โครงการออกแบบเครื่องประดับจากแนวคิดสิ่งสมมุติ

สำนักหอสมุดกลาง

โดย

นายวรชัย รวบรวมเดิศ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับ

ภาควิชาการออกแบบเครื่องประดับ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2555

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โครงการออกแบบเครื่องประดับจากแนวคิดสิ่งสมมุติ

สำนักหอสมุดกลาง

โดย

นายวรชัย รวบรวมเลิศ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับ

ภาควิชาการออกแบบเครื่องประดับ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2555

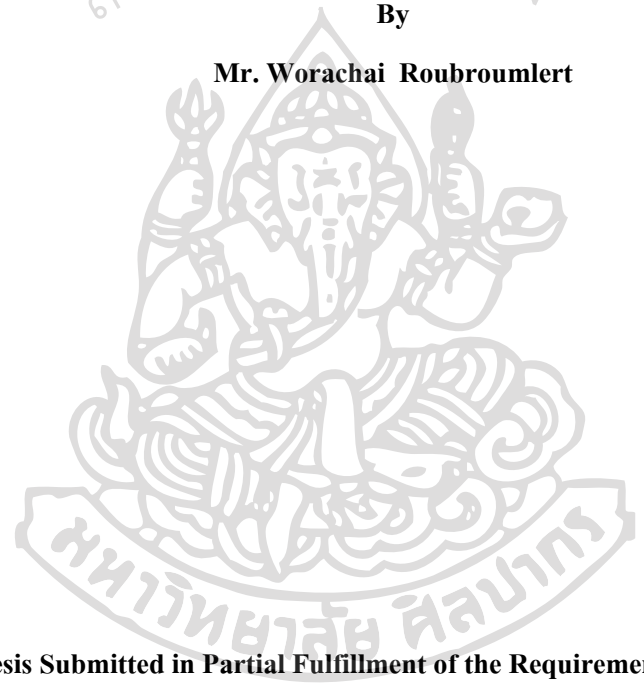
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

JEWELRY DESIGN PROJECT : THE CONCEPT OF IMAGERY

สำนักหอสมุดกลาง

By

Mr. Worachai Roubroumlert



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

Master of Fine Arts Program in Jewelry Design

Department of Jewelry Design

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2012

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “ โครงการออกแบบเครื่องประดับจากแนวคิดสิ่งสมมุติ ” เสนอโดย นายวรชัย รวบรวมเลิศ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับ

……..

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศนวงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

สำนักหอสมุดกลาง

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

อาจารย์ ดร.วีรวัฒน์ สิริเวสมาศ

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาวี ศิรินคราภรณ์)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิญญา บุญประกอบ)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.วีรวัฒน์ สิริเวสมาศ)

...../...../.....

54157315 : สาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับ
คำสำคัญ : การออกแบบเครื่องประดับ / สิ่งสมมุติ

วรชัย รวบรวมเลิศ :โครงการออกแบบเครื่องประดับจากแนวคิดสิ่งสมมุติ. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อ.ดร.วีรวัฒน์ สิริเวสมาศ. 78 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับที่สามารถแสดงให้สังคมรับรู้ถึงมุมมองของเครื่องประดับรูปแบบใหม่ที่เกิดจากลักษณะของสิ่งสมมุติ เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าเครื่องประดับเป็นเพียงวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ข้อมูลทุติยภูมิในการศึกษาครั้งนี้ได้แก่ ข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากทั้ง บทความ เอกสาร สิ่งพิมพ์ เป็นต้น จากการศึกษาและวิเคราะห์ทำให้เห็นถึงการเกิดสิ่งสมมุติที่เป็นแบบแผน โดยทำการอ้างอิงแนวคิดดังกล่าวจากทฤษฎี สัญศาสตร์(Semiotic) ซึ่งทำให้เกิดแบบแผนที่สามารถใช้ในการค้นหารูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับอีกด้วย

ผลการวิจัย พบว่า จากการศึกษาและวิเคราะห์ทำให้สามารถค้นหารูปแบบและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่เหมาะสมในการสร้างเครื่องประดับจากแนวคิดสิ่งสมมุติ โดยวิธีการฉายแสงผ่านกระจกเงาลงบนร่างกายของผู้สวมใส่ ซึ่งรูปแบบที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับนั้น จะใช้รูปแบบของเครื่องประดับที่ผู้คนทั่วไปสามารถรับรู้และเข้าใจร่วมกันได้ จากตราสินค้าเครื่องประดับที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมจากผู้คนทั่วไป

ภาควิชาการออกแบบเครื่องประดับ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ลายมือชื่อนักศึกษา..... ปีการศึกษา 2555
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ .....

54157315 : MAJOR : JEWELRY DESIGN

KEY WORD : JEWELRY DESING / IMAGERY

WORACHAI ROUBROUMLERT : JEWELRY DESIGN PROJECT : THE CONCEPT OF IMAGERY. THESIS ADVISOR : VEERAWAT SIRIVESMAS, Ph.D. 78 pp.

The purpose of this research was creating jewelry that can show the social aspects of the new jewelry from the aspect of imaginary to reflect that jewelry was only human to make up it.

The research instruments were study and analyze secondary include article, publication, etc. The study and analysis makes imaginary by reference Semiotic theories which patterns can be used to discover patterns and how to create jewelry.

The results of this research were study and analysis can search patterns and how to create works appropriately in jewelry design project: the concept of imaginary by projecting light through a mirror into the body. The model of jewelry design takes form of jewelry that people are able to recognize and understanding from renowned brands and popular.

สำนักหอสมุดกลาง
มหาวิทยาลัยศิลปากร

Department of Jewelry Design Graduate School, Silpakorn University
Student's signature ..... Academic Year 2012
Thesis Advisor's signature .....

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอนอบน้อมรำลึกถึงพระคุณบิดามารดา ผู้ให้กำเนิด ญาติพี่น้องและบุคคลในชีวิตของข้าพเจ้า ที่ค่อยสงเสริมและทำให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อาจารย์ ทวีศักดิ์ มูลสวัสดิ์ และอาจารย์ ดร.วีรวัฒน์ สิริเวสมาศ ที่เสียสละเวลาให้คำปรึกษาและวิชาความรู้แก่ข้าพเจ้า รวมทั้งคณาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ที่มิสามารถประเมินค่าได้ตลอดระยะเวลาการศึกษาของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าขอให้มุมมองและคุณค่าในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ เกิดประโยชน์ต่อสังคมและเป็นส่วนที่จะช่วยในการขยายมุมมองและความคิดให้แก่เพื่อนมนุษย์ด้วย

สำนักวิทยบริการฯ
มหาวิทยาลัย ศิลปากร

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ

กิตติกรรมประกาศ ..... ฉ

สารบัญภาพ ..... ญ

บทที่

1 บทนำ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1

วัตถุประสงค์ 2

ขอบเขตในการวิจัย 2

ขอบเขตด้านเนื้อหา 2

ขอบเขตด้านการออกแบบ 3

ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหา 3

วิธีการศึกษาและเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา 4

แผนการดำเนินงาน ระยะเวลา ลำดับขั้นตอนการดำเนินงาน 4

ผลที่คาดว่าจะได้รับ 5

2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง 6

ทฤษฎีสัญศาสตร์ 7

นิยามความหมายของสัญศาสตร์ 7

Ferdinand De Saussure 8

Charles Sanders Peirce 9

Roland Barthes 10

ทบทวนวรรณกรรมและบทความที่เกี่ยวข้องกับสิ่งสมมุติ 15

วรรณกรรม : เส้นสมมุติ 15

สมมุติและจินตนาการ 16

การเกิดสิ่งสมมุติ 19

สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทที่ หน้า
เครื่องประดับ 27
ความหมายของเครื่องประดับ 27
บทบาทของเครื่องประดับ 28
3 วิธีดำเนินการวิจัย 35
ขั้นตอนค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ 36
แนวทางที่ 1 การสร้างสิ่งที่เหมือนหรือคล้าย 36
แนวทางที่ 2 การใช้แสงและเงา 40
แนวทางที่ 3 การสร้างที่ว่าง 44
แนวทางที่ 4 การสะท้อนผ่านกระจกเงา 47
วิเคราะห์วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน 48
สรุปผลการวิเคราะห์ 50
รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน 50
เครื่องประดับในบทบาทการแสดงสถานภาพ 51
เครื่องประดับในบทบาทพิธีกรรมแห่งชีวิต 53
เครื่องประดับในบทบาทความสวยงาม 54
เงื่อนไขในการเลือกรูปแบบในการสร้างสรรค์ 56
ขั้นตอนการทดลอง 59
ขั้นตอนการเลือกวัสดุ 59
การทดลองระยะของแสง 63
4 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน 67
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับ 67
การร่างแบบบนกระจก 68
การขูดสารเคลือบปรอท 68
ภาพผลงานเครื่องประดับ 1 69
ภาพผลงานเครื่องประดับ 2 70
ภาพผลงานเครื่องประดับ 3 71
ภาพการจัดแสดงผลงานเครื่องประดับ 72

บทที่ หน้า
ภาพผลงานเครื่องประดับสำเร็จ ... 72
5 บทสรุป ... 73
ข้อเสนอแนะ ... 74
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป ... 74
รายการอ้างอิง ... 75
ประวัติผู้วิจัย ... 78

สำนักหอสมุดกลาง
มหาวิทยาลัย ศิลปากร

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	องค์ประกอบของสัญญะตามแนวคิดของ	8
2	ตัวอย่างแสดงการเปลี่ยนสถานะขององค์ประกอบของสัญญะ ที่สามารถนำไปสู่การเกิดสัญญะตัวใหม่ต่อไปได้	9
3	ตัวอย่างของสัญญะแบบต่างๆ	10
4	สรุปทฤษฎีสัญศาสตร์	14
5	วรรณกรรม เส้นสมมุติ	15
6	ธนบัตรและภาพใบไม้	16
7	การเปรียบเทียบสมมุติกับจินตนาการ	18
8	การเชื่อมโยงทฤษฎีสัญศาสตร์ กับ สิ่งสมมุติ	19
9	ผลงานเครื่องประดับของ Emiko Oye : “The Duchess 2”	21
10	ผลงานเครื่องประดับของ Emiko Oye : Maharajah’s 6th	21
11	ผลงานเครื่องประดับของ Emiko Oye : Cartier Blanc	22
12	ผลงานศิลปะของ Junk Heaps	23
13	ผลงานศิลปะของ Junk Heaps	23
14	ผลงานของ Mark Allyn	24
15	ที่ว่างบวก	25
16	ที่ว่างลบ	25
17	การส่องกระจกเงา	26
18	การส่วมใส่เครื่องประดับผ่านกระจกเงา	26
19	ความเกี่ยวข้องระหว่างเครื่องประดับกับมนุษย์	28
20	พระมงกุฎ เครื่องประดับสำหรับกษัตริย์ ในสมัยอยุธยา ที่ขุดพบจากกรุพระปรางค์วัดราชบูรณะ จ.พระนครศรีอยุธยา	30
21	เครื่องเพชรของพระราชินี	30
22	ลุกปัดทราวดี ซึ่งมีความเชื่อ หากว่าผู้ใดได้ครอบครองลูกปัดทราวดีจะทำให้ผู้นั้น ไม่ตกทุกข์ได้ยากแคล้วคลาดจากอันตราย ปกป้องให้พ้นจากเดรัจฉานวิชา	31
23	เครื่องประดับทางศาสนา	32

ภาพที่ หน้า

24 การส่วมใส่เครื่องประดับในการแต่งงานของหญิงชาวอินเดีย 32
25 เครื่องเพชรของแบรนด์ Paiget 33
26 สร้อยคอมรกตฝั่งเพชรของอลิซาเบ็ซ เทย์เลอร์(Elizabeth Rosemond Taylor) 33
27 เครื่องประดับของแบรนด์ Graff 34
28 วัสดุที่ผ่านการสมมุติ 35
29 วัสดุที่ถูกสมมุติขึ้นมาใหม่ 36
30 เครื่องประดับต้นแบบ 37
31 ขั้นตอนการสร้างผลงานทดลอง 37
32 ภาพขั้นตอนการทดลองการประกอบชิ้นส่วนเครื่องประดับ 38
33 การทดลองลักษณะของการเกิดเงาจากการขยนด้วยปากกา 39
34 การทดลองลักษณะของการเกิดเงาจากสติกเกอร์ 40
35 การทดลองเจาะแผ่นกระดาษเป็นช่องให้แสงลอดผ่าน 40
36 การทดลองใช้แสงในการตกแต่งร่างกาย 41
37 การทดลองใช้แสงในพื้นที่สว่าง 41
38 ขั้นตอนการทดลองการขูดแผ่นกระจกเงาให้เป็นรูปแบบเครื่องประดับ 42
39 การทดลองการเกิดแสงในพื้นที่มืดและสว่าง 42
40 การทดลองสร้างที่ว่างโดยการตัดเสื้อเป็นรูปแบบเครื่องประดับ 43
41 การทดลองสร้างที่ว่าง โดยมีเสื้อผ้ารองอยู่อีกชั้นหนึ่ง 44
42 การทดลองสร้างที่ว่าง โดยใช้ผ้ารองอีกชั้นหนึ่ง 45
43 การสร้างเครื่องประดับบนกระจกเงา 46
44 เครื่องประดับเพชรของสมเด็จพระราชินีวิกตอเรียแห่งอังกฤษ 1 50
45 เครื่องประดับเพชรของสมเด็จพระราชินีวิกตอเรียแห่งอังกฤษ 2 51
46 เครื่องประดับเพชรของสมเด็จพระราชินีวิกตอเรียแห่งอังกฤษ 3 51
47 เครื่องประดับแบรนด์ Piaget 52
48 เครื่องประดับแบรนด์ Harry Winston 52
49 เครื่องประดับแบรนด์ Graff 53
50 เครื่องประดับแบรนด์ Bvlgari 54

ภาพที่ หน้า

51 เครื่องประดับแบรนด์ Graff 54
52 เครื่องประดับแบรนด์ Harry Winston 55
53 เครื่องประดับเพชรของสมเด็จพระราชินีวิกตอเรียแห่งอังกฤษ 1 56
54 เครื่องประดับแบรนด์ Piaget 57
55 เครื่องประดับแบรนด์ Bvlgari 57
56 ขนาดความหนาของกระจกเงา 3 มิลลิเมตร 58
57 การทำสีโดยปากกา 58
58 การติดแผ่นใสแบบที่ 1 59
59 การติดแผ่นใสแบบที่ 2 59
60 แสงที่ได้จากการทำสีโดยปากกา 59
61 หลอด220V – 50W E-27 CDL : SP Electricและแสงที่ได้ 60
62 หลอด 220-240V – 100W E27 A55 CL: Philips และแสงที่ได้ 60
63 หลอด 220V – 50W M12503 Halogen: BEC และแสงที่ได้ 61
64 ไฟฉายหลอด Cree LED Light chip: Ultrafire และแสงที่ได้ 61
65 ระยะของแสงที่กำหนด 62
66 การวัดระยะแสงที่ 15 เซนติเมตร 62
67 การวัดระยะแสงที่ 20 เซนติเมตร 63
68 การวัดระยะแสงที่ 25 เซนติเมตร 63
69 การวัดระยะแสงที่ 30 เซนติเมตร 64
70 การวัดระยะแสงที่ 35 เซนติเมตร 64
71 การวัดระยะแสงที่ 40 เซนติเมตร 65
72 การวัดระยะแสงจากแผ่นใส 66
73 การวาดลวดลายลงบนด้านหลังกระจกเงา 67
74 การใช้มีดปลายแหลมขูดชั้นเคลือบปรอท 67
75 ผลงานเครื่องประดับ 1 68
76 ผลงานเครื่องประดับ 2 69
77 ผลงานเครื่องประดับ 3 70

สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัย ศิลปากร

ภาพที่ หน้า

78 ตัวอย่างการติดตั้งผลงานและบรรยากาศในการชมงาน 71
79 ผลงานการสร้างสรรค์ 71

สำนักหอสมุดกลาง
มหาวิทยาลัย ศิลปากร

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

"เรามีโลกเดียวเสมอ เรามีมนุษยชาติเดียว เรามีป่าไม้เดียวคือของทั้งโลก แม่น้ำสายเดียวคือสายน้ำของทั้งโลก เรามีมหาสมุทรเดียว แผ่นดินเดียว อากาศเดียว ท้องฟ้าเดียว น้ำทั้งหมดก็คือน้ำเดียวกัน วนเวียนไปตามที่ต่าง ๆ อากาศทั้งหมดก็คืออากาศเดียวกันไหลเวียนไปตามมุมต่างๆ ชีวิตทั้งหมดก็คือชีวิตเดียวกัน มาจากต้นกำเนิดเดียวกัน ที่เหลือเป็นเพียงเส้นสมมุติที่เราสร้างขึ้นมา"[1]

จากบทความข้างต้นแสดงให้เห็นถึงแนวคิดที่ว่าบนโลกนี้เต็มไปด้วยสิ่งสมมุติต่างๆที่มนุษย์เราสร้างขึ้น แต่สำหรับข้าพเจ้าแล้วสิ่งสมมุตินั้นไม่ได้จำกัดเฉพาะเขตแดนที่กั้นแบ่งระหว่างประเทศ ตามบทความข้างต้นของผู้เขียน สิ่งสมมุติถูกตีความแตกต่างออกไปในมุมมองของข้าพเจ้า สำหรับข้าพเจ้าแล้วสิ่งสมมุติเปรียบเสมือน สิ่งที่เราไม่สามารถเห็นได้จากทางกายภาพ จะสามารถเห็นได้เพียงตัวแทนค่าของสิ่งสมมุติ ซึ่งสิ่งสมมุติ จะเกิดขึ้นจากกลไกความคิดและความรู้สึกของมนุษย์ สิ่งสมมุติเหล่านี้จะไม่มีคุณค่าหากขาดมุมมองและกลไกทางความคิดของเราที่เป็นคนเลือกและสร้างสิ่งสมมุติต่างๆขึ้นมา ดังนั้นสิ่งสมมุติจะมีอิทธิพลต่อมนุษย์ก็ต่อเมื่อสิ่งสมมุตินั้นอยู่ในความคิดและจิตใจของเรา

มนุษย์ได้สร้างสิ่งสมมุติต่างๆขึ้นมา โดยสิ่งสมมุติเหล่านั้นต้องมีความเป็นสากลสามารถเข้าใจร่วมกันถึงคุณค่าของบางสิ่งบางอย่างได้ สิ่งสมมุติทำให้มนุษย์เกิดการวัดคุณค่าของมนุษย์ด้วยกันเองจากสิ่งที่ถูกสมมุติขึ้น เครื่องประดับถือเป็นอีกหนึ่งสิ่งสมมุติ ซึ่งแต่เดิมเครื่องประดับเป็นเพียงการประดับตกแต่งร่างกายเพื่อความสวยงามเพียงอย่างเดียว ก็เริ่มแปรเปลี่ยนความหมายออกไป เป็นการประดับตกแต่งที่แสดงถึงฐานันดรศักดิ์ในสังคมของผู้สวมใส่ ว่าเป็น

[1] วินทร์ เลียววาริณ, **เส้นสมมุติ** (กรุงเทพฯ : 113, 2555), 10.

ระดับชนชั้นใด[2] ทำให้เห็นว่าที่มนุษย์ให้คุณค่าและความสำคัญ โดยใช้เครื่องประดับเป็นตัวบ่งบอกถึงสถานะของผู้ส่วมใส่ บ่งบอกคุณค่าของความเป็นมนุษย์ จนทำให้มนุษย์ยึดติดและหลงไหลอยู่กับสิ่งสมมุติ โดยมีเครื่องประดับเป็นตัวแทนของเรื่องราวสมมุติดังกล่าว

กระแสสังคมเหล่านี้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในปัจจุบัน เครื่องประดับกลายเป็นเครื่องบ่งบอกฐานะและคุณค่าของผู้สวมใส่ ข้าพเจ้าจึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะนำเสนอแนวคิด “สิ่งสมมุติ” ที่มนุษย์ส่วนใหญ่ใช้เครื่องประดับเป็นตัวแทนในการบอกฐานะ บอกคุณค่าของมนุษย์ และยึดติดอยู่กับสิ่งสมมุติ โดยข้าพเจ้ามีความต้องการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับที่สามารถแสดงให้สังคมรับรูปถึงมุมมองของเครื่องประดับรูปแบบใหม่ที่เกิดจากลักษณะของสิ่งสมมุติ เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าเครื่องประดับเป็นเพียงสิ่งสมมุติที่มนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้น

2. **วัตถุประสงค์**

สร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับที่สามารถแสดงให้สังคมรับรูปถึงมุมมองของเครื่องประดับรูปแบบใหม่ที่เกิดจากลักษณะของสิ่งสมมุติ เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าเครื่องประดับเป็นเพียงสิ่งสมมุติที่มนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้น

3. **ขอบเขตในการวิจัย**

3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

3.1.1 ขอบเขตของ “สิ่งสมมุติ” สำหรับโครงการนี้คือ สิ่งที่เราไม่สามารถเห็นได้จากทางกายภาพ จะสามารถเห็นได้เพียงตัวแทนค่าของสิ่งสมมุติ ซึ่งสิ่งสมมุติ จะเกิดขึ้นจากกลไกความคิดและความรู้สึกของมนุษย์ สิ่งสมมุติเหล่านี้จะไม่มีคุณค่าหากขาดมุมมองและกลไกทางความคิดของเราที่เป็นคนเลือกและสร้างสิ่งสมมุติต่างๆขึ้นมา โดยในการออกแบบเครื่องประดับ

---

[2] กรมศิลปากร กองพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ, **ถนิมพิมพาภรณ์** (กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊พ, 2535), 34.

ครั้งนี้จะเน้นถึงเรื่องคุณค่าของสิ่งสมมุติที่มนุษย์สร้างขึ้น ผ่านตัวแทนของสิ่งสมมุติคือ เครื่องประดับ ซึ่งต้องการชี้ให้เห็นว่าเครื่องประดับเป็นเพียงสิ่งสมมุติที่มนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้น

3.1.2 ศึกษาตัวแทนของสิ่งสมมุติในรูปแบบต่างๆ เพื่อประเมินคุณค่า ทั้งจากรูปแบบของวัสดุ ความเชื่อ จากการทบทวนวรรณกรรม เพื่อหาความเป็นไปได้ในการแสดงออกถึงเครื่องประดับในฐานะสิ่งสมมุติ

3.2 ขอบเขตด้านการออกแบบ ศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะของเครื่องประดับในฐานะตัวแทนของสิ่งสมมุติ ที่มีความเป็นสากล สามารถเข้าใจร่วมกันได้ ทั้งจากความเชื่อและมุมมองที่มีต่อเครื่องประดับ เพื่อค้นหาสัญลักษณ์ที่สามารถนำไปใช้ในการออกแบบได้

4. ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา

ตารางที่ 1 ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา

ปัญหา	แนวทางการแก้ปัญหา
1.4.1 ปัญหาทางด้านสังคม ในสังคมปัจจุบันคนต่างยึดติดอยู่กับสิ่งสมมมุติที่ไม่มีอยู่จริงทางกายภาพ จนเกิดเป็นความหลงไหลในสิ่งสมมุติเหล่านั้น	แสดงมุมมองสิ่งสมมุติของข้าพเจ้า ให้เห็นถึงการมีอยู่ของสิ่งสมมุติ การเข้าใจและอยู่ร่วมกับสิ่งสมมุติต่างๆ ได้
1.4.2 ปัญหาทางด้านศิลปะ มนุษย์สร้างค่านิยมในการให้คุณค่าแก่เครื่องประดับ และยึดติดกับการให้คุณค่าสมมุติดังกล่าว จนลืมสนใจถึงความงามทางสุนทรียภาพและคุณค่าด้านจิตใจ	สร้างมุมมองเกี่ยวกับเครื่องประดับที่สามารถแสดงให้เห็นได้ว่าคุณค่าเครื่องเป็นดับเป็นเพียงสิ่งที่มนุษย์สมมุติขึ้นเท่านั้น โดยพยายามถ่ายทอดคุณค่าด้านสุนทรียภาพและจิตใจให้มีความสำคัญเพิ่มมากขึ้น

5. วิธีการศึกษาและเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

5.1 ศึกษาและวิเคราะห์จากการทบทวนวรรณกรรมในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับสิ่งสมมุติ

5.2 ประมวลความคิด สรุปเนื้อหาของลักษณะสิ่งสมมุติที่มีความสำคัญ เกี่ยวข้องกับเครื่องประดับ ที่สามารถนำไปเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานได้

5.3 ทดลองสร้างภาพความคิด โดยการวาดภาพหรือลายเส้นที่เกิดจากแรงบันดาลใจ เพื่อหารูปทรงหรือรูปแบบตามต้องการ

5.4 สร้างผลงานเครื่องประดับ

5.5 นำเสนอผลงานเข้าสู่การสัมมนา เพื่อผลในการแก้ปัญหาและพัฒนาแนวทางการสร้างสรรค์

6. **แผนการดำเนินงาน ระยะเวลา ลำดับขั้นตอนของการดำเนินงาน**

ตารางที่ 2 แผนการดำเนินงาน ระยะเวลา ลำดับขั้นตอนของการดำเนินงาน

ระยะเวลา	การดำเนินการ	หมายเหตุ
พ.ค.-ธ.ค.	อธิบายแนวความคิด นำข้อมูลมาปรึกษาอาจารย์ เตรียมเสนอหัวข้อ	นำเสนอหัวข้อ
ธ.ค.	เสนอหัวข้อ สรุปประเด็น หาข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับงานที่ศึกษา เพื่อวิเคราะห์กระบวนการทำงาน	ศึกษาค้นควา ข้อมูล จากวรรณกรรม
ม.ค	วิเคราะห์และพัฒนาแนวทางในการออกแบบ	สรุปและวิเคราะห์ข้อมูล
ก.พ.	รวบรวมแนวความคิด นำผลการวิเคราะห์มาเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับ	ออกแบบเครื่องประดับ
มี.ค.	พัฒนาการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับ	สร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับ
เม.ย.	นำเสนอโครงการวิจัยและจัดส่งรูปเล่ม	นำเสนอผลงาน

7. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

สามารถสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับที่แสดงถึงมุมมองของเครื่องประดับรูปแบบใหม่ที่เกิดจากลักษณะของสิ่งสมมุติ เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าเครื่องประดับเป็นเพียงสิ่งสมมุติที่มนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้น

สำนักหอสมุดกลาง
มหาวิทยาลัย ศิลปากร

บทที่ 2

ทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่องสิ่งสมมุติกับเครื่องประดับร่วมสมัยในครั้งนี้ มีความต้องการที่จะนำทฤษฎีสัญศาสตร์(Semiology) โดยเชื่อว่าความเข้าใจต่อสัญญะต่างๆนั้นมีอิทธิพลต่อการเกิด การรับรู้ ของสิ่งสมมุติ ตลอดจนสามารถเชื่อมโยงสู่การสร้างแบบแผนแนวคิดของสิ่งสมมุติได้ ผู้วิจัยจึงได้อาศัยกรอบแนวคิดจากทฤษฎีสัญศาสตร์มาเป็นแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์ โดยจะนำเสนอดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีสัญศาสตร์
    1.1 นิยามความหมายของสัญศาสตร์
    1.2 Ferdinand de Saussure
    1.3 Charles Sanders Peirce
    1.4 Roland Barthes
2. ทบทวนวรรรกรรมและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดสิ่งสมมุติ
    2.1 วรรณกรรม : เส้นสมมุติ
    2.2 สมมุติและจินตนาการ
    2.3 การเกิดสิ่งสมมุติ
3. เครื่องประดับ
    3.1ความหมายของเครื่องประดับ
    3.2 บทบาทของเครื่องประดับ

1. ทฤษฎีสัญศาสตร์

1.1 นิยามความหมายของสัญศาสตร์

"สัญศาสตร์" หรือ "สัญวิทยา" มาจากคำว่า Semiotics และ Semiology ซึ่งทั้งสองคำมาจากรากศัพท์ภาษากรีกคำเดียวกัน คือ Semeion แปลว่า Sign หรือสัญญะ

Semiotics เป็นคำที่นักปรัชญาชาวอเมริกัน Charles S. Peirce ใช้และทำให้เป็นที่รู้จักแพร่หลายในวงวิชาการในสหรัฐอเมริกา ส่วน Semiology เป็นคำที่นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสผู้มีชื่อเสียงคือ Ferdinand de Saussure ตั้งขึ้น และเป็นที่นิยมใช้ในหมู่นักวิชาการชาวยุโรป สำหรับความหมายของสัญศาสตร์นั้น Ferdinand de Saussure ได้อธิบายถึงทฤษฎีนี้ว่าเป็นการศึกษาถึงวิถีชีวิตของสัญญะภายในสังคมที่สัญญะนั้นถือกำเนิดขึ้นมาโดยกล่าวว่า

"เมื่อขยายความคำว่า "วิถีชีวิต" ของสัญญะให้กว้างขวางออกไป ก็จะหมายความถึงการศึกษาการกำเนิด การเจริญ การแปรเปลี่ยน และการสูญสลายของ สัญญะตัวหนึ่งๆ รวมทั้งวิเคราะห์กฎที่อยู่เบื้องหลังวิถีชีวิตดังกล่าว ศาสตร์นี้จึงสอนเราให้รู้ว่า สัญญะประกอบขึ้นมาจากอะไรและกฎเกณฑ์ใดที่ควบคุมมัน[1]"

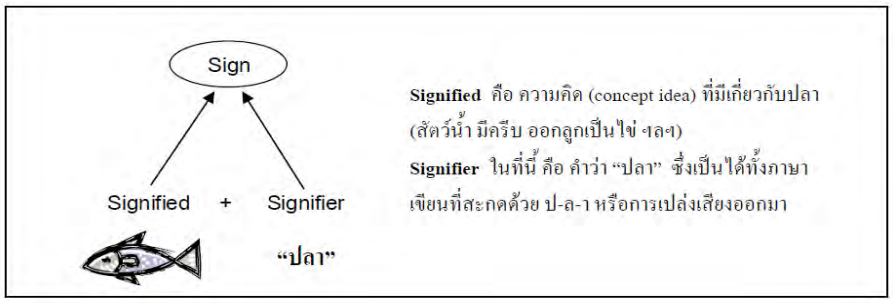
Ferdinand de Saussure และCharles Sanders Peirce เป็นผู้วางรากฐานให้กับทฤษฎีสัญศาสตร์ ซึ่งทั้งสองต่างทำการศึกษาถึงความสัมพันธ์โดยพยายามสำรวจระบบของการเกิดสัญญะ ถึงแม้จะมีแนวความคิดที่เหมือนกัน แต่วิธีการในการมองรูปแบบและลักษณะการทำงานของสัญญะของทั้งสองมีความแตกต่างกันอยู่ คือ Saussure จะให้น้ำหนักไปที่ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารเป็นหลัก ส่วน Charles Sanders Peirce นั้นจะทำความเข้าใจระบบเครื่องหมายอื่นที่ไม่ใช่ภาษา

---

[1] วจี เรืองพรวิสุทธิ์, "การบริโภคสัญญะในการท่องเที่ยวของสังคมไทยร่วมสมัย" (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัย เชียงใหม่, 2550, 12.

1.2 Ferdinand de Saussure

ตามแนวคิดของ Saussure สัญญะ (Sign) ประกอบขึ้นมาจากองค์ประกอบหลัก 2 ส่วนคือ รูปสัญญะ (Signifier) ที่เราสามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส เช่น เสียงจากคำพูดที่ถูกเปล่งออกมาและผู้รับสารได้รับรู้ ความหมายสัญญะ(Signified) ที่เกิดขึ้นในใจของผู้รับสาร



ภาพที่ 1 องค์ประกอบของสัญญะตามแนวคิดแบบ Saussure

Saussure กล่าวถึงการจัดระบบสัญญะหรือรหัสสัญญะว่ามี 2 ระนาบ คือความสัมพันธ์แนวดิ่งหรือกระบวนทัศน์ และความสัมพันธ์แนวระนาบหรือวากยสัมพันธ์ โดยกล่าวไว้ดังนี้

"ความสัมพันธ์แบบกระบวนทัศน์ของสัญญะนี้เป็นความสัมพันธ์แบบเปรียบเทียบความต่างบนความเหมือน ความต่างทำให้แยกได้ เลือกได้ แทนค่าได้แต่ความเหมือนทำให้เกิดการโยง(association) ระหว่างหน่วยที่ถูกแยกหรือถูกเลือกใช้กับหน่วยที่ไม่ถูกเลือก เกิดเป็นความสัมพันธ์แบบโยง (associative relation) ซึ่งเป็นวิธีการสร้างความหมายแบบหนึ่งส่วนวากยสัมพันธ์เป็นความสัมพันธ์แบบเรียงลำดับก่อน-หลัง (ในกรณีที่เป็นประโยคหรือเรื่องเล่า) หรือแบบจัดรวม (กรณีที่เป็นอวัจนภาษา) เราสามารถนำสัญญะที่เลือกออกมาจากกระบวนทัศน์ชุดใดชุดหนึ่งมาจัดรวมกับตัวอื่นๆ เกิดเป็นความหมาย หลักของการวิเคราะห์แบบนี้จะให้ความสำคัญกับองค์ประกอบในระบบความหมาย โดยจะเน้นการลำดับขั้นหรือช่วงระยะเวลาของเหตุการณ์หรือการปรากฏของสัญญะ[2]"

---

[2] สิรตากร ส่งน้อย. "การวิเคราะห์ฉากในละครโทรทัศน์เรื่องเสาร์5 ของ ฉลอง ภักดีวิจิตร" (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะวิทยาการจัดการ สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 2555), 10.

อาจพอสรุปได้ว่าการสร้างและสื่อความหมายในแบบ Saussure คือการใช้รหัสหรือการเลือกและรวม สัญญะอย่างมีระบบตามขนบหรือกติกาที่ชุมชน สังคมกำหนดไว้ ซึ่งจะเกิดเป็นความสัมพันธ์ที่มีความหมาย ความหมายสัญญะที่ถูกเลือกเกิดจากความหมายของสัญญะอื่นๆที่ไม่ถูกเลือก และความหมายของสัญญะที่ถูกจัดรวมเกิดจากความสัมพันธ์ของสัญญะหนึ่งๆ กับสัญญะอื่นๆ ที่มา ก่อน หลัง หรือที่ปรากฏรวมอยู่ในโครงสร้างเดียวกัน การเลือกหรือไม่เลือกและการจัดรวมจึงเป็นการประกอบสร้างความหมาย ของ Saussure

1.3 Charles Sanders Peirce

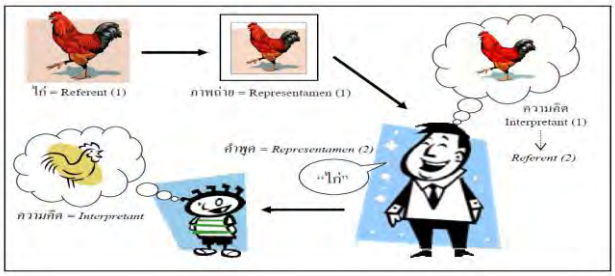
Peirce มีความคิดเห็นแตกต่างจาก Saussure ในเรื่ององค์ประกอบของสัญญะ ซึ่งสำหรับPeirce แล้วสัญญะเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจาก 3 ส่วน ได้แก่

1.3.1 สื่อกลางหรือพาหนะที่นำความคิดไปสู่ผู้รับ เรียกว่า“representamen”

1.3.2 ความคิดที่แปลได้จากสัญญะ เรียกว่า “interpretant” คือส่วนของความหมาย

1.3.3 วัตถุอ้างอิง (object หรือ referent) ที่ representamen สื่อในฐานะเป็นภาพตัวแทน ซึ่งอาจเป็นสิ่งของหรือสถานการณ์ที่มีความเกี่ยวโยงมาจากการรับรู้สื่อกลางนั้นๆ

ซึ่งจะเห็นว่า representamen เทียบได้กับ “รูปสัญญะ” (Signifier) และ interpretant จะใกล้เคียงกับ “ความหมายสัญญะ” (Signified) ของ Saussure แต่ยังมีความแตกต่างเพราะ interpretant จะรวมความหมายที่เกิดจากสัญญะและเกิดจากตัวผู้สัมผัสสัญญะนั้นๆ interpretant ไม่ใช่ตัวผู้แปลสัญญะแต่เป็น “ผล” ของการที่สัญญะสัมผัสผู้ใช้ จึงรวมเอาประสบการณ์ของผู้ใช้ที่มีต่อ “ของจริง” (object) เอาไว้ในความหมายด้วย



ภาพที่ 2 ตัวอย่างแสดงการเปลี่ยนสถานะขององค์ประกอบของสัญญะที่สามารถนำไปสู่การเกิดสัญญะตัวใหม่ต่อไป

Peirce ได้จัดแบ่งสัญญะออกเป็น 3 ประเภทตามความสัมพันธ์ของสัญญะกับของจริงที่ถูกแทนที่ ดังนี้

1. Icon หรือ “รูปเหมือน” เป็นเครื่องหมายที่มีรูปร่างลักษณะเหมือน หรือคล้ายกับของจริง หรือสิ่งที่มันบ่งถึงและสามารถเข้าใจได้ง่าย ตัวอย่างเช่นภาพถ่าย แผนที่ ป้ายจราจร แม้กระทั่งคำพูดบางคำที่สามารถเลียนเสียงธรรมชาติ

2. Index/indices หรือ “ดัชนี” เป็นเครื่องหมายที่มีความเชื่อมโยงแบบเป็นเหตุเป็นผลกันซึ่งกันและกัน โดยจะสามารถบ่งชี้ถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ตัวอย่างเช่น เมื่อเห็นควันไฟ ซึ่งจะเป็นเครื่องบ่งชี้ว่ามีไฟไหม้

3. Symbol หรือ “สัญลักษณ์” เป็นเครื่องหมายที่แสดงถึงบางสิ่งบางอย่าง ที่มีความเชื่อมโยงระหว่างสัญลักษณ์กับของจริงที่มันอ้างอิงถึงนั้นไม่ใช่ความเชื่อมโยงกันตามธรรมชาติแต่เป็นผลมาจากข้อตกลงของระเบียบ แบบแผนของสังคม ซึ่งจะต้องอาศัยการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น ภาษา เครื่องหมายจราจร

ภาพที่ 3 ตัวอย่างของสัญญะแบบต่างๆ

1.4 Roland Barthes

Roland Barthes เป็นนักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศสที่มีอิทธิพลอย่างมาก ซึ่งเป็นนักคิดที่เริ่มนำเอาการวิเคราะห์แบบสัญวิทยาไปใช้กับวัฒนธรรมศึกษา แนวคิดสำคัญของ Barthes ที่จะกล่าวถึงเกี่ยวข้องกับความหมายของสัญญะ โดยเขาเห็นว่าความหมายของสัญญะนั้นมีอยู่ 2 ระดับ ได้แก่

1.4.1 Denotation เป็นระดับความหมายตรง ที่ถูกสร้างขึ้นมาอย่างเป็นภววิสัย (objective) เป็นความหมายที่ผู้ใช้เข้าใจตามตัวอักษร เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปตามข้อตกลงที่กำหนดขึ้นมา จัดอยู่ในลักษณะของการอธิบายหรือพรรณนา(descriptive level)

1.4.1.2 Connotation เป็นระดับความหมายแฝง ที่เกิดขึ้นจากการตีความโดยอัตวิสัย (Subjective) ขึ้นอยู่กับตัวบุคคล จากประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้ประสบมาในชีวิตหรือบริบททางสังคมวัฒนธรรมหนึ่งๆ

ในผลงานที่ชื่อว่า “มายาคติ” (Mythologies) บาร์ตส์ได้นำเราไปสู่ความคิดเรื่อง “มายาคติ”(Myth) ซึ่งในชั้นต้นนี้ เราสามารถที่จะนิยามได้ว่าหมายถึงการสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ

Barthes เรียกกระบวนการในการเปลี่ยนแปลง ลดทอน ปกปิด อำพราง บิดเบือนฐานะการเป็นสัญญะของสรรพสิ่งในสังคมให้กลายเป็นเรื่องของธรรมชาติ เป็นสิ่งปกติธรรมดา หรือเป็นสิ่งที่มีบทบาทหน้าที่ในเชิงใช้สอยแคบๆในสังคมว่า “กระบวนการสร้างมายาคติ” และเรียกสิ่งที่เป็นผลลัพธ์ ผลผลิตของกระบวน การนี้ว่า “มายาคติ” หรือความคิด ความเชื่อที่คนส่วนใหญ่ในสังคมยอมรับโดยไม่ตั้งคำถามและเป็นความคิดความเชื่อที่สอดรับกับระบบอำนาจที่ดำรงอยู่ในสังคมในขณะนั้น

ในระดับของภาษา ความหมายจะเกิดขึ้นจากการมีองค์ประกอบครบ 3 ส่วนคือ

1. รูปสัญญะ
2. ความหมายสัญญะ
3. สัญญะ

แต่ในระดับของประสบการณ์การรับรู้ในชีวิตประจำวันนั้น เราจะมองเห็นเพียงสองส่วน คือ รูปสัญญะกับความหมายสัญญะเท่านั้น ซึ่งเป็นผลรวมของรูปและความหมายในระดับของมายาคติ ก็มีลักษณะการทำงานในรูปแบบ 3 มิติเช่นกัน โดยที่สัญญะในระดับของภาษาได้กลายไปเป็นรูปสัญญะของมายาคติ ซึ่งหมายถึงมันสามารถสื่อความหมายได้เลยไม่จำเป็นต้องอาศัยการรวมตัวกันของรูปสัญญะกับความหมายสัญญะอย่างในระดับของภาษา ดังที่ Barthes ได้อธิบายทางวิชาการเกี่ยวกับแนวคิดดังกล่าวไว้ดังนี้

“มายาคติเป็นระบบสื่อความหมายซึ่งมีลักษณะพิเศษตรงที่มันก่อตัวขึ้นบนกระแสการสื่อความหมายที่มีอยู่ก่อนแล้ว จึงถือได้ว่ามายาคติเป็นระบบสัญญะในระดับที่สอง สิ่งที่เป็นหน่วยสัญญะ ในระบบแรกกลายมาเป็นเพียงรูปสัญญะในระบบที่สอง ขอย้ำในที่นี้ว่า วัสดุสำหรับสร้างวาทะแห่งมายาคติ เช่น ภาษา ภาพถ่าย ภาพวาด โปสเตอร์ พิธีกรรม วัตถุ ไม่ว่าในเบื้องต้นนั้นจะมีความแตกต่างหลากหลายเพียงใดก็ตาม แต่ครั้นเมื่อถูกจับยึดโดยมายาคติแล้ว ก็จะถูกทอนให้เหลือเป็นเพียงรูปสัญญะเพื่อสื่อถึงสิ่งอื่นเสมอ[3]”

ตารางที่ 3 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับมายาคติ

<table>
<tr><td rowspan="3">ภาษา
มายาคติ</td><td>1. รูปสัญญะ</td><td>2. ความหมายสัญญะ</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">3. สัญญะ
I. รูปสัญญะ</td><td>II. ความหมายสัญญะ</td></tr>
<tr><td colspan="3">III. สัญญะ</td></tr>
</table>

โดยสามารถสรุปแนวความคิด มายาคติ ว่าคือ ความหมายแฝงของสัญญะตามข้อตกลงทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งกระบวนการสร้างความหมายแฝงเกิดขึ้นเมื่อตัวสัญญะอันเป็นผลรวมของรูปและความหมายในระดับแรก อีกทั้งถูกนำไปใช้เป็นรูปสัญญะให้กับสัญญะตัวอื่น โดยมีการผูกโยงเข้ากันกับความหมายสัญญะใหม่ กลายเป็น ระบบการสร้างความหมายชุดที่สอง

[3] โรล็องด์ บาร์ตส์, มายาคติ Mythologies, พิมพ์ครั้งที่ 3, แปลโดย วรรณพิมล อังคศิริสรรพ (กรุงเทพฯ : โครงการจัดพิมพคบไฟ, 2544), 71.

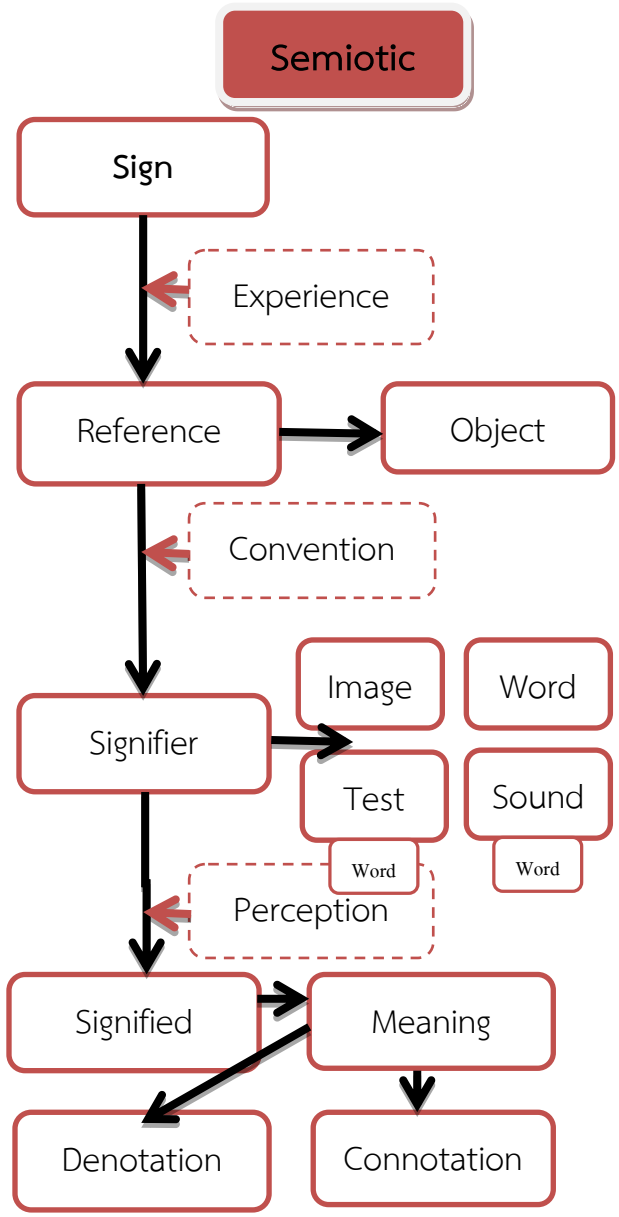
จากทฤษฎีข้างต้น พอสรุปแนวคิดเรื่องสัญวิทยาได้ว่า “สัญญะ” คือ สิ่งใดๆที่ถูกสร้างขึ้นมาจากข้อตกลงของสังคมและวัฒนธรรมในชุมชนนั้นๆ เพื่อใช้เป็นสื่อในการแสดงความหมาย อีกทั้งยังเป็นตัวแทนของวัตถุจริง ด้วยเหตุนี้ สัญญะจึงมีเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ

1.วัตถุในโลกจริง ซึ่งเป็นตัวอ้างอิงให้กับสัญญะ

2. รูปสัญญะ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ใช้บรรจุความหมาย

3.ความหมายสัญญะ ที่เป็นความเข้าใจหรือภาพที่เกิดขึ้นในใจ

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าความหมายของสัญญะก็ไม่ได้หยุดนิ่งอยู่กับที่หรือมีความหมายอยู่เพียงระดับเดียว จึงทำให้สัญญะหนึ่งๆ อาจมีความหมายได้หลายระดับหลายแง่มุม และเมื่อวิเคราะห์ในระดับที่ลึกลงไปก็จะพบ “มายาคติ” ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสื่อความหมายให้ดูเป็นธรรมชาติอย่างแนบเนียน เพราะความเคยชินจึงทำให้คนในสังคมไม่ทันสังเกตว่ามันเป็นสิ่งประกอบสร้างทางวัฒนธรรมและไม่มีการตั้งคำถามหรือข้อสงสัยถึงที่มาที่ไปของมันจากที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงแบบแผนของทฤษฎีSemiotic อีกทั้งยังสามารถนำแบบแผนนี้ไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับการวิจัยครั้งนี้ทั้งในมุมมองของเครื่องประดับและแนวทางที่ทำให้เกิดสิ่งสมมุติอีกด้วย โดยผู้วิจัยจะทำการสรุปแบบแผนของทฤษฎีดังกล่าวเป็นรูปแบบของตารางแสดงความเชื่อมโยงดังนี้



ภาพที่ 4 สรุปทฤษฎีสัญศาสตร์

จากการสรุปทฤษฎีสัญศาสตร์ข้างต้น ผู้วิจัยได้นำผลการค้นคว้าเพื่อมาวิเคราะห์ถึงแนวความคิดสิ่งสมมุติ โดยจะทำการศึกษาทั้งจากการทบทวนวรรณกรรม บทความ และรูปภาพที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะใช้ทฤษฎีสัญศาสตร์เป็นแนวทางในการวิเคราะห์แนวความคิดดังกล่าว โดยจะนำเสนอดังต่อไปนี้

2. ทบทวนวรรณกรรมและบทความที่เกี่ยวข้องกับสิ่งสมมุติ

2.1 วรรณกรรม : เส้นสมมุติ[4]

"...โลกเราเขียนขึ้นด้วยเส้นสมมุติ แกรนด์ แคนยอน เป็นของอเมริกา, ภูเขาไฟฟูจิเป็นของญี่ปุ่น, ภูผางามแห่งกุ้ยหลินเป็นของจีน, ป่าอเมซอนส่วนใหญ่เป็นของบราซิล, เกรท แบร์ริเออร์ รีฟ เป็นของออสเตเรีย, ป่าห้วยขาแข้งเป็นของไทย, น้ำมันใต้ดินเป็นของประเทศในตะวันออกกลาง ฯลฯ

หากเราจะไปเยี่ยมชมแกรนด์แคนยอน ก็ต้องไปเข้าคิวขอวีซ่าที่สถานทูตอเมริกา เพราะอเมริกามีสิทธิ์ขาดเป็นเจ้าของมัน หากอยากไปชื่อชมภูเขาไฟฟูจิก็ต้องไปขออนุญาตประเทศญี่ปุ่น อยากล่องป่าอเมซอน ก็ต้องไปขออณุญาตบราซิล ฯลฯ

ย้อนหลังไปสักห้าพันปีก่อน มนุษย์คนไหนอยากไปที่ไหนในโลกก็ไปได้เลยโดยไม่ต้องขออณุญาติใคร เพราะเวลานั้นโลกยังไม่มีประเทศ ไม่มีพาสปอร์ต ไม่มีวีซ่าคิดดูก็น่าประหลาด จู่ๆ โลกก็ถูกกาแบ่งเขตขีดเส้นว่าส่วนนี้เป็นของฉันส่วนนั้นเป็นของคุณ"

ภาพที่ 5 วรรณกรรม เส้นสมมุติ

ที่มา : **เส้นสมมุติ.** เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://www.winbookclub.com

2.1.1 วิเคราะห์วรรณกรรม : เส้นสมมุติ และเชื่อมโยงสู่งานเครื่องประดับ

---

[4] วินทร์ เลียววาริณ, **เส้นสมมุติ** (กรุงเทพฯ : 113, 2555), 10.

จากบทความข้างต้นซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวรรณกรรมเรื่องเส้นสมมุติ ที่รวมเอาเรื่องสั้นต่างๆ ซึ่งเรื่องราวต่างๆนั้นมีแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับเส้นสมมุติมาเล่าผ่านรูปแบบของตัวอักษร และเป็นการตั้งคำถามถึงบทบาทของเส้นสมมุติ ทั้งระหว่างสังคม ระหว่างประเทศ คนกับคน เชื้อชาติกับเชื้อชาติ ไปจนถึงระหว่างความเชื่อกับความเชื่อ

วรรณกรรมเล่มนี้พูดถึงเรื่องของการจัดการ มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่ชอบจัดการ ทำการแบ่งและจัดกลุ่มทุกอย่าง โดยไม่รู้ว่าสิ่งที่เราพยายามจัดแจงอยู่นั้น ความจริงแล้วมันคือสิ่งสมมุติที่เราใช้เป็นข้ออ้างในการตีกรอบทุกสิ่งอย่างเท่านั้นเอง แต่มนุษย์กลับยึดติดกับสิ่งสมมุติเหล่านั้นจนไม่สามารถแยกออกได้ว่าสิ่งไหนคือสิ่งที่เป็นจริงและสิ่งไหนคือสิ่งที่เราสมมุติขึ้น โดยเส้นสมมุติต่างๆที่เราสร้างขึ้นนั้น ทำให้เกิดปัญหาต่างๆมากมาย ตามที่ผู้เขียนหยิบยกมา

เครื่องประดับก็เป็นอีกหนึ่งสิ่งสมมุติเช่นกัน เรายึดติดอยู่กับคุณค่าทางกายภาพ ความหรูหรา ความมีหน้ามีตาในสังคม ทำให้เราดูเหนือกว่าคนอื่นเมื่อใส่เครื่องประดับที่มีเพชรและอัญมณีล้ำค่า สังคมในปัจจุบันติดอยู่กับเครื่องประดับสมมุติเหล่านี้ จนหลงลืมคุณค่าของเครื่องประดับ ซึ่งแท้ที่จริงแล้วเครื่องประดับเป็นเพียงเครื่องตกแต่งที่มีร่างกายเป็นพาหนะ คุณค่าหรือความเป็นเครื่องประดับ หาได้ส่งผลต่อการแสดงคุณค่าในทางอื่น นอกเหนือจากคุณค่าในจิตใจของผู้สวมใส่เท่านั้น

2.2 สมมุติและจินตนาการ

เนื่องจากการสมมุตินั้นมีความใกล้เคียงกับจินตนาการผู้วิจัยจึงมีความต้องการศึกษาแบบแผนของทั้งสองสิ่ง โดยจะทำการยกตัวอย่างและวิเคราะห์สรุปผลเพื่อสามารถนำไปเชื่อมโยงสู่งานเครื่องประดับได้ ดังนี้

2.2.1 สิ่งไหนคือสมมุติ สิ่งไหนคือจินตนาการ

ภาพที่ 6 ธนบัตรและภาพใบไม้

จากภาพธนบัตรและใบไม้ข้างต้น ธนบัตรหรือเงินคือสิ่งสมมุติที่สมนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการแลกเปลี่ยน ซึ่งความจริงแล้ว เงินเป็นเพียงแผ่นกระดาษ แต่เมื่อถูกมนุษย์แต่งเติมสร้างสรรค์รูปแบบที่สามารถเข้าใจร่วมกันได้ กระดาษจึงเป็นตัวแทนที่ถูกสมมุติเพื่อยืนยันถึงความเป็นจริงของเงินที่มีอยู่จริงและสามารถใช้แลกเปลี่ยนได้จริงทั้งในแบบกลุ่มคนและการแลกเปลี่ยนแบบสากล

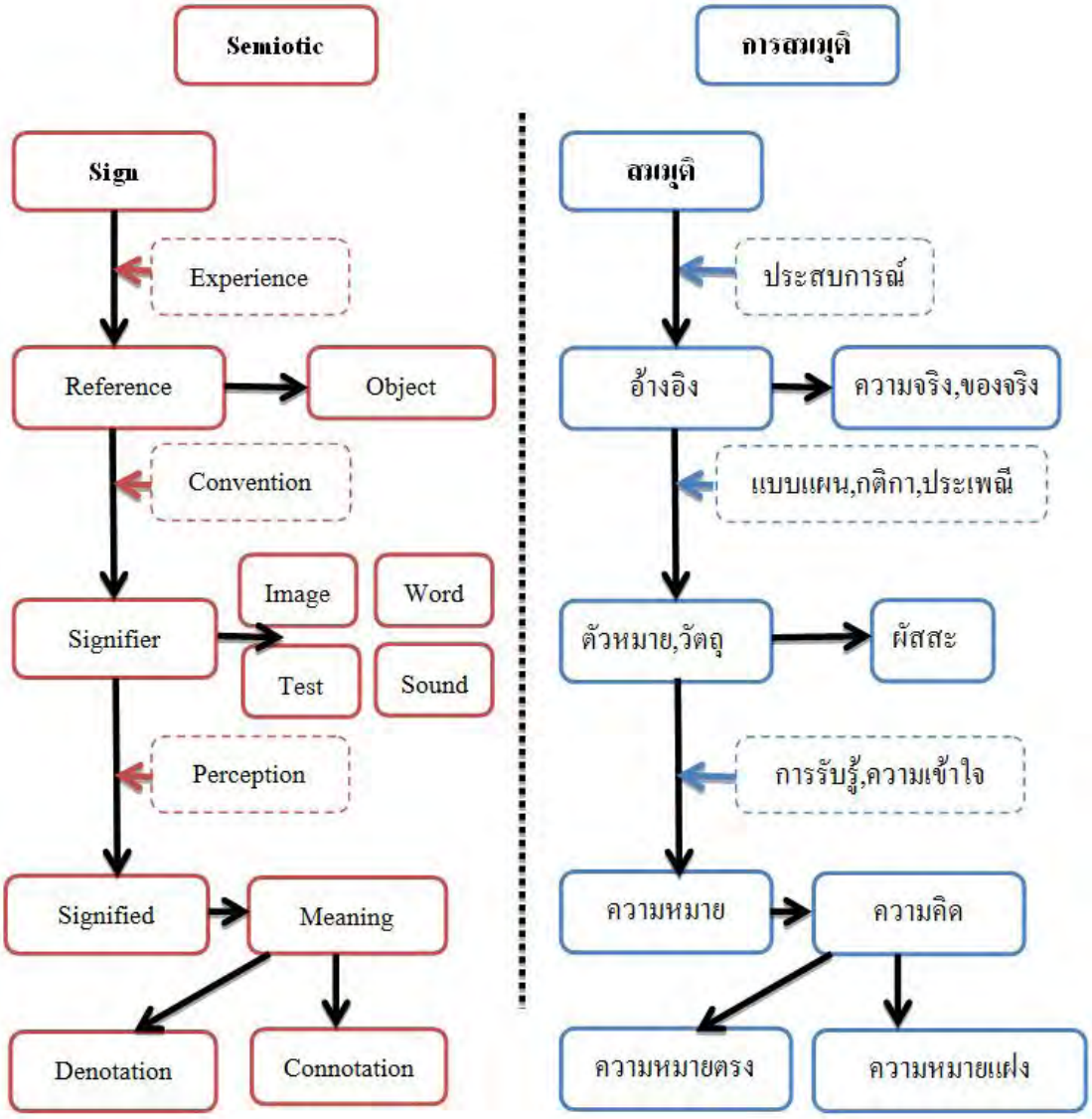
ใบไม้คือสิ่งที่มีอยู่จริงทุกคนสามารถเข้าใจร่วมกันได้ว่า สิ่งที่เป็นรูปร่างหน้าตาแบบนี้ พื้นผิวแบบนี้ คือ ใบไม้ เมื่อมนุษย์รับรู้ถึงใบไม้ผ่านประสาทสัมผัสต่างๆของมนุษย์ และเกิดความคิดหรือจินตนาการให้ใบไม้เป็นเงิน ใบไม้นั้นจะสามารถเป็นเงินจริงๆได้เพียงในความคิด ณ ขณะนั้น แต่ไม่สามารถนำไปใช้เป็นเงินจริงๆได้ เพราะจินตนาการที่สร้างขึ้นนั้นไม่เป็นที่ยอมรับของสากล แต่หากเราสามารถสร้างให้ใบไม้เป็นเงินได้ ใบไม้นั้นก็จะสามารถใช้ในการแลกเปลี่ยนได้เช่นเดียวกันกับเงิน

จากการยกตัวอย่างข้างต้นผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และสรุปผลของความแตกต่างระหว่างสมมุติและจินตนาการ โดยจะเห็นได้ว่าทั้งสองเกิดขึ้นผ่านกระบวนการความคิดที่เราสร้างขึ้น โดยทั้งสิ่งสมมุติและจินตนาการนั้นผ่านกระบวนการคิดมาจากพื้นฐานของความจริงที่เป็นที่ยอมรับของสากล ซึ่งจะมีความแตกต่างกันตรงที่ สิ่งสมมุตินั้นสร้างขึ้นจากกรอบแนวคิดวัฒนธรรม ที่เป็นที่ยอมรับ ผ่านตัวแทนของสิ่งสมมุติ เพื่อทำให้เกิดความจริง หรือก็คือสิ่งสสมุตินั้นถูกกำหนดขึ้นเพื่อให้เป็นความจริง แต่ในแง่ของจินตนาการนั้น เกิดจากการรับรู้ความจริง ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 แล้วเกิดมุมมองใหม่หรือความคิดที่แตกต่างออกไป ทำให้เกิดสิ่งที่เหนือจริงหรือเป็นสิ่งที่แปลกแยกจากความจริง ในขั้นตอนนี้สิ่งๆนั้นยังคงถือว่าเป็นจินตนาการอยู่ แต่หากนำจินตนาการมาผ่านกระบวนการสร้างให้เกิดขึ้นจริงแล้ว สิ่งนั้นจะกลายเป็นสิ่งสมมุติ เนื่องจากอยู่บนพื้นฐานของความจริงในปัจจุบัน สังคมในระดับสากลให้การยอมรับ และเข้าใจโดยทั่วกันแล้วว่าสิ่งนั้นคืออะไร ซึ่งกระบวนการสมมุติและจินตนาการนั้นจะมีแบบแผนในการเกิดดังภาพต่อไปนี้

ภาพที่ 7 การเปรียบเทียบสมมุติกับจินตนาการ

2.3 การเกิดสิ่งสมมุติ

จากแนวคิดข้างต้นผู้วิจัยมีความต้องการเชื่อมโยงแบบแผนในการเกิดสิ่งสมมุติให้มีความสอดคล้องกับทฤษฎีสัญศาสตร์ที่ผู้วิจัยสรุปเป็นรูปแบบไว้ข้างต้นดังนี้



ภาพที่ 8 การเชื่อมโยงทฤษฎีสัญศาสตร์ กับ การสมมุติ

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบของการวิจัยไว้ข้างต้นเดี่ยวกับสิ่งสมมุติว่า “สิ่งสมมุติ คือ สิ่งที่เราไม่สามารถเห็นได้จากทางกายภาพ จะสามารถเห็นได้เพียงตัวแทนค่าของสิ่งสมมุติ ซึ่งสิ่งสมมุติ จะเกิดขึ้นจากกลไกความคิดและความรู้สึกของมนุษย์ สิ่งสมมุติเหล่านี้จะไม่มีคุณค่าหากขาดมุมมองและกลไกทางความคิดของเราที่เป็นคนเลือกและสร้างสิ่งสมมุติต่างๆขึ้นมา”

จากแนวคิดข้างต้นของผู้วิจัยที่มีต่อสิ่งสมมุติ ซึ่งสิ่งสมมุติจะเกิดขึ้นมาจากความคิดที่เรามีต่อตัวแทนของสิ่งสมมมุติ การหารูปแบบหรือสิ่งสมมุติ มีความจำเป็นต่อการออกแบบเครื่องประดับที่จะสามารถแสดงให้สังคมรับรูปถึงมุมมองของเครื่องประดับรูปแบบใหม่ที่เกิดจากลักษณะของสิ่งสมมุติ เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าเครื่องประดับเป็นเพียงสิ่งสมมุติที่มนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้น ข้าพเจ้าจึงมีความต้องการค้นหารูปแบบของการรับรู้สิ่งสมมมุติ โดยผู้วิจัยจะเน้นประสาทสัมพัสที่สามารถรับรู้ได้จากการมองเห็น เนื่องจากการตัดสินคุณค่าหรือความเป็นเครื่องประดับของคนในปัจจุบันนั้นให้ความสำคัญกับการมองเห็นผ่านทางสายตาเป็นหลัก อีกทั้งยังมีความสอดคล้องกับแนวคิดข้างต้น และ มีความเป็นไปได้ที่จะสามารถเชื่อโยงไปสู่การออกแบบเครื่องประดับได้มากที่สุด โดยเบื้องต้นผู้วิจัยสร้างแบบแผนของการเกิดสิ่งสมมุติโดยอ้างอิงจากตารางสรุปทฤษฎีสัญศาสตร์และทำการเชื่อมโยง ก่อนจะนำแบบแผนที่ได้มาหารูปแบบการเกิดสิ่งสมมุติโดยจะนำเสนอดังต่อไปนี้

2.3.1 ความเหมือนหรือคล้าย คือการสมมุติโดยสร้างสิ่งสมมุติที่มาจากต้นแบบหรือสิ่งอ้างอิง ให้มีลักษณะเหมือนหรือคล้ายคลึงกับวัตถุต้นแบบ ตัวอย่างเช่น “งานเครื่องประดับของ Emiko Oye ที่ได้นำตัวต่อเลโก้ มาสร้างเป็นงานเครื่องประดับ โดยรูปแบบที่สร้างสรรค์นั้นมีความพยายามสร้างชิ้นงานให้มีความคล้ายกับเครื่องประดับที่มีชื่อเสียงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Harry Winston, Cartier, Boucheron หรือแม้กระทั้งเครื่องประดับราชวงค์ของ Queen Margherita ศิลปินก็ได้นำเสนอมาในมุมมองใหม่ ซึ่งเป็นการตั้งคำถามกับความเป็นเครื่องประดับ[5]”

---

[5] Christine Dhein, **Currently Obsessed With: Emiko Oye**, Accessed April 27, 2013, Available from http://www.trenddelacreme.com/2009/01/currently-obsessed-with-emiko-oye.html

ภาพที่ 9 ผลงานเครื่องประดับของ Emiko Oye : " The Duchess 2"

ที่มา : Christine Dhein, **Currently Obsessed With: Emiko Oye**, Accessed April 27, 2013, Available from http://www.trenddelacreme.com/2009/01/currently-obsessed-with-emiko-oye.html

ภาพที่ 10 ผลงานเครื่องประดับของ Emiko Oye : Maharajah's 6th

ที่มา : Christine Dhein, **Currently Obsessed With: Emiko Oye**, Accessed April 27, 2013, Available from http://www.trenddelacreme.com/2009/01/currently-obsessed-with-emiko-oye.html

ภาพที่ 11 ผลงานเครื่องประดับของ Emiko Oye : Cartier Blanc

ที่มา : Christine Dhein, **Currently Obsessed With: Emiko Oye**, Accessed April 27, 2013, Available from http://www.trenddelacreme.com/2009/01/currently-obsessed-with-emiko-oye.html

2.3.2 เค้าโครง คือการรับรู้จากการเห็นสิ่งที่เป็นลักษณะของภาพเค้าโครงที่เกิดจากแสงหรือเงา โดยภาพนั้นจะเป็นการสมมุติสิ่งต่างๆขึ้นมาจากแสงหรือเงา เช่น การเล่นของเด็กๆที่ใช้มือตนเองทำท่าทาง ผ่านแสงเพื่อให้เกิดเงาเป็นรูปสัตว์หรือสิ่งของต่างๆลงบนผนัง แม้กระทั่งผลงานของศิลปินเองก็ความสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากแสงและเงา เช่น ผลงานของ Junk Heaps ที่นำสิ่งของเหลือใช้มาทำให้เกิดเงารูปแบบต่างๆ หรือผลงานของ Mark Allyn ได้สร้างชุดที่ประดับประดาด้วยแสงไฟให้อยู่ในรูปแบบของเสื้อผ้าและเครื่องประดับ ซึ่งทำให้เห็นว่ามีผู้คนและศิลปินมากมายแสดงการสมมุติ ทั้งในรูปแบบของ สิ่งมีชีวิตและสิ่งของต่างๆมากมายผ่านรูปแบบของแสงและเงา

ภาพที่ 12 ผลงานศิลปะของ Junk Heaps

ที่มา : Trenton Millar, **Nihilistic Optimism Shadow Art is made from Junk Heaps**, Accessed April 30, 2013, Available from http://www.trendhunter.com/trends/nihilistic-optimisn-shadow-art

ภาพที่ 13 ผลงานศิลปะของ Junk Heaps

ที่มา : Karl Fabricius, **Incredible Shadow Art Created From Junk**, Accessed April 30, 2013, Available from http://www.environmentalgraffiti.com/featured/incredible-shadow-art-created-from-junk/

ภาพที่ 14 ผลงานของ Mark Allyn

ที่มา : Mark Allyn, **Hand Crafted Jacked And Tie Using Light Art And Steel Sculpture**, Accessed April 30, 2013, Available from http://www.allyn.com/lighted/thumb_hand-crafted-jacked-and-tie-using-light-art-and-steel-sculpture.html

2.3.3 ที่ว่าง คือ ที่ว่างที่เกิดขึ้นจริงทางกายภาพ มีความกว้าง ความยาว ความหนา ความลึก ที่สัมผัสได้จริง เช่น ประติมากรรม สถาปัตยกรรม งานจิตกรรม แผ่นภาพ โดยจะจำแนกการเกิดที่ว่างได้ดังนี้

1. ที่ว่างบวก (Positive Space)

หมายถึง ที่ว่างที่เป็นรูปซึ่งอาจเป็นรูปร่างสองมิติ หรือรูปทรงสามมิติ

2. ที่ว่างลบ (Negative Space)

หมายถึง ที่ว่างที่ล้อมรอบวัตถุ มีลักษณะเป็นพื้นฉากหลัง(Back Ground)

3. ที่ว่างที่เป็นกลาง (Neutral Space)

หมายถึง ที่ว่างซึ่งว่างเปล่าไม่มีการกำหนดขอบเขต ได้แก่ ประดายเปล่า ผ้าใบเปล่า ที่ว่างของผนัง หรือที่ว่างในอวกาศ

ภาพที่ 15 ที่ว่างบวก

ภาพที่ 16 ที่ว่างลบ

จากประเภทของที่ว่างจะเห็นได้ว่า ที่ว่างบวกนั้นจะเป็นเพียงพื้นหลังของภาพ โดยจุดเด่นนั้นจะอยู่ในส่วนประธานของภาพ แต่หากเป็นที่ว่างในลักษณะลบ ที่ว่างจะกลายเป็นจุดเด่นอีกทั้งรายละเอียดของภาพยังถูกตัดออกไป ซึ่งที่ว่างในลักษณะลบนี้เองจะทำให้เกิดการสมมุติจากการมองเห็นได้ดีกว่าที่ว่างลักษณะอื่นๆ ซึ่งผู้พบเห็นที่แตกต่างประสบการณ์อาจจะมองภาพในมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ทำให้เกิดการสมมุติในลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล

2.3.4 การสะท้อน คือการสมมุติบทบาท ท่าทาง การทดลองส่วมใส่เสื้อผ้า และเครื่องประดับผ่านกระจกเงา ซึ่งการส่องกระจกนั้นทำให้เราสามารถมองเห็นตนเองและสามารถจดจำท่าทาง รูปร่าง ความสวยงาม คุณค่าที่อยู่บนร่างกายของเราได้ เมื่อเราจดจำ ความทรงจำเหล่านั้นจะอยู่กับเราเป็นช่วงระยะเวลาหนึ่ง ทำให้เราได้นึกถึงภาพเมื่อเราส่องกระจกเงา และภาพเหล่านี้เองจะประดับอยู่ในจิตใจของเรา

ภาพที่ 17 การส่องกระจกเงา

ที่มา : lalalullaby, **เตือนภัยกระจก 2 หน้า,** เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2556, เข้าถึงได้จาก

http://board.postjung.com/552590.html

ภาพที่ 18 การสวมเครื่องประดับผ่านกระจกเงา

ที่มา : **สีสันอารมณ์,** เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2556, เข้าถึงได้จาก

http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=bright-sky&group=6

3. เครื่องประดับ

3.1ความหมายของเครื่องประดับ ความหมายของเครื่องประดับ มีคำอธิบายได้หลายอย่างขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำเครื่องประดับนั้นๆ ไปใช้ หรือจุดประสงค์ ที่มีการสร้างสรรค์เครื่องประดับนั้น โดยอาจแบ่งความหมายได้ 3 ประการ ดังนี้

3.1.1 ความหมายโดยทั่วไป

หมายถึง วัตถุหรือสิ่งของที่ใช้ประดับตกแต่งร่างกายเพื่อความสวยงาม หรือเพื่อแสดงถึงสถานภาพทางสังคม ทั้งนี้ เครื่องประดับที่ใช้ในแต่ละพื้นที่ย่อมแตกต่างกัน ทั้งในด้านรูปร่างลักษณะ และวัสดุที่ใช้ผลิต โดยมีปัจจัยพื้นฐานมาจากความเชื่อ ศิลปวัฒนธรรม รสนิยม ตลอดจนลักษณะทางภูมิศาสตร์ และการเมืองการปกครองของประเทศหรือดินแดนนั้นๆ

3.1.2 ความหมายในเชิงพาณิชย์

หมายถึง วัตถุหรือสิ่งของที่ผู้หนึ่งผู้ใดผลิตขึ้นเพื่อจำหน่ายให้แก่ผู้อื่นสำหรับใช้ตกแต่งร่างกาย เครื่องประดับในกลุ่มนี้ จึงมักสร้างขึ้นจากวัสดุที่มีมูลค่า หรือมีรูปลักษณ์ที่เป็นที่นิยมในสมัยนั้นๆ และมักมีการผลิตเป็นจำนวนมาก ในระบบอุตสาหกรรม ที่ทำเป็นการค้า เพื่อให้สามารถจำหน่ายได้มากขึ้น ทั้งนี้ รายละเอียดของการสร้างสรรค์จะแตกต่างไปจากเครื่องประดับในกลุ่มอื่นๆ เช่น ต้องมีการสำรวจความต้องการของผู้บริโภค ความสนใจต่อรูปแบบ ณ เวลานั้นๆ หรือแนวโน้มของสมัยนิยมที่มีผลต่อรสนิยม ของผู้บริโภคในแต่ละฤดูกาล ตลอดจนความสะดวกสบายในการสวมใส่ใช้งาน

3.1.3 ความหมายในเชิงสร้างสรรค์ และศิลปะ

หมายถึง วัตถุหรือสิ่งของที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อสวมใส่บนร่างกาย โดยมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ต่อจิตใจ สามารถสร้างให้เกิดความรู้สึก และอารมณ์ต่างๆ ต่อผู้สวมใส่หรือผู้ชม ผู้สร้างสรรค์งานเครื่องประดับในกลุ่มนี้ อาจเรียกว่า เป็น "ศิลปิน" ไม่ใช่ "ช่าง" เนื่องจากมีวัตถุประสงค์ เพื่อสื่อแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ผ่านชิ้นงานเครื่องประดับไปสู่ผู้ชม ความเกี่ยวข้องระหว่างเครื่องประดับกับมนุษย์ อาจแสดงได้ในแผนภูมิ ดังนี้

ภาพที่ 19 ความเกี่ยวข้องระหว่างเครื่องประดับกับมนุษย์

ที่มา : **ความเกี่ยวข้องระหว่างเครื่องประดับกับมนุษย์,** เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2556, เข้าถึงได้จาก http://kanchanapisek.or.th/kp6/New/sub/book/book.php?book

3.2 บทบาทของเครื่องประดับ

"ความต้องการของมนุษย์ที่แท้จริง ในอันที่จะดำรงชีพอยู่ในโลกให้ได้อย่างมีความสุขสบายได้นั้น กล่าวว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ปัจจัยสี่ อันประกอบด้วยอาหาร เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค และที่อยู่อาศัย แต่เมื่อมนุษย์มีสิ่งเหล่านี้ครบถ้วนแล้ว ก็มิได้หมายความว่าจะมีความพึงพอใจเพียงนี้แต่ปรากฏว่ามีความต้องการสิ่งสวยงาม เพื่อนำมาประดับประดาร่างกายให้สวยงามอลังการ ก็เป็นปัจจัยอีกแบบหนึ่งที่อยู่ในความต้องการของมนุษย์ทุกแห่งในโลก[6]"

"ประวัติศาสตร์เครื่องประดับเริ่มต้นขึ้นมานานหลายพันปี จากการขุดพบเครื่องประดับสร้อยคอและกำไลที่ทำจากเปลือกหอยหรือกระดูกสัตว์ภายในหลุมศพของมนุษย์ผู้ชายและผู้หญิงมากมาย ซึ่งนักมานุษยวิทยาด้านวัฒนธรรม(Cultural Anthropologists) สันนิษฐานว่าการใช้เครื่องประดับของมนุษย์โบราณคือวิธีการเริ่มแรกที่มนุษย์ใช้แสดงออกทางด้านสังคม เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองชุมชน กับสิ่งแวดล้อมอย่างมีสุนทรียภาพ เครื่องประดับที่ติดกับโครงกระดูกของคนตายนั้นสื่อสารให้เห็นถึงความสำคัญและที่มาเพื่อสักการะอันศักสิทธิ์

---

[6] กรมศิลปากร กองพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ, **ถนิมพิมพาภรณ์** (กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป จำกัด, 2535), 33.

เครื่องประดับในช่วงระยะเวลาดังกล่าว สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อระบุถึงสถานะภาพของบุคคล ตำแหน่งทางสังคมเครื่องประดับมักถูกฝังลงไปพร้อมกับร่างของเจ้าเมื่อเสียชีวิตลง)สามารถสะท้อนวิถีชีวิตในการดำรงอยู่ร่วมกับธรรมชาติ[7]"

ความสำคัญของการออกแบบสร้างสรรค์เครื่องประดับของประเทศแถบตะวันออกและตะวันตก "ในช่วงศิลปะสมัยใหม่" นั้นมีความคล้ายคลึงกันอย่างมาก คติของวัฒนธรรมแต่ละถิ่นนั้นมีความต้องการในการจัดระเบียบเพื่อพัฒนาระบบความคิดและระบบชุมชนของผู้คนให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน แม้การเวลาที่ยาวนานจักเปลี่ยนความเชื่อ วิธีคิด หรือรูปแบบการใช้ชีวิต ความเป็นสากลวิสัยของโลกทั้งสองยังคงมองร่างกายเสมือนร่างพาหนะและเครื่องประดับมีบทบาทหลากหลายด้าน ดังจะกล่าวต่อไปนี้

3.2.1 สถานภาพ

เครื่องประดับเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่จะสักการะสถานภาพได้อย่างชัดเจน อีกทั้งมีอิทธิพลจากอภิปรัชญาทางศาสนาต่างๆและการผสมผสานคติแนวคิดในรูปของความศรัทธา เกี่ยวกับเรื่อง "ภาวะอุดมคติ" ซึ่งเป็นภาวะข้ามพ้นไปจากโลกแห่งผัสสะธรรมดาอันไม่สามารถหยั่งถึง มนุษย์จึงกำหนดฐานันนุศักดิ์ เพื่อเหตุผลทางด้านการสื่อสารและปกครอง และการดูแลสภาพจิตใจของส่วนรวม อาทิความเป็นเพศ หัวหน้าเผ่า หรือระบบสมมุติเทพของราชวงศ์กษัตริย์หรือเจ้านายชั้นสูง ด้วยวิธีการกำหนดปริมาณ ขนาด วัสดุ สัญลักษณ์หรือลวดลายภายในเครื่องประดับอันมิอาจก้าวก่ายต่อกัน แม้กระทั่งระเบียบของการจัดวางตำแหน่งการส่วมใส่เครื่องประดับ

---

[7] สุภาวี ศิรินนครภรณ์, **วาทกรรมแห่งศิลปะเครื่องประดับหลังสมัยใหม่:กรณีศึกษาเกี่ยวกับมิติทางสุนทรียะ(รูปแบบ กระบวนการสร้างสรรค์แนวทางการนำเสนอ) ของเครื่องประดับสากลยุคหลังสมัยใหม่ เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการพัฒนาด้านความคิดของนักศึกษาและแก่นักออกแบบสาขาเครื่องประดับในประเทศไทย**, (กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556, 40.

เครื่องประดับที่แสดงถึงสถานภาพทางสังคมของผู้สวมใส่นี้ ยังปรากฏให้เห็นจาก เครื่องแต่งกายของผู้แสดงละครหรือนาฏศิลป์ โดยผู้ที่เป็นตัวพระและตัวนาง อาจใช้เครื่องประดับบางอย่าง เพื่อบอกถึงการมีสถานภาพใดในการแสดง เช่น เป็น เจ้านาย ขุนนาง กษัตริย์ รวมทั้งในการสร้างพระพุทธรูปทรงเครื่อง ซึ่งเป็นพระพุทธรูปที่มีเครื่องประดับของพระจักรพรรดิราช ก็แสดงให้เห็นถึงสถานภาพ ของพระพุทธองค์ ที่ทรงมีเชื้อสายของกษัตริย์มาก่อน ถือเป็นการแสดงความยกย่อง และเพื่อให้พระพุทธรูปมีความสง่างามมากยิ่งขึ้น

ภาพที่ 20 พระมงกุฎ เครื่องประดับสำหรับกษัตริย์ ในสมัยอยุธยา ที่ขุดพบจากกรุพระปรางค์ วัดราชบูรณะ จ.พระนครศรีอยุธยา

ที่มา : **สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน.** เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://kanchanapisek.or.th/kp6/New/pictures34/p34-129.jpg

ภาพที่ 21 เครื่องเพชรของพระราชินี

ที่มา : **เปิดกรุ เครื่องเพชรชิ้นประวัติศาสตร์ราชวงศ์อังกฤษ ฉลองครบรอบ 60 ปี การครองราชย์ "ควีนเอลิซาเบธที่สอง**. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=amuletstory&month=05-2012&date=13&group=16&gblog=23

3.2.2 ความศักดิ์สิทธิ์ ความเป็นสิริมงคล ป้องกันภยันตราย และเป้าหมายทางไสยศาสตร์

บทบาทเครื่องประดับแต่เดิมนั้นเกิดขึ้นเพื่อการสักการะความศักดิ์สิทธิ์ ความเป็นสิริมงคลป้องกันภยันตราย และเป้าหมายทางไสยศาสตร์มากเท่าๆกับความต้องการในการระบุสถานภาพ เพราะมนุษย์นั้นเติบโตมาจากความไม่รู้ การไม่สามารถที่จะควบคุมธรรมชาติหรือการมีชีวิตภายใต้ความเชื่อ เนื่องจากความเชื่อเรื่องเครื่องประดับคือ วัตถุดิบที่เร้นลับเป็นพื้นฐานของจิตใจที่มีมาตั้งแต่ระยะก่อนที่จะมีภาษาพูดเสียอีก โดยการทำให้มันมีความเป็นวัตถุตามหลักการทางองค์ประกอบศิลป์อันสัมผัสได้จริงผ่านภาษา สัญลักษณ์และรูปทรง องค์ประกอบศิลป์เหล่านี้ถูกเชื่อมโยงให้เข้ากับวัตถุดิบอีกที เพื่อแสดงเรื่องราวและภาพลักษณ์ในฐานะผลลัพธ์ของทางเลือกโดยความตั้งใจของมนุษย์ เครื่องยึดเหนี่ยวทางจิตใจ รวมถึงให้พลังงานแก่ชีวิต หรือในรูปแบบของมรดกที่ไม่มีข้อโต้แย้ง

ภาพที่ 22 ลูกปัดทราวดี ซึ่งมีความเชื่อว่า หากผู้ใดได้ครอบครองลูกปัดทวารวดีจะทำให้ผู้นั้น แคล้วคลาดจากอันตราย ปกป้องให้พ้นจากเดรัจฉานวิชา

ที่มา : จตุพล จันทร์ประเสริฐ. **วัตถุมงคล: ลูกปัดทราวดีเขาศรีวิชัยสุราษฎร์ธานี**. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก

http://www.zoonphra.com/amulet/catalog.php?storeno=s032&idp=9930

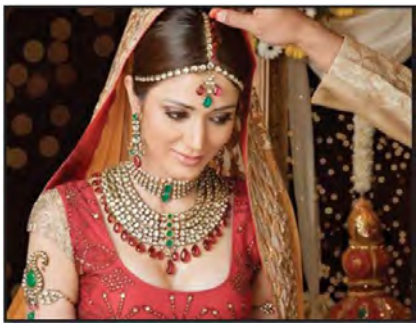
ภาพที่ 23 เครื่องประดับทางศาสนา

ที่มา : เข้าถึงเมื่อ 1พฤษภาคม 2556. เข้าถึงได้จาก

http://kanchanapisek.or.th/kp6/New/sub/book/book.php?book=34

3.2.3 พิธีกรรมแห่งชีวิต

บทบาทของเครื่องประดับในการสักการะพิธีกรรมแห่งชีวิต เครื่องประดับกำหนดให้เป็นการสื่อสารรูปแบบหนึ่งของขนบธรรมเนียม เครื่องประดับมักถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ที่สามารถสะท้อนวิถีชีวิตแต่ละช่วงชีวิตของมนุษย์ มีหน้าที่การใช้สอยของวัตถุสุนทรียะเพื่อสื่อสารให้ลึกซึ้งถึงจิตวิญญาณของผู้สวมใส่ บ่งบอกแนวความคิดเรื่องกาลเวลา วิถีชีวิต และภูมิปัญญาตามวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ (เกิด แก่ เจ็บ ตาย) เปรียบเสมือนตัวกลางเชื่อมโยงคุณค่าแห่งชีวิตที่งดงามของกลุ่มคนแต่ละวัฒนธรรมอันมีความแตกต่างกัน



ภาพที่ 24 การสวมใส่เครื่องประดับในการแต่งงานของหญิงชาวอินเดีย

ภาพที่ 25 เครื่องเพชรของแบรนด์ Paiget

ที่มา : **Piaget Jewelry.** Accessed April 27, 2013 Available from http://www.piaget.com/jewelry

3.2.4 ความสวมงามส่วนบุคคล

บทบาทแห่งเครื่องประดับที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแสดงออกถึงความงามส่วนบุคคล รสนิยมที่มีต่อเครื่องประดับเป็นเสมือนหัวใจหรือจินตนาการที่ปลดปล่อยความรู้สึกรับรู้ อาจเป็นรูปแบบที่อยูนอกเหนือจากกรอบของขนบธรรมเนียมดั้งเดิม ไม่ยึดติดอยู่กับความพึงพอใจของสังคม เป็นการออกแบบสร้างสรรค์ที่มีเสรีภาพ

ภาพที่ 26 สร้อยคอมรกตฝั่งเพชรของเอลิซาเบ็ธ เทย์เลอร์(Elizabeth Rosemond Taylor)

ที่มา : Thairath. **ประมวลภาพประมูลเครื่องเพชรเอลิซาเบ็ธ เทย์เลอร์ที่นครนิวยอร์ก.** เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=goirish2011&month=12-2011&date=15&group=20&gblog=33

ภาพที่ 27 เครื่องประดับของแบรนด์ Graff

ที่มา : **Graff Diamonds**. Accessed April 27, 2013 Available from http://www.graffdiamonds.com

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในกระบวนการทดลองผลงานของผู้วิจัยนั้น จากที่ได้ทำการศึกษาทั้งทฤษฎีสัญศาสตร์ ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ข้อมูลจากแนวคิดสิ่งสมมุติ รวมถึงการค้นคว้าหาความหมายและบทบาทของเครื่องประดับ ทำให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์และสรุปผลเพื่อสามารถหารูปแบบ ของผลงานและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานได้ โดยมีขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์
    1.1 การสร้างสิ่งที่เหมือนหรือคล้าย
    1.2 การใช้แสงและเงา
    1.3 การสร้างที่ว่าง
    1.4 การสะท้อนผ่านกระจกเงา
2. รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน
    2.1 รูปแบบเครื่องประดับในบทบาทการแสดงสถานภาพ
    2.2 รูปแบบเครื่องประดับในบทบาทพิธีกรรมแห่งชีวิต
    2.3 รูปแบบเครื่องประดับในบทบาทความสวยงาม
3. การทดลองวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน
    3.1 การทดลองวัสดุ
    3.2 การทดลองระยะของแสง

1. ขั้นตอนค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์

จากการศึกษาและค้นคว้าแนวทางในการเกิดสิ่งสมมุติ ทำให้เห็นถึงวิธีการในการสร้างสิ่งสมมุติตามแนวคิด โดย มี 4 แนวทางคือ 1.การสร้างสิ่งที่เหมือนหรือคล้าย 2.การใช้แสงและเงา 3. การสร้างที่ว่าง 4.การสะท้อนผ่านกระจกเงา โดยจะทำการทดลองสร้างผลงานเครื่องประดับจาก 4 แนวทางดังกล่าว ซึ่งจะมีรูปแบบย่อยของแต่ละแนวทาง โดยมีขั้นตอนของแต่ละวิธีดังต่อไปนี้

1.1 แนวทางที่ 1 การสร้างสิ่งที่เหมือนหรือคล้าย

จากแนวคิดในการสร้างเครื่องประดับให้มีความใกล้เคียงกับรูปแบบเครื่องประดับที่ต้องการ ซึ่งจะเน้นประสาทสัมผัสทางการมองเห็น ทั้งจากรูปทรง เฉดสี การสวมใส่ ตำแหน่ง หรือแม้แต่วิธีในการสร้างผลงานเครื่องประดับ ซึ่งขั้นตอนในการเลือกวัสดุ จะแบ่งการเลือกวัสดุออกเป็น 2 ประเภท คือ1. วัสดุที่ผ่านการสมมุติ 2. วัสดุที่ถูกสมมุติขึ้นมาใหม่ โดยจะมีขั้นตอนในการทดลองดังต่อไปนี้

1.1.1 การเลือกวัสดุที่ผ่านการสมมุติ ซึ่งจะเลือกจากอุปกรณ์ที่ผ่านการเล่นของเด็กที่สมมุติบทบาทต่างๆให้กับตัวเอง เช่น ของเล่นที่ใช้ในการทำอาหาร การแต่งหน้า หรือการสวมบทบาทต่างๆ ฯลฯ

ภาพที่ 28 วัสดุที่ผ่านการสมมุติ

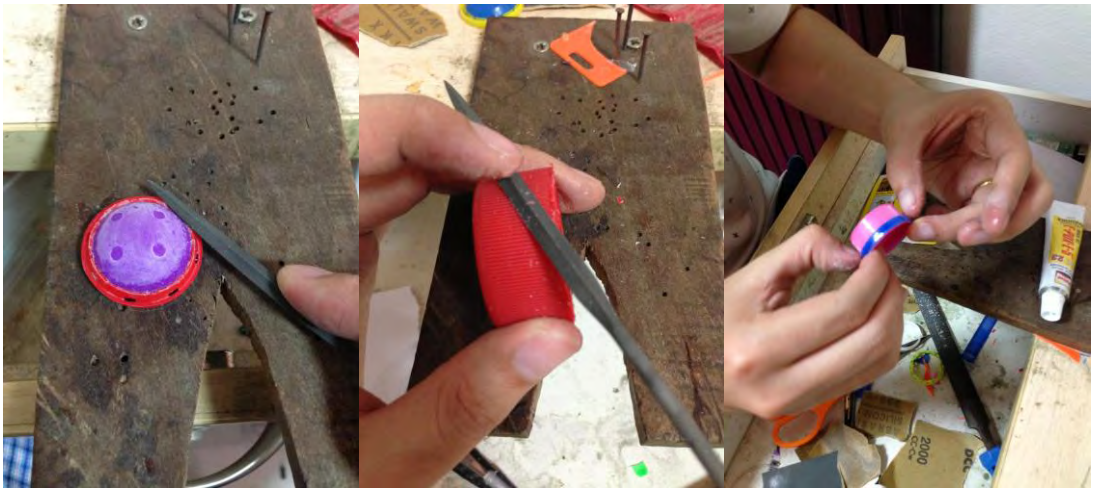
1.1.2 การเลือกวัสดุที่ถูกสมมุติขึ้นมาใหม่นั้น จะเลือกจากวัสดุเหลือใช้ โดยผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมวัสดุต่างๆ ซึ่งจะเลือกจากความเป็นไปได้ในการนำมาสร้างสรรค์ผลงานและความมีรูปร่าง รูปทรง เฉดสี ใกล้เคียงกับรูปแบบเครื่องประดับต้นแบบ

ภาพที่ 29 วัสดุที่ถูกสมมุติขึ้นมาใหม่

1.1.3 ภาพเครื่องประดับต้นแบบที่ใช้ในการทดลองสร้างสรรค์

ภาพที่ 30 เครื่องประดับต้นแบบ

1.1.4 นำวัสดุต่างๆมาทำการขัดแต่งในลักษณะเดียวกับเครื่องประดับจริง



ภาพที่ 31 ขั้นตอนการสร้างผลงานทดลอง

1.1.5 นำชิ้นส่วนที่ขัดแต่งเสร็จเรียบร้อยแล้วมาประกอบตามภาพเครื่องประดับต้นแบบ

รูปที่ 32 ภาพขั้นตอนการทดลองการประกอบชิ้นส่วนเครื่องประดับ

1.2 แนวทางที่ 2 การใช้แสงและเงา

สร้างเครื่องประดับจากแสงและเงา โดยให้แสงและเงานั้นส่องผ่านและตกกระทบบนร่างกายของผู้ส่วมใส่ โดยมีวิธีต่างๆ ดังนี้

1.2.1 แนวทางที่ 2 รูปแบบที่ 1

สร้างเงาจากการเขียนปากกาบนแผ่นใส และใช้แสงส่องให้เกิดเงาบนร่างกายผู้สวมใส่

ภาพที่ 33 การทดลองลักษณะของการเกิดเงาจากการเขียนด้วยปากกา

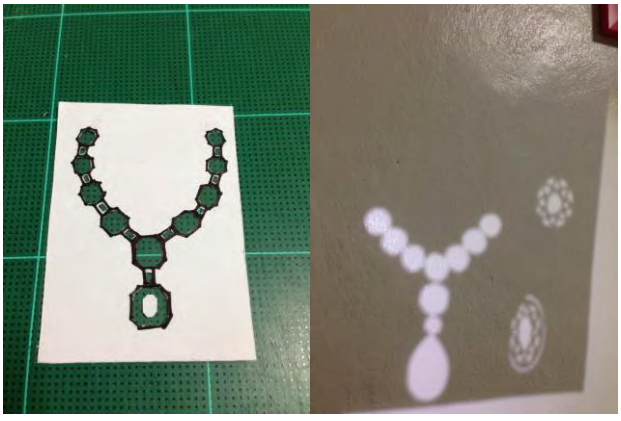
1.2.2 แนวทางที่ 2 รูปแบบที่ 2

สร้างเงาจากสติกเกอร์ วิธีการนี้จะทำให้เกิดเงาบนร่างกายผู้สวมใส่

ภาพที่ 34 การทดลองลักษณะของการเกิดเงาจากการสติกเกอร์

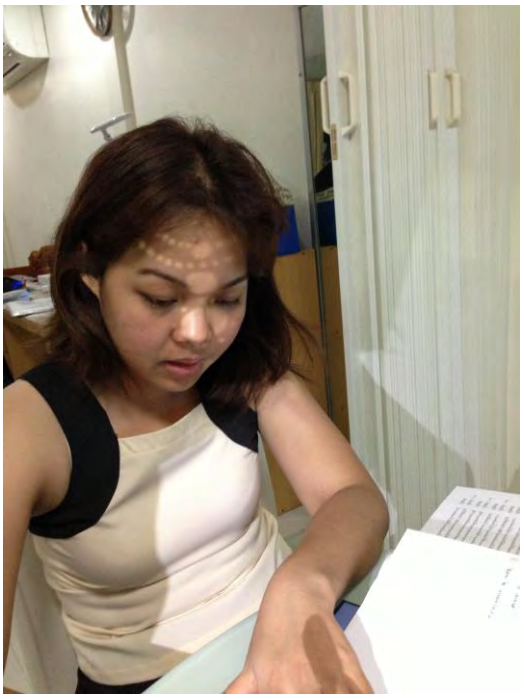
1.2.3 แนวทางที่ 2 รูปแบบที่ 3

สร้างแสงจากแผ่นกระดาษ โดยเจาะแผ่นกระดาษเป็นช่องให้แสงลอดผ่านและลงมาประดับบนร่างกายของผู้สวมใส่



ภาพที่ 35 การทดลองเจาะแผ่นกระดาษเป็นช่องให้แสงลอดผ่าน

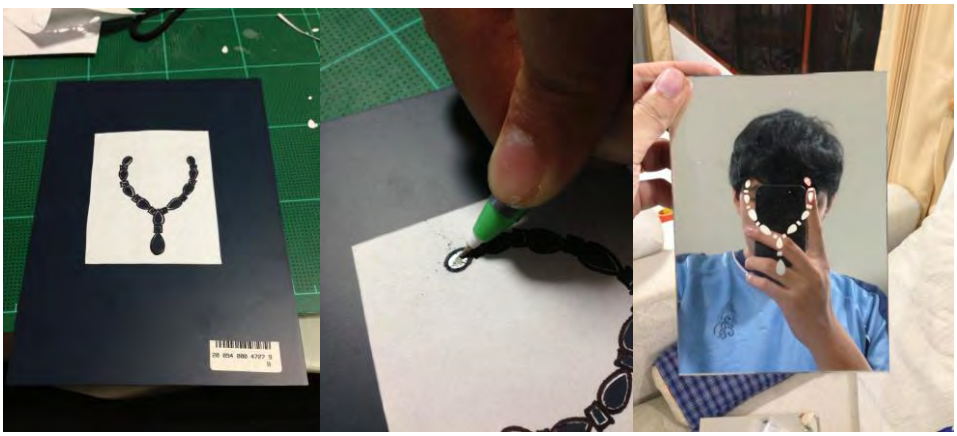
ภาพที่ 36 การทดลองใช้แสงในการตกแต่งร่างกาย



ภาพที่ 37 การทดลองแสงในพื้นที่สว่าง

1.2.4 แนวทางที่ 2 รูปแบบที่ 3

การขูดแผ่นกระจกเงาเพื่อให้แสงลอดผ่าน โดยจะทำการขูดสารปรอทด้านหลังของกระจกเงาออก เป็นรูปแบบเครื่องประดับ ซึ่งในพื้นที่ที่ขูดออกนั้นจะกลายเป็นกระจกใสที่สามารถให้แสงผ่านได้ และแสงที่ลอดผ่านกระจกนั้นก็จะลงไปประดับบนตัวผู้สวมใส่ อีกทั้งผู้สวมใส่ยังสามารถเห็นตนเองขณะสวมใส่เครื่องประดับได้อีกด้วย



ภาพที่ 38 ขั้นตอนในการทดลองการขูดแผ่นกระจกเงาให้เป็นรูปแบบเครื่องประดับ

ภาพที่ 39 การทดลองการเกิดแสงในพื้นที่มืดและที่สว่าง

1.3 แนวทางที่ 3 การสร้างที่ว่าง

สร้างเครื่องประดับจากการนำเสื้อผ้ามาตัดให้เกิดช่องว่างเป็นรูปร่างที่ใกล้เคียงเครื่องประดับต้นแบบ ซึ่งที่ว่างจะทำให้เกิดการสมมุติของเครื่องประดับภายในจิตใจ โดยมีแนวทางดังนี้

1.3.1 แนวทางที่ 3 รูปแบบที่ 1

การสร้างที่ว่างจนเห็นผิวหนัง โดยทำการตัดเสื้อให้เป็นช่องว่างจนเห็นผิวหนัง ตามลักษณะของเครื่องประดับต้นแบบ ซึ่งตัวที่ว่างนั้นจะเป็นเสมือนเครื่องประดับที่ถูกสวมใส่อยู่ในขณะนั้น

ภาพที่ 40 การทดลองสร้างที่ว่างโดยการตัดเสื้อเป็นรูปแบบเครื่องประดับ

1.3.2 แนวทางที่ 3 รูปแบบที่ 2

การสร้างที่วางโดยมีเสื้อผ้ารองอีกหนึ่งชั้น ซึ่งจะตัดเสื้อเป็นช่องว่าง ในรูปแบบเครื่องประดับโดยใส่เสื้อผ้าด้านในเป็นเฉดสีที่ตัดกัน รองอยู่อีกหนึ่งชั้น เพื่อสร้างความแตกต่างและเพิ่มสีให้กับที่ว่าง

ภาพที่ 41 การทดลองสร้างที่ว่าง โดยมีเสื้อผ้ารองอยู่อีกชั้นหนึ่ง

1.3.3 แนวทางที่ 3 รูปแบบที่ 3

การสร้างที่วางโดยมีผ้ารองอีกหนึ่งชั้น ตัดเสื้อเป็นช่องว่าง โดยใช้ผ้าในเฉดสีที่ตัดกัน รองอยู่อีกหนึ่งชั้น โดยจัดให้ผ้าชั้นในมีลักษณะโปร่งเพื่อให้สามารถดึงออกมาได้ ซึ่งจากการทดลอง ผ้าที่ทำให้โปร่งนั้นไม่สามารถดึงออกมาได้อย่างที่คาดเอาไว้

ภาพที่ 42 การทดลองสร้างที่ว่างโดยใช้ผ้ารองอีกชั้นหนึ่ง

1.4 แนวทางที่ 4 การสะท้อนผ่านกระจกเงา

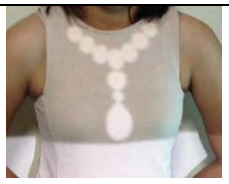
สร้างเครื่องประดับบนกระจกเงาโดยใช่สติกเกอร์ที่มีรูปแบบของเครื่องประดับติดลงบนกระจกเงาเพื่อให้ผู้คนได้ส่องและทำการสวมใส่เครื่องประดับจากการมองเห็น วิธีการนี้ผู้สวมใส่จะได้เห็นตนเองขณะสวมใส่ด้วย

ภาพที่ 43 การสร้างเครื่องประดับบนกระจกเงา

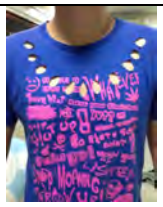
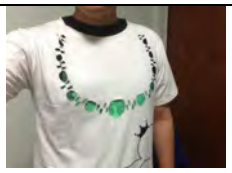
1.5 วิเคราะห์วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

จากแนวทางในการสร้างสรรค์ที่ได้กล่าวไปข้างต้นทำให้พบว่าสามารถสร้างเครื่องประดับในลักษณะของสิ่งสมมุติได้ทั้งหมด 9 แนวทาง จึงต้องกาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับที่เหมาะสมที่สุด โดยจะพิจารณาจาก วิธีการแสดงงานมีความน่าสนใจ เกิดการตั้งคำถามต่อเครื่องประดับ และสามารถสะท้อนแนวความคิดสิ่งสมมุติว่าเป็นสิ่งที่ไม่สามารถจับต้องได้ โดยจะทำการวิเคราะห์เป็นตารางดังนี้

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์หาความเหมาะสมในวิธีการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับ

วิธีการสร้างสรรค์	รูปภาพ	ความน่าสนใจ	เกิดการตั้งคำถามกับเครื่องประดับ	ตรงตามแนวคิดสิ่งสมมุติ
1.การสร้างสิ่งที่เหมือนหรือคล้าย		★	★	
2.สร้างเงาจากการเขียนปากกาบนแผ่นใส			★	★
3.สร้างเงาจากสติกเกอร์			★	★
4.สร้างแสงจากแผ่นกระดาษ			★	★

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์หาความเหมาะสมในวิธีการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับ(ต่อ)

วิธีการสร้างสรรค์	รูปภาพ	ความน่าสนใจ	เกิดการตั้งคำถามกับเครื่องประดับ	ตรงตามแนวคิดสิ่งสมมุติ
5.สร้างแสงจากการส่องขูดกระจกเงา		★	★	★
6.การสร้างที่ว่างจนเห็นผิวหนัง			★	★
7.การสร้างที่วางโดยมีเสื้อผ้ารองอีกหนึ่งชั้น			★	
8.การสร้างที่ว่างโดยใช้ผ้ารองไว้หนึ่งชั้น				
9.สร้างแสงจากการส่องขูดกระจกเงา		★	★	★

1.6 สรุปผลการวิเคราะห์

จากการทดลองหาวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับจากแนวคิดสิ่งสมมุติ ทำให้สามารถได้แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทังหมด 9 แนวทาง ซึ่งแต่ละแนวทางมีความเหมาะสมแตกต่างกันไป โดยแนวทางที่มีความเหมาะสม ทั้งจากวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่น่าสนใจ การตั้งคำถามต่อผู้ชมงานถึงความเป็นเครื่องประดับ และสามารถสะท้อนแนวความคิดสิ่งสมมุติที่ไม่สามารถจับต้องได้ คือแนวทางที่ 5. การสร้างแสงจากการส่องขูดกระจกเงา เนื่องจากวิธีการนี้เป็นการรวมสองแนวความคิดเข้าไว้ด้วยกัน ทั้งการสร้างเครื่องประดับจากแสงผสมผสานกับแนวความคิดการส่องกระจกเงา ซึ่งจะทำให้ผู้สวมใส่นั้นสามารถมองเห็นตนเองผ่านกระจกเงาในขณะที่แสงส่องกระทบร่างกายได้ ทำให้เกิดการสวมใส่เครื่องประดับผ่านการมองเห็นและเกิดความทรงจำในช่วงเวลาหนึ่งที่สวมใส่เครื่องประดับ อีกทั้งเครื่องประดับในลักษณะของแสงเป็นสสารที่ไม่สามารถจับต้องได้ จะสัมผัสได้เพียงจากการมองเห็นเท่านั้น ซึ่งสามารถสะท้อนตรงตามแนวความคิดสิ่งสมมุติที่กล่าวว่าข้างต้นได้ โดยจะทำการสร้างตู้ที่มีลักษณะคล้ายตู้กระจกติดตั้งกับผนังแบบแขวนลอยจากพื้น จัดอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม ให้ผู้ชมงานสามารถสวมใส่เครื่องประดับได้

2. รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากข้อมูลในเรื่องบทบาทของเครื่องประดับที่ได้ศึกษาจากที่กล่าวมา ทำให้ผู้วิจัยมีมุมมองในการนำรูปแบบของเครื่องประดับที่มีชื่อเสียงและได้รับความสนใจในระดับสากล มาสร้างในลักษณะของเครื่องประดับจากแนวคิดสิ่งสมมุติ โดยจะทำการสร้างให้อยู่ในรูปแบบที่ใกล้เคียงกับเครื่องประดับต้นแบบ เพื่อสะท้อนให้เห็นว่า เครื่องประดับนั้นเป็นเพียงสิ่งสมมุติที่มนุษย์สร้างขึ้น ไม่ว่าจะมาจากบทบาทใด ทุกอย่างที่มีรูปร่างหน้าตาในลักษณะของอัญมณี เพชรพลอยหรือมีเค้าโครงใกล้เคียงกับเครื่องประดับ และทำการประดับตกแต่งโดยมีร่างกายเป็นพาหนะแล้ว สิ่งนั้นคือเครื่องประดับทั้งสิ้น โดยผู้วิจัยได้ทำการเลือกบทบาทของเครื่องประดับในการนำมาสร้างสรรค์ผลงาน 3 แนวทาง ได้แก่ 1. สถานภาพ 2.พิธีกรรมแห่งชีวิต 3.ความสวยงาม โดยจะทำการวิเคราะห์รูปแบบดังต่อไปนี้

2.1 เครื่องประดับในบทบาทการแสดงสถานภาพ

เครื่องประดับในบทบาทของการแสดงสถานภาพ ผู้วิจัยมีความต้องการนำรูปแบบของเครื่องประดับจากราชวงค์อังกฤษ ซึ่งเป็นราชวงค์ที่มีชื่อเสียงและได้รับความสนใจจากผู้คนทั่วโลก โดยผู้วิจัยเลือกรูปแบบเครื่องประดับเพชรของสมเด็จพระราชินีวิกตอเรียแห่งอังกฤษ ซึ่งมีอยู่มากมาย เป็นที่จดจำของคนทั่วไปได้อีกทั้งยังมีมูลค่ามหาศาลอีกด้วย

ภาพที่ 44 เครื่องประดับเพชรของสมเด็จพระราชินีวิกตอเรียแห่งอังกฤษ 1

ที่มา : เปิดกรุ เครื่องเพชรชิ้นประวัติศาสตร์ราชวงศ์อังกฤษ ฉลองครบรอบ 60 ปี การครองราชย์ "ควีนเอลิซาเบธที่สอง. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=amuletstory&month=05-2012&date=13&group=16&gblog=23http://www.petchchompoo.com/article-th-83063

ภาพที่ 45 เครื่องประดับเพชรของสมเด็จพระราชินีวิกตอเรียแห่งอังกฤษ 2

ที่มา : เปิดกรุ เครื่องเพชรชิ้นประวัติศาสตร์ราชวงศ์อังกฤษ ฉลองครบรอบ 60 ปี การครองราชย์ "ควีนเอลิซาเบธที่สอง. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=amuletstory&month=05-2012&date=13&group=16&gblog=23http://www.petchchompoo.com/article-th-83063

ภาพที่ 46 เครื่องประดับเพชรของสมเด็จพระราชินีวิกตอเรียแห่งอังกฤษ 3

ที่มา : เปิดกรุ เครื่องเพชรชิ้นประวัติศาสตร์ราชวงศ์อังกฤษ ฉลองครบรอบ 60 ปี การครองราชย์ "ควีนเอลิซาเบธที่สอง. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=amuletstory&month=05-2012&date=13&group=16&gblog=23http://www.petchchompoo.com/article-th-83063

2.2 เครื่องประดับในบทบาทพิธีกรรมแห่งชีวิต

เครื่องในบทบาทพิธีกรรมแห่งชีวิตในที่นี้ ผู้วิจัยมีความสนใจในพิธีกรรมการแต่งงาน ซึ่งเป็นพีธิกรรมที่ทุกคนต่างให้ความสำคัญ และเป็นพิธีกรรมที่เปี่ยมไปด้วยความสุข ซึ่งเครื่องประดับเพชรถือเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่ผู้คนให้ความสนใจ ความสวยงามในขณะประดับอยู่บนตัวเจ้าสาว โดยผู้วิจัยได้เลือกเครื่องเพชรจากแบรนด์ที่มีชื่อเสียงต่างๆ เพื่อมาหารูปแบบที่จะสามารถนำไปสร้างสรรค์ผลงานได้

ภาพที่ 47 เครื่องประดับเพชรแบรนด์ Piaget

ที่มา : **Piaget Jewelry**. Accessed April 27, 2013 Available from http://www.piaget.com/jewelry

ภาพที่ 48 เครื่องประดับเพชรแบรนด์ Harry Winston

ที่มา : **Harry Winston**. Accessed April 27, 2013 Available from

http://www.harrywinston.com

ภาพที่ 49 เครื่องประดับเพชรแบรนด์ Graff

ที่มา : **Graff Diamonds**. Accessed April 27, 2013 Available from http://www.graffdiamonds.com

2.3 เครื่องประดับในบทบาทความสวยงาม

เครื่องประดับในบทบาทความสวยงาม จากความเข้าใจถึงความสวยงามของมนุษย์ส่วนใหญ่ในปัจจุบันที่มีต่อเครื่องประดับ เห็นว่าความสวยงามหรือมูลค่านั้นจะขึ้นอยู่กับวัตถุดิบที่มาทำเครื่องประดับ โดยจะต้องเป็นวัตถุดิบที่มีค่า เช่น เพชร พลอย อัญมณีต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยนำแนวคิดดังกล่าวเพื่อเป็นแนวทางในการค้นหารูปแบบเครื่องประดับในบทบาทของความสวยงาม ซึ่งผู้วิจัยจะค้นหารูปแบบเครื่องประดับที่มีชื่อเสียงจากแบรนด์ชั้นนำ ที่ประดับประดาด้วยเพชรและอัญมณีมีค่า เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับ

ภาพที่ 50 **เครื่องประดับเพชรแบรนด์** Bvlgari

ที่มา : Thairath. **ประมวลภาพประมูลเครื่องเพชรเอลิซาเบ็ธ เทย์เลอร์ที่นครนิวยอร์ก.** เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=goirish2011&month=12-2011&date=15&group=20&gblog=33

ภาพที่ 51 เครื่องประดับเพชรแบรนด์ Graff

ที่มา : **Graff Diamonds**. Accessed April 27, 2013 Available from http://www.graffdiamonds.com

ภาพที่ 52 เครื่องประดับแบรนด์ Harry Winston

ที่มา : **Harry Winston**. Accessed April 27, 2013 Available from http://www.harrywinston.com

จากบทบาทของเครื่องประดับข้างต้น เครื่องประดับทั้งสามบทบาทมีความแตกต่างกันตามความสำคัญของแต่ละรูปแบบ ซึ่งผู้วิจัยมีความต้องการแสดงแนวคิดที่ว่า เครื่องประดับไม่ว่าจะอยู่ในบทบาทใด สถานะใด รูปทรงใด มูลค่าเท่าไหร ความสวยงามมีเพียงไร แต่ท้ายที่สุดแล้ว เครื่องประดับเหล่านี้ เป็นเพียงแค่สิ่งสมมุติที่มนุษย์เป็นคนสร้างขึ้นเท่านั้น โดยจะสร้างสรรค์ผลงานจากการเลือกใช้รูปแบบเครื่องประดับที่มีอยู่แล้วและเป็นที่จดจำหรือมีความสำคัญมาถ่ายทอดเป็นผลงานการสร้างสรรค์เครื่องประดับ จำนวน 3 ชิ้น โดยจะเลือกมาใช้บทบาทละ 1รูปแบบ โดยจะทำการทดลองหาความเหมาะสมเพื่อสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับในขั้นตอนต่อไป

2.4 เงื่อนไขการเลือกรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.4.1ด้านรูปแบบ

เนื่องจากต้องการสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นเครื่องประดับซึ่งเป็นสิ่งสมมุติตามแนวคิดข้างต้น จึงมีความต้องการนำรูปแบบเครื่องประดับที่มีอยู่แล้ว และเป็นที่นิยมหรือมีชื่อเสียง โดยรูปแบบของเครื่องประดับนั้น จะต้องมีรูปทรงเป็นอัญมณี เพชร หรือพลอย อีกทั้งรูปทรงจะต้องแสดงถึงความมีมูลค่าจากรูปแบบของเครื่องประดับนั้นๆ โดยจะเน้นที่เครื่องประดับในตำแหน่งของสร้อยคอ

2.4.2 ด้านแนวคิด

เครื่องประดับจะต้องสามารถสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดสิ่งสมมุติได้ โดยจะก่อให้เกิดมุมมองในการตั้งตำถามต่อความเป็นเครื่องประดับ ว่าเครื่องประดับสมมุติเมื่อมี รูปแบบ มีสี หรือความสวยงามที่ใกล้เคียง และได้สวมใส่บนร่างกายของผู้สวมใส่แล้วนั้น เพียงพอหรือไม่ที่จะเป็นเครื่องประดับ

จากเงื่อนไขในการเลือกรูปแบบเครื่องประดับข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสามารถเลือกรูปแบบของเครื่องประดับได้ดังต่อไปนี้

1. เครื่องประดับในบทบาทการแสดงสถานภาพ

ภาพที่ 53 เครื่องประดับเพชรของสมเด็จพระราชินีวิกตอเรียแห่งอังกฤษ 1

ที่มา :เปิดกรุ เครื่องเพชรชิ้นประวัติศาสตร์ราชวงศ์อังกฤษ ฉลองครบรอบ 60 ปี การครองราชย์ "ควีนเอลิซาเบธที่สอง. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=amuletstory&month=05-2012&date=13&group=16&gblog=23http://www.petchchompoo.com/article-th-83063

2. เครื่องประดับในบทบาทพิธีกรรมแห่งชีวิต

ภาพที่ 54 เครื่องประดับเพชรแบรนด์ Piaget

ที่มา : **Piaget Jewelry**. Accessed April 27, 2013 Available from http://www.piaget.com/jewelry

3. เครื่องประดับในบทบาทความสวยงาม

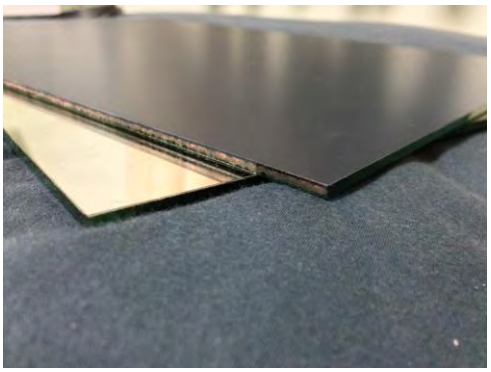
ภาพที่ 55 เครื่องประดับเพชรแบรนด์ Bvlgari

Thairath. **ประมวลภาพประมูลเครื่องเพชรเอลิซาเบ็ธ เทย์เลอร์ที่นครนิวยอร์ก.** เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=goirish2011&month=12-2011&date=15&group=20&gblog=33

3. ขั้นตอนการทดลอง

3.1 ขั้นตอนการเลือกวัสดุ

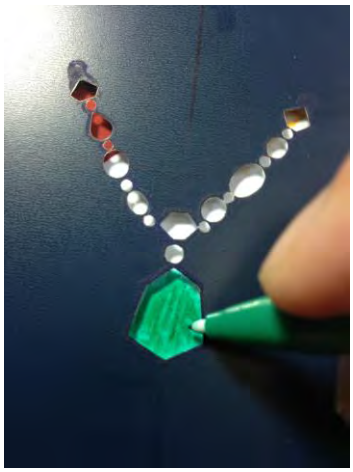
3.1.1 การเลือกกระจก โดยทำการเลือกซื้อกระจกเงาจากร้านค้าทั่วไป ซึ่งจะมีขนาดความหนาตั้งแต่ 3 มิลลิเมตร – 10 มิลลิเมตร ซึ่งจากการทดลองส่องแสงผ่านกระจกพบว่ากระจกที่มีขนาดหนา จะทำให้ความชัดเจนของภาพลดน้อยลงเรื่อยๆ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้กระจกเงาที่มีความหนา 3 มิลลิเมตร



ภาพที่ 56 ขนาดความหนาของกระจกเงา 3 มิลลิเมตร

3.1.2 การทำสีบนกระจก

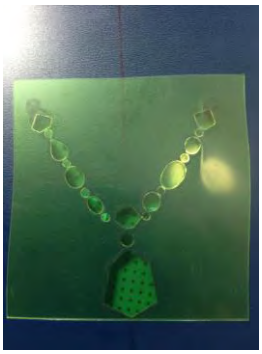
1. การทำสีโดยใช้ปากกาสี



ภาพที่ 57 การทำสีโดยปากกาสี

2. การทำสีโดยติดแผ่นใส

ภาพที่ 58 การติดกระกาษแก้วสีแบบที่ 1



ภาพที่ 59 การติดแผ่นใสแบบที่ 2

จากการทดลองทำสี ทำให้พบว่าการทำสีจากปากกาสีนั้น มีความชัดเจนและให้ความคมชัดได้มากกว่าวิธีการอื่น

ภาพที่ 60 แสงที่ได้จากการทำสีโดยปากกา

3.1.3 การเลือกประเภทของไฟในการสร้างแสง

โดยจะทำการเลือกหลอดไฟที่ให้แสงแต่ละรูปแบบเพื่อหาความเหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

1. หลอด 220V – 50W E-27 CDL : SP Electric

ภาพที่ 61 หลอด220V – 50W E-27 CDL : SP Electricและแสงที่ได้

2.หลอด 220-240V – 100W E27 A55 CL: Philips

ภาพที่ 62 หลอด 220-240V – 100W E27 A55 CL: Philips และแสงที่ได้

3. หลอด 220V – 50W M12503 Halogen: BEC

ภาพที่ 63 หลอด 220V – 50W M12503 Halogen: BEC และแสงที่ได้

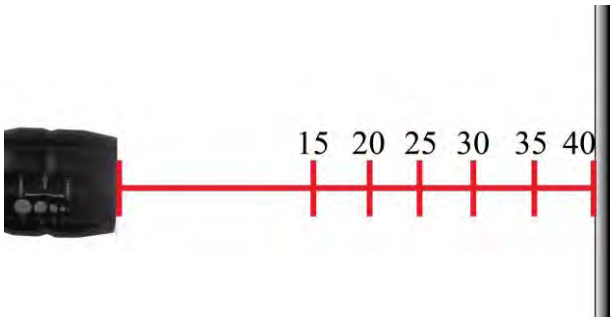
4. ไฟฉายหลอด Cree LED Light chip: Ultrafire

ภาพที่ 64 ไฟฉายหลอด Cree LED Light chip: Ultrafire และแสงที่ได้

จากการทดสอบฉายไฟจากหลอดในลักษณะต่างๆ ทำให้พบว่าแสงที่ได้จากไฟฉายหลอด Cree LED Light chip: Ultrafire มีความคมชัดของภาพมากที่สุด และเมื่อต่อเข้ากับไฟฟ้า หลอดชนิดนี้จะไม่ความร้อนเหมือนหลอดชนิดอื่นๆ

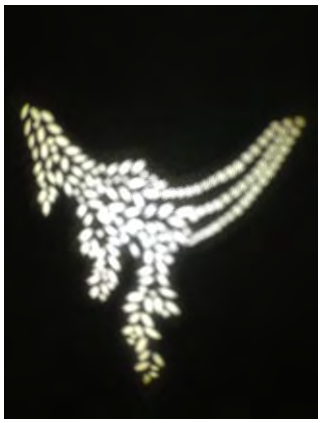
3.2 การทดลองระยะของแสง

เนื่องจากระยะของแสงมีผลต่อรูปแบบและความชัดเจนของแสงที่ตกกระทบ ผู้วิจัยจึงมีความจำเป็นที่จะต้องหาระยะที่เหมาะสมเพื่อนำมาใช้สร้างสรค์ผลงาน โดยจะทำการวัดระยะจากจุดกำเนิดแสง ถึงกระจก ที่มีความระยะห่างแตกต่างกันดังต่อไปนี้



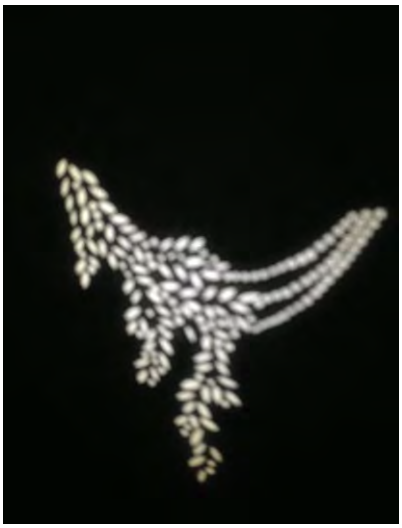
ภาพที่ 65 ระยะของแสงที่กำหนด

3.2.1 ระยะจากจุดกำเนิดแสง ถึงกระจก 15 เซนติเมตร



ภาพที่ 66 การวัดระยะแสงที่ 15 เซนติเมตร

3.2.2 ระยะจากจุดกำเนิดแสง ถึงกระจก 20 เซนติเมตร

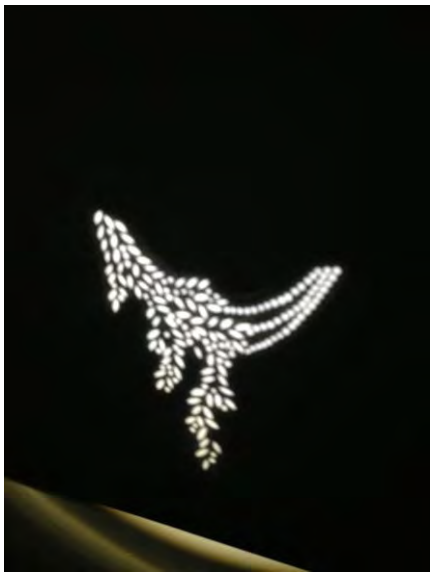


ภาพที่ 67 การวัดระยะแสงที่ 20 เซนติเมตร

3.2.3 ระยะจากจุดกำเนิดแสง ถึงกระจก 25 เซนติเมตร

ภาพที่ 68 การวัดระยะแสงที่ 25 เซนติเมตร

3.2.4 ระยะจากจุดกำเนิดแสง ถึงกระจก 30 เซนติเมตร



ภาพที่ 69 การวัดระยะแสงที่ 30 เซนติเมตร

3.2.5 ระยะจากจุดกำเนิดแสง ถึงกระจก 35 เซนติเมตร

ภาพที่ 70 การวัดระยะแสงที่ 35 เซนติเมตร

3.2.6 ระยะจากจุดกำเนิดแสง ถึงกระจก 40 เซนติเมตร

ภาพที่ 71 การวัดระยะแสงที่ 40 เซนติเมตร

จากการทดลองหาระยะแสงที่เหมาะสม ทำให้พบว่าช่วงระยะห่างของแสงที่เหมาะสมจะอยู่ระหว่าง 20-30 เซนติเมตร ถ้าระยะแสงใกล้มากเกินไปจะทำให้ลวดลายที่ได้มีความสว่างมากเกินไปและจะทำให้เกิดภาพเบลอ แต่ถ้าไกลเกินระยะ 30 เซนติเมตร แสงที่ได้จะค่อยๆจางลง และเกิดภาพซ้อนขึ้น โดยจะนำระยะแสงที่เหมาะสมนี้ไปสร้างสรรค์เป็นผลงานเครื่องประดับต่อไป

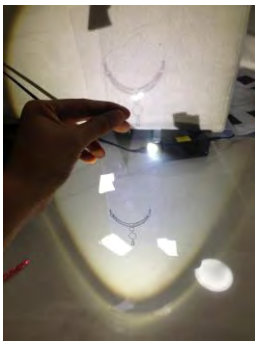
บทที่ 4

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับในครั้งนี้ ได้มีการให้ความสำคัญกับการสร้างรูปแบบจากเครื่องประดับที่หยิบยกมาจากรูปแบบของแต่ละบทบาท โดยจะกำหนดให้ชุดผลงานเครื่องประดับทั้งหมดมี 3 ชิ้น ซึ่งแต่ละชิ้นจะแสดงรูปแบบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาด รูปทรง สี โดยดูจากความเหมาะสมของรูปแบบ ซึ่งลักษณะการแสดงงาน จะแสดงโดยให้ผู้คนที่ชมงานนั้นมาส่องที่กระจกเงา โดยระยะของแสงที่ส่องออกมาจะขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละคนที่จะมีความต้องการระยะมากหรือน้อยเพียงใด อีกทั้งยังต้องการให้ผู้พบเห็นตั้งคำถามว่าสิ่งที่มีรูปแบบใกล้เคียง มีสีสัน มีขนาดที่ใหญ่โต และสิ่งที่ผู้ชมงานรับรู้ได้นั้นจะเป็นเพียงการมองเห็นและจะสามารถสวมใส่ได้จากความทรงจำและจิตใจเท่านั้น อีกทั้งยังไม่สามารถจับต้องได้ เพื่อที่จะแสดงแนวคิดว่าเครื่องประดับคือสิ่งสมมุติที่คนเราสร้างขึ้นเท่านั้น และยังเป็นการตั้งคำถามต่อผู้สวมใส่ว่า สิ่งที่ผู้ชมงานสวมใส่อยู่นั้นเป็นเครื่องประดับหรือไม่ โดยจะมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจากรูปแบบที่เลือกใช้ จะมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับ

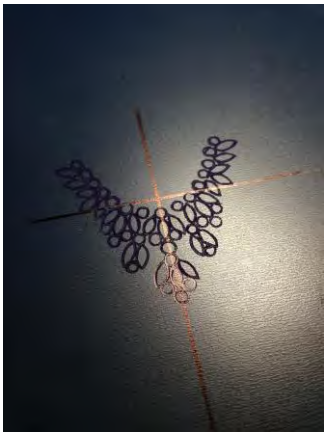
การกำหนดขนาดนั้นจะทำการวัดจากการวาดลงบนแผ่นใสและวัดระยะจากแสงเพื่อให้ได้ขนาดแสงตรงตามที่ต้องการ



ภาพที่ 72 การวัดระยะแสงจากแผ่นใส

2. การร่างแบบบนกระจก

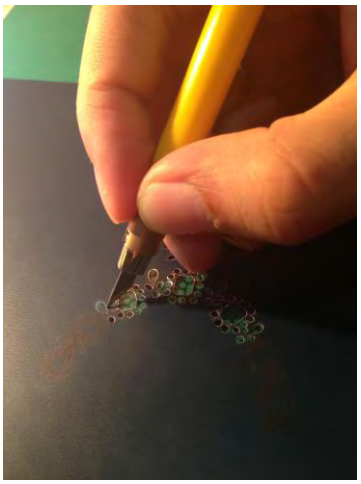
นำกระจกมาวาดลวดลายเครื่องประดับให้มีสัดส่วนเท่ากับที่ร่างไว้ที่แผ่นใสลงบนด้านหลังของกระจกเงา โดยใช้ปากกา Permanent เพื่อไม่ให้ในขณะที่ทำการขูดนั้น แบบร่างจะไม่ลบออกได้ง่าย



ภาพที่ 73 การวาดลวดลายลงบนด้านหลังกระจกเงา

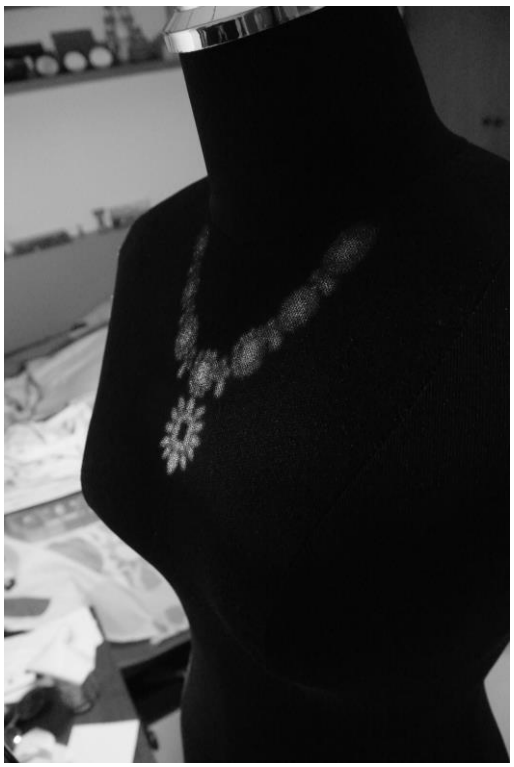
3. การขูดสารเคลือบปรอท

ใช้มีดปลายแหลมขูดผิวเคลือบปรอทและผิวปรอทตามลวดลายที่วาดไว้ โดยให้สามารถเห็นทะลุอีกด้านหนึ่งได้



ภาพที่ 74 การใช้มีดปลายแหลมขูดชั้นเคลือบปรอท

4. ภาพผลงานเครื่องประดับ 1



ภาพที่ 75 ผลงานเครื่องประดับ 1

5. ภาพผลงานเครื่องประดับ 2

ภาพที่ 76 ผลงานเครื่องประดับ 2

6. ภาพผลงานเครื่องประดับ 3

ภาพที่ 77 ผลงานเครื่องประดับ 3

8. ภาพการจัดแสดงผลงานเครื่องประดับ

แสดงผลงานโดยการสร้างผนังขึ้นมาเพื่อให้สามารถใส่ตู้กระจกเงาได้ โดยจะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกใกล้เคียงกับการส่องกระจกจากผนังมากที่สุด

ภาพที่ 78 ตัวอย่างการติดตั้งผลงานและบรรยากาศในการชมงาน

9. ภาพผลงานเครื่องประดับสำเร็จ

ภาพที่ 79 ผลงานการสร้างสรรค์

บทที่ 5
บทสรุป

จากการศึกษาและค้นคว้าเพื่อนำมาเป็นบทสรุปของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์จากแนวความคิด “สิ่งสมมุติ” ที่มีวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับในการแสดงแนวคิดดังกล่าวผ่านมุมมองของเครื่องประดับ เพื่อให้สังคมรับรู้ถึงมุมมองในการสร้างสรรค์เครื่องประดับรูปแบบใหม่ที่เกิดจากลักษณะของสิ่งสมมุติ สู่การสะท้อนเรื่องราวของสิ่งสมมุติ ที่ผู้วิจัยทำการทดลองหาความเหมาะสมและสอดคล้องกับแนวคิด เพื่อให้เห็นว่าเครื่องประดับนั้นเป็นเพียงสิ่งสมมุติที่มนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้น

ในด้านกระบวนการสร้างสรรค์ผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์และค้นหาการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับรูปแบบใหม่ ซึ่งทำให้ได้ผลสรุปที่เหมาะสมต่อแนวคิดสิ่งสมมุติ โดยการลือกใช้เครื่องประดับที่สะท้อนผ่านรูปแบบของแสงจากรูปแบบของเครื่องประดับที่ได้รับความนิยมและสามารถเข้าใจได้ถึงลักษณะของเครื่องประดับ ซึ่งจะสามารถสวมใส่ได้จากการมองสะท้อนตนเองในกระจกเงา ทำให้เกิดการสวมใส่เครื่องประดับจากความคิด และยังสามารถนำสิ่งสมมุติที่ไม่สามารถจับต้องได้เข้าไปประดับในจิตใจของผู้สวมใส่ อีกทั้งข้าพเจ้ายังปราถนาที่จะให้ผลงานการสร้างสรรค์ครั้งนี้เกิดการตั้งคำถามและมองย้อนกับไปถึงรูปแบบเครื่องประดับที่เรายังคงยึดติดอยู่ในปัจจุบันนี้

นอกเหนือสิ่งอื่นใด ผู้วิจัยหวังว่าการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับที่ได้ผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์และศึกษา ครั้งนี้จะเป็นการจุดประกายในการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับรูปแบบใหม่ๆ ให้กับวงการเครื่องประดับไทย และมีพัฒนาการที่ดียิ่งขึ้นต่อไปในภายภาคหน้า

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย สร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับที่สามารถแสดงให้สังคมรับรูปถึงมุมมองของเครื่องประดับรูปแบบใหม่ที่เกิดจากลักษณะของสิ่งสมมุติ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

จากการเชื่อมโยงเรื่องราวของรูปแบบบเครื่องประดับที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับนั้นยังไม่สามารถระบุรูปแบบหรือความเป็นมาได้ชัดเจน ทำให้รูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นยังไม่มีเหตุผลที่หนักแน่นพอในการนำมาใช้สร้างสรรค์ ซึ่งจะทำให้การแสดงออกของรูปแบบดังกล่าวไม่เพียงพอต่อการสะท้อนแนวความคิดสิ่งสมมุติที่มีต่อเครื่องประดับได้ อีกทั้งในเรื่องของการจัดแสดง เนื่องจากมีพื้นที่ในการจัดแสดงที่จำกัดและไม่สามารถควบคุมความมืดของพื้นที่ได้ จึงทำให้การสะท้อนแนวความคิดนั้นยังไม่ชัดเจน เพราะการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ต้องสามารถควบคุมบรรยากาศโดยรอบ ซึ่งจะส่งผลอย่างมากต่อการเข้าใจถึงแนวความคิดที่ผู้วิจัยต้องการสะท้อนออกมา

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. เพื่อการเชื่อมโยงเรื่องราวระหว่างรูปแบบและแนวคิดที่ชัดเจน ควรกำหนดหรือเลือกใช้รูปแบบเครื่องประดับที่ใกล้ตัวและสามารถเทียบเคียงกับลักษณะของจริงได้ อีกทั้งสามารถนำเครื่องประดับต้นแบบมาใช้รวมกับงาน ให้ผู้คนเห็นถึงความแตกต่างหรือเกิดมุมมองที่เกี่ยวข้องกับงานได้ง่ายขึ้น

2. บรรยากาศถือเป็นอีกหนึ่งส่วนสำคัญที่จะทำให้แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับครั้งนี้มีความน่าสนใจมากขึ้น จึงควรมีการวิเคราะห์รูปแบบการจัดแสดงงาน ทั้ง การจัดแต่งสถานที่ แสงไฟ หรือแม้กระทั้งการขั้นตอนในการชมงานที่อาจจะมีลำดับก่อนและหลังเพื่อแสดงแนวคิดเป็นลำดับขึ้นตอน ซึ่งจะทำให้ผู้ชมผลงานมีความเข้าใจต่อแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับครั้งนี้มากขึ้น

รายการอ้างอิง

กรมศิลปากร กองพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ. **ถนิมพิมพาภรณ์**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป จำกัด, 2535.

ความเกี่ยวข้องระหว่างเครื่องประดับกับมนุษย์. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://kanchanapisek.or.th/kp6/New/sub/book/book.php?book

จตุพล จันทร์ประเสริฐ. **วัตถุมงคล: ลูกปัดทราวดีเขาศรีวิชัยสุราษฎร์ธานี**. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://www.zoonphra.com/amulet/catalog.php?storeno=s032&idp=9930

ชญานิษฐ์ ม่วงไทย. "**สัญญะ สัญชาตญาณ**." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาภาพพิมพ์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัย ศิลปากร, 2553.

เปิดกรุ เครื่องเพชรชิ้นประวัติศาสตร์ราชวงศ์อังกฤษ ฉลองครบรอบ 60 ปี การครองราชย์ "ควีนเอลิซาเบธที่สอง. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=amuletstory&month=05-2012&date=13&group=16&gblog=23

โรล็องด์ บาร์ตส์. **มายาคติ Mythologies**. พิมพ์ครั้งที่ 3. แปลโดย วรรณพิมล อังคศิริสรรพ กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, 2544.

วจี เรืองพรวิสุทธิ์. "**การบริโภคสัญญะในการท่องเที่ยวของสังคมไทยร่วมสมัย**." วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2550.

วินทร์ เลียววาริณ. **เส้นสมมุติ**. กรุงเทพฯ : 113, 2555.

สุภาวี ศิรินคราภรณ์. **วาทกรรมแห่งศิลปะเครื่องประดับหลังสมัยใหม่: กรณีศึกษาเกี่ยวกับมิติทางสุนทรียะ(รูปแบบ กระบวนการสร้างสรรค์ แนวทางการนำเสนอ) ของเครื่องประดับสากลยุค หลังสมัยใหม่ เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการพัฒนาด้านความคิดของนักศึกษาและแก่นักออกแบบสาขาเครื่องประดับในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556.

สิรตากร ส่งน้อย. **"การวิเคราะห์ฉากในละครโทรทัศน์เรื่องเสาร์5 ของ ฉลอง ภักดีวิจิตร."** ปริญญามหาบัณฑิต คณะวิทยาการจัดการ สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. 2555.

สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. เข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://kanchanapisek.or.th/kp6/New/pictures34/p34-129.jpg

สีสันอารมณ์. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=bright-sky&group=6

Christine Dhein. **Currently Obsessed With: Emiko Oye**. Accessed April 27, 2013 Available from http://www.trenddelacreme.com/2009/01/currently-obsessed-with-emiko-oye.html

Graff Diamonds. Accessed April 27, 2013 Available from http://www.graffdiamonds.com

Harry Winston. Accessed April 27, 2013 Available from http://www.harrywinston.com

Karl Fabricius. **Incredible Shadow Art Created From Junk**. Accessed April 30, 2013 Available from http://www.environmentalgraffiti.com/featured/incredible-shadow-art-created-from-junk/

Lalalullaby. **เตือนภัยกระจก 2 หน้า**. เข้าถึงเมื่อ 21 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://board.postjung.com/552590.html

Mark Allyn. **Hand Crafted Jacked And Tie Using Light Art And Steel Sculpture**. Accessed April 30, 2013 Available from http://www.allyn.com/lighted/thumb_hand-crafted-jacked-and-tie-using-light-art-and-steel-sculpture.html

Piaget Jewelry. Accessed April 27, 2013 Available from http://www.piaget.com/jewelry

Trenton Millar. **Nihilistic Optimism Shadow Art is made from Junk Heaps**. Accessed April 30, 2013 Available from http://www.trendhunter.com/trends/nihilistic-optimisn-shadow-art

Thairath. **ประมวลภาพประมูลเครื่องเพชรเอลิซาเบ็ธ เทย์เลอร์ที่นครนิวยอร์ก.** เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน 2556. เข้าถึงได้จาก http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=goirish2011&month=12-2011&date=15&group=20&gblog=33

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล	นาย วรชัย รวบรวมเลิศ
ที่อยู่	369 หมู่บ้านพรทวีวิลล่า ซ.จันทิมาแยก 22 ถ.ลาดพร้าว 80 แขวง/เขต วังทองหลาง กทม. 10310
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2548	โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดิทรเดชา
พ.ศ. 2553	มหาวิทยาลัย บูรพา วิทยาเขต จันทบุรี คณะอัญมณี สาขาออกแบบเครื่องประดับเครื่องประดับ
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2554	บริษัท Christy Gem
พ.ศ. 2554	บริษัท Gold Master
พ.ศ. 2555	บริษัท J-Sam Thailand

สำนักวิทยบริการฯ