

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษาผลกระทบของเครื่องแบบ (Uniform)
ที่มีต่อคนในสังคม



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่

มีนาคม 2555

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษาผลกระทบของเครื่องแบบ (Uniform)
ที่มีต่อคนในสังคม



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่

มีนาคม 2555

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษาผลกระทบของเครื่องแบบ (Uniform)
ที่มีต่อคนในสังคม



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่

มีนาคม 2555

เลิศชาย เจตนธรรมจักร. (2555). *การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษาผลกระทบของเครื่องแบบ (Uniform) ที่มีต่อคนในสังคม*. ปริญญาโท ศป.ม. (ทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่).

กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรรมการควบคุม:
รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัฒน์, รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์.

งานวิจัยนี้มีความมุ่งหมายในการศึกษาทั้งหมด 3 ประการ ประการแรก เพื่อศึกษาที่มาของอำนาจและการควบคุมอัตลักษณ์ขององค์กรผ่านการสวมใส่เครื่องแบบ ประการที่สอง เพื่อศึกษาของที่มา บทบาท หน้าที่และผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อผู้คนในสังคม และประการที่สาม เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ตามวิธีวิทยาของทัศนศิลป์ (Methodology of Visual Art) และนำมาถ่ายทอดแนวความคิดจากแรงบันดาลใจให้ออกมาเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยต่อสาธารณชน

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งข้อมูลทางกายภาพ จากภาพถ่ายบุคคลที่สวมใส่เครื่องแบบองค์กรต่างๆ และข้อมูลภาคทฤษฎีที่ปรากฏตามเอกสารสิ่งพิมพ์และงานวิจัย นำมาวิเคราะห์สร้างสรรค์เป็นภาพร่างผลงานจำนวน 20 ชิ้น โดยที่ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์จะทำการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผลงานจำนวน 1 ชุด ทั้งหมด 6 ภาพ เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบ หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำผลงานทั้ง 6 ภาพ มาจัดนิทรรศการแสดงผลงานและสร้างแบบประเมินความคิดเห็นจำนวน 100 ชุดเพื่อใช้ประเมินความคิดเห็นของผู้ชมภาพงานศิลปะที่นำมาจัดแสดง โดยแบ่งแบบประเมินความคิดเห็นออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะ ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเพื่อประเมินความคิดเห็นที่มีต่อภาพงานศิลปะ โดยแบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงานศิลปะ และ ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะกับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อสังคม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่องานศิลปะที่ผู้วิจัยจัดแสดง จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินพบว่า จากแบบประเมินเพศชายตอบแบบสอบถามมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 72 และมีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีมากที่สุดคิดเป็น ร้อยละ 68

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมงานศิลปะจำนวน 100 คน เพื่อประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะที่ผ่านการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 ภาพ

จากผลการประเมินพบว่าภาพที่ 3 ผลงานชื่อ “Uniform’s Impact 3” มีคะแนนค่าเฉลี่ยอยู่ระดับเกณฑ์ดีมากสูงที่สุดจากภาพทั้งหมด ทั้งทางด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตกรรม (Perception Theory in Painting) และด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิดเรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม

โดยทางด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตกรรม (Perception Theory in Painting) ภาพที่ 3 มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.72 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.6 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก และด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม ภาพที่ 3 มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.71 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมากเช่นกัน



CREATIVE STUDY: A CASE STUDY OF UNIFORM'S IMPACT ON SOCIETY



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Fine Art Degree in Visual Art: Modern Art
at Srinakharinwirot University

March 2012

Lertchai Jettanathummajak. (2012). *Creative Study: A case study of uniform's impact on society*. Master thesis, M.F.A. (Visual Art: Modern Art). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assoc. Prof. Somsuk Chawarawan, Assoc. Prof. Kamol Phaosavasdi.

A case study of uniform's impact on society has 3 main objectives. First, it aimed to examine the source of human power that controls the society, how it transforms our communities, organizations or individuals. Second, the researcher was to study the origin and the role of uniform clothing, including its impact on society. Third, it aimed to study the methodology of visual art to apply the subject into the form of painting.

The researcher collected references from pictures of people wearing uniform in different organization including data from published research to create 20 drafts of painting. The visual art specialist made a purposive sampling from the drafts and chose 6 paintings that are most qualified. After that the researcher presented the paintings to the public and created a questionnaire for a sample of 100 audiences. The questionnaire was categorized in to 2 subjects. First, to find out what is the audience's perception theory in painting. Second, to find out how much the audience can perceive the relationship between the concept and the art work.

The result showed that 72 percent of the sample groups are male and 68 percent of them are studying for bachelor degree. It was found that the painting named Uniform's Impact 3 has the average values and standard deviation value at excellent level. Part 1, the perception theory in painting, the average value is 4.72 and the standard deviation value is 0.6, which is an excellent level. Part 2, the relationship between the concept and the art work, the average value is 4.71 and the standard deviation value is 0.54, which is also an excellent level. The overall result showed that Uniform's Impact 3 was evaluated as the most feasible painting.

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษาผลกระทบของเครื่องแบบ (Uniform) ที่มีต่อคนในสังคม

ของ

เลิศชาย เจตนธรรมจักร

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร. สมชาย สันติวัฒนกุล)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2555

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ประธาน

.....ประธาน

(รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวลาวัฒน์)

(รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์)

.....กรรมการ

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ จิตรพี ชวลาวัฒน์)

(รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวลาวัฒน์)

.....กรรมการ

(ดร. รวิเทพ มุสิกะปาน)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีเพราะผู้วิจัยได้รับการสนับสนุนและความกรุณาอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัฒน์ ประธานหลักสูตร ผู้ช่วยเหลือแนะนำและปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆในงานวิจัยฉบับนี้มาโดยตลอด ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ อาจารย์ ถนอม ชามักดี อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้จัดหลักสูตรสาขาทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่ และคอยชี้แนะให้คำปรึกษาอันมีประโยชน์อย่างยิ่งเสมอมา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธเนศ วงศ์ยานนาวา รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์ ดร. เกษม เพ็ญภินันท์ และ ดร. บัณฑิต จันทรโรจนกิจ ผู้เปิดโลกทัศน์ของผู้วิจัยให้รู้จักกับโลกของ ศิลปะสมัยใหม่ มอบหลักคิดและแลกเปลี่ยนบทสนทนาแห่งความรู้อย่างมีไมตรีจิตเสมอมา ซึ่งสิ่งดังกล่าวได้ก่อเกิดเป็นรากฐานอันสำคัญต่อผู้วิจัยในการพัฒนางานศิลปะสืบต่อไป

ขอกราบขอบพระคุณ พ่อ แม่ พี่สาว ป้า และครอบครัว ที่คอยให้การสนับสนุนข้าพเจ้าตลอด ช่วงชีวิตที่ผ่านมา ขอขอบพระคุณ คุณมณิษา ศักดิ์ยากกร ผู้ที่คอยช่วยเหลือในทุกเรื่องและคอยมอบ กำลังใจที่ดีเสมอ ขอขอบพระคุณ คุณพิไลลักษณ์ วชิณรัตน์ สำหรับเพื่อนผู้ให้ความช่วยเหลือในการทำ ปริญญานิพนธ์ครั้งนี้ ขอขอบพระคุณ คุณสาธิต แยมกล้า พี่ผู้คอยเป็นธุระในทุกเรื่องให้กับน้อง พี่ และเพื่อนๆทุกคนเสมอมา และขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกท่านที่มีไมตรีมอบให้แก่กันตลอดช่วง ระยะเวลาที่ศึกษาเล่าเรียนร่วมกัน

เลิศชาย เจตนธรรมจักร

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของงานวิจัย	6
ความสำคัญของการวิจัย	6
ขอบเขตของการวิจัย	6
ข้อตกลงเบื้องต้น	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
แนวความคิดเรื่องการปกครองและอำนาจ	9
ประวัติของ มิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault)	9
การปกครองในสังคมสมัยใหม่	10
การปกครองชีวญาณ	12
เทคนิคในการควบคุมวินัย (Disciplinary Technology)	16
แนวความคิดเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์	18
มโนคติหรือแนวคิดเกี่ยวกับตัวตน	18
แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์	21
แตกต่างระหว่างตัวตนและอัตลักษณ์	22
แนวความคิดเรื่องเครื่องแต่งกายและเครื่องแบบ	23
การแต่งกาย	23
แรงจูงใจในการสวมเครื่องแต่งกาย	23
บทบาทของเสื้อผ้าในองค์กร	24
แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเครื่องแบบ	26
ประเภทของเครื่องแบบ	26
หน้าที่ของเครื่องแบบในองค์กร	27

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
แนวคิดความคิดเรื่องทัศนศิลป์.....	28
ทัศนศิลป์.....	28
ที่มาของแนวความคิด.....	28
เนื้อหาของภาพ.....	31
ศิลปะกับการแสดงออกทางอารมณ์.....	34
ทฤษฎีการรับรู้ทางจิตรกรรม.....	41
ความเป็นมาของศิลปะแนวนิวฟิเจอเรชั่น(New Figuration Art).....	42
หลักสุนทรีย์ของศิลปะแนวนิว ฟิเจอเรชั่น.....	43
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	44
ตัวอย่างงานที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ.....	45
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	49
การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	49
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	50
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	51
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	51
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	53
5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	73
บรรณานุกรม.....	80
ภาคผนวก.....	83
ภาคผนวก ก.....	84
ภาคผนวก ข.....	92
ภาคผนวก ค.....	105
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	113

บัญชีตาราง

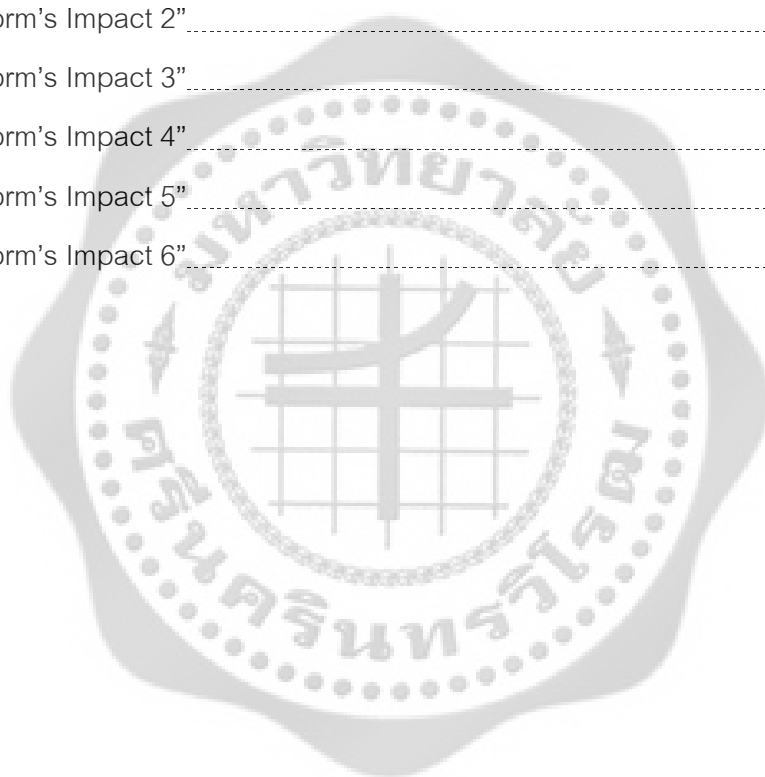
ตาราง	หน้า
1 การวิเคราะห์ข้อมูลประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบประเมิน ความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะ.....	53
2 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการประเมินความคิดเห็น ที่มีต่อภาพผลงานศิลปะภาพที่ 1 ชื่อผลงาน “Uniform’s Impact 1”.....	56
3 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการประเมินความคิดเห็น ที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ ภาพที่ 2 ชื่อผลงาน “Uniform’s Impact 2”.....	59
4 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการประเมินความคิดเห็น ที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ ภาพที่ 3 ชื่อผลงาน “Uniform’s Impact 3”.....	62
5 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการประเมินความคิดเห็น ที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ ภาพที่ 4 ชื่อผลงาน “Uniform’s Impact 4”.....	65
6 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการประเมินความคิดเห็น ที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ ภาพที่ 5 ชื่อผลงาน “Uniform’s Impact 5”.....	68
7 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการประเมินความคิดเห็น ที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ ภาพที่ 6 ชื่อผลงาน “Uniform’s Impact 6”.....	71

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8
2 ภาพเหมือนยามรักษาการณ์ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ค.ศ. 1999-2000.....	45
3 ผลงานชุด Uniform/ Uniformity.....	46
4 ภาพ Standing Male Nude (Self-Portrait).....	47
5 ผลงานชื่อ “Uniform’s Impact 1”.....	55
6 ผลงานชื่อ “Uniform’s Impact 2”.....	58
7 ผลงานชื่อ “Uniform’s Impact 3”.....	61
8 ผลงานชื่อ “Uniform’s Impact 4”.....	64
9 ผลงานชื่อ “Uniform’s Impact 5”.....	67
10 ผลงานชื่อ “Uniform’s Impact 6”.....	70
11 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน.....	93
12 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน.....	94
13 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน.....	95
14 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน.....	96
15 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน.....	97
16 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน.....	98
17 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน.....	99
18 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน.....	100
19 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน.....	101
20 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน.....	102
21 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน.....	103
22 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน.....	104
23 โปสเตอร์ที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์งาน.....	106
24 สูจิบัตร.....	106
25 พิธีเปิดงานเมื่อวันที่ 23 มกราคม พ.ศ. 2555.....	107
26 บรรยากาศด้านหน้างาน.....	107
27 บรรยากาศด้านหน้างาน.....	108

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
28 บรรยากาศภายในงาน	108
29 บรรยากาศภายในงาน	108
30 บรรยากาศภายในงาน	109
31 บรรยากาศภายในงาน	109
32 “Uniform’s Impact 1”	110
33 “Uniform’s Impact 2”	110
34 “Uniform’s Impact 3”	111
35 “Uniform’s Impact 4”	111
36 “Uniform’s Impact 5”	112
37 “Uniform’s Impact 6”	112



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

จากโลกยุคเก่าที่มนุษย์เชื่อว่าพระเจ้าเป็นศูนย์กลางของทุกสิ่ง แต่ในโลกยุคปัจจุบันเรากลับเห็นได้ชัดว่าวิถีชีวิตของมนุษย์ต้องพึ่งพาระบบเศรษฐกิจ ระบบอุตสาหกรรม การคมนาคมสื่อสารและเทคโนโลยีอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ สิ่งเหล่านั้นไม่ได้เกิดจากการประดิษฐ์ของพระเจ้าหรืออำนาจเหนือธรรมชาติใดๆ แต่เกิดจากการเรียนรู้และพัฒนาการของตัวมนุษย์ที่ก่อตัวขึ้นมา เมื่อมาถึงยุคสมัยนี้ ความเจริญก้าวหน้าทั้งทางด้านความรู้และวิทยาศาสตร์ได้ก้าวไปไกลอย่างไม่เคยมีใครคาดคิดมาก่อน ผู้คนดำเนินชีวิตประจำวันท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วและไม่หยุดยั้งทุกชั่วขณะ ผ่านการเลี้ยงดูในครอบครัวและสิ่งแวดล้อมรอบข้าง เข้าสู่ระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานที่บอกเล่าความรู้ประวัติศาสตร์ สังคม สถาบัน และวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาเนิ่นนาน มนุษย์สั่งสมความรู้และประสบการณ์เพื่อเข้าสู่กระบวนการทำงานเลี้ยงชีพอย่างมีสุจริตภายใต้ระเบียบและกฎหมายของสังคมนั้นๆต่อไป แต่เมื่อพิจารณาให้ดีแล้ว วิถีชีวิตที่มีระบบระเบียบเหล่านี้เกิดขึ้นได้อย่างไร ใครเป็นผู้มีอำนาจที่สามารถจะเข้ามารื้อถอนและกำหนดขั้นตอนการดำเนินชีวิตของผู้คนได้มากมายถึงเพียงนี้

มนุษย์ทุกคนบนโลกเกิดมาโดยมีความต้องการพื้นฐานที่เหมือนกัน คือ อากาศ น้ำและอาหาร ปัจจัยสำคัญอีกประการที่ขาดไม่ได้คือ สังคมและสิ่งแวดล้อมที่สัตว์ต้องพึ่งพาอาศัยเพื่อการดำรงอยู่ต่อไป มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่อาศัยอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม จากกลุ่มย่อยก็รวมตัวกันเป็นชุมชนที่ใหญ่ขึ้น มีการแบ่งเขตแดนเพื่อปกป้องอาณาเขตของชุมชน จนพัฒนากลายเป็นประเทศหรือรัฐ มีการปกครองและวัฒนธรรมที่ก่อตัวขึ้นแตกต่างกันไป เมื่อมีการปกครองย่อมหมายถึงการมีผู้นำ คำว่าผู้นำ หมายถึงบุคคลซึ่งนำกลุ่มหรือพากลุ่มไปสู่วัตถุประสงค์หรือจุดหมายที่วางไว้ (พินดา นิลประภา. 2526: 8)

ดังนั้นผู้นำคือผู้ที่มีอำนาจควบคุมองค์กรให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ตัวอย่างขององค์กรที่ใช้อำนาจบริหารจัดการ ได้แก่ รัฐบาลกับประชาชน อาจารย์กับนักเรียน หรือ หัวหน้างานกับพนักงานลูกจ้าง เป็นต้น จะเห็นได้ว่าการใช้อำนาจเพื่อควบคุมนั้นแทรกซึมอยู่ในทุกแห่งของสังคม โดยการควบคุมองค์กรจะต้องมีกฎระเบียบและมาตรฐานตั้งไว้เพื่อให้การบริหารจัดการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและมีผลประโยชน์สูงสุดแก่องค์กร อย่างไรก็ตามการมีกฎระเบียบบังคับก็ต้องยอมมีบทลงโทษสำหรับผู้ฝ่าฝืนกฎเหล่านั้น

มิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) นักปรัชญาและนักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศส ได้เสนอข้อคิดเกี่ยวกับเรื่องอำนาจไว้ว่า อำนาจยังปรากฏอยู่ทุกหนทุกแห่ง (An Omnipresent Force) ทั้งในรูปแบบครอบงำและปลดปล่อย ซึ่งผลสืบเนื่องของการใช้อำนาจนั้น ได้ก่อให้เกิดการต่อต้านขึ้นมา ทว่าการต่อต้านนั้นไม่ใช่สิ่งตรงกันข้ามของอำนาจ แต่เป็นผลที่ตามมา (Corollary) จากการใช้อำนาจ ดังนั้นการ

ต่อต้านจึงเป็นตอบโต้(Counterstroke)ที่เกิดขึ้นพร้อมกับอำนาจ เพราะถ้าไม่มีการต่อต้านก็ปราศจากอำนาจ (ณรงค์ฤทธิ สุมาลี. 2547) พูโกต์มองเห็นถึงวิวัฒนาการนี้โดยทำการวิเคราะห์ย้อนกลับไปในช่วงศตวรรษที่ 17-18 (1757-1830) ที่มีการกำหนดบทลงโทษผู้ที่ละเมิดกฎบัญญัติของกฎหมายด้วยการมองร่างกายของมนุษย์ว่าเป็นเพียงวัตถุที่เป็นเป้าหมายของอำนาจที่สามารถทำลายได้ การลงโทษร่างกายด้วยวิธีการทรมานต่างๆ จึงถูกนำมาใช้ เพื่อให้ประชาชนได้เห็นถึงอำนาจของการควบคุม และสังคมได้รับการทดแทนหรือชดเชยแล้ว

นอกจากนั้นพูโกต์ยังกล่าวด้วยว่า อำนาจไม่สามารถอยู่ได้ด้วยตัวของมันเอง แต่คงอยู่ได้เมื่อมีการปฏิบัติการของอำนาจที่มีใช่เป็นเพียงแต่ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคนเท่านั้น แต่เป็นวิธีการใช้อำนาจอย่างแนบเนียนเปลี่ยนแปลงการกระทำของผู้อื่น เพื่อให้เกิดการกระทำบางอย่างในอนาคตตามเจตจำนงของผู้ใช้อำนาจ จึงต้องมีการกำหนดบทลงโทษแบบใหม่ที่มีการคาดเดาได้อย่างแน่นอนสำหรับผู้ที่ไม่เชื่อฟัง ด้วยว่าการลงโทษที่เกิดขึ้นทางกายอย่างชัดเจนมักจะได้รับการต่อต้านเสมอ ดังนั้นการใช้ความรู้และอำนาจเข้ามาจัดกระทำกับร่างกายของมนุษย์ ด้วยวิธีการที่ทำให้เป็นที่ยอมรับของสังคมนั้น จึงได้รับการตอบสนองและส่งเสริมให้ดำรงอยู่ต่อไป วิธีการของความรุนแรงที่แยบยลและยากต่อการต่อต้าน แต่ง่ายต่อการควบคุม คือ กระบวนการที่ต้องการยึดเยียดให้มนุษย์มีลักษณะตามต้องการ (วัลยา ภูมิภักดีพรรณ. 2547)

กระบวนการยึดเยียดลักษณะตามเจตจำนงของผู้ใช้อำนาจ ทำได้โดยการสร้างกฎเกณฑ์หลากหลายรูปแบบแตกต่างกันไปในแต่ละสังคม ที่สุดแล้วก็จะกลายมาเป็นพื้นฐานของคนในสังคมต่อไป ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการเรียนเก่งเพื่อให้มีอาชีพที่มั่นคงในอนาคต สร้างฐานะ ความเป็นอยู่เหนือผู้อื่น เป็นเจ้าคนนายคน เป็นต้น ไม่ว่าจะเป็นการบริหารจัดการเพื่อการอุตสาหกรรม ธุรกิจการค้า โรงพยาบาล หรือคุกมักจะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน คือ เป็นการกำหนด/ให้คุณค่า/นิยาม/จัดลำดับชั้นของทุกสิ่ง ไม่เว้นแต่มนุษย์ที่แม้จะอยู่ในช่วงเวลาหรือสถานที่ที่แตกต่างกัน โดยอ้างว่าจะช่วยกระตุ้นให้เกิดการทำงานหรือการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพมากขึ้นด้วย (วัลยา ภูมิภักดีพรรณ. 2547) ดังนั้นผู้ใดที่ฝ่าฝืนหรือเลือกการกระทำในอีกลักษณะหนึ่ง จะได้รับการลงโทษคือ การไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม

การสร้างกฎเกณฑ์ การนิยาม การหล่อหลอมพฤติกรรมและวัฒนธรรมในสังคมให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ก็คือการสร้างอัตลักษณ์ให้กับสังคมนั้นเอง อัตลักษณ์ (Identity) มีความหมายว่าเหมือนกัน (The Same) ซึ่งในพื้นฐานภาษาอังกฤษอัตลักษณ์มีความหมายสองนัยยะคือความเหมือนและความเป็นลักษณะเฉพาะที่แตกต่างออกไปนั่นคือการตีความหมายของความเหมือนกันบนพื้นฐานของความสัมพันธ์และการเปรียบเทียบกันระหว่างคนหรือสิ่งของในสองแง่มุมมองคือความคล้ายคลึงและความแตกต่างอัตลักษณ์ไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่ในตัวหรือเกิดมาพร้อมกับคนหรือสิ่งของแต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นและเป็นพลวัตซึ่งทำให้เราเข้าใจและรับรู้ว่าเป็นใครคนอื่นเป็นใครโดยอาศัยสังคมที่สัมพันธ์กับคนนั้นๆเป็นตัวสร้างและสืบทอดอัตลักษณ์ (เอมอร ลิ้มวัฒนา. 2550: 25) อัตลักษณ์มีกลไกการ

ทำงานที่ต้องการจะสร้างให้คนเกิดความสำนึกจากภายในว่าเขาเป็นส่วนหนึ่งขององค์กรหรือสังคม มีลักษณะร่วมบางอย่าง เชื้อชาติ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม หรือการมีเป้าหมายร่วมกัน กระบวนการทั้งหมดนี้สามารถสร้างอัตลักษณ์โดยผ่านวิธีการและเครื่องมือได้หลายแนวทาง เช่น ภาษา ตัวหนังสือ การเคารพธงชาติ หรือการสวมใส่เสื้อผ้า เป็นต้น

จากพระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2485 ได้ให้ความหมายของคำว่าวัฒนธรรม คือ ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียวก้าวหน้าของชาติ และศีลธรรมอันดีงามของประชาชน องค์กรของรัฐจะใช้กิจกรรมทางวัฒนธรรมในการสร้างความชอบธรรมหรือสร้างความผูกพันในการยอมรับอำนาจในฐานะพลเมืองของรัฐนี้ ดังเช่นในสมัย จอมพล ป. พิบูลสงคราม (ทวีศักดิ์ สุรชาติธำรงรัตน์. 2543: 7) ได้พยายามสร้างวัฒนธรรมภายใต้การชี้นำของรัฐส่วนกลาง อาทิ “ยุคมาลानาไท” โดยพยายามแปลความหมายว่า เป็นภาพสะท้อนแห่งความเจริญ เช่น ประเทศอารยะ (ประเทศตะวันตก) ซึ่งจะพิถีพิถันต่อการแต่งกายและสวมหมวก (น่าจะเนื่องมาจากภูมิศาสตร์) ซึ่งจะถือว่าเป็นพลเมืองที่มีอารยะ ดังนี้ เป็นต้น วัฒนธรรมโดยการชี้นำจากรัฐนี้ไม่ได้เกิดจากการสั่งสมตกผลึกของวิถีชีวิตในท้องถิ่น แต่เป็นการถูกทำให้เชื่อไม่ว่าจะเต็มใจหรือไม่ก็ตาม โดยมีนัยว่าใครที่ไม่ทำหรือเชื่อตาม จะมีใช้พลเมืองที่ดีของรัฐ

การสวมใส่เครื่องแบบก็เป็นอีกเครื่องมือที่ช่วยให้องค์กรฯ หนึ่งสามารถสร้างอัตลักษณ์เพื่อควบคุมพฤติกรรมของคนในองค์กรได้ เครื่องแบบ คือ เสื้อผ้าที่ถูกออกแบบให้สมาชิกในองค์กรใดองค์กรหนึ่งสวมใส่ โดยเน้นรูปลักษณะที่เหมือนกันของเสื้อผ้าเป็นมาตรฐานเดียวกัน (อภิสิทธิ์ ไสค์ตรูไกล. 2535: 17) เครื่องแบบมีหลายประเภท เครื่องแบบที่เป็นทางการ เช่น เครื่องแบบทหาร เครื่องแบบตำรวจ เครื่องแบบพยาบาล ฯลฯ และเครื่องแบบกึ่งทางการ เช่น เครื่องแบบพนักงาน เสื้อเชิ้ตผูกเนคไท หรือชุดซาฟารี (Safari) เป็นต้น เครื่องแบบเป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่ได้หลายบทบาท ไม่ว่าจะเป็นการแสดงสัญลักษณ์ของกลุ่ม การแสดงบทบาทหน้าที่ของบุคคล และทำให้บทบาทของบุคคลที่สวมใส่เป็นที่ยอมรับ นอกจากนี้ยังเป็นการตอกย้ำให้ผู้สวมใส่เครื่องแบบสำนึกถึงหน้าที่ของตน เป้าหมายและหน้าตาขององค์กร แต่ในทางกลับกันเครื่องแบบก็ทำหน้าที่ปิดบังลักษณะปัจเจกบุคคลของคนๆ นั้นให้กลืนหายไป ในอัตลักษณ์ขององค์กร

นิธิ เอียวศรีวงศ์ ให้ความเห็นว่า เครื่องแบบทั้งหลายนั้นล้วนถูกสร้างขึ้นเพื่อทำลายตัวตนหรือร่างกายของผู้สวมใส่ ตัวตนของผู้สวมใส่หายไป เหลือแต่อวัยวะชิ้นหนึ่งขององค์กร ดังนั้น องค์กรจึงควบคุมเขาได้ง่าย เพราะเขาไม่เหลือความเป็นตัวตน หรือร่างกายที่แตกต่างหากออกมาจากองค์กรอีกแล้ว (มติชนรายสัปดาห์. ฉบับที่ 1402: 19) เมื่อคนเราสวมใส่เครื่องแบบ ก็เปรียบได้ว่าบุคคลนั้นสวมใส่ความเป็นองค์กรนั้นๆ อยู่ การสวมเครื่องแบบเป็นการทำให้ผู้สวมใส่ระลึกเสมอว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งขององค์กร มีสถานะภาพ ลำดับชั้น หรือหน้าที่ของตน และจำเป็นจะต้องปฏิบัติตามแนวทางขององค์กรนั้นเพื่อที่จะสามารถบรรลุเป้าหมายที่องค์กรตั้งไว้ ดังนั้นเมื่อบุคคลสวมใส่เครื่องแบบแล้ว ก็เท่ากับถูกอัตลักษณ์ขององค์กรนั้นครอบงำไว้อยู่ โดยไม่มีทางเลือก ทำให้ไม่สามารถแสดงปัจเจกบุคคลหรือตัวตนที่แท้จริงของคนๆ นั้นได้

การสวมเครื่องแบบ คือการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ถูกผู้อื่นกำหนดไว้ตามสถานภาพที่เราเป็น หากฝ่าฝืนหรือเลือกกระทำในด้านอื่นก็จะถือว่าเป็นความผิด ไม่เป็นที่ยอมรับ และทำความเสื่อมเสียให้กับองค์กร คำถามจึงเกิดขึ้นว่า เพียงแค่การสวมหรือไม่สวมใส่เครื่องแบบเป็นการบ่งชี้ว่าคุณคนคนนั้นเป็นบุคคลที่มีคุณภาพของสังคม เป็นคนดีและเป็นที่น่ายอมรับหรือไม่ หากเราติดตามข่าวสารของสังคมทุกวันนี้ ผู้ที่สวมใส่เครื่องแบบไม่ว่าจะเป็น ตำรวจ ทหาร ข้าราชการ หรือแม้กระทั่งพระสงฆ์เอง ก็ไม่ใช่ทุกคนที่จะเป็นคนที่มีความประพฤติดีของสังคมเสมอไป

สุจิตต์ วงษ์เทศ (อ้างถึงในมติชนรายสัปดาห์. ฉบับที่ 1402: 19) ให้ความเห็นว่า “ปัญหาอยู่ในกะโหลกศีรษะ ไม่ใช่อยู่ที่กระโปรงรัดตะโพก และปัญหาที่มีมาในกะโหลกศีรษะนั้นเป็นภาระหน้าที่โดยตรงของกระทรวงต่างๆ และสถาบันการศึกษา ทำอย่างไรเราจึงจะมีมหาวิทยาลัยที่สนใจอะไรในกะโหลกศีรษะของนักศึกษามากกว่าชาวออสเตรีย” ถ้าหากเครื่องแบบเป็นตัวชี้วัดถึงคุณภาพของคนแล้ว แสดงว่าเราตัดสินคนจากภายนอก เป็นการตัดสินจากวัตถุ เครื่องแบบเป็นฉากหน้าปิดกั้นสิ่งที่เป็นตัวตนของบุคคลและการกระทำของบุคคลที่แท้จริง ทั้งการกระทำดีหรือการกระทำชั่วทั้งหมดนี้เกิดขึ้นเพราะมีการยึดยึดอัตลักษณ์ของกลุ่มมาบังคับความจริงทั้งหมดไว้ เห็นแค่เพียงเปลือกนอกเท่านั้น

เครื่องแบบถูกออกแบบมาเพื่อให้บุคคลในองค์กรเกิดความกลมเกลียวสามัคคี มีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน แต่ในทางกลับกันก็มีหน้าที่แบ่งแยกสถานภาพ บทบาท ลำดับชั้น และสถาบัน เพื่อให้เกิดความมีระเบียบเรียบร้อย ง่ายต่อการจำแนกแยกแยะ แต่หากพิจารณาให้ดีแล้วเครื่องแบบก่อให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นและสังคมเป็นอย่างมาก ในเมื่อเครื่องแบบต้องแสดงลำดับชั้น นอกจากจะบอกสถานภาพและหน้าที่การทำงานแล้ว ยังรวมถึงระดับความรู้ความสามารถที่ถูกจัดแล้วด้วย “สิ่งที่ตอกย้ำและกระตุ้นความรู้สึกสำนึกในเรื่องนี้ตลอดเวลา ก็คือการมีเครื่องแบบ ที่บ่งบอกถึงความแตกต่างในลักษณะต่ำ-สูง เป็นการตอกย้ำทั้งในเวลาทำงานปกติ และงานพระราชพิธี หรือรัฐพิธี สำนึกในการมีตัวตนและชนชั้นดังกล่าวนี้ นับวันดูเหมือนเพิ่มพูนขึ้นจนสังเกตได้ชัดเจนในการหาเสียงเลือกตั้งผู้แทนราษฎรแทบทุกครั้งทุกคราว เพราะผู้สมัครรับเลือกตั้งมักนิยมแต่งเครื่องแบบในลักษณะโอ้อวดว่าใครเด่นกว่ากัน จากเครื่องราชอิสริยาภรณ์และสายสะพาย ดูแล้วลานตาดี บางคนที่ไม่มีสายสะพายหรือรู้สึกด้อยกว่าเขา แต่มีดีกรีการศึกษาดีกว่า ก็นำเอาครุยปริญญามาใส่อวด” (ศรีศักร วัลลิโภดม. 2554)

นอกจากการแบ่งแยกเรื่องลำดับชั้นสูงต่ำแล้ว เครื่องแบบยังเป็นตัวชี้ว่าผู้สวมใส่มาจากองค์กรใด หรือสถาบันใด เรายังจะได้ยินข่าวเรื่องเด็กนักเรียนต่างสถาบันยกพวกตีกันอยู่เป็นประจำ มีผู้เสียหายทั้งต่อชีวิตและทรัพย์สิน เพราะถูกปลุกฝังมาจากสังคมในสถาบันให้เกิดความเกลียดชังและแบ่งแยกกัน มิใช่จากปมปัญหาส่วนตัว การสวมเครื่องแบบของสถาบันเป็นการสวมอัตลักษณ์ของสถาบัน การสวมเครื่องแบบต่างสถาบันหรือสถาบันที่เป็นคู่อริกันก็เป็นชนวนหนึ่งที่ทำให้เกิดการแบ่งพรรคแบ่งพวก ก่อปัญหาอื่นๆ ตามมา

ด้วยที่เครื่องแบบคือการบอกชื่อสถาบัน ก็เป็นการบ่งถึงความแตกต่างทางสังคมและวิถีชีวิตของบุคคลนั้นด้วย ตัวอย่างเช่น นักเรียนของโรงเรียนประจำบาลที่สวมเครื่องแบบเป็นเสื้อสีขาว กางเกงสีเทา กะโปรงสีน้ำเงินและทรงผมสั้นเท่าหู ย่อมมีฐานะ ครอบครัวและภูมิหลัง แตกต่างจากนักเรียนของโรงเรียนนานาชาติที่สวมเครื่องแบบเป็นเสื้อเชิ้ต กะโปรงสี และ มีทรงผมหลากหลายรูปแบบ มักมีการดูแลดูแลกัน พร้อมๆ ไปกับความรู้สึกน้อยเนื้อต่ำใจเกิดขึ้น ยิ่งตอกย้ำถึงความคิดที่ใช้ตัดสินคนจากภายนอกมากกว่าจิตใจของคน ส่วนคนที่ดูยากกว่าก็ต้องพยายามไขว่คว้าหาวัตถุหรือสิ่งทดแทนมาเพื่อบดบังความตัวตนที่แท้จริงต่างๆ ที่ไม่จำเป็น

แม้กระทั่งสถาบันศาสนาที่เป็นเรื่องของสิทธิและความเชื่อส่วนบุคคลยังไม่พ้นจากการแบ่งแยกโดยเกิดจากการยึดยึดยึดยึดลักษณะของสถาบัน จากกรณีสืบเนื่องมาจาก พ.ศ. 2553 (แถลงการณ์ของกลุ่มมุสลิมเพื่อสันติ. 2554) ที่โรงเรียนวัดหนองจอกได้มีคำสั่งห้ามนักเรียนมุสลิมสวมฮิญาบ หรือผ้าคลุมศีรษะของผู้หญิงโดยอ้างว่าการแต่งกายตามหลักศาสนาอิสลามขัดกับระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยเครื่องแบบนักเรียน พ.ศ.2551 เมื่อมีการร้องเรียนเกิดขึ้น ทำให้มหาเถรสมาคมมีมติให้โรงเรียนวัดทั่วประเทศ ที่อยู่ภายในพื้นที่ของธรณีสงฆ์ต้องยึดวิถีพุทธ ทำตามจารีตประเพณีไทย โดยห้ามแสดงสัญลักษณ์ทางศาสนาที่ชัดเจน หากครูหรือนักเรียนไม่ปฏิบัติตามถือเป็นความผิด ทางกลุ่มมุสลิมเพื่อสันติจึงได้ออกแถลงการณ์ชี้แจงว่าคำสั่งของโรงเรียนดังกล่าว เป็นการขัดกับระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยเครื่องแบบนักเรียน พ.ศ.2551 ซึ่งระเบียบดังกล่าวในข้อ 12 ระบุว่าเครื่องแบบนักเรียนที่นับถือศาสนาอิสลามในสถานศึกษาอื่น นอกเหนือจากสถานศึกษาเอกชนสอนศาสนาอิสลาม สามารถใช้ผ้าคลุมศีรษะ สีขาวเกลี้ยง ไม่มีลวดลายได้ โดยย่อหน้าสุดท้ายของข้อ 12 ยังระบุว่า “นักเรียนซึ่งนับถือศาสนาอิสลามในสถานศึกษาอื่นนอกจากสถานศึกษาเอกชนสอนศาสนาอิสลาม อาจเลือกแต่งเครื่องแบบนักเรียนตามวรรคหนึ่ง (แต่งเครื่องแบบนักเรียนที่นับถือศาสนาอิสลาม) หรือตามแบบที่สถานศึกษากำหนดโดยสมัครใจได้” ทั้งๆ ที่โรงเรียนคือสถาบันการศึกษา มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ความรู้แก่นักเรียน แต่กลับมีการบังคับควบคุมให้ผู้ที่อยู่ในสถาบันต้องประพฤติตามกฎเกณฑ์แต่งเครื่องแบบที่ขัดแย้งกับความเชื่อทางศาสนาของคนเหล่านั้น ซึ่งถือเป็นสิทธิอันพึงจะมีของคนทุกคน

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยได้เห็นว่าเครื่องแบบนั้นมีอิทธิพลสำคัญอย่างมากต่อชีวิตผู้คนในสังคม เช่น บดบังตัวตนที่แท้จริงของผู้สวมใส่ ยึดยึดยึดยึดลักษณะ ก่อให้เกิดความรู้สึกแบ่งแยกชนชั้นเป็นต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาที่มา บทบาท หน้าที่และผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อผู้คนในสังคม และนำแนวความคิดดังกล่าวมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะเพื่อชี้ชวนให้ผู้คนตระหนักถึงความเป็นตนเองที่แท้จริงจากภายในมากกว่าอัตลักษณ์ที่สวมใส่อยู่ภายนอก ไม่ถูกเทคนิควิธีการของอำนาจครอบงำ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาที่มาของอำนาจและการควบคุมอัตลักษณ์โดยผ่านเครื่องแบบ
2. เพื่อศึกษาที่มาของเครื่องแบบ หน้าทับทบาทและผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม
3. เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ตามวิธีวิทยาของทัศนศิลป์ (Methodology of Visual Art)

และถ่ายทอดแนวความคิดจากแรงบันดาลใจให้ออกมาเป็น การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยต่อสาธารณชน

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อให้ตระหนักถึงผลกระทบของเครื่องแบบที่มีผลต่อคนในสังคม
2. เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาพัฒนาศิลปะร่วมสมัยที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับอำนาจและการควบคุมอัตลักษณ์ผ่านการสวมใส่เครื่องแบบ

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ ภาพร่างผลงานจำนวน 20 ชิ้นจากแนวความคิดเรื่อง “กรณีศึกษาเรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีผลต่อคนในสังคม” โดยผู้วิจัยใช้ข้อมูลทั้งภาคทฤษฎีและข้อมูลทางกายภาพที่ปรากฏตามเอกสารสิ่งพิมพ์และงานวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผลงานศิลปะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 1 ชุด

ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์กรณีศึกษาเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีผลต่อคนในสังคม เป็นการศึกษาเพื่อนำแนวความคิดไปสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ เป็นเครื่องมือชี้ชวนให้ผู้คนเห็นถึงผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อตัวเรา และตระหนักถึงความเป็นตนเอง ไม่ถูกเทคนิควิธีการของอำนาจครอบงำ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. อำนาจ (Power)

ความสามารถในการกำหนดให้ผู้อื่นเป็นหรือกระทำตามความต้องการของตนเอง แม้ว่าผู้อื่นจะขัดขืนก็ตาม เป็นความสามารถฝ่ายเดียว หรือเกือบจะฝ่ายเดียว หรือศักยภาพในการทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของอะไรบางอย่าง ซึ่งมักจะเป็นชีวิตของผู้คน ผ่านทางการกระทำของตนเอง หรือผู้อื่น

2. อัตลักษณ์ (Identity)

ความรู้สึกนึกคิดที่บุคคลหรือกลุ่มคนมีต่อตนเองว่า “ฉันคือใคร” ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเรากับคนอื่น โดยผ่านการมองตนเองและการที่คนอื่นมองเรา อัตลักษณ์ต้องการความตระหนัก (Awareness) ในตัวเราและพื้นฐานของการเลือกบางอย่าง

3. เครื่องแบบ (Uniform)

เสื้อผ้าที่ถูกออกแบบให้สมาชิกในองค์กรใดองค์กรหนึ่งสวมใส่ โดยเน้นรูปลักษณ์ที่เหมือนกันของเสื้อผ้าเป็นมาตรฐานเดียวกัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิด ดังนี้

1. การศึกษาข้อมูล และเอกสารเบื้องต้น เกี่ยวกับ

- แนวความคิดเรื่องการปกครองและอำนาจ
- แนวความคิดเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์
- แนวความคิดเรื่องเครื่องแต่งกายและเครื่องแบบ
- แนวความคิดเรื่องทัศนศิลป์
- งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- ตัวอย่างงานที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ

2. ออกแบบภาพร่าง

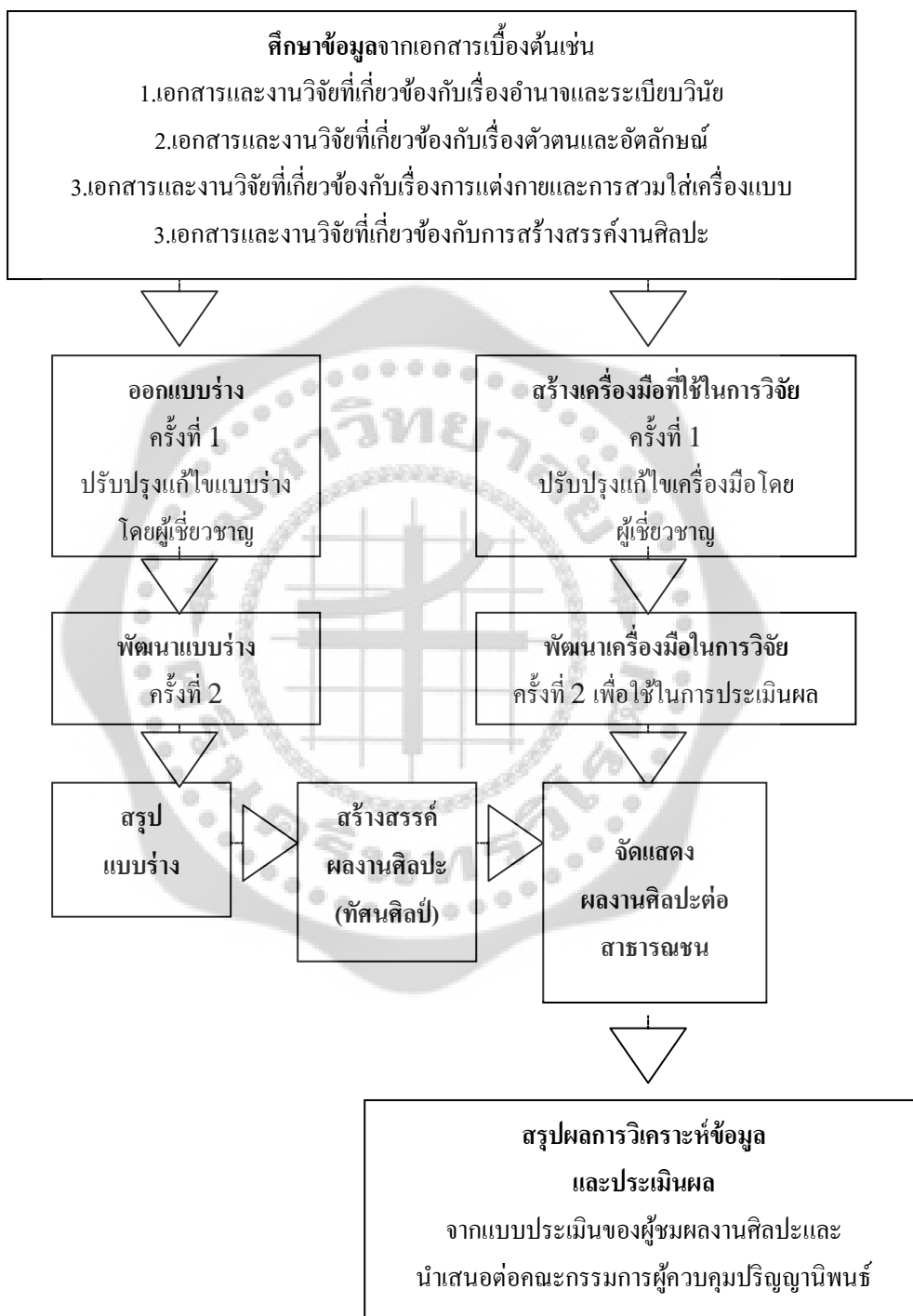
ทำการร่างแบบครั้งที่ 1 จากนั้นนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์และปรับปรุงรูปแบบ จากนั้นจึงทำการพัฒนาแบบร่างครั้งที่ 2 ปรับปรุงแก้ไขแบบร่างโดยผู้เชี่ยวชาญ

3. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการศึกษาวิจัยได้แก่ แบบประเมินผลจากผู้ชมผลงานซึ่งแบ่งแบบประเมินเป็น 2 ส่วน คือ 1. แบบประเมินในส่วนของตัวผลงานกับความงามทางทัศนศิลป์ และ 2. แบบประเมินความเข้าใจของผู้ชมระหว่าง แนวความคิด กับ ตัวผลงานที่นำเสนอ นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

4. สรุป และ ประเมินผล

จากการวิเคราะห์แบบประเมินของผู้ชมผลงานและนำเสนอต่อคณะกรรมการผู้ควบคุม
ปริญญาโท



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัย เรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษาเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีผลต่อคนในสังคม ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวความคิดเรื่องการปกครองและอำนาจ
2. แนวความคิดเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์
3. แนวความคิดเรื่องเครื่องแต่งกายและเครื่องแบบ
4. แนวความคิดเรื่องทัศนศิลป์
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
6. ตัวอย่างงานที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ

1. แนวความคิดเรื่องการปกครองและอำนาจ

ในสังคมสมัยใหม่ปัจจุบันเราไม่อาจปฏิเสธได้ว่าเรานั้นดำเนินชีวิตอยู่ภายใต้โครงสร้างของอำนาจและการปกครอง จะเห็นได้ว่าการใช้อำนาจเพื่อการควบคุมนั้นได้แทรกซึมอยู่ในทุกแห่งของสังคม โดยการควบคุมองค์กรจะต้องมีกฎระเบียบและมาตรฐานตั้งไว้เพื่อให้การบริหารจัดการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและส่งผลประโยชน์สูงสุดแก่องค์กร มีนักวิชาการอยู่หลายคนที่น่าสนใจแนวความคิดและทฤษฎีดังกล่าว โดยนักวิชาการที่ผู้วิจัยนั้นสนใจที่จะศึกษา เพราะมีผลงานที่โดดเด่น มีบทบาทสำคัญในการนำเสนอเรื่องของอำนาจและการปกครองในสังคมสมัยใหม่นั้น คือ มิเชล ฟูโกต์

1.1 ประวัติของ มิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault)

มิเชล ฟูโกต์ (1926-1984) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส เกิดที่ Poitiers ในประเทศฝรั่งเศส เป็นบุตรของนายแพทย์คนหนึ่ง ฟูโกต์เองได้ประกอบอาชีพทางด้านจิตวิทยา และได้ทำหน้าที่แพทย์ฝึกหัด ณ โรงพยาบาลโรคจิตที่ St. Anne's Mental Hospital ในกรุงปารีส ในสภาพแวดล้อมนี้เองที่เขาได้เริ่มตั้งคำถามถึงความสัมพันธ์ในเรื่อง "ความรู้กับอำนาจ" และได้พัฒนางานวิพากษ์ของเขาขึ้นมาเกี่ยวกับ "ปฏิบัติการตามปกติ" อย่างเช่น เรื่องของ "การแพทย์-เวชกรรม" (สมเกียรติ ตั้งนโม. 2550)

หลังจากได้รับใบประกาศ The Licence de Philosophie และ The Licence de Psychologie (ประกาศนียบัตรทางด้านปรัชญาและจิตวิทยา) จากมหาวิทยาลัย Sorbonne หลังจากนั้นเขาก็ได้รับปริญญา The Diplome de Psycho-Pathologie (ปริญญาโททางด้านจิตวิทยาและพยาธิวิทยา) จากมหาวิทยาลัยปารีสในปี 1952 นับจากปี 1970 เป็นต้นมาจนกระทั่งการถึงแก่กรรม เขาได้ดำรงตำแหน่งประธานคนหนึ่งของที่ The College de France ที่ซึ่งเขาได้รับการแต่งตั้งเป็นศาสตราจารย์ทางด้านประวัติศาสตร์และระบบคิด

งานเขียนหลักๆ ของเขาประกอบด้วย *Madness and Civilization: A History of Insanity in the Age of Reason* (1961), *The Birth of the Clinic* (1963), *The Order of Things* (1966), *Discipline and Punish: The Birth of the Prison* (1975), และ *The History of Sexuality*, 4 เล่ม (1976-1984)

บ่อยครั้ง ฟูโกต์ได้รับการจัดให้เป็นนักสังคมวิทยาคนหนึ่ง หรือนักประวัติศาสตร์ มากกว่าจะเป็นนักปรัชญา แต่อย่างไรก็ตาม สิ่งที่เขาถ่ายทอดออกเป็นตัวหนังสือ เขาได้ดำเนินไปภายใต้ระนาบของญาณวิทยา (Epistemology) สาขาหนึ่งทางปรัชญาที่ศึกษาเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของความรู้ โครงการของฟูโกต์ คือ ต้องการวิเคราะห์รูปลักษณะหรือเรื่อรปร่างของความรู้ในความสัมพันธ์กับอำนาจ ภายใต้บริบทขององค์ประกอบที่ได้กำหนดความรู้เหล่านั้นขึ้นมา

เป้าหมายของเขา คือ การสร้างกระบวนการข้อสรุปที่ผ่านเหตุผลแวดล้อม (Discursive Formation) หรือ Apparatus (เนื้อหาสาระชุดหนึ่งที่ออกแบบขึ้นเพื่อประโยชน์เฉพาะอย่าง) ขึ้นมา นั่นคือ ลำดับการของแนวความคิด และกฎเกณฑ์ต่างๆ สำหรับการสร้างถ้อยคำต่างๆ ขึ้นมา ซึ่งนั่นได้ नियมระบบของความจริงเฉพาะขึ้นมา (ฟูโกต์ เชื่อว่า ความจริงเป็นเรื่องของอำนาจ ไม่ได้เป็นธรรมชาติ) เช่นเดียวกับ หน้าที่ สถาบัน ปฏิบัติการ เทคโนโลยี และสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งระบบของความจริงได้รับการทำให้เป็นรูปเป็นร่างขึ้น และมันได้รับการธำรงรักษาเอาไว้ (สมเกียรติ ตั้งนะโม, 2550: ออนไลน์)

1.2 การปกครองในสังคมสมัยใหม่

ในประเด็นปัญหานี้ ฟูโกต์ต้องการจะทำความเข้าใจกับการปกครอง (Government) ในแง่มุมที่ต่างไปจากมุมมองของนักคิด ที่มีอิทธิพลมากในด้านการปกครองคนหนึ่งก็คือ เมคควีเวลลี (Niccolo Machiavelli, 1469-1527) (นักปรัชญาการเมืองที่สำคัญที่สุดคนหนึ่งในโลกตะวันตก ผู้เขียนหนังสือชื่อ *The Prince*, 1513 แต่ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี 1532 หลังจากเขาเสียชีวิตแล้ว 5 ปี) ซึ่งพยายามสอนผู้มีอำนาจให้สามารถปกครองได้อย่างแท้จริง จนกลายเป็นพื้นฐานของแนวคิดในการปกครองในโลกปัจจุบัน หลักเหตุผลของความคิดนั้นก็คือ ความคิดเรื่องอำนาจอธิปไตยของรัฐที่มีประสิทธิภาพ ในฐานะที่เป็นศิลปะของการปกครอง ดังจะเห็นได้ว่า รัฐมักจะทำอย่างความมีประสิทธิภาพเพื่อให้ตัวเองมีอำนาจ หรือคนที่มาเป็นรัฐบาลก็จะอ้างประสิทธิภาพและความยิ่งใหญ่ในการใช้อำนาจรัฐไม่ว่าจะด้วยการใช้ความรุนแรงหรือการกระทำที่ผิดศีลธรรมหรือไม่ก็ตาม จนนำมาสู่การให้ความสำคัญกับตัวสถาบันที่มีอำนาจอธิปไตยแต่เพียงด้านเดียว

ส่วน ฟูโกต์ นั้นจะเห็นแตกต่างไปจากความคิดของแมคควีเวลลี และพยายามโต้เถียงกับทฤษฎีของแมคควีเวลลี กล่าวคือ เขาไม่เห็นด้วยกับการที่มองรัฐเฉพาะในแง่ของอำนาจอธิปไตยและสถาบันของอำนาจเท่านั้น ทั้งนี้ฟูโกต์จะเปิดมุมมองที่ตรงข้ามกับแมคควีเวลลี ซึ่งถือเป็นประเด็นใหญ่โตมาก ขณะที่ทั้งโลกยอมรับความคิดของแมคควีเวลลีกันอยู่ทั่วไป ส่วนฟูโกต์นั้นมองเห็นในมุมมองที่ตรงข้ามกับการยึดติดกับสถาบันของอำนาจ ด้วยการหันไปสนใจการทำงานของอำนาจการปกครองเองโดยตรงมากกว่า

ฟูโกต์เริ่มต้นจากการตั้งข้อสังเกตว่า ในศตวรรษที่ 18 ระบบการปกครองของยุโรปได้เปลี่ยนแปลงจากการถูกรวบงำด้วยโครงสร้างของอำนาจอธิปไตย (Structures of Sovereignty) มากขึ้น ในการจัดการกับปัญหาของประชากรที่เพิ่มมากขึ้น ในความพยายามที่จะอธิบายมุมมองที่เปลี่ยนไปนี้ ฟูโกต์จึงต้องคิดคำศัพท์ขึ้นมาใหม่ เพราะเวลาเราพูดถึงการปกครอง คนเรามักจะยึดโยงอยู่กับความคิดเรื่อง “อำนาจอธิปไตยของรัฐ” และ “สถาบันของอำนาจ” อยู่ตลอดเวลา ถ้าเราใช้คำว่า การปกครองเหมือนเดิม คนก็จะคิดอยู่ในมิติเดิมๆ ฟูโกต์จึงสร้างแนวความคิดขึ้นมาใหม่ว่า Governmentality (แนวความคิดนี้มีผู้แปลอยู่หลายแบบ ที่น่าสนใจก็คือ “การปกครองชีวญาณ” ซึ่งมีนัยว่า รัฐสมัยใหม่อาจจะไม่ได้สนใจเรื่อง อำนาจอธิปไตย และ สถาบันของอำนาจอีกแล้วก็ได้ เพราะว่ารัฐสมัยใหม่อาจจะดำรงอยู่ได้ควบคู่กับความคิดเรื่อง Governmentality มากกว่า (ดูบทความของฟูโกต์เรื่อง “Governmentality” รวมพิมพ์อยู่ใน Faubion ed. 2000: 201-222)

“การปกครองชีวญาณ” นี้จึงมีนัย ที่แตกต่างไปจากปกครองด้วยการใช้อำนาจรัฐโดยตรง เพราะรัฐเป็นสถาบันที่มีอำนาจอยู่นอกตัวคน ขณะที่การปกครองชีวญาณเป็นการปกครองที่มีพลังอำนาจบังคับอยู่ภายในตัวคนเอง หรือการปกครองที่ทำงานได้ด้วยตัวเอง โดยไม่ผูกติดอยู่กับสถาบัน เพราะเกิดจากการที่คนเราไปยอมรับความคิดอย่างหนึ่งว่าเป็นความจริง (ไม่ใช่ยอมรับในความชอบธรรมของอำนาจ แต่ไปยอมรับระบอบความจริงของความคิดบางอย่าง) จนทำให้คนเราเอาความจริงที่เรายอมรับนั้นมาใช้ปกครองหรือควบคุมตัวของเราเอง การปกครองชีวญาณจึงไม่มีสถาบันที่มีอำนาจมาปกครอง ในฐานะที่เป็นอำนาจอธิปไตย แต่ว่าคนเรานำเอาความจริงอย่างหนึ่งมาควบคุมตัวเราที่มีลักษณะคล้ายกับการปกครองตัวเองด้วยจิตสำนึก จึงน่าจะเรียกว่าเป็น “การปกครองชีวญาณ” ได้

ข้อสังเกตประการหนึ่งที่น่าสนใจตรงนี้ จากการที่ฟูโกต์หันมาสนใจความคิดเรื่อง “การปกครองชีวญาณ” ในช่วงกลางๆ ของการพัฒนาความคิดของเขา (ฟูโกต์บรรยายเรื่องนี้ในปี 1978) ก็คือ ความพยายามที่จะสลัดตัวเองให้หลุดออกมาจากความคิดโครงสร้างและสถาบันให้ได้มากที่สุด อย่างน้อยก็มากกว่าในช่วงที่เขายังหมกมุ่นอยู่กับการอธิบายความคิดเรื่องวาทกรรมในช่วงต้นๆ เพราะขณะนั้นวาทกรรมยังคงผูกติดอยู่กับความคิดโครงสร้างและสถาบันอยู่อย่างชัดเจน แต่ความคิด “การปกครองชีวญาณ” นี้ ฟูโกต์ ได้พยายามเชื่อมโยงระบอบความจริงเข้ากับอัตบุคคลมากขึ้น ซึ่งทำให้ระบอบความจริง อาจเป็นทั้งส่วนหนึ่งของโครงสร้าง และเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างอัตบุคคลไปด้วยพร้อมๆ กัน

ความเข้าใจของฟูโกต์ในเรื่องนี้มีนักวิชาการบางส่วนมองว่าอาจจะเกี่ยวข้องกับความสนใจของฟูโกต์ที่พยายามจะวิเคราะห์ที่มาของความคิดเสรีนิยม แต่ไม่ใช่ในฐานะทฤษฎีหรืออุดมการณ์ หากเป็นหลักเหตุผลทางการเมือง เพราะความคิดเสรีนิยมต่างจากหลักเหตุผลของรัฐที่เน้นว่าการปกครองพฤติกรรมของมนุษย์ไม่ใช่เพื่อประโยชน์ของรัฐ แต่เพื่อประโยชน์ของสังคม ซึ่งเข้าใจว่าเป็นปริมาณพลที่อยู่ของรัฐ ดังจะเห็นได้ว่าฟูโกต์ได้แยกความแตกต่างระหว่างรัฐและสังคม ในที่นี้สังคมจึงมีนัยของประชาสังคมในปัจจุบันนั่นเอง ผลจากการวิเคราะห์ดังกล่าวทำให้ฟูโกต์พบว่า ความคิดเสรีนิยมไม่ใช่ลัทธิที่สอนให้ปกครอง แต่กลับเป็นศิลปะในการปกครอง ที่เกิดจากการวิพากษ์การปกครองว่ามีมากเกินไป ความเข้าใจดังกล่าวทำให้ฟูโกต์มองว่า อำนาจมักจะปฏิบัติการด้วยกระบวนการให้เหตุผลที่เฉพาะเจาะจงแบบหนึ่ง เพื่อเป้าหมายอย่างหนึ่ง (Rose; et al. 2006: 84) ที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ในรัฐ แต่อยู่ในพื้นที่ทางสังคมส่วนอื่นๆ ก็ได้

1.3 การปกครองชีวญาณ

การนำเสนอแนวความคิดเรื่องการปกครองชีวญาณนั้น ถือเป็นความพยายามของ ฟูโกต์ ที่จะเชื่อมโยงอำนาจกับปฏิบัติการและเทคนิควิธีของอำนาจ ในกระบวนการของการสร้างองค์ประธานและอัตบุคคล (Subject Formation) ในที่นี้หมายความว่า การสร้างเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือสร้างตัวตนแบบใดแบบหนึ่งขึ้นมา เช่น เรื่องของการทำงานในยุคอุตสาหกรรมใหม่ ซึ่งมีการสร้างความเป็นจริงขึ้นมาอย่างหนึ่งว่า ถ้าคนงานอยากจะได้ดีก็ต้องทำงานหนัก หรือต้องมีระเบียบวินัยในการทำงาน แล้วระเบียบวินัยนี้จะทำให้คนงานได้ค่าตอบแทนสูง หรือได้ดิบได้ดีในการทำงาน ซึ่งก็คือวินัยของการทำงานในระบบอุตสาหกรรมปัจจุบันนั่นเอง ที่มักจะยึดถือ การตรงต่อเวลา ความเคร่งครัด และความเข้มงวดในการทำงาน เป็นต้น วินัยเหล่านี้ได้กลายเป็นหลักการของความคิดเรื่องงาน (Concept of work) ในปัจจุบัน ที่คนเราได้ให้ความหมายเรื่องงานขึ้นมาใหม่ จนเราคิดว่าเป็นความจริงอย่างนั้น และเราก็จะเอาความเป็นจริงนี้มาควบคุมตัวเราให้ต้องมีระเบียบวินัยมากขึ้นไปตามนั้น เพื่อจะได้รับผลตอบแทนที่ดีตามมา

ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องงานและตัวตนของคนงาน อาจจะหยิบยกขึ้นมาเป็นตัวอย่างของการปกครองชีวญาณได้กรณีหนึ่ง กล่าวคือ ถ้าเราเข้าใจงานอย่างไร เราจะเอาความเข้าใจความหมายของงานเช่นนั้นมาควบคุมพฤติกรรม หรือปฏิบัติการของเราเอง อำนาจและปฏิบัติการจึงเชื่อมโยงกันผ่านอำนาจและความเข้าใจในการสร้างความหมายของงานใหม่ ความเข้าใจความหมายของงานจึงเป็นประเด็นที่เราไปนิยามให้ความจริงกับงานแบบใหม่ แล้วเราก็เอาความจริงแบบใหม่ของความเข้าใจความหมายของงานนั้นมาควบคุมตัวเรา ส่วนหนึ่งที่ฟูโกต์นำเอาประเด็นเรื่องงานขึ้นมาถกเถียงก็เพื่อจะวิพากษ์วิจารณ์ระบบอุตสาหกรรมแบบทุนนิยม ที่พยายามเอาเปรียบคนงานจากการควบคุมวินัยในการทำงานอย่างเคร่งครัด เพราะแฝงลักษณะของการลดทอนความเป็นมนุษย์ (Dehumanization) เอาไว้ด้วย

การปกครองชีวิตญาณจึงเป็นแนวความคิดที่ฟูโกต์สร้างขึ้นมา เพื่อถกเถียงว่าอำนาจไม่ได้อยู่ที่สถาบันการปกครองหรือรัฐบาล แต่เป็นสภาวะจิตใจ หรือ ชีวิตญาณ (Mentality) ที่อยู่ในใจของเราเอง ซึ่งผสมผสานขึ้นมาจากสถาบัน วิธีดำเนินการ การวิเคราะห์ การทบทวน การคิดคำนวณ และกลยุทธ์ที่ปล่อยให้รูปแบบของอำนาจที่ซับซ้อนปฏิบัติการได้ โดยเกี่ยวข้องกับการนิยามความหมาย หรือ การสร้างวาทกรรมขึ้นมา เช่น การสร้างความหมายและความจริงของงานขึ้นมาใหม่ ซึ่งไม่ได้มีความหมายเหมือนแบบเก่า เมื่อเรายอมรับว่าการนิยามความหมายใหม่ก็คือความจริง ความหมายนั้นก็เกิดอำนาจขึ้นมาในตัวเอง จนเข้ามาควบคุมกับร่างกายเราเองให้ต้องเข้มงวด อดทน มีระเบียบวินัยในการทำงานมากขึ้น การปฏิบัติการเช่นนี้มีส่วนช่วยให้ระบบทุนนิยมและรัฐสมัยใหม่ทำงานได้ โดยไม่ต้องแสดงอำนาจอภิปัตย์ เพราะฉะนั้น รัฐสมัยใหม่จึงพยายามทำให้เราเข้าใจนิยามความหมายใหม่นี้มากขึ้น ซึ่งเท่ากับเป็นการทำความเข้าใจ “อัตบุคคล” ในเรื่องนี้ให้มากขึ้นนั่นเอง

ในความเค็ดของฟูโกต์แล้ว เขาเห็นว่า ความเข้าใจกระบวนการและปฏิบัติการเหล่านี้จะช่วยให้ปัจเจกชนสามารถรู้สึกว่ามีเสรีภาพบางส่วนและมีความเป็นอิสระในตัวเราเอง คือ ถ้าเราทำงานหนักเราก็จะมีรายได้มาก เราก็จะมีอิสระและมีเสรีภาพเป็นตัวของเราเอง ซึ่งทำให้เกิดความเป็นปัจเจกชนขึ้น ถ้าเรารู้สึกว่าควบคุมตัวเองสำเร็จ เราจะมีอิสระและก็จะมีความเป็นปัจเจกชนตามมา และไม่ต้องพึ่งคนอื่น ๆ ประเด็นตรงนี้เองที่ฟูโกต์พยายามชี้ให้เห็นความแตกต่างจากสังคมในอดีตที่คนเราจะทำตามสบายอย่างไรก็ได้ เพราะเรายังสามารถพึ่งเครือญาติและคนอื่น ๆ ในชุมชนได้

จากความซับซ้อนที่แฝงอยู่ในความคิดเกี่ยวกับการการปกครองชีวิตญาณดังกล่าว ฟูโกต์จึงได้แยกแยะการถกเถียงความคิดนี้ออกมา 3 ระดับ

ในระดับแรก การปกครองชีวิตญาณถือเป็นพลัง ที่เกิดจากอำนาจในการยอมรับระบอบความจริงบางอย่างเกี่ยวกับอัตบุคคลของเราแล้วเราก็เอาอำนาจที่เกิดจากการยอมรับความจริงนั้นในสำนึกและจิตใจตนเองมาควบคุมตัวเราเอง (ไม่ใช่จากการที่เรายอมรับว่าชอบธรรม) ซึ่งจะเหมือนกับมีตำรวจที่มาควบคุมตัวเราในฐานะอัตบุคคล (Policing the Subject) โดยปกติตำรวจในรัฐเป็นเจ้าของหน้าที่ของรัฐ แต่ตำรวจในความหมายของฟูโกต์ ก็คือตำรวจในจิตใจของตัวเอง เพราะเราจะเป็นคนที่กำกับและควบคุมพฤติกรรมของเราเอง

ในระดับที่สอง ฟูโกต์พยายามจะอธิบายการปกครองชีวิตญาณในฐานะที่เป็นเทคนิควิธีของอำนาจ ด้วยการเชื่อมโยงการปกครองชีวิตญาณกับความคิดเรื่อง Pastoral Power หรืออำนาจชีวิตญาณในบทความชื่อ “The Subject and Power” (พิมพ์เป็นภาษาอังกฤษครั้งแรกปี 1982 ใน Dreyfus and Rabinow 1983 และภายหลังถูกนำมารวมพิมพ์อยู่ใน Faubion ed. 2000: 326-348) คำว่า Pastor ในที่นี่มีความหมายว่าบาทหลวง (พระ) ในศาสนาคริสต์ ในวัฒนธรรมของคริสต์ศาสนาจะเปรียบบาทหลวงเหมือนกับผู้ควบคุมฝูงแกะ นัยของ Pastor ในที่นี้เสมือนเป็นการอุปมาอุปไมยว่า บาทหลวงทำหน้าที่คล้ายกับคนเลี้ยงแกะซึ่งหมายถึงการเป็นผู้เสียสละ ในการช่วยดูแลฝูงแกะทั้งฝูง รวมทั้งแกะแต่ละตัวให้อยู่รอด ที่มากกว่าเพียงการควบคุมเท่านั้น อำนาจชีวิตญาณแบบบาทหลวงนี้ จึงหมายถึงความสามารถในการดูแลคนทั้งชุมชนและปัจเจกชน ให้มีความมั่นคงและอยู่ดีกินดีตลอดชีวิต

จากความเข้าใจอำนาจชีวิตญาณแบบบาทหลวงดังกล่าว ทำให้ฟูโกต์มองอำนาจชีวิตญาณที่ว่าไปว่าเป็นอำนาจที่มีอยู่ในจิตสำนึกของตนเอง และใช้อำนาจนั้นควบคุมตนเองด้วย (Pastoral Power as a Conduct of Conduct) พร้อมทั้งเสนอข้อถกเถียงต่อไปด้วยว่า รัฐสมัยใหม่ไม่ได้ปกครองด้วยอำนาจชอบธรรม แต่ปกครองด้วยการทำให้คนมีจิตสำนึกในความเป็นปัจเจกชนของตนมากขึ้น โดยไม่ได้มีเป้าหมายเพื่อให้ได้รับการช่วยเหลือหรือลดทุกข์ในโลกหน้า เช่นในความเชื่อทางศาสนา แต่เป็นการรับความช่วยเหลือให้อยู่รอดตั้งแต่ในโลกนี้ ซึ่งหมายถึงความมั่นคงในชีวิตและสุขภาพ อำนาจชีวิตญาณสมัยใหม่จึงไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะกับตัวบาทหลวงอีกแล้ว หากยังอาจจะปรากฏอยู่ทั้งในกลไกรัฐ และองค์กรต่างๆ ในภาคส่วนอื่นๆ ที่ทำงานเพื่อเป้าหมายดังกล่าวเช่นเดียวกัน จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของวาทกรรมของอำนาจในรัฐสมัยใหม่

ขณะเดียวกันก็มีนักวิชาการบางส่วนวิเคราะห์ความคิดนี้ของฟูโกต์ในเชิงบวกมากขึ้น โดยเสนอข้อถกเถียงว่า อำนาจชีวิตญาณนั้นไม่จำเป็นต้องใช้ควบคุมตนเองเสมอไป แต่อาจจะหมายถึง “การนำของปฏิบัติ” (A Conduct of Conduct) “ซึ่งเป็นการจัดการให้ผู้อื่นกระทำการอย่างมีเสถียรภาพภายในขอบเขตที่กำหนดไว้ การปกครองจึงเป็นรูปกิจกรรมที่ทำให้การกระทำของผู้ที่อยู่ในขอบเขตและรวมไปถึงการนำทางตนเองและผู้อื่น โดยการกระทำในรูปแบบกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้ ยังมีผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่นด้วย เพราะฉะนั้นการปกครองนั้นมีความหมายอย่างกว้างขวาง ตั้งแต่ความสัมพันธ์ระหว่างตนเองต่อตนเอง ไปจนถึงความสัมพันธ์ทางสังคมเกี่ยวกับการจัดการและนำทางภายในสถาบันทางสังคมและชุมชนต่างๆ จนกระทั่งถึงระดับการใช้อำนาจทางการเมืองอีกด้วย (ทานาเบ. 2551: 57-58) ซึ่งอ้างอิงจากความคิดของ Colin Gordon ใน Burchell, Gordon and Miller eds. 1991: 2-3)

ในระดับที่สาม ฟูโกต์ได้ขยายความเข้าใจต่อไปอีกว่า การปกครองชีวิตญาณยังแฝงนัยที่ขัดแย้งกันเองอยู่ 2 ด้านด้วยกันคือ ด้านหนึ่งการปกครองชีวิตญาณ ดูเหมือนจะทำให้เราเป็นตัวของตัวเอง การยอมรับอำนาจของความจริงตรงนี้ทำให้เรารู้สึกเป็นปัจเจกชนมากขึ้น ในด้านหนึ่งจึงเน้นความเป็นปัจเจกชน ซึ่งฟูโกต์เรียกว่าเป็น “อำนาจในความเป็นปัจเจกชน” (Individualizing Form of Power) แต่อีกด้านหนึ่งก็จะสำนึกต่อ “อำนาจแบบครอบจักรวาล” (Totalizing Form of Power)

ในด้านของการช่วยให้อยู่รอดในด้านความมั่นคงของชีวิตปัจจุบัน

การปกครองชีวิตญาณอาจทำให้เราดูเหมือนจะมีความเป็นตัวของตัวเอง หรือมีความเป็นอิสระมากขึ้น แต่ในอีกด้านหนึ่งความเป็นอิสระนั้นจะเกิดจากการที่เราไปยอมรับความคิดครอบจักรวาลเหมือนคำสอนของพระที่ครอบจักรวาล เช่น ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ซึ่งเป็นความจริงที่ครอบจักรวาล ในอดีตที่เรายอมรับความจริงแบบครอบจักรวาลนั้น เราก็จะไม่เป็นตัวของตัวเอง เพราะกลายเป็นคนที่ต้องพึ่งพาคนอื่น เช่น การที่เราไปยอมรับความจริงที่ว่า กษัตริย์เป็นผู้มีบุญบารมีเป็นผู้ที่มีกรรมดีมาตั้งแต่อดีต เราที่เป็นประชาชน ก็จะได้พึ่งพาบารมีนั้นไปด้วย ส่วนการปกครองชีวิตญาณนั้นจะแตกต่างออกไป ตรงที่เราไปยอมรับอำนาจที่ครอบจักรวาลนั้น แต่กลับทำให้เราเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ตรงนี้เป็นสถานะที่ขัดแย้งกันเองภายใต้แนวคิดเรื่องการปกครองชีวิตญาณ

ในที่นี้ “อำนาจในความเป็นปัจเจกชน” ก็คือความรู้สึกนึกคิดความเป็นตัวของตัวเอง ความเป็นอิสระ การมีเสรีภาพ และความสามารถที่จะแสวงหาความคิดมาทำให้เราเองรู้สึกว่ามีอิสระ และเป็นตัวของตัวเอง ส่วน “อำนาจครอบจักรวาล” เป็นระบอบความจริงหรือหลักเหตุผลที่มาควบคุมตัวเรา ด้านหนึ่งก็จะลดทอนความเป็นมนุษย์ เพราะต้องไปยอมรับความจริง เช่น การยอมรับเรื่องการทำงานหนักกว่าจะทำให้ได้ดี (ภายใต้แนวคิดของระบบทุนนิยม) แต่การทำงานหนักก็อาจจะทำให้เรากลายเป็นทาสของการทำงาน จนกระทั่งไร้ซึ่งความเป็นมนุษย์ได้เช่นเดียวกัน ในความจริงอาจได้ค่าตอบแทนน้อยก็ได้ การทำงานในปัจจุบันนี้ ถ้าอยากได้เงินมาก ก็ต้องทำงานล่วงเวลาด้วย ในการทำงานหนักมาก คนงานก็อาจจะเจ็บป่วยได้ง่าย ซึ่งมีนัยของการลดทอนความเป็นมนุษย์ด้วย ตรงนี้ถือเป็นความคิดที่ขัดแย้งกันเอง

แนวคิดเรื่อง การปกครองชีวญาณจึงแสดงถึงความพยายามของฟูโกต์ ที่จะชี้ให้เรามองเห็นว่า อำนาจไม่ได้สมบูรณ์ (Absolute) แต่ยังมีลักษณะขัดแย้งกันเอง ซึ่งมีสองด้าน และแฝงแง่มุมแบบมาร์กซิสต์ ในด้านที่มองประเด็นต่างๆ ออกเป็นสองด้านอยู่ด้วยเสมอ แม้จะพูดถึงอำนาจของการปกครองชีวญาณว่าเป็นลักษณะของอำนาจบางอย่าง แต่ก็ไม่อาจจะมองเพียงด้านใดด้านหนึ่งได้

สำหรับตัวอย่างของผู้ที่นำแนวคิดนี้ไปใช้ได้แก่ซาอิด (Edward Said) ผู้ที่เขียนหนังสือเรื่อง Orientalism (1978) ที่พยายามจะเถกเถียงว่าความคิดตะวันออกนิยม (Orientalism) นั้น ที่จริงแล้วเป็นความคิดที่สร้างขึ้นมาจากชาวตะวันตก ด้วยการนิยามว่า ชาวตะวันออกรับรู้เรื่องจิตวิญญาณและจิตใจ (Spirituality) โดยให้ความสำคัญกับเรื่องทางด้านวัตถุน้อย แต่ชาวตะวันออกรับรู้โดยเชื่อว่าพวกตนมีลักษณะเช่นนั้นจริงตามการนิยามเช่นนั้นของชาวตะวันตก อีกทั้งชาวตะวันออกรับรู้เอาความคิดดังกล่าวมากำกับและควบคุมตนเองจนเรียกได้ว่าเป็นการปกครองชีวญาณ

การนิยามว่าเราเป็นคนที่ชอบเรื่องจิตวิญญาณ แล้วเราคิดว่าความคิดเช่นนั้นเป็นเรื่องจริง เราจึงคิดว่าตนเองเป็นอย่างที่เขานิยามไว้และเรารับเอาความคิดเหล่านั้นมาควบคุมตัวเอง เพื่อไม่ให้เราเป็นคนสนใจเรื่องวัตถุ โดยหันไปเข้าวัดเข้าวาหรือทำสมาธิอะไรต่างๆ หรือเน้นควบคุมตัวเราเอง แต่ในความเป็นจริง ชาวตะวันตกเป็นผู้สร้างความคิดเช่นนี้ขึ้นมา ทั้งๆ ที่ความเป็นตะวันออกมีลักษณะหลากหลายแต่มาเน้นย้ำเพียงลักษณะเดียว สิ่งที่น่าแปลกในก็คือ ชาวตะวันออกรับรู้เท่าทัน กลับไปเชื่อตามความคิดที่ชาวตะวันตกสร้างขึ้นมากำกับและควบคุมตนเองจนเรียกได้ว่าเป็นการปกครองชีวญาณ

นักคิดที่สำคัญอีกคนหนึ่งคือเอสโคบา (Arturo Escobar) ได้นำแนวคิดของ ฟูโกต์ มาปรับใช้ ในการวิเคราะห์วาทกรรมการพัฒนา ในหนังสือเรื่อง Encountering Development: the Making of the Third World (1995) ด้วยการถกเถียงว่าการพัฒนาคือ การ"สร้าง" หมายความว่าเพื่อยืนยันความจริง การนิยามก็คือการจัดความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ที่ใช้ในการควบคุมคน ทั้งนี้เอสโคบา ได้อธิบายแนวคิด เรื่องการพัฒนาของเขา ด้วยการชี้ให้เห็นว่า การนิยามต้องใช้การแยกแยะ (Dividing Practice) เช่น การแยกแยะว่า ตะวันออก/ตะวันตก การพัฒนา/ด้อยพัฒนา เพื่อชี้ให้เห็นว่า ผู้ด้อยพัฒนาต้องการ ได้รับการพัฒนาจากตะวันตก และให้เชื่อว่าความคิดเหล่านั้นเป็นความจริง จนยอมรับการนิยามตัวเอง ว่าเป็นผู้ด้อยพัฒนาจริงๆ

จากการไปยอมนิยามของคนอื่น ก็เลยเชื่อว่าเขาพัฒนากว่า เพราะเขานิยามด้วยการ แยกแยะและเชื่อมโยงความรู้แบบวิทยาศาสตร์กับการพัฒนา ซึ่งมีผลให้มองความรู้แบบท้องถิ่นว่าด้อย พัฒนา เมื่อเรามีเฉพาะความรู้ท้องถิ่น เราก็จะรู้สึกว่าคุณรู้ของเราใช้ไม่ได้ เราจะต้องเรียนความรู้แบบ วิทยาศาสตร์ เราจึงจะเจริญ ความเข้าใจเช่นนี้จะเข้ามาควบคุมตัวเราให้คิดอะไรๆ ก็ต้องคิดแบบ วิทยาศาสตร์เท่านั้น เพราะเชื่อในคำอธิบายแบบวิทยาศาสตร์ในทุกเรื่อง การควบคุมตัวเองทำนองนี้ เรียกได้ว่าเป็นการปกครองชีวญาณ

การปกครองชีวญาณในภาษาไทยจะใกล้เคียงกับความคิดของฟูโกต์อย่างยิ่ง เพราะคำว่า ชีวญาณแปลว่า สำนักที่อยู่ในจิตใจของตัวเองที่มาควบคุมตัวเอง โดยที่ตัวเราสำนึกเองว่าอำนาจนั้น คือความจริงบางอย่าง (ซึ่งมีสองด้านตามที่กล่าวมา) เพราะความจริงไม่ใช่ความจริงแท้ แต่เป็นวาทกรรม และไม่ใช่ความจริงแบบศาสนา เพราะเป็นความจริงที่เกิดจากการนิยามความหมาย ในแง่ที่เป็นวาทกรรม จึงหมายถึงความจริง ที่เกิดจากการสร้างและการยอมรับในเงื่อนไขหนึ่งๆ ความจริงที่ทำให้เรายอมรับ ในปัจจุบันนี้ก็คือ ความจริงของความคิดในยุคเสรีนิยมใหม่นั้นเอง (อานันท์ กาญจนพันธุ์, 2552: 141-155)

1.4 เทคนิคในการควบคุมวินัย (Disciplinary Technology)

ในประเด็นนี้ ฟูโกต์พยายามที่จะขยายความคิดเรื่องอำนาจชีวะ (Bio-Power) ซึ่งก็คือ อำนาจที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่อยู่ในตัวเราเอง ถ้าเราปกครองตัวเราเองก็เป็นเหมือนร่างกายอยู่ใต้บังคับการ ของตัวเองโดยเราต้องบังคับตัวเราเอง เทคนิควิธีในการควบคุมวินัยในที่นี้จึงหมายถึงเทคนิควิธีการ ปกครองตนเอง เช่น ความคิดที่จะไม่ไปเที่ยวแต่ไปทำงานล่วงเวลาแทน เพราะเราคิดว่าถ้าเรามีรายได้ ดี เราก็จะสามารถบริโภคได้มากขึ้น แต่ความเป็นปัจเจกชนของเราดังกล่าวยังอยู่ภายใต้วาทกรรมการ ครอบงำ ที่ตัวเรายึดถือว่าเป็นความจริงอยู่ในสำนึกของตัวเอง

การควบคุมจึงไม่ได้เป็นการบังคับโดยตรง แต่เป็นการกดบังคับที่มองไม่เห็น ซึ่งฟูโกต์ใช้คำว่า (Strategy of Normalization) ที่ทำให้รู้สึกว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดาในชีวิตประจำวัน จนสามารถเข้าควบคุมวัตรปฏิบัติของร่างกายมนุษย์ เช่น การทำงานล่วงเวลา ซึ่งก็หมายความว่าต้องยอมเหนื่อยกายมากขึ้น เพราะถือเป็นเรื่องปกติธรรมดาแล้ว ก็จะทำให้คนเราต้องยอมรับไปตามสภาพ เช่น การยอมรับว่ารัฐบาลโกงเป็นเรื่องปกติ ซึ่งพอยอมรับแล้วก็จะไม่วิพากษ์วิจารณ์ และความคิดนั้นก็มาครอบงำเรา หรือมาบงการเรา (ความเป็นบรรทัดฐานจึงเหมือนความจริง ที่มากำกับร่างกายของเราให้อยู่ภายใต้บงการ ทั้งหมดเป็นเรื่องที่อยู่ในตัวของเราเอง)

ภายใต้การทำงานของกลยุทธี้ในกระบวนการสร้างบรรทัดฐานนี้เอง ฟูโกต์ได้พยายามชี้ให้เราต้องค้นหาความจริงที่ซ่อนอยู่ในอัตลักษณ์ของเราอยู่ตลอดเวลา โดยเราจะต้องถามตัวเองว่า เราเป็นใครอยู่ตลอดเวลา ถ้าเราหลงลืมไป เราก็อาจจะคิดว่าเรื่องราวต่างๆ นั้นเป็นเรื่องปกติ ทั่วๆ ที่จริงตัวอย่างในเรื่องการโกงกินของรัฐบาลนั้น เราก็มีสิทธิเรียกร้องและวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลนั้นได้ ประชาชนไม่จำเป็นต้องยอมรับความเป็นปกติของรัฐบาลที่โกงก็ได้ ระบอบประชาธิปไตยขึ้นอยู่กับความสามารถของปัจเจกชน ถ้าเราไม่เป็นปัจเจกชน เราก็จะเป็นประชาธิปไตยไม่ได้ เพราะปัจเจกชนต้องรักษาอำนาจของตนเอง ผ่านการนิยามอัตลักษณ์ของเรา เช่น อำนาจอธิปไตยเป็นของประชาชน ประชาชนจึงมีสิทธิตั้งคำถามได้

การถกเถียงในประเด็นตรงนี้ฟูโกต์ต้องการเสนอความคิดว่าการควบคุมวินัยเป็นการควบคุมบังคับตนเอง ด้วยการยอมรับบรรทัดฐานที่ยึดถือกันเป็นตัวเป็นตนจริง (Objectification of Body-Panopticon) ซึ่งคล้ายกับการนิยามสิ่งที่เป็นเพียงคตินิยมให้กลายเป็นสัญลักษณ์ที่ยึดถือกันเหมือนกับเป็นความจริง ทั่วๆ ที่คิดว่า เราจะควบคุมวินัยเราเองเป็นสิ่งที่เรานิยามขึ้นมาเอง แต่เรากลับไปยอมการนิยามดังกล่าว ซึ่งฟูโกต์อธิบายว่า การบังคับควบคุมตนเองเช่นนี้ได้ เพราะอำนาจที่มีอยู่ในการปกครองชีวิตญาณ ซึ่งกำลังเกิดขึ้นภายใต้ระบบทุนนิยมและช่วยให้ระบบทุนนิยมก้าวหน้าไปได้ เพราะยิ่งถ้าเราควบคุมตัวเองมากขึ้นเท่าไร ผลที่ตามมาจะทำให้เกิดประสิทธิภาพสูงมากขึ้น และประสิทธิภาพเหล่านั้นก็จะกลายเป็นพื้นฐานของความปกติ นั้น ประสิทธิภาพและความเป็นปกติ จึงเป็นหัวใจของระบบทุนนิยมที่พยายามจะนิยามความหมายขึ้นมา เพื่อให้ผู้คนทั้งหลายต้องควบคุมตัวเอง เพื่ออำนวยความสะดวกให้ระบบทุนนิยมนั่นเอง

การวิเคราะห์ของฟูโกต์ดังกล่าวไปพร้อมๆ กับการวิพากษ์ระบบทุนนิยม ผ่านการถกเถียงทางทฤษฎีว่าด้วยความหมายเรื่อง การปกครองชีวิตญาณ ข้อถกเถียงนี้จึงเป็นการหยิบยกขึ้นมาเพื่อวิพากษ์ระบบทุนนิยม ทั่วๆ ที่ ฟูโกต์ ก็ยอมรับว่าเราต้องอยู่กับระบบทุนนิยม และอยู่บนพื้นฐานของ ความเป็นปัจเจกชน ที่ทำให้เห็นว่าเป็นเรื่องปกติ แต่ฟูโกต์ก็เห็นว่า ร่างกายไม่จำเป็นต้องอยู่ใต้บงการ คือต้องสามารถวิพากษ์วิจารณ์ได้ โดยเอาส่วนแข็งของความคิดในยุครู้แจ้งมาเป็นจุดแข็งของปัจเจกชน และไม่ยอมรับความเป็นปกติ หรือศีลธรรมต่างๆ มาเป็นสรณะ การปกครองชีวิตญาณก็จะไม่สามารถครอบงำได้สมบูรณ์ ถ้าเราเป็นปัจเจกชน ที่มีความเป็นตัวของตัวเอง มีอัตลักษณ์และมีการวิพากษ์วิจารณ์ ความเป็นบรรทัดฐานซึ่งเป็นวิธีการที่พยายามจะควบคุม ที่มาจากภายในของเราเอง ในฐานที่เป็นเทคนิควิธีของอำนาจ ก็จะไม่สามารถทำงานได้ (อาพันธ์ กาญจนพันธ์, 2552: 159-162)

2. แนวความคิดเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์

2.1 มโนคติหรือแนวคิดเกี่ยวกับตัวตน (Self)

แม็กซ์ ซีเลอร์ (1873-1928) (นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. 2550) มนุษย์ไม่ต่างจากสิ่งมีชีวิตอื่นๆ ซึ่งต้องมีกฎเกณฑ์ของชีวิตและมีการแสดงตัวตน มีการแบ่งแยกความแตกต่างของตัวตนและจำกัดขอบเขตตัวตนในมิติของเวลาและสถานที่ รวมทั้งมีใช้เพียงสิ่งที่ถูกเฝ้าสังเกตจากภายนอก แต่ยังมีความสามารถในเชิงความคิดเพื่อตอบสนองความต้องการของตัวเอง อย่างไรก็ตาม โครงสร้างการกระทำของบุคคลแตกต่างจากพฤติกรรมของสัตว์อื่นๆ ในขณะที่พฤติกรรมของสัตว์จะถูกกำหนดหรือถูกควบคุมโดยแรงขับเชิงชีววิทยา แต่พฤติกรรมมนุษย์ถูกขับเคลื่อนด้วยความคิดและความรู้สึกที่ซับซ้อนซึ่งทำให้เกิดสถานภาพของตัวตน ความแตกต่างนี้มีสิ่งสำคัญสามประการ

ประการแรก ความสามารถของมนุษย์ในการกระทำที่มีวัตถุประสงค์ ทำให้มนุษย์สามารถทำสิ่งต่างๆ ได้อิสระและไร้ขอบเขตโดยอาศัยความรู้สึกที่เรียนรู้มาจากโลกภายนอก ประการที่สอง มนุษย์สามารถปลดปล่อยหรือสร้างแรงขับของตัวเองได้เพื่อตอบสนองต่อสภาพแวดล้อม และประการที่สาม การกระทำของมนุษย์ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งภายนอกและภายในตัวมนุษย์

จำนวนมากของความสำเร็จและความล้มเหลวในประสบการณ์มนุษย์ในหลายๆ พื้นที่ มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับวิธีการต่างๆ ที่พวกเขาได้เรียนรู้ที่จะมองตัวของพวกเขาเอง และมองความสัมพันธ์ของพวกเขากับคนอื่นๆ และมันกลายเป็นเรื่องที่กระจ่างชัดขึ้นด้วยว่า มโนคติเรื่องตัวตนอย่างน้อยที่สุด มีคุณสมบัติสำคัญ 3 ประการ (สมเกียรติ ตั้งนโม. 2550)

1. มโนคติเรื่องตัวตนถูกเรียนรู้ (Self-Concept is Learned)

เท่าที่ทราบ ไม่มีใครเกิดขึ้นมาพร้อมกับมโนคติเรื่องตัวตน แต่มันค่อยๆ ปรากฏตัวขึ้นในช่วงเดือนแรกๆ ของชีวิต และได้ถูกสร้างเป็นรูปเป็นร่างและสร้างใหม่โดยผ่านประสบการณ์การรับรู้ต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ด้วยคนอื่นๆ ที่สำคัญ ข้อเท็จจริงคือ มโนคติเรื่องตัวตนที่เรียนรู้ มีนัยสำคัญบางอย่างดังต่อไปนี้

1.1 เพราะ มโนคติเรื่องตัวตนไม่ใช่เรื่องของสัญชาตญาณ แต่เป็นผลผลิตทางสังคมที่พัฒนาขึ้นโดยผ่านประสบการณ์ มันครอบคลุมศักยภาพที่ค่อนข้างไร้ขอบเขตสำหรับการพัฒนาและการทำให้ปรากฏเป็นจริงได้

1.2 เนื่องจากประสบการณ์ก่อนหน้าและการรับรู้ต่างๆ ที่มีอยู่ ปัจเจกแต่ละคนอาจรับรู้ตัวของพวกเขาเองในหนทางที่แตกต่างไปจากการที่คนอื่นๆ มองดูพวกเขา

1.3 ปัจเจกแต่ละคน รับรู้แง่มุมที่แตกต่างของตัวพวกเขาเองในเวลาที่แตกต่างกัน ด้วยระดับที่หลากหลายของความชัดเจน โดยเหตุนี้ การโฟกัส (Focus) ภายในจึงเป็นเครื่องมือที่มีคุณค่าอันหนึ่งสำหรับการให้คำปรึกษา

1.4 ประสบการณ์ใดที่เป็นเรื่องไม่สอดคล้องกับมโนคติเรื่องตัวตนของตน อาจถูกรับรู้ในฐานะที่เป็นการคุกคาม และจำนวนมากของประสบการณ์เหล่านี้เป็นมโนคติเรื่องตัวตนที่แข็งแกร่งมาก ซึ่งได้ถูกรวบรวมขึ้นเพื่อดำรงรักษาและปกป้องตัวของมันเอง เมื่อคนเราไม่สามารถที่จะกำจัดความไม่สอดคล้องที่ถูกรับรู้ได้ ปัญหาทางอารมณ์จะเกิดขึ้น

1.5 แบบแผนความคิดที่บกพร่องหรือผิดพลาด อย่างเช่น เหตุผลแบบแบ่งขั้ว(Dichotomous Reasoning) (การแบ่งแยกทุกสิ่งในเทอมต่างๆ ของความตรงข้ามหรือเป็นขั้ว เช่น ดี-ชั่ว, ดำ-ขาว, ชอบใจ-ไม่ชอบใจ) หรือการทำให้มีลักษณะที่ทั่วไปมากเกินไป (การสร้างข้อสรุปแบบรวดเร็วเกินไป โดยมีพื้นฐานอยู่บนข้อมูลเพียงเล็กน้อย) จะไปสร้างการตีความในเชิงลบของตัวเอง

2. มโนคติเรื่องตัวตนที่ถูกสร้างอย่างเป็นระบบ (Self-Concept is Organized)

บรรดานักวิจัยส่วนใหญ่เห็นพ้องต้องกันว่า มโนคติเรื่องตัวตนโดยทั่วไปแล้ว เป็นคุณสมบัติซึ่งคงที่หรือมีเสถียรภาพ มันได้ถูกสร้างเป็นอัตลักษณ์ขึ้นมาโดยความมีระเบียบวินัยและความกลมกลืน ผู้คนแต่ละคนรักษาการรับรู้ต่างๆ นับไม่ถ้วนเกี่ยวกับการดำรงอยู่ส่วนตัวของตนไว้ และการรับรู้แต่ละอย่างมันถูกประพันธ์ขึ้นเป็นมโนคติโดยคนอื่น ๆ ทั้งหมด โดยทั่วไปแล้ว ด้วยคุณสมบัติที่เสถียรและสร้างขึ้นอย่างเป็นระบบอันนี้เกี่ยวกับมโนคติเรื่องตัวตน ได้ไปสร้างการยืนยันหรือยึดมั่นในความมีบุคลิกภาพของตนเอง คุณสมบัติที่รวบรวมขึ้นมาเกี่ยวกับมโนคติเรื่องตัวตนดำเนินการต่อเนื่องดังต่อไปนี้

2.1 มโนคติเรื่องตัวตนเรียกร้องความคงที่ การมีเสถียรภาพ และมีแนวโน้มต่อต้านความเปลี่ยนแปลง ถ้าหากว่ามโนคติเรื่องตัวตนเปลี่ยนแปลงไปอย่างง่ายดาย บัจเจกชนก็จะขาดเสียซึ่งบุคลิกภาพที่มั่นคงและเชื่อถือได้

2.2 ใจกลางสำคัญที่เป็นความเชื่อเฉพาะอันหนึ่ง เป็นเรื่องของมโนคติเกี่ยวกับตัวตนของตนเอง การเปลี่ยนแปลงความเชื่อ เป็นสิ่งซึ่งผู้คนต่อต้านมาก

2.3 ณ ใจกลางหัวใจของมโนคติเรื่องตัวตนคือ ตัวตน-ในฐานะ-ผู้กระทำ(self-as-doer) หรือ"ฉัน"(ที่เป็นประธาน)(the "I") ซึ่งผิดแผกแตกต่างไปจาก ตัวตน-ในฐานะ-ผู้ถูกกระทำ (self-as-object), "ฉัน"ในฐานะที่เป็นกรรมต่างๆ (the various "me") อันนี้ยินยอมให้ผู้คนสะท้อนเหตุการณ์ในอดีตต่างๆ วิเคราะห์การรับรู้ทั้งหลายที่มีอยู่ และก่อรูปก่อร่างประสบการณ์ในอนาคต

2.4 การรับรู้พื้นฐานเกี่ยวกับตนเอง เป็นสิ่งที่มีเสถียรภาพ ดังนั้นความเปลี่ยนแปลงจึงต้องใช้เวลา

2.5 ความสำเร็จและความล้มเหลวในการรับรู้มีผลต่อมโนคติเรื่องตัวตน ความล้มเหลวในพื้นที่ที่ได้รับการเคารพอย่างสูง จะทำให้การประเมินผลในพื้นที่อื่นๆ ทั้งหมดตกต่ำลงด้วย ส่วนความสำเร็จในพื้นที่ที่มีคุณค่าสูง จะยกระดับการประเมินในพื้นที่ซึ่งดูเหมือนไม่เกี่ยวข้องอื่นๆ ให้สูงขึ้นด้วย

3. มโนคติเรื่องตัวตนเป็นพลวัต (Self-Concept is Dynamic)

การทำความเข้าใจธรรมชาติเชิงรุกเกี่ยวกับมโนคติเรื่องตัวตน มันช่วยจินตนาการถึงเรื่องของเข็มทิศ(Gyrocompass) ระบบปฏิบัติการต่อเนื่องที่ชี้ไปยังทิศเหนือจริงๆ (True North) อย่างที่วางใจได้ เกี่ยวกับการมีอยู่ที่ถูกรับรู้ของคน ระบบนำทางนี้ไม่เพียงก่อรูปก่อร่างหนทางต่างๆ ซึ่งคนๆ หนึ่งมองดูตนเอง มองดูคนอื่น และโลกเท่านั้น แต่มันยังเป็นปฏิบัติการตรง และทำให้คนแต่ละคนดำรงตำแหน่งในจุดที่มั่นคงอันหนึ่งในชีวิต มากยิ่งกว่าที่จะมองมโนคติเรื่องตัวตนในฐานะที่เป็นมูลเหตุของพฤติกรรม มันจะเป็นที่เข้าใจดีกว่าในฐานะที่เป็นเข็มทิศ (Gyrocompass) เกี่ยวกับบุคลิกภาพของมนุษย์ที่มีความมั่นคงในบุคลิกภาพและทิศทางสำหรับพฤติกรรม คุณสมบัติที่เป็นพลวัตเกี่ยวกับมโนคติเรื่องตัวตนยังดำเนินไปดังต่อไปนี้

3.1 โลกและสรรพสิ่งไม่เพียงถูกรับรู้เท่านั้น แต่พวกมันยังถูกรับรู้ในความสัมพันธ์กับแนวคิดหรือมโนคติของตนเอง

3.2 พัฒนาการเกี่ยวกับมโนคติเรื่องตัวตนเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง ในบุคลิกภาพที่สมบูรณ์มันมีกระบวนการย่อยและดูซึมอย่างสม่ำเสมอ เกี่ยวกับความคิดหรือไอเดียใหม่ๆ และการขับเคลื่อนความคิดเก่าๆ ออกไปจากชีวิต

3.3 ปัจเจกชนแต่ละคนต่อสู้ดิ้นรน เพื่อปฏิบัติตนในหนทางที่กำลังดำรงรักษามโนคติเรื่องตัวตนของพวกเขาเอาไว้ ไม่ว่าจะอย่างไรก็ตาม มันก็ก่อรูปต่อตนเองและคนอื่น ๆ

3.4 มโนคติเรื่องตัวตน ปกติแล้วมันมีฐานันดรหรือลำดับชั้นที่เหนือกว่าร่างกาย หรือสิ่งที่เป็นเรื่องกายภาพ ปัจเจกชนทั้งหลายมักจะบูชาความสะกดกลายทางร่างกาย และคำนึงถึงความปลอดภัยในอารมณ์ความรู้สึกที่พึงพอใจ

3.5 มโนคติเรื่องตัวตนยังคงเฝ้าระวังตัวมันเองอย่างต่อเนื่อง เกี่ยวกับการสูญเสียเกียรติยศ และชื่อเสียง สำหรับการสูญเสียสิ่งดังกล่าว จะไปสร้างความรู้สึกกังวลใจและความกระวนกระวายใจขึ้นมา

3.6 ถ้าหากว่ามโนคติเรื่องตัวตนจะต้องปกป้องตัวของมันเองอย่างต่อเนื่องจากการทำลายหรือข่มขืน โอกาสในการเจริญงอกงามทั้งหลายก็จะถูกจำกัด

2.2 แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ (Identity)

ริชาร์ดเจนกินส์ (Richard Jenkins) (เอมอร ลีมวัฒนา. 2550: 24) กล่าวว่าอัตลักษณ์ (Identity) มีรากศัพท์มาจากภาษาลาตินคือ Identitas เดิมใช้คำว่า Idem ซึ่งมีความหมายว่าเหมือนกัน (The Same) ซึ่งในพื้นฐานภาษาอังกฤษอัตลักษณ์มีความหมายสองนัยยะคือความเหมือนและความเป็นลักษณะเฉพาะที่แตกต่างออกไปนั่นคือการตีความหมายของความเหมือนกันบนพื้นฐานของความสัมพันธ์และการเปรียบเทียบกันระหว่างคนหรือสิ่งของในสองแง่มุมมองคือความคล้ายคลึงและความแตกต่างอัตลักษณ์ไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่ในตัวหรือเกิดมาพร้อมกับคนหรือสิ่งของแต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นและเป็นพลวัตซึ่งทำให้เราเข้าใจและรับรู้ว่าเป็นใครคนอื่นเป็นใครโดยอาศัยสังคมที่สัมพันธ์กับคนนั้นๆ เป็นตัวสร้างและสืบทอดอัตลักษณ์

ฌากส์ ลากอง (Jacques Lacan) (นภาพร หงษ์ทอง. 2547) กล่าวว่ามนุษย์เป็นความว่างเปล่า (Nothingness) มนุษย์ต้องผ่านกระบวนการบันทึกความรู้หรือกระบวนการทำให้เป็นมนุษย์ในสามประการซึ่งส่งผลให้มนุษย์มีความแปลกแยกในตัวเองหรือมีบุคลิกภาพเป็น “สามคนในร่างเดียว” คนแรกเกิดขึ้นในกระบวนการบันทึกจินตนาการมีนิสัยเพื่อฝันชอบคิดเข้าข้างตัวเองและตัดสินใจอะไรจากภายนอก คนที่สองเกิดในกระบวนการบันทึกสัญลักษณ์เป็น “เด็กดี” ชอบอ้างเหตุผลกฎหมายและศีลธรรม ส่วนคนที่สามเกิดขึ้นในกระบวนการบันทึกความจริงจึงเป็นคนอารมณ์อ่อนไหวชอบหมกมุ่นอยู่กับอารมณ์และความรู้สึกของตัวเองคือรักตัวเอง แต่ทั้งสามคนมีนิสัยเหมือนกันตรงที่ก้าวร้าวหลงตัวเองบ้าอำนาจเห็นแก่ตัวและไม่เคยรักใครเลย อาจกล่าวได้ว่าตัวตนของมนุษย์แท้จริงในทัศนะของลากองคือ Negativity ที่ซ่อนลึกอยู่ในความจริง

สำหรับทัศนะเรื่องอัตบุคคล (Subject) ลากองได้พิจารณามนุษย์ออกเป็น 3 ส่วนคือ

1. มนุษย์คือความคิดความคิดเกี่ยวกับตัวเองหรือ “ฉัน” ซึ่งถูกสร้างจากจินตนาการของการรับรู้ด้วยตาจากภาพหรือแบบในกระจกเงาเกิดขึ้นเพียงแต่ในความคิดเป็นจินตนาการหรือภาพแทนตัวเองที่อยากให้เห็นคนอื่นเห็นลากองเรียกชั้นกระจกเงานี้ว่า “โลกแห่งจินตนาการ” (The Realm of The Imaginary)

2. มนุษย์เป็นวัฒนธรรมมนุษย์เริ่มที่ความว่างเปล่าใน “ขั้นกระจกเงา” (The Mirror Stage) มนุษย์ได้สร้างอัตลักษณ์ขึ้นด้วยความเข้าใจตัวเองจากการเลียนแบบจากภาพหรือเปลือกนอกของสิ่งอื่น แต่ก็ทำให้สิ่งนั้นกลายเป็นอัตลักษณ์เป็นตัวของตัวเองกระบวนการขัดเกลาทางสังคมทำให้มนุษย์กลายเป็นวัตถุ (Objectify) คือกลายเป็นผู้ถูกกระทำมนุษย์มิใช่ผู้กระทำ (Subject) อย่างแท้จริงเพราะในทุกการกระทำของมนุษย์เป็นผลมาจากการถูกกระทำของสังคมกฎเกณฑ์, อุดมคติ, ค่านิยม และวาทกรรม ลากองจึงกล่าวว่าจิตไร้สำนึกของมนุษย์เต็มไปด้วยวาทกรรมของสิ่งอื่นหรือของสังคมความเป็นมนุษย์ของอัตบุคคลเป็นเพียงประดิษฐกรรมของวัฒนธรรม หรือมนุษย์เป็นวัฒนธรรม

3. มนุษย์อยู่ในปรารถนาสิ่งที่ถูกบันทึกลงในจิตไร้สำนึกของมนุษย์หรือที่ลากองเรียกว่า ความรู้ของมนุษย์ (Human Knowledge) ที่บันทึกในกระบวนการแห่งจินตนาการ (The Imaginary) เกิดจากการถ่ายแบบจากภาพของสิ่งอื่นซึ่งให้ผลลัพธ์เป็นอัตลักษณ์ (Identity) หรืออีโก้ในอุดมคติ (Ideal Ego) เมื่อมนุษย์เข้าสู่กระบวนการขัดเกลาของทางสังคม (Social Dialectic)

เมื่อกล่าวโดยรวมแล้วจะเห็นได้ว่าในทัศนะของลากองอัตลักษณ์แรกเริ่มของมนุษย์เริ่มในจินตนาการเป็นอัตลักษณ์ที่แปลกแยกจากตัวตนที่แท้จริง กระบวนการขัดเกลาของสังคมได้ปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของมนุษย์ให้มีความแปลกแยกจากธรรมชาติที่แท้จริงมากขึ้นเรื่อยๆ หรือเมื่อวัฒนธรรมได้รับการยอมรับมันก็จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ โดยอัตลักษณ์มีลักษณะเป็นทวิลักษณ์ (Binary Opposition) คือมีสองด้านเช่นเดียวกับเหรียญที่เป็นเหรียญเดียวกัน แต่มีด้านหัวและด้านก้อย คือการสงวน (Preservation) และการปรับเปลี่ยน (Sublimation) (เอมอร์ ลิมัวัฒนา. 2550: 27)

2.3 ความแตกต่างระหว่างตัวตนและอัตลักษณ์ (Self and Identity)

บริตตา เอลิมเฝ้า กอนันตกุล (เอมอร์ ลิมัวัฒนา. 2550: 25) ได้ให้คำอธิบายความเกี่ยวเนื่องและจุดเน้นที่ต่างกันของอัตลักษณ์และตัวตนโดยได้ใช้คำว่าอัตลักษณ์แทน Identity และคำว่าตัวตนหรือสำนึกเกี่ยวกับความมีตัวตนครอบคลุมหลายคำได้แก่ Self, Subjectivity, Identification คำทั้งหมดนี้เกี่ยวข้องกับสำนึกเกี่ยวกับตนเองการนิยามตนเองหรือการตอบคำถามว่าเราคือใครจุดเน้นที่แตกต่างกันระหว่างอัตลักษณ์และตัวตนคืออัตลักษณ์ (Identity) อ้างอิงอยู่กับการจำแนกกลุ่มคนด้วยป้ายทางสังคมวัฒนธรรม เช่น คนไทย (อัตลักษณ์ทางเชื้อชาติ) ชายหญิง (อัตลักษณ์ทางเพศ) คนชั้นกลางชาวบ้าน (อัตลักษณ์ทางชนชั้น)

ป้ายเหล่านี้มิได้เป็นเพียงความคิดหรือคำที่ประดิษฐ์ขึ้นอย่างเดียวแต่มีกลไกทางปฏิบัติการของการสร้างความหมายที่จะทำให้เกิดความสำนึกขึ้นภายในบุคคลว่าเขาเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนที่มีลักษณะร่วมบางอย่าง เช่น มีลักษณะทางกายภาพเหมือนกัน มีประวัติศาสตร์หรือความทรงจำร่วมกัน หรือมีเป้าหมายเดียวกัน ส่วนคำว่าตัวตนหรือสำนึกเกี่ยวกับความมีตัวตนเน้นการดำรงอยู่ของตัวเราในฐานะที่เป็นบุคคล (Person) ประธานหรือผู้กระทำ (Subject, Agent) อันเป็นที่ตั้งของการรับรู้ทางปัญญาและอารมณ์ และเป็นผู้ก่อให้เกิดการกระทำต่างๆ นอกจากนี้แล้วอัตลักษณ์และตัวตนยังมีความเกี่ยวเนื่องกันมากขึ้น ในกระแสความคิดร่วมสมัยอัตลักษณ์เปลี่ยนแปลงตามสถานที่เวลาและปรับตัวไปตามสถานการณ์ซึ่งทำให้เห็นว่าอัตลักษณ์และตัวตนก็คือการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับกลุ่มหรือระหว่างกลุ่มกับคนนั่นเอง

แนวคิดเกี่ยวกับตัวตนและอัตลักษณ์ที่ได้นำเสนอไปข้างต้นทำให้เห็นความเกี่ยวข้องกันของความหมายทั้งสองคำว่าเป็นสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นเองแต่ถูกสร้างขึ้นโดยอาศัยสังคมสิ่งแวดล้อมเป็นตัวขัดเกลาเปลี่ยนแปลงได้ตามบริบทของสังคม ซึ่งตัวตนและอัตลักษณ์นั้นเป็นความรู้สึกที่ประกอบไปด้วยภาพลักษณ์ของเราที่มีต่อตนเองและจินตนาการเกี่ยวกับความเห็นของผู้อื่นที่มีต่อภาพลักษณ์ของเราแล้วหลอมหลวมกันเป็นความรู้สึกที่เรามีต่อตัวตนของเรา โดยตัวตนจะมีความหมายที่เน้นไปที่ตัวบุคคล และอัตลักษณ์จะเน้นไปที่กลุ่มหรือชุมชน

3. แนวความคิดเรื่องเครื่องแต่งกายและเครื่องแบบ

3.1 การแต่งกาย

ในยุคก่อนประวัติศาสตร์มนุษย์ได้แต่งกายโดยใช้เครื่องห่อหุ้มร่างกายจากสิ่งที่ได้มาจากธรรมชาติ มนุษย์บางเผ่าพันธุ์จักรการใช้สีจากพืชนำมาเขียนหรือสัก เพื่อเป็นเครื่องตกแต่งแทน การห่อหุ้มร่างกาย ต่อมามนุษย์เรียนรู้จักวิธีการใช้เครื่องห่อหุ้มร่างกายได้อย่างเหมาะสม และสะดวกต่อการแต่งกายตามลำดับ “เครื่องแต่งกาย” หมายถึง สิ่งที่มนุษย์นำมาใช้เป็นเครื่องห่อหุ้มร่างกาย

เครื่องแต่งกายเป็นสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมและอารยธรรมของนานาชาตินานาภาษา ความจริงข้อนี้เป็นที่ยอมรับกันทั่วโลกแม้ในชนชาติที่อยู่ห่างไกลจากความเจริญของโลกยุคปัจจุบันเครื่องแต่งกายก็เป็นสัญญาณแสดงออกซึ่งวิวัฒนาการของชนชาตินั้นได้อย่างดี ใต้เครื่องของอารยธรรมและวัฒนธรรมเท่านั้นก็หาไม่แม้ในเรื่องอื่น เช่น ในเรื่องเศรษฐกิจสังคม และแม้แต่ในการเมือง เครื่องแต่งกาย ก็มีความสำคัญอยู่มาก ในอันที่จะแสดงให้เห็นวิวัฒนาการของสถาบันเหล่านั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า เป็นหลักการที่ใช้ได้กับทุกชาติทุกภาษา นับแต่บรรพกาลจนปัจจุบัน แม้นักสังคมวิทยาก็ยอมรับข้อนี้ (พัชรินทร์ สังข์ขาว. 2524)

3.2 แรงจูงใจในการสวมเครื่องแต่งกาย

การแต่งกายเป็นการแสดงถึงความมีวัฒนธรรมประการหนึ่งของมนุษย์ ทุกประเทศล้วนแต่มีวัฒนธรรมการแต่งกายประจำชาติที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวบ่งบอกความเป็นชาติของตนเอง การแต่งกายเป็นไม่เพียงแต่เพื่อการให้ความอบอุ่น และปกปิดร่างกาย เท่านั้นการแต่งกายยังมีหน้าที่อีกหลากหลายดังที่ได้สรุปความจำเป็นที่มนุษย์ต้องการ เครื่องแต่งกายและมูลเหตุที่ทำให้มนุษย์แต่งกายแตกต่างกันดังนี้ (พัชรินทร์ สังข์ขาว. 2524)

1. สภาพภูมิอากาศ ประเทศที่อยู่ในภูมิอากาศแถบเส้นอาร์คติก ซึ่งมีอากาศที่หนาวเย็นมาก มนุษย์ในแถบภูมิภาคนี้อาจจะสวมเสื้อผ้าซึ่งทำมาจากหนังหรือขนของสัตว์ เพื่อให้ความอบอุ่นแก่ร่างกาย ส่วนในภูมิภาคที่มีอากาศร้อนอบอ้าว เสื้อผ้าที่สวมใส่จะทำจากเส้นใย ซึ่งทำจากฝ้าย

2. ศัตรูทางธรรมชาติ เพื่อป้องกันสัตว์และแมลง ในภูมิภาคเขตร้อน มนุษย์จะได้รับความรำคาญจากพวกสัตว์ปีกประเภทแมลงต่างๆ จึงหาวิธีขจัดปัญหาโดยการใช้โคลนพอกร่างกาย ใช้กางเกงขายาว เพื่อป้องกันจากแมลง

3. สภาพของการทำงานและอาชีพ อันตรายต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ในระหว่างปฏิบัติงาน ทำให้ความต้องการของมนุษย์ในด้านเสื้อผ้ามีมากยิ่งขึ้น จนกระทั่งในปัจจุบันนี้ เสื้อผ้าที่ผลิตขึ้นมาได้มีการปรับปรุงและตกแต่งพิเศษเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้เหมาะสมกับอาชีพต่างๆ เช่น ให้มีความคงทนต่อสารเคมี ทนต่อพิษ และ อุณหภูมิ นอกจากนี้ยังมีการตกแต่งพิเศษอื่นอีก อาทิ ทนต่อการซักและทำความสะอาด ไม่เป็นสื่อไฟฟ้า ไม่ดูดซึมน้ำ และไม่เป็นตัวนำความร้อน เป็นต้น

4. ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมและศาสนา เมื่อมนุษย์มีสติปัญญามากยิ่งขึ้น มีการอยู่รวมกันเป็นกลุ่มชน และจากการอยู่รวมกันเป็นหมู่คณะนี้เอง จึงจำเป็นต้องมีระเบียบและกฎเกณฑ์ในอันที่จะอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข โดยไม่มีการรุกรานซึ่งกันและกัน จากการปฏิบัติที่กระทำสืบต่อกันมาเรื่อยๆ ในที่สุดได้กลายมาเป็นขนบธรรมเนียม ประเพณีและวัฒนธรรมขึ้น

5. ความต้องการดึงดูดความสนใจจากเพศตรงข้าม ธรรมชาติของมนุษย์เมื่อเจริญเติบโตขึ้นย่อมมีความต้องการความสนใจจากเพศตรงกันข้าม โดยจะมีการแต่งกายเพื่อให้เกิดความสวยงาม

6. เศรษฐกิจและสภาพแวดล้อม เครื่องแสดงฐานะทางสังคม สถานะภาพทางเศรษฐกิจและสังคมของมนุษย์ แต่ละบุคคลย่อมไม่เหมือนกัน จึงทำให้เกิดการแต่งกายที่แตกต่างกันออกไป สังคมทั่วไปมีหลายระดับชนชั้น มีการแบ่งแยกกันตามฐานะทางเศรษฐกิจ

7. แสดงถึงบุคลิกภาพ การแต่งกายเป็นตัวอธิบายลักษณะของแต่ละบุคคลว่ามีความแตกต่างกันอย่างไรบ้างและลักษณะที่เด่นที่สุดของแต่ละบุคคลเป็นอย่างไร

3.3 บทบาทของเสื้อผ้าในองค์กร

บทบาทของเสื้อผ้าในองค์กรเป็นอีกประเด็นหนึ่งที่นักจิตวิทยาสังคมสนใจศึกษา ทั้งนี้สืบเนื่องจากการทวีความสำคัญมากขึ้นขององค์กรในปัจจุบัน บางคนเรียกสังคมปัจจุบันว่า สังคมองค์กร (Organizational Society) มนุษย์มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับองค์กรอยู่เสมอ อาจเป็นสมาชิกขององค์กร ลูกค้าขององค์กร และการทำงานที่บุคคลมารวมกันอยู่ในองค์กร ทำให้มีพฤติกรรมที่แตกต่างจากที่เคยอยู่คนเดียว ทั้งนี้เพราะองค์กรมักมีการสร้างกฎเกณฑ์ ระเบียบข้อบังคับให้หมู่สมาชิกยึดถือปฏิบัติ เพื่อสามารถทำงานร่วมกันได้ ดังที่ ซูซาน เคเซอร์ (Susan Kaiser) สรุปลักษณะโดยทั่วไปขององค์กรมี 4 ประการ (อภิสิทธิ์ ไส้ศัตรูไกล. 2535: 12) คือ

1. เน้นความเป็นทางการ (Formality) ซึ่งช่วยทำให้เป้าหมายนโยบายบรรลุผล และทำให้พนักงานมีพฤติกรรมไปในแนวทางเดียวกัน

2. มีการจัดโครงสร้างตามสายการบัญชา (Hierarchical Structure)
3. ประกอบด้วยบุคคลจำนวนมาก ทำให้ไม่มีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดในหมู่สมาชิก
4. องค์การโดยมากมีอายุยาวกว่าช่วงชีวิตมนุษย์

ถึงแม้ว่าองค์การที่อยู่รอบตัวเราจะมีลักษณะต่างๆ ไปคล้ายคลึงกัน แต่กิจกรรมที่ปฏิบัติย่อมแตกต่างกันตามเป้าหมายขององค์การนั้นๆ จากการความหลากหลายขององค์การ เราสามารถแบ่งองค์การออกเป็น 5 ประเภท คือ องค์การบริการ, องค์การทางเศรษฐกิจ, องค์การเพื่อการป้องกัน, องค์การทางสังคม และองค์การศาสนา ในแต่ละประเภทขององค์การนั้นบทบาทของเสื้อผ้าก็มิได้อยู่ต่างกัน

1. องค์การบริการ (Service Organization)

เป็นองค์การที่ถูกจัดตั้งเพื่อวัตถุประสงค์ให้บริการแก่ลูกค้า โดยมากเป็นองค์การที่ไม่แสวงหากำไร ตัวอย่างคือ องค์การภาครัฐบาล รัฐวิสาหกิจ และหน่วยการปกครองท้องถิ่น ที่จัดบริการสาธารณะแก่ประชาชน โดยมีได้มุ่งแสวงหากำไร ส่วนใหญ่บริหารการดำเนินงานด้วยภาษีของราษฎร ในองค์การประเภทนี้เสื้อผ้าที่สมาชิกสวมใส่ไม่ควรเป็นเสื้อผ้าที่ราคาแพงไม่ควรแต่งกายหรูหราและเสื้อผ้าควรช่วยเสริมสร้างภาพพจน์ของความอดทน ขยันขันแข็งในการทำงานและเปิดเผยต่อสาธารณชน

2. องค์การทางเศรษฐกิจ (Economic Organization)

เป็นองค์การที่ผลิตสินค้าและบริการโดยหวังผลกำไรในการดำเนินกิจการ องค์การเหล่านี้มุ่งที่จะสร้างความประทับใจต่อลูกค้าเพื่อให้กลับมาใช้บริการอีกครั้งหนึ่ง ดังนั้นการแต่งกายของสมาชิกมีความสำคัญต่อการสร้างภาพพจน์ เช่น ในห้างสรรพสินค้า การแต่งกายของพนักงานควรจะสุภาพและตามแฟชั่น (Fashion) ซึ่งส่วนใหญ่นิยมใส่เครื่องแบบ หรือในองค์การทางเศรษฐกิจที่ขายบริการ เช่น โรงพยาบาล การสวมเสื้อผ้าก็ควรก่อให้เกิดภาพพจน์ของการเป็นมืออาชีพ มีความสามารถและสะอาด เช่น หมอสวมเสื้อกาวน์สีขาว พยาบาลใส่เครื่องแบบสีขาวหรือฟ้า

3. องค์การเพื่อการป้องกัน (Protective Organization)

หน่วยงานของตำรวจหรือทหารเป็นตัวอย่างขององค์การปกป้องที่ทำหน้าที่ให้บริการด้านความมั่นคงปลอดภัยแก่ประชาชนและภาพพจน์ควรจะต้องเตรียมพร้อมที่จะปฏิบัติหน้าที่อยู่เสมอ เราพบว่าเสื้อผ้าการแต่งกายในองค์การประเภทนี้ใช้เครื่องแบบซึ่งเน้นความเป็นทางการสูง และปฏิบัติการบังคับตามสายบังคับบัญชาชัดเจน

4. องค์การทางสังคม (Associative Organization)

หมายถึงองค์การที่ตอบสนองความต้องการทางสังคม เช่น สมาคมและโรงเรียน ในองค์การประเภทนี้เสื้อผ้าจะปรากฏออกมาในรูปของเครื่องแบบ เช่น เครื่องแบบนักเรียนมีการปักชื่อย่อโรงเรียนเป็นการแสดงสังกัดขององค์การที่บุคคลนั้นเป็นสมาชิก หรือกลุ่มสมาชิกของสมาคมต่างๆ ก็จะต้องแต่งกายในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน เพื่อภาพพจน์ของการเป็นคนที่มีอาชีพเดียวกัน หรือมาจากจังหวัดเดียวกัน เป็นต้น

5. องค์การทางศาสนา (Religious Organization)

เป็นองค์การที่อยู่บนพื้นฐานความเชื่อ และศรัทธาของประชาชน ดังนั้นภาพพจน์ขององค์การประเภทนี้แสดงถึงอำนาจหรือพลังที่เหนือธรรมชาติ เสื้อผ้าที่สวมใส่ควรสื่อถึงความศักดิ์สิทธิ์ ความสะอาด บริสุทธิ์และสันโดษ เราจึงพบว่าการแต่งกายในองค์การประเภทนี้จะเป็นรูปแบบเดียวกันในหมู่สมาชิก เช่น การห่มสงฆ์ จีวรสีเหลืองของพระภิกษุไทย และสีขาวสำหรับชี

3.4 แนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องเครื่องแบบ (Uniform)

คำว่า Uniform มีรากศัพท์มาจากภาษาลาติน หมายถึง หนึ่งรูปแบบ (One Form) ความหมายของเครื่องแบบที่ใช้อยู่ปัจจุบันจะหมายถึงประเภทของเสื้อผ้า Encyclopedia Britannica ให้ความหมายของเครื่องแบบคือ เสื้อผ้าที่เหมือนกัน สำหรับ The World Book Encyclopedia เครื่องแบบเป็นประเภทของเสื้อผ้าที่สามารถระบุว่าคุณคือใครที่สวมใส่เป็นสมาชิกของกลุ่มใด ตัวอย่างเครื่องแบบที่ชัดเจนคือ เครื่องแบบทหาร และตามสารานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ให้ความหมายของเครื่องแบบว่าเป็นเครื่องแต่งตัวที่กำหนดขึ้นเป็นพิเศษให้แต่งเหมือนกัน เฉพาะหมู่หนึ่งคณะหนึ่ง เช่น ทหารบก ทหารเรือ ทหารอากาศ ตำรวจ บรุษไปรษณีย์ นางพยาบาล และอื่นๆ จากความหมายเหล่านี้สรุปได้ว่าเครื่องแบบหมายถึง เสื้อผ้าที่ถูกออกแบบให้สมาชิกในองค์การใดองค์การหนึ่งสวมใส่ โดยเน้นรูปลักษณะที่เหมือนกันของเสื้อผ้าเป็นมาตรฐานเดียวกัน (อภิสิทธิ์ ไส้คำตรูไกล. 2535: 16)

3.5 ประเภทของเครื่องแบบ

โจเซฟ และ อเล็กซ์ (Joseph and Alex) แบ่งเครื่องแบบออกเป็น 2 ประเภท (อภิสิทธิ์ ไส้คำตรูไกล. 2535: 17) คือ เครื่องแบบที่เป็นทางการ และเครื่องแบบกึ่งทางการ

3.5.1 เครื่องแบบที่เป็นทางการ (Formal Uniforms) หมายถึง เครื่องแบบที่ถูกสร้างบนพื้นฐานของกฎหมาย ตัวอย่างเช่น เครื่องแบบทหาร และตำรวจ เครื่องแบบทางการเหล่านี้ถูกคุ้มครองและทำให้ชอบด้วยกฎหมาย และระเบียบข้อบังคับในองค์การ ซึ่งจะกำหนดสีและแบบไว้ชัดเจน การแต่งเครื่องแบบที่ผิดจากระเบียบถือว่าการทำผิดและบุคคลที่ไม่ได้เป็นสมาชิกขององค์การมาแต่งก็ถือว่าทำผิดกฎหมาย

3.5.2 เครื่องแบบกึ่งทางการ (Quasi Uniforms) หมายถึง เครื่องแบบที่ไม่เป็นทางการ และถูกสร้างขึ้นบนพื้นฐานของธรรมเนียมประเพณีนิยม เครื่องแบบประเภทนี้ไม่ได้ถูกกำหนดเป็นข้อบังคับ ตัวอย่างเช่น การใส่เสื้อเชิ้ต ผูกเน็คไท และชุดซาฟารี องค์การยอมรับเครื่องแต่งกายเหล่านี้เสมือนเครื่องแบบ แต่ผู้แต่งมีอิสระที่จะเลือกสี โดยไม่จำเป็นต้องเหมือนกันทุกประการ ดังเช่นในเครื่องแบบประเภทแรก

3.6 หน้าที่ของเครื่องแบบในองค์กร

3.6.1 เครื่องแบบเป็นสัญลักษณ์ของสมาชิกกลุ่ม (Symbolic of Group Membership) นั่นคือ เมื่อสวมเครื่องแบบแล้วจะทราบว่าบุคคลนั้นเป็นสมาชิกของกลุ่มใด ช่วยทำให้เกิดความรู้สึกว่าพวกเดียวกัน

3.6.2 เครื่องแบบช่วยแสดงถึงบทบาทและชื่อนบทบาทอื่นๆ ในเวลาเดียวกัน นั่นคือ เครื่องแบบที่สวมอยู่ทำให้เราทราบว่าในขณะที่มีบทบาทอะไร ขณะเดียวกันข้อมูลอื่นๆ จะถูกปิดบังด้วยเครื่องแบบ เช่น เครื่องแบบตำรวจ เมื่อสวมเครื่องแบบแล้วเราจะทราบว่า เขามีบทบาทอำนาจหน้าที่อย่างไร ขณะที่สถานภาพอื่นๆ จะถูกซ่อนเร้น เช่น ทหารหญิงสวมเครื่องแบบ จะซ่อนความเป็นเพศหญิง โดยการซ่อนผม ไม่แต่งหน้า ไม่ใสน้ำหอม

3.6.3 เครื่องแบบช่วยทำให้บทบาทของผู้สวมใส่ได้รับการยอมรับ (Legitimize One's Role) หมายถึง เครื่องแบบเปรียบเสมือนประกาศนียบัตรว่า บุคคลที่สวมเครื่องแบบเป็นสมาชิกของกลุ่ม หรือเป็นตัวแทนของกลุ่มซึ่งมีความรับผิดชอบแทนกลุ่มในการดำเนินกิจกรรม

3.6.4 เครื่องแบบช่วยบดบังความเป็นปัจเจกบุคคล (Suppress Individuality) เมื่อสวมเครื่องแบบแล้ว บุคคลนั้นไม่ใช่ปัจเจกบุคคล ไม่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว แต่เป็นส่วนหนึ่งขององค์กร ซึ่งลักษณะเช่นนี้เครื่องแบบสามารถควบคุมพฤติกรรมของบุคคลในองค์กรได้

3.6.5 เครื่องแบบช่วยแก้ปัญหาในองค์กร (Deal with Problem of Organization) ซึ่งทำได้ใน 3 แนวทางคือ

1. โดยการช่วยระงับหรือสร้างขอบเขตของกลุ่ม ตัวอย่างเช่น เครื่องแบบทหารช่วยแบ่งแยกจากพลเรือน ขณะเดียวกันช่วยแบ่งชนชั้นในกลุ่มทหารด้วย
2. โดยการช่วยเสริมเป้าหมายของกลุ่ม นั่นก็คือ เครื่องแบบช่วยทำให้พฤติกรรมของกลุ่มไปในแนวทางเดียวกัน
3. โดยช่วยลดความขัดแย้งในบทบาท หมายถึง เมื่อใส่เครื่องแบบแล้วทุกคนรู้ว่าตนเองในขณะนั้นมีบทบาทหน้าที่อะไร

นอกจากเครื่องแบบโดยทั่วไปแล้ว ยังมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการสวมเครื่องแบบในสถานศึกษาว่า มีเหตุผลอะไรในการสวมเครื่องแบบ ซึ่งผลการศึกษาพบว่า

1. เครื่องแบบนักเรียนช่วยสร้างวินัยและเคารพครูอาจารย์
2. ช่วยสร้างจิตวิญญาณของกลุ่ม (Group Spirit)
3. เครื่องแบบสะท้อนถึงความเป็นมาตรฐานทางวิชาการ
4. ช่วยลดปัญหาด้านค่าใช้จ่ายของผู้ปกครอง
5. ช่วยปิดบังความแตกต่างทางชนชั้นในสังคม

4. แนวความคิดเรื่องทัศนศิลป์

4.1 ทัศนศิลป์ (Visual Art)

ศิลปะที่สื่อความหมายและการรับรู้ด้วยการมองเห็น แสดงด้วยความหมายหรือร่องรอยที่ปรากฏให้เห็นได้ อาจทำด้วยเครื่องมือ วัสดุ หรือวิธีการใดๆ ก็ได้ การกินระหว่างเนื้อที่ โดยทางกายภาพ จะเป็นคุณสมบัติเฉพาะของงานทัศนศิลป์ ที่แตกต่างไปจากโสตศิลป์ และโสตทัศนศิลป์ ศิลปะที่มองเห็นหรือศิลปะที่ใช้สายตาเป็นสื่อเกิดเป็นภาพขึ้นจากหลักทัศนศิลป์ เป็นหลักการจัดองค์ประกอบและสร้างสรรค์ศิลปะที่มีรูปทรง รูปลักษณะ สามารถสัมผัสได้ทางกายและจักขุสัมผัส หลักการดังกล่าวมีผลต่อรูปแบบและรูปทรงภายนอกทำให้เกิดคุณค่าทางความงาม โดยประกอบไปด้วย สื่อ มิติ เทคนิควิธีการ ซึ่งจะมีส่วนประกอบในการสร้างสรรค์ อันได้แก่ การรับรู้ จินตนาการและประสบการณ์ (จาริตสารี ด้วงไพรี. 2552)

4.2 ที่มาของแนวความคิด

ที่มาของแนวความคิด หมายถึง เรื่องเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคน มีวิธีการนำเสนอผลงาน และจุดเน้นแตกต่างกันออกไปจากความรู้ ความเชื่อ และประสบการณ์ที่ได้พบเห็นนำมาสร้างสรรค์ผลงานเป็นผลงานจิตรกรรม นักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามศิลปะที่เกี่ยวข้องกับที่มาของแนวความคิด และแรงบันดาลใจไว้ดังนี้

มาโนช กงกะนันท์ ได้กล่าวถึงความหมายของแรงบันดาลใจทางศิลปะไว้ดังนี้

ในการสร้างงานศิลปะและการออกแบบ ความบันดาลใจ หรือ Inspiration นั้นมีความสำคัญต่อกระบวนการสร้างงานมาก ศิลปินหรือนักออกแบบแต่ละคนมีความบันดาลใจแตกต่างกันออกไป ซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์และจินตนาการของแต่ละคน ความบันดาลใจเกิดขึ้นได้ 2 ทาง คือ เกิดขึ้นภายในตัวเราเองโดยผ่านสมองคือความคิดหรือจินตนาการ และอีกทางหนึ่งเกิดจากภายนอกตัวเราคือสิ่งแวดล้อม เช่น ธรรมชาติ การศึกษาผลงานศิลปกรรม เป็นต้น ความบันดาลใจเป็นพลังเร้นลับชนิดหนึ่งที่ทำให้เกิดความคิดและจินตนาการทางศิลปกรรม ไม่ว่าจะเป็นามธรรมหรือรูปธรรม เมื่อศิลปินและนักออกแบบมองดูสิ่งใด จะเป็นสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ หรือสิ่งที่เกิดขึ้นจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่มีระเบียบและความกลมกลืน หรือไม่เป็นระเบียบและน่าเกลียดก็ดี อ่านหนังสือฟังเสียงขับร้องและดนตรีก็ดี อาจรู้สึกได้รับความบันดาลใจขึ้นมาในทันที ซึ่งก่อให้เกิดเป็นแนวความคิดเห็นเป็นผลงานศิลปะของตนขึ้น นอกจากนี้แล้วอาจได้รับความบันดาลใจจากศิลปกรรมหรือผลงานออกแบบประเภทใดประเภทหนึ่งก็ได้ ทำให้ความคิดสร้างผลงานขึ้นอันมีลักษณะผิดแผกแตกต่างไปจากผลงานที่มาจากแรงบันดาลใจ จึงกล่าวได้ว่าผลงานศิลปะแขนงต่างๆ อาจเป็นบ่อเกิดแห่งความบันดาลใจให้กับกวีหรือนักประพันธ์ในทำนองเดียวกับวรรณคดีและดนตรีก็อาจเป็นบ่อเกิดความบันดาลใจให้จิตรกรและนักออกแบบได้

สรุปแหล่งที่มาของแรงบันดาลใจ ดังนี้

1. จิตนาการ
2. ธรรมชาติ
3. สังคมและวัฒนธรรม (มาโนช กงกะนันทน์. 2538: 35-36)

ชลุค นิมเสมอ กล่าวถึงความหมายของเอกภาพของรูปความคิด ดังนี้

ศิลปะนั้นประกอบขึ้นด้วยส่วนสำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นแนวเรื่องหรือเนื้อหา กับส่วนที่เป็นรูปทรง รูปทรงจะเกิดขึ้นได้ศิลปินจะต้องมีรูปความคิด (Idea) ที่มาจากความบันดาลใจที่มีความหมายและมีเอกภาพในตัวเองเสียก่อน ความคิดนั้นจึงจะมีพลังเพียงพอที่จะก่อรูปเป็นรูปทรงที่มีเอกภาพและความหมายได้ ใครที่มีความคิดสับสนจับต้นชนปลายไม่ถูก ใครที่มีความคิดหลายอย่างแตกต่างกันจนจัดลำดับความสำคัญไม่ได้ งานที่ปรากฏเป็นรูปทรงขึ้นมาก็จะมีลักษณะสับสน ชัดแย้ง และขาดเอกภาพไปด้วย รูปความคิดที่ใช้แสดงออกในงานศิลปะนี้เป็นเพียงความคิดริเริ่มที่ยังจะต้องพัฒนาต่อไปอีก ในรูปของจินตนาการที่พัฒนาการไปพร้อมกับรูปทรงที่จะเกิดขึ้นจนแยกจากกันไม่ได้ รูปทรงจะดูดความคิดเข้าไปในตัวมันจนหมดสิ้นกลายเป็นรูปทรงที่สามารถแสดงออกได้อย่างชัดเจน และทรงพลัง

ชะวัชชัย ภาคิณฐ์ ได้อธิบายถึงความหมายของรูปความคิด ดังนี้

รูปความคิด (Conceptual Form) คือ รูปที่เกิดจากความคิดของศิลปิน ที่สำคัญรูปความคิดนี้จะต้องเป็นรูปความคิดกำเนิด (Original) ความคิดริเริ่มไม่เอาอย่างหรือลอกเลียนแบบใครเป็นความคิดรวบยอด (Concept) ของผู้คิดหรือศิลปินเอง หากเป็นเช่นนี้เรียกได้ว่าเป็น งานศิลปะ เพราะงานศิลปะอันแท้จริงนั้นจะมีเพียงแบบเดียวเท่านั้นที่เกิดจากน้ำมือของศิลปิน ส่วนการที่ใครลอกเลียนแบบแม้จะเหมือนต้นฉบับไม่ผิดเพี้ยนก็ไม่อาจเรียกได้ว่าเป็นงานศิลปะ อย่างไรก็ตามในส่วนที่เกี่ยวกับรูปแบบความคิดหรือศิลปะนี้ มิได้หมายความว่าเฉพาะสิ่งที่เป็นเพียงรูป (Form) เท่านั้น รูป (Form) ที่จะเป็นศิลปะได้จะต้องเกิดจากน้ำมือของมนุษย์เท่านั้น

สุชาติ เถาทอง ได้กล่าวถึงการเกิดของความคิด เกิดขึ้นได้ 2 ทาง คือ

1. เกิดขึ้นโดยการกระตุ้นจากภายนอก ซึ่งได้แก่ การรับรู้ และมีปฏิกิริยาต่อปรากฏการณ์และสิ่งต่างๆ ที่แวดล้อมตัวเราอยู่ รวมทั้งความคิดที่เกิดจากศิลปะ ปรัชญา ศาสนา วิทยาศาสตร์ ที่นักปราชญ์ทั้งหลายได้มอบไว้เป็นมรดกแก่พวกเรา

2. เกิดขึ้นโดยการกระตุ้นจากภายใน ได้แก่ ความคิดที่เกิดขึ้นเองจากความนึกคิดอันเป็นผลมาจากประสบการณ์ที่ได้สะสมไว้

อารี สุทธิพันธุ์ ประมวลเหตุที่ทำให้คิดได้จากสิ่งเร้า 3 กลุ่ม คือ

1. สิ่งเร้าที่ทำให้เกิดปัญญา
2. สิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความต้องการ
3. สิ่งเร้าที่ทำให้สงสัย

สิ่งเร้าทั้ง 3 ประการนี้เป็นต้นเหตุให้เราคิดและตัดสินใจ ซึ่งทำให้เกิดเป็นความคิดเกี่ยวกับภาพลักษณ์ที่เสนอแนะให้คิด 3 แนวทางคือ

1. คิดหลังจากเพิ่มแรงเข้าไปบนภาพลักษณ์นั้น (Motion)
2. คิดหลังจากเปลี่ยนมุมมอง (Direction)
3. คิดหลังจากที่ได้ลดทอนย่อให้เล็กลง (Reduction)

วิรุณ ตั้งเจริญ ได้กล่าวถึงความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องของการขบคิดแก้ปัญหา การหลอหลอมความคิด การโยงสัมพันธ์ การคาดเดา และก่อให้เกิดความคิดใหม่หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น ซึ่งความคิดสร้างสรรค์นี้อาจจะเกิดขึ้นจากการเก็บกตภายใต้จิตสำนึก เกิดจากสิ่งเร้าภายนอก เกิดจากเจตจำนง หรือปัจจัยอื่นก็ตาม ความคิดสร้างสรรค์ที่ได้เกี่ยวข้องกับศิลปะโดยตรงในประเด็นที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์ก่อให้เกิดศิลปะอันแปลกใหม่ ในทางกลับกันถ้าศิลปะไร้ซึ่งความแปลกใหม่และความคิดสร้างสรรค์ศิลปะย่อมไร้คุณค่าตามไปด้วย

และวิรุณ ตั้งเจริญ ได้อ้างถึง ผุสดี กฏอินทร์ ซึ่งได้รวบรวมความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

เมสันได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องของความสามารถในการเชื่อมโยงคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง สามารถเชื่อมโยงสิ่งที่มีอยู่แล้วตั้งแต่สองสิ่งขึ้นไปให้สัมพันธ์กัน โดยที่ความสัมพันธ์เช่นนั้นไม่เคยมีมาก่อน และสามารถมองเห็นความสัมพันธ์นั้นได้ ขณะที่คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำมองข้ามไป

เมตนิได้ขยายความหมายของความคิดสร้างสรรค์ในรูปของกระบวนการคิดแบบ “โยงสัมพันธ์” ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองต่างๆ ที่แปลกใหม่ได้มากกว่า และมีประสิทธิภาพมากกว่าผู้ที่คิดในทิศทางเดียวกัน

วอลลาซและโคแกน ที่มีความเชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถที่จะคิด “โยงสัมพันธ์” ได้ กล่าวคือ เพื่อระลึกสิ่งใดได้ก็จะเป็นสะพานให้ระลึกสิ่งอื่นได้ต่อไปสัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่

4.3 เนื้อหาของภาพ

เนื้อหาของภาพ หมายถึง องค์ประกอบที่เป็นนามธรรมหรือโครงสร้างทางจิต ตรงกันข้ามกับสิ่งที่เป็นรูปทรง ส่วนที่เป็นนามธรรมนั้นนอกจากเนื้อหายังมีเรื่อง (Subject) แนวเรื่อง (Theme) รูปทรง (Form) และทำให้ปรากฏผลในเนื้อหา ดังนี้

เรื่อง หมายถึง สิ่งที่ศิลปินสรรหามาเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างงานศิลปะแบบรูปธรรม เช่น คน สัตว์ ทิวทัศน์ สิ่งของ ศาสนา สงคราม เป็นต้น หรือ หมายถึง “ภาพนี้เกี่ยวกับอะไร” ศิลปินต้องการเขียนหรือบันทึกอะไร ศิลปะบางแบบไม่มีเรื่อง เราเรียกศิลปะแบบนี้ว่า ศิลปะแบบนอนออบเจกทีฟ (Nonobjective Art) หมายถึงศิลปะที่ไม่แสดงหรือเป็นตัวแทนของสิ่งใด ไม่อ้างอิงหรือเกี่ยวข้องกับสิ่งใด ในธรรมชาติ ดนตรี สถาปัตยกรรม และทัศนศิลป์บางประเภท เช่น ศิลปะแบบนามธรรม ไม่มีเรื่อง แต่วรรณกรรมเป็นศิลปะที่จำเป็นต้องมีเรื่อง และเรื่องจะเป็นเนื้อหาของวรรณกรรมโดยตรงด้วย

แนวเรื่องเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบทางนามธรรมของงานศิลปะที่เน้นความคิด (Concept) ของศิลปินที่มีต่อเรื่องหรือรูปทรง เป็นสาระหรือแนวทางการสร้างสรรค์มากกว่าเรื่องแนวเรื่องในงานแบบรูปธรรม มักจะเกี่ยวกับความคิด ความรู้สึก หรือความหมายที่ศิลปินต้องการแสดงออก ในรูปลักษณะหรือลักษณะนาม เช่น แนวเรื่องเกี่ยวกับมนุษยธรรม ความงาม ความหนักแน่น มีอำนาจของธรรมชาติ ความเป็นอนันตตา ความประสานกันของสี ส่วนเรื่องจะเป็นลักษณะภายนอกเกี่ยวกับวัตถุ เหตุการณ์ แนวเรื่องในงานแบบนามธรรม คือ ส่วนที่เกี่ยวกับแนวความคิดของเรื่องที่ ศิลปินหยิบยกขึ้นมา เป็นจุดเริ่มต้นการทำงานเช่นเดียวกับในงานแบบรูปธรรม แต่ศิลปินได้พัฒนารูปทรงห่างจากความจริงในธรรมชาติไปมาก แนวเรื่องเป็นองค์ประกอบทางด้านนามธรรมที่สำคัญที่สุดของงานศิลปะเมื่อมองจากด้านการสร้างสรรค์หรือผู้สร้างสรรค์ เพราะเป็นแนวความคิดหรือโครงสร้างเบื้องต้นของงาน ถ้าแนวความคิดหรือโครงสร้างของความคิดไม่มีเสียแล้วจะพัฒนาอย่างไรก็ไม่มีทางจะได้ผลหรือเนื้อหาที่ดีได้

เนื้อหา คือ ความหมายของงานศิลปะที่แสดงออกผ่านทางศิลปะ (Artistic Form) เนื้อหาของงานศิลปะแบบรูปธรรมเกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของเรื่อง แนวเรื่อง และรูปทรงเนื้อหาของงานแบบนามธรรม หรือ แบบนอนออบเจกทีฟ เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของรูปทรง เนื้อหาเป็นคุณลักษณะฝ่ายนามธรรมของงานศิลปะที่มองจากด้านการชื่นชมหรือผู้ดูเนื้อหาอาจแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. เนื้อหาภายในหรือเนื้อหาทางด้านรูปทรง เป็นเนื้อหาที่เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนภาพในรูปทรง เป็นเนื้อหาของรูปทรงโดยตรง เนื้อหาประเภทนี้จะให้อารมณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้ดู เป็นอารมณ์ทางศิลปะที่บริสุทธิ์ ไม่มีอารมณ์อื่นๆ ในประสบการณ์ของมนุษย์มาเกี่ยวข้องด้วย เป็นลักษณะจิตวิสัยของศิลปิน เป็นพลังความรู้สึกส่วนตัว เป็นบุคลิกภาพหรือแบบรูปของการแสดงออกของศิลปิน

2. เนื้อหาภายนอก มีเฉพาะในศิลปะแบบรูปธรรมที่มีเรื่อง เช่น คน สัตว์ วัตถุ สิ่งของ หรือเหตุการณ์นั้น เป็นความหมายของเรื่องและแนวเรื่องที่เปลือยออกมาโดยรูปทรง เมื่อเราดูงานศิลปะแบบรูปธรรมชิ้นหนึ่ง สิ่งแรกที่เราได้รับรู้ก็คือ เนื้อหาภายในของงาน เนื้อหาภายในนี้จะให้ความรู้สึกทางสุนทรียภาพหรือทางศิลปะแก่เรา ทำให้เกิดอารมณ์สะท้อนใจที่เป็นไปตามแนวทางของเรื่องและแนวเรื่อง เช่น ความรัก ความเศร้า เป็นต้น ดังนั้นในงานแบบรูปธรรมจะมีเนื้อหาทั้งภายในและภายนอกให้อารมณ์ทั้งทางศิลปะและอารมณ์อื่นๆ ควบคู่กันไป (ชลูด นิ่มเสมอ. 2543: 21-23)

น. ณ. ปากน้ำ ได้อธิบายเนื้อหาของศิลปะ ดังนี้

การสร้างสรรคงานศิลปะโดยทั่วไปจะต้องมีจุดหมาย และเรื่องราวจะต้องมีแก่นสารที่จะกระทำเนื้อหาของศิลปะดูจะเป็นโครงร่างสำคัญในการประกอบศิลปะ เพราะศิลปะที่ดีจำเป็นจะต้องมีเนื้อหาแฝงด้วยจุดหมายอย่างใดอย่างหนึ่งในการสร้างสรรค์ศิลปะ การประกอบศิลปะจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก ศิลปะที่ดีต้องแฝงไว้ซึ่งความคิดอย่างลึกซึ้ง ศิลปะที่จะยกย่องว่ามีความสำคัญจึงอยู่ตรงเนื้อหาและคุณค่าของศิลปะอันยิ่งใหญ่นอกจากจะมีเนื้อหาเข้มข้นแล้ว ยังต้องประกอบด้วยฝีมืออันเชี่ยวชาญด้วย งานนั้นๆ จึงจะสมบูรณ์ทางศิลปะอย่างพร้อมพรั่ง (น. ณ. ปากน้ำ. 2531: 122-127)

วิรุณ ตั้งเจริญ ได้จำแนกเนื้อหาศิลปะเป็น 2 ประเภท คือ

1. เนื้อหาส่วนตัว (personal Functions) เป็นเนื้อหาที่เริ่มต้นจากชีวิตเลือดเนื้อส่วนตน ความรักและความพอใจส่วนตน

การแสดงออกทางด้านจิตวิทยา เป็นการแสดงออกในอารมณ์ส่วนตัวที่สะท้อนให้เห็นถึงความเหงา เศร้าหมอง เจ็บปวดครวครว หรือ ความคิดเห็นส่วนตน อันเป็นผลมาจากความเก็บกดภายในจิตสำนึกความรัก เพศ และชีวิตครอบครัว เป็นชีวิตส่วนตัวอีกแง่หนึ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ยาก แม้จะมีการต่อสู้เพื่อสังคม ที่ไหน เมื่อไร ดอกไม้บาน เพศ และชีวิตส่วนตัวก็จะยังคงดำรงอยู่

ความตายและอารมณ์ที่น่าหวาดกลัว ความตายนับเป็นสัจจะของมนุษย์ที่หลีกเลี่ยงไม่ได้บ่อยครั้งที่ความตายเตือนสำนึกของผู้ให้ลดความละโมภต่อสิ่งไร้สาระในชีวิตลง ลดความเบียดเบียนและการเอาตัวเอาเปรียบกันลงเสียบ้าง อายุคนสั้นเพียงนี้ยังทะเลาะทะเลาะกันเลื้อย มนุษย์นั้นเหมือนกับผู้ที่แบกศพตนเองแข่งไปกับวันเวลา มีหลายคนคิดว่า เขาน่าจะมีเวลาสงบอารมณ์ตนเองด้วยการเฝ้ามองผู้คนที่ทุกข์ทรมานอยู่ในโรงพยาบาล หรือไม่ก็เฝ้ามองควีนจากปล่องเมรุเผาศพ

ความศรัทธาส่วนตัว คนเรามีความศรัทธาอันแรงกล้าต่อการดำรงชีวิตที่ผิดแผกแตกต่างกันออกไป บางคนศรัทธาในศาสนา อำนาจการเปลี่ยนแปลง เครื่องจักร ความเหนือเหิม มันเป็นเสมือนสิ่งฝังแน่นในส่วนลึกของจิตใจตลอดช่วงระยะเวลาในการดำรงชีวิต ซึ่งศรัทธาส่วนตัวนี้อาจจะเป็นผลมาจากครอบครัว สิ่งแวดล้อม หรือประสบการณ์ส่วนตัวหล่อหลอมมาก็ได้

การแสดงออกทางด้านความประณีตงดงาม ส่วนใหญ่แล้วในวิถีทางนี้จะถือตนเองเป็นตัวการสำคัญที่ชื่นชอบต่อวัตถุ หรือรูปแบบที่สร้างขึ้นเองและเห็นว่างดงาม คนกลุ่มนี้พยายามดึงวัตถุทุกชนิดทุกรูปแบบไปสู่ลักษณะที่ตนเองเชื่อว่างดงาม เป็นความงามที่อาจจะไม่เกี่ยวข้องกับความเก๋ไก๋หรือจิตสำนึกใดๆ เป็นความงามบนพื้นภาพหรือรูปทรงเฉพาะหน้านั้น ถ้าจะแสดงสิ่งแวดล้อมก็จะไม่ข้องแวะกับอารมณ์กาลเวลาหรือการดำรงชีวิตแต่อย่างใด งามเกี่ยวเนื่องงาม เท่านั้น

2. เนื้อหาเพื่อสังคม (Social Function) ศิลปะที่มีเนื้อหาเพื่อสังคมนี้น่าจะเกิดผลกระทบ 2 ส่วน คือ คุณค่าเพื่อสุนทรียภาพส่วนตนและคุณค่าอันสื่อสารไปถึงผู้คนในวงกว้างอีกด้วย โดยพิจารณาว่าสังคมเป็นตัวผสมผสานอันสำคัญต่อชีวิตของทุกคน ซึ่งทุกคนน่าจะได้ร่วมกันกระตุ้นจิตสำนึกและร่วมกันสร้างสรรค์ แทนที่จะสร้างเสริมเฉพาะด้านอารมณ์ส่วนบุคคลเท่านั้น

การเมืองและลัทธิความเชื่อศิลปินในแนวทางนี้ ปฏิเสธความคิดที่ว่า ศิลปะเป็นสิ่งบันเทิงใจเพียงเท่านั้น นอกจากความงามที่มีอยู่แล้ว ต่างเชื่อมั่นในผลตอบสนองของศิลปะว่าน่าจะมีผลในวงกว้างต่อสังคมด้วยการเมืองเป็นเรื่องที่ทุกคนหลีกเลี่ยงไม่พ้น ชีวิตจะเกี่ยวข้องกับการเมืองอยู่ตลอดเวลาไม่ว่าสินค้าจะแพง มาตรการรวมจะดาตเดือน หรือนักการเมืองจะเลวกก็ตาม เมื่อเราหลีกเลี่ยงระบบในสังคมไม่พ้น ศิลปะก็จะสนองตอบความจริงด้านนี้ด้วย

บรรยายสังคม การที่เราเชื่อว่า ชีวิตในสังคมนั้นมวลชนควรจะต้องมีความเสมอภาคและสันติสุข การได้รับความเอาใจใส่และเหลียวมองต่อชีวิตทุกรูปแบบจึงเป็นปัญหาสำคัญมาก ศิลปินที่มีจิตสำนึกทางด้านนี้ อาจะบรรยายบันทึก หรือสะท้อนชีวิตในสังคมให้ปรากฏ เพื่อเป็นการปลุกสร้างความคิด ความหวังใฝ่ และคุณธรรมที่จะพึงมีต่อกัน เป็นการเสริมสร้างจิตสำนึกร่วม เพื่อให้เกิดการเกื้อหนุนต่อชีวิตในวงกว้างต่อไป

ถากถางสังคม การถากถางสังคมในงานศิลปะ นับเป็นการชี้แนะ ตำหนิ หรือ ประนามสังคม ในด้านใดด้านหนึ่ง โดยวิธีทางอ้อม จะด้วยการผสมกับอารมณ์ขันหรือเคร่งเครียด อย่างไรก็ตามก็ย่อมได้ เป็นการเสนอความคิดให้ ผู้มีส่วนร่วมหรือผู้บริหารได้ตระหนักถึงความจริงโดยผ่านกระบวนการคิด ในระดับหนึ่ง นั่นอาจจะเป็นความเชื่อที่ว่า การรับรู้สิ่งใดด้วยการได้คิดน่าจะมีคุณค่ากว่าการได้บอกกัน ตรง ๆ

วิทย์ วิศทเวทย์ ให้คำนิยามของเนื้อหาเชิงปรัชญาไว้ดังนี้

1. ลัทธิอัตนัย ถือว่า อะไรก็ตามที่มีอยู่นั้นเนื่องด้วยจิตหรือผู้ชี้ขาด เช่น เมื่อคนหนึ่งกล่าวว่า สิ่งนี้ดี ลัทธิอัตนัยมีความเห็นว่า โดยตัวมันเองแล้วสิ่งนี้ไม่มีลักษณะอะไรที่กล่าวว่า สิ่งนี้ดีก็ด้วยเหตุว่า เขาอยู่ในสภาวะอย่างที่เขาเป็นอยู่ ถ้าอีกคนหนึ่งอยู่ในสภาวะที่ต่างจากนี้ก็อาจเห็นว่า สิ่งนี้ไม่ดีก็ได้ ความหมายว่า “ดี” มิใช่ลักษณะของสิ่งนี้ แต่เป็นลักษณะที่ขึ้นอยู่กับผู้ชี้ขาด ฉะนั้นคนที่ได้รับการอบรม ต่างกันก็

2. ลัทธิปรนัย ถือว่าอะไรก็ตามที่มีอยู่จริงโดยไม่ขึ้นกับจิตหรือผู้ชี้ขาด เช่น ถ้าสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่ดี แล้วลักษณะ “ดี” เป็นลักษณะประจำของสิ่งนั้น ถ้าคนเห็นว่า ไม่ดี คนที่เห็นอย่างนั้นเห็นผิดหมด เหมือนคนตาบอดสีเห็นถ่านเป็นสีแดง แต่ถ่านก็ได้เปลี่ยนสีไปตามที่คนแต่ละคนเห็น เพราะ “ดำ” เป็นลักษณะประจำของถ่าน และถึงแม้ไม่มีใครเห็นหรือค้นพบ ลักษณะประจำของสิ่งหนึ่งก็ยังคงอยู่กับ สิ่งนั้นเสมอไป (วิทย์ วิศทเวทย์. 2521: 220)

วิรุณ ตั้งเจริญ อ่างอิงถึง เฟลด์แมน (Feldman, E.B. 1967: 4-218) เรื่องความหลากหลายของเนื้อหาในงานศิลปะสมัยใหม่

การแสดงออกทางด้านเนื้อหา

เนื้อหาเรื่องส่วนตัว (Personal Functions)

การแสดงออกทางด้านจิตวิทยา

การแสดงออกทางด้านความรัก เพศ การแต่งงาน

การแสดงออกทางด้านความตายและอารมณ์ที่น่าหวาดกลัว

การแสดงออกทางด้านจิตศรัทธา

การแสดงออกทางด้านความงาม

4.4 ศิลปะกับการแสดงออกทางอารมณ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประชิต ทิถนบุตร ได้อธิบายถึงศิลปะกับการแสดงออกทางอารมณ์เอาไว้

ดังนี้

ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้านทัศนศิลป์ (Visual Art) กล่าวได้ว่ามีช่องทาง มีวิธีการและกรรมวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลาย ลักษณะ เช่น การวาดเส้น (Drawing) การระบายสี (Painting) การปั้น (Sculpture) การหล่อ การแกะสลัก ฯลฯ วิธีการต่างๆ เหล่านี้คือช่องทางแห่งการนำเสนอผลงาน (presentation) ที่ศิลปินหรือผู้สร้างงานศิลปะใช้เป็นสื่อกลาง (Medium) แห่งการแสดงออกทางความคิดที่ต้องการ โดยที่มีแรงบันดาลใจ หรือจุดมุ่งหมายอะไรบางอย่าง ผลักดันให้ผู้สร้างผลงานนั้น เกิดพฤติกรรม แห่งการจัดทำหรือที่เรียกว่า "การสร้างสรรค์ผลงาน" นั้น ผู้สร้างงานแต่ละคนก็ย่อมมีวิธีการที่ค่อนข้างเป็นส่วนตัวมาก (Individuality) เพราะผู้สร้างต้องการ สร้างงานในสิ่งที่ตนเองต้องการ ดังนั้นการสร้างสรรค์จึงเป็นกระบวนการทำงานที่ต้องมีการ ดัดแปลงแก้ไขปัญหากันอย่างต่อเนื่อง เมื่อใดที่ผู้สร้างงานเกิดความพึงพอใจ หรือรู้สึกว่าเป็นการเพียงพอแล้ว เมื่อนั้น การทำงานจึงจะสิ้นสุด คือได้ผลงานที่สำเร็จออกมา การทำงานด้านศิลปะจึงจัดได้ว่าเป็นกระบวนการทำงานที่ต้องเกี่ยวข้องกับปัจจัยหรือองค์ประกอบต่างๆ มากมายหลายด้าน ที่ผู้สร้างงานจะต้องบูรณาการ (Integrated) ปัจจัยเหล่านั้นมาใช้อย่างชาญฉลาดและเหมาะสม แต่ไม่ว่าผู้สร้างงานจะต้องเกี่ยวข้องกับปัจจัยหลายๆ อย่างที่อาจจะแตกต่างกันออกไปตามสถานการณ์ เหตุการณ์ หรือสิ่งอื่นใดก็ตาม สิ่งหนึ่งที่ผู้สร้าง งานศิลปะได้เกี่ยวข้องกับโดยตรงทั่วๆ กัน ก็คือสภาวะอารมณ์ของอารมณ์ (Emotional) ที่เกิดขึ้นในจิตใจของผู้สร้างงานแต่ละคนในขณะเวลาที่ทำงาน อยู่นั่นเอง อารมณ์ (Emotion) มักเป็นส่วนประกอบอันหนึ่งในกระบวนการทำงาน ทางศิลปะที่นับว่าสำคัญและเป็นของคู่กันกับศิลปะ ดังเช่นคำกล่าวที่ว่า "ศิลปะคือการแสดงออกซึ่งอารมณ์" ซึ่งในที่นี้อาจจะมีความหมายเป็น 2 นัยก็ได้คือ เป็นการใช้องค์ความรู้ทางศิลปะเป็นสื่อแสดงความหมายแทนความรู้สึกความประทับใจบางอย่างของตัวผู้สร้างงานหรือศิลปินให้ปรากฏออกมาเป็นรูปร่าง-รูปทรงในลักษณะถ่ายโยง (Release) ความรู้สึกนึกคิดที่เป็นนามธรรมในจิตใจให้ออกมาเป็นรูปร่าง รูปทรง ทางรูปธรรมที่สามารถรับรู้และมองเห็นได้ในการถ่ายโยงส่วนนี้เป็นเรื่องส่วนตัวของผู้สร้างงานที่ต้องการแสดงออกมา (Express) ให้เห็นเป็นรูปธรรม ส่วนอีกนัยหนึ่งนั้นเป็นผลจากการที่มีผลงาน สำเร็จออกมา แล้วผลงานอันนี้ก็ยิ่งปลุกเร้า (Evoke) หรือแสดงออก (Express) ผู้ดู (Observer) ได้อีกซึ่งผู้ดูอาจจะได้รับสุนทรียรสหรือปรากฏเห็นความงามเช่นเดียวกับผู้สร้างงานก็เป็นได้ ดังเช่นในตัวอย่างงานจิตรกรรมภาพดอกไม้ของผู้เขียนในผลงานภาพเขียนสีน้ำมันภาพดอกไม้เป็นการแสดงออกในความประทับใจเรื่องของดอกไม้ที่ต้องการสื่อแสดงออกมาด้วยการใช้สี, รูปร่าง, เส้นแสดงเนื้อหาเรื่องราวของความประทับใจเกี่ยวกับสีของดอกไม้ รูปร่างของดอกไม้ ภาพที่ปรากฏก็คือ ผลของการทำงานที่ผสมผสานสัมพันธ์กับอารมณ์ ความรู้สึก ความประทับใจที่มีอยู่ภายในที่ได้แสดงออกมา และเชื่อว่าภาพนี้คงจะสร้างความรู้สึกและการรับรู้ให้เกิดขึ้นในผู้ดูได้เช่นกัน ผู้เขียนมีความเห็นว่า การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะของมวลมนุษยชนนั้น มิใช่เพียงเพื่อเป็นการนำเสนอรูปแบบความงามในลักษณะต่างๆทางรูปทรงสีเส้นหรือการกระทำเพียงเพื่อลอกเลียนแบบวัตถุที่ปรากฏเห็นเท่านั้น แต่ความจริงแล้วมนุษย์ยังต้องแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึกภายในบางอย่างให้

ปรากฏออกมาด้วย ดังเช่นที่ โครเซ่ (Benedetto Croce) นักสุนทรียศาสตร์ ท่านหนึ่งกล่าวไว้ว่า ศิลปิน หรือผู้สร้างงานศิลปะนั้นเกิดเห็น (Vision) ภาพอะไรบางอย่างหรือเกิดมีความรู้สึกบางอย่างในสมอง ขึ้นมาก่อน ซึ่งในที่นี้ โครเซ่ ใช้คำว่า Intuition หรืออาจจะแปลความหมายได้ว่าเป็นภาพที่เห็นแวบหรือ ผุดขึ้นมาในจิตใจ โดยที่ไม่ได้วางแผน ไว้ล่วงหน้าและไม่ใช้ภาพของประสบการณ์เก่าๆ ที่สมบูรณอยู่ แล้ว แต่เป็นภาพของสิ่งใหม่ๆที่ยังไม่ชัดเจน แจ่มแจ้งที่จะให้รู้ว่าอะไรเป็นอะไรยังคงคลุมเครืออยู่ภายใน เมื่อใดที่ Intuition ได้รับการพัฒนา หรือการหมักตัว (Ferment) ถึงขีดสุดแล้ว ศิลปินจึงการแสดงออก (Express) ซึ่งสิ่งใหม่นี้ออกมา (To the promotion of new doctrine) หรือในที่สุดศิลปินต้องมีการ ชีด เขียนความต้องการด้วยการกลั่นกรอง สิ่งใหม่นี้ออกมาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนั้นการแสดงออกซึ่ง อารมณ์ของศิลปินนี้จึงเรียกได้ว่า ทำให้เกิด มีสิ่งใหม่ขึ้นเสมอ และสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นนั้นก็มิใช่สิ่งที่มีอยู่ใน จิตใจของตัวศิลปินที่สมบูรณมาแต่เดิมด้วย โครเซ่ มีความเชื่อว่าผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นนั้น มิใช่ ข้อเท็จจริงทางกายภาพ (Physical facts) เป็นเพียงการนำเอาปรากฏการณ์ทางกายภาพ (Physical phenomena) เข้ามาเกี่ยวข้อง สัมพันธ์กับงานศิลปะเท่านั้น เพราะข้อเท็จจริงทางกายภาพ ไม่ใช่ คุณสมบัติของความจริงเที่ยงแท้เช่นสีที่ปรากฏมันไม่ได้เป็นอะไรทั้งนั้น เป็นเพียงความเข้มของอะตอม ที่เกิดมีขึ้นหรือรวมตัวกันเข้าเท่านั้น แต่ผลงานศิลปะคือสิ่งซึ่งศิลปินได้อุทิศเวลาหรือได้มอบความเป็น จริงทั้งหมดในชีวิต และเติมแต่งกลั่นกรอง ด้วยการหยั่งรู้ในความเป็นปิติ ยินดี ที่มีอยู่ภายในให้ปรากฏ ออกมา และผลงานศิลปะที่ปรากฏออกมานี้ โครเซ่เชื่อว่าเป็นสิ่งที่มีความจริงสูงสุด (Supremely real) ผู้เขียนมีความเห็นที่สอดคล้องกับแนวความคิดของโครเซ่ในเบื้องต้น ที่กล่าวว่าผู้สร้างงานศิลปะนั้น เกิดการมองเห็นภาพอะไรบางอย่างเกิดขึ้นมาในสมองก่อนการที่จะแสดงออกมา เพราะการมองเห็น อะไรบางอย่างของศิลปินที่เกิดความต้องการที่จะแสดงอารมณ์หรือความคิดออกมาทันทีด้วยการแสดง ปฏิบัติทางกายตอบรับ ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นในทันที เช่นการร่างภาพคร่าวๆ (Sketch) ออกมาหรือ อาจจะคิดกลั่นกรองไว้ภายในสมอง แล้วจึงค่อยแสดงออกมาทีหลังก็เป็นได้ ดังนั้นผู้เขียนจึงเห็นว่าสิ่งที่ ผุดขึ้นมาในจิตใจในช่วงแรกนี้มีอิทธิพลส่งผลให้ศิลปินแสดงออกมาซึ่งอารมณ์ให้ปรากฏเป็นผลงาน ออกมาในที่สุด ดังเช่นภาพผลงานลายเส้นที่ผู้เขียนใคร่ขอนำมายกเป็นตัวอย่างประกอบถึงความเข้าใจ ในความคิดที่อ้างถึงนี้ ภาพนี้ผู้เขียนเองเขียนขึ้นมาในขณะที่กำลังอยู่ห้องประชุมสัมมนาแห่งหนึ่งเป็น เวลาที่กำลังนั่งฟังบรรยายและจดบันทึกอยู่ๆ ก็เกิดความคิดแวบเข้ามาในใจว่าเส้นที่เป็นลายมือ ตัวหนังสือที่เขียนลงในกระดาษนั้นไปคล้องจองเกี่ยวกับเรื่องราวของลวดลายไทยที่เคยได้รำเรียน หรือ เคยเขียนมา แต่ไม่ใช่เห็นว่าเป็นลายที่เคยเขียน เคยลอกมา ในอดีต เป็นความรู้สึกใหม่ที่อยากจะสร้าง ลวดลายใหม่ให้ปรากฏขึ้น เป็นความรู้สึกที่อยากจะประสาน ประสบการณ์ ทักษะ และรูปแบบของ ลวดลายไทย สัตว์หิมพานต์ ออกมาในรูปแบบลักษณะแบบใหม่ ซึ่งข้าพเจ้า ก็ไม่รู้ว่ามันจะออกมาในรูปใด และแม้ว่ามันจะได้ปรากฏออกมดั่งที่เห็นนี้ แล้ว ข้าพเจ้าเองก็ยังมีได้ตั้งชื่อว่า มันคืออะไรกันแน่ ควรที่ จะมีชื่อว่าเป็นสัตว์อะไร แต่ก็รู้สึกคร่าวๆ ว่ามีลักษณะคล้ายสัตว์หิมพานต์หรือสัตว์วิเศษจินตนาการที่ข้าพเจ้า

ให้ปรากฏออกมา ตามสภาวะของอารมณ์ในขณะนั้น ซึ่งข้าพเจ้าก็ไม่ได้เกิดความพะวง ห่วงใยในผลสำเร็จของงานที่เกิดขึ้นนั้นเท่าใดนักในระหว่างการขีดเขียนอยู่นั้น ข้าพเจ้ารู้สึกว่าคุณได้ถูกตัดขาดจากสิ่งรอบการไปชั่วขณะ ข้าพเจ้ามีได้รับรู้ว่ามีวิทยากรพูดถึงสิ่งใดไปถึงไหนแล้วมีแต่การจจดจ่ออยู่กับการสร้างงานโดยเฉพาะเท่านั้น รู้สึกว่ากำลังอยู่ในโลกส่วนตัวที่ไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งใดๆ ทั้งสิ้น ต่อเมื่อข้าพเจ้ารู้สึกว่าการขีดเขียนนั้นเป็นการเพียงพอแล้ว เหมาะสมกับความต้องการแล้ว เมื่อนั้นข้าพเจ้าจึงได้ให้ความสนใจกับสิ่งที่อยู่รอบกายหรือมีพฤติกรรมที่เป็นไปตามปกติวิสัยอีกครั้ง อีกประการหนึ่ง ในช่วงเวลาที่ข้าพเจ้ากำลังกลั่นกรองหรือจัดภาพให้เป็นไปตามการเห็นที่เกิดขึ้น ในใจนั้นข้าพเจ้ารู้สึกว่า การสร้างสรรค์ของข้าพเจ้านั้น ยังเป็นสิ่งที่สามารถดึงดูดเอาความสนใจของผู้ที่นั่งใกล้เคียงไปด้วย เช่น มีกิริยาอาการที่ขำเล็งมา การเฝ้าดู การซักถาม มีบางคนถึงกับให้เขียนลงในสมุดส่วนตัวของเขาด้วย แต่ในการเขียนขึ้นใหม่ให้กับเขานั้นข้าพเจ้ารู้สึกว่ามันไม่เป็นที่พอใจหรือมีการเอาใจใส่เท่าผลงานที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ไว้เป็นอันดับแรก จากตัวอย่างที่กล่าวมานี้เป็นข้อค้นพบของผู้เขียนเองที่ประสบมาในฐานะของผู้สร้างงานศิลปะคนหนึ่ง ที่เห็นว่า การที่ศิลปินหรือผู้สร้างงานศิลปะจะผลิตผลงานออกมานั้นจะต้องมีเหตุแห่งที่มา โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์นี้มีนักวิจารณ์หลายคนที่จะกล่าวว่า "ศิลปะคือการแสดงออกซึ่งอารมณ์" ในประเด็นนี้มีนักสุนทรียศาสตร์อีกท่านหนึ่งที่มีความเห็นคล้ายกับโคเรเซ่ คือ จอห์น ฮอสเปอร์ (John Hospers) ฮอสเปอร์ได้ขยายความในคำกล่าวนี้ว่า ศิลปินตกอยู่ในอำนาจของอารมณ์ ที่เขาพอใจและต้องการที่จะอธิบายหรือถ่ายทอด ปลด ปลื้องอารมณ์อันนั้นให้ออกมาโดยผ่านกิจกรรมการสร้างสรรค์ ความคิดของการสร้างสรรค์ นั้นจะเกิดขึ้นทีละเล็กทีละน้อย ก่อขึ้นในจิตใจมีการพัฒนาขึ้นมาเป็นลำดับที่สัมพันธ์ ร่วมกับภาวะของ อารมณ์ จิตใจ และจนกระทั่งได้ผลงานที่สำเร็จออกมา ซึ่งก็แสดงว่าศิลปินได้ค้นพบช่องทางในการถ่ายทอดหรือปลด ปลื้องเอาอารมณ์ที่ครอบงำเขาอยู่ขณะช่วงนั้นออกมาได้ แต่ถึงอย่างไร ฮอสเปอร์ก็อดที่จะสงสัยไม่ได้ว่ากระบวนการนี้เป็นสิ่งที่ยึดถือหรือเป็นความจริงโดยทั่วไปในหมู่นักศิลปินหรือเปล่าฮอสเปอร์มีความเห็นเกี่ยวกับเรื่องของอารมณ์ค่อนข้างละเอียดกว่าโคเรเซ่ คือฮอสเปอร์ต้องการที่จะอธิบายความสัมพันธ์ที่แท้จริงในระหว่างผลงานศิลปะกับอารมณ์ว่าเราจะสามารถแปลความหมายได้อย่างไร ผลงานกับอารมณ์อันไหนจะสำคัญกว่ากัน ฮอสเปอร์ได้ตั้งคำถามได้ตั้งคำถามดังเช่น ผู้สร้างงานได้วางแนวทางในจิตใจและล่องลอยไปกับสิ่งที่ติดหูติดตามาแล้ว จึงได้พัฒนามาขยาย แก้ไขปรับปรุง จนกระทั่งจัดองค์ประกอบของงานให้ออกมาได้ตั้งใจที่ต้องการ หรือว่าศิลปินได้ถูกครอบงำ ด้วยอารมณ์ให้กระทำสิ่งนั้นออกไป ภายใต้สภาวะว่าเขาเป็นใครและอยู่ในเหตุการณ์แบบใด และในที่สุด ของความเป็นจริงที่ปรากฏในผลงานนั้น มีหลักฐานหรือพยานอันใดที่แสดงให้เห็นว่าใช้อารมณ์ประกอบเข้าไปในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้นๆ ด้วย ฮอสเปอร์ได้พยายามชี้แจงแยกแยะในรายละเอียดของการ สร้างสรรค์งานศิลปะ ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการปลดปลื้องอารมณ์ตามธรรมชาติของมนุษย์จริงๆ ว่า อารมณ์ที่ศิลปินต้องการถ่ายทอดใส่ลงไปในผลงานนั้นมีสิ่งที่จะกำจัดให้หมดไปได้

การใส่อารมณ์เข้าไปในผลงานนั้นเป็นเพียงการ เปลี่ยนสถานที่ใหม่ให้กับอารมณ์ (Relocating) ซึ่งแต่ก่อนนั้นก็ได้อารมณ์อยู่ใน ผลงานนั้นด้วย ดังนั้นอารมณ์ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์ก็คือ อารมณ์ที่ศิลปินกำลังบรรจงสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นรูปร่างในงานศิลปะขึ้นมา มิใช่ว่าเป็นอารมณ์ที่ศิลปิน รู้สึกว่าได้ผ่อนคลาย หรือความโล่งใจที่ได้ทำงาน ให้สำเร็จออกมาอารมณ์ในแง่ของศิลปะจึงเป็น อารมณ์ที่หลุดพ้นจากสัญชาตญาณตามธรรมชาติของความเป็นมนุษย์ที่เกิดขึ้นในยามปกติวิสัยของ ชีวิตประจำวัน ความเห็นเกี่ยวกับเรื่องของ อารมณ์ ที่จอห์น ฮอสเปอร์ กล่าวมานี้เป็นความคิดเห็น คล้ายกับ โครเซ่ ในประเด็นที่ว่า เป็นความรู้สึกที่ได้ผ่านการไตร่ตรองพิจารณามาแล้ว (Sense of contemplation) ความคิดเห็นของนักสุนทรียศาสตร์ทั้งสองท่านนี้ แม้จะมีความคล้ายคลึงกันก็ตาม แต่ ในรายละเอียด แล้วมีการกล่าวอ้างที่แตกต่างประเด็นกันโดยที่ โครเซ่ ได้กล่าวเน้นในเรื่องของหลักการ ทฤษฎีในแนวกว้างๆ เป็นแนวความเห็นในหลายประเด็นส่วนฮอสเปอร์มุ่งเน้นที่กระบวนการสร้างสรรค์ ของศิลปิน โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับผลของอารมณ์หรือความรู้สึกที่ศิลปินได้ถ่ายทอดลงใน ผลงานนั้นได้แสดงปฏิกิริยาอย่างไรต่อผู้อื่น โครเซ่ได้กล่าวว่า Intuition ที่ศิลปินได้แสดงออกมานั้น มัน เป็นสิ่งที่มีค่าเท่ากับทฤษฎีอื่นหนึ่ง ที่ศิลปินได้กลั่นกรองออกมาแล้ว ศิลปะหรือผลงานที่สำเร็จมานั้น มันมิใช่ สิ่งที่ทำหน้าที่แทนการใช้ประโยชน์ หรือการให้โทษ (Non-utilitarian act) มันมิได้ก่อให้เกิด ความสุขใจ หรือทุกข์ใจ ที่ใครๆ มุ่งหวังผล ประโยชน์ได้เพราะมันเป็นสิ่งที่เกิดอยู่เหนือขอบเขตของ สภาวะจิตใจนอกเหนือไปจากความต้องการหรือ ความพึงพอใจในสิ่งที่มนุษย์ได้ปฏิบัติอยู่โดยปกติ ศิลปะจึงไม่ใช่สิ่งที่จะนำมาใช้แก้ความหิวกระหายที่อุปมาได้เช่นเดียวกับการดื่มด่ำ ความคิดเห็นของ โครเซ่ เกี่ยวกับผลสะท้อนของงานศิลปะจึงเป็นไปในแนวของอุดมคติ (Ideality) ซึ่งโครเซ่ได้กล่าวว่า เวลาที่จะดูงานศิลปะนั้น เราต้องเข้าใจหรือสนใจงานโดยส่วนรวม มิใช่สนใจเพียง บางส่วนเท่านั้นหรือ เป็นส่วนๆเท่านั้น ในขณะที่เดียวกัน เรามองงานเพียงให้รู้ว่ามันเป็นอะไรเท่านั้น เราก็สามารถที่จะรับรู้ ความงามของผลงานศิลปะนั้นได้ แต่ถ้าเมื่อใดผู้ดูหรือศิลปินมองศิลปะอย่าง ไตร่ตรองหรือมุ่งหวังในสิ่งใด หรือพยายามจัดประเภทแยกแยะส่วนประกอบแล้ว โครเซ่กล่าวว่า มันเป็นการกระทำที่โง่เขลาเลย ที่เดียวผู้เขียนมีความเห็นว่า โครเซ่ ยกย่องในสถานภาพของผลงานศิลปะมากที่สุด ถือว่าเป็นสิ่งที่ สูงสุด ในความจริงทั้งหลายแล้ว แต่ถ้าจะพิจารณาในแง่ของผลสะท้อนของปฏิกิริยาทางภาวะจิตใจ ของมนุษย์ ที่มีต่อผลงานของศิลปะที่ผู้ดูได้ปะทะสัมพันธ์โดยตรงแล้วนั้น มันเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ที่ผู้ดูมักจะนำเอาความรู้สึกส่วนตัวเข้าไปพัวพันกับงานศิลปะด้วย ทั้งนี้เพราะมีเงื่อนไขของเวลาเข้ามา ประกอบ โครเซ่มิได้ปฏิเสธว่าศิลปะสามารถสะท้อนถึงเรื่องราวต่างๆ ได้ เช่นแสดงเรื่องราวของ ความดี ความชั่ว โดยที่ตัวของงานศิลปะมิได้เป็นสิ่ง ดี หรือ ชั่วแต่อย่างใด ความงามตามทฤษฎีของโครเซ่ จะ เกิดขึ้นได้ก็เฉพาะในช่วงแรกที่ผู้ดูเข้าไปสัมผัสกับผลงานและเกิดการรับรู้ในทันทีนั่นเอง เพราะเป็นช่วง ของการรับรู้ที่ปราศจากซึ่งกิเลส ตัณหาหรือ การนำเอาตัวเองเข้าไปเกี่ยวข้อง เป็นช่วงเวลาของความ บริสุทธิ์ของจิตใจที่สามารถจะเข้าไปสัมผัสกับ Intuition ของศิลปินได้นั่นเองส่วน จอห์น ฮอสเปอร์ นั้นมี

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการสะท้อนผลของอารมณ์ในผลงานที่มีผลกระทบต่อผู้ดูว่า เมื่อใดที่ผลงานศิลปะสามารถสร้างอารมณ์ให้เกิดขึ้นในตัวผู้ดูได้ เราสามารถที่จะสันนิษฐานได้เลยว่า นั่นเป็นการสมมุติเอาเองของผู้ดูว่าเขาได้ซาบซึ้งในผลงานศิลปะและการซาบซึ้งนั้นต้องมีการใส่ใจหรือความตั้งใจ สนใจใน ส่วนประกอบย่อยอย่างแน่นอน และนั่นไม่ใช่การเอาใจใส่ต่อผลงานที่แท้จริงเพียงอย่างเดียว อาจเป็นการใช้ผลงานศิลปะเป็นสิ่งสะท้อนประสบการณ์เดิมของอารมณ์ ที่เคยทำลายความบริสุทธิ์ของเขา ออกมา ฮอสเปอร์ยอมรับในความคิดที่ว่า ผลงานศิลปะนั้นเป็นการสร้างสรรค์รูปร่างของอารมณ์ที่ ศิลปินมีประสบการณ์ให้ปรากฏขึ้น หรือความต้องการของศิลปินที่อยากจะสะท้อนความรู้สึกบางอย่าง ออกมา ซึ่งอาจจะไปคล้ายกับความรู้สึก ของคนอื่น ๆ ก็เป็นได้ เราอาจจะกล่าวได้ว่า เมื่อใดที่งานศิลปะ ปรากฏลักษณะ ของอารมณ์ที่แน่นอนออกมา เช่นมีความรู้สึกว่ามันเป็นความรู้สึกที่ห่อเหี่ยว หรือแสดง ถึงความปิติยินดี นั่นก็แสดงว่า ในผลงานศิลปะนั้นจะต้องประกอบไปด้วย สื่อที่ศิลปินนำมาแสดง ประกอบเป็นความหมายไว้ อาทิเช่น สี คุณค่า หรือเส้น ฯลฯ ซึ่งเรียกว่าเป็นคุณสมบัติของสุนทรียวัตถุที่ ทำให้เกิดการสื่ออารมณ์ให้เกิดขึ้นในตัวผู้ดูดังกล่าวฮอสเปอร์ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการที่จะสื่อ ความหมายของการแสดงออกในงานศิลปะและการที่จะแปลความหมายของความสัมพันธ์ระหว่าง ศิลปะกับอารมณ์ไว้ว่าเราต้องค้นหาสาเหตุแห่งเงื่อนไขปัญหาที่เป็นความรู้สึกแห่งการเริ่มต้นของการ แสดงออกให้ได้เสียก่อนเพื่อที่จะสามารถนำอ้างถึงได้คือ

1. มีวัตถุ ภายนอกมีอะไรบ้าง ที่สามารถเป็นสื่อแสดงความรู้สึกภายในให้ปรากฏออกมาได้ อย่างเป็นธรรมชาติ เช่น การแสดงออกทางสีหน้า หรือท่าทาง(Facial expression of gesture) สามารถบ่งบอกได้ว่า บุคคลนั้นๆ กำลังมีความสุข หรือ เศร้า เป็นต้น ซึ่งถ้าเราหยุดยั้งเพียงแค่นี้ เราก็จะ ได้ผลงานที่ปรากฏแค่เป็นการแสดงออกของ ความรู้สึกภายในของผู้สร้างสรรค์ผลงานออกมาเท่านั้น ฮอสเปอร์เชื่อว่า เรายังคงต้องอาศัยผลงานศิลปะเป็นสื่อหรือพาหะนำพาเข้าไปสู่การสืบให้รู้ แน่ชัดถึง เบื้องหลังของการสร้างสรรค์ผลงานนั้นๆ อยู่

2. ในงานศิลปะนั้นอาจจะบอกกล่าวถึง การแสดงออกบางอย่างหรือบรรจุเอาความรู้สึกที่ แน่นนอนบางอย่างหรือบรรจุเอาความรู้สึกที่แน่นอนบางอย่างที่เป็นอารมณ์ร่วมหรือมีความสอดคล้อง กับพฤติกรรมที่เป็น ปกติในชีวิตออกมาก็ได้ เช่น ท่วงทำนองของจังหวะดนตรีที่มีจังหวะเร็ว เร่งเร้า มี ระดับเสียงสูงๆ ต่ำๆ เราคงจะไม่กล่าวได้ว่าเป็นเสียงดนตรีที่บ่งบอกถึงความสนุกสนานอย่างแน่นอน เป็นสิ่งที่เราสามารถแปลความหมายได้โดยง่าย เพราะเป็นประสบการณ์เดิมที่ผ่านมาแล้ว ในงานด้าน จิตรกรรมเมื่อเรามองเห็นเส้นหยักปรากฏอยู่ในงานมันก็ย่อมไม่ใช่คุณสมบัติของสุนทรียวัตถุที่แสดง ความรู้สึกต่อเราว่าสื่อแสดงความหมายในทางสงบเยือกอย่างแน่นอน เป็นต้น

จากข้อเสนอแนะของฮอสเปอร์ดังกล่าว นับเป็นสิ่งหนึ่งที่ช่วยให้ผู้ดูงานศิลปะเกิดความเข้าใจในพื้นฐานของการสืบหาความงามหรือเกิดการรับรู้แห่งการแปลความหมายระดับหนึ่ง ซึ่งจะรู้แจ้งเห็นจริงในความงามขึ้นมาในทันทีเหมือนกับความหมายที่โครเซ่ ได้กล่าวไว้ หรืออาจจะเป็นสื่อ นำพาไปหาสิ่งที่ลึกซึ้งที่ปรากฏอยู่ในตัวผลงาน สามารถเกิดความเข้าใจได้สอดคล้องกับศิลปิน มองเห็นความร่าเริงเบิกบาน ความสงบ ความอิสระ ความหรูหรา ในผลงานศิลปะได้อีกด้วย ผู้เขียนมีความเห็นด้วยกับทฤษฎีของฮอสเปอร์ดังกล่าวเป็นอันมาก เพราะเป็นความเห็นที่สัมพันธ์สอดคล้องกับธรรมชาติของมนุษย์มากที่สุด เพราะมีอิสระที่จะคิดจะทำอะไรก็ได้ ถ้าเป็นสิ่งที่เขาเกิดความพอใจหรือเห็นว่าเป็นการสมควร ซึ่งอาจจะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจโดยส่วนตัวหรืออาจจะแสดงออกมาภายนอกก็ได้ โดยเฉพาะในส่วนที่เป็นความต้องการด้านความงามเป็นต้น จากการที่ผู้เขียนได้กล่าวเกี่ยวกับศิลปะกับการแสดงออกทางอารมณ์ โดยอ้างอิงแนวความคิดของนักสุนทรียศาสตร์สองท่านคือ โครเซ่ และฮอสเปอร์ ประกอบมาแล้วนั้นผู้เขียนใคร่ขอสรุปแนวความคิดที่ผู้เขียนนำมากล่าวในที่นี้ ด้วยการนำภาพเขียนสีน้ำภาพเหมือนของตนเองมาประกอบแนวทางสรุปคือ การที่กล่าวว่าศิลปะคือการแสดงออกซึ่งอารมณ์นั้นเป็นความต้องการที่เกิดขึ้นภายในซึ่งผู้สร้างงานต้องการแสดงออกซึ่งความรู้สึกและอารมณ์บางอย่างออกมา เช่นการเขียนภาพเหมือนของตัวเองที่ข้าพเจ้า ที่ต้องการแสดงลักษณะบางประการในช่วงเวลาที่ข้าพเจ้าจึงดูภาพเหมือนตัวเองที่ปรากฏอยู่ในกระจกให้ถ่ายทอดลงในกระดาษ ซึ่งก็ได้แสดงออกทางอารมณ์ออกมาหลายลักษณะเช่น ต้องการแสดงซึ่งความสามารถทาง ทักษะ ความต้องการที่จะให้เหมือน เช่นลักษณะของการตั้งใจทำงานด้วยการให้รายละเอียดแก่บริเวณ ตา จมูก ปาก เพราะในส่วนนี้ก็คือสัดส่วนที่จะบ่งบอกเอกลักษณ์ หรือลักษณะเด่นของตัวเองออกมาได้ ซึ่งในขณะเดียวกันข้าพเจ้าก็ได้ให้ความสำคัญแก่เส้นผมเท่าที่ควรทั้งนี้เพราะความสนใจของข้าพเจ้าพุ่งสู่ความสนใจเฉพาะในประเด็นของความเหมือน เช่น เดียวกับการเห็นเป็นภาพโดยส่วนรวมออกมาและเมื่อเขียนภาพนี้เสร็จออกมาจึงรู้ว่าตัวเองได้ถ่ายทอดสีหน้าท่าทางเป็นอย่างไร ซึ่งผู้ดูทั่วไปก็คงจะทราบได้เช่นเดียวกับข้าพเจ้าและผู้ที่เคยเห็นหรือคุ้นเคยกับข้าพเจ้าก็คงจะบอกได้ว่า มีความเหมือนกับตัวจริงในระดับใด แต่สิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวข้าพเจ้าโดยแท้จริงก็คือ เกิดความพึงพอใจในภาพที่ได้ถ่ายทอดออกมาเป็นภาพเขียนที่สมบูรณ์ที่ได้มีการสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาตามสภาวะของอารมณ์มาแล้วระดับหนึ่ง (ประชิด ทิถบุตร. 2533: 86-91)

4.6 ทฤษฎีการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting)

จิตรกรรมถือเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่สื่อสารโดยใช้ภาษาภาพส่งผ่านสู่ผู้รับสื่อหรือผู้ชมงานนั้นๆ ด้วยองค์ประกอบต่างๆ เช่น เส้น รูปทรง สี แสงเงา เป็นต้น ที่จะช่วยให้สาระ(message) จากตัวศิลปินไปยังผู้รับสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ ขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านความรู้ประสบการณ์ วุฒิภาวะ และความเชื่อของผู้รับสื่อ ในการสื่อสารทางจิตรกรรม จะมีความแตกต่างจากการสื่อสารทั่วๆ ไปในลักษณะที่ว่าไม่เน้นเรื่องของความเที่ยงตรง แม่นยำให้ความรู้ หรือข้อเท็จจริง แต่เน้นในเรื่องของความรู้สึก การรับรู้ทางความงามและศิลปะบนพื้นฐานของทฤษฎีสุนทรียภาพ(Aesthetics) มากกว่า ในความเป็นจริงแล้วสุนทรียภาพเป็นเรื่องเกี่ยวกับจิตวิทยาที่อยู่ภายในตัวมนุษย์ ซึ่งแสดงออกภายใต้ความรู้สึกการรับรู้ในลักษณะการตอบสนองที่หลากหลายต่างจิตต่างใจ และในกระบวนการรับรู้ทางจิตรกรรมของมนุษย์ถือเรื่องจิตวิทยาเป็นภาพที่มองเห็นเกิดจากปฏิริยาเชิงสร้างสรรค์ซึ่งเกิดขึ้นโดยแรงกระตุ้นจากรูปทรงศิลปะที่มองเห็น

ทฤษฎีการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) มีองค์ประกอบที่ถือเป็นปัจจัยแห่งการรับรู้ดังนี้

1. องค์ประกอบของการมองเห็น (The Visual Element)

เป็นองค์ประกอบในงานศิลปะที่เรามองเห็นได้แก่ เส้น สี แสงเงา พื้นผิว ซึ่งล้วนเกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยวัสดุ เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน ดินสอ ปากกา เป็นต้น

2. การออกแบบ (Design)

เป็นการประสานองค์ประกอบของการมองเห็น เพื่อก่อให้เกิดความสมดุล เอกภาพ จังหวะลีลาที่เหมาะสมลงตัว และเป็นกระบวนการคิดในการจัดวางเพื่อต้องการให้ผลงานจิตรกรรมสามารถสื่อสิ่งที่ศิลปินต้องการ

3. ศิลปวัตถุ (The Art Object)

วัตถุที่นำมาสร้างสรรค์งานศิลปะ เป็นวัตถุที่ทำให้เกิด เส้น สี รูปทรง พื้นผิวในทางจิตรกรรม เช่น สีชนิดต่างๆของระนาบรองรับ เช่น สีน้ำมันบนผ้าใบ สีน้ำบนกระดาษ

4. รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form)

ภาพรูปทรงที่มองเห็นด้วยตาที่จะส่งรหัส (encoding) ไปยังสมอง เพื่อการตีความ (interpretation) หรือ ถอดรหัส (decoding)

6. การรับรู้ (Perception)

การตอบสนองอันเกิดจากการมองเห็นรูปทรง เป็นกระบวนการแปลรหัส(decoding) และการสรุป (conclusion) อันเกิดจากระบบสมอง ระบบประสาท และความรู้สึกอันเกิดจากข้อมูลจากภาพรูปทรงที่มองเห็น

7. ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience)

ประสบการณ์มองเห็นวัตถุในโอกาสต่างๆ โดยประสบการณ์ซึ่งจะถูกสรุปเก็บไว้ในความทรงจำ ดังนั้นพื้นฐานการรับรู้ของคนเกิดจากการผสมผสานระหว่างประสบการณ์เก่าและประสบการณ์ใหม่ ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพจะเกิดขึ้นต่อเมื่อภาพรูปรูปร่างจากประสบการณ์ใหม่สามารถประสานสอดคล้องกับประสบการณ์เดิม

8. โครงสร้างทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Structure)

เป็นการรวมและแยกประสบการณ์รับรู้ที่ต่างเวลากัน ซึ่งจะส่งผลทางจิตวิทยา ความรู้สึกที่เกิดจากการชมงานศิลปะ และธรรมชาติในการรับรู้สุนทรียภาพจะมีความเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์และงานศิลปะนั้น ในเรื่องที่สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความเหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็น ตลอดจนสามารถเข้าถึงเจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านผลงานจิตรกรรม (ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี. 2546)

4.7 ศิลปะแนวนิว ฟิกเจอเรชั่น (New Figuration Art)

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกรณีศึกษากลุ่มศิลปะของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคมนั้น ผู้วิจัยได้ให้ความสนใจในกลุ่มศิลปะแนวนิว ฟิกเจอเรชั่น (New Figuration Art) โดยศิลปะแนวนี้เน้นมีแนวความคิดที่อิสระ วิพากษ์วิจารณ์ภาวะความจริงของสังคม และมีลักษณะเนื้อหาแสดงออกถึงเสียดสี ซึ่งมีแนวทางการนำเสนอผลงานที่ใกล้เคียงกับแนวความคิดที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ

4.7.1 ความเป็นมาของศิลปะแนวนิว ฟิกเจอเรชั่น (New Figuration Art)

ภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 พวกศิลปินฝ่ายนามธรรมได้รับความสำเร็จอย่างสูงต่อสาธารณชน และบรรลุผลตามจุดเป้าหมายในด้านการบุกเบิกค้นคว้าปัญหาใหม่ๆ อย่างไรก็ตาม คตินิยมการสร้างงานแบบมีเรื่องราวและรูปร่างให้ผู้ชมผู้เห็นก็พัฒนาติดตามไปอย่างใกล้ชิดด้วยเช่นกัน โดยเกิดขึ้นภายใต้คำเรียกต่าง ๆ นานา แต่คำที่ได้รับความนิยมและความหมายใกล้เคียงคือ นิว ฟิกเจอเรชั่น ศิลปินผู้สร้างงานตามแขนงนี้ส่วนมากดำรงตนเป็นอิสระ ไม่ผูกพันหรือจัดตั้งเป็นกลุ่ม พวกเขาต้องการสร้างงานที่มีรูปร่าง ดูรู้เรื่องไม่ซ้ำรอยศิลปะในอดีต แต่สร้างให้มันต่างออกไปจากอดีตนั้น อาจดูตัวอย่างเช่น พวกคิวบิสต์ (Cubist) หรือ เอ็กซเพรสชันนิสต์ (Expressionist) สร้างงานที่ยังมีรูปร่างตามธรรมชาติ แต่มีแนวโน้มไปสู่สภาพนามธรรม ส่วนพวกนิว ฟิกเจอเรชั่น มีการนำเอาเทคนิควิทยาการสมัยใหม่มาใช้เพื่อแสดงออกถึงวิญญานแห่งยุคกล่าวอย่างตรงๆ คือ เป็นการนำเอาบางอย่างของศิลปะแบบนามธรรมมาให้ปรากฏเป็นรูปร่าง และเรื่องราวที่ดูรู้เรื่องเท่ากับเป็นการสวนทางเดินกับพวกคิวบิสต์หรือเอ็กซเพรสชันนิสต์

กลุ่มนิว ฟิกเจอรีชั่น นั้นมีชื่อเรียกหลายชื่อซึ่งขึ้นอยู่กับนักวิชาการแต่ละท่าน นักวิชาการบางท่านจะเรียกกลุ่มนิว ฟิกเจอรีชั่น ว่ากลุ่มนิว โรแมนติก (Neo-Romantic) ซึ่งได้พยายามตีความหมายของกลุ่มโรแมนติก แบบเก่า คือ มุ่งแสดงออกที่ทำให้เกิดความสะเทือนอารมณ์อย่างรุนแรงเกี่ยวกับศาสนาความรัก ความชอบ ฯลฯ โดยแสดงออกอารมณ์เหล่านั้นอย่างเกินปกติวิสัยการแสดงออกทางจินตนาการนั้นเต็มไปด้วยความเพ้อฝัน ความน่าตื่นเต้น ความน่าสยดสยอง (ภาณุวัฒน์ เสงี่ยม. 2548: 38)

4.7.2. หลักสุนทรีย์ของกลุ่มนิว ฟิกเจอรีชั่น

ส่วนมากผลงานของศิลปินในแนวนี้นี้ มีรูปทรงที่บิดเบี้ยวตุลกล และสื่อเสียดอารมณ์อย่างมาก ศิลปินแสดงให้เห็นความขัดแย้งของตัวเองกับโลก แต่ไม่ได้ใช้วิธีหลบลิ้นหน้าไม่กล้าสู้เผชิญกับสภาวะความเป็นจริง หรือปลีกตัวโดดเดี่ยวดังแต่ก่อน พวกเขาต่างหันหน้ามาสู้กับสภาวะต่างๆ ของโลก จำลองสิ่งต่างๆ ด้วยรูปร่างพิสดารชวนพิศวงและทำท่ายที่น่าหัวร่อยิ่ง มีอยู่เสมอที่ผลงานแนวนี้นี้แสดงออกอย่างก้าวร้าว รุนแรง กินใจ หรือปรากฏอย่างชวนหัว อารมณ์ขันนี้มีใช้ภาพประเภทการ์ตูน แต่เป็นเครื่องแสดงความเจ็บปวด ป่าเถื่อน และเต็มไปด้วยใจคออันหดหู่ จากสิ่งเหล่านี้นักวิจารณ์บางคนจึงเรียกอารมณ์ของศิลปินกลุ่มนี้ว่า ตลกอย่างน่ากลัว (Black Humor) (ภาณุวัฒน์ เสงี่ยม. 2548: 39)

นอกจากนี้ยังมีกระแสความคิดและการแสดงออกแบ่งเขตคตินิยม นิว ฟิกเจอรีชั่น ออกเป็นหลายทิศทาง พอจะเห็นได้ดังนี้

1. นิยมใช้ความฝันแสดงสภาวะของจิตใต้สำนึก ตามแนวพวกเซอร์ มีศิลปินหลายคนสร้างงานตามแนวนี้นั้นเช่น ดาโด แพ็ตลิน (Petlin), จิโรเนลลา (Gironella), คอนเซตโต โปเซตตี (Concetto Pozzati), ฮัลเบิร์ก (Hulberg), แครโมนีบี (Cramonibe) และแวกชี (Vacchi)
2. นิยมใช้การแสดงออกอย่างรุนแรงอย่างขาดสติสัมปะชัญญะ ปราศจากการไตร่ตรอง การวางแผนล่วงหน้า คล้ายดังเช่นศิลปะของพวกเอ็กซ์เพรสชันนิสต์ พวกเขาต้องการให้ผลแสดงภาพอารมณ์ความรุนแรง ตื่นเต้น และเร้าอารมณ์อย่างสุดขีดกับผู้ชม ศิลปินในกลุ่มนี้มี เบคอน (Bacon), มาเชล ปูเกต์ (Marcel Pouget), แมรีแอน (Maryan), แอนเดส (Antes), เซกุกุ, แจน เลเบนสไตน์ (Jan Lebenstein), ซาอูรา (Saura), และเบอร์นาร์ดี ดูโฟร์ (Bernard Dufour)
3. มีการนำเสนอรูปแบบและวิธีการแสดงออกของพวกเขาแบบนามธรรมมาใช้ มีรูปร่างปรากฏเพียงเล็กน้อย จิตรกรในพวกนี้ที่เด่นคือ พอล เรเบย์รอลล์ (Paul Rebeyrolle)
4. มีขอบเขตการสร้างงานกำกวมกับพวกป๊อป อาร์ต (Pop Art) เช่น ลาร์รี วีเวอร์ส (Larry Rivers), คีดาจ (B. Kidaj), มันทฟอร์ด (R. Munford) และ เวกา (Vega) เป็นต้น

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเห็นว่าเชื่ออำนาจให้ประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าดังนี้

5.1 ทวีศักดิ์ สุรชาติธำรงค์รัตน์ (2543: บทคัดย่อ) งานวิจัยเรื่องอำนาจรัฐกับการสร้างแบบอย่างพลเมืองดี ศึกษาเฉพาะกรณีนักศึกษาสถาบันราชภัฏกาญจนบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งตรวจสอบแนวความคิดแบบอย่างความเป็นพลเมืองดีของนักศึกษา ทั้งในมิติการเมือง การมีส่วนร่วมทางการเมืองและมิติทางสังคมวัฒนธรรม ตลอดจนการใช้ผลวิจัยเพื่ออนุมานได้ว่าสถาบันต่างๆในสังคมใดบ้างที่มีอิทธิพลและบทบาทต่อนักศึกษาในการให้ความหมายการเป็นพลเมืองดี

5.2 วัลยา ภูมิภักดีพรพรรณ (2547: บทคัดย่อ) งานวิจัยเรื่องปฏิบัติการความรุนแรงต่อตัวตนของนักเรียน เป็นการเผยให้เห็นถึงกระบวนการ การกระทำความรุนแรงต่อตัวตนของเด็กซึ่งมีความหลากหลาย ให้ตกอยู่ภายใต้มาตรฐานเดียวที่ถูกกำหนดขึ้นในพื้นที่การเรียนรู้ในสถานศึกษา การสร้างอัตลักษณ์ทางสังคมภายใต้มาตรฐานเดียวภายในโรงเรียนมากดทับปิดกั้นศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีลักษณะเฉพาะตน กลายเป็นคนที่มีอัตลักษณ์ทางสังคมที่ถูกสร้างขึ้นจากผู้มีอำนาจเหนือกว่าภายในสถานศึกษาด้วยวิธีการศึกษาจากประสบการณ์ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตของผู้เรียน โดยวิธีวิทยาศึกษาอัตชีวประวัติ (Autobiography)

5.3 อภิสัทธา ไต้ศัฏฐ์ไกล (2535: บทคัดย่อ) การแต่งกายของมนุษย์ชาติถือเป็นวัฒนธรรมที่สำคัญอย่างหนึ่งที่แสดงถึงลักษณะเฉพาะของกลุ่มชนเหล่านั้น นอกจากนั้นเสื้อผ้ายังมีบทบาทช่วยสื่อสารให้เราทราบถึงเรื่องราวต่างๆ ของผู้สวมใส่หลายเรื่อง เช่น เพศ อายุ อาชีพ สถานภาพทางเศรษฐกิจ สังคม บุคลิกภาพ ทศนคติ ค่านิยม อารมณ์ หรือแสดงความเป็นสมาชิกของกลุ่มหรือองค์กรขนาดใหญ่อย่าง “ระบบราชการ” ที่สวมใส่เครื่องแบบข้าราชการก็น่าจะมีบทบาทและจุดประสงค์เช่นกันว่าต้องการแสดงออกเรื่องใด และเพื่อที่จะทำให้เข้าใจในเรื่องเหล่านี้ได้ลึกซึ้งขึ้นจึงจำเป็นต้องศึกษาวิวัฒนาการ บทบาท และปัจจัยที่ทำให้เกิดเครื่องแบบข้าราชการในอดีตตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึงปัจจุบัน ซึ่งวิธีการศึกษาวิจัยนี้จะเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพไทย ศึกษาเอกสาร รูปภาพ พระราชบัญญัติในทางประวัติศาสตร์ พร้อมวิเคราะห์เนื้อหาความตามสภาพการบริหารราชการตามยุคสมัยๆ นั้น

6. ตัวอย่างงานที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ



ภาพประกอบ 2 ภาพเหมือนยามรักษาการณ์ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะ ค.ศ. 1999-2000

(Twelve Portraits After Ingres in a Uniform Style 1999-2000)

ศิลปิน : เดวิด ฮอคนีย์ (David Hockney)

ผลงานชุดนี้ได้รับอิทธิพลจากงานจิตรกรรมภาพคนเหมือนในชุดขุนนางเต็มยศ ของจิตรกรที่มีชื่อเสียงชาวฝรั่งเศส ยุคนีโอ-คลาสสิก (Neo-Classical) ฌอน ออคุส โดมินิก แองเกรส (Jean-Auguste-Dominique Ingres) ซึ่งใช้ “Camera Lucida” (เครื่องมือที่ช่วยให้มนุษย์สามารถจับภาพของความจริงได้โดยการมองผ่านปริซึมไปที่วัตถุหรือบุคคลที่ต้องการวาดภาพแล้วใช้ความสามารถร่างภาพนั้นบนกระดาษ) ช่วยในการวาดภาพ ฮอคนีย์นั้นใช้ Camera Lucida ในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมชุดนี้ ภาพคนเหมือนทั้ง 12 ภาพนั้นถูกวาดอย่างประณีต เป็นการแสดงความเคารพต่อยามรักษาการณ์พิพิธภัณฑ์ ผู้ซึ่งงานของพวกเขา มักถูกมองข้ามและให้ความคุณค่าน้อยในโลกของศิลปะ สิ่งที่น่าสนใจคือในภาพชุดนี้นั้นมีภาพของคนที่ยังมีชีวิตอยู่ด้วย ซึ่งเขานั้นได้วาดเลียนแบบอย่างประณีตเหมือนกับเป็นเช่นเพื่อนรัก คนรัก หรือคนในครอบครัว (Tucker Neel. 2548)

อาจกล่าวได้ว่าผลงานชุดนี้ของหอศิลป์นั้นเป็นเสมือนการเสียดสีในเรื่องของฐานันดรศักดิ์และชนชั้น การสวมเครื่องแบบอัตลักษณ์เป็นยามรักษาการณั้้นย่อมมีคุณค่าราคาต่ำกว่าชุดขุนนางที่ร่ำรวย การปรากฏภาพของคนในอาชีพที่ถูกมองว่าด้อยค่าบนผลงานศิลปะอันปราณีต เหมือนเป็นความตั้งใจของศิลปินต้องการชี้ให้เห็นความเหลื่อมล้ำของโลกศิลปะในอดีต ที่มีแต่คนร่ำรวยเท่านั้นจึงจะสามารถอยู่ในโลกของศิลปะได้



ภาพประกอบ 3 ผลงานชุด Uniform/ Uniformity

ศิลปิน : ตะวัน วัตยา

ศิลปินได้นำเรื่องเครื่องแบบมายั่วล้อ เสียดสีเย้ยหยัน ให้ความรู้สึกแสบๆ คันๆ คล้ายกับเป็นการสะทิดสะเทา หรือกระตุ้นเตือนสังคม ในท่วงท่าที่เล่นที่จริง ศิลปินได้กล่าวถึงผลงานว่า

“ผมคิดว่าคนไทยกับเครื่องแบบนี้เป็นอะไรที่ผูกพันกันมาตั้งแต่อดีตแล้วครับ เกิดมาก็ต้องเจอเครื่องแบบ เด็กก็มีเครื่องแบบ วัยรุ่นก็มี ผู้ใหญ่ก็มี และเครื่องแบบแต่ละประเภทก็ยิ่งแยกย่อยออกไปอีกไม่เหมือนกัน” แนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานชุด Uniform/ Uniformity ศิลปินไม่ได้มองถึงเครื่องแบบตั้งแต่แรกเริ่ม สิ่งที่เขาสนใจและเป็นแรงบันดาลใจสำคัญ คือการยื่นโพสท่าถ่ายภาพของผู้คนท่าประจำตัวแต่ละคนทำให้ศิลปินได้แนวความคิดที่จะนำมาตัดต่อยอด เพื่อสะท้อนรูปลักษณ์และ

อัตลักษณ์ ท่าทางที่หลายคนทำประกอบตอนถ่ายภาพ ศิลปินกล่าวว่ามันสามารถบอกอะไรได้หลายอย่าง อาจแฝงเร้นนัยยะบางอย่างเอาไว้ และเมื่อยังมีเครื่องแบบสวมทับเรื้อนร่าง ก็ยิ่งตอกย้ำถึงยศถาบรรดาศักดิ์ ตำแหน่งหน้าที่ที่ดูมีพลังอำนาจอย่างมากเหลือที่อยู่ในตัวคนคนนั้น

“ถ้าสังเกตดีๆ เวลาที่คนไหนสวมเครื่องแบบจะรู้สึกว่าคุณดูดีกว่าคนอื่น พอมีเครื่องแบบมันก็เหมือนจะมีอำนาจพลังพ่วงพ่วงในเลือด คิดว่าตัวเองมีอภิสิทธิ์เหนือคนอื่น ตำรวจ ทหาร รต. ลูกเสือ หรือกระทั่งรปภ. แต่หารู้ไม่ว่าอำนาจนั้นมันก็แค่มาอยู่ที่สมมติขึ้น มันเป็นเรื่องที่หลอกตาตัวเองทั้งนั้นเพราะเอาแต่ผูกติดอยู่กับเครื่องแบบ”

เครื่องแบบที่ศิลปินนำมาเป็นโจทย์หลัก ไม่ได้หมายถึงเสื้อผ้าเพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมเอาร่างกายเปลือยเปล่าซึ่งปราศจากเครื่องแบบในเชิงรูปธรรมด้วย นั่นจึงมองต่อว่าคนที่ไม่ยึดติดเรื่องเสื้อผ้าก็พร้อมจะสร้างมายาคติแห่งจิตใต้สำนึกโดยผ่านความไม่มียูนิฟอร์มได้ทุกเมื่อ

“ไม่มีเสื้อผ้า แต่คนเราก็สามารถที่จะมียูนิฟอร์มจากการทำอะไรเหมือนกัน ซ้ำๆ กัน จนกลายเป็นการสร้างเครื่องแบบมาห่อหุ้มตัวเองโดยอัตโนมัติ จนวันหนึ่งมันก็เกิดคำว่า พวกเขา พวกเขา คนที่เป็นพวกเราก็ต้องสวมเครื่องแบบแบบเดียวกัน มียูนิฟอร์มเหมือนกัน” (อัครเกียรติอาจิน. 2553)



ภาพประกอบ 4 Standing Male Nude (Self-Portrait)

ศิลปิน : อีคอน ชีเล (Egon Schiele)

งานของชีเลมีแบบฉบับของตนเองอย่างที่ไม่มีการเลียนแบบได้ งานของเขาไม่คำนึงถึงประเพณีนิยม แต่กลับเน้นไปที่ภาพเหมือนและภาพเปลือย มีการกล่าวอ้างถึงคำพูดของดีท์มาร์ เอลเกอร์ที่ว่า “แตกต่างจากศิลปินเอกซ์เพรสชันนิสต์คนอื่นๆ (ชีเล) ไม่ได้เน้นการอ่านท่าทางจากในหน้าผู้เป็นแบบเพียงอย่างเดียวเหมือนกับโคคชก้า การเคลื่อนไหวของมือทั้งสองข้างถือเป็นการอธิบายตัวมันเองได้ดีกว่าการเขียนใบหน้าคนคนหนึ่ง ซึ่งชีเลนำมาใช้ในการแสดงความรู้สึกในงานศิลปะกับทุกส่วนของร่างกายและทุกเส้นในนั้น” ในภาพเหมือนหลายๆ ภาพและภาพเหมือนตัวเขาเองปรากฏออกมาในร่างของมนุษย์ลักษณะเหมือนต้นไม้ที่ดูกระวนกระวาย รวากับแตกหักออกเป็นเศษเล็กเศษน้อยซึ่งทำให้ท่าทางที่ออกมาแข็งแกร่ง แข็งเหี้ยเหมือนคนหรือสัตว์ที่พิการ

ในภาพเหมือนขนาดใหญ่ที่เห็นอยู่นี้ เป็นภาพลำตัวของศิลปินที่เปลือยเปล่า พยายามยึดตัวขึ้นเหมือนต้นไม้ที่เคียงแม้ว่าจะอยู่ในแนวตั้งก็ตามแขนข้างขวาก็คดออกในแนวนอนและแข็งทื่อ แต่ก็มีส่วนที่ต่อมาซึ่งหักลงข้างล่างอย่างฉับพลัน เหมือนกิ่งไม้ที่ถูกหักด้วยสายฟ้าฟาด โครงร่างแปลกประหลาดนี้ มีกะโหลกที่เหมือนหน้ากากตั้งอยู่ด้วยใบหน้าที่ยิ้มจนเหมือนใกล้จะระเบิด ด้วยการถ่ายทอดอารมณ์แบบรุนแรง และไม่เคยปรากฏมาก่อนนี้ เป็นศักยภาพในการนำเอาภาพที่เห็นของตัวเองมาแปลงให้เหมือนภาพหลอน เส้นที่บางคมซึ่งใช้ตัดขอบเป็นเหมือนการซ้ำแหวะ และทำให้ส่วนต่างๆ ไม่ประสมปนเปกัน

อย่างไรก็ตามความมีชีวิตชีวาก็ยังคงอยู่ ไม่มีเส้นที่มากหรือน้อยเกินไป ลักษณะร่างกายของมนุษย์ที่ถูกสร้างสรรคนี้ได้ทำหน้าที่ของมันอย่างสมบูรณ์ที่สุด สิ่งที่ปรากฏทำให้นึกไปถึงภาพในยุคปลายโกธิกภาพร่างของพระคริสต์ที่กำลังเจ็บปวด (นอร์แบร์ท โวล์ฟ. 2552: 88)

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการทำวิจัย เรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ กรณีศึกษาผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัย เพื่อที่จะนำเสนอให้เห็นถึงกระบวนการของการปฏิบัติงานเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีเหตุและผล เพื่อที่จะนำมาซึ่งการทำงานในส่วนที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดและเนื้อหาของผลงาน

ในส่วนของวิธีการวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยไว้ ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลทั้งข้อมูลทางกายภาพ ภาพถ่ายบุคคลที่สวมใส่เครื่องแบบองค์กรต่างๆ และข้อมูลภาคทฤษฎีที่ปรากฏตามเอกสารสิ่งพิมพ์และงานวิจัย นำมาวิเคราะห์สร้างสรรค์เป็นภาพร่างผลงานจำนวน 20 ชิ้นจากแนวความคิดเรื่อง“กรณีศึกษาผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม”

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ผลงานศิลปะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 1 ชุด ทั้งหมด 6 ภาพ ดังนี้ ภาพที่ 1 ชื่อผลงานUniform's Impact 1 เป็นผลงานด้านจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิคสีอะครีลิคบนผืนผ้าใบ ขนาด 1.00 x 1.20 เมตร, ภาพที่ 2 ชื่อผลงาน Uniform's Impact 2 เป็นผลงานด้านจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิคสีอะครีลิคบนผืนผ้าใบ ขนาด 1.00 x 1.20 เมตร, ภาพที่ 3 ชื่อผลงาน Uniform's Impact 3 เป็นผลงานด้านจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิคสีอะครีลิคบนผืนผ้าใบ ขนาด 1.00 x 1.20 เมตร, ภาพที่ 4 ชื่อผลงาน Uniform's Impact 4 เป็นผลงานด้านจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิคสีอะครีลิคบนผืนผ้าใบ ขนาด 1.00 x 1.20 เมตร, ภาพที่ 5 ชื่อผลงาน Uniform's Impact 5 เป็นผลงานด้านจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิคสีอะครีลิคบนผืนผ้าใบ ขนาด 1.00 x 1.20 เมตร, ภาพที่ 6 ชื่อผลงาน Uniform's Impact 6 เป็นผลงานด้านจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิคสีอะครีลิคบนผืนผ้าใบ ขนาด 1.00 x 1.20 เมตร

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการศึกษาวิจัย ได้แก่ แบบประเมินผลจากผู้ชมผลงาน

ขั้นตอนสร้างเครื่องมือ มีดังนี้

ผู้วิจัยทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นความรู้พื้นฐานสำหรับการสร้างเครื่องมือ เครื่องมือในที่นี้คือ แบบประเมินผลจากผู้ชมผลงาน ซึ่งแบ่งแบบประเมินเป็น 2 ด้าน คือ

1. ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงานศิลปะ
2. ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม

แบบประเมิน ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินความเข้าใจและความรู้สึกของผู้ชมประมาณ 100 คนที่มีต่อผลงานศิลปะ โดยแบบประเมินมีประเด็นดังต่อไปนี้

1. ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงานศิลปะ

- องค์ประกอบของการมองเห็น เช่น เส้น สี แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Visual Element)
- การออกแบบมีความสมดุล เอกภาพ จังหวะลีลาที่เหมาะสมลงตัว สามารถสื่อสิ่งที่ศิลปินต้องการ (Design)
- วัตถุที่นำมาสร้างสรรค์งานศิลปะ เช่น ผ้าใบ, สีอะครีลิค, สีน้ำมัน ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Art Object)
- รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีความเหมาะสม
- การรับรู้ (Perception) เกิดการตอบสนองทางความคิดและความรู้สึกจากการชมงานศิลปะ
- เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ผลงานศิลปะสามารถประสานสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นหรือรับรู้มาก่อน
- สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความเหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็น ตลอดจนสามารถเข้าถึงเจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะ

2. ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม

- งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจ (Power) ของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร
- งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล (Identity)

วิธีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การตรวจสอบแบบประเมิน มีวิธีดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขเบื้องต้น
2. ปรับปรุงแก้ไข ตรวจสอบความถูกต้องจัดทำเป็นฉบับที่สมบูรณ์ และนำไปเก็บรวบรวมข้อมูล

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. นำผลงานไปจัดแสดง
2. แจกแบบประเมินให้กับผู้มาเข้าร่วมชมงาน
3. ตรวจสอบจำนวนและความถูกต้องของแบบประเมินที่ได้รับคืน เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละจากจำนวนของผู้ชมที่ได้จากการดูผลงานและแบบประเมินความเข้าใจและความรู้สึกร่วมที่มีต่อผลงานศิลปะ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน และเกณฑ์การแปลผล ซึ่งกำหนดค่าคะแนน (Weight) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

5 หมายถึง	ผลการประเมิน ในระดับมากที่สุด
4 หมายถึง	ผลการประเมิน ในระดับมาก
3 หมายถึง	ผลการประเมิน ในระดับปานกลาง
2 หมายถึง	ผลการประเมิน ในระดับน้อย
1 หมายถึง	ผลการประเมิน ในระดับน้อยที่สุด

กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายข้อมูลที่เป็นค่าเฉลี่ยต่างๆ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	ความหมาย
4.51-5.00	ผลการประเมิน ดีมาก
3.51-4.50	ผลการประเมิน ดี
2.51-3.50	ผลการประเมิน ปานกลาง
1.51-2.50	ผลการประเมิน ต้องปรับปรุง
1.00-1.50	ผลการประเมิน ไม่ดี

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล (แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ) ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งประกอบด้วยสถิติ ดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานใช้สถิติร้อยละในการวิเคราะห์

1.1 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540: 137)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ \bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของความคิดเห็น
$\sum X$	แทน	ผลรวมของความคิดเห็นทั้งหมด
n	แทน	ผู้ชมงานศิลปะในกลุ่มตัวอย่าง

1.2 หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนจากสูตร (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540: 143)

$$SD = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ SD	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
n	แทน	จำนวนผู้ชมงานศิลปะในกลุ่มตัวอย่าง
$\sum X$	แทน	ผลรวมของความคิดเห็นทั้งหมด
$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของความคิดเห็นแต่ละตัวยกกำลังสอง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางการวิจัยเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลกระทบของเครื่องแบบ (Uniform) ที่มีต่อคนในสังคม ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์และอักษรย่อในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

\bar{X} แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(Standard Deviation)

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางการวิจัยเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลกระทบของเครื่องแบบ (Uniform) ที่มีต่อคนในสังคม ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำอธิบาย โดยผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินความคิดเห็น จำนวน 100 ชุดเพื่อใช้ประเมินความคิดเห็นของผู้ชมภาพงานศิลปะที่นำมาจัดแสดงจำนวน 6 ภาพ โดยแบ่งแบบความคิดเห็นออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะ จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน

ตาราง 1 การวิเคราะห์ข้อมูลประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะ จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน

เพศ	กลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
- ชาย		72	72
- หญิง		28	28
	รวม	100	

ตาราง 1 (ต่อ)

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
ระดับการศึกษา		
- ปริญญาตรี	68	68
- ปริญญาโท	27	27
- ปริญญาเอก	5	5
รวม	100	

สรุปผล ข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็น มีดังนี้

1. จำแนกตามเพศ

- เพศชาย จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 72
- เพศหญิง จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 28

2. จำแนกตามระดับการศึกษา

- ระดับปริญญาตรี จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 68
- ระดับปริญญาโท จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 27
- ระดับปริญญาเอก จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเพื่อประเมินความคิดเห็นที่มีต่อภาพงานศิลปะ จำนวน 6 ภาพ โดยผ่านการเลือกสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้เชี่ยวชาญ ได้ผลการวิเคราะห์ผลปรากฏตามตารางดังต่อไปนี้

ภาพที่ 1



ภาพประกอบ 5 ผลงานชื่อ “Uniform’s Impact 1”

ผลงานชื่อ “Uniform’s Impact 1”

แนวความคิดของภาพนี้ผู้วิจัยได้เลือกต้นแบบมาจากชุดเครื่องแบบของแอร์โฮสเตสซึ่งเป็นอาชีพที่ผู้หญิงหลายคนใฝ่ฝันอยากเป็น ผู้วิจัยมีความสนใจในส่วนที่ว่าเมื่อผู้ใดที่ได้สวมใส่ชุดเครื่องแบบนี้แล้วจะมีกิริยาท่าทางที่สุภาพ อ่อนหวาน มีความเป็นกุลสตรีไทย ผู้วิจัยนั้นเกิดความสงสัยเคลือบแคลงต่ออัตลักษณ์ตัวตนแท้จริงภายใต้เครื่องแบบของผู้สวมใส่และรอยยิ้มอันมีไมตรี ในด้านการแสดงออกทางทัศนศิลป์ผู้วิจัยได้เน้นการระบายสีแบบแบนราบเป็นระนาบและใช้การตัดเส้นในบางส่วน นอกจากนี้ยังเน้นลักษณะรอยยิ้ม ท่าทางและมือที่พนมอยู่ให้ดูแข็งทื่อ เพื่อแสดงออกถึงความไม่เป็นธรรมชาติของอริยาบถ

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ
ภาพที่ 1

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงาน
ศิลปะ

รายละเอียด	\bar{x}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. องค์ประกอบของการมองเห็น (The Visual Element) เช่น เส้น สี แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ มีความเหมาะสม	4.47	0.78	ดี
2. การออกแบบ (Design) มีความสมดุล เอกภาพ จังหวะ ลีลาที่เหมาะสมลงตัว สามารถสื่อสิ่งที่ศิลปินต้องการ	4.49	0.72	ดี
3. วัตถุที่นำมาสร้างสรรค์งานศิลปะ (The Art Object) เช่น ผ้าใบ, สีอะครีลิค, สีน้ำมัน ฯลฯ มีความเหมาะสม	4.63	0.60	ดีมาก
4. รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีความเหมาะสม	4.54	0.76	ดีมาก
5. การรับรู้ (Perception) เกิดการตอบสนองทางความคิด และความรู้สึกจากการชมงานศิลปะ	4.47	0.81	ดี
6. เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ผลงานศิลปะสามารถประสานสอดคล้อง กับประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นหรือรับรู้มาก่อน	4.62	0.68	ดีมาก
7. สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความ เหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็น ตลอดจนสามารถ เข้าถึงเจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านผลงาน ศิลปะ	4.5	0.81	ดี
รวม	4.53	0.74	ดีมาก

ตาราง 2 (ต่อ)

**ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของ
เครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม**

รายละเอียด	\bar{x}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจ (Power) ของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร	4.52	0.78	ดีมาก
2. งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล (Identity)	4.62	0.65	ดีมาก
รวม	4.57	0.72	ดีมาก

จากตาราง 2 ผลการประเมิน ภาพที่ 1 Uniform's Impact 1 ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตกรรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{x} = 4.53$, S.D.= 0.74) โดยสามารถพิจารณาได้เป็นข้อดังนี้ ด้านองค์ประกอบของการมองเห็น ($\bar{x} = 4.47$, S.D.=0.78), ด้านการออกแบบ ($\bar{x} = 4.49$, S.D.=0.72) ด้านวัตถุที่มาสร้างสรรค์งานศิลปะ ($\bar{x} = 4.63$, S.D.= 0.60), ด้านรูปทรงที่มองเห็น ($\bar{x} = 4.54$, S.D.= 0.76), ด้านการรับรู้ ($\bar{x} = 4.47$, S.D.= 0.81), ด้านการเกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ ($\bar{x} = 4.62$, S.D.= 0.68) และด้านความสามารถอธิบายถึงการรับรู้ถึงสุนทรียภาพ ($\bar{x} = 4.5$, S.D.= 0.81)

ผลการประเมินด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.57$, S.D.= 0.72) โดยสามารถพิจารณาได้เป็นข้อดังนี้ ด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร ($\bar{x} = 4.52$, S.D.= 0.78) และด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล ($\bar{x} = 4.62$, S.D.= 0.65)

ภาพที่ 2



ภาพประกอบ 6 ผลงานชื่อ “Uniform’s Impact 2”

ผลงานชื่อ “Uniform’s Impact 2”

แนวความคิดของภาพนี้ผู้วิจัยได้เลือกต้นแบบมาจากชุดเครื่องแบบของตำรวจซึ่งเป็นอาชีพที่มีความสัมพันธ์กับเรื่องของอำนาจอย่างมาก โดยผู้วิจัยสนใจในส่วนที่ว่าผู้ที่อยู่ภายใต้เครื่องแบบนี้ นั้นจะกุมอำนาจกำหนดความถูกต้องและความยุติธรรมเอาไว้ในมือ สามารถใช้ไปในทิศทางที่ดีหรือไม่ดีได้ ผู้ที่สวมใส่สิ่งจำเป็นต้องมีจรรยาบรรณในอาชีพอย่างสูง ในการแสดงออกทางทัศนศิลป์ ผู้วิจัยจึงได้ถ่ายทอดภาพเขียนออกมาในลักษณะที่เครื่องแบบนี้บีบรัดร่างกายของผู้สวมใส่ ลายเส้นที่ตัดอย่างฉับไว และรูปร่างใบหน้าอันบิดเบี้ยวผิดสัดส่วน เพื่อแสดงออกถึงสภาวะอึดอัดภายใต้อำนาจที่ได้รับมา ที่มาพร้อมกับความรับผิดชอบอันสูงส่งนี้

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ
ภาพที่ 2

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงาน
ศิลปะ

รายละเอียด	\bar{x}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. องค์ประกอบของการมองเห็น (The Visual Element) เช่น เส้น สี แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ มีความเหมาะสม	4.69	0.56	ดีมาก
2. การออกแบบ (Design) มีความสมดุล เอกภาพ จังหวะ ลีลาที่เหมาะสมลงตัว สามารถสื่อสิ่งที่ศิลปินต้องการ	4.50	0.76	ดี
3. วัตถุที่นำมาสร้างสรรค์งานศิลปะ (The Art Object) เช่น ผ้าใบ, สีอะครีลิค, สีน้ำมัน ฯลฯ มีความเหมาะสม	4.56	0.72	ดีมาก
4. รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีความเหมาะสม	4.47	0.78	ดี
5. การรับรู้ (Perception) เกิดการตอบสนองทางความคิด และความรู้สึกจากการชมงานศิลปะ	4.63	0.63	ดีมาก
6. เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ผลงานศิลปะสามารถประสานสอดคล้อง กับประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นหรือรับรู้มาก่อน	4.63	0.66	ดีมาก
7. สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความ เหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็น ตลอดจนสามารถ เข้าถึงเจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านผลงาน ศิลปะ	4.46	0.85	ดี
รวม	4.56	0.71	ดีมาก

ตาราง 3 (ต่อ)

ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของ
เครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม

รายละเอียด	\bar{x}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจ (Power) ของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร	4.60	0.71	ดีมาก
2. งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล (Identity)	4.50	0.72	ดี
รวม	4.55	0.72	ดีมาก

จากตาราง 3 ผลการประเมิน ภาพที่ 2 Uniform's Impact 2 ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตกรรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{x} = 4.56$, S.D.= 0.71) โดยสามารถพิจารณาได้เป็นข้อดังนี้ ด้านองค์ประกอบของการมองเห็น ($\bar{x} = 4.69$, S.D.=0.56), ด้านการออกแบบ ($\bar{x} = 4.50$, S.D.=0.76) ด้านวัตถุที่มาสร้างสรรคงานศิลปะ ($\bar{x} = 4.56$, S.D.= 0.72), ด้านรูปทรงที่มองเห็น ($\bar{x} = 4.47$, S.D.= 0.78), ด้านการรับรู้ ($\bar{x} = 4.63$, S.D.= 0.63), ด้านการเกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ ($\bar{x} = 4.63$, S.D.= 0.66) และด้านความสามารถอธิบายถึงการรับรู้ถึงสุนทรียภาพ ($\bar{x} = 4.6$, S.D.= 0.85)

ผลการประเมินด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.55$, S.D.= 0.72) โดยสามารถพิจารณาได้เป็นข้อดังนี้ ด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร ($\bar{x} = 4.60$, S.D.= 0.71) และด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล ($\bar{x} = 4.50$, S.D.= 0.72)

ภาพที่ 3



ภาพประกอบ 7 ผลงานชื่อ “Uniform’s Impact 3”

ผลงานชื่อ “Uniform’s Impact 3”

แนวความคิดของภาพนี้ผู้วิจัยได้เลือกต้นแบบมาจากชุดเครื่องแบบของทหารหรือข้าราชการชั้นสูง อันแสดงถึงอำนาจบารมี เกียรติภูมิของผู้สวมใส่ สำหรับภาพนี้ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดให้เห็นถึงอำนาจ ความภาคภูมิใจต่อยศฐาบรรดาศักดิ์ ความมั่งคั่งที่หล่อหลอมอัตลักษณ์ตัวตนของผู้สวมใส่จนสูญเสียสติและจิตวิญญาณ โดยการแสดงออกทางทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้เขียนให้เครื่องแบบนี้มีลักษณะคล้ายเปลือกหอยและหนักที่ห่อหุ้มอยู่บนร่างกาย และได้เลือกใช้สีทองในการตกแต่งเพื่อสื่อถึงความรู้สึกอันมั่งคั่ง ลักษณะโทนสีนั้นจะเป็นโทนสีมืดทึบ เพื่อให้รู้สึกถึงความลึกดำ อึมครึมและน่าหวาดวิตก นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้เขียนลักษณะในหน้าที่ผิดเพี้ยนเพื่อแสดงออกถึงความผิดปกติของอัตลักษณ์ตัวตนแท้จริงที่อยู่ภายใต้เครื่องแบบนี้

ตาราง 4 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ
ภาพที่ 3

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงาน
ศิลปะ

รายละเอียด	\bar{x}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. องค์ประกอบของการมองเห็น (The Visual Element) เช่น เส้น สี แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ มีความเหมาะสม	4.76	0.55	ดีมาก
2. การออกแบบ (Design) มีความสมดุล เอกภาพ จังหวะ ลีลาที่เหมาะสมลงตัว สามารถสื่อสิ่งที่ศิลปินต้องการ	4.79	0.50	ดีมาก
3. วัตถุที่นำมาสร้างสรรค์งานศิลปะ (The Art Object) เช่น ผ้าใบ, สีอะครีลิค, สีน้ำมัน ฯลฯ มีความเหมาะสม	4.66	0.68	ดีมาก
4. รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีความเหมาะสม	4.71	0.64	ดีมาก
5. การรับรู้ (Perception) เกิดการตอบสนองทางความคิด และความรู้สึกจากการชมงานศิลปะ	4.73	0.58	ดีมาก
6. เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ผลงานศิลปะสามารถประสานสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นหรือรับรู้มาก่อน	4.68	0.65	ดีมาก
7. สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความเหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็น ตลอดจนสามารถเข้าถึงเจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะ	4.71	0.57	ดีมาก
รวม	4.72	0.60	ดีมาก

ตาราง 4 (ต่อ)

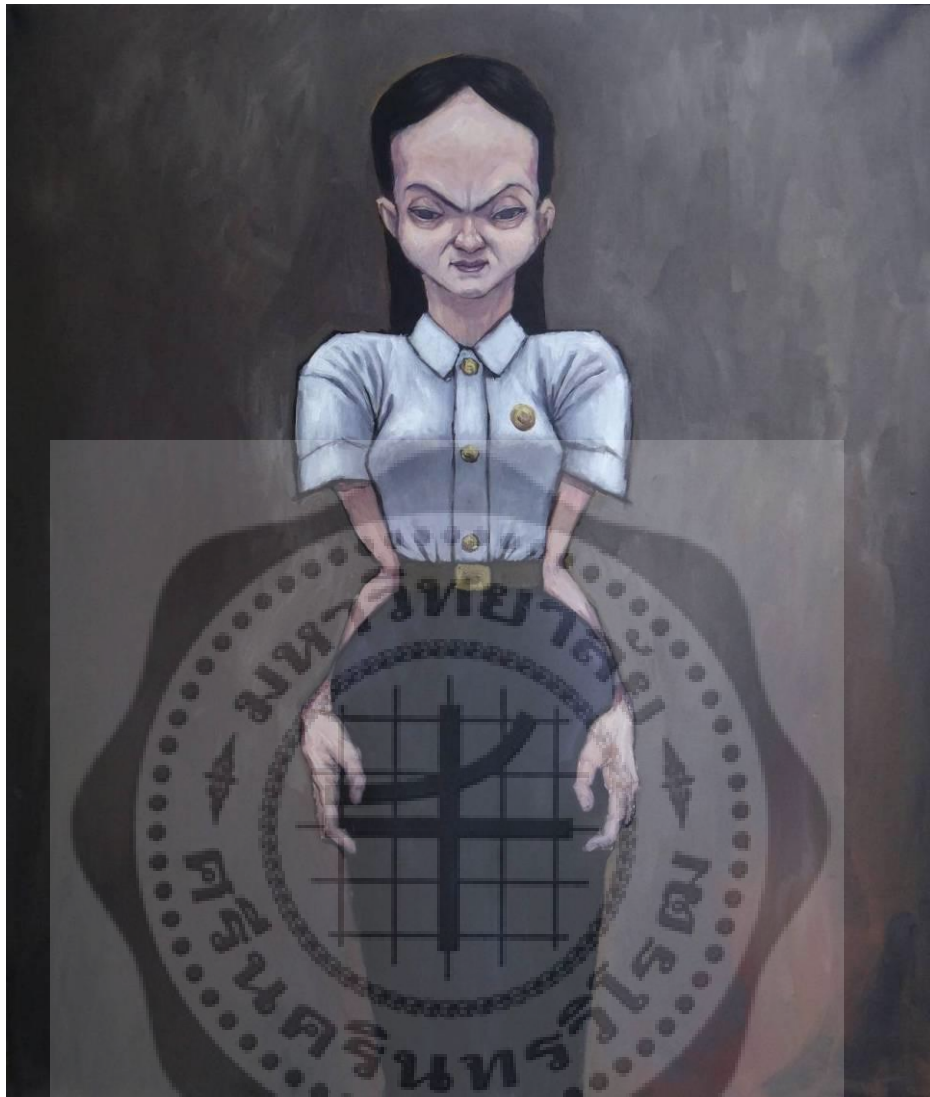
**ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของ
เครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม**

รายละเอียด	\bar{x}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจ (Power) ของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร	4.74	0.50	ดีมาก
2. งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของ เครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล (Identity)	4.68	0.58	ดีมาก
รวม	4.71	0.54	ดีมาก

จากตาราง 4 ผลการประเมิน ภาพที่ 3 Uniform's Impact 3 ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตกรรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{x} = 4.72$, S.D.= 0.60) โดยสามารถพิจารณาได้เป็นข้อดังนี้ ด้านองค์ประกอบของการมองเห็น ($\bar{x} = 4.76$, S.D.=0.55), ด้านการออกแบบ ($\bar{x} = 4.79$, S.D.=0.50) ด้านวัตถุที่มาสร้างสรรค์งานศิลปะ ($\bar{x} = 4.66$, S.D.= 0.68), ด้านรูปทรงที่มองเห็น ($\bar{x} = 4.71$, S.D.= 0.64), ด้านการรับรู้ ($\bar{x} = 4.73$, S.D.= 0.58), ด้านการเกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ ($\bar{x} = 4.68$, S.D.= 0.65) และด้านความสามารถอธิบายถึงการรับรู้ถึงสุนทรียภาพ ($\bar{x} = 4.71$, S.D.= 0.57)

ผลการประเมินด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.71$, S.D.= 0.54) โดยสามารถพิจารณาได้เป็นข้อดังนี้ ด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร ($\bar{x} = 4.74$, S.D.= 0.50) และด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล ($\bar{x} = 4.68$, S.D.= 0.58)

ภาพที่ 4



ภาพประกอบ 8 ผลงานชื่อ “Uniform's Impact 4”

ผลงานชื่อ “Uniform's Impact 4”

แนวความคิดของภาพนี้ผู้วิจัยได้เลือกต้นแบบมาจากชุดเครื่องแบบนักศึกษา โดยผู้วิจัยให้ความสนใจในเรื่องของกฎระเบียบอันเคร่งครัดของการเป็นนักศึกษา และสนใจต่อคำถามที่ว่าความเป็นนักศึกษาอยู่ที่ตัวตนของนักศึกษาหรือเครื่องแบบนักศึกษา การแสดงออกทางด้านทัศนศิลป์ผู้วิจัยได้แสดงออกถึงความอึดอัดตึงเครียดผ่านรูปร่างท่าทางอันบีบรัด สดส่วน และใบหน้าอันผิดเพี้ยน โทนสีของภาพจะมีลักษณะหม่นเพื่อสื่อถึงความรู้สึกอันอึดอัดกระอักกระอ่วน

ตาราง 5 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ
ภาพที่ 4

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงาน
ศิลปะ

รายละเอียด	\bar{x}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. องค์ประกอบของการมองเห็น (The Visual Element) เช่น เส้น สี แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ มีความเหมาะสม	4.48	0.72	ดี
2. การออกแบบ (Design) มีความสมดุล เอกภาพ จังหวะ ลีลาที่เหมาะสมลงตัว สามารถสื่อสิ่งที่ศิลปินต้องการ	4.50	0.66	ดี
3. วัตถุที่นำมาสร้างสรรค์งานศิลปะ (The Art Object) เช่น ผ้าใบ, สีอะครีลิค, สีน้ำมัน ฯลฯ มีความเหมาะสม	4.63	0.63	ดีมาก
4. รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีความเหมาะสม	4.49	0.70	ดี
5. การรับรู้ (Perception) เกิดการตอบสนองทางความคิด และความรู้สึกจากการชมงานศิลปะ	4.48	0.76	ดี
6. เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ผลงานศิลปะสามารถประสานสอดคล้อง กับประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นหรือรับรู้มาก่อน	4.61	0.63	ดีมาก
7. สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความเหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็น ตลอดจนสามารถเข้าถึง เจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะ	4.55	0.69	ดีมาก
รวม	4.53	0.68	ดีมาก

ตาราง 5 (ต่อ)

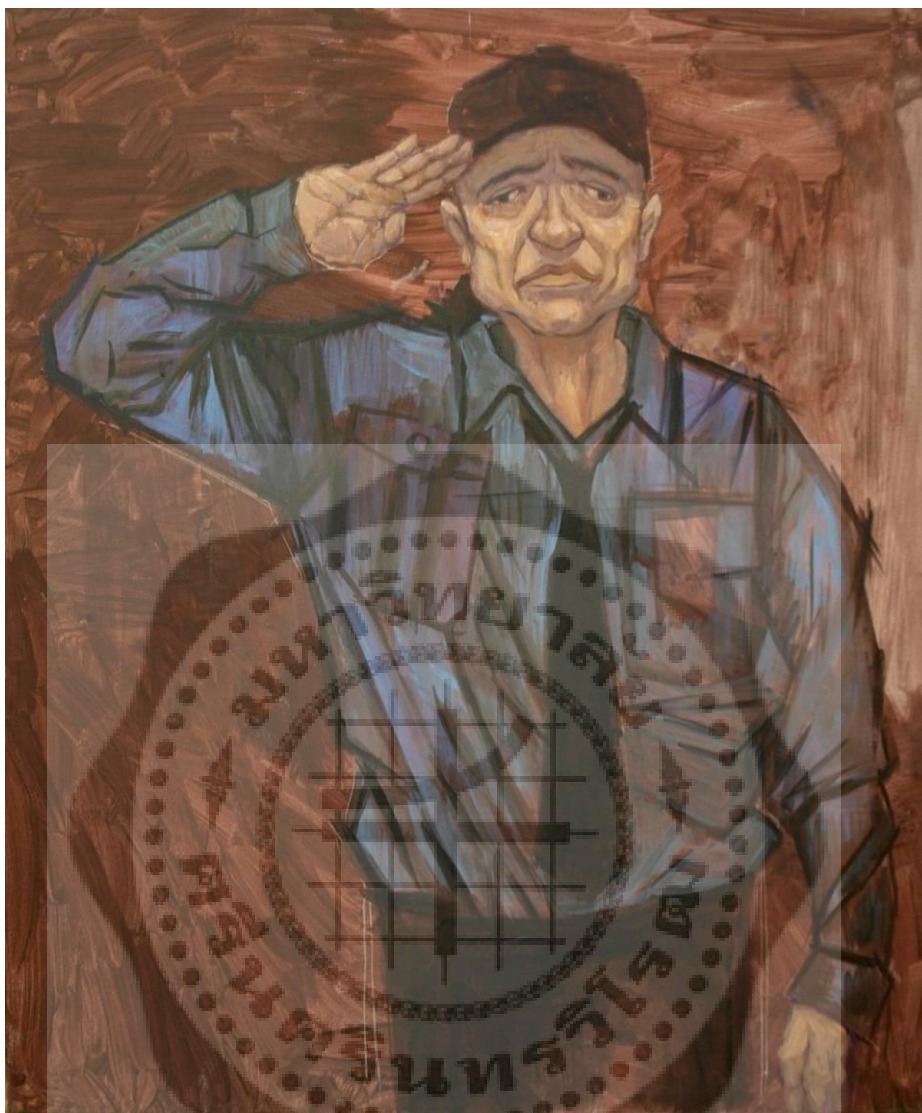
**ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของ
เครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม**

รายละเอียด	\bar{x}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจ (Power) ของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร	4.47	0.83	ดี
2. งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล (Identity)	4.50	0.75	ดี
รวม	4.49	0.79	ดี

จากตาราง 5 ผลการประเมิน ภาพที่ 4 Uniform's Impact 4 ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตกรรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{x} = 4.53$, S.D.= 0.68) โดยสามารถพิจารณาได้เป็นข้อดังนี้ ด้านองค์ประกอบของการมองเห็น ($\bar{x} = 4.48$, S.D.=0.72), ด้านการออกแบบ ($\bar{x} = 4.50$, S.D.=0.66) ด้านวัตถุที่มาสร้างสรรคงานศิลปะ ($\bar{x} = 4.63$, S.D.= 0.63), ด้านรูปทรงที่มองเห็น ($\bar{x} = 4.49$, S.D.= 0.70), ด้านการรับรู้ ($\bar{x} = 4.48$, S.D.= 0.76), ด้านการเกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ ($\bar{x} = 4.61$, S.D.= 0.63) และด้านความสามารถอธิบายถึงการรับรู้ถึงสุนทรียภาพ ($\bar{x} = 4.55$, S.D.= 0.69)

ผลการประเมินด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.49$, S.D.= 0.79) โดยสามารถพิจารณาได้เป็นข้อดังนี้ ด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร ($\bar{x} = 4.47$, S.D.= 0.83) และด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล ($\bar{x} = 4.50$, S.D.= 0.75)

ภาพที่ 5



ภาพประกอบ 9 ผลงานชื่อ “Uniform's Impact 5”

ผลงานชื่อ “Uniform's Impact 5”

แนวความคิดของภาพนี้ผู้วิจัยได้เลือกต้นแบบมาจากชุดเครื่องแบบพนักงานรักษาความปลอดภัย ซึ่งโดยทั่วไปพนักงานรักษาความปลอดภัยนั้นจะเป็นบุคคลที่ไม่ได้มีฐานะที่ร่ำรวยหรืออำนาจบารมีใดๆ แต่เมื่ออยู่ภายใต้เครื่องแบบนี้ผู้สวมใส่สามารถสั่งการหรือใช้อำนาจต่อผู้อื่นที่เข้ามาในเขตพื้นที่รับผิดชอบได้ ผู้วิจัยนั้นสนใจถึงอำนาจของเครื่องแบบที่แปรเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้สวมใส่ในด้านการแสดงออกทางทัศนศิลป์ ผู้วิจัยนั้นได้วาดลักษณะเครื่องแบบด้วยลายเส้นและระบายสีที่มีลักษณะเร็วและฉับไว ขนาดของเสื้อผ้าที่ใหญ่โตไม่พอดีตัวเพื่อสื่อถึงความใหญ่โตของอำนาจของเครื่องแบบที่ปกคลุมอัตลักษณ์ภายใน

ตาราง 6 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ
ภาพที่ 5

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงาน
ศิลปะ

รายละเอียด	\bar{x}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. องค์ประกอบของการมองเห็น (The Visual Element) เช่น เส้น สี แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ มีความเหมาะสม	4.63	0.60	ดีมาก
2. การออกแบบ (Design) มีความสมดุล เอกภาพ จังหวะ ลีลาที่เหมาะสมลงตัว สามารถสื่อสิ่งที่ศิลปินต้องการ	4.70	0.50	ดีมาก
3. วัตถุที่นำมาสร้างสรรคงานศิลปะ (The Art Object) เช่น ผ้าใบ, สีอะครีลิค, สีน้ำมัน ฯลฯ มีความเหมาะสม	4.68	0.58	ดีมาก
4. รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีความเหมาะสม	4.65	0.56	ดีมาก
5. การรับรู้ (Perception) เกิดการตอบสนองทางความคิด และความรู้สึกจากการชมงานศิลปะ	4.63	0.63	ดีมาก
6. เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ผลงานศิลปะสามารถประสานสอดคล้องกับ ประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นหรือรับรู้มาก่อน	4.50	0.70	ดี
7. สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความเหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็น ตลอดจนสามารถเข้าถึง เจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะ	4.49	0.77	ดี
รวม	4.61	0.62	ดีมาก

ตาราง 6 (ต่อ)

ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของ
เครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม

รายละเอียด	\bar{x}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจ (Power) ของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร	4.53	0.72	ดีมาก
2. งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล (Identity)	4.49	0.82	ดี
รวม	4.51	0.77	ดีมาก

จากตาราง 6 ผลการประเมิน ภาพที่ 5 Uniform's Impact 5 ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตกรรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{x} = 4.61$, S.D.= 0.62) โดยสามารถพิจารณาได้เป็นข้อดังนี้ ด้านองค์ประกอบของการมองเห็น ($\bar{x} = 4.63$, S.D.=0.60), ด้านการออกแบบ ($\bar{x} = 4.70$, S.D.=0.50) ด้านวัตถุที่มาสร้างสรรคงานศิลปะ ($\bar{x} = 4.68$, S.D.= 0.58), ด้านรูปทรงที่มองเห็น ($\bar{x} = 4.65$, S.D.= 0.56), ด้านการรับรู้ ($\bar{x} = 4.63$, S.D.= 0.63), ด้านการเกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ ($\bar{x} = 4.70$, S.D.= 0.50) และด้านความสามารถอธิบายถึงการรับรู้ถึงสุนทรียภาพ ($\bar{x} = 4.49$, S.D.= 0.77)

ผลการประเมินด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.51$, S.D.= 0.77) โดยสามารถพิจารณาได้เป็นข้อดังนี้ ด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร ($\bar{x} = 4.53$, S.D.= 0.72) และด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล ($\bar{x} = 4.49$, S.D.= 0.82)

ภาพที่ 6



ภาพประกอบ 10 ผลงานชื่อ “Uniform’s Impact 6”

ผลงานชื่อ “Uniform’s Impact 6”

แนวความคิดของภาพนี้ผู้วิจัยได้เลือกต้นแบบมาจากชุดเครื่องแบบลูกเสือ โดยผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าเครื่องแบบลูกเสือนั้นเป็นเครื่องแบบแรกๆที่เข้ามามีบทบาท ควบคุม และสร้างกฎระเบียบต่อชีวิตเราตั้งแต่วัยเยาว์ โดยด้านทัศนศิลป์นั้นผู้วิจัยได้เน้นสีหน้าอันตึงเครียดของเด็ก และเน้นที่เสื้อผ้าให้มีลักษณะแข็งกระด้างและดูหนัก เพื่อให้เกิดความรู้สึกที่อึดอัด นอกจากนี้ลักษณะพื้นหลังที่ใช้จะเป็นสีออกโทนดำ เพื่อขับเน้นให้เด็กและเครื่องแบบนั้นมีความโดดเด่นมากยิ่งขึ้น

ตาราง 7 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเกี่ยวกับการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อภาพผลงานศิลปะ
ภาพที่ 6

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงาน
ศิลปะ

รายละเอียด	\bar{x}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. องค์ประกอบของการมองเห็น (The Visual Element) เช่น เส้น สี แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ มีความเหมาะสม	4.65	0.59	ดีมาก
2. การออกแบบ (Design) มีความสมดุล เอกภาพ จังหวะ ลีลาที่เหมาะสมลงตัว สามารถสื่อสิ่งที่ศิลปินต้องการ	4.61	0.62	ดีมาก
3. วัตถุที่นำมาสร้างสรรค์งานศิลปะ (The Art Object) เช่น ผ้าใบ, สีอะครีลิค, สีน้ำมัน ฯลฯ มีความเหมาะสม	4.73	0.49	ดีมาก
4. รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีความเหมาะสม	4.56	0.70	ดีมาก
5. การรับรู้ (Perception) เกิดการตอบสนองทางความคิด และความรู้สึกจากการชมงานศิลปะ	4.63	0.60	ดีมาก
6. เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ผลงานศิลปะสามารถประสานสอดคล้อง กับประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นหรือรับรู้มาก่อน	4.50	0.73	ดี
7. สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความเหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็น ตลอดจนสามารถเข้าถึง เจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะ	4.58	0.71	ดีมาก
รวม	4.61	0.63	ดีมาก

ตาราง 7 (ต่อ)

**ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของ
เครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม**

รายละเอียด	\bar{x}	S.D.	ระดับเกณฑ์
1. งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจ (Power) ของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร	4.49	0.72	ดี
2. งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล (Identity)	4.50	0.75	ดี
รวม	4.50	0.74	ดี

จากตาราง 7 ผลการประเมิน ภาพที่ 6 Uniform's Impact 6 ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตกรรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{x} = 4.61$, S.D.= 0.63) โดยสามารถพิจารณาได้เป็นข้อดังนี้ ด้านองค์ประกอบของการมองเห็น ($\bar{x} = 4.65$, S.D.=0.59), ด้านการออกแบบ ($\bar{x} = 4.61$, S.D.=0.62) ด้านวัตถุที่มาสร้างสรรคงานศิลปะ ($\bar{x} = 4.73$, S.D.= 0.49), ด้านรูปทรงที่มองเห็น ($\bar{x} = 4.56$, S.D.= 0.70), ด้านการรับรู้ ($\bar{x} = 4.63$, S.D.= 0.60), ด้านการเกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ ($\bar{x} = 4.50$, S.D.= 0.73) และด้านความสามารถอธิบายถึงการรับรู้ถึงสุนทรียภาพ ($\bar{x} = 4.58$, S.D.= 0.71)

ผลการประเมินด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.50$, S.D.= 0.74) โดยสามารถพิจารณาได้เป็นข้อดังนี้ ด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร ($\bar{x} = 4.49$, S.D.= 0.72) และด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล ($\bar{x} = 4.50$, S.D.= 0.75)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาผลกระทบของเครื่องแบบ (Uniform) ที่มีต่อคนในสังคม เป็นศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ตามวิธีวิทยาของทัศนศิลป์ (Methodology of Visual Art) และถ่ายทอดแนวความคิดจากแรงบันดาลใจให้ออกมาเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยต่อสาธารณชน โดยให้ตระหนักถึง หน้าที่ บทบาทและผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม ซึ่งมีวิธีการดำเนินการดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้จาก ข้อมูลทั้งข้อมูลทางกายภาพ ภาพถ่ายบุคคลที่สวมใส่เครื่องแบบองค์กรต่างๆ และข้อมูลภาคทฤษฎีที่ปรากฏตามเอกสารสิ่งพิมพ์และงานวิจัย นำมาวิเคราะห์สร้างสรรค์เป็นภาพร่างผลงานจำนวน 20 ชิ้น

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ผลงานศิลปะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 1 ชุด ทั้งหมด 6 ภาพ เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าใบ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการศึกษาวิจัย ได้แก่ แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ โดยแบบประเมินแบ่งเป็น 2 ตอนดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่องานศิลปะที่ผู้วิจัยจัดแสดง จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเพื่อประเมินความคิดเห็นที่มีต่องานศิลปะ ที่ผ่านการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 ภาพ โดยใช้หลักเกณฑ์ดังนี้

1. ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงานศิลปะ

2. ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่องานศิลปะที่ผู้วิจัยจัดแสดง จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ผลการวิเคราะห์จากแบบประเมินพบว่า จากแบบประเมินเพศชายตอบแบบสอบถามมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 72 และมีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีมากที่สุดคิดเป็น ร้อยละ 68

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมงานศิลปะจำนวน 100 คน เพื่อประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะที่ผ่านการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 ภาพ สามารถสรุปได้ ดังนี้

สรุปตาราง 2 ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะภาพที่ 1 ชื่อผลงาน “Uniform’s Impact 1” จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงานศิลปะมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.53 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก โดยรายละเอียดประกอบด้วย ด้านองค์ประกอบของการมองเห็น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี ด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี ด้านวัตถุที่มาสร้างสรรคงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านรูปทรงที่มองเห็น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านการรับรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี ด้านการเกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก และด้านความสามารถอธิบายถึงการรับรู้ถึงสุนทรียภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี

ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.57 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก โดยรายละเอียดประกอบด้วย ด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก และด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก

สรุปตาราง 3 ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะภาพที่ 2 ชื่อผลงาน “Uniform’s Impact 2” จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงานศิลปะมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.56 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก โดยรายละเอียดประกอบด้วย ด้านองค์ประกอบของการมองเห็น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.69 ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี ด้านวัตถุที่มาสร้างสรรคงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านรูปทรงที่มองเห็น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี ด้านการรับรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านการเกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก และด้านความสามารถอธิบายถึงการรับรู้ถึงสุนทรียภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.46 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี

ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.55 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก โดยรายละเอียดประกอบด้วย ด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก และด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก

สรุปตาราง 4 ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะภาพที่ 3 ชื่อผลงาน “Uniform’s Impact 3” จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงานศิลปะมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.72 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก โดยรายละเอียดประกอบด้วย ด้านองค์ประกอบของการมองเห็น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.76 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.79 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านวัตถุที่มาสร้างสรรค์งานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านรูปทรงที่มองเห็น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านการรับรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านการเกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก และด้านความสามารถอธิบายถึงการรับรู้ถึงสุนทรียภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก

ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.71 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก โดยรายละเอียดประกอบด้วย ด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก และด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก

สรุปตาราง 5 ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะภาพที่ 4 ชื่อผลงาน “Uniform’s Impact 4” จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงานศิลปะมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.53 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก โดยรายละเอียดประกอบด้วย ด้านองค์ประกอบของการมองเห็น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี ด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี ด้านวัตถุที่มาสร้างสรรค์งานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านรูปทรงที่มองเห็น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี ด้านการรับรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี ด้านการเกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก และด้านความสามารถอธิบายถึงการรับรู้ถึงสุนทรียภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก

ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.49 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก โดยรายละเอียดประกอบด้วย ด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี และด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี

สรุปตาราง 6 ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะภาพที่ 5 ชื่อผลงาน “Uniform’s Impact 5” จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงานศิลปะมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.61 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก โดยรายละเอียดประกอบด้วย ด้านองค์ประกอบของการมองเห็น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านวัตถุที่มาสร้างสรรค์งานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านรูปทรงที่มองเห็น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านการรับรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านการเกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี และด้านความสามารถอธิบายถึงการรับรู้ถึงสุนทรียภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี

ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.51 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก โดยรายละเอียดประกอบด้วย ด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก และด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี

สรุปตาราง 7 ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะภาพที่ 6 ชื่อผลงาน “Uniform’s Impact 6” จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงานศิลปะมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.61 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก โดยรายละเอียดประกอบด้วย ด้านองค์ประกอบของการมองเห็น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.61 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านวัตถุที่มาสร้างสรรค์งานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.73 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านรูปทรงที่มองเห็น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านการรับรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก ด้านการเกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 อยู่ในระดับเกณฑ์ดี และด้านความสามารถอธิบายถึงการรับรู้ถึงสุนทรียภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก

ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.50 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ดี โดยรายละเอียดประกอบด้วย ด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก และด้านงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 อยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก

อภิปรายผล

ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะจำนวน 6 ภาพ พบว่าภาพที่ 3 ผลงานชื่อ "Uniform's Impact 3" มีคะแนนค่าเฉลี่ยอยู่ระดับเกณฑ์ดีมากสูงที่สุดจากจำนวนภาพทั้งหมด ทั้งทางด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) และด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม

ทางด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ภาพที่ 3 ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.72 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุดจากภาพทั้ง 6 ภาพ สอดคล้องกับที่ ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี ได้สรุปเนื้อหาตามที่อยู่ช่วยศาสตราจารย์นิคเคอะ ระเด่นอาหมัด ได้เขียนไว้ในหนังสือเรื่อง "ทฤษฎีจิตรกรรม (Theory of Painting) ว่า จิตรกรรมถือเป็นสื่อประเภทหนึ่งสื่อสารโดยใช้ภาษาภาพส่งผ่านสู่ผู้รับสื่อหรือผู้ชมงานนั้นๆ ด้วยองค์ประกอบต่างๆ เช่น เส้น รูปทรง สี แสงเงา เป็นต้น ที่จะช่วยให้สาระ (message) จากตัวศิลปินไปยังผู้รับสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ ขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านความรู้ประสบการณ์ อุดมภาวะ และความเชื่อของผู้รับสื่อ ในการสื่อสารทางจิตรกรรม จะมีความแตกต่างจากการสื่อสารทั่วๆ ไปในลักษณะที่ว่าไม่เน้นเรื่องของความเที่ยงตรง แม่นยำให้ความรู้ หรือข้อเท็จจริง แต่เน้นในเรื่องของความรู้สึก การรับรู้ทางความงามและศิลปะบนพื้นฐานของทฤษฎีสุนทรียภาพ (Aesthetics) มากกว่า ในความเป็นจริงแล้วสุนทรียภาพเป็นเรื่องเกี่ยวกับจิตวิทยาที่อยู่ภายในตัวมนุษย์ ซึ่งแสดงออกภายใต้ความรู้สึกการรับรู้ในลักษณะการตอบสนองที่หลากหลายต่างจิตต่างใจ และในกระบวนการรับรู้ทางจิตรกรรมของมนุษย์ถือเรื่องจิตวิทยาเป็นภาพที่มองเห็นเกิดจากปฏิกิริยาเชิงสร้างสรรค์ซึ่งเกิดขึ้นโดยแรงกระตุ้นจากรูปทรงศิลปะที่มองเห็น (ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี. 2546: 98)

ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะกับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม ภาพที่ 3 มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.71 ซึ่งอยู่ในระดับเกณฑ์ดีมาก มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุดจากภาพทั้ง 6 ภาพ สรุปได้ว่าภาพที่ 3 เป็นภาพที่มีความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดและผลงานศิลปะสมบูรณ์มากที่สุดสามารถถ่ายทอดสื่อสารแนวความคิดและเนื้อหาสาระที่ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดได้ดีที่สุด สอดคล้องกับที่ ชลูด นิ่มเสมอ ได้อธิบายถึงความสำคัญของศิลปะและแนวความคิด

ไว้ว่า ศิลปะนั้นประกอบขึ้นด้วยส่วนสำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นแนวเรื่องหรือเนื้อหา กับส่วนที่เป็นรูปทรง รูปทรงจะเกิดขึ้นได้ศิลปินจะต้องมีรูปความคิด (Idea) ที่มาจากความบังดาลใจที่มีความหมาย และมีเอกภาพในตัวเองเสียก่อน ความคิดนั้นจึงจะมีพลังเพียงพอที่จะก่อรูปเป็นรูปทรงที่มีเอกภาพและมีความหมายได้ ใครที่มีความคิดสับสนจับต้นชนปลายไม่ถูก ใครที่มีความคิดหลายอย่างแตกต่างกัน จนจัดลำดับความสำคัญไม่ได้ งานที่ปรากฏเป็นรูปทรงขึ้นมาก็จะมีลักษณะสับสน ชัดแย้ง และขาดเอกภาพไปด้วย รูปความคิดที่ใช้แสดงออกในงานศิลปะนี้เป็นเพียงความคิดริเริ่มที่ยังจะต้องพัฒนาต่อไปอีก ในรูปของจินตนาการที่พัฒนาการไปพร้อมกับรูปทรงที่จะเกิดขึ้นจนแยกจากกันไม่ได้ รูปทรงจะดูดความคิดเข้าไปในตัวมันจนหมดสิ้นกลายเป็นรูปทรงที่สามารถแสดงออกได้อย่างชัดเจนและทรงพลัง และ ชลูด นิ่มเสมอ ยังได้กล่าวถึงความสำคัญของแนวเรื่องว่า แนวเรื่องเป็นองค์ประกอบทางด้านนามธรรมที่สำคัญที่สุดของงานศิลปะเมื่อมองจากด้านการสร้างสรรค์หรือผู้สร้างสรรค์ เพราะเป็นแนวความคิดหรือโครงสร้างเบื้องต้นของงาน ถ้าแนวความคิดหรือโครงสร้างของความคิดไม่มีเสียแล้วจะพัฒนาอย่างไรก็ไม่มีทางจะได้ผลหรือเนื้อหาที่ดีได้ (ชลูด นิ่มเสมอ. 2543: 21-23) นอกจากนี้ น. ณ. ปากน้ำ ได้กล่าวถึงความสำคัญของเนื้อหาและแนวความคิดของงานศิลปะไว้ว่า การสร้างสรรค์งานศิลปะโดยทั่วไปจะต้องมีจุดหมาย และเรื่องราวจะต้องมีแก่นสารที่จะกระทำเนื้อหาของศิลปะดูจะเป็นโครงร่างสำคัญในการประกอบศิลปะ เพราะศิลปะที่ดีจำเป็นจะต้องมีเนื้อหาแฝงด้วยจุดมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่งในการสร้างสรรค์ศิลปะ การประกอบศิลปะจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก ศิลปะที่ดีต้องแฝงไว้ซึ่งความคิดอย่างลึกซึ้ง ศิลปะที่จะยกย่องว่ามีความสำคัญจึงอยู่ตรงเนื้อหานี้และคุณค่าของศิลปะอันยิ่งใหญ่นอกจากจะมีเนื้อหาเข้มข้นแล้ว ยังต้องประกอบด้วยฝีมืออันเชี่ยวชาญด้วย งานนั้นๆ จึงจะสมป็นทางศิลปะอย่างพร้อม (น. ณ. ปากน้ำ. 2531: 122-127)

ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย

เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาพัฒนาศิลปะร่วมสมัยที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับอำนาจและการควบคุมอัตลักษณ์ผ่านการสวมใส่เครื่องแบบ ซึ่งผู้ที่สนใจควรนำงานวิจัยที่ได้ไปศึกษาปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผลจากการนำวิจัยพบว่า ลักษณะรูปแบบของผลงานศิลปะภาพที่ 3 นั้นมีค่าเฉลี่ยที่ดีที่สุดในทั้งทางด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตกรรมและด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะกับแนวความคิดเมื่อเปรียบเทียบกับภาพอื่น ดังนั้นจึงควรนำเทคนิคและรูปแบบวิธีการนำเสนอดังกล่าวไปขยายผลออกมาเป็นชิ้นงานเพิ่มเติมต่อไป และนำเสนอต่อสาธารณชนเพื่อให้ผู้คนที่ตระหนักถึงผลกระทบของเครื่องแบบที่มีผลต่อคนในสังคม และตระหนักถึงความเป็นตนเองที่แท้จริงจากภายในมากกว่าอัตลักษณ์ที่สวมใส่อยู่ภายนอก ไม่ถูกเทคนิควิธีการของอำนาจครอบงำ

2. ควรศึกษาในรายละเอียดและลักษณะรูปแบบของเครื่องแบบเพิ่มมากขึ้น เพื่อนำมาพัฒนาสร้างเป็นผลงานให้เกิดความหลากหลายและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น





บรรณานุกรม

- กลุ่มมุสลิมเพื่อสันติ. (2554). แดงการณั กรณัโรงเรียนมัธยมวัดหนองจอกห้ามนักเรียนมุสลิม
คลุมฮิญาบ. กรุงเทพฯ: กลุ่มมุสลิมเพื่อสันติ.
- จาริตสารี ดั่งไฟรี. (2552). ศิลปะการจัดวาง สัมพันธภาพระหว่างเสียงอคูสติกลีเกิ้ลทรอนิกส์ กับ
ความรู้สึกของมนุษย์. วิทยานิพนธ์. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
ถ่ายเอกสาร.
- ณรงค์ฤทธิ์ สุมาลี. (2547). โครงการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. รายงานการศึกษา
วิจัยพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น. มหาสารคาม: สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ทวีศักดิ์ สรุชาติธำรงรัตน์. (2543). อำนาจรัฐกับการสร้างแบบอย่างพลเมืองดี ศึกษาเฉพาะกรณี
นักศึกษา สถาบันราชภัฏกาญจนบุรี. งานวิจัย. กาญจนบุรี: สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี
สารสนเทศมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.
- นภาพร หงษ์ทอง. (2547). อัดบุคคลในทัศนะของ ฉากส์ ลากอง. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- นฤพนธ์ พดด้วง. (2550). เติงปรัชญาแห่งความรัก. บทความวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- นอร์แบร์ท โวล์ฟ. (2552). เอกซ์เพรสชั่นนิสต์. กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไฟน์อาร์ท.
- นินิ เอียวศรีวงศ์. (2550, 29 มิถุนายน). เครื่องแบบหม้อร่างกายหรือร่างกายหม้อเครื่องแบบ.
มติชนรายสัปดาห์. 27(1402).
- ทิณบุตร. (2533). *Art and Emotion Express: ศิลปะกับการแสดงออกทางอารมณ์*. สืบค้นเมื่อ
12 ตุลาคม 2553, จาก <http://sites.google.com/site/prachidtinabutr/art-emotion>
- พนิดา นิลประภา. (2526). ผู้นำในสายการบังคับบัญชาที่ดีตามทัศนะของข้าราชการทหาร
ชั้นประทวน สังกัดกรมพลธิการทหารบก. สารนิพนธ์. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- พัชรินทร์ สังข์ขาว. (2524). ทัศนคติที่มีต่อเครื่องแบบนิสิตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัย
เกษตรศาสตร์. วิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
ถ่ายเอกสาร.
- ภาณุวัฒน์ เล็งี่ยม. (2548). จิตรกรรมสีน้ำมัน กรณีศึกษาการเขียนภาพคนในงานจิตรกรรมของ
เอกอน ซีเล ในช่วงระหว่าง ค.ศ. 1910-1918 และ ฟรานซิส เบคอน ในช่วงระหว่าง ค.ศ.
1966-1975. ปริญญาโท ศป.ม. (ทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- วัลยา ภูมิภักดีพรณ. (2547). *ปฏิบัติการความรุนแรงต่อตัวตนนักเรียน*. ปริญญาโท กศ.ด. (พัฒนศึกษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศรีศักร วัลลิโภดม. (2553). *จากยศข้างขุนนางพระ ถึงยศพระขุนนางพ่อค้า การเปลี่ยนแปลงสังคมวัฒนธรรมในรัชกาลพระภูมิพล*. บทความ. มหาวิทยาลัยเที่ยงคืน. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.
- ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี. (2546). *ทฤษฎีของการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม*. บทความ. นครปฐม: สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมเกียรติ ตั้งนะโม. (2550). *เชิงอรรถเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์*. ชุดความรู้เที่ยงคืน สารานุกรมเกี่ยวกับจิตวิทยา. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2553, จาก <http://www.midnightuniv.org>
- (2550). *ฟูโกในสารานุกรมสุนทรียศาสตร์*. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2553, จาก <http://www.midnightuniv.org>
- อัศว เกียรติอาจิณ. (2553). *ตะวัน วัตูยา มายาคติในเครื่องแบบ*. สืบค้นเมื่อ 9 เมษายน 2553, จาก <http://www.midnightuniv.org>
- อภิสิทธิ์ ไส้ศัตรูไกล. (2535). *วิวัฒนาการและบทบาทของเครื่องแบบข้าราชการในการบริหารราชการไทย*. วิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- อานันท์ กาญจนพันธุ์. (2552). *คิดอย่างมิเชล ฟูโกต์ คิดอย่างวิพากษ์ จากวาทกรรมของอัตตบุคคล ถึงจุดเปลี่ยนของอัตตา*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- เอมอร ลิ้มวัฒนา. (2550). *การวิเคราะห์ตัวตนบนพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะในไดอารี่ ออนไลน์*. วิทยานิพนธ์. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- Tucker Neal. (2548). *The Things He Loves: A very thorough stroll through David Portraits*. Retrieved 10 September 2011, from <http://tuckemeel.wordpress.com/category/painting/>





ภาคผนวก ก
แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ

แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะ

คำชี้แจง

แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้ชมผลงาน และนำข้อมูลที่ได้ไปประเมินผลในการพัฒนาทางด้านศิลปะร่วมสมัยต่อไป

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

1. เพศ

- ชาย หญิง

2. การศึกษา (กำลังศึกษา หรือ จบการศึกษา)

- ระดับปริญญาตรี
 ระดับปริญญาโท
 ระดับปริญญาเอก

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะ กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ตามระดับความพึงพอใจของผู้ประเมิน

5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

ภาพที่ 1 ชื่อผลงาน Uniform's Impact 1

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงานศิลปะ

ข้อ	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจของผู้ประเมิน				
		5	4	3	2	1
1.	องค์ประกอบของการมองเห็น เช่น เส้น สี แสง เงา พื้นผิว ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Visual Element)					
2.	การออกแบบมีความสมดุล เอกภาพ จังหวะลีลาที่เหมาะสมลงตัว สามารถสื่อสิ่งที่ศิลปินต้องการ (Design)					
3.	วัตถุที่นำมาสร้างสรรคงานศิลปะ เช่น ผ้าใบ, สีอะครีลิค, สีน้ำมัน ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Art Object)					
4.	รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีความเหมาะสม					
5.	การรับรู้ (Perception) เกิดการตอบสนองทางความคิดและความรู้สึกจากการชมงานศิลปะ					
6.	เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ผลงานศิลปะสามารถประสานสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นหรือรับรู้มาก่อน					
7.	สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความเหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็น ตลอดจนสามารถเข้าถึงเจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะ					

ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของ
เครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม

ข้อ	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจของผู้ประเมิน				
		5	4	3	2	1
8.	งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจ (Power) ของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร					
9.	งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล (Identity)					

ภาพที่ 2 ชื่อผลงาน Uniform's Impact 2

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงานศิลปะ

ข้อ	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจของผู้ประเมิน				
		5	4	3	2	1
1.	องค์ประกอบของการมองเห็น เช่น เส้น สี แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Visual Element)					
2.	การออกแบบมีความสมดุล เอกภาพ จังหวะลีลาที่เหมาะสมลงตัว สามารถสื่อสิ่งที่ศิลปินต้องการ (Design)					
3.	วัตถุที่นำมาสร้างสรรค้งานศิลปะ เช่น ผ้าใบ, สีอะคริลิก, สีน้ำมัน ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Art Object)					
4.	รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีความเหมาะสม					
5.	การรับรู้ (Perception) เกิดการตอบสนองทางความคิดและความรู้สึกจากการชมงานศิลปะ					
6.	เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ผลงานศิลปะสามารถประสานสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นหรือรับรู้มาก่อน					
7.	สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความเหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็น ตลอดจนสามารถเข้าถึงเจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะ					

ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของ
เครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม

ข้อ	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจของผู้ประเมิน				
		5	4	3	2	1
8.	งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจ (Power) ของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร					
9.	งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล (Identity)					

ภาพที่ 3 ชื่อผลงาน Uniform's Impact 3

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงานศิลปะ

ข้อ	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจของผู้ประเมิน				
		5	4	3	2	1
1.	องค์ประกอบของการมองเห็น เช่น เส้น สี แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Visual Element)					
2.	การออกแบบมีความสมดุล เอกภาพ จังหวะลีลาที่เหมาะสมลงตัว สามารถสื่อสิ่งที่ศิลปินต้องการ (Design)					
3.	วัตถุที่นำมาสร้างสรรค์งานศิลปะ เช่น ผ้าใบ, สีอะครีลิค, สีน้ำมัน ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Art Object)					
4.	รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีความเหมาะสม					
5.	การรับรู้ (Perception) เกิดการตอบสนองทางความคิดและความรู้สึกจากการชมงานศิลปะ					
6.	เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ผลงานศิลปะสามารถประสานสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นหรือรับรู้มาก่อน					
7.	สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความเหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็น ตลอดจนสามารถเข้าถึงเจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะ					

ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม

ข้อ	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจของผู้ประเมิน				
		5	4	3	2	1
8.	งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจ (Power) ของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร					
9.	งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล (Identity)					

ภาพที่ 4 ชื่อผลงาน Uniform's Impact 4

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงานศิลปะ

ข้อ	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจของผู้ประเมิน				
		5	4	3	2	1
1.	องค์ประกอบของการมองเห็น เช่น เส้น สี แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Visual Element)					
2.	การออกแบบมีความสมดุล เอกภาพ จังหวะลีลาที่เหมาะสมลงตัว สามารถสื่อสิ่งที่ศิลปินต้องการ (Design)					
3.	วัตถุที่นำมาสร้างสรรค้งานศิลปะ เช่น ผ้าใบ, สีอะคริลิก, สีน้ำมัน ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Art Object)					
4.	รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีความเหมาะสม					
5.	การรับรู้ (Perception) เกิดการตอบสนองทางความคิดและความรู้สึกจากการชมงานศิลปะ					
6.	เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ผลงานศิลปะสามารถประสานสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นหรือรับรู้มาก่อน					
7.	สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความเหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็น ตลอดจนสามารถเข้าถึงเจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะ					

ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของ
เครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม

ข้อ	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจของผู้ประเมิน				
		5	4	3	2	1
8.	งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจ (Power) ของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร					
9.	งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล (Identity)					

ภาพที่ 5 ชื่อผลงาน Uniform's Impact 5

ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงานศิลปะ

ข้อ	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจของผู้ประเมิน				
		5	4	3	2	1
1.	องค์ประกอบของการมองเห็น เช่น เส้น สี แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Visual Element)					
2.	การออกแบบมีความสมดุล เอกภาพ จังหวะลีลาที่เหมาะสมลงตัว สามารถสื่อสิ่งที่ศิลปินต้องการ (Design)					
3.	วัตถุที่นำมาสร้างสรรค้งานศิลปะ เช่น ผ้าใบ, สีอะคริลิก, สีน้ำมัน ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Art Object)					
4.	รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีความเหมาะสม					
5.	การรับรู้ (Perception) เกิดการตอบสนองทางความคิดและความรู้สึกจากการชมงานศิลปะ					
6.	เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ผลงานศิลปะสามารถประสานสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นหรือรับรู้มาก่อน					
7.	สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความเหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็น ตลอดจนสามารถเข้าถึงเจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะ					

ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม

ข้อ	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจของผู้ประเมิน				
		5	4	3	2	1
8.	งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจ (Power) ของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร					
9.	งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล (Identity)					

ภาพที่ 6 ชื่อผลงาน Uniform's Impact 6

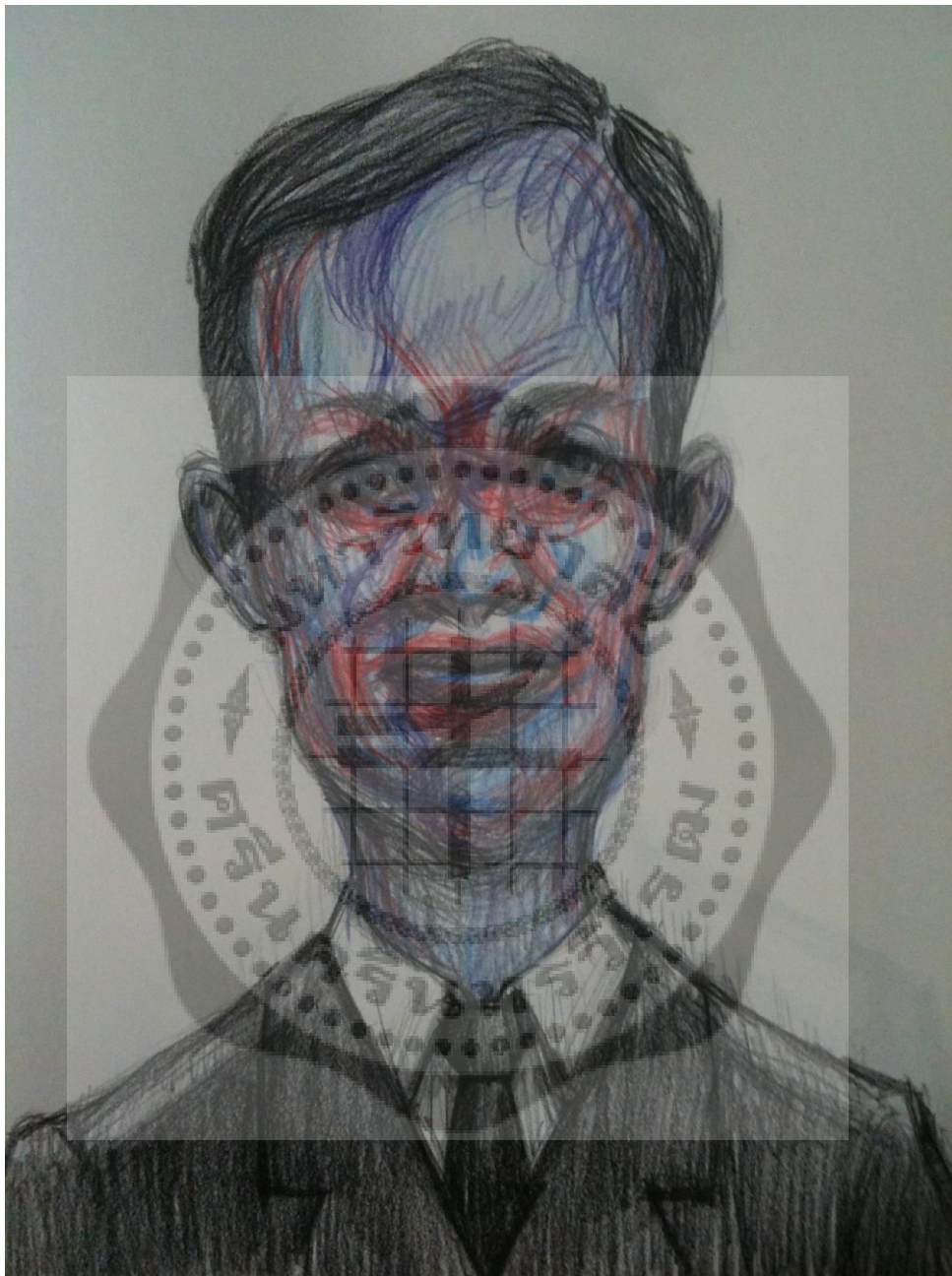
ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in Painting) ของผู้ชมงานศิลปะ

ข้อ	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจของผู้ประเมิน				
		5	4	3	2	1
1.	องค์ประกอบของการมองเห็น เช่น เส้น สี แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Visual Element)					
2.	การออกแบบมีความสมดุล เอกภาพ จังหวะลีลาที่เหมาะสมลงตัว สามารถสื่อสิ่งที่ศิลปินต้องการ (Design)					
3.	วัตถุที่นำมาสร้างสรรค้งานศิลปะ เช่น ผ้าใบ, สีอะคริลิก, สีน้ำมัน ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Art Object)					
4.	รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีความเหมาะสม					
5.	การรับรู้ (Perception) เกิดการตอบสนองทางความคิดและความรู้สึกจากการชมงานศิลปะ					
6.	เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ผลงานศิลปะสามารถประสานสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นหรือรับรู้มาก่อน					
7.	สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความเหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็น ตลอดจนสามารถเข้าถึงเจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะ					

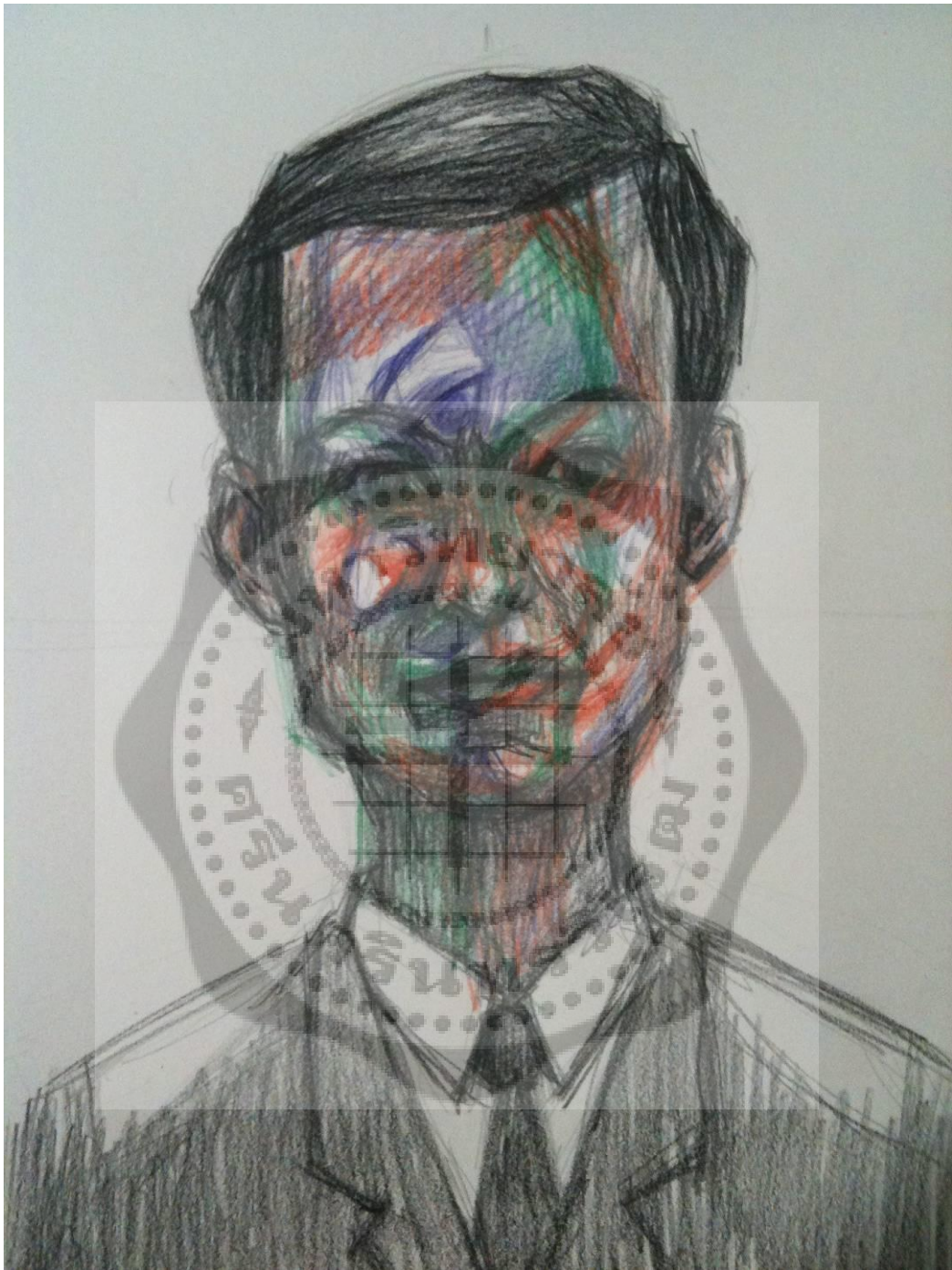
ด้านความเข้าใจของผู้ชมระหว่างผลงานศิลปะ กับแนวความคิด เรื่องผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่อคนในสังคม

ข้อ	รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจของผู้ประเมิน				
		5	4	3	2	1
8.	งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง อำนาจ (Power) ของเครื่องแบบที่ใช้ในการควบคุมองค์กร					
9.	งานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลกระทบของเครื่องแบบที่มีต่ออัตลักษณ์ของบุคคล (Identity)					





ภาพประกอบ 11 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน



ภาพประกอบ 12 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน



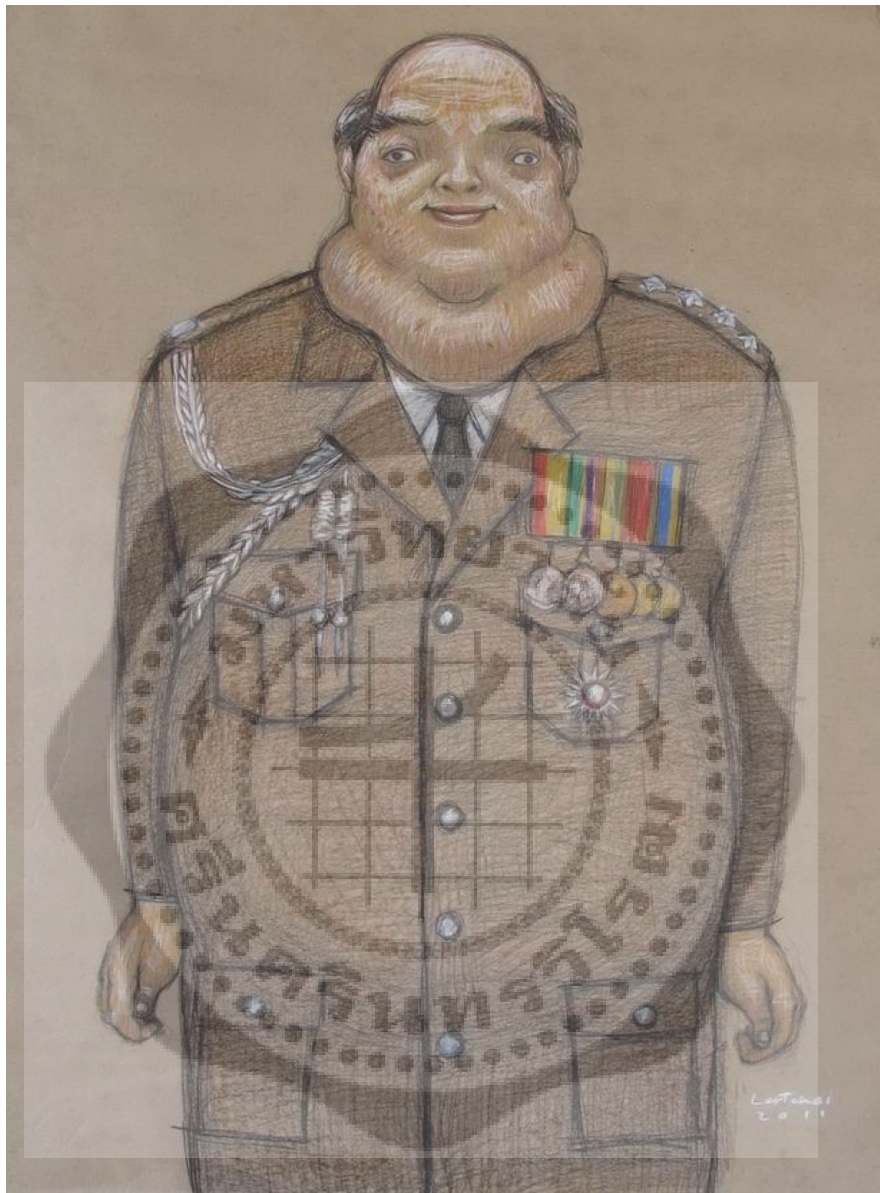
ภาพประกอบ 13 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน



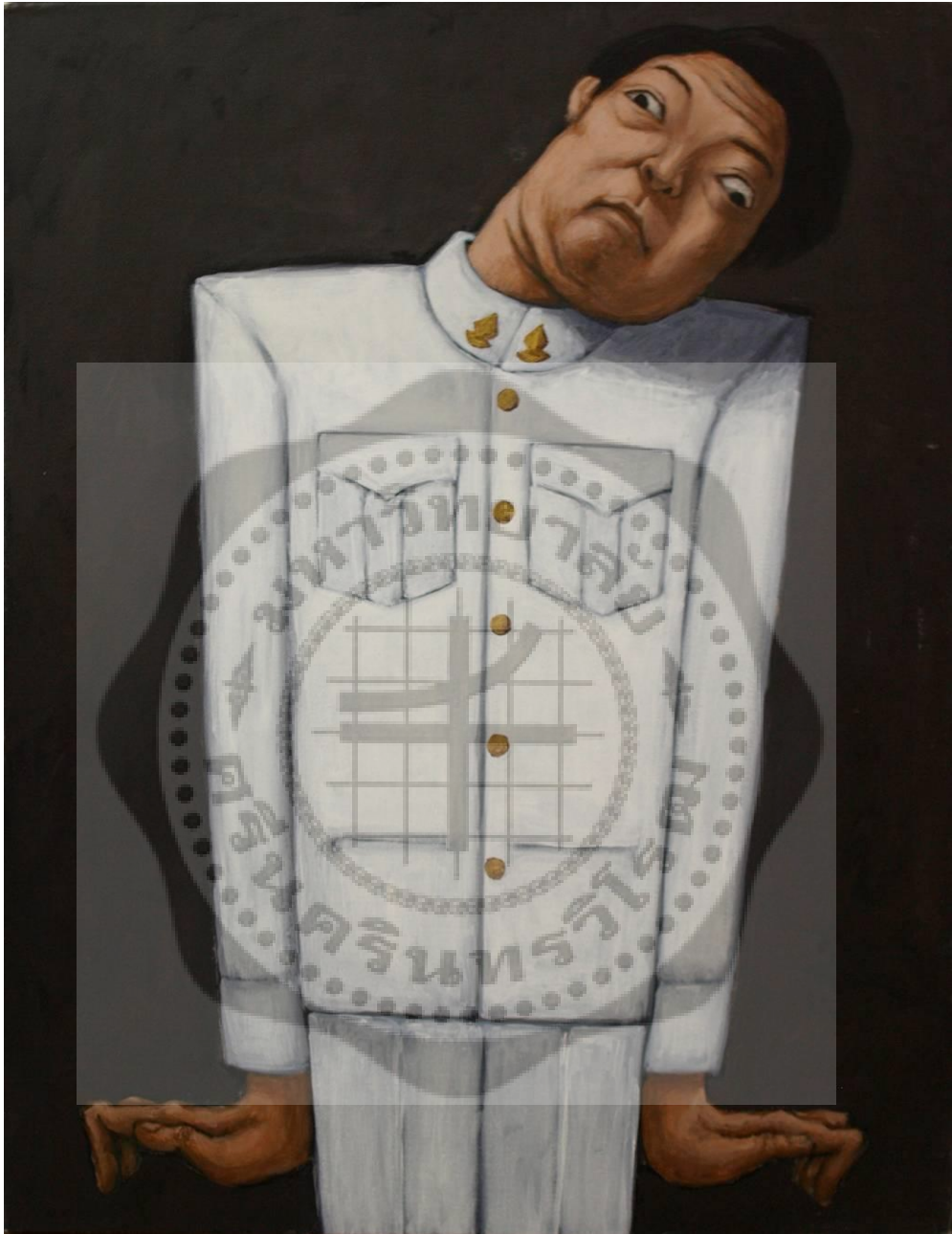
ภาพประกอบ 14 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน



ภาพประกอบ 15 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน



ภาพประกอบ 16 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน



ภาพประกอบ 17 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน



ภาพประกอบ 18 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน



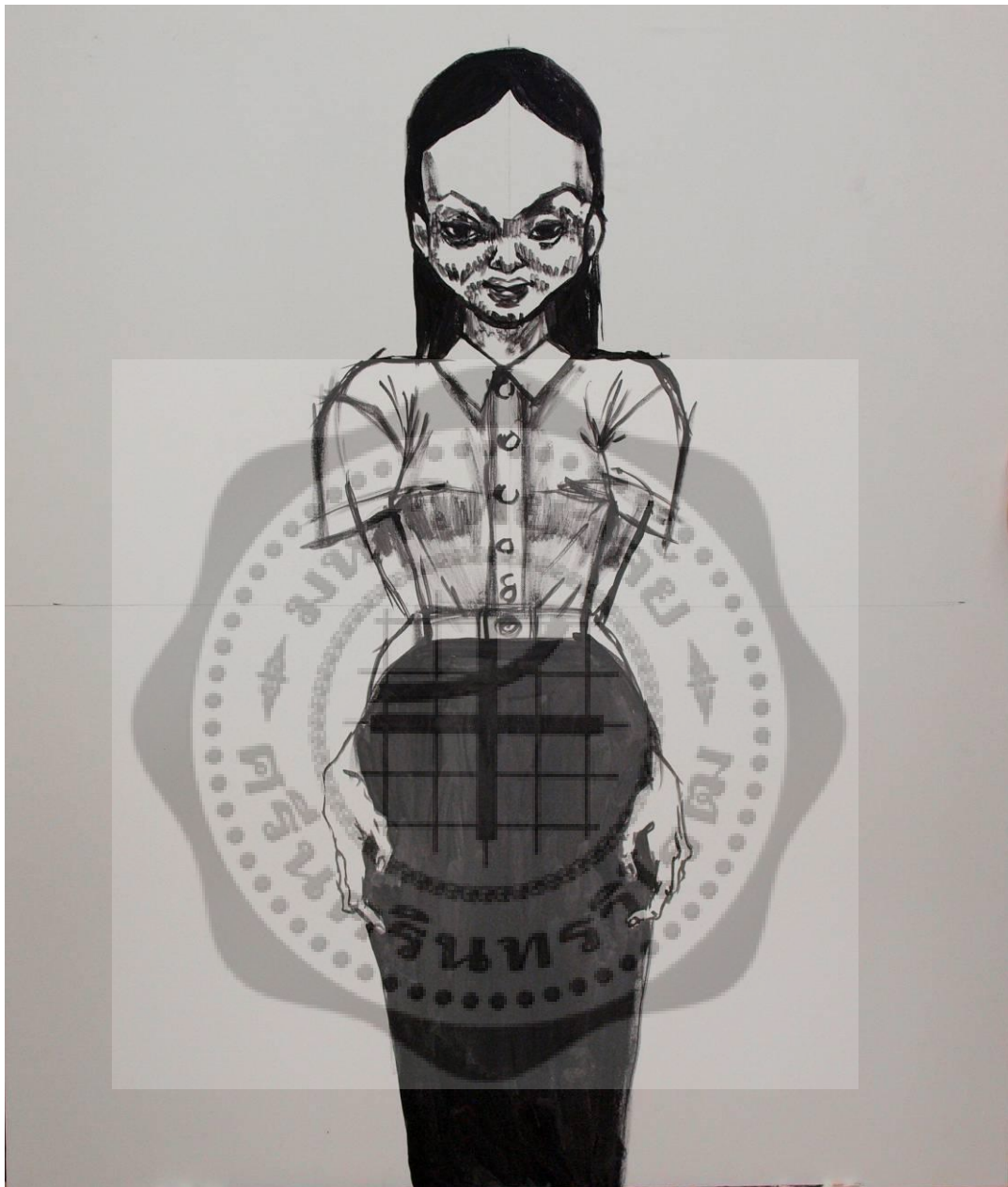
ภาพประกอบ 19 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน



ภาพประกอบ 20 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน



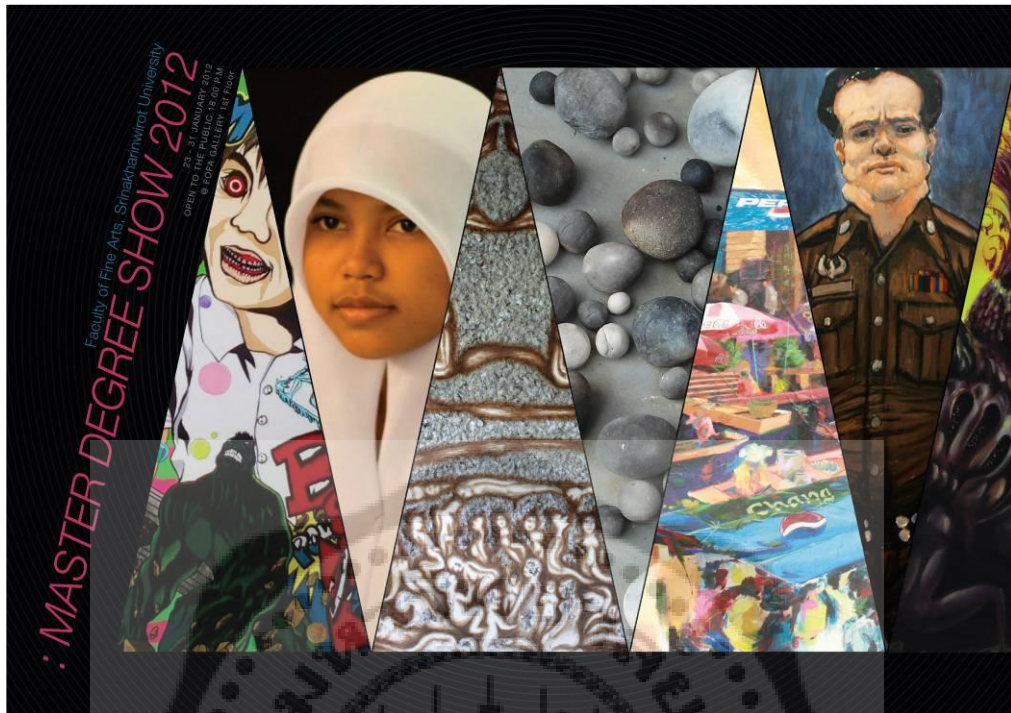
ภาพประกอบ 21 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน



ภาพประกอบ 22 ตัวอย่างภาพร่างผลงาน

ภาคผนวก ค
ภาพนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ MASTER DREEGREE SHOW 2012
ระหว่างวันที่ 23-31 มกราคม พ.ศ. 2555





ภาพประกอบ 23 โพสต์เตอร์ที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์งาน



MASTER DEGREE SHOW 2012

Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University
23 - 31 JANUARY 2012
OPEN TO THE PUBLIC 18.00 P.M. @ FOFA GALLERY 1st Floor

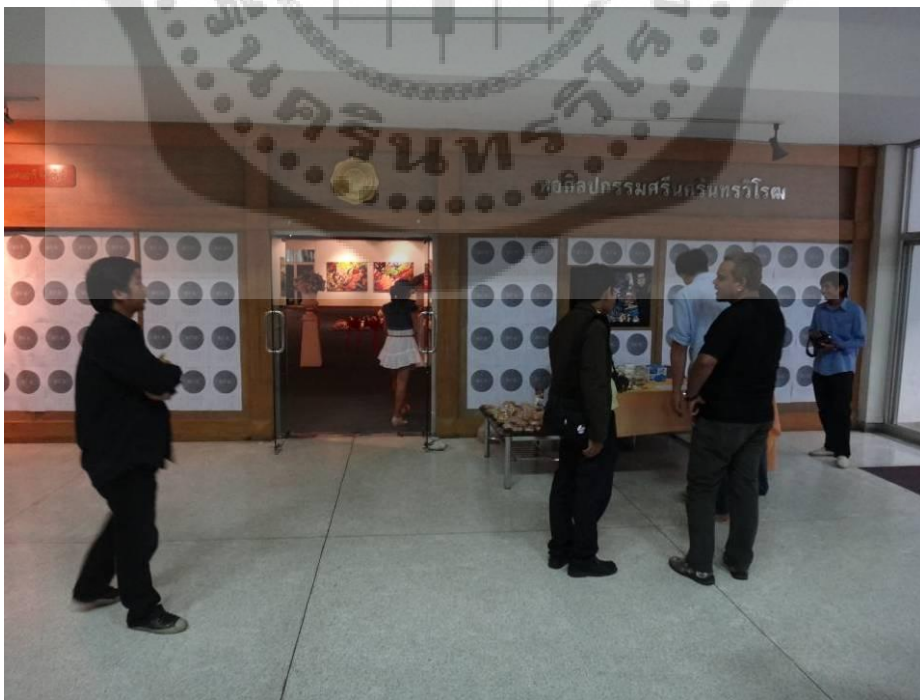
“ UNIFORM'S IMPACT II ”

MR. LERTCHAI JETTANATHUMMAJAK
SIZE : 100 x 120 C.M.
TECHNIQUE : ACRYLIC ON CANVAS

ภาพประกอบ 24 สูจิบัตร



ภาพประกอบ 25 พิธีเปิดงานเมื่อวันที่ 23 มกราคม พ.ศ. 2555



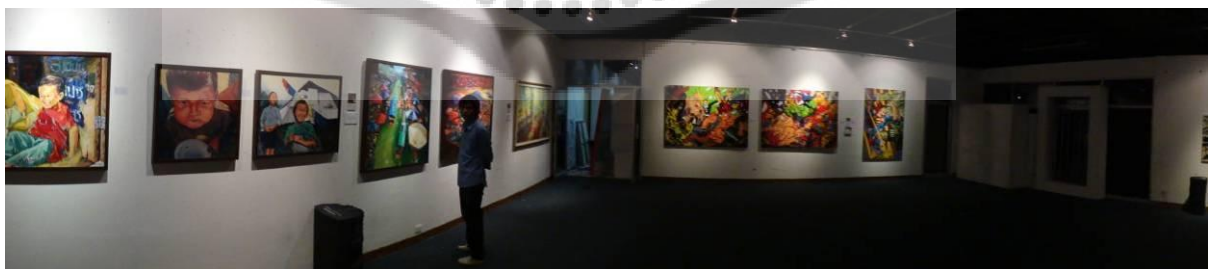
ภาพประกอบ 26 บรรยากาศด้านหน้างาน



ภาพประกอบ 27 บรรยากาสด้านหน้างาน



ภาพประกอบ 28 บรรยากาศภายในงาน



ภาพประกอบ 29 บรรยากาศภายในงาน



ภาพประกอบ 30 บรรยากาศภายในงาน



ภาพประกอบ 31 บรรยากาศภายในงาน



ภาพประกอบ 32 “Uniform’s Impact 1”



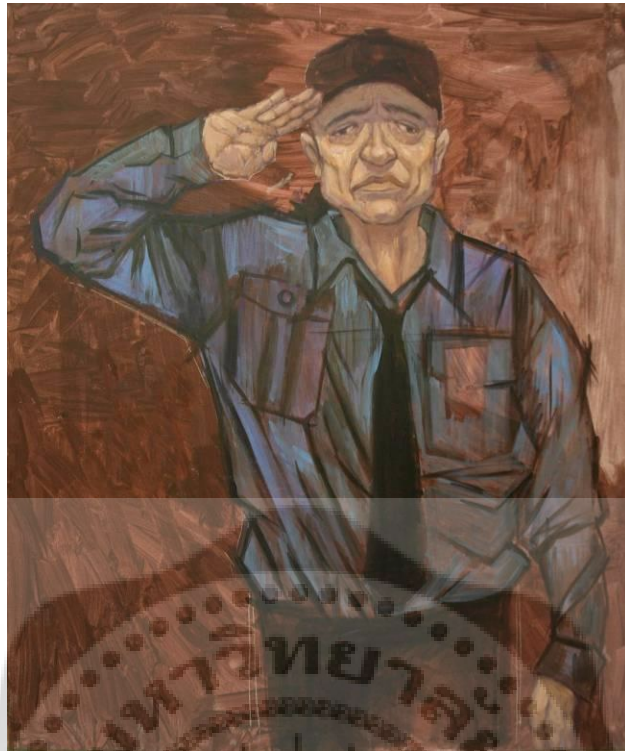
ภาพประกอบ 33 “Uniform’s Impact 2”



ภาพประกอบ 34 “Uniform’s Impact 3”



ภาพประกอบ 35 “Uniform’s Impact 4”



ภาพประกอบ 36 "Uniform's Impact 5"



ภาพประกอบ 37 "Uniform's Impact 6"



ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	เลิศชาย เจตนาธรรมจักร
วันเดือนปีเกิด	วันที่ 18 มีนาคม พ.ศ. 2526
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	389/100 หมู่ 3 ซอย เพชรเกษม 62/1 แขวง บางแคเหนือ เขต บางแค กรุงเทพมหานคร 10160
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	นักออกแบบผลิตภัณฑ์
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	บริษัท เซรามิคส์อุตสาหกรรมไทย จำกัด 33/1 หมู่ 2 ถนน สุวรรณศร ตำบล โคกแย้ อำเภอหนองแค จังหวัดสระบุรี 18230
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2544	ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร
พ.ศ. 2548	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาอนุมัติศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
พ.ศ. 2555	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.) สาขา ทักษะศิลป์-ศิลปะสมัยใหม่ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ