

## อัตลักษณ์แห่งตัวตนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในมุมมองของอาจารย์กลุ่มศิลปะ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร เพชรบุรี

Self-Identity to Creative Arts: Perspective of Lecturer  
Faculty of Information and Communication Technology, Silpakorn University

สิริชัย ดีเลิศ\*

### บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษามุมมองในการสร้างอัตลักษณ์แห่งตัวตนและกระบวนการในการสร้างผลงานสร้างสรรค์ ของอาจารย์กลุ่มศิลปะ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร เพชรบุรี เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการศึกษารายกรณี (Case Study) เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ระดับลึก (In-depth Interview) ผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 5 คน ผลการวิจัยพบว่า การสร้างอัตลักษณ์แห่งตัวตน ในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน มีการหล่อหลอมแนวทางความคิดจากพื้นฐานด้านงานศิลปะ ความถนัดของบุคคล ความชอบ ความสนใจ จากบริบทของสังคมที่แวดล้อมรอบตัวตนของศิลปิน โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องค้นพบตัวตนที่แท้จริงหรือแก่นแท้ของตัวตน จึงสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีลักษณะเฉพาะตน (Individual) อย่างโดดเด่นและมีความเป็นอัตลักษณ์ที่ชัดเจน ส่วนรูปแบบ (Style) ผลงานของแต่ละบุคคลเป็นเพียงแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของแต่ละบุคคล ผู้ให้ข้อมูลหลักจำแนกศิลปินเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มที่สร้างผลงานศิลปะแบบบริสุทธิ์ ซึ่งมีความเป็นอัตลักษณ์สูง 2) กลุ่มศิลปินเชิงพาณิชย์สร้างผลงานเพื่อการพาณิชย์ไม่เน้นความเป็นอัตลักษณ์ การถ่ายทอดหรือสร้างอัตลักษณ์แห่งตัวตนต้องใช้ระยะเวลานาน ทำให้สามารถถ่ายทอดได้เพียงพื้นฐานศิลปะและความสร้างสรรค์ ที่ประยุกต์กับเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบัน

**คำสำคัญ:** อัตลักษณ์แห่งตัวตน , การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

### Abstract

This Research was a qualitative research. It applies the methodology of case study. 5 Key informants were the Lecturer in Faculty of Information and Communication Technology, Silpakorn University. The purpose was to study self-identity and process for creative arts about Perspective of Lecturer Faculty of Information and Communication Technology. It was found that Self-Identity to formulated from basic arts, idea and context. First Artist find core self-identity and using context to creative individual arts and

\* อาจารย์ สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพชรบุรี

use style to create arts. The informants divided artists into 2 group, they were (1) Pure Arts artists, be whom emphasized in pure arts and found themselves with highly self-identity, and 2) Commercial Arts purposes with needed not emphasize in self-identity. Self-Identity used long term but it can teaching in short term for basic arts and creative thinking.

**Keyword:** Self-Identity, Creative Arts

## บทนำ

ปัจจุบันกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) มีบทบาทสำคัญในการแข่งขันทางธุรกิจในรูปแบบต่าง ๆ การแข่งขันในแต่ละประเทศแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ 1) เศรษฐกิจขับเคลื่อนด้วยปัจจัยการผลิต (Factor-driven Economy) 2) เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยประสิทธิภาพ (Efficiency-driven Economy) 3) เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (Innovation-driven Economy) (Potter 1998, อ้างถึงใน สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 2552: 10) การพัฒนาเศรษฐกิจ และการสร้างความแตกต่างของสินค้าและบริการเพื่อหลีกเลี่ยงการแข่งขันแบบเดิมๆ ยุกระดับสู่ยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) คือการสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ (John Howkins 2001, อ้างถึงใน สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 2552: 20) สำหรับประเทศไทย มีการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ด้วยแผนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 คือ การเพิ่มคุณค่าของสินค้าและบริการ (Value Creation) โดยการใช้องค์ความรู้และนวัตกรรม (เสาวฤทธิ์ กุสุมา ณ อยุธยา, 2552: 23) การสร้างนวัตกรรมในโลกธุรกิจจึงต้องใช้การบูรณาการความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละธุรกิจ ซึ่งหากไม่มีความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ ก็ไม่สามารถสร้างนวัตกรรมได้ (Bes and Kotler, 2011)

การกำหนดขอบเขตของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทยของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ดังนี้

1. การสืบทอดทางมรดกและวัฒนธรรม (Cultural Heritage) ได้แก่ งานฝีมือและหัตถกรรม การท่องเที่ยววัฒนธรรม/ความหลากหลายทางชีวภาพ การแพทย์แผนไทย อาหารไทย
2. ศิลปะ (Arts) ได้แก่ ศิลปะ ทัศนศิลป์
3. สื่อสมัยใหม่ (Media) ได้แก่ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การพิมพ์ การกระจายเสียง ดนตรี
4. งานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) ได้แก่ การออกแบบ แฟชั่น สถาปัตยกรรม การโฆษณา ซอฟต์แวร์

สัดส่วนมูลค่าของอุตสาหกรรมที่มีความคิดสร้างสรรค์ในประเทศไทย ตั้งแต่ปี 2545 – 2550 กลุ่มงานสร้างสรรค์และออกแบบ มีสัดส่วนร้อยละ 60 – 65 (ชาญณรงค์: 20 อ้างถึงใน สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ)

จากความสำคัญของมูลค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มีอัตราการเติบโตน้อยกว่าการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จึงควรมีแนวทาง วิธีการ และรูปแบบเพื่อส่งเสริมและผลักดัน ระบบการศึกษา เพื่อสร้างการสร้างสรรค์ความรู้ ที่เป็นกระบวนการสำคัญในการสร้างสรรค์นวัตกรรม (Tidd, Bessant and Pavitt, 2005) รวมถึงการเรียนการสอนที่พัฒนาคนเพื่อขับเคลื่อนเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นคณะวิชาที่มีการเรียนการสอนทั้งด้านศิลปะและเทคโนโลยีสารสนเทศ มีคณาจารย์ที่ผลิตผลงานทั้งด้านศิลปะแบบดั้งเดิม และรูปแบบงานสร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์ของสื่อสมัยใหม่ (Multimedia) รวมถึงการเรียนการสอนที่มุ่งให้นักศึกษามีทักษะ สามารถผลิตผลงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ ทั้งในชั้นเรียน และสนับสนุนให้นักศึกษาเข้าร่วมการแข่งขันจากผลงานสร้างสรรค์ผลงานผ่านสื่อสมัยใหม่ ทั้งการแข่งขันระดับภูมิภาคและระดับประเทศ

การศึกษาถึงแนวคิดและรูปแบบการสร้างอัตลักษณ์แห่งตัวตนของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่สร้างความรู้พื้นฐานด้านความคิดสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีในปัจจุบันของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงเป็นกรณีศึกษาของการสร้างผลงานทั้งศาสตร์และศิลป์ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการสร้างความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ จากความได้เปรียบในการแข่งขัน และอัตลักษณ์ที่โดดเด่นจากผลงานด้านความคิดสร้างสรรค์ของประเทศต่อไป

### วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษามุมมองในการสร้างอัตลักษณ์แห่งตัวตนและกระบวนการในการสร้างผลงานสร้างสรรค์ ของอาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร

### วิธีการศึกษา

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ใช้การศึกษารายกรณี (case study) แบบผูกหลายกรณี (Nested case study) โดยการศึกษาหน่วยวิเคราะห์เป็นกรณี 1 กลุ่ม (ศิริพร จิรวัดกุล, 2552) โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) จำนวน 5 คน เป็นอาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นกรณีที่เป็นลักษณะเด่นทั่วไป (paradigmatic cases) สามารถเป็นต้นแบบตัวอย่างที่สะท้อนภาพรวมของกระบวนการทัศน์ในการผลิตผลงานสร้างสรรค์ ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ (identity) ที่เป็นลักษณะที่โดดเด่นที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้ถึงตนเอง (สาคร สมประเสริฐ, 2012) โดยใช้การบันทึกข้อมูลภาคสนาม (Field Note) เพื่อบันทึกข้อมูลทั่วไปประกอบการวิเคราะห์ ใช้เครื่องบันทึกเสียง เพื่อบันทึกเสียงประกอบการสัมภาษณ์และถอดข้อมูลเสียงที่ได้ให้อยู่ในรูปของข้อความและสร้างแนวคำถามแบบกึ่งโครงสร้างปลายเปิด เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจ อัตลักษณ์แห่งตัวตน ที่เป็นลักษณะเฉพาะตน (Individual Characteristic) มาจากความชอบ ความถนัด รสนิยม ทำให้กระบวนการ

ในการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงทัศนะ มุมมอง ความหมายอย่างแท้จริงของผู้ให้ข้อมูลหลัก (มนัสสินี บุญมีศรีสง่า, 2556) และศึกษาข้อมูลทุติยภูมิที่ค้นคว้าจากเอกสาร วารสาร และหนังสือ ทั้งนี้ตัวผู้วิจัย นับว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเก็บข้อมูลภาคสนามเนื่องจากเป็นผู้ใช้วิจารณ์ญาณ และเป็นผู้ตัดสินใจ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมทั้งเป็นผู้บันทึกผลและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากผู้ให้ข้อมูลหลัก

## ผลการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่า การสร้างอัตลักษณ์แห่งตัวตน เริ่มจากการศึกษาด้านศิลปะของคณะ จิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ในระดับปริญญาตรี โดยมีระบบการศึกษา เพื่อหล่อหลอมและสร้างความเป็นตัวตน รวมถึงอัตลักษณ์ที่ชัดเจนตามพัฒนาการด้านความคิดที่ถ่ายทอด ผ่านผลงานศิลปะในแต่ละชั้นปี กล่าวคือ ชั้นปีที่ 1 นักศึกษาทุกคนต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับ วิชาพื้นฐานทางด้านศิลปะ เพื่อปรับพื้นฐานในการพัฒนามาตรฐานผลงานของตนเอง ในปีที่ 2 เป็นการ เลือกวิชาเอกและวิชาโทตามความถนัด มี 3 สาขาวิชา คือ จิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ โดย นักศึกษาเลือกวิชาเอกหนึ่งวิชา และวิชาโทหนึ่งวิชา เพราะนักศึกษาบางคนอาจยังไม่ชัดเจนในความชอบ หรือความถนัดของตน เมื่ออยู่ชั้นปีที่ 3 นักศึกษาเริ่มมีพัฒนาการของผลงานด้านศิลปะที่ชัดเจนและมีความ เป็นตัวตนจากการสร้างผลงานศิลปะตามสาขาวิชาเอก โดยเน้นความเหมือนจริง (Realistic) ในชั้น ปีที่ 4 เป็นการสร้างผลงาน ที่มีความชัดเจนมากขึ้นโดยสร้างสรรค์ผลงานที่หลุดพ้นจากความเหมือนจริง สู่ โลกที่หลุดจากความจริง โดยใส่แนวความคิด ความรู้สึก เข้าไปในผลงาน ในรูปแบบที่ปรับเปลี่ยนจาก ความจริงที่เป็นรูปธรรมสู่นามธรรม (Realistic to Abstracts) ทำให้ผลงานด้านศิลปะที่ประกอบด้วย ความคิด ความรู้สึก จึงเริ่มแตกต่างจากความจริงที่เป็นรูปธรรมเริ่มปรากฏตัวตนหรืออัตลักษณ์ของแต่ละ บุคคล ผู้ให้ข้อมูลให้ความเห็นสอดคล้องกันว่า นักศึกษาแต่ละคนมีความเป็นตัวตนหรืออัตลักษณ์ที่ชัดเจน เมื่ออยู่ชั้นปีที่ 5 นักศึกษาทุกคนต้องผลิตผลงานศิลปะเพื่อเป็นศิลปนิพนธ์ในการจบการศึกษา โดยผลงาน ศิลปะที่สร้างขึ้นต้องเป็นการหล่อหลอมความคิด กลั่นกรองความรู้ ความรู้สึก ประสบการณ์ รวมถึง มุมมองในแต่ละบริบทของสังคมที่แวดล้อม เปรียบเสมือนการการตกผลึกความคิดที่เป็นรูปกรวย ผู้ให้ ข้อมูลหลัก ให้ความหมายว่าในชั้นปีต้น ๆ เปรียบเหมือนปากกรวยที่รองรับน้ำเพื่อหล่อหลอมรวมเป็นผลึก แห่งความคิดที่ปลายกรวยหรือปลายทาง ที่คัดเลือกเฉพาะสิ่งที่ชอบ สิ่งที่สนใจ ซึ่งก็คือผลงานศิลปนิพนธ์ที่มี ลักษณะเฉพาะตัวบุคคล จากการนำเสนอผลงานและผ่านการคัดเลือกโดยอาจารย์ผู้ตรวจสอบศิลปนิพนธ์ ตัวอย่างแนวความคิด เช่น การมองความสุขคือความหยุดนิ่ง หรือ หยุดค้นหาความสุข ก็จะพ้นทุกข์ ผลงานศิลปะจะสะท้อนออกมาในรูปแบบที่ไม่มีการเคลื่อนไหว การมองวิถีชาวบ้าน การรักในบางสิ่งเช่น ของสะสมแล้วสะท้อนออกมาเป็นงานศิลปะด้านต่าง ๆ

การสร้างผลงานที่เป็นอัตลักษณ์แห่งตัวตน พบว่า ผู้ให้ข้อมูลให้ความหมายเป็นลักษณะเฉพาะ ตน (Individual Characteristic) มาจากความชอบ ความถนัด รสนิยม โดยในผลงานศิลปะหนึ่งชิ้นต้อง จำแนกระหว่างความสร้างสรรค์กับงานศิลปะ ที่มีทั้งความเป็นอัตลักษณ์ที่ชัดเจนและรูปแบบหรือสไตล์

ของศิลปินแต่ละคนสร้างมาจากแนวความคิดหรือตัวตนของตัวเอง กับบริบทและประสบการณ์ ทำให้กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานมีสองรูปแบบ คือ

- 1) เกิดจากความคิดและประสบการณ์ นำวัสดุ วิธีการ ในการสร้างสรรค์ผลงาน
- 2) เกิดจากการเห็นวัสดุแล้วนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

การสร้างผลงานศิลปะต้องมีอัตลักษณ์ชัดเจน เริ่มจากรูปแบบ (Style) ของตัวเอง ร่วมกับบริบทที่ศิลปินมีความรู้สึกร่วม เช่น ศาสนา สังคม มีแนวความคิดที่แวดล้อม โดยนำอัตลักษณ์ของตัวศิลปินร่วมกับบริบท สร้างสะท้อนผ่านผลงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ตามรูปแบบ (Style) ที่เกิดจากลักษณะเฉพาะบุคคล (individual Characteristic) สะท้อนถึงพื้นหลังของตัวเอง พื้นฐานชีวิตของศิลปิน โดยใช้ความคิดเพื่อพัฒนาผลงานศิลปะ จากการกระทบสิ่งที่เป็นตัวตน การมองอารมณ์ โดยบริบทของสังคมมีผลต่อผลงานศิลปะของศิลปินแต่ละคนไม่ทางตรง ก็ทางอ้อม ทางตรง คือ การที่ศิลปินจับประเด็นในสังคมปัจจุบันเพื่อสร้างผลงานศิลปะที่สะท้อนสภาพของสังคม ผลกระทบบริบทของสังคมทางอ้อม คือ การสร้างผลงานศิลปะของตัวตนศิลปิน ที่มีการปะปนของสังคมในปัจจุบัน เช่น รูปแบบ วัสดุ ถึงแม้ไม่บอกอายุ ไม่บอกเวลา ไม่คำนึงถึงบุคคลแต่มีกลิ่นไอของสังคมที่สะท้อนออกมาถึงผลงานศิลปะนั้น ๆ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในผลงานศิลปะ มุมมองความคิด วิธีการจึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงตามบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป และเกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม เพลง วรรณกรรม ดนตรี ผลงานศิลปะจึงสะท้อนตัวตนออกมาได้ 2 รูปแบบ คือ 1) ผลงานศิลปะที่มีความเป็นเอกลักษณ์โดดเด่น (Originality) 2) ผลงานศิลปะที่ได้รับอิทธิพล หรือ ได้รับการต่อยอดจากผลงานที่เคยสร้างมาแล้ว ผู้ให้ข้อมูลหลักจึงเปรียบเทียบศิลปินที่มีชื่อเสียง มีความเป็นตัวตนที่ชัดเจน เช่น ผลงานศิลปะของอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี เป็นลักษณะที่บ่งบอกความตัวตนที่ชัดเจน โดยได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมล้านนาทางภาคเหนือ ความชอบในการสะสมเขาสัตว์ จึงสะท้อนผลงานออกมาในรูปแบบด้านมืด (Thai Dark) อาจารย์นนทิวรรณ จันทนะพะลิน นำเสนอผลงานในลักษณะ พระ และ ผู้หญิง โดยสะท้อนถึงความอึดอัด ความรัก ความอบอุ่น เรื่องเพศ และความสมบูรณ์ ศาสตราจารย์ประหยัด พงษ์คำ ผลงานจะเน้นเรื่องพื้นถิ่นและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ (Folk) ผลงานศิลปะจึงสะท้อนในรูปแบบการถวิลหาอดีต และความสุข อาจารย์จักรพันธ์ โปษยกฤต ได้สร้างผลงานศิลปะแนวภาพเขียนไทยออกแนวหวาน มีรูปแบบและความเป็นตัวตนสูง ศิลปินแต่ละคนใช้การเก็บเกี่ยวอารมณ์ ความรู้สึกจากสังคม ตีความจากสิ่งที่ตัวเองพบเห็น โดยเอาแนวความคิดเป็นหลัก ผลงานศิลปะที่แตกต่างกันจึงเกี่ยวข้องกับรูปแบบ (Style) อารมณ์ ความอบอุ่นประทับใจ ความงาม ความเรียบง่าย ความโดดเด่น อ่างว้าง อิริยาบถของเด็ก เป็นต้น

มุมมองในการวิพากษ์วิจารณ์ผลงานศิลปะ ปัจจัยในการพิจารณาคุณค่าและผลงานศิลปะของผู้ให้ข้อมูลหลัก พบว่า จะพิจารณาองค์ประกอบเป็นอันดับแรก ส่วนด้านอื่น ๆ เป็นความสนใจเฉพาะบุคคล ทั้งความประณีตในงานปั้น เทคนิคในการใช้สี รวมถึงการสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกจากผลงานสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะสามารถสะท้อนความเป็นตัวตนและภูมิหลังของศิลปิน หากได้เห็นผลงานแล้ว ผู้ให้ข้อมูลหลักสามารถจำแนกอัตลักษณ์ของแต่ละสถาบันการศึกษา รวมถึงความคิดของศิลปินที่ถ่ายทอด

ในงานศิลปะ ผู้ให้ข้อมูลหลักใช้คำว่า “ปะทะ” หมายถึง ผลงานชิ้นนั้นถูกใจ ชวนให้ติดตาม ความสวยงามของผลงานอยู่ที่ได้เรียนรู้เรื่องราวผ่านความคิดของผู้ถ่ายทอด เปรียบเสมือนการชมภาพยนตร์ที่ไม่ทราบตอนจบชวนให้ติดตาม ลำดับความสำคัญในการวิจารณ์ผลงานศิลปะ พิจารณาองค์ประกอบปะทะ หรือ ดึงดูด จากนั้นจะพิจารณารายละเอียดอื่น ๆ ดูจากความรู้สึกของงานที่แสดง การสื่อความหมายจากผู้สร้างผลงานศิลปะไปยังผู้รับ อารมณ์ความรู้สึก สื่องค์ประกอบตามลำดับ การสำแดงผลงานศิลปะ ตัวงานกระทบใจคนที่ดูงานเอง ผู้ให้ข้อมูลหลัก มีเกณฑ์ในการชมหรือวิจารณ์ผลงานศิลปะโดยใช้เกณฑ์หรือมาตรฐานวัด ตามระดับของผลงานศิลปะแต่ละชิ้นที่กระทบใจหรือปะทะกับความรู้สึกมากน้อยแตกต่างกัน เมื่อกล่าวถึงการยอมรับในการถูกวิพากษ์วิจารณ์ผลงานศิลปะของตนเอง

ผู้วิพากษ์วิจารณ์ควรเป็นผู้มีความรู้ความสามารถด้านศิลปะเป็นอย่างดี ผู้ถูกวิพากษ์วิจารณ์จึงสามารถยอมรับการวิพากษ์วิจารณ์ได้ ตามมาตรฐานวัดที่มีคุณวุฒิในเรื่องนั้น ๆ ผลงานศิลปะจึงถูกตีค่าโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านงานศิลปะไม่ใช่บุคคลทั่วไปที่ไม่มีความรู้ทางด้านศิลปะ ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องอธิบาย การนำเสนอและแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงการมีวินัยในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิวิจารณ์ก่อนนำเสนอผลงานในที่สาธารณะต่อไป ทั้งนี้การตัดสินคุณค่าของผลงานแต่ละชิ้นขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้ทรงคุณวุฒิที่เปลี่ยนไปตามบริบท ผลงานบางชิ้นอาจไม่ได้รับรางวัลในปีนี้ แต่อาจจะได้รับรางวัลในปีถัดไป เมื่อโลกเปลี่ยนต้องคิดและสร้างผลงานศิลปะที่ร่วมสมัย รางวัลชีวิต คือการสร้างผลงานด้านศิลปะ ที่มีความจริงใจ ความบริสุทธิ์ และซื่อสัตย์ต่อความรู้สึกของตัวเอง

ผู้ให้ข้อมูลหลัก สามารถจำแนกศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1) กลุ่มศิลปะเชิงพาณิชย์ (Commercial Arts) เป็นการสร้างผลงานศิลปะเพื่อจำหน่ายผลงานจึงไม่ได้สะท้อนความเป็นตัวตนที่ชัดเจน

2) กลุ่มศิลปะบริสุทธิ์ (Pure Arts) เป็นการสร้างผลงานตามแนวคิด ความเชื่อของตน โดยไม่คำนึงถึงสังคม ผู้ให้ข้อมูลหลักยกตัวอย่าง Vincent van Gogh สร้างผลงานที่ตัวเองชอบโดยไม่สนใจว่าศิลปินมีรูปแบบในสังคมอย่างไร ทำให้เกิดเป็นศิลปะรูปแบบใหม่ ๆ และเป็นผลงานที่มีชื่อเสียง ถึงแม้จะเสียชีวิตก่อนได้เห็นความสำเร็จของตน ศิลปินกลุ่มนี้สร้างผลงานศิลปะเพื่อความพอใจ คิดงานและอยากบอกเล่าเพื่อสร้างผลงานตามความคิดเพื่อให้คนอื่นหรือผู้ชื่นชมผลงานศิลปะได้รับทราบแนวความคิด ผลงานศิลปะแต่ละชิ้น ที่สะท้อนออกมาจากจิตใจของผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มีรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างกัน โดยสร้างผลงานศิลปะให้แตกต่างจากงานศิลปะเดิมที่มีศิลปินทำไว้แล้ว ความสำคัญ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปินไม่ได้คำนึงถึงความเป็นหนึ่งเดียวแต่เป็นกระบวนการคิดที่พัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง

การถ่ายทอดองค์ความรู้จากการเป็นผู้สร้างตัวตนให้กับนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร พบว่า ในการสร้างตัวตนของนักศึกษา ผ่านทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ในการคิดงาน นักศึกษาต้องมีความรู้พื้นฐานด้านศิลปะ ประกอบกับทักษะด้านคอมพิวเตอร์ โดยสร้างบัณฑิตทางด้านวิทยาศาสตร์บัณฑิต ที่สามารถสอดแทรกกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีขั้นตอนในการ



พัฒนากระบวนการทางความคิดเพื่อให้นักศึกษาสังสรรค์ผลงานศิลปะสมัยใหม่ เช่น ผลิตหนังสือ ภาพถ่าย สื่อโฆษณา เป็นต้น นักศึกษาต้องพัฒนาผลงานของตนเองให้มีความแตกต่าง โดยประยุกต์จากการถูกปลูกฝังด้านศิลปะ การถ่ายทอดจินตนาการ ด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ประเด็นสำคัญคือ เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์เป็นเพียงเครื่องมือที่เปรียบเสมือนอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เช่นเดียวกับ พู่กัน สี กระดาษ ที่ทุกคนสามารถจัดหาเป็นเจ้าของได้เหมือนกัน แต่สิ่งสำคัญที่สร้างความแตกต่างของผู้สร้างสรรค์ผลงานคือ “จินตนาการ” นักศึกษาแต่ละคนมีอัตลักษณ์เฉพาะตัวแต่ไม่สามารถแสดงออกได้เนื่องจากข้อจำกัดด้านเวลาในการนำเสนอผลงาน ซึ่งแตกต่างจากคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ที่สามารถสร้างพื้นฐานจนกระทั่งถึงการถ่ายทอดอัตลักษณ์แห่งตัวตนของแต่ละคน สำหรับนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเพียงความสามารถในการถ่ายทอดแนวความคิด (Idea) และความคิดสร้างสรรค์ (Creative) ที่มีความโดดเด่นของนักศึกษา

### สรุปผล

การสร้างอัตลักษณ์แห่งตัวตน ต้องมีการหล่อหลอมแนวทางความคิดจากพื้นฐานด้านงานศิลปะ ความถนัดของบุคคล ความชอบ ความสนใจ จากบริบทของสังคมที่แวดล้อมตัวตนของศิลปิน เมื่อค้นพบตัวตนที่แท้จริง หรือแก่นแท้ของตัวตน (Core) จึงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยมีความรู้พื้นฐานเป็นแนวทางของสิ่งที่มากระทบต่อความรู้สึก โดยผลงานที่สร้างขึ้น ทั้งที่เป็นผลงานที่มีความเป็นลักษณะเฉพาะตน (Individual Characteristic) และรูปแบบ (Style) ของแต่ละบุคคล ที่มีความแปลกใหม่และยังไม่เคยมีศิลปินคนใดทำมาก่อน กับผลงานที่มีลักษณะต่อยอดแนวความคิดของศิลปิน และบริบทของสังคม เพื่อถ่ายทอดแนวความคิด อารมณ์ ความรู้สึกของศิลปิน สู่มุมมองผลงานศิลปะ สรุปได้ว่ากระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นมาจากการค้นพบตัวตนที่แท้จริง (Core) เพื่อสร้างลักษณะเฉพาะตัว (Individual Characteristic) สร้างความคิดสร้างสรรค์จากประสบการณ์ ความชอบ ค่านิยมในตัวเอง นำวัสดุหรือสิ่งรอบตัวมาสร้างสรรค์ผลงาน หรือมองบริบทรอบตัวแล้วจึงสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้บริบทของสังคมมีความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ การประเมินคุณค่าของผลงานศิลปะอยู่กับการตีคุณค่า ที่ความหมายของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะนั้น ๆ รวมถึงการที่ผลงานสร้างสรรค์สามารถสื่อหรือปะทะต่อความรู้สึกผู้รับ ได้มากน้อยแตกต่างกัน ผลงานศิลปะไม่มีเกณฑ์ชี้วัดที่ชัดเจน ใช้ความเชี่ยวชาญของศิลปินที่มีความชำนาญเฉพาะทางเป็นผู้ตัดสินผลงาน นอกจากนี้ศิลปินยังแบ่งออกเป็นสองกลุ่ม คือ กลุ่มที่สร้างงานศิลปะแบบบริสุทธิ์ที่มีความเป็นอัตลักษณ์สูง กับกลุ่มศิลปินเชิงพาณิชย์สร้างผลงานเพื่อเป็นสินค้า ไม่มีเกณฑ์ที่จำแนกกลุ่มศิลปินสองกลุ่มอย่างชัดเจน การสร้างความเป็นอัตลักษณ์แห่งตัวตนต้องใช้ระยะเวลาในการถ่ายทอดเพียงพื้นฐานด้านศิลปะยังไม่สามารถสร้างอัตลักษณ์ที่ชัดเจนได้ แต่สามารถสร้างได้เฉพาะความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างผลงานศิลปะทั้งแบบดั้งเดิมและรูปแบบสมัยใหม่ด้วยสื่อด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบัน ที่เป็นเพียงเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานเท่านั้น ซึ่งเป็นช่วงที่มีการพัฒนาตนที่สมบูรณ์ของเด็กวัยรุ่นเมื่อสิ้นสุดวัย ได้แก่ การเห็นโครงร่างหรือตัวตนของเขาเองตามความเป็นจริง เช่น เข้าใจจุดเด่น จุดด้อยของตนเอง ปรัชญาชีวิตของตนเอง ความต้องการในชีวิตของตน และ

ความสามารถทำใจยอมรับตนอย่างมีที่เป็จริง ๆ (ศรีเรือน แก้วกังวาล อ้างถึงใน พิมพ์ชนก กลิ่นสุโท, 2554) อัตลักษณ์และความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นการสร้างความแตกต่างของผลงานศิลปะสู่สายตาของคนในสังคมเพื่อสื่อถึงแนวความคิดมุมมองในการมองโลกผ่านผลงานศิลปะที่โดดเด่นต่อไป

### ข้อเสนอแนะ

1) เมื่อเปรียบเทียบการสร้างเอกลักษณ์แห่งตัวตนของศิลปิน คล้ายกับการประกอบธุรกิจ หรือการสร้างองค์กร คือ ตัวศิลปินต้องมีอัตลักษณ์ แนวทางของตนเอง ในการธุรกิจ คือ Core Business และประกอบด้วยบริบทที่แวดล้อมสังคม ซึ่งหากเปรียบเทียบกับระดับของการประดิษฐ์คิดค้น 5 ระดับได้แก่ ระดับที่ 1 เป็นปัญหาที่สามารถแก้ได้ด้วยทฤษฎีและความรู้ทั่วไป ระดับที่ 2 มีการปรับปรุงพัฒนาในระดับหนึ่ง ระดับที่ 3 มีการปรับปรุงพัฒนาในระดับพื้นฐาน ระดับที่ 4 การสร้างระบบใหม่ที่ต้องใช้หลักการใหม่ ๆ และระดับที่ 5 การสร้างระบบแบบใหม่โดยการค้นพบเทคโนโลยีใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน (ไตรสิทธิ์ เบญจบุญยสิทธิ์ และคณะ, 2550) ที่ค่อนข้างสอดคล้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของการเรียนรู้ด้านศิลปะ ของนักศึกษาคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หากเปรียบแต่ละชั้นปี เป็นระดับในการประดิษฐ์คิดค้นที่กล่าวมา จึงควรมีการศึกษากระบวนการแนวความคิดในการหล่อหลอมพื้นฐานด้านความคิดสร้างสรรค์เพื่อมาปรับใช้กับธุรกิจและอุตสาหกรรมในปัจจุบัน

2) การสร้างมาตรฐานในการวัดผลงานศิลปะขึ้นอยู่กับความเชี่ยวชาญเฉพาะบุคคล ควรพัฒนาการถ่ายทอดแนวความคิดในรูปแบบการจัดการองค์ความรู้ (Knowledge management) เพื่อสร้างตัวชี้วัดในการพิจารณาผลงานศิลปะ

3) แนวทางการพัฒนาศิลปะ มีแนวทางเดียวกับการพัฒนาผลงานวิจัยในศาสตร์อื่น ๆ แต่ยังไม่มีการถ่ายทอดแนวความคิดจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นลายลักษณ์อักษร ควรหาแนวทางในการพัฒนาการวิจัยเชิงศิลปะ เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้านศิลปะที่ยั่งยืนต่อไป

### เอกสารอ้างอิง

#### ภาษาไทย

ชาญณรงค์ ชัยพัฒน์. บทบาทและสภาพการณ์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศไทย. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2554. สืบค้นจาก

[http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive\\_journal /jan\\_mar\\_10 /pdf/18-22.pdf](http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal /jan_mar_10 /pdf/18-22.pdf)

ไตรสิทธิ์ เบญจบุญยสิทธิ์, พงศ์ศักดิ์ วิวรรณะเดช และ พันธพงศ์ ตั้งธีระสุนันท์. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดย TRIZ. กรุงเทพฯ: สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2550.

พิมพ์ชนก กลิ่นสุโท. การศึกษาอัตลักษณ์แห่งตนของวัยรุ่นที่ครอบครัแตกแยก. วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2554.



มนัสสินี บุญมีศรีสง่า. การสร้างอัตลักษณ์ตราสินค้าแหล่งท่องเที่ยวอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

ในมุมมองนักท่องเที่ยวกลุ่มวัยรุ่น. Veridian E-Journal, SU Vol.6 No1 January - April.

2013 สืบค้นเมื่อวันที่ 4 กรกฎาคม 2556 สืบค้นจาก

<http://www.ejournal.su.ac.th/upload/590.pdf>,

เสาวรภัย กุสุมา ณ อยุธยา. Creative Economy ทางเลือกใหม่ในการพัฒนาเศรษฐกิจไทย[Online].

สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2554. สืบค้นจาก

[http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive\\_journal /jan\\_mar\\_10/pdf/](http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal /jan_mar_10/pdf/)

23-28.pdf

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. รายงานการศึกษาเบื้องต้นเศรษฐกิจ

สร้างสรรค์: The Creative Economy. กรุงเทพฯ: บริษัท พี.ซี. เพรส (บุญชิน) จำกัด, 2552.

ศิริพร จิรวัฒน์กุล. การวิจัยเชิงคุณภาพด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพ. กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒน์, 2552.

สาคร สมเสริฐ. อัตลักษณ์ของมนุษย์เงินเดือน: เปรียบเทียบคนทำงานคอปกขาวกับคนทำงานคอปกน้ำเงิน

ของบริษัทผลิตอาหารแห่งหนึ่งในเขตเมือง. Veridian E-Journal, SU Vol.5 No2

May-August. 2012 สืบค้นเมื่อวันที่ 4 กรกฎาคม 2556 สืบค้นจาก

<http://www.ejournal.su.ac.th/journalinfo.php?id=433>,

สำนักนายกรัฐมนตรี. Creative Thailand: สร้างสรรค์สร้างไทย. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท., 2552.

### ภาษาต่างประเทศ

Bes, Fernando,T.d. and Kotler., P., Winning at Innovation: The A-to-F Model. Palgrave

Macmillan: Great Britain, 2011.

Tidd, J., & Bessant,J., and Pavitt,K. Managing Innovation. England: John Willy&Sons, 2005.