

การสร้างผลงาน 3 มิติ ภายใต้หัวข้อ “Bondage”

ภานุวัฒน์ สิทธิโชค¹, วรกร ใช้เทียมวงศ์²

^{1,2}คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Email: panuwat.si@spu.ac.th¹, thwarakorn.ch@spu.ac.th²

Received: May 11, 2024

Revised: Jun 25, 2024

Accepted: Jun 25, 2024

บทคัดย่อ

แนวคิดและกระบวนการการเขียนบทความวิจัยนี้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงาน “Bondage” เป็นกระบวนการที่ผสมผสานระหว่างการศึกษาและการสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานที่มีความหมาย ในเรื่องของความเชื่อมโยงระหว่างกายและจิตของมนุษย์โดยมุ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และโปรแกรม 3 มิติ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานเดิมที่มีลักษณะ 2 มิติ ให้อยู่ในรูปแบบ 3 มิติ ที่ได้สะท้อนความสมจริงของมิติมากยิ่งขึ้น โดยสื่อถึงดินแดนแห่งการผูกพันระหว่างกายและจิตมนุษย์

บทความวิจัยนี้เสนอความเป็นรูปธรรมของ “กายมนุษย์” และ “จิตมนุษย์” โดยใช้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างสองด้านและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากความผูกพันระหว่างกายและจิตมนุษย์ โดยกล่าวถึงการยึดติด ในร่างกายเป็นสัญลักษณ์และขอบเขตโครงสร้างภาวะมนุษย์ สร้างพันธนาการจองจำ เสรีภาพจากภายใน จิตวิญญาณของความเป็นมนุษย์ ซึ่งแม้แต่ตนเองก็มีอาจหยุดยั้งสิ่งที่เกิดขึ้น

คำสำคัญ : จองจำ, กาย, จิต, มนุษย์

3D work creativity “Bondage” Project

Panuwat Sitheechoke¹, Warakorn Chaitiamvong²

^{1,2}School of Digital Media Sripatum University

Email: panuwat.si@spu.ac.th¹, thwarakorn.ch@spu.ac.th²

Received: May 11, 2024

Revised: Jun 25, 2024

Accepted: Jun 25, 2024

Abstract

This research article explores the creative process behind “Bondage” by integrating study and creativity. It aims to create meaningful work that explores the connection between the human body and mind, using 3D technology to achieve realistic imagery that reflects the reality connection between the boundary of the human body and mind.

The study also proposes the relationship between the “human body” and the “human mind” by emphasizing the connection between the two aspects and the effects that arise from the bond between the human body and the human mind. The bond is symbolic of imprisonment the inner freedom within the human spirit, which cannot be restrained even by oneself.

Keywords : Bondage, Body, Mind, Human

บทนำ

ความเป็นรูปธรรมของ “กายมนุษย์” เกิดขึ้นเป็นธรรมชาติและประกอบด้วยส่วนประกอบที่หลากหลาย ตั้งแต่เซลล์เล็ก ๆ จนถึงอวัยวะที่ซับซ้อน เช่น เซลล์กล้ามเนื้อ กระดูก และหนัง สิ่งเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นส่วนสำคัญของร่างกายเท่านั้น แต่ยังเป็นสัญลักษณ์และขอบเขตสำคัญที่มีความเกี่ยวข้องกับเราในทุกด้านของชีวิต ในส่วนของ “จิตมนุษย์” มีความเป็นจริงและความอิสระในตัวเองเป็นสิ่งที่สำคัญ จิตมีบทบาทสำคัญในการรับรู้และปรุงปรุงประติสัฏฐ์ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นผ่านทางร่างกาย ตามธรรมชาติของจิตจะรับรู้และปรับปรุงปรากฏการณ์เหล่านั้นตามสภาพอารมณ์และประสบการณ์ที่ผ่านมาของแต่ละบุคคล แม้ว่าความอิสระของจิตจะเป็นสิ่งที่สมบูรณ์แบบและปราศจากข้อผูกมัดทุกประการทั้งความคิดและการกระทำ แต่ในภาพรวมมนุษย์มักจะยึดติดกับพันธนาการที่สร้างขึ้นเอง ซึ่งทำให้จิตและกายผูกติดกัน จากนั้นเกิดความเชื่อที่จะต้องหาสิ่งยึดเหนี่ยว เช่น รูปลักษณ์ทางกายภาพ และความเป็นตัวตนของมนุษย์เอง เรายังไม่สามารถอยู่ตัวเราเองได้เพียงอย่างเดียว และจิตยังยึดติดอยู่กับผู้อื่นด้วย เราเป็นส่วนหนึ่งของสังคม และดำเนินชีวิตตามวัฒนธรรมที่สร้างขึ้น เป็นแนวทางที่ควรปฏิบัติต่อมนุษย์แต่ละคน ดังนั้น ความมีอิสระที่แท้จริงในจิตใจของมนุษย์ไม่ได้หมายความว่าถึงการอยู่โดยอิสระแบบเต็มที่ แต่เป็นการค้นพบความมีอิสระในการตัดสินใจและพึงพอใจของตนเอง แม้ว่าเราจะอยู่ในสังคมและต้องปฏิบัติตามสัญญาบางอย่าง แต่เรายังสามารถค้นพบความมีอิสระในจิตใจเราเองได้ เพื่อเป็นพื้นที่เป็นดินแดนที่เราสามารถเป็นตัวของเราเองและสร้างชีวิตที่มีความสุขได้

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

กรอบทฤษฎีในการการสร้างสรรค์ผลงาน 3 มิติ ภายใต้หัวข้อ “Bondage” นี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ภายในจิตใจ และความสัมพันธ์ภายนอก ดังนั้นทฤษฎีที่นำมาใช้ จึงมีทฤษฎีเริ่มต้นตั้งแต่แรงจูงใจส่วนตัว รวมถึงการแสดงออกและผล

ที่ปรากฏขึ้นในสังคมมนุษย์โดยรวม ในผลงานชุดนี้ใช้กรอบทฤษฎี 3 ทฤษฎี ในการอ้างอิง ได้แก่

1. ทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์ ของอับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) ศาสตราจารย์ทางด้านจิตวิทยาที่มหาวิทยาลัยแบรนดิสกล่าวว่าการพฤติกรรมของมนุษย์ทุกรูปแบบจะเกิดจากแรงจูงใจของตัวเอง แรงจูงใจที่แตกต่างกันจึงทำให้บุคคลมีบุคลิกภาพไม่เหมือนกัน รูปแบบของมาสโลว์ได้เป็นการพิจารณาว่าความต้องการของมนุษย์จะเริ่มจากระดับล่างก่อน เมื่อความต้องการในระดับล่างได้รับการตอบสนองแล้ว ก็จะไม่เป็นที่ต้องการต่อไป แต่ความต้องการในระดับสูงขึ้นไปจะเข้ามาแทนที่ ซึ่งรูปแบบของมาสโลว์จะมีลักษณะเป็นปิรามิด (วิลโลว์รณ ศรีสงคราม, 2549, หน้า 181) โดยความต้องการระดับล่างสุดคือ ความต้องการทางกายจะเกิดขึ้นก่อน และเมื่อความต้องการทางกายได้รับการตอบสนองแล้ว ก็จะเลื่อนไปสู่ระดับที่สูงขึ้นคือความต้องการ ซึ่งมาสโลว์ได้กล่าวว่า ความต้องการทางกายและความต้องการความปลอดภัยเป็นความต้องการในระดับต่ำของมนุษย์ ส่วนความต้องการความรัก และความต้องการเป็นเจ้าของจะหมายถึง ความต้องการที่จะให้และรับความรัก รวมไปถึงความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มหรือสมาชิกของสังคม ลำดับสูงขึ้นไปเป็นความต้องการมีชื่อเสียงเกียรติยศจะเป็นความต้องการที่จะพัฒนาความรู้สึกในเรื่องคุณค่าของตนเอง

2. ทฤษฎีการแสดงออกของมนุษย์ ของอัลเฟรด แอดเลอร์ (Alfred Adler) จิตแพทย์ชาวออสเตรีย ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้บุกเบิกแนวทางการศึกษาพฤติกรรมและบุคลิกภาพของมนุษย์ที่เน้นอิทธิพลของสัมพันธภาพระหว่างบุคคลหรือพฤติกรรมทางสังคม แอดเลอร์กล่าวว่า มนุษย์เรามีจุดอ่อนไม่เฉพาะแต่ทางกายเท่านั้น ทางสังคม อารมณ์ จิตใจก็มีจุดอ่อนด้วย ไม่อย่างใดอย่างหนึ่งจุดอ่อนเช่นนี้เรียกว่า “ปมด้อย” มนุษย์ทุกคนพยายามหาทางชดเชยปมด้อยด้วยการสร้างปมเด่นขึ้นมา (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2544, หน้า 37) พฤติกรรมการแสดงออกของมนุษย์แต่ละบุคคลเกิดจากการชดเชย “ปมด้อย”

ที่มีอยู่ในจิตของมนุษย์ทุกคน บางคนมีความรู้สึกเป็นปมด้อย (Feeling of Inferiority) เมื่อมีร่างกายที่ไม่สมบูรณ์หรือพิการและมีความต้องการที่จะสร้างแรงมาณะพยายามที่จะเอาชนะปมด้อย เหล่านั้น ความรู้สึกที่ตนเองมีปมด้อยทำให้เกิดแรงขับที่เรียกว่า “ปมเด่น” แอดเลอร์กล่าวว่า ความรู้สึกขัดแย้งปมด้อยจะแสดงบทบาทที่สำคัญ ในการสร้างรูปแบบของบุคลิกภาพเฉพาะตน

3. ทฤษฎีระบบโครงสร้างของสังคม ในแนวคิดของอ็อกุสต์ ก็องต์ (Auguste Comte) นักคิดชาวฝรั่งเศสผู้ถือเป็น “บิดาแห่งสังคมนิยม” (สุภาวค์ จันทวานิช, 2554, หน้า 24) เปรียบสังคมมนุษย์เหมือนกันสิ่งมีชีวิตเป็นองค์รวมของอินทรีย์ ระบบโครงสร้างของสังคมมีลักษณะเป็นชีวะอินทรีย์หรือร่างกายมนุษย์ ครอบคลุมเป็นหน่วยเบื้องต้นของสังคม เป็นจุดเริ่มต้นของการรวมกลุ่มของมนุษย์ โดยเปรียบครอบคลุมเหมือนธาตุในร่างกาย หรือ Element ต่าง ๆ เพราะธาตุเป็นหน่วยย่อยที่เล็กที่สุด การรวมตัวของครอบคลุมหลาย ๆ ครอบคลุมจนเกิดเป็นชั้นวรรณะ เหมือนชั้นต่าง ๆ ของเนื้อเยื่อในร่างกายมนุษย์จะมีธาตุทั้งหลายประกอบเป็นเนื้อเยื่อ มีชั้นต่างกันไปเช่น เนื้อเยื่อ เนื้อหนัง และกล้ามเนื้อ ประกอบขึ้นเป็นอวัยวะต่าง ๆ หัว ตา แขน ขา ลำตัว โดยอวัยวะต่าง ๆ นี้ก็เหมือนสังคมใหญ่หรือบ้านเมือง ความสัมพันธ์ต่าง ๆ ของผู้คนในสังคมขับเคลื่อนด้วย “กฎทางกระทำและการตอบโต้” (Law of action and reaction) มนุษย์ผู้สัมผัสสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และตัดสินใจผ่านประสบการณ์ จากนั้นแสดงออกโต้ตอบซึ่งกันและกัน สังคมไม่สามารถหยุดนิ่งอยู่กับที่ได้ทุกอย่างจะมีความเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา สอดคล้องกับความเห็นของ เฮร์เบิร์ต สเปนเซอร์ (Herbert Spencer) นักปรัชญาชาวอังกฤษ ที่ว่า สังคมคือส่วนต่าง ๆ ที่ประกอบกันขึ้นเป็นมวลรวม เปรียบเสมือนระบบอินทรีย์ของร่างกายมนุษย์ ที่ประกอบด้วยกลุ่มก้อนจุลินทรีย์เล็ก ๆ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสรรค์แสดงออกถึง ความยึดติดที่เกิดขึ้นจากภายในจิตวิญญาณของความเป็นมนุษย์ซึ่งแม้แต่ตนเองก็อาจหยุดยั้งสิ่งที่เกิดขึ้นได้
2. เพื่อสร้างสรรค์ภาวะของจิตกับกายมนุษย์ที่ตอบรับปฏิกิริยาลักษณะเหนียวรั้ง สร้างพันธนาการจนเกิดความรู้สึกกดดัน
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ 3 มิติ

วิธีดำเนินการวิจัยและการสร้างสรรค์

1. การหาและรวบรวมข้อมูล

จากการสังเกตสภาพสังคมและลักษณะการใช้ชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบัน โดยการสำรวจและสังเกตทั้งผู้ชาย ผู้หญิง วัยเด็ก วัยรุ่น และวัยทำงาน เนื่องจากเป็นส่วนสำคัญของสังคม ซึ่งมนุษย์มักเรียนรู้และได้รับความสนใจตั้งแต่วัยเด็ก เช่น ความรัก ความเข้าใจ และกำลังใจจากผู้อื่น ที่เป็นแรงผลักดันให้พยายามในการเข้าใจตนเองและสร้างตัวตนที่ยอมรับในสังคม

ข้าพเจ้าเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการแสดงออกทางใบหน้าที่เป็นผลสะท้อนจากภาวะอารมณ์และความคิดในช่วงเวลาต่าง ๆ เมื่อมีการกระทบกระทั่งกันจากการอยู่ร่วมกัน นอกจากนี้ยังสามารถหาข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพที่บ่งบอกถึงลักษณะโครงสร้างกล้ามเนื้อของเพศชายและเพศหญิง และความแตกต่างระหว่างพวกเขาทั้งในด้านลักษณะทางสรีระและความสมบูรณ์ของร่างกาย โดยทำการสำรวจข้อมูลจากผู้ที่อยู่รอบข้าง เอกสารและบทความจากนิตยสาร ข้อมูลที่พบบนอินเทอร์เน็ต และรูปรูปที่ข้าพเจ้าถ่ายได้เอง ซึ่งจะ เป็นแหล่งข้อมูลที่มีคุณค่าสำหรับการสร้างภาพต้นแบบต่อไป

2. การสร้างภาพร่างต้นแบบ

2.1 การสร้างความรู้สึกของใบหน้าคน

โดยการสร้างภาพร่างต้นแบบจากข้อมูลและภาพต่าง ๆ ข้าพเจ้าได้ผสมผสานความรู้สึกส่วนตัวและความรู้ในกรอบทฤษฎีเพื่อสร้างสรรค์ใบหน้าที่เป็น การแสดงออกของอารมณ์และความรู้สึกอย่างแท้จริง ซึ่งมีความสัมพันธ์กับสภาพภายในที่มีต่อการ

แสดงออกภายนอก ในกระบวนการนี้ ข้าพเจ้าได้ใช้ใบหน้าของผู้คนจำนวนมากเพื่อสะท้อนความหลากหลายของอารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นในสังคม ตลอดจนสภาพภายในที่มนุษย์มีต่อความกระตือรือร้นและอิทธิพลจากสิ่งรอบข้าง ในที่สุด ผลงานนี้เป็นการสร้างแสดงถึงความรู้สึก และประสบการณ์ที่ร่วมกันของมนุษย์ที่มีส่วนร่วมในสังคมอย่างสร้างสรรค์และหลากหลาย



รูปที่ 1 ภาพร่างการสร้างความรู้สึกของใบหน้าคน
ที่มา : โดยผู้วิจัย

2.2 การสร้างความรู้สึกโดยการจัดองค์ประกอบของศิลปะ

การสร้างความรู้สึกผ่านศิลปะเป็นการนำสัญลักษณ์และองค์ประกอบต่าง ๆ มาประกอบกันให้เกิดความหมายและความรู้สึก ข้าพเจ้าต้องการแสดงถึง ลักษณะของสังคม ที่เคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตดำเนินทิศทางไปตามความทะเยอทะยานอยากของมนุษย์จำนวนมาก รวมถึงใบหน้าที่แสดงความรู้สึกทางอารมณ์ที่ถูกเหนี่ยวรั้ง จากความทะเยอทะยานอยากนั่นเอง ผลงานถูกสร้างขึ้นโดยใช้โครงสร้างของมนุษย์เพื่อเชื่อมโยงกับความรู้สึกและอารมณ์ โดยการจัดองค์ประกอบให้ตั้งอยู่ในบรรยากาศที่ไร้ขอบเขตและกาลเวลา เพื่อให้ผู้ชมได้รับความรู้สึกถึงความประทับใจและความตื่นตัวจากผลงานได้อย่างเต็มที่



รูปที่ 2 ภาพร่างการสร้างความรู้สึกโดยการจัดองค์ประกอบของศิลปะ
ที่มา : โดยผู้วิจัย

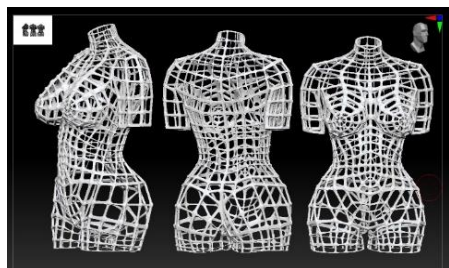
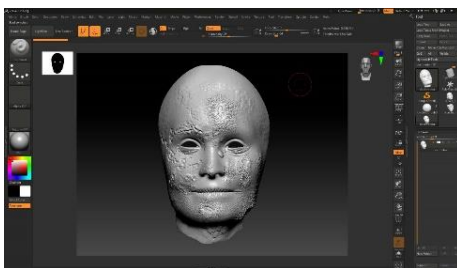
3. การสร้างสรรค์ผลงานจริง

การสร้างผลงานศิลปะในโลกดิจิทัลนั้นเกิดขึ้นด้วยการผสมผสานความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน มีการเลือกใช้โปรแกรมต่าง ๆ เพื่อสร้างผลงาน สิ่งสำคัญที่สุดคือการรักษาความสมดุลของโครงสร้าง ทั้งในมิติ 2 มิติ และ 3 มิติ การสร้างสรรค์ผลงานจริงจะยึดตามลักษณะโครงสร้างของผลงานต้นแบบที่ได้เลือกไว้ในกระบวนการสร้างผลงาน โปรแกรม ZBrush เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างโมเดล 3 มิติ เนื่องจากมีความสามารถในการปั้นโมเดลอย่างอิสระ และสามารถสร้างรายละเอียดที่มีความคล้ายคลึงกับความเป็นจริงได้ หลังจากนั้นจะใช้โปรแกรม Substance Painter เพื่อทำการลงสีและสร้างพื้นผิวให้กับโมเดล ที่ได้จาก ZBrush โดยสามารถเพิ่มความสมจริงและความลึกให้กับผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อโมเดลได้รับการลงสีและพื้นผิวแล้ว จะใช้การทาง UV ก่อนในโปรแกรม Maya และจึงจะส่งโมเดลที่มี UV เข้าสู่ Substance เพื่อให้โมเดลมีความสมบูรณ์และสมจริงมากยิ่งขึ้น และขั้นตอนสุดท้ายนำโมเดลที่ได้มาสร้างเป็นสภาพแวดล้อมในโปรแกรม Unreal Engine โดยการเพิ่มรายละเอียดและบรรยากาศให้กับผลงาน ซึ่งจะช่วยให้มีความสมจริงและความน่าเชื่อถือให้กับผลงานได้อย่างมีความสมบูรณ์และครบถ้วน โดยมีรายละเอียดในการสร้างสรรค์ผลงาน 3 มิติ ดังนี้

3.1 การขึ้นรูปทรง 3 มิติหรือการปั้นโมเดล ทั้งหมดด้วยโปรแกรม ZBrush โดยโปรแกรมนี้เป็น โปรแกรมสำหรับปั้นหรือขึ้นรูปทรง 3 มิติ โดยมีความคล้ายคลึงกับการปั้นด้วยดิน โดยรูปทรง สามารถแบ่งออกได้ 3 ประเภทคือรูปทรงใบหน้าคน รูปทรงโครงสร้างผู้หญิงและผู้ชาย รูปทรงของเหลว ต่าง ๆ

การปั้นรูปทรงรูปใบหน้าคนนั้นเริ่มจากรูปทรงกลมใช้อุปกรณ์หรือหัวแปรงชนิดต่าง ๆ ตกแต่งกดเพิ่มรูปทรงตามลักษณะที่ต้องการโดย ลักษณะใบหน้าคนเริ่มต้นจากโครงสร้างที่เป็น กะโหลกใบหน้าดูสัดส่วนของตา จมูก ปาก ลักษณะ โหนกแก้ม คางและหน้าผาก สังเกตและเปรียบเทียบ สัดส่วนในส่วนต่าง ๆ ของใบหน้า เมื่อขึ้นโครงกะโหลก ทำเบ้าตาลูกตาลักษณะจมูกลักษณะปาก เรียบร้อย แล้ว หลังจากนั้นเก็บรายละเอียดสร้างพื้นผิว ลักษณะขนสูงขนต่ำ สร้างพื้นผิวความหยากราน ของผิวลงบนแก้มหรือหน้าผาก

การปั้นรูปทรง ลำตัวของเพศชาย และ รูปทรงเพศหญิงโดยรูปทรงลำตัวจะเป็นรูปทรงหลัก สร้างเป็นเส้นโครงสร้างเสมือนกรงขังหรือ พันธนาการ โดยการปั้นจากลักษณะโครงสร้างที่ได้ เตรียมไว้ซึ่งจากยึดโครงสร้างหลักของมนุษย์แล้วใช้ ความหนาเดินตามเส้น outline โครงสร้างของรูปทรง คน ทั้งเส้นแนวตั้งและเส้นแนวนอน หลังจากนั้น ค่อย ๆ เก็บรายละเอียด ในส่วนของเส้นที่มีการทับ ซ้อนกันโดยจากให้เส้นมีความเหลื่อมกันมองเห็นว่ามี เส้นใดเส้นหนึ่งอยู่ด้านหน้าและอยู่ด้านหลังเป็นการ สร้างมิติให้กับเส้นที่ซ้อนกัน สร้างความหนาความ บางของเส้นให้มีความแตกต่างกันเพื่อไม่ให้เกิดความ น่าเบื่อของเส้นโครงสร้างที่คล้ายกัน เก็บรายละเอียด ตามขอบของเส้นให้มีพื้นผิว มีรอยยุบรอยนูนรอย พับเหมือนกับเส้นของโลหะที่เกิดจากการทุบ การ เก็บรายละเอียดในส่วนต่าง ๆ ซึ่งมีส่วนสำคัญเนื่องจาก ถ้ารายละเอียดของตัวรูปทรงดีและละเอียด จะเป็นการง่ายในการทำพื้นผิวหรือลงสีให้มีความคล้ายคลึง กับโลหะเสมือนเครื่องจองจำและพันธนาการ



รูปที่ 3 การขึ้นรูปทรง 3 มิติ ใบหน้า และลำตัวคน ที่มา : โดยผู้วิจัย

3.2 การการทำพื้นผิวและทำสี หลังจากที่ปั้น รูปทรงในส่วนต่าง ๆ ในโปรแกรม ZBrush เสร็จ เรียบร้อย นำไฟล์ OPJ ออกมาทาง UV ในโปรแกรม Maya แล้วนำเข้าสู่กระบวนการทำพื้นผิวและทำสี สร้างให้รูปทรงมีความเหมือนจริง รวมถึงมิติที่เพิ่ม มากขึ้นด้วยโปรแกรม Substance painter ในตัว โปรแกรมจะมี material ให้เลือกหลายรูปแบบโดย ให้เลือกหลายรูปแบบจะเลือกใช้พื้นผิวของเหล็กดำ เป็นตัวรองพื้นและในรายละเอียดบางส่วนจะใช้

เหล็กสนิมตกแต่ง หลังจากนั้นเติมน้ำตาลสีแดงสี เหลืองอ่อนในบางส่วนของความลึกเพื่อเพิ่ม ความรู้สึกถึงความเป็นผิวของมนุษย์ สร้างความรู้สึก กัดกร่อนจากสนิมบนพื้นโลหะ โครงสร้างหลักของ รูปทรงผู้ชายและผู้หญิงทำสีและสร้างพื้นผิว ด้วย material เหล็กดำเงาในบางส่วนเป็นสนิมบาง ๆ จะ ให้ความรู้สึกถึงความเป็นโลหะที่แข็งแกร่งเป็นเหมือน ลูกกรงหรือพัฒนาการจองจำจิตของมนุษย์



รูปที่ 4 การทำพื้นผิวและทำสี
ที่มา : โดยผู้วิจัย

3.3 การการจัดองค์ประกอบภาพ นำรูปทรง
ทั้งใบหน้าคนรูปทรงลำตัวรวมถึงรูปทรงของเหลว ที่
ผ่านการสร้างพื้นผิวและลงสีที่เสร็จเรียบร้อยแล้วเข้ามา
ประกอบในโปรแกรม Unreal Engine ในโปรแกรม
นี้จะมี Asset สำหรับการสร้างบรรยากาศเช่นพื้นดิน
พื้นน้ำ สภาพอากาศแบบต่าง ๆ คิวน์ เมฆ ดังนั้นจึง
นำรูปทรงที่ผ่านกระบวนการทำสีเสร็จเรียบร้อยแล้ว

มาประกอบ จัดวาง ย่อขยาย สร้างพื้นผิวในลักษณะ
แบบต่าง ๆ ในผลงานชิ้นนี้พื้นผิวจะเป็นน้ำตื้น ๆ
บางส่วนขึ้นมา ที่วางกระจัดกระจายกันอยู่โดยรอบ
บรรยากาศได้ผลงานจะเป็นบรรยากาศมืดครึ้มมีแสง
เล็กน้อย ในการทำงานที่เลือกใช้โปรแกรม Unreal
Engineนี้เนื่องจากสามารถจัดแสงจัดการเคลื่อนไหว
ต่าง ๆ รวมถึงลักษณะการแพนกล้องในมุมต่าง ๆ



รูปที่ 5 การการจัดองค์ประกอบภาพ
ที่มา : โดยผู้วิจัย

4. ผลงานสร้างสรรค์



รูปที่ 6 ผลงานสร้างสรรค์
ที่มา : โดยผู้วิจัย

5. การวิเคราะห์ผลงาน

จากแรงบันดาลใจสู่กระบวนการคิดสร้างสรรค์ผลงาน การหาข้อมูลรวมถึงกรอบทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีแรงงูใจของมนุษย์ ทฤษฎีการแสดงออกของมนุษย์ และทฤษฎีระบบโครงสร้างของสังคม จึงนำมา

สู่การสร้างสรรค์ผลงาน 3 มิติ ภายใต้หัวข้อ “Bondage” สื่อผ่านทัศนธาตุต่าง ๆ ทางศิลปะ การวิเคราะห์ผลงานจึงขอวิเคราะห์ผ่านกรอบทฤษฎีต่าง ๆ สู่การสร้างสรรค์ดังนี้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ผลงานตามกรอบทฤษฎี

วิเคราะห์ผลงานตามกรอบทฤษฎี		
ทฤษฎีแรงงูใจของมนุษย์	ทฤษฎีการแสดงออกของมนุษย์	ทฤษฎีระบบโครงสร้างของสังคม
อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) ได้กล่าวว่า ความต้องการทางกายและความต้องการความปลอดภัยเป็นความต้องการในระดับต่ำของมนุษย์ ส่วนความต้องการ ลำดับสูงขึ้นถัดไปเป็นความต้องการมีชื่อเสียง เกียรติยศจะเป็นความต้องการที่จะพัฒนาความรู้สึกรับรู้คุณค่าของตนเอง	อัลเฟรด แอดเลอร์ (Alfred Adler) จิตแพทย์ชาวออสเตรีย กล่าวว่า มนุษย์เรามีจุดอ่อนไม่เฉพาะแต่ทางกายเท่านั้น ทางสังคม อารมณ์ จิตใจก็มีจุดอ่อนด้วย ไม่อย่างใดอย่างหนึ่งจุดอ่อนเช่นนี้เรียกว่า “ปมด้อย” มนุษย์ทุกคนพยายามหาทางชดเชยปมด้อยด้วยการสร้างปมเด่นขึ้นมา	อ็อกุสต์ ก็องท์ (Auguste Comte) นักคิดชาวฝรั่งเศสผู้ถือเป็น “บิดาแห่งสังคมนิยม” เปรียบสังคมมนุษย์เสมือนกับ ระบบโครงสร้างของสังคมมีลักษณะเป็นชีวอินทรีย์หรือร่างกายมนุษย์ ครอบคลุมเป็นหน่วยเบื้องต้นของสังคม เป็นจุดเริ่มต้นของการรวมกลุ่มของมนุษย์
		
จากทฤษฎีแรงงูใจของมนุษย์ ถูกผลักดันให้เกิดงานศิลปะ โดยสร้างใบหน้าของมนุษย์ที่มีความทะเยอทะยานอยากอยู่ตลอดเวลาโดยแสดงออกทางใบหน้าที่มีขนาดเล็กที่อุกอัดแน่น และรวมกันเป็นกลุ่มก้อนอยู่ในรูปทรงของลำตัวมนุษย์ชายและหญิง และใบหน้าที่มีขนาดใหญ่อยู่ด้านบนของรูปทรงเพื่อ แสดงให้เห็นถึงความต้องการที่ไม่มีวันจบสิ้น ใบหน้าแสดงการเฝ้ารอ อยู่ตลอดเวลาสะท้อนทฤษฎีแรงงูใจทั้งทางกาย ซึ่งเป็นพื้นฐานและทางจิตใจที่ต้องการ อยากมีอยากเป็นอยู่ตลอดเวลา	ทฤษฎีการแสดงออกของมนุษย์ เป็นสภาวะภายใน ที่ตอบสนองความต้องการของจิต โดยการแสดงออก ตามทฤษฎีเชื่อว่า การแสดงออกทุกอย่างคือการแสดงออกเพื่อ ชดเชยปมหลังในสิ่งที่มนุษย์ขาดหายไปตั้งแต่วัยเด็ก ด้วยเหตุนี้จึงสร้างลักษณะของใบหน้าที่อุกกักขัง หน่วงเหนี่ยว จากปมหลังที่มีอยู่ภายในจิตใจมนุษย์จนแสดงออกมาเป็นความทะเยอทะยานอยู่ตลอดเวลาและ ไม่มีวันจบสิ้น เพื่อตอบสนองการชดเชย ตามทฤษฎีดังกล่าว	ทฤษฎีระบบโครงสร้างของสังคม เป็นการจับการเคลื่อนไหวของสังคมมนุษย์โดยเชื่อว่าการเคลื่อนไหวของสังคมในลักษณะต่างๆเป็นลักษณะการเคลื่อนไหวของชีวอินทรีย์หรือร่างกายมนุษย์ ในผลงานชิ้นนี้ได้สร้างสัญลักษณ์แบบแทนสังคมมนุษย์โดยใช้ ลักษณะของร่างกายมนุษย์ ค่อยกันจนเป็นเสมือนอานาโทมีมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาจากจุดเล็กๆรวมตัวกันเป็นกลุ่มเป็นก้อนและรวมกันจนเป็นร่างกายที่มีความเคลื่อนไหว เป็นเสมือนการเคลื่อนที่ทางสังคมอยู่ตลอดเวลา

สรุปผลที่ได้จากผลงาน

การสร้างผลงาน 3 มิติ ภายใต้หัวข้อ “Bondage” เป็นการสร้างสรรค์และศึกษาจากภายในจิตวิญญาณของความเป็นมนุษย์ การแสดงออกถึงความยึดติดที่เกิดขึ้นซึ่งแม้แต่ตนเองก็มีอาจหยุดยั้งสิ่งที่เกิดขึ้นได้ โดยผลงานที่สร้างในรูปแบบ 3 มิติ เป็นการสร้างดินแดนใหม่จากจินตนาการสู่ภาพจำที่สามารถสัมผัสถึงรายละเอียดต่าง ๆ รวมถึงบรรยากาศ พื้นดิน ท้องฟ้าโดยรวมของผลงานผลักดันอารมณ์ความรู้สึกร่วมที่ตอบรับปฏิกิริยาลักษณะเหนียวรั้ง สร้างพันธนาการ จนเกิดความรู้สึกกดทับ และคล้อยตามในรูปแบบ 3 มิติ โดยผลงานเป็นการเรียกร้องให้มนุษย์ตระหนักถึงการปล่อยวาง และความไม่แน่นอนของชีวิต จิตก็อาจจะพบหนทางที่หลุดพ้นพบอิสระที่แท้จริงได้

การเผยแพร่ผลงาน ผลงานชื่อ “พันธจองจำแห่งจิต 6” ได้รับพิจารณาเห็นชอบจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะได้รับการคัดเลือกในการแสดงงาน ระดับนานาชาติ The 15th Great Oriental Art Exhibition จัดโดยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ร่วมกับ Dali University ประเทศ

สาธารณรัฐประชาชนจีน ในระหว่างวันที่ 18 ธันวาคม พ.ศ. 2566 ถึง 5 มกราคม พ.ศ. 2567

References

- Chantavanich, Supang. (2011). *Sociological Theories*, (4th ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Ed.Julius Wiedemann. (2011). *Illustration now 4*. Cologne: Taschen.
- Jean Louis Ferrier. (2002). *Art of the 20th century*. Milan: Lombrada.
- Kaewkangwal, Sriroan. (2001). *Theories of Personality Psychology*, (9th ed.). Bangkok: Mo Chao Ban Publishing.
- Nimsenor, Chaluad. (1991). *Elements of Art*. Bangkok: Thai Watthana Panich.
- Nopakert, Ratcharee. (2011). *General Psychology*. Bangkok: Thammasat University Press.
- Quigley, T. (2013). *“Eye and Mind”*. The New School Summary: Maurice Merleau-Ponty.