

การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ

POSSESSIONS OF MEDIA MYTHOLOGIES

ธีศิษฐ์ อารีย์พิพัฒน์กุล
THESIS AREEPIPATKUL

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2561

KMITL-2018-AR-M-005-017

การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ

POSSESSIONS OF MEDIA MYTHOLOGIES

ธีศิษฐ์ อารีย์พิพัฒนกุล

THESIS AREEPIPATKUL

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2561

KMITL-2018-AR-M-005-017

POSSESSIONS OF MEDIA MYTHOLOGIES

THESIS AREEPIPATKUL

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2018
KMITL-2018-AR-M-005-017

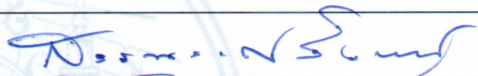

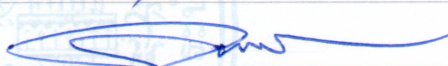
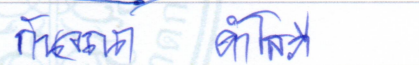
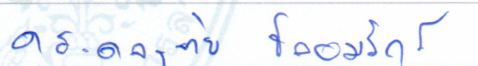
COPYRIGHT 2018

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ
POSSESSIONS OF MEDIA MYTHOLOGIES
นักศึกษา นายธิษณู อารีย์พิพัฒน์กุล
รหัสประจำตัว 58602070
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทักษะศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ คณากร คชาชีวะ
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		ลายมือชื่อ
รองศาสตราจารย์ สรรณรงค์	สิงห์เสนี	
รองศาสตราจารย์ มัลลิกา	มังกรวงษ์	
รองศาสตราจารย์ คณากร	คชาชีวะ	
รองศาสตราจารย์ กันจณา	ดำโสณี	
ดร.ตฤทัย	ชลอมรักษ์	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 13 กรกฎาคม 2561 เวลา 10.00 น.
สถานที่สอบ ภาควิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อันธิกา สวัสดิ์ศรี)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ 26 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2561

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ
นักศึกษา	นายธีศิษฐ์ อารีย์พิพัฒน์กุล
รหัสประจำตัว	58602070
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2561
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ. คณากร คชาชีวะ

บทคัดย่อ

สังคมในปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วไร้ขอบเขต สื่อออนไลน์สามารถเข้าถึงได้ง่ายและควบคุมได้ยาก ก่อให้เกิดความกังวลคือผลกระทบต่อสังคมที่อาจจะหลงไหลคล้อยตามไปกับการครอบงำโดยสื่อ จนกลายเป็นพฤติกรรมการเล่นแบบในที่สุด ซึ่งก่อให้เกิดปัญหาให้กับตนเองและสังคมรอบข้างโดยไม่รู้ตัว

ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ” ได้รับแรงบันดาลใจจากแนวคิดที่ผูกติดอยู่กับคุณค่าทางสังคมที่รับรู้จากรื่องราวข่าวสาร ภาพจากสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวีดิทัศน์และสื่อออนไลน์ โดยเฉพาะในสังคมคนที่ยังมีภาวะทางอารมณ์ไม่มั่นคง ทำให้เกิดการเสพติดสื่อสังคมออนไลน์ หล่อหลอมให้คนมีความคุ้นชินกับวัฒนธรรมในโลกจำลองแบบของภาพมายาคติ ที่โลกที่สื่อมีอิทธิพลหยิบยื่นความหมายในด้านลบให้กับสังคม โดยใช้จินตนาการการสื่อความหมายผ่านความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบด้วยรูปภาพต่างๆในแบบรูปสัญลักษณ์(Signifier)ที่เกิดผลกระทบต่อสังคม เพื่อให้ตระหนักถึงอำนาจของมายาคติที่แฝงอยู่ ผ่านผลงานจิตรกรรมสื่อะครีลิตบนผ้าใบ จำนวน 4 ชิ้น ในรูปแบบศิลปะแสดงลักษณะ(Representational Art)แบบป๊อปอาร์ต(Pop Art) ผสมวิธีการเขียนสีแบบแผ่นระนาบ(Plain)และเส้น(Drawing)เข้าด้วยกัน

หลังจากสังเคราะห์ผลงานศิลปกรรมชุดนี้แล้ว จึงได้นำเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์ในภาคเอกสาร เพื่อให้เห็นวิธีการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน จนผลงานสำเร็จสมบูรณ์ เป็นที่น่าพึงพอใจ การทำงานได้ผ่านการแก้ปัญหาและพัฒนาอย่างต่อเนื่องและค้นหาทักษะในการสร้างงานจิตรกรรมในแบบที่ต้องการและคาดว่าจะป็นแนวทางสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

Thesis	Possessions of Media Mythologies
Student	Mr.Thesis Areepipatkul
Student ID	58602070
Degree	Master of Fine Arts
Program	Visual Art
Year	2018
Thesis Advisor	Assoc.Prof. Knakorn Kachacheewa

ABSTRACT

The modern society flourishes through a borderless technology where online media can be easily accessed but hardly controllable. It causes media hegemony in the society until someone copy the behaviors affecting oneself and the society unknowingly.

The thesis “Media Hegemony through Myth” is inspired by a concept of social value from the current affairs and the photos from printed media, audiovisual media, and online media. Full of people with emotional instability, the society can be addicted to the media hegemony that encloses people with the culture of the stimulation world of myth-based pictures where the powerful media can negatively influence the society. The definition of comparative relationship among signifiers affecting the society was based on the fantasy to raise the awareness of the power of the hidden myth. The idea was interpreted by 4 canvases painted by acrylic color in the form of Representational Art and Pop Art integrated with plain surface coloring and drawing.

After the synthesis of the artwork, the documental analysis started to show the procedures of the artwork until it finishes satisfyingly. The work proceeded with problems.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ข้าพเจ้าได้รับการช่วยเหลือในด้านต่างๆ จากบุคคลรอบข้างตั้งแต่ครอบครัวของข้าพเจ้า คณาจารย์ และเพื่อนร่วมสาขา ซึ่งส่งผลให้ข้าพเจ้านั้นทำงานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าจึงขอขอบคุณมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณครอบครัวของข้าพเจ้า ที่คอยช่วยสนับสนุนในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวกับการศึกษาตลอดมา อีกทั้งยังเป็นกำลังใจในระหว่างการทำงานนั้นสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพ็ชร และรองศาสตราจารย์คณากร คชาชีวะ ที่รับฟังให้คำปรึกษาและให้คำแนะนำในทิศทางของการนำเสนอผลงานให้มีความพัฒนามากขึ้นกว่าเดิม อีกทั้งยังสละเวลาตรวจสอบวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้ข้าพเจ้าตลอดมา

ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้อง ๆ ที่รับฟังคำปรึกษา ช่วยงาน ได้เรียนรู้แรกเปลี่ยนเรื่องราวต่าง ๆ มากมายเป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบความคิดไปอีกแง่มุมหนึ่งของชีวิต

และสุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาทัศนศิลป์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ความคิด ให้ความช่วยเหลือ และคำปรึกษาต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และแนะนำในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้จนเสร็จสมบูรณ์

ธีศิษฐ์ อารีย์พิพัฒน์กุล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	5
1.3 ขอบเขตการศึกษา.....	5
1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	5
1.5 แหล่งข้อมูล.....	6
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับจากวรรณกรรมและจากงานศิลปกรรม.....	7
2.1 อิทธิพลจากวรรณกรรม.....	7
2.1.1 มายาคติ.....	7
2.1.2 สัญญา.....	8
2.1.3 สัญศาสตร์.....	9
2.1.4 สัญศาสตร์กับภาพแทนความ ในทัศนศิลป์.....	9
2.2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม.....	15
2.2.1 ศิลปะป๊อปอาร์ต.....	15
2.2.2 แนวคิด เนื้อหาสาระ และเทคนิคการสร้างงานศิลปะแนวป๊อปอาร์ต.....	27
2.2.3 ป๊อปอาร์ตในประเทศไทย.....	41
2.3 อิทธิพลจากศิลปิน.....	43
2.3.1 ทวีศักดิ์ ศรีทองดี โลเลย์ (Lolay).....	43
2.3.2 ยurie เกนสาคุ.....	45
2.3.3 พีระพงศ์ ลิ้มธรรมรงค์ (P7).....	48
2.3.4 คุณามะ ยาโยอิ.....	50
2.3.5 คีธ แฮริง.....	53
2.4 สรุปอิทธิพลที่ได้รับ.....	55
2.5 แนวความคิดสร้างสรรค์.....	55
บทที่ 3 การดำเนินการสร้างสรรค์.....	56
3.1 วิเคราะห์ข้อมูลด้านแนวความคิดและการถ่ายทอดตามทัศนคติ.....	56
3.2 การสร้างภาพร่าง.....	58

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน	59
3.3.1 ภาพแสดงวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	60
3.3.2 วัสดุอุปกรณ์	60
3.4 สรุปผลที่รับจากการค้นหาเทคนิคเฉพาะตน	61
3.4.1 การสร้างรูปทรง	61
3.4.2 การใช้สี	61
3.5 การแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน	61
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์.....	62
4.1 การวิเคราะห์ผลงานโดยรวม	62
4.1.1 เรื่องราว (Subject).....	62
4.1.2 เนื้อหา (Content)	62
4.1.3 การแสดงออก (Expression).....	62
4.1.4 สัญลักษณ์ (Symbolic).....	63
4.1.5 ทัศนธาตุในงานศิลปะ (Visual Elements)	63
4.2 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบ.....	66
4.3 การวิเคราะห์การจัดวางภาพ.....	70
4.3.1 ความกลมกลืน(Harmony).....	70
4.3.2 ความหลากหลาย(Variety).....	70
4.3.3 ความสมดุล(Balance).....	70
4.3.4 สัดส่วน(Proportion)	70
4.3.5 จังหวะจุดเด่น(Dominance).....	70
4.3.6 ความเคลื่อนไหว(Movement).....	70
4.4 การวิเคราะห์การใช้สัญลักษณ์.....	71
4.4.1 ปลาทอง.....	71
4.4.2 คน.....	72
4.4.3 คำคมและข้อความ	72
4.4.4 ไก่และควาย	72
4.4.5 ตัวเงินตัวทอง	73
4.4.6 หัวกะโหลก.....	73
4.4.7 เชือกแขวนคอ	74
4.4.8 เคียวเกี่ยวข้าว	74
4.4.9 หมวกชานา	74
4.4.10 อีกา.....	75
4.4.11 สุนัข	75

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.4.12 หงส์.....	75
4.4.13 นกยูง.....	76
4.4.14 กระเป่า.....	76
4.4.15 รongเท้า.....	76
4.5 สรุปการวิเคราะห์.....	77
ภาพผลงานวิทยานิพนธ์.....	78
บทที่ 5 สรุปผลการสร้างสรรค์.....	83
บรรณานุกรม.....	84
ประวัติผู้เขียน.....	85

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 ภาพโฆษณาผลิตภัณฑ์บำรุงผิวขาว	2
1.2 ภาพป้ายนโยบายหาเสียงเลือกตั้ง	2
1.3 ภาพตัวละครกับกระเป๋าสตางค์	3
1.4 ภาพจากคลิปหญิงสาวผิวขาวเปลือยกายอุสบู่อ่านน้ำโจ้วเพื่อขายผลิตภัณฑ์บำรุงผิว	3
1.5 ภาพจากคลิปเสกโลโซใช้ความรุนแรง	4
1.6 ภาพจากคลิปนายอัครณัฐ นักแสดงชายทำร้ายร่างกายคู่กรณี	4
2.1 ศิลปิน Hieronymous Bosch ชื่อผลงาน Temptation of Saint Anthony	9
2.2 ศิลปิน Paul Cezanne ชื่อผลงาน Temptation of Saint Anthony ปีค.ศ.1873- 1877	10
2.3 ศิลปิน Salvador Dali ชื่อผลงาน Temptation of Saint Anthony ปีค.ศ.1946	10
2.4 ศิลปิน Caravaggio ชื่อผลงาน Judith Beheading Holofernes ปีค.ศ.1508-1509	12
2.5 ศิลปิน แมกกิล ชื่อผลงาน Burma	14
2.6 ศิลปิน เอ็ดดูอาร์โด เปาลอซซี ปีค.ศ.1924-2005	17
2.7 ศิลปิน เอ็ดดูอาร์โด เปาลอซซี ชื่อผลงาน ฉันทน์เป็นของเล่นคนรวย ปีค.ศ.1947	17
2.8 ศิลปิน เอ็ดดูอาร์โด เปาลอซซี ชื่อผลงาน บังค์! ปีค.ศ.1952	18
2.9 ศิลปิน ริชาร์ด ฮามิลตัน ชื่อผลงาน อะไรทำให้บ้านในวันนี้ต่างไปจากเดิม ปีค.ศ.1956	18
2.10 ศิลปิน ริชาร์ด ฮามิลตัน ปีค.ศ.1922-2011	19
2.11 ศิลปิน ปีเตอร์ เบลก ชื่อผลงาน บนระเปียง ปีค.ศ.1955-1957	19
2.12 ศิลปิน แจสเปอร์ จอนส์ ปีค.ศ.1930 - ปัจจุบัน	21
2.13 ศิลปิน โรเบิร์ต ไรเซ็นเบิร์ก ปีค.ศ.1925 – 2008	21
2.14 ศิลปิน โรเบิร์ต ไรเซ็นเบิร์ก ชื่อผลงาน ภาพวาดของวิลเลียม เดอคูนิง ปีค.ศ.1953	22
2.15 ศิลปิน โรเบิร์ต ไรเซ็นเบิร์ก ชื่อผลงาน ลบภาพวาดของวิลเลียม เดอคูนิง ปีค.ศ.1953	22
2.16 ศิลปิน โรเบิร์ต ไรเซ็นเบิร์ก ชื่อผลงาน เตียง ปีค.ศ.1955	23
2.17 ศิลปิน แจสเปอร์ จอนส์ ชื่อผลงาน ธงชาติอเมริกา ปีค.ศ.1954-1955	24
2.18 ศิลปิน แจสเปอร์ จอนส์ ชื่อผลงาน เป้ากับ 4 ใบหน้า ปีค.ศ.1955	24
2.19 ศิลปิน รอย ลิกเทนสไตน์ ชื่อผลงาน การระเบิด หมายเลข 1 ปีค.ศ.1965	25
2.20 ศิลปิน แอนดี้ วอร์ฮอล ชื่อผลงาน 25 มาริลิน ปีค.ศ.1962	26
2.21 ศิลปิน แอนดี้ วอร์ฮอล ชื่อผลงาน มาริลิน ปีค.ศ.1962	29
2.22 ศิลปิน เจมส์ โรเซนควิส ชื่อผลงาน การเลือกตั้งประธานาธิบดี ปีค.ศ.1960-1961	29
2.23 ศิลปิน แคลร์ โอลเดนเบิร์ก ชื่อผลงาน Giant Fagends ปีค.ศ.1967	30
2.24 ศิลปิน แอนดี้ วอร์ฮอล ชื่อผลงาน กล่องใส่แผ่นขัดล้างจานยี่ห้อบริลโล่ ปีค.ศ.1964	30
2.25 ศิลปิน ทอม เวชเชลแมนน์ ชื่อผลงาน ภาพเปลือยอเมริกัน หมายเลข98 ปีค.ศ.1967	31
2.26 ศิลปิน เวย์น อีโอบด์ ชื่อผลงาน แชนวิช 3 ชิ้น ปีค.ศ.1961	31
2.27 ศิลปิน รอย ลิกเทนสไตน์ ชื่อผลงาน การเตรียมพร้อม ปีค.ศ.1968	33
2.28 ศิลปิน แอนดี้ วอร์ฮอล ชื่อผลงาน กระป๋องซูปแคมป์เบล 32 กระป๋อง ปีค.ศ.1961-1962	33
2.29 ศิลปิน แอนดี้ วอร์ฮอล ชื่อผลงาน แก้วไฟฟ้าเล็ก ปีค.ศ.1965	33

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.30 ศิลปิน เจมส์ โรเซนควิส ชื่อผลงาน จิตรกรรมของนิทรรศการระดับโลก ปีค.ศ.1964.....	34
2.31 ศิลปิน โรเบิร์ต อินเดียน่า ชื่อผลงาน ความฝันแบบอเมริกัน หมายเลข 5 ปีค.ศ.1963.....	35
2.32 ศิลปิน แอนดี้ วอร์ฮอล ชื่อผลงาน ซุปเปอร์แมน ปีค.ศ.1961	36
2.33 ศิลปิน เอ็ด รัสกา ชื่อผลงาน สถานบริการน้ำมันสดเด่นดาร์ด ปีค.ศ.1964.....	36
2.34 ศิลปิน โรซาลิน เดิร์ชเลอร์ ชื่อผลงาน ความรักและความรุนแรง ปีค.ศ.1965	37
2.35 ศิลปิน เมล รามอส ชื่อผลงาน ซุปเปอร์แมน ปีค.ศ.1961	38
2.36 ศิลปิน รอย ลิกเทนสไตน์ ชื่อผลงาน รอยแปร่ง ปีค.ศ.1964	39
2.37 ศิลปิน แอนดี้ วอร์ฮอล ชื่อผลงาน ขวดโคคา โคล่าสีเขียว ปีค.ศ.1962	39
2.38 ศิลปิน แอนดี้ วอร์ฮอล ชื่อผลงาน ทำด้วยตัวเอง (ดอกไม้) ปีค.ศ.1962	40
2.39 ศิลปิน ทอม เวสเซลมันน์ ชื่อผลงาน หุ่นนิ่งหมายเลข26 ปีค.ศ.1962	42
2.40 ศิลปิน ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ชื่อผลงาน ครอบครัวของผม ปีค.ศ.1997.....	44
2.41 ศิลปิน ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ชื่อผลงาน Miss Banana ปีค.ศ.2000	44
2.42 ศิลปิน ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ชื่อผลงาน The Power of Love ปีค.ศ.2002.....	45
2.43 ศิลปิน ยurie เกนซากุ ชื่อผลงาน ปริศนารองเท้าสีดำ/สุภาพสตรี ปีค.ศ.2007.....	47
2.44 ศิลปิน ยurie เกนซากุ ชื่อผลงาน ไม่มีใครมีแต่เธอ ปีค.ศ.2009.....	47
2.45 ศิลปิน ยurie เกนซากุ ชื่อผลงาน หากแคมีเธอ.. ปีค.ศ.2010	48
2.46 ศิลปิน พีระพงศ์ ลิ้มธรรมรงค์ ชื่อผลงาน Jack the Ripper ปีค.ศ.2008.....	49
2.47 ศิลปิน พีระพงศ์ ลิ้มธรรมรงค์ ชื่อผลงาน Hooligans Toon ปีค.ศ.2009	49
2.48 ศิลปิน พีระพงศ์ ลิ้มธรรมรงค์ ชื่อผลงาน Semtex Dolls ปีค.ศ.2009	50
2.49 ศิลปิน คุณชามะ ยาโยอิ ชื่อผลงาน Seahorses ปีค.ศ.1989.....	52
2.50 ศิลปิน คุณชามะ ยาโยอิ ชื่อผลงาน Flowers ปีค.ศ.1997.....	52
2.51 ศิลปิน คุณชามะ ยาโยอิ ชื่อผลงาน Pumpkin MY ปีค.ศ.1999	53
2.52 ศิลปิน คีธ แฮริง ชื่อผลงาน Tree of life ปีค.ศ.1985.....	54
2.53 ศิลปิน คีธ แฮริง ชื่อผลงาน 69 ปีค.ศ.1986	54
2.54 ศิลปิน คีธ แฮริง ชื่อผลงาน Untitled ปีค.ศ.1986.....	55
3.1 ตัวอย่างภาพต้นแบบส่วนหนึ่งที่น่าสนใจในการตัดปะประกอบการสร้างภาพร่าง	56
3.2 ตัวอย่างภาพต้นแบบส่วนหนึ่งที่น่าสนใจในการตัดปะประกอบการสร้างภาพร่าง	57
3.3 ภาพร่างชิ้นที่1	58
3.4 ภาพร่างชิ้นที่2	58
3.5 ภาพร่างชิ้นที่3	59
3.6 ภาพร่างชิ้นที่4	59
4.1 การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 1,2,3,4	63
4.2 ภาพการครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 1.....	66
4.3 ภาพโครงสร้างมุมมององค์ประกอบหลัก.....	66
4.4 ภาพการครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 2.....	67

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.5 ภาพโครงสร้างมุมมององค์ประกอบหลัก.....	67
4.6 ภาพการครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 3.....	68
4.7 ภาพโครงสร้างมุมมององค์ประกอบหลัก.....	68
4.8 ภาพการครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 4.....	69
4.9 ภาพโครงสร้างมุมมององค์ประกอบหลัก.....	69
4.10 การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 1.....	79
4.11 การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 2.....	80
4.12 การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 3.....	81
4.13 การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 4.....	82

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

จากสภาพปัญหาสังคมในปัจจุบัน เป็นสังคมในยุคของการสื่อสารไร้พรมแดน มีการเจริญเติบโตทางเทคโนโลยีและสื่อต่างๆพัฒนาไปอย่างรวดเร็วไร้ขอบเขต ทำให้มนุษย์สามารถเข้าถึงสื่อต่างๆได้สะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น ปัญหาที่ดีและไม่ดีจึงเกิดขึ้นตามมาอีกมากมาย การพัฒนาที่รวดเร็วของสังคมทำให้การกระจายของสื่อถูกส่งไปอย่างทั่วถึงและรวดเร็วยิ่งขึ้น การนำเสนอสื่อต่างๆมีทั้งด้านดีและไม่ดี การรับสารของเราจึงควรที่จะผ่านการวิเคราะห์ด้วยตนเองก่อนที่จะเชื่อในสิ่งนั้น ตามที่ได้รับมาจากเหตุการณ์นั้นๆ มิเช่นนั้นอาจทำให้เกิดเป็นผลกระทบขึ้นตามมาในภายหลังได้

เป็นที่ทราบกันดีว่าปัจจุบันพฤติกรรมของมนุษย์นั้นเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ไม่เหมาะสมอยู่มาก ซึ่งเกิดจากการถูกรอบงำด้วยสื่อ ที่ต่างนำเสนอสิ่งที่พาให้เราไปในทางที่ไม่ควร ผ่านโดยการซึมซับเข้าไปทีละน้อยจนทำให้เกิดเป็นความคุ้นเคยจนกลายเป็น มายาคติ ไปในที่สุด

มายาคติ หรือ Mythology เป็นคำที่เกิดขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ.1603 ซึ่งเป็นคำผสมระหว่าง myth + logos. ความหมายของคำนี้ หมายถึง คติความเชื่อหรือทัศนคติที่เป็นมายาหรือสิ่งที่ไม่จริง เป็นเพียงภาพรวมที่สร้างขึ้น แล้วทำให้มันดูน่าเชื่อถือและเป็นที่ยอมรับ เหมือนที่เราได้รับ รู้อะไรเข้าไปมากมายจากสื่อแล้วจะเชื่อตามนั้น มายาคติ คือ การสื่อสารเชิงสัญลักษณ์เพื่อบอกว่ามันเป็นความจริง (ซึ่งจะจริงหรือไม่จริงอย่างไรไม่มีการพิสูจน์) โดยที่ตัวมายาคติสามารถมีอยู่ได้ในทุกศาสตร์ และทุกมิติของชีวิต มนุษย์ในสังคมปัจจุบัน ผูกติดกับมายาคติโดยไม่รู้ตัว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการกิน การเที่ยว การใช้สินค้าที่หรูหราฟุ่มเฟือย รถราที่ใช้ โทรศัพท์ที่ใช้ต่างๆ ล้วนแล้วเป็นสิ่งที่เกิดจากการได้รับมายาคติเหล่านั้นมาโดยที่ไม่รู้ตัว ไม่ว่าจะเป็นจากญาติสนิท มิตรสหาย หรือจากสื่อโฆษณาที่ได้รับอยู่ทุกวัน มายาคติที่ซึมซับเข้ามาครอบงำคนในสังคมทั้งจากสื่อทางละคร ภาพยนตร์ หนังสือพิมพ์ สื่อออนไลน์ล้วนเป็นสิ่งที่ส่งผลเสียต่อคนในสังคมเป็นอย่างมาก มายาคติที่ถูกสื่อนำเสนอจนครอบงำความคิดของมนุษย์ จนทำให้เกิดเป็นปัญหาตามมามีอีกมากมาย เช่น ครีมบำรุงผิว หรืออะไรก็ตามที่ช่วยทำให้ผิวขาวขึ้นได้ มายาคติที่เกิดขึ้นคือ ความเชื่อที่ว่า ผิวขาวคือสัญลักษณ์ ของความสวยงาม คนผิวขาวคือคนที่สวยงาม หรือความมีผิวขาวคือโอกาสในการเข้าสู่วงการแสดง เป็นต้น มายาคติถูกประกอบสร้างขึ้นส่งต่อกันมาทำให้เกิดผลกระทบที่ตามมาต่อผู้ที่กระทำตามมายาคติเหล่านั้นดังข่าวที่ตามมาจากการเสียชีวิตของ สุภาพสตรีที่เข้าไปใช้บริการลดน้ำหนักในคลินิกแห่งหนึ่ง หรือการที่มีคนเกิดปัญหาด้านสุขภาพจากการกินยาหรืออาหารเสริมที่เชื่อว่าเมื่อกินแล้วจะทำให้ผิวขาวใสได้ เหตุการณ์เหล่านี้ ล้วนแล้วแต่เกิดมาจากการซึมซับมายาคติมาทั้งนั้น โดยแบ่งสื่อที่ส่งผลเป็นต้นเหตุของเรื่องทั้งหมดนี้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ คือ กลุ่มสิ่งพิมพ์ กลุ่มวีดิทัศน์และกลุ่มออนไลน์ สำหรับกลุ่มสิ่งพิมพ์นั้นมีหลากหลายรูปแบบ เช่น นิตยสาร โปสเตอร์ป้ายโฆษณา ป้ายหาเสียง ดังเช่นป้ายโฆษณาความงาม ผู้หญิงต้องขาวต้องผอม ชายผลิตภัณท์เสริมความงามยาลดน้ำหนัก รูปภาพความงามหลังจากใช้ผลิตภัณท์เสริมความงาม การลดความอ้วน การใช้คำคมในภาพโฆษณา การกระตุ้นให้คนสนใจทำตามแบบโฆษณาที่เขียนไว้แล้วจะออกมาเป็นได้อย่างที่ต้องการโดยการนำดารามาเป็นพรีเซนเตอร์เสริมสร้างจินตนาการให้กับคนที่ต้องการเป็นอย่างดาราคณนั้น อีกทั้งรวมไปถึงพวกป้ายโฆษณาหา

เสียง นโยบายขายฝันของนักการเมืองที่ใช้เพื่อดึงดูดคนให้หลงเชื่อคล้อยตามไปกับนโยบายการเลือกตั้งที่มีอยู่ในทุกยุคสมัย สื่อดังที่กล่าวมานั้นในปัจจุบันยังมีอีกหลากหลายรูปแบบ มีแนวโน้มที่จะสร้างภาพมายาให้กับคนในสังคมมากขึ้นเพราะมนุษย์ทุกคนล้วนต้องการในสิ่งที่เป็นอะไรที่เกินจริง ทำให้ภาพมายาเหล่านั้นเป็นที่ต้องการเป็นความหวังให้แก่มนุษย์ที่ไม่รู้จักคำว่าพอในชีวิต



ภาพที่ 1.1 ภาพโฆษณาผลิตภัณฑ์บำรุงผิวขาว (ที่มา <https://shop.namulife.com/>)



ภาพที่ 1.2 ภาพป้ายนโยบายหาเสียงเลือกตั้ง (ที่มา <https://thaipublica.org/2012/07/research-policy-corruption/>)

กลุ่มต่อมาคือกลุ่มวีดีทัศน์ภาพเคลื่อนไหว ส่วนใหญ่เป็นการแฝงการครอบงำลงไปในโฆษณาสินค้าทางรายการโทรทัศน์ ละคร ตัวละครในละครโทรทัศน์หรือโฆษณาจะทำให้ผู้ชมรู้สึกเข้าถึงสถานการณ์ในบทของตัวละครที่ถูกแสดงออกมาจึงทำให้ถูกครอบงำได้โดยง่าย การใช้ชีวิตอย่างร่ำรวยของตัวละครการใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือยใช้ข้าวของที่มีราคาแพง จนทำให้คนในสังคมทำตามกระแสนของตัวละครจนนำไปสู่ปัญหาการใช้จ่ายและปัญหาอื่นๆที่ตามมาต่อคนในสังคม



ภาพที่1.3 ภาพตัวละครกับกระเป๋าแบรนด์เนม
(ที่มา <http://zpor.com/series-korea-vs-thai/>)

กลุ่มสุดท้ายคือกลุ่มออนไลน์ เป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่ายที่สุดในสังคมยุคปัจจุบัน เช่น ชาวออนไลน์ โฆษณา คลิปของหญิงสาวผิวขาวเปลือยกายอุสบู่อาน้ำโซว์เพื่อขายผลิตภัณฑ์บำรุงผิว คลิปการใช้ความรุนแรงของคนใช้รถใช้ถนน คลิปทะเลาะวิวาทกัน ดังคลิปนักแสดงหรือนักคนมีชื่อเสียงใช้ความรุนแรงแสดงถึงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีต่อสังคม



ภาพที่1.4 ภาพจากคลิปหญิงสาวผิวขาวเปลือยกายอุสบู่อาน้ำโซว์เพื่อขายผลิตภัณฑ์บำรุงผิว
(ที่มา https://www.khaosod.co.th/monitor-news/news_703252)



ภาพที่1.5 ภาพจากคลิปเสกโลโซใช้ความรุนแรง
(ที่มา <http://www.thaitv.com/article/16418>)



ภาพที่1.6 ภาพจากคลิปนายอัครณัฐ นักแสดงชายทำร้ายร่างกายคู่กรณี
(ที่มา <https://www.sanook.com/news/2097326/>)

ทุกสิ่งล้วนเป็นมายาคติซึ่งเป็นแบบอย่างที่ไม่ดีต่อคนในสังคม สิ่งเหล่านี้ล้วนส่งผลซึมซับทีละน้อยจนมนุษย์เราไม่สามารถรู้ได้ กว่าที่เรารู้ก็ถูกครอบงำไปเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ประเภทของสื่อที่น่าเป็นห่วงที่สุดในการครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อนี้ก็คือสื่อออนไลน์ เพราะเป็นสิ่งที่ควบคุมได้ยากและเข้าถึงได้โดยง่าย แม้จะมีการควบคุมอยู่บ้าง เช่น ในเรื่องสื่อลามกสื่อทางเพศการกำหนดอายุเข้าเว็บไซต์ลามก แต่เด็กที่อายุไม่ถึงก็สามารถหาช่องทางหลีกเลี่ยงเข้าไปได้โดยง่าย ปัญหาที่ตามมาจากการถูกครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ ที่กล่าวมานั้นมีอีกมากที่เป็นสิ่งที่ควรเฝ้าจับตาระมัดระวังให้มาก สิ่งเหล่านี้เรียกว่าเป็นปัญหาที่สำคัญระดับโลกเลยทีเดียว อ้างอิงได้จากการทำการสัมภาษณ์ อดีตผู้นำสหรัฐอเมริกา นายบารัค โอบามา โดยผู้สัมภาษณ์คือเจ้าชายแฮร์รี ชาลส์ อัลเบิร์ต เดวิด แห่งเวลส์ เจ้าชายแห่งราชวงศ์อังกฤษ นายบารัค โอบามา ได้แสดงถึงความวิตกกังวลในการให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับด้านลบของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ทำให้ผู้คนในสังคมมีอคติต่อกันมากขึ้นเพราะการเลือกรับฟังสื่อข้อมูลข่าวสารที่ตอบสนองความเชื่อและทัศนคติส่วนตัวเท่านั้น การหันมาพบปะพูดคุยกันตัวต่อตัวมากขึ้นจะเป็นหนทางที่ดีกว่าในการเรียนรู้สิ่งต่างๆที่ลับซับซ้อน ไม่ได้ดูง่ายดายเหมือนที่เห็นทางอินเทอร์เน็ต

การถูกครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อเหล่านี้ล้วนส่งผลกระทบต่อทั้งสิ้น การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อในปัจจุบัน แบ่งได้เป็นสื่อหลักๆ คือ จากสื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ ละคร โฆษณา และอินเทอร์เน็ต นับวันปัญหาการครอบงำจากสื่อเหล่านี้ยิ่งเพิ่มมากขึ้น จึงตระหนักได้ว่าเป็นปัญหาที่ควรถูกทำความเข้าใจให้ชัดเจนโดยการปลูกฝังและทำความเข้าใจในเรื่องมายาคติเหล่านี้ เพราะการถูกครอบงำด้วยมายาคติเกิดขึ้นได้กับคนแต่ละคนเพียงช่วงเวลาสั้นๆแต่อาจส่งผลกระทบต่อไปตลอดชีวิต

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1.2.1 เพื่อนำแรงบันดาลใจจากการครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อในสังคมด้านลบ จนทำให้คนมีพฤติกรรมถูกครอบงำจนเปลี่ยนไปในทางที่ไม่เหมาะสมจากสื่อหลากหลายเช่น อินเทอร์เน็ต สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อวีดิทัศน์ มาสร้างเป็นผลงานศิลปะนำเสนอผ่านการสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม

1.2.2 เพื่อศึกษาวิเคราะห์ผลงานของศิลปะแนวป๊อปอาร์ตและผลงานของศิลปิน ทาเคชิ มูราคามิ กุสะมา ยาโยอิ คิช แฮริง และศิลปินไทยอีก 3 คน คือ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี(Lolay) พีระพงศ์ ลิ้มธรรมรงค์ (P7) และ ยurie เกนสาคุ ในมุมมองวิธีการและเทคนิคจิตรกรรมแบบป๊อปอาร์ตในกระบวนการสร้างสรรค์จิตรกรรมของข้าพเจ้า

1.2.3 เพื่อค้นหาวิธีการในการสร้างสรรค์ภาพและเทคนิควิธีการเขียนภาพให้สอดคล้องกับแนวคิดและพัฒนาให้เกิดความเชี่ยวชาญเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวตนเอง

1.3 ขอบเขตของการสร้างสรรค์

1.3.1 **เนื้อหา** ผลงานศิลปะในชุดนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก การถูกครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อภายใต้กระแสสื่อ สิ่งพิมพ์ วีดิทัศน์และอินเทอร์เน็ต ที่ถูกส่งสมมาแทรกซึมมาครอบงำเราโดยไม่รู้ตัว นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม

1.3.2 **เทคนิควิธีการ** เทคนิคจิตรกรรม 2 มิติ สีอะคริลิกบนผ้าใบ ลงสีแบบแบนราบใช้การตัดเส้นแทนที่การไล่สีทำน้ำหนัก พร้อมใช้เส้นเป็นตัวสร้างรายละเอียดพื้นผิวและมิติของงาน โดยนำภาพจากสื่อที่พบเจอมาจัดองค์ประกอบถ่ายทอดออกเป็นผลงานตามจินตนาการ

1.3.3 **จำนวนผลงาน** ผลงานจิตรกรรม 4 ชิ้น

1.3.4 **ขนาดของผลงาน** ขนาด 180 x 220 ซม. จำนวน 4 ชิ้น

1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

1.4.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการถูกครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อหลายชนิด เช่น หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ ละคร โฆษณา และอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

1.4.2 นำภาพจากสื่อที่ได้มาวิเคราะห์และสังเคราะห์ขึ้นเป็นภาพร่างตามจินตนาการและความรู้สึกของข้าพเจ้าที่ได้รับมา ผ่านการตัดแปะในโปรแกรม Adobe Photoshop

1.4.3 ปฏิบัติงานสร้างสรรค์โดยนำแบบร่างมาขยายและเพิ่มรายละเอียดลงไปเป็นขั้นตอนสร้างสรรค์งานจริง

1.5 แหล่งข้อมูล

1.5.1 ข้อมูลจากหนังสือ

มายาคติ ของ โรล็องด์ บาร์ตส์ ผู้แต่ง โรล็องด์ บาร์ตส์ ผู้แปล วรณพิมล อังคศิริสรรพ
สำนักพิมพ์คบไฟ

ไทยๆ อัตลักษณ์ไทย:จากไทยสู่ไทย ผู้แต่ง ประชา สุวีรานนท์ และเกษียร เตชะพีระ
สำนักพิมพ์ฟ้าเดียวกัน

อยู่เมืองดัดจริตชีวิตต้องป๊อป ผู้แต่ง รวบรวมผลงานจากเพจ อยู่เมืองดัดจริตชีวิตต้องป๊อป
สำนักพิมพ์ BLANK PAPER

ป๊อปอาร์ต ผู้แต่ง เคลาส ฮอนเนฟ ผู้แปล บุศยมาศ นันทวัน สำนักพิมพ์ Taschen

1.5.2 ข้อมูลจากหนังสือศิลปะ

New Perspective Painting Vitamin P3 สำนักพิมพ์ Phaidon

Keith Haring edited by Germano Celant สำนักพิมพ์ Prestel

Yayoi Kusama 1979-2013 สำนักพิมพ์ Abe Publishing Ltd.

Murakami ego สำนักพิมพ์ Skira Rizzoli New York

Pop Art ผู้แต่ง Tilman Osterwold สำนักพิมพ์ Taschen

The contemporary art book ผู้แต่ง Charlotte Boham-Carter, David Hodge
สำนักพิมพ์ Goodman

1.5.3 ข้อมูล Online

<http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/634144>

<http://johnnopadon.blogspot.com/2015/10/roland-barthes-myth->

<http://johnnopadon.blogspot.com/2015/10/myth.html>

<http://oknation.nationtv.tv/blog/nn1234/2010/12/19/entry-1>

http://www.teacher.ssru.ac.th/prakaikavin_sr/file.php/1/_FMS_.pdf

<https://www.gotoknow.org/posts/475026>

<http://true4u.truelife.com/index.php?name=smartnews&action=detail&news>

บทที่ 2

อิทธิพลที่ได้รับจากวรรณกรรมและจากงานศิลปกรรม

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ในหัวเรื่อง การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ มุ่งนำเสนอ มุมมองที่แสดงให้เห็นถึงการที่มนุษย์เราได้รับอิทธิพลทางลบจากการเสพสื่อมากเกินไป จากการ สื่อสารต่างๆในยุคปัจจุบันที่มีหลากหลายช่องทางทำให้ผู้รับสารมีความสะดวกสบายในการรับสาร ต่างๆ ก่อให้เกิดการขยายตัวทางวัฒนธรรม ค่านิยมและรสนิยม กลายเป็นมายาคติอย่างรวดเร็ว ด้วย ข้อมูลจากสื่อเหล่านี้ที่ข้าพเจ้าได้รับมา ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความตระหนักได้ถึงความต้องการเหมาะสม ของค่านิยมและพฤติกรรมการเลียนแบบใหม่ๆของมนุษย์อันส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกและการ ดำรงชีวิต จึงเกิดเป็นคำถามขึ้นในใจจึงนำมาสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานจิตรกรรมในหัวข้อ “การ ครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ” จากนั้นจึงเริ่มเข้าสู่กระบวนการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล เพื่อสร้างเนื้อหา การทำงานให้สมบูรณ์ที่สุด อีกทั้งนำเสนอผลงานของศิลปินในรูปแบบที่ได้รับอิทธิพลมา โดยมีทิศทาง ไกลเคียงกันในศิลปะรูปแบบ Pop Art ศิลปินต่างชาติ คือ คุซามะ ยาโยอิ, คีธ แฮริง และศิลปินไทย อีก 3 คน คือ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี(Lolay), พีระพงศ์ ลิ้มธรรมรงค์ (P7), ยุธิ เกนสาคุ ศิลปินแต่ละคน ล้วนมีอิทธิพลสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบของตัวเองให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่น่า พึงพอใจมากที่สุด

2.1 อิทธิพลจากวรรณกรรม

2.1.1 มายาคติ

มายาคติ (Mythologies) หมายถึง การสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรม ซึ่งถูก กลบเกลื่อนให้เป็นที่นับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ หรืออาจกล่าวให้ถึงที่สุดได้ว่าเป็นกระบวนการของ การลงให้หลงอย่างหนึ่ง แต่ทั้งนี้ก็ได้หมายความว่ามายาคติเป็นการโกหกหลอกลวงแบบปั่นน้ำ เป็นตัวหรือการโฆษณาชวนเชื่อที่บิดเบือนข้อเท็จจริง มายาคตินั้นไม่ได้ปิดบังอำพรางสิ่งใดทั้งสิ้น ทุก อย่างปรากฏต่อหน้าต่อตาเราอย่างเปิดเผย แต่เราต่างหากที่คุ้นเคยกับมันเสียจนไม่ทันสังเกตว่ามัน เป็นสิ่งที่ประกอบสร้างทางวัฒนธรรม แต่เรานั้นเองที่หลงคิดว่าค่านิยมที่เรายึดถืออันเป็นธรรมชาติ หรือเป็นไปตามสามัญสำนึก

มายาคติไม่ได้กำเนิดจากอากาศธาตุ แต่เป็นผลผลิตทางสังคมและวัฒนธรรมของคนกลุ่มหนึ่ง หรือหลายกลุ่มหลายชนชั้น มายาคติสัมพันธ์กับการเมือง เศรษฐกิจและสังคมอย่างแน่นแฟ้น ในฐานะ เป็นบริบททางประวัติศาสตร์ที่กำหนดการดำรงอยู่ของมัน ดังที่ โรลิ่ง บาร์ตส์ กล่าวไว้ว่า “สิ่งที่บันดาลให้ความเป็นจริงเปลี่ยนสภาพเป็นวาทะก็คือประวัติศาสตร์ของมนุษย์ ประวัติศาสตร์ เท่านั้นที่บ่งการการอนุมัติขึ้นและดับสูญของภาษาแห่งมายาคติ ไม่ว่าจะเก่าหรือใหม่ มายาคติมีที่มาที่ ไปในกระแสความเปลี่ยนแปลงของมนุษย์เสมอ(มายาคติ.2558:7-8) มันเป็นวาทะที่ประวัติศาสตร์ คัดเลือกไว้และไม่มีมายาคติใดผุดขึ้นมาได้เองจาก “ล่องลอย” อยู่แต่ในโลกของนามธรรม”

คุณสมบัติเชิงผัสสะและประโยชน์ใช้สอยเป็นเสมือน ความหมายเบื้องต้นที่เอื้อให้กลุ่มคนใน สังคมสวมใส่ความหมายทางวัฒนธรรมที่หลงไปบนวัตถุเหล่านั้นอย่างง่ายดาย นั่นเท่ากับว่า มายาคติ เป็นกระบวนการสื่อความหมายที่อาศัย การเข้าไปยึดครอง ตัวมายาคตินั้นทำงานด้วยการเข้าไป

ครอบงำความหมายเบื้องต้นของสรรพสิ่ง ซึ่งเป็นความหมายเชิงค่านิยม อุดมการณ์ ในบทความเรื่อง “มายาคติวันนี้” ของ โรลอง บาร์ตส์ ได้อธิบายทางวิชาการเกี่ยวกับกระบวนการดังกล่าวไว้ดังนี้

“มายาคติเป็นระบบสื่อความหมาย ซึ่งมีลักษณะพิเศษตรงที่มันก่อตั้งขึ้นบนกระแสรสือความหมายที่มีอยู่ก่อนแล้ว จึงถือได้ว่า มายาคติเป็นระบบสัญญาณในระดับที่สอง สิ่งที่เป็นหน่วยสัญญาณ (ผลลัพธ์จากการประกอบของรูปสัญญาณกับความหมาย) ในระบบแรกกลายมาเป็นเพียงรูปสัญญาณในระบบที่สอง ขอย้ำในที่นี้ว่า วัสดุสำหรับสร้างวาทะแห่งมายาคติ(เช่น ภาษา ภาพถ่าย ภาพวาด โปสเตอร์ พิธีกรรม วัตถุ ฯลฯ) ไม่ว่าในเบื้องต้นนั้นจะมีความแตกต่างหลากหลายเพียงใดก็ตาม แต่ครั้นเมื่อถูกจับผิดโดยมายาคติแล้ว ก็จะถูกทอนให้เหลือเป็นเพียงรูปสัญญาณเพื่อสื่อถึงสิ่งอื่นเสมอ”

หากจะให้บรรยายความหมายของมายาคติ เป็นไปได้ยากซึ่งความหมายในตัวเป็นนามธรรมค่อนข้างอธิบายให้เข้าใจได้ยาก กล่าวคือสิ่งที่มนุษย์ใช้เรียกทุกสิ่งหรือใช้กำหนดทุกสิ่งขึ้นมาซึ่งไม่มีอยู่จริง มายาคติเข้ามาทำหน้าที่ในรูปสัญญาณแทนความหมายเบื้องต้นของสรรพสิ่ง เสมือนทำหน้าที่เป็นสื่อกลาง การตกลงความเข้าใจกันระหว่างท้องถิ่น มายาคติมีการทำงานซ้อนกันไปเรื่อยจนกลายเป็นสิ่งที่ป็นธรรมชาติในความคิดของมนุษย์ ซึ่งคำจำกัดความของมายาคติหมายถึงการที่มนุษย์ สมมติสิ่งต่างๆขึ้นมาแล้วให้ความหมายมันในความคิดของส่วนรวมหรือส่วนตัวก็ตาม ซึ่งสรุปได้ว่า “มายาคติ” เป็นสิ่งที่ไม่มีอยู่จริง เป็นจินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้นวาดขึ้นกับสรรพสิ่งรอบตัว อาจดูเป็นความหมายที่คลุมเครือ แต่ความคลุมเครือในมายาคติที่มีตรงนี้คือสิ่งสำคัญที่สุด ที่นำไปสู่การคัดเลือกมายาคติที่ไม่ดีที่เข้ามาครอบงำมนุษย์เราจนทำให้เกิดเป็นที่มาของโครงการๆนี้

2.1.2 สัญญา

ความหมายของ สัญญา หมายถึง เครื่องหมาย ในความหมายทั่วไป สิ่งที่ทำขึ้นแสดงความหมายเพื่อจดจำหรือกำหนดรู้ เช่น เครื่องหมายดอกจัน แต่ในทางวิชาการ โดยเฉพาะสาขาวิชาสังคมวิทยามีการศึกษาถึงเครื่องหมายที่ลึกซึ้งกว่านั้น ดังที่พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา ฉบับราชบัณฑิตยสถาน อธิบายว่า สัญญา (sign) โดยทั่วไปใช้คำว่า เครื่องหมาย แต่คตินิยมแนวหลังโครงสร้าง (post-structuralism) ใช้หมายถึง อาการ เครื่องบ่งชี้ หรือสัญลักษณ์ใด ๆ ไม่ว่าจะป็นสิ่งของ คำพูด กริยา การกระทำ เครื่องหมายขีดเขียน หรืออื่น ๆ ที่เป็นตัวแทน หรือแสดงความหมายอย่างหนึ่งอย่างใด สัญญา อาจสื่อความหมายโดยตรงไปตรงมา เช่น การส่งสัญญาณ (signal) เพื่อสื่อความหมายตามที่เข้าใจกันทั่วไป หรือตามที่ได้ตกลงกันไว้ หรืออาจเป็นสัญลักษณ์ (symbol) ที่สื่อความหมายลึกซึ้ง นักสังคมวิทยาสนใจเรื่องสัญญาในแง่ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารระหว่างผู้คนในสังคมทั้งในเรื่องรูปแบบและสาระของการสื่อสารนั้น

ในทางสังคมวิทยามีการศึกษาเรื่องสัญญาและสัญลักษณ์เรียกว่า สัญญาวิทยา, สัญญาวิทยา (semiology) ซึ่งพัฒนามาจากภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้าง (structural linguistics) ของ แฟร์ดินองด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส ในทศวรรษของ เดอ โซซูร์ สัญญาประกอบด้วย ตัวสัญญา (signifier) เช่น วัตถุสิ่งของ เสียง หรือเครื่องหมายที่ขีดเขียนขึ้น และสารสัญญา (signified) หรือมโนทัศน์ที่ตัวสัญญายกี่ยวข้องด้วย ส่วน โรลอง บาร์ต (Roland Barthes) เป็นผู้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับสัญญาวิทยาคนแรก ๆ บาร์ตพัฒนามโนทัศน์เกี่ยวกับสัญญาเพื่อวิเคราะห์สิ่งที่เขาเรียกว่า มายาคติสมัยใหม่ (modern myths) ประเด็นที่น่าสนใจคือ เมื่อตัวสัญญาอย่างหนึ่งกลายเป็นตัวสัญญาสำหรับสารสัญญาอย่างอื่น ๆ เช่น รูปนกพิราบ ในระดับหนึ่งให้สารสัญญาอย่างธรรมดาว่าเป็นนกพิราบ แต่ในอีกระดับหนึ่งแสดงถึงสันติภาพ อาหารชนิดต่าง ๆ ย่อมมีความหมาย

ทางสังคมนอกเหนือไปจากอาหารที่มีไว้กินเพื่ออิ่มท้อง การวิเคราะห์การทำงานของระบบสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายในระดับต่างๆ เช่นนี้ จำเป็นต้องนำเอาความคิดทางสังคมวิทยาในแง่มุมอื่น ๆ มาพิจารณาประกอบด้วย

2.1.3 สัญลักษณ์

สัญลักษณ์ (semiotics) เป็นศาสตร์ว่าด้วยความหมาย เป็นการศึกษาว่า “สิ่งแทนความ” (representation) อาจก่อให้เกิดความหมายได้อย่างไร เป็นการศึกษาถึงกระบวนการที่ทำให้เรา “เข้าใจความหมาย” ของสิ่งใด ๆ (comprehend meanings) หรือกระบวนการที่เรา “ให้ความหมาย” แก่สิ่งใดๆ (attribute meanings) หากพิจารณาสัญลักษณ์อย่างสัมพันธ์กับภาพ (visual images) หรือขยายกรอบการพิจารณาออกไปถึงทัศนธรรม (visual culture) และวัตถุธรรม (material culture) สัญลักษณ์หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับระบบสัญลักษณ์ (symbolism) ในฐานะที่เป็นศาสตร์ค่อนข้างใหม่ สัญลักษณ์เสนอกระบวนการวิเคราะห์ที่ท้าทายกระบวนการคิดเก่าๆ อย่างธรรมชาตินิยม (naturalism) และ สัจนิยม (realism) รวมทั้ง เจตจำนง (intentionality) นอกจากนี้ สัญลักษณ์ ยังเสนอวิถีคิดที่มีประโยชน์ แก่การวิเคราะห์ทางรูปนิยม (formalism), การวิเคราะห์ทางสัญลักษณ์ช่วยให้ เราตระหนักถึงความสัมพันธ์อันหลากหลาย ระหว่างตัวเรา กับ “สิ่งแทนความ” (object), ด้วยเหตุนี้เอง เราจึงอาจเข้าใจได้ว่า ความหมายของภาพใดๆ หรือ วัตถุใดๆ ย่อมมีพลวัต (คือมีการเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขของความหมายอย่างไม่หยุดนิ่ง) อาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า เราไม่อาจเข้าใจ “ความหมายอ้างอิง” (significance) ของภาพหรือวัตถุใดๆ ได้จากกระบวนการสื่อสารทางเดียว แต่เราจำเป็นต้องเข้าใจภาพหรือวัตถุใดๆ จากปฏิสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่าง ผู้รับสาร กับ ภาพหรือวัตถุ และปัจจัยอื่นๆ เช่น วัฒนธรรม หรือ สังคม

2.1.4 สัญลักษณ์กับภาพแทนความ ในทัศนศิลป์



ภาพที่ 2.1 Hieronymus Bosch, Temptation of Saint Anthony, จิตรกรรม, 1505-6.
(https://commons.wikimedia.org/wiki/The_Temptation_of_Saint_Anthony)



ภาพที่ 2.2 Paul Cezanne, Temptation of Saint Anthony, จิตรกรรม, 1873-7.
(ที่มา: <https://www.sartle.com/artwork/the-temptation-of-saint-anthony-paul-cezanne>)



ภาพที่ 2.3 Salvador Dalí, Temptation of Saint Anthony, จิตรกรรม, 1946.
(ที่มา: <https://www.dalipaintings.com/temptation-of-saint-anthony.jsp>)

การแทนความ (representation) นั้นมีองค์ประกอบสำคัญคือ ความคล้ายคลึง (resemblance) และ กรอบจำกัด (limitation), เราจึงมักคิดกันว่า ภาพสามารถสื่อสารได้ตรงไปตรงมากกว่าภาษาพูดหรือภาษาเขียนซึ่งมักแปรปรวนไปตามแต่ละวัฒนธรรม กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ มีแนวโน้มอย่างสูงที่คนเราจะไม่คิดถึง ภาพในฐานะที่เป็นภาษาแบบหนึ่ง แต่มักคิดถึงภาพในฐานะสิ่งที่สื่อความได้ตรงไปตรงมาและมีความหมายที่เป็นสากล การที่ศิลปะมีความสัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับแนวคิดเกี่ยวกับการแสดงออก (expression) คนทั่วไปจึงมักคิดว่าทัศนศิลป์เป็น ผลของการใช้สัญชาตญาณ (intuitive) คิดว่าทัศนศิลป์เป็นผลของจิตไร้สำนึก (the unconscious) และคิดว่า

ทัศนศิลป์มีลักษณะดิบ (basic) กว่าภาษา (พูด/เขียน) ด้วยเหตุนี้ คนทั่วไปจึงคิดว่าทัศนศิลป์ไม่อาจถูกจำกัดด้วยบริบททางวัฒนธรรมใดๆ ที่ศิลปะชิ้นนี้ถือกำเนิดขึ้นมา และแน่นอนว่า สิ่งที่คนทั่วไปคิดดังกล่าวข้างต้น “ไม่เป็นจริง”

จากมุมมองนี้ น่าจะมีประโยชน์ที่จะคิดถึง ภาพ ในลักษณะคล้ายกับข้อความ (text) แต่ในการคิดแบบนี้ก็ต้องระวังไม่ให้เกิดการใช้ภาพจำลอง (model) ของภาษา มาครอบงำการทำความเข้าใจภาพแทนความ (visual representation) ในช่วงแรก (ที่เรามองเห็นภาพ) องค์ประกอบของภาพอาจดูประหนึ่งว่าเกิดขึ้นอย่างไม่มีกฎเกณฑ์มาบังคับว่าองค์ประกอบเหล่านั้นจะต้องสัมพันธ์กันอย่างไร ภาพจึงจะกลายเป็นสัญลักษณ์ (คือทำให้ภาพมีความหมาย) ไม่เหมือนกับ คำ ซึ่งต้องนำมาร้อยเรียงกันอย่างมีกฎเกณฑ์ (ไวยากรณ์) จึงจะเกิดความหมาย. นอกจากนี้ ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับความหมาย ก็อาจไม่เชื่อมกันอย่างชัดเจนเหมือนกับ คำ กับ สัญลักษณ์ในพจนานุกรม ในขณะที่ภาพอาจถูกเชื่อมโยงกับความหมายจำเพาะ เช่น ภาพบุคลาธิษฐาน (allegory) หรือ ภาพของพระพุทธเจ้า ความหมายนั้นก็ไม่ต้องอาศัยภาษาภาพที่จำเพาะ หรือการที่เราอาจอธิบายความหมายของภาพๆ หนึ่งด้วยคำพูดได้หลายๆ คำย่อหมายถึงความที่เราอาจสร้างภาพจาก คำเหล่านั้นได้อย่างหลากหลาย โดยที่ภาพเหล่านั้นอาจไม่ได้มีความหมายแน่นอน (Potts 1996, 24-26), ยกตัวอย่างเช่น จิตรกรรมสามชั้น ของ Hieronymus Bosch (1505-6) (ภาพที่ 2.1), Paul Cezanne (1873-7) (ภาพที่ 2.2) และ Salvador Dali (1946) (ภาพที่ 2.3) ที่มีเรื่องราวจากพระคัมภีร์ไบเบิลตอน Temptation of Saint Anthony ก็ย่อมาแล้วเรื่องเดียวกัน แต่มีวิธีเล่าเรื่องต่างๆ กันไป จิตรกรรมที่ยกตัวอย่างทั้งสามชั้นก็มีส่วนประกอบสำคัญเป็นภูมิทัศน์ซึ่งมีลักษณะเหนือจริง แตกต่างกันไป กล่าวคือ ภาพของ Bosch มีลักษณะน่าเกลียดน่ากลัวแบบเหมือนจริง แต่ภาพของ Dali มีลักษณะเหมือน ภาพฝัน และภาพของ Cezanne พยายามยึดรูปแบบตามธรรมชาติและเน้นประเด็น เกี่ยวกับการยั่ววนทางเพศ

แนวคิดที่ว่า เราอาจมองทัศนศิลป์ในฐานะสัญลักษณ์ประเภทหนึ่ง หรือในฐานะ สิ่งที่เราสามารถ “อ่าน” ออก ถูกคุกคามด้วยศิลปะที่ไม่ได้มีลักษณะ “แทนความ (representational) เช่น ศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ (impressionist art) หรือ ศิลปะนามธรรม (abstract art) ศิลปินอิมเพรสชันนิสม์ พยายามสร้างงานที่ทำให้ การใช้ภาพแทนความ (visual representation) มีฐานะเสมอด้วยการรับรู้ทางตา (visual perception) ในขณะที่ศิลปินนามธรรมพยายามสร้างงานที่ก่อให้เกิดอารมณ์โดยตรงแก่ผู้ชมโดยปราศจากองค์ประกอบที่มีความหมายในลักษณะคล้ายข้อความ (text-like) (Potts 1996, 27) เป้าหมายของศิลปินเหล่านี้ก่อให้เกิดปัญหาเพราะในที่สุดคนเราย่อมหลีกเลี่ยงไม่พ้นที่จะพยายามหาความสำคัญและความหมายเท่าที่เรา จะทำได้จากส่วนที่ชัดเจนที่สุดของภาพที่เราเห็น เช่น เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่า จิตรกรรมนามธรรมของ แจ็คสัน พอลล็อก (Jackson Pollock) ซึ่งประกอบขึ้นด้วย หยดสี ทำให้เรารู้สึกถึงความ “ดิบ” ของภาพทิวทัศน์ แม้แต่การยอมรับและ อธิบาย การที่ภาพใดๆ ไม่มี ความหมายหรือรหัสใดๆ ก็ย่อมลากเราเข้าไปสู่วังวนของ ภาษา ซึ่งย่อมเป็นฉากกั้นระหว่างเรากับตัวจิตรกรรมนั้น แนวคิดของบาร์ตส์ ที่แบ่งความหมายออกเป็น denoted meaning กับ Connoted meaning มีประโยชน์ ในประเด็นนี้ เพราะเราอาจอนุมานว่าคนสองคน อาจมองเห็นสิ่งเดียวกันได้ (โดย ปราศจากการตีความ ให้ความหมาย) ไม่ว่าจะ เป็นภาพนามธรรมของ พอลล็อก หรือภาพดอกบัวของ Monet แต่หลังจากช่วงแรกๆ ที่เห็นคนเราอาจสร้างสัญลักษณ์ (the signified หรือ ตัวความหมาย) และสร้างสัญลักษณ์เนื่องอะไรได้อีก? ด้วยแนวคิดข้างต้น คำพูดว่า “เราเห็นสิ่งเดียวกัน” จึงไม่อาจเป็นจริงได้อย่างสมบูรณ์

งานศิลปะที่เกิดขึ้นหลังจากที่วัฒนธรรมตะวันตกได้รับผลกระทบจากทฤษฎีวิพากษ์ (critical theories) ของบาร์ตส์และนักวิชาการคนอื่นๆ มีลักษณะระแวงระวังต่อ การที่สังคมพยายามทำความเข้าใจทัศนศิลป์ในฐานะภาษา (language) ในฐานะ สัญลักษณ์ (signs) ในฐานะสัญลักษณ์ (signifiers) และในฐานะรหัสลับ (codes)

ก่อนที่จะเริ่มพิจารณางานศิลปะเหล่านี้ จะทำความเข้าใจแนวคิดของ มิเค บาล(Mieke Bal นักทฤษฎีวิเคราะห์สัญลักษณ์ร่วมสมัย) ซึ่งเสนอแนวทางนำเอาสัญศาสตร์ไปใช้เป็นวิธีการ “อ่านภาพ” แนวคิดนี้ทำนายกรอบของวิพากษ์วิธีทางทัศนศิลป์ที่ทรงอิทธิพลยอก่อนหน้านี้ นักวิชาการหลายคนพยายามตีความจิตรกรรมชื่อ Judith Beheading Holofernes (1508-9) (ภาพที่2.4) ของ คาราวาจจิโอ (Caravaggio-จิตรกรสมัยบาโรก) โดยอาศัยกรอบวิธีวิพากษ์ แบบสตรีนิยม (feminism) ซึ่งมองจิตรกรรมชิ้นนี้ว่าเป็นบุคคลาธิษฐาน (allegory) ของภาวะไม่เท่าเทียมกันระหว่างชายกับหญิง ในภาพนี้ ผู้หญิง (คือ จูดิธ) เป็นคนที่หันคอผู้ชาย (โฮโลเฟิร์นส) และเห็นได้ชัดว่าคาราวาจจิโอ “เอาใจช่วย” ฝ่ายชายมากกว่า และสร้างให้ภาพนี้มีนัยส่อไปว่าการตายของโฮโลเฟิร์นสเป็นการพลีชีพเยี่ยงวีรบุรุษ ในทางตรงกันข้าม จูดิธในภาพนี้ดูประหนึ่งอมนุษย์ (ความเลือดเย็น) ที่เป็นเช่นนั้นก็เพราะคาราวาจจิโอเป็นผู้ชาย จึงไม่สามารถ เข้าใจจิตภาวะของจูดิธ ได้อย่างลึกซึ้งเท่ากับที่คาราวาจจิโอเข้าใจบุรุษภาวะของ โฮโลเฟิร์นส



ภาพที่2.4 Caravaggio, Judith Beheading Holofernes, จิตรกรรม, 1508-1509.

(ที่มา: <http://www.caravaggio.org/judith-beheading-holofernes.jsp>)

มิเค บาล ไม่เห็นด้วยกับการตีความข้างต้น แต่กลับพุ่งประเด็นไปที่เลือดซึ่งพุ่งออกมาจากคอของโฮโลเฟิร์นส ว่าเป็นสัญลักษณ์ บาล เสนอว่า ช่วงขณะแรกที่เรามองจิตรกรรมชิ้นนี้ เลือดทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อม รูปสัญลักษณ์ ดชนี และ สัญลักษณ์ กล่าวอีกนัยหนึ่ง สัญลักษณ์ (ในกรณีนี้ คือ เลือด) เป็นรูปสัญลักษณ์ (iconic) เพราะความสัมพันธ์ระหว่างรงค์วัตถุ (สี) กับเลือด, สัญลักษณ์ (เลือด) เป็นดัชนี เพราะเลือด มีความสัมพันธ์โดยตรงกับร่างกายของโฮโลเฟิร์นส สัญลักษณ์ (เลือด) เป็นสัญลักษณ์ เพราะคนทั่วไปเชื่อมโยงเลือดเข้ากับความรุนแรงและค้นหาอันเร่าร้อน ยิ่งกว่านั้นความเป็นสัญลักษณ์ของสัญลักษณ์ (เลือด) ยิ่งเน้นสัจภาวะ (realism) ของจิตรกรรมชิ้นนี้ให้เด่นชัดยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม บาลสนใจสัญลักษณ์สามารถบดบังสัจภาวะได้ใน กรณีนี้เพราะแม้ว่าเงาของเลือดพาดทับบนร่างของโฮโลเฟิร์นส แต่เลือดก็เป็นองค์ประกอบที่ตัดขาดออกจากร่างของโฮโลเฟิร์นส โดยเหตุที่เลือดนี้พุ่งปรืดเป็น เส้นตรงเกินจริง ไม่ได้กระฉูดซัดสาดเลอะไปทั่ว (อย่างที่เราค้นเคยในความเป็นจริง) เงาของเลือดสร้างแนวเฉียงลึกที่สามารถ “อ่าน” ได้ว่าเงานั้นพุ่งนำหน้าไปก่อนดาบ ลักษณะของรอยแผลก็ยิ่งขัดกับตรรกะในการจัดวางองค์ประกอบในความเป็นจริง

อาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า เรามักเข้าใจกันว่าเลือดไหลหลังจากดาบ เคลื่อนที่ไป เสียหรือ ฟันลงบนร่างกาย เหล่านี้ทำให้จิตกรรมขื่นนี้มีลักษณะ น่าเกรงขาม เพราะกระตุ้นให้คนดูสงสัยคอย “จ้องจับผิด” รายละเอียดต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในจิตกรรมขื่นนี้ การตีความของบาล มุ่งถามว่าโฮโลเฟิร์น นส ตกเป็นเหยื่อ หรือผู้ประสบเคราะห์กรรม ในเหตุการณ์นี้ได้อย่างไร มุ่งถามว่า การกระทำส่งผลให้เกิดสิ่งอื่นตามมาอย่างไร และมุ่งขัดขวางประเด็นที่นักวิชาการ อื่นเสนอกันว่า คาราวาจิโอวาดภาพ โฮโลเฟิร์นส์ให้เป็นคนมีเลือดเนื้อมากกว่า ทั้งนี้แนวคิดกระแสนี้มองว่าคาราวาจิโอสร้างโฮโลเฟิร์นส์อย่างนี้ก็เพื่อ สร้างภาพพจน์ ให้จุดโดดเด่นด้วยกิจวิญานที่นิ่งสนิท จนดูประหนึ่งเป็นหุ่นยนต์ไร้ชีวิต ในอีกมุมมองหนึ่ง ภาพพจน์นี้เป็นการนำเสนอรูปธรรมของแนวคิดที่สืบเนื่องมาจาก รูปธรรมของการเหยียดเพศ (Sexist imagery) โดยนัยนี้ สัญลักษณ์ของเลือดช่วยให้ เรา “อ่าน” จิตกรรมขื่นนี้ได้ว่า จิตกรรมขื่นนี้ท้าทายเราว่าจะเข้าใจมันอย่างไร และจิตกรรมขื่นนี้ถามเราว่าเรา “รู้” อะไรบ้าง นอกจากนี้ การตีความด้วยสัญศาสตร์ จะกำหนดจุดยืนของผู้ตีความไว้ “ที่นี่ และ เดี๋ยวนี้” โดยไม่เอนเอียงไปด้วย แนวการ วิเคราะห์ทางวิชาการแบบเดิมๆ นี้อยู่มาแต่เดิมๆ นี้ย่อมแสดงให้เห็นความจำเป็นในการพิจารณาของผู้ดู (viewer ซึ่งหมายถึง ผู้ตีความ) ซึ่งมีบทบาทสำคัญในบริบทที่กำลังพิจารณา

อย่างไรก็ตาม อีกเหตุหนึ่งที่ต้องใช้การตีความของบาล ก็คือ การตี ความของบาล แสดงให้เห็นถึงความเสี่ยงในการวิเคราะห์ด้วยสัญศาสตร์ ในตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่า สิ่งที่ถูกต้องในเชิงไวยากรณ์อาจใช้การไม่ได้ในเชิง ภาษาภาพ การที่บาลใช้คำว่า “เคราะห์กรรม” (casualty) บ่อยครั้ง ก่อให้เกิด ข้อกังขาว่า การตีความของบาลเกี่ยวกับจิตกรรมขื่นนี้ น่าเชื่อถือได้มากน้อยเพียงใด

การตีความของบาล เป็นตัวอย่างของการใช้สัญศาสตร์ในการวิเคราะห์ ทางประวัติศาสตร์ ศิลป์ หลายครั้งที่ศิลปินอาจสร้างงานโดยใช้สัญศาสตร์นำทาง เช่น จิตรกรร่วมสมัยชาวไอริช อลิซาเบธ แมกกิล (Elizabeth Magill) ได้สร้างงาน จิตรกรรมอย่างต่อเนื่อง ว่าด้วยภูมิทัศน์ซึ่งปรากฏในงาน ศิลปะที่สัมพันธ์กับปรัชญา Romanticism และงานศิลปะเหล่านี้มักที่นัยเกี่ยวเนื่องกับแนวคิด “บรม สุข” (sublime) ซึ่งเฟื่องฟูในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 บรมสุขเป็นแนวคิดเกี่ยวกับการที่ภูมิทัศน์ใน ธรรมชาติเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่อาจก่อให้เกิด ภาวะตะลึงงัน (awe) และภาวะดังกล่าวอยู่เหนือ การบรรยายด้วยภาษาคำพูด จิตรกรรมของแมกกิลหยิบยืมเอาลักษณะเด่นของจิตรกรรมสมัย Romanticism มาสร้างเป็นงานร่วมสมัย โดยจิตรกรรมของแมกกิลสามารถทั้งปลุกเร้าความรู้สึก เกี่ยวกับบรมสุข และในขณะที่เดียวกันก็ให้ความรู้สึกดาษดื่น (generic) ซึ่งนับว่าแปลก เพราะเป็น ความรู้สึกที่คนทั่วไปไม่คาดหวังจากภาพเขียนในสกุล Romantic เมื่อมองภาพของแมกกิล เราจะ ตระหนักว่าแนวคิดบรมสุข นั้นสัมพันธ์กับภาษาภาพที่มีลักษณะจำเพาะ หรืออีกนัยหนึ่งก็อาจกล่าวได้ ว่า ผลอันเกิดจากวาท (denotation) ของการเห็นภาพของแมกกิล มีลักษณะเด่นเกินกว่าที่เราคาด ว่าจะได้เห็นจากภาพเขียนในสกุล Romantic นี้แสดงให้เห็นว่าภาษามีส่วนสำคัญ ในการ “กรอง” ประสบการณ์ “ถ่าง” เราให้ห่างจากความเป็นจริง และ(เราไม่อาจเชื่อได้อย่างสนิทใจว่าภาษาเป็น เครื่องมือนำเราไปสู่ประสบการณ์ที่ตรงตามจริง จิตรกรรมชื่อ Burma(ภาพที่2.5) ของแมกกิล มี ลักษณะปลุกเร้าความรู้สึกได้อย่างน่าฉงน การที่แมกกิลเชื่อมโยง “วรรณสัญญาน” (written signifier) เข้ากับ ทัศนสัญญัตติ (visual signified) แสดงว่าแมกกิลกำลัง “เล่น” กับ “ภาพในหัว” (preconception) และการที่กัก (assumption) ที่คนทั่วไปคิดไปเองว่ารู้จักประเทศพม่า แต่ จิตรกรรมนี้ไม่มีองค์ประกอบเป็นภาพของประเทศพม่า สิ่งที่ปรากฏคือภูมิทัศน์ที่ อาจอยู่ในภูมิภาคใด ของโลกก็ได้ อีกนัยหนึ่ง แมกกิลท้าทายเราให้ใคร่ครวญ ความเข้าใจคำว่า “พม่า” ในฐานะที่เป็น

สัญลักษณ์ (signifier) โดยการใช้รหัสลับ (Code) เช่น สีแดง ภาพหมอกขมุกขมัว ความรู้สึกห่างไกล หรือ ความรู้สึกรวมๆ ของความแปลกถิ่น หากพิจารณาด้วยภาษาภาพแล้วผู้เขียนยังกังขาว่าจิตรกร ประสบผลสำเร็จในการสื่อความอย่างที่ตั้งใจหรือไม่



ภาพที่2.5 แมกกิล, Burma, จิตรกรรม, ขนาดไม่ปรากฏ

(ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/477733472950675329/>)

ภาพถ่ายของศิลปินหญิง ซินดี้ เซอร์แมน (Cindy Sherman) เป็นงานศิลปะ ที่สำรวจแนวคิดเกี่ยวกับ “ผู้หญิง” ในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์ กล่าวคือ สัญลักษณ์ของ อิตถีภาวะ (femininity) ซึ่งแทรกซึมอยู่ในสื่อต่างๆทั่วภูมิภาคอเมริกาเหนือ ครั้งแรกที่มองเห็นงานของเซอร์แมน เราก็เห็นได้ว่าศิลปินเข้าใจกระบวนการใช้ภาพต่าง ๆ ในฐานะที่เป็นภาษาอีกแบบหนึ่ง ทั้งนี้ก็เพราะเซอร์แมนหยิบยืมเอา visual rhetoric หรือ style จากภาพยนตร์ฮอลลีวูดประเภท film noir ซึ่งผลิตขึ้นมา ในช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 1950. งานของเซอร์แมนแสดงให้เห็นความสำคัญของ ภาพยนตร์เหล่านี้เพราะผู้ชมงานศิลปะของเซอร์แมนมักก็กักกว่าภาพถ่ายของ เซอร์แมนมาจากภาพยนตร์เหล่านี้ การทำงานของเซอร์แมนปราศจากเรื่องราว (narrative) และการที่ตัวของเซอร์แมนเอง ทำหน้าที่เป็นนางแบบ ปรากฏอยู่ในงานของเธอเอง มีนัยถึงการมีตัวตน (presence) และไร้ตัวตน (absence) ของ เซอร์แมน ทั้งนี้เพราะสิ่งที่เราเห็นย่อมไม่ใช่ เซอร์แมน “ตัวจริง” ภาพถ่าย ของเซอร์แมนย้ำให้เราเชื่อมั่นในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์ เราไม่อาจถือว่าภาพถ่าย ของเซอร์แมนภาพเหมือนของตัวศิลปิน (self portraiture) ซึ่งศิลปินมักตั้งใจสร้างขึ้น เพื่อเป็นภาพแทน “ตัวจริง” ของศิลปิน เราไม่อาจถือว่าภาพถ่ายของเซอร์แมน เป็นส่วนหนึ่งของเรื่องเล่า (narrative) ซึ่งเราอาจสร้างขึ้นมาจากตัวเองก็ได้ ด้วยเหตุเหล่านี้จึงอาจถือได้ว่าภาพถ่ายของเซอร์แมนอ้างอิงถึงตัวของภาพถ่ายเอง สิ่งที่เราเห็นและหมายรู้ได้จากภาพถ่ายของ เซอร์แมนก็คือ การที่ภาพสามารถก่อให้เกิด ความคิดต่างๆ ขึ้นได้ในกรณีนี้ ภาพถ่ายก่อให้เกิดความคิดเกี่ยวกับผู้หญิง โดยเฉพาะความคิดเกี่ยวกับฉากซ้ำซากที่เรานึกถึงเกี่ยวกับผู้หญิง (typical female scenarios) เช่น ฉากที่ผู้หญิงเป็นนางยั่วสวาท หรือฉากที่ผู้หญิงตกเป็นเหยื่อใน เหตุอันตราย ฉากซ้ำซากเหล่านี้สื่อให้เห็นแนวโน้มที่สังคมเหมารวมว่าผู้หญิง ควรหมายความว่อย่างไร และงานของเซอร์แมนยิ่งทำให้ความหมายเหมารวม (stereotyping) ซับซ้อนยิ่งขึ้น ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะผู้หญิงซึ่งเป็นสัญลักษณ์ในงาน ของเซอร์แมน ไม่อาจนำไปเชื่อมโยงได้อย่างแน่นแฟ้นกับสัญลักษณ์จำเพาะใดๆ ทั้งนี้เพราะผู้ชม (viewer) ย่อมรู้จักเซอร์แมนในฐานะที่เป็นผู้สร้างงานเหล่านี้ (author) และผู้ชมย่อมมองเห็นเซอร์แมนในฐานะที่เป็นสิ่งที่ถูกนำเสนอ (subject) ในภาพถ่าย เหล่านี้ที่มีเซอร์แมนปรากฏตัวเพื่อแสดงอัตลักษณ์ที่หลากหลาย (performances of identities) โดยเหตุนี้ “ผู้หญิง” ในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์จึงไม่อาจถูกจำกัดอยู่กับ ความหมายเดียว หรือความหมายชุดเดียว แต่เป็นสัญลักษณ์ที่ “ดิ้นได้”

อาจสรุปได้ว่า สัญลักษณ์คือ รูปลักษณ์ กับสาระ ที่ถูกงานออกแบบใช้เชื่อมโยงให้มีความสัมพันธ์กันเป็นสื่อที่ต้องการแทนความหมายออกมาสู่ผู้ชม

2.2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม

2.2.1 ศิลปะป๊อปอาร์ต

คำว่า "ป๊อป" (Pop) ย่อมาจากคำว่า "ป๊อปูลาร์" (Popular) ในภาษาอังกฤษ ลอร์เรนซ์ ออลโลเวย์ (Lawrence Alloway) (ค.ศ. 1926- 1990) นักวิจารณ์และภัณฑารักษ์ชาวอังกฤษ เป็นผู้นำมาใช้กับศิลปะเป็นครั้งแรกในบทความที่ชื่อ "ศิลปะและการสื่อสารมวลชน" (The Arts and the Mass Media) ในปี ค.ศ.1958 โดยใช้คำว่า "วัฒนธรรมมวลชน" (Popular Mass Culture) และเนื่องจากป๊อปอาร์ตเป็นศิลปะที่สะท้อนชีวิตและสังคมประชานิยมทั้งในด้านบวกและด้านลบ จึงมีผู้นำคำนี้มานิยามผลงานในลักษณะนี้อย่างแพร่หลายในเวลาต่อมา ทั้งๆที่ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานรูปแบบนี้ไม่เคยเรียกผลงานของตนเองว่าเป็นงาน "ป๊อปอาร์ต" มาก่อน พวกเขาเพียงแต่ต้องการสร้างศิลปะของตนเองจากชีวิตจริงที่พบเห็นได้ทั่วไปตามแนวทางการสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ด้วยเหตุนี้ ผลงานป๊อปอาร์ตจึงมีลักษณะที่หลากหลายและไม่มีรูปแบบเฉพาะ ที่ชัดเจนเหมือนศิลปะรูปแบบอื่นๆ โดยเฉพาะผลงานป๊อปอาร์ตในทวีปยุโรป อย่างไรก็ตามลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของป๊อปอาร์ตก็คือ การสะท้อนวิถีชีวิตของมวลชนร่วมสมัยในเชิงเยาะเย้ย หยอกล้อ และเสียดสีแบบทำทนายของศิลปินรุ่นใหม่ที่แตกต่างกันจากคติการสร้างสรรคของศิลปะรูปแบบอื่นๆ ในอดีตหรือแม้แต่ศิลปะที่ถือกำเนิดในยุคใกล้เคียงกัน เช่น ศิลปะจลนิยม (Minimal Art) ซึ่งเป็นศิลปะที่ใช้วัสดุสำเร็จรูปเป็นสื่อในการนำเสนอ เช่นเดียวกับประติมากรรมป๊อปอาร์ต

ป๊อปอาร์ตเริ่มปรากฏให้เห็นเป็นครั้งแรกในสหราชอาณาจักร (Great Britain) ราวปลายคริสต์ทศวรรษที่ 1940 หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ผ่านไปได้เพียงไม่นาน และสภาพเศรษฐกิจภายในประเทศยังอยู่ในขั้นวิกฤติ โดยเริ่มจากกลุ่มปัญญาชนรุ่นใหม่ที่มีมุมมองและแนวคิดใหม่ซึ่งต่อมาได้รวมตัวกันก่อตั้ง "กลุ่มอิสระ" (Independent Group: IG) ขึ้นในปี ค.ศ. 1952 ที่สถาบันศิลปะร่วมสมัย (Institute of Contemporary Art หรือ ICA) แห่งกรุงลอนดอน ริชาร์ด ฮามิลตัน (Richard Hamilton) (ค.ศ. 1922 - 2011) ซึ่งขณะนั้นสอนวิชาการออกแบบอุตสาหกรรม (Industry Design) ที่ Central School of Arts and Designs และเอ็ดดูอาโด เปาลอซซี (Eduardo Paolozzi) (ค.ศ. 1924 -2005) ศิลปินชาวอังกฤษเชื้อสายอิตาลี เด็บโตที่สก็อตแลนด์ซึ่งขณะนั้นเป็นครูสอนวิชาการออกแบบสิ่งทอ (Textile Design) ที่ Central School of Arts and Designs ก็มีส่วนในการร่วมก่อตั้งกลุ่มอิสระ (Independent Group: IG) ด้วย

เนื่องจากกลุ่ม IG ประกอบด้วยสมาชิกที่มาจากหลากหลายสาขาอาชีพ เช่น จิตรกร ประติมากร สถาปนิก นักเขียน ช่างภาพ นักวิจารณ์ศิลปะ กราฟฟิคดีไซน์เนอร์ (Graphic Designer) และนักออกแบบอุตสาหกรรม (Industry Designer) พวกเขาจึงมักนัดพบปะจัดงานประชุมหรือสัมมนาที่สถาบันศิลปะร่วมสมัยเป็นระยะๆ การพบปะกันของคนกลุ่มนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงความคิดเห็นและมุมมองเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรม รวมทั้งจัดแสดงผลงานที่สมาชิกแต่ละคน สร้างสรรค์ขึ้น ดังนั้น การพบปะกันในแต่ละครั้งของคนกลุ่มนี้จึงมีเรื่องวิพากษ์วิจารณ์ที่แตกต่างกันอย่างหลากหลาย เช่น การวิพากษ์วิจารณ์เรื่องเทคนิคและการออกแบบตัวถังรถยนต์และเฮลิคอปเตอร์ นอกจากนี้ยังมีการวิจารณ์ในเรื่องนิยัตศาสตร์ (Cybernetics) การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความก้าวหน้าทางด้านเทคนิคต่างๆ โดยเฉพาะเกี่ยวกับวัฒนธรรมชาวบ้าน (Folk) กับ ชาวเมือง บทบาทของสื่อมวลชนในโฆษณา ภาพยนตร์ แฟชั่น หนังสือการ์ตูน และนิยายวิทยาศาสตร์ที่มีต่อสังคมอังกฤษใน

ขณะนั้น เรื่องเหล่านี้เป็นประเด็นที่นักวิชาการรุ่นเก่ายังไม่เคยพูดถึงมาก่อน กลุ่ม IG ได้นำเรื่องเหล่านี้มาวิพากษ์วิจารณ์เพื่อปลุกจิตสำนึกและสร้างความเข้าใจที่ชัดเจนในวัฒนธรรมของสังคมปัจจุบัน อันเป็นหนทางหนึ่งที่จะทำให้สังคมสามารถเตรียมรับมือกับ สถานการณ์เหล่านี้ได้อย่างถูกต้อง

ระหว่างปี ค.ศ. 1952 - 1955 กลุ่ม IG ได้จัดงานประชุมสัมมนาสาธารณะในหัวข้อ “ปัญหาทางด้านสุนทรียศาสตร์ของศิลปะร่วมสมัย” (Aesthetic Problems of Contemporary Art) และมีการบรรยายแบบไม่เป็นทางการในหลายหัวข้อที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ประวัติศาสตร์การออกแบบ วรรณกรรม และการเคลื่อนไหวของสังคมยุคใหม่ด้านภาพยนตร์ ซึ่งเป็นสื่อที่กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและหัวข้อสุดท้ายของปี ค.ศ. 1955 ได้กล่าวถึงการนำภาพลักษณ์ของวัฒนธรรมมวลชน (Popular Culture) มาใช้เป็นสื่อในงานศิลปะ เช่น รถยนต์อเมริกัน เพลงป๊อป แฟชั่น นิตยสารแฟชั่น และผลิตภัณฑ์ยุคใหม่ ผู้บรรยายและผู้เข้าร่วมกิจกรรม ในการสัมมนาในครั้งนี้ส่วนใหญ่เป็นสมาชิกของกลุ่ม IG อาทิเช่น กอร์เรนซ์ ฮอลลาเวย์ (Lawrence Alloway ; ค.ศ. 1926 - 1978) นิเกล เฮนเดอร์สัน (Nigel Henderson ; ค.ศ. 1917 - 1985) เรย์เนอร์ แบนแฮม (Reyner Banham ; ค.ศ. 1922 - 1988) รวมทั้งเอ็ดดูอาโด เปาลอซซี (Eduardo Paolozzi) ริชาร์ด ฮามิลตัน (Richard Hamilton) และสมาชิกอื่นๆ นอกจากนั้น ในระหว่างปี ค.ศ. 1952- 1955 กลุ่ม IG ยังได้จัดแสดงนิทรรศการศิลปะ 3 ครั้งด้วยกันคือ “การคู่ขนานกันระหว่างชีวิตและศิลปะ” (Parallel of Life and Art) (ค.ศ. 1953) “เทคนิคการปะติดและวัตถุ” (Collages and Objects) (ค.ศ. 1954) และ “มนุษย์เครื่องจักร และการเคลื่อนไหว” (Man, Machine and Motion) (ค.ศ. 1955)

เอ็ดดูอาโด เปาลอซซี (ค.ศ. 1924-2005/ภาพที่2.6) เป็นศิลปินคนแรกในประเทศอังกฤษที่เริ่มใช้เทคนิคปะติด (Collage) ซึ่งเป็นการนำภาพประกอบบทความ (Illustration) ภาพ โฆษณา และภาพพิมพ์จากนิตยสารต่างๆ ของประเทศสหรัฐอเมริกา มาตัดและติดเพื่อประกอบ เป็นผลงานศิลปะตั้งแต่ปลายคริสต์ทศวรรษที่ 1940 เป็นต้นมา (ภาพที่2.7 และ2.8) ถึงแม้ว่าผลงานเหล่านี้ของเปาลอซซีจะยังอยู่ในรูปแบบ “พรีป๊อปอาร์ต” (Pre-Pop Art) ก็ตาม แต่ก็ได้ให้อิทธิพลและมี บทบาทสำคัญต่อป๊อปอาร์ตของประเทศอังกฤษในเวลาต่อมา ดังจะเห็นได้ว่า ประมาณต้นคริสต์ ศตวรรษที่ 1950 ผลงานป๊อปอาร์ตในระยะแรกของประเทศอังกฤษ ซึ่งจัดได้ว่าเป็นป๊อปอาร์ตที่แท้ จริงนั้นมักใช้เทคนิคปะติดในการสร้างงาน ส่วนเนื้อหาสาระที่นำเสนอมักเป็นการสะท้อนสถานการณ์ต่างๆ ของสังคมในขณะนั้น แต่อีกนัยหนึ่งก็เป็นการวิพากษ์วิจารณ์เชิงเสียดสีค่านิยมของสังคมเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากผลงาน “ไม่มีชื่อ” (Untitled) (ค.ศ. 1949) เทคนิคปะติดของเปาลอซซีและผลงานชื่อ “อะไรทำให้บ้านในวันนี้ต่างไปจากเดิมหรือจะเป็นความร่ำรวย?” (Just what is it that makes today's homes so different, so appealing? ค.ศ. 1956 / ภาพที่2.9) เทคนิคปะติดของริชาร์ด ฮามิลตัน (ภาพที่2.10) ศิลปินชื่อดังระดับโลก และผลงานจิตรกรรม บนระเบียง (On the Balcony ระหว่าง ค.ศ. 1955-1957 / ภาพที่2.11) ของปีเตอร์เบลค (Peter Blake) ที่นักวิชาการมักจะยกมาเป็นตัวอย่าง ภาพผลิตภัณฑ์ที่ผู้คนนิยมใฝ่ฝันและต้องการในยุคนั้น เช่น รถยนต์คาร์ดิแลค เครื่องดูดฝุ่น บุหรี่ คริวสำเร็จรูป อาหารสำเร็จรูป (อาหารกระป๋อง) เครื่องเรือนสมัยใหม่ หูฟังจากรูปร่างอันอ่อนนวยพร ชายหนุ่มหุ่นดีเต็มไปด้วยกล้ามเนื้อที่ปรากฏในผลงานของศิลปินกลุ่มนี้ สะท้อน รสนิยมและวัฒนธรรมการบริโภคแบบอเมริกันที่กำลังหลั่งไหลเข้าสู่ประเทศอังกฤษ และทั่วทั้งทวีปยุโรป

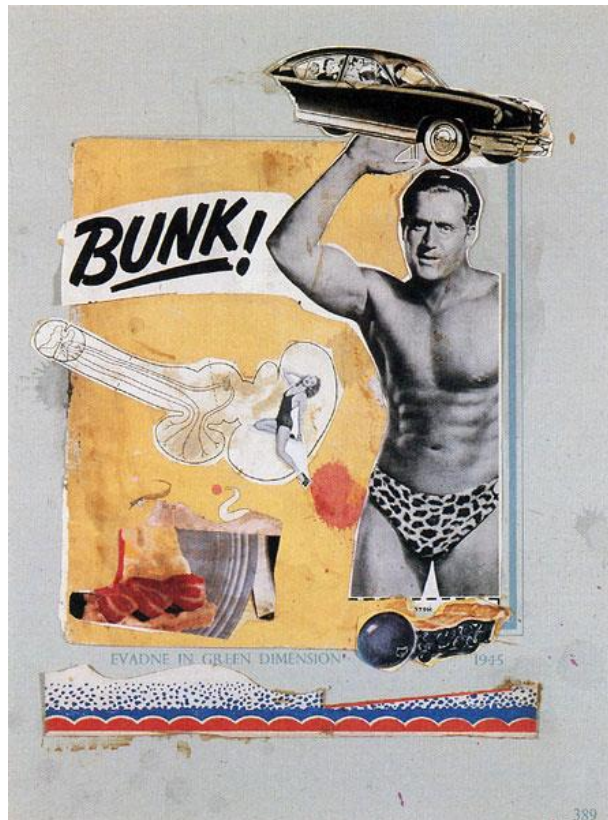


ภาพที่2.6 เอ็ดดูอาโต เปาลอซซี (Eduardo Paolozzi) (ค.ศ. 1924 - 2005)
(ที่มา <https://www.pinterest.com/joanlossas/eduardo-paolozzi/>)



ภาพที่2.7 เอ็ดดูอาโต เปาลอซซี, ฉันทน์เป็นของเล่นคนรวย, เทคนิคปะติด,
ขนาด 35.9 X 23.8 ซม. 1947.

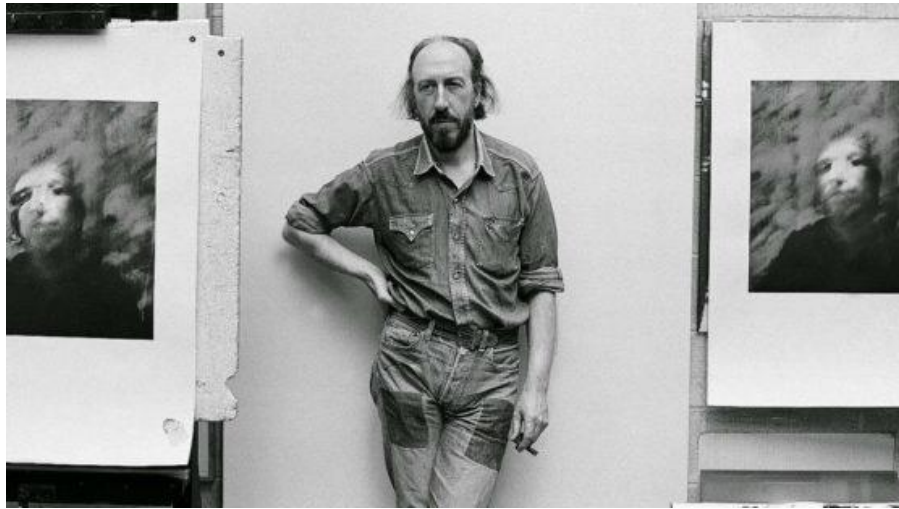
(ที่มา <http://www.artgenius.co.uk/facts%20about%20pop%20art,pop%20art%>)



ภาพที่2.8 เอ็ดดูอาร์โด เปาลอซซี, บังค์!, เทคนิคปะติด , ขนาด 33.1 x 25.4 ซม. 1952.
(ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/421086633893068318/>)



ภาพที่2.9 ริชาร์ด ฮามิลตัน, อะไรทำให้บ้านในวันนี้ต่างไปจากเดิมหรือจะเป็นความเร้าใจ?,
เทคนิคปะติด, ขนาด 26 x 24.8 ซม. 1956.
(ที่มา <https://www.pinterest.com/pin/421086633893068318/>)



ภาพที่2.10 ริชาร์ด ฮามิลตัน (Richard Hamilton) (ค.ศ. 1922-2011)
(ที่มา <https://www.widewalls.ch/artist/richard-hamilton/>)



ภาพที่2.11 ปีเตอร์ เบลก, บนระเปียง, จิตรกรรม, ขนาด 121.3 x 90.8 ซม., 1955-1957.
(ที่มา [https://en.wikipedia.org/wiki/Peter_Blake_\(artist\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Peter_Blake_(artist)))

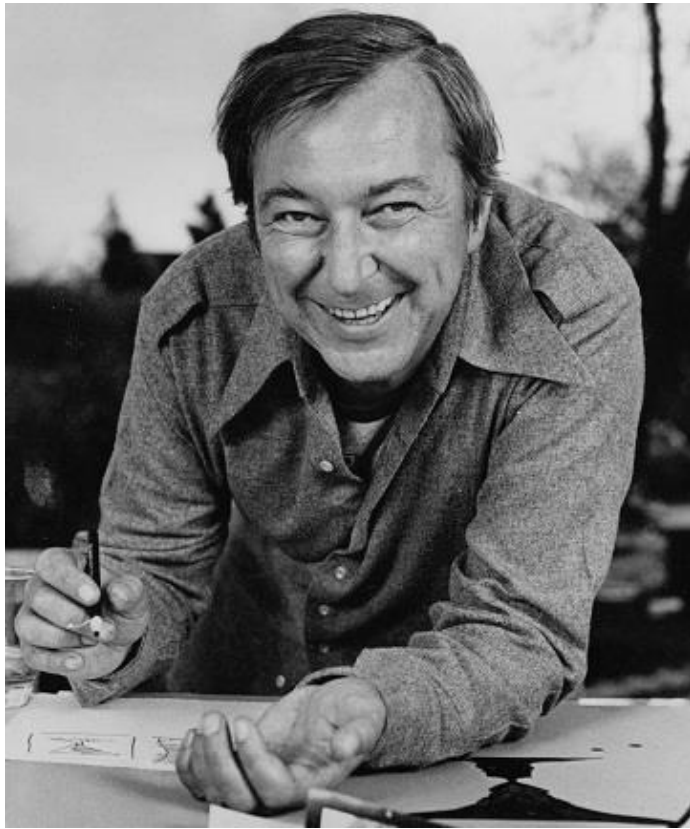
เมื่อพิจารณาถึงประเด็นและแนวคิดในการสร้างงานป๊อปอาร์ตในประเทศอังกฤษ สามารถสรุปในเบื้องต้นได้ว่า ศิลปะป๊อปอาร์ตในประเทศอังกฤษเป็นผลงานที่สร้างขึ้นเพื่อ สะท้อนชีวิตและค่านิยมของสังคมเวลานั้น และขณะเดียวกันก็สามารถสะท้อนรสนิยมของสังคมใน เชิงเสียดสี อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าคนส่วนใหญ่จะเข้าใจว่า ริชาร์ด ฮามิลตัน คือผู้ให้กำเนิด “ป๊อป อาร์ต” ในประเทศอังกฤษ แต่เมื่อพิจารณาจากฉายาที่เปาลอซซีและฮามิลตันได้รับจากคนในวงการศิลปะว่าเป็นบิดาของป๊อปอาร์ตในประเทศอังกฤษ ก็แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าเมื่อกล่าวถึงผู้ให้กำเนิดป๊อปอาร์ต ก็คงจะต้องหมายรวมถึงศิลปินทั้ง 2 ท่านนี้ มิใช่เพียงแค่นักใดคนหนึ่งเท่านั้น

ในระยะเวลาที่ใกล้เคียงกัน ศิลปะในสหรัฐอเมริกาก็ได้เริ่มเคลื่อนไหวก่อตัวขึ้นเป็นผลงานปี
อปอาร์ทเช่นกัน โดยที่ศิลปินทั้งสองประเทศ คือ อังกฤษและอเมริกาไม่เคยมีอิทธิพลต่อกันมาก่อน ปี
อปอาร์ทในสหรัฐอเมริกาเป็นผลงานที่ส่วนหนึ่งเริ่มมาจากการที่ศิลปินแสดงท่าที่ต่อต้านและไม่ยอมรับ
แนวทางศิลปะแอ็บสแตรคเอ็กซ์เพรสชันนิสม์อีกต่อไป ทั้งๆที่ในขณะนั้นศิลปะรูปแบบนี้กำลังเป็นที่
นิยมทั่วโลก ด้วยเหตุนี้เทคนิค แนวคิด และปรัชญาการสร้างสรรคของ ปีอปอาร์ทจึงต่างจากศิลปะ
แอ็บสแตรคเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ทุกประการ เพราะแทนที่จะถ่ายทอด อารมณ์ความรู้สึกจากภายในสู่
ภายนอกแบบไร้รูปทรง (Non-figurative) และด้วยการใช้ปืนสีที่ดูเปรอะเลอะอย่างไร้ระบบระเบียบ
ไปทั่วภาพ แต่ผลงานปีอปอาร์ทกลับนำเสนอแต่ "สิ่ง" ที่มีรูปทรงแน่นอนและชัดเจน มีแผนการและ
แนวคิดที่แน่นอนแต่ไม่แสดงอารมณ์หรือความรู้สึกใดๆ

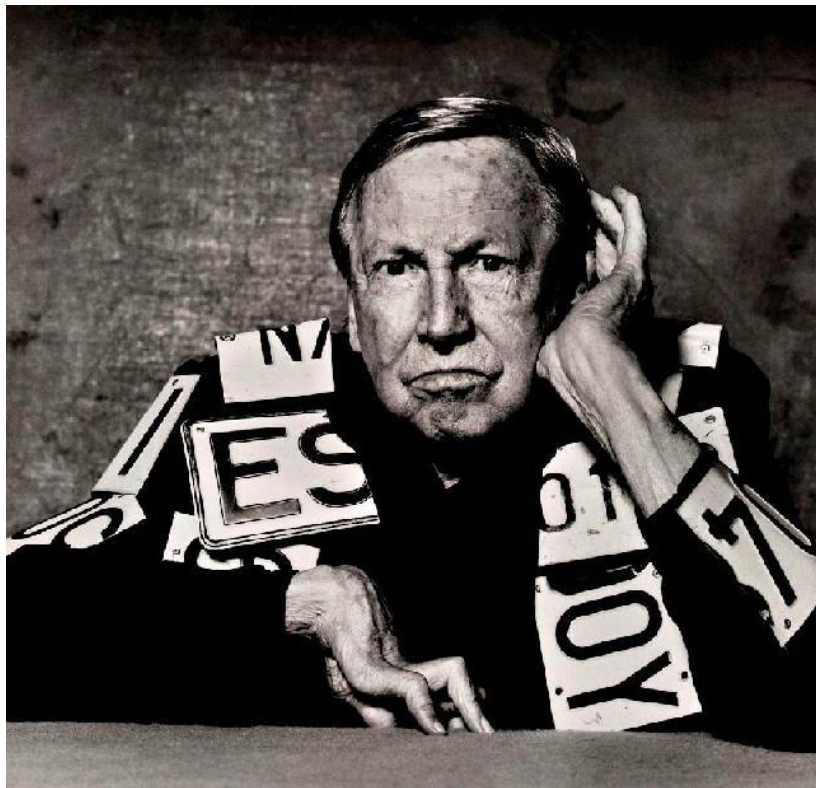
ศิลปินแนวหน้าที่มีท่าที่ต่อต้านผลงานศิลปะแอ็บสแตรคเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ คือ แจสเปอร์
จอห์น (Jasper Johns ค.ศ. 1930 -ปัจจุบัน/ภาพที่2.12)และโรเบิร์ต เร้าเซนเบิร์ก (Robert
Rauschenberg ค.ศ. 1925 -2008) (ภาพที่2.13) ซึ่งจะเห็นได้จากวิธีการสร้างงานของเขาในปี ค.ศ.
1953 เร้าเซนเบิร์ก ได้สร้างงานโดยการลบภาพเขียนลายเส้นของ วิลเลียม เดอคูนิง (Willem de
Kooning) ที่จมนเหลือแต่กระดาษที่ว่างเปล่า¹ (ภาพที่2.14และ2.15) และกล่าวว่า นั่นคือวิธีการสร้าง
สรรคผลงานของเขา ด้วยเหตุนี้ผลงานที่ถูกลบทิ้งแล้วของเดอคูนิง ศิลปินผู้สร้างผลงานแนว
แอ็บสแตรคเอ็กซ์เพรสชันนิสม์จึงกลายเป็นผลงานของเขาไปโดยปริยาย ต่อมาไม่นาน เขาก็มีแนวคิดที่
จะสร้างผลงานเพื่อเติมเต็มในส่วนที่เป็นช่องว่างระหว่างศิลปะกับชีวิตด้วยการนำวัสดุที่ใช้เป็นประจำ
มาสร้างเป็นผลงานศิลปะในรูปแบบ สื่อผสม (Mixed Media) เช่น การนำ หมอน ผ้าห่ม หรือยาง
รถยนต์มาประกอบเป็นผลงานจิตรกรรม ซึ่งเรียกกันว่า "จิตรกรรมแบบผสมผสาน" (Combine
Paintings)² ตัวอย่างเช่น ผลงานที่ชื่อ เตียง (Bed ค.ศ. 1955 / ภาพที่2.46) ส่วน แจสเปอร์ จอห์น ก็
ได้คิดปรัชญาการสร้างสรรคแบบใหม่มาสร้างผลงานจิตรกรรมรูปแบบใหม่ที่ต่างจากผลงานที่เคยมีมา
ก่อนโดยสิ้นเชิง เช่น ผลงานชื่อ ธง (Flag ค.ศ. 1954/55 / ภาพที่2.17) ที่มีรูปทรงและสีส้มเหมือนธง
ชาติของสหรัฐอเมริกาทุกประการ ส่วนผลงานชื่อ เป้ากับ 4ใบหน้า (Target with Four Faces ค.ศ.
1955 /ภาพที่2.18) ก็มีรูปทรงคล้ายเป้าทรงกลมซึ่งศิลปินเคยอธิบายว่ามันคือสิ่งที่ทุกคนรู้จักกันทั่ว
ซึ่งหมายถึงสิ่งที่เราเห็นและใช้ในชีวิตประจำวันจริงๆ แต่ขณะนั้นมันได้กลายเป็นผลงานศิลปะแบบ
รูปธรรมที่สะท้อนความจริงของชีวิตและโลกแห่งความเป็นจริง "ภายนอก" ขณะที่ศิลปะแอ็บสแตรค
เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ เป็นผลงานนามธรรมที่สะท้อนโลกแห่งความรู้สึก "ภายใน" ในปีค.ศ.1958
นิตยสารอาร์ตนิวส์ (ARTnews) ได้นิยามผลงานของศิลปินทั้งสองว่าเป็น ลัทธิดาดาใหม่ (New-Dada)
แต่นิยามนี้ไม่มีผู้นิยมใช้

¹โรเบิร์ต เร้าเซนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงานคือ วิลเลียม เดอคูนิง (Willem de Kooning) ให้สร้างงานศิลปะโดยการทำลายผลงานของเขาได้

²Combine Painting เป็นเทคนิคการสร้างงานแบบสื่อผสมที่เกิดจากการนำวัสดุต่างๆ
นอกจากสี มาทำให้เกิดภาพ



ภาพที่2.12 แจสเปอร์ จอนส์ (Jasper Johns) (ค.ศ. 1930 - ปัจจุบัน)
(ที่มา <http://www.jasper-johns.org/>)



ภาพที่2.13 โรเบิร์ต เร้าเซนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) (ค.ศ. 1925 – 2008)
(ที่มา https://www.prachachat.net/news_detail.php?newsid=1295846687)



ภาพที่ 2.14 โรเบิร์ต เร้าเซนเบิร์ก, ภาพวาดของวิลเลียม เดอคู닝, จิตรกรรม,
ขนาด 64.14 x 55.25 ซม. 1953.

(ที่มา <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-robert-rauschenberg-erased>)



ภาพที่ 2.15 โรเบิร์ต เร้าเซนเบิร์ก, ลบภาพวาดของวิลเลียม เดอคู닝, จิตรกรรม,
ขนาด 64.14 x 55.25 ซม. 1953.

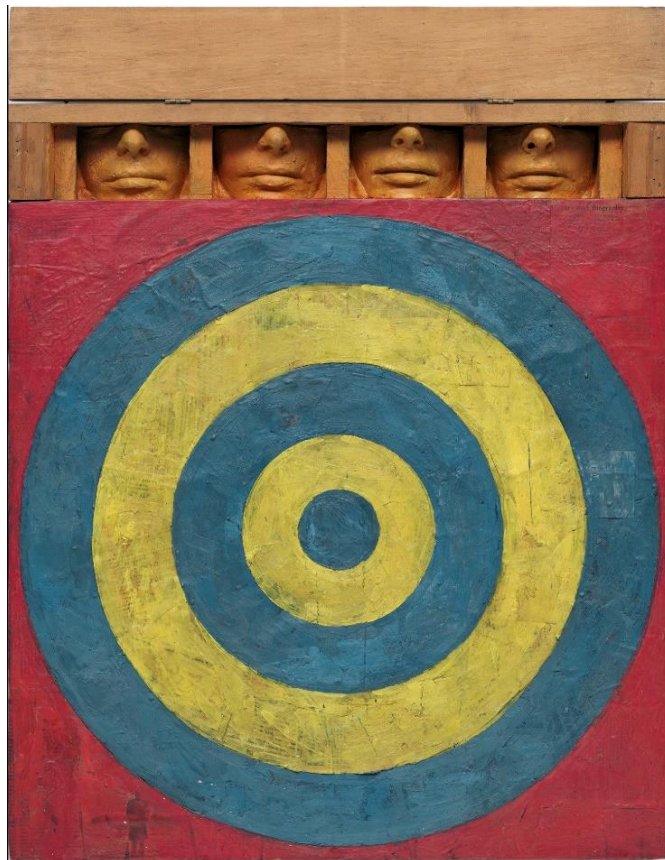
(ที่มา <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-robert-rauschenberg-erased>)



ภาพที่2.16 โรเบิร์ต แร้าเซนเบิร์ก, เตียง, มิกซ์มีเดีย, ขนาด 191.1 x 80 x 20.3 ซม. 1955.
(ที่มา <http://www.artnet.com/magazineus/features/saltz/saltz1-11>)



ภาพที่ 2.17 แจสเปอร์ จอนส์, ธงชาติอเมริกา, จิตรกรรม, ขนาด 107.3 x 153.8 ซม. 1954-55.
(ที่มา <https://www.moma.org/collection/works/78805>)



ภาพที่ 2.18 แจสเปอร์ จอนส์, เป้ากับ 4 ใบหน้า, มิกซ์ มีเดีย, ขนาด 85.3 x 66 x 7.6 ซม. 1955
(<http://uk.phaidon.com/agenda/art/articles/2017/>)

ป๊อปอาร์ตในสหรัฐอเมริกาแบ่งออกเป็น 3 ยุค ในแต่ละยุคศิลปินจะสะท้อนชีวิตและสภาพแวดล้อมของสังคมที่แตกต่างกันไป สาระ แนวคิด และเทคนิคการสร้างสรรคของศิลปิน แต่ละคนก็มีลักษณะแตกต่างกันไปดังกล่าวมาแล้วข้างต้น ยุคแรก หรือที่เรียกกันว่า “ยุคก่อนป๊อป อาร์ต” (Pop Art Forerunner) เป็นยุคที่โรเบิร์ต ไร์าเซนเบิร์กและแจสเปอร์ จอนส์ แยกตัวจากแนวคิดแบบศิลปะแอ็บสแตรคเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ ยุคต่อมาอยู่ในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 1960 ซึ่งถือว่าเป็นยุคสำคัญและเป็นยุครุ่งเรืองที่สุดของป๊อปอาร์ต ศิลปินในยุคนี้ ซึ่งส่วนใหญ่เคยประกอบอาชีพเป็นกราฟฟิคดีไซน์เนอร์หรือนักออกแบบโฆษณามาก่อน เช่น แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) รอย ลิก เทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) แคลร์ โอลเดนเบิร์ก (Claes Oldenburg) เจมส์ โรเซนควิส (James Rosenquist) และทอม เวสเซิลแมนน์ (Tom Wesselmann) คนกลุ่มนี้ต่างมีบทบาทและก็สร้างผลงานศิลปะที่โด่งดังจนเป็นที่ยอมรับในสังคมอย่างแพร่หลาย ปรัชญาการสร้างสรรคผลงาน ของพวกเขาเป็นสื่อสะท้อนสภาพของสังคมทั่วไปในระยะนั้นได้อย่างชัดเจน ดังจะเห็นได้จากผลงานที่ชื่อ “การระเบิดหมายเลข 1” (Explosion No. 1 ค.ศ. 1965 /ภาพที่2.19) ของศิลปินรอย ลิก เทนสไตน์ที่แสดงภาพการระเบิดด้วยภาษาจากหนังสือการ์ตูนหรือภาพโฆษณาที่ทุกคนเคยเห็น กันดาษดื่นทั่วไป ซึ่งสามารถสื่อให้ทุกคนเข้าใจได้ในทันที หรือผลงาน “25 มารีลิน” (The Twenty- Five Marylins ค.ศ. 1962 /ภาพที่2.20) เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหมของแอนดี้ วอร์ฮอล ซึ่งแสดงภาพใบหน้าของมารีลิน มอนโรว์ (Marylin Monroe) วางเรียงซ้ำๆ กันจำนวน 25 ภาพ วิธีการวางองค์ประกอบในลักษณะนี้เป็นการบ่งบอกถึงการผลิตแบบอุตสาหกรรมที่สามารถทำ สำเนา (Copy) หรือสามารถผลิตซ้ำได้อย่างไม่มีจำนวนจำกัด ขณะเดียวกันก็สามารถสะท้อน รสนิยมของผู้คนในสังคมได้เป็นอย่างดี



ภาพที่2.19 รอย ลิก เทนสไตน์, การระเบิด 1, ภาพพิมพ์หิน, ขนาด 56.2 x 43.5 ซม. 1965.
(<http://www.tate.org.uk/art/artworks/lichtenstein-explosion-p01796>)



ภาพที่2.20 แอนดี้ วอร์ฮอล, 25 มาริลิน, ซิลค์สกรีน, ขนาด 208.3 X 168.3 ซม. 1962.
(<https://www.art.com/products/p8765103232-sa-i1149019/andy-warhol>)

เนื่องจากแกลลอรี (Galleries) ต่างๆ ในเมืองนิวยอร์กนิยมทดลองและสนับสนุนศิลปะรูปแบบแปลกๆ ใหม่ๆ และจัดแสดงผลงานของศิลปินป๊อปอาร์ตมากขึ้น ป๊อปอาร์ตในนิวยอร์ก จึงกลายเป็นที่รู้จักของผู้คนทั่วไปอย่างรวดเร็ว และตั้งแต่กลางคริสต์ทศวรรษที่ 1960 เป็นต้นมา ป๊อปอาร์ตก็มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องทั้งแนวคิด เนื้อหา สาระ และวิธีการสร้างสรรค์ให้น่า สนใจมากยิ่งขึ้น และเริ่มแพร่หลายจากเมืองนิวยอร์กไปสู่เมืองสำคัญทางฝั่งตะวันตก (West Coast) ของประเทศ จากนั้นจึงได้ขยายต่อความนิยมไปยังประเทศแคนาดาจนถึงทางทวีปยุโรป รวมทั้งประเทศอังกฤษ ซึ่งป๊อปอาร์ตได้ถือกำเนิดมาก่อน และมีรูปแบบการสร้างสรรค์งานที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง อยู่แล้ว

ผลงานป๊อปอาร์ตในยุคสุดท้ายหรือยุคที่ 3 ศิลปินได้ให้ความสำคัญกับการนำเสนอ เรื่องราวที่เน้นชีวิตจริงและแสดงสภาพความเป็นจริงในสังคม ซึ่งส่วนใหญ่มักเป็นการ สะท้อนปัญหาและสภาพของสังคมภายในเมืองใหญ่ๆ แนวคิดแบบเน้นความจริงหรือสำนึกนิยม (Realism) ในลักษณะนี้ได้แพร่หลายออกไปอย่างกว้างขวาง และแผ่ขยายความเคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้อง ข้องคับการเมืองในระดับนานาชาติอีกด้วย

ดังที่กล่าวไว้แล้วว่า “ป๊อปอาร์ต” คือผลงานที่มีต้นกำเนิดในประเทศตะวันตก (อังกฤษและสหรัฐอเมริกา) ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต สังคม และวัฒนธรรมแบบอเมริกันที่ได้แพร่หลาย เข้าสู่ประเทศต่างๆ ในทวีปยุโรป และต่อมาก็ได้ให้อิทธิพลต่อประเทศต่างๆ ทั่วโลกภายในระยะเวลาอันสั้น ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า “ป๊อปอาร์ต” คือปรากฏการณ์ของวัฒนธรรมตะวันตก ที่สะท้อนเหตุการณ์ เศรษฐกิจ การเมือง บริบท และสภาพแวดล้อมของวัฒนธรรมอเมริกันและ วัฒนธรรมตะวันตกระหว่างคริสต์ทศวรรษที่ 1950 - 1970 ผลงานที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานี้ ส่วนใหญ่ จะใช้เทคนิคที่โดดเด่นอย่างหนึ่ง คือการนำเอาภาพ (Imagery) ที่อยู่ในวัฒนธรรมมวลชนมา ใช้ในงานศิลปะทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งถือได้ว่าเป็นการต่อต้านค่านิยมปรัชญาการสร้างสรรค์ ศิลปะกระแสหลักในขณะนั้นที่เน้นความเป็นนามธรรม เพราะเป็นแนวทางการสื่อสารเชิงนามธรรมดัง กล่าวเป็นสิ่งที่

ศิลปินส่วนใหญ่ในขณะนั้นเชื่อกันว่า สามารถสะท้อนความจริงแห่งจักรวาล ที่มีความเป็นปัจเจกได้ชัดเจนมากกว่าการสร้างสรรคงานศิลปะในรูปแบบอื่น ด้วยเหตุนี้ขบวนการที่ศิลปินที่สร้างงานในแนวแอ็บสแตรคเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ ใช้เทคนิคการหยดสี (Dripping Paint) หรือใช้พู่กันเขียนภาพอย่างรุนแรง (Slashing Brushstroke) ศิลปินป๊อปอาร์ตกลับนำเทคนิค การพิมพ์เชิงอุตสาหกรรมมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน ซึ่งเป็นเทคนิควิธีที่ทำลายความเป็นปัจเจกและสนับสนุนความซ้ำซากจำเจ แต่ในเวลาเดียวกัน ก็เป็นสื่อที่เหมือนดังกระจกที่ส่องให้ผู้ชมเห็นความเคลื่อนไหว ค่านิยม วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของสังคมตะวันตกระหว่างคริสต์ทศวรรษที่ 1950 - 1970 ได้เป็นอย่างดี

2.2.2 แนวคิด เนื้อหาสาระ และเทคนิคการสร้างงานศิลปะแนวป๊อปอาร์ต

ราวต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 กลุ่มเคลื่อนไหวต่อต้านศิลปะแบบดั้งเดิมที่เรียกว่า “ดาด้า” (Dada) ได้ถือกำเนิดขึ้น อันเป็นกลุ่มที่มีแนวคิดสำคัญประการหนึ่งคือ การปฏิเสธหรือลดความสำคัญของ “ความเป็นศิลปะ” “ความเป็นปัจเจก” และ “ความเลอเลิศ” (Grandeur) ของศิลปะลง แต่มุ่งให้ความสำคัญไปที่ความคิดเบื้องหลังในการสร้างงานศิลปะขึ้นนั้นๆ หรือที่เรียกกันว่า แนวคิด เจมส์โนท์สคัลป์ (Conceptual Art) ซึ่งมุ่งเน้นไปที่ผลกระทบของผลงานมากกว่ากระบวนการสร้างสรรค์ และขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานด้วยตนเองของศิลปิน ด้วยเหตุนี้ กลุ่มดาด้าจึงได้ นำสิ่งที่เห็นกันทั่วไปบนท้องถนน แม้กระทั่งวัตถุเก็บตกจากที่ใช้กันในชีวิตประจำวันและ ผลิตภัณฑ์จากอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่ศิลปินไม่ได้สร้างขึ้นเอง มาประกอบให้เป็นผลงานศิลปะ หรือยกให้มีคุณค่าเทียบเท่ากับผลงานศิลปะ เช่น “โถสุขภัณฑ์” (Fountain) (ค.ศ. 1917) ของมารเซล ดูชองป์ (Marcel Duchamp) แนวคิดนี้เป็นจุดเริ่มต้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวทางในการ สร้างสรรคศิลปะครั้งใหญ่อีกครั้งหนึ่งและได้ให้อิทธิพลต่อศิลปินป๊อปอาร์ตและศิลปินรุ่นหลังในเวลาต่อมา

ถึงแม้ว่าศิลปินป๊อปอาร์ตจะได้รับอิทธิพลและพัฒนาต่อยอดแนวคิดจากกลุ่มดาด้า อย่างเห็นได้ชัดก็ตาม แต่พวกเขาก็มีจุดยืนของตนเอง นั่นคือการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคแบบ ใหม่ที่ได้รับมาจากกระบวนการสร้างงานเชิงพาณิชย์ศิลป์ อาทิเช่น การวาดภาพด้วยสีอะคริลิก การใช้เทคนิคปะติด ภาพถ่าย และตะแกรงไหม (Silkscreen) นอกจากนั้นพวกเขายังนำเอาสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวันจนคุ้นชินมาเป็นองค์ประกอบในการสร้างงานของตนเองด้วย เช่น ฉลากสินค้า ภาพพิมพ์ในงานโฆษณา นิตยสาร โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และหนังสือการ์ตูน ซึ่งส่วนใหญ่ มีสีสันสดใสหรือสีตัดกันอย่างรุนแรง การจัดวางองค์ประกอบถึงจะเป็นแบบง่ายๆ แต่สามารถ ดึงดูดสายตาและง่ายต่อการเข้าใจของผู้ชมมากกว่าจะแฝงท่าที่ต่อต้านแนวคิดของศิลปะแบบดั้งเดิม และขณะเดียวกันก็ทำให้ป๊อปอาร์ตเป็นผลงานที่สามารถสื่อสะท้อนชีวิตประจำวัน ความเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรม และค่านิยมของมวลชนร่วมสมัยในช่วงนั้น ซึ่งนับว่าเป็นครั้งแรกที่ ผลงานศิลปะมีความใกล้ชิดกับผู้ชมมากยิ่งขึ้นกว่าในอดีต

ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา คำว่า “ป๊อปอาร์ต” ได้เริ่มถูกนำมาใช้อย่างเป็นทางการ เมื่อมองในองค์รวมอาจกล่าวได้ว่า หลักการสร้างสรรคป๊อปอาร์ตในแต่ละด้านเป็นดังนี้ ทางด้าน แนวคิด ภาษาภาพมีรูปแบบที่ง่ายต่อการเข้าใจ ทางด้านเทคนิค มีการใช้วิธีหรือกลไกของการ สื่อสาร การตลาดแบบพาณิชย์ศิลป์ และส่วนด้านเนื้อหาสาระ มีการนำ “สิ่ง” หรือ “สาระ” จากชีวิต ประจำวันที่พบเห็นทั่วไปและกำลังเป็นที่นิยมในสังคมมาเป็นสื่อในการสร้างงาน ป๊อปอาร์ตจึงเป็น ศิลปะที่สื่ออภิวาลัยมากกว่าสื่ออติวิสัย ปัจจัยเหล่านี้สามารถทำให้ป๊อปอาร์ตมีลักษณะเด่นแตกต่าง จากศิลปะ

รูปแบบอื่นในยุคเดียวกัน และเป็นศิลปะที่สะท้อนถึง “ชีวิต” “ค่านิยม” และ “รสนิยม” ของสังคมยุคใหม่ได้เหมือนดังกระจกเงา

จะเห็นได้ว่าศิลปะตะวันตกนับตั้งแต่หลังยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการเป็นต้นมา ภาพชีวิตประจำวันได้กลายเป็นผลงานหลักของทุกยุคทุกสมัยในเวลาต่อมาเช่นเดียวกับภาพอิงประวัติศาสตร์ ภาพเหมือน ภาพทิวทัศน์ ภาพนิ่ง และภาพเปลือย ซึ่งในแต่ละยุคสมัยย่อมมีรูปแบบเนื้อหา เทคนิค และแนวคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันออกไป แต่เมื่อนำภาพชีวิตประจำวันในอดีตมาเปรียบเทียบกับภาพชีวิตประจำวันของป๊อปอาร์ตแล้ว เราอาจกล่าวในองค์รวมได้ว่า ภาพชีวิตประจำวันของศิลปะยุคต่างๆ ในอดีตส่วนใหญ่จะเป็นผลงานที่มีการสร้างภาพเป็นฉากที่แสดงเหตุการณ์ให้เห็นโดยตรง แม้จะมีแนวคิดและเทคนิคของการใช้สีและการวาดเพื่อสะท้อนการเคลื่อนไหวของชีวิตให้ดูมีชีวิตจริงและสดเหมือนวิธีการสร้างงานแบบลัทธิประทับใจหรือลัทธิบา ค์กนิยมก็ตาม แต่ถึงกระนั้นการสร้างสรรคเหล่านี้ก็เป็นการใช้ภาษาภาพเพื่อสะท้อนสภาพชีวิตของ ผู้คนในแต่ละยุคสมัยเช่นเดียวกัน ซึ่งก็จะต่างไปจากวิธีการสื่อสารของป๊อปอาร์ตอยู่หลายประการ

แม้ว่าจุดเด่นของป๊อปอาร์ตจะเป็นเรื่องในชีวิตประจำวันเช่นเดียวกับศิลปะยุคอื่นๆ ในอดีต แต่ศิลปินป๊อปอาร์ตก็ไม่ได้สร้างภาพเพื่อแสดงเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งเช่นเดียวกับการแสดงออกของศิลปะยุคเก่า ศิลปินป๊อปอาร์ตกลับใช้ภาพบุคคลสำคัญ ดาราภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด หรือนักการเมืองที่มีชื่อเสียงโด่งดังแทน เช่น ผลงานชุด มารีลิน มอนโรว์ (Marilyn Monroe ค.ศ. 1962/ ภาพที่ 2.21) แจ็กกี้ เคนเนดี (Jackie Kennedy ค.ศ. 1964) เอลวิส เพรสลีย์ (Elvis Presley ค.ศ. 1963) ของแอนดี้ วอร์ฮอล และผลงานชื่อการเลือกตั้งประธานาธิบดี (President Elect) (ค.ศ. 1960 - 1961 / ภาพที่ 2.22) ของเจมส์ โรเซนควิส (James Rosenquist) และการใช้ “สิ่งของ” ธรรมดาที่คนทั่วไปนิยม บริโภคในชีวิตประจำวัน อาทิเช่น ยาสีฟัน บุหรี่ อาหารกระป๋อง เครื่องดื่มโคคาโคล่า เพื่อสร้างผลงานศิลปะ ยกตัวอย่างเช่นผลงาน Giant Fagends (ค.ศ. 1967 / ภาพที่ 2.23) ของแคลร์ โอลเดน เบิร์กและกล่องใส่แผ่นขัดล้างจานยี่ห้อบริลโล่ (Brillo Soap Pads Boxes ค.ศ. 1964 / ภาพที่ 2.24) ของ แอนดี้ วอร์ฮอล ซึ่งสื่อสะท้อนชีวิตในสังคม รสนิยม และวัฒนธรรมการบริโภคของคนร่วมสมัยในยุคนั้นๆ ผลงานป๊อปอาร์ตส่วนใหญ่มีการสร้างรูปทรงที่ดูเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน มีการแสดงออกที่ชัดเจน ไม่ได้พยายามที่จะแสดงออกถึงพุทธิปัญญาใดๆ และไม่ได้ใช้กฎทางสุนทรียศาสตร์ใดๆ มา เป็นเกณฑ์ในการสร้างสรรค์เช่น ผลงานของ ทอม เวสเซลแมนน์ ที่ชื่อ ภาพ ภาพเปลือยที่ยิ่งใหญ่แบบอเมริกัน #98 (Great American Nude #98 ค.ศ. 1967 / ภาพที่ 2.25) ซึ่งเป็นผลงานเชิงประติมากรรมที่ใช้ภาพจำนวน 5 ภาพ ถูกนำมาวางจัดเรียงซ้อนกัน โดยมีภาพหญิงสาวเปลือย กลายครั้งตัวแสดงหน้าอกที่เต่งตึง ชีฟ้า บุหรี่กับที่เขี่ยบุหรี่ กล่องกระดาษเช็ดหน้า และผลส้มสี่ชนิด เต่งตึงที่มีขนาดใกล้เคียงกับขนาดของหน้าอก ผลงานของ เวสเซลแมนน์ ระบายสีแบบเกลี่ยเรียบ ไม่แสดงเงา มีรูปทรงง่ายๆ ไม่ซับซ้อน และไม่แสดงฝีมือที่ประณีตในการวาดเท่าใดนัก ส่วนสิ่งของที่พยายามจะสื่อก็เป็นสิ่งที่พบเห็นทั่วไปในชีวิตประจำวันและไม่แฝงนัยยะใดๆ เช่นเดียวกับผลงานที่ชื่อ แซนวิช 3 ชิ้น (Three Sandwiches ค.ศ. 1961 / ภาพที่ 2.26) ของ เวย์น ธิโอบด์ (Wayne Thiebaud ค.ศ. 1920 - ปัจจุบัน) ภาพนี้สื่อให้เห็นถึงวัฒนธรรมการบริโภคของคนอเมริกันในยุคนั้น โดยการนำอาหารยอดนิยมมาเป็นประเด็นหลักในการนำเสนอ ซึ่งในที่นี้ก็คือ แซนวิช ซึ่งเป็นอาหารขยะ (Junk Food) แซนวิช 3 ชิ้น ซึ่งเป็นอาหารที่ผลิตได้อย่างรวดเร็วก็ถูกนำมาจัดวางให้ตั้งผาดให้ดูเป็นเหมือนดังอนุสาวรีย์ ธิโอบด์ ได้สร้างผลงานชิ้นนี้ด้วยการใช้เทคนิคของการสร้างสรรค์ผลงานแบบดั้งเดิมเพื่อสื่อให้เห็นรสนิยมในการบริโภคอาหารของสังคมอเมริกันสมัยใหม่ในเวลานั้น



ภาพที่ 2.21 แอนดี้ วอร์ฮอล, มาริลิน, ซิลค์สกรีน, ขนาด 50.8 x 40.6 ซม. 1962.

(https://arthive.com/artists/8723~Andy_Warhol/works/373909~Turquoise_Marilyn)



ภาพที่ 2.22 เจมส์ โรเซนควิสต์, การเลือกตั้งประธานาธิบดี, จิตรกรรม, ขนาด 213 x 366 ซม. 1960 - 61.

(<https://www.guggenheim.org/arts-curriculum/topic/collage-and-scaling-up>)



ภาพที่2.23 แคลร์ โอลเดนเบิร์ก, Giant Fagends, ประติมากรรม,
ขนาด 132.1 x 243.8 x 243.8 ซม. 1967.

(<https://www.quora.com/What-are-some-sculptures-shaped-like-cigarettes>)



ภาพที่2.24 แอนดี้ วอร์ฮอล, กล่องใส่แผ่นขัดล้างจานยี่ห้อบริลโล่, ประติมากรรม,
ขนาด 43.2 x 43.2 x 35.6 ซม. 1964.

(<https://www.artsy.net/artwork/andy-warhol-brillo-soap-pads-box-1>)



ภาพที่2.25 ทอม เวชเซลแมนน์, ภาพเปลือยที่ยิ่งใหญ่แบบอเมริกัน หมายเลข98, จิตรกรรม, ขนาด 45 x 82.5 ซม. 1967.

(<http://arplastik-simoneveil.blogspot.fr/2015/10/1-spe-galerie-photo-propos>)



ภาพที่2.26 เวย์น ทีโอบด์, แซนวิช 3 ชิ้น, จิตรกรรม, ขนาด 30.8 x 40.9 ซม. 1961.

(<https://americanart.si.edu/artwork/three-sandwiches-23995>)

ด้วยวิธีการที่ได้กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า “สิ่งของ” หรือ “บุคคล” ในผลงาน ป๊อปอาร์ตนั้น แท้ที่จริงแล้วก็คือตัวแทนหรือสัญลักษณ์แทนสถานการณ์หรือเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งในชีวิตประจำวัน ศิลปินป๊อปอาร์ตได้ใช้แนวคิดง่ายๆ เพื่อสร้างผลงานให้มืองค์ประกอบและ ลักษณะของการแสดงออกที่ดูเรียบง่าย แต่ก็สามารถสะท้อนถึงเรื่องราวของชีวิตประจำวันได้ใน หลากหลายมุมมองโดยไม่จำเป็นต้องใช้ฝีมือการสร้างสรรค์ที่โดดเด่นนัก และก็ไม่ต้องสร้างฉากหรือตัวละครให้มีความสลับซับซ้อนเพื่อสื่อเรื่องราวของชีวิตในสังคมร่วมสมัย เหมือนกับผลงานศิลปะยุคเก่า ป๊อปอาร์ตจึงเป็นศิลปะที่นำแนวคิดสมัยใหม่มาสร้างเรื่องของสังคม ยุคใหม่ได้อย่างมีพลวัต ทะเล้น และท้าทายสุนทรียภาพของศิลปะยุคเก่าได้ทั้งๆ ที่พวกเขา ก็อาจจะ ไม่ได้มีความคิดความต้องการเช่นนี้มาก่อน

ดังที่กล่าวไว้ข้างต้นว่า ผลงานป๊อปอาร์ตมีสาระที่แสดงออกในรูปแบบที่หลากหลายมุมมอง โดยเฉพาะป๊อปอาร์ตในทวีปยุโรป สาระที่แสดงออกจะมีตั้งแต่สาระของการบริโภค ไม่เลือก ความนิยม รสนิยมของผู้คน ความงาม ความฉาบฉวย การล่อใจ และการผลิตในจำนวนที่ไม่จำกัดในระบบอุตสาหกรรมไปจนถึงการหาได้ง่าย (Availability) ซึ่งมีทั้งการแสดงออกในเชิงเสียดสี เหน็บแนม รวมทั้งในเชิงชื่นชม ซึ่งมีการแสดงออกทั้งทางด้านวัฒนธรรม สังคม และการเมืองยุคใหม่ ดังจะเห็นได้จากผลงานที่ชื่อ การเตรียมความพร้อม (Preparedness ค.ศ. 1968 / ภาพที่2.27) ของ รอย ลิก เทนสไตน์ (ค.ศ. 1923 - 1997) ซึ่งเป็นผลงานที่ชูประเด็นทางการเมืองที่เกี่ยวข้องกับการต่อต้านสงครามเวียดนาม โดยแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างอุตสาหกรรมทาง การทหารและสงครามเวียดนาม ผลงาน กระป๋องซุปรี่ห่อแคมป์เบล (Campbell's Soup Cans ค.ศ. 1962/ภาพที่2.28) ของ แอนดี้ วอร์ฮอล ภายในภาพแสดงซุ้กระป๋องจำนวน 32กระป๋องซึ่งมีรสชาติ ต่างๆ เช่น รสไก่ รสหัวหอม รสเนยแข็ง รสมะเขือเทศ ฯลฯ รวมทั้งสิ้น 28 รสให้เลือก ถูกลำมาวาง เรียงกันเป็นแถวอย่างมีระเบียบเหมือนตามร้านซุ้เปอร์มาร์เกต ซุ้กระป๋องยี่ห้อแคมป์เบล เป็น อาหารสำเร็จรูปที่ง่ายต่อการบริโภค เพียงแค่เปิดกระป๋องและอุ่นก็สามารถรับประทานได้ภายใน 5 นาที ต่างจากการทำอาหารในรูปแบบเดิมที่ต้องใช้เวลาหุงต้มอย่างน้อย 60 นาที แต่ใช้เวลารับ ประทานเพียง 15 นาที นอกจากนี้อาหารสำเร็จรูปก็เป็นนวัตกรรมใหม่ในขณะนั้น ประชาชนทั่วไป ในยุคนั้นรวมถึงตัวของศิลปินเองก็ได้นิยมบริโภคอาหารสำเร็จรูปเหล่านี้ ผลงานชิ้นนี้จึงสามารถ สื่อมุมมองได้สอง ประเด็น ประเด็นแรกคือ เรื่องของการผลิตในระบบอุตสาหกรรมที่สามารถผลิต ได้ไม่จำกัดจำนวน และมีให้เลือกได้หลากหลาย ประเด็นที่สองคือ สื่อเรื่องวัฒนธรรมการบริโภค อย่างง่ายๆของคนในยุคนั้นผลงานที่ชื่อเก้าอี้ไฟฟ้าเล็ก (Little Electric Chair ค.ศ. 1969 / ภาพที่2.29) ของ แอนดี้ วอร์ฮอล สะท้อนให้เห็นการลงโทษประหารชีวิตนักโทษต่างๆ ที่โลกได้เข้าสู่ยุคสมัยใหม่ หลังจากหลุดพ้นจากความป่าเถื่อนของสงครามมาแล้ว ถึงแม้ว่าจะมีนวัตกรรมต่างๆ ทั้งทางด้าน เทคโนโลยี ทางสังคม และทางวัฒนธรรมในระดับที่สูงแล้วก็ตาม แต่ก็ยังมีการลงโทษในลักษณะเช่นนี้อยู่ ส่วนผลงานจิตรกรรมฝาผนังของงานแสดงนิทรรศการระดับโลก (World's Fair Mural ค.ศ. 1964 / ภาพที่2.30) ของ เจมส์ โรเซนควิส คือผลงานที่สื่อสังคมบริโภคนิยมของยุคนั้น



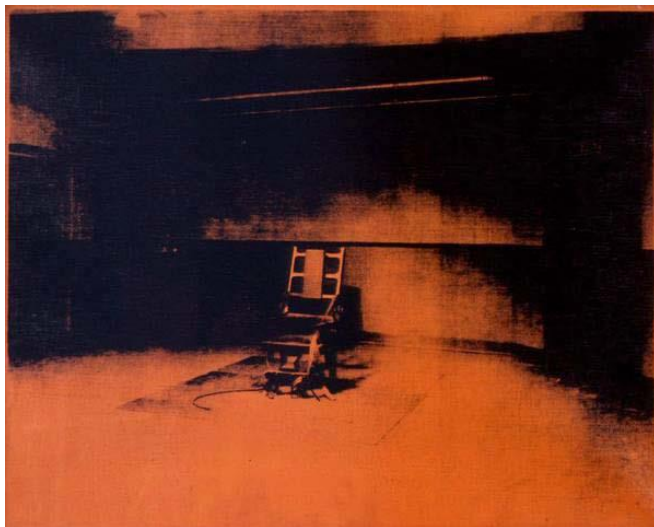
ภาพที่2.27 รอย ลิกเทนสไตน์, การเตรียมพร้อม. จิตรกรรม, ขนาด 304.8 x 548.6 ซม. 1968.

(<https://www.guggenheim.org/artwork/2496>)



ภาพที่2.28 แอนดี้ วอร์ฮอล, กระป๋องซูปแคมป์เบล 32 กระป๋อง, จิตรกรรม, ขนาด 50.8 x 40.64 ซม. 1961-62.

(<https://www.moma.org/collection/works/79809>)



ภาพที่2.29 แอนดี้ วอร์ฮอล, เก้าอี้ไฟฟ้าเล็ก, ซิลค์สกรีน, ขนาด 55.9 x 71.1 ซม. 1965.

(<http://www.artnet.com/Magazine/features/polsky/polsky5-20-6.asp>)



ภาพที่2.30 เจมส์ โรเซนควิส, จิตรกรรมฝาผนังของงานแสดงนิทรรศการระดับโลก, จิตรกรรม,
ขนาด 609.6 x 609.6 ซม. 1964.

(<http://www.16miles.com/2010/08/aided-by-walker-leo->)

เนื่องจากศิลปินป๊อปอาร์ตคนสำคัญส่วนใหญ่ในสหรัฐอเมริกา เช่น ทอม เวสเซลแมนน์ แคลร์ โอลเดนเบิร์ก โรเบิร์ต อินเดียน่า เจมส์ โรเซนควิส รอย ลิกเทนสไตน์ และ แอนดี้ วอร์ฮอล เคยประกอบอาชีพทางด้านโฆษณาและการออกแบบมาก่อน พวกเขาจึงได้นำ เทคนิคและยุทธวิธีทางพาณิชย์ศิลป์ เช่น ทรานส์ลันด์ การโฆษณา การสื่อสารมวลชน วิธีการล่อใจ มวลชนมาสร้างเป็นผลงานป๊อปอาร์ต นอกจากนี้พวกเขายังใช้กระบวนการสร้างงานพาณิชย์ศิลป์ เช่น เทคนิคภาพถ่าย ภาพพิมพ์ ป้ายโฆษณา คำโฆษณา และภาพจากนิตยสารมาตัดต่อและปะติด (Collage) รวมทั้งภาพยนตร์ภาพการ์ตูน ภาษาและสำนวนที่การ์ตูนใช้ “สโลแกน” การพาดหัวข่าว ของหนังสือพิมพ์ และนิตยสารต่างๆ และภาษาโฆษณามาเป็นกลไกในการสร้างผลงาน และทำให้ผลงานป๊อปอาร์ตมีลักษณะไม่ออกนาม และไม่อาจบ่งบอกแน่นอนได้ว่าใครคือ ผู้สร้าง เช่น วิธีการตัดภาพและตัวอักษรจากนิตยสารมาตัดปะเป็นผลงานปะติด รวมทั้ง การใช้ภาษาภาพของการ์ตูน ภาษาโฆษณา รวมทั้งผลงานที่แสดงภาพมาริลีน มอนโรหรือโคคา โคล่า ซึ่งมีผู้นำมาสร้างผลงานศิลปะอยู่บ่อยครั้ง จึงทำให้ความเป็นต้นฉบับ ความเป็นเจ้าของ และมีมือการสร้างสรรคลดความหมายลง แต่จะให้ความสำคัญต่อแนวคิดและบริบทของสังคม ซึ่งสะท้อนอยู่ในตัวของผลงานเอง ดังจะเห็นได้จากผลงาน The Demuth American Dream #5 (ภาพที่2.31) ใน ปี ค.ศ. 1963 จะเห็นได้ว่า ศิลปินได้ใช้คำพูดสร้างผลงานชิ้นนี้ให้มีลักษณะเป็นเหมือนทรานส์ลันด์ ในการสื่อความคิดของเขา ซึ่งเป็นยุทธวิธีทางพาณิชย์และเป็นวิธีที่จะช่วยให้มวลชนสามารถจดจำได้ง่ายและได้นำเสนอสาระที่ศิลปินต้องการสื่อใน

เวลาเดียวกัน ภาพ ซูเปอร์แมน (Superman ค.ศ. 1961 / ภาพที่2.32) ของแอนดี้ วอร์ฮอล ก็เป็นผลงานอีกชิ้นหนึ่งที่ใช้ภาษาภาพและสำนวนแบบ การ์ตูนเป็นสื่อแสดง ส่วนผลงาน Standard Station with 10 cent Western Being Torn in Half (ค.ศ. 1964 / ภาพที่2.33) ของเอ็ด รัสก้า (Ed Ruscha) ซึ่งภายในภาพแสดงสถานีเติมน้ำมันที่ใช้เทคนิคของการวาดโปสเตอร์สร้างผลงานและทำให้ภาพดูนิ่ง แข็งกระด้าง ไร้ซึ่งอารมณ์ อันเป็นการแสดง ความรู้สึกที่ศิลปินมีต่อวิถีชีวิตส่วนหนึ่งแบบอเมริกันและเช่นเดียวกับผลงานของ เอ็ด รัสก้า ศิลปินหญิงชาวอเมริกันที่ชื่อ โรซาลิน เดรีซเลอร์ (Rosalyn Drexler) ก็เคยสร้างผลงานที่มีลักษณะแบบ ภาพโฆษณาและโปสเตอร์และทำให้ผลงานดูเหมือนไม่สื่อเรื่องจริงจัง เช่นผลงานชื่อ ความรักและความรุนแรง (Love and Violence ค.ศ. 1965 / ภาพที่2.34) แต่แท้จริงแล้วผลงานชิ้นนี้สื่อเรื่องจริงส่วนหนึ่งในสังคม นั่นคือความรุนแรงของเพศชายที่มีต่อเพศหญิงและความรุนแรงในชีวิตประจำวัน ซึ่งเธอได้แบ่งองค์ประกอบภายในภาพให้มีสัดส่วนเล็กบ้างใหญ่บ้างโดยภาพที่แสดงความรุนแรงต่อเพศหญิงตั้งอยู่ด้านบนและมีขนาดใหญ่ครึ่งหนึ่งของภาพ ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็น ว่าเรื่องนี้มีความสำคัญ และเป็นผลงานที่สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวของสตรีในคริสต์ทศวรรษที่ 1950



ภาพที่2.31 โรเบิร์ต อินเดียน่า, ความฝันแบบอเมริกัน หมายเลข 5, จิตรกรรม, ขนาด 165.8 x 165.8 ซม. 1963.

(<https://www.pinterest.com/pin/15481192442960480/>)



ภาพที่2.32 แอนดี้ วอร์ฮอล, ซุปเปอร์แมน, จิตรกรรม, ขนาด 170.2 x 132.1 ซม. 1961.
(<https://artimage.org.uk/6058/andy-warhol/superman--1961>)



ภาพที่2.33 เอ็ด รุสกา, สถานบริการน้ำมันสแตนดาร์ด, จิตรกรรม,ขนาด 165 x 308.6 ซม. 1964.
(<http://www.art-lies.org/article.php?id=2048&issue=68&s=0>)

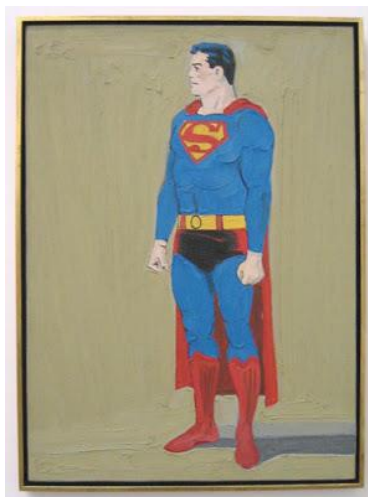


ภาพที่2.34 โรซาลิน เดรีซเลอร์, ความรักและความรุนแรง, จิตรกรรม,
ขนาด 172.1 x 154.3 ซม. 1965.

(<https://www.wikiart.org/en/rosalyn-drexler/love-and-violence-1963>)

รอย ลิกเทนสไตน์ (ค.ศ. 1923 - 1997) คือศิลปินสำคัญผู้หนึ่งของป๊อปอาร์ตที่นำภาษา ภาพของการ์ตูนมาสร้างผลงานและสามารถพัฒนาจนผลงานมีเอกลักษณ์เฉพาะของตนเองอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งแม้กระทั่งคนธรรมดาทั่วไปก็สามารถจำผลงานของศิลปินได้โดยไม่ต้องมีความรู้ ทางด้านศิลปะเท่าใดนัก ศิลปินป๊อปอาร์ตจำนวนไม่น้อยได้นำภาษาภาพของการ์ตูนมาสร้างเป็น ผลงานศิลปะ ดังจะเห็นได้จากผลงานชื่อ ซูเปอร์แมน (Superman ค.ศ. 1961 / ภาพที่2.35) ของเมล รามอส (Mel Ramos) หรือภาพ ซูเปอร์แมน (Superman ค.ศ. 1961)ของแอนดี้ วอร์ฮอล ลิกเทนสไตน์ ไม่ได้ใช้เพียงภาษาภาพ ของการ์ตูนเท่านั้น แต่เขายังได้นำเทคนิคของสื่อสิ่งพิมพ์มาใช้ด้วย ซึ่งในที่นี้คือ จุดเบนเดย์(Ben-Day Dots) ที่เป็นจุดสำคัญในการสร้างผลงาน (เห็นในภาพจากสิ่งตีพิมพ์แบบออฟเซต[Offset]ทุกชนิด เมื่อส่องดูด้วยแว่นขยาย) ด้วยฝีมืออันประณีตบนผ้าใบขนาดใหญ่ จึงทำให้ผลงานที่เขาสร้าง ขึ้นด้วยเทคนิคการวาดภาพแบบดั้งเดิม (ใช้สีและพู่กันวาด) มีลักษณะเหมือนภาพการ์ตูนที่พิมพ์ด้วย เครื่องจักร เมื่อมองดูเผินๆ จึงดูเหมือนดั่งว่าภาพเหล่านี้สื่อเรื่องราวสาระแบบการ์ตูนที่ไม่ได้กระตุ้น ให้เกิดพหุปัญญาแต่อย่างใด แต่เมื่อพิจารณาดูให้ดีจะเห็นได้ว่าเรื่องที่ ลิกเทนสไตน์ สื่อนั้นเป็นเรื่อง ชีวิตจริง แม้ภาพที่เขาวาดบางชิ้นจะมีลักษณะเชิงนามธรรม เช่น ผลงานชุด รอยที่แปรง (Brushstrokes ค.ศ.1964/ภาพที่2.36) ซึ่งเป็นสาระที่ ศิลปะแบบดั้งเดิมนิยมสื่อ นอกจาก ลิกเทนสไตน์ จะใช้วิธีการวาดภาพแล้ว เขายังใช้เทคนิคภาพพิมพ์ ตะแกรงไหมหรือซิลค์สกรีน มาใช้ในการสร้างผลงานอีกด้วย แต่แม้กระนั้นภาพพิมพ์ของเขาก็ยังคง สามารถแสดงลักษณะเฉพาะของเขาได้อยู่ ซึ่งต่างจากการสร้างสรรค์ของ แอนดี้ วอร์ฮอล (ค.ศ. 1928 - 1987) ที่แม้เขาจะสร้างผลงานส่วนใหญ่ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหมแต่เขาก็ใช้เทคนิค ของภาพถ่ายและวิธีการของภาพยนตร์ ในการสร้างผลงานอีกด้วย นอกจากนั้นยังมีผลงานจำนวนไม่ น้อยที่วอร์ฮอลวาดด้วยสีและพู่กัน หรือการสร้างผลงานประเภทประติมากรรมด้วยฝีมือตนเอง ส่วนสาระที่สื่อก็มีตั้งแต่เรื่องทางวัฒนธรรม

และรสนิยมในการบริโภค ความนิยมของสังคม นวัตกรรมใหม่ๆ ไปจนถึงเรื่องทางการเมือง เช่นเดียวกับผลงานของศิลปินป๊อปอาร์ตอื่นๆ ในขณะนั้น แต่การสร้างสรรค์ของ วอร์ฮอล มีลักษณะที่หลากหลาย เช่นเรื่องทางเทคนิคและลักษณะการสร้างสรรค์ของ วอร์ฮอล ซึ่งก็จะมีอยู่หลากหลายสไตล์ หลากหลายแนวคิดและไม่แสดงลักษณะเฉพาะของเขา (ไม่แสดงเอกลักษณ์ส่วนตัว) แม้แต่ในชีวิตจริงของ วอร์ฮอล เองก็ตาม เขามักจะมีการวางตัวแบบแฝงกายอันจะเห็นได้จากที่ศิลปินแฝงตนเองด้วยการใส่ผมปลอมและใส่แว่นตาต่อมาโดยตลอด ดังนั้น เราจึงอาจกล่าวได้ว่า วอร์ฮอล จึงเป็นศิลปินผู้เดียวที่สร้างผลงานรูปแบบไม่ออกนาม (Anonymity) ที่สามารถอำพรางตัวผู้สร้างสรรค์ได้อย่างแท้จริง นั่นเป็นเพราะผลงานส่วนใหญ่ที่เขาสร้างสรรค์ มักจะใช้ “สิ่งของ” หรือ “คน” ในเชิงสัญลักษณ์เช่น มาริลีน มอนโรว์หรือโคคา-โคล่า เพื่อสะท้อนสาระที่เขาต้องการจะสื่อ เช่น ผลงานภาพพิมพ์ชื่อ มาริลีน (Marilyn ค.ศ. 1962) ผลงานชื่อ ขวดโคคาโคล่า สีเขียว (Green Coca Cola Bottles /ภาพที่2.37) ซึ่งเป็นผลงานจิตรกรรมวาดด้วยสีน้ำมันจากปี ค.ศ. 1962 เป็นการสะท้อนความไม่จำกัดของการผลิตในระบบอุตสาหกรรมหรือผลงานภาพพิมพ์และวาดด้วยสีอะคริลิกที่ชื่อว่า ทำด้วยตัวคุณเอง (ดอกไม้) (Do-It-Yourself [Flower] ค.ศ. 1962 / ภาพที่2.38) ซึ่งเป็นเหมือนภาพในนิตยสารที่ให้เด็กฝึกฝนใช้จินตนาการของตนเองโดยการระบายสีดอกไม้ที่ยังไม่มีสี มีแต่เส้นโครงร่างวัตถุดิบและเทคนิคที่สร้างสรรค์ผลงานเหล่านี้ (มาริลีน มอนโรว์ ดอกไม้ และโคคาโคล่า) ก็ไม่แสดงเอกลักษณ์ของใครๆเป็นการเฉพาะและถึงแม้ว่าภาพโคคาโคล่าจะเป็น ภาพเขียน แต่ วอร์ฮอล ก็ใช้ฝีมือวาดภาพเหมือนที่ไม่แสดงลักษณะเฉพาะของผู้ใด ประกอบกับผลงานที่ วอร์ฮอล ได้สร้างสรรค์ขึ้นในแต่ละชิ้นมีสไตล์ที่ต่างกันและสื่อความคิดที่ต่างกันด้วย ภาพเหล่านี้จึงไม่สามารถสื่อได้ว่าใครเป็นผู้สร้างสรรค์ ผลงานของ วอร์ฮอล จึงมีลักษณะไม่ออกนามและลดความสำคัญของความเป็นปัจเจกและความสำคัญของ ผู้สร้าง รวมทั้งความเป็นศิลปะชั้นสูงของศิลปะในแบบดั้งเดิม แต่ในเวลาเดียวกันก็สามารถเน้น ความสำคัญของแนวคิดและความสำคัญของเรื่องที่สื่อ ซึ่งเป็นจุดเด่นของป๊อปอาร์ต และทำให้ป๊อปอาร์ตเป็นศิลปะที่มีลักษณะสะท้อนชีวิตจริง โดยไม่มีการชี้แนะหรือสั่งสอน มีแต่การหยอกล้อ แบบถ่อมตัว ซึ่งทำให้ป๊อปอาร์ตเป็นผลงานที่สร้างความสนิทสนมกับมวลชนได้มากกว่าศิลปะในรุ่นก่อนๆ



ภาพที่2.35 เมล รัมอส, ซุปเปอร์แมน, จิตรกรรม, ขนาด 118 x 86 ซม. 1961.

(<http://artfever.blogspot.com/2007/03/enjoying-de-young-museum-sf.html>)



ภาพที่ 2.36 รอย ลิกเทนสไตน์, รอยแปรง, จิตรกรรม, ขนาด 213.4 x 457.2 ซม. 1964.
(<http://www.roylichtenstein.com/yellow-and-green-brush-strokes.jsp>)



ภาพที่ 2.37 แอนดี้ วอร์ฮอล, ขวดโคคา โคล่าสีเขียว, ภาพพิมพ์, ขนาด 208.9 x 144.78 ซม. 1962.
(<https://whitney.org/Events/99ObjectsGreenCocaColaBottles>)



ภาพที่2.38 แอนดี้ วอร์ฮอล. ทำด้วยตัวเอง (ดอกไม้), จิตรกรรม, ขนาด 175 x 150 ซม. 1962.
(<https://news.artnet.com/exhibitions/andy-warhol-paint-by-numbers-do-it-yourself>)

แนวคิดของป๊อปอาร์ตได้ส่งผลมายังศิลปินและวงการศิลปะในยุคต่อมาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งแนวคิดเรื่องการนำวัตถุดิบของในชีวิตประจำวันมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างงานศิลปะทั้งทางตรงและทางอ้อม (Appropriation) และมนอคติจากวัฒนธรรมร่วมสมัยในยุคนั้น ไม่ว่าจะรูปภาพหรือข่าวสารจากโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ภาพยนตร์ หรือภาพถ่ายดารา ที่มีชื่อเสียง ตราสินค้าต่างๆ ผลิตภัณฑ์ทางอุตสาหกรรม ป้ายโฆษณา ภาพถ่าย ข่าวสารทางการเมือง และสังคม เป็นต้น ป๊อปอาร์ตได้ปล้ำความคิดในการสร้างงานที่มีขึ้นเดียวในโลก (Originality) ออกจากผลงานทางศิลปะ ทำให้เส้นแบ่งระหว่างงานศิลปะชั้นสูงกับชั้นล่างไม่มีอีกต่อไป ศิลปะ คืออะไรก็ได้ที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้นและสามารถที่จะซ้ำได้มากกว่า 1 ชิ้น งานป๊อปอาร์ตในยุคหลัง ต่างมุ่งให้ความสำคัญกับแนวคิดที่แฝงอยู่ในผลงานศิลปะและการนำเสนอผลงานทางศิลปะมากกว่า นอกจากนี้สื่อที่ใช้ในการนำเสนอผลงานก็พัฒนาเปลี่ยนแปลงไปตามความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ตัวอย่างเช่น การใช้ภาพจากเครื่องฉายภาพ (Projector) ที่ฉายไปบนผนังอาคารหรือการใช้ป้ายข้อความไฟฟ้าไปติดตั้งบนอาคารในย่านชุมชน เช่นผลงานของเจนนี่ ฮอลเซอร์ (Jenny Holzer) หรือการใช้ตัวของศิลปินเองเป็นสื่อในการสร้างงาน เช่น ผลงานภาพถ่ายของซินดี้ เซอร์แมน (Cindy Sherman) หรือยาซูมาสะ โมริมูระ (Yasumasa Morimura) ที่ศิลปินแต่งหน้าและแต่งตัวเลียนแบบบุคคลที่มีชื่อเสียงในสังคม แนวคิดในการสร้างงานแบบป๊อปอาร์ตได้ให้อิทธิพลกับศิลปินรุ่นต่อมาอีกหลายคน อาทิ เช่น เจฟฟ์ คูน (Jeff Koons) แจ็ค โกลด์สไตน์ (Jack Goldstein) เดวิด เซล (David Salle) จอห์น บัลเดสซารี (John Baldessari) ริชาร์ด พรินซ์ (Richard Prince) แอชลีย์ บิคเคอร์ตัน (Ashley Bickerton) เฮม สไตน์บาค (Haim Steinbach) วิคเตอร์ เบอร์กิน (Victor Burgin) เจนนี่ ฮอลเซอร์ (Jenny Holzer) กอลล่าเกรล (Guerrilla Girls) คีธ แฮริง (Keith Haring) รวมทั้งศิลปินในยุคปัจจุบันด้วย อาทิเช่น อ้าย เว่ย เว่ย (Ai Wei Wei) เดเมียน เฮิร์ส (Damien Hirst) ทาคาชิ มุราคา มิ (Takashi Murakami) และแบงก์ซี (Banksy) เป็นต้น

2.2.3 ป๊อปอาร์ตในประเทศไทย

พัฒนาการป๊อปอาร์ตในประเทศไทยได้เริ่มต้นขึ้นหลังจากที่นักศึกษาศิลปะไทยได้เดินทางไปศึกษาต่างประเทศสหรัฐอเมริกา หลังจากทีศูนย์กลางของศิลปะสมัยใหม่ได้ย้ายจากยุโรปไปยังสหรัฐอเมริกา วงการศิลปะของไทยจึงให้ความสำคัญกับสหรัฐอเมริกาเช่นกัน โดยก่อนหน้านั้นนักศึกษาศิลปะไทยส่วนใหญ่มักเดินทางไปศึกษา ศิลปะที่ยุโรป โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเทศอิตาลี เพราะถือว่าเป็นต้นแบบของศิลปะที่มีมายาวนาน ประเทศไทยเองก็ได้รับอิทธิพลจากอิตาลีตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 มาจนถึงยุคของ ศิลป์ พีระศรี แต่เมื่อกระแสศิลปะในสหรัฐอเมริกาแพร่กระจายไปทั่วโลก นักศึกษาศิลปะไทยจึงเริ่มสนใจและเดินทางไปศึกษาในสถาบันศิลปะของสหรัฐอเมริกา เช่น อาร์ สุธิ พันธุ์ พิริยะ ไกรฤกษ์ อิทธิ คงคากุล ดำรง วงศ์อุปราชา ปรีชา อรชุนกะ กำจร สุนพงษ์ ศรี กมล ทศนาถุชลี อิทธิพล ตั้งโฉลก กมล เผ่าสวัสดิ์ และ อภินันท์ โปษยานนท์ เป็นต้น เมื่อนักศึกษาศิลปะเหล่านี้กลับมาประเทศไทย จึงได้นำเอาอิทธิพลทางศิลปะที่ได้รับ จากสหรัฐอเมริกามาจัดแสดงและเผยแพร่ในประเทศไทย

อิทธิพลทางศิลปะจากสหรัฐอเมริกา ก่อให้เกิดแนวความคิดใหม่และสื่อทางศิลปะใหม่ๆ ในแวดวงศิลปะไทย เช่น คอนเซ็ปชวลอาร์ต (Conceptual Art) แฮพเพนนิ่ง (Happening Art) ศิลปะแสดง (Performance Art) อินสตอลเลชันอาร์ต (Installation Art) เอิร์ธ อาร์ต (Earth Art) และป๊อปอาร์ต (Pop Art) เป็นต้น

ศิลปินป๊อปอาร์ตไทยในยุคปัจจุบันจะมีรูปแบบการสร้างสรรคที่เป็นลักษณะเฉพาะตัวและมีประเด็นการสร้างสรรคที่แตกต่างกันไป แต่มีความสัมพันธ์ร่วมกันในเชิงเนื้อหาหรือเรื่องราวที่แสดงให้เห็นเหมือนกัน คือ ประเด็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมป๊อป เช่นเดียวกับป๊อปอาร์ตฝั่งตะวันตกที่แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมป๊อปแต่ไม่มีรูปแบบการสร้างสรรคที่ตายตัว ซึ่งถ้าหากพิจารณาผลงาน ศิลปะของป๊อปอาร์ตไทยในเชิงภาพลักษณ์ภายนอก จะสามารถจำแนกประเภทของป๊อป อาร์ตไทยได้ตามคุณ สมบัติเชิงภาพลักษณ์ภายนอกที่โดดเด่น และเห็นได้ชัดเจน 3 ประเภท

1. ป๊อป อาร์ต ไทย ที่ นำ เสน อ ประเด็น เกี่ยว กับ สิ น ค้า อู ป โภ ค บ ริ โภ ค
2. ป๊อปอาร์ตไทยที่มีการหยิบยืมภาพลักษณ์จากประวัติศาสตร์ศิลป์และสื่อสารมวลชน
3. ป๊อปอาร์ตไทยที่มีลักษณะเป็นแนวการ์ตูน

1. ป๊อปอาร์ตไทยที่นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับสินค้าอุปโภคบริโภค

ป๊อปอาร์ตไทยที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสินค้าอุปโภคบริโภค คือ ผลงานศิลปะป๊อปอาร์ตไทยที่ปรากฏภาพวัตถุต่างๆ ที่เราค้นชินในชีวิตประจำวันหรือนำเสนอสินค้าที่ผลิตในระบบอุตสาหกรรม หรือข้าวของเครื่องใช้สมัยใหม่ในชีวิตประจำวัน ตัวอย่างศิลปินป๊อปอาร์ตตะวันตกที่นำเสนอสินค้าอุปโภคบริโภค เช่น แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ศิลปินป๊อปอาร์ตชาวอเมริกันที่มักใช้เทคนิคภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน พิมพ์ ภาพสินค้าทั่วไปตามท้องตลาด เช่น กระป๋องซูปแคมป์เบล (ภาพที่2.28) และ กล่องบริล โล(ภาพที่2.24เป็นต้น ส่วน แคลร์ โอลเดนเบิร์ก(Claes Oldenburg) ศิลปินป๊อปอาร์ตชาวอเมริกัน มักสร้างประติมากรรมขนาดใหญ่จากข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันสมัยใหม่ เช่น ไม้ หนีบผ้า กระดุม ก้อนน้ำ สายยาง แฮมเบอร์เกอร์และขนมพาย(ภาพที่2.24) เป็นต้น ศิลปิน ป๊อป อาร์ต ไทย ที่ นำ เสน อ ประเด็น เกี่ยว กับ สิ น ค้า อู ป โภ ค บ ริ โภ ค เช่น จิตต์สิงห์ สมบุญ ทรงศักดิ์ แซ่ตั้ง พรทวีศักดิ์ ริมสกุล กฤษ งามสม เป็นต้น

2. ป๊อปอาร์ตไทยที่มีการหยิบยืมภาพลักษณะจากประวัติศาสตร์ศิลป์และสื่อสารมวลชน

ป๊อปอาร์ตไทยที่มีการหยิบยืมภาพลักษณะจากประวัติศาสตร์ศิลป์และสื่อสารมวลชนเป็นการนำเสนอผลงานที่สร้างขึ้นใหม่ โดยนำภาพลักษณะที่มาจาก ประวัติศาสตร์ศิลป์และสื่อสารมวลชนมาผสมผสานและปรับเปลี่ยนให้เข้ากับลักษณะเฉพาะตัวของศิลปิน ตัวอย่างป๊อปอาร์ตตะวันตกที่มีการหยิบยืมภาพลักษณะ เช่น ทอม เวสเซลมันน์ (Tom Wesselmann) ศิลปินป๊อปอาร์ตชาวอเมริกา ได้นำเสนอผลงาน สื่อผสมที่ชื่อว่า Still Life No.20 (ภาพที่2.39) ในปี ค.ศ. 1962 มีข้าวของเครื่องใช้ที่อยู่ใน ห้องครัวและห้องน้ำในพื้นที่เดียวกัน รวมทั้งผลงานภาพเขียนของศิลปินที่มีชื่อเสียงระดับโลก พีท มงเดรียน (Piet Mondrian) ภาพผลงานของศิลปินที่มักถูกหยิบยืมไปใช้อยู่สม่ำเสมอ ศิลปินป๊อปอาร์ตไทยที่มีการหยิบยืมภาพลักษณะจาก ประวัติศาสตร์ศิลป์และสื่อสารมวลชนแล้วนำมาผลิตซ้ำขึ้นใหม่ เช่น อภินันท์ โปษยานนท์ นาวิณ ลาวัลย์ชัยกุล เป็นต้น



ภาพที่2.39 ทอม เวสเซลมันน์. หนึ่งหมยเลข26, สื่อผสม, ขนาด 104 x 122 x 14 ซม.1962.
(http://www.irequireart.com/artists/tom_wesselmann/still_life_20-686.html)

3. ป๊อปอาร์ตไทยที่มีลักษณะเป็นแนวการ์ตูน

ป๊อปอาร์ตไทยที่มีลักษณะเป็นแนวการ์ตูน จะแสดงให้เห็นรูปทรงที่เรียบง่าย โดยถูกตัดทอนรายละเอียด แต่ยังสามารถรับรู้ได้ว่าเลียนแบบรูปทรงมาจากธรรมชาติ มักจะใช้เส้นรอบนอกเป็นโครงสร้างหลัก และไม่ได้นำเสนอมุมมองแบบทัศนียวิทยา (perspective) รูปทรงจึงแสดงระนาบที่แบนราบแบบสองมิติ และจุดเด่นสำคัญที่ขาดไม่ได้ คือ การใช้สีสดใส

ป๊อปอาร์ตที่มีลักษณะเป็นแนวการ์ตูน ถือว่าเป็นลักษณะเด่นของป๊อปอาร์ต รูปแบบหนึ่ง มีศิลปินป๊อปอาร์ตตะวันตกที่นำเสนอานลักษณะดังกล่าวอยู่หลายคน เช่น รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) (ภาพที่2.36) ศิลปินป๊อปอาร์ตชาวอเมริกา ได้นำภาพจากหนังสือการ์ตูนที่เล่าเรื่องเป็นช่องๆ ตามท้องตลาดมาขยายใหญ่มากขึ้น พร้อมนำเทคนิคพิเศษของการ์ตูน มาใช้อีกด้วย ได้แก่ การตัดเส้นทึบดำ และการลงสีและน้ำหนักด้วยแถบเม็คสี เป็นต้น

ศิลปินป๊อปอาร์ตไทยที่มีลักษณะเป็นแนวการ์ตูน เช่น ทวีศักดิ์ ศรีทองดี พิระพงศ์ ลิ้มธรรมรงค์ ยุรี เกนสาคุ พชรพล แดงริน เป็นต้น

2.3 อิทธิพลจากศิลปิน

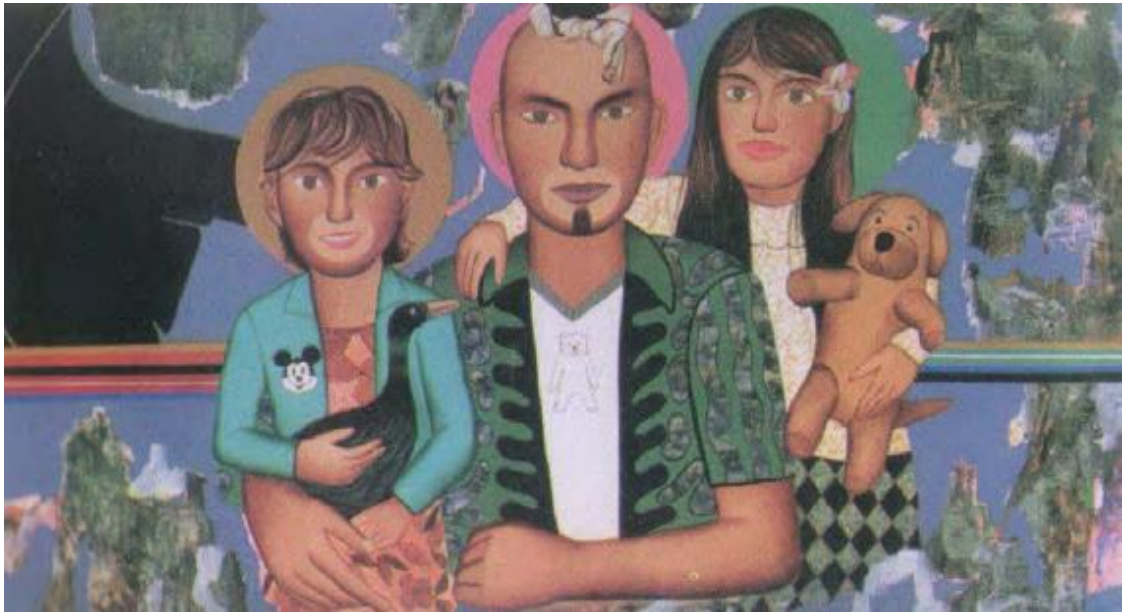
ศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานของข้าพเจ้ามีอยู่หลายคน กล่าวเฉพาะผู้ที่มีอิทธิพลเป็นแบบอย่างให้ศึกษา วิเคราะห์เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้นอกจากที่กล่าวมาแล้ว ยังมีศิลปินไทย 3 คน และต่างชาติอีก 2 คน คือ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี พีระพงศ์ ลิ้มธรรมรงค์, ยูรี เกนสาคู กุสะมา ยาโยอิ และ คีธ แอริ่ง

2.3.1 ทวีศักดิ์ ศรีทองดี โลเล (Lolay)

ทวีศักดิ์ ศรีทองดี เกิดเมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2513 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี และปริญญาโท สาขาจิตรกรรม คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เคยได้รับรางวัลเกียรติคุณอันดับ 3 เหรียญทองแดง ประเภทจิตรกรรม การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 42 ปี พ.ศ. 2538 ทวีศักดิ์ ศรีทองดี เริ่มแสดงผลงานเดี่ยวชุด Dream เป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2537 และหลังจากนั้นก็แสดงผลงาน ปรากฏออกสู่สาธารณชนตลอดมาจนถึงปัจจุบัน ผลงานของ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี เป็นที่ยอมรับอย่างมาก จึงทำให้มีนิทรรศการทั้งในและต่างประเทศ ได้แก่ Neo-Morph ณ ทวีภู แกลเลอรี, Next Move ณ ประเทศสิงคโปร์, Trance ณ เอช แกลเลอรี, The Bangkok Trend Recorder ณ ห้างสรรพสินค้า Zen, Asian Art Today ณ ทวีภู แกลเลอรี, Drive my Car ณ ประเทศสิงคโปร์, A Taste of Thailand ณ ประเทศอังกฤษ, Thaweesak Srithongdee ณ ประเทศเนเธอร์แลนด์ เป็นต้น นอกจากนี้ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ยังทำหน้าที่เป็นอาจารย์พิเศษในหลายสถาบัน รวมถึงวาดภาพประกอบในนิตยสาร เช่น IMAGE, MARS, A day และสยามรัฐ หลังจากที่ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ประสบความสำเร็จ ในงานจิตรกรรม จึงได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ ประติมากรรม วิดีโออาร์ต อินสตอลเลชันและการแสดงสด เป็นต้น

ตัวอย่างผลงานของ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ได้แก่ ผลงานชื่อ ครอบครัวของผม : My Family (ภาพที่ 2.40) ปี พ.ศ. 2540 เทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ ขนาด 150 x 80 ซม., ผลงานชื่อ Miss Banana (ภาพที่ 2.41) ปี พ.ศ. 2543 เทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ ขนาด 61 X 120 ซม. และผลงานชื่อ The Power of Love (ภาพที่ 2.42) ปี พ.ศ. 2545 เทคนิคสีอะคริลิกบนผ้า ขนาด 200 x 200 ซม.

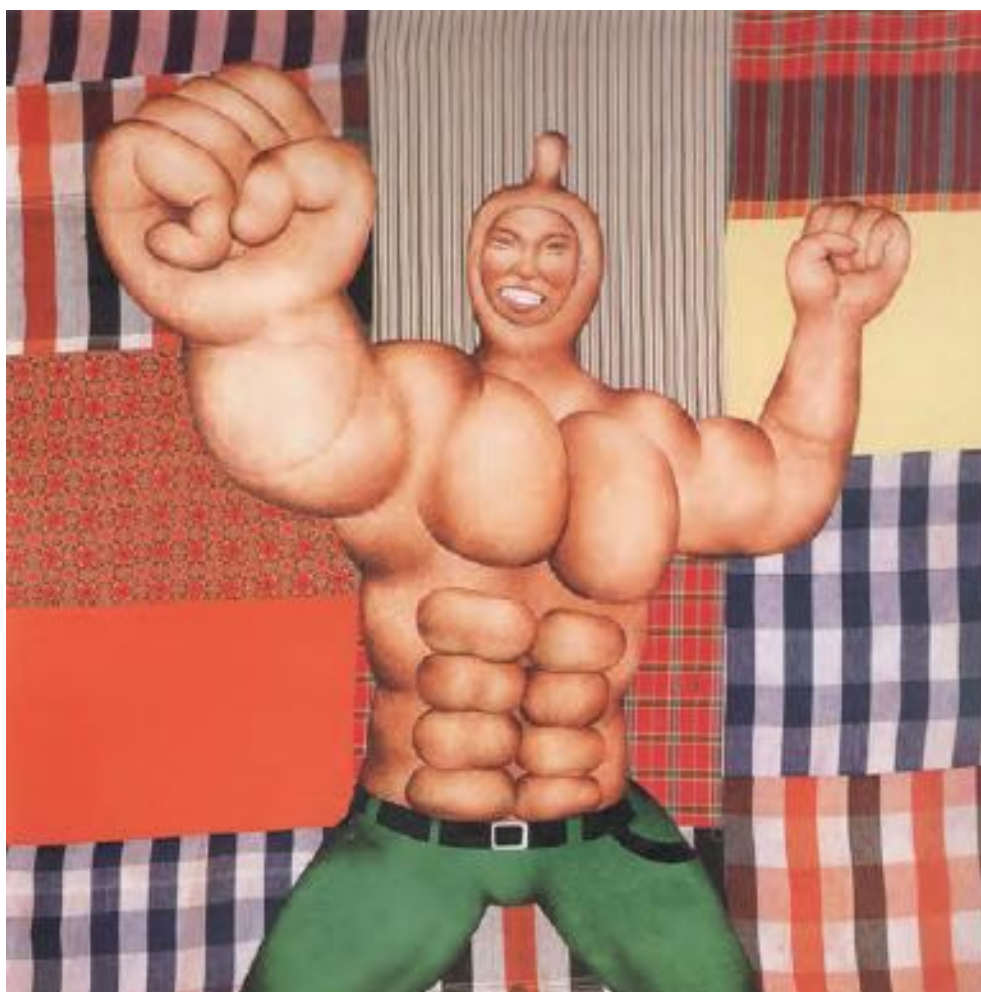
ทวีศักดิ์ ศรีทองดี มักนำเสนอผลงานศิลปะที่มีลักษณะเป็นการ์ตูน มีเนื้อหา เกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมเมืองและสะท้อนประเด็นของวัฒนธรรมป๊อปใน สังคมไทย ทวีศักดิ์ ศรีทองดี เริ่มมีผลงานปรากฏสู่สาธารณชนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2538 เขาเป็นจิตรกรที่เขียนรูปพันธุ์ผสมของวัฒนธรรมร่วมสมัยจากทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัฒนธรรมป๊อปของชนชั้นกลางในเมืองใหญ่ แม้ว่าภาพคนของ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี จะไม่ระบุว่าเป็นภาพเหมือนของใครอย่างแน่ชัด แต่มันสามารถสร้างภาพลักษณ์ของคนในแวดวงสังคมเมือง คนดังจำพวกดารานางแบบ นายแบบ และให้ภาพลักษณ์ของวิถีชีวิตสมัยใหม่ในโลกแห่งโฆษณาและแฟชั่น จุดที่โดดเด่นในงานของทวีศักดิ์ คือ ภาพเปลือยชายจริงหญิงแท้และเพศที่สามเหล่านั้น มักจะถูกเขียนให้ดูแข็งทื่อ ราวกับหุ่นแฟชั่น ให้อารมณ์ที่แปลกประหลาด สวยแบบวิปริต แต่ก็แฝงไว้ด้วยอารมณ์ขัน



ภาพที่2.40 ทวีศักดิ์ ศรีทองดี. ครอบครัวของผม, จิตรกรรม, ขนาด 150 x 80 ซม. 1997.



ภาพที่2.41 ทวีศักดิ์ ศรีทองดี. Miss Banana, จิตรกรรม, ขนาด 61 x 120 ซม. 2000.



ภาพที่ 2.42 ทวีศักดิ์ ศรีทองดี. The Power of Love, จิตรกรรม, ขนาด 200 x 200 ซม. 2002.

2.3.2 ยुरิ เกนซากุ

ยुरิ เกนซากุ เกิดเมื่อวันที่ 30 ธันวาคม 2522 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ในปี พ.ศ. 2550 ได้เข้าร่วมโครงการศิลปินพำนัก ณ Yokohama Museum of Art ประเทศญี่ปุ่น หลังจากที่แสดงผลงานเดี่ยวในโครงการศิลปกรรม Brand New 2004 ผลงานของ ยुरิ เกนซากุ มีจุดเด่นในเรื่องของการใช้สีสันบอกเล่าจินตนาการและเน้นการทดลองใช้ เทคนิคที่หลากหลาย ภายใต้ประเด็นของความรักหลากหลายแง่มุมผ่านการตั้งคำถาม เกี่ยวกับการมีอยู่และการเก็บรักษา ความรัก การพลัดพราก และความโดดเดี่ยวของมนุษย์ที่แฝงอยู่ในผลงานที่มีสีสันจัดจ้าน ยुरิ เกนซากุ ได้แสดงผลงานในนิทรรศการต่างๆ ได้แก่ ในปี พ.ศ. 2547 แสดงนิทรรศการเดี่ยว 108 เหตุผลคนลืมหืมตา ณ 100 ต้นสนแกล เลอร์รี่ ในปี พ.ศ. 2548 แสดงนิทรรศการเดี่ยว สปิรีชวลตีจริงๆ ณ 100 ต้นสนแกลเลอร์รี่ และร่วมแสดงในนิทรรศการ One On Other ณ อะแบ้าท์ สตูดิโอ, สำนักบางกอก ณ หอศิลป์ตาดู และ ความฝัน ความจริง และข้อเท็จจริง ณ 44 Art Club ในปี พ.ศ. 2549 ร่วม แสดงในนิทรรศการ Inspired By The King ณ Playground Store, อยู่เย็นเป็นสุขใน แผ่นดิน โดยเหล่าศิลปินและนักวาดภาพประกอบของนิตยสารดิฉัน ณ แฟชั่นฮอลล์ ดี เอ็มโพเรียม และ 10 ปีหอศิลป์ตาดู ทศวรรษแห่งศิลปะร่วมสมัย ณ หอศิลป์ตาดู ในปี พ.ศ. 2550 แสดงนิทรรศการเดี่ยว The Adventure of Momotaro Girl ณ Yokohama Museum

of Art เมืองโยโกฮามา ประเทศญี่ปุ่น และ รักเลียมเศวตสุวรรณ ณ หอศิลป์วิทยานิทรรศน์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และร่วมแสดงในนิทรรศการ Let's Talk About Love Art Exhibition ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, Experience Art Exhibition (Project Zero) ณ Central World และ สำนักบางกอก (who and where are we in this contemporary era) ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ในปี พ.ศ. 2551 แสดงนิทรรศการเดี่ยว ที่เก่าเวลาเดิน ตอน : บ้านเก่า ณ VER Gallery และ Bubble Tea ณ Soka Art Center ประเทศไต้หวัน และร่วมแสดงในนิทรรศการ รอยยิ้มสยาม : ศิลปะ + ศรัทธา + การเมือง + ความรัก ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ในปี พ.ศ. 2552 แสดง นิทรรศการเดี่ยว สวิตแหวกกับคุณพัฒม ณ 100 ต้นสนแกลเลอรี และ Mapping Asia “Young Asian Artist Solo Shows” ณ China World Trade Center เมืองปักกิ่ง ประเทศจีน และร่วมแสดงในนิทรรศการ เล็ก..เป็นเรื่อง ณ Galerie N, New Wave “Group Exhibition of Asian Young Artist” ณ Soka Art Center ประเทศไต้หวัน และ Animamix Biennale ณ MOCA เมืองเซี่ยงไฮ้ ประเทศจีน ในปี พ.ศ. 2553 ร่วมแสดงใน นิทรรศการ Gift Me Art10 ณ Whitespace Gallery, Kuandu Biennale 2010 “Memories and Beyond” ณ Kuandu Museum of Fine Arts ประเทศไต้หวัน, ฝันถึง สันติภาพ ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่ง กรุงเทพมหานคร, ไทยโย นิทรรศการวัฒนธรรมสรรค์ สร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ไทย-ญี่ปุ่น ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร และ FOR wall painting showcase ณ หอศิลป์วัฒนธรรม แห่งกรุงเทพมหานคร

ตัวอย่างผลงานของ ยurie เกนซากุ ได้แก่ ผลงานชื่อว่า ปริศนารองเท้าสีดำ (black shoe - murder) / สุภาพสตรี (lady first) (ภาพที่2.43) ปี พ.ศ. 2550 เทคนิคสีสเปรย์, สีอะคริลิก, สีโป๊ว และโมเสก ขนาด 47 x 50 x 6 ซม. / 48 x 50 x 11 ซม., ผลงานชื่อ ไม่มีใครมีแต่เธอ : Nobody but You (ภาพที่2.44) ปี พ.ศ. 2552 ใช้สีอะคริลิก, สีน้ำมัน, คอลลาจ, พัดลม, ดอกไม้ พลาสติก, พัดลมตั้งโต๊ะ, แผ่นอะลูมิเนียม, ไม้และกระป๋องแป้งเย็น (จิตรกรรม: 170 x 120 ซม. และ พัดลมตั้งโต๊ะ ขนาด 67 x 31 x 31 ซม.) และผลงานชื่อว่า หากแคมีเธอ.. : Cruising ahead (ภาพที่2.45) ปี พ.ศ. 2553เทคนิคสีอะคริลิกและคอลลาจ บนผ้าใบ ขนาด 166 x 240 ซม.

ผลงานของ ยurie แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมป๊อป คือ ภาพเขียนที่มีลักษณะเป็นการตูน ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นของศิลปิน ยurie เกนซากุ มักนำเสนอผลงานที่มีลักษณะเรียบ แบบสองมิติ มีการใช้สีสดใสและมีการตัดเส้นลงบนรายละเอียด การนำเสนอผลงานที่มีลักษณะเป็นการตูน เช่นนี้ มักจะทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกที่สามารถเข้าถึงและรับรู้ผลงานได้ง่าย เพราะเป็นภาพที่ถูกผลิตจากภาพการ์ตูนที่ทุกคนคุ้นชิน



ภาพที่2.43 ยurie เกนสาคุ. ปรีศนารองเท้าสีดำ/ สุภาพสตรี, สื่อมผสม,
ขนาด 47 x 50 x 6 ซม. / 48 x 50 x 11 ซม. 2007.



ภาพที่2.44 ยurie เกนสาคุ. ไม่มีใครมีแต่เธอ, สื่อมผสม,
ขนาด จิตรกรรม: 170 x 120 ซม. และ พัดลมตั้งโต๊ะ ขนาด 67 x 31 x 31 ซม. 2009.



ภาพที่ 2.45 ยูริ เกนซากุ. หากแคมีเอ..., สื่อผสม, ขนาด 166 x 240 ซม. 2010.

2.3.3 พี่ระพงค์ ลิ้มธรรมรงค์ (P7)

พี่ระพงค์ ลิ้มธรรมรงค์ (P7) จบการศึกษาจากคณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยรังสิต ผลงานศิลปะของ พี่ระพงค์ ลิ้มธรรมรงค์ มีสีเส้นและลายเส้น ที่สดใส เน้นไปทางสนุก ซึ่งจับเอาเรื่องต่างๆ มาทำให้สนุกได้ผ่านลายเส้นและการให้สีที่สดใส อาจจะมีการเพิ่มเติมรายละเอียดเข้าไปเล็กน้อย เพื่อให้ดูต่างจากต้นฉบับ เช่น ในปี พ.ศ. 2553 นิทรรศการ Siam Tiger ณ ห้างสรรพสินค้าสยามเซ็นเตอร์ สยามดิสคัฟเวอร์รี่ และหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร และนิทรรศการศิลปะบนผนัง : FOR Wall Painting Showcase ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ในปี พ.ศ. 2554 นิทรรศการ FOR Wall Painting 2 ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร เป็นต้น

ตัวอย่างผลงานของ พี่ระพงค์ ลิ้มธรรมรงค์ (P7) ได้แก่ ผลงานชื่อว่า Jack the Ripper (ภาพที่ 2.46) ปี พ.ศ. 2551 อะคริลิกและสีสเปรย์บนผ้าใบ ขนาด 25 x 40 ซม., ผลงานชื่อ Hooligans Toon (ภาพที่ 2.47) ปี พ.ศ. 2552 เทคนิคสีอะคริลิกและสีสเปรย์บนผ้าใบขนาด 100 x 71 ซม. และผลงานชื่อ Semtex Dolls (ภาพที่ 2.48) ปี พ.ศ. 2552 เทคนิคสีอะคริลิก และสีสเปรย์บนผ้าใบ ขนาด 120 x 120 ซม.

ผลงานของ พี่ระพงค์ ลิ้มธรรมรงค์ (P7) มีลักษณะเป็นกราฟฟิตี (Graffiti) คือ ศิลปะที่พ่นด้วยสีสเปรย์ลงบนกำแพงในที่สาธารณะ กราฟฟิตีถือว่าเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมฮิปฮอป (Hip Hop) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมป๊อปที่ได้รับความนิยม นิยมจากวัยรุ่นทั่วโลก โดยเริ่มต้นจากนิวยอร์กประเทศสหรัฐอเมริกา และแพร่ขยายความนิยมไปทั่วโลก ผลงานของ พี่ระพงค์ ลิ้มธรรมรงค์ (P7) มีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนที่ได้รับอิทธิพลวัฒนธรรมป๊อป มีสีสดใสและน่ารัก โดยกราฟฟิตีลักษณะดังกล่าวเป็น ประเภท Character คือการพ่นสีสเปรย์เป็นรูปคน สัตว์ ตัวการ์ตูน ภาพเหมือนจริงของดารา นักร้อง หรือตัวการ์ตูนที่ออกแบบเพื่อเป็นสัญลักษณ์ประจำตัว ซึ่งผลงานของ พี่ระพงค์ ลิ้มธรรมรงค์ (P7) มีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมป๊อป มีสีสดใส มีรูปทรงที่เรียบง่ายและมีการตัดเส้นลงบนรายละเอียด ซึ่งเป็นลักษณะที่โดดเด่นของศิลปิน ปัจจุบันกราฟฟิตีเป็นเครื่องมือสำหรับประกาศตัวตนและสะท้อนสังคมได้เป็นอย่างดี



ภาพที่2.46 พี่ระพงค์ ลิ้มธรรมรงค์. Jack the Ripper, จิตรกรรม, ขนาด 25 x 40 ซม. 2008.



ภาพที่2.47 พี่ระพงค์ ลิ้มธรรมรงค์. Hooligans Toon, จิตรกรรม, ขนาด 100 x 71 ซม. 2009.



ภาพที่ 2.48 พีระพงษ์ ลิ้มธรรมรงค์. Semtex Dolls, จิตรกรรม, ขนาด 120 x 120 ซม. 2009.

2.3.4 คุณาเมะ ยาโยอิ (Kusama Yayoi)

ยาโยอิ คุณาเมะ เกิดที่เมืองมัตสึโมโตะ จังหวัดนางาโนะ เมื่อวันที่ 22 มีนาคม 1929 ตอนนีได้รับการขนานนามว่าเป็นเจ้าแม่ศิลปะแนวป๊อปอาร์ตสุดเฟมินิสต์ และยังเป็นศิลปิน อวองต์-การ์ด (Avant-Guard Fashion) แกวหน้าของญี่ปุ่นในปัจจุบัน โดยเริ่มสร้างชื่อเสียงโด่งดังจากลายจุดสารพัดจินตนาการ

จุดเด่นของการสร้างสรรค์ผลงาน คือการมองเห็นอะไรรอบข้างเป็น “จุด” การเห็นอะไรเป็น “จุด” แบบนี้ดูเหมือนจะเป็นสิ่งที่สวรรค์มอบให้เธออย่างตั้งใจ เพราะสิ่งที่เรามองเห็นผ่านผลงานของเธอ คือสิ่งที่เธอมองเห็น ในชีวิตประจำวันของเธอเอง กล่าวคือในสายตาของเธอ เวลาเธอมองไปรอบๆ ก็เห็นเป็น “จุด” เต็มสายตาไปหมด เรื่องจริงคือ นั่นเป็นอาการผิดปกติทางสมอง ทางจิตประสาทแบบหนึ่ง และทางการแพทย์ได้จำแนกว่าเป็นอาการของ “คนบ้า” จำพวกหนึ่ง

ครอบครัวของ ยาโยอิ คุณาเมะ ในวัยเด็กนั้นเป็นครอบครัวค้าขาย ร่ำรวยจากการขายเมล็ดพันธุ์พืช เธอเริ่มสร้างผลงานศิลปะตั้งแต่วัยรุ่น เมื่ออายุ 19 ปีได้เดินทางไปยังเกียวโตเพื่อเข้าศึกษาต่อที่โรงเรียนศิลปะและช่างศิลป์แห่งเกียวโต โดยเน้นด้านการวาดรูปในแบบภาพเขียนญี่ปุ่น ซึ่งเป็นศิลปะการวาดรูปโบราณของญี่ปุ่น (Nihon Ga) ที่สืบทอดกันมายาวนานกว่าพันปี และด้วยความที่เป็นศิลปินหัวก้าวหน้า เธอจึงรู้สึกเบื่อกับวิถีดั้งเดิม ศิลปะโบราณที่อยู่ในกรอบของญี่ปุ่น เสมือนว่าเธอต้องพาตัวเองย้อนกลับไปในสมัยเมจิ ตอนนั้นเธอรู้สึกที่ไม่มีความสุขกับการเรียนศิลปะแขนงนี้เอาเสียเลย พอรู้สึกดังนั้น เธอเลยกบฏต่อศิลปะนิฮองกะ และหันมาศึกษาศิลปะแนวอาร์วอง-การ์ดของศิลปินยุโรปและอเมริกาแทน โดยในช่วงทศวรรษ 1950 เป็นยุคแรกของการสร้างชื่อเสียง มีการจัดแสดงผลงานเดี่ยวของเธอหลายครั้งที่โตเกียวและที่มัตสึโมโตะบ้านเกิดของเธอ

หลังจากนั้นในปี 1957 เธอจึงตัดสินใจเดินทางไปตั้งรกรากอยู่ที่นิวยอร์ก และสร้างผลงานศิลปะมากมาย ซึ่งผลงานศิลปะส่วนมากเป็นแนวเหนือความเป็นจริงแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสต์ นอกจากนี้ก็มีผลงานด้านประติมากรรมกลางแจ้งตลอดจนงานปั้น แกะสลักและงานหล่อ ด้วยจินตนาการสุดล้ำและความกล้าบ้าบิ่น ทำให้เธอโดดเด่นขึ้นมาและยืนอยู่แถวหน้าของเหล่าศิลปินในฐานะศิลปินแนวอวองต์-การ์ดชื่อดังของนิวยอร์ก ซึ่งผลงานที่สร้างชื่อเสียงและเรียกเสียงฮือฮาให้เธอมากที่สุด นั่นก็คือ เธอเอาตัวเองออกมาทำงานเปลือย วาดภาพลายจุดไปทั่วทั้งตัว ตลอดจนตัวม้า แล้วก็ถ่ายภาพคู่กัน และสร้างสรรค์ผลงานเป็นหนังสือออกมา

นอกจากนี้ ยาโยอิ คุซามะ ยังทำงานอย่างอื่น ร่วมอีกด้วย นั่นก็คือ เขียนหนังสือ เขียนนิยายวรรณกรรม โคลงกลอน บทกวี เรียกได้ว่า เธอคืออาร์ตตัวแม่ เธอสร้างสรรค์งานศิลปะ ออกมาทุกมิติเท่าที่เธอทำได้

ช่วงต้นทศวรรษ 1960 เธอก็โด่งดังสุดขีดจากการบอร์ดี้เพนท์ที่เป็นผลงานสร้างสรรค์ของเธอ โดยมีลายจุดสีสันจัดจ้านชื่อว่า “อินฟินิตี้ เน็ตส์” ซึ่งเป็นกลายเป็น Signature ประจำตัวเธอต่อมา

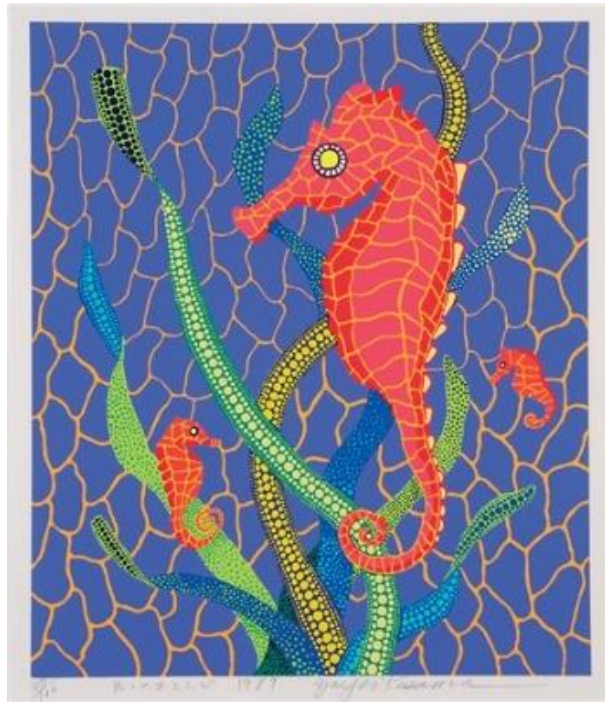
หลังจากนั้นไม่นาน ยุคทองของเธอก็ได้หมดลงเมื่อเธอตัดสินใจเก็บกระเป๋ากลับบ้านเกิด เพื่อรักษาอาการประสาทอย่างรุนแรง เธอต้องใช้ชีวิตที่เหลือในโรงพยาบาลบ้าแต่ก็ไม่เป็นอุปสรรคอะไร เธอเริ่มศึกษาบทกวีและบทประพันธ์และนำเสนอออกมาในมุมมองเกี่ยวกับจิตใจใต้สำนึกของมนุษย์ เช็กส์และการต่อสู้เพื่อสิทธิสตรี จน ยาโยอิ คุซามะ ได้รับการบันทึกว่าเป็นหนึ่งในศิลปินแนวอวองต์-การ์ดที่ทรงอิทธิพลที่สุดในบรรดาศิลปินที่ยังมีชีวิตอยู่และเป็นศิลปินหญิงยุคปัจจุบันที่ขายผลงานได้แพงที่สุดในโลก

ปัจจุบันเธอยังเป็นคนไข้ของโรงพยาบาลจิตเวช “Seiwa Hospital” ในย่านชินจูกุ โตเกียว ในทุกๆเช้า ยาโยอิ ก็จะไปเดินออกจากโรงพยาบาล เพื่อไปสตูดิโอส่วนตัวตั้งอยู่ใกล้ๆโรงพยาบาล เพื่อทำงานศิลปะ แล้วก็กลับมาที่โรงพยาบาล เธอทำแบบนี้มาตลอด 40 ปี

ซึ่งความจริงแล้ว เธอพยายามฆ่าตัวตายมาตั้งแต่เด็ก และสิ่งที่เธอมองเห็นมาตลอดชีวิต แล้วก็ใคร่ครวญมาตลอด นั่นก็คือความตาย ความตายอันเป็นนิรันดร์ มันไม่มีจุดสิ้นสุด

ยาโยอิ คุซามะ ไม่เคยคิดว่าอาการผิดปกติในสายตาของเธอนั้น เป็นความแปลก หรือความอาภัพ แต่อย่างไร แต่ลายจุดจุด ที่เธอมองเห็นนั้นเปรียบเสมือนดวงอาทิตย์ ซึ่งเป็นแสงสว่างและความหวังของชีวิต ที่แสงงดงาม สงบนิ่งแต่น่าพิศวง และเหนืออื่นใดแล้ว ยังเป็นหนทางสู่ความเป็นนิรันดร์ด้วย

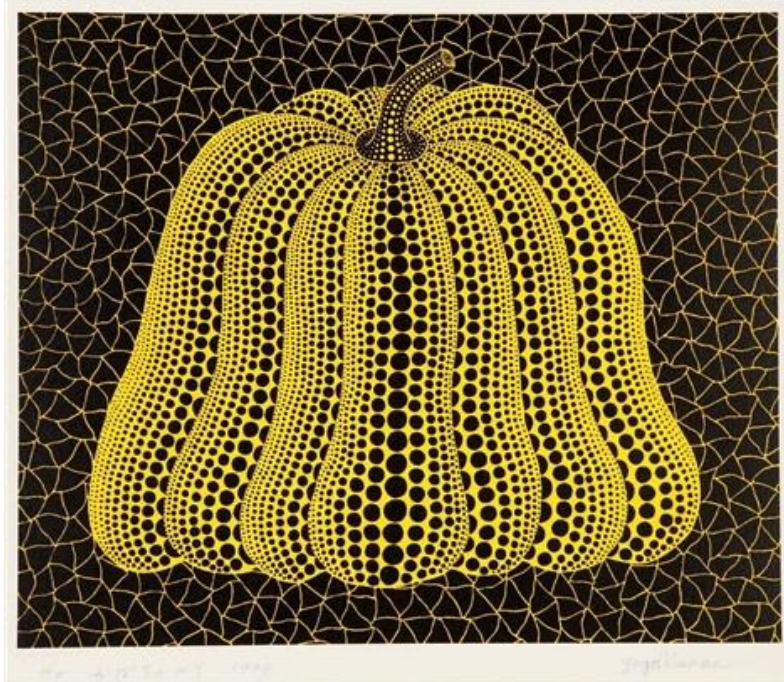
ตัวอย่างผลงานของ ยาโยอิ คุซามะ ได้แก่ ผลงานชื่อ Seahorses(ภาพที่2.49) ปี ค.ศ. 1989 สกรีนลงกระดาษ ขนาด 61 x 53.5 ซม., Flowers(ภาพที่2.50) ปี ค.ศ. 1997 สกรีนลงกระดาษ ขนาด 33 x 24 ซม., ผลงานชื่อ Pumpkin MY(ภาพที่2.51) ปี ค.ศ. 1999 สกรีนลงกระดาษ ขนาด 50 x 59 ซม.



ภาพที่2.49 ยาโยอิ คุซามะ. Seahorses, สกรีนลงกระดาษ, ขนาด 61 x 35.5 ซม. 1989.



ภาพที่2.50 ยาโยอิ คุซามะ. Flowers, สกรีนลงกระดาษ, ขนาด 33 x 24 ซม. 1997.



ภาพที่ 2.51 ยาโยอิ คุซามะ. Pumpkin MY, สกรีนลงกระดาษ, ขนาด 50 x 59 ซม. 1999.

2.3.5 คีธ แฮริง (Keith Haring)

คีธ แฮริง (Keith Haring) เป็นศิลปินแนวป๊อปอาร์ตชาวอเมริกันที่มีผลงานเป็นเอกลักษณ์ เขาเกิดเมื่อวันที่ 4 พฤษภาคม 1958 ที่เมืองรีดดิง รัฐเพนซิลเวเนียของสหรัฐอเมริกา ในครอบครัวที่มีคุณพ่อเป็นนักเขียนการ์ตูน ทำให้ คีธ แฮริง สนใจการวาดภาพมาตั้งแต่เด็ก และเมื่อเขาอายุได้ 18 ปี ก็เข้าเรียนพาณิชย์ศิลป์อย่างจริงจังที่โรงเรียนศิลปะโอวี และจากนั้นก็ต่อยอดด้วยการเรียนต่อด้านพาณิชย์ศิลป์ในนิวยอร์ก

แฮริง เริ่มสร้างสรรค์ผลงานของตัวเองออกสู่สาธารณะเมื่ออายุได้เพียง 19 ปี โดยตอนนั้นเขาได้สร้างสรรค์งานศิลปะวาดภาพด้วยชอล์กในสถานีรถไฟใต้ดินกลางเมือง จนเป็นที่สนใจของประชาชนมากมาย ด้วยรูปแบบศิลปะป๊อปอาร์ตที่เป็นเอกลักษณ์ของเขา ทำให้เขากลายเป็นที่จดจำนับตั้งแต่นั้น

หลังจากนั้น เมื่อเขาอายุได้ 24 ปี เขาก็จัดนิทรรศการงานศิลปะของตัวเองขึ้นในพิพิธภัณฑสถานศิลปะกลางนิวยอร์ก และได้มีโอกาสเดินทางไปยังประเทศออสเตรเลียเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะผาผนังในเมลเบิร์นและซิดนีย์ ก่อนจะเดินทางไปยังบราซิล ฝรั่งเศส และแมนฮัตตัน รวมทั้งที่อื่น ๆ รวมแล้วกว่า 12 ประเทศ เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะให้เป็นที่จดจำ โดยงานศิลปะที่เขาสร้างสรรค์ส่วนใหญ่ก็ทำเพื่อการกุศล และนอกจากงานศิลปะวาดภาพแล้ว แฮริงยังเป็นผู้ออกแบบแจ็กเก็ตให้นักร็อกสาวมาดอนน่า เพื่อใส่ร้องเพลง "Like a Virgin" อีกด้วย

แต่แล้วเมื่อเขาอายุได้ 30 ปี เขาก็ติดเชื้อเอดส์ หลังจากใช้ชีวิตเป็นศิลปินนักรักมานานหลายปี และในช่วงเวลานั้นเอง ที่เขาได้ก่อตั้งมูลนิธิคีธ แฮริง ขึ้น เพื่อรวบรวมเงินทุนช่วยเหลือผู้ป่วยโรคเอดส์ และสร้างสรรค์งานศิลปะที่สะท้อนให้เห็นภาพของผู้ติดเชื้อเอดส์ เพื่อให้ประชาชนได้ตระหนัก

ถึงอันตรายของโรคเอดส์ด้วย และในที่สุด เมื่อเขาอายุได้เพียง 32 ปี โรคเอดส์ก็ได้คร่าชีวิตเขาเมื่อวันที่ 16 กุมภาพันธ์ 1990 ขณะทำงานศิลปะอันเป็นเอกลักษณ์ของเขา ยังคงถูกนำไปจัดแสดงตามที่ต่าง ๆ มาจนถึงทุกวันนี้

ลักษณะงานส่วนใหญ่ของคีธ แฮริงจะมีลักษณะเป็นเส้นโค้งมน มีสีสันที่สดใส โดยจะมีตัวละครแปลกๆ ไม่มีหน้าไม่มีตา ไม่บ่งบอกเพศ ไม่มีอายุ และไม่มีสัญชาติ ซึ่งแสดงถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของมวลมนุษยชาติ โดยผลงานส่วนใหญ่จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับการเกิด การตาย ความรัก ความสัมพันธ์ทางเพศ การเมือง และยังมีการแทรกการ์ตูนในวัยเด็กของเขาอย่างมิกกี้ เม้าส์ในงานด้วย งานช่วงแรกของแฮริงจะเป็นการใช้คู่กันกับหมึกสีดำวาดลงบนกระดาษ สีขาวแผ่นใหญ่ ผลงานช่วงหลังๆ ก็เริ่มมีการใช้สีเข้ามามากขึ้น

ตัวอย่างผลงานของ คีธ แฮริง ได้แก่ ผลงานชื่อ Tree of life(ภาพที่2.52) ปี ค.ศ. 1985 สีอะครีลิคบนผ้าใบ ขนาด 115 7/8 x 142 1/2 นิ้ว., 69(ภาพที่2.53) ปี ค.ศ. 1986 สีอะครีลิคบนผ้าใบ ขนาด 30 x 30 นิ้ว., ผลงานชื่อ Untitled(ภาพที่2.54) ปี ค.ศ. 1987 ประติมากรรม ขนาด 96 x 82 x 56 นิ้ว.



ภาพที่2.52 คีธ แฮริง. Tree of life, จิตรกรรม, ขนาด 115 7/8 x 142 1/2 นิ้ว. 1985.



ภาพที่2.53 คีธ แฮริง. 69, จิตรกรรม, ขนาด 30 x 30 นิ้ว. 1986.



ภาพที่2.54 คีธ แฮริง. Untitled, จิตรกรรม, ขนาด 96 x 82 x 56 นิ้ว. 1986.

2.4 สรุปอิทธิพลที่ได้รับ

อิทธิพลที่ได้รับจากวรรณกรรม จากคำว่า “มายาคติ” ได้กล่าวโดยสรุปคือ ยุคสมัยและกาลเวลาความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีในทุกๆด้าน ไม่ว่าจะก่อให้เกิดสถานการณ์ใดก็ตาม มายาคติก็ยังคงสามารถปรากฏหรือถือกำเนิดขึ้นได้ตลอดเวลา ทั้งด้านดีและไม่ดีที่สามารถมาครอบงำชีวิตเราได้อยู่เสมอ ดังที่นำเสนอออกมาผ่านผลงานประกอบวิทยานิพนธ์ชุดนี้ตามทัศนคติของข้าพเจ้า การถูกครอบงำด้วยมายาคติในเรื่อง แนวคิดและพฤติกรรมของคนในสังคมที่ถูกดึงดูจากโฆษณา ละครคลิบัติโอในโลออนไลน์ ส่งผลให้มีการเลียนแบบตามมายาคติเหล่านั้น ในความคิดของข้าพเจ้า สิ่งเหล่านั้นก่อให้เกิดเป็นผลในด้านลบมากกว่า ทุกคนในสังคมล้วนต้องมีส่วนรับผิดชอบด้วยกันทั้งสิ้น ทั้งเรื่องการใช้จ่ายฟุ่มเฟือย ความรุนแรง การเมืองฉ้อโกง และความต้องการด้านความงาม เป็นต้น การถูกครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ ส่งผลกระทบและสร้างความเปลี่ยนแปลงตามมาต่อชีวิตคนในทุกสังคม

อิทธิพลจากศิลปินและศิลปะป๊อปอาร์ต คือการจัดองค์ประกอบที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นการใช้สีที่สดดูเรียบง่าย เส้นที่ชัดเจนใช้แทนที่น้ำหนักและแสงเงาในตัวเอง รวมทั้งมีการเน้น และลดทอนรูปทรง ซึ่งข้าพเจ้าได้นำวิธีการทำงานของศิลปินในกลุ่มนี้มาปรับใช้ให้เหมาะสม เพื่อค้นหาวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความเป็นเฉพาะตัว ไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของศิลปินต้นทาง

2.5 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากปรากฏการณ์ทางสังคม ผ่านทัศนคติส่วนตัว เพื่อให้คนในสังคมตระหนักถึงมายาคติจากกระแสสื่อที่นำเสนอมากเกินไปในปัจจุบัน จนส่งผลต่อพฤติกรรมเกินความพอดี ทั้งในแง่การบริโภคสินค้า การโฆษณาชวนเชื่อตลอดจน ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคม โดยนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรม 2 มิติ ด้วยสีอะครีลิคบนผ้าใบ ด้วยเทคนิคการใช้ระนาบสีและเส้นในการแสดงออก

บทที่ 3

การดำเนินการสร้างสรรค์

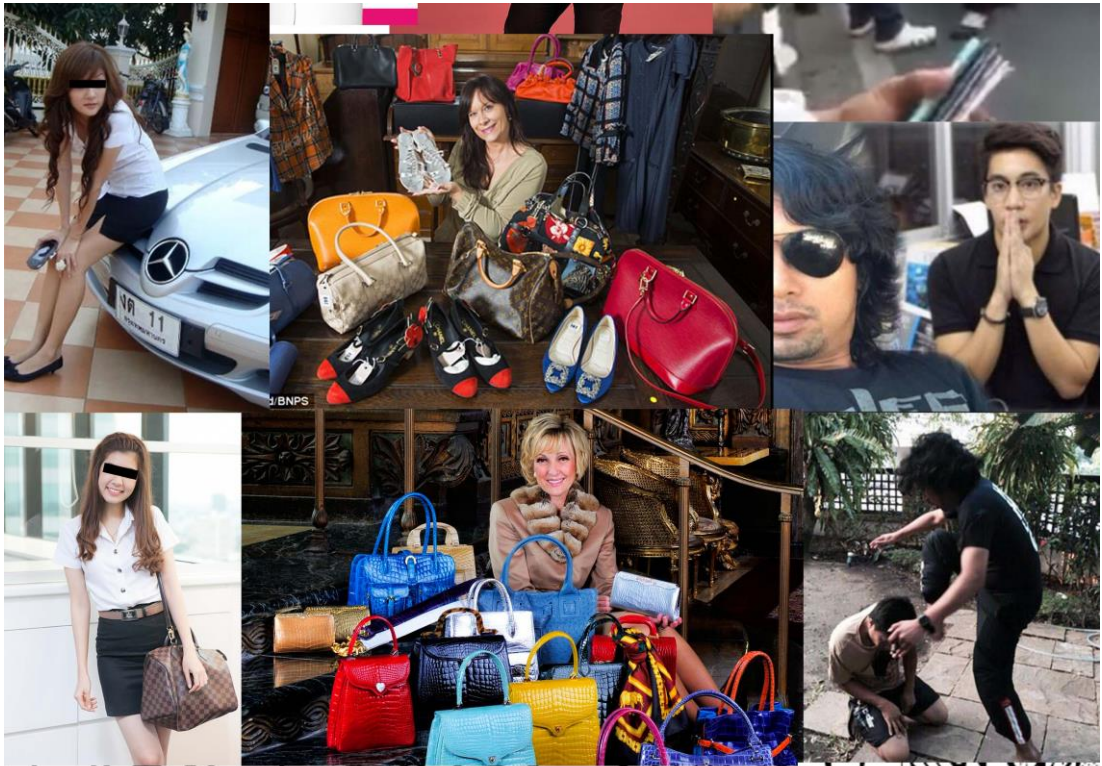
ข้าพเจ้าได้นำข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ามาวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานศิลปะชุดนี้ ผลงานศิลปะชุดนี้ของข้าพเจ้าเป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการที่ครอบครัวงำด้วยมายาคติจากสื่อหลายชนิดทำให้เกิดผลเป็นเรื่องที่ไม่ดีเรื่องในแง่ลบต่อสังคม ข้าพเจ้าจึงนำข้อมูลที่ไปค้นคว้าหาวิเคราะห์สร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ ผลงานศิลปะในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ เป็นการพัฒนาทางด้านเนื้อหาทัศนะในการสร้างสรรค์รวมไปถึงต่อผลงานศิลปะเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาของการถูกครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อหลากหลายชนิดของมนุษย์ผ่านมุมมองและกระบวนการในการสร้างสรรค์ อีกทั้งยังมีการวิเคราะห์ปัญหา อุปสรรคและแก้ไขปัญหาผ่านการค้นคว้าเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ตามลำดับดังนี้

3.1 วิเคราะห์ข้อมูลด้านแนวความคิดและการถ่ายทอดตามทัศนคติ

จากการครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ ได้สร้างความสะเทือนใจ ได้ทำให้ข้าพเจ้าตระหนักได้จนเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานวิทยานิพนธ์นี้ ข้าพเจ้าได้มีการสืบค้นข้อมูลเบื้องต้นจากสื่อต่างๆมากมายอาทิเช่น หนังสือนิตยสาร หนังสือพิมพ์ สื่ออินเทอร์เน็ต ภาพถ่าย คลิปวิดีโอ โฆษณา รวมไปถึงการสืบค้นหาข้อมูลจากงานวิจัยในเรื่องแนวคิดทางศิลปะ เป็นต้น ข้าพเจ้าได้นำภาพจากสื่อที่ค้นหาที่ส่งผลกระทบต่อสังคมที่เกิดขึ้นจึงได้รวบรวมมาวิเคราะห์จนเกิดเป็นจินตภาพใหม่ที่ถ่ายทอดผ่านอารมณ์ความรู้สึกในครั้งนี้ จินตภาพที่เกิดขึ้นมาใหม่นี้จะเป็นเค้าโครงเบื้องต้นของการทำภาพร่าง โดยแต่ละภาพจะถูกนำมาตัดแปะ ตัดทอน ลดหลั่นตามความต้องการเพื่อสะท้อนเรื่องราว ทัศนคติ รวมทั้งองค์ประกอบของภาพที่ตรงตามอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการ



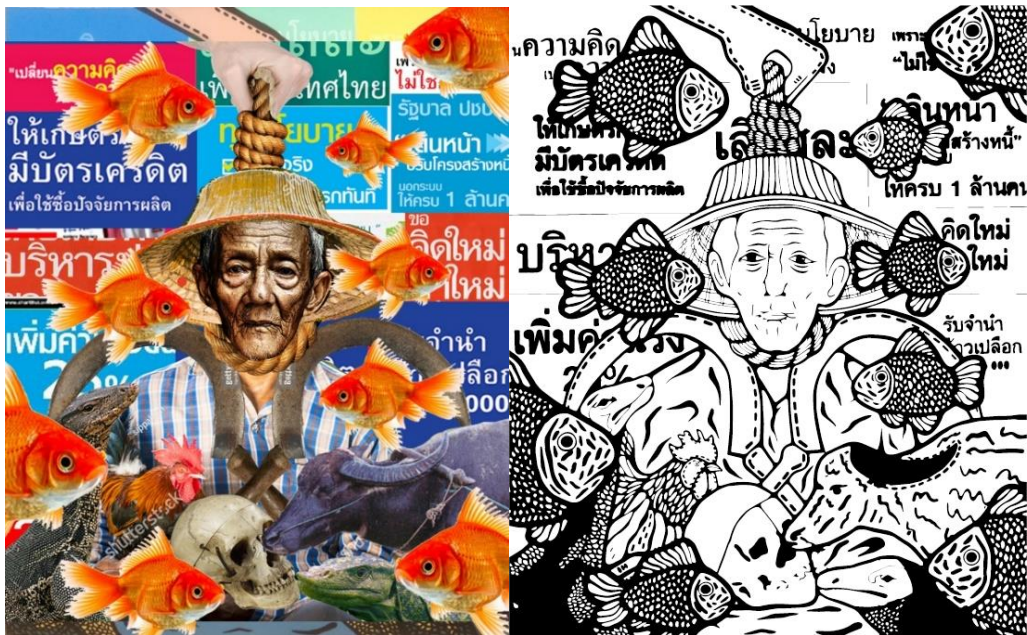
ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างภาพต้นแบบส่วนหนึ่งที่นำมาใช้ในการตัดแปะประกอบกรสร้างภาพร่าง



ภาพที่3.2 ตัวอย่างภาพต้นแบบส่วนหนึ่งที่น่ามาใช้ในการตัดแปะประกอบการสร้างภาพร่าง

3.2 การสร้างภาพร่าง

ข้าพเจ้าเริ่มต้นด้วยการสร้างภาพร่างผลงานชุด “การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ” ด้วยการค้นหาภาพจากสื่อต่างๆนำมาวิเคราะห์ในเบื้องต้น และถูกสังเคราะห์ออกมาเป็นภาพร่าง ข้าพเจ้าสร้างภาพร่างโดยหาภาพต่างๆที่เกิดขึ้น โดยที่ข้าพเจ้าดูแล้วรู้สึกถึงประเด็นที่จะส่งผลในด้านลบด้านมายาคติต่อสังคมกับภาพจากสื่ออื่นๆ การสร้างภาพร่างนั้นข้าพเจ้าใช้การตัดแปะจากภาพข้อมูลที่ข้าพเจ้าหามา โดยใช้อารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวที่มีต่อเนื้อหาของภาพและเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ



ภาพที่3.3 ภาพร่างชิ้นที่1



ภาพที่3.4 ภาพร่างชิ้นที่2



ภาพที่3.5 ภาพร่างขั้นที่3



ภาพที่3.6 ภาพร่างขั้นที่4

3.3 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน

เมื่อได้ภาพร่างที่สมบูรณ์แล้วข้าพเจ้าจะนำภาพร่างนั้นไปร่างลงบนเฟรมผ้าใบขนาดใหญ่ โดยการร่างให้มีความเหมือนภาพต้นแบบร่างมากที่สุด อาจมีการปรับเปลี่ยนเพียงเล็กน้อยตามความเหมาะสม จากนั้นข้าพเจ้าจะเริ่มลงสีพื้นของงานโดยรอบก่อนจึงเริ่มใส่รายละเอียดเข้าไป โดยการลงสีแบบแบนราบ มีเอกลักษณ์ตามรูปแบบงานของข้าพเจ้า โดยใช้เส้นเป็นการสร้างน้ำหนักและรายละเอียดตามแนวทางศิลปะป๊อปอาร์ต

3.3.1 ภาพแสดงวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน ตั้งแต่ภาพร่างไปจนถึงผลงานเสร็จ



1. สร้างภาพร่างด้วยการตัดแปะ เพิ่ม-ลด องค์ประกอบต่างๆในภาพจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์

2. ร่างภาพตามแบบร่างผลงานจริงลงขนาด 220x180 เซนติเมตร ด้วยดินสอ



บนเฟรมผ้าใบ



3. ลงสีพื้นให้ทั่วทั้งภาพด้วยสีอะครีลิค เพื่อกำหนดแยกสัดส่วนองค์ประกอบต่างๆให้ชัดเจน



4. ตัดเส้นใส่รายละเอียดต่างๆลงไปในงานด้วยสีอะครีลิค

3.3.2 วัสดุอุปกรณ์

3.3.2.1 เฟรมผ้าใบ

3.3.2.2 สีอะครีลิค

3.3.2.3 พู่กัน

3.3.2.4 กระดาษ

3.3.2.5 ดินสอ

3.4 สรุปผลที่รับจากการค้นหาเทคนิคเฉพาะตน

จากการศึกษาค้นคว้าทางด้านเทคนิค สามารถสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ ภายใต้หัวข้อ “การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ” ได้มีการใช้เทคนิคทางจิตรกรรมหลักๆ ดังต่อไปนี้

3.4.1 การสร้างรูปทรง

จากการวิเคราะห์และศึกษาจากรูปภาพจากสื่อต่างๆ ข้าพเจ้าได้คลี่คลายรูปทรงที่เสมือนจริง ให้มีความแตกต่างไปจากปกติ ให้มีรูปทรงที่เรียบง่ายและมีการตัดเส้นลงบนรายละเอียด โดยยังคงให้มีความถูกต้องของโครงสร้างของรูปทรงเดิม วิธีการวางภาพวางในลักษณะภาพโปสเตอร์โฆษณา (Propagandistic) ในลักษณะการชี้ชวนสังคม ใช้เส้นดรออิ่ง (Drawing) ร่วมกับการเขียนสีอะครีลิคแบบแบนๆเป็นความตั้งใจให้ดูไม่เป็นธรรมชาติ

3.4.2 การใช้สี

จากการวิเคราะห์ผลงานจะมีการใช้สีแบบแบนราบมีการตัดทอนรายละเอียดของรูปทรงออก น้ำหนักของสีเป็นโทนเดียว (Monochrome) เพื่อเน้นเนื้อหาเรื่องราว และมีการตัดเส้นสร้างเป็นรายละเอียดของงาน

3.5 การแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ มีการปรับเปลี่ยนพัฒนาในเรื่องของรูปแบบและสี การจัดวางของสัดส่วนองค์ประกอบของภาพ เพราะขนาดความสมดุลหรือไม่สมดุลของภาพนั้น มีปัญหาการจัดวางที่รูปแบบการจัดวางเพราะบางครั้งในการทำงานจริงกับแบบร่างภาพผลงานเนื้อหาของพื้นที่ในรายละเอียดกับพื้นที่ว่างไม่สมดุลกันอย่างที่ควรจะเป็น เมื่อขยายงานลงเฟรมผ้าใบที่มีขนาดใหญ่ทำให้บางส่วนดูโล่งจนเกินไป ในการแก้ปัญหานั้นอาจจะทำได้โดยการร่างส่วนที่สำคัญเน้นรายละเอียดเข้าไปเพิ่มตรงจุดที่ดูโล่งแทน ควรให้ความสำคัญกับการขึ้นงานตั้งแต่เริ่มต้นร่างลงเฟรมจริง เพื่อให้ได้ประสิทธิภาพและได้ผลงานตรงตามที่วางแผนไว้ และตอบสนองต่ออารมณ์ของข้าพเจ้าที่ต้องการสื่อสารให้ผลงานออกมาสมบูรณ์มากที่สุด

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อ การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ เป็นการเหตุการณ์ในด้านลบที่เกิดขึ้นจริงของสังคม ผ่านมุมมองและกระบวนการในการสร้างสรรค์ ออกมาในรูปแบบผลงานจิตรกรรม เทคนิคสื่อะครีลิกบนผ้าใบ จำนวน 4 ชิ้นงาน ซึ่งสามารถวิเคราะห์เนื้อหาแนวความคิด และกระบวนการการสร้างสรรค์ โดยแยกออกเป็น 2 หัวข้อหลัก คือการวิเคราะห์ทัศนธาตุและการวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบดังต่อไปนี้

4.1 การวิเคราะห์ผลงานโดยรวม

4.1.1 เรื่องราว (Subject) นำเสนอเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ โดยนำเนื้อหามาจากข้อมูลข่าวสารที่ได้รับผ่านทางสื่อต่างๆเช่น คลิปวิดีโอทางอินเทอร์เน็ต ภาพยนตร์ ละคร ป้ายโฆษณา ป้ายหาเสียง

4.1.2 เนื้อหา (Content) นำเสนอภาพของมายาคติในด้านลบที่เกิดขึ้นกับคนในสังคมในเรื่องราวที่คนในสังคมถูกครอบงำเป็นตัวดำเนินเรื่องราวของภาพด้วยมายาคติที่เกิดขึ้นดังนี้

4.1.2.1.การหาเสียงเลือกตั้งของพรรคการเมืองที่ใช้นโยบายต่างๆ ใช้ป้ายหาเสียงคำคมแทนสื่อมวลชนอ้างทำให้คนในสังคมหลงใหลคล้อยตามไปกับสิ่งเหล่านั้นจนเกิดเป็นผลที่ตามมาในสังคมในที่สุด

4.1.2.2.การโฆษณาที่เกินจริงของผลิตภัณฑ์เสริมความงามบำรุงผิวที่ใช้การโฆษณาเป็นมายาคติทั้งจากสื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ และอินเทอร์เน็ต โดยการนำเอาดารามาเป็นพรีเซนเตอร์เป็นตัวดึงดูดให้คนคิดหลงไปกับภาพลักษณ์และคำคมในโฆษณาว่าใช้แล้วจะดีจะสวยจะเป็นได้เหมือนดาราคคนนั้นๆ

4.1.2.3.การใช้ความรุนแรงผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ของกลุ่มคนที่มีชื่อเสียง ซึ่งทำไปโดยการขาดสติ เช่น เสก โลโซ นักดนตรีชื่อดัง ยิงปืนกลางวัด มีเรื่องทะเลาะวิวาท และนายอัครณัฐ หรือ น็อต ใช้ความรุนแรงทำร้ายร่างกายคู่กรณีที่ขับซึ่รถมอเตอร์ไซด์มาชนรถของเขา และนายเก่ง ดีเจที่ถอยรถชนคู่กรณี จนทำให้มีคลิปต่างๆเผยแพร่ออกไปตามมา คลิปเหล่านี้ล้วนเป็นสื่อที่ถ่ายทอดออกไปได้รวดเร็วผ่านระบบอินเทอร์เน็ต จึงอาจมีการนำไปประพุดติตามพฤติกรรมของบุคคลเหล่านี้ จึงล้วนเป็นสิ่งที่ไม่ดีต่อสังคมและจะส่งผลในด้านลบที่ตามมาต่อไป

4.1.2.4.การโฆษณาสินค้าทางรายการโทรทัศน์ ละคร ตัวละครในละครโทรทัศน์หรือโฆษณาจะทำให้ผู้ชมรู้สึกเข้าถึงสถานการณ์ในบทของตัวละครที่ถูกแสดงออกมาจึงทำให้ถูกครอบงำได้โดยง่ายการใช้ชีวิตอย่างร้ายวของตัวละครการใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือยใช้ข้าวของที่มีราคาแพง จนทำให้คนในสังคมทำตามกระแสของตัวละครจนนำไปสู่ปัญหาการใช้จ่ายและปัญหาอื่นๆที่ในด้านลบตามมาต่อคนในสังคม

4.1.3 การแสดงออก (Expression) ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ มีการแสดงออกทางอารมณ์ผ่านกลุ่มรูปทรงมนุษย์ สัตว์ และสิ่งของ ถ่ายทอดความรู้สึกที่เป็นอิสระ ใช้การแสดงออกในแบบศิลปะแสดงลักษณะ(Representational Art) แนวป๊อปอาร์ต สองมิติ โดยมีการลงสีที่แบนราบ มีการ

ใช้สีเส้นแบบเอกรงค์(Monochrome)และมีการตัดเส้นลงบนรายละเอียด ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกที่สามารถเข้าถึงและรับรู้ผลงานได้ง่าย

4.1.4 สัญลักษณ์ (Symbolic) ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ เน้นการแสดงออกผ่านรูปร่าง รูปทรงของมนุษย์และสัตว์ที่ถูกสื่อออกมาใช้เป็นตัวกลางในการดึงดูดผู้คนที่หลงใหลคล้อยตามผลงาน

4.1.5 ทักษะธาตุในงานศิลปะ (Visual Elements) ทักษะธาตุในงานศิลปะได้แก่เส้น รูปทรง สี น้ำหนัก พื้นผิว บรรยากาศ ฯลฯ นำมาร้อยเรียงกันเพื่อให้เกิดภาพตามความต้องการในการแสดงออก ทักษะธาตุในงานศิลปะของข้าพเจ้ามีดังนี้

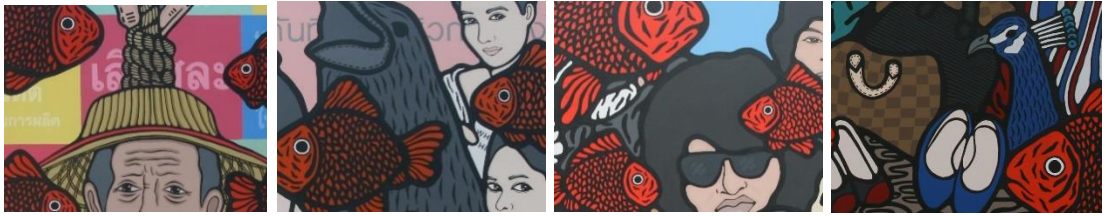


ภาพที่4.1 การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 1,2,3,4
เทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 220 x 180 ซม.



เส้น

จากการวิเคราะห์แสดงให้เห็นถึงลักษณะของเส้นในผลงานที่เกิดมาจากการตัดเส้นของวัตถุภายในภาพ เส้นมีขนาดความหนาที่ใกล้เคียงกัน ต่างกันที่ขนาดสั้นยาวของแต่ละเส้น ทิศทางของส่วนประกอบของเส้นเป็นเส้นโค้งเป็นส่วนมากทำให้รู้สึกสบายตาตามความหมายของเส้นโค้งและเส้นปะให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง และเส้นค้ำคว่ำลงในภาพ(สังเกตได้จากซ้ายสุด)เส้นของเปลือกตาที่แสดงเป็นเส้นโค้งคว่ำลง ทำให้สื่อได้ถึงความรู้สึกเศร้า ผิดหวังเสียใจ ตามความหมายในเชิงทฤษฎีตามทฤษฎีของทักษะธาตุ



สี

จากการวิเคราะห์แสดงให้เห็นถึงลักษณะโดยรวมที่แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของสีที่มีสีเส้น เป็นสีแบบเอกรงค์(Monochrome) และโทนสีในทางงานศิลปะแบบป๊อปอาร์ต ใช้สีที่ตัดกัน ใน บางส่วนทั้งใช้สีส้มของตัวปลากับสีน้ำเงินซึ่งเป็นคู่สีที่ตรงข้ามกันเป็นปริมาณที่มากในภาพเหล่านี้ ทำให้เกิดเป็นความโดดเด่นสะดุดตาขึ้นมากยิ่งขึ้นเมื่อนำคู่สีที่อยู่ตรงข้ามกันมาประกบกันตามหลักของ ทฤษฎีสี อีกทั้งมีการใช้สีบางส่วนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับสีของความเป็นจริง เพื่อให้ครอบคลุมถึง เรื่องราวในโลกของความเป็นจริงด้วยส่วนหนึ่ง



น้ำหนัก

จากการวิเคราะห์แสดงให้เห็นถึงการใช้น้ำหนักของภาพแบบแบนราบ โดยต้องการทำให้เป็น สไตลงานของตนเองในกรอบของรูปแบบศิลปะแบบป๊อปอาร์ตในลักษณะการตัดเส้นกึ่งการ์ตูน โดยใช่ การตัดเส้นเป็นการสร้างจุดเด่นและน้ำหนัก เพื่อให้เข้าถึงผู้ชมได้โดยง่าย ทำให้งานดูเหมือนมีน้ำหนัก เดียวคือแบนราบแต่ที่จริงคือใช้เส้นเป็นหลักในการเพิ่มมวลน้ำหนักภายในงาน



รูปร่างและรูปทรง(Shape and Form)

จากการวิเคราะห์แสดงให้เห็นถึงรูปร่างของมนุษย์และสัตว์(Figurative)เป็นหลักในงาน เนื่องจากตัวงานมีลักษณะที่แบนราบจากสไตล์การลงสี รูปร่างที่ใช้เป็นรูปร่างของธรรมชาติ(Native Shape) เป็นหลัก คือ รูปร่างของคนและสัตว์ เพื่อแสดงอากัปกริยาแตกต่างกันไป โดยใช้วิธีการลงสี โคร่งแบบการ์ตูนตัดเส้นแข็งแรงๆ ทำให้รู้สึกได้เหมือนรูปร่างต่างๆหยุดนิ่งอยู่ตั้งการถูกสะกดให้อยู่ในการ ครอบงำตามเรื่องราวของภาพ



พื้นผิว(Texture)

จากการวิเคราะห์แสดงให้เห็นถึงลักษณะของพื้นผิวในผลงานในลักษณะพื้นผิวที่ราบเรียบ เพื่อที่จะให้ผู้ชมได้รู้สึกผ่อนคลายสบายในการรับชมศิลปะในรูปแบบสไตล์งานป๊อปอาร์ตที่ดูเรียบง่าย



พื้นที่ว่าง(Space)

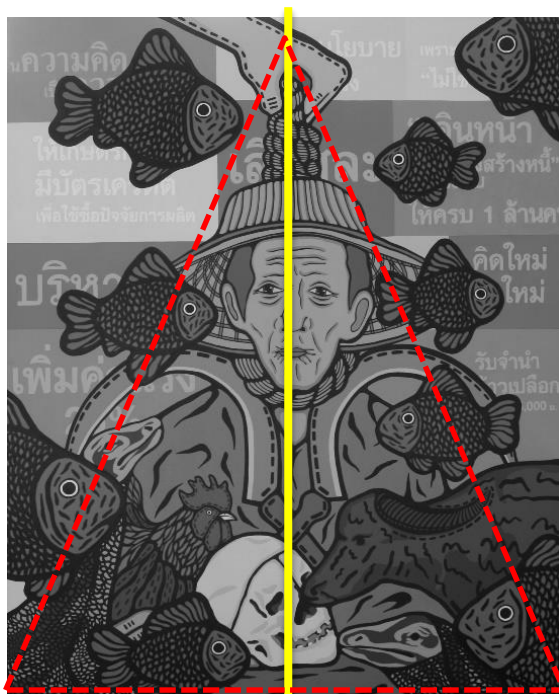
จากการวิเคราะห์พื้นที่ว่างในงาน จะเป็นเพียงส่วนที่ไม่ได้ลงเส้นโดยละเอียด ซึ่งแสดงออกมาให้เห็นเป็นงานในลักษณะงานป๊อปอาร์ต มีการทิ้งช่วงจังหวะไม่ปล่อยให้รายละเอียดมากเกินไปในทุกจุด ที่พื้นที่ว่างจึงทำให้บรรยากาศของงานออกมาดูไม่ยุ่งเหยิงจนเกินไปทำให้ผู้ชมเข้าถึงงานได้ง่ายขึ้น

4.2 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบ

การวิเคราะห์องค์ประกอบของงานก็เพื่อต้องการอธิบายวิธีการสร้างงานศิลปะเพื่อให้เกิดเอกภาพ(Unity)เป็นการจัดระเบียบส่วนต่างๆให้เป็นหนึ่งเดียวกัน โดยจะวิเคราะห์ในเชิงลึกถึงโครงสร้างองค์ประกอบที่ให้ผลทางสายตาของผู้ชม อันจะนำไปสู่กระบวนการรับรู้ทางอารมณ์ต่อไป



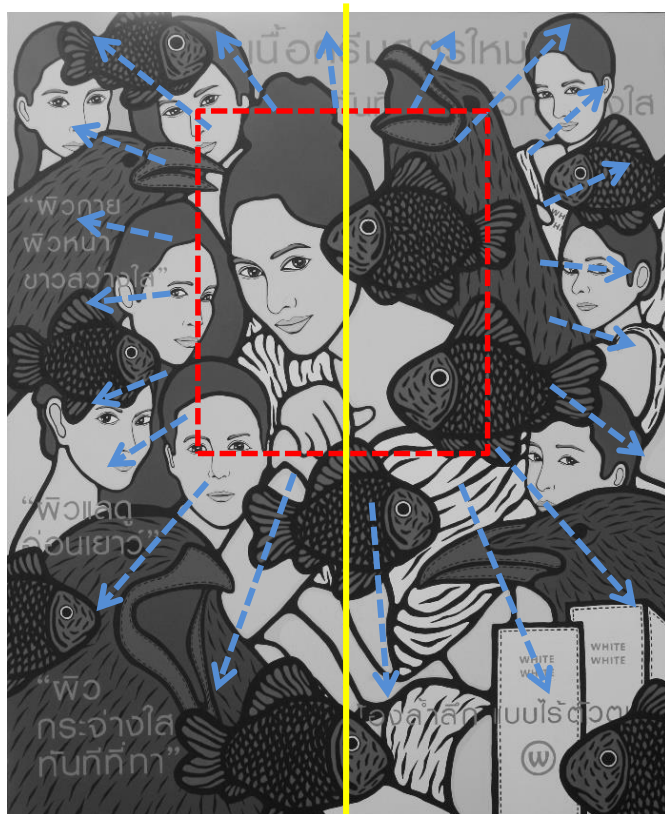
ภาพที่4.2 ภาพการครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 1
เทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 220 x 180 ซม.



ภาพที่4.3 ภาพโครงสร้างมุมมององค์ประกอบหลัก



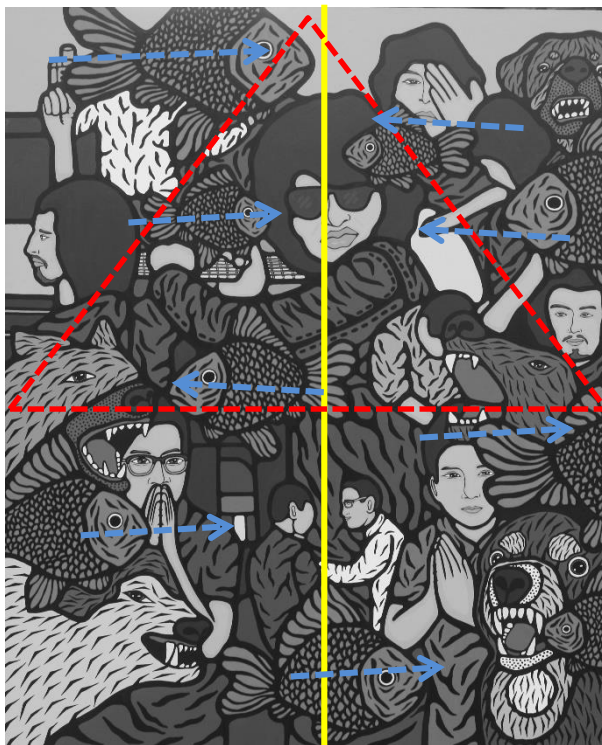
ภาพที่4.4 ภาพการครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 2
เทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 220 x 180 ซม.



ภาพที่4.5 ภาพโครงสร้างมุมมององค์ประกอบหลัก



ภาพที่4.6 ภาพการครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 3
เทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 220 x 180 ซม.



ภาพที่4.7 ภาพโครงสร้างมุมมององค์ประกอบหลัก



ภาพที่ 4.8 ภาพการครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 4
เทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 220 x 180 ซม.

ภาพที่ 4.9 ภาพโครงสร้างมุมมององค์ประกอบหลัก

โครงสร้างองค์ประกอบประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลัก รูปร่างของวัตถุหลากหลายรูปแบบจัดวางทับซ้อนกันโดยเน้นประธานของภาพเป็นหลัก จุดเด่นของภาพคือคนที่อยู่ตรงกลางของภาพซึ่งจะสังเกตเห็นได้ง่ายในทุกมุมมองโดยมีความเป็นเอกภาพ จากความยุ่งเหยิงขององค์ประกอบโดยรอบที่เป็นส่วนประกอบขึ้นเล็กขึ้นน้อย ทิศทางของเส้นที่มาจากทัศนียวิทยา (Perspective) ที่สร้างขึ้นเพื่อดึงสายตาให้จุดสนใจถูกดึงเข้ามาสู่ส่วนกลางของภาพเป็นหลักเพื่อความเป็นเอกภาพที่ดูเรียบง่ายและชัดเจน

4.3 การวิเคราะห์การจัดวางภาพ

การวิเคราะห์การจัดวางภาพนี้ ก็เพื่อสร้างความเข้าใจในการจัดระเบียบของส่วนต่างๆ โดยใช้หลักของการจัดวางองค์ประกอบภาพดังนี้

4.3.1 ความกลมกลืน(Harmony) ความกลมกลืนที่ของภาพ 1,2,3,4 มีความเหมือนกัน โดยการซ้ำของภาพสัตว์(ปลาทอง)ภายในภาพ เพื่อให้ภาพถูกดึงดูดให้ไปในทิศทางเดียวกัน อีกทั้งรวมไปถึงการลงสีที่มีชุดสีในลักษณะเดียวกันและการลงสีแบบราบแบนที่มีลักษณะเหมือนกันในทุกภาพ

4.3.2 ความหลากหลาย(Variety) ความหลากหลายภายในภาพผลงานที่ 1,2,3,4 มีความขัดแย้งกันของส่วนประกอบต่างๆ ซึ่งมีความหลากหลายของขนาด และทิศทาง และความละเอียดที่เกิดขึ้นจากส่วนประกอบต่างๆ

4.3.3 ความสมดุล(Balance) ความสมดุลในภาพที่1,2,3,4 มีความสมดุลแบบแนวตั้งซึ่งเป็นดุลยภาพแบบอสมมาตร ใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกัน เป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบและสมดุลด้วยความรู้สึก ซึ่งให้ความรู้สึกเป็นการจัดแบบซ้ายขวาไม่เท่ากัน แต่โดยใช้ทิศทาง การมองและคนจุดเด่นตรงกลางภาพเป็นตัวแบ่งเพื่อให้ดูสมดุลกันได้ตามความรู้สึก

4.3.4 สัดส่วน(Proportion) สัดส่วนในภาพที่1,2,3,4 มีความสมส่วนซึ่งกันและกันของขนาด ของรูปร่างมนุษย์สัตว์และส่วนประกอบอื่นๆของภาพมีความสัมพันธ์กลมกลืนกันอย่างลงตัวจากสีที่ลงไปลักษณะเดียวกันคือแบนราบกับเส้นที่ตัดอย่างแข็งแกร่งต่าง

4.3.5 จังหวะจุดเด่น(Dominance) จุดเด่นในภาพ1,2,3,4 สิ่งแรกที่เห็นคือพื้นผิวที่ดูราบเรียบและสีส้มที่ดูสดใส สีที่มีการตัดกันของสีคู่ตรงข้าม และการตัดเส้นที่แข็งแกร่งในลักษณะกึ่งการดู ตามแนวทางศิลปะแบบป๊อปอาร์ต ดังนั้นความสนใจจึงมีอยู่ในพื้นที่หมุดของงาน

4.3.6 ความเคลื่อนไหว(Movement) ความเคลื่อนไหวในภาพ1,2,3,4 จะเห็นจังหวะของเส้นที่ตัดกันเป็นจังหวะที่ไหลลื่นต่อเนื่อง ซ้ำๆ สลับกันไป จนสามารถรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวที่แข็งแกร่งอย่างตรงไปตรงมา

4.4 การวิเคราะห์การใช้สัญลักษณ์

การวิเคราะห์การใช้สัญลักษณ์ ศิลปินส่วนมากจะแสดงออกในงานของตัวเองด้วยการใช้โครงสร้างของรูปทรง หรือของภาพที่เป็นสัญลักษณ์ของอารมณ์ ในการสร้างภาพจำลองของความคิดนั้น เบื้องต้นข้าพเจ้าไม่ได้ใส่ใจในเรื่องขององค์ประกอบมากนัก นึกถึงแต่ความคิดที่ต้องนำเสนอมากกว่า แล้วทัศนธาตุต่างๆ กับองค์ประกอบศิลป์ก็จะตามมาเองโดยอัตโนมัติ ซึ่งปล่อยให้เป็นการแสดงออกตามธรรมชาติของตนเอง แต่เมื่อได้ภาพจำลองของความคิดให้ออกมาเป็นรูปธรรมมาแล้ว ก็สามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

สัญลักษณ์ คือ สิ่งหนึ่งที่ใช้แทนความหมายของอีกสิ่งหนึ่ง แต่ที่จริงแล้ว หมายถึง รูปทรงที่ประกอบขึ้นด้วยโครงสร้างทางรูปและทางวัตถุ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ให้กับเนื้อหาหรือความเป็นศิลปะหรือสุนทรียภาพที่เกิดจากรูปนั้นๆ การสื่อความหมายโดยใช้สัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์ศิลปะของข้าพเจ้านั้น ประกอบด้วยสัญลักษณ์ต่างๆดังนี้

4.4.1 ปลาทอง ปลาทองเป็นสัตว์เลี้ยงเพื่อความสวยงาม ถูกสร้างขึ้นมาจากปลาหลายพันธุ์ มาผสมกันให้มีลักษณะที่อ่อนกลมสั้นน่ารักแคะแค้นและมีสีสันสดใส ซึ่งสร้างขึ้นมาให้เลี้ยงเป็นปลาตู้สวยงามโดยเฉพาะ การเลือกปลาทองมาเป็นสัญลักษณ์ในงานชิ้นนี้นั้น เนื่องจากปลาทองเป็นสัตว์ที่ถูกมนุษย์ส่วนมากเข้าใจว่าเป็นสัตว์ที่มีความจำสั้น โดยการสังเกตจากการกินอาหารของปลาทอง ที่มักจะหิวและพร้อมกินอาหารตลอดเวลา มนุษย์จึงเข้าใจไปเองว่ามันเป็นสัตว์ที่มีความจำสั้นที่สามารถลืมได้แม้กระทั่งอาหารที่เพิ่งรับประทานเข้าไปในเวลาก่อนหน้านั้นเพียงไม่นาน แต่ในปัจจุบันได้มีการวิจัยค้นพบโต้แย้งความเชื่อเหล่านั้นว่าปลาทองไม่ได้ความจำสั้นจริงๆ โดยสามารถทำการฝึกปลาทองให้ทำตามการฝึกฝนได้ เช่นให้ว่ายน้ำไปตามที่สั่ง ซึ่งทำให้พิสูจน์ได้ว่ามันไม่ได้ความจำสั้นอย่างที่คิด ในตัวงานของข้าพเจ้า ได้นำปลาทองมาเป็นสัญลักษณ์แทนตัวคนในสังคม ที่เวียนว่ายอยู่ในเรื่องราวของการครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อตั้งเรื่องราวในแต่ละภาพ เปรียบดังเช่นปลาทองในโถแก้วที่ว่ายเวียนอยู่ในเรื่องราวที่สื่อป้อนให้เราจนถูกครอบงำไปโดยไม่รู้ตัวในที่สุด

4.4.2 คน ข้าพเจ้าใช้ คน มาเป็นสัญลักษณ์ตัวแทนของพฤติกรรมของสื่อในแต่ละเรื่องราว ที่ถูกนำเสนอเป็นภาพสะท้อนการครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อในสังคมในแต่ละเรื่องของภาพนั้นๆ

4.4.3 คำคมและข้อความ ข้าพเจ้าใช้ คำ ต่างๆ มาแทนการสื่อถึงสิ่งที่เป็นคำเชิญหรือการเชื้อเชิญให้มนุษย์เราถูกครอบงำจากสื่อชนิดต่างๆ เช่น คำจากป้ายโฆษณาหาเสียง และจากโฆษณาเสริมความงาม

4.4.4 โถ้และควาย ข้าพเจ้าใช้ โถ้และควาย มาเป็นสัญลักษณ์ส่วนประกอบหนึ่งของภาพ เนื่องจากเป็นสัตว์ที่แสดงถึงความเป็นเกษตรกรหรือชาว ผู้ซึ่งเป็นส่วนประกอบหนึ่งในภาพเป็นคนที่ถูกครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อในด้านลบของสังคมในเรื่องการโฆษณาหาเสียง เป็นกลุ่มคนที่ถูกครอบงำหลอกล่อให้หลงคล้อยตามได้ง่ายกลุ่มหนึ่ง

4.4.5 ตัวเงินตัวทอง ข้าพเจ้าใช้ ตัวเงินตัวทอง แทนความหมายของเรื่องราวที่ไม่ดีในสังคมของการถูกกลุ่มคนที่เป็นนักการเมืองหลอกล่อประชาชนด้วยนโยบายต่างๆจากการหาเสียง ป้ายหาเสียง ที่นำเสนอมาให้แก่คนในสังคม ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบตามมาในที่สุด เพราะตัวเงินตัวทอง มีชื่ออีกชื่อที่คนเรียกกันติดปากว่า “ตัวเหี้ย” ซึ่งหมายถึงสิ่งที่ไม่ดี คนจึงมักจะใช้คำๆนี้ไปในทางที่ไม่ดี จึงใช้เป็นอีกหนึ่งสัญลักษณ์ในภาพที่ต้องการสื่อนี้

4.4.6 หัวกะโหลก ข้าพเจ้าใช้ หัวกะโหลก มาเป็นสัญลักษณ์แทนความหมายของผลกระทบที่ตามมา คือการตาย เชื่อมโยงกับภาพชวานาที่โดนแขวนคอ คือการตายทั้งเป็นของคนในสังคมตั้งเช่นยกตัวอย่างชวานามาเป็นตัวอย่าง ที่หลงใหลคล้อยตามไปกับนโยบายการเมือง ของป้ายหาเสียงของนักการเมือง จนนำไปสู่ผลกระทบในด้านลบต่อสังคมที่ตามมาดังที่มีชวานาฆ่าตัวตายหลายราย เพราะหัวกะโหลกเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงการตายไร้ซึ่งชีวิต

4.4.7 เชือกแขวนคอ ข้าพเจ้าใช้ เชือก มาเป็นสัญลักษณ์ของความตาย ดังภาพชวานา โดยถูกจับแขวนคอ โดยมีมือของคนซึ่งไม่รู้ว่าเป็นใครแต่ในนี้จะมีสื่อถึงถูกแขวนโดยนโยบายทางการเมืองจากมายาคติของสื่อป้ายหาเสียง

4.4.8 เคียวเกี่ยวข้าว ข้าพเจ้าใช้ เคียวเกี่ยวข้าว มาเป็นสัญลักษณ์ ของความชวานา ซึ่งเปรียบดั่งอาวุธคู่กายของชวานาที่มีใช้ติดตัวเป็นดังเครื่องมือทำมาหากิน โดยนำมาวางไว้ตรงคอของชวานา เพื่อแสดงให้เห็นถึงอันตรายที่ใกล้ตัวจากการถูกรอบงำด้วยมายาคติจากสื่อจนหลงเชื่อในนโยบายตามป้ายหาเสียงของบรรดานักการเมืองจนสุดท้ายก็เป็นผลเสียที่ตามมาต่อตนเองและสังคม

4.4.9 หมวกชวานา ข้าพเจ้าใช้ หมวกชวานา เป็นสัญลักษณ์แสดงให้เห็นว่าบุคคลในภาพเป็นชวานาหรือเกษตรกร

4.4.10 อีกา ข้าพเจ้าใช้ อีกา ในการแทนสัญลักษณ์ของสีดำ เนื่องจากอีกาเป็นสัตว์ที่มีสีดำสนิทตัดกับสีผิวของคนภายในงานอย่างชัดเจน ที่ต้องจะสื่อในเรื่องการครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อในเรื่องของผลิตภัณฑ์เสริมความงามผิวขาว

4.4.11 สุนัข ข้าพเจ้าใช้ สุนัข ในการแทนสัญลักษณ์ของความคุร้าย ประกอบรวมกับภาพที่เป็นการแสดงความรุนแรงของสังคม โดยในภาพสุนัขทุกตัวจะแยกแยะแสดงอาการความโหดร้ายสะท้อนถึงพฤติกรรมความรุนแรงก้าวร้าวที่ถูกถ่ายทอดออกมาพร้อมกับเรื่องราวภายในภาพ

4.4.12 หงส์ ข้าพเจ้าใช้ หงส์ แทนสัญลักษณ์ของความงาม ดังที่คนมักจะพูดกันว่างามอย่างหงส์ นำมาเป็นส่วนประกอบของภาพ เพื่อสื่อถึงสิ่งที่คนเราต้องการ คือ ความงามเครื่องประดับ ประดาที่สามารถจับจ่ายใช้สอยได้เพื่อนำมาเสริมความงามให้กับตนเอง

4.4.13 นกยูง ข้าพเจ้าใช้ นกยูง มาเป็นสัญลักษณ์ของความงามเช่นเดียวกับหงส์

4.4.14 กระจเป่า ข้าพเจ้าใช้ กระจเป่า เป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งของมีค่าที่คนเราใฝ่หามาประดับตัว โดยการใช้จ่ายสินหามาซึ่งของที่มีราคาเกินตัว หามาใช้ตามกระแสสังคมกระจเป่าแบรนด์เนม กระจเป่าจากมายาคติจากสื่อต่างๆส่งผลให้เกิดเป็นปัญหาด้านลบต่อสังคม ที่ส่งผลตามมาทั้งด้านรายจ่ายที่เกินตัวและหนี้สิน

4.4.15 รองเท้า ข้าพเจ้าใช้ รองเท้า แทนสัญลักษณ์ของสิ่งของเหมือนกระจเป่าที่คนเราใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือยหลงใหลคล้อยตามไปกับกระแสจากมายาคติจากสื่อที่นำเสนอผ่านช่องทางต่างๆมาครอบงำเราในทุกๆวัน

4.5 สรุปการวิเคราะห์

วิทยานิพนธ์ชุดนี้ มีนัยสำคัญในการสร้างสรรค์ที่สรุปได้คือ

1. การใช้ภาพข้อมูลเบื้องต้น เป็นต้นแบบเพื่อแสดงข้อเท็จจริงทางสังคมที่เกิดขึ้น โดยเลือกภาพส่วนประกอบต่างๆที่เป็นต้นเรื่องในด้านลบของการถูกรอบงำด้วยมายาคติจากสื่อในสังคมนำมาประกอบสร้างชิ้นใหม่

2. ใช้จินตนาการผสมผสานกับภาพต้นแบบที่สร้างขึ้นมาจากมายาคติในด้านลบของสังคมเพื่อสื่อสารเรื่องราวให้มีความน่าสนใจ มีการจัดวางองค์ประกอบเพื่อความสมบูรณ์ลงตัว

3. การให้ความสำคัญต่อการแสดงออกทางศิลปะ โดยมุ่งเน้นไปที่การแสดงความรู้สึกในด้านลบอย่างแข็งกระด้างที่นำเสนอผลงานอย่างตรงไปตรงมาในด้านลบของมายาคติจากสื่อในสังคมที่

มนุษย์เรารับเข้าไป ผ่านรูปร่างและอากัปกิริยาท่าทางของมนุษย์สัตว์และสิ่งขององค์ประกอบต่างๆที่นำมาจัดไว้รวมกัน

กล่าวโดยภาพรวม ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ เป็นการแสดงออกผ่านวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางจิตรกรรม โดยอาศัยรูปร่างของมนุษย์สัตว์และสิ่งของเป็นตัวบอกเล่าเรื่องราว อารมณ์ความรู้สึกต่อการถูกครอบงำด้วยมายาคติในด้านลบจากสื่อในสังคม โดยลักษณะการแสดงออกในแบบศิลปะแนวป๊อปอาร์ต โดยใช้การลงสีที่สดใสและการตัดเส้นอย่างแข็งกระด้าง เพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่แข็งกระด้างผ่านการนำเสนอเรื่องราวออกมาอย่างตรงไปตรงมา การค้นหาวิธีการวาดในงานจิตรกรรมของข้าพเจ้าเป็นการค้นหาเทคนิคและรูปแบบเพื่อให้ชัดเจนในวิธีการแสดงออกและเป็นการพัฒนาทักษะให้เกิดความชำนาญมากขึ้น และจะเป็นต้นทางต่อแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะของข้าพเจ้าต่อไปในอนาคต

ภาพผลงานวิทยานิพนธ์



ภาพที่4.10 การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 1
เทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 220 x 180 ซม.



ภาพที่4.11 การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 2
เทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 220 x 180 ซม.



ภาพที่4.12 การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ 3
เทคนิคสีอะครีลิคบนผ้าใบขนาด 220 x 180 ซม.

บทที่ 5

สรุปผลการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ การครอบงำด้วยมายาคติจากสื่อ มีขั้นตอนการดำเนินงานทั้งด้านทฤษฎีและด้านปฏิบัติ โดยทางด้านทฤษฎีเป็นการศึกษาข้อมูลเนื้อเรื่องทั้งด้านทฤษฎีและจากหัวข้อข่าวสารเหตุการณ์และสื่อต่างๆ โดยข้าพเจ้าได้ทำการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นด้านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวีดิทัศน์ สื่ออินเทอร์เน็ต และการวิเคราะห์ผลงานและปัญหาของงานชุดที่ผ่านมา ด้านปฏิบัติ ข้าพเจ้าได้จัดทำการศึกษา ค้นคว้าและทดลองเทคนิคต่างๆทางจิตรกรรมเพื่อพัฒนาความเป็นเฉพาะตัว

ข้าพเจ้าได้นำเสนอถึงเรื่องราวที่เกี่ยวกับภาพของมายาคติในด้านลบของสังคมไทยใน 4 เรื่อง คือ 1. เรื่องการถูกรูปจากสื่อคำคมการเมืองป้ายหาเสียง 2. สื่อด้านความงามโฆษณาผิวขาวใสจากป้ายโฆษณาและคำคมในโฆษณา 3. จากคลิปความรุนแรงในอินเทอร์เน็ตที่แสดงออกมาโดยคนดัง 4. จากความพึงเพื่อฟุ่มเฟือยไปกับการใช้สินค้าแบรนด์เนมจากสังคมผ่านการแฝงตัวมาในละครโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ต หรือจากหลายสาเหตุประกอบกัน นำมาซึ่งผลเสียในด้านลบต่อสังคมอีกมากมาย เหตุการณ์ในด้านลบที่เกิดขึ้นตามมาจากการถูกรูปจากสื่อด้วยมายาคติจากสื่อทั้งหมดนั้น นำเนื้อหาจากข้อมูลข่าวสารที่ได้รับผ่านสื่อต่างๆ มานำเสนอผ่านการใช้เทคนิคในรูปแบบผลงานจิตรกรรม 2 มิติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะแสดงแนวคิด ให้คนในสังคมได้ตระหนักถึงปัญหาเหล่านี้ อันเกี่ยวเนื่องกับเรื่องของการใช้ชีวิตของคนในสังคมที่มักจะหลงใหลคล้อยตามไปกับมายาคติจากสื่อที่นำเสนอให้เราอยู่เป็นประจำ จนนำไปสู่การค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีลักษณะเฉพาะตัว

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้า ได้ปฏิบัติเป็นผลงานโดยผ่านวิธีและกระบวนการต่างๆ เป็นขั้นตอน เริ่มจากการจดจำ และรับแรงบันดาลใจจากสื่อต่างๆ รอบตัว เก็บรวบรวมข้อมูลและค้นคว้าความหมายของปัญหา พฤติกรรม ความหมายของรูปแบบศิลปะแบบป๊อปอาร์ต ซึ่งเป็นผลดีในการเสริมเนื้อหาเบื้องต้นลงไปในงาน ทำให้เกิดความรู้สึกคล้อยตามไปกับเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้ข้าพเจ้าทราบว่าศิลปะสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและเนื้อหาข้อมูลที่ต้องการจะเผยแพร่ได้อย่างเป็นระบบ และเป็นแบบแผนเฉพาะตัว การสะท้อนในเรื่องของความคิดความรู้สึกของข้าพเจ้าออกมาเป็นผลงานนั้นต้องอาศัยการศึกษาหาข้อมูล เทคนิคและวิธีการต่างๆ ให้เข้าใจอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้ผลงานมีรูปแบบที่สัมพันธ์และเหมาะสมกับแนวความคิดสามารถเข้าถึงเจตนาที่ข้าพเจ้าทำการนำเสนอ ดังนั้นข้าพเจ้าจึงจำเป็นต้องมีความรู้และความเข้าใจในกระบวนการในการวางแผนเพื่อให้เหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิดและเวลาที่ถูกกำหนด

ข้าพเจ้าหวังว่าผลงานวิทยานิพนธ์ที่มาจากการสร้างสรรค์และศึกษาค้นคว้าของข้าพเจ้าในครั้งนี้ จะมีส่วนกระตุ้นให้คนในสังคมตระหนักและหันกลับมามองเรื่องของมายาคติ จากสื่อที่คนเราอาจถูกรูปงำไปได้โดยไม่รู้ตัว ที่เกิดขึ้นอย่างปกติในสังคม ด้วยภาพสะท้อนของงานข้าพเจ้า และรูปแบบในการสร้างสรรค์ที่มีสีสันสดใสเป็นแบบป๊อปอาร์ตเข้าใจได้ง่ายในผลงานของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าคิดว่ามันจะช่วยให้ผู้ชมตระหนักได้ถึงความเป็นจริง และหวังให้ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการค้นคว้า และต่อกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะต่อผู้สนใจในอนาคตต่อไป

บรรณานุกรม

โรลิ่งด์ บาร์ตส์. 2558 **มายาคติ** พิมพ์ครั้งที่ 5. ผู้แปล วรณพิมล อังคศิริสรรพ กรุงเทพฯ :คปไฟ

กำจร สุนพงษ์ศรี.2554.**ศิลปะสมัยใหม่**. พิมพ์ครั้งที่1. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. 2552. **โลกศิลปะศตวรรษที่20**. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ

ชลุด นิมเสมอ. 2553. **องค์ประกอบศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : อมรินทร์

ประชา สุวิธานนท์ และเกษียร เตชะพีระ. 2558. **ไทยๆ อัตลักษณ์ไทย:จากไทยสู่ไทย** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ฟ้าเดียวกัน

รวบรวมผลงานจากเพจ อยู่เมืองดัดจริตชีวิตต้องป๊อป. 2558. **อยู่เมืองดัดจริตชีวิตต้องป๊อป** พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: BLANK PAPER

เคลาส ฮอนเนฟ. 2552. **ป๊อปอาร์ต**. พิมพ์ครั้งที่ 1. ผู้แปล บุษยามาศ นันทวัน กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไพนอาร์ต

ไबरอัน แอนโทนี เคอร์ติส. **สัตวศาสตร์ กับ ภาพแทนความ** ผู้แปล เถกิง พัฒโนภาช. วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 01

ทิวา หงส์โต. 2553. **การศึกษาประเภทและรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ของวิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ณรงค์ศักดิ์ นิลเขต. 2555. **วัฒนธรรมป๊อปในป๊อปอาร์ตไทย ระหว่างปี พ.ศ. 2523-2553**. ศิลปนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตสาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ธีระเศรษฐ์ ฤกษ์อำนวยโชค. 2557. **การวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนของแอนดี้ วอร์ฮอล ภายใต้บริบทสังคมอเมริกันในยุคคริสต์ทศวรรษที่ 60-80**. ศิลปนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตสาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	ธีศิษฐ์ อารีย์พิพัฒน์กุล
วัน เดือน ปีเกิด	11 สิงหาคม พ.ศ.2531
ที่อยู่	226/5 ซอยรามคำแหง110 ถนนรามคำแหง สะพานสูง กรุงเทพฯ 10240
เบอร์โทร	081-343-4567
E-mail	dummydum37@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

ประถมศึกษา	โรงเรียนเซนต์ดอมินิก
มัธยมศึกษา	โรงเรียนเซนต์ดอมินิก
ปริญญาตรี	ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปริญญาโท	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง