

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษาจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม(ศิลปะจีนทัศน)

มกราคม 2559

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษาจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม(ศิลปะจิตรทัศน์)

มกราคม 2559

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษาจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม(ศิลปะจีนทัศนศิลป์)

มกราคม 2559

ปรัชญา ศรีสุรพล. (2559). *การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์:กรณีศึกษาจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ*. ปริญญาานิพนธ์ ศป.ม. (ศิลปกรรม: ศิลปะจินตทัศน์).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม:
รองศาสตราจารย์สมศักดิ์ ชวาลาวัณย์.

แรงขับ และสัญชาตญาณทางเพศ เป็นสิ่งที่มีติดตัวมนุษย์มาโดยกำเนิด จัดเป็นเรื่องของแรงขับตามสัญชาตญาณเบื้องต้นของมนุษย์ ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะปกติหรือไม่นั้น เกิดจากแรงผลักดันของสัญชาตญาณ ทว่าการแสดงออกเหล่านี้ถูกขัดขวางจากสภาพแวดล้อม จารีต และบรรทัดฐานทางสังคมที่ถูกกำหนดขึ้น มนุษย์จึงแสดงออกถึงความต้องการเหล่านี้ด้วยวิธีที่สังคมยอมรับซึ่งการปรับตัวก่อให้เกิดความขัดแย้งขึ้นภายในจิตใจ ความคับข้องใจที่เกิดขึ้นนี้จะถูกเก็บกดไว้ในจิตใจได้สำนึก มีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมของมนุษย์ และสิ่งที่ถูกเก็บกดไว้จะหาโอกาสแสดงออกมาโดยไม่รู้ตัวเช่น ความฝัน การพลั้งปากพูด หรือการแสดงออกของพฤติกรรมในหลากหลายลักษณะ

การศึกษาวิจัยเรื่องจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทำการศึกษาว่า ภาวะหมกมุ่นทางเพศมีอิทธิพล มีความเชื่อมโยงกับกระบวนการทางความคิด และจินตนาการของผู้ที่กำลังประสบในหลาย ๆ ด้าน โดยนำข้อมูลจากการศึกษาวิเคราะห์นั้น มาปรับใช้ในผลงานจิตรกรรมและนำเสนอมุมมอง จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ ผ่านผลงานจิตรกรรมโดยใช้เทคนิคผสม เช่น สีน้ำมันและสื่อศิลปะเพื่อนำเสนอเป็นผลงานเชิงทดลอง และเปรียบเทียบให้เห็นภาพเป็นเนื้อหา จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ ผสมผสานกับรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานเฉพาะตัว ซึ่งต้องผ่านการศึกษา การคิด ประยุกต์ และตัดทอน เพื่อให้ผลงานมีความแปลกใหม่ และเป็นที่น่าสนใจ

และเพื่อให้ผลงานวิจัยครั้งนี้สมบูรณ์ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาในเรื่องทฤษฎีความคิดเชิงจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีโครงสร้างความคิดในลักษณะต่าง ๆ และภาวะอาการหมกมุ่นทางเพศโดยศึกษาทั้งจากเอกสาร ตำรา และการสืบค้นจากสื่อต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ รวมถึงเลือกผลงานศิลปะที่ได้รับอิทธิพลมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้วิจัยคาดหวังว่า ผลงานที่นำเสนอผ่านรูปแบบจิตรกรรมเทคนิคผสม ในลักษณะการจำลองภาพของจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ จะเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอที่สื่อความหมายทั้งในข้อดีและข้อเสีย และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลและเอกสารการค้นคว้าเชิงเนื้อหา และเทคนิคในการทำผลงานวิจัยครั้งนี้จะมีประโยชน์สำหรับผู้ที่ต้องการศึกษา และหาข้อมูล ได้รับรู้ผ่านผลงานจิตรกรรมที่นำเสนอไม่มากนัก

THE EDUCATION FOR CREATIVITY:A CASE STUDY OF IMAGINATION
OF VIRTUAL WORLD INSEX-OBSESSED CRISIS.



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Fine and Applied Art in Visualization of Fine Arts
at Srinakharinwirot University

January 2016

Pratya Srisuraphol. (2019). *The Education for Creativity: A Case Study of Imagination of Virtual world in sex-obsessed crisis*. Master thesis, M.F.A. (Fine Arts of Visualization). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assoc. Prof. Somsak Chanwalawan.

Propulsion and Sexual instinct are something inherently in human body. It is the matter of human basic instincts drive. Feeling and behaviours whether normal or not are base on the instinct driving, but all these expressions are hindered by the conservative environment and social norms which are established. Then, human express there need in a culturally acceptable way which this adjustment made the conflict within the human mind and the frustration from the adjustment has a great influence on human behaviour. As a result, the suppressed feeling explode unconsciously in many ways e.g. dreams, slip of the tongue or express their behaviour in a variety styles.

The education research of Imagination of Virtual world in sex-obsessed crisis is aims to study the influenced of sex-obsessed crisis which are linked to the cognitive processes and imagination of those who are suffering in many ways. The research using analysed data, combined and presented the experimental perspective result of Virtual world in sex-obsessed crisis through the various technique of artwork e.g. Oil colour and Acrylic colour, mixing with the personal style to make it unique and interesting. To make the completely research, the researcher has studied the Psychoanalytic theories, thinking structure theories and also sex-obsessed behaviour from documentaries, theories and others media both locally and abroad to choose the influential artwork to be guideline for create the artwork.

The researcher expected that the presented artwork from various techniques in the simulation of Virtual world due to sex-obsessed will be part of the presentation that conveyed both good side and bad side. Finally, the researcher sincerely hope that the information, documents research and techniques for performing this research will be advantage for those who want to learn and want to get to know, more or less.

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษาจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ

ของ

ปรีชญา ศรีสุรพล

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม (ศิลปะจินตทัศน์)

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.ดุชนิ โยเหลา)

วันที่ 19 เดือน มกราคม พ.ศ.2559

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ที่ปรึกษา

.....ประธาน

(รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัณย์)

(อาจารย์ ดร.พิศรวิส ภูทอง)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัณย์)

.....กรรมการ

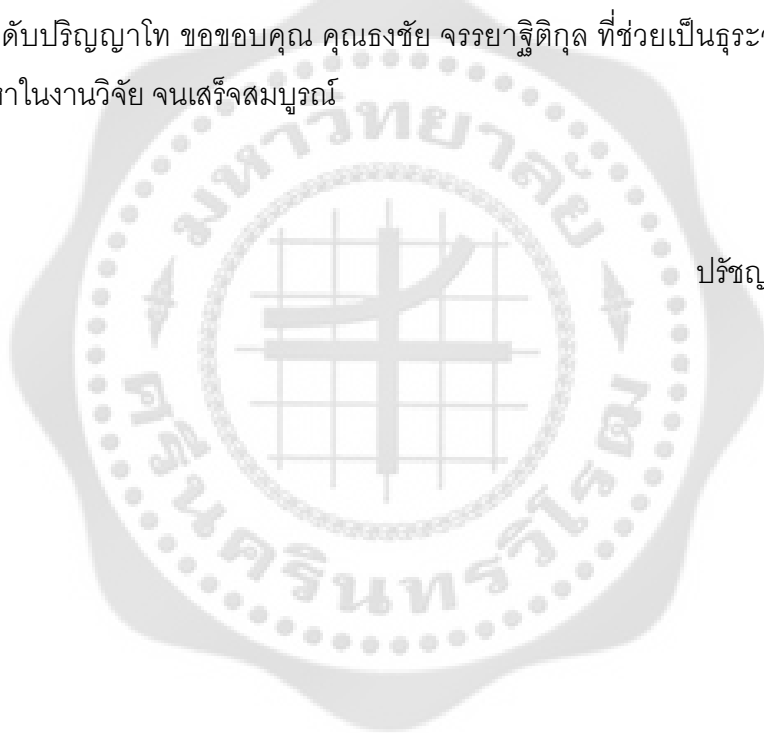
(รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีเนื่องด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์สมศักดิ์ ชวาลาวัณย์ ประธานกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ให้คำแนะนำในการทำวิจัยที่ถูกต้อง รองศาสตราจารย์กมลเผ่าสวัสดิ์และผู้ช่วยศาสตราจารย์สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ และต่อยอดแนวความคิดเพื่อพัฒนาผลงานจิตรกรรมซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ กระบวนการวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ ดร.พิศรวิศ ภูทอง และอาจารย์ถนอม ชากักดี ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา และชี้แนะเพิ่มเติม ตลอดจนตรวจสอบแก้ไขปริญญานิพนธ์จนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณทุกคนในครอบครัวที่ช่วยเป็นกำลังใจ และสนับสนุนให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสเข้ามา ศึกษาต่อในระดับปริญญาโท ขอขอบคุณ คุณธงชัย จรรยาฐิติกุล ที่ช่วยเป็นธุระจัดการเรื่องเอกสาร และแก้ไขปัญหในงานวิจัย จนเสร็จสมบูรณ์

ปรีชา ศรีสกุล



สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
ความสำคัญของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
ตัวแปรที่ศึกษา.....	6
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	6
คำนิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการและกระบวนการทางความคิด.....	10
ความหมายและความสำคัญของจินตนาการและความคิด.....	10
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดในลักษณะต่าง ๆ.....	14
ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ฟรอยด์.....	14
ทฤษฎีโครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง.....	16
ทฤษฎีความคิดแบบสองลักษณะ.....	18
กระบวนการทางความคิด.....	20
แนวคิด ทฤษฎี และวิธีวิทยาในการศึกษาเพศวิถี.....	21
ความหมายและแนวคิดเพศวิถี.....	21
แนวคิดเชิงทฤษฎีในการศึกษาเรื่องเพศวิถี.....	21
วิธีวิทยาในการศึกษาเพศวิถี.....	24
สภาวะความต้องการทางเพศสูง(Hypersexuality).....	25

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
การสร้างสภาพเป็นส่วนตัวในพื้นที่สาธารณะ.....	28
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม.....	33
มูลฐานทางทัศนศิลป์.....	33
ศึกษาการมองเห็น.....	33
คอนเซ็ปทวลอาร์ต (Conceptual Art).....	38
การศึกษาสัญลักษณ์และการสื่อความหมายในงานศิลปะ.....	47
อิทธิพลของการดูกับการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม.....	49
ลัทธิและรูปแบบทางศิลปะที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน.....	54
ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism).....	54
ลัทธิป๊อป – เซอร์เรียลลิสม์ (Pop - Surrealism).....	62
ศิลปะแฟนตาซี(Fantasy art).....	66
การสร้างแบบสอบถามเพื่อการวิจัย.....	70
เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	74
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	79
การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	79
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	80
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	80
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	84
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	84
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม.....	85

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	87
5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	109
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	109
ขอบเขตของการวิจัย.....	109
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	110
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	111
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	111
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	111
อภิปรายผล.....	114
ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย.....	120
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	120
บรรณานุกรม.....	121
ภาคผนวก.....	125
ภาคผนวก ก.....	126
ภาคผนวก ข.....	128
ภาคผนวก ค.....	131
ภาคผนวก ง.....	136
ภาคผนวก จ.....	140
ประวัติย่อผู้ทำวิจัย.....	143

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์.....	88
2 แสดงผลความพึงพอใจในผลงานศิลปะ	
จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 - 5.....	90
3 แสดงผลการประเมินทัศนคติที่มีต่อผลงานศิลปะ	
จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 - 5.....	92
4 แสดงผลการจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะ	
จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 - 5.....	94



บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8
2 ผลงานศิลปะ สองแง่มุม – แม่ยาย: Ambiguous Mother – in – law ศิลปิน E.G. Boring.....	36
3 การแสดงผลงานสื่อแสดงของ อีฟ แคลง.....	41
4 ศิลปกรรมคอนเซ็ปชวลอาร์ตของแดงเกอลี.....	42
5 “Spiral Jetty” ศิลปกรรมคอนเซ็ปชวลอาร์ตของ โรเบิร์ต สมิธสัน.....	42
6 ผลงานของ คริสโต สร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1960.....	44
7 “Running Fence” ศิลปกรรมคอนเซ็ปชวลอาร์ตของ คริสโต.....	45
8 ภาพบางส่วนของผลงานชุด“Surround Islands” ผลงานของ คริสโต.....	45
9 วิศกรขณะกำลังก่อสร้างผลงานชุด“Spiral Jetty” ตามจินตนาการของ สมิธสัน..	46
10 ศิลปิน Takashi Murakami ศิลปินผู้ใช้รูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น (มังงะ) ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทั้งในด้านจิตรกรรม และประติมากรรม.....	50
11 ผลงานจิตรกรรมของ: Takashi Murakami ชื่อผลงาน: Tan Tan Bo.....	51
12 ผลงานจิตรกรรมของ: Takashi Murakami ชื่อผลงาน: Homage to Francis Bacon.....	52
13 ผลงานประติมากรรมของ: Takashi Murakami ชื่อผลงาน: Panda.....	52
14 ผลงานประติมากรรมของ: Takashi Murakami ชื่อผลงาน: 3 Meter Girl.....	53
15 ผลงานประติมากรรมของ: Takashi Murakami ชื่อผลงาน: Hiropon.....	53
16 Fountainผลงานศิลปะของ Marcel Duchamp ศิลปินลัทธิดาดา.....	55
17 L.H.O.O.Q. ผลงานศิลปะของ Marcel Duchamp ศิลปินลัทธิดาดา.....	56
18 The red modelผลงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ของ Rene Magritte.....	59
19 The collective inventionผลงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ของ Rene Magritte.....	59
20 Birthdayผลงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ของ Marc Chagall.....	60

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
21 I and the Village ผลงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ของ Marc Chagall.....	60
22 The Persistence of Memory ผลงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ของ Salvador Dali.....	61
23 Soft Construction with Boiled Beans ผลงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ของ Salvador Dali.....	61
24 Princess Sputnik ผลงานจิตรกรรมของ Mark Ryden.....	63
25 The Pumpkin President ผลงานจิตรกรรมของ Mark Ryden.....	64
26 The Birth ผลงานจิตรกรรมของ Mark Ryden.....	64
27 Cowtown Cathy ผลงานจิตรกรรมของ Ron English.....	65
28 Cowgirl McDonalds ผลงานจิตรกรรมของ Ron English.....	65
29 Permanent Illusion ผลงานจิตรกรรมของ Yannick Bouchard.....	68
30 Viking ผลงานจิตรกรรมของ Daren Bader.....	68
31 Day of Their ผลงานจิตรกรรมของ Tim Hildebrandt.....	69
32 Unrequited ผลงานจิตรกรรมของ Raoul Vitale.....	69
33 ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1.....	96
34 ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 2.....	98
35 ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 3.....	100
36 ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 4.....	103
37 ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 5.....	106

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วทั้งทางด้านเศรษฐกิจสังคมการเมืองและวัฒนธรรมในสังคมไทยมักมีผลกระทบต่อสภาพความเป็นอยู่ และวิถีในการดำเนินชีวิตของประชาชน ทั้งที่อยู่ในตัวเมือง และในชนบทเป็นอย่างมากโดยเฉพาะผลกระทบต่อประชาชนในสังคมเมืองใหญ่ซึ่งนับวันจะมีแนวโน้มเพิ่มสูงมากขึ้นในอนาคตสิ่งที่เห็นได้ชัดเจนในสังคมปัจจุบันคือสภาพการดำเนินชีวิตของประชาชนเป็นไปอย่างเร่งรีบมีการแข่งขันและต้องต่อสู้ดิ้นรนเพื่อให้ได้มาซึ่งความอยู่รอดของตนเองสิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดความเครียดความกดดันทางด้านจิตใจซึ่งส่งผลกระทบต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตใจของประชาชนดังนั้นจะเห็นได้ว่าปัญหาเรื่องความเครียดนั้นเป็นเรื่องที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง

ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันล้วนเป็นสาเหตุที่กระตุ้นให้เกิดความเครียด ในช่วงเวลาที่ยังแก้ปัญหาไม่ได้ หรือหาทางออกไม่ได้ จะทำให้เสียสุขภาพจิตเป็นอย่างมาก ดังนั้นการบำบัดความเครียดจึงเป็นทางออกที่สำคัญ ซึ่งการบำบัดความเครียดของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกันออกไป โดย ชัยวุฒิ ศรีสุโข ได้กล่าวว่า

การมีเช็ทส์สามารถลดความเครียดได้ เช็ทส์เป็นยาลดความเครียดที่ได้ผลที่สุดเพราะเช็ทส์เป็นเรื่องผ่อนคลาย เช็ทส์ทำให้ฮอร์โมนแห่งความรัก ออกซิโตซิน (Oxytocin) และฮอร์โมนแห่งความสุขเอ็นโดฟิน (Endorphin) หลั่งออกมา ทั้งนี้ยังช่วยลดอาการซึมเศร้าและทำให้อารมณ์ดีซึ่งเกี่ยวข้องกับสารเคมี และฮอร์โมนต่าง ๆ ที่ร่างกายผลิตออกมาเมื่อมีเช็ทส์ ที่สำคัญได้แก่ฮอร์โมนออกซิโตซินที่สามารถทำให้เหมือนตกอยู่ในห้วงแห่งความรัก และสารซีโรโทนิน (Serotonin) ที่ช่วยต่อต้านสภาวะซึมเศร้า (ชัยวุฒิ ศรีสุโข. 2552: ออนไลน์)

“เช็ทส์” คือคำสั้นๆ แต่มีผลต่อมนุษย์มากมายเริ่มตั้งแต่เช็ทส์คือพฤติกรรมของต้นเหตุการสืบเผ่าพันธุ์ของมนุษย์ไปจนถึงเป็นความสัมพันธ์ที่ผูกมัดคนเราไว้ด้วยกันเช็ทส์สามารถซื้อขายเป็นสินค้าได้ในขณะที่เช็ทส์คือตัวบ่งชี้สุขภาพมนุษย์อาจมีสุขภาพดีขึ้นเพราะมีเช็ทส์ หรืออาจเสียชีวิตเพราะเช็ทส์ได้ เช็ทส์เรื่องใกล้ตัวแต่มักจะถูกหลีกเลี่ยงไม่พูดถึงด้วยค่านิยมและวิถีความเชื่อของชาวไทยที่ยังคงคิดว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องที่น่าอายและไม่ควรที่จะพูดถึงหากจะพูดถึงเรื่องเช็ทส์ ณ ปัจจุบันนี้อาจถือได้ว่าเป็นเรื่องที่ไม่น่าอายและไม่ใช่เรื่องที่สมควรจะต้องปิดบังดังเช่นสมัยก่อนดังบทความที่ พระไพศาล วิสาโลได้กล่าวว่า

การมีเซ็กส์ของมนุษย์ทั้งชาย และหญิง เกิดขึ้นได้ทุกวันแม้ว่าจะเป็นช่วงที่ฝ่ายหลังไม่ได้อยู่ในระยะตกไข่ ซึ่งต่างจากสัตว์ส่วนใหญ่ในโลกนี้ที่การมีเซ็กส์จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อตัวเมียพร้อมจะให้การปฏิสนธิเท่านั้น โดยฝ่ายหลังนอกจากจะรู้ด้วยตนเองแล้ว ยังมีอาการหรือพฤติกรรมที่ตัวผู้ทั้งหลายสามารถรับรู้ได้ เช่น มีอาการบวมแดงที่อวัยวะเพศ หรือส่งกลิ่นให้รู้ รวมทั้งหันอวัยวะเพศให้ ดังกรณีสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมเมื่ออยู่ในช่วงเป็นสัด ซึ่งนำไปสู่การเกิดชีวิตใหม่และการแพร่พันธุ์ออกไป แต่มองในอีกแง่หนึ่งถึงแม้ว่าการมีเซ็กส์ส่วนใหญ่ของมนุษย์จะไม่ก่อให้เกิดชีวิตใหม่ แต่การที่ร่างกายของทั้งฝ่ายหญิงและชายพร้อมจะมีเซ็กส์ได้ไม่ว่าวันไหนของปี ก็มีส่วนทำให้เกิดการผูกพันกันเป็นคู่และอยู่ด้วยกันอย่างน้อยก็ช่วงระยะเวลาหนึ่ง แทนที่จะมีเซ็กส์เฉพาะในฤดูติดสัดแล้วก็แยกย้ายกันไปคนละทิศ คนละทาง

อย่างไรก็ตามยังเป็นที่ถกเถียงว่าเซ็กส์จำเป็นแค่ไหน สำหรับการสร้างความผูกพันให้อยู่เป็นคู่ เพราะขณะนี้ก็อยู่เป็นคู่แบบผัวเดียวเมียเดียวนานเป็นปี ๆ โดยไม่มีเซ็กส์เลย ตรงกันข้ามกับชิมแปนซีกับโบโนโบ ญาติที่ใกล้ชิดของมนุษย์ แม้มีเซ็กส์บ่อยกว่ามนุษย์แต่ก็ได้ผูกพันกันเป็นคู่เลย ประเด็นนี้เห็นจะต้องปล่อยให้ให้นักวิทยาศาสตร์หาคำตอบต่อไป แต่ถึงแม้ยังหาคำตอบได้ไม่แน่ชัดว่าอะไรคือเหตุผลที่ทำให้เซ็กส์ของมนุษย์แตกต่างจากสัตว์ชนิดอื่น และมันมีบทบาทอย่างไรในกระบวนการสืบเผ่าพันธุ์มนุษย์ นอกเหนือจากการเป็นเงื่อนไขให้เกิดการปฏิสนธิขึ้นมาแต่ที่แน่ ๆ คือเซ็กส์เป็นที่มาแห่งความสุขของมนุษย์ นั่นเป็นเหตุผลที่ว่าเหตุใดผู้คนจำนวนไม่น้อยจึงมีเซ็กส์ทั้ง ๆ ที่รู้ว่าไม่ได้ก่อให้เกิดชีวิตใหม่แต่อย่างใด เช่น การมีเซ็กส์ขณะตั้งครรภ์ หรือหลังจากหมดประจำเดือนแล้ว ยังไม่ต้องพูดถึงการมีเซ็กส์กับเพศเดียวกัน จะว่าไปแล้วการมีเซ็กส์ส่วนใหญ่ในเวลานี้ไม่ได้ต้องการให้เกิดลูกด้วยซ้ำ เพราะเหตุนี้ถึงยัง และการคุมกำเนิดด้วยวิธีต่าง ๆ จึงเป็นที่นิยมกันมากขึ้นเรื่อย ๆ แม้กระทั่งในหมู่ที่สัมพันธ์กันฉันคู่รัก

เซ็กส์มิใช่สิ่งที่จำเป็นต่อการอยู่รอดของบุคคลก็จริง แต่มันเป็นสิ่งที่ผู้คนทั่วโลกโหยหา เพราะมันมีเสน่ห์ดึงดูดใจในฐานะที่เป็นความสุขอย่างหนึ่ง เป็นธรรมชาติของมนุษย์ ที่ว่าเราไม่ได้ต้องการแค่อยู่รอดเท่านั้นหากเรายังต้องการความสุขด้วย สำหรับคนทั่วไปหากเพียงแค่อยู่รอด แต่ไร้ความสุขชีวิตจะมีประโยชน์อะไร แม้แต่นักโทษในเรือนจำทั้ง ๆ ที่มีปัจจัยสี่ครบถ้วนก็ยังต้องดิ้นรนแสวงหาความสุข และความสุขอย่างหนึ่งที่เขาดิ้นรนไขว่คว้าที่รองมาจากอิสรภาพก็เห็นจะได้แก่เซ็กส์นั่นเอง

เซ็กส์เป็นบ่อเกิด หรืออยู่เบื้องหลังแรงบันดาลใจทางศิลปวิทยาของมนุษย์มากมาย หลายประการ โดยเฉพาะวรรณกรรม ดนตรี ศิลปกรรม ซึ่งให้ความเพลิดเพลินแก่มนุษย์ ยังไม่ต้องพูดถึงความสุขใจเมื่อได้มีเซ็กส์สมดังปรารถนา (พระไพศาล วิสาโล. 2554: 137-139)

เป็นความจริงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ว่าเซ็กส์คือความสุขขั้นพื้นฐานของมนุษย์หลายคนชอบมีเซ็กส์ และหลายคนก็ให้ความสำคัญต่อมันเป็นอย่างมาก แต่ถึงกระนั้น ทุกสิ่งอย่างล้วนตั้งอยู่บนพื้นฐานของความพอดี ซึ่งเซ็กส์ก็เป็นเช่นนั้น หากหมกมุ่นและหลงใหลกับมันมากเกินไปเซ็กส์ก็อาจกลายเป็นโทษ ซึ่งเรื่องของภาวะอาการหมกมุ่นทางเพศนี้ รณสิงห์ หรือเรื่อง ได้กล่าวไว้ว่า

ผู้ที่มีความต้องการทางเพศสูงผิดปกตินั้น จะหมกมุ่นเรื่องทางเพศเป็นอย่างมาก และมีความต้องการร่วมเพศมากจนผิดปกติไม่สามารถควบคุมความต้องการทางเพศของตน โดยจะร่วมเพศ หรือสำเร็จความใคร่ด้วยตนเองบ่อยมากวันละหลาย ๆ ครั้ง และจะต้องได้รับการตอบสนองไม่ว่าจะเกิดผลตามมาอย่างไร นอกจากนั้นมักมีพฤติกรรมทางเพศไม่เลือกสถานที่ หรือเมื่อพบเห็นการยั่วเย้าทางเพศเพียงเล็กน้อยก็อาจมีความต้องการทางเพศสัมพันธ์ในขณะนั้น หรือแม้แค่การจับมือ กอดจูบ หรือสัมผัส ก็อาจบรรลุจุดสุดยอดได้ แม้ว่าจะได้รับความสุขจากการร่วมเพศมาหลายครั้งแล้ว แต่ในระยะเวลาใกล้ ๆ กัน ก็ยังมีความต้องการที่จะได้รับอีก สามารถเกิดขึ้นได้ในผู้หญิงเรียกว่า นิมโฟแมเนีย (Nymphomania) และผู้ชายเรียกว่า แซทไทรเอลิซิส (Satyriasis) สาเหตุที่ทำให้มีความต้องการทางเพศสูงอาจเกิดจากหลายสาเหตุ ได้แก่ ความผิดปกติของระบบการขับฮอร์โมนทางเพศที่มากกว่าปกติ หรือเนื้องอกในสมอง ทำให้เกิดความต้องการทางเพศสูงผิดปกติ ผู้ป่วยไฮเปอร์โทรอยด์บางรายในระยะแรกจะมีความต้องการทางเพศสูงผิดปกติเช่นกัน และในผู้ป่วยทางจิตบางประเภทอาจมีความต้องการทางเพศสูงผิดปกติ เพราะเนื่องมาจากสูญเสียความสามารถในการควบคุมความตื่นเต้นทางเพศ จนมีความหมกมุ่นและย่ำคิดในเรื่องทางเพศตลอดเวลา (รณสิงห์ หรือเรือง. 2553: ออนไลน์)

ซึ่งการที่จะพยายามทำความเข้าใจต่อมนุษย์ในพฤติกรรมต่าง ๆ โดยในอดีตที่ผ่านมาได้มีนักคิดมากมายที่พยายามทำความเข้าใจในประเด็นนี้ และการที่จะเข้าใจได้เป็นอย่างดีจะต้องศึกษาถึงเหตุปัจจัยที่ซ่อนอยู่ในจิตใจของมนุษย์ โดย สตีเฟน แบทซ์เลอร์ ได้ยกตัวอย่างทฤษฎีของ ฟรอยด์ ว่า

นักจิตวิทยา ฟรอยด์ มีความเชื่อว่าบุคลิกภาพของผู้ใหญ่ที่แตกต่างกัน ก็เนื่องมาจากประสบการณ์ของแต่ละคน จากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ (Psychoanalysis) ฟรอยด์ได้แบ่งจิตของมนุษย์ออกเป็น 3 ระดับคือ 1.จิตสำนึก (Conscious) 2.จิตก่อนสำนึก (Pre-conscious) และ 3.จิตไร้สำนึก (Unconscious) เนื่องจากระดับจิตสำนึก เป็นระดับที่ผู้แสดงพฤติกรรมทราบและรู้ตัว ส่วนเนื้อหาของระดับจิตก่อนสำนึก เป็นสิ่งที่จะดึงขึ้นมาอยู่ในระดับจิตสำนึกได้ง่ายถ้าหากมีความจำเป็นหรือต้องการ ระดับจิตไร้สำนึกเป็นระดับที่อยู่ในส่วนลึกภายในจิตใจ จะดึงขึ้นมาถึงระดับจิตสำนึกได้ยาก แต่สิ่งที่อยู่ในระดับไร้สำนึกก็มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ฟรอยด์เป็นคนแรกที่ได้ให้ความคิดเกี่ยวกับแรงผลักดันไร้สำนึก (Unconscious drive) หรือแรงจูงใจไร้สำนึก (Unconscious motivation) ว่าเป็นสาเหตุสำคัญของพฤติกรรม และมีอิทธิพลต่อมนุษย์ สัญชาตญาณบางอย่างจะถูกเก็บกดไว้ในจิตไร้สำนึก ฟรอยด์ได้ตั้งสมมุติฐานว่ามนุษย์เรามีพลังงานอยู่ในตัวตั้งแต่เกิดเรียกพลังงานนี้ว่า “Libido” เป็นพลังงานที่ทำให้คนเราอยากมีความรักมีแรงขับทางเพศ หรือกามารมณ์ (Sex) เพื่อเป้าหมายคือความสุขและความพึงพอใจ (Pleasure) (สตีเฟน แบทซ์เลอร์. 2550: 49)

จากกรณีของภาวะอาการหมกมุ่นทางเพศ และสัญญาตญาณจิตไร้สำนึก จะมีเรื่องของ จินตนาการทางเพศที่ทับซ้อนกันอยู่จากบทความของดิฐกานต์ บริบูรณ์หิรัญสารได้กล่าวถึงจินตนาการทางเพศไว้ว่า

“จินตนาการ” เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นบนพื้นฐานทางอารมณ์ของทุกคน มากบ้างน้อยบ้างแตกต่างกันไป ในวัยที่ยังเป็นเด็กอาจมีจินตนาการเยอะ พอโตขึ้นจินตนาการอาจลดลง รวมถึงการควบคุมการ จินตนาการได้ดีขึ้น แต่ทว่าจินตนาการก็ไม่ได้หายไปไหน มันยังอยู่ในจิตใต้สำนึกของเรานั้นเอง เรื่องของ “เช็กส์” นั้นแน่นอนว่าเป็นเรื่องหนึ่งที่ทุกคนมักมีจินตนาการถึงอยู่เสมอ ๆ แม้จะไม่ใช่เรื่องเกี่ยวกับการร่วมเพศโดยตรง แต่อย่างน้อยก็มักจะเกี่ยวข้องหรือใกล้เคียงกันอยู่ดี สำหรับเรื่องนี้บางคนกลับคิดว่าเป็นเรื่อง ที่น่ารังเกียจ แต่กระนั้นมันก็ไม่ใช่ว่าเรื่องผิดปกติดังแต่อย่างใด หลายคนกังวลและกลัวเกี่ยวกับเรื่องจินตนาการทางเพศ กลัวว่าจะเป็นการแสดงถึงความผิดปกติของตัวเองที่ซ่อนอยู่ลึก ๆ ข้างใน หรือไม่ก็กลัวว่าถ้าคนอื่นรู้เรื่องเข้าจะว่าเราผิดปกติ จริง ๆ แล้ว การมีจินตนาการทางเพศเป็นเรื่องที่น่าสนุก ในจินตนาการนั้น เราสามารถทำอะไรกับใคร ที่ไหน อย่างไรก็ได้ตามใจเรา เพราะจินตนาการสามารถนำเราไปสู่สิ่งที่ไม่อาจเกิดขึ้นในโลกของความเป็นจริงได้นั่นเอง หลายครั้งที่เราจินตนาการทางเพศถึงคนอื่น สำหรับเรื่องนี้บางคนอาจรู้สึกผิด แต่อย่างที่ได้อธิบายมาเพียงแค่นี้ก็ไม่ได้หมายความว่าไม่มีความผิด ผู้เชี่ยวชาญหลายท่านยังบอกอีกว่าจินตนาการอย่างนี้ช่วยให้เรามีเพศสัมพันธ์อย่างมีความสุขอีกด้วย การที่เราจินตนาการทางเพศเป็นการแสดงให้เห็นว่ามีความพร้อมที่จะลงมือปฏิบัติการทางเพศอย่างเต็มที่ แม้จะยังไม่เห็นหน้าหรือถูกเนื้อต้องตัวกันเสียด้วยซ้ำ ซึ่งเป็นสิ่งที่ดี เพราะการที่คุณมีความพร้อมก่อนลงมือ จะทำให้มีความตื่นตัวทางเพศได้ง่ายและเร็ว และช่วยให้ทำกิจกรรมได้อย่างมีความสุขอีกด้วย นอกจากนั้นจินตนาการจะมีประโยชน์มากสำหรับคนที่ชอบการผจญภัย แต่บังเอิญคู่ของคุณกลับเป็นคนเรียบร้อย ก็คงต้องปล่อยให้ จินตนาการช่วยให้สามารถผจญภัยในแบบที่ชอบได้ ส่วนบางคู่อาจอยากลองอะไรแปลกใหม่แต่ยังขาดความมั่นใจ ไม่รู้ว่าจะเริ่มอย่างไร ลองนึกภาพกันเสียก่อนที่จะเริ่มทดลองปฏิบัติ จริง ๆ แล้ว ไม่ว่าหญิงหรือชายก็มีจินตนาการทางเพศในเรื่องที่คล้ายกัน เรื่องที่เป็นที่นิยมได้แก่ การมีเช็กส์กับคู่คนที่มากกว่า 1 คน ลีลาท่าทางการร่วมเพศแบบแปลก ๆ ข้อมูลนี้ได้มาจากชาวต่างชาติ อาจแตกต่างจากคนไทยบ้าง แต่คิดว่าน่าจะเป็นไปในทำนองเดียวกัน

ประเด็นของจินตนาการทางเพศจริง ๆ แล้ว ก็ยังเป็นที่ยกเถียงกันอยู่ บางคนบอกว่าการมี จินตนาการทางเพศจะช่วยเพิ่มสีสันของชีวิต แต่บางคนกลับบอกว่าเป็นเรื่องของคนที่เปล่าเปลี่ยวหรือสิ้นหวัง ก็แล้วแต่ใครจะคิดกันไป แต่อย่างที่ได้อธิบายมาแล้วว่าถ้าเพียงแค่นี้ก็ไม่ได้ถึงกับมีความผิดปกติอะไรมากนัก หากเราควบคุมการกระทำของตัวเองได้ (ดิฐกานต์ บริบูรณ์หิรัญสาร, 2555: ออนไลน์)

จากข้อมูลที่ได้วิจัยได้กล่าวมาในช่วงต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะทำการศึกษาถึงประเด็นของจินตนาการโลกสมมุติในเรื่องเพศ และภาวะหมกมุ่นทางเพศ ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน เพียงแต่ว่าหากจินตนาการและความหมกมุ่นนั้น ๆ ไม่ได้สร้างความเดือดร้อนแก่ใคร ในมุมมองของผู้วิจัยเองแล้ว ผู้วิจัยมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่ได้ผิดปกติ หรือน่าอายแต่อย่างใด หากจินตนาการและความหมกมุ่น

เรื่องเพศของแต่ละบุคคลนั้นมิได้นำพาให้คิดกระทำความชั่วต่างๆ อันเป็นผลตามมา ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นผู้ศึกษาศิลปะ และผู้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแล้วนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจต้องการศึกษาในประเด็นของเรื่องนี้ให้ถ่องแท้ เพื่อถ่ายทอดลงสู่ผลงานจิตรกรรมอีกทั้งเพื่อรับรู้ถึงข้อมูลต่างๆ จากการศึกษาค้นคว้า และการวิจัย เพื่อถ่ายทอดแนวความคิดและประเด็นที่ตนเองสนใจลงสู่ผลงานจิตรกรรม โดยผ่านการค้นคว้าและศึกษาเพื่อมีรูปแบบเฉพาะตัวของผู้วิจัยให้มากที่สุด

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อการศึกษาวิจัย และการค้นคว้าถึงประเด็นเรื่องจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศซึ่งเป็นภาวะทางด้านจิตใจ และส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ในประเด็นต่าง ๆ
2. เพื่อนำผลจากการวิจัย และนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยนั้น มาสร้างสรรค์สู่ผลงานจิตรกรรมที่มีรูปแบบเฉพาะตัวของผู้วิจัยและนำเสนอต่อสาธารณชน ในประเด็นที่ผู้วิจัยได้สะท้อนทางด้าน
 - 2.1 แนวความคิดและรูปแบบทางศิลปะที่นำเสนอเรื่องจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเรื่อง จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ ในลักษณะต่างๆ ทั้งข้อดี และข้อเสียที่เป็นผลตามมา
2. เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนถึงจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศภายใต้ภาวะสังคม และการดำรงชีวิตที่มีแรงกดดันจากภายนอก
3. ผลงานจากการวิจัย จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนศิลปะ สาขาจิตรกรรม รวมทั้งศิลปะสาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานทั้งทางด้านทฤษฎี และปฏิบัติ ทั้งในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและอุดมศึกษา รวมทั้งผู้ที่สนใจศิลปะโดยทั่วไป

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากเอกสารตำราทางวิชาการและการสืบค้นจากสื่อต่างๆ ที่มีทั้งในประเทศและต่างประเทศ ในเรื่องจินตนาการโลกสมมุติและภาวะหมกมุ่นทางเพศ

2. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือบุคลากรทางด้านต่าง ๆ รวมทั้ง นิสิต นักศึกษา ที่อยู่ทั้งในและนอกมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่เข้าชมนิทรรศการ

3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือผู้เข้าชมผลงานในนิทรรศการ บุคลากรทางด้านต่างๆ เจ้าหน้าที่รวมทั้งนิสิตนักศึกษา และบุคคลภายนอกที่เข้ามาติดต่อภายในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นผู้เลือกและประเมินผลงานกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น คือภาพผลงานจิตรกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นในเรื่องจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ ซึ่งประกอบไปด้วย

1.1 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเฟรมซึ่งผ้าใบดินสอพูนสีน้ำมัน และสีอคริลิก

1.2 ออกแบบภาพร่างผลงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Photoshop

1.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน วาดภาพร่างผลงานบนเฟรม เมื่อได้ภาพร่างตามที่ต้องการ จึงลงสีน้ำมัน และสีอคริลิกให้สมบูรณ์ เพื่อนำไปจัดแสดงนิทรรศการ

2. ตัวแปรตาม คือคุณค่าทางศิลปะคุณค่าทางความงาม ให้ความรู้สึกและสื่อความหมายแก่ผู้เข้าชมผลงานจิตรกรรมในครั้งนี้ได้รับรู้ถึงจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ เพื่อให้ผู้เข้าชมรับรู้และเข้าใจว่าจินตนาการและความหมกมุ่นนั้น ๆ ไม่ได้สร้างความเดือดร้อนแก่ใครเป็นสิ่งที่ไม่ได้ผิดปกติ หรือน่าอายแต่อย่างใด หากจินตนาการและความหมกมุ่นเรื่องเพศของแต่ละบุคคลนั้นมีได้นำพาให้คิดกระทำความชั่วต่าง ๆ อันเป็นผลตามมา

ข้อตกลงเบื้องต้น

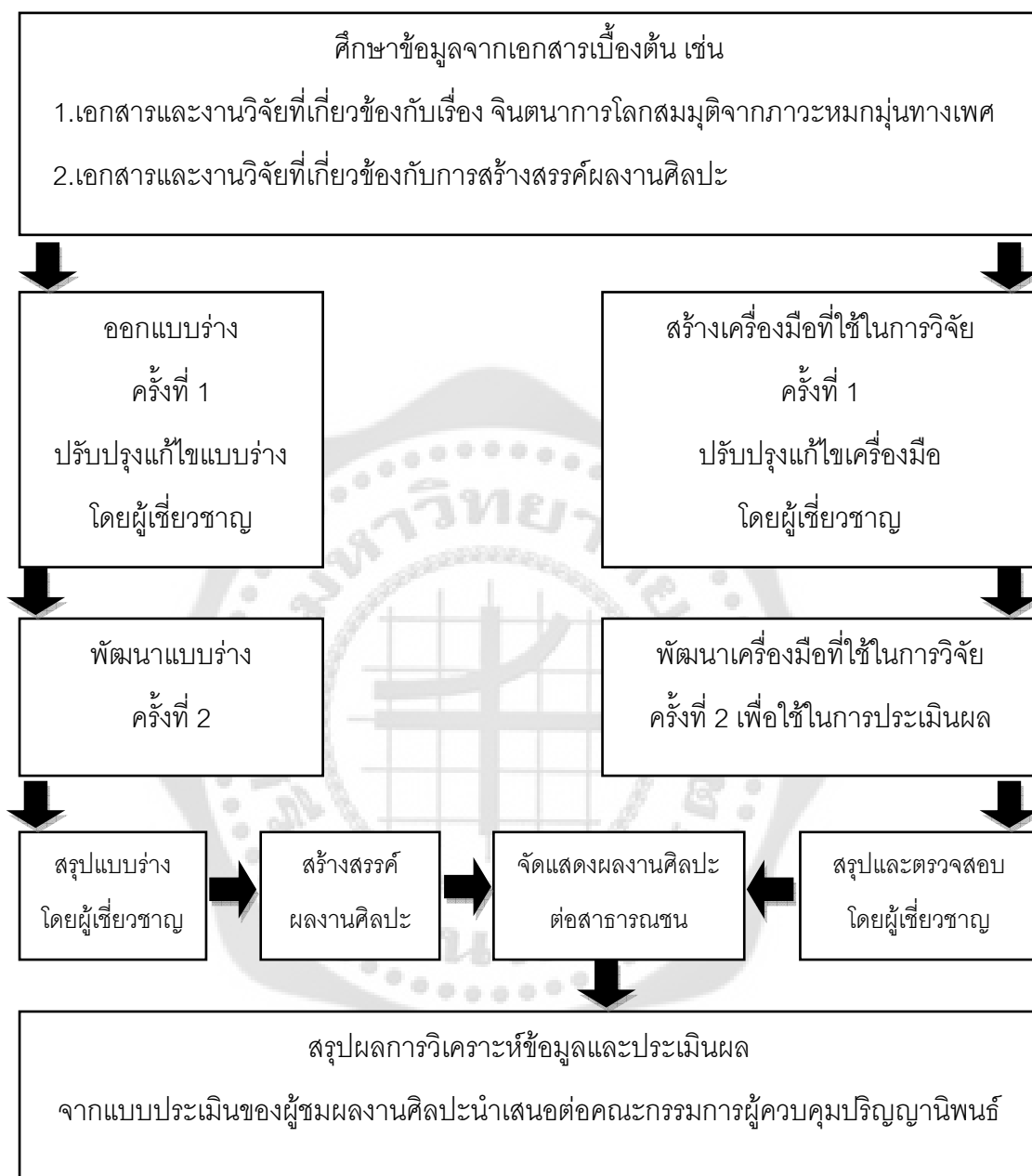
การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์กรณีศึกษาเรื่อง จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ เป็นการศึกษาเพื่อนำแนวความคิดไปสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ เป็นเครื่องมือชี้ชวนให้ผู้เห็นได้ตระหนักและเข้าใจถึงจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ เพื่อให้ผู้เข้าชมรับรู้และเข้าใจว่าจินตนาการและความหมกมุ่นนั้น ๆ ไม่ได้สร้างความเดือดร้อนแก่ใครเป็นสิ่งที่ไม่ได้ผิดปกติ หรือน่าอายแต่อย่างใดหากจินตนาการและความหมกมุ่นเรื่องเพศของแต่ละบุคคลนั้นมีได้นำพาให้คิดกระทำความชั่วต่าง ๆ อันเป็นผลตามมาและในอีกด้านหนึ่งจินตนาการโลกสมมุติ และภาวะหมกมุ่นทางเพศต้อง

ตั้งอยู่บนความพอดี มีสติที่จะยับยั้งความคิด ไม่ให้เลยเถิดไปจนถึงเป็นจิตวิปริต ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ รวมทั้งข้อมูลทางภาคทฤษฎีและทางภาพที่ปรากฏในเอกสาร สิ่งพิมพ์และงานวิจัย นำมาวิเคราะห์แล้วเสร็จเป็นภาพร่างเหมือนจริงจำนวน 20 ภาพเพื่อนำมาให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพร่างเหมือนจริงให้เหลือ 10 ภาพ และนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง คือผลงานจิตรกรรมที่สร้างสรรค์โดยเทคนิคสีน้ำมันและสื่อคัลลิคบนเฟรมผ้าใบขนาดกว้าง 90 เซนติเมตร ยาว 120 เซนติเมตรจำนวน 5 ภาพ

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. **จินตนาการโลกสมมุติ** หมายถึง กระบวนการคิดสร้างภาพขึ้นในจิตใจในสิ่งที่อาจจะไม่เคยพบเห็น หรืออาจจะไม่เคยทราบมาก่อนคล้ายกับการคาดเดา คาดหมายว่าสิ่งนั้นน่าจะเป็นอย่างไร เป็นการนึกคิดในสิ่งที่แปลกใหม่ ที่จะนำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์สิ่งใหม่อาจเป็นการเพื่อฝันที่เหนือความจริงโดยไม่มีข้อมูลหลักฐานมาสนับสนุน หรือคิดฝันโดยมีหลักฐานข้อมูลหรือข้อเท็จจริงเป็นฐาน แล้วอาศัยเหตุและผลมาประกอบ ซึ่งแม้ว่าไม่สามารถเป็นจริงได้ในขณะนั้น แต่ก็อาจเป็นจริงได้ในอนาคต
2. **ภาวะ** หมายถึง สภาพ หรือ ความเป็นไปตามธรรมชาติของตัวมัน หรือ ลักษณะของตัวมันเอง
3. **หมกมุ่น** หมายถึง การฝังใจมุ่งไปในทางเดียวหรือการคิดวนเวียนอยู่กับเรื่องเดิมๆ เสมอ
4. **เพศ** หมายถึง ในทางชีววิทยา คือ ขั้นตอนการเชื่อมโยงและการผสมผสานกลไกเฉพาะทางพันธุกรรม ที่มักมีผลให้เกิดในเพศชาย หรือเพศหญิงที่แตกต่างกันไป

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการและกระบวนการทางความคิด
 - 1.1 ความหมายและความสำคัญของจินตนาการและความคิด
 - 1.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดในลักษณะต่าง ๆ
 - 1.2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ฟรอยด์
 - 1.2.2 ทฤษฎีโครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง
 - 1.2.3 ทฤษฎีความคิดแบบสองลักษณะ
 - 1.3 กระบวนการทางความคิด
2. แนวคิด ทฤษฎี และวิธีวิทยาในการศึกษาเพศวิถี
 - 2.1 ความหมายและแนวคิดเพศวิถี
 - 2.2 แนวคิดเชิงทฤษฎีในการศึกษาเรื่องเพศวิถี
 - 2.3 วิธีวิทยาในการศึกษาเพศวิถี
3. สภาพวะความต้องการทางเพศสูง(Hypersexuality)
4. การสร้างสภาพเป็นส่วนตัวในพื้นที่สาธารณะ
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม
 - 5.1 มูลฐานทางทัศนศิลป์
 - 5.1.1 ศึกษาการมองเห็น
 - 5.1.2 คอนเซปชวลอาร์ต (Conceptual Art)
 - 5.2 การศึกษาสัญลักษณ์และการสื่อความหมายในงานศิลปะ
 - 5.3 อิทธิพลของการดูกับการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม
 - 5.4 ลักษณะรูปแบบทางศิลปะที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน
 - 5.4.1 ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)
 - 5.4.2 ลัทธิป๊อป – เซอร์เรียลลิสม์ (Pop - Surrealism)
 - 5.4.3 ศิลปะแฟนตาซี (Fantasy art)
6. การสร้างแบบสอบถามเพื่อการวิจัย
7. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการและกระบวนการทางความคิด

1.1 ความหมายและความสำคัญของจินตนาการและความคิด

จินตนาการ (Imagination) มาจากคำในภาษาบาลี คำว่า “จินฺตณ” สันนิษฐานคำว่า “อาการ” คำว่าจินฺตณ, จินต- หรือ จินฺต มีความหมายว่า คิด ส่วนคำว่า อาการ หมายถึง ความเป็นอยู่, ความเป็นไป หรือสภาพ เมื่อนำทั้งสองคำมารวมกันเป็นคำว่าจินตนาการจึงมีความหมายโดยรวม หมายถึง การสร้างภาพขึ้นในจิตใจ ซึ่ง ชัยยุทธ รัตตานุกูล ได้กล่าวไว้ว่า

เมื่อมนุษย์ได้ถูกกระตุ้นด้วยสิ่งเร้าจากการรับรู้สัมผัสด้วยประสาทสัมผัสจะเกิดเป็นรูปแบบของความคิดขึ้นที่เรียกว่า จินตนาการ ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้ในหลายแนวทางอันยังไม่สามารถสร้างเอกภาพของรูปความคิด จนกว่าจะผ่านกระบวนการทางการศึกษาเพื่อวิเคราะห์และพิจารณาด้วยเหตุและผลดังนั้น จินตนาการ ก็คือ ผลจากการรับรู้โดยประสาทสัมผัสต่าง ๆ ของมนุษย์ ผสมผสานกับประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยแบ่งออกเป็น

1. จินตนาการโครงสร้าง (Constructive Imagination) ได้แก่ วิธีคิดจินตนาการจากการรวบรวมข้อมูลซึ่งไม่ใช่จินตนาการที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์เดิม จึงทำให้เกิดกระบวนการคิดสร้างสรรค์ขึ้นโดยไม่ต้องประสบกับสิ่งนั้น ๆ มาก่อน

2. จินตนาการสร้างสรรค์ (Creative Imagination) ได้แก่การมีแนวคิดจินตนาการขึ้นมาใหม่ตามความต้องการและความรู้สึกภายในบุคคล อาจเป็นการคิดจินตนาการเพื่อแก้ไขปัญหา การคิดหาเทคนิควิธีการใหม่ ๆ หรือการนำเอาเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามาใช้(ชัยยุทธ รัตตานุกูล. 2541: 63)

จินตนาการนั้นกล่าวได้ว่า เป็นความคิด เป็นภาพภายในจิตใจ ซึ่งอาจเคยเกิดขึ้นมาแล้ว หรืออาจยังไม่เคยเกิดขึ้น บางสิ่งอาจเป็นไปได้หรือเป็นไปได้ยาก ผลงานที่พบเห็นกันในงานศิลปะ ดนตรี วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ดาราศาสตร์ หรือในแขนงอื่น ๆ ล้วนมีรากฐานมาจากจินตนาการทั้งสิ้นการสร้างภาพด้วยการใช้จินตนาการบางคนคิดว่านั้นคือความคิดเพ้อฝันเพียงไม่อาจเป็นจริงไปได้แม้ว่าความคิด และจินตนาการจะนำพาไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่ ๆ แต่การใช้จินตนาการเพียงอย่างเดียวก็ไม่อาจสำเร็จได้ เพราะการใช้จินตนาการต้องควบคู่ไปกับความคิดสร้างสรรค์ดังเช่นที่ อารี พันธ์มณี ได้กล่าวไว้ในบทความตอนหนึ่งว่า

สเปียร์แมน(Spearman. 1963)ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นคืออำนาจจินตนาการของมนุษย์ในการที่จะสามารถสร้างให้เกิดผลผลิตใหม่ ๆ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของกลุ่มเกสตัลท์ที่ว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นกระบวนการของการกระทำเพื่อให้เกิดผลผลิตใหม่ ๆ ทางความคิด ซึ่งเกิดจากการใช้ความคิดจินตนาการมากกว่าการใช้เหตุผล และเช่นเดียวกับการศึกษาของ ออสบอร์น (Osborn. 1957) พบว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์(Applied Imagination) ความคิดจินตนาการจึงเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ (อารี พันธ์มณี. 2543: 17)

และ วิจิตร วรุตบางกูร ได้ทำการรวบรวมความคิดเห็นของนักจิตวิทยาหลายท่าน สรุปออกมาได้ว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์(Applied Imagination)ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้แก้ไขปัญหาอันยุ่งยาก เป็นการรวบรวมจินตนาการจากสิ่งเร้าที่รับรู้ให้กลายเป็นสิ่งที่มีประโยชน์” (วิจิตร วรุตบางกูร. 2531: 39)

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นความสามารถในการคิดของมนุษย์ ในการเชื่อมโยงความรู้ในส่วนต่าง ๆ ไปสู่กระบวนการความคิดเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ความสามารถในส่วนนี้มีอยู่ในตัวของทุกคน ซึ่งมีระดับที่แตกต่างกันออกไป โดยมีผู้ให้คำนิยามถึงความคิดสร้างสรรค์ไว้อย่างหลากหลาย

กิลฟอร์ด (Guilford) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า “ความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นความสามารถทางสมอง เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลากหลายทิศทาง หรือเป็นความคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) คือการคิดหลายแง่มุม คิดกว้างไกลหรือคิดแบบกระจาย ซึ่งประกอบไปด้วย ความคล่องตัวในการคิด (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดไม่ซ้ำแบบ (Originality) และความคิดแตกต่าง (Elaboration)” (Guilford. 1967: 61)

โอลสัน (Olsan) มีความเห็นสอดคล้องกับกิลฟอร์ด ด้วยเช่นกันว่า “ความคิดสร้างสรรค์นั้นมีส่วนประกอบสำคัญ 2 ส่วนด้วยกัน คือ ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถการคิดที่รวดเร็วในการแก้ไขปัญหา ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในลักษณะอเนกนัย ซึ่งเป็นความสามารถที่นำไปสู่ความรู้ใหม่ เห็นในสิ่งใหม่ ๆ” (Olsan. 1980: 11)

อาร์โนลด์ (Arnold) ก็มีความเห็นสอดคล้องด้วยเช่นกันคือ “ความคิดสร้างสรรค์เป็นการกระทำที่นำไปสู่การแก้ปัญหา หรือความสามารถในการคิดแบบเปิด คิดแบบอเนกนัย และคิดในแนวทางที่ไม่เหมือนกัน ประกอบไปด้วย 4 อย่างด้วยกัน คือ เป็นสิ่งใหม่ (Novel) เป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน (Relevance) เป็นสิ่งที่ขัดแย้งกัน (Conflict) และเป็นสิ่งที่ต้องประเมินผล (Evaluation)” (อุบล ธนจุจวงศ์. 2539: 13; อ้างอิงจาก Arnold. 1988: 92)

ทอร์เรนซ์ (Torrance) ก็ได้ให้ความหมายไว้เช่นเดียวกันว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของการริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ ขึ้น โดยไม่ลอกเลียนแบบผู้ใด เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยไม่มีขอบเขตจำกัด บุคคลมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์หลาย ๆ แบบ ผลงานทางความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นนั้นมีมากมายไม่จำกัด ซึ่งเป็นผลมาจากความคิดที่ว่ายังมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ขาดหายไป แล้วรวบรวมความคิด ทดสอบ เสนอผล ปรับปรุง และทดสอบใหม่อีกครั้ง” (Torrance. 1964: 42)

เวสต์คอตท์ และ สมิท (Westcott; & Smith) อธิบายว่า “เป็นกระบวนการทางสมองที่รวมเอาประสบการณ์ดั้งเดิมของแต่ละบุคคลออกมาจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่ ซึ่งการจัดรูปแบบทางความคิดใหม่นี้เป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล ซึ่งไม่จำเป็นจะต้องเป็นสิ่งใหม่ก็ได้” (Westcott; & Smith. 1967: 2)

เดรฟดาล (Drevdahl) กล่าวว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลผลิตแปลกใหม่ซึ่งไม่เป็นที่รู้จักมาก่อน ผลผลิตนี้อาจจะเกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์ใหม่ ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่นี้ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่สมบูรณ์แบบอย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปแบบของผลผลิตทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือเป็นเพียงกระบวนการหรือวิธีการเท่านั้น” (ประสิทธิ์รักษ์ เจริญผล. 2547: 7; อ้างอิงจาก Drevdahl. 1964: ไม่ปรากฏเลขหน้า)

วอลลาซ และ โคแกน (Wallach and Kogan) ให้คำนิยามว่า “ความคิดสร้างสรรค์หมายถึงความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ กล่าวคือ เมื่อระลึกถึงสิ่งหนึ่งได้ก็จะเป็นสะพานช่วยให้ระลึกถึงสิ่งอื่นที่มีความสัมพันธ์กันได้ต่อไปอีก” ซึ่งจะเห็นได้ว่าเกิดกระบวนการคิดแบบลูกโซ่ คือเมื่อคิดถึงสิ่งหนึ่งก็จะคิดถึงอีกสิ่งหนึ่งต่อ ๆ กันไป และคิดไปอีกเรื่อย ๆ (สิริลักษณ์ วงศ์เพชร. 2542: 54; อ้างอิงจาก Wallach; & Kogan. 1965: 13-20)

เฮมโมวิทซ์ (Haimowitz) อธิบายว่า “เป็นความสามารถที่จะประดิษฐ์หรือคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ หรือจัดองค์ประกอบในแบบที่ไม่มีใครจัดมาก่อนในวิถีทางที่ทำให้เกิดสิ่งประดิษฐ์หรือแนวคิดที่มีคุณค่า และมีคามงาม” (ประสิทธิ์รักษ์ เจริญผล. 2547: 7; อ้างอิงจาก Haimowitz. 1973: ไม่ปรากฏเลขหน้า)

ทางด้านนักการศึกษาและนักจิตวิทยาในไทย ก็มีการศึกษาในเรื่องความคิดสร้างสรรค์อยู่พอสมควร และได้ให้คำจำกัดความไว้ในหลายแง่มุมด้วยกัน อย่างเช่น ศศิพันธ์ พัดสมร ได้กล่าวไว้ว่า “การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการความคิดที่แตกต่างจากการวิพากษ์วิจารณ์ (Critical Thinking) ความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวข้องกับความคิดใหม่ ๆ ที่ตรงข้ามกับความคิดเดิม หรือการมีปฏิริยาตอบสนองต่อความคิดผู้อื่น เป็นการกระทำที่เลือกจากประสบการณ์ที่ผ่านมาเพื่อทำการสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดหรือผลผลิตใหม่” (ศศิพันธ์ พัดสมร. 2540: 10) และ อารี พันธุ์มณี ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมอง ที่คิดในลักษณะอนินทรีย์อันนำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์จากความเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งรวมถึงการประดิษฐ์คิดค้น และพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนการคิด ทฤษฎี หลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นั้น มิใช่เพียงจะคิดแต่ในสิ่งที่เป็นไปได้ สิ่งที่เป็นเหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่ไปกับการพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ หรือที่เรียกว่าจินตนาการประยุกต์นั่นเอง จึงจะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น (อารี พันธุ์มณี. 2537: 9)

อุษณีย์ โพธิสุช และคณะ ได้ให้ความเห็นว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางปัญญาระดับสูงที่ใช้ความสามารถทางความคิดมารวมกันเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่เกิดขึ้น เมื่อเราพยายามหาหนทางที่จะแก้ปัญหาหรือหลีกเลี่ยงความซ้ำซากจำเจเก่า ๆ หรือความพยายามที่จะทำให้หลุดพ้นไปจากกรอบต่าง ๆ ที่เป็นอุปสรรคอยู่ และจะเกิดขึ้นได้หากมีความเป็นอิสระทางความคิด” (อุษณีย์ โพธิสุช; และคณะ. 2537: 114-115) และนอกจากนั้น วิชัย วงศ์ใหญ่ ก็ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ไว้ด้วยเช่นกันว่า

เป็นลักษณะที่หลากหลายแนวความคิด ขึ้นอยู่กับผู้นิยามว่ามีมุมมองเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์นี้ไว้อย่างไร ความคิดสร้างสรรค์จึงอธิบายได้ในหลากหลายลักษณะโดยสามารถสรุปได้คือ การคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ หรือการค้นพบวิธีการใหม่ ๆ จากการศึกษาทดลอง เกิดจากความคิดอเนกนัย ซึ่งเป็นความคิดที่กว้างและสลับซับซ้อนหลายแง่มุม อันนำไปสู่การคิดค้นประดิษฐ์สิ่งใหม่หรือเพื่อการแก้ปัญหา การจินตนาการหรือการคิดค้นที่มีความสำคัญต่อความรู้ เป็นสื่อที่นำไปสู่การแสวงหาความรู้ใหม่ ความรู้สึกที่ไวต่อปัญหา และการเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้น (วิชัย วงศ์ใหญ่. 2529: 113)

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าการใช้จินตนาการ และการใช้ความคิดสร้างสรรค์นั้น เป็นสิ่งที่อยู่คู่กันและมักใช้ร่วมกันเสมอ อันเนื่องมาจากมีความเกี่ยวเนื่องและเชื่อมโยงกันอยู่อย่างซับซ้อน เพราะก่อนที่จะเริ่มคิดสร้างสรรค์ในสิ่งใด เราจะต้องใช้จินตนาการในการคิด หรือสร้างภาพในความคิดถึงสิ่งเหล่านั้นเสียก่อน ซึ่งอาจเชื่อมโยงจากประสบการณ์เดิม หรือการจินตนาการถึงสิ่งใหม่ที่ยังไม่เคยมีมาก่อน เมื่อเรามีภาพร่างทางความคิด ผลลัพธ์ปลายทางอาจไม่ได้มีเพียงแค่คำตอบเดียว หรืออาจกลายเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีอยู่ในความเป็นจริง แต่ถูกสร้างภาพและสร้างสรรค์ขึ้นมาภายในจินตนาการของเราเอง ซึ่งจินตนาการเหล่านี้จะถูกปรับเปลี่ยน หรือเปลี่ยนแปลงไปตามสภาวะแวดล้อม สังคม ช่างวัย หรืออายุด้วย ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ ชาญชัย อินทรประวัตติ ที่ได้กล่าวไว้ว่า “จินตนาการเป็นความสามารถพิเศษ ที่มีอยู่ในตัวบุคคล และพฤติกรรมที่ทำให้เกิดความคิดมักมีระดับที่แตกต่างกันตามวัย” (ชาญชัย อินทรประวัตติ. 2518: 18)

จากแนวคิด คำนิยาม และการให้ความหมายในข้างต้น จึงพอสรุปความหมายของจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ได้ว่า เป็นกระบวนการทางสมองของมนุษย์ ในการสร้างภาพความคิดในลักษณะอเนกนัย เป็นการผสานความรู้และประสบการณ์ ไปสู่การคิดในสิ่งใหม่ ๆ สร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยুক্তที่ได้จากการรวบรวมจินตนาการให้เกิดความคิดเชื่อมโยงเป็นลูกโซ่สอดคล้อง และสัมพันธ์กัน ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัวและเป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในตัวทุกคนมากน้อยแตกต่างกันออกไป

1.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดในลักษณะต่าง ๆ

การศึกษาค้นคว้าและการทำความเข้าใจในเรื่องของจิตนาการ และกระบวนการทางความคิดนั้นมีมาอย่างยาวนานนักศึกษานักจิตวิทยาหลายท่านได้ค้นคว้าศึกษาถึงความหมายและกระบวนการที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในหลากหลายแง่มุมโดยเดวิสได้แบ่งทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ออกเป็นกลุ่มแนวคิดใหญ่ ๆ ด้วยกันดังนี้

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ นักจิตวิเคราะห์หลายคน เช่น ฟรอยด์ และคริส ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเกิดของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายในจิตได้สำนึกระหว่างแรงขับทางเพศ (Libido) กับความรู้สึกผิดชอบทางสังคม (Social Conscience) คูไบและรัค ซึ่งเป็นนักจิตวิเคราะห์แนวใหม่ กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นระหว่างการรู้สติด้านจิตใต้สำนึก ซึ่งอยู่ในขอบเขตของจิตส่วนที่เรียกว่า จิตก่อนสำนึก
2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรงตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์นอกจากนี้ยังได้เน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา นั่นคือการโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งต่าง ๆ จึงทำให้เกิดเป็นความคิดใหม่หรือสิ่งใหม่ขึ้น
3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาแต่กำเนิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้คือผู้ที่มีสัจการแห่งตน นั่นคือ การรู้จักตนเอง พอใจในตนเอง และใช้ตนเองเต็มที่ตามศักยภาพของตน มนุษย์จะสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนเองออกมาได้อย่างเต็มที่นั้น ก็ขึ้นอยู่กับการสร้างสภาวะ หรือบรรยากาศที่เอื้ออำนวย บรรยากาศที่สำคัญในการสร้างสรรค์ประกอบไปด้วย ความปลอดภัยในเชิงจิตวิทยา ความมั่นคงของจิตใจ ความปรารถนาที่จะเล่นกับความคิด และการเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่ (กรมวิชาการ. 2534: 6; อ้างอิงจากDavis. 1983: ไม่ปรากฏเลขหน้า)

นอกจากจะแบ่งทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ตามโครงสร้างในเชิงจิตวิทยาแล้ว ก็ยังมีทฤษฎีที่น่าสนใจและเป็นหลักในการคิดสร้างสรรค์อีกหลายทฤษฎีด้วยกัน ดังนี้

1.2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ฟรอยด์

ทฤษฎีนี้เป็นแนวคิดของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) นักจิตวิทยาในกลุ่มจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ชาวเวียนนาที่มาของแนวคิดที่ว่า “ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นจากความขัดแย้งระหว่างแรงขับทางเพศ ซึ่งถูกผลักดันออกมาโดยจิตใต้สำนึกกับความรู้สึกผิดชอบชั่วดีในสังคม ดังนั้นการที่ทำให้แรงขับทางเพศแสดงออกมาในรูปแบบของพฤติกรรมที่สังคมยอมรับได้นั้น จึงแสดงออกมาในรูปแบบของความคิดสร้างสรรค์ และคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ก็จะมีความคิดที่เป็นอิสระส่งผลให้เกิดความคิดแบบอนาถนัยมากขึ้นด้วย” (Freud. 1963: 193)

ทฤษฎีของกลุ่มจิตวิเคราะห์ได้พยายามอธิบายว่า ความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ไม่ว่าจะปกติ หรือไม่ปกตินั้น เกิดจากแรงผลักดันและความต้องการของสัญชาตญาณ (Instinctual Drive) แต่การแสดงออกนี้ถูกขัดขวางจากสภาพแวดล้อมทางสังคม มนุษย์จึงต้องแสดงออกถึงความต้องการเหล่านี้ด้วยวิธีที่สังคมยอมรับ การปรับตัวซึ่งก่อให้เกิดความขัดแย้งขึ้นภายในจิตใจ ซึ่งมีวิธีแก้ไขได้โดยการใช้กลไกทางจิต (Defense Mechanism) พรอยด์มีความคิดว่าความคับข้องใจที่เกิดขึ้นนี้จะถูกเก็บกดไว้ในจิตใจได้สำนึก และมีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมของมนุษย์ เพราะสิ่งที่ถูกเก็บกดไว้นี้ จะหาโอกาสแสดงออกมาโดยไม่รู้ตัว เช่นการพลั้งปากพูด ความฝัน หรือการแสดงออกมาในรูปแบบที่สังคมยอมรับ

การแสดงออกของพฤติกรรมในหลากหลายลักษณะนั้น เชื่อมโยงมาจากการทำงานของจิต ซึ่งพรอยด์ได้ทำการแบ่งองค์ประกอบของโครงสร้างทางจิต (Psychic Energy) ไว้ 3 ส่วนด้วยกัน คือ

อิด (id) เป็นส่วนที่ติดตัวมาโดยกำเนิด จัดเป็นเรื่องของแรงขับตามสัญชาตญาณเบื้องต้นของมนุษย์ ความอยาก ตัณหา เป็นส่วนของจิตที่คอยกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมตามหลักแห่งความพอใจ เช่น สัญชาตญาณทางเพศ ความก้าวร้าว ที่แสดงออกมาตามความต้องการที่แท้จริงของมนุษย์โดยคำนึงถึงความต้องการของตนเองเพียงฝ่ายเดียว เพื่อแสวงหาความสุขสบาย หลีกเลียงความทุกข์ ความผิดหวัง และความเจ็บป่วย

อีโก้ (ego) เป็นกระบวนการส่วนที่ผ่านการเรียนรู้มาแล้ว เป็นส่วนที่แสดงพฤติกรรมของคน ๆ นั้นให้ดำเนินไปอย่างเหมาะสม โดยพยายามแก้ไขข้อขัดแย้งต่าง ๆ ซึ่งทำให้เกิดความทุกข์ร้อน วิตกก ระวนระวาย ถ้าความขัดแย้งดังกล่าวมีมากวิธีหนึ่งที่เป็นทางออกนั้น คือ การปรับตัวโดยใช้กลไกป้องกันตัว (Defense Mechanism) ซึ่งหมายถึงการที่บุคคลพยายามแก้ไขความคับข้องใจของตนเอง โดยที่มิได้จริงใจ แต่เป็นไปเพื่อรักษาหน้าและศักดิ์ศรีของตน

ซูเปอร์อีโก้ (super ego) คือมโนธรรมของมนุษย์ เป็นตัวคอยสั่งให้ทำตามกฎเกณฑ์ที่สังคมได้กำหนดไว้ เป็นพฤติกรรมทางสังคมที่เกี่ยวกับหลักศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม อุดมคติในการดำเนินชีวิต เป็นส่วนที่ควบคุมบุคคลให้แสดงพฤติกรรมโดยสอดคล้องกับหลักแห่งความเป็นจริง (Principle of Reality) ถือได้ว่าเป็นตัวที่คอยเหนี่ยวรั้งไม่ให้อิดเข้ามาครอบงำการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ (Freud, 1963: 193)

จะเห็นได้ว่าในขณะที่จิตกำลังทำงาน พฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออกมาคือลักษณะของอีโก้ซึ่งเป็นตัวกลางระหว่าง อิด และ ซูเปอร์อีโก้ พฤติกรรมที่แสดงออกมาจะอยู่ในรูปแบบบรรทัดฐานทางสังคมอย่างสมเหตุสมผล หรือไม่ขึ้นอยู่กับระดับของอิด และซูเปอร์อีโก้ด้วยเช่นกัน ถ้าอิดมีอิทธิพลมากอีโก้ที่มนุษย์แสดงออกมามากจะไม่เป็นที่ชื่นชอบในสังคม ส่วนถ้าอิทธิพลของซูเปอร์อีโก้มีมากบุคคลนั้นก็จะเป็นคนที่มีมโนธรรมสูง อีโก้ที่แสดงออกมาจะเป็นไปตามบรรทัดฐานสังคม และมักออกไปในทางสร้างสรรค์นั่นเอง

1.2.2 ทฤษฎีโครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง (The Structure of Intellect Theory)

ประสิทธิ์รักษ์ เจริญผลได้กล่าวถึง การเสนอรูปแบบโครงสร้างทางสติปัญญา ของ เจ.พี กิลฟอร์ด(J.P. Guilford) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันไว้ดังนี้

เจ.พี กิลฟอร์ด (J.P. Guilford) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันกลุ่มจิตมิติ (Psychologist) ได้เสนอรูปแบบโครงสร้างทางสติปัญญา (Guilford's Dimensional Model) โดยการคัดค้านความคิดเห็นของ ชาร์ล สเปียร์แมน (Charles Spearman) ที่เห็นว่าทฤษฎีองค์ประกอบเดียว องค์ประกอบสองตัว และองค์ประกอบหลายชนิดไม่สามารถที่จะอธิบายความสามารถเฉพาะ (Specific Abilities) และได้เสนอมิติของโครงสร้างทางสติปัญญาของมนุษย์ที่เรียกว่า Structure of Intellect หรือเรียกย่อว่า SI โดยการศึกษาวิเคราะห์และทำการวิจัยขยายทฤษฎีตัวประกอบพหุคูณของ เทอร์สโตน (Thurstone) โดยการรวบรวมข้อมูลมาศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) ทางสติปัญญา โดยเน้นเรื่องกระบวนการคิด การคิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์การแก้ปัญหาและความเป็นเหตุเป็นผล (ประสิทธิ์รักษ์ เจริญผล. 2547: 8)

จากการศึกษาของกิลฟอร์ดได้นำเสนอทฤษฎีโครงสร้างสมรรถภาพทางสมองขึ้น เพื่อเป็นการอธิบายถึงโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมองในลักษณะสามมิติ (Three Dimensional Model) อันได้แก่

มิติที่ 1 ด้านเนื้อหา (Contents) หมายถึง วัตถุ เนื้อหาข้อมูล หรือสิ่งเร้าที่สมองรับรู้เพื่อใช้เป็นสื่อก่อให้เกิดความคิด เนื้อหาแบ่งออกเป็น 4 ชนิด ดังนี้

1. เนื้อหาที่เป็นรูปภาพ (Figural Content) หมายถึง ข้อมูล วัตถุ หรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรมต่าง ๆ ซึ่งสามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส

1.1 การเห็น (Visual) หมายถึง สิ่งเร้าที่มีรูปแบบที่แน่นอน และสามารถรับรู้ได้ด้วยสายตา เช่น การมองเห็นวัตถุสิ่งต่าง ๆ

1.2 การได้ยิน (Auditory) หมายถึง สิ่งเร้าที่เป็นเสียง สัมผัสได้ทางหู เช่น เสียงคนสนทนากัน เสียงจากเครื่องดนตรี

2. เนื้อหาที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Content) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปเครื่องหมายต่าง ๆ ได้แก่ ตัวเลข ตัวอักษร ไนต์ดนตรี และสัญลักษณ์ที่สร้างขึ้น เช่น พยัญชนะ ระบบจำนวน ซึ่งตามปกติเมื่ออยู่ตามลำพังจะปราศจากความหมาย แต่เนื่องจากเรารู้ความหมายขึ้น จึงสามารถใช้สื่อความหมายได้

3. เนื้อหาที่เป็นภาษา (Semantic Content) หมายถึง ข้อมูลข่าวสาร หรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปถ้อยคำที่มีความหมายต่าง ๆ สามารถใช้ติดต่อสื่อสารกันได้ ซึ่งบางอย่างอาจไม่ได้อยู่ในรูปของถ้อยคำ เช่น ภาษาใบ้ รูปภาพที่มีความหมาย

4. เนื้อหาที่เป็นพฤติกรรม (Behavior Content) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เกี่ยวข้องกับกริยาอาการของมนุษย์ หรือสิ่งที่ไม่ใช่ถ้อยคำเป็นการแสดงออกของมนุษย์อันเกิดจากความตั้งใจ การรับรู้ เจตคติ ความปรารถนา ความรู้สึก อารมณ์ ความต้องการ การกระทำต่าง ๆ รวมถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล บางครั้งเรียกว่าสติปัญญาทางสังคม(Social Intelligence)

มิติที่ 2 วิธีการคิด (Operations) หมายถึง กระบวนการคิดต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมาจากประกอบไปด้วยความคิด 5 ชนิด ดังนี้

1. การรับรู้และการเข้าใจ (Cognition) เป็นความสามารถทางสติปัญญาของมนุษย์ในการรับรู้และทำความเข้าใจกับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัว เป็นความสามารถในการตีความของสมองเมื่อเห็นสิ่งเร้าแล้วเกิดการรับรู้ความเข้าใจในสิ่งนั้น และบอกได้ว่าเป็นอย่างไร

2. การจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถทางสติปัญญาของมนุษย์ในการเก็บสะสมความรู้ เรื่องราว หรือข่าวสาร และสามารถระลึกได้เมื่อต้องการหรือเมื่อเวลาได้ผ่านไปแล้ว ในปี ค.ศ. 1988 กิลฟอร์ด (Guilford) ได้แบ่งความจำเป็น 2 ชนิด คือ ความจำที่บันทึกไว้ (Recording) และความจำเป็นที่เก็บไว้ในความจำระยะยาว (Retention)

3. การคิดนอกเนกนัย (Divergent Thinking) หมายถึง ความสามารถทางสมองที่สามารถคิดได้หลายแง่มุม หลายทิศทาง เป็นความสามารถตอบสนองต่อสิ่งเร้า และแสดงออกมาได้หลายรูปแบบหลายวิธี ความคิดประเภทนี้มีความสำคัญต่อความคิดสร้างสรรค์

4. การคิดเอกนัย (Convergent Thinking) หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบที่ดีที่สุดจากมูลหรือสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นความสามารถที่เน้นเรื่องความถูกต้องของคำตอบที่เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป ว่าคำตอบที่ถูกต้องจะมีเพียงคำตอบเดียว

5. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถทางสติปัญญาของบุคคลที่สามารถหาเกณฑ์ที่สมเหตุสมผลจากข้อมูลที่กำหนดไว้ได้ สามารถตัดสินสิ่งที่รับรู้ จำได้ หรือกระบวนการคิดนั้นว่ามีคุณค่า มีความถูกต้อง ความเหมาะสม หรือมีความเพียงพอหรือไม่ อย่างไร และสามารถลงสรุปได้ว่าข้อมูลอื่นใดบ้างมีลักษณะสอดคล้องกับเกณฑ์ที่ตั้งขึ้น

มิติที่ 3 ผลของการคิด (Products) หมายถึง การแสดงผลที่ได้จากการทำงานของสมองเมื่อสมองรับรู้วัตถุ ข้อมูล หรือสิ่งเร้าจากมิติที่ 1 และทำการตอบสนองต่อข้อมูล หรือสิ่งเร้าในมิติที่ 2 และผลที่ได้มาคือมิติที่ 3 การคิดในรูปแบบต่าง ๆ กัน สามารถให้ผลต่างกัน 6 ลักษณะ ดังนี้

1. แบบหน่วย (Units) หมายถึง สิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัว และมีความแตกต่างไปจากสิ่งอื่นที่เป็นลักษณะเฉพาะ คือ คน แมว หมู หมา ปลา ไก่ เป็นต้น

2. แบบกลุ่ม (Classes) หมายถึง ประเภท จำพวก หรือกลุ่มของหน่วยสิ่งต่าง ๆ ซึ่งมีคุณสมบัติหรือลักษณะบางประการร่วมกัน เช่นคน สุนัข ช้าง ปลาวาฬ จัดอยู่ในกลุ่มเลี้ยงลูกด้วยนมเช่นเดียวกัน

3. ความสัมพันธ์ (Relations) หมายถึง การเชื่อมโยงผลของการคิดในรูปแบบต่าง ๆ เช่นเชื่อมโยงลูกโซ่ เชื่อมโยงคำ เชื่อมโยงความหมาย หรือเชื่อมโยงสองกลุ่มเข้าด้วยกันโดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ ความสัมพันธ์อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก ระบบกับระบบก็ได้ เช่น คนกับบ้าน เสือกับป่า ปลากับน้ำ เป็นต้น

4. ระบบ (System) หมายถึง แบบแผน หรือการรวมหน่วยเชื่อมโยงกลุ่มของสิ่งเร้าหรือข้อมูลข่าวสารโดยอาศัยกฎเกณฑ์ เป็นการแสดงความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของส่วนประกอบ โดยมีทฤษฎีหรือหลักการ เช่น 1, 3, 5, 7, 9, 11 เป็นระบบเลขคี่ เป็นต้น

5. การแปลงรูป (Transformation) หมายถึง การเปลี่ยนแปลง การปรับปรุง ดัดแปลง การตีความการหมุนกลับ การขยายความข้อมูลจากสภาพหนึ่งไปยังอีกสภาพหนึ่ง เป็นต้นว่าการให้คำจำกัดความใหม่หรือการคิดแปลงจัดองค์ประกอบของสิ่งเร้าข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่แล้วเสียใหม่ เช่นเลนส์แก้ว ใช้แทนไม้ขีดไฟได้ในเวลากลางวัน หรือเปลี่ยนรูปสี่เหลี่ยมให้กลายเป็นเส้นตรงสี่เส้น เป็นต้น

6. การประยุกต์ (Implication) หมายถึง การคิดคาดหวัง หรือการทำนายจากข้อมูลที่กำหนดให้เกิดความแตกต่างไปจากเดิม เป็นการเข้าใจในการนำข้อมูลความรู้ไปใช้ในการขยายความ เพื่อการพยากรณ์ และการคาดคะเนข้อความในเชิงตรรกศาสตร์ (Guilford, 1967: 60-64)

1.2.3 ทฤษฎีความคิดแบบสองลักษณะ (Two – Factors Theory)

สมองเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย มีหน้าที่เกี่ยวกับการจดจำการคิด และความรู้สึกต่าง ๆ สมองคนเรานั้นประกอบไปด้วยเซลล์ประมาณ 10 พันล้านตัว ถึง 12 พันล้านตัว แต่ละตัวมีเส้นใยที่เรียกว่า แอกซอน (Axon) และเดนไดรต์ (Dendrite) สำหรับให้กระแสไฟฟ้าเคมี (Electrochemical) แล่นผ่านถึงกัน การที่เราจะคิดหรือจดจำสิ่งต่าง ๆ นั้น เกิดจากการเชื่อมต่อของกระแสไฟฟ้าในสมอง คนที่ฉลาดที่สุดก็คือ คนที่สามารถใช้กำลังไฟฟ้าได้เต็มที่ตามโครงสร้างของสมอง สมองของเรานั้นถูกพัฒนาเรื่อยมาและสามารถแบ่งออกเป็นสามส่วนด้วยกัน ดังที่ NovaBizz ได้กล่าวไว้ว่า

สมองส่วนแรก คอร์เบรน (Core brain) คือ แกนหลักของสมอง หรือก้านสมอง มีหน้าที่พื้นฐานที่ง่ายที่สุดเกี่ยวกับการเต้นของหัวใจ การหายใจ ประสาทสัมผัส การเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อ ระบบตอบโต้ เช่น สัญชาตญาณ เป็นต้น

สมองส่วนที่สอง ลิมบิกเบรน (Limbic brain) หรือ โอด์แมมมาเลียนเบรน (Old Mammalian brain) คือ สมองของสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมสมัยเก่า ซึ่งมีหน้าที่เกี่ยวกับความจำ การเรียนรู้ พฤติกรรม ความสุข อารมณ์ขั้นพื้นฐาน ความรู้สึกเช่น ชอบ ไม่ชอบ ดี ไม่ดี โกรธ หรือมีความสุข เศร้า หรือสนุกสนาน รัก หรือเกลียด

สมองส่วนที่สาม นิวแมมมาเลียนเบรน (New Mammalian brain) คือ สมองของสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมสมัยใหม่ สมองส่วนนี้จะทำหน้าที่สูงสุดในบรรดาสมองทั้งหมดและมีขนาดใหญ่ เรียกว่าอีโอคอร์เท็กซ์ แปลว่าสมองส่วนใหม่ (New brain) มีขนาดใหญ่กว่าสมองอีก 2 ส่วนถึง 5 เท่าด้วยกัน สมองในส่วนนี้จะทำหน้าที่เกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิด การเรียนรู้สติสัมปชัญญะ ความฉลาดความคิดสร้างสรรค์ การคำนวณ ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และความรักความเสน่หา สมองในส่วนนี้จะทำให้เรารู้จักหาหนทางที่จะควบคุมสิ่งแวดล้อมในโลกนี้ สิ่งที่อยู่รอบตัวเรา และการมีอิทธิพลในการควบคุมคนอื่นด้วย แต่อย่างไรก็ตามสมองส่วนนี้ไม่สามารถที่จะทำงานได้โดยปราศจากสมองอีก 2 ส่วน เข้ามาช่วย โดยสมองส่วนใหม่แบ่งแยกออกเป็น 2 ด้าน คือด้านซ้าย และด้านขวา ซึ่งในแต่ละด้านเองจะมีหน้าที่เฉพาะเจาะจง (NovaBizz, 2011: Online)

จะเห็นได้ว่าระบบการทำงานของสมองนั้น มีกระบวนการและมีความสัมพันธ์กันในระบบความคิดและการแสดงออก รวมไปถึงกระบวนการสร้างจินตนาการอีกด้วย ดังที่ อารี พันธ์มณี ได้กล่าวไว้ว่า

ความคิดและจินตนาการ เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัย อันนำไปสู่การคิดค้นสิ่งแปลกใหม่ ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์ความคิด ผสมผสานกันเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งรวมไปถึงการค้นพบสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎีและหลักการได้สำเร็จ ความคิดและจินตนาการจะเกิดขึ้นได้มิใช่เพียงความคิดในสิ่งที่เป็นไปได้ หรือสิ่งที่เป็เหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่ง ที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่ไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ จึงจะทำให้เกิดผลงานจากจินตนาการขึ้น (อารี พันธ์มณี. 2537: 9)

โดย อารี พันธ์มณี ได้เสนอทฤษฎีความคิดแบบสองลักษณะ ซึ่งเป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงการทำงานของสมองซีกซ้าย และขวา ไว้ดังนี้

ทฤษฎีความคิดแบบสองลักษณะ เป็นทฤษฎีที่เกี่ยวกับการทำงานของสมองมนุษย์ ซึ่งมีแนวคิดเบื้องต้นว่า เฝ่าพันธ์มนุษย์อยู่รอดสืบสายมาจนถึงคนรุ่นปัจจุบันได้ก็เพราะมนุษย์มีสมองอันเชี่ยวชาญ ซึ่งเกิดจากการทำงานของสมองสองส่วน โดยแบ่งหน้าที่การทำงานในแต่ละส่วน และจากการศึกษาค้นคว้าทดลองเกี่ยวกับการทำงานของสมองสองซีกของมนุษย์มาเป็นระยะเวลา 15 ปี นักวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันจึงสรุปได้ว่า มนุษย์แต่ละคนมีสมองสองซีก สมองซีกซ้าย และสมองซีกขวา ซึ่งทำหน้าที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนในการรับรู้ความเป็นไปของสิ่งต่าง ๆ

จินตนาการเกิดจากการทำงานของสมองซีกขวา ซึ่งทำหน้าที่คิดจินตนาการ ความคิดแปลก ๆ ใหม่ ๆ ความซาบซึ้งในดนตรี ศิลปะ วรรณคดี เป็นต้น ส่วนสมองซีกซ้ายเป็นส่วนที่คิดและมีการทำงานออกมาเป็นรูปธรรม เช่นการวิเคราะห์ การหาเหตุผลกฎเกณฑ์ เป็นต้น ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

สมองซีกซ้าย

- สรรหาถ้อยคำ
- วิเคราะห์
- ใช้เหตุผล
- เชิงตรรกวิทยา
- ความแบ่งแยก
- มีการเวลา
- โน้มเอียงเข้าหากฎเกณฑ์ทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์

สมองซีกขวา

- ไม่มีถ้อยคำ
- สังเคราะห์
- หยั่งรู้เอง
- ความคิดเชิงสร้างสรรค์
- ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน
- ไม่มีการเวลา
- โน้มเอียงเข้าหากฎเกณฑ์ของศิลปะและดนตรี

ฉะนั้นจินตนาการจึงเกิดขึ้นจากการทำงานของสมองซีกขวา จะสามารถแสดงหรือบอกให้ผู้อื่นรับทราบได้ก็ต่อเมื่อเกิดการรวบรวม วิเคราะห์ และหาถ้อยคำของสมองซีกซ้ายเท่านั้น ดังนั้นหากสมองทั้งสองซีก คือซีกซ้าย และขวา ได้รับการพัฒนาอย่างเหมาะสมทั้งสองซีก ก็จะสามารถทำคุณประโยชน์ต่าง ๆ แก่มนุษย์ ทฤษฎีความคิดแบบสองลักษณะ จึงเป็นพื้นฐานทฤษฎีหนึ่งในการจัดและพัฒนาความคิดของบุคคล (อารี พันธมณี. 2543: 510-511)

1.3 กระบวนการทางความคิด

กระบวนการทางความคิด เป็นวิธีคิดและการทำงานของสมองอย่างเป็นขั้นเป็นตอน และสามารถนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาได้ โดยที่ผ่านมามีนักการศึกษาและนักจิตวิทยาได้เสนอแนวคิดไว้หลายท่านด้วยกัน

โดย ทอร์เรนซ์ (Torrance) ได้เสนอกระบวนการทางความคิด โดยการแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

1. การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact - Finding) การเริ่มต้นจากความรู้สึกกังวล สับสน วุ่นวาย ซึ่งในใจนั้นยังไม่ทราบสาเหตุจึงพยายามคิดว่าสิ่งทำให้เกิดความรู้สึกนั้นคืออะไร
2. การค้นพบ (Problem - Finding) การพิจารณาด้วยความรอบครอบจนเข้าใจ รู้ถึงความกังวล สับสนวุ่นวาย และพบว่าสิ่งนั้นคือปัญหา
3. การค้นพบแนวคิด (Idea - Finding) การตั้งสมมติฐาน ตลอดจนการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบความคิด
4. การค้นพบคำตอบ (Solution - Finding) การทำการทดสอบสิ่งต่าง ๆ ตามสมมติฐานจนสามารถค้นพบคำตอบของของปัญหานั้น ๆ
5. การยอมรับผลที่ได้จากการค้นพบ (Acceptance - Finding) การยอมรับข้อค้นพบที่เป็นคำตอบ และนำผลจากการค้นพบมาพัฒนาแนวคิดจนนำไปสู่การเกิดแนวคิดใหม่ และการค้นพบใหม่ต่อไป (Torrance. 1964: 121-124)

แอนเดอร์สัน (Anderson) กล่าวว่า ความแตกต่างของบุคคลอยู่ที่ความคิดและประสบการณ์เป็นสำคัญ และได้แบ่งกระบวนการทางความคิดไว้ 6 ขั้นตอนคือ

- ขั้นตอนที่ 1 มีความสนใจ รู้ถึงความต้องการของจิตและสมอง
 - ขั้นตอนที่ 2 รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์และน่าสนใจ
 - ขั้นตอนที่ 3 ไตร่ตรองถึงการวางแผน โครงร่าง และรูปแบบ
 - ขั้นตอนที่ 4 จากผลของขั้นที่ 1 – 3 ทำให้เกิดจินตนาการ
 - ขั้นตอนที่ 5 สร้างจินตนาการออกมาเป็นความจริง แสดงเหตุผล
 - ขั้นตอนที่ 6 รวบรวมความคิด และแสดงออกมาเป็นผลลัพธ์
- (อารี พันธมณี. 2545: 6-10; อ้างอิงจาก Anderson. 1957: 87)

2. แนวคิด ทฤษฎี และวิธีวิทยาในการศึกษาเพศวิถี

2.1 ความหมายและแนวคิดเพศวิถี

เงื่อนไขทางสังคมวัฒนธรรมการเมือง เศรษฐกิจและประวัติศาสตร์ ล้วนมีส่วนกำหนดเพศวิถีของผู้คนในแต่ละสังคม และในแต่ละช่วงเวลา ความหมายของเพศวิถีเป็นสิ่งที่ซับซ้อนและแตกต่างกันในแต่ละบุคคล ในแต่ละสังคมหรือแม้กระทั่งในบุคคลเดียวกันแต่แตกต่างกันในช่วงเวลา เพศวิถีมีความหมายและรูปแบบที่หลากหลายองค์ประกอบของเพศวิถีประกอบด้วยการให้ความหมายเรื่องเพศของปัจเจกบุคคล ความเชื่อค่านิยมเกี่ยวกับเรื่องเพศ ความรู้สึก ความปรารถนาทางเพศ ความสุขทางเพศ อัตลักษณ์ทางเพศ และเพศภาวะ รสนิยมทางเพศ คู่ความสัมพันธ์ทางเพศ การให้ความหมายกับคู่ความสัมพันธ์ทางเพศในแต่ละคน ตลอดจนพฤติกรรมทางเพศโดยพิมพ์วิสัย บุญมงคลได้อธิบายถึงความหมาย และแนวคิดในการศึกษาเพศวิถีไว้ว่า

เพศวิถีถูกกำหนดโดยบทบาททางเพศปัจจัยทางชีววิทยาและความสัมพันธ์เชิงอำนาจบริบททางสังคม เศรษฐกิจวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์

อย่างไรก็ดีการขาดองค์ความรู้ทางทฤษฎีเกี่ยวกับเพศวิถี และวิธีวิทยาที่ลุ่มลึกในการศึกษาด้านเพศวิชานั้น ทำให้นักวิจัยขาดเครื่องมือที่จะศึกษามิติของเพศวิถีที่ซับซ้อน เพศวิถีศึกษาที่ผ่านมามีช่องว่างหรือข้อจำกัดหลายอย่างมักเป็นงานศึกษาที่เป็นการนำเสนอข้อมูลเชิงประจักษ์ขาดการวิเคราะห์เชิงทฤษฎี (Theorizing) งานศึกษามักยังใช้แนวคิดเชิงทฤษฎีหรือมุมมองกระแสหลัก ทั้งในด้านการสาธารณสุข และระบาดวิทยาจึงทำให้มองแต่เพศสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้ามคือหญิงชายรักต่างเพศหรือศึกษาหญิงบริการ ในฐานะแหล่งแพร่เชื้อโรคถ้าเป็นงานที่อยู่บนมุมมองของสตรีนิยมหรือสตรีศึกษาก็มักเป็นการศึกษาที่จำกัดอยู่เฉพาะเรื่องของเพศภาวะ และขาดการศึกษาในเรื่องของเพศวิถีหรือถ้ามี ก็มักไม่ได้มีมุมมองที่ท้าทายต่อแนวคิดกระแสหลัก ทฤษฎี Grand Narrative มักมองผู้หญิงอย่างตกเป็นเหยื่อและยังขาดมุมมองที่มองการต่อรองหรือการต่อต้าน และอำนาจในตน (Agency) ของผู้หญิงขาดการมองมิติในเชิงบวกหรือความรื่นรมย์ในเรื่องเพศ ขาดการมองจากมุมมองเรื่องสิทธิทางเพศจำกัดการศึกษาเฉพาะเพศสัมพันธ์ในการแต่งงานชายโสด มีงานน้อยมากที่จะศึกษาถึงเพศวิถีของหญิงโสดในการศึกษาเพศวิถีของวัยรุ่นมักเป็นการศึกษาที่จำกัดอยู่ที่พฤติกรรมทางเพศที่เป็นปัญหาเพศสัมพันธ์ที่ไม่ปลอดภัย ไม่ได้มีการป้องกัน และไม่ต้องการ(พิมพ์วิสัย บุญมงคล. 2551: 1-2)

2.2 แนวคิดเชิงทฤษฎีในการศึกษาเรื่องเพศวิถี

โดย พิมพ์วิสัย บุญมงคล ได้กล่าวถึงประวัติความเป็นมาในการศึกษาแนวคิดเชิงทฤษฎีในการศึกษาเรื่องเพศวิถีไว้ ดังนี้

ในช่วงตั้งแต่ปี 1980 เป็นต้นมาได้เริ่มมีการศึกษาเกี่ยวกับประเด็นเรื่องเพศ และเพศวิถีกันอย่างเข้มข้นมากขึ้นเพื่อนำไปเคลื่อนไหวในการวางนโยบายออกแบบโครงการกิจกรรมและงานรณรงค์ตลอดจนการศึกษาเพื่อเข้าใจในสังคมไทย การเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย ซึ่งมุมมองทางการศึกษานั้นมาจากฐานคิดเชิงทฤษฎี 6 ด้านด้วยกัน

แนวคิดเชิงทฤษฎีแรก เป็นแนวคิดเชิงการแพทย์และจิตวิทยา ซึ่งมองเรื่องเพศและเพศวิถีเป็นผลผลิตของการทำหน้าที่ทางชีววิทยาและพัฒนาการทางจิตวิทยา คำอธิบายในเรื่องของฮอว์โมเนเพศ ความขัดแย้งของจิตได้สำนึกซึ่งเป็นมุมมองที่ลดทอนแยกส่วนและฐานคิดทางทฤษฎีซึ่งมักอยู่บนการอธิบายพลังขับเคลื่อนทางเพศของผู้ชายที่ท่วมท้นขณะที่อธิบายเพศวิถีของผู้หญิงในลักษณะเป็นฝ่ายรับใช้ คำอธิบายชุดความปกติและความผิดปกติทางเพศโดยมีแนวโน้มที่จะทำให้ความหลากหลายของเพศวิถีต่าง ๆ กลายเป็นประเด็นของโรคและการเจ็บป่วยรวมทั้งพฤติกรรมการรักเพศเดียวกันพฤติกรรมการติดเชื้กส์การใช้ความรุนแรงในการร่วมเพศ เป็นต้น ซึ่งต้องการการแก้ไขด้วยการรักษาเยียวยาหรือด้วยวิธีจิตบำบัด

แนวคิดเชิงทฤษฎีที่สองซึ่งเป็นกระแสหลักอีกแนวหนึ่งได้แก่แนวคิดทางระบาดวิทยาซึ่งอยู่บนฐานคิดของการจัดประเภทกลุ่มเสี่ยงอธิบายพฤติกรรมทางเพศที่เสี่ยง เพื่อมีจุดมุ่งหมายในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางเพศที่เสี่ยง และการควบคุมโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์และโรคเอดส์ นอกจากนั้นยังใช้ฐานคิดทางทฤษฎีด้านจิตวิทยาสังคมซึ่งเป็นทฤษฎีหลักที่ใช้อธิบายการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางเพศที่เสี่ยงซึ่งอธิบายปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมป้องกันสุขภาพอยู่ 4 ตัว ได้แก่ การรับรู้การเสี่ยง การรับรู้ความรุนแรงของโรค การรับรู้ผลประโยชน์ของพฤติกรรมใหม่ และการรับรู้ผลเสียที่จะเกิดจากการไม่นำพฤติกรรมใหม่มาใช้ การศึกษาเรื่องเพศจึงเป็นการศึกษาที่เน้นการศึกษาความรู้ทัศนคติและความเชื่อต่อโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์พฤติกรรมการใช้ถุงยางอนามัยหรือไม่ใช้โดยขาดมุมมองเรื่องเพศภาวะและเพศวิถีโดยลืมนึกว่าบุคคลอยู่ในโครงสร้างทางสังคมวัฒนธรรมและความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ตลอดจนทั้งความหมายที่บุคคลให้ภายใต้บริบทของเพศวิถีที่หลากหลายซึ่งเชื่อมโยงกับความหยุดยั้งความตื่นตัวเร้าใจในเรื่องเพศความรู้สึกด้านIntimacy

แนวคิดเชิงทฤษฎีที่สามได้แก่แนวคิดเชิงสตรีนิยมที่มีมุมมองในเรื่องของระบบสังคมแบบปิตาธิปไตย และการควบคุมเนื้อตัว ร่างกาย และเรื่องทางเพศหรือเพศวิถีของผู้หญิง ซึ่งมีอยู่หลาย ๆ มุมมองด้วยกันตั้งแต่การมองว่าผู้หญิงเป็นเหยื่อของความรุนแรงทางเพศความเจ็บบของผู้หญิงในเรื่องเพศผู้หญิงขาดอำนาจการต่อรองในเรื่องเพศและการควบคุมเนื้อตัว ร่างกายของตนเอง และมุมมองที่ศึกษาถึงชุดประสบการณ์การให้ความหมายความคิด ความเชื่อของผู้หญิงในเรื่องเพศความปรารถนาทางเพศของผู้หญิงที่มาจากการตัดสินใจของผู้หญิงเองพร้อมกับแยกการวิเคราะห์เพศวิถีออกจากประเด็นเพศภาวะเพราะความพยายามของผู้หญิงที่จะเข้าถึงการทำแท้ง และการคุมกำเนิด เป็นความพยายามที่จะแยกเพศวิถีของตนออกจากภาวะการเจริญพันธุ์และบทบาทเพศในฐานะแม่และเมีย (Vance, 1999: 40) งานศึกษาจึงพูดถึงพื้นที่ของผู้หญิงกับการแสดงออกเรื่องเพศในพื้นที่ต่าง ๆ เช่นพื้นที่ไซเบอร์เช็กชิฟในการแสดงบนเวที (สาวโคโยตี้) แม้กระทั่งการขายบริการทางเพศ เป็นต้น

มุมมองอีกมุมมองหนึ่งภายใต้มุมมองของสตรีนิยมได้แก่งานด้านวัฒนธรรมศึกษาที่ศึกษาและชี้ให้เห็นถึงกระบวนการกลไกที่แยบยลของสถาบันทางสังคมและวัฒนธรรมอันได้แก่ศาสนา นิตยัมระบบ ภาษา และวาทกรรมทางการแพทย์ฯลฯ ที่ผลิตและผลิตซ้ำชุดความคิดความเชื่อเรื่องเพศวิถีและเพศภาวะ

แนวคิดเชิงทฤษฎีที่สืได้แก่ แนวคิดเชิงวัฒนธรรมที่ศึกษาเพศวิถี โดยมองว่าเพศวิถีเป็นมิติสำคัญในการทำงานการศึกษาทางมานุษยวิทยาซึ่งเป็นการเปิดมุมมองในการศึกษาชนบประเพณีความเชื่อพิธีกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศงานศึกษาในมุมมองนี้มักเป็นมุมมองจากคนนอกเข้าไปศึกษาในสังคมที่แตกต่างจากพื้นฐานประสบการณ์ของผู้ศึกษา โดยมีฐานคิดว่าบทบาทของวัฒนธรรมหรือการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมส่งผลต่อรูปแบบพฤติกรรม ทศนคติ และความเชื่อในเรื่องเพศจึงปฏิเสธแนวคิดเชิงสารัตถะนิยมและความเชื่อในหลักสากลที่ว่า รูปแบบพฤติกรรมทางเพศมีความเป็นสากล ตัวอย่างเช่น เพศสัมพันธ์ก่อนการแต่งงานในสังคมชนบทไทยสมัยก่อน มิใช่เรื่องแปลกใหม่ (ยศ. 2548: 19-20; อ้างอิงจาก Ohen; & Wijeyewarden. n.d.) การแต่งงานและการมีเพศสัมพันธ์กับเพศเดียวกันเป็นสิ่งที่ยอมรับกันในหลาย ๆ วัฒนธรรมขณะที่ในอีกหลาย ๆ วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ไม่ยอมรับ

จุดอ่อนของมุมมองเชิงวัฒนธรรมมักศึกษาเฉพาะเพศวิถีที่ผูกโยงกับวงจรชีวิต และภาวะอนามัยการเจริญพันธุ์โดยมองเพศสัมพันธ์ต่างเพศในการแต่งงานเป็นเหมือนเมนูอาหารหลักส่วนเพศสัมพันธ์รูปแบบอื่น ๆ อันได้แก่ เพศสัมพันธ์กับเพศเดียวกันเป็นเสมือนขนมหวานหรือของว่าง เพศวิถีศึกษาในมุมมองเชิงวัฒนธรรมจึงมักผูกโยงเพศสัมพันธ์กับปรากฏการณ์การตั้งครุภการมีประจำเดือนการหมดประจำเดือนและการให้นมลูก แต่งานเพศวิถีศึกษาที่เกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ใช่เพื่อการเจริญพันธุ์ ตลอดจนเพื่อความหฤหรรษ์ทางเพศมีน้อยมาก และมุมมองนี้ยังมีช่องว่างที่มองเพศภาวะและเพศวิถีไปด้วยกัน และให้ความหมายเพศวิถีว่าเป็นการร่วมเพศจินตนาการทางเพศการถึงจุดสุดยอดความแตกต่างทางเพศสรีระ บทบาทและความสัมพันธ์ระหว่างหญิงชาย ความแตกต่างทางเพศสรีระ และการจัดองค์กรทางสังคมของความเป็นหญิง และชายทำให้ดูเหมือนมีคำอธิบายที่ยึดโยงอยู่ชุดเดียวว่าเพศสรีระกำหนดเพศภาวะ และเพศภาวะ (ความเป็นหญิงความเป็นชาย) กำหนดเพศวิถี ความต้องการทางเพศและแรงจูงใจด้านการเจริญพันธุ์กลายเป็นสิ่งที่กำหนดเพศวิถีเท่านั้น

แนวคิดเชิงทฤษฎีทางเชิงสังคมศาสตร์อีกมุมมองหนึ่ง ซึ่งเป็นมุมมองที่เป็นที่ยอมรับกว้างขวาง ในปัจจุบันได้แก่แนวคิดเชิงการประกอบสร้างทางสังคมซึ่งมองว่าเพศวิถีเป็นผลผลิตของปัจจัยทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมมุมมองนี้อธิบายว่าพฤติกรรมทางเพศและการให้ความหมายเรื่องเพศขึ้นอยู่กับสิ่งที่บุคคลกำหนดนิยามความหมายในช่วงประวัติศาสตร์ และช่วงวัฒนธรรมที่ต่างต่างกัน พฤติกรรมทางเพศไม่ได้มีความหมายที่เป็นสากลความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมทางเพศและการให้ความหมายเรื่องเพศไม่ตายตัวแต่ขึ้นอยู่กับเวลาและสถานที่

แนวคิดนี้ยังอธิบายว่าไม่มีแรงขับเคลื่อนทางเพศ ความต้องการทางเพศ ดำรงอยู่บนร่างกายบุคคล อันเป็นผลเนื่องมาจากการทำหน้าที่ทางสรีระของร่างกายความต้องการทางเพศแรงปรารถนาทางเพศถูกประกอบสร้างขึ้นโดยวัฒนธรรมการเรียนรู้ และประวัติศาสตร์ของสังคมเท่านั้น

แนวคิดเชิงทฤษฎีสุดท้ายซึ่งเป็นชุดความรู้ด้านเพศซึ่งซึมซับอยู่ในเพศวิถีศึกษาในสังคมไทยได้แก่มุมมองด้านศีลธรรมจริยธรรมซึ่งตั้งอยู่บนชุดความคิดของการควบคุมตัวเองการเคารพตนเองโดยเฉพาะชุดวิธีคิดที่ศึกษาเพศวิถีในวัยรุ่น ซึ่งมักใช้ชุดวิธีคิดที่ส่งเสริมอุดมการณ์ของเพศวิถีในการแต่งงาน และส่งเสริมการหลีกเลี่ยงการมีเพศสัมพันธ์ก่อนการแต่งงาน โดยปราศจากการวิเคราะห์ชุดประสบการณ์เกี่ยวกับเพศวิถีของวัยรุ่นที่เคารพเสียงของวัยรุ่นเองและคงปฏิเสธไม่ได้ที่อิทธิพลของนโยบาย ABC (Abstinence, Be faithful and Condom use) จากองค์กรผู้ให้ทุนจะมีผลกำหนดชุดวิธีคิดกับการศึกษาด้านเพศวิถีกับงานเอดส์ มุมมองชุดนี้มักมีการตัดสินคุณค่าแยกแยะเพศวิถีในแบบต่าง ๆ ว่าถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง ยอมรับได้หรือยอมรับไม่ได้ดีหรือเลว (พิมพ์วิทย์ บุญมงคล. 2551: 2-4)

2.3 วิธีวิทยาในการศึกษาเพศวิถี

ในการศึกษาประเด็นเพศวิถีมักจะแยกแยะความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ เป็นบรรทัดฐานทางเพศ ออกจากพฤติกรรมทางเพศที่กระทำจริง พฤติกรรมทางเพศที่แสดงในที่สาธารณะ และพฤติกรรมทางเพศที่แสดงในที่ส่วนตัว เพศวิถีของบุคคลเป็นผลจากระบบทางสังคมวัฒนธรรม ตั้งแต่ศาสนา การเมือง และเศรษฐกิจ ซึ่งล้วนแต่มีส่วนกำหนดเพศวิถีของปัจเจกบุคคลผ่านบทบาท บรรทัดฐาน และทัศนคติ โดย พิมพ์วิทย์ บุญมงคล ได้กล่าวถึงวิธีวิทยาในการศึกษาเพศวิถี ว่า

การศึกษาประเด็นเพศวิถีควรต้องแยกแยะระหว่างเพศวิถีในฐานะแบบแผนของปัจเจกบุคคล และของกลุ่มสังคมมิติของเพศวิถีสามารถแยกได้เป็นการแยกแยะความแตกต่างระหว่างอุดมคติทางวัฒนธรรม กับการปฏิบัติจริง พฤติกรรมในที่สาธารณะกับพฤติกรรมส่วนตัว พฤติกรรมที่กำหนดโดยสังคม และพฤติกรรมที่ตั้งใจและต้องการที่จะทำด้วยตนเอง ขณะที่ตามบรรทัดฐานของสังคมกำหนดว่าเพศวิถีคือพฤติกรรมทางเพศบางอย่างและในความจริงมีรูปแบบพฤติกรรมทางเพศอีกอีกมากมายที่เกิดขึ้นจริง ๆ ในสังคมสิ่งที่บุคคลพูดและทำในที่สาธารณะเกี่ยวกับเรื่องเพศ อาจแตกต่าง หรือขัดแย้ง ตรงข้ามกับพฤติกรรมทางเพศในพื้นที่ส่วนตัวรูปแบบพฤติกรรมทางเพศที่กำหนดไว้ในสังคม ในสถานการณ์ต่าง ๆ อาจแตกต่างจากรูปแบบพฤติกรรมทางเพศที่บุคคลตั้งใจที่จะทำ (Parker; & Carballo. 1999: 420) ถ้า “เช็กซ์เป็นสิ่งที่คนไม่ชอบพูดแต่ชอบทำ” แล้วเราจะมีวิธีการศึกษาเพศวิถีอย่างไรนอกจากนั้นแล้วองค์ประกอบของเพศวิชานั้นยังมีความซับซ้อน ประกอบไปด้วยการให้ความหมายในเรื่องเพศ อัตลักษณ์ทางเพศ รสนิยมในเรื่องเพศคู่ความสัมพันธ์การให้ความหมายต่อคู่ความสัมพันธ์ความปรารถนาและความสุขทางเพศ พฤติกรรมทางเพศ เพศวิถียังถูกกำหนดขึ้นภายใต้บริบทสังคมเฉพาะ ตลอดจนถึงบทบาททางเพศ ปัจจัยทางชีววิทยา และความสัมพันธ์เชิงอำนาจ

เพศวิถีศึกษาเกิดขึ้นมากในช่วงการระบาดของเอดส์ มีการศึกษาเรื่องพฤติกรรมทางเพศ และเพศวิถี เพราะเชื่อว่าเราจำเป็นต้องก้าวข้ามการศึกษาทางคลินิก ในเรื่องเอดส์ เพื่อมาศึกษาพฤติกรรมทางสังคม โดยเฉพาะพฤติกรรมทางเพศ ซึ่งส่งเสริมต่อการระบาดของโรคเอดส์

การศึกษาเรื่องเพศวิถีในช่วงแรกเป็นการศึกษาพฤติกรรมทางเพศจากงานสำรวจใหญ่ ๆ ผ่านฐานคิดด้านสาธารณสุขโดยมักเป็นการศึกษาความรู้ทัศนคติ และการปฏิบัติในเรื่องเพศ (KAP) โดยเครื่องมือการเก็บข้อมูลที่เป็นแบบสอบถามปลายปิด และการวิเคราะห์สถิติ ใช้การเสนอตัวเลขความถี่ในเรื่องพฤติกรรมทางเพศโดยมักเป็นการตอบคำถามแบบ ใครทำอะไรกับใครกี่ครั้งและใช้ถุงยางอนามัยหรือไม่ การวิจัยตั้งอยู่บนฐานคิดแบบปฏิฐานนิยม จึงมักใช้การศึกษาเชิงปริมาณที่มุ่งเน้นการศึกษาทัศนคติในเรื่องเพศนอกจากนั้นแนวคิดและทฤษฎีมักดึงมาจากทฤษฎีด้านจิตวิทยา ระบาดวิทยา และสังคมศาสตร์ การแพทย์ งานศึกษาเชิงปริมาณแบบสำรวจได้รับอิทธิพลจาก อัลเฟรดคินซี (Alfred Kinsey) นักวิจัยเรื่องเพศชาวอเมริกัน ซึ่งได้ทำการศึกษาลำรวจพฤติกรรมทางเพศของคนอเมริกันเกือบทั้งประเทศ แต่สิ่งที่ Kinsey ไม่สามารถค้นพบในงานสำรวจพฤติกรรมทางเพศในระยะแรกของเขา คือ พฤติกรรมของการรักเพศเดียวกัน

ในเมืองไทยและต่างประเทศงานศึกษาเชิงสำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศ มักอยู่ในการศึกษาสำรวจพฤติกรรมทางเพศที่เป็นมิติหนึ่งของพฤติกรรมการเจริญพันธุ์ของคู่สมรสและมักมีการสร้างสเกลวัดในเชิงปริมาณ หรือตัวเลข กับมิติต่าง ๆ ของพฤติกรรมทางเพศ รวมกระทั่งการสร้างสเกลวัดความสัมพันธ์เชิงอำนาจในการต่อรองทางเพศ ข้อวิจารณ์ต่องานการศึกษาเชิงสำรวจด้านพฤติกรรมทางเพศในเชิงสำรวจรวมทั้งงานสำรวจเรื่องเพศของ Kinsey คือฐานคิดของนักวิจัยเรื่องเพศทั้งในด้านความเชื่อ ประสพการณ์ทางเพศส่วนบุคคล และมุมมองเชิงทฤษฎีของนักวิจัยเอง ล้วนส่งผลต่อวัตถุประสงค์ ขอบเขต และผลของการศึกษา

เพศวิถีเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างทางสังคมซึ่งยากที่การศึกษาเชิงสำรวจจะสะท้อนข้อมูลได้อย่างรอบด้าน เพื่อทำความเข้าใจบริบททางสังคมของเพศวิถีในแต่ละบุคคล เพศวิถีเป็นเรื่องของความซับซ้อนทางมิติทางสังคมเศรษฐกิจการเมืองและสัญลักษณ์วิทยาเกี่ยวกับเรื่องเพศเพศวิถีเป็นเรื่องของการศึกษาและการตีความให้ความหมาย หรือมิติของความหมายของประสพการณ์ทางเพศ มากกว่าการนับจำนวนความถี่ของพฤติกรรมทางเพศ การให้ความหมายเรื่องเพศจึงจำเป็นต้องมาจากมุมมองของเจ้าของปัญหาหรือเจ้าของประสพการณ์เอง การวิจัยเชิงคุณภาพจึงเป็นวิธีวิทยาที่จะทำให้ได้คำตอบกับเรื่องราวของเพศวิถีของผู้คนในสังคม (พิมพัลย์ บุญมงคล. 2551: 5)

3. สภาวะความต้องการทางเพศสูง (Hypersexuality)

ที่ผ่านมามีผลงานวิจัยจากนักจิตวิทยา และเอกสารตำราทางการแพทย์ ที่อธิบายถึงสภาวะความต้องการทางเพศสูง ไว้อย่างมากมายโดย รณสิงห์ รือเรือง ได้อธิบายถึงสภาวะความต้องการทางเพศสูง และกลุ่มอาการหมกมุ่นทางเพศไว้ ดังนี้

ผู้ที่มีความต้องการทางเพศสูงผิดปกตินั้น จะหมกมุ่นเรื่องทางเพศเป็นอย่างมาก และมีความต้องการร่วมเพศมากจนผิดปกติไม่สามารถควบคุมความต้องการทางเพศของตน โดยจะร่วมเพศ หรือสำเร็จความใคร่ด้วยตนเองบ่อยมากวันละหลาย ๆ ครั้ง และจะต้องได้รับการตอบสนองไม่ว่าจะเกิดผลตามมาอย่างไร นอกจากนั้นมักมีพฤติกรรมทางเพศไม่เลือกสถานที่ หรือเมื่อพบเห็นการยั่วทางเพศเพียงเล็กน้อยก็อาจมีความต้องการทางเพศสัมพันธ์ในขณะนั้น หรือแม้แค่การจับมือ กอดจูบ หรือสัมผัส ก็อาจบรรลุจุดสุดยอดได้ แม้ว่าจะได้รับความสุขจากการร่วมเพศมาหลายครั้งแล้ว แต่ในระยะเวลาใกล้ ๆ กัน ก็ยังมีความต้องการที่จะได้รับอีก สามารถเกิดขึ้นได้ในผู้หญิงเรียกว่า นิมโฟแมเนีย (Nymphomania) และผู้ชายเรียกว่า แซทไทรเอลิซิส (Satyriasis) สาเหตุที่ทำให้มีความต้องการทางเพศสูงอาจเกิดจากหลายสาเหตุ ได้แก่ ความผิดปกติของระบบการขับฮอร์โมนทางเพศที่มากกว่าปกติ หรือเนื้องอกในสมอง ทำให้เกิดความต้องการทางเพศสูงผิดปกติ ผู้ป่วยไฮโปเธไทรอยด์บางรายในระยะแรกจะมีความต้องการทางเพศสูงผิดปกติเช่นกัน และในผู้ป่วยทางจิตบางประเภทอาจมีความต้องการทางเพศสูงผิดปกติ เพราะเนื่องมาจากสูญเสียความสามารถในการควบคุมความตื่นเต้นทางเพศ จนมีความหมกมุ่นและย่ำคิดในเรื่องทางเพศตลอดเวลา (รณสิงห์ หรือเรือง. 2553: ออนไลน์)

และ สุวัทธนา อารีพรรคก็ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับสภาวะความต้องการทางเพศสูงไว้ ดังนี้

ความต้องการทางเพศสูง คือ สภาวะที่มีความต้องการร่วมเพศมากกว่าปกติ ในผู้หญิงมีชื่อเรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า นิมโฟแมเนีย (Nymphomania) ในผู้ชายเรียกว่า แซทไทรเอลิซิส (Satyriasis) ผู้ป่วยมักสำเร็จความใคร่ด้วยตนเองบ่อย ๆ อย่างยับยั้งใจไม่ได้ ความเป็นจริงคือสภาวะนี้สามารถพบได้น้อยมาก แต่มักจะมีผู้กล่าวว่าเคยพบเห็น ซึ่งความจริงอาจไม่ใช่ก็ได้ นักจิตบำบัดกับนักแนะแนวชีวิตสมรสมีความเห็นสอดคล้องกันว่า เกือบทุกรายที่ถูกกล่าวหาว่ามีความต้องการทางเพศสูง โดยเฉพาะนิมโฟแมเนียมักจะไม่ใช่ แต่เป็นเพราะความต้องการทางเพศระหว่างสามีภรรยาต่างกัน ฝ่ายหนึ่งจึงคิดว่าอีกฝ่ายผิดปกติทั้งที่ทั้ง 2 ฝ่ายยังอยู่ในขอบเขตที่เรียกว่าปกติ

ที่คนสนใจและพูดถึงกันมากนั้นคือ นิมโฟแมเนีย หญิงหลายคนถูกชายที่เป็นสามีหรือคู่ร่วมเพศกล่าวหา เนื่องจากผู้ชายโดยทั่วไปพอใจกับการมีความสุขสุดยอดครั้งเดียวจากการร่วมเพศครั้งหนึ่ง ๆ และจะไม่ต้องการหรือไม่สามารถร่วมเพศได้อีกชั่วระยะหนึ่ง หญิงส่วนมากก็มักจะพอใจกับความสุขสุดยอดครั้งเดียวจากการร่วมเพศแต่ละครั้งเช่นกัน หรือบางทีแม้จะมีความสุขทุกครั้ง แต่ผู้หญิงบางคนซึ่งมีวุฒิภาวะทางเพศสมบูรณ์เต็มที่ไม่พอใจกับไคลแมกซ์ (Climax) ครั้งเดียว เธออาจเคยมีความสุขสุดยอด 5 – 20 ครั้ง หรือมากกว่าระหว่างการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง เพราะฉะนั้นผู้ชายที่ไม่เข้าใจธรรมชาติของผู้หญิงดีพอจะคิดว่าหญิงพวกนี้ผิดปกติ และกล่าวหาเธอว่าเป็น นิมโฟแมเนีย

ผู้ชายอีกแบบหนึ่งคือ พวกที่ขาดความมั่นใจในตัวเองและมักมีความรู้สึกเป็นปมด้อย การที่เขาพอใจการร่วมเพศสัปดาห์ละ 2 – 3 ครั้ง ในขณะที่ภรรยาหรือคู่ของตนต้องการ 6 – 7 ครั้ง จะคุกคามความเป็นชายของเขา เพราะฉะนั้นเขาจะต่อสู้กับความรู้สึกนี้ด้วยการโทษว่าเธอเป็น นิมโฟแมเนีย เป็นการบอกว่าเธอ “ผิดปกติ” แต่เขา “ปกติ”

ลักษณะของ นิมโฟแมเนียแท้ ๆ คือ การไม่สามารถควบคุมความต้องการทางเพศของตน จะต้องได้รับการตอบสนองไม่ว่าจะเกิดผลตามมาอย่างไร และแม้ว่าจะได้รับความสุขจากการร่วมเพศมาหลายครั้งแล้วก็ตามในระยะเวลาใกล้ ๆ กัน ก็ยังมีความต้องการที่จะได้รับอีก

สาเหตุ

สาเหตุทางร่างกายและจิตใจบางอย่างอาจทำให้ผู้ป่วยบางรายมีความต้องการทางเพศสูงได้แก่

1. สาเหตุทางร่างกาย

ก. โรคของสมอง

- ความผิดปกติของกลีบสมองส่วนขมับ (Temporal lobe)

เช่น โรคลมชักหรือเนื้องอกในบริเวณดังกล่าวในโรคลมชักอาการอาจเกิดภายหลังชัก หลังให้ยาต้านอาการชัก หรือหลังการทำผ่าตัดสมองส่วนขมับ

- ซิฟิลิสของสมอง
- อื่น ๆ เช่นโรคกลัวน้ำ (Rabies)

อะโครเน็กกาเลีย มัลติเฟลิสเคอโรสิส ในระยะที่อาการยังไม่ถึงขั้นสมองเสื่อมอันถึงต้นสโคเรีย ในระยะก่อนอาการของโรคจะปรากฏชัด และการบาดเจ็บที่ศีรษะ

ข. การใช้ยาบางอย่างมากเกินไปเช่น กัญชา โคเคน แอมเฟตามีน ฮอริโมนเพศชายเทสโตสเตอโรน และยาต้านโรคสันนิบาต (Antiparkinson) บางตัว เช่น แอลโดป้า

2. สาเหตุทางจิตใจ

ก. โรคของจิตใจ

โรคจิตทางอารมณ์ (Affective psychoses) โดยเฉพาะแบบคลั่ง ความต้องการทางเพศจะเพิ่มมากขึ้นผิดปกติ มีการร่วมเพศมากขึ้นรวมถึงสำส่อนทางเพศ พบในผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย

- สภาวะซึมเศร้า

ผู้ป่วยบางรายอาจมีความต้องการทางเพศมาก ในขณะที่มีอาการซึมเศร้าอย่างรุนแรง

- โรคจิตเภท

ในระยะแรกของโรค ผู้ป่วยจำนวนไม่น้อยที่มีความต้องการทางเพศมากผิดปกติชั่วระยะเวลาหนึ่ง จะแสดงออกโดยการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเองบ่อยเกินขนาด การข่มขืนกระทำชำเรา การสำส่อนทางเพศ หรือการพยายามร่วมเพศกับเด็กแบบของโรคจิตเภทที่ทำให้เกิดอาการนี้ได้บ่อยคือ แบบธรรมดา (Simple type) และแบบเฮบิฟรินิก (Herbephrenic type)

- การติดสุรา

สุราอาจทำให้ความต้องการทางเพศเพิ่มมากขึ้นและมีพฤติกรรมทางเพศที่ก้าวร้าวอันเป็นผลจากสุราไปกดสมองส่วนที่ควบคุมการยับยั้งอารมณ์เพศ แต่ขณะเดียวกันสุราก็ทำให้สมรรถภาพทางเพศเสีย เพราะฉะนั้นในรายที่สมรรถภาพทางเพศยังดี สุราอาจทำให้เกิดอาชญากรรมทางเพศได้

- บุคลิกภาพแบบต่อต้านสังคมหรืออันธพาล

คนที่มีบุคลิกภาพรูปแบบอันธพาลอาจพบว่า มีความต้องการทางเพศสูงได้บ่อยเช่นกัน มีผู้ศึกษาคนเหล่านี้และพบว่ากว่าครึ่งมีอาการสำส่อนทางเพศ และอาจมีความวิปริตทางเพศอย่างอื่นด้วย เช่น การสำเร็จความใคร่ด้วยตนเองในที่สาธารณะ การข่มขืนกระทำชำเรา การร่วมเพศระหว่างบุคคลร่วมสายโลหิต และการขอต่อวัยวะเพศ

- ปัญหาอื่น

บางคนจะมีลักษณะอารมณ์ไม่คงที่หงุดหงิดอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่ายและมักมีปัญหาทางเพศเมื่อเข้าสู่วัยรุ่น พฤติกรรมทางเพศเป็นแบบขาดการยับยั้งชั่งใจและสำส่อนทางเพศ หญิงอาจไปเป็นโสเภณี แต่ผู้ชายนอกจากสำส่อนทางเพศแล้ว ยังอาจมีความสัมพันธ์ทางเพศกับเด็ก คนชรา หรือสัตว์ด้วย

ข. ปัจจัยทางจิตวิทยา อธิบายว่าอาการนี้อาจเกิดขึ้นเพราะ

เป็นวิธีลดความตึงเครียดทางอารมณ์ที่มีมากเกินไปอย่างหนึ่ง โดยจะแสดงออกเป็นความต้องการร่วมเพศอย่างมาก และเมื่อได้รับการตอบสนองแล้วความตึงเครียดนั้นจึงหมดไป โดยความตึงเครียดดังกล่าวไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องเพศในจิตไร้สำนึกกลัวการเป็นกามตายด้าน (Frigidity) หรือการเป็นรักร่วมเพศแบบแฝง (Latent homosexual) จึงพยายามพิสูจน์ว่าตนเองไม่ใช่โดยการมีความต้องการทางเพศสูง

ตามทฤษฎีของ فروยด์ ปัญหานี้อาจเกิดขึ้นจากการที่ความขัดแย้งภายในจิตไร้สำนึกเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางเพศกับบิดาหรือมารดาที่เป็นเพศตรงกันข้ามไม่ได้รับการแก้ไขในวัยเด็กและใช้เพศตรงกันข้ามเป็นตัวกลางในการแก้แค้น

สาเหตุที่พบได้บ่อยก็คือ ความต้องการอย่างมากเหลือเกินที่จะเป็นที่รักและเป็นที่ยอมรับร่วมกับการมีทัศนคติว่าร่างกายสามารถใช้เป็นเครื่องดึงดูด สร้างความสนใจ ทำให้เป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับได้ เพราะฉะนั้นจึงใช้ร่างกายเป็นเครื่องแลกกับสิ่งที่ตนต้องการนั้น

การรักษา

1. รักษาสาเหตุที่อยู่เบื้องหลังความผิดปกตินี้ เช่น การเป็นโรคจิต หรือการเป็นโรคทางสมอง
 2. ใช้วิธีจิตวิเคราะห์หรือจิตบำบัดในกรณีที่อาการเกิดจากจิตไร้สำนึก
- (สุวทนา อารีพรค. 2553: ออนไลน์)

4. การสร้างสภาพเป็นส่วนตัวในพื้นที่สาธารณะ

The making condition of privacy space in public

สารคือข้อเท็จจริงหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสภาพการณ์นั้นๆ โดยการแสดงลักษณะท่าทางแสดงกิจกรรมแสดงอารมณ์ที่ผู้ส่งสารต้องการให้ผู้อื่นได้รับรู้แล้วเกิดปฏิกิริยาตอบสนองต่อสารนั้นไม่ว่าจะถอยหนีสังเกต หรือเข้าร่วมการรับรู้ของผู้รับสารสามารถรับรู้ได้จากประสาทสัมผัสต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทางสายตาทางเสียงทางกลิ่นและทางสัมผัส

พฤติกรรมมนุษย์ในชีวิตประจำวันมีส่วนเกี่ยวข้องกับสภาพความเป็นส่วนตัวเสมอ เช่นการใช้สุขาการทำงานภายในห้องส่วนตัว หรือการนั่งในรถยนต์ส่วนตัวเป็นต้นซึ่งกิจกรรมดังกล่าวนี้เราสามารถจำแนกกายภาพของสภาพแวดล้อมได้เป็น “กิจกรรมที่ต้องการปกปิดเพื่อไม่ให้ภายนอกรับรู้” หรือ “กิจกรรมนั้นเปิดเผยได้เฉพาะบุคคลเท่านั้น” นอกจากสิ่งที่กล่าวมาแล้วในช่วงต้นการแยกส่วนในพื้นที่เดียวกันก็ยังสามารถทำได้อีกด้วย โดย พุทธิกันต์สมมาตย์ได้อธิบายถึงเรื่องนี้ว่า

จากความหมายของสภาพเป็นส่วนตัวมีการศึกษาอย่างต่อเนื่องถึงอดีตถึงปัจจุบันและได้มีการยกกรณีศึกษาอย่างมากมายเช่นกันทำให้ความหมายของสภาพการเป็นตัวของมนุษย์มีความหนักแน่นในเนื้อหามากขึ้นเช่นสภาพเป็นส่วนตัวในความหมายของการแยกตัวออกไปโดยมีการให้ความหมายถึง 4 ระดับด้วยกันคือความสันโดษ (Solitude) ความสนิทสนม (Intimacy) ภาวะนิรนาม (Anonymity) และความสำรวม (Reserve) หรือกรณีศึกษาของการมีกระบวนการปรับตัวสู่ระดับพื้นที่ที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดความสมดุล การมีอิสรภาพส่วนบุคคลและการปลดปล่อยทางอารมณ์เป็นต้นกรณีศึกษาเหล่านี้มีความขัดแย้งในความหมายของสภาพเป็นส่วนตัว ทำให้สภาพเป็นส่วนตัวนั้นสามารถบ่งบอกถึงการมีหลาย ๆ ระดับของแต่ละบุคคล ขึ้นกับว่าสภาพการณ์นั้นกายภาพส่งเสริมให้เกิดสภาพเป็นส่วนตัวหรือไม่ส่งเสริมให้เกิดสภาพเป็นส่วนตัวเลย

สมมติฐานของการเกิดระดับสภาพเป็นส่วนตัวในพื้นที่สาธารณะ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลกรณีศึกษาที่ผ่านมาของสภาพเป็นส่วนตัว สามารถบ่งบอกได้ว่าระดับสภาพเป็นส่วนตัวมีหลายระดับปัจจัยที่ก่อให้เกิดสภาพเป็นส่วนตัวมีหลายปัจจัยด้วยกัน สรุปออกมาได้ว่าปัจจัยที่ทำให้เกิดสภาพเป็นส่วนตัวได้คือ “การรับรู้สสารภายนอกซึ่งสัมพันธ์กับการรับรู้สสารภายใน” ซึ่งปัจจัยดังกล่าวมีปัจจัยย่อย ๆ ที่ก่อให้เกิดสภาพเป็นส่วนตัวดังนี้

- ระยะเว้นว่างส่วนบุคคล (Distance of man)
- การลดทอนการรับรู้จากภายนอก (Divert attention)
- การควบคุมการบุกรุกสาร (Intruder)

ระยะเว้นว่างส่วนบุคคลกับการลดทอนการรับรู้

ระยะเว้นว่างส่วนบุคคลมีผลต่อการลดทอนการรับรู้ในระยะเว้นว่างส่วนบุคคลที่แตกต่างดังที่ Hall ได้เสนอไว้คือมีระยะใกล้ชิดระยะส่วนบุคคลระยะทางสังคมและระยะสาธารณะซึ่งระยะที่แตกต่างกันที่ Hall ได้กล่าวมานั้นเหมาะสมกับการสื่อสารในสถานะที่แตกต่างกันโดยให้ความสำคัญกับการรับรู้รายละเอียดของสารที่ส่งออกมาของกลุ่มคนที่สื่อสารในแบบนั้นดังเช่นระยะใกล้ชิดการรับรู้สารละเอียดมาก การรับรู้ทางสายตาสามารถรับรู้ถึงรายละเอียดของผิวหน้าสีหน้ากริยาต่างๆ ได้ชัดเจนรวมไปถึงการรับรู้ในด้านอื่นๆ เช่นเสียงหายใจ (รับรู้เสียง) อุณหภูมิของร่างกาย (รับรู้สัมผัส) กลิ่นน้ำหอมของฝ่ายชายและหญิง (รับรู้กลิ่น) ซึ่งเป็นระยะเหมาะสมสำหรับกิจกรรมที่การแสดงถึงการแสดงความรักของคู่รักและสามีภรรยา

ซึ่งในทางตรงกันข้ามถ้าเราทำกิจกรรมเช่นการประชุมของบริษัทการทำกิจกรรมกลุ่มกับเพื่อนแล้วถูกบังคับให้อยู่ระยะหรือพื้นที่ที่เป็นสัดส่วนของระยะใกล้ชิดความเป็นไปได้ของการเกิดกิจกรรมดังกล่าวอาจจะไม่เกิดหรือความสมบูรณ์ในกิจกรรมคือสมาชิกที่นั่งประชุมอยู่ไม่สนใจผู้อภิปรายการประชุมแต่แสดงความสนใจกับรูปร่างหรือเครื่องแต่งกายของผู้อภิปรายแทนหรือการทำกิจกรรมของกลุ่มเพื่อนความร้อนหรือกลิ่นตัวที่ไม่เหมาะสมจากสมาชิกในกลุ่มทำให้สมาชิกคนอื่นเกิดการรังเกียจต่อกันทำให้ทำกิจกรรมกลุ่มนั้น ๆ ไม่ได้เต็มที่ เป็นต้น

ดังนั้น ระยะเว้นว่างส่วนบุคคลที่แตกต่างกันทำให้การรับรู้สารแตกต่างโดยระยะที่ห่างกันมากขึ้น สารที่ส่งออกมาจากตัวส่งสารจะถูกลดทอนรายละเอียดของตัวมันเองลงไปด้วย จนเมื่อระยะทางมากพอในระดับหนึ่ง (1200 ม.) สารที่ส่งออกมาไม่ส่งผลต่อการรับรู้ใดๆ ในตัวผู้รับสารเลย

ระยะเว้นว่างส่วนบุคคลกับการควบคุมการบุกรุกจากสาร

ระยะเว้นว่างส่วนบุคคลกับการควบคุมการบุกรุกสารการควบคุมการบุกรุกจากสารเกี่ยวข้องกับการรับรู้ (Perception) โดยตรงสารที่ส่งออกมาให้เรารับรู้มันมีทั้งเราต้องการรับรู้และไม่ต้องการจะรับรู้ขึ้นกับการควบคุมการบุกรุกของสารซึ่งระยะเว้นว่างส่วนบุคคลเป็นปัจจัยสำคัญในการควบคุมเช่นกันจากที่กล่าวข้างต้นระยะเว้นว่างส่วนบุคคลที่ระยะตั้งแต่ใกล้ชิดจนถึงสาธารณะมีการรับรู้ถึงความละเอียดของสารที่แตกต่างกัน

ดังนั้นการรับรู้ถึงความชัดเจนและความเจือจางหรือความไม่ชัดเจนของสารซึ่งสามารถอธิบายได้ว่าการที่เราสามารถควบคุมระยะเว้นว่างส่วนบุคคลได้ย่อมสามารถควบคุมการการบุกรุกของสารได้เช่นกัน

ความเหมือนกัน – ความต่างกัน

ความเท่าเทียมกัน (Politic) กับการถูกเอาเปรียบเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในการใช้ชีวิตของมนุษย์ในที่นี้ผู้ศึกษาได้เน้นการศึกษาเกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนภาวะเป็นส่วนตัวซึ่งความเหมือนกันและความต่างก็มีผลต่อภาวะเป็นส่วนตัวเช่นกัน

ในชีวิตประจำวันของมนุษย์มนุษย์ในแต่ละวันต้องมีการอยู่ร่วมกันเช่นในห้องเรียนห้องทำงานในสถานการณ์ห้องเรียนคุณครูจะเป็นผู้สื่อสารกับนักเรียนในห้องคือครูสอนหนังสือเด็กนักเรียนตั้งใจรับฟังเนื้อหาที่ครูสอนเหมือน ๆ กันทุกคนซึ่งเป็นกิจกรรมที่เป็นในทิศทางเดียวกันแต่ถ้าเกิดเหตุการณ์ที่นักเรียนส่วนมากคุยกันหยอกล้อกันแทนการรับฟังเนื้อหาการสอนของครูกิจกรรมเริ่มมีความหลากหลายและกันไปในทิศทางแตกต่างกันสภาพเป็นส่วนตัวของครูและนักเรียนส่วนน้อยที่ตั้งใจรับฟังเนื้อหาของครูจะลดลงไปกิจกรรมการเรียนในห้องเรียนนั้น ๆ จึงไม่เหมาะสมอีกต่อไป

ที่กำบัง (Shelter)

ที่กำบังหรือที่หลบซ่อนเป็นกลไกสำคัญในการลดทอนการรับรู้สารและการควบคุมการบุกรุกสารซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์คุ้นเคยกับการใช้งาน

ดังที่กล่าวไว้ในผลงานวิจัยของ (Goffman) ที่ศึกษาพฤติกรรมของชาวเผ่าทัวเร็ก (Tuareg) ในแอฟริกาเหนือตอนใต้แอลจีเรียใช้ผ้าคลุมหน้าเป็นกลไกในการกำหนดภาวะส่วนตัวระดับต่าง ๆ กันซึ่งเป็นลักษณะของการใช้ Shelter เช่นจะบดบังระดับผิวหน้าที่แตกต่างกันเพื่อการส่งสารที่พอเหมาะให้คนภายนอกรับรู้ได้อย่างเหมาะสมหรือเช่นการสวมแว่นกันแดดใหญ่ ๆ หรือสวมหมวกใบกว้างของพวกดารานักแสดงหรือผู้หญิงมุสลิมที่ใช้ผ้าคลุมปิดบังใบหน้าซึ่งเป็นการใช้กลไก Shelter เพื่อเป็นการควบคุมสารที่ส่งและการลดทอนการรับรู้สารต่อภายนอกเพื่อไม่ให้ระบุนายว่าตนเองเป็นใครเพื่อสภาพเป็นส่วนตัวของตนเอง

Level (ระดับ)

ระดับในแนวราบแนวดิ่งในทางสถาปัตยกรรมมีผลต่อการรับรู้ภายนอกภายในด้วยเช่นกันโดยระดับในสถาปัตยกรรมเป็นกลไกที่สามารถป้องกันการรับรู้ทางสายตาเป็นหลัก

ระดับที่แตกต่างกันมากระหว่างพื้นที่แต่ละหน่วย (ไม่ว่าต่ำกว่าหรือสูงกว่า) ซึ่งพื้นที่ที่เราปฏิสัมพันธ์อยู่รับรู้สารได้เจือจางหรือแทบไม่ชัดเจนเลยทำให้พื้นที่นั้นๆ มีประสิทธิภาพในการสร้างอิสรภาพส่วนบุคคลและการปลดปล่อยทางอารมณ์ในขณะเดียวกันระดับของพื้นที่แตกต่างกันไม่มากนักความสามารถในการสร้างอิสรภาพส่วนบุคคลและการปลดปล่อยทางอารมณ์ยังคงมีอยู่แต่ถูกรบกวนจากความชัดเจนจากที่ส่งออกจากทั้งภายนอกและภายในพื้นที่ที่ปฏิสัมพันธ์

การลำดับขั้นของภาวะเป็นส่วนตัวตั้งแต่มากที่สุดไปจนถึงภาวะเป็นส่วนตัวน้อยที่สุดที่มนุษย์สามารถรับรู้

กลไกและปัจจัยต่างๆ ของการเกิดสภาพเป็นส่วนตัวในแต่ละแบบและได้ทำการวิเคราะห์สรุปออกมาเป็นลำดับของภาวะเป็นส่วนตัวในแต่ละระดับออกมาดังนี้

1. ระดับพลุกพล่าน

ระดับที่รับรู้ภายนอก - ภายในได้อย่างชัดเจน (จนมากเกินไปความต้องการของผู้รับรู้) ไม่มีการเกิดระยะเว้นว่างส่วนบุคคล (No distance of man) ไม่มีกลไกของการลดทอนการรับรู้สาร (No divert attention) ไม่มีกลไกของการควบคุมการบุกรุกของสาร (No control intruder) ซึ่งระดับนี้ทำให้การรับรู้ทางสายตา (ละเอียดมาก ความละเอียดพื้นผิว) รับรู้ทางเสียง (เสียงหายใจ) รับรู้ทางกลิ่น (กลิ่นตัว) และรับรู้ทางสัมผัส (หยาบหรือละเอียดของผิวหนัง) ซึ่งเกิดในภาวะแวดล้อมที่เปิดมาก (More void)

ในพื้นที่สาธารณะ ระดับที่มีการคนพลุกพล่านในพื้นที่ ผู้คนแปลกหน้าและหลากหลายมีกิจกรรมในทิศทางที่ต่างกันอย่างอยู่ร่วมกันผู้คนสามารถเข้าหาในระยะใกล้ชิดหรือมากกว่านั้นได้ โดยปราศจากการยอมรับซึ่งกันและกัน

2. ระดับทิศทางเดียวกัน

ระดับที่รับรู้ภายนอก - ภายในได้อย่างชัดเจน (จนมากเกินไปความต้องการของผู้รับรู้) ไม่มีการเกิดระยะเว้นว่างส่วนบุคคล (No distance of man) เริ่มมีกลไกของการลดทอนการรับรู้สาร (Have divert attention) ไม่มีกลไกของการควบคุมการบุกรุกของสาร (No control intruder) ซึ่งระดับนี้ทำให้การรับรู้ทางสายตา (ละเอียดมาก ความละเอียดพื้นผิว) รับรู้ทางเสียง (เสียงหายใจ) รับรู้ทางกลิ่น (กลิ่นตัว) และรับรู้ทางสัมผัส (หยาบหรือละเอียดของผิวหนัง) ในแบบระดับแรกและเกิดในภาวะแวดล้อมที่เปิดมาก (More void) แต่เนื่องจากระดับนี้มนุษย์มีกลไกการลดทอนการรับรู้ซึ่งเกิดจากกิจกรรมที่มนุษย์กระทำอยู่มีทิศทางเดียวกันกับกิจกรรมอื่นในสภาพการณ์นั้นๆ ทำให้รับรู้ถึงความเท่าเทียมกันเหมือนกันลดทอนการรับรู้สารที่ส่งออกมาอย่างชัดเจนลงไปทำให้เหมือนกับว่าเป็นข้อตกลงร่วมกันเป็นสิทธิที่เท่าเทียมของแต่ละบุคคล

ในพื้นที่สาธารณะเดียวกันระดับของการทำกิจกรรมที่เป็นในทิศทางเดียวกันคล้ายกันเช่น คนจำนวนมากออกดอกร้องเพลง ผู้คนที่ข่วเดินข้ามสี่แยก การเชียร์กีฬาบนเสตนต์ เป็นต้น สถานการณ์ยังมีการแนบชิดร่างกายอยู่แต่คนเหล่านั้นยอมรับได้ต่อการอยู่ในสภาวะนั้นๆ ซึ่งถ้าคนภายในพื้นที่คนใดคนหนึ่งทำเกินหน้าที่ของตนสภาพเป็นส่วนตัวในสถานการณ์นั้นๆ จะลดลงหรือเสื่อมไป

3. ระดับเริ่มมีการป้องกัน

ระดับที่รับรู้ภายนอก-ภายในได้อย่างชัดเจน(จนมากเกินไปความต้องการของผู้รับรู้)ไม่มีการเกิดระยะเว้นว่างส่วนบุคคล (No distance of man) มีกลไกของการลดทอนการรับรู้สาร (Have divert attention) เริ่มมีกลไกของการควบคุมการบุกรุกของสาร (No control intruder)

ซึ่งระดับนี้ทำให้การรับรู้ทางสายตา (ละเอียดมาก ความละเอียดพื้นผิว) รับรู้ทางเสียง (เสียงหายใจ) รับรู้ทางกลิ่น (กลิ่นตัว) และรับรู้ทางสัมผัส (หยาบหรือละเอียดของผิวหนัง) ในแบบระดับแรก และเกิดในภาวะแวดล้อมที่เปิดมาก (More void) เช่นกัน โดยมนุษย์มีกลไกของการลดทอนการรับรู้ ซึ่งเกิดจากกิจกรรมที่มนุษย์กระทำอยู่มีทิศทางเดียวกันกับกิจกรรมอื่นในสภาพการณ์นั้นๆทำให้รับรู้ถึงความเท่า

เปรียบเทียบลดทอนการรับรู้สารที่ส่งออกมาอย่างชัดเจนลงแต่เริ่มมีการควบคุมการรับรู้ของตนเองเกิดขึ้น
เนื่องจากมนุษย์มีความพึงพอใจต่อการรับรู้สารแตกต่างกันในพื้นที่เดียวกันและกิจกรรมในทิศทางคล้าย ๆ
กันก็ตาม

ในพื้นที่สาธารณะเดียวกันระดับของการทำกิจกรรมที่เป็นในทิศทางเดียวกันคล้ายกันแต่สิ่งที่ตัว
บุคคลแต่ละคนไม่พึงประสงค์ที่จะรับรู้เช่นเสียงดังเกินไปมีกลิ่นตัวการจ้องมองมากเกินไปบุคคลหรือกลุ่ม
คนเริ่มมีการปกป้องหรือถดถอยการรับรู้สารที่ไม่ต้องการเหล่านั้นออกไป เช่น การโพกผ้าปิดจมูกการใส่
แว่นตา

4. ระดับความพอดีเฉพาะคน

ระดับที่รับรู้ภายนอก- ภายในได้อย่างชัดเจน (ในระดับที่พอเหมาะตามความต้องการของผู้รับรู้)
เกิดระยะเว้นว่างส่วนบุคคล (Have distance of man) มีกลไกของการลดทอนการรับรู้สาร (Have divert
attention) มีกลไกของการควบคุมการบุกรุกของสาร (No control intruder)

ซึ่งระดับนี้ทำให้การรับรู้ทางสายตา (สีผิวหน้าตา) รับรู้ทางเสียง (การพูดคุย) แต่ไม่สามารถรับรู้ทาง
กลิ่นและรับรู้ทางสัมผัสและเกิดในภาวะแวดล้อมที่เปิด(Void) เช่นกันโดยมนุษย์มีกลไกของการลดทอน
การรับรู้ ซึ่งเกิดจากกิจกรรมที่มนุษย์กระทำอยู่มีทิศทางเดียวกันกับกิจกรรมอื่น ในสภาพการณ์นั้น ๆ ทำให้
รับรู้ถึงความเท่าเทียมกันลดทอนการรับรู้สารที่ส่งออกมาอย่างชัดเจนลง และการควบคุมการรับรู้ของ
ตนเองเกิดขึ้น โดยใช้กลไกระยะเว้นว่างส่วนบุคคล รวมไปถึงกลไกทางสถาปัตยกรรมไม่ว่าจะเป็นที่
หลบซ่อน (Shelter) ระดับ (Level) ช่องเปิด (Void) เพื่อควบคุม และลดทอนการรับรู้สาร

ในพื้นที่สาธารณะเดียวกันระดับของการทำกิจกรรมที่เป็นในทิศทางเดียวกันหรือคล้ายกันแต่ความ
ต้องการที่จะสร้างสภาพเป็นส่วนตัวมากขึ้นไม่ต้องการรับรู้ทางสัมผัสกลิ่นทางตา (สิ่งที่ไม่ยอมมอง) เสียง
(ดังไป) ด้วยการถอนจากสภาวะแนบชิดใกล้มาก ๆ ด้วยการเว้นระยะออกมาในการทำกิจกรรมนั้นๆ
เพื่อให้รับรู้สารที่ชัดเจนพอเหมาะและเพื่อสร้างการควบคุมการบุกรุกด้วยสร้างพื้นที่ที่มีสภาพเป็นส่วนตัวที่
ชัดเจนขึ้นมาเช่นอยู่ในพื้นที่ที่แตกต่าง (นั่ง) ในการทำกิจกรรมแต่ยังคงมีส่วนร่วมสภาพการณ์นั้น

5. ระดับเริ่มมีการตัดจากภายนอก

ระดับที่รับรู้ภายนอก - ภายในได้ไม่ชัดเจน (รับรู้สารที่ส่งออกมาได้เจือจาง)เกิดระยะเว้นว่างส่วนบุคคล
(Have distance of man) มีกลไกของการลดทอนการรับรู้สาร (Have divert attention) และ
กลไกของการควบคุมการบุกรุกของสาร (No control intruder) ในระดับที่มากขึ้นซึ่งระดับนี้ทำให้มีการ
รับรู้ทางสายตาที่ไม่ละเอียด (รับรู้แค่องค์ประกอบ) แต่ไม่สามารถรับรู้ทางเสียง (รับรู้้น้อยมาก) รับรู้ทาง
กลิ่นและรับรู้ทางสัมผัสและเกิดในภาวะแวดล้อมที่ค่อนข้างปิด (Less void) โดยมนุษย์มีกลไกของการ
ลดทอนการรับรู้ ซึ่งเกิดจากกิจกรรมที่มนุษย์กระทำอยู่มีทิศทางเดียวกันกับกิจกรรมอื่นในสภาพการณ์
นั้นๆทำให้รับรู้ถึงความเท่าเทียมกันลดทอนการรับรู้สารที่ส่งออกมาอย่างชัดเจนและการควบคุมการรับรู้
ของตนเองเกิดขึ้นโดยใช้กลไกระยะเว้นว่างส่วนบุคคล รวมไปถึงกลไกทางสถาปัตยกรรมไม่ว่าจะเป็นที่
หลบซ่อน (Shelter) ระดับ (Level) ช่องเปิด (Void) เพื่อควบคุมและลดทอนการรับรู้สารเพื่อให้
ต้องการภาวะเป็นส่วนตัวมากขึ้นและรับรู้เพียงบางส่วนของสภาพการณ์นั้น

ในพื้นที่สาธารณะเดียวกันระดับของการทำกิจกรรมที่เป็นในทิศทางเดียวกันหรือคล้ายกัน แต่ความต้องการที่จะสภาพเป็นส่วนตัวมากขึ้น (ไม่สามารถรับรู้ในด้านใดๆ ชัดเจนเลย หรือน้อยมาก) การถอนจากสถานการณ์นั้น ๆ แต่ยังคงต้องการอยู่ร่วมด้วยการเว้นระยะออกมาจากการทำกิจกรรมนั้น ๆ เพื่อรับรู้สารบางอย่างเท่านั้น และควบคุมการบุกรุกของสารให้ได้มากที่สุด เช่น การอยู่ภายในอาคารเพื่อลดการรับรู้จากภายนอกการอยู่ในห้องนอนส่วนตัวเพื่อการรับรู้ที่น้อยกว่านอนในห้องรับแขก เป็นต้น

6. ระดับสันโดษ

ระดับที่รับรู้ภายนอก - ภายในได้ไม่ชัดเจน (รับรู้สารที่ส่งออกมาได้เจือจาง) เกิดระยะเว้นว่างส่วนบุคคล (Have distance of man) มีกลไกของการลดทอนการรับรู้สาร (Have divertattention) และกลไกของการควบคุมการบุกรุกของสาร (No control intruder) ในระดับที่มากขึ้น ซึ่งระดับนี้เป็นระดับที่ไม่มีการรับรู้จากภายนอกเลยไม่สามารถรับรู้ทางสายตารับรู้ทางเสียง (รับรู้น้อยมาก) รับรู้ทางกลิ่นและรับรู้ทางสัมผัสและเกิดในภาวะแวดล้อมที่ปิด (No void) โดยมีมนุษย์มีกลไกของการลดทอนการรับรู้ ซึ่งเกิดจากกิจกรรมที่มนุษย์กระทำอยู่มีทิศทางเดียวกันกับกิจกรรมอื่นในสภาพการณ์นั้นๆ ทำให้รับรู้ถึงความเท่าเทียมกันลดทอนการรับรู้สารที่ส่งออกมาอย่างชัดเจน และการควบคุมการรับรู้ของตนเองเกิดขึ้น โดยใช้กลไกระยะเว้นว่างส่วนบุคคล ร่วมกับกลไกทางสถาปัตยกรรม ไม่ว่าจะเป็น ที่หลบซ่อน (Shelter) ระดับ (Level) ช่องเปิด (Void) เพื่อควบคุมและลดทอนการรับรู้สาร เพื่อให้ต้องการสภาพเป็นส่วนตัวมากที่สุด และไม่ต้องการรับรู้สารภายนอกเลย

ในพื้นที่สาธารณะเดียวกันระดับของการทำกิจกรรมที่เป็นในทิศทางเดียวกันหรือคล้ายกัน แต่ความต้องการที่จะสร้างสภาพเป็นส่วนตัวมากที่สุด (ไม่สามารถรับรู้ในด้านใดๆ ได้เลย) การถอนจากสถานการณ์นั้นๆ แต่ยังคงต้องการอยู่ร่วม ด้วยการเว้นระยะออกมาจากการทำกิจกรรมนั้นๆ แต่ไม่ต้องการสารบุกรุกพื้นที่ตนเองและควบคุมการบุกรุกของสารได้อย่างสิ้นเชิงเช่นการซ่อนตัวของเด็กที่เล่นซ่อนหา เพื่อนของพวกเขาไม่สามารถรับรู้ได้ว่าเด็กคนนั้นซ่อนอยู่ที่ใด ห้องผู้บริหารระดับสูงในอาคารขนาดใหญ่ไม่สามารถหาได้ง่ายถ้าไม่มีสัญลักษณ์ (ป้าย) บ่งบอกตำแหน่ง (พุทธิกันต์สมมาตรย์, 2552: 96-108)

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

5.1 มूलฐานทางทัศนศิลป์

5.1.1 ศึกษาการมองเห็น

การศึกษาเรื่องการมองเห็น มีความสำคัญเพื่อเป็นการทำความเข้าใจในการเรียนรู้มูลฐาน และหลักการทางทัศนศิลป์ซึ่งเป็นความรู้ทัศนศิลป์ทั้งในเชิงของการสร้างสรรค์ และเชิงของการวิจารณ์ทัศนศิลป์เป็นการจำแนกความเข้าใจเบื้องต้นระหว่างความรู้แบบทั่วไป กับความรู้แบบเฉพาะทาง ที่ตั้งอยู่บนศาสตร์ทัศนศิลป์ โดยมีการนำเข้าสู่การศึกษาเรียนรู้ เปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือในขั้นต้นเพื่อรับรู้คุณค่าทางศิลปะ อีกทั้งสามารถนำมาใช้เป็นตัวสื่อสำหรับการถ่ายทอดความรู้ถึงผลงานศิลปะของผู้ที่กำลังศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ อีกด้วย โดย สุชาติ สุทธิ ได้นำเสนอวิธีในการศึกษาถึงเรื่องนี้ไว้ ดังนี้

ความรู้สึกรับรู้ (Sense Perception)

การเห็นถือเป็นอีกศักยภาพหนึ่งของประสาทสัมผัสเบื้องต้นของมนุษย์ ที่จะนำมาสู่ความรู้สึก การรับรู้ด้วยการเห็นของเรา การรับรู้ทางการเห็นก็คือ การที่เราได้รับรู้ภาพลักษณ์ต่าง ๆ จากสิ่งที่ปรากฏการณ์รอบตัวเรา และยิ่งกว่านั้นภาพลักษณ์จากที่เห็นยังทำหน้าที่เป็นตัวสื่อความหมายจากสิ่งที่เห็นให้เรารับรู้และแปลความหมายได้ว่า สิ่งที่เราเห็นนั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร และหมายถึงอะไร การรับรู้ทางการเห็นที่ได้กล่าวมานี้ โดยสามัญสำนึกแล้วจะถือกันว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดาที่มีอยู่และเป็นอยู่สำหรับทุกคน แต่เมื่อใดที่เราถามมากล่าวถึงในลักษณะของการเรียนรู้แล้ว ทุกคนย่อมตระหนักได้ว่า นอกจากจะเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับตัวเราเองแล้ว ยังมีความสำคัญในการเรียนรู้อีกด้วย แต่ความสำคัญของการรับรู้ทางการเห็นจะมีมาน้อยเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับความสำคัญของผู้ที่ได้เรียนรู้ในแต่ละระบบของการเรียนรู้ และความรู้ของผู้คน

ในทัศนะของผู้ที่เรียนรู้ในความรู้แบบทั่วไป หรือเรียกในอีกความหมายหนึ่งว่า ความรู้แบบสามัญนั้นจะไม่ยึดเอาการรับรู้ที่เกิดขึ้นจากการเห็น หรือการแปลความหมายโดยตรงอื่น ๆ มาเป็นสาระสำคัญ เพราะถือว่าการรับรู้เป็นเพียงปฏิภานของการสัมผัสเบื้องต้น ทางความรู้สึกอันเป็นสภาพการณ์ที่ได้รับรู้สิ่งรอบตัวมาเป็นข้อมูล เพื่อป้อนเข้าสู่การกลั่นกรองด้วยความคิดความจำ และความเข้าใจที่จะได้มาซึ่งเหตุและผล ด้วยกระบวนการทางสมองเป็นหลักสำคัญ หรือเป็นกระบวนการของการนำสิ่งที่รับรู้มาผ่านตัวแปรให้เกิดเป็นความรู้ขึ้นมา ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ยึดระบบเชิงวิเคราะห์ (analytic) ทางสมอง และระบบการเรียนรู้ที่กล่าวนี้เป็นที่ยอมรับนับถือกันโดยทั่วไปว่า เป็นความรู้ที่ผ่านประสบการณ์ทางเชาวน์ปัญญา แต่จริง ๆ แล้วความรู้ที่ยึดการวิเคราะห์จากกระแสความคิด ความจำ และความเข้าใจทางสมอง เป็นตัวแปรสิ่งที่รู้นั้นเป็นเพียงแบบความรู้เชิงการคิด ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของการเรียนรู้ และเป็นเพียงความรู้แบบหนึ่งในจำนวนหลาย ๆ แบบ ที่รวมอยู่ด้วยกันในขอบข่ายของระดับความรู้เชิงพุทธิปัญญาเท่านั้น

แต่ในขณะเดียวกัน ในทัศนะของผู้ที่เรียนรู้ในความรู้แบบเฉพาะ ซึ่งเป็นอีกลักษณะหนึ่งของการเรียนรู้จะไม่ยึดเอาเงื่อนไขของความคิด และเหตุผลที่ตายตัวจากกระแสของการวิเคราะห์ทางสมองเป็นหลัก เพราะจะถือเสียว่าเป็นศักยภาพที่มีติดตัวอยู่แล้วสำหรับเราทุกคน ดังนั้น จึงกลับมองว่าการเรียนรู้มิได้เกิดขึ้นด้วยระบบทางสมองเพียงส่วนเดียว แต่การเรียนรู้ยังต้องการวัตถุดิบภายนอกมาป้อนเข้าสู่ระบบสมองอีกด้วย ซึ่งสิ่งนั้นก็คือ ประสบการณ์ตรงของตนเอง ที่หมายถึงประสบการณ์ทางการสัมผัสที่รู้สึกได้โดยตรงจากสิ่งที่ป็นจริง (reality) ที่มีอยู่ และเกิดขึ้นรอบตัวเรามาเป็นวัตถุดิบของการเรียนรู้ผ่านศักยภาพของความรู้สึกทางการรับรู้ เป็นตัวสังเคราะห์ (synthetic) สิ่งที่ยังออกมาเป็นลักษณะของข้อเท็จจริงที่ยืนยันได้ว่ามีความรู้ในสิ่งที่ได้รับรู้ แต่ลักษณะของความรู้ดังกล่าวจะพิสูจน์ได้ก็ด้วยการเผชิญหน้าโดยตรงกับกิริยาที่แสดงออกมาให้เห็น (per - formance) หรือผลของการกระทำที่แสดงออกมาเป็นผลิตกรรมทางการสร้างสรรค์ (creative product) ให้ปรากฏว่ามีความรู้ โดยไม่ต้องผ่านการบอกเล่าหรือคำอธิบายแต่อย่างใด ลักษณะของการเรียนรู้ที่จะกล่าวถึงนี้ จะมีการรับรู้เป็นตัวสื่อ อีกทั้งยังเป็นตัวแปรสิ่งที่ถูกรับรู้ให้เกิดเป็นความรู้ขึ้นมา ความรู้ที่กล่าวนี้คือความรู้ทางศิลปะ (artistic knowledge) ซึ่งเป็นความรู้ทางการเห็น (knowledge of vision) โดยตรง นั่นคือความรู้ทางทัศนศิลป์ (visual arts) เพราะฉะนั้นการรับรู้ทางการเห็นจึงมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้เฉพาะทางทัศนศิลป์

การรับรู้ทางการเห็น (Visual Perception)

การรับรู้ทางการเห็น คือ สื่อและตัวแปรความหมายของการเรียนรู้ สิ่งแรกที่ควรสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการของการรับรู้ทางการเห็นไว้เป็นพื้นฐานอย่างง่าย ๆ ว่าเป็นกระบวนการเลือกสรรสิ่งที่เห็นมาเป็นข้อมูลของการรับรู้ และป้อนเข้าสู่ความรู้สึกนึกคิดทางสมอง และจิตใจเป็นตัวแปรออกมาให้เป็นความหมายจากสิ่งที่เห็นว่าเป็นอะไร หรือ หมายถึงอะไรในชั่วขณะนั้นที่เห็น กระบวนการดังกล่าวนี้ปกติแล้วจะเป็นคุณสมบัติที่มีอยู่แล้วสำหรับเราทุกคน แม้จะมีข้อแตกต่างที่สำคัญอยู่บ้างก็เพียงอย่างเดียว คือ มุมมอง และประสบการณ์ทางการเห็นที่เป็นส่วนตนของแต่ละบุคคล

ปรากฏการณ์ของภาพลักษณ์รอบตัวเรา ที่สะท้อนเข้าสู่การรับรู้ทางการเห็นของเรานั้นมีความหลากหลาย สลับซับซ้อน ซึ่งจริง ๆ แล้ว มีมากเกินไปความต้องการของเราในชั่วขณะที่เราเห็น แต่การรับรู้จะเลือกสรรเอาเฉพาะข้อมูลที่มีความหมาย และต้องการแต่ละอย่างในชั่วขณะหนึ่ง ๆ ของการเห็นเท่านั้น ทั้งนี้ก็เพราะการรับรู้ไม่สามารถนำเอาทุกข้อมูลที่ซับซ้อนจากการเห็นมาแปรให้เป็นความหมายพร้อม ๆ กันได้ หรือกล่าวสรุปอีกนัยหนึ่งเพื่อให้ทำความเข้าใจง่ายขึ้นก็คือ เราเห็นทุกอย่างที่ปรากฏ แต่ไม่สามารถรับรู้ทุกอย่างที่ปรากฏพร้อมกันได้ ความเป็นจริงที่กล่าวนี้อาจพิจารณาจากเหตุการณ์ที่พบเห็นได้จากปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของเรา เช่น

สมมุติว่า ชั่วขณะที่เรากำลังต้องการจะเดินข้ามถนนสายหนึ่ง ตั้งอยู่ในชุมชนที่แออัด การจราจรคับคั่งและติดขัด ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ของความสับสนวุ่นวายรอบด้านประดังเข้าสู่การรับรู้ทางการเห็นของเราพร้อม ๆ กัน แทบจะรับไม่ไหว แต่จริง ๆ แล้ว การรับรู้ของเราอาจจะรับรู้เพียงสิ่งที่จำเป็น หรือจดจ่ออยู่กับสัญญาณไฟจราจรที่จะให้ความหมายว่า เราสามารถเดินข้ามถนนได้เมื่อใด ทั้งนี้เพราะเราต้องการความปลอดภัยจากการถูกรถชน และเมื่อเราข้ามไปสู่ฟากตรงกันข้ามของถนนได้สำเร็จ เราแทบจะระลึกไม่ได้เลยว่าเราได้เห็นอะไรบ้าง ตัวอย่างจากเหตุการณ์ที่สมมุติดังกล่าวนี้ เป็นการรับรู้ทางการเห็นในลักษณะหนึ่งซึ่งเกิดจากความจำเป็นที่ต้องการมี โดยสัญญาณเพื่อความปลอดภัยในการดำรงชีวิตของเรา หรืออาจเรียกว่าเป็นการรับรู้ทางการเห็นในลักษณะหนึ่งซึ่งเกิดขึ้นจากความตั้งใจ หรือเจตนาที่จะเห็น และเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ โดยไม่ต้องฝึกฝนเป็นพิเศษแต่อย่างใด

แต่ในขณะเดียวกัน หากตัวเราเองมีศักยภาพการรับรู้ทางการเห็นเพียงแค่ความต้องการเพื่อความอยู่รอดแล้ว เราจะต้องสูญเสียประสบการณ์ทางการรับรู้กับสิ่งอื่น ๆ ซึ่งมีอยู่มากมายในโลกไปแทบหมดสิ้น ดังนั้น ปรากฏการณ์ที่นอกเหนือของความจำเป็นเพื่อความอยู่รอดดังกล่าวนี้ จะเป็นอีกลักษณะหนึ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ทางการเห็นที่เกิดขึ้นด้วยความจำเป็นจากตัวเรา แต่กลับเป็นลักษณะหนึ่ง คือ สภาวะการณ์ที่มีสิ่งภายนอกมาทำให้สะดุดทางการเห็น หรือดึงดูดความสนใจไปจากเราโดยที่เราไม่ได้ตั้งใจ และไม่รู้ตัว และหากว่าเราให้ความสนใจในสิ่งที่กล่าวนี้เพื่อต้องการจะเห็น เพียงแต่ขยาดามองให้ผ่านไปอย่างผิวเผินแล้ว เราจะไม่ได้รับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพที่ละเอียดอ่อน และลึกซึ้ง ที่ซ่อนเร้นอยู่ในตัวของมัน ด้วยเหตุผลดังกล่าวเราจึงต้องใช้เวลามากในการรับรู้ทางการเห็นในลักษณะที่กล่าวนี้กันอย่างจริงจัง จึงจะทำได้ และก่อนที่เราจะกระทำอย่างนั้นได้ก็จะต้องผ่านประสบการณ์ทางการเห็นมาแล้วเป็นอย่างมาก

จึงสรุปได้ว่าการรับรู้ทางการเห็นนั้นมียู่สองลักษณะใหญ่คือ

เป็นลักษณะของการรับรู้ทางการเห็นที่เป็นเจตนาหรือจำเป็นที่เกิดขึ้นกับตัวของเราเอง
โดยสัญชาตญาณที่ใช้เพื่อความอยู่รอดของชีวิตที่มีติดตัวอยู่แล้วโดยไม่ต้องฝึกฝนใด ๆ

เป็นลักษณะของการรับรู้ทางการเห็นที่เกิดขึ้นจากปรากฏการณ์ หรือ มีสิ่งเร้าภายนอกมาดึงดูดความสนใจไปจากตัวเรา ซึ่งการรับรู้ในลักษณะหลังนี้ นอกจากจะต้องฝึกฝนให้เป็นประสบการณ์แล้ว ยังจะต้องเรียนรู้กระบวนการของมันอีกด้วย

แต่อย่างไรก็ตาม ในขั้นแรกเราจะต้องจดจำไว้ก่อนว่า กระบวนการรับรู้ทางการเห็นทั้งสองลักษณะที่กล่าวมานั้น ตั้งอยู่บนกฎเกณฑ์อันเดียวกัน นั่นก็คือ **เราเห็นทุกอย่างที่ปรากฏ แต่ไม่สามารถรับรู้ทุกอย่างที่เห็นพร้อม ๆ กันได้** จากกฎเกณฑ์ดังกล่าวนี้ เราสามารถทำการพิสูจน์ได้ด้วยตนเอง จากภาพตัวอย่างที่มักจะมีผู้หยิบยกมาใช้เสมอ คือ ผลงานศิลปะ ชื่อ **สองแ่ม่ม – แม่ยาย**: Ambiguous Mother – in – law ของศิลปิน E.G. Boring (McCarter & Gilbert: 1985: 15) (รูป ก.)



ภาพประกอบ 2 ผลงานศิลปะ ชื่อสองแ่ม่ม – แม่ยาย: Ambiguous Mother – in – law

ผลงานของศิลปิน E.G. Boring

ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/35817697658> สืบค้นเมื่อ 26 กรกฎาคม 2558

เมื่อเราดูภาพนี้เป็นครั้งแรก การเห็นอาจจะส่งข้อมูลเข้าสู่การรับรู้ ให้เราทราบว่าเป็นรูปหญิงสาวคนหนึ่งกำลังแสดงกิริยาที่เบือนหน้าหนีไปจากเรา สิ่งที่เห็นได้จากใบหน้าของผู้หญิงคนนี้มีเพียงขอบแก้ม ขนตา ผม ภายใต้อาครุฑศีรษะสีขาว และผ้าคลุมไหล่สีดำ แต่ถ้าหากเมื่อใดที่เราเคลื่อนสายตาแล้วกลับมาพิจารณาใหม่ ด้วยการมองอย่างพิถีพิถันจะอีกครั้งหนึ่ง เราจะพบว่า มันกลายเป็นรูปผู้หญิงแก่ไม่มีฟัน สันจมูกโค้ง และคางยื่น ผิงอยู่ระหว่างผ้าคลุมไหล่สีดำ และถึงแม้ต่อมาเราจะทราบว่าภาพนี้มี

สองความหมายซ้ำซ้อนกันอยู่ การรับรู้และสมองจะต้องจำเส้นของรูปได้ว่า เส้นใดที่แสดงเป็นส่วนใด ของรูปใด จากการจ้องมองอย่างพิถีพิถะ แต่หากเราทดลองเคลื่อนสายตากลับไปกลับมาหลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่าเราได้เห็นรูปผู้หญิงในแต่ละลักษณะดังที่กล่าวมาแล้ว และหากแน่ใจว่าเราได้เห็นเช่นนั้นจริง ๆ เราจะรู้ได้ทันทีว่าการเห็นเป็นตัวอย่างการส่งข้อมูลให้กับการรับรู้ เป็นตัวแปรความหมายจากการเห็นแต่ละครั้ง ไม่ว่าสิ่งที่เห็นจะเป็นรูปหญิงสาว หรือกลับกลายมาเป็นหญิงแก่ก็ตาม การรับรู้จะเป็นตัวเปลี่ยนข้อมูล ทั้ง ๆ ที่ปรากฏการณ์ของภาพวาดชิ้นนี้ยังคงเดิม

การเห็นกับการสื่อความหมาย (The Visual and Its Communications)

ปัจจุบันความรู้ทางทัศนศิลป์ได้มาจากการเรียนรู้ผ่านกระบวนการต่าง ๆ ภายใต้อาสาความรู้หลายแบบ ดังเช่น กระบวนการความรู้เชิงวิเคราะห์ที่ได้มาซึ่งความรู้เชิงการคิดและเข้าใจ ตามกระบวนการการเรียนรู้ของความรู้แบบสามัญ ปกติความรู้ทางทัศนศิลป์ที่กล่าวมานี้ จะมีภาษาและการสื่อสาร (Language and its communications) หรือภาษาหนังสือเป็นตัวสื่อ และตัวแปรความหมายออกมาให้เป็นความรู้ที่เข้าใจได้ จากกระบวนการของการบอกเล่า หรือถกเถียงและท่องจำ (knowledge of discourse) แต่ในทางกลับกันกระบวนการเรียนรู้จะนำไปสู่การเรียนรู้ของความรู้ในรูปแบบหนึ่ง คือ ความรู้แบบเฉพาะของทัศนศิลป์ที่ผ่านการเห็นกับการสื่อความหมาย (Visual and Its Communications) เป็นเครื่องมือที่จะนำออกมาให้เป็นความรู้โดยตรงจากสิ่งที่เห็น แทนการสื่อด้วยภาษาหนังสือ เพราะฉะนั้นกระบวนการของการเรียนรู้การเห็น นอกจากจะเป็นการปูพื้นฐาน และช่วยปรับการรับรู้ทางการเห็นของผู้เรียนเพื่อให้เป็นผู้ที่รอบรู้ทางการเห็น (visual literacy) แล้ว ในขณะเดียวกันยังเป็นการสร้างประสบการณ์ทางการเห็น (visual experience) อีกด้วย ทั้งนี้เพื่อเป็นการเตรียมตนเอง ก่อนที่จะทำการเรียนรู้การวิจารณ์ซึ่งเป็นความรู้ในอีกลักษณะหนึ่งของทัศนศิลป์

การเห็นกับการสื่อความหมาย นอกจากจะเป็นเครื่องมือที่เป็นขั้นต้นของผู้ดูหรือรับรู้ศิลปะ (art perceiver) จากผลงานของผู้สร้างสรรค์ศิลปะ (art creator) แล้ว ยังจะเป็นประโยชน์ในการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะจะได้นำไปใช้ เพื่อถ่ายทอดการแสดงออก (expression) ของเขาเองออกมาได้เป็นอย่างดี ภายใต้อะไรที่เหมือนกันหรือกล่าวสรุปอีกนัยหนึ่งก็คือ การเห็นและสื่อความหมาย นอกจากจะใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ของผู้ดูในขณะที่กำลังเผชิญหน้ากับผลงานศิลปะแล้ว ยังเป็นประโยชน์สำหรับผู้สร้างสรรค์ศิลปะ ที่ใช้เป็นตัวสื่อเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกของตนเองลงสู่ผลงานศิลปะในชั่วขณะที่ทำการสร้างสรรค์อีกด้วย และที่มาของตัวสื่อที่จะให้ความหมายในการเห็นก็คือ ค่าของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างมูลฐานทางทัศนศิลป์ (visual elements) กับหลักการทัศนศิลป์ (visual principles) ที่ผู้สร้างสรรค์หรือศิลปินได้นำมาใช้สร้างให้เป็นตัวผลงานออกมา และมีคุณค่าทางสุนทรียภาพทั้งความงามและการแสดงออก ที่สามารถรับรู้และเรียนรู้ได้

แม้เราจะทราบว่า การรับรู้ทำหน้าที่เป็นตัวแปรความหมายหรือสื่อข้อมูลจากการเห็นให้เป็นความหมายที่เข้าใจได้ แต่ก็มิได้หมายถึงว่า ศักยภาพของการรับรู้จะทำการแปรหรือสื่อทุก ๆ ข้อมูลจากการเห็นในขณะเดียวกันให้เป็นความหมายที่เข้าใจได้หมดสิ้น อีกทั้งยังรวมไปถึงการที่เราจะเข้าใจในความหมายจากการเห็นได้มากหรือน้อยนั้น ขึ้นอยู่กับศักยภาพในการรับรู้ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของประสบการณ์ทางการเห็น (visual experience) ของเราเองเป็นปัจจัยหลักอีกด้วย

จากกระบวนการของการรับรู้ทางการเห็น และการสื่อความหมาย ดังที่กล่าวมานั้น จะเป็นกระบวนการในทำนองเดียวกันกับชั่วขณะที่แต่ละคนกำลังเผชิญหน้าอยู่กับผลงานศิลปะชิ้นหนึ่ง ๆ ซึ่งการเห็นและการรับรู้ของแต่ละคนจะทำการสื่อ และแปลความหมาย คุณค่าของการแสดงออกจากผลงานของศิลปินที่ให้ไว้ในผลงานชิ้นเดียวกันนั้น ออกมาตามความรู้สึกนึกคิดและความเข้าใจของผู้รับรู้ **ที่มีผลแตกต่างกัน** ซึ่งนั่นหมายถึง แม้เราจะเห็นสิ่งเดียวกันแต่การรับรู้จะแปลความหมายออกมาไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับศักยภาพและประสบการณ์ของการรับรู้ในแต่ละคนซึ่งมีไม่เท่ากัน และนี่คือปัญหาหลักของกระบวนการเรียนรู้ที่มีความละเอียดอ่อน และสลับซับซ้อนในการที่จะรับรู้ และสื่อความหมายกับสิ่งที่เราเรียกกันว่า ศิลปะ(สุชาติ สุทธิ. 2535: 1-6)

5.1.2 คอนเซปชวลอาร์ต (Conceptual Art)

คำว่าConceptualเป็นคำคุณศัพท์ มีความหมายแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “เกี่ยวกับความคิด, เกี่ยวกับการสร้างความคิด”นอกจากนี้คำว่า Conceptยังมีผู้แปลเป็นภาษาไทยอยู่หลายคำ เช่น “สิ่งก้ำกึ่ง” “มโนทัศน์”และ “มโนภาพ” ถึงเช่นนั้น คนไทยจำนวนมากก็ยังนิยมเรียกทับศัพท์ภาษาอังกฤษ ว่า “คอนเซปท์”แทนคำแปลในภาษาไทย (วิทย์ เทียงบุญธรรม. 2541: 175)

หากพิจารณาถึงความเชื่อทางศิลปะของศิลปิน หรือผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในแต่ละยุคสมัย แต่ละลัทธิทางศิลปะแล้ว คอนเซปชวลอาร์ต นั้น ค่อนข้างมีความแปลกแยกไปจากกลุ่มทางศิลปะในกลุ่มอื่น ๆ อย่างโดดเด่น แม้ว่าศิลปะในกลุ่มอื่นจะมีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป แต่ยังคงมีความเป็นรูปแบบ (Art Form) ที่ทุกคนต่างสามารถรับรู้ได้ในเชิงสามัญ และลักษณะรูปแบบ (Art Style) โดยพิจารณาจากภาพรวมยังคงมีความมั่นคง และแน่นอน นั่นคือ รูปแบบ และวิธีการ เป็นสำคัญโดย ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์ ได้อธิบายถึงการศึกษาศิลปะคอนเซปชวลอาร์ตเอาไว้ ดังนี้

ความเชื่อทางศิลปะของศิลปินกลุ่มหนึ่งทางยุโรป ที่เริ่มปรากฏมาตั้งแต่เมื่อประมาณ ปี ค.ศ. 1960 กลับเน้นเสนอให้ผู้เสพศิลปะเกิด มโนทัศน์ หรือ Concept ร่วมกับศิลปิน ซึ่งอาจจะตรงหรือต่างไปจากที่ศิลปินวาดหวังก็ได้ แต่ปรากฏการณ์ทางศิลปะซึ่งถือเป็นการบันทึกความคิดรวบยอดของศิลปิน ดังกล่าวนั้น ส่งผลสะท้อนที่มากกว่าเพียงความรู้สึก หรืออารมณ์สุนทรีย์ดังผลงานศิลปะที่ผ่านมา หากแต่เป็นผลงานที่แปลกแยกไปจากเดิมอย่างคาดไม่ถึง ซึ่ง มักจะเป็นผลงานที่กระตุก กระแทกความคิดให้สะดุดสะดุ้งไปในแว้งครั้งแรกที่พบเห็น

ในศาสตร์ทางสุนทรียะ คอนเซปชวลอาร์ตจึงจัดเป็นผลงานที่อยู่ภายใต้ความเชื่อทางศิลปะว่า “Art as Thinking” หรือ “ศิลปะคือความคิด” และมักจะเป็นความคิดที่เฉียบคม ล้ำลึก และหลุดลอยออกมาจากความนึกคิดเชิงสามัญทั่วไป เพราะพลันที่เราได้สัมผัสกับผลงานศิลปะคอนเซปชวลอาร์ตไม่ว่าจากผลงานจริง หรือการบันทึก การสร้างผลงานทางวีดิทัศน์ เอกสาร หรือแม้แต่การบอกกล่าวทางวาจา ในสิ่งแรกที่กระแทกเราอย่างตรง ๆ แรง ๆ คือความรู้สึกตะลึงและงุนงงในทันทีทันใด ก่อนที่จะเริ่มพิจารณารูปแบบ กลวิธี พร้อมกับค้นหาเหตุผลและปัจจัยในการสร้างผลงานของศิลปิน ทั้งปัจจัยทางด้านความคิด และปัจจัยแวดล้อมที่ทำให้ศิลปินสามารถนำเอาความคิดรวบยอดอันพิสดารอลังการ และที่คาดไม่ถึงนั้นปรากฏออกมาเป็นผลงานศิลปะที่เรียกว่า “Conceptual Art” ได้

ทั้งนี้เพราะการสร้างงานคอนเซปชวลอาร์ตเป็นการปลดปล่อย และบันทึกความคิดทางศิลปะของศิลปินไว้ ดังที่ ซอล เลวิตท์ (Sol Lewitt) ศิลปินคอนเซปชวลอาร์ตของสหรัฐอเมริกาคนหนึ่งได้กล่าวไว้ว่า “Conceptual Art is only good when the idea is good” ในขณะที่ กมล ทัศนาญชลีศิลปินคอนเซปชวลอาร์ตของไทยที่ใช้ชีวิตในสหรัฐอเมริกา ก็กล่าวว่า “ศิลปะก็เหมือนชีวิต จิตรกรรม ประติมากรรม ฯลฯ เกิดขึ้นมาแล้วก็ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามธรรมชาติและสลายตัวไปในที่สุด ความคิดรวบยอดในการทำงานศิลปะนั้นเป็นเรื่องของการเปลี่ยนแปลงที่ถาวร และอยู่ในความทรงจำที่ติดแน่น บ่อยครั้งที่ข้าพเจ้าพอใจที่ได้จ้องมองงานศิลปะที่เกิดขึ้น และเปลี่ยนแปลงไปในตัวของมันเองในระยะสั้น ๆ เป็นงานที่มีสัจจะ ปรัชญา และพลังของตัวมันเอง”

กล่าวสำหรับรูปแบบ และกลวิธีของศิลปะคอนเซปชวลอาร์ต นับว่าเป็นแนวทางศิลปะที่มีความหลากหลายมากจนมีอาจจะกำหนดลงไปได้อย่างแน่นอนชัดเจน ซึ่งทั้งนี้ศิลปินจะใช้ทุกกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของเขา ให้สามารถรองรับและตอบสนองความคิดรวบยอดทางศิลปะของตนให้จงได้ คอนเซปชวลอาร์ต อาจจะมีขนาดเล็กเท่าปลายเข็ม หรืออาจมีขนาดใหญ่เท่าภูเขาทั้งลูก มีความยาวหลายสิบล้านไมล์ คอนเซปชวลอาร์ตอาจมีเฉพาะการใช้ทัศนธาตุ (Visual Elements) ด้านทัศนศิลป์ในการสร้างสรรค์ และอาจจะผสมรวมกับโสตธาตุ (Auditory Elements) เช่น มีเสียงประกอบ หรือการใช้เหตุการณ์ ใช้ธรรมชาติ ใช้สัตว์ ใช้เครื่องจักร ใช้ฝูงชน ฯลฯ เป็นส่วนประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานก็ได้

สำหรับศิลปะในซีกโลกตะวันตก ที่มีเป้าหมายด้านความคิดรวบยอดแล้ว คอนเซปชวลอาร์ตหรือผลงานที่อยู่ในขอบข่ายสุนทรียศาสตร์กลุ่ม **ศิลปะคือความคิดรวบยอด**ก็คือ งานศิลปะแนวสัจนิยมใหม่ หรือ **New Realism** ซึ่งได้พัฒนาหรือถูกเรียกชื่อทับซ้อนกันว่าเป็นงาน Conceptual Art ในระยะเวลาต่อมา และแตกแขนงเป็นผลงานลักษณะปลีกย่อยอีกมากมายตามรูปแบบ หรือกลวิธีในการนำเสนอ โดยถูกเรียกนามแตกต่างกันไปตามมุมมอง ทัศนะของศิลปิน และนักวิจารณ์ศิลปะ เช่น ศิลปะสื่อแสดง หรือ Performance Art, Land Art และ Environment Art ศิลปะจัดวาง หรือ Installation Art รวมไปถึงศิลปะสื่อผสม หรือ Mixed Art และแบบ Assemblage Art แต่ทั้งนี้จะต้องพิจารณาที่เจตนาหลักอันปรากฏในผลงานดังกล่าวประกอบด้วย

สำหรับศิลปะคอนเซปชวลอาร์ต ที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างกว้างขวางในวงการศิลปะระดับโลกเวลานี้เป็นศิลปะในแนวที่เรียกว่าเป็น “DOCUMENTARY” อันเป็นศิลปะที่นำเสนอเนื้อหาสาระในเชิงการให้ความรู้ มีการใช้เอกสารที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งหนึ่งสิ่งใด หรือเรื่องหนึ่งเรื่องใด เหตุการณ์หนึ่งเหตุการณ์ใด หรือบุคคลหนึ่งบุคคลใดก็ได้ บางครั้งศิลปินบางคนอาจใช้สื่ออื่น ๆ แทนภาพถ่ายและข้อความ เช่น อาจใช้แถบบันทึกเสียง ภาพยนตร์ วีดีโอ แผนที่ หรือแผนภูมิ ในการสื่อความหมายและความคิด

ในบางกรณี ศิลปินคอนเซปชวลอาจสื่อความคิดของเขา ด้วยการนำภาษาเข้ามามีส่วนร่วม และสัมพันธ์กับผลงานศิลปะโดยตรง ซึ่งผู้ดูต้องอ่านข้อความเหล่านั้นเพื่อสร้างความเข้าใจ ซึ่งจะส่งผลต่อไปยังความคิดอีกทีหนึ่ง เป็นลักษณะที่แตกต่างไปจากศิลปะประเภทอื่น ๆ เช่น จิตรกรรมหรือประติมากรรม ที่ศิลปินไม่ได้มุ่งการใช้ฝีมือในการสร้างสรรค์ แต่เน้นในด้านของความคิด ดังนั้น ผลงานในแนว DOCUMENTARY จึงมักจะชี้แนะให้ผู้ดูได้เห็นและเข้าใจในความเป็นจริงของสิ่งต่าง ๆ อย่างตรงไปตรงมา

หากพิจารณาในเชิงประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยใหม่ กลุ่มศิลปะคือ มโนทัศน์ หรือความคิดรวบยอดหรือกลุ่ม Conceptual Art น่าจะมีการเริ่มต้นมาตั้งแต่กึ่งแรกของคริสต์ศตวรรษที่ 20 แต่มาเด่นชัดทางความคิดอย่างโดดเด่น ในปี ค.ศ.1956 เมื่อ อีฟ แคลง (Yves Klein. 1928 - 1962) ศิลปินแห่งเมืองเวนิซ ผู้มาใช้ชีวิตที่กรุงปารีส ได้สร้างงานศิลปะและจัดแสดง ณ กรุงปารีส ในปี ค.ศ.1956 โดยใช้ชื่อนิทรรศการของตนว่า Monochrome Proposition หรือ “การแสดงของสี ๆ เดียว” ในนิทรรศการดังกล่าว ผลงานภาพเขียนของเขาทั้งหมดทุกภาพ ถูกระบายด้วยสีเดียวแท้ ๆ เสมือนการระบายผนังอาคารของข้างสี ด้วยสีจากกระป๋องเดียวกันทั้งหมด หลักสุนทรียภาพที่ได้จากการรับชมงานชุดนี้ของ อีฟ แคลง จึงแปลกแยกไปจากภาพเขียนโดยทั่วไปที่เคยมีมาก่อนหน้านี้ หรือแม้แต่ในช่วงเวลาเดียวกันนั้นก็ตาม เพราะงานจิตรกรรมแบบอื่นมักจะมีเป้าหมายเพียงการนำเสนอวัตถุศิลปะในลักษณะรูปแบบต่าง ๆ โดยคาดหวังสู่การชื่นชมหรือรับรู้ที่ลักษณะรูปแบบศิลปะของผลงาน เป็นเป้าหมายหลัก

แต่สำหรับผลงานของ อีฟ แคลง ในการแสดงนิทรรศการครั้งนี้ไม่ใช่โดยสิ้นเชิง เพราะโดยพลันที่ทุกคนเข้าสู่ห้องนิทรรศการ Monochrome Proposition สิ่งที่ได้รับเป็นอันดับแรกคือ “ความงุนงงสงสัย” อันเนื่องด้วยผลงานสีเดียวของ อีฟ แคลง เข้ามากระแทกอารมณ์ ความรู้สึกอย่างรุนแรงโดยฉับพลัน ซึ่งทุกคนต่างนึกไม่ถึงว่าจะได้พบกับผลงานที่มี “ความคิดประหลาด” อย่างคาดไม่ถึง นั่นเอง

อย่างไรก็ตาม อีฟ แคลง ได้ต่อยอดทิศทางในหลักสุนทรียภาพแนวใหม่ขึ้นอีกครั้งในปี ค.ศ. 1958 ด้วยการเสนอผลงานศิลปะกรรมชุดใหม่ขึ้นที่ Iris Clert Gallery ในชื่อนิทรรศการว่า Exhibition of Emptiness ซึ่ง ถ้าแปลเป็นภาษาไทยก็คือ นิทรรศการแห่งความว่างเปล่า ในวันเปิดนิทรรศการครั้งนั้นมีผู้เข้าชมมากกว่า 2,000 คน ลักษณะของนิทรรศการครั้งนั้นก็คือ อีฟ แคลง เพียงแต่จัดห้องนิทรรศการดังกล่าวให้เป็นห้องที่โล่ง ผนังทั้งสี่ด้านรวมทั้งเพดานของห้องนิทรรศการ ถูกระบายด้วยสีขาวสะอาด แต่ภายในห้องสีขาวนั้นว่างเปล่าไม่มีผลงานศิลปะปรากฏแม้แต่ชิ้นเดียว มีเพียงยามรักษาการณ์คนหนึ่งยืนเฝ้าประตูห้องนิทรรศการ รวบรวมว่าห้องนิทรรศการอันว่างเปล่าดังกล่าวนั่นเอง คือ ผลงานศิลปะของ อีฟ แคลง

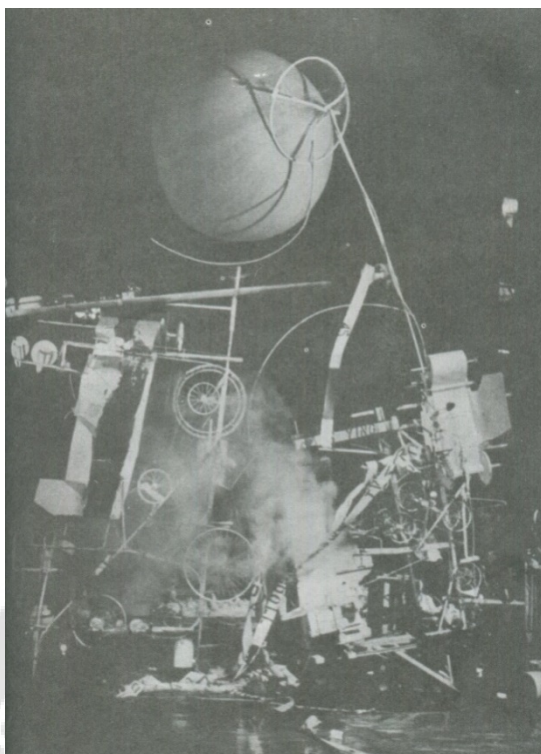
อัลแบร์ต กามู (Albert Camus) นักประพันธ์ร่วมสมัยคนสำคัญ ซึ่งเป็นหนึ่งในจำนวนผู้เข้าร่วมพิธีเปิดนิทรรศการของ อีฟ แคลง ในครั้งนี้ ได้เขียนบันทึกลงในสมุดเซ็นเยี่ยมเป็นคนแรก โดยมีใจความว่า “ในความว่างเปล่าของ อีฟ แคลง นั้นเต็มไปด้วยพลังอำนาจ”

ในปี ค.ศ.1962 อีฟ แคลงร่วมมือกับ ปีแอร์ เรสตามี จัดนิทรรศการศิลปะกรรมร่วมสมัยนานาชาติในกรุงปารีส การแสดงในครั้งนี้มีชื่อว่า “มาตรารวัดมนุษย์ด้วยสีน้ำเงิน”(Blue Anthropolometrics) โดยให้ผู้หญิง 3 คน อีฟ แคลง ใช้สีน้ำเงินละเลงลงบนร่างกายที่เปล่าเปลือยของหญิงสาว จากนั้นก็นำร่างของพวกเขาล้างเกลือกบนผืนผ้า ซึ่งถูกซึงกางอยู่บนพื้นห้อง ในขณะเดียวกันนักดนตรีจำนวน 20 คน ก็บรรเลงเพลงที่ประพันธ์ขึ้นโดย อีฟ แคลง ชื่อ “ซิมโฟนีเสียงเดียว” (Monotone Symphony) บรรเลงอยู่ 10 นาที ส่วนอีก 10 นาที ก็หยุดให้ทุกอย่างเงียบสงบ และในปีเดียวกันนั้นเอง อีฟ แคลง ก็ได้จัดงานแสดงชุดพิเศษขึ้นอีก ในชื่อ “การสร้างงานของจักรวาล” (Cosmogonies) อันเป็นงานที่สร้างขึ้นด้วยความร่วมมือจากธรรมชาติ เช่น ฝน กระแสลม และแสงแดด โดย อีฟ แคลง ใช้แผ่นภาพระบายด้วยสีน้ำเงินที่ใช้ในการสร้างงาน ผูกติดบนหลังคารถ จากนั้นขับรถจากปารีสไปเรื่อย ๆ จนถึงเมืองนีซ ปล่อยให้สายลม ฝน และแสงแดดกระทำต่อแผ่นภาพให้บังเกิดเป็นร่องรอยต่าง ๆ ขึ้น แล้วนำผลงานดังกล่าวมาจัดเป็นนิทรรศการ (ศุภชัย สิงหะบุญ. 2547: 228-230)



ภาพประกอบ 3 การแสดงผลงานสื่อแสดงของ อีฟ แคลง

ที่มา: ศุภชัย สิงห์ยะบุญ. (2547). ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกฉบับสมบูรณ์. หน้า 230.



ภาพประกอบ 4 ศิลปกรรมคอนเซปชวลอาร์ตของแตงเกอลี

ที่มา: ศุภชัย สิงห์ยะบุญ. (2547). ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกฉบับสมบูรณ์. หน้า 231.



ภาพประกอบ 5 “Spiral Jetty” ศิลปกรรมคอนเซปชวลอาร์ตของ โรเบิร์ต สมิธสัน

ที่มา: ศุภชัย สิงห์ยะบุญ. (2547). ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกฉบับสมบูรณ์. หน้า 231.

นอกจาก อีฟ แคลง แล้ว ยังมีศิลปินอีกเป็นจำนวนมาก ที่ได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ คอนเซ็ปชวลอาร์ต ศิลปินที่มีชื่อเสียงดังกล่าวนั้น อาทิ คริสโต, แดงเกอลี, โรเบิร์ต สมิธสัน, ซึ่ง ณ ที่นี้ ขอ นำประวัติ และลักษณะรูปแบบผลงานของศิลปินคอนเซ็ปชวลอาร์ต ที่สำคัญบางคน นำเสนอเพื่อขยาย ความเข้าใจในศิลปะคอนเซ็ปชวลอาร์ตเป็นกรณีศึกษา นั่นก็คือ คริสโต

คริสโต (Jarachef Cristo. 1935) คริสโต เป็นศิลปินคอนเซ็ปชวลอาร์ตคนสำคัญ ที่มีชื่อเสียง เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางที่สุดคนหนึ่ง เขาเป็นศิลปินชาวบูลกาเรีย เกิดที่กาโบรโว คริสโต เข้ามาอยู่ใน ฝรั่งเศสตั้งแต่ ปี ค.ศ. 1958 แต่เขาก็ได้เดินทางไปสร้างผลงานคอนเซ็ปชวลอาร์ตทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสหรัฐอเมริกา ผลงานของเขาได้ส่งผลกระทบ และให้อิทธิพลการสร้างงานศิลปะคอนเซ็ปชวลอาร์ต แก่ศิลปินคนอื่น ๆ ในโลกอย่างกว้างขวาง

ลักษณะเด่นของผลงานในช่วงระยะแรกที่สร้างชื่อเสียงให้กับเขา นั่นก็คือ “การห่อ” หรือ Package เขาใช้วัสดุต่าง ๆ ที่สามารถห่อได้มาใช้ห่อ เช่น ผ้า พลาสติก กระดาษ โดยสิ่งที่ คริสโต ห่อ มีทุก ขนาดตั้งแต่วัสดุเครื่องใช้ในครัวเรือน อาทิ ไม้จิ้มฟัน ช้อน ส้อม ไปจนถึงรถยนต์ ตึก หน้าผา ภูเขา รวมไปถึง การห่อผ้าใบขนาดยักษ์ตึกร้างล้อมรอบเกาะหลายเกาะพร้อมกัน เขามีหลักคิดในการสร้างงานว่าสิ่งที่ ถูกปิดบังอำพรางไว้จะก่อให้เกิดความสงสัยใคร่รู้

สำหรับผลงานที่สร้างชื่อเสียงให้กับ คริสโต เป็นอย่างมากมีหลายชุด ปรากฏอยู่ทั่วโลก อาทิ ผลงานโครงการหนึ่งของ คริสโต ที่มีชื่อว่า “หน้าผาที่ถูกห่อ” หรือ WRAPPED COAST อยู่ที่ลิตเติลเบย์ (Little Bay) ออสเตรเลีย สร้างใน ค.ศ. 1969 คริสโต ใช้วัสดุคลุมมีพื้นที่ 1 ล้านตารางฟุต ใช้การผูกยึด หน้าผาด้วยเชือกเป็นผลงานขนาดใหญ่โตมาก การสร้างงานครั้งนี้รัฐบาลออสเตรเลียทุ่มเงินให้ คริสโต เป็นจำนวนมาก แต่รัฐบาลเองก็ได้ผลคุ้มค่าจากการที่นักท่องเที่ยวให้ความสนใจเดินทางมาชมผลงาน ของ คริสโต เป็นจำนวนมากเช่นกัน

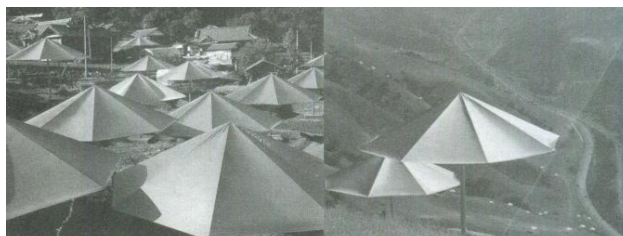
ด้วยผลงานของ คริสโต จะสร้างความงุนงงสงสัยให้กับผู้รับชมเสมอ ความงุนงงดังกล่าวเกิด จากสถานการณ์สองอย่าง คือ ความแปลกของรูปแบบศิลปะที่ปรากฏ กับความรู้สึกที่ได้รับจากรูปแบบ นั้น ผสานกับสถานที่หรือสถานการณ์ที่เป็นจริงอีกอย่างหนึ่ง ผลงานของเขาจึงมีการคงอยู่ร่วมกันระหว่าง สิ่งที่เป็นไปได้ กับสิ่งที่เป็นไปได้ไม่ได้ปัญหาจึงมักเกิดแก่ผู้ชมว่า “คริสโตกำลังคิดอะไร”

คริสโต มักจะตอบว่าสิ่งที่แฝงอยู่ในผลงานศิลปะมิได้มีอยู่เท่าที่ตาเห็น หรือรู้สึกเพียงเท่านั้น แต่สิ่งที่แฝงอยู่เบื้องหลังผลงานจะมีค่ามากกว่านั้น ก็คือ เขาต้องการให้สาธารณชนได้เห็นคุณค่าของ ความเป็นจริงในชีวิต และศิลปะไปพร้อม ๆ กัน คริสโต เปรียบเทียบว่าผู้ดูจะมีส่วนร่วมในผลงานของเขา เป็นอย่างมาก เหมือนกับการดูภาพยนตร์นั่นเอง เพราะเมื่อเราดูภาพยนตร์เรามีความรู้สึกว่ามันเป็น เช่นนั้นจริง ๆ ทั้งที่ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ไม่จริง มันเป็นเพียงชีวิตจำลองขึ้นจากประสบการณ์ที่กลั่นกรองแล้ว เท่านั้น

ดังนั้น ผลงานในแต่ละโครงการของ คริสโต จึงใช้เวลาแสดงเพียงสัปดาห์เดียว จากนั้นก็จะรื้อ ถอนทันที ทั้งที่ในความจริงใช้เวลาสร้างเป็นเวลาหลายเดือน ระหว่างการรื้อถอนทุกครั้งจะสร้างความงุน สงสัยไปตาม ๆ กัน ทุกคนจะจดจำและพูดถึงมันอย่างเสมอ กล่าวได้ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นกับผู้ดูหลังการรื้อถอนก็

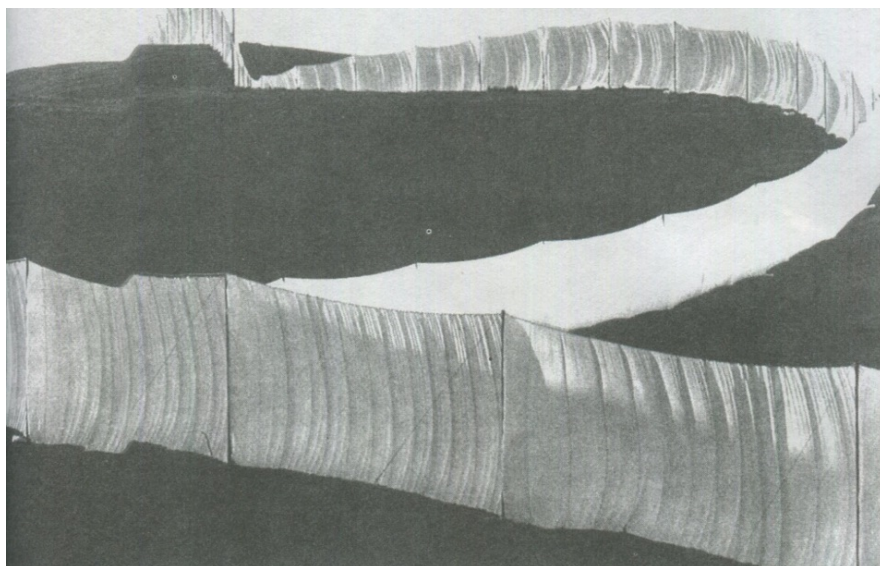
คือ “CONCEPT” ที่ผลงานของเขาฝากไว้ นั่นเอง เปรียบเทียบวัตถุดิบหนึ่งที่ไม่มีความหมายในอดีต กลับมา มีอิทธิพลต่อความรู้สึกในปัจจุบันเป็นอย่างมากนั่นเอง ผลงานแนวคิดเช่นนี้เห็นได้ชัดจากผลงานชิ้นหนึ่งในชื่อ “WRAPPED WALK WAYS” มีลักษณะเป็นผ้าไนลอนปูลาดตลอดแนวทางเดินในสวนสาธารณะ LOOSE PARK ซึ่งกินเนื้อที่ทั้งหมด 104,336 ตารางฟุต โดยหลังการรื้อถอนแล้วมีคนพูดว่า “พอมันหายไป ทำให้รู้สึกผูกพันกับสวนแห่งนี้มากขึ้น อย่างที่ไม่เคยรู้สึกมาก่อน” อย่างไรก็ตาม คริสโต เป็นศิลปินที่ไม่ชอบอธิบายความหมายของผลงาน แต่เขาชอบพูดถึงสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน และปฏิกิริยาของกลุ่มชนมากกว่า เขาเชื่อว่างานศิลปะที่มีความร่วมสมัยนั้น ต้องมีความเกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม ด้วยเหตุนี้คุณค่าของงานที่เขาทำจึงมิได้วัดกันที่ผลสำเร็จของผลงานเพียงเท่านั้น แต่ได้รวมไปถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในระหว่างทำงานด้วย ดังนั้น ข้อมูล เอกสาร ภาพถ่าย เขาจะเก็บรวบรวมไว้เป็นหนังสือเล่มหนึ่ง และ คริสโต ภูมิใจที่ทำให้คนจำนวนไม่น้อยมีรายได้มากขึ้น ภูมิใจที่ทำให้ผู้คนต่างอาชีพต่างทัศนะ มาร่วมทำงานชิ้นเดียวกันได้จากการมีส่วนร่วมในการทำงานของ คริสโต ด้วยงานระยะหลังทุกโครงการของ คริสโต นั้นมีขนาดใหญ่ และมีปัญหาต่าง ๆ หลายด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำงานในสหรัฐอเมริกา เนื่องจากรัฐบาลสหรัฐมีกฎหมายเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมฉบับหนึ่งความว่า บุคคลใดที่ทำกิจกรรมอันมีผลกระทบต่อพฤติกรรมความเป็นอยู่ของมนุษย์ จะต้องแสดงรายงานชี้แจงประกอบการขออนุญาต ซึ่งทำให้ คริสโต ต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับการเมือง ยกตัวอย่าง เช่น โครงการ RUNNING FENCE ในปี ค.ศ. 1975 อันเป็นรูปแบบของแนวรั้วยาวเป็นระยะทาง 24 ไมล์ สูง 18 ฟุต ทำด้วยแถบผ้าสีขาว เป็นแนวทอดผ่านทุ่งนา หมู่บ้าน ทางหลวง ตลอดไปจนถึงใจกลางเมือง แล้วพุ่งลงมาสู่มหาสมุทรแปซิฟิก ที่บริเวณอ่าว BODEGA ทางตอนเหนือของนครซานฟรานซิสโก

คริสโต จะต้องใช้บุคลากรในการทำรายงานที่ใช้ประกอบโครงการนี้ เพื่อขออนุญาตรัฐบาลอเมริกา ซึ่งมีนักวิทยาศาสตร์ช่วยกันเขียน 15 คน เป็นเวลา 8 เดือน สิ้นค่าใช้จ่ายทั้งหมด 39,000 ดอลลาร์ มีความหนา 450 หน้า ต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญทางสมุทรชีวะ ทางเศรษฐกิจ และการจราจร ในการร่วมเป็นที่ปรึกษา หลังจากรายงานเสร็จเป็นรูปเล่มแล้ว จะต้องทำก็อปปี้อีก 200 ฉบับ เพื่อส่งไปยังหน่วยงานต่าง ๆ ของรัฐบาลประกอบการพิจารณา จนในที่สุดคณะกรรมการเบื้องต้นจึงอนุมัติ ในปีต่อมา คริสโต จึงได้ลงมือสร้าง ทว่าผลงานที่แสนยากลำบากดังกล่าวก็ถูกติดตั้งไว้แค่เพียง 2 สัปดาห์ ก็ถูกรื้อถอน ซึ่งเป็นการสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดการถกเถียงกันอย่างกว้างขวาง จนปัจจุบัน (ศุภชัย สิงห์ยะบุญชัย. 2547: 232-235; อ้างอิงจาก วิรัตน์ พิชญ์ไพญญ์. 2524: 160-161)



ภาพประกอบ 6 ผลงานของ คริสโต สร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1960

ที่มา: ศุภชัย สิงห์ยะบุญชัย. (2547). *ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกฉบับสมบูรณ์*. หน้า 232.



ภาพประกอบ 7 “Running Fence” ศิลปกรรมคอนเซ็ปชวลอาร์ตของ คริสโต

ที่มา: ศุภชัย สิงห์ยะนุศย์. (2547). ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกฉบับสมบูรณ์. หน้า 233.



ภาพประกอบ 8 ภาพบางส่วนของผลงานชุด “Surround Islands” ผลงานของ คริสโต

ที่มา: ศุภชัย สิงห์ยะนุศย์. (2547). ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกฉบับสมบูรณ์. หน้า 234.

ศิลปินคอนเซปชวลอาร์ตคนอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม นอกจากกรณีตัวอย่างผลงานคอนเซปชวลอาร์ตของ อีฟ แคลง และคริสโต ดังกล่าวในช่วงต้นแล้ว ยังมีผลงานคอนเซปชวลอาร์ตที่น่าสนใจของศิลปินอีกหลายคน ดังในอดีต และปัจจุบัน เช่น มั่นโซนี (Piero Manzoni. 1933-1963) ศิลปินชาวอิตาลี ได้นำเสนอผลงานที่กระแทกความรู้สึกของผู้คน และวงการศิลปะอย่างรุนแรง จากการแสดงผลงานในชุด MERDE ด้วยการนำเอาอุจจาระซึ่งบรรจุในกล่องที่อากาศเข้าไม่ได้ มีป้ายบอกน้ำหนัก และชื่อเจ้าของของอุจจาระเป็นฉลากปิดไว้แต่ละกล่อง แสดงต่อสาธารณชน ในขณะที่ แจกเกอลี (Jean Tinguely, ค.ศ. 1925) ศิลปินเชื้อสายสวิสเซอร์แลนด์ที่เข้ามาตั้งหลักแหล่งในฝรั่งเศส ก็มักจะสร้างคอนเซปชวลอาร์ตด้วยการใช้เครื่องจักรกลมาเป็นส่วนประกอบ เช่น ภาพการให้เครื่องจักรกลเขียนภาพในผลงาน META - MATIC NO.8 ในปี ค.ศ. 1958 ในขณะที่ โรเบิร์ต สมิธสัน (Robert Smithson) ศิลปินชาวอเมริกันที่เสียชีวิตจากเหตุเครื่องบินตก ในปี ค.ศ. 1960 เขาเป็นศิลปินคอนเซปชวลอาร์ตที่สนใจการปรับเปลี่ยนธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม ให้กลายเป็นผลงานศิลปะ เขาได้สร้างผลงานที่โด่งดังนั่นคือ ผลงานชื่อ “เขื่อนขดกันหอย” (Spiral Jetty) ด้วยการถมหิน และดินจากภูเขาทอดลงไปสู่ทะเลในเกรทซอลท์เลคยูทาห์ ในปี ค.ศ. 1970 มีความยาวถึง 1,500 ฟุต เขามีแนวความคิด และมีเจตนาเพื่อกระตุ้นความคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์ขดกันหอยสากล ซึ่งมีความสัมพันธ์กับภาพสัญลักษณ์สมัยโบราณ การเติบโตตามธรรมชาติ และการเกิดใหม่

อย่างไรก็ตาม มันได้กลายเป็นคอนเซปชวลอาร์ตที่กระพือ และเติมพลังให้กับการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปะตะวันตกในยุคหลัง ซึ่งขยายขอบเขตพื้นที่ไปยังสหรัฐอเมริกา และประเทศอื่น ๆ ทั่วโลก ให้คึกคัก ขณะที่ กมล ทัศนาญชลี ศิลปินคอนเซปชวลอาร์ตของไทย ก็มีความเพียรพยายามในการสร้างสรรค์งานคอนเซปชวลอาร์ต ในซีกโลกตะวันตกอย่างเข้มแข็ง ด้วยการเชื่อมโยงโลกทัศน์ตะวันออก ผสานกับกระบวนการความคิด และกระบวนการสร้างสรรค์คอนเซปชวลอาร์ต ได้อย่างเป็นตัวของตัวเอง ซึ่งเป็นที่ยอมรับ และมีนัยสำคัญต่อศิลปะตะวันตกในยุคปัจจุบันอีกคนหนึ่ง (ศุภชัย สิงห์ยะบุญ. 2547: 235-236)



ภาพประกอบ 9 วิศวกรขณะกำลังก่อสร้างผลงานชุด “Spiral Jetty” ตามจินตนาการของ สมิธสัน

ที่มา: ศุภชัย สิงห์ยะบุญ. (2547). *ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกฉบับสมบูรณ์*. หน้า 236.

5.2 การศึกษาสัญลักษณ์และการสื่อความหมายในงานศิลปะ

สัญลักษณ์นิยมในงานศิลปะ(Symbolism in Art)

สัญลักษณ์ต่าง ๆ แต่เดิมเป็นเรื่องที่มีความสัมพันธ์อยู่กับบรรดาผู้เกี่ยวข้องกับเรื่องลึกลับ พิธีกรรม และเวทมนต์ซึ่งปัจจุบันบรรดาศิลปิน และคนทำงานสร้างสรรค์ได้นำเอาสัญลักษณ์ต่าง ๆ มาใช้ ซึ่งก็ไม่ใช่เรื่องของเวทมนต์แต่อย่างใดอีกทั้งยังไม่ใช่เรื่องลึกลับที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางสัญลักษณ์แม้ในบางกรณีกระบวนการนั้นอาจเต็มไปด้วยความสลับซับซ้อนอยู่มากมายก็ตามแม้แต่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเอง ที่ในปัจจุบันมีศิลปิน และจิตรกรมากมายหันมาศึกษาและให้ความสนใจต่อการศึกษาศัญลักษณ์กันอยู่ไม่น้อยโดยสมเกียรติ ตั้งนโม ได้ให้ความเห็นถึงการศึกษาสัญลักษณ์เพื่อการสื่อความหมายในงานศิลปะไว้ ดังนี้

สัญลักษณ์ไม่ใช่สิ่งที่มีคุณค่าซึ่งมีอยู่แต่เดิมในงานศิลปะ สัญลักษณ์เป็นวิธีการอันหนึ่งของการถ่ายทอดความหมาย ซึ่งจะถ่ายทอดได้ดีหรือไม่ดี เป็นเรื่องที่ขึ้นอยู่กับตัวของศิลปิน ในทำนองเดียวกัน สัญลักษณ์สามารถถูกนำมาใช้ได้อย่างมีรสนิยมหรือรู้จักเลือกเฟ้นและเหมาะสม หรือมันอาจถูกใช้มากเกินไปก็เป็นได้นอกจากนี้สัญลักษณ์ยังสามารถที่จะช่วยยกระดับผลงานศิลปะ หรือสามารถที่จะเป็นภาระอันหนักหน่วงของผลงานศิลปะก็เป็นได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับตัวศิลปินว่ามีความฉลาดเฉลียวในการนำมาใช้นาน้อยสักเพียงใด

สัญลักษณ์ต่างๆซึ่งพวกเราเกี่ยวข้องกับด้วยส่วนใหญ่ มักจะเป็นเรื่องของคำ บางครั้งก็เป็นภาพ แต่อย่างไรก็ตาม คำอธิบายที่ให้ไว้เกี่ยวกับสัญลักษณ์ต่างๆในที่นี้ จะเกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ทั้งหลายในงานศิลปะ อย่างเช่นในงานจิตรกรรม, บทกวี, บทละคร, และอื่นๆในทางวิจิตรศิลป์

ในงานจิตรกรรม ยกตัวอย่างเช่น แกะตัวหนึ่งที่ได้รับการวาดขึ้น และสิ่งที่ถูกวาดออกมาตามลำดับ อาจทำหน้าที่ในฐานะสัญลักษณ์อันหนึ่งของบางสิ่งบางอย่าง อย่างเช่น เกี่ยวกับองค์พระเยซูคริสต์ ในทำนองเดียวกัน ในผลงานทางวรรณกรรม บางสิ่งบางอย่างที่ถูกอธิบายและมันอาจมาทำหน้าที่ในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์ได้เช่นกัน สัญลักษณ์ต่างๆ ในงานศิลปะและในคำต่างๆ มีบทบาทหน้าที่ในเชิงสัญลักษณ์ร่วมกันเกี่ยวกับการแบกรับความหมายเอาไว้ และคำอธิบายเกี่ยวกับสัญลักษณ์ที่ให้ไว้ ณ ที่นี้ จะแสดงให้เห็นภาพลักษณ์ร่วมกันดังกล่าว

ก่อนความพยายามที่จะสร้างหลักนิยามความหมายขึ้นมาเกี่ยวกับสัญลักษณ์ในงานศิลปะ จะเป็นประโยชน์หรือช่วยได้มาก หากเราจะยกตัวอย่างหลายๆ ประเภทขึ้นมาเกี่ยวกับสัญลักษณ์นิยมต่างๆ อันนั้นและอธิบายว่ามันทำงานอย่างไร? (สมเกียรติ ตั้งนโม. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

และ ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร ได้กล่าวถึงสาระสำคัญในการศึกษาศัญลักษณ์ และการสื่อความหมายไว้ ดังนี้

มโนทัศน์เรื่องสัญลักษณ์ / หน่วยสื่อความหมาย (The Concept of the Sign)

สาระสำคัญของโซซูร์นั้นได้แก่ มโนทัศน์เรื่องสัญลักษณ์ (Sign) โดยโซซูร์มองว่าภาษาคือ “ระบบของสัญลักษณ์แบบหนึ่งซึ่งสื่อถึงความคิดต่าง ๆ ไม่แตกต่างกันไปจากระบบของงานเขียน ตัวหนังสือของคนหูหนวก พิธีกรรมเชิงสัญลักษณ์แบบต่าง ๆ กฎเกณฑ์เกี่ยวกับมารยาทในสังคม สัญลักษณ์ทางทหารและอื่น ๆ เพียงแต่ภาษาเป็นระบบสัญลักษณ์ที่มีความสำคัญสูงสุด เมื่อเปรียบเทียบกับระบบสัญลักษณ์แบบอื่น ๆ” ส่วนศาสตร์ที่ศึกษาถึงชีวิตความเป็นไปต่าง ๆ ของสัญลักษณ์ในสังคม ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาของคัมภีร์ประกอบของสัญลักษณ์ รหัส / กฎเกณฑ์ที่กำหนดความเป็นไปของสัญลักษณ์ โซซูร์เรียกว่า “สัญลักษณ์วิทยา” (Semiology) ซึ่งพัฒนามาจากคำในภาษากรีก Semeion ที่แปลว่า Sign ในทฤษฎีของนักทฤษฎีทางด้านสัญลักษณ์วิทยา สัญลักษณ์คืออะไรก็ได้ที่ก่อให้เกิดความหมายโดยการเทียบเคียงให้เห็นถึงความแตกต่างไปจากสิ่งอื่น และคนในสังคมยอมรับหรือเข้าใจ ในวันนี้สัญลักษณ์จึงไม่จำเป็นต้องเป็นเครื่องหมายในภาษาแต่เพียงอย่างเดียว ภาพยนตร์ การเดินของคนในเมือง รองเท้าบูต หรือการไม่สวมรองเท้าในสังคมที่บูชาการใส่รองเท้าล้วนต่างก็เป็นสัญลักษณ์ได้ทั้งสิ้น ในความเห็นของสโกลส์ ภาพยนตร์คือหน่วยในอุดมคติของการศึกษาแบบสัญลักษณ์วิทยาเลยก็ว่าได้ เพราะในภาพยนตร์มีทั้ง แสง เสียง เพลง การกระทำ การแสดงและเนื้อเรื่องที่สามารสรสร้าง ความหมายได้ทั้งสิ้น ดังนั้น สโกลส์จึงสรุปว่าหากใครสนใจศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ แต่ไม่มีความรู้ความเข้าใจ หรือไม่รู้จักใช้วิธีการวิเคราะห์แบบสัญลักษณ์วิทยา ก็เท่ากับยังอ่านภาพยนตร์ไม่ออก ดูภาพยนตร์ไม่เป็น

แม้แต่ที่ว่าง / ความว่างเปล่า (Blankness) ัญประกาศ / เครื่องหมายคำพูด และการเรียงหรือจัดลำดับในประโยค ก็ล้วนเป็นสัญลักษณ์ได้ทั้งสิ้นหากสื่อหรือให้ความหมายในลักษณะของการเปรียบเทียบและความแตกต่างกัน เช่น ช่องว่างระหว่างประโยค หรือที่ว่างระหว่างคำในภาษา หรือที่ภาษาไทยเรียกว่า “เว้นวรรค” ต่างก็มีความหมายเฉพาะแบบหนึ่ง คือให้หยุดพักออกเสียง มิใช่ไม่มีความหมาย ผ้าใบสีขาวในงานศิลปะก็หมายถึงการเตรียมพร้อมสำหรับการวาดภาพ กระดาษเปล่าก็หมายถึงการเตรียมพร้อมสำหรับเขียนหนังสือ ที่ว่างริมขอบกระดาษทั้งด้านซ้าย ด้านบน และด้านล่างต่างก็มีความหมายว่า “ห้ามเขียน” เป็นต้น

ความสั้น – ยาว ของกระโปรงผู้หญิง หรือความสั้น – ยาว ของทรงผมผู้ชาย ต่างก็เป็นสัญลักษณ์หนึ่งซึ่งสื่อความหมายแตกต่างกันในสังคม หรือในปัจจุบันก็เช่นกัน มือที่ถือโทรศัพท์มือถือแนบไว้ที่หูขณะพูดในหมู่วัยรุ่นก็คือสัญลักษณ์หนึ่ง ที่บ่งบอกถึงความโก้เก๋ ความเป็นคนทันสมัย ไม่แตกต่างไปจากมือที่คิบบุหรี่สูบในหมู่เด็กวัยรุ่น ซึ่งครั้งหนึ่งก็สื่อถึงความโก้เก๋ ความเป็นคนทันสมัยเช่นกัน นอกจากนี้สำหรับวัยรุ่นแล้วการใช้โทรศัพท์มือถือถือคือการติดต่อกับคน ในขณะที่การใช้โทรศัพท์ธรรมดาถือคือการติดต่อกับสถานที่และสุดท้ายตัวตนของมนุษย์เอง ก็มีฐานะเป็นสัญลักษณ์แบบหนึ่ง แต่เป็นสัญลักษณ์ที่เป็นฐานรากที่สุดของระบบสัญลักษณ์ เพราะการเข้าใจตัวเองแบบหนึ่งก็นำไปสู่การมองโลกรอบตัวแบบหนึ่งด้วย

ตัวอย่างต่าง ๆ เหล่านี้คงพอจะช่วยให้เราเห็นว่าการศึกษารากฐานมิใช่เรื่องของการศึกษารากเหง้า ตัวสะกด หรือหลักไวยากรณ์ใด ๆ อย่างที่มักนิยมเข้าใจกันเท่านั้น แต่เราจำเป็นต้องศึกษาระบบสังคม – วัฒนธรรม ควบคู่ไปพร้อม ๆ กันด้วย ส่วนการที่จะเข้าใจมิติของสังคม – วัฒนธรรมของภาษานั้น โซซูร์เห็นว่าจะต้องศึกษาภาษาในฐานะที่เป็นระบบสัญลักษณ์แบบหนึ่ง หากเราศึกษาภาษาในฐานะที่เป็นระบบสัญลักษณ์แล้ว จะทำให้เราเห็นว่า “ภาษา” ก็คือระบบของคุณค่าชุดหนึ่งที่สังคมกำหนดขึ้น มิใช่ที่รวม

ของสรรพสิ่งที่มีความหมายในตัวมันเองแต่อย่างใด สำหรับไซอูร์ สัญญะในฐานะที่เป็นหน่วยพื้นฐานที่สุดของภาษาคือระบบของความสัมพันธ์ที่สลับซับซ้อน ที่เชื่อมโยงระหว่างรูปสัญญะ หรือตัวสื่อ / ตัวหมาย (Signifier) กับความหมายสัญญะหรือความคิดที่รูปสัญญะต้องการจะสื่อ (Signified) และสองส่วนนี้ประกอบกันขึ้นเป็นสัญญะ ชาติอย่างหนึ่งอย่างใดไปไม่ได้

ด้วยสัญญะเป็นเรื่องของการถูกกำหนดให้เป็น จึงมิได้ขึ้นกับกฎเกณฑ์ใดเป็นการเฉพาะ แต่ขึ้นกับขนบธรรมเนียม จารีตปฏิบัติของแต่ละสังคม เป็นเรื่องของการตกลงกันในแต่ละสังคม

ความรู้ความเข้าใจในเรื่องนี้นำเราไปสู่ ความเข้าใจในเรื่องของคำอุปมาอุปไมย หรือการใช้คำแทนที่กันโดยที่ความหมายไม่เปลี่ยน เช่นการใช้คำว่า “เก้าอี้” แทน “ตำแหน่ง” เป็นต้น เป็นการใช้รูปสัญญะตัวหนึ่งแทนที่ / สวมรอย อีกตัวในห่วงโซ่ของการสื่อความหมาย โดยที่สัญญะตัวที่ถูกแทนที่ก็ยังคงอยู่มิได้หายไปไหน เพียงแต่ไม่ปรากฏในขณะนั้นเท่านั้น ฉะนั้นก็คือการแทนที่ / สวมรายนั่นเอง (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. 2555: 16-29)

5.3 อิทธิพลของการคุ้นกับการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

ปัจจุบัน ศิลปิน และผู้สร้างสรรค์ผลงานมากมาย ล้วนต้องการสร้างความแปลกใหม่ให้กับผลงานของตนเอง ไม่ว่าจะด้วยการศึกษาแนวความคิดลักษณะหรือการคัดสรรรูปแบบเพื่อหยิบยืมมาใช้ในการนำเสนอก็ตาม และบ่อยครั้ง การคุ้น ก็คือหนึ่งในตัวเลือกที่มีผู้สร้างสรรค์ผลงานมากมายนิยมนำมาใช้ในการนำเสนอ ให้กับผลงานนั้น ๆ

คำว่า การ์ตูน (Cartoon) เป็นภาษาอังกฤษซึ่งมีรากศัพท์มาจากภาษาอิตาเลียนว่า Cartone แปลว่า กระดาษขนาดใหญ่ การ์ตูนกำเนิดขึ้นในปี 1843 โดย John Leech วาดลงนิตยสาร Punch Magazine หลังจากนั้นเป็นต้นมา การ์ตูนก็ได้เริ่มแยกตัวออกมาจากภาพเขียน โดยมีการเขียนเป็นเรื่องเป็นราวขึ้นมา ซึ่งเรียกว่า Comics และมีพัฒนาการตามกระแสสังคม

การ์ตูนอีโรติกต่าง ๆ ในอเมริกา จะสะท้อนปัญหาสังคมในขณะนั้น และมีเนื้อหาที่เข้มข้นเป็นที่สุดเมื่อเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 และ 2 ขึ้น จนรัฐบาลถึงกับสั่งห้ามการ์ตูนพวกนี้ไประยะหนึ่ง ประวัติศาสตร์ของการ์ตูนของฝรั่งนั้นมีมาอย่างยาวนาน การ์ตูนของฝรั่งคำว่า Comics ตรงกับภาษาญี่ปุ่นคำว่ามังงะ (漫画) มังงะ พัฒนามาจากการรวมกันระหว่าง อุกิโยเอะ (浮世絵- ภาพเขียนแบบญี่ปุ่น) กับการเขียนภาพแบบตะวันตก ที่มีกำเนิดในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 คำว่า มังงะ มีความหมายตรง ๆ ว่า ภาพที่ไม่แน่นอน (Whimsical Pictures) คำนี้ได้รับการกล่าวถึงเป็นครั้งแรกในศตวรรษที่ 19 จากการพิมพ์โฮคุไซมังงะซึ่งประกอบไปด้วยภาพเขียนต่าง ๆ จากสมุดภาพของศิลปินอุกิโยเอะชื่อดังนามว่า โฮคุไซ แต่สิ่งที่ใกล้เคียงกับความเป็นมังงะในปัจจุบันมากกว่า ได้แก่ กิงะ (ภาพตลก) ซึ่งวาดในศตวรรษที่ 12 โดยศิลปินหลายท่านซึ่งประกอบไปด้วยเนื้อเรื่องและลายเส้นที่เรียบง่าย จึงคล้ายกับ มังงะ ที่เรารู้จักเคยมากกว่า ดังที่กล่าวว่า มังงะ พัฒนามาจากอุกิโยเอะผสมกับการเขียนแบบตะวันตก สาเหตุที่มีการพัฒนาดังนี้ เริ่มมาจากตอนที่สหรัฐอเมริกาได้เริ่มการค้าขายกับญี่ปุ่น ญี่ปุ่นพยายามพัฒนาตนเองให้ทันสมัยทัดเทียมกับ

อารยประเทศ ดังนั้น ญี่ปุ่นจึงรับศิลปะตะวันตกเข้ามาสอนการวาดภาพต่าง ๆ เช่น ลายเส้น รูปร่าง และ องค์ประกอบสี (สิ่งเหล่านี้ไม่ได้มีการเน้นในงานเขียนแบบอุกิโยเอะ ซึ่งให้ความสำคัญกับความคิด และ อารมณ์ความรู้สึกเบื้องหลังของภาพมากกว่า) มังงะ อย่างในปัจจุบันนั้นได้รับความนิยมหลังสงครามโลก ครั้งที่ 2 เมื่อรัฐบาลยกเลิกมาตรการคว่ำบาตรสื่อต่าง ๆ และสำนักพิมพ์หลายแห่งก็เริ่มฟื้นตัวในศตวรรษ ที่ 20 เป็นต้นมา มังงะ ก็เข้าใกล้เคียงกับความหมายของคำว่า Comic แต่ มังงะ นั้นมีความสำคัญกับ วัฒนธรรมญี่ปุ่น มากกว่าที่ Comic จะมีความสำคัญกับวัฒนธรรมอเมริกัน ในญี่ปุ่นนั้น มังงะ ได้รับการ ยกย่องให้เป็นทั้งศิลปะ และวัฒนธรรมสมัยใหม่ ในขณะที่ Comic ไม่ใช่ จากที่กล่าวมานั้นจึงไม่แปลกที่ ไทยซึ่งรับวัฒนธรรมจากชาติตะวันตกเข้ามามากกว่า จึงมองหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น หรือ มังงะ ในแง่ที่เป็น สิ่งไร้สาระ ไม่ได้มองเป็นวรรณกรรมหรือวัฒนธรรม แบบที่ญี่ปุ่นมองแต่ในขณะเดียวกัน ญี่ปุ่นและ อเมริกาก็มีปัญหาอย่างเดียวกัน นั่นก็คือ ความรุนแรงและการแสดงออกทางเพศในหนังสือ ญี่ปุ่นยังไม่มี กฎหมายชัดเจนที่จำกัดการวาด มังงะ เพียงแค่มีข้อกำหนดในกฎหมายควบคุมสิ่งพิมพ์ว่า "ห้ามขายสื่อที่ ไม่เหมาะสม" ดังนั้นเสรีภาพในการวาด มังงะ จึงเปิดกว้างและ มังงะ จึงเป็นสื่อที่ศิลปินสามารถวาด ให้กับทุกกลุ่มอายุ และวาดได้ทุกหัวข้อ



ภาพประกอบ 10 Takashi Murakami ศิลปินผู้ใช้รูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น (มังงะ) ในการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะทั้งในด้านจิตรกรรมและประติมากรรม

ที่มา: <http://www.japantimes.co.jp/tag/mememe-no-kurage> สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2556

การ์ตูนญี่ปุ่นในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหว หรือ อนิเม (アニメ) เป็นคำญี่ปุ่น ที่ย่อมาจากคำว่า Animation หรือ ภาพเคลื่อนไหว ศัพท์คำนี้เป็นคำที่แยก Animation ของฝรั่งออกจาก Animation ของญี่ปุ่น มีประวัติยาวนานมากกว่า Animation ของฝรั่ง หัวใจของอนิเมคือการเล่าเรื่อง มิใช่ความสวยงามของภาพ และการเคลื่อนไหว ปัจจุบันนี้บริษัทที่สร้างอนิเมยังยึดติดกับแนวคิดนี้อยู่ คือมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมในตลาดโลกน้อยลง การพัฒนา มังงะ ของญี่ปุ่นถือว่าอยู่ในระดับที่สูงมากเมื่อเทียบกับประเทศอื่น เช่น Shonen Jump ซึ่งเป็นบริษัทมังงะ ที่ใหญ่ที่สุด มียอดขายสัปดาห์ละ 3 ล้านเล่ม เมื่อเทียบกับยอดขายหนังสือการ์ตูนของ Marvel Comics ในสหรัฐฯ ทั้งเดือน แต่ยอดขายของอนิเมกลับไม่มากเท่าที่ควร ดังเช่น Production I.G. ซึ่งสร้างอนิเมเรื่อง Ghost in the Shell (ซึ่งพี่น้อง Wachowski ยอมรับว่าเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ The Matrix) รวมทั้งร่วมสร้างภาพเคลื่อนไหวประกอบภาพยนตร์ Kill Bill Vol I ของ เควนติน ทาแรนติโน มีรายได้ในปี 2004 เพียง 2,080 ล้านบาท (กำไร 184 ล้านบาท) เมื่อเทียบกับ Pixar มีรายได้ในปีเดียวกัน 10,940 ล้านบาท (กำไรกว่า 5,600 ล้านบาท) สำหรับในประเทศไทย ได้พัฒนาลายเส้นฟูกันเอง ซึ่งพัฒนามาจากศิลปะฟูกันจินรวมกับการแสดงอารมณ์แบบตะวันตก เป็นการตูนในรูปแบบของจีน ในขณะที่ไทยยังหารูปแบบของตัวเองไม่เจอ จะหนักไปทางญี่ปุ่นบ้าง หรือฝรั่งบ้าง เป็นต้น (แอนนา ฮาวคินส์. 2548: ออนไลน์)



ภาพประกอบ 11 ผลงานจิตรกรรมของ: Takashi Murakami ชื่อผลงาน: Tan Tan Bo

ที่มา: <http://www.thebrooklynsocialite.wordpress.com/2008/10/24/murakami-contentious-review> สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2556



ภาพประกอบ 12 ผลงานจิตรกรรมของ: Takashi Murakami ชื่อผลงาน: Homage to Francis Bacon

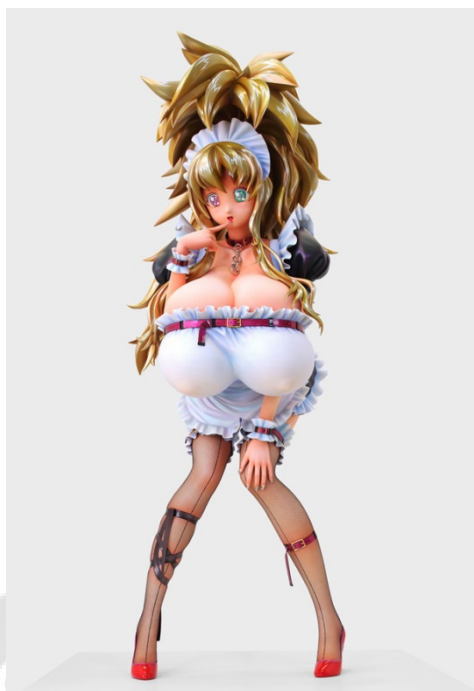
ที่มา: <http://www.highlike.orgtakashi-murakami-5> สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2558



ภาพประกอบ 13 ผลงานประติมากรรมของ: Takashi Murakami ชื่อผลงาน: Panda

ที่มา: https://www.perrotin.com/Takashi_Murakami-works-oeuvres-14254-12.html

สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2558



ภาพประกอบ 14 ผลงานประติมากรรมของ: Takashi Murakami ชื่อผลงาน: 3 Meter Girl

ที่มา: <https://www.tumblr.com/search/3%20meter%20girl> สืบค้นเมื่อ 12 กันยายน 2558



ภาพประกอบ 15 ผลงานประติมากรรมของ: Takashi Murakami ชื่อผลงาน: Hiropon

ที่มา: <http://www.flickr.com/photos/lesleyk/2082686203> สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2556

5.4 ลัทธิและรูปแบบทางศิลปะที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

5.4.1 ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์(Surrealism)

ความเจริญทางด้านความคิดของลัทธิทางศิลปะมีอิทธิพลต่อชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ และวงการศิลปศึกษาเป็นอย่างมาก ดังเช่นลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ของกลุ่มศิลปินสมัยใหม่อีกกลุ่มหนึ่ง โดย อัสคินี ซูอรุณ ได้กล่าวถึงจุดเริ่มต้น และความเป็นมาของลัทธินี้ไว้ ดังนี้

คำว่าเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)นักวิจารณ์มีชื่อชาวฝรั่งเศส เป็นผู้ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ.1917 ครั้งแรกมีความมุ่งหมายเพื่อให้สอดคล้องกับความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี แต่ในตอนหลัง ความหมายได้ผิเปลี่ยนไปเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับขบวนการจิตไร้สำนึกที่เป็นไปอย่างเสรีโดยอัตโนมัติ จนกลายเป็นชื่อประชดประชันสังคมไปในที่สุด ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์เป็นผลเจริญงอกงามมาจาก ศิลปะลัทธิ ดาดา (Da Dalism)

เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 1 ระเบิดขึ้นศิลปินกลุ่มหนึ่งผู้ซึ่งไม่พอใจในการสงคราม ที่มีแต่การทำลายล้างผลาญกันจึงรวมพลังกันประท้วงโดยการสร้างศิลปะแบบ ดาดา ขึ้น เพื่อต่อต้านการสงคราม ต่อต้านการทำลาย และกฎเกณฑ์ความงามอันหลอกลวง โดยใช้วิธีนามยอกเอาหนามบ่ง หรือเกลือกจิม เกลือกคือแทนที่จะแสดงออกทางศิลปะให้เห็นความงามกลับแสดงให้เห็นแต่สิ่งที่น่าเกลียด ตลกหยาบโตน ทั้งนี้เพื่อเตือนให้มนุษย์ด้วยกันรู้สึกสำนึกในผลร้ายของสงครามนั้น

ศิลปินกลุ่มนี้ได้กล่าวว่า ความรู้สึกของมนุษย์เป็นสิ่งที่สำคัญมากหากท่านรู้สึกอย่างไร จงแสดงออกในทันที อย่าสกดกันเอาไว้เพราะมันจะฝังอยู่ภายใต้จิตสำนึก และเป็นอันตรายต่อตัวท่านเอง จากคำกล่าวของลัทธินี้ทำให้ทราบว่ลัทธินี้เกี่ยวข้องกับจิตไร้สำนึก ซึ่งเป็นระยะพอดีกับที่นายแพทย์ซิก มุนด์ ฟรอยด์(1856- 1934) ประกาศทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาอยู่ในยุโรปพอดี จึงนับว่า ซิกมุนด์ ฟรอยด์มีส่วนช่วยให้ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์มีอิทธิพลต่อการเป็นอย่างมาก

ศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ มีความหมายว่า“เหนือความจริง” เพราะศิลปะแนวนี้นี้ได้ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความคิดฝันออกมา ว่ากันว่าความฝันนั้นเป็นสิ่งที่จริงแท้เสียยิ่งกว่าความจริงเป็นสุดยอดของความเป็นจริงลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ได้วิวัฒนาการมาจาก พวกดาดาลิสม์ในเรื่องราวของการมองความจริงอันพิสดารศิลปินมองเห็นว่าโลกแห่งความเป็นจริงที่เห็นอยู่เป็นภาพมายาทั้งหมดเป็นการเคลื่อนไหวของศิลปะรูปแบบหนึ่ง ที่มีความคิดฟุ้งตามทฤษฎีของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ ที่ว่ามนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึกซึ่งเราฝังความอยากอันมิได้ชัดเกล้าเอาไว้จึงทำให้รู้สึก ว่าความป่านั้นยังมีได้หายไปจากมนุษย์

จินตนาการคือจิตที่ไร้สำนึก และจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความเพ้อฝันที่มีกระบวนการค่อนข้างโน้มเอียงไปในทางกามวิสัยหลักการของเซอร์เรียลลิสม์นั้นก็คือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออกที่มีกระบวนการต่อเนื่องกันซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สิ่งที่เราเห็นและรับรู้จากโลกภายนอกขณะตื่นเป็นเพียงปรากฏการณ์ทางการแทรกแซงความงามของพวกเขาคือความมหัศจรรย์ ความมหัศจรรย์เพียงอย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์ได้และยังให้ความรู้สึกที่เต็มไปด้วยความหมายต่อความรู้สึกของมนุษย์ (อัสคินี ซูอรุณ. 2537: 60)

และ ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์ ก็ได้อธิบายถึงประวัติความเป็นมา และศิลปินคนสำคัญใน ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ไว้เช่นกัน ดังนี้

ศิลปะ “ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์” หรือ ศิลปะ “ลัทธิเหนือความเป็นจริง” เป็นความเคลื่อนไหวของ ลัทธิทางศิลปะ ที่สืบต่อกันมาจากลัทธิดาดา โดยมีเหตุปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างงานลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ อยู่หลายปัจจัย กล่าวคือ ปัจจัยทางด้านผลกระทบจากสงครามโลกครั้งที่ 1 (ค.ศ. 1914 - 1918) ซึ่ง ได้นำ ความสูญเสียมาสู่ยุโรปอย่างอนันต์ แม้ภายหลังจากสงครามสงบ ประเทศต่าง ๆ ก็บอบช้ำอย่างแสนสาหัส บริเวณพื้นที่เขตสงครามถูกระเบิดเสียหาย เพาะปลูกอะไรมิได้ เกิดภาวะวิกฤติอย่างใหญ่หลวง ผู้คนที่รอดตายจากภาวะสงครามต่างต้องกลายเป็นคนตกงาน มีชีวิตอยู่อย่างไร้สาระว่างเปล่า ไร้ความหวัง หลายคนถึงกับฆ่าตัวตาย สำหรับที่พึ่งของศิลปินกลับมิใช่พระหรือศาสนา แต่กลับเป็นศิลปะ และวรรณกรรม ที่ทำให้ศิลปินหาที่พึ่งและระบายออกด้วยการสร้างงานศิลปะ รวมทั้งการอ่านหนังสือ และโดยเฉพาะการสร้างงานสืบต่อจากลัทธิดาดา ที่มีเป้าหมายเพื่อต่อต้านสงคราม และต้องการทำลาย ค่านิยมทุกชนิดของชนชั้นกลาง ตลอดจนผลผลิตของอารยธรรมตะวันตกให้สิ้นซาก เพื่อขจัดเหตุปัจจัยที่จะเพาะเชื้อสงครามขึ้นมาอีก



ภาพประกอบ 16 Fountainผลงานศิลปะของ Marcel Duchamp ศิลปินลัทธิดาดา

ที่มา: <http://www.stephenhicks.org/2012/01/29/marcel-duchamp-fountain-1917>

สืบค้นเมื่อ 14 กันยายน 2558



ภาพประกอบ 17 L.H.O.O.Q. ผลงานศิลปะของ Marcel Duchamp ศิลปินลัทธิดาดา

ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/474637248207148972> สืบค้นเมื่อ 14 กันยายน 2558

โดยประการสำคัญพวกเขาได้รับอิทธิพลโดยตรงมาจากซิกมุนด์ฟรอยด์(ค.ศ.1856 - 1934) จิตแพทย์ชาวเวียนนาเชื้อสายยิว ผู้เสนอทฤษฎี “จิตวิเคราะห์” ซึ่งได้เสนอวิธีการบำบัดโรคจิตเวชแบบใหม่ และได้รับการต่อต้านจากกลุ่มจิตแพทย์อื่น ๆ แต่กลับได้รับความสนใจจากกลุ่มศิลปิน พวกเขาสนใจในข้อเสนอของ ฟรอยด์ ที่ว่า โรคจิตเกิดขึ้นเนื่องจากผู้ป่วยนั้นมีความขัดแย้ง และเป็นกังวลต่อเรื่องราวในอดีต จึงได้แสดงความกลัว และความกังวล ออกมาในรูปแบบของสัญลักษณ์ หรือกลไกทางจิตในแบบต่าง ๆ การรักษาให้หายจึงจำเป็นต้องสืบค้นลงไปไปในจิตใต้สำนึกของผู้ป่วย เพื่อนำมาอธิบายให้ผู้ป่วยทราบ ซึ่งสามารถทำให้หายจากอาการป่วยของโรคนี้ได้

อิทธิพลทางจิตวิเคราะห์ของ ฟรอยด์ ได้ส่งผลต่อแนวคิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของการให้ความสำคัญต่อพลัง และความเร้นลับของจิตไร้สำนึก ด้วยการเชื่อมโยงกับเรื่องทางเพศ การสนใจเรื่องความบังเอิญที่เป็นภาวีสัยในแง่การนำมาเชื่อมโยงกับจิตไร้สำนึก หลักแห่งความพึงพอใจกับหลักแห่งความเป็นจริง สัญลักษณ์นามรุ่งเป็น (Eros) กับสัญลักษณ์ม่งตาย (Thanatos) รวมถึงแรงขับ หรือแรงปรารถนาทางเพศ

อย่างไรก็ตามศิลปินลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ได้พยายามศึกษาพลัง และความเร้นลับทางจิตจากผลงานของจิตแพทย์คนอื่น ๆ ด้วย เช่น ผลงานของลากอง, ชาร์โกต์, จาเนต์, ยุง, ไมเยอร์ส ผู้เสนอ “ทฤษฎีตัวตนอันประเสริฐ” (Lemni Subliminal) หรือ “จิตสำนึกที่มีคุณค่าสูง” (L' inconscient) อันแตกต่างจากจิตไร้สำนึกในแบบของ ฟรอยด์

นอกจากนี้ ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ยังได้รับอิทธิพลมาจาก มาร์กซิสต์ โคชคา นักเขียนและกวีแห่งศตวรรษที่ 18 ที่ใช้ความวิปริตทางเพศ (Sadism) เป็นอาวุธในการต่อต้านชนบประเพณีของสังคมชนชั้นกลาง และคำสอนของคริสต์ศาสนา และนักเขียนคนอื่น ๆ อีกหลายคน โดยเฉพาะ ซัลวาดอร์ ดาลี

สดชื่น ชัยประสาธน์ (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. 2547: 210; อ้างอิงจาก สดชื่น ชัยประสาธน์. 2537: 29-31) ได้รวบรวมความหมายของเซอร์เรียลลิสม์ จากกวี นักเขียน และศิลปินในแนวทางดังกล่าว ไว้ดังนี้

เบรอตง (Breton) ได้กล่าวไว้ในหนังสือ “เซอร์เรียลลิสม์คืออะไร” ว่า

1. ข้าพเจ้าเชื่อในการแก้ปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคตโดยการนำ 2 สภาวะ ที่ดูเหมือนจะมีความขัดแย้งกันเข้ามาไว้ด้วยกัน นั่นคือ ความฝัน และความเป็นจริง สภาวะทั้งสองที่รวมกันนี้จะกลายเป็นความจริงอันสูงสุด ที่เราอาจเรียกได้ว่า “เซอร์เรียลลิสม์”

2. เซอร์เรียลลิสม์ (คำนิยามเพศชาย): ความหมายอันเป็นอัตโนมัติของจิตที่บริสุทธิ์ นั่นคือ วิธีแสดงออกถึงการทำงานที่แท้จริงของความคิด ในรูปการพูด การเขียน หรือวิธีอื่น ๆ การทำตามคำสั่งของความคิด โดยปราศจากการควบคุมของเหตุผล และไม่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์ หรือศีลธรรม

3. ความหมายเชิงปรัชญาในสารานุกรม: เซอร์เรียลลิสม์ เชื่อในความเป็นจริงที่สูงกว่าของรูปแบบความสัมพันธ์บางอย่างที่ถูกละเลยมาก่อนหน้านี้ เชื่อในอำนาจทั้งหมดของความฝัน และการเล่นกับความคิด โดยไม่หวังประโยชน์ เซอร์เรียลลิสม์มีแนวโน้มที่จะทำลายกลไกทางจิตในแบบอื่น ๆ ให้หมดไปโดยสิ้นเชิง และต้องการแทนที่กลไกอื่น ๆ เหล่านั้น เพื่อแก้ปัญหาสำคัญของชีวิต

4. เซอร์เรียลลิสม์ คือการปลดปล่อยจิตให้เป็นไปอย่างอิสระอย่างสมบูรณ์

5. เซอร์เรียลลิสม์ หากประสงค์จะมุ่งไปสู่การผจญความคิด ในเรื่องความเป็นจริง กับความไม่เป็นจริง เหตุผล กับความไม่เป็นเหตุผล การไตร่ตรองกับแรงกระตุ้น ความรู้กับความไม่รู้ “ที่เป็นอันตราย” ความมีประโยชน์ กับความไม่มีประโยชน์ ฯลฯ ย่อมเทียบได้กับแนวโน้มที่ “แท้จริง” จากระบบของเฮเกลเพื่อกลายเป็นแนวคิดวัตถุนิยมเชิงประวัติศาสตร์

จากคำนิยามเซอร์เรียลลิสม์ของ เบรอตง ดังกล่าวนั้น ทำให้ทราบว่าลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ มีความเกี่ยวข้องกับจิตไร้สำนึก โดยศิลปินเห็นด้วย และรับเอาทฤษฎีของจิตแพทย์ ซิกมันด์ ฟรอยด์ ที่ประกาศทฤษฎีส่วนทางกับความเชื่อของคนส่วนใหญ่ในยุโรป ซึ่งได้กำลังเชื่อว่าตนถึงแล้วซึ่งความมีอารยธรรมว่า “แท้จริงแล้วมนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึก ซึ่งฝังความอยากรโดยมิได้ขัดเกลาเอาไว้จนเกิดทำให้รู้สึกได้ว่า ความป่าเถื่อนนั้นยังมีได้หายไปจากมนุษย์ หากแต่หลบอยู่ภายในส่วนลึกของจิตใจ” ส่งผลต่อวงการศิลปะเป็นอย่างยิ่ง

ในส่วนของทัศนศิลป์ เซอร์เรียลลิสม์ ได้เริ่มขึ้นในปี ค.ศ. 1917 ซึ่ง อะโปลีแนร์ (Appolinaire) กวี และนักวิจารณ์ศิลปะชาวฝรั่งเศส เป็นผู้ตั้งชื่อจากปรากฏการณ์ที่ศิลปินได้หันไปใช้ฐานการสร้างสรรค์ผลงานจากสภาวะจิตไร้สำนึกอันเสรี สลัดพันธนาการเนื้อหาแสดงความเป็นจริง และรูปแบบเชิงประเพณีนิยมที่คุ้นเคยกันมายาวนานไปสิ้น กระนั้นเซอร์เรียลลิสม์ ก็มีความสัมพันธ์กับศิลปะลัทธิดาดา ทั้งในความต่อเนื่องของศิลปินกลุ่ม หรือในคนเดียวกัน และการแก้ปัญหาด้านวัสดุ วิธีการสร้างสรรค์ศิลปะที่สามารถหยิบวัตถุจริง หรือหยิบวัตถุต่าง ๆ มาประกอบเป็นผลงานได้โดยเสรี อย่างไรก็ตาม ลักษณะรูปแบบทางศิลปะของ ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ พอสรุปได้ คือ

เซอร์เรียลลิสม์ มักเลือกนำเสนอสาระ หรือเรื่องราวในอดีต ที่มีผลต่อจิตใจของศิลปิน นั่นคือความรัก ความสมหวัง ผิดหวัง ความหวาดกลัว และมักนำเสนอภาพในด้านลบ เพื่อเป็นการสังสอนหรือเสียดสีเย้ยหยันสังคมคล้ายกับ กลุ่มดาดา เป็นเรื่องราวที่ผสมผสานไว้ระหว่างสิ่งที่มองเห็นหรือรับรู้ทางสายตา กับรับรู้ทางจิตใจหรือการคิดฝัน มีมิติด้านกาลเวลาผสมผสานทั้งอดีต ปัจจุบัน ศิลปินจะปรุงแต่งเรื่องราวดังกล่าว แล้วแสดงออกทางด้านจิตรกรรม ประติมากรรม และสื่อผสม ตามแนวทางที่ศิลปินแต่ละคนถนัด และถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานในลักษณะรูปแบบผันแปรจากความเป็นจริง ที่สามารถดูรู้เรื่องหากแต่เรื่องราวและรูปแบบดังกล่าวมิได้มีอยู่ในสภาวะของความเป็นจริงตามที่ตามองเห็นในสภาวะธรรมชาติภายนอกจิตใจ

ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์

ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานใน ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ มีหลายคน อาทิ มาร์ค ชากาล (Marc Chagall), ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali), มักซ์ แอนส์ (Max Ernst), ฮวน มิโร (Juan Miro), อัลเบอर्ट จิอาโคเมตตี (Alberto Giacometti) ฯลฯ สำหรับศิลปินคนสำคัญของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ที่ควรกล่าวถึงเพื่อเป็นกรณีศึกษาก็คือ ชากาล กับดาลี ดังนี้

มาร์ค ชากาล (Marc Chagall) ชากาล เป็นชาวรัสเซียเชื้อสายยิว เกิดที่เมืองไวเทบสค์ (Vitebsk) ในปี ค.ศ. 1889 เขาได้เดินทางเข้ามาอยู่ที่กรุงปารีสตั้งแต่ ปี ค.ศ. 1910 และได้รวมกลุ่มสร้างผลงานกับศิลปินหัวก้าวหน้าปารีสทันที อย่างไรก็ตาม ชากาล ได้กลับไปทำหน้าที่ด้านศิลปกรรมให้กับรัฐบาลรัสเซียที่มอสโกอยู่พักหนึ่ง และทัศนคติด้านศิลปะ ด้านชีวิต และระเบียบของสังคมที่รัสเซีย ไม่สามารถตอบสนองการสร้างสรรคผลงานเชิงเหนือจริงของเขา เขาจึงเลือกหวนกลับมาอยู่ปารีส และสร้างสรรค์ผลงานอย่างจริงจัง นำเสนอทั้งในยุโรปและสหรัฐอเมริกาจนมีชื่อเสียง และได้รับรางวัลจำนวนมาก

ลักษณะรูปแบบศิลปะของ ชากาล เกิดจากการนำนิทานพื้นบ้านในรัสเซีย ซึ่งมีลักษณะของเนื้อเรื่องแบบเหนือจริงอยู่แล้วมานำเสนอ นักวิจารณ์ศิลปะหลายคนได้ให้ทัศนะว่า ผลงานงานของ ชากาล ได้แสดงเอกลักษณ์ และแบบฉบับของความเป็นจริงไว้อย่างน่าสนใจ ผลงานชิ้นสำคัญของ ชากาล คือ ภาพวันเกิด (Birthday)

ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) ดาลี เป็นจิตรกรชาวสเปน เกิดที่เมืองฟิเกราส (Figueiras) ในปี ค.ศ. 1904 เขาเป็นจิตรกรคนสำคัญที่สุดคนหนึ่งของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ดาลี มีประสบการณ์การทำงานศิลปะหลากหลายต่าง ๆ มากหลายลักษณะ เขาจึงมีทักษะ และเชี่ยวชาญทางด้านการใช้สีเป็นอย่างสูง แต่ในที่สุดแล้ว ดาลี ก็มายุติ และให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในแบบฉบับ เซอร์เรียลลิสม์ อย่างมุ่งมั่นจนเหมือนกลายเป็นเอกลักษณ์ของ เซอร์เรียลลิสม์

ดาลี ใช้เทคนิคซึ่งเขาเรียกว่า “ทฤษฎีอันซับซ้อนของความเข้าใจอันไร้เหตุผล”(Paranoiac Critical Activity) มีพื้นฐานอยู่บนการตีความหมายในการวิจารณ์ ที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ของจิตอันแปรปรวน เขาพยายามที่จะสร้างระบบการใช้พลังงานของความคิดฝันตามใจชอบ และประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปิน ผสมเข้ากับการเน้นเป็นพิเศษในเรื่องของรูปทรง ที่มีทรวดทรงประหลาดหลาย ๆ อย่าง เทคนิคและวิธีการวาดของ ดาลี ยังคงเป็นการใช้ตามแบบอย่างของศิลปินโบราณ หรือแบบปกติทั่วไปนอกไปจากการวาดรูปแล้ว ดาลี ยังสร้างเครื่องปั้นดินเผา ประติมากรรม และภาพยนตร์ด้วย ในระหว่าง ปี ค.ศ. 1938 – 1939 เขาได้หวนกลับไปวาดภาพแบบโบราณ (Classical Style) ปี ค.ศ. 1940 เขาเดินทางไปยังสหรัฐอเมริกา และได้ก่อความเกรี้ยวกราดด้วยวิธีการโฆษณาตัวเองอย่างประหลาดแก่วงการทั่วไปของอเมริกา (ศุภชัย สิงห์ชนะบุญ 2547: 209-214)



ภาพประกอบ 18 The red model ผลงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ของ Rene Magritte

ที่มา: <http://www.renemagritte.org/the-red-model.jsp> สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2558



ภาพประกอบ 19 The collective invention ผลงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ของ Rene Magritte

ที่มา: <https://www.kweiseye.wordpress.com/2014/09/09/rene-magritte-1898-1967>
 สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2558



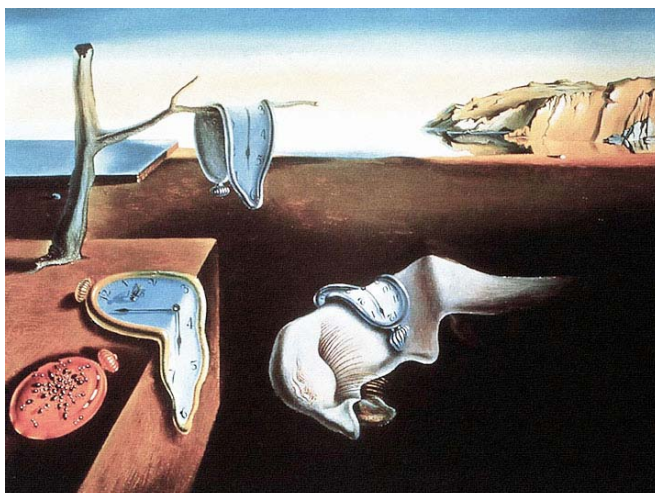
ภาพประกอบ 20 Birthdayผลงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ของ Marc Chagall

ที่มา: <http://www.totallyhistory.com/the-birthday> สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2558



ภาพประกอบ 21 I and the Villageผลงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ของ Marc Chagall

ที่มา: <http://www.totallyhistory.com/i-and-the-village> สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2558



ภาพประกอบ 22 The Persistence of Memory ผลงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ของ Salvador Dali

ที่มา: <https://www.sectarianism2.wordpress.com/2014/09/23/persistence-of-memory>
 สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2558



ภาพประกอบ 23 Soft Construction with Boiled Beans ผลงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์
 ของ Salvador Dali

ที่มา: <http://www.esq-esq.blogspot.com/2008/03/museum-visit.html> สืบค้นเมื่อ 10
 กันยายน 2558

5.4.2 ลัทธิป๊อป – เซอร์เรียลลิสม์(Pop - Surrealism)

ศิลปะใต้ดิน ในภาษาอังกฤษ (Lowbrow Movement, Lowbrow Art, Lowbrow) คือ ความเคลื่อนไหวทางทัศนศิลป์ใต้ดิน (Underground Visual Art) ซึ่งได้เฟื่องฟูขึ้นในบริเวณ ลอสแอนเจลิส รัฐแคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกาในปลายคริสต์ทศวรรษที่ 1970 โลวโบรว คือ ศิลปะป๊อปอาร์ตที่มีต้นกำเนิดมาจากคอมมิวนิสต์ใต้ดิน, ฟังก์รีด, hot – rod วัฒนธรรมข้างถนน และวัฒนธรรมอื่น ๆ อีกมากมาย โลวโบรว (lowbrow art) มีชื่อเรียกอีกชื่อว่า ป๊อป เซอร์เรียลลิสม์ (Pop - Surrealism) ศิลปะประเภทนี้เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน บ้างก็ไร้แรงจูงใจ ชุกชุก และประหลาดประหลาด ศิลปะโลวโบรว ส่วนมากจะเป็นการวาดภาพและระบายสี แต่อาจมีของเล่น ศิลปะดิจิทัลและงานประติมากรรมอยู่บ้าง

ศิลปินคนแรก ๆ ที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแนวนี้ และทำให้เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในวงการ Lowbrow คือ Underground Cartoonist ชื่อ Robert Williams และ Gary Panter งานแสดงศิลปะล่าสุดแสดงอยู่ที่ แกลอรีในนิวยอร์ก และลอสแอนเจลิส เช่น Psychedelic Solutions Gallery ใน Greenwich Village LaLuz de Jesus และ 01gallery ใน Hollywood ความเคลื่อนไหวทางศิลปะนี้ค่อย ๆ งอกเงยจากยุคเริ่มต้นจนมีศิลปินที่นำแนวความคิดนี้ไปปรับใช้หลายร้อยชีวิต เมื่อจำนวนศิลปินได้เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ การแสดงผลงานศิลปะแนวโลวโบรวก็มากขึ้นตามไปด้วย Julie Rico และ Bess Cutler Gallery เป็นผู้เผยแพร่ผลงานชิ้นสำคัญ และเผยแพร่ความเคลื่อนไหวศิลปะในแนวทางนี้ให้เป็นที่รู้จักในวงการศิลปะ นิตยสาร Juxtapoz โดย Robert Williams ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี 1994 และเป็นแกนนำในการเขียนวิจารณ์ หรือถกเถียงเกี่ยวกับ Lowbrow Art ซึ่งช่วยชี้แนะแนวทาง และสนับสนุนการเติบโตขึ้นของความเคลื่อนไหวนี้ Robert Williams ได้กล่าวไว้ว่าตอนนี้ลักษณะพิเศษของ Lowbrow art สามารถบ่งบอกถึงต้นกำเนิดของมันได้อย่างชัดเจน ในอเมริกาฝั่งตะวันตกนั้นได้รับอิทธิพลมาจาก Underground Commix และ Hot Rod Car – Culture มากกว่าที่อื่น และเมื่อวัฒนธรรม Lowbrow Art ได้กระจายไปทั่วโลกมันได้หลอมรวมกับวัฒนธรรมในสถานที่นั้น ๆ ซึ่งได้ประยุกต์ให้เข้ากับศิลปะแนวนี้ จึงทำให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ศิลปะชนิดนี้ยังสามารถแบ่งแยกออกเป็นอีกหลายสาขา หรือแม้แต่กระทั่งความเคลื่อนไหวทางศิลปะใหม่ ๆ อีกแนวทางหนึ่งก็เป็นได้

ต้นกำเนิดของคำว่า “Lowbrow” ในบทความเดือนกุมภาพันธ์ 2006 ในหัวข้อหนึ่งของนิตยสาร Juxtapoz, Robert Williams ได้ประกาศว่าตนเป็นผู้บัญญัติศัพท์นี้ขึ้นมาและเขาได้เขียนหนังสือชื่อว่า “The Lowbrow Art of Robt. Williams” ซึ่งตีพิมพ์ขึ้นในปี 1979 เมื่องานศิลปะในยุคนั้นยังไม่มีใครแยกแยะได้ว่าศิลปะของเขาเป็นประเภทอะไร เขาก็ก่อตั้งศิลปะแนว Lowbrow ขึ้นมา ซึ่ง ตรงกันข้ามกับศิลปะแนว Highbrow William เรียกความเคลื่อนไหวนี้ว่า Caron – Tainted Abstract Surrealism

Lowbrow หรือ Pop Surrealism นั้นโดยทั่วไปแล้วจะถูกกล่าวถึงว่า ป๊อป เซอร์เรียลลิสม์ Kristen Anderson ผู้จัดพิมพ์และแก้ไขหนังสือ Pop Surrealism กล่าวว่า Pop Surrealism กับ Lowbrow นั้นเป็นศิลปะคนละแนวกัน แต่ Matt Dukes Jordan ผู้เขียนหนังสือ Weirdo Deluxe กล่าวว่ามันสามารถทดแทนกันได้ Lowbrow vs. Fine Art พิพิธภัณฑสถานแห่งการวิจารณ์งานศิลปะ แกลอรี และอื่น ๆ อีกมากมาย

ได้มีความพยายามตลอดมาที่จะบ่งบอกสถานะของศิลปะโลวโบว ให้เกี่ยวข้องกับ Fine Art แต่ก็ยังดูคลุมเครืองานศิลปะแนวนี้เสมือนจะถูกแยกออกจากงานศิลปะแนวอื่น ๆ แต่ถึงอย่างไรก็ตามนักสะสมผลงานศิลปะ ก็ยังคงซื้องานศิลปะโลวโบวไว้ในครอบครอง นักวิจารณ์งานศิลปะยังคงมีคำถามว่าวัฒนธรรมโลวโบวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ถูกกฎเกณฑ์หรือไม่ ?ทำไมมีนักวิชาการด้านการวิจารณ์น้อยคนนักที่จะเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับโลวโบว โลกศิลปะยังมีความสงสัยอีกมากมายกับความ เป็นโลวโบว การเล่าเรื่องราว และคุณค่าทางเทคนิคของผลงานซึ่งได้รับการดูถูกจากโรงเรียนศิลปะ และ นักวิจารณ์ในยุค 1980s-1990s

อย่างไรก็ตาม ศิลปินโลวโบวผู้โด่งดังก็ยังคงมีการจัดแสดงผลงานศิลปะตามแกลลอรี่ต่าง ๆ ดังเช่นศิลปิน Mark Ryden เป็นต้น ต้นกำเนิดของโลวโบวในบางแง่มุมสามารถอ้างอิงถึงความเคลื่อนไหวทางศิลปะในศตวรรษ ที่ 20 โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงานของ Dadaists และ American Regionalism ของ Marcel Duchamp และ Thomas Hart Benton ศิลปะในยุคนี้ต้องการสื่อสารถึงความแตกต่าง ระหว่างศิลปะชั้นสูง และศิลปะของคนธรรมดา หรือศิลปะแบบพื้นบ้าน Popular Culture หรือ High Culture ในยุค 1960 และต้นยุค 1970 ศิลปินร่วมสมัยหลายคนได้รับอิทธิพล และได้นำกลวิธีของโลวโบวมาสร้างสรรค์ผลงานร่วมสมัยมากขึ้น ดังเช่น Lisa Yuskavage, Kenny Scharf, Takashi Murakami, Greg Colson, Inka Essenhigh, Jim Shaw, John Currin, Mike Kelley, และ Mission School, ประกอบด้วย Barry McGee และ Margaret Kilgallen (สารานุกรมเสรี. 2537: ออนไลน์)



ภาพประกอบ 24 Princess Sputnik ผลงานจิตรกรรมของ Mark Ryden

ที่มา: <http://www.markryden.com/paintings/meat/index.html> สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน



ภาพประกอบ 25 The Pumpkin President ผลงานจิตรกรรมของ Mark Ryden

ที่มา: <http://www.markryden.com/paintings/meat/index.html> สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2558



ภาพประกอบ 26 The Birth ผลงานจิตรกรรมของ Mark Ryden

ที่มา: <http://www.markryden.com/paintings/two/index.html> สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2558



ภาพประกอบ 27 CowtownCathyผลงานจิตรกรรมของRon English

ที่มา: [https://www.popaganda.com/gallery_results?title=&gallery_category\[\]=14](https://www.popaganda.com/gallery_results?title=&gallery_category[]=14)
 สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2558



ภาพประกอบ 28 Cowgirl McDonalds ผลงานจิตรกรรมของ Ron English

ที่มา: [https://www.popaganda.com/gallery_results?title=&gallery_category\[\]=14](https://www.popaganda.com/gallery_results?title=&gallery_category[]=14)
 สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2558

5.4.3 ศิลปะแฟนตาซี(Fantasy art)

ศิลปะแฟนตาซี คือ ประเภทของงานศิลปะประเภทหนึ่งซึ่งมีเนื้อหา, แนวความคิด, องค์ประกอบ,หรือฉากที่เป็นไสยศาสตร์เหนือธรรมชาติขณะที่ปรัชญาชนิดนี้บางส่วนยังคาบเกี่ยวกับนิยายวิทยาศาสตร์,นวนิยายสยองขวัญ (Horror fiction) และนวนิยายคาดการณ์ (Speculative fiction) แต่ศิลปะแฟนตาซีก็มีองค์ประกอบบางอย่างที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองที่ไม่พบในศิลปะการเขียนนิยายคาดการณ์ เนื้อหาของผลงานที่มาจากความลึกลับ และตำนาน หรือการเขียนแฟนตาซีของโลกสมัยใหม่ในรูปลักษณะที่แฝงนัยยะพลังอำนาจของทวยเทพมาหาหรือสิ่งที่เหนือธรรมชาติเป็นเนื้อหาที่สามารถพบได้โดยทั่วไปในงานศิลปะประเภทนี้และเป็นปัจจัยที่สร้างความแตกต่างของผลงานประเภทนี้จากงานศิลปะประเภทอื่นๆ นอกจากนั้นแล้วยังนิยมใช้จินตสัตว์ (Mythical creature) ในตำนานเทพหรือในจินตนาการเช่นมังกร, พ่อมด, พราย และอื่น ๆ ในองค์ประกอบของภาพ

ศิลปะแฟนตาซีมีความสัมพันธ์โดยตรงกับนวนิยายแฟนตาซี หรือบางครั้งงานศิลปะแฟนตาซีก็จงใจถอดออกมาจากตัวละครหรือฉากของงานวรรณกรรมแฟนตาซีโดยตรง งานศิลปะประเภทนี้ที่สร้างโดยจิตรกรสมัครเล่นจะเรียกว่า “ศิลปะโดยแฟน” (Fan art)

“ศิลปะโดยแฟน” เป็นอนุวัฒนธรรม (Subculture) ที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย ที่มักจะใช้เว็บไซต์เป็นศูนย์กลาง เช่นเว็บไซต์เอลฟ์วูดซึ่งเป็นเว็บไซต์โดยเฉพาะสำหรับนิยายวิทยาศาสตร์ที่เป็นต้นฉบับและศิลปะแฟนตาซี

ศิลปะแฟนตาซีและวัฒนธรรมชั้นสูง

แม้ว่าการสร้างงานศิลปะแฟนตาซีจะต้องใช้ความเชี่ยวชาญทางเทคนิคของผู้สร้าง และแม้ว่าจะเป็นศิลปะที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย แต่ศิลปะแฟนตาซีก็ยังไม่ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของหัวใจปรัชญาตะวันตก(Western canon)หรือเป็นงานประเภทจิตรศิลป์ที่ยังคงไม่มีการแขวนแสดงในห้องแสดงภาพ หรือยังไม่ได้รับเงินทุนสนับสนุนจากทางรัฐบาล หรือยังไม่เป็นหลักสูตรการเรียนในสถาบันการศึกษา และอื่นๆ

งานเพียงไม่กี่ชิ้นที่เป็นงานที่เข้าชั้นโดยเฉพาะงานเหนือจริงหรือพรีราฟาเอลไลท์ที่มีลักษณะเดียวกันกับศิลปะแฟนตาซีหลายอย่าง เช่นงานเขียน “ปราสาทในพิรานีส” โดย จิตรกรเบลเยียม เรอเน มากริตหรือ “เลดี้แห่งชาลอตต์”โดย จิตรกรเบลเยียมจอห์น วิลเลียม วอเทอร์เฮาส์ก็แทบจะแน่นอนว่าจัดอยู่ในประเภทศิลปะแฟนตาซีได้ ถ้าเป็นภาพที่เขียนในปัจจุบัน งานเขียนชิ้นหลังนี้ก็เช่นเดียวกันกับศิลปะแฟนตาซีตรงที่เป็นงานที่เขียนจากจินตนาการที่มาจากผลงานวรรณกรรม ในกรณีนี้คือมาจากโคลงชื่อเดียวกันโดยลอร์ดอัลเฟรด เทนนิสัน

ศิลปินแห่งศิลปะแฟนตาซีผู้อื่นใช้ขบวนการศิลปะอาร์ตนูโวและขบวนการศิลปะของวัฒนธรรมชั้นสูงที่พยายามดันรนให้ศิลปะแฟนตาซีหรือศิลปะนางฟ้าได้รับการพิจารณา และได้รับการยอมรับกันว่าเป็นศิลปะ โดยสถาบันศิลป์ต่างๆ

พินูคานะ ได้บรรยายลักษณะงานศิลปะของตนเองว่ามีลักษณะแบบ “ยุคกลางใหม่” (Neo-Medieval) แทนที่จะใช้คำหลักเลื่องว่าเป็น “ศิลปะแฟนตาซี” การนิยามว่าศิลปะใดถือว่าเป็นศิลปะของวัฒนธรรมชั้นสูงหรือศิลปะใดไม่ถือว่าเป็นปัญหายุ่งยากที่จิตรกรผู้มีชื่อเสียงเช่นตระกูลการเขียนแบบกลาสโกว์ที่ถือกันว่าเป็นกลุ่มศิลปินที่ด้อยกว่ามาตรฐานในสมัยที่รุ่งเรืองอยู่

ศิลปะแฟนตาซีในความหมายของศิลปะอัศจรรย์

ศิลปะอัศจรรย์ หรือ อัศจรรย์ศิลป์ (Fantastic art) คือประเภทของงานศิลปะ ขอบข่ายของศิลปะอัศจรรย์ได้รับการนิยามอย่างเคร่งครัดโดยนักวิชาการมาตั้งแต่สมัยของซูลส์ แวร์นและเอช. จี. เวลส์ ก่อนหน้าและระหว่างภาวะเศรษฐกิจตกต่ำครั้งใหญ่ก็ได้มีขบวนการศิลปินไซ-ไฟ/แฟนตาซีที่ครอบคลุมงานประเภทศิลปินภาพประกอบศิลปะและหนังสือคอมมิก บทความเกี่ยวกับงานศิลปะประเภทนี้เห็นได้ชัดในหนังสือ “Infinite Worlds: The Fantastic Visions of Science Fiction Art” โดยศิลปินอเมริกันวินเซนต์ ดี เฟท โดยมีนักเขียนอเมริกันเรย์ แบรดเบอรี่เป็นผู้เขียนบทนำ

ศิลปะอัศจรรย์เดิมจำกัดอยู่เฉพาะแต่งานจิตรกรรมและภาพประกอบแต่ตั้งแต่คริสต์ทศวรรษ 1970 เป็นต้นมาได้ขยายรวมไปถึงภาพถ่ายด้วย ศิลปะอัศจรรย์มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับแฟนตาซี, แฟนตาซีเชิงวิทยาศาสตร์(ประเภทย่อยของไซ - ไฟที่เกี่ยวกับความลึกลับของมนุษย์ต่างดาวและศาสนาของมนุษย์ต่างดาว)จินตนาการ,และภาวะกึ่งฝัน,วิลักษณะ, มโนทัศน์อันเหนือจริงและรวมทั้งศิลปะเชิงกอธิค การที่ศิลปะอัศจรรย์มีที่มาจากประเภทของงานศิลปะแบบสัญลักษณ์นิยมของสมัยวิคตอเรียจึงทำให้ครอบคลุมหัวข้อที่คล้ายคลึงกันที่รวมทั้งเทเวทียา,รหัสญาณ(Occultism) และรหัสลัทธิ (mysticism) หรือตำนานและตำนานพื้นบ้าน และจะแสวงหาคุณค่าของคุณสมบัติภายใน (ธรรมชาติของวิญญาณและจิตวิญญาณ)

แฟนตาซีเป็นส่วนสำคัญของการสร้างงานศิลปะมาตั้งแต่ก่อตั้งขึ้นแต่มาเพิ่มความสำคัญยิ่งขึ้นอีกในการเขียนจิตรกรรมแบบแมนเนอริสม์,สัญลักษณ์แนวมายา,จินตนิยม,สัญลักษณ์นิยม,เหนือจริง,สัญลักษณ์นิยมและศิลปะใต้ดิน (Lowbrow) ฝรั่งเศสเรียกศิลปะในกลุ่มนี้ว่า “ศิลปะแฟนทาสติก” (Fantastique) ในภาษาอังกฤษบางครั้งก็จะเรียกว่า “ศิลปะมโนทัศน์” (Visionary art) หรือ “ศิลปะวิลักษณะ” (Grotesque art) หรือ “ศิลปะแมนเนอริสม์” ศิลปะอัศจรรย์มีความสัมพันธ์อย่างเกี่ยวเนื่องกับวรรณกรรมในรูปแบบแฟนตาซี (สารานุกรมเสรี. 2556: ออนไลน์)



ภาพประกอบ 29 Permanent Illusion ผลงานจิตรกรรมของ Yannick Bouchard

ที่มา: <http://www.fantasygallery.net/bouchard> สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2558



ภาพประกอบ 30 Viking ผลงานจิตรกรรมของ Daren Bader

ที่มา: <http://www.fantasygallery.net/bader> สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2558



ภาพประกอบ 31 Day of Their ผลงานจิตรกรรมของ Tim Hildebrandt

ที่มา: <http://www.fantasygallery.net/hildebrandt> สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2558



ภาพประกอบ 32 Unrequited ผลงานจิตรกรรมของ Raoul Vitale

ที่มา: <http://www.fantasygallery.net/vitale> สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2558

6. การสร้างแบบสอบถามเพื่อการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจะสามารถตอบปัญหาการวิจัยได้อย่างถูกต้องหรือไม่ขึ้นขึ้นอยู่กับข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์ หากข้อมูลที่นำมาทำการวิเคราะห์ไม่มีความน่าเชื่อถือแล้ว ผลการวิเคราะห์ข้อมูลก็ย่อมไม่น่าเชื่อถือตามไปด้วยการที่จะได้ข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือขึ้น ผู้วิจัยจะต้องสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีคุณภาพ และใช้วิธีการเก็บข้อมูลที่มีประสิทธิภาพมีความเหมาะสม เพราะเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ถือได้ว่าเป็นสิ่งที่จะช่วยวัดตัวแปร ซึ่งผลที่ได้จากการวัดนั้นคือข้อมูล และงานวิจัยในแต่ละเรื่องนั้นใช้ข้อมูลที่แตกต่างกันออกไป งานวิจัยบางเรื่องต้องใช้ข้อมูลที่มีอยู่แล้ว แต่งานวิจัยบางเรื่องจำเป็นต้องมีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ยังไม่เคยมีผู้ใครรวบรวมไว้ หรืออาจต้องมีการเก็บรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติม

ซึ่งแหล่งที่มาของข้อมูล จะแตกต่างกันออกไปตามข้อมูลที่ได้นำมาศึกษาวิจัย โดยแหล่งที่มาของข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่ บุคคล หรือวัตถุสิ่งของ ซึ่งผู้วิจัยจะต้องไปทำการเก็บรวบรวมข้อมูลขึ้นมาใหม่ โดยการสอบถาม สัมภาษณ์ ทดลอง หรือสังเกต ส่วนแหล่งที่มาของข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่ รายงานผลการสำรวจ รายงานผลการวิจัย บันทึกเอกสารสิ่งพิมพ์ หนังสือต่าง ๆ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะถูกเก็บรวบรวมไว้ในห้องสมุดของหน่วยงาน หรือองค์กรต่าง ๆ ผู้วิจัยจะต้องไปทำการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ในการวิจัยต่อไป ซึ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนหนึ่งนั้นต้องอาศัยเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีอยู่หลายประเภทด้วยกัน สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ แบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและนำมาอภิปรายผลในขั้นตอนต่อไป

โดย มารยาท โยทองยศ ได้อธิบายถึงวิธีการสร้างแบบสอบถามเพื่อการวิจัยไว้ ดังนี้

แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่นิยมใช้กันมากในหมู่นักวิจัย ทั้งนี้เพราะการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามเป็นวิธีที่สะดวก และสามารถทำได้อย่างกว้างขวาง แบบสอบถามส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของคำถามเป็นชุด ๆ ที่ได้ถูกรวบรวมไว้อย่างมีหลักเกณฑ์ และเป็นระบบ เพื่อใช้วัดในสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการวัดจากกลุ่มตัวอย่าง หรือประชากรเป้าหมาย เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อเท็จจริง ทั้งในอดีต ปัจจุบัน และการคาดคะเนเหตุการณ์ในอนาคต การเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามสามารถทำได้ด้วยการสัมภาษณ์ หรือให้ผู้ตอบตอบด้วยตนเอง สำหรับบทความนี้จะมุ่งเน้นที่การสร้างแบบสอบถามสำหรับผู้ตอบด้วยตนเอง มีการกล่าวถึงโครงสร้างของแบบสอบถาม ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม และข้อเด่นข้อด้อยในการใช้แบบสอบถามที่ให้ผู้ตอบเลือกตอบด้วยตนเอง เพื่อให้ นักวิจัย หรือผู้ที่สนใจสามารถสร้างแบบสอบถามที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างหรือประชากรกลุ่มเป้าหมาย อันจะนำมาซึ่งผลการวิจัยที่มีความถูกต้อง และน่าเชื่อถือได้มากที่สุด ดังรายละเอียดต่อไปนี้

โครงสร้างของแบบสอบถาม

โครงสร้างของแบบสอบถามประกอบไปด้วย 3 ส่วนสำคัญ ดังนี้

1. หนังสือนำหรือคำชี้แจง โดยมากมักจะอยู่ในส่วนแรกของแบบสอบถาม อาจมีเจตหมายนำอยู่ด้านหน้าพร้อมคำขอบคุณ โดย คำชี้แจงมักจะระบุถึงวัตถุประสงค์ที่ให้อตอบแบบสอบถาม การนำคำตอบที่ได้ไปใช้ประโยชน์ คำอธิบายลักษณะของแบบสอบถาม วิธีการตอบแบบสอบถามพร้อมตัวอย่าง พร้อมทั้งจบลงด้วยชื่อและที่อยู่ของผู้ทำวิจัย หรืออาจเพิ่มข้อความที่ระบุว่าผู้วิจัยจะไม่นำข้อมูลไปเปิดเผย

2. คำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว คำตอบที่ได้จะเป็นข้อเท็จจริงของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น คำถามเกี่ยวกับเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ เป็นต้น การที่จะถามข้อมูลส่วนตัวอะไรบางนั้นขึ้นอยู่กับกรอบแนวความคิดในการวิจัย โดยดูตัวแปรที่สนใจจะศึกษานั้นมีอะไรบางที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนตัว เพื่อถามเฉพาะข้อมูลส่วนตัวที่มีความจำเป็นในการวิจัยเรื่องนั้น ๆ เท่านั้น

3. คำถามเกี่ยวกับคุณลักษณะหรือประเด็นที่ต้องการวัด เช่น พฤติกรรม ปรัชญาการณ หรือให้แสดงความคิดเห็นในด้านต่าง ๆ

ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม

การสร้างแบบสอบถามประกอบไปด้วยขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาคุณลักษณะที่จะวัด

ผู้วิจัยจะต้องทราบว่าคุณลักษณะหรือประเด็นที่ต้องการจะวัดมีอะไรบาง โดยอาจดูได้จากวัตถุประสงค์ของการวิจัย กรอบแนวความคิดหรือสมมุติฐานการวิจัย จากนั้นจึงศึกษาคุณลักษณะ หรือประเด็นที่จะวัดดังกล่าวให้เข้าใจอย่างละเอียดทั้งในเชิงทฤษฎี และนิยามเชิงปฏิบัติการ ซึ่งอาจได้จากเอกสาร ตำรา หรือผลการวิจัยต่าง ๆ ที่มีลักษณะเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

ขั้นที่ 2 กำหนดประเภทของข้อคำถาม

ผู้วิจัยจะต้องพิจารณาประเภทของข้อคำถามที่จะวัดคุณลักษณะที่ต้องการ ซึ่งข้อคำถามในแบบสอบถามอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. คำถามปลายเปิด (Open Ended Question) เป็นคำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบสามารถตอบได้อย่างเต็มที่ คำถามปลายเปิดจะนิยมใช้กันมากในกรณีที่ผู้วิจัยไม่สามารถคาดเดาได้ล่วงหน้าว่าคำตอบจะเป็นอย่างไร หรือคำถามปลายเปิดในกรณีที่ต้องการได้คำตอบเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างคำถามปลายปิด ตัวอย่างคำถามปลายเปิด เช่น “ท่านตัดสินใจประกอบอาชีพค้าขาย เพราะ ...”

2. คำถามปลายปิด (Close Ended Question) เป็นคำถามที่ผู้วิจัยมีแนวคำตอบไว้ให้ผู้ตอบเลือกตอบ จากคำตอบที่มีไว้ให้เท่านั้น คำตอบที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ล่วงหน้ามักได้มาจากการทดลองใช้คำถามในลักษณะที่เป็นคำถามปลายเปิด แล้วนำมาจัดเป็นกลุ่มของคำตอบ หรือได้มาจากการศึกษาผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง หรือจากแนวความคิดของผู้วิจัยเอง และจากข้อมูลอื่น ๆ

ขั้นที่ 3 การร่างแบบสอบถาม

เมื่อผู้วิจัยทราบถึงคุณลักษณะ หรือประเด็นที่ต้องการวัด และกำหนดประเภทของข้อคำถามที่จะมีอยู่ในแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงลงมือเขียนข้อคำถามให้ครอบคลุมทุกคุณลักษณะ หรือประเด็นที่ต้องการวัด โดยเขียนตามโครงสร้างของแบบสอบถามที่ได้กล่าวไว้แล้ว และหลักการในการสร้างแบบสอบถาม มีดังนี้

1. ต้องมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนว่าต้องการจะถามอะไรบ้าง โดยจุดมุ่งหมายนั้นจะต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์กับงานวิจัยที่จะทำ

2. ต้องสร้างคำถามให้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ เพื่อป้องกันการมีข้อความที่นอกประเด็น และมีข้อความจำนวนมาก

3. ต้องถามให้ครอบคลุมเรื่องที่ต้องการจะวัด โดยมีจำนวนข้อความที่พอเหมาะ ไม่มากหรือน้อยจนเกินไป แต่จะมากหรือน้อยเท่าใดนั้นขึ้นอยู่กับพฤติกรรมที่จะวัด ซึ่งตามปกติพฤติกรรมหรือเรื่องที่จะวัดเรื่องหนึ่ง ๆ นั้น ควรมีข้อความ 25 – 60 ข้อ

4. การเรียงลำดับข้อความ ควรเรียงลำดับให้ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน และแบ่งตามพฤติกรรมย่อย ๆ ไว้ เพื่อให้ผู้ตอบเห็นชัดเจนและง่ายต่อการตอบ นอกจากนั้นต้องเรียงคำถามง่าย ๆ ไว้เป็นข้อแรก ๆ เพื่อชักจูงให้ผู้ตอบอยากตอบคำถามต่อ ส่วนคำถามสำคัญ ๆ ไม่ควรเรียงไว้ในตอนท้ายของแบบสอบถาม เพราะความสนใจในการตอบของผู้ตอบอาจน้อยลง ทำให้ตอบอย่างไม่ตั้งใจ ซึ่งส่งผลเสียต่อการวิจัยมาก

5. ลักษณะของข้อความที่ดี ข้อความที่ดีของแบบสอบถามนั้น ควรมีลักษณะดังนี้

5.1 ข้อคำถามไม่ควรยาวจนเกินไป ควรใช้ข้อความสั้นกะทัดรัดตรงกับวัตถุประสงค์ และสอดคล้องกับเรื่องราว

5.2 ข้อความ หรือภาษาที่ใช้ในข้อความต้องชัดเจน เข้าใจง่าย

5.3 ไม่ใช่คำถามนำ หรือชี้แนะให้ตอบ

5.4 ไม่ถามเรื่องที่เป็นความลับ เพราะจะทำให้ได้คำตอบที่ไม่ตรงตามข้อเท็จจริง

5.5 ไม่ควรใช้ข้อความที่มีความหมายกำกวม หรือข้อความที่ทำให้ผู้ตอบแต่ละคนเข้าใจความหมายของข้อความไม่เหมือนกัน

5.6 ไม่ถามในเรื่องที่รู้อยู่แล้ว หรือถามในสิ่งที่วัดได้ด้วยวิธีอื่น

5.7 ข้อคำถามต้องเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง คือ ต้องคำนึงถึงระดับการศึกษา ความสนใจ สภาพเศรษฐกิจ ฯลฯ

5.8 ข้อคำถามหนึ่ง ๆ ควรถามเพียงประเด็นเดียวเพื่อให้ได้คำตอบที่ชัดเจน ตรงจุด ซึ่งทำให้ง่ายต่อการนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

5.9 คำตอบหรือตัวเลือกในข้อความควรมีมากพอ หรือให้เหมาะสมกับข้อความนั้น แต่หากไม่สามารถระบุได้หมด ให้ใช้คำว่า อื่น ๆ โปรดระบุ

5.10 ควรหลีกเลี่ยงคำถามที่เกี่ยวกับค่านิยมที่จะทำให้ผู้ตอบไม่ตอบตามความเป็นจริง เช่น ท่านมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศหรือไม่

5.11 คำตอบที่ได้จากแบบสอบถาม ต้องสามารถแปลงออกมาในรูปของปริมาณ และใช้สถิติอธิบายข้อเท็จจริงได้ เพราะปัจจุบันนิยมใช้คอมพิวเตอร์ในการวิเคราะห์ผลข้อมูล ดังนั้น แบบสอบถามควรคำนึงถึงวิธีการประมวลผลข้อมูล และวิเคราะห์ผลข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย

ขั้นที่ 4 การปรับปรุงแบบสอบถาม

หลังจากที่สร้างแบบสอบถามเสร็จแล้ว ผู้วิจัยควรนำแบบสอบถามนั้นมาพิจารณาทบทวนอีกครั้ง เพื่อหาข้อบกพร่องที่ควรปรับปรุงแก้ไข และควรให้ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจแบบสอบถามนั้นด้วย เพื่อได้นำข้อเสนอแนะ และข้อวิพากษ์วิจารณ์ของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น

ขั้นที่ 5 นำแบบสอบถามไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์คุณภาพ

เป็นการนำเอาแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างเล็ก ๆ เพื่อนำผลมาตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม ซึ่งการวิเคราะห์ หรือการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามทำได้หลายวิธี แต่ที่สำคัญมี 2 วิธี ได้แก่

1. ความเที่ยงตรง (Validity) หมายถึง เครื่องมือที่สามารถวัดได้ในสิ่งที่ต้องการจะวัด โดย แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1.1 ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) คือ การที่แบบสอบถามมีความครอบคลุมวัตถุประสงค์ หรือพฤติกรรมที่ต้องการวัดหรือไม่ ค่าสถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพ คือค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ หรือเนื้อหา (IOC: Index of item Objective Congruence) หรือดัชนีความเหมาะสม โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คนขึ้นไป ประเมินเนื้อหาของข้อคำถามเป็นรายข้อ

1.2 ความเที่ยงตรงตามเกณฑ์ (Criterion – related Validity) หมายถึง ความสามารถของแบบวัดที่สามารถวัดได้ตรงตามสภาพความเป็นจริง แบ่งออกได้เป็นความเที่ยงตรงเชิงพยากรณ์ และความเที่ยงตรงตามสภาพ สถิติที่ใช้วัดความเที่ยงตรงตามเกณฑ์ เช่น ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ทั้งของ Pearson และ Spearman และค่า t – test เป็นต้น

1.3 ความเที่ยงตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) หมายถึง ความสามารถของแบบสอบถามที่สามารถวัดได้ตรงตามโครงสร้าง และทฤษฎี ซึ่งมักจะมีในแบบวัดทางจิตวิทยา และแบบวัดทางสติปัญญา สถิติที่ใช้วัดความเที่ยงตรงตามโครงสร้างมีหลายวิธี เช่น การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) การตรวจสอบในเชิงเหตุผล เป็นต้น

2. ความเชื่อมั่น (Reliability) หมายถึง เครื่องมือที่มีความคงเส้นคงวา นั่นคือ เครื่องมือที่สร้างขึ้นให้ผลการวัดที่แน่นอนคงที่ แม้วัดที่ครั้งผลจะได้เหมือนเดิม สถิติที่ใช้ในการหาค่าความเชื่อมั่นมีหลายวิธี แต่ที่นิยมใช้กันมากก็คือ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ คอนบาร์ช (Conbach's Alpha Coefficient : α coefficient) ซึ่งจะใช้สำหรับข้อมูลที่มีการแบ่งระดับการวัดแบบประมาณค่า (Likert Scale)

ขั้นที่ 6 ปรับปรุงแบบสอบถามให้สมบูรณ์

ผู้วิจัยจะต้องทำการแก้ไขข้อบกพร่องที่ได้จากผลการวิเคราะห์คุณภาพของแบบสอบถาม และตรวจสอบความถูกต้องของถ้อยคำ และสำนวน เพื่อให้แบบสอบถามมีความสมบูรณ์ และมีคุณภาพ ผู้ตอบอ่านเข้าใจได้ตรงประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการ ซึ่งจะทำให้ผลการวิจัยเป็นที่น่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 7 จัดพิมพ์แบบสอบถาม

จัดพิมพ์แบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว เพื่อนำไปใช้จริงในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย โดยจำนวนที่จัดพิมพ์ไม่ควรน้อยกว่ากลุ่มเป้าหมายที่ต้องการเก็บรวบรวมข้อมูล และควรมีการพิมพ์สำรองไว้ในกรณีที่แบบสอบถามเสียหาย หรือผู้ตอบไม่ตอบกลับ

ข้อเด่นและข้อด้อยของการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม

การใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีทั้งข้อเด่น และข้อด้อย ที่ต้องพิจารณาประกอบในการใช้แบบสอบถามเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

ข้อเด่นของการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามมีดังนี้ คือ

1. ถ้าตัวอย่างมีขนาดใหญ่ วิธีเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม จะเป็นวิธีการที่สะดวก และประหยัดกว่าวิธีอื่น

2. ผู้ตอบมีเวลาตอบมากกว่าวิธีการอื่น
3. ไม่จำเป็นต้องฝึกอบรมพนักงานเก็บข้อมูลมากเหมือนกับวิธีการสัมภาษณ์ หรือวิธีการสังเกต
4. ไม่เกิดความลำเอียงอันเนื่องมาจากการสัมภาษณ์ หรือการสังเกต เพราะผู้ตอบเป็นผู้ตอบข้อมูลด้วยตนเอง

5. สามารถส่งแบบสอบถามให้ผู้ตอบทางไปรษณีย์ได้

6. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการเก็บข้อมูล

ข้อด้อยของการเก็บข้อมูลโดยการใช้แบบสอบถามมีดังนี้ คือ

1. ในกรณีที่ส่งแบบสอบถามให้ผู้ตอบทางไปรษณีย์ มักได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาน้อย และต้องเสียเวลาในการติดตาม อาจทำให้ระยะเวลาการเก็บข้อมูลล่าช้ากว่าที่กำหนดไว้
2. การเก็บข้อมูลโดยการใช้แบบสอบถาม จะใช้ได้เฉพาะกับกลุ่มประชากรเป้าหมายที่อ่าน และเขียนหนังสือได้เท่านั้น
3. จะได้ข้อมูลจำกัดเฉพาะที่จำเป็นจริง ๆ เพียงเท่านั้น เพราะการเก็บข้อมูลโดยวิธีการใช้แบบสอบถามจะต้องมีคำถามจำนวนน้อยข้อที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้
4. การส่งแบบสอบถามไปทางไปรษณีย์ หน่วยตัวอย่างอาจไม่ได้เป็นผู้ตอบแบบสอบถามด้วยตนเองก็ได้ ทำให้คำตอบที่ได้คลาดเคลื่อนไม่ตรงตามความเป็นจริง
5. หากผู้ตอบไม่เข้าใจคำถามหรืออาจเข้าใจคำถามผิด หรือไม่ตอบคำถามบางข้อ หรือไม่ไตร่ตรองให้รอบคอบก่อนที่จะตอบคำถาม จะทำให้ข้อมูลมีความคลาดเคลื่อนได้ โดยที่ผู้วิจัยไม่สามารถย้อนกลับไปสอบถามหน่วยตัวอย่างนั้นได้อีก
6. ผู้ที่ส่งแบบสอบถามกลับคืนมาทางไปรษณีย์ อาจเป็นกลุ่มที่มีลักษณะแตกต่างจากกลุ่มผู้ที่ไม่ตอบแบบสอบถามกลับคืนมา ดังนั้นข้อมูลที่น่ามาวิเคราะห์จะมีความลำเอียงอันเนื่องมาจากกลุ่มตัวอย่างได้

การใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีทั้งข้อเด่น และข้อด้อย ดังนั้นการเลือกใช้จึงขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง เช่น ระยะเวลาและงบประมาณที่ใช้ในการทำวิจัย ประชากรเป้าหมาย ลักษณะของข้อมูลที่ต้องการ และอื่น ๆ ซึ่งผู้วิจัยจะต้องนำมาพิจารณาประกอบกัน เพื่อให้ได้แบบสอบถามที่มีคุณภาพ และนำข้อมูลที่ได้นั้นไปใช้วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อสามารถตอบปัญหาการวิจัยได้อย่างถูกต้องน่าเชื่อถือ (มารยาท โยทองยศ. 2553: 1-5)

7. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ชัญวลี ศรีสุโขได้ทำการวิจัยและพบว่าการมีเซ็กซ์สามารถช่วยลดความเครียดและเป็นการลดความเครียดที่ได้ผลที่สุดเพราะเซ็กซ์ทำให้ฮอร์โมนแห่งความรักออกซิโตซิน (Oxytocin) และฮอร์โมนแห่งความสุขเอ็นโดฟิน (Endorphin) หลั่งออกมาเกี่ยวข้องกับสารเคมีและฮอร์โมนต่าง ๆ ที่ร่างกายผลิตออกมาเมื่อมีเซ็กซ์ ที่สำคัญได้แก่ฮอร์โมนออกซิโตซินที่ทำให้เหมือนตกอยู่ในห้วงแห่งความรัก และสารซีโรโทนิน (Serotonin) ที่ช่วยต่อต้านภาวะซึมเศร้า (ชัญวลี ศรีสุโข. 2552: ออนไลน์)

รณสิงห์หรือเรื่องได้ทำการวิจัยและพบว่าผู้ที่มีความต้องการทางเพศสูงผิดปกติจะหมกมุ่นเรื่องทางเพศเป็นอย่างมาก และมีความต้องการร่วมเพศมากจนผิดปกติไม่สามารถควบคุมความต้องการทางเพศของตนและต้องได้รับการตอบสนองไม่ว่าจะเกิดผลตามมาอย่างไรนอกจากนั้นมักมีพฤติกรรมทางเพศไม่เลือกสถานที่ หรือเมื่อพบเห็นการยั่วยู่ทางเพศเพียงเล็กน้อยก็อาจมีความต้องการทางเพศในขณะนั้นแม้ว่าจะได้รับความสุขจากการร่วมเพศมาแล้วหลายครั้งแต่ในระยะเวลาใกล้ ๆ กัน ก็ยังมีความต้องการที่จะได้รับอีก (รณสิงห์ หรือเรื่อง. 2553: ออนไลน์)

สุวิทนา อารีพรรคได้ทำการศึกษากลุ่มตัวอย่างผู้ป่วยที่เข้ารับการรักษาในเรื่องภาวะความต้องการทางเพศสูงขั้นรุนแรง จากการศึกษาพบว่า

ผู้ป่วยหญิง โสธ อายุ 20 ปี การศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 ยังไม่มีงานทำที่แน่นอน เริ่มมีความต้องการทางเพศสูงอย่างรุนแรงตั้งแต่อายุ 13 ปี

ผู้ป่วยเป็นลูกคนที่ 3 ในจำนวน 4 คน มีพี่สาว 1 คน และน้องสาว 1 คน บิดาและมารดาอายุเท่ากัน คือ 45 ปี แต่บิดาเสียชีวิตไปแล้ว 7 ปี มีอาชีพขายของเบ็ดเตล็ด และทะเลาะกันเป็นประจำ บิดาเป็นคนเจ้าอารมณ์ไม่ค่อยมีเหตุผล เล่นการพนัน และตีลูกรุนแรงเสมอส่วนมารดาเป็นคนไม่ค่อยพูดและร้องไห้ง่ายผู้ป่วยไม่สนิทสนมกับทั้งบิดาและมารดา ตั้งแต่เล็กกลายเป็นคนเลี้ยงดูผู้ป่วยจนกระทั่งอายุประมาณ 10 ขวบ จึงกลับมาอยู่กับบิดามารดา ทั้งตาและยายขี้บ่น ด่าเก่ง และไม่ใกล้ชิดกับผู้ป่วย เมื่อมาอยู่กับบิดามารดา ผู้ป่วยและน้องต้องนอนห้องเดียวกับบิดามารดา ได้เห็นและได้ยินการร่วมเพศระหว่างบิดามารดาเป็นประจำ บิดาชอบเปลือยกายเวลาร่วมเพศ เมื่อผู้ป่วยเห็นแล้วจะรู้สึกหนาวและเกิดอารมณ์ซึ่งอธิบายไม่ถูก บิดามารดาร่วมเพศกันค่อนข้างบ่อยและผู้ป่วยจะเฝ้าคอยดูการร่วมเพศนั้นทุกคืน

สิ่งแวดล้อมข้างบ้านผู้ป่วยเป็นช่องโหว่ ผู้ป่วยจะพยายามแอบดูการร่วมเพศในช่องแห่งนั้นเสมอ และเคยแอบดูการร่วมเพศของพี่สาวกับพี่ชายอีกด้วยจนกระทั่งผู้ป่วยเข้าวัยแตกสาวจึงหันมาอ่านหนังสือเกี่ยวกับการร่วมเพศแทน

เมื่อจบการศึกษาประถมศึกษาปีที่ 7 (อายุ 15 ปี) ต้องออกจากโรงเรียนเพราะมารดาไม่สามารถส่งเสีย จึงมาช่วยพี่สาวเลี้ยงหลานที่กรุงเทพฯ ครั้งหนึ่งผู้ป่วยไปเที่ยวจังหวัดนครราชสีมา ได้ไปพักที่บ้านของอาบังเอิญคืนหนึ่งอาสาวไม่อยู่ อาเขยจึงเข้ามาปลุกปล้ำผู้ป่วย เพราะผู้ป่วยนอนนุ่งกระโจมอกและไม่ได้ล็อกประตูห้อง ผู้ป่วยยอมรับว่ามีอารมณ์ทางเพศกับอาเขยด้วยเมื่อถูกอาเขยจับตัวนอน หลังจากนั้นก็มีความรู้สึกทางเพศกับผู้ชายหลายคน แคมองหน้าก็มีความต้องการจะร่วมเพศด้วย ผู้ป่วยมีเพื่อนชายที่จะสับเปลี่ยนกันร่วมเพศกับผู้ป่วยถึง 5 คนในเวลาเดียวกัน เคยตั้งครุฑและทำแท้ง 2-3 ครั้ง เมื่อเพื่อนบ้านเล่าให้ญาติพี่น้องของผู้ป่วยทราบ ผู้ป่วยจึงถูกส่งตัวไปอยู่กับพี่ชาย แต่ยังคงประพฤติตนเช่นเดิม บางครั้งแม้แต่ชายแปลกหน้าหรือคนที่เพิ่งรู้จักกันผู้ป่วยก็ยังเปิดประตูรับให้เข้าไปนอนด้วย เมื่อพี่ชายทราบก็จะถูกลงโทษ พี่ชายเคยตีผู้ป่วยจนเดินไม่ได้เพราะสาเหตุนี้

ผู้ป่วยมีความต้องการทางเพศเกือบตลอดทั้งวัน วันละหลาย ๆ ครั้ง ถ้าไม่ได้ร่วมเพศจะใช้เวลาสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง โดยการใช้มือและวิธีฉีดยาไปทั่วอวัยวะเพศครั้งสุดท้ายก่อนถูกพาไปพบแพทย์ ผู้ป่วยได้มาอาศัยอยู่กับญาติผู้หนึ่งคนและเกิดความต้องการทางเพศอย่างรุนแรงขนาดเปลือยกายออกมาจากห้องและเชื้อเชิญใคร ๆ ให้ร่วมกิจกรรมทางเพศกับตน

การตรวจสภาพจิตพบว่าผู้ป่วยเป็นหญิงสาวหน้าตาดีและสุขภาพเรียบร้อยอารมณ์เศร้าและรู้สึกละอายที่ตนมีอารมณ์เพศมากและรุนแรงเช่นนั้น น้อยใจบิดามารดาและพี่ ๆ ที่ไม่รักตน มักจะเสียดสีได้ส่งให้ไปอยู่ที่อื่น และมีความคิดอยากตายด้วย จากการตรวจไม่พบอาการของโรคจิตหรือความผิดปกติของสมองการตรวจร่างกายไม่พบความผิดปกติและไม่พบว่าผู้ป่วยใช้ยาใด ๆ ในระยะที่มีอาการ

แพทย์ได้วินิจฉัยว่าเป็นนิมโฟแมเนียร่วมกับอารมณ์ซึมเศร้าและได้ให้การรักษาโดยวิธีจิตบำบัดแบบประคับประคองร่วมกับการใช้ยาแก้อารมณ์เศร้าความต้องการทางเพศและอารมณ์เศร้าของผู้ป่วยลดลงภายในระยะเวลา 2 สัปดาห์ แต่หลังจากนั้นผู้ป่วยก็ไม่ได้มาติดตามการรักษาอีกเลย

(สุวัทนา อาริพรศ. 2553: ออนไลน์)

ชลิดาภรณ์ ส่งสัมพันธ์ จากข้อสรุปการสัมมนาเรื่องเพศวิถี และการปรับใช้ในงานส่งเสริมสุขภาพทางเพศ วันจันทร์ที่ 5 พฤศจิกายน พ.ศ. 2550 ได้กล่าวว่า เพศวิถีไม่ได้จำกัดอยู่เพียงมิติของการกระทำเพียงเท่านั้น (practices) แต่ยังมีมิติของแรงปรารถนาทางเพศ (erotic desires) และความ เป็นอัตลักษณ์ (identity) รวมอยู่ด้วยจึงมีองค์ประกอบอยู่มากมายกล่าวคือเพศวิถีมีความเกี่ยวข้องอยู่กับการนำเสนอร่างกาย (display) เพศวิถีมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรม กิริยา มารยาท เพื่อแสดงถึงตัวตนทางเพศด้วย มีความเกี่ยวข้องไปถึงความดึงดูด (attraction) หมายถึง การสร้างกรอบกติกาเพื่อคอยกำกับความคิด หรือแม้แต่ตำแหน่งแห่งที่ของคนในสังคม กฎกติกาที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ของมนุษย์ เพศวิถีมีความเกี่ยวข้องกับกฎกติกา หรือมาตรฐานเกี่ยวกับการร่วมเพศ การมีเพศสัมพันธ์ด้วย ดังนั้นหากพูดถึงเพศวิถี จึงเป็นการพูดถึงหลายเรื่อง และหลายมิติไปโดยพร้อม ๆ กัน

(ชลิดาภรณ์ ส่งสัมพันธ์. 2550: 1-2)

งานวิจัยต่างประเทศ

ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ได้เสนอทฤษฎีว่า ความรู้สึกนึกคิด อารมณ์และพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ไม่ว่าจะปกติหรือไม่นั้น ล้วนเกิดจากแรงผลักดันของสัญชาตญาณ (Instinctual Drive) ซึ่งการแสดงออกนี้ถูกขัดขวางจากสภาพแวดล้อมทางสังคม มนุษย์จึงต้องแสดงออกถึงความ ต้องการเหล่านี้ด้วยวิธีที่สังคมยอมรับ การปรับตัวซึ่งก่อให้เกิดความขัดแย้งขึ้นภายในจิตใจความคับข้องใจที่เกิดขึ้นจะถูกเก็บไว้ในจิตใต้สำนึกมีอิทธิพลเป็นอย่างมากต่อพฤติกรรมของมนุษย์และสิ่งที่ถูกเก็บกดไว้จะหาโอกาสแสดงออกมาโดยไม่รู้ตัวเช่นการพลั้งปากพูดความฝันหรือการแสดงออกมาในรูปแบบที่สังคมยอมรับ (Freud. 1983: 193)

อับราฮัมมาสโลว์ (Abraham Maslow) ผู้วางรากฐานจิตวิทยามนุษยนิยม ได้ทำการพัฒนา ทฤษฎีแรงจูงใจ ซึ่งมีอิทธิพลต่อระบบการศึกษาของอเมริกันเป็นอย่างมาก ทฤษฎีของเขาตั้งอยู่บน พื้นฐานความคิดที่ว่า การตอบสนองต่อแรงขับของสัญชาตญาณเป็นหลักการเพียงสิ่งเดียวที่มีความสำคัญสูงสุดของมนุษย์ ซึ่งเป็นเบื้องหลังพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ มาสโลว์มีหลักการสำคัญที่เกี่ยวกับแรงจูงใจ โดยเน้นเรื่องลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ เขาเชื่อว่ามนุษย์มีแนวโน้มที่จะมีความต้องการอันใหม่ที่สูงขึ้น เหตุเพราะพฤติกรรมของมนุษย์นั้นมีเพื่อมุ่งไปสู่การตอบสนองความพึงพอใจ(Maslow,1954: Online)

วูน และ คณะ (Voon and Others)ได้ทำการวิจัยและพบว่า

ภาพยนตร์ลามกสามารถทำให้ผู้ที่มีความหมกมุ่นทางเพศมีกิจกรรมในสมองคล้ายคนติดสารเสพติด แต่ทั้งนี้ก็ได้หมายความว่าภาพยนตร์ลามกจะเป็นสิ่งเสพติดแต่อย่างใดที่มิวิจัยได้ทำการศึกษาดู กิจกรรมในสมองของผู้ป่วย 19 ราย ที่มีอาการหมกมุ่นทางเพศ แล้วนำผลไปเปรียบเทียบกับกลุ่มคนที่มีสุขภาพดี 19 คน โดยผู้ที่หมกมุ่นทางเพศจะเริ่มดูภาพยนตร์ลามกเร็วกว่า และบ่อยครั้งกว่ากลุ่มคนที่มีสุขภาพดีในการทดลองนี้ผู้เข้าร่วมจะได้ดูภาพยนตร์สั้นที่เกี่ยวกับการร่วมเพศ และภาพยนตร์สั้นที่เกี่ยวกับกีฬาขณะเดียวกันพวกเขาจะถูกถ่ายภาพกิจกรรมในสมองด้วยเครื่องถ่ายภาพสมองแม่เหล็กเรโซแนนซ์ หรือfMRI ด้วย อันเป็นอุปกรณ์สำหรับวัดระดับออกซิเจนในเลือด ที่สามารถระบุกิจกรรมในสมองได้ โดยที่มิวิจัยพบว่าเมื่อทดสอบด้วยการดูภาพยนตร์ลามก จะมีสมองอยู่ 3 ส่วนที่คนหมกมุ่นทางเพศจะได้รับการกระตุ้นมากกว่าคนปกติ สมองทั้งสามส่วนที่ว่านี้คือ ventral striatum, dorsal anterior cingulateและ amygdala ซึ่งเป็นสมองส่วนที่ได้รับการกระตุ้นมากเป็นพิเศษในคนเสพติด

สมองส่วน ventral striatum มีความเกี่ยวข้องกับการประมวล “รางวัล” และ “แรงจูงใจ” ขณะที่ dorsal anterior cingulate เกี่ยวข้องกับการคาดเดา “รางวัล” และ “ความต้องการสาร” และสมองส่วน amygdala เกี่ยวข้องกับการประมวลผลสำคัญของเหตุการณ์ และอารมณ์

ที่มิวิจัยได้ให้ผู้เข้าร่วมให้คะแนนว่า ระดับความต้องการทางเพศมีสูงมากเพียงใด ซึ่งสามารถเทียบได้กับผู้ติดสารเสพติดที่มีแรงผลักดันให้หายาเสพติดมาให้ได้เนื่องจากมีความต้องการ (ไม่ใช่ความชอบ) กระบวนการที่เกิดขึ้นนี้จึงเป็นที่รู้ดีว่าเป็นความผิดปกติที่เกิดจากการเสพติดเสียมากกว่า

ผลเป็นดังที่คาดการณ์ไว้คือผู้ที่หมกมุ่นทางเพศมักให้คะแนนความต้องการทางเพศในระดับที่สูงเมื่อดูวิดีโอ แต่ไม่ได้หมายความว่าต้องชอบวิดีโอ นั้นเสมอไป ในกลุ่มผู้หมกมุ่นทางเพศนี้การสื่อสารในสมองส่วนdorsal cingulate, ventral striatum และ amygdalaมีมากขึ้นเมื่อเทียบกับการดูวิดีโอกีฬา

ที่มิวิจัยค้นพบถึงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมในสมองกับอายุอีกด้วย นั่นคือ ผู้ที่หมกมุ่นทางเพศที่มีอายุน้อย จะมีกิจกรรมในสมองส่วน ventral striatum เมื่อถูกกระตุ้นด้วยวิดีโอลามกมากกว่าวัยอื่น นอกจากนี้ สมองส่วนหน้าโดยเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้องกับการ “เบรก” ความต้องการนั้น จะพัฒนาไปเรื่อย ๆ เมื่ออายุเข้าสู่วัยกลางคนสอง

ในสมองของผู้ที่หมกมุ่นทางเพศมีความแตกต่างจากสมองของผู้ที่มีสุขภาพดีอย่างเห็นได้ชัด ความแตกต่างนี้สะท้อนให้เห็นถึงอาการติดยาเสพติด การวิจัยนี้ถือเป็นเรื่องที่น่าสนใจ แต่ยังไม่สามารถนำไปวินิจฉัยหาอาการใดได้ อีกทั้งไม่สามารถใช้เป็นหลักฐานบอกว่าคน ๆ นั้น ติดภาพยนตร์ลามก หรือ ภาพยนตร์ลามกกันแน่ที่เป็นสื่อเสพติด ยังต้องมีการวิจัยเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมหมกมุ่นทางเพศและการติดยาเสพติดกันไป (Voon; Others. 2014: Online)



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เพื่อพัฒนารูปแบบแนวความคิดและทักษะการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานโดยการใช้น้ำมันสี (Oil and Acrylic on Canvas) เข้ามาช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสร้างความโดดเด่นในผลงานจิตรกรรมอีกทั้งช่วยลดขั้นตอนการสร้างองค์ประกอบอื่น ๆ ของภาพ เช่น สีน้ำมันใช้ในพื้นที่ที่ต้องการสร้างความกลมกลืนของเนื้อสี และสีอะคริลิก ใช้ในพื้นที่ที่ต้องการความเรียบเนียนหรือในจุดที่ต้องการลดทอนระยะเวลา โดยประเด็นการสร้างผลงานจิตรกรรมของผู้วิจัยครั้งนี้มาจาก จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ ซึ่งเป็นภาวะทางด้านจิตใจที่สามารถส่งผลต่อพฤติกรรมภายนอกของมนุษย์ ผู้วิจัยจึงได้หยิบยกประเด็นดังกล่าวมาถ่ายทอดเพื่อให้เห็นถึงข้อดี และข้อเสีย ซึ่งเป็นผลตามมาจากภาวะอาการดังกล่าวโดยนำเทคนิคจิตรกรรมผสมมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับแนวความคิดและรูปแบบทางศิลปะของผู้วิจัย ซึ่งจากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าพบว่าทั้งศิลปินในประเทศและต่างประเทศอยู่ไม่น้อยที่นิยมใช้เทคนิคนี้ในการสร้างสรรค์ผลงานจึงเล็งเห็นว่าวิธีการนี้สามารถนำมาเพื่อพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมตามแนวความคิดของผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม รวมทั้งวิเคราะห์แนวความคิด และทฤษฎีที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
2. กำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. ขั้นตอนดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

1. การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยแหล่งข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ามานั้นเป็นข้อมูลทุติยภูมิ ซึ่งมีแหล่งที่มาดังนี้

- 1.1 ศึกษาแนวคิดและวิธีการของศิลปินร่วมสมัยศิลปะสมัยใหม่และผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยของศิลปินต่าง ๆ ทั้งในประเทศ และต่างประเทศเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย

1.2 ศึกษารูปแบบ ลายเส้น สี และองค์ประกอบอื่น ๆ ของผลงานจิตรกรรม ที่ปรากฏอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ในประเทศ ซึ่งเป็นที่รวบรวมผลงานศิลปะรวมไปถึงการศึกษาค้นคว้าผลงานที่หาได้ยากในปัจจุบันด้วยสื่อสมัยใหม่ (Internet) และหนังสือรวบรวมผลงานของศิลปินที่ตนเองให้ความสนใจ

1.3 ศึกษาภาพผลงานจิตรกรรมที่ใช้เทคนิคจิตรกรรมผสมในการสร้างสรรค์ผลงาน ของศิลปินทั้งในประเทศ และต่างประเทศ

1.4 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ ความคิด จินตนาการ และภาวะหมกมุ่นทางเพศ

2. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ประชาชนทั่วไป นิสิต นักศึกษา อาจารย์มหาวิทยาลัย ที่เข้าชมนิทรรศการผลงานทางศิลปะ ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้ที่ตอบแบบสอบถามในการประเมินภาพผลงานศิลปะ ที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นมา ซึ่งกำหนดให้ผู้ตอบแบบสอบถามมีทั้งเพศชายและเพศหญิงจำนวนเท่า ๆ กัน โดยใช้เทคนิคการสุ่มแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Nonprobability Sampling) ด้วยวิธีการสุ่มแบบโควตา (Quota Sampling)

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาใช้ประกอบในการทำวิจัย คือ ภาพร่างผลงานศิลปะและแบบสอบถามผู้เข้าชมผลงานศิลปะซึ่งขั้นตอนการสร้างเครื่องมือมีดังนี้

3.1 การสร้างภาพแบบร่างผลงานศิลปะ

การสร้างแบบร่างภาพผลงานจิตรกรรมในแนวคิดเรื่อง จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ ผ่านการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคจิตรกรรมผสม (Oil and Acrylic on Canvas) ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1.1 กำหนดภาพแบบร่างโดยการเขียนด้วยลายเส้นดินสอ

3.1.2 พิจารณาถึงความสมบูรณ์ของภาพแบบร่าง หากส่วนใดไม่สมบูรณ์ วาดภาพร่างเพิ่มเติม ลงไปอีกครั้งหนึ่ง

3.1.3 ใช้ดินสอหรือปากกา ที่มีสีเข้มกว่าลายเส้นของภาพร่างที่ได้ร่างไว้ในขั้นตอนแรก วาดทับลงไปอีกครั้ง เพื่อให้เห็นเส้น และลดลายที่ชัดเจนมากขึ้นกว่าเดิม

3.1.4 จัดวางโครงสีของภาพแบบร่าง แสดงความชัดเจนของรูปแบบ และเทคนิคที่ใช้

3.1.5 นำภาพแบบร่างที่ได้ทั้งหมดจำนวน 20 ภาพ มาคัดเลือกแบบร่างที่สมบูรณ์ที่สุด โดยการสุ่มแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Nonprobability Sampling) ด้วยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะเป็นผู้คัดเลือกแบบร่าง จำนวน 10 ภาพ ที่จะนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมตามแนวความคิดและรูปแบบของผู้วิจัย

3.1.6 พัฒนาภาพแบบร่างครั้งที่ 2

3.1.7 สรุปภาพแบบร่างโดยอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญซึ่งจะได้ภาพแบบร่างทั้ง 5 ภาพดังนี้

ภาพที่ 1 ชื่อผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ 1

ขนาด 90 X 120 ซม. เทคนิค จิตรกรรมผสม

ภาพที่ 2 ชื่อผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ 2

ขนาด 90 X 120 ซม. เทคนิค จิตรกรรมผสม

ภาพที่ 3 ชื่อผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ 3

ขนาด 90 X 120 ซม. เทคนิค จิตรกรรมผสม

ภาพที่ 4 ชื่อผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ 4

ขนาด 90 X 120 ซม. เทคนิค จิตรกรรมผสม

ภาพที่ 5 ชื่อผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ 5

ขนาด 90 X 120 ซม. เทคนิค จิตรกรรมผสม

3.2 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามผู้เข้าชมผลงานศิลปะ

3.2.1 ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ศึกษาจากตำราเอกสารบทความและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดขอบเขตของการวิจัยและสร้างเครื่องมือในการวิจัยให้ครอบคลุมความมุ่งหมายของการวิจัย

3.2.2 ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ศึกษาวิธีสร้างแบบสอบถามจากตำรา เอกสารเพื่อกำหนดขอบเขตและเนื้อหาของแบบสอบถามให้มีความชัดเจนตามความมุ่งหมายของการวิจัยยิ่งขึ้น

3.2.3 นำข้อมูลที่ได้มาสร้างแบบสอบถาม

3.2.4 นำแบบสอบถามที่ร่างทดสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาตรวจสอบและขอคำแนะนำในการแก้ไขปรับปรุงให้อ่านแล้วมีความเข้าใจง่าย และชัดเจนตามความมุ่งหมายของการวิจัย

3.2.5 นำแบบสอบถามที่แก้ไขตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว มาดำเนินการทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย (Pretest)

3.2.6 นำแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมได้มาทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามมาทดสอบความเชื่อมั่นโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS PC Windows ในการหาความเชื่อมั่นซึ่งใช้สูตรหาค่าสัมประสิทธิ์ Cronbach's Alpha โดยการใช้เกณฑ์สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ดังที่กัลยา วาณิชยปัญญาได้เสนอแนะเป็นเกณฑ์การยอมรับไว้ดังนี้

ค่า α มากกว่าและเท่ากับ 0.7 สำหรับงานวิจัยเชิงสำรวจ (Exploratory research)

ค่า α มากกว่าและเท่ากับ 0.8 สำหรับงานวิจัยพื้นฐาน (Basic research)

ค่า α มากกว่าและเท่ากับ 0.9 สำหรับการตัดสินใจ (Important research)

จึงจะสรุปได้ว่าเป็นแบบสอบถามที่มีความน่าเชื่อถือสูง

สถิติที่ใช้ในการทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดย การใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach)

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) * \left[1 - \sum \frac{S_i^2}{S_{sum}^2} \right] \text{ เมื่อ } i = 1, 2, 3, \dots, n$$

เมื่อ α	แทน	ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม
k	แทน	จำนวนข้อของแบบสอบถาม
S_i^2	แทน	ผลรวมของค่าความแปรปรวนของคะแนนเป็นรายข้อ
S_{sum}^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของคะแนนของแบบสอบถามทั้งฉบับ

เมื่อทำการทดสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability Test) ของแบบสอบถามทั้งหมดรวมกันจะได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach เท่ากับ... (กัลยา วาณิชยปัญญา. 2545: ออนไลน์)

3.2.7 ปรับปรุงรูปแบบของแบบสอบถามอีกครั้ง และนำเสนอผู้ทรงคุณวุฒิชุดเดิม เพื่อทำการแก้ไขปรับปรุงจนได้เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ

3.2.8 นำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปสอบถามกลุ่มตัวอย่าง

ลักษณะของแบบสอบถาม

เป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) ตามรูปแบบของ Likert's scale ซึ่งจะมีให้เลือกตอบได้เพียงคำตอบเดียวโดยมีการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับ(ความเข้าใจและความรู้สึกต่องานศิลปะ)คะแนน

มากที่สุด	5
มาก	4
ปานกลาง	3
น้อย	2
น้อยที่สุด	1

สำหรับวิธีการแปลผลแบบสอบถามในส่วนนี้ใช้ค่าเฉลี่ย($\bar{x}$) ในแต่ละระดับชั้นโดยการใช้สถิติพื้นฐานคือการหาค่าพิสัย (ค่ามากที่สุด- ค่าน้อยสุด) และการใช้สูตรการคำนวณหาความกว้างของอันตรภาคชั้นได้ดังนี้

$$\begin{aligned}\text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} &= (\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}) / \text{จำนวนชั้น} \\ &= \frac{(5-1)}{5} = 0.8\end{aligned}$$

ระดับคะแนนความหมาย

ระดับ 5	ค่าเฉลี่ย 4.21-5.00	เกณฑ์ดีมาก
ระดับ 4	ค่าเฉลี่ย 3.41-4.20	เกณฑ์ดี
ระดับ 3	ค่าเฉลี่ย 2.61-3.40	เกณฑ์ปานกลาง
ระดับ 2	ค่าเฉลี่ย 1.81-2.60	เกณฑ์ต่ำ
ระดับ 1	ค่าเฉลี่ย 1.00-1.80	เกณฑ์ต่ำมาก

(กัลยา วานิชย์บัญชา. 2545: ออนไลน์)

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นความรู้พื้นฐานในการสร้างแบบสอบถามผู้เข้าชมผลงานศิลปะ ซึ่งออกแบบแบบสอบถามเป็น 2 ด้าน คือ

1. ด้านสุนทรียศาสตร์ในการรับรู้ทางจิตรกรรม (Perception Theory in painting) ของผู้ชมผลงานศิลปะซึ่งประกอบไปด้วย

1.1 องค์ประกอบการมองเห็น เช่น เส้น แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Visual Element)

1.2 การออกแบบมีความสมดุล เอกภาพ จังหวะลีลาที่เหมาะสมลงตัว สามารถสื่อถึงสิ่งที่ศิลปินต้องการสื่อสาร (Design)

1.3 วัสดุที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เช่น ผ้าใบ, สีคิลิค ฯลฯ มีความเหมาะสม (The Art Object)

1.4 รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) มีความเหมาะสม

1.5 การรับรู้ (Perception) เกิดการตอบสนองทางความคิดและความรู้สึกจากการรับชมผลงานศิลปะ

1.6 เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ผลงานศิลปะสามารถประสานสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นหรือรับรู้มาก่อน

1.7 สามารถอธิบายถึงการรับรู้ทางสุนทรียภาพ ความเหมือน ความต่างของภาพที่มองเห็น ตลอดจนสามารถเข้าถึงเจตนารมณ์ของศิลปินที่ถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะได้

2. ด้านความเข้าใจระหว่างผู้เข้าชมงานศิลปะกับแนวความคิด

2.1 ผลงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ผลของจินตนาการจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ

2.2 ผลงานศิลปะแสดงถึงแนวความคิดเรื่อง ความกลมกลืน ระหว่างโลกแห่งความจริงกับโลกที่ทับซ้อนด้วยจินตนาการจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. นำผลงานจัดแสดง

2. แจกแบบสอบถามให้กับผู้เข้าชมผลงาน

3. การตรวจสอบข้อมูล (Editing) ผู้วิจัยตรวจสอบดูความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถาม และทำการแยกแบบสอบถามที่ไม่สมบูรณ์ออก

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจัดการแบบสอบถามทั้งหมดเป็นที่เรียบร้อยแล้วผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ถูกต้องเรียบร้อยแล้วทั้งหมดมาลงรหัสเพื่อประมวลผลข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์โปรแกรม SPSS for Window ซึ่งใช้สถิติในการวิเคราะห์ ดังที่กัลยา วาณิชยปัญญาได้กล่าวไว้ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) หาค่าได้โดย

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n} \quad \text{โดยที่ } i = 1, 2, 3, \dots, n$$

เมื่อ $\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
$\sum Xi$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
N	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(Standard Deviation) หาค่าได้โดย

$$S = \sqrt{\frac{\sum (Xi - \bar{X})^2}{n-1}} \quad \text{โดยที่ } i = 1, 2, 3, \dots, n$$

เมื่อ S	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนกลุ่มตัวอย่าง
Xi	แทน	คะแนนของตัวอย่างแต่ละอัน
$\bar{X}$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวอย่างยกกำลังสอง
n	แทน	จำนวนสมาชิกในกลุ่มตัวอย่าง

(กัลยา วาณิชยปัญญา. 2545: ออนไลน์)

6. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

1. จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดภาพเช่นเฟรมที่ใช้ในการวาดภาพดินสอพู่กันสีอคริลิก และสีน้ำมัน ฯลฯ
2. หลังจากร่างภาพบนเฟรมด้วยเส้นดินสอเรียบร้อยแล้วใช้สีอคริลิคผสมน้ำเพื่อเจือจางและระบายด้วยแปรงเบอร์ใหญ่ให้เต็มเฟรมเพื่อเป็นการคุมบรรยากาศของภาพ
3. ใช้สีน้ำมันเก็บภาพในส่วนที่ต้องอาศัยความประณีตและต้องการเกลี่ยสีให้นุ่มนวล โดยในบริเวณใดของภาพก็ตามที่ต้องการใช้เทคนิคระบายเรียบให้ข้ามขั้นตอนนี้ไปก่อน เพื่อตามเก็บด้วยสีอคริลิกในภายหลัง

4. เมื่อใช้สีน้ำมันระบายในส่วนที่ต้องใช้ความประณีต หรือเก็บรายละเอียดจนเป็นที่พอใจแล้วให้ทิ้งระยะเวลาจนสีน้ำมันแห้งสนิทเสียก่อนแล้วตามเก็บรายละเอียดของภาพในส่วนที่ต้องการใช้เทคนิคระบายเรียบด้วยสีอคริลิก
5. ตรวจสอบความเรียบร้อยของภาพผลงานอาจมีการแก้ไขปรับปรุงหรือเพิ่มเติมในบางส่วนของภาพเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
6. นำผลงานที่เสร็จสมบูรณ์จัดแสดงนิทรรศการ



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์กรณีศึกษาจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศเป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีจุดมุ่งหมายเพื่อการศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดเรื่องจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของศิลปินทั้งภายใน และต่างประเทศที่ผู้วิจัยได้รับ อิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ผลงานภาพถ่าย ผลงานจิตรกรรม และ ผลงานประติมากรรม เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาแนวความคิด และอิทธิพลจากสังคมในปัจจุบัน มาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมตามรูปแบบและแนวทางของผู้วิจัย เพื่อสะท้อนให้ผู้รับชมผลงานได้ เกิดความตระหนักถึง ทั้งผลดี และผลเสียที่เกิดขึ้นจากการตกอยู่ในภาวะอาการดังกล่าว โดยการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตอนต่อไปนี้เป็น การเสนอผลตามข้อมูลที่ได้รับจากการเก็บ ข้อมูลเชิงวิจัย ด้วยวิธีการใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อพิสูจน์ผลตามสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้โดย มีลำดับการนำเสนอผลการวิเคราะห์ไว้ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ กรณีศึกษาจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ เมื่อผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานและได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยได้นำผลงานจิตรกรรม ชุด จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ จำนวนทั้งสิ้น 5 ภาพเพื่อจัดแสดงผลงานศิลปะนิพนธ์ เป็นการนำเสนอผลงานสู่สาธารณชน ณหอศิลป์ G23 อาคารนวัตกรรมและวิจัยต่อเนื่องศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี ในวันที่ 22 – 29 พฤษภาคม 2558 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูล และความคิดเห็นจากผู้เข้าร่วมชมผลงานภายในนิทรรศการด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 50 คน จากผู้เข้าชมผลงานในนิทรรศการโดยผู้วิจัยได้แบ่งแบบสอบถามออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูล และลักษณะโดยทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ เพศ อายุ ระดับการศึกษา และอาชีพ ดังที่ปรากฏในตาราง

ตาราง 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์

ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง		จำนวน (คน)	ร้อยละ (100)
เพศ	ชาย	26	52
	หญิง	24	0.48
อายุ	18 - 21ปี	7	14
	22 - 25ปี	12	24
	26 - 30ปี	22	44
	31 - 35ปีขึ้นไป	9	18
ระดับการศึกษา	ต่ำกว่าปริญญาตรี	11	22
	ปริญญาตรี	27	54
	สูงกว่าปริญญาตรี	12	24
อาชีพ	ไม่ได้ทำงาน	3	6
	นักเรียน/นักศึกษา	6	12
	รับจ้าง	7	14
	ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	14	28
	พนักงานบริษัท	15	30
	ธุรกิจส่วนตัว	5	10
รายได้ต่อเดือน	น้อยกว่าหรือเท่ากับ 10,000บาท	5	10
	10,001 - 20,000บาท	7	14
	20,001 - 30,000บาท	28	56
	มากกว่า 30,000บาท	10	20

สรุปผลข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ดังนี้

จากตารางพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 50 คน

1. เพศชาย จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 52
2. เพศหญิง จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 0.48
3. อายุ 18 – 21 ปีจำนวน 7 คนคิดเป็นร้อยละ 14
4. อายุ 22 – 25 ปีจำนวน 12 คนคิดเป็นร้อยละ 24

5. อายุ 26 – 30 ปีจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 44
6. อายุ 31– 35 ปีขึ้นไปจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 18
7. ระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 22
8. ระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 54
9. ระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 12 คิดเป็นร้อยละ 24
10. ไม่ได้ทำงาน จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 6
11. นักเรียน/นักศึกษา จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 12
12. อาชีพรับจ้าง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 14
13. ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 28
14. พนักงานบริษัท จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 30
15. ธุรกิจส่วนตัว จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10
16. รายได้ต่อเดือนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาท จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10
17. 10,001 – 20,000 บาท จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 14
18. 20,001 – 30,000 บาท จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 56
19. รายได้ต่อเดือนมากกว่า 30,000 บาท จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 20

จากแบบสอบถาม เพศชาย คือเพศที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุด คือร้อยละ 52 ช่วงอายุที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุด คือ 26 – 30 ปี ร้อยละ 44 ระดับการศึกษาที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุด คือ ระดับปริญญาตรี ร้อยละ 54 ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทมากที่สุด ร้อยละ 30 และกลุ่มผู้ที่มีรายได้ต่อเดือน 20,001 – 30,000 บาท เป็นกลุ่มที่มากที่สุด ร้อยละ 56

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของผู้เข้าชมผลงาน ถึงความพึงพอใจในผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 ถึง 5

ตาราง 2 แสดงผลความพึงพอใจในผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ

หมายเลข 1 – 5

ความพึงพอใจในผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติ จากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 ถึง 5	ระดับความพึงพอใจ					ระดับความพึงพอใจ	
	ไม่เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	เห็น ด้วย	เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน
	1	2	3	4	5		
ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ							
1. ภาวะหมกมุ่นทางเพศทำให้เกิดจินตนาการโลกส่วนตัว	0	8	16	15	11	3.58	1.01
2. ภาวะหมกมุ่นทางเพศเป็นเรื่องของความคิดและจิตใต้สำนึก	0	8	2	19	29	4.54	0.58
ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน							
3. ผลงานสื่อสารให้เข้าใจถึงการอยู่ในห้วงความคิดและจินตนาการ	0	0	0	9	41	4.82	0.39
4. ภาวะหมกมุ่นทางเพศคือช่วงขณะหนึ่งของจิตใต้สำนึก	0	0	0	5	45	4.09	0.30
5. การใช้ภาพวาดทำให้สามารถสื่อสารได้ง่ายขึ้น	0	0	0	4	46	4.92	0.27
ด้านความน่าเชื่อถือในตัวผลงาน							
6. ปัจจุบันผู้คนล้วนต้องการหลีกเลี่ยงความทุกข์และความวุ่นวายแสวงหาความสุขเพื่อตนเองและเรื่องเพศคือหนึ่งในนั้น	0	0	13	18	19	4.12	0.80

สรุปผลจากตาราง 2 ความพึงพอใจในผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 – 5 จากผลงานศิลปะทั้งหมด 5 ผลงาน เมื่อให้คะแนนความคิดเห็นน้อยที่สุดเป็น 1 และมากที่สุดเป็น 5 และนำคะแนนมาเฉลี่ยกันผลปรากฏว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานในนิทรรศการส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 ถึง 5 ดังนี้

เรียงเรียงตามอันดับ 1 - 6 จากค่าเฉลี่ย

อันดับที่ 1 ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน

ข้อ 5. การใช้ภาพวาดทำให้สามารถสื่อสารได้ง่ายขึ้นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.92 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.27 จัดเป็นค่าเฉลี่ยที่มากที่สุด

อันดับที่ 2 ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน

ข้อ 3. ผลงานสื่อสารให้เข้าใจถึงการอยู่ในห้วงความคิดและจินตนาการมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.82 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.39

อันดับที่ 3 ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ

ข้อ 2. ภาวะหมกมุ่นทางเพศเป็นเรื่องของความคิดและจิตใต้สำนึก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58

อันดับที่ 4 ด้านความน่าเชื่อถือในตัวผลงาน

ข้อ 6. ปัจจุบันผู้คนล้วนต้องการหลีกเลี่ยงความทุกข์และความวุ่นวายแสวงหาความสุขเพื่อตนเองและเรื่องเพศคือหนึ่งในนั้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80

อันดับที่ 5 ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน

ข้อ 4. ภาวะหมกมุ่นทางเพศคือช่วงขณะหนึ่งของจิตใต้สำนึกมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30

อันดับที่ 6 ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ

ข้อ 1. ภาวะหมกมุ่นทางเพศทำให้เกิดจินตนาการโลกส่วนตัว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.58 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.01 จัดเป็นค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุด

ตาราง 3 แสดงผลการประเมินทัศนคติที่มีต่อผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 – 5

ทัศนคติที่มีต่อผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติ จากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 ถึง 5	ระดับความคิดเห็น					ระดับความคิดเห็น	
	ไม่เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง	ไม่ เห็น ด้วย	ไม่ แน่ ใจ	เห็น ด้วย	เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง	ค่าเฉลี่ย	ค่า เบี่ยงเบน มาตรฐาน
	1	2	3	4	5		
องค์ประกอบทางทัศนศิลป์							
1. รูปแบบและการนำเสนอ องค์ประกอบของภาพ มีความเหมาะสม	0	0	0	11	39	4.78	0.42
2. แสงเงาและบรรยากาศ ของภาพมีความเหมาะสม	0	0	0	16	34	4.68	0.47
หลักเกณฑ์การออกแบบ							
3. มีการแสดงออกใน จุดมุ่งหมายที่ชัดเจนในเนื้อหา	0	0	0	9	41	4.82	0.39
4. ผลงานมีสัดส่วนสัมพันธ์กัน และสอดคล้องกับเรื่องราว	0	0	0	14	36	4.72	0.45
5. ผลงานแสดงออกถึง จินตนาการจากภาวะหมกมุ่น ทางเพศ	0	0	0	9	41	4.82	0.39
ความหมายของผลงาน							
6 ผลงานนี้ทำให้ท่านเข้าใจถึง เนื้อหาของผู้ที่ตกอยู่ในภาวะ หมกมุ่นทางเพศ	0	0	0	7	43	4.86	0.35
7. ผลงานนี้เหมาะสมกับยุคสมัย ในปัจจุบันที่ผู้คนทั่วไปในสังคม ต่างมีความหลากหลาย ทางความคิด	0	0	14	18	18	4.08	0.80

สรุปผล จากตาราง 3 การประเมินทัศนคติที่มีต่อผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 – 5 จากผลงานศิลปะทั้งหมด 5 ผลงาน เมื่อให้คะแนนความคิดเห็นน้อยที่สุดเป็น 1 และมากที่สุดเป็น 5 และนำคะแนนมาเฉลี่ยกันผลปรากฏว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานในนิทรรศการ ให้คะแนนการประเมินทัศนคติที่มีต่อผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 1 ถึง 5 ดังนี้

เรียบเรียงตามอันดับ 1 - 6 จากค่าเฉลี่ย

อันดับที่ 1 ความหมายของผลงาน

ข้อ 6. ผลงานนี้ทำให้ท่านเข้าใจถึงเนื้อหาของผู้ที่ตกอยู่ในภาวะหมกมุ่นทางเพศ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.86 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.35 จัดเป็นค่าเฉลี่ยที่มากที่สุด

อันดับที่ 2 หลักเกณฑ์การออกแบบ

ข้อ 3. มีการแสดงออกในจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนในเนื้อหา เช่นเดียวกันกับ ข้อ 5. ผลงานแสดงออกถึงจินตนาการจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ ทั้งสองข้อนี้มีค่าเฉลี่ยที่เท่ากันคือ 4.82 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.39

อันดับที่ 3 องค์ประกอบทางทัศนศิลป์

ข้อ 1. รูปแบบและการนำเสนอขององค์ประกอบของภาพมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42

อันดับที่ 4 หลักเกณฑ์การออกแบบ

ข้อ 4. ผลงานมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กันและสอดคล้องกับเรื่องราว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45

อันดับที่ 5 องค์ประกอบทางทัศนศิลป์

ข้อ 2. แสงเงาและบรรยากาศของภาพมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.47

อันดับที่ 6 ความหมายของผลงาน

ข้อ 7. ผลงานนี้เหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบันที่ผู้คนทั่วไปในสังคมต่างมีความหลากหลายทางความคิดซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80 จึงทำให้ข้อนี้จัดเป็นค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุด

โดยในแต่ละหัวข้อ ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนนในรายการประเมินแตกต่างกันออกไป และที่ให้คะแนนมากเป็นอันดับที่ 1 จากค่าเฉลี่ยคือความหมายของผลงาน ข้อ 6. ผลงานนี้ทำให้ท่านเข้าใจถึงเนื้อหาของผู้ที่ตกอยู่ในภาวะหมกมุ่นทางเพศมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ 4.86 ซึ่งถือว่าการรวบรวมคะแนนจากแบบประเมินครั้งนี้เป็นไปตามความคาดหวังของผู้วิจัยถึงผลที่ได้รับ

ตาราง 4 แสดงผลการจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 – 5

อันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 ถึง 5	ระดับความพอใจ					ระดับความพอใจ		
	1	2	3	4	5	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	อันดับ
จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1	0	0	0	17	33	4.66	0.48	4
จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 2	0	0	0	10	40	4.80	0.40	1
จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 3	0	0	0	12	38	4.76	0.43	2
จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 4	0	0	0	19	31	4.62	0.49	5
จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 5	0	0	0	15	35	4.70	0.46	3

สรุปผลจากตาราง 4 การจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 1 – 5 จากผลงานศิลปะทั้งหมด 5 ผลงาน เมื่อให้คะแนนความคิดเห็นน้อยที่สุดเป็น 1 และมากที่สุดเป็น 5 และนำคะแนนมาเฉลี่ยกัน ผลปรากฏว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานในนิทรรศการ ให้คะแนนการจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 ถึง 5 ดังนี้

เรียงเรียงตามอันดับ 1 – 5 จากค่าเฉลี่ย

อันดับที่ 1 ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 2 มีค่าเฉลี่ย 4.80 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40

อันดับที่ 2 ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 3 มีค่าเฉลี่ย 4.76 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43

อันดับที่ 3 ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 5 มีค่าเฉลี่ย 4.70 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46

อันดับที่ 4 ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 มีค่าเฉลี่ย 4.66 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48

อันดับที่ 5 ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 4 มีค่าเฉลี่ย 4.62 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49

ผลการรวบรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับที่มีความแตกต่างเพียงเล็กน้อย และถือว่าผู้เข้าชมผลงานภายในนิทรรศการครั้งนี้ โดยส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจสามารถรับการสื่อสารจากตัวผลงานได้เป็นอย่างดีตรงตามความคาดหวังของผู้วิจัยในการสร้างเครื่องมือขึ้นขึ้นมาเพื่อใช้พิสูจน์ผลตามสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้



ภาพประกอบ 33 ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 1

ขนาด 90X120 ซม.เทคนิคจิตรกรรมผสม

ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข1

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานเรื่องเพศมีส่วนเกี่ยวโยงกับจิตใต้สำนึก และสัญชาตญาณมนุษย์มาแต่กำเนิด การอุปมาจากผลงานชิ้นนี้จึงเปรียบเรื่องเพศเป็นเสมือนขนมหวานที่เมื่อใครก็ตามหากได้ลิ้มลองแล้วจะต้องติดใจ ผู้วิจัยเลือกใช้การศึกษาสัญลักษณ์เป็นการสื่อความหมายในตัวผลงานดังที่สมเกียรติ ตั้งนโมได้กล่าวว่า“สัญลักษณ์ต่างๆแต่เดิมเป็นเรื่องที่มีความสัมพันธ์อยู่กับบรรดาเรื่องลึกลับพิธีกรรมและเวทมนต์ซึ่งในปัจจุบันบรรดาศิลปิน และคนทำงานสร้างสรรค์ได้นำเอาสัญลักษณ์ต่าง ๆ มาใช้ ซึ่งก็ไม่ใช่เรื่องของเวทมนต์แต่อย่างใดอีกทั้งยังไม่ใช่เรื่องลึกลับที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางสัญลักษณ์แม้แต่ในบางกรณีกระบวนการนั้นอาจเต็มไปด้วยความสลับซับซ้อนอยู่บ้างก็ตาม” (สมเกียรติ ตั้งนโม. ม.ป.ป.: ออนไลน์) ผู้วิจัยเลือกใช้สัญลักษณ์ขนมหวานมาจัดวางเพื่อเป็นการสื่อความหมาย และนำมาปรับเปลี่ยน ตัดทอน จัดองค์ประกอบเสียใหม่ด้วยวิธีการเล่าเรื่องแบบที่เล่นที่

จริง ตัวละครหลักในภาพ (ตัวละครชายมีหนวด) ถูกจัดวางในลักษณะท่านอนด้วยแววตาที่ไร้ซึ่งสติหรือกึ่งหลับกึ่งตื่น เพื่อชี้ชวนให้ผู้รับชมได้เห็นว่าภาพที่ปรากฏขึ้นจากเหตุการณ์ในภาพนี้ เปรียบเสมือนการคิดคำนึงขึ้นมาโดยปราศจากการไตร่ตรองด้วยเหตุและผล แม้กระทั่งการเลือกใช้สัญลักษณ์มดดำมาเป็นตัวสื่อสารในภาพด้วยก็เช่นกันที่ผู้วิจัยหยิบยกมาใช้อุปมาเป็นภาพแทนความคิดที่ปราศจากการคิดไตร่ตรองด้วยเหตุผล การกระทำใด ๆ ของมดที่ปรากฏขึ้นในภาพผลงานนี้ จึงเป็นเสมือนการเปรียบเทียบถึงการกระทำที่เกิดขึ้นด้วยสัญชาตญาณที่มีติดตัวมาแต่กำเนิด มิใช่เพราะการทบทวนและคิดไตร่ตรองหาเหตุผลนั่นเอง

สรุปผลการจัดอันดับผลการจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติ

จากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 จัดเป็นอันดับที่ 4 โดยเรียงตามอันดับ 1 – 5 จากค่าเฉลี่ยหากเทียบจากผลอันดับแล้ว แม้ผลงานชิ้นนี้จะไม่ใช่ชิ้นที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด แต่ก็มีอันดับที่เหนือกว่าผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 4 แค่อันดับหนึ่งอันดับเท่านั้น จากการวิเคราะห์ด้วยกระบวนการวิจัย ผลงานชิ้นนี้ยังมีจุดบกพร่องที่ต้องปรับปรุงแก้ไขอยู่เล็กน้อย นั่นคือ เรื่องความสว่างและความมืด (Light & Dark) โดยเรื่องความสว่างและความมืด ณ ที่นี้ แยกเป็นคนละส่วนกับแสงเงาจากวัตถุภายในภาพ แต่หมายถึงความสว่างและความมืดโดยภาพรวมของผลงาน เหตุเพราะผลงานมีความมืดมากจนเกินไป จึงทำให้น้ำหนักและบรรยากาศของภาพเกิดความคลุมเครือ ดังที่ สุชาติ สุทธิ ได้อธิบายถึง ความสว่างและความมืด ไว้ดังนี้ “ความสว่างและความมืดมีความสัมพันธ์ต่อการมองเห็น ความสว่างและความมืดในที่นี้มีได้หมายถึง แสงและเงา (Light & Shade) ที่ปรากฏบนวัตถุ แต่หมายถึงความเข้มของแสงมาก – แสงน้อย สภาวะของความสว่างและความมืดจากความเข้มของแสงที่กล่าว ทำให้รับรู้รูปร่างและสิ่งของต่าง ๆ รอบตัวได้ชัดแจ้งมากน้อยเพียงใด เพราะค่าของความสว่าง – ความมืด เป็นตัวกำหนด ยกตัวอย่างสภาวะการมองเห็นระหว่างกลางวันและกลางคืน เป็นต้น ความเข้มของแสง (Intensity of Light) ในสภาวะที่มีความเข้มของแสงจัดจะให้ค่าความสว่างกระทบสู่สายตา และทำให้เห็นรูปร่างรูปทรงของสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน ในทางตรงกันข้ามหากมีความเข้มของแสงน้อยจะทำให้มืด และมองเห็นสิ่งต่าง ๆ อย่างสลับลางไม่ชัดเจน”(สุชาติ สุทธิ. 2535: 38)



ภาพประกอบ 34 ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 2

ขนาด 90X120 ซม. เทคนิคจิตรกรรมผสม

ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 2

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานความกำหนัด หรือความต้องการทางเพศจัดเป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ หรือที่เรียกอีกอย่างหนึ่งว่าสัญชาตญาณ ทว่าความต้องการเหล่านี้ถูกจำกัด และถูกทำให้ไม่สามารถแสดงออกมาได้ด้วยกฎเกณฑ์ จารีตและบรรทัดฐานทางสังคมที่มนุษย์เป็นผู้กำหนดและสร้างกรอบกติกาขึ้นมาเองมีผลทำให้ความต้องการทางเพศถูกเก็บงำและซ่อนความต้องการเหล่านี้ไว้ในจิตใจพร้อมที่จะแสดงออกมาในทุกครั้งที่สบโอกาส ไม่ว่าจะด้วยความตั้งใจ

หรือว่าไม่ตั้งใจก็ตาม ดังที่ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) นักจิตวิทยาากลุ่มจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ชาวเวียนนาได้กล่าวว่า “ความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ ไม่ว่าจะปกติหรือไม่นั้น เกิดจากแรงผลักดัน และความต้องการของสัญชาตญาณ (Instinctual Drive) แต่การแสดงออกนี้ถูกขัดขวางจากสภาพแวดล้อมทางสังคม มนุษย์จึงต้องแสดงออกถึงความต้องการเหล่านี้ด้วยวิธีที่สังคมยอมรับ การปรับตัวซึ่งก่อให้เกิดความขัดแย้งขึ้นภายในจิตใจ ซึ่งมีวิธีแก้ไขได้โดยใช้กลไกทางจิต (Defense Mechanism) ฟรอยด์มีความคิดว่าความคับข้องใจที่เกิดขึ้นนี้จะถูกเก็บกดไว้ในจิตใต้สำนึก และมีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมของมนุษย์ เพราะสิ่งที่ถูกเก็บกดไว้นี้จะหาโอกาสแสดงออกมาโดยไม่รู้ตัว เช่นการพลั้งปากพูด ความฝัน หรือการแสดงออกมาในรูปแบบที่สังคมยอมรับ”(Freud. 1963: 193)

สรุปผลการจัดอันดับผลการจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติ

จากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40 จัดเป็นอันดับที่ 1 โดยเรียงตามอันดับ 1 – 5 จากค่าเฉลี่ยจากการวิเคราะห์ด้วยกระบวนการวิจัย พบว่าการเลือกใช้สัญลักษณ์ และการศึกษาสัญลักษณ์เพื่อการสื่อความหมายในผลงานนั้น มีความสำคัญเป็นอย่างมาก จากกรณีของผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 2 ขึ้นนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา ด้วยการหยิบสัญลักษณ์อวัยวะเพศหญิงมาใส่ลงในผลงาน โดยผ่านการคิด และเสริมแต่งจินตนาการขึ้นมาใหม่ด้วยการจัดวางสัดส่วนของภาพที่ผิดแปลกจากความเป็นจริง แวดตาของตัวละครหลักภายในภาพที่แสดงให้เห็นถึงภาวะอาการที่ไม่ค่อยปกตินัก รวมถึงการสร้างบรรยากาศที่ฟุ้งฝัน จึงทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการสื่อสารด้วยการหยิบใช้สัญลักษณ์ที่ตรงไปตรงมานั้นมีผลปะทะต่อสายตาของผู้เข้าชม อีกทั้งยังดึงดูดความสนใจได้มากกว่าผลงานชิ้นอื่น ๆ เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์สากลอีกด้วย ดังที่สมเกียรติ ตั้งนโม ได้กล่าวว่า “สัญลักษณ์ไม่ใช่สิ่งที่มีคุณค่า ซึ่งมีอยู่แต่เดิมในงานศิลปะสัญลักษณ์เป็นวิธีการอันหนึ่งของการถ่ายทอดความหมาย ซึ่งจะถ่ายทอดได้ดี หรือไม่ดี เป็นเรื่องที่ขึ้นอยู่กับตัวของศิลปิน ในทำนองเดียวกันสัญลักษณ์สามารถถูกนำมาใช้ได้ อย่างมีรสนิยมหรือรู้จักเลือกเฟ้นและเหมาะสม หรือมันอาจถูกใช้มากเกินไปก็เป็นได้ นอกจากนี้สัญลักษณ์ยังสามารถช่วยยกระดับผลงานศิลปะหรือสามารถที่จะเป็นภาระอันหนักหน่วงของผลงานศิลปะก็เป็นได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับตัวศิลปินเองว่ามีความฉลาดเฉลียวในการนำมาใช้น้อยสักเพียงใด” (สมเกียรติ ตั้งนโม. ม.ป.ป.: ออนไลน์)



ภาพประกอบ 35 ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 3

ขนาด 90X120 ซม. เทคนิคจิตรกรรมผสม

ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 3

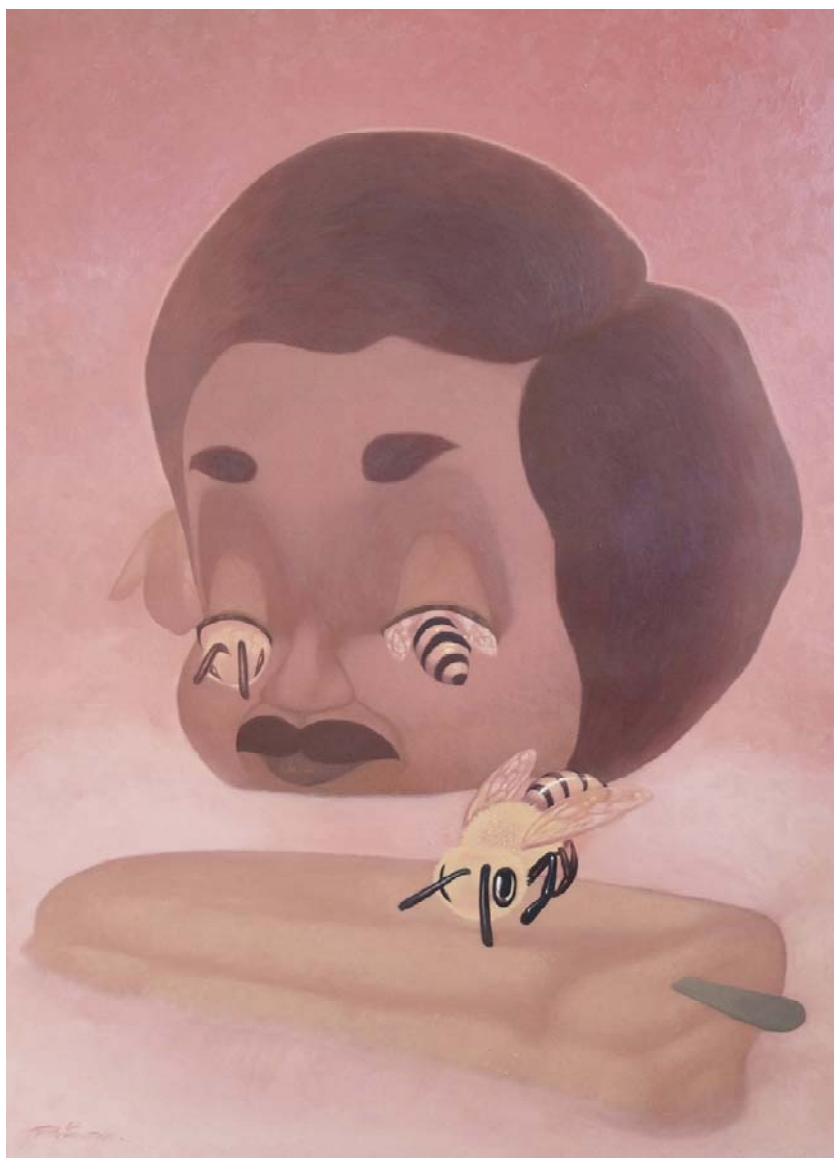
แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจินตนาการเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นบนพื้นฐานทางอารมณ์ของมนุษย์ทุกคน มากบ้างน้อยบ้างแตกต่างกันออกไป ในวัยเด็กอาจมีจินตนาการอยู่มาก เมื่อโตขึ้นจินตนาการอาจน้อยลงรวมถึงการควบคุมความคิดจินตนาการได้ดีกว่าในวัยเด็กทว่าจินตนาการเหล่านั้นก็ไม่เคยจางหายไปไหน ยังคงวนเวียนอยู่ในจิตใต้สำนึกส่วนลึกของมนุษย์ทุกคนนั่นเอง โดยชัยยุทธรัตนนุกุลได้กล่าวถึงจินตนาการ หรือการสร้างภาพขึ้นภายในจิตใจเหล่านี้ว่า “เมื่อมนุษย์ได้ถูก

กระตุ้นด้วยสิ่งเร้าจากการรับรู้สัมผัสด้วยประสาทสัมผัสจะเกิดเป็นรูปแบบของความคิดขึ้นที่เราเรียกว่า จินตนาการซึ่งจินตนาการอาจเกิดขึ้นได้ในหลายแนวทางอันยังไม่สามารถสร้างเอกภาพของรูปแบบทางความคิดจนกว่าจะผ่านกระบวนการทางการศึกษาเพื่อวิเคราะห์ และพิจารณาด้วยเหตุและผล ดังนั้น จินตนาการก็คือผลจากการรับรู้โดยประสาทสัมผัสต่างๆของมนุษย์ผสมผสานกับประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม”(ชัยยุทธรัตนพจนกุล. 2541: 63) ซึ่งเรื่องของเช็กส์ก็เช่นกัน ว่าเป็นเรื่องหนึ่งที่ทุกคนมักมีจินตนาการถึงอย่างเสมอไม่ว่าทางตรงก็ทางอ้อมโดยผลงานชิ้นนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้การศึกษาสัญลักษณ์เป็นการสื่อความหมายในตัวผลงาน ดังที่ สมเกียรติ ตั้งนโม ได้กล่าวว่า“สัญลักษณ์ต่างๆแต่เดิมเป็นเรื่องที่มีความสัมพันธ์อยู่กับบรรดาเรื่องลึกลับพิธีกรรมและเวทมนต์ซึ่งในปัจจุบันบรรดาศิลปินและคนทำงานสร้างสรรค์ได้นำเอาสัญลักษณ์ต่าง ๆ มาใช้ ซึ่งก็ไม่ใช่เรื่องของเวทมนต์แต่อย่างใดอีกทั้งยังไม่ใช่เรื่องลึกลับที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางสัญลักษณ์แม้แต่ในบางกรณีกระบวนการนั้นอาจเต็มไปด้วยความสลับซับซ้อนอยู่บ้างก็ตาม”(สมเกียรติ ตั้งนโม. ม.ป.ป.: ออนไลน์) และไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร ได้กล่าวว่า “ในทฤษฎีของนักทฤษฎีทางด้านสัญลักษณ์คืออะไรก็ได้ที่ก่อให้เกิดความหมายโดยการเทียบเคียงให้เห็นถึงความแตกต่างไปจากสิ่งอื่น และคนในสังคมยอมรับหรือเข้าใจ”(ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. 2555: 16-29) โดยผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยต้องการอุปมาถึง ณ ขณะหนึ่งของห้วงความคิดและจินตนาการจากการได้รับความสุขจากเช็กส์สมดังปรารถนา แม้จะเป็นช่วงเวลาเพียงไม่กี่เสี้ยววินาทีก็ตาม โดยผลงานถูกถ่ายทอดออกมาทั้งในรูปแบบ และเชิงวิธีคิดของศิลปะ ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ดังที่อัศนีย์ ชูอรุณ ได้กล่าวว่า

ศิลปะในลัทธินี้ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติสิ่งที่อยู่ในความคิดฝันออกมา ว่ากันว่าความฝันนั้นเป็นสิ่งที่จริงแท้เสียยิ่งกว่าความจริงเป็นสุดยอดของความเป็นจริง ศิลปินในลัทธินี้มองว่าโลกแห่งความเป็นจริงที่เห็นนั้นเป็นภาพมายาทั้งหมดเป็นการเคลื่อนไหวของศิลปะรูปแบบหนึ่งที่มีความคิดฟุ้งตามทฤษฎีของ ชิกมุนด์ ฟรอยด์ที่ว่ามนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึกซึ่งเราฝังความอยากอันมิได้ขัดเกลาเอาไว้จึงทำให้รู้สึกว่าการปาเถื่อนนั้นยังมิได้จางหายไปจากมนุษย์จินตนาการคือจิตไร้สำนึกและเป็นภาวะของความเพ้อฝันที่มีกระบวนการค่อนข้างโน้มเอียงไปในทางกามวิสัยหลักการของเซอร์เรียลลิสม์นั้นคือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออกที่มีกระบวนการต่อเนื่องกันซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สิ่งที่เราเห็นและรับรู้จากโลกภายนอกขณะตื่นถือเป็นเพียงปรากฏการณ์ทางประสาทสัมผัสเท่านั้นคือความมหัศจรรย์และความมหัศจรรย์เพียงอย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์ได้ (อัศนีย์ ชูอรุณ. 2537: 60)

สรุปผลการจัดอันดับผลการจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติ

จากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.76 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 จัดเป็นอันดับที่ 2 โดยเรียงตามอันดับ 1 – 5 จากค่าเฉลี่ยจากการวิเคราะห์ด้วยกระบวนการวิจัย พบว่ามีเรื่องที่ต้องปรับปรุงแก้ไขอยู่ด้วยกันทั้งหมดสองเรื่อง เรื่องแรกคือ ค่าความอึดตัวของสี ความหมายคือ ค่าความหนาแน่นของเจดสีเฉพาะสี โดยเจดสีที่มีค่าความอึดตัวสูงจะทำให้มองเห็นได้ชัด และมีมวลสีที่หนาแน่น ขณะที่เจดสีที่มีค่าความอึดตัวน้อยจะปรากฏเป็นน้ำหนักเทามากกว่า (น้ำหนักกลางของภาพ) โดยเจดสีที่เป็นข้อควรปรับปรุงแก้ไขสำหรับผลงานชิ้นนี้คือสีฟ้า เหตุเพราะเป็นสีที่ถูกใช้จากหลอดโดยไม่ได้ผ่านการคุมบรรยากาศของภาพ ดังเช่นผลงานชิ้นอื่น ๆ ที่ผ่านการคุมบรรยากาศของภาพด้วยการเจือสีบรรยากาศโทนหลักของภาพมาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงทำให้พื้นหลังของภาพผลงานชิ้นนี้มีสีฟ้าที่สด และอึดตัวเกินความจำเป็น ทำให้น้ำหนักและบรรยากาศโดยรวมของภาพไม่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ข้อควรปรับปรุงแก้ไขเรื่องที่สองคือ การจัดวางระยะของภาพ เนื่องจากผลงานยังขาดการวางตำแหน่งลดหลั่น ไกล่ กลาง ไกล จึงทำให้ภาพนี้มีเพียงแค่ระยะหน้าและระยะพื้นหลังเพียงสองระยะเท่านั้น ซึ่งมีผลทำให้ภาพแบนและขาดมิติไปเนื่องจากการจัดวางระยะหน้าที่กระจุกรวมกันอยู่มากเกินไปโดยสามารถแก้ไขได้ ดังที่ อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวไว้ ดังนี้ “การสร้างสรรค์ความตื้นลึกด้วยรูปและพื้น (Figure of Ground Dimension) ศิลปินในแต่ละยุคต่างได้แก้ปัญหาไว้ต่างกันศิลปินบางพวกใช้วิธีกำหนดตำแหน่งของรูปและพื้น โดยยึดถือเส้นเพียงตาที่กำหนดขึ้น กลายเป็นวิชาเปอร์สเปคตีฟ (Perspective) มีผลทำให้จิตรกรในศตวรรษที่ 15 ต้องศึกษาวิชาเปอร์สเปคตีฟกันอย่างจริงจัง ซึ่งเป็นวิธีสร้างความตื้นลึกด้วยเส้นแสดงถึงความตื้นลึกของวัตถุในตำแหน่งต่าง ๆ ประการสำคัญคือหากวัตถุใดอยู่ใกล้ให้มีขนาดใหญ่ ส่วนวัตถุไกลให้มีขนาดเล็ก นอกจากจะแก้ด้วยการใช้เปอร์สเปคตีฟแล้วการแก้ให้มีความรู้ลึกของระยะ ไกล่ ไกล อีกวิธีคือการกำหนดตำแหน่งของรูปและพื้น เช่น รูปใดอยู่ใกล้ถือเป็นพื้นภาพด้านหน้า รูปใดอยู่กลางถือเป็นพื้นภาพตรงกลาง และรูปใดที่อยู่หลังถือเป็นพื้นภาพด้านหลัง” (อารี สุทธิพันธุ์. 2535: 81-82)



ภาพประกอบ 36 ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 4

ขนาด 90X120 ซม. เทคนิคจิตรกรรมผสม

ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 4

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานภายใต้ความฝันอะไรก็ล้วนเกิดขึ้นได้ แม้ว่าสิ่งที่ฝันจะมี
ความเป็นไปได้ หรือไม่สามารถเป็นไปในโลกแห่งความจริง ณ ขณะตื้นก็ตามในอีกแง่หนึ่ง ความฝัน
คือการปลดปล่อยมนุษย์ออกจากพันธนาการ ให้แสดงออกถึงความต้องการจากจิตใต้สำนึกโดยแท้จริง
แม้จะเป็นเรื่องที่ขัดต่อศีลธรรมอันดีงามสักเพียงใดก็ตาม ความฝันจึงเปรียบเสมือนเป็นโลกอีกใบ ที่
มนุษย์ปลดปล่อยความคิดและการกระทำจากความต้องการโดยแท้จริง ถือเป็นภาวะของจิตที่ไร้สำนึก

ซึ่งต่างจากโลกความเป็นจริงที่มนุษย์มีสติ และมีจิตที่รับรู้ต่อสำนึกผิด ชอบ ชั่ว ดี ดังนั้น ปรัชญาการณ ที่เกิดขึ้นในโลกความฝัน จึงเปรียบเสมือนการกระทำที่เป็นความต้องการอันแท้จริง ที่มนุษย์ไม่สามารถ แสดงมันออกมาได้ในชีวิตประจำวันขณะตื่นนั่นเองซึ่งเรื่องนี้ตรงตามที่ หนึ่งธิดา ได้กล่าวว่า “ความฝัน สามารถปลุกจิตที่ถูกกดทับอยู่โดยสำนึกในขณะที่กำลังตื่น ซึ่งในขณะที่ตื่นไม่สามารถทำเช่นนั้นได้ เนื่องจากมันคือจิตที่รู้สำนึกแต่ในระหว่างที่ฝันนั้นจิตสำนึกจะไม่มีบทบาทอะไร ทุกสิ่งทุกอย่างจะคลายตัว และจิตที่เป็นอิสระจากพันธนาการต่าง ๆ จะสามารถแสดงตัวออกมาได้ ซึ่งเป็นหน้าที่ของศิลปินผู้ ถ่ายทอด นั่นก็คือ การพยายามดึงเอาจิตในสภาวะแห่งความฝันที่ไร้ซึ่งสำนึกนั้นออกมาให้เห็นอย่าง เป็นรูปธรรมซึ่ง ดาลี เรียกสภาวะเช่นนี้ว่า สภาวะแห่งจิตวิกลจริต (Paranoiac – critical Method)” (หนึ่งธิดา. 2537: 77) และสอดคล้องกับที่ ศุภชัย สิงห์ยะบุญชัย ได้กล่าวว่า “ศิลปินลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ได้รับอิทธิพลโดยตรงมาจาก ซิกมันด์ ฟรอยด์ (ค.ศ. 1856 - 1934) จิตแพทย์ชาวเวียนนาเชื้อสายยิว ผู้เสนอทฤษฎี “จิตวิเคราะห์” ซึ่งได้รับความสนใจจากศิลปินกลุ่มนี้เป็นอย่างมากอิทธิพลทางจิตวิเคราะห์ ของ ฟรอยด์ ได้ส่งผลต่อแนวคิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์โดยเฉพาะในเรื่องของการให้ความสำคัญต่อพลัง และความเร้นลับของจิตไร้สำนึก ด้วยการเชื่อมโยงเข้ากับเรื่องทางเพศ การสนใจเรื่องความบังเอิญที่เป็นภววิสัยในแง่การนำมาเชื่อมโยงกับจิตไร้สำนึกหลักแห่งความพึงพอใจกับหลักแห่งความเป็นจริง สัญชาตญาณมุ่งเป็น (Eros) กับสัญชาตญาณมุ่งตาย (Thanatos) รวมถึงแรงขับ หรือแรงปรารถนา ทางเพศ” (ศุภชัย สิงห์ยะบุญชัย. 2547: 209-210)

สรุปผลการจัดอันดับผลการจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติ
จากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 4 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49 จัดเป็นอันดับที่ 5 โดยเรียงตามอันดับ 1 – 5 จากค่าเฉลี่ยจึงเป็นผลงานที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด จากการ วิเคราะห์ด้วยกระบวนการวิจัยพบว่า มีเรื่องที่ต้องปรับปรุงแก้ไขอยู่มาก ดังนี้ เรื่องแรกคือ ความ ผิดพลาดที่เกิดจากขาดการวางแผนที่ดีในการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้เกิดการทำงานซ้ำซ้อน และเขียน สีทับหลายชั้นเนื่องจากการปรับแก้ ภาพผลงานจึงเกิดพื้นผิวที่ขรุขระอย่างไม่ได้ตั้งใจอยู่หลายส่วนจาก เม็ดสีที่ถูกทับซ้อนกันจนหนา เรื่องนี้จึงเป็นข้อผิดพลาดที่สำคัญที่สุดเรื่องหนึ่งจึงถือเป็นกรณีศึกษาเพื่อ พัฒนาเรื่องการวางแผนการทำงานในครั้งต่อไป ประการต่อมาคือเรื่องของความสว่างและความมืด ภายในภาพผลงาน (Light & Dark) โดยเรื่องความสว่างและความมืด ณ ที่นี้ ต้องแยกเป็นคนละส่วน กับแสงและเงาจากวัตถุภายในภาพ แต่หมายถึงความสว่างและความมืดโดยภาพรวมของผลงาน เหตุ

เพราะผลงานมีความมืดมากจนเกินไป จึงทำให้น้ำหนักและบรรยากาศของภาพเกิดความคลุมเครือ ซึ่งเป็นเหตุผลข้อที่ตรงกันกับผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 แต่ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 4 ขึ้นนี้ จะมีความมืดที่เข้มสูงกว่ามากดังที่ สุชาติ สุทธิ ได้อธิบายถึง ความสว่างและความมืด ไว้ดังนี้ “ความสว่างและความมืดมีความสัมพันธ์ต่อการมองเห็น ความสว่างและความมืดในที่นี้มีได้หมายถึง แสงและเงา (Light & Shade) ที่ปรากฏบนวัตถุ แต่หมายถึงความเข้มของแสงมาก – แสงน้อย สภาวะของความสว่างและความมืดจากความเข้มของแสงที่กล่าว ทำให้รับรู้รูปร่าง และสิ่งของต่าง ๆ รอบตัวได้อย่างชัดเจนมากน้อยเพียงใด เพราะค่าของความสว่าง – ความมืด เป็นตัวกำหนด ยกตัวอย่างสภาวะการมองเห็นระหว่างกลางวันและกลางคืน เป็นต้น ความเข้มของแสง (Intensity of Light) ในสภาวะที่มีความเข้มของแสงจัดจะให้ค่าความสว่างกระทบสู่สายตา และทำให้เห็นรูปร่างรูปทรงของสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน ในทางตรงกันข้ามหากมีความเข้มของแสงน้อยจะทำให้มืด และมองเห็นสิ่งต่าง ๆ อย่างสลับกลางไม่ชัดเจน” (สุชาติ สุทธิ. 2535: 38) นั่นจึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 4 ขึ้นนี้ มีค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุด นั่นเอง



ภาพประกอบ 37 ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 5
ขนาด 90X120 ซม. เทคนิคจิตรกรรมผสม

ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 5

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน “ตามหลักจิตวิเคราะห์ของ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) นั้น จิตไร้สำนึกของมนุษย์จะเกิดขึ้นในขณะที่ไม่รู้สึกรู้ส หรือในขณะที่กำลังฝันนั่นเอง ในความฝันนั้น มนุษย์จะสามารถสื่อสารกับสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างอิสระและไร้ขอบเขต ซึ่งนักจิตวิทยามักนำเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสภาวะแห่งความฝัน หรือสภาวะของจิตไร้สำนึกนี้ มาวิเคราะห์จิตและพฤติกรรมของบุคคลต่าง ๆ ได้ ศิลปะลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ได้นำหลักจิตวิเคราะห์เช่นนี้เข้ามาใช้เป็นแนวทางในการสื่อสารต่อความต้องการปลูกเร้าให้มนุษย์รับรู้ในสิ่งซึ่งมักถูกสืมในสภาวะจิตไร้สำนึกเช่นนี้ออกมากระตุ้นเตือนต่อจิตสำนึกปกติให้สามารถรับรู้ ถึงพฤติกรรมที่ซ่อนเร้นต่าง ๆ ของมนุษย์ ศิลปะเช่นนี้จึงมักแสดงออกมาในรูปลักษณะของภาพจินตนาการต่าง ๆ ที่เป็นไปไม่ได้ในสภาวะปกติเป็นการแสดงออกแบบเหนือความจริง นั่นเอง” (หนึ่งธิดา. 2537: 15) โดยผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะ

หมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 5 ขึ้นนี้ ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดถึง ณ ขณะช่วงเวลาหนึ่งของจิตไร้สำนึก เป็นสภาวะแห่งความฝัน การเผลอคิดแบบฉับพลันโดยขาดการไตร่ตรองหาเหตุผล หรือสภาวะของอาการกึ่งหลับกึ่งตื่น ผ่านการแสดงออกด้วยวิธีการใช้สัญลักษณ์ศึกษาในการสื่อความหมาย ตามหลักความคิดและแนวทางของ ศิลปะลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ดังที่อัคนีย์ ชูอรุณได้กล่าวว่า

ศิลปะในลัทธินี้ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติสิ่งที่อยู่ในความคิดฝันออกมา ว่ากันว่าความฝันนั้น เป็นสิ่งที่จริงแท้เสียยิ่งกว่าความจริงเป็นสุดยอดของความเป็นจริง ศิลปินในลัทธินี้มองว่าโลกแห่งความเป็นจริงที่เห็นนั้นเป็นภาพมายาทั้งหมดเป็นการเคลื่อนไหวของศิลปะรูปแบบหนึ่งที่มีความคิดฟุ้งตามทฤษฎีของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ที่ว่ามนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึกซึ่งเราฝังความอยากอันมิได้ขัดเกลาเอาไว้จึงทำให้รู้สึกถึงความป่าเถื่อนนั้นยังมีได้ฉายหายไปจากมนุษย์ จินตนาการ คือจิตที่ไร้สำนึก และเป็นภาวะของความเพ้อฝันที่มีกระบวนการค่อนข้างโน้มเอียงไปในทางกามวิสัยหลักการของเซอร์เรียลลิสม์นั้นคือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออกที่มีกระบวนการต่อเนื่องกัน ซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สิ่งที่เราเห็นและรับรู้จากโลกภายนอกขณะตื่นถือเป็นเพียงปรากฏการณ์ทางการแทรกแซงความงามคือความมหัศจรรย์และความมหัศจรรย์เพียงอย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์ได้ (อัคนีย์ ชูอรุณ, 2537: 60)

และสอดคล้องกับที่ ศุภชัย สิงห์ยะบุญชัย ได้กล่าวว่า “ศิลปินลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ได้รับอิทธิพลโดยตรงมาจาก ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (ค.ศ. 1856 - 1934) จิตแพทย์ชาวเวียนนาเชื้อสายยิว ผู้เสนอทฤษฎี “จิตวิเคราะห์” ซึ่งได้รับความสนใจจากศิลปินกลุ่มนี้เป็นอย่างมาก อิทธิพลทางจิตวิเคราะห์ของ ฟรอยด์ ได้ส่งผลต่อแนวคิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์โดยเฉพาะในเรื่องของการให้ความสำคัญต่อพลัง และความเร้นลับของจิตไร้สำนึก ด้วยการเชื่อมโยงเข้ากับเรื่องทางเพศ การสนใจเรื่องความบังเอิญที่เป็นกามวิสัยในแง่การนำมาเชื่อมโยงกับจิตไร้สำนึก หลักแห่งความพึงพอใจกับหลักแห่งความเป็นจริง สัญชาตญาณมุ่งเป็น (Eros) กับสัญชาตญาณมุ่งตาย (Thanatos) รวมถึงแรงขับ หรือแรงปรารถนาทางเพศ” (ศุภชัย สิงห์ยะบุญชัย, 2547: 209-210)

สรุปผลการจัดอันดับผลการจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติ
จากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 5 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46 จัดเป็นอันดับที่ 3 โดยเรียงตามอันดับ 1 – 5 จากค่าเฉลี่ยจากการวิเคราะห์ด้วยกระบวนการวิจัย พบว่าการเลือกใช้สัญลักษณ์เพื่อเป็นตัวสื่อความหมายในผลงานนั้น มีความสำคัญเป็นอย่างมากสัญลักษณ์

บางอย่างอาจเข้าถึงผู้คนได้ง่าย ในทางกลับกันหากสัญลักษณ์มิได้ผ่านการเลือกเฟ้น และศึกษามาเป็นอย่างดี ก็อาจกลายมาเป็นภาระหรือส่วนเกินของผลงานได้เช่นกันจากการวิเคราะห์ร่วมกับการใช้วิธีสัมภาษณ์ผู้เข้าชมผลงานภายในนิทรรศการพบว่า ยังมีผู้เข้าชมบางส่วนที่ยังไม่เข้าใจในความหมายของสัญลักษณ์บางชนิดที่ใช้ในผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 5 ขึ้นนี้ หรือเข้าใจแบบเฉพาะขึ้นส่วน แต่ยังไม่ทั้งหมดเสียทีเดียว การเลือกใช้สัญลักษณ์เพื่อใช้ในการสื่อความหมายนี้จึงถือเป็นเรื่องสำคัญมาก สำหรับผู้สร้างสรรค์ผลงานที่มีความสนใจในการเลือกใช้สัญลักษณ์มาถ่ายทอดลงสู่ผลงาน ดังที่สมเกียรติ ตั้งนโม ได้กล่าวว่า “สัญลักษณ์ไม่ใช่สิ่งที่มีคุณค่าซึ่งมีอยู่แต่เดิมในงานศิลปะ สัญลักษณ์เป็นวิธีการอันหนึ่งของการถ่ายทอดความหมาย ซึ่งจะถ่ายทอดได้ดี หรือไม่ดี เป็นเรื่องที่ขึ้นอยู่กับตัวของศิลปิน ในทำนองเดียวกันสัญลักษณ์สามารถถูกนำมาใช้ได้อย่างมีรสนิยม หรือรู้จักเลือกเฟ้น และเหมาะสม หรือมันอาจถูกใช้มากเกินไปก็เป็นได้ นอกจากนี้สัญลักษณ์ยังสามารถที่จะช่วยยกระดับผลงานศิลปะ หรือสามารถที่จะเป็นภาระอันหนักหน่วงของผลงานศิลปะก็เป็นได้ ซึ่ง ขึ้นอยู่กับตัวศิลปินว่ามีความฉลาดเฉลียวในการนำมาใช้มากน้อยสักเพียงใด” (สมเกียรติ ตั้งนโม. ม.ป.ป.: ออนไลน์) ทั้งนี้ โดยทัศนคติส่วนตัวของผู้วิจัยเองแล้วยังไม่ปักใจเชื่อเสียทีเดียว แต่ผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 5 ขึ้นนี้ควรถือเป็นกรณีตัวอย่างที่ดีและน่าสนใจ สำหรับการปรับปรุงและพัฒนาการทำวิจัยเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในครั้งต่อ ๆ ไปในอนาคต

ผลการรวบรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับที่มีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย และถือว่าผู้เข้าชมผลงานภายในนิทรรศการครั้งนี้ โดยส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจ สามารถรับการสื่อสารจากตัวผลงานได้เป็นอย่างดี ตรงตามความคาดหวังของผู้วิจัยในการสร้างเครื่องมือนี้ขึ้นมาเพื่อใช้พิสูจน์ผลตามสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้

บทที่ 5

สรุปผลอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์กรณีศึกษาจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้ารูปแบบ และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดเรื่องจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ ศึกษาวิเคราะห์ผลงานของศิลปินทั้งภายใน และต่างประเทศไม่ว่าจะเป็น ผลงานภาพถ่าย ผลงานจิตรกรรม และผลงานประติมากรรม อีกทั้งเนื้อหาทางด้านทฤษฎีที่มีความเชื่อมโยงกับกระบวนการทางความคิด และทฤษฎีจิตวิเคราะห์ จากเอกสารและตำราทางวิชาการ เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมตามรูปแบบและแนวทางของผู้วิจัย โดยสามารถสรุปผลของการวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงานได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อการศึกษาวิจัย และการค้นคว้าถึงประเด็นเรื่องจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ ซึ่งเป็นภาวะทางด้านจิตใจ และส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ในประเด็นต่าง ๆ
2. เพื่อนำผลจากการวิจัย และนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยนั้น มาสร้างสรรค์สู่ผลงานจิตรกรรม ที่มีรูปแบบเฉพาะตัวของผู้วิจัยและนำเสนอต่อสาธารณะชน ในประเด็นที่ผู้วิจัยได้สะท้อนทางด้าน
 - 2.1 แนวความคิด และรูปแบบทางศิลปะที่นำเสนอเรื่องจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากเอกสารตำราทางวิชาการและการสืบค้นจากสื่อต่างๆ ที่มีทั้งในประเทศและต่างประเทศ ในเรื่องจินตนาการโลกสมมุติ และภาวะหมกมุ่นทางเพศ
2. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือบุคลากรทางด้านต่าง ๆ รวมทั้ง นิสิต นักศึกษา ที่อยู่ทั้งในและนอกมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่เข้าชมนิทรรศการ

3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือผู้เข้าชมผลงานในนิทรรศการ บุคลากรทางด้านต่างๆ เจ้าหน้าที่รวมทั้งนิสิตนักศึกษา และบุคคลภายนอกที่เข้ามาติดต่อภายในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นผู้เลือกและประเมินผลงาน สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การทำวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยเกิดจากผู้วิจัยศึกษา และนำเอาข้อมูล แนวความคิด เนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ เพื่อ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลทุติยภูมิ จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนำมาวิเคราะห์แล้วเสร็จเป็นภาพร่างเหมือนจริง จำนวน 20 ภาพ เพื่อนำมาให้ผู้เชี่ยวชาญ เลือกสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพร่างเหมือนจริงให้เหลือ 10 ภาพ และนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง คือ ผลงานจิตรกรรมที่สร้างสรรค์โดยเทคนิคสีน้ำมัน และสื่อศิลปะ บนเฟรมผ้าใบขนาด กว้าง 90 เซนติเมตร ยาว 120 เซนติเมตรจำนวนทั้งสิ้น 5 ภาพ

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือ (แบบสอบถาม) เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล และความคิดเห็นจากผู้เข้าร่วมชมผลงานภายในนิทรรศการด้วยวิธีการเลือกสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เป็นใครก็ได้ที่มีลักษณะตรงตามความต้องการของผู้วิจัย โดยอาจกำหนด เป็นคุณลักษณะแบบเฉพาะเจาะจงลงไปซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้คือผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 50 คน จากผู้เข้าชมผลงานภายในนิทรรศการ

โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้กล่าวโดยสรุปคือ

1. ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาภายในภาพผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ
2. รูปแบบ และองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ของภาพผลงานสร้างสรรค์จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ
3. แบบสอบถามสำหรับผู้เข้าชมผลงานภายในนิทรรศการ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการศึกษาวิจัย

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม

1. ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ
2. ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน
3. ด้านความน่าเชื่อถือในตัวผลงาน
4. องค์ประกอบทางทัศนศิลป์
5. หลักเกณฑ์การออกแบบ
6. ความหมายของผลงาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำผลงานศิลปะที่ผ่านผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพร่างเหมือนจริงจำนวน 20 ภาพ ให้เหลือ 10 ภาพ และนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง คือผลงานจิตรกรรมที่สร้างสรรค์โดยเทคนิคสีน้ำมัน และสื่อศิลปะบนเฟรมผ้าใบขนาด กว้าง 90 เซนติเมตร ยาว 120 เซนติเมตรจำนวนทั้งสิ้น 5 ภาพเพื่อจัดแสดงผลงานศิลปะนิพนธ์เป็นการนำเสนอผลงานสู่สาธารณชน ณ หอศิลป์ G23 อาคารนวัตกรรมและวิจัยต่อเนื่อง ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี ภายใต้ชื่อนิทรรศการ “APOLLO ART EXHIBITION” ในวันที่ 22 – 29 พฤษภาคมพ.ศ. 2558
2. แจกแบบสอบถามให้กับผู้เข้าชมผลงานภายในนิทรรศการ ด้วยวิธีสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวนทั้งสิ้น 50 คน เพื่อประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะชุด จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 – 5
3. เก็บรวบรวมแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง 50 คน เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล (แบบสอบถามสำหรับประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าชมผลงานศิลปะ) ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานใช้สถิติร้อยละในการวิเคราะห์
2. ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ประเมินที่เข้าชมผลงานศิลปะ ใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย
3. หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูล และลักษณะโดยทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ เพศ อายุ ระดับการศึกษา และอาชีพ จากการสรุปผลพบว่า

1. เพศชาย จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 52
2. เพศหญิง จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 48
3. อายุ 18 – 21 ปีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 14
4. อายุ 22 – 25 ปีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 24
5. อายุ 26 – 30 ปีจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 44

6. อายุ 31– 35 ปีขึ้นไปจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 18
7. ระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 22
8. ระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 54
9. ระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 12 คิดเป็นร้อยละ 24
10. ไม่ได้ทำงาน จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 6
11. นักเรียน/นักศึกษา จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 12
12. อาชีพรับจ้าง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 14
13. ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 28
14. พนักงานบริษัท จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 30
15. ธุรกิจส่วนตัว จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10
16. รายได้ต่อเดือนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาท จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10
17. 10,001 – 20,000 บาท จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 14
18. 20,001 – 30,000 บาท จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 56
19. รายได้ต่อเดือนมากกว่า 30,000 บาท จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 20

จากแบบสอบถาม เพศชาย คือเพศที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุด คือร้อยละ 52 ช่วงอายุที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุด คือ 26 – 30 ปี ร้อยละ 44 ระดับการศึกษาที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุด คือ ระดับปริญญาตรี ร้อยละ 54 ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทมากที่สุด ร้อยละ 30 และกลุ่มผู้ที่มีรายได้ต่อเดือน 20,001 – 30,000 บาท เป็นกลุ่มที่มากที่สุด ร้อยละ 56

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของผู้เข้าชมผลงาน ถึงความพึงพอใจในผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 ถึง 5 ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ 2. ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน 3. ด้านความน่าเชื่อถือในตัวผลงาน จากการสรุปผลพบว่า

ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบเมื่อพิจารณารายด้านพบว่าข้อ 2. ภาวะหมกมุ่นทางเพศเป็นเรื่องของความคิดและจิตใต้สำนึก มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.54 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 รองลงมาคือ ข้อ 1. ภาวะหมกมุ่นทางเพศทำให้เกิดจินตนาการแบบโลกส่วนตัว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.58 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.01 ตามลำดับ

ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ข้อ 5. การใช้ภาพวาดทำให้สามารถสื่อสารได้ง่ายขึ้น มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.92 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.27 รองลงมาคือ ข้อ 3. ผลงานสื่อสารให้เข้าใจถึงการอยู่ในห้วงความคิดและจินตนาการ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.82 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.39 รองลงมาคือข้อ 4. ภาวะหมกมุ่นทางเพศคือช่วงขณะหนึ่งของจิตใต้สำนึก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30 ตามลำดับ

ด้านความน่าเชื่อถือในผลงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80

ตอนที่ 3 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 ถึง 5 ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ 2. หลักเกณฑ์การออกแบบ 3. ความหมายของผลงาน จากการสรุปผลพบว่า

องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ข้อ 1. รูปแบบและการนำเสนอองค์ประกอบของภาพมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.78 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42 รองลงมาคือ ข้อ 2. แสงเงาและบรรยากาศของภาพมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.47 ตามลำดับ

หลักเกณฑ์การออกแบบ เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ข้อ 3. มีการแสดงออกในจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนในเนื้อหา และข้อ 5. ผลงานแสดงออกถึงจินตนาการจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ มีค่าเฉลี่ยในลำดับที่เท่ากัน คือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.82 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.39 รองลงมาคือ ข้อ 4. ผลงานมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กันและสอดคล้องกับเรื่องราว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45 ตามลำดับ

ความหมายของผลงาน เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ข้อ 6. ผลงานนี้ทำให้ท่านเข้าใจถึงเนื้อหาของผู้ที่ตกอยู่ในภาวะหมกมุ่นทางเพศ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.86 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.35 รองลงมาคือ ข้อ 7. ผลงานนี้เหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบันที่ผู้คนทั่วไปในสังคมต่างล้วนมีความหลากหลายทางความคิด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80 ตามลำดับ

ตอนที่ 4 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับการจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 – 5 จากผลงานศิลปะทั้งหมด 5 ผลงาน เมื่อให้คะแนนความคิดเห็นน้อยที่สุดเป็น 1 และมากที่สุดเป็น 5 และนำคะแนนมาเฉลี่ยกัน ผลปรากฏว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานในนิทรรศการ ให้คะแนนการจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 ถึง 5 ดังนี้

เรียบเรียงตามอันดับ 1 – 5 จากค่าเฉลี่ย

อันดับที่ 1 ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 2 มีค่าเฉลี่ย 4.80 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40

อันดับที่ 2 ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 3 มีค่าเฉลี่ย 4.76 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43

อันดับที่ 3 ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 5 มีค่าเฉลี่ย 4.70 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46

อันดับที่ 4 ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 มีค่าเฉลี่ย 4.66 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48

อันดับที่ 5 ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 4 มีค่าเฉลี่ย 4.62 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49

ผลงานศิลปะทุกชิ้นมีความคล้ายคลึงกันซึ่งเป็นคุณสมบัติสากลร่วมกันอยู่ คือ คุณสมบัติของความเป็นศิลปะ (Artistic Quality) ที่ผลงานศิลปะทุกชิ้นทุกแขนงต้องมีต่ออารมณ์ และความรู้สึกของผู้รับรู้ เป็นคุณสมบัติเชิงนามธรรม ซึ่งแฝงอยู่ในองค์ประกอบส่วนที่เป็นเนื้อหา คุณสมบัตินี้คือคุณค่าทางสุนทรียภาพ (Aesthetics Value) เป็นคุณค่าที่ได้รับในขณะที่มีประสบการณ์ในผลงานศิลปะ จากคุณค่าทางด้านสุนทรียภาพอันเป็นพื้นฐานสำคัญของผลงานศิลปะทุกแขนง

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ กรณีศึกษาจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศนั้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าในเรื่อง ระบบการคิดและกระบวนการทางความคิด ความคิดจินตนาการ ข้อมูลทางการแพทย์ในเรื่องภาวะหมกมุ่นทางเพศ อีกทั้งศึกษาเรื่องทฤษฎีจิตวิเคราะห์จากนักจิตวิทยาอีกหลายท่าน ถึงความหมาย และสาระความสำคัญโดยเป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีจุดมุ่งหมายเพื่อการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบ และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดเรื่อง จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ ผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์ผลงานของศิลปินทั้งภายใน และต่างประเทศ ที่ผู้วิจัยได้รับอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ผลงานภาพถ่าย ผลงานจิตรกรรม และผลงานประติมากรรม เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาแนวความคิด และอิทธิพลจากสังคมในปัจจุบัน มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน

จิตรกรรมตามรูปแบบและแนวทางของผู้วิจัย เพื่อเป็นเครื่องมือชี้ชวน และสะท้อนให้ผู้รับชมผลงานได้เกิดความตระหนักถึง ทั้งผลดี และผลเสียที่เกิดขึ้นจากการตกอยู่ในภาวะอาการดังกล่าวซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน เพียงแต่ว่าหากจินตนาการและความหมกมุ่นนั้น ๆ ไม่ได้สร้างความเดือดร้อนแก่ใครก็ถือเป็นสิ่งที่ไม่ได้ผิดปกติ หรือน่าอายแต่อย่างใดหากจินตนาการและความหมกมุ่นเรื่องเพศของแต่ละบุคคลนั้นมีได้นำพาให้คิดกระทำความชั่วต่าง ๆ อันเป็นผลตามมาและในอีกด้านหนึ่งจินตนาการโลกสมมุติ และภาวะหมกมุ่นทางเพศนั้นต้องตั้งอยู่บนความพอดี มีสติที่จะยับยั้งความคิด ไม่ให้เลยเถิดไปจนถึงขั้นเป็นจิตวิปริตนั่นเอง โดยผู้วิจัยขออภิปรายผลของการวิจัยในครั้งนี้ ดังนี้

ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน –การใช้ภาพวาดทำให้สามารถสื่อสารได้ง่ายขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.92 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.27ซึ่งการได้รับการประเมินให้อยู่ในระดับที่มากที่สุดนั้น เป็นเพราะประเด็นที่ผู้วิจัยเลือกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะนั้นมีความเชื่อมโยงกับระบบความคิดในสมอง รวมถึงเรื่องของจิตไร้สำนึก ซึ่งมีกระบวนการทำงานมาจากจิตใต้สำนึก โดยที่มาจากทั้งหมดที่ได้กล่าวมานี้ล้วนเป็นภาวะนามธรรมทั้งสิ้น ซึ่งการจะอธิบายภาวะนามธรรมเหล่านี้ ออกมาให้ผู้เข้าชมผลงานได้รับรู้ และเข้าใจในสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสาร การเลือกใช้ภาพวาดจึงเป็นวิธีที่สามารถถ่ายทอดออกมาได้ดีที่สุด อีกทั้งภาพวาดยังเป็นสื่อศิลปะในขั้นพื้นฐานที่มนุษย์ทุกคนสามารถแสดงออกได้อย่างฉับพลัน เทียบตรงต่อความคิดความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ผลงาน และภาพวาดยังสามารถสื่อสารได้อย่างตรงไปตรงมาต่อผู้รับชมอีกด้วย ดังที่ หนึ่งธิดา ได้กล่าวว่า “อารยธรรมของมนุษย์ ในแรกเริ่มเดิมทีนั้นคือการสื่อสาร บ้างก็ในการสื่อสารไม่ใช่แค่เพียงภาษาพูดหรือภาษาเขียนเท่านั้นที่เป็นสิ่งสำคัญในการติดต่อสื่อสาร และจดจรรึกสิ่งต่าง ๆ ถ่ายทอดกันมารุ่นต่อรุ่น ภาษาภาพยังเป็นอีกภาษาที่มนุษย์รู้จักดีมาแต่ดึกดำบรรพ์ ถือเป็นการจดจรรึกสิ่งต่าง ๆ ที่ต้องการสื่อความหมายให้เป็นบันทึกทางประวัติศาสตร์สู่ลูกหลาน และภาษาที่มนุษย์รู้จักก่อนภาษาอื่น ๆ นั้นก็คือภาษาภาพนั่นเอง”(หนึ่งธิดา. 2537: 77) และอารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวว่า “การวาดเขียนหรือการวาดเส้น นับเป็นพื้นฐานเบื้องต้นของศิลปกรรม และการออกแบบทุกชนิด เพราะเท่ากับเป็นการบันทึกความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ที่ผุดขึ้นมาในมโนภาพ หรือในสมองของศิลปินครั้งแรก ศิลปินต้องการบันทึกอย่างไรก็เลือกวัสดุที่ตนมีความถนัดอยู่”(อารี สุทธิพันธุ์. 2535: 88)

ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 1

ผลการจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 จัดเป็นอันดับที่ 4 โดยเรียงตามอันดับ 1 – 5 จากค่าเฉลี่ยหากเทียบจากผลอันดับแล้ว แม้ผลงานชิ้นนี้จะไม่ใช่อันดับที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด แต่ก็มีอันดับที่เหนือกว่าผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 4 แค่อันดับหนึ่งอันดับเท่านั้น จากการวิเคราะห์ด้วยกระบวนการวิจัย ผลงานชิ้นนี้ยังมีจุดบกพร่องที่ต้องปรับปรุงแก้ไขอยู่เล็กน้อย นั่นคือ เรื่องความสว่างและความมืด (Light & Dark) โดยเรื่องความสว่างและความมืด ณ ที่นี้ แยกเป็นคนละส่วนกับแสงเงาจากวัตถุภายในภาพ แต่หมายถึงความสว่างและความมืดโดยภาพรวมของผลงาน เหตุเพราะผลงานมีความมืดมากจนเกินไป จึงทำให้น้ำหนักและบรรยากาศของภาพเกิดความคลุมเครือ ดังที่ สุชาติ สุทธิ ได้อธิบายถึง ความสว่างและความมืด ไว้ดังนี้ “ความสว่างและความมืดมีความสัมพันธ์ต่อการมองเห็น ความสว่างและความมืดในที่นี้มีได้หมายถึง แสงและเงา (Light & Shade) ที่ปรากฏบนวัตถุ แต่หมายถึงความเข้มของแสงมาก – แสงน้อย สภาวะของความสว่างและความมืดจากความเข้มของแสงที่กล่าว ทำให้รับรู้รูปร่าง และสิ่งของต่าง ๆ รอบตัวได้ชัดแจ้งมากน้อยเพียงใด เพราะค่าของความสว่าง – ความมืด เป็นตัวกำหนด ยกตัวอย่างสภาวะการมองเห็นระหว่างกลางวันและกลางคืน เป็นต้น ความเข้มของแสง (Intensity of Light) ในสภาวะที่มีความเข้มของแสงจัดจะให้ค่าความสว่างกระทบสู่สายตา และทำให้เห็นรูปร่างรูปทรงของสิ่งต่าง ๆ ได้ อย่างชัดเจน ในทางตรงกันข้ามหากมีความเข้มของแสงน้อยจะทำให้มืด และมองเห็นสิ่งต่าง ๆ อย่าง สลัวลางไม่ชัดเจน” (สุชาติ สุทธิ. 2535: 38)

ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 2

ผลการจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40 จัดเป็นอันดับที่ 1 โดยเรียงตามอันดับ 1 – 5 จากค่าเฉลี่ยจากการวิเคราะห์ด้วยกระบวนการวิจัย พบว่า การเลือกใช้สัญลักษณ์ และการศึกษาสัญลักษณ์เพื่อการสื่อความหมายในผลงานนั้น มีความสำคัญเป็นอย่างมาก จากกรณีของผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 2 ชิ้นนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา ด้วยการหยิบสัญลักษณ์อวัยวะเพศหญิงมาใส่ลงในผลงาน โดยผ่านการคิด และเสริมแต่งจินตนาการขึ้นมาใหม่ด้วยการจัดวางสัดส่วนของภาพที่ผิดแปลกจากความ

เป็นจริง แววดาของตัวละครหลักภายในภาพที่แสดงให้เห็นถึงภาวะอาการที่ไม่ค่อยปกตินัก รวมถึงการสร้างบรรยากาศที่ฟุ้งฝัน จึงทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า การสื่อสารด้วยการหยิบใช้สัญลักษณ์ที่ตรงไปตรงมานั้น มีผลปะทะต่อสายตาของผู้เข้าชม อีกทั้งยังดึงดูดความสนใจได้มากกว่าผลงานชิ้นอื่น ๆ เนื่องจากเป็นสัญลักษณ์สากลอีกด้วย ดังที่สมเกียรติตั้งนโม ได้กล่าวว่า “สัญลักษณ์ไม่ใช่สิ่งที่มีคุณค่าซึ่งมีอยู่แต่เดิมในงานศิลปะสัญลักษณ์เป็นวิธีการอันหนึ่งของการถ่ายทอดความหมาย ซึ่งจะถ่ายทอดได้ดี หรือไม่ดี เป็นเรื่องที่ขึ้นอยู่กับตัวของศิลปิน ในทำนองเดียวกันสัญลักษณ์สามารถถูกนำมาใช้ได้อย่างมีรสนิยม หรือรู้จักเลือกเฟ้นและเหมาะสม หรือมันอาจถูกใช้มากจนเกินไปก็เป็นได้ นอกจากนี้สัญลักษณ์ยังสามารถช่วยยกระดับผลงานศิลปะหรือสามารถที่จะเป็นภาระอันหนักหน่วงของผลงานศิลปะก็เป็นได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับตัวศิลปินเองว่ามีความฉลาดเฉลียวในการนำมาใช้น้อยสักเพียงใด” (สมเกียรติ ตั้งนโม. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 3

ผลการจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.76 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 จัดเป็นอันดับที่ 2 โดยเรียงตามอันดับ 1 – 5 จากค่าเฉลี่ยจากการวิเคราะห์ด้วยกระบวนการวิจัย พบว่า มีเรื่องที่ควรปรับปรุงแก้ไขอยู่ด้วยกันทั้งหมดสองเรื่อง เรื่องแรกคือ ค่าความอึดตัวของสี ความหมายคือ ค่าความหนาแน่นของเฉดสีเฉพาะสี โดยเฉดสีที่มีค่าความอึดตัวสูงจะทำให้มองเห็นได้ชัด และมีมวลสีที่หนาแน่น ขณะที่เฉดสีที่มีค่าความอึดตัวน้อยจะปรากฏเป็นน้ำหนักรวมมากกว่า (น้ำหนักกลางของภาพ) โดยเฉดสีที่เป็นข้อควรปรับปรุงแก้ไขสำหรับผลงานชิ้นนี้คือ สีฟ้า เหตุเพราะเป็นสีที่ถูกใช้จากหลอดโดยไม่ได้ผ่านการคุมบรรยากาศของภาพ ดังเช่นผลงานชิ้นอื่น ๆ ที่ผ่านการคุมบรรยากาศของภาพด้วยการเจือสีบรรยากาศโทนหลักของภาพมาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงทำให้พื้นหลังของภาพผลงานชิ้นนี้มีสีฟ้าที่สดและอึดตัวเกินความจำเป็น ทำให้น้ำหนักและบรรยากาศโดยรวมของภาพไม่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ข้อควรปรับปรุงแก้ไขเรื่องที่สองคือ การจัดวางระยะของภาพ เนื่องจากผลงานยังขาดการวางตำแหน่งลดหลั่น ไกล กลาง ใกล้ จึงทำให้ภาพนี้มีเพียงแค่ระยะหน้า และระยะพื้นหลังเพียงสองระยะเท่านั้น ซึ่งผลทำให้ภาพแบนและขาดมิติไป เนื่องจากมีการจัดวางระยะหน้าที่กระจุกรวมกันอยู่มากเกินไป โดยสามารถแก้ไขได้ ดังที่ อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวไว้ ดังนี้ “การสร้างสรรค์ความตื้นลึกด้วยรูปและพื้น (Figure of Ground Dimension) ศิลปินในแต่ละยุคต่างได้แก้ปัญหาไว้ต่างกันศิลปินบางพวกใช้วิธี

กำหนดตำแหน่งของรูปและพื้น โดยยึดถือเส้นเพียงตาที่กำหนดขึ้น กลายเป็นวิชาเปอร์สเปคตีฟ (Perspective) มีผลทำให้จิตรกรในศตวรรษที่ 15 ต้องศึกษาวิชาเปอร์สเปคตีฟกันอย่างจริงจัง ซึ่งเป็นวิธีสร้างความตื้นลึกด้วยเส้นแสดงถึงความตื้นลึกของวัตถุในตำแหน่งต่าง ๆ ประการสำคัญคือหากวัตถุใดอยู่ใกล้ให้มีขนาดใหญ่ ส่วนวัตถุไกลให้มีขนาดเล็ก นอกจากจะแก้ด้วยการใช้เปอร์สเปคตีฟแล้วการแก้ไขความรู้สึกของระยะ ใกล้ ไกล อีกวิธีคือการกำหนดตำแหน่งของรูปและพื้น เช่น รูปใดอยู่ใกล้ถือเป็นพื้นภาพด้านหน้า รูปใดอยู่กลางถือเป็นพื้นภาพตรงกลาง และรูปใดที่อยู่หลังถือเป็นพื้นภาพด้านหลัง” (อารี สุทธิพันธุ์. 2535: 81-82)

ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 4

ผลการจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 4 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49 จัดเป็นอันดับที่ 5 โดยเรียงตามอันดับ 1 – 5 จากค่าเฉลี่ยจึงเป็นผลงานที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด จากการวิเคราะห์ด้วยกระบวนการวิจัยพบว่า มีเรื่องที่ต้องปรับปรุงแก้ไขอยู่มาก ดังนี้ เรื่องแรกคือ ความผิดพลาดที่เกิดจากขาดการวางแผนที่ดีในการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้เกิดการงานซ้ำซ้อน และเขียนสีทับหลายชั้น เนื่องจากการปรับแก้ ภาพผลงานจึงเกิดพื้นผิวที่ขรุขระอย่างไม่ได้ตั้งใจอยู่หลายส่วนจากเม็ดสีที่ถูกทับซ้อนกันจนหนา เรื่องนี้จึงเป็นข้อผิดพลาดที่สำคัญที่สุดเรื่องหนึ่ง จึงถือเป็นกรณีศึกษาเพื่อพัฒนาเรื่องการวางแผนการทำงานในครั้งต่อไป ประการต่อมาคือ เรื่องของความสว่างและความมืดภายในภาพผลงาน (Light & Dark) โดยเรื่องความสว่างและความมืด ณ ที่นี้ ต้องแยกเป็นคนละส่วนกับแสงและเงาจากวัตถุภายในภาพ แต่หมายถึงความสว่างและความมืดโดยภาพรวมของผลงาน เหตุเพราะผลงานมีความมืดมากจนเกินไป จึงทำให้น้ำหนักและบรรยากาศของภาพเกิดความคลุมเครือ ซึ่งเป็นเหตุผลข้อที่ตรงกันกับผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 แต่ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 4 ขึ้นนี้ จะมีความมืดที่เข้มสูงกว่ามาก ดังที่สุชาติ สุทธิ ได้อธิบายถึง ความสว่างและความมืด ไว้ดังนี้ “ความสว่างและความมืดมีความสัมพันธ์ต่อการมองเห็น ความสว่างและความมืดในที่นี้มิได้หมายถึง แสงและเงา (Light & Shade) ที่ปรากฏบนวัตถุ แต่หมายถึงความเข้มของแสงมาก – แสงน้อย สภาวะของความสว่างและความมืดจากความเข้มของแสงที่กล่าว ทำให้รับรู้รูปร่าง และสิ่งของต่าง ๆ รอบตัวได้อย่างชัดเจนมากน้อยเพียงใด เพราะค่าของความสว่าง – ความมืด เป็นตัวกำหนด ยกตัวอย่างสภาวะการมองเห็นระหว่างกลางวันและ

กลางคืน เป็นต้น ความเข้มของแสง (Intensity of Light) ในสภาวะที่มีความเข้มของแสงจัดจะให้ค่าความสว่างกระทบสู่สายตา และทำให้เห็นรูปร่างรูปทรงของสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน ในทางตรงกันข้ามหากมีความเข้มของแสงน้อยจะทำให้มืด และมองเห็นสิ่งต่าง ๆ อย่างสลับกลางไม่ชัดเจน” (สุชาติ สุทธิ. 2535: 38) นั่นจึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 4 ขึ้นนี้ มีค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุด นั่นเอง

ผลงาน จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 5

ผลการจัดอันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 5 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46 จัดเป็นอันดับที่ 3 โดยเรียงตามอันดับ 1 – 5 จากค่าเฉลี่ยจากการวิเคราะห์ด้วยกระบวนการวิจัย พบว่า การเลือกใช้สัญลักษณ์เพื่อเป็นตัวสื่อความหมายในผลงานนั้น มีความสำคัญเป็นอย่างมาก สัญลักษณ์บางอย่างอาจเข้าถึงผู้คนได้ง่าย ในทางกลับกันหากสัญลักษณ์มิได้ผ่านการเลือกเฟ้น และศึกษามาเป็นอย่างดี ก็อาจกลายมาเป็นภาระหรือส่วนเกินของผลงานได้เช่นกันจากการวิเคราะห์ร่วมกับการใช้วิธีสัมภาษณ์ผู้เข้าชมผลงานภายในนิทรรศการพบว่า ยังมีผู้เข้าชมบางส่วนที่ยังไม่เข้าใจในความหมายของสัญลักษณ์บางชนิดที่ใช้ในผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 5 ขึ้นนี้ หรือเข้าใจแบบเฉพาะขึ้นส่วน แต่ยังไม่ทั้งหมดเสียทีเดียว การเลือกใช้สัญลักษณ์เพื่อใช้ในการสื่อความหมายนี้จึงถือเป็นเรื่องสำคัญมาก สำหรับผู้สร้างสรรค์ผลงานที่มีความสนใจในการเลือกใช้สัญลักษณ์มาถ่ายทอดลงสู่ผลงาน ดังที่ สมเกียรติ ตั้งนโม ได้กล่าวว่า “สัญลักษณ์ไม่ใช่สิ่งที่มีคุณค่าซึ่งมีอยู่แต่เดิมในงานศิลปะ สัญลักษณ์เป็นวิธีการอันหนึ่งของการถ่ายทอดความหมาย ซึ่งจะถ่ายทอดได้ดีหรือไม่ดี เป็นเรื่องที่ขึ้นอยู่กับตัวของศิลปิน ในทำนองเดียวกันสัญลักษณ์สามารถถูกนำมาใช้ได้อย่างมีรสนิยม หรือรู้จักเลือกเฟ้น และเหมาะสม หรือมันอาจถูกใช้มากเกินไปก็เป็นได้นอกจากนี้ สัญลักษณ์ยังสามารถที่จะช่วยยกระดับผลงานศิลปะ หรือสามารถที่จะเป็นภาระอันหนักหน่วงของผลงานศิลปะก็เป็นได้ ซึ่ง ขึ้นอยู่กับตัวศิลปินว่ามีความฉลาดเฉลียวในการนำมาใช้มากน้อยสักเพียงใด” (สมเกียรติ ตั้งนโม. ม.ป.ป.: ออนไลน์) ทั้งนี้ โดยทัศนคติส่วนตัวของผู้วิจัยเองแล้วยังไม่ปักใจเชื่อเสียทีเดียว แต่ผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 5 ขึ้นนี้ ควรถือเป็นกรณีตัวอย่างที่ดีและน่าสนใจ สำหรับการปรับปรุงและพัฒนาการทำวิจัย เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในครั้งต่อ ๆ ไป ในอนาคต

ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย

1. ผู้เข้าชมผลงานศิลปะมีความตระหนักถึงความสำคัญ และรับรู้การสื่อสารจากตัวผลงาน ถึงทั้งข้อดี และข้อเสีย อันเป็นผลตามมาของผู้ที่ตกอยู่ในภาวะอาการ และจิตไร้สำนึก หลังจากการเข้าชมผลงานศิลปะทำให้เกิดประสบการณ์รับรู้ทางทัศนศิลป์และสุนทรียภาพ เกิดจินตภาพร่วมกันไปกับผลงาน

2. การที่บุคคลหนึ่งจะจินตนาการถึงเรื่องทางเพศนั้น ไม่ใช่เรื่องที่ไม่ดีเสียหาย หรือเป็นปัญหา หากจินตนาการและความหมกมุ่นทางเพศ นั้น ๆ ไม่ได้สร้างความเดือดร้อนแก่ใครเป็นสิ่งที่ไม่ได้ผิดปกติ หรือนำมาอับอายแต่อย่างใดหากจินตนาการและความหมกมุ่นทางเพศของแต่ละบุคคลนั้นมิได้นำพาให้คิดกระทำความชั่วต่าง ๆ อันเป็นผลตามมาและในอีกด้านหนึ่งจินตนาการโลกสมมุติ และภาวะหมกมุ่นทางเพศต้องตั้งอยู่บนความพอดี มีสติที่จะยับยั้งความคิด ไม่ให้เลยเถิดไปจนถึงขั้นเป็นจิตวิปริต

3. ผลงานวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า ทางกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในหลายด้านคือ ด้านความหมาย เนื้อหา ความสำคัญ กระบวนการคิดวิเคราะห์ต่าง ๆ รวมถึงรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่ได้รับอิทธิพล และมีส่วนผสมมาจากกลุ่มศิลปะในหลายกลุ่ม หลายลัทธิ และหลายประเภท ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ยังสามารถสร้างการรับรู้ทางด้านสุนทรียภาพ และต่อยอดความคิดจินตนาการได้อย่างหลากหลาย และยังไม่ค่อยแพร่หลายมากนักในประเทศไทย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผลงานศิลปะจากการวิจัยที่สร้างสรรค์ขึ้นในครั้งนี้ การเลือกใช้สีที่ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง และการสร้างบรรยากาศฟุ้งฝันให้เกิดขึ้นในภาพ มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เมื่อต้องการสื่อสารให้ผู้รับชมเห็นถึงภาพทางความคิดจากจิตใต้สำนึก

2. ขนาดมีผลต่อการรับรู้ของผู้รับชมผลงาน ผลงานขนาดใหญ่ย่อมปะทะความรู้สึกของผู้รับชมผลงาน ได้ดีกว่าผลงานขนาดเล็ก

3. การเลือกใช้สัญลักษณ์เพื่อเป็นตัวสื่อความหมายให้กับผลงาน ควรผ่านการศึกษาและเลือกเฟ้นมาเป็นอย่างดี สัญลักษณ์ที่ดีย่อมเติมเต็มและสร้างความสมบูรณ์ให้กับผลงาน ในขณะที่สัญลักษณ์บางประเภทเองนั้น ก็สามารถสร้างภาระอันหนักอึ้งให้กับผู้สร้างสรรค์ผลงานได้เช่นกัน



บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2534). *ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎี การเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล*.
กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ.
- กัลยา วาณิชยปัญญา. (2545). *การใช้ SPSS for windows ในการวิเคราะห์ข้อมูล*. สืบค้นเมื่อ
18 ธันวาคม 2555, จาก <http://www.car.chula.ac.th/cop/profile/832/ref=publication>.
- ชลิดาภรณ์ ส่งสัมพันธ์. (2550, 5 พฤศจิกายน). *เพศวิถี: นิยามความหมายและกรอบแนวคิด*.
ในรายงานการสัมมนาเรื่องเพศวิถีและการปรับใช้ในงานส่งเสริมสุขภาพทางเพศ. หน้า 1-2.
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชัยวลี ศรีสุโข. (2552). *14 เหตุผลที่คนเราควรมีเซ็กส์*. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2556,
จาก <http://www.komchadluek.net/detail/20090227/2957>.
- ชัยยุทธ รัตนานุกุล. (2541). *ความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยและพัฒนา
อาชีวศึกษา. ถ่ายเอกสาร.
- ชาญชัย อินทรประวัตติ. (2518, 18-20 กรกฎาคม). "ระเบียบวินัยกับความคิดสร้างสรรค์". *วิทยาสาร*.
26(23): 18.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2555). *สัณยวิทยา โครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยม*. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- ดิฐกานต์ บริบูรณ์หิรัญสาร. (2555). *จินตนาการ (ทางเพศ)*. สืบค้นเมื่อ 17 เมษายน 2555,
จาก http://www.dailyworldtoday.com/newsblank.php?news_id=15550.
- ประสิทธิ์ธิราช เจริญผล. (2547). *ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะ
สร้างสรรค์ต่อเติมด้วยลายเส้น*. ปรินญาณพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พระไพศาล วิสาโล. (2554). *เซ็กส์ กับ พุทธ. OCTOBER11: Sex Issue*. กรุงเทพฯ: โอเพ่นบุ๊กส์.
- พิมพ์วัลย์ บุญมงคล. (2551). *แนวคิด ทฤษฎี และวิธีวิทยาในการศึกษาเพศวิถี*. รายงานการประชุม
ประจำปีเพศวิถีศึกษาในสังคมไทย ครั้งที่ 1. ถ่ายเอกสาร.
- พุทธิกานต์สมมาตย์. (2552). *การสร้างสภาพเป็นส่วนตัวในพื้นที่สาธารณะ*. ปรินญาณพนธ์ ศป.ม.
(หลักสูตรสถาปัตยกรรม). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- มารยาท โยทองยศ. (2553). *การสร้างแบบสอบถามเพื่อการวิจัย*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัย
กรุงเทพ.
- รณสิงห์ รือเรือง. (2553). *หมกมุ่นทางเพศ / ความต้องการทางเพศสูง*. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2556,
จาก <http://www.dmh.go.th/1667/1667view.asp?id=3667>.

- วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ. (2547). *เนื้อหาทางศิลปะ*. สืบค้นเมื่อ 18 ธันวาคม 2555,
จาก [http://203.158.253.5/wbi/Education/\(aesthetics\)/index.htm](http://203.158.253.5/wbi/Education/(aesthetics)/index.htm).
- วิชัย วงศ์ใหญ่. (2529). *“ศิลปะเด็ก: ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ”* ใน *สรุปการประชุมเชิงปฏิบัติการศิลปะเด็ก (Art Camp)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ.
- วิจิตร วรุตบางกูร. (2531). *การวางแผนผังและพัฒนาสถานศึกษาสมุทรสาคร*. สมุทรปราการ: ขนิษฐาการพิมพ์และโฆษณา.
- วิทย์ เทียงบุญธรรม. (2541). *พจนานุกรมอังกฤษ – ไทย*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2547). *ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตกฉบับสมบูรณ์*. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- ศศิพันธ์ พัดสมร. (2540). *ผลของการฝึกคิดเป็นกลุ่มตามแนวคิดของวิลเลียมส์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเจ้าพร*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมเกียรติ ตั้งนโม. (ม.ป.ป.). *สัญลักษณ์นิยมในงานศิลปะ (Symbolism in Art)*. สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2556, จาก <http://museum.thaiis.org/index.php?page=education&action=artjournal&id=51>.
- สตีเฟน แบทซ์เลอร์. (2550). *อยู่กับมาร*. กรุงเทพฯ: แปลน พรินท์ติ้ง.
- สารานุกรมเสรี. (2537). *ศิลปะใต้ดิน*. สืบค้นเมื่อ 18 ตุลาคม 2554, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะใต้ดิน>.
- สารานุกรมเสรี. (2556). *ศิลปะแฟนตาซี*. สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2556, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะแฟนตาซี>.
- สารานุกรมเสรี. (2556). *ศิลปะอัสจรรย์*. สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2556, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะอัสจรรย์>.
- สิริลักษณ์ วงศ์เพชร. (2542). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ในคณิตศาสตร์ และเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนกับการสอนตามคู่มือครู*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุชาติ สุทธิ. (2535). *การรับรู้ทางการเห็น. เรียนรู้การเห็น: พื้นฐานการวิจารณ์ทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สุวัฒนา อารีพรค. (2553). *สภาวะความต้องการทางเพศสูง (Hypersexuality)*. สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2556, จาก <http://mrvop.wordpress.com/tag/satyriasis>.

- หนึ่งธิดา. (2537). *ชีวิตและผลงานของเอกศิลปิน “เซอร์เรียลลิสม์” ซาลวาดอร์ ดาลี*. กรุงเทพฯ: พิราบ.
- อัศนีย์ ชูอรุณ. (2546). *ประวัติศาสตร์ศิลปะ ยุคฟื้นฟูและยุคใหม่*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อารี พันธมณี. (2543). *คิดอย่างสร้างสรรค์*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: เลิฟแอนด์ลิฟเพรส.
- . (2537). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: 1412.
- . (2545). *ฝึกให้คิดเป็นคิดให้สร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ไปไหนเอะดูเคท.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2535). *ศิลปะนิยม*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.
- อุบล ธนจุรังค์. (2539). *ผลของกิจกรรมการคิดนอกกรอบที่มีต่อพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ ในเด็กอายุ 5-6 ปี*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (จิตวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- อุษณีย์โพธิสุข; และคณะ. (2537). *สร้างสรรค์นักคิด: คู่มือการจัดการศึกษาสำหรับผู้ที่มีความสามารถพิเศษด้านทักษะความคิดระดับสูง*. กรุงเทพฯ: รัตนพรชัย.
- แอนนา ฮาวคินส์. (2548). *มุมมองต่อการตีความปฏิกิริยาในสังคมไทย*. สืบค้นเมื่อ 12 กันยายน 2558, จาก <http://www.thetaforce.exteen.com/category/Fiction/page/4>.
- Freud, S. (1963). *Psychoanalysis: General Psychological Theory*. New York: Collier Books.
- Guilford, J.P. (1967). *The Nature of the Intelligence*. New York: McGraw – Hill.
- Maslow, A. (1954). *Hierarchy of Needs*. Retrieved July 25, 2013, from <http://www.simplypsychology.org/maslow.html>.
- NovaBizz. (2011). *Brain*. Retrieved July 25, 2013, from <http://www.novabizz.com/NovaAce/Brain.htm>.
- Olsan, R.w. (1980). *The Art of Creative Thinking: A practical Guide*. New York: Harper & Row.
- Torrance, E Paul. (1964). *Education and Creative Potential*. Minneapolis: The Lund Press.
- Voon, V. and Others. (2014). *Neural Correlates of Sexual Cue Reactivity in Individuals with and without Compulsive Sexual Behaviours*. Retrieved August 25, 2015, from <http://www.journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0102419>.
- Westcott, M.S.; & Smith, D.W. (1967). *Child development and personality*. New York: Harper and Brothers.



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญ



รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัณย์

อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรมจินตทัศน์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ ดร.พิศรวิศ ภูทอง

อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรมจินตทัศน์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์

อาจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ข

แบบสอบถามเพื่อการประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าชมผลงานศิลปะ



แบบสอบถาม

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค : กรณีศึกษาจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ

ตอนที่1ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย✓ ลงในช่อง □ ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

1. เพศ และ อายุ

☐ ชาย ☐ หญิง

☐ 18-21 ปี ☐ 22-25 ปี ☐ 26-30 ปี ☐ 31-35 ขึ้นไป

2. ระดับการศึกษา

☐ 1. ต่ำกว่าปริญญาตรี ☐ 2. ปริญญาตรี ☐ 3. สูงกว่าปริญญาตรี

3. อาชีพ

☐ 1.ไม่ได้ทำงาน ☐ 2.นักเรียน/นักศึกษา ☐ 3.รับจ้าง ☐ 4.ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ

☐ 5.พนักงานบริษัท ☐ 6.ธุรกิจส่วนตัว ☐ 7. อื่นๆ โปรดระบุ.....

4. รายได้ต่อเดือน

☐ 1. น้อยกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาท ☐ 2. 10,001 – 20,000 บาท

☐ 3. 20,001 – 30,000 บาท ☐ 4. มากกว่า 30,000 บาท

ตอนที่2ความพึงพอใจในผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข1ถึง5

คำชี้แจง:โปรดทำเครื่องหมาย✓ ลงในช่องข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ความพึงพอใจในผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 ถึง 5	ระดับความพึงพอใจ				
	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง 1	ไม่เห็นด้วย 2	ไม่แน่ใจ 3	เห็นด้วย 4	เห็นด้วย อย่างยิ่ง 5
- ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ					
1. ภาวะหมกมุ่นทางเพศทำให้เกิดจินตนาการแบบโลกส่วนตัว					
2. ภาวะหมกมุ่นทางเพศเป็นเรื่องของความคิดและจิตใจที่สำคัญ					
- ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน					
3. ผลงานสื่อสารให้เข้าใจถึงการอยู่ในห้วงความคิดและจินตนาการ					
4. ภาวะหมกมุ่นทางเพศคือช่วงขณะหนึ่งของจิตใจที่สำคัญ					
5. การใช้ภาพวาดทำให้สามารถสื่อสารได้ง่ายขึ้น					
- ด้านความน่าเชื่อถือในตัวผลงาน					
6.ปัจจุบันผู้คนล้วนต้องการหลีกเลี่ยงความทุกข์และความวุ่นวาย แสวงหา ความสุขเพื่อตนเอง และเรื่องเพศคือหนึ่งในนั้น					

ตอนที่ 3ทัศนคติที่มีต่อผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข1ถึง5

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย✓ ลงในช่องข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ทัศนคติที่มีต่อผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติ จากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 ถึง 5	ระดับความคิดเห็น				
	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง 1	ไม่เห็นด้วย 2	ไม่แน่ใจ 3	เห็นด้วย 4	เห็นด้วย อย่างยิ่ง 5
องค์ประกอบทางทัศนศิลป์					
1. รูปแบบและการนำเสนอองค์ประกอบของภาพมีความเหมาะสม					
2. แสงเงาและบรรยากาศของภาพมีความเหมาะสม					
หลักเกณฑ์การออกแบบ					
3. มีการแสดงออกในจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนในเนื้อหา					
4. ผลงานมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กันและสอดคล้องกับเรื่องราว					
5. ผลงานแสดงออกถึงจินตนาการจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ					
ความหมายของผลงาน					
6. ผลงานนี้ทำให้ท่านเข้าใจถึงเนื้อหาของผู้ที่ตกอยู่ในภาวะหมกมุ่นทางเพศ					
7. ผลงานนี้เหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบันที่ผู้คนทั่วไปในสังคมต่างมีความหลากหลายทางความคิด					

ตอนที่ 4อันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข1ถึง5

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย✓ ลงในช่องข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

อันดับความพึงพอใจในผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติ จากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 ถึง 5	ระดับความพอใจ				
	1	2	3	4	5
จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 1					
จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 2					
จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 3					
จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 4					
จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 5					

ขอขอบคุณทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม

ปรัชญา ศรีสุรพล

นักศึกษาปริญญาโทศิลปะจินตทัศน์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



ภาคผนวก ค
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ในขั้นต้น เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาถึงข้อมูลในภาคทฤษฎีจากเอกสารตำราต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง และวิเคราะห์รูปแบบทางศิลปะที่ตนเองให้ความสนใจเป็นที่เรียบร้อยแล้วผู้วิจัยได้สร้างภาพร่างผลงานจิตรกรรมขึ้นเป็นจำนวน 20 ภาพ เพื่อนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพร่างจำนวน 20 ภาพ ให้เหลือ 10 ภาพ เพื่อนำไปพัฒนาต่อดังนี้



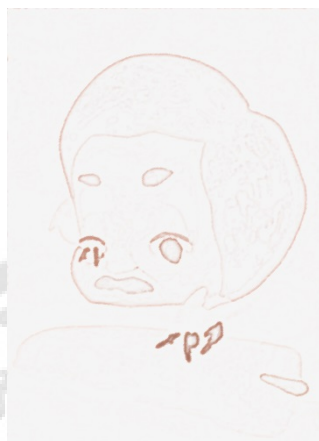
พัฒนาภาพร่างทั้ง 10 ภาพ พร้อมลงสีด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (โปรแกรมPhotoshop) เพื่อให้เห็นโครงสร้างที่ต้องการสร้างสรรค์ลงในผลงานจริง และนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์ เพื่อเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพร่างจำนวน 10 ภาพ ให้เหลือ 5 ภาพ เพื่อนำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 – 5 ดังนี้



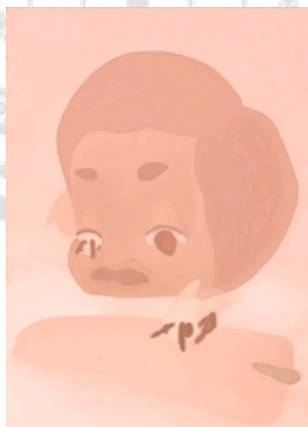
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

ภาพตัวอย่างประกอบการอธิบายจากผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 4

ขั้นตอนที่ 1 ร่างภาพลงบนเฟรมผ้าใบด้วยลายเส้นดินสอ หรือสีไม้ ตามความถนัด



ขั้นตอนที่ 2 ใช้สีอะคริลิคผสมน้ำอย่างเจือจางและระบายในชั้นแรกเพื่อเป็นการคุมบรรยากาศของภาพ โดยเลือกใช้สีตามโทน หรือบรรยากาศที่ได้ออกแบบภาพร่างไว้



ขั้นตอนที่ 3 ระบายเก็บบางส่วนของภาพด้วยสีอะคริลิคอีกครั้ง เพื่อลดทอนระยะเวลา และข้อจำกัดบางอย่างของสีน้ำมัน เนื่องจากสีอะคริลิคมีคุณสมบัติที่แห้งไว และเลือกระบายได้ทั้งวิธีทึบแสงและโปร่งแสง



ขั้นตอนที่ 4 เริ่มต้นเก็บน้ำหนักโดยรวมของภาพด้วยสีน้ำมัน



ขั้นตอนที่ 5 สร้างมิติและระยะใกล้ กลาง ไกล พร้อมเพิ่มเติมน้ำหนักขาวสุด ดำสุด ของภาพ



ขั้นตอนที่ 6 เป็นขั้นตอนสุดท้าย คือการเก็บรายละเอียดและตรวจเช็คเพิ่มเติม เพื่อให้ภาพผลงานออกมาสมบูรณ์ที่สุด โดยส่วนใดของภาพที่ต้องอาศัยความประณีตให้ใช้เป็นสีน้ำมัน และเมื่อใช้สีน้ำมันระบายในส่วนที่ต้องใช้ความประณีตหรือเก็บรายละเอียดจนเป็นที่พอใจแล้วให้ทิ้งระยะเวลาจนสีน้ำมันแห้งสนิทเสียก่อนแล้วจึงตามเก็บรายละเอียดของภาพในส่วนที่ต้องการใช้เทคนิคระบายเรียบด้วยสีอคริลิคจนเสร็จสมบูรณ์



ภาคผนวก ง

ผลงานศิลปะ จินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ หมายเลข 1 – 5

จากงานวิจัย การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์

กรณีศึกษาจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศ



ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 1

ขนาด 90X120 ซม. เทคนิคจิตรกรรมผสม



ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 2

ขนาด 90X120 ซม. เทคนิคจิตรกรรมผสม



ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 3

ขนาด 90X120 ซม. เทคนิคจิตรกรรมผสม



ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 4

ขนาด 90X120 ซม. เทคนิคจิตรกรรมผสม



ผลงานจินตนาการโลกสมมุติจากภาวะหมกมุ่นทางเพศหมายเลข 5

ขนาด 90X120 ซม. เทคนิคจิตรกรรมผสม



ภาคผนวก จ

ภาพนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ“APOLLO ART EXHIBITION”

ณ หอศิลป์ G23 อาคารนวัตกรรมและวิจัยต่อเนื่องศาสตราจารย์ ดร. สาโรช บัวศรี

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร

ระหว่างวันที่22-29พฤษภาคมพ.ศ.2558



การประชาสัมพันธ์ภายในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และบริเวณใกล้เคียง





ประวัติย่อผู้ทำวิจัย

ประวัติย่อผู้ทำวิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	ปรัชญา ศรีสุรพล
วันเดือนปีเกิด	29 พฤศจิกายน 2529
สถานที่เกิด	กรุงเทพฯ ประเทศไทย
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	117 ซอยจรัญสนิทวงศ์ 35 ถนนแก้วเงินทอง แขวงบางพรหม เขตตลิ่งชัน กรุงเทพฯ 10170

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2548	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช. แผนกจิตรศิลป์ จาก วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา
พ.ศ. 2552	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ.) ทัศนศิลป์ : ศิลปะจินตทัศน์คณะศิลปกรรมศาสตร์ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
พ.ศ. 2558	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.) ศิลปกรรม : ศิลปะจินตทัศน์คณะศิลปกรรมศาสตร์ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ