

การสร้างสรรคผลงานศิลปะกรรมภายใต้หัวข้อ “กายภูมิ”

Creation of Paintings under "Somatic Realm" Project

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กานูวัฒน์ สิทธิโชค*

Asst.Prof. Panuwat Sitheechoke

บทคัดย่อ

ในผลงานการสร้างสรรคศิลปะกรรมชิ้นนี้ เป็นการรวบรวมแนวความคิดที่มองถึงโครงสร้าง ความสัมพันธ์ระหว่าง “ภูมิ” กับ “กาย” โดยตีความใช้สัญลักษณ์แทนความหมายของสิ่งสองสิ่ง ที่ดึงดูดซึ่งกันและกัน “กายภูมิ” มิติแห่งการใช้กายเป็นพาหนะในการดำรงอยู่ของชีวิต เป็นพรหมแดน ที่จิตยึดติดให้ความสำคัญอยู่กับรูปลักษณะภายนอก จนสร้างความทะเยอทะยาน กลายเป็นวงจร ยึดเหนี่ยวจิตเข้ากับกายมนุษย์ เป็นพันธนาการที่คลุมไว้และไม่อาจพบตัวตนที่แท้จริงได้

ผู้วิจัยสร้างสัญลักษณ์ของเส้นและภาพใบหน้าคนที่โยงโย เชื่อมต่อกันเป็นรูปทรงชายและหญิงเปลือย มีลักษณะทางกายภาพแบบอุดมคติ เป็นผลงานศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงความยึดมั่นถือมั่น ความทะเยอทะยานดิ้นรน ผลักดันตัวตนอย่างสุดกำลัง จนหลงติดอยู่ในความเชื่อที่ตนเองสั่งสมมาอย่างยาวนาน

คำสำคัญ: ภูมิ พันธนาการ กาย จิต มนุษย์

ABSTRACT

This art piece explores the interaction between “realm” and “soma”. An icon is used to describe the strong tie between both terms. “Somatic Realm” is the domain where the body is the vehicle for the living but also anchors the soul to the outer, worldly shell. This circumstance causes obsession and overambition and eventually circumventing in the soul-soma amalgamation cycle. It binds and clouds one from discovering one’s true self.

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาดุริยางค์ศิลป์ คณะดุริยางค์ศิลป์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตบางเขน

I have created the icon represented by lines and human faces intertwined together, forming an exposed body. The art piece portrays man's obsession and ambition where one hopelessly plunged in full-force and scabbled around only to be trapped in a long-standing ignorance.

Keywords: Realm, Bondage, Soma, Body, Soul, Human

บทนำ

มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิต มีความฉลาดมากกว่าสิ่งมีชีวิตทั้งหลาย ความฉลาดของมนุษย์นั้นได้เปลี่ยนแปลงโลกอย่างรวดเร็วในทุกๆด้าน มนุษย์สร้างสังคม วัฒนธรรม โครงสร้างเชิงสัญลักษณ์ เน้นความสำคัญกับวิถีการดำรงชีวิตของมนุษย์เอง จนธรรมชาติมนุษย์ไม่สามารถอยู่ตัวคนเดียวโดยปราศจากสังคมได้ และในทางกลับกันสังคมก็ไม่สามารถอยู่โดยปราศจากมนุษย์ได้เช่นกัน

สังคมมนุษย์ให้ความสำคัญกับกายภาพ “กายภูมิ” ต้องการสะท้อนให้เห็นถึงดินแดน อาณาจักร ทางมโนคติที่ใช้ร่างกายเป็นตัวขับเคลื่อนที่สำคัญในการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกัน แต่ละดวงจิตแสดงความรู้สึกลงถึง การยึดติดผูกพันกับร่างกายตนเองและร่างกาย ภายนอกของ ผู้คนรอบข้าง จนติดอยู่ในขอบเขตรูปลักษณ์ ภายนอกของสังคมมนุษย์จนไม่สามารถสำรวจตัวตน หากความแท้จริงของความเป็นมนุษย์ได้

โดยผลงานศิลปะที่ใช้การแกะไม้ แสดงความรู้สึกลงและถ่ายทอดผ่านพื้นผิวที่หลงเหลืออยู่บนแผ่นไม้ หลังการแกะ ขูด ขีด และกระบวนการอัดหมึกพิมพ์บนผิวไม้ สะท้อนร่องรอยการเซาะลอกชั้นผิวในส่วนที่ไม่สำคัญภายนอกออก เพื่อให้ความรู้สึกลง ทางสุนทรีย์ภาพสร้างอารมณ์ สะเทือนใจ ปลุกความเห็นต่าง ในประสบการณ์ใหม่และประเทืองปัญญาแก่ผู้รับชม และผลงานนี้เป็นรูปแบบการผลิตผลงานสร้างสรรค์ซึ่งผนวกการแสดงผลวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) ซึ่งรวบรวมรวบรวมจากการสอบถามผู้เข้าร่วมชมผลงาน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงออกถึงปฏิกิริยาลักษณะเหนียวรั้ง สร้างพันธนาการ ที่เกิดขึ้นจากภายในจิตวิญญาณของความเป็นมนุษย์ ซึ่งแม้แต่ตนเองก็มีอาจหยุดยั้งสิ่งที่เกิดขึ้นได้

2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้วยการ ถ่ายทอดจากจิตที่เป็นนามธรรมผ่านการแสดงออกทางกาย ด้วยผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ สร้างพื้นผิวลงบนแผ่นไม้ ด้วยการจากการแกะ ขุด ขีด และกระบวนการอัดหมึกพิมพ์บนผิวไม้ สะท้อนร่องรอยการระบายออกด้วยความรู้สึกที่มีอยู่ภายใน

3. เพื่อสร้างความรู้สึทางสุนทรียภาพ สะท้อนใจทางอารมณ์ ปลูกความเห็นต่างในประสบการณ์ใหม่แก่ผู้รับชม

กรอบทฤษฎี

ในการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ ในชุด “กายภูมิ” นี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ภายในจิตใจ และความสัมพันธ์ภายนอก ดังนั้นทฤษฎีที่นำมาใช้ จึงมีทฤษฎีเริ่มต้นตั้งแต่แรงจูงใจส่วนตัว รวมถึงการแสดงออกและผลที่ปรากฏขึ้นในสังคมมนุษย์โดยรวม ในผลงานชุดนี้ใช้กรอบทฤษฎี 3 ทฤษฎีในการอ้างอิงได้แก่

1. **ทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์** ของอับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) ศาสตราจารย์ทางด้านจิตวิทยาที่มหาวิทยาลัยแบรนดิส กล่าวว่าพฤติกรรมของมนุษย์ทุกรูปแบบจะเกิดจากแรงจูงใจของตัวเอง แรงจูงใจที่แตกต่างกันจึงทำให้บุคคลมีบุคลิกภาพไม่เหมือนกัน รูปแบบของมาสโลว์ได้เป็นการพิจารณาว่า ความต้องการของมนุษย์จะเริ่มจากระดับล่างก่อน เมื่อความต้องการในระดับล่างได้รับการตอบสนองแล้ว ก็จะไม่เป็นที่ต้องการต่อไป แต่ความต้องการในระดับสูงขึ้นไปจะเข้ามาแทนที่ ซึ่งรูปแบบของมาสโลว์จะมีลักษณะเป็นปิรามิด (วิไลวรรณ ศรีสงคราม, 2549, หน้า 181) โดยความต้องการระดับล่างสุด คือ ความต้องการทางกายจะเกิดขึ้นก่อน และเมื่อความต้องการทางกายได้รับการตอบสนองแล้ว ก็จะเลื่อนไปสู่ระดับที่สูงขึ้นคือความต้องการ ซึ่งมาสโลว์ได้กล่าวว่า ความต้องการทางกายและความต้องการความปลอดภัยเป็นความต้องการในระดับต่ำของมนุษย์ ส่วนความต้องการความรัก และความต้องการเป็นเจ้าของจะหมายถึง ความต้องการที่จะให้และรับความรัก รวมไปถึงความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มหรือสมาชิกของสังคม ลำดับสูงขึ้นไปเป็นความต้องการมีชื่อเสียงเกียรติยศจะเป็นความต้องการที่จะพัฒนาความรู้สึกในเรื่องคุณค่าของตนเอง

2. **ทฤษฎีการแสดงออกของมนุษย์** ของอัลเฟรด แอดเลอร์ (Alfred Adler) จิตแพทย์ชาวออสเตรีย ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้บุกเบิกแนวทางการศึกษาพฤติกรรมและบุคลิกภาพของมนุษย์ที่เน้นอิทธิพลของสัมพันธภาพระหว่างบุคคลหรือพฤติกรรมทางสังคม แอดเลอร์กล่าวว่า มนุษย์เรามีจุดอ่อนไม่เฉพาะแต่ทางกายเท่านั้น ทางสังคม อารมณ์ จิตใจก็มีจุดอ่อนด้วย ไม่อย่างใดอย่างหนึ่ง

จุดอ่อนเช่นนี้เรียกว่า “ปมด้อย” มนุษย์ทุกคนพยายามหาทางชดเชยปมด้อยด้วยการสร้างปมเด่นขึ้นมา (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2544, หน้า 37) พฤติกรรมการแสดงออกของมนุษย์แต่ละบุคคลเกิดจากการชดเชย “ปมด้อย” ที่มีอยู่ในจิตของมนุษย์ทุกคน บางคนมีความรู้สึกเป็นปมด้อย (Feeling of Inferiority) เมื่อมีร่างกายที่ไม่สมบูรณ์หรือพิการและมีความต้องการที่จะสร้างแรงมานะพยายามที่จะเอาชนะปมด้อย เหล่านั้น ความรู้สึกที่ตนเองมีปมด้อยทำให้เกิดแรงขับที่เรียกว่า “ปมเด่น” แอดเลอร์กล่าวว่า ความรู้สึกชดเชยปมด้อยจะแสดงบทบาทที่สำคัญ ในการสร้างรูปแบบของบุคลิกภาพเฉพาะตน

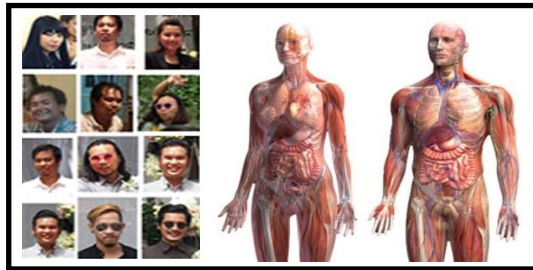
3. ทฤษฎีระบบโครงสร้างของสังคม ในแนวคิดของออคุสต์ ก็องต์ (Auguste Comte) นักคิดชาวฝรั่งเศสผู้ถือเป็น “บิดาแห่งสังคมนิยม” (สุภางค์ จันทวานิช, 2554, หน้า 24) เปรียบสังคมมนุษย์เสมือนกับสิ่งมีชีวิตเป็นองค์รวมของอินทรีย์ ระบบโครงสร้างของสังคมมีลักษณะเป็นชีวะอินทรีย์หรือร่างกายมนุษย์ ครอบคลุมเป็นหน่วยเบื้องต้นของสังคม เป็นจุดเริ่มต้นของการรวมกลุ่มของมนุษย์ โดยเปรียบครอบคลุมเสมือนธาตุในร่างกาย หรือ Element ต่าง ๆ เพราะธาตุเป็นหน่วยย่อยที่เล็กที่สุด การรวมตัวของครอบคลุมหลาย ๆ ครอบคลุม จนเกิดเป็นชั้นวรรณะ เสมือนชั้นต่าง ๆ ของเนื้อเยื่อ ร่างกายมนุษย์จะมีธาตุทั้งหลายประกอบเป็นเนื้อเยื่อ มีชั้นต่างกันไปเช่น เนื้อเยื่อ เนื้อหนัง และกล้ามเนื้อประกอบขึ้นเป็นอวัยวะต่าง ๆ หัว ตา แขน ขา ลำตัว โดยอวัยวะต่าง ๆ นี้ก็เสมือนสังคมใหญ่หรือบ้านเมือง ความสัมพันธ์ต่าง ๆ ของผู้คนในสังคมขับเคลื่อนด้วย “กฎทางการกระทำและการตอบโต้” (Law of action and reaction) มนุษย์ผู้ซึมซับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และตัดสินใจผ่านประสบการณ์ จากนั้นแสดงออกโต้ตอบซึ่งกันและกัน สังคมไม่สามารถหยุดนิ่งอยู่กับที่ได้ ทุกอย่างจะมีความเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา สอดคล้องกับความเห็นของ เฮอร์เบิร์ต สเปนเซอร์ (Herbert Spencer) นักปรัชญาชาวอังกฤษที่ว่า สังคมคือส่วนต่างๆ ที่ประกอบกันขึ้นเป็นมวลรวม เปรียบเสมือนระบบอินทรีย์ของร่างกายมนุษย์ที่ประกอบด้วยกลุ่มก้อนจุลินทรีย์เล็กๆ

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

1. การหาและรวบรวมข้อมูล

สภาพสังคมแวดล้อม และลักษณะในการใช้ชีวิตของผู้คนรอบๆ ข้างผู้วิจัยเป็นข้อมูลที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยจะสังเกตทั้ง เด็ก วัยรุ่น นักศึกษา และวัยทำงาน โดยใช้สัญลักษณ์ของใบหน้าคนในการสื่อถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากมนุษย์สู่มนุษย์ด้วยกันเองดังนั้นการเก็บข้อมูลจึงใช้ใบหน้าบุคคลรอบข้าง ซึ่งรู้จักและใช้ชีวิตร่วมกันในการทำงานหรือการพบประ

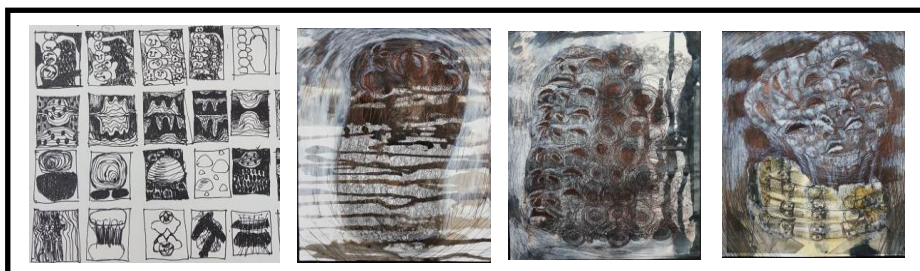
พูดคุยโดยการสังเกตลักษณะของใบหน้าจากลักษณะความรู้สึกลึกซึ้ง กิริยา รอคอย นอกจากนั้นยังทำการเก็บข้อมูลจากหนังสือ และอินเทอร์เน็ตถึงข้อมูลลักษณะการแสดงออกทางสีหน้าของผู้คน นอกจากลักษณะทางใบหน้าแล้วยังมีการเก็บข้อมูลจากการแสดงออกทางลักษณะทางร่างกายด้วย เพราะลักษณะและท่าทางการแสดงออกทางร่างกายนั้นมีความเชื่อมโยงกัน รวมถึงสรีระของผู้หญิงและผู้ชายที่มีความสวยงามและน่าสนใจจากมนุษย์โดยทั่วไปนอกจากการเก็บข้อมูลสำหรับการสร้างภาพร่างแล้วยังหาข้อมูลของเครื่องมือในการสร้างพื้นผิวลงบนแผ่นไม้ ทั้งเครื่องมือที่ใช้ในอดีตและปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือที่ใช้แรง หรือใช้ไฟฟ้าก็ตาม นอกจากนั้น ยังศึกษาถึงลักษณะผิวไม้และลักษณะชิ้นไม้ของไม้อัด ในการใช้เป็นวัสดุในการทำงานอีกด้วย



ภาพที่1 การรวบรวมข้อมูลใบหน้าคนและรูปทรงคน

2. การสร้างภาพร่างต้นแบบ

การสร้างภาพร่างต้นแบบเป็นกระบวนการแรกที่สำคัญของการสร้างสรรค์ผลงาน เพราะภาพต้นแบบจะเป็นเสมือนแนวทางในการทำผลงานจริงทั้งด้านโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์ รวมถึงน้ำหนักสี และรายละเอียดต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในผลงานจริง นอกจากนั้นภาพร่างต้นแบบ ยังเป็นเสมือนการทดลองในการหาผลงานที่ดีที่สุดในการตอบสนองทั้งแนวความคิด เทคนิค และรูปแบบการสร้างผลงาน โดยผู้วิจัยจะสร้างภาพร่างต้นแบบที่มีขนาดเล็กไว้ก่อนเพื่อดูโครงสร้าง และหาความน่าสนใจในองค์ประกอบที่แปลกใหม่ ต่อจากนั้นทำการขยายแบบ จากภาพร่างต้นแบบชิ้นเล็ก ๆ ให้มีขนาดใหญ่ขึ้น รวมถึงการเพิ่มสี และเส้นในรายละเอียดต่าง ๆ ที่น่าจะสร้างขึ้นได้ในผลงานจริง จากภาพร่างจำนวนมากอาจต้องใช้เวลาในการเลือกหรือเพิ่มเติม จากนั้นคิดถึงความเป็นไปได้ในการตอบสนองเทคนิคและกระบวนการทำงานจริง



ภาพที่2 ภาพร่าง การสร้างความรู้สึกลึกซึ้งโดยการจัดองค์ประกอบของศิลปะ

3. เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานจริง

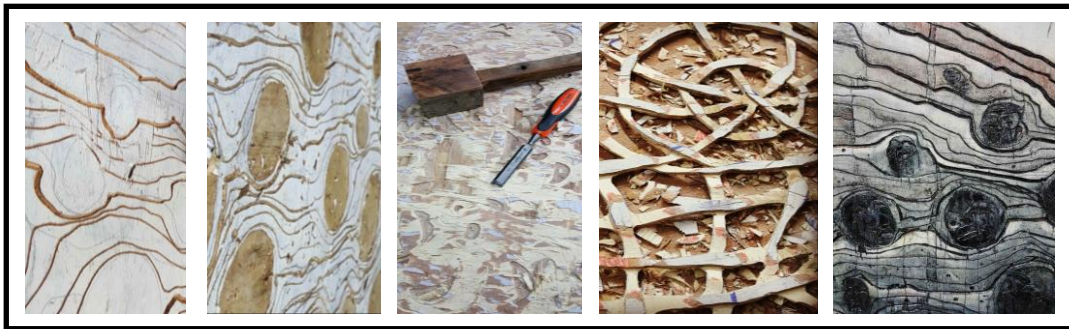
การสร้างสรรค์ผลงานจริงเริ่มจากการนำภาพร่างที่มีขนาดเล็ก มาขยาย ลงสู่แผ่น ไม้ที่มีขนาดใหญ่ โดยรูปทรงหลักในผลงานจะถูกขยาย คงความรู้สึกทางองค์ประกอบศิลป์ไว้ ส่วนรายละเอียดเช่น ใบหน้าคนลักษณะ ทางอารมณ์ที่เกิดขึ้น ของใบหน้า จะถูกสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ในส่วนต่างๆ เพื่อตอบสนอง ทางความรู้สึกกับผลงาน ณ เวลาการสร้างสรรค์จริง นอกจากนั้น โครงสี จะถูกปรับแต่ง แต่ยังคงความคล้ายกับ ภาพร่างต้นแบบ อยู่เช่นเดิม

3.1 การสร้างพื้นผิวบนแผ่นไม้อัด

จากกระบวนการร่างภาพสู่การเตรียมพื้นผิวของแผ่น ไม้โดยบางส่วนอาจใช้สีขาวรองพื้น ก่อนเพื่อความชัดเจนในการสร้างพื้นผิวหรือเส้น หลังจากการร่าง โครงสร้างลงบนแผ่น ไม้ เรียบร้อยแล้ว จะทำการแกะเจาะผิว ไม้ เพื่อเดินเส้นเป็น โครงสร้าง ในผลงานจากนั้น เปิดผิวหน้า ไม้ ออกใน แต่ละชั้น ไม้ โดยข้อสำคัญของ การใช้ ไม้อัดเป็น วัสดุ ในการทำงาน ไม้อัดเกิดจากการประสานแผ่น ไม้ บางๆ ด้วยกาว จนเป็นชั้น ซึ่งแต่ละชั้น ไม้ จะมีการเรียงเส้น ไม้ หรือทิศทางของลาย ไม้ แตกต่างกัน เพื่อความแข็งแรงของเนื้อ ไม้ อัดเอง ดังนั้นด้วยลักษณะนี้ การเปิดผิว ไม้ ในแต่ละชั้น จึงมีความสำคัญ เพราะทิศทางของเส้น ไม้ จะสามารถสร้างพื้นผิว ที่พิเศษให้กับผลงานได้ การเปิดเนื้อ ไม้ จึงคำนึงถึง ระยะเวลาการลิกและความตื้นของการแกะและเซาะร่องเนื้อ ไม้ ออก เริ่มจากการเดินเส้น การเปิดพื้นผิว ในวงกว้างขึ้น จากรูปทรงหลัก รูปทรงรอง จนถึงพื้นหลัง background ของผลงาน

3.2 การอัดหมึกภาพพิมพ์

การอัดหมึกพิมพ์ลงบนผลงาน จะเป็นการสร้างน้ำหนักและการเห็นถึงรายละเอียดใน ผลงาน วิธีการคือการใช้หมึกพิมพ์ผสมตามเจดสีที่ได้ถูกกำหนดไว้จากการทำภาพร่าง จากนั้นนำ หมึกในสีที่ต้องการ อัดหรือทาลงบนผลงาน หลังจากนั้นทำการเช็ดออก ด้วยผ้าและกระดาษ หนังสือพิมพ์ จะเห็นได้ว่า พื้นผิวที่อยู่ด้านบนจะถูก ชั้หมึกออกไปจน ส่วนที่อยู่ด้านบน จะมีความ สว่างกว่าพื้นผิวที่อยู่ด้านล่างเนื่องจากพื้นผิวที่อยู่ด้านล่าง จะมีหมึกขังอยู่มากกว่าด้านบน ดังนั้น การแกะซ่อมผิว ไม้ ในลักษณะความลิกและความตื้นของผิว ไม้ จะสร้างให้เกิดน้ำหนักที่มีความ แตกต่างกัน เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการนี้ จะเห็นได้ว่าน้ำหนักและรายละเอียดของผลงานเกิดขึ้นใน แต่ละส่วน หากน้ำหนักบางส่วนยังไม่สมบูรณ์ สามารถรอให้ผิวของผลงานแห้งสนิท และสามารถ ทำการแกะผิว ไม้ และทำกระบวนการอัดหมึกและเช็ดหมึกนี้ซ้ำ อีกครั้งในส่วนที่ ต้องการเพิ่ม น้ำหนักในผลงานได้



ภาพที่3 เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานจริง

วิเคราะห์ผลงาน

จากแรงบันดาลใจสู่กระบวนการคิดสร้างสรรค์ผลงาน การหาข้อมูลรวมถึงกรอบทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์ ทฤษฎีการแสดงออกของมนุษย์ และทฤษฎีระบบโครงสร้างของสังคม จึงนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมการแกะไม้ 2มิติ สื่อผ่านทัศนธาตุต่าง ๆ ทางศิลปะ การวิเคราะห์ผลงานจึงขอวิเคราะห์ผ่านกรอบทฤษฎีต่างๆ สู่การสร้างสรรค์ทางทัศนธาตุดังนี้

วิเคราะห์ผลงานตามกรอบทฤษฎี		
ทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์	ทฤษฎีการแสดงออกของมนุษย์	ทฤษฎีระบบโครงสร้างของสังคม
<p>อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) ได้กล่าวว่า ความต้องการทางกายและความต้องการความปลอดภัยเป็นความต้องการในระดับต่ำของมนุษย์ ส่วนความต้องการลำดับสูงขึ้นไปเป็นความต้องการมีชื่อเสียงเกียรติยศจะเป็นความต้องการที่จะพัฒนาความรู้สึกในเรื่องคุณค่าของตนเอง</p>	<p>อัลเฟรด แอดเลอร์ (Alfred Adler) จิตแพทย์ชาวออสเตรีย กล่าวว่า มนุษย์เรามีจุดอ่อนไม่เฉพาะแต่ทางกายเท่านั้น ทางสังคม อารมณ์ จิตใจก็มีจุดอ่อนด้วย ไม่อย่างใดอย่างหนึ่งจุดอ่อนเช่นนี้เรียกว่า “ปมด้อย” มนุษย์ทุกคนพยายามหาทางขจัดขบปมด้อยด้วยการสร้างปมเด่นขึ้นมา</p>	<p>ออกุสต์ ก็องต์ (Auguste Comte) นักคิดชาวฝรั่งเศสผู้ถือเป็น “บิดาแห่งสังคมนิยม” เปรียบสังคมมนุษย์เสมือนกับระบบโครงสร้างของสังคมมีลักษณะเป็นชีวิตอินทรีย์หรือร่างกายมนุษย์ ครอบคลุมเป็นหน่วยเบื้องต้นของสังคม เป็นจุดเริ่มต้นของการรวมกลุ่มของมนุษย์</p>
		
<p>จากทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์ ถูกผลักดันให้เกิดงานศิลปะ โดยผู้วิจัยสร้างใบหน้าของมนุษย์ที่มีความทะเยอทะยานอยากอยู่ตลอดเวลา อยู่ด้านบนของรูปทรงเพื่อแสดงให้เห็นถึงความต้องการที่ไม่มีวันจบสิ้น ใบหน้าแสดง การเฟื่องฟูอยู่ตลอดเวลาสะท้อนทฤษฎีแรงจูงใจทั้งทางกาย ซึ่งเป็นพื้นฐานและทางจิตใจที่ต้องการ อยากมีอยากเป็นอยู่ตลอดเวลา</p>	<p>ทฤษฎีการแสดงออกของมนุษย์ เป็นสภาวะภายใน ที่ตอบสนองความต้องการของจิต โดยการแสดงออก ตามทฤษฎีเชื่อว่า การแสดงออกทุกอย่างคือการแสดงออกเพื่อขจัดขบปมด้อย ในสิ่งที่ มนุษย์ขาดหายไปตั้งแต่วัยเด็ก ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึง ลักษณะของ มือที่ไขว่คว้าและพยายามเดินทางอยู่ตลอดเวลา โดยพื้นที่ว่างด้านล่างให้เป็นลายเส้นของใบหน้าของมนุษย์ เพื่อตอบสนองการขจัดขบปมด้อย ตามทฤษฎีดังกล่าว</p>	<p>ทฤษฎีระบบโครงสร้างของสังคม เป็นการจัดการเคลื่อนไหว ของสังคมมนุษย์โดยเชื่อว่าเป็นลักษณะของชีวิตอินทรีย์หรือร่างกายมนุษย์ ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างสัญลักษณ์ แผนสังคมมนุษย์โดยใช้ลักษณะของร่างกายมนุษย์ ต่อกันจนเป็นเสมือนยานพาหนะเป็นเสมือนการเคลื่อนที่ทางสังคมอยู่ตลอดเวลา</p>

ผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 4 ผลงานภาพที่ 1

ชื่อผลงาน : กายภูมิ 2

ขนาด : 130 x 100 ซม.

เทคนิค : แกะไม้และหมึกพิมพ์



ภาพที่ 5 ผลงานภาพที่ 2

ชื่อผลงาน : กายภูมิ 3

ขนาด : 122 x 190 ซม.

เทคนิค : แกะไม้และหมึกพิมพ์



ภาพที่ 6 ผลงานภาพที่ 3

ชื่อผลงาน : พันธของจำหมายเลข 5

ขนาด : 265 x 145 ซม.

เทคนิค : แกะไม้และหมึกพิมพ์

การสัมภาษณ์และความคิดเห็นของผู้รับชมผลงาน

ผลงานชื่อ “พันธกิจหมายเลข 5” เป็นหนึ่งในผลงานชุดนี้ ได้รับการคัดเลือกและตัดสินจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะสาขาต่างๆ ในการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 63 จากผลงานทั้งสิ้นจำนวน 188 ชิ้น ได้ถูกคัดเลือกเหลือ จำนวน 82 ชิ้น เพื่อจัดนิทรรศการแสดงผลงาน ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ถนอมเจ้าฟ้า ระหว่างวันที่ 5-29 ตุลาคม 2560

ในการสอบถามความรู้สึกของประชาชนทั่วไปที่มีต่อผลงาน การค้นคว้าข้อมูลด้วยวิธีการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์นั้นสามารถทำให้ผู้ทำการวิจัยเข้าใจถึงความหลากหลายในผลลัพธ์การเรียนรู้จากผู้รับการสัมภาษณ์ (ผู้เข้าชมผลงาน) ซึ่งข้อมูลที่ได้จะเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative data) ข้อมูลเชิงคุณภาพนั้นถือว่ามีความเหมาะสมกับการสำรวจความหลากหลายในผลลัพธ์ของการเรียนรู้ (Squire 2011 หน้า 113-130) ตลอดจนความรู้สึกของผู้เข้าชมผลงาน โดยเฉพาะผลงานทางด้านศิลปกรรม

Classical Phenomenology เป็นลักษณะของการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยให้ความสำคัญกับประสบการณ์ที่มาจากมุมมองของบุคคลที่หนึ่ง โดยที่ประสบการณ์นั้นอาจจะเกิดขึ้นแค่เพียงในสภาพจิต และไม่ได้เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง Phenomenology ไม่เพียงแต่ศึกษาความหมายที่เกิดขึ้นตามความเป็นจริงของประสบการณ์ แต่ยังให้ความสำคัญกับการระบวนการความคิด จินตนาการ ความรู้สึกและการกระทำที่เป็นอิสระอีกด้วย (Smith, D.W. 2013, Quigley, T. 2013 หน้า 1) Maurice Merleau-Ponty นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส (Phenomenologist) ให้ความสำคัญกับแนวคิดสภาวะของการเคลื่อนที่ (Material displacement) โดยกล่าวว่า "เพราะศิลปินนั้นได้หยิบยื่นร่างกายของเขาให้กับโลกและเขาก็ได้เปลี่ยนโลกนั้นเป็นรูปวาด" (Merleau-Ponty, M. 1964 หน้า 162)

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสัมภาษณ์

1. การบันทึกลงบนสมุด ซึ่งผู้ค้นคว้าใช้ในการบันทึกประเด็นสำคัญของข้อมูล และเพื่อเพิ่มคำถามแทรกระหว่างการสัมภาษณ์
2. เครื่องอัดเสียง เพื่อบันทึกข้อมูลและสร้างความเป็นส่วนตัวให้แก่ผู้รับการสัมภาษณ์

ขั้นตอนและจำนวนผู้รับการสัมภาษณ์

มีการสัมภาษณ์ในการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 63 ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์แห่งชาติ กรุงเทพฯ ระหว่างวันที่ 5-6 ตุลาคม 2560 แต่เวลา 11.00 น.-16.00 น. ผู้เข้าชมงานได้สละเวลาเพื่อรับการสัมภาษณ์โดยไม่มีสิ่งของแลกเปลี่ยนใด ๆ จำนวน 5 คน เป็นชาย 3 คน และหญิง 2 คน โดยมีการจำแนกข้อมูลของผู้รับการสัมภาษณ์ดังนี้

ลำดับที่	เพศ	ช่วงอายุ	ภูมิลำเนา
1	หญิง	40-50	กรุงเทพมหานคร
2	ชาย	60+	กรุงเทพมหานคร
3	ชาย	20-30	กรุงเทพมหานคร
4	หญิง	20-30	ฉะเชิงเทรา
5	ชาย	20-30	กรุงเทพมหานคร

การสัมภาษณ์ใช้หลักของการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (semi-structured interview) เพื่อความยืดหยุ่นในการเข้าถึงข้อมูลและความสามารถในการตั้งคำถามแทรกในประเด็นที่น่าสนใจ โดยหัวข้อคำถามหลักที่ใช้การสัมภาษณ์นอกเหนือจากการสอบถามพูดคุยเพื่อสร้างความเป็นกันเองกับผู้รับการสัมภาษณ์ มี 3 คำถามดังต่อไปนี้:

1. ท่านมีความคิดเห็นต่อผลงานชิ้นนี้อย่างไร
2. ท่านคิดว่าการสื่อสารความหมายของผลงานชิ้นนี้ออกมาเหมาะสมหรือไม่
3. ท่านคิดว่าผลงานชิ้นนี้ควรที่จะเพิ่มเติม หรือ ปรับเปลี่ยนอะไรได้อีกบ้าง

ถึงแม้ว่าอุปกรณ์อัดเสียงจะมีความแม่นยำในระดับที่ดี แต่ความผิดพลาดทางเทคนิคต่างๆ สามารถเกิดขึ้นได้ เช่น มีจังหวะเสียงรบกวน หรือเสียงที่ไม่ชัด ข้อความที่ไม่สมบูรณ์จะถูกตัดออกจากการผลการศึกษานี้ คำถามที่ไม่ได้รับการตอบรับจะถูกข้ามไป แนวคิดของผู้รับการสัมภาษณ์ที่ไม่ตรงกับผู้สร้างสรรค์ผลงานจะไม่ได้รับการแก้ไขเนื่องจากเป็นความต้องการศึกษาความเข้าใจใน

ผลงานศิลปะตามประสบการณ์ของผู้เข้าชม ความเข้าใจภาษากายและหน่วยการสื่อสารย่อย (การหัวเราะ การกระแอม) จะถูกละเว้นจากผลการศึกษา

สัญลักษณ์ #1 ใช้แทนลำดับของผู้เข้ารับสัมภาษณ์ สัญลักษณ์ [] ใช้ในช่วงการจับบอกตำแหน่งในผลงานเพื่อขยายความการบรรยายของผู้เข้ารับการสัมภาษณ์ และ สัญลักษณ์ <[]> จะถูกใช้แทนการเว้นช่วงระหว่างคำถาม

คำบรรยายจากผู้รับการสัมภาษณ์และผลการศึกษา

#1 "น่ากลัวดีค่ะ ไม่แน่ใจว่าจะตอบถูกหรือเปล่า <[]> คือเข้าใจว่าเกี่ยวกับคนที่ถูกกักขังเอาไว้ในก้อนเชือกแล้วหนีออกมาไม่ได้ แต่ไม่เข้าใจว่าก้อนกลม ๆ คำ ๆ ในภาพคืออะไร <[]> ถ้าต้องการให้คนกลัวก็ทำออกมาได้ดีค่ะ เพราะดูค่อนข้างน่ากลัว การจงจำก็เป็นสิ่งที่น่ากลัวอยู่แล้ว คงไม่มีสิ่งไหนอยากจะถูกกักขัง สัตว์ก็ด้วย <[]> ถ้าเอาไปทำเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ด้วยก็น่าจะดีนะคะ มันจะได้เคลื่อนไหวได้"

#2 "เป็นงานที่น่าสนใจครับถึงแม้ว่าจะดูค่อนข้างน่ากลัว <[]> คนผิวดูตัดสินจงจำก็สมควรแล้ว รูปภาพก็ควรจะออกมาให้ดูน่ากลัวให้คนไม่กล้ากระทำความผิดเช่นกัน <[]> ถ้าภาพแบ็คกราวด์เป็นสีดำทั้งหมดก็น่าจะให้ความรู้สึกที่น่ากลัวน่าเกรงขามมากยิ่งขึ้น"

#3 "ดูเหมือนอสูรกายที่มาจากอีกมิติ หมายถึงน่าสนใจจะไม่เคยเห็นอะไรแบบนี้มาก่อน <[]> มันดูเหมือนคนหรือวิญญาณของคนที่ถูกขังเอาไว้ในใยแมงมุม ๆ ก็เหมาะกับชื่อภาพดี <[]> คือสภาพโลกในภาพมันไม่น่าจะเป็นที่ใครสักแห่งบนโลกใบนี้นะ ตัวที่ถูกขังมันมีหลายมือไปทั่วทั้งร่าง ซึ่งก็ไม่น่าจะใช้คนแน่นอน แอมหน้าที่อยู่ [ด้านบน] ก็ยังใหญ่มาแล้วก็เบี้ยวมากด้วย แล้วก็มือตรงมือด้านล่างสี่อันสำหรับใช้เดินด้วย มีสีขาว ๆ ที่ด้านหลังซึ่งมันก็ไม่ใช่ท้องฟ้าแน่นอน <[]> ดูโดดเด่นดีอยู่แล้วไม่ต้องเพิ่มอะไรครับ เพราะมันจะทำให้ความตั้งใจของ [ผู้สร้างสรรค์ผลงาน] ผิดออกไปจากที่คิดเอาไว้ด้วย แต่ผมอยากให้มีคู่มือบรรยายสักนิดจะได้เข้าใจได้ง่ายขึ้น"

#4 "น่าจะเกี่ยวกับเรื่องราวของวิญญาณของคนที่ยังไม่ตายไปแล้ว หากทำไม่ดีในตอนที่มีชีวิตอยู่ก็ต้องถูกทรมาน <[]> เหมาะดีกับหัวข้อนะ"

#5 "เป็นชิ้นงานที่ดูมีความละเอียดในการสื่อสารและเนื้อหาทางศิลปะครับ ผมมองว่า ใบบนหน้าแสดงให้เห็นถึงความสิ้นหวังและความทุกข์มากกว่าที่จะเป็นความเจ็บปวดทรมาน แต่ยังไม่เข้าใจว่าทำไมตัวนี้ถึงมีหลายแขนและไม่มีขา เหมือนด้านล่างมีความเหมือนแขนมากกว่าขาที่อยู่ติดกับพื้นก็น่าจะเป็นส่วนใช้ในการเดิน สีของแขนด้านบนกับด้านล่างก็ไม่เหมือนกัน ด้านบนนี้เหมือนสีเนื้อ แต่ล่างเหมือนสีของศพ หรือว่าเป็นคนหลายคนที่ถูกจับรวมกันไว้อยู่ในกรงแคบ พื้นดินด้านล่างก็มีลักษณะเป็นรอยแตกกร้าว แต่ดูให้ดีก็เป็นรูปใบบนหน้าคน <[]> คือในส่วนของชื่อเรื่องมันตรง พันธของจำ ก็ออกมาดี ผมอาจจะไม่เข้าใจนักว่าโดยลึกซึ้งแล้วคืออะไร ประมาณว่าเขาถูกจองจำเพราะอะไรแล้วส่วนประกอบในภาพแต่ละแบบมีการสื่อสารอะไรและมีความหมายว่าอะไร [ฉาก]ด้านบนที่ทาสีดำหมายถึงท้องฟ้า หรือเป็นแผ่นอะไรสักอย่างที่บีบเขาลงมาอันนี้ไม่เข้าใจ

การสรุปจากการสัมภาษณ์

จากการสัมภาษณ์จะพบว่าผู้เข้ารับการสัมภาษณ์มีความเข้าใจการสื่อสารของผลงานในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป ยกตัวอย่างเช่น #1 และ #2 มีความเข้าใจความหมายของ "พันธของจำ" ในรูปแบบของการถูกจองจำในทางโลก ซึ่งมีความแตกต่างจากผู้เข้ารับการสัมภาษณ์ท่านอื่นที่มีความเห็นโน้มเอียงไปในทางโลกสมมติ โดยรวมแล้วผู้เข้ารับการสัมภาษณ์มีความเห็นว่าผลงานได้ถูกถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของความกลัวและความทรมาน ผู้เข้ารับการสัมภาษณ์บางท่านอธิบายถึงรายละเอียดในชิ้นงาน มีการวิเคราะห์ถึงรายละเอียดโดยใช้ความเห็นและจินตนาการส่วนตัว และมีการตั้งคำถามกับความหมายที่อาจแฝงอยู่ในผลงาน

ข้อเสนอแนะจากการสัมภาษณ์

ผู้เข้ารับการสัมภาษณ์ยังได้เสนอแนวคิดต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับตัวของงานศิลป์ในยุคดิจิทัลเช่น การจัดทำบทอธิบายองค์ประกอบของผลงาน และการผลิตผลงานเพิ่มเติมในรูปแบบของเทคนิคการเคลื่อนไหวสามมิติ

สรุปผลที่ได้จากผลงาน

การแสดงออกในผลงานชุด“กายภูมิ” นี้ เป็นผลงานทางความคิดด้วยการแสดงความรู้สึกที่เกิดขึ้นจาก สิ่งที่ฝังลึกอยู่ภายในจิตใจของผู้วิจัย สะท้อนมิติแห่งการใช้กายเป็นพาหนะในการดำรงอยู่ของชีวิต เป็นพรมแดนที่จิตยึดติดให้ความสำคัญอยู่กับรูปลักษณ์ภายนอก จนสร้างความทะเยอทะยานกลายเป็นวงจร ยึดเหนี่ยวจิตเข้ากับกาย การสร้างสรรค์ผลงานด้วยไม้ ยังเป็นกุศโลบายในการสร้างนัยยะทางความคิด โดยลักษณะของการแกะ ผิวไม้ออกนั้น ยังเสมือนการขุดเอาออก การละทิ้งปล่อยวาง สิ่งที่ไม่สำคัญ เอาออกไปคงเหลือแต่ สาระสำคัญ ที่ยังคงเหลืออยู่บนผลงานศิลปะ 2 มิติ

ผลงานชุดนี้อาจเป็นเพียงภาพสะท้อนมุมมองหนึ่งของสังคมมนุษย์แต่การข้อนคิดเพียงเล็กน้อยจะนำไปสู่บทเรียนและการพัฒนาการใช้ชีวิตของมนุษย์เราก็เป็นไปได้



ภาพที่ 7 ร่วมแสดงในการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 63 ปี พศ. 2560

บรรณานุกรม

- ชลุค นุ่มเสนอ. (2534). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิชย์.
- พลศักดิ์ จิรไกรศิริ. (2522). *ความคิดทางการเมืองตะวันตก*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ข้าวทหาร
อากาศ.
- รัจรี นพเกตุ. (2554). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิไลวรรณ ศรีสงคราม. (2549). *จิตวิทยาทั่วไป* (พิมพ์ครั้งที่1). กรุงเทพมหานคร: ทริปเพิ้ล กรุ๊ป.
- วิไลเจิด ทวีสิน. (2520). *มนุษย์กับสิ่งแวดล้อม*. กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์.
- ศรีเรื่อน แก้วกั้งवाल. (2544). *ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ* (พิมพ์ครั้งที่9). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์หมอ
ชาวบ้าน.
- สุภาภค์ จันทวานิช. (2554). *ทฤษฎีสังคมวิทยา* (พิมพ์ครั้งที่4). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Ed.Julius Wiedemann. (2011). *Illustration now 4*. Cologne: Taschen.
- Jean Louis Ferrier. (2002). *Art of the 20th century*. Milan: Lombarda.
- Merleau-Ponty, M. (1964). *"Eye and Mind" in The Primacy of Perception*. Evanston IL:
Northwestern University Press.
- Quigley, T. (2013). *"Eye and Mind"*. The New School Summary: Maurice Merleau-Ponty.
- Smith, D.W. (2013) *Phenomenology*. [online] Available from <<https://plato.stanford.edu>>
- Squire, K. (2011). *Video Games And Learning*. New York: Teachers College Press