

ศิลปิน และงานศิลปะ สู่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สื่อ

Artists & Artwork as the Inspiration for Media Productions

พราร อรุณรังสีเวช¹ ปานแพร บุญยพุกกณะ² กฤษณะ เชื้อชัยนาท² และนิติธร อุ่นพิพัฒน์²
Proud Arunrangsiwed¹ Panprae Bunyapukkna² Krisana Cheachainart² and Nititorn Ounpipat²

¹สาขาภาพเคลื่อนไหวและสื่อผสม คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

²สาขาภาพยนตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

แรงบันดาลใจก่อให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ บุคลากรที่ทำงานด้านการผลิตสื่อและนักศึกษาที่เรียนในด้านนี้ควรเรียนรู้ที่จะสร้างแรงบันดาลใจจากผลงานของผู้อื่น โดยไม่คิดที่จะลอกเลียนแบบเขา บทความนี้เขียนขึ้นมาเพื่อกระตุ้นให้ผู้ที่ทำงานด้านการผลิตสื่อและนักศึกษานิเทศศาสตร์ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปินที่มีชื่อเสียงและผลงานของเขา ซึ่งศิลปินเหล่านี้ อาจไม่ได้ทำงานด้านการผลิตสื่อ สิ่งนี้จะแสดงให้เห็นว่าคนหนึ่ง ๆ สามารถเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นได้ แม้จะไม่ได้อยู่ในสายงานเดียวกัน ศิลปินทั้ง 3 ท่านที่ผู้เขียนมีความประทับใจและได้หยิบยกผลงานมาเป็นตัวอย่าง คือ แอนดี้ โกลสเวอร์ดี เคนเนท สเนลสัน และลิโอนาโด ดา วินชี งานของท่านเหล่านี้สามารถยกมาเทียบเคียงกับงานการผลิตสื่อและงานด้านนิเทศศาสตร์ได้ เช่น ความไม่คงทนถาวรในผลงานศิลปะของโกลสเวอร์ดี ความต้องการเผยแพร่ข้อมูลความรู้สู่สาธารณะของสเนลสัน และการบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อชนรุ่นหลังในงานศิลปะของดา วินชี บทความนี้เสนอขอแนะนำให้ครู อาจารย์ และนายจ้าง ศึกษากรณีตัวอย่างเพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจแก่ผู้ร่วมงานและนักศึกษา ทั้งนี้เนื่องจากบุคคลที่มีชื่อเสียงในสายงานที่ตนทำงานอยู่นั้น อาจมีไม่เพียงพอที่จะเป็นแรงบันดาลใจแก่ผู้ที่ทำงานด้านนั้น ๆ ดังนั้นผลงานของศิลปินด้านใดก็ตาม สามารถก่อให้เกิดแรงบันดาลใจแก่ผู้ที่ทำงานในศาสตร์อื่น ๆ ได้

คำสำคัญ: แรงบันดาลใจ ศิลปิน การผลิตสื่อ นิเทศศาสตร์

Abstract

The outcome of inspiration is the establishment of a new creative output. Therefore, people who work in media production organizations and media art students should learn how to be inspired by others without trying to imitate them. The purpose of this article was to encourage media-related employees and students to be inspired by famous artists who were not related to the media industry. This is to show that people could inspire other people even if they work in different fields. Three artists who impressed the authors were discussed, including Andy Goldsworthy, Kenneth Snelson, and Leonardo Da Vinci. Their work matches with the media production process in some ways, such as Goldsworthy's temporality of artwork, Snelson's positive willingness to transport his innovation to others, and Da Vinci's way of information recording that benefits future generations in the area of art and science. The authors of this article would like to suggest teachers, university instructors, and employers to raise other examples regarding well-known people for their stakeholders to gain inspiration from. The well-known people in any given area path may not be enough to inspire people in that particular area, so people should seek to be inspired by others in different areas.

Keywords: inspiration, artist, media production, communication arts.

บทนำ

แรงบันดาลใจของศาสตร์แต่ละศาสตร์อาจมีความแตกต่างกันออกไป แต่ยังคงไว้ซึ่งผลลัพธ์คือ การก่อให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ เช่น แรงบันดาลใจทางชีววิทยา (Bio-inspiration) ซึ่งหมายถึง การปรับกลวิธีที่มีอยู่เดิมเพื่อนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน (O'Neill, Barrett, Sullivan, Regan and Brabazon, 2016) แรงบันดาลใจ ในการใช้ชีวิตที่ได้จากปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง (อลิสสา ประมวลเจริญกิจ, จันทรวรรณ สำราญสำราจกิจ, และวาสนา ดอนจันทร์ทอง, 2553) และแรงบันดาลใจและศรัทธาในพระพุทธศาสนาที่นำมาใช้แก้ไขปัญหา การทุจริตฉ้อฉลในประเทศไทย (พิเชฐ ทั่งโต, 2559) เป็นต้น Thrash and Elliot (2004) ได้ศึกษากระบวนการของแรงบันดาลใจ ซึ่งกระบวนการนี้จะสมบูรณ์ได้ต้องมีองค์ประกอบสำคัญ 2 สิ่ง คือ

1. สิ่งที่จะกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจ
2. สิ่งที่แรงบันดาลใจกระตุ้นให้เกิด

จากทั้งสองสิ่งนี้ สิ่งที่สามารถควบคุมได้โดยบุคคลรอบข้าง คือ สิ่งที่จะกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจ เช่น ครูประพฤติตนเพื่อให้เป็นแรงบันดาลใจของนักเรียน ไม่ว่าจะด้วยการกระทำของตนเอง หรือกรณีศึกษาที่ครูหยิบยกขึ้นมาเพื่อเสนอแนวคิดใหม่ ๆ ให้นักเรียนในงานพิพิธภัณฑ์ก็เช่นกัน การสร้างแรงบันดาลใจถือเป็นหัวใจสำคัญ และเป็นคุณค่าหลักที่เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์จะต้องช่วยกันสร้างให้เกิดกับผู้เข้ามาเยี่ยมชม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเยาวชน (Gerrard, Sykora and Jackson, 2017) ดังนั้นแล้ว ผู้ศึกษาจึงเกิดคำถามที่ว่า แรงบันดาลใจ เกิดขึ้นได้จากอะไรบ้าง และมนุษย์สามารถได้รับแรงบันดาลใจจากบุคลากรที่ทำงานต่างสายงานได้หรือไม่ ซึ่งในบทความนี้จะกล่าวถึงการนำแรงบันดาลใจที่ได้จากศิลปินด้านวิจิตรศิลป์มาใช้เป็นแรงบันดาลใจเกี่ยวกับการผลิตสื่อทางนิเทศศาสตร์

ที่มาของแรงบันดาลใจ

จากการค้นคว้าของ Oleynick, Thrash, LeFew, Moldovan and Kieffaber (2014) พบว่า แรงบันดาลใจเป็นตัวแปรส่งผ่าน (Mediator) ของความพอใจกับสิ่งที่พบเห็น และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการสร้างสิ่งใหม่ ๆ เมื่อพิจารณาจากการค้นคว้านี้ สามารถกล่าวได้ว่าแรงบันดาลใจเกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจ แต่ในทางกลับกันผู้เขียนแย้งว่าแรงบันดาลใจก็สามารถเกิดจากความไม่พอใจ เช่น การได้เห็นสิ่งที่ไม่ดีสามารถทำให้บุคคลหนึ่ง ๆ ประารถนาที่จะทำสิ่งนั้นให้ดีขึ้น ดังตัวอย่างที่ ยงยุทธ คะสาวรงค์ (2558) ได้หยิบยกไว้ คือ กรณีได้ชเงาะที่มีความมุ่งมั่นพัฒนาทีมปั่นจักรยาน เพราะตนเองเคยประสบความเลวร้ายในชีวิตวัยรุ่นที่ไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่ การแข่งขันทางเศรษฐกิจก็เช่นกัน ทำให้เกิดการปฏิรูประบบอุตสาหกรรม (พิชามณต์ ชาญสุโขทัย, 2560) สภาพเศรษฐกิจและความขาดแคลนทางธรรมชาตินี้เอง ยังกระตุ้น

ให้เกิดการออกแบบบรรจุกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวเนื่องกับมนุษย์และธรรมชาติ (ประชิด ทิถบุตร, 2560) การพัฒนาสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ สอดคล้องกับที่ พระณัฐกรฤศ สุธุทธิมน (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาการเผยแพร่พระพุทธศาสนาในต่างแดนที่องค์กรต่าง ๆ พยายามพัฒนาสื่อและการสอนตามความต้องการของผู้ศึกษาธรรมะ

ในการทำงานเดียวกันนี้ ศิลปินสร้างงานศิลปะตามที่เขาต้องการให้โลกเป็น เพื่อเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายของโลก เนื่องจากโลกความจริงมิได้เป็นไปตามสิ่งที่เขาต้องการ (Prigent, 2001) แฟน ๆ ของสื่อมีพฤติกรรมการเกิดแรงบันดาลใจไม่แตกต่างจากศิลปิน เพราะเมื่อพวกเขาไม่พอใจกับเนื้อเรื่องของภาพยนตร์หรือการ์ตูน พวกเขาบางคนจะนำเรื่องราวดังกล่าวมาเรียบเรียงใหม่ในรูปแบบแฟนฟิక్షัน (Fan Fiction) เพื่อให้ได้เรื่องราวและตอนจบตามที่ตนต้องการ (Arunrangsiwed and Beck, 2016) ความต้องการที่จะเปลี่ยนแปลงเรื่องราวในภาพยนตร์หรือการ์ตูนอาจเกิดซ้ำ ๆ กันในกลุ่มแฟน ๆ (Littleton, 2011) ทำให้พบว่ามี การแสดงความคิดเห็น (Comment) ในทางดีและให้กำลังใจกันมากมาย (Campbell, Aragon, Davis, Evans, Evans and Randall, 2016) ซึ่งเป็นการต่อยอดแรงบันดาลใจและแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานศิลป์ให้แกร่งขึ้น (Bahoric and Swaggerty, 2015)

จะเห็นได้ว่าแรงบันดาลใจสามารถเกิดขึ้นได้จากทั้งความพึงพอใจและความไม่พอใจ และยิ่งไปกว่านี้ สิ่งทีกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจนั้นยังสามารถเป็นไปในหลายรูปแบบแอดคินสัน (Atkinson) เขาสามารถผสมผสานแรงบันดาลใจจากหลาย ๆ แห่ง และเชื่อมโยงความหมายเชิงสัญลักษณ์ระหว่างสิ่งทีดูเหมือนจะไม่มี ความเกี่ยวข้องกัน ผลลัพธ์คือการเกิด ความหมายใหม่ และเกิดการสื่อสารกับผู้ชม เช่น ความแปลก ความตลก และความสะเทือนใจ

จากประสบการณ์ของผู้เขียนในขณะที่เรียนสถาปัตยกรรม ทุก ๆ ครั้งทีจะวางแผนสร้างอาคารใหม่ ๆ จะต้องค้นหาแรงบันดาลใจ ผู้เขียนเคยสร้างแบบจำลองอาคาร (Model) ทีมีแรงบันดาลใจมาจากพายู คลื่น โซ และเปลือกทุเรียน แรงบันดาลใจเหล่านี้อาจดูไม่เกี่ยวข้องกับอาคารทีสร้าง แต่เมื่อหยิบยกมาใช้แล้วผู้เขียนจะนำลักษณะเด่นของแรงบันดาลใจเหล่านี้มาสร้าง ภาษา (Language) หรือรูปแบบ (Pattern) ของอาคารทำให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของอาคาร ตัวอย่างงานสถาปัตยกรรมทีโด่งดังทีใช้แนวคิดลักษณะนี้ คือ London City Hall ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากหอมใหญ่ (Onion) มีลักษณะเหมือนหัวหอมทีถูกหั่นเป็นแว่น ๆ แต่ยังไม่ได้แยกออกจากกัน การออกแบบภายในมีการใช้วัสดุโปร่งแสง การสร้างเกลียวของบันไดวน สิ่งเหล่านี้เป็นภาษาทีได้รับแรงบันดาลใจจากหัวหอม ตั้งแต่ภายนอกอาคาร การออกแบบภายใน จนกระทั่งทางเดินภายในอาคาร Stavridou (2015) ได้แนะนำวิธีการสร้างแรงบันดาลใจอีกรูปแบบหนึ่งของสถาปนิก คือการศึกษาส่วนต่าง ๆ ของอาคารทีมีอยู่เดิม เช่น การสัญจร

ในอาคาร (Circulation) การถ่ายเทอากาศ (Ventilation) และทิศทางการเดินของผู้คนภายนอกอาคาร เพราะสิ่งเหล่านี้สามารถช่วยกระตุ้นความคิดริเริ่มในการออกแบบได้

ในฐานะนักวิจัยคนหนึ่ง ผู้เขียนยอมรับว่า งานวิจัยแต่ละงานของตนที่ได้เขียนขึ้นนั้น ได้รับแรงบันดาลใจมาจากงานวิจัยของผู้อื่นที่ได้ทบทวนวรรณกรรมไว้ ซึ่งงานเหล่านี้มักจะตั้งคำถามที่ท้าทายเสมอ การอ่านบทความวิจัยก็เสมือนการอ่านนิยายที่ไม่มีวันจบและเกิดการกระตุ้นผู้อ่านให้เขียนนิยายเรื่องนั้น ๆ ต่อ โดยการค้นคว้าหาคำตอบตัวอย่างการเกิดแรงบันดาลใจที่กล่าวมาในย่อหน้านี้ ผู้เขียนได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานที่อยู่ในรูปแบบคล้ายคลึงกัน ซึ่งแตกต่างจากผู้อ่านงานวิจัยที่มีบทบาททางสังคม พวกเขาเหล่านี้อาจประยุกต์ข้อเสนอแนะในงานวิจัยไปใช้ในธุรกิจหรือองค์กรของตน ดังที่เคยมีข้อเสนอแนะให้บริษัทวอลต์ดิสนีย์ปรับปรุงเนื้อหาการ์ตูนเทพนิยาย และต่อมาได้เกิดการปรับปรุงสื่อจริง (พราว อรุณรังสีเวช, และมานนท์ ผสมสัตย์, 2559) ในงานวิจัยของ ชาญยุทธ พวงกำหยาด (2560) ก็เช่นกันที่ได้ให้คำแนะนำเพื่อปรับปรุงนโยบาย และการสื่อสารระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ ของเทศบาล ส่วนในงานวิจัยศิลปะและศิลปะแขนงอื่น ๆ การที่สิ่งกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจและผลของแรงบันดาลใจมีความแตกต่างกัน สามารถพบเห็นได้ในสถาปัตยกรรมที่ได้แนวคิดจากผลผลิตทางธรรมชาติ อย่างหัวหอม หรือการเขียน Fan Fiction ที่เป็นนิยายความเรียงซึ่งมีต้นกำเนิดแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์ Jenkins (2016) เรียกรงานเหล่านี้ว่า Transmedia ซึ่งหมายถึงสื่อต้นฉบับที่อยู่ในรูปแบบหนึ่งสามารถก่อให้เกิดแรงบันดาลใจเพื่อที่จะสร้างสรรค์งานในรูปแบบที่แตกต่างออกไปอย่างไรก็ดี แรงบันดาลใจและผลของมันมีความหมายกว้างกว่า Transmedia เพราะแรงบันดาลใจมิได้จำกัดว่างานสร้างสรรค์นั้นจะต้องมีความเกี่ยวข้องกับงานต้นฉบับที่เป็นสิ่งกระตุ้นแรงบันดาลใจ Tan, Jocz and Zhai (2017) ได้ให้นักเรียนวาดภาพนักวิทยาศาสตร์ พวกเขาพบว่านักเรียนบางคนวาดนักวิทยาศาสตร์ที่ทำงานที่เป็นไปไม่ได้ในโลกความจริงซึ่งผลงานเหล่านี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสื่อ เช่น ภาพยนตร์ ฟิสิกส์ และการ์ตูน ด้วยเหตุนี้ จะเห็นได้ว่าผู้บริโภคใช้สื่อเป็นแรงบันดาลใจ บ้างก็ใช้บุคคลที่มีชื่อเสียงที่ตนชื่นชอบ แต่ในทางกลับกันมีไม่มากนักที่งานศิลปะจะกลายมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สื่อ อย่างที่เห็นได้จากงานสร้างฉากของภาพยนตร์เรื่อง Risen ที่เข้าฉายในปี ค.ศ. 2016 ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์สมัยโบราณ ผู้เขียนจึงตั้งคำถามว่า ผู้ผลิตสื่อและนักศึกษานิเทศศาสตร์จะนำผลงานของศิลปินและสถาปนิกที่มีชื่อเสียงมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สื่อได้อย่างไร

ผลของแรงบันดาลใจ

จากที่ผู้เขียนเป็นอาจารย์สอนศิลปะ การออกแบบกราฟฟิก และแอนิเมชัน ทำให้ทราบว่า นักศึกษาบางคนจะวางแผนการออกแบบชิ้นงานตามเครื่องมือที่ตนมีทักษะการใช้ดีอยู่แล้ว สิ่งนี้จะทำให้เหมือนถูกตีกรอบทางความคิดให้สามารถออกแบบได้เท่าที่จำเป็น ซึ่งต่างจากนักศึกษาอีกกลุ่มที่คิดสร้างสรรค์งานตามที่ตนเองต้องการให้งานนั้น ๆ เกิดขึ้น โดยไม่สนใจว่าในขณะที่คิดนั้น จะทำได้หรือไม่ เมื่อพวกเขาเหล่านี้ออกแบบงานแล้ว เขาจะเรียนรู้วิธีทำไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือการสอบถามผู้สอน จึงสามารถกล่าวได้ว่าการออกแบบงานตามแรงบันดาลใจสามารถช่วยเพิ่มทักษะและการเปิดกว้างทางความคิดให้แก่นักศึกษา สิ่งที่คุณเขียนค้นพบนี้ คล้ายคลึงกับการที่เด็กเล็กนำวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายมาสร้างงานศิลปะ จนกลายเป็นงานสื่อผสม (Mixed Media) ที่ผู้ใหญ่หลายคนคาดไม่ถึง (Atkinson, 2014) การสร้างสรรค์ผลงานของเด็ก ๆ เหล่านี้แสดงให้เห็นถึงอิสระทางความคิดมากกว่าในภาพวาดสีน้ำที่ใช้เพียงเทคนิคสีชนิดเดียวที่ผู้เขียนวาดเป็นงานอดิเรก จึงสามารถสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์งานตามแรงบันดาลใจทำให้เกิดผลงานที่แปลกใหม่ท้าทายที่จะสร้างขึ้น และสิ่งนั้นยังมีความเป็นเอกลักษณ์เป็นหนึ่งเดียว

แน่นอนที่นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีความกังวลหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นการแข่งขันทางการเรียน การปรับตัวเข้ากับเพื่อนร่วมหอพัก และบางคนยังได้ค่าขนมน้อยลง เพราะผู้ปกครองต้องการให้ทำงานหาเงินเอง (Shanley and Johnston, 2008) Julliard และคณะจึงจัดกิจกรรมให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้แสดงออกทางความคิดผ่านทางการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งกิจกรรมนี้สามารถช่วยลดความกังวลได้ (Julliard, Gujral, Hamil, Oswald, Smyk and Testa, 2002) จากที่ทราบกันดีว่าแรงบันดาลใจทำให้เกิดการแสดงออก ผลการวิจัยที่เพิ่งกล่าวไว้บ่งชี้ว่าการได้แสดงออกสามารถลดความเครียดได้ การแสดงออกด้วยการสื่อสารทางวาจา ยังสามารถทำให้เกิดมิตรภาพระหว่างเพื่อนร่วมงานได้อีกด้วย ดังที่เห็นในงานวิจัยของ Ünal and Turgut (2017) ซึ่งพบว่าแรงบันดาลใจก่อให้เกิดความเป็นผู้นำทางความคิด ก่อให้เกิดความผูกพันและเห็นคุณค่าของชิ้นงานที่ถูกสร้างจากแรงบันดาลใจนั้น ๆ ผลที่ได้คือ พนักงานขององค์กรผู้ที่สร้างผลงานจากแรงบันดาลใจจะรู้สึกว่าการชีวิตการทำงานมีคุณค่าและแรงบันดาลใจนี้ยังมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับการมีมิตรภาพที่ดีกับเพื่อนร่วมงาน (Ünal and Turgut, 2017)

ด้วยประโยชน์ที่กล่าวมานี้ ทำให้ผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานต้องการทำให้สิ่งที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑสถานสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้เยี่ยมชม โดยอย่างน้อยที่สุดผู้เยี่ยมชมควรมีมุมมองเกี่ยวกับการดำรงชีวิตที่ดีขึ้น และถ้าเป็นไปได้พิพิธภัณฑสถานควรที่จะสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เข้าชมเรียนรู้ด้วยตนเอง และสร้างสรรค์สิ่งดี ๆ ให้แก่สังคม (Gerrard, Sykora and Jackson, 2017) การเปลี่ยนแปลงในทางที่ดียังสามารถพบได้ในในกลุ่มผู้ใช้สังคมออนไลน์ (Social Network) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเพื่อน ๆ ที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนในชีวิตจริง และแรงบันดาลใจนี้ทำให้พวกเขา

ค่อย ๆ เปลี่ยนการแสดงออกเกี่ยวกับความเป็นตัวตน (Identity) เช่น เปลี่ยนแฟชั่น (Haimson, Bowser, Melcer and Churchill, 2015) หรือผันตัวเป็นแฟนเพลงของวงดนตรีใหม่ ๆ (Overell, 2010) ผู้เขียนจึงสรุปได้ว่า การเปลี่ยนแปลงความเป็นตัวตนโดยสมัครใจนี้ อาจเป็นความปิติที่เกิดจากความไม่เที่ยงของอัตตา

แรงบันดาลใจมีได้เพียงแค่ส่งผลดีต่อปัจเจกบุคคลเท่านั้น แต่ยังเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญที่ธุรกิจต่าง ๆ ต้องการให้เกิดในผู้บริโภค ดังนั้น จึงมีการผลิตโฆษณาและการรณรงค์ (Campaign) เพราะเมื่อผู้บริโภคได้รับแรงบันดาลใจจากสื่อแล้ว พวกเขาจะมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมการซื้อสินค้าและเลือกใช้บริการ (Paek, Hove, Jung and Cole, 2013) ดังนั้น แรงบันดาลใจจึงเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องมือวัดความรู้สึกมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในโลกออนไลน์ (Online Engagement Scale) ซึ่งความรู้สึกมีส่วนร่วมนี้ส่งผลดีกับการตลาด (Calder, Malthouse and Schaedel, 2009)

ถึงแม้แรงบันดาลใจจะส่งผลในด้านบวกมากมาย แต่การใช้แรงบันดาลใจอย่างผิดวิธีก็มีโทษไม่น้อย Lo and Chu, (2015) ได้พบว่า นักเรียนนักศึกษาที่เรียนด้านการออกแบบมักชื่นชอบการค้นหาแรงบันดาลใจโดยดูรูปภาพจากอินเทอร์เน็ต ซึ่งพวกเขามีความไว้วางใจแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตมากเกินไป แต่ที่น่าตระหนกใจก็คือนักศึกษาที่ผู้เขียนเคยสอนได้สืบค้นรูปภาพจากอินเทอร์เน็ต โดยอ้างว่าตนค้นหาแรงบันดาลใจ แต่แท้ที่จริงแล้วนั้นกลับกลายเป็นการคัดลอกงาน โดยมีได้ใส่ความคิดของตนเองลงไปเลย การกระทำในลักษณะนี้มีใช้กระบวนการใช้แรงบันดาลใจให้เกิดประโยชน์ หากแต่เป็นการนำแรงบันดาลใจมาใช้อ้างเท่านั้น

การใช้แรงบันดาลใจในทางที่ผิด ถูกพบในกลุ่มนักศึกษาเภสัชกรที่สูบบุหรี่ ซึ่ง Lodhi และคณะพบว่า พวกเขาได้รับแรงบันดาลใจจากเพื่อน ครอบครัว และสื่อต่าง ๆ (Lodhi, Farooqui, Noor and Irum, 2015) Anderson and Warburton, (2012) ยังยกตัวอย่างในบทความของพวกเขาเกี่ยวกับชาวที่วัยรุ่นเพศชายได้รับแรงบันดาลใจจากวิดีโอเกม และไปก่อคดีฆาตกรรมในชีวิตจริง ซึ่งตัวอย่างนี้คล้ายคลึงกับที่ Helfgott (2015) รวบรวมเอกสารและพบว่าการใช้แรงบันดาลใจจากสื่อเพื่อทำร้ายผู้อื่นในชีวิตจริงส่วนใหญ่เป็นการเลียนแบบวิธีการฆาตกรรม การก่ออาชญากรรม และการก่อการร้าย

เมื่อทราบผลของแรงบันดาลใจเช่นนี้แล้ว จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกฝ่ายจะต้องช่วยกันสร้างแรงบันดาลใจที่ดีแก่เยาวชนและผู้บริโภคสื่อ งานวิจัยศิลปะเป็นงานทรงคุณค่าและควรได้รับการศึกษา ในหัวข้อถัดไปจะกล่าวถึงศิลปินที่มีชื่อเสียงและการนำผลงานหรือแนวคิดของพวกเขามาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สื่อทางนิเทศศาสตร์

ศิลปินผู้สร้างงานวิจิตรศิลป์

งานวิจิตรศิลป์เป็นงานศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อเน้นความงาม การถ่ายทอดอารมณ์ การสื่อสารด้วยการมองเห็น งานวิจิตรศิลป์มีตั้งแต่ภาพวาด งานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม จนกระทั่งงานวรรณกรรม ศิลปินที่จะนำเสนอในส่วนนี้เป็นศิลปินที่ผู้เขียนมีความประทับใจในผลงานของพวกเขา ซึ่งความประทับใจจะช่วยให้สามารถตีวิเคราะห์ได้ดี ดังนั้นแล้วนักวิชาการท่านอื่น ๆ อาจหยิบยกศิลปินที่ตนมีความประทับใจและวิเคราะห์การส่งต่อแรงบันดาลใจในรูปแบบเดียวกัน เพื่อให้ผู้ที่อ่านได้รับการกระตุ้นให้สร้างสรรค์สิ่งที่ดีให้แก่สังคมต่อไป

1. แอนดี้ โกลสเวิร์ธีย์ (Andy Goldsworthy)

งานศิลปะของ แอนดี้ โกลสเวิร์ธีย์ (Andy Goldsworthy) มีเอกลักษณ์คือ การถูกสรรค์สร้างมาจากวัสดุธรรมชาติ เช่น หิน ใบไม้ กิ่งไม้ ตลอดจนน้ำแข็ง และหิมะ ถือเป็นงานนำวัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่อย่างจำกัดในป่ามาสร้างความแปลกใหม่ (Atkinson, 2014) ซึ่งทำให้ผู้เขียนคิดถึงงานสร้างฉากภาพยนตร์และการวางโครงเรื่อง ใช่ว่าภาพยนตร์ทุกเรื่องจะมีงบประมาณการสร้างมหาศาลแต่หน้าที่ของผู้ผลิตภาพยนตร์ คือ การทำให้ข้อจำกัดนี้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ

ด้วยธรรมชาติของงานศิลปะของ แอนดี้ โกลสเวิร์ธีย์ (Andy Goldsworthy) “เวลา” จึงกลายเป็นส่วนสำคัญ เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้งานศิลปะของเขาเปลี่ยนไป งานศิลปะของ แอนดี้ โกลสเวิร์ธีย์ (Andy Goldsworthy) มีความกลมกลืนกับธรรมชาติและเวลา เวลาถือเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ และเป็นสิ่งที่กระทำต่องานศิลปะ (Greene, 2016) เช่น ใบไม้ ที่นำมาสร้างงานศิลปะเกิดเปลี่ยนสี หิมะละลายและกระแสน้ำพัดพางานศิลปะไป เป็นต้น ความคงทนถาวรของงานของศิลปินผู้นี้จึงไม่มี หากจะมีก็สามารถเก็บไว้เพียงในภาพถ่าย เมื่อเปรียบเทียบกับงานสร้างสรรค์สื่อทางนิเทศศาสตร์แล้ว ผู้เขียนพบว่ามีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ การเก็บผลงานด้วยโสตทัศนวัสดุ สื่อบันทึกภาพและเสียง ส่วนการแสดงโดยมนุษย์ เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบการถ่ายทำนั้น บางอาจถูกเก็บไว้ บางอาจกระจัดกระจายสูญหายบ้าง ถูกสร้างจากโฟมซึ่งแตกหักง่าย และมีลักษณะชั่วคราวมากกว่าลักษณะถาวรการบันทึกภาพและเสียงจะทำให้สื่อที่ถูกสร้างนั้นไม่เลื่อนไปตามกาลเวลา ผู้จัดงาน การรณรงค์ การขาย การจัดบูทก็เช่นกัน สิ่งต่าง ๆ ที่ถูกจัดขึ้นล้วนเป็นสิ่งชั่วคราวแต่เน้นการสร้างประทับใจแก่ประชาชนผู้พบเห็น นอกจากนี้ การจัดบูทยังต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อมการสร้างความปลอดภัยกับสังคม และกลุ่มเป้าหมายในสถานที่นั้น ๆ

ดังนั้นแล้ว จึงสามารถกล่าวได้ว่า ผลงานของ แอนดี้ โกลสเวิร์ธีย์ (Andy Goldsworthy) และสุนทรียภาพของงานที่เกิดขึ้นชั่วคราวและสูญสิ้นไปตามกาลเวลา สามารถทำให้ผู้ผลิตสื่อและนักศึกษาที่เรียนนิเทศศาสตร์ได้ตระหนักถึงธรรมชาติของผลงานที่ตนได้สร้าง เข้าใจถึงกระแสที่โด่งดังและดับไป เข้าใจถึงสิ่งต่าง ๆ ที่ใช้ในการถ่ายทำและจัดบูทว่าถูกสร้างมา และท้ายที่สุด

อาจต้องทิ้งไป แต่อย่างไรก็ตามคุณค่าของงานและความประทับใจก็สามารถถูกบันทึกไว้ด้วยกล้องถ่ายภาพและวิดีโอ

ผู้ชมงานศิลปะบางท่าน มองว่างานของ แอนดี้ โกลด์สเวิร์ทตี (Andy Goldsworthy) คล้ายกับการประดิษฐ์สิ่งของโดยเด็กเล็ก มุมมองนี้ร่วมกับการที่เวลาเป็นสิ่งสำคัญในการเปลี่ยนแปลงผลงานศิลปะของเขาอาจเป็นสาเหตุให้ผลงานของ แอนดี้ โกลด์สเวิร์ทตี (Andy Goldsworthy) ถูกใช้เป็นปกของหนังสือ การเลี้ยงดูบุตรบุญธรรมที่เขียนโดย Richardson, Peacock, Brown, Fuller, Smart and Williams (2015) นอกจากนี้ลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานของ Andy Goldsworthy ยังเป็นหนึ่งในหลักสูตรที่ครูจะได้อบรมเพื่อออกไปสอนนักเรียนให้เรียนรู้จากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอีกด้วย (Murphy, 2017)

2. เคนเนท สเนลสัน (Kenneth Snelson)

เคนเนท สเนลสัน (Kenneth Snelson) ผู้นี้เคยทำงานในสายงานด้านนิเทศศาสตร์เดิมที่เขาทำงานในกองถ่ายทำหน้าที่ถ่ายวิดีโอภาพยนตร์สารคดี โดยทำงานเพียง 2 - 3 ครั้งต่อเดือน ทำให้เขามีเวลาว่างมากมาย จนคิดสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์คือ แรงดึงเชือก (Tensegrity) (Snelson, 2012) ลักษณะงานของเขาคือ ท่อนเหล็กถูกยึดด้วยสลิง โดยท่อนเหล็กแต่ละท่อนจะไม่สัมผัสกัน หากแต่ลอยอยู่ในอากาศได้เพราะแรงดึงเชือกทำให้ผู้เขียนคิดถึงการใช้ลวดสลิงในการทำแอนิเมชัน Stop Motion หรือการถ่ายทำภาพยนตร์ ซึ่งหากต้องการให้วัตถุที่ถูกทำให้ลอยกลางอากาศได้เสถียรขึ้น ควรใช้ลวดสลิงมากกว่า 1 เส้น เป็นต้น

เดิมที่ผู้เขียนได้รู้จักผลงานของ เคนเนท สเนลสัน (Kenneth Snelson) เป็นครั้งแรกในการจัดแสดงที่ The Whitney Museum of American Art ในนิวยอร์ก ปลายปี 2008 ผลงานที่เห็นคือการซึ่งไม้รูปตัว X ให้ลอยอยู่กลางอากาศ โดยใช้แรงดึงเชือกที่ซึ่งมาจากตัว X ตัวอื่น ๆ หลังจากนั้นผู้เขียนเกิดความสงสัย และพยายามค้นหาดูผลงานของ เคนเนท สเนลสัน (Kenneth Snelson) มาโดยตลอด ผลงานแรงดึงเชือกของเขามีชื่อเสียงโด่งดัง จนทำให้อาจารย์จาก Cooper Union วิทยาลัยที่มีชื่อเสียงด้านการสอนสถาปัตยกรรม ได้พานักศึกษามาดูงานที่อะพาร์ตเมนต์ของเขา (Snelson, 2012) หลังจาก Snelson ศึกษาแรงดึงเชือกอย่างถ่องแท้แล้ว เขาไม่หยุดที่จะคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ต่อไป

ในปี 1978 สเนลสัน (Snelson) ได้จดสิทธิบัตรการสร้างโมเดลที่เลียนแบบโครงสร้างของอะตอมทางเคมี เขาใช้พลังงานไฟฟ้ากับแม่เหล็กวงแหวน ทำให้สามารถรักษาวัดถุให้ลอยอยู่กลางอากาศที่ตำแหน่งเดิมได้ นี่เป็นการพัฒนาจากเดิมที่เขาทำให้อวัตถุลอยกลางอากาศโดยใช้เส้นลวดสลิงมาเป็นพลังแม่เหล็ก (Snelson, 1978) สิ่งเหล่านี้ดูเหมือนเป็นสิ่งใหม่ที่ผู้คนพบในภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ แต่แท้ที่จริงแล้วหลักการนี้ได้ถูกจดสิทธิบัตรมาหลายทศวรรษแล้ว

หลังจากนั้น สเนลสัน (Snelson) ได้นำสิ่งประดิษฐ์ของเขามาใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตจริงโดยสร้างแบบจำลองทางสถาปัตยกรรมการสร้างอาคารโดยไม่ใช้ตะปู เขากำหนดให้ชิ้นส่วนของอาคารทุกชิ้นเป็นแม่เหล็ก มีขั้วเหนือ ขั้วใต้ ตั้งแต่ผนัง พื้น ฐาน และหลังคา การวางแผนก่อสร้างต้องคำนึงถึงขั้วแม่เหล็กเสมอโดยขั้วเหนือและใต้จะต้องติดกัน ห้ามมิให้มีการปลั๊กกันในอาคาร (Snelson, 2000)

ผลงานช่วงท้ายของชีวิตเขา คือ การศึกษาฟันเฟืองแม่เหล็ก และโครงสร้างอาคารที่ได้มาจากการสานกันของโครงสร้าง เหมือนเป็นแนวคิดการสร้างอาคารโดยใช้การสานกันแบบเครื่องจักสานหรือหวาย ผลงานทั้งสองแนวคิดนี้ได้ถูกนำมาอธิบายการสร้างด้วยแอนิเมชัน 3 มิติ และแสดงอยู่บนเว็บไซต์ของเขา (Snelson, 2011) จนถึงต้นปี 2560 ที่ผ่านมา จะเห็นได้ว่า ผู้มีปัญญาจะพยายามพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลา เมื่อศึกษาเรื่องหนึ่งและพัฒนามันจนถึงขีดสุดแล้วก็จะพัฒนาเรื่องใหม่ ๆ ต่อไป การกระทำลักษณะนี้สามารถเทียบได้กับงานด้านนิเทศศาสตร์ เช่น การตลาดที่มีการคิดค้นผลิตภัณฑ์ใหม่เพื่อเสริมต่อวงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์ (Product Life Cycle) ให้เดินหน้าต่อไป หรือการพัฒนาแนวคิดการสร้างภาพยนตร์ของผู้ผลิตและผู้กำกับ เช่น คริสโตเฟอร์ โนแลน (Christopher Nolan) ที่ประสบความสำเร็จจากการสร้างภาพยนตร์ที่ทำเงินมหาศาลแล้ว ต่อมาได้รับการว่าจ้างให้กำกับภาพยนตร์สารคดี ซึ่งมีผลทำให้เกิดเป็นการพัฒนารูปแบบภาพยนตร์ที่ตนสร้างอย่างที่เห็นในภาพยนตร์เรื่อง Dunkirk ซึ่งเข้าฉายในปี ค.ศ. 2017

การพัฒนาตนเพียงอย่างเดียวมันยังไม่พอ ผู้ผลิตสื่อทางนิเทศศาสตร์ควรที่จะคำนึงถึงสังคม เช่น การผลิตสื่อในเชิงสร้างสรรค์ สอดแทรกคำสอน ส่งเสริมให้ผู้ชมเห็นคุณค่าของความเป็นมนุษย์ เป็นต้น สำหรับ Snelson ถึงแม้ว่าเขาจะทำงานด้านนิเทศศาสตร์เพียงช่วงสั้น ๆ เท่านั้น เขาต้องการให้ผลงานสิ่งประดิษฐ์ของเขาเป็นประโยชน์ต่อสังคม เขาจึงเขียนแบบและบรรยาย ทำเอกสารขึ้นเพื่อยื่นจดสิทธิบัตร Snelson, (2012) ได้กล่าวว่า การจดสิทธิบัตรของเขามีขึ้นเพื่อป้องกันมิให้ผู้อื่นนำไปจดสิทธิบัตรแทน และคิดเรียกร้องเงินจากศิลปินผู้ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากงานเหล่านี้ เพราะ Snelson มิได้หวังกำไรด้วยการค้าใด ๆ จากสิทธิบัตรที่เขาถืออยู่

ผลงานการสร้างสรรค์ของ Snelson คือการหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกันของวิทยาศาสตร์และงานศิลปะ ทั้งสองสิ่งนี้สามารถเติมเต็มซึ่งกันและกัน Snelson ต้องการที่จะให้ข้อคิดกับนักออกแบบ นักวิทยาศาสตร์ และวิศวกรว่า การนำศิลปะและวิทยาศาสตร์มาใช้ด้วยกันนั้น ควรจะทำมากกว่าการนำศิลปะ มาตกแต่งเปลือกนอกของเครื่องจักรกล Root-Bernstein (Siler, Brown and Snelson, 2011) ดังที่การสร้างสรรค์สื่อทางนิเทศศาสตร์ที่อาจถูกมองว่าเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง แต่ศิลปะแขนงนี้ได้รวมทักษะการสื่อสาร การศึกษาข้อมูลและข่าว จินตนาการ ทักษะการใช้เครื่องมือ การทำงานร่วมกันของฝ่ายต่าง ๆ ฝีมือการเขียนบทการแสดงออก ตลอดจนจนทักษะการคิดวิเคราะห์

3. ลีโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo Da Vinci)

หากกล่าวถึง ดา วินชี (Da Vinci) ในมุมมองของคนทั่วไปนั้น เขาคือศิลปิน และเคยเป็นแรงบันดาลใจให้แก่ผู้กำกับภาพยนตร์ อย่างที่เห็นในเรื่อง The Da Vinci Code ซึ่งเข้าฉายในปี ค.ศ. 2006 เทศกาลประกวดภาพยนตร์นานาชาติ Da Vinci International Film Festival (DIFF) และยังเป็นชื่อของโปรแกรมปรับแต่งวิดีโอ คือ Da Vinci Resolve แต่แท้ที่จริงแล้ว เขาเป็นมากกว่าศิลปิน เขาเคยทำงานร่วมกับวิศวกร สถาปนิก และประติมากร เขาเคยมีประสบการณ์ผ่าตัดเพื่อการศึกษา เพราะเป็นเพื่อนกับ Marcantonio della Torre ซึ่งเป็นศาสตราจารย์ด้านกายวิภาคที่ University of Pavia ในเมืองมิลาน ดา วินชี (Da Vinci) เป็นคนแรกที่เข้าใจว่า หัวใจเป็นกล้ามเนื้อใช้สูบฉีดเลือด เส้นเลือดจะมีขนาดใหญ่เมื่อใกล้หัวใจ และจะเล็กลงเมื่อไกลหัวใจ ในยุคนั้นความรู้ด้านกายวิภาคยังไม่กระจ่างชัด ภาพวาดของ ดา วินชี (Da Vinci) เป็นแรงบันดาลใจให้คนในยุคหลังได้ศึกษาให้ถ่องแท้ขึ้น (Shoja, Agutter, Loukas, Benninger, Shokouhi, Namdar and Tubbs, 2013) อาจถือได้ว่า ดา วินชี (Da Vinci) เป็นนักเขียนภาพทางการแพทย์ยุคใหม่คนแรกของโลก (Bay and Bay, 2010) เป็นการนำศิลปะมาช่วยในการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งผู้ผลิตสื่อและนักศึกษานิเทศศาสตร์ควรตระหนักถึงหัวข้อนี้

ผู้เขียนเคยได้รับชมรายการโทรทัศน์ที่นำเสนอภาพการทำความดีของนักศึกษาวิศวกรรมที่เดินสายไฟในถ้ำต่างจังหวัด และทหารต่อรงน้ำเพื่อให้ชาวบ้านในหมู่บ้านที่อยู่นอกเขตชลประทานได้ใช้ ครั้งแรกที่ได้รับชมผู้เขียนเกิดคำถามว่า คนเหล่านี้มีความรู้จึงสามารถทำประโยชน์ให้แก่สังคมได้ แล้วนักศึกษานิเทศศาสตร์จะทำอะไรได้บ้าง ที่ผ่านมาผู้เขียนเคยเห็นนักศึกษานิเทศศาสตร์นำไปบริจาคให้ต่างจังหวัด และเป็นจิตอาสาทำความสะอาดสถานที่สาธารณะ แต่เมื่อได้พิจารณาดูแล้วสิ่งเหล่านี้จะดียิ่งขึ้น ถ้านักศึกษานิเทศศาสตร์ได้ทำความดีในฐานะผู้ที่เรียนรู้การสร้างสรรค์สื่อ เช่น เมื่อนักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์ได้เดินสายไฟเพื่อประโยชน์ของสาธารณะ นักศึกษานิเทศศาสตร์ควรบันทึกภาพการทำความดีของพวกเขาเหล่านั้น และใช้ทักษะการประชาสัมพันธ์ทำให้คนหมู่มากได้รับข้อมูล และได้้นำการทำความดีนั้นเป็นแรงบันดาลใจในการทำความดีของตนต่อไป

ผลงานของ ดา วินชี (Da Vinci) นั้นมิได้มีเพียงด้านกายวิภาคเท่านั้น เขายังสนใจเทคโนโลยี และดนตรี ผลงานการร่างภาพของเขา ประกอบไปด้วยเครื่องจักรกลทางการทหาร เครื่องบิน ธนู ฟันเฟือง และยานพาหนะ จึงสามารถเห็นได้ว่า ในสมัยนั้นกระดาษสามารถบันทึกข้อมูลความรู้และความคิดสร้างสรรค์ ส่วนในสมัยนี้ อุปกรณ์การบันทึกภาพและเสียงสามารถบันทึกเรื่องราวและเผยแพร่สื่อ ไม่ว่าจะเป็นการทำความดี ดังที่กล่าวไว้ในข้างต้น หรือการบันทึกและส่งต่อความรู้ให้ผู้อื่นอย่างในภาพยนตร์สารคดี และการทำวิดีโอแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออธิบายองค์ความรู้ที่มีความซับซ้อนอย่างผลงานของ เคนเนท สเนลสัน (Kenneth Snelson)

นักข่าวประชาชนก็สามารถมีบทบาทเช่นนี้ได้ไม่แพ้กัน พวกเขาสามารถบันทึกภาพ สร้างสื่อพลเมือง ส่งต่อภาพเหตุการณ์ ตั้งแต่การทำคดี เรื่องแปลกใหม่ และเรื่องที่เป็นข้อควรระวัง เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่ได้รับชม นอกจากการบันทึกภาพแล้วนักข่าวประชาชนยังมีส่วนช่วยในการแสดงความคิดเห็นร่วมวิเคราะห์ และเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาหรือคดีต่าง ๆ ให้แก่ภาครัฐอีกด้วย (Coombs, 2016)

ดังนั้นแล้ว บุคลากรทางสายงานนิเทศศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่มืออาชีพทางด้านนี้ นักศึกษานิเทศศาสตร์ ตลอดจนนักข่าวประชาชนล้วนมีบทบาทคล้ายคลึงกับ ดา วินชี (Da Vinci) ที่บันทึกข้อมูลอันเป็นประโยชน์และส่งต่อเผยแพร่แก่ชนรุ่นหลัง แต่สิ่งที่แตกต่างคือ ในยุคปัจจุบันการบันทึกนั้นทำได้มากกว่าบนกระดาษ และผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผู้ผลิตสื่อทุก ๆ ฝ่ายจะใช้โอกาสและทรัพยากรเหล่านี้ก่อประโยชน์ให้ได้มากกว่าที่ ดา วินชี (Da Vinci) ทำไว้หลาย ๆ เท่า

บทสรุป

จากลักษณะผลงานของศิลปินทั้ง 3 ท่าน จะเห็นได้ว่าสิ่งที่เขาได้สร้างสรรค์สามารถนำมาเชื่อมโยงกับการสร้างสื่อทางนิเทศศาสตร์ได้ และบ้างสามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจทางนิเทศศาสตร์ได้ทั้ง ๆ ที่บุคคลทั่วไปอาจมองพวกเขาว่าเป็นศิลปิน และไม่เกี่ยวข้องกับงานด้านนิเทศศาสตร์เลย ลักษณะงานที่ไม่คงทนถาวรของ แอนดี้ โกลด์เวิร์ทตี้ (Andy Goldsworthy) ได้เน้นย้ำให้ผู้ทำงานด้านการสร้างฉากและการจัดบุทได้ตระหนักถึงความสำคัญของการบันทึกข้อมูลภาพและวิดีโอด้วยกล้อง ตลอดจนคำนึงถึงผลลัพธ์ที่มีต่อกลุ่มเป้าหมายมากกว่าตัวชิ้นงานที่อาจถูกรื้อถอนไป ส่วน เคทเนท สเนลสัน (Kenneth Snelson) นั้น แม้จะทำงานด้านนิเทศศาสตร์ได้ไม่นานนัก ผู้เขียนขอแนะนำให้นำวิธีการใช้ชีวิตของเขาไปปฏิบัติคือ การไม่หยุดนิ่งแม้จะเคยประสบความสำเร็จมากแล้วก็ตาม ผู้ผลิตสื่อควรหาทางผลิตผลงานให้ดียิ่ง ๆ ขึ้นไป มิใช่เพียงวัดค่าของสื่อที่ตัวเงิน แต่ควรวัดค่าของสื่อที่คุณค่าที่สื่อที่สร้างขึ้นสร้างแก่สังคม สุดท้ายคือ ดา วินชี (Da Vinci) ซึ่งเขาค้นพบและคิดค้นเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมีการจดบันทึกเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่ออนุชนรุ่นหลัง ซึ่งผู้ทำงานด้านนิเทศศาสตร์ควรเอาอย่างในการบันทึกภาพเขียนข่าว ผลิตสื่อ และเผยแพร่สื่อที่เป็นประโยชน์แก่ผู้อื่น

สุดท้ายนี้ ผู้เขียนขอแนะนำให้ นักวิจัย นักวิชาการ และผู้สอนท่านอื่น ๆ ได้ลองหยิบยกบุคคลสำคัญ ๆ หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงมาบรรยายให้เป็นแรงบันดาลใจในการเรียนและประกอบอาชีพแก่นักศึกษา ไม่ว่าจะบุคคลผู้นั้นจะมีความเกี่ยวข้องกับศาสตร์ดังกล่าวโดยตรงหรือไม่ก็ตาม ทั้งนี้เชื่อว่าทุกศาสตร์จะมีบุคคลที่มีชื่อเสียงเสมอไป แต่บุคคลเหล่านี้สามารถนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจข้ามศาสตร์ได้ ดังที่ผู้เขียนได้นำผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียง ทั้ง 3 ท่านนี้มาเป็นแรงบันดาลใจแก่บุคลากรที่ทำงานด้านนิเทศศาสตร์

เอกสารอ้างอิง

- ชาญยุทธ พวงกำหยาต. (2560). การนำหลักธรรมมาภิบาลไปปฏิบัติของเทศบาลในพื้นที่ภาคกลาง ตอนล่าง 1. *วารสารจันทร์เกษมสาร*, 23(44), 49-63.
- ประชิด ทิถบุตร. (2560). การออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ถ่านดูดกลิ่นเชิงนิเวศเศรษฐกิจ สำหรับกลุ่มผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนขนาดเล็กจังหวัดชัยนาท. *วารสารจันทร์เกษมสาร*, 23(44), 143-158.
- พระณัฐกรฤกษ์ สุธุทธิมน. (2560). การเผยแผ่พระพุทธศาสนาเถรวาทในประเทศไทย. *วารสารจันทร์เกษมสาร*, 23(44), 33-47.
- พรราว อรุณรังสีเวช, และ มานนท์ ผลมัสต์ย์. (2559). วิวัฒนาการของภาพยนตร์เทพนิยายบริษัท วอลต์ดิสนีย์. *วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 3(1), 53-71.
- พิชามนต์ชาญชัย. (2560). การศึกษาความต้องการขยายโอกาสตลาดปาล์มน้ำมันสู่ประชาคมอาเซียน: กรณีศึกษาสหกรณ์ปาล์มน้ำมันชุมพร. *วารสารจันทร์เกษมสาร*, 23(44), 113-127.
- พิเชษฐ ทังโต. (2559). พุทธธรรมกับการป้องกันปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันในสังคมไทย. *วารสารจันทร์เกษมสาร*, 22(43), 1-15.
- ยงยุทธ คะสาวงศ์. (2558). แนวความคิดหรือกระบวนการทางความคิดและสิ่งประดิษฐ์ที่ต้องอาศัยศิลปะ. *เอกสารประกอบการสอนวิชาศิลปะเพื่องานนิเทศศาสตร์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- อลิสา ประมวลเจริญกิจ, จันทร์วรรณ สรรพารักษ์, และ วาสนา ดอนจันทร์ทอง. (2553). การใช้ชีวิตตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจันทร์เกษม. *วารสารจันทร์เกษมสาร*, 16(31), 43-48.
- Anderson, C. A., & Warburton, W. A. (2012). The impact of violent video games: An overview. *Growing up fast and furious: Reviewing the impacts of violent and sexualised media on children*, Sydney: Federation Press.
- Arunrangsiwed, P. & Beck, C.S. (2016). Positive and negative light of fan practices. *Suan Sunandha Rajabhat University Journal of Management Science*, 3(2). 40-58.
- Atkinson, K. (2014). Everything in my hand: Reflecting on meanings and processes of art in early childhood settings. *Journal of Childhood Studies*, 39(2), 33-36.
- Bahoric, K. & Swaggerty, E. (2015). Fanfiction: Exploring in-and out-of-school literacy practices. *effective writing instruction: Colorado Reading Journal, Summer 2015*.
- Bay, N. S. Y., & Bay, B. H. (2010). Da Vinci's anatomy. *J Morphol Sci*, 27, 11-13.

- Calder, B. J., Malthouse, E. C., & Schaedel, U. (2009). An experimental study of the relationship between online engagement and advertising effectiveness. *Journal of Interactive Marketing, 23*(4), 321–331.
- Campbell, J., Aragon, C., Davis, K., Evans, S., Evans, A., & Randall, D. (2016). Thousands of Positive Reviews: Distributed Mentoring in Online Fan Communities. In *19th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work & Social Computing* (pp. 691–704). San Francisco: ACM.
- Coombs, N. A. L. (2016). *Truth Isn't Stranger than Fanfiction: The Serial Podcast and Citizen Journalism* (Master's thesis). Utrecht, Netherlands: Universiteit Utrecht.
- Gerrard, D., Sykora, M., & Jackson, T. (2017). Social Media Analytics in Museums: Extracting Expressions of Inspiration. *Museum management and curatorship, 32*(3), 232–250.
- Greene, J. (2016). *Still Point: Personal Essays Inspired by Andy Goldsworthy's Ephemeral Art* (Master's thesis). CA: Dominican University of California.
- Haimson, O. L., Bowser, A. E., Melcer, E. F., & Churchill, E. F. (2015, April). Online inspiration and exploration for identity reinvention. In *the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 3809–3818). Seoul, South Korea: ACM.
- Helfgott, J. B. (2015). Criminal behavior and the copycat effect: Literature review and theoretical framework for empirical investigation. *Aggression and Violent Behavior, 22*, 46–64.
- Jenkins, H. (2016). 13 Transmedia logics and locations. *The Rise of Transtexts: Challenges and Opportunities, 96*, 220.
- Julliard, K. N., Gujral, J. K., Hamil, S. W., Oswald, E., Smyk, A., & Testa, N. (2002). Art-based evaluation in research education. *Art Therapy, 17*(2), 118–124.
- Littleton, C. E. (2011). *The role of feedback in two fanfiction writing groups* (Doctoral dissertation). Pennsylvania: Indiana University.
- Lo, P., & Chu, W. (2015). Information for inspiration: Understanding information-seeking behaviour and library usage of students at the Hong Kong design institute. *Australian Academic & Research Libraries, 46*(2), 101–120.
- Lodhi, F. S., Farooqui, R., Noor, M. M., & Irum, S. (2015). Inspiration for Smoking among Medical Students of Abbottabad, Pakistan. *Journal of Ayub Medical College Abbottabad, 27*(1), 178–79.

- Murphy, D. (2017). Fostering Connections to Nature—Strategies for Community College Early Childhood Teachers. *The New Educator*, 13(3), 195–206.
- O’Neill, P., Barrett, A., Sullivan, T., Regan, F., & Brabazon, D. (2016). Rapid prototyped biomimetic antifouling surfaces for marine applications. *Materials Today: Proceedings*, 3(2), 527–532.
- Oleynick, V. C., Thrash, T. M., LeFew, M. C., Moldovan, E. G., & Kieffaber, P. D. (2014). The scientific study of inspiration in the creative process: challenges and opportunities. *Frontiers in human neuroscience*, 8, 1–8.
- Overell, R. (2010). Emo online: networks of sociality/networks of exclusion. *Perfect Beat*, 11(2), 141–162.
- Paek, H. J., Hove, T., Jung, Y., & Cole, R. T. (2013). Engagement across three social media platforms: An exploratory study of a cause-related PR campaign. *Public Relations Review*, 39(5), 526–533.
- Prigent, C. (2001). *A Regard for Painting, As Painting: Division and Displacement*, MA: Cambridge MIT Press, 179–181.
- Richardson, M., Peacock, F., Brown, G., Fuller, T., Smart, T., & Williams, J. (2015). *Fostering good relationships: partnership work in therapy with looked after and adopted children*. London: Karnac Books Ltd.
- Root-Bernstein, B., Siler, T., Brown, A., & Snelson, K. (2011). ArtScience: integrative collaboration to create a sustainable future. *Leonardo*, 40(3), 192.
- Shanley, M. K., & Johnston, J. (2008). 8 Things First-Year Students Fear about College. *Journal of College Admission*, 201, 3–7.
- Shoja, M. M., Agutter, P. S., Loukas, M., Benninger, B., Shokouhi, G., Namdar, H., & Tubbs, R. S. (2013). Leonardo da Vinci's studies of the heart. *International journal of cardiology*, 167(4), 1126–1133.
- Snelson, K. (1978). *U.S. Patent No. 4,099,339*. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.
- Snelson, K. (2011). *Fabric Weaving Structure*. Retrieved June 12, 2016, from <http://kennethsnelson.net/category/tensegrity/>
- Snelson, K. (2012). Space Structures. *International Journal of Space Structures*, 27(3), 71.
- Snelson, K. D. (2000). *U.S. Patent No. 6,017,220*. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.

- Stavridou, A. D. (2015). Breathing architecture: Conceptual architectural design based on the investigation into the natural ventilation of buildings. *Frontiers of Architectural Research*, 4(2), 127-145.
- Tan, A. L., Jocz, J. A., & Zhai, J. (2017). Spiderman and science: How students' perceptions of scientists are shaped by popular media. *Public Understanding of Science*, 26(5), 520-530.
- Thrash, T. M., & Elliot, A. J. (2004). Inspiration: core characteristics, component processes, antecedents, and function. *Journal of personality and social psychology*, 87(6), 957.
- Ünal, Z. M., & Turgut, T. (2017). The Existential Motivation: Searching for Meaning- The Contribution of Meaningful Work on Meaning in Life. *Methods*, 20(2017).