

แรงบันดาลใจภาพปริศนาธรรม : จากนามธรรมสู่รูปธรรมสะท้อน ชีวิตสังคมร่วมสมัย

Inspire of the dharma puzzle painting : from abstract to concrete reflecting contemporary social life

วรรณยุทธ สิมมา และ รองศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี 0981621536 vannayuth_s@mail.rmutt.ac.th

Vannayuth Simma and Assoc.Prof.Dr. Somporn Turee

Rajamangala University of Technology Thanyaburi 0981621536 vannayuth_s@mail.rmutt.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยสร้างสรรค์ในหัวข้อ แรงบันดาลใจภาพปริศนาธรรม : จากนามธรรมสู่รูปธรรม สะท้อนชีวิตสังคมร่วมสมัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบริบทของผัสสะที่ปรากฏอยู่ในคำสอนของพุทธศาสนา อันเป็นเหตุทำให้เกิดการกระทำต่างๆในชีวิตของมนุษย์ ซึ่งมนุษย์ทุกคนต่างอยู่อาศัยร่วมกันจนกลายเป็นสังคมขนาดใหญ่ มีการรับรู้และติดต่อสื่อสารกันมากมายด้วยปริมาณของข้อมูลอันมหาศาล ทำให้เกิดค่านิยมที่หลากหลายขึ้นในสังคม นำพาให้มนุษย์ไปสู่การเกิดทั้งความทุกข์และความสุขในทุกขณะของชีวิต สัตว์ก็มีอวัยวะรับสัมผัสเช่นเดียวกับมนุษย์แต่มีความสามารถมากกว่าของมนุษย์ ซึ่งมีเพื่อการดำรงชีวิตและรักษาเผ่าพันธุ์ของตนไว้เท่านั้น ไม่ได้มีความต้องการที่ซับซ้อนและมากมายดังเช่นของมนุษย์ ผู้วิจัยจึงได้แรงบันดาลใจที่จะนำเสนอความเป็นไปในสังคมมนุษย์ที่ลุ่มหลงมัวเมาในการรับสัมผัสจากอวัยวะรับสัมผัสต่างๆโดยใช้อวัยวะและรูปร่างของสัตว์มาแทนค่าสื่อความหมายในการรับสัมผัสอันเป็นเหตุทำให้เกิดทั้ง ความโลภ ความโกรธ ความหลง โดยการศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร สื่อมีเดียต่างๆที่เกี่ยวข้องและวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมของศิลปินที่ใช้สัตว์มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน นำองค์ความรู้ที่ได้จากข้อมูลทั้งหมดมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณี เป็นผลงานทดลองจำนวน 2 ชุด และนำผลการศึกษาที่ได้จากผลงานชุดทดลองมาสร้างสรรค์เป็นผลงานชุดสรุป

จากผลการวิจัยพบว่าสัตว์ในธรรมชาตินั้นมีมากมายหลายชนิดที่มีความสามารถด้านการรับรู้มากกว่าของมนุษย์ ตั้งแต่ตัวเล็กอย่างแมลงไปจนถึงสัตว์ใหญ่อย่างวาฬสีน้ำเงิน ด้วยรูปร่างของสัตว์แต่ละชนิดแตกต่างกันทั้งยังน่าสนใจ บางตัวมีสีสันสวยงาม บางตัวก็มีลักษณะน่ากลัว บ้างก็แปลกประหลาด ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณีที่สะท้อนถึงความเป็นไปในสังคมไทย ทั้งความเชื่อ ค่านิยม ในแง่มุมต่างๆที่ผู้วิจัยได้รับรู้และสัมผัสในชีวิตประจำวันที่เป็นความรู้สึกซึ่งเป็นนามธรรมให้ออกมาเป็น

รูปธรรมผ่านการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ สรุปลงเป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทยแนว ประเพณี โดยการนำเอาคนและอวัยวะของสัตว์มาผสมผสานสร้างสรรค์เป็นรูปร่างของตัวความโลภ ความโกรธ ความหลง แสดงออกมาด้วยความน่าเกลียดน่ากลัว ที่สะท้อนถึงความเชื่อและค่านิยมในสมัยปัจจุบันที่ทำให้ เกิดความลุ่มหลงมัวเมาที่ทำให้เราเกิดได้ทั้งความสุขและความทุกข์

คำสำคัญ : ภาพปริศนาธรรม, นามธรรมสู่รูปธรรม, สังคมร่วมสมัย

Abstract

Creative research on the topic Inspiration of the Dharma puzzle : from abstract to concrete Reflecting contemporary social life. The objective is to study the context of Phassa that appears in the teachings of Buddhism. Which causes various actions in human life In which all humans live together, becoming a large society. There is a lot of awareness and communication with an enormous amount of information. Resulting in diverse values in society Lead human beings to the cause of suffering and happiness at every moment of their lives. Animals have the same sense of organs as humans, but more powerful than humans. Which is for the life and preservation of their species only Does not have complicated and numerous needs like humans. The researcher was inspired to present the possibilities in human society that is obsessed with the sensation of various sensory organs. By using animal organs and shapes to represent the meaning of exposure, which causes Greed, Anger, Delusion. By studying and collecting data from relevant books, media, media and analyzing the paintings of artists using animals to create works. Bring knowledge from all data to create traditional Thai painting work Is a set of 2 experimental works And using the results of the experiment to create a summary.

According to the research, there are many kinds of animals in nature that are more cognitive than humans. From small ones like insects to large animals like blue whales. With the shape of each animal different and also interesting Some are colorful. Some of them are scary. Some are strange. The researcher then inspired him to create a traditional Thai painting that reflects the possibilities of Thai society. Including beliefs and values in various aspects that the researchers perceive and experience in daily life, which are abstract feelings to come out in concrete through creation as works of art. Summary is the concept of creating traditional Thai painting. By incorporating human and animal organs into a form of greed, anger, and

delusion, expressed in hideousness Which reflects the beliefs and values of today that cause the enchantment that leads us to happiness and suffering.

Keyword : The Dharma puzzle painting, Abstract to concrete, Contemporary social life

1. บทนำ

เมื่อ 6 ล้านปีที่แล้วบรรพบุรุษของมนุษย์และชิมแปนซีได้แยกสายวิวัฒนาการออกจากกัน หลังจากนั้นบรรพบุรุษของมนุษย์ก็ได้วิวัฒนาการต่อไปเรื่อยๆอีกหลายล้านปี จนทำให้เกิดมนุษย์ขึ้นครั้งแรกในแอฟริกาตะวันออกราว 2.5 ล้านปีก่อน(นาชัย ชิววีวรรณ, 2561 : 31) มนุษย์ที่มีลักษณะคล้ายกับพวกเราจึงได้ปรากฏตัวขึ้นบนโลกและได้แยกสายการวิวัฒนาการออกเป็นมนุษย์อีกหลายสายพันธุ์ ตามแต่สภาพสิ่งแวดล้อมที่ใช้ในการดำรงชีวิตของตนและเมื่อราว 2 แสนปีที่แล้วนี่เอง พวกเราที่เป็นมนุษย์สปีชีส์ที่เรียกว่า โฮโมเซเปียนส์ จึงได้วิวัฒนาการขึ้น ณ ดินแดนแอฟริกาตะวันออก พวกเราได้ปฏิวัติการรับรู้ สร้างภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร และแผ่ขยายเดินทางหาแหล่งที่อยู่อาศัยใหม่ในที่ต่างแดนสร้างสรรค์สิ่งต่างๆขึ้นมามากมายเพื่อใช้ในการดำรงชีวิต การกระทำของพวกเราเป็นสิ่งที่ผลักดันให้สัตว์โบราณหลายชนิดสูญพันธุ์และมนุษย์สายพันธุ์อื่นไม่สามารถอยู่รอดได้ ทำให้ปัจจุบันมีมนุษย์เพียงแคสายพันธุ์เดียวเท่านั้นที่เหลืออยู่คือพวกเรา มนุษย์ได้สร้างสรรค์สิ่งอำนวยความสะดวกแก่ตนขึ้นมามากมาย เช่น ภาษา อาวุธ เครื่องนุ่งห่ม อาหาร ความเชื่อ เป็นต้น เพื่อให้ตนเองนั้นอยู่ร่วมกันได้ในสังคมและมีชีวิตรอดได้ภายใต้กฎข้อบังคับของธรรมชาติ จากการรวมกลุ่มเป็นสังคมเล็กๆที่มีคนอยู่ 10-50 คน กลายเป็นหลายพันและหลายล้านคนในเวลาต่อมา จากประวัติศาสตร์ที่แบ่งแยกได้ในสังคมของผู้คนแต่ละพื้นที่จากสมัยอดีต กลายเป็นประวัติศาสตร์ที่ยิ่งใหญ่ร่วมกันในยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นยุคที่สิ่งรอบๆตัวรวดเร็วขึ้นก้าวล้ำมากกว่าสมัยอดีตด้วยเทคโนโลยีมากมาย เป็นสังคมที่ซับซ้อนเกินกว่าที่บรรพบุรุษของเราจะจินตนาการได้ ซึ่งไม่ว่าสังคมจะซับซ้อนและใหญ่ขนาดไหน ความเป็นไปในสังคมนั้นรูปแบบต่างๆที่เราต้องพบเจอ ต้องใช้ประสาทการรับรู้ที่บรรพบุรุษของเราและสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติมีเหมือนกันนั่นคือ ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวสัมผัส

สิ่งมีชีวิตบนโลกทุกชนิดนั้นใช้อยู่อาศัยส่วนต่างๆของร่างกายรับรู้ต่อสิ่งเร้าที่อยู่รอบๆ โดยใช้ความสามารถในการรับรู้ของอวัยวะที่มีหน้าที่แตกต่างกันไป เพื่อรับรู้ถึงสภาพแวดล้อมรอบตัว แล้วนำเอาข้อมูลที่ได้นั้นส่งไปที่สมองเพื่อตัดสินใจว่าควรมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งนั้นอย่างไร การที่จะเกิดการรับรู้ได้นั้นในคำสอนของพุทธศาสนาได้ถูกกล่าวไว้ในหลักปฏิจจสมุปบาท ที่ว่าด้วยเรื่องของการเกี่ยวเนื่องกันของสิ่งทั้งปวงและการที่จะเกิดการรับรู้ได้นั้นต้องมี 3 สิ่งเกิดขึ้นพร้อมกัน คือ อายตนะภายนอก อายตนะภายใน วิญญาณ เมื่อครบทั้งหมดยี่ผัสสะ ที่เป็นเหตุที่นำไปสู่ความทุกข์ความสุขความไม่รู้ก็จะเกิดขึ้นทำให้มนุษย์เกิดความอยากความลุ่มหลงในการรับสัมผัสจากเหตุปัจจัยนี้ทำให้เกิดการกระทำต่างๆของมนุษย์ การรับรู้จะเกิดขึ้น ต่อเมื่อมีองค์ประกอบเกิดขึ้นครบทั้ง 3 อย่าง คือ อายตนะ อารมณ และวิญญาณ ภาวะนี้ในภาษาธรรมมีคำเรียกโดยเฉพาะว่า ผัสสะ หรือ สัมผัส แปลตามรูปศัพท์ว่า การกระทบ แต่มีความหมายทางธรรมว่า การประจวบหรือบรรจบพร้อมกันแห่งอายตนะ อารมณ และวิญญาณ พูดอย่างเข้าใจกันง่ายๆ ผัสสะ ก็คือ การรับรู้ นั่นเอง ผัสสะ หรือการรับรู้

มีชื่อเรียกแยกเป็นต่างๆ ไปตามทางรับรู้ คืออายตนนั้นๆ ครบจำนวน 6 คือ จักขุสัมผัส โสตสัมผัส ฆานสัมผัส ชิวหาสัมผัสกายสัมผัส มโนสัมผัส ผัสสะเป็นขั้นตอนสำคัญในกระบวนการรับรู้ เมื่อผัสสะเกิดขึ้นแล้วกระบวนการก็ดำเนินต่อไป เริ่มแต่ความรู้สึกต่ออารมณ์ที่รับรู้เข้ามานั้นปฏิกิริยาอย่างอื่นของจิตใจการนำอารมณ์นั้นไปคิดปรุงแต่งตลอดจนการแสดงออกต่างๆ ที่สืบเนื่องตามลำดับ(พระธรรมปิฎก, 2546 : 31)

การรับรู้ด้วยการสัมผัสจากอวัยวะส่วนต่างๆตามร่างกายที่ถูกกล่าวในคำสอนของพุทธศาสนาซึ่งเรียกว่าผัสสะนี้ จึงเป็นมูลเหตุอันสำคัญเพราะถือเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการกระทำขึ้นมา ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นทำให้มนุษย์นั้นแสวงหาสิ่งต่างๆมาคอยปรนเปรอความต้องการของตนเองผ่านทางอวัยวะตามร่างกาย ทำให้เกิดเป็นความโลภความโกรธความหลง อันเป็นหนทางนำเราไปสู่ความทุกข์และความสุข แสดงออกเป็นการกระทำที่มีความแตกต่างกันในแต่ละบุคคลอย่างมากมาย อีกทั้งการรับรู้สัมผัสยังเป็นตัวขับเคลื่อนทำให้สังคมของมนุษย์พัฒนาจนทำให้เกิดความซับซ้อนขึ้นเพราะความต้องการเหล่านี้ไม่มีที่สิ้นสุด มีการสร้างวัตถุสิ่งของขึ้นมาหลายอย่างเพื่อสนองตอบต่อความต้องการที่ไม่สิ้นสุดนี้ มีการสร้างระบบที่คอยควบคุมให้มนุษย์ปฏิบัติตนให้อยู่ในขอบเขตเดียวกัน มีการสร้างเครือข่ายที่ใหญ่โตเพื่อเชื่อมโยงให้มนุษย์สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงของลักษณะในการดำเนินชีวิตที่แตกต่างจากสมัยอดีต ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดค่านิยมหลายอย่างขึ้นมาในสังคม และทั้งหมดนี้ต้องใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการรับรู้

ผู้วิจัยก็เป็นมนุษย์คนหนึ่งที่อยู่อาศัยอยู่ในสภาพของสังคมและสิ่งแวดล้อมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองต่อการรับรู้ในแต่ละด้านเพื่อให้ตนเองเกิดความสุข มนุษย์ทุกคนต่างสัมผัสกับปัจจัยภายนอก คือ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส ด้วยอวัยวะตามร่างกายที่มีหน้าที่แตกต่างกัน คือ ตา ลิ้น จมูก หู ผิวสัมผัสตามร่างกาย เมื่อมนุษย์ได้รับรู้กับสิ่งเร้าที่มาจากปัจจัยภายนอกด้วยอวัยวะที่มีหน้าที่รับสัมผัสต่อสิ่งที่อยู่รอบตัว ก็เกิดการตีค่าว่าเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความสุขหรือความทุกข์ และแสดงออกมาเป็นอารมณ์ความรู้สึกในรูปลักษณะต่างๆ และเกิดการตอบสนองต่ออารมณ์ความรู้สึกเหล่านั้นด้วยการกระทำที่แสดงออกมา เมื่อหามาตอบสนองได้ตนก็มีความสุข เมื่อหามาไม่พอหรือไม่ได้ตามที่ต้องการก็ทำให้เกิดความทุกข์ในชีวิต ผัสสะจึงเป็นเหมือนประตูที่นำมนุษย์ไปสู่ทั้งความสุขความทุกข์และความไม่รู้ เป็นเหตุที่ทำให้มนุษย์เราตัดสินใจทำเรื่องต่างๆที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เพื่อแสดงออกถึงรูปลักษณะของผัสสะที่เกิดขึ้นมานี้ให้ออกมาเป็นรูปธรรม ผู้วิจัยจึงได้ใช้งานจิตรกรรมไทยแนวประเพณีที่มีลักษณะรูปแบบเฉพาะตัวของผู้วิจัยเป็นสื่อในการแสดงออก แทนค่าความหมายแสดงด้วยรูปลักษณะต่างๆที่มาจากอวัยวะและรูปร่างของสัตว์แต่ละชนิดที่เกี่ยวข้องกับผัสสะแต่ละด้าน ซึ่งมีความสามารถมากกว่าของมนุษย์ประกอบกันขึ้นมาเพื่อสร้างรูปทรงใหม่ ที่สื่อแทนความลุ่มหลงความอยากในการจะสัมผัสกับสิ่งเร้ารอบตัว ที่มากมายไม่มีที่สิ้นสุดนี้ซึ่งนำเราไปสู่ความสุข ความทุกข์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ที่ปรากฏในความคิด มโนภาพ จินตนาการ ที่ตัวผู้วิจัยได้รับรู้ด้วยความรู้สึกและสังเกตจากสภาพแวดล้อมรอบตัว ของทั้งตัวผู้วิจัยและสังคมโดยทั่วไป ผสมผสานเข้ากับจินตนาการที่อยู่ในประสบการณ์ที่พบเจอ ซึ่งมีลักษณะเป็นนามธรรมให้ออกมาเป็นรูปธรรมเพื่อแสดงถึงสังคมสมัยปัจจุบัน ที่มีทั้งความเชื่อ ค่านิยมอันหลากหลายเพื่อให้คนทั่วไปสามารถรับรู้ได้โดยการรับรู้ผ่านงานสร้างสรรค์ของตัวผู้วิจัยเอง

2. วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาบริบทของผัสสะที่มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมตามหลักธรรมคำสอนในพุทธศาสนา

2.2 เพื่อตีความสัญลักษณ์แทนค่าสื่อความหมาย โดยใช้อวัยวะและรูปร่างของสัตว์ในธรรมชาติและสัตว์ในจินตนาการ

2.3 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไทยแนวประเพณีที่มีลักษณะอัตลักษณ์เฉพาะตน

3.วิธีการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.1 การรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลการรับสัมผัสของมนุษย์ บริบทของผัสสะ ความสามารถในการรับสัมผัสของสัตว์ที่โดดเด่นรวมถึงลักษณะทางกายภาพที่มีความเกี่ยวข้องกับผัสสะด้านต่างๆและผลงานจิตรกรรมของศิลปินทั้งไทยและต่างประเทศใช้สัตว์กับคนผสมผสานเข้าด้วยกัน จากหนังสือ เอกสาร สื่อมัลติมีเดีย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้แบ่งการรวบรวมข้อมูลออกเป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

3.1.1 การรับสัมผัสของมนุษย์ การรับรู้นี้เป็นสิ่งที่เราทุกคนใช้เป็นปกติอยู่แล้วในชีวิตประจำวันตั้งแต่เรานั้นมีตัวตนขึ้นมาบนโลก เราได้ใช้ความสามารถที่มีอยู่สร้างสภาพแวดล้อมรอบตัวเราให้เป็นอย่างที่ต้องการ จนกลายมาเป็นสภาพสังคมที่ซับซ้อนและมีความสัมพันธ์ขนาดใหญ่ดังเช่นปัจจุบัน เรามีระบบขึ้นมามากมายเพื่อใช้ในการอยู่รวมกันอย่างมีระเบียบ เช่นระบบการปกครอง ระบบเศรษฐกิจ เป็นต้น จากเดิมเราล่าสัตว์เพื่อนำมาเป็นอาหารเราก็ได้พัฒนามาเป็นการเลี้ยงสัตว์และนำเนื้อมาบริโภคแทน เราเคยย้ายที่อยู่ไม่เป็นหลักแหล่งก็กลายมาเป็นการสร้างบ้านหลังใหญ่โตและมีการออกแบบที่สวยงาม การที่เราจะทำการเหล่านี้ขึ้นมาได้อวัยวะรับสัมผัสจึงเป็นสิ่งที่คอยกระตุ้นเราให้เข้าไปสู่การพัฒนาการด้านการดำรงชีวิต อวัยวะมีหน้าที่แตกต่างกันดังต่อไปนี้

1) ตากับการมองเห็น ตาเป็นอวัยวะที่มนุษย์ใช้รับสัญญาณภาพที่มาในรูปแบบของแสง ซึ่งการที่เราจะมองเห็นวัตถุต่างๆได้นั้นจำเป็นจะต้องมีแหล่งกำเนิดแสง ถ้าหากมีปริมาณของแสงน้อยหรือมากเกินไปก็จะทำให้ความสามารถในการมองเห็นนั้นลดลง แสงเป็นรูปแบบหนึ่งของรังสีแม่เหล็กไฟฟ้า รวมถึงรูปแบบของคลื่นที่เกิดจากอนุภาคของประจุไฟฟ้าด้วย โดยที่คนเรามองเห็นสิ่งต่างๆได้เพราะแสงไปกระทบกับวัตถุแล้วสะท้อนเข้าสู่ย่นตาเรา(ณัฐกร อินทุยศ, 2556 : 163) เราใช้ตาในการรับรู้สิ่งที่อยู่รอบตัวที่อยู่ในลักษณะของ รูปร่างรูปทรง ขนาด ลักษณะของพื้นผิว สี ระยะใกล้ไกล ความเคลื่อนไหว ฯลฯ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะเข้าสู่ในตาเราทุกครั้งที่เราลืมตาขึ้น

2) กับการได้ยิน หูเป็นอวัยวะที่ใช้ในการรับคลื่นเสียงจากแหล่งกำเนิดที่เดินทางมาในอากาศ ซึ่งมีปริมาณความเข้มของเสียงที่แตกต่างกันมนุษย์ใช้เสียงเป็นพื้นฐานในการสื่อสาร มีการสร้างภาษาที่ซับซ้อนขึ้นมาเพื่อใช้สื่อสารกันในสังคมเฉพาะกลุ่มซึ่งมีความแตกต่างกันในแต่ละสังคม เสียงที่เราได้ยินจะต้องเกิดจากการสั่นสะเทือนผ่านตัวกลางบางอย่าง ซึ่งอาจเป็น ก๊าซ ของเหลว หรือของแข็งก็ได้การสั่นสะเทือนทำให้เกิดแรงกดดันโมเลกุลของอากาศ ทำให้โมเลกุลของอากาศเกิดการอัดตัวและกระจายตัวเกิดขึ้นสลับกันตามลำดับเรื่อยไป เกิดเป็นลักษณะของคลื่น(จักรี นพเกตุ, 2540 : 29-30) เราสามารถระบุทิศทางและระยะของเสียงจากความดังและความเบาของแหล่งกำเนิดเสียงได้ เสียงเป็นสิ่งสำคัญที่เราใช้ติดต่อสื่อสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) จมูกกับการได้กลิ่น จมูกเป็นอวัยวะรับกลิ่นที่อยู่ในอากาศที่มาในลักษณะของก๊าซ เราสามารถใช้กลิ่นแยกแยะคุณภาพอาหารว่าสามารถรับประทานได้หรือไม่ได้ เรายังใช้กลิ่นในการกระตุ้นความสามารถในการสืบพันธุ์ การรับกลิ่นเกิดขึ้นเมื่อโมเลกุลสารเคมีของกลิ่นผ่านเข้ามาในจมูกและสัมผัสกับเซลล์ขนซึ่งอยู่ด้านนอกสุด จากนั้นจะไปกระตุ้นเซลล์รับกลิ่นซึ่งจะเปลี่ยนสารเคมีของกลิ่นให้เป็นกระแสประสาทและส่งไปยังฮิปโปแคมปัสเพื่อส่งสัญญาณต่อไปยังสมองให้แปลข้อมูลว่าเป็นกลิ่นอะไร(ณัฐกร อินทุยศ, 2556 : 149) กลิ่นที่อยู่รอบตัวนั้นมีมากมายเราใช้กลิ่นเพื่อทำการกระตุ้นตัวเองในการทำสิ่งต่างๆ กลิ่นยังช่วยเตือนภัยที่เป็นภัยบางอย่างได้อีกด้วย

4) ลิ้นกับการรับรส อวัยวะที่ใช้ในการรับรสก็คือลิ้นซึ่งเป็นอวัยวะที่อยู่ในช่องปาก เราใช้ลิ้นในการรับรสชาติของสิ่งต่างๆที่มาในรูปลักษณะของของเหลว เช่น รสชาติของอาหาร เป็นต้น ตัวกระตุ้นที่จะทำให้เกิดรสได้จะต้องเป็นสารละลายและละลายเมื่อผสมกับน้ำลายในปาก รสที่เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปมี 4 ชนิด คือ หวาน เปรี้ยว เค็ม และขม(จักรี นพเกตุ, 2540 : 64) ลิ้นมีปุ่มรับรสอยู่บนผิวของลิ้นซึ่งแบ่งพื้นที่เป็นส่วนที่รับรสแต่ละชนิด ปลายลิ้นรับรสหวาน ใกล้เคียงลิ้นด้านข้างรับรสเค็ม ด้านข้างของลิ้นรับรสเปรี้ยว โคนลิ้นรับรสขม การรับรสชาติในอาหารนั้นทำให้เราสามารถแยกแยะอาหารที่กินได้หรือกินไม่ได้ ซึ่งรสชาติผิดปกติบางอย่างอาจเป็นสัญญาณนำไปสู่อันตรายต่อร่างกายได้ เช่น อาหารเป็นพิษ เราก็จะได้ไม่ต้องรับประทานสิ่งนั้นเข้าไป

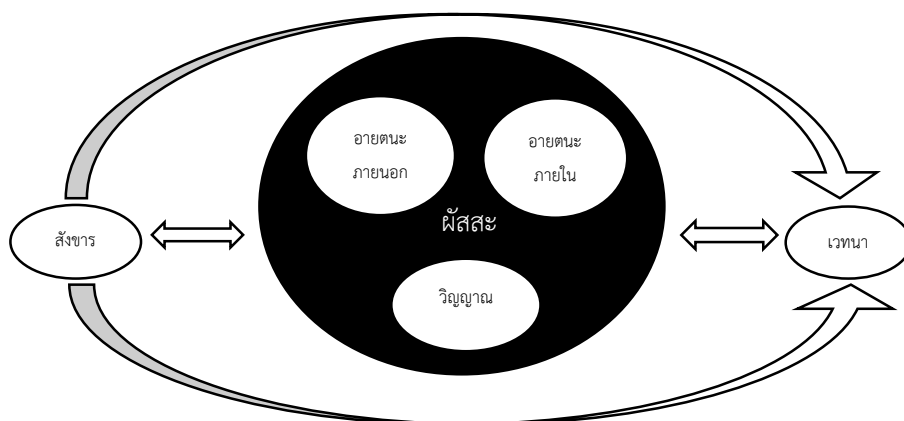
5) ผิวกายกับการรับสัมผัส ผิวหนังตามร่างกายนั้นเป็นเครื่องที่ช่วยในการรับสัมผัสสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เช่น แรงกดดันของอากาศ ความร้อน ความเย็น ความเจ็บปวด เป็นต้น เป็นส่วนที่รับสัมผัสที่มีมากที่สุดในร่างกาย ผิวหนังของคนเป็นเนื้อเยื่อที่อยู่ชั้นนอกสุดที่ห่อหุ้มร่างกายเอาไว้ โดยผิวหนังตามส่วนต่างๆของร่างกายจะหนาประมาณ 1-4 มิลลิเมตร แตกต่างกันไปตามอวัยวะ เมื่อมีสิ่งเร้ามากระตุ้น หน่วยรับความรู้สึกต่างๆก็จะแปลงการกระตุ้นเป็นกระแสประสาทแล้วถ่ายทอดไปยังส่วนที่เป็นสมองส่วนที่เป็นศูนย์รับความรู้สึกเพื่อแปลความรู้สึกนั้นๆ(ณัฐกร อินทุยศ, 2556 : 170) ผิวหนังตามร่างกาย

ของเรานั้นยังเป็นสิ่งที่ช่วยเตือนถึงอันตรายต่างๆ โดยการแสดงความรู้สึกเจ็บปวด เราจึงสามารถหลีกเลี่ยงอันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้

มนุษย์ใช้อวัยวะส่วนต่างๆเพื่อรับสัมผัสกับสิ่งเร้าที่อยู่รอบตัว แล้วแปลงการสัมผัสนั้นเป็นการรับรู้และแปลความหมายของสิ่งที่รับรู้มานั้นว่าคืออะไร แล้วเลือกที่จะแสดงการกระทำเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่มากกระทบว่าจะปฏิบัติตัวอย่างไร เราสร้างสรรค์สิ่งของขึ้นมามากมายเพื่อตอบสนองต่ออวัยวะสัมผัส เมื่อผิวหนังสัมผัสอากาศหนาวเราก็สร้างเสื้อกันหนาวและเครื่องทำความร้อน แดดส่องเข้าตาแสบตาเราสร้างแว่นกันแดด อวัยวะสัมผัสจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้น เราพัฒนารูปแบบของการดำเนินชีวิตประจำวันให้เป็นดังเช่นปัจจุบันได้ เพราะเรามีการรับรู้ต่อการสัมผัสกับสิ่งเร้าที่มากขึ้นที่ซับซ้อนมากกว่าสัตว์ชนิดอื่น เรามีความต้องการสัมผัสที่หลากหลายซึ่งในคนแต่ละคนต่างก็มีความชอบไม่เหมือนกัน ความต้องการที่หลากหลายนี้จึงเป็นตัวขับเคลื่อนให้สังคมมนุษย์สร้างสรรค์สิ่งต่างๆขึ้นมามากมายเพื่อตอบสนองต่อการสัมผัสของอวัยวะแต่ละส่วนในร่างกาย

3.1.2 บริบทของผัสสะที่เป็นเหตุทำให้เกิดการกระทำของมนุษย์ ในการดำรงชีวิตอยู่ของมนุษย์เรานั้นในแต่ละวันที่ผ่านพ้นไป เราต้องพบเจอกับความเกิดขึ้นและดับไปของผัสสะ ที่มีที่มาจากการกระทบกันของ 3 สิ่งคือ อายตนะภายนอก อายตนะภายใน และวิญญาณ ทำให้ผัสสะเกิดขึ้นและนำไปสู่การเกิดเวทนาต่อไป ทำให้จิตหรือความดำรงอยู่ของสภาวะอารมณ์ที่เดิมที่เป็นสิ่งที่สงบนิ่งและสะอาดอยู่แล้วเกิดความทุกข์ ความสุข ความไม่สุขไม่ทุกข์ นำไปสู่การแสดงออกทางด้านอารมณ์ความรู้สึกต่างๆที่ส่งผลต่อตัวเราเองและผู้อื่น หากมนุษย์ไม่มีสติที่คอยชี้แนะในสิ่งที่ควรที่จะตกอยู่ภายใต้อำนาจของผัสสะ ทำให้ตอบสนองต่อความอยากนั้นไปโดยความต้องการของจิตนั้นๆวนเวียนซ้ำแล้วซ้ำเล่าเรื่อยไปไม่มีที่สิ้นสุด กิจกรรมต่างๆในชีวิตประจำวันก็ล้วนเกิดขึ้นมาจากผัสสะ เช่น การกินอาหารที่มีรสอร่อยเมื่อลิ้นได้รับรสที่ต้องการแล้วก็เกิดความสุข ก็จะหลงอยู่ในความอร่อยนั้นก็จะต้องการสนั่นมาเติมเต็มความอยากอยู่เสมอ หากไม่ได้รับรสอร่อยที่ต้องการก็จะเกิดความทุกข์วนเวียนไปอยู่เช่นนี้ซ้ำไป

ผัสสะถือเป็นมูลเหตุอันสำคัญที่ทำให้มนุษย์เรานั้นเดินไปบนหนทางแห่งความอยากที่เติมไม่เคยเต็มหากเกิดความไม่รู้ขึ้นในจิตใจ ความไม่รู้เท่าทันนี้จะปล่อยให้จิตนั้นเป็นไปตามแต่สิ่งที่มากระทบและปล่อยให้เวทนานำพาจิตใจของเราไปสู่ความสุขความทุกข์ความไม่สุขไม่ทุกข์ วนเวียนซ้ำแล้วซ้ำเล่า ทำให้เกิดการสร้างความหมายขึ้นมาในความรู้สึกทำให้เกิดการตีค่าของสิ่งต่างๆที่มากกระทบว่าเป็นสิ่งจำเป็นต่อความอยากของตัวเองจำเป็นต้องแสวงหามาให้เพียงพอต่อความต้องการนั้น ทำให้การดำเนินชีวิตมีการพบเจอเรื่องราวต่างมากมาย ซึ่งเป็นวิถีสู่ทางแห่งความเป็นไปของมนุษย์ทุกคนบนโลกนี้ ซึ่งใช้อวัยวะส่วนต่างๆของร่างกายเป็นเครื่องรับและใช้ความอยากได้ยามมีอยากเป็น เป็นแรงผลักดันเป็นแรงขับเคลื่อนที่ต้องคอยแสวงหาสิ่งต่างๆมาเติมเต็ม สนองตอบต่อความต้องการที่เกิดขึ้น แม้จะเป็นความรู้สึกแค่เพียงวูบเดียว ก็ยังคงท่วมท้นกายและใจค้นหาสิ่งต่างๆที่ตนเองต้องการมาให้ได้



ภาพที่ 1 แสดงการเกิดขึ้นของผัสสะ

เราจะเห็นว่าสิ่งที่เกิดขึ้นภายในจิตกับสิ่งที่มากระทบนั้นเกิดหลายอย่างขึ้นพร้อมกันและมีความเกี่ยวเนื่องต่อกัน แต่ทุกอย่างที่เกิดขึ้นนั้นต่างก็ส่งผลส่งอิทธิพลซึ่งกันและกัน ไม่ได้เกิดขึ้นไปที่ละอย่างหรือกำหนดตายตัวว่าสิ่งนี้ต้องเกิดก่อนหรือเกิดหลัง การรับรู้ต่อสิ่งที่มากระทบกับจิตนั้น ความสุขความทุกข์ความไม่รู้ความสุขหรือทุกข์นั้นต่างก็เกิดมาจากการให้คุณค่าของสิ่งต่างๆ เช่น มะเขือบางคนกินแล้วอาจจะรู้สึกอร่อยอยากกินอีกแต่กลับบางคนเกลียดไปเลยก็มี ดังนั้นการตัดสินใจเกี่ยวกับการตอบสนองต่อผัสสะของแต่ละคนจึงไม่เหมือนกัน แต่มีความรู้สึกที่เกิดขึ้นมานั้นเหมือนกัน เช่น นาย ก ชอบกินเงาะแต่ไม่ชอบกินทุเรียน นาย ข ชอบกินทุเรียนแต่ไม่ชอบกินเงาะ ความไม่ชอบกินทุเรียนของนาย ก กับความไม่ชอบกินเงาะของนาย ข จึงเป็นความทุกข์ที่เหมือนกันแต่ผัสสะที่มากระทบนั้นเป็นผัสสะทางลิ้นเช่นเดียวกัน เพราะทั้งสองคนต่างตีค่าความสุขที่เหมือนกันคือความชอบ แต่สิ่งที่มากระทบกับจิตนั้นต่างกัน คือทุเรียนกับเงาะ ดังนั้นความสุขของ นาย ก กับ ข ก็จึงไม่ต่างกับเหตุของความทุกข์นี้ ซึ่งผัสสะอย่างอื่นๆก็ไม่แตกต่างกันอยู่ที่การตีคุณค่าของสิ่งที่มากระทบกับจิต รสชาติของเงาะกับทุเรียนนั้นคืออายตนะภายนอก ลิ้นของนาย ก และนาย ข คืออายตนะภายใน การรับรู้รสว่าเป็นรสอะไรคือวิญญาณ เมื่อทั้ง 3 อย่างเกิดขึ้นครบ ผัสสะทางลิ้นก็เกิดขึ้น นำไปสู่เวทนาคือการที่เราตีค่าของรสชาติเงาะกับทุเรียนว่ามีคุณค่ากับเราอย่างไรเป็นความสุขความทุกข์หรือความไม่สุขหรือทุกข์ แต่ในทางกลับกัน เวทนาอาจจะเกิดก่อนก็ได้คือรสชาติของเงาะกับทุเรียนทำให้มีความสุขอร่อยทำให้เราอยากที่จะกินอีก ก็เป็นการนำไปสู่ผัสสะได้เช่นกัน เพราะผัสสะกับเวทนาเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดซึ่งกันและกันเกิดขึ้นมาด้วยกันแยกจากกันไม่ได้

อวัยวะรับสัมผัส	สิ่งที่รับรู้	ลักษณะการรับรู้	สิ่งที่เกิดขึ้น
-----------------	---------------	-----------------	-----------------

ตา	รูป สีที่อยู่บนวัตถุต่างๆบนโลกที่ตาสามารถมองเห็นได้	การได้เห็น การได้รับรู้ว่าสิ่งที่เห็นนั้นมีสื่ออย่างไร เป็นสีของอะไร	ผัสสะทางตา
หู	เสียง คลื่นที่มากระทบกับแก้วหูและเป็นคลื่นความถี่ที่สามารถรับรู้ได้	การได้ยิน การได้รับรู้ว่าเสียงนั้นมีลักษณะเป็นอย่างไรเป็นเสียงของอะไร	ผัสสะทางหู
จมูก	กลิ่น แก๊สที่ระเหยออกมาจากสิ่งต่างๆที่จมูกสามารถรับรู้ได้	การได้กลิ่น การรับรู้ว่ามีกลิ่นเป็นอย่างไรเป็นกลิ่นของอะไร	ผัสสะทางจมูก
ลิ้น	รส สารเคมีที่อยู่ในวัตถุต่างๆที่ลิ้นสามารถรับรสได้	การได้รส การได้รับรู้ว่ามึรสชาติอย่างไรเป็นรสของอะไร	ผัสสะทางลิ้น
กาย	สัมผัส การที่ร่างกายส่วนต่างๆได้รับสัมผัสกับวัตถุที่ร่างกายสามารถสัมผัสได้	การได้สัมผัส การได้รับรู้ว่าสิ่งที่สัมผัสนั้นมีลักษณะเป็นอย่างไรเป็นอะไร	ผัสสะทางกาย
ใจ	ความนึกคิด การที่ใจได้นึกคิดถึงสิ่งต่างๆที่ได้สัมผัสทั้งสิ่งใหม่และสิ่งที่ผ่านมาแล้ว	การได้นึกคิดถึงสิ่งต่างๆว่าเป็นอะไรเป็นอย่างไร	ผัสสะทางใจ

ตารางที่ 1 การแบ่งผัสสะตามการรับรู้

ผู้วิจัยจึงเห็นว่ามนุษย์ที่อยู่ในสังคมที่เกิดจากความต้องการในผัสสะด้านต่างๆสร้างขึ้น ทำให้หลีกเลี่ยงไม่พ้นที่จะต้องพบเจอกับสิ่งเร้าที่คอยกระตุ้น ทำให้เกิดความอยากมากมายในการดำเนินชีวิตประจำวัน ซึ่งเกิดจากการรับรู้กับสิ่งที่อยู่รอบตัวที่เราสัมผัสด้วยอวัยวะรับสัมผัสตามร่างกายในแต่ละส่วนอยู่ตลอดเวลา ทำให้เกิดการตีค่าความหมายสร้างคุณค่าตามความต้องการของตน ผัสสะซึ่งก็คือความสามารถในการรับสัมผัสและการรับรู้ จึงเป็นเหตุปัจจัยอันสำคัญยิ่งที่ทำให้เกิดการกระทำขึ้นมาจนกลายเป็นความเคยชิน ในคำสอนของศาสนาพุทธจึงกล่าวว่า ผัสสะเป็นเหตุทั้งมวลที่ทำให้โลกใบนี้เกิดขึ้น ถ้าหากมนุษย์ไม่สามารถรับรู้ผัสสะด้านใดด้านหนึ่งได้ตามที่ตนต้องการและไม่สามารถระงับความต้องการนั้นก็จะทำให้เกิดความทุกข์และแสวงหาในสิ่งนั้นมาให้ หากหาไม่ตอบสนองได้อย่างที่ตนต้องการก็จะเกิดความทุกข์และต้องให้คงอยู่แบบนั้นต่อไป ทำให้มนุษย์ยังคงวนเวียนอยู่ในเหตุแห่งปัจจัยเหล่านี้ไม่มีที่สิ้นสุด เกิดการแก่งแย่งแข่งขันเพื่อหาสิ่งมาตอบสนองจนเกินความจำเป็นจึงเป็นเหตุให้เกิดความทุกข์ขึ้นมาในชีวิต

3.1.3 สัตว์ในธรรมชาติที่มีความโดดเด่นด้านการรับสัมผัส สัตว์ในธรรมชาติที่มีชีวิตอยู่บนโลกนั้นมีมากมายหลากหลายชนิด ตั้งแต่สัตว์เซลล์เดียวที่มีขนาดเล็กไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่าจนถึงสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมที่มีขนาดใหญ่ที่สุดคือ วาฬสีน้ำเงิน ทุกชนิดต่างก็มีอวัยวะที่ใช้รับรู้สิ่งต่างๆรอบตัว เช่นเดียวกับมนุษย์ เช่น มีตาเอาไว้มองหาเหยื่อเพื่อนำมาเป็นอาหาร จมูกไว้ดมกลิ่นเพื่อใช้ในการสื่อสารหรือใช้หาคู่เมื่อเวลาถึงฤดูผสมพันธุ์ และอื่นๆอีกมากมาย สิ่งมีชีวิตทุกชนิดอยู่รอดได้ โดยพึ่งสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว ทั้ง

การหาอาหาร ซ่อนตัว ฯลฯ จึงต้องรู้ว่าตัวเองอยู่ที่ใด สิ่งที่อยู่รอบข้างมีอะไรบ้างธรรมชาติจึงสร้างให้สิ่งมีชีวิตมีอวัยวะเฉพาะ เพื่อรับรู้สภาพรอบตัวได้ เรียกว่าอวัยวะรับความรู้สึก(ชลเทพ ณ บางช้าง, 2550 : 12) การรับรู้ของสัตว์นั้นบางอย่างอาจจะมีประสิทธิภาพของการรับรู้ที่มากกว่ามนุษย์หลายเท่า แต่ทั้งหมดทั้งมวลก็มีเอาไว้ใช้ในการดำรงชีวิตและสืบพันธุ์เรื่อยไปเพื่อรักษาเผ่าพันธุ์ของตัวเองเอาไว้เท่านั้น ไม่ได้มีความต้องการที่มากมายและซับซ้อนเหมือนของมนุษย์ แม้แต่อวัยวะการรับรู้บางอย่างก็มีลักษณะที่แตกต่างจากของมนุษย์แต่กลับมีหน้าที่เดียวกันเหมือนของมนุษย์ เพราะฉะนั้นสัตว์จึงมีผัสสะดังเช่นมนุษย์แต่ก็เป็นเพียงผัสสะขั้นพื้นฐานเพื่อการดำรงชีวิตเท่านั้น ไม่ได้อยู่บนพื้นฐานของความอยากและความต้องการที่มากมายดังเช่นมนุษย์ อวัยวะของสิ่งมีชีวิตนั้นมีหน้าที่ในการรับรู้ที่คล้ายๆกันแม้ว่าจะมีลักษณะที่แตกต่างกันบ้างตามลักษณะในการวิวัฒนาการที่ไม่เหมือนกันและมีประสิทธิภาพในการรับรู้มากน้อยต่างกัน แต่หน้าที่ในการรับรู้นั้นก็เหมือนกัน การรับสัมผัสของสัตว์มีความสามารถที่มากกว่าของมนุษย์และมีความต้องการในบางอย่างมากกว่ามนุษย์ แต่ทั้งหมดนี้ก็เป็นไปเพื่อความอยู่รอดในธรรมชาติ อีกทั้งรูปลักษณ์ของอวัยวะหรือส่วนประกอบของร่างกายมีความแปลกแตกต่างจากของเรา ผู้วิจัยได้แบ่งสัตว์ตามความสามารถในการรับสัมผัสดังตารางต่อไปนี้

ผัสสะและการรับรู้	ลักษณะของสัตว์ที่เกี่ยวข้องกับผัสสะ	สัตว์ที่ใช้แทนสัญลักษณ์ของผัสสะ
ผัสสะทางตา	ความสามารถในการมองเห็นของสัตว์ในธรรมชาติ นั้นบางชนิดมีมากกว่ามนุษย์สามารถมองเห็นสีได้มากกว่า มีระยะการมองเห็นที่ดีกว่า และมองเห็นในความมืดได้ กิ้ง ที่สามารถรับสีที่มีอยู่ในธรรมชาติได้ถึง 16 พิกเมนต์ซึ่งตาของมนุษย์รับได้แค่เพียง 3 พิกเมนต์เท่านั้น จึงทำให้กิ้งเห็นสีที่มากกว่ามนุษย์ แมลงปอ มีความสามารถในการมองภาพที่ความถี่มากกว่ามนุษย์ได้ มนุษย์มองเห็นภาพ 60 ต่อวินาที แต่แมลงปอเห็น 200 ภาพต่อวินาที แมงปอจึงสามารถแยกแยะวัตถุที่เคลื่อนที่เร็วได้ดี กิ้งก่ามีตาที่แยกการมองเห็นระยะออกจากกันซึ่งมันสามารถใช้ตาเพียงข้างเดียวในการกระชากเหยื่อได้ เหยี่ยวหรืออินทรีและนกทุกชนิดมองเห็นเหยื่อได้เป็นอย่างดีแม้ขณะที่บินสูงอยู่บนท้องฟ้า ทาร์เซียร์เป็นสัตว์ที่มีตัวตาใหญ่มากเมื่อเทียบกับขนาดตัวและสามารถมองในความมืดได้ดีมาก	 กิ้ง  แมลงปอ  กิ้งก่า  อินทรี  ทาร์เซียร์
ผัสสะทางหู	ประสาทการรับรู้ทางเสียงของสัตว์นั้นถือเป็นอีกอย่างหนึ่งที่สำคัญต่อการดำรงชีวิตเพื่อให้อยู่รอด สัตว์บางชนิดใช้คลื่นเสียงและการรับเสียงเพื่อระบุตำแหน่งของเหยื่อ บางชนิดอาจใช้เสียงที่มีความถี่แตกต่างกันเพื่อใช้ในการสื่อสารหรือเตือนภัย วาฬเป็นสัตว์ที่ส่งเสียงได้ไกลนับพันกิโลเมตรด้วยคลื่นความถี่ต่ำที่มนุษย์ไม่สามารถได้ยิน	 วาฬ  โลมา

	โลมาและค้างคาวเป็นสัตว์ที่ใช้คลื่นเสียงในการค้นหาและระบุตำแหน่งของสิ่งต่างรอบตัว ผีเสื้อ กรีทแวกมอธ(Great Wax Moth) มีความสามารถรับเสียงได้สูงถึง 300 kHz ค้างคาวรับได้ 210 kHz โลมารับได้ 150 kHz ซึ่งโดยคนปกติทั่วไปรับได้สูงสุดประมาณ 20 kHz เท่านั้น จิ้งหรีดและจักจั่นเป็นแมลงที่ส่งเสียงดังตลอดเวลา ซึ่งเป็นการใช้เสียงเพื่อหาคู่	 ค้างคาว  ผีเสื้อ  จิ้งหรีด  จักจั่น
ผัสสะทางจมูก	การรับกลิ่นของสัตว์ในธรรมชาติเป็นความสามารถในการรับรู้ที่มีความสำคัญอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อการหาอาหาร หาคู่ผสมพันธุ์ สัตว์จึงต้องมีอวัยวะในการรับกลิ่นที่ดีมากกว่ามนุษย์ สุนัขเป็นสัตว์ที่มีประสาทการรับกลิ่นที่ดีมากชนิดหนึ่ง สุนัขพันธุ์เยอรมันเชพเพิร์ดมีเซลล์ประสาทในการรับกลิ่นถึง 200 ล้านหน่วยซึ่งในมนุษย์นั้นมีเซลล์รับกลิ่นแค่ 40 ล้านหน่วย ทำให้สุนัขสามารถรับกลิ่นได้ดีกว่า ช้างก็เป็นสัตว์ที่มีการรับกลิ่นที่ดีกว่ามนุษย์อีกเช่นกัน ผีเสื้อราตรีมอธพระจันทร์ใช้หนวดเพื่อรับกลิ่นฟีโรโมนของผีเสื้อตัวเมียที่ลอยมาในอากาศได้ไกลถึง 10 กิโลเมตร ซึ่งตัวเมียปล่อยออกมาในปริมาณแค่เพียงเศษเสี้ยวของมิลลิกรัม ฉลามสามารถได้กลิ่นเลือด 1 ส่วน 25 ล้านที่อยู่ในน้ำได้ ซึ่งเทียบเท่ากับเลือด 2 หยดในสระว่ายน้ำกีฬาโอลิมปิก ผึ้ง ใช้หนวดในการรับกลิ่นที่มาจากผึ้งในรังเดียวกันเพื่อกำหนดพฤติกรรมในกลุ่ม งูใช้ลิ้นในการรับกลิ่นที่ลอยอยู่ในอากาศเพื่อค้นหาเหยื่อ	 สุนัข  ช้าง  ผีเสื้อ  ฉลาม  ผึ้ง  งู
ผัสสะทางลิ้น	การรับรสของสัตว์นั้นมีความสำคัญในการแยกแยะถึงคุณภาพและคัดเลือกอาหารว่าสิ่งไหนกินได้หรือกินไม่ได้ รสชาติของความอร่อยจึงไม่ได้จำเป็นมากนักต่อสัตว์เพราะส่วนมากแล้วต่างก็กินเพื่อความอยู่รอดหรือเพื่อเจริญเติบโตเพียงเท่านั้น	 หนอนผีเสื้อ

	หนอนผีเสื้อนั้นเป็นตัวอ่อนก็กินเยอะมาก มันจำเป็นต้องสะสมพลังงานถึง 2,000 กิโลแคลอรีต่อวันเพื่อใช้ในการพัฒนาร่างกายจากหนอนเป็นผีเสื้อ ซึ่งเทียบกับน้ำหนักตัวแล้วจึงเป็นปริมาณพลังงานที่เยอะมาก ตั๊กแตนกับแมลงก็เป็นสัตว์ที่กินเยอะเช่นกัน ตั๊กแตนจำเป็นต้องกินอาหารเท่ากับน้ำหนักตัวของตัวเองเพื่อการดำรงชีวิต แมลงสามารถกินได้มากกว่าน้ำหนักตัวได้มากถึง 20% ซึ่งเทียบกับมนุษย์แล้วเรากินอาหารเพียงแค่ 2-5% ของน้ำหนักตัวเท่านั้นเอง กิ้งก่าคาเมเลียนเป็นสัตว์ที่ใช้ลิ้นในการล่าเหยื่อซึ่งลิ้นมีความยาวถึง 2 เท่าของความยาวลำตัว หมูเป็นสัตว์ที่มีความสามารถในการรับรสที่ดีมากกว่ามนุษย์ มันมีปุ่มที่เอาไว้ใช้รับรสมากถึง 20,000 ปุ่มซึ่งมากเป็น 3 เท่าของมนุษย์	 ตั๊กแตน  แมลง  กิ้งก่า  หมู
ผัสสะทางกาย	การรับสัมผัสทางร่างกายของสัตว์นั้นเป็นสิ่งที่เอาไว้ใช้ค้นหาที่อยู่อาศัย ใช้เตือนภัยในธรรมชาติหรือใช้ค้นหาเหยื่อในการล่ามาเป็นอาหาร จระเข้เป็นสัตว์ที่ประสาทการรับสัมผัสอีกชนิดหนึ่ง ซึ่งประสาทรับรู้จะอยู่ที่บริเวณใต้คางและบริเวณผิวหนังเป็นจุดๆ จระเข้สามารถรับรู้แรงสั่นสะเทือนของฝนที่ตกห่างออกไปหลายกิโลเมตรได้ รวมถึงแรงสะเทือนที่มากับน้ำใช้เพื่อค้นหาเหยื่อ ตุ่นจมูกดาว จมูกนั้นนอกจากจะเอาไว้ดมกลิ่นแล้วนั้น หูวนที่อยู่รอบจมูกยังใช้รับสัมผัสถึงแรงสั่นสะเทือนที่มาตามพื้นดิน ซึ่งสามารถรับสัมผัสได้มากกว่ามือมนุษย์ถึง 6 เท่า แมงมุมใช้ขนเพื่อรับแรงสะเทือนที่เกิดขึ้นจากเหยื่อได้เพื่อระบุตำแหน่ง ปลาหมึกมีตัวดูดเล็กๆตามตัวและหนวดเพื่อใช้เป็นตัวรับสัมผัสกับสิ่งรอบตัว	 จระเข้  ตุ่นจมูกดาว  แมงมุม  ปลาหมึก

ตารางที่ 2 ลักษณะของสัตว์ที่เกี่ยวข้องกับผัสสะ

สัตว์ที่มีความสามารถในการรับสัมผัสที่ยอดเยียนั้นยังมีอีกหลายชนิดแต่ผู้วิจัยได้หยิบยกมาศึกษาเพียงบางชนิดและเป็นสัตว์ที่คนส่วนใหญ่รู้จัก สัตว์ที่นำมาศึกษานั้นบางชนิดอาจไม่ได้มีการรับรู้ด้วยอวัยวะสัมผัสที่ดีเยี่ยมเพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่ง แต่กลับมีความสามารถในการรับสัมผัสที่ดีมากกว่าของมนุษย์หลายอย่าง เช่น ฉลาม ซึ่งมีความสามารถไม่ว่าจะเป็น การมองเห็น การดมกลิ่น การรับรส การได้ยิน และการรับสัมผัส ที่ยอดเยี่ยมมากกว่าของมนุษย์ทุกอย่าง แต่ในสัตว์นั้นความสามารถทุกอย่างมีไว้เพียง

เพื่อค้นหาอาหาร หาคู่ผสมพันธุ์ และแหล่งที่อยู่อาศัยเท่านั้น ไม่ได้มีความต้องการสนองความอยากรที่นอกเหนือไปจากนี้ ผู้วิจัยมีแนวความคิดในการที่จะนำเอาสัตว์ที่มีความสามารถโดดเด่นในการรับสัมผัสมาแทนค่าสื่อความหมายของความโลภ ความโกรธ ความหลง ของมนุษย์ในการรับสัมผัสกับสิ่งเร้าที่มีอยู่มากมายรอบตัวที่เกิดจากการรับรู้ผ่านอวัยวะส่วนต่างๆตามร่างกาย ที่เกิดจากการขับเคลื่อนของความต้องการของผู้คนในสังคมจนกลายเป็นค่านิยมหลายอย่าง อันเป็นเหตุทำให้เกิดทั้งความทุกข์และความสุขที่ตัวผู้วิจัยพบเจอ ซึ่งเป็นความเป็นไปอันไม่มีที่สิ้นสุด นำเสนอผ่านจินตนาการความคิดความคำนึงที่มีแรงกระตุ้นมาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวของตัวผู้วิจัย

3.1.4 งานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ การศึกษาแนวทางและรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน จากจิตรกรรมไทยแบบประเพณี งานวิจัย และศิลปินที่มีชื่อเสียงทั้งในและต่างประเทศ ที่มีลักษณะของการสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยต้องการ นำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ในเชิงเทคนิคและลักษณะรูปแบบของการสร้างสรรค์

1) ถวัลย์ ดัชนี เป็นนักวาดรูปที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับทั้งในระดับประเทศและระดับสากล มีแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งแนวคิดรูปแบบและเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์และคุณค่าทางด้านศิลปะ มีอิทธิพลต่อวงการศิลปะในประเทศไทยเป็นอย่างมาก เป็นทั้งนักคิด นักปรัชญา นักปฏิบัติ ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานศิลปะ เป็นนักวาดภาพที่สร้างสรรค์ผลงานไว้อย่างมากมาย “อย่าเพิ่งคลั่งชาติอย่าเพิ่งหลงชาติว่า ความเป็นเอกลักษณ์ความเป็นปัจเจกของศิลปะไทยนี้เป็นยังไง ศิลปะไทยเพิ่งแย้มกลีบบาน เพิ่งเป็นเมล็ดพันธุ์ที่บ่มเพาะเอาไว้ อย่าเพิ่งไปติดยึดในรูปแบบหรือเนื้อหา ให้เข้าใจ เข้าปรัชญาและเนื้อหาของจิตวิญญาณนั้นก่อนว่าอะไรคือความเป็นไทย เพราะถ้าเรากลั่งชาติเราหลงชาติเราบ้าชาติ เราจะหาตัวเองไม่พบ” (ถวัลย์ ดัชนี, 2559 : ออนไลน์) การสร้างสรรค์งานศิลปะจึงเป็นภาษาสากลที่ไม่ว่าชาติใดก็สามารถรับรู้ความรู้สึกที่ตัวศิลปินต้องการถ่ายทอดได้ ผลงานการสร้างสรรค์ของ ถวัลย์ ดัชนี นั้นมีรูปแบบและลักษณะที่เฉพาะตน เป็นการนำ สัตว์ชนิดต่างๆ คน และลวดลายมาผสมผสานกัน ด้วยความกลมกลืนแสดงด้วยท่าทางที่ดูเด่นและทรงพลัง ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำแนวความคิดและรูปแบบของการสร้างสรรค์งานของ ถวัลย์ ดัชนี มาเป็นแนวทางและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานของตนเอง

2) ปัญญา วิจินธนสาร อาจารย์และศิลปินที่มีชื่อเสียงทางด้าน จิตรกรรมไทยแบบประเพณีท่านหนึ่งของประเทศ เป็นที่ยอมรับในวงการศิลปะของประเทศอย่างกว้างขวาง ได้ศึกษารูปแบบ ของสัตว์ต่างๆ นำมาผสมผสานเข้ากับความเคลื่อนไหวในจิตใจที่ศิลปินมีความรู้สึกต่อสภาพสังคมของโลกเพื่อสื่อถึงเหตุการณ์ของความวิกฤตในโลก โดยใช้รูปร่างของสัตว์ต่างมาผสมกันเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวความเป็นไปของสภาพสังคม ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำเอาความรู้ที่ได้จากงานวิจัยนี้มาเป็นพื้นฐานในการค้นหา รูปแบบในการแสดงออกถึงความรู้สึกในเชิงสัญลักษณ์ที่ตัวผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการแสดงออกมาให้ผู้อื่น

สามารถรับรู้ได้ด้วยการชื่นชมงานศิลปะ และยังใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานของตัวผู้สร้างสรรค์เองด้วย

3) ฮีเยโรนิมัส โบส (Hieronymus Bosch) เป็นจิตรกรชาวเนเธอร์แลนด์ที่มีชีวิตอยู่ในช่วงศิลปะสมัยแรเนอซองส์ ราวคริสต์ศตวรรษที่ 14-17 ซึ่งเป็นจิกรที่มีชื่อเสียงคนหนึ่ง ภาพเขียนหลายภาพของ โบส เป็นภาพความลึ้มเหลวทางจริยธรรมของมนุษย์ โบส ใช้ภาพปีศาจ มนุษย์ครึ่งสัตว์และเครื่องกลไกในการสร้างความกลัว ความสับสน และการแสดงความเลวของมนุษย์ งานจะซับซ้อนและมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง เต็มไปด้วยจินตนาการและการใช้รูปสัญลักษณ์ บางสัญลักษณ์ก็เป็นสัญลักษณ์ที่ตีความหมายได้ยากแม้แต่ในสมัยของโบสเอง(วิกิพีเดีย, 2562 : ออนไลน์)

3.2 ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังต่อไปนี้

1) ศิลปะคือการเห็นแจ้ง หรือญาณหยั่งรู้ หรืออรรถัตถิกญาณ คือ การรู้เองหรือสัทญาณ เป็นการรู้แจ่มแจ้งชัดเจนโดยตรง ไม่ต้องอาศัยการอ้างเหตุผลหรือความเป็นตัวกลาง

- เบเนโต โกรเซ เชื่อว่าการรู้เองหรืออรรถัตถิกญาณนั้นทำให้เกิดการสร้างสรรค์งานศิลปะระดับสูง การรู้การเห็นแจ้งจากญาณนี้ เป็นการเห็นความจริงภายในของสิ่งต่างๆที่คนธรรมดาทั่วไปไม่เห็น ศิลปินอาจใช้วิธีการสร้างมโนภาพก่อนลงมือสร้างจริง จากนั้นจึงถ่ายทอดลงเป็นผลงาน(กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559 : 140)

2) ศิลปะคือประสบการณ์ ศิลปินสัมผัสชีวิตและเหตุการณ์ด้วยความตื่นตันทื่นเห็นเป็นเรื่องสำคัญ จึงสามารถสื่อประสบการณ์ นั้นกับผู้อื่นได้ เขาได้รับมาจากสิ่งแวดล้อม แล้วถ่ายทอดเป็นประสบการณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้อื่นด้วยงานศิลปะ ศิลปะเป็นประสบการณ์พิเศษที่มีพื้นฐานจากชีวิตธรรมดาทั่วไป(ชูลุด นีม์ เสมอ, 2559 : 20)

- จอห์น ดิวอี้ เชื่อว่าในธรรมชาติได้จัดระบบระเบียบของกระบวนการต่างๆไว้อย่างสมบูรณ์ ดังนั้นมโนภาพทางศิลปะเกิดจากประสบการณ์ และประสบการณ์ก็มาจากกระบวนการเชิงธรรมชาติที่สามารถควบคุมและให้ทุกสิ่งทุกอย่างเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง(กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559 : 130)

ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีทั้งสองนี้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการเรียนรู้และเข้าใจในสภาพของสังคมมนุษย์ที่ผู้วิจัยได้พบเจอในแต่ละวัน จากการที่อายตนะภายใน อายตนะภายนอก และวิญญาณ ได้ประจวบเหมาะครบกันทั้ง 3 อย่าง ผัสสะที่เป็นเหตุแห่งสิ่งทั้งปวงในชีวิตก็จะเกิดขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือปัจจัยสำคัญที่ทำให้ชีวิตของมนุษย์ดำเนินไปตามความต้องการที่ไม่มีที่สิ้นสุด มนุษย์ต่างแสวงหาความสุขเข้ามาเติมเต็มให้ความอยากจนอาจทำให้ความทุกข์เกิดขึ้นจากความต้องการในความสุขนั้น ผู้วิจัยได้นำเอาความเข้าใจเหล่านี้มาเชื่อมโยงเข้ากับสิ่งมีชีวิตที่มีอยู่ในธรรมชาติ ที่มีเหตุแห่งการดำรงอยู่เหมือนกัน นำมาผสมผสานกันด้วยสุนทรียะทางด้านศิลปะจนเกิดเป็นผลงานการสร้างสรรค์ขึ้น

3.3 การสร้างสรรค์ผลงาน

จากแนวคิดและแรงบันดาลใจนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลต่างๆ ที่รวบรวมมาตกลึกทางความคิดและนำไปสร้างเป็นภาพร่างต้นแบบที่เป็นความรู้สึกให้ออกมาเป็นรูปธรรมโดยใช้จินตนาการผ่านการสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเฉพาะตน เป็นผสมผสานระหว่างรูปร่างของคนและอวัยวะของสัตว์บางส่วนเข้าด้วยกันและเพิ่มจินตนาการเพื่อสร้างรูปร่างรูปทรงใหม่ขึ้นโดยไม่ยึดติดกับรูปร่างใดรูปร่างหนึ่ง



ภาพที่ 2 ขั้นตอนการร่างภาพต้นแบบลายเส้น



ภาพที่ 3 ภาพเสร็จสมบูรณ์

นำข้อมูลทั้งหมดเชื่อมโยงเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดเป็นผลงานการสร้างสรรค์ เป็นการใช้อารมณ์ ความรู้สึก การรับรู้ของตัวผู้วิจัยที่ได้สัมผัสกับเรื่องราวของสังคมมนุษย์ ที่เกิดขึ้นมาจากความต้องการที่

ใช้อวัยวะแต่ละส่วนตามร่างกายสัมผัสถึงสิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัว ซึ่งเป็นเหตุของทั้งความสุขและความทุกข์ โดยการนำสัดส่วนอวัยวะของสัตว์ที่มีจุดเด่นทางด้านการสัมผัสและความสามารถที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ในด้านต่างๆ มาประกอบผสมผสานเข้ากับรูปโครงสร้างของความเคลื่อนไหวในความรู้สึก ลดตัดทอนหรือเพิ่มรูปร่างรูปทรงตามความเหมาะสม เพื่อแทนค่าความหมายเชิงสัญลักษณ์ถึงความอยากความลุ่มหลงในกิเลสที่มีผัสสะเป็นเหตุ แสดงออกจากสิ่งที่เป็นามธรรมให้ออกมาเป็นรูปธรรม โดยแบ่งขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานเป็นผลงานทดลอง ชุด 1 ผลงานทดลอง ชุด 2 และผลงานชุดสรุป ผลงานทุกชุดประเมินพร้อมทั้งให้คำแนะนำและแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขโดยคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ

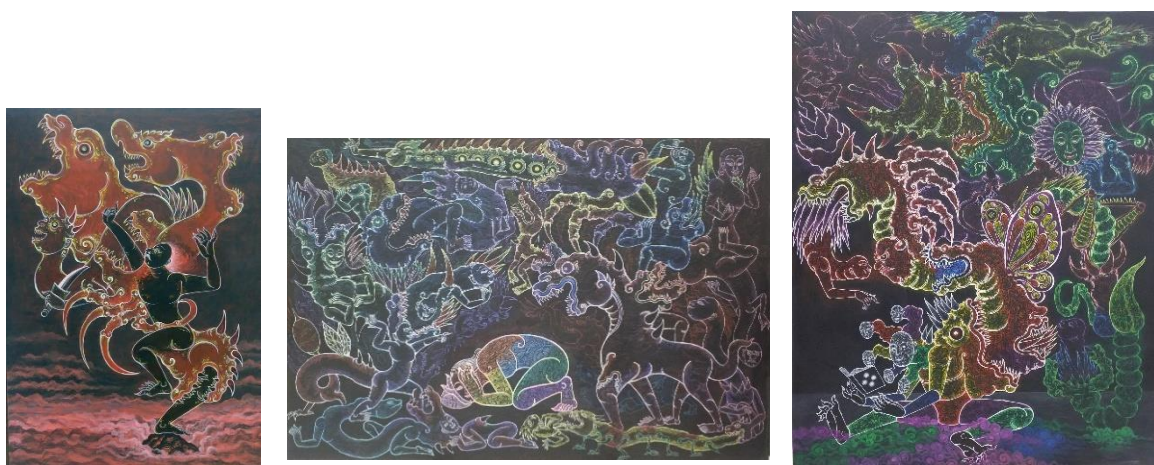
ผลงานทดลอง ชุดที่ 1 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในขั้นตอนเริ่มต้น โดยการใช้แนวความคิดในการนำสัตว์และอวัยวะของสัตว์มาผสมกับรูปร่างของคนเข้าด้วยกัน ลักษณะของการนำเสนอในรูปร่างเน้นเกิดจากจินตนาการ ใช้รูปร่างของสัตว์ในธรรมชาติมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์แต่ได้ลดตัดทอนจากความเป็นจริง จนมีรูปแบบที่เป็นสัตว์ในจินตนาการมากกว่าความเป็นจริง การใช้สีเป็นการทดลองใช้ทั้งสีอ่อนและสีเข้ม ใช้เทคนิควิธีการเหมือนจิตรกรรมไทยแบบประเพณีคือลงสีแล้วตัดเส้น



ภาพที่ 4 ตัวอย่างผลงาน ชุดที่ 1

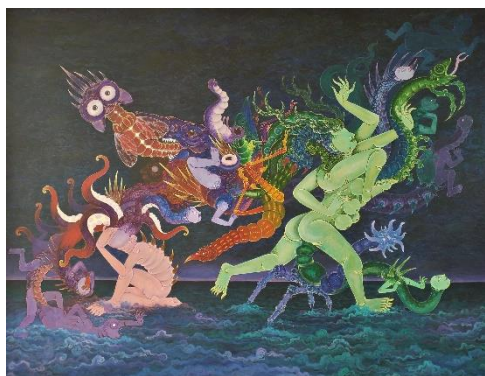
ผลงานทดลองชุดที่ 2 เป็นผลงานชุดที่นำข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิมาปรับปรุงแก้ไขผลงาน มีการปรับรูปร่างของอวัยวะสัตว์ที่นำมาใช้ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เปลี่ยนภาพพื้นหลังมาใช้สีดำเพื่อตัดกับตัวภาพเพื่อให้ตัวภาพเด่นชัดและสอดคล้องกับบรรยากาศที่ต้องการ มีการใช้สีที่

เข้มสดและจำนวนของสีหลากหลายมากขึ้น เพื่อสื่อถึงอารมณ์ที่เปลี่ยนไปมาอยู่ตลอดเวลาของมนุษย์ เมื่ออวัยวะสัมผัสของเรารับรู้กับสิ่งเร้าที่อยู่รอบตัว



ภาพที่ 5 ตัวอย่างผลงานชุดที่ 2

ผลงานชุดสรุป เป็นการนำผลงานทดลองชุดที่ 1 ผลงานทดลองชุดที่ 2 และคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษารวมทั้งคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ มาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์ปรับปรุงแก้ไขงานภาพร่างสเก็ตและสร้างเป็นผลงานจริงชุดสรุปชุดนี้ขึ้นมา



ภาพที่ 6 ตัวอย่างผลงานชุดสรุป

4. สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์ในหัวข้อ แรงบันดาลใจภาพปริศนาธรรม : จากนามธรรมสู่รูปธรรม สะท้อนชีวิตสังคมร่วมสมัย ทำให้ทราบว่าบริบทของผัสสะที่ปรากฏอยู่ในคำสอนของพุทธศาสนานั้น เป็นมูลเหตุพื้นฐานอันสำคัญของมนุษย์ที่ทำให้เกิดการกระทำต่างๆที่นำมนุษย์ไปสู่ กิเลสใหญ่ทั้ง 3 อย่างได้แก่ ความโลภ ความโกรธ ความหลง ซึ่งคอยกระตุ้นมนุษย์ให้สร้างสรรค์สิ่งของที่เป็นวัตถุนิยมขึ้นมาตามความต้องการของคนในสังคม และเกิดเป็นค่านิยมทำให้เกิดทั้งความทุกข์และความสุข มนุษย์ต่างใช้เวลาของชีวิตในการเสาะแสวงหาวัตถุสังคมนิยมนี้มาปรนเปรอตนเอง ซึ่งสิ่งทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นสิ่งใดก็ตามล้วนต้องใช้ความสามารถในการสัมผัสผัสเพื่อรับรู้ผ่านทางอวัยวะตามร่างกาย ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น ผิวสัมผัส สัตว์ในธรรมชาติเองก็มีความสามารถเช่นเดียวกับมนุษย์ แต่มีไว้เพื่อการดำรงชีวิตตามธรรมชาติไม่ได้มีไว้เพื่อกิเลสที่ไม่มีที่สิ้นสุดดังเช่นมนุษย์ จากการศึกษาทำให้สรุปจำแนกสัตว์ที่มีความสามารถในการสัมผัสซึ่งเกี่ยวข้องกับผัสสะด้านต่างๆ ได้ดังต่อไปนี้

- ผัสสะทางตา เป็นสัตว์ที่มีการมองเห็นที่ตมมากกว่ามนุษย์ ได้แก่ กิ้ง นกชนิดต่างๆ ทาเชียร์ แมลงปอ กวางแคริบูล และงู สัตว์ที่มีอวัยวะทางการรับภาพที่ดูน่าสนใจ ได้แก่ กิ้งก่า
- ผัสสะทางหู เป็นสัตว์ที่มีความสามารถในการรับเสียงที่ดี ได้แก่ โลมา ค้างคาว และผีเสื้อสัตว์ที่สามารถส่งเสียงได้ดัง ได้แก่ วาฬ จิงหรีด และจิ้งจก
- ผัสสะทางจมูก เป็นสัตว์ที่มีความสามารถในการรับกลิ่นที่ดี ได้แก่ สุนัข ช้าง หนวดของผีเสื้อ ฉลาม ผึ้ง และหมี
- ผัสสะทางลิ้น เป็นสัตว์ที่มีความสามารถทางการรับรสได้ดี ได้แก่ หมู สัตว์ที่กินในปริมาณที่มากกว่ามนุษย์ ได้แก่ หนอน ตั๊กแตน และอีแร้ง สัตว์ใช้ลิ้นในการล่าเหยื่อ ได้แก่ ลิ้นกิ้งก่า
- ผัสสะทางกาย มีการสัมผัสได้ดี ได้แก่ ตุ่นจุมูกดาว ฉลาม ช้าง แมงมุม และปลาหมึก
- ผัสสะทางใจ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองไม่ได้ต้องอาศัยการเกิดของผัสสะด้านอื่นก่อน เป็น การคิดอยากในสิ่งที่ตนเคยผัสสะมาก่อนหรืออยากที่จะผัสสะในสิ่งที่ไม่เคยผัสสะ สัญลักษณ์ที่นำมาแทนจึงสามารถใช้ผัสสะด้านอื่นมาประกอบกันขึ้นมาได้

5.อภิปรายผล

งานวิจัยเรื่อง แรงบันดาลใจภาพปริศนาธรรม : จากนามธรรมสู่รูปธรรมสะท้อนชีวิตสังคมร่วมสมัย มุ่งเน้นที่จะศึกษาบริบทของผัสสะที่ปรากฏอยู่ในคำสอนของพระพุทธศาสนาเชื่อมโยงเข้ากับความเป็นไปของสังคมในยุคสมัยปัจจุบัน ด้วยการใช้อวัยวะแต่ละส่วนของสัตว์ที่มีความสามารถโดดเด่นในการสัมผัส มาเป็น

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ให้ออกมาเป็นผลงานจิตรกรรมไทยแบบประเพณี โดยใช้แทนค่าสัญลักษณ์ที่จะสื่อถึงความหมายของ ความโลภ ความโกรธ ความหลง ในมุมมองของผู้วิจัย ที่เป็นผลอันเกิดจากการสัมผัสและรับรู้ด้วยอวัยวะตามร่างกาย ซึ่งทำให้เกิดเป็นค่านิยมในการกระทำสิ่งต่างๆมากมายในสังคมซึ่งจะทำให้เกิดทั้งความสุขและความทุกข์ เป็นการผสมผสานระหว่างจินตนาการและความเป็นจริงเข้าด้วยกัน

โดยรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นได้รับอิทธิพลมาจากงานจิตรกรรมไทยแบบประเพณี คือ นำเสนอด้วยรูปร่างตัวภาพที่เป็นอุดมคติไม่เน้นความสมจริงลดตัดทอนรายละเอียดลงเหลือไว้เพียงรายละเอียดที่สำคัญและนำจินตนาการส่วนตัวของผู้วิจัยผสมผสานเข้าไป จนเกิดเป็นรูปร่างที่มีลักษณะเฉพาะตน ด้วยการใช้อวัยวะส่วนต่างๆของสัตว์ผสมเข้ากับรูปร่างของมนุษย์ สร้างสรรค์เป็นรูปร่างที่มีอิสระไม่อยู่ในรูปร่างใดรูปร่างหนึ่ง ซึ่งใช้อวัยวะของสัตว์แต่ละชนิดบางส่วน อาจนำมาแค่ส่วนขา ส่วนหัว ลำตัว หรือเขา เป็นต้น นำมาผสมเข้ากับรูปร่างของมนุษย์ให้ออกมาอย่างที่ต้องการ บรรยายกายภายในรูปแสดงด้วยพื้นที่กว้างมีพื้นดินและท้องฟ้าอันมืดมิดเป็นฉากหลัง รูปร่างตัวที่แสดงถึงความอยากแต่ละอย่างนั้น ใช้สีเข้มไล่ขึ้นมาจนเป็นสีสว่างซึ่งใช้การแต้มสีโดยทิ้งรอยพู่กันไว้เป็นจุดๆ สอดแทรกสีต่างๆเข้าไปในจุดเล็กๆให้เด่นออกมาจากตัวภาพ ในตัวภาพนั้นบางตัวอาจจะมีลวดลายในลักษณะที่แตกต่างกันซึ่งใช้ลวดลายของผิวหนังหรือเกล็ดจากสัตว์มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ โดยรูปร่างที่แสดงออกมานั้นสื่อไปถึงความน่ากลัวเมื่อมนุษย์ลุ่มหลงมัวเมาในความอยากในกิเลสด้านต่างๆมากเกินไป จะทำให้สิ่งเหล่านี้บิดเบือนจิตของเราให้เป็นไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งที่น่าเราไปสู่ความทุกข์หรือความสุข ซึ่งไม่ว่าจะเป็นอย่างไรต่างก็มีค่าไม่ได้แตกต่างกันอยู่ที่การตีค่า การนำคนกับสัตว์มาผสมกันนั้นมีศิลปินหลายท่านที่ทำงานในลักษณะนี้ ที่โดดเด่นอย่างมากและเป็นยอมรับในวงการศิลปะคือ ถวัลย์ ดัชนี ศิลปินได้เอาคนและสัตว์ชนิดต่างๆหรือสัตว์กับสัตว์แต่ละชนิดมาผสมกันด้วยลักษณะที่เป็นอัตลักษณ์ของตัวศิลปินเองและบางชิ้นงานยังมีการนำลวดลายที่เป็นลายกระหนกประกอบเข้าไปอย่างลงตัว

6. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ศิลปะไทยแนวประเพณีนั้นอาจมีรูปแบบที่จำกัด ด้วยรูปทรงเนื้อหาและเทคนิควิธีการที่เฉพาะซึ่งสืบกันมาตั้งแต่สมัยอดีต เมื่อมาถึงยุคสมัยปัจจุบันจากการที่ทุกอย่างได้เปลี่ยนไปมีการพัฒนาสิ่งต่างๆมากยิ่งขึ้น เทคนิควิธีการที่สามารถนำเอาวัสดุอุปกรณ์ในสมัยปัจจุบันมาพลิกแพลงทดแทนของเดิมเพื่อทำให้เกิดแนวทางในการสร้างสรรค์ใหม่ๆขึ้นมานั้นสามารถเป็นไปได้โดยไม่มีที่สิ้นสุด อยู่ที่ผู้สร้างสรรค์จะเสาะแสวงหาให้ได้มาได้อย่างไร หรือจะเป็นความอิสระทางความคิดทางด้านเนื้อหาที่ไม่ต้องอยู่ในขนบธรรมเนียมประเพณีเดิมที่ส่งต่อกันมา แต่สามารถนำแนวคิดส่วนตัวที่ตัวผู้สร้างสรรค์งานต้องการจะนำเสนอ ไม่ว่าจะด้วยแง่มุมใดแง่มุมหนึ่งนั้นสร้างออกมาเป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์ที่เป็นของตนได้อยู่ที่ตัวผู้สร้างจะคิดจินตนาการขึ้นมาได้อย่างไร แต่

การคิดฝันขึ้นมานั้นจะต้องอยู่บนพื้นฐานความจริงของสิ่งที่ตนประสบพบเจอ ไม่ใช่คิดฝันลอยๆ ขาดซึ่งแรงสะท้อนใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือความคิดฉาบฉวย

งานวิจัยนี้นำเสนอถึงแนวทางอีกทางหนึ่งในการนำศิลปะไทยแบบประเพณีมาเป็นแรงบันดาลใจในการแสดงออกทางความคิดความรู้สึกที่ตัวผู้วิจัยได้มีต่อสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวที่ก่อตัวกันเป็นสังคมขนาดใหญ่ ซึ่งไม่ได้ใช้แต่เพียงลักษณะรูปแบบของงานประเพณีแบบที่สืบทอดกันมา แต่ได้ใส่ความคิดฝันและจินตนาการซึ่งอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริงที่ผู้วิจัยเฝ้าจับจ้องและสัมผัสนำมาถ่ายทอด

7.เอกสารอ้างอิง

- ชลูด นิ่มเสมอ. (2557). **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.
- สุชาติ เถาทอง. (2553). **การวิจัยสร้างสรรค์ทัศนศิลป์**. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สมพร ฐรี. (2556). **การวิเคราะห์ทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: ทริบเพิ้ล กรู๊ป จำกัด.
- น ณ ปากน้ำ. (2550). **ความงามในศิลปะไทย**. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2555). **สุนทรียศาสตร์**. กรุงเทพฯ: แอคทีฟ พรินท์ จำกัด.
- สุวัฒน์ แสนขัติยรัตน์. (2550). **กลวิธีเขียนภาพจิตรกรรมไทย**. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- พระธรรมโกศาจารย์. (2548). **ผัสสะ สิ่งที่ต้องรู้จักและควบคุม**. กรุงเทพฯ: มิตรนราการพิมพ์.
- ชลเทพ ณ บางช้าง. (2550). **สัตววิทยา**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บพิธ จารุพันธุ์, นันทพร จารุพันธุ์. (2558). **สัตววิทยา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ยูวัล โนอาห์ แอรารี. (2561). **เซเปียนส์ประวัติศาสตร์มนุษย์ชาติ**. แปลโดย นำชัย ชีววิวรรณ. กรุงเทพฯ: ยิปซีกรู๊ป
- พระธรรมปิฎก(ป.อ.ปยุตฺโต). (2546). **พุทธธรรม ฉบับเติม**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สหธรรมิก.
- ณัฐกร อินทุยศ. (2556). **จิตวิทยาทั่วไป**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัชนี นพเกตุ. (2540). **จิตวิทยาการรับรู้**. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด สำนักพิมพ์ประกายพริ้ง.