คือ ค่าเฉลี่ยมูลฐานของขนาดสัดส่วนของมนุษย์ โดย เฉลี่ยจากขนาดสัดส่วนของกลุ่มคนตัวอย่าง บวกลบคุณหรรออกมาเป็นค่าตัวเลขเฉลี่ยกลางที่จะ ใช้แทนในการออกแบบแก่มนุษย์และความต้องการเนื้อที่ใช้สอยแต่ละประเภท มาออกแบบสร้าง พื้นที่รองรับการ ยืน เดิน นั่ง นอน และความต้องการใช้งานทำกิจกรรมต่างๆ ในพื้นที่ว่างของ อาคารเพื่อตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้งานจริง ค่าเฉลี่ยขนาดสัดส่วนของมนุษย์ HUMAN SCALE จึงถือเป็นข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญในการออกแบบขนาดพื้นที่การใช้งานส่วนต่างๆ ในอาคาร นำไปคำนวณหาระยะขึ้นส่วนประกอบของอาคาร ปริมาตรที่ว่าง ความกว้าง ทางเดิน ความสูงผนัง หน้าต่าง ชั้นวางของ ขอบรั้ว ขนาดสัดส่วนที่เหมาะสมกับการใช้งานจริงของมนุษย์ในงาน สถาปัตยกรรม³¹

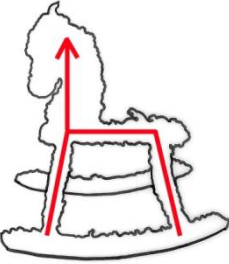
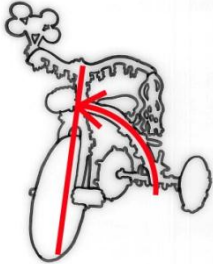
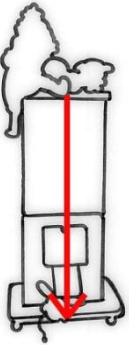
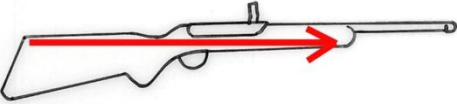
³¹ DsignSomething, Minimum space พื้นที่ เท่าที่จำเป็น, เข้าถึงเมื่อ 10

3. ตารางวิเคราะห์ผลงาน


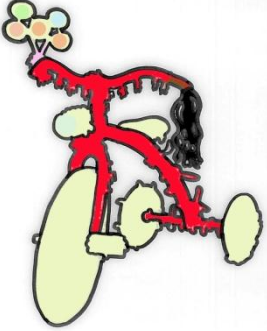

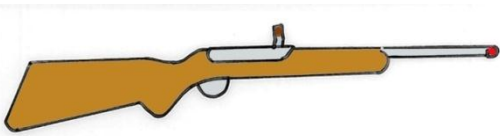
ตารางที่ 3 การวิเคราะห์เส้น

ผลงาน	ผลการวิเคราะห์เส้น
	<p>ปรากฏเส้นเป็นคลื่นน้อยๆ บริเวณรอบตัว ชิงงานและเส้นโค้งบริเวณฐานของชิงงานให้ ความรู้สึกสบาย เคลื่อนไหวเลื่อนไหลไปอย่าง ช้าๆ ต่อเนื่องกัน</p>
	<p>ปรากฏเส้นโค้งของวงกลมเป็นส่วนใหญ่ ให้ ความรู้สึกเคลื่อนไหวไปอย่างสบายๆ</p>
	<p>ปรากฏเส้นตรงเป็นส่วนใหญ่ ปรากฏเส้น เป็นคลื่นน้อยๆ เพียงเล็กน้อยตรงบริเวณ ส่วนบน ให้ความรู้สึกแข็งแรงมั่นคงสง่างาม</p>
	<p>ปรากฏเส้นตรงเป็นส่วนใหญ่ ให้ความรู้สึก แข็งแรง</p>


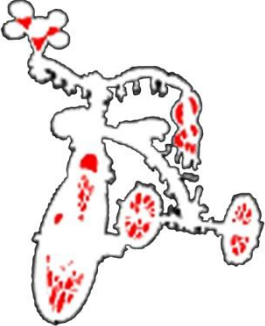
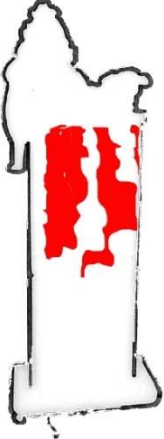

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์เส้นแกนโครงสร้างของรูปทรง

ผลงาน	ผลการวิเคราะห์เส้นแกนโครงสร้างของรูปทรง
	<p>ปรากฏเส้นแกนโครงสร้างภายในเป็นเส้นนอน เส้นตั้งเฉียงมาบรรจบกัน ให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง</p>
	<p>ปรากฏเส้นแกนโครงสร้างภายในเป็นเส้นโค้งพุ่งไปด้านหน้า ให้ความรู้สึกพุ่งไปด้านหน้าอย่างเคลื่อนไหว</p>
	<p>ปรากฏเส้นแกนโครงสร้างภายในเป็นเส้นตั้งลง ให้ความรู้สึกสมดุล พุ่งลง มั่นคง แข็งแรง</p>
	<p>ปรากฏเส้นแกนโครงสร้างภายในเป็นนอนให้ความรู้สึกนิ่ง</p>





ตารางที่ 5 การวิเคราะห์หัตถ์

ผลงาน	ผลการวิเคราะห์หัตถ์
	<p>ผลงานชิ้นที่ 1</p> <p>ปรากฏสีโทนร้อนมากกว่าสีโทนเย็น</p>
	<p>ผลงานชิ้นที่ 2</p> <p>ปรากฏสีโทนร้อนและสีโทนเย็นปริมาณใกล้เคียงกัน</p>
	<p>ผลงานชิ้นที่ 3</p> <p>ปรากฏสีโทนร้อนและสีโทนเย็นปริมาณใกล้เคียงกัน</p>
	<p>ผลงานชิ้นที่ 4</p> <p>ปรากฏสีโทนร้อนมากกว่าสีโทนเย็น</p>

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์รูปทรงกับที่ว่าง

ผลงาน	ผลการวิเคราะห์รูปทรงกับที่ว่าง
	<input type="checkbox"/> สีขาวปรากฏบริเวณรูปทรงของผลงาน <input checked="" type="checkbox"/> สีแดงปรากฏปริมาณของที่ว่างภายในผลงาน
	<input type="checkbox"/> สีขาวปรากฏบริเวณรูปทรงของผลงาน <input checked="" type="checkbox"/> สีแดงปรากฏปริมาณของที่ว่างภายในผลงาน
	<input type="checkbox"/> สีขาวปรากฏบริเวณรูปทรงของผลงาน <input checked="" type="checkbox"/> สีแดงปรากฏปริมาณของที่ว่างภายในผลงาน
	<input type="checkbox"/> สีขาวปรากฏบริเวณรูปทรงของผลงาน <input checked="" type="checkbox"/> สีแดงปรากฏปริมาณของที่ว่างภายในผลงาน

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์การเปรียบระยะมนุษย์กับรูปทรง

ผลงาน	ผลวิเคราะห์การเปรียบระยะมนุษย์กับรูปทรง
	<p>ผลงานชิ้นที่ 1 “โยกเยกเอ๋ย” มีขนาดความสูง 110 เซนติเมตร</p>
	<p>ผลงานชิ้นที่ 2 “หนูแดง” มีขนาดความสูง 100 เซนติเมตร</p>
	<p>ผลงานชิ้นที่ 3 “โหล มหัศจรรย์” มีขนาดความสูง 135 เซนติเมตร</p>
	<p>ผลงานชิ้นที่ 4 “ปืนวิเศษ” มีขนาดความสูง 160 เซนติเมตร</p>

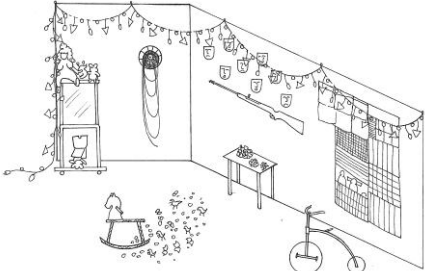
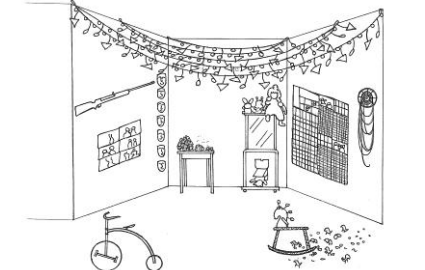
ตารางที่ 8 การวิเคราะห์เนื้อหาในการสร้างสรรค์

ผลงาน	ผลการวิเคราะห์เนื้อหาในการสร้างสรรค์
	<p>ผลงานชิ้นที่ 1 “ โยกเยกเยอ “</p> <p>เมื่อในความทรงจำได้ขึ้นนั่งสิ่งนี้ทำให้รู้สึกเคลื่อนไหวไปมาอยู่กับที่โยกไปข้างหน้าและข้างหลังอย่างช้าๆ เป็นช่วงเวลาที่แสนสุขในวัยเยาว์</p>
	<p>ผลงานชิ้นที่ 2 “ หนูแดง “</p> <p>หนูแดงเป็นชื่อเรียกจักรยานสามล้อในความทรงจำ ของเล่นที่พาเราเคลื่อนที่ไปได้มันทำให้เกิดความสนุกสนานในช่วงวัยเยาว์</p>
	<p>ผลงานชิ้นที่ 3 “ โหล มหัศจรรย์ “</p> <p>การหยอดเศษเหรียญลงไปในห้องแล้วบิดไขทำให้เกิดบางสิ่งหล่นออกมาทำให้รู้สึกตื่นเต้นเมื่อเปิดดูสิ่งมหัศจรรย์นั้นคืออะไร</p>
	<p>ผลงานชิ้นที่ 4 “ ปืนวิเศษ “</p> <p>การยิงกระสุนปืนไปกระทบวัตถุข้างหน้าแล้วได้สิ่งของตอบแทนกลับมาเป็นความรู้สึกพิเศษดั่งปืนเป็นสิ่งวิเศษที่น่าขอรางวัลมาให้</p>

ตารางที่ 9 การวิเคราะห์ผลของการจัดนิทรรศการ

ผลงาน	ผลการวิเคราะห์ผลของการจัดนิทรรศการ
   	<p>การจัดนิทรรศการของผลงานทั้งสี่ชิ้นประกอบด้วยอุปกรณ์ตกแต่งเพิ่มเติมปรากฏว่า ผลงานมีการผันแปรตามขนาดของพื้นที่ พื้นที่ว่างเหลือน้อยทำให้ไม่สามารถเดินเข้าไปชมผลงานโดยรอบของผลงานบางชิ้นได้ แสงจากไฟฟาร่วมกับแสงธรรมชาติมีลักษณะกระจายไปได้รอบทิศทางกระทบวัตถุสูงกลางต่ำไม่ทั่วถึงทำให้เกิดแสงที่สลับซับซ้อนและเงาที่ไม่ชัดเจนลงบนผลงาน ลักษณะการห้อยแขวนสายไฟเป็นเส้นโค้งเท่ากันทุกเส้นทำให้ไม่มีระยะที่แตกต่างของเส้น พื้นที่มีสีเข้มเกินไปอาจทำให้ผลงานบางชิ้นสีสันทึบไม่โดดเด่น ภาพรวมของการจัดนิทรรศการที่ผสมผสานกันด้วยชิ้นผลงานและอุปกรณ์ตกแต่งเพิ่มเติมปรากฏว่ามีความดึงดูดน่าสนใจและสะอาดตา</p>

ตารางที่ 10 วิเคราะห์ผลของการออกแบบจัดวางผลงานเพิ่มเติม

ผลงาน	วิเคราะห์ผลของการออกแบบจัดวางผลงานเพิ่มเติม
	<p>กรณีศึกษาแบบที่ 1 เป็นผนังลักษณะตัว L มีความซับซ้อนไม่มากในการติดตั้งผลงาน เกิดระยะพื้นที่บริเวณว่างโดยรอบผลงาน การติดไฟราวแนวระนาบอาจทำให้แสงไฟกระทบผลงานไม่ทั่วทุกชิ้น</p>
	<p>กรณีศึกษาแบบที่ 2 ผนังเป็นสามช่วงมีความซับซ้อนปานกลางในการติดตั้งผลงาน ผนังสามช่วงทำให้เกิดระยะใกล้กลางไกล ติดตั้งไฟราวแนวระนาบอาจทำให้แสงไฟกระทบผลงานไม่ทั่วทุกชิ้น พื้นที่บริเวณว่างโดยรอบผลงานมากขึ้น</p>
	<p>กรณีศึกษาแบบที่ 3 ผนังแนวนอนด้านเดียวลักษณะสี่เหลี่ยมผืนผ้า ไม่มีความซับซ้อนต่อการติดตั้งผลงาน เริ่มมากหนาแดงนำสายตาไปยังโยกเยกเอียงส่งผลไปหาไหล่ มหัตศวรรษย์ และมองต่อไปเป็นปีนวิเศษ มีระยะนำสายตาและพื้นที่บริเวณว่างโดยรอบผลงานมากที่สุด</p>
	<p>กรณีศึกษาแบบที่ 4 กำหนดผนังสามด้านเป็นห้องขนาดเล็ก มีความซับซ้อนมากในการติดตั้งผลงานการโยงสายไฟราวสลับไปมาทำให้เกิดเส้นโค้งเรียงกัน และแสงไฟกระทบวัตถุได้ทั่วถึงชิ้น พื้นที่บริเวณว่างโดยรอบผลงานปานกลาง</p>

บทที่ 5

สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ

สรุป

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง ของเล่น...ความทรงจำวัยเยาว์ ชุดนี้ ได้เกิดจากการประมวลความรู้สึกร่วมกันจากประสบการณ์ในความทรงจำ ประเด็นที่สำคัญในชีวิตของข้าพเจ้า ถ่ายทอดความเป็นตัวตนผ่านจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ที่มีความสุขจากภายในจิตใจ เมื่อครั้งในวัยเยาว์ส่งผลมาถึงปัจจุบัน และกระบวนการที่ใช้ในการสร้างสรรค์คือศิลปะผสม ซึ่งต้องอาศัยการวางแผนและการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์สื่อผสมหลากหลายประเภท

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง ของเล่น...ความทรงจำวัยเยาว์ ได้ผ่านกระบวนการต่างๆในการสร้างสรรค์ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจากความรู้สึก หวนระลึกถึงความทรงจำในอดีตที่มีต่อของเล่นเมื่อครั้งไปเที่ยวงานวัดช่วงวัยเยาว์ผสมผสานจินตนาการส่วนตัวปรุงแต่งอย่างมีระบบระเบียบทางความคิด จากการศึกษาข้อมูลทั้งภาคเอกสารเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะผสม ข้อมูลรูปแบบผลงานจากศิลปินต่างประเทศ หนังสือของเล่นของสะสมโบราณต่างๆ เพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการศึกษา ออกแบบสร้างสรรค์และได้ลงสำรวจข้อมูลภาคสนาม จากที่ไปสำรวจข้อมูลภาคสนาม ไปชิมช้อปปิ้งบรรยากาศที่คุ้นชินได้รับอารมณ์ความรู้สึกเก่าทำให้หวนคิดถึงวันวานเมื่อวัยเยาว์ที่สนุกสนานสดใส ช่วยเน้นย้ำความสุขในความทรงจำชัดเจนมากยิ่งขึ้น หลังจากการรวบรวมข้อมูลต่างๆ มาวิเคราะห์และประมวลเรื่องราวเข้าด้วยกันแล้วจึงนำมาสู่การออกแบบภาพร่าง ตลอดจนวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้อย่างพิถีพิถันในการสร้างสรรค์ที่มีความแตกต่างกันในแต่ละชิ้นงาน ก่อนจะดำเนินการสร้างสรรค์เป็นผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้มีการใช้ทัศนธาตุและหลักองค์ประกอบศิลป์ในการสร้างสรรค์ก่อให้เกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของความทรงจำในวัยเยาว์และจินตนาการในปัจจุบันกับการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยมีการถ่ายทอดวิธีการวาด ระบาย ปะติด ประกอบไม้ เชื่อมเหล็ก และกระบวนการเชิงช่างที่

หลากหลายปรุงแต่งผสมผสานจินตนาการส่วนบุคคลจึงทำให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน ทำให้เกิดความสนุกสนานทางใจต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานและต่อผู้รับชมได้อีกด้วย

อภิปราย

ผลงานวิทยานิพนธ์ ของเล่น...ความทรงจำวัยเยาว์ สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อนำเสนอเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความทรงจำกับของเล่นเมื่อครั้งวัยเยาว์ในรูปแบบที่เกิดขึ้นจากความประทับใจส่วนบุคคลซึ่งนำมาปรุงแต่งเป็นลักษณะศิลปะสื่อผสมที่แปลกใหม่โดยมีจุดเด่นในเรื่องของสีสันทันทีที่มีความสดใสสัมผัสได้ถึงอารมณ์ที่สนุกสนานและมีการผสมผสานการจัดวางในศิลปะสื่อผสมชุดนี้ที่แปรผันตามพื้นที่ทำให้ผลงานชุดนี้น่าตื่นตาตื่นใจไปในอีกหลากหลายทัศนียภาพ

จากการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์โดยเริ่มจากศึกษาแนวคิด เปรียบเทียบรูปแบบผลงานทางศิลปะที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาสู่กระบวนการคิดวิเคราะห์จากประสบการณ์โดยตรงของข้าพเจ้าซึ่งได้มีการรวบรวมข้อมูลผสมผสานกับจินตนาการจึงมีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมผลที่ได้รับสามารถตอบสนองของอารมณ์ความรู้สึกนำไปสู่เรื่องราวของความประทับใจในความทรงจำที่มีต่อของเล่นเมื่อครั้งวัยเยาว์ ที่สามารถต่อเติมเพิ่มจินตนาการจากรูปทรงของเล่นในความทรงจำที่คุ้นชิน อีกทั้งยังมีการใช้วัสดุพลาสติกและของเล่นสำเร็จรูปผสมผสานกับการจัดการรูปทรงและการจัดองค์ประกอบที่สร้างพลังสีสันทันให้ผลงานสดใสให้อารมณ์ความรู้สึกขณะนั้น ความรู้สึกเหล่านั้นแสดงออกมาด้วยความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เป็นการพัฒนารูปแบบศิลปะสื่อผสมที่ประกอบกับการจัดวางผลงาน

วิทยานิพนธ์ชุดนี้จึงเป็นอีกหนึ่งการสร้างสรรค์ที่เลือกใช้เรื่องราวทั้งความประทับใจและความทรงจำในอดีตในมุมมองที่น่าจดจำนำมาเป็นแรงบันดาลใจ ซึ่งได้รับคำแนะนำและขอคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ในการปรับปรุงแก้ไขเป็นระยะ เพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อหาเทคนิควัสดุวิธีการ และความรู้ความเข้าใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลักษณะสื่อผสมประกอบการจัดวางเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนที่สมบูรณ์ รวมถึงการแก้ไขปัญหาต่างๆ และค้นคว้าหาข้อมูลใหม่ๆ มาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้ลงตัว และเหมาะสมเพื่อที่จะใช้ในการต่อยอดการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. การเลือกรูปแบบของของเล่นที่นำมาสร้างสรรค์ยังมีอีกมากมายอาทิ เช่น รูปแบบของหุ่นยนต์ ตุ๊กตายางโบราณ ตุ๊กตาไชลาน รถยนต์พลาสติกเก่า ของเล่นสังกะสี และของเล่นสีส้นต่างๆ หลากหลาย ที่ยังสามารถนำเสนอมุมมองมาพัฒนาในรูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์ได้อย่างไม่สิ้นสุด

2. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้และวัสดุประดับตกแต่ง ยังมีอีกหลากหลายประเภทที่สวยงามและน่าสนใจอาทิ เช่น ลูกบิด คริสตัล แผ่นโลหะทองแดง แผ่นทองเหลือง สังกะสี และไฟประดับสีส้นสดใส เป็นต้น ที่สามารถนำเสนอมุมมองมาพัฒนาผลงานสื่อผสมอย่างน่าสนใจไม่มีที่สิ้นสุด

3. อิทธิพลด้านศิลปะควรมีการศึกษาในรูปแบบผลงานทางศิลปกรรมของศิลปินไทยและต่างประเทศเพิ่มเติม เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและมุมมองที่กว้างไกลในการพัฒนาผลงานศิลปะแนวคิด และกระบวนการสร้างสรรค์

4. การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง ของเล่น...ความทรงจำวัยเยาว์ อาจเป็นมุมมองที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทั้งทางด้านแนวคิด รูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์ตลอดจนวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ และสามารถต่อยอดพัฒนาโดยการทดลองสร้างสรรค์ได้จริงอันจะก่อให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้นอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

5. การจัดวางผลงานสื่อผสมจำเป็นต้องกำหนดสถานที่ติดตั้งผลงาน พื้นที่เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ต้องให้ความสำคัญ เนื่องจากเป็นศิลปะสื่อผสมที่แปรผันตามพื้นที่ ควรมีการสำรวจในเรื่องขนาดของพื้นที่และความพร้อมที่จะรองรับผลงานแต่ละชิ้น เพื่อการดำเนินงานติดตั้งได้อย่างสมบูรณ์

รายการอ้างอิง

- เกษม ก้อนทอง. **ศิลปะสื่อประสม**. กรุงเทพฯ : ไสภณการพิมพ์, 2549
- จตุมา จันทร์ชุม. **วิวัฒนาการรูปทรงแห่งวัยเยาว์**. ศิลปนิพนธ์ปริญญาศิลปบัณฑิต ภาควิชา
ประติมากรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร,
2554
- ชลูด นิมเสมอ. **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพมหานคร : บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช
จำกัด, 2542
- พิชญ์ แดงพันธ์. **ของเล่น : ความงามแห่งวัยเยาว์**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต, สาขา
จิตรกรรม. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2548
- มลชัย ปุจฉาการ. **จินตนาการแห่งวัยเยาว์** ศิลปนิพนธ์ปริญญาศิลปบัณฑิต ภาควิชาจิตรกรรม
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2551
- เลอสม สตาปีตานนท์. **การออกแบบคืออะไร**. กรุงเทพฯ : กราฟฟิก & พับบลิคേഷันส์, 2537
- วิโชค มุกดามณี. **สื่อประสมและศิลปะแนวจิตวางในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้ง
แอนด์พับลิชชิ่ง, 2545
- เอนก นาวิกมูล. **เที่ยวบ้านพิพิธภัณฑ**. กรุงเทพฯ : เอ.ที. พริ้นติ้ง จำกัด, 2544
- เอนก นาวิกมูล. **เยี่ยมบ้านพิพิธภัณฑ**. กรุงเทพฯ : บริษัทโรงพิมพ์เดือนตุลา, 2545
- เอนก นาวิกมูล. **ตลาดเล็ก ๆ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เดือนตุลา, 2552
- เอนก นาวิกมูล. **ของเล่นของเรา**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เดือนตุลา, 2553
- เอนก นาวิกมูล. **ของเล่นแสนรัก**. กรุงเทพฯ : ปิ่นเกล้าการพิมพ์, 2539
- ฮั่ว เหงียน ฮี. **ความสงบสุขและความอิสระเสรีของชีวิตวัยเยาว์**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปะ
มหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาพพิมพ์. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2551
- D.C, Cleaver Art : An Introduction. Harcourt Brave & world
- Bernard Pras. **Stunning Portraits By Bernard Pras Can Only Be Seen From The Right
Angle**. เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559. เข้าถึงได้จาก
<http://www.boredpanda.com/anamorphosis-perspective-optical-illusion-art-bernard-pras/>
- Hideki Kuwajima. **Recycled Toy Art: Hideki Kuwajima's Sculptures**. เข้าถึงเมื่อ 29
มิถุนายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.inhabitots.com/recycled-toy-art-hideki-kuwajima%E2%80%99s-sculptures/>

Robert Bradford. **CreativeMove**. เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559.

เข้าถึงได้จาก <http://www.creativemove.com/art/robert-bradfords-recycled-toy-sculptures/#ixzz4Cx CdQ9Gt>

Augusto Esquivel. **MURALFORM**. เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน 2559. เข้าถึงได้จาก

<http://muralform.com/2015/bio-augusto-esquivel/>

Tony cragg. **SONGSIT KODEE GRAPHIC DESIGN STUDENT**. เข้าถึงเมื่อ 29 มิถุนายน

2559, เข้าถึงได้จาก <https://skodeegibson.wordpress.com/category/year-2/page/2/>

Methanon Borisuit. **ความจำของมนุษย์**. เข้าถึงเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2559, เข้าถึงได้จาก

<http://habbitmy.blogspot.com/>

DsignSomething. **Minimum space พื้นที่ เท่าที่จำเป็น**. เข้าถึงเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2559,

เข้าถึงได้จาก <http://dsignsomething.com/2016/01/30/Minimum space>



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	จิตตรา ฝอยทอง
ที่อยู่	15 เขตทุ่งครุ แขวงทุ่งครุ ถนนประชาอุทิศซอย84 กรุงเทพมหานคร 10140
E-mail	yingfihn_50@msn.com
ประวัติการศึกษา	
มัธยม	โรงเรียนสารสาสน์ประชาอุทิศพิทยาคาร
ปวช.	โรงเรียนอาชีวศิลปศึกษา
ปริญญาตรี	สาขาประติมากรรมไทย วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
ปริญญาโท	สาขาวิชาทัศนศิลปศึกษา คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เกียรติประวัติ	
พ.ศ. 2550	- รางวัลชนะเลิศอันดับ1 โครงการประกวดจิตรกรรมฝาผนังที่วิทยาลัยอาชีวะศิลปศึกษา
พ.ศ. 2551	- รางวัลชนะเลิศอันดับ1 โครงการประกวดจิตรกรรมฝาผนังที่วิทยาลัยอาชีวะศิลปศึกษา
พ.ศ. 2553	- แสดงงานนิทรรศการศิลปกรรมวันเกิดเพาะช่างครบรอบ๙๗ปี
พ.ศ. 2554	- แสดงงานนิทรรศการศิลปกรรมวันเกิดเพาะช่างครบรอบ๙๘ปี - ร่วมทำโครงการจัดสร้างซุ้มเฉลิมพระเกียรติ 84 พรรษาโดยกรุงเทพมหานคร
พ.ศ.2555	- แสดงงานนิทรรศการศิลปกรรมวันเกิดเพาะช่าง ครบรอบ ๙๙ ปี - ร่วมแสดงงานนิทรรศการวาระเกษียณอายุราชการ ๖๐ ปีอาจารย์จิรศักดิ์ สมทรง - เขียนจิตรกรรมฝาผนัง วัดสุนทรธรรมทาน (วัดแคนางเลิ้ง)
พ.ศ. 2556	- แสดงงานนิทรรศการศิลปกรรมวันเกิดเพาะช่าง ครบรอบ ๑๐๐ ปี
พ.ศ. 2556	- แสดงงานนิทรรศการจินตลักษณ์งานช่างรังสรรค์ศิลปกรรมประจำชาติ ครั้งที่3
พ.ศ. 2559	- แสดงงานนิทรรศการความจริงนัยใจ