

การสร้างสรรคงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว CREATING VISUAL ARTS BASED ON BELIEFS AND FEARS.

สุริวัลย์ สุธรรม

Suriwan Sutham

สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

Department of Art Education, Faculty of Education, Bansomdejchaopraya Rajabhat University

E-mail: Suriwan.su@bsru.ac.th

(Received : Oct 20, 2023 Revised : Dec 26, 2023 Accepted : Dec 30, 2023)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว” การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสัญลักษณ์ของมายาคติแห่งความเชื่อและความกลัว การตีความบริบทแวดล้อมตามทัศนะ และ 2) เพื่อนำเสนอมุมมอง วิธีคิด และการสื่อความหมายผ่านผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบศิลปะสัญลักษณ์นิยม (Symbolism in art) และเผยแพร่ผลงานศิลปะร่วมสมัยสู่สาธารณะ กำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) พิจารณาจากกลุ่มประชากรที่ได้รับสิ่งกระตุ้นเร้าความเชื่อและความกลัว โดยกำหนดช่วงอายุ 18 ปี - 70 ปีขึ้นไป เป็นตัวแทนกลุ่มอาชีพ จำนวน 131 คน ตัวแทน 4 จังหวัด 1) จังหวัดกรุงเทพมหานคร 2) จังหวัดสมุทรปราการ 3) จังหวัดนนทบุรี และ 4) จังหวัดนครปฐม เครื่องมือที่ใช้แบบสัมภาษณ์ (Interview) ที่ผ่านการตรวจคุณภาพ (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านและผ่านการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เพื่อใช้ข้อมูลดังกล่าวเป็นฐานคิดที่ช่วยค้นหาประเด็นทางความคิดที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและความกลัว รวมไปถึงการตีความบริบทแวดล้อมตามทัศนะของผู้วิจัย

ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiotics) ศิลปะสัญลักษณ์นิยม (Symbolism in art) ที่มีความสอดคล้องกับภาษาภาพ สนับสนุนและเผยให้เห็นทัศนะที่นำไปสู่การรับรู้ เป็นผลมาจาก “สื่อ” (Mass Media) ตัวกลางสำคัญเชื่อมโยงและชักจูงผู้คนในสังคมและมีส่วนในการบ่มเพาะ “ความเชื่อ” เป็นพื้นฐานความคิดการแสดงออก “ความกลัว” ในยุคดิจิทัลที่ไม่สามารถปฏิเสธได้ มายาคติ (Mythologies) ที่มีรูปลักษณ์ของความงาม ผันแปรไปตามยุคสมัย เรื่องราวเนื้อหาถูกแสดงผ่านรูปแบบงานจิตรกรรม ตามแนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยอย่างมีนัยยะสำคัญ

คำสำคัญ : ทัศนศิลป์, ความเชื่อ, ความกลัว

Abstract

Research on “Creating visual art from beliefs and fears” The objectives of this research are: 1) to study the symbols of beliefs and fears. Interpreting the surrounding context according to one's point of view, and 2) presenting perspectives, ways of thinking, and communicating meaning through works of visual art in the form of symbolism in art and disseminating contemporary art works to the public. Define purposeful sampling based on the population that receives belief and fear stimuli. The age range was set to be 18–70 years and over, representing 131 professional groups representing 4 provinces: 1) Bangkok Province, 2) Samut Prakan Province, 3) Nonthaburi Province, and 4) Nakhon Pathom Province. The tool uses an interview form that has passed the quality inspection (IOC) of five experts and has passed the ethics request for human research. To use such information as a basis for thinking. That helps find thought issues related to beliefs and fears. Including the interpretation of the surrounding context according to the researcher's point of view.

The research results found that the study of the theory of semiotics and symbolism in art is consistent with visual language. Support and reveal viewpoints that lead to awareness as a result of “mass media,” an important intermediary that connects and influences people in society and plays a part in cultivating “belief” as the basis for connecting ideas. The expression “fear” In the digital age, there are undeniable myths about

⁹ งานวิจัยเรื่องนี้ได้รับสนับสนุนทุนวิจัยจาก “ทุน งบประมาณแผ่นดิน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา”

beauty. It varies according to the era. The story's content is expressed in the form of a painting. Following the guidelines for creating contemporary art in a significant way.

Keywords: Visual art, Belief, Fear

บทนำ

มนุษย์เรานั้น พยายามที่จะค้นหาความจริงให้ปรากฏ เพื่อจุดมุ่งหมายในการตอบสนองในเรื่องของการพิสูจน์ทราบ การสื่อสารทางความคิด อารมณ์ความรู้สึก และจิตใจให้ตรงกัน แต่เนื่องด้วยในระดับของผัสสะ สติปัญญารวมไปถึงจินตนาการ ที่ยังห่างไกลจากอุปสรรค จึงทำให้ปรากฏรูป “การสร้างสรรคงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว” เพื่อจุดมุ่งหมายที่นำไปสู่จุดใดจุดหนึ่งทางการรับรู้ หรือ ชักจูงความคิดของผู้คนในสังคม ซึ่งใช้การสื่อสารในเหล่าหมู่ปวงชนให้สามารถรับรู้ได้ เป็นที่มาของปัญหาและทำให้ผู้วิจัยสนใจถึงความต้องการของพื้นที่ (Situation Review) ที่แตกต่างกันไปที่บ่มเพาะชุดความคิดและความเชื่อเป็นจุดเริ่มต้นของหลักการและเหตุผล ที่ใช้เป็นแนวคิดในการวิจัยสร้างสรรค์ “ชุดความเชื่อ” ได้แทรกซึมอยู่ทุก ๆ บริบทที่ไม่อาจปฏิเสธได้ เข้าไปอยู่ในความรู้สึกนึกคิด จิตใจ ผ่านการรับรู้ในขั้นของการสำนึก ลึกลงไปนั้นการรับรู้ยังรากลึกภายในจิตใต้สำนึกด้วยเช่นกัน แม้ว่าความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้เดินทางมาไกลมากเพียงใด มนุษย์ยังมีความเชื่อที่มาในรูปแบบของมายาคติ นอกเหนือจากสิ่งที่เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ ความเชื่อผ่านรูปธรรมนั้น สามารถรับรู้ได้ โดยไม่ต้องผ่านการพิจารณาไตร่ตรอง หรือใช้ระดับสติปัญญาในขั้นสูง เพราะมายาคติมีรูปลักษณะของความงาม ที่สำคัญมีการพัฒนาผันแปรไปตามยุคสมัยเสมอมา มีการเชื่อมโยงเรื่องราวเนื้อหาที่เป็นปัจจุบันขณะ ถูกบรรจุอยู่ในวัตถุนั้น ๆ เสมอ “ความเชื่อ” การทำความเข้าใจถึงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับมิติทางความเชื่อ จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ “ความเชื่อ” แบ่งได้เป็น 2 ประการ คือ 1. ความเชื่อที่เป็นนามธรรม และ 2. ความเชื่อที่เป็นนามเป็นรูปธรรม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้กล่าวถึง ความเชื่อความศรัทธาความเลื่อมใส ไว้ว่า “ความกลัวและความไม่รู้” เป็นเหตุให้เกิดความเชื่อ และความเชื่อก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดศาสนา ในสังคมมนุษย์สมัยโบราณ (Primitive society) ถึงแม้ในปัจจุบันนี้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าไปมากก็ตาม แต่มนุษย์ยังมีพฤติกรรมที่แสดงออกทางด้านความเชื่อในชีวิตประจำวันอยู่ในทุกมิติ

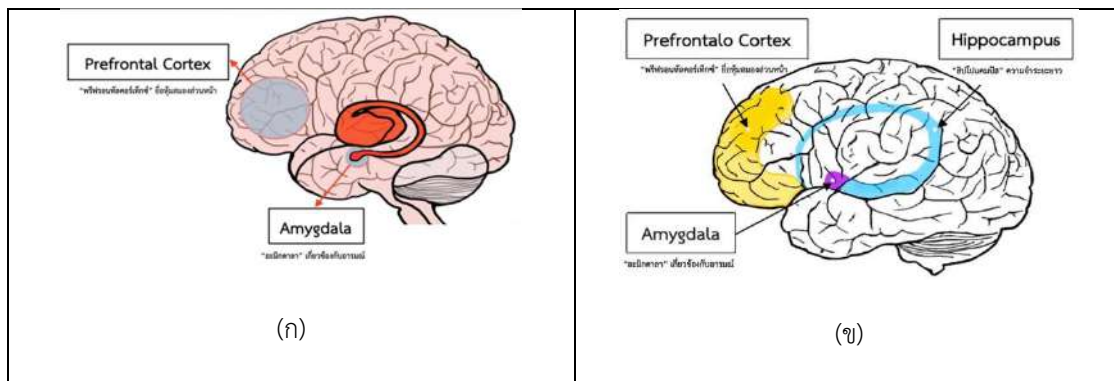
ล้าภู แก้วกล้า ได้อธิบายไว้ในงานวิจัยเรื่อง อิทธิพลของค่านิยมที่มีผลต่อพฤติกรรมการเสี่ยงดวงในสังคมไทย พบว่า เกิดจาก “ค่านิยมที่ถูกฝังมาจากระบอบ” จะแยกได้จาก “ค่านิยมสังคมเมือง” กับ “ค่านิยมชนบท” โดยค่านิยมสังคมเมืองจะเน้นที่ความทันสมัย ไม่เชื่อใจใครง่าย เห็นแก่ตัว ในขณะที่สังคม ชนบทจะเน้นที่ความเป็นกันเอง รักญาติพี่น้อง ชีวิตขึ้นอยู่กับธรรมชาติมี “ความเชื่อ” เรื่องโชคลาง ชอบการเสี่ยงโชคโดยเฉพาะเรื่องของการนับถือผีหรือสิ่งเร้นลับ โดยบทความนี้ ทำให้ผู้วิจัยสามารถเชื่อมโยงมิติของความเชื่อและค่านิยมที่มีอย่างช้านานในสังคมไทย (ล้าภู แก้วกล้า. 2564)

ดิช นัท อันห์ ได้กล่าวถึงเรื่องของ “ความกลัว” ตามทัศนะของเขาในหนังสือเรื่อง “กลัว หัวใจของปัญญาญาณเพื่อผ่านพ้นพายุ” การได้เรียนรู้ เผชิญหน้า และเข้าใจอย่างถ่องแท้ถึงต้นเหตุที่แท้จริงแห่ง “ความกลัว” และสามารถนำพาไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน เพื่อสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างเบิกบานและมี “สติ” อย่างเต็มเปี่ยมในทุกช่วงขณะจิต หลุดพ้นจากพันธนาการต่าง ๆ ที่ผูกมัดตัวเราไว้ และเข้าถึงความเป็นอิสระซึ่งเป็น “ความสุขที่แท้จริง” ได้ในที่สุด ซึ่งเป็นจุดหมายปลายทางของชีวิตเราทุกคน (ดิช นัท อันห์ ผู้แปล นพ.ชวโรจน์ เกียรติกำพล. 2564. หน้า 160)

กายวิภาคและสรีรวิทยาระบบประสาท “การทำงานของสมองกลีบในสมองอะมิกดาลา” (Amygdala) ผู้วิจัยอธิบายการทำงานทางสมองที่ควบคุมการทำหน้าที่ต่างกันไป มีความสำคัญเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเซลล์ประสาท (Subcortical Nuclei) อยู่ในสมองส่วน (Piriform Lobe) ทางด้านในและด้านหน้าเป็นกลีบสมองส่วนที่อยู่ด้านข้าง (Temporal Lobe) ลักษณะคล้ายเมล็ดอัลมอนด์ (Almond) และสมองที่เรียกว่า เทมโปรอล (Temporal Lobe) มีความสำคัญในการรับรู้และตอบสนองทางอารมณ์ ทำหน้าที่เกี่ยวกับ “ความจำ” การเชื่อมโยงการรับรู้เกี่ยวกับความจำ “การรับรู้วัตถุ” การเข้าใจภาษาการพูด การฟัง ศิลปะดนตรี ได้กลั่น เป็นต้น ส่วนของฮิปโปแคมปัส (Hippocampus) รูปร่างโค้งคล้ายม้วน ทำหน้าที่เกี่ยวกับความทรงจำที่ฝังลึก ประกอบกับอมิกดาลาทำหน้าที่แสดงอารมณ์ กล่าวคือ ทางเดินประสาทที่เชื่อมโยงทั้งสองส่วนนี้ เกี่ยวข้องในแง่พฤติกรรมและการแสดงออกด้านอารมณ์อย่างรุนแรง เมื่อความทรงจำถูกกระตุ้น จะเป็นตัวตัดสินใจ พฤติกรรมตอบสนองควรจะเป็นอย่างไร (สรยุทธ รัตนพจนารถ. 2565) (รูปภาพที่ 1)

ตามทัศนะของผู้วิจัย “สมองกับอารมณ์” มีความเชื่อมโยงและสำคัญอย่างมาก มีส่วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมแสดงออก และการตัดสินใจ ผู้วิจัยเล็งเห็นผลพวงมาจาก “ความกลัว” ที่กดเราไว้ให้จมจ่อมอยู่กับเรื่องที่ผ่านมาแล้ว (อดีต) และเรามักจะกังวลกับเรื่องที่ยังไม่ได้เกิดขึ้น (อนาคต) ทุกขณะที่เราทุกคนได้สัมผัสได้ถึงความกลัวเป็นผลทำให้เราเกิดความทุกข์ใจในทันที การทำความเข้าใจถึงมิติของ “ความกลัว” เพื่อการดำรงชีวิตโดยปราศจากความกลัว หรือ เข้าใจถึงที่มาของความกลัว จึงเป็น

ประเด็นสำคัญที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา และใช้เป็นฐานข้อมูลที่น่าสู่การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในครั้งนี้ ส่วนความเชื่อเป็นผลของจิต ความเชื่อ (คิดเชิงบวก) คือ ความพึงพอใจจะช่วยนำพาจิตใจสู่การปรับเปลี่ยน ช่วยสนับสนุนและส่งเสริมพฤติกรรมด้านดีให้เกิดขึ้น มีความยืดหยุ่นและการแก้ปัญหา และยังช่วยให้เกิดสุขภายในจิตใจ อธิบายอย่างง่าย คือ พลังแห่งความเชื่อเป็นโปรแกรมของจิตได้สำนึก เมื่อเราเชื่อจิตได้สำนึก จิตสั่งให้ทำในสิ่งดีต่อการดำเนินชีวิต เป็นต้น ผู้วิจัยชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างมายาคติกับความเชื่อในสังคมสัมพันธ์กับจิตใจที่บรรจุความหมาย รวมไปถึงพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของผู้คน ซึ่งเป็นกระบวนการทำงานของสมอง เป็นเป้าหมายสำคัญของผู้วิจัย (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 ภาพประกอบ (ก) แสดงการทำงานของสมองในส่วนที่ต้องอาศัยเชื่อหุ้มสมองส่วนหน้า

(Prefrontal Cortex) และอะมิกดาลา (Amygdala) ปรากฏเป็นอาการผ่านทางกายภาพ

(ข) แสดงการทำงานของสมอง อะมิกดาลา (Amygdala)

ที่มา : สุริวัณย์ สุธรรม, 2566

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสัญลักษณ์ของวัตถุแห่งความเชื่อและความกลัว การตีความบริบทแวดล้อมตามทัศนะ
2. เพื่อนำเสนอมุมมอง วิถีคิด และการสื่อความหมายผ่านผลงานทัศนศิลป์ ในรูปแบบสัญลักษณ์นิยม (Symbolism in arts) และเผยแพร่ผลงานศิลปะร่วมสมัยสู่สาธารณะ

สมมติฐานในการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปแบบสัญลักษณ์นิยม ชุด “การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว”
2. ผลสัมฤทธิ์ทางด้านเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความเชื่อและความกลัว สามารถสร้างสัญลักษณ์ความหมายให้ปรากฏในผลงานที่นำไปสู่การสร้างภาพแทน (Representation) ตามทัศนคติของผู้สร้างสรรค์

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ผลงานจิตรกรรมรูปแบบสัญลักษณ์นิยม เรื่อง “การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว” เป็นโครงการที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อและความกลัวอาจหมายถึงแรงปรารถนาที่มนุษย์เชื่อในมายาคติของรูปธรรม (ภายนอก) ช่วยบรรเทาความรู้สึกกลัวในหลายมิติ และแสวงหาทั้งทางกายภาพภายนอกและจิตใจตามทัศนคติส่วนตัว การใช้รูปทรงสตรีเพช (สัญลักษณ์) ที่มีความงาม การเปรียบเทียบคุณค่าและมูลค่า ที่แสดงความรู้สึกนึกคิดภายในจิตใจ

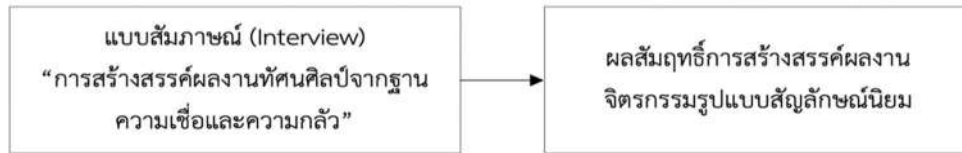
การตั้งสมมติฐานในมายาคติผ่านรูปธรรมความเชื่อเหล่านี้ สร้างสัญลักษณ์ความหมายไปพร้อมกับการพิจารณาให้ปรากฏในผลงาน เรื่องราวของค่านิยมแบบพุทธวัฒนธรรม ที่นำไปสู่การสร้างภาพแทน (Representation) สะท้อนความจริงเสมือน ตามทัศนคติของผู้วิจัย



การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรต้น (Independent Variable)

ตัวแปรตาม (Dependent Variable)



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม , 2566

ภายใต้หัวข้อ “การสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว”	
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	- ทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiotics) - มายาคติ (Mythologies)
วิธีคิด กระบวนการสร้างสรรค์	ศิลปะสัญลักษณ์นิยม (Symbolism in art)
การวิเคราะห์-สังเคราะห์ สัญลักษณ์ และการสื่อความหมาย	- สร้างองค์ความรู้เอกสารวิชาการศิลปะในลักษณะอื่น ๆ - เผยแพร่ผลงาน ตีพิมพ์สู่จิตใต้สำนึกและเผยแพร่สู่สาธารณะ

ภาพที่ 3 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม , 2566

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยการวิจัยที่ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) เป็นการวิจัยที่เน้นความเป็นธรรมชาติของการสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยเชิงคุณลักษณะหรือการวิจัยเชิงคุณสมบัติ ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบจำเพาะเจาะจง ผู้ที่ยินยอมตอบแบบสัมภาษณ์ (Interview) การวิจัยในครั้งนี้จะใช้ข้อมูลของช่วงวัยที่มีอายุระหว่าง 18 ปี ขึ้นไป เป็นตัวแทน 4 จังหวัด 1) จังหวัดกรุงเทพมหานคร 2) จังหวัดสมุทรปราการ 3) จังหวัดนนทบุรี และ 4) จังหวัดนครปฐม โดยแบ่งกลุ่มอาชีพและช่วงวัย

ซึ่งกำหนดจำนวน ของผู้เข้าร่วมวิจัยไม่น้อยกว่า 76 คน เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลที่น่าไปสู่การสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ และไม่ใช่ข้อมูลกลุ่มเยาวชนและกลุ่มเปาะบาง

ขอบเขตของการวิจัยด้านเนื้อหา การสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ภายใต้เรื่อง การสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว เพื่อสะท้อนความคิดความหมายภายใต้บริบทสังคม ตามทัศนะของผู้วิจัย

ขอบเขตด้านประชากร การวิจัยในครั้งนี้จะใช้ข้อมูลของช่วงวัยทำงานแล้ว ที่มีอายุระหว่าง 18 ปี ขึ้นไปและไม่ใช้ข้อมูลกลุ่มเยาวชน หรือที่เป็นกลุ่มเปาะบางในสังคมไทย ดังนั้นกลุ่มตัวอย่าง ที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาโดยจะเริ่มต้นตั้งแต่ช่วงอายุ 18 – 70 ปี ขึ้นไป โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบจำเพาะเจาะจง (ตัวแทนกลุ่มอาชีพและช่วงวัย) จำนวน 131 คน ซึ่งเป็นจังหวัดในเขตปริมณฑล แผนผังขอบเขตของการเก็บข้อมูลและกลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าวิจัยครั้งนี้ โดยแบ่งตามการลงพื้นที่ กลุ่ม

อาชีพ และช่วงวัย ซึ่งดำเนินการเก็บข้อมูลจากแบบการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมวิจัย ๗ ที่ตอบแบบสัมภาษณ์กำหนดจำนวนไม่น้อยกว่า 76 คน ซึ่งได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดี ผลปรากฏว่า มีผู้ตอบแบบสัมภาษณ์มากถึง 131 คน คิดเป็นร้อยละ 172.36 เปอร์เซ็น

กำหนดเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มประชากร แบ่งตามกลุ่มอาชีพ ที่เข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้ 1. อาชีพราชการ 2. อาชีพรับจ้าง 3. อาชีพอิสระ และ 4. อาชีพงานฝีมือ แบ่งตามกลุ่มช่วงวัย (Generation) ที่เข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้ 1. Builder อายุ 71 ปีขึ้นไป (4.8%) 2. Baby Boomer อายุ 55 – 72 (18.4%) 3. Generation X อายุ 40 - 54 (23.8%) 4. Generation Y อายุ 25 - 39 (22.2%) 5. Generation Z อายุ 10 - 24 (19.7%) *สัมภาษณ์ผู้มีอายุ 18 ปี ขึ้นไปและ 6. Alpha อายุ 1 - 9 (11.1%) * ไม่ใช้ข้อมูลที่เป็นกลุ่มเยาวชน/กลุ่มเปาะบาง จากการศึกษาเรื่องค่าครองชีพในประเทศไทย ในสังคมยุคดิจิทัลกับสภาวะความรู้สึกรู้สึกนึกคิดเข้ากับตัววัตถุ เป็นผลให้ค่าครองชีพในประเทศไทยสูงเป็นเงาตามตัว “ความกลัวมีเงื่อนไข” เป็นประเด็นสำคัญและพฤติกรรมใช้จ่ายใช้สอยทั้งจาก “สื่อ” (ตัวกระตุ้น) “เงิน” (ความปรารถนา) (ภาพที่ 4)



ภาพที่ 4 ภาพที่ 2.4 แสดงภาพ จังหวัดที่มีค่าครองชีพสูงสุดในประเทศไทย (ในเขตพื้นที่วิจัย)

(ก) อันดับที่ 1 จังหวัดธนบุรี มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อเดือนต่อครัวเรือน 33,995 บาท

(ข) อันดับที่ 3 กรุงเทพมหานคร มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อเดือนต่อครัวเรือน 31,866 บาท

(ค) อันดับที่ 6 จังหวัดสมุทรปราการ มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อเดือนต่อครัวเรือน 27,484 บาท

ที่มา : Top New. (2565). 4 จังหวัด ค่าครองชีพสูงสุดในประเทศไทย เงินเดือนไม่ถึง 35,000 อยู่ยากบอกเลย. ค้นเมื่อ [24 กันยายน

2565]. จาก แหล่งสารสนเทศ. <https://www.youtube.com/watch?v=YNOfxOKrU>

ผลการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ขอบเขตของการเก็บข้อมูลและกลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าวิจัยครั้งนี้ โดยแบ่งตามการลงพื้นที่ ซึ่งดำเนินการเก็บข้อมูลจาก “แบบการสัมภาษณ์” ผู้เข้าร่วมวิจัย ๗ ดังนี้



ภาพที่ 5 ขอบเขตของการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์ (Interview) เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง 5 กลุ่มอายุระหว่าง อายุ 18 – 71 ปีขึ้นไปโดยผู้วิจัยลงพื้นที่ 4 จังหวัด (ก) จังหวัดกรุงเทพมหานคร ณ โรงเรียนสตรีศรีสุวรรณ์ (นางสาวจิตรลดา รัก

สัตย์, ผู้ให้สัมภาษณ์ 23 มกราคม 2566) (ข) จังหวัดสมุทรปราการ

(นายคมล แดงไผ่, นายชัยนิต มะทะ, นายสุวิทย์ พนมรัมย์, นางประจวบ พนมรัมย์, นางสมใจ แสงสุข, ผู้ให้สัมภาษณ์ 8 มกราคม 2566) (ค) จังหวัดนนทบุรี (นางสุธาทิพย์ สว่างผล, ผู้ให้สัมภาษณ์ 8 ธันวาคม 2565)

(ง) จังหวัดนครปฐม (นางนิภา ลิ้มพิทักษ์, ผู้ให้สัมภาษณ์ 7 มกราคม 2566)



ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม

การเก็บข้อมูลภาคสนาม

การเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการดังต่อไปนี้

นำแบบสัมภาษณ์ (Interview) เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว โดยผู้วิจัยลงพื้นที่ 4 จังหวัด คือ 1) จังหวัดกรุงเทพมหานคร 2) จังหวัดสมุทรปราการ 3) จังหวัดนนทบุรี และ 4) จังหวัดนครปฐม โดยแบ่งตามกลุ่มอาชีพทั้ง 5 กลุ่ม คือ 1) อาชีพราชการ 2) อาชีพรับจ้าง 3) อาชีพอิสระ 4) อาชีพงานฝีมือ และ 5) นักศึกษา/บุคคลทั่วไป และใช้เครื่องมือ คือ แบบสัมภาษณ์ โดยกำหนดผู้เข้าร่วมวิจัยฯ ที่ตอบแบบสัมภาษณ์ จำนวน 130 คน และมีแบบประเมินเครื่องมือ ที่ต้องผ่านการตรวจค่าดัชนีความสอดคล้องการตรวจคุณภาพ (IOC) (IOC : Index of item objective congruence) จากผู้เชี่ยวชาญ (จำนวน 5 ท่าน) และดำเนินการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ก่อนนำเครื่องมือไปใช้จริงและใช้ข้อมูลดังกล่าว เป็นฐานคิดที่ช่วยค้นหาสัญลักษณ์ของวัตถุแห่งความเชื่อและความกลัว โดยการตีความบริบทแวดล้อมตามทัศนะของผู้วิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

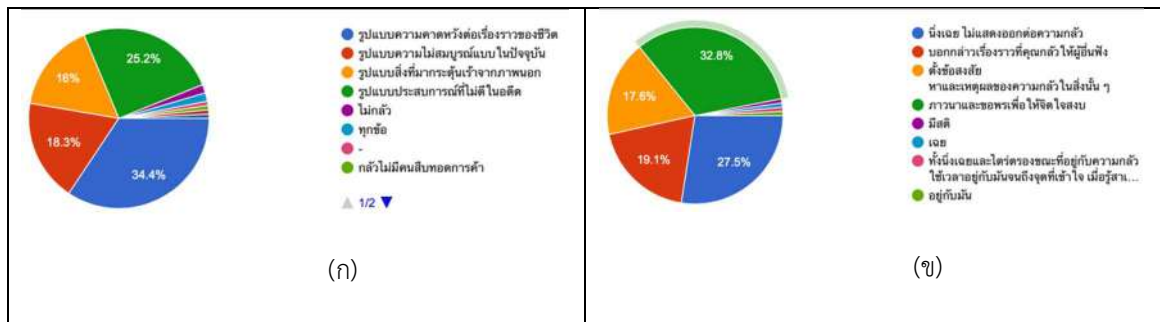
การวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้ “แบบสัมภาษณ์ (Interview)”

ผลการวิจัย ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตัวอย่างแสดงลำดับที่ จำนวน และร้อยละ ของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ข้อความที่ 2.1 (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ลำดับที่	คำถาม : คุณมีความเชื่อในรูปลักษณะวัตถุ แบบใดบ้าง	จำนวน	ร้อยละ
1	สถานที่ศักดิ์สิทธิ์	82	63.1%
2	บุคคลที่เคารพนับถือ	73	56.2%
3	เครื่องราง ของขลัง สิ่งของมงคล	55	42.3%
4	สิ่งลึกลับ ตำนาน เรื่องเล่า	36	27.7%
5	อื่น ๆ	9	7.1%
รวม		255	384.4%

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม , 2566



ภาพที่ 6 ตัวอย่างข้อคำถามที่เกี่ยวข้องกับ “ความกลัว” ของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

(ก) ข้อคำถามที่ 2.5 คุณมีความมุ่งหวังอะไรจากสิ่งที่คุณเชื่อ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

(ข) ข้อคำถามที่ 2.9 คุณมีวิธีการปฏิบัติและจัดการความกลัวอย่างไร

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม

ผลการวิเคราะห์พบว่า จากการศึกษาสัญลักษณ์ของมายาคติแห่งความเชื่อและความกลัว การตีความบริบทแวดล้อมตามทัศนคติของผู้วิจัย ที่จำแนกตามอายุ กลุ่มประชากรครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่าง ช่วงวัยผู้ใหญ่ที่กำลังทำงานวัยกลางคนและผู้สูงอายุ มีแนวโน้มที่มีความเสี่ยงต่ออาการวิตกกังวล หรือความกลัวในทุกมิติ อันส่งผลต่อปัญหาทางด้านสุขภาพจิตและอาจบั่นทอนสุขภาพร่างกาย จากปัจจัยโครงสร้างสังคมก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล (Digital Age) อย่างเต็มตัวได้เปลี่ยนวิถีชีวิตของคนในยุคปัจจุบันในหลายมิติ

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiotics) มีความสอดคล้องกับภาษาภาพที่ต้องการสื่อความหมาย ที่มาจากความรู้สึกนึกคิด การถูกหล่อหลอมจากสภาพสังคมและวัฒนธรรม ผู้วิจัยพบว่า มีประเด็นที่นักศึกษาศึกษาเกี่ยวกับบริบททางความเชื่อในสังคมไทย ที่นำไปสู่แนวความหลากหลายในความเชื่อทางวัฒนธรรมและความเชื่อส่วนบุคคล การบ่มเพาะแต่ละบุคคลจากบริบทแวดล้อมที่ต่างกัน เพื่อแสดงภาพของเนื้อหาของความงามนัยความเชื่อ ผ่านมุมมองตามทัศนคติ โดยใช้สัญลักษณ์ที่แทนค่าเพื่อก้าวข้ามจินตนาการต่อการรับรู้ สัญลักษณ์ (Semiology) สัญลักษณ์เป็นคำสมาสจากรากศัพท์ สัญลักษณ์ + วิชยะ (คือวิชาในภาษาบาลี) คือ การศึกษาอย่างเป็นระบบของกระบวนการสัญลักษณ์ (Symbolism) และการสร้างความหมายที่สื่อสารบางสิ่ง ซึ่งโดยปกติเรียกว่า การแปรความหมาย อาจเป็นไปได้โดยเจตนาหรือไม่เจตนา ขบวนการเหล่านี้สนับสนุนความคิดทางจินตนาการ และทางความฝัน “สัญลักษณ์” สามารถอธิบายความหมายแฝงเรื่อง “ความเชื่อและความกลัว” ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญในผลงาน

มายาคติ (Mythologies) เป็นสัญลักษณ์ที่คนในสังคมร่วมกันสร้างขึ้น เพื่อให้เกิดการขัดเกลาทางสังคมซึ่งยากต่อการเข้าถึงความจริงและยังครอบงำความหมายเบื้องต้นของสรรพสิ่ง ซึ่งเป็นความหมายเชิงผัสสะหรือประโยชน์ใช้สอย แล้วยังสื่อความหมายใหม่ในอีกระดับหนึ่ง ซึ่งเป็นความหมายเชิงอุดมการณ์ ตามทัศนคติของผู้วิจัย “มายาเป็นได้มากกว่าที่เห็น หรือ ยิ่งกว่าที่ได้สัมผัส” เรียกได้ว่า “การสร้างมโนภาพที่เกินจริง” และฝังลึกลงไปจิตใจได้สำนึก ทำให้เกิดทัศนคติ ความเชื่อ ผงอยู่ในความคิด ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวาระสุดท้ายของชีวิต มายาคตินั้น ทำงานด้วยการเข้าไปครอบงำความหมายเชิงผัสสะ และประโยชน์ใช้สอยของสรรพสิ่ง แล้วทำให้นัยสื่อความหมายใหม่อีกระดับหนึ่ง ซึ่งเป็นความหมายเชิงค่านิยมและอุดมการณ์เป็นโครงสร้างแนวคิด วิธีคิดที่ช่วยสนับสนุนในการสร้างสรรค์

การศึกษาอิทธิพลจากงานศิลปกรรม

ศิลปะสัญลักษณ์นิยม (Symbolism Art) คือ ขบวนการทางศิลปะที่เกิดขึ้นมีที่มาจากประเทศฝรั่งเศสและประเทศเบลเยียม ขบวนการดังกล่าวเริ่มต้นในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ประกอบไปด้วยการสร้างสรรคผลงานศิลปะที่หลากหลายรูปแบบรวมถึงการเขียนบทวรรณกรรม กลุ่มนี้ให้ความสนใจในเรื่องของจินตนาการ หรือจิตใต้สำนึกเป็นสำคัญ ขบวนการทางความคิดเหล่านี้ช่วยสนับสนุนเจตภาพ (Spirituality) ที่เป้นความฝันและจินตนาการ แนวคิดของพวกเขา ก็ยังคงส่งอิทธิพลและสร้างแรงบันดาลใจต่อวงการศิลปะมาถึงปัจจุบัน อาทิเช่น ศิลปะเชิงความคิด (Conceptual Art) หรือศิลปะการจัดวาง (Installation Art) ฯลฯ ให้อิทธิพลของศิลปวัฒนธรรมตะวันตกที่มีในประเทศไทย (Molsymbolic. 2011) เพื่อทำการศึกษากายใต้โครงการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว ผู้วิจัยได้คัดสรรผลงานศิลปะที่สื่อสารประเด็น



“ความเชื่อและความกลัว” ที่น่าสนใจจากศิลปิน 3 ท่านเคียงคู่กับผลงานผู้วิจัยรวม 4 ท่านรูปแบบตาราง ดังนี้ 1. มาริน่า อับราโมวิช 2. หลุยส์ บูชัวส์ 3. มณฑิเตอร์ บุญมา และ 4. สุริวัณย์ สุธรรม

การศึกษาศิลปิน กรณีศึกษาศิลปินที่เกี่ยวข้องทั้ง 3 ท่าน ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า ความสนใจในเรื่องชีวิตความเป็นอยู่ ความรู้สึกนึกคิด “ความเชื่อและความกลัว” ที่เชื่อมโยงไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ในด้านเนื้อหาตามแนวคิดที่ตั้งไว้ สะท้อนเรื่องของคุณค่าและคุณภาพชีวิตที่ผุดผื่นของผู้คนในสังคม ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ได้ก่อให้เกิดคำถามขึ้นในใจว่า “มูลค่า หรือ คุณค่า” สิ่งไหนเป็นสิ่งสำคัญกับชีวิต ดังนั้นกรอบของแนวคิดทฤษฎีทางสังคมวิทยาที่เกี่ยวกับ “การขัดเกลาทางสังคม” หรือ “การปลูกฝังทางวัฒนธรรม” และหลักคิดทฤษฎี “มายาคติ” จึงกลายเป็นโครงสร้างที่ช่วยสนับสนุนข้อเท็จจริงและชี้ให้เห็นปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่

ตารางที่ 2 สาเหตุและปัจจัยที่นำไปสู่การสร้างสรรค์งานศิลปะทั้ง 4 ท่าน ดังนี้

ศิลปิน	1. มาริน่า อับราโมวิช (Marina Abramovic)	2. หลุยส์ บูชัวส์ (Louise Bourgeois)	3. มณฑิเตอร์ บุญมา (Monthian Bunma)	4. สุริวัณย์ สุธรรม (Suriwan Sutham)
ปัจจัยต่าง ๆ ในงาน	 “Rhythm 0”, 1974	 “มามอง” (Maman), 1980	 “วัดใจ: ศาลาวัดใจ”, 2538	 “ความจริงเสมือนของชีวิต”
ความเชื่อ ความกลัว	อับราโมวิชมักเล่นกับความรู้สึก “กลัว” สร้างความหวาดเสียวให้ผู้ชมเสมอและเปิดโอกาสให้ผู้ชม “กระทำ” อะไรก็ได้	บูชัวส์ “เหยื่อของความรุนแรง” ภายในครอบครัวเป็นความกลัวที่เกิดจากประสบการณ์ตรง ความทรงจำมืดในวัยเด็ก	มณฑิเตอร์เชื่อในพุทธศาสนา ประเพณีสะท้อนวิถีชีวิตบริบททางสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ ภายนอกและภายใน (จิตใจ) แสดงออกผ่านสิ่งของวัตถุ	กลัวมีเงื่อนไขเป็นประเด็นสำคัญ ส่งผลต่อจิตใจ “สื่อ” ตัวกระตุกมายาคติที่ถูกปลูกฝังในความรู้สึกนึกคิด และเชื่อว่าสร้างความสุข (ภายนอก) ได้จริงหรือไม่
เนื้อหา	คนที่พร้อมจะทำร้ายเธอด้วยอุปกรณ์เผยให้เห็นถึง “เบื้องลึกของจิตใจมนุษย์” พร้อมกระทำรุนแรงกับอีกฝ่ายโดยชอบธรรม คล้ายทางการเมืองอำนาจการปกครองและพฤติกรรมนำไปสู่แต่ต่อสังคมผ่านศิลปะ	เป็นผลผลิตจากประสบการณ์ในวัยเด็กของเธอ การชกมวยของแม่มุมก็คือการ “สร้าง รื้อ และ ทำใหม่” วัฏจักรนี้คือการสร้างสรรค์งานของบูชัวส์เช่นกัน เป็นคำถามใหญ่ในชีวิตโดยใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือ	“ของเก่ากับของใหม่” (ภาพแทน) ความตึงเครียดและความกลมกลืนระหว่างสิ่งเก่ากับสิ่งใหม่อย่างมีนัยยะสำคัญบางครั้งหยิบยกเนื้อหาเกี่ยวกับพุทธศาสนาและประเพณีในบริบทของยุคโลกาภิวัตน์	ยุคดิจิทัลคุณค่า/คุณภาพชีวิตที่ผุดผื่นในสังคม ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ได้ก่อให้เกิดคำถามขึ้นในใจว่า “มูลค่า หรือ คุณค่า” สิ่งไหนเป็นสิ่งสำคัญกับชีวิตมนุษย์
รูปแบบ	ผลงานศิลปะการแสดงสด (Performance Art)	ประติมากรรม (Sculpture)	ศิลปะเชิงความคิด (Conceptual Art), ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) สื่อผสม (Mixed Media)	ศิลปะสัญลักษณ์นิยม (Symbolism in art)



ศิลปิน	1. มารินา อับราโมวิช (Marina Abramovic)	2. หลุยส์ บูจัวส์ (Louise Bourgeois)	3. มณฑิยา บุญมา (Monthian Bunma)	4. สุริวัลย์ สุธรรม (Suriwan Sutham)
สัญลักษณ์	ศิลปินปรากฏตัวด้วย “เรือนร่าง” เปลือยเธอวางสิ่งของที่ เป็นวางวัสดุอุปกรณ์ 72 ชิ้นมี ขนนก, ขอนล่อม ขนมปิง, ขวด แชมเปญ, สีนํ้ามัน, ขนเฟอร์, เสื้อผ้า, กรรไกร, มีดโกนหนวด, โข้, ญูแฉม็อ และปิ่นที่บรรจุ กระสุนหนึ่งนัด วางบนโต๊ะ	“แมงมุม” คือ แม่ เพราะแมงมุม เป็นผู้ถักทอ (ใยแมงมุม) สร้าง (บ้าน) และปกป้อง (ลูก) ใน ขณะเดียวกันแมงมุมก็มีความน่า กลัวและขัดแย้ง เช่น แข็งแรง แต่ ในขณะเดียวกันก็บอบบาง	“ใต้เศียรพระพุทธรูป” รูปทรง กระบือสัญลักษณ์แห่งความเชื่อ และความศรัทธาผ่านสัญลักษณ์ ทางศาสนาพุทธความเชื่อเรื่อง ราศีทางโหราศาสตร์ทั้ง การแพทย์แผนไทย ฯลฯ ของ มณฑิยา	ภาพของสตรีเพศกับ “ช่องสีกราเดียนต์” (Color Gradient) เป็นการ ใช้ AI สร้างรูปบุคคล (Image Generator) ภาพแทน ความเชื่อและ ค่านิยมสมัยใหม่ ถูกบิดเบือนไม่ได้ อยู่ ในความจริง (สัจจะ) สะท้อนสภาวะ ของโลกสมัยใหม่ในยุคดิจิทัล

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม , 2566

ที่มา : กัญญชล นาวานุเคราะห์. (2561). หลุยส์ บูจัวส์...มาสเตอร์พีซในวัยแปดสิบ.

ค้นเมื่อ [1 มกราคม 2566]. จาก แหล่งสารสนเทศ. https://www.creativethailand.org/view/article-read?article_id=27787

ที่มา : Il Sapere. (2018). Marina Abramovic on performing 'Rhythm 0' 1974. ค้นเมื่อ [12 ธันวาคม 2566]. จาก แหล่งสารสนเทศ. <https://www.youtube.com/watch?v=kijKz3JzoD4>

ที่มา : Research Gate GmbH. (2023). “Temple of Mind: Sala for the Mind”, 1995. ค้นเมื่อ [1 มกราคม 2566]. จาก แหล่งสารสนเทศ. https://www.researchgate.net/figure/Temple-of-the-Mind-Sala-for-the-Mind-1995-Montien-Boonma-Herbal-medicine-wood-brass_fig20_267197314

การศึกษากรอบหลักคิด แนวคิดทฤษฎี และลักษณะสำคัญในการทำงานสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินแต่ละท่านต่างมีส่วนเกี่ยวข้องในการนำเสนอประเด็นสาระในภาพรวมที่นำไปสู่ภาษาจิตรกรรม ผู้วิจัยมุ่งเน้นให้ความสนใจไปที่พฤติกรรมการแสดงออก มนุษย์รวมถึงพฤติกรรมภายใน คือ ส่วนที่เป็นค่านิยม “ความเชื่อและความกลัว” ความรู้สึก ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นเร้าส่งผลการแสดงออกภายนอก สอดคล้องกับหลักคิดทฤษฎีเรื่อง “สื่อ” (Mass Media) ที่เป็นตัวการสำคัญในการกำหนดความสนใจของผู้คน นำไปสู่ประเด็นทางความคิดในการทำงานศิลปะ ภายใต้หัวข้อ การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว (ตารางที่ 4)

ผู้วิจัยให้ข้อสรุปในการทำงานศิลปะ 3 ประการดังนี้

ประการที่ 1 ลักษณะเฉพาะที่แสดงตัวตน

ประการที่ 2 แสดงทัศนคติที่สะท้อนปัญหาผ่านสัญลักษณ์

ประการที่ 3 มุ่งมั่นที่จะสร้างผลงานที่อยู่ภายในจิตใจด้วยภาษาทางทัศนศิลป์

การวิเคราะห์กระบวนการสื่อความหมายด้วยวิธีการในทฤษฎีสัญญะวิทยาเกี่ยวกับทฤษฎีมายาคติ จากการวิเคราะห์กระบวนการ สร้างงานศิลปะในข้อ 1 นั้น จะเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์มีความสนใจ แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านภาพ “ความจริงเสมือนของชีวิต” (Virtual Reality of Life)” ซึ่งเป็นวิธีในการค้นหา ความหมายแฝงและความหมายตรง (connotative and denotative meanings)” ทั้งสองคำนี้เป็นศัพท์ที่ โรลองค์ บาร์ธส์ ผู้เป็นทั้งนักเขียน นักวิจารณ์ และ ครูชาวฝรั่งเศส ใช้เพื่อถอดรหัสเครื่องหมาย ต่าง ๆ ถูกอธิบายไว้ในบทที่ 2 โดยขอยกตัวอย่างข้อความที่ช่วย อธิบายแนวทางในการถอดความหมายของภาพที่กล่าวไว้ว่า “เรา แทบไม่ได้เอาใจใส่ หรือสนใจต่อ กระบวนการคิดที่เกิดขึ้นเมื่อเรามองดูภาพ ๆ หนึ่ง ทั้งนี้เพราะว่า เราได้เห็นภาพนับเป็นพันภาพใน แต่ละวัน



แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านภาพ (Reading an image) ถือเป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างหนึ่ง ด้วยเหตุนี้หากว่าเราต้องการให้ใครสักคนมีความสามารถในการอ่านภาพ ขอให้เลือกวิธีการสำหรับการถอดรหัสภาพ (decoding the image) ในฐานะที่เป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่ง ผู้วิจัยต้องการอธิบายแนวคิดในการอ่านภาพ และการถอดรหัสที่เป็นดังความหมายซ่อนภายในผลงานจิตรกรรม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีสัญวิทยาและทฤษฎีมายาคติ ซึ่งเป็นการศึกษา กระบวนการมองเรื่องราว สถานการณ์ หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมอย่างรู้เท่าทัน โดยใช้ความคิด พิจารณาอย่างเป็นเหตุเป็นผล มีลำดับและขั้นตอน มีการพิสูจน์ข้อเท็จจริงของการสื่อความหมายต่าง ๆ ด้วยการจำแนกการทำงานอย่างเป็นระบบ เช่น ส่วนที่ 1 สัญวิทยา จำแนกออกเป็นรูปสัญลักษณ์ความหมายสัญลักษณ์ ทั้งแบ่งหน้าที่ตามวิธีการทำงาน (Mode) ส่วนที่ 2 มายาคติ จำแนกออกเป็น ความหมายตรง และความหมายแฝง ทั้งหมดที่กล่าวมานี้ เพื่อนำมาประกอบการศึกษาและพิจารณาสถานะการณ์ที่เป็นกลอุบายต่าง ๆ เพื่อให้ไม่ถูกชักจูงไปกับความเคยชิน หรือ ตัดสินเพียงแค่การรับรู้ในสัมผัสแรกทางคติความเชื่อ หรือความศรัทธา ที่มักมีมายาคติครอบงำอยู่อย่างมีนัยยะสำคัญ

ตารางที่ 3 แนวคิดการสร้างความหมายแฝง แนวคิดการสร้างความหมายแฝงของการสื่อสารในผลงานชื่อ “ความจริงเสมือนของชีวิต” (Virtual Reality of Life)” การสื่อสารมี 4 ชั้น ที่เป็นประเด็นสำคัญ ดังนี้

การสื่อสารชั้นที่ 1 รูปสัญลักษณ์ (Signifier)	วัตถุ สื่อกลางทางกายภาพ ความหมายเชิงประจักษ์ จากประโยชน์ใช้สอย (Function)
การสื่อสารชั้นที่ 2 ความหมายสัญลักษณ์ (Signified)	ความสัมพันธ์ (Relations) ทางความหมาย ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ โดยเป็น ที่ตกลงและยอมรับร่วมกันของคนในสังคม
การสื่อสารชั้นที่ 3 มายาคติ (Mythologies)	การครอบงำความหมายเบื้องต้นของสรรพสิ่งแล้ว เกิดการสื่อความหมายใหม่ที่เป็น ความหมายเชิงค่านิยม อุดมการณ์ ในลักษณะเป็นสิ่งที่หรือตัวแทนของสิ่งหนึ่ง (Representation)
การสื่อสารชั้นที่ 4 ถอดรหัส (Decoding the Image)	นัยยะความหมายในตัววัตถุที่ต้องทำการถอดรหัส

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม , 2566

จากการศึกษาการวิเคราะห์กระบวนการสื่อความหมายด้วยวิธีการในทฤษฎีสัญวิทยากับทฤษฎี มายาคติข้างต้นนั้น จะสังเกตได้ว่า ผู้วิจัยมีแนวคิดที่เจตนาคือเชื่อมโยงกันหลายด้าน ทั้งมุมมอง วิธีคิด วิธีการในการวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ให้เราเข้าใจการทำงานที่แท้จริงของแต่ละหน่วย “สื่อ” และการสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน ดังนี้

จากรูป “ความจริงเสมือนของชีวิต” ผู้วิจัยอธิบายการสื่อความหมายมี 4 ชั้น ดังนี้

การสื่อสารชั้นที่ 1. รูปสัญลักษณ์ ความหมายตรงคือ รูปสัญลักษณ์ความหมายตรงแบบไม่สมเหตุสมผลกัน แสดงภาพของสตรีเพศที่น่าจะต้องอยู่คู่บุรุษเพศ แต่กลับแสดงภาพของสตรีเพศที่อยู่ร่วมกับ “ช่องสีกราเดียนต์” (Color Gradient)

การสื่อสารชั้นที่ 2. ความหมายสัญลักษณ์ มีความสัมพันธ์ในสองลักษณะที่ 1. มีความสัมพันธ์เข้า ครึ่งทับใบหน้าครึ่งฉีกด้านซ้าย และลักษณะที่ 2. มีส่วนที่ไม่สมเหตุสมผลกัน คือ “ช่องสีกราเดียนต์” (Color Gradient) ที่มาปรากฏอยู่เบื้องหน้าของสตรีเพศ 50% ของภาพเป็นการใช้ AI สร้างรูปบุคคล (Image Generator) วิธีสร้างภาพบุคคล (ภาพแทน) ความเชื่อและค่านิยมสมัยใหม่

การสื่อสารชั้นที่ 3. มายาคติ ความหมายแฝง มีความสัมพันธ์ในสองลักษณะ คือ ลักษณะ 1. ความสัมพันธ์ที่เป็นไปในทิศทางที่เกี่ยวเนื่องกัน คือ สิ่งที่มีคุณค่าทางใจและมีมูลค่า (สตรีเพศกับสีเส้นที่หลากหลาย) และ ลักษณะ 2. คือ ขัดแย้งและไม่

สมเหตุสมผลกัน คือ ดาโตชนตายาว (มาตรฐานทางความงาม) “ช่องสีกราเดียนต์” (Color Gradient) พลังอำนาจและกระแสเทคโนโลยีสมัยใหม่ คือ Artificial Intelligence (AI) ความฉลาด ความทันสมัย โลกในอนาคต



ชั้นที่ 1	ชั้นที่ 2	ชั้นที่ 3
รูปสัญลักษณ์ (Signifier) ความหมายตรง (Denotation)	ความหมายสัญลักษณ์ (Signified)	มายาคติ (Mythologies) ความหมายแฝง (Connotation)
สตรีเพศ (Womenkind) เพศหญิง คู่กับ บุรุษเพศ	เพศหญิง เพศสถานะ มารดา ภรรยา หรือบุตรสาว	มาตรฐานทางความงาม ดาดมชนตายาว เป็นสิ่งสมมุติ
ภาพหญิงสาว (ครึ่งหน้า) ช่องสีกราเดียนต์ (Color Gradient)	ใช้ AI สร้างรูปบุคคล (Image Generator) วิธีสร้างภาพบุคคล (ภาพแทน) ความเชื่อและค่านิยมสมัยใหม่	พลังอำนาจและกระแสเทคโนโลยีสมัยใหม่ ระบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) หรือ (AI) ความฉลาด ความทันสมัย โลกในอนาคตแห่งอารยดิจิทัล

ภาพที่ 7 การสื่อสารชั้นที่ 1-3 และการสื่อสารชั้นที่ 4 คือ ภาพผลงานศิลปะ (ความหมายแฝง)

ในผลงาน“ความจริงเสมือนของชีวิต” (Virtual Reality of Life)

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม , 2566

การสื่อสารชั้นที่ 4. ความหมายแฝง ที่ต้องการถอดรหัสภาพ (decoding the image) จากการตีความ รูปสัญลักษณ์ ความหมายสัญลักษณ์และมายาคติ ให้เกิดภาพตัวแทนของความเชื่อ ความหมายแฝงที่ถูกจัดการด้วย กระบวนการประกอบสร้างจากความคิดเขียนของรูปทรงคน (สตรีเพศ) เพื่อให้ผลงานชิ้นนี้แสดงภาพประเด็นที่เป็นชุดความคิดในเรื่องประเด็นความเชื่อและความกลัว กล่าวถึงความทันสมัยหรือการยอมรับ เพื่อเป็นการหยอกล้อกับความจริงและสิ่งลวง ในที่นี้คือภาพสตรีเพศที่อยู่ร่วมกับวัตถุทางเทคโนโลยีระบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) รวบรวมว่า ผลงานชิ้นนี้ใช้ AI วาดรูปให้ (AI Text to Image Generator) เหมือนมีเวทมนตร์สร้างภาพตามคีย์เวิร์ด (Keyword) คล้ายกับเป็นภาพตัวแทนความปรารถนาที่ถูกสร้างขึ้น

บรรจุความหมาย “ช่องสีกราเดียนต์” (Color Gradient) ภาพที่ปรากฏสามารถอยู่ ร่วมกันได้ในงานจิตรกรรมชิ้นนี้ นอกจากนั้นผู้วิจัยยังมีเจตนาเล่นกับความไม่สัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ ในภาพวัตถุที่อยู่ร่วมกันความเสมือนจริง การใช้สีสังเคราะห์ เคียงคู่ (ครึ่งภาพ) ภาพสตรีเพศที่ถูกตีความ กลัวคือ ความจริง (Truth) ที่นำไปสู่ “ความเสมือนจริง” (สตรีเพศ) ซึ่งผู้วิจัยเจตนา นำเสนอภาพที่สะท้อนสภาวะการณ์ และการซ่อนทับในมิติทางวัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยมทางสังคม และระบบเศรษฐกิจ ทั้งหมดนี้ล้วนมีที่มาจากความปรารถนาในโลกของวัตถุนิยม เป็นปัจจัยสำคัญมีส่วนในการกำหนดคุณค่า หรือ มูลค่า หรือ มาตรฐานตัวตนที่ไม่มีอยู่จริง (ภาพที่ 7)

อภิปรายผลการวิจัย

จากการดำเนินงานวิจัย การเก็บข้อมูล ถูกจัดเรียบเรียงวิธีการอภิปรายผล ซึ่งความสอดคล้องถึงแนวคิดเป็นการนำเสนอผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและความกลัว นำไปสู่อภิปรายผลที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย “การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว” ผลการวิจัยมีความสอดคล้อง พบว่า ตรงตาม วิทยุ โย จิตต์ธรรม ซึ่งได้แบ่งประเภทความเชื่อออกเป็น 6 ประเภท 1) ความเชื่อที่เกิดจากความกลัว 2) ความเชื่อที่เกิดจากปรากฏการณ์ธรรมชาติ 3) ความเชื่อเกี่ยวกับ ยากกลางบ้าน 4) ความเชื่อทางไสยศาสตร์ 5) ความเชื่อเกี่ยวกับ โชคลาง และ 6) ความเชื่อเกี่ยวกับฤกษ์ยาม นิमितผืน จากข้อความที่เป็นสิ่งยืนยันข้อเท็จจริง ให้เห็นตรงกันในการเก็บข้อมูลว่าความเชื่อในสังคมไทยจากกลุ่มประชากรตัวอย่างในงานวิจัย ยังวนเวียนกับความเชื่อที่ถูกติดกับวิถีชีวิตและดำเนินไปกับการยึดโยงทางความคิด สังคมในอดีตกับเรื่องราวที่เล่าขานต่อ ๆ กันมา เพื่อมาใช้เป็นแนวทางกับชีวิตตนเอง (วิทยุ โย จิตต์ธรรม. 2516. หน้า 46 - 47)

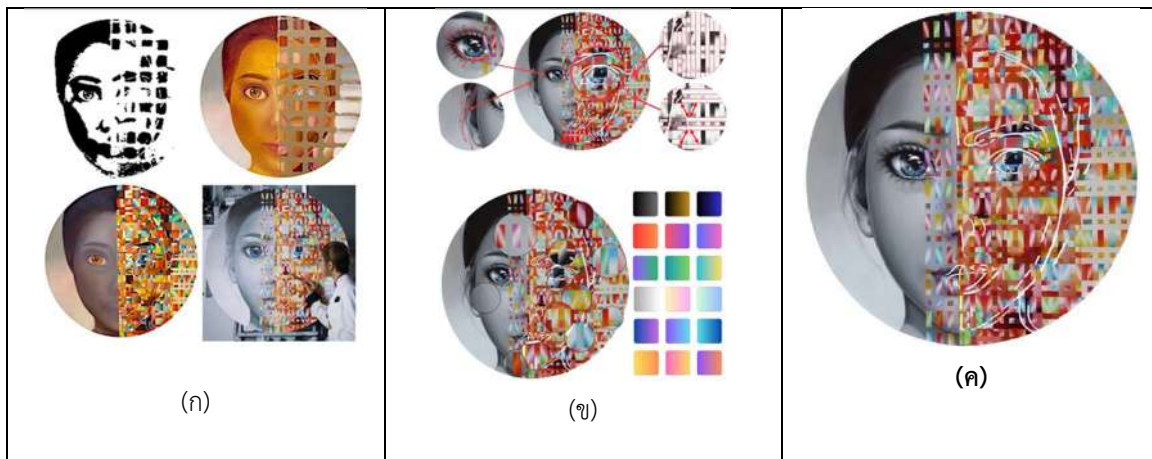
ผลการวิจัยพบว่า บทบาทของศิลปะร่วมสมัยที่ใช้ข้อมูลวิจัยเป็นฐานคิดสำคัญในการค้นหาสัญลักษณ์ที่นำไปสู่ประเด็นในการสื่อสารผ่านงานทัศนศิลป์ในสังคมไทย การวิจัยที่แสดงความชัดเจนในมิติทางการแสวงหา ตั้งคำถาม สัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมการวิจัย โดยใช้เครื่องมือ คือ แบบสัมภาษณ์ ผลจากงานวิจัยกลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าวิจัยในครั้งนี้ คือ แบ่งตามกลุ่มอาชีพและช่วงวัย สักกลุ่มอาชีพ ได้แก่ 1) อาชีพรับราชการ 2) อาชีพรับจ้าง 3) อาชีพอิสระ 4) อาชีพงานฝีมือ ตัวอย่างจำนวน 131 ราย เป็นประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่ 4 จังหวัด 1) จังหวัดกรุงเทพมหานคร 2) จังหวัดสมุทรปราการ 3) จังหวัดนนทบุรี และ

4) จังหวัดนครปฐม ซึ่งเป็นไปตามกระบวนการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ได้แสดงความคิดเห็นข้อเสนอแนะที่มีทัศนะต่างกันไปอย่างมีนัยยะสำคัญ

ผลการวิจัยพบว่า จากข้อคำถามในการสัมภาษณ์ ช่วยให้ผู้เข้าร่วมวิจัยฯ ตระหนักถึงเป้าหมายในชีวิต (คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น) หรือหลีกเลี่ยงสิ่งที่จะทำให้เกิดปัญหา (ความกลัว) กรณีเกิดความกลัวหรือความเชื่อแบบ ไร้เหตุผล ให้คิดหาเหตุผลแบบมีเงื่อนไข ว่าสิ่งที่กลัวหรือความเชื่อนั้นเกิดประโยชน์หรือไม่ ประเมินจากการวิเคราะห์แยกแยะสิ่งที่ควรนำมาใช้ สิ่งที่เป็นสาระสำคัญและไม่สำคัญ การปฏิบัติและลงมือทำด้วยตัวเองคือ ความคิดและความรู้สึกที่ออกมาจากตัวตนของผู้ให้สัมภาษณ์

สอดคล้องแนวคิดทฤษฎีของแฟร์ดีนันด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ได้กล่าวถึงสัญลักษณ์กับความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) โดยระบุว่า สัญลักษณ์ มี 2 มิติ มิติที่ 1 คือ มิติที่เป็นส่วนร่วมซึ่งเรียกว่า “ภาษา” หรือ หลักเกณฑ์ที่ใช้และมิติที่ 2 คือ “คำพูด” (Saussure, F. de. 1960).

จากแนวคิดทฤษฎีที่สนับสนุน การตีความแปลค่าความหมาย ถอดรหัสทางภาษาเปลี่ยนเป็นภาษาของภาพ จากข้อความของผู้ให้สัมภาษณ์และทัศนคติของผู้วิจัยได้รับข้อมูลหลากหลายมิติทางความคิด ทราบถึงข้อเท็จจริงทางประสบการณ์ส่วนบุคคล ภาพความคิดความทรงจำเผยภาพที่แสดงออกต่อพฤติกรรม เผยให้เห็นเงื่อนไขและข้อเท็จจริงอย่างมีนัยยะสำคัญ จากการสัมภาษณ์ คำพูดและภาษา ทำที่ทางพฤติกรรมหรือภาษากาย ที่เผยให้เห็นและนำไปสู่ ของข้อเท็จจริงในการแสดงออกผ่านการเล่า เพื่อสื่อความหมายต่อสิ่งที่เชื่อและสิ่งที่กลัว



ภาพที่ 8 ชื่อผลงาน “ความจริงเสมือนของชีวิต” (Virtual Reality of Life)” (2566). [จิตรกรรม] ขนาด 100 X 100 cm. Oil and Acrylic on Cotton mixed Linen. (ก) ขั้นตอนการสร้างสรรค์และเก็บรายละเอียด (ข) ดวงตาเป็นจุดเด่น ช่องสี “ศิลปะพิกเซล” (Pixel Art) และช่องสี “สีกราเดียนต์” (Color Gradient) จงใจให้มีสีสันฉูดฉาดคล้าย “สื่อ” โฆษณาที่เป็นตัวกระตุ้นเร้าที่สำคัญ ในการกำหนดค่านิยมของผู้คนในสังคม (ค) ผลงานที่แล้วเสร็จสมบูรณ์

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม , 2566

การอภิปรายผลจากงานศิลปกรรม

การอภิปรายผลจากงานศิลปกรรม การศึกษาแนวคิดและสัญลักษณ์ในจากความเชื่อและความกลัว ซึ่งให้เห็นถึงจุดมุ่งหมายหรือเข้าใจประเด็นสำคัญ ลู่ทางในรูปแบบที่ได้รับอิทธิพลจากงานศิลปกรรมต่อการสร้างสรรค์ ซึ่งสำคัญมากที่จะใช้วิเคราะห์และการอภิปรายผล เข้าถึงเนื้อหาแนวความคิด รวมถึงการประกอบสร้างของรูปสัญลักษณ์ ความสัมพันธ์กับลัทธิทางศิลปะ ผู้วิจัยจึงได้จัดลำดับจากการวิเคราะห์ เพื่อให้ทำความเข้าใจการอภิปรายผลจากงานศิลปกรรม ดังนี้

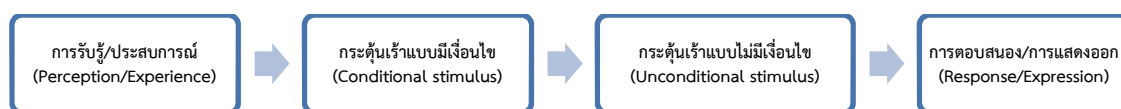


ภาพที่ 9 ผู้วิจัยแสดงกระบวนการและขั้นตอน ที่นำไปสู่ผลงานสร้างสรรค์ ภายใต้หัวข้อเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จาก
 ฐานความเชื่อและความกลัว
 ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม

จากภาพผู้วิจัยแสดงกระบวนการและขั้นตอน นำไปสู่ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม การผนวกและเชื่อมโยงถึงเนื้อหา
 และความสอดคล้องกับลัทธิทางศิลปะที่สะท้อนเป็นผลลัพธ์ทางรูปแบบของการสนับสนุน และสร้างสภาพความขัดแย้งระหว่าง
 ความฝันและความเป็นจริง อธิบายถึงบางส่วนของจิตนาการและลดทอนรูปทรง กระตุ้นความคิดทางความรู้สึกในผลงานศิลปะ
 สัญลักษณ์นิยม (Symbolism Art) สื่อสารผ่านรูปของสัญลักษณ์ที่มีความหมายแฝงทางการรับรู้การแทนค่าหรือการแปรเปลี่ยน
 อย่างมีนัยยะสำคัญ ที่มีฐานข้อมูลในลู่ทางเดียวกันในด้านเนื้อหาความเชื่อและความกลัวที่สอดคล้อง หากความเป็นไปได้ในการ
 พัฒนางานวิจัยในครั้งนี้

ประเด็นที่สำคัญของข้อค้นพบ

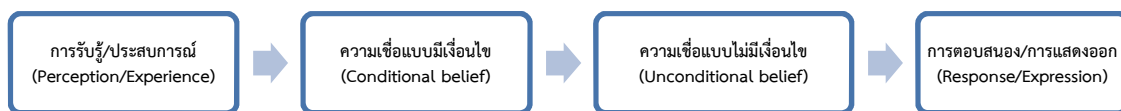
ประเด็นที่ 1 จากการวิจัยข้อค้นพบ เรื่อง “ความกลัว” ส่งผลกระทบในสองทิศทาง 1) “ความกลัวจากการกระตุ้นเร้า”
 ภายนอกอย่างมีเหตุผล ที่เกี่ยวข้องกับการดำรงอยู่ของชีวิตและการดำเนินไปของชีวิต ความกลัวที่จะนำไปสู่ในการพัฒนาชีวิตไปใน
 ทิศทางที่ดีขึ้นและปรับปรุงแก้ไข 2) “กลัวอย่างไรเหตุผล” ไม่สามารถที่จะอธิบายถึงสาเหตุที่มาอาจนำไปสู่ ปัญหาและอุปสรรคต่อ
 การดำรงชีวิต ขาดสติ และการยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 10 แสดงภาพข้อค้นพบองค์ประกอบของความกลัว
 ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม

จากภาพข้างต้น แสดงภาพข้อค้นพบองค์ประกอบของความกลัว การเรียนรู้จากการสังเกต 4 องค์ประกอบ อธิบาย
 ดังนี้ 1) การรับรู้/ประสบการณ์ (Perception/Experience) พฤติกรรมรับรู้จากประสบการณ์ตรง หรือประสบการณ์ทางอ้อม 2)
 กระตุ้นเร้าแบบมีเงื่อนไข (Conditional stimulus) ได้รับกระตุ้นเร้าจากสิ่งแวดล้อมโดยตรง เช่น สื่อ พ่อ แม่ คนในครอบครัว หรือ
 บุคคลที่เคารพนับถือ เป็นต้น 3) กระตุ้นเร้าแบบไม่มีเงื่อนไข (Unconditional stimulus) ได้รับกระตุ้นเร้าจากภายในจิตใจ
 จินตนาการ ความฝัน หรือจิตใต้สำนึก และ 4) การตอบสนอง/การแสดงออก (Response/Expression) พฤติกรรมแสดงออกต่อ
 ความกลัว (ภาพที่ 10)

ประเด็นที่ 2 จากการวิจัยข้อค้นพบ เรื่อง “ความเชื่อ” พบว่า มุมมองและทัศนคติ ความเชื่อที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิต 1)
 ความเชื่อเชิงบวก ความรู้สึกนึกคิด การยกระดับทางความคิด/ทัศนคติ ที่มีผลดีต่อจิตใจส่งผลทำให้เกิดการเสริมแรงในทิศทางที่ดี
 งาม 2) ความเชื่อเชิงลบ ขาดการคิดวิเคราะห์ ขาดการสังเคราะห์อย่างมีเหตุผล หรือการลำดับขั้นตอนที่ผิดวิธี นำมาซึ่งปัญหาและ
 อุปสรรคอุปสรรคต่อการดำเนินไปของชีวิต



ภาพที่ 11 แสดงภาพข้อค้นพบองค์ประกอบความเชื่อ

ที่มา : สุริวัลย์ สุธรรม

“การเกิดของความเชื่อ” ตามทัศนะของผู้วิจัยแบ่งเป็น 4 องค์ประกอบดังนี้ ดังนี้ 1) การรับรู้/ประสบการณ์ (Perception/Experience) พฤติกรรมการรับรู้จากประสบการณ์ตรง หรือประสบการณ์ทางอ้อม 2) ความเชื่อแบบมีเงื่อนไข (Conditional belief) ปัจจัยจากสภาพแวดล้อมธรรมชาติ บุคคลที่เคารพนับถือ เชื่อตามขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นต้น 3) ความเชื่อแบบไม่มีเงื่อนไข (Unconditional belief) ความเชื่อจากเรื่องโชคชะตาเครื่องรางของขลัง คำทำนาย สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ตำนานเล่าขาน เป็นต้น และ 4) การตอบสนอง/การแสดงออก (Response/Expression) พฤติกรรมการแสดงออกต่อความเชื่อ (ภาพที่ 11)

ประเด็นที่ 3 จากการวิจัยข้อค้นพบ จากการเก็บข้อมูลโดยใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์นั้น จากการศึกษาสัญลักษณ์ของวัตถุแห่งความเชื่อและความกลัว การตีความบริบทแวดล้อมตามทัศนะ พบว่า สอดคล้องและสนับสนุนกระบวนการในการเก็บข้อมูลที่แสดงให้เห็นถึงรูปแบบทางพฤติกรรม ทัศนคติ ผ่านมุมมองที่ยวนเวียนกับความเชื่อที่ผูกติดกับวิถีชีวิตและดำเนินไปกับการยึดโยงทางความคิด สังคมในอดีตกับเรื่องราวที่เชื่อถูกเล่าขานต่อ ๆ กันมา ทั้งจากครอบครัวและบุคคลที่เคารพนับถือ “ความกลัว = ความไม่รู้” เป็นเหตุให้ “เกิดความเชื่อ” (Primitive society) ที่มีความเที่ยงตรงและเข้าถึง เป็นประเด็นที่ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์นำเสนอมุมมอง วิถีคิด และการสื่อความหมายผ่านผลงานทัศนศิลป์ ในรูปแบบศิลปะสัญลักษณ์นิยม เชื่อมโยงกับการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย

ประเด็นที่ 4 จากการวิจัยข้อค้นพบ ศิลปินกรณีศึกษา พบว่า สัญลักษณ์ของมายาคติแห่งความเชื่อและความกลัว มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ อย่างมีนัยยะสำคัญ ที่สนับสนุนเชื่อมโยงทางความคิดนำไปสู่การตีความในการสร้างสรรค์ผลงานหลักทฤษฎี ยังเป็นองค์ประกอบหลักที่ช่วยให้ ผลงานผู้วิจัยลงลึกไปถึงการวิเคราะห์สังเคราะห์ตีแผ่ประเด็นให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น หลักคิดทฤษฎี “มายาคติ” จึงกลายเป็นโครงสร้างที่ช่วยสนับสนุนข้อเท็จจริง และชี้ให้เห็นปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่ความจริงและความลวง เผยให้เห็นสิ่งที่ซ่อนเร้นแอบแฝงอำพรางเอาไว้ ผู้วิจัย เล็งเห็นถึงความสำคัญจากสถานการณ์ปัจจุบัน ที่ผู้คนในสังคมไม่สามารถแยกข้อเท็จจริง จากความคุ้นชินออกจากกันได้ ศิลปินกรณีศึกษาทั้งสามท่าน ชี้ให้เห็นถึงความสอดคล้องในด้านจิตใต้สำนึกและจิตไร้สำนึก ที่แฝงอยู่ในตัวตนของมนุษย์ ที่เผยให้เห็นด้านดีและไม่ดี เมื่อได้รับการกระตุ้นเร้า ทั้งทางตรงและทางอ้อม นำไปสู่ความเข้าใจลำดับขั้นของความคิด ด้านมืด/ด้านสว่าง อย่างมีเงื่อนไขและนัยยะสำคัญในการแสดงออกของการสร้างสรรค์ของผู้วิจัย (ตารางที่ 4)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะวิจัยครั้งต่อไปจากผลการศึกษาวิจัยภายใต้หัวข้อ การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์จากฐานความเชื่อและความกลัว ยังต้องพัฒนาต่อยอดในทุกมิติสังคมมากขึ้น จากการเก็บข้อมูลตัวอย่างอาจไม่ครอบคลุมในทุกบริบทของชนชั้น กรรมอาชีพ เป็นเพียงกลุ่มตัวอย่างใช้เป็นฐานข้อมูล เพื่อการนำเสนอแง่มุมในการสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้นำเสนอที่เป็นเป้าหมายให้กับการทำวิจัยในครั้งนี้ เป้ามมองข้อเท็จจริงที่มาและความสำคัญจากข้อคำถามหรือการตั้งข้อสังเกต มีข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการทำวิจัยครั้งต่อไปได้ดังนี้

1. นำเสนอแง่มุมความเชื่อและความกลัวที่แทรกในบริบทปัจจุบัน เพื่อขยายขอบเขตเชิงลึกให้เห็นถึงมิติทางสังคมที่ทันต่อเหตุการณ์ยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป
2. การวิจัยที่แสดงให้เห็นวิธีการ เทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงานอย่างเป็นระบบ เพื่อต่อยอดในทุกช่วงเวลาและหาความเป็นไปได้ในการสื่อสารด้วยภาษาจิตรกรรม



3. การวิจัยแหล่งที่มานำไปสู่รูปแบบ เนื้อหา กระบวนการ การประกอบสร้าง พยายามตระหนักถึงการเรียนรู้สิ่งต่างออกไปจากความคุ้นชิน เพื่อพัฒนาตนเองและรูปแบบในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ทางวิถีกระบวนการคิด นำไปสู่การเผยแพร่ให้เป็นประจักษ์ต่อสาธารณชน และยกระดับความคิด การพัฒนาความสมบูรณ์เชิงคุณภาพ และเป็นไปได้ในการวิจัยครั้งต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ดิช นัท ฮันท์ ผู้แปล นพ.ชวโรจน์ เกียรติกำพล. (2564). *กลัว: หัวใจของปัญญาญาณเพื่อผ่าน พ้นพายุ: Fear Essential Wisdom for Getting Through the Storm*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ฟรีมายด์.
- ภิญโญ จิตต์ธรรม. (2516). *ขนบธรรมเนียมประเพณีในคดีชาวบ้าน อันดับ 12*. (46 - 47). สงขลา: มงคลการพิมพ์
- มงคลการพิมพ์ล้ำภู แก้วกล้า. (2564). อิทธิพลของค่านิยมที่มีผลต่อพฤติกรรมความเสี่ยงดวงในสังคมไทย. *วารสารวัฒนธรรมการ*
พุทธศาสตร์ปริทรรศน์, 8(1), 131-140.
- กัญญ์ชลา นาวานุเคราะห์. (2561). หลุยส์ บูชัวส์...มาสเตอร์พีซในวัยแปดสิบ. ค้นเมื่อ [1 มกราคม 2566]. จาก แหล่งสารสนเทศ.
https://www.creativethailand.org/view/article-read?article_id=27787
- สรยุทธ รัตนพจนารถ. (2565). *อเมกดาลา อไมกดาลา Amygdala*. ค้นเมื่อ [17 มีนาคม 2566]. จาก แหล่งสารสนเทศ.
<https://www.novabizz.com/NovaAce/Physical/Amygdala.htm>
- Il Sapere. (2018). *Marina Abramovic on performing 'Rhythm 0' 1974*. ค้นเมื่อ [12 ธันวาคม 2566].
จาก แหล่งสารสนเทศ. <https://www.youtube.com/watch?v=kjKz3JzoD4>
- Molsymbolic. (2011). *สัญลักษณ์นิยม (Symbolism)*. ค้นเมื่อ [12 ธันวาคม 2563]. จาก แหล่งสารสนเทศ.
<https://molsymbolic.wordpress.com/2011/09/26/สัญลักษณ์นิยมsymbolism/>
- Research Gate GmbH. (2023). *"Temple of Mind: Sala for the Mind", 1995*. ค้นเมื่อ [1 มกราคม 2566].
จาก แหล่งสารสนเทศ. https://www.researchgate.net/figure/Temple-of-the-Mind-Sala-for-the-Mind-1995-Montien-Boonma-Herbal-medicine-wood-brass_fig20_267197314
- Saussure, F. de (1960). *Course in General Linguistics*. ค้นเมื่อ [12 มีนาคม 2566]. จาก แหล่งสารสนเทศ.
<https://www.artbangkok.com > Article-Visual Art>
- Top New. (2565). *4 จังหวัด ค่าครองชีพสูงสุดในประเทศไทย เงินเดือนไม่ถึง 35,000 อยู่ยากบอกเลย*. ค้นเมื่อ [24 กันยายน 2565]. จาก แหล่งสารสนเทศ. <https://www.youtube.com/watch?v=YNoOFxOKcrU>