



ภาพลักษณ์ ตัวตนบุคคลในวิถีชีวิตร่วมสมัย :โครงการสร้างสรรค์จิตรกรรม
เพื่อติดตั้งภายในร้านไอเบอร์รี่

โดย

นาย อรรถวิท บุญวรรณ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาประยุกต์ศิลปศึกษา

ภาควิชาประยุกต์ศิลปศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาพลักษณ์ ตัวตนบุคคลในวิถีชีวิตร่วมสมัย : โครงการสร้างสรรค์จิตรกรรม
เพื่อติดตั้งภายในร้านไอเบอรี่

โดย

นาย อรรถวิท บุญวรรณ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาประยุกต์ศิลปศึกษา

ภาควิชาประยุกต์ศิลปศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

**PERSONAL IMAGE AND IDENTITY IN CONTEMPORARY LIFESTYLES :
THE PAINTING PROJECT FOR IBERRY SHOPS**

**By
Uttawit Boonyawan**

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

MASTER OF FINE ARTS

Department of Applied Art Studies

Graduate School

SILPAKORN UNIVERSITY

2011

50152315 : สาขาวิชาประยุกต์ศิลปศึกษา

คำสำคัญ : ภาพลักษณ์บุคคล / วิถีชีวิตร่วมสมัย / จิตรกรรม / ร้านไอเบอร์รี่

อรรถวิทย์ บุญวรรณ : ภาพลักษณ์ ตัวตนบุคคลในวิถีชีวิตร่วมสมัย : โครงการ
สร้างสรรค์จิตรกรรมเพื่อติดตั้งภายในร้านไอเบอร์รี่. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อ.อิทธิพล
วิมลศิลป์ และ อ.สุรศักดิ์ รอดเพราะบุญ. 122 หน้า.

แรงบันดาลใจจากการได้พบเห็นผู้คนในสังคมเมืองและวิถีชีวิตในสังคมร่วมสมัย
พฤติกรรมในการสร้างภาพลักษณ์และตัวตนเพื่อนำเสนอและดึงดูดความสนใจจากบุคคลอื่น ไม่ว่าจะ
เป็นในโลกแห่งความเป็นจริงหรือโลกเสมือนจริงในสังคมออนไลน์ ได้ถูกนำมาสร้างสรรค์ขึ้น
เป็นชุดผลงานศิลปนิพนธ์โดยใช้กระบวนการทางจิตรกรรมเป็นเครื่องมือที่เปลี่ยนผ่านมุมมองและ
ทัศนคติของศิลปินที่มีต่อผู้คนเหล่านั้นให้กลายเป็นรูปทรงทางศิลปะภายใต้เงื่อนไขของการนำไป
ประยุกต์ติดตั้งเข้ากับสถานที่

ร้านไอเบอร์รี่เป็นร้านไอศกรีมที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มรุ่นใหม่ที่มีนิยมการมีวิถีชีวิตอย่างมี
เอกลักษณ์และทันสมัย โดยมีการออกแบบตกแต่งแบบผสมผสานที่น่ารักและมีความร่วมสมัย จึงมี
ความเป็นไปได้ในการนำมาศึกษาเพื่อสร้างเงื่อนไขในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างจิตรกรรม
กับสถานที่ และออกแบบประยุกต์ติดตั้งเพื่อใช้ผลงานศิลปะในการส่งเสริมภาพลักษณ์และแก้ไข
ปัญหาให้กับพื้นที่

ภาควิชาประยุกต์ศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2554

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. 2.

50152315 : MAJOR : APPLIED ART STUDIES

KEY WORD : PERSONAL IMAGE / CONTEMPORARY LIFESTYLE / PAINTING /
IBERRY SHOP

UTTAWIT BOONYAWAN : PERSONAL IMAGE AND IDENTITY IN
CONTEMPORARY LIFESTYLES : THE PAINTING PROJECT FOR IBERRY SHOPS. THESIS
ADVISORS : ITTIPOL WIMOLSIL AND SURASAK RODPORBOON. 122 pp.

The inspiration from behaviors and lifestyles of people in the contemporary urban society as making personal images and personal identity in order to attract the others either in reality or virtual reality on the internet, which is created to be a set of art thesis by using a painting process as a tool to transfer an artist's point of view about those people to be the art form under the condition of applied installing to the site .

Iberrry is the ice cream shop that targets to the new generation people who love to live their lives uniquely and modern. A mix & match decoration style of the shop is lovely and contemporary ,therefore ,there is a potential to use this place as a case study of making a condition and relation between paintings and installation's spaces , and to study how to use a design of artwork installation in order to solve problems of site's spaces.

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณบิดาและมารดาของข้าพเจ้าผู้เป็นผู้สนับสนุนหลักในการศึกษาในหลักสูตรนี้จนกระทั่งวิทยานิพนธ์ได้สำเร็จลุล่วง

ขอขอบคุณคณาจารย์ภาควิชาประยุกต์ศิลปศึกษาและอาจารย์ผู้บรรยายรับเชิญทุกท่านที่ช่วยเปิดโลกทัศน์ในทางการศึกษาศิลปะของข้าพเจ้า

ขอขอบคุณ อ.อิทธิพล วิมลศิลป์ สำหรับคำแนะนำที่ดีตลอดมา

ขอบคุณ พี่,จ๋า,หนึ่ง,หนู่ย,หญิง,ป๊อง,ภัทร,เอ๋,ตาล,โอ,โจ้,เอ๋,ขนุน,เติ้ล น้องๆเพื่อนร่วมหลักสูตรปริญญาโท สาขาประยุกต์ศิลปศึกษา รหัส50 สำหรับมิตรภาพที่มีให้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา	3
สมมุติฐานของการศึกษา.....	3
ขอบเขตการศึกษา.....	3
ขั้นตอนของการศึกษา.....	3
วิธีการศึกษา.....	4
แหล่งข้อมูล	6
อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า	6
2 ข้อมูลและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์	7
พฤติกรรมการแสดงออกของมนุษย์ในสังคมร่วมสมัย	7
ความรู้เกี่ยวกับ ยุคสมัย วัย และเจนเนอร์เรชั่น.....	7
พฤติกรรมของคนรุ่นใหม่อันถูกหล่อหลอมจากโลกเสมือนจริง	11
รูปแบบทางศิลปกรรมและผลงานของศิลปินที่ส่งอิทธิพล.....	14
ลัทธิประชานิยม.....	14
ผลงานของศิลปินที่ส่งอิทธิพลต่อผลงานของข้าพเจ้า.....	17
3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม.....	20
รูปแบบผลงานที่ผ่านมาของข้าพเจ้า	20
ผลงานช่วง 2541	21
ผลงานช่วงปี 2542-2543	22
ผลงานช่วงปี 2544-2545	23
ผลงานช่วงปี 2547 - 2549	24

บทที่	หน้า
ผลงานช่วงที่ได้เข้ามาศึกษาในระดับปริญญาโท	25
สรุปแนวทางการทำงานสร้างสรรค์ที่ผ่านมาของข้าพเจ้า	33
ข้อมูลเบื้องต้นในการเตรียมการสร้างสรรค์	34
การประมวลผลข้อมูลออกมาเป็นภาพร่างลายเส้น	37
การทำภาพร่างให้มีองค์ประกอบสมบูรณ์ด้วยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์	46
การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม	53
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1	54
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2	55
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3	56
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4	57
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5	58
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6	59
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 7	60
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 8	61
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 9	62
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 10	63
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 11	64
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 12	65
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 13	66
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 14	67
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 15	68
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 16	69
ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 17	70
การวิเคราะห์ผลงาน	71
การวิเคราะห์ผลงานในเชิงองค์ประกอบศิลป์	71
การวิเคราะห์ผลงานในเชิงสัญลักษณ์	74
4 การประยุกต์ติดตั้งผลงานเข้ากับสถานที่.....	75
ข้อมูลเบื้องต้น.....	75

บทที่	หน้า
การวิเคราะห์รูปแบบการตกแต่งร้านของไอเบอรี่.....	78
ไอเบอรี่สยามสแควร์.....	78
ไอเบอรี่เชียงใหม่.....	81
การทดลองวิธีการต่างๆในการติดตั้งผลงานเข้ากับสถานที่.....	84
ติดตั้งเป็นเฟรมเปล่าประกอบการติดตั้งแบบต่างๆ.....	84
ติดตั้งโดยใช้กรอบแบบต่างๆ.....	87
การประยุกต์ติดตั้งผลงานวิทยานิพนธ์เข้ากับพื้นที่ของไอเบอรี่สยามสแควร์.....	90
ผนังติดตั้งที่ 1.....	91
ผนังติดตั้งที่ 2.....	94
ผนังติดตั้งที่ 3.....	97
ผนังติดตั้งที่ 4.....	100
ผนังติดตั้งที่ 5และ6.....	103
แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอรี่สยามสแควร์.....	106
การประยุกต์ติดตั้งผลงานวิทยานิพนธ์เข้ากับพื้นที่ของไอเบอรี่เชียงใหม่.....	108
ผนังติดตั้งที่ 1.....	109
ผนังติดตั้งที่ 2.....	112
แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอรี่เชียงใหม่.....	115
5 สรุปผลการสร้างสรรค์.....	117
สรุปกระบวนการสร้างสรรค์.....	117
ปัญหาและข้อผิดพลาด.....	118
ปัญหาจากการสร้างแนวความคิดที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน.....	119
ปัญหาจากการวางระบบขั้นตอนในการสร้างสรรค์.....	119
ข้อเสนอแนะ.....	119
บรรณานุกรม.....	120
ประวัติผู้วิจัย.....	121

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	การสร้างตัวตนในสื่อสังคม.....	13
2	ผลงานของศิลปิน แอนดี วอร์ฮอล.....	16
3	ผลงานของ คีธ แฮริง.....	17
4	ผลงานของ ทากาชิ มูราคามิ.....	18
5	ผลงานของ โยชิโตะโม นาระ.....	19
6	ผลงานช่วง 2541.....	21
7	ผลงานช่วงปี 2542 - 2543	22
8	ผลงานช่วงปี 2544 - 2545	23
9	ผลงานช่วงปี 2547 - 2549	24
10	ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ขั้นสูง 1.....	25
11	ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ขั้นสูง 1.....	26
12	ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ขั้นสูง 2.....	27
13	ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ขั้นสูง 2.....	28
14	ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ขั้นสูง 2.....	29
15	ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ขั้นสูง 3.....	30
16	ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ขั้นสูง 3.....	31
17	ผลงานจากการเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์	32
18	ภาพประกอบข้อมูลจากสื่อสิ่งพิมพ์นิตยสาร	35
19	ภาพประกอบข้อมูลจากเว็บไซต์สื่อสังคม	36
20	ตัวอย่างภาพร่างลายเส้น.....	38
21	ตัวอย่างภาพร่างลายเส้น.....	39
22	ตัวอย่างภาพร่างลายเส้น.....	40
23	ตัวอย่างภาพร่างลายเส้น.....	41
24	ตัวอย่างภาพร่างลายเส้น.....	42

ภาพที่		หน้า
25	ตัวอย่างภาพร่างลายเส้น.....	43
26	ตัวอย่างภาพร่างลายเส้น.....	44
27	ตัวอย่างภาพร่างลายเส้น.....	45
28	ตัวอย่างภาพร่างที่สมบูรณ์.....	46
29	ตัวอย่างภาพร่างที่สมบูรณ์.....	47
30	ตัวอย่างภาพร่างที่สมบูรณ์.....	48
31	ตัวอย่างภาพร่างที่สมบูรณ์.....	49
32	ตัวอย่างภาพร่างที่สมบูรณ์.....	50
33	ตัวอย่างภาพร่างที่สมบูรณ์.....	51
34	ตัวอย่างภาพร่างที่สมบูรณ์.....	52
35	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	54
36	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	55
37	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3.....	56
38	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4.....	57
39	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5.....	58
40	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 6.....	59
41	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 7.....	60
42	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 8.....	61
43	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 9.....	62
44	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 10.....	63
45	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 11.....	64
46	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 12.....	65
47	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 13.....	66
48	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 14.....	67
49	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 15.....	68

ภาพที่	หน้า
50	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 16..... 69
51	ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 17..... 70
52	สินค้าหลักของร้านไอเบอร์รี่..... 77
53	บรรยากาศการตกแต่งร้านไอเบอร์รี่สยามสแควร์..... 79
54	บรรยากาศการตกแต่งร้านไอเบอร์รี่สยามสแควร์..... 80
55	บรรยากาศการตกแต่งร้านไอเบอร์รี่เชียงใหม่..... 82
56	บรรยากาศการตกแต่งร้านไอเบอร์รี่เชียงใหม่..... 83
57	จัดเรียงเป็นชุดภาพด้วยขนาดที่หลากหลาย..... 84
58	จัดเรียงเป็นชุดภาพด้วยขนาดที่หลากหลาย..... 84
59	จัดเรียงเป็นชุดภาพด้วยโดยเรียงขนาดใกล้เคียงกัน..... 85
60	จัดเรียงเป็นชุดภาพด้วยโดยขนาดเท่ากันและเรียงชิดกัน..... 85
61	ติดตั้งโดยใช้ภาพต่อแผ่น..... 86
62	ติดตั้งโดยใช้ภาพต่อแผ่น..... 86
63	ติดตั้งโดยใช้กรอบสีขาว..... 87
64	ติดตั้งโดยใช้กรอบสีขาว..... 87
65	ติดตั้งโดยใช้กรอบที่มีสีสันสดใส..... 88
66	ติดตั้งโดยใช้กรอบที่มีสีสันสดใส..... 88
67	ติดตั้งโดยใช้กรอบสีเนื้อไม้..... 89
68	ติดตั้งโดยใช้กรอบสีเนื้อไม้..... 89
69	ผนังที่ภายในสถานที่ไอเบอร์รี่สยามสแควร์..... 90
70	ผนังติดตั้งที่ 1 ภาพผนังก่อนการติดตั้ง..... 91
71	ผนังติดตั้งที่ 1 ทดลองแบบที่ 1..... 92
72	ผนังติดตั้งที่ 1 ทดลองแบบที่ 2..... 92
73	แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 1..... 93
74	ผนังติดตั้งที่ 2 ภาพผนังก่อนการติดตั้ง..... 94

ภาพที่		หน้า
75	ผนังติดตั้งที่ 2 ทดลองแบบที่ 1	95
76	ผนังติดตั้งที่ 2 ทดลองแบบที่ 2	95
77	แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 2	96
78	ผนังติดตั้งที่ 3 ภาพผนังก่อนการติดตั้ง.....	97
79	ผนังติดตั้งที่ 3 ทดลองแบบที่ 1	98
80	ผนังติดตั้งที่ 3 ทดลองแบบที่ 2	98
81	แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 3	99
82	ผนังติดตั้งที่ 4 ภาพผนังก่อนการติดตั้ง.....	100
83	ผนังติดตั้งที่ 4 ทดลองแบบที่ 1	101
84	ผนังติดตั้งที่ 4 ทดลองแบบที่ 2	101
85	แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 4	102
86	ผนังติดตั้งที่ 5 และ 6 ภาพผนังก่อนการติดตั้ง.....	103
87	ผนังติดตั้งที่ 5 และ 6 ทดลองแบบที่ 1	104
88	ผนังติดตั้งที่ 5 และ 6 ทดลองแบบที่ 2	104
89	แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 5 และ 6	105
90	แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอรรี่สยามสแควร์	106
91	แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอรรี่สยามสแควร์	106
92	แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอรรี่สยามสแควร์	107
93	แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอรรี่สยามสแควร์	107
94	ผนังที่ภายในสถานที่ไอเบอรรี่เชียงใหม่	108
95	ผนังติดตั้งที่ 1 ภาพผนังก่อนการติดตั้ง.....	109
96	ผนังติดตั้งที่ 1 ทดลองแบบที่ 1	110
97	ผนังติดตั้งที่ 1 ทดลองแบบที่ 2	110
98	แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 1	111
99	ผนังติดตั้งที่ 2 ภาพผนังก่อนการติดตั้ง.....	112

ภาพที่		หน้า
100	ผนังติดตั้งที่ 2 ทดลองแบบที่ 1	113
101	ผนังติดตั้งที่ 2 ทดลองแบบที่ 2	113
102	แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 2	114
103	แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอรี่เชียงใหม่	115
104	แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอรี่เชียงใหม่	116
105	แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอรี่เชียงใหม่	116

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ธรรมชาติของมนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่อยู่ร่วมกันเป็นสังคมต้องมีการเชื่อมโยงติดต่อสื่อสาร เพื่อพึ่งพาอาศัยกัน ดังนั้นนอกจากความต้องการพื้นฐานทางกายภาพเช่น อากาศ ,น้ำ ,ปัจจัยสี่ต่างๆ อย่าง อาหาร ที่อยู่ อาศัย เสื้อผ้า ยารักษาโรค หรือ ความต้องการทางเพศ รวมไปถึงความต้องการในด้านความมั่นคงปลอดภัยที่จะได้รับการคุ้มครอง ไม่ว่าจะเป็นทางด้านร่างกาย นั่นคือได้รับความปลอดภัยจากภัยอันตราย เช่น อาชญากรรมต่างๆ หรือได้รับความมั่นคงปลอดภัยทางการดำรงชีพเช่น หน้าที่การงาน หรือหลักประกัน ทางสังคมต่างๆแล้ว มนุษย์ยังมีความต้องการที่เหนือขึ้นไปจากสิ่งเหล่านี้อีก นั่นคือความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่ได้รับการยอมรับการมีตัวตนดำรงอยู่ หรือแม้กระทั่งต้องการที่จะได้รับการยกย่องเชิดชูจากผู้อื่น เพื่อให้ท้ายที่สุดมนุษย์ได้เกิดความรู้สึกเต็มเต็มและยอมรับนับถือตนเอง เพื่อให้เกิดความพึงพอใจในการดำรงชีวิตนั่นเอง

โลกในปัจจุบันนี้โดยเฉพาะสังคมเมืองได้มีการขยายตัวขึ้นอย่างมาก ปัจจัยและเงื่อนไขในการดำรงชีวิตอยู่ของมนุษย์ก็ทวีความซับซ้อนมากขึ้น ส่งผลให้ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ต่อมนุษย์ก็ซับซ้อนมากขึ้นเช่นกัน และขณะที่สังคมเมืองมีการขยายตัวและซับซ้อนมากขึ้น ในทางกลับกันมนุษย์ก็กลับรู้สึกโดดเดี่ยวและแปลกแยกมากขึ้น แม้ว่าในปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารจะมีความเจริญก้าวหน้าเป็นอย่างมากในการสร้างช่องทาง ในการเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์ต่อมนุษย์ที่หลากหลาย และเทคโนโลยีเหล่านี้ก็เป็นเหมือนดังเครือข่ายสังคม (Social Network) ในโลกเสมือนจริง(Virtual Reality)ที่ทับซ้อนอยู่กับโลกแห่งความจริงอีกทีหนึ่ง ซึ่งเป็นการตอบสนองต่อความต้องการแสดงออกซึ่งการมีตัวตนอยู่ของมนุษย์ แต่ในทางกลับกันสิ่งเหล่านี้กลับแสดงให้เห็นว่าในโลกแห่งความเป็นจริงนั้น มนุษย์กลับรู้สึกว่างเปล่าและไร้ตัวตนอยู่ในสังคมอันซับซ้อนของโลกปัจจุบัน

และด้วยความต้องการที่จะแสดงออกถึงการมีตัวตนอยู่ในสังคม การแสดงออกทางภาพลักษณ์และบุคลิกภาพจึงกลายเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือที่จะแสดงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นเหมือนการสร้างภาพอุดมคติตัวตนของตนเองที่มนุษย์ผู้นั้นได้ปรุงแต่งขึ้นเพื่อนำเสนอต่อมนุษย์ผู้อื่นหรือต่อสังคม ซึ่งสิ่งเหล่านี้เองเป็นส่วนหนึ่งที่ก่อให้เกิดความแตกต่างระหว่างบุคคล(Individual Differences)นอกเหนือไปจาก ปัจจัยอื่นๆอย่าง พันธุกรรม , สิ่งแวดล้อม , การบ่มเพาะเลี้ยงดู ฯลฯ อันเป็นเหตุแห่งความแตกต่างที่ หลากหลายของมนุษย์นั่นเอง

ซึ่งประเด็นที่กล่าวมาในข้างต้นนั้นก็เป็นที่ เป็นความสนใจของข้าพเจ้า ซึ่งข้าพเจ้าก็มักจะ สังเกตและมี ประเด็นที่เป็นคำถามที่เกิดขึ้นในใจเกี่ยวกับเรื่องราวที่เกี่ยวกับ ตัวตน พฤติกรรม ในเชิง จิตวิทยาของมนุษย์ภายใต้เงื่อนไขของภาวะทางสังคมร่วมสมัย และสิ่งเหล่านี้ก็กลายเป็นแรงบันดาลใจ และได้ถูกสะท้อนถ่ายทอด ออกมาในการทำงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าในรูปแบบ ของงานจิตรกรรมมาโดยตลอด

จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าตั้งแต่ปี2540-ปัจจุบัน ก็เป็นการศึกษาเรื่องราว ของมนุษย์มาโดยตลอดโดยใช้รูปทรงคน(Figurative)เป็นรูปสื่อที่เป็นองค์ประกอบหลักมาโดย ตลอด แต่ก็มีพัฒนา เปลี่ยนแปลงจากรูปแบบที่จัดวางรูปคนเป็นองค์ประกอบแบบเหมือนจริง คล้ายภาพถ่ายจนมาถึงรูปแบบในปัจจุบันที่เป็นรูปคนที่ตัดทอนคลี่คลาย คล้ายภาพการ์ตูน และจัด วางเรื่องราวแบบศิลปะในแนวทางแบบเพ้อฝัน(Fantasy) และสัญลักษณ์นิยม(Symbolism)

ซึ่งแนวทางศิลปะที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ขึ้นนี้ก็จะเป็นแนวทางที่ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมาจาก รูปแบบ ผลงานของศิลปินในแนวทางแบบสมัยใหม่ที่มีรูปการผสมผสานกันของรูปแบบเพ้อฝัน กับ รูปแบบศิลปะที่ สะท้อนสภาวะสังคมร่วมสมัยอย่างพ็อพอาร์ต (Pop Art) โดยการศึกษาผลงานของ ศิลปินที่ข้าพเจ้าสนใจ อย่างเช่น คีธ แฮริง , ทากาชิ มูราคา미 , โยชิโตะโม นารา ฯลฯ

จากวิธีคิดและแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมอันมีลักษณะส่วนตัวของข้าพเจ้า จึงได้เกิดแนวความคิดที่จะนำผลงานเข้าไปติดตั้งเป็นส่วนประกอบหนึ่งเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ของ ร้านไอเบอรี่ซึ่งเป็นร้านไอศกรีมที่การตกแต่งด้วยบรรยากาศสบายๆแต่่ามีความร่วมสมัย มีความ ใส่ใจในการออกแบบตกแต่งให้แต่ละสาขามีเสน่ห์เฉพาะตัวที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งโดยรวมเป็นการ ตกแต่งที่ต้องการดึงดูดกลุ่มลูกค้าที่เป็นเป้าหมายสำคัญ นั่นคือกลุ่ม นักเรียน นักศึกษา หรือกลุ่มคน รุ่นใหม่ ที่จะมาใช้เป็นสถานที่สำหรับปรากฏตัว (to see and to be seen) สำหรับผู้ที่นิยมการมีวิถี ชีวิต(Lifestyle)ที่มีเอกลักษณ์และทันสมัย โดยทั้งนี้ ข้าพเจ้าได้เลือกร้านไอเบอรี่สาขา สยามสแควร์ และ สาขาเชียงใหม่มาเป็นกรณีศึกษา เนื่องด้วยข้าพเจ้า พิจารณาเห็นความน่าสนใจจากลักษณะการ ออกแบบพื้นที่และการตกแต่งที่มีความทันสมัยในรูปแบบในลักษณะการผสมผสาน(Mix & Math) ในการเลือกใช้วัสดุและเครื่องเรือน ซึ่งมีความเป็นไปได้ในการประยุกต์ ผลงานของข้าพเจ้าเข้ากับ พื้นที่ของร้านไอเบอรี่ทั้ง2สาขา

ด้วยเหตุนี้ในมุมมองของข้าพเจ้า ร้าน ไอเบอรี่ 2สาขานี้ จึงเป็นสถานที่ที่มีความน่าสนใจ ในการนำมาเป็นกรณีสำหรับการวิจัยในเชิงประยุกต์ศิลปศึกษาในการศึกษาการประยุกต์ผลงาน ศิลปะของข้าพเจ้า ซึ่งมีรูปแบบและเนื้อหาที่เกี่ยวกับมนุษย์และวิถีชีวิตในสังคมร่วมสมัย ให้เข้ากับ รูปแบบการตกแต่งและบริบท แวดล้อมของสถานที่

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวกับพฤติกรรมและการแสดงออกของมนุษย์เกี่ยวกับการสร้างภาพลักษณ์ ที่สะท้อนบุคลิกภาพ ตัวตน ภายใต้สภาวะสังคมร่วมสมัย
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ในลักษณะการจัดวางองค์ประกอบศิลปะแบบภาพจินตนาการเพื่อ สืบเชิงสัญลักษณ์
3. เพื่อศึกษาการสร้างสรรคและประยุกต์ติดตั้งผลงานศิลปะให้เข้ากับรูปแบบการออกแบบตกแต่งร้านไอเบอรี่

สมมติฐานของการศึกษา

การติดตั้งผลงานจิตรกรรมเรื่อง “ภาพลักษณ์ ตัวตนบุคคลในวิถีชีวิตร่วมสมัย” ให้ประกอบเป็นส่วนหนึ่งภายในพื้นที่ของร้านไอเบอรี่นั้น จะเป็นเหมือนดังภาพสะท้อนกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย โดยมีรูปแบบเป็นงานจิตรกรรมสมัยใหม่ที่มีความร่วมสมัยอันจะสอดคล้องและส่งเสริมให้การออกแบบพื้นที่ภายในนั้นมีความโดดเด่นมากขึ้น ซึ่งจะเป็นการเสริมสร้างภาพลักษณ์ให้กับสินค้าและบริการของร้าน เกิดเป็นประสบการณ์ทางสุนทรีย์และเป็นที่จดจำสำหรับผู้เข้ามาใช้บริการ

ขอบเขตการศึกษา

1. เป็นเรื่องราวพฤติกรรมและความสัมพันธ์ของมนุษย์ ที่เกี่ยวกับการแสดงออกทางภาพลักษณ์ , ตัวตน,บุคลิกภาพ ภายใต้สภาวะสังคมร่วมสมัย ที่ส่งผลให้เกิด อารมณ์ ความรู้สึก และความบันเทิงใจ ที่ สามารถสื่อออกมาเป็นงานศิลปะ
- 2.เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม โดยใช้รูปคนเป็นองค์ประกอบหลัก ให้เกิดเป็นภาพจินตนาการ เพื่อสืบเชิงสัญลักษณ์
- 3.เป็นการศึกษาการสร้างสรรคและประยุกต์ติดตั้งผลงานศิลปะให้เข้ากับรูปแบบการออกแบบตกแต่ง ร้านไอเบอรี่

ขั้นตอนของการศึกษา

1. รวบรวมข้อมูลที่เป็นแรงบันดาลใจ ในทางเนื้อหาและรูปแบบ และ รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพื้นที่และ รูปแบบการตกแต่งสถานที่
2. วิเคราะห์ข้อมูล

3. เตรียมการสร้างสรรค์ โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ออกมาแล้วนำไปเรียบเรียงทางองค์ประกอบให้เป็นภาพร่าง โดยอยู่บนพื้นฐานของการศึกษาเพื่อประยุกต์ผลงานในการติดตั้งเพื่อประดับตกแต่งใน พื้นที่ของร้านไอเบอรี่
4. สร้างสรรค์ผลงาน
5. นำเสนอผลงาน
6. สรุปผลจากการทำงานตามวัตถุประสงค์

วิธีการศึกษา

1. รวบรวมข้อมูล

1.1 ข้อมูลทางเนื้อหา เรียบเรียงความคิดจากประสบการณ์ส่วนตัวที่ได้พบเจอเรื่องราวต่างๆเกี่ยวกับพฤติกรรมและการแสดงออกของมนุษย์ในสังคมร่วมสมัย และศึกษาจากหนังสือหรือสื่อต่างๆที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้อง แล้วจึงประมวล ความคิดแยกแยะประเด็นที่จะนำมาสื่อเป็นงานจิตรกรรมได้

1.2 ข้อมูลทางด้านรูปแบบ ศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแบบศิลปะใหม่ที่มีแนวทางที่เป็น รูปแบบผลงานแบบ แฟนตาซี (Fantasy) และ ศิลปะที่มีแนวทางของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสถานะสังคมร่วมสมัยอย่างเช่น พ็อพอาร์ต (Pop art) รวมถึงศึกษาผลงานของศิลปินที่เป็นแบบอย่างและส่งอิทธิพลต่อรูปแบบผลงานของข้าพเจ้า และ ทบทวนแนวทางการสร้างสรรค์ที่ข้าพเจ้าเคยทำมาในอดีตเพื่อจะต่อยอดการสร้างสรรค์ให้มีรูปแบบและ แนวทางเฉพาะตัว

1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ติดตั้ง ศึกษาลักษณะพื้นที่ แพนผนัง และ รูปแบบการตกแต่ง โดยไปสังเกตการณ์จากสถานที่จริงและถ่ายภาพ และร่างภาพแพนผนังเก็บไว้เป็นข้อมูล

2. วิเคราะห์ข้อมูล

2.1 ประมวลผลจากข้อมูลความคิด ให้เกิดเป็นรูปธรรม จากการสังเคราะห์ รูปทรงของคน สัตว์ สิ่งของ และรูปทรงนามธรรม ให้เกิดเป็นทัศนธาตุ .รูปทรง, หรือสัญลักษณ์ที่สามารถสื่อถึงเนื้อหาของงานได้ โดยการ วาดเส้นลงในกระดาษหรือสมุดวาดเขียน และสะสมไว้เป็นข้อมูล

2.2 ประมวลผลข้อมูลของสถานที่ติดตั้งที่ได้ไปรวบรวมมาเพื่อหารูปแบบความเป็นไปได้ในการ ประยุกต์ติดตั้งผลงาน

3. เตรียมการสร้างสรรค์ โดยนำข้อมูลทางรูปทรงที่ได้วิเคราะห์ออกมาไปเรียบเรียงทางองค์ประกอบ ทางศิลปะให้เป็นภาพร่าง

3.1 นำข้อมูลจากข้อ2 มาจัดวางเรียบเรียงให้เกิดเป็นเรื่องราวในทางองค์ประกอบศิลป์ โดยใช้การวาด เส้นและใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการระบายสี ,จัดวางรูปทรง สร้างทางเลือกต่างๆทางองค์ประกอบศิลปะ และ ทดสอบความเป็นไปได้ระหว่างภาพร่างผลงานกับภาพถ่ายสถานที่ที่ตั้ง

3.2 นำภาพร่างที่ได้มาวิเคราะห์เปรียบเทียบแยกแยะ หาความเป็นไปได้ในการที่จะสร้างผลงานจริง ออกมาอย่างมีประสิทธิภาพ และเลือกภาพร่างที่จะนำมาสร้างเป็นงานจริง

4. สร้างสรรค์ผลงาน

นำภาพร่างที่ได้มาขยายสัดส่วนลงบนเฟรมผ้าใบและสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการทางจิตรกรรม และ แก้ไขเพิ่มเติมองค์ประกอบต่างๆตามที่เห็นสมควรระหว่างการปฏิบัติงานจริง

5. นำเสนอผลงาน

ขอใช้ห้องนิทรรศการเพื่อการนำเสนอผลงานต่ออาจารย์ โดยการนำเสนอผลงานจะประกอบด้วย

5.1 ผลงานจิตรกรรมที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น

5.2 ภาพจำลองและหุ่นจำลองแสดงวิธีการติดตั้ง

5.3 ข้อมูลประกอบต่างๆเช่น เอกสารประกอบการนำเสนอ ,ภาพถ่าย และแผนผังของสถานที่ ,ภาพร่าง แสดงกระบวนการพัฒนาผลงาน ฯลฯ

6. สรุปผลจากการทำงานตามวัตถุประสงค์

6.1 ประเมินผลการทำงานของตนเองตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้

6.2 ทบทวน ปัญหา และข้อผิดพลาดระหว่างการทำงาน

6.3 นำข้อวิจารณ์จากอาจารย์ผู้สอนมาพิจารณาวิเคราะห์เพื่อนำไปปรับปรุงในการสร้างสรรค์ผลงาน ต่อไปในอนาคต

แหล่งข้อมูล

1. สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยศิลปากร
2. อินเทอร์เน็ต
3. ข้อมูลเอกสารจากตำรา เอกสารรายวิชา ผลงานวิจัย

อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า

1. วัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม เช่น สีน้ำมัน,เฟรมผ้าใบ ฯลฯ
2. กล้องถ่ายรูป
3. คอมพิวเตอร์

บทที่ 2

ข้อมูลและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในหัวข้อเรื่อง“ภาพลักษณ์ ตัวตนบุคคลในวิถีชีวิตร่วมสมัย”นี้ เกิดจากการที่ข้าพเจ้ามีความสนใจเป็นส่วนตัวในเรื่องราวของวิถีชีวิตมนุษย์ในสังคมที่เป็นปัจจุบัน โดยผ่านการสังเกตการณ์จากผู้คนรอบข้างและการรับข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อต่างๆ อีกทั้งการทำงานศิลปะของข้าพเจ้าที่ผ่านมาในช่วงเวลาก่อนหน้าที่จะเข้ามาศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา นี้ ข้าพเจ้าก็ได้จับเอาเรื่องราวเหล่านี้ มาเป็นประเด็นในการสร้างสรรค์มาตลอด โดยมีการปรับเปลี่ยน ทางด้านรูปแบบไปตามพัฒนาการของผลงานตามแต่ละช่วงเวลา แล้วแต่ประสบการณ์ และเงื่อนไขของสิ่งแวดล้อมของตัวข้าพเจ้าเองในแต่ละขณะนั้นๆ ซึ่งข้าพเจ้าก็จะ ได้จำแนกข้อมูล และแรงบันดาลใจอันเป็นวัตถุดิบและที่มาในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุดนี้ออกมาได้ดังนี้

พฤติกรรมการแสดงออกของมนุษย์ในสังคมร่วมสมัย

จากการที่ข้าพเจ้านั้นเป็นมนุษย์ผู้หนึ่งที่ต้องดำรงชีวิตอยู่ในสังคมจึงต้องมีการพบปะ ติดต่อสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์ผู้อื่นอยู่เป็นประจำ จึงได้มีการสังเกตพฤติกรรมต่างๆ ของผู้ที่ได้พบเจอ ข้าพเจ้าคิดว่ามนุษย์ในปัจจุบัน โดยเฉพาะในสังคมเมืองนั้นมีบุคลิกภาพและ พฤติกรรมที่ค่อนข้างซับซ้อน และมีลักษณะของความขัดแย้งและความรู้สึกแปลกแยกในตนเองสูง ยากแก่การเข้าใจ และข้าพเจ้าได้สังเกตว่าผู้คนในปัจจุบันซึ่งหมายรวมถึงข้าพเจ้าด้วยนั้นมีความรู้สึก โดดเดี่ยวและความต้องการจะมีตัวตนอยู่ในสังคมแฝงอยู่ลึกๆ ในจิตใจ จึงมีลักษณะของพฤติกรรม และการแสดงออกที่จะแสดงถึงความมีตัวตนอยู่ของตนเองหรือเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่น มากกว่าปกติ

ความรู้เกี่ยวกับ ยุคสมัย วัย และเจนเนอเรชั่น

การศึกษาทำความเข้าใจในเรื่องของ Generation นั้นเรื่องที่มีผู้ให้ความสนใจและ ทำการศึกษากันเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในทางสังคมศาสตร์ เช่น สาขาที่เกี่ยวข้องกับ สังคมวิทยา ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการตลาดและนิเทศศาสตร์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม ผู้บริโภค เป็นต้น โดยมุมมองและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ Generation นั้นจะมีผู้ที่จำแนกแบ่งออกเป็น รุ่นต่างๆ มากมาย ดังเช่นในสหรัฐฯ มีผู้แบ่ง Generation ออกเป็น 7 Generation ตั้งแต่บุคคลที่เป็น ผู้ใหญ่ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 จนมาถึงปัจจุบัน โดยแบ่งออกเป็น

1. Lost Generation,
2. Greatest Generation
3. Baby Boomers
4. Generation Jones
5. Generation X
6. Generation Y
7. New Silent Generation

หลังสงครามโลก ครั้งที่ 2 เข้าสู่ยุค Baby Boom (เด็กล้น)

Gen X มารับช่วงต่อ (ยุคคุมกำเนิด 1965 ถึงต้น 80)

สัญลักษณ์ X แทนกากบาท (ไม่เอาเด็ก หรือ Baby Bust)

Generation X หรือ X Generation หรือ Gen-X : เป็นผู้ที่เกิดในช่วง พ.ศ. 2508 - 2523 (ค.ศ. 1965 – 1980) [6] คนในยุคนี้จะมีแตกต่างกับคนในยุค Baby Boomers เพราะมีการต่อสู้ดิ้นรนที่น้อยกว่า เพราะเป็นคนในรุ่นลูกหลานของ Baby Boomers และเนื่องจากสภาพโดยรวมของเศรษฐกิจดีกว่ายุคที่ Baby Boomers กำลังอยู่ในวัยทำงาน ทำให้ Gen-X สามารถเลือกงานได้มากกว่า สามารถตั้งเงื่อนไขให้แก่ที่ทำงานได้ว่าตนเองต้องการทำงานแบบไหน เมื่อไร และอย่างไร คนในยุคนี้ในขณะที่มีอายุเท่ากันจึงต่างกันมาก Baby Boomers ทำงานด้วยความดี้นรน ใช้แรงงาน รายได้น้อย และมักจะทำงานคนเดียว ในขณะที่ Gen-X ทำงานในลักษณะใช้ความคิด สมาชิกหลักในครอบครัวทำงานทั้งสองคน รายได้ดีทั้งคู่ ใช้ชีวิตแบบคนทันสมัย และหลายๆ คนเป็นหัวหน้างานของ Baby Boomers ที่อายุมากกว่า ประสบการณ์มากกว่า แต่การศึกษาต่ำกว่า นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการบางส่วนแบ่งคนในยุคนี้ออกเป็น กลุ่มย่อยที่เรียกว่า Yuppies ซึ่งเป็นกลุ่มคนหนุ่มสาวสมัยใหม่ในขณะนั้นที่มีรายได้สูง มีกำลังซื้อสินค้าแบรนด์เนมดัง ๆ เป็นห่วงเป็นใยในเรื่องของภาพลักษณ์ กล่าวที่จะใช้จ่ายฟุ่มเฟือย คนในยุคนี้หลายคนนิยมใช้บัตรเครดิต

Generation Y หรือ Y Generation หรือ Gen-Y หรือ Why Generation : เป็นผู้ที่เกิดในช่วง พ.ศ. 2523 - 2537 (ค.ศ. 1980 – 1994) [7] : เป็นกลุ่มคนที่เกิดขึ้นมาท่ามกลางความแตกต่างระหว่าง Baby Boomers กับ Gen-X โดยที่ Baby Boomers อาจจะเป็นปู่ย่าตายายหรือญาติผู้ใหญ่ในครอบครัว และมี Gen-X เป็นบิดามารดา โดยที่ Baby Boomers ในครอบครัวอาจจะอยากให้ Gen-Y ทำตัวอยู่ในกรอบ แต่ Gen-X กลับอยากให้ Gen-Y เป็นตัวของตัวเอง และทำท่ายิ่งที่เป็นอยู่เดิม Gen-Y จึงมักจะสับสน แต่ก็มีความต้องการที่จะสำเร็จในทุกอย่างที่สนใจอย่างรวดเร็วกว่า Baby Boomers และ Gen-X นอกจากนี้ Gen-Y ยังเป็นคนที่มีความใจร้อน ต้องการเห็นผลสำเร็จทุกอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเชื่อในศักยภาพของตนเอง และเชื่อว่าจะมีความพร้อมด้านฐานะทางการเงินที่มักจะได้รับการ

สนับสนุนจาก Gen-X ซึ่งมีรายได้ดี โดยคนที่เป็น Gen-Y มีความเชื่อว่าการประสบความสำเร็จในชีวิตจะเกิดขึ้นต้องทำงานหนัก ทำให้มีการแต่งงานช้าลง มักจะแต่งงานเมื่ออายุ 30 ขึ้นไป ถ้ามีแฟนแล้วแฟนมีอุปสรรคกับงานก็เลิกกับแฟน เลือกลงงาน คนกลุ่มนี้มักเปลี่ยนงานบ่อย มีการบริหารเงินจากเครื่องมือต่าง ๆ คนกลุ่มนี้จึงมีเครดิตการ์ดมากกว่า 1 ใบ มีการใช้บริการประเภท Personal Credit มากขึ้น

ในทางการตลาด มักนิยมแบ่งกลุ่มลูกค้าออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ คือ กลุ่มเจนเอเรชั่น โอ หมายถึงกลุ่ม เบบี้ บูม ที่อายุ 60 ขึ้นไป กลุ่มที่สอง คือ กลุ่มเจนเอเรชั่น เอ็กซ์ ที่มีอายุไม่เกิน 40 ปี และกลุ่มเน็กซ์เตอร์ หรือกลุ่มมิลเลนเนียล (Millennial Group) หรือ กลุ่มเจนเอเรชั่น วาย ที่มีอายุสูงสุดประมาณ 20 ปี

สำหรับกลุ่ม เจนเอเรชั่น โอ เป็นกลุ่มที่มีฐานด้านอำนาจซื้อแน่นหนา และมีเวลาว่างมากกว่าสำหรับกิจกรรมการท่องเที่ยว รวมทั้งสนามกอล์ฟ โรงแรม สายการบิน เอเจนต์ทัวร์ และนักการตลาดเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว

ทั้งนี้เพราะ กลุ่ม เจนเอเรชั่น เอ็กซ์ ที่คนในช่วงอายุแก่ที่สุดของกลุ่ม คือ คนที่เพิ่งจะแตะ 40 ปี และกำลังสะสมอำนาจซื้อสินค้าและบริการให้มากขึ้นเรื่อยๆ ขณะที่กลุ่ม เจนเอเรชั่น โอ เป็นกลุ่มที่ชอบบรรยากาศของธรรมชาติ รมรื่นแบบเดิมๆ หากแต่ในบางครั้งที่ชื่นชอบกับการตกแต่งที่หรูหรา และสิ่งอำนวยความสะดวกที่ไม่มีในยุคที่กลุ่มนี้ยังเด็กๆ แต่กลุ่มเจนเอเรชั่น เอ็กซ์ กลับเป็นกลุ่มที่ชอบสภาพแวดล้อมสังคมเมืองหลวง ย่านการค้า ความเจริญทางวัตถุ การตกแต่งที่เป็นไปตามเทรนด์ และสิ่งอำนวยความสะดวกที่มีประโยชน์ใช้สอย

อีกสิ่งหนึ่งที่แตกต่าง กันมาก คือ พฤติกรรมการซื้อของกลุ่มเจนเอเรชั่น เอ็กซ์ เกิดขึ้นในช่วงอายุที่เร็วกว่ากลุ่มเจนเอเรชั่น โอ ในวิถีทางที่ซับซ้อนและห่างไกลกว่า ดังนั้น แม้ว่ากลุ่มเจนเอเรชั่น โอ จะยังเป็นกลุ่มที่เป็นผู้สร้างรายจ่ายหรือรายได้ส่วนใหญ่ให้กับนักการตลาด แต่ไม่ได้หมายความว่ากลุ่มเจนเอเรชั่น เอ็กซ์ จะทิ้งห่างกันมากมายนัก สำหรับ นักการตลาดในโลกยุคใหม่ เป้าหมายหลักที่กำลังจะเป็นจุดสนใจ และดึงเอาความพยายามทั้งหลายของนักการตลาดไปใช้ในการพัฒนาตลาดในส่วนนี้ คือ กลุ่มลูกค้าที่เรียกกันว่า “เจนเอเรชั่น เอ็กซ์” ไม่ใช่กลุ่ม “เบบี้ บูม” ที่นับวันจะลี้หายไปจากตลาดตามอายุขัย

ทำอย่างไรจึงจะนำกิจกรรมทาง การตลาดไปให้กลุ่ม เจนเอเรชั่น เอ็กซ์ มีความสุขและความพอใจ คือ ประเด็นที่มีความพยายามค้นหากันอย่างจริงจังในขณะนี้

จากผลการสำรวจ ในต่างประเทศ เมื่อไม่นานมานี้ พบว่า กลุ่มเจนเอเรชั่น เอ็กซ์ พบความจริงบางประการที่น่าสนใจ

ประการแรก เจเนอเรชั่น เอ็กซ์มีพฤติกรรมของการปรับเปลี่ยนงานทำใหม่ทุกๆ 11 ปีโดยเฉลี่ย ประการที่สอง เหตุผลหลักของการย้ายงานคือ ต้องการเปลี่ยนแปลงบรรยากาศของงานให้เกิดการพัฒนาด้านสมอง ได้สื่อสารกับผู้คนกลุ่มใหม่ๆ รวมทั้งได้ทำงานกับนายคนใหม่ คำนึงในการแสวงหาความแปลกใหม่และความเปลี่ยนแปลงทำให้กลุ่มเจเนอเรชั่น เอ็กซ์ จำนวนไม่น้อย หันมาประกอบอาชีพอิสระที่เป็นนายของตัวเอง แทนที่จะทำงานในบริษัทใดบริษัทหนึ่งติดต่อกัน 20-30 ปี ประการที่ สาม นักการตลาดที่สนใจกลุ่มเจเนอเรชั่น เอ็กซ์ พบว่ากลุ่มลูกค้าของตน มีความต้องการใช้เวลาว่างตามสไตล์ของตนเองอย่างอิสระ และในกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อนหรือเป็นรูปแบบมากเกินไป มีความอดทนน้อยต่อการรอคอย ต้องการทำอะไรที่รวดเร็ว และทันใจ สิ่งที่เกิดขึ้นหลายอย่างชี้ชัดเจนว่า กลุ่มเจเนอเรชั่น เอ็กซ์ ไม่ต้องการเจริญรอยตามกลุ่มเจเนอเรชั่น โอ ที่เป็นพ่อแม่ของตน ไม่อยากฟาดฟันหรือทะเลาะทแยงปากกัดตีนถีบ เพียงเพื่อความสำเร็จในหน้าที่การงานอย่างเดียว แต่นั่นไม่ได้หมายความว่า กลุ่มเจเนอเรชั่น เอ็กซ์ เกลียดหรือดูถูกคุณค่าของการทำงานหนัก การเสียสละเพื่อครอบครัว และความจงรักภักดีในกลุ่มเจเนอเรชั่น โอ หากแต่เป็นเพราะความเชื่อว่ามีสิ่งอื่นที่กลุ่มเจเนอเรชั่น เอ็กซ์ สามารถทำได้ดีกว่ารุ่นพ่อแม่ของตน ด้วยเหตุที่ความต้องการของกลุ่ม เจเนอเรชั่น เอ็กซ์ แตกต่างจากกลุ่มอื่นอย่างมากนี้ นักการตลาดจึงแทบไม่มีทางเลือกถึงการแยกส่วนตลาดระหว่าง กลุ่ม เจเนอเรชั่น เอ็กซ์ กับกลุ่ม เจเนอเรชั่น โอ หรือ เบบี้ บูม ออกจากกัน

แม้ แต่ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ซึ่งไม่น่าจะต้องเดือดร้อนกับการที่สัดส่วนของลูกค้ากลุ่ม เจเนอเรชั่น เอ็กซ์เพิ่มขึ้นมากมาย ก็พบว่าการแยกกลุ่มลูกค้าออกเช่นกัน สิ่งที่ทำให้เกิดการตลาดกังวลน่าจะมาจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของลูกค้า อย่างรวดเร็ว ในปัจจุบัน และมีความแตกต่างกันออกมากันอย่างมากมาย จะทำให้งานการตลาดต้องแบ่งย่อยเป็นนิช มาร์เก็ตมากมาย หลายกลุ่ม ไม่ก็ต้องเลือกสนองตอบเพียงเฉพาะกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งไปเลย

ภายใต้ สังคมยุคดิจิทัล การดำเนินชีวิต และสิ่งต่างๆ มีการเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเพียงกระพริบตา ตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี

(<http://www.meeboard.com/view.asp?user=youngthai&groupid=1&rid=13&qid=13>)

พฤติกรรมของคนรุ่นใหม่อันถูกหล่อหลอมจากโลกเสมือนจริง

นอกจากการได้สัมผัสกับผู้คนในสังคมในชีวิตประจำวันที่เป็นโลกแห่งความจริงแล้ว ในโลกเสมือนจริง(Virtual Reality)หรือสังคมในอินเทอร์เน็ตซึ่งเกิดจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสาร ก็เป็นอีกพื้นที่หนึ่งซึ่งผู้คนเข้าไปส่วนหนึ่งในสังคมออนไลน์ ล้วนต้องการการยอมรับและมีตัวตนอยู่ในโลกไซเบอร์ จนเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคม (social network) หรือสื่อสังคม (social media) ที่ได้รับความนิยมอย่างล้นหลาม แต่ในบางครั้งความเป็นโลกเสมือนจริงของอินเทอร์เน็ต กลับกลายเป็นที่แสดงออกถึงตัวตนอีกด้านหนึ่งของมนุษย์ ที่อาจจะไม่เหมือนกันสิ่งที่ปรากฏในโลกของความเป็นจริงเพราะในโลกออนไลน์นั้นเป็นการยากที่จะรู้ว่าใครเป็นใครในโลกแห่งความจริง

อีกทั้งภาพลักษณ์ และตัวตนที่แสดงออกของมนุษย์ในปัจจุบันนั้นเกิดจากค่านิยมแบบวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่ถูกส่งผ่านมาทางสื่อสารมวลชน ภายใต้ระบบสังคมและเศรษฐกิจแบบเสรีนิยม อันเป็นกระแสหลักของโลกที่กำลังเป็นไปในยุคโลกาภิวัตน์

และจากที่ได้กล่าวมาข้างต้นข้าพเจ้าก็จะขอยกตัวอย่างบทความที่กล่าวถึงสภาวะดังกล่าว ที่มีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับเนื้อหาของการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าดังนี้
จากเว็บไซต์มติชนออนไลน์ วันที่ 21 มีนาคม พ.ศ. 2554 เวลา 15:15:38 น.

“ผลวิจัยพบ ผู้หญิงโพสต์รูปตัวเองใน "เฟซบุ๊ก" เพื่อต้องการ"เรียกร้องความสนใจ"

ผลการศึกษาชิ้นหนึ่งในวารสาร Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking พบว่า ผู้หญิงที่มักใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์ อาทิ เฟซบุ๊ก ในการโพสต์รูปภาพของตนเอง นั้นหมายความว่า พวกเธอกำลังสื่อสารถึงการแสดงออกด้านบุคลิกภาพบางอย่าง ซึ่งหมายความว่า พวกเธอมีแนวโน้มในการ"สร้างคุณค่าให้กับตนเอง" ผ่านรูปลักษณ์ภายนอกเพื่อ"ดึงดูดความสนใจ"

นักวิจัยได้ทำการศึกษาในหัวข้อเรื่อง ความเป็นไปได้ของพฤติกรรมการสร้างคุณค่าต่อตนเองและเว็บไซต์สังคมออนไลน์ (Contingencies of Self-Worth and Social-Networking-Site Behavior) โดยการศึกษากลุ่มผู้ชายและผู้หญิงจำนวน 311 คน ที่มีอายุเฉลี่ย 23 ปี โดยทุกคนต้องกรอกแบบสอบถามที่ออกแบบมาเพื่อวัดระดับของการเห็นคุณค่าในตนเอง และถูกชักถามถึงพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กโดยทั่วไป เพื่อต้องการเข้าใจต่อมุมมองด้านพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์ โดยศึกษาข้อมูลด้านระยะเวลาที่ผู้ถูกทดลองใช้ในการจัดการโปรไฟล์ของตนเองแต่ละครั้ง, จำนวนรูปภาพที่พวกเขา"แบ่งปัน", "ขนาด"ของเครือข่ายออนไลน์ของแต่ละคน และการประพาดพิงในลักษณะฉันทาสาวด้านพฤติกรรม"ความเป็นเพื่อน"

ผลโดยรวมพบว่า เมื่อเปรียบเทียบกับเพศชาย พบว่าเพศหญิงมักมีการแสดงตัวตนผ่านภาพถ่ายและรูปร่างหน้าตามากกว่า และใช้เฟซบุ๊กเพื่อดึงดูดความสนใจ โดยผ.ศ. ไมเกิล เอ. สเตฟานัน แห่งภาควิชาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยบัฟฟาโล รัฐนิวยอร์ก สหรัฐฯ ในฐานะหัวหน้าคณะผู้ทำการศึกษา กล่าวว่า กลุ่มผู้หญิงที่มีขนาดเครือข่ายทางเฟซบุ๊กที่มากที่สุด และโพสต์รูปของตนเองจำนวนมาก จะรู้สึกมีความมั่นใจในรูปร่างหน้าตาของตนเองยิ่งขึ้น

ผลการศึกษาพบว่า เกิดความหลากหลายของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องของผู้ชายและผู้หญิง ซึ่งเป็นผลมาจากจุดสนใจด้านวัฒนธรรม ที่พุ่งเล็งไปยังรูปลักษณ์และรูปร่างหน้าตาของเพศหญิง "ผม รู้สึกผิดหวังว่าในปี 2011 ในกรณีนี้ หญิงสาวหลายคนพยายามสร้างคุณค่าให้กับตนเองผ่านการแสดงออกซึ่งรูปร่างหน้าตา โดยผ่านการโพสต์รูปของตนเองลงในเฟซบุ๊ก ซึ่งถือเป็นรูปแบบหนึ่งของการโฆษณา บางทีนี่อาจสะท้อนถึงคุณค่าที่ถูกบิดเบือนที่ดอกรังอยู่ในตัวผู้หญิงในยุค แห่งวัฒนธรรมป๊อปก็เป็นได้"

ผู้ทำการวิจัยยังพิจารณาว่า การที่บุคคลใดก็ตามโพสต์รูปของตนเองจำนวนมาก ขณะกำลังอยู่ท่ามกลางกลุ่มคน ยังอาจสื่อได้ถึงความสำคัญของความสัมพันธ์แบบเฉพาะเจาะจงเช่นกัน เนื่องจากข้อพันธุเหล่านั้นอาจก่อให้เกิดความรู้สึกปลอดภัย ผ่านรูปลักษณ์และความเห็นคุณค่าภายในตนเอง

ขณะที่คนที่มีแนวโน้มสร้างคุณค่าให้กับตนเอง โดยยึดความรู้ความสามารถทางวิชาการ ความสัมพันธ์และความรักภายในครอบครัว และความเป็นคนมีศีลธรรมจรรยาของตน จะใช้เวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยกว่า และมักจะ ไม่แสดงความสนใจต่อการเสาะแสวงหาตัวตนผ่านสื่อออนไลน์

(http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1300695687&grpid=01&catid&subcatid)



ภาพที่ 1 การสร้างตัวตนในสื่อสังคม

ซึ่งก็ต้องยอมรับว่าตัวข้าพเจ้าเองก็เป็นมนุษย์ผู้หนึ่งที่มีส่วนร่วมอยู่ในสถานะต่างๆที่ได้กล่าวมาในข้างต้น อันเป็นผลมาจากการที่ข้าพเจ้าเติบโตและได้รับการหล่อหลอมมาจากวิถีชีวิตแบบสังคมสมัยใหม่ และได้กลายเป็นแรงบันดาลใจในการนำประเด็นเหล่านี้มาแสดงออกด้วยการสร้างสรรค์ขึ้นมาเป็นผลงานศิลปะ และเป็นเหมือนภาพสะท้อนมุมมอง และความรู้สึกในใจที่ข้าพเจ้ามีต่อมนุษย์ในสังคมที่แวดล้อมข้าพเจ้านั่นเอง

รูปแบบทางศิลปกรรมและผลงานของศิลปินที่ส่งอิทธิพลต่อผลงานของข้าพเจ้า

จากการศึกษาที่ผ่านมาข้าพเจ้าก็ได้ศึกษาผลงานของศิลปินที่ทำงานในรูปแบบศิลปะร่วมสมัยมากมายหลายคน ซึ่งศิลปินส่วนใหญ่ที่ข้าพเจ้าชื่นชอบและมีผลส่งอิทธิพลต่อรูปแบบผลงานในช่วงระยะเวลาหลังของข้าพเจ้าส่วนใหญ่จะเป็นศิลปินที่ทำงานในรูปแบบของแนวทางแบบพ็อพ อาร์ตเสียเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งก็ขอกกล่าวถึงแนวทางของพ็อพอาร์ตดังนี้

ลัทธิประชานิยม (pop art หรือ popism)

คือ กระแสศิลปะที่นำเสนอเรื่องราวของสภาวะสังคมร่วมสมัยสะท้อนความจริงแท้ของสังคมปัจจุบันและไม่เชื่อถือในความเป็นศิลปะชั้นสูงหรือรสนิยมอันสูงส่งโดยใช้รูปแบบของสิ่งที่เป็นธรรมดาสามัญมานำเสนอ ซึ่งอาจจะใช้ภาพการ์ตูนหรือภาพกราฟิกแบบพานิชศิลป์มาเป็นสื่อนำเสนอ

“พ็อพ อาร์ต” หรือ “ศิลปะประชานิยม” (ตามศัพท์ของราชบัณฑิต) ในภาษาอังกฤษคือ POP Art เป็นรูปแบบและแนวความคิดทางศิลปะที่เริ่มมาจากประเทศอังกฤษ และส่งอิทธิพลไปสู่สหรัฐอเมริกาและเยอรมนี

มีความเคลื่อนไหวที่คึกคักที่สุดในช่วงปลายคริสต์ทศวรรษที่ 1950 ไปจนถึง 1960 (ราว ทศวรรษ 2500) ต้นตอทางรูปแบบและความคิดสามารถสืบย้อนกลับไปที่กลุ่มดาดา (Dada, ระหว่าง ค.ศ. 1915-1923 หรือปี 2458- 2466) ในด้านความสนใจในเรื่องสินค้าบริโภค ข้าวของเครื่องใช้ (วัสดุสำเร็จรูป) และสามารถย้อนไปถึงงานจิตรกรรมของ สจ๊วต เดวิส (Stuart Davis, ค.ศ. 1894-1964 หรือปี 2458-2507) ศิลปินอเมริกันที่ใช้การติดปะสิ่งพิมพ์สำเร็จรูปลงในงานจิตรกรรม (ในช่วง คริสต์ทศวรรษที่ 1920 หรือทศวรรษ 2460)

ผลงานแนว พ็อพ อาร์ต ชั้นแรกคืองานปะติดรูปถ่ายและสิ่งพิมพ์ของ ริชาร์ด แฮมิลตัน (Richard Hamilton) ศิลปินชาวอังกฤษใน ค.ศ. 1956 (ปี 2499)

งานแนว พ็อพ อาร์ต อาจจะเกี่ยวข้องโดยตรงกับวัฒนธรรมแบบ “มหาชนนิยม” หรือ พ็อพ พูล่าคัลเจอร์, popular culture ในภาษาอังกฤษซึ่งหมายรวมไปถึงสินค้าอุตสาหกรรม งานออกแบบ งานโฆษณาและงานสื่อมหาชนต่างๆ เรียกได้ว่าเป็นศิลปะที่เฉลิมฉลองลัทธิบริโภคนิยมยุคหลัง สงครามโลก

ด้วยแนวความคิดและรูปแบบที่นำเอา “ของระดับล่าง” (สินค้า, พานิชศิลป์ และรสนิยมมหาชน บ้างก็เรียกว่า low art, low culture หรือ mass culture) มานำเสนอในบริบท “ของระดับสูง” (งานสร้างสรรค์, งานฝีมือ, งานทำมือหรือ hand made , ศิลปะระดับสูง , วิจารณ์ศิลป์, งานที่เป็นต้นฉบับ เป็นตัวของตัวเอง, เป็นหนึ่งเดียว บ้างก็เรียกว่า high art หรือ high culture ซึ่งจำกัดอยู่กับชนชั้นสูง

หรือชนชั้นกลางที่มีการศึกษาสูง , จำเพาะสำหรับ “คนในวงการศิลปะ” ,ปัญญาชนและหรือ
กระฎุมพี)

ฟ็อฟ อาร์ต เป็นแนวศิลปะที่เกิดขึ้นในเชิงต่อต้านลัทธิแอบสแตรก เอ็กซ์เพรสชันนิสม์
(Abstract Expressionism ที่เคลื่อนไหวในคริสต์ทศวรรษที่ 1940-1950 หรือ 2480-2490) ซึ่งเป็นศิลปะ
ที่เน้นการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกการแสดงออกความเป็นส่วนตัว มีแนวทางที่เป็นตัวของ
ตัวเองและเป็นเรื่องของจิตวิญญาณ แต่ ฟ็อฟ อาร์ต กลับมีคุณสมบัติที่ขัดแย้งอยู่ในทิศทางตรงกัน
ข้ามแทบจะทุกอย่าง ลักษณะเด่นอีกอย่างของ ฟ็อฟ อาร์ต คือ อารมณ์ขัน ขี้เล่นและชอบการเสียดสี
เย้ยหยันต่อศิลปะและชีวิต (สุธี คุณาวิชยานนท์ 2546 : 122)

หลักสุนทรียภาพ

พอสรุปกว้างๆ ในหลักการบางอย่างของฟ็อพอาร์ตดังนี้

1. ทำลายประเพณีนิยมในการสร้างศิลปกรรมที่ให้ความสำคัญของเรื่องมิติต่างๆ (กว้างยาว
ลึกสูง) โดยแก้ปัญหาภายในกรอบสี่เหลี่ยมของภาพ พวกฟ็อพอาร์ตไม่แก้ปัญหาด้วยวิธีดังกล่าว แต่
ทำขึ้นใหม่โดยสร้างภาพขนาดใหญ่ให้มีผลขยายต่อสิ่งแวดล้อมข้างเคียง ดังเช่นจะจัดฉากชีวิต
ภายในบ้านราวกับนำเอาของจริงมาแสดง หรือวาดให้มีขนาดใหญ่เกินกว่าที่ควรจะเป็น

2. ใช้เทคนิคและผลผลิตทางอุตสาหกรรมมาใช้ประโยชน์ ดังเช่น สีชนิดใหม่ๆ หรือสิ่งต่างๆ
ซึ่งนักวิทยาศาสตร์คิดค้นประดิษฐ์ขึ้น ฯลฯ ศิลปินนำสิ่งเหล่านี้มาทำให้ห่างไกลจากสภาพดั้งเดิม มี
การจัดภาพองค์ประกอบและเทคนิคบางประการของศิลปินในอดีตมาใช้ด้วยในขอบเขตจำกัด อาทิ
นำเทคนิคระบายสีอย่างรวดเร็วฉับพลันของศิลปินกลุ่มแอบสแตรกท์ เอ็กเพรสชันนิสต์ และเทคนิค
ที่ดูเรียบร้อยสวยงามของงานพานิชศิลป์

3. ความสุร่อนของกฎสุนทรียภาพต่างๆ ที่ยึดถือและสร้างกันมาในอดีต ดังเช่นคุณค่าของ
งานศิลปะ พวกฟ็อพอาร์ตเห็นว่าศิลปะแต่ละลัทธิต่างมีส่วนดีเด่นของตน พวกเขาปฏิเสธในเรื่อง
ความแตกต่างระหว่างรสนิยมดี-เลว ดังเช่น ผลงานของมองเดรีอันกับภาพยนตร์การ์ตูนมิกกี้ เม้าส์
ของวอลท์ ดิสนีย์ มีคุณค่าทางศิลปะเท่าเทียมกัน ศิลปะไม่ควรกำหนดขอบเขตในคุณค่าของตัวเอง
ดังนั้นฟ็อพอาร์ตจึงขยายวงกว้างออกไป มีการนำเทคโนโลยีใหม่ๆ มีการทำเรื่องของเด็กๆ บางครั้ง
เป็นเรื่องตลกขบขัน

4. ศิลปินฟ็อพอาร์ตอาจมีความชอบแตกต่างกันไปตามถนัด บางคนมีความนิยมต่อการ
แสดงออกในเรื่องของความลึกลับ และเต็มไปด้วยความฝัน ดังเช่น ในคตินิยม เซอร์เรียลลิสม์ หรือบาง
คนชอบการแสดงออกอย่างรุนแรงเด็ดขาด เช่นกลุ่มเอ็กสเพรสชันนิสต์ ถึงกระนั้น พวกเขายังคงมี
ความต้องการร่วมมือกัน คือ แสดงออกทางโลกภายนอกซึ่งเป็นเรื่องราวที่ยังคงผูกพันกับสภาวะ
แวดล้อมของเมืองอยู่

5.มีความเคลื่อนไหวที่ซัดหุ่ยปรับตัวเข้ากับศิลปะในทุกรูปแบบ มีการนำเทคนิค ความคิดของคตินิยมต่างๆ เข้ามาคลุกเคล้าให้ปรากฏขึ้นมาในรูปแบบใหม่ “ข้าพเจ้าเพื่อศิลปะ” โอลเดนเบิร์ก ศิลปินคนสำคัญของพ็อพอาร์ตกล่าวไว้ “ดังนั้นจึงทำบางอย่างมากกว่าจะมัวคิดแต่เรื่องทำเพื่อพิพิธภัณฑฯ”

6.การแสดงออกตามอุดมคติในลัทธิการเมืองตามแนวเสรีนิยมอย่างเต็มที่นั้น เสรีภาพเป็นปัจจัยขั้นพื้นฐานอันสำคัญของมนุษย์ ลัทธิประชาธิปไตยเป็นสิ่งได้รับการยกย่อง ดังนั้น การแสดงออกจึงเป็นไปอย่างกว้างขวาง บางคนอาจสนใจในภาพโฆษณาสินค้า ในขณะที่จิตรกรอีกผู้หนึ่งสนใจในเรื่องของบุคคลสำคัญ ดังเช่น ดาราภาพยนตร์หรือประธานาธิบดี หรือวีรบุรุษคนใดคนหนึ่งก็ได้ หรืออาจสนใจเกี่ยวกับทางเครื่องจักรกล เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ ฯลฯ ศิลปินแต่ละคนต่างมีความคิดแตกต่างกันไปมีการแสดงออกอย่างง่ายๆ จนคลุกเคล้ากับขาดความลึกซึ้งทางใจ

7.มีเจตนารมณ์สะท้อนภาพชีวิตสังคมปัจจุบัน นำเรื่องราวซึ่งคนจำนวนมากคุ้นเคยจนลืมนึกถึงความสำคัญ แต่สำหรับศิลปินแล้ว สิ่งแวดล้อมมีคุณค่าแก่การสร้างสรรค์ พวกเขานำมาเป็นพลังคลใจ จับเอาความรู้ชั่วขณะหนึ่งของคนหนึ่งมาสร้างงาน ชีวิตกลายเป็นสิ่งรวดเร็วและเปลี่ยนแปลงง่าย ดังแฟชั่นการแต่งกาย วันนี้อาจเป็นที่นิยม แต่พรุ่งนี้ทุกคนก็ลืมเสียแล้ว

ศิลปินพ็อพอาร์ต มีความเห็นเกี่ยวกับทางสุนทรียภาพว่า “สุนทรียภาพคือ ความความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับสภาพต่างๆ ที่ปรากฏในโลกของอุตสาหกรรม โลกต่างชนบทและโลกของเศรษฐกิจ ศิลปินพยายามตอบสนองโลกที่แวดล้อมภายนอกเหล่านี้ โดยแสดงความรู้สึกด้วยภาพ ซึ่งอาจจะด้วยวิธีการของแอบสแตรกท์ หรือคิวบิสต์ ได้ตามความเหมาะสม”

ดังนั้นศิลปินพ็อพอาร์ต จึงใช้วิธีเก่าผสมเข้ากับเทคนิคของพานิชศิลป์ เช่น ภาพโฆษณา ฯลฯ แต่ไม่ได้เจตจำนงทางการค้า หากทำขึ้นในลักษณะแสดงให้เห็นว่าศิลปะเป็นอย่างไรในทุกวันนี้ นอกจากนี้มีการใช้ขบวนการทางกลศาสตร์ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสิ้นสุดของทฤษฎีศิลปะในอดีต ซึ่งนิยมผลงานที่เกิดขึ้นกับมือและปัญญาของศิลปินเท่านั้น

(กำจร สุนพงษ์ศรี 2554 : 485)



ภาพที่ 2 ผลงานของศิลปิน แอนดี้ วอร์ฮอล ศิลปินคนสำคัญของกระแสศิลปะพ็อพ อาร์ต

ผลงานของศิลปินที่ส่งอิทธิพลต่อผลงานของข้าพเจ้า

มีศิลปินในแนวทางนี้อยู่หลายท่านที่ข้าพเจ้าชื่นชอบและได้ศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำมาปรับใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า จึงอยากจะได้ยกตัวอย่างมาเป็นบางท่านเพื่อเป็นการวิเคราะห์ดังนี้

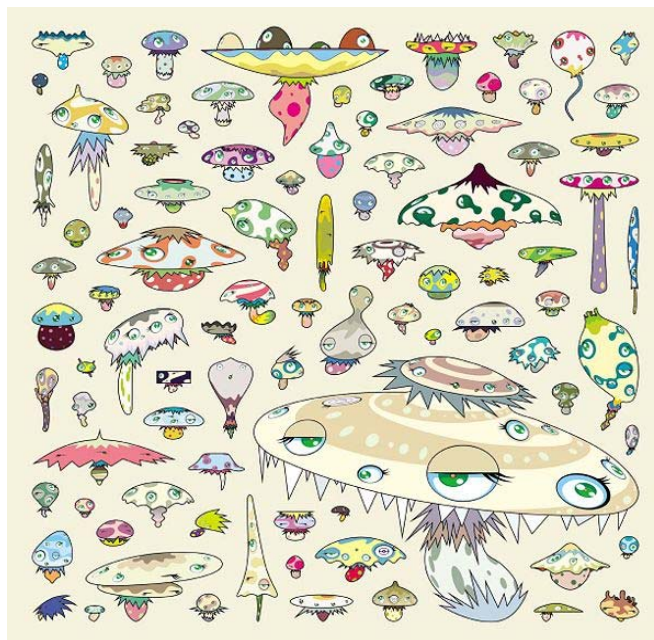
คีธ แฮริง (Keith Haring)



ภาพที่ 3 ผลงานของ คีธ แฮริง

ผลงานของ คีธ แฮริง เป็นผลงานแนวกราฟิติ ที่มีความโดดเด่นในเรื่องของการใช้เส้นมาสร้างเป็นรูปทรงแบบง่าย ๆ ที่มีรูปแบบเป็นสัญลักษณ์เฉพาะตัว โดยร้อยเรียงรูปทรงเหล่านั้นให้เป็นเรื่องราวที่มีลักษณะเป็นจินตนาการเพื่อฝันเห็นจริง และมีการวางคู่สีที่มีลักษณะสดใสแบบภาพการ์ตูน ถึงแม้ผลงานของเขาจะใช้ระบายสีและน้ำหมึกที่เรียบแบบ แต่เขาก็สามารถใช้เส้นซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของงานในการสร้างมิติภายในผลงานโดยการใช้เส้นที่มีขนาดและน้ำหนักที่แตกต่างกัน อีกทั้งยังสามารถใช้เส้นในการสร้างให้เกิดความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวของรูปทรงต่างๆ โดยผลงานของเขามักจะวางโครงสร้างองค์ประกอบในลักษณะของการต่อต้านพื้นที่ว่างโดยวางรูปทรงทั้งหลายให้กระจายเต็มพื้นที่โดยไม่เว้นที่ว่างไว้มากนักซึ่งลักษณะแบบนี้ก็จะคล้ายกับลักษณะของลวดลายของศิลปะแบบบรรพกาล หรือศิลปะลวดลายตามผนังถ้ำหรือภาชนะโบราณ ซึ่งลักษณะแบบนี้ก็จะมีความสัมพันธ์กับลักษณะความเป็นศิลปินกราฟิติของเขาซึ่งมักจะวาดรูปตามกำแพงผนัง หรือพื้นที่สาธารณะต่าง ๆ นั้นเอง โดยที่เบื้องหลังรูปทรงสัญลักษณ์ที่เรียบง่ายของเขาก็มักจะแฝงเนื้อหาเรื่องราวที่ลักษณะวิพากษ์วิจารณ์สถานะของสังคมร่วมสมัย

தாகาชิ მურაკამი (Takashi Murakami)



ภาพที่ 4 ผลงานของ ทากาชิ มูราคามิ

தாகაში მურაკამი เป็นศิลปินร่วมสมัยชาวญี่ปุ่น ผลงานของเขามีลักษณะผสมผสานกันระหว่างจินตนาการเพื่อเล่นกับรูปแบบของความร่วมสมัยแบบพ็อพอาร์ต โดยนำเอารูปแบบของกราฟิกแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งเป็นสิ่งสามัญในวัฒนธรรมสมัยใหม่มาใช้เป็นสื่อหลักในงาน ซึ่งเป็นการทำลายเส้นแบ่งระหว่างความเป็นศิลปะชั้นสูง และความเป็นศิลปะแบบสามัญ อันเป็นแก่นสำคัญของแนวความคิดแบบพ็อพอาร์ต ซึ่งผลงานของเขาก็คงยังเป็นการสะท้อนถึงกระแสนิยมของวัฒนธรรมญี่ปุ่นสมัยใหม่อย่างเช่นวัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งแพร่กระจายไปในยุคโลกาภิวัตน์ จนกลายเป็นกระแสวัฒนธรรมของโลกในปัจจุบัน โดยนำเสนอออกมาเป็นภาพจินตนาการเพื่อเล่นที่มีความน่ารักสดใส

ผลงานของมูราคามิมีลักษณะโดดเด่นที่การสร้างสรรค์รูปทรงที่รูปแบบเฉพาะตัว โดยใช้เส้นและระบายสีแบบกราฟิกสร้างสรรค์รูปทรงที่มีลักษณะเหมือนเป็นสิ่งมีชีวิตในจินตนาการที่มีลักษณะผสมผสานกันระหว่างความน่ารักและความหลอน โดยที่เขาสามารถสร้างระบายสีที่เรียบแบนให้เกิดเป็นรูปทรงที่มีมิติที่หลากหลาย และสามารถจัดวางรูปทรงกับพื้นที่ว่างได้อย่างมีประสิทธิภาพก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกและเกิดทิศทางเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องภายในภาพและโทนสีโดยรวมมีลักษณะเป็นโทนสีแบบพาสเทลสดใสคล้ายงานการ์ตูนหรืองานกราฟิกเชิงพาณิชย์ศิลป์

โยชิโตโม นาระ (Yoshitomo Nara)



ภาพที่ 5 ผลงานของ โยชิโตโม นาระ

โยชิโตโม นาระ เป็นศิลปินร่วมสมัยที่โด่งดังมากกับกระแสพ็อพอาร์ตของญี่ปุ่นมาตั้งแต่ทศวรรษ 1990 ผลงานของเขานำเสนอภาพที่มีลักษณะความน่ารักสดใสคล้ายภาพการ์ตูนหรือภาพประกอบหนังสือเด็ก โดยสร้างภาพตัวละคร (character) ที่ส่วนใหญ่จะเป็นภาพของเด็กผู้หญิงหรือสุนัขที่ดูเรียบง่ายและมีความน่ารัก ซึ่งแม้เนื้อหาของภาพดูเหมือนจะไม่ได้มีลักษณะไปในทางที่แสดงมุมมองทัศนคติของศิลปินที่มีต่อสังคมเมืองหรือวัฒนธรรมร่วมสมัยอันเป็นลักษณะสำคัญของแนวทางศิลปะแบบพ็อพอาร์ต โดยทั่วไป แต่ในความเห็นของข้าพเจ้าความเป็นพ็อพอาร์ตในผลงานของเขานั้นอยู่ที่รูปแบบของผลงานที่ศิลปินได้นำเสนอนั่นก็คือ ลักษณะที่น่ารักสดใสคล้ายภาพประกอบหนังสือเด็ก ที่มีลักษณะที่แสดงถึงความเป็นวัฒนธรรมพ็อพแบบญี่ปุ่น (japanese pop culture) และจะอยู่ห่างไกลกับรูปแบบความเป็นศิลปะชั้นสูง (high art) ในความรับรู้ของผู้คนโดยทั่วไป

แต่แม้ผลงานของเขาดูเหมือนจะนำเสนอความน่ารักสดใสดูไร้เดียงสาเป็นหลัก แต่ในความจริงแล้วในหลายๆ ผลงานของเขา กลับแฝงความขัดแย้งในตัวเองที่แทรกอยู่ภายในด้วย ดังจะเห็นได้จากสีหน้าและแววตาของเด็กผู้หญิงที่แสดงออกถึงความก้าวร้าว หรือในบางภาพที่เด็กผู้หญิงนั้นคืบคลานหรืออยู่ในมือ ซึ่งดูเหมือนศิลปินจะต้องการสื่อถึงด้านมืดอีกด้านของความไร้เดียงสาแต่ก็คงจบไปด้วยความน่ารักสดใสของรูปแบบภายนอก

บทที่ 3

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

จากข้อมูลที่ได้กล่าวมาในข้างต้น การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้จึงจะเป็นการสะท้อนมุมมอง ทศนะคติ และจินตนาการที่ข้าพเจ้าจะมีต่อผู้คนในสังคมร่วมสมัย ทั้งที่ข้าพเจ้าได้ประสบพบเจอในชีวิตจริงหรือได้เห็นผ่านสื่อต่างๆ ซึ่งก็จะได้ประมวลผลข้อมูลต่างๆ เหล่านี้ให้ปรากฏออกมาในเชิงกายภาพให้เป็นผลงานจิตรกรรม โดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ และรูปแบบที่ได้ผ่านการพัฒนาผ่านกาลเวลามา ดังที่ข้าพเจ้าจะได้สรุปขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

รูปแบบผลงานที่ผ่านมาของข้าพเจ้า

จากการสร้างสรรค์ผลงานที่ผ่านมาซึ่งข้าพเจ้าจะขอกล่าวถึงผลงานที่ได้ทำมาตั้งแต่ช่วงปี 2541 ซึ่งเป็นผลงานวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรี และหลังจากจบการศึกษาข้าพเจ้าก็ได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อเนื่องเรื่อยมาจนกระทั่งได้กลับเข้ามาสู่การทำงานศิลปะในรูปแบบของการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ซึ่งก็มีพัฒนาการทางรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไปเป็นระยะๆ โดยที่ผลงานทั้งหมดจะมีลักษณะเรื่องราวของภาพคนหรือภาพบุคคล ที่ถูกนำมาเสนอในรูปแบบต่างๆ ตามที่ในแต่ละช่วงเวลาของการสร้างสรรค์ที่จะได้รับอิทธิพล และแรงบันดาลใจที่จะส่งผลต่อทั้งรูปแบบและเนื้อหาของผลงาน ซึ่งก็ขอกล่าวถึงรูปแบบของการสร้างสรรค์ในแต่ละช่วงเวลาที่ผ่านมาดังนี้

ผลงานช่วง 2541 ซึ่งเป็นผลงานชุดศิลปนิพนธ์ในระดับปริญญาตรี



ภาพที่ 6 ผลงานช่วง 2541

เป็นภาพเหมือนของตนเองที่แสดงออกถึงสภาวะอารมณ์ความรู้สึกภายใน ผ่านการแสดงออกทางท่าทาง โดยผสมผสานกับการแสดงออกด้วยฝีแปรงของสีที่หยาบและดิบ โดยใช้รูปแบบการจัดวางองค์ประกอบของมุมมองและแสงแบบภาพถ่ายแบบสแนป (snap shot- เหมือนถ่ายรูปแบบไม่ได้ตั้งใจองค์ประกอบดูขาคๆเกินๆไม่ลงตัว เพื่อต้องการให้ดูเป็นธรรมชาติ) แต่ใช้ฝีแปรงที่หยาบแบบงานเอ็กเพรสชันนิส เพื่อสื่อถึงความรู้สึกและอารมณ์ภายใน ซึ่งผลงานที่เลือกมาเป็นตัวอย่างนี้เป็นผลงานที่สามารถแสดงผลตามที่ต้องการ ได้มากที่สุด โดยจัดเรียงเป็นภาพชุดที่มีความต่อเนื่องแสดงท่าทางต่างๆ โดยทุกภาพจะมีลักษณะเหมือนถูกมองด้วยเลนส์มุมกว้างในระยะประชิด และถูกจำกัดอยู่ในกรอบที่ดูคับแคบอัดอัด

ผลงานช่วงปี 2542-2543

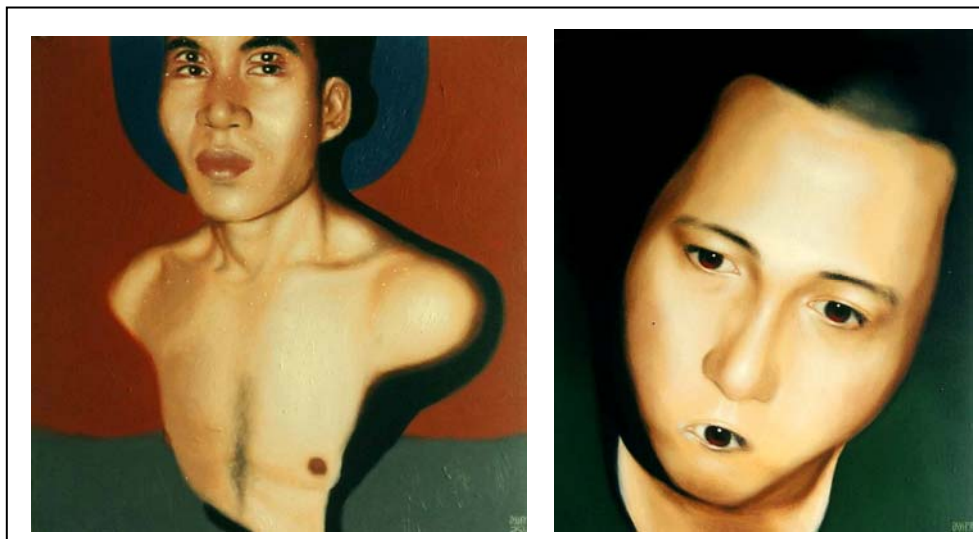


ภาพที่ 7 ผลงานช่วงปี 2542 - 2543

ยังคงเป็นผลงานที่มีรูปแบบต่อเนื่องกับงานชุดวิทยานิพนธ์โดยใช้ภาพบุคคลเป็นสื่อหลัก ในลักษณะของภาพวาดที่มีองค์ประกอบคล้ายภาพถ่ายแบบสแนป แต่ในชุดนี้ไม่เน้นให้เป็นภาพเหมือนของตนเองแต่จะเป็นภาพของบุคคลใกล้ชิดครอบครัวตัวข้าพเจ้าเช่น เพื่อนๆ เป็นการสื่อถึงโลกทัศน์มุมมองที่ข้าพเจ้ามีต่อบุคคลรอบข้าง เทคนิคที่ใช้จะเป็นลักษณะฝีแปรงที่มีความประณีตมากขึ้นเน้นลักษณะความเป็นมวลปริมาตรของร่างกายมนุษย์ แต่ก็ยังคงลักษณะการใช้เนื้อสีที่หนาแน่นและทิ้งร่องรอยของพื้นผิวที่เกิดจากที่แปรงเพื่อให้ภาพมีมิติ โดยคุมโทนสีลักษณะอิมพรีสซิโอนิสต์และใช้องค์ประกอบที่ดูเหมือนอยู่ในที่คับแคบ เพื่อสื่อความรู้สึกภายในของข้าพเจ้าที่มีต่อสถานะของโลกภายนอก

ซึ่งในผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าคุมภาพรวมให้สื่อถึงบรรยากาศที่เงียบเหงา ไม่เน้นอารมณ์ความรู้สึกที่ความเคลื่อนไหวรุนแรงอย่างในงานชุดวิทยานิพนธ์ และผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลอย่างชัดเจนจากผลงานของ ลูเซียน ฟร็อยด์ (Lucian Freud) จิตรกรชาวอังกฤษ

ผลงานช่วงปี 2544-2545



ภาพที่ 8 ผลงานช่วงปี 2544 - 2545

ผลงานช่วงนี้เป็นการพัฒนาจากรูปแบบความเหมือนจริงแบบภาพถ่าย เป็นการใช้รูปแบบที่มีลักษณะเป็นภาพจินตนาการจากภายในโดยใช้รูปแบบของศิลปะแบบเหนือจริงโดยที่ยังอ้างอิงความเหมือนจริงและใช้ข้อมูลในเบื้องต้นจากภาพถ่ายอยู่ แต่เป็นความเหมือนจริงที่ถูกตัดทอนและยักย้ายถ่ายเท ให้เป็นภาพบุคคลที่ดูแปลกผิดธรรมชาติ คล้ายเป็นภาพหลอนที่เกิดขึ้นจากจิตใต้สำนึก แต่ผลงานชุดนี้ก็ยังมีความคล้ายงานทดลองแต่ละภาพจะมีลักษณะการดัดแปลงรูปทรงความเหมือนจริง ให้ดูเป็นภาพเหนือจริงโดยการทดลองเป็นส่วนตัว โดยมีโครงสร้างองค์ประกอบที่เรียบง่ายแบบสมมาตรและไม่ซับซ้อน

ผลงานช่วงปี 2547 - 2549



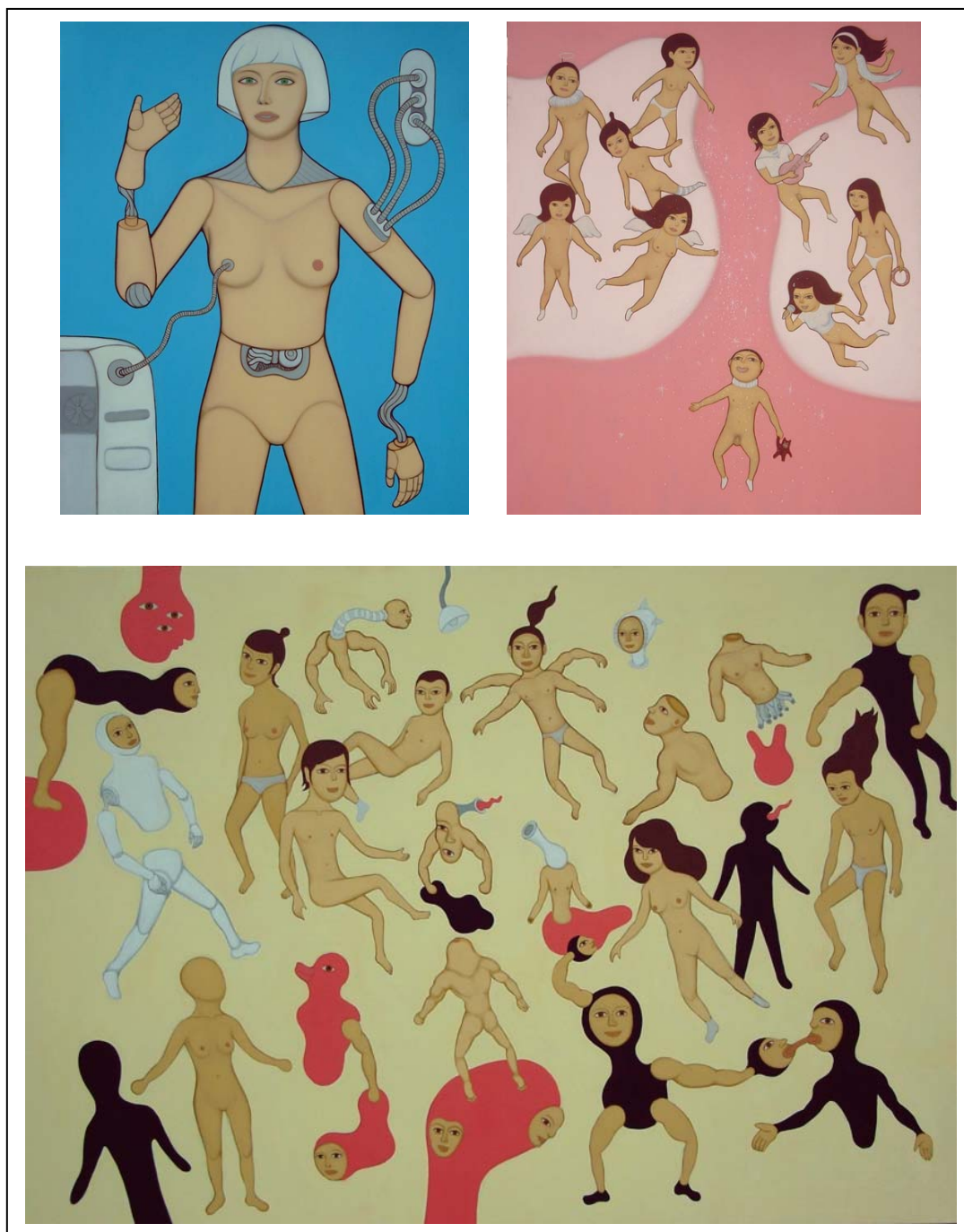
ภาพที่ 9 ผลงานช่วงปี 2547 - 2549

ผลงานในช่วงนี้ข้าพเจ้าได้ลดทอนสัดส่วนความเหมือนจริงลง โดยใช้ลักษณะสัดส่วนและรูปแบบคล้ายภาพการ์ตูน และปรับโครงสร้างให้มีลักษณะที่สดใสมากขึ้นแต่ก็ยังคงมีลักษณะเป็นภาพบุคคลอยู่แต่เป็นไปในลักษณะที่เป็นจินตนาการเพื่อฝัน โดยใช้องค์ประกอบต่างๆที่มีลักษณะเชิงสัญลักษณ์ แต่เมื่อองค์ประกอบโดยรวมจะมีลักษณะที่น่ารักสดใสแต่ภาพได้ความสดใสนั้นก็เป็นการแฝงอารมณ์ความรู้สึกที่มีลักษณะหลอนๆ ขัดแย้งในความรู้สึกเพื่อให้เกิดมิติทางอารมณ์มากกว่าที่จะเป็นภาพการ์ตูนน่ารักสดใสทั่วไป

ซึ่งในผลงานชุดนี้แม้จะมีการคลี่คลายความเหมือนจริงไปสู่ความเหนือจริงโดยการไม่อ้างอิงสัดส่วนที่เหมือนจริงและดัดแปลงรูปทรงต่างๆให้ดูเป็นภาพจากจินตนาการ แต่ก็ยังคงเหลือรูปแบบที่ยังตกทอดมาจากงานชุดแรกก็คือ ลักษณะองค์ประกอบแบบภาพบุคคลแบบสมมาตร เน้นการวางภาพคนไว้บริเวณกลางภาพโดยที่มีลักษณะโครงสร้างที่ไม่ซับซ้อน และยังใช้ลักษณะของแสงเงาที่เกิดกับปริมาตรในลักษณะเป็นแสงในมุมตรงคล้ายแสงแฟลชที่พุ่งตรงออกจากกล้อง แม้ว่าจะลดส่วนของเงาที่มีลักษณะแข็งกระด้างลงเพื่อให้ภาพดูนุ่มนวลแต่ก็ยังคงทิศทางของการใช้แสงแบบนี้ไว้ดังเดิม

ผลงานช่วงที่ได้เข้ามาศึกษาในระดับปริญญาโท ในสาขา ประยุกต์ศิลปศึกษา (ช่วงปี 2550-2552)

ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ขั้นสูง 1



ภาพที่ 10 ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ขั้นสูง 1



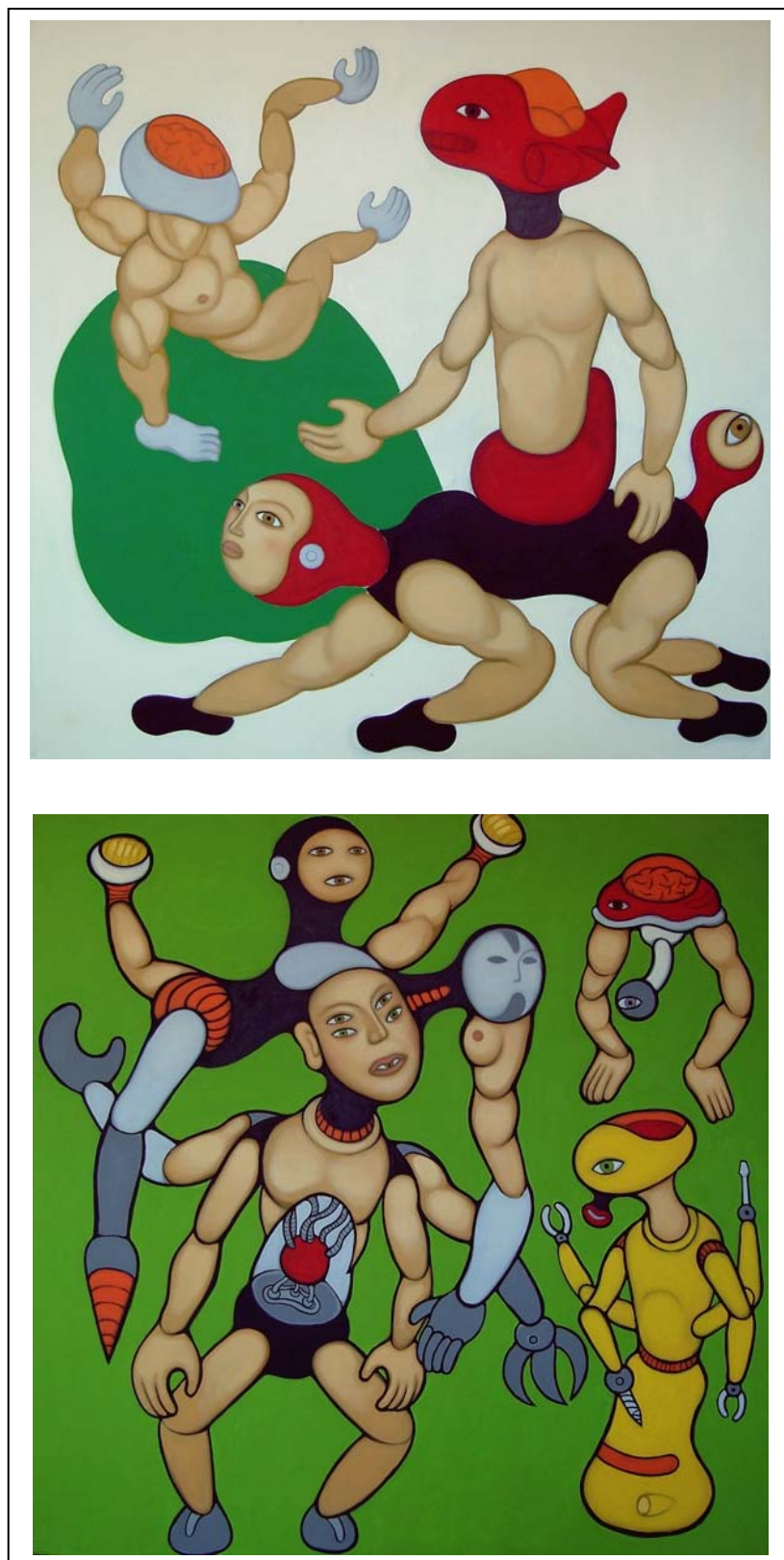
ภาพที่ 11 ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ชั้นสูง 1

ผลงานช่วงนี้เป็นผลงานจากภาคการศึกษาแรก เนื้อหาโดยรวมเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเรื่องราวของมนุษย์ในสังคมสมัยใหม่ โดยเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์โดยเฉพาะเรื่องทางเพศ โดยยังใช้รูปร่างและคาเร็กเตอร์ของมนุษย์เป็นเหมือนตัวละครดำเนินเรื่องราว โดยพยายามจะสร้างการวางองค์ประกอบให้แตกต่างจากผลงานที่เคยสร้างมาก่อนหน้านี้ และลดความคลุมเครือในทางเนื้อหาโดยใช้เรื่องราวและสัญลักษณ์ที่สื่อสารได้ชัดเจนเข้าใจได้ง่ายขึ้น แต่อาจจะไม่ประสบความสำเร็จเท่าไรนัก เนื่องจากเงื่อนไขหลายๆอย่างในการปรับตัวเข้าสู่ระบบการศึกษา และเป็นการทำงานที่มีเป้าหมายในเชิงทดลองเสียมากกว่า

ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ขั้นสูง 2



ภาพที่ 12 ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ขั้นสูง 2



ภาพที่ 13 ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ขั้นสูง 2



ภาพที่ 14 ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ชั้นสูง 2

ผลงานจากภาคเรียนที่2นี้ ก็ยังเป็นการทำงานในลักษณะเชิงทดลองเช่นเคย โดยที่ผลงาน2 ชิ้นแรก ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจทางรูปแบบมาจากศิลปะกราฟิ์ โดยเน้นไปที่เส้นรอบนอกของรูปทรงที่ดูแข็งและชัดเจน และใช้ระนาบสีที่มีลักษณะแบน สร้างเรื่องราวในลักษณะที่มีฉากและตัวละครคล้ายภาพประกอบเล่าเรื่องราวในจินตนาการเพื่อฝึกแบบการ์ตูน โดยเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับภาวะของผู้คนที่ต้องต่อสู้แข่งขันดิ้นรนในสังคมเศรษฐกิจแบบทุนนิยมสุดโต่ง ซึ่งก็ได้รับคำวิจารณ์จากคณาจารย์ว่า เป็นผลงานที่ดูไม่จริงจังเข้มข้น และเหมือนกับเป็นภาพการ์ตูนธรรมดา ๆ

ดังนั้นอีก3ชิ้นหลังข้าพเจ้าจึงปรับเปลี่ยนโดยเน้นการสร้างสรรครูปทรงอย่างอิสระ โดยตั้งกรอบไว้อย่างคร่าวๆว่าเป็นรูปทรงจากร่างกายมนุษย์ผสมผสานกับรูปทรงที่คลี่คลายมาจากวัตถุต่างๆ โดยมีได้นำเสนอเรื่องราวในเชิงสังคมอย่างชัดเจนแต่นั่นไปที่ จิตนาการในการสร้างสรรค์รูปทรงมากกว่า

ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ขั้นสูง 3



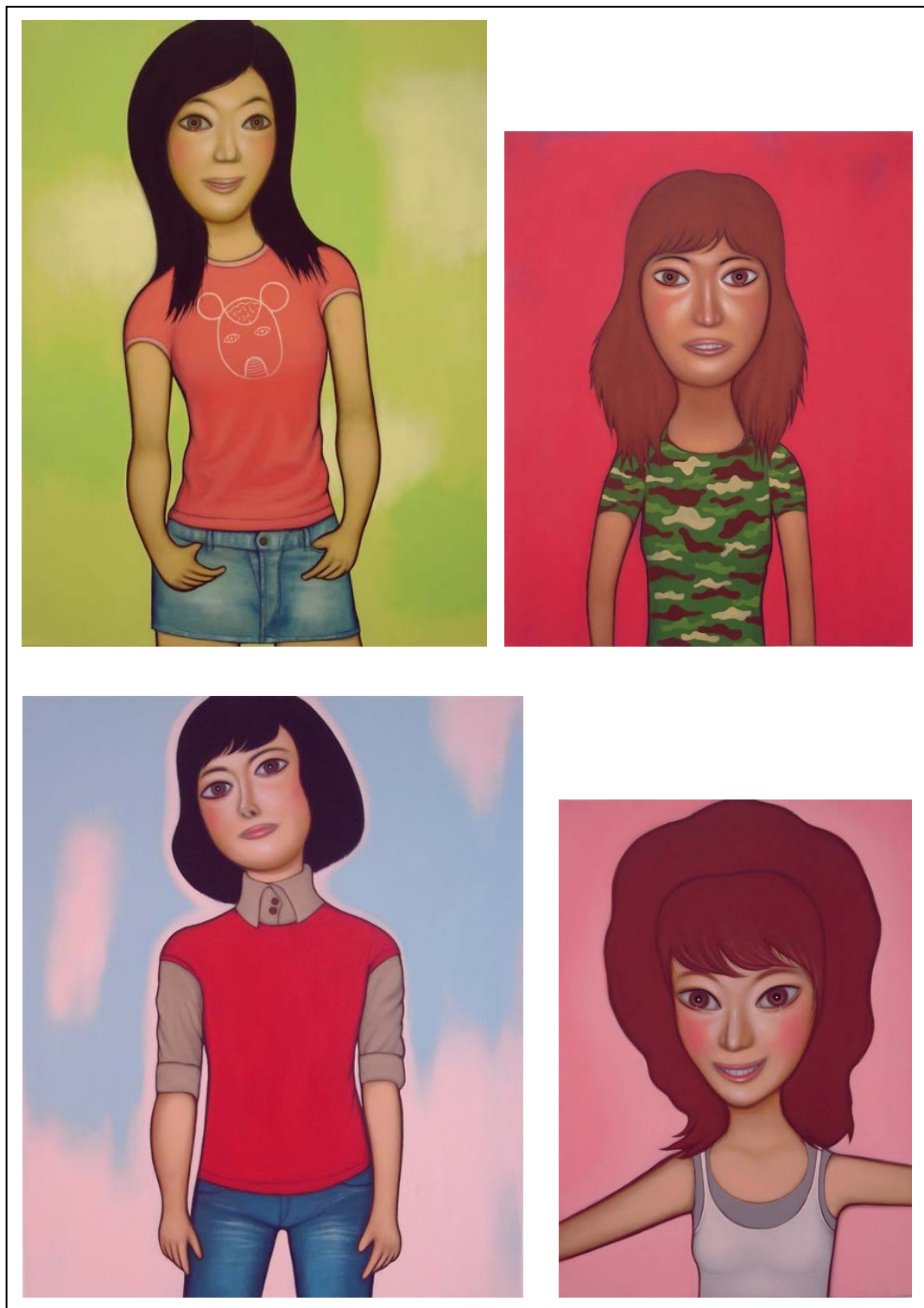
ภาพที่ 15 ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ขั้นสูง 3



ภาพที่ 16 ผลงานจากวิชา ปฏิบัติงานประยุกต์ศิลป์ชั้นสูง 3

ผลงานจากภาคการเรียนที่3 ผลงานชิ้นแรกของเทอมนี้ เป็นการทำงานต่อเนื่องจากเทอมที่2 นั่นคือเป็นเน้นการสร้างสรรค์และตั้งเคราะห์รูปทรงขึ้นมาจากรูปทรงของมนุษย์และวัตถุ แต่ชิ้นนี้ก็ได้รับคำวิจารณ์จากคณาจารย์ว่ายังไม่ค่อยดีนัก ในชิ้นต่อมาข้าพเจ้ารู้สึกติดต้นกับรูปแบบงานแบบนี้ จึงเลิกเน้นไปที่การออกแบบรูปทรงและตัดส่วนที่เป็นเส้นกราฟิกในงานออก จนกลับไปเป็นผลงานที่มีลักษณะเหมือนเป็นภาพบุคคลอีก แต่ก็ยังมีลักษณะของการบิดเบือนรูปทรงของร่างกายให้ บิดเบี้ยวและมีบรรยากาศของสิ่งแวดล้อมคล้ายภาพในแบบลัทธิเหนือจริง แต่ในการเรียนของวิชานี้ ผลงานจะต้องถูกพิจารณาในเรื่องของการประยุกต์ติดตั้งกับสถานที่ด้วย ซึ่งผลงานชิ้นนี้ดูรุนแรงไม่เหมาะสมกับสถานที่ที่ข้าพเจ้าได้เลือกมาติดตั้ง ใน3ชั้นหลังนี้จึงหันกลับไปสู่สิ่งที่พื้นฐานในการทำงานของข้าพเจ้านั่นคือการสื่อสารเรื่องราวเกี่ยวกับมนุษย์ออกมาในลักษณะภาพบุคคล โดยยังมีรูปแบบที่คล้ายภาพการ์ตูน แต่ใช้องค์ประกอบที่เรียบง่าย คือมีแค่ภาพฟิคเกอร์และพื้นหลัง และมิได้ใช้การสื่อสารแบบที่ใช้สัญลักษณ์มาเล่าเรื่องออกมาตรงๆ แบบเป็นตรรกะ แต่สารที่ข้าพเจ้าจะสื่อออกมานั้นจะแฝงอยู่ในบรรยากาศโดยรวม อารมณ์และแววตา สีหน้าท่าทางและ สิ่งประกอบที่อยู่ในภาพ เพื่อแทนมุมมอง จินตนาการ และทัศนคติที่ข้าพเจ้ามีต่อผู้คนในปัจจุบัน

ผลงานจากการเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์



ภาพที่ 17 ผลงานจากการเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์

ผลงานในช่วงของการนำเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์นี้ เป็นการทำงานที่ต่อเนื่องจากผลงานในภาคการเรียนที่ 3 โดยนำเสนอเนื้อหาผ่านรูปแบบภาพบุคคล ที่มีองค์ประกอบที่เรียบง่าย และมีสัดส่วนของภาพบุคคลที่มีลักษณะคล้ายภาพการ์ตูน แต่ใช้มุมมองที่เลียนแบบมุมมองแบบภาพถ่าย และใช้สีสันที่ดูสดใสน่ารักเพื่อให้เข้ากับงานออกแบบของสถานที่ที่ข้าพเจ้าได้นำมาเสนอเพื่อการติดตั้ง

รูปแบบเหล่านี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ภาพโปสเตอร์ในเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคม ซึ่งก็จะเป็นภาพที่ผู้คนในโซเชียลเหล่านั้นใช้นำเสนอตัวตน และภาพลักษณ์ของตนเอง ที่จะนำเสนอต่อสังคมออนไลน์ อันเป็นพื้นที่สาธารณะ ซึ่งผลงานแม้จะได้รับการพิจารณาให้ผ่านสู่การทำวิทยานิพนธ์ได้ แต่ก็ได้รับคำวิจารณ์ว่า มีรูปแบบที่เรียบง่ายจนเกินไปจนดูเหมือนไม่มีอะไร ไม่อาจจะสื่อสารถึงสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการจะสื่อได้

สรุปแนวทางการทำงานสร้างสรรค์ที่ผ่านมาของข้าพเจ้า

จากการทำงานสร้างสรรค์ที่ผ่านมาหลายปีของข้าพเจ้าผลงานโดยรวมนั้นมีลักษณะเป็นผลงานศิลปะที่มีรูปคนเป็นสำคัญ (figurative art) โดยเน้นการใช้รูปคนเป็นสื่อแสดงความรู้สึกที่ข้าพเจ้ามีต่อสถานะและโลกทัศน์ที่มีต่อบุคคลรอบข้างโดยใช้ข้าพเจ้าเป็นจุดศูนย์กลาง และแนวทางของรูปแบบมีการเปลี่ยนแปลงจากความเหมือนจริงไปสู่รูปแบบของความเพ้อฝันเหนือจริง จนมาเป็นภาพบุคคลที่เรียบง่าย แต่มีรูปแบบของศิลปะแนวโดยมีรูปแบบคล้ายงานภาพประกอบหรือภาพการ์ตูน

ผลงานในช่วงแรกของข้าพเจ้านั้นจะได้รับอิทธิพลเป็นอย่างมากจากรูปแบบผลงานจิตรกรรมของ ลูเซียน ฟรอย และ ใช้อองค์ประกอบแบบภาพถ่ายบุคคล ซึ่งเป็นความสนใจของข้าพเจ้าในช่วงเวลานั้น ซึ่งอิทธิพลจากศิลปะภาพถ่ายนี้แม้ในช่วงหลังจะลดลงไปมากในเรื่องของการใช้ความเหมือนจริง แต่ก็ผลอยู่ในเรื่องของวิธีการในการจัดการระหว่างรูปทรงที่เป็นตัวละครหลักและพื้นที่ว่าง และการใช้ทิศทางของแสงในการสร้างปริมาตรของรูปทรง

การใช้โทนสีในงานของข้าพเจ้าในช่วงแรกจะเป็นการใช้โทนสีที่ดูทึมเทา อึมครึมให้ความรู้สึกที่ออกจะหดหู่ แต่ในช่วงหลังข้าพเจ้าก็เปลี่ยนมาใช้โทนสีแบบพาสเทล ที่ให้ความรู้สึแบบสดใส ซึ่งเป็นการได้รับอิทธิพลมาจากผลงานของศิลปินแนวพ็อพอาร์ตหลายคน อย่างเช่น มาร์ค ไรเดน ,โยชิโตะโม นาระ ฯลฯ

ข้อมูลเบื้องต้นในการเตรียมการสร้างสรรค์

ในขั้นแรกข้าพเจ้าเริ่มจากการค้นหาข้อมูลที่เป็นรูปธรรมอันปรากฏให้เห็นได้ในทางกายภาพซึ่งเกี่ยวข้องกับแนวความคิดที่ข้าพเจ้าต้องการจะสื่อสารออกมาในผลงานชุดนี้ ซึ่งมีที่มาจากสื่อหลักๆ 2 สื่อ นั่นก็คือ สื่อสิ่งพิมพ์นิตยสาร และ สื่อสังคมออนไลน์ (social media)

สื่อสิ่งพิมพ์นิตยสารที่ข้าพเจ้าเลือกมาใช้เพื่อเป็นข้อมูลนั้นส่วนใหญ่จะเป็นนิตยสารในแนว street capture ที่จะมีภาพถ่ายในลักษณะที่เป็นการถ่ายภาพผู้คนตามท้องถนนหรือสถานที่ต่างๆ ที่มีการแต่งตัวหรือบุคลิกลักษณะที่เป็นที่น่าสนใจ ซึ่งในความเห็นของข้าพเจ้า ภาพลักษณ์ของ street fashion นั้นเป็นสิ่งที่สะท้อนภาพของความเป็น pop culture ในยุคสมัยที่เป็นปัจจุบันได้อย่างดี สะท้อนภาพลักษณะการแสดงตัวตนและวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่โดยเฉพาะความเป็นวิถีชีวิตในเมืองใหญ่ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ปรากฏให้เห็นในวงกว้าง อันเป็นผลจากอิทธิพลการเผยแพร่คำนิยมที่มากับสื่อสารมวลชนนั่นเอง

และวัตถุดิบในเชิงกายภาพอีกส่วนหนึ่งที่ข้าพเจ้าใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นในการเตรียมการสร้างสรรค์นั้นก็คือภาพโปรไฟล์จากเว็บไซต์ประเภทสื่อสังคม ซึ่งก็เว็บไซต์ในลักษณะที่สมาชิกของเว็บไซต์เหล่านี้จะเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่ายสามารถสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน รวมถึงการแบ่งปันข้อมูลผ่านสื่อต่างๆ อย่างเช่น บทความ ข้อความสั้น ภาพถ่าย วิดีโอ ฯลฯ ซึ่งสมาชิกแต่ละคนก็จะมีพื้นที่สำหรับแสดงข้อมูลส่วนตัว อันเป็นข้อมูลที่จะแสดงถึงตัวตนของแต่ละบุคคล ซึ่งข้อมูลเหล่านี้บางครั้งก็อาจจะไม่ตรงกับความเป็นจริงนัก ขึ้นอยู่กับผู้ที่เจ้าของพื้นที่เหล่านั้นจะต้องการแสดงภาพลักษณ์และตัวตนของตนเองออกสู่พื้นที่สาธารณะในสังคมอินเทอร์เน็ตอย่างไร และภาพถ่ายที่ใช้เป็นภาพโปรไฟล์ก็เป็นส่วนหนึ่งของข้อมูลที่จะใช้เป็นสื่อแสดงตัวตนที่ผู้คนจะใช้นำเสนอต่อพื้นที่ที่เป็นสาธารณะนั่นเอง



ภาพที่ 18 ภาพประกอบข้อมูลจากสื่อสิ่งพิมพ์นิตยสาร



ภาพที่ 19 ภาพประกอบข้อมูลจากเว็บไซต์สื่อสังคม

การประมวลผลข้อมูลออกมาเป็นภาพร่างลายเส้น

เมื่อได้วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นซึ่งมีลักษณะเป็นภาพถ่ายจากสื่อต่างๆแล้ว ข้าพเจ้าจึงได้คัดสรรค้ประมวลผลผ่านมุมมองและทัศนคติของข้าพเจ้าแล้วถ่ายทอดออกมาเป็นภาพร่างลายเส้นบนกระดาษ ที่มีลักษณะเป็นภาพบุคคลโดยสกัดตัดทอนจากความเป็นจริง และเสริมแต่งเรื่องราวหรือเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสารออกมาเข้าไปในภาพ โดยใช้วิธีการของการออกแบบสกัดตัดทอนรูปทรงที่เป็นลักษณะเฉพาะตัวที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ตัวตนที่แฝงอยู่ในผลงานของข้าพเจ้า เพื่อแสดงให้เห็นถึงทัศนคติและสารที่สื่อออกมาจากตัวผลงานนั้นเป็นมุมมองที่ออกมาจากภายในโดยมีตัวผู้สร้างสรรค์หรือศิลปินเป็นศูนย์กลาง

ซึ่งในการสร้างภาพลายเส้นเหล่านี้ ข้าพเจ้าได้ถ่ายทอดออกมาจากการสังเคราะห์ข้อมูลต่างๆออกมาเป็นภาพในลักษณะที่เป็นเหมือนการออกแบบตัวละครที่จะเป็นสัญลักษณ์แทนมุมมองของข้าพเจ้าที่มีต่อผู้คนในสังคมปัจจุบัน โดยเฉพาะความเป็นคนรุ่นใหม่ที่อยู่ภายใต้อิทธิพลของวัฒนธรรมสื่อสารมวลชน โดยกลั่นกรองออกมาในเชิงทัศนธาตุให้มีการใช้เส้นและรูปทรงที่เรียบง่ายคล้ายศิลปะแบบกราฟิก แต่ก็มิได้จะเป็นการสังเคราะห์รูปทรงออกมาในเชิงวัตถุวิสัยหรือในเชิงรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่ข้าพเจ้าพยายามที่จะแฝงการสื่อสารทางอารมณ์ความรู้สึกแบบสัมผัสมนุษย์ (human touch) ผ่านการแสดงออกทางสีหน้า แววตา ท่าทางของตัวละครที่ข้าพเจ้าได้สร้างขึ้นอีกด้วย

โดยทั้งนี้ในการสร้างภาพร่างที่จะนำเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนั้น ข้าพเจ้าก็ได้คำนึงถึงการที่ผลงานเหล่านี้จะต้องถูกนำไปประยุกต์ติดตั้งกับร้านไอเบอรรี่ด้วย นั่นคือข้าพเจ้าพยายามที่นำเสนอรูปแบบของผลงานออกมาในลักษณะของความน่ารักสดใส ใช้ทัศนธาตุที่ดูเรียบง่ายสบายตา ไม่นำเสนอรูปแบบหรือเนื้อหาในลักษณะที่เป็นความขัดแย้งหรือความสะเทือนใจอย่างรุนแรง โดยใช้ตัวของข้าพเจ้าเองเป็นเพียงการประมวลผลจากข้อมูลรับเข้า แล้วก็ส่งผ่านออกมาเป็นภาพร่างของจินตนาการ โดยที่ไม่ได้แฝงทัศนคติในเชิงการเห็นด้วยหรือเห็นแย้งต่อข้อมูลนั้นแต่อย่างใด



ภาพที่ 20 ตัวอย่างภาพร่างลายเส้น



ภาพที่ 21 ตัวอย่างภาพร่างลายเส้น



ภาพที่ 22 ตัวอย่างภาพร่างลายเส้น



ภาพที่ 23 ตัวอย่างภาพร่างลายเส้น



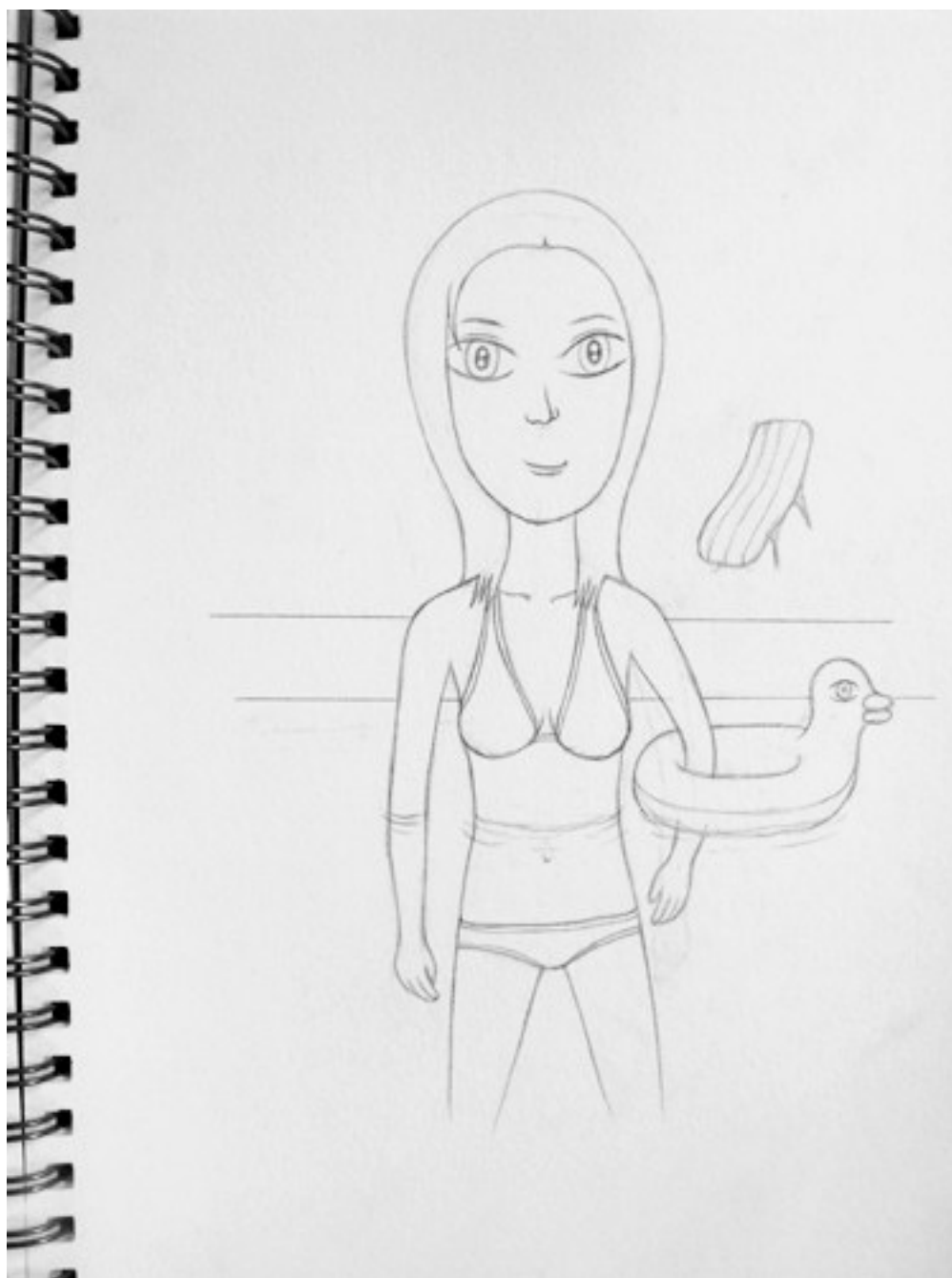
ภาพที่ 24 ตัวอย่างภาพร่างลายเส้น



ภาพที่ 25 ตัวอย่างภาพร่างลายเส้น



ภาพที่ 26 ตัวอย่างภาพร่างลายเส้น



ภาพที่ 27 ตัวอย่างภาพร่างลายเส้น

การทำภาพร่างให้มืองค์ประกอบสมบูรณ์ด้วยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์

เมื่อได้ภาพร่างลายเส้นในข้างต้นมาแล้วจึงนำมาเพิ่มองค์ประกอบให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อความชัดเจนในการที่จะตัดสินใจเลือกแบบที่จะนำไปสร้างเป็นผลงานจริง โดยข้าพเจ้าเลือกใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพร่างให้สมบูรณ์ ด้วยการสแกนภาพลายเส้นที่ข้าพเจ้าได้ร่างไว้บนกระดาษให้กลายเป็นไฟล์ภาพดิจิทัล แล้วจึงนำไปลงสีและจัดองค์ประกอบด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพ ซึ่งในการใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์มาช่วยในการทำภาพร่างนั้นเป็นการช่วยให้ความสะดวกรวดเร็วและสร้างทางเลือกได้หลากหลายในการจัดองค์ประกอบและการตัดสินใจเลือกแบบที่จะนำไปขยายเป็นผลงานจิตรกรรม

ซึ่งในการเลือกชุดสีมาใช้ในการทำภาพร่างนี้ ข้าพเจ้าก็ได้เลือกใช้โครงสีหลักที่มีความสว่างสดใส ที่มีค่าความอิ่มตัวสูงในลักษณะของสีพาสเทล เพื่อสื่อถึงความร่วมสมัย และอีกทางหนึ่งการใช้สีแบบพาสเทลนี้ข้าพเจ้าคิดว่าน่าจะดึงดูดอารมณ์ของผู้ชมให้เชื่อมโยงไปถึงสินค้าหลักของร้านไอเบอรี่นั่นคือไอศกรีมได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 28 ตัวอย่างภาพร่างที่สมบูรณ์



ภาพที่ 29 ตัวอย่างภาพร่างที่สมบูรณ์



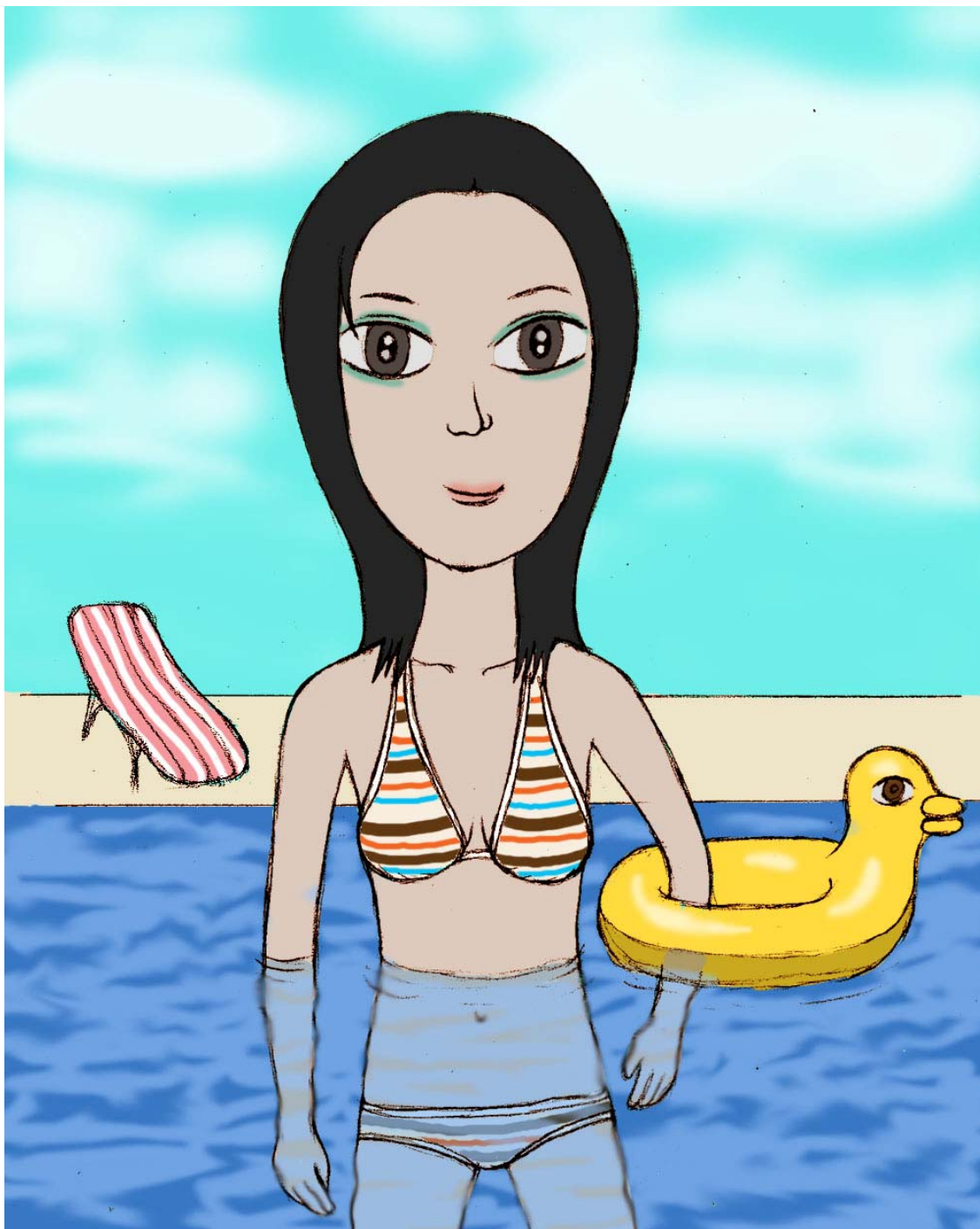
ภาพที่ 30 ตัวอย่างภาพร่างที่สมบูรณ์



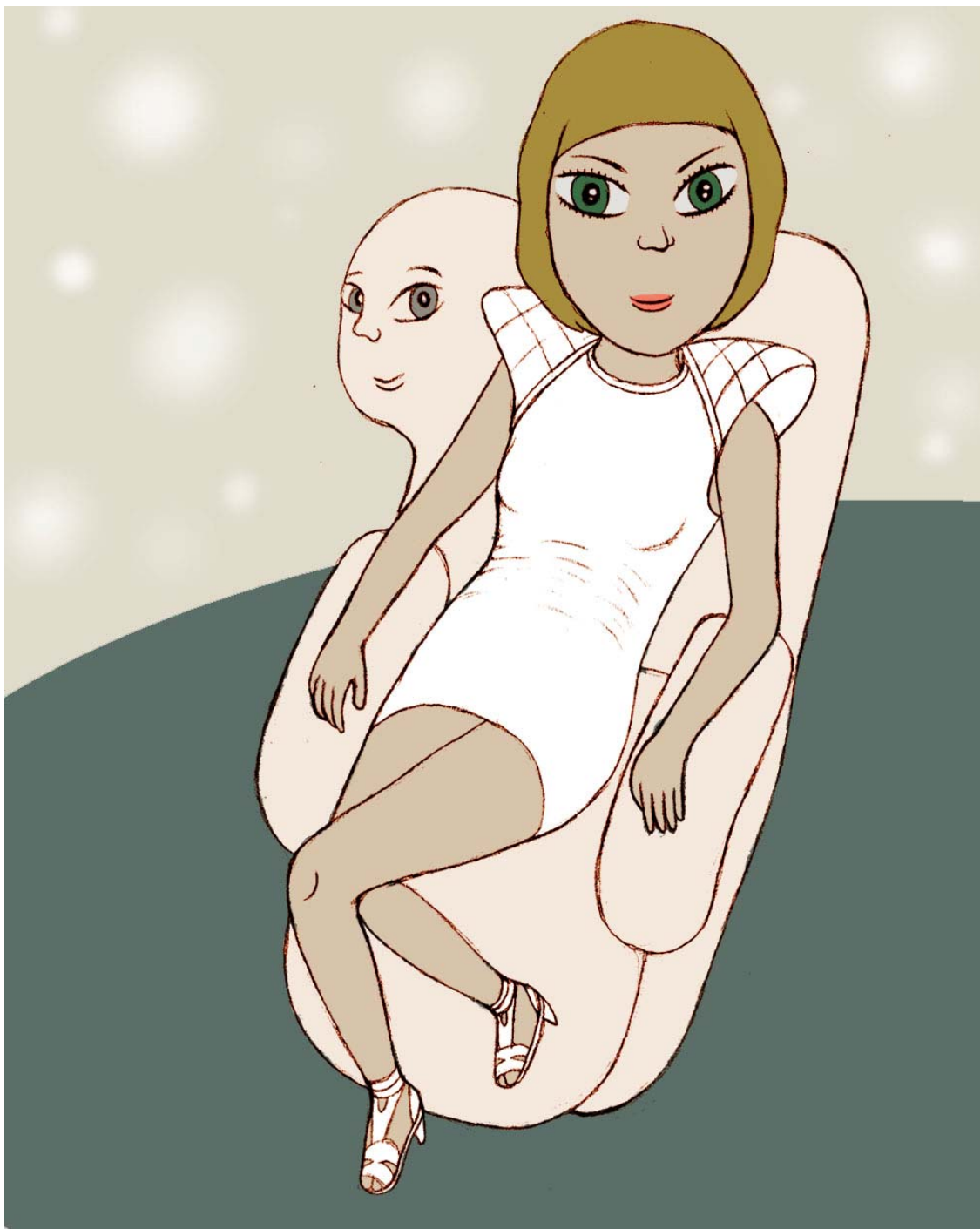
ภาพที่ 31 ตัวอย่างภาพร่างที่สมบูรณ์



ภาพที่ 32 ตัวอย่างภาพร่างที่สมบูรณ์



ภาพที่ 33 ตัวอย่างภาพร่างที่สมบูรณ์



ภาพที่ 34 ตัวอย่างภาพร่างที่สมบูรณ์

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

เมื่อได้ภาพร่างมาจำนวนหนึ่งจนเป็นที่น่าพอใจแล้ว ข้าพเจ้าจึงได้ทำการคัดเลือกภาพร่างเหล่านั้นมาจำนวนหนึ่งเพื่อจะนำไปเป็นต้นแบบในการขยายสัดส่วน โดยร่างแบบลงบนผืนผ้าใบ และทำการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้วิธีการของการสร้างสรรค์จิตรกรรม

โดยทั้งนี้ในการเลือกแบบที่จะนำมาขยายเป็นผลงานจิตรกรรมนั้น ข้าพเจ้าคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการจะนำไปประยุกต์ติดตั้งกับสถานที่ที่สำคัญ โดยคำนึงถึงองค์ประกอบและโครงสร้างของสีที่จะมีผลกับพื้นผนัง และโทนสีโดยรวมของสถานที่ อีกทั้ง ความเข้ากันได้ ในลักษณะของผลงานทั้งชุดโดยภาพรวมที่จะมีความยืดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนตำแหน่งในการติดตั้ง เพื่อหาความลงตัวในขั้นตอนของการประยุกต์ติดตั้งในขั้นต่อไป

และในสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ที่ข้าพเจ้าเลือกใช้การสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคสีน้ำมันเนื่องจากเป็นเทคนิคที่ข้าพเจ้าคุ้นเคยและมีความชำนาญจากการได้ทำงานด้วยเทคนิคนี้ต่อมาเป็นเวลานาน และในความเห็นของข้าพเจ้าสีน้ำมันเป็นสีที่สามารถไล่ระดับสีรวมถึงการสร้างมวลปริมาตรได้อย่างละเอียดนุ่มนวล สามารถสร้างโทนสีที่สดใสได้ในขณะที่ก็มีความหนาแน่นและความมันวาว (glossy) ในเนื้อสีที่แสดงออกผ่านระนาบพื้นผิวที่ทำให้ชิ้นงานดูมีความจริงจังและสวยงาม ซึ่งแม้ด้วยวิธีการลงสีของข้าพเจ้าโดยส่วนใหญ่จะเป็นการลงสีในลักษณะของระนาบแบนๆ มีการไล่น้ำหนักบ้างแต่อยู่ในปริมาณที่เล็กน้อยโดยที่เป็นการลงสีไล่ระดับทึบซ้อนเป็นชั้นๆซึ่งอาจจะเหมาะกับเทคนิคสีอะคริลิกมากกว่า แต่ด้วยคุณสมบัติการไล่ระดับเข้าหากันอย่างนุ่มนวลของสีเมื่อระบายทึบซ้อนกันเป็นชั้นก็ทำให้ข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้สีน้ำมันมากกว่า

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ข้าพเจ้านำเสนอภาพของการสร้างลักษณะตัวตนของคนรุ่นใหม่ผ่านวัฒนธรรมดนตรีสมัยนิยม ที่เสมือนเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อย(subculture)ในสังคมร่วมสมัย ที่คนรุ่นใหม่จะแสดงภาพลักษณ์ของตนเองไปตามอย่างกลุ่มนักร้องนักดนตรีที่ตนเองชื่นชอบ โดยในภาพนี้ข้าพเจ้านำเสนอแนวความคิดดังกล่าวโดยใช้ตัวคาแรคเตอร์ 3 ตัวมาจัดองค์ประกอบอยู่ด้วยกันให้ดูเป็นภาพลักษณ์ของวงดนตรีร็อกแอนโรลซึ่งเป็นวัฒนธรรมย่อยอย่างหนึ่งในวัฒนธรรมดนตรีสมัยนิยม



ภาพที่ 35 ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ข้าพเจ้านำเสนอภาพของการแสดงตัวตนในแบบของความน่ารักสดใสของคนรุ่นใหม่ โดยใช้การจัดองค์ประกอบของคาแรคเตอร์หลักที่เป็นหญิงสาวแต่งตัวน่ารักสดใสในแบบสบายๆ โดยมีฉากหลังเป็นกลุ่มดอกไม้ที่มีหน้าเป็นคนที่คล้ายกับกำลังเดินระบำอยู่ ซึ่งเป็นลักษณะเชิงสัญลักษณ์แทนความสดใสที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้น



ภาพที่ 36 ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

ข้าพเจ้านำเสนอภาพของการสร้างตัวตนของคนรุ่นใหม่ผ่านการเลือกใช้รูปแบบของวัตถุที่เป็นเครื่องแต่งกายและข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ ในวิถีชีวิตเพื่อระบุถึงตัวตนของบุคคลนั้นๆ โดยที่การสร้างภาพใบหน้าของมนุษย์ที่ไปปรากฏบนวัตถุเหล่านั้นก็เพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนตัวตนของมนุษย์ที่ปรากฏผ่านวัตถุสิ่งของที่มนุษย์เลือกใช้



ภาพที่ 37 ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4

ข้าพเจ้านำเสนอแนวความคิดเดียวกันกับผลงานชิ้นที่ 3 นั่นคือการสร้างตัวตนผ่านวัตถุ
สิ่งของ โดยที่ในภาพนี้ข้าพเจ้าทดลองสร้างภาพเชิงสัญลักษณ์จากการนำส่วนศีรษะของมนุษย์ไป
รวมกับวัตถุ (ในที่นี้คือรองเท้า) เพื่อแสดงให้เห็นถึงการที่วัตถุบางชิ้นก็สามารถสร้างภาพแสดงถึง
ตัวตนที่ต้องการจะเป็นของมนุษย์คนนั้นๆ ได้



ภาพที่ 38 ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 5

ข้าพเจ้านำเสนอการสะท้อนภาพลักษณ์ของผู้คนที่ข้าพเจ้าได้พบเจอในวิถีชีวิตร่วมสมัยของสังคมในเมืองใหญ่ที่พบเห็นโดยทั่วไปตามที่สาธารณะอย่างเช่นในระบบขนส่งมวลชนที่สะดวกสบายและทันสมัยอย่างรถไฟฟ้าเป็นต้น



ภาพที่ 39 ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 6

ข้าพเจ้านำเสนอการแสดงภาพลักษณ์ของหญิงสาวสมัยใหม่เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้คนที่ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพถ่ายโปรไฟล์ในเว็บไซต์สื่อสังคมต่างๆ ที่เจ้าของโปรไฟล์มักจะสร้างภาพเพื่อนำเสนอตนเองเพื่อเป็นที่ดึงดูดให้ผู้คนที่สนใจ เพื่อสร้างตัวตนขึ้นมาในโลกเสมือนจริง และได้รู้สึกว่าคุณเป็นคนที่สำคัญคนหนึ่ง



ภาพที่ 40 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 6

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 7

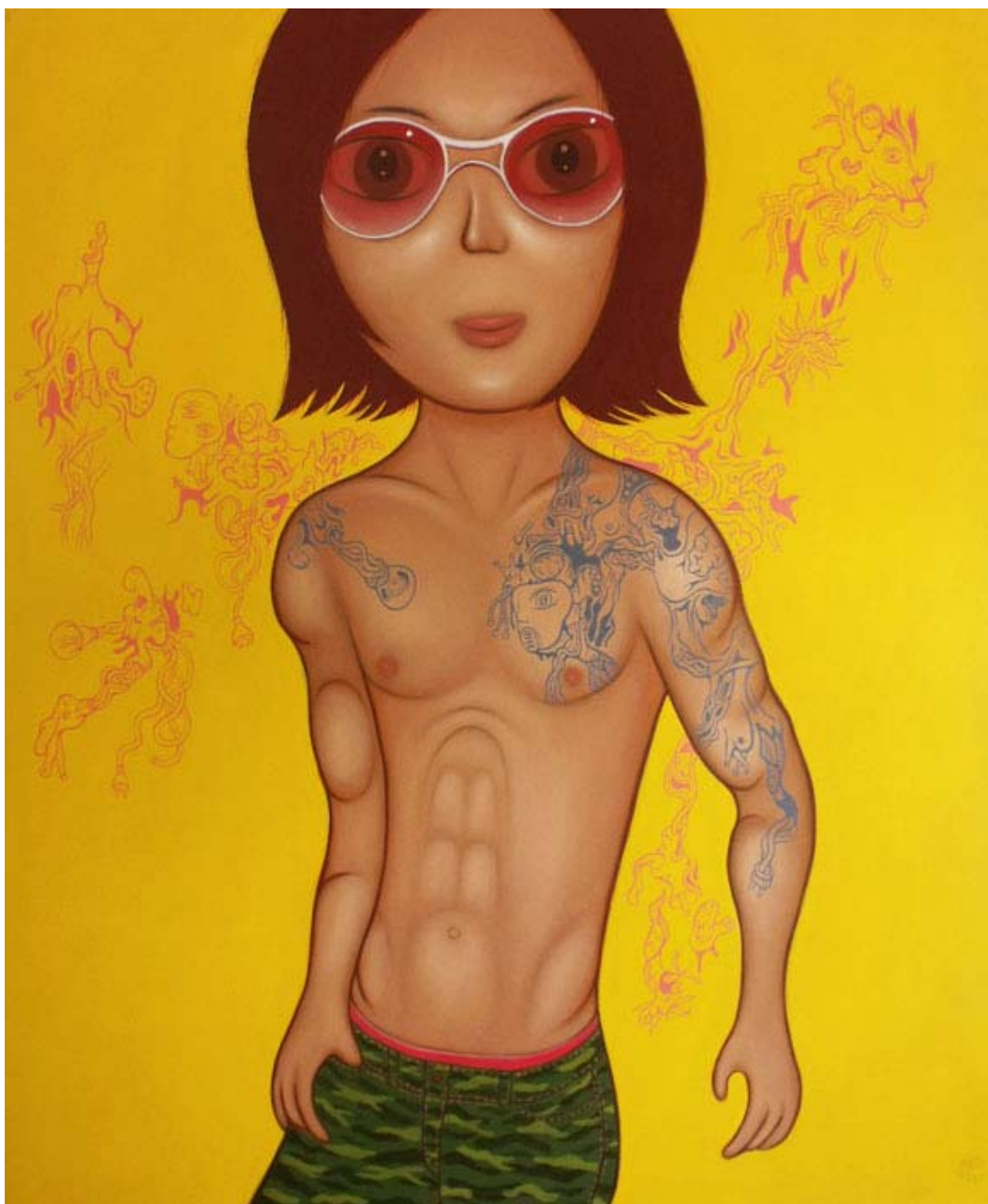
ข้าพเจ้านำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับการใช้วัตถุเพื่อสร้างภาพลักษณ์แสดงออกถึงตัวตน เช่นเดียวกับผลงานชิ้นที่3และ4 โดยในชิ้นนี้ข้าพเจ้ามีเป้าหมายในการทดลองในเชิงองค์ประกอบของภาพที่มีสีขาวในน้ำหนักร่างต่างๆเป็นหลัก อีกทั้งการใช้ใบหน้าของมนุษย์ที่แฝงอยู่ในวัตถุนั้น นอกจากจะสื่อถึงตัวตนของมนุษย์ที่แฝงอยู่แล้ว ข้าพเจ้ายังต้องการสื่อไปถึงการให้คุณค่าแก่วัตถุที่เสมือนดังเป็นสิ่งที่ชีวิตอีกด้วย



ภาพที่ 41 ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 7

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 8

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจาก การประดับตกแต่งร่างกายด้วยการสักลวดลายลงบน ผิวหนังของมนุษย์ ซึ่งในวัฒนธรรมสมัยใหม่นั้นการสักมิได้เป็นไปเพื่อเหตุผลของความเชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติอย่างในอดีต หากแต่เป็นเรื่องของความสวยงามของลวดลายที่มาประดับอยู่บนร่างกายเป็นหลัก และลวดลายที่ถูกเลือกมาประดับบนร่างกายก็เป็นที่ไปเพื่อแสดงออกถึงตัวตนของบุคคลนั้นๆนั่นเอง



ภาพที่ 42 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 8

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 9

ข้าพเจ้านำเสนอถึงการสร้างภาพลักษณ์ของผู้คนในสังคมสมัยใหม่โดยเฉพาะในโลกเสมือนจริงของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต บางครั้งก็เข้าไปในลักษณะการใช้แรงดึงดูดทางเพศเพื่อเรียกร้องความสนใจ ให้ได้รู้สึกว่าคุณค่าและเป็นที่ต้องการของคนอื่นๆ



ภาพที่ 43 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 9

ผลงานศิลปะชั้นที่ 10

ข้าพเจ้านำเสนอภาพลักษณ์ตัวตนของคนในสังคมร่วมสมัยที่มาจากวัฒนธรรมดนตรีสมัยนิยมเช่นเดียวกันกับผลงานชิ้นที่ 1 ซึ่งในชิ้นนี้ข้าพเจ้าลองใช้องค์ประกอบที่เรียบง่ายมากขึ้น โดยมีองค์ประกอบของคาแรคเตอร์แค่ 2 ตัว ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่เหมาะสมสำหรับชิ้นงานที่มีขนาดเล็กลงมากกว่าชิ้นที่ 1



ภาพที่ 44 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 10

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 11

ข้าพเจ้านำเสนอภาพลักษณ์ของวิถีชีวิตร่วมสมัย ที่เป็นกิจกรรมของการพักผ่อนออกกำลังกาย โดยนำเสนอภาพหญิงสาวกับกิจกรรมในสระว่ายน้ำ ซึ่งเป็นสถานที่ที่ไม่เพียงไว้ออกกำลังกายหรือพักผ่อนเท่านั้น ในที่นี้ยังเป็นเหมือนสถานที่ที่สร้างภาพของวิถีชีวิตอันทันสมัย อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ที่ผู้คนรุ่นใหม่ใช้แสดงถึงแรงดึงดูดทางเพศของตนต่อผู้คนผ่านการเปิดเผยร่างกายด้วยเครื่องแต่งกายน้อยชิ้น



ภาพที่ 45 ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 11

ผลงานศิลปะชั้นที่ 12

ข้าพเจ้าสร้างภาพในเชิงสัญลักษณ์ ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ลายภาพพิมพ์บนเสื้อยืดที่เป็นภาพหน้าคน โดยต้องการสื่อถึงบุคลิกตัวตนที่มนุษย์แสดงออกมาภายนอกของคนในสังคมสมัยใหม่ ที่เป็นผลมาจากทัศนคติและความเชื่อในเชิงวัตถุนิยมที่ถูกหล่อหลอมจากสังคมผ่านสื่อต่าง ๆ นั้นเอง



ภาพที่ 46 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 12

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 13

ข้าพเจ้านำเสนอเรื่องราวของมิติของการทับซ้อนกันระหว่างความเป็นจริงกับตัวตนในโลกเสมือนจริง โดยใช้วิธีการสร้างสัญลักษณ์จากการใช้การทับซ้อนของโครงสร้างองค์ประกอบระหว่างภาพหน้าคนกับภาพลายเส้นของรูปทรงอิสระ ที่ต้องการให้ดูคล้ายกับเป็นการเจาะช่องให้ดูโปร่งใสเห็นทะลุสิ่งที่ซ้อนอยู่ภายใน



ภาพที่ 47 ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 13

ผลงานศิลปะชั้นที่ 14

เป็นภาพที่ใช้แนวความคิดเดียวกันกับผลงานชิ้นที่13 ซึ่งข้าพเจ้าตั้งใจให้2ภาพนี้เป็นผลงานที่เป็นชุดเดียวกันที่สามารถนำไปติดคู่กันได้ โดยให้ชิ้นที่13มีลักษณะเป็นเพศชาย และชิ้นที่14มีลักษณะเป็นเพศหญิง



ภาพที่ 48 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 14

ผลงานศิลปะชั้นที่ 15

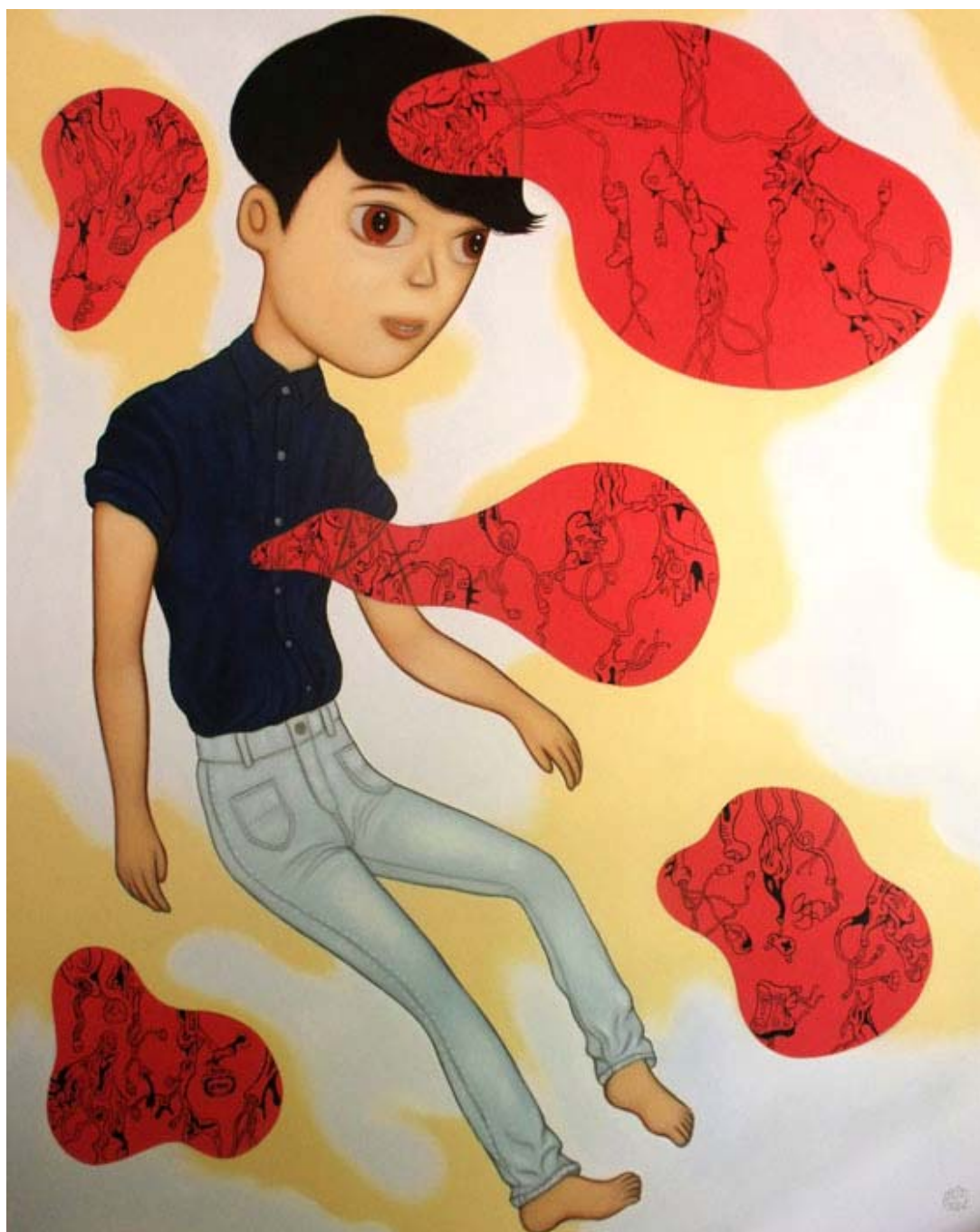
เป็นแนวความคิดเดียวกันกับผลงานชิ้นที่ 9 นั่นคือพฤติกรรมการสร้างภาพลักษณ์ของคนในสังคมรุ่นใหม่เพื่อสร้างแรงดึงดูดทางเพศ โดยในชิ้นนี้เป็นการทดลองสร้างองค์ประกอบสัดส่วน ภาพแบบแนวนอนเนื่องจากชิ้นอื่นๆที่ผ่านมาล้วนเป็นแนวตั้งโดยทั้งสิ้น และภาพเชิงสัญลักษณ์ที่มีลักษณะของมนุษย์แต่ยืนสี่ขาและมีหางคล้ายสุนัข ข้างพนักก็ต้องการสื่อถึงสัญชาตญาณของความเป็นสิ่งมีชีวิตหรือสัตว์ที่แฝงอยู่ของมนุษย์ที่เป็นเหตุแห่งพฤติกรรมต่าง ๆ นั้นเอง



ภาพที่ 49 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 15

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 16

เป็นแนวความคิดและวิธีการนำเสนอที่มีลักษณะเดียวกับผลงานชิ้นที่ 13 และ 14 นั่นคือการสร้างตัวตนที่ทับซ้อนกันอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือนจริง แต่ในชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้ออกแบบองค์ประกอบให้ดูซับซ้อนและมีรายละเอียดมากขึ้น



ภาพที่ 50 ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 16

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่17

เป็นผลงานที่มีลักษณะแนวความคิดและองค์ประกอบลักษณะคล้ายกันผลงานชิ้นที่16
เนื่องจากข้าพเจ้าต้องการให้ทั้งสองภาพนี้เป็นผลงานชุดเดียวกัน สำหรับติดตั้งไว้ด้วยกัน



ภาพที่ 51 ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 17

การวิเคราะห์ผลงาน

การวิเคราะห์ผลงานในเชิงองค์ประกอบศิลป์

โครงสร้างหลัก การวางโครงสร้างหลักของผลงานในชุดนี้นั้นส่วนใหญ่ในภาพรวมก็จะมียุทธศาสตร์มุมมองคล้ายภาพถ่ายหรือภาพบุคคลโดยมีการวางความสมดุลย์แบบสมมาตร นั่นก็มีการวางองค์ประกอบหรือตัวละครหลักไว้ที่พื้นที่บริเวณที่เป็นกึ่งกลางของภาพ โดยเป็นกึ่งกลางของภาพในลักษณะการแบ่งครึ่งในแนวดิ่ง แต่ถ้ามองว่าส่วนที่เป็นจุดเด่นที่สุดของการดึงดูดสายตาในการมองภาพครั้งแรก ทั้งในเชิงรูปทรงและเชิงจิตวิทยา นั่นก็คือส่วนที่เป็นใบหน้าของตัวละครหลักแล้ว ในส่วนนี้ของผลงานโดยรวมก็จะถูกวางตำแหน่งให้อยู่ชิดขึ้นไปทางขอบบนของภาพ แต่ก็ยังอ้างอิงอยู่กับเส้นแบ่งครึ่งภาพในแนวดิ่ง(ยกเว้นผลงานชิ้นที่13,14 ซึ่งเป็นการวางใบหน้าอยู่ที่ศูนย์กลางภาพ เนื่องจากเป็นภาพขนาดเล็ก และข้าพเจ้าต้องการเน้นความสำคัญของใบหน้าโดยใช้องค์ประกอบคล้ายภาพถ่ายติดบัตร)

ส่วนในผลงานบางชิ้นที่ ดูเหมือนจะถูกวางสมดุลย์แบบอสมมาตร (ผลงานชิ้นที่9,10,15) ซึ่งมีการวางโครงสร้างหลักเป็นตัวละคร2ตัว ซึ่งมีขนาดต่างกันเพื่อสร้างความรู้สึกรังการผลัดระยะจากขนาดเล็กใหญ่ที่ต่างกัน โดยที่ตัวที่เป็นจุดเด่นหรือระยะหน้านั้นเหมือนจะถูกเบี่ยงให้ชิดขอบไปทางด้านข้าง โดยมีจุดรองหรือตัวละครที่2ถ่วงน้ำหนักอยู่ข้างหนึ่งนั่น ถ้ามองโดยภาพรวมถึงโครงสร้างที่เป็นมวลปริมาตรที่เชื่อมโยงกันโดยเส้นที่มองไม่เห็น ตามหลักจิตวิทยาการรับรู้ทางสายตา ตามทฤษฎีของเกสตัลท์(Gestalt Psychology) จากความคล้ายคลึง(Similarity)และความต่อเนื่อง(Continuity)ของเส้นและรูปทรงแล้ว ก่อนมวลของโครงสร้างโดยรวมก็ยังคงมีความสมดุลย์ในลักษณะสมมาตรคือเป็นมวลที่เกาะกลุ่มกันอยู่บริเวณกลางภาพอยู่ดี ยกเว้นผลงานชิ้นที่15ซึ่งมีการวางสมดุลย์แบบอสมมาตรอย่างชัดเจนเนื่องจากเป็นภาพที่มีการวางสัดส่วนภาพเป็นแนวนอน แตกต่างจากชิ้นอื่นๆทั้งหมดที่เป็นแนวดิ่ง จึงวางโครงสร้างหลักให้อ่างดุลย์ให้หนักไปทางด้านซ้ายเพื่อเน้นจุดเด่นที่เป็นฟิสิกเกอร์หลักแล้ววางฟิสิกเกอร์รองทางด้านขวาไว้เพื่อถ่วงดุลย์ไว้ไม่ให้โล่งเกินไปอีกทั้งยังเป็นส่วนที่สร้างเรื่องราวเนื้อหาที่สัมพันธ์กันระหว่างตัวละคร2ตัว

ซึ่งในผลงานบางชิ้นจะมีการวางตำแหน่งของfigureในลักษณะตกขอบหรือหลุดกรอบที่ดูแล้วไม่ค่อยลงตัวขอบพื้นที่ของผลงานนักโดยเฉพาะส่วนของศรีษะ(ผลงานชิ้นที่1,5,6,8,9,10,12) เป็นความตั้งใจของข้าพเจ้าที่ต้องการจะให้อารมณ์ของภาพมีลักษณะคล้ายภาพถ่ายที่ถ่ายเล่นหรือไม่ตั้งใจ(snap shot) ที่ดูแล้วอาจมีบางส่วนของขาตาๆไปบ้างไม่ลงตัวสมบูรณ์แบบ ซึ่งเกิดจากการที่ให้ความสำคัญกับการโฟกัสไปที่ใบหน้าและสายตาเป็นอันดับแรก ส่วนอื่นที่อาจจะตกขอบไปก็ดูเป็นธรรมชาติที่ไม่ถูกปรุงแต่งองค์ประกอบให้สมบูรณ์100% นั่นเอง

เส้นและรูปทรง ในผลงานชุดนี้รูปทรงเกือบทั้งหมดโดยเฉพาะรูปร่างของมนุษย์เกิดจากการประกอบกันของเส้นโค้งทำให้เกิดการนำสายตาที่วิ่งวนอยู่ในภาพอย่างเป็นวงจรที่ลื่นไหล เชื่อมโยงให้เกิดความต่อเนื่องระหว่างรูปทรงอย่างมีเอกภาพ โดยที่ไม่ค่อยมีเส้นที่มีลักษณะเป็นเส้นตรงหรือเส้นที่มีการหักมุมเป็นเหลี่ยมสันให้เกิดความขัดแย้งของเส้นปรากฏให้เห็นมากนัก แต่อาจจะมีในบางภาพ(ผลงานชิ้นที่2,3,4,5,11)ที่มีการใช้เส้นตรงอย่างชัดเจนในลักษณะการแบ่งพื้นที่ของภาพเพื่อให้เกิดการรับรู้ในลักษณะของพื้นที่กับฉากหลัง(ผนังหรือท้องฟ้า) เพื่อเป็นการแบ่งโครงสร้างหลักของภาพที่เป็นพื้น(ground)หรือที่ว่างลบ(negative space) เพื่อบรรจุตัวภาพ (figure)หรือที่ว่างบวก(positive space)

การใช้เส้นในผลงานชุดนี้โดยหลักเป็นการทำหน้าที่เพื่อแบ่งขอบเขตระหว่างรูปทรงกับที่ว่าง ซึ่งเห็นได้จากการใช้เส้นรอบนอกของรูปทรงซึ่งมีความชัดเจนเป็นลักษณะแบบกราฟิกหรือภาพการ์ตูน ทำให้ภาพและพื้นที่ถูกแบ่งออกจากกันอย่างเห็นได้ชัด อีกทั้งยังเป็นการสร้างมิติความลึกขึ้นภาพในรูปทรงจากการใช้ความแตกต่างของเส้น ระหว่างเส้นรอบนอกที่มีลักษณะเป็นขอบแข็งชัดเจนกับเส้นที่อยู่ภายใน ซึ่งมีลักษณะเบาบางนุ่มนวลและกลมกลื่นไปกับระนาบสีและพื้นผิวบริเวณนั้น

และการสร้างมิติที่เกิดจากเส้นในผลงานชุดนี้อีกวิธีหนึ่งก็คือการใช้สีและน้ำหนักของเส้น นั่นก็คือเส้นที่กำลังทำงานอยู่ในพื้นที่ต่างๆของผลงานชุดนี้นั้น จะมีการใช้สีและน้ำหนักที่แตกต่างกันออกไป เช่นเส้นที่เป็นเส้นรอบนอกหรือในส่วนที่เป็นส่วนที่เป็นระยะโฟกัสที่ต้องการเน้นความชัดเจนข้าพเจ้าจะใช้สีดำหรือน้ำตาลเข้ม ส่วนในบริเวณที่ข้าพเจ้าต้องการจะผลักรูปร่างออกไปข้าพเจ้าก็จะใช้สีอื่นๆที่มีความเข้มและน้ำหนักน้อยลง อีกทั้งการใช้สีและน้ำหนักของเส้นยังมีผลต่อความรู้สึกถึงความเปรียบต่าง(contrast)ของภาพอีกด้วยเช่นภาพที่ใช้เส้นรอบนอกสีดำดูแล้วจะรู้สึกว่ามีความเปรียบต่างที่สูงกว่าภาพที่ใช้เส้นรอบนอกสีน้ำตาลซึ่งจะดูนุ่มนวลกว่า

นอกจากนี้ยังมีการใช้เส้นในอีกรูปแบบหนึ่งที่ข้าพเจ้านำมาทดลองใช้ผสมผสานในผลงานบางชิ้น(ผลงานชิ้นที่ 8,12,13,14,16,17) ซึ่งเป็นเส้นในลักษณะของกราฟิกที่ก่อตัวกันเป็นรูปทรงนามธรรมและกึ่งนามธรรมที่ลื่นไหลอย่างอิสระ ที่ทับซ้อนลงบนระนาบของรูปทรงและพื้นที่ว่างอีกทีหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะคล้ายรูปแบบศิลปะอย่างหนึ่งที่เรียกว่า Doodle Art ที่เป็นการวาดเส้นอย่างอิสระและต่อเนื่องโดยที่ไม่ได้มีการกำหนดโครงสร้าง หรือทิศทางอย่างชัดเจนไว้ล่วงหน้า และในวิธีการแบบนี้ก็ยังคงมีความคล้ายคลึงกับวิธีการอย่างหนึ่งในการสร้างผลงานวาดเส้นแบบลัทธิ Surrealism ที่เรียกว่า Automatic Drawing ซึ่งการนำเส้นรูปแบบนี้มาใช้ก็เพื่อเพิ่มรายละเอียดและความหลากหลายอีกทั้งสร้างจังหวะความเคลื่อนไหวขึ้นบนระนาบที่ดูเรียบแบน

ที่ว่าง การใช้พื้นที่ว่างในผลงานชุดนี้เป็นการวางโครงสร้างของพื้นที่ว่างอย่างหลวมๆ โดยเป็นการแบ่งพื้นที่ว่างอย่างชัดเจนในลักษณะของ ภาพและพื้น (figure and ground) หรือเรียกง่ายๆ คือระหว่างภาพตัวละครกับพื้นที่ฉากหลังนั่นเอง โดยที่ที่ว่างส่วนใหญ่ของแต่ละชิ้นงานที่มีปริมาณมากก็จะเป็นพื้นที่ที่เป็นฉากหลังซึ่งเป็นระนาบสีที่ปล่อยโล่งและมีรายละเอียดน้อยก่อให้เกิดบรรยากาศที่นิ่งเงียบเพื่อจะเน้นความสนใจไปที่ตัวfigureที่กินพื้นที่ในปริมาณที่น้อยกว่าแต่มีรายละเอียดที่ก่อให้เกิดการนำสายตาและความเคลื่อนไหวมากกว่า ซึ่งวิธีการเช่นนี้ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมาจากรูปแบบของภาพประกอบในเชิงพานิชศิลป์นั่นเอง

ระนาบและพื้นผิว ลักษณะของพื้นผิวบนระนาบของผลงานชุดนี้ เป็นพื้นผิวที่เกิดจากรอยฝีแปรงที่ระบายสีอย่างเรียบแบบแต่ก็ทิ้งความหยابไวก้างในบางจุดและเป็นการใช้ฝีแปรงระบายสีเพื่อเลียนแบบพื้นผิววัสดุจริงเช่นเนื้อผ้าแบบต่างๆ ผิวน้ำหรือก้อนเมฆแต่ก็เป็นปริมาณที่น้อย พื้นผิวส่วนใหญ่จึงมีลักษณะที่นิ่งเรียบไม่ค่อยมีความสั่นไหวนัก ความนิ่งเรียบนี้เองที่จะเน้นให้ระนาบที่พอจะมีรายละเอียดของพื้นผิวอยู่บ้างเกิดมิติขึ้นมา เช่นเดียวกันกับรูปแบบของมวลและปริมาตรของรูปทรงในผลงาน แม้รูปทรงในผลงานชุดนี้จะมีการไล่ระดับของปริมาตรในอัตราที่ค่อนข้างน้อยจนเกือบจะเรียบแบบเป็นรูปร่าง แต่เมื่อถูกนำมาอยู่คู่กับพื้นระนาบที่เรียบแบบก็ทำให้รูปทรงเหล่านั้นเกิดมิติขึ้นมาได้

สี โครงสีในผลงานชุดนี้โดยภาพรวมเป็นชุดสีที่เน้นความสดใสแบบพาสเทล โดยส่วนใหญ่เป็นการเจือสีขาวเข้าไปในเกือบทุกสีเพื่อให้ดูนุ่มนวลแต่ก็มีการใช้สีแท้เข้าไปใช้ในบางจุดเพื่อเน้นให้เกิดความสดใส โดยการวางชุดสีในแต่ละภาพนั้นจะเป็นการวางคู่สีหลักเพียง2-3สี โดยจะมีสีใดสีหนึ่งที่เป็นสีหลักที่กินพื้นที่เป็นปริมาณมากเพื่อควบคุมโทนสีของภาพให้โดดเด่นออกมาในโทนสีใดสีหนึ่ง ส่วนสีอื่นๆที่นอกโครงสร้างหลักนั้นก็เพียงเพื่อเข้ามาแต่งเติมในรายละเอียดเท่านั้น

อีกส่วนหนึ่งที่สำคัญของการใช้สีในงานของข้าพเจ้าก็คือสีผิวหรือสีเนื้อซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละคร แม้ในภาพรวมอาจจะดูคล้ายคลึงกันแต่ถ้าดูในรายละเอียดแล้วการให้สีผิวจะมีความแตกต่างกันไปบ้างในแต่ละชิ้นงาน ซึ่งก็มีส่วนในการสร้างบุคลิกในเชิงสัญลักษณ์ให้กับตัวละครได้บ้าง เช่น ในบางภาพภาพผู้ชายจะดูกล้ากว่าแต่ผู้หญิงจะดูกระฉับไวกว่า เป็นต้น

การวิเคราะห์ผลงานในเชิงสัญลักษณ์

การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้นอกจากจะเป็นการแสดงออกในเชิงองค์ประกอบศิลป์แล้ว รูปทรงที่ปรากฏยังเป็นการแสดงออกในเชิงสัญลักษณ์เพื่อสื่อสารและแอบแฝงความหมายของเนื้อหาอีกทั้งความคิดที่เป็นสาระสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ด้วย นั้นหมายความว่า นอกจากทัศนธาตุที่ปรากฏไม่ใช่แค่ทำหน้าที่เพื่อสื่อสารในแง่ความงามของรูปทรงเท่านั้น ทัศนธาตุเหล่านั้นยังก่อตัวขึ้นเพื่อเป็นภาพที่ทำหน้าที่สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ (conceptual image) อีกด้วย

ซึ่งสิ่งที่ทำหน้าที่หลักในการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ของผลงานชุดนี้ก็คือภาพใบหน้าและร่างกายที่แสดงออกถึงสีหน้าและท่าทางอาภักปฏิกิริยาที่เป็นสิ่งแทนการแสดงอารมณ์ความรู้สึกในแง่ของสภาวะความเป็นมนุษย์ออกมา และในอีกส่วนที่ข้าพเจ้าใช้เป็นกลวิธีในการสื่อสารสภาวะความเป็นมนุษย์นั้นก็คือการเน้นจุดสนใจไปที่ดวงตาของตัวละครโดยการวาดส่วนของดวงตาให้ดูกลมโตเกินความเป็นจริงและสร้างการมองของดวงตาที่มีลักษณะจ้องมอง (eye contact) ไปยังผู้ที่กำลังมองภาพนั้นอยู่

อีกทั้งการออกแบบตัดทอนและดัดแปลงรูปร่างรูปทรงของมนุษย์ให้ดูผิดสัดส่วนจากความเหมือนจริงก็มีความหมายในเชิงสัญลักษณ์ทางจิตวิทยาของการรับรู้อีกด้วย นั่นก็คือในแง่ของการสื่อสารระหว่างมนุษย์ต่อมนุษย์ในการแยกแยะและระบุอัตลักษณ์ตัวตนของแต่ละบุคคล ใบหน้าจะเป็นส่วนสำคัญลำดับแรกในการที่มนุษย์จะจดจำบุคคลใดๆ ฉะนั้นรูปทรงของส่วนศีรษะและใบหน้าของมนุษย์ในผลงานของข้าพเจ้าจึงมีส่วนที่ใหญ่โตและกินพื้นที่เป็นปริมาณมากเมื่อเทียบกับสัดส่วนระหว่าง ศีรษะกับร่างกายของมนุษย์ในความเป็นจริง

นอกจากรูปทรงของใบหน้าและร่างกายมนุษย์ที่ใช้สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์แล้ว สิ่งที่น่าสนใจประกอบต่างๆ เช่น เสื้อผ้า วัตถุต่างๆ ที่ประกอบอยู่ในองค์ประกอบของภาพล้วนต้องการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ของภาพความเป็นมนุษย์ในสังคมร่วมสมัยที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมที่มาจากสื่อสารมวลชนในโลกของทุนนิยมเสรี อีกทั้งในบางภาพก็มีการสื่อถึงการให้ค่าวัตถุต่างๆ เหมือนกับเป็นสิ่งมีชีวิตโดยการนำภาพใบหน้าของมนุษย์เข้าไปผสานกับภาพวัตถุต่างๆ โดยเป็นการแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครหลักกับวัตถุนั้นๆ

และรูปแบบโดยรวมของผลงานที่มีการใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะแบบภาพประกอบหรือภาพการ์ตูน ก็เป็นแนวความคิดที่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะ Pop Art ที่นำเอารูปแบบศิลปะแบบพานิชศิลป์มานำเสนอในบริบทของศิลปะบริสุทธิ์เพื่อสร้าง Mood & Tone ของภาพให้สื่อถึงความร่วมสมัยและเป็นปัจจุบัน โดยนำเอารูปแบบที่คุ้นชินจากสื่อโดยทั่วไปมาไว้ในแง่ศิลปะนั่นเอง

บทที่ 4

การประยุกต์ติดตั้งผลงานเข้ากับสถานที่

ในการคัดเลือกสถานที่ที่จะนำผลงานศิลปะมาประยุกต์ติดตั้งเพื่อเป็นกรณีศึกษาสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้นั้น ข้าพเจ้าได้เลือกสถานที่คือร้านไอเบอร์รี่มาเป็นโจทย์ เนื่องจากโดยส่วนตัวข้าพเจ้ามีความชื่นชอบสินค้าและบริการรูปแบบการตกแต่งร้านของไอเบอร์รี่ อีกทั้งข้าพเจ้ามองเห็นความเป็นไปได้ในการเชื่อมโยงระหว่างภาพรวมของร้านไอเบอร์รี่นั้น คือรูปแบบการตกแต่งร้าน, สินค้าและลูกค้าที่เป็นกลุ่มเป้าหมายกับรูปแบบผลงานจิตรกรรมของข้าพเจ้า จึงได้เข้าไปทำการศึกษาและวิเคราะห์ เพื่อหาแนวทางในการประยุกต์ติดตั้งผลงานเข้ากับสถานที่ โดยทั้งนี้จากที่ร้านไอเบอร์รี่มีสาขาย่อยมากมายหลายสาขา ข้าพเจ้าได้เลือกพื้นที่ที่น่าสนใจและมีความเป็นไปได้ในการที่จะทำการเข้าไปติดตั้งผลงานจิตรกรรมมา 2 สาขา นั่นคือ ไอเบอร์รี่สยามสแควร์ และ ไอเบอร์รี่เชียงใหม่ มาเป็นพื้นที่สำหรับทำการศึกษา

ข้อมูลเบื้องต้น

Iberrry คำกะทัดรัดที่ออกเสียงน่ารัก ๆ ซึ่งถูกเลือกมาตั้งเป็นชื่อร้านและชื่อตราไอศกรีม คุณภาพเจ้าแรกในเมืองไทยคำนี้ มีที่มาจากคำว่า ice ซึ่งมาจาก ice cream ขนมนั่น...หวาน... ยอดนิยมของคนทั่วโลก ที่รู้จักกันดีในชื่อไอศกรีม โดยประสมเข้าด้วยกันกับคำว่า berry ที่หมายถึง ลูกไม้ผลเล็ก ๆ นานาชนิด

Iberrry ริเริ่มและก่อร่างขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2542 ด้วยความมุ่งมั่นตั้งใจของสองพี่น้อง วิวัฒน์-อัจฉรา บุรารักษ์ คุณก้อยและคุณปลา หนุ่ม-สาวรุ่นใหม่ที่ชื่นชอบไอศกรีมเป็นชีวิตจิตใจ และปรารถนาจะสร้างสรรค์รสชาติ คุณภาพที่สอดคล้องกับอารมณ์ รสนิยม และรูปแบบการใช้ชีวิตของคนไทยยุคใหม่ ร้านไอศกรีมเล็กๆแห่งแรกในซอยสุขุมวิท 24 จึงได้ถือกำเนิดขึ้น เพียงชั่วระยะเวลาไม่นาน จากเสียงบอกเล่าปากต่อปากของกลุ่มลูกค้าที่ติดอกติดใจในรสชาติ ชื่อเสียงของร้าน Iberrry ก็เริ่มเป็นที่รู้จักของผู้คนในวงกว้าง ซึ่งไม่จำกัดเฉพาะลูกค้าที่อยู่ในละแวกสุขุมวิทเท่านั้น

Iberrry จึงเป็นทางเลือกใหม่ของผู้นิยมลิ้มรสหวานเย็นชื่นที่น่าพึงพอใจ ปลอดภัยต่อสุขภาพ จากการผลิตแบบ home made ที่สามารถพิถีพิถันได้กับทุกขั้นตอน ตั้งแต่การเลือกส่วนผสมเกรดเอ วัตถุดิบสดใหม่ เป็นไอศกรีมที่มีกลิ่นรสแท้ๆ จากธรรมชาติ สูตรของทางร้านได้ลดทอนกระบวนการที่จะทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพผู้บริโภค เช่น การอัดก๊าซให้เนื้อไอศกรีมเบาฟู หรือใช้

สี-กลิ่นสังเคราะห์จากวิทยาศาสตร์ ฯลฯ

Iberrry ที่หวานหอมเนียนนุ่มลิ้นคำแรก ได้จากการปรับปรุงแต่งเติมจนลงตัว โดยใช้ตำรับไอศกรีมดั้งเดิมของสถาบันอาหารจากเวียนนา สมัยที่คุณก้อยไปศึกษาการทำเบเกอรี่ ณ ประเทศออสเตรีย ซึ่งเขายังมุ่งมั่นผลิตไอศกรีมต่าง ๆ กว่า 100 รสชาติ ในฐานะผู้บริหารสายงานการผลิตของ Iberrry ในปัจจุบัน

Iberrry ถือเป็นแหล่งรวมไอศกรีมหลากสไตล์ ทั้ง ไอศกรีมตำรับอิตาลีเลียน ที่โดดเด่นด้วยความหอมแอลกอฮอล์ในทีรามิสี หรือไอศกรีมกลิ่นรสเบา ๆ ของสมุนไพรสดญี่ปุ่น เช่น รสชาเขียว งาดำ งาขาว ฯลฯ ตลอดจนอเมริกันสไตล์ที่ขึ้นมันถึงนมเนยของ คุณก็แอนด์ครีม ช็อกโกแลตชิป บานานาแอนด์ชีส ...

Iberrry ยังมีความสดชื่นชุ่มคอของไอศกรีมรสผลไม้จากทั่วโลก อย่าง สตรอเบอรี่ ราสพ์เบอร์รี่ แบล็กเบอร์รี่ บลูเบอร์รี่ กีวี และที่โดดเด่นเป็นพิเศษจนถือได้ว่าเป็นความภาคภูมิใจของทางร้านคือการนำผลไม้สดตามฤดูกาลของเมืองไทยมาประยุกต์ให้เป็นต้นตำรับไอศกรีมผลไม้แบบไทยๆ อาทิ มะดัน มะขาม กระท้อน มะยม ลิ้นจี่ ส้มจี๊ด ทุเรียน มังคุด มะม่วงน้ำดอกไม้ ตลอดจน มะพร้าว น้ำหอมที่ให้กลิ่นและรสชื่นใจจริง ๆ

Iberrry sorbets รสชาติแบบเปรี้ยวฉ่ำหวานน้อยของผลไม้ไทย ที่หมุนเวียนกันออกมาตลอดปี จึงเป็นคุณค่าอีกด้านหนึ่งที่ Iberrry พยายามแนะนำสู่สังคม จากแนวคิดของคุณปลา ผู้บริหารการตลาดที่หวังจะเห็นผลไม้พื้นเมืองของไทยกลายเป็นพืชเศรษฐกิจอีกประเภทหนึ่ง

Iberrry รสผลไม้ไทย 100 % นั้น นับเป็นเสน่ห์เฉพาะที่ยากจะเลียนแบบของ Iberrry ซึ่งมีผลไม้สดจากหลายแหล่งที่มา เกษพพันธุ์ เป็นปัจจัยสำคัญ ตลอดจนขีดขึ้นความสุกงอมในแต่ละครั้ง รสอร่อยที่ได้ในแต่ละครั้งจึงต่างกันเล็กน้อยตามระดับกรด-น้ำตาลในผลไม้แต่ละคราว โดย Iberrry ยืนยันที่จะจะไม่เติมสารแต่งรสเกินจำเป็น...เพื่อให้ Iberrry เป็นรสของธรรมชาติโดยแท้

Iberrry ภายใต้อุณหภูมิ -25 องศา ฟาเรนไฮต์ ในตู้เก็บความเย็นที่สั่งตรงจากอิตาลี ต้นแบบธุรกิจไอศกรีมที่ไม่เคยหยุดนิ่ง... Iberrry ทุกสาขาจะดูแลรักษาคุณภาพไว้ได้จนกว่าจะถูกตักขึ้นมาเสิร์ฟ

Iberrry shop คือร้านไอศกรีมที่เจ้าของร้านมีความใส่ใจอย่างยิ่งในเรื่องของการดีไซน์ ทั้งบรรยากาศภายนอกและภายในร้านให้สวยงาม รวมถึงรายละเอียดเล็กๆน้อยๆในการตกแต่งประดับประดา เพื่อให้ Iberrry เป็นร้านไอศกรีมที่มีบรรยากาศสบายๆ แต่ทว่าก็ไม่ทิ้งร่วมสมัย โดยเฉพาะความใส่ใจในการออกแบบตกแต่ง ให้แต่ละร้านมีเสน่ห์เฉพาะตัวที่ไม่เหมือนกันเลย ก็เพื่อสร้างความประทับใจ รวมถึงความตั้งใจที่จะสร้างประสบการณ์แปลกใหม่ ให้กับลูกค้าที่แวะเข้ามาเยี่ยมชม Iberrry ในแต่ละสาขา Iberrry ในหลายๆแห่ง จึงกลายเป็นสถานที่ “see and to be seen” หรือที่ปรากฏตัว

ของบรรดาหนุ่มสาวรุ่นใหม่ที่ชอบไลฟ์สไตล์เก๋ไก๋ทันสมัย โดยเฉพาะที่สาขา J avenue ในคืนวันศุกร์หรือวันเสาร์นั้น แน่ใจเลยว่าสาว ๆ หนุ่ม ๆ มาพบปะสังสรรค์คุ้ยักคัก หรือ กลางย่านสยามสแควร์ (ช.2) ก็เป็นอีกร้านที่ชื่นชอบของนัก hang out รุ่นเยาว์ที่สังสรรค์กันไม่ติดนัก เพราะนอกจากไอศกรีมของ Iberry แล้ว ยังมีเครื่องดื่ม ของว่าง และอาหารเบา ๆ รสชาติดี ready to serve ในเวลาไม่กี่นาทีอีกหลากหลายเมนู

Iberry ขยายไปแล้วถึง 16 สาขา ซึ่งอยู่ในย่านจับจ่ายยอดนิยม ได้แก่ สยามสแควร์ ซอย 2, ชั้น G ห้าง Siam Paragon, ชั้น 1 สยามเซ็นเตอร์ (ในร้าน Grayhound), ชั้น 2 ห้าง Central World, J avenue และ Market Place สาขาทองหล่อ, อาคารเพรสซิเดนซ์พาร์ค สุขุมวิท 24, ชั้น 5 ห้าง The Emporium, ชั้น M ห้าง Esplanade รัชดา, The Avenue แจ้งวัฒนะ, La Villa อารีย์, ปิยะมัยเพลส สุขุมวิท 101, ชั้น 2 เมเจอร์ รัชโยธิน, เซ็นทรัล เฟสติวัล ภูเก็ต, The Avenue พัทยา และน้องใหม่ล่าสุด ถนนนิมมานเหมินท์ ซอย 17 เชียงใหม่ (<http://www.iberryhomemade.com>)



ภาพที่ 52 สินค้าหลักของร้านไอเบอรี่

การวิเคราะห์รูปแบบการตกแต่งร้านของไอเบอร์รี่

โดยภาพรวมของทุกสาขาแล้วร้านไอเบอร์รี่มีรูปแบบการตกแต่งที่มีรูปแบบอย่างหนึ่งที่เรียกว่า มิกซ์แอนด์แมตช์ (Mix & Match) ซึ่งถ้าจะให้อธิบายความถึงรูปแบบการตกแต่งแบบนี้โดยคร่าวๆก็คือ แนวทางการตกแต่งแบบผสมผสานข้ามยุคสมัย สไตล์ และกาลเวลา มีทั้งความหลากหลายในรูปแบบการออกแบบที่ไม่ต้องคำนึงถึงช่วงเวลาเช่นเดียวกันกับแนวร่วมสมัย หรืออาจเรียกในเชิงล้อเลียนได้ว่าแนว “จับแพะชนแกะ” ได้รับความนิยมสูงสุดในยุคโลกาภิวัตน์ที่วัฒนธรรมต่างหลั่งไหล ได้รับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน (เอกชาติ จันอุไรรัตน์ 2551:244)

โดยที่ในความเป็นมิกซ์แอนด์แมตช์ ของไอเบอร์รี่นั้นเป็นมิกซ์แอนด์แมตช์ ที่ถูกคุมโทนอยู่ด้วยความน่ารักสดใสและความอ่อนหวานจากความเป็นคันทรี่โพสต์โมเดิร์น (Country Post-Modern) ซึ่งก็คือ การตกแต่งที่เน้นความเป็นธรรมชาติ ออกแบบคิบบากลายสไตล์คันทรี่ คือใช้รูปแบบสีสันทึบสนุกสนาน แต่ก็ยังคงความคิบบ้างเล็กน้อยแบบชนบทอยู่ (เอกชาติ จันอุไรรัตน์ 2551:242) โดยที่เห็นได้จากการใช้เฟอร์นิเจอร์และเครื่องตกแต่งประดับประดาต่างๆ โดยที่การใช้โทนสีโดยรวมนั้นเป็นโทนสีที่ดูเบาๆอ่อนหวานเช่นสีขาวหรือสีครีม แต่ก็แทรกสีที่เป็นสีที่มีความสดใสแบบพาสเทล อยู่เป็นบางจุดซึ่งก็ทำให้ดูเป็นความอ่อนหวานแต่ก็มีความสดใสอยู่ในขณะเดียวกัน แต่ในความอ่อนหวานน่ารักสดใสนั้นก็ถูกทำให้ไม่ดูเลี่ยนจนเกินไปด้วยการใช้ความคิบบ้างจากการใช้วัสดุอย่างปูนเปลือย , ไม้ หรือพื้นผิวจากการทำผนังก่ออิฐแบบหยาบๆเข้ามาาร่วมด้วย

ซึ่งจากภาพรวมที่กล่าวมานั้นก็ขอวิเคราะห์ในรายละเอียดถึงแต่ละพื้นที่ของแต่ละสาขาที่ข้าพเจ้าได้เลือกมาทำการศึกษาดังนี้

ไอเบอร์รี่สยามสแควร์

ไอเบอร์รี่สาขานี้เป็นร้านไอศกรีมที่มีการตกแต่งแบบมิกซ์แอนด์แมตช์ ที่มีบรรยากาศน่ารักสดใสแบบคันทรี่เจ็ปอยู่แต่ก็ดูไม่เลี่ยนจนเกินไปนัก บรรยากาศในร้านถูกควบคุมด้วยโทนสีเขียวอ่อนแกมเหลือง และขาว ที่ทำให้ได้อารมณ์สบายๆแบบธรรมชาติ สดใสและสบายตา เข้ากับตัวผลิตภัณฑ์หลักของทางร้านที่เน้นความเป็นธรรมชาติ แต่ในความน่ารักสดใสก็ถูกเบรคให้ดูไม่เลี่ยนด้วยผนังและพื้นที่ที่เป็นพื้นผิวแบบปูนเปลือยที่ให้อารมณ์แบบคิบบ้างรวมถึงผนังอีกด้านหนึ่งของโถงตรงกลางที่เป็นผนังสีขาวที่เป็นการก่ออิฐแบบหยาบๆทำให้ผนังสีขาวมีรายละเอียดของพื้นผิวดูไม่น่าเบื่อ

และเฟอร์นิเจอร์ที่ถูกนำมาใช้ก็เป็นสไตล์โรโทรแบบยุคทศวรรษที่1960s ที่มีความเท่ ร่วมสมัย แต่ก็มีคลาสสิกอยู่ในตัว ด้วยวัสดุที่ผสมผสานกันระหว่างหนังที่มีสีโทนเขียว,น้ำตาลและขาว ที่ไปกันได้ดีกับโทนสีหลักของร้าน กับวัสดุที่เป็น ไม้ ซึ่งก็ดูคิบบ้างแต่ก็ดูมีความอบอุ่นสบายๆอยู่ในตัว ซึ่งคุณสมบัติของไม้นี้ก็เข้ากันได้ดีกับพื้นและผนังปูนเปลือย และตรงบริเวณกลางโถงก็มีที่

นั่งวงกลมอันใหญ่สีขาวที่มี ลักษณะเหมือนหอยถัก ก็เข้ามาผสมผสานเพิ่มความอ่อนโยนแบบคันทรี่หรือวินเทจให้กับบรรยากาศของร้านได้ดี อีกทั้งส่วนประกอบอื่นๆ อย่างเช่น โคมไฟระย้าก็ให้อารมณ์หรูหราที่เป็นการขัดแย้งกับความดิบของปูนเปลือยอย่างลงตัว อีกทั้งยังให้ความรู้สึกของการตกแต่งที่มีอารมณ์อ่อนโยนแบบผู้หญิงๆ(Feminine)อีกด้วย



ภาพที่ 53 บรรยากาศการตกแต่งร้านไอเบอรี่สยามสแควร์



ภาพที่ 54 บรรยากาศการตกแต่งร้านไอเบอร์รี่สยามสแควร์

ไอเบอร์รี่เชียงใหม่

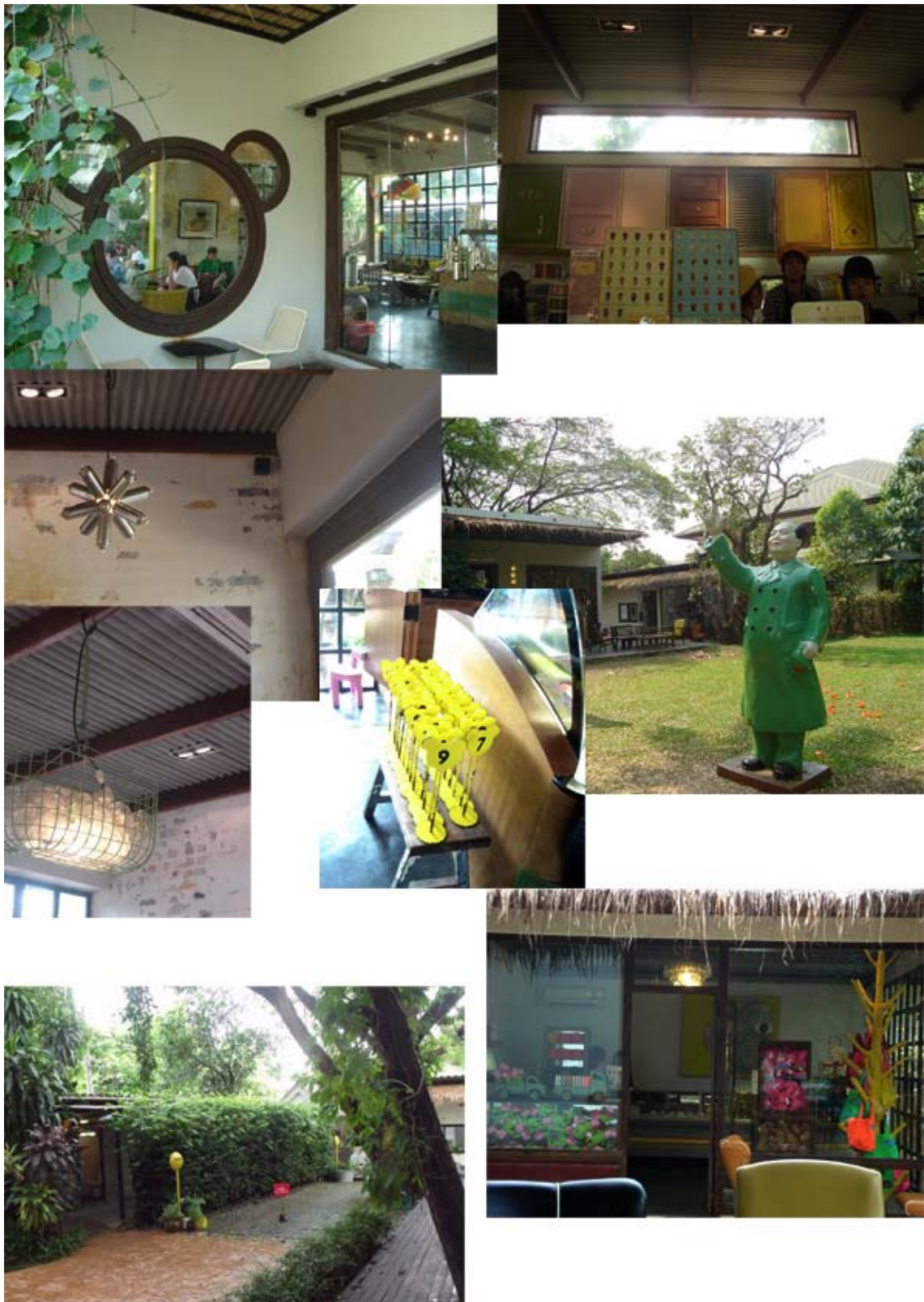
ไอเบอร์รี่เชียงใหม่เป็นสาขาที่มีการตกแต่งที่แสดงออกถึงรูปแบบความเป็นมิกซ์แอนด์แมตช์อย่างชัดเจนมากกว่าสาขาอื่นๆ มีความเป็นfeminineในงานตกแต่งค่อนข้างน้อย รวมถึงไม่ได้มีรูปแบบที่เป็นคันทรี่หรือวินเทจที่ดูจะเป็นแนวหลักของการตกแต่งของไอเบอร์รี่สาขาอื่นๆ แต่รูปแบบที่เห็นได้ชัดเจนในงานตกแต่งของที่นี่ก็คือการตกแต่งแบบ “คิตช์”(Kitsch) นั่นก็คือการตกแต่งที่เน้นการใช้วัสดุที่เป็นพลาสติกราคาถูกในการตกแต่ง จากของเหลือใช้ต่างๆ ในงานย้อนยุคนำมาออกแบบใหม่ในรูปลักษณะและวัสดุที่ยังคงกลิ่นอายของงานในยุคนั้น ต่างกันที่คิตช์ใช้วัสดุราคาถูก หาได้ง่ายจากร้านหรือตลาดขายของเก่า(Flea Market) (เอกชาติ จันอุไรรัตน์ 2551:242) ซึ่งความเป็นคิตช์ก็ปรากฏให้เห็นจากเครื่องตกแต่งต่างๆ อย่างเช่น โคมไฟที่ทำจากวัสดุเหลือใช้อย่างกระป๋องสเปรย์และถ้วยพลาสติกราคาถูกที่นำมาประกอบกันแบบJunk Art หรือตู้sideboardที่ดูเหมือนทำจากฝาตู้ไม้เก่าที่มีลักษณะต่างๆ กันแล้วนำมาประกอบกับชิ้นมาใหม่เป็นต้น

ส่วนการใช้เฟอร์นิเจอร์ของที่นี่ก็มีการใช้ที่ผสมผสานปนเปกันหลากหลายจนดูคล้ายสะเปะสะปะ ซึ่งก็มีทั้ง โมเดิร์น,เรโทร ,คันทรี่,โอเรียลทัล รวมถึงเก้าอี้พลาสติกอย่างดาษๆ แต่เมื่อมาอยู่ด้วยกันแล้วก็กลับกลายเป็นความหลากหลายที่สนุกสนาน ไม่ยึดติดกับรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ซึ่งก็คือแนวความคิดแบบคิตช์นั่นเอง

และที่ ไอเบอร์รี่แห่งนี้ก็มีการนำเอาความดิบของวัสดุเข้ามาใช้เช่นเดียวกับไอเบอร์รี่สยามสแควร์ นั่นก็คือผนังในบางด้านก็จะทิ้งร่องรอยการฉาบปูนแบบหยาบๆ และกะเทาะให้เห็นอิฐที่เป็นโครงสร้างภายในที่โผล่มาให้บางจุดคล้ายกับเป็นผนังเก่าที่ปูนฉาบนั่นล่อนออกมา ซึ่งความดิบของผนังปูนเหล่านี้ก็เข้ากันได้ดีกับคิ้วไม้ที่เป็นขอบหน้าต่างและบานประตู ซึ่งแม้การใช้ผนังปูนเก่ากับคิ้วไม้อาจจะชวนให้นึกถึงอาคารเก่าหรือโบราณ แต่บานกระจกหน้าต่างที่มีขนาดใหญ่มาก อีกทั้งหน้าต่างด้านหนึ่งที่รูปร่างคล้ายหัวของตัวการ์ตูนมิกกี้เมาส์ รวมไปถึงส่วนประดับแบบคิตช์ต่างๆ ที่ประกอบกันอยู่ในที่นี่ก็ทำให้ภาพรวมของที่นี่ดูมีความร่วมสมัยเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 55 บรรยายการตกแต่งร้านไอเบอร์รี่เชียงใหม่



ภาพที่ 56 ภาพประกอบ บรรยายการตกแต่งร้านไอเบอรี่เชียงใหม่

การทดลองวิธีการต่างๆในการติดตั้งผลงานเข้ากับสถานที่

ก่อนที่จะได้นำผลงานจิตรกรรมวิทยานิพนธ์มาทำการประยุกต์ติดตั้งเข้ากับสถานที่นั้นข้าพเจ้าก็ได้ทำการทดสอบหาวิธีการติดตั้งเพื่อหาวิธีการที่จะเชื่อมโยงตัวผลงานเข้ากับผนังและบรรยากาศโดยรวมของสถานที่ โดยมีลักษณะต่างๆดังนี้

ติดตั้งเป็นเฟรมเปล่าโดยไม่ใช้กรอบประกอบการติดตั้งแบบต่างๆ

จัดเรียงเป็นชุดภาพด้วยขนาดที่หลากหลาย



ภาพที่ 57 จัดเรียงเป็นชุดภาพด้วยขนาดที่หลากหลาย



ภาพที่ 58 จัดเรียงเป็นชุดภาพด้วยขนาดที่หลากหลาย

จัดเรียงเป็นชุดภาพด้วยโดยเรียงขนาดใกล้เคียงกัน



ภาพที่ 59 จัดเรียงเป็นชุดภาพด้วยโดยเรียงขนาดใกล้เคียงกัน

จัดเรียงเป็นชุดภาพด้วยโดยมีขนาดเท่ากันและเรียงชิดกัน



ภาพที่ 60 จัดเรียงเป็นชุดภาพด้วยโดยมีขนาดเท่ากันและเรียงชิดกัน

ติดตั้งโดยใช้ภาพต่อ1ผนัง



ภาพที่ 61ติดตั้งโดยใช้ภาพต่อ1ผนัง



ภาพที่ 62 ติดตั้งโดยใช้ภาพต่อ1ผนัง

ติดตั้งโดยใช้กรอบแบบต่างๆ

กรอบสีขาว



ภาพที่ 63 กรอบสีขาว



ภาพที่ 64 กรอบสีขาว

กรอบที่มีสีสันตติ



ภาพที่ 65 กรอบที่มีสีสันตติ



ภาพที่ 66 กรอบที่มีสีสันตติ

กรอบสีเนื้อไม้



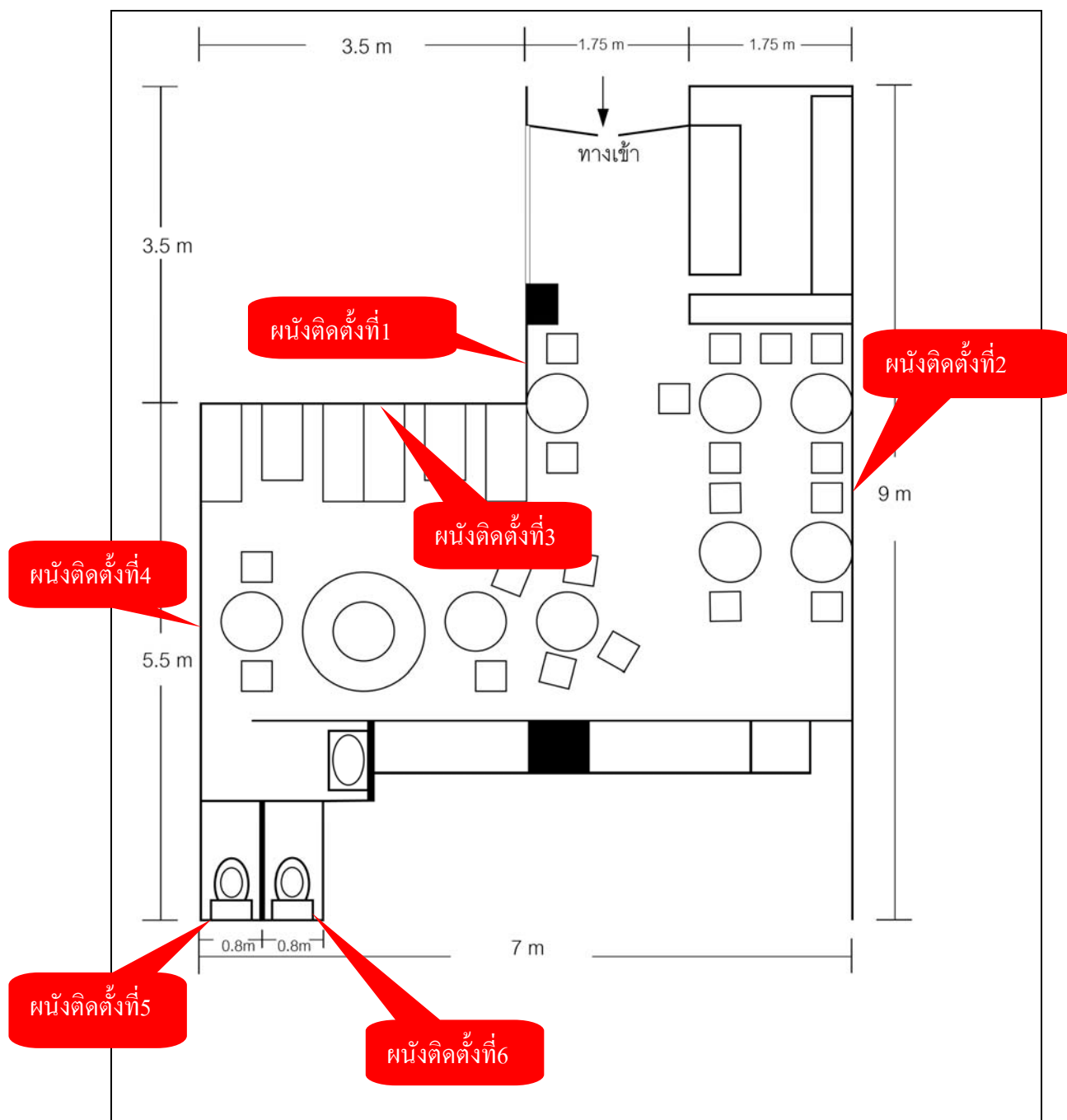
ภาพที่ 67 กรอบสีเนื้อไม้



ภาพที่ 68 กรอบสีเนื้อไม้

การประยุกต์ติดตั้งผลงานวิทยานิพนธ์เข้ากับพื้นที่ของไอเบอร์รี่สยามสแควร์

ผังพื้นที่ภายในสถานที่ไอเบอร์รี่สยามสแควร์ และผนังที่จะติดตั้งผลงาน



ภาพที่ 69 ผังพื้นที่ภายในสถานที่ไอเบอร์รี่สยามสแควร์

ในการติดตั้งชุดผลงานวิทยานิพนธ์เข้ากันพื้นที่ในส่วนของไอเบอร์รี่สยามสแควร์นั้น ข้าพเจ้าเลือกใช้วิธีการติดตั้งโดยใช้กรอบสีขาวเพื่อให้เข้ากับโทนสีโดยรวมของพื้นที่ที่เป็นสีขาวของผนังอิฐ สีเขียวอ่อนที่กระจายอยู่ตามจุดต่างๆ และสีเทาของผนังปูนเปลือย ซึ่งโดยภาพรวมของสีมีลักษณะสว่างสดใส แต่โดยผนังที่แล้วก็ยังคงมีลักษณะที่ปิดทึบ โดยเฉพาะโถงกลางร้านที่เป็นปูนเปลือยทั้งผนังและพื้น การนำผลงานจิตรกรรมเข้าไปติดตั้งส่วนหนึ่งจึงเป็นการทำให้ลดความรู้สึกอึดอัดทึบตันของพื้นที่ได้ และการใช้กรอบสีขาว ก็เป็นการเพิ่มความสว่าง และสะอาดตา ดูกลมกลืนไปกับผนังอิฐสีขาว ซึ่งเป็นการสร้างความหลากหลายบนพื้นผิวขรุขระระหว่างผนังอิฐสีขาวกับเส้นสายของกรอบรูปสีขาวได้ดี และการเชื่อมโยงระหว่างผนังกับตัวงานนั้น กรอบสีขาวก็ทำให้ตัวงานจิตรกรรมนั้นดูสะอาดสดใส และเช่นเดียวกัน กรอบสีขาวบนผนังปูนเปลือยสีเทานั้นก็ช่วยลดความรู้สึกอึดอัดทึบตันของพื้นที่โถงกลางร้านได้ ซึ่งในแต่ละส่วนของผนังที่ข้าพเจ้าจะได้ทำการติดตั้งนั้น ข้าพเจ้าก็ได้ทำการเลือกชิ้นงานและวิธีการติดตั้งดังนี้

ผนังติดตั้งที่ 1

ภาพผนังก่อนติดตั้ง



ภาพที่ 70 ผนังติดตั้งที่ 1 ภาพผนังก่อนติดตั้ง

เป็นหลืบผนังปูนเปลือยแคบๆ อยู่ระหว่างทางเดินเข้าจากหน้าร้านไปยังตู้ไอศกรีม

ทดลองนำชิ้นงานมาติดตั้ง
ทดลองแบบที่ 1



ภาพที่ 71 ผลงานติดตั้งที่ 1 ทดลองแบบที่ 1
ทดลองแบบที่ 2



ภาพที่ 72 ผลงานติดตั้งที่ 1 ทดลองแบบที่ 2

แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 1(สยามสแควร์)



ภาพที่ 73 แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 1

ผนังติดตั้งที่1 ไอเบอรี่สยามสแควร์ ข้าพเจ้าเลือกใช้ผลงานชิ้นที่6 ซึ่งเป็นภาพหญิงสาวบนพื้นหลังสีเขียวสลับแดง เนื่องจากพื้นที่บริเวณนี้เป็นส่วนของทางเดินเข้าจากหน้าร้าน ทั้งพื้นที่ทางเดินและตัวผนังเองมีลักษณะแคบ จึงเลือกใช้ผลงานที่มีลักษณะองค์ประกอบค่อนข้างเล็ก อีกทั้งในส่วนนี้จะเป็นส่วนที่เมื่อเข้าร้านมาจะมองเห็นผลงานที่ติดตั้งนี้เป็นชิ้นแรก จึงเลือกชิ้นงานที่ดูมีเนื้อหาสบายๆ ไม่ซับซ้อน เพราะเป็นจุดที่ลูกค้าจะเดินผ่านไป และเมื่อเลือกที่นั่งแล้วก็ไม่ค่อยจะมีมุมให้มองได้สะดวกนักจึงเลือกชิ้นงานที่มีลักษณะที่จะเป็นส่วนประกอบรองและส่งเสริม กับงานชิ้นอื่นๆ ที่อยู่บนผนังหลังๆต่อไป แม้ในการทดลองติดตั้งแบบที่หนึ่งจะใช้ผลงานที่มีโทนสีโดยรวมเป็นสีเหลือง ซึ่งเข้ากับส่วนของบานประตูได้ดี แต่ก็ชิ้นงานที่มีรายละเอียดของเรื่องราวค่อนข้างมากจึงเหมาะที่จะไปติดตั้งที่ส่วนอื่นมากกว่า

ผนังติดตั้งที่ 2

ภาพผนังก่อนติดตั้ง



ภาพที่ 74 ผนังติดตั้งที่ 2 ภาพผนังก่อนติดตั้ง

เป็นผนังพื้นผิวขรุขระแบบก่ออิฐทาสีขาวทอคยวจากส่วนหน้าที่เป็นตู้เค็กไปยังส่วนตู้ไอศกรีมและแคชเชียร์ โดยมีเสาสี่เหลี่ยมเป็นกรอบอยู่ทั้งสองด้าน

ทดลองนำชิ้นงานมาติดตั้ง
ทดลองแบบที่ 1



ภาพที่ 75 ผลงานติดตั้งที่ 2 ทดลองแบบที่ 1
ทดลองแบบที่ 2



ภาพที่ 76 ผลงานติดตั้งที่ 2 ทดลองแบบที่ 2

แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 2 (สยามสแควร์)



ภาพที่ 77 แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 2

ผนังติดตั้งที่ 2 ไอเบอรี่ สยามสแควร์ ข้าพเจ้าเลือกใช้การติดตั้งแบบที่ 1 เป็นชุดภาพจิตรกรรม 4 ชั้นที่มีขนาดเท่ากันโดยเลือกใช้ผลงานชั้นที่ 10, 5, 2, 3 เรียงกันไปและเว้นช่องไฟระหว่างแต่ละชั้นให้พอดีกับพื้นที่ผนัง โดยที่การนำผลงาน 4 ชั้นมาเรียงต่อกันนั้นทำให้เกิดจังหวะขององค์ประกอบที่หลากหลาย โทนสีของผลงานแต่ละชั้นแม้แตกต่างกันแต่ก็สามารถอยู่ด้วยกันอย่างมีเอกภาพ ซึ่งแต่ละชั้นงานที่เลือกมาใช้ในชุดนี้เป็นชุดสีที่มีน้ำหนักความเปรียบต่างค่อนข้างสูงและมีค่าความสดใสค่อนข้างมาก ทำให้ในภาพรวมแล้วเกิดความสดใสและสนุกสนานขององค์ประกอบ มากกว่าทดลองแบบที่ 2 ซึ่งจะดูเรียบและนิ่งเกินไป ทั้งนี้การจัดเรียงลำดับของแต่ละภาพนั้นเป็นการคำนึงถึงโครงสร้างทิศทางของตัวฟิสิกเกอร์ในแต่ละภาพให้เมื่อมาเรียงอยู่ด้วยกันแล้วให้ดูเป็นกลุ่มก้อนเป็นมวลเดียวกัน อีกทั้งกรอบสีขาวที่วางอยู่บนผนังอิฐสีขาวที่ขรุขระก็ก่อให้เกิดรายละเอียดที่น่าสนใจ

ผนังติดตั้งที่ 3

ภาพผนังก่อนติดตั้ง



ภาพที่ 78 ผนังติดตั้งที่ 3 ภาพผนังก่อนติดตั้ง

เป็นผนังที่อยู่ในส่วนของโถงกลางร้านที่มีพื้นผิวเป็นปูนเปลือยสีขดมันสีเทาและมีร่องรอยต่างจากการขัด ให้อารมณ์ดิบๆของวัสดุ โดยที่ผนังด้านนี้จะเป็นผนังด้านที่ดูสูงโล่งที่สุดเนื่องจากไม่มีคานมาแทรกบดบังระนาบทั้งหมดของผนัง

ทดลองนำชิ้นงานมาติดตั้ง
ทดลองแบบที่ 1



ภาพที่ 79 ผลงานติดตั้งที่ 3 ทดลองแบบที่ 1
ทดลองแบบที่ 2



ภาพที่ 80 ผลงานติดตั้งที่ 3 ทดลองแบบที่ 2

แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 3 (สยามสแควร์)



ภาพที่ 81 แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 3

ผนังติดตั้งที่ 3 ไอเบอรี่ สยามสแควร์ ข้าพเจ้าเลือกใช้การติดตั้งจากการทดลองแบบที่ 2 โดยเลือกใช้ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 7 และ 12 โดยที่ติดตั้งเป็นชุด 2 ชิ้นเรียงกันด้วยขนาดที่ไม่ใหญ่มาก อย่างไรก็ตามการทดลองแบบที่ 1 เนื่องจากข้าพเจ้าต้องการให้ผนังด้านนี้เป็นเป็นส่วนประกอบหรือส่วนรองที่จะส่งเสริมกับผนังด้านติดตั้งที่ 2 กับที่ 4 ที่ในส่วนโถงเดียวกัน โดยที่ผลงานทั้ง 2 ชิ้นก็มีองค์ประกอบของสีและน้ำหนักที่เบาทำให้เมื่อดูในภาพรวมของห้องห้องแล้วไม่ดูรกตาจนเกินไป

ผนังติดตั้งที่ 4

ภาพผนังก่อนติดตั้ง



ภาพที่ 82 ผนังติดตั้งที่ 4 ภาพผนังก่อนติดตั้ง

ผนังด้านนี้ก็เป็นส่วนหนึ่งของผนังคอนกรีตปูนเปลือยขัดมันในส่วนของโถงกลางเช่นกัน มีลักษณะเป็นผนังทอดยาวจากผนังคอนกรีตอีกด้านหนึ่งไปสุดที่ทางเข้าไปยังส่วนของห้องน้ำ ซึ่งพื้นที่ของส่วนนี้โดยรวมทั้งพื้นและผนังก็เป็นปูนดิบสีที่ดูทึบ แต่ก็มีส่วนที่ทำให้ดูสว่างอยู่ได้ก็ด้วยการจัดแสงและเพดานที่เป็นสีขาว อีกทั้งเฟอร์นิเจอร์ที่เป็นไม้และหวายสีขาวก็ช่วยลดความแข็งกระด้างของปูนไปได้ส่วนหนึ่ง

ทดลองนำชิ้นงานมาติดตั้ง
ทดลองแบบที่1



ภาพที่ 83 ผลงานติดตั้งที่ 4 ทดลองแบบที่1
ทดลองแบบที่2



ภาพที่ 84 ผลงานติดตั้งที่ 4 ทดลองแบบที่2

แบบของการติดตั้งศิลปะนิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 4 (สยามสแควร์)



ภาพที่ 85 แบบของการติดตั้งศิลปะนิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 4

ผนังติดตั้งที่4ไอเบอรี่สยามสแควร์ ข้าพเจ้าเลือกใช้การติดตั้งจากการทดลองแบบที่2 โดยเลือกใช้ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 16 และ17 ติดตั้งเป็นชุด2 ภาพ ซึ่งทั้ง2ชิ้นเป็นผลงานที่มีลักษณะโครงสร้างองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกัน สามารถเชื่อมโยงเข้าหากันได้โดยง่าย โครงสร้างโดยรวมของทั้ง 2มีลักษณะเป็นสักริมที่มีน้ำหนักอ่อนจึงช่วยเพิ่มความสว่างให้แก่พื้นที่ของโถงในส่วนนี้ อีกทั้งการเลือกใช้ชุดภาพแค่2ภาพ และขนาดชิ้นงานเท่ากับชิ้นงานในผนังติดตั้งที่3 แม้ผนังในส่วนนี้จะมีลักษณะทอดยาว ก็เพราะผนังด้านนี้ก็อยู่ตรงข้ามกับผนังติดตั้งที่ 2 ซึ่งมีชิ้นงานถึง4ชิ้นซึ่งดูแน่นอยู่แล้ว การติดตั้ง2ชิ้นจึงทำให้ไม่ดูล้นตาจนเกินไป ข้าพเจ้าจึงไม่เลือกใช้การติดตั้งจากการทดลองแบบที่1 ซึ่งดูแน่นกว่าและการจัดชุดของชิ้นงานดูไม่เข้ากันได้ดีเท่าการทดลองแบบที่ 2

ผนังติดตั้งที่ 5 และ 6

ภาพผนังก่อนติดตั้ง



ภาพที่ 86 ผนังติดตั้งที่ 5 และ 6 ภาพผนังก่อนติดตั้ง

พื้นที่ในส่วนนี้เป็นพื้นที่ของห้องน้ำที่อยู่ในส่วนด้านหลังร้าน แบ่งเป็นห้องน้ำหญิงและห้องน้ำชาย โดยแต่ละห้องเป็นส่วนพื้นที่แคบๆซึ่งเข้าใช้ได้ที่ละคน แต่ก็มีเพดานสูง และมีส่วนผนังด้านหลังโถส้วมที่โล่งอยู่ สามารถมีส่วนประดับตกแต่งเข้าไปติดตั้งได้

ทดลองนำชิ้นงานมาติดตั้ง
ทดลองแบบที่ 1



ภาพที่ 87 ผลงานติดตั้งที่ 5 และ 6 ทดลองแบบที่ 1
ทดลองแบบที่ 2



ภาพที่ 88 ผลงานติดตั้งที่ 5 และ 6 ทดลองแบบที่ 2

แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 5 และ 6 (สยามสแควร์)



ภาพที่ 89 แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่ 5 และ 6

ผนังติดตั้งที่ 6 และ 7 ไอเบอร์รี่สยามสแควร์ ข้าพเจ้าเลือกใช้ในการติดตั้งจากการทดลองแบบที่ 2 โดยเลือกใช้ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 13 และ 14 ในการเลือกผลงานมาติดตั้งในส่วนนี้ นอกจากเพื่อประดับตกแต่งแล้ว ตัวผลงานยังต้องทำหน้าที่เพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อสารอีกด้วย

กล่าวคือ พื้นที่ในส่วนที่เป็นส่วนของห้องน้ำชายและหญิง เมื่อครั้งที่ข้าพเจ้าได้ไปทำการสำรวจพื้นที่จริงนั้นข้าพเจ้าสังเกตว่า ไม่ได้มีป้ายหรือเครื่องหมายที่แสดงว่าห้องไหนสำหรับผู้ชายหรือผู้หญิงอย่างชัดเจน ซึ่งการเข้าใช้งานก็จะสังเกตจากห้องที่มีโถปัสสาวะก็แสดงว่าเป็นห้องของผู้ชาย ส่วนห้องที่ไม่มีก็คือห้องผู้หญิง และลักษณะของประตูห้องน้ำแต่ละห้องที่เป็นบานพับคู่นั้นปกติเมื่อยังไม่มีคนเข้าใช้งานก็จะถูกเปิดกว้างไว้เสมอ

เพราะฉะนั้น ผนังด้านหลังที่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจนตอนที่ประตูถูกเปิดค้างไว้ก็น่าจะติดตั้งรูปภาพที่ทำหน้าที่เป็นทั้งส่วนประดับตกแต่งที่คงคอนเซ็ปต์เดียวกันกับงานชิ้นอื่นๆ ด้านนอก และทำหน้าที่อีกอย่างหนึ่งคือเป็นสัญลักษณ์ แสดงความเป็นเพศชายและหญิงสำหรับสังเกต เพื่อแสดงการแยกส่วนการเข้าใช้งาน ข้าพเจ้าจึงใช้ผลงานที่มีลักษณะองค์ประกอบที่เรียบง่าย เพื่อความเข้าใจที่รวดเร็วในการมองเพียงครั้งแรก โดยมีลักษณะเป็นใบหน้าที่แสดงภาพลักษณ์ของเพศชายและหญิงอย่างชัดเจน เพื่อนำไปติดตั้งเข้ากับผนังของห้องน้ำทั้งสองส่วนที่จะสามารถมองเห็นได้อย่างโดดเด่นเมื่อประตูห้องน้ำถูกเปิดทิ้งไว้ขณะที่ยังไม่มีคนเข้าใช้งาน

แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอร์รี่สยามสแควร์



ภาพที่ 90 แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอร์รี่สยามสแควร์



ภาพที่ 91 แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอร์รี่สยามสแควร์



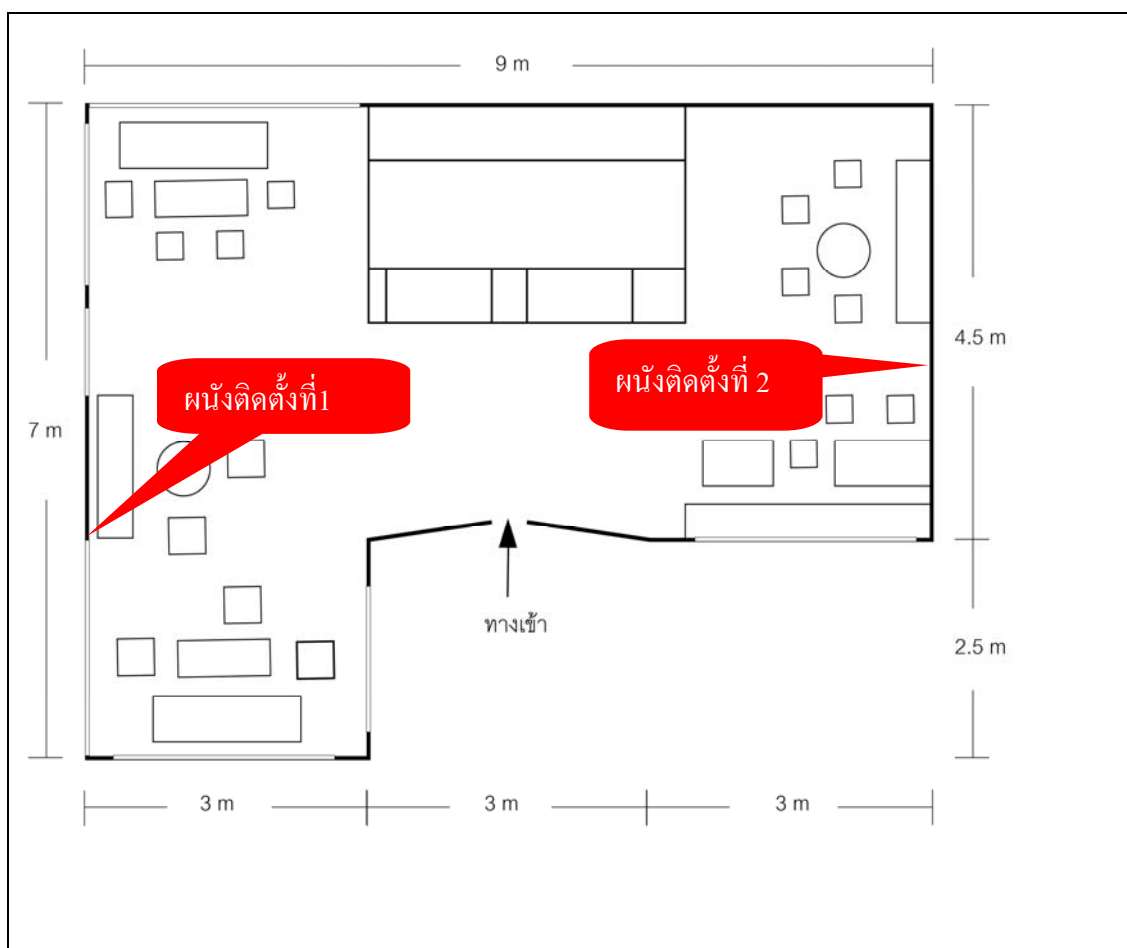
ภาพที่ 92 แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอร์รี่สยามสแควร์



ภาพที่ 93 แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอร์รี่สยามสแควร์

การประยุกต์ติดตั้งผลงานวิทยานิพนธ์เข้ากับพื้นที่ของไอเบอรี่เชียงใหม่

ผังพื้นที่ภายในสถานที่ไอเบอรี่เชียงใหม่และผนังที่จะติดตั้งผลงาน



ภาพที่ 94 ผังพื้นที่ภายในสถานที่ไอเบอรี่เชียงใหม่

ในการติดตั้งชุดผลงานวิทยานิพนธ์เข้ากันพื้นที่ในส่วนของไอเบอร์รี่เชียงใหม่ข้าพเจ้าเลือกใช้วิธีการติดตั้งโดยใช้กรอบเนื้อไม้สีน้ำตาลเข้ม เนื่องจากข้าพเจ้าเห็นว่าโทนสีโดยรวมของโครงสร้างหลักของสถานที่แห่งนี้มีลักษณะเป็นสีเอิร์ธโทน โดยเฉพาะสีน้ำตาลจากคิ้วไม้ กรอบวงกบหน้าต่าง และกรอบประตูต่างๆ ล้วนเป็นสีน้ำตาล ส่วนผนังสีขาวที่มีลักษณะพื้นผิวเป็นปูนกะเทาะ ก็มิได้เป็นสีขาวแท้ แต่เป็นสีขาวหม่นๆออกสีครีมน้ำตาลหรือสีขาวควันบุหรี่ ซึ่งโดยภาพรวมให้ความรู้สึกเก่าๆ คลาสสิกและอบอุ่น จากการแสดงเนื้อวัสดุจากไม้และปูน อีกทั้งสภาพแสงและบรรยากาศ ภายในของสถานที่นี้ก็มีลักษณะสว่างและปลอดโปร่งเนื่องจากมีกระจกหน้าต่างบานใหญ่ติดตั้งอยู่โดยรอบทำให้ในเวลากลางวันแสงสามารถส่องเข้ามาอย่างทั่วถึง ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้ กรอบเนื้อไม้สีน้ำตาลเข้ม สำหรับวิธีการติดตั้งผลงานเข้ากับสถานที่แห่งนี้เพื่อให้กรอบเป็นตัวเชื่อมโยงและสร้างความกลมกลืนระหว่างตัวผลงานกับบรรยากาศสภาพแวดล้อมของสถานที่ ซึ่งในที่นี้ข้าพเจ้าได้เลือกพื้นที่ติดตั้งผลงานออกเป็นสองผนัง ซึ่งข้าพเจ้าได้ทำการเลือกชิ้นงานและวิธีการติดตั้งดังต่อไปนี้

ผนังติดตั้งที่ 1

ภาพผนังก่อนติดตั้ง



ภาพที่ 95 ผนังติดตั้งที่ 1 ภาพผนังก่อนติดตั้ง

ผนังที่จะทำการติดตั้งผลงานส่วนนี้ มีลักษณะเป็นพื้นที่ขนาดใหญ่มีลักษณะแคบและสูง อยู่แทรกกระหว่างส่วนที่เป็นพื้นที่โปร่งแสงทั้งผนังและประตูที่เป็นบานกระจก ข้าพเจ้าเห็นว่าเหมาะสำหรับติดตั้งผลงานขนาดค่อนข้างใหญ่ให้มีขนาดเหมาะสมกับพื้นที่ เพื่อเพิ่มรายละเอียดให้มีส่วนประดับตกแต่งไม่ให้ผนังดูโล่งเกินไป

ทดลองนำชิ้นงานมาติดตั้ง
ทดลองแบบที่ 1



ภาพที่ 96 ผลงานติดตั้งที่ 1 ทดลองแบบที่ 1
ทดลองแบบที่ 2



ภาพที่ 97 ผลงานติดตั้งที่ 1 ทดลองแบบที่ 2

แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่1(เชียงใหม่)



ภาพที่ 98 แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่1

ผนังติดตั้งที่1 ไอเบอรี่เชียงใหม่ ข้าพเจ้าเลือกใช้การติดตั้งจากการทดลองแบบที่2 โดยใช้ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่1 และชิ้นที่ 8 โดยติดตั้งให้มีการวางจังหวะและขนาดลดหลั่นเพื่อให้เป็น การสอดคล้องกลมกลืนเข้ากับองค์ประกอบในสภาพแวดล้อมของร้านในอารมณ์สบายๆ ไม่ดูอึดอัด จนเกินไปเมื่อเปรียบเทียบกับ การทดลองแบบที่1 ซึ่งแม้จะทำให้ภาพดูมีพลัง แต่ก็ทำให้พื้นที่ดูขึงขัง และจริงจัง

ผนังติดตั้งที่ 2

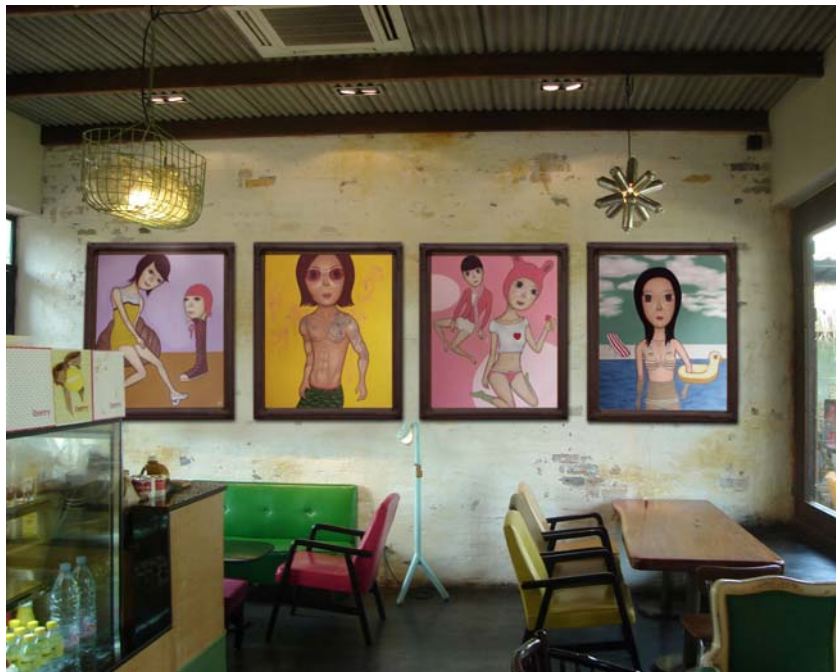
ภาพผนังก่อนติดตั้ง



ภาพที่ 99 ผนังติดตั้งที่ 2 ภาพผนังก่อนติดตั้ง

ผนังด้านนี้เป็นผนังขนาดใหญ่มีลักษณะเป็นปูนฉาบสีขาวหม่นมีร่องรอยพื้นผิวกะเทาะหลุดล่อนเห็นร่องรอยของอิฐก่อคล้ายกับผนังของอาคารเก่า

ทดลองนำชิ้นงานมาติดตั้ง
ทดลองแบบที่ 1

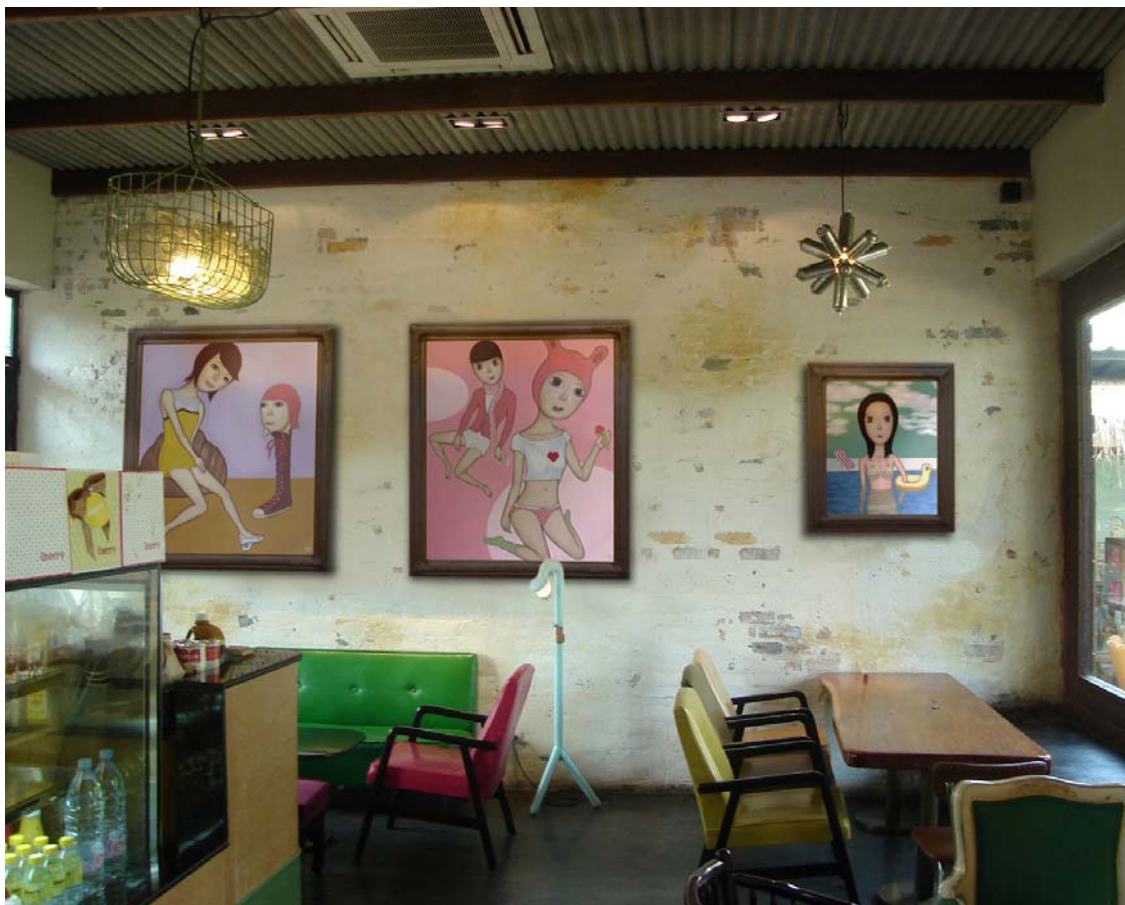


ภาพที่ 100 ผลงานติดตั้งที่ 2 ทดลองแบบที่ 1
ทดลองแบบที่ 2



ภาพที่ 101 ผลงานติดตั้งที่ 2 ทดลองแบบที่ 2

แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่2(เชียงใหม่)



ภาพที่ 102 แบบของการติดตั้งวิทยานิพนธ์ที่เลือกใช้กับผนังติดตั้งที่2

ผนังติดตั้งที่2ไอเบอร์รี่เชียงใหม่ ข้าพเจ้าเลือกใช้การติดตั้งจากการทดลองแบบที่2 โดยใช้ชุดภาพจิตรกรรม3ภาพ โดยใช้ผลงานชิ้นที่4กับ9 จัดเรียงให้มีขนาดเท่ากัน และใช้ผลงานชิ้นที่11มาจัดเรียงด้วยขนาดที่เล็กกว่าเล็กน้อย เพื่อให้พื้นที่ของผนังดูไม่อึดอัดแต่ก็ยังทำให้ทั้ง3ชิ้นยังดูเชื่อมโยงเป็นชุดเดียวกันและยังกลมกลืนเข้ากับจังหวะขององค์ประกอบในสภาพแวดล้อมมากกว่าเมื่อเทียบกับการทดลองแบบที่1 ซึ่งทำให้ชุดภาพดูมีพลังและโดดเด่นเกินไปเมื่อเทียบกับสภาพแวดล้อม

แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอรี่เชียงใหม่



ภาพที่ 103 แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอรี่เชียงใหม่



ภาพที่ 104 แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอรี่เชียงใหม่



ภาพที่105 แบบจำลองการติดตั้งผลงานที่ไอเบอรี่เชียงใหม่

บทที่ 5

สรุปผลการสร้างสรรค์

ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “ภาพลักษณ์ ตัวตนบุคคลในวิถีชีวิตร่วมสมัย” เป็นการสร้างสรรค์ชุดผลงานจิตรกรรมที่ข้าพเจ้าได้สร้างขึ้นจากแรงบันดาลใจที่ได้รับจากวิถีชีวิตในสังคมร่วมสมัย ที่ได้รับอิทธิพลและการหล่อหลอมขึ้นโดยมีระบบการสื่อสารสมัยใหม่ที่เป็นกลไกสำคัญในการสร้างค่านิยมและทัศนคติต่างๆในการดำรงชีวิต ซึ่งการสร้างตัวตนบุคคลขึ้นมาโดยใช้ภาพลักษณ์ภายนอกเป็นเครื่องแสดงออกก็เป็นวิธีอย่างหนึ่งที่จะมาเติมเต็มความรู้สึกอันเป็นธรรมชาติดั้งเดิมที่หนีไปจากความต้องการพื้นฐานทางกายภาพของมนุษย์นั่นคือความต้องการต้องการมีตัวตนอยู่ในสังคมไม่ว่าจะเป็นโลกแห่งความเป็นจริงหรือในโลกเสมือนจริง

ซึ่งเนื้อหาดังกล่าวก็ได้ถ่ายทอดจากข้อมูลและแรงบันดาลใจให้เปลี่ยนผ่านไปเป็นผลงานศิลปะผ่านกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม โดยที่มีบริบทของสถานที่ติดตั้งนั่นก็คือร้านไอเบอรี่ซึ่งข้าพเจ้าได้เลือกสรรมาจากการเล็งเห็นถึงความเป็นไปได้ในการนำมาทำการศึกษาเพื่อเป็นวิทยานิพนธ์โดยนำมาประกอบเป็นเงื่อนไขในการออกแบบผลงานเพื่อการประยุกต์ติดตั้ง

สรุปกระบวนการสร้างสรรค์

ในการทำงานสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ เริ่มจากการวิเคราะห์ศึกษาในลักษณะของการสำรวจตนเองจากรูปแบบผลงานของข้าพเจ้าที่สร้างสรรค์มาในช่วงเวลาหลายปีนับตั้งแต่ผลงานวิทยานิพนธ์ช่วงปริญญาตรี และช่วงหลังจากจบปริญญาตรีที่เป็นผลงานสร้างสรรค์ส่วนตัวที่เป็นการสร้างสรรค์ไปตามสัญชาตญาณและความชอบส่วนตัว จนมาถึงช่วงที่ได้เข้ามาศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษาที่สถาบันแห่งนี้ที่เป็นการศึกษาค้นคว้าทดลองอย่างเป็นระบบมากขึ้น โดยเป็นการวิเคราะห์เพื่อค้นหารูปแบบที่เป็นปัจเจกในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า

และเมื่อพอจะมองเห็นรูปแบบที่เป็นการสร้างสรรค์เฉพาะตนในผลงานของข้าพเจ้าเองแล้วจึงได้ไปทำการค้นหาสถานที่ที่มีความเป็นไปได้ในการนำมาประกอบเป็นกรณีศึกษาในเชิงประยุกต์ศิลป์ เมื่อได้ข้อมูลจึงทำการออกแบบผลงานจากเรื่องราวที่เป็นแรงบันดาลใจโดยมีบริบทของสถานที่เป็นเงื่อนไข โดยแปรเปลี่ยนข้อมูลเรื่องราวต่างๆที่ได้ค้นคว้ามาให้กลายเป็นภาพ ภายใต้รูปแบบที่เป็นการสร้างสรรค์เฉพาะตนและควบคุมองค์ประกอบทั้งในทางเนื้อหาและทัศนธาตุเพื่อเชื่อมโยงระหว่างตัวผลงานและสถานที่ให้ประกอบเข้าด้วยกันได้

ซึ่งในการประยุกต์ระหว่างตัวผลงานและสถานที่นั้นก็เป็นไปเพื่อเสริมสร้างบรรยากาศในพื้นที่ให้เกิดมิติและรายละเอียดขึ้นมาจากโครงสร้างและการตกแต่งภายใน และกลายเป็นพื้นที่ที่มีมิติทางศิลปะที่ล้อมเป็นบรรยากาศอยู่ภายใน ซึ่งในการเชื่อมโยงผลงานกับสถานที่นั้นโดยสรุปก็เป็นไปในสองส่วนหลักนั่นก็คือ

-เป็นการเชื่อมโยงด้วยรูปแบบทางศิลปะระหว่างรูปแบบในตัวผลงานและรูปแบบการตกแต่งสถานที่ซึ่งโดยภาพรวมเป็นลักษณะรูปแบบการตกแต่งอย่างผสมผสานในแบบร่วมสมัย ที่มีความน่ารักสดใสของสีสันบรรยากาศแต่ก็ไม่หวานเกินไปซึ่งมีความขัดแย้งจากความดิบของพื้นผิววัสดุเข้ามาประกอบ ซึ่งข้าพเจ้าก็ได้นำเอาผลงานที่มีความเป็นพ็อพ อาร์ตที่มีความน่ารักสดใสเช่นกันนำไปแทรกอยู่ในความดิบเหล่านั้นโดยออกแบบองค์ประกอบและการติดตั้งให้กลมกลืนมิให้เป็นสิ่งแปลกปลอมต่อพื้นที่

-เป็นการเชื่อมโยงด้วยแนวความคิดในผลงานที่มีต่อบริบทพื้นที่แวดล้อมของสถานที่ ซึ่งเนื้อหาและความคิดในงานข้าพเจ้ามิได้มุ่งเชื่อมโยงกับตัวสินค้า(ไอศกรีม)เป็นหลัก หากแต่มุ่งเป้าหมายที่จะเชื่อมโยงและสะท้อนภาพกลุ่มลูกค้าเสียมากกว่า เพื่อสร้างภาพลักษณ์ด้วยบริบทความเป็นสยามสแควร์ และ เชียงใหม่(นิมมานเหมินท์) ให้แตกต่างจากร้านไอศกรีมอื่นๆ โดยทั่วไป

ปัญหาและข้อผิดพลาด

การทำงานทุกสิ่งย่อมมีปัญหาและข้อผิดพลาดเกิดขึ้นเสมอ ซึ่งในการทำงานวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ก็ได้พบปัญหาและข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นดังนี้

ปัญหาจากการสร้างแนวความคิดที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

โดยธรรมชาติการทำงานศิลปะของข้าพเจ้าที่ผ่านมา ข้าพเจ้ามักจะสร้างผลงานขึ้นจากภาพจินตนาการที่ปรากฏขึ้นภายใน โดยที่ไม่ได้คำนึงถึงแนวความคิดหรือมีเรื่องราวในผลงานที่ชัดเจน แต่เนื่องจากการทำงานวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้เป็นการทำงานในลักษณะการทำงานเพื่อการศึกษาวิจัย อีกทั้งยังเป็นการศึกษาในเชิงประยุกต์ศิลป์ที่มีเงื่อนไขในการสร้างสรรค์ผลงานมากำหนด การสร้างแนวความคิดที่ชัดเจนในการทำงานจึงเป็นสิ่งจำเป็น แต่กระนั้นก็ส่งผลให้ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเป็นไปในลักษณะเพื่อตอบสนองแนวความคิด จึงทำให้ขาดความยืดหยุ่นและติดขัดอยู่ในกรอบของความคิด และข้อมูลดิบต่างๆที่ได้มา การสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละชิ้นจึงไปให้ความสำคัญต่อการสร้างเรื่องราวและสัญลักษณ์เป็นหลัก การสร้างสรรค์ในเชิงองค์ประกอบของรูปทรงและทัศนธาตุจึงเป็นไปอย่างไม่อิสระและหลากหลายมากนัก

ปัญหาจากการวางระบบขั้นตอนในการสร้างสรรค์

ขั้นตอนของการทำงานวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ข้าพเจ้าได้เริ่มต้นจากการวางแผนความคิดและสร้างผลงานจิตรกรรมขึ้นมาก่อน โดยในการวางองค์ประกอบของตัวชิ้นงานนั้นก็เป็นการคำนึงถึงการเชื่อมโยงต่อพื้นที่ติดตั้งอย่างคร่าวๆ โดยไม่ได้ศึกษาในรายละเอียดมากนัก และวางองค์ประกอบ, ทัศนธาตุ, สัดส่วนชิ้นงาน ในลักษณะให้มีการยืดหยุ่น ต่อการที่จะจัดวางปรับเปลี่ยนในขั้นตอนการประยุกต์ติดตั้งในภายหลัง แต่เมื่อสร้างตัวชิ้นงานเสร็จหมดแล้ว เมื่อนำเอาชิ้นงานมาจัดวางกับพื้นที่ผนังต่างๆ แม้จะสามารถสร้างทางเลือกและปรับประยุกต์ได้ประมาณหนึ่ง แต่ก็เป็นไปได้ในลักษณะเรียบง่ายคล้ายการจัดนิทรรศการมากกว่า ข้าพเจ้าจึงตระหนักได้ว่าถ้าปรับขั้นตอนการทำงานเสียใหม่โดยศึกษาจากพื้นที่ติดตั้งโดยละเอียดและเฉพาะเจาะจงเสียก่อน ก็น่าจะออกแบบตัวชิ้นงานและวิธีการติดตั้งที่มีความหลากหลายและเป็นลักษณะเฉพาะเจาะจงต่อพื้นที่ได้มากกว่า

ข้อเสนอแนะ

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ แม้จะเป็นขั้นตอนสุดท้ายและเป็นบทสรุปของการที่ข้าพเจ้าได้เข้ามาศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษาในสถาบันแห่งนี้ ซึ่งอาจมีปัญหาคือผิดพลาดและหลายสิ่งที่ได้ขาดตกบกพร่องไป แต่ทั้งนี้ก็เป็นไปในกระบวนการของการศึกษาเรียนรู้ ข้าพเจ้าเองนั้นแต่เดิมในการทำงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะก็มักจะทำงานโดยอาศัยจินตนาการจากภายในและความเคยชินโดยไม่ได้นำหลักการและเหตุผลมาใช้มากนัก แต่หลังจากที่ได้ผ่านกระบวนการศึกษาจนมาถึงการทำวิทยานิพนธ์ของหลักสูตรนี้ก็ทำให้ข้าพเจ้าได้มีกระบวนการออกแบบและหลักคิดในการสร้างสรรค์ผลงานมากยิ่งขึ้น ซึ่งข้าพเจ้าจะได้นำไปปรับใช้ในการทำงานสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

บรรณานุกรม

หนังสือภาษาไทย

- กันยา สุวรรณแสง. **จิตวิทยาทั่วไป**. กรุงเทพฯ : รวมสาส์น, 2544 .
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. **ศิลปะสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554 .
- ชลุด นิ่มเสมอ . **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อมรินทร์, 2553 .
- ปาพจน์ หนูนถักดี . **graphic design principles**. นนทบุรี : โอเคซี, 2553 .
- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. **ประวัติศาสตร์นฤมิตศิลป์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547 .
- สุธี คุณาวิชยานนท์ . **จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่**. กรุงเทพฯ : บ้านหัวแหลม, 2546 .
- เอกชาติ จันอุไรรัตน์ . **3 ทศวรรษกับงานออกแบบตกแต่งภายในของไทย**. กรุงเทพฯ : บ้านและสวน, 2551 .

หนังสือภาษาต่างประเทศ

- Uta Grosenick . **ART NOW**. Singapore : taschen , 2008 .

ศิลปนิพนธ์

- อรรณวิทย์ บุญวรรณ . “สภาพจิตขัดแย้ง”. ศิลปนิพนธ์ปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาจิตรกรรม คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2540 .

ข้อมูลจากเว็บไซต์

- กระดาษาเปล่า. **ความรู้เกี่ยวกับ ยุคสมัย วัย และเจนเนอร์เรชั่น** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 16 มีนาคม 2554. เข้าถึงได้จาก <http://www.meeboard.com/>
- มติชนออนไลน์. **ผลวิจัยพบ ผู้หญิงโพสต์รูปตัวเองใน "เฟซบุ๊ก" เพื่อต้องการ"เรียกร้องความสนใจ** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 21 มีนาคม 2554. เข้าถึงได้จาก <http://www.matichon.co.th/news>
- Iberry. **About us** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 6 กันยายน 2553. เข้าถึงได้จาก <http://www.iberrihomemade.com>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อสกุล ที่อยู่	นาย อรรถวิท บุญวรรณ 4 / 91 หมู่บ้านสหกรณ์ฯ ซอย เสรีไทย 57 ถนนเสรีไทย เขตบึงกุ่ม จังหวัด กรุงเทพฯ 10240
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2550	ศึกษาต่อระดับ ปริญญาโท สาขา ประยุกต์ศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
พ.ศ. 2541	จบการศึกษาระดับ ปริญญาตรี ศิลปบัณฑิต (จิตรกรรม) คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
พ.ศ. 2536	จบการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร กรุงเทพฯ
ประวัติการแสดงผลงาน	
พ.ศ. 2554	นิทรรศการ “Fantasized” Soul Space Yoga Studio & Art Gallery นิทรรศการ “ เทศกาลศิลปะนานาชาติครั้งที่4” ณ สถาบันปรีดีพนมยงค์
พ.ศ. 2553	นิทรรศการ “ เทศกาลศิลปะนานาชาติครั้งที่3” ณ สถาบัน ปรีดีพนมยงค์
พ.ศ. 2552	นิทรรศการ “Aesthetics of Body” ณ อาคาร สีส้มแกลเลอรี นิทรรศการ “Change to Peace” ณ สถาบัน ปรีดีพนมยงค์
พ.ศ. 2551	นิทรรศการ “ เทศกาลศิลปะนานาชาติ” ณ สถาบัน ปรีดีพนมยงค์ นิทรรศการ “คิดถึงบ้าน” โดยกลุ่ม vermillian ณ หอนิทรรศการ ศิลปวัฒนธรรม ม.ช.
พ.ศ. 2550	นิทรรศการ “ ศิลปะกับสังคม” ณ สถาบัน ปรีดีพนมยงค์
พ.ศ. 2548	นิทรรศการ “Playmates” ณ Eat Me Art Restaurant นิทรรศการ “ศิลปะกับสันติภาพ” ณ สถาบัน ปรีดีพนมยงค์
พ.ศ. 2547	นิทรรศการ “พูดไม่ออก บอกไม่ถูก” ณ หอศิลป์ จามจุรี นิทรรศการ “ ศิลปะกับสังคม” ณ สถาบัน ปรีดีพนมยงค์

- พ.ศ. 2546 นิทรรศการ “ 8 ทิวทัศน์ ” ณ ร้านอาหาร บ้านบางกอก
- พ.ศ. 2544 นิทรรศการ “imagination @ imageries” ณ ร้าน Imageries by The Glass
- พ.ศ. 2543 นิทรรศการ “บทกวีกับผีบ้า”ณ หอศิลป์ ตาตุ
- พ.ศ. 2541 นิทรรศการ ศิลปะนิพนธ์ ณ หอศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ ม.ช.และหอศิลป์
เจ้าพระยา กรุงเทพฯ
- พ.ศ. 2540 นิทรรศการภาพถ่าย “Independent Photography” ณ หอศิลป์ คณะวิจิตร
ศิลป์ ม.ช.
- พ.ศ. 2539 นิทรรศการจิตรกรรมภาพทิวทัศน์ “ A-KUR ” ณ ห้างสรรพสินค้าเชียงใหม่
อินท์พลาซ่า เชียงใหม่