



โลกเสมือนจริงสู่การลงตาในงานจิตรกรรม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2560

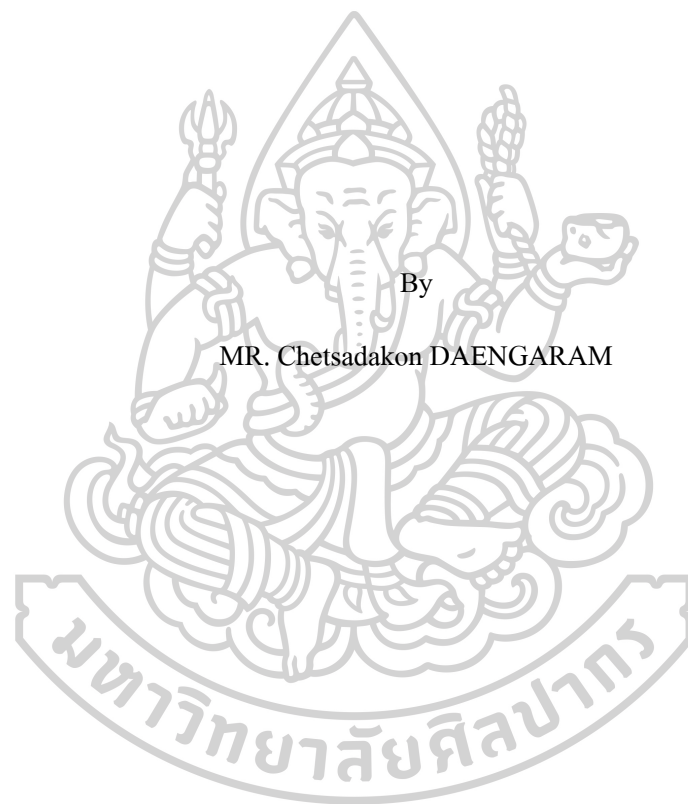
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โลกเสมือนจริงสู่การลวงตาในงานจิตรกรรม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2560
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

FROM VIRTUAL WORLD TO FINE ART ILLUSION



A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements

for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS)

Graduate School, Silpakorn University

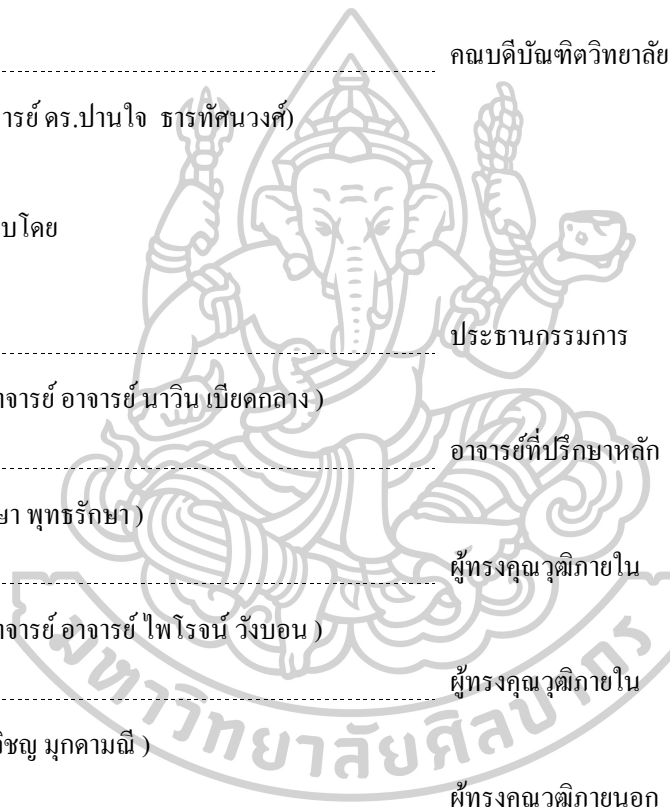
Academic Year 2017

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ โลกเสมือนจริงสู่การลงดาในงานจิตรกรรม
โดย เจษฎากร แดงอร่าม
สาขาวิชา ทักษะศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ พรรษา พุทธิรักษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ชาริทัศน์วงศ์)
พิจารณาเห็นชอบโดย
..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์ นาวิน เบียดกลาง)
..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(อาจารย์ พรรษา พุทธิรักษา)
..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์ ไพโรจน์ ว่างบอน)
..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(อาจารย์ ดร. วิชญ มุกคามณี)
..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ศาสตราจารย์ อาจารย์ ปริญญา ตันติสุข)



56001205 : ทศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : การลวงตา, จิตกรรมลวงตา, โลกเสมือน

นาย เจษฎากร แดงอร่าม: โลกเสมือนจริงสู่การลวงตาในงานจิตรกรรม อาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ : อาจารย์ พรรษา พุทธิรักษา

โลกเสมือนจริง (Virtual World) กำลังจะให้อำนาจให้เกิดสังคมใหม่ของโลกโดยไม่จำกัดเชื้อชาติ ภาษา ประเพณี วัฒนธรรม เพศ อายุ สถานที่ และระยะทาง เพียงแต่ผู้ที่เข้าไปสัมผัสในโลกเสมือนจริงนี้ต้องสามารถเข้าถึงและมีทักษะของการใช้เทคโนโลยีเหล่านั้นด้วย ในโลกเสมือนจริงไม่จำเป็นต้องแสดงตัวตนที่แท้จริง ไม่มีการเผชิญหน้า สามารถเลือกอยู่ในสังคมใดๆก็ได้ที่เราต้องการ หรือหากไม่ชอบก็ไปหาโลกใหม่ในไซเบอร์ได้อย่างหลากหลายที่ตรงกับความต้องการ วันหนึ่งข้างหน้า มนุษย์อาจจะมีชีวิตอยู่ในโลกไซเบอร์ มีชีวิตอยู่ร่วมกับผู้คนต่างๆ ในโลกเสมือนจริงผ่านทางหน้าจอที่เหล็ยเล็ก ๆ หรือผ่านโทรศัพท์มือถือ PDA , IPOD ฯลฯ และเงาหน้าขึ้นมาพบกับตัวตนที่แท้จริง แต่ในโลกแห่งความเป็นจริง (Real World) E - Emotion Quality (EQ) คนจะไม่มีคุณภาพทางอารมณ์ M - Morality Quality (MQ) คนจะขาดคุณธรรมและจริยธรรม ขาดศีลธรรมที่ดีงาม A - Adversity Quality (AQ) คนจะขาดความอดกลั้น อดทน และฟันฝ่าได้ซ้ำหากพบกับความผิดหวังในชีวิต S - Social Quality (SQ) คนจะไม่สามารถอยู่ร่วมสังคมกับคนอื่น ๆ ได้ I - Intellectual Quality (IQ) คนจะด้อยคุณภาพทางสติปัญญาและความเฉลียวฉลาด

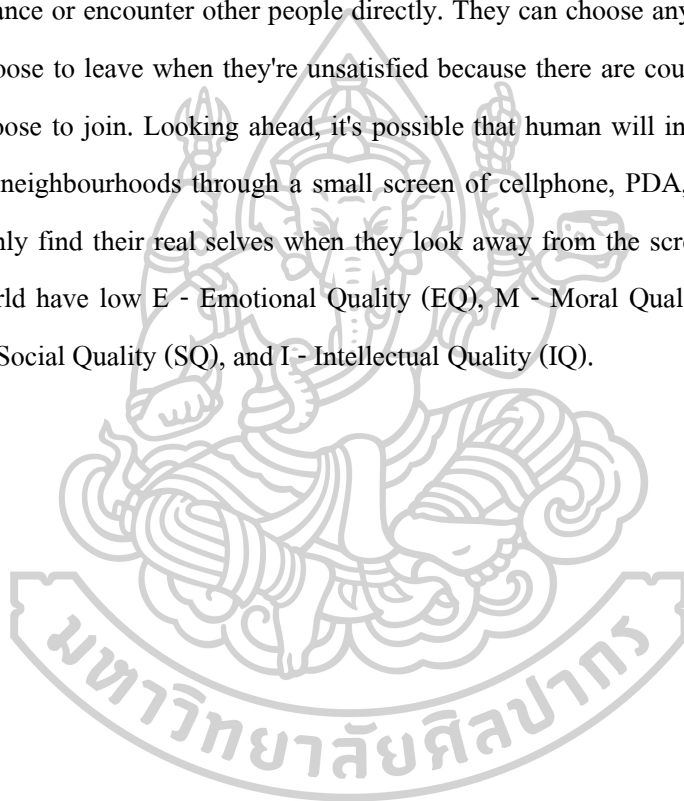


56001205 : Major (VISUAL ARTS)

Keyword : op art, illusion painting, Ilusion

MR. CHETSADAKON DAENGARAM : FROM VIRTUAL WORLD TO FINE ART
ILLUSION THESIS ADVISOR : PROFESSOR PROFESSOR PHANSA BUDDHARAKSA

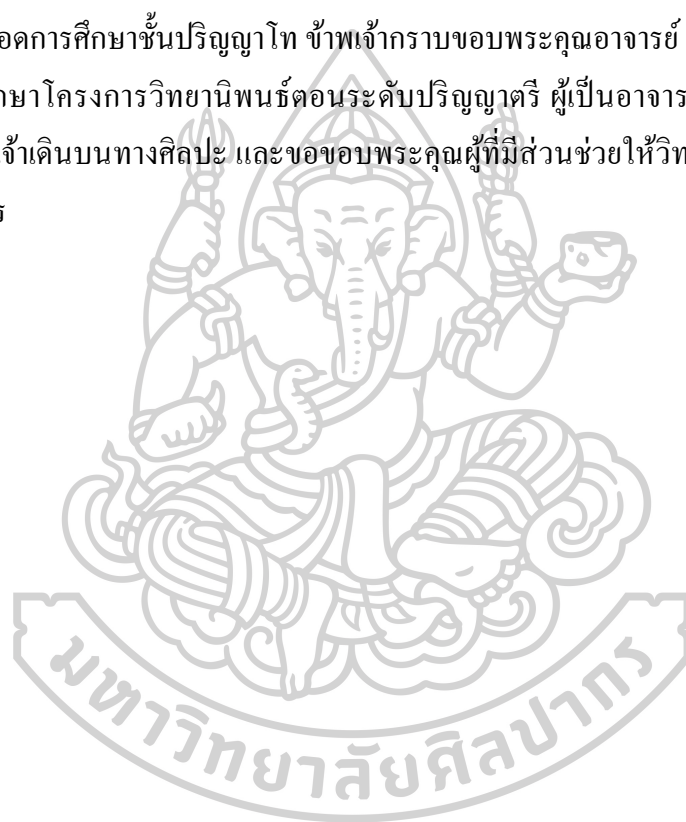
Virtual World is creating a new livable world that has no limitation for nationality, language, culture, tradition, sex, age, location, or distance. The requirements are the user's ability and accessibility to access the technology that leads to those worlds. People don't have to reveal their appearance or encounter other people directly. They can choose any society they want to be with and choose to leave when they're unsatisfied because there are countless worlds online that they can choose to join. Looking ahead, it's possible that human will inhabit in the cyber world with virtual neighbourhoods through a small screen of cellphone, PDA, Ipad, or the likes of it. They will only find their real selves when they look away from the screen. However, people in this real world have low E - Emotional Quality (EQ), M - Moral Quality (MQ), A - Adversity Quality, S - Social Quality (SQ), and I - Intellectual Quality (IQ).



กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึก และกราบขอบพระคุณถึง คุณพ่อ วิชัย แดงอร่าม และคุณแม่ วิภา แดงอร่าม ผู้ให้กำเนิดที่คอยเลี้ยงดูอบรมสั่งสอนและสนับสนุนการศึกษาข้าพเจ้าตลอดมา ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ภาควิชาจิตรกรรม และคณาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้แก่ข้าพเจ้า โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้าพเจ้ากราบขอบพระคุณอาจารย์ พรรษา พุทธรักษา อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิทยานิพนธ์ ผู้ชี้แนะแนวทาง ให้คำปรึกษา และให้ความรู้ ความช่วยเหลือหลายสิ่งหลายอย่าง แก่ข้าพเจ้าตลอดการศึกษาชั้นปริญญาโท ข้าพเจ้ากราบขอบพระคุณอาจารย์ อัฐพร นิมมาลัยแก้ว ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิทยานิพนธ์ตอนระดับปริญญาตรี ผู้เป็นอาจารย์คนแรกที่ผลักดัน และชี้แนวทางข้าพเจ้าเดินบนทางศิลปะ และขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนช่วยให้วิทยานิพนธ์ชุดนี้สำเร็จลุล่วงในทุกประการ

เกษฎากร แดงอร่าม

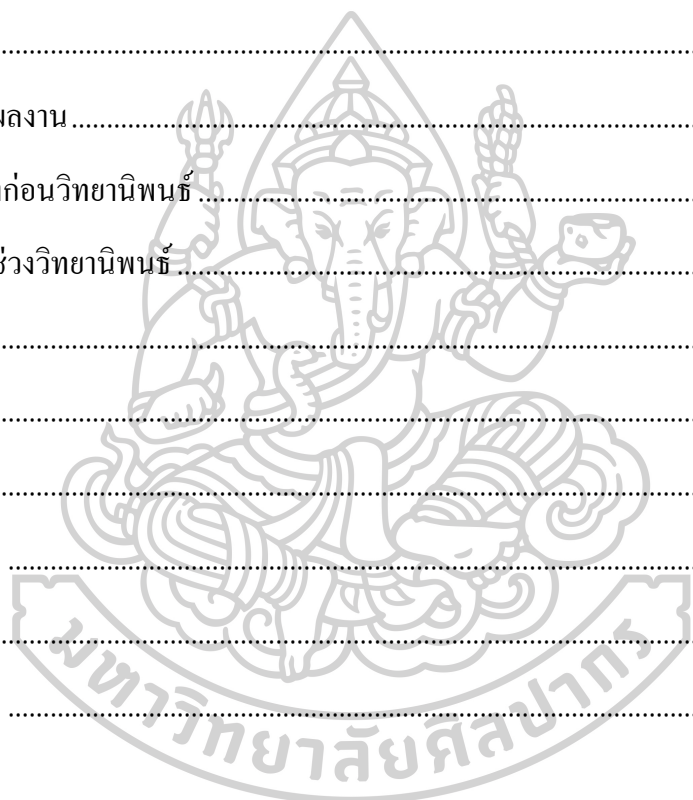


สารบัญ

	หน้า
.....	ง
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
.....	จ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
.....	ช
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ	ญ
หน้า.....	ญ
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
สมมติฐานของการศึกษา.....	2
ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	2
วิธีการศึกษา	3
แหล่งข้อมูล.....	3
อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า.....	3

บทที่ 2	4
ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์	4
อิทธิพลของศิลปะตะวันตกกับรากฐานความคิดทางปรัชญาของชาวตะวันออก	4
ประเด็นร่วมสมัยความสมจริงและแบบแผนคลาสสิกก่อนเข้าสู่ศิลปะสมัยใหม่	4
ศิลปะและวัฒนธรรมคลาสสิก	5
การเลียนแบบและความสมจริง	5
การก่อตัวของศิลปะสมัยใหม่ไปสู่แนวคิดของศิลปะร่วมสมัย	6
อิทธิพลทางความคิดที่ได้รับมาจากปรัชญาตะวันออก	8
ลักษณะของปรัชญา	9
วิถีคิดทางปรัชญาแบบตะวันออกนำไปสู่ผลงานศิลปะของโนริ โคะ อัมเบะ(Noriko Ambe)	10
อิทธิพลทางความคิดผ่านสังคมในยุคสมัยใหม่	12
ทฤษฎีมายาคติกลไกที่นำไปสู่ความเข้าใจสื่อในสังคมยุคใหม่	12
อ่านมายาคติผ่านภาพยนตร์ของ “หว่องกาไว”	13
อิทธิพลทางความคิด ยุคสมัย + ปรัชญา + วิธีนำเสนอด้วยกลไกทางมายาคติ นำไปสู่การ สร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะแบบ “นามธรรม”	18
เทคนิคที่ใช้ดึงดูดผู้ชมในด้านการรับรู้กับลัทธิศิลปะศิลปะลวงตา(Op Art)	19
บทที่ 3	21
วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์	21
การประมวลความคิดจากข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์	21
ขั้นตอน วิธีการสร้างสรรค์	21
1. การหาข้อมูล	21
2. การสร้างภาพร่าง	22
3. การสร้างสรรค์ผลงาน	22
ขั้นตอนการทำงาน	22

อธิบายขั้นตอนการทำงานเป็นรูปภาพ	23
อธิบายรายละเอียดและทัศนธาตุในผลงาน	26
พื้นผิว (Texture)	29
รูปทรง(Form).....	30
เส้น (Line)	31
สี (Colour)	32
บทที่ 4	33
การวิเคราะห์ผลงาน	33
ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์	34
ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์	37
บทที่ 5	46
บทสรุป.....	46
.....	47
รายการอ้างอิง	47
.....	48
ประวัติผู้เขียน	48



สารบัญภาพ

หน้า

รูปภาพ 1 ภาพตัวอย่างโครงสร้างของวิชาปรัชญาพื้นฐาน.....	8
รูปภาพ 2 A Piece of Flat Globe Vol.4, Cut on Yupoขนาด 6 1/8x 8 5/ x 6 1/2 นิ้วเข้าถึงเมื่อวันที่ 31 ธันวาคม 2560,เข้าถึงจาก http://dailyartmuse.com/?s=bracing	11
รูปภาพ 3 ภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างแรงบันดาลใจจากธรรมชาติจนไปเกิดเป็นผลงานศิลปะ	11
รูปภาพ 4 ภาพของตัวละครที่ชื่อ โชล ไหล่เงิน สวมก๊ฬาหรือเสื้อสีสดใสในภาพยนตร์เรื่อง In the mood for love, 2000 เข้าถึงเมื่อ 1 มกราคม 2561 เข้าถึงจาก http://www.wurkon.com/full/researchs/wongkarwai/	16
รูปภาพ 5 ภาพของ หลินซิงเสี่ย ในบทบาทของสาวที่ชื่อว่า ้วยหวังเพย กำลังนั่งส่องกระจกผ่านทาง เลื่อนกลางแจ้งที่ยาวที่สุดในโลกของฮ่องกงจากภาพยนตร์เรื่อง Chungking Express,	16
รูปภาพ 6 ภาพของ เหลียงเฉาเหว่ย กำลังนั่งสูบบุหรี่และบรรยากาศของภาพที่ดูเงียบเหงา เปล่า เปลี่ยว จากภาพยนตร์เรื่อง 2046 (2004)เข้าถึงเมื่อ 1 มกราคม 2561 เข้าถึงจาก http://www.wurkon.com/full/researchs/wongkarwai/	16
รูปภาพ 7 โครงสร้างการเกิดขึ้นของมายาคติในภาพยนตร์	17
รูปภาพ 8 Movement in the squares,by Bridget Riley	20
รูปภาพ 9 ภาพแสดงเทคนิคการสานเป็นเทคนิคเชิงช่างมาจากภูมิปัญญาท้องถิ่น.....	20
รูปภาพ 10 ภาพขั้นตอนการทำงาน step ที่ 1 ภาพพื้นหลัง.....	23
รูปภาพ 11 ภาพขั้นตอนการทำงาน step ที่ 2.....	23
รูปภาพ 12 ภาพขั้นตอนการทำงาน step ที่ 3.....	24
รูปภาพ 13 ภาพขั้นตอนการทำงาน step ที่ 4.....	24
รูปภาพ 14 แสดงขั้นตอนตัวอย่างการทำงานทั้งหมด	25
รูปภาพ 15 ตัวอย่างภาพที่เสร็จสมบูรณ์	25

รูปภาพ 16 แสดงรายละเอียดของเทคนิคในผลงานแต่ละชิ้น.....	26
รูปภาพ 17 แสดงรายละเอียดของเทคนิคในผลงานแต่ละชิ้น.....	26
รูปภาพ 18 แสดงรายละเอียดของเทคนิคในผลงานแต่ละชิ้น.....	27
รูปภาพ 19 แสดงรายละเอียดของเทคนิคในผลงานแต่ละชิ้น.....	27
รูปภาพ 20 แสดงรายละเอียดของเทคนิคในผลงานแต่ละชิ้น.....	28
รูปภาพ 21 แสดงรายละเอียดของเทคนิคในผลงานแต่ละชิ้น.....	28
รูปภาพ 22 แสดงรายละเอียดของเทคนิคในผลงานแต่ละชิ้น.....	29
รูปภาพ 23 รูปภาพเริ่มต้นก่อนเข้ากระบวนการทางเทคนิค.....	30
รูปภาพ 24 ภาพที่ทำขึ้นตอนของเทคนิคแล้ว.....	30
รูปภาพ 25 ภาพที่อธิบายตัวอย่างการเกิดมิติของรูปทรง.....	31
รูปภาพ 26 ภาพแสดงคุณสมบัติของเส้นทั้ง 2 แบบ.....	31
รูปภาพ 27 ภาพที่แสดงความชัดเจนในความต่างของสีทั้ง 2 แบบ.....	32
รูปภาพ 28 ภาพตัวอย่างผลงานก่อนวิทยานิพนธ์.....	34
รูปภาพ 29 ภาพตัวอย่างผลงานก่อนวิทยานิพนธ์.....	35
รูปภาพ 30 ภาพตัวอย่างผลงานก่อนวิทยานิพนธ์.....	35
รูปภาพ 31 ภาพตัวอย่างผลงานก่อนวิทยานิพนธ์.....	36
รูปภาพ 32 ภาพตัวอย่างผลงานก่อนวิทยานิพนธ์.....	36
รูปภาพ 33 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 ขนาด 180 x 200 cm จิตรกรรมเทคนิคผสม.....	37
รูปภาพ 34 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 ขนาด 80 x 140 cm Acrylic on canvas.....	38
รูปภาพ 35 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 ขนาด 80 x 140 cm Acrylic on canvas.....	38
รูปภาพ 36 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4 ขนาด 100 x 160 cm จิตรกรรมเทคนิคผสม.....	39
รูปภาพ 37 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5 ขนาด 100 x 145 cm จิตรกรรมเทคนิคผสม.....	40
รูปภาพ 38 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6 ขนาด 160 x 120 cm จิตรกรรมเทคนิคผสม Painting + Vinyl.....	41

รูปภาพ 39 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 7 ขนาด 145 x 145 cm จิตรกรรมเทคนิคผสม42

รูปภาพ 40 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 8 ขนาด 110 x 160 cm จิตรกรรมเทคนิคผสม43

รูปภาพ 41 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 9 ขนาด 160 x 160 cm จิตรกรรมเทคนิคผสม44



บทที่ 1

บทนำ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อสังคม และเป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตของผู้คนยุคใหม่ ทั้งการรับข่าวสารข้อมูลและความบันเทิงในรูปแบบต่างๆ สร้างความสะดวกสบายและตอบสนองความต้องการอันไร้ขอบเขตของมนุษย์

โลกเสมือน(virtual world)คือโลกที่มีรูปแบบการรองรับพื้นฐานที่มาจากสื่อต่างๆเช่น โฆษณา ภาพยนตร์ เกมคอมพิวเตอร์ รวมไปถึงระบบสื่อสารในรูปแบบอื่นๆ ได้ชักนำผู้คนเข้าไปสู่กลไกทางการรับรู้โดยมีจุดประสงค์ที่ต้องการให้ผู้คนเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งร่วมกับเทคโนโลยีที่ผสมผสานปะปนกันอยู่ในชีวิต

ทั้งนี้สื่อเป็นสิ่งที่ส่งผลต่อคติความเชื่อ เพราะสื่อทำหน้าที่พุงเป่าเข้าไปสู่สภาวะทางอารมณ์ความรู้สึกได้โดยตรง โดยผ่านกระบวนการการรับรู้ทางการมองเห็น และสมองเป็นตัวรับเพื่อปรับเปลี่ยนทัศนคติให้เป็นที่ไปตามที่สื่อต้องการ ผมเรียกสิ่งนั้นว่า "การเชื่อมต่อ" และใช้กลวิธีในการดึงดูดความสนใจก็คือ "การล่อตาล่อใจ" เป็นวิธีการในการดึงดูดเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ เพราะการรับรู้ของผู้คนในยุคปัจจุบันถูกรายล้อมไปด้วยสื่อที่มีอยู่รอบๆตัว และค่อยๆปรับเปลี่ยนจนมันกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันไปจนถึงการดำรงชีวิตโดยที่เราไม่รู้ตัว เพราะสื่อทำหน้าที่คล้ายกับความเป็นธรรมชาตินั่นเอง

จึงเป็นที่มาของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยใช้วิธีการ "ล่อตาล่อใจ" เป็นส่วนในการดึงดูดผู้ชมในด้านอารมณ์ความรู้สึก และงานจิตรกรรมเป็นตัวแทนของ "สื่อ" ที่ใช้ในการเชื่อมต่อผู้คนเข้ากับกระบวนการรับรู้ทางกายภาพนั้นคือการมองเห็น และกระตุ้นการตีความจากผู้ชมด้วยการเข้ารหัสผ่านภาพที่เป็นนามธรรม โดยจุดประสงค์คือต้องการให้ผู้ชมนั้นกลายเป็นส่วนหนึ่งในกลไกของ "สื่อ"

¹ โดย โรลิ่งด์ บาร์ตส์ นักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศส ได้กล่าวถึงการ "เชื่อมต่อ" ไว้ว่า สัญญะนั้นคือภาพแทน จะประกอบไปด้วยสิ่งที่รับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส กับสิ่งที่เข้าใจผ่านความหมายที่ภาพนั้นได้สื่อออกมา ผ่านกระบวนการการตีความโดยมีจุดประสงค์ให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างกันขึ้น โดยใช้ 2 ปัจจัยก็คือ คน และ สัญญาของภาพ

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษากลไกการทำงานของสื่อโดยจะมุ่งเน้นไปในทางการรับรู้ผ่านภาพ เช่น ภาพโฆษณา ภาพจากคอมพิวเตอร์ ภาพยนตร์ ฯลฯ ที่สร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของคนยุคใหม่ ให้เข้าไปเชื่อมต่อกับโลกเสมือนจริง

2. ผลงานที่สร้างสรรค์ต้องนำเสนอสุนทรียภาพทางผลงานศิลปะในรูปแบบเฉพาะตัว โดยการผสมผสานระหว่างปรัชญาตะวันออกและตะวันตกกับสภาพแวดล้อมที่เป็นต้นกำเนิดของวิถีคิด

3. ใช้ผลงานจิตรกรรมเป็นตัวแทนของสื่อในรูปแบบหนึ่ง โดยการสลายภาพด้วยเทคนิควิธีการที่เป็นผลนำไปสู่การเกิดขึ้นของภาพแบบนามธรรม และใช้วิธีการ “ล่อตาล่อใจ” เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการตีความระหว่างคนกับผลงานจิตรกรรม(นามธรรม)

สมมติฐานของการศึกษา

1. สามารถนำเสนอให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีสมัยใหม่และเทคนิควิธีการทางจิตรกรรมที่สามารถอยู่ร่วมกัน ได้อย่างลงตัว

2. สามารถแสดงออกถึงภาพที่ผ่านกระบวนการ ผ่านเทคนิควิธีการ และผสมผสานระหว่างวิถีคิด จุดประสงค์เพื่อนำไปสู่ผลงานทางจิตรกรรมที่ให้ความรู้สึกในการดึงดูดผู้คน โดยใช้หลักหลักของสุนทรียศาสตร์ในการสร้าง ให้เกิดเป็นผลงานจิตรกรรม2มิติที่สามารถสะท้อนความคิดผ่านกระบวนการของการทำงานมากกว่าที่จะเป็นภาพสำเร็จ

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

1. ผลงานศิลปะที่มีรูปแบบเป็นงานจิตรกรรมเทคนิคผสมในลักษณะเป็นระนาบ2มิติ

2. ผลงานศิลปะที่มีเทคนิคเป็นเทคนิคผสม เช่น ผ้าใบ(Canvas) กระดาษ ปากกา สี ดินสอ ที่ทำให้เกิดผลที่แตกต่างในผลงานจิตรกรรม

3. สุนทรียภาพทางศิลปะ นำไปสู่แนวความคิดและรูปแบบการทำงานที่เป็นศิลปะร่วมสมัย

4. ได้รับอิทธิพลทางเทคนิคจากลัทธิศิลปะศิลปะลวงตา(Op Art)ที่ทำให้เกิดมิติลวงตาพื้นผิว ด้วยขนาดของรูปทรงที่แตกต่างกันทำให้เกิดผลทางการมองเห็น จุดประสงค์เพื่อก้าวข้ามผลงานจิตรกรรม2มิติในรูปแบบเดิมๆ

วิธีการศึกษา

1. ศึกษางานศิลปินที่ทำงานศิลปะแนว นามธรรม
 2. วิเคราะห์รูปแบบและวิธีคิด วิธีการทำงานของศิลปินที่ทำงานศิลปะนามธรรม
 3. การหาข้อมูล จากภาพที่สร้างมาจากคอมพิวเตอร์ ภาพยนตร์ โฆษณา ผ่านการดูและการตีความความเพื่อนำวิธีการมาสู่กระบวนการคิดและกระบวนการสร้างสรรค์
 4. การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล รวบรวม ประมวลความคิด ทำภาพร่าง 2 มิติ
 5. การเตรียมการก่อนเริ่มปฏิบัติงานจริง เริ่มปฏิบัติงานจริง รวมทั้งแก้ไขข้อบกพร่องไปพร้อมกันระหว่างสร้างสรรค์ผลงาน
 6. การวิเคราะห์ผลงานที่สร้างสรรค์ผลงานเสร็จแล้ว
- เพื่อเสนออาจารย์ที่ปรึกษา
7. สรุปผลงานวิทยานิพนธ์ พร้อมกับเอกสารประกอบการทำวิทยานิพนธ์

แหล่งข้อมูล

1. ข้อมูลที่ได้จากภาพในอินเทอร์เน็ต
2. หอสมุด หนังสือ นิตยสาร
3. หอศิลป์ นิทรรศการศิลปะ
4. อินเทอร์เน็ต
5. บุคคลต่างๆเช่น (ศิลปิน)

อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. กล้องถ่ายรูป
3. หนังสือ

บทที่ 2

ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์

อิทธิพลของศิลปะตะวันตกกับรากฐานความคิดทางปรัชญาของชาวตะวันออก

กล่าวถึงศิลปะในยุคปัจจุบันมีเรื่องราวและเนื้อหาที่ซับซ้อน และเป็น “ปัจเจก” มีความเป็นตัวเองสูง ซึ่งเป็นแนวทางเฉพาะตัวของศิลปินในแต่ละคน เนื้อหาสาระก็ไม่ใช่เรื่องราวที่ “เป็นกลาง” หรือ “เป็นสากล” เข้าใจง่ายอย่างเช่นเมื่อในอดีต ยกตัวอย่างเช่นภาพทิวทัศน์ ภาพเหมือน หรือหุ่นนิ่งของวัตถุ ความซับซ้อนของเนื้อหา รวมทั้งคุณค่าที่มีนั้นมากกว่า “ความงาม” และ “อารมณ์ความรู้สึก” ที่งานศิลปะในยุคปัจจุบันจะสามารถแสดงภาษาในภาพผลงานของตน “ให้พูดได้ด้วยตัวของมันเอง” พุค่าง่ายๆก็คือศิลปะในยุคปัจจุบันเป็นยุคของความเป็น “ร่วมสมัย” นั่นเอง

ประเด็นร่วมสมัยความจริงและแบบแผนคลาสสิกก่อนเข้าสู่ศิลปะสมัยใหม่

รูปแบบการแสดงออกของศิลปะตะวันตกก่อนศิลปะสมัยใหม่ ได้รับมรดกทางวัฒนธรรมแบบคลาสสิกและถือเป็นรากฐานทางความคิด และภูมิปัญญาในการแสดงออกทางศิลปะ ที่มีระเบียบแบบแผนอย่างต่อเนื่อง จนเข้าสู่ยุคใหม่ของศิลปะที่มีจุดเริ่มต้นในราวต้นศตวรรษที่ 20 จึงเริ่มเห็นการเปลี่ยนแปลงที่มีความชัดเจนขึ้น

แนวโน้มที่เด่นชัดของศิลปะในยุคสมัยใหม่คือการต่อต้านความจริงและพัฒนาการที่คลี่คลายไปสู่ลักษณะนามธรรม ซึ่งเป็นผลที่เกิดจากการพยายามต่อต้านและล้มล้างจารีตแบบคลาสสิก ขณะที่ส่วนหนึ่งเกิดจากการผสมผสานอุดมคติในเรื่องรูปแบบ (form) ของคลาสสิกของคิวบิสม์ (Cubism) เข้ากับรูปลักษณะไปในทิศทางใหม่ของศิลปะ ซึ่งได้คลี่คลายไปสู่ศิลปะนามธรรมเรขาคณิต แบบแผนและจารีตคลาสสิกและบริบทตลอดจนรูปแบบทางวัฒนธรรมก่อนเข้าสู่ยุคสมัยใหม่ถือเป็นพื้นฐานสำคัญเพื่อความเข้าใจในภาพรวมของศิลปะ และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากรากฐานทางวัฒนธรรมในยุโรป ซึ่งมีที่มาจากการเล่นแบบและเน้นความจริงในยุคคลาสสิกยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา และศิลปะตามหลักวิชาหลังยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาก่อนเข้าสู่ยุคสมัยใหม่

ศิลปะและวัฒนธรรมคลาสสิก

ที่มาจากมุมมองโลกและแนวความคิดในการแสวงหาความจริง คุณค่าทางความงามซึ่งรวมหลักทางสุนทรียศาสตร์ อันจะเป็นที่มาของศิลปะแบบคลาสสิกการเลียนแบบและความสมจริงถือเป็นหัวใจของศิลปะในยุคคลาสสิก การเลียนแบบและความสมจริงนี้นำไปสู่รากฐานของการสร้างงานแบบภาพเหมือนจริงของวัตถุ

การเลียนแบบและความสมจริง

ความหมายโดยทั่วไป การเลียนแบบมีลักษณะของการอ้างอิงกับภาพหรือสิ่งที่ปรากฏ เช่น คน วัตถุ สิ่งของ หรืออากัปกริยา ท่าทาง เสียง ที่สามารถนำความรู้สึกนึกคิดของผู้ชมไปสู่สิ่งๆ นั้นเพลโต กล่าวว่า การเลียนแบบคือการสร้างรูปลักษณ์ (Image making) ซึ่งหมายถึงการสร้างบางสิ่งบางอย่างซึ่งไม่ใช่ของจริงและเป็นเพียงภาพลักษณ์ของสิ่งนั้น การเลียนแบบถือเป็นกิจกรรมหรือพฤติกรรมในการแสดงออกของมนุษย์ที่พบในทุกยุคสมัยพฤติกรรมที่แสดงออกนี้ซึ่งมีลักษณะแตกต่างกันออกไปตามบริบทของมนุษย์ในแต่ละวัฒนธรรม ศิลปะในอดีตและปัจจุบันแสดงให้เห็นธรรมชาติในการเลียนแบบของมนุษย์ มนุษย์มีความสามารถในการเลียนแบบเพื่อสื่อสารเล่าเรื่องราวถึงสิ่งต่างๆ ที่ได้พบเห็น

ในวัฒนธรรมคลาสสิกการเลียนแบบเป็นมากกว่าลักษณะที่ปรากฏภายนอกหรือหลักการทางเทคนิควิธี การเลียนแบบเป็นพื้นฐาน เป็นต้นกำเนิดและเป็นทฤษฎีทางศิลปะ การเลียนแบบสามารถเป็นได้หลายลักษณะ ทั้งการเลียนแบบสิ่งที่เกิดจากประสาทสัมผัสการรับรู้ เช่นธรรมชาติคนสิ่งของที่เป็นรูปธรรมและการเลียนแบบในลักษณะนามธรรม² นอกเหนือจากความสมจริงทางกายภาพแล้วศิลปะต้องเลียนแบบโลกของความงามในอุดมคติ ในทัศนะนี้การสร้างงานตามอุดมคติคือการเลียนแบบอย่างหนึ่งเช่นกัน

ขณะที่ความสมจริงคือการเลียนแบบในระดับที่ใกล้เคียงกับการรับรู้ของประสาทสัมผัสหรือเหมือนกับที่ประสาทสัมผัสเคยรับรู้ ในงานทัศนศิลป์รูปแบบของความสมจริง (realism) แสดงออกโดยอาศัยการสร้างรูปลักษณ์ที่เลียนแบบวัตถุ สิ่งของ ธรรมชาติ หรือมนุษย์ที่คล้ายคลึงหรือเหมือนกับการรับรู้ของประสาทสัมผัสซึ่งต้องอาศัย ทักษะ เทคนิค วิธีการ และเข้าใจถึง

²ทัศนะเกี่ยวกับการเลียนแบบไม่จำเป็นต้องมีต้นแบบที่เป็นรูปธรรม สิ่งที่ถูกเลียนแบบอาจจะเป็นปรากฏการณ์ของวัตถุ หรืออาจเป็นสิ่งที่มองไม่เห็น และเป็นนามธรรม เช่น ความดี ความชั่ว

ธรรมชาติ ในงานทัศนศิลป์องค์ประกอบที่สร้างให้เกิดความคล้ายคลึงของการรับรู้คือ สัดส่วน โครงสร้าง ปริมาตร มิติ ระยะ แสงเงา ความสมจริงจะอาศัยการเลียนแบบเป็นพื้นฐานและต่อเติมใน ส่วนของรายละเอียดเพื่อให้การเลียนแบบใกล้เคียงกับการรับรู้จริงของประสาทสัมผัสตาม ธรรมชาติ

การก่อตัวของศิลปะสมัยใหม่ไปสู่แนวคิดของศิลปะร่วมสมัย

การเกิดขึ้นของรูปลักษณ์ใหม่และการเปลี่ยนแปลงที่นำไปสู่ระดับของการเป็นแบบฉบับ มี ปัจจัยสองประการคือบริบท (Context) ของศิลปะได้แก่ระยะเวลา สังคมและรวมไปถึงความ เจริญก้าวหน้าในด้านต่างๆ วัฒนธรรมหรือค่านิยมของสังคมในขณะนั้น บรรยากาศทางวัฒนธรรม ส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิดและถ่ายทอดรูปแบบที่เกิดขึ้นก่อนหน้าไปสู่รุ่นต่อรุ่นการเปลี่ยนแปลงของ บริบททางวัฒนธรรมอาจไม่เพียงพอซึ่งยังต้องอาศัยพลังอำนาจอีกส่วนหนึ่งในการเลือกตัดสินใจ อำนาจนี้ต้องการความเชื่อมั่นและเด็ดขาดของบุคคลที่เดินไปข้างหน้าหรือถอยหลัง ทำในสิ่งที่ไม่ เคยปรากฏหรือกลับไปพัฒนารูปแบบเดิม ความเป็น “สมัยใหม่” และสังคมสมัยใหม่ บริบททาง สังคม วัฒนธรรม และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความเป็นสมัยใหม่ (Modernity) ด้วยพลังและรูปแบบ ของสติปัญญาที่มีความพร้อมและเชื่อมั่นในความก้าวหน้า ด้วยความสนับสนุนของวิทยาศาสตร์ และการปฏิวัติอุตสาหกรรม เทคโนโลยีการสื่อสาร การล้มล้างรูปแบบและประเพณีที่เป็นอุปสรรค ต่อความก้าวหน้าของมนุษย์

ธรรมชาติของการ “สร้างสรรค์” สิ่งใหม่ๆ ทักษะของศิลปินในยุคปัจจุบันได้กลายเป็น สิ่งจำเป็น เพราะในยุคปัจจุบันนี้เป็นยุคของ “ปัจเจกนิยม” ดังนั้นความใหม่จึงมีสถานะอยู่เพียงแค่ ชั่วโมงไม่ถาวร “ใหม่” ในช่วงเวลาหนึ่งก็กลายเป็น “เก่า” ในช่วงเวลาถัดไป “เก่า” ในสถานที่หนึ่ง อาจกลายเป็น “ใหม่” ในอีกสถานที่หนึ่ง ดังนั้นท้ายที่สุดแล้วความใหม่ ความเก่าไม่มีสถานะคงตัว เป็นมาตรฐาน เป็นสากล แปรเปลี่ยนไม่แน่นอนจึงเป็นเหตุผลนำไปสู่วิถีคิดแบบ “ร่วมสมัย” เกิดขึ้น ดังนั้นศิลปินทุกคนต่างมุ่งมั่นสร้างสรรค์ในเรื่องราว เนื้อหา สาระที่เป็นลักษณะ “เฉพาะตน” จึง กลายเป็นสิ่งที่เข้าใจและเข้าถึงยากเพราะสิ่งสำคัญที่สุดในการทำงานศิลปะนั่นคือ “ความคิด” เพราะ ไม่ว่ากระบวนการของการทำงานศิลปะจะเป็นประเภทของ จิตรกรรม ประติมากรรม สื่อผสม หรือ วิดีโออาร์ต หรือผลงานจะมีรูปเหมือนจริง นามธรรม เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance art) หรือ คอน เซ็ปท์ชาวล (Conceptual art) จุดเริ่มต้นของการบวนการทั้งหมดต้องมาจากความคิด การกำหนด

แนวความคิด (Conception) ในการทำงานที่ชัดเจนดังที่ Joseph Kosuth ศิลปินชื่อดังคอนเซ็ปท์ชาว ลิสได้กล่าวไว้ตั้งแต่ปี 1969 ว่า “ศิลปะทั้งหมด หลัง (Duchamp) เป็นคอนเซ็ปท์ชาว (โดย ธรรมชาติ) เพราะศิลปะเกิดขึ้นได้จากความคิดเท่านั้น” ที่กล่าวเช่นนั้น Kosuth มีเจตนาที่จะบอก ว่า ศิลปะคอนเซ็ปท์ชาวเท่านั้นที่เป็นศิลปะนับตั้งแต่ Marcel Duchamp เริ่มต้นทำงานศิลปะด้วย วัตถุสำเร็จรูป (Ready Made) และในปัจจุบันสิ่งที่ Kosuth ได้กล่าวไว้กลายเป็นจริงครอบคลุมศิลปะ ทุกประเภท ในปัจจุบัน “ความคิด” ได้กลายมาเป็นสาระที่สำคัญที่สุดกล่าวสรุปได้ว่าผลงานทุก ประเภทจะดีมีคุณค่าหรือไม่ก็อยู่ที่ “ความคิด” เท่านั้น³

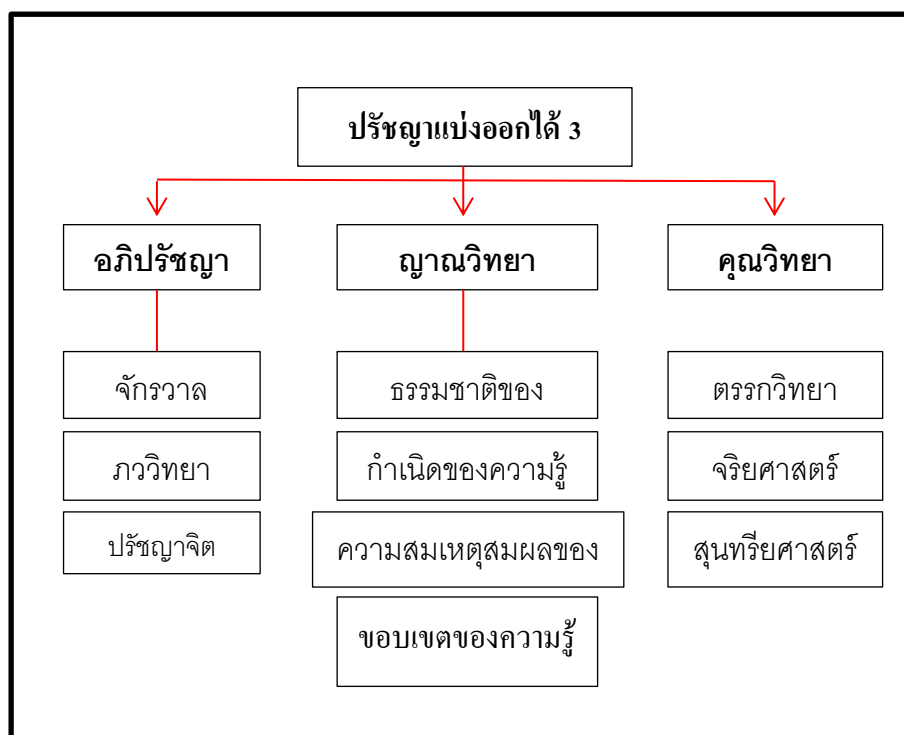
แล้ว “ความคิด” นั้นเกิดขึ้นมาได้อย่างไรในทัศนะส่วนตัวของผมสิ่งที่เรียกว่า “ความคิด” นั้นเกิดขึ้นมาจากการผสมผสานระหว่างสิ่งพื้นฐานรอบๆตัวจากจุดที่เล็กที่สุด ไปสู่ส่วนที่ใหญ่ขึ้น เกิดขึ้นจากบริบทของสภาพแวดล้อม สังคม ปรัชญา ศาสนา วัฒนธรรม การเมือง ยุคสมัย ฯลฯ ก่อให้เกิดคติความเชื่อทางทัศนคติและนำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ในเวลาต่อมา



³ รศ. อธิธิพล ตั้งโกลก (2549). "กว่าจะมาเป็นจิตวิญญาณบรรพบท." จิตวิญญาณบรรพบท

อิทธิพลทางความคิดที่ได้รับมาจากปรัชญาตะวันออก

รากฐานของความเชื่อในศิลปะตะวันออกนั้น อาจสืบไปถึงรากฐานทางปรัชญาความเชื่อซึ่งได้กล่าวถึง “ความเป็นจริง” ในระดับสัจธรรมที่อยู่ลึกเข้าไป เห็นการมองเห็นเพียงรูปลักษณ์ภายนอกด้วยตา ซึ่งวิชาปรัชญานั้นแบ่งออกได้ดังภาพ(ตัวอย่าง)



รูปภาพ 1 ภาพตัวอย่าง โครงสร้างของวิชาปรัชญาพื้นฐาน

คำว่า “ปรัชญา” นั้นนักปราชญ์ในไทยและต่างประเทศได้ให้คำนิยามไว้คือ สาเหตุของการมองเห็นและเน้นไปถึงสาระสำคัญนั้นคือ (แก่น) นั้นหมายถึงแก่นแท้ของสาระต่างๆ ในโลกนั้นไม่ได้สัมผัสหรือรับรู้ผ่านการมองเห็นแค่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ต้องใช้ความเข้าใจ ประสบการณ์ ในเชิงลึกกว่าความเป็นกายภาพต่างๆ ไปอย่างมาก⁴ เพราะ ศิลปินบางคนมีมุมมองในเรื่องราวสาระที่ตัวเองสนใจในหลากหลายมิติมากๆ จึงทำให้การรับรู้ของผู้ชมทุกๆ ไปมีความไม่เข้าใจ หรือเข้าใจไม่ถึงมิติของงานศิลปะบางประเภท ซึ่งในที่นี้ขอใช้คำว่า “ความเป็นนามธรรม”

⁴ ทองหล่อ วงษ์ธรรมมา (2555). พื้นฐานปรัชญาการศึกษา : ภูมิปัญญาของตะวันออกและตะวันตก = *Fundamental of educational philosophy : Eastern and western intelligence* / ทองหล่อ วงษ์ธรรมมา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

ลักษณะของปรัชญา

ปรัชญานั้นมีลักษณะวิพากษ์ วิจารณ์ ถกเถียง ซึ่งเกิดจากความอยากรู้อยากเห็นของมนุษย์ เพราะมนุษย์นั้นต้องการความรู้และความจริง โดยมีวัตถุประสงค์อยู่ 2 ประการคือ เพื่อนำความรู้มาแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต เรียกสิ่งนี้ว่า “การแสวงหาโลกทัศน์” หมายถึงความเชื่ออันเป็นระบบในการดำเนินชีวิตของคนคนหนึ่ง หรือสังคมหนึ่ง ซึ่งอาจมีหลายเรื่อง เช่น เรื่องค่าของชีวิต อุดมการณ์ และศิลปะ ลักษณะสำคัญประการหนึ่งของปรัชญาคือ การแสวงหาความจริงของโลก ธรรมชาติ ชีวิต หมายถึงปรัชญาจะช่วยทำให้ความเชื่อในเรื่องต่างๆ สอดคล้องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่ขัดแย้งกัน

สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ก็เป็นส่วนหนึ่งในสาขาปรัชญาด้วยเช่นกันถ้าพูดถึงเรื่องของความงามและค้นหาเกณฑ์ตัดสินความงาม เนื้อหาสำคัญในสุนทรียศาสตร์นั้น เป็นเรื่องการค้นหาความจริงเกี่ยวกับการมีอยู่ของความงาม ในประเด็นปัญหาที่ว่า “ความงามมีอยู่จริงหรือไม่” หรือว่าความงามไม่มีอยู่จริง เพราะสุนทรียศาสตร์นั้นมีส่วนช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิยามของความงามก็เปลี่ยนไปในแต่ละยุคสมัยสุดท้ายนิยามของความงามในความคิดของผมคือ “รสนิยม” การรับรู้ที่เกิดขึ้นจากความงามนั้น อาจเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของใครหลายๆคน ผมขอยกตัวอย่างศิลปินหญิงที่ผสมผสาน ศาสตร์แห่งความงามได้อย่างลงตัวด้วยการนำวิถีคิดทางปรัชญา ความเรียบง่ายและความละเอียดอ่อนที่มาจากความเป็นธรรมชาติของผู้หญิง

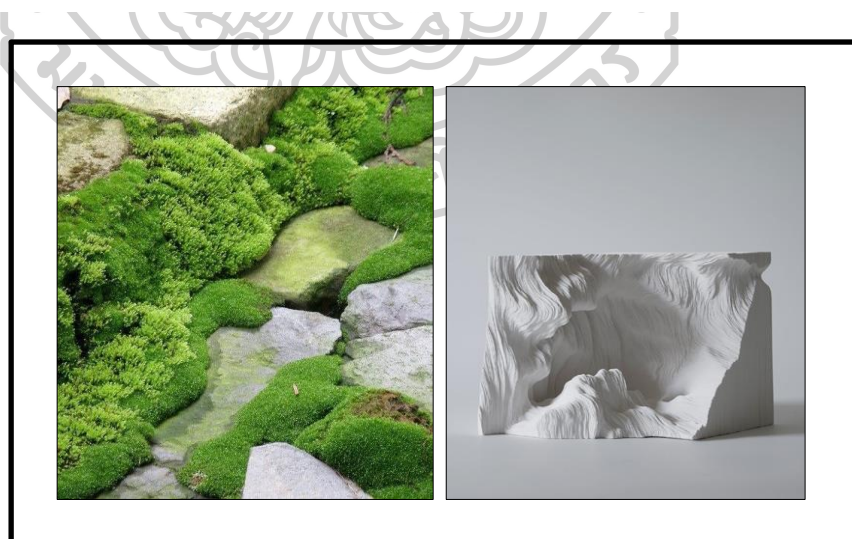
วิถีคิดทางปรัชญาแบบตะวันออกนำไปสู่ผลงานศิลปะของโนริโกะ อัมเบะ(Noriko Ambe)

โนริโกะ อัมเบะ(Noriko Ambe)ศิลปินหญิงชาวญี่ปุ่นที่อยู่ในผลงานของเธอได้รับแรงบันดาลใจมาจาก สวนญี่ปุ่นของวัดที่ชื่อโซโฮจิตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกของเมืองเกียวโต หรือที่รู้จักกันในชื่อวัด โคะเคะเดระ (Kokedera) ซึ่งมีความหมายตายตัวว่าวัดตะไคร่น้ำ เหตุที่มีชื่อแบบนี้ก็เพราะสวนภายในวัดเต็มไปด้วยตะไคร้หรือหญ้ามอสส์กว่า40ชนิด จากความชื้นของสภาพแวดล้อม เช่น การเดินเข้าไปในสวน สูดอากาศที่เต็มไปด้วยไอน้ำและความชื้นอันบริสุทธิ์ให้ความความรู้สึกสุขใจ นอกจากนี้ความเงียบสงบของบริเวณยังขบขันสภาวะแวดล้อมตามธรรมชาติมากขึ้น เมื่อสวนที่สร้างสรรค์โดยมนุษย์ผ่านกาลเวลาและการสร้างสรรค์จากธรรมชาติ กลายเป็นพื้นที่แห่งสุนทรียภาพและการตระหนักรู้ การสร้างสรรค์ของพืชขนาดเล็กอย่างมอสส์นั้นได้สร้างบทสนทนา ระหว่างกันจนกลายเป็นสุนทรียภาพอันงดงาม

อัมเบะได้กล่าวถึงถึงสัจจะแห่งธรรมชาติอันยิ่งใหญ่ผ่านผลงานของเธอ ผ่านผลงานประติมากรรมที่อาศัยแนวคิดการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติและกาลเวลา ด้วยวิธีการแบบช่างฝีมือ (craft) ที่ทำโดยมือมนุษย์สนทนากับความเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับสัจจะดังกล่าวนั้นปรากฏผ่านกระบวนการตัดกระดาษที่ละเอียดด้วยมือเป็นลำดับขั้น จากนั้นได้นำระนาบของกระดาษมาบรรจุซ้อนกันทีละชั้น จนกลายเป็นปริมาตรและเกิดเป็นรูปทรง กระบวนการนี้เองที่ทำให้รู้สึกถึงเวลาและความเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติทำให้สามารถเชื่อมโยงถึงแนวความคิดแบบนิยายเซนที่อยู่ในวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่นและได้ผ่านการตีความมานำเสนอเป็นผลงานศิลปะ อัมเบะได้นำเสนอความสมบูรณ์ของวิถีคิดและกระบวนการทำงานได้อย่างครบถ้วน ซึ่งเห็นได้จากขั้นตอนของเทคนิควิธีการที่แสดงออกผ่านความเป็นผู้หญิงนั่นคือความละเอียดอ่อนละเมียดละไมในการสร้างผลงานขึ้นจากเทคนิคซึ่งนั่นก็เป็นธรรมชาติในรูปแบบหนึ่งเช่นกัน ผ่านวิถีคิดผ่านกาลเวลาที่นำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงจนเกิดเป็นผลงานศิลปะหนึ่งชิ้น นอกจากนี้เธอได้นำธรรมชาติมานำเสนอออกมาในรูปแบบของประวัติศาสตร์และขยายความไปยังบริบทของสังคมโลก



รูปภาพ 2 A Piece of Flat Globe Vol.4, Cut on Yupo ขนาด 6 1/8 x 8 5/8 x 6 1/2 นิ้ว เข้าถึงเมื่อวันที่ 31 ธันวาคม 2560, เข้าถึงจาก <http://dailyartmuse.com/?s=bracing>



รูปภาพ 3 ภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างแรงบันดาลใจจากธรรมชาติจนไปเกิดเป็นผลงานศิลปะ

อิทธิพลทางความคิดผ่านสังคมในยุคสมัยใหม่

เมื่อพูดถึงอิทธิพลทางความคิดเป็นไปไม่ได้เลยที่ยุคสมัยและสภาวะแวดล้อมนั้นจะไม่มีบทบาทต่อความคิด เพราะในปัจจุบันนั้นความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้เข้ามาแทนที่ต่อบทบาททางสังคมอย่างแพร่หลาย อิทธิพลของเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของมนุษย์เราในยุคสมัยนี้มากที่สุดคือเทคโนโลยีการสร้าง “ภาพเสมือน” พุดง่ายๆคือมันเข้ามาทำหน้าที่ปรับเปลี่ยนการรับรู้ของเราผ่านการมองเห็นนั่นเอง ยกตัวอย่างเช่น ภาพถ่าย ภาพยนตร์ ข่าวสารตามโฆษณา ฯลฯ หน้าที่คล้ายกับการจำลองพื้นที่ สถานการณ์ หรือเหตุการณ์ต่างๆที่ทำให้คนได้รับประสบการณ์ผ่านสื่อเหล่านี้ โดยผ่านจุดประสงค์ของผู้ที่สร้างมันขึ้นมาแล้วใช้การรับรู้ของคนทั่วไปเพื่อบรรลุเป้าหมายของจุดประสงค์นั้นๆ เป็นวิธีการของโลกเสมือนที่นำมนุษย์เข้าไปสู่การรับรู้ในการตีความหมายนั้นก็คือ “สัญญาณ” ภาพแทนของจุดประสงค์แล้วมันส่งผลต่อการตีความหมายของมนุษย์ในปัจจุบันอย่างไร อาจนิยามได้จาก ความสะดวกสบายที่มนุษย์นั้นได้รับประสบการณ์ผ่านสื่อและเทคโนโลยีจนทำให้มนุษย์ละทิ้งศักยภาพที่มีแต่เดิมไป หรืออาศัยเทคโนโลยีเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองได้อย่างรวดเร็ว เช่น เราสามารถสั่งซื้อความคึกกันผ่านโทรศัพท์มือถือได้แต่เราก็ไม่สามารถแสดงความรู้สึกจริงๆผ่านข้อความนั้นได้ ซึ่งในทัศนคติของผมนั้นมีความเห็นว่าหากเทคโนโลยีนั้นได้เข้ามารองรับความต้องการของมนุษย์เกินความจำเป็นอาจทำให้ความสัมพันธ์ของความเป็นมนุษย์ได้หายไปหรืออาจถูกครอบงำด้วยชุดความรู้จากโฆษณาชวนเชื่อในแต่ละชุดข้อมูลนั้นๆจนบิดเบือนความจริงบางอย่างไป

ทฤษฎีมายาคติโลกที่นำไปสู่ความเข้าใจสื่อในสังคมยุคใหม่

“ในยามที่เราพบเห็นสิ่งหนึ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นมา หากเรามองเห็นมันอยู่แค่ที่ตรงหน้าเราหรือเห็นเพียงประโยชน์ใช้สอยจากของสิ่งนั้น ถือว่าเรายังมองไม่เห็นนัยยะแฝงหรือความหมายที่แฝงอยู่ในของสิ่งนั้น มนุษย์เรานั้นอาจจะคุ้นเคยกับความหมายแฝงของสิ่งต่างๆมานานแล้ว แต่บัดนี้มนุษย์กลับตกเป็นเครื่องมือของการสร้างความหมายแฝงเหล่านั้นขอเรียกคตินี้ที่มนุษย์สร้างขึ้นมานี้ว่า มายาคติ”⁵

⁵. "โรลองด์ บาร์ตส์(Roland Barthes) “มายาคติ”(Mythologies)และ“สัญลักษณ์วรรณกรรม”." Retrieved 17 2561, from <http://oknation.nationtv.tv/blog/nn1234/2010/12/19/entry-1>.

มายาคติ (myth) เป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นมาจากสังคมและวัฒนธรรมซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ แล้วมีการถ่ายทอดสืบต่อกันมาจนทำให้เกิดเป็นความเชื่อที่คนส่วนมากยอมรับและสอดคล้องกับสภาพของสังคมนั้นๆ ยกตัวอย่างเช่น ในแวดวงของการทำโฆษณาในปัจจุบัน ในบ้านเรามีการนำเอาแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการประกอบสร้างมายาคติมาใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยหวังผลว่า เมื่อโฆษณาออกไปแล้ว จะสร้างผลกระทบให้เกิดขึ้นได้โดยผลกระทบที่ว่านั่นก็คือการเกิดมายาคติขึ้นในจิตใจของผู้บริโภคนั่นเอง เพราะนักสื่อสารการตลาดเชื่อว่าเมื่อเกิดมายาคติขึ้นในจิตใจผู้บริโภคในทางบวกแล้ว สิ่งที่จะตามมาก็คือความนิยม การตัดสินใจซื้อสินค้าเหล่านั้นท้ายสุดก็คือเกิดการยอมรับในตราสินค้านั่นเอง ซึ่งเราสามารถทำความเข้าใจถึงเหตุผลการมีอยู่ของมันได้ และเมื่อเราสามารถเข้าใจโครงสร้างของมายาคติได้สำเร็จ ก็จะกลายเป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่จะช่วยให้เราไม่ถูกชักจูงทางความเชื่อและการ โคนปรับเปลี่ยนทางทัศนคติ ดังนั้นจะเห็นได้ว่ามายาคตินั้น ได้แฝงตัวอยู่ในสังคมปัจจุบัน และมีหลากหลายรูปแบบ แต่ที่เห็น โครงสร้างของมายาคติได้ชัดเจนที่สุดนั่นคือ สื่อโฆษณา และ สื่อภาพยนตร์⁶

อ่านมายาคติผ่านภาพยนตร์ของ “ห้วงกาไว”

สุนทรียะแห่งงานสร้าง สุนทรียะแห่งภาพยนตร์ ผมขอใช้คำว่า “กลิ่นอาย” (aura) เพราะผมกำลังจะพูดถึงมายาคติที่แฝงตัวอยู่ใน โครงสร้างของภาพยนตร์ ผ่านตัวละคร บทบาท หรือแม้กระทั่ง บรรยากาศ มันคือการดึงเอาความเป็นนามธรรม มาสร้างให้เกิดเป็นรูปธรรมผ่านภาพแทน แล้วย้อนกลับไปสู่ความเป็นนามธรรมอีกครั้งในรูปของความรู้สึกผ่านผู้ชม และมีความคล้ายคลึงอย่างมากกับงานประเพณีจิตรกรรม เพราะตัวกลางในการถ่ายทอดออกไปเป็นรูปแบบของภาษา ต่างกันเพียงวิธีการในการบอกเล่าผ่านภาพเคลื่อนไหว กับ ภาพนิ่ง

เล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับแรงบันดาลใจของ “ความเหงา” ความเดียวดายอย่างไร้แมนติกเล่ามายาคติผ่านภาพยนตร์ใน โลกของผู้กำกับที่ชื่อ “ห้วงกาไว” พูดถึงความเหงาผมเชื่อว่าทุกคนก็ต้องมีบางครั้งที่เคยรู้สึกแบบนั้น เป็นประสบการณ์ที่ไม่ว่าใครต่อใครก็ไม่อาจปฏิเสธได้ว่าเคยเกิดขึ้นกับตัวเอง ห้วงกาไวเป็นผู้กำกับที่สามารถดึง สีสันบรรยากาศกลิ่นไอของความเหงา

⁶ โรล็องด์ บาร์ตส์ (2558). มายาคติ = Mythologies / ของ Roland Barthes ; แปลจากภาษาฝรั่งเศส โดย วรณพิมล อังคศิริสรรพ. กรุงเทพฯ : คบไฟ.

ออกมาได้อย่างเต็มเปี่ยม เรามาทำความรู้จักกับผู้ชายที่ชื่อว่า หว่องกาไวกันหรืออีกชื่อหนึ่งที่ถูกต้องฉายาว่าผู้ชายขายความเหงา

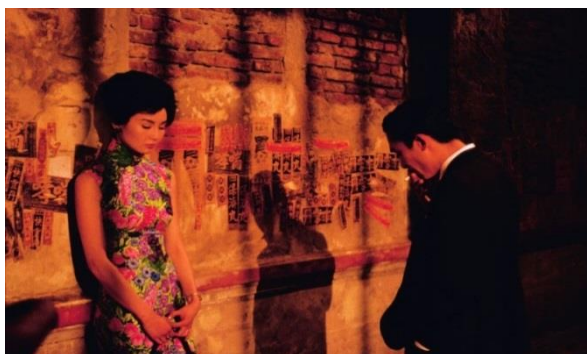
หว่องกาไว หรือ หวาง เจียเหวยเกิดในนครเซี่ยงไฮ้ เขาย้ายตามพ่อและแม่มาอยู่ฮ่องกงเมื่ออายุได้ 5 ขวบ เขาเริ่มงานในวงการบันเทิงในฐานะคนเขียนบทและได้กลายมาเป็นผู้กำกับการแสดง ในปี 1989 แล้วจากนั้นไม่นานเขาก็ได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้ที่มีพรสวรรค์พิเศษ ภาพยนตร์เรื่องแรกของเขา นั่นคือเรื่อง *As Tears Go By* ได้รับการฉายในอาทิตย์ของภาพยนตร์ที่ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์ ในงานเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ปี 1989 และภาพยนตร์เรื่องต่อมาของเขาก็คือเรื่อง *Days of Being Wild* ซึ่งถ่ายทำในช่วงปี ค.ศ. 1960 ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ชนะรางวัลฮ่องกง फिल्म अवอร์ดถึงห้ารางวัลด้วยกัน ซึ่งรวมถึงภาพยนตร์ยอดเยี่ยมและผู้กำกับการแสดงยอดเยี่ยมอีกด้วย หลังจากนั้นเขาได้ใช้เวลาอีกสองปีทำงานหนังเรื่องต่อไปของเขา คือเรื่อง *Ashes of Time* ซึ่งถ่ายทำในมณฑลอันห่างไกลในประเทศจีน ในภาพยนตร์เรื่องนี้ หว่อง ประสบความสำเร็จในการทำ ภาพยนตร์ศิลปะการต่อสู้แบบดราม่า ภาพยนตร์เรื่องนี้เปิดตัวในงานเทศกาลภาพยนตร์เมืองเวนิซปี 1994 และ ก็ได้ กำกับการแสดงภาพยนตร์เรื่อง *Chungking Express* ซึ่งต่อมาได้รับความนิยมในหลายประเทศ ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังเป็นเรื่องแรกของเขาที่มีการจัดจำหน่ายไปทั่วโลก จากนั้นเขาได้สร้างเรื่อง *Fallen Angels* ภาพยนตร์ที่ตัวเขาเรียกว่าเป็นการทดลอง ซึ่งได้เปิดตัวในงานเทศกาลภาพยนตร์ที่กรุงโตรอนโตปี 1995 ภาพยนตร์เรื่องต่อมาคือเรื่อง *Happy Together* ซึ่งได้เปิดตัวในงานเทศกาลภาพยนตร์เมือง คานส์ในปี 1997 และเขาได้รับรางวัลผู้กำกับการแสดงยอดเยี่ยมจากเรื่องนี้ ในปี 2000 ภาพยนตร์ของเขาเรื่อง *In The Mood for Love* ก็ได้เปิดตัวเพื่อเข้าประกวดในงานเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ซึ่งเป็นงานที่เขาได้รับรางวัลหลายต่อหลายรางวัล

ในส่วนที่หยิบยกขึ้นมาผมกำลังจะพูดความเป็นมายาคติที่แฝงอยู่ในรูปแบบของสื่อ ผ่านบทบาทในภาพยนตร์โดยหยิบ ความรู้สึกของความเหงา ผ่านมุมมองของการสร้างสรรค์ภายในเนื้อหาของภาพยนตร์จะเกี่ยวกับผู้คนความแปลกแยก เรื่องราวความสับสน เปลี่ยวเหงา ภาวะทางจิตใจความผิดหวังความรู้สึกที่มนุษย์ทุกคนมีและใกล้ตัวมากที่สุด เทคนิคที่ใช้ในการสร้างอารมณ์ความรู้สึกในภาพยนตร์ของ “หว่องกาไว” คำพูดส่วนใหญ่ในภาพยนตร์มันคล้ายบทกวี มากกว่าที่จะเป็นการพูดในแบบปรกติซึ่งบางฉากในภาพยนตร์นั้นจะถูกแทรกด้วยบทกวี ยกตัวอย่างในภาพยนตร์เรื่อง *Chungking Express* (1994) มีบทกวีที่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกของความเหงาได้

อย่างชัดเจนเช่นบทของภาพยนตร์ที่ว่า “ผมคิดว่าทุกอย่างมีวันหมดอายุ ไม่เว้นแต่ความรัก แต่สำหรับความทรงจำ ผมไม่อยากจะมันมีวันนั้น หากความทรงจำที่มีต่อเธอต้องมีหมดอายุ ก็ขอให้มันเป็น همینปี” หรือในภาพยนตร์เรื่อง Happy Together มีบทภาพยนตร์ที่ว่า “หากคนเราไม่ไขว่คว้าก็ไม่เจ็บปวด การเริ่มต้นใหม่หมายถึงการมุ่งหน้าไปสู่การแยกกันอีกครั้ง ที่สำคัญกว่าตา เพราะคุณแกล้งทำเป็นไม่เห็นความเศร้าได้ แต่คุณ โทกเสียใจจากหัวใจไม่ได้” บทกวีที่ยกตัวอย่างมาข้างต้นยังมีอยู่ในภาพยนตร์ของเขาทุกเรื่องแสดงให้เห็นช่วงเวลาของทั้งความโรแมนติกและความเหงาไปพร้อมๆกันเป็นการดึงความรู้สึกของคนดูไปสู่โลกความเหงาของเขานั้นเองความเรียบง่ายและมีเสน่ห์เป็นเทคนิคที่เป็นเอกลักษณ์ของผู้กำกับคนนี้มีลักษณะเป็นการทดลองภาพและสีในภาพยนตร์ เพื่อให้ความสดของบรรยากาศและบรรยากาศในทางสุนทรียศาสตร์จะหลีกเลี่ยงไม่ได้เลยทีเดียวและบรรยากาศนั้นมีส่วนในการสร้างอารมณ์ความรู้สึกภาพยนตร์ส่วนใหญ่ของเขาจับแน่นด้วยสีที่ดูฉูดฉาดรุนแรงในเป็นเอกลักษณ์ แสดงภาพตัวอย่างในการใช้สีและบรรยากาศภายในภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องจับแน่นให้เห็นถึงตัวละครดำเนินไปและการตัดสลับภาพไปมาให้ดูสับสนดูแล้วไม่สวยงามซึ่งนั่นอาจจะจุดประสงค์ของผู้กำกับคนนี้เพราะ “บางครั้งความไม่สมบูรณ์นั้นอาจเป็นคุณค่าของความงามอย่างแท้จริงในความเป็นธรรมชาติ” สิ่งที่ตั้งอยู่ในความเป็นภาพยนตร์ของหว่องกาไวคือเขาเจตนาให้คนดูพยายามตั้งคำถามและตีความไปกับสิ่งที่เขากำลังนำเสนอ บรรยากาศของหนังที่ถูกนำมาใช้ ในการสื่อความหมาย ความกดดันบีบคั้น หดหู่เปลี่ยวเหงา แสงสีฉูดฉาดสดใส ความสับสนที่เกิดจากผู้คนมากมายที่ไม่รู้จักจนสุดท้ายก็ต้องมาใช้เวลากับตัวเองเป็นต้น สิ่งที่เขาสร้างให้เราสัมผัสอย่างลึกซึ้งในความรู้สึก เขาได้อธิบายไว้ว่าเพราะโลกของความรู้สึกมันอธิบายได้ยากกว่าโลกของเหตุผล ทั้งที่ความรู้สึกมันมาก่อนเหตุผลเสมอ

ภาพยกตัวอย่างจากต่างๆในภาพยนตร์ของหว่องกาไว⁷

⁷ merveillesxx (06 กุมภาพันธ์ 2548). "Wong Kar Wai's Anthology – แต่...โลกของหว่องกาไว." Retrieved 18, 2561, from <https://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=merveillesxx&month=02-2005&date=06&group=1&gblog=4>.



รูปภาพ 4 ภาพของตัวละครที่ชื่อ โชลไห่เงิน สวมกิ๋เพ้าหรือเสื้อสีสันสดใสในภาพยนตร์เรื่อง

In the mood for love, 2000 เข้าถึงเมื่อ 1 มกราคม 2561 เข้าถึงจาก

<http://www.wurkon.com/full/researchs/wongkarwai/>



รูปภาพ 5 ภาพของ หลินชิงเสี๋ย ในบทบาทของสาวที่ชื่อว่า วิหหวังเพี๋ย กำลังนั่งส่องกระจกผ่านทางเดือนกลางแจ้ง

ที่ขาวที่สุดใน โลกของฮ่องกงจากภาพยนตร์เรื่อง Chungking Express,

เข้าถึงเมื่อ 1 มกราคม 2561 เข้าถึงจาก <http://www.wurkon.com/full/researchs/wongkarwai/>



รูปภาพ 6 ภาพของ เหลียงเฉาเหว่ย กำลังนั่งสูบบุหรี่และบรรยากาศของภาพที่ดูเงิบเหงาเปล่า

เปลี่ยว จากภาพยนตร์เรื่อง 2046 (2004) เข้าถึงเมื่อ 1 มกราคม 2561 เข้าถึงจาก

<http://www.wurkon.com/full/researchs/wongkarwai/>

ผมขออธิบายโครงสร้างของมายาคติที่แฝงอยู่ในอิทธิพลของภาพและภาพยนตร์โดยจะอธิบายตัวอย่างง่าย ๆ

มีนักปรัชญาคนหนึ่งชื่อว่า ซิลส์ เดอเลิซ (Gilles Deleuze) ได้กล่าวถึงศักยภาพในการรับรู้ของมนุษย์ที่มีต่อภาพว่า เป็นการรับรู้ในลักษณะของเหตุการณ์ (event) เช่น ถ้ากล้องถ่ายภาพยนตร์จับภาพไปที่มิดแล้วตาเราเชื่อมต่อภาพที่เห็น เกิดผลต่อเราในเรื่องของความคมของมิดหรืออำนาจของมิดในการตัด ฉากนั้น แสง ฯลฯ การเห็นมิดจึงเป็นการเห็นถึงศักยภาพของมิดนั้นก็คือ เราเห็นเหตุการณ์ไม่ใช่เห็นวัตถุหรือภาพลักษณ์ที่เรียกว่า “มิด” นั่นคือเป็นเรื่องของพลังของภาพลักษณ์ (the power of image)⁸



รูปภาพ 7 โครงสร้างการเกิดขึ้นของมายาคติในภาพยนตร์

⁸ ไชยรัตน์ เจริญสินโอฟาร์ (2555). การเมืองของความปรารถนา = The Politics of Desire / ไชยรัตน์ เจริญสินโอฟาร์. กรุงเทพฯ : บ้านพิทักษ์อักษร.

อิทธิพลทางความคิด ยุคสมัย + ปรัชญา + วิวัฒนาการด้วยกลไกทางมายาคติ นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะแบบ “นามธรรม”

สิ่งที่ผมนำเสนอไปผมได้พูดถึงกลุ่มก้อนของนามธรรมที่แฝงเอาไว้ผ่านทางสื่อในรูปแบบต่างๆผ่านรากฐานวิถีคิด ทางปรัชญา สภาพแวดล้อม ยุคสมัย หรือทฤษฎีที่ชี้ให้เห็นว่านามธรรมเป็นส่วนหนึ่งที่อยู่รอบๆตัว ไม่สามารถมองเห็นหรือจับต้องได้แต่สัมผัสได้ผ่านอารมณ์ความรู้สึก มีตัวตน และสามารถสร้างผ่านทางสื่อต่างๆได้ทั้งในภาพยนตร์ หรือแม้กระทั่งในงาน “จิตรกรรมที่ใช้รูปแบบของนามธรรม” เป็นตัวกลางในการสื่อภาษา

ผมขอใช้คำว่า “ภาษานามธรรม” เหตุผลที่ใช้นามธรรมเป็นตัวสื่อความหมายในงานศิลปะก็เพราะว่า “มันได้ผลสำหรับผม” ต้องย้อนกลับไปสู่กลไกทางทางวิถีคิดทั้งหมดของผมล้วนเกิดจากความ เป็นนามธรรมทั้งสิ้น เพราะภาษาของนามธรรมนั้นเราจำเป็นต้องอ่านและทำความเข้าใจเกี่ยวกับมัน และนั่นเป็นจุดประสงค์อย่างหนึ่งของวิถีคิดเพื่อต้องการให้ผู้ชมเข้าสู่กระบวนการทางการตีความหมาย และสื่อในรูปแบบจิตรกรรมก็ยังสามารถทับซ้อนขั้นตอนของจุดประสงค์ที่ต้องการจะเปิดเผยและไม่ต้องการที่จะเปิดเผยได้อีกด้วยเพราะผู้ชมนั้นจะไม่ได้เห็นขั้นตอนในการสร้างผลงานนั่นเอง ในทัศนคติของผมกระบวนการนี้เป็นขั้นตอนของการสร้าง “มายาคติ” เพราะถ้าจุดประสงค์ในการสร้างงานหนึ่งชิ้นขึ้นมาเพียงเพื่อต้องการใช้ดึงดูดผู้ชมให้เข้ามาอยู่ในโลกของ “มายาคติ” ที่ผมได้สร้างขึ้นมามันอาจเป็นการบรรลุเป้าหมายในการสร้างผลงานของผมแล้วนั่นเอง

เทคนิคที่ใช้ในการดึงดูดผู้ชมในงานจิตรกรรมนามธรรม (การเข้ารหัสขั้นตอนการทำงานที่ไม่ปรากฏบนงาน)

คำว่า “รหัส” หมายถึงความหมายที่แฝงอยู่โดยไม่จำเป็นต้องรู้ตัว” ณ ขณะที่จิตใจอยู่กับเรื่องราวจนยากว่ากำลังใช้กระบวนการใดบ้างในการเข้าใจถึงเรื่องเหล่านั้น การที่จะเข้าใจแบบแผนดังกล่าวมันจำเป็นที่จะต้องใช้ประสบการณ์ ความเคยชินสั่งสม ผนวกกับสิ่งที่เคยได้ยิน ได้ฟัง และได้รับรู้มา

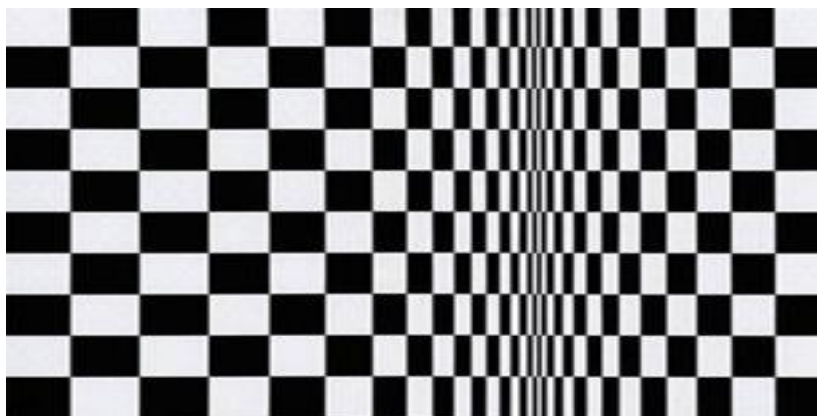
เมื่อเราพูดถึงหรือนึกถึงภาพเขียนหรืองานศิลปะแนว นามธรรม นั้นส่วนใหญ่เรามักจะหมายกันถึงภาพเขียนหรือศิลปะที่ปราศจากรูปร่างเนื้อหา ไม่มีอะไรที่เลียนแบบหรือเหมือนกับโลกภายนอกจริงๆ จะมีแต่เส้นสี หรือรูปเรขาคณิตชนิดต่างๆ ปะปนคละกันจนดูไม่ออกว่าเป็นรูปอะไรกันแน่ คำนิยามของศิลปะแบบ นามธรรม เป็นศิลปะไร้รูปทรงนอกจากนี้ยังเป็นศิลปะที่ไร้การเลียนแบบของสิ่งต่างๆที่มีอยู่ในธรรมชาติ ถึงแม้ว่าจริงๆแล้ว ศิลปินบางท่านก็ได้เค้าความคิดของศิลปะสไตล์นี้มาจากความจริงในธรรมชาตินั่นเอง เพียงแต่มาคัดแปลงและนำเสนอในรูปแบบใหม่เท่านั้น ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า ศิลปินสามารถมองเห็นถึงโลก ธรรมชาติและสิ่งต่างๆ รอบตัว ได้ฝึกแตกแตกต่างจากที่คนธรรมดาๆ มองดูกัน เวลาที่คนธรรมดาเรามองดูสิ่งต่างๆ นั้น พวกเขาจะมองใน

แง่การปฏิบัติ นั่นก็คือมองให้รู้ว่าสิ่งนั้นเป็นอะไร มีประโยชน์อะไรใช้ทำอะไรได้บ้าง ตรงกันข้ามกับศิลปินเพราะนอกจากที่เขาสามารถดูสิ่งต่างๆ ในแง่การปฏิบัติได้เหมือนคนอื่นๆ แล้ว ศิลปินยังมีความสามารถพิเศษในการที่จะมองสิ่งต่างๆ รอบตัวในฐานะที่สิ่งๆ นั้นมีความหมาย มีความน่าสนใจในตัวของมันเอง โดยไม่คำนึงถึงผลประโยชน์ บางทีศิลปินไม่คำนึงด้วยซ้ำว่าสิ่งๆ นั้นเป็นอะไรกันแน่ เพราะเมื่อศิลปินมองดูสิ่งต่างๆ รอบตัวนั้น เขาจะมองลึกลงไปถึงรูปแบบบริสุทธิ์ของสิ่งเหล่านั้น ซึ่งรูปแบบบริสุทธิ์นี้เองที่เป็นแรงสร้างสรรค์ให้ศิลปินนั้นสร้างงานศิลปะขึ้นมา

ในงานศิลปะนั้น เส้นต่างๆ และสีต่างๆ จะสอดคล้องกลมกลืนกัน ซึ่งจะทำให้เกิดความคิดในแง่ของความละเอียดอ่อนขึ้นมา ซึ่งความความประสานสอดคล้องกันอย่างกลมกลืน การรวมกันของเส้นสีต่างๆ ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งผมเรียกว่ารูปแบบแห่งนัยยะ (significant form) คือความคิดทางปรัชญา เบื้องหลังโลกที่ปรากฏนอกเหนือจาก การรับรู้ทาง ตา หู จมูก ลิ้น กาย ยังมีโลกแห่งความจริงแท้ที่ปรากฏอยู่ แต่คนทั่วไปอาจจะยังไม่รู้สึกถึงการมีตัวตนอยู่ของโลกแห่งนี้ เพราะ ความรู้ความเข้าใจในความเป็นจริงของวัตถุนั้นมนุษย์โดยทั่วไปถูกจำกัดอยู่เพียงระดับการมองเห็นและการสัมผัสผิว แต่เมื่อความเจริญของเทคโนโลยีสามารถพิสูจน์ให้เราเห็นว่า สิ่งที่เราเห็นเรารู้จัก และเชื่ออยู่เดิมนับเป็นมายาภาพหาใช่ความเป็นจริงไม่ นั่นจึงเป็นผลไปสู่ความหมายของคำว่า “รหัสในงานจิตรกรรม”

เทคนิคที่ใช้ดึงดูดผู้ชมในด้านการรับรู้กับลัทธิศิลปะศิลปะลวงตา(Op Art)

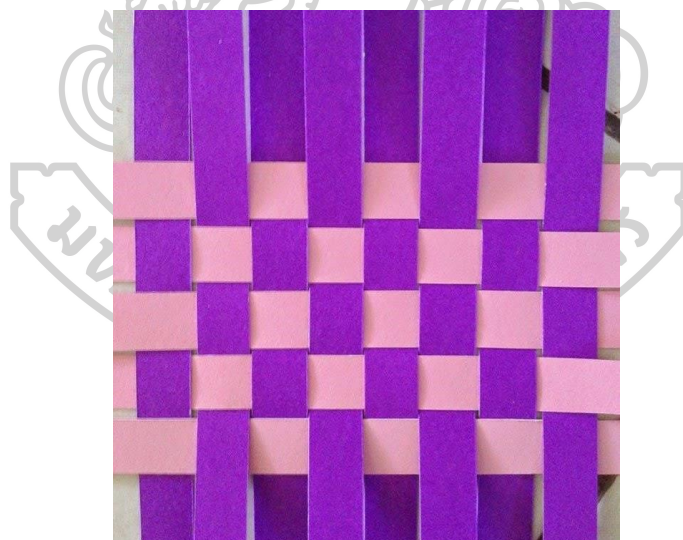
ศิลปะลวงตา หรือ “Op Art” เป็นศิลปะที่มีวิธีการที่คำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ทางสายตาผ่านกระบวนการทางเทคนิคเพื่อให้เกิดเป็นภาพลวงตา ส่วนใหญ่จะเน้นไปที่รูปทรงเรขาคณิต ที่มีขอบและเส้นรอบนอกที่คมชัด และขนาดของรูปทรงที่มีขนาดเล็กใหญ่ไม่เท่ากันทำให้ตาของเราเห็นว่ามันเคลื่อนไหววูบวาบ โดยเฉพาะเมื่อเราจ้องมองมันนิ่งๆ สักพักแล้วเปลี่ยนมุมมองทางสายตาให้เคลื่อนไปจากเดิมเล็กน้อย รูปทรงและเส้นที่ศิลปินวางไว้อย่างเหมาะสมจะทำปฏิกิริยากับการมอง ทำให้เห็นว่ามันเคลื่อนไหววูบวาบนิดๆ หรือในบางกรณีรูปทรงที่จิตรกรสร้างขึ้นจะดูสูงชัน เว้าต่ำลงหรือปูดออกอย่างสมจริง ทั้งๆ ที่มันเป็นภาพแบนๆ เท่านั้น ลักษณะเด่นอีกสองประการก็คือ ภาพเหล่านี้มักจะดูเป็นระเบียบราวกับถูกผลิตด้วยเครื่องจักรไม่ใช่งานฝีมือมนุษย์ แสดงถึงความสมัยใหม่และชวนทำให้นึกไปถึงอะไรที่เป็นอุตสาหกรรม จุดสำคัญที่สุดของภาพแบบนี้คือ เป็นภาพที่มีผลต่อการมองที่ทำให้เกิดการลวงตา เป็นสื่อที่ใช้กระตุ้นประสาทการรับรู้ต่างๆ ของมนุษย์ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างการเห็น การคิด และความรู้สึก



รูปภาพ 8 Movement in the squares, by Bridget Riley

เข้าถึงเมื่อวันที่ 1 มกราคม 2561, เข้าถึงจาก https://en.wikipedia.org/wiki/Op_art

เทคนิคดังกล่าวชวนให้ผมนึกถึงทักษะเชิงช่างอย่างหนึ่งที่มีลักษณะที่คล้ายคลึงกันนั่นคือเทคนิคการสานซึ่งเป็นภูมิปัญญาแบบท้องถิ่นที่ผมใช้เทคนิคนี้เป็นขั้นตอนส่วนหนึ่งในงานศิลปะด้วยเช่นกัน ขอยกภาพตัวอย่าง



รูปภาพ 9 ภาพแสดงเทคนิคการสานเป็นเทคนิคเชิงช่างมาจากภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันกับลัทธิศิลปะลวงตา (Op Art) เข้าถึงเมื่อวันที่ 17 มกราคม 2561, เข้าถึงจาก

<http://kluangun.blogspot.com>

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

การประมวลความคิดจากข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์

ในการศึกษาค้นคว้าเพื่อการสร้างสรรค์ ได้มีจุดเริ่มต้นมาจากทัศนคติเกี่ยวกับ “โลกเสมือน” หรือ พฤติกรรมของมนุษย์ที่ได้แสดงการเชื่อมต่อกับบางสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริงเป็นพื้นที่ที่ถูกสร้างขึ้นจากความเชื่อ หรือทางความคิด เป็นตัวบ่งชี้ผลการรับรู้ทางประสาทสัมผัสด้วยสายตา ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ 2 มิติ ที่มีจุดเชื่อมกันระหว่าง โลกเสมือนและมายาคติด้วยผลงานจิตรกรรมนามธรรมโดยใช้อิทธิพลของลัทธิทางศิลปะ Op Art (ศิลปะลวงตา) มาเป็นเทคนิคในการผสมผสานเข้าด้วยกันเพราะ Op Art เป็นศิลปะที่มีวิธีการเขียนที่คำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างการลวงตา ที่เล่นกับความเข้าใจทางการมองเห็นซึ่งวิธีการนี้ ตรงกับแนวความคิดที่จะสะท้อนให้ผู้คนเห็นถึงทัศนคติที่มีต่อการรับรู้และใช้ในการดึงดูดผู้ชม

ภาษาทางทัศนศิลป์ที่ผ่านการมองเห็นการการสื่อความหมาย คือค่าของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างกฎเกณฑ์ทางการมองเห็น การรับรู้ทำหน้าที่เป็นตัวแปลความ หรือสื่อข้อมูลจากการเห็นให้เป็นความหมายที่เข้าใจได้ ทั้งนี้จะต้องขึ้นอยู่กับศักยภาพในการรับรู้ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของประสบการณ์ทางการมองเห็นด้วย

ขั้นตอน วิธีการสร้างสรรค์

1. การหาข้อมูล ศึกษาข้อมูลจากภายในอินเทอร์เน็ต เพื่อนำมาสร้างภาพร่าง ภาพที่นำมาใช้ส่วนใหญ่เกิดจากภาพที่ผ่านกระบวนการตัดต่อด้วยโปรแกรม Photoshop เพื่อเป็นการตัดทอน ลดทอนความเป็นจริงของภาพให้น้อยลง และแสดงทัศนะของความเป็น นามธรรมมากขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายในการสื่อความหมายด้วยภาพนามธรรมที่แสดงสภาวะการเชื่อมต่อของมนุษย์กับโลกเสมือนจริง

2. การสร้างภาพร่าง ภาพร่างเป็นส่วนสำคัญ เป็นการแสดงออกทางจินตนาการ จากความคิดและจิตใต้สำนึกภายใน เมื่อได้ข้อมูลแล้วจึงนำมารวบรวมเพื่อจะได้วิเคราะห์แนวทางที่จะแสดงออกได้อย่างตรงจุดและสังเคราะห์ออกมาโดยการกำหนดรูปทรง และ โครงสร้างของภาพรวม ทั้งเป็นการควบคุมการแสดงออก ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน จึงหะการทับซ้อนที่มีความต่อเนื่อง

3. การสร้างสรรค์ผลงาน นำภาพต้นแบบที่สมบูรณ์โดนผ่านโปรแกรม Photoshop มาขยายลงบนเฟรมผ้าใบ และทำการลงสีอะคริลิกเพื่อให้เกิดการผสมผสานกัน และนำภาพที่คล้ายคลึงกันอีกหนึ่งภาพมาตัด และสารสลับตามแบบแผน (Pattern)ตามต้นแบบที่เป็นOp Art เพื่อให้ภาพเกิดมิติ และการลวงตาตามเป้าหมายที่กำหนดไว้และในขณะที่สร้างสรรค์ผลงานจริงจะใช้โครงสร้างโดยรวมจากภาพ และอาจมีการปรับเปลี่ยนและแก้ไของค์ประกอบเพิ่มเติม ในผลงานด้านรูปแบบตามความจำเป็น เพื่อผลทางการแสดงออก

ขั้นตอนการทำงาน

ในการสร้างการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า จะต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการเป็นสำคัญ เพื่อสร้างรายละเอียด พื้นผิวและความเคลื่อนไหวของภาพ เพื่อให้ผลงานที่สำเร็จแล้วออกมาให้เกิดผลทางการมองเห็น

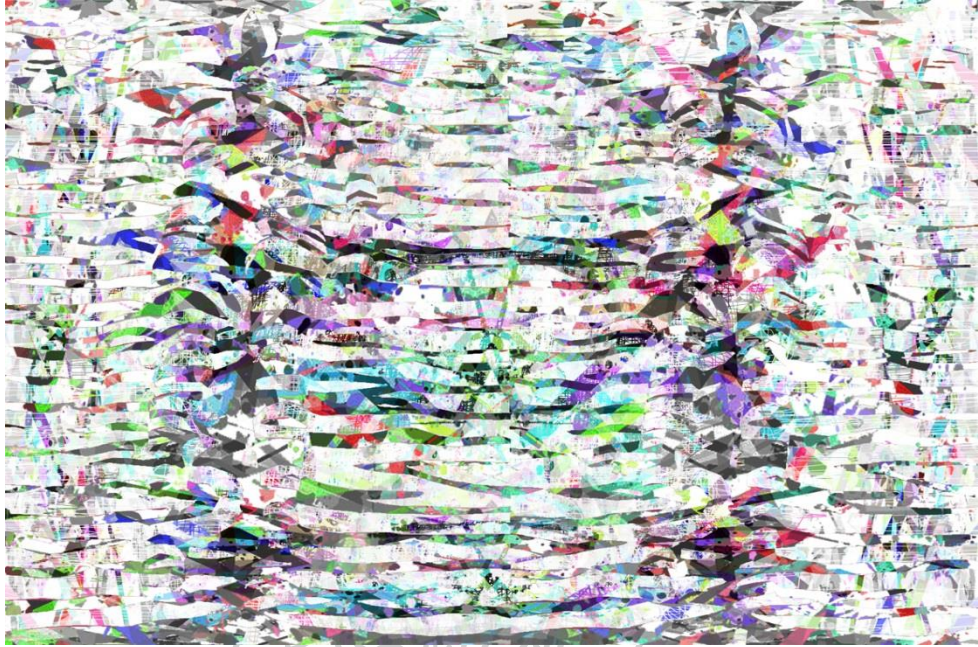
1. การเตรียมเฟรม นำภาพร่างที่เป็นภาพต้นแบบมาขยายขนาดด้วยวิธีการปริ้นแล้วนำมาซึ่งลงบนเฟรมไม้กระดาน

2. การลงสี ในขั้นแรกจะลงสีตามสัดส่วนที่วางแผนไว้ทั่วภาพเพื่อให้เกิดพื้นผิวที่แตกต่างกันระหว่างภาพที่ทำการปริ้นกับพื้นผิวของสีอะคริลิก (ภาพที่นำมาปฏิบัติงานมีด้วยกัน 2 ภาพซึ่งขั้นตอนของทั้ง 2 ภาพเหมือนกันจากการอธิบายข้างต้น)

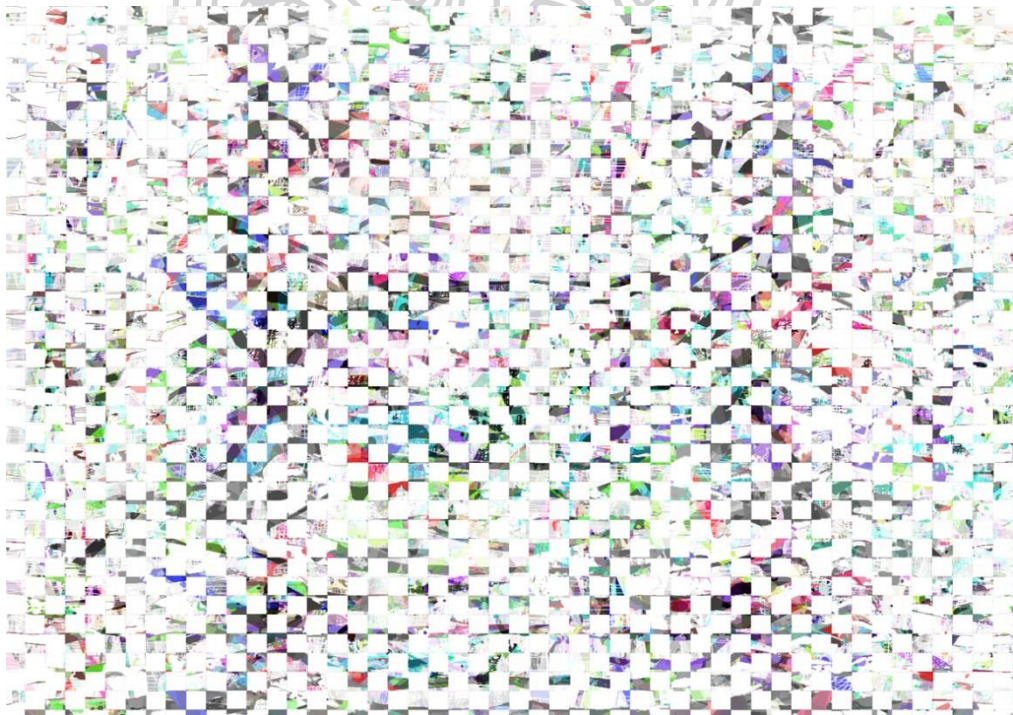
3. ทำการตัดภาพตามแบบแผนที่วางไว้ด้วยภาพต้นแบบที่เป็น Op Art ซึ่งถูกแบ่งเป็น 2 ส่วนส่วนที่ 1 ภาพที่ถูกอิงกับเฟรมจะถูกตัดเป็นแนวตั้ง และภาพที่ 2 จะถูกตัดเป็นแนวนอนเพื่อไปสู่ขั้นตอนต่อไปในการผสมผสานกันระหว่างภาพ 2 ภาพเข้าด้วยกัน

4. แล้วขั้นตอนสุดท้ายนำภาพทั้ง 2 ภาพที่ผ่านกระบวนการข้างต้นนำมาอัดสานรวมกันเพื่อนให้เกิดภาพเพียงภาพเดียวซึ่งขนาดของภาพที่ถูกตัดออกจะขึ้นอยู่กับขนาดของภาพต้นแบบที่เป็น Op Art พอทำการสานภาพ 2 ภาพรวมไว้ด้วยกันก็เป็นอันเสร็จขั้นตอนการทำงาน

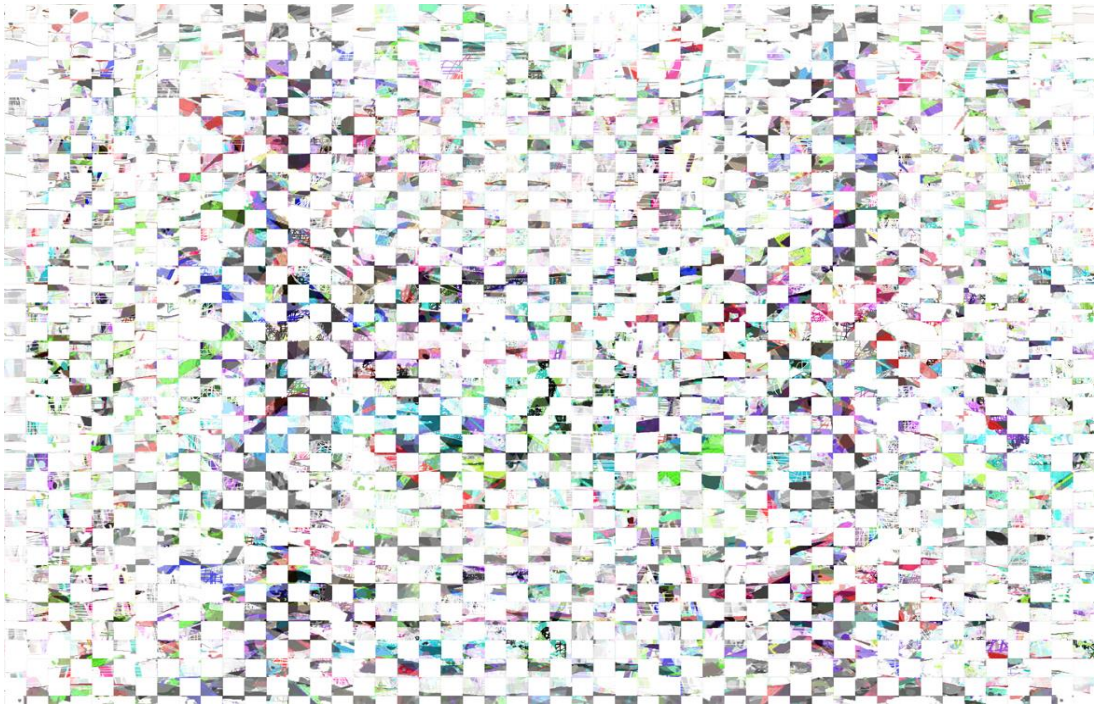
อธิบายขั้นตอนการทำงานเป็นรูปภาพ



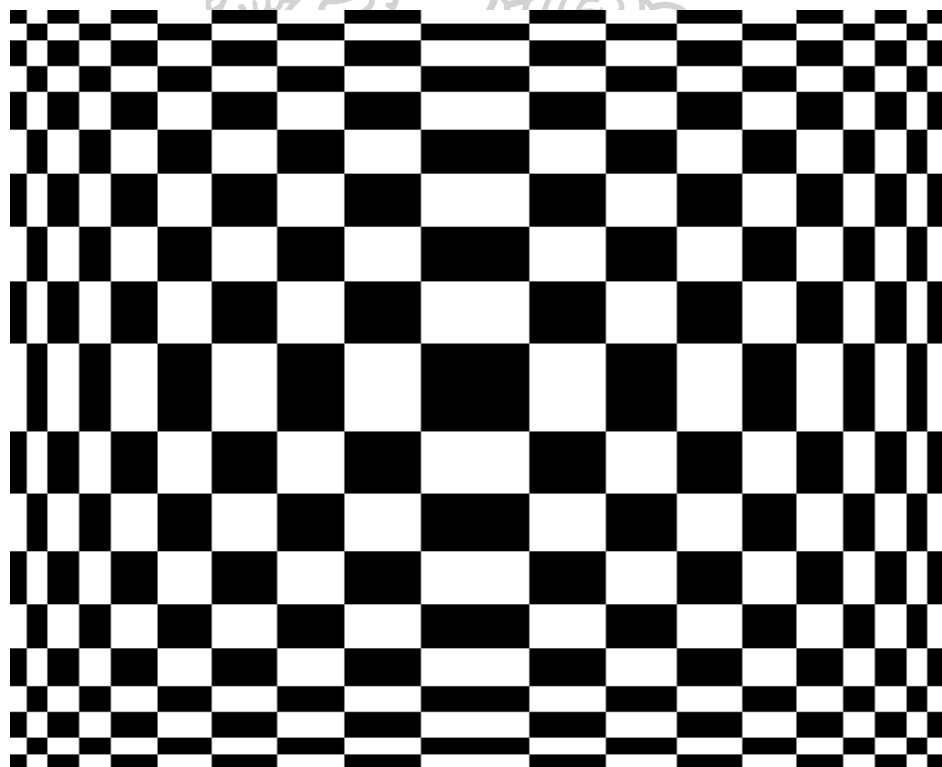
รูปภาพ 10 ภาพขั้นตอนการทำงาน step ที่ 1 ภาพพื้นหลัง



รูปภาพ 11 ภาพขั้นตอนการทำงาน step ที่ 2



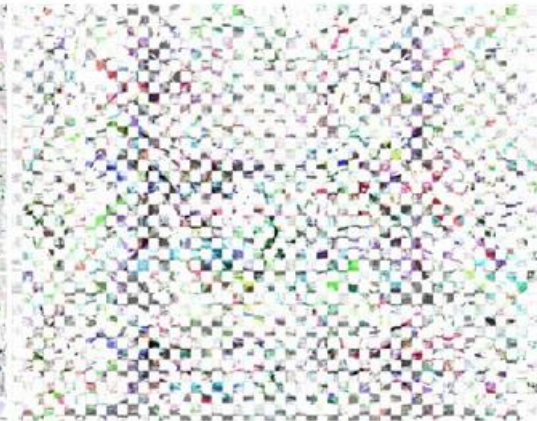
รูปภาพ 12 ภาพขั้นตอนการทำงาน step ที่ 3



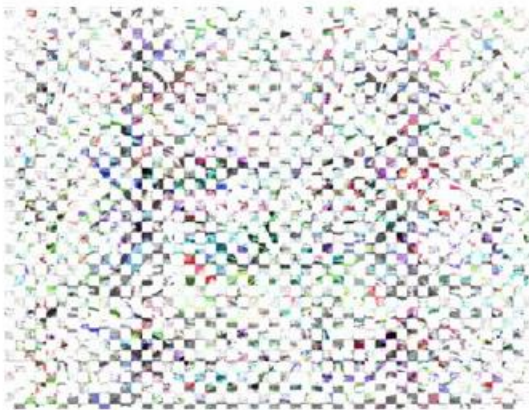
รูปภาพ 13 ภาพขั้นตอนการทำงาน step ที่ 4



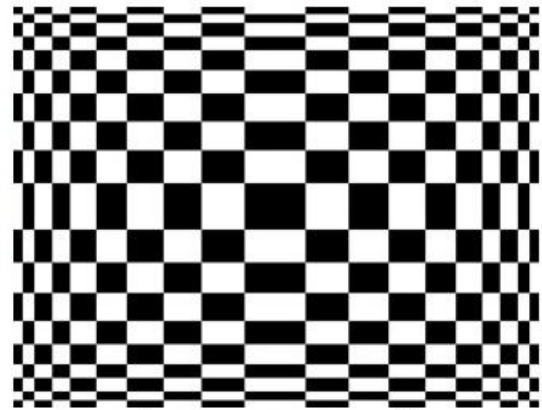
เริ่มต้นภาพ



ภาพที่ผ่านการลงสีภาพที่ 1

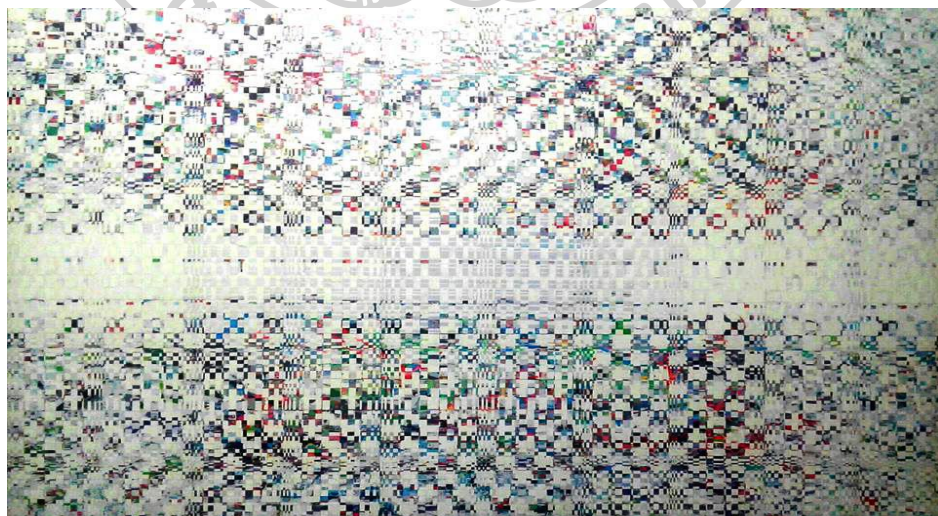


ภาพที่ผ่านการลงสีภาพที่ 2



โคลงสร้างต้นแบบก่อนนำภาพทั้ง 2 มาตัด

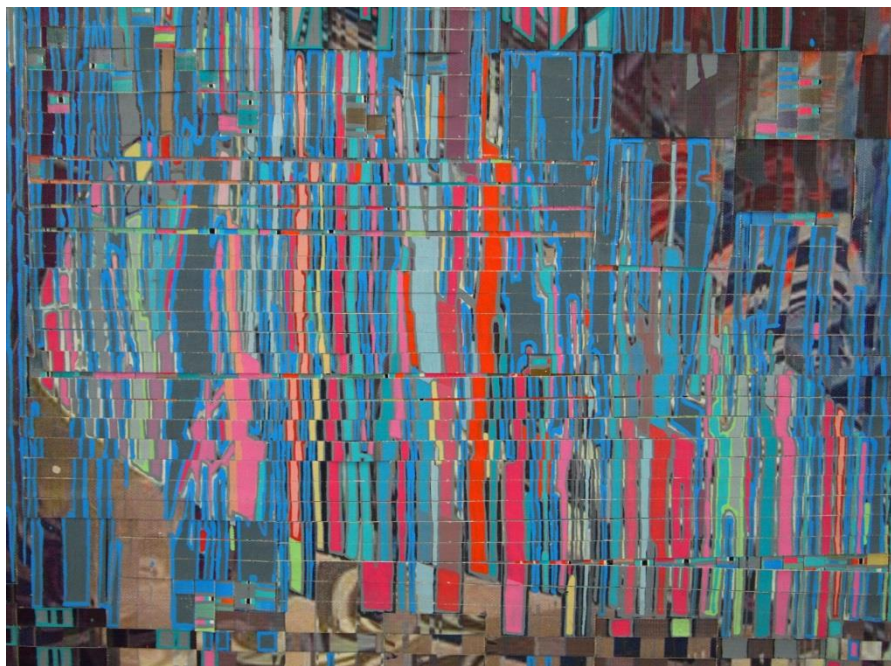
รูปภาพ 14 แสดงขั้นตอนตัวอย่างการทำงานทั้งหมด



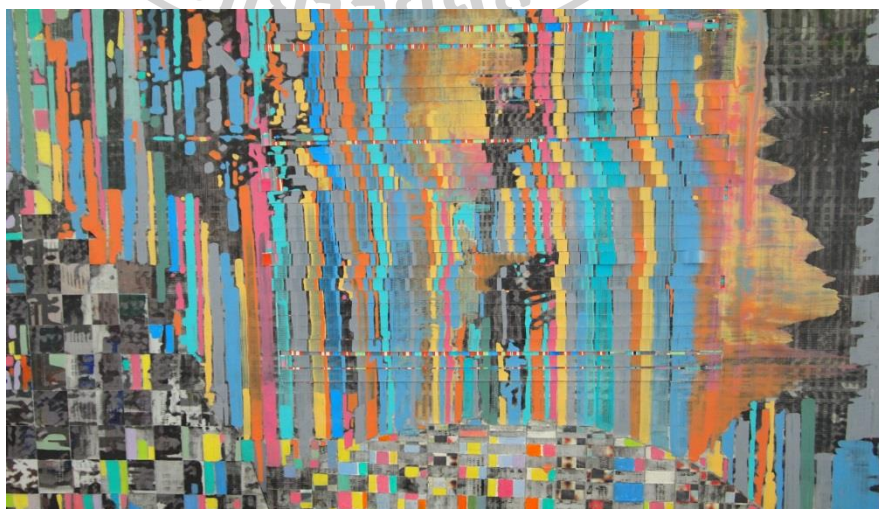
รูปภาพ 15 ตัวอย่างภาพที่เสร็จสมบูรณ์

อธิบายรายละเอียดและทัศนธาตุในผลงาน

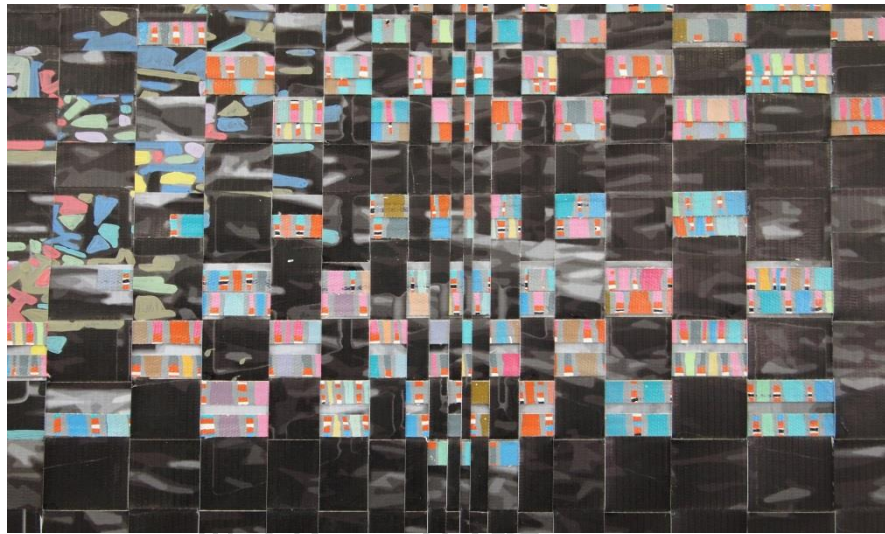
ในผลงานจิตรกรรมแต่ละชิ้นผมสนใจเรื่องของรายละเอียดมากกว่าภาพรวมตอนงานเสร็จซึ่งสิ่งที่ผมสนใจเป็นศิลปะรูปแบบของ “นามธรรม” มันจึงไม่มีเรื่องของภาพเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่เป็นเนื้อหาสาระที่เกิดขึ้นจากขั้นตอนการทำงาน พื้นผิว รายละเอียดเล็กๆ ที่มารวมกันจนเกิดเป็นภาพขนาดใหญ่ผมเรียกสิ่งนั้นว่า “ชิ้นส่วน”



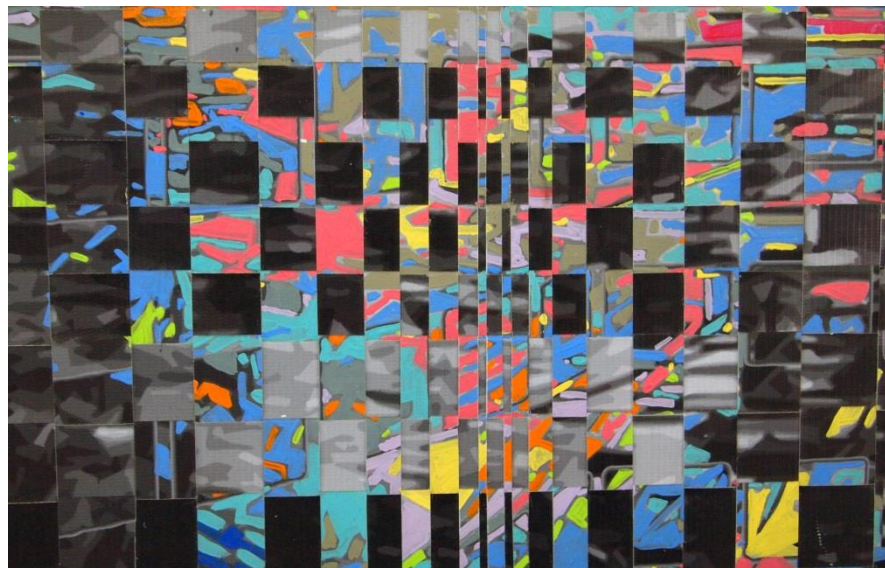
รูปภาพ 16 แสดงรายละเอียดของเทคนิคในผลงานแต่ละชิ้น



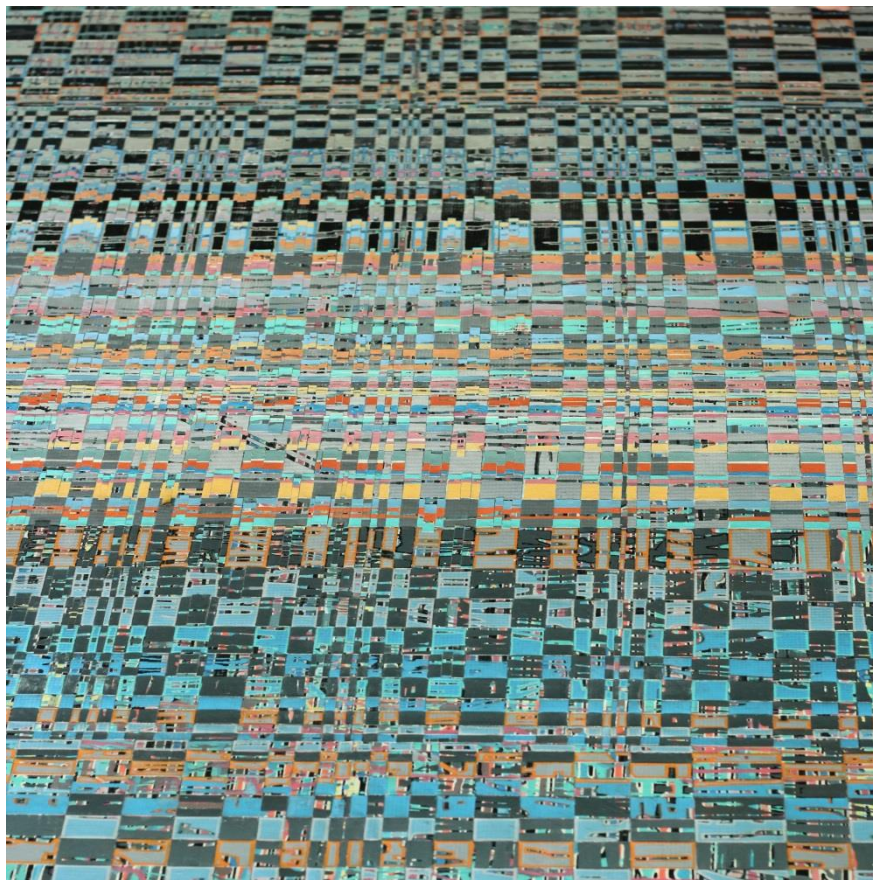
รูปภาพ 17 แสดงรายละเอียดของเทคนิคในผลงานแต่ละชิ้น



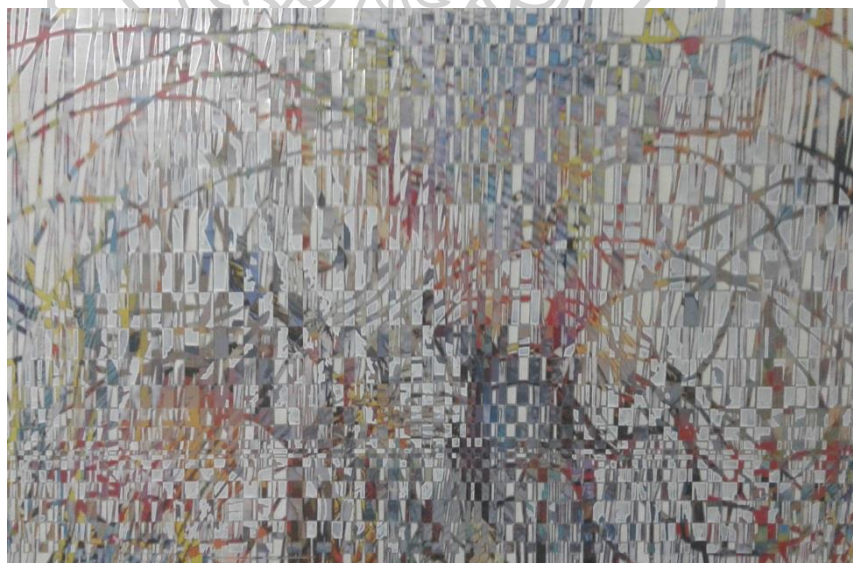
รูปภาพ 18 แสดงรายละเอียดของเทคนิคในผลงานแต่ละชิ้น



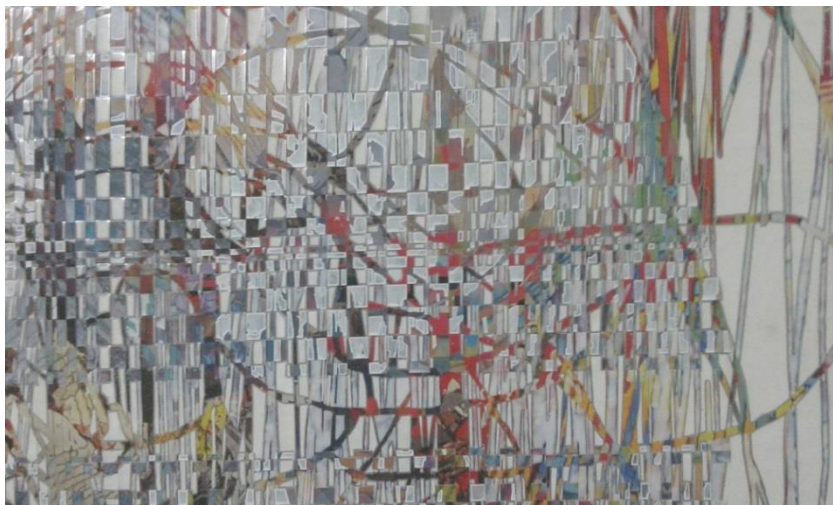
รูปภาพ 19 แสดงรายละเอียดของเทคนิคในผลงานแต่ละชิ้น



รูปภาพ 20 แสดงรายละเอียดของเทคนิคในผลงานแต่ละชิ้น



รูปภาพ 21 แสดงรายละเอียดของเทคนิคในผลงานแต่ละชิ้น

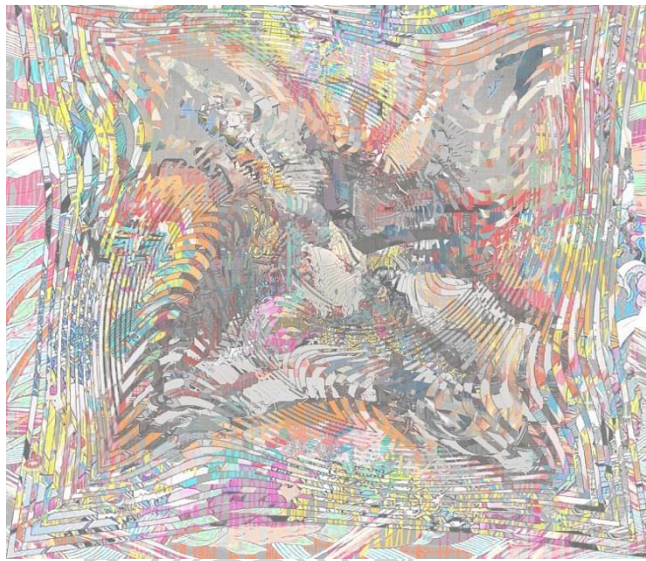


รูปภาพ 22 แสดงรายละเอียดของเทคนิคในผลงานแต่ละชิ้น

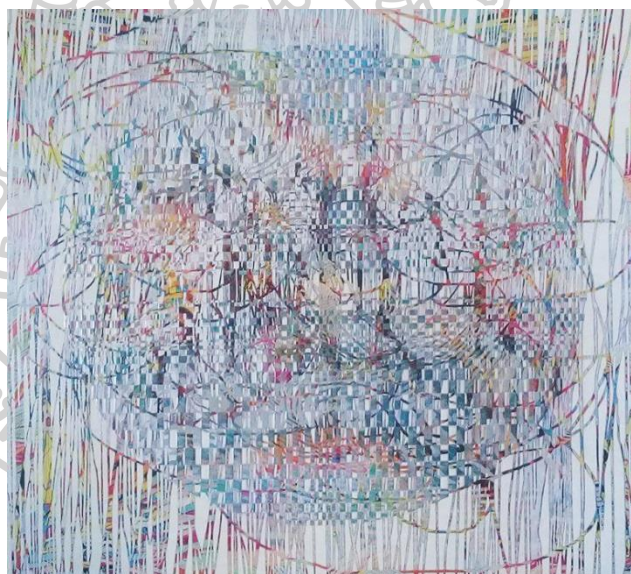
การสร้างผลงานจิตรกรรมในชุดนี้จะเน้นไปที่การก่อตัวขึ้น ของรายละเอียดแล้วค่อยก่อตัวเป็นรูปทรง พื้นผิวเป็นรูปร่างที่แจ่มชัดไปที่ละชั้นและสัมพันธ์ไปพร้อมกัน สำหรับการทำงานในแบบนามธรรมนั้นเกิดจาก กระบวนการคิดทางปรัชญาความเชื่อที่ตรงข้ามกันกับ ความงาม เพราะมุ่งเน้นไปที่สาระอันเป็นแก่นที่ต้องพึ่งพาการตีความจากคนดูร่วมไปด้วย ทักษะทางศิลปะที่สำคัญและใช้ในงานเป็นส่วนใหญ่ ได้แก่

พื้นผิว (Texture) แบ่งได้เป็น 2 ส่วนดังนี้ ส่วนที่ 1 ในงานของผมพื้นผิวนั้นหมายถึงสิ่งที่เพิ่มขึ้นมาจากระนาบ 2 มิติที่แบนเรียบต่างจากงานจิตรกรรม 2 มิติทั่วไปที่มันไม่ใช่เพียงแค่บนผ้าใบ แคนวาส(Canvas) แต่มันเป็นการผสมระหว่าง พื้นผิว 2 ชนิดที่มีคุณสมบัติต่างกัน นั่นคือผ้าที่มีพื้นผิวเรียบเงา กับผ้าในที่เป็นผ้าที่ใช้ในงาน เพันธ์(Paint) ปรกติก็คือแคนวาส(Canvas) สิ่งที่ผมต้องการคือ “ความต่างเพียงเล็กน้อย”⁹ นั่นเป็นส่วนของจุดประสงค์เพื่อให้คนดูนั้นตีความลึกเข้าไปสู่รายละเอียดผ่านระนาบทั้ง 2 แบบ ส่วนที่ 2 เทคนิคที่ใช้ในการสร้างพื้นผิวคือจิตรกรรมผสมด้วยการสาน คือการนำภาพนิ่งมาตัดแล้วเอาอีกภาพ สาน ทับลงไปมันเป็นเทคนิคที่ไปเชื่อมโยงกับวิถีคิด และความเป็นนามธรรมก็คือพื้นผิวด้านบน มันเป็นส่วนที่ต้องการให้เห็นและจับต้องได้มันเป็นส่วนที่แสดงภาษาทางกายภาพออกมานั่นเอง ส่วนที่มองไม่เห็นคือส่วนที่ถูก เทคนิคทำให้หายไปแต่มันไม่ได้หายไปจริงๆ มันแค่ถูกทับซ้อนกันอยู่มันเป็นจุดประสงค์ที่กำลังบอกว่าถ้ามนุษย์นั้นจะสัมผัสกับนามธรรมได้มันเป็นเรื่องที่มากกว่าแค่ตาเห็นนั่นเอง

⁹ อธิบาย “ความต่างเพียงเล็กน้อย” ก็คือจุดประสงค์ในการสร้างผลงานที่ไม่ได้ปรากฏขึ้นอย่างเด่นชัดในฐานะภาพแต่เป็นการค่อยๆ ก่อตัวขึ้นอย่างช้าๆ ภายในงานแล้วก็เด่นชัดขึ้นเมื่อมันปรากฏ เป็นความรู้สึกของบางสิ่งที่ค่อยๆ เกิดขึ้นโดยที่เราไม่รู้ตัวและกว่าเราจะรู้ตัวอีกทีมันก็มาอยู่ตรงหน้าเราเรียบร้อยแล้ว

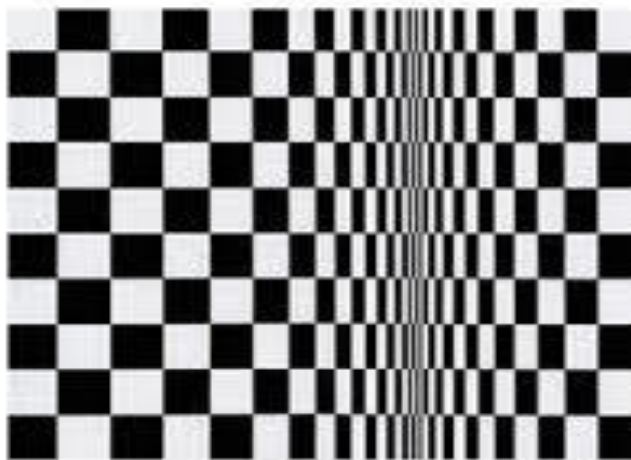


รูปภาพ 23 รูปภาพเริ่มต้นก่อนเข้ากระบวนการทางเทคนิค



รูปภาพ 24 ภาพที่ทำขั้นตอนของเทคนิคแล้ว

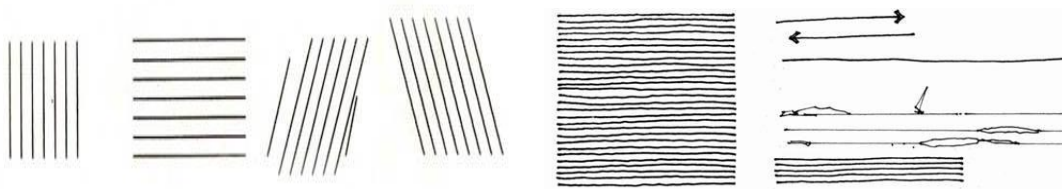
รูปทรง(Form) เรื่องของรูปทรงผลงานส่วนใหญ่เน้นเป็นการใช้รูปทรงเลขาคณิตสร้างผลงานในแต่ละชิ้นขึ้นมาเพื่อให้เกิดระยะความลึก หรือมิตินั่นเองรูปทรงภายในงานจะประกอบไปด้วย สีเหลี่ยมที่มีขนาดไม่เท่ากัน ต่อจนเกิดเป็นรูปทรงขนาดใหญ่ ขนาดของรูปทรงที่ไม่เท่ากันนี้เองทำให้เกิดผลทางการมองเห็น เป็นการสร้างจุดสนใจขึ้นมาเพื่อที่จะดึงดูดผู้ชม การดึงดูดก็คือการเชิญชวนทางความรู้สึกในรูปแบบหนึ่งเพื่อให้ปฏิสัมพันธ์นั้นเกิดขึ้นเพื่อ เชื่อมผู้ชมกับผลงานเข้าด้วยกัน



รูปภาพ 25 ภาพที่อธิบายตัวอย่างการเกิดมิติของรูปทรง

เส้น (Line) บางผลงานเส้นอาจเป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งแต่ในผลงานของผมนั้นเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติมันเป็นผลที่เกิดจากการ Painting ลงไปในงาน โดยเว้นบางส่วนที่คิดว่ามันสวยอยู่แล้วตามธรรมชาติเอาไว้ พูดย่างๆคือปล่อยให้ไปตามอารมณ์ และใช้ประสบการณ์เพื่อเอาไว้หยุดความฟุ้งซ่านในตัว

มันไม่ใช้การขีดเขียนขึ้นโดยไม่ยั้งคิด แต่เป็นการขีดเขียนโดยมีกรอบของประสบการณ์เข้ามาเป็นส่วนช่วยในการทำงานข้อดีของมันคือ ความยืดหยุ่น และเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยในการสร้างข้อเท็จจริงถ้ามันคือการกำกับความเป็นธรรมชาติลงไป ในผลงานศิลปะ เปรียบเทียบโดยการที่เราใช้ไม้บรรทัดขีดเส้นตรงและการที่ขีดเส้นตรงด้วยมือ ผมคิดว่าสิ่งที่ได้มันคือ “เสน่ห์”



รูปภาพ 26 ภาพแสดงคุณสมบัติของเส้นทั้ง 2 แบบ

สี (Colour) สีในงานของเรามีอยู่สองประเภทด้วยกันคือสีที่ใช้ในงานจิตรกรรมปรกติ ผมใช้สีอะคริลิก(Acrylic Colour)ในการสร้างผลงานเนื่องจากมีคุณสมบัติที่หลากหลายคือมีทั้งความโปร่งและความทึบของสีในการเลือกใช้สีในงานนั้นก็ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของแต่ละผลงานว่าแนวทางของเนื้อหาจะเป็นไปในทางรูปแบบไหน สมมุติถ้าเนื้อหาของงานต้องการสีดำที่มีความทึบและมีความมันเงา ผมก็จะเลือกให้ปากกาหัวม้าแทนที่ใช้สีดำเพราะมันตรงจุดประสงค์มากกว่า ส่วนสีประเภทที่สองคือสีที่ได้จากการปรี้น พูคในเชิงอุตสาหกรรมมันก็คือ (CMYK Colour) มันคือสีที่ใช้ปรี้นป้าย โฆษณาที่ใช้ติดตามร้านค้าต่าง ๆ นั้นเอง แต่ความพิเศษของสีชนิดนี้ก็คือ มีความยืดหยุ่นในการเลือกใช้เป็นคุณสมบัติพิเศษต่างจากสีที่ใช้ในการวาดภาพทั่วไป คือ ความสดของสี หรือ แม้กระทั่งการควบคุม “ความบาง”¹⁰ ของสี ขึ้นอยู่กับความต้องการในการปรับค่าได้อย่างอิสระ แต่จุดประสงค์ที่ใช้ในงานจริงๆคือ เมื่อสีทั้ง2อย่างมารวมกันจะเห็นความแตกต่างอย่างชัดเจน ความแตกต่างนี้ได้นำไปสู่ Concept ที่ว่ากันด้วยความย้อนแย้งระหว่างเทคโนโลยี กับ ทักษะ และมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของคุณสมบัติทั้ง2แบบ



รูปภาพ 27 ภาพที่แสดงความชัดเจนในความต่างของสีทั้ง2แบบ

¹⁰ ความบางก็คือ การลดทอนหรือควบคุมค่าน้ำหนักของสีได้ตามต้องการ ไม่ได้หมายถึงความโปร่งใส

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงาน

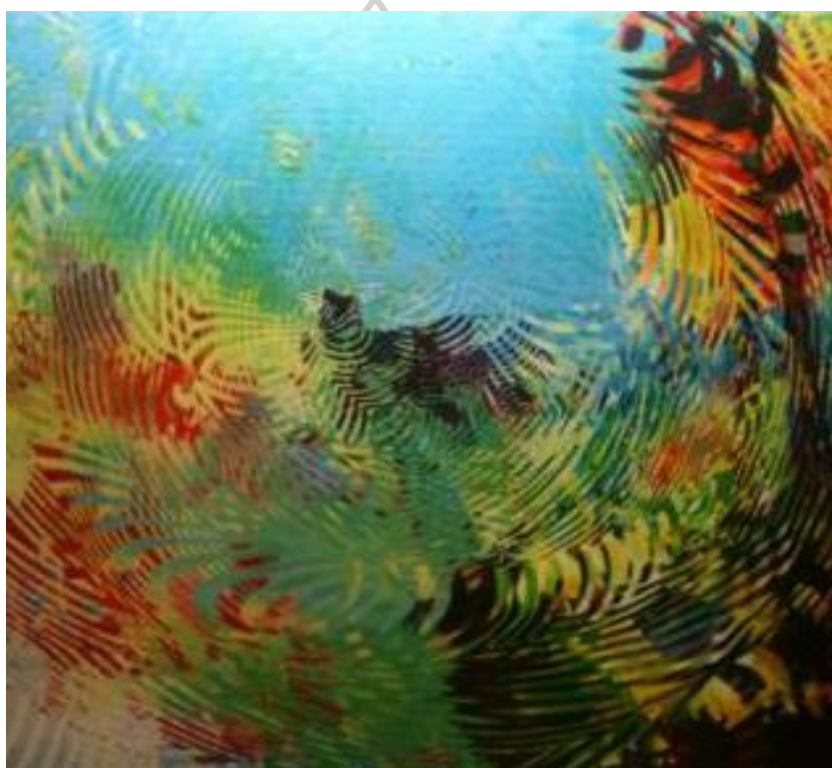
การสร้างสรรค้วิทยานิพนธ์เป็นการพัฒนาการต่อเนื่องมาจากผลงานระยะก่อนวิทยานิพนธ์ ซึ่งได้มีการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง และพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ทั้งองค์ประกอบของภาพ การสร้างรูปทรง เพิ่มความเคลื่อนไหว รวมถึงเทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ แนวความคิดที่แสดงให้เห็นชัดเจนมากขึ้น ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ปรับปรุงและพัฒนาผลงานอย่างเป็นขั้นตอน จนเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อ “โลกเสมือนจริงสู่การลวงตาในงานจิตรกรรม”

เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยหยิบเอาโครงสร้างของสื่อ มาเป็นจุดประสงค์หลักในการสร้างผลงาน อธิบายความหมาย “โครงสร้างสื่อ” มันคือการล่อตาล่อใจและ(สื่อในที่นี้จะกล่าวถึงรูปแบบทางสารสนเทศ เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา) ทำหน้าที่ดึงดูดผู้ชมด้วยการสร้างจุดสนใจ ที่มีผลไปสู่การรับรู้และการตีความหมาย ในเชิงรูปธรรม และ (นามธรรม คือ อารมณ์ความรู้สึกที่พรุ้งพรูออกมาจากการเห็น) ตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ซึ่งผมได้ใช้โครงสร้างของสื่อในการส่งสารทางทัศนคติ โดยนำวิธีการ "ล่อตาล่อใจ" มาเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม (นามธรรม)จากโครงสร้างที่สื่อใช้ในการดึงดูดผู้ชมด้วย สี เทคนิค พื้นผิว รายละเอียด รวมไปถึงสถานะของการตีความซึ่งเกิดจากภาพที่มีความคลุมเครือไม่ชัดเจน "การแปรเปลี่ยนเพียงเล็กน้อยนี้ก็เพื่อไปสะกิดการรับรู้จากผู้ชม"

และแบ่งผลงานเป็น 2 ช่วงในการทดลองค้นคว้าคือผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์และผลงานในช่วงการทำวิทยานิพนธ์

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์

ผลงานในระยะนี้เป็นการสร้างสรรค์ที่แสดงถึงพัฒนาการทั้งด้านแนวความคิด เนื้อหา เรื่องราว และเทคนิควิธีการ อย่างต่อเนื่อง เพื่อการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของภาพที่บอก แนวความคิดได้ชัดเจน ผลงานในช่วงนี้ยังคงเป็นเรื่องความคิดสร้างสรรค์ที่ได้รับจากการหา ข้อมูลและประสบการณ์ตรงที่ได้รับมา



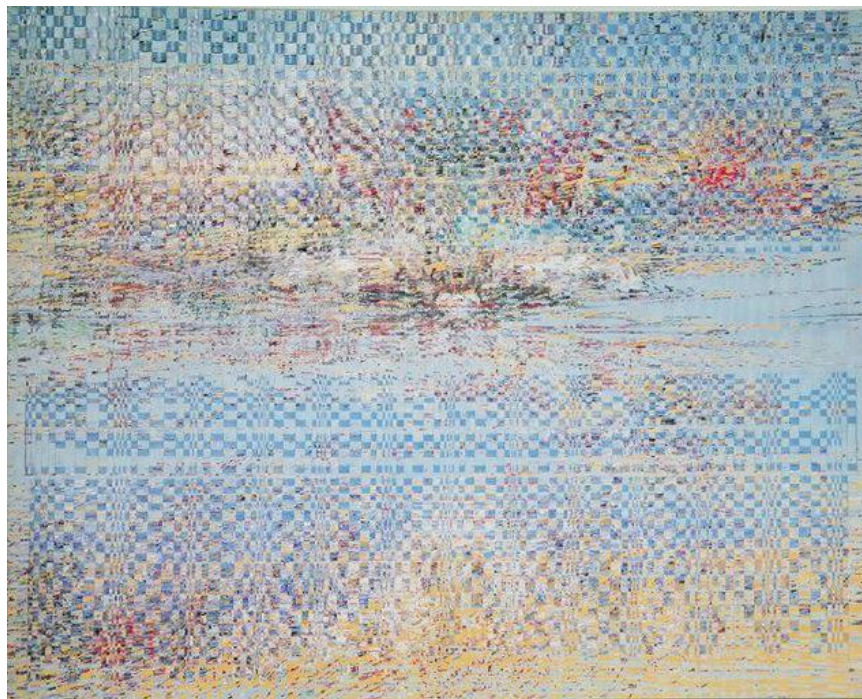
รูปภาพ 28 ภาพตัวอย่างผลงานก่อนวิทยานิพนธ์



รูปภาพ 29 ภาพตัวอย่างผลงานก่อนวิทยานิพนธ์



รูปภาพ 30 ภาพตัวอย่างผลงานก่อนวิทยานิพนธ์



รูปภาพ 31 ภาพตัวอย่างผลงานก่อนวิทยานิพนธ์

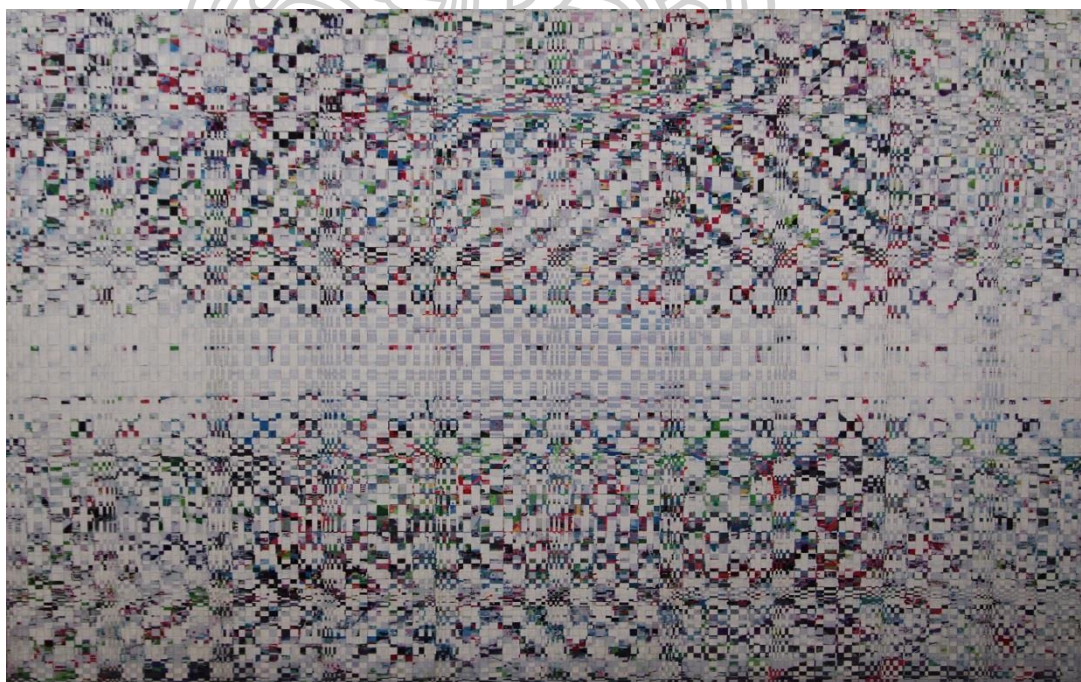


รูปภาพ 32 ภาพตัวอย่างผลงานก่อนวิทยานิพนธ์

ผลงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์คือผมมีความสนใจอย่าง คือ คุณค่าของทักษะนั้นก็คือการ Paint แบบปรกติกความคิดช่วงนี้คือมองว่าคุณค่าในงานจิตรกรรมนั้น เกิดจาก ความงาม ความละเอียด “ละเมียดละไม” ความขยัน โดยไม่ได้คำนึงถึงจุดประสงค์ในการ ถ่ายทอด พูดย่างๆคือมีความเข้าใจต่อผลงานตัวเองในช่วงนั้นน้อยมากคือทำโดยไม่ได้คิดถึงข้อดี ข้อเสีย

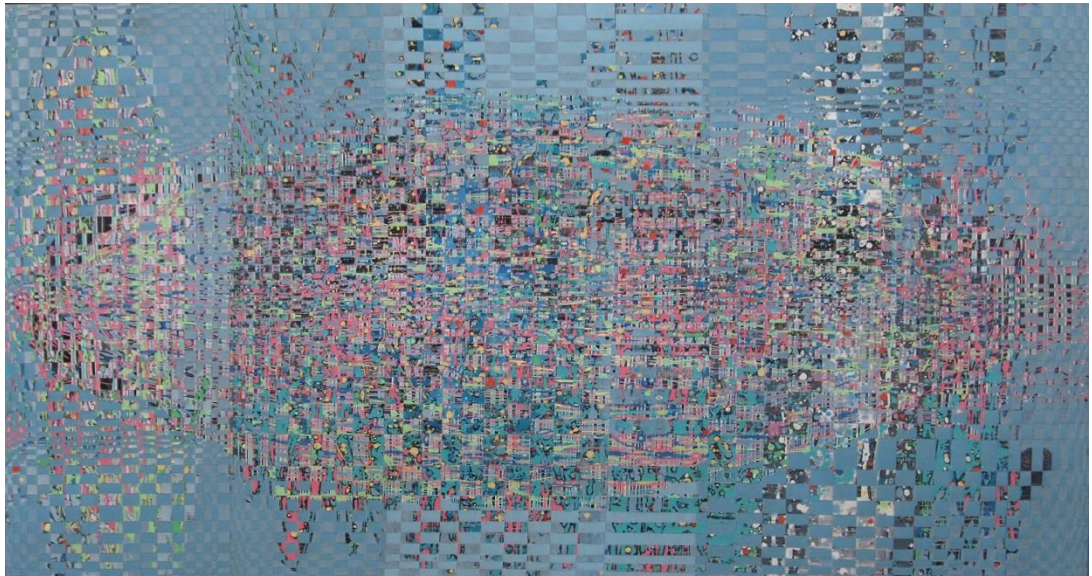
สนใจในเทคนิคคือมองว่าเทคนิคมีความพิเศษและพยายามจะสร้างความน่าสนใจผ่าน เทคนิคนั้นแต่ลืมไปว่าแท้จริงเทคนิคนำความคิด หรือว่าความคิดต้องเป็นตัวนำเทคนิคกันแน่ เป็น ช่วงที่หาระหว่างกลางไม่เจอ ปัญหาในงานส่วนใหญ่เกิดจากความละเอียดในงานมีมากเกินไปจน ทำให้เสียเวลาในการทำงานเยอะการคิดและวิเคราะห์จึงตกหล่นลงไปและยังยึดติดกับบทสรุปที่ ยังคงให้ความสวยงามเป็นสำคัญโดยไม่มองไปถึงจุดประสงค์ที่แท้จริง การได้ทดลองทำผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์จึง ได้พบข้อดีและข้อเสียของเทคนิคทั้ง2แบบและได้ นำเอาข้อดีของแต่ละอย่างมาปรับปรุงแก้ไขและนำไปสู่ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์

ผลงานในช่วงวิทยานิพนธ์

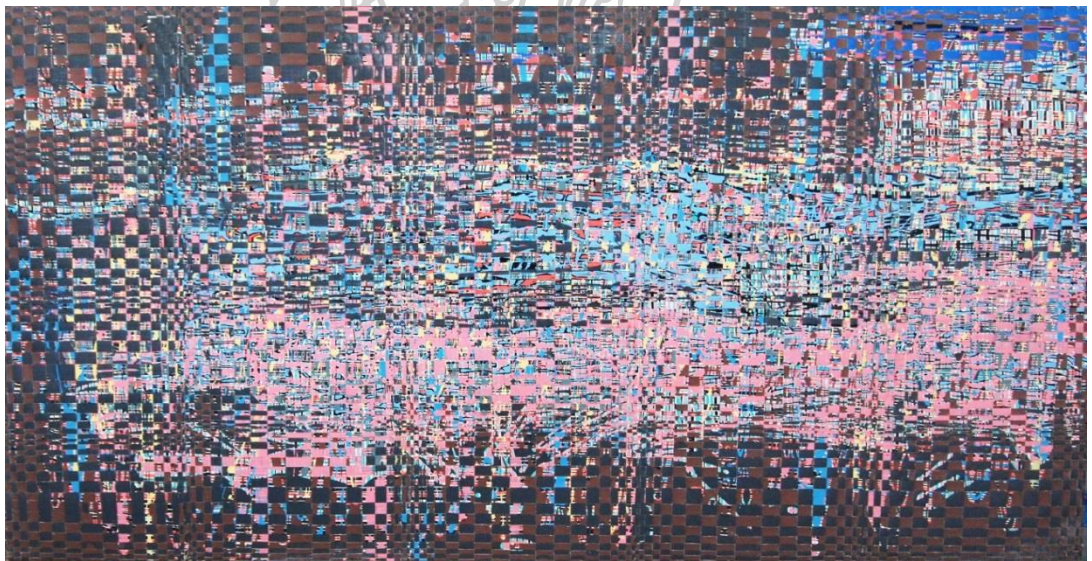


รูปภาพ 33 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 ขนาด 180 x 200 cm จิตรกรรมเทคนิคผสม

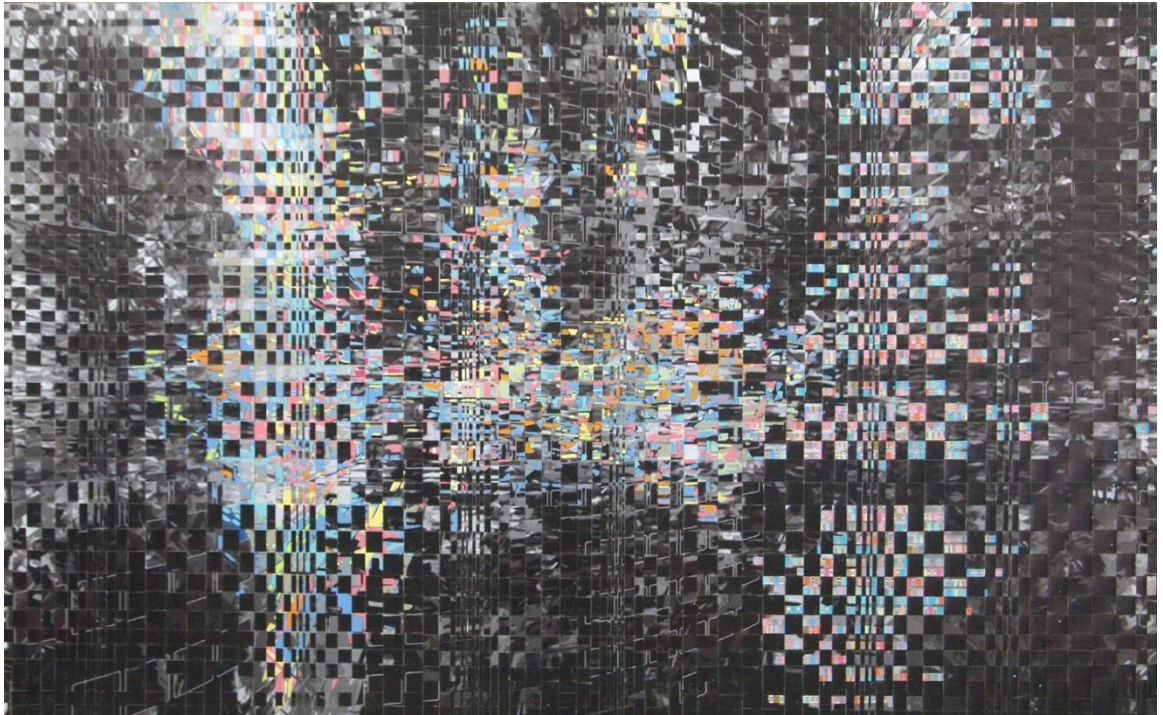
Painting + Vinyl



รูปภาพ 34 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 ขนาด 80 x 140 cm Acrylic on canvas



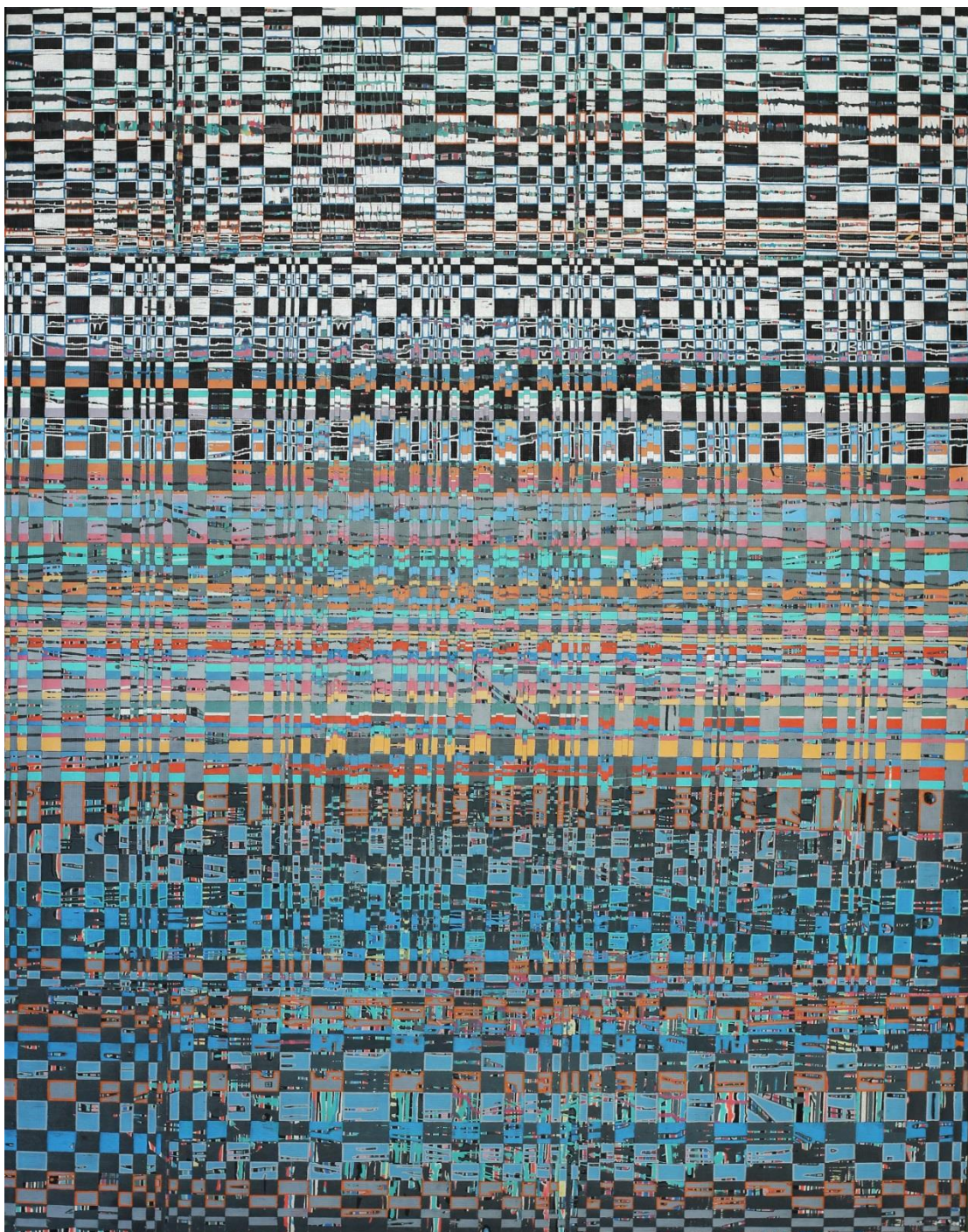
รูปภาพ 35 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3 ขนาด 80 x 140 cm Acrylic on canvas



รูปภาพ 36 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4 ขนาด 100 x 160 cm จิตรกรรมเทคนิคผสม

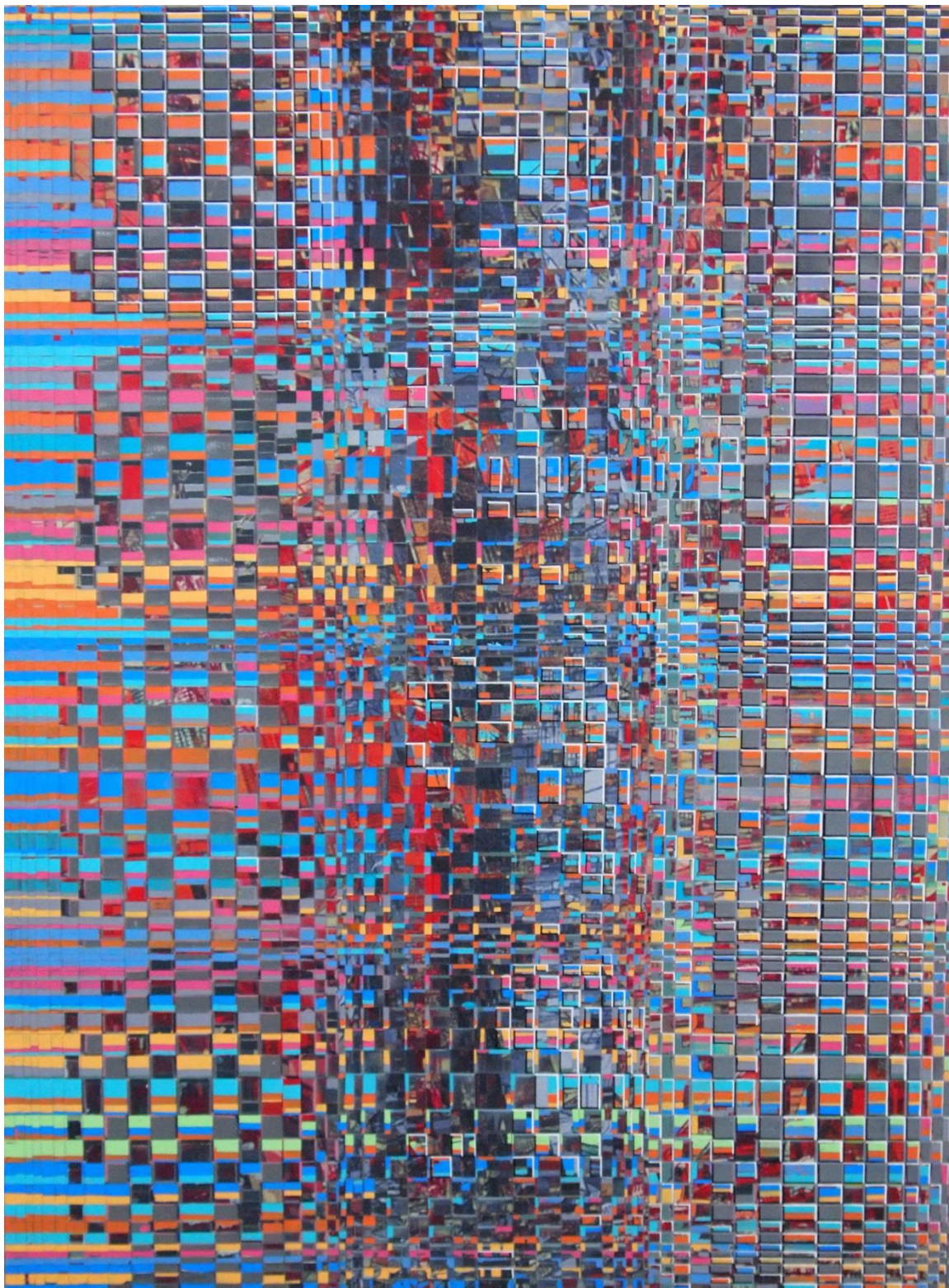
Painting + Vinyl

จุดเปลี่ยนแปลงในผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้เริ่มจากผลงานชิ้นที่ 4 เพราะเริ่มมองเห็นถึงข้อจำกัดของผลงานที่ผ่านมา มาคิดวิเคราะห์และเริ่มนำข้อดีของการ Paint และเทคนิคที่สนใจนำมารวมเข้าด้วยกันและเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานชิ้นต่อมา

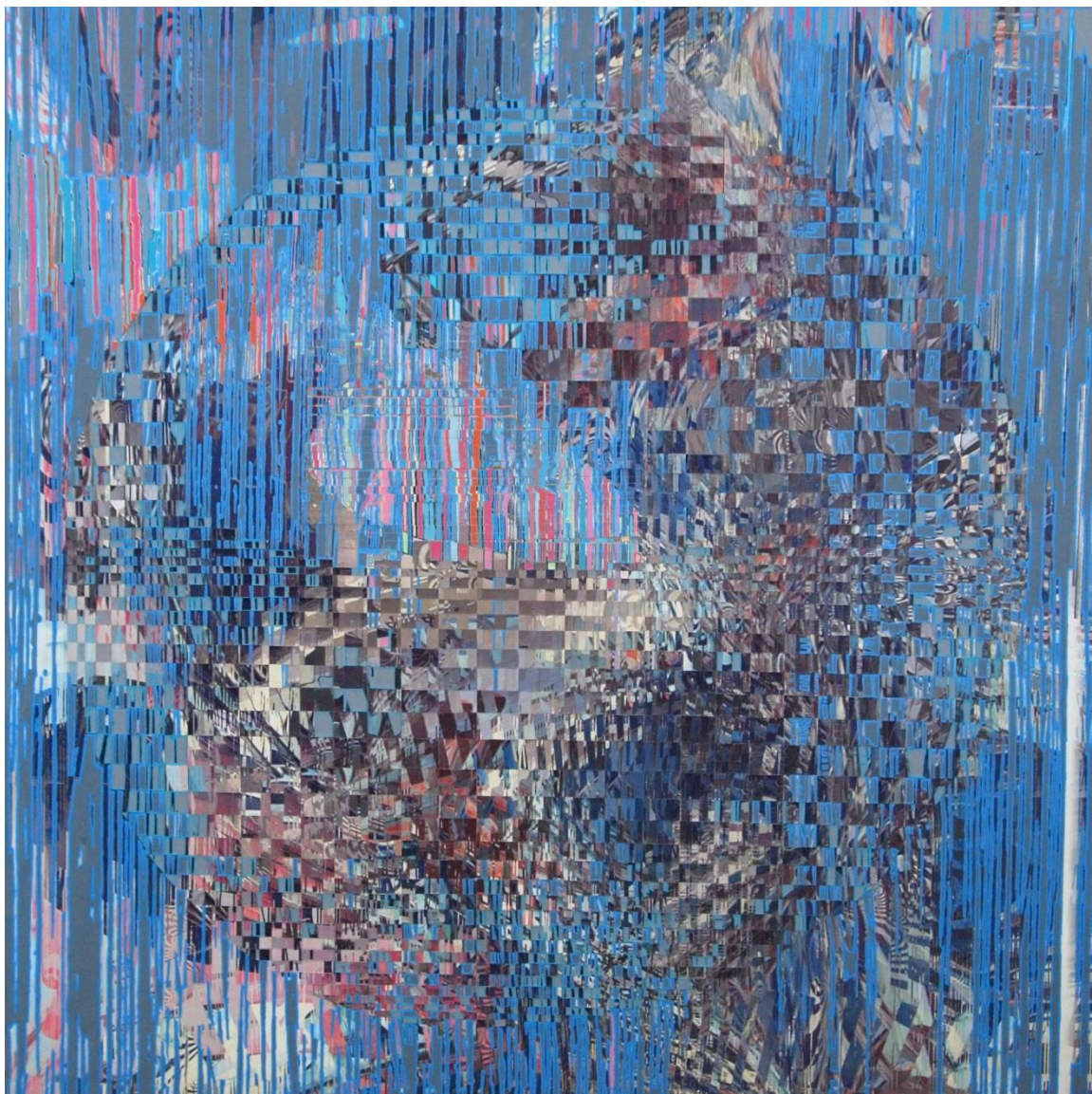


รูปภาพ 37 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5 ขนาด 100 x 145 cm จิตรกรรมเทคนิคผสม

Painting + Vinyl

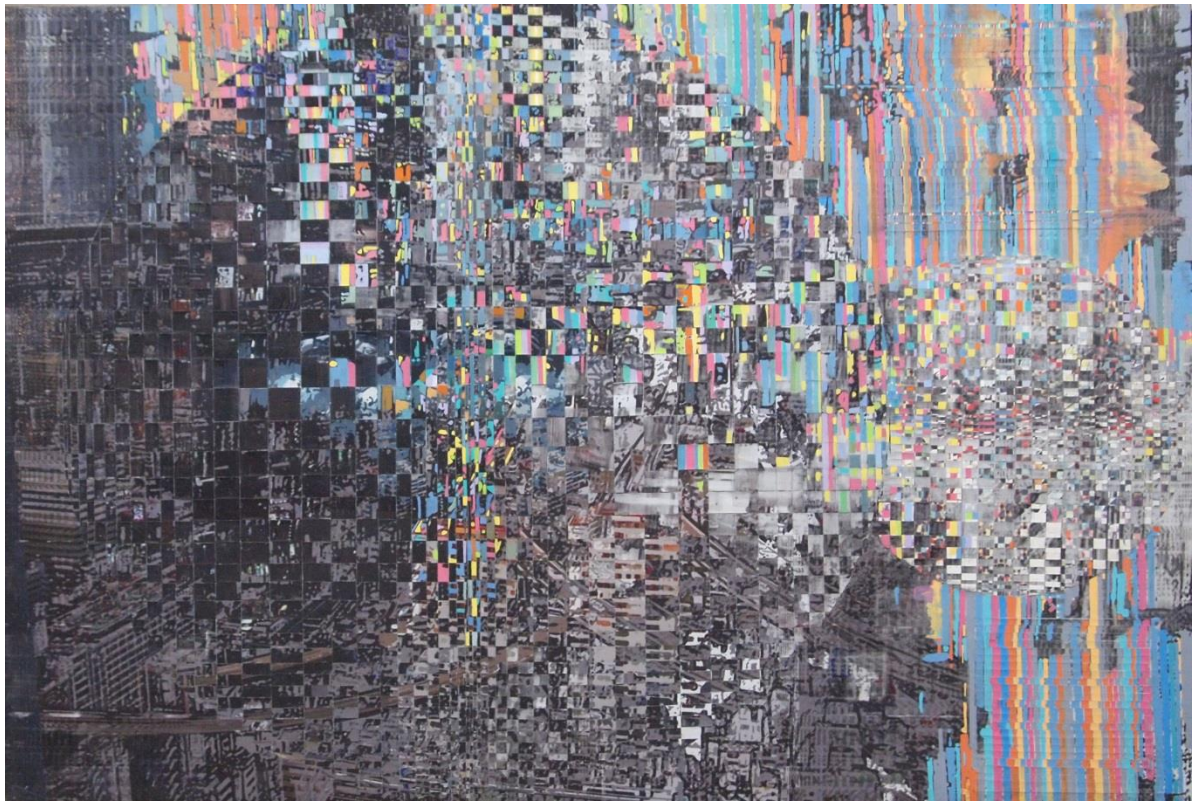


รูปภาพ 38 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6 ขนาด 160 x 120 cm จิตรกรรมเทคนิคผสม Painting + Vinyl



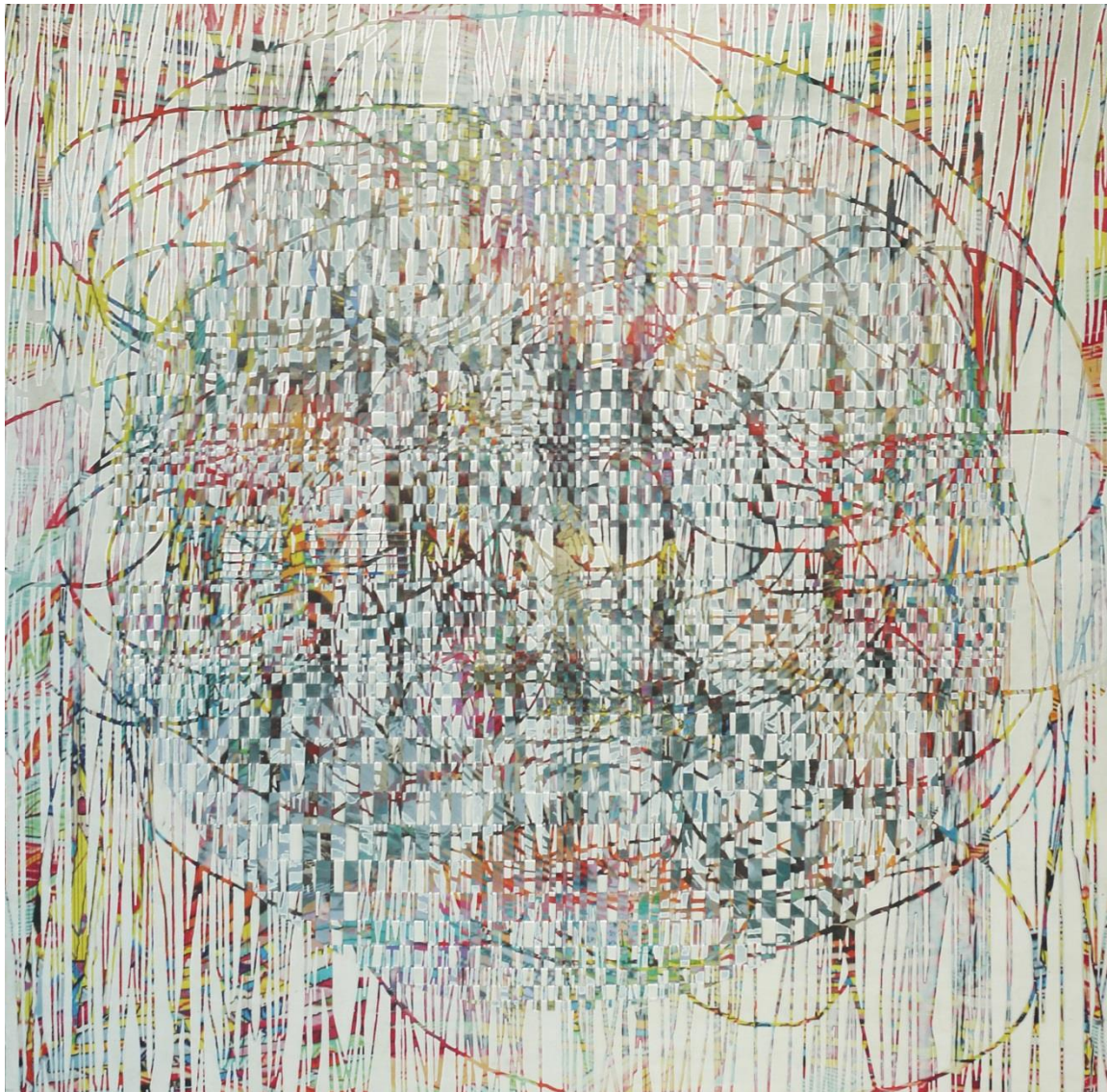
รูปภาพ 39 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 7 ขนาด 145 x 145 cm จิตรกรรมเทคนิคผสม

Painting + Vinyl



รูปภาพ 40 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 8 ขนาด 110 x 160 cm จิตรกรรมเทคนิคผสม

Painting + Vinyl



รูปภาพ 41 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 9 ขนาด 160 x 160 cm จิตรกรรมเทคนิคผสม

Painting + Vinyl

จากผลงานชิ้นที่ 1 จนถึงชิ้นที่ 9 มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ 2 ช่วงด้วยกันคือช่วง 4 ชิ้นแรกยังเป็นการทำงานในรูปแบบเดิมต่อจากงานในช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ มีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องขั้นตอนการทำงานและทำความเข้าใจในเรื่องของจุดประสงค์ในการแสดงออกมากขึ้น ในช่วงผลงานชิ้นที่ 5 มีการรวมเทคนิคทั้ง 2 แบบเข้าด้วยกันเพื่อหาความลงตัว และในผลงานต่อๆ มาตั้งแต่ ชิ้นที่ 6-9 เริ่มมีการมองส่วนที่สำคัญว่าส่วนไหนเป็นส่วนช่วยเน้นในเรื่องของเนื้อหามากขึ้น มีการปล่อยในเรื่องเทคนิคเพื่อให้แสดงผลข้อดีของเทคนิคในแต่ละแบบ มีอิสระในการคิดและการทำงานเพิ่มขึ้นเป็นลำดับ



บทที่ 5

บทสรุป

สิ่งที่ผมสนใจหรือส่วนสำคัญในงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้คือเป็นเรื่องของการตีความของคนในยุคปัจจุบันที่ดูจวบจวนมองภาพลักษณ์และตัดสินบางอย่างจากเพียงภายนอกและสื่อก็เป็นผลสำคัญของการตัดสินเหล่านั้น การทำงานศิลปะชุดนี้เพื่อเป็นภาษาชนิดหนึ่งที่เป็นตัวกลางในการสื่อสารว่า โครงสร้างของสื่อที่มีความซับซ้อน บางอย่างถูกชี้ไปสู่จุดประสงค์อย่างสื่อที่สื่อต้องการ บางอย่างจงใจชี้ให้เห็นเพื่อดึงเราให้เข้าไปหา กลไกในการตัดสินบางอย่างมันช่างง่ายแสนง่าย แต่กลไกในความเข้าใจนั้นต้องใช้เวลายาวนาน ผมมองว่าการทำความเข้าใจเป็นสิ่งที่ทุกคนควรเรียนรู้ เพราะมันจะนำไปสู่การเห็นจุดประสงค์ของบางสิ่งได้อย่างชัดเจน ถ้าเปรียบจุดประสงค์ของสื่อเป็นนามธรรม คนในยุคนี้คงกลายเป็นเพียงเครื่องมือที่ถูกใช้งาน เพราะนามธรรมนั้นมันจับต้องไม่ได้ เราเลยไม่รู้ตัวว่าเรากลายเป็นเครื่องมือ

ผมถ่ายทอดผลงานศิลปะที่หยุดนิ่งของผมเพื่อให้เกิดการพิจารณาถึงไปสู่รายละเอียดที่เป็นเนื้อแท้หรือแก่นแท้ของความเข้าใจในรูปของนามธรรม ผมมองว่านามธรรมจริงๆแล้วมันใกล้ตัวเรามากมันคล้ายกับคำว่าความรู้ ถ้าคนให้ความสำคัญกับความรู้ แล้วคุณจะนิยาม “ความเข้าใจ” ว่าเป็นอะไร



รายการอ้างอิง

. "โรล็องด์ บาร์ตส์(Roland Barthes) “มายาคติ”(Mythologies)และ“สัญศาสตร์วรรณกรรม”." Retrieved 17 2561, from <http://oknation.nationtv.tv/blog/mn1234/2010/12/19/entry-1>.

merveillesxx (06 กุมภาพันธ์ 2548). "Wong Kar Wai's Anthology – แต่...โลกของห้วงกาไว." Retrieved 18, 2561, from <https://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=merveillesxx&month=02-2005&date=06&group=1&gblog=4>.

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2555). การเมืองของความปรารถนา = The Politics of Desire / ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. กรุงเทพฯ : บ้านพิทักษ์อักษร.

ทองหล่อ วงษ์ธรรม (2555). พื้นฐานปรัชญาการศึกษา : ภูมิปัญญาของตะวันออกและตะวันตก = Fundamental of educational philosophy : Eastern and western intelligence / ทองหล่อ วงษ์ธรรม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

รศ. อธิพล ตั้งโฉลก (2549). "กว่าจะมาเป็นจิตวิญญาณบรรพท." จิตวิญญาณบรรพท 8-18.

โรล็องด์ บาร์ตส์ (2558). มายาคติ = Mythologies / ของ Roland Barthes ; แปลจากภาษาฝรั่งเศส โดย วรรณพิมพ์ อังคศิริสรรพ. กรุงเทพฯ : คบไฟ.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	เจษฎากร แดงอร่าม
วัน เดือน ปี เกิด	24 สิงหาคม 2532
สถานที่เกิด	สมุทรสาคร
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรีสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ที่อยู่ปัจจุบัน	5/3 หมู่1 ต.คลองมะเดื่อ อ.กระทุ่มแบน จ.สมุทรสาคร
รางวัลที่ได้รับ	(2011) - The 28th Exhibition of Contemporary Art by Young Artists - The 14th Panasonic Contemporary Painting Exhibition (2014) -The 31th Exhibition of Contemporary Art by Young Artists -The 16th Panasonic Contemporary Painting Exhibition -A Visual Culture of Progressive and Modern Thai Art Exhibition at Art Front Gallery,Singapore (Group exhibition) (2017) -รางวัลยอดเยี่ยมอันดับ 2 The 19th Panasonic Contemporary Painting Exhibition -เข้ารอบ 10คนสุดท้าย UOB 8th Painting of the Year

