

แนวคิดใหม่ในการสร้างสรรค์ภาพสัตว์หิมพานต์ตามวรรณคดีไตรภูมิ

New Idea on The Creation of Tribhumi Himmavanta Creatures

สุวัฒน์ แสนขัติยรัตน์

ดุสิตบัณฑิตปริญาเอก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บทคัดย่อ

การวิจัย แนวคิดใหม่ในการสร้างสรรค์สัตว์หิมพานต์ตามวรรณคดีไตรภูมิ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบริบทโดยรวมของสัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์ในอารยธรรมต่างๆ และสัตว์หิมพานต์ตามวรรณคดีไตรภูมิรวมถึงงานศิลปกรรมที่มีแรงบันดาลใจจากสัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์ที่เกิดขึ้นมาแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยได้ทำการสัมภาษณ์ศิลปินไทย ศิลปินเอเชีย ศิลปินพื้นบ้านและนักวิชาการศิลปะ เพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวคิดจากผู้ที่อยู่ในวงการศิลปะ รวมถึงทำการวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของศิลปิน ที่มีแรงบันดาลใจจากสัตว์หิมพานต์ เพื่อนำองค์ความรู้เหล่านั้นมาสังเคราะห์เป็นแนวคิดใหม่เพื่อทำการทดลองสร้างผลงานสัตว์หิมพานต์ จำนวน 2 ชุด คือชุด ก. สัตว์ผสมกับสัตว์และชุด ข. สัตว์ผสมกับคน เมื่อได้ผลของการทดลองสร้างสรรค์ ผลสรุปเป็นแนวคิดใหม่ที่ได้จากกระบวนการวิจัยแล้ว ผู้วิจัยจะนำผลการศึกษามาทำการสร้างสรรค์เป็นชุดผลงานสัตว์หิมพานต์ตามแนวคิดใหม่ และนำเสนอเผยแพร่ในรูปแบบของงานนิทรรศการ

จากผลการวิจัยพบว่าสัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์ในอดีตเกิดจากความเชื่อเรื่องศาสนาและการนับถือเทพเจ้าตามเทพนิยายปกรณัม ทั้งที่ปรากฏขึ้นในดินแดน เมโสโปเตเมีย กรีกรอมา และอียิปต์ โดยเฉพาะความเชื่อในเรื่องลี้ลับ ปรากฏสัตว์ผสมกับสัตว์ให้ความเห็นจริง แปลกพิศดารเมื่อมีการเผยแพร่ของศาสนาไปสู่ดินแดนต่างๆ ศิลปะยังคงเป็นสิ่งสำคัญที่ถูกเผยแพร่ไปด้วยกันมีความหมายในการเชื่อมต่อทางประวัติศาสตร์ และสัตว์หิมพานต์เป็นหลักฐานสำคัญที่ปรากฏให้เห็น โดยเฉพาะในแถบเอเชีย ที่มีความเชื่อและความศรัทธาในพุทธศาสนาอันมีที่มาจากวรรณคดีไตรภูมิ ผลการวิจัยได้ สรุปเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ สามแนวคิดโดยแต่ละแนวคิดจะมีจุดเด่นต่างกันดังนี้ แนวคิดที่ 1 เน้นการนำปรัชญาคติเป็นตัวเกิดรูปความคิด แนวคิดที่สอง เน้นการสื่อความหมายของสัตว์หิมพานต์ แนวคิดที่ 3 เน้นความมีลักษณะเด่นเฉพาะตัวอันเป็นเอกลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

สรุปจากผลการทดลอง แนวคิดที่ 2 เป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับในการนำไปสร้างสรรค์

ผลงานมากที่สุด เพื่อนำไปใช้สร้างงานสัตว์หิมพานต์ ที่จะสื่อความรู้สึกในมิติใหม่ที่เกิดจากปรัชญา คติ ความเชื่อเป็นตัวนำการสื่อความหมายจากนามธรรม รูปธรรมมีการแทนค่าทั้งดี และไม่ดีเป็น ตัวอธิบายในสัตว์หิมพานต์ที่สร้างขึ้นโดยมีความเป็นไปได้ทางกายวิภาคเป็นตัวควบคุมให้เกิดความ สมบูรณ์ ลงตัวและเป็นอุดมคติแบบไทย

คำสำคัญ : สัตว์หิมพานต์, สัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์, วรรณคดีไตรภูมิ

Abstract

The objective of this research, The New Idea for Creating Himmavanta's Creatures in Tribhumi, is to study entirely context of crossbreed creatures in different civilizations and Himmavanta's creatures in Tribhumi including inspiring art works from crossbreed creatures existed from the past till now. The interview are made from Thai Artists, Asian Artists, Local Artists and Freelance Academicians to analyze the thoughts of those who are in Arts fields, as well as, analyze the painting works of the artists who got inspiration from Himmavanta's creatures to apply those knowledge for creating 2 sets of Himmavanta's creatures, animal breed with animal and animal breed with human being. After having the conclusion from the research, the researcher will bring the study results to create new idea Himmavanta's creatures and will exhibit to the public.

The research show that in the past, crossbreed creatures were from the believes in religion and God in the Myth of which had happened in Mesopotamia, Roman Greek and Egypt civilization. Typically, they believed in mystery such as reborn and everything had spirit or endemic gods which had human body mixed with creature, creatures and creatures to make them look supernatural, bizarre. When there were religious propagation into these lands, arts were still mainly connect to history and Himmavanta's creatures were the evidence especially in Asia whose believes and faith in Buddhism were from Tribhumi. The change of society had made change to the percept of Himmavanta's creatures at present. The result of the research has analyzed and conclude in three concepts of which each concept will have different distinctive as follow, unit 1 : emphasize on using principle philosophy to determine the Himmavanta's creatures, unit 2 : emphasize on the meaning of the Himmavanta's creatures, unit 3 : emphasize on remarkable feature which is creator's identity to create.

Conclusion from the result of an experiment - Unit 2 is the most accepted for creating Himmavanta's creatures which are able to convey their feeling in the new dimension from the Motto of Philosophy with special character that are created according to new ideas that based on the original concept which will be extended from the ancient Himmavanta's creatures.

Keywords : Himmavanta's creatures, Crossbreed creatures, Tribhumi

หลักการและเหตุผล

สมัยยุคก่อนประวัติศาสตร์อายุราว 3,000 – 4,000 ปี ที่มนุษย์อาศัยอยู่ในถ้ำได้ขุดพบซากรูปปั้นงานแกะสลักหินและภาพเขียนสีตามผนังถ้ำ ตลอดจนสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆที่มีความงามนอกเหนือวัตถุประสงค์ด้านการใช้สอย ผ่านการสืบทอดทางวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น ผ่านการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันส่วนหนึ่งของงานศิลปะที่ปรากฏให้เห็นได้นำเสนอทั้งด้านความงามและแฝงนัยยะเพื่อสื่อความหมายและในชั้นงานเหล่านั้นเรามักจะพบภาพสัตว์ที่มีความเหนือจริงอยู่ในงานศิลปะเกือบทุกแขนงความเหนือจริงของสัตว์ที่กล่าวถึงคือภาพสัตว์ที่เกิดจากจินตนาการหรือสัตว์กลายพันธุ์ซึ่งในทางกายภาพแล้วไม่สามารถเป็นไปได้เช่น การผสมรูปร่างข้ามสายพันธุ์ (Spicies) ที่เกิดจากสัตว์กับสัตว์ หรือสัตว์กับมนุษย์ สัตว์เหล่านี้ปรากฏให้เห็น มาตั้งแต่ศิลปะกรรมเก่าแก่สมัยอารยธรรมเมโสโปเตเมีย มาสู่ศิลปะลุ่มแม่น้ำหลายสายอย่างเช่น ศิลปะลุ่มแม่น้ำไนล์ อียิปต์โบราณพบสิงโตมีหัวเป็นคน เรียกว่า สฟิงซ์ ศิลปะลุ่มน้ำไทกริส ยูเฟรติสพบ เสือมีปีกและสัตว์ที่มีหัวเป็นคนตัวเป็นวัวมีปีก ส่วนศิลปะลุ่มแม่น้ำสินธุ พบสัตว์ผสม เป็นรูปหมีกึ่งคนและสัตว์ในจินตนาการตามเทวสถานของศาสนาฮินดูอีกหลายรูปแบบ อาทิ สัตว์ที่ตัวเป็นคนมีหัวเป็นนก (ครุฑ) และสัตว์ที่หัวและตัวเป็นคนมีท่อนล่างเป็นงู (นาค) เป็นต้น สำหรับประเทศไทยสัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์นี้จะรู้จักในนามของ “สัตว์หิมพานต์” โดยผ่านคำสอนทางพระพุทธศาสนาอันมีที่มาจากวรรณคดีไตรภูมิ สัตว์เหล่านี้จะอาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์ที่เป็นดินแดนแห่งทิพย์ สัตว์หิมพานต์จึงมีความพิเศษทั้งรูปแบบลักษณะท่าทาง เป็นสัตว์ที่มีพลังอำนาจน่าเกรงขาม ความลึกลับ ความโอ้อ่าอลังการความงดงาม และบทบาทสำคัญในการสร้างแรงบันดาลใจ เกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานหลายๆ แขนง จากการศึกษางานวิจัยของ อรรถชัย ผลดี ได้ทำการศึกษาลวดลายของสัตว์หิมพานต์ที่ปรากฏอยู่ในลายผ้าไทยโบราณผลการวิจัยพบหลักฐานใหม่เกี่ยวกับลวดลายรูปสัตว์หิมพานต์ในผ้าไทยโบราณสมัยก่อนประวัติศาสตร์ซึ่งมีความเชื่อดั้งเดิมของชนเผ่าไทเกี่ยวกับการบูชาสัตว์ซึ่งก่อนได้รับอิทธิพลของพระพุทธศาสนา มีจำนวน 7 ลาย (อรรถชัย ผลดี, 2542) นวรัตน์ เลขะกุลได้กล่าวไว้ว่าไตรภูมิพระร่วง มีอิทธิพลต่อการวางผังแบบแปลนของวัด

สำคัญในพระพุทธศาสนาที่มีลักษณะเป็นจักรวาล การวางผังเมืองที่ยึดภูเขาไว้ในเมือง หรือใกล้ ๆ เมืองอีกทั้งงานแกะสลัก งานปั้นรูปสัตว์ในปาหิมพานต์เชิงเขาพระสุเมรุ เช่น ครุฑ นาค กินรี หรือ ความนิยมของอาณาจักรล้านนาที่นิยมแกะไม้เป็นเชิงเทียน 7 ยอด ไว้หน้าพระประธานในโบสถ์ เรียกว่าสัตตบริภัณฑ์นั้นก็มีความนิยมที่เกิดจากคัมภีร์ ไตรภูมิ (นรวิตน์ เลขะกุล,2550)

ในแง่ของศิลปะสัตว์หิมพานต์มีความสำคัญอย่างมากต่อการสร้างสรรค์งานในด้านต่าง ๆ ทั้งด้านจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม ทั้งนี้ศิลปินได้หยิบยกรูปแบบของสัตว์หิมพานต์ ที่อาจจะมาจากองค์ความรู้เดิมแต่โบราณ แต่ในปัจจุบันขาดการพัฒนาหรือสร้างสรรค์ สัตว์หิมพานต์สายพันธุ์ใหม่หรือในภาพลักษณ์รูปลักษณะใหม่ๆ มีเพียงการสร้างที่ทำตามแนวทางช่างโบราณ ผู้วิจัยสนใจที่จะหาแนวคิดที่จะ สร้างสรรค์สัตว์หิมพานต์ขึ้นมาใหม่ตามลักษณะเฉพาะของปัจเจกบุคคลทั้งนี้เพื่อต้องการสื่อความหมายทั้งทางตรงและทางอ้อมถึงเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ ที่แอบแฝงไว้ด้วยความลึกลับ มีพลังอำนาจ ความแปลกประหลาด และความงดงามอ่อนช้อย ในวงการศิลปะมีศิลปินน้อยคนนักที่มีแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะนี้ด้วยเหตุผลใดก็ตาม ผู้วิจัยเป็นผู้หนึ่งที่มีความสนใจในรูปแบบของสัตว์หิมพานต์ ต้องการที่จะหาแนวคิด วิธีการ หลักการ หรือสูตรของการผสมข้ามสายพันธุ์ จากองค์ความรู้ที่มีมาในอดีตของอารยธรรมต่าง ๆ ผ่านลายลักษณ์สักระบวนกรทดลอง ประลอง เพื่อนำไปสู่ภาพลักษณ์ของสัตว์ หิมพานต์ในรูปแบบใหม่ในมุมมองของคนร่วมสมัยปัจจุบันอันจะเป็นแนวทางให้มีสาระความหมายในมิติใหม่ จากจินตนาการสู่จินตภาพ ถอดนามธรรมสู่รูปธรรมในเชิงสื่อความหมายใหม่ของสัตว์หิมพานต์เพื่อให้ผู้สนใจเพื่อมีแนวทางในการสร้างสรรค์งานด้านนี้และนำองค์ความรู้ที่ได้ไปสู่สังคมทางวิชาการและวงการศิลปะต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาบริบทโดยรวมของสัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์ในอารยธรรมต่าง ๆ และสัตว์หิมพานต์ตามวรรณคดีไตรภูมิ
2. ศึกษางานศิลปกรรม และศิลปินที่มีแรงบันดาลใจจากสัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์ในอารยธรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะเอเชีย และสัตว์หิมพานต์ตามวรรณคดีไตรภูมิ
3. ทดลองการสร้างสรรค์สัตว์หิมพานต์ เพื่อสร้างแนวคิดใหม่
4. นำแนวคิดใหม่มาสร้างสรรค์สัตว์หิมพานต์ในงานจิตรกรรมไทย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยวางกรอบการวิจัยเป็น 3 กระบวนการสำคัญดังนี้

1. ต้นทาง

ศึกษาทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับสัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์ ในประเด็นต่าง ๆ เช่น ศิลปะ ลูมแม่น้ำสายสำคัญพบสัตว์ชนิดใดบ้างสร้างขึ้นด้วยเหตุผลใด ศึกษาเรียงลำดับมาสู่ศิลปะภูมิภาค เอเชียและในประเทศไทยซึ่งเป็นการศึกษาข้อมูลลายลักษณ์และศึกษาจากการสัมภาษณ์ศิลปิน นักวิชาการศิลปะ ศิลปินพื้นบ้าน ซึ่งเป็นการศึกษาโอบอ้อมล้อม ประเด็นสุดท้ายคือการศึกษาผลงาน ศิลปะของศิลปิน คือการศึกษาข้อมูลภาพลักษณ์

2. กลางทาง

เมื่อศึกษาทั้ง 3 ทางแล้วนำองค์ความรู้มากลั่นสกัดเป็นแนวคิดใหม่ 3 แนวคิด แล้วสร้างเป็น 1 กระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อนำมาทดลองสร้างจินตภาพใหม่ของสัตว์หิมพานต์ด้วย กระบวนการจิตดาวตารแห่งหิมพานต์

3. ปลายทาง

นำภาพร่างที่ได้ผ่านการคัดเลือกประเมินจากผู้เชี่ยวชาญนำมาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม สีอะคริลิคบนผ้าใบ จิตดาวตารแห่งหิมพานต์จะได้สัตว์หิมพานต์ใหม่ที่เกิดจากกระบวนการวิจัย พัฒนาสร้างสรรค์

วิธีการวิจัย

เป็นการศึกษาวิจัยแบบผสมระเบียบวิธี ดังนี้

1. การศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และวรรณกรรม

ทำการศึกษารวบรวมข้อมูล ตำรา และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับบริบทของสัตว์หิมพานต์ และสัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อศึกษาความเชื่อมโยงและการส่งต่อทาง วัฒนธรรม ผ่านผลงานศิลปะในแขนงต่าง ๆ

2. วิธีการวิจัยพัฒนาสร้างสรรค์เก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามจากการสัมภาษณ์

โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยได้สร้างแบบสัมภาษณ์ แบบไม่มีโครงสร้าง จำนวน 12 ข้อ (Non - Structured Interview) และใช้การสัมภาษณ์แบบมีจุดสนใจเฉพาะ (In-Depth Interview) คือสัตว์หิมพานต์ ในขั้นตอนของการสร้างแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาและผ่านการ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้งนี้ได้ทำการสัมภาษณ์เก็บข้อมูลทั้งหมดด้วย ตัวผู้วิจัยเอง และทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์พร้อมทั้งทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ ดังนี้

2.1 กลุ่มศิลปินไทย 5 ท่าน และกลุ่มศิลปินเอเชีย 5 ท่าน คือกลุ่มศิลปินไทย ดร.ถวัลย์ ดัชนี, ดร.เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์, นายปัญญา วิจินธนสาร, นายธงชัย ศรีสุขประเสริฐ,

นายประทีป คชบัว และกลุ่มศิลปินเอเชีย พระมณฑุศรี บาลังโกดา ประเทศศรีลังกา, นางสาวถาน ย่ง ตึง ประเทศจีน, นายยนต์ สุปามาน ประเทศอินโดนีเซีย, นายพาน ทาน บิน ประเทศเวียดนาม, นายกงพัฒน์ หลวงรอด ประเทศลาว

2.2 กลุ่มนักวิชาการศิลปะ 5 ท่าน คือ ศาสตราจารย์พิษณุ ศุภนิมิตร, รองศาสตราจารย์สัญญา วงศ์อร่าม (ศาสตราจารย์ สาขาศิลปศึกษา), รองศาสตราจารย์สุรศักดิ์ เจริญวงศ์, หม่อมราชวงศ์อรฉัตร ของทอง, นางสาวราตี บุรุษรัตนพันธุ์

2.3 กลุ่มศิลปินพื้นบ้านจังหวัดเพชรบุรีและคณะซึ่งศิลปินกลุ่มนี้มีความสามารถด้านงานปั้นปูนสดและได้รับความนิยมไว้วางพระราชหฤทัยจากสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ให้สร้างสรรค์สัตว์หิมพานต์ในพระราชพิธีสำคัญต่างๆ ระดับประเทศและล่าสุดคือพระราชทานเพลิงศพสมเด็จพระเจ้าภคินีเธอเจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดาสิริโสภาพัฒนวัตติ วัฒน ท้องสนามหลวง คือช่างทองร่วง เอมโอบะรุ ศิลปินแห่งชาติและคณะ โดยมีช่างสมชาย บุญประเสริฐ เป็นหัวหน้าช่าง

3. การวิเคราะห์ผลงานศิลปะ ที่สร้างสรรค์มาจากสามัญสำนึก

เป็นการวิเคราะห์ผลงานศิลปะ จากการคัดเลือกผลงานศิลปะแบบเจาะจงของศิลปินที่มีแรงบันดาลใจ การสร้างสรรค์ผลงานสัตว์หิมพานต์จากประสบการณ์และความชื่นชอบส่วนตัวที่เกิดขึ้น ด้วยสามัญสำนึกของศิลปินเอง โดยคัดเลือกผลงานศิลปะระดับประเทศ 5 ท่าน ได้แก่ ดร.ถวัลย์ ดัชนี, ดร.เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์, อาจารย์ปัญญา วิจินธนสาร, อาจารย์ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ, และนายประทีป คชบัว อย่างละ 5 ชิ้นงาน รวม 25 ชิ้นงาน เพื่อนำมาทำการวิเคราะห์ภาพโดยมุ่งเน้นวิธีการผสมข้ามสายพันธุ์ของสัตว์หิมพานต์เป็นประเด็นหลักในด้านความคิดทางด้านรูปแบบ ทางด้านเนื้อเรื่อง ทางด้านกลวิธีการสร้างและองค์ประกอบศิลป์ เพื่อหาสาระความหมาย และเป็นแนวทางสร้างสรรค์ของผู้วิจัยต่อไป

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลของการทบทวนเอกสารและผลงานสร้างสรรค์ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลเอกสาร ทางวรรณกรรมที่มีบริบทเกี่ยวกับการสร้างสัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์จากหนังสือ ตำรา เอกสารงานวิจัย บทวิจารณ์ และสิ่งตีพิมพ์ต่าง ๆ มารวบรวมและทำการ วิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล
2. ข้อมูลของการสัมภาษณ์ ศิลปินไทย ศิลปินเอเชีย นักวิชาการ และศิลปินพื้นบ้าน
3. ข้อมูลของผลงานศิลปะที่สร้างจากสามัญสำนึกโดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมจากหนังสือสุจิตร์ของศิลปินแต่ละท่าน มารวบรวมเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์ต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์ ศิลปินไทย – เอเชีย นักวิชาการศิลปะ และศิลปินพื้นบ้าน
2. แบบวิเคราะห์ผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์มาจากสามัญสำนึก
3. แบบประเมินผลการทดลองสัตว์หิมพานต์ผสมข้ามสายพันธุ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลจากการวิจัยในครั้งนี้ มีข้อมูลที่ต้องทำการวิเคราะห์ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ สาระ ประโยชน์จากข้อคำถาม แต่ละข้อและจะสังเคราะห์ข้อมูลสรุปออกมาในรูปแบบของพรรณนาและข้อสรุปที่สำคัญ
2. การวิเคราะห์ผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์มาจากสามัญสำนึกในประเด็นที่กำหนดแนวความคิด, รูปแบบ, วิธีการ, เนื้อเรื่อง, และองค์ประกอบได้รวบรวมข้อมูลโดยการวิเคราะห์เพื่อหาสาระเชิงความหมายนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์และสังเคราะห์จะสรุปออกมาในรูปแบบของพรรณนาและข้อสรุปที่สำคัญ

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลสัมภาษณ์และวิเคราะห์ผลงานศิลปิน

ข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การทดลองและการสร้างสรรค์ผลงานมี 2 ส่วนด้วยกันคือ ก. ข้อมูลสัมภาษณ์ และ ข. ข้อมูลจากการใช้ผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์จากสามัญสำนึก โดยได้ผลจากการวิเคราะห์พอสรุปดังนี้

ก. การวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์

ผลจากการสัมภาษณ์ศิลปิน นักวิชาการศิลปะ ศิลปินพื้นบ้านจากแบบสัมภาษณ์ แบบไม่มีโครงสร้างและใช้การสัมภาษณ์แบบมีจุดสนใจเฉพาะประเด็นสัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์ หรือเรียกว่าสัตว์หิม-พานต์พอจะสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่สรุปประเด็นจากข้อคำถามในการสัมภาษณ์กล่าวถึง ในหมวดคำถาม ดังต่อไปนี้

ประวัติความเป็นมา

- สัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์หรือเรียกสัตว์หิมพานต์ สร้างมาจากหลักปรัชญา หรือความเชื่อทางด้านศาสนาของพื้นที่หรือแหล่งอารยธรรมนั้น ๆ
- สัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์สร้างขึ้นให้แปลกแตกต่าง ลึกลับ เน้นความจริงเป็นแนวคิดรวมเหมือนกันทุกประเทศ
- สัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์สร้างขึ้น มีพัฒนาการและอิทธิพลต่อกันในพื้นที่ประเทศที่ใกล้เคียง



ลักษณะการนำไปใช้

- สัตว์แต่ละชนิดจะมีเนื้อเรื่องเป็นตัวกำหนดในการสร้าง เช่น สัตว์แห่งพลังอำนาจ ได้แก่ สิงโตมีปีก วัวมีปีก สัตว์แห่งความเป็นมงคล ได้แก่ มังกร, หงส์ สัตว์แห่งการคุ้มภัย ได้แก่ ปี่เซี่ยะ
- สัตว์ที่ผสมจะมีการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์
- สถานที่ที่ติดตั้งสัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์ส่วนใหญ่เป็นศาสนสถานและพระบรมมหาราชวัง เพื่อแสดงนัยเกี่ยวกับกษัตริย์

รูปแบบแนวคิดทางการสร้างสรรค์สัตว์หิมพานต์

- สร้างขึ้นโดยมีแนวคิด ความเชื่อ ปรัชญา เป็นตัวนำ
- สร้างขึ้นให้เกิดความงาม ในทัศนธาตุด้านต่าง ๆ ให้สมบูรณ์ในทุกด้าน
- สร้างสรรค์ขึ้นให้มีจิตวิญญาณ และเอกลักษณ์ทางเชื้อชาติ
- มุ่งเน้นความเหนือจริง ไม่ธรรมดา
- สร้างขึ้นตามความคิดรวบยอดของสัตว์หิมพานต์ (แปลก, พิสดาร, สง่างาม, มีความพิเศษ, ลึกลับ ฯลฯ)
- สร้างขึ้นโดยไม่ขัดต่อวัฒนธรรมเดิม

ความคิดเห็นและการอนุรักษ์

- ศิลปิน นักวิชาการศิลปะ และศิลปินพื้นบ้าน ต่างเห็นด้วยกับการสร้างสรรค์สัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์หรือสัตว์หิมพานต์ขึ้นมาใหม่ อาจพัฒนามาบนพื้นฐานของความรู้ ความคิดเดิมของชาวโบราณและควรอนุรักษ์อย่างสร้างสรรค์ สัตว์หิมพานต์ที่สร้างขึ้นใหม่ ต้องสร้างอย่างเหมาะสมตามกาลเทศะ และปรับให้เข้ากับยุคสมัย

จากการทบทวนเอกสารวรรณกรรมและวิเคราะห์บริบทสัมภาษณ์ผู้วิจัยพอจะสรุปเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ ตามแนวคิดดังต่อไปนี้



ตารางที่ 1 การสร้างสรรค์สัตว์หิมพานต์ตามแนวคิดที่ 1

แรงบันดาลใจ	ลักษณะการผสม	ข้อสรุปจากการสัมภาษณ์	ความคิดรวบยอดของสัตว์หิมพานต์	สัตว์หิมพานต์ที่ได้
ปรัชญาคติ	สัตว์หิมพานต์โบราณผสม 1 ชนิด กับสัตว์ใหม่ที่ไม่เคยนำมาผสม 1-2 ชนิด	<ul style="list-style-type: none"> - มีหลักการ - มีเอกลักษณ์ประจำชาติ - มีความงามอันเป็นทิพย์ - มีความเหนือจริง - ไม่ขัดต่อวัฒนธรรมเดิม - มีความแปลกใหม่ - มีความเป็นไปได้ทางกายวิภาค 	<ul style="list-style-type: none"> - ความพิเศษ - ความสง่างาม - ความลึกลับ - ความแปลกพิสดาร 	สายพันธุ์ใหม่ (ใหม่จากความคิดเก่า)

ตัวอย่าง การผสมสัตว์หิมพานต์ ตามแนวแนวคิดที่ 1

แรงบันดาลใจ	ลักษณะการผสม	ข้อสรุปจากการสัมภาษณ์	ความคิดรวบยอดของสัตว์หิมพานต์	สัตว์หิมพานต์ที่ได้
ปรัชญาคติเกี่ยวกับความงูเขลา	ใช้สัตว์โบราณชนิดคือ งู คบัก ซึนผสมกับกระปือ(ควาย)ซึ่งไม่เคยมีในสัตว์หิมพานต์ของไทยมาก่อน	<ul style="list-style-type: none"> - มีหลักการ - มีเอกลักษณ์ประจำชาติ - มีความงาม - มีความเหนือจริง - ไม่ขัดต่อวัฒนธรรมเดิม - มีความแปลกใหม่ - มีความเป็นไปได้ทางกายวิภาค 	<ul style="list-style-type: none"> - ความพิเศษ - ความสง่างาม - ความลึกลับ - ความแปลกพิสดาร 	สัตว์สัญลักษณ์แห่งความเขลา (โมหะ)

แนวคิดที่ 1 ในการผสมสัตว์หิมพานต์ ผู้วิจัยได้ทำการนำปรัชญาคติ เรื่องความเขลาเป็นตัวกำหนด และเลือกสัตว์หิมพานต์มา 1 ชนิด มาผสมกับสัตว์อื่นที่เป็นสัตว์ธรรมดาคือดุรงค์ปักษิต มาผสมกับกระบือ ซึ่งไม่เคยนำมาผสมเข้าด้วยกันในงานสัตว์หิมพานต์ไทยโบราณบนฐานคิดที่ได้จากข้อสรุปจากการสัมภาษณ์ ด้วยวิธีการผสมทางทฤษฎีความงาม ผสานกับความคิดรวบยอดของสัตว์หิมพานต์ที่มีทั้งความพิเศษ ความสง่างาม ความลึกลับ และความแปลกพิสดาร เป็นต้น สามารถผสมออกมาเป็น สัตว์หิมพานต์ ซึ่งแนวคิดนี้เป็นปรัชญาคติ เป็นตัวนำปรัชญาคติที่แฝงคำสอนความโง่เขลาเป็นสิ่งที่สกัดกั้นปัญญา

ตารางที่ 2 สรุปแนวคิดจากข้อมูลเอกสารและการสัมภาษณ์ตามหลักการแนวคิดที่ 1 ได้พัฒนาเป็น

ความเชื่อ	การสื่อความหมาย	การเลือกชนิดสัตว์	วิธีการผสม + ทฤษฎีความงาม	ความคิดรวบยอดของสัตว์หิมพานต์	สัตว์หิมพานต์ที่ได้
บุคลาธิษฐาน	- ทางด้านดี (บวก) - ทางด้านไม่ดี (ลบ)	- สัตว์ 2-3 ชนิด - สัตว์ที่สอดคล้องกับการสื่อความหมาย	- การประกอบรูปทรง - การผสมผสานอวัยวะ - การผสมชนิดของสัตว์ - ความเป็นไปได้ทางกายวิภาค	- ความพิเศษ - ความสง่างาม - ความลึกลับ - ความแปลกพิสดาร	- สายพันธุ์ใหม่

แนวคิดที่ 2 เพื่อให้ได้แนวทางที่เน้นการสื่อความหมายตามความน่าจะเป็นและเหมาะสมในการสร้างสรรค์สัตว์หิมพานต์ในมิติใหม่

ตัวอย่าง การผสมสัตว์หิมพานต์ ตามแนวคิดที่ 2

ความเชื่อ	การสื่อความหมาย	การเลือกชนิดสัตว์	วิธีการผสม + ทฤษฎีความงาม	ความคิดรวบยอดของสัตว์หิมพานต์	สัตว์หิมพานต์ที่ได้
บุคลาธิษฐาน	ความไม่รู้ ความชั่วร้าย ไม่ดี ความ เขลา	จะเห็นูพิษ วัว (สัตว์ที่มีความ สอดคล้องกับการ สื่อความหมาย) จะเห็นู = ความ ดูร้าย ู = ความมี อันตราย มีพิษ วัว = ความเขลา	- การประกอบ รูปทรง - การผสม ผสานอวัยวะ - การผสม ชนิดของสัตว์ - ความเป็น ไปได้ทาง กายวิภาค	- ความพิเศษ - ความสง่า งาม - ความลึกลับ - ความแปลก พิศดาร	สัตว์ สัญลักษณ์ แห่งอวิชา

แนวคิดที่ 2 ในการผสมสัตว์หิมพานต์ ผู้วิจัยได้นำความเชื่อเรื่องบุคลาธิษฐาน เป็นตัวนำกำหนดสัตว์ชนิดใดชนิดหนึ่งที่ต้องการจะสื่อความหมาย ในเรื่องดี หรือ ไม่ดี เป็นมงคล หรือ ไม่เป็นมงคล เช่น สัตว์สัญลักษณ์แห่งวิชาอวิชา สัตว์ในลักษณะแห่งกิเลสเป็นต้น โดยเลือกเอาสัตว์ 2-3 ชนิด โดยมีสัตว์โบราณเป็นตัวตั้ง แล้วผสมสัตว์อื่นๆ เข้าไป เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องที่จะต้องสื่อความหมายผสมเข้ากับหลักทฤษฎีความงามผสานความคิดรวบยอดของสัตว์หิมพานต์และเกิดสัตว์ผสมขึ้นมาใหม่ในขั้นตอนสุดท้าย เช่น สัตว์สัญลักษณ์ของ วิชา และ อวิชา เป็นต้น จุดเด่นของแนวคิดนี้ คือการมุ่งเน้นการสื่อสารความหมาย ของตัวสัตว์หิมพานต์

ข. การวิเคราะห์ผลงานศิลปปินที่สร้างสรรค์จากสามัญสำนึก

ผลการวิเคราะห์ผลงานศิลปปินที่สร้างสรรค์จากสามัญสำนึกที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ผลงานศิลปปินจำนวน 25 ชิ้นงาน ของศิลปปิน 5 ท่าน ประกอบไปด้วย ดร.ถวัลย์ ดัชนี, ดร.เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์, อาจารย์ปัญญา วิจินธนสาร, อาจารย์ธงชัย ศรีสุทโธประเสริฐ และนายประทีป คุชบัว พบว่ามีแง่มุมสาระความรู้จากรูปความคิด จินตนาการสู่จินตภาพสัตว์หิมพานต์ พอที่จะสรุปเพื่อเป็นแนวทางในการนำไปสร้างสรรค์สัตว์หิมพานต์ดังต่อไปนี้



1. การสร้างสรรค์มุ่งเน้นให้เกิดลักษณะเฉพาะหรือเอกลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์
2. ต้องแสดงการแทนค่าสื่อความหมายของสัตว์ที่ผสมขึ้นให้ชัดเจน
3. การเลือกสัตว์ที่ผสมตามความหมายที่จะสื่อออกไปทั้งด้าน ดี, ชั่ว
4. สร้างขึ้นตามความเป็นไปได้ทางกายวิภาค นำไปสู่ความสมบูรณ์ลงตัว
5. ใช้สัตว์ที่อยู่ในสายพันธุ์เดียวกันมาผสม เช่น มังกร กับพญานาค
6. ใช้สัตว์โบราณหลาย ๆ ตัวมาผสมจนเป็นสัตว์ใหม่
7. การผสมของสัตว์หิมพานต์บ่งบอกช่วงอายุวัย (ทารก, กลาง , ขรา)
8. การผสมของสัตว์นอกจากอวัยวะยังมีส่วนของผิวหนังที่ผสมเข้าด้วยกันได้ เช่น ข้างมีขนเป็นเสือ
9. สัตว์ที่เลือกนำมาผสมต้องมีความหมายในทางเดียวกัน
10. การใส่อวัยวะที่ผิดตำแหน่ง เช่น จมูกมีเขี้ยว เขางอกจากหู ทำให้มีความน่าสนใจ

จากการวิเคราะห์ผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์จากสามัญสำนึก ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดในการสร้าง สรรค์ผลงานของศิลปินทั้ง 5 ท่าน ดังนี้

ตารางที่ 3 แนวคิดที่ได้จากการวิเคราะห์ผลงานศิลปิน

ความคิด + ความเชื่อ	การสื่อความหมาย	การเลือกชนิดสัตว์	วิธีการผสม + ความคิดรวบยอดของสัตว์หิมพานต์	ลักษณะเฉพาะตัว	สัตว์หิมพานต์ที่ได้
- แรงบันดาลใจ - บุคลาธิษฐาน - ปรัชญาคติ	- การแทนค่า - อุปมาอุปมัย - เป็นสัญลักษณ์ - สัมพันธ์กับเนื้อเรื่องที่สร้าง - สัตว์ที่นำมาผสมต้องสื่อความหมายชัดเจน	- ผสมขึ้นจากสัตว์หิมพานต์ไทยโบราณหลายตัวจนเกิดเป็นสัตว์ใหม่ - ผสมขึ้นจากสัตว์สายพันธุ์ใกล้เคียงกันหรือสายพันธุ์เดียวกัน	- การประกอบรูปทรงมีความเป็นไปได้ทางกายวิภาค - การผสมผสานอวัยวะ แขน ขา ลำตัว และผิวหนังหุ้ม - เพื่อความแปลกตาน่าสนใจและความคิดรวบยอดอื่นๆ ของสัตว์หิมพานต์	- รูปแบบของสัตว์หิมพานต์ - ลวดลายกนก - การใช้สี - ลักษณะการผสมรูปทรง	- สายพันธุ์ใหม่ที่ต่อยอดจากสัตว์หิมพานต์โบราณที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของผู้สร้างสรรค์

ตัวอย่าง การผสมสัตว์หิมพานต์ตามแนวคิดที่ 3

ความคิด + ความเชื่อ	การสื่อความหมาย	การเลือกชนิดสัตว์	วิธีการผสม + ความคิดรวบยอดของสัตว์หิมพานต์	ลักษณะเฉพาะตัว	สัตว์หิมพานต์ที่ได้
แรงบันดาลใจจากบุคลากรวิชาชีพเกี่ยวกับสัตว์แห่งพลังอำนาจและความเป็นมงคล	- สื่อความหมายทางดีงามเป็นสิริมงคล - แสดงนัยยะถึงเกียรติยศหรือผู้ครองแผ่นดิน	- ผสมขึ้นจากสัตว์หิมพานต์โบราณหลายตัวคือมังกร จากศิลปะจีน คชสีห์ จากศิลปะไทย นาคจาก ศิลปะลาว - ผสมขึ้นด้วย มังกรและ นาคเป็นสัตว์ที่มีสายพันธุ์ใกล้เคียงกัน เป็นตัวหลักแล้วซึ่งผสมคชสีห์ตรงส่วนหัว	- การประกอบรูปทรงที่มีความเป็นไปได้ทางกายวิภาคให้เกิดความสมบูรณ์ลงตัว - การผสมประกอบรูปทรงของสัตว์หัวเป็นมังกร ผสมคชสีห์ลำตัวเป็น นาคแต่มีขาแบบ มังกร - ความแปลกตาคือภาพมังกรสามารถผสมรวมกับหัวคชสีห์ได้อย่างเหมาะสมลงตัวและมีความเป็นทิพย์ลึกลับ แปลกพิศดารเหนือความเป็นจริง	- รูปแบบของสัตว์ที่สร้างขึ้นมามีลวดลาย กนก ที่มีลักษณะเฉพาะ - การใช้สีระบายในตัวภาพและฉากหลังที่เป็นลักษณะเฉพาะ - ลักษณะการผสมรูปทรงที่บ่งบอกค่าจำเพาะของศิลปินผู้สร้าง	สัตว์สัญลักษณ์แห่งพลังอำนาจและความเป็นมงคล

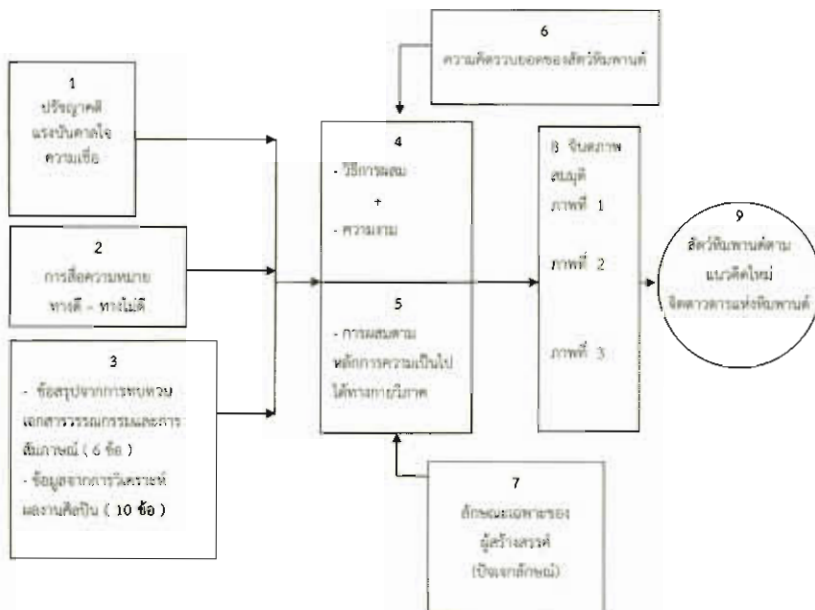
แนวคิดที่ 3 ในการผสมสัตว์หิมพานต์ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ผลงานศิลปินที่สร้างจากสามัญสำนึกแล้วได้สรุปผลงานเป็นแนวคิดที่ 3 โดยเริ่มจากการจะสร้างสัตว์หิมพานต์ขึ้นมาใหม่จะต้องมีแรงบันดาลใจ ซึ่งแรงบันดาลใจ, ปรัชญาคติ เป็นตัวตั้งแล้วเอามาสานความเชื่อเชิงบุคลากรวิชาชีพ เพื่อมานำเสนอในการสื่อสารความหมายแทนค่าเชิง สัญลักษณ์ แล้วจึงเลือกสัตว์ที่

คิดว่าเป็นตัวแทน ของสิ่งเหล่านั้นมา เช่น สัตว์ตัวแทนของควมมีพลังอำนาจ และความเป็นมงคล โดยผสมขึ้นจากสัตว์โบราณหลายตัว การผสมของคชสีห์ มังกร พญานาค คือว่าได้สัตว์ใหม่ที่ทรงพลังอำนาจเหนือกว่าสัตว์อื่นใดทั้งปวงแต่จุดเด่นของแนวคิดนี้เป็นควมมีลักษณะเฉพาะหรือคำจำเพาะของตัวตนของศิลปินผู้สร้างเป็นสิ่งสำคัญ

การทดลองการสร้างสรรค

จากการกำหนดแนวคิดสู่การสร้างสรรคผลงานชุดทดลองการจะสร้างสัตว์ผสมทั้ง 3 แนวคิด ได้มีกระบวนการตั้งแต่ ต้นทาง กลางทาง และปลายทาง มาสู่การผสมออกมาเป็นตัวภาพ อาจเรียกได้ว่า ตามกระบวนการทดลองสร้างสรรคจิตดาวตารแห่งหิมพานต์ เป็นกระบวนการ ที่เป็นบทสรุปแห่งการเกิดสัตว์หิมพานต์ในมิติใหม่ จากความคิดที่เป็นอุดมคติ ภายใน (Inside) เช่น สาระเรื่องวิชา อวิชา โลกะ โทสะ โมหะ สัตว์เหล่านี้ล้วนเป็นนามธรรม แต่กระบวนการจิตดาวตารแห่งหิมพานต์ ได้แปรค่าตีความหมายแล้วถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรมที่เป็นภาพสัตว์หิมพานต์สื่อความหมายของ วิชา อวิชา หรือ สัตว์สัญลักษณ์แห่ง กิเลส โลกะ โทสะ โมหะ ที่เรียกง่าย ๆ ว่าสัตว์แห่งควมโลภโกรธหลง ซึ่งถ่ายทอดออกมาเป็นสัตว์หิมพานต์ที่นอกจากจะมีความแปลก พิสดาร ยังมีการสื่อความหมาย ซึ่งไม่เคยมีในสัตว์หิมพานต์โบราณ ผู้วิจัยได้นำเสนอเป็นแผนภูมิเป็นแนวคิด ทฤษฎี เพื่อให้เห็นกระบวนการ จิตดาวตารแห่งหิมพานต์ อันจะทำให้ก่อเกิดภาพสัตว์หิมพานต์ตามแนวคิดใหม่ พอจะสรุปเป็นภาพรวมได้ดังนี้

กระบวนการทดลองสร้างสรรคจิตดาวตารแห่งหิมพานต์



แผนภูมิแสดงกระบวนการทดลองสร้างสรรคตาม จิตดาวตารแห่งหิมพานต์

การสร้างสรรค์ผลงานสัตว์หิมพานต์ตามแนวคิดใหม่กล่าวได้โดยสรุปขั้นตอนของการเกิด สัตว์ หิมพานต์ตามกระบวนการทดลองสร้างสรรค์ จิตดาวตารแห่งหิมพานต์ ผู้วิจัยได้เสนอเป็น 9 ขั้นตอน ดังนี้

1. ปรึชญาคติแรงบันดาลใจที่ต้องการเป็นตัวชี้นำ ผู้วิจัยจะสร้างสัตว์สัญลักษณ์ แห่งวิชา เป็นตัวกำหนดของสัตว์หิมพานต์

2. การสื่อความหมาย คือ สัตว์แห่งความดีงาม ความรู้ทัศนธาตุทางศิลปะต้องแสดงความรู้สึก ทางดีงาม (ทางบวก) ทั้งรูปทรงของสัตว์ พื้นผิว ขน ฯลฯ มีหางที่งอกออกมาเป็นดอกเป็นผลของ ความรู้

3. นำหลักข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์และการวิเคราะห์ผลงานศิลปิน มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ที่จะประกอบรูปทรงขึ้นมาตามหลักการที่ได้มาทดลองสร้างสรรค์

4. วิธีการผสม และการใช้ทฤษฎีความงาม ผู้วิจัยเลือกข้างมาผสมเข้ากับร่างกายมนุษย์ และผสมกับนาค การแทนค่าข้างซึ่งเป็นสัตว์มีสมองฉลาดแสดงนัยทางปัญญาได้ในคติพราหมณ์ จะพบการสร้างเทวรูป ข้างผสมมนุษย์คือ พระพิฆเนศ เทพเจ้าแห่งความรู้และศิลปะวิทยาการ ผู้วิจัยได้ใช้หัวของข้างผสมกับร่างกายของมนุษย์ซึ่งข้างที่ถือว่าเป็นสัตว์ฉลาด และผสมส่วนของหาง พญานาคอันเป็นสัตว์หิมพานต์โบราณเข้าไปดังภาพประกอบ



5. การผสมตามหลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาค

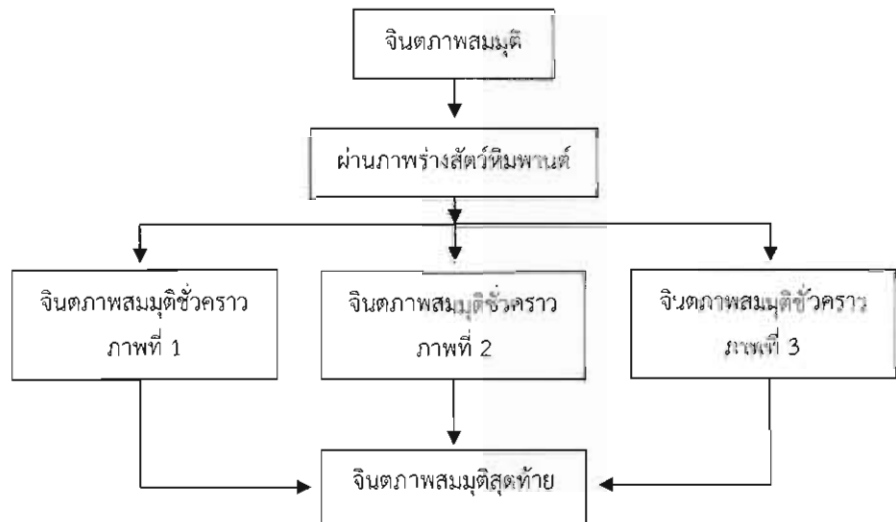
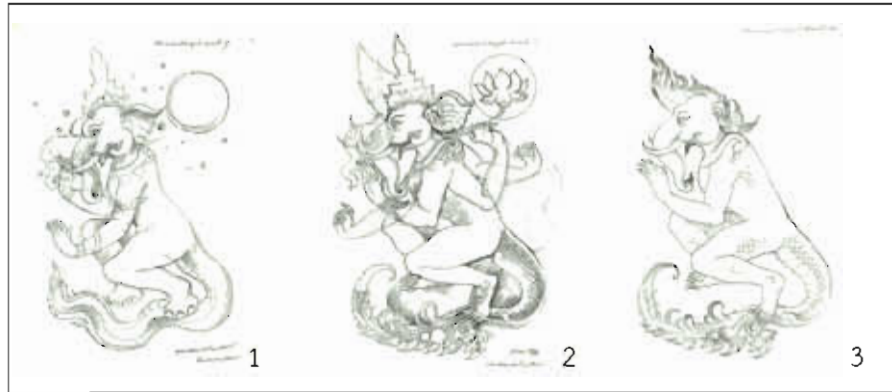
การผสมรูปทรงของสัตว์หลายตัวให้อยู่ในร่างเดียวกันนั้นต้องอาศัยหลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาค เพื่อให้งานออกมาเกิดความลงตัวพอดีเหมาะสม สมบูรณ์ลงตัว เกิดความงามและไม่ขัดต่อความรู้สึกผู้ชม ดังตัวอย่างภาพสัตว์สัญลักษณ์แห่งวิชา ได้ใช้โครงสร้างทางกายวิภาคมาต่อกันตั้งแต่โครงกระดูก โดยเชื่อมต่อหัวของข้างเข้ากับร่างกายมนุษย์ผู้ชายตรงช่องคอ อยู่ในท่ายืน และประกอบส่วนหางเข้ากันบริเวณก้นกบเป็นหางของพญานาค ที่ปลายหางออกดอกออกผลเป็นผลไม้แสดงนัยยะดอกผลแห่งความรู้ ทำให้เกิดเอกภาพและความประสานกลมกลืนไม่ขัดต่อความรู้สึก เน้นความเป็นไปได้หรือความน่าจะเป็น ให้โครงสร้างโดยรวมมีความเหมาะสมและลงตัว

6. ความคิดรวบยอดของสัตว์หิมพานต์ต้องกำหนดเข้าไปในภาพสัญลักษณ์แห่งวิชา ผู้วิจัยได้ใช้ความเป็นทิพย์ ความพิเศษ ความมีอุดมคติแบบไทย ด้วยลวดลายกนกทั้งบนส่วนของคีรีชะหรือหัวของช้าง เครื่องทรงของมนุษย์ ส่วนในลำตัวและหางเขียนเป็นกลิตแบบปลา เขียนเข้าไปเพื่อให้เกิดความแปลก พิสดาร ลึกลับเหนือความจริง อันเป็นความคิดรวบยอด หรือ Concept ของสัตว์หิมพานต์เข้าไปในตัวสัตว์ผสม

7. ลักษณะเฉพาะของผู้สร้างสรรค์ ในการสร้างสัตว์หิมพานต์ของสัตว์สัญลักษณ์แห่งวิชาผู้วิจัยได้ใส่เครื่องทรงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ในส่วนของหงอนชอกกนกบนคีรีชะช้างกรองคอ และหางของพญานาคนี้เป็นลวดลายเครือเถา นอกจากนี้ยังแสดงเอกลักษณ์เฉพาะในการใช้สีในตัวภาพเข้าไปมีความเพริศแพรวของสี ที่แสดงให้เห็นในตัวผลงานสร้างสรรค์ที่แสดงออกเป็นสีหลายสีคล้ายฉัพพรรณรังสี โดยผู้วิจัยคาดว่าจะไม่ใช้การตัดเส้นทองตามแบบโบราณแต่เปลี่ยนเป็นการเขียนสีที่ตัดกันแทนการตัดเส้น เพื่อจะให้เกิดน้ำหนักที่แตกต่างและไม่ทำให้รูปร่างเกิดความรู้สึกแข็งไม่นุ่มนวล

8. จินตภาพสมมุติ คือการทดลองร่างภาพตามความนึกคิด จากรูปแบบสู่นามธรรมเพื่อหาความเหมาะสม ลงตัว และตรงกับการสื่อความหมายของสัตว์สัญลักษณ์นั้น ๆ ทั้งรูปร่างรูปทรง ท่าทาง โดยสร้างจินตภาพสมมุติชั่วคราวขึ้นมา 3 ภาพ หรือมากกว่า แล้วนำเอาส่วนที่ดีของแต่ละภาพมารวมกัน หรืออาจย่นกระบวนการไปหาภาพแรก แล้วคัดกรองไปสู่จินตภาพสมมุติ สุดท้ายของภาพร่าง เลือก 1 ภาพร่างที่ดีเหมาะสมที่สุดมาพัฒนาเป็นผลงานสร้างสรรค์





การพัฒนารูปร่างรูปทรงของตัวภาพสัตว์หิมพานต์อาจมีการคิดคำนวณทางจินตนาการ ทั้งการหาองศาของเส้นที่เหมาะสม รูปร่างขนาดเล็กหรือใหญ่ หนามบาง แสดงความเข้มแข็งดูดีน หรืออ่อนแอ นุ่มนวล พลิ้วไหว ในท่วงท่าของสัตว์ที่แสดงอากัปภิกิริยาที่เคลื่อนไหว ล้วนให้อรรถรส ในการรับรู้ และรู้สึกคล้ายตามรูปร่างและทัศนธาตุจำเพาะ อันเป็นปัจเจกลักษณ์ของผู้วิจิตรทั้งนี้ ต้องออกแบบให้สอดคล้องกับการสื่อความหมายในการแทนค่า เชิงสัญลักษณ์ที่แฝงเร้นในตัวสัตว์ หิมพานต์แต่ละตัว ตามที่ออกแบบทางความคิดไว้ตั้งแต่ต้น



9. สัตว์หิมพานต์ตามแนวคิดใหม่ หรือเรียกว่าที่เกิเกิดขึ้นใหม่จาก หลักจิตตาวตารแห่งหิมพานต์ ซึ่งที่ได้คือสัตว์สัญลักษณ์แห่งวิชา คือความรู้ ตัวแทนแห่งความดีงาม ซึ่งผู้วิจัยสร้างสรรค์จะนำไปสร้างเป็นผลงาน ที่เป็นภาพจิตรกรรมสีอะคริลิค ซึ่งจะต้องกำหนดสีที่สื่อความหมายของภาพสัตว์ที่มีบุคลิกภาพที่แสดงออกและสื่อความหมายทางด้านที่ดีงาม ด้วยสีสวยงามมุ่งเน้นไปทางวรรณะของสี สว่าง สดใส รัศมีออกจากศีรษะ แสดงถึงพลังความรู้และปัญญาญาณ

การทดลองสร้างสัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์ (สัตว์หิมพานต์)

ผลจากการประเมินสัตว์ทดลองสร้างสรรค์หิมพานต์ผสมข้ามสายพันธุ์ ชุด ก. (สัตว์ + สัตว์)

จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้ทำการประเมิน ดังมีรายนามต่อไปนี้ พระมหา วุฒิชัย วชิรเมธี ศ.พิเชฏ्ฐ ศุภนิมิตร, รศ.สัญญา วงศ์อร่าม, รศ.สมโภชน์ ทองแดง, ผศ.ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ ได้ทำการประเมินคุณค่าในด้านต่าง ๆ ตามแบบประเมินผลงานศิลปะได้คัดเลือกภาพจากการประเมินผลงานจำนวน 15 ชิ้น (ชุด ก.) ได้ผลงานที่นำไปใช้สร้างสรรค์จากการประเมินและการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยค่าร้อยละเพื่อแบ่งระดับคุณค่าของชิ้นงานโดย แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

- กลุ่มที่นำตัวภาพไปใช้สร้างสรรค์ได้ คือภาพ ก. 3, 8, 9, 13 รวมจำนวน 4 ภาพ
- กลุ่มที่ต้องปรับแก้ ก่อนการสร้างสรรค์ คือภาพ ก. 1, 2, 4, 6, 7, 12, 14 รวมจำนวน 7 ภาพ
- กลุ่มที่ต้องปรับแก้หรือนำเอาบางส่วนไปพัฒนาต่อ คือภาพ ก. 5, 10, 11, 15 รวมจำนวน 4 ภาพ

ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกนำเอาเฉพาะกลุ่ม A. ไปสร้างสรรค์ ซึ่งกลุ่มแรกได้ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการ มีความลงตัวในด้านรูปทรง พื้นที่ว่างและความงามที่สมบูรณ์ในทุกด้าน ดีพอที่จะนำไปสร้างสรรค์ได้ ซึ่งผลของการประเมินสัตว์ที่สามารถนำไปสร้างสรรค์ได้จำนวน 4 ภาพ มีความเหมาะสมเพื่อนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ดังนี้



3

สัญลักษณ์แห่งเกียรติ



8

สัญลักษณ์แห่งความ
สามัคคี

9

สัญลักษณ์แห่งความเฉลียว



13

สัญลักษณ์แห่งพลังอำนาจและ
ความเป็นมงคล

ผลการประเมินการทดลองสร้างสรรค์สัตว์หิมพานต์ผสมข้ามสายพันธุ์ ชุด ข. (สัตว์ + คน) จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน ได้ทำการประเมินคุณค่าผลงานชุด ข. ได้ภาพคะแนนสูงสุด (ในระดับ 5 คะแนน) โดยคัดเลือกภาพจากการประเมินผลงานทั้งหมด 15 ชิ้น (ชุด ข.) ได้ผลงานที่นำไปใช้สร้างสรรค์จากการประเมินและการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยค่าร้อยละเพื่อแบ่งระดับคุณค่าของชิ้นงานโดย แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

- A. กลุ่มที่นำตัวภาพไปใช้สร้างสรรค์ได้ คือภาพ ข. 5, 6, 13, 14 รวมจำนวน 4 ภาพ
- B. กลุ่มที่ต้องปรับแก้ ก่อนการสร้างสรรค์ คือภาพ ข. 4, 8, 9, 10, 11, 12, 15 รวมจำนวน 7 ภาพ
- C. กลุ่มที่ต้องปรับแก้หรือนำเอาบางส่วนไปพัฒนาต่อ คือภาพ ข. 1, 2, 3, 7 รวมจำนวน 4 ภาพ

ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกนำเอาเฉพาะกลุ่ม A.ไปสร้างสรรค์ ซึ่งกลุ่มแรกได้ผ่านการพิจารณาจาก คณะ กรรมการ มีความลงตัวในด้านรูปทรง พื้นที่ว่างและความงามที่สมบูรณ์ ดีพอที่จะนำไปสร้างสรรค์ได้ ซึ่งผลของการประเมินสัตว์ที่สามารถนำไปสร้างสรรค์ได้ มีจำนวน 4 ภาพ เพื่อนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ดังนี้



5

สัญลักษณ์แห่งความหลง



6

สัญลักษณ์แห่งกิเลสหมายเลข 2



13

สัญลักษณ์แห่งวิชา



14

สัญลักษณ์แห่งอิวิชา

สรุปผลการทดลองสร้างสรรค์

จากการทดลองสร้างสรรค์สัตว์หิมพานต์ตามแนวคิดใหม่ได้ผลงานภาพร่างทดลองสร้างสรรค์ ชุด ก. สัตว์ผสมกับสัตว์ 15 ภาพ และชุด ข. สัตว์ผสมกับคน 15 ภาพ รวมทั้ง 2 ชุดเป็นจำนวน 30 ภาพ ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิได้ทำการคัดเลือก ได้ผลงานที่ได้คะแนนสูงสุด ชุด ก. 4 ภาพ และชุด ข. 4 ภาพ รวมเป็นจำนวน 8 ภาพ ซึ่งทั้ง 8 ภาพได้พัฒนามาจาก แนวคิดที่ 1-3 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การทดลองสร้างสรรค์ ที่ได้ผ่านกระบวนการประเมินจากแนวคิดที่ 1 ได้รับการคัดเลือก 2 ภาพ คือ ก. 9 และ ข. 5

2. การทดลองสร้างสรรค์ ที่ได้ผ่านกระบวนการประเมินจากแนวคิดที่ 2 ได้รับการคัดเลือก 4 ภาพ คือ ก. 3 ก. 8 ข. 6 ข. 13 และ ข. 14

3. การทดลองสร้างสรรค์ ที่ได้ผ่านกระบวนการประเมินจากแนวคิดที่ 3 ได้รับการคัดเลือก 2 ภาพ คือ ก. 3 และ ก. 13

ผลการทดลองสร้างสรรค์พบว่า แนวคิดที่ 2 ได้รับการคัดเลือกมากที่สุด คือ 4 ภาพ คือ ก.8 สัญลักษณ์แห่งความสมานฉันท์ ก.13 สัญลักษณ์แห่งพลังอำนาจและความเป็นมงคล ข.13 สัญลักษณ์แห่งวิชาและ ข.14 สัญลักษณ์แห่งอวิชา ซึ่งสัตว์ทั้ง 4 ที่ได้รับการคัดเลือกในแนวคิดที่ 2 นี้ มีความงดงามลงตัวทางทัศนธาตุและมีความสมบูรณ์เหมาะสมในความเป็นไปได้ทางกายวิภาค มีความงามตามหลักสุนทรียภาพ อย่างเห็นได้ชัด คณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ จึงให้ความยอมรับว่าเหมาะสมที่จะใช้ไปสร้างสรรค์ผลงานมากที่สุดหรืออาจกล่าวได้ว่าเหมาะสมสมบูรณ์แบบที่สุด จึงมีปริมาณและคุณภาพที่ผ่านการคัดเลือกมากกว่าแนวคิดที่ 1 และแนวคิดที่ 3

การสังเคราะห์สู่การสร้างสรรค์ผลงาน ชุดจิตตาวตารหิมพานต์

จากการวิเคราะห์ผลวรรณกรรม และการสัมภาษณ์ วิเคราะห์ผลงานศิลปะ และการทดลองสร้างสัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์ มาสู่การสร้างสรรค์สัตว์หิมพานต์ในงานจิตรกรรมไทย ผู้วิจัยได้นำผลการศึกษาวิจัยจากการทดลองสร้างสรรค์ มาสู่การสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะของงานจิตรกรรมไทย โดยใช้สัตว์หิมพานต์ที่มีความเหมาะสมและความงดงามตามหลักการทางทัศนศิลป์ที่ผ่านการคัดเลือก มีความสมบูรณ์ลงตัวมาใช้ในการสร้างงานขนาด 145×105 ซม. จำนวน 8 ชิ้นงาน จิตตาวตารแห่งหิมพานต์ โดยมีภาพตัวอย่างของผลงานที่มีความแตกต่างในลักษณะการผสม 2 ตัว ผสมกัน 3 ตัว ผสมกัน และ 4 ตัว ผสมเข้าด้วยกันทั้ง ชุด ก. สัตว์ผสมกับสัตว์ และชุด ข. สัตว์ผสมกับคน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

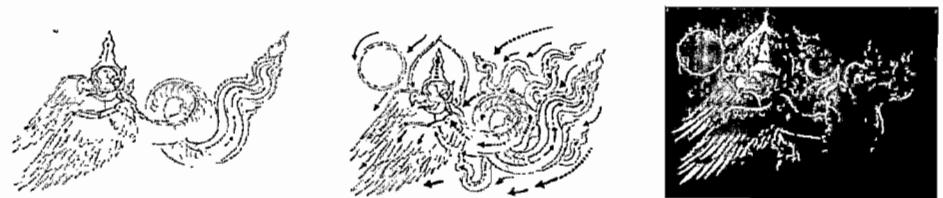
ตัวอย่างที่ 1 เกิดจากการผสมต่างชนิด 2 ตัว ชื่อภาพสมานฉันท์

จากภาพร่าง ชุด ก. สัตว์ผสมกับสัตว์ ภาพ ก.8 สัญลักษณ์แห่งความสมานฉันท์ ได้จากแนวคิดที่ 2

- การประกอบรูปทรงและการเลือกสัตว์ในการผสมตามมาตราส่วนอุดมคติ

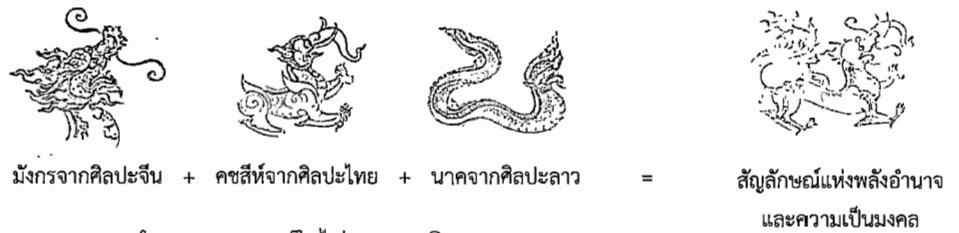


- การประกอบรูปทรงและการเลือกสัตว์ในการผสมตามมาตราส่วนอุดมคติ



ตัวอย่างที่ 2 เกิดจากการผสมของสัตว์ต่างชนิดกัน 3 ตัว ชื่อภาพสัตว์แห่งพลังอำนาจ และความเป็นมงคลจากภาพร่างทดลองชุด ก. สัตว์กับสัตว์ ภาพ ก.13 ได้มาจากแนวคิดที่ 3

- การประกอบรูปทรงและการเลือกสัตว์ในการผสมตามมาตราส่วนอุดมคติ



- การกำหนด ความเป็นไปทางกายวิภาค



ในภาพนี้ผู้วิจัยได้นำเอาสัตว์ อันเป็นมงคลของแต่ละเชื้อชาติมารวมอยู่ในร่างเดียวกันซึ่งเป็นสัตว์ที่อยู่ในสายพันธุ์เดียวกัน พอที่จะประกอบรูปทรงเข้ากันได้มีความเป็นไปได้ทางกายวิภาค ทำให้เกิดความเหมาะสมพอดี สมบูรณ์และลงตัว

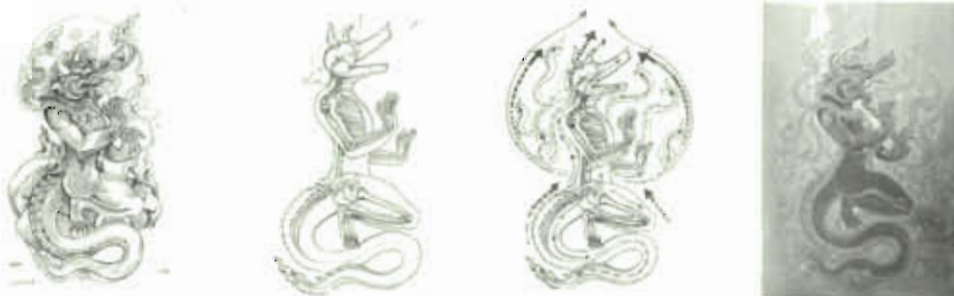
- แสดงรูปทรงที่ตามมาตราส่วนอุดมคติ ซึ่งสัตว์แห่งพลังบารมีมีความงามและความพิเศษตามความคิดรวบยอดของสัตว์หิมพานต์ เหมาะสมที่จะใช้สร้างสรรค์ในการขยายเป็นภาพจิตรกรรมไทยสีอะคริลิค บนผ้าใบ

ตัวอย่างที่ 3 เกิดจากการผสมสัตว์ต่างชนิดกัน 4 ตัวชื่อภาพ สัญลักษณ์แห่งอวิชา จากภาพร่างทดลองชุด ข. สัตว์กับสัตว์ ภาพ ข. 14 สัญลักษณ์แห่งอวิชา ได้จากแนวคิดที่ 3 - การประกอบรูปทรงและการเลือกสัตว์ในการผสมตามมาตราส่วนอุดมคติ



- การกำหนด ความเป็นไปทางกายวิภาค

ภาพสัตว์สัญลักษณ์แห่งอวิชาเป็นการประกอบรูปทรงของหัวจระเข้ ที่มีเขากแบบวัว เข้ารวมกับร่างกายของมนุษย์ผู้ชายที่มีรูปร่างแข็งแรง เชื่อมต่ออวัยวะตรงส่วนคอ และมีหางเป็นลักษณะหางพญานาคที่ต่อออกจากกระดูกก้นกบ



ผลงานสร้างสรรค์สัตว์หิมพานต์ตามแนวคิดใหม่ จิตตาวดารแห่งหิมพานต์ จำนวน 8 ชิ้น งานสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบ ขนาด 145 x 105 เซนติเมตร โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ชุด ก. สัตว์ผสมกับสัตว์ 1.



สัญลักษณ์แห่งความเขลา



สัญลักษณ์แห่งกิเลส 1

สัญลักษณ์แห่งพลังอำนาจ
และความเป็นมงคล

สัญลักษณ์แห่งความสมานฉันท์

2. ชุด ข. สัตว์ผสมกับคน



สัญลักษณ์แห่งกิเลส 2



สัญลักษณ์แห่งความหลง



สัญลักษณ์แห่งอวิชา



สัญลักษณ์แห่งวิชา

ผลงานทั้งหมดจะจัดแสดงในรูปแบบของนิทรรศการ จิตตาวาดารแห่งหิมพานต์ เสนอสาระ
ความรู้ของกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ตั้งแต่ ต้นทาง กลางทางและปลายทางของงานวิจัย

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัย เรื่องแนวคิดใหม่ในการสร้างสรรค์สัตว์หิมพานต์ตามวรรณคดีไตรภูมิ พอที่จะสรุปได้ว่า

- การศึกษาได้ทำการค้นคว้าทดลองสัตว์หิมพานต์จากวรรณคดีไตรภูมิ ของศาสนาพุทธ เป็นหลักซึ่งยังมีแง่มุมของสัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์ที่เกี่ยวข้องกับศาสนาอื่นๆ อันควรค่าแก่การศึกษาเพิ่มเติม

- การสร้างสรรค์สัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์ อาจทำการศึกษาต่อยอดสัตว์ที่เกิดจากการบูรณาการระหว่างศาสตร์อื่น ๆ เพื่อให้ได้รูปแบบที่แตกต่าง อาทิ ศาสตร์ทางชีววิทยา, กายวิภาคศาสตร์ (การกลายพันธุ์) ประวัติศาสตร์ทางพุทธปรัชญา เป็นต้น

- จากการวิเคราะห์ผลงานศิลปิน งานวิจัยนี้ได้คัดเลือกผลงานศิลปะที่มีแรงบันดาลใจจากสัตว์ หิมพานต์ของศิลปินเฉพาะประเทศไทยเท่านั้น หากแต่ยังมีผลงานศิลปินในระดับโลกให้สามารถทำการศึกษา เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการวิจัยสร้างสรรค์อีกมาก

- จากการทดลองผสมสัตว์ข้ามสายพันธุ์ทำให้เห็นว่าสัตว์ชนิดหรือกลุ่มใดไม่ควรนำมาผสมกันด้วยสายพันธุ์ที่แตกต่างกันจนเกินความน่าจะเป็นหรือความเป็นไปได้ทางกายวิภาค

- การศึกษาที่ทำการวิจัยมิได้เจาะจงเฉพาะสัตว์ประเภทใดประเภทหนึ่ง ดังนั้นผู้สนใจสามารถทำการศึกษาวิจัยโดยเจาะลึก เฉพาะชนิดของสัตว์ที่สนใจก็สามารถทำได้ เช่น พญานาค มังกร หรือคชสีห์ เป็นต้น

- จากการทดลองสร้างสัตว์ผสมข้ามสายพันธุ์หรือสัตว์หิมพานต์ มีสัตว์ที่ผสมขึ้นมาแต่ไม่ได้รับการพัฒนาต่อ เช่น สัตว์กลุ่ม B และกลุ่ม C มีความน่าสนใจแต่ต้องนำไปปรับแก้ก่อนการสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาเป็นสัตว์หิมพานต์ใหม่ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กัญญรัตน์ เวชศาสตร์. (2534). การศึกษาเรื่องหงส์จากศิลปกรรมในประเทศไทย. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป จำกัด.
- นวรรตน์ เลขะกุล. (2550). พระมหากษัตริย์ราชลัญจกรไทยกับไตรภูมิภพ. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด.
- นิพนธ์ ทวีกาญจน์. (ม.ป.ป.). ประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยก่อนประวัติศาสตร์ อียิปต์โบราณ เมโสโปเตเมีย กรีกรอมนัน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์.
- ปรีชา เกาทอง. (2547.) ป่าหิมพานต์ตามพระราชเสาวนีย์. กรุงเทพฯ : อมรินทร์ พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด.
- ปัญญา เทพสิงห์. (2548.) ศิลปะเอเชีย. กรุงเทพฯ : บริษัทแอคทีฟพริ้นท์ จำกัด.
- ยิม ปิ่นขยางกูร. (2525.) สมุดภาพสัตว์หิมพานต์ จากสมุดไทยดำ. กรุงเทพฯ : อมรินทร์การพิมพ์.
- วรรณภา ณ สงขลา. (2531.) การอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังวิหารหลวงวัดสุทัศน์เทพวราราม. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร.
- สมชาย - พลายน้อย. (2552.) สัตว์หิมพานต์. กรุงเทพฯ : บริษัทพิมพ์ดี จำกัด.
- สุชาติ เกาทอง. (2539.) หลักการทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ : บริษัทวิทยพัฒน์ จำกัด.
- สุทธิการ ใจสุข. (2554.) สัตว์ใหม่ในหิมพานต์. ศิลปินพจนานุกรมบัณฑิต, ภาควิชาศิลปะไทย, คณะจิตรกรรมประติมากรรมและ ภาพพิมพ์. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

