มายาคติระหว่างภาพลักษณ์และพื้นที่ว่าง

โดย
นางสาววรรณนิศา สมบูรณ์

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

มายาคติระหว่างภาพลักษณ์และพื้นที่ว่าง

โดย
นางสาววรรณนิศา สมบูรณ์

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

THE MYTHS BETWEEN IMAGES AND THE SPACE

By

MISS Wannisa SOMBOON

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS)

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2017

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	มายาคติระหว่างภาพลักษณ์และพื้นที่ว่าง
โดย	วรรณนิศา สมบูรณ์
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์ พรรษา พุทธรักษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศนวงศ์)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร. วิชญ มุกดามณี)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(อาจารย์ พรรษา พุทธรักษา)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธณฤษภ์ ทิพย์วารี)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นาวิน เบียดกลาง)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ รุ่ง ธีระพิจิตร)

58001216 : ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
คำสำคัญ : มายาคติ, ภาพลักษณ์, พื้นที่ว่าง, ค่านิยม, สัญญะ

นางสาว วรรณนิศา สมบูรณ์: มายาคติระหว่างภาพลักษณ์และพื้นที่ว่าง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อาจารย์ พรรษา พุทธรักษา

มายาคติ กอปรขึ้นใน สังคม ค่านิยม บริโภคนิยม ความจริง ความเท็จ การเคลือบฉาบอุดมการณ์ โดยอาศัยรูปสัญญะ รูปทรงทางความหมาย ไปจนถึงสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงแนวความคิด ถ่ายทอดเรื่องราวและจินตภาพของ รูปทรง พื้นที่ว่าง และการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมของทุกสรรพสิ่งในโลกใบนี้ ที่เคลื่อนไหวไปตามกาลเวลาทุก ๆ ขณะจิต

วิทยานิพนธ์ของผู้วิจัย เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในชื่อหัวข้อ “มายาคติระหว่างภาพลักษณ์และพื้นที่ว่าง” สะท้อนสภาวะจิตภายในที่มีต่อพื้นที่ สถานที่ ประมวลเป็นความคิด และสังเคราะห์ โดยใช้ภาพแทน ภาพทิวทัศน์ สัตว์ที่มีลักษณะเหมือนจริง แต่ขัดแย้งกันภายใต้เงื่อนไขของพื้นที่ว่างและรูปทรง ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ ทั้งสองมิติและสามมิติในรูปแบบเฉพาะตัว

58001216 : Major (VISUAL ARTS)
Keyword : Myths, Images, Space, Values, Signs

MISS WANNISA SOMBOON : THE MYTHS BETWEEN IMAGES AND THE SPACE
THESIS ADVISOR : PHANSA BUDDHARAKSA

The Myths is constructed by society, social value, consumerism, fact, fiction, and propaganda. It exists in shapes, forms, and space that could eventually become a symbol, and through those shapes, forms, and space, it conveys the meaning and idea of the ever-changing nature and everything that surrounds us.

My thesis is addressed in a form of Fine Art by the name of, 'The Myths between Images and the space, in which reflects thought and feeling towards the place. The artwork is uniquely and intricately created in two and three dimensional styles. Realistic animals and scenery are symbols of the Myths, invented under the limitation of space and shape.

มหาวิทยาลัยศิลปากร

กิตติกรรมประกาศ

ผลงานวิทยานิพนธ์ “มายาคติระหว่างภาพลักษณ์และพื้นที่ว่าง” ผู้วิจัยได้รับการสนับสนุนและคำแนะนำต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ ตั้งแต่เริ่มเข้าการศึกษาปริญญาโทตลอดจนถึงขั้นการนำเสนอโครงการวิทยานิพนธ์ที่เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุก ๆ คนที่ให้ความช่วยเหลือตลอดมา

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ บิดา มารดา พระอรหันต์ในบ้านครอบครัวสมบูรณ์ ผู้ให้ชีวิต จิตใจ ความรู้สึกนึกคิด ผู้มอบความรักความอบอุ่น โอกาสและให้ความช่วยเหลือ สนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจนสำเร็จลุล่วง

ด้วยความรักและเคารพ ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์พรรษา พุทธรักษา อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิทยานิพนธ์ตลอดจนให้ความช่วยเหลือทั้งด้านความคิด ชี้แนะแนวทางให้ความรู้ การปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงาน คำแนะนำปรับปรุงและแก้ไขปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่ง

ขอขอบคุณ อาจารย์ทรงไชย บัวชุม ที่ให้คำแนะนำและความช่วยเหลือและคณาจารย์ทุกท่านในภาควิชาจิตรกรรมที่อบรมสั่งสอน ชี้แนะแนวทางสิ่งต่าง ๆ และให้ความรู้ที่พัฒนาสติปัญญาแก่ผู้วิจัยตลอดจนวิถีทางในการดำเนินชีวิตบนเส้นศิลปะ

ขอขอบคุณ คุณรัชกฤต เฉลิมแสน บรรณาธิการแฟชั่น นิตยสาร DONT MAGAZINE สำหรับคำแนะนำ ให้ความรู้ปรึกษา ปัญหาและความช่วยเหลือเกี่ยวกับงานสไตลิส แฟชั่น รวมทั้งประสบการณ์ต่าง ๆ ที่มอบให้แก่ผู้วิจัย และ คุณกษิดิศ ศรีฤทธิประดิษฐ์ ผู้ช่วยฝ่ายแฟชั่น ในความช่วยเหลือและคำแนะนำเกี่ยวกับเสื้อผ้า การแต่งกาย

ขอขอบคุณ คุณวิทวัส พุคคะบุตร บรรณาธิการบทความ นิตยสาร DONT MAGAZINE สำหรับการให้สัมภาษณ์เนื้อหาของสัญญะเกี่ยวกับนิตยสารในปัจจุบัน

ขอขอบคุณน้ำใจ เพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ในคณะจิตรกรรมฯ ที่คอยช่วยเหลือ ติดเตือน ให้คำแนะนำ เกื้อกูลในทุก ๆ ด้าน จนกระทั่งผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้สำเร็จสมบูรณ์ ขอให้ผลบุญกุศลความดีงามและประโยชน์ต่าง ๆ สำเร็จแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องและสนใจศึกษาต่อไป

วรรณนิศา สมบูรณ์

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ

กิตติกรรมประกาศ ..... ฉ

สารบัญ ..... ช

สารบัญภาพ ..... ซ

บทที่ 1 บทนำ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1

วัตถุประสงค์ของการวิจัย 2

สมมติฐานของการวิจัย 3

ขอบเขตการศึกษา 3

ขั้นตอนของการศึกษา 3

วิธีการศึกษา 4

แหล่งข้อมูล 4

อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า 4

บทที่ 2 ข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ 6

1. อำนาจและความรู้ 6

2. ทุนนิยม 8

3. ปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกี่ยวข้อง 8

3.1 พฤติกรรมของผู้บริโภค 9

3.2 ตัวตนและการเป็นเจ้าของวัตถุ 9

3.3 ความเชื่อและค่านิยมทางสังคม 10

3.4 ความเป็นวัตถุนิยมและค่านิยม 10
3.5 จิตวิทยาในการซื้อของคนในปัจจุบัน 11
4. สัญวิทยา 12
สัญศาสตร์กับภาพแทนความหมาย 13
5. มายาคติ 14
จากการสัมภาษณ์ วิทวัส พุคคะบุตร Feature Editor DONT Magazine 15
1. สัญญะของนิตยสารถูกเผยแพร่ในฐานะ (ลักษณะ) ไหนของผู้ชมมากที่สุด? 15
2. สิ่งที่คอลัมนิสต์ (นักเขียน) จะส่งอิทธิพลวิธีคิดอย่างไรต่อนิตยสารและผู้เสพในยุคนี้ รวมถึงคำถามที่จะสัมภาษณ์คนในสื่อ ดารา หรือ เจ้าของแบรนด์สินค้า หรือ บุคคลพิเศษที่จะมาลงเล่ม การตั้งคำถามในการถามผู้คนดังกล่าว เพื่อบอกอะไรกับผู้เสพอีกที? 16
3. ในปัจจุบัน นิตยสารจะสร้างสัญญะอย่างไรให้คนเสพคล้อยตาม? 18
6. อิทธิพลจากลัทธิและผลงานศิลปะ 20
6.1 อิทธิพลจากเรขาคณิตสัมพันธ์ทางทัศนธาตุ 20
6.1.1 ในทางระบบคณิตศาสตร์ 21
6.2 อิทธิพลและแรงบันดาลใจในศิลปกรรม 24
ศิลปะเหนือจริง (Surrealism) 24
ลัทธิสัจนิยม (Realism) 25
ลัทธิป็อปอาร์ต (Pop Art) 25
อิทธิพล ตั้งโฉลก (Ithipol Thangchalok) 26
พิชิต ตั้งเจริญ 31
นที อุตฤทธิ์ (Natee Utarit) 34
ยะโยอิ คุสะมะ (Yayoi Kusama) 37
บทที่ 3 การกำหนดรูปแบบและวิธีในการสร้างสรรค์ 42
1.1 การนำเสนอในเชิงความหมายของสัญวิทยา 43

1.2 การนำเสนอในเชิงความหมายของมายาคติ 43
2. ขั้นตอนและเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน 44
2.1 ขั้นตอนการแสดงออก 44
2.1.1 ทัศนธาตุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน 44
2.1.1.1 จุด (Point) 45
2.1.1.2 รูปร่าง (Shape) และ รูปทรง (Form) 46
2.1.1.3 สัญลักษณ์ (Symbolic) 47
2.1.1.4 พื้นที่ว่าง (Space) 48
2.2 เทคนิค ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน 49
2.3 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน 59
บทที่ 4 การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ 60
การพัฒนาและการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ 60
ระยะที่ 1 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1 60
ระยะที่ 2 ผลงานกอนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 (Terminal Project) 65
ระยะที่ 3 ช่วงวิทยานิพนธ์ (Thesis) 74
บทที่ 5 สรุปผลการสร้างสรรค์และข้อเสนอแนะ 92
รายการอ้างอิง 93
ประวัติผู้เขียน 95

สารบัญภาพ

ภาพที่ หน้า

ภาพที่ 1 อิทธิพล ตั้งโฉลก, Door, Acrylic on canvas, 50 x 70 cm. 27

ภาพที่ 2 อิทธิพล ตั้งโฉลก, สี่สัญญะ (Four Signs), 2005 (2548), Acrylic on canvas, 60 x 183 cm. 27

ภาพที่ 3 Ithipol Thangchalok, Sign of Tranquility, 2005, Acrylic on canvas, 140 x 195 cm. 28

ภาพที่ 4 Ithipol Thangchalok, Five units, 2012, Acrylic on canvas, 115 x 160 cm. 29

ภาพที่ 5 พิชิต ตั้งเจริญ, รุ่งอรุณ, Oil on canvas, 60 x 60 cm. ที่มา เข้าถึงเมื่อ 18 เมษายน 2561 เข้าได้จาก http://www.era.su.ac.th/Portfolio/pichit/lt_ g _05.html 32

ภาพที่ 6 พิชิต ตั้งเจริญ, กรุงเทพฯ ราตรี - Bangkok Night-Time, 2016, Oil on canvas, 80 x 100 cm. 33

ภาพที่ 7 Natee Utarit, Our Battles with Annam and Burma have creased to become a threat to our Kingdom but we have a new threat, beware of the westerner. Learn form but do not worship their ways and fall them. King Rama III, 1851, 2011, Oil on canvas. 35

ภาพที่ 8 Natee Utarit, The Annunciation, 2016, Oil on canvas, 287 x 308 cm. 36

ภาพที่ 9 Natee Utarit, Pictorial Statement/Conversation with the Blush, Jacob Isaachsz Van Ruisadael, 2000 (2543), Oil on canvas, 68 x 81.5 cm. 37

ภาพที่ 10 Yayoi Kusama, GLEAMING LIGHTS OF THE SOULS, 2017, Mirror, Wooden Panels, LED Lights, Acrylic Panels, 415 x 415 x 287.4 cm. 38

ภาพที่ 11 Yayoi Kusama, THE SPIRITS OF THE PUMPKINS DESCENDED INTO THE HEA VENS 2015, 2015, A Mirrored Cube Installation, Mirror Box 200 x 200 x 200 cm., Mirror Room 300 x 300 x 600 cm. 39

ภาพที่ 12 ภายใน THE SPIRITS OF THE PUMPKINS DESCENDED INTO THE HEAVENS 40

ภาพที่ 13 Yayoi Kusama, POLLEN, 1986, Mixed Media, 170 x 88 x 88 Cm. 40

ภาพที่ 14 Yayoi Kusama, WITH ALL MY LOVE FOR THE TULIPS, I PRAY FOREVER..... 41
ภาพที่ 15 “จุด” ภาพประกอบการสื่อความหมายทางทัศนธาตุ (Visual Element) 45
ภาพที่ 16 “รูปร่าง รูปทรง” ภาพประกอบการสื่อความหมายทางทัศนธาตุ (Visual Element)..... 46
ภาพที่ 17 “สัญลักษณ์” ภาพประกอบการสื่อความหมายทางทัศนธาตุ (Visual Element)..... 47
ภาพที่ 18 “พื้นที่ว่าง” ภาพประกอบการสื่อความหมายทางทัศนธาตุ (Visual Element) 48
ภาพที่ 19 ภาพธรรมชาติจากสถานที่จริง “ดอยหลวงเชียงดาว” 49
ภาพที่ 20 ภาพธรรมชาติจากสถานที่จริง “ดอยหลวงเชียงดาว” 50
ภาพที่ 21 ภาพธรรมชาติจากสถานที่จริง “เกาะช้าง” 50
ภาพที่ 22 ภาพการกระทำของสัตว์ ลักษณะท่าทางต่าง ๆ..... 51
ภาพที่ 23 ขั้นตอนแบบร่างทางความคิด..... 52
ภาพที่ 24 ขั้นตอนในการลงสีธรรมชาติ 53
ภาพที่ 25 ขั้นตอนในการลงสีธรรมชาติ 53
ภาพที่ 26 ขั้นตอนในการเก็บรายละเอียดธรรมชาติ..... 54
ภาพที่ 27 ขั้นตอนในการเก็บรายละเอียดธรรมชาติ..... 54
ภาพที่ 28 ขั้นตอนการสร้างรูปร่าง รูปทรง 55
ภาพที่ 29 ขั้นตอนการสร้างรูปร่าง รูปทรง 55
ภาพที่ 30 ขั้นตอนการสร้างรูปร่าง รูปทรง 56
ภาพที่ 31 ขั้นตอนการขึ้นภาพสัตว์ สิ่งมีชีวิต หรือวัตถุของภาพที่อยู่ด้าน (Layer) หน้า..... 56
ภาพที่ 32 ขั้นตอนการขึ้นภาพสัตว์ สิ่งมีชีวิต หรือวัตถุของภาพที่อยู่ด้าน (Layer) หน้า..... 57
ภาพที่ 33 ขั้นตอนการขึ้นภาพสัตว์ สิ่งมีชีวิต หรือวัตถุของภาพที่อยู่ด้าน (Layer) หน้า..... 58
ภาพที่ 34 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน..... 59
ภาพที่ 35 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1 61
ภาพที่ 36 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1 62
ภาพที่ 37 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1 63

ภาพที่ 38 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1 64
ภาพที่ 39 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 1 66
ภาพที่ 40 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 2 67
ภาพที่ 41 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 3 68
ภาพที่ 42 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 4 69
ภาพที่ 43 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 5 70
ภาพที่ 44 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 6 71
ภาพที่ 45 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 7 72
ภาพที่ 46 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 8 73
ภาพที่ 47 รายละเอียดบางส่วนของผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 8 73
ภาพที่ 48 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1 75
ภาพที่ 49 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 2 76
ภาพที่ 50 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 3 77
ภาพที่ 51 รายละเอียดของผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1 78
ภาพที่ 52 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4 79
ภาพที่ 53 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4 80
ภาพที่ 54 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4 81
ภาพที่ 55 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4 82
ภาพที่ 56 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4 83
ภาพที่ 57 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 5 84
ภาพที่ 58 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 5 85
ภาพที่ 59 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 6 86
ภาพที่ 60 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 6 87
ภาพที่ 61 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 7 88

ภาพที่ 62 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 7 89
ภาพที่ 63 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 8 90
ภาพที่ 64 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 8 91

บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สภาพชีวิตในสังคมปัจจุบันคติความเชื่อทางวัฒนธรรมซึ่งถูกกระทำให้เป็นธรรมชาติของการรับรู้ เป็นกระบวนการของการลวงให้หลง แต่มิได้หมายความว่า มายาคติ[1] เป็นการโกหกหลอกลวง หรือถูกกระตุ้นจากโฆษณาชวนเชื่อ ที่บิดเบือนข้อเท็จจริง ถูกละคร มิวสิควิดิโอ เกี่ยวกับนางเอก พระเอก นักแสดง ดารา ที่ได้สร้างแบบ Pattern Culture ให้ผู้คนดูและจดจำ แม้จะเป็นรูปลักษณ์ภายนอก กิริยาท่าทาง สื่อ จึงมีอำนาจในการส่งสารสู่ผู้รับวัฒนธรรมที่มนุษย์สร้างขึ้น ทำให้ผู้คนในสังคมได้รับอิทธิพลวัฒนธรรมแบบ Pop Culture ที่เกิดจากระบบทุนนิยมที่กลายเป็นความรู้และมายาคติในสังคม

ในปัจจุบัน มนุษย์จึงตกอยู่ภายใต้บรรทัดฐานทางสังคมที่ถูกกำหนดขึ้น เช่น ความถูก ความผิด ความจริง ความเท็จ ที่มนุษย์ต้องยอมรับ และเทคโนโลยีทางอำนาจต่าง ๆ เช่น การเมือง กฎหมาย กติกา ค่านิยม ก็เป็นสิ่งที่ควบคุมมนุษย์ทั้งยังเกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจทุนนิยม การถูกควบคุมชีวิตจากอำนาจทางการเมือง เศรษฐกิจกระทำให้ชีวิตของผู้คนในระบบมีความแน่นอนภายใต้ความไม่แน่นอน และเปลี่ยนแปลงได้เสมอตามการกำหนดของอำนาจและความรู้ การมีความเชื่อร่วมกันกลายเป็นบรรทัดฐาน โดยใช้ประสบการณ์และความคุ้นเคยจนเป็นค่านิยมต่อสภาวะของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่ง “สัตว์ประเสริฐ” จักมีสภาวะความอยากรู้ อยากได้เป็นแรงขับเคลื่อนให้ชีวิตดำเนินไปตามยุคสมัย มนุษย์ที่แข็งแรงจะสามารถปรับตัวและดำรงอยู่รอดได้ ตามกฎแห่งการคัดเลือกโดยธรรมชาติ เพื่อความอยู่รอดจนเกิดสังคมบริโภคนิยมที่ส่งเสริมอย่างเสรี สิ่งเหล่านั้นถูกทำเป็นจริง โดยธรรมชาติ

---

[1] โรล็องด์ บาร์ตส์, ค.ศ. -. มายาคติ = *Mythologies /* ของ *Roland Barthes ;* แปลจากภาษาฝรั่งเศส โดย วรรณพิมล อังคศิริสรรพ, พิมพ์ครั้งที่ 5 ed. (กรุงเทพฯ :: คบไฟ, 2558).

โดยไม่มีและไม่เกิดข้อโต้แย้ง จากประสบการณ์ภายนอกผสมผสานจนทำให้เกิดเป็นผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ขึ้น

รูปลักษณ์ สัณฐาน รูปร่าง รูปทรง จุด เส้น แสง สี น้ำหนัก พื้นผิว สิ่งนี้ก่อผลกระทบต่อผัสสะ และจิตสำนึกรับรู้ของผู้คน พื้นที่ว่างในสถานที่ลักษณะ 3 มิติ ตัวสถาปัตยกรรมปรากฏรูปทรง พื้นที่ และเวลา ดังสอดคล้องต่อเรื่องราวที่ทำให้เปิดประสบการณ์ต่าง ๆ ถูกส่งผ่านเวลาที่ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลง ในพื้นที่เป็นความรู้สึกทางใจที่เคยมีต่อสถานที่ จึงเกิดโลกทัศน์ที่มีต่อเรื่องต่าง ๆ ได้แปรผันไปตามกาลเวลาต่อความสวยงามกับสิ่งถูกเห็น กับการเปลี่ยนแปลงผ่านสิ่งที่ขึ้นอยู่จากความรู้สึกทางใจของตัวเรา อารมณ์ สัญชาตญาณ “สิ่งที่ถูกรับรู้”[2] ตลอดจนถึงสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นรวมไปถึง วัตถุ สิ่งก่อสร้าง ความงามที่แฝงอยู่ในสิ่งแวดล้อม สังคม วัตถุ และพื้นที่ว่างทุกอย่างล้วนให้ความสัมผัสแบบวิทยาศาสตร์ที่เกิดความเคลื่อนไหว เคลื่อนที่ ก่อเกิดความแปรเปลี่ยนของความรู้สึกที่มีต่อวัตถุและสถานที่ ความรู้สึกสุข ทุกข์ ไปตามทัศนะ เมื่อพิจารณาตามความเป็นไปในโลกที่มีความไม่เที่ยงแท้สัมพันธ์ระหว่างจิตกับโลกวัตถุ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยสร้างขึ้นและเป็นไปโดยมิได้ชี้ถูกชี้ผิด หรือเป็นแนวทางในการแก้ปัญหา แต่มุ่งเน้นในการนำเสนอ เพื่อสะท้อนภาษาภาพ ที่ส่งอิทธิพลระหว่างพื้นที่ว่าง อันแสดงนัยยะหลายความหมาย เกินกว่าการรับรู้เพียงตาเห็น และอำนาจของมายาคติที่แฝงอยู่ในภาพ

ต้องการสะท้อนความเชื่อมโยงระหว่างความคิดและสุนทรียะทางศิลปะ โดยแสดงให้รับรู้ถึง “รูปทำให้เห็นความสำคัญของพื้นที่ว่าง” บริเวณว่างโดยรอบวัตถุ ฉะนั้น “ที่ว่าง” ทำให้รูปปรากฏขึ้นอย่างมีความหมาย

ผู้วิจัยศึกษากระบวนการรับรู้ทางสื่อข่าวสารต่างเป็นไป เพื่อรายงานในสาระความจริง ความเท็จ ทัศนคติต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น สะท้อนความคิด ความรู้สึก ผ่านการบันทึกในรูปแบบและยุคสมัย เพื่อแสดงออกในด้านจิตรกรรมที่มีแบบอย่างเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

---

[2] สิ่งที่ถูกรับรู้ (Objective) สิ่งที่ถูกเห็น สิ่งที่ถูกได้ยิน สิ่งที่ถูกสัมผัส

สมมติฐานของการวิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ “มายาคติระหว่างรูปลักษณ์และพื้นที่ว่าง” จินตนาการจากเรื่องราว นำเสนอผลงานจิตรกรรมที่ผสมผสานจนเกิดกระบวนการความสัมพันธ์ต่อระบบทัศนียวิทยา ทั้งรูปธรรมและนามธรรม เทคนิคสร้างสรรค์ในรูปแบบเฉพาะตน มุ่งเน้นเพื่อสะท้อนภาษาภาพ ที่ส่งอิทธิพลต่อกันระหว่างรูปลักษณ์และพื้นที่ว่าง อันแสดงนัยยะหลากหลายในความหมาย ซึ่งเชื่อมโยงและโต้ตอบกัน เกินกว่าการรับรู้ทางตา เพื่อให้ได้รับรู้ถึงความจริงในสิ่งที่ลวงและอำนาจของมายาคติที่แฝงอยู่ในภาพ เพื่อตอบสนองจุดประสงค์ในการนำเสนอที่ชัดเจน อัตลักษณ์ทั้งในด้านแนวคิด เทคนิครูปแบบทางด้านผลงานจิตรกรรม

ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตทางด้านเนื้อหา ในการแสดงออกให้ผู้ชมสัมผัสห้วงเวลาในธรรมชาติ ความสัมพันธ์กับรูปร่าง รูปทรง ทำความเข้าใจกับแนวคิดผ่านสัญลักษณ์ สาระ เนื้อหา บ้างเป็นลักษณะการลวงตา บ้างเป็นลักษณะของการจับจ้องทางตา

ขอบเขตทางด้านรูปแบบ ผลงานสร้างสรรค์เป็นลักษณะกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) โดยนำเอาภาพจริง แสดงออกโดยเน้นเรื่องของรูปทรง ทั้งที่มีการเคลื่อนไหว และรูปทรงคงที่

ขอบเขตทางด้านเทคนิค ใช้สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขั้นตอนของการศึกษา

1. ศึกษารวบรวมข้อมูลจากสถานที่จริง การถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว โดยเก็บสะสมภาพที่ตนเองพบเจอทุกวัน

2. นำสาระประสบการณ์ในอาชีพสไตล์ลิสมาประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

3. ศึกษาผลงานศิลปะของศิลปินที่มีแนวทางการสร้างสรรค์ใกล้เคียงกัน

4. รวบรวมข้อมูล ความรู้ ความอ่าน ที่เกี่ยวข้องกับผลงาน เพื่อไปประกอบการทำภาพร่าง (Sketch)

5. ทำแบบภาพร่าง (Sketch)

6. ลำดับขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

7. สร้างสรรค์ผลงาน

8. นำเสนอผลงานต่ออาจารย์ในภาควิชา เพื่อพัฒนาปรับปรุง แก้ไขผลงานบางส่วน

วิธีการศึกษา

1. ค้นคว้าคัดเลือกสถานที่ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ จากภาพถ่าย

2. ออกแบบความคิด เพื่อร่างภาพในมุมมอง และช่วงเวลาสถานที่

3. ศึกษาการบันทึกภาพในช่วงเวลานั้นโดยคร่าวๆ บางชิ้นจะสร้างสรรค์หลังจากภาพนิ่ง ตามแต่กระบวนการ และเทคนิคที่ได้วางแผนไว้

4. ศึกษาการสร้างรูปร่าง รูปทรง ในบางผลงานจากสภาพแวดล้อม บรรยากาศทั้งสถานที่จริง

5. ศึกษาความแตกต่างของสี ค่าสี เพื่อสร้างสรรค์ในบางส่วน เช่น ระนาบ พื้นที่ว่าง เป็นต้น

6. ศึกษาความหมายของพื้นผิว ที่ถูกใช้ในการผลิตเพื่อการค้า ที่ให้ความหมายและความรู้สึกต่าง ๆ

แหล่งข้อมูล

1. สถานที่ สภาพแวดล้อมจากประสบการณ์จริงที่สัมผัสด้วยตนเอง

2. แหล่งข้อมูลจาก Internet

3. ข้อมูลจากห้องสมุดมหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า

1. ผ้าใบ

2. กรอบไม้เฟรม

3. อุปกรณ์ที่ใช้ในการขึงผ้าใบ

4. กล้องถ่ายภาพ

5. สีอะคริลิค

6. พู่กัน

7. ปากกาสี

8. ไม้บรรทัด

9. มีเดียม สำหรับสีอะคริลิค

บทที่ 2
ข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจาก ตำรา ข้อมูลออนไลน์ บทความ เอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน “มายาคติระหว่างภาพลักษณ์และพื้นที่ว่าง” ผู้วิจัยจึงได้สรุปประเด็นไว้ดังนี้

1. อำนาจและความรู้

อำนาจถูกแปรสภาพในรูปแบบใหม่ในรูปของการจัดการ “วินัย (discipline)” ระเบียบต่าง ๆ การทำให้เป็นธรรมชาติ หรือความเป็นปรกติ ที่ไม่ต้องมีการตั้งคำถามและสามารถอยู่ในชีวิตประจำวันได้ การทำให้เป็นความรู้ ความจริง อำนาจเปลี่ยนจากสิ่งที่เป็นนิตินัย หรือในรูปกฎหมาย เช่น อำนาจขององค์อธิปัตย์ สู่การเป็นความรู้ความจริงที่เกิดจากหลายภาคส่วนร่วมกันทั้งสังคมเศรษฐกิจ และการเมือง เพื่อเข้าควบคุมชีวิต

งานของ มิแชล ฟูโกต์ (Micheal Foucault) ทำให้เราเห็นถึงการเข้ามาควบคุมชีวิต ของอำนาจที่เกิดจากปัจจัยต่าง ๆ ที่ควบคุมถึงระดับของอัตบุคคล ทำให้อัตบุคคลนั้นตระหนักถึงความจำเป็นที่จะต้องถูกควบคุมโดยรัฐ และปัจจัยต่าง ๆ เพื่อสามารถทำให้ตัวตนของอัตบุคคลกลายเป็นทุนมนุษย์ หรือทรัพยากรมนุษย์[1] ที่มีคุณค่าต่อปัจจัยการผลิตในระบบทุนนิยม ความรู้และความจริงที่ถูกสร้างขึ้นจะถูกอัตบุคคลนำมาสร้างและครอบงำตนเอง ผ่านวาทกรรมต่าง ๆ ที่ถูกสร้างขึ้นโดยอำนาจ ความสัมพันธ์ของอำนาจกับความจริงคือ อำนาจเข้าไปมีความสัมพันธ์กับความจริงในแบบต่าง ๆ เช่น การจัดประเภทแยกแยะ การจัดระเบียบของความรู้ต่าง ๆ การแบ่งแยกว่าอะไรปรกติหรือไม่ปรกติ สร้างการรับรู้ต่าง ๆ ต่อผู้คนในสังคม เป็นต้น

กระบวนการการผลิตสร้างความจริงโดยอำนาจจะเริ่มจาก การที่อำนาจนั้นสร้างสถาบัน สร้างสาขาอาชีพ สร้างวาทกรรมว่าด้วยความจริง ความจริงจึงกลายเป็นนามธรรมอย่างหนึ่งที่ครอบงำคนในสังคม ความจริงสนับสนุนอำนาจให้ยิ่งเข้มแข็ง และความจริงของอำนาจยังถูกใช้เพื่อตัดสินสิ่ง

---

[1] ธเนศ วงศ์ยานนาวา, ความสมเหตุสมผลของความชอบธรรม (การครอบงำ) / ธเนศ วงศ์ยานนาวา, พิมพ์ครั้งที่ 2 ed. (กรุงเทพฯ :: สมมติ, 2559).

ต่าง ๆ ในสังคมปัจจุบัน อาจจะกล่าวได้ว่า สังคมปัจจุบันเป็น สัจนิยมแห่งความจริงของอำนาจ เช่น ระบบทุนนิยมก็สามารถกล่าวได้

อำนาจทำให้เรากลายเป็นวัตถุของอำนาจ ควบคุมพฤติกรรมและการกระทำ เรากลายเป็นผู้ถูกปกครอง ในระดับชีวิต เรากลายเป็นชีวิตที่เปลือยเปล่า ที่ทั้งโดนอำนาจผลักออกและดึงเข้า ทำให้มนุษย์ไม่สามารถมารถใช้ศักยภาพของมนุษย์ได้อย่างเต็มที่ มนุษย์กลายเป็นวัตถุของอำนาจที่มีเป้าหมายคือการควบคุม ตรวจตรา และสอดส่อง[2] มากกว่าที่จะกดขี่บังคับเหมือนช่วงก่อนสมัยใหม่ วินัยต่าง ๆ คือรูปธรรมของความรู้ที่เกิดขึ้น เป็นภาคปฏิบัติของวาทกรรมที่เกิดจากความรู้ และเป็นเรื่องของกฎระเบียบภายใต้จารีตปฏิบัติในสังคม อำนาจจะทำให้สิ่งเหล่านี้กลายเป็นเรื่องธรรมดาโดยที่ไม่ต้องตั้งคำถามกลับ ทำให้สังคมดำเนินไปได้อย่างเป็นปรกติ เหล่านี้ยังเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดความรุนแรงในเชิงภววิสัย (Objective Violence) ภายใต้โครงสร้างของระบบทุนนิยมอีกด้วย

ระบอบที่กล่าวถึงความจริงที่อำนาจสร้างขึ้นจะประกอบไปด้วยหลักสองประการ ประการแรก ประเภทต่าง ๆ ของวาทกรรมที่ถูกยอมรับ ซึ่งทำหน้าที่กำหนด และพูดถึงความจริง เป็นวาทกรรมกำหนดต่าง ๆ ทั้งเรื่องของกฎ กติกา การแบ่งแยกว่าสิ่งไหนจริงหรือเท็จ หลักในการแบ่งแยกต่าง ๆ และประการที่สอง คือ การกลับมาดูที่ผู้ผลิตวาทกรรม เช่น ใครเป็นคนพูด พูดอย่างไร เทคนิควิธีการพูดนั้นเป็นอย่างไร เป็นต้น

ความจริงในปัจจุบันจะเกิดขึ้นจาก ความรู้แบบวิทยาศาสตร์ การกระตุ้นปลุกเร้าทางการเมืองเศรษฐกิจอย่างต่อเนื่องและไม่รู้จบ ความจริงถูกผลิตสร้างและควบคุมในระบบการศึกษา ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ กองทัพ งานเขียน สื่อประเภทต่าง ๆ ประเด็นต่าง ๆ ที่ถกเถียงกันในสังคมเศรษฐกิจและการเมือง ความขัดแย้งต่าง ๆ เป็นต้น ความจริงจึงมีความสัมพันธ์และสำคัญต่อระบบทุนนิยมเป็นอย่างมาก เพราะช่วยเป็นให้เห็นถึงตลาดใหม่ๆ และความเป็นไปได้ใหม่ๆ ของระบบตลาด และช่วยสร้างมูลค่าจำนวนมหาศาลให้กับระบบทุนนิยม

ความรู้ในระบบทุนนิยมยังช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับสิ่งต่าง ๆ มากมาย กลายเป็นทุนนิยมการรับรู้ที่มีอิทธิพลมากในสังคมปัจจุบัน ทุนนิยมความรับรู้นี้จะเกิดการผลิตขึ้นอย่างต่อเนื่องในทุกอณูของชีวิตประจำวัน เป็นการใช้ความรู้เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับตนเองได้กลายเป็นทรัพยากรที่มีคุณภาพในระบบทุนนิยม เครื่องจักรและมนุษย์จะถูกเชื่อมเข้าหากันโดยมันจะเชื่อมต่อตนเองเข้ากับชีวิตของมนุษย์ เช่น การทำงานโดนใช้คอมพิวเตอร์ และการบริโภคความรู้ผ่านคอมพิวเตอร์เผื่อผลิตสร้างความรู้ที่บริโภคมาผ่านคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นเครื่องจักร เป็นต้น เป็นการสร้างงานแบบ สร้างสรรค์ โดย

---

[2] ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, ภาษากับการเมือง/ความเป็นการเมือง / ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (กรุงเทพฯ :: คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2551).

อาศัยการบริโภคความรู้ ตัวตนของผู้ผลิตในระบบทุนนิยมจะสลายและถูกกลืนกินเข้าสู่ระบบทุนนิยมผ่านความรู้ต่าง ๆ สัญญะ และความหมายที่แปรเปลี่ยนในระบบทุนนิยม แม้เราจะมีความปรารถนาที่คิดว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนี้ คือตัวตน แต่ตัวตนนั้นก็ถูกสลายสู่ระบบทุนนิยมในท้ายที่สุด เพราะฉะนั้น ตัวตนของผู้คนในระบบทุนนิยม จึงเป็นตัวตนที่ดำรงอยู่แต่ไม่ได้ดำรงอยู่

2. ทุนนิยม

ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงรวดเร็วในทุกมิติ เช่น ทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และเทคโนโลยี ทั้งสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต รวมถึงมนุษย์

ความพยายามที่จะฟื้นฟูอำนาจความเป็นชนชั้นมักสร้างความบิดเบือนขึ้นมาความบิดเบือนนี้เกิดขึ้นใน 2 ภาคส่วนประการแรกเกิดขึ้นจากความจำเป็นในการสร้างภาคธุรกิจที่ดีหรือบรรยากาศเพื่อการลงทุนสำหรับการประกอบการในระบบทุนนิยม ในขณะที่เงื่อนไขบางอย่างเช่นความมีเสถียรภาพทางการเมืองการเคารพกฎหมายการใช้กฎหมายเป็นธรรมต่อทุกฝ่ายพอที่จะมีลักษณะเป็นความเป็นกลางทางชนชั้น แต่มีเงื่อนไขอื่นที่แสดงถึงความไม่เป็นกลาง และจะเกิดขึ้นโดยเฉพาะต่อแรงงานและสิ่งแวดล้อมในฐานะสินค้า เมื่อเกิดความขัดแย้งขึ้นรัฐเสรีนิยมใหม่มักไม่มีความเป็นกลางและเข้าข้างการมีบรรยากาศการทำธุรกิจที่ดี โดยไม่คำนึงถึงสิทธิส่วนรวมคุณภาพชีวิตของแรงงานหรือความสามารถในการฟื้นฟู ตัวเอง ของสิ่งแวดล้อม และในสถานการณ์ความขัดแย้งนี้จะมีความไม่เป็นกลางอีก ประการที่สองคือรัฐเสรีนิยมใหม่มากที่เข้าข้างความมั่นคงของระบบการเงิน และสภาพคล่องของสถาบันการเงินมากกว่าคุณภาพชีวิตของประชากรและสภาพแวดล้อม[3]

3. ปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคม ระบบการบริโภค การซื้อสินค้าของมนุษย์ ผู้วิจัยจึงได้สรุปประเด็นไว้ดังนี้

---

[3] แมนเฟร็ด สเตเกอร์, เสรีนิยมใหม่ : ความรู้ฉบับพกพา = *Neoliberalism : A Very Short Introduction / Manfred B. Steger and Ravi K. Roy ;* วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, แปล (กรุงเทพฯ :: โอเพ่นเวิลด์ส, 2559).

3.1 พฤติกรรมของผู้บริโภค

ในอดีตนักวิชาการทางด้านเศรษฐศาสตร์ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับธรรมชาติของผู้บริโภคไว้ว่า เป็นผู้ที่ตัดสินใจซื้อโดยที่ไม่ใช้อารมณ์ เป็นนายของใจตัวเอง มนุษย์เป็นผู้คำนวณผลได้ผลเสียอย่างมีเหตุผล ซึ่งวิธีการมองแบบอดีตนั้นไม่ได้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคในสมัยใหม่ ในสังคมปัจจุบันมนุษย์สร้างเอกลักษณ์และความสุข โดยการสัมพันธ์กับผู้อื่นด้วยเงินตราและทรัพย์สิน ซึ่งเป็นจิตวิทยาของสังคมที่มีการบริโภคมวลรวม ชีวิตของผู้บริโภคในสมัยนี้เต็มไปด้วยการแข่งขัน กล่าวคือ มนุษย์ถูกกระทบกระเทือนอย่างง่ายดายนอกจากการที่ถูกโฆษณาชักชวน มนุษย์ยังมีการแข่งขันกับมนุษย์ผู้อื่นเช่น ญาติ เพื่อนฝูง หรือคนในองค์กร ถ้ามนุษย์ไม่ระวังในด้านของความรู้สึกที่อยากจะแข่งขัน ก็จะสามารถถูกชักจูงความรู้สึกนั้นทันที จิตวิทยาในการแข่งขันนี้เป็นแนวความคิดตะวันตกที่ได้ให้ความเห็นไว้ว่า เป็นเจตคติที่ต้องแข่งขันกับผู้อื่น เช่น หากเห็นว่าเพื่อนฝูงนั้นได้ซื้อรถยนต์ใหม่ มนุษย์นั้นก็อยากที่จะมีรถยนต์เป็นของตนเองบ้าง แม้จะไม่มีเงินก็จะสามารถทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้มาไม่ว่าจะเป็นด้วยการกู้ยืมก่อน หรือใช้ระบบเครดิตผ่อน จากตัวอย่างนี้จึงทำให้การกู้หนี้ยืมสินเกิดขึ้นมากมายกับผู้คนสมัยนี้ เพราะในสภาวะสมัยใหม่นี้มนุษย์ได้สร้างความสัมพันธ์วัตถุสิ่งของกับเอกลักษณ์และวิถีชีวิตของตนเอง โดยที่เกิดจากความเคยชินจากวาทกรรมการบริโภค คือ การบริโภคเป็นหนทางสู่การพักผ่อนหย่อนใจและการหาความสุข หากวิเคราะห์ตามความหมายของการโฆษณาขายสินค้าแล้ว มนุษย์ควรบริโภคให้มากที่สุดเพราะจะทำให้เกิดความเชื่อมั่น ตัวอย่างเช่น เชื่อมั่นว่าผู้หญิงจะผิวขาวสวย เชื่อมั่นว่าจะมีกลิ่นปากที่หอม เชื่อมั่นว่าจะมีกลิ่นกายที่หอม ซึ่งสารพัดที่จะเพิ่มพูนคุณภาพชีวิต และถ้าหากวิเคราะห์ในส่วนของฝ่ายขายและส่วนการบริการนั้น ก็มักจะสร้างความจำเป็นให้กับผู้บริโภค เช่น น้ำหอม น้ำยาดับกลิ่น น้ำยาเพิ่มกลิ่น เพื่อสร้างความเชื่อมั่นความจำเป็นในการใช้รถยนต์ เป็นต้น โดยศาสตราจารย์กิตติคุณทางจิตวิทยา Ftephen Lea คณบดีคณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ จากการศึกษาของ Lea และคณะ พบว่าการติดหนี้เป็นปัญหาใหญ่โดยเฉพาะกับผู้ที่มีรายได้ต่ำและมีฐานะทางสังคมต่ำ เมื่อเปรียบเทียบกับคนไม่มีหนี้แล้ว มนุษย์ผู้มีหนี้ตัดสินใจซื้อด้วยอารมณ์มากกว่า รู้สึกควบคุมการเงินไม่ได้ มีความไม่พอใจในมาตรฐานของการครองชีพของตน มีเจตคติแบบชอบติดหนี้ (Pro-Debt Attitude) ในขณะเดียวกันก็มักจะกล่าวโทษกับระบบเครดิตที่ทำให้เกิดปัญหานี้

3.2 ตัวตนและการเป็นเจ้าของวัตถุ

นักจิตวิทยาได้กล่าวถึงสัญชาตญาณของการเป็นเจ้าของต่อทรัพย์สิน วัตถุต่าง ๆ ของมนุษย์โดยใช้กรอบความคิดของดาร์วินเนียน (Darwinian) ผลผลิตทางความคิดของชาร์ล ดาร์วิน (Darwin Charle Rodert, 1809 - 1882) เป็นนักธรรมชาติวิทยาชาวอังกฤษ ผู้ทำการปฏิวัติความ

เชื่อเดิม ๆ เกี่ยวกับที่มาของสิ่งมีชีวิต และเสนอทฤษฎีซึ่งเป็นรากฐานของทฤษฎีวิวัฒนาการสมัยใหม่ และหลักการพื้นฐานของกลไกการคัดเลือกโดยธรรมชาติ โดยเขาให้ความเห็นไว้ว่าการที่ มนุษย์มีทรัพย์สินก็จะสามารถเพิ่มโอกาสในการอยู่รอดและการดำรงชีวิตของมนุษย์ ตัวอย่างเช่น ความอยากมีบ้านของมนุษย์อาจจะเกิดจากเหตุผลทางชีวภาพ ดังนั้นการมีทรัพย์สินจึงเป็นเครื่องมือในการควบคุมตัวแปรในชีวิต

Lita Ferby นักจิตวิทยา ได้ให้ความเห็นไว้ว่า เจตคติที่ต้องการใช้วัตถุเป็นเครื่องมือในการควบคุมสิ่งแวดล้อม และควบคุมผู้อื่น วัตถุจะถูกจัดว่าเกี่ยวข้องกับตัวตนของตนแค่ไหน จากการที่ได้ศึกษากลุ่มวัยรุ่นที่อเมริกา กลุ่มวัยรุ่นที่คิบุทซ์ในอิสราเอล และกลุ่มวัยรุ่นในตัวเมืองของอิสราเอล พบว่ากลุ่มวัยรุ่นคิบุทซ์ในอิสราเอลมีความคลั่งไคล้ต่อวัตถุน้อยที่สุด การทดลองพบว่ามนุษย์เชื่อมวัตถุกับการควบคุม และการควบคุมคือสัญลักษณ์ของอำนาจ

3.3 ความเชื่อและค่านิยมทางสังคม

การบริโภคนั้นไม่ได้แค่เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตทางสังคมเท่านั้น แต่การบริโภคนั้นยังเปลี่ยนแปลงความรู้สึกของมนุษย์อีกด้วย เช่น เครื่องหมายการค้าของดีไซเนอร์ที่มีชื่อเสียง สามารถบ่งบอกตัวตนได้มากกว่าการพูดคุยหรือการทำความรู้จักกัน และสามารถบ่งบอกถึงฐานะของผู้ซื้อหรือผู้ใช้ได้ ทั้งนี้การให้นิยามเกี่ยวกับตัวเองคงจะมีปัญหาเพื่อวัตถุและสร้างพฤติกรรมการดูถูกตัวเอง เช่น การขายบริการทางเพศเพื่อนำเงินมาซื้อสินค้าที่ต้องการ ซึ่งคงเป็นเพราะการบริโภคนั้นมีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์ของมนุษย์ การแสดงออกและความสัมพันธ์ในสังคมของมนุษย์ เช่น ความต้องการทัดเทียมเท่ากันกับเพื่อนฝูง ค่านิยมในการบริโภคในสมัยนี้ได้ถ่ายทอดออกไปอย่างรวดเร็ว สิ่งที่ขัดแย้ง คือ ในปัจจุบันนี้ผู้บริโภคควรจะมีเสรีภาพและทางเลือกในการบริโภคมากขึ้นในวิถีชีวิต และความเป็นจริงมนุษย์ถูกครอบงำไปด้วยวัตถุ ความบ้าวัตถุถูกนำมาทดแทนความสำเร็จในชีวิต

สรุปคือการบริโภคมวลชนเป็นทั้งทางเลือกในการบริโภคและการครอบงำการบริโภคที่เกิดขึ้นดังนั้นสังคมจึงมีการสอนให้ผู้บริโภคมีคุณภาพการใช้วัตถุมาทดแทนอุดมคติจึงสามารถสร้างความทุกข์และความหมายในการโหยหาความหมายในชีวิต

3.4 ความเป็นวัตถุนิยมและค่านิยม

ในสังคมวัตถุนิยมนั้นประกอบไปด้วยค่านิยมสามประการคือ การหาเงินและวัตถุเพื่อตัวเงินและวัตถุ การใช้เงินและวัตถุเป็นสิ่งชี้วัดความสำเร็จและความสุข และการใช้เงินและวัตถุแสดงสถานะทางชนชั้น ซึ่งการชี้วัดความเป็นวัตถุนิยมในตัวของมนุษย์นั้นถูกสร้างขึ้นเมื่อปี 1992 โดยศาสตราจารย์ Marshall Richins มหาวิทยาลัย Missouri ประเทศโคลัมเบีย และ Scott Dawson

เป็นนักวิชาการ ได้วิจัยพฤติกรรมผู้บริโภค โดยที่ใช้ส่วนประกอบสังคมนิยมวัตถุทั้งสามประการเป็นตัวแปรสำคัญในการศึกษาการชี้วัดความเป็นวัตถุนิยมในตัวมนุษย์ ซึ่งถือได้ว่าความเป็นวัตถุนิยมเป็นค่านิยมซึ่งยึดถือว่าการครอบครองวัตถุเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในชีวิต โดยมีแนวความคิดว่าวัตถุเป็นหนทางสู่ความสุขและความอยู่ดีของมนุษย์ อีกทั้งยังเป็นสิ่งชี้วัดถึงความสำเร็จในชีวิตอีกด้วย รวมถึงค่านิยมที่นิยมวัตถุยังมีผลต่อทั้งความคิดและความรู้สึกของมนุษย์ บุคคลที่มีความนิยมวัตถุจะมีความคาดหวังเกี่ยวกับส่วนดีของวัตถุเกินความจริง อีกทั้งยังมีมุมมองถึงประโยชน์และความเป็นสัญลักษณ์ของสถานะมากกว่า ส่วนบุคคลที่ไม่ได้มีความต้องการเกี่ยวกับวัตถุจะถือว่าวัตถุนั้นเป็นเพียงแค่สัญลักษณ์ของความสัมพันธ์และเป็นสิ่งที่เสริมความสุขเพียงเท่านั้น นอกจากนี้วิธีการรับรู้ของผู้ที่นิยมในวัตถุเกี่ยวกับมนุษย์ผู้มีฐานะคือ บุคคลที่มีความร่ำรวยต้องเป็นผู้มีความฉลาด มีความสำเร็จและขยัน ส่วนบุคคลที่ไม่ได้นิยมในวัตถุนั้นจะไม่ได้เชื่อมโยงสิ่งเหล่านั้นเข้าด้วยกัน

3.5 จิตวิทยาในการซื้อของคนในปัจจุบัน

ความเข้าใจในการซื้อแต่เดิมนั้น การซื้อสินค้าเป็นการซื้อสิ่งจำเป็นเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ แต่ในปัจจุบันนี้ได้มีการสนใจซื้อสินค้าในฐานะที่เป็นการบริโภคเชิงสัญลักษณ์ การซื้อในลักษณะนี้เป็นการซื้อด้วยรสนิยมชั้นสูง จึงทำให้องค์กรหรือร้านค้าต่าง ๆ อาศัยจิตวิทยาแบบนี้ เกิดการโก่งราคาสินค้าซึ่งเกินความเป็นจริง มีต้นทุนไม่มากนักเพียงแค่ใส่ยี่ห้อ หรือตราสินค้าที่มีชื่อเสียงเข้าไป ก็สามารถเพิ่มราคาสินค้าได้มากขึ้น ทั้งนี้คือการซื้อขายแบบไร้เหตุผลแต่ใช้อารมณ์และความเป็นอัตวิสัยเป็นหลัก ผู้บริโภคแบบชั้นสูงที่แนวคิดที่ว่าการซื้อสินค้าเกี่ยวพันกับวิถีชีวิต เช่น การแสดงความร่ำรวย การผ่อนคลายอารมณ์ อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ได้แสดงความเป็นตัวเอง เช่น การอวดความร่ำรวยหรือการมีรสนิยมชั้นสูง

ปรากฏการณ์อีกส่วนหนึ่ง คือ การค้นพบนิสัยการซื้อสินค้าของผู้คนนั้น เน้นที่ตัวตนมากขึ้น อาจเป็น เพราะความต้องการเปลี่ยนแปลงความเชื่อมั่นการที่ผู้อื่นเคารพตนให้ดียิ่งขึ้น การเปลี่ยนแปลงอารมณ์ หรือเป็นการตอกย้ำความพิเศษในตัวบุคคลเอง

การบริโภครวมทั้งสินค้ามีผลสะท้อนให้มนุษย์มีการให้นิยามตัวตน และหล่อหลอมความเป็นตัวตนได้ กล่าวคือ สินค้าและการบริโภคได้หล่อหลอมมนุษย์และสะท้อนความเป็นตัวตนออกมา ซึ่งปัจจุบันนี้จำนวนผู้บริโภคที่ควบคุมสติในการซื้อสินค้าได้ดีนั้นลดน้อยลงไป เนื่องจากอำนาจการซื้อถูกขยายโดยระบบเครดิต และการกู้ยืมที่ง่ายขึ้น ประกอบด้วยสังคมสมัยใหม่ได้สร้างเจตคติแบบ Pro-Debt Attitude คือการส่งเสริมการก่อหนี้ ทำให้พฤติกรรมการบริโภคของผู้คนยิ่งไร้เหตุผลมากขึ้น ตราบเท่าที่ยังไม่เกินความสามารถที่จะจ่าย การซื้อดังกล่าวยังถือได้ว่าไม่มีความผิดปกติ หาก

ว่าเป็นการซื้อแบบเสพติดจะถือว่าเป็นการบริโภคที่ไม่ปกติ ซึ่งเป็นสภาวะที่ผู้คนโดนกักขังอยู่ในระบบการบริโภคนี้

4. สัญวิทยา

สัญวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิตของสัญญะภายในสังคม มักปรากฏความคิดของมนุษย์เพื่อสร้างวาทะแห่งมายาคติ ในสิ่งรอบตัว สัญญะ ทั้ง ภาษา ภาพ ภาพถ่าย ภาพวาด โปสเตอร์ ภาพลักษณ์ เสียง เครื่องหมาย สัญญาณ กลิ่น รส พิธีกรรม การกระทำ และวัตถุ สิ่งเหล่านี้ไม่มีปรากฏความหมาย และจะเปลี่ยนสถานะเป็นสัญญะ เมื่อมนุษย์สร้างความหมายให้กับสิ่งเหล่านี้และถูกทอนให้เหลือเป็นเพียงรูปสัญญะ เพื่อสื่อถึงสิ่งอื่นเสมอ

สัญญะถูกกำหนดผ่านผู้บริโภคเป้าหมายรสนิยม ชุดความเชื่อ (Belief System) ซึ่งมาจากความคิดที่ถูกครอบงำด้วย ถ้อยคำ ซึ่งมีรูปสัญญะเป็นตัวเขียน และสื่อความให้เข้าใจถึงสินค้าผู้บริโภค

สัญญะ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรก คือ ตัวความหมาย (Signifier) รับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส เป็นรูปแบบทางกายภาพของสัญลักษณ์ ก่อให้เกิดรูป ภาพวาด ตัวเขียน หรือเสียง ในส่วนที่สอง คือ ตัวหมายถึง (Signified) สิ่งที่เข้าใจได้ว่าเป็นความหมายที่สื่อออกมา คือ บริบทภายในใจที่ถูกหมายถึงโดยตัวหมาย กระบวนนี้จึงเรียกว่า “การสร้างความหมาย” เพื่อศึกษาในเชิงสัญญะโดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างตัวความหมายและตัวหมายถึง เป็นความหมายถูกสร้างขึ้นและถ่ายทอดออกมาอย่างใดอย่างหนึ่งให้เข้าใจจากถ้อยคำนั้น[4]

การสื่อความหมาย (Signification) เพื่อจำลองค่านิยมทางวัฒนธรรมเอาไว้ในตรรกะและกลไกของมันอย่างครบถ้วน โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ได้เผยแพร่บทความวิเคราะห์วัฒนธรรมเรื่อง “Lemaonde ou l on catche” (โลกของมวยปล้ำ) โดยระบุว่า มวยปล้ำเป็นสิ่งที่สังคมกระฎุมพี ตราหน้าว่าเป็นกีฬาชั้นต่ำของชาวบ้านธรรมดาคนทั่วไป เป็นการต่อสู้อันป่าเถื่อนที่ยั่วยุให้เกิดความรุนแรง โดยนำเอามวยปล้ำมาพิจารณา ทั้งในร่างกายของนักมวยปล้ำ ตลอดจนอากัปกิริยาและสีหน้าท่าทางล้วนถูกใช้เป็นหน่วยสื่อความหมายหรือ สัญญะ (Sign) ซึ่งสื่อถึงแนวคิดที่ผูกติดอยู่กับคุณค่าทางสังคมไม่ว่าจะเป็นความดี ความชั่ว ความหลงตน ความโหดเหี้ยม

จากการศึกษา โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) เสนอว่าหน่วยสื่อความหมายแต่ละหน่วยมิได้มีตัวตนอยู่ได้โดยลำพังโดด ๆ แต่อาศัยความสัมพันธ์โยงใยระหว่างกันซึ่งประกอบเป็นโครงสร้าง

---

[4] นวพร สิงหพุทธางกูร, "สัญญะ “ผู้หญิงยุคใหม่” ในโฆษณาแฝงบทความนิตยสาร Cosmopolitan ความเป็นผู้หญิงยุคใหม่ : บริโภคนิยม โดย นวพร สิงหพุทธางกูร" (สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2556).

ขององค์รวม จึงทำให้แต่ละหน่วยมีค่าสื่อความหมายขึ้นมาได้ ตามหลักการพื้นฐานของสัญวิทยามายาคติจึงมีลักษณะเหมือนภาษาหรือกระบวนการสื่อความหมายประเภทอื่น ๆ เช่น สัญญาณจราจร ทำหน้าที่โดยอาศัยหน่วยสื่อความหมาย ซึ่งในภาษาวิชาการเรียกว่า สัญญะ (Sign) ภาษาสัญญะ ก็คือ ถ้อยคำ ซึ่งมีรูปสัญญะเป็นเสียงหรือตัวเขียน และความหมายสัญญะ ก็คือ แนวคิดที่เข้าใจจากถ้อยคำนั้น เช่น สัญญาณจราจร เครื่องหมาย แผ่นป้าย ดวงไฟ ฯลฯ เป็นรูปสัญญะ เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ขับขี่เข้าใจถึงพฤติกรรมที่จะต้องกระทำและมายาคติก็ใช้สัญญะในทำนองเดียวกับที่กล่าวมา

การวิเคราะห์ทางสัญวิทยา โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) จะเตรียมพื้นที่ให้เราได้พินิจบรรดาวัตถุแห่งมายาคติในแนวปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) นั่นได้แก่ รูปลักษณ์ สัญฐาน สีสัน น้ำหนัก ความแน่น ฯลฯ ของสิ่งเหล่านั้นว่า ก่อผลกระทบต่อผัสสะและจิตสำนึกรับรู้ของผู้คนอย่างไร โดยมายาคติจึงเป็นกระบวนการสื่อความหมายที่อาศัยการเข้าไปยึดครอง (Appropriation)

เครื่องความหมายของภาพหรือสัญญะของภาพ มักจะถูกเปรียบเทียบกับความเข้าใจทางด้านภาษาภาพ เพราะภาพ ก็คือ การสื่อสารที่จะบอกอะไรกับเราด้วยตัวอักษรเช่นกันกับภาษา เหมือนการพูด การอ่านที่บอกกับผู้รับสาร ทั้งอารมณ์และความรู้สึกในทางศิลปะ สัญศาสตร์จึงเป็นศาสตร์ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสื่อสารและภาษา ทำให้เกิดความเข้าใจในงานศิลปะ ภาพอาจจะถูกตีความจากความเป็นจริงตามธรรมชาติของการมองเห็น การเข้าใจสัญญะของภาพ ผู้รับสารจะต้องทำความเข้าใจสัญญะของภาพในคติความเชื่อ ค่านิยม วัฒนธรรม บริบททางสังคม เหมือนกับการเรียนรู้ภาษาให้ตรงกับภาษาของผู้พูดหรือเขียน ทำให้เข้าใจภาษาภาพที่เกิดขึ้น

สัญศาสตร์กับภาพแทนความหมาย

การแทนความ (Representation) โดยมีความสำคัญคือ ความคล้ายคลึง (Resemblance) และ กรอบจำกัด (Limitation) ภาพสามารถสื่อสารได้ตรงไปตรงมากว่าภาษาพูดหรือเขียนซึ่งมักแปรเปลี่ยนไปตามกระแสสังคม บริบทต่าง ๆ ภาพที่สื่อความตรงไปตรงมาและมีความหมายที่เป็นสากล การที่ศิลปะมีแนวคิดเกี่ยวกับการแสดงออก (Expression) จิตรกรรมจึงถูกตีความในบริบทของกระแสสังคมจากประสบการณ์ และพยายามสร้างประสบการณ์ออกมาเป็นผลงานศิลปะให้ผู้ดูได้รับถึงความเชื่อ และวัฒนธรรม ศิลปะที่ไม่ได้มีลักษณะ “แทนความ” (Representation) ศิลปะอิมเพรสชั่นนิสม์ (Impressionist art) หรือ ศิลปะนามธรรม (Abstract art) ศิลปินอิมเพรสชั่นนิสม์พยายามสร้างงานที่ทำให้การใช้ภาพแทนความ (Visual representation) มีฐานะการรับรู้ทางตา (Visual Perception) ในขณะที่ศิลปินนามธรรมพยายามสร้างงานที่ก่อให้เกิดอารมณ์โดยตรงแก่ผู้ชม

5. มายาคติ

มายาคติ (Myth) หมายถึง การสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ เป็นกระบวนการลวงให้หลงอย่างหนึ่ง แต่ไม่ได้หมายความว่า “มายาคติเป็นการโกหกหลอกลวง” หรือ “การโฆษณาชวนเชื่อที่บิดเบือนข้อเท็จจริง” โดยไม่ได้ปิดบังอำพรางสิ่งใดทั้งปวง ทุกอย่างจะปรากฏต่อหน้าต่อตามนุษย์อย่างเปิดเผย แต่มนุษย์กลับถูกคุ้นเคยกับมันเสียจนไม่ทันสังเกตุว่าเป็นสิ่งประกอบทางวัฒนธรรม มนุษย์นั่นเองที่ “หลง” คิดไปว่า ค่านิยมที่ยึดถืออยู่นั้นเป็นธรรมชาติ หรือเป็นไปตามสามัญสำนึกที่แฝงไปกับความคิด ความเชื่อของคนในสังคมนั้น ๆ

มายาคติจะเป็นผลผลิตทางประวัติศาสตร์ วิธีการวิเคราะห์ที่ใช้ศึกษาการเมือง เศรษฐกิจ หรือสังคมโดยทั่วไปก็อาจใช้อธิบายได้แต่เพียงรากเหง้าของมายาคติมีตรรกะภายใน (Internal Logic) ของตัวมันเอง อันได้แก่ ตรรกะของการสื่อความหมาย ซึ่งจะต้องอาศัยเครื่องมือวิเคราะห์จากศาสตร์ที่เชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวโดยเฉพาะ บาร์ตได้ยืนยันว่า “มายาคติเป็นสิ่งที่พึงศึกษาด้วยศาสตร์อย่างหนึ่ง ซึ่งขยายกว้างออกมาจากภาษาศาสตร์ นั่นคือ “สัญวิทยา”

มายาคติจึงเป็นรูปแบบสัญลักษณ์ที่มนุษย์ในสังคมสร้างขึ้น เพื่อให้เกิดการขัดเกลาทางสังคม และให้ยากต่อการเข้าถึงความจริง มายาคติถูกประกอบสร้างขึ้นส่งต่อ ๆ ทำให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เกี่ยวข้อง หรือบางครั้งเกิดโทษต่อผู้ที่กระทำตามมายาคติเหล่านั้น[5]

> “มายาคติเป็นระบบสื่อความหมายซึ่งมีลักษณะพิเศษตรงที่มันก่อตัวขึ้นบนกระแสสื่อหมายที่มีอยู่ก่อนแล้ว จึงถือได้ว่า มายาคติเป็นระบบสัญญะในระดับที่สอง สิ่งที่เป็นหน่วยสัญญะ (ผลลัพธ์จากการประกบของรูปสัญญะกับความหมาย) ในระบบแรก กลายมาเป็นเพียงรูปสัญญะในระบบที่สอง ขอย้ำในที่นี้ว่า วัสดุสำหรับสร้างวาทะแห่งชาติ (เช่น ภาษา ภาพถ่าย ภาพวาด โปสเตอร์ พิธีกรรม วัตถุ ฯลฯ) ไม่ว่าในเบื้องต้นนั้นจะมีความแตกต่างหลากหลายเพียงใดก็ตาม เมื่อครั้นเมื่อถูกจับยึดโดยมายาคติแล้ว ก็จะถูกทอนให้เหลือเป็นเพียงรูปสัญญะเพื่อสื่อถึงสิ่งอื่นเสมอ”[6]
>
> โรล็องด์ บาร์ตส์

---

[5] อรรถเดช สรสุชาติ, "มายาคติ ในสื่อโฆษณา," กรุงเทพธุรกิจออนไลน์, http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/634144.

[6] บาร์ตส์, มายาคติ = *Mythologies /* ของ *Roland Barthes ;* แปลจากภาษาฝรั่งเศส โดย วรรณพิมล อังคศิริสรรพ.

มายาคติเหมือนภาษาหรือกระบวนการสื่อความหมาย ทำหน้าที่โดยอาศัยหน่วยสื่อความหมาย “สัญญะ” (Sign) ดังกระบวนการสร้างมายาคติ (Mythologies) โดยเป็นความคิดที่ผู้คนส่วนมากยอมรับและสอดคล้องกับระบบอำนาจที่ดำรงอยู่ในสังคมขณะนั้น โดยมายาคติสามารถมีอยู่ได้ในทุกศาสตร์ และทุกมิติของชีวิต ในแง่ของการบริโภคนั้น มนุษย์ในสังคมปัจจุบัน ผูกติดกับมายาคติโดยไม่รู้ตัว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการกิน การเที่ยว การใช้สินค้าที่หรูหราฟุ่มเฟือย ยานพาหนะ โทรทัศน์ ต่าง ๆ ล้วนเป็นสิ่งที่เกิดจากการได้รับมายาคติเหล่านั้น จากสื่อโฆษณาที่ได้รับ เพื่อสร้างผลกระทบให้เกิดขึ้นได้โดยผลกระทบที่ว่านั้นคือการเกิดมายาคติขึ้นในจิตใจของผู้บริโภค เพราะนักสื่อสารการตลาดเชื่อว่า เมื่อเกิดมายาคติขึ้นในจิตใจผู้บริโภคในทางบวก ดังนั้นสิ่งที่ตามมา คือ ความนิยม

> “มายาคติแปรรูปประวัติศาสตร์ให้กลายเป็นธรรมชาติ เราจึงเข้าใจได้ว่าเหตุใด ผู้เสพมายาคติจึงแลเห็นทั้งเจตนาและความหมายของมายาคติที่เจาะจงสื่อมาสู่เขา โดยไม่รู้สึกว่าเป็นการมุ่งมอมเมาเอาประโยชน์ ต้นตออันเป็นที่มาของมายาคตินั้นแจ่มแจ้งชัดเจน แต่เพราะมายาคติถูกจับตรึงไว้ในความเป็นธรรมชาติ ผู้เสพจึงไม่รับรู้ว่ามันเป็นเรื่องของเจตนา แต่คิดไปว่ามันเป็นเรื่องของเหตุผล”[7]
>
> โรล็องด์ บาร์ตส์

ดังนั้น มายาคติจึงทำงานด้วยการเข้าไปครอบงำความหมายเบื้องต้นของสรรพสิ่ง ซึ่งเป็นความหมายเชิงผัสสะหรือประโยชน์ใช้สอย ต่อมาได้สื่อความหมายใหม่ในอีกระดับหนึ่งซึ่งเป็นความหมายเชิงอุดมการณ์ โดย โรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ได้อธิบายเชิงวิชาการเกี่ยวกับกระบวนการไว้ดังกล่าวข้างต้น

จากการสัมภาษณ์ วิทวัส พุคคะบุตร Feature Editor DONT Magazine

1. สัญญะของนิตยสารถูกเผยแพร่ในฐานะ (ลักษณะ) ไหนของผู้ชมมากที่สุด?

“เมื่อก่อนนิตยสารเป็นแบบเหมือน Influencer คือ คนที่เป็น Influencer (อิทธิพล) จริง ๆ ก็คือบรรณาธิการนั่นแหละ บรรณาธิการบริหาร ก็คือเหมือนแบบเขาพูดอะไรคุณก็จำเหมือนโดน Shape ไปตามสถานการณ์นั้น ในปัจจุบันมันไม่ใช่แล้ว เพราะว่าตอนนี้นิตยสารมันกลายเป็นสื่อที่ Delay (ล่าช้า) กว่าด้วยซ้ำเพราะมีสื่ออินเตอร์เน็ตเข้ามาทุกคนเป็นสื่อได้หมดเลย เพราะฉะนั้นใครก็

---

[7] ibid.

ตามที่อยู่ใน Social Media ก็เป็น Influencer กันเองได้ เพราะฉะนั้น ทีนี้ คำว่าสัญญะของนิตยสาร มันเปลี่ยนแปลงไปแล้วมันไม่ได้เป็น Influencer แบบสมัยก่อนแล้ว ปัจจุบันมันก็ยังทำหน้าที่เป็นสื่ออยู่ ก็คือ ยังให้ข้อมูล แต่นั่นแหละ ทีนี้ตัวนิตยสารในแง่ของการเป็นสัญญะของนิตยสารมันก็ต้องเปลี่ยนแปลงไป เช่น จากที่เมื่อก่อนพูดอะไรใครก็เชื่อ มันมี Influencer แบบอื่นที่ไปสร้างอิทธิพลแบบนั้นแล้ว ถามว่า ความน่าเชื่อถือของการเป็นนิตยสาร คนก็ยังคาดหวังอยู่ เพราะฉะนั้น Way (แนวทาง) จากการ Influencer ก็กลายเป็นแบบอื่นแล้ว ก็นำเสนอในเชิงลึก ออกเป็นรายสัปดาห์ รายเดือน มี Process ในการทำ หรือที่เค้าปรับตัวเป็นระบบราย 3 เดือน ราย 6 เดือน หรือรายสะดวก ฉะนั้น คนยังหวังความน่าเชื่อถืออยู่ แต่ทีนี้ ผู้ที่มีอิทธิพลต่อคนอ่าน มันก็จะเป็นการให้ความรู้เชิงลึกแล้ว สำหรับเรา หรือ นำเสนอข้อมูลที่แตกต่างออกไปจาก โลกอินเตอร์เน็ตตอนเนี้ย คือ คนที่มี Influencer โลกอินเตอร์เน็ต เราไม่ได้ว่าเขา แต่เราหมายถึง มันอาจจะเร็วกว่าหรือฉาบฉวยกว่า เพราะฉะนั้นนิตยสารน่ะ มันยังต้องให้คนยังรู้สึก Trust อยู่แล้วก็ยังอยู่ได้ มันต้องเป็นอีกแบบนึง คือ ให้ความรู้ในเชิงลึกและไม่ฉาบฉวย มันยังทำหน้าที่สื่ออยู่ นิตยสาร แต่มันไม่ได้เป็นผู้ทรงอิทธิพลขนาดนั้นแล้ว ถ้าในปัจจุบันสั้น ๆ กระชับ (ข้อมูลมันก็จะแน่นมากขึ้น ถ้าคนมองภาพรวมข้อมูลแน่นกว่ากว่าอินเตอร์เน็ตทั่วไปที่คนจะได้รับ เพราะว่าอินเตอร์เน็ตทั่วไป ในปัจจุบันมันก็ฉาบฉวย มันแค่เน้นรวดเร็ว) ในอินเตอร์เน็ตมันเน้นรวดเร็วกว่า แต่คือ ข้อมูลมันอาจจะผิดพลาดมันก็สูงกว่า แต่นิตยสารผ่านการ Craft ผ่านการกลั่นกรองอะไรแบบนี้มาแล้ว เพราะฉะนั้นมันทำหน้าที่ตรงนั้น หน้าที่เชิงลึกไป ผ่านการ Craft มาแล้ว นิตยสารมันดีตรงที่ มันแบ่งคอลัม เป็น Part เป็นส่วน คนยังอ่านมันในแง่ยังเสพหนังสืออยู่ มันจะกลายเป็นเสพได้ทั้งงานอาร์ต งานวรรณศิลป์ งานข้อมูล มันกลายเป็นแหล่งรวมงาน Creative อยู่ใน 1 เล่ม 1 เดือน 1 สัปดาห์ จะปรากฏตรงนี้ แต่ถามว่าสัญญะในแง่ของการเป็นผู้ทรงอิทธิพลของนิตยสารมันถูกลดลงไปแล้ว”

2. สิ่งที่คอลัมนิสต์ (นักเขียน) จะส่งอิทธิพลวิธีคิดอย่างไรต่อนิตยสารและผู้เสพในยุคนี้ รวมถึงคำถามที่จะสัมภาษณ์คนในสื่อ ดารา หรือ เจ้าของแบรนด์สินค้า หรือ บุคคลพิเศษที่จะมาลงเล่ม การตั้งคำถามในการถามผู้คนดังกล่าว เพื่อบอกอะไรกับผู้เสพอีกที?

“คือเรารู้สึกว่า คือเมื่อก่อน ด้วยความที่เป็นสื่อที่มีอิทธิพลมาก เหมือนป้อนอะไรไปก็ได้เหมือนป้อนให้คนอ่าน เสพไป เราไม่รู้ว่า คนอ่านจะคิดว่าอ่านไม่รู้เรื่องหรืออะไรรึเปล่า แต่นั่นแหละ ด้วยความที่มันเป็นสื่ออิทธิพลมาก มันทำอะไรก็ได้ แต่ปัจจุบันมันหลายสื่อแยก ขึ้นมาแบบเล็กน้อยมาก ใครก็สร้างสื่อเองได้แล้ว เพราะฉะนั้นเรารู้สึกว่า วิธีการที่เราจะสื่อสารกับคนดู คือทำยังไงก็ได้ให้รู้สึกว่า เราเป็นตัวเราเองมากที่สุด ไม่ว่าจะเขียนอะไรก็แล้วแต่ ถ้างานที่ Create ได้เอง Craft ได้เอง อย่างบทสัมภาษณ์หรือบทความที่มันมาจาก แนวคิดของเรา ก็คือ เล่าให้เป็นเรามากที่สุด ก็คือเราใส่

ความเป็นตัวเองมากที่สุด ใส่ความคิดตัวเองลงไป ภาษาที่แทนตัวเอง แทนที่เราจะแทนตัวเองเป็นผู้เขียน ผม ดิฉัน ที่มันดูเป็นทางการ อาจจะแทนตัวเองเป็น เรา โทนเสียง Dawn ลง อาจจะเป็นลักษณะของ Report อยู่ เหมือนการ Report โดยเพื่อน เหมือนเพื่อนเล่า ด้วยความที่เป็นนิตยสาร มันก็ยังต้องมีความสุภาพนิดนึง แต่ว่าน้ำเสียง โทน การเป็นทางการมันก็ลดลงมา เหมือนเราคุยกับเพื่อนในเวอร์ชั่นสุภาพ น้ำเสียง โทนลดลงมา อันนี้ในเชิงที่เราคิดเอง Craft เอง แต่ถ้าในเชิงเขียนข่าวเผื่อ Support ลูกค้า แทนที่เราจะเขียนตามการเป็นทางการมาก คนก็รู้ มันก็จะเป็นแบบทางการมากเดี๋ยวนี้คนจะไม่เสพโฆษณากันโต้ง ๆ เพราะฉะนั้นก็ต้องใช้ Way ความเป็นตัวเองเล่า ก็เหมือนเราเล่าให้เพื่อนฟัง สมมุติ เขามีงานเปิดตัวโรงภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับ งานที่เราทำ Major Cineplex Group เปิดตัว เราอาจจะ Tweet เนี่ยมีโรงหนังใหม่ อันนี้นะ เขาต้องการเปิดเพื่อให้คนมา Enjoy เหมือนเล่าให้เพื่อนฟัง Way มันก็จะเปลี่ยนไป โทนน้ำเสียงมันก็จะเปลี่ยนไป

สิ่งที่อยากถามเขา ส่วนใหญ่จะเป็นคำถามเกี่ยวกับอะไร “คือ ตัวตนของเขา ไม่ว่าจะเป็นโดยส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการทำงานของเขา วิธีการอยู่ในสายอาชีพที่เขาทำอยู่ ณ ปัจจุบัน ถ้ามี Theme มีครอบ ก็จะถาม Theme ที่มาครอบ เช่น สมมุติเป็น Theme สิ่งแวดล้อม เราก็อาจจะถามความคิดเห็นของเขาต่อประเด็นนั้น ประเด็นที่มันตรงกับ Theme เรา ถ้ามันเป็นภาพรวมไม่มีอะไรไม่มี Theme ชัดเจนมาครอบ ส่วนใหญ่เราจะถามถึงวิธีการทำงานของเขาวิธีการเอาชนะอุปสรรคของเขาเหมือนให้มันเป็นแบบ กึ่ง ๆ สร้างแรงบันดาลใจให้กับคนอ่านก็ไม่ได้ แต่ไม่ได้หมายความว่าคนอ่านต้องทำแบบนั้นนะ ให้รู้ว่าคนที่อยากเป็นแบบนี้หรือว่าคนที่ไม่ได้อยากเป็นแต่ชื่นชอบ ให้รู้ว่าเขาเป็นอย่างนี้ จริง ๆ บางอย่างมันมาอาจมา Adapt กับคนอ่านก็ได้ที่ Feel การทำงานหรืออาชีพมันต่างกันเลย แนวคิดมันก็มีประโยชน์ซึ่งกันและกัน มันก็คือการดำเนินชีวิตในโลกเหมือนกันบางทีคำพูดของคน ๆ นึง มันก็อาจจะมีประโยชน์กับคนอ่านก็ได้ แต่เราไม่ได้ทำออกแบบเจาะจงว่าเป็นคำคมจ๋า เหมือนเพจคำคม...เราก็ไม่ใช่ เราก็เหมือนเป็นแค่แง่มุมหนึ่ง สะท้อนให้เขาเห็น เออ...มันมีคนที่คิดแบบนี้นะ แล้วเขาทำงานแล้ว เขาประสบความสำเร็จในงานของเขาระดับนึงนะ มันเป็นอย่างนี้ หรือ เขา Move On ยังไง กับแนวคิดที่เขาเจอมา เราจะไม่เจาะข่าวฉาวเขา”

อาชีพนักเขียนกับนักข่าวต่างอยู่แล้ว “มันก็เป็นเชิงเหมือนนักข่าวนะ เพราะมันคือ ทำงานสื่อเหมือนกัน แต่ว่าวิธีการขายเราก็จะต่างกับเขา วิธีการทำงาน เขาต้องขายข่าวฉาว เขาต้องปูด้วยคำถามแบบนั้น แต่เราไม่ใช่ เราอาจจะถามกลาง ๆ มันจะเป็น Way วิธีจัดการชีวิตเขา การดำรงชีวิตของเขาหลังจากนี้มากกว่า”

เคยสัมภาษณ์อาชีพที่แปลกที่สุดไหม “เราเคยสัมภาษณ์คนที่ดูแลเรื่อง เต่าออมสิน เต่าที่กินเหรียญ เขาเป็นสัตวแพทย์ เป็นอาจารย์สัตวแพทย์ที่จุฬา เขาเป็นหัวหน้าโครงการที่อนุรักษ์เต่าช่วงหนึ่งข่าวดังมาก ที่คนโยนเหรียญให้เต่ากิน เต่ามีปัญหา ต้องผ่าตัด แล้วในที่สุด เต่าก็ตายไป วิธีการทำงาน เรื่องเต่า แล้ว Theme ของเล่มมันเป็นผู้หญิง แล้วสัตวแพทย์คนมองภาพมันมีแต่ผู้ชาย

ผู้หญิงมันน้อย เราก็ถามเค้าใน Way แล้วการเป็นผู้หญิงกับการเป็นสัตวแพทย์มันมีอุปสรรคมากไหม เรื่องเพศกับอาชีพ แล้วก็เจาะไปที่อาชีพเขาเลย ว่าการดูแลเต่าของเขามีอุปสรรคยังไงบ้าง เขามีปัญหาวัด เพราะเต่าเลี้ยงในวัด เขาพยายามช่วยเต่า คนเชื่อเรื่องบุญ มันก็โยนเหรียญเข้าไปในบ่อเต่า เขาอาจจะไม่มีปัญหากับวัดโดยตรงแต่ มัคนายก แม่ค้าขายผักบุ้ง รอบ ๆ ถ้าสมมุติเขาเอาเต่าออกมา คนพวกนี้ไม่มีรายได้กับวัด เขาจะมีปัญหากับคนเหล่านี้ทันที เขาพยายามช่วยเต่า คนพวกนี้มีปัญหากับเขาแน่นอน นั่นคือความเสี่ยงเขา เขาก็ยังทำงานของเขา มันคือความสุขของเขา”

“หนังสือของเรามันชูที่แฟชั่นอ่ะ ผิดแบบไปจากหนังสือเรา ถ้าถามโดยส่วนตัว อาชีพนี้ก็ยังไม่เป็นอาชีพที่แปลกมากนัก แต่ในองค์กรที่เราอยู่ อันนี้ถือว่าแปลกจาก Theme ขององค์กรเรา ในแง่งานส่วนตัวอาชีพ...มันก็ธรรมดา ไม่ได้แปลกไป “แล้วอาชีพที่แปลกแบบนี้เอาไปลงเล่มด้วยมั้ย” ลงใน DONT Magazine ฉบับพฤษภาคมปีที่แล้ว” แล้วตอนนี้นิตยสารไม่แปลกไปใช่มั้ย “ไม่แปลกเพราะว่าธีมเล่มมันคือธีมผู้หญิง มันจะมีดารา Set ปกอยู่ แต่ว่าด้วยพาร์ทที่เราทำรู้สึกว่าทำไมเราต้องสัมภาษณ์แต่ดารา ผู้หญิงด้วยกันมันไม่ได้มีแต่ดารา มันมีอาชีพอื่น ๆ ในพาร์ทนั้น ๆ แล้วก็จะมีคนเนี้ยะ ที่เป็นสัตวแพทย์ มีอีกคนนึงที่เป็นทนายคดีไผ่ดาวดิน แล้วอีกอันที่สัมภาษณ์ คือ เป็นผู้กำกับผู้หญิงทั่วไป ทำเรื่อง มหาสมุทรกับสุสาน แต่ว่ามีหนังสั้นที่เขาไปทำกับองค์กรหนึ่ง ที่ทำเรื่องคดีคนอุ้มหาย บิลลี่ พอละจี มันก็คือการ Step เขาในฐานะการเป็นผู้กำกับในอีก Step หนึ่งแล้ว เรารู้สึกว่ามันก็ไม่ได้ทำให้หนังสือแปลกไปนะ ถึงแม้จะเป็นหนังสือแฟชั่น แต่หนังสือแฟชั่นก็จะต้องเขยิบตัวเองก้าว Step (ขั้น) มันก็ต้องไปอีกขั้นนึงแล้ว ถ้ามันอยู่เป็นแค่หนังสือแฟชั่นมันก็จะตาย เพราะว่าแฟชั่นมันก็เป็น Need เป็นเฉพาะกลุ่ม แต่เราก็ปรับตัว ด้วยความที่นิตยสารมันไม่ได้เป็นสื่ออิทธิพลอย่างที่บอกไปตั้งแต่ตอนแรก เพราะฉะนั้นวิธีการมันก็ยังสื่อเรื่อง เล่าเรื่องอยู่เหมือนเดิม แต่ทำยังไงให้คนมันรู้สึกว่าน่าเชื่อถือ เพราะฉะนั้นตัวนี้มันคือตัวที่เสริม คุณจะอยู่แต่ความเป็นแฟชั่นอย่างเดียวมันก็ไม่ได้ ถ้ามันไม่มีคนเสพ ก็แสดงว่าคุณไม่ปรับตัวตามคนอ่านเลย ต้องปรับตัวตามคนอ่านด้วย เพราะฉะนั้นต้องนำเสนอในแง่มุมที่คนอ่านเขาไม่รู้ แต่เขาอาจจะอยากรู้ก็ได้ แต่เขาไม่รู้มาก่อน มันก็ต้องหาวิธีการนำเสนอต่อไป แต่ไม่ได้หมายความว่าเราจะทำแบบนี้ทุกเล่ม เราก็ต้องมี Theme ขององค์กรของเราอยู่ คือเราเป็นหนังสือแฟชั่น เราเป็นหนังสือผู้หญิง เพราะฉะนั้นเราต้องมีจริต ต้องมีองค์ประกอบเดิมอยู่ อันที่ทำนี้ก็คือแทรกไป คือมันทำไงก็ได้ให้คนรู้สึกว้าว อ่ะ และก็นำเสนอสิ่งที่คนอื่นไม่รู้ สอดแทรกไปจากกระแสหลักของเรา”

3. ในปัจจุบัน นิตยสารจะสร้างสัญญะอย่างไรให้คนเสพคล้อยตาม?

“ก็คือข้อมูลที่น่าเชื่อถือนั่นแหละ แล้วก็นำเสนอในสิ่งที่เขาไม่เคยรู้มาก่อน สมมุติเราทำเกี่ยวกับดารา ดาราบางคนดังอยู่แล้ว แต่เราก็ต้องนำเสนอในแง่มุมที่คนเขาไม่รู้มาก่อน คือพยายาม

ปรับอ่ะ คือทำไงก็ได้ให้มันเริ่มที่เราอ่ะ แต่ที่นี้มันก็ขึ้นอยู่กับ Subject ด้วยนะว่าเขาเป็นคนยังไง ถ้าเขามี image ของเขา เขาก็จะพูด Pattern เดิม ๆ มันก็แก้ไม่ได้แล้ว แต่เอาให้เริ่มต้นที่เราก่อน เหมือนแบบว่าเราต้องพยายามมีแนวคิด มี Concept ว่า เรานำเสนออีกมุมหนึ่ง อีกด้านหนึ่ง อีกแบบหนึ่ง”

“อย่างน้อยก็เพื่อต้องได้คำตอบที่คนอ่านรู้สึกว้าวขึ้นมา” ใช่ ๆ จะได้อะไรใหม่ ๆ จากแบบเดิม ๆ ในแง่มุมที่คนเขาอยากรู้ แต่เขาไม่ได้รับจากสื่ออื่น ๆ เพราะฉะนั้นเราก็ต้องทำ ด้วยความที่เราเป็นนิตยาสาร เราก็ต้องทำแบบนี้เพื่อที่ว่า Influencer อย่างที่เราบอกตอนแรก แต่ถ้าเราทำข้อมูลที่น่าเชื่อถือถูกต้องมากที่สุด และนำเสนอแง่มุมใหม่ ๆ มันก็จะทำให้เราเป็น Influencer ได้ อาจจะไม่สุดเหมือนสมัยก่อน แต่มันก็ได้ในระดับหนึ่ง แข่งกับโลกที่มันเปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบันได้ ก็คือเป็นอีกสื่อหนึ่งที่เขาเชื่อถือนะ สัญญะที่ทำให้คนติดตาม มันก็ต้องเปลี่ยนตามโลก ปรับตัวตามโลก ไม่ใช่ว่าคุณอยากทำอย่างนี้ แต่คุณไม่แคร์คนอ่านเลย มันไม่ได้ มันไม่เหมือนสมัยก่อนที่คุณจะป้อนอะไรก็ทำได้ แต่เดี๋ยวนี้มันไม่ใช่แล้วคนเขาฉลาดขึ้น เพราะฉะนั้น คนอ่านอยากรู้อะไรมันก็ต้องนำเสนอเขาแล้วก็ไป Beyond เขา”

“ก็เหมือนคล้อยตาม ตามผู้เสพมากกว่า” คอยสังเกตุการณ์ผู้เสพว่าเขาอยากได้อะไร แต่ก็ไม่ได้แบบตามเขาอย่างเดียวนะ อะไรเป็นกระแสก็เอา ๆ ๆ เขาก็เบื่อ คือพยายามรู้สึกว่าเท่าทันผู้อ่าน แต่ก็ต้องไป Beyond เขาเหมือนกัน อย่างเช่นว่า คนไทยอินเรื่อง BNK คุ๊กกี้เสี่ยงทาย ใช่เราลงไปเล่นได้ เพราะมันคือกระแส แต่มันก็ต้องนำเสนอในทางอื่นมั้ย ไม่ใช่นำเสนอ BNK กับเพลงคุ๊กกี้เสี่ยงทายมันเยอะไป คนก็เบื่อ เพราะมันออกมาจากสื่อเดียว เราก็เกาะพอได้บ้าง แต่ก็นำเสนออีกแง่มุมหนึ่งแล้วเราก็ไปแตะอีกแง่มุมหนึ่ง ที่มันสอดคล้องกัน อย่างบางสื่อเขาก็นำเสนอในแง่มุมของธุรกิจไปเลย ซึ่งตอนนั้นคนสนใจแค่ตัวน้อง BNK กับตัวโอตะ แต่กลายเป็นว่าเขาเสนอในแง่ Model Business ของโรสมีเดีย ที่เอา BNK เข้ามา มันคือการนำเสนอเกาะกระแส BNK แต่เขานำเสนอแง่มุมนึง มันก็ดีที่ผู้อ่านอีกมุมนึงเขาจะได้ตามได้ด้วย หรือเปิดโลกให้คนที่ตามแต่พวกนี้ ได้เห็นในเบื้องลึกเบื้องหลังมันมีอะไรที่มากกว่านั้น มันไม่ใช่แค่เอาผู้หญิงสวย ๆ มาเต้น”

ส่วนใหญ่แล้วเขาจะใช้ข้อเท็จจริง เอาความจริงกับความเท็จในเปอร์เซ็นต์ ที่เท่าไหนในการมาเขียนส่วนใหญ่ “ถ้าถามเรารู้สึกมันต้องมีทั้งสองแง่มุม แต่ทีนี้เปอร์เซ็นต์มันก็แล้วแต่คนเขียนว่าเขาจะเฉ ไปทางไหน เขาอาจจะขยี้ตรงอย่างนี้ เพราะฉะนั้น มุมมองคนนี้มันอาจจะเยอะกว่า มุมของคนนี้ก็อาจจะน้อยกว่า หรือว่าบางทีการสื่อมันก็อาจจะไม่ได้เป็นกลาง คือเขาบอกว่าสื่อควรจะเป็นกลางใช่มั้ย แต่ในที่สุดแล้วมันก็ไม่ได้เป็นกลางหรอก เรารู้สึกว่าคำว่าเป็นกลาง คือ การนำเสนอสองด้าน คือหมายถึงว่ามีสองมุม ที่มันก็ต้อง Balance ของเขาเอาเอง คือเขามีความเชื่อแบบไหน เขาก็ไปขยี้ตรงนั้น เทน้ำหนักให้ตรงนั้น”

ก็แล้วแต่สื่อที่จะขายอะไรมากกว่ากัน “ใช่ ๆ แต่เรารู้สึกว่าถ้าเป็นสื่อที่ดี ไม่เป็นกลางได้ แต่มันก็ต้องนำเสนอสองด้านได้”

จากบทสัมภาษณ์ วิทวัส พุคคะบุตร นั้นในการนำเสนอของหนังสือแฟชั่นยังต้องปรับตัวตามผู้อ่าน กระแสโลกในปัจจุบัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่า วิธีการทำงานของนักเขียน (คอลัมนิสต์) จึงไม่ได้แตกต่างจากสายงานศิลปกรรม เนื้อหาและสาระ ทำหน้าที่ต่อจินตภาพของการดำเนินชีวิต โดยดึงหาความ Balance ผู้วิจัยได้นำความ Balance มาใช้ให้เกิดในผลงานสร้างสรรค์ ระหว่างความจริง กับ และความเท็จ กับ ภาพลักษณ์ (Image) และ พื้นที่ว่าง (Space) ที่เกิดขึ้น

6. อิทธิพลจากลัทธิและผลงานศิลปะ

อิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ สิ่งที่ช่วยเติมเต็มแรงจูงใจให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้สร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลจากเรขาคณิตโดยสัมพันธ์ทางทัศนธาตุ แฝงด้วยสัญลักษณ์ (Symbolic) เป็นส่วนประกอบของเนื้อหาบางส่วนและการได้รับอิทธิพลจากผู้อื่นถือเป็นเรื่องปกติ เพราะธรรมชาติของมนุษย์ต้องรู้จักเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เพื่อนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับธรรมชาติของตัวเอง โดยการนำมาประยุกต์ใช้ สำหรับผู้ที่ทำงานสร้างสรรค์จึงมีความจำเป็นจะต้องศึกษา ค้นคว้าจากผลงานของศิลปินในศิลปะลัทธิต่าง ๆ เพิ่มเติมในความคิด รูปแบบ เทคนิควิธีการ เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาและส่งเสริมทัศนคติและความคิดส่วนตัวในการสร้างสรรค์

ธรรมชาติของมนุษย์ที่จะเรียนรู้และเอาอย่างสิ่งที่ดีกว่ามาใช้ การเรียนรู้ที่จะ “คิดต่อ” นั้นทำให้โลกเราเจริญขึ้นอย่างรวดเร็ว ในประเทศตะวันตก การรับอิทธิพลจากผู้อื่นเป็นเรื่องธรรมดาและมักจะทำกันอย่างเปิดเผย เช่นเดียวกับการที่ศิลปินจำนวนไม่น้อยประกาศไว้ในแนวความคิดของการสร้างสรรค์ซึ่งเมื่อมองในวิชาการนี้ก็เป็นการ “อ้างอิง” อีกแบบหนึ่ง[8]

6.1 อิทธิพลจากเรขาคณิตสัมพันธ์ทางทัศนธาตุ

ในศตวรรษที่ 19 พาซก์, มอริทซ์ (Pasch, Moritz. ค.ศ. 1843-1930) นักคณิตศาสตร์ชาวเยอรมัน ได้เรียบเรียง แก้ไข ปรับปรุง เรขาคณิตแบบยุคลิด โดยเห็นความสำคัญของอนิยาม ได้แบ่งเป็น 2 พวก คือ พวกที่กำหนดความหมายไว้อย่างชัดแจ้ง กับพวกที่ไม่ได้กำหนดความหมายไว้ชัดแจ้ง ให้คำว่า **“จุด เส้น และระนาบ”** เป็นคำที่ไม่ได้กำหนดความหมาย (คำอนิยาม)

---

[8] อิทธิพล ตั้งโฉลก, แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมขั้นสูง / อิทธิพล ตั้งโฉลก (กรุงเทพฯ :: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิเคชั่น, 2550).

ในการพิสูจน์ทฤษฎีบทต่าง ๆ จะต้องไม่ตีความคำอนิยาม เพราะจะทำให้อ่อนเหตุผลทางตรรกศาสตร์ และอาจเผลอใช้สมมติฐานบางอย่างที่ไม่ได้ระบุไว้ ดังนั้นพาซก์จึงพิสูจน์เรขาคณิตโดยไม่พึ่งรูป แต่ได้อาศัยรูปแบบประโยคสัญลักษณ์ทางตรรกศาสตร์ และเข้มงวดในการให้เหตุผลอย่างมาก

> “การมองสิ่งต่าง ๆ อย่างทะลุปรุโปร่งของไอน์สไตน์ เกิดจากการคิดออกมาเป็นภาพก่อนที่จะแปลงเป็นภาษาคณิตศาสตร์”
>
> ดร. แซนดรา วิทเทลสัน[9]

6.1.1 ในทางระบบคณิตศาสตร์

สมัยโรมันช่วงคริตศักราช 12 ใช้ความยาวของเส้นผ่าศูนย์กลางวงกลมผังพื้นที่เป็นความยาวเดียวกับความสูงจากพื้นถึงยอด เรขาคณิต ในสมัยเรเนอซองส์ วงกลมและสี่เหลี่ยมจัตุรัสทรงความสมบูรณ์ในตัวเอง เทียบเท่ากับร่างกายมนุษย์ที่อยู่ศูนย์กลางของจักรวาลในเชิงเปรียบเทียบ

ระบบวิธีคิดที่เป็นตัวควบคุม

ผู้วิจัยได้ศึกษาการวิเคราะห์รูปแบบสถาปัตยกรรมของทาดาโอะ อันโด โดย อาจารย์ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์ ได้ให้ข้อมูลในการวิเคราะห์นี้ไว้ว่า ระบบวิธีคิดที่เป็นตัวควบคุมสามารถแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบดังนี้

ระบบวิธีคิดที่เป็นตัวควบคุมในรูปแบบ

- ระบบวิธีคิดที่เป็นตัวควบคุมในรูปแบบนามธรรม คือ การคำนวณ ของคณิตศาสตร์ วิธีการลำดับสัดส่วนและความหมายเชิงสัญลักษณ์ของวงกลม หรือเท่ากับอุดมคติกับวิธีการใช้เรขาคณิตเพื่อบรรลุอุดมคติ ดังนั้นรูปทรงเรขาคณิตที่ขาดส่วนจึงต้องเติมด้วยมนุษย์ สัตว์ และสิ่งมีชีวิตใช้อาคาร
- ระบบวิธีคิดที่เป็นตัวควบคุมในรูปแบบรูปธรรม คือ รูปร่าง รูปทรง ถูกนำมาใช้ในพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมถูกก่อรูปขึ้นด้วยรูปทรงวงกลมของโดมและผังพื้นกับทรงกระบอกของผนังอาคารโดยรอบหรือเท่ากับวิธีการใช้เรขาคณิต เพื่อแก้ปัญหาในการก่อสร้าง การก่อรูปพื้นที่โดยอาศัยความสัมพันธ์ของรูปทรงเรขาคณิตที่หลากหลายประเภท[10]

---

[9] ดร. แซนดรา วิทเทลสัน นักวิจัยด้านระบบประสาท

[10] ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์, รู้สึกและนึกคิด : เรขาคณิตของทาดาโอะ อันโด / ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์, พิมพ์ครั้งที่ 2 แก้ไขและเพิ่มเติมเนื้อหา. ed. (กรุงเทพฯ :: คอร์ปอเรชั่น โฟร์ดี, 2551).

ความสัมพันธ์ระหว่างความกว้างและความยาว เป็นระบบเหตุผลที่ควบคุมให้การแสดงออกซึ่งอุดมคติของวัฒนธรรมกรีกเป็นไปได้ อุดมคติ คือความงามที่ปรากฏต่อสายตามนุษย์อย่างมีระเบียบ ในส่วนอุตสาหกรรมนั้นจะทำงานได้ก็ต่อเมื่อทุกชิ้นส่วนประกอบกันขึ้นเพื่อเข้ากันได้กับระบบ ดังที่ เลอ คอร์บูซิเยอร์[11] แยกแยะแนวคิดออกเป็นนามธรรม (สัดส่วนทอง) และรูปธรรม (การทำงานอย่างเป็นระบบซึ่งต้องอาศัยการคำนวณ)

พื้นที่เรขาคณิต (Geometric Space) รูปทรงเรขาคณิตที่มีส่วนที่ขาดหายไปอาจทำให้พื้นที่อยู่ในภาวะไร้การควบคุม เพื่อให้เกิดส่วนที่เติมเต็มโดยสิ่งมีชีวิต ซึ่งจะทำให้พื้นที่มีลักษณะการทำงานในพื้นที่ และเวลาเฉพาะมากกว่า รูปทรงไม่ให้ก่อรูปพื้นที่เพื่อความสมบูรณ์แบบในตัวเองและระบบระเบียบ ทางคณิตศาสตร์

รูปทรงเรขาคณิตในงานของทาดาโอะ อันโดจึงไม่ใช่ตัวแทนของระบบคณิตศาสตร์ กลับเป็นรูปทรงของพื้นที่ที่พร้อมจะสร้างความหมายของตัวเองตามเวลาที่สัมพันธ์กับผู้ใช้ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ เปิดโล่งเพื่อรับแสงและลมดันธรรมชาติที่บริสุทธิ์ การทำให้พื้นที่ทั้งหมดถูกแบ่งนั้นเป็นผลในการปิดล้อมเชิงความหมาย เพื่อสร้างโลกส่วนตัว การเชื่อมต่อพื้นที่ที่เน้นให้เกิดการรับรู้สภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ

มนุษย์สามารถรับรู้ลักษณะและรับเอาความรู้สึกมาเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ตัวเอง มาร์ติน ไฮเดกเกอร์ (Martin Geidegger)[12] เรียกกระบวนการนี้ว่า การอาศัย (Dwell)[13] สามารถสร้างโมเดลของการอาศัย คือ การที่มนุษย์สามารถหาทิศทาง (Orientation) และสร้างตัวตน (Identification)

การที่มนุษย์พบว่าสภาวะแวดล้อมหนึ่งทรงความหมายกับตัวเองในด้านใดด้านหนึ่งมากกว่าที่อื่น บทบาทของสภาปัตยกรรมซึ่งเป็นศิลปะแห่งการก่อสร้างของมนุษย์อยู่ที่การทำหน้าที่สร้างสถานที่ที่เอื้อให้มนุษย์อยู่ด้วย (Belong) ได้ด้วยการสร้างรูปธรรม (Concrete) ของวัตถุที่ทำงานร่วมกับข้อจำกัดของสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติของท้องถิ่นแลก่อให้เกิดลักษณะพิเศษ (Character) ของ

---

[11] เลอ คอร์บูซิเยอร์ สถาปนิก นักผังเมือง สร้างสรรค์ผลงานด้านผังเมือง และการออกแบบแนวคิดหน่วยที่อยู่อาศัย เพื่อนำไปสู่การสร้างทฤษฎีของการอยู่อาศัยแบบร่วมกัน “วีลาซาวอย ก่อนสงครามโลกครั้ง 2 จะเป็นผลงานเชิงรูปธรรมของเราขาคณิต แต่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 จะเป็นในแง่ระบบวิธีคิดโนเฉพาะการแสวงหาระบบเหตุผลในงานสถาปัตยกรรมผ่านรูปทรงพื้นฐานเรขาคณิต โดยเน้นที่นามธรรมหรือเน้นที่การคิดเชิงอุดมคติที่ปรากฏในงานระบบโมดูเลอร์

[12] มาร์ติน ไฮเดกเกอร์ (Martin Geidegger) นักปรัชญาชาวเยอรมัน

[13] การอาศัย (Dwell) โดยใช้วิธีสืบสวนลงไปในความหมายของรากศัพท์เก่าของเยอรมัน

พื้นที่ คือ บ้านและพื้นที่ที่ค่อนข้างเป็นส่วนตัว (Private) และพื้นที่ที่เป็นสาธารณะ (Public) ทั้งหลาย เช่น ทะเล ภูตลาด เป็นต้น

> “แสงเป็นต้นกำเนิดของการดำรงอยู่ทั้งมวล ยามที่สัมผัสกับพื้นผิวของสิ่งต่าง ๆ แสงจะให้เส้นรอบนอก รวบรวมเงินที่ด้านหลังและสร้างความลึก วัตถุถูกทำให้ปรากฏระหว่างขอบเขตแสงและความมืดแล้วได้รับรูปทรงของตัวเอง ค้นพบปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและเชื่อมต่อไปไม่มีที่สิ้นสุด แสงให้อิสระแก่สิ่งต่าง ๆ แต่ในขณะเดียวกันก็สร้างความสัมพันธ์ระหว่างกันขึ้นมา เราอาจจะพูดได้ว่าแสงยกระดับความโดดเดี่ยวให้แตกต่างภายในบริบทความสัมพันธ์ของตัวเอง แสงเป็นผู้สร้างสรรค์ความสัมพันธ์ซึ่งสร้างโลกขึ้นมาด้วย แม้จะไม่ต้องสงสัยเลยว่าจุดกำเนิดของการดำรงอยู่มาจากแหล่งที่อยู่นิ่ง แต่ภายใต้อาการสั่นไหวเปลี่ยนแปลงที่ไม่จบสิ้นของแสงนี้เองที่โลกถูกค้นพบอีกครั้ง”[14]

ในระหว่างการรับรู้ธรรมชาติสิ่งแวดล้อมกับเรขาคณิตและหน่วยแบบสัดส่วนของนามธรรมล้วนสร้างอารมณ์ความรู้สึกเกี่ยวกับสถานที่ในสิ่งแวดล้อมให้ผิดแผกแตกต่างและมีลักษณะเฉพาะวัฒนธรรมของตนเองหรือสถานที่นั้น ๆ

> “ศิลปะคือสิ่งที่เราทำ วัฒนธรรมคือสิ่งที่ทำกับเรา”
>
> คาร์ล อองเดร

การที่มนุษย์อยู่บนโลกที่มีเงื่อนไขเรื่องเวลาประกอบอยู่ เพราะเรามีดวงอาทิตย์เหนือท้องฟ้าเป็นองค์ประกอบสำคัญของโลกแบบที่ไฮเดกเกอร์เรียกว่า โลกและท้องฟ้า (Earth and Sky) รูปธรรมของพื้นที่จึงต้องหลอมรวมเอากระแสเวลาเข้าไปด้วย[15]

---

[14] ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์, ธรรมชาติ ที่ว่าง และสถานที่ : รวมบทความว่าด้วยสถาปัตยกรรมญี่ปุ่น / โดย ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์ (กรุงเทพฯ :: คอร์ปอเรชั่นโฟร์ดี, 2543).

[15] รู้สึกและนึกคิด : เรขาคณิตของทาดาโอะ อันโด / ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์.

พื้นที่ (Space) จะทรงความหมายเป็นสถานที่ (Place) จะต้องเป็นรูปธรรมทำงานร่วมกับสภาพแวดล้อมของสังคมและวัฒนธรรม เอื้อให้มนุษย์สร้างตัวตนและหาทิศทางของตนเองขึ้นมา เพื่อสัมพันธ์กับความเปลี่ยนแปลงภายใต้เงื่อนไขของเวลาชั่วขณะในปัจจุบันหนึ่งๆ ให้ได้

มนุษย์ รับเอาด้านดีและด้านร้ายของธรรมชาติเอาไว้เป็นสมบัติของตัวเองเสมอ สภาพแวดล้อมที่มีทั้งดีไม่ดีในทางกายภาพ แต่ก็ยังมีด้านดีที่ทำให้สามารถสัมผัสและชื่นชมกับความงามของธรรมชาติภายนอกที่เปลี่ยนแปลงไปตามเวลาแต่ละสถานที่ ทั้งหมดนี้เพราะความคิดที่ว่าการรับรู้สภาพธรรมชาตินั้นต้องรับรู้ทั้งสองด้าน ที่เปลี่ยนความรู้สึกต้องทนทุกข์ทรมานให้กลายเป็นการรับรู้ซึ่งความงามทั้งในทางกายภาพและนามธรรม

ดังนั้น การผสมผสานเข้ากับปรัชญาดั้งเดิมของตะวันออกทำให้เรขาคณิตกลายเป็นเครื่องมือในการสืบหาความหมายของโลกต่อชีวิตในลักษณะนามธรรม เป็นการตีความนามธรรมของธรรมชาติเพื่อมาปรุงแต่งตามปรัชญาที่คนยึดถือ จึงเป็นการนำเสนอนามธรรมของรูปธรรม ที่ว่างผ่านทางรูปทรง จิตผ่านทางกาย ที่การค้นหาความหมายจะสัมพันธ์กับประสบการณ์ของแต่ละคนมากกว่าที่จะมีความหมายตายตัว

6.2 อิทธิพลและแรงบันดาลใจในศิลปกรรม

อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ผู้วิจัยมีความสนใจนั้น ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมศิลปะฝั่งตะวันตก ซึ่งมีความสนใจในศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ซึ่งในแต่ละลัทธิดังกล่าวล้วนมีรูปแบบที่เฉพาะในเรื่องของรูปแบบทัศนคติความเชื่อ ผู้วิจัยได้ศึกษาศิลปินตามแนวทางที่ผู้วิจัยสนใจและได้นำอิทธิพลบางประการในแต่ละลัทธิ มาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องเหมาะสมทางด้านรูปแบบและความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ศิลปะเหนือจริง (Surrealism)

แนวทางการสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลมากจากลัทธิเหนือจริง (Surrealism) และลัทธิเสมือนจริง (Realism) โดยแฝงสัญลักษณ์ (Symbolic) เป็นส่วนประกอบ

> ลัทธิเหนือจริงคือความต้องการแสดงสิ่งที่ไม่ใช่เป็นของโลกปรากฏเห็นได้ด้วยตา แต่ต้องการแสดงสิ่งที่มองไม่เห็นอันเป็นสาระของโลกที่ปรากฏเห็น หรือกล่าวอักนัยหนึ่งต้องการจะแสดงสิ่งซึ่งอยู่เหนือโลกนี้ เพราะสิ่งที่ปรากฏเห็นล้วน

เป็นมายา คือ เป็นจริงโดยสมมติเท่านั้น สิ่งที่เป็นสาระอยู่เหนือจริงนั้น ซึ่งศิลปินต้องการแสดงออกให้ปรากฏเห็น[16]

การสร้างสรรค์ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ จัดอยู่ระหว่างโลกความจริงและความฝันหรือจินตนาการ เพื่อให้หลุดพ้นจากโลกปัจจุบันที่กำลังเผชิญอยู่ด้วยความคาดหวังต่อการค้นพบโลกใหม่ ชีวิตใหม่ สิ่งใหม่ ซึ่งถือเป็นการบรรลุสูงสุด เป็นความตั้งใจอย่างฉับพลันในการสร้างโลกใหม่ที่ผสมผสานระหว่างความจริงกับความฝันให้บรรลุถึงยอดสัจธรรม เหมือนการแสดงออกในวัยเด็กที่เต็มไปด้วยจินตนาการ และมีความเป็นอิสระแก่ตนเองมากที่สุด

ลัทธิสัจนิยม (Realism)

ลัทธิสัจนิยมเป็นลัทธิปรัชญา เน้นความจริง สะท้อนเรื่องราวข้อมูลที่เป็นจริงที่มีความเชื่อในโลกแห่งวัตถุ มีความเชื่อในการแสวงหาความจริงโดยจิตนิยม ต้องพิจารณาข้อเท็จจริงตามธรรมชาติด้วยความแท้จริงที่แท้คือ วัตถุที่ปรากฏต่อสายตา สามารถสัมผัสได้มีความเชื่อว่า ความจริงมาจากธรรมชาติ ซึ่งประกอบสิ่งที่เป็นวัตถุสามารถสัมผัสจับต้องได้ และพิสูจน์ได้ เชื่อว่าธรรมชาติเป็นบ่อเกิดความรู้ได้มาจากการได้เห็นได้สัมผัสด้วยประสาทสัมผัส สุนทรียศาสตร์เป็นเรื่องของความงดงามตามธรรมชาติสะท้อนความงามตามธรรมชาติออกมา ส่วนรูปแบบเหมือนหรือไม่ก็ได้ ศิลปะลัทธิสัจนิยมให้อิทธิพลต่อผู้วิจัยในด้านวิธีคิด การแสดงออก เนื้อหา ถึงสาระความเป็นจริงของชีวิต การสร้างสรรค์ที่ถ่ายทอดความจริงจากภายนอก ศิลปะสัจนิยมให้ความหมายมากกว่าความงามแค่เพียงภายนอก คือ การสะท้อนความเป็นจริง การรับรู้ สร้างจินตนาการให้ผู้วิจัยเป็นอย่างดี การเรียนรู้และซึมซับเข้ามาเป็นประสบการณ์แบบอย่าง และนำมาประยุกต์ปรับใช้ เปลี่ยนไปสู่การคิดค้นทดลองเชิงสร้างสรรค์

ลัทธิป็อปอาร์ต (Pop Art)

ศิลปะได้ขยายตัวออกไปกลืนกินศิลปะประยุกต์ นั่นคือ ภาพประกอบ ในยุคป๊อปอาร์ต (Pop Art) บรรจุภัณฑ์สินค้า หนังสือการ์ตูน นิตยสาร แฟชั่น เสื้อผ้า ถูกจัดเป็นวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลได้กลายเป็นเรื่องราวเนื้อหาให้ศิลปินในยุคนั้นสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะมาแล้ว แต่ภาพประกอบในที่นี้มิใช่เรื่องราวที่กระตุ้นความคิดหรือให้ความบันดาลใจกับศิลปิน แต่ตัวภาพประกอบกลับถูกยกย่องให้

---

[16] สดชื่น ชัยประสาธน์, จิตรกรรมและวรรณกรรมแนวเซอร์เรียลิสต์ในประเทศไทย พ.ศ. 2507-2527 = *Surrealistic Trends in Painting and Literature in Thailand* 1964-1984 / สดชื่น ชัยประสาธน์ (กรุงเทพฯ :: สยามสมาคม, 2539).

เป็นศิลปะบริสุทธิ์เท่าเทียมกับศิลปะประเภทอื่น ในอดีตถ้าผลงานของนักศึกษาศิลปะคนใดได้รับคำวิจารณ์ว่าผลงานดูเป็นภาพประกอบ ย่อมหมายถึงคุณค่าในเชิงลบบ่งบอกถึงผลงานของเขาขาดอารมณ์ความรู้สึก เพราะเรื่องราวที่เอามาวาดเป็นของคนอื่น ผู้ที่วาดรูปประกอบจึงไม่มีความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวในภาพ แต่วาดเส้นยุคปัจจุบันเมื่อประเมินในเชิงคุณค่าก็พบว่า ผลงานที่ดูเป็นภาพประกอบนั้นเพราะรูปแบบอยู่ในแบบแผนของภาพประกอบมากกว่าเนื้อหานั้นก็คือ ส่วนใหญ่มีลักษณะเหมือนจริง หรือกึ่งเหมือนจริง เพื่อให้การเล่าเรื่องได้ชัด ศิลปินพยายามค้นหา “ภาษาใหม่” และ “สุนทรียภาพใหม่ ๆ” อยู่ตลอดเวลา เพราะความใหม่อยู่คงที่ได้ไม่นาน มีความคงตัวอยู่ชั่วคราวแล้วก็ต้องเปลี่ยนแปลงต่อไปเสมอ

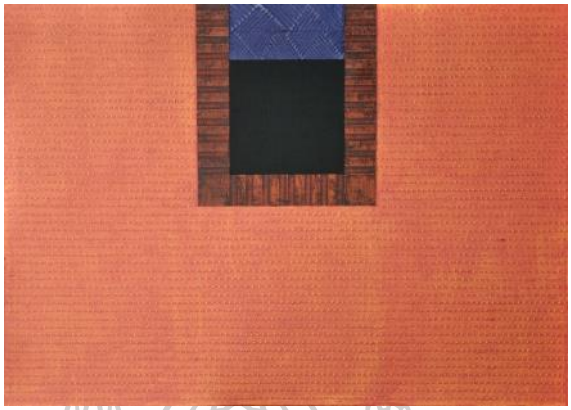
อิทธิพล ตั้งโฉลก (Ithipol Thangchalok)

จากการศึกษา นิทรรศการ “นามธรรม : สัจจะแห่งศิลปะ”[17] ของศาสตราจารย์เกียรติคุณอิทธิพล ตั้งโฉลก เป็นในแนวทางนามธรรมที่ลักษณะเป็นตะวันออก ความจริง หรือสัจจะของศิลปะ มีทั้งวัตถุจิตรกรรม ความจริงของความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและวัตถุจิตรกรรม ความจริงของภาษาภาพ ความจริงของจักรวาลที่ประกอบด้วยคู่ตรงข้ามในลักษณะเก่ากับใหม่ แสงและเงา รูปทรงกับพื้นที่ว่าง เหตุผลและอารมณ์ ปัญญาญาณกับปรีชาญาณ จริงกับเท็จ จากเนื้อหาเรื่องราวประสบการณ์จริง ในรูปแบบของศาสตราจารย์อิทธิพลได้ทดลองทำงานในลัทธิต่าง ๆ เช่น คิวบิสม์ (Cubism) เซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) เอ็กเพรสชั่นนิสม์ (Expressionism) และแอ๊บสแตรค (Abstract) เป็นการทำงานศิลปะแบบใช้ปัญญาญาณ (Intuition) โดยรับความสะเทือนใจ ประทับใจ หรือบันดาลใจส่วนใหญ่จากประสบการณ์ตรงในชีวิตจริง มีตั้งแต่การค้นการูปทรงนามธรรมเรขาคณิตทั้งรูปทรงเดียว และเฉพาะรูปทรงเล็ก ๆ เทคนิคของผลงานหลักคือภาพพิมพ์ ที่อิทธิพลได้ศึกษาได้แก่ ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) ภาพพิมพ์ร่องลึก (Etching) ภาพพิมพ์แกะไม้ (Woodcut) และภาพพิมพ์หิน (Lithograph) เทคนิคทั้ง 4 นำมาสู่แนวเรื่องของการทำงานที่แตกต่างกัน ได้แก่ รูปทรงอินทรีย์ของเมล็ดพืช ต้นไม้ในเมือง ผนังและกำแพง และรูปทรงมนุษย์กับพื้นที่ว่าง ศาสตราจารย์อิทธิพลใช้วิธีการค่อย ๆ ตัดทอนรูปทรงเหมือนจริงจนกลายไปสู่ความเป็นนามธรรม

---

[17] "นิทรรศการ Abstract the Truth of Art “นามธรรม : สัจจะแห่งศิลปะ” อิทธิพล ตั้งโฉลก," http://www.bacc.or.th/event/“Abstract-The-Truth-of-Art”-Ithipol-Thangchalok-.html#page.

จากเมล็ดพืชที่สามารถรับรู้ได้จนกลายเป็นรูปทรงเรขาคณิต จากพุ่มไม้ใหญ่จนเป็นเส้นอิสระ และรูปทรงของมนุษย์จนกลายเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ของกลุ่มรูปร่างเรขาคณิต[18]



ภาพที่ 1 อิทธิพล ตั้งโฉลก, Door, Acrylic on canvas, 50 x 70 cm.
ที่มา เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2561 เข้าได้จาก http://www.bangkokartmuseum.com/pages/125

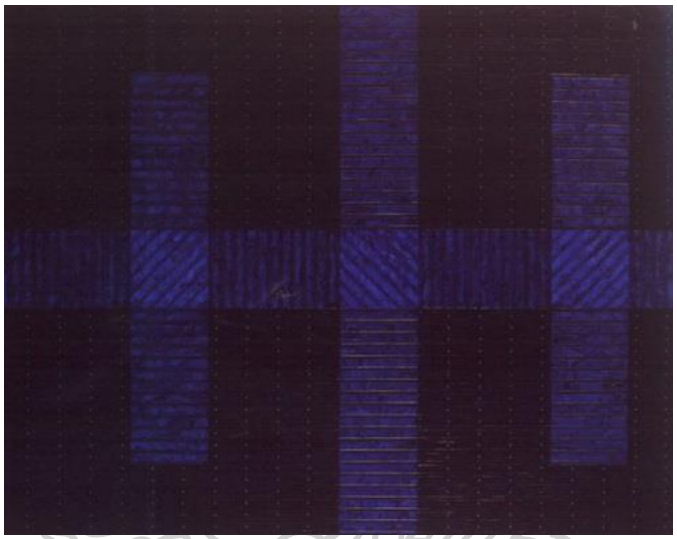
ศิลปะนามธรรมของศิลปิน ทำหน้าที่สกัดเอาทั้งแก่นของชีวิตมนุษย์และธรรมชาติออกมาสร้างใหม่ ซึ่งมิใช่การลอกเลียนต้นแบบในชีวิตจริง นัยของการตีความในลักษณะนี้ย่อมเป็นการสนับสนุนความลึกซึ้งของศิลปะนามธรรมในการที่จะสะท้อน “โลกภายใน” ของมนุษย์ ความคิดที่มาจากภายในจิต

ภาพที่ 2 อิทธิพล ตั้งโฉลก, สี่สัญญะ (Four Signs), 2005 (2548), Acrylic on canvas, 60 x 183 cm.
ที่มา เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2561 เข้าได้จาก http://www.thaicritic.com/?p=3119

---

[18] อิทธิพล ตั้งโฉลก, นามธรรม : สัจจะแห่งศิลปะ = *the Truth of Art* / อิทธิพล ตั้งโฉลก (กรุงเทพฯ :: มูลนิธิหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2558).

ในนิทรรศการ นามธรรม : สัจจะแห่งศิลปะ ผลงานชุดหลังจะแหวกแนวออกจากอดีต ด้วยองค์ประกอบ การใช้สีที่ค่อนข้างมีรสหวาน สะดุดตา มีเสน่ห์ที่ไม่รุนแรง องค์ประกอบที่แยกตัวออกจากกันให้ความมั่งคงทางสุนทรียภาพที่เกิดขึ้น แต่จะเพิ่มเติมที่ทัศนธาตุแบบละเอียด เพื่อให้เข้ากับองค์ประกอบโดยรวม ในแต่ละชิ้นงานจะแสดงออกที่แตกต่างกันออกไป โดยคงความเป็นนามธรรมและเรียบง่ายต่อการมองเห็น แต่ยากที่จะเข้าใจได้



ภาพที่ 3 Ithipol Thangchalok, Sign of Tranquility, 2005, Acrylic on canvas, 140 x 195 cm.
ที่มา เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2561 เข้าได้จาก http://www.bangkokartnews.com/Art%20Ex/20.ArtIthipol.html

การจัดรูปร่าง รูปทรงไม่ได้ซับซ้อน เป็นการซ้ำของจุดและร่องรอยบนรูปทรงเรขาคณิตแสดงให้เห็นเจตนาของศิลปิน ที่กำลังเชื่อมโยงการซ้ำของทัศนธาตุกับระบบต่าง ๆ เช่น จังหวะการเต้นของชีพจร ลมหายใจเข้าออก และความต่อเนื่องของเวลาที่ไม่รู้จบ เป็นต้น ผลงานจึงเป็นการสะท้อนให้เห็นปัญญาของศิลปินในการใช้ระบบเรขาคณิตที่เรียบง่าย เพื่อนำไปสู่การทำความเข้าใจในปรากฏการณ์อื่นที่อยู่รอบ ๆ ตัว ศิลปินยอมรับว่า มนุษย์ไม่อาจวางตัวไว้เหนือธรรมชาติได้ และเมื่อมาถึงจุดหนึ่งก็ต้องยอมรับว่า มนุษย์ต้องน้อมรับความเป็นไปที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ

ความเรียบง่ายของศิลปะนามธรรมมีคุณค่าเสมือนกุญแจที่ไขประตูบานใหญ่ที่ศิลปินได้กล่าวไว้ว่า “นามธรรมเป็นเรื่องของใจ” และ “ใจ” คือ กลไกสำคัญที่ทำให้ศิลปินค้นพบ “สัจจะ” หรือความจริงของศิลปะในหลากหลายมิติ ตั้งแต่ความจริงของตัววัตถุจิตรกรรม ความจริงของภาษาภาพ ความจริงของความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและวัตถุจิตรกรรม ความจริงของจักรวาลที่ประกอบไปด้วย

คู่ตรงกันข้าม เก่าและใหม่ แสงและเงา รูปทรงและพื้นที่ว่าง อารมณ์และเหตุผล ปัญญาญาณและปรีชาญาณ โครงสร้างและองค์ประกอบทุก ๆ ส่วนต้องมีความประสานสัมพันธ์กันอย่างมีระเบียบ การสร้างรูปทรง กำหนดที่ว่างไปจนถึงขนาด ตำแหน่ง สัดส่วน และจังหวะ

การทำงานจิตรกรรมเป็นการ “คิดต่อ” โดยปรับแนวความคิด “คู่ตรงกันข้าม” โดยแบ่งเป็น ระหว่างวัตถุกับจิต สมองกับใจ หรือปรีชาญาณกับปัญญาญาณ ภววิสัยกับอัตวิสัย เหตุผลกับอารมณ์ จิตสำนึกกับจิตไร้สำนึก นิ่งสงบกับเคลื่อนไหว ระเบียบกับอิสระ ความคิดกับความรู้สึก ยังมี “ตัวกลาง” ที่เชื่อมโยงให้เกิดความสัมพันธ์ “สัจจะแห่งจิตรกรรม” ตัดความลึกแบบลวงตาออกไป และไม่อ้างอิงหรือเลียนแบบวัตถุใด ๆ ในโลกใบนี้ รวมทั้งตัดเรื่องราวและความหมายทางโลกแห่งโลกีย์ที่สับสนวุ่นวายออกไปความคิดในการ “ลด”ให้น้อยลง ในทัศนศิลป์เมื่อตัดเรื่องราว ความหมาย ลดรูปทรงของวัตถุออกไปก็จะเหลือเพียงทัศนธาตุ และเมื่อ “ลด” ทัศนธาตุลงให้เหลือน้อยที่สุดก็จะเหลือเพียง “จุด” ซึ่งเป็นหน่วยเล็กที่สุด ถ้าตัดออกไปก็จะเหลือเพียงความว่างเปล่า และเมื่อเอาจุดมาเรียงต่อเนื่องติดกันก็จะกลายเป็นเส้น ตามธรรมดาทั้งจุดและเส้นในตัวมันเองไม่มีความสำคัญ ไม่มีบทบาท ไม่มีความหมาย ผลงานบางชิ้น จุดและเส้น ถูกศิลปินแปรเปลี่ยนให้กลับกลายเป็นรูปทรง เรื่องราว ความหมาย รวมทั้งเป็นสื่อและภาษาในตัวเอง เพื่อมุ่งเข้าสู่สภาวะแห่งจิตที่น้อย เรียบง่าย ธรรมดาสามัญ บริสุทธิ์ และสงบ

ภาพที่ 4 Ithipol Thangchalok, Five units, 2012, Acrylic on canvas, 115 x 160 cm.
ที่มา เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2561 เข้าได้จาก https://www.facebook.com/115506035157778/photos/a.486942861347425.106853.115506035157778/486943024680742/?type=3&theater

จุดและเส้นจึงเป็น “สัญญะ” แห่งความบริสุทธิ์แห่งจิต จึงจะเป็นสื่อเชื่อมโยงเข้าไปสู่พรมแดนแห่งจิตวิญญาณได้ในที่สุด ถูกนำมาสานต่อโดยได้รับแรงบันดาลใจจากการสาน การถัก การทอของเครื่องจักรสาน ผ้าในในอดีตและปัจจุบัน ผสานเข้ากับความคิดเดิม สะท้อนให้เห็นถึงความเรียบง่ายและพอเพียง รวมทั้งจิตใจที่บริสุทธิ์ ซื่อตรง จริงใจ ไร้การปรุงแต่งและเสแสร้ง ห่างไกลจาก “กิเลส” แห่งโลกวัตถุนิยมเป็นวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมจากบรรพกาล เส้นตั้ง เส้นนอน และเส้นเฉียง ถูกนำมาเรียงซ้ำ ๆ ขนานกันอย่างเป็นระเบียบจะกลายเป็น “ลายเส้นขนาน” มีความเรียบง่าย เป็นกลาง เป็นสากล ถูกใช้โดยมนุษย์ทุกยุคเผ่าพันธุ์ในลายผ้า ลายพรม ลายเครื่องปั้นดินเผา

การใช้ทัศนธาตุ จุด เส้น และสี จึงมีลักษณะถึงความสำคัญของตัว “ภาษาทัศนศิลป์” และใช้ทัศนธาตุในการแสดงออกถึงโลกภายในแห่ง “จิต” โดยตรง

“การซ้ำ” จึงถูกจัดเป็นกฎเกณฑ์แห่งจักรวาล เช่น การแปรเปลี่ยนจากกลางวันเป็นกลางคืน เกิดจากการหมุนรอบตัวเองของโลก และการหมุนรอบดวงอาทิตย์ของโลกซ้ำ ๆ อย่างไม่รู้จบ สอดประสานกับการเต้นของหัวใจ การหายใจเข้าหายใจออก การเต้นของชีพจร เชื่อมโยงไปถึงการเดินอย่างสม่ำเสมอของนาฬิกาและด้วยการเพ่งภาวนาของจิตที่ซ้ำ ๆ ด้วยความเพียงคือ วิถีทางแห่งการเข้าถึงสภาวะนิ่งสงบเป็น “สมาธิ” แห่งจิต

ทัศนธาตุ “สี” และ “พื้นผิว” เป็น “ภาษา” ของจิตรกรรมที่มีความสำคัญในจิตรกรรมของศิลปิน สีเป็นภาษาแห่งอารมณ์และความรู้สึก รวมทั้งยังบ่งบอกความหมายในตัวของมันเอง ส่วนพื้นผิวมีบทบาทในการสร้างความเป็นจริงทางวัตถุให้กับจิตรกรรม หรือ “ตรรกะแห่งจิตรกรรม” เป็นวัตถุในตัวของมันเอง มิได้จำลองหรืออ้างอิงวัตถุใด ๆ แต่เป็น “วัตถุแห่งจิต” เมื่อนำทั้ง จุด เส้น สี และพื้นผิวมาประสานให้สัมพันธ์กันย่อมเกิดพลังในการสื่อ “สาระ” แต่ทัศนธาตุอย่างสี และ พื้นผิวไม่ใช่ “ตัวแสดงหลัก” และ “ตัวเสริม” ทรงพลังที่ไม่อาจจะตัดให้ลดน้อยลงไปกว่านี้

“แนวความคิดหลัก”จะครอบคลุมผลงานในทุกชิ้น คือ “ความขัดแย้งของคู่ตรงกันข้าม” เกิดจากความสำนึกถึงความสำคัญของกระบวนการทางเทคนิคและวัสดุที่เลือกใช้ คือ “เครื่องมือเฉพาะ” ที่มีศักยภาพและมีข้อจำกัดในศิลปิน เทคนิคจึงถูกค้นคว้า และนำมาทดลอง เลือกนำมาใช้ให้เหมาะกับแนวความคิดและเทคนิคในแต่ละช่วงของชิ้นงานจะเป็นไปตาม “สภาวะทางจิตใจ” ซึ่งเกิดเป็นประสบการณ์ชีวิต ศิลปนามธรรม จึงถือเป็นกำเนิดมาเพื่อการสื่อ “สาระ” ทางจิตใจโดยเฉพาะจึงสอดคล้องกับการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน การแสดงออกถึงสภาวะทางจิตใจอันเป็นแก่นแท้แสดง “ตัวตน” ของศิลปินปัญญาญาณกับปรีชาญาณ เป็นความพยายามที่จะค้นหา “ตัวตน” และ “รู้จัก

ตัวตน” ให้ลึกซึ้งยิ่งด้วยกลวิธีตรงกันข้าม เพื่อสำรวจ ตรวจสอบ และยืนยัน จิตรกรรมจึงเป็นเสมือนกระจกเงาที่ทำให้ศิลปินมองเห็นตัวเอง และผู้ดูย่อมมองเห็นตัวตนของศิลปินจากกระจกบานนี้[19]

พิชิต ตั้งเจริญ

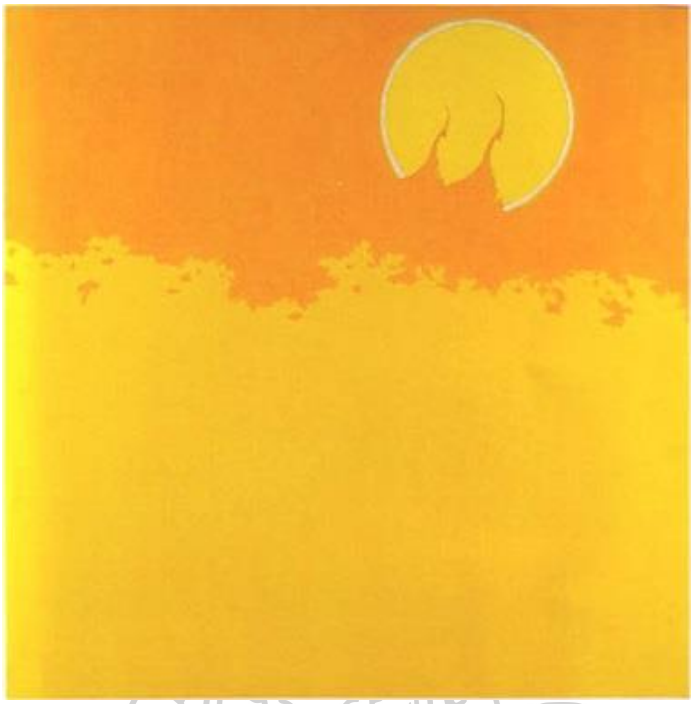
ศิลปนิพนธ์ “ความสัมพันธ์ของสีและบรรยากาศกับสภาวะของกาลเวลา” ของพิชิต ตั้งเจริญ เป็นการสังเกตความเปลี่ยนแปลงในสังคมที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาของพิชิต ตั้งเจริญ ทั้งในด้านการดำรงชีวิตเศรษฐกิจวัฒนธรรมสภาวะทางการเมืองมวลมนุษย์มีการแข่งขันกันทำให้การดำรงชีวิตของมนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมจากอดีตกาลที่ผ่านมา ที่อาศัยอยู่ในท่ามกลางสภาวะแวดล้อมธรรมชาติแต่ปัจจุบันธรรมชาติถูกทำลายลงไปจากสภาวะเศรษฐกิจวัฒนธรรมการเมือง ความเปลี่ยนแปลงนี้ส่งผลให้อารมณ์ความรู้สึกของศิลปิน อยากที่จะสร้างสรรค์การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นโดยสภาวะธรรมชาติ จึงเป็นแรงบันดาลใจมาจากปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ผ่านกาลเวลา ทำให้วัตถุในธรรมชาติมีการเปลี่ยนแปลงรูปทรง หรือพื้นผิวซึ่งมีร่องรอยในการเปลี่ยนแปลงในลักษณะต่าง ๆ ทั้งในช่วงเวลาต่อเนื่องและระยะเวลาที่ยาวนานรวมถึงบรรยากาศ ที่ต่างกันออกไป[20]

มหาวิทยาลัยศิลปากร

---

[19] ปัญญาญาณและปรีชาญาณ : นิทรรศการจิตรกรรมนามธรรม *2* ชุด (กรุงเทพฯ :: หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ, 2551).

[20] พิชิต ตั้งเจริญ, ความสัมพันธ์ของสีและบรรยากาศกับสภาวะของกาลเวลา = *Relationship of Colour, Atmosphere and Time /* โดย พิชิต ตั้งเจริญ (2532).



ภาพที่ 5 พิชิต ตั้งเจริญ, รุ่งอรุณ, Oil on canvas, 60 x 60 cm.
ที่มา เข้าถึงเมื่อ 18 เมษายน 2561 เข้าได้จาก http://www.era.su.ac.th/Portfolio/pichit/lt_g_05.html

ผู้วิจัยได้ศึกษาบทความของ สุริยะ ฉายะเจริญ บทความ “จากปกแผ่นเสียงถึงการเรียงร้อยเป็นถ้อยความจิตรกรรม” การหวนหาร่องรอยของอดีตผ่านสื่อต่าง ๆ ในงานเขียนประวัติศาสตร์ งานทัศนศิลป์ วรรณกรรม สถาปัตยกรรม ภาพถ่าย ภาพยนตร์ หรือแม้กระทั่งเสียงเพลง โดยเฉพาะเสียงเพลงในยุคที่ยังถูกเล่นด้วยเครื่องแผ่นเสียง เสียงที่ออกมาจากเครื่องเล่นที่แตกต่างกับเสียงที่ถูกบันทึกด้วยระบบดิจิทัลในแบบปัจจุบัน ความมีเสน่ห์ของปกแผ่นเสียงไม่ใช่แค่ภาพถ่ายหรือภาพวาดแต่ยังถูกจัดระเบียบภายใต้องค์ประกอบที่มีเอกภาพ ภาพปกแผ่นเสียงในยุคสมัยก่อนจึงมีคุณค่าในการออกแบบที่ร่วมสมัยในยุคสมัยนั้น แรงบันดาลใจผลงานจิตรกรรมของพิชิต แสดงให้เห็นถึงการถวิลหาสุนทรียะในยุคสมัยก่อนโดยมีภาพลักษณ์ของปกแผ่นเสียง ภาพเหมือนนักร้องในอดีตที่มีชื่อเสียงถูกจัดวางเป็นจุดเด่นของภาพ โดยมีพื้นหลังเป็นเสมือนภาพระนาบ 2 มิติที่สื่อไปถึงอารมณ์ของบทเพลงนักร้องคนนั้น ๆ ศิลปินสื่อภาพแทนของนักร้องด้วยภาพเหมือน (Icon) และสื่อไปถึงเพลงของนักร้องนั้นผ่านภาพนามธรรมพื้นหลังที่เป็นพื้นที่จินตนาการที่ไม่แสดงความเหมือนจริง

(Symbol) ลักษณะโทนสีที่ไม่สดใสแต่กลับงดงามราวภาพฝันกำลังเลือนราง ให้ความรู้สึกที่นุ่มละไม คล้ายกับเสียงเพลงจากแผ่นเสียงลอยละล่องมาตามสายลมเอื่อย ๆ[21]

ภาพที่ 6 พิชิต ตั้งเจริญ, กรุงเทพฯ ราตรี - Bangkok Night-Time, 2016, Oil on canvas, 80 x 100 cm.
ที่มา เข้าถึงเมื่อ 18 เมษายน 2561 เข้าได้จาก https://www.facebook.com/115506035157778/photos/a.1374011769307192.1073741904.115506035157778/1374011802640522/?type=3&theater

ในอดีตเคยได้รับการบันทึกและนำเสนอรูปแบบของแผ่นเสียง แสดงถึงเสน่ห์และคุณค่าอันเป็นเอกลักษณ์ดั้งเดิมของแผ่นเสียง เครื่องเสียง รวมถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมแบบไทยๆ เพื่อเชื่อมโยงผูกพันอยู่กับวิถีชีวิต

เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นกระบวนการที่ไม่สลับซับซ้อน คือ การวาดภาพสีน้ำมันบนผ้าใบ รูปแบบของผลงานศิลปินจะมีพื้นที่ว่างและตัวอักษรอยู่เสมอ โดยรอบบริบทภาษาภาพการนำเสนอของศิลปิน พื้นที่ว่างถูกกำหนดเป็นรูปธรรม สีขาวที่ปล่อยให้ว่าง เมื่อมองภาพแล้วให้ผลต่อความรู้สึกของการวาดไม่เสร็จ ไม่ได้ลงสีให้เสร็จสมบูรณ์ บางส่วนถูกมองเป็นโครงร่าง บางส่วนเป็นสีทึบตัดกับรูปร่าง รูปทรงในส่วนนั้นจึงเกิดเป็นพื้นที่ว่างโดยรอบวัตถุในภาพ ก่อให้เกิดจินตนาการในด้านเนื้อหาความหมายของสิ่งที่เห็นกับสิ่งที่ว่างในทางความรู้สึก

---

[21] สุริยะ ฉายะเจริญ, "จากปกแผ่นเสียงถึงการเรียงร้อยเป็นถ้อยความจิตรกรรม," http://jumpsuri.blogspot.com/2015/06/blog-post.html.

นที อุตฤทธิ์ (Natee Utarit)

นที อุตฤทธิ์ได้นำเสนอในรูปแบบตัดทอนรูปทรง โดยนำข้อมูลการสร้างสรรค์มาจากภาพถ่ายนิตยสาร บทบันทึก เน้นการสื่อในการสะท้อนชาตินิยมที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไปทางการเมืองอย่างเข้มข้นในช่วงเวลานั้น

ภาษาภาพแบบจารีตประเพณีดั้งเดิมของจิตรกรรม รวมถึงการตั้งคำต่อการเปลี่ยนแปลงท่ามกลางวิกฤตต่าง ๆ ที่รายล้อมอยู่บริเวณรอบตัว ผ่านรูปสัญญะที่ประกอบด้วยภาพหุ่นนิ่งที่ถูกจัดขึ้นจาก สิ่งของจำลองพลาสติก ภายใต้จินตนาการของโลกเสมือนจริง

> “สุนทรียศาสตร์สำหรับศิลปินเป็นธาตุพื้นฐานที่ควรพิจารณา สุนทรียศาสตร์ที่นทีอธิบายผ่านทัศนะส่วนบุคคลจากความคิดที่ไม่เห็นพ้องจากรูปลักษณะคือลักษณะที่มันทำให้เราไม่ตื่นเต้นไม่เกิดความรู้สึกร่วมไม่เกิดการยอมรับหรือไม่ก่อให้เกิดการคิดต่อจึงเป็นสิ่งที่ค่อนข้างยากถ้าจะให้นิยามเป็นคำพูด เพราะคล้ายว่าเมื่อเริ่มต้นสร้างศิลปะสุนทรียศาสตร์เป็นสิ่งแรกที่มาพร้อมกับการสร้างสรรค์อย่างไรก็ตามนทีไม่ได้ปฏิเสธแนวทางที่ปราศจากสุนทรียศาสตร์ในงานศิลปะว่าจะไม่สามารถสื่อสารงานศิลปะออกมาได้หากแต่อาจจะต้องหาอะไรบางอย่างมาทดแทนซึ่งมันยากสิ่งที่ควรจะเป็นมากที่สุดคือการเข้าใจในสุนทรียศาสตร์มาเป็นอย่างดีก่อนที่จะถอดรื้อโครงสร้างสุนทรียศาสตร์ได้”[22]

[22] art4d, "‘Tales of Yesterday, Today and Tomorrow’, 2009 สู่ Illustration of Crisis " art4d, http://www.megazy.com/ดู/รูปภาพ/งานออกแบบ-tales-of-yesterday-today-and-tomorrow-2009-สู่-illustration-of-cris-โพสโดย-art4d-61701.htm

ภาพที่ 7 Natee Utarit, Our Battles with Annam and Burma have creased to become a threat to our Kingdom but we have a new threat, beware of the westerner. Learn form but do not worship their ways and fall them. King Rama III, 1851, 2011, Oil on canvas.
ที่มา เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2561 เข้าได้จาก http://www.arndtfineart.com/website/artist_9828_image?idx=u

ผลงานที่ถูกจัดแสดงในชุด “การมองโลกในแง่ดีคือเรื่องน่าขัน: จิตรกรรมบนฉากประดับแท่นบูชา”การวิพากษ์วิจารณ์เชิงศิลปะของศิลปินที่มีต่อตะวันตกสมัยใหม่ เป็นงานเสียดสีสังคมสมัยใหม่และทุนนิยม บอกเล่าความเย้ายวนของสังคมและประเพณีในท้องถิ่น

ภาพที่ 8 Natee Utarit, The Annunciation, 2016, Oil on canvas, 287 x 308 cm.
ที่มา เข้าถึงเมื่อ 13 เมษายน 2561 เข้าได้จาก http://www.artbangkok.com/?p=43847.

ผลงานชุดนี้เป็นการจัดเรียงสามภาพต่อกัน (Triptych หรือ Polyptych) ตามขนบดั้งเดิมของศิลปะโดยเกี่ยวกับศาสนาแบบคลาสสิกที่มีกรอบภาพและการจัดวางด้วยความประณีต แม้กระทั่งโครงสร้างของผ้าใบ จักดูคล้ายศิลปะตะวันตก ในทางสถาปัตยกรรมและภาพจิตรกรรม The Last Supper ของศิลปิน Leonado Da vinci

ประเด็นการศึกษา การตีความ โดยสร้างเป็นงานจิตรกรรม 2 มิติ เพื่อสื่อสาร รูป (Images) และสัญลักษณ์ (Symbolic) ในสาระของประวัติศาสตร์ ที่มีส่วนในการสร้างชนชั้นสังคมเมือง ศาสนา วัฒนธรรมถูกปรับเปลี่ยนเคลื่อนไหว และให้อิทธิพลต่อกันและกัน

การทดลองที่เชื่อมต่อตรงกลางระหว่างภาพวาดกับรูปถ่ายและประวัติศาสตร์ตะวันตก แสง และทัศนคติบางอย่างในรูปแบบของการใช้ชีวิตดั้งเดิม และมีการพาดพิงถึงความเป็นไปอย่างกว้างๆ ของสถานการณ์ปัจจุบันของประเทศไทย ทั้งทางสังคมและการเมือง

ภาพที่ 9 Natee Utarit, Pictorial Statement/Conversation with the Blush, Jacob Isaachsz Van Ruisadael, 2000 (2543), Oil on canvas, 68 x 81.5 cm.
ที่มา เข้าถึงเมื่อ 18 เมษายน 2561 เข้าได้จาก https://www.blouinartsalesindex.com/auctions/Natee-Utarit-6321277/Pictorial-Statement/Conversation-with-the-Bush,-Jacob-Isaachsz-Van-Ruisadael-2000

ยะโยอิ คุสะมะ (Yayoi Kusama)

ยะโยอิ คุสะมะ ศิลปินชาวญี่ปุ่น เป็นหนึ่งในศิลปินที่มีอิทธิพลต่อวงการศิลปะของโลกอย่างมากในช่วงยุคศตวรรษที่ 20 และ 21[23] ทางด้านศิลปะแนวป๊อปอาร์ต (Pop Art) ด้วยจินตนาการของ

[23] ข่าวประชาสัมพันธ์ MATICHON ONLINE, "เพราะชีวิตขาดสีสันไม่ได้! ชมนิทรรศการของ Yayoi Kusama ที่สิงคโปร์," https://www.matichon.co.th/news/557027.

ศิลปินแบบไม่มีขอบเขตผสมกับความกล้า ผลงานศิลปะลาย “จุด” แสดงถึงผู้หญิงและเพศสภาพที่มีสีสันสดใสและสะดุดตา ทำให้ศิลปินยืนอยู่แถวหน้าของเหล่าศิลปินชื่อดังของนิวยอร์ค

“จุด” ที่ไม่สิ้นสุดได้กลายเป็นเอกลักษณ์ประจำตัวของการเปลี่ยนแปลงที่รุนแรงถ่ายทอดสู่ผลงานทุกชิ้น ลักษณะการเพิ่มจำนวน เป็นการย้ำคิดที่ทำให้เกิดการกระทำซ้ำ ๆ และการย้ำทำนั้นได้ตอบสนองต่อกลไกทางจิต เพื่อช่วยลดความไม่สบายใจที่เกิดจากการย้ำคิดนั้นเอง การเก็บกดเป็นกลวิธีแก้ทุกข์โดยการลืมสิ่งที่ไม่อยากจะทำ เช่น ลืมความขมขื่น ความอัปยศอดสูต่าง ๆ ที่สร้างความเจ็บปวดที่ได้รับจากประสบการณ์เดิมถูกซ่อนเร้นไว้ในวัยเด็ก ซึ่งได้ถูกฝังอยู่ภายในจิตใต้สำนึก เช่น ความเห็นแก่ตัว ความต้องการทางเพศ

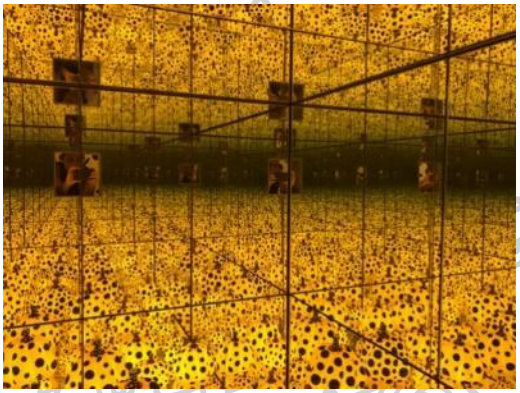
องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เนื้อหา รูปแบบ รายละเอียดทั้งหมดในภาพจึงมีส่วนช่วยให้บุคคลออกจากระดับจิตใต้สำนึกไปสู่จิตรู้สำนึก เพื่อเปิดเผยสาเหตุของพฤติกรรมที่เป็นปัญหาในปัจจุบันนำไปสู่สภาวะความผิดปกติทางจิต การเปลี่ยนแปลงของการรับรู้ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม

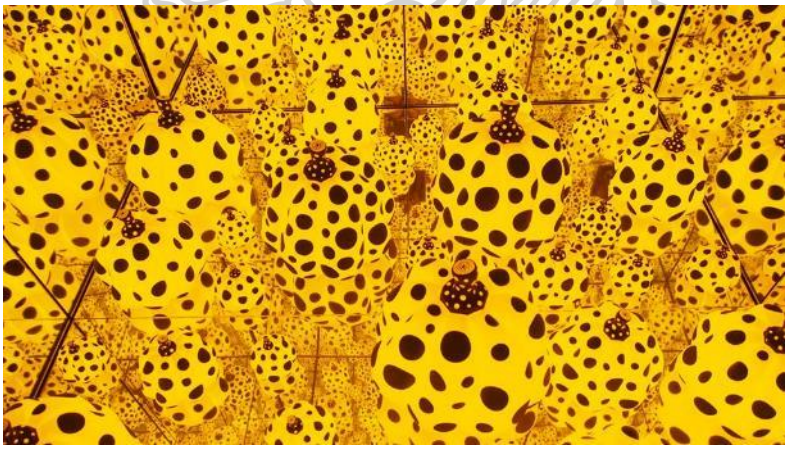
ผู้วิจัยได้ศึกษานิทรรศการ **YAYOI KUSAMA : LIFE IS THE HEART OF A RAINBOW** ณ National Galley Singapore ช่วงจัดแสดง เมื่อวันที่ 9 มิถุนายน 2560 ถึง 3 กันยายน 2560

ภาพที่ 10 Yayoi Kusama, GLEAMING LIGHTS OF THE SOULS, 2017, Mirror, Wooden Panels, LED Lights, Acrylic Panels, 415 x 415 x 287.4 cm.

ผลงาน Gleaming Light of the Souls ผู้ชมสามารถเข้าชมได้ครั้งละ 20 วินาที ต่อ 1 ครั้ง

จักเห็นได้จากจินตนาการที่ไม่มีขีดจำกัด และสื่อให้เห็นถึงความกล้าที่จะฉีกกฎเดิม ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน





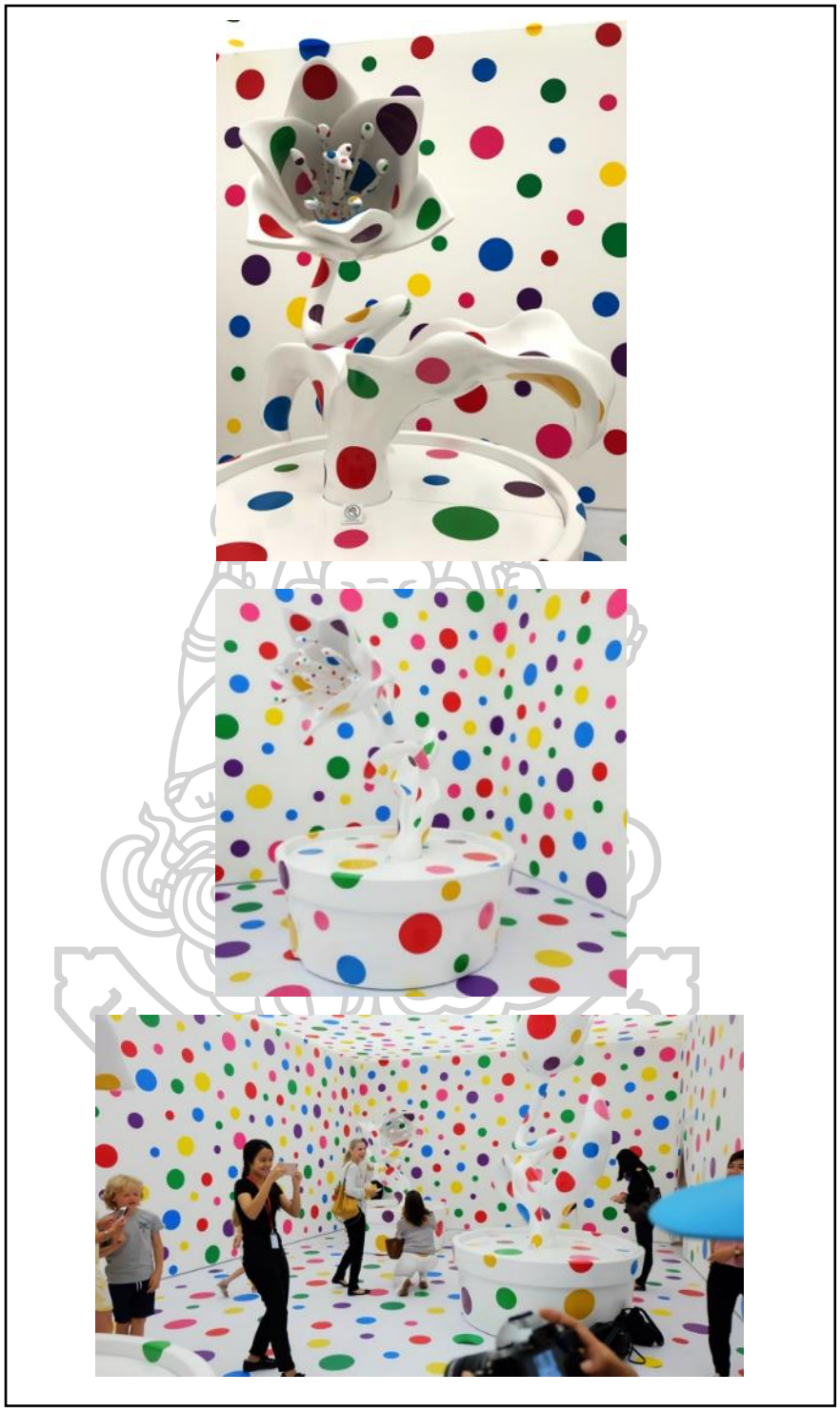
ภาพที่ 11 Yayoi Kusama, THE SPIRITS OF THE PUMPKINS DESCENDED INTO THE HEAVENS 2015, 2015, A Mirrored Cube Installation, Mirror Box 200 x 200 x 200 cm., Mirror Room 300 x 300 x 600 cm.

ภาพที่ 12 ภายใน THE SPIRITS OF THE PUMPKINS DESCENDED INTO THE HEAVENS

ผลงานชิ้นนี้ถูกจัดใน 2 ส่วน ห้องใหญ่และกล่องสี่เหลี่ยมลูกมาศก์ให้ผู้ชมส่องเข้าไปให้เห็นภายในลูกบาศก์ที่ถูกจัดขึ้น ประกอบด้วยกระจกทุกด้านทุกส่วนและประติมากรรมฝักทองลายจุดด้านล่าง แต่ให้ผลลัพธ์เป็นมิติลวงตาที่กว้างและไกลออกไป

ภาพที่ 13 Yayoi Kusama, POLLEN, 1986, Mixed Media, 170 x 88 x 88 Cm.

วิธีการนำเสนอผลงาน ยะโยอิ คุสะมะ เทคนิค วิธิการที่ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมละมุน (Soft Sculpture) โดยการสมมุติอวัยวะเพศชายที่เธอสร้างขึ้นมาผสมผสานกับวัตถุ ทั้งเครื่องใช้ ข้าวของ และทางจิตรกรรม ผลงานบางชิ้นจัดเป็นห้องเพื่อให้ผู้ชมเข้าไปเล่นกับพื้นที่ต่าง ๆ ได้



ภาพที่ 14 Yayoi Kusama, WITH ALL MY LOVE FOR THE TULIPS, I PRAY FOREVER

บทที่ 3

การกำหนดรูปแบบและวิธีในการสร้างสรรค์

รูปแบบในงานจิตรกรรมของผู้วิจัยเป็นงานจิตรกรรม 2 มิติ และ 3 มิติ โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล
2. ขั้นตอนการสร้างสรรค์
3. การวิเคราะห์ผลงาน

1. ขั้นตอนการศึกษาหาข้อมูล

การศึกษาข้อมูลวิทยานิพนธ์ชุดนี้ แสดงเนื้อหาจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน และจากการได้เดินทางเพื่อไปสำรวจธรรมชาติ สถานที่ท่องเที่ยว ทำให้พบเห็นความงามและความหมายของการดำรงอยู่ในโลกธรรมชาติ ระบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยกับสิ่งแวดล้อม จึงนำไปสู่วิธีการคิดการกำหนดรูปแบบต่าง ๆ ของผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบของงานจิตรกรรมให้มีลักษณะกึ่งนามธรรมโดยมีที่มาจากข้อเท็จจริง เพื่อให้มีความหมายสอดคล้องไปกับแนวความคิด ได้อาศัยการสื่อแสดงออกด้วยผลสัมฤทธิ์ทางความรู้สึกของจิตที่มีสมาธิและสื่อภาษาทางนามธรรมของทัศนธาตุ (Visual Element) ต่าง ๆ ให้ผสานรวมเป็นเอกภาพทางสุนทรียศาสตร์ จิตเป็นเสมือนพื้นที่ว่างภายในจิตที่หลบซ่อนภาพลักษณ์ทางกายภาพ

ความงาม[1] ถูกเชื่อมโยง การลอกเลียนแบบจากธรรมชาติ เพื่อค้นหา Order โดยวิธีคิดเกี่ยวกับความงามแบบดั้งเดิม คือ เรื่องของความสมมาตร และองค์ประกอบต่าง ๆ อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม ความงามจึงไม่ใช่แค่อารมณ์และความรู้สึก แต่เป็นเรื่องของความคิด หรือ จินตนาการที่ผู้มองแต่ละคนที่ตระหนักและรับรู้เกี่ยวกับภาพที่ปรากฏ ต่างกันไปตาม ประสบการณ์การรับรู้ เมื่อความงามเกี่ยวข้องกับการรับรู้ ภายใต้การรับรู้ของสิ่งที่เห็น เรื่องของสุนทรียศาสตร์จึงไม่ต่างจากเรื่องของการเมือง และ จริยศาสตร์ โดยทั้งสามมีความเกี่ยวข้องกัน คือ เรื่องของ Pracitical Knowledge

---

[1] ความงาม Aesthetic โดยมีรากศัพท์ ความหมายของสิ่งที่ถูกรับรู้ หรือ สิ่งที่ปรากฏให้เห็น (The Perceptible)

หรือ ความรู้เชิงปฏิบัติ หมายถึง ชุดความรู้ที่ได้เรียนรู้และซึมซับคุณค่าต่าง ๆ จากการกระทำจนเกิดเป็นความเข้าใจของแต่ละบุคคล[2]

ทฤษฎีสัญวิทยาและมายาคติมีพัฒนาการและแตกแขนงจากสาขาวิชา “ภาษาศาสตร์” สังเคราะห์ วิเคราะห์การสื่อความหมายของสิ่งต่าง ๆ ในเชิงลึก มิติที่คำนึงถึงความสัมพันธ์พื้นที่ว่างโดยรอบวัตถุ จึงเป็นรูปธรรมทาง “ภาษา” เป็นทฤษฎีวิชาการที่รองรับการสร้างสรรค์ผลงานในการทำวิทยานิพนธ์ของผู้วิจัย ได้นำทฤษฎีมาประยุกต์เพื่อให้เข้ากับความคิดและการทำงานทางศิลปะ

1.1 การนำเสนอในเชิงความหมายของสัญวิทยา

เนื้อหา เรื่องราว จะนำเสนอโดยนัยทางสัญญะที่ถูกทอดความออกมานี้เป็นความเชื่อทางมายาคติด้วยภาพลักษณ์และพื้นที่ว่าง เป็นสัญญะที่อยู่ถัดลึกลงไปจากเปลือกของมายาคติ โดยสัญญะที่ถูกถอดความจากกระแสสังคม สื่อกลาง ไม่ว่าจะเป็นข่าว สังคม นิตยสาร โฆษณา ความเชื่อ ความจริง ความเท็จ ภาษาเป็นเรื่องภายใน ที่จะสะท้อนการมองวัตถุให้เห็นไปถึงพื้นที่ว่างโดยรอบที่ประกอบอยู่ของสิ่งนั้น ๆ การแสดงออกในส่วนนี้แทนนัยความหมายด้วยภาพสัตว์ และรูปร่าง รูปทรงเรขาคณิต

โดยรูปแบบ และเทคนิคส่วนที่เป็นภาพเขียนและพื้นที่ว่าง (Space) มีเทคนิคที่ใช้ในการประกอบการนำเสนอผลงานอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นตัวกลางที่ช่วยในการผสมผสานภาพรวมทั้งหมดของผลงาน ให้แสดงผลสัมฤทธิ์สูงสุดทั้งด้านแนวคิด (มายาคติ-สัญญะ-กระแสสังคม) และด้านเทคนิค (จิตรกรรม-ภาพลักษณ์(รูปลักษณ์ รูปร่าง รูปทรง)-พื้นที่ว่าง) เทคนิคที่เกิดขึ้น คือ “การจุดต่อจุดจากขอบไม้ผ้าใบ” เพื่อสร้างรูปร่าง รูปทรงของกรอบสี่เหลี่ยม ด้วยไม้บรรทัดวัดจากขอบ หรือการจุดเพื่อสร้าง “วงกลม” โดยไม่ได้พึ่งวงเวียน แต่ใช้ไม้บรรทัดในการวัดเส้นผ่าศูนย์กลางไปจุดที่เท่า ๆ กัน จนเกิดเป็นรูปทรงของวงกลม

1.2 การนำเสนอในเชิงความหมายของมายาคติ

เนื้อหาที่จะนำเสนอในส่วนของมายาคติ จะปรากฏออกมาให้เห็นในแง่ของสื่อ ข่าว สังคม นิตยสาร โฆษณา การแสดงออกในส่วนนี้แทนนัยของการบิดเบือนอำพราง ข้อเท็จจริง ซึ่งถือได้

---

[2] "สัมนาปรัชญาศิลปะและสุนทรียศาสตร์ (Seminar in Philosophy and Aesthetics in Fine Arts) : ปรัชญาสุนทรียศาสตร์ โดย อ.ดร. เกษม เพ็ญพินันท์, รศ.ดร. ธเนศ วงศ์ยานนาวา ", https://issuu.com/prachya/docs/aesthetics.

ว่าเป็นเปลือกของความจริงที่เกิดขึ้นในสังคมวิธีการสร้างสรรค์ การกำหนดรูปแบบ รูปทรงและเรื่องราวในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านจิตรกรรม 2 มิติ และ 3 มิติ

- ส่วนที่เป็นงานจิตรกรรม Painting แทนนัยของ “มายาคติ”
- ส่วนที่เป็นรูปร่าง รูปทรง แทนนัยของ “มายาคติ” และ “ภาพลักษณ์”
- ส่วนที่เป็นพื้นที่ว่าง แทนนัยของ “พื้นที่ว่าง”
- ส่วนที่เป็นสัตว์ แทนนัยของ “ภาพลักษณ์” (มนุษย์)

2. ขั้นตอนและเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน

เนื้อหา เรื่องราวจะนำเสนอในส่วนมายาคติที่เป็นหลักรูปแบบและเทคนิคที่ใช้สื่อถึงเนื้อความในส่วนนี้ประกอบไปด้วย ส่วนที่เป็นจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิคอะคริลิคบนผ้าใบ

2.1 ขั้นตอนการแสดงออก

2.1.1 ทัศนธาตุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

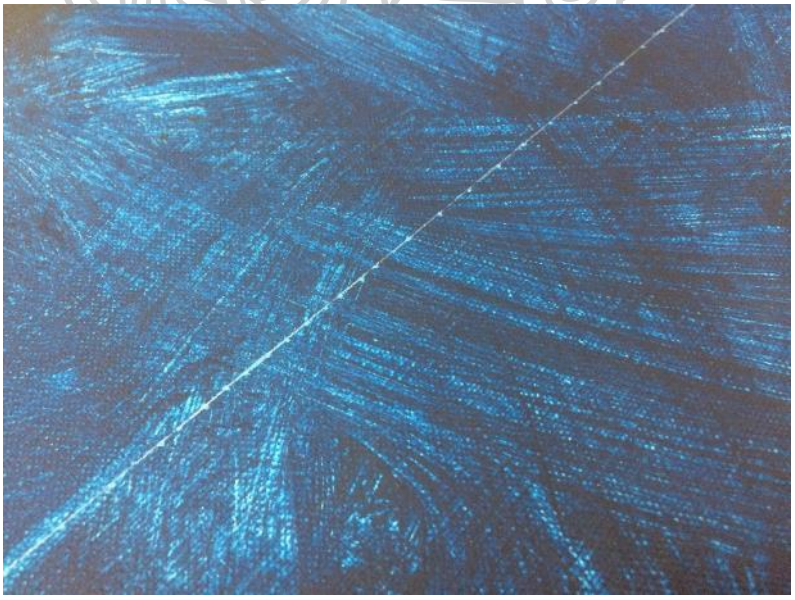
การแสดงออกทางทัศนธาตุ เป็นส่วนสำคัญที่รวมกันเป็นรูปร่างของสิ่งต่าง ๆ ตามที่ตามองเห็น ซึ่งเป็นมีอยู่ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ธาตุแต่ละชนิดมีคุณลักษณะ มีบทบาทและหน้าที่เฉพาะตัว เมื่อนำมาจัดวางรวมกัน จึงเกิดความสัมพันธ์กับเนื้อหา และเทคนิคเพื่อการสื่อความหมายแบบ “ภาษาภาพ”

ผลงานในวิทยานิพนธ์สร้างจินตภาพในจินตนาการที่ให้ความหมายและสื่อความรู้สึกถึงเป็นกายภาพของมายาคติที่แสดงอออกด้วยภาพลักษณ์ (Images) และพื้นที่ว่าง (Space) ในสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติรูปแบบของนามธรรม (Abstract) ที่สื่อความรู้สึกถึงความว่างเปล่า ผ่อนคลายเป็นเสมือนสภาวะของจิต ขณะที่ถูกโลกของวัตถุครอบงำแทรกอยู่ภายในที่ว่างของจิตซึ่งเป็นเหตุปัจจัยที่นำพาจิตไปสู่ความเป็น “มายาคติ” เพื่อสอดคล้องตามเนื้อหา แนวความคิดและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลงาน จากความสำคัญนี้ได้มุ่งอาศัยภาษาทางนามธรรมที่สะท้อนการปรับเปลี่ยนผ่านอำนาจ ความรู้ทางสังคมมาเป็นเครื่องมือใน “สาระ” ทางบริบทต่าง ๆ โดยนัยของการก่อรูปทรงที่สื่อถึงสาระนามธรรมจากทัศนธาตุ (Visual Element) โดยแบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบการแสดงออกทางรูปธรรมและนามธรรมต่อไปนี้

1. จุด (Point)
2. รูปร่าง (Shape) และรูปทรง (Form)
3. สัญลักษณ์ (Symbolic)
4. พื้นที่ว่าง (Space)

2.1.1.1 จุด (Point)

การใช้จุดเพื่อสร้างผลสัมฤทธิ์ของกระบวนการศิลปะทางความหมายผ่านงานจิตรกรรม (Painting) จุดเป็นทัศนศิลป์ที่มีขนาดเล็กที่สุดในผลงานสร้างสรรค์ สร้างให้เกิดความหมายของจิตเหมือนแสงไฟกระพริบเล็ก ๆ เทคนิค ปากกาสีและปากกาสีเมทัลลิก เป็นสาระส่วนสำคัญด้วยเพราะกระบวนการทางเทคนิคดังกล่าวนี้ เป็นเทคนิควิธีการที่สามารถสร้างรายละเอียดของรูปทรงได้อย่างประณีตและมีลักษณะเฉพาะ การแสดงออกด้านสาระของรูปทรงที่ให้ความหมายมีความจำเป็นต้องอาศัยระยะความห่างกันระหว่างจุดต่อจุด ความสัมพันธ์ระหว่างความกว้างและความยาวที่เป็นระบบเหตุผลที่ควบคุมด้วย ระบบวิธีคิดในรูปแบบนามธรรม คือ การคำนวณของคณิตศาสตร์ วิธีการลำดับสัดส่วน การซ้ำในระยะที่เท่ากัน จากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ที่มีความแตกต่างกันโดยที่ค่าน้ำหนักเหล่านี้จะผสมผสานรวมเข้ากันอย่างเป็นเอกภาพที่กลมกลืนของรายละเอียดที่ประกอบด้วย รูปทรง พื้นที่ว่าง และบรรยากาศ



ภาพที่ 15 “จุด” ภาพประกอบการสื่อความหมายทางทัศนธาตุ (Visual Element)

2.1.1.2 รูปร่าง (Shape) และ รูปทรง (Form)

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์เป็นเจตนาของการสื่อสะท้อนถึงจินตภาพของวัตถุที่สร้างรูปร่างและรูปทรงให้มีนัยยะเป็นเสมือนกายภาพรูปธรรม เรียบง่าย รูปทรงที่มาจากเรขาคณิต สัตว์ สถานที่ รูปทรงเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของภาพเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะอธิบายความหมายของรูปทรง โดยเฉพาะรูปสถานที่และสัตว์

การกำหนดรูปทรงต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์

รูปทรงของสัตว์ในภาพจิตรกรรมของผู้วิจัย เปรียบเสมือนตัวแทนความเป็นมนุษย์ของสิ่งที่มีผัสสะทั้ง 6 คือ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส และความรู้สึก ที่ยังวนเวียนต่อการใช้ชีวิตใต้ระบบทางสังคมรูปสัตว์ อาจมีความหมายรวมไปถึงสัญลักษณ์ของบทสรุปของปัญหาทั้งมวล โดยเริ่มจากสัตว์ที่ผู้วิจัยคุ้นเคย คือสัตว์ที่ผู้วิจัยเลี้ยง (แมว) รูปสัตว์เลี้ยงของบุคคลรอบข้าง หรือ รูปสัตว์ที่พบเจอในเหตุการณ์สถานที่ สื่อ ข่าว ในปัจจุบัน ส่วนการกำหนดรูปสัตว์จะเป็นสัตว์ชนิดไหนนั้นไม่ใช่สาระสำคัญ ผู้วิจัยต้องการปล่อยให้ข้อกำหนดนี้เป็นไปตามความคิด ความรู้สึกขึ้นอยู่กับการเลือกเหตุการณ์สถานที่นำมาสร้างสรรค์ในชิ้นนั้น ๆ ส่วนองค์ประกอบรูปร่างรูปทรงของเรขาคณิต เป็นเพียงกายภาพ เรียบ

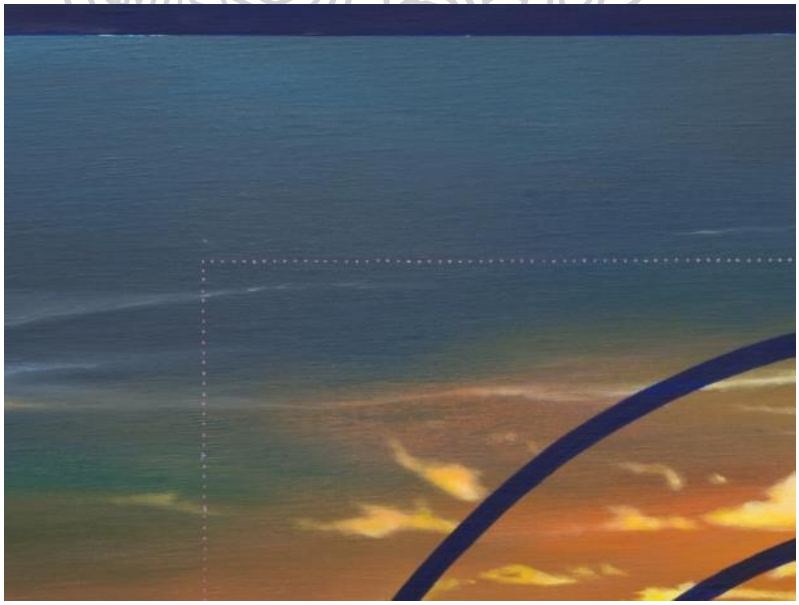
จากที่ได้เปรียบรูปทรงสัตว์แทนมนุษย์นั้น ในการประกอบกิจวัตรประจำวัน เมื่อมนุษย์ไปสถานที่ต่าง ๆ จะกำลังทำอะไร ในสถานที่ท่องเที่ยวอะไร เช่น ผู้คนกำลังนอนที่ดอยหลวงเชียงดาว เป็นต้น จึงเป็นข้อสรุปได้ว่า เมื่อเหตุการณ์หนึ่งในชีวิตประจำวันหรือกระแสจากสื่อที่จะเกิดขึ้นได้ ย่อมมีองค์ประกอบต่าง ๆ ดังที่กล่าวมา ผสมผสาน ตามแต่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยเลือกมานำเสนอ ภาพจึงเกิดเป็นเหตุการณ์ ณ ชั่วขณะหนึ่ง

ภาพที่ 16 “รูปร่าง รูปทรง” ภาพประกอบการสื่อความหมายทางทัศนธาตุ (Visual Element)

2.1.1.3 สัญลักษณ์ (Symbolic)

สัญลักษณ์ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์อ้างอิงจากวัตถุรอบตัว สาระความสำคัญคือ เป็นตัวบอกกล่าว ผ่องถ่าย แทนค่า เปรียบเสมือนสารที่ส่งความหมายออกมา ทั้งทางตรงแบบตามจริงที่เข้าใจยอมรับกันโดยสากล และสัญลักษณ์ยังถูกบิดเบือนเปลี่ยนแปลงความหมายให้สอดคล้องผสานกับเนื้อหาส่วนตัว ในบางครั้งยังเป็นการสร้างนัยทางภาษาใหม่ขึ้นมาประกอบขัดแย้งการทำลายความหมายเดิม เพื่อสร้างผลปรากฏการณ์ทางศิลปะตามเจตนา ความต้องการของผู้วิจัยเอง โดยอยู่ภายใต้หลักของเหตุและผล ความจริงที่ปรากฏ ข้อเท็จจริงของสัญลักษณ์ จักอยู่ในลักษณะที่คลุมเครือไม่บ่งชี้ชัด บอกความอย่างชัดเจนตายตัว เหตุการณ์ถูกสร้างกำหนดขึ้นมาใหม่ภายในผลงานจิตรกรรมที่ลวงทางการเห็นข้อขัดแย้งกับข้อเท็จจริงทั่วไป สัญลักษณ์ต่าง ๆ จึงเป็นการแสดงข้อเท็จจริง

การซ้ำ เป็นรูปแบบที่สร้างมิติให้กับผลงาน จากทัศนธาตุ เพื่อก่อให้เกิดระยะความถี่ความห่าง จึงสร้างช่องไฟทางองค์ประกอบให้กับจิตรกรรม นอกจากจะเป็นการสื่อทางนัยยะความหมาย แต่ยังเป็นการซึ่งของวัตถุ (Object) มีลักษณะเป็นจุดทิศทางที่เรียงเป็นระเบียบ เส้นแนวตั้ง เส้นแนวนอน แทนรูปร่าง รูปทรง วงกลมขนาดเล็กและขนาดใหญ่ โดยทำงานบนพื้นที่ว่าง (Space) ของธรรมชาติที่ขัดกับทัศนียวิทยาที่ความลึก ความลวงด้วยวิธีการเฉพาะทางจิตรกรรม และยังเป็นการเรียบเรียงลำดับความสำคัญของความหมายของสัญญะ กำหนดรับรู้ ทิศทางการเห็นของสายตาภายในผลงาน



ภาพที่ 17 “สัญลักษณ์” ภาพประกอบการสื่อความหมายทางทัศนธาตุ (Visual Element)

2.1.1.4 พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ที่พร้อมจะสร้างความหมายของเวลาและสถานที่ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ โดยใช้พื้นที่ว่างของสถานที่จริง ทำให้เห็นบรรยากาศที่ต่อเนื่องจากพื้นที่นั้น การแปรเปลี่ยนสภาพแวดล้อม ทำให้เกิดมุมมองที่มีลักษณะขัดกันระหว่าง “พื้นที่” และ “วัตถุ” ก่อให้เกิดจินตนาการในด้านเนื้อหาความหมายจากสิ่งที่เห็นกับสิ่งที่ว่างในทางความรู้สึก

ความว่าง เป็นสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติแต่ดั้งเดิม จุด เสียง แสง เป็นสิ่งที่ปรากฏขึ้นภายหลังและเป็นตัวกำหนดให้เกิดพลังเคลื่อนไหวที่เกิดจากปฏิกิริยาตอบโต้ระหว่างความว่างกับรูปขึ้นมา พื้นที่ว่างคือ บรรยากาศที่ทำให้ชีวิตดำเนินต่อไป

ภาพที่ 18 “พื้นที่ว่าง” ภาพประกอบการสื่อความหมายทางทัศนธาตุ (Visual Element)

แสง เป็นสิ่งที่ให้ผลลัพธ์ต่อประสาทตาของมนุษย์ เมื่อมีแสงปรากฏจึงทำให้เห็นสิ่งต่าง ๆ

จากการวิเคราะห์ของ อาจารย์ชัยยศ อิษฏ์วรพันธ์ ได้กล่าวไว้ว่า คนในทุกวัฒนธรรมนั้นรู้สึกและวัดเวลาด้วยแสงอาทิตย์หรือแสงจันทร์อยู่แล้ว (วัน-คืน-ขึ้น-แรม) และที่สำคัญคือ มักชี้ให้เห็นด้านที่เป็นภววิสัย (Objective) ของวัตถุและอัตวิสัย (Subjective) ของคนที่รับรู้ความเปลี่ยนแปลงของวัตถุในห้วงเวลานั้นไปพร้อม ๆ กัน

“เมื่อเห็นวัตถุจึงเห็นพื้นที่ว่าง เมื่อเห็นพื้นที่ว่างจึงเห็นวัตถุ”

ทรงไชย บัวชุม

พื้นที่ว่างจะเกิดขึ้นต่อเมื่อเกิดวัตถุ วัตถุเกิดจากการรับรู้ของมนุษย์ ด้วยสิ่งเร้า เมื่อยากได้วัตถุจึงเกิดพื้นที่ว่าง

2.2 เทคนิค ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.1 รูปแบบในการสร้างสรรค์

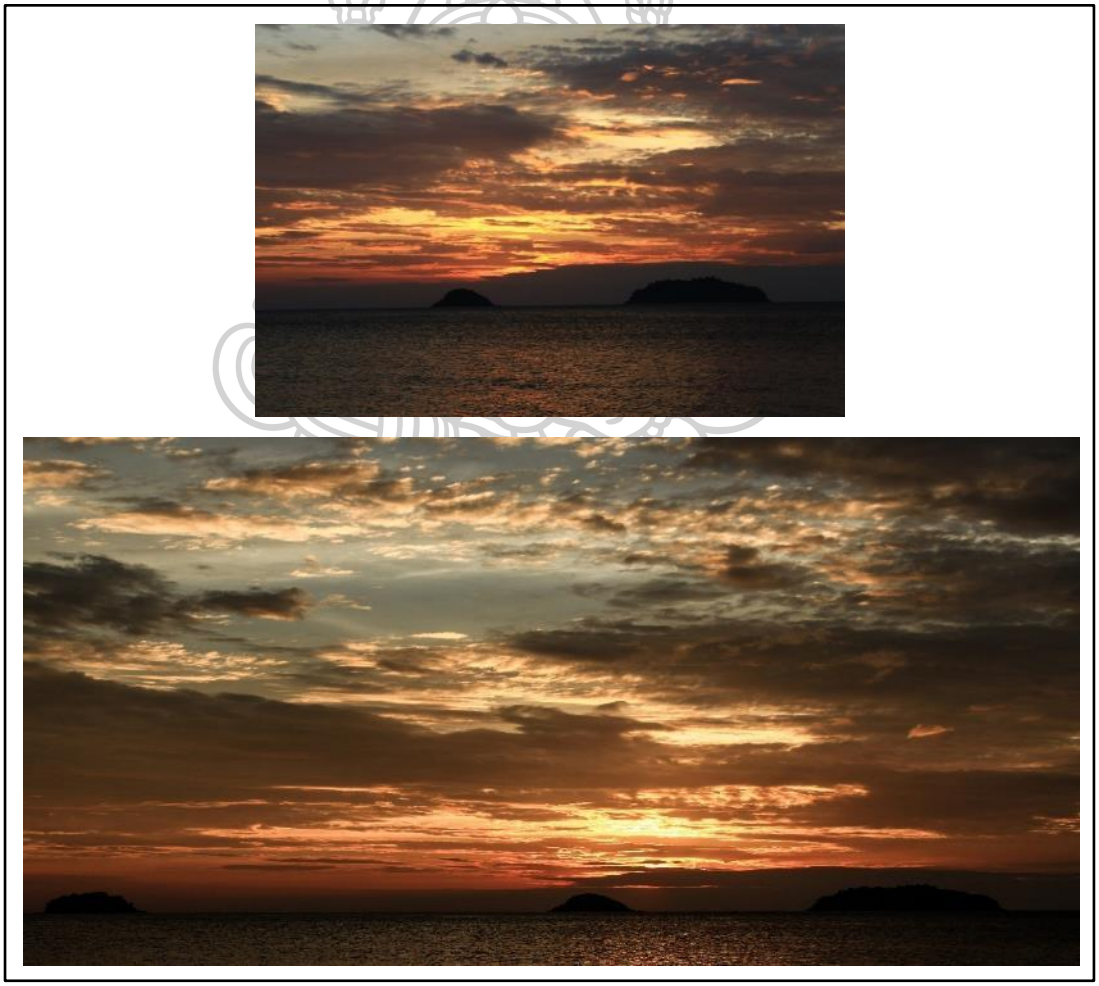
ในผลงานจิตรกรรมของผู้วิจัย เป็นผลงานจิตรกรรมแบบ 2 มิติ ในลักษณะเหมือนจริง โดยตั้งอยู่ในความรู้สึกของการใช้ทัศนธาตุ อันได้แก่ เส้นสี น้ำหนัก แสงเงา พื้นผิว และทิศทางของฝีแปรง มาประสานกับเรื่องราวของท้องฟ้า ทะเล ภูเขา ป่าไม้ และยังแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกภายในของผู้วิจัย

2.2.2 เทคนิคในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม

1. ศึกษาข้อมูลจริงที่สัมผัสโดยจากสถานที่ต่าง ๆ ปรากฏการณ์ธรรมชาติ บรรยากาศจริง พร้อมทั้งถ่ายรูป เพื่อบันทึกข้อมูลโดยตรง และจากสื่อ โทรทัศน์ หนังสือ ภาพถ่าย ฯลฯ เป็นข้อมูลในการปฏิบัติขั้นต่อไป

ภาพที่ 19 ภาพธรรมชาติจากสถานที่จริง “ดอยหลวงเชียงดาว”

ภาพที่ 20 ภาพธรรมชาติจากสถานที่จริง “ดอยหลวงเชียงดาว”



ภาพที่ 21 ภาพธรรมชาติจากสถานที่จริง “เกาะช้าง”

2. เมื่อนำมาข้อมูลบางส่วนมาประมวลแล้ว จึงนำข้อมูลมาขยายผล ให้ได้ตามเป้าหมาย แนวความคิดที่ต้องการแสดงออก โดยการเริ่มต้นจากการหาภาพลักษณ์ของรูปร่าง รูปทรงที่ปรากฏในทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อภาพถ่าย เช่น รูปทรงบนเสื้อผ้า รูปทรงที่ถูกผลิตในสินค้า ข้าวของเครื่องใช้ ข้อมูลจากร้านขายเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต่าง ๆ ข้อมูลภาพถ่ายพื้นที่ว่างของธรรมชาติ บรรยากาศ สิ่งแวดล้อม ท้องฟ้า และรูปทรงการกระทำของสัตว์

ภาพที่ 22 ภาพการกระทำของสัตว์ ลักษณะท่าทางต่าง ๆ

3. ขั้นตอนแบบร่างทางความคิด นำข้อมูลที่ได้มาเลือกสรรก่อนจัดวางองค์ประกอบทั้งหมด โดยภาพร่างและคอมพิวเตอร์ จะได้ภาพของท่าทางและสีในการจัดวางทับซ้อนในส่วนต่าง ๆ

ภาพที่ 23 ขั้นตอนแบบร่างทางความคิด

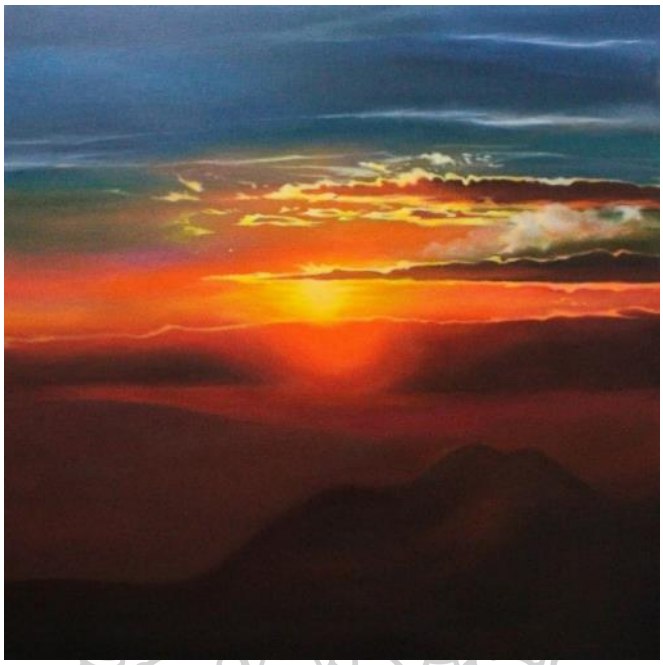
มหาวิทยาลัยศิลปากร

4. ขั้นตอนการการลงสี จะลงสีเป็นชั้น ๆ โดยเริ่มจากสีกลางในบริเวณพื้นหลังของท้องฟ้า ทะเล ภูเขา และตามด้วยสีเข้ม สีเงาของบรรยากาศ หลังจากนั้นจะลงสีในส่วนที่เป็นสีแสง ตามอารมณ์ ความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอดในผลงานจิตรกรรม

ภาพที่ 24 ขั้นตอนในการลงสีธรรมชาติ

ภาพที่ 25 ขั้นตอนในการลงสีธรรมชาติ

5. ขั้นตอนนี้จะเก็บรายละเอียดจากภายในบรรยากาศที่เป็นพื้นหลังธรรมชาติ สภาพแวดล้อม และยังคงความงามของบรรยากาศ



ภาพที่ 26 ขั้นตอนในการเก็บรายละเอียดธรรมชาติ

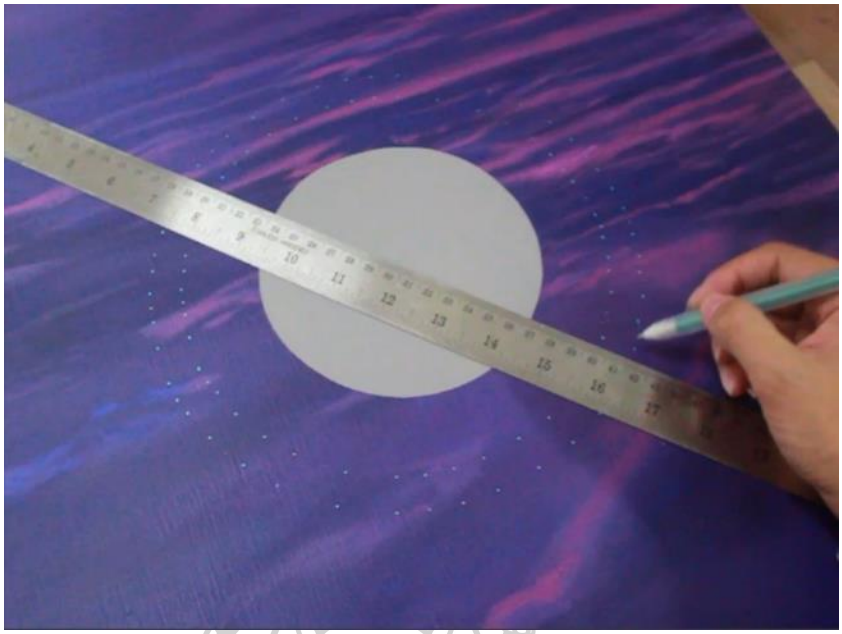
ภาพที่ 27 ขั้นตอนในการเก็บรายละเอียดธรรมชาติ

6. ขั้นตอนการสร้างรูปร่าง รูปทรง จะเริ่มจากการจุด (Point) เรียงต่อกันจนเกิดเป็นรูปร่าง รูปทรงต่าง ๆ โดยใช้ปากกาที่มีส่วนผสมความเงา (Pigment) การวัดค่าระยะห่างของจุด เกิดจากการวัดระยะห่างที่เท่ากันของไม้บรรทัดเท่านั้น

ภาพที่ 28 ขั้นตอนการสร้างรูปร่าง รูปทรง

เริ่มวัดจากขอบของผ้าใบเข้ามาในเนื้องานที่ต้องการเริ่มจุด (Point) จากการจุดทำให้เรียงตัวเพื่อเกิดเป็นรูปร่าง รูปทรง (Form)

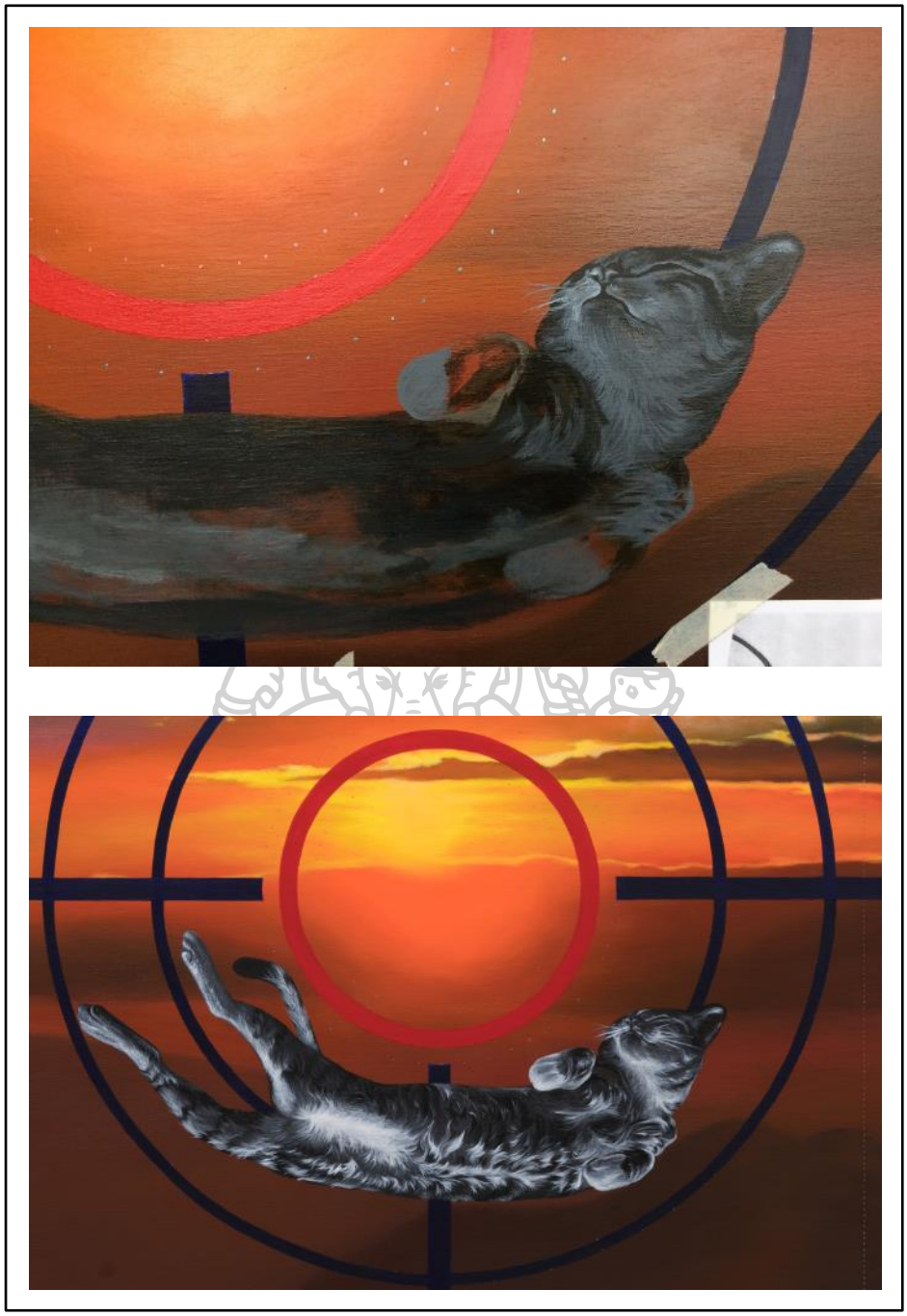
ภาพที่ 29 ขั้นตอนการสร้างรูปร่าง รูปทรง



ภาพที่ 30 ขั้นตอนการสร้างรูปร่าง รูปทรง

7. เป็นขั้นตอนการขึ้นภาพสัตว์ สิ่งมีชีวิต หรือวัตถุของภาพที่อยู่ด้าน (Layer) หน้า โดยจะขึ้นภาพรวม ๆ ของส่วนนั้นตลอดไปจนถึงขั้นตอนการเก็บรายละเอียด ในขั้นตอนสุดท้ายจะให้ความสำคัญในส่วนของรายละเอียดที่เป็นพื้นผิวของสัตว์ สิ่งมีชีวิต สี แสงและเงาของสิ่งมีชีวิต เพื่อให้ภาพมีมิติ และตรวจสอบเส้นรอบนอก (Outline) วัตถุจะมีความคมของวัตถุสิ่งนั้นให้ตัดกับภาพหลัง คล้ายภาพตัดแปะ (Collage Material)

ภาพที่ 31 ขั้นตอนการขึ้นภาพสัตว์ สิ่งมีชีวิต หรือวัตถุของภาพที่อยู่ด้าน (Layer) หน้า



ภาพที่ 32 ขั้นตอนการขึ้นภาพสัตว์ สิ่งมีชีวิต หรือวัตถุของภาพที่อยู่ด้าน (Layer) หน้า

ภาพที่ 33 ขั้นตอนการขึ้นภาพสัตว์ สิ่งมีชีวิต หรือวัตถุของภาพที่อยู่ด้าน (Layer) หน้า

8. วิเคราะห์วิจารณ์ผลงานทั้งด้วยตนเองและอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์

9. ทำการปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งเมื่อเห็นความบกพร่องในบางส่วนให้เป็นไปตามอารมณ์ความรู้สึก และวิเคราะห์เพิ่มเติม เพื่อพัฒนาผลงานจากคำวิจารณ์ของอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์

2.3 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ภาพที่ 34 อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

บทที่ 4
การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์หัวข้อ “มายาคติระหว่างภาพลักษณ์และพื้นที่ว่าง” เป็นการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง มาจากผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1 เริ่มมีพัฒนาการจากช่วงศิลปนิพนธ์ในระดับปริญญาตรีในการแสดงออกที่เปลี่ยนไปจากเดิม โดยใช้ประสบการณ์ของผู้วิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัตถุนิยม ส่วนระยะที่ 2 ช่วงก่อนเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์ จะมีการพัฒนาและคลี่คลายทางรูปแบบ ความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานในมุมมองใหม่ ๆ และในระยะที่ 3 คือ ผลงานช่วงทำวิทยานิพนธ์ ซึ่งจะเป็นผลงานที่จะนำเสนอในวิทยานิพนธ์เล่มนี้ แบ่งออกเป็นช่วงเวลาตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

การพัฒนาและการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ระยะที่ 1 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1

การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้มีจุดเริ่มต้นจากการที่ผู้วิจัยมีความสนใจ รูปแบบการแสดงออกที่ใช้ภาพสัตว์ (Animals) สื่อความหมาย และต้องการที่จะทดลอง สร้างสรรค์ผลงานชุดใหม่ที่ได้พัฒนามาจากผลงานชุดเก่าสมัยเรียนปริญญาตรี เพราะมีความต่อเนื่อง ทั้งความคิด ความรู้สึก สิ่งที่ผู้วิจัยสนใจนั้นไม่ได้เปลี่ยนแปลงมาก กับประสบการณ์ที่เกิดขึ้นภายหลังเรียนจบ จากการฝึกงานเป็นผู้ช่วยสไตลิสต์ การสร้างสรรค์ผลงานจึงเปิดกว้างมากขึ้น มีอิสระทางความคิดและการแสดงออก

การสร้างสรรค์ผลงานในระยะนี้จึงเป็นช่วงการศึกษา ค้นคว้า และทดลองจากเดิมเพื่อให้เกิดการพัฒนาทางความคิดและแง่มุมที่เป็นมุมมองใหม่ ๆ รวมถึงความต้องการที่จะหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน อันมีรูปแบบเทคนิคและวิธีการนำเสนอที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในผลงานที่เห็นได้ชัดและเป็นรูปธรรมคือ อิทธิพลทางทุนนิยม วัตถุนิยม แนวความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องของประสบการณ์ที่ได้พบเจอจากการค้นพบโดยอาศัยประสบการณ์จริงเข้ามาเชื่อมโยงก่อให้เกิดการค้นหารูปแบบการนำมุมมองต่าง ๆ มาปรับและประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานช่วงก่อนเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์และเนื่องด้วยเป็นช่วงการเริ่มต้นศึกษาค้นคว้าทดลองทำให้ประสบการณ์และข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นความรู้ที่แวดล้อม

แนวความคิดสร้างสรรค์ เป็นเรื่องของประสบการณ์ที่ได้พบเจอจากการค้นพบ โดยอาศัยประสบการณ์จริงเข้ามาเชื่อมโยงก่อให้เกิด การค้นหารูปแบบ การนำมุมมองต่าง ๆ

ผลงานในช่วงนี้ จะประสบกับปัญหาทั้งในส่วนของฐานข้อมูลทางความคิด รูปแบบและวิธีการนำเสนอที่ยังไม่ค่อยลงตัวและไม่สอดรับกับจุดมุ่งหมายทางความคิดและการแสดงออก ค่อนข้างวิตกกังวลกับปัญหาที่เกิดขึ้นภายในงานมากขึ้น ในส่วนการทำงานภาคปฏิบัติ เทคนิควิธีการนำเสนอ วัสดุที่จัดการยากมากขึ้น ทำให้กลับมาทบทวนตนเองอย่างหนัก และคำนึงถึง การสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุ (Material) จะปฏิบัติต่อไปหรือไม่ หรือ ตัดทอนวัสดุให้น้อยลง หรือ ตัดวัสดุออกทั้งหมด เพื่อให้ตนเองกลับมาใช้สื่อทางจิตรกรรม (Painting) มากขึ้น และในส่วนของความคิดประสบปัญหาเช่นเคย เกิดจากปัญหาของตนเองที่ไม่ค่อยค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม ทำให้การพัฒนาทางความคิดลำบากมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงไม่สนุกกับการทำงานและไม่มีความตื่นเต้นในจินตนาการไม่ได้วางแผนการทำงานที่ชัดเจน ดูหม่น ไม่สดใส ขาดชีวิต ขาดเอกภาพที่ลงตัว

การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ระยะนี้ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบเทคนิควิธีการ โดยลดวัสดุต่าง ๆ ตัดทอนวัสดุที่ไม่จำเป็น ปรับองค์ประกอบโดยรวม ช่วยให้เกิดพื้นที่ว่างในการสร้างเทคนิคเลือกเฉพาะเนื้อหาสาระสำคัญ

ภาพที่ 35 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1

ชื่อผลงาน เพนกวิน

เทคนิค จิตรกรรมเทคนิคผสม

ขนาด 240x120 ซม.

ภาพที่ 36 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1

ชื่อผลงาน ยีราฟ

เทคนิค จิตรกรรมเทคนิคผสม

ขนาด 120x120 ซม.

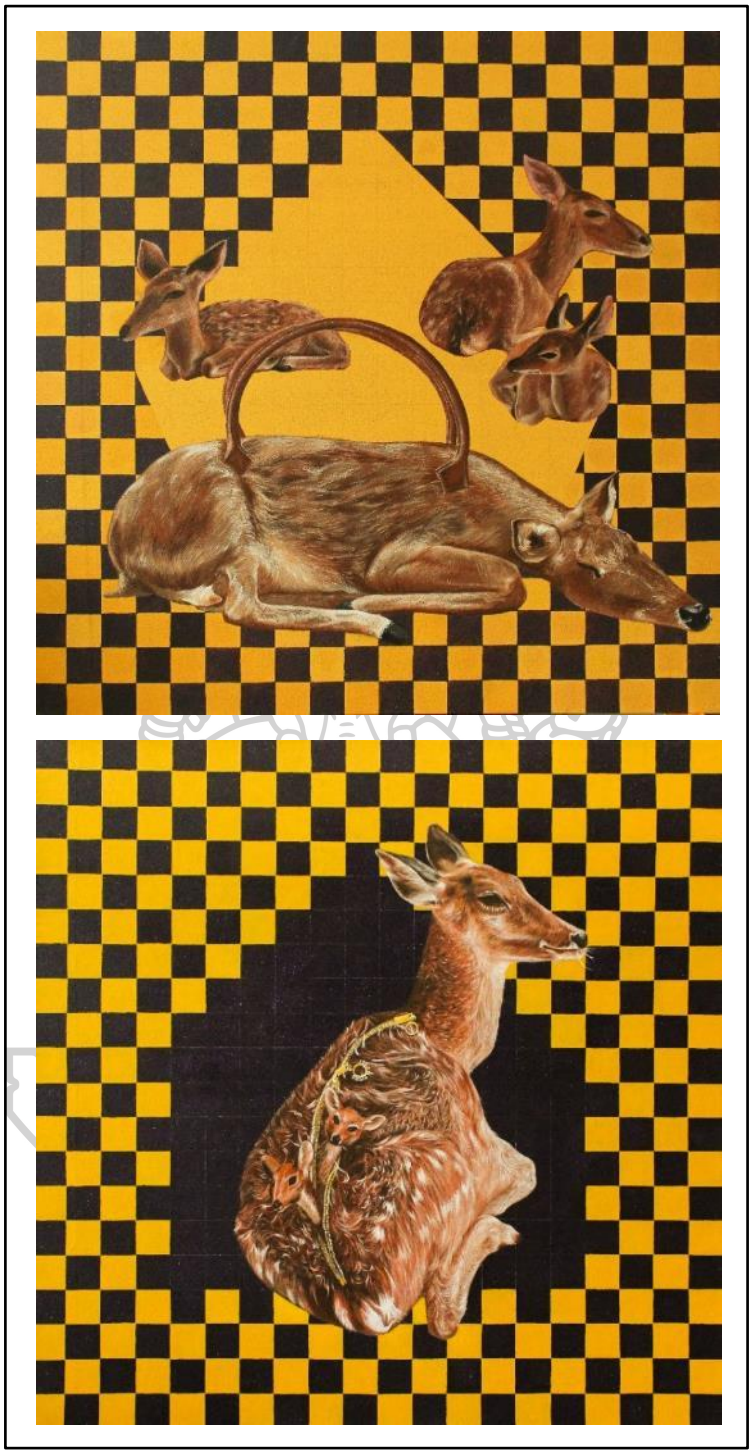
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพที่ 37 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1

ชื่อผลงาน ละมั่ง (ละ...บ้าง) หมายเลข 1

เทคนิค จิตรกรรมเทคนิคผสม

ขนาด 120x180 ซม.



ภาพที่ 38 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1

ชื่อผลงาน ละมั่ง (ละ...บ้าง) หมายเลข 2

เทคนิค จิตรกรรมเทคนิคผสม

ขนาด 120x240 ซม.

ระยะที่ 2 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 (Terminal Project)

ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 นี้ ได้ริเริ่มทำความเข้าใจกับปรัชญาแนวความคิดที่เกี่ยวข้องระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ จึงกำหนดทิศทางวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน เริ่มต้นผลงานในแนวเหมือนจริง เช่น ภาพท้องฟ้าตามเกาะทะเลโดยมีแสงและเงาทอดผ่าน หรือ ภาพพระอาทิตย์ตกดินแสงทอดลงพื้นน้ำทะเล โดยผู้วิจัยจะสังเกตธรรมชาติรอบ ๆ ตัว ในช่วงเวลาธรรมชาติ (Time-Natural) ของสถานที่ต่าง ๆ (Space) การเชื่อมโยงกันระหว่างระบบของสิ่งมีชีวิต และสิ่งไม่มีชีวิต พื้นที่ว่าง (Space) จึงเกิดขึ้นพร้อมกับการเกิดของรูปทรง ตำแหน่งของรูปทรงในพื้นที่ว่างสามารถทำให้เกิดทิศทางของการเคลื่อนไหวที่ขัดแย้ง ทั้งในทางราบและทางลึก และให้ความรู้สึกของวัตถุที่ใกล้ และธรรมชาติให้ความรู้สึกของพื้นที่ว่างที่กว้างไกล

ภาพธรรมชาติที่เกิดขึ้นจริง ประกอบด้วย ท้องฟ้า ต้นไม้ ภูเขา เพื่อให้ความหมายของพื้นที่ว่างในธรรมชาติ และสัตว์ที่เริ่มจากสัตว์เลี้ยงไปจนถึงสัตว์ที่ปรากฏพบเจอเป็นตัวแทนของภาพลักษณ์ ภาพวาดในแต่ละส่วนจะสร้างให้มีลักษณะคล้ายตัดแปะภาพมาประกอบ ๆ กันเป็นเสมือนวัตถุในแต่ละภาพ โดยพัฒนามาจากผลงานช่วงเทอมที่ 2 ในปีแรกของระดับปริญญาโทจากการตัดแปะวัสดุ (Material) เมื่อย้อนกลับไปดูจะเห็นชัดเจนว่า ผลงานในช่วงนี้เป็นการนำเอาสิ่งต่าง ๆ ในแง่มุมธรรมชาติรอบ ๆ ตัวที่ยังไม่ซับซ้อนมากนักมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์และผู้วิจัยพยายามค้นหามุมมองที่หลากหลายมากขึ้น และกว้างขึ้นเพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด และตรงตามความคิดซึ่งเป็นการพัฒนาในระดับแรก

ผลงานระยะนี้ที่ได้ริเริ่มกลับมาปฏิบัติงานจิตรกรรม Painting อย่างเต็มตัวมากขึ้น ต้องปรับตัวและทำความเข้าใจใหม่กับงานจิตรกรรม (Painting) การสร้างสรรค์ผลงานช่วงแรกจึงประสบปัญหาของ Painting ตั้งแต่วิธีการขึ้นรูป จนผลงานเสร็จสิ้น และแนวความคิด จึงได้จัดการปัญหาใหม่ พยายามศึกษา ค้นคว้าเจาะลึกในสิ่งที่ยังขาดความรู้ส่วนนั้น ๆ และปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานเป็นขั้นเป็นตอน ลำดับจากระยะหลังมาหน้าสุด จากการสร้างสรรค์ผลงาน เขียนภาพแยกสิ่งต่าง ๆ ทีละส่วน (จะไม่ใช้วิธีการขึ้นรวม ๆ ทั้งหมด) และเก็บรายละเอียดให้เสร็จไปทีละส่วนด้วยเช่นกัน

ภาพที่ 39 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน ละมั่ง (ละ...บ้าง) หมายเลข 3

เทคนิค จิตรกรรมเทคนิคผสม

ขนาด 120 x 240 ซม.

ภาพที่ 40 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน ทะเลกระบี่

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด 120 x 160 ซม.

ภาพที่ 41 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน ทะเลกระบี่

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด 120 x 160 ซม.

ภาพที่ 42 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน Sky No. 1

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด 120 x 120 ซม.

ภาพที่ 43 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 5

ชื่อผลงาน Sky No. 2

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

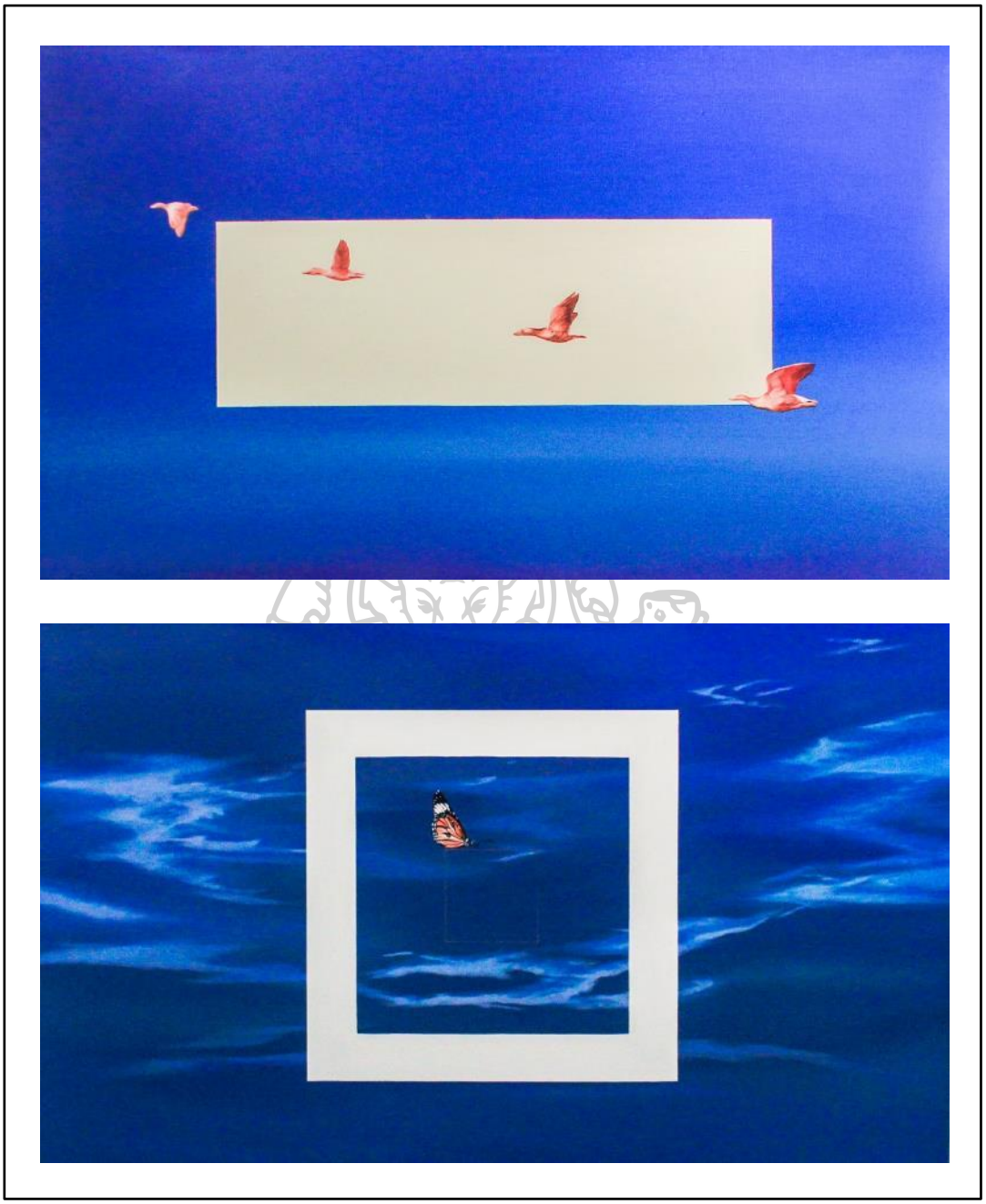
ขนาด 120 x 120 ซม.

ภาพที่ 44 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 6

ชื่อผลงาน Sky No. 3

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด 120 x 140 ซม.



ภาพที่ 45 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 7

ชื่อผลงาน Sky No. 4

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด 120 x 120 ซม.

ภาพที่ 46 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 8

ชื่อผลงาน Sky No. 5

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด 120 x 120 ซม.

ภาพที่ 47 รายละเอียดบางส่วนของผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชิ้นที่ 8

ระยะที่ 3 ช่วงวิทยานิพนธ์ (Thesis)

ผลงานช่วงวิทยานิพนธ์นี้ได้รวบรวมพัฒนาความคิด การเรียน การค้นคว้า เทคนิค วิธีการตลอดจนกระบวนการต่าง ๆ การพิจารณาและการใช้ระยะเวลาในการทำงานทั้งหมดมาสร้างสรรค์ให้เป็นไปตามจุดประสงค์ของความคิดอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการสร้างสรรค์ โดยเป็นการทบทวนสรุปและวิเคราะห์ออกมาเป็นผลงานที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้น และพร้อมนำเสนอ การแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่สะสมจนเกิดความชำนาญจากประสบการณ์ ผ่านการวิเคราะห์แล้ววางแผนกระบวนการสร้างงานที่มีความอิสระ พัฒนาไปสู่ภาพอันต่อเนื่องในแต่ละภาพ ทั้งยังเน้นย้ำสื่ออารมณ์ความหมายให้สอดคล้องประสานเป็นหนึ่งเดียวกัน การเคลื่อนไหวของธรรมชาติ แสงของเวลาพระอาทิตย์ขึ้นและพระอาทิตย์ตกดิน สร้างความประทับใจต่อความงามอันไร้ขอบเขต แนวคิดเดิมจากผลงานในระยะเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์มาใช้ในการแสดงออก แต่จะเพิ่มมุมมองที่ใกล้ตัว ซึ่งจะแสดงถึงความงามจากบรรยากาศที่ธรรมดามาเป็นแรงบันดาลใจ

ช่วงผลงานวิทยานิพนธ์นี้ ไม่ได้มีการกำหนดโทนสี แสงเงาให้ชัดเจน เพราะต้องการบรรยากาศที่ได้รับเป็นแรงบันดาลใจโดยตรงเป็นส่วนสำคัญ ดังนั้นบรรยากาศในแต่ละภาพอาจจะคล้ายคลึงกัน เช่น พระอาทิตย์ตกดิน หรือพระอาทิตย์ขึ้น ช่วงเปลี่ยนผ่านของเวลาเป็นหลัก และเจาะจงเลือกมุมมองที่มีท้องฟ้า ทะเล ภูเขา เพื่อให้รู้สึกและเข้าใจชัดเจน

การปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ผู้วิจัยพยายามที่จะสร้างผลงานให้มีเนื้อหาที่ชัดเจนและสมบูรณ์ที่สุด โดยเลือกสรรต้นแบบที่จะนำมาใช้อย่างระมัดระวัง โดยผลงานชุดวิทยานิพนธ์แต่ละชิ้นจะมีเนื้อหาต่อเนื่องมาจากประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ในแต่ละสถานที่ รวมทั้งเหตุการณ์ สื่อข่าวสารที่ปรากฏในช่วงทำวิทยานิพนธ์ แต่รายละเอียดและความประณีตภายในผลงานจะสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 - 3 และ 5 - 7 ส่วนซึ่งผลงานในชิ้นที่ 4 และผลงานชิ้นที่ 8 เป็นผลงานที่กระบวนการแตกต่างอย่างชัดเจนจะเป็นการเขียนภาพลงบนเสื้อผ้าที่สั่งตัดพิเศษจากผ้าใบแต่ยังคงความเป็นจิตรกรรม (Painting) ในแบบระบบเดิม ไม่ได้แตกต่างหรือแปลกแยกออกจากกัน ยังมีความต่อเนื่องจากทุก ๆ ชิ้นงานในลักษณะองค์ประกอบของภาพ

ผลงานในชุดวิทยานิพนธ์นี้ จึงเป็นการพัฒนาผลงานที่ดีขึ้นเป็นลำดับขั้น เพื่อการสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานศิลปะที่สมบูรณ์มากที่สุด

ภาพที่ 48 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน มายาคติ (ดอยหลวงเชียงดาว) หมายเลข 1

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด 150 x 150 ซม.

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1 ดอยหลวงเชียงดาว พื้นที่ว่างโดยรอบของประสบการณ์ในดอยหลวงเขียงดาว เป็นเทคนิค โดยการปัดสีแห้ง ๆ และเช็ดหรือซับสีออกในบางจุด ซึ่งเป็นการขึ้นรูปด้วยวิธีนี้ทั้งภาพเป็นการรองพื้นในชั้นแรก

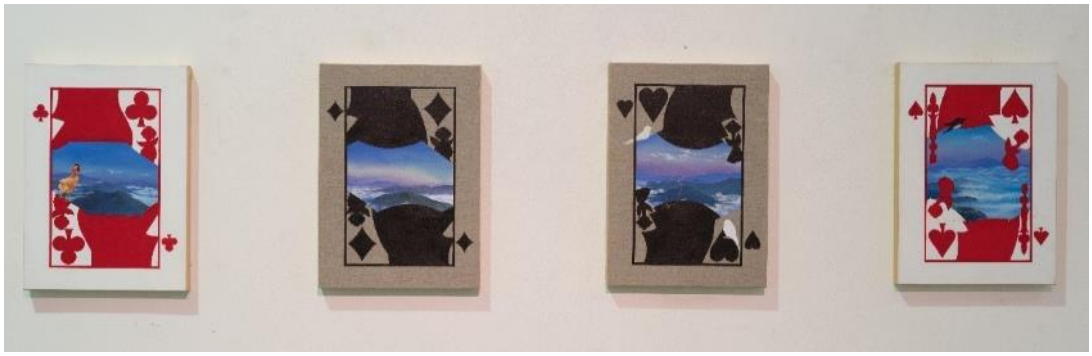
ภาพที่ 49 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน มายาคติ (ดอยหลวงเชียงดาว) หมายเลข 2

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด 120 x 120 ซม.

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 2 วัดพระธรรมกาย คำนึงถึงกระแสสื่อโหมข่าวในเรื่อง วัดธรรมกาย โดยมีความเห็นในทางลบของฝ่ายบุคคลที่ไม่เห็นด้วยจาก พระไชยบูลย์ ธมฺมชโย เจ้าอาวาสวัดพระธรรมกาย เผยแพร่ศาสนาในปัจจัยทางวัตถุ และทางบวกของลูกศิษย์ ประชาชนที่นับถือ ศรัทธา ในความเห็นผู้วิจัยจึงไม่ได้ต้องการชี้ไปในทางลบหรือบวกทางใดทางหนึ่ง แต่เป็นการแสดงออกทางความคิดต่อวัด พระภิกษุ และตำรวจ (นักการเมืองที่มีส่วนได้ส่วนเห็นในเรื่องของปัจจัย) ปัจจัยจึงเป็นต้นเหตุของวัตถุ



ภาพที่ 50 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน มายาคติ (ไพ่ Q เบตง) หมายเลข 3
เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ
ขนาด 200 x 70 ซม.

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 3 ทะเลหมอกเบตง โดยเริ่มต้นจากการเห็นสภาพสังคมเมืองเบตง ชุมชน ในปัจจุบันที่เกิดขึ้นยังถือเป็นพื้นที่ใกล้เคียงความเป็นอันตรายต่อบ้านเมืองจังหวัดยะลา 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยนำไพ่มาเป็นสัญญะกับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นโดยนำไพ่ Q (แหม่ม) มาแปรเปลี่ยนจากแดงเป็นดำ จากดำเป็นแดงขึ้นมาใหม่

ไพ่ ใน 1 สำรับ จะมี 52 ใบ ไพ่ 1 สำรับ หมายถึง 1 ปี คือ จำนวนสัปดาห์ใน 1 ปี

ไพ่ 52 ใบ จะแบ่งออกเป็น 4 ชุด ๆ ละ 13 ใบ หมายถึง ข้างขึ้นข้างแรม ผลจำนวนแต้มจะเท่ากับ 364 แต้ม

ส่วนในแต่ละเลข A (เอซ) แทน 1, เลข 2-9, J (แจ็ค) มีแต้มเท่ากับ 11, Q (ควีนหรือแหม่ม) มีแต้มเท่ากับ 12, K (คิงส์) มีแต้มเท่ากับ 13 และไพ่ Joker ใบแรกของสำรับจะมีค่า 1 แต้ม รวมแล้วจะได้ 365 แต้ม ซึ่งเท่ากับวันใน 1 ปี ส่วน Joker ใบที่สอง จะแทนปี อธิกสุรทิน ที่เดือนกุมภาพันธ์ มี 29 วัน

ใน 1 สำรับ จะกอปรด้วย ไพ่สีแดง จำนวน 26 ใบ และไพ่สีดำ จำนวน 26 ใบ เช่นกัน ซึ่งมีความหมายว่า โลกถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ได้รับแสงจากดวงอาทิตย์ คือ กลางวัน และส่วนที่ไม่ได้รับแสงจากดวงอาทิตย์ คือ กลางคืน โดยไพ่สีแดง หมายถึง โลกฝั่งตะวันออก ส่วนไพ่สีดำ หมายถึง โลกฝั่งตะวันตก แต่ผู้วิจัยได้หยิบยกเฉพาะไพ่ Q (แหม่ม) เท่านั้นในการสร้างสรรค์ผลงานแทนธรรมชาติของมนุษย์ Q คือ Queen หมายถึง หญิงสาว จะมีดอกทั้งหมด 4 ดอก ดอกจิก ข้าวหลามตัด โพธิ์แดง โพธิ์ดำ

♣ ดอกจิก (Clubs) หมายถึง ความรู้

♦ ข้าวหลามตัด (Hearts) หมายถึง ความมั่งคั่ง เงินทอง ทรัพย์สมบัติ

♥ โพธิ์แดง (Spades) หมายถึง ความรัก

♠ โพธิ์ดำ (Diamonds) หมายถึง ความตาย

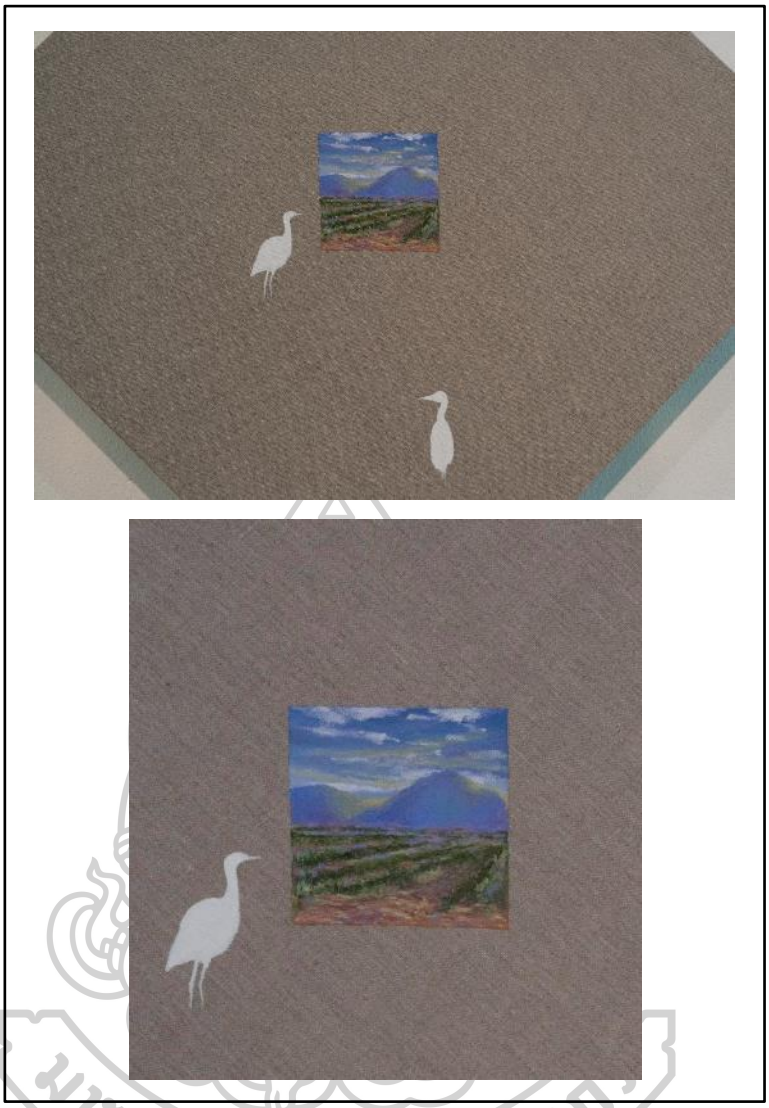
ภาพที่ 51 รายละเอียดของผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1

ภาพที่ 52 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน Use me repeat

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ, กล่องไม้

ขนาด 200 x 70 ซม.

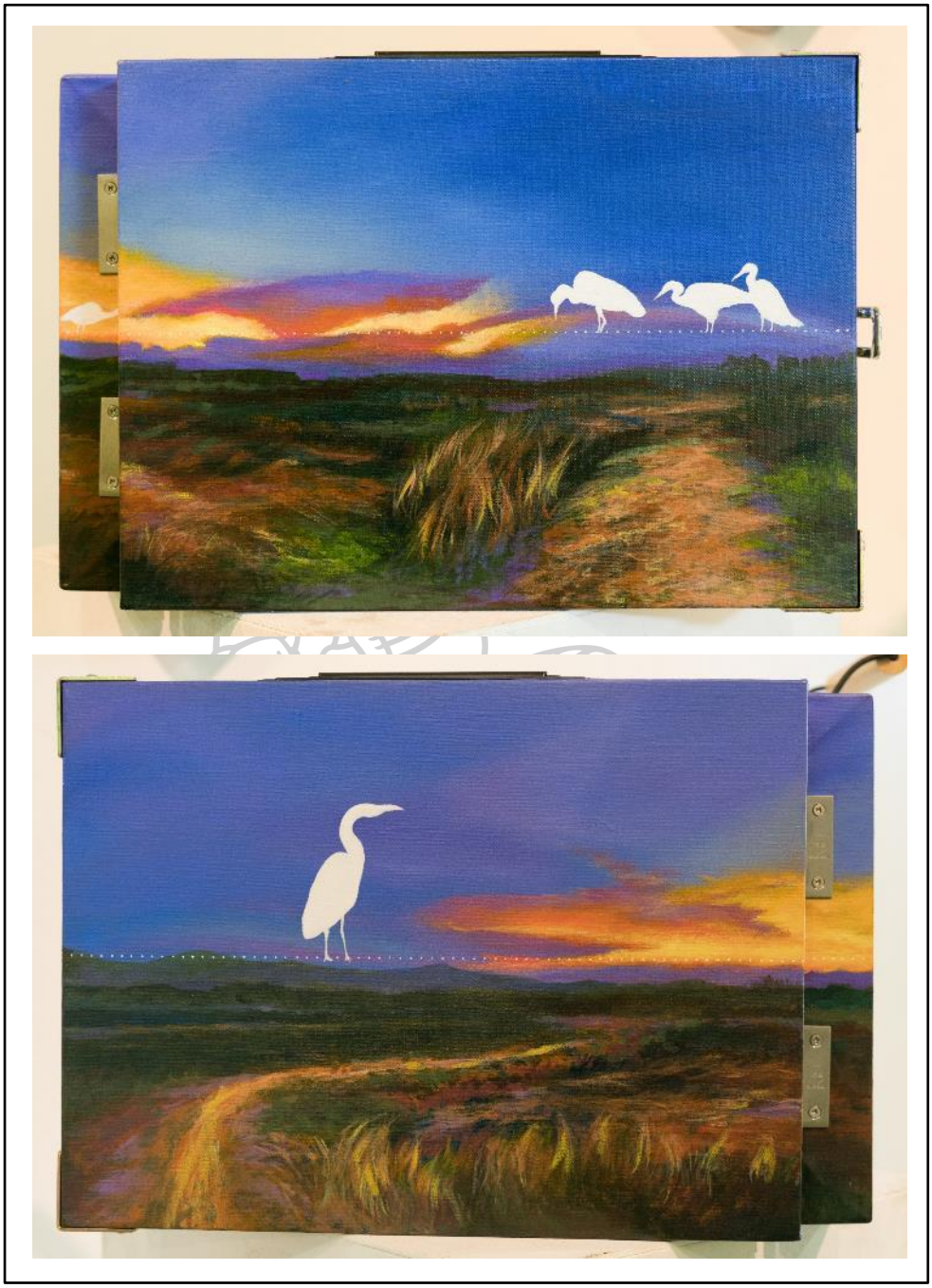


ภาพที่ 53 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4

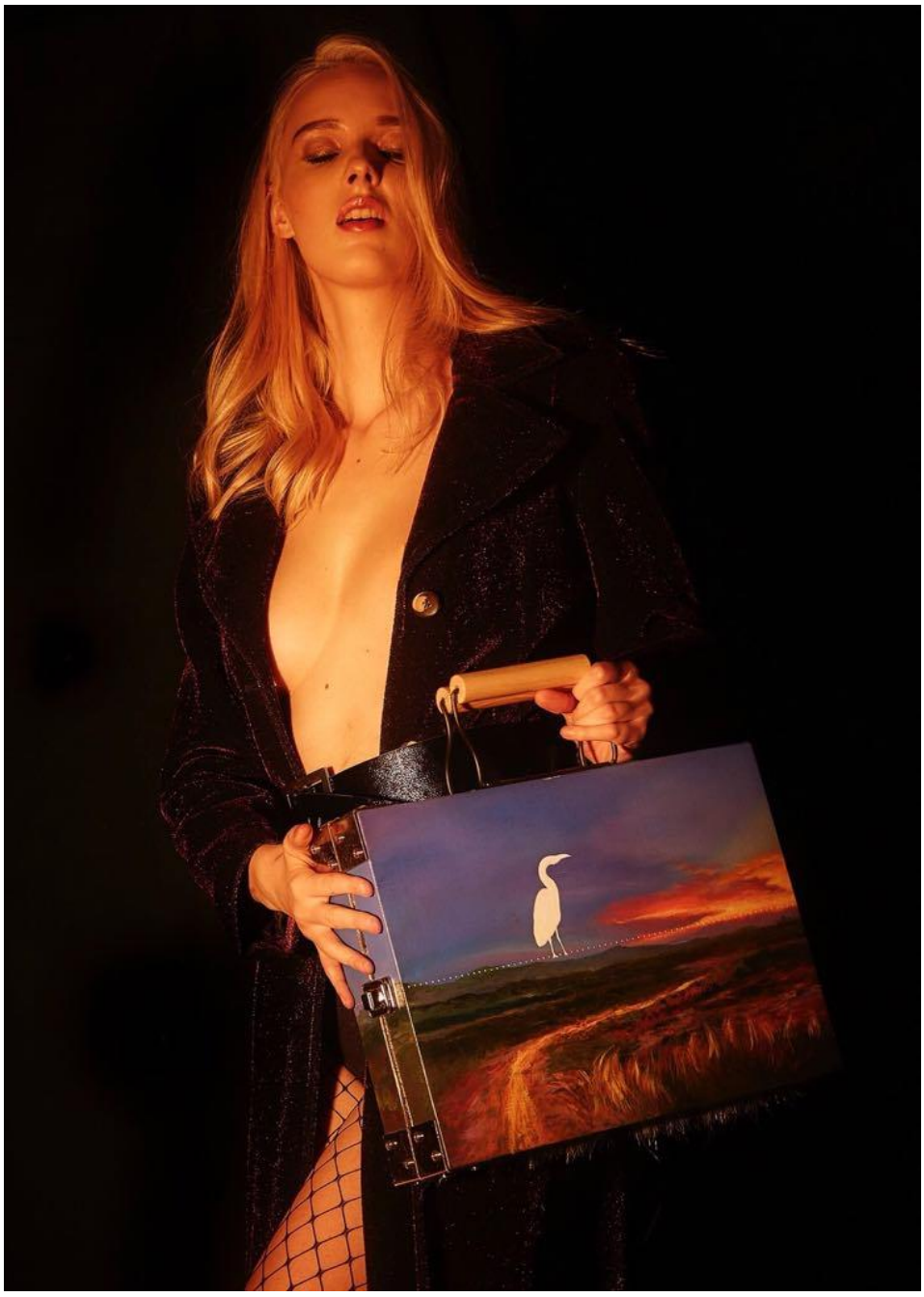
ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4 ได้ให้ความหมายของภาพว่า ความเป็นจริงของโลกมนุษย์พยายามเข้าใจธรรมชาติอย่างที่ธรรมชาติเป็น มนุษย์จึงต้องหันกลับมาเรียนรู้กฎเกณฑ์ของธรรมชาติ โดยชิ้นนี้ให้แนวคิดการนำเสนอด้วยหลักการ Perspective ทำให้เกิดความเข้าใจในเรื่องของการแบ่งระยะของวัตถุในภาพความใกล้ไกล ความลึก ระยะห่าง จะส่งผลต่อแนวคิดเรื่องการแบ่งแยก subject กับพื้นที่ว่าง (Space)

รายละเอียดของผลงานชิ้นนี้ การปฏิบัติผลงานจิตรกรรมเปลี่ยนแปลงไปบ้าง เนื่องจากใช้ผ้าใบในอีกด้านในการสร้างสรรค์ผลงาน ภาพวิวทิวทัศน์ (Landscape) ทุ่งข้าว ดงตาล จังหวัดเพชรบุรี โดยเพื่อสร้างความทรงจำของสถานที่นั้น ๆ และต้องการสร้างความแตกต่างในการนำเสนอ

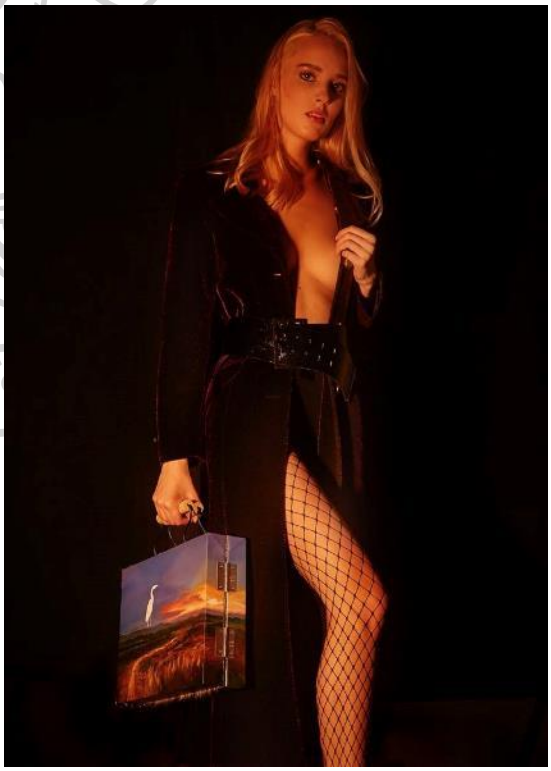
ผลงาน และยังมีส่วนที่ประดิษฐ์จากกล่องไม้เฟรมทำขึ้นเป็นวัตถุ (กระเป๋าพับ มีหูหิ้วจับ) เป็นของใช้ได้จริง ประหนึ่งว่าเป็นผลงานจิตรกรรมเคลื่อนที่



ภาพที่ 54 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4



ภาพที่ 55 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4



ภาพที่ 56 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 4

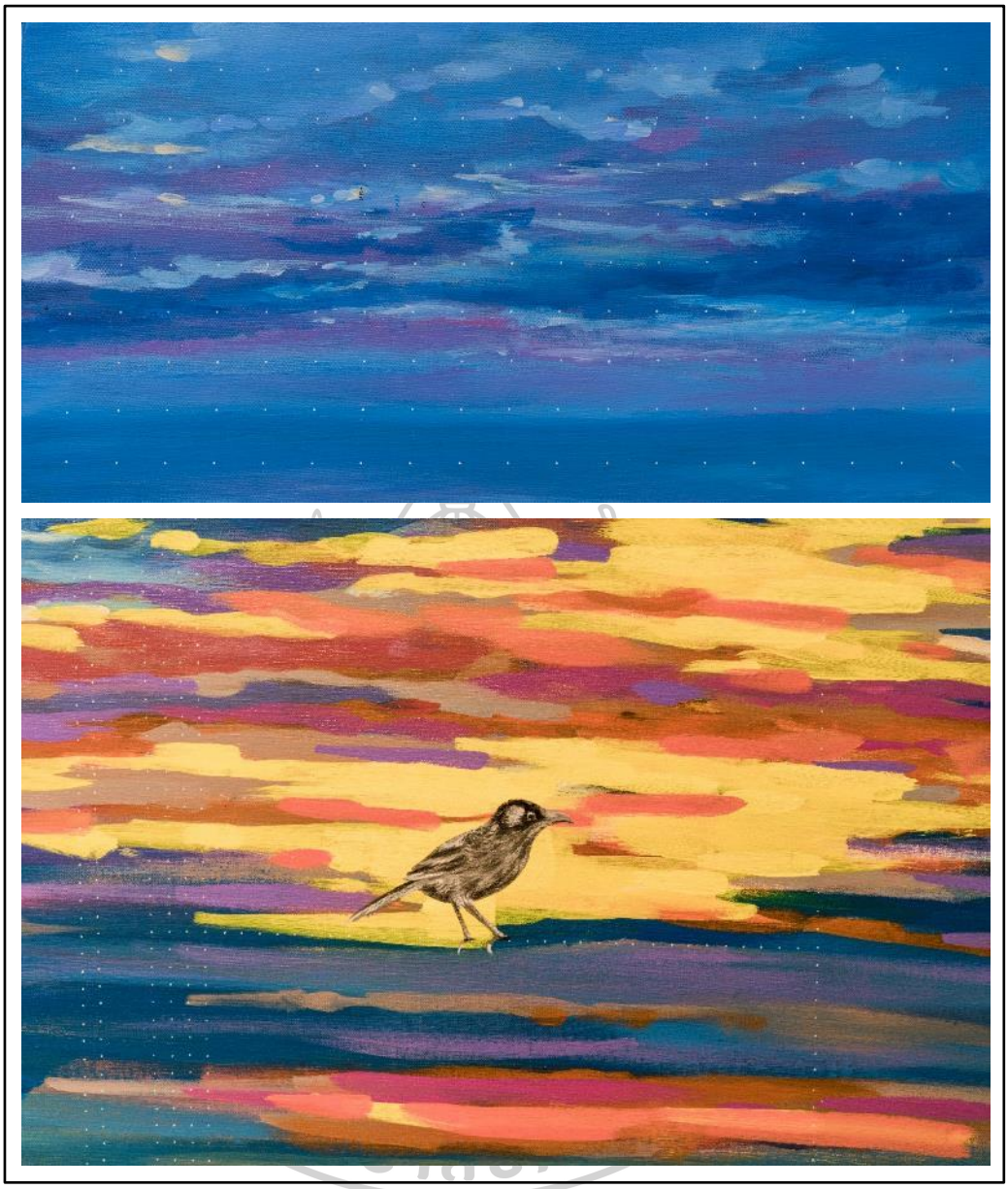
ภาพที่ 57 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 5

ชื่อผลงาน Excise

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

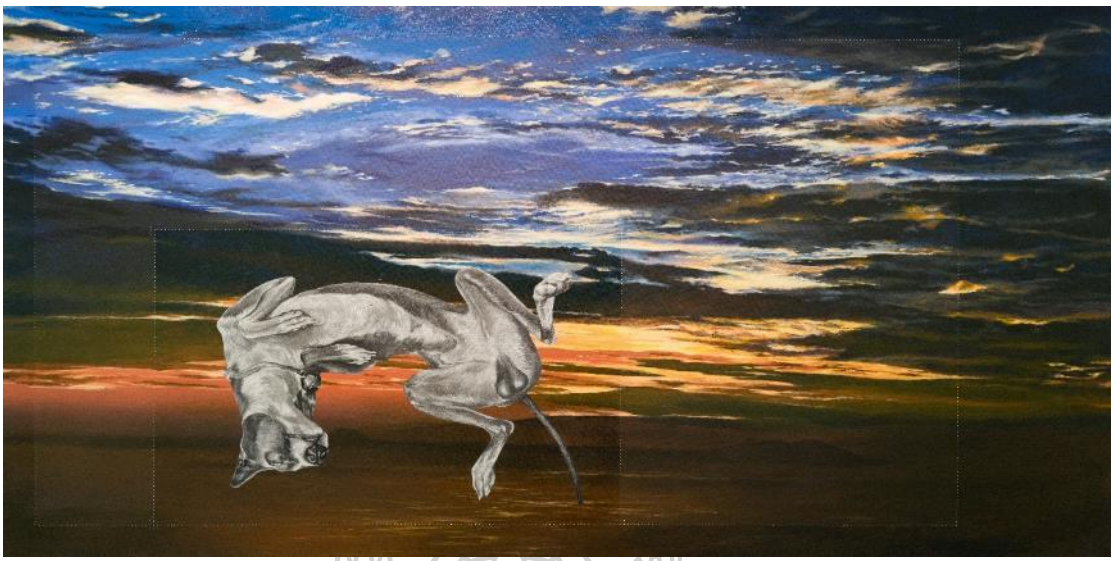
ขนาด 200x70 ซม.

มหาวิทยาลัยศิลปากร



ภาพที่ 58 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 5

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 5 ปฏิบัติผลงานจากพื้นที่จริง จึงต้องใช้ประสบการณ์และความชำนาญส่วนตัว เพื่อความรวดเร็ว แต่ยังเกิดปัญหายังรวดเร็วไม่เพียงพอต่อสภาพอากาศ แวดล้อม ในส่วนของการติดตั้งผลงาน จักเห็นได้ว่า ผลงานจะติดตั้งบนผนังกำแพงตามกรอบของภาพที่ 55 ดังนั้น การติดตั้งจึงแบ่งเป็นกำแพง 2 ฝั่ง เพื่อต้องการให้งานอยู่คู่ตรงข้ามกัน ฝั่งโทนสี และ ฝั่งโทนสีขาว - ดำ



ภาพที่ 59 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 6

ชื่อผลงาน Excised

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด 200x70 ซม.

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 6 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ เพื่อต้องการแยกพื้นที่ในส่วนของการเคลือบสี และไม่เคลือบสีออกจากกันเป็นการแยก Layer ให้เกิด รูปร่าง (Shape) และรูปทรง (Form) และส่วนของภาพวิว ทิวทัศน์ (Landscape) ประกอบเป็นพื้นหลังให้ภาพที่ดูลึก และไกล สร้างความขัดแย้งกับส่วนด้านหน้าของสัตว์ (Animal) ที่เป็นเพียงภาพขาวดำ และเหมือนการปฏิบัติงานจิตรกรรมแบบตัดแปะ (Collage)

ผลงานชิ้นนี้ เมื่อสังเกตภาพใกล้ ๆ จักเห็นได้ว่า ภาพบางส่วนถูกแบ่งด้วย Medium เคลือบสำหรับสีอะคริลิค ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง รูปทรง 2 มิติ จะแตกต่างจากผลงานชิ้นก่อนเป็นเพียงสีระนาบ

ภาพที่ 60 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 6

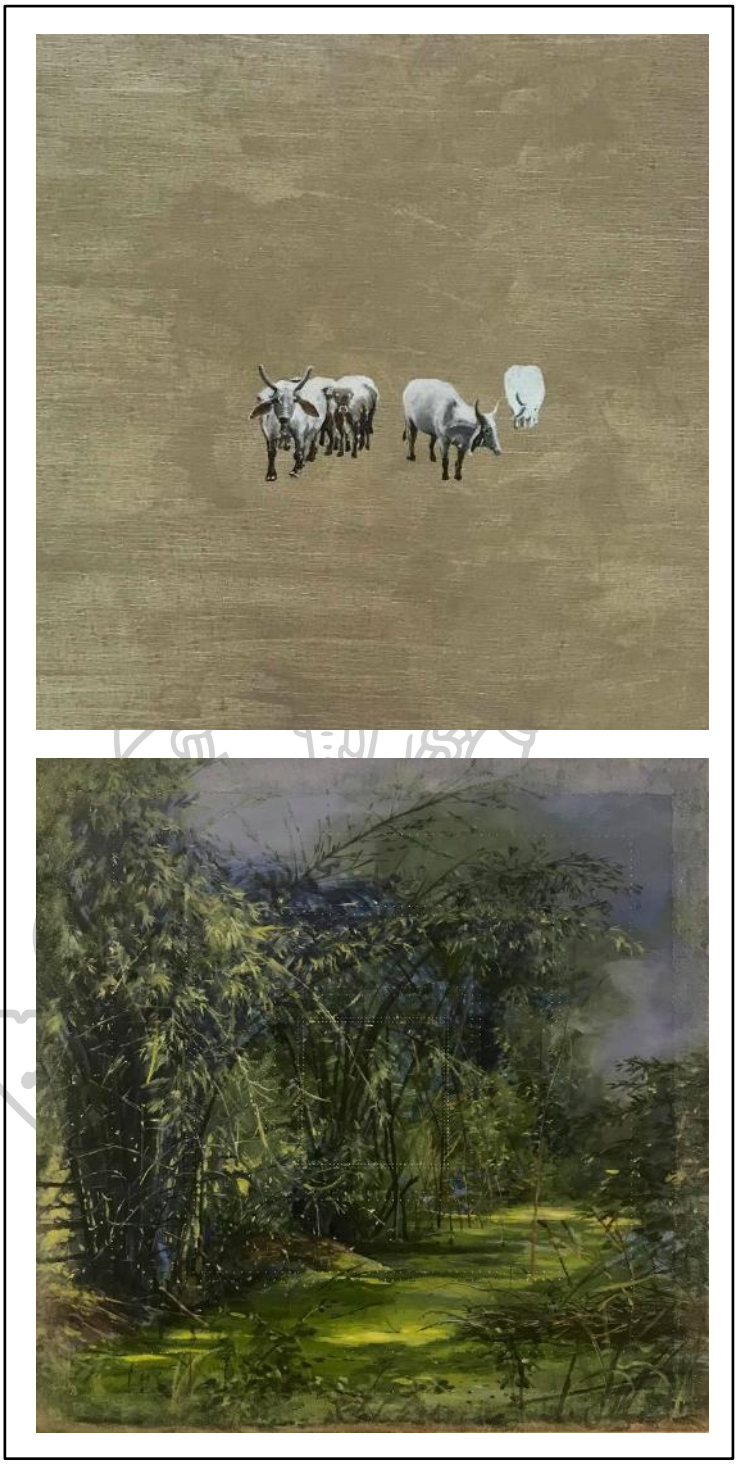
ภาพที่ 61 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 7

ชื่อผลงาน Connect

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด 165 x 95 ซม.

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 7 จะนับเป็น 1 ชุดของชิ้นงานทั้งหมด โดยเริ่มต้นจาก พื้นที่ว่าง (Space) กับ วัตถุ (Object) ของสถานที่เดียวกันและปฏิบัติงานจากสถานที่จริง ในส่วนของงานชิ้นนี้จะแตกต่างกันระหว่างชิ้นขวา คือ สัตว์ (สิ่งมีชีวิต) พื้นที่ว่างโดยรอบจะดูเหมือนว่างานจิตรกรรมจะปฏิบัติงานไม่เสร็จ และชิ้นซ้ายเป็นสิ่งแวดล้อมแบบปฏิบัติงานเต็มผืนเฟรม แต่ภาพจิตรกรรม 2 ชิ้นนี้เป็นภาพ Landscape ที่ต่อเนื่องกัน โดยธรรมชาติ เพียงแต่วิธีการนำเสนอออกมาในรูปแบบที่ต่างกัน



ภาพที่ 62 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 7

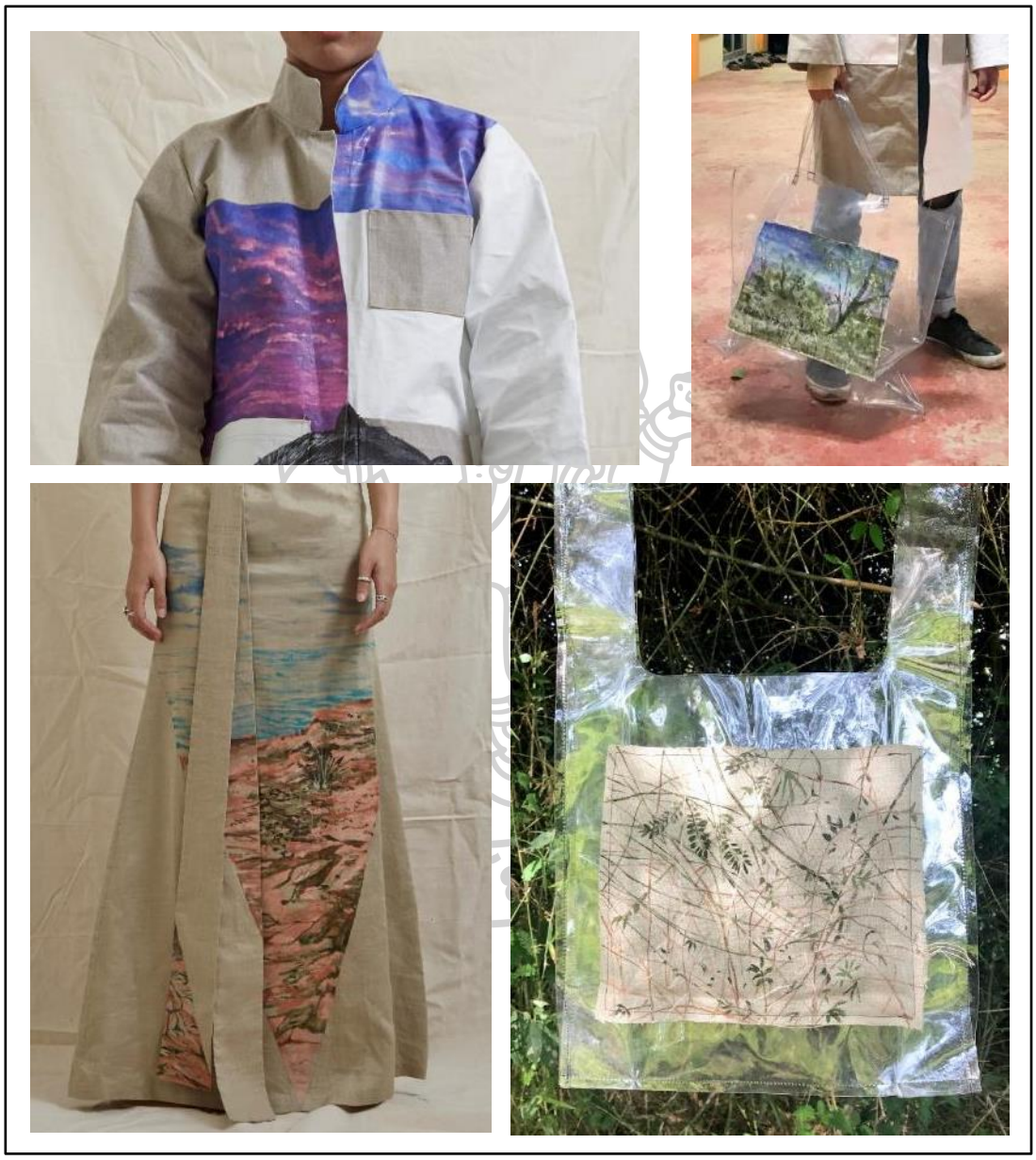
ภาพที่ 63 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 8

ชื่อผลงาน No Gray

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด ไซค์หุ่น Model, แปรผันตามพื้นที่

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ต้องการนำ Pattern ของวัตถุ ต่าง ๆ มาประกอบใช้กับผ้าใบที่ตัดขึ้นทำเป็นชุด ใส่ได้จริง วิธีการทำงานชุดนี้ จะแตกต่าง และแปลกมากที่สุด ที่เคยปฏิบัติงานจิตรกรรมมาโดยตลอด โดยให้คนเป็นวัตถุ และเป็นพื้นที่ว่างไปปริยาย มีทั้ง ชุดเสื้อผ้า หมวก เข็มขัด ทั้งหมดใช้งานได้จริง



ภาพที่ 64 รายละเอียดผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 8

บทที่ 5
สรุปผลการสร้างสรรค์และข้อเสนอแนะ

จากการที่ได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “มายาคติระหว่างภาพลักษณ์และพื้นที่ว่าง” (The Myths between Image and the Space) ผลงานทั้งหมดในแต่ละช่วงเวลา ซึ่งเป็นการค้นคว้าการสร้างสรรค์ผลงานที่ได้ทุ่มเทตั้งใจสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมวิทยานิพนธ์ชุดนี้ เพื่อสามารถถ่ายทอดทัศนะความรู้สึกผ่านกระบวนคิดตลอดจนจินตนาการส่วนตัวด้วยกรรมวิธีเทคนิคที่ปฏิบัติอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอด

เมื่อการนำเสนอข้อมูลบนในปัจจุบันค่อนข้างรวดเร็วไว สื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมโดยถูกกลบเกลื่อนให้ดูเป็นธรรมชาติ “ไม่ว่าจะอิทธิพลการเมือง เศรษฐกิจ หรือสังคม” จึงทำให้คน หรือ มนุษย์อย่างเราจักต้องปรับตัวตามโลกให้ทัน ดังนั้น “โลกก็เป็นเช่นนี้” สิ่งแวดล้อมธรรมชาติ ทุกสิ่งทุกอย่างล้วนไม่ใช่โลกจะหมุนรอบตัวเราเองเสมอไป

วิทยานิพนธ์นี้เป็นกระบวนการพัฒนาผลงานช่วงหนึ่งที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน โดยผลงานวิทยานิพนธ์นี้ มีการบันทึกข้อมูลอย่างเป็นระบบ มีการพัฒนาและคลี่คลายขั้นตอนการสร้างสรรค์ การค้นคว้า ทดลองตลอดจนสามารถวิเคราะห์เป็นเหตุเป็นผลอธิบายการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ในแต่ละช่วงมาจนถึงผลงานวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงคุณค่าในผลงานศิลปะ จึงหวังว่าวิทยานิพนธ์ในชุดนี้ จะสามารถเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจศึกษาศิลปะต่อไปได้ไม่มากก็น้อย

รายการอ้างอิง

art4d. "'Tales of Yesterday, Today and Tomorrow', 2009 สู่ Illustration of Crisis " art4d, http://www.megazy.com/ดู/รูปภาพ/งานออกแบบ-tales-of-yesterday-today-and-tomorrow-2009-สู่-illustration-of-cris-โพสโดย-art4d-61701.htm

ONLINE, ข่าวประชาสัมพันธ์ MATICHON. "เพราะชีวิตขาดสีสันไม่ได้! ชมนิทรรศการของ Yayoi Kusama ที่สิงคโปร์." https://www.matichon.co.th/news/557027.

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. ภาษากับการเมือง/ความเป็นการเมือง / ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. กรุงเทพฯ :: คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2551.

ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์. ธรรมชาติ ที่ว่าง และสถานที่ : รวมบทความว่าด้วยสถาปัตยกรรมญี่ปุ่น / โดย ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์. กรุงเทพฯ :: คอร์ปอเรชั่นโฟร์ดี, 2543.

———. รู้สึกและนึกคิด : เรขาคณิตของทาดาโอะ อันโด / ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์. พิมพ์ครั้งที่ 2 แก้ไขและเพิ่มเติมเนื้อหา. ed. กรุงเทพฯ :: คอร์ปอเรชั่น โฟร์ดี, 2551.

ธเนศ วงศ์ยานนาวา. ความสมเหตุสมผลของความชอบธรรม (การครอบงำ) / ธเนศ วงศ์ยานนาวา. พิมพ์ครั้งที่ 2 ed. กรุงเทพฯ :: สมมติ, 2559.

นวพร สิงหพุทธางกูร. "สัญญะ "ผู้หญิงยุคใหม่" ในโฆษณาแฝงบทความนิตยสาร Cosmopolitan ความเป็นผู้หญิงยุคใหม่ : บริโภคนิยม โดย นวพร สิงหพุทธางกูร." สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2556.

"นิทรรศการ Abstract the Truth of Art "นามธรรม : สัจจะแห่งศิลปะ" อิทธิพล ตั้งโฉลก." http://www.bacc.or.th/event/"Abstract-The-Truth-of-Art"-Ithipol-Thangchalok-.html#page.

บาร์ตส์, โรล็องด์, ค.ศ. -. มายาคติ = *Mythologies /* ของ *Roland Barthes ;* แปลจากภาษาฝรั่งเศสโดย วรรณพิมล อังคศิริสรรพ. พิมพ์ครั้งที่ 5 ed. กรุงเทพฯ :: คบไฟ, 2558.

พิชิต ตั้งเจริญ. ความสัมพันธ์ของสีและบรรยากาศกับสภาวะของกาลเวลา = *Relationship of Colour, Atmosphere and Time /* โดย พิชิต ตั้งเจริญ. 2532.

สเตเกอร์, แมนเฟร็ด. เสรีนิยมใหม่ : ความรู้ฉบับพกพา = *Neoliberalism : A Very Short Introduction / Manfred B. Steger and Ravi K. Roy ;* วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, แปล. กรุงเทพฯ :: โอเพ่นเวิลด์ส, 2559.

สดชื่น ชัยประสาธน์. จิตรกรรมและวรรณกรรมแนวเซอร์เรียลิสต์ในประเทศไทย พ.ศ. *2507-2527 = Surrealistic Trends in Painting and Literature in Thailand 1964-1984 /* สดชื่น ชัย

ประสาธน์. กรุงเทพฯ :: สยามสมาคม, 2539.

"สัมนาปรัชญาศิลปะและสุนทรียศาสตร์ (Seminar in Philosophy and Aesthetics in Fine Arts) : ปรัชญาสุนทรียศาสตร์ โดย อ.ดร. เกษม เพ็ญพินันท์, รศ.ดร. ธเนศ วงศ์ยานนาวา

". https://issuu.com/prachya/docs/aesthetics.

สุริยะ ฉายะเจริญ. "จากปกแผ่นเสียงถึงการเรียงร้อยเป็นถ้อยความจิตรกรรม." http://jumpsuri.blogspot.com/2015/06/blog-post.html.

อรรถเดช สรสุชาติ. "มายาคติ ในสื่อโฆษณา." กรุงเทพธุรกิจออนไลน์, http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/634144.

อิทธิพล ตั้งโฉลก. แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมขั้นสูง / อิทธิพล ตั้งโฉลก. กรุงเทพฯ :: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิเคชั่น, 2550.

———. นามธรรม : สัจจะแห่งศิลปะ = *the Truth of Art* / อิทธิพล ตั้งโฉลก. กรุงเทพฯ :: มูลนิธิหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร, 2558.

———. ปัญญาญาณและปรีชาญาณ : นิทรรศการจิตรกรรมนามธรรม *2* ชุด. กรุงเทพฯ :: หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ, 2551.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	วรรณนิศา สมบูรณ์	
วัน เดือน ปี เกิด	23 กรกฎาคม 2534	
สถานที่เกิด	ชลบุรี	
วุฒิการศึกษา	2560	กำลังศึกษาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ (ภาควิชาจิตรกรรม) คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
	2557	ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ (ภาควิชาจิตรกรรม) คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
	2552	วิทยาลัยอาชีวศึกษาชลบุรี
	2549	โรงเรียนชลกันยานุกูล
	2546	โรงเรียนอนุบาลชลบุรี
ที่อยู่ปัจจุบัน	207/90 หมู่ 5 ตำบลบ้านสวน อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20000	
ผลงานตีพิมพ์	นิทรรศการกลุ่ม “Still Alive” “นิทรรศการศิลปนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2559 ของนักศึกษาศิลปมหาบัณฑิต (ภาควิชาจิตรกรรม) ชั้นปีสุดท้าย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร” ณ หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน กรุงเทพฯ	
รางวัลที่ได้รับ	2557	รางวัลดีเด่น จิตรกรรมร่วมสมัยพานาโซนิค ครั้งที่ 16 ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป
	2555	รางวัลชมเชย วาดภาพทิวทัศน์เกาะลอย ระดับอุดมศึกษาและประชาชน ณ เกาะลอย ศรีราชา