

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ชุด “ดินแดนเลือด”

The Creation of Fine Arts : Blood Lands

เกรียงไกร กงกะนันทน์ ¹

บทคัดย่อ

ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงสภาวะอารมณ์ ความรู้สึก ของจิตที่เป็นอกุศลซึ่งคล้ายกับ เป็นอารมณ์พื้นฐานของมนุษย์ สภาวะอันตกต่ำยังไม่ถึง มันมักครอบงำจิตวิญญาณของมนุษย์ สภาวะซึ่งเหมือนจุดให้เราตกไปสู่อีกภพหนึ่ง เป็นความรู้สึกที่ต่อต้านระหว่างความดีกับความชั่ว กลายเป็นอาการต่อสู้เหมือนมีการผลักไส บีบรัด รุนแรง บ้าคลั่ง รุนแรง สิ่งเหล่านี้เป็นสภาวะที่ถูก กระทำอย่างสุดโต่งของมนุษย์ที่หลงผิด

สภาวะดำดิ่งที่อยู่ในใจมนุษย์เปรียบเสมือนสภาวะที่จุดกระชาก ให้ตกต่ำ จมลงสู่ก้นบึ้ง ของจิตที่เต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ความกลัว หวาดระแวง เยือกเย็น หนาวเหน็บ สับสน บ้าคลั่ง ร้อนรุ่ม ทุกสิ่งทุกอย่างถูกลอรวมเข้าด้วยกันจนไม่สามารถแยกออกจากกันได้ รวมทั้ง สิ่งที่เป็นสิ่งผิดปกติทั้งอาจเกิดขึ้นในจินตนาการและเกิดขึ้นจริง

ข้าพเจ้าได้ใช้รูปแบบและเรื่องราวที่ใช้จินตนาการสร้างโลกของอบายภูมิขึ้น โดยได้ดัดแปลง รูปทรงจากที่เคยรับรู้เรื่องราวของมนุษย์ สัตว์ประหลาด และสัตว์เดรัจฉาน จากเรื่องราวของพุทธ ศาสนา เช่น คำสอนในไตรปิฎก เพื่อแสดงออกถึงผลของกรรมที่เกิดขึ้น เป็นสภาวะนามธรรม อัน ได้แก่ ความเกลียด ความโกรธ ความโลภ ความอิจฉาริษยา กิเลส รูปทรงต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้น เป็นสัญลักษณ์ของผู้ที่อยู่ในความหลงผิด อันมีทั้งจากเรื่องราวในอดีตและสิ่งเลวร้ายที่เกิดขึ้นนี้ก็ยัง คงเกิดขึ้นในปัจจุบัน

ข้าพเจ้าจึงสร้างรูปทรงขึ้นจากในจินตนาการ เช่น สัตว์ร้ายที่ต่อสู้กัน จึงทำลายฆ่าฟันกัน ด้วยมีต้นแบบมาจากงานศิลปะไทยโบราณ แต่ได้พัฒนาเรื่องราวและการแสดงออกในบุคลิกภาพ ของตนเอง รวมไปถึงเทคนิควิธีการที่แสดงทัศนธาตุที่ดูรุนแรง ใช้แต่น้ำหนักที่ตัดกันเช่นขาวกับดำ

คำสำคัญ : มนุษย์, กิเลส

¹ คณะศิลปกรรมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาลัยบูรพา



Abstract

I want to express the emotions and minds that still have sins as fundamental emotions of human beings. The status of being deeply low possesses human spirits. It is like that this status pulls use to another world. It is the fight between goodness and badness which pushes and resists each other in the frantic and violent manner. Such things are the status of being extremely done of human beings that go in the path of wrong-doing.

The status that is deep down inside human mind is the status of being pulled down to the bottom of the mind that is full of emotions such as fear, doubt, coldness, confusion, frenzy and heat. Everything is merged together until they cannot be separated with one another. This also includes unusual things that may occur in the imagination and in reality. I use the forms and stories from imaginations in order to build the world down under by modifying the forms that have been known before from the stories of human beings, monsters and animals, and from the stories in Buddhism such as the Teachings of the Three Worlds in order to show the results from Karma or what one has done in the abstract statuses such as hatred, anger, greed and jealousy. Forms that I have created symbolize human beings that are lost in the path of badness from bad things they have experienced in the past and the ones happening nowadays.

Therefore, I create forms from my imaginations such as beasts that are fighting one another with the aim of killing one another, which are based on the style of ancient Thai arts. However, the stories and expression are based on my ideas and characteristics. The technique of creation is to show visual elements that look violent with contrasting hues such as black and white.

Keywords : Human Beings, Lust

บทนำ

ในชีวิตประจำวันมนุษย์ต้องต่อสู้กับปัญหาและอุปสรรคนานัปการ ทั้งเรื่องการใช้ชีวิต หน้าที่ การงาน และเรื่องต่าง ๆ มากมาย การดิ้นรนแสวงหาทำให้คนตกอยู่ภายใต้ความอยาก การถูกบีบคั้นด้วยแรงปรารถนาภายใน ทำให้คนส่วนใหญ่มักพ่ายแพ้ต่อความต้องการที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้เกิดแรงปรารถนาที่ไม่มีที่สิ้นสุด

พระพุทธเจ้าทรงพบว่าความทุกข์ของคนเรานั้นมิได้เกิดขึ้นโดยบังเอิญ แต่มีสาเหตุอยู่เบื้องหลัง

เช่นเดียวกับปรากฏการณ์ทั้งหลาย ก็ล้วนแต่มีเหตุอันเป็นที่มาทั้งสิ้น กรรม คือกฎของเหตุและผลนี้เป็นกฎสากลและเป็นกฎพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต ซึ่งสาเหตุเหล่านี้ก็ไม่ได้อยู่นอกเหนือการควบคุมของเราเสียทีเดียว (วิลเลียม ฮาร์ท, 2553, หน้า 49)

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

วิวัฒนาการของสมองคนและสังคมมานานมาแต่โบราณกาล แบ่งแยกความดี ความชั่ว ความยุติธรรมออกชัดเจน การก้าวพ้นจากสภาวะสัตว์เป็นคนเกิดขึ้นจากสำนึกแล้วกำจัดหรือปิดบังคุณลักษณะที่เป็นด้านลบของเราออกไป รวมทั้งเรื่องเพศแต่เนื่องจากความรู้สึกเหล่านี้ไม่ใช่รอยดินสอที่ลบได้ง่าย ๆ ด้วยยางลบ ระบบอะไรบางอย่างจึงต้องถูกประดิษฐ์ขึ้นมาเพื่อควบคุมมัน เช่นระบบคุณธรรม ศีลธรรมและกฎหมาย

การสร้างระบบศีลธรรมจึงเป็นก้าวแรกก้าวใหญ่ของคนที่ยื่นจากความเป็นมนุษย์หินมาเป็นมนุษย์ปัจจุบัน การพัฒนาของสังคมทั้งตะวันออกตะวันตกล้วนมีระบบศีลธรรม ที่มีศาสนาเป็นอาวุธผสมผสานกับความเชื่อ พิธีกรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี แม้กระทั่งกฎหมาย จนบางที่แยกกันไม่ออก จะว่าไปแล้วในโบราณศีลธรรมก็คือกฎหมายชนิดหนึ่ง แม้ไม่มีบทลงโทษโดยตรงสำหรับคนที่ไม่เชื่อ แต่ก็อาจมีระบบอื่นที่ต่อต้านทางอ้อม การผิดศีลธรรมในระดับหนึ่ง มักเป็นการผิดกฎหมายด้วยเช่น การฆ่าคน การขโมย การเป็นชู้กับผู้อื่น (วินทร์ เลียววาริณ, 2542, หน้า 19)

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. แสดงออกถึงจิตวิญญาณตามแนวทางความเชื่อคติไทย
2. แสดงออกถึงรูปแบบ สภาวะหายนะแห่งจิตวิญญาณ ด้วยรูปแบบเชิงสัญลักษณ์ของความเชื่อเฉพาะตัว เป็นสื่อแทนอารมณ์ความรู้สึก และพัฒนาเรื่องราวคติความเชื่อของไทยให้เป็นเรื่องร่วมสมัย
3. แสดงออกด้วยเรื่องราวองค์ประกอบ โดยเน้นบรรยายภาคตอบสนองต่ออารมณ์ความรู้สึก และเรื่องราวที่สามารถรับใช้แนวความคิดและรูปแบบการแสดงออกได้อย่างดี
4. แสดงออกด้วยเทคนิควาดเส้น

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน

การสร้างระบบศีลธรรมเป็นการพัฒนาก้าวใหญ่ที่ทำให้คนพ้นจากความเป็นมนุษย์ยุคหินมาเป็นมนุษย์ปัจจุบัน ด้วยความชาญฉลาดของคนโบราณ หลักธรรมคำสั่งสอนในพุทธศาสนาได้ถูกนำเสนอผ่านการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อให้คนได้เกรงกลัวต่อบาป เช่น ความรู้สึกทุกข์ทรมาน ถูกแทน



คำด้วยนรก ความโง่งที่ทำให้เป็นทุกข์ ถูกแทนคำด้วยเดรัจฉาน ความหิวด้วยกิเลส ถูกแทนคำด้วยเปรต ความกลัวอย่างไม่มีเหตุผล ถูกแทนคำด้วยอสุรกาย สิ่งเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ที่นำมาใช้เพื่อการสั่งสอนให้มนุษย์รู้จักการใช้ชีวิตที่ถูกต้อง ไม่ตกอยู่ในบาปกรรม อันเป็นผลจากการกระทำมาแต่ในอดีต

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

สรรพสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวเราทั้งรูปธรรมและนามธรรมล้วนก่อให้เกิดการรับรู้บางสิ่งเราสามารถจดจำไว้ได้ แต่บางสิ่งอาจลึกลับเลื่อนทุก ๆ สิ่งที่ผ่านมาล้วนแต่ถูกเก็บไว้ในส่วนใดส่วนหนึ่งของจิตใจ ศิลปินจำเป็นต้องนำสิ่งต่าง ๆ ที่ผ่านการรับรู้มารวบรวม สรุปลง และผสมผสานกับอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัว เพื่อถ่ายทอดให้เกิดงานศิลปะที่มีลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละคน อิทธิพลและแรงบันดาลใจเป็นสิ่งสำคัญที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์และพัฒนา

อิทธิพลจากแนวความคิดและปรัชญา

แนวความคิดและปรัชญาทางพระพุทธศาสนามีส่วนสำคัญในการดำรงชีวิตของคนไทยเป็นอย่างมาก ท่านพุทธทาสภิกขุเป็นพระภิกษุไทยที่มีการเผยแพร่ผลงานทางศาสนามากมาย หลักธรรมคำสั่งสอนของท่านเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ



ภาพที่ 1 ท่านพุทธทาส

ที่มา : Buddhavihara, พระธรรมโกศาจารย์ (พุทธทาส อินทปัญโญ) เข้าถึงเมื่อ 15 มิ.ย. 2560, เข้าถึงได้จาก http://www.buddhavihara.ru/?page_id=237

พระธรรมโกศาจารย์ (พุทธทาส อินทปัญโญ) วัดถ้ำน้ำไหล (สวนโมกขพลาราม) อ.ไชยา จ.สุราษฎร์ธานี เป็นผู้ริเริ่มก่อตั้งสวนโมกขพลารามเพื่อให้เป็นสถานที่ปฏิบัติธรรมและสถานที่เผยแผ่พระพุทธศาสนา นอกจากนี้ผลงานของท่านพุทธทาสภิกขุยังมีปรากฏอยู่มากมายทั้งในรูปแบบพระธรรมเทศนาและในงานเขียน โดยท่านตั้งใจทำการถ่ายทอดพระพุทธศาสนาให้อยู่ในฐานะที่เป็นพุทธะ

ศาสนาอย่าง แท้จริง นั่นคือเป็นศาสนาแห่งความรู้ ไม่เจือปนไปด้วยความหลงผิดที่เข้าแทรกจนกลายเป็นเนื้อร้ายที่คอยกัดกินได้แก่ เรื่อง พุทธพยานิชย์, ไสยศาสตร์ และเรื่องความหลงใหลในลาภยศของพระสงฆ์ ฯลฯ อีกทั้งคำสอนของท่านพุทธทาสภิกขุก็ได้ถูกถ่ายทอดให้อยู่ในรูปแบบที่คนทั่วไป สามารถเข้าถึงและเข้าใจได้ โดยที่ยังคงเนื้อหาสำคัญไว้ได้อย่างครบถ้วน ซึ่งคำสอนของท่านยังรวมไปถึงเรื่องทั่ว ๆ ไปด้วย เช่น การทำงาน, การเรียน ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับชีวิตประจำวัน (พระธรรมโกศาจารย์ (พุทธทาส อินทปัญโญ), 2560, เข้าถึงได้จาก http://www.buddhavihara.ru/?page_id=237)

อิทธิพลจากภาพยนตร์

ภาพยนตร์อะนิเมชัน เรื่อง Spirited Away เป็นแรงบันดาลใจที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานของข้าพเจ้าทั้งด้านแนวความคิดและรูปแบบ Spirited Away เป็นภาพยนตร์อะนิเมชันแนวผจญภัยแฟนตาซี แฝงไปด้วยปรัชญาตะวันออก เขียนบทและกำกับโดย ฮะยะโอะ มียะซะกิ (Hayao Miyazaki) และผลิตโดยสตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับรางวัลต่าง ๆ มากมาย ซึ่งรวมไปถึงรางวัลอะนิเมชันยอดเยี่ยมจากเวทีออสการ์ ครั้งที่ 5



ภาพที่ 2 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Spirited Away

ที่มา : bokunosekai, Spirited Away, accessed 15 Jun 2018,

available from <https://goo.gl/x67tdH>

Spirited Away (2000) เริ่มต้นเหมือนภาพยนตร์การ์ตูนอีกหลายเรื่องของ Hayao Miyazaki กล่าวคือ การเปลี่ยนแปลงที่อยู่ การเดินทางมาถึงและค้นพบสิ่งต่าง ๆ (My Neighbor Totoro, Kiki's delivery service) นอกจากนี้ Miyazaki ยังคงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ หรือนิเวศวิทยา ซึ่งปรากฏบ่อยครั้งในผลงานอื่น (Princess Mononoke, My Neighbor Totoro) Spirited Away ผลิตเนื้อหาและอรรถรสจากความบันเทิงได้โดยไม่สูญเสียคุณภาพ "ปม" ถูกผูกไว้แต่ต้น โดยมีตัวละครเอกเป็นเด็กผู้หญิงที่จะดำเนินเรื่องทั้งหมดเพื่อคลี่คลายปัญหาต่าง ๆ เรื่องราวอันเป็นเหมือนการหาทางออกให้ผู้อื่น (ช่วยเหลือพ่อแม่ ฮากู หรือวิญญาณไร้หน้า) ขยายและเชื่อมโยงไปยังวงกว้างของ



สังคมแต่ยังสามารถวกกลับมาแก้ปัญหาของตนที่ค้างคาไว้ได้อย่างแยบยลในโลกของสิ่งเหลือเชื่อ จำต้องมุ่งมั่น ศรัทธา แสวงหาความหมายจากทุกอย่างที่ประสบเหมือนในมิติของภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่ง Miyazaki รู้ที่จะให้ “เห็น” และแนะให้ “เข้าใจ” โดยไม่ทิ้งความสำราญจากตัวภาพ (สายัณห์ แดงกลม, 2546, หน้า 96)

การเดินทางเพื่อค้นพบสิ่งต่างๆ การเรียนรู้เพื่อที่จะเติบโต การมองและพิจารณาชีวิต รวมถึงสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว ทั้งรูปธรรมและนามธรรม ภายนอกและภายในจิตใจ สิ่งเหล่านี้คือ แก่นของภาพยนตร์เรื่อง Spirited Away

อิทธิพลจากผลงานศิลปกรรม

สมุดภาพไตรภูมิ เป็นสมุดภาพไม่เย็บเล่ม พับกลับไปกลับมา มีความหนา ภายในเป็นผลงานจิตรกรรมไทยประเพณี เขียนเรื่องไตรภูมิ และอาจประกอบด้วยเรื่องอื่น ๆ เช่น เรื่องทศชาติ โดยสร้างขึ้นจากศรัทธาที่มีต่อวรรณกรรมเรื่องไตรภูมิพระร่วง ซึ่งเป็นวรรณคดีชั้นเยี่ยมทางพระพุทธศาสนา โดยเชื่อกันว่าเป็นบทพระราชนิพนธ์ของพญาลิไทย พระมหากษัตริย์แห่งกรุงสุโขทัย ทรงพระราชนิพนธ์ สมุดภาพไตรภูมิที่มีความสำคัญและได้รับการยกย่องว่ามีรูปแบบของจิตรกรรมไทยที่งดงามคือสมุดภาพไตรภูมิสมัยกรุงศรีอยุธยาและสมัยกรุงธนบุรี

เรื่องไตรภูมิมีความสำคัญต่อสังคมไทยเป็นอย่างมาก โดยเนื้อหาเน้นให้คนเกิดความเกรงกลัวต่อบาป สอนให้รู้ถึงผลของการกระทำความชั่ว ให้คนยึดมั่นอยู่ในพระพุทธศาสนา โดยสมุดภาพไตรภูมินี้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของชาติแสดงถึงภูมิปัญญาของบรรพชนชาวไทย



ภาพที่ 3 ภาพมหาโรจระนรก

ที่มา : กรมศิลปากร, สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 1 (กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2542), 46.

อิทธิพลจากวรรณกรรมและภาพประกอบวรรณกรรม

บทประพันธ์เอง The Divine Comedy หรือ สุขนานุกรมของพระเจ้า เป็นวรรณกรรมอุปมานิทัศน์ ที่เขียนโดยกวี ดันเต อลิเกอริ (Dante Alighieri) ระหว่างปี ค.ศ. 1380 จนกระทั่งเสียชีวิตในปี 1321 ดีไวน์ คอมเมดี้ เป็นกวีนิพนธ์ที่เป็นจินตนิยายและอุปมานิทัศน์ของคริสเตียน สะท้อนให้เห็นถึง

วิวัฒนาการของปรัชญายุคกลางในเรื่องเกี่ยวกับโรมันคาทอลิก บทประพันธ์นี้ได้รับการยกย่องว่าเป็นมหากาพย์ชิ้นสำคัญของอิตาลีและเป็นวรรณกรรมชิ้นเอกของโลก

ดิไวน์ คอมเมดี้ ประกอบไปด้วยสามภุมิ คือ Inferno (นรก), Purgatorio (แกนชำระบาป) และ Paradiso (สวรรค์) เรื่องเล่านี้เป็นการเดินทางของตัวเองผ่านนรก ผ่านการชำระบาป และสุดท้ายไปสู่สวรรค์ อันเป็นที่มาของชื่อ Comedy ที่ต้องการสะท้อนว่าเรื่องนี้จบลงด้วยความสุข



ภาพที่ 4 ภาพผลงานของ Gustave Doré

ที่มา : แบล็คเมจิก, สายน้ำแห่งวิญญาณ (กรุงเทพฯ : แบล็คเมจิก), 58.

ภาพประกอบของบทประพันธ์นี้เป็นผลงานภาพพิมพ์โลหะ (Engraving) ของศิลปินชาวฝรั่งเศส ชื่อ กุสตาฟ โดเร (Gustave Doré) งานของเขาเต็มไปด้วยจินตนาการ กุสตาฟ โดเร ได้ทำงานภาพประกอบหนังสือหลายเล่ม รวมไปถึงพระคัมภีร์ไบเบิล แต่ที่สร้างชื่อเสียงให้มากที่สุดคือภาพประกอบเรื่อง ดิไวน์ คอมเมดี้

วิธีการดำเนินการวิจัย

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้า มีลักษณะการสร้างรูปทรงที่เกิดจากจินตนาการ ผสมผสานกับอารมณ์ความรู้สึก เพื่อแสดงถึงจิตที่เป็นเอกลักษณ์ สภาวะดำรงที่อยู่ในจิตใจของมนุษย์ ซึ่งเต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ความกลัว หวาดระแวง เยือกเย็น หนาวเหน็บ ซึ่งอารมณ์ความรู้สึกเหล่านี้เป็นอารมณ์พื้นฐานของมนุษย์ซึ่งเกิดมาช่วงขณะหนึ่งแล้วก็ดับไป



การศึกษาค้นคว้าข้อมูล

1. ข้อมูลนามธรรม เกิดจากการหยุดคิด พิจารณาความรู้สึกของตนเอง ที่เกิดจากประสบการณ์การรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวในการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น สิ่งต่าง ๆ วรรณกรรม บทกวี ภาพยนตร์ ตลอดจนไปถึงการกระทำของตัวเอง สิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึก ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า

2. ข้อมูลรูปธรรม ในผลงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าสามารถแบ่งได้ดังนี้คือ

2.1 ข้อมูลจากธรรมชาติ รูปทรงในผลงานของข้าพเจ้ามาจากสิ่งมีชีวิตทางธรรมชาติ และชีวภาพเป็นรูปทรงอินทรีย์รูป (Organic Form) โดยเลือกรูปทรงของคน สัตว์ และพืชที่น่าสนใจ ซึ่งก่อให้เกิดจินตนาการอันไร้ขอบเขต นำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์

2.2 ข้อมูลจากงานศิลปกรรม งานศิลปกรรมต่าง ๆ ทุกแขนง เช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ทั้งสมัยโบราณจนถึงร่วมสมัย ข้อมูลเหล่านี้มีผลต่อจินตนาการและแนวความคิด โดยข้าพเจ้าได้นำข้อมูลเหล่านี้มาประมวล วิเคราะห์ และถ่ายทอดด้วยอารมณ์ความรู้สึกผสมผสานกับจินตนาการและความเชื่อ

การสร้างภาพร่าง (Sketch)

กระบวนการสร้างภาพร่างของข้าพเจ้า แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. การสร้างรูปทรง จะเริ่มต้นจากการนำหมึกจีนผสมน้ำ มาวาดและหยดลงบนกระดาษที่เตรียมไว้ ให้เกิดเป็นรูปทรงต่าง ๆ เริ่มจินตนาการรูปและเรื่องราวจากภาพที่ปรากฏขึ้น หลังจากนั้นก็เริ่มต้นออกแบบรูปทรงหลัก

2. การออกแบบรูปทรง (Character Design) โครงสร้างของรูปทรงหลัก ๆ ในงานนี้ได้จากการศึกษาหาข้อมูลรูปทรงจากธรรมชาติ ตลอดจนงานศิลปกรรมโบราณและร่วมสมัย นำมาคลี่คลายให้สอดคล้องกับเนื้อหาโดยใส่อารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวเข้าไป รูปทรงใหม่ที่ได้จะเป็นรูปทรงกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) ที่มีลักษณะเฉพาะตัว

3. นำเอารูปทรงที่ออกแบบไว้มาเป็นโครงสร้างหลักในภาพร่าง จัดวางองค์ประกอบและเพิ่มเติมเนื้อหาลงไป ในภาพร่างของข้าพเจ้าจะมีโครงสร้างหลัก ๆ ของภาพ ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับภาพร่าง แต่งงานของข้าพเจ้ารูปทรงกับพื้นที่ว่างเป็นส่วนสำคัญมาก การทำเหมือนภาพร่างทุกอย่าง ทำให้งานของข้าพเจ้าขาดอารมณ์ความรู้สึก หลังจากร่างโครงสร้างใหญ่ ๆ ในงานจริงแล้ว ข้าพเจ้าก็จะสังเกตพื้นที่ว่างที่เหลืออยู่หลังจากนั้นก็จินตนาการรูปทรงใส่เข้าไปตามลักษณะของพื้นที่ว่างที่ปรากฏ

วัสดุอุปกรณ์

1. หมึกจีน
2. กระดาษสา 150 แกรม

3. สีอะครีลิค
4. ไม้แหลม
5. มีเดียมีสีอะครีลิคยี่ห้อ LIQUITEX, Pouring Medium
6. พู่กัน
7. สีไม้สีขาว
8. กระจกใส่น้ำ
9. ปากกาหมึกดำ

ขั้นตอนและกระบวนการทำงาน

1. การสร้างรูปทรง ใช้หมึกจีนผสมน้ำ สาดและหยดลงบนกระดาษสา 150 แกรม เมื่อกระดาษแห้งดีแล้ว ข้าพเจ้าก็จะดูลักษณะรูปทรงและพื้นที่ว่างที่เหลืออยู่ แล้วก็วิเคราะห์จินตนาการรูปทรงต่าง ๆ ใส่เข้าไปในส่วนของรูปทรงและพื้นที่ว่าง
2. การออกแบบรูปทรง (Character Design) ข้าพเจ้าจะจินตนาการรูปทรงและเรื่องราวจากรอยที่เกิดจากการหยดและสาดหมึกจีน หลังจากนั้นจะใช้พู่กันจุ่มหมึกจีนแล้วสร้างรูปทรงเพิ่มจากรูปทรงเดิมที่เกิดจากการสาดหมึกจีน
3. ขั้นตอนการสร้างรูปทรงของดอกไม้ในงานเมื่อได้รูปทรงสีดำที่เกิดจากการสาดหมึกและใช้พู่กันวาดแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการระบายสีดอกไม้สีแดง ใช้สีอะครีลิคผสมมีเดีย (Pouring Medium) และน้ำนิดหน่อย คนให้เข้ากัน เตรียมสีที่ผสมไว้ 3 สี คือ สีส้มแดง สีแดง สีแดงเข้ม
4. ขั้นตอนการเขียนรายละเอียดด้วยสีไม้ ใช้สีไม้สีขาวเขียนรายละเอียดต่าง เช่น ขนนก หน้า ปาก แสงเงา
5. ขั้นตอนการเขียนรายละเอียดด้วยปากกา ใช้ปากกาเขียนรายละเอียดต่าง เช่น ขนนก หน้า ปาก แสงเงา

องค์ประกอบในการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์งานศิลปะประกอบด้วย 2 ส่วนใหญ่ คือ แนวความคิด รูปแบบและการแสดงออกทางทัศนธาตุ

1. แนวความคิด

รูปทรงจะเกิดขึ้นได้ต้องมีแนวความคิด (Concept) ที่มาจากแรงบันดาลใจซึ่งก่อให้เกิดความหมาย งานของข้าพเจ้าเป็นเสมือนการสำรวจสภาวะของมนุษย์ โดยสะท้อนจากสภาวะแห่งอมนุษย์ แสดงถึงมโนภาพแห่งบาป ดินแดนแห่งจินตนาการ ที่มีการต่อสู้ การต่อต้านระหว่างความดีกับความชั่ว โดยใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนสภาวะนามธรรม อันได้แก่ ความเกลียด ความโกรธ ความโลภ ความอิจฉาริษยา อาทิเช่น

งูตัวใหญ่ เปรียบเสมือน การที่คนบริโภคเกินพอดี ปล่อยให้ความโลภเข้าครอบงำจิตใจ



เกิดความกระหายอยากอยู่ตลอดเวลา แม้จะได้กลิ่นกินสิ่งต่าง ๆ เข้าไปแล้วแต่ก็ไม่ได้ทำให้เกิดความรู้สึกอิ่ม นัยน์ตาที่จ้องเขม็ง เตรียมพร้อมที่จะกลิ่นกินสิ่งต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา บ่งบอกถึงแรงบันดาลใจ ความต้องการที่ไม่มีที่สิ้นสุดของมนุษย์

คนมีปีกซึ่งกำลังหลับใหลอยู่ในท้องแพะ บ่งบอกถึงสภาวะของจิต ปีกเปรียบเหมือนสติ คนมีสติสามารถที่จะโยยบินออกจากห้วงอภายภูมิได้แต่กลับปล่อยให้กิเลสครอบงำให้หลับใหลและจมลงสู่สภาวะดำดิ่ง

2. รูปแบบและการแสดงออกทางทัศนธาตุ

การสร้างงานศิลปะนั้นความคิดและอารมณ์ที่ศิลปินต้องการแสดงออกนับเป็นส่วนสำคัญที่สุด ทัศนธาตุเป็นสื่อสุนทรียภาพที่ศิลปินจะนำมาประกอบกันเข้าให้เป็นรูปทรงเพื่อสื่อความหมายตามแนวเรื่องหรือแนวความคิดที่เป็นจุดหมายนั้น (ชลูด นิยมเสมอ, 2539, หน้า 27) ในงานศิลปะของข้าพเจ้าสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบทางทัศนธาตุได้ดังนี้

2.1 รูปทรง (Form) เป็นส่วนสำคัญที่สุดในงานของข้าพเจ้า โดยเลือกรูปทรงที่มีลักษณะเป็นรูปทรงทางธรรมชาติ ได้แก่พีช คน สัตว์ รูปทรงส่วนใหญ่เป็นรูปทรงอินทรีย์รูป (Organic Form) ของสิ่งมีชีวิตได้ทั้งทะเล โดยข้าพเจ้าอ้างอิงจากธรรมชาติทางชีวภาพ ผสมผสานกับจินตนาการส่วนตัว เพื่อให้รูปทรงเป็นไปตามแนวความคิดและแสดงออกทางความรู้สึกอย่างชัดเจน

2.2 เส้น (Line) ในการสร้างสรรค์งานของข้าพเจ้า เส้นที่ปรากฏในงานแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

2.2.1 เส้นที่เกิดจากดินสอสีขาว เป็นเส้นที่เกิดจากการวาดเส้นสีขาวลงบนสีดำ ทำให้เกิดน้ำหนักและแสงเงา ช่วยให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกในงาน อีกทั้งยังทำให้บรรยากาศของภาพเกิดความน่าสนใจมากขึ้น

2.2.2 เส้นที่เกิดจากการใช้ไม้แหลมขีดไปบนสีอะครีลิค ช่วยทำให้สีมีความกลมกลืนและทำให้เกิดน้ำหนัก

2.2.3 เส้นที่เกิดจากการใช้ปากกา เส้นที่เกิดจากการวาดเส้นโดยปากกาสีดำ ทำให้ภาพมีความเคลื่อนไหว

2.3 สี (Color) สีมีส่วนทำให้งานมีความสมบูรณ์มากขึ้น ข้าพเจ้าเลือกใช้โทนสีขาว-ดำ-แดง ในงานเนื่องจากสีดำเป็นสีที่ให้ความรู้สึกถึงความน่าหวาดกลัว เร้นลับ ดำเนินมืด สิ่งที่ซ่อนเร้น ข้าพเจ้าจึงเลือกสีดำมาเป็นสีหลักในงานส่วนสีแดงทำให้ความรู้สึกถึงชีวิต

2.4 พื้นที่ว่าง (Space) พื้นที่ว่างในงานของข้าพเจ้า ทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่มีที่สิ้นสุด พื้นที่ว่างช่วยทำให้รูปทรงเกิดการเคลื่อนไหว และยังช่วยเน้นรูปทรงทำให้รูปทรงชัดเจนและมีพลังมากขึ้น

2.5 น้ำหนักแสงและเงา (Tone-Light and Shadow) ข้าพเจ้าให้น้ำหนักตัดกันอย่างรุนแรงระหว่างรูปทรงและพื้นที่ว่าง เนื่องจากต้องการบรรยากาศ ซึ่งก่อให้เกิดความเคลื่อนไหวของรูปทรงและสร้างความรู้สึกที่ดูรุนแรง ลึกลับ น่าหวาดกลัว ตลอดจนความรู้สึกถึงการดิ้นรนที่ไม่มีที่สิ้นสุด

2.6 พื้นผิว (Texture) ลักษณะพื้นผิวในงานเกิดขึ้นจากการสาดหมึกจีนผสมน้ำ ทำให้เกิดลักษณะของคราบและร่องรอย พื้นผิวที่เกิดขึ้นในงานของข้าพเจ้ายังทำให้งานมีความกลมกลืนกันมากขึ้นอีกด้วย

2.7 การกำหนดองค์ประกอบ (Composition) ข้าพเจ้าขยายรูปทรงหลักให้มีขนาดใหญ่เพื่อให้รูปทรงดูมีพลังและเกิดแรงปะทะกับผู้ดู รูปทรงขนาดกลางและเล็ก ช่วยทำให้งานมีความกลมกลืน และทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในงาน

3. เทคนิควิธีการ

“ประสบการณ์ทางความงามหรือทางสุนทรียะ” ของมนุษย์นั้นจำเป็นต้องมีผลงานอันเกิดจากการสร้างสรรค์หรือเรียกว่า “สุนทรียวัตถุ” เป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งในประสบการณ์ดังกล่าว นับตั้งแต่ยุคหิน “Stone Age” มนุษย์ก็เริ่มรู้จักการสร้างสรรค์ผลงานของตน เช่น การสร้างเครื่องประดับด้วยหิน อาวุธในการล่าสัตว์ ซึ่งผลงานดังกล่าวมีการวาดลวดลายเพื่อความสวยงาม จวบจนถึงยุคปัจจุบันมนุษย์ยังมีการสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้นอย่างไม่รู้สิ้นสุด (สกนธ์ ภูงามดี, 2547, หน้า 12) การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าใช้เทคนิคและกรรมวิธีของการวาดเส้นในการแสดงออก เนื่องจากมีกระบวนการที่ไม่ซับซ้อน ถ่ายทอดอย่างตรงไปตรงมา และสามารถสร้างน้ำหนักได้ชัดเจนหนักแน่น

เทคนิคและวิธีการของงานวาดเส้น สามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก ที่สอดคล้องกับแนวความคิดในผลงานของข้าพเจ้าได้เป็นอย่างดีคือคราบหมึกและเส้นที่เกิดจากดินสอสีขาวที่เขียนลงไปนั้นทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกถึงความลึกซึ้ง ความกลัว หวาดระแวง เยือกเย็น สับสน บ้าคลั่ง ร้อนรุ่ม ในขณะที่เดียวกันดอกไม้สีแดง ที่เกิดจากการใช้ไม้แหลมขีดลงไปบนสีอะคริลิก ตอนที่ยังไม่แห้งนั้นก็ทำให้รู้สึกถึง ชีวิต เลือด ความตาย อารมณ์ต่าง ๆ เหล่านี้เกิดขึ้นและก็ดับไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นตลอดเวลาในช่วงชีวิตมนุษย์

ผลการวิจัย

ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกย่อมมีการเปลี่ยนแปลง พัฒนาไปตามกาลเวลา งานของศิลปินก็เช่นกัน การเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวส่งผลให้อารมณ์ความรู้สึกในแต่ละช่วงเวลาเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ความมุ่งมั่นที่ไม่มีที่สิ้นสุดดูเหมือนจะเป็นแรงผลักดันให้เกิดความก้าวหน้าและพัฒนาอยู่ตลอดเวลา เมื่อมองย้อนกลับไปโดยผ่านกระบวนการทางความคิด วิเคราะห์และพิจารณาที่ย่อมจะเห็นการเจริญเติบโต จุดเด่นจุดด้อยตลอดจนข้อผิดพลาดต่าง ๆ อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น สิ่งเหล่านี้ถูกนำมาใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์และพัฒนาให้เกิดสิ่งใหม่อยู่เสมอ การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะของข้าพเจ้าก็เช่นกัน



ผลงานชุด Blood Lands

สภาวะภายในจิตใจของมนุษย์นั้นลึกเกินจะหยั่งถึง สภาวะดำดิ่งมักจะครอบงำจิตใจของเรา บางครั้งเราไม่สามารถควบคุม อารมณ์ปรารถนาของเราได้ สภาวะดำดิ่งหยั่งไม่ถึง ก็มักครอบงำภาพของนรกในใจเรา ในสเปซนั้น มีรูปคล้ายคนและรูปคล้ายสิ่งมีชีวิต วูบไหวไปมา, เห็นเห็นบิดเค้น ปรากฏเป็นอาการรุนแรงเพื่อสลายกลายหนีจากทุกข์ รยางค์ต่างขวักไขว่ออกจากกาย ไปทิ้ง ถีบ รัต ผลักไส วุ่นวายบ้าคลั่ง พลังฤทธิ์โหดเหี้ยม ฉายชัดให้เห็นชั่วตรงข้าม ทุกสิ่งกลับตาลปัตร ผิดเพี้ยนไปทุกมิติ: อวัยวะข้างในทั้งสิ้นถูกปกปิดกลับเป็นผิวนอก; จุดตายของชีวิตปกติ พลิกกลับเป็นจุดเกิดของชีวิตวิปริต; ที่เคย “สูงศักดิ์” ที่เคย “สามัญ” ต่างผันพลิกชั่วพลิกความหมาย สภาพพันทาง อันก่อรูปขย้อนวนอนอาเจียน ปรากฏดาตาชกลาดเกลื่อนไปทุกซอก หลีบ, ทุกสิ่งล้วนทะเลวงจักรุและผัสสะทั้งหมด สะกดตรึงอยู่อย่างนั้น (ไบรอัน เคอร์ติส, 2553, หน้า 5)

ผลงานระยะนี้เกิดจากการวิเคราะห์และพัฒนาในหลายๆ ด้าน ทั้งทางด้านแนวความคิด เทคนิคตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกของงาน โดยผลงานชุด “Blood Lands” นี้ แสดงให้เห็นถึงมโนภาพแห่งบาปที่ถูกปกปิดซ่อนเร้นภายในจิตใจได้สำนึกของมนุษย์ อารมณ์ปรารถนาอันเป็นนิรันดร์ที่ผุดขึ้นจากจิตได้สำนึกและมนุษย์ไม่อาจสะกดกลั้น แม้จะพยายามใช้ความดีข่มไว้ก็ตาม สภาวะที่กลับตาลปัตร รูปทรงที่บิดเบือน ภาพที่เลือนรางและชัดเจน

หลังจากที่ได้รวบรวมข้อมูล ประมวล และวิเคราะห์จากประสบการณ์และการพัฒนาผลงานในช่วงที่ 1 และช่วงที่ 2 แล้ว ผลงานชุดนี้เข้าพเจ้ารู้สึกพอใจกับผลงานที่ได้สร้างสรรค์มาอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านแนวความคิด รูปแบบ และอารมณ์ความรู้สึกในงาน ผลงานมีความละเอียดซับซ้อน และมีพลังมากยิ่งขึ้น กลุ่มของรูปทรงในช่วงนี้ถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ รูปทรงที่มีอยู่จริง และรูปทรงที่จินตนาการขึ้นมา ซึ่งทั้ง 2 ส่วนนี้เปรียบเหมือนโลกแห่งความจริงและโลกในจินตนาการ กลุ่มของรูปทรงมีความน่าสนใจและมีความเป็นเอกภาพมากขึ้น ประสบการณ์ การเรียนรู้ต่างๆ สามารถเป็นแนวทางการศึกษาเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง



ภาพที่ 5 ชื่อภาพ : King Cobra เทคนิค : Mixed Technique

ขนาด : 80 x 60 ซม. ปีที่สร้าง : 2514

วิเคราะห์ภาพ King Cobra

1. แนวคิด

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าต้องการเสนอถึงราชาที่อยู่ในจิตใจของมนุษย์ ซึ่งเป็นอารมณ์ปรารถนาที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของทุกคน โดยข้าพเจ้าเลือกใช้สัญลักษณ์ของราชา

งู มีปรากฏอยู่อย่างแพร่หลายทั่วไปในประวัติศาสตร์ และมักเป็นสัญลักษณ์แห่งความชั่วร้าย งูตัวผู้มักจะถูกจัดว่าเกี่ยวกับราชา และมักจะทิ้งคูของมันไปหาปลาไหลตัวเมีย ซึ่งสิ้นโลกกว่าและกระหายการร่วมเพศมากกว่า งูมากมาย จะกระโจนขึ้นมาจากไขสันหลังของคนตายที่มีพฤติกรรมผิดศีลธรรมระหว่างมีชีวิตอยู่ (สิงห์คำ โต๊ะงาม, 2521, หน้า 264)

ปีก ในงานข้าพเจ้า หมายถึง จิตที่โอบยิบ ซึ่งสามารถบินออกจากภาวะกิเลสได้ แต่กลับถูกหล่อลวงให้อยู่ในวังวนของราชา ในขณะที่เดียวกันปีกก็เปรียบเหมือนสติ คนมีสติสามารถที่จะโอบยิบออกจากห้วงอบายภูมิได้แต่กลับปล่อยให้กิเลสครอบงำให้หลับไหลและจมลงสู่สภาวะดำดิ่ง ลูกไฟ เป็นเหมือนสัญลักษณ์แสดงถึงความเร่าร้อนแห่งอารมณ์บ่งบอกถึงอารมณ์ปรารถนาทางเพศที่ถูกปลดปล่อย โดยไม่สามารถควบคุมและเก็บไว้ภายใน

2. การจัดองค์ประกอบ

รูปทรง (Form) ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าอ้างอิงจากรวมชาติทางชีวภาพ ผสมผสานกับจินตนาการส่วนตัว เพื่อให้รูปทรงเป็นไปตามแนวความคิดและแสดงออกทางความรู้สึกอย่างชัดเจน โดยข้าพเจ้าเลือกรูปทรงของงูเป็นรูปทรงหลักเพื่อสื่อความหมายถึง ราชา ภายในจิตใจของมนุษย์

เส้น (Line) เป็นเส้นที่เกิดจากการวาดเส้นสีขาวลงบนสีดำ ช่วยทำให้งานมีปริมาตรและระยะ ทำให้เกิดน้ำหนักและแสงเงา ช่วยให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกในงาน

สี (Colour) สีสี่ส่วนทำให้งานมีความน่าสนใจมากขึ้น ข้าพเจ้าเลือกใช้โทนสีขาว-ดำ-แดง ในงานเนื่องจากสีดำเป็นสีที่ให้ความรู้สึกถึงความน่าหวาดกลัว เร้นลับ ดำเนินมืด สิ่งที่ชอบเร้น ข้าพเจ้าจึงเลือกสีดำมาเป็นสีหลักในงานส่วนสีแดงทำให้ความรู้สึกถึงชีวิต

พื้นที่ว่าง (Space) พื้นที่ว่างในงานของข้าพเจ้า ทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่มีที่สิ้นสุด พื้นที่ว่างช่วยทำให้อารมณ์เกิดการเคลื่อนไหว และยังช่วยเน้นรูปทรงทำให้อารมณ์ชัดเจนและมีพลังมากขึ้น

น้ำหนักแสงและเงา (Tone-Light and Shadow) ข้าพเจ้าให้น้ำหนักตัดกันอย่างรุนแรงระหว่างรูปทรงและพื้นที่ว่าง เนื่องจากต้องการบรรยากาศ ซึ่งก่อให้เกิดความเคลื่อนไหวของรูปทรงและสร้างความรู้สึกที่ดูรุนแรง ลึกลับ น่าหวาดกลัว ตลอดจนความรู้สึกถึงการดิ้นรนที่ไม่มีที่สิ้นสุด

พื้นผิว (Texture) ในงานของข้าพเจ้าจะช่วยเชื่อมระหว่างน้ำหนักอ่อนและเข้ม ลักษณะพื้นผิวในงานเกิดขึ้นจากการสาดหมึกจีนผสมน้ำ ทำให้เกิดลักษณะของคราบและร่องรอย

การกำหนดองค์ประกอบ (Composition) ข้าพเจ้าวางรูปทรงขนาดใหญ่ไว้ส่วนกลางของภาพ เพื่อให้รูปทรงสามารถสื่อความหมายตามแนวความคิดได้อย่างชัดเจน





สรุปและอภิปรายผล

เมื่อเราสามารถหลุดลอยออกไปจากอำนาจของความดีความชั่วที่โลกพากันยึดถืออยู่ แล้วออกไปยืนดูความดีความชั่วที่กำลังป่วยอยู่กับโลก มาจากที่ ๆ ความดีความชั่วตามไปไม่ถึง เมื่อนั้นเราจะเห็นความดีความชั่วในโลกนี้เป็นเพียงสังขารอย่างเดียวกัน เป็นของหลอก ๆ เป็นของสมมติ เป็นของเปื่อยเน่าได้อย่างเดียวกัน ต่างพากันวิ่งแข่งกันไปสู่ความเปลี่ยนแปลง ด้วยอำนาจแห่งเวลาอย่างเดียวกัน เป็นโลกก็ธรรมด้วยกัน เป็นของมีเหตุมีปัจจัยปรุง และเป็นไปตามอำนาจแห่งเหตุแห่งปัจจัยนั้น ๆ โดยไม่แตกต่างกันเลย จะผิดกันบ้างก็ต่อเมื่อมองด้วยความรู้สึกที่ยังยึดถือ หรือเพราะจิตใจนั้นยังถูกกักขังอยู่ภายใต้ความยึดถือ ยังมีจิตใจต่ำพอที่จะฟูขึ้นหรือแฟบลงด้วยอำนาจแห่งโลกธรรม กล่าวคือ ยังไม่รู้จักสิ่งอีกสิ่งหนึ่ง ซึ่งอยู่นอกอยู่นเหนือไปจากนั้น หรือที่ตรงข้ามกับความดีความชั่วนั้นจริง ๆ (พุทธทาสภิกขุ, 2555, หน้า 48)

ผลงานชุดนี้ของข้าพเจ้าเริ่มต้นจาก “ปม” ที่อยู่ในส่วนลึกของจิตใจ การตั้งคำถามกับตัวเองและขยายเชื่อมโยงไปยังวงกว้างของสังคม และสุดท้ายวกกลับมาเพื่อแก้ปัญหาของตัวเอง ผลงานชุดนี้เปรียบเสมือนการค่อย ๆ คลี่คลายปมในใจของข้าพเจ้า โดยการคิดพิจารณาถึงตัวตน สภาวะขัดแย้งภายใน มโนภาพที่ถูกซ่อนเร้น ข้าพเจ้าสื่อความหมายของกิเลสโดยถ่ายทอดเรื่องราวผสมผสานแนวความคิดและอารมณ์ความรู้สึกผ่านสิ่งมีชีวิตซึ่งเป็นนัยยะของมารจากดินแดนแห่งวิญญาณ เพื่อกระตุ้นเตือนถึงสิ่งที่รอคอยเหล่าคนบาปในดินแดนอบายภูมิ

การใช้เรื่องราวจากคัมภีร์โบราณ ไตรภูมิ อีกทั้งการใช้สัญลักษณ์ของสัตว์นรกต่างๆ มีทั้งการนำมาใช้โดยตรงและการพัฒนาจนมีลักษณะเป็นส่วนตัว ส่งผลให้ได้รับความสำเร็จที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกกลับ และสามารถสอนให้ผู้ที่ได้ติดตามชื่นชมในผลงานของข้าพเจ้าได้เข้าถึงแนวคิดหรือพุทธปรัชญา เพื่อพัฒนาให้ชีวิตได้เปลี่ยนแปลงไปสู่ภพภูมิที่ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

หนังสือ

กรมศิลปากร. (2542). สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 1. กรุงเทพฯ :

กรมศิลปากร.

_____. (2542). สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 2. กรุงเทพฯ :

กรมศิลปากร.

จอร์จ เฟอร์กูสัน. (2549). เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในคริสต์ศิลป์. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้ง..

ชลูด นิมเสมอ. (2539). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

เทพรัตน์ สงเคราะห์. (2551). ตรงกลางที่ต่างกัน. กรุงเทพฯ : แอบโซลูท พับลิชชิ่ง.

แบล็คเคมิจิค. สายน้ำแห่งวิญญาณ. กรุงเทพฯ : แบล็คเคมิจิค.

- ไบรอัน เคอร์ติง. (2553). *Spiritual Disease*. กรุงเทพฯ : พิมพ์ดี.
- พุทธทาสภิกขุ. (2549). *ว่างจากกิเลส*. กรุงเทพฯ : เพชรประกาย.
- _____. (2513). *สมุดภาพปริศนาธรรมไทย*. กรุงเทพฯ : อรุณวิทยา.
- _____. (2555). *อัศจรรย์แห่งนิพพาน*. กรุงเทพฯ : อัมรินทร์พรินติ้ง.
- พีรพล เทปประสิทธิ์. (2549). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ : ทริปปี้ล.
- วินทร์ เลียววาริณ. (2538). *เดือนช่วงดวงเด่นฟ้า ดาดาว*. กรุงเทพฯ : ดอกหญ้า.
- _____. (2542). *สิ่งมีชีวิตที่เรียกว่าคน*. กรุงเทพฯ : ดับเบิ้ลนายน์.
- วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2531). *สาระน่ารู้ในศิลปะ*. กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พรินติ้งเฮาส์.
- สกนธ์ ภู่งามดี. (2547). *ธุรกิจศิลปะ*. กรุงเทพฯ : เอเชีย แปซิฟิคออฟเซ็ทจำกัด.
- _____. (2547). *พื้นฐานทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ : บิ๊กพอยท์.
- สายัณห์ แดงกลม. (2546). *การแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 20*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สิงห์คำ โตะงาม. (2521). *ไสยเวท อภรรพณ์ ลีลับ อานูภาพแห่งมายิก*. กรุงเทพฯ : อินทรีย์.
- อัศนีย์ ชูอรุณ. (2537). *ประวัติศาสตร์ศิลปะยุคฟื้นฟูและยุคใหม่*. กรุงเทพฯ : โอ เอส.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- Buddhavihara, พระธรรมโกศาจารย์ (พุทธทาส อินทปัญโญ). เข้าถึงเมื่อ 15 มิ.ย. 2560, sเข้าถึงได้จาก http://www.buddhavihara.ru/?page_id=237
- Amazon. *Spirited Away*. Accessed 15 Jun 2018, available from <http://goo.gl/qoSG4k>
- Bokunosekai. *Spirited Awa*. Accessed 15 Jun 2018, available from <https://goo.gl/x67tdH>

