

Abstract

The innovative visual art research on sculpture collection Pratimavachana: adoration, rapacity, angriness, and delusion aimed to design visual art for conscious living and create visual artworks in the Pratimavachana Sculpture Collection: ADORATION, RAPACITY, ANGRINESS, and DELUSION. The researcher reviewed literature from books, textbooks, research related to Buddhism regarding 4 prejudices, and studied creative sculptures by Thai and foreign artists that were an inspiration, including Antony Gormley (1993), Demien Hirst (1994), and Grzegorz Gwiazda (1984), the concepts about human anatomy including the principles and techniques of rust (Rust Oxidation) as a framework for creating this work.

The results were as follows: 1. From the visual art practice and design for conscious living, seven creative art displays were created including four sculptures and three abstract paintings on the theme “the depth of mind state”. The four sculptures included 1.1) Mathana which means adoration, 1.2) Lopa which means rapacity, 1.3) Moha which means angriness, and 1.4) Kamupatan which means delusion. The project reflected on the concept of socialization awareness through the use of artistic concepts to create works to integrate “Akotti 4 (4 prejudices)” “wrongdoing” or “misconduct” in Pali, a language used in Buddhist scriptures. 2. Create knowledge from visual artworks in the Pratimavachana series: Love, Greed, Anger, and Loss, including 2.1) Knowledge in creating works based on the 4-prejudice principles in living life. We have to train the mind regularly to eliminate the 4 prejudices that are rust in the mind, and 2.2) Knowledge of sculpture using the Rust Oxidation technique.

Keywords: Pratimavachana/ Sculpture/ Mixed Media/ Akotti 4

บทนำ

ประติมากรรม หมายถึง งานศิลปกรรมแขนงหนึ่ง เป็นการแสดงออกทางปริมาตร ในการกินพื้นที่ไปในอากาศ มีรูปทรงเป็นสามมิติ เป็นการแสดงออกทางศิลปะที่ต้องการพื้นที่ว่างรองรับ ด้วยกระบวนการปั้น หล่อ สลัก และงานเชื่อมโลหะ หรือด้วยวัสดุหลากหลายชนิด มีการนำเสนอแบบสมจริง ไปจนถึงการนำเสนอแบบนามธรรมและแนวความคิด ประติมากรใช้ความคิดสร้างสรรค์และทักษะของตนในการแสดงออกถึงความคิด อารมณ์ และการเล่าเรื่องผ่านการบิดเบือนรูปแบบ พื้นที่ และวัสดุ ประติมากรรมเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออกทางศิลปะของมนุษย์มาเป็นเวลาหลายพันปี และยังคงมีการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยอย่างต่อเนื่อง แอนโทนี กอร์มลีย์ (Antony Gormley, 1950) ประติมากรชาวอังกฤษ มักจะนำเสนอผลงานประติมากรรมโลหะ ผ่านความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายมนุษย์ (Human Body) และที่ว่าง (Space) ผลงานของแอนโทนี กอร์มลีย์ใช้รูปร่างทางกายวิภาคมนุษย์ในการนำเสนอเป็นส่วนใหญ่ และเขาได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวกับพุทธศาสนาไว้ว่า “อานาปานสติ หรือ การกำหนดสติที่ลมหายใจ ทำให้คุณมีจิตที่จดจ่อเป็นสมาธิ จากนั้นคุณใช้จิตอันเป็นสมาธินั้นพิจารณาไปที่ความรู้สึกสัมผัสรู้ต่อการดำรงอยู่ของสภาวะจิตภายในร่างกาย และนั่นคือเครื่องมือที่ฉันได้ทดลองถอดความหมาย ไปสู่วิธีการสร้างงานประติมากรรม” (Gromlet, 1995, pp.11-12) แนวคิดดังกล่าวนี้มีความเชื่อมโยงกับหลักปรัชญาที่ให้ความสำคัญกับความว่างและวิถีปฏิบัติของศาสนาพุทธ กล่าวได้ว่าผลงานของกอร์มลีย์มีพื้นฐานมาจากแนวคิดของพุทธศาสนา (ฉัตรมงคล อินสว่าง, 2562, น.1851) และผลงานของเขามักมีลักษณะเป็นเหล็ก สนิมที่ถูกตั้งอยู่ในพื้นที่สาธารณะและมีส่วนสำคัญในการสร้างประสบการณ์สัมผัสระหว่างผู้ชมกับสิ่งแวดล้อมและตัวละคร ศิลปินชาวโปแลนด์ เกรเซกอร์ช กเวียซดา (Grzegorz Gwiazda, 1984) ผลงานของเขาส่วนใหญ่จะนิยมแสดงออกผ่านลักษณะงานที่เป็นประติมากรรมรูปคน มีเรื่องของการใช้สัญลักษณ์และสิ่งที่น่าสนใจเฉกเช่นเดียวกับเดเมียน เฮิร์สต์ (Damien Steven Hirst, 1965) เป็นศิลปินที่ทำงานในลักษณะ ศิลปะเชิงแนวคิด (Conceptual Art) ผลงานของเดเมียน เฮิร์สต์ มักเกี่ยวข้องกับเรื่องกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการแพทย์ จากแนวคิดในเรื่องการนำสัตว์ที่ตายแล้วมาพัฒนาเป็นผลงานศิลปะ เพื่อสื่อสารกับผู้ชมในเรื่องการเล็งเห็นคุณค่าของสังขารชีวิต สามารถกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่าวรรณกรรมพุทธศาสนามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อสังคมในการสร้างอารมณ์และความเข้าใจในคำสอน แนวคิดและความเชื่อของพระพุทธศาสนา อีกทั้งยังมีหน้าที่สำคัญในการสร้างความสามัคคีในสังคม เพราะเมื่อคนมีความคิดและศรัทธาเหมือนกันจะมีการประสานงานและการประนีประนอมในสังคม ซึ่งนำไปสู่ความสงบสุขของสังคม (พิศิษฐ์ กอบบุญ, 2562, น. 378 - 379) และสอดคล้องกับคำกล่าวที่ว่า ศิลปะและศาสนามีความเกี่ยวข้องอย่างลึกซึ้งมาโดยตลอด ความรู้สึกทางศาสนาสามารถรักษาหรือถ่ายทอดได้ดีที่สุดด้วยศิลปะหรือเครื่องมือ ดังนั้นการถ่ายทอดความรู้สึกทางศาสนาได้อย่างมีประสิทธิภาพจึงจำเป็นต้องใช้ศิลปะเป็นสื่อกลางหรือเครื่องมือในการถ่ายทอด (จี ศรีนิวาสน์, 2562, น. 378 - 379)

ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการอาศัยศิลปะเป็นเครื่องนำทางในการบอกเล่าแนวคิดทางพุทธศาสนาเกี่ยวกับสนิมในใจ ดังที่ปิ่น มุกพันท์ กล่าวว่า

สนิมบนมิต เกิดแต่ตัวเองแล้วก็กัดกร่อนใบมิตให้กร่อนไปไม่มาใช้ เปรียบกับใจของคนเราก็เหมือนกันกับสิ่งทั้งหลาย คือความเสียหายที่มาจาก 2 ทาง คือ เกิดจากอารมณ์ร้ายที่ประดังมาจากสิ่งอื่น คนอื่น เช่นถูกใส่ร้ายป้ายสี คือความเสียหายที่มาจากภายนอก อีกทางหนึ่งคือความเสียหายเกิดขึ้นกับใจ ความเสียหายประเภทนี้เกิดขึ้นภายในใจ “มีลักษณะเหมือนกับสนิมในเหล็กที่ท่วมมาแล้ว” ต่างแต่ว่านั่นเป็น “สนิมในเหล็ก” แต่นี่เป็น “สนิมในใจ” ทศนะทางพุทธศาสนา คือว่าบรรดากิเลสทั้งหมดเป็นจุดเสียของจิตใจทั้งนั้น

เพราะทำให้หัวใจหมองลงไปกิเลสที่อยู่ในใจเหมือนกับสนิมเหล็กนั้น (ปิ่น มุทุกันต์, 2530, น.30)

จากแรงบันดาลใจของศิลปินที่กล่าวมาข้างต้นและแนวคิดทางพุทธศาสนา ผู้วิจัยจึงสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ชุดประติมากรรม : รัก โลภ โกรธ หลง ในครั้งนี้ โดยนำเสนอผลงานผ่านรูปร่างกายวิภาคมนุษย์ด้วยกระบวนการปั้น ถอดพิมพ์ และหลักการและเทคนิคการเกิดสนิม (Rust Oxidation)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์สร้างสรรค์และสะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตอย่างมีสติ ผ่านงานประติมากรรม จำนวน 4 ชิ้น
2. เพื่อสร้างองค์ความรู้จากผลงานทัศนศิลป์ชุด ประติมากรรม : รัก โลภ โกรธ หลง

กรอบแนวคิดการวิจัย

1. แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยได้รับแรงบันดาลใจจาก แอนโทนี กอร์มลีย์ (Antony Gormley, 1950) เกรเซกอร์ซ กวียาดซา (Grzegorz Gwiazda, 1984) และเดเมียน เฮิร์สต์ (Damien Steven Hirst, 1965)
2. แนวคิดเกี่ยวกับการนำเทคนิคกระบวนการการเกิดสนิม (Rust Oxidation)
3. แนวคิดทางพุทธศาสนาเกี่ยวกับอคติ 4 และสนิมในใจ โดยการอุปมาอุปไมย เสนอให้เห็นแนวทางการใช้ชีวิตต้องใช้สติ เชื่อมโยงกับกิเลสในใจมนุษย์ อันได้แก่อคติ 4 ประกอบไปด้วย รัก โลภ โกรธ หลง ที่เปรียบได้กับสนิมในใจ
4. กายวิภาคมนุษย์ (Anatomy) การออกแบบผลงานสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับรูปทรงทางกายวิภาคแบบลดทอน
5. ขอบเขตการสร้างสรรค์ผลงาน ออกแบบงานสร้างสรรค์ผสมผสานกับโครงสร้างทางกายวิภาคศาสตร์ของมนุษย์ เชื่อมโยงกับการบอกเล่าเรื่องราวในการต้องมีศิลปะในการใช้ชีวิต การตั้งมั่นแห่งสติ ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะประเภทประติมากรรม จำนวน 4 ชิ้น

1. หลักการ แนวคิดในทางพุทธศาสนา

- 1.1 อคติ 4
- 1.2 สนิมในใจ

2. หลักการและเทคนิคการเกิดสนิม (Rust Oxidation)

3. แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

- 3.1 กายวิภาคมนุษย์
- 3.2 Antony Gormley (1993)
- 3.3 Damien Hirst (1994)
- 3.4 Grzegorz Gwiazda (1984)



เผยแพร่ผลงานทางศิลปะสร้างสรรค์
ในรูปแบบบทความวิจัยสร้างสรรค์

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย

นิยามคำศัพท์

1. ประติมาวจนะ หมายถึง การนำคำว่า ประติมากรรม ซึ่งมาจากคำว่า ประติมา กับ กรรม หมายถึง ศิลปะสาขาหนึ่งในจำพวกจิตรศิลป์เกี่ยวกับการแกะสลักไม้ หินอ่อน โลหะ เป็นต้น และคำว่า วจนะ ที่แปลว่าคำพูด ดังนั้นคำว่า ประติมาวจนะ ในงานวิจัยสร้างสรรค์นี้จึงหมายถึง ประติมากรรมนามธรรมที่ต้องการบอกกล่าวเกี่ยวกับแนวคิดหลักคำสอนในพระพุทธศาสนาเรื่องอคติ 4 คือ ความรัก ความโลภ ความโกรธ ความหลง ผ่านผลงานทัศนศิลป์ ประเภท ประติมากรรม จำนวน 4 ชิ้น ได้แก่ 1. มทนะ 2. โลภะ 3. โมหะ และ 4. กามุปาทาน

2. อคติ 4 หมายถึง 1. มทนะ หมายถึง รัก 2. โลภะ หมายถึง โลภ 3. โมหะ หมายถึง โกรธ และ 4. กามุปาทาน หมายถึง หลง

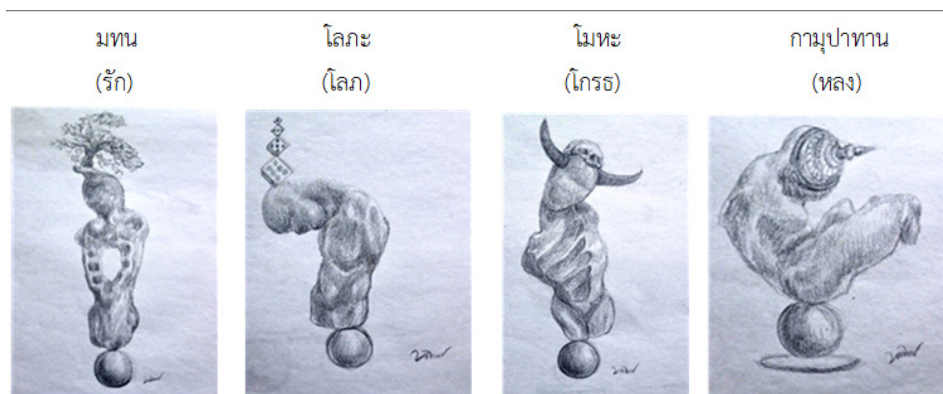
ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาค้นคว้าข้อมูล

ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร เป็นการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการวิจัยจากแหล่งต่าง ๆ ได้แก่ หนังสือ วารสาร บทความ เว็บไซต์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ 1. งานประติมากรรม กายวิภาคศาสตร์ในงานศิลปะ วัสดุสื่อผสมในการทำงานศิลปะและเทคนิคการเกิดสนิม 2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทางพระพุทธศาสนา อคติ 4 และ สนิมในใจ 3. แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบผลงานทัศนศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ประติมาวจนะ รัก โลภ โกรธ หลง

เป็นขั้นตอนของการนำข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 มาทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ออกมาเป็นข้อมูล เพื่อนำข้อมูลมาประยุกต์ใช้ มาพัฒนาการออกแบบผลงานศิลปะสร้างสรรค์ชุด ประติมาวจนะ โดยแบ่งเป็นผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์ จำนวน 4 ชิ้น ทั้งด้านโครงสร้างและพื้นผิวโดย 1. กำหนดกรอบแนวคิด (Conceptual) การหาแนวทางการออกแบบผลงานทัศนศิลป์สร้างสรรค์ชุด ประติมาวจนะ ให้มีคุณลักษณะที่สามารถบอกเล่าแนวคิดเกี่ยวกับอคติ 4 โดยการอุปมาอุปไมย ทั้งด้านโครงสร้างและพื้นผิว 2. การวาดร่างต้นแบบผลงานสร้างสรรค์ด้วยดินสอ คัดเลือกรูปแบบที่เหมาะสม 3. การสร้างร่างต้นแบบผลงานสร้างสรรค์ 3 มิติ จากนั้นนำร่างต้นแบบ 3 มิติ ไปขยายร่างต้นแบบตามขนาดจริงที่กำหนดไว้



ภาพที่ 2 ผลงานการวาดร่างต้นแบบด้วยดินสอ

ที่มา : ผู้วิจัย

จากภาพที่ 2 หลังจากที่ได้ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง และแรงบันดาลใจจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแล้ว จึงได้ทำการร่างภาพต้นแบบด้วยดินสอลงบนกระดาษ โดยออกแบบเป็นภาพกายวิภาคมนุษย์แบบลดทอนทั้ง 4 ชิ้นงาน เพื่อเป็นการวางแผนในการหาวัสดุประกอบอื่น ๆ มาประกอบการสร้างสรรค์ผลงานในลำดับต่อไป เนื่องจากเป็นงานประติมากรรมจัดวางที่เป็นสื่อผสม การร่างต้นแบบเพื่อสำรวจความเป็นไปได้ในเบื้องต้นสู่การขยายงานจริงในลำดับต่อไป



ภาพที่ 3 ผลงานการสร้างร่างต้นแบบ 3 มิติ
ก่อนขยายจริง ด้วยการปั้นและเผา
ที่มา : ผู้วิจัย

จากภาพที่ 3 ผู้วิจัยสร้างร่างต้นแบบ 3 มิติ ก่อนขยายจริง ด้วยวิธีการปั้นจากดินเซรามิกและทดลองนำไปเผาเคลือบ ซึ่งกระบวนการเผาเคลือบจะส่งผลให้ผลงานร่างต้นแบบคงรูป มีความแข็งแรงกว่าดินเหนียวที่ไม่ผ่านการเผา เพื่อให้ไม่เกิดการชำรุดเสียหายง่าย และเพื่อเป็นการประเมินความเหมาะสมในการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 3 การขยายร่างต้นแบบผลงานสร้างสรรค์

ผลงานประติมากรรมผลงานทัศนศิลป์ชุด ประติมาวจนะ : รัก โลก โกรธ หลง จำนวน 4 ชิ้น มีขั้นตอนการขยายชิ้นงานดังนี้

3.1 ขั้นตอนการปั้นขยาย ปั้นต้นแบบจากร่างต้นแบบ 3 มิติ ให้ได้ตามขนาดที่กำหนดไว้ โดยใช้ดินเหนียวในการขึ้นรูป โดยขณะปั้นมีการทิ้งร่องรอยของนิ้วมือให้เกิดพื้นผิวสัมผัส เป็นการแสดงอารมณ์ ความรู้สึก เพื่อให้กลมกลืนไปกับลักษณะท่าทางของชิ้นงานที่ออกแบบไว้

3.2 ขั้นตอนการถอดพิมพ์ อุปกรณ์ที่ใช้มีดังนี้ 1. ปูนปลาสเตอร์ 2. เหล็กเส้น 3. โยมะพร้าว 4. วาสลินทาพิมพ์เตรียมหล่อ 5. เรซิน 6. โยแก้ว 7. ดินน้ำมันหรือขี้ผึ้ง (สำหรับถอดพิมพ์) 8. สีว ค้อน สำหรับทุบหรือแงะพิมพ์ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เทคนิคถอดพิมพ์ทุบจากชิ้นงานประติมากรรมเท่าขนาดจริงแบบลอยตัว เชื่อมโยงกับการวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร แนวคิดทางพระพุทธศาสนา เพื่อตอบและสรุปประเด็นการศึกษาในครั้งนี้ ในขั้นตอนนี้ผลงานสร้างสรรค์ทั้ง 4 ชิ้น ใช้วิธีการถอดพิมพ์แบบเดียวกัน จึงขอเสนอขั้นตอนการถอดพิมพ์ในภาพรวมเพื่อง่ายต่อการทำความเข้าใจ ดังนี้

3.3 ขั้นตอนการทำให้เกิดสนิม

3.3.1 อุปกรณ์ที่ใช้มีดังนี้ 1) สีนํ้ามันสำหรับทารองพื้น 2) ทาสีรองพื้น Metal Effect Primer (AM203) 3) Oxidation Metallic Paint 4) นํ้ายาเร่งปฏิกิริยา Rust Activator (PA904) 5) Permacoat Xtreme (AM204) 6) ทายาเคลือบพื้นผิว Permacoat Xtreme (AM204)

3.3.2 การเตรียมผิวก่อนทา ถ้าเป็นพื้นผิวของวัสดุทั่วไป พื้นผิวต้องแห้งสนิท สะอาดปราศจากนํ้ามัน คราบไข สนิม สิ่งสกปรก ฟิล์มสีเก่าซึ่งอยู่ในสภาพดีหรือพื้นผิวที่มีความเงาต้องขัดให้หยาบ กำจัดสีเก่าที่หลุดล่อน อุดโป๊วรอยแตกร้าวให้เรียบร้อย งานประติมากรรมประติมาวจะ จำนวน 4 ชิ้น ทำจากไฟเบอร์กลาส ดังนั้นผู้วิจัย ต้องทำพื้นผิวงานให้แห้งสนิทปราศจากความชื้น เพื่อเตรียมทารองพื้นลำดับต่อไป

3.3.3 ทารองพื้นด้วยสีนํ้ามัน จำนวน 2 รอบ รอจนแห้ง

3.3.4 ทาสีรองพื้น Metal Effect Primer (AM203) จำนวน 2 ชั้น ชั้นที่ 1 ระยะเวลาแห้ง 30 นาที ชั้นที่ 2 ทิ้งสีให้แห้งสนิท 12-24 ชั่วโมง ก่อนพ่น/ทาสีโลหะ Iron Paint ในขั้นตอนต่อไป

3.3.5 ทา Oxidation Metallic Paint ทา 3 เที่ยว

3.3.6 พ่น/ทา นํ้ายาเร่งปฏิกิริยา Rust Activator (PA904) ทำให้เกิดสนิม ชั้นที่ 1 ไม่ต้องเจือจาง นํ้ายา ทา/พ่น Rust Activator (PA904) 1-3 เที่ยว ชั้นที่ 2 ทิ้งระยะเวลาให้แห้งกัน ทา/พ่น แต่ละเที่ยว ประมาณ 5 นาที ชั้นที่ 3 พ่นจำนวนเที่ยวมาก สีสนิมจะเข้มมากจนเป็นสีนํ้าตาล โดยสนิมเหล็กจะเกิดขึ้นอย่างเห็นได้ชัด หลังจากเวลาผ่านไป 30-40 นาที ทิ้งไว้ต่ออีก 1-2 ชั่วโมง จึงจะเกิดสนิมเต็มที่ ชั้นที่ 4 ทิ้งให้แห้งสนิท 24 ชั่วโมง ปิดฝุ่นสนิมที่เกิดขึ้นออก ก่อนทาเคลือบด้วย Permacoat Xtreme (AM204)

3.3.7 ทายาเคลือบพื้นผิว Permacoat Xtreme (AM204) จำนวน 2 เที่ยว โดยชั้นที่ 1 ผสมนํ้า สะอาดอัตราส่วน 1:1 โดยปริมาตร ทาให้ทั่วทั้งให้แห้ง 1 ชั่วโมง ชั้นที่ 2 ไม่ต้องผสมนํ้า ทาให้ทั่วทั้งให้แห้ง เป็นอันใช้ได้

3.4 ขั้นตอนการต่อส่วนประกอบอื่นๆ

3.4.1 มทน(รัก) ด้านรูปทรง วัสดุที่ถูกออกแบบและจัดวางอยู่เหนือสุดของชิ้นงาน คือรูปทรงต้นไม้ตัด หรือบอนไซ วัสดุเป็นใบไม้พลาสติกสร้างให้เป็นรูปทรงธรรมชาติ โดยผู้วิจัยขึ้นรูปทรงด้วยเหล็กเส้นตัดให้เป็น ทรงต้นไม้ตัดตามต้องการ ประดับตกแต่งด้วยใบไม้พลาสติก และทำผิวภายนอกให้ขึ้นสนิมทั้งหมด ด้านแนวคิด รูปทรงไม้ตัด หรือบอนไซ ผู้วิจัยต้องการสื่อแนวคิดเกี่ยวกับความรัก ความงามของบอนไซเกิดจากการดูแลรักษา สามารถดัดตัดในทิศทางที่ต้องการ ซึ่งขาดอิสระในการเจริญเติบโตเปรียบกับการดูแลเอาใจใส่ มนุษย์แต่ละคนก็ไม่ เหมาะกับการดูแลแบบบอนไซเสมอไป การเรียนรู้ การยอมรับ และการเคารพผู้อื่น โดยให้ความสำคัญกับความสุขที่สมดุล

3.4.2 โลกะ (โลก) ด้านรูปทรง วัสดุที่วางอยู่เหนือสุดของชิ้นงาน คือรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม ทำขึ้นจาก สแตนเลส จำนวน 4 ชั้นที่มีขนาดลดหลั่นกัน นำมาเรียงต่อกัน ด้านแนวคิด ผู้วิจัยต้องการนำเสนอรูปทรงของลูกเต๋า เป็นสัญลักษณ์แทนความโลภ อบายมุข การพนัน คือทางแห่งความเสี่ยง ทางแห่งความพินาศ สะท้อนให้เห็นถึง การใช้ความเข้าใจในการควบคุมตนเองเพื่อปฏิเสธความโลภและการควบคุมอารมณ์ตนเอง

3.4.3 โมหะ (โกรธ) ด้านรูปทรง วัสดุที่วางอยู่เหนือสุดของชิ้นงานคือรูปทรงของเขาควาง ด้านแนวคิด ผู้วิจัยต้องการนำเสนอเขาควางมาเป็นสัญลักษณ์แทนความโกรธ ความโง่เขลา การเรียนรู้ การมองเห็นความโกรธ และเข้าใจความโกรธ เป็นสิ่งสำคัญในการรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น

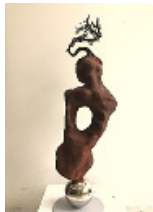
3.4.4 กามุปาทาน (หลง) ด้านรูปทรง วัสดุที่วางอยู่เหนือสุดของชิ้นงาน คือรูปทรงของชฎา โดยใช้เทคนิค Found Objects เป็นการประกอบขึ้นจากเครื่องหยาบ เช่น งอบ ภาชนะใส่ของต่าง ๆ ที่มีขนาด

ลดหลั่นกัน ด้านแนวคิด ผู้วิจัยต้องการนำเสนอรูปทรงที่คล้ายกับมงกุฎหรือเครื่องสวมหัว ที่มักพบเห็นในการแสดง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนความลุ่มหลงในตนเอง ลุ่มหลงในอำนาจ ความผิดพลาดในการมองเห็นตนเอง

3.5 การติดตั้งฐานของผลงานประติมากรรม

การสร้างฐานงานเพื่อรองรับน้ำหนัก เพื่อเป็นการเน้นไปในเรื่องของการเล่นคอนทราสต์โครงสร้างแกนกลางของการรับน้ำหนัก เพื่อให้เกิดความน่าสนใจของเทคนิคการวางตั้งให้ดูราวกับว่าเป็นไปไม่ได้ สร้างความสงสัยต่อความรู้สึกจากการมองเห็นและประสบการณ์ของผู้ชม

ตารางที่ 1 สรุปขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสร้างสรรค์
ที่มา : ผู้วิจัย

ชื่อ	ภาพร่างต้นแบบ	ภาพร่าง 3 มิติ	ขั้นตอนขยายชิ้นงาน	ผลงานสมบูรณ์
1. มทน (รัก)				
2. โลกะ (โลก)				
3. โมหะ (โกรธ)				
4. กามุ ปาทาน (หลง)				

ประโยชน์ของงานวิจัย

1. เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จากการใช้เทคนิคการเกิดสนิม (Rust Oxidation) เพื่อให้ผลงานเกิดความแปลกใหม่ ผ่านรูปทรงกายวิภาคมนุษย์
2. เป็นเครื่องมือในการบอกเล่าแนวคิดทางพุทธศาสนาเกี่ยวกับอคติ 4 ผ่านงานศิลปะสร้างสรรค์อย่างเข้าใจง่าย

ผลการวิจัย

งานวิจัยสร้างสรรค์ชุด ประติมาวจนะ ประกอบไปด้วยผลงานประติมากรรม จำนวน 4 ชิ้น ได้แก่ 1. มทน (รัก) 2. โมหะ (โลก) 3. โลกะ (โกรธ) 4. กามุปาทาน (หลง) ในครั้งนี้ได้ศึกษาจากเอกสาร หนังสือ ตำรา และแรงบันดาลใจจากศิลปินต่าง ๆ โดยสรุปข้อมูลได้ดังนี้

1. มทน (รัก)

ด้านรูปทรง วัสดุด้านบนสุดของชิ้นงานชิ้นที่ 1 ต้องการสื่อถึงต้นไม้ตัดหรือบอนไซ ใช้วัสดุเป็นใบไม้พลาสติก สร้างให้เป็นรูปทรงไม้ตัดเสมือนจริงตามธรรมชาติ ด้านแนวคิด ต้นไม้ตัดหรือบอนไซสื่อถึงสวยงามตามจินตนาการของแต่ละคน ตัดแต่งกิ่งก้านสาขาได้ตลอด ใช้ลวดมัดแล้วตัดตามความต้องการของเรา เปรียบกับมนุษย์ก็เหมือนต้นบอนไซที่ต้องการการเติบโตอย่างอิสระก็จะเติบโตอย่างมีคุณภาพ ด้านเทคนิค บอนไซใช้เทคนิคตัดลวดและใบไม้พลาสติกติดประดับ รูปทรงกายวิภาคมนุษย์แบบลดทอน ใช้เทคนิคปั้นหล่อไฟเบอร์กลาสและทำพื้นผิวด้วย Metal Effect ใช้กระบวนการทางเคมีเข้ามามีส่วนร่วม ซึ่งเป็นตัวช่วยในการเร่งปฏิกิริยาให้เกิดสนิมเหล็กบนพื้นผิวงาน

2. โลกะ (โลก)

ด้านรูปทรง วัสดุสแตนเลสด้านบนสุดของชิ้นงานที่ 2 ออกแบบให้เป็นลูกเต๋าสี่ชั้น ติดตั้งแบบลดหลั่นกัน ด้านแนวคิด ผู้วิจัยใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมเพื่อแทนลูกเต๋า สื่อถึงสัญลักษณ์แห่งความโลภ อบายมุข ซึ่งเป็นบ่อเกิดของความเสื่อม ด้านเทคนิค รูปทรงลูกเต๋าคือใช้เทคนิคการเชื่อมสแตนเลส รูปทรงกายวิภาคใช้เทคนิคปั้นหล่อไฟเบอร์กลาสและทำพื้นผิวด้วย Metal Effect ใช้กระบวนการทางเคมีเข้ามามีส่วนร่วม ซึ่งเป็นตัวช่วยในการเร่งปฏิกิริยาให้เกิดสนิมเหล็กบนพื้นผิวงาน

3. โมหะ (โกรธ)

ด้านรูปทรง วัสดุด้านบนสุดของชิ้นงานเป็นเชาควาย ด้านแนวคิด เลือกใช้เชาควายเพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนความโง่ ความเขลา ซึ่งเป็นหนึ่งในอคติ 4 ซึ่งง่ายต่อการตีความของผู้รับชม ด้านเทคนิค เชาควายที่ผู้วิจัยนำมาใช้ ได้มาจากวิธี Found Objects ในส่วนของรูปทรงกายวิภาคใช้เทคนิคปั้นหล่อไฟเบอร์กลาสและทำพื้นผิวด้วย Metal Effect ใช้กระบวนการทางเคมีเข้ามามีส่วนร่วม มีที่มาจากต้องการนำเสนอแนวคิดเปรียบกับมนุษย์ที่ต้องหมั่นฝึกฝนจิตใจเป็นประจำเพื่อขจัดอคติ 4 ที่เป็นสนิมในใจออกไป

4. กามุปาทาน (หลง)

ด้านรูปทรง วัสดุด้านบนของชิ้นงานเป็นรูปทรงของมงกุฎหรือเครื่องสวมหัว ด้านแนวคิด มงกุฎหรือเครื่องสวมหัว ที่มักพบเห็นได้ในการแสดงละครต่าง ๆ หรือหมายถึงสัญลักษณ์แห่งความงาม ต้องการสื่อถึงความลุ่มหลง ความหลงใหล ลุ่มหลงในความสำเร็จ ลุ่มหลงในอำนาจของตนเอง ซึ่งเป็นหนึ่งในอคติ 4 ที่ได้กล่าวไว้ในข้างต้น ด้านเทคนิค มงกุฎหรือเครื่องสวมหัวเลือกใช้วัสดุที่เป็นเครื่องจักสานมาเรียงต่อกันให้เป็นยอดสูงและติดตั้งไว้ส่วนยอดสุดของชิ้นงานด้วยกาว ในส่วนของรูปทรงกายวิภาคใช้เทคนิคปั้นหล่อไฟเบอร์กลาสและทำพื้นผิวด้วย

Metal Effect ใช้กระบวนการทางเคมีเข้ามามีส่วนร่วม

ผลสรุปการดำเนินการวิจัย/อภิปรายผล

การวิจัยสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ชุด ประติมาวจนะ : รัก โลภ โกรธ หลง ผู้วิจัยขอนำเสนอการอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. ผลงานทัศนศิลป์สร้างสรรค์และสะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตอย่างมีสติ

การนำเสนอแนวคิดออคติ 4 และสติในใจ เปรียบกับมนุษย์ที่ต้องหมั่นฝึกฝนจิตใจเป็นประจำเพื่อขจัดออคติ 4 ความรัก ความโลภ ความโกรธ และความหลง ที่เป็นสติในใจออกไป ต้องมีสติและหมั่นตรวจสอบตนเองอยู่เสมอ การจัดวางตำแหน่งของรูปทรงลอยตัวกายวิภาคมนุษย์แบบลดทอนทั้ง 4 ชิ้น ถูกจัดวางในทิศทางแนวตั้งขึ้น จากฐานล่างงานถึงปลายยอดสุด เพื่อเป็นการนำสายตาให้ผู้ชมผลงานเกิดความเข้าใจ เป็นการอธิบายเรื่องราว ความคิด ความหมาย ผ่านรูปทรงจินตนาการ รูปทรงทางกายวิภาคศาสตร์มาเป็นประเด็นสำคัญในการนำเสนอผลงานในครั้งนี้ โดยเน้นโครงสร้าง ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายมนุษย์ สังขารที่แท้จริงของมนุษย์ โดยสอดคล้องกับความหมายของกายวิภาคศาสตร์ หมายถึง ความรู้ที่รู้ด้วยโครงสร้างและส่วนต่าง ๆ ของร่างกายมนุษย์หรือสัตว์ ซึ่งอาจนำไปใช้ประโยชน์ได้ 2 ทาง คือใช้ในทางศิลปะและใช้ในทางการแพทย์ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2541, น.16-17) และเป็นประติมากรรมลอยตัวเป็นการแสดงออกทางปริมาตร ในการกินพื้นที่ไปในอากาศ มีรูปทรงเป็นสามมิติ เป็นการแสดงออกทางศิลปะที่ต้องการพื้นที่ว่างรองรับด้วยกระบวนการปั้น หล่อ สลัก และงานเชื่อมโลหะ หรือด้วยวัสดุหลากหลายชนิด เทคนิคปั้นหล่อไฟเบอร์กลาสและทำพื้นผิวด้วย Metal Effect ใช้กระบวนการทางเคมี (Rust Oxidation) เข้ามามีส่วนร่วม ผลงานสร้างสรรค์ทั้ง 4 ชิ้น

2. สร้างองค์ความรู้จากผลงานทัศนศิลป์ชุด ประติมาวจนะ : รัก โลภ โกรธ หลง ผู้วิจัยสรุปองค์ความรู้เป็น 2 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านหลักออคติ 4 และ 2. ด้านการใช้เทคนิคในงานประติมากรรม ดังนี้

2.1 ความรู้ในด้านการสร้างสรรค์ผลงานโดยยึดหลักออคติ 4 ในการดำเนินชีวิต ได้แก่

2.1.1 การสะท้อนออกมาจากประสบการณ์: การสะท้อนและศึกษา ประสบการณ์ที่ผ่านมาเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาความคิดเชิงบวก และการดำเนินชีวิตอย่างมีสติ โดยการใช้ประสบการณ์เหล่านี้ในการเรียนรู้และเติบโต เป็นส่วนสำคัญของการสร้างสรรค์ประติมากรรม

2.1.2 การเรียนรู้ที่จะมองเห็น: ด้านบวกและด้านลบของสถานการณ์ทุกประการ เช่น การใช้ประสบการณ์ที่เป็นอุปสรรคในชีวิต เป็นโอกาสในการเรียนรู้และการเติบโต เพื่อสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์

2.1.3 การกำหนดเป้าหมายและการวางแผน: การตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนและการวางแผนการทำงานเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้สามารถพัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.4 การเป็นผู้นำตนเอง: การรับผิดชอบในการตัดสินใจและการกระทำของตนเอง เพื่อสร้างสรรค์ชีวิตที่มีความหมายและความสุข โดยมีความเป็นระเบียบในการจัดการเวลา และการจัดลำดับสิ่งสำคัญและไม่สำคัญ

2.2 องค์ความรู้ในการใช้เทคนิคการขึ้นสนิมในงานประติมากรรม

Rust Oxidation หรือเทคนิคการขึ้นสนิม เป็นวิธีการที่ใช้ในงานศิลปะและงานฝีมือเพื่อสร้างรูปลักษณะที่ผุกร่อนหรือเสื่อมสภาพบนพื้นผิว โดยทั่วไปแล้วจะเป็นพื้นผิวโลหะ โดยตั้งใจที่จะทำให้เกิดสนิม เทคนิคนี้เกี่ยวข้องกับ การใส่สารหรือสารเคมีที่ส่งเสริมการเกิดออกซิเดชัน เมื่อเวลาผ่านไป การสัมผัสกับสารออกซิไดซ์จะทำให้โลหะเกิดสนิม ส่งผลให้ได้พื้นผิวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อเพิ่มลักษณะเฉพาะและความน่าสนใจให้กับชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

สำหรับผู้สนใจเทคนิคการขึ้นสนิมนี้ สามารถศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม และวิธีการจากบทความนี้เป็นพื้นฐานเบื้องต้นได้ การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการนำเสนอแนวคิดเปรียบกับมนุษย์ที่ต้องหมั่นฝึกฝนจิตใจเป็นประจำเพื่อขจัดอคติ 4 ที่เป็น สนิมในใจออกไป ต้องมีสติและหมั่นตรวจสอบตนเองอยู่เสมอ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้เอฟเฟกต์การเกิดสนิมเพื่อกระตุ้น การมองเห็น การรับรู้ของผู้ชม สอดคล้องกับเกศินี ศรีสองเมืองและคณะ (เกศินี ศรีสองเมืองและคณะ, 2565, น.195) กล่าวถึงการสร้างพื้นผิวในงานศิลปะสร้างสรรค์ว่า ประติมากร นักเซรามิก ศิลปินสิ่งทอ และศิลปินหรือนักออกแบบ ที่ทำงานในรูปแบบอื่นๆ มากมายคิดเกี่ยวกับวิธีการดึงดูดประสาทสัมผัสของผู้ชม เป็นเครื่องมือที่แสดงออกซึ่งใช้เพื่อ เน้นย้ำข้อความโดยรวมโดยการผสมผสานพื้นผิวเพื่อถ่ายทอดสิ่งที่เกี่ยวข้องและสำคัญผ่านมุมมองของพวกเขา มี ศิลปินหลายคนที่ยังสร้างองค์ประกอบพื้นผิวของงานศิลปะด้วยแรงบันดาลใจตามธรรมชาติ และสอดคล้องกับคำกล่าว ที่ว่า ในช่วงระยะเวลา 60 ปีที่ผ่านมา ศิลปินไทยได้รับแรงบันดาลใจจากปรัชญาพุทธศาสนาและใช้เป็นแนวคิดเสมือน จริงในการสร้างสรรค์งานศิลปะของพวกเขา พวกเขาได้ก่อร่างสร้างวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้โดยอ้างอิงถึงสื่อศิลปะทั้ง แบบดั้งเดิมและแบบไม่ดั้งเดิม ศิลปินได้ใช้วิธีการสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลงานของตนเอง ตัวอย่างเช่น ศิลปินจำนวนมากใช้ ภาษาภาพศิลปะตะวันตก เพื่อจัดระเบียบสัญลักษณ์และลวดลายศิลปะไทย และบางคนก็มีส่วนร่วมกับการศิลปะตะวันตกอย่าง เต็มที่ แต่กลับใช้จิตวิทยาที่ยึดหลักปรัชญาตะวันออก ในขณะที่สร้างงานศิลปะควรเริ่มต้นจากตัวเราเองก่อน (เตยงาม คุปตบุตร, 2561, น. 32) ผู้วิจัยมุ่งหวังว่างานวิจัยสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ชุด ประติมาวจนะ นี้ถึงแม้จะใช้รูปแบบ เชิงสัญลักษณ์ในการบอกเล่าเรื่องราว แต่ก็ยังเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถเข้าใจได้ และง่ายต่อการตีความของผู้รับชม ผลงานทุกชิ้นมุ่งหวังจะเป็นประโยชน์ในการสร้างความตระหนักรู้ถึงพิษภัยจากอารมณ์และความรู้สึกที่เรียกว่า อคติ 4 ได้ไม่มากนัก

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยสร้างสรรค์ชุด ประติมาวจนะ ได้รับทุนสนับสนุนผลงานสร้างสรรค์ เงินรายได้คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร) ประจำปี 2566 เพื่อประโยชน์ด้านการเรียนการสอน เผยแพร่สุนทรีย ทางศิลปะให้กับสังคม และการพัฒนาไปสู่การเป็นอาจารย์ที่มีคุณภาพเพื่อให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัย

บรรณานุกรม

- เกศินี ศรีสองเมือง, วีรวัฒน์ สิริเวสมาส, และเอกชาติ จันอุไรรัตน์. (2565). ผิวสัมผัสของผ้าทอมือรูปลักษณะของรูปแบบจำลองและเรียบง่ายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ : การทดลองใช้วัสดุไทยที่คัดสรรจากท้องถิ่น. *Humanities, Arts and Social Sciences Studies*. 22(1). น. 195.
- จี ศรีนิवासัน. (2562). สุนทรียศาสตร์: ปัญหาและทฤษฎีเกี่ยวกับความงามและศิลปะ. ใน พิสิทธิ์ กอบบุญ. “คุณค่าและบทบาทของวรรณกรรมไทยพุทธในสังคมไทย.” *วารสาร Humanities, Arts and Social Sciences Studies*. 18(2). น. 378-379.
- ฉัตรมงคล อินสว่าง. (2562). พื้นที่แห่งการตื่นรู้ในงานประติมากรรมของแอนโทนี กอร์มลีย์. *Humanities, Arts and Social Sciences Studies*. 12(6). น. 1851.
- เตยงาม คุปตบุตร. (2561). การศึกษารูปแบบและเนื้อหาของวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในศิลปะร่วมสมัยไทย. *Humanities, Arts and Social Sciences Studies*. 18(1) น. 32.
- ปิ่น มุทุกันต์. (2530). *สนิมในใจ*. องค์การการค้าของคุรุสภาศึกษาภัณฑ์พานิช.
- พิศิษฐ์ กอบบุญ. (2562). คุณค่าและบทบาทของวรรณกรรมไทยพุทธในสังคมไทย. *Humanities, Arts and Social Sciences Studies*. 18(2) น. 378-379.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2541). *พจนานุกรมศัพท์ศิลปะอังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. ราชบัณฑิตยสถาน.
- Gromley, A. (1995). *Antony Gromley*. Phaidon Press Limited.