

การสร้างสรรค์ผลงาน 3 มิติ ภายใต้หัวข้อ “พันธจองจำแห่งจิต”
3D work creativity under "Bondage of the Mind" Project

พานุวัฒน์ สิทธิโชค

อาจารย์ประจำ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

e-mail: panuwat.si@spu.ac.th

บทคัดย่อ: “พันธจองจำแห่งจิต” แสดงออกถึงโครงสร้างพันธะผูกพันระหว่าง “กาย” กับ “จิต” เป็นโครงสร้างภาวะของมนุษย์ ที่ตอบรับปฏิกิริยาลักษณะเหนียวรั้ง สร้างพันธนาการจองจำ เสรีภาพจากภายในจิตวิญญาณของความเป็นมนุษย์ ซึ่งแม้แต่ตนเองก็มีอาจหยุดยั้งสิ่งที่เกิดขึ้นจากความหิวที่ไม่รู้จบได้ จนเกิดความรู้สึกกดดัน แสดงออกด้วยการตอบโต้ที่รุนแรง หากมนุษย์ยอมรับว่าจิตตนเป็นอิสระและเป็นคนละส่วนกับร่างกายแล้ว มนุษย์ย่อมดำเนินชีวิตอยู่ในฐานะที่ใจเป็นอิสระโดยสมบูรณ์เหนือพันธนาการทางกายและอาจค้นพบตัวตนที่แท้จริงได้

นอกจากนั้นเทคนิคในการสร้างสรรค์มีผลต่อการแสดงออกทางอารมณ์ โดยถ่ายทอดสู่ผลงาน 3 มิติ เพื่อสะท้อนความจริงของดินแดน พันธนาการจองจำ ระหว่าง “กาย” กับ “จิต”

คำสำคัญ: พันธจองจำ, กาย, จิต, มนุษย์

Abstract: “Bondage of the Mind” reveals the structural bond between body and mind. It is the structural circumstance of human that reacts in a restraining manner and builds the bondage imprisoning the freedom in the soul of human beings. Even oneself cannot stop this occurrence from the endless hunger. It makes us depressed and aggressive in reactions. If a human accepts himself that his mind is free and differ from the body, he definitely lives as his mind liberates from fleshly bondage and will probably finds his true self.

In addition, the technique used in this artwork affect the art expression into 3 dimentional visual art. Work to represent realities of the world bondage between body and soul.

Keywords: Bondage, Body, Mind, Human

1. บทนำ

ความเป็นรูปธรรม “กายมนุษย์” เป็นธรรมชาติประกอบด้วยสิ่งยึดเกาะ จากส่วนเล็ก ๆ ตั้งแต่เซลล์ เป็นเลือด กล้ามเนื้อ กระดูก หนึ่ง จนกลายเป็นร่างกายทุกอย่างยึดติดกลายเป็นโครงสร้างที่เชื่อมโยงกัน เป็นสัญลักษณ์ เป็นขอบเขต จำกัดทางกายภาพ เป็นที่อยู่อาศัย เป็นสิ่งยึดถือ ยึดติด เสมือนเครื่องจองจำ ส่วนที่เป็นนามธรรม “ใจมนุษย์” มีความเป็นจริงในตัวเอง มีอิสรภาพตามภาวะธรรมชาติ ไม่ได้เกิดจากภพมาथाที่สร้างขึ้นโดยร่างกาย ใจมีหน้าที่คือ การรับรู้ ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นผ่านทางร่างกาย โดยรับจากสัมผัส ทั้ง 5 ชนิด คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง ซึ่งตามธรรมชาติของใจจะรับรู้ และปรุงแต่งปรากฏการณ์นั้น ๆ ตามสภาพอารมณ์และประสบการณ์เดิมของชีวิตที่ผ่านมาในแต่ละบุคคล สร้างให้เกิดร่องรอยในจิตใจมนุษย์ฝังลึกจนทำให้จิตไม่โปร่งใส ยึดติดอยู่กับเครื่องจองจำทางกาย ยึดให้จิตใจและร่างกายดูเหมือนเป็นสิ่ง สิ่งเดียวกันจิตที่มีความอิสระ แต่ยึดติดกับพันธนาการที่ตนเองสร้างขึ้น จิตและกายผูกติดซึ่งกัน และกัน ตามสภาวะธรรมชาติของจิตมนุษย์ผู้เดียว มีความเป็นอิสระอย่างสมบูรณ์ด้วยเสรีภาพปราศจากข้อผูกมัดทุกประการทั้งความคิดและการกระทำดำเนินตามความพึงพอใจของตนเอง แต่ในจิตใจของมนุษย์อีกด้านหนึ่ง ความอิสระนั้น ไม่สามารถล่องลอยอยู่โดยอิสระได้ ต้องหาสิ่งยึดเหนี่ยว และสิ่งที่จิตมนุษย์ยึดเหนี่ยวนั้นก็คือ รูปลักษณะทางกายภาพ ความเป็นตัวตนมนุษย์นั่นเอง นอกจากนั้นมนุษย์ไม่สามารถอยู่ผู้เดียวได้จิตยังยึดผูกพันกับผู้อื่นด้วย มนุษย์เลยอยู่เป็นกลุ่ม เป็นก้อนจนกลายเป็นสังคม ดำเนินชีวิตตามวัฒนธรรมที่สร้างขึ้น เป็นแนวทางข้อควรปฏิบัติต่อมนุษย์ด้วยกันเอง ดังนั้น ความมีอิสระที่สมบูรณ์ในสภาวะจิตตามธรรมชาติของมนุษย์ทุกคน จะหายไปเพื่อแลกกับสัญชาตญาณความเป็นตัวตนและสัตว์สังคม จนไม่สามารถอยู่ตัวคนเดียวและไม่สามารถหลุดพ้นค้นพบความมีอิสระที่แท้จริงในจิตใจตนเองได้

2. ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงออกถึงความยึดติดที่เกิดขึ้นจากภายในจิตวิญญาณของความเป็นมนุษย์ ซึ่งแม้แต่ตนเองก็มีอาจหยุดยั้งสิ่งที่เกิดขึ้นได้
2. เพื่อสร้างสรรค์ภาวะของจิตกับกายมนุษย์ ที่ตอบรับปฏิกริยาลักษณะเหนียวรั้ง สร้างพันธนาการจองจำ จนเกิดความรู้สึกกดดัน
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ 3 มิติ

3. สมมติฐานของการศึกษา

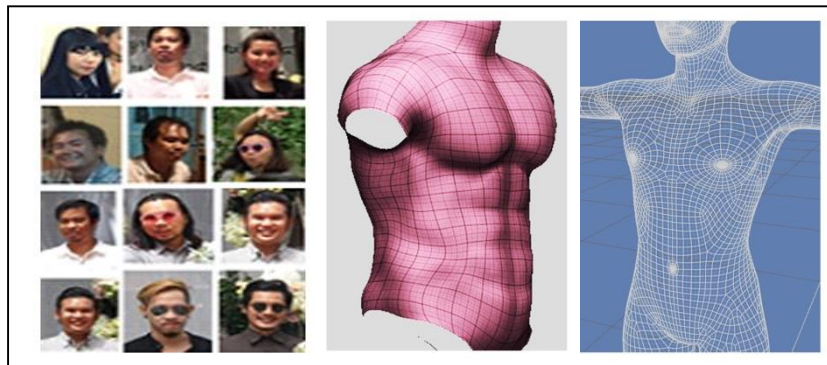
1. สามารถแสดงออกถึง ผลงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากการแสดงออกถึงการตอบกลับที่รุนแรง ภายในจิตวิญญาณของมนุษย์ที่มีเสรีภาพในการแสดงออก
2. สามารถแสดงออกถึงที่มาของภาวะจิตกับกาย ที่สัมพันธ์กัน จนเกิดเป็นการสร้างพันธจองจำได้
3. สามารถสร้างผลงาน 3 มิติที่สร้างร่องรอยลงความรู้สึกที่รุนแรงจากสิ่งที่เก็บกดอยู่ในจิตใจได้

4. วิธีดำเนินการวิจัยและการสร้างสรรค์

4.1 การหาและรวบรวมข้อมูล

จากสภาพสังคมในปัจจุบันและลักษณะในการใช้ชีวิตของมนุษย์ที่แวดล้อมรวมถึงตัวข้าพเจ้าเอง เป็นแหล่งข้อมูลสำคัญ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยสังเกตทั้ง ผู้ชาย ผู้หญิง วัยเด็ก วัยรุ่น วัยทำงาน มนุษย์ล้วนแล้ว แต่เป็นสัตว์สังคม ซึ่งปฏิเสธไม่ได้ว่ามนุษย์เราล้วนแล้วเรียนรู้ตั้งแต่วัยเด็กถึงความต้องการ ความรัก ความเข้าใจ กำลังใจจากมนุษย์ผู้อื่น จนเป็นแรงผลักดันให้ มนุษย์พยายามไขว่คว้าสร้าง ตัวตน การเป็นที่ยอมรับ เป็นคนสำคัญ เป็นที่นับถือ ของสังคม เป็นที่มาของการแสวงหา เงินทอง ชื่อเสียง เกียรติยศและอำนาจ

ด้วยลักษณะนี้เองข้าพเจ้าเก็บและรวบรวมข้อมูลการแสดงออกทางใบหน้าที่เป็นผลสะท้อนจาก ภาวะอารมณ์ ความคิด ในช่วงเวลาต่างๆเมื่อมีการกระทบกระทั่งกันจากการอยู่ร่วมกัน นอกจากนั้นยังหาข้อมูล ของลักษณะทางกายภาพโครงสร้างทางร่างกายที่ บ่งบอกถึงลักษณะ โครงสร้างกล้ามเนื้อ ของเพศชายและเพศหญิง ความแตกต่าง รวมถึงความสมบูรณ์ทางสรีระ โดยรวบรวมจากผู้คนที่อยู่รอบข้าง นิตยสาร อินเทอร์เน็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และรูปภาพที่ถ่ายด้วยตนเอง สำหรับเป็นข้อมูลในการ สร้างภาพต้นแบบต่อไป



ภาพที่ 1 การรวบรวมข้อมูลใบหน้าและรูปทรงลำตัวคน

4.2 กรอบทฤษฎีและแนวความคิดปรัชญาที่เกี่ยวข้อง

ในการทบทวนวรรณกรรมทั้งแนวความคิดและกระบวนการทำงานวิจัยที่มีคุณภาพ เป็นขั้นตอนในเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานชุด“พันธของจำแห่งจิต” ข้าพเจ้ามุ่งเน้นประเด็นการแสดงออกถึงพันธะผูกพันระหว่าง “กาย” กับ “จิต” เป็นโครงสร้างภาวะของมนุษย์ ที่ตอบรับปฏิกริยาลักษณะเหนียวรั้ง สร้างพันธนาการของจำเสรีภาพจากภายในจิตวิญญาณของความเป็นมนุษย์ไว้ ตลอดจนใช้ทฤษฎีในการอ้างอิงโดยมีรายละเอียดดังนี้ได้แก่

4.2.1 กรอบทฤษฎี

ในการการสร้างสรรค์ผลงาน 3 มิติ ภายใต้หัวข้อ “พันธของจำแห่งจิต” นี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ภายในจิตใจ และความสัมพันธ์ภายนอก ดังนั้นทฤษฎีที่นำมาใช้ จึงมีทฤษฎีเริ่มต้นตั้งแต่แรงจูงใจส่วนตัว รวมถึงการแสดงออกและผลที่ปรากฏขึ้นในสังคมมนุษย์โดยรวม ในผลงานชุดนี้ใช้กรอบทฤษฎี 3 ทฤษฎีในการอ้างอิงได้แก่

1. **ทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์** ของอับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) ศาสตราจารย์ทางด้านจิตวิทยาที่มหาวิทยาลัยแบรนดิส กล่าวว่าการเกิดของมนุษย์ทุกรูปแบบจะเกิดจากแรงจูงใจของตัวเอง แรงจูงใจที่แตกต่างกันจึงทำให้บุคคลมีบุคลิกภาพไม่เหมือนกัน รูปแบบของมาสโลว์ได้เป็นการพิจารณาว่า ความต้องการของมนุษย์จะเริ่มจากระดับล่างก่อน เมื่อความต้องการในระดับล่างได้รับการตอบสนองแล้ว ก็จะไม่เป็นที่ต้องการต่อไป แต่ความต้องการในระดับสูงขึ้นไปจะเข้ามาแทนที่ ซึ่งรูปแบบของมาสโลว์จะมีลักษณะเป็นปิรามิด (วิไลวรรณ ศรีสงคราม, 2549, หน้า 181) โดยความต้องการระดับล่างสุด คือ ความต้องการทางกายจะเกิดขึ้นก่อน และเมื่อความต้องการทางกายได้รับการตอบสนองแล้ว ก็จะเลื่อนไปสู่ระดับที่สูงขึ้นคือความต้องการ ซึ่งมาสโลว์ได้กล่าวว่า ความต้องการทางกายและความต้องการความปลอดภัยเป็นความต้องการในระดับต่ำของมนุษย์ ส่วนความต้องการความรัก และความต้องการเป็นเจ้าของ จะหมายถึง 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) เมื่อมีร่างกายที่ไม่สมบูรณ์หรือพิการและมีความต้องการที่จะสร้างแรงมานะพยายามที่จะเอาชนะปมด้อย เหล่านั้น ความรู้สึกที่ตนเองมีปมด้อยทำให้เกิดแรงขับที่เรียกว่า “ปมเด่น” แอดเลอร์กล่าวว่า ความรู้สึกชดเชยปมด้อยจะแสดงบทบาทที่สำคัญในการสร้างรูปแบบของบุคลิกภาพเฉพาะตน

3. **ทฤษฎีระบบโครงสร้างของสังคม** ในแนวคิดของอ็อกุสต์ ก็องต์ (Auguste Comte) นักคิดชาวฝรั่งเศสผู้ถือเป็น “บิดาแห่งสังคมนิยม” (สุภาวงศ์ จันทวานิช, 2554, หน้า 24) เปรียบสังคมมนุษย์เสมือนสิ่งมีชีวิตเป็นองค์รวมของอินทรีย์ ระบบโครงสร้างของสังคมมีลักษณะเป็นชีวะอินทรีย์หรือร่างกายมนุษย์ ครอบคลุมเป็นหน่วยเบื้องต้นของสังคม เป็นจุดเริ่มต้นของการรวมกลุ่มของมนุษย์ โดยเปรียบครอบคลุมเสมือนธาตุในร่างกาย หรือ Element ต่าง ๆ เพราะธาตุเป็นหน่วยย่อยที่เล็กที่สุด การรวมตัวของครอบคลุมหลาย ๆ ครอบคลุม จนเกิดเป็นขั้นวรรณะ เสมือนขั้นต่าง ๆ ของเนื้อเยื่อ ร่างกายมนุษย์จะมีธาตุทั้งหลายประกอบเป็นเนื้อเยื่อ มีชั้นต่างกันไปเช่น เนื้อเยื่อ เนื้อหนัง และกล้ามเนื้อ ประกอบขึ้นเป็นอวัยวะต่าง ๆ หัว ตา แขน ขา ลำตัว โดยอวัยวะต่าง ๆ นี้ก็เสมือนสังคมใหญ่หรือบ้านเมือง ความสัมพันธ์ต่าง ๆ ของผู้คนในสังคมขับเคลื่อนด้วย “กฎทางการกระทำและการตอบโต้” (Law of action and reaction) มนุษย์ผู้สัมผัสสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และตัดสินใจผ่านประสบการณ์ จากนั้นแสดงออกโต้ตอบซึ่งกันและกัน สังคมไม่สามารถหยุดนิ่งอยู่กับที่ได้ ทุกอย่างจะมีความเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา สอดคล้องกับความเห็นของ เฮอริเบิร์ต สเปนเซอร์ (Herbert Spencer) นักปรัชญาชาวอังกฤษที่ว่า สังคมคือส่วนต่างๆ ที่ประกอบกันขึ้นเป็นมวลรวม เปรียบเสมือนระบบอินทรีย์ของร่างกายมนุษย์ที่ประกอบด้วยกลุ่มก้อนจุลินทรีย์เล็กๆ

4.3 การสร้างภาพร่างต้นแบบ

4.3.1 การสร้างความรู้สึกรูปของใบหน้าคน

จากการรวบรวมข้อมูล กรอบทฤษฎี และภาพต่างๆ ข้าพเจ้าผสมผสานข้อมูล และความรู้สึกส่วนตัว เพื่อสร้างสรรค์ใบหน้าของบุคคล ที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกขึ้นมาใหม่ สะท้อนสภาวะภายในที่มีต่อแรงกระทบ จากอารมณ์รอบข้างของมนุษย์ สะท้อนลักษณะการอยู่ร่วมกันโดยสร้างลักษณะของใบหน้าที่ต้องการไขว่คว้า ความทะเยอทะยาน การรอคอยความหวัง รวมไปถึงลักษณะทางอารมณ์ที่มนุษย์มาอยู่ร่วมกัน โดยข้าพเจ้าใช้ใบหน้าของผู้คนจำนวนมาก สะท้อนอารมณ์ร่วมทางสังคม



ภาพที่ 2 ภาพร่างการสร้างความรู้สึกรูปของใบหน้าคน

4.3.2 การสร้างความรู้สึกรูปโดยการจัดองค์ประกอบของศิลปะ

ในการใช้สัญลักษณ์ร่างภายในผลงาน ข้าพเจ้าต้องการแสดงถึง ลักษณะของสังคม ที่เคลื่อนไหวอย่างมีชีวิต ดำเนินทิศทางไปตามความทะเยอทะยานอยากของมนุษย์จำนวนมาก รวมถึงใบหน้าที่แสดงความรู้สึก ทางอารมณ์ที่ถูกเหนี่ยวรั้ง จากความทะเยอทะยานอยากนั่นเอง การจัดองค์ประกอบศิลป์ ของผลงานโดยจะใช้โครงสร้างของมนุษย์เชื่อมต่อบริเวณเล็กๆเข้าไว้ด้วยกัน โครงสร้างหลักจะตั้งอยู่ในบรรยากาศของสถานที่หรือมิติที่ไร้ทิศทางไม่มีขอบเขตและกาลเวลา



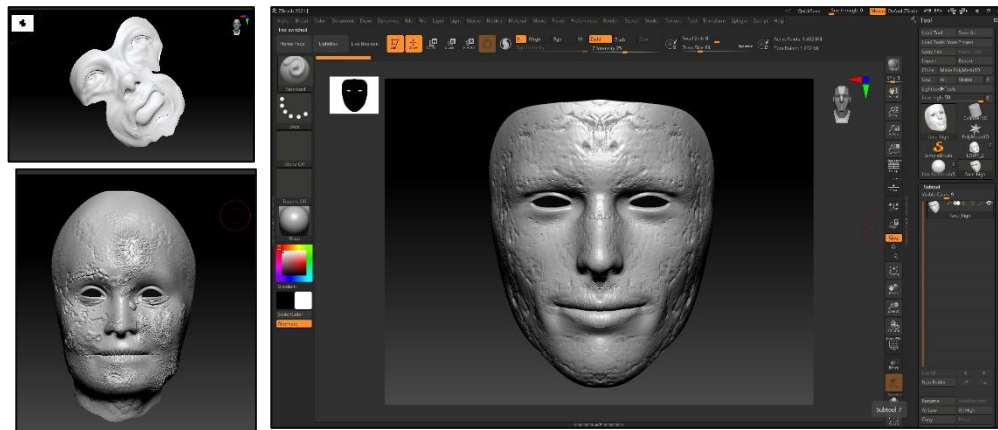
ภาพที่ 3 ภาพร่างการสร้างความรู้สึกรูปโดยการจัดองค์ประกอบของศิลปะ

4.4. การสร้างสรรค์ผลงานจริง

การสร้างสรรค์ผลงานจริงจะยึดตามลักษณะโครงสร้างของผลงานต้นแบบที่ได้เลือกไว้ แต่ด้วยผลงานต้นแบบนั้นเป็นผลงาน 2 มิติจึงต้องคิดพื้นที่และสัดส่วนโครงสร้างรอบด้านให้ครบจนกลายเป็นผลงาน 3 มิติ โปรแกรมที่ใช้มีทั้งหมด 4 โปรแกรมคือโปรแกรม ZBrush ใช้สำหรับปั้นโมเดล โปรแกรม Substance painter ใช้สำหรับทำพื้นผิววงสีโมเดล โปรแกรม Maya ใช้สำหรับกาง UV และประกอบตัวโมเดลกับพื้นผิวเข้าด้วยกัน และโปรแกรม Unreal engine เป็นโปรแกรมสุดท้ายที่จะนำ โมเดลส่วนต่างๆที่ลงสีและพื้นผิวเรียบร้อยแล้วมาประกอบขึ้นโครงสร้างทรงหลักรูปทรงย่อย ทำพื้นที่ทำห้องฟ้าสร้างบรรยากาศให้กับผลงาน โดยมีรายละเอียดในการสร้างสรรค์ผลงาน 3 มิติดังนี้

4.4.1 การขึ้นรูปทรง 3 มิติ หรือการปั้นโมเดลทั้งหมด ด้วยโปรแกรม ZBrush โปรแกรมนี้เป็นโปรแกรมสำหรับปั้นหรือขึ้นรูปทรง 3 มิติ โดยมีความคล้ายคลึงกับการปั้นด้วยดิน โดยรูปทรงสามารถแบ่งออกได้ 3 ประเภทคือรูปทรงใบหน้าคน รูปทรงโครงสร้างผู้หญิงและผู้ชาย รูปทรงของเหลวต่างๆ

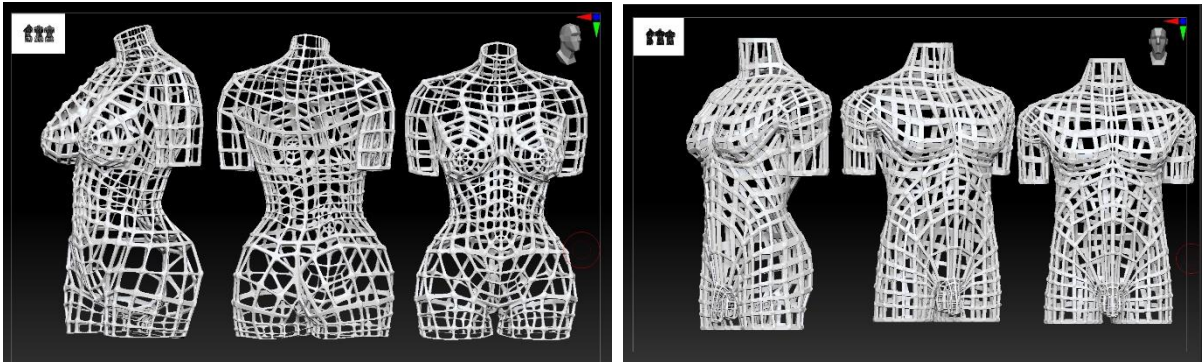
การปั้นรูปทรงใบหน้าคนนั้นเริ่มจากรูปทรงกลมใช้อุปกรณ์หรือหัวบดชนิดต่างๆตกแต่งกดเพิ่มรูปทรงตามลักษณะที่ต้องการโดยลักษณะใบหน้าคนเริ่มต้นจากโครงสร้างที่เป็นกะโหลกใบหน้าดูสัดส่วนของตาจมูกปากลักษณะโหนกแก้ม คางและหน้าผาก สังเกตและเปรียบเทียบสัดส่วนในส่วนต่างๆของใบหน้า เมื่อขึ้นโครงกะโหลกทำเข้าตาลูกตาลักษณะจมูกลักษณะปาก เรียบร้อยแล้ว หลังจากนั้นเก็บรายละเอียดสร้างพื้นผิวลักษณะนูนสูงนูนต่ำ สร้างพื้นผิวความหยาบกร้านของผิวลงบนแก้มหรือหน้าผาก



ภาพที่ 4 การขึ้นรูปทรง 3 มิติ ใบหน้าคน

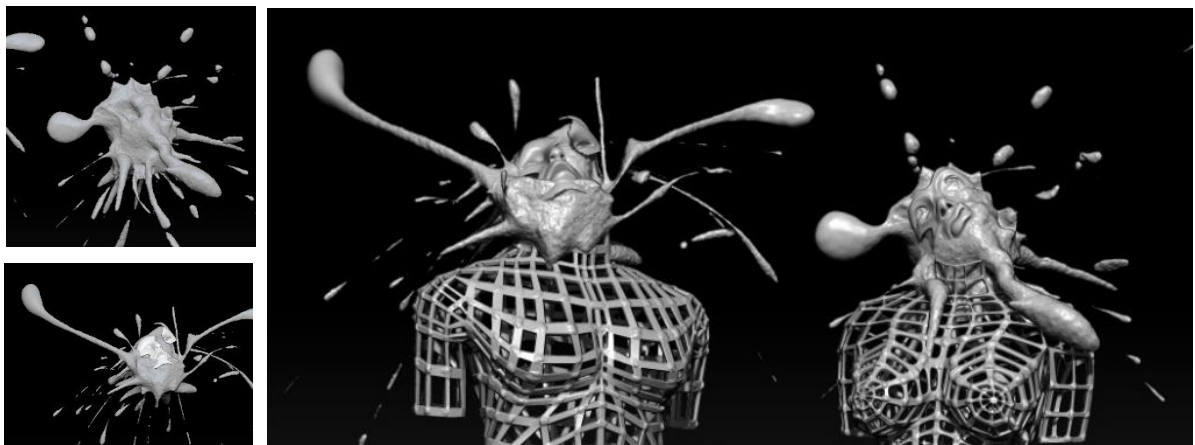
การปั้นรูปทรงลำตัวของชายและรูปทรงหญิง รูปทรงลำตัวจะเป็นรูปทรงหลักสร้างเป็นเส้นโครงสร้างเสมือนกรงขังหรือพันธนาการ โดยการปั้นจากลักษณะโครงสร้างที่ได้เตรียมไว้ซึ่งจากยึดโครงสร้างหลักของมนุษย์แล้วใช้ความหนาเดินตามเส้น outline โครงสร้างของรูปทรงคน ทั้งเส้นแนวตั้งและเส้นแนวนอน หลังจากนั้นค่อยๆเก็บรายละเอียด ในส่วนของเส้นที่มีการทับซ้อนกันโดยจากให้เส้นมีความเหลื่อมกันมองเห็นว่าเส้นใดเส้นหนึ่งอยู่ด้านหน้าและอยู่ด้านหลังเป็นการสร้างมิติให้กับเส้นที่ซ้อนกัน สร้างความหนาความบางของเส้นให้มีความแตกต่างกันเพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อของเส้น

โครงสร้างที่คล้ายกัน เก็บรายละเอียดตามขอบของเส้นให้มีพื้นผิว มีรอยยุบรอยนูนรอยพับเหมือนกับเส้นของโลหะที่เกิดจากการทุบ การเก็บรายละเอียดในส่วนต่างๆซึ่งมีส่วนสำคัญเนื่องจากถ้ารายละเอียดของตัวรูปทรงดีและละเอียด จะเป็นการง่ายในการทำพื้นผิวหรือลงสีให้มีความคล้ายคลึงกับโลหะเสมือนเครื่องจอบจำและพันธนาการ



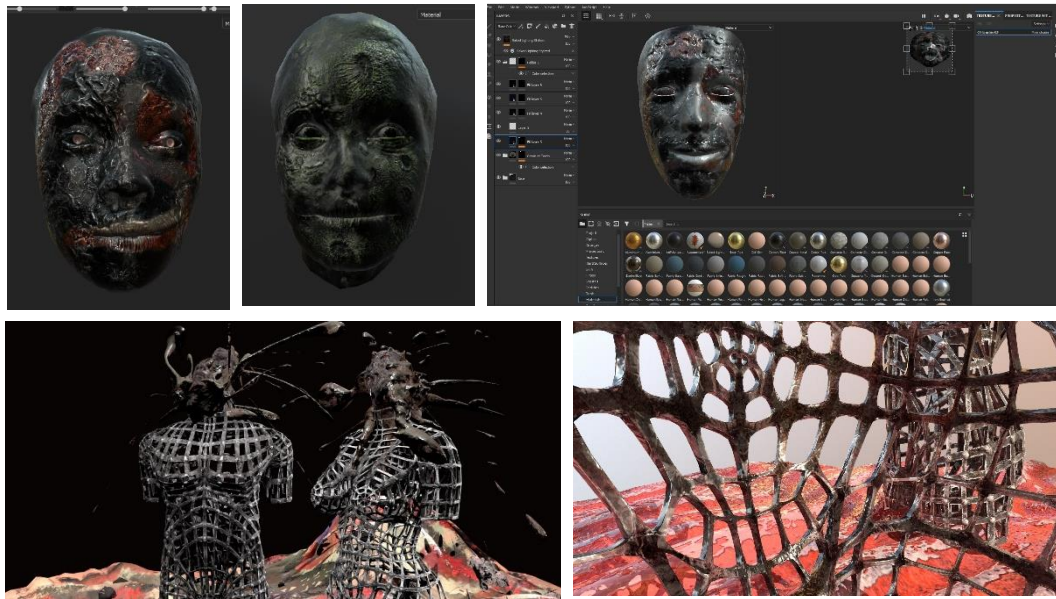
ภาพที่ 5 การขึ้นรูปทรง 3 มิติ ลำตัวคน

การขึ้นรูปทรงของเหลว ผลงานมีรูปทรงหลักเป็นรูปทรงของลำตัวมนุษย์ที่เกิดจากเส้นโครงสร้างทับซ้อนกัน จากเส้นแนวตั้งและเส้นแนวนอนประสานจนกลายเป็นพันธนาการ ของทั้งรูปทรงผู้ชายและรูปทรงผู้หญิงนอกจากนั้นยังสร้างและลงสีให้เสมือนเหมือนกับโลหะ การใช้รูปทรงที่มีความคล้ายคลึงกับของเหลวมาเป็นส่วนประกอบในผลงานนั้น เป็นการลดทอนความรู้สึกจากรูปทรงโครงสร้างลำตัวมนุษย์ที่ให้ความรู้สึกถึงจนเกินไป ให้อ่อนนุ่มลงและมีอิสระเพิ่มมากขึ้นโดยลักษณะของของเหลว จะอยู่ด้านบนของรูปทรงหลักเพื่อสร้างความรู้สึกถึงความต้องการการหลุดพ้นออกจากพันธนาการดังกล่าว



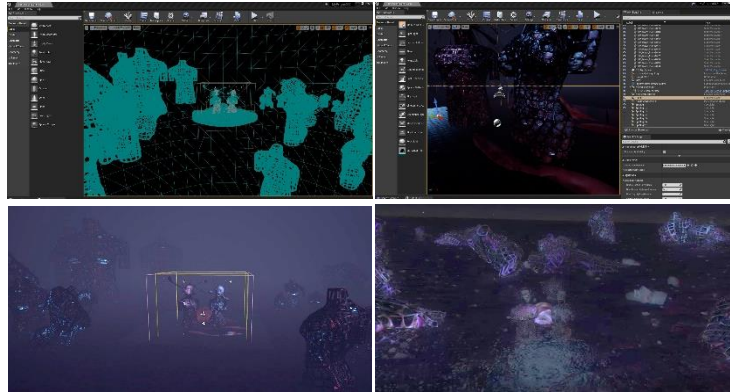
ภาพที่ 6 การขึ้นรูปทรง 3 มิติ รูปทรงของเหลว

4.4.2 การการทำพื้นผิวและทำสี หลังจากที่ปั้นรูปทรงในส่วนต่างๆในโปรแกรม ZBrush เสร็จเรียบร้อยแล้ว นำไฟล์ OBJ. ออกมาจาก UV ในโปรแกรม Maya แล้วนำเข้าสู่กระบวนการทำพื้นผิวและทำสี สร้างให้รูปทรงมีความเสมือนจริง รวมถึงมิติที่เพิ่มมากขึ้นด้วยโปรแกรม Substance painter ในตัวโปรแกรมจะมี material ให้เลือกหลายตัว โดยผลงานชิ้นนี้ไป หน้ามนุษย์ จะเลือกใช้พื้นผิวของเหล็กดำเป็นตัวรองรับพื้นและในรายละเอียดบางส่วนจะใช้เหล็กสนิมตกแดง หลังจากนั้นเติมน้ำตาลสีแดงสีเหลืองอ่อนในบางส่วนของความลึกเพื่อเพิ่มความรู้สึกถึงความเป็นผิวของมนุษย์ สร้างความรู้สึกก่อกำครุ่น จากสนิมบนพื้นโลหะ โครงสร้างหลักของรูปทรงนำตัวผู้ชายและผู้หญิงทำสีและสร้างพื้นผิว ด้วย material เหล็กดำเงาใน บางส่วนเป็นสนิมบางๆ จะให้ความรู้สึกถึงความเป็นโลหะที่แข็งแกร่งเป็นเสมือนลูกกรงหรือพัฒนาการของจิตใจของมนุษย์



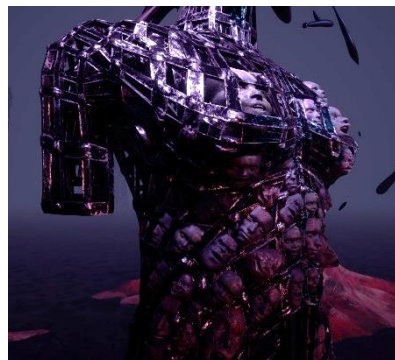
ภาพที่ 7 การทำพื้นผิวและทำสี

4.4.3 การการจัดองค์ประกอบภาพ นำรูปทรงทั้งใบหน้าคนรูปทรงลำตัวรวมถึงรูปทรงของเหลว ที่ผ่านการ สร้างพื้นผิวและลงสีที่เสร็จเรียบร้อยแล้วเข้ามาประกอบในโปรแกรม Unreal Engine ในโปรแกรมนี้จะมี material สำหรับการ สร้างบรรยากาศเช่นพื้นดินพื้นน้ำ สภาพอากาศแบบต่างๆ คว้น เมฆ ดังนั้นจึงนำรูปทรงที่ผ่านกระบวนการทำสีเสร็จ เรียบร้อยแล้วมาประกอบทราบดีวางย่อขยายสร้างพื้นผิวในลักษณะแบบต่างๆในผลงานชิ้นนี้พื้นผิวจะเป็นน้ำตื้นๆบางส่วน ขึ้นมา ที่วางกระจัดกระจายกันอยู่โดยรอบ บรรยากาศได้ผลงานจะเป็นบรรยากาศมืดครึ้มมีแสงเล็กน้อย ในการทำงานที่ เลือกใช้โปรแกรม Unreal Engine นี้เนื่องจากสามารถจัดแสงจัดการเคลื่อนไหวต่างๆรวมถึงลักษณะการแพนกล้องในมุม ต่างๆ เพื่อเตรียมรองรับการแสดงผลงานที่เคลื่อนไหวและกล้อง VR ในลำดับต่อไป



ภาพที่ 8 การการจ้ดองค์ประกอบภาพ

5. ผลงานสร้างสรรค์



6. การวิเคราะห์ผลงาน

จากแรงบันดาลใจสู่กระบวนการคิดสร้างสรรค์ผลงาน การหาข้อมูลรวมถึงกรอบทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์ ทฤษฎีการแสดงออกของมนุษย์ และทฤษฎีระบบโครงสร้างของสังคม จึงนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงาน 3 มิติ ภายใต้หัวข้อ “พันธกิจแห่งจิต” สืบผ่านทัศนธาตุต่าง ๆ ทางศิลปะ การวิเคราะห์ผลงานจึงขอวิเคราะห์ผ่านกรอบทฤษฎีต่างๆ สู่การสร้างสรรค์ดังนี้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ผลงานตามกรอบทฤษฎี

วิเคราะห์ผลงานตามกรอบทฤษฎี		
ทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์	ทฤษฎีการแสดงออกของมนุษย์	ทฤษฎีระบบโครงสร้างของสังคม
<p>อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) ได้กล่าวว่า ความต้องการทางกายและความต้องการความปลอดภัยเป็นความต้องการในระดับต่ำของมนุษย์ ส่วนความต้องการ ลำดับสูงขึ้นถัดไปเป็นความต้องการมีชื่อเสียง เกียรติยศจะเป็นความต้องการที่จะพัฒนาความรู้สึกในเรื่องคุณค่าของตนเอง</p>	<p>อัลเฟรด แอดเลอร์ (Alfred Adler) จิตแพทย์ชาวออสเตรีย กล่าวว่า มนุษย์เรามีจุดอ่อนไม่เฉพาะแต่ทางกายเท่านั้น ทางสังคม อารมณ์ จิตใจก็มีจุดอ่อนด้วย ไม่อย่างใดอย่างหนึ่ง จุดอ่อนเช่นนี้เรียกว่า “ปมด้อย” มนุษย์ทุกคนพยายามหาทางชดเชยปมด้อยด้วยการสร้างปมเด่นขึ้นมา</p>	<p>อ็อกุสต์ ก็องต์ (Auguste Comte) นักคิดชาวฝรั่งเศสผู้ถือเป็น “บิดาแห่งสังคมนิยม” เปรียบสังคมมนุษย์เสมือนกับ ระบบโครงสร้างของสังคมมีลักษณะเป็นชีวอินทรีย์หรือร่างกายมนุษย์ ครอบคลุมเป็นหน่วยเบื้องต้นของสังคม เป็นจุดเริ่มต้นของการรวมกลุ่มของมนุษย์</p>
		
<p>จากทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์ ถูกหลักคิดให้เกิดงานศิลปะ โดยสร้างใบหน้าของมนุษย์ที่มีความทะเยอทะยานอยากอยู่ตลอดเวลา โดยแสดงออกทางใบหน้าที่มีขนาดเล็กที่ถูกอัดแน่น และรวมกันเป็นกลุ่มก้อนอยู่ในรูปทรงของลำตัวมนุษย์ชายและหญิง และ ใบหน้าที่มีขนาดใหญ่อยู่ด้านบนของรูปทรงเพื่อ แสดงให้เห็นถึงความต้องการที่ไม่มีวันจบสิ้น ใบหน้าแสดงการเฝ้ารอ อยู่ตลอดเวลาสะท้อนทฤษฎีแรงจูงใจทั้งทางกาย ซึ่งเป็นพื้นฐานและทางจิตใจที่ต้องการ อยากมีอยากเป็นอยู่ตลอดเวลา</p>	<p>ทฤษฎีการแสดงออกของมนุษย์ เป็นสภาวะภายใน ที่ตอบสนองความต้องการของจิต โดยการแสดงออก ตามทฤษฎีเชื่อว่า การแสดงออกทุกอย่างคือการแสดงออกเพื่อ ชดเชยปมหลังในสิ่งที่มีมนุษย์ขาดหายไปตั้งแต่วัยเด็ก ด้วยเหตุนี้จึงสร้างลักษณะของใบหน้าคนที่ถูกกักขังหน่วงเหนี่ยว จากปมหลังที่มีอยู่ภายในจิตใจมนุษย์จนแสดงออกมา ไขว่คว้าและพยายามอยู่ตลอดเวลาและไม่มีวันจบสิ้น เพื่อตอบสนองการชดเชย ตามทฤษฎีดังกล่าว</p>	<p>ทฤษฎีระบบโครงสร้างของสังคม เป็นการจับการเคลื่อนไหวของสังคมมนุษย์โดยเชื่อว่าการเคลื่อนไหวของสังคมในลักษณะต่างๆเป็นลักษณะการเคลื่อนไหวของชีวอินทรีย์หรือร่างกายมนุษย์ ในผลงานชิ้นนี้ได้สร้างสัญลักษณ์แบบแผนสังคมมนุษย์โดยใช้ ลักษณะของร่างกายมนุษย์ คอเกินจนเป็นเสมือนยานพาหนะมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาจากจุดเล็กๆรวมตัวกันเป็นกลุ่มเป็นก้อนและรวมกันจนเป็นร่างกายที่มีความเคลื่อนไหว เป็นเสมือนการเคลื่อนที่ทางสังคมอยู่ตลอดเวลา</p>

7. สรุปผลที่ได้จากผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงาน 3 มิติ ภายใต้หัวข้อ “พันธะของจำแห่งจิต” เป็นการสร้างสรรค์และศึกษาจากภายในจิตวิญญาณของความเป็นมนุษย์ การแสดงออกถึงความยึดติดที่เกิดขึ้นซึ่งแม้แต่ตนเองก็มีอาจหยุดยั้งสิ่งที่เกิดขึ้นได้ โดยผลงานที่สร้างในรูปแบบ 3 มิติ เป็นการสร้างดินแดนใหม่จากจินตนาการสู่ภาพจำที่สามารถสัมผัสถึงความลึก ความตื่น รายละเอียดต่างๆ รวมถึงบรรยากาศ พื้นดินท้องฟ้าโดยรวมของผลงานผลักดันอารมณ์ความรู้สึกร่วมที่ตอบรับปฏิกริยาลักษณะเหนียวรั้ง สร้างพันธนาการของจำ จนเกิดความรู้สึกกดทับ และคล้อยตามในรูปแบบ 3 มิติ

ผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าศึกษาถึงเรื่องราว การแสดงออกทางความคิด ด้วยการแสดงความรู้สึก ที่เกิดขึ้นจากสิ่งที่ฝังอยู่ลึกภายในจิตใจของข้าพเจ้าและของมนุษย์ทุกคนใน สภาวะพันธะผูกพันระหว่าง “กาย” กับ “จิต” ในลักษณะเหนียวรั้ง สร้างพันธนาการ หากมนุษย์ไม่ฝึกฝนจิตให้ปล่อยวาง “กาย” จิตก็จะไม่พบหนทางที่จะหลุดพ้นออกจาก “พันธะของจำแห่งจิต” นี้ไปได้

8. เอกสารอ้างอิง

- ชลุต นิมเสนอ. (2534). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิชย์.
- ปานทิพย์ ศุภนคร. (2540). เอ็กซีสแตนเซียลลิสม์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันตกุล. (2541). เผยร่าง-พรางกาย. กรุงเทพมหานคร: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ.
- รัจวี นพเกตุ. (2554). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศรีเรื่อน แก้วกังวาล. (2544). ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ (พิมพ์ครั้งที่9). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์หมอชาวบ้าน.
- สุภาวงศ์ จันทวานิช. (2554). ทฤษฎีสังคมวิทยา (พิมพ์ครั้งที่4). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Ed.Julius Wiedemann. (2011). Illustration now 4. Cologne: Taschen.
- Jean Louis Ferrier. (2002). Art of the 20th century. Milan: Lombarda.
- Quigley, T. (2013). "Eye and Mind". The New School Summary: Maurice Merleau-Ponty.