

การถ่ายทอดความทรงจำและประสบการณ์ในการปั้นจักรยาน



ศิลปนิพนธ์
ของ
นิธิภัค โคตรบุตรดา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะจินตทัศน์

พฤษภาคม 2562

การถ่ายทอดความทรงจำและประสบการณ์ในการปั้นจักรยาน



คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะจินตทัศน์

พฤษภาคม 2562

บทคัดย่อ

นิธิภัค โคตรบุตรดา. (2562). การศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องของการถ่ายทอดความทรงจำและประสบการณ์ในการปั่นจักรยานปริญญานิพนธ์. ปริญญานิพนธ์ ศป.บ. (ทัศนศิลป์ : ศิลปะจินตทัศน์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ที่ปรึกษาโครงการ : รองศาสตราจารย์ดร.สาริต ทิมวัฒนบรรเทิง

ความสุขความสบายใจของใครๆ หลายคนอาจเหมือนหรือแตกต่างกันออกไป ความสุขของบางคน อาจเกิดจากสิ่งที่ยึดง่าย เช่น ได้กินของที่ชอบ ได้ไปในสถานที่ที่ชอบไป หรือการที่ได้ทำอะไรที่ชอบทำ ซึ่งแต่ละคนจะมีวิธีในการค้นหาความสุขของตัวเองที่แตกต่างกัน สำหรับตัวศิลปินนั้นความสุข ความสบายใจคือการได้ออกปั่นจักรยานไปยังสถานที่ต่างๆ ได้สัมผัสบรรยากาศและบรรยากาศที่กำลังเกิดขึ้น ณ ขณะนั้น ในทุกครั้งที่ได้ปั่นจักรยานจะรู้สึกสนุกไปกับมัน จากเรื่องราวความทรงจำ ประสบการณ์การปั่นจักรยานของตัวศิลปิน จึงนำไปยังการถ่ายทอดถึงความรู้สึกที่เป็นอิสระ โดยสะท้อนผ่านผลงานศิลปะที่สื่อสารออกมาในรูปแบบสื่อผสม เพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงมุมมองของความสุขในอีกรูปแบบหนึ่งที่แตกต่างออกไป

Sharing memories and cycling experiences.



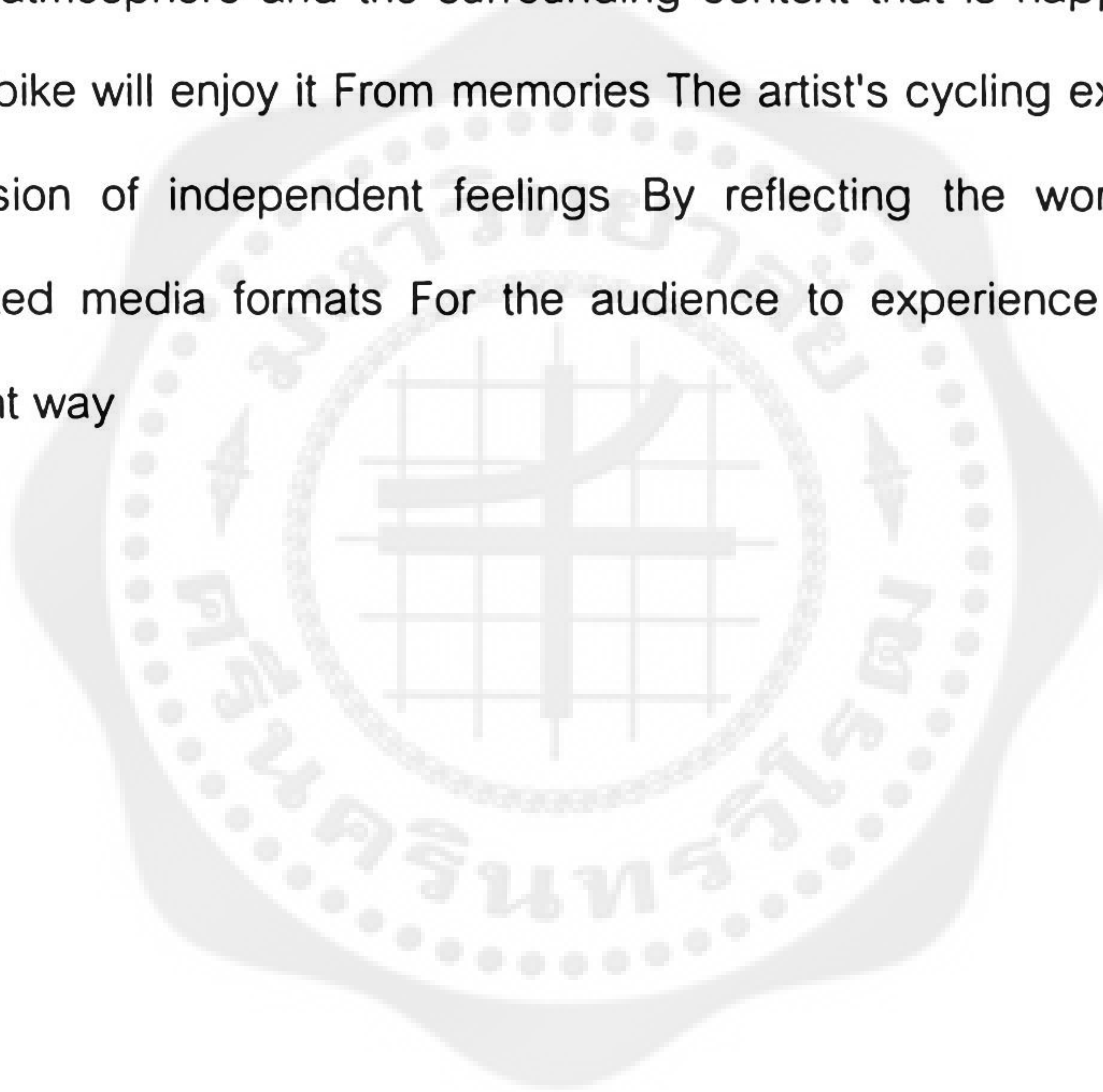
Presented in Partial Fulfilment of the Requirements for the
Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Visual Arts : Imaging Art
at Srinakharinwirot University

2019

ABSTRACT

Nitipak Kotebudda. (2019). *Sharing memories and cycling experiences*. Thesis B.F.A (Visual Arts). Bangkok: Graduate School Srinakharinwirot University. Advisory Committee: Assoc. Prof. Dr. Satit Timwatthanaboreng

The happiness and comfort of many people may be the same or different. Some people may be happy with simple things such as eating something they like. Went to the place that wanted to go or being able to do what you want to do Each person has different ways to find their happiness. For the artist, happiness Peace of mind is having a bike ride to various locations. Absorb the atmosphere and the surrounding context that is happening at that time, every time you ride a bike will enjoy it From memories The artist's cycling experience Therefore lead to the transmission of independent feelings By reflecting the works of art that are communicated in mixed media formats For the audience to experience another aspect of happiness in a different way



ศิลปนิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องของการถ่ายทอดความทรงจำและประสบการณ์ในการปั่นจักรยาน

ของ

นิธภัค โคตรบุตรดา

คณะกรรมการศิลปนิพนธ์

.....ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร. สานิต ทิมวัฒนบรรเทิง)

.....ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข)

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.พิศรวัศ ภูทอง)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พนมศักดิ์ สุวิสุทธิ)

ศิลปนิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องของการถ่ายทอดความทรงจำและประสบการณ์ในการปั่นจักรยาน

ของ

นิธิภัค โคตรบุตรดา

คณะกรรมการศิลปนิพนธ์

.....ที่ปรึกษาหลัก.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร. สานิต ทิมวัฒนบรรเทิง) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข)

.....กรรมการ.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.พิศรวัส ภูทอง) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์พนมศักดิ์ สุวิสุทธิ)

ประกาศคุณูปการ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจากอาจารย์ รองศาสตราจารย์ ดร. สาทิต ทิมวัฒนบรรเทิง ที่ให้คำปรึกษาแนะนำในการทำวิจัย ตลอดจนตรวจสอบแก้ไขศิลปนิพนธ์จนเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยได้ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ ขอบพระคุณเจ้าตำราวิชาการ บทความ วิจัยต่างๆ ที่นำมาเป็นข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ขอขอบคุณคณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปะ จินตทัศน์ ที่ได้เอื้อเฟื้อสถานที่ในการดำเนินงานวิจัย

ท้ายสุดนี้ขอขอบพระคุณ มารดา และครอบครัวเป็นอย่างยิ่งที่ได้ให้การสนับสนุนในทุกภาคระดับ การศึกษาพร้อมทั้งดูแลตั้งแต่วัยเด็กจนถึงปัจจุบันและยังเป็นกำลังใจสำคัญ ขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ ทัศนศิลป์ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือตลอดระยะเวลาที่ทำการศึกษาและทำการวิจัยจนสำเร็จไปด้วยดี



นิธิภัค โคตรบุตรดา

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	2
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	3
วิธีการศึกษา.....	3
ขั้นตอนของการศึกษา	3
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
ศิลปะสากล.....	4
ศิลปะสากลสมัยก่อนประวัติศาสตร์	5
ยุคหินเก่า (Paleolithic Age หรือ Old Stone Age)	5
ยุคหินกลาง (Mesolithic or Middle Stone Age Art)	6
ยุคหินใหม่ (Neolithic Art)	6
ศิลปะยุคเมโสโปเตเมีย (Mesopotemia Art).....	6
ศิลปะสากลสมัยกลาง (Middle Age)	7
ศิลปะโกธิก (Gothic Art).....	7
ศิลปะสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance Art)	8
คุณค่าของศิลปะสากล.....	9
รูปแบบของศิลปะสากล.....	9
รูปแบบเทคนิคของศิลปินในการสร้างผลงานของผู้วิจัย	10
ผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจ	11
ความหมายของจักรยาน	13
ประวัติจักรยานในต่างประเทศ.....	13

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
จุดเริ่มต้นจักรยานในประเทศไทย.....	15
การเริ่มสั่งจักรยานเข้ามาขายในประเทศไทย	16
ยี่ห้อรถจักรยานในสมัยก่อน.....	17
ประโยชน์และคุณค่าของกีฬาจักรยาน.....	18
ประโยชน์โดยทั่วไปของกีฬาจักรยาน.....	18
ประโยชน์กีฬาจักรยานทางด้านร่างกาย.....	19
ประโยชน์ของกีฬาจักรยานทางด้านจิตใจและอารมณ์	19
ประโยชน์ของกีฬาจักรยานทางด้านสังคม.....	20
กฎจราจรและความปลอดภัยในการขี่จักรยาน	20
ข้อแนะนำเพื่อความปลอดภัยในการขี่จักรยาน.....	21
สัญญาณไฟและเครื่องหมายจราจรสัญญาณไฟจราจร	22
ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art)	22
Installation Art (ศิลปะจัดวาง).....	23
อาจารย์ อารี สุทธิพันธ์	24
ทัศนศิลป์และความงาม	24
สมเกียรติ ตังมโน	27
ทฤษฎีสี	27
แสงและเงา (light and shadow)	29
องค์ประกอบของศิลปะ	30
เนื้อหา	30
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	31
ศึกษาหาข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	31

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
จุดเริ่มต้นจักรยานในประเทศไทย.....	15
การเริ่มสั่งจักรยานเข้ามาขายในประเทศไทย	16
ยี่ห้อรถจักรยานในสมัยก่อน.....	17
ประโยชน์และคุณค่าของกีฬาจักรยาน.....	18
ประโยชน์โดยทั่วไปของกีฬาจักรยาน.....	18
ประโยชน์กีฬาจักรยานทางด้านร่างกาย.....	19
ประโยชน์ของกีฬาจักรยานทางด้านจิตใจและอารมณ์	19
ประโยชน์ของกีฬาจักรยานทางด้านสังคม.....	20
กฎจราจรและความปลอดภัยในการขี่จักรยาน	20
ข้อแนะนำเพื่อความปลอดภัยในการขี่จักรยาน.....	21
สัญญาณไฟและเครื่องหมายจราจรสัญญาณไฟจราจร	22
ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art)	22
Installation Art (ศิลปะจัดวาง).....	23
อาจารย์ อารี สุทธิพันธ์	24
ทัศนศิลป์และความงาม	24
สมเกียรติ ตั้งมโน	27
ทฤษฎีสี	27
แสงและเงา (light and shadow)	29
องค์ประกอบของศิลปะ	30
เนื้อหา	30
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	31
ศึกษาหาข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	31

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย	32
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	32
Thomas Yang	32
Dina Brodsky.....	34
สรุปการวิเคราะห์ภาพรวมของ Thomas Yang	35
สรุปการวิเคราะห์ภาพรวมของ Dina Brodsky	35
4 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์.....	36
ตัวเครื่องฉายหนัง	36
ระยะที่ 1 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน	38
ระยะที่ 2 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน	39
ระยะที่ 3 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน.....	39
5 สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	44
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	44
อภิปรายผล	44
ข้อเสนอแนะในการค้นคว้า	44
บรรณานุกรม.....	45
ภาคผนวก	47
ภาคผนวก ก.....	48
ภาคผนวก ข.....	53
ประวัติย่อผู้ศึกษา	58

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

คำกล่าวที่ว่า "กีฬา เป็นยาวิเศษ" เป็นคำกล่าวที่มีมาเนิ่นนานในสังคมไทย นิยมใช้ในการรณรงค์กิจกรรมการแข่งขันกีฬาหรือการออกกำลังกายต่างๆ ตั้งแต่เด็กจนโตมักจะมีการปลูกฝังให้เยาวชนหันมาสนใจการออกกำลังกายด้วยประโยคนี้อยู่เสมอ แต่เนื่องด้วยผู้เขียนมีความเกียจคร้านค่อนข้างสูง จึงทำให้ผู้เขียนไม่ชอบการออกกำลังกายที่ใช้แรงเยอะ ผู้เขียนจึงพยายามหาวิธีออกกำลังกายที่ใช้พื้นที่น้อยและไม่ทำร้ายร่างกายมากจนเกินไป เช่น การตีปิงปองหรือการกระโดดเชือก แต่ก็ยังรู้สึกเบื่อและไม่ตอบโจทย์ความต้องการของตัวเอง จนกระทั่งผู้เขียนได้หันมารองปั่นจักรยานกับกลุ่มเพื่อน ซึ่งในระยะเวลาแรกนั้นยังมีความรู้สึกไม่คล่องตัวและเหนื่อยง่าย แต่เมื่อได้ใช้เวลาในการปั่นจักรยานมากขึ้น จึงทำให้ผู้เขียนได้สังเกตตัวเองว่า เวลาที่ปั่นจักรยานรู้สึกเหมือนได้อยู่กับตัวเองมากขึ้น และรู้สึกเพลิดเพลินไปกับบรรยากาศระหว่างทาง ถึงแม้ว่าจะปั่นอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นสังคมเมืองที่มีความวุ่นวาย มีรถวิ่งและมีผู้คนพลุกพล่าน แต่กลับมีความรู้สึกว่ามันสงบอย่างบอกไม่ถูก จนบางทีก็เหมือนได้ทำสมาธิไปในตัว และไ้ค้นพบอีกว่าการปั่นจักรยานยังสามารถช่วยลดความเครียดให้น้อยลงได้อีกด้วย เนื่องจากต้องเปลี่ยนจุดโฟกัสจากความเครียดในสมองมาเป็นการทำให้ร่างกายพร้อมแล้วตั้งสมาธิเพื่อควบคุมทิศทางของจักรยานไปตามเส้นทางบนท้องถนนและต้องคำนึงถึงอุปสรรคที่ต้องเจอในเส้นทางข้างหน้า

ผู้เขียนได้ซึมซับความรู้สึกและประสบการณ์ในการใช้ชีวิตร่วมกับการปั่นจักรยานอยู่บ่อยครั้ง รวมถึงการได้ซึมซับบรรยากาศและเห็นสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย จึงทำให้เห็นและตระหนักได้ว่า ในสังคมปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าทางด้านต่างๆ มากมายอย่างรวดเร็ว เช่น ด้านธุรกิจและด้านอุตสาหกรรมเป็นอย่างสูง แต่กลับสวนทางกับความเจริญทางด้านจิตใจของผู้คนในสังคมที่แย่งไปทุกที จึงส่งผลให้เกิดความกดดันและความเครียด บางรายเกิดความเครียดสะสมโดยไม่รู้ตัวจนพัฒนามากลายเป็นโรคซึมเศร้า (การส่งเสริมสุขภาพ. 2562: ออนไลน์) ในขณะที่สมองเกิดความเครียด ร่างกายจะหลั่งสาร "คอร์ติซอล" ออกมามากเกินความจำเป็น ทำให้ระดับน้ำตาลในเลือดและระบบเผาผลาญไขมันทำงานผิดปกติ ส่งผลให้ร่างกายเกิดโรคภัยและเจ็บป่วยได้ง่าย (การส่งเสริมสุขภาพ. 2562: ออนไลน์) ซึ่งการแก้ปัญหาด้วยวิธีการปั่นจักรยานมีส่วนช่วยในเรื่องการลดความเครียดได้ เพราะการปั่นจักรยานจะเพิ่มการแลกเปลี่ยนออกซิเจนในสมองและกระตุ้นสารเอ็นโดรฟินออกมามากขึ้น ซึ่งเป็นสารแห่งความสุขที่สามารถส่งผลให้ลดความเครียดลงและสร้างความสุขได้อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังทำให้สุขภาพร่างกายแข็งแรงขึ้นได้อีกด้วย

จากข้อมูลทั้งหมดที่ได้กล่าวมาในข้างต้นจะเห็นได้ว่าการปั่นจักรยานมีประโยชน์ต่อสุขภาพเป็นอย่างมาก ดังที่นายแพทย์พรเทพ ศิริวนารังสรรค์ อธิบดีกรมอนามัย กล่าวว่าการปั่นจักรยานเป็นประจำวันละ 30 นาที จะช่วยให้สุขภาพทางจิตใจดีขึ้นและสามารถทำให้ระบบต่างๆ ในร่างกายทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น กล้ามเนื้อหัวใจแข็งแรงขึ้น ระบบไหลเวียนเลือดดีขึ้นและทำให้กล้ามเนื้อกระดูกแข็งแรงมากขึ้น ช่วยเผาผลาญพลังงานสำหรับผู้ที่ต้องการลดน้ำหนักได้อีกด้วย

(การส่งเสริมสุขภาพ. 2562: ออนไลน์)

หลังจากที่ได้ทำการศึกษาข้อมูลการปั่นจักรยานที่แสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ที่ได้ พบว่าการปั่นจักรยานมีประโยชน์มากมายต่อตัวผู้ปั่น ทำให้ผู้เขียนเกิดความสงสัยว่าเพราะเหตุใดจักรยานที่มีประโยชน์มากมายหลายด้านถึงได้รับความสนใจจากผู้คนในสังคมเมืองน้อยมาก ซึ่งเหตุผลนั้นก็ คือความสะดวกในการเลือกใช้พาหนะและความเหมาะสมของแต่ละบุคคล โดยแบ่งได้ตามปัจจัยต่างๆ เช่น รายได้ของครอบครัว ค่านิยมของสังคมนั้นๆ ขาดความรู้เรื่องจักรยาน รูปแบบของเมือง ระยะเวลาในการเดินทางและความรู้สึกทางด้านความปลอดภัยเป็นต้น ด้วยปัจจัยทั้งหมดที่กล่าวมานี้เป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้เขียนได้เข้าใจถึงสาเหตุที่ว่า ลักษณะการใช้ชีวิตของผู้คนในเมืองนั้นแตกต่างกันออกไปทำให้ทุกคนไม่สามารถเลือกที่จะใช้ปั่นจักรยานเป็นพาหนะในการทำกิจกรรมต่างๆ ได้เสมอ จึงทำให้ผู้เขียนเกิดแนวคิดที่จะนำเสนอความรู้และประสบการณ์ในการปั่นจักรยานของตนเอง ผ่านศิลปะรูปแบบสื่อผสม (mixed media art) เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกให้ผู้ที่ไม่ได้ปั่นจักรยานได้เห็นถึงความคิดมุมมองสิ่งที่พบเจอและสิ่งที่ไม่คิดว่า จะพบเจอในขณะปั่นจักรยานของผู้เขียน

งานศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้มีความมุ่งหมายในการถ่ายทอดความรู้สึกและความทรงจำเกี่ยวกับความประทับใจในการปั่นจักรยาน ดังนั้นผู้เขียนจึงเห็นว่าสิ่งที่ถ่ายทอดความทรงจำอันเป็นนามธรรมออกมาให้เป็นรูปธรรมได้ดีนั้นจะต้องใช้สื่อที่เรียกว่าเครื่องฉายภาพ การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและประสบการณ์ในการปั่นจักรยานเป็นเพียงภาพความทรงจำที่ยังไม่สามารถจับต้องได้ ผู้เขียนจึงต้องการใช้เครื่องฉายภาพแทนกล่องความคิดให้เปรียบเสมือนสมองที่เก็บความทรงจำทั้งหมดมาเป็นตัวแทนในการถ่ายทอดภาพความทรงจำของผู้เขียนให้ออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรม

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. แสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะผ่านการถ่ายทอดความรู้สึกและประสบการณ์ในการปั่นจักรยาน
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยเทคนิคสื่อผสมให้ผู้ที่ไม่ปั่นจักรยานได้เห็น (mixed media art)

3. เพื่อศึกษา วิเคราะห์ แนวความคิด และผลงานการสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างที่นำมาศึกษา
เป็นผลงานของ Dina Brodsky, JISBAR, Stephen Lund และ Thomas Yang

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์และผลลัพธ์ที่ได้จากการปั้นจักรยาน
2. ศึกษาข้อมูลการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบศิลปะสื่อผสม (mixed media art)
3. ศึกษาผลงานของศิลปินกลุ่มตัวอย่าง Dina Brodsky, JISBAR, Stephen Lund และ Thomas Yang

วิธีการศึกษา

1. ศึกษาแหล่งข้อมูลจากหนังสือ ตำรา บทความวิชาการและเอกสารออนไลน์
2. รวบรวมประมวลข้อมูลแนวคิดและหลักการสร้างสรรค์ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับเรื่องจักรยาน
3. ศึกษาและวิเคราะห์ผลงานศิลปะของกลุ่มตัวอย่าง
4. นำผลงานของการศึกษามาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม (mixed media art)

ขั้นตอนของการศึกษา

1. ศึกษารวบรวมข้อมูล
 - 1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับจักรยาน
 - 1.2 ศึกษาข้อมูลแนวคิดและเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินกลุ่มตัวอย่าง
2. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา
3. สรุปผลการศึกษา
4. นำผลที่ได้จากการศึกษามาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม (mixed media art) ตาม
แนวความคิดของผู้เขียน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศิลปะสากล มีพื้นฐานมาจากศิลปะตะวันตก ได้วิวัฒนาการมาหลายยุคหลายสมัย มีอิทธิพลไปยังชาติต่าง ๆ ในโลกอย่างกว้างขวางมาก จนปัจจุบันชาติต่าง ๆ มีศิลปะที่สร้างขึ้นโดยทั่วไปเป็นแบบศิลปะสากลแทบทั้งสิ้น เพราะคำว่า "สากล" มีความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า "ทั้งหมดทั้งสิ้น ทั้งไป และระหว่างประเทศ" ศิลปะสากลจึงเป็นศิลปะที่มีการผสมผสานแนวความคิดตลอดจนรูปแบบต่าง ๆ ไว้อย่างกว้างขวาง การใช้วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการสร้างสรรค์ได้โดยอิสระ ผลงานที่ปรากฏออกมาไม่ยึดถือแบบอย่างของประเทศใดประเทศหนึ่งโดยเฉพาะ เมื่อคนชาติอื่นมองแล้วเข้าใจในผลงานนั้น ๆ ได้เพราะมีความเป็นนานาชาติ แตกต่างไปจากศิลปะประจำชาติ เช่น ศิลปะไทยหรือศิลปะอินเดีย และศิลปะของชนชาติอื่น ๆ ซึ่งมีลักษณะเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น หรือของชนชาตินั้นอย่างชัดเจน

ถ้าจะเปรียบเทียบกับศิลปะไทยซึ่งมีเอกลักษณ์ของไทยโดยเฉพาะ ได้แก่ การใช้เส้นอย่างอ่อนช้อย สวยงาม ระบายด้วยสีเรียบ ๆ ลักษณะท่าทางต่าง ๆ จะเห็นความเป็นจริง เป็นศิลปะแบบอุดมคติ (IDEALISTIC) ส่วนศิลปะสากลจะมีความงามตามแนวความคิดไปอีกหลายลักษณะ

ศิลปะที่มีแบบเป็นสากลนี้เริ่มตั้งแต่ยุคสมัยใหม่ (Modern Period) เพราะยุคสมัยนี้โลกมีความเจริญก้าวหน้าทางด้านวัฒนธรรม สังคม การคมนาคม และจากเทคโนโลยีแผนใหม่อีกหลายด้าน ผู้ที่ทำงานศิลปะยังได้มีการค้นคว้าหารูปแบบและวิธีการใหม่ ๆ ออกไปอีก ศิลปะแบบสากลมีความก้าวหน้ามาก ในราวศตวรรษที่ 19 ณ ประเทศฝรั่งเศส นับเป็นศูนย์กลางของศิลปะสากล เรียกระยะนี้ว่า "อิมเพรสชันนิสม์" (Impressionism) เป็นระยะที่เกิดการเปลี่ยนแปลงจากศิลปะสมัยเก่ากับศิลปะสมัยใหม่ ศิลปะในระยะนี้จึงเรียกว่า "ศิลปะสมัยใหม่" (Modern Art) ได้แพร่ขยายออกไปยังประเทศต่าง ๆ ทั้งในยุโรป อเมริกา และเอเชีย โดยเฉพาะประเทศไทยเราได้เริ่มสร้างสรรค์งานศิลปะที่เป็นแบบสากลในยุคสมัยของอาจารย์ศิลปะ พีระศรี มีศิลปินของไทยหลายคนได้สร้างสรรค์งานศิลปะแบบสากลได้อย่างมีคุณค่า เช่นเดียวกับผลงานของศิลปินประเทศอื่น ๆ ได้เช่นกัน

ศิลปะสากล

ศิลปะสากลหรือศิลปะตะวันตก หมายถึง ศิลปะที่สร้างขึ้นในอารยธรรมยุโรป อียิปต์ กรีก โรมัน ซึ่งมีการพัฒนามาเป็นเวลากว่าสามพันปี จนมีรูปแบบแนวคิด ความเชื่อตามยุคสมัยต่าง ๆ และมีวิวัฒนาการมาหลายยุคหลายสมัยจนอิทธิพลขยายไปยังชาติต่าง ๆ ในโลกกว้าง ขวาง คำว่า "สากล" ความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง ทั้งหมด ทั้งสิ้น ทั้งไประหว่างประเทศ ศิลปะสากลจึงเป็น

ศิลปะที่มีการผสมผสานแนวความคิด ตลอดจนรูปแบบต่างๆ ไว้อย่างกว้างขวาง มีการใช้วัสดุ อุปกรณ์ และมีวิธีการสร้างสรรค์ผลงานได้โดยอิสระ ศิลปะสากลจึงจำแนกได้ตามช่วงเวลาและยุคสมัยได้อย่างกว้างๆ ดังนี้

ศิลปะสากลสมัยก่อนประวัติศาสตร์

เป็นช่วงเวลาที่มนุษย์ยังไม่มี การประดิษฐ์ตัวอักษรเพื่อบันทึกความคิด การกระทำ หรือเหตุการณ์ต่างๆ ตั้งแต่มนุษย์กำเนิดขึ้นบนโลก ประวัติศาสตร์ศิลปะยุคก่อนประวัติศาสตร์งานศิลปะได้เริ่มมีการสร้างกันมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ตั้งแต่ ยุคหินเก่าตอนปลาย ซึ่งอยู่ในช่วงเวลาประมาณ 30,000-10,000 ปีมาแล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วง 15,000- 10,000 มานี้ มนุษย์ได้เขียนภาพสีและขูดขีดบนผนังถ้ำและเพิงผา เป็นภาพสัตว์ การล่าสัตว์และภาพลวดลายเรขาคณิต โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงออกเกี่ยวกับวิถีชีวิตประจำวัน และแสดงความสามารถในการล่าสัตว์ ภาพเหล่านี้มักระบายด้วยถ่านไม้ และสีที่ผสมกับไขมันสัตว์พบได้ทั่วไปในประเทศฝรั่งเศส และภาคเหนือของสเปนที่มีชื่อเสียงมากได้แก่ถ้ำลาสโกซ์ในฝรั่งเศส ถ้ำอัลตามิราในสเปนงานศิลปะในยุคเก่าไม่มีเพียงแต่การเขียนภาพเท่านั้น ยังมีการปั้นรูปด้วยดินเหนียว หรือแกะสลักบนกระดูกเขาสัตว์และงาช้างด้วยเรื่องราวที่นิยมทำกันได้แก่ เรื่องการล่าสัตว์หรือบางทีมีรูปคน เป็นรูปสตรี ซึ่งอาจมีความหมายถึง การให้กำเนิดเป็นการเพิ่มความอุดมสมบูรณ์ให้กับชนเผ่า ยุคสมัยก่อนประวัติศาสตร์สากล สามารถแบ่งออกได้ 3 ยุค ได้แก่

ยุคหินเก่า (Paleolithic Age หรือ Old Stone Age)

เริ่มตั้งแต่ 3-5 ล้านปีล่วงมาแล้ว มีการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยการวาดภาพบนผนังถ้ำหรือเพิงผา ลักษณะเด่นโดยภาพรวมของจิตรกรรมบนผนังถ้ำในยุคหินเก่าคือ ศิลปินพยายามถ่ายทอดภาพที่เห็นอย่างตรงไปตรงมาและแสดงความเป็นจริงที่ตาเห็น ด้วยความมั่นใจ ศิลปินสามารถจดจำลักษณะโครงสร้างส่วนประกอบของสัตว์ได้เป็นอย่างดีและจับ ลีลาท่าทางต่างๆ และถ่ายทอดออกมาได้อย่างชำนาญ ส่วนงานประติมากรรมสมัยหินเก่ามีการใช้วิธีขุด ขัดแต่ง เซาะ รูปแบบประติมากรรมจึงเป็นแบบการตัดทอนรูปทรงในธรรมชาติ ให้ง่ายต่อการแสดงออกและรับรู้ อย่างไรก็ตามเป็นที่สังเกตว่าประติมากรรมสมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่เป็นภาพ คน มักจะเป็นภาพผู้หญิงและเน้นการบ่งบอกรูปทรงทางเพศที่แสดงออกถึงร่องรอยการ ให้กำเนิดมาอย่างชัดเจน เช่น ประติมากรรมสลักหินรูปปั้นแห่ง วิลันดอร์ฟขนาดสูง 4 นิ้วเศษ พบที่วิลันดอร์ฟ(Willendorf) ออสเตรีย อายุราว 25000-20000 ปีก่อนคริสตกาล สลักจากงาช้างอายุราว 20000 ปีก่อนคริสตกาล พบที่ถ้ำเลส์ปุก ฝรั่งเศส

ยุคหินกลาง (Mesolithic or Middle Stone Age Art)

เริ่มเมื่อประมาณ 10000 – 6000 ปีล่วงมาแล้ว ลักษณะรูปแบบศิลปะในช่วงนี้ไม่มีอะไรโดดเด่นมากนัก และเป็นช่วง รอยต่อที่สำคัญของยุคหินเก่า ซึ่งมนุษย์มีวิถีชีวิตใกล้เคียงกับสัตว์ ใช้ชีวิตอยู่กับธรรมชาติ ยุคหินใหม่ที่มนุษย์สามารถปฏิรูปจัดการธรรมชาติได้ โดยยุคหินกลางจะถูกรวมเข้าไว้กับยุคหินใหม่หรือจัดให้เป็นจุดเริ่มต้นของยุคหินใหม่ ศิลปกรรมสมัยหินกลางที่มีการค้นพบคือ จิตรกรรมตามหน้าผาบริเวณชายฝั่งทะเลเมดิเตอร์เรเนียนของสเปน ประเทศโปรตุเกสมีการวาดภาพทั้งคนและสัตว์ ความสูงประมาณ 3 ฟุต มีท่าทางเคลื่อนไหวและเรื่องราวในการดำรงชีวิต แสดงออกเป็นรูปคล้ายกันทั้งหมด โดย เมื่อเปรียบเทียบศิลปะสมัยยุคหินกลางกับยุคหินเก่าแล้วนั้นทั้งงานจิตรกรรม ประติมากรรม จะพบว่ามีคุณค่าด้อยกว่ายุคหินเก่าทั้งฝีมือและการแสดงออก และผลงานที่หลงเหลือก็มีจำนวนจำกัดด้วย

ยุคหินใหม่ (Neolithic Art)

เริ่มเมื่ออายุประมาณ 4 พันปีก่อนคริสต์ศักราช ศิลปกรรมยุคหินใหม่ที่เด่นๆคือ เครื่องปั้นดินเผา ประเภทเครื่องประดับ ปรากฏอยู่ในแคว้นบริตานีของฝรั่งเศส และไอร์แลนด์ของอังกฤษ ส่วนผลงานจิตรกรรมนั้นไม่เด่นชัดและศิลปกรรมที่โดดเด่นที่สุดของยุคหินใหม่คืออนุสาวรีย์หิน (Megelithic) ซึ่งเป็นปรากฏการณ์นำเอาหินขนาดใหญ่มาตั้ง วาง ในลักษณะต่างๆ แบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ แบบหินตั้งกับแบบโต๊ะหิน และยังสามารถจำแนกย่อยตามลักษณะการวางได้ดังนี้-หินตั้งเดี่ยว (Menhir or Standing Stone) เมนเฮอร์ เป็นแท่งหินที่ตั้งอยู่โดดเดี่ยว เมนเฮร์ที่ใหญ่ที่สุดอยู่ที่ลอคมาวีเก ฝรั่งเศส สูงถึง 64 ฟุต-หินตั้งเป็นแกนยาว (Alignment) เป็นการตั้งหินให้ตรงเป็นแนวตั้งฉากกับพื้น และเป็นแถวยาวหลายก้อน บางแห่งมีจำนวนถึงกว่า 1000 แท่ง และตั้งเรียงยาวกว่า 2 ไมล์-หินตั้งเป็นวงกลม (Cromlech or Stonehenge) คือการเอาก้อนหินมาวางในลักษณะวงกลมคอมเพล็กซ์ที่ใหญ่ที่สุดอยู่ที่แอฟบิวรี อังกฤษ มีเส้นผ่าศูนย์กลางกว้าง 6 ไมล์

ศิลปะยุคเมโสโปเตเมีย (Mesopotemia Art)

ศิลปะเมโสโปเตเมีย มีอายุประมาณ 8,000-146 ปีก่อนคริสตกาล เป็นงานศิลปะที่เจริญในลุ่มแม่น้ำไทกริส -ยูเฟรติส ซึ่งปัจจุบันเป็นดินแดนบางส่วนของอิรัก อิหร่าน ซีเรีย จอร์แดน เป็นศิลปะที่อยู่ในยุคร่วมสมัยกับศิลปะอียิปต์อีกกลุ่มหนึ่ง เมโสโปเตเมียมีพื้นที่กว้างขวางและมีความอุดมสมบูรณ์มาก ทำให้มีกลุ่มชนเผ่าต่างๆ ตั้งถิ่นฐานประกอบด้วยชนชาติ ซุมเมอร์เรียน บาบิโลเนีย แอสซีเรีย และเปอร์เซีย ตามลำดับ เริ่มจากซุมเมอร์เรียนและบาบิโลเนีย เนื่องจากที่อยู่อาศัยเป็นผลทำให้มีศึกสงครามแย่งชิงดินแดนมาตลอด ศิลปะยุคเมโสโปเตเมียแบ่งได้ดังนี้ งานด้านสถาปัตยกรรมมักสร้างให้สูงใหญ่เหมือนภูเขานิยมประดับแก้ว

หินในสถาปัตยกรรมนั้นๆ ด้วย สถาปัตยกรรมที่โดดเด่น ได้แก่ ซิกกูร์ตแห่งเมืองอูร์ สวนลอยแห่งกรุงบาบิโลน ห้องสมุดแห่งแรกของโลก

ประติมากรรมมีทั้งแบบนูนต่ำ แบบนูนสูง และแบบลอยตัว ส่วนมากเกี่ยวกับเรื่องราวกิจกรรมของพระมหากษัตริย์ มีการประดับเปลือกหอย หินสี มีความสามารถในการแสดงออกและเลือกวัสดุได้อย่างเหมาะสม ส่วนภาพนูนต่ำเป็นรูปการล่าสัตว์ การทำสงคราม

งานจิตรกรรม เขียนง่ายๆ ไม่เน้นรายละเอียด ไม่มีแสงเงา มีความคล้ายคลึงกับอียิปต์ตรงการจัดวาง คือ ภาพหน้าคน แขน ขาจะหันข้าง แต่ลำตัวหันด้านหน้า นอกจากนี้พวกเขายังมีอักษรใช้ เรียกว่า อักษรลิ่ม หรือคูนิฟอร์ม (2650 ปีก่อน พ.ศ. - พ.ศ. 510) ชาวอียิปต์มีศาสนาและพิธีกรรมอันซับซ้อน แทกรวมอยู่เป็นวัฒนธรรมอยู่ในสังคมเป็นเวลานาน มีการนับถือเทพเจ้าที่มีลักษณะอันหลากหลาย ดังนั้น งานจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรมส่วนมาจึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับศาสนา พิธีกรรม โดยเฉพาะพิธีฝังศพ ซึ่งมีความเชื่อว่าเมื่อตายแล้วยังมีชีวิตอยู่ในโลกใหม่ได้อีก จึงมีการรักษาศพไว้อย่างดี และนำสิ่งของเครื่องใช้ที่มีค่าของผู้ตายบรรจุตามลงไปด้วย

ศิลปะสากลสมัยกลาง (Middle Age)

ประมาณ ค.ศ. 300 – ค.ศ. 1300 ความเจริญทางด้านศิลปะในยุคกลาง เป็นการสร้างสรรค์โดยวัดและคริสต์ศาสนิกชน ซึ่งมีความมั่นคงทางเศรษฐกิจและศิลปวิทยา ศิลปะของคริสต์ศาสนาจึงเจริญรุ่งเรือง โดยเฉพาะสิ่งก่อสร้างที่เกี่ยวกับวัดคาทอลิก มีลักษณะแตกต่างกันออกไปตามแต่ละท้องถิ่น แต่ส่วนใหญ่สิ่งก่อสร้างจะมีขนาดเล็กลง นิยมสร้างด้วยหินและปูนฉาบด้วยอิฐ สร้างสุสานด้วยการเจาะหินหน้าผา กลุ่มศิลปะที่อยู่ในยุคกลางได้แก่ ศิลปะโกธิก สมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา ศิลปะบารอก และรอกโกโก

ศิลปะโกธิก (Gothic Art)

ศิลปะโกธิกนิยมแสดงเรื่องราวทางศาสนาในแนวเหมือนจริง (Realistic Art) ไม่ใช่สัญลักษณ์เหมือนศิลปะยุคก่อน งานสถาปัตยกรรมมีโครงสร้างทรงสูง มียอดนอกคอรูปทรงแหลมอยู่ข้างบน ทำให้ตัวอาคารมีรูปร่างสูงระหงขึ้นสู่เพดาน ชุ่มประตูหน้าต่างช่องลม มีส่วนโค้งแปลกกว่าศิลปะแบบใด ๆ สถาปัตยกรรม ใช้โครงสร้างอาร์ชแบบโค้งปลายแหลม (pointed Arch) ใช้เสาค้ำยันภายนอกอาคาร (flying buttresses) ส่วนช่องโค้งจากประตูถึงแท่งบุชวางเก้าอี้ไว้สองข้างมีทางเดินขนานทั้งซ้ายขวา อาคารสูงยอดแหลมนิยมประดับกระจกสีที่หน้าต่าง

ประติมากรรม ใช้ประดับตกแต่งโบสถ์ส่วนสำคัญอยู่เหนือประตูทางเข้าและเสาใช้ประดับตกแต่งสุสานคนสำคัญเรื่องราวในคริสตศาสนารูปคนสัดส่วนค่อนข้างยาว เป็นเส้นตรงรอยยับย่นของเสื้อผ้ามากชอบสร้างรูปลอยตัว จิตรกรรม การทำกระจกสี (Stain Glass) ศิลปะกอธิก พบใน ฝรั่งเศส อังกฤษ สเปน เยอรมัน

ศิลปะสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance Art)

เรอเนซอง หมายถึง การเกิดใหม่ (rebirth) การฟื้นฟูขึ้นมาอีก การกลับมีชีวิตขึ้นมาใหม่สงครามครูเสดนำความเปลี่ยนแปลงมาสู่ยุโรปตะวันตกอย่างใหญ่หลวง ระบอบการปกครองแบบศักดินาหมดสิ้นไป แว่นแคว้นต่าง ๆ เริ่มมีความเป็นอิสระ ศิลปินได้นำเอาแบบอย่างศิลปะชั้นสูงในสมัยกรีกและโรมัน มาสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระเต็มที่ งานสถาปัตยกรรมมีการก่อสร้างแบบกรีกและโรมันเป็นจำนวนมาก ลักษณะอาคารมีประตูหน้าต่างเพิ่มมากขึ้น ประดับตกแต่งภายในด้วยภาพจิตรกรรมและประติมากรรมอย่างหรูหราสง่างาม งานสถาปัตยกรรมที่ยิ่งใหญ่ในสมัยนั้นฟื้นฟูศิลปวิทยา

งานจิตรกรรมและประติมากรรมในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา ศิลปินสร้างสรรค์ในรูปความงามตามธรรมชาติ และความงามที่เป็นศิลปะแบบคลาสสิกที่เจริญสูงสุด ซึ่งพัฒนาแบบใหม่จากศิลปะกรีกและโรมัน ความสำคัญของศิลปะสมัยฟื้นฟู

สถาปัตยกรรมที่ยิ่งใหญ่ในสมัยนั้นฟื้นฟูศิลปวิทยา ได้แก่ มหาวิหารเซนต์ปีเตอร์ (St. Peter) ในกรุงโรม เป็นศูนย์กลางของคริสต์ศาสนาโรมันคาทอลิก วิหารนี้มีศิลปินผู้ออกแบบควบคุมงานก่อสร้างและลงมือตกแต่งด้วยตนเอง ต่อเนื่องกันหลายคน เช่น โดนาโต บรามันโต (Donato Bramante ค.ศ. 1440-1514) ราฟาเอล (Raphael ค.ศ. 1483-1520) ไมเคิล แองเจโล (Michelangelo ค.ศ. 1475-1564) และโจวันนิ เบร์นินี (Giovanni Bernini ค.ศ. 1598-1680)

คำว่า Baroque และ Rococo ในปัจจุบัน หมายถึง สิ่งที่มีการตกแต่งประดับประดาด้วยเครื่องอลังการ วิจิตรพิสดารจนเกินงาม เป็นศิลปะตอนปลายสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาเชื่อมต่อกับศิลปะยุคใหม่ ศิลปะแบบบารอกและรอกโกโก เป็นลักษณะการจัดองค์ประกอบของศิลปะที่เน้นรายละเอียดส่วนย่อยอย่างฟุ่มเฟือย โดยเฉพาะการใช้ส่วนโค้ง ส่วนเว้า งานจิตรกรรม และประติมากรรม ยังคงเน้นรูปร่าง รูปทรงธรรมชาติ (Realistic) แต่ใช้สีรุนแรงขึ้น งานสถาปัตยกรรมประกอบด้วยเส้นโค้งมนตกแต่งโครงสร้างเดิม มีลวดลายอ่อนช้อย งดงาม อาคารที่ถือเป็นแบบฉบับของศิลปะบารอก และรอกโกโก ได้แก่ โบสถ์เซนต์แอกเนส (Church of St. Agnese) โบสถ์เซนต์คาร์โล (Church of St. Carlo) ที่กรุงโรม พระราชวังแวร์ซาย (Versailles palace) ในประเทศฝรั่งเศส โบสถ์ทั่วไปในยุโรปตอนเหนือ เช่นในประเทศเนเธอร์แลนด์และประเทศเยอรมนี เป็นต้น

คุณค่าของศิลปะสากล

ศิลปะสากลนั้นได้แพร่หลายไปยังชาติต่าง ๆ อย่างมากมาย ทำให้ศิลปินหลายชาติได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสากลอย่างมีคุณค่า ดังนี้

1. ศิลปะสากลเป็นศิลปะที่แสดงถึงความเป็นกลาง โดยอาศัยเทคนิควิธีการตามแนวเดียวกัน เช่น การใช้เส้น สี แสงเงา เป็นต้น
2. มีการแสดงออกอย่างกว้างขวาง ไม่แสดงออกเพียงลักษณะของชาติใดชาติหนึ่ง
3. เป็นสื่อความหมายสร้างความเข้าใจร่วมกันโดยทั่วไป ตามแนวความคิดและความเชื่อร่วมกันในสังคม
4. ผู้สร้างสรรค์มีโอกาสแสดงออกได้อย่างอิสระ ไม่จำกัดอยู่ในขอบเขต และกฎเกณฑ์ที่ตายตัว
5. ผู้ชมผลงานมีโอกาสชื่นชมได้อย่างกว้างขวางตามแนวความคิด เทคนิควิธีการที่กำหนด

รูปแบบของศิลปะสากล

ศิลปะสากลได้แบ่งรูปแบบออกตามลักษณะของงานที่สร้างสรรค์ได้ 3 รูปแบบ คือ

1. รูปแบบทางรูปธรรม เป็นผลงานศิลปะสากลที่แสดงรูปแบบที่มีรูปภาพหรือรูปร่างลักษณะว่าเป็นคน สัตว์ สิ่งของ ฯลฯ เป็นผลงานที่จำเป็นต้องศึกษารูปแบบ ลักษณะของสิ่งต่าง ๆ ที่จะเขียนอย่างละเอียด ศิลปินอาจถ่ายทอดผลงานออกมาอย่างเหมือนของจริงโดยประสานความรู้สึกของตนเองออกมาด้วย เพื่อให้เกิดคุณค่าทางศิลปะ ใกล้เคียงธรรมชาติ แสดงเรื่องราวด้วยรูปแบบที่เหมือนจริงด้วยเทคนิคและวิธีการต่าง ๆ
2. รูปแบบกึ่งนามธรรม เป็นผลงานศิลปะสากลที่แสดงรูปแบบจากธรรมชาติโดยนำสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติมาดัดแปลงใหม่ ด้วยวิธีลดตัดทอนรายละเอียดหรือบางส่วนที่ไม่ต้องการออก อาจจะเหลือเพียงเค้าโครงของสิ่งนั้น ๆ จึงเป็นงานศิลปะสากลอีกลักษณะหนึ่ง
3. รูปแบบทางนามธรรม เป็นผลงานศิลปะสากลที่แสดงรูปแบบที่ไม่แสดงรูปทรงของวัตถุสิ่งของหรือเรื่องราวที่เป็นจริง ศิลปินจะสร้างสรรค์ขึ้นด้วยอารมณ์ ความรู้สึก นึกคิด ให้เกิดรูปทรงอย่างอิสระ อาจจะแสดงออกถึงลีลา การเคลื่อนไหวด้วยเส้น รูปร่าง รูปทรง สี ฯลฯ ตามแนวความคิดจินตนาการของศิลปิน เรียกว่า "ศิลปะแบบนามธรรม" (Abstract Art)

กับพื้นใช้เท้าดันรถจักรยานให้เคลื่อนที่หลักฐานนี้พบในอียิปต์และในถ้ำบอมเปอเขียนภาพไว้บนผนังปูน โครงรถจักรยานสมัยนั้นใช้เท้าถีบคันล้อยับเคลื่อนทำด้วยไม้ไผ่รถจักรยานที่ใช้กันในปัจจุบันเริ่มมาจากรถม้าที่สร้างขึ้นและติดลูกล้อเรียกว่า "Dandy horses" จากหลักฐานซึ่งนำออกแสดงในกรุงปารีสประเทศฝรั่งเศสต่อมาในช่วงปี ค.ศ. 1790 (พ. ศ. 2333) มีนักประดิษฐ์คนหนึ่งชื่อ "Count Mede De

"SIVrac" ได้ประดิษฐ์โครงรถทำด้วยไม้ติดล้อ 2 ล้อนำรถทำเป็นรูปสิงโตขับเคลื่อนโดยใช้เท้าไบนพื้นดินให้ไปข้างหน้าต่อมาพบว่ารถม้าขับเคลื่อนด้วยเท้าไบนพื้นคันแรกมีชื่อว่า "Drainiorno ประดิษฐ์ขึ้นในปี ค. ศ. 1816 (พ. ศ. 2350) โดยบารอนคาร์ลเฟรดริกวอนเดรสเดอชัวบรอน (Baron Karl Friedrich Von Drais de Sauerbronn) แห่งเมืองบาเดิน-บาเห็น (Baden-Baden) ประเทศเยอรมนีรถจักรยานคันแรกที่มีสภาพเหมือนกับในปัจจุบันนี้ได้ถูกสร้างขึ้นโดยช่างเหล็กที่ชื่อเคิร์กปาทริก-แมคมิลแลน (Kirkpatrick Macmillan) แห่งเมืองดัมเฟรสเชอร์ (Dumfriesshire) สกอตแลนด์ในปี ค.ศ. 1839 (พ.ศ. 2382) โดยได้ดัดแปลงแบบมาจากของจางเจธอน (Joan Theson) แห่งเมืองฟองแตนโบล (Fontainebleau) ซึ่งสร้างในปี ค. ศ. 1645 ในปี ค. ศ. 1862 ปีแอร์มิโซซ์ (Pierre Michuax) และปีแอร์ลาเลมองต์ (Pierre Lalement) ได้ประดิษฐ์รถจักรยานขึ้นโดยมีบันไดถีบเหมือนกับรถจักรยานในปัจจุบันมีโซโยงไปยังเพลาล้อหลังโดยตั้งชื่อว่า "บอนเชกเกอร์" (Bone Shakers) ในปี ค. ศ. 1879-1885 ได้มีการดัดแปลงให้มีความปลอดภัยมากขึ้นจากการออกแบบใหม่โดยลอว์สัน (H. J. Lawson) แห่งอังกฤษและถูกปรับปรุงให้ดีขึ้นอีกโดยสตาร์เลย์ (J. K. Starley) ต่อมาได้มีการอัดลมเข้าในยางรถเพื่อกันสะเทือนในปี ค. ศ. 1893 มีการติดเบรกให้หยุดในเมื่อต้องการหยุดจนถึงปี ค. ศ. 1898 พัฒนารูปแบบให้ล้อหน้า-ล้อหลังมีขนาดเท่ากันและมีสภาพเหมือนในปัจจุบันนี้

จักรยานเป็นกีฬาอย่างหนึ่งที่ได้รับคามนิยมอย่างมากในปัจจุบันนี้มีการจัดการแข่งขันอย่างกว้างขวางโดยเฉพาะในทวีปยุโรปจะมีนักกีฬารจักรยานมากที่สุดสังเกตได้จากการจัดการแข่งขันรายการต่าง ๆ ที่เป็นที่ยุ้จักกันดีคือการแข่งขัน "ตุเดอะฟรอน" แข่งทั่วรอบประเทศฝรั่งเศสใช้เวลา 21 วันหรือการจัดการแข่งขันชิงแชมป์โลกและที่ผ่านไประยะหนึ่ง (พ. ศ. 2541) การแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ซึ่งประเทศไทยเป็นเจ้าภาพส่วนใหญ่แล้วจักรยานจะแข่งขันบนถนนแบบเป็นช่วงนิยมแข่งระหว่างตัวเมืองโดยเริ่มต้นจากเมืองหนึ่งไปเข้าเส้นชัยอีกเมืองหนึ่งหรือแข่งขันแบบไปและกลับเข้าเส้นชัยที่เดิมจากประวัติการจัดการแข่งขันนั้นได้มีการจัดขึ้นครั้งแรก ณ กรุงปารีสเมื่อวันที่ 31 เดือนพฤษภาคม ค. ศ. 1888 ผู้ที่ได้รับชัยชนะเป็นชาวอังกฤษชื่อเจมส์มัวร์ในครั้งนั้นเขาขี่รถจักรยานที่เรียกกันว่าเวโลซิเพด "(Velocipede)" ต่อจากนั้นก็มีการจัดแข่งขันเรื่อยมาจนมีนักกีฬารจักรยานที่อายุน้อยที่สุดและได้เป็นแชมป์โลกคือ เมเจอร์เทเลอร์จากรัฐอินเดียนาในขณะนั้นมีอายุ 20 ปี ส่วนนักจักรยานหญิงคนแรกของโลกที่ได้รับชัยชนะ

เริ่มมีการส่งรถจักรยานเข้ามาขายครั้งแรกจำนวน 100 คันโดยกรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์ปี พ.ศ. 2446 มีการจำหน่ายเป็นครั้งแรกในประเทศไทยโดยพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์และพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมหลวงราชบุรีดิเรกฤทธิ์ทำให้สยามเกิดการใช้รถจักรยานกันอย่างกว้างขวางถึงกับมีการรวมตัวเป็นสโมสรจักรยานขึ้นในวังพระบรมเธอ (น้องยาเธอ) กรมหลวง (หมื่น) อิศรอุดมเดชการและมีปรากฏป้ายประกาศโฆษณาขายจักรยานโดยผ่านประเทศสิงคโปร์ในยุคนั้นปรากฏชื่อตราจักรยานคือ "รอยัลไซโค "(ROYAL PSYCHO)

สมัยนั้นจักรยานจะสั่งนำเข้ามาจากต่างประเทศและนิยมใช้กันแต่ในหมู่ข้าราชการชั้นในวังเท่านั้น จักรยานสมัยก่อนนั้นมีราคาค่อนข้างแพงจากหลักฐานที่ปรากฏจะเห็นว่าคนไทยสมัยก่อนชอบถักจักรยานจนเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันถือว่าเป็นพาหนะใหม่ที่สะดวกในการเดินทางจนได้มีการนำมาใช้แทนล้อเลื่อนในสมัยนั้นต่อมาเมื่อมีการใช้จักรยานมากขึ้นคนไทยก็เริ่มคิดประดิษฐ์จักรยานขึ้นเองเพื่อเป็นการชดเชยการเสียผลประโยชน์ให้ต่างประเทศประเทศไทยสมัยก่อนยังอยู่ในสภาวะสงครามข้าวยากมากแพงขาดแคลนวัตถุดิบจึงได้มีนักประดิษฐ์ที่ชื่อนายเลื่อนพงศ์โสภณเป็นผู้ดัดแปลงคิดทำจักรยานสามล้อแบบไทยได้เป็นคนแรกต่อมาได้ผลิตรายรถยนต์ยางจักรยานได้ในช่วงปีที่ทำจักรยานสามล้อนั้นด้วยและอีกคนหนึ่งคือนายสนองฐิตะปุระได้ประดิษฐ์รถจักรยานที่มีสภาพเหมือนรถแข่งเพื่อประหยัดเชื้อเพลิงซึ่งการผลิตนั้นเรียกว่า "แฮนด์เมด" (HAND MADE) จักรยานไทยคนแรกโดยนายสนองฐิตะปุระในสมัยรัชกาลที่ 6 รถจักรยานได้มีบทบาทในท้องถนนมากขึ้นเนื่องจากประชาชนในสมัยนั้นสามารถที่จะซื้อมาได้สะดวกเพราะนอกจากจะมีขายทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดแล้วราคาก็ยังถูกลงด้วยในสมัยสงครามอินโดจีน รถจักรยานมีส่วนใช้เป็นยานพาหนะในกองทัพบกของไทยมีประโยชน์เช่นเดียวกับรถยนต์เกวียนข้างและม้า ในระหว่างสงครามโลกครั้งที่สองเมื่อกองทัพญี่ปุ่นยกกองทัพผ่านประเทศไทยทหารญี่ปุ่นบางหน่วยใช้รถจักรยานเป็นพาหนะที่กันเป็นแถวยาวเหยียดตามถนนในกรุงเทพฯ

ระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 มีการนำจักรยานไปใช้เป็นพาหนะในการทำสงครามเนื่องจากอะไหล่และอุปกรณ์หาง่ายและสะดวกหน่วยงานทางทหารมีการนำรถจักรยานเข้าไปใช้มากโดยมีการสั่งซื้อจักรยานแบบพิเศษจากประเทศเยอรมนีทุกชิ้นส่วนของรถจักรยานทำในประเทศเยอรมนีมีความแข็งแรงทนทานกว่าจักรยานทั่วไปในสมัยนั้นจะใช้งานตามปกติก็มีความสะดวกและถ้าหากมีการใช้งานในสงครามก็ไม่ต้องเกรงว่าจักรยานจะไม่แข็งแรงพอจนหลังสงครามสงบจักรยานก็ยังมียังนำไปใช้ประโยชน์มากขึ้นอีกเช่นการหาเสียงของผู้แทนบริเวณท้องสนามหลวงผู้คนสนใจทั้งการปราศรัยของผู้แทนและการจัดรูปแบบขบวนรถจักรยานเพื่อดึงดูดประชาชนที่มาฟังการหาเสียงของบรรดาผู้แทนในสมัยนั้นใน

สมัยก่อนนอกจากจะผลิตจักรยานขึ้นใช้งานและมีเฉพาะแบบที่ผู้ขายนิยมกันอย่างมากก็ตามแต่จากการศึกษาหลักฐานเพิ่มเติมพบว่ามี การสร้างจักรยานแบบสำหรับผู้หญิงด้วยเช่นกันจักรยานผู้หญิงนั้น ถึงแม้ว่าจะมีการสร้างขึ้นหลังจากจักรยานผู้ชายก็ตามแต่จักรยานชนิดนี้เป็นที่นิยมสูงขึ้นโดยเฉพาะในประเทศแถบยุโรปเช่นอังกฤษฝรั่งเศสเยอรมนี ฯลฯ และผู้หญิงก็ได้แสดงความสามารถในการขี่จักรยานได้ดีเช่นชายเหมือนกันทั้งยังรักษารถจักรยานได้ดีกว่าอีกต่างหากต่อมา มีการนำรถจักรยานมาจัดให้คนเช่า ณ สนามหลวงโดยจักรยานที่ให้เช่าที่ท้องสนามหลวงในสมัยนั้นกลายเป็นสัญลักษณ์ของวิถีชีวิตคนไทยสมัยนั้น เมื่อช่วง 50 ปีที่แล้วมา มีการแบ่งพื้นที่สัมปทานให้เช่ารถจักรยานกัน 12 เจ้ากระจัดกระจายอยู่ทั่วสนามหลวงเริ่มตั้งแต่ด้านหน้าวัดพระแก้วจนถึงด้านใต้หน้าพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติอัคราค่าเช่าต่อชั่วโมงเริ่มที่ 8 สตางค์ในปี 2475 อัคราค่าเช่าแพงขึ้นอีกเนื่องจากเป็นยุคของการเปลี่ยนแปลงการปกครอง จนกระทั่งต่อมาในปี พ. ศ. 2525 ซึ่งเป็นปีฉลองกรุงเทพมหานครครบรอบ 200 ปีก็มีการยกเลิกจักรยานเช่า ณ ท้องสนามหลวงจนถึงปัจจุบัน

ยี่ห้อรถจักรยานในสมัยก่อน

ประเทศไทยในสมัยอดีตมีการนำรถจักรยานเข้ามาขายกันอย่างมากถือเป็นอุปกรณ์และเครื่องพาหนะชั้นดีในสมัยนั้นดังนั้นจึงได้มีการนำรถจักรยานเข้ามาจำหน่ายจักรยานส่วนใหญ่ นำเข้ามาจากประเทศแถบยุโรปซึ่งมีหลายยี่ห้อดังปรากฏตามหลักฐานดังเช่นภาพการโฆษณาขายจักรยานต่อไปนี้

ยี่ห้อฮัมเบอร์ (HUMBER)

ยี่ห้อราเลย์ (BALEIGH)

ยี่ห้อรัดจ์ (RUDGE)

ยี่ห้อฟิลลิปส์ (PHILLIPS)

ยี่ห้อเฮอร์คิวลิส (HERCULES)

ยี่ห้อโรบินฮูด (ROBINHOOD)

ยี่ห้อไตรอัมพ์ (TRIUMPH)

ยี่ห้อบี. เอส. เอ (B. S. A)

ประโยชน์และคุณค่าของกีฬาจักรยาน

จักรยานเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ การขี่จักรยานเป็นกิจกรรมการออกกำลังกายเสริมสร้างสมรรถภาพร่างกายให้แข็งแรงรถจักรยานสามารถใช้เป็นทั้งพาหนะในชีวิตประจำวันและเป็นกีฬาเพื่อการแข่งขันที่สนุกสนานสร้างความสามัคคีในหมู่คณะการใช้จักรยานเพื่อการเรียนการสอนในโรงเรียนเป็นการวางพื้นฐานทางกีฬาตลอดจนการใช้ทรัพยากรอย่างมีคุณค่าทั้งยังช่วยประหยัดพลังงานให้กับเยาวชนเป็นอย่างดี

ประโยชน์โดยทั่วไปของกีฬาจักรยาน

1. การขี่จักรยานทำให้สมรรถภาพของร่างกายแข็งแรง
2. มีความสนุกสนาน
3. เกิดความรักสามัคคีในหมู่คณะ
4. ขั้บที่มีวินัยในตัวเองมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่
5. มีความอดทนต่อความเมื่อยล้าที่เกิดจากการขี่และแข่งขัน
6. มีความมุ่งมั่นและพยายามเอาชนะใจตัวเอง
7. ลดการบาดเจ็บจากการออกกำลังกาย
8. ทรจราจรไม่ติดขัดและลดมลภาวะของอากาศและเสียง

การขี่จักรยานทำให้สมรรถภาพของร่างกายแข็งแรงเนื่องจากการถีบจักรยานต้องใช้แรงจากขา ลำตัวและแขนบังคับการเลี้ยวซ้าย-ขวาการโถมแรงลงน้ำหนักไปที่บันไดจักรยานจะต้องใช้แรงอย่างมาก ความสัมพันธ์ระหว่างแขนเพื่อบังคับแฮนด์รถลักษณะอย่างนี้จะเกิดขึ้นกับการขี่จักรยานอย่างต่อเนื่องเป็นการเคลื่อนไหวที่ทำให้ร่างกายได้ออกกำลังกายฝึกการทำงานของหัวใจและหลอดเลือดให้ทำงานตามหลักการออกกำลังกายร่างกายใช้พลังงานมากขึ้นซึ่งจะต้องขี่จักรยานอยู่เป็นประจำจึงจะได้ผลดี นอกจากนั้นการขี่จักรยานยังมีผลต่อจิตใจซึ่งสรุปได้ดังนี้มีความสนุกสนานการขี่จักรยานทำให้เกิดความสนุกสนานเนื่องจากต้องขี่และทรงตัวในขณะที่มีความเร็วทำให้รู้สึกตื่นเต้นเมื่อทรงด้วยได้ดีเช่นในคนที่ฝึกหัดจักรยานใหม่ ๆ หรือการทรงตัวขณะขี่เข้าในการแข่งขันแบบสปринท์นักจักรยานสามารถหยุดรถและทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ต้องลงหรือหย่อนขาลงพื้นนอกจากนั้นการขี่จักรยานท่องเที่ยวไปตามสถานที่ต่าง ๆ ยัง

เป็นการทัศนศึกษาไปในตัวอีกด้วยเกิดความรักสามัคคีในหมู่คณะจักรยานเป็นกีฬาที่ทำให้เกิดความรักในหมู่คณะเช่นการขี่จักรยานเพื่อรวมพลังเพื่อการกุศลการช่วยงานสังคมการรณรงค์ต่อต้านยาเสพติดการจับกลุ่มจักรยานเพื่อออกกำลังกายตามสวนสาธารณะมีวินัยในตัวเองผู้ที่ขี่จักรยานและผู้ที่แข่งขันจักรยานจะต้องมีวินัยในตัวเองสูงการฝึกซ้อมตรงเวลาการรักษาสภาพร่างกายเมื่อต้องฝึกซ้อมให้พร้อมเพื่อการแข่งขันการปฏิบัติตามกฎกติกาการแข่งขันการแต่งกายให้เหมาะสมกับการแข่งขันการฝึกนิสัยให้สวมหมวกป้องกันศีรษะจากการเกิดอุบัติเหตุการรักษากฎจราจรในการขี่และใช้เส้นทางร่วมกับผู้อื่น

ประโยชน์กีฬาจักรยานทางด้านร่างกาย

1. ช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง
2. เสริมสร้างความคล่องแคล่วว่องไวความอ่อนตัวความอดทนและพลัง
3. เสริมสร้างระบบประสาทการประสานงานของกล้ามเนื้อ
4. ช่วยให้เซลล์ต่าง ๆ ของเนื้อเยื่อทำงานได้ดีขึ้น
5. ช่วยทำให้ร่างกายเจริญเติบโตเหมาะสมกับเพศและวัย
6. ช่วยทำให้ระบบต่าง ๆ ของร่างกายทำงานเป็นปกติดี
7. ช่วยทำให้ระบบไหลเวียนโลหิตดี
8. เสริมสร้างพละนามัยให้สมบูรณ์
9. ส่งเสริมบุคลิกภาพและทรวดทรงให้สง่างาม
10. ช่วยให้ร่างกายสร้างภูมิคุ้มกันโรค

ประโยชน์ของกีฬาจักรยานทางด้านจิตใจและอารมณ์

1. ช่วยทำให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง
2. ช่วยให้เป็นคนที่มีบุคลิกภาพและมีจิตใจที่หนักแน่น
3. ช่วยให้เกิดการตัดสินใจที่ฉับพลันมีความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า
4. ช่วยให้เป็นผู้มีน้ำใจนักกีฬารู้แพ้รู้ชนะรู้อภัย
5. ช่วยสร้างนิสัยให้เกิดความยอมรับในตัวผู้อื่นและสังคม

6. ช่วยให้เป็นผู้เสียสละเพื่อส่วนรวม
7. ช่วยให้ความอดทนอดกลั้น
8. ช่วยให้มีสมาธิ
9. ช่วยให้ความพยายามและมุ่งมั่น
10. ช่วยแก้ปัญหาคาใจปัญหาและการตัดสินใจ
11. เป็นการออกกำลังกายเพื่อการพักผ่อนและระบายความเครียดต่าง ๆ ได้ดี
12. สนุกสนานเพลิดเพลินกับการท่องเที่ยว

ประโยชน์ของกีฬাজักรยานทางด้านสังคม

1. ทำให้เป็นผู้มีระเบียบและวินัยเคารพกฎกติกา
2. ทำให้เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
3. ทำให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
4. เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ห่างไกลการมั่วสุมสิ่งที่ไม่ดี
5. การขี่จักรยานเป็นทีมช่วยทำให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ
6. ช่วยให้ออกกำลังกายและเข้าสังคมได้เป็นอย่างดี
7. ทำให้เกิดความสมัครสมานรักใคร่และมิตรภาพที่ดีระหว่างผู้ขี่จักรยานด้วยกัน
8. กีฬাজักรยานเป็นสื่อกลางในการสร้างมิตรสัมพันธ์ตลอดจนการเมืองระหว่างประเทศ

กฎจราจรและความปลอดภัยในการขี่จักรยาน

ในการใช้รถจักรยานนั้นผู้ที่จะต้องระมัดระวังเช่นเดียวกับการใช้รถโดยทั่วไปเพื่อป้องกันอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้นกับตนเองหรือผู้ใช้รถใช้ถนนอื่น ๆ ผู้ขี่ต้องมีความรู้เกี่ยวกับส่วนต่าง ๆ ของรถจักรยานการบำรุงรักษาความรู้เกี่ยวกับกฎจราจรการปฏิบัติตามกฎจราจรอย่างเคร่งครัดมีทักษะและความชำนาญในการเพื่อให้ได้รับความปลอดภัยในการใช้รถจักรยานจะต้องแน่ใจว่าได้ทราบวิธีการเลือกจักรยานที่เหมาะสมกับสภาพร่างกายของนักกีฬาเองการใช้จักรยานผิดขนาดนอกจากจะก่อให้เกิดความยุ่งยากในการใช้แล้วยังอาจเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดอันตรายในการใช้รถจักรยานด้วยเช่นการใช้รถจักรยานมีขนาด

ใหญ่กว่าตัวผู้ขี่ทำให้การขี่ไม่สะดวกสบายเท่าที่ควรโดยเฉพาะในกรณีที่ผู้ขี่ได้รับคำแนะนำจากพ่อแม่หรือเพื่อนนักจักรยานด้วยกันในการเลือกใช้รถจักรยานที่มีขนาดใหญ่โดยหวังว่าคงจะใช้ได้จนโตแต่ถ้ารถจักรยานมีขนาดเล็กกว่าผู้ขี่สามารถแก้ไขจากการปรับตั้งอุปกรณ์ประกอบซึ่งจะช่วยให้การขี่จักรยานนั้นสะดวกขึ้นคือสามารถจะเลื่อนอานรถให้สูงขึ้นได้โดยไม่เสียการทรงตัวและยังปลอดภัยกว่าเดิม อย่างไรก็ตามถึงแม้จะเลือกรถจักรยานที่มีขนาดที่ได้สัดส่วนแล้วก็ตามนักจักรยานที่หัดใหม่ควรเรียนรู้การขี่ที่ปลอดภัยเป็นอันดับแรกเมื่อต้องขี่จริงบนท้องถนนกฎจราจรและข้อปฏิบัติต่าง ๆ ต้องพยายามจดจำเสียตั้งแต่แรกเนื่องจากพบว่ามือนักจักรยานไม่น้อยที่ได้รับอันตรายจากการฝึกรถจักรยานบนถนนบางคนได้รับบาดเจ็บเล็ก ๆ น้อย ๆ ก็โชคดีไปบางคนโชคร้ายเจ็บมากใช้เวลารักษานานซึ่งถือเป็นการสูญเสียที่ไม่ควรเกิดขึ้นจึงมีคำแนะนำสำหรับการขี่จักรยานที่ปลอดภัยให้นักจักรยานได้เรียนรู้ด้วย

คำแนะนำเพื่อความปลอดภัยในการขี่จักรยาน

1. ศึกษากฎจราจรเครื่องหมายและสัญญาณต่าง ๆ ของการจราจรแล้วปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด
2. ฝึกขี่รถจักรยานให้ชำนาญและขอใบอนุญาตขี่รถจักรยานให้ถูกต้องตามกฎหมาย
3. ก่อนใช้รถจักรยานควรตรวจสอบดูส่วนต่าง ๆ ของรถจักรยานให้อยู่ในสภาพเรียบร้อยส่วนใดที่ปรับได้ควรตรวจสอบว่าขนาดที่ปรับไว้นั้นเหมาะสมกับความถนัดของตนหรือไม่เช่นมือจับคันบังคับความสูงของอาน เป็นต้น
4. ควรหลีกเลี่ยงถนนที่มีการจราจรคับคั่งและเมื่อขี่ต้องให้ชิดซ้ายของถนนเสมอ
5. ขี่รถจักรยานด้วยความไม่ประมาทโดยใช้มือทั้งสองจับคันบังคับตามองข้างหน้าในทัศนวิสัยเป็นมุมกว้างพอที่จะระวังรถข้างหน้าและสิ่งขวางกั้นอันอาจจะอยู่ในวิถีการขี่รถจักรยานของเราด้วยหูพร้อมที่จะฟังเสียงสัญญาณจากรถอื่นอยู่เสมอ
6. อย่าขี่รถจักรยานด้วยความคึกคะนองอย่าขี่ลดเลี้ยวตัดหน้ารถคันอื่นถ้าขี่จักรยานไปด้วยกันหลายคนอย่าขี่เรียงหน้ากระดานจะเป็นอันตรายอย่างยิ่งเมื่อมีรถสวนหรือแซงมา
7. อย่าขี่รถจักรยานโดยมีผู้อื่นซ้อนท้ายหรือบรรทุกของหนักเกินควร
8. การแข่งรถผู้อื่นและหากจำเป็นต้องแข่งให้แข่งในทางตรงและเป็นทางโปร่งมองเห็นได้ไกลอย่าแข่งทางโค้งหรือทางแยกหรือในที่คับขัน

9. ระวางรถคนสู้น้ำหรือวัวควายที่สวนมาหรือข้ามถนนหรือที่อาจจะเดินพรวดพราดออกมาจากข้างทางได้

10. การใช้ห้ามล้อขณะที่ขับด้วยความเร็วต้องใช้ห้ามล้อหลังก่อนห้ามล้อหน้าโดยเฉพาะเวลาที่รถจักรยานลงเนินเพราะอาจจะทำให้เสียหลักล้มลงได้

11. เมื่อจำเป็นต้องขี่รถจักรยานในเวลากลางคืนควรใส่เสื้อผ้าสีอ่อน ๆ และต้องเปิดไฟหน้าและไฟหลังให้สว่างเพื่อให้รถคันอื่นมองเห็นได้ง่าย

12. เมื่อถึงทางแยกจะต้องลดความเร็วลงทุกครั้งและระมัดระวังมากยิ่งขึ้น

13. ถ้าจะออกถนนที่มีรถสัญจรไปมามาก ๆ ให้หยุดรถและมองซ้ายขวาก่อนที่จะขี่รถออกไป

สัญญาณไฟและเครื่องหมายจราจรสัญญาณไฟจราจร

สัญญาณไฟจราจรที่กล่าวถึงนี้รวมทั้งสัญญาณไฟที่ควบคุมการจราจรบริเวณทางแยกถนนและสัญญาณไฟสำหรับคนเดินข้ามถนนที่ติดตั้งควบคุมทางคนข้ามที่มีชุมชนหนาแน่นสัญญาณไฟจราจรนี้ควบคุมทั้งรถและคนเดินถนนซึ่งทุกฝ่ายต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัดเพื่อจะช่วยให้การจราจรสะดวกมีระเบียบไม่ติดขัดและลดอุบัติเหตุด้วย

ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art)

คำว่า ศิลปะสื่อประสม หรือ ศิลปะสื่อผสม หมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์หลาย ๆ แขนงมาผสมผสานทำให้เกิดผลงานที่อยู่ในชั้นเดียวกัน เน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ แสดงออกถึงอารมณ์สะท้อนใจของผู้สร้าง ซึ่งวัสดุที่ใช้ในการสร้างผลงานสื่อผสมสามารถหาได้จากวัสดุธรรมชาติ เช่น วัสดุจากพืช สัตว์ และแร่ วัสดุสังเคราะห์ เช่น กระดาษ โลหะ เป็นต้น ซึ่งนิยามของคำว่าศิลปะนั้นเป็นการนำสิ่งที่มีอยู่มาประยุกต์ผสมผสานกันเพื่อให้เกิดเป็นผลงานทางด้านศิลปะที่มีรูปแบบออกมาเป็นรูปเป็นร่างเพื่อให้คนดูได้สามารถรับรู้ถึงความหมายของผลงานศิลปะที่เราสร้างขึ้นมานั่นเองครับ ซึ่งการถ่ายทอดเรื่องราวหรือการเล่าเรื่องเหตุการณ์ต่าง ๆ นั้น ถ้าเราสามารถถ่ายทอดเรื่องราวเป็นแบบสามมิติได้ ก็จะทำให้ผู้ที่ชมผลงานนั้นสามารถที่จะสัมผัสข้อมูลได้เร็วขึ้นและได้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างเรื่องเล่ากับเหตุการณ์ที่เป็นจริง ซึ่งด้วยเหตุนี้จึงได้มีการนำความรู้ทางด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ มาผสมกันจนเรียกว่า ศิลปะสื่อผสม ซึ่ง สื่อผสม เป็นผลงานศิลปะในด้านจิตรศิลป์ ในการนำสื่อมากกว่าสองสื่อ หรือศิลปะมากกว่าสองแขนงมารวมกันขึ้นไปมาสร้างเป็นงานชิ้นเดียวกัน โดยนิยมใช้สื่อที่แตกต่างกัน มานำจุดเด่นของแต่ละสื่อมาใช้ร่วมกัน เช่นการสร้างภาพชุดชีวิต

ของนักบุญฟรานซิสแห่งอาซิซิในซาเปลด่างๆ ที่ภูเขาศักดิ์สิทธิ์แห่งพีดมอนต์และลอมบาร์ดีทางตอนเหนือของประเทศอิตาลีที่ใช้ทั้งประติมากรรมและจิตรกรรมมาผสมผสานเข้าเป็นการทำงานชิ้นเดียวกัน ที่ทำให้เป็นงานที่มีลักษณะเป็นสามมิติ ซึ่งในภาพสามมิตินี้เองที่สามารถมองได้หลายมุมมอง ทั้งได้เห็นส่วนลึกส่วนเว้านั้นเองครับ ซึ่งนักออกแบบหลายๆท่านได้พยายามศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะสื่อผสมเพื่อที่จะนำมาออกแบบผลงานของตัวเองให้มีจุดเด่นและดึงดูดคนดูให้มีความน่าสนใจในผลงานของเขาให้มากที่สุด ปัจจุบันนี้ศิลปะทางด้านสื่อผสมมีการนำแนวความคิดทางด้านนี้มาใช้กันมากในด้านธุรกิจ เพราะสามารถที่จะผลิตผลงานสามมิติออกมาดึงดูดคนดูนั้นเอง ซึ่งที่เราเห็นการโดยส่วนใหญ่ทุกวันนี้ก็อย่างเช่น ภาพยนตร์ 3 มิติ

Installation Art (ศิลปะจัดวาง)

ในงานศิลปะประเภทอิสตอลเลชั่น (ศิลปะจัดวาง) ศิลปินจำนวนไม่น้อยใช้วัสดุและกรรมวิธีการทางศิลปะ ผสมผสานกันเรียกว่า Mixed Media Installation ศิลปะในรูปแบบอิสตอลเลชั่น คืองานศิลปะที่สามารถสร้างในพื้นที่เฉพาะเจาะจง (Site-Specific Installation) หรือเป็นพื้นที่แห่งไหนก็ได้ พื้นที่ดังกล่าวจะต้องถูกสร้างหรือแปรสภาพให้เป็นส่วนหนึ่งของงานซึ่งมีความหมายแตกต่างไปจากเดิม ศิลปินที่ทำงานในแนวนี้อาจจะไม่นำสิ่งต่างๆ มาจัดวางในพื้นที่เพียงเพื่อความสวยงามหรือความเหมาะสม แต่เป็นการสร้างพื้นที่ขึ้นใหม่ตามกรรมวิธีเทคนิคหรือการใช้สื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวัสดุเหลือใช้ วัสดุสำเร็จรูป งานจิตรกรรม ภาพถ่าย ภาพพิมพ์ ประติมากรรมหรืองานวาดเส้น มาสร้างสรรค์ให้เป็นงานศิลปะตามความคิด อารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการของศิลปิน ศิลปะในรูปแบบนี้สามารถสร้างกับพื้นที่หลากหลายชนิด อาทิเช่น บนผนัง เพดาน พื้น หรืออาจจะเป็นพื้นที่ที่เป็นท้อง มุมหนึ่งมุมใดของตัวอาคาร ผู้ดูสามารถเดินเข้าไปในงานเพื่อสัมผัสกับความคิดของศิลปินหรืออาจกลายเป็นส่วนหนึ่งของงานได้ด้วยเช่นกัน ศิลปะอิสตอลเลชั่นเริ่มเป็นที่รู้จักในแวดวงศิลปะของไทย เมื่อครั้งที่ กมล ทัศนาบุญลี ศิลปินที่ใช้ชีวิตอยู่ในลอสแอนเจลิส ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นเวลาหลายสิบปี ได้นำผลงานของเขาในช่วงระยะเวลาสิบปีในอเมริกา พ.ศ. 2513-2523 มาแสดงเดี่ยว ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลปะ ถนนเจ้าฟ้า กรุงเทพฯ ในปี พ.ศ. 2523 พื้นที่ห้องแสดงงานได้ถูกแปรสภาพให้เป็นงานศิลปะในลักษณะ 3 มิติ ผู้ชมสามารถเดินดูได้โดยรอบ แต่เนื่องจากว่างานชิ้นนี้ของกมลเป็นสิ่งที่แปลกและใหม่เกินไปสำหรับคนไทยในช่วงเวลานั้น รูปแบบของงานดังกล่าวที่ปรากฏ ซึ่งจัดได้ว่า เป็นศิลปะอิสตอลเลชั่นประเภทหนึ่ง จึงยังไม่เป็นที่ยอมรับเท่าใดนัก สำหรับในส่วนของศิลปะ การมีส่วนร่วมและการต่อต้านได้แสดงออกมาในศิลปะการติดตั้ง (installation art) ศิลปะแนวสถานการณ์เฉพาะศิลปะ (site-specific art) ศิลปะที่ไม่ได้ปรากฏร่างอยู่ในพื้นที่ของพิพิธภัณฑ์ หอศิลปะ และแกลเลอรี เป็นต้น ศิลปะในแนวทางนี้ เป็นที่แพร่หลายมากขึ้นในทศวรรษ 1970

จนกระทั่งทศวรรษ 1980 ศิลปะในแนวทางดังกล่าวจึงได้กลายเป็นกระแสที่มีชีวิตและจิตใจเป็นของตัวเอง ศิลปะติดตั้ง (installation art) จึงเป็นเพียงการจับสิ่งแปลกปลอมวางลงไปในพื้นที่ของฝูงชนที่ไม่คุ้นเคยกับ ผลงานศิลปะ ทั้งนี้ภายใต้ความไม่ชัดเจนและอะไรก็เป็นศิลปะไปเสียหมด ก็ทำให้ผู้คนกลับรู้สึกคุ้นเคยกับ วัสดุข้าวของที่กลับกลายมาเป็นศิลปะ ในโลกของศิลปะ สิ่งที่ไม่คุ้นเคยจึงกลายเป็นสิ่งที่ไม่คุ้นเคย ศิลปะใน สภาวะสมัยใหม่จึงเป็นกระบวนการของการทำลายความคุ้นเคย (defamiliarization) เพราะในที่สุดแล้ว ทั้ง ผู้คนและศิลปะต่างก็เป็นเพียงสิ่งแปลกปลอมซึ่งกันและกัน เมื่อเป็นดังนั้นวัตถุศิลปะนั้นก็สูญสลายตัว เองไปกับฝูงชน

การทำงานศิลปะติดตั้ง (installation) อันเป็นศิลปะที่ต้องใช้พื้นที่นอกเหนือไปจากสถาบันศิลปะ เท่านั้น เท่ากับว่า เป็นการประกาศให้เห็นถึงการมีศิลปะแบบใหม่ของศิลปินรุ่นใหม่และชนชั้นใหม่ๆ ที่ เคลื่อนตัวขึ้นมาในโครงสร้างของชนชั้นหลังจากการขยายตัวของระบบการศึกษาที่มีไว้เพื่อตอบสนอง แรงงาน นี่ถือได้ว่าเป็นการประกาศอัตลักษณ์แบบใหม่ที่สามารถขยายตัวไปได้ทุกหนแห่ง อัตลักษณ์ที่ สามารถจะดึงดูดสรรพสิ่งต่างๆ ให้เข้ามารวมตัวเป็นศิลปะ

อาจารย์ อารี สุทธิพันธ์

ทัศนศิลป์และความงาม

1. ประยุกต์ศิลป์หรือศิลปะประยุกต์ (applied art) หมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างโดยดัดแปลง ตกแต่งประดิษฐ์มาจากศิลปะบริสุทธิ์ซึ่งสนองความต้องการทางด้านประโยชน์ใช้สอยและด้านอื่น ๆ เป็น ประการแรกความงามรองลงมาผลงานประยุกต์ศิลป์หรือศิลปะประยุกต์นี้อาจดัดแปลงจากรูปทรงที่เกิดขึ้น ในธรรมชาติที่เห็นได้หรือจากรูปทรงของศิลปะบริสุทธิ์เช่นลวดลายของเครื่องปั้นดินเผาบ้านเชียงซึ่งชาว ปัจจุบันได้ประยุกต์ใหม่นำมาพิมพ์เป็นลายผ้าตกแต่งของเครื่องใช้อื่น ๆ เช่นแจกันเป็นต้นหรือรูปทรงของ สิ่งของบางชนิดอาจดัดแปลงตกแต่งมาจากหยดน้ำเป็นต้น

ศิลปะประยุกต์หรือประยุกต์ศิลป์นี้เขาแบ่งออกหลายแขนง เช่น

สถาปัตยกรรม (architecture)

พาณิชย์ศิลป์ (commercial art)

การออกแบบการนิทรรศการ (exhibition design)

การถ่ายภาพนิ่ง (photography)

การโฆษณา (advertising, graphic)

การออกแบบผลิตภัณฑ์ (product design)

มัณฑนศิลป์ (interior and environmental design)

การออกแบบอุตสาหกรรม (industrial design)

สถาปัตยกรรม (landscape architecture)

การที่แบ่งเป็นแขนงต่าง ๆ นี้ได้จากการสัมมนาเรื่องการพัฒนาการวิจัยด้านมนุษยศาสตร์ ณ หอประชุมมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตรจัดโดยคณะกรรมการสาขาปรัชญา 16-18 กันยายน 2519 ซึ่งการสัมมนาครั้งนั้นยังได้แบ่งแขนงของศิลปะบริสุทธิ์ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มนุษย์แสดงออกเป็นสิ่งที่สะท้อนอารมณ์ของมนุษย์ออกเป็น 6 แขนงดังต่อไปนี้จิตรกรรม painting ประติมากรรม sculpture วรรณกรรม literature! ดนตรี music นาฏกรรม dramatic ภาพพิมพ์ graphic art การแบ่งดังกล่าวนี้เป็น การแบ่งตามแขนงวิชาชีพซึ่งสืบเนื่องมาจากอดีตจะเห็นได้ว่าบรรดาแขนงของศิลปะประยุคต์นั้นมักจะเป็น ผลงานที่กระบวนการกระทำและผลผลิตสืบเนื่องเกี่ยวข้องกัน (cause / effect) มีลักษณะเป็นวิทยาศาสตร์ ส่วนศิลปะบริสุทธิ์นั้นมีลักษณะยืดหยุ่นคือกระบวนการกระทำอาจเกิดผลผลิตต่างกัน (flexibility) มีความรู้สึกชอบและพอใจของมนุษย์เป็นส่วนตัวผสมอยู่มากดังนั้นศิลปะบริสุทธิ์และศิลปะประยุคต์ตามที่แบ่งไว้นี้ว่ากันตามกระบวนการกระทำและผลผลิตแล้วก็มีลักษณะต่างกันในตัวเอง

2. ศิลปะ (art) หมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นให้เป็นรูปทรงมีลักษณะเป็นต้นแบบด้วยความพยายามตั้งใจอดทนเพื่อสนองความต้องการของตนและของสังคมโดยหวังว่าจะเป็นสื่อระหว่างกันเท่า ๆ กับเสริมสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างกันด้วย

3. สี (color) หมายถึง ลักษณะความเข้มของแสงที่ปรากฏแก่ตาให้เห็นเป็นสีเขียวสีแดงสีน้ำเงินสี อาจเกิดจากวัสดุธรรมชาติหรือเกิดจากการสังเคราะห์ทางเคมีซึ่งมีคุณสมบัติโดยเฉพาะต่าง ๆ กันสีบาง ชนิดมีคุณสมบัติโปร่งใสบางชนิดทึบแสงปานกลางและบางชนิดทึบแสงโดยที่แสงไม่สามารถส่องผ่านได้ นอกจากนี้สีมีวิธีใช้หลายประการเช่นใช้ระบายด้วยเนื้อสีผสมกับเนื้อสีใช้ระบายโดยใช้จุดและให้ผสมกันใน ดวงตาใช้ระบายโดยใช้รูปร่างหลายสีระบายใกล้ ๆ กันและให้ผสมกันด้วยแสง

4. องค์ประกอบศิลป์ (composition) หมายถึง โครงสร้างของผลงานที่มองเห็นทั้งหมดซึ่งผสมผสานกัน อย่างกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันองค์ประกอบศิลป์ที่เห็นอาจจะแสดงเป็นรูปแบบต่าง ๆ โดยประมาณ เช่นลักษณะกลมช้า ๆ กันเกี่ยวโยงกันแสดงลักษณะเด่นชัดของวัตถุเป็นต้นองค์ประกอบศิลป์เป็นแขนงการ

ออกแบบที่เน้นเฉพาะงานใดงานหนึ่งและเชื่อว่าการออกแบบเป็นแม่บทองค์ประกอบเป็นส่วนปลีกย่อยเฉพาะแขนงวิชาโดยตรงเช่นทางจิตรกรรมประติมากรรมก็จะมีองค์ประกอบศิลป์โดยเฉพาะ

5. ส่วนประกอบ (elements) หมายถึง เส้นสีรูปร่างลักษณะผิวตำแหน่ง ฯลฯ ที่ผสมผสานกันตามความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างเป็นผลเรียกว่าองค์ประกอบศิลป์การศึกษาความหมายและคุณสมบัติขององค์ประกอบมีความสำคัญมากเพราะเท่ากับว่าเป็นการรู้จักคุณสมบัติของหินปูนทรายแล้วนำมาหล่อเทแบบก่อสร้างอันเป็นองค์ประกอบศิลป์นั่นเอง

6. รูป (figure) หมายถึง บริเวณแน่นอนที่ปรากฏโดยการสร้างของมนุษย์ซึ่งแสดงให้เห็นบนระนาบรองรับรูปมีความสัมพันธ์กับพื้นเป็นอันมากเพราะต่างก็เป็นส่วนที่ทำให้เรามองเห็นเหมือน ๆ กันรูปและพื้นอาจมีปัญหาบ้างในบางกรณีเราอาจจะแยกไม่ได้ว่าบริเวณไหนเป็นรูปและบริเวณหนึ่งนั่นเองไหนเป็นพื้น ทั้งนี้เพราะเราไม่ได้จัดดูที่บริเวณใดบริเวณหนึ่งนั่นเอง

7. วิจิตรศิลป์ (line arts) หมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างโดยเน้นความงามตามที่ตนรู้สึกและที่สังคมยอมรับด้วยวิจิตรศิลป์มีแขนงวิชาหลายแขนงคือจิตรกรรมประติมากรรมสถาปัตยกรรมวรรณกรรมและดนตรีวิจิตรศิลป์มีความหมายคล้ายกับศิลปะบริสุทธิ์ดังได้กล่าวไปแล้วและต่างกับศิลปะประยุกต์ด้วยเพราะวิจิตรศิลป์เน้นความงามเป็นอันดับแรกประโยชน์ใช้สอยเป็นอันดับรองส่วนศิลปะประยุกต์เน้นประโยชน์ใช้สอยเป็นอันดับแรก

8. รูปทรง (form) หมายถึง สิ่งที่มนุษย์สร้างมีลักษณะ 3 มิติคือกว้างยาวหนาหรือลึกมีน้ำหนักตามที่เป็นจริงวัดได้ชั่งได้และมีน้ำหนักตามความรู้สึกวัดไม่ได้รูปทรงกินเนื้อที่โยกย้ายเคลื่อนไหวได้

9. พื้น (ground) เป็นบริเวณที่ร่วมกับรูปช่วยให้รูปเด่นพื้นอาจแบ่งได้ตามตำแหน่งภายในภาพเช่น พื้นหน้า (fore ground) พื้นกลาง (middle ground) และพื้นหลัง (back ground)

10. ภาพพจน์หรือสารูป (image) หมายถึง ภาพอันเกิดจากความชื่นชมของสิ่งใดสิ่งหนึ่งคนใดคนหนึ่งเป็นภาพที่เกิดในดวงความคิดประกอบด้วยภูมิหลังประสบการณ์เดิมของบุคคล

11. เส้น (line) หมายถึง จุดหลายพันล้านจุดเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันในบริเวณว่างบนระนาบรองรับเส้นอาจจะเกิดจากรอยขีดลากมีขนาดและความอ่อนแก่หนักเบาตามวัสดุที่ใช้ลากและแรงกดและเมื่อเกิดเส้นลากไปบรรจบกันมีบริเวณแน่นอนก็เรียกว่าเป็นรูปร่างรูปทรงตามลำดับ

12. ศิลปะภาพ (pictorial art) หมายถึง ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบภาพเป็นการจัดผสมผสานกันขององค์ประกอบบนระนาบรองรับกว้างยาวศิลปะภาพมีลักษณะเป็นสองมิติซึ่งได้แก่การวาดเขียนการระบายสีการพิมพ์การโฆษณา ฯลฯ ศิลปะภาพเป็นผลของการแก้ปัญหาบริเวณว่างให้เกิดความรู้สึกตื่นลึก

13. ศิลปะรูปทรง (plastic art) หมายถึง ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับรูปทรงมีลักษณะ 3 มิติมีปริมาตรมีน้ำหนักเช่นประติมากรรมสถาปัตยกรรมศิลปะรูปทรงเป็นการเรียกชื่อตามผลงานศิลปะที่ใช้วัสดุเปลี่ยนแปลงรูปทรงได้จึงมีความหมายกว้างบางทีก็ใช้สลับกันกับศิลปะภาพหรือใช้แทนกับศิลปะภาพ

14. รูปร่าง (Shape) หมายถึง บริเวณที่ก่อให้เกิดการรับรู้แน่นอนเกิดจากเส้นบริเวณรอบนอกลากมาบรรจบกันบนระนาบรองรับรูปร่างมีลักษณะ 2 มิติกว้างกับยาวมีชื่อตามลักษณะของวัตถุและสิ่งของที่เห็นอย่างคุ้นเคยและเรียกว่ารูปร่างธรรมดา รูปร่างเปลี่ยนแปลงหรือรูปร่างอิสระ

15. บริเวณว่าง (space) หมายถึง บริเวณส่วนประกอบในพื้นที่ภาพรองรับหรือบริเวณรอบผลงานศิลปะนั้น ๆ บริเวณว่างจริง ๆ แล้วไม่ว่างอย่างที่เข้าใจเขาสมมติกันว่าเป็นบริเวณว่างส่วนบวกและส่วนลบ (positive and negative space) บริเวณว่างทั้ง 2 ส่วนนี้จะผสมผสานกันตามเวลาและสถานที่จะต่างกับรูปและพื้นที่เพราะว่าบริเวณว่างเกี่ยวข้องกับเวลา

16. ลักษณะผิว (texture) หมายถึง คุณลักษณะผิวนอก "ของผลงานศิลปะซึ่งอาจมีลักษณะหยาด ด้านมันขรุขระที่ปรากฏบนผิวหน้าซึ่งจะให้ความรู้สึกต่อผู้พบเห็นลักษณะผิวคือนองค์ประกอบอันสำคัญ ศิลปินอาจสร้างขึ้นจากความคมของเครื่องมือหรือนำเอาลักษณะผิวของวัตถุจริงมาปะติดหรือใช้สารเคมีบางชนิด

17. ทัศนศิลป์ (visual art) หมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างเป็นรูปทรงหรือรูปแบบในบริเวณว่างให้มองเห็นได้สัมผัสจับต้องได้มีน้ำหนักกินเนื้อที่เคลื่อนไหวได้ซึ่งได้แก่จิตรกรรมการวาดเขียนการออกแบบการพิมพ์สถาปัตยกรรมประติมากรรม

สมเกียรติ ตังมโน

ทฤษฎีสี

ทัศนียวิทยาของสี (Color Perspective) เราต่างก็ทราบกันดีอยู่แล้วว่าการมองไปที่วัตถุต่างๆ เช่น ฉากของทิวทัศน์หรือทัศนียภาพของเหตุการณ์ทางการเมืองหรือประวัติศาสตร์สามารถช่วยให้เรากำหนดหรือตัดสินใจเรื่องราวทั้งหมดได้เราจะเห็นภาพกว้างและความสำคัญของสิ่งที่เรากำลังสังเกตอยู่สำหรับใน

กรณีของภาพงานศิลปะทัศนียภาพเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับลูกตาเป็นปรากฏการณ์ทางสายตาเกี่ยวกับสิ่งที่เรากำลังวางแผนที่จะวาดมันออกมาเราจะมาพูดถึงหลักทัศนียวิทยา 2 ชนิดคือ

1. ทัศนียวิทยาแบบที่ใช้เส้นหรือ Linear Perspective

2. ทัศนียภาพแบบที่ใช้สีหรือ Color Perspective

ในส่วนของทัศนียภาพแบบสี (Color Perspective) ก่อนนี้เคยเรียกขานกันว่าทัศนียวิทยาเกี่ยวกับอากาศ (aerial perspective) สำหรับคำว่า aerial ศัพท์คำนี้หมายถึงทุกสิ่งที่เกี่ยวข้องกับอากาศหรือบรรยากาศต่างๆใครบางคนอาจคิดว่าคำว่า aerial perspective เป็นคำพูดที่ใช้พูดถึงวิวที่สวยงามที่สามารถมองเห็นได้จากที่สูงบนเครื่องบินดังนั้นในทางศิลปะแล้วจึงเป็นการดีกว่าที่เราจะเรียกมันว่า Color Perspective หรือทัศนียภาพแบบสีเพื่อป้องกันความสับสนเว้นแต่เรากำลังพูดถึงวิวซึ่งที่มองลงมาจากที่สูงเหมือนตานก (bird 's-eye view) หลังจากที่เรารู้จักทัศนียภาพแบบสีไปบ้างบางส่วนแล้วเราจะทำความรู้จักกับทัศนียภาพแบบเส้นบ้างในความเป็นจริงทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบๆตัวเรานั้นเป็น 3 มิติแต่ทว่าในผลงานจิตรกรรมหรืองานวาดเส้นเราสร้างสรรค์งานอยู่บนผิวหน้าที่เป็น 2 มิติเราสังเกตวัตถุสิ่งของต่างๆราวกับว่าพวกมันเป็นของแบนๆเหมือนอย่างกับกระดาษหรือผืนผ้าใบของเราอันนี้มีไขเรื่องง่ายๆเพราะว่าผู้คนส่วนใหญ่ต่างเรียกว่าภาพของความทรงจำ (memory picture) กล่าวคือพวกเขาคิดถึงวัตถุอย่างกับว่ามันเป็นรูปแผนภาพ (diagramatic form) ที่อยู่ตรงหน้าของพวกเขาเหมือน-กับภาพอาคารในงานวาดเส้นทางสถาปัตยกรรมที่มองตรงๆในความเป็นจริงเวลาที่เรามองบางสิ่งบางอย่างนั้นเรามักจะมองมาจากมุมใดมุมหนึ่งเสมอยิ่งกว่าที่จะมองด้านหน้าตรงจากการมองมุมมองหนึ่งเก้าอี้หรือจานกลมจึงดูเหมือนว่าเป็นรูปไข่หรือสี่เหลี่ยมจัตุรัสเมื่อมองจากมุมใดมุมหนึ่งทำให้มันสูญเสียเหลี่ยมและวิถีชีวิตแถมมุมที่ถูกตัดไป (หมายถึงดูไม่เป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส-อาจเป็นสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน) เส้นนอนของสี่เหลี่ยมดูลาดเอียงทั้งขึ้นและลงและรูปทรงต่างๆมองดูเล็กลงและเล็กลงเรื่อยๆเมื่อมันไกลออกไป

ในทางทฤษฎีอย่างน้อยที่สุดทัศนียภาพแบบเส้น (Linear Perspective) อันนี้ได้ถูกเข้าใจโดยชนชาวกรีกนับตั้งแต่โบราณมาแล้วในทางปฏิบัติชาวโรมันถือเป็นพวกแรกที่มีผลงานทางด้านจิตรกรรมฝาผนังซึ่งใช้หลักการทางทัศนียวิทยาอันมีผลลงตาได้อย่างวิเศษเอาไว้ให้เราเป็นหลักฐานในช่วงนั้นศิลปินบางคนมีความรู้เกี่ยวกับทัศนียวิทยามากกว่าคนอื่นหลังจากนั้นต่อมาความรู้เกี่ยวกับหลักทัศนียวิทยาได้สูญหายไปในช่วงยุคมืด (Dark Ages) จนกระทั่งมาถึงคริสต์ศตวรรษที่ 14 ศิลปินตะวันตกได้ค้นพบกฎของทัศนียภาพแบบเส้น (Linear Perspective) ขึ้นมาอีกครั้งและสามารถนำมาใช้ปฏิบัติสร้างเป็นงานมิติลงตาในผลงานจิตรกรรมของพวกเขา

ทัศนียภาพแบบสี (Color Perspective) เป็นการอ้างถึงการเปลี่ยนเงื่อนไขมูลเหตุมาใช้วิธีการบอกระยะไกลและบรรยากาศแทนดูเหมือนว่าจะไม่มีศิลปินคนใดเคยทำหรือเข้าใจมาก่อนสำหรับเรื่องนี้ จนกระทั่งช่วงหลังของยุคกลาง (Middle Ages) เมื่อเราได้เห็นความพยายามครั้งแรกอันนี้ในการบอกระยะไกลโดยใช้โทนสีฟ้าในฉากหลังภาพไกลๆ ของงานจิตรกรรม แม้ว่าในช่วงนั้นสีฟ้าจะเหมือนเป็นส่วนเล็กๆ ที่มีอยู่ทั่วไปทุกหนทุกแห่งทั่วทั้งภาพและมีรายละเอียดแต่เพียงเล็กน้อยในทุกๆ ที่ซึ่งระมัดระวังในการวาดและระบายสีทั้งหมดของส่วนเล็กๆ เหล่านี้ซึ่งเป็นฉากอมฟ้า (bluish scenery) ในงานจิตรกรรมมักจะใช้สีฟ้าเท่า ๆ กันเสมอโดยไม่คำนึงถึงน้ำหนักของสีที่ควรจะลดค่าน้ำหนักลงทีละน้อยเมื่อฉากนั้นไกลออกไปมากขึ้นๆ

อากาศมีผลกระทบต่อสีทั้งหมด (Weather affects all colors) ในวันที่มีเมฆฝนบนท้องฟ้าอากาศดูคลุ้มๆ เมื่อยามฝนตกสีทุกสีดูเหมือนว่าจะกลายเป็นสีเทาแต่ทว่ายังขาวสีแดงปรากฏว่ายังเป็นสีแดงและทุ่งหญ้าก็ปรากฏว่ายังเป็นสีเขียวตราบเท่าที่ยังมีแสงสว่างเพียงพอที่ทำให้เรามองเห็นและตราบเท่าที่เรารู้ว่ามันคืออะไร ในขณะที่เรากำลังมองดูอยู่อันนี้นับว่าเป็นสิ่งที่สำคัญซึ่งเราควรจะต้องตระหนักพวกที่เพิ่งจะเริ่มหัดเขียนรูปมักจะระบายสีสดสว่างเท่าเทียมกันไปหมดไม่ว่าสิ่งของที่เขากำลังแทนค่าด้วยสีลงไปในนั้นจะอยู่ใกล้หรือไกลอย่างไรก็ตามและไม่ว่าบรรยากาศในวันนั้นๆ จะเป็นอย่างไรพวกเขาก็ไม่เคยคำนึงถึงในขณะที่เขียนรูปพวกเขามักจะใช้สีไปตามชื่อสีไม่ใช่ใช้สีไปตามสิ่งที่ปรากฏเป็นจริงตามค่าน้ำหนักของมัน พวกเขาจะระบายสีทั้งขาวสีแดงหญ้าและใบไม้สีเขียวอย่างที่เราเห็นในระยะใกล้ๆ และแสงแดดสดใสอันที่จริงแล้วพวกมือหัดใหม่เพียงแต่คำนึงบ้างว่าควรจะระบายสีท้องฟ้าเป็นสีฟ้าในวันที่แดดจัดหรือสีเทาในวันที่ฝนตกและน้ำเงินเข้มเมื่อยามใกล้ค่ำเท่านั้น

แสงและเงา (light and shadow)

มีผลงานจิตรกรรมของกรีกแต่เพียงเล็กน้อยเท่านั้นที่เหลือรอดอยู่มาจนกระทั่งปัจจุบันแต่ศิลปินชาวโรมันทราบดีในเรื่องเกี่ยวกับผลงานของแสง-เงาในทางปฏิบัติซึ่งเราสามารถเห็นได้เสมอ ๆ ในผลงานจิตรกรรมฝาผนังในเมืองปอมเปอีและเมืองเฮอคิวเลนียม (Herculaneum) และในผลงานจิตรกรรมประเภทโมเซอิกเรื่องของแสง-เงาเป็นคุณลักษณะทั้งหมดของศิลปกรรมตะวันตกมากกว่า 2000 ปีมาแล้วและเรายังคงจะจินตนาการลำบากจริงๆ ในผลงาน 3 มิติที่ปรากฏออกมาในงานจิตรกรรมที่ไม่มีแสง-เงาสำหรับผลงานเหมือนจริงที่สมบูรณ์เราจะต้องใช้วิธีการเขียนโดยอาศัยหลักทัศนียวิทยาของเส้นสีและแสง-เงาไปพร้อมๆ กันแต่อย่างไรก็ตามมิใช่ว่าทุก ๆ ส่วนของโลกที่เห็นด้วยกับเรา

องค์ประกอบของศิลปะ

(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ชลุด นิ่มเสมอ)

ศิลปะนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วนคือส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้นซึ่งได้แก่โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้หรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสส่วนหนึ่งกับส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุอีกส่วนหนึ่งรูปทรงรูปทรงคือสิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์เป็นส่วนที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Elements) ซึ่งได้แก่เส้นน้ำหนักอ่อนแก่ของขาวดำที่ว่างสีและลักษณะพื้นผิวรูปทรงให้ความพอใจต่อความรู้สึกสัมผัสเป็นความสุขทางตาพร้อมกันนั้นก็สร้างเนื้อหาให้กับตัวรูปทรงเองและเป็นสัญลักษณ์ให้แก่อารมณ์ความรู้สึกหรือปัญญาความคิดที่เกิดขึ้นในจิตด้วยถ้าจะเปรียบกับชีวิตรูปทรงคือส่วนที่เป็นกายเนื้อหาคือส่วนที่เป็นใจรูปทรงกับเนื้อหาจึงไม่อาจแยกจากกันได้ในงานศิลปะที่ดีทั้งสองส่วนนี้จะรวมเป็นสิ่งเดียวกันถ้าแยกกันความเป็นเอกภาพก็ถูกทำลายชีวิตของศิลปะก็ไม่อาจอุบัติขึ้นได้รูปทรงมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วนคือส่วนที่เป็นโครงสร้างทางรูปและส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุส่วนที่เป็นโครงสร้างทางรูป ได้แก่ ทัศนธาตุที่รวมตัวกันอย่างมีเอกภาพส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ ได้แก่ วัสดุที่ใช้ในการสร้างรูปเช่นสีดินเหนียวหินไม้กระดาษผ้าโลหะ ฯลฯ และเทคนิคที่ใช้กับวัสดุเหล่านั้นเช่นการระบายการปั้นการสลักการแกะการตัดปะการทอการเชื่อมต่อ ฯลฯ เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับความคงทนถาวรของผลงานและความแนบเนียนของฝีมือองค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างของรูปทรงซึ่งได้แก่การประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุนี้เป็นส่วนสำคัญที่สุดเพราะเท่ากับเป็นกายของงานศิลปะถ้าศิลปินสร้างรูปทรงให้มีเอกภาพไม่ได้หรือไม่สมบูรณ์รูปทรงนั้นก็ขาดชีวิตขาดเนื้อหาไม่สามารถจะแปลหรือสื่อความหมายใดๆได้

เนื้อหา

เนื้อหาคือองค์ประกอบที่เป็นนามธรรมหรือโครงสร้างทางจิตตรงกันข้ามกับส่วนที่เป็นรูปทรงหมายถึงผลที่ได้รับจากงานศิลปะส่วนที่เป็นนามธรรมนี้นอกจากเนื้อหาแล้วยังมีเรื่อง (Subject) และแนวเรื่อง (Theme) รวมอยู่ด้วยทั้งสามส่วนนี้ต่างก็มีความเชื่อมโยงและซ้อนทับกันอยู่เรื่องกับเนื้อหาในงานบางประเภทเกือบแยกจากกันไม่ออกแต่ในงานบางประเภทเกือบไม่เกี่ยวข้องกันเลยแนวเรื่องคือแนวทางของเรื่องและเป็นต้นทางที่จะนำไปสู่เนื้อหาซึ่งเป็นผลขั้นสุดท้ายเรื่องกับแนวเรื่องบางแห่งมีความหมายต่างกันไม่มากนักโดยทั่วไปอาจใช้แทนกันได้แต่ในที่นี้จะขอแยกออกจากกันมาอธิบายต่างหากเพราะเห็นว่าจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวិชาขององค์ประกอบศิลป์

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

จากการศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องของการถ่ายทอดความทรงจำและประสบการณ์ในการปั่นจักรยานพบว่า การปั่นจักรยานมีประโยชน์ต่อตัวผู้ปั่นหลายด้าน ทั้งในด้านการจิตใจที่สามารถทำให้ลดความเครียดและเปลี่ยนจุดโฟกัสจากความคิดมากที่เกิดขึ้นในหัวมาเป็นการตั้งสติและโฟกัสกับถนนหรือเส้นทางข้างหน้าของจักรยาน ทั้งประโยชน์ในด้านร่างกายที่สามารถทำให้สุขภาพแข็งแรงเพราะการปั่นจักรยานอย่างสม่ำเสมอถือว่าเป็นการออกกำลังกายชนิดหนึ่งที่สามารถลดโรคภัยต่างๆได้ เช่น โรคอ้วน โรคเบาหวาน ช่วยให้นอนหลับได้ง่ายและช่วยให้ประสิทธิภาพของสมองเพิ่มมากขึ้น ทั้งประโยชน์ในด้านของประสบการณ์ เพราะการปั่นจักรยานในแต่ละครั้งไม่ว่าจะเป็นการปั่นในสถานที่เดิมที่คุ้นเคยหรือการปั่นไปในสถานที่ใหม่ก็สามารถสร้างประสบการณ์ความรู้สึกและความทรงจำใหม่ๆให้กับตัวผู้ปั่นได้อยู่เสมอ

จากประเด็นที่กล่าวมาผู้เขียนจึงอยากนำมุมมองความรู้สึกและประสบการณ์ในการปั่นจักรยานมาถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะในรูปแบบสื่อผสม

กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสม โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับมุมมองของการถ่ายทอดความทรงจำและประสบการณ์ในการปั่นจักรยาน โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหาข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
2. กลุ่มตัวอย่างในการศึกษา
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ศึกษาหาข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของการถ่ายทอดความทรงจำและประสบการณ์ในการปั่นจักรยาน ศึกษาข้อมูล และทฤษฎีทางศิลปะดังนี้

1. เอกสาร งานวิจัย งานวิชาการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปั่นจักรยาน

2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับศิลปะสื่อผสม

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมและเอกสารผลงานของ Thomas Yang , ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

2.กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยและพัฒนาครั้งนี้คือ กลุ่มผู้เข้าชมการจัดแสดงผลงานศิลปะเรื่องการถ่ายทอดความทรงจำและประสบการณ์ในการปั่นจักรยาน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้ คือ Dina Brodsky, JISBAR, Stephen Lund และ Thomas Yang

3. นำผลงานเหล่านี้มาวิเคราะห์ตามประเด็นที่ได้กำหนดไว้

3.1 ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ

3.2 รูปแบบและกลวิธีในการสร้าง

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาและการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล แนวความคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของการถ่ายทอดความทรงจำและประสบการณ์ในการปั่นจักรยานวิธีการสร้างสรรค์ผลงานแนวทางศิลปะสื่อผสม ที่ปรากฏอยู่ในเอกสาร นำมาวิเคราะห์ผลงานของศิลปินที่ศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานออกมาตามความคิดของผู้วิจัย

1. Thomas Yang



ภาพประกอบที่ 6 : ตัวอย่างผลงานของ Thomas Yang

ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ : เป็นผลงานประกอบการเฉลิมฉลองการเติบโตของนิวยอร์กในฐานะเมืองปั่นจักรยาน ยางรถจักรยาน 7 แบบถูกนำมาใช้เพื่อสร้างตึกเอ็มไพร์สเตตเพื่อสะท้อนกลุ่มของนักปั่นจักรยานในนิวยอร์กที่เติบโตขึ้นเรื่อย ๆ

รูปแบบและกลวิธีในการสร้าง : เมืองนิวยอร์กเมืองปั่นจักรยาน ศิลปินสร้างผลงานโดยใช้ส่วนล้อของจักรยานทั้งหมด 7 แบบมาทำเป็นรูปทรงตึกเอ็มไพร์สเตต ให้ความรู้สึกถึงความยิ่งใหญ่ของแลนด์มาร์คแห่งนี้บวกกับความชัดเจนของภาพและความหมายที่ตรงตัวด้วยวัสดุที่นำมาใช้ในการสร้างงาน



ภาพประกอบที่ 7 : ตัวอย่างผลงานของ Thomas Yang

ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ : Bikemoji เป็นชุดภาพวาดอารมณ์ที่พบได้บ่อยที่สุดในหมู่นักปั่น สร้างขึ้นโดยใช้ส่วนต่าง ๆ ของจักรยานมาเป็นส่วนประกอบ แต่ละภาพแสดงให้เห็นตัวละครต่างๆในวิธีที่ง่ายโดยการแทนเป็นสัญลักษณ์และน่าสนใจ

รูปแบบและกลวิธีในการสร้าง : ศิลปินให้เทคนิคภาพพิมพ์ สร้างขึ้นโดยใช้ส่วนต่าง ๆ ของจักรยาน ขนาด A2 594 มม. X 420 มม. (23.4 นิ้ว X 16.5 นิ้ว) สีการพิมพ์พิมพ์หินแบบออฟเซตเพื่อให้ได้คอนทราสต์ขาวดำที่ดีที่สุด พิมพ์บนกระดาษ Maple Snow 230 gsm



ภาพประกอบที่ 8 : ตัวอย่างผลงานของ Thomas Yang

ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ : แผ่นดินไหวครั้งล่าสุดในเนปาลส่งผลกระทบต่อทุกคน บางชีวิตหายไป บ้านเรือนถูกทำลาย ความหวังแตกสลาย ผู้คนได้รับความเสียหาย ศิลปินได้คำนึงถึงการช่วยคนเนปาลโดยการออกแบบผลงานศิลปะเพื่อระดมทุนเพื่อช่วยบรรเทาทุกข์ให้กับประเทศเนปาล

รูปแบบและกลวิธีในการสร้าง : ศิลปินได้นำองค์ประกอบที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวศิลปิน (จักรยาน) มาเป็นตัวขับเคลื่อนในตัวผลงานจะแทนให้เห็นว่าการออกแบบนี้เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ประเทศเนปาลต้องก้าวต่อไปข้างหน้า

2. Dina Brodsky



ภาพประกอบที่ 9 : ตัวอย่างผลงานของ Dina Brodsky

ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาของภาพ : Dina Brodsky เป็นศิลปินที่มักจะเดินทางไปท่องเที่ยวในสถานที่ใหม่ๆ โดยการปั่นจักรยานอยู่เสมอ และเธอมักจะบันทึกความทรงจำจากทริปนั้นๆ แล้วโฟกัสมุมที่รู้สึกชอบ ออกมาเป็นภาพวาดสีน้ำมัน

รูปแบบและกลวิธีในการสร้าง : ศิลปินใช้วัสดุและอุปกรณ์ขนาดเล็กและพกพาง่ายเพื่อความสะดวกในการเก็บภาพความทรงจำในสไตล์ของตัวเอง ซึ่งเทคนิคนี้ถือเป็นการบันทึกความทรงจำอีกรูปแบบหนึ่งที่สามารถมองเห็นและจับต้องได้โดยตรง

สรุปการวิเคราะห์ภาพรวมของ Thomas Yang

แนวคิดของผลงาน : ศิลปินมีความรักสองสิ่งอย่างชัดเจนคือ 1.ความรักในจักรยานและ 2.ความรักในศิลปะ ศิลปินจึงนำสองอย่างที่รักมารวมกันอย่างลงตัวจนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของตัวศิลปินเอง จะสังเกตได้ว่าทุกงานออกแบบของศิลปินจะมีจักรยานเป็นส่วนประกอบหลักอยู่เสมอ

รูปแบบและกลวิธีในการสร้าง : ศิลปินมีเทคนิคที่หลากหลาย เช่น เทคนิคภาพพิมพ์ เทคนิคภาพแห้ง เทคนิคดิจิทัลอาร์ตส์ ฯลฯ และยังสามารถใช้เอกลักษณ์เฉพาะตัว(จักรยาน)มาผสมผสานกับการออกแบบให้เข้ากับเรื่องราวที่ต้องการจะสื่อออกมาในผลงานแต่ละชิ้น

สรุปการวิเคราะห์ภาพรวมของ Dina Brodsky

แนวคิดของผลงาน : เป็นศิลปินอีกหนึ่งคนที่รักในการเดินทางบวกกับรักในการทำงานศิลปะ การเดินทางไปในทุกสถานที่มักจะมีวิวหรือมุมที่ทำให้รู้สึกประทับใจ ศิลปินเลือกที่จะสเก็ตช์ภาพเหล่านั้นด้วยสีน้ำมันเพื่อเก็บภาพความทรงจำไว้ให้ออกมาเป็นรูปธรรมให้มากที่สุด เธอได้อธิบายเกี่ยวกับความตั้งใจและขนาดของผลงานว่า "ฉันชอบคิดว่าเหตุผลที่ผลงานของฉันมีขนาดเล็ก เพราะในช่วงปีที่ผ่านมาฉันใช้ภาพวาดเป็นการทำสมาธิ เพื่อให้บางสิ่งบางอย่างคงอยู่ในใจฉันได้มากพอที่จะจับภาพของมันได้ เพราะนั้นเพื่อให้ฉันจดจำได้จึงต้องทำให้อยู่ในกรอบเล็กๆ"

รูปแบบและกลวิธีในการสร้าง : ศิลปินมักจะใช้สีน้ำมันมาวาดลงในวัสดุที่เรียกว่า 'Plexiglas' และ 'Mylar'

บทที่4

วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์เป็นผลงานที่มีการพัฒนาสืบเนื่องมาจากผลงานระยะแรกของศิลปนิพนธ์เป็นการพัฒนาทั้งรูปแบบเทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์และการเลือกใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์มีการนำเสนอผลงานในด้านการจัดวางให้มีความสัมพันธ์และมีความหมายในชิ้นงานมากขึ้น โดยมีอุปสรรคและปัญหาข้อผิดพลาดให้แก้อยู่เสมอจึงทำให้เกิดขบวนการเรียนรู้ที่จะแก้ไขปรับปรุงและพัฒนาให้ผ่านไปได้ซึ่งตัวผลงานเป็นการสร้างสรรค์ที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับประสบการณ์การบันจี้จันของตัวผู้เขียนและมีความต้องการถ่ายทอดมุมมองความคิดอารมณ์ความรู้สึกที่เคยเป็นนามธรรมมาปรับให้กลายเป็นรูปธรรมโดยแบ่งการบวนการสร้างสรรค์ออกเป็น 2 องค์ประกอบ ดังนี้

- 1.ตัวเครื่องฉายหนัง
- 2.วิถีโอบการบันจี้จัน

ตัวเครื่องฉายหนัง

ระยะที่ 1 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน

ผลงานในระยะเริ่มต้น เกิดจากการหาข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาประยุกต์ใช้ในการคิดรูปแบบงานและปรับทิศทางของตัวงานให้ตรงตามความต้องการของผู้เขียน โดยกระบวนการสร้างสรรค์มีขั้นตอนดังนี้

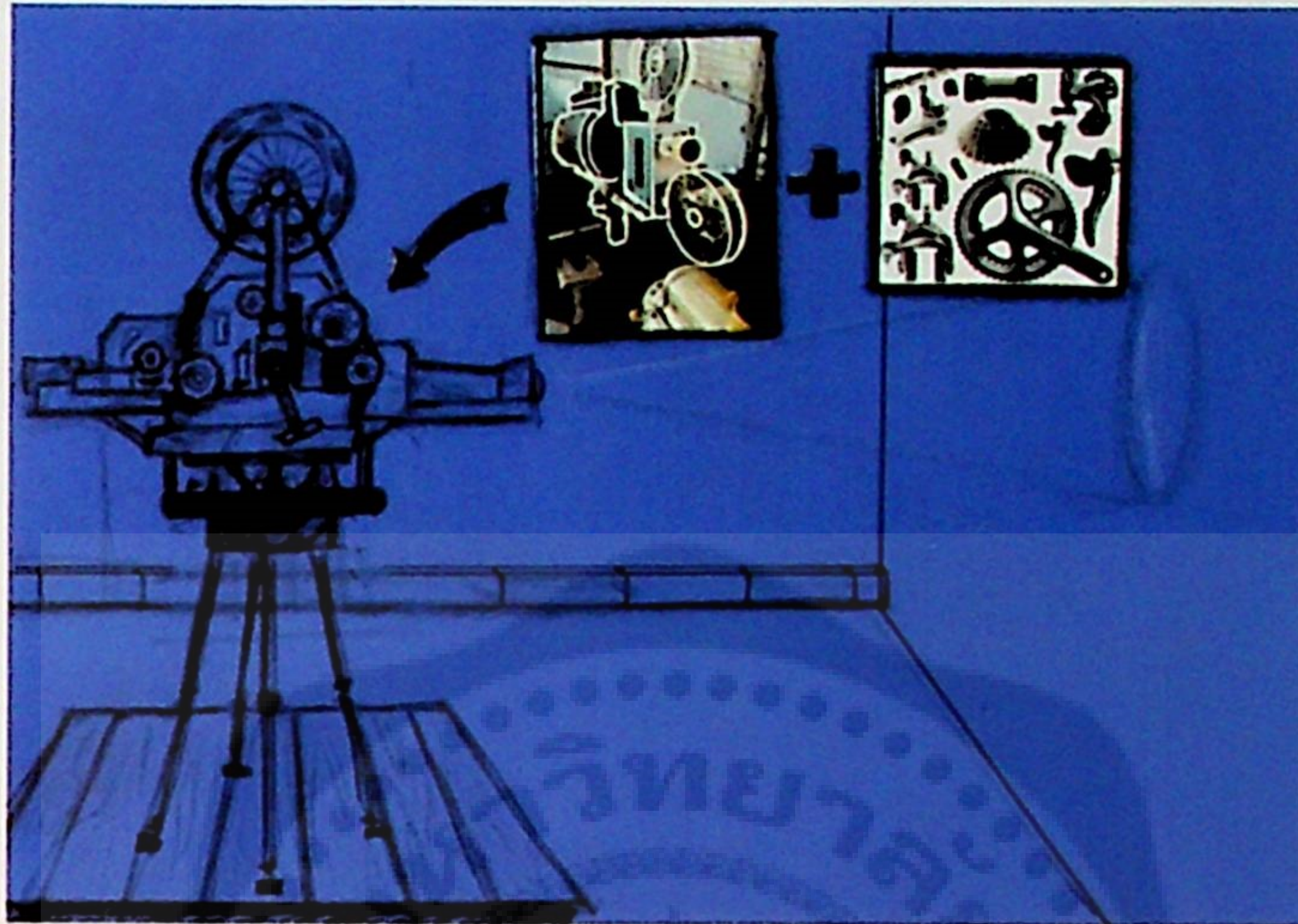
- 1. การทำแบบจำลอง (Full sketch) 2มิติ



ภาพประกอบที่ 10 : ภาพแบบจำลอง (Full sketch) 2มิติ

2. การทำแบบจำลอง (Full sketch) 2มิติ

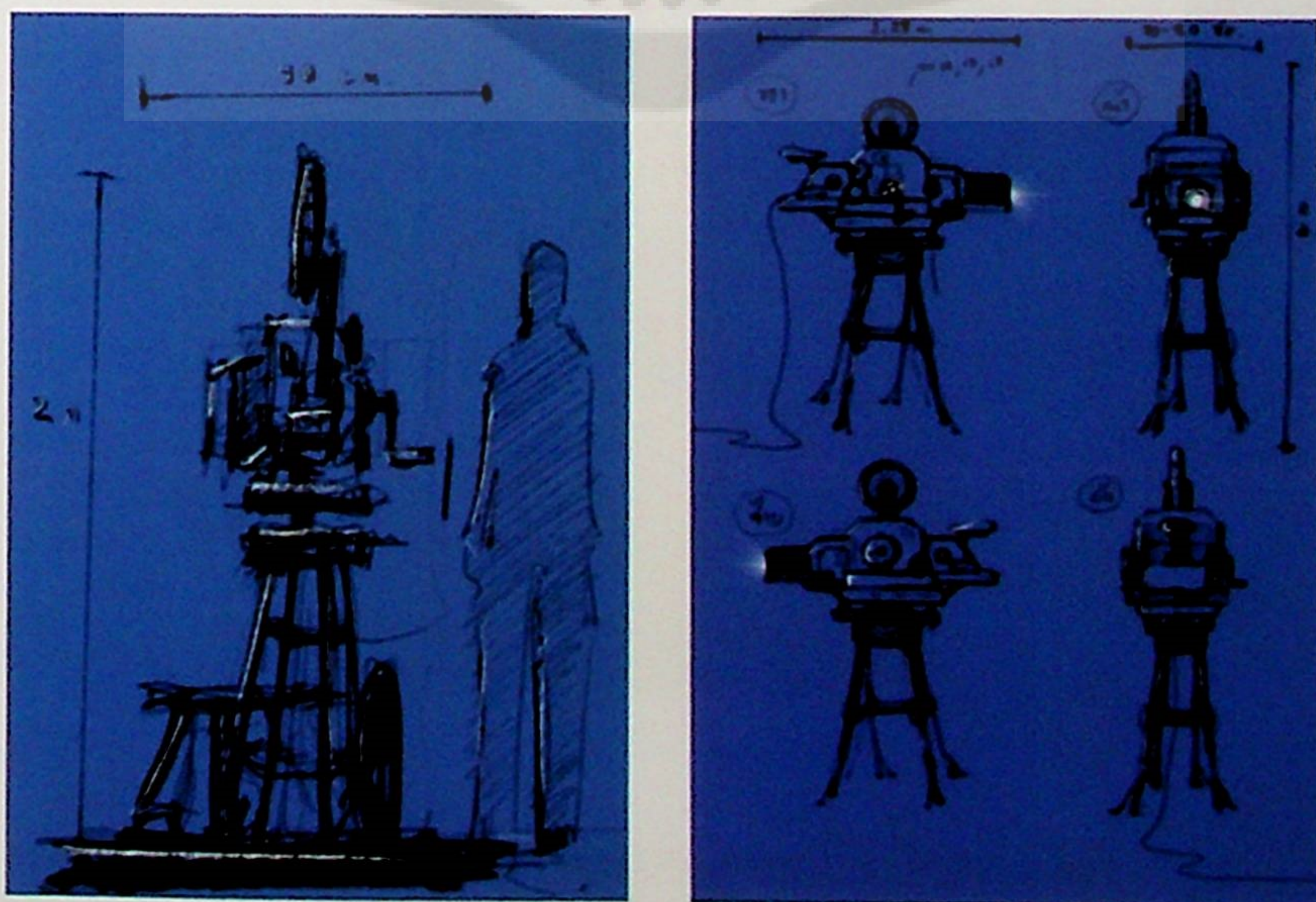
เป็นการแก้ไขรูปแบบตัวงานให้ชัดเจนมากขึ้น โดยมีเครื่องฉายหนังและส่วนประกอบของอะไหล่จักรยานเป็นต้นแบบ



ภาพประกอบที่ 11 : ภาพแบบจำลอง (Full sketch) 2มิติ

3. การทำแบบจำลอง (Full sketch) 2มิติ

เป็นขั้นตอนการร่างแบบตัวงานที่กำหนดสัดส่วนและรูปทรงชัดเจนที่สุด เพื่อให้ง่ายต่อการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพประกอบที่ 12 : ภาพแบบจำลอง (Full sketch) 2มิติ

ระยะที่ 2 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน

การทำแบบจำลองเป็นโมเดล 3 มิติ โดยใช้วัสดุที่เหลือใช้จากแผงต่อโมเดลของเล่นเพื่อให้ความรู้สึกมีพื้นผิวที่คล้ายกับอะไหล่ของจักรยาน และนำมาเชื่อมกันให้เป็นรูปทรงที่ต้องการแล้วทำการลงสีเพื่อให้สามารถมองเห็นภาพรวมได้อย่างชัดเจน



ภาพประกอบที่ 13 : ภาพแบบจำลองเป็นโมเดล 3 มิติ



ภาพประกอบที่ 14 : ภาพแบบจำลองเป็นโมเดล 3 มิติ

ระยะที่3 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน

1. สร้างโครงเครื่องฉายหนัง

เป็นขั้นตอนการทำโครงสร้างให้มีขนาด 2 เมตร โดยการนำกล่องเหล็กรูปทรงเหลี่ยมมาเชื่อมต่อกับชิ้นส่วนของจักรยานขึ้นมาเป็นโครงสร้างตามแบบที่ต้องการ



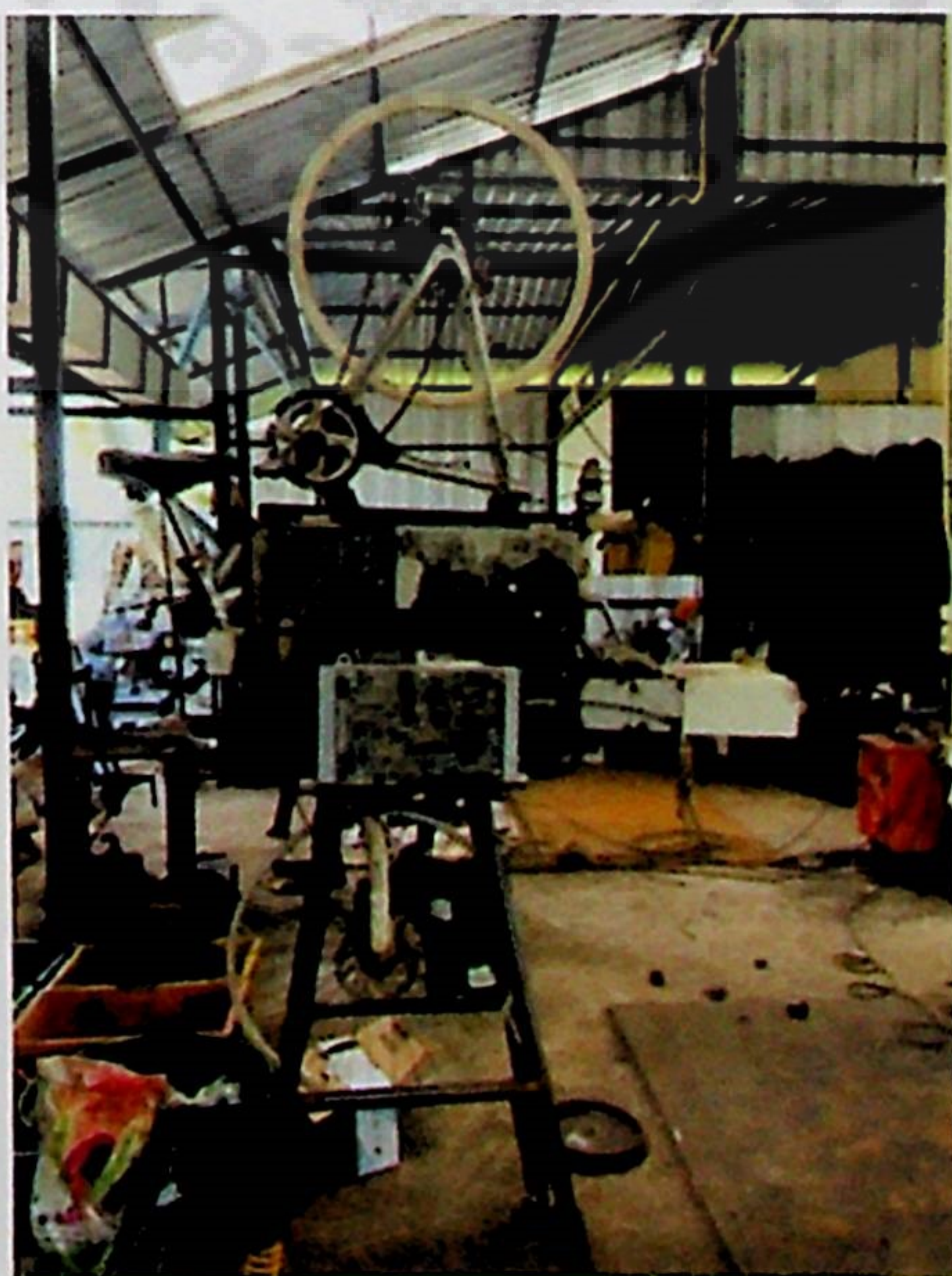
ภาพประกอบที่ 15 : ภาพสร้างโครงเครื่องฉายหนัง

2. เพิ่มขึ้นส่วนในต้วงาน

เป็นขั้นตอนแก้ไขต้วงาน โดยการเพิ่มเติมชิ้นส่วนในบางจุดเพื่อให้ต้วงานมีโครงสร้างที่ชัดเจนมากขึ้น บวกกับการนำอะไหล่บางส่วนของยานพาหนะชนิดอื่นมาเชื่อมต่อกับต้วงานเพื่อเพิ่มลูกเล่นให้กับต้วงานและทำให้ต้วงานดูมีมิติมากขึ้น



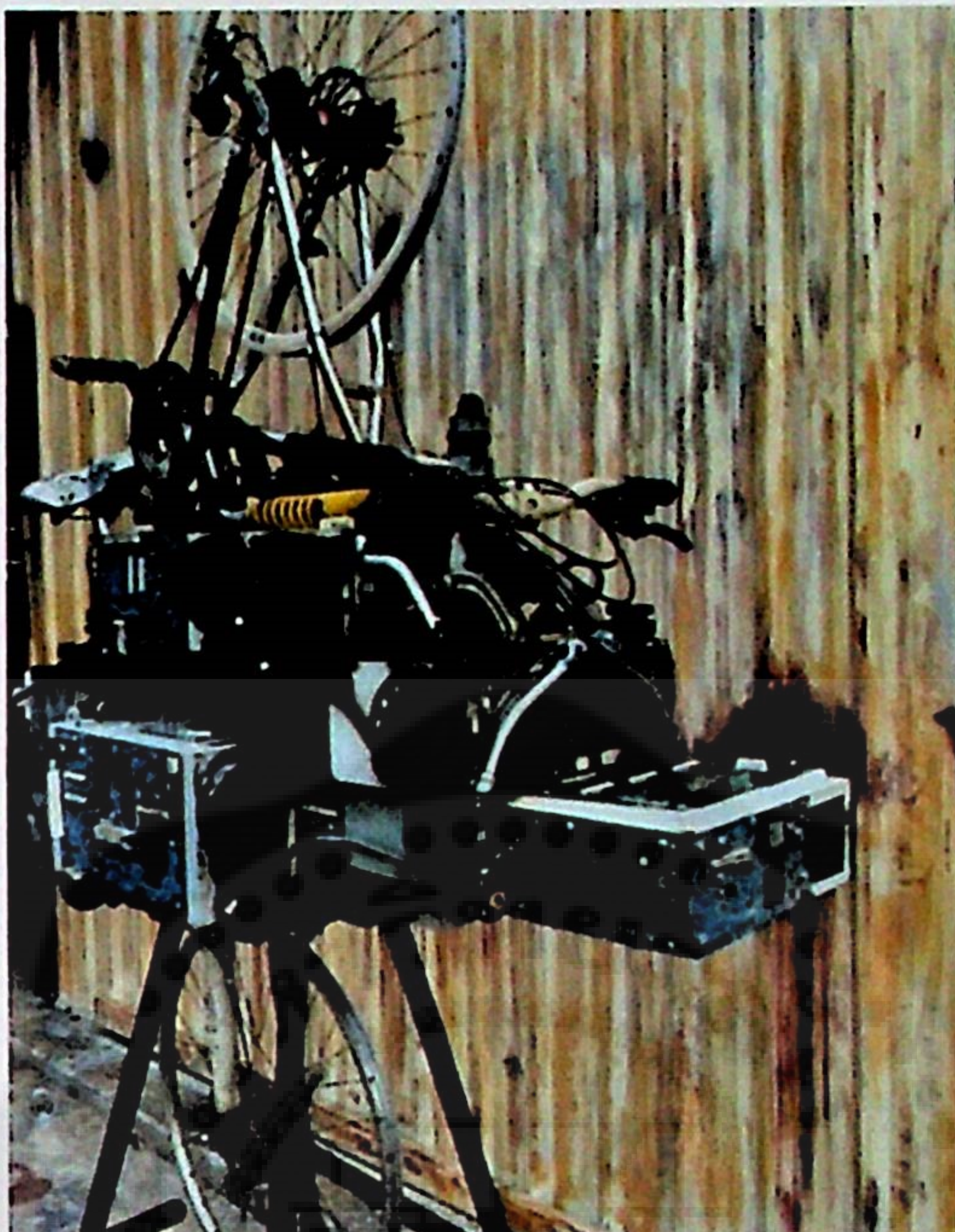
ภาพประกอบที่ 16 : การเพิ่มขึ้นส่วนในต้วงาน



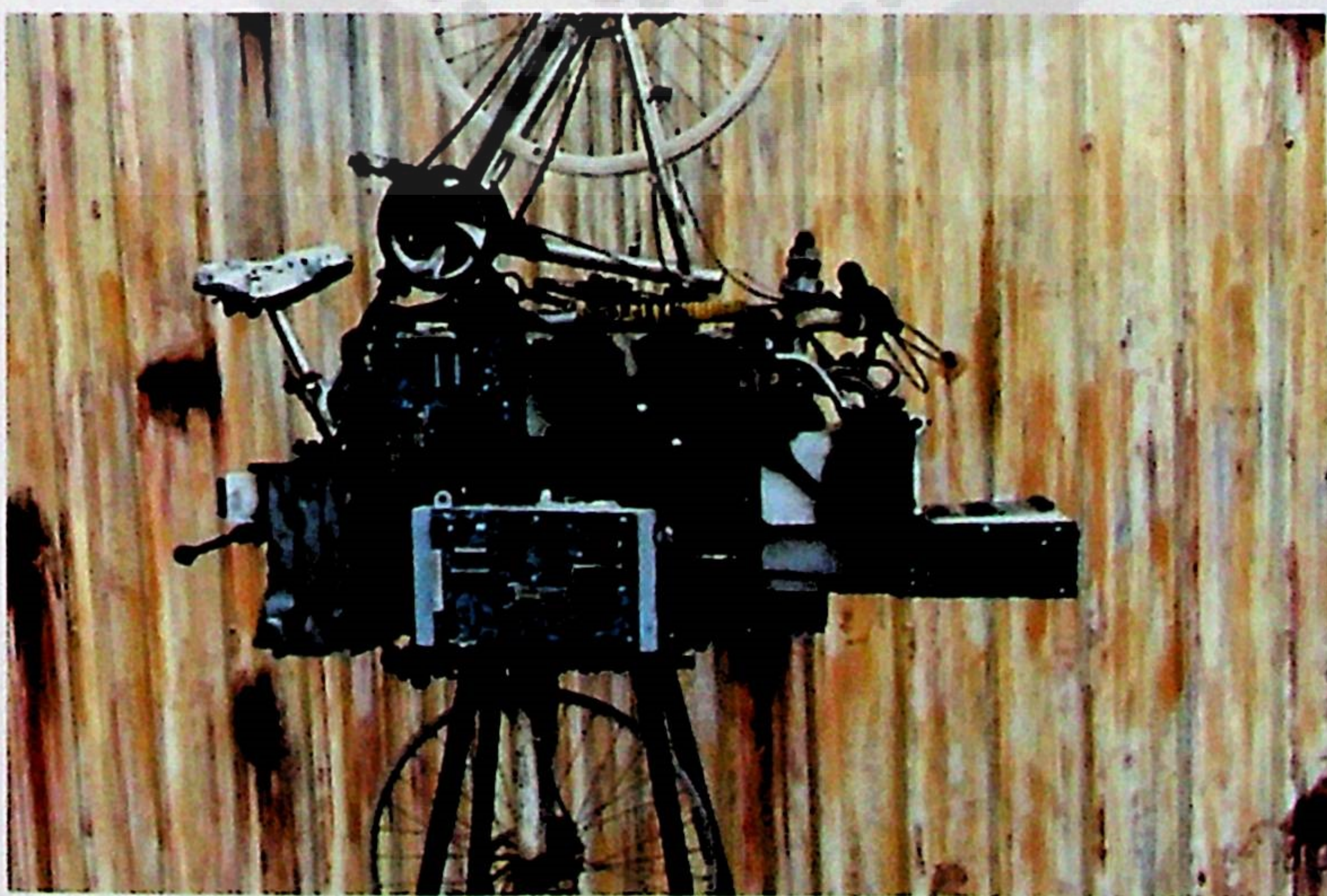
ภาพประกอบที่ 17 : การเพิ่มขึ้นส่วนในต้วงาน

3. เพิ่มส่วนประกอบครั้งสุดท้าย

เป็นขั้นตอนการเพิ่มองค์ประกอบต่างๆและเก็บรายละเอียดครั้งสุดท้ายก่อนที่จะนำไปทำสี



ภาพประกอบที่ 18 : การเพิ่มส่วนประกอบครั้งสุดท้าย



ภาพประกอบที่ 19 : การเพิ่มส่วนประกอบครั้งสุดท้าย



ภาพประกอบที่ 20 : การเพิ่มส่วนประกอบครั้งสุดท้าย

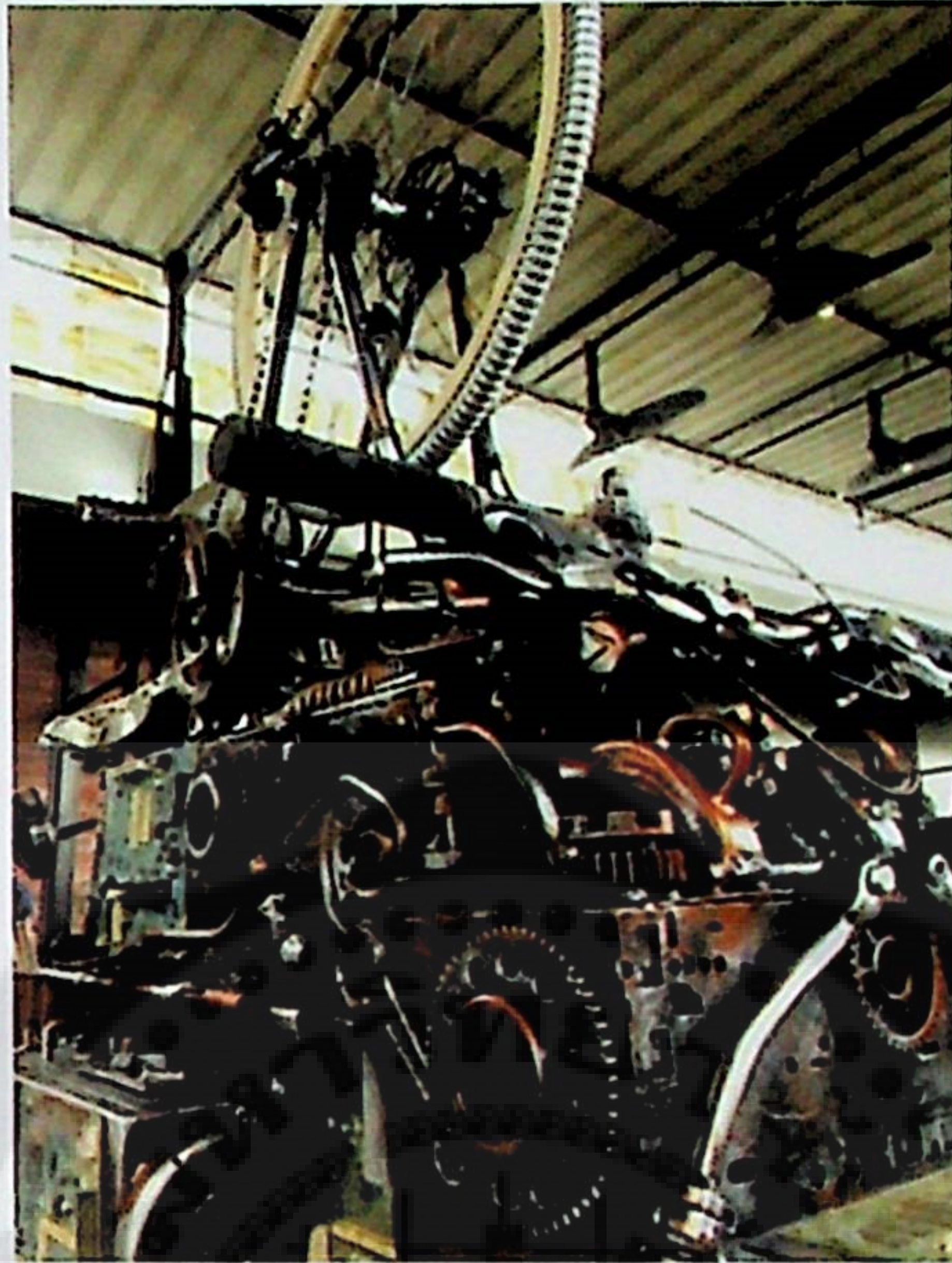
4. การทำสี

ขั้นตอนแรกของการทำสีคือการลงสีพื้นคลุมทั้งงานเพื่อให้ง่ายต่อการเก็บรายละเอียดสีในขั้นตอนต่อไป

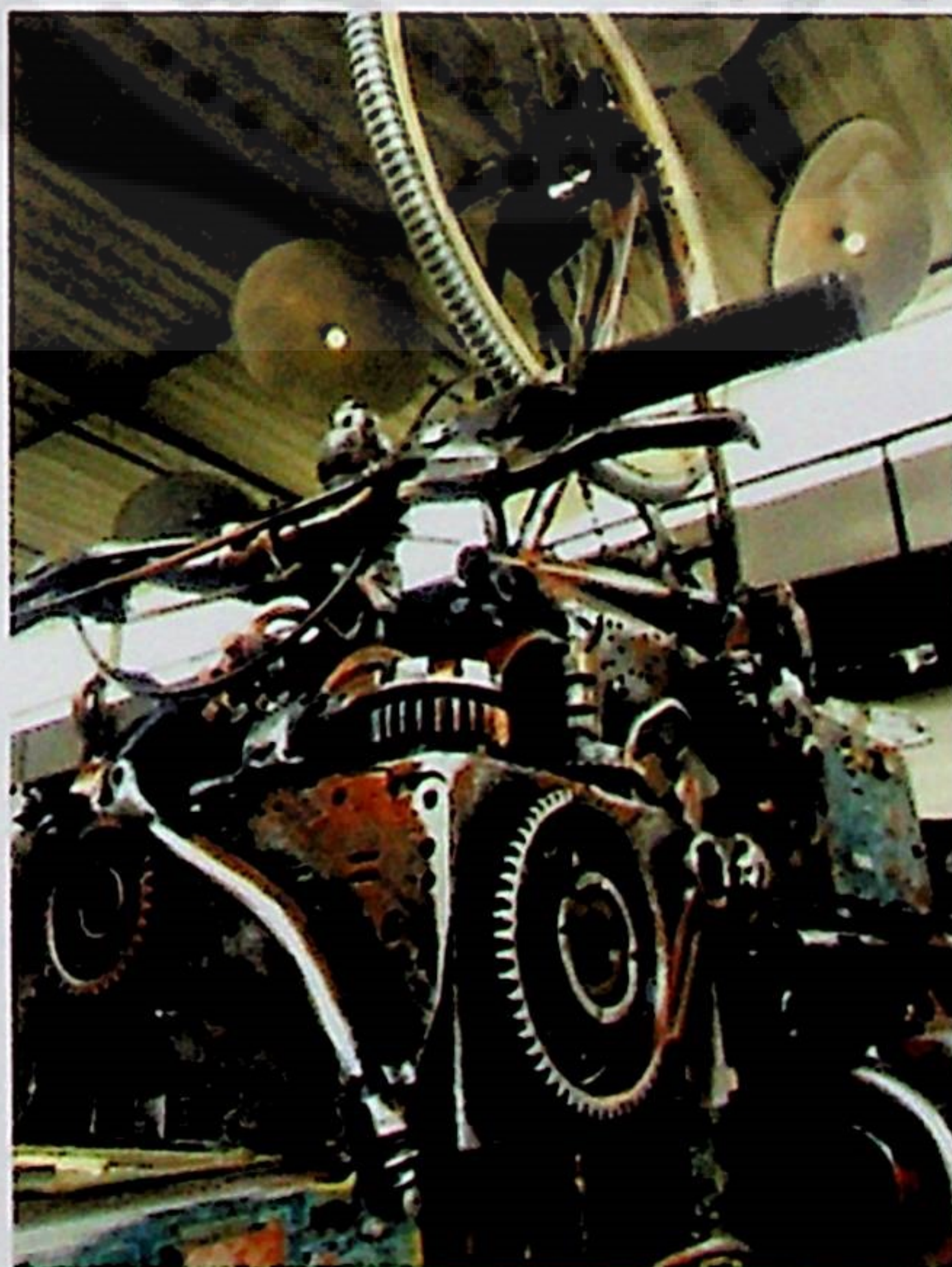


ภาพประกอบที่ 21 : การทำสี

ขั้นตอนสุดท้ายในการทำสี คือการตกแต่งให้ภาพรวมของตัวงานมีโทนไปในทิศทางเดียวกัน ความตั้งใจของผู้เขียนคืออยากให้ตัวงานได้ความรู้สึกมีความเป็นเหล็กและมีกลิ่นอายในการทำงานของเครื่องฉายหนัง หลังจากนั้นคือการพ่นสีเคลือบเพื่อเก็บงาน



ภาพประกอบที่ 22 : การเก็บรายละเอียด



ภาพประกอบที่ 23 : การเก็บรายละเอียด

บทที่ 5

สรุปอภิปราย และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาค้นคว้าผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ภายใต้หัวข้อ “การถ่ายทอดความทรงจำและประสบการณ์ในการปั่นจักรยาน” เป็นการศึกษาที่มีแรงบันดาลใจและแนวคิดจากการทดลองปฏิบัติด้วยตัวเองและเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของผู้เขียนมาโดยตลอด ผู้เขียนจึงอยากนำเอาเรื่องราวเหล่านี้มาถ่ายทอดโดยการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะในรูปแบบสื่อผสม เพื่อต้องการถ่ายทอดสิ่งที่เป็นความคิดนามธรรมให้เปลี่ยนเป็นรูปธรรมได้ชัดเจนมากที่สุด

อภิปรายผล

ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ภายใต้หัวข้อ “การถ่ายทอดความทรงจำและประสบการณ์ในการปั่นจักรยาน” ประกอบไปด้วยงานประติมากรรมเทคนิคเชื่อมโลหะเป็นรูปทรงเครื่องฉายหนังและ เทคนิควีดีโออาร์ทที่สามารถทำให้เห็นมุมมองต่างๆในการถ่ายทอดบรรยากาศได้หลากหลายมุมมองเพื่อทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนานคล้ายคลึงกับความรู้สึกที่ผู้เขียนได้สัมผัสมาด้วยตนเอง

ข้อเสนอแนะในการค้นคว้า

ผู้เขียนศิลปะนิพนธ์ภายใต้หัวข้อ “การถ่ายทอดความทรงจำและประสบการณ์ในการปั่นจักรยาน” หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะทำให้เกิดความน่าสนใจ ความสนุกสนาน และก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในเรื่องการถ่ายทอดประสบการณ์ในการปั่นจักรยานเพื่อนำไปปรับเปลี่ยนประยุกต์ใช้ตามแนวทางของตนเองอีกทั้งสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดให้ดีขึ้นในอนาคต

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

ไกรอนันต์ สิงสี และพลเดช เขาวรัตน์. "แนวทางในการพัฒนาเมืองที่เอื้อต่อการเดินทางด้วยจักรยาน
กรณีศึกษาร่วมชนบ้านท่าขอนยาง-ขามเรียง จังหวัดมหาสารคาม".

จาก www.journal.msu.ac.th. สืบค้นเมื่อ 16 ธันวาคม 2562.

เพ็ญภา สุขบุญพันธ์ และประพัทธ์พงษ์ อุปลา. (2557). "การส่งเสริมการใช้จักรยานเลียบบ
คลองแสนแสบเพื่อการขนส่งอย่างยั่งยืน" ในการประชุมวิชาการการส่งเสริมการเดินทาง
และการใช้จักรยานในชีวิตประจำวัน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุน
การสร้างเสริมสุขภาพ.

วิโรจน์ ศรีสุภานนท์. (2554). วิธีการส่งเสริมการขี่จักรยานใน กรุงเทพมหานคร. สาขาวิชา
วิศวกรรมขนส่ง ภาควิชาวิศวกรรมโยธา คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเก
ลธนบุรี.

ธนาคล เทียงตรง. (2557). พฤติกรรมการใช้จักรยานในเขตเมืองชั้นในเขตต่อเมืองและเขตชาน
เมืองพื้นที่กรุงเทพมหานคร. วารสารวิชาการสาธาณศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธงชัย พรรณสวัสดิ์ และคณะชมรมจักรยานเพื่อสุขภาพแห่งประเทศไทย. "ทำไมคนไทยจึงไม่นิยมใช้
จักรยาน". จาก www.thaicyclingclub.org. สืบค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2562.

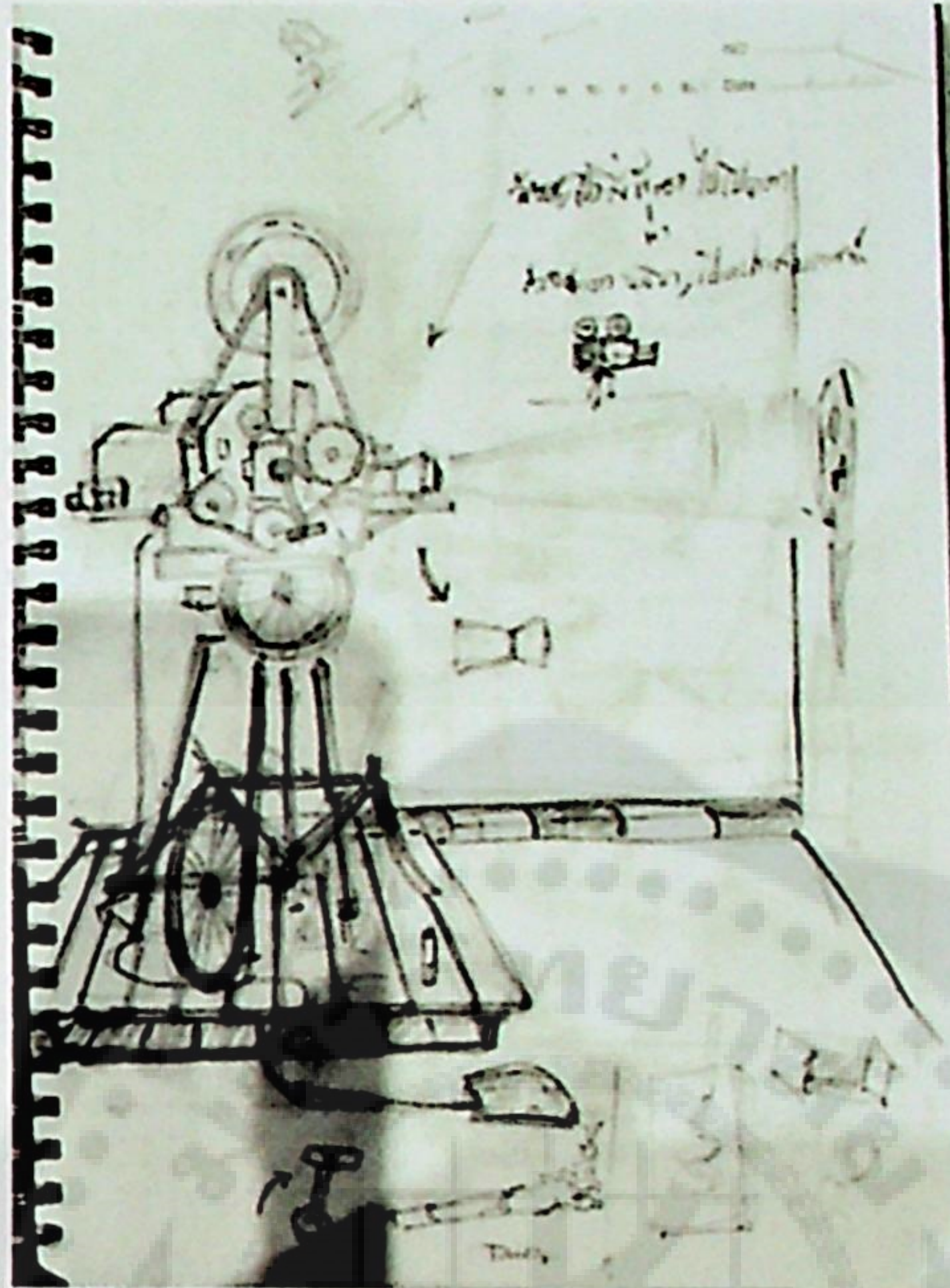
ธงชัย พรรณสวัสดิ์ และคณะชมรมจักรยานเพื่อสุขภาพแห่งประเทศไทย. "แรงจูงใจและอุปสรรคในการใช้
จักรยานสำหรับคนที่เดินทางด้วยจักรยานในประเทศไทย". จาก www.thaicyclingclub.org.
สืบค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2562.

ภาคผนวก

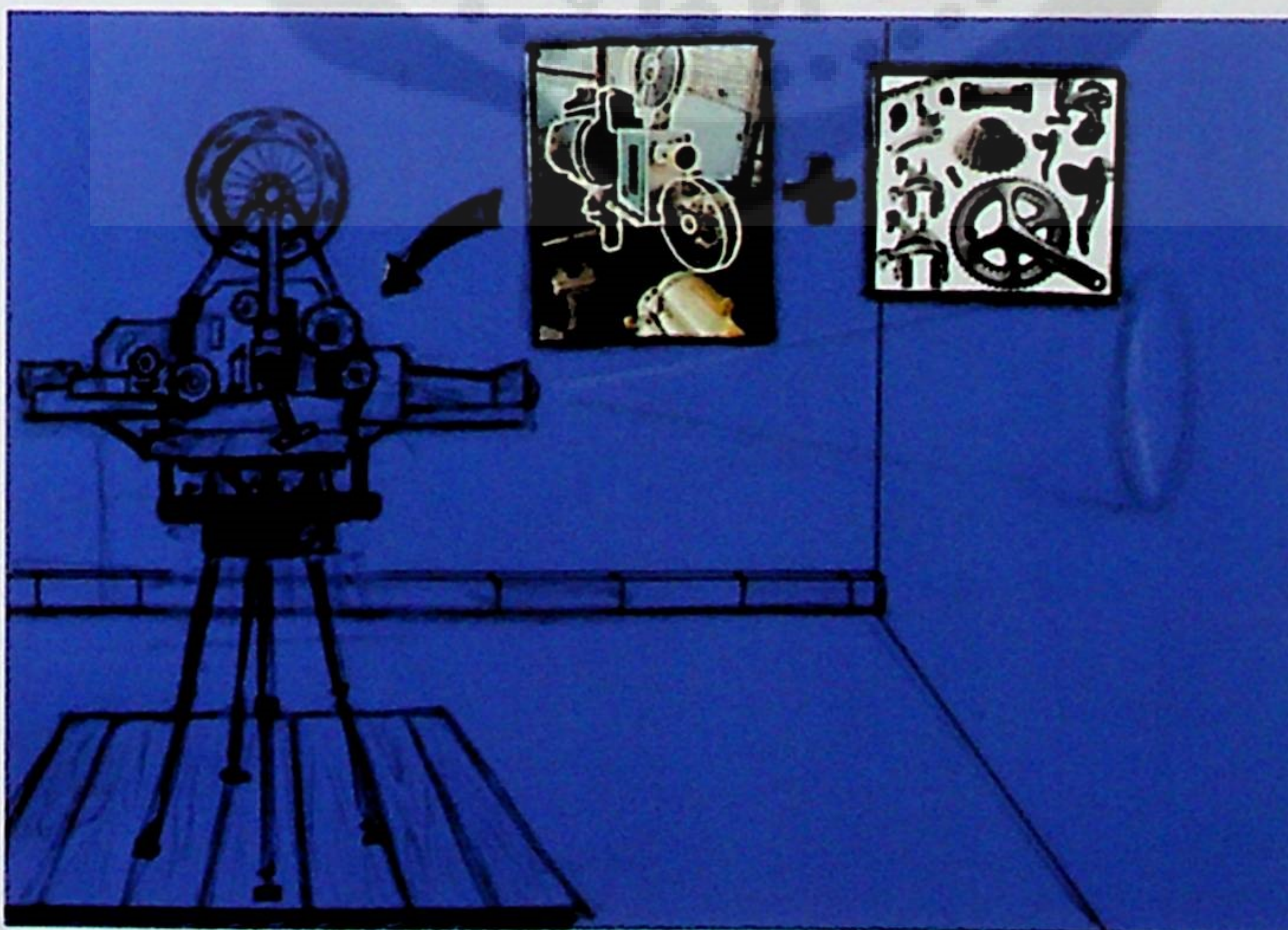


ภาคผนวก ก

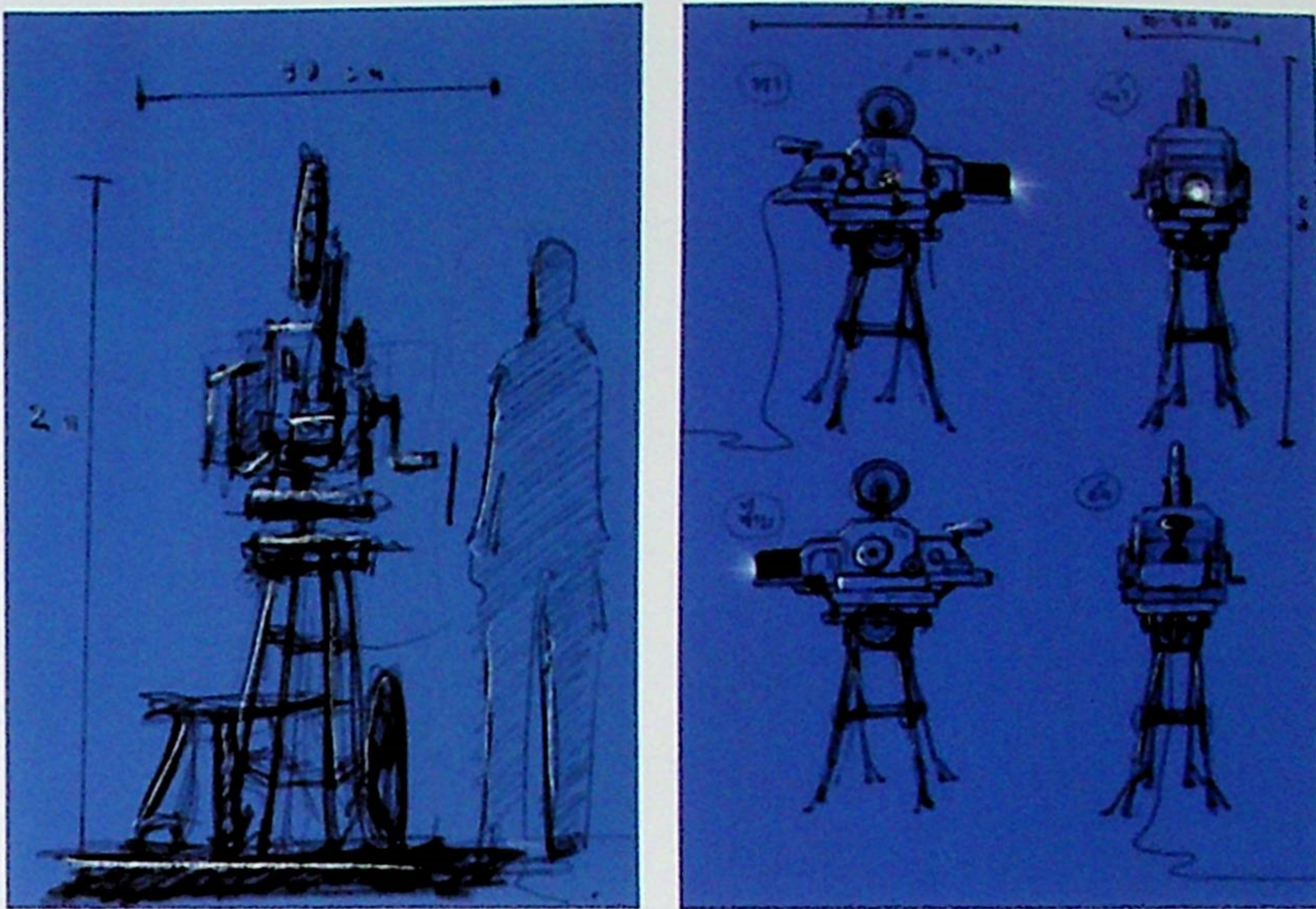
กระบวนการการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพแบบจำลอง (Full sketch) 2มิติ



ภาพแบบจำลอง (Full sketch) 2มิติ



ภาพแบบจำลอง (Full sketch) 2 มิติ



ภาพแบบจำลองเป็นโมเดล 3 มิติ



ภาพแบบจำลองเป็นโมเดล 3 มิติ



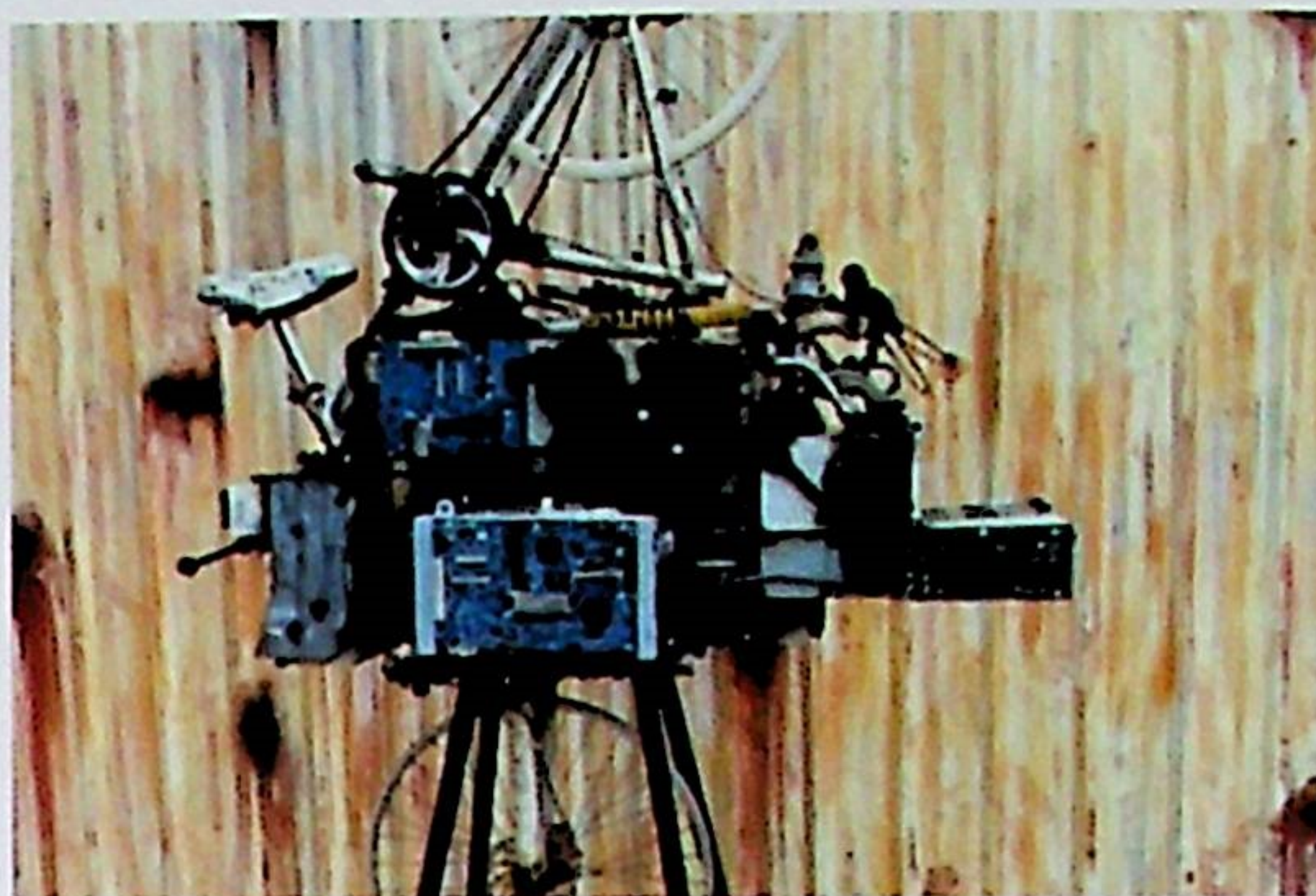
การเพิ่มขึ้นสวนในตวงงาน



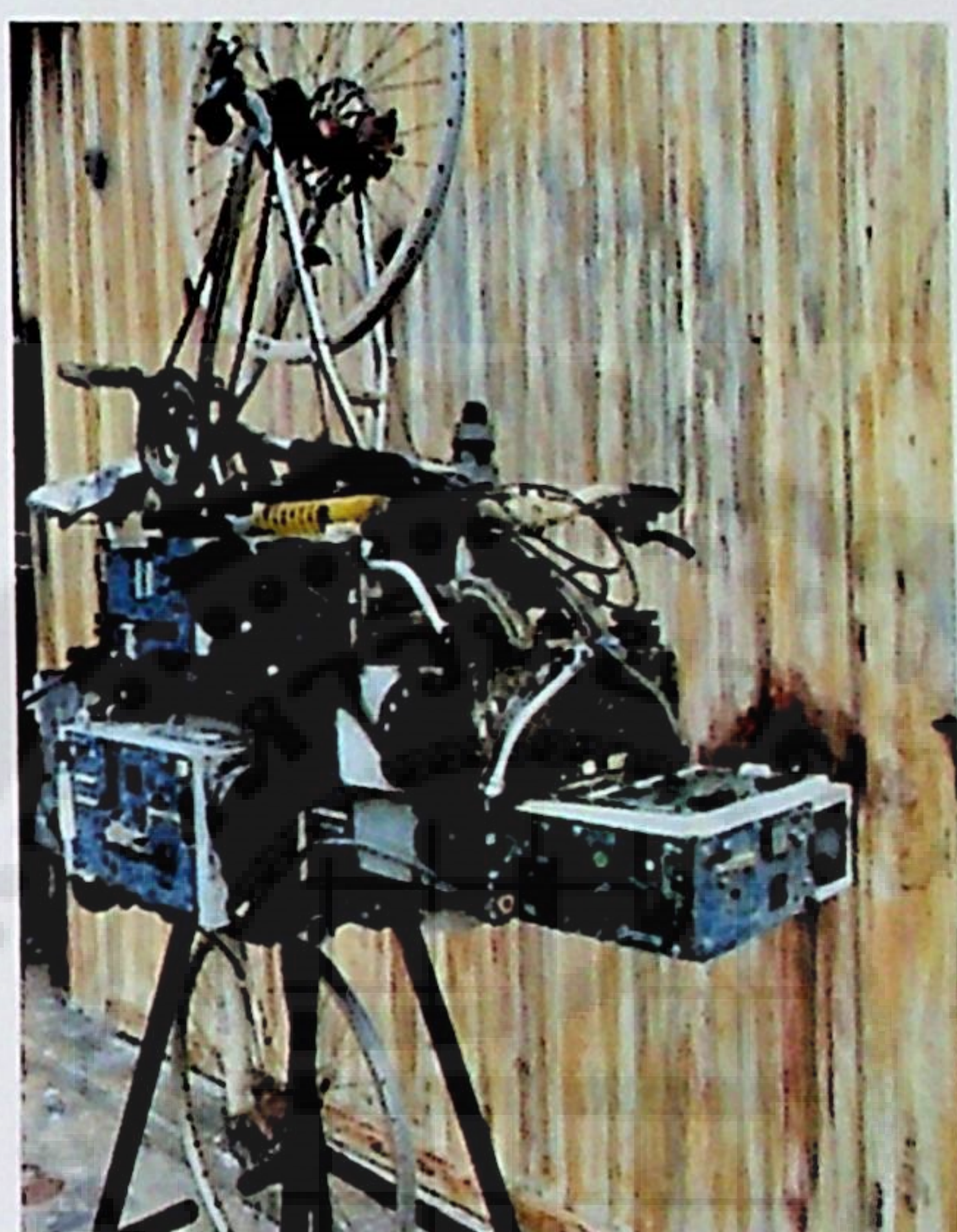
ภาพสร้างโครงเครื่องฉายหนัง



ภาพสร้างโครงเครื่องฉายหนัง



การเพิ่มชิ้นส่วนในตัวงาน



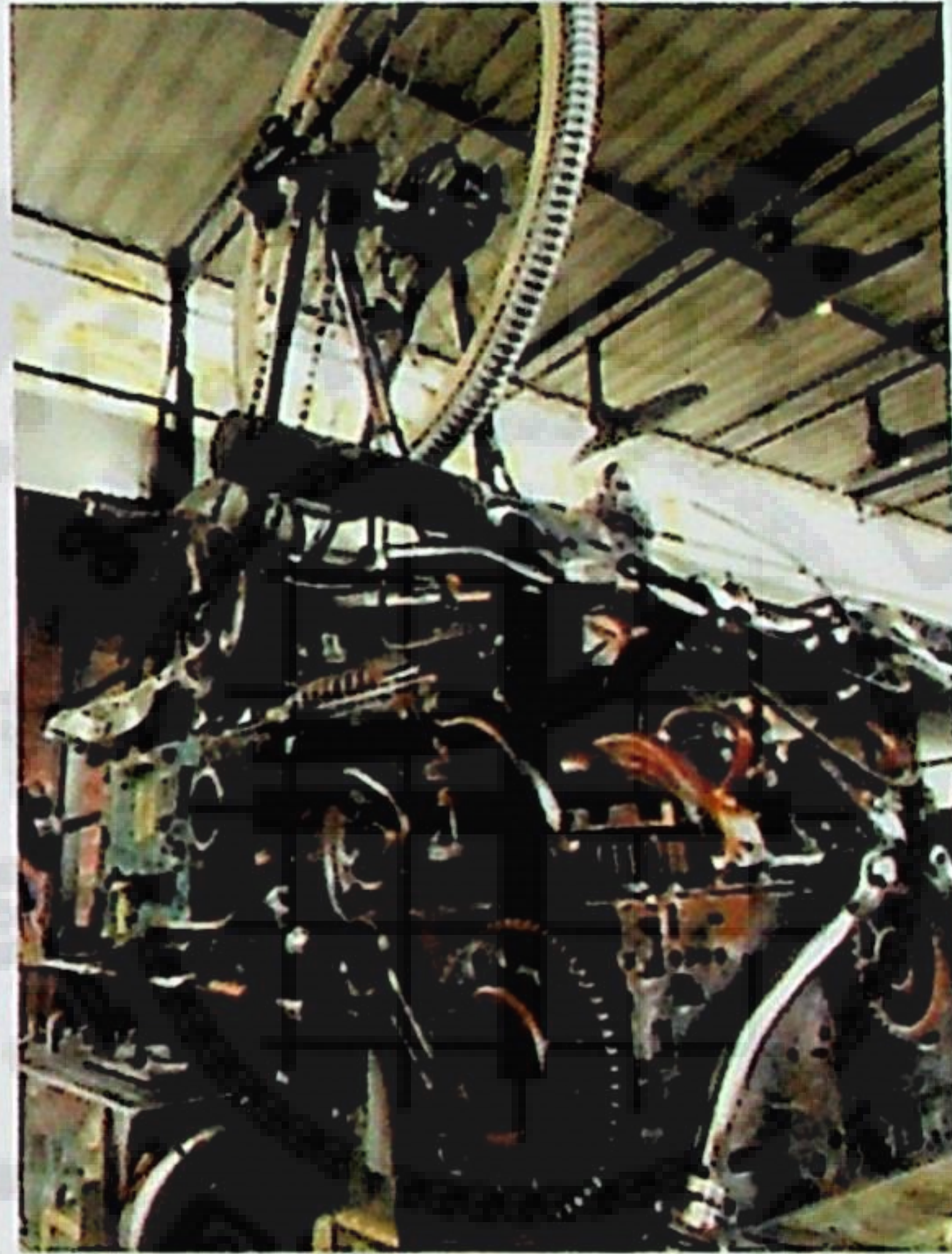
การเพิ่มส่วนประกอบครั้งสุดท้าย



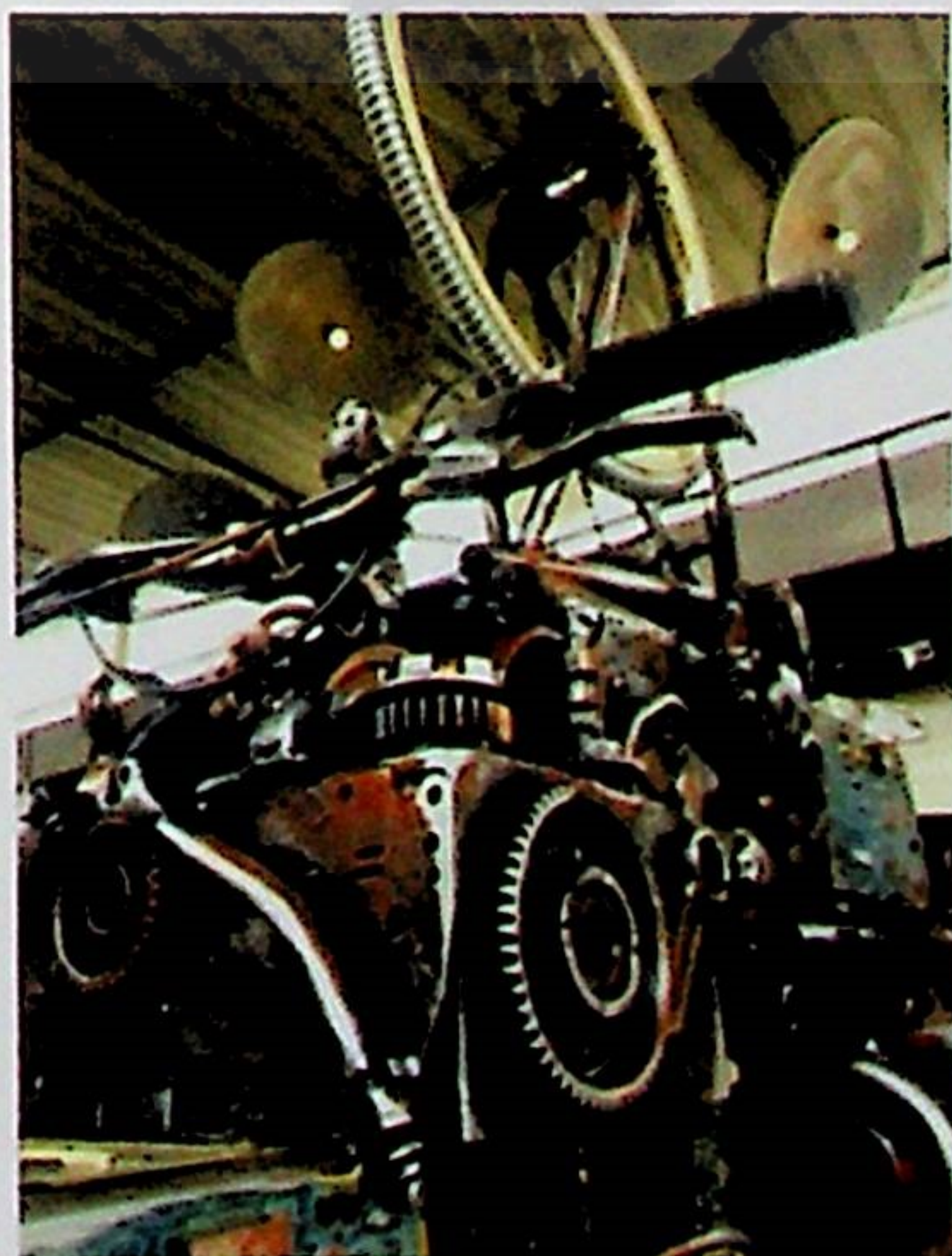
การเพิ่มส่วนประกอบครั้งสุดท้าย



การทำสี่



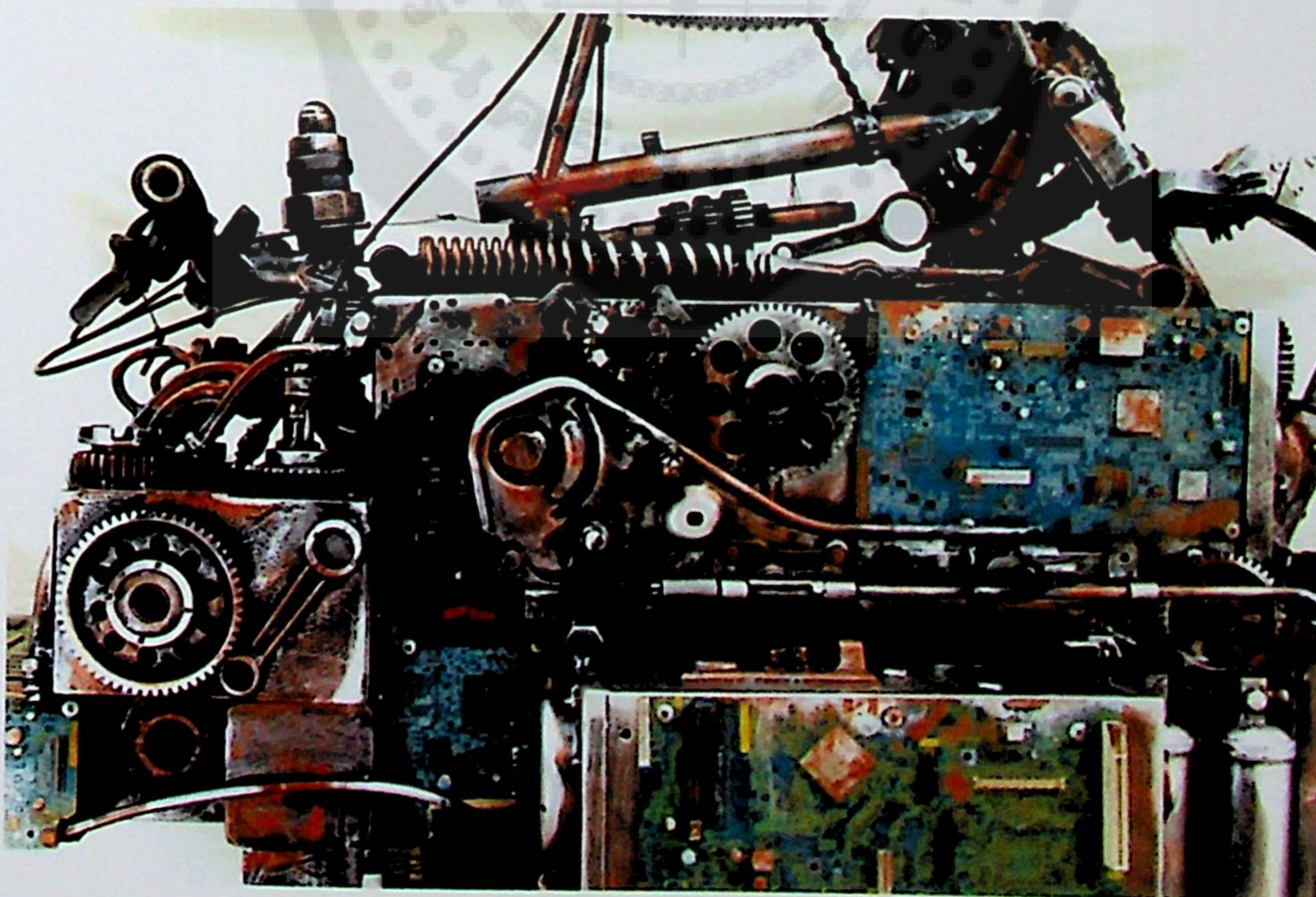
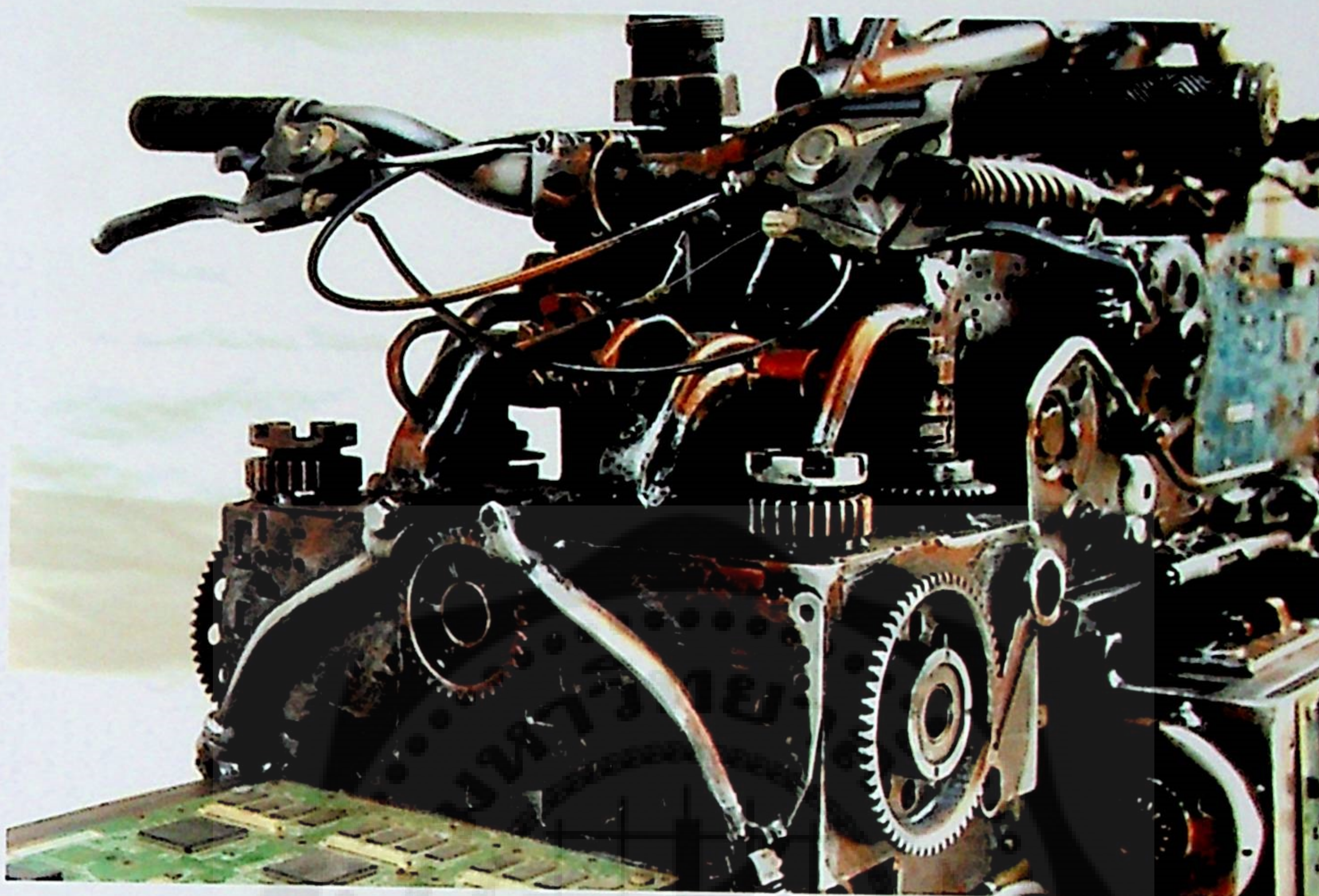
การทำสี่

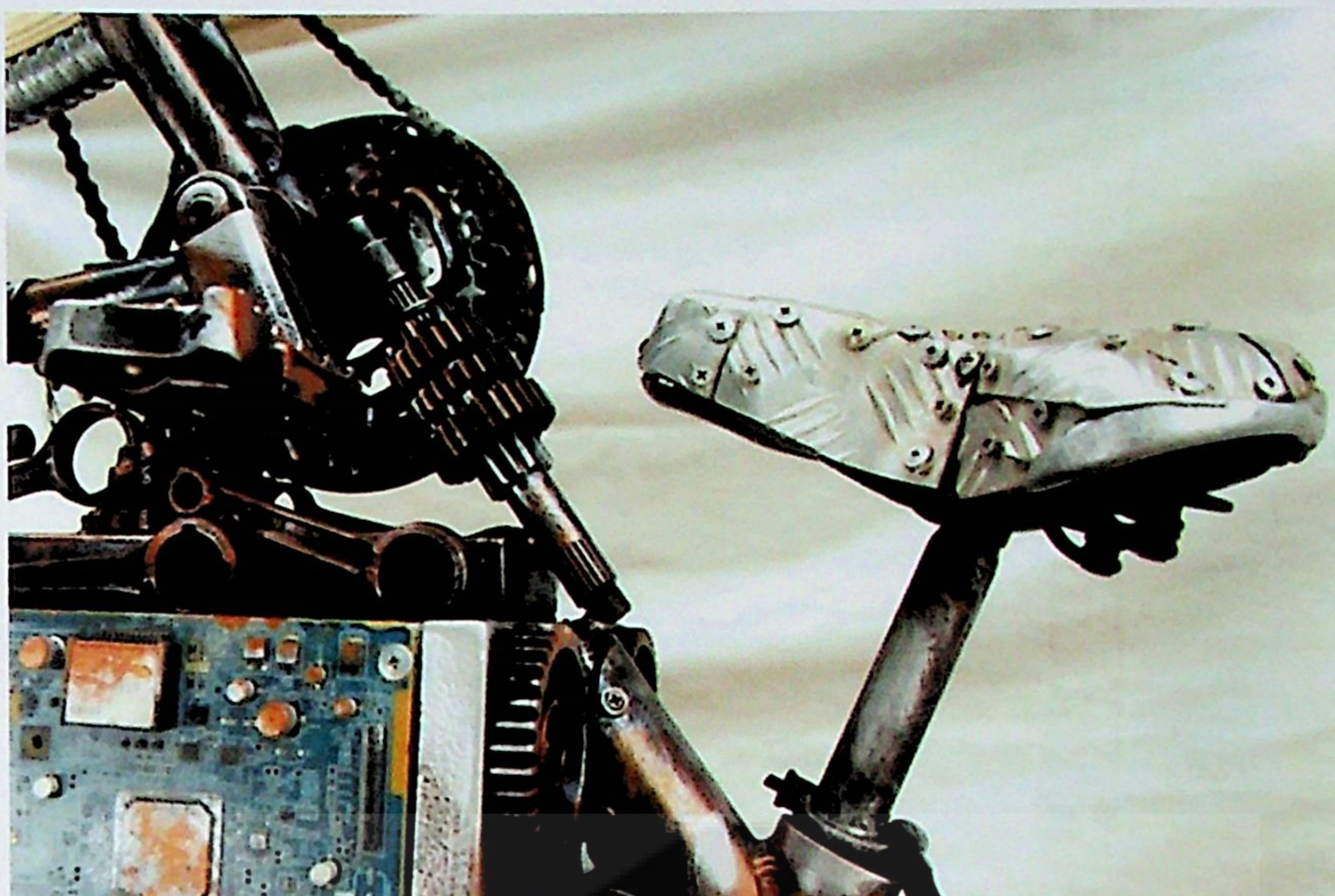


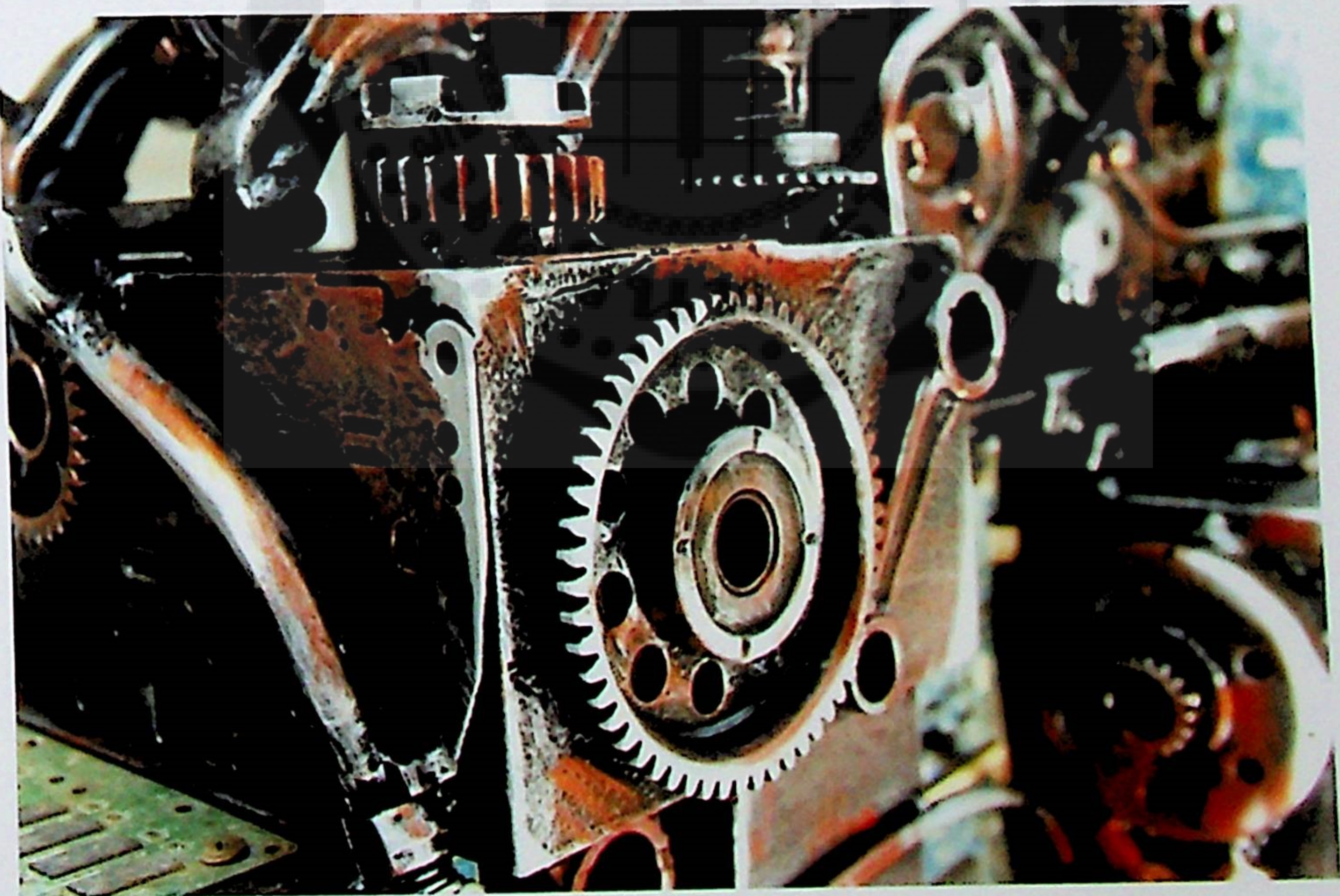
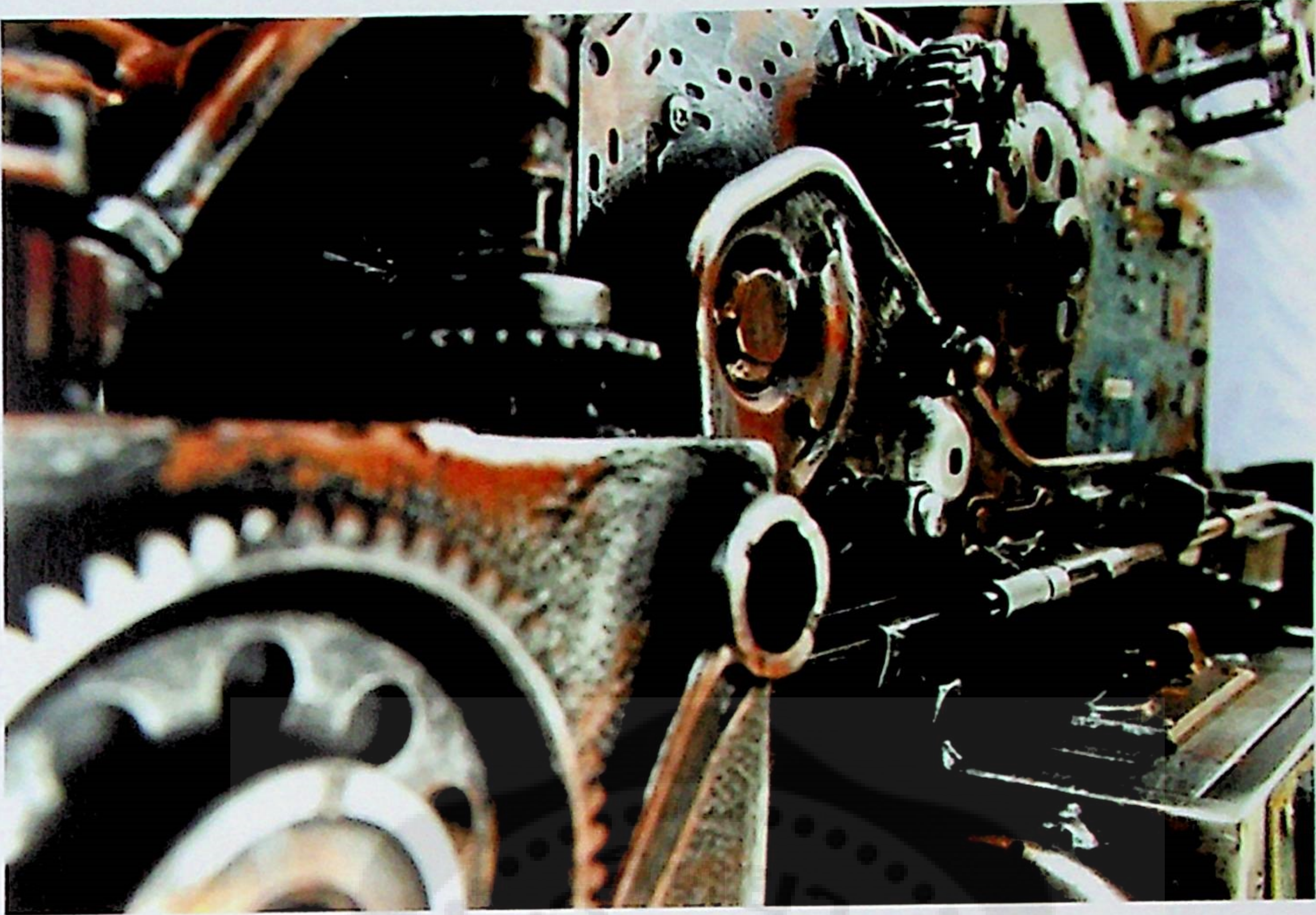
การเก็บรายละเอียด

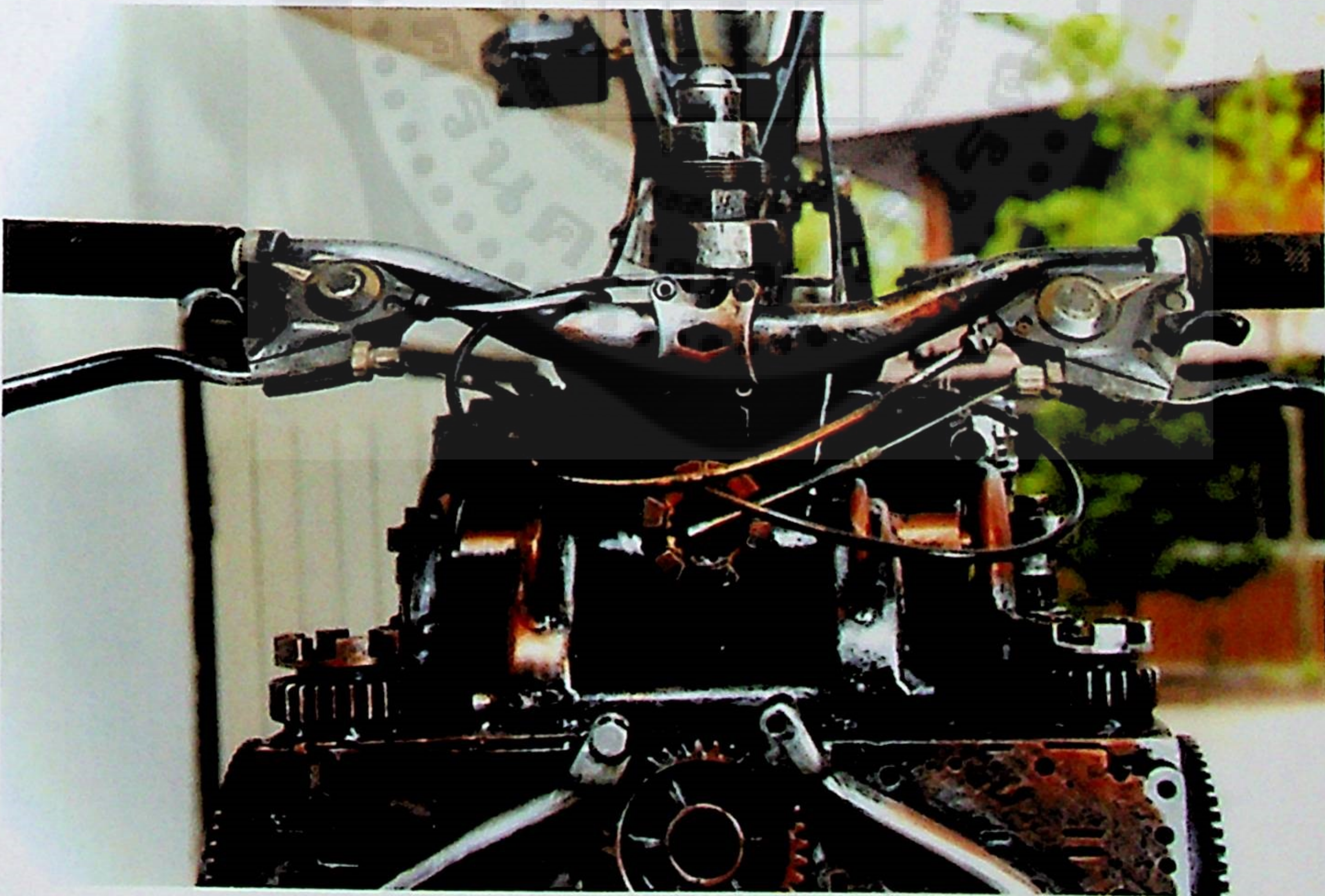
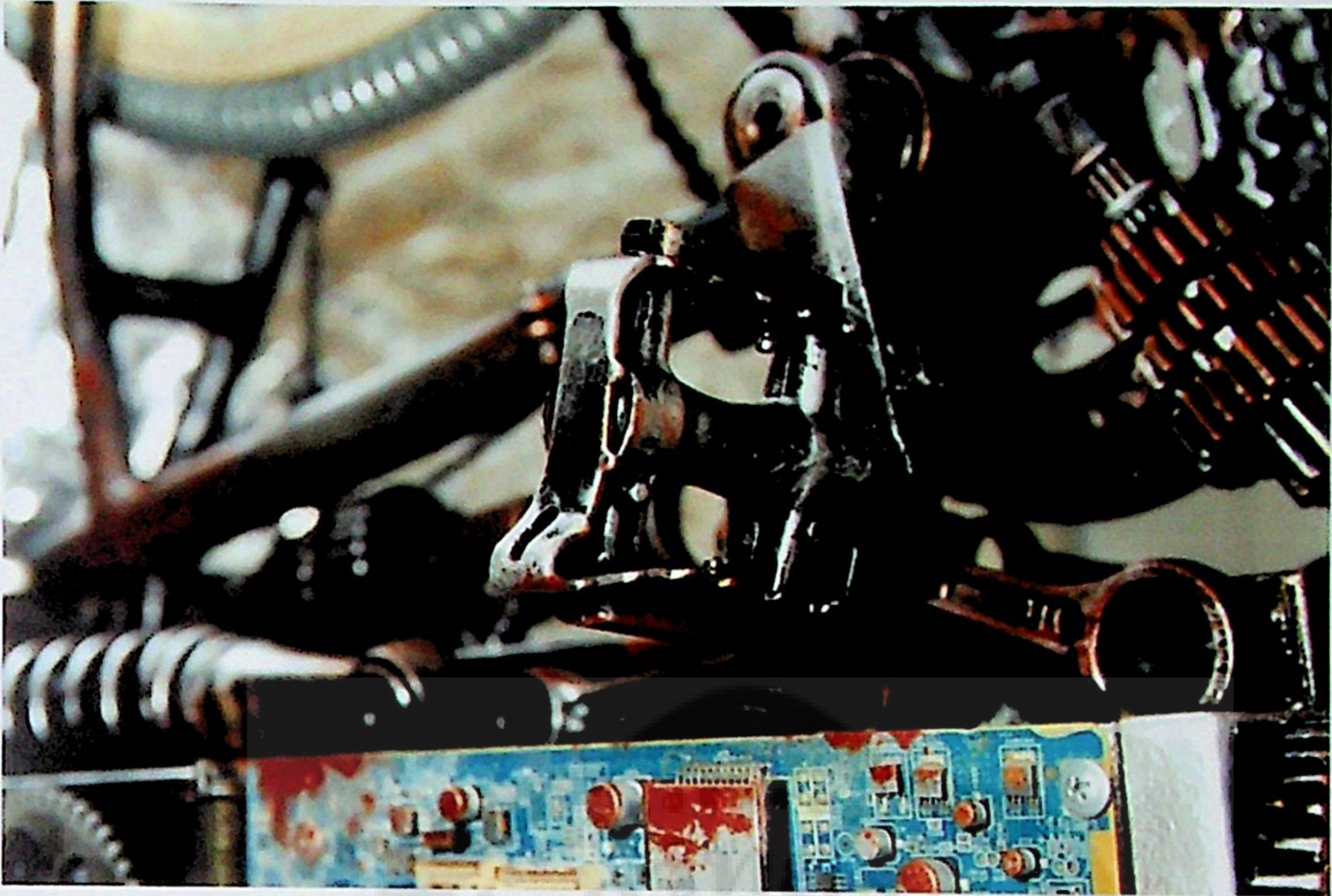
ภาคผนวก ข

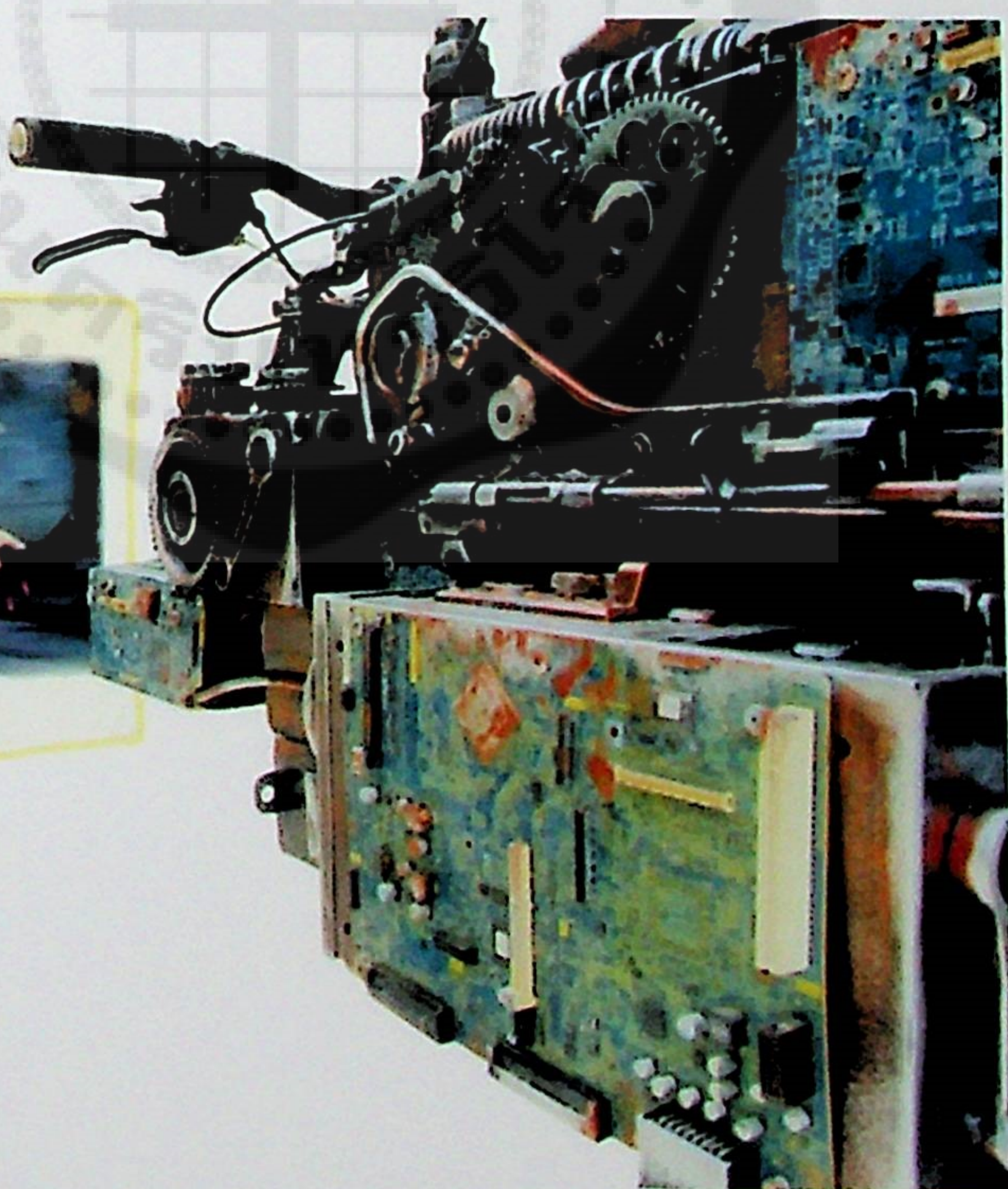
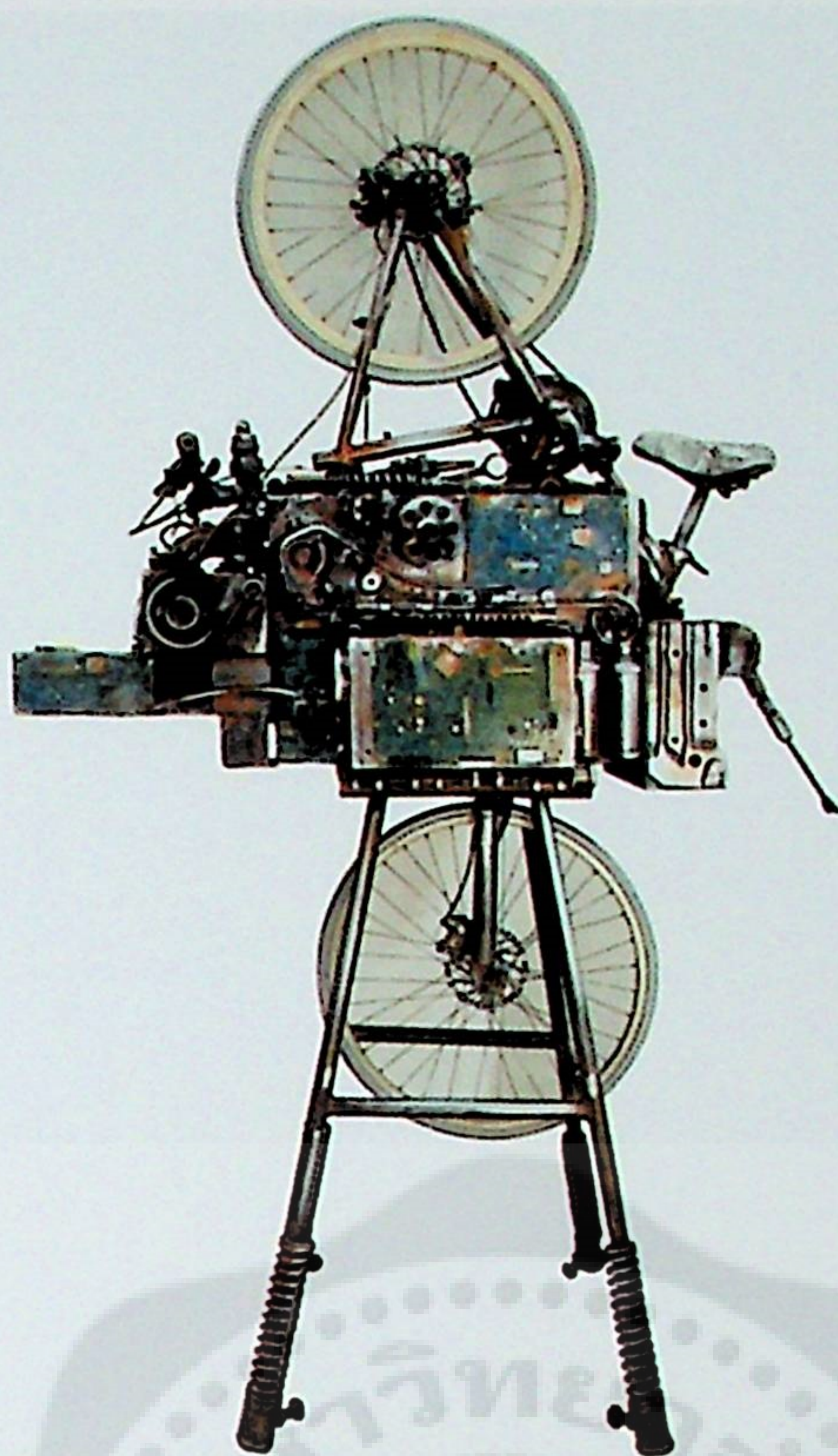
ผลงานการถ่ายทอดความทรงจำและประสบการณ์ในการปั่นจักรยาน











ประวัติย่อผู้ศึกษา



ประวัติย่อผู้ศึกษา

ชื่อ ชื่อสกุล	นายนิธิภัค โคตรบุตรดา
วันเดือนปีเกิด	18 มีนาคม 2541
สถานที่เกิด	จังหวัดขอนแก่น
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	882/24 ซอยเสนานิคม เขตจตุจักร จ.กรุงเทพมหานคร 10900

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552	ระดับประถมศึกษา โรงเรียนทับทอง
พ.ศ. 2558	ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนสารวิทยา
พ.ศ. 2562	ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต (ศป.บ.) ศิลปะจินตทัศน์ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

