ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์

พิมพ์รัตน์ พิมพาภรณ์

ศิลปนิพนธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์
พฤษภาคม 2560
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

THE VALVES IN SOCIETY THAT AFFECTY IN THE IMITATION OF HUMANS

PIMRAT PIMPAPRON

An Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment

of the Requirements

for the Degree in of Bachelor of Fine and Applied Arts

Program in Visual Arts Design

May 2017

Copyright 2016 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ได้พิจารณาศิลปนิพนธ์ เรื่อง “ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์” ของนางสาวพิมพ์รัตน์ พิมพาภรณ์ เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิตสาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์อาคม ทองโปร่ง)

อนุมัติ

.....

(ดร.สันต์ จันทร์สมศักดิ์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

พฤษภาคม 2560

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ประกาศคุณูปการ	ง
บทคัดย่อ	จ
Abstract	ช
บทที่ 1	
ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัยแบบสร้างสรรค์	2
กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัยแบบสร้างสรรค์	2
ขอบเขตของงานวิจัยแบบสร้างสรรค์	2
ข้อคำจำกัดของการวิจัยแบบสร้างสรรค์	3
วิธีดำเนินการวิจัยแบบสร้างสรรค์	3
บทที่ 2	
แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม	5
ค่านิยม	6
พฤติกรรม	9
ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม	9
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเลียนแบบ	10
แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น	11
ความเป็นวัตถุนิยม (Materialism)	12
อิทธิพลจากทฤษฎี	17
อิทธิพลหรือลัทธิศิลปะที่ให้แนวทางและความบันดาลใจ	18
อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	21
เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม	24
การพิมพ์ดิจิตอล	25
การพิมพ์ 4 สี (CMYK)	26
คอนเซ็ปชวลอาร์ต	27
Semi Abstract	31

สารบัญ(ต่อ)

เรื่อง	หน้า
บทที่ 3	
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์	32
การสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์	33
ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลผลงานศิลปนิพนธ์	35
ขั้นตอนการรวบรวมความคิด	36
การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์	38
ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์	40
สรุปปัญหาและอุปสรรคจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์	53
บทที่ 4	
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 1	54
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 2	61
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 3	67
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 4	73
บทที่ 5	
ผลของการสร้างสรรค์	79
สรุปผลการอภิปรายการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์	80
บรรณานุกรม	81
ประวัติผู้สร้างสรรค์	84

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
บทที่ 2	
ภาพประกอบที่ 01แนวโน้มการเลือกใช้งานสมาร์ทโฟนของประเทศในแถบเอเชีย	16
ภาพประกอบที่ 02 ซิกมันด์ ฟรอยด์	17
ภาพประกอบที่ 03 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์	18
ภาพประกอบที่ 04 Eduardo Paolozzi	19
ภาพประกอบที่ 05 'I was a Rich Man's Plaything' ค.ศ.1947	20
ภาพประกอบที่ 06 'Evadne in Green Dimension' ค.ศ.1972	20
ภาพประกอบที่ 07 'Dr Pepper' ค.ศ.1948	21
ภาพประกอบที่ 08 'Flower Thrower' ค.ศ.2003	22
ภาพประกอบที่ 09 'Napalm' ค.ศ.2004	23
ภาพประกอบที่ 10 'If You Don't Succeed Call An Airstrike' ค.ศ.2010	23
ภาพประกอบที่ 11 แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol)	24
ภาพประกอบที่ 12 ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม ผลงานของ แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol)	25
ภาพประกอบที่ 13 กระบวนการพิมพ์ดิจิตอล	26
ภาพประกอบที่ 14 การนำแม่สีทั้ง 4 สี มาพิมพ์ซ้อนทับกัน เพื่อทำให้เกิดภาพ	26
ภาพประกอบที่ 15 การนำแม่สีทั้ง 4 สี มาพิมพ์ซ้อนทับกัน เพื่อทำให้เกิดภาพ	27
ภาพประกอบที่ 16Robert Morris (โรเบิร์ต มอร์ริส)	29
ภาพประกอบที่ 17 'Box with the Sound of Its Own Making' ค.ศ.1961	29
ภาพประกอบที่ 18Joseph Kosuth (โจเซฟ โคซูต)	30
ภาพประกอบที่ 19 'Titled (Art As Idea As Idea) (Water)' ค.ศ.1966	30
ภาพประกอบที่ 20 'Tempus Fugit'	31
บทที่ 3	
ภาพประกอบที่ 1	33
ภาพประกอบที่ 2	34
ภาพประกอบที่ 3	36

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพประกอบที่ 4 วัสดุ อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์	40
ภาพประกอบที่ 5	40
ภาพประกอบที่ 6	41
ภาพประกอบที่ 7	41
ภาพประกอบที่ 8	42
ภาพประกอบที่ 9	42
ภาพประกอบที่ 10	43
ภาพประกอบที่ 11	43
ภาพประกอบที่ 12	44
ภาพประกอบที่ 13	44
ภาพประกอบที่ 14	45
ภาพประกอบที่ 15	45
ภาพประกอบที่ 16	46
ภาพประกอบที่ 17	46
ภาพประกอบที่ 18	47
ภาพประกอบที่ 19	47
ภาพประกอบที่ 20	48
ภาพประกอบที่ 21	48
ภาพประกอบที่ 22	49
ภาพประกอบที่ 23	50
ภาพประกอบที่ 24	51
ภาพประกอบที่ 25	52
บทที่ 4	
ภาพประกอบที่ 1	55
ภาพประกอบที่ 2 แสดงภาพผลงาน	55
ภาพประกอบที่ 3 แสดงภาพผลงานในลักษณะของจุด	56

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพประกอบที่ 4แสดงภาพผลงานในลักษณะของเส้น	57
ภาพประกอบที่ 5 แสดงภาพผลงานในลักษณะของรูปร่าง	57
ภาพประกอบที่ 6 แสดงภาพผลงานในลักษณะของน้ำหนัก	58
ภาพประกอบที่ 7 แสดงภาพผลงานในลักษณะของบริเวณว่าง	59
ภาพประกอบที่ 8	61
ภาพประกอบที่ 9 แสดงภาพผลงานในลักษณะของจุด	62
ภาพประกอบที่ 10 แสดงภาพผลงานในลักษณะของเส้น	63
ภาพประกอบที่ 11 แสดงภาพผลงานในลักษณะของรูปร่าง	63
ภาพประกอบที่ 12 แสดงภาพผลงานในลักษณะของน้ำหนัก	64
ภาพประกอบที่ 13 แสดงภาพผลงานในลักษณะของบริเวณว่าง	65
ภาพประกอบที่ 14	67
ภาพประกอบที่ 15 แสดงภาพผลงาน	68
ภาพประกอบที่ 16 แสดงภาพผลงานในลักษณะของจุด	69
ภาพประกอบที่ 17 แสดงภาพผลงานในลักษณะของเส้น	69
ภาพประกอบที่ 18 แสดงภาพผลงานในลักษณะของรูปร่าง	70
ภาพประกอบที่ 19 แสดงภาพผลงานในลักษณะของน้ำหนัก	70
ภาพประกอบที่ 20 แสดงภาพผลงานในลักษณะของบริเวณว่าง	71
ภาพประกอบที่ 21	73
ภาพประกอบที่ 22 แสดงภาพผลงาน	75
ภาพประกอบที่ 23 แสดงภาพผลงานในลักษณะของเส้น	75
ภาพประกอบที่ 24 แสดงภาพผลงานในลักษณะของรูปร่าง	76
ภาพประกอบที่ 25 แสดงภาพผลงานในลักษณะของน้ำหนัก	76
ภาพประกอบที่ 26 แสดงภาพผลงานในลักษณะของบริเวณว่าง	77

ประกาศคุณูปการ

ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้อย่างเรียบร้อย ได้ด้วยความกรุณา ช่วยเหลือ และให้คำแนะนำในการปรึกษาได้อย่างดียิ่ง จากบุคคลผู้เปี่ยมไปด้วยความอนุเคราะห์ต่างๆ ดังนี้

ผู้สร้างสรรค์ขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่สมบุญ แสงศรี และคุณพ่อบุญรัตน์ พิมพาภรณ์ และคุณตาวันชัย แสงศรี ผู้ซึ่งเป็นพลังใจสำคัญในการศึกษา คอยสนับสนุนการดำเนินการ ทั้งให้คำปรึกษาและคอยดูแลงบประมาณให้เพียงพอ ต่อการทำศิลปนิพนธ์ได้อย่างราบรื่นและยังเป็นกำลังใจให้ผู้สร้างสรรค์อย่างดีที่สุดเสมอมา

ผู้สร้างสรรค์ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของอาจารย์อาคม ทองโปร่ง ประธานที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่ามาเป็นที่ปรึกษา พร้อมให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ สอนใช้ชีวิต ทั้งยังอบรมสั่งสอนให้มีความรับผิดชอบและมีระเบียบวินัย และขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่อง ค่อยชี้แนะแนวทางและให้ความช่วยเหลือพร้อมให้คำปรึกษาศิลปนิพนธ์ภาคเอกสารชุดนี้ให้เป็นไปในทางที่ชัดเจนและสมบูรณ์

ขอบพระคุณมหาวิทยาลัยลัยนเรศวรและคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์เป็นอย่างสูงยิ่ง ที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์สถานที่ในการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานและเอื้อเฟื้อแหล่งการเรียนรู้ด้านห้องสมุด ให้ผู้สร้างสรรค์ได้มีโอกาสเข้าศึกษาข้อมูลสำหรับการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคนที่คอยให้กำลังใจและช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำงานจนสามารถสำเร็จตามความประสงค์

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้สร้างสรรค์ขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานศิลปนิพนธ์ชุด "ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์" นี้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาที่จะช่วยสร้างสรรค์ความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ต่อไป

พิมพ์รัตน์ พิมพาภรณ์

ชื่อเรื่องศิลปนิพนธ์	ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์
ผู้สร้างสรรค์	นางสาวพิมพ์รัตน์ พิมพาภรณ์
ประธานที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	อาจารย์อาคม ทองโปร่ง
ประเภทศิลปะนิพนธ์	ศป.บ สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2559
คำสำคัญ	ค่านิยม, สังคม, พฤติกรรม, การเลียนแบบ, มนุษย์

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์เรื่องค่านิยมในสังคมที่มีผลกระทบกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์นี้ เป็นการวิจัยการสร้างสรรค์ทางด้านทัศนศิลป์ ลักษณะผลงานศิลปะเป็นรูปแบบภาพพิมพ์ ซึ่งเกิดจากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้เฝ้าสังเกตจากพฤติกรรมของการบริโภควัตถุนิยมของสังคมวัยรุ่นในปัจจุบัน และจากการเรียนรู้และเข้าใจ จนได้นำปัญหาต่างๆ จากผลกระทบจากสาเหตุเหล่านี้จนนำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะที่จะสามารถตอบสนองต่อแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ได้ โดยได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ไว้ คือ

1.ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้มีการค้นคว้าข้อมูล และกระบวนการทดลองงานศิลปะ เพื่อนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไว้อย่างเป็นระเบียบแบบแผน

2. จากผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ และความบันดาลใจที่มีต่อค่านิยมในสังคมปัจจุบัน ได้แสดงออกมาตามอารมณ์และทัศนคติของผู้สร้างสรรค์

3. ผู้สร้างสรรค์เกิดความเข้าใจในเรื่องของรูปแบบและเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงาน และมีความเข้าใจในกระบวนการและกลวิธีภาพพิมพ์สื่อผสม

โดยผลงานโดยรวมจะแสดงออกถึงคุณค่าทางความงามหรือสุนทรียภาพในรูปแบบทางผลงานภาพพิมพ์ ในลักษณะเป็นกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) โดยใช้เป็นเชิงสัญลักษณ์ เพื่อแสดงถึงเรื่องราวเกี่ยวกับค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์โดยได้จากการเฝ้าสังเกตจากบุคคลรอบตัว ซึ่งมีพฤติกรรมที่มีค่านิยมตามกระแสสังคมในยุคปัจจุบัน ตลอดจนนำไปสู่การบันทึกและผ่านผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไว้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลปนิพนธ์

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ได้แสดงถึงความคิดโดยผ่านเรื่องราว ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์ผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อมของสังคมและ

วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยในปัจจุบัน ซึ่งเต็มไปด้วยระบบความคิดและแรงจูงใจที่แฝงผ่านภาพมายาของโลกวัตถุนิยม สิ่งของเครื่องใช้ที่เปลี่ยนแปลงตามกระแส แรงปรารถนา ความต้องการ ความอยากและความจำเป็นจนทำให้เกิดแรงกระตุ้นจากภายในที่เป็นสภาวะที่ไม่สิ้นสุดของตัวมนุษย์ ซึ่งล้วนแล้วเป็นผลมาจากความรู้สึกอันเป็นนามธรรมทั้งสิ้น ซึ่งมีอิทธิพลและส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมมนุษย์ที่แตกต่างกันออกไป และรวมถึงตัวผู้สร้างสรรค์ได้ไปสัมผัสประสบการณ์โดยตรงจากบุคคลรอบข้างทั้งรู้จักและไม่รู้จัก ด้วยเหตุนี้จึงเป็นแรงผลักดันให้ผู้สร้างสรรค์ได้ถ่ายถอดมุมมองทางด้านศิลปะของผู้สร้างสรรค์เองโดยผ่านกลวิธีภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) และเทคนิคการพิมพ์ดิจิตอล (Digital Printing) มาประยุกต์เข้าด้วยกันโดยใช้กระจกเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร จนเกิดเป็นผลงานภาพพิมพ์ที่มีรูปแบบเฉพาะตนขึ้น

TITLE	The Values in Society That Affect in the Imitation Humans
AUTHOR	Miss PimratPimpaporn
ADVISOR	Mr. ArkomThongprong
ACADEMIC PAPER	Thesis B.F.A. in Visual Art Design
	Naresuan University, 2016
KEYWORDS	Social values, Society, Behavior, Imitation , Human

Abstract

This thesis, The Values in Society That Affect in the Imitation Humans was the creative research of visual design. The art style was the printmaking; this was due to the fact that the creators observed the current consumption behavior of modern-day teens. On this learning and understanding the problems of the impact of consumption and materialism to the creative artistic process that can meet the concept of creativity. The overall expression of beauty value or aesthetic, represented in printmaking, which worked in semi-abstract. This work was symbolic, that reflect about values in society that affect behavior mimics human. From the observation of the surrounding people, whose behavior was valued by modern society. It also leads to the recording and through the creation of artwork systematically in this thesis. The purpose of this creation were,

1. In the creation of this thesis, the creator has researched and trial the process of art. On this reason effected to lead the recording of artistic creation in a regular pattern.

2. This thesis, the creators presented creative thesis, and inspiration for the values of society today. This thesis expressed mood and attitude of the creator.

3. The creator had an understanding of the form and content of their creative thesis. Moreover, creator had an understanding of the processes and strategies of printmaking media.

The set of this thesis presented art thesis ideas through the story, values of society that affected human emulation were inspire by the social environment and the way of life of Thai people today. It is full of thought systems and motives lurked through

the illusion of a materialistic world. The appliance changes with the flow of needs, desires, and necessity, so that the internal impulse was the endless state of human.These were all the result of the abstract feeling, which influences and exposes the different manifestations of human behavior. And also, the creator has to experience it directly and those around them who knows and unknown. For this reason, it was the driving force for creators to convey the artistic view through the way the Silk Screen and Digital Printing techniques were applied together using glass as a medium of communication unique of a print style.

บทที่ 1
บทนำ

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้นทุกคนมักเริ่มต้นจากแรงบันดาลใจ โดยอาศัยสภาพแวดล้อม ประสบการณ์ จนพัฒนาไปถึงสิ่งที่คนเราสนใจมันตลอดเวลาจนส่งผลให้เกิดความคิด อารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ จึงได้ถ่ายทอดมาเป็นงานศิลปะ

ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์

นับจากอดีตจนถึงปัจจุบันสังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงล้ำหน้าไปหลายด้านทั้งทางวัฒนธรรม ประเพณี ตลอดจนค่านิยมต่างๆ จากการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ ล้วนมีอิทธิพลและส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหมู่ของวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่รับและตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมประเพณี พฤติกรรม และค่านิยมต่างๆ ได้รวดเร็วกว่าผู้ใหญ่ไม่ว่าความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม ประเพณี หรือค่านิยมเหล่านั้น จะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมหรือไม่ก็ตาม วัยรุ่นก็จะแสดงออกมาอยู่เสมอไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง จึงทำให้เกิดการรวมกลุ่มกันหรือยึดสถานที่บางแห่งเป็นจุดศูนย์รวมในการถ่ายทอดพฤติกรรมและการแสดงออกถึงค่านิยมในรูปแบบต่างๆ (ชุมมาศ กัลยาณมิตร. 2530, น. 1-3) โดยพฤติกรรมวัยรุ่นไทยในปัจจุบันเป็นสิ่งที่ถูกหล่อหลอมมาจากสังคมจนกลายเป็นค่านิยมด้วยนิสัยของวัยรุ่นที่อยู่ในวัยอยากรู้ อยากลองอยากเลียนแบบ และต้องการความตื่นเต้น เช่น การดื่มสุราการสูบบุหรี่ การถ่ายภาพเปลือยของตนเองโพสต์ขายตามอินเทอร์เน็ต

พฤติกรรมของมนุษย์ทุกรูปแบบเกิดจากแรงจูงใจของตนเอง แรงจูงใจที่ต่างกันจึงทำให้บุคคลมีบุคลิกภาพไม่เหมือนกัน แรงจูงใจหมายถึงสภาวะที่สิ่งมีชีวิตถูกกระตุ้นจากความต้องการต่างๆ จนเกิดแรงขับภายใน ทำให้มนุษย์เกิดการกระทำหรือแสดงพฤติกรรมออกมาเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายตามความต้องการที่มีอยู่ ซึ่งประเสริฐ ศีลรัตนา ได้กล่าวถึงแรงจูงใจว่าเป็นสิ่งที่คอยผลักดันให้ศิลปินแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้า เรียกว่าแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motive) เช่น ความต้องการ ความสนใจ และทัศนคติ หรืออาจเกิดจากภายนอกเรียกว่า แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motive) เช่น การแข่งขัน

ภายใต้การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของยุคสมัยและเทคโนโลยีการสื่อสารที่ไร้พรมแดนในปัจจุบันเป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรมทั้งทางด้านบวกและด้านลบ รวมทั้งการชี้นำทางสังคมในทิศทางที่ถูกต้องและดีงามภายใต้สภาวการณ์ทางด้านจิตใจ ความคิด วิถีชีวิต ความเชื่อ

ค่านิยมและพฤติกรรมเลียนแบบของมนุษย์ รวมถึงสาเหตุของปัญหาที่ส่งผลกระทบถึงการเรียนรู้การดำเนินชีวิตของช่วงวัยจากสภาวการณ์และพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากหลายสาเหตุไม่ว่าจะเป็นสิ่งแวดล้อม สภาพจิตใจ อิทธิพลรอบข้าง ซึ่งส่งผลกระทบถึงการเรียนรู้ และการดำเนินชีวิตของมนุษย์

จากเหตุผลข้างต้นทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้หยิบยกเรื่องการเลียนแบบพฤติกรรมของมนุษย์ ในด้านสื่อที่มีผลต่อค่านิยม ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์รูปแบบผลงานศิลปะแนวกึ่งนามธรรม ผ่านกลวิธีภาพพิมพ์ตะแกรงไหมและเทคนิคการพิมพ์ดิจิตอล โดยใช้การสังเกตจากพฤติกรรมนิยมของบุคคลรอบตัว เป็นเครื่องมือสื่อแสดงถึงกระแสของสังคมที่แต่ละบุคคลได้รับ และแสดงออกในลักษณะที่แตกต่างกัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัยแบบสร้างสรรค์

1. เพื่อเป็นการศึกษาค้นคว้ากระบวนการ ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ และนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไว้อย่างระบบในรูปเอกสารภาคศิลปนิพนธ์

2. เพื่อแสดงถึงเรื่องราวเกี่ยวกับค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์ โดยใช้การสังเกตบุคคลรอบตัว ที่มีการไหลตามกระแสสังคมในยุคปัจจุบัน

3. เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจถึงรูปแบบและเนื้อหา ในกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในรูปแบบงานภาพพิมพ์สื่อผสม

กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัยแบบสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ต้องการใช้รูปลักษณ์ของเทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ มาเป็นสัญลักษณ์ เพื่อแสดงถึงค่านิยมในสังคมสมัยปัจจุบัน ที่มีผลกับการแสดงออกทางพฤติกรรมของมนุษย์ โดยใช้แรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อมของสังคมและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยในปัจจุบัน มาถ่ายทอดเป็นงานศิลปะ ในกระบวนการภาพพิมพ์

ขอบเขตของงานวิจัยแบบสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ประเภทภาพพิมพ์ ศิลปนิพนธ์เรื่อง ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์ ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดเอาไว้ดังนี้

1. ผลงานมีลักษณะภาพบนระนาบ 2 มิติ แต่ทำให้เกิดภาพลวงตาในลักษณะ 3 มิติ โดยรูปแบบผลงานมีลักษณะรูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม (Semi Abstract)

2. เป็นผลงานทัศนศิลป์ที่มีแนวคิด เนื้อหา สะท้อนสังคม เกี่ยวกับค่านิยมและพฤติกรรมของมนุษย์ ที่ได้รับผลมาจากกระแสสังคมในยุคปัจจุบัน

3. เป็นผลงานทัศนศิลป์ที่มีการแสดงออกในรูปแบบกลวิธีที่ผสมผสานกันระหว่างภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) และการพิมพ์ดิจิตอล (Digital Printing)

ข้อคำจำกัดของการวิจัยแบบสร้างสรรค์

ค่านิยม(Value) หมายถึง ทัศนะของคนหรือสังคมที่มีต่อสิ่งของ ความคิดและเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความปรารถนา คุณค่าและความถูกต้องของสังคมนั้นๆ

สังคม (Society) หมายถึง รูปแบบขององค์การของมนุษย์ชนิดหนึ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นอย่างถาวรในบริเวณใดบริเวณหนึ่ง เพื่อให้มนุษย์ที่มาอยู่ร่วมกันได้พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน มีความผูกพันกันและกัน มีวัฒนธรรมร่วมกัน มีระเบียบแบบแผนอย่างเดียวกัน แต่ขณะเดียวกันก็มีความเป็นอิสระจากสังคมเพื่อนบ้าน

พฤติกรรม (Behaviour) หมายถึง การกระทำซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการของจิตใจที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งอาจสังเกตเห็นได้โดยทางตรงหรือทางอ้อม

การเลียนแบบ(Imitation) หมายถึง พฤติกรรมเอาอย่างภายใต้กระบวนการที่ถูกเร้าและชี้แนะซึ่งเกิดจากการสังเกตพฤติกรรมที่เห็นจากคนหรือสิ่งแวดล้อม

มนุษย์ หมายถึง สิ่งมีชีวิตที่อยากรู้อยากเห็น ฝักใฝ่ในความมีเหตุผล เพราะเป็นสัตว์ใช้สมอง มนุษย์จึงสามารถเข้าใจเรื่องของโลกและชีวิต ทั้งยังสามารถให้การตีความหมาย วิเคราะห์ ชี้แจง และให้คำตอบเรื่องต่างๆ หรือปัญหาต่างๆ ได้อย่างครบถ้วน

วิธีดำเนินการวิจัยแบบสร้างสรรค์

1. กำหนดหัวข้อเรื่องที่ผู้สร้างสรรค์มีความสนใจ มาเป็นแนวเรื่องสำหรับสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

2. ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า จัดเก็บและรวบรวมข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลอ้างอิงในการทำผลงาน

3. ปฏิบัติการเขียนแบบร่าง (Sketch) เพื่อนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาและฟังข้อเสนอแนะและสิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบร่างที่ทำการปรับแก้ไขแล้ว เสนออาจารย์ที่ปรึกษาอีกครั้ง เพื่อให้อาจารย์พิจารณา ก่อนจะปรับแก้ไขให้สมบูรณ์

5. จัดเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้สำหรับสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

6. สร้างสรรค์ผลงานจริงตามแบบร่าง(Sketch)ด้วยกลวิธีและเทคนิคภาพพิมพ์

7. รวบรวมข้อมูลและบันทึกกระบวนการต่างๆ รวมถึงขั้นตอน กลวิธีที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานตลอดจนการพัฒนาปรับปรุงแก้ไขปัญหาและอุปสรรคในการสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นประโยชน์สำหรับการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานให้ก้าวหน้า อย่างมีลำดับขั้นตอนต่อไป

บทที่ 2
เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลด้านเนื้อหา

1. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม

"วัฒนธรรม" (Culture) เป็นรากฐานจากผลผลิตและพื้นฐานการปรับตัวของมนุษย์และสิ่งแวดล้อมที่มีการสั่งสมประสบการณ์ของคนหลายชั่วอายุ ซึ่งในขณะเดียวกันวัฒนธรรมก็ได้รับใช้ขั้นตอนการดำรงชีวิตของมนุษย์ด้วย วัฒนธรรมนั้นเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นและจะต้องเปลี่ยนแปลงไป เช่น วัฒนธรรมการแต่งกายวัฒนธรรมการบริโภค วัฒนธรรมด้านภาษา เป็นต้น (ธิดารัตน์ รักประยูร, 2545:9)

1.1 วัฒนธรรมวัยรุ่น

ในการศึกษาวัฒนธรรมวัยรุ่นในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมย่อยหนึ่งๆ นั้นจะต้องศึกษาการใช้รูปแบบที่เป็นองค์ประกอบหลักของวัฒนธรรมย่อย ซึ่งสามารถประมวลสัญลักษณ์ที่เป็นการแสดงออกซึ่งรูปแบบต่างๆ ของวัฒนธรรมวัยรุ่นดังนี้

1.1.1 รูปแบบที่เป็นสัญลักษณ์ตัวอย่าง สัญลักษณ์ที่แสดงออกซึ่งวัฒนธรรมวัยรุ่นในรูปแบบนี้ที่สำคัญ ได้แก่ การแต่งกาย เครื่องมือเครื่องใช้ หรือประดิษฐ์กรรมต่างๆ ดนตรี

1.1.2 รูปแบบการประพฤติตัว ได้แก่ การแสดงออกทั้งที่เป็นรูปแบบการประพฤติตัวในกิจกรรมส่วนตัวและต่อสังคมที่สามารถสื่อความหมายการเป็นสมาชิกของวัฒนธรรมวัยรุ่นได้

1.1.3 รูปแบบภาษา

1.1.4 รูปแบบการดำเนินชีวิต แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ รูปแบบชีวิตการเรียน รูปแบบการประกอบอาชีพของวัยรุ่น และรูปแบบกิจกรรมยามว่าง (ขัตติยา ชาญอุไร, 2548:57-59)

1.2 วัฒนธรรมและการสื่อสาร

อัจฉรา ทองอยู่ (2550:18) ได้อธิบายว่ากระบวนการที่วัฒนธรรมถูกเผยแพร่จากแหล่งกำเนิด ไปยังสมาชิกในสังคมนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ 2 ทาง คือ

1.2.1 โดยทางตรง ได้แก่ การติดต่อแลกเปลี่ยนระหว่างบุคคล ระหว่างชาติ ซึ่งอาจเป็นการแลกเปลี่ยนโดย สันติวิธี หรือแลกเปลี่ยนโดยการสงคราม หรือการอพยพเข้าไปตั้งถิ่นฐานอยู่ในประเทศใหม่

1.2.2 โดยทางอ้อม ได้แก่ การที่วัฒนธรรมเผยแพร่ผ่านสื่อมวลชน เช่น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์เป็นต้น

ดังนั้นสื่อมวลชนจึงมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดหรือเผยแพร่วัฒนธรรมไปยังสมาชิก

ของสังคมทั้งในระดับบุคคลและระดับมวลชน

2. ค่านิยม

ค่านิยมมาจากคำในภาษาอังกฤษว่า “Value" และมาจากคำสองคำคือ "ค่า" "นิยม" เมื่อคำสองคำรวมกันแปลว่า การกำหนดคุณค่า คุณค่าที่เราต้องการทำให้เกิดคุณค่าคุณค่าดังกล่าวนี้มีทั้งคุณค่าแท้และคุณค่าเทียมซึ่งคุณค่าแท้เป็นคุณค่าที่สนองความต้องการในการพัฒนาคุณภาพชีวิต ส่วนคุณค่าเทียมหมายถึงคุณค่าที่สนองความต้องการอยากเสพสิ่งปรนเปรอชั่วคู่ชั่วยาม

ค่านิยม หมายถึงสิ่งที่บุคคลพอใจหรือเห็นว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่า แล้วยอมรับไว้เป็นความเชื่อหรือความรู้สึกนึกคิดของตนเอง ค่านิยมจะสิงอยู่ในตัวบุคคลในรูปของความเชื่อตลอดไปจนกว่าจะพบกับค่านิยมใหม่ ซึ่งตนพอใจกว่าก็จะยอมรับไว้ เมื่อบุคคลประสบกับการเลือกหรือเผชิญกับเหตุการณ์ละต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งเข้าจะนำค่านิยมมาประกอบการตัดสินใจทุกครั้งไป ค่านิยมจึงเป็นเสมือนพื้นฐานแห่งการประพฤติ ปฏิบัติของบุคคลโดยตรง

ค่านิยม หมายถึง “ระบบความชอบพิเศษ" เพราะสิ่งที่เราชอบมาก เราจะให้คุณค่ามากกว่าสิ่งที่เราไม่ชอบค่านิยมอาจแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.1 **ค่านิยมเฉพาะตัว** (Individual Value)

2.2 **ค่านิยมสังคม** (Social Value)

ค่านิยมทางสังคมเป็นระบบความชอบพิเศษที่คนในแต่ละสังคมมีอยู่ค่านิยมประเภทนี้เกิดจากการเรียนรู้จากสังคมในระดับต่างๆ ซึ่งจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม ลักษณะของค่านิยมที่แท้นั้นจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

2.2.1 เป็นค่านิยมที่บุคคลเลือกหรือยอมรับโดยไม่ได้ถูกบังคับบุคคลมีเสรีภาพในการตัดสินใจเลือกหรือยอมรับค่านิยมใดก็ได้ที่เห็นว่าเหมาะสมน่าปฏิบัติ

2.2.2 เป็นค่านิยมที่บุคคลมีโอกาสเลือกจากตัวเลือกหลายๆตัวไม่ใช่เป็นเพราะมีตัวเลือกจำกัดเพียงสิ่งเดียวจึงทำให้ต้องยอมรับโดยปริยาย

2.2.3 เป็นค่านิยมที่ได้รับการกลั่นกรองพิจารณาอย่างรอบคอบจากบุคคลตลอดจนมีการวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของตัวเลือกหลายๆตัวเมื่อเห็นว่าตัวเลือกใดดีที่สุดเหมาะสมที่สุดหรือมีเหตุผลในการสร้างความพอใจได้มากที่สุดก็จะเลือกตัวเลือกนั้น

2.2.4 เป็นค่านิยมที่บุคคลยกย่องเทิดทูนและภูมิใจ

2.2.5 เป็นค่านิยมที่บุคคลสามารถยอมรับอย่างเปิดเผยและพร้อมที่จะสนับสนุนค่านิยมที่ตนยอมรับ

2.2.6 เป็นค่านิยมที่บุคคลยึดถือปฏิบัติจริงไม่ใช่เพียงคำพูดเท่านั้น

2.2.7 เป็นค่านิยมที่บุคคลปฏิบัติอยู่เสมอๆ บ่อยๆไม่ใช่ปฏิบัติเป็นครั้งคราว

จากลักษณะข้างต้นอาจกล่าวได้ว่าค่านิยมที่แท้นั้นเป็นค่านิยมที่ผ่านการเลือกมาอย่างดี และเมื่อเลือกแล้วก็ถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอด้วยความมั่นใจความภูมิใจ

จากคำนิยามต่างๆเหล่านี้พอจะสรุปได้ว่าค่านิยมนั้นเป็นความคิดหรือความเชื่อที่บุคคลพิจารณาแล้วว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องและมีคุณค่าจึงนำมาใช้ในการประกอบการตัดสินใจที่จะแสดงพฤติกรรมออกมาในสถานการณ์ต่างๆกัน

2.3 อิทธิพลของค่านิยมที่มีต่อพฤติกรรมของบุคคล

รองศาสตราจารย์ สุพัตรา สุภาพได้กล่าวถึงค่านิยมสังคมเมืองและค่านิยมสังคมชนบทของสังคมไทยไว้ค่อนข้างชัดเจนโดยแบ่งค่านิยมออกเป็นค่านิยมของคนในสังคมเมืองและสังคมชนบทซึ่งลักษณะค่านิยมทั้งสองลักษณะจัดได้ว่าเป็นลักษณะของค่านิยมที่ทำให้เกิดมีอิทธิพลต่อค่านิยมที่มีต่อพฤติกรรมของบุคคล ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นชัดเจนในตาราง

ตาราง 1 แสดงเรื่องค่านิยมของคนเมืองและคนชนบท

ค่านิยมสังคมเมือง	ค่านิยมสังคมชนบท
1. เชื่อในเรื่องเหตุและผล	1. ยอมรับบุญรับกรรมไม่โต้แย้ง
2. ขึ้นอยู่กับเวลา	2. ขึ้นอยู่กับธรรมชาติ
3. แข่งขันมาก	3. เชื่อถือโชคลาง
4. นิยมตะวันตก	4. ชอบเสี่ยงโชค
5. ชอบจัดงานพิธี	5. นิยมเครื่องประดับ
6. ฟุ่มเฟือยหรูหรา	6. นิยมคุณความดี
7. นิยมวัตถุ	7. นิยมพิธีการและการทำบุญเกินกำลัง
8. ชอบทำอะไรเป็นทางการ	8. ชอบเป็นฝ่ายรับมากกว่าฝ่ายรุก
9. ยกย่องผู้มีอำนาจผู้มีตำแหน่ง	9. ทำงานเป็นเล่น ทำเล่นเป็นงาน
10. วินัย	10. พึ่งพาอาศัยกัน
11. ไม่รักของส่วนรวม	11. มีความเป็นส่วนตัวมากเกินไป
12. พูดมากกว่าทำ	12. รักญาติพี่น้อง
13. ไม่ชอบเห็นใครเหนือกว่า	13. มีความสันโดษ
14. เห็นแก่ตัวไม่เชื่อใจใคร	14. หวังความสุขชั่วหน้า

ที่มา : https://www.gotoknow.org/posts/302325

2.4 ประเภทของค่านิยม

ค่านิยมนั้นกล่าวกันโดยทั่วไปว่ามี 2 ประเภท คือค่านิยมส่วนบุคคลและค่านิยมของสังคม

2.4.1 ค่านิยมส่วนบุคคลหมายถึง สิ่งที่ตนสนใจ สิ่งที่ตนปรารถนาจะได้ปรารถนาจะเห็นหรือกลับกลายมาเป็นสิ่งที่คนถือว่าเป็นสิ่งบังคับ ต้องทำต้องปฏิบัติเป็นสิ่งที่คนบูชายกย่องและมีความสุขจะได้เห็น ได้ฟัง ได้เป็นเจ้าของ

2.4.2 ค่านิยมของสังคมหมายถึง ค่านิยมของคนส่วนใหญ่ในสังคมกล่าวคือสมาชิกของสังคมส่วนใหญ่ยอมรับว่าเป็นสิ่งที่ดีงามหรือควรแก่การปฏิบัติสิ่งหรือสถานการณ์นั้นๆ ก็จะกลายเป็นค่านิยมของสังคมนั้นๆ

2.5 ความสำคัญของค่านิยม

อาจกล่าวได้ว่าค่านิยมมีความเกี่ยวพันกับวัฒนธรรมค่านิยมบางอย่างได้สร้างแก่นของวัฒนธรรมนั่นเอง เช่นค่านิยมเรื่องรักอิสรเสรีของสังคมไทย ทำให้คนไทยมีพฤติกรรมที่ "ทำอะไรตามใจคือไทยแท้" เพราะฉะนั้นค่านิยมจึงมีความสำคัญมากและมีผลกระทบถึงความเจริญหรือความเสื่อมของสังคมกล่าวคือ สังคมที่มีค่านิยมที่เหมาะสมและถูกต้อง เช่นถ้าสังคมใดยึดถือค่านิยมเรื่องความซื่อสัตย์ ความขยันหมั่นเพียร ความเสียสละหรือความสามัคคี สังคมนั้นย่อมจะเจริญก้าวหน้าแน่นอนแต่ในทางกลับกันถ้าสังคมใดมีค่านิยมที่ไม่สนับสนุนความเจริญ เช่นค่านิยมที่เชื่อเรื่องโชคชะตาก็จะก่อให้เกิดพฤติกรรมไม่กระตือรือร้น หรือเฉื่อยชาซึ่งจะเป็นอุปสรรคในการพัฒนา เป็นต้น

2.6 แง่คิดเกี่ยวกับค่านิยม

2.6.1 โดยปกติแล้วบุคคลมักจะมีค่านิยมในเรื่องเดียวกันหรือสิ่งเดียวกัน แตกต่างกันไปทั้งนี้เพราะแต่ละบุคคลมีความรู้ ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมไม่เหมือนกันแต่บุคคลก็อาจจะมีค่านิยมในบางเรื่องตรงกันได้ เรียกว่า ค่านิยมร่วม (Shared Values) ซึ่งส่วนมากมักได้มาจากอิทธิพลของศาสนา

2.6.2 มนุษย์เรามักจะชอบคบหาสมาคมกับบุคคลที่ยึดถือค่านิยมอย่างเดียวกัน

2.6.3 ค่านิยมบางอย่างได้กลายมาเป็นกฎหมายเช่นค่านิยมในเรื่องเสรีภาพก่อให้เกิดกฎหมายเกี่ยวกับเสรีภาพส่วนบุคคล

2.6.4 ค่านิยมย่อมเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา กล่าวคือค่านิยมบางอย่างอาจเสื่อมความนิยมไปหรืออาจมีค่านิยมใหม่บางอย่างเกิดขึ้นมา เช่น ค่านิยมของกุลสตรีไทย แบบผ้าพับไว้ปัจจุบันสังคมไทยเริ่มเปลี่ยนเป็นนิยมหญิงไทยที่มีลักษณะคล่องแคล่วว่องไวเหมาะสมกับสภาพของสังคมและเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงไปเป็นต้น

2.6.5 ค่านิยมของคนและค่านิยมของสังคมจะกำหนดการตัดสินใจในการเลือกของบุคคล

2.6.6 ค่านิยมบางอย่างช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคลด้วยกันแต่ค่านิยมบางอย่างเป็นไปในทางตรงกันข้ามที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะค่านิยมมีอิทธิพลต่อความประพฤติของบุคคลทั่วไปถ้าเรายิ่งมีความรู้สึกว่าค่านิยมใดมีความสำคัญต่อเรามากเราก็มักจะรู้สึกลำเอียงว่าค่านิยมนั้นถูกต้องมากยิ่งขึ้นและคิดไปว่าค่านิยมที่ขัดแย้งกับของตนนั้นผิดและไม่ยอมรับ

2.6.7 ค่านิยมของสังคมไม่จำเป็นว่าต้องมีอยู่ในตัวบุคคลในสังคมนั้นทุกคนไปแต่อาจจะมีอยู่ในสมาชิกของสังคมส่วนใหญ่เท่านั้น เช่น การยกย่องคนร่ำรวยหรือเงินเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน เป็นต้น

3. พฤติกรรม

พฤติกรรม หมายถึง ปฏิกิริยาหรือกิจกรรมทุกอย่างของสิ่งมีชีวิต ดังนั้น พฤติกรรมของมนุษย์จึงหมายถึงปฏิกิริยาต่างๆ ที่บุคคลแสดงออกทั้งภายในและภายนอกตัวบุคคล มีทั้งที่สังเกตได้และสังเกตไม่ได้ ทั้งสิ่งที่สมัครใจจะกระทำหรือละเว้นการกระทำทั้งนี้พฤติกรรมของบุคคลย่อมแตกต่างกันไปตามสภาพสังคม วัฒนธรรม ซึ่งมักได้รับอิทธิพลจากความคาดหวังของบุคคลรอบข้าง สถานการณ์ขณะนั้น และประสบการณ์ในอดีต

3.1 ปัจจัยกำหนดพฤติกรรม

พฤติกรรมของบุคคลจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ซึ่งสาเหตุการเปลี่ยนแปลงอาจมีความแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล เช่น เปลี่ยนแปลงเองจากการเรียนรู้ตามวุฒิภาวะหรือระยะพัฒนาการ เปลี่ยนแปลงเพราะถูกบังคับหรืออิทธิพลระหว่างบุคคล เปลี่ยนแปลงเพราะการลอกเลียนแบบและเปลี่ยนแปลงเนื่องจากบุคคลยอมรับว่าเป็นสิ่งที่ดีต่อตนเอง มีความเหมาะสมตรงกับค่านิยมและแนวคิดของตนเอง ซึ่งสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวข้างต้น มีหลายปัจจัยเข้ามาเกี่ยวข้อง ดังตัวอย่างเช่น วุฒิภาวะหรือพัฒนาการ การเรียนรู้ ยาและสิ่งเสพติด พันธุกรรม เป็นต้น

4. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

พฤติกรรมของบุคคลนอกเหนือจากปฏิกิริยาสะท้อนเบื้องต้น (Elementary Reflex) แล้ว บุคคลไม่ได้เตรียมให้เกิดพฤติกรรมอื่นๆ ได้เองแต่จะต้องมีการเรียนรู้พฤติกรรมเหล่านั้นทั้งสิ้นโดยพฤติกรรมของบุคคลได้มาจากตัวแทนทางสัญลักษณ์ (Symbolic Representation) ที่สามารถให้ข้อมูลข่าวสารอันเป็นพื้นฐานแก่พฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายหลังดังนั้นรูปแบบพฤติกรรมอันใหม่ของบุคคลสามารถเกิดขึ้นได้จากการสังเกตคนอื่นหรือแม่แบบทางสื่อมวลชนซึ่งการเลียนแบบของบุคคลไม่ต้องการแรงเสริม รางวัลหรือผลตอบแทนในการแสดงออกพฤติกรรม แต่การให้รางวัลหรือ

ผลตอบแทนจะทำให้เกิดการเลียนแบบได้ง่ายขึ้น

โดยการเรียนรู้ทางสังคมของมนุษย์นั้นสามารถแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบคือ

4.1 **การเรียนรู้จากผลของการกระทำ**(Learning by Response Consequences) เป็นแบบพื้นฐานการเรียนรู้รากฐานมาจากประสบการณ์ตรงรูปแบบของพฤติกรรมที่เป็นผลสำเร็จจะถูกเลือกมาใช้ต่อไปพฤติกรรมที่พิจารณาว่าไม่มีประสิทธิภาพก็จะถูกละทิ้งหรือเลิกไป

4.2 **การเรียนรู้จากการสังเกต** (Observation Learning) เนื่องจากข้อจำกัดในการเรียนรู้โดยประสบการณ์ตรง เพราะสิ่งที่ต้องเรียนรู้มีมากเกินกว่าเวลาและโอกาสของผู้เรียนไม่เอื้ออำนวยหรือผลของการกระทำบางอย่างอาจเป็นอันตรายถ้าต้องเรียนรู้ด้วยตนเองทั้งรูปและผลอันเกิดจากการกระทำที่บุคคลที่เป็นแบบนั้นได้รับ (นภวรรณตันติเวชกุล. 2542, 32-33)

5. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเลียนแบบ

การเลียนแบบถูกจัดเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งของการเรียนรู้ทางสังคมเป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรมจากการสังเกตพฤติกรรม และการกระทำของบุคคลอื่นโดยสิ่งมีชีวิตจะเลียนแบบการกระทำพฤติกรรมการแสดงออกทางสีหน้าการเคลื่อนไหวการออกเสียงและอื่นๆ พฤติกรรมการเลียนแบบที่เกิดขึ้นเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกับสิ่งที่เลียนแบบ โดยสังเกตจากรูปแบบการแต่งกาย การพูด ท่าทาง และการยึดถือธรรมเนียมปฏิบัติตามตัวแบบ (Model) หรือกลุ่มเพื่อนทำให้บุคคลมีพฤติกรรมใหม่ๆเกิดการเปลี่ยนแปลง หรือมีแนวโน้มในการคงพฤติกรรมเดิมไว้และรับรู้ถึงผลที่จะเกิดขึ้นจากการเลียนแบบนั้น
(ทิพยาสุขพรวิทวัส. 2550:12)

5.1 **กลไกของการเลียนแบบ**การเลียนแบบประกอบด้วยกลไก 3 ประการคือ

5.1.1 พฤติกรรมที่เหมือนกัน (Same Behavior) ซึ่งเป็นการตอบสนองต่อสิ่งเร้าของบุคคลสองคนด้วยวิธีการเหมือนกัน อันเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมสำหรับทั้งสองซึ่งอาจเป็นการเลียนแบบหรือไม่ก็ได้

5.1.2 พฤติกรรมการเลือกอย่างอิสระ (Method Dependent Behavior) ขบวนการนี้เป็นการที่บุคคลหนึ่งกระทำพฤติกรรมตามแบบ (Matched) โดยสามารถเลือกพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งของตัวแบบเพื่อเป็นเครื่องชี้บอกให้กระทำพฤติกรรมตามตัวแบบนั้นได้อย่างอิสระ (Dependent)

5.1.3 การลอกแบบ (Copying) เป็นการเลียนแบบที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นเพราะการลอกแบบนั้นเป็นการตอบสนองของบุคคลต่อเครื่องชี้บอกของความเหมือน (Sameness) และความแตกต่าง (Difference) ซึ่งเกิดจากการกระทำของเขาเองกับของตัวแบบผู้สังเกตจะประมวล

พฤติกรรมของตัวแบบรวมทั้งพฤติกรรมของตัวเองที่กระทำผ่านมาแล้ว และที่เป็นอยู่เพื่อประเมินความคล้ายคลึงระหว่างพฤติกรรมของตนและของตัวแบบจนสามารถเลือกพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกับตัวแบบมากที่สุด และใช้สิ่งนั้นเป็นเครื่องชี้บอกสำหรับการเลือกตอบสนองในคราวต่อไปการลอกแบบเป็นพฤติกรรมทางสังคมแบบหนึ่งที่เกิดขึ้นจากแรงขับซึ่งอาจมีพื้นฐานมาจากความวิตกกังวลความต้องการในการยอมรับในสังคม หรือความต้องการรางวัลอันเกิดจากการได้รับประสบการณ์หรือทักษะใหม่ๆจากผู้อื่น (มยุรีเนียมสวรรค์. 2550:27)

6. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

คำว่าวัยรุ่น (Adolescence) มีรากศัพท์มาจากภาษาลาตินคือ ADOLESCERE ซึ่งมีความหมายว่า "การเจริญเติบโตไปสู่วุฒิภาวะ" วัยรุ่น (Adolescence) จึงหมายถึงช่วงระยะเวลาของการเจริญเติบโตจากการเป็นเด็กไปสู่การเป็นผู้ใหญ่ในมุมมองด้านวัฒนธรรมวัยรุ่นคือระยะเวลาของการเปลี่ยนแปลงจากการพึ่งพาคนอื่นซึ่งเป็นลักษณะของวัยเด็ก ไปสู่อิสรภาพในการปกครองตนเองที่เป็นลักษณะของวัยผู้ใหญ่ (วิมลพรรณ รวยรื่น,2530:28)

ศรีเรือนแก้วกังวาล (2540:19) ได้อธิบายว่าในอดีตการกำหนดช่วงอายุของวัยรุ่นจะอยู่ที่อายุประมาณ 12-21 ปีแต่ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับว่าช่วงความเป็นวัยรุ่นได้ขยายออกไปเป็นช่วงอายุ 12-25 ปีเนื่องจากเด็กในยุคปัจจุบันต้องเรียนอยู่ในสถาบันการศึกษานานขึ้นการก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ที่สามารถหาเลี้ยงตัวเองได้จึงต้องยืดเวลาออกไป อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ที่พ่อแม่มักไม่ค่อยมีเวลาให้กับลูกเพราะต้องออกไปทำงานนอกบ้าน พ่อแม่จึงพยายามให้ในทุกสิ่งที่ลูกต้องการเพื่อเป็นการทดแทนทำให้เด็กในปัจจุบันมีความเป็นผู้ใหญ่ (Maturity) ช้ากว่าเด็กในยุคอดีตดังนั้น ศรีเรือนแก้วกังวาน จึงแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะคือ

1)ช่วงอายุ 12-15 ปีเป็นช่วงวัยรุ่นตอนต้นเป็นช่วงที่เด็กเพิ่งเริ่มเปลี่ยนแปลงเข้าสู่วัยรุ่น จึงทำให้ยังมีพฤติกรรมค่อนไปทางเป็นเด็กร่างกายจะมีการเจริญเติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์ทั้งเพศชายและหญิง

2)ช่วงอายุ 16-18 ปีเป็นระยะวัยรุ่นตอนกลางพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ และความรู้สึกนึกคิดจะมีลักษณะแบบค่อยเป็นค่อยไป จัดเป็นช่วงอายุของวัยรุ่นที่แท้จริง

3)ช่วงอายุ 19-25 ปีเป็นระยะวัยรุ่นตอนปลายในระยะนี้การพัฒนาการของวัยรุ่นเริ่มเข้าสู่สภาวะสมบูรณ์แบบทั้งทางร่างกาย อารมณ์ และสังคม เป็นช่วงวัยที่มีพฤติกรรมค่อนไปทางเป็นผู้ใหญ่

7.ความเป็นวัตถุนิยม (Materialism)

วัตถุนิยม เป็นค่านิยมอย่างหนึ่งที่ให้ความสำคัญกับการครอบครองและการบริโภควัตถุ โดยทฤษฎีที่เกี่ยวกับวัตถุนิยมนี้ มีการนำเสนออยู่สองมุมมองหลักๆ มุมมองแรกโดย Belk (1985) ที่ให้นิยามความเป็นวัตถุนิยม คือการให้ความสำคัญหรือมูลค่าต่อสมบัติและวัตถุต่างๆ ซึ่งสามารถวัดได้จากสามมิติหลัก คือ

1)ความรู้สึกหวงแหนในสมบัติของตนเอง หรือการให้คุณค่ากับวัตถุสิ่งของที่ตนเองครอบครอง

2)ความใจแคบ การที่ไม่ชอบการต้องแบ่งปันสิ่งของของตนเองกับผู้อื่น

3)ความอิจฉาริษยา เมื่อผู้อื่นครอบครองวัตถุสิ่งของที่มากกว่า หรือมีมูลค่ามากกว่า

จะเห็นได้ว่าแนวคิดนี้เน้นการอธิบายลักษณะนิสัยของคนที่มีความเป็นวัตถุนิยม

แนวคิดที่สองเกี่ยวกับวัตถุนิยมที่ใช้อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน คือ แนวคิดของ Richins and Dawson (1992) ที่กล่าวว่า วัตถุนิยม เป็นปรากฏการณ์หนึ่งที่บุคคลถือเอาการครอบครองวัตถุสิ่งของเป็นศูนย์กลางของชีวิตตน และการครอบครองวัตถุสิ่งของนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่จะนำมาซึ่งความสุขในชีวิต ดังนั้น คนที่มีความเป็นวัตถุนิยมสูง จึงมักจะตัดสินความสำเร็จของตนเองและผู้อื่นจากจำนวนและคุณภาพของวัตถุสิ่งของที่ผู้นั้นครอบครอง

ตามแนวคิดของ Richins and Dawson นี้ วัตถุนิยมสามารถวัดได้จากลักษณะสามประการคือ

1) การใช้การครอบครองวัตถุสิ่งของเป็นตัวตัดสินความสำเร็จในชีวิตของตนเองและผู้อื่น

2) การให้ความสำคัญกับการครอบครองวัตถุสิ่งของจนเป็นศูนย์กลางของชีวิต

3) การมีความเชื่อว่าการครอบครองวัตถุสิ่งของ จะนำไปสู่ความสุขและความพึงพอใจในชีวิต

การศึกษาในครั้งนี้ใช้ลักษณะการวัดความเป็นวัตถุนิยมของวัยรุ่น

จึงไม่แปลกที่คนที่มีความเป็นวัตถุนิยมสูง มักจะมีพฤติกรรมการบริโภคเพื่อโอ้อวดควบคู่ไปด้วย โดยคนลักษณะเช่นนี้มักจะชื่นชอบและให้ความสำคัญกับสิ่งของที่สามารถใช้เพื่อให้เป็นจุดสังเกตแก่คนทั่วไปมากกว่าสิ่งของที่ใช้ในพื้นที่ส่วนตัว และมักจะมีความสุขกับการได้อวดวัตถุสิ่งของที่ตนเองครอบครองมากกว่าการใช้สอยสิ่งของเหล่านั้น

เมื่อถามถึงสินค้าที่เลือกซื้อในราคาที่แพงกว่าเพื่อนๆ พบว่า โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์และโน้ตบุ๊ก เป็นสินค้าที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ อาหาร Tablet เครื่องบำรุงและรักษาผิวพรรณ และนาฬิกา ซึ่งมีค่าเฉลี่ยที่ใกล้เคียงกัน ส่วนน้ำหอมนั้นมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด

ตาราง 2 รายการสินค้าที่ซื้อในราคาที่แพงกว่าเพื่อน ๆ

สินค้า	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
โทรศัพท์มือถือ	2.74	1.05
คอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก	2.74	1.05
อาหาร	2.57	0.97
Tablet	2.56	1.11
เครื่องบำรุงและรักษาผิวพรรณ	2.55	1.13
นาฬิกา	2.54	1.05
เสื้อผ้า	2.51	1.00
กระเป๋า	2.48	1.05
ท่องเที่ยวในประเทศ	2.41	1.08
เครื่องประดับ	2.29	1.02
น้ำหอม	2.26	1.07
ท่องเที่ยวต่างประเทศ	2.25	1.10

ที่มา : http://tujournals.tu.ac.th/thammasatjournal/detailart.aspx?ArticleID=17

7.1 พฤติกรรมการบริโภคนิยมในกลุ่มวัยรุ่นไทย

ในภาพรวมนั้นพบว่าระดับการบริโภคนิยมของวัยรุ่นไทยยังอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อวัดด้วยมาตรวัดแบบ Likertที่มีระดับสูงสุด 5 พบว่า คะแนนพฤติกรรมการบริโภคทั้ง 4 ลักษณะอยู่ระหว่าง 2.68–2.90 โดยพฤติกรรมความเป็นวัตถุนิยมมีคะแนนสูงที่สุด ซึ่งความเป็นวัตถุนิยมนี้หมายถึง พฤติกรรมที่ให้ความสำคัญกับการครอบครองวัตถุทางโลก การได้จับจ่าย ใช้สอยเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความพึงพอใจและสร้างความสุขให้กับชีวิต ในขณะที่พฤติกรรมการใช้จ่ายฟุ่มเฟือยเกินวัย มีคะแนนต่ำที่สุด

ในแง่ของความเป็นวัตถุนิยมนั้น วัยรุ่นให้ความสำคัญกับการครอบครองวัตถุสิ่งของ แม้ระดับการชื่นชมคนที่มีบ้าน รถ เสื้อผ้าและสิ่งของที่มีราคาแพงจะไม่สูงมากนัก แต่เห็นได้ว่า การได้ครอบครองวัตถุสิ่งของถือเป็นความสำเร็จอย่างหนึ่งในชีวิตและการมีรายได้เพิ่มจะทำให้มีความสุขเนื่องจากจะได้ช้อปปิ้งมากขึ้น และสิ่งของเครื่องใช้ที่ซื้อก็จะต้องศึกษาถึงภาพลักษณ์ของคนที่ใช้สิ่งของเหล่านั้นว่าเป็นอย่างไร รวมทั้งการจะซื้อหรือจะใช้อะไรมักจะชอบให้คนชื่นชมสิ่งของ ซึ่งเป็นลักษณะของการบริโภคเพื่อโอ้อวด โดยที่สินค้าที่วัยรุ่นให้ความสำคัญที่จะต้องซื้อเพื่อเป็นที่ยอมรับของคนอื่นๆ ซึ่งล้วนสะท้อนถึงการแสดงสถานภาพทางสังคมของวัยรุ่น ทำให้วัยรุ่นดูดีและได้รับการยอมรับเป็นที่จับตามอง และเชื่อว่าได้รับความชื่นชมจากคนรอบข้าง

7.2 อิทธิพลของคนรอบตัวต่อวัฒนธรรมบริโภคนิยม

คนรอบตัว มีอิทธิพลต่อกระบวนการพัฒนาความเชื่อและค่านิยมและพฤติกรรมการบริโภคของวัยรุ่นได้เป็นอย่างมาก เริ่มตั้งแต่ครอบครัวที่ถือว่าเป็นแบบอย่างที่สำคัญที่สุดในการปลูกฝังค่านิยมให้แก่วัยรุ่นได้ตั้งแต่ยังเล็ก โดยเด็กมักซึมซับลักษณะนิสัยการจับจ่ายใช้สอย รวมถึงพฤติกรรมการดำเนินชีวิตอื่นๆ ของผู้ปกครอง เพื่อถือเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตของตนเองต่อไป

อีกปัจจัยที่ถือว่ามีความสำคัญต่อค่านิยมและพฤติกรรมการบริโภคของวัยรุ่น คือ กลุ่มเพื่อนเนื่องจากวัยรุ่นโดยมากต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ดังนั้นวัยรุ่นมักจะคอยสังเกตพฤติกรรมของเพื่อนๆ และจะทำตามเพื่อให้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม หลายครั้งการจะได้รับการยอมรับให้เป็นส่วนหนึ่งจากกลุ่มเพื่อนจำเป็นต้องมีค่าใช้จ่ายไม่น้อย เช่น การมีโทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟนเพื่อสามารถคุยแชท (Chat) กับเพื่อนในกลุ่มได้ หรือแม้กระทั่งการชวนกันไปเดินห้าง หรือรับประทานอาหารในห้าง การใช้เวลากับเพื่อนจึงถือว่ามีอิทธิพลต่อค่านิยมและพฤติกรรมการบริโภคในวัยหัวเลี้ยวหัวต่อนี้เป็นอย่างมาก

โดยรวมแล้ว กลุ่มคนที่วัยรุ่นเลือกที่จะใช้เวลาด้วย มีอิทธิพลต่อกระบวนการพัฒนาค่านิยมรวมไปถึงพฤติกรรมการบริโภคของวัยรุ่นได้

7.3 สื่อและวัฒนธรรมบริโภคนิยม

สื่อในปัจจุบันมีรูปแบบที่หลากหลายและมีอิทธิพลต่อผู้บริโภคมากขึ้น เนื่องจากสื่อต่างๆ เหล่านี้ มีช่องทางที่สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้ง่ายยิ่งขึ้นและบ่อยยิ่งขึ้น ในแต่ละวันผู้บริโภคจึงใช้เวลากับสื่อมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นสื่อในรูปแบบเดิม เช่น โทรทัศน์ นิตยสาร และสิ่งตีพิมพ์อื่นๆ หรือสื่อในรูปแบบออนไลน์รูปแบบใหม่ เช่น เฟสบุ๊กอินสตาแกรม และทวิตเตอร์

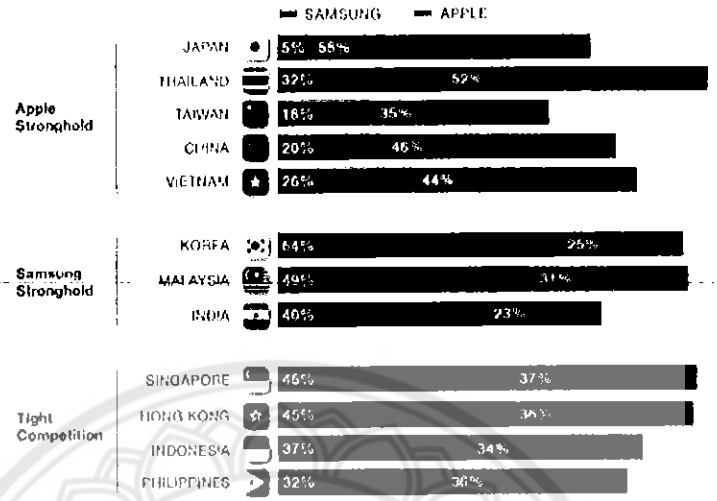
รูปแบบของสื่อในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปจากรูปแบบของสื่อในอดีตเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นความง่ายในการเข้าถึง ความถี่และความเฉพาะเจาะจงที่สูงมากยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น การ

โฆษณาทางเฟสบุ๊กที่ผู้โฆษณาสามารถคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายยิ่งขึ้น จากฐานข้อมูลด้านเพศ อายุ และความสนใจ ในขณะที่ผู้บริโภคเองสามารถคัดเลือกได้เช่นกันว่า อยากรับโฆษณาประเภทใด หรืออยากติดตามข่าวสารของสินค้าผลิตภัณฑ์ตัวไหนตามความสนใจของตนเอง ดังนั้น ลักษณะของสื่อสมัยใหม่เช่นนี้ ทำให้การโฆษณาเป็นไปอย่างตรงเป้าหมายและมีประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

สื่อรูปแบบใหม่มีความแตกต่างจากสื่อในรูปแบบเก่าอีกประการ คือ ผู้บริโภคไม่ได้เป็นเพียงผู้รับสารอย่างเดียว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสื่อสังคมต่างๆ เช่น เฟสบุ๊กอินสตาแกรม และทวิตเตอร์ ที่เป็นสื่อกลางให้ผู้บริโภคสามารถสื่อสารกับคนอื่นๆ ในวงเพื่อนและสังคมอีกด้วย ซึ่งการสื่อสารในวงสังคมของตนผ่านทางสื่อต่างๆ เหล่านี้ ถือเป็นช่องทางที่สำคัญที่บริโภคมองว่าเป็นการสร้างภาพลักษณ์ให้กับตนเอง ไม่ว่าจะผ่านการลงรูปวัตถุสิ่งของที่มีในครอบครองหรือที่ได้ซื้อมา อาหารเครื่องดื่มที่ได้รับประทาน หรือการเช็คอินในสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ผู้บริโภคในยุคนี้ จึงมีแนวโน้มที่จะใส่ใจในภาพลักษณ์ของตนเองมากยิ่งขึ้น

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วในข้างต้น สื่อในรูปแบบใหม่มีคุณลักษณะที่แตกต่างไปจากสื่อในรูปแบบเดิม ดังนั้น การที่สื่อในรูปแบบใหม่สามารถเจาะจงเป้าหมายผู้บริโภคได้ตรงมากขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นและผู้บริโภคเองสามารถคัดเลือกสินค้าและบริการที่ตนเองสนใจ การโฆษณาผ่านสื่อสังคมเหล่านี้ ด้วยการติดตาม (Follow) ช่องทางที่ตรงกับความชอบของตนเอง ความสะดวกในการได้รับข้อมูลข่าวสารทั้งจากความต้องการของผู้ซื้อเอง (Pull) และจากความพยายามให้ข้อมูลของผู้ขาย (Push) ซึ่งตรงตามความต้องการของผู้ซื้อ ในขณะเวลาที่ผู้ซื้อต้องการ จึงเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดการซื้อโดยขาดการไตร่ตรองมากยิ่งขึ้น

แนวโน้มการเลือกใช้งานสมาร์ทโฟนของประเทศในแถบเอเชีย



ภาพประกอบที่ 01แนวโน้มการเลือกใช้งานสมาร์ทโฟนของประเทศในแถบเอเชีย

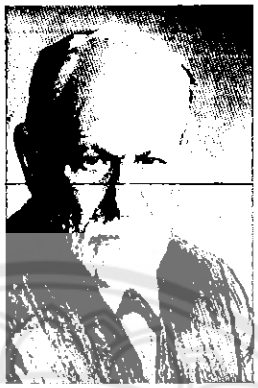
ที่มา : http://thumbsup.in.th/2013/01/smartphone-wars-asia/

ผลการสำรวจพบว่า คนเอเชียส่วนใหญ่กว่า 37% ยังคงให้ความสนใจกับสมาร์ทโฟนจากค่าย Apple เป็นหลักและตามมาติดๆ ด้วยสมาร์ทโฟนจากค่าย Samsung ที่มีจำนวนอยู่ที่ 35% นอกจากนี้ผลสำรวจยังสามารถแบ่งเทรนด์ความนิยมในการใช้สมาร์ทโฟนของประเทศแถบเอเชียได้ออกเป็น 3 กลุ่มหลักๆ คือ กลุ่มที่นิยม Apple, กลุ่มที่นิยม Samsung และกลุ่มที่นิยมสมาร์ทโฟนของทั้ง 2 ค่าย

8. อิทธิพลจากทฤษฎี

8.1 อิทธิพลจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์

ซิกมันด์ฟรอยด์ (Sigmund Freud 1856-1930) จิตแพทย์ชาวออสเตรีย



ภาพประกอบที่ 02 ซิกมันด์ฟรอยด์

ที่มา : http://zieghart.exteen.com/images/freud.jpg

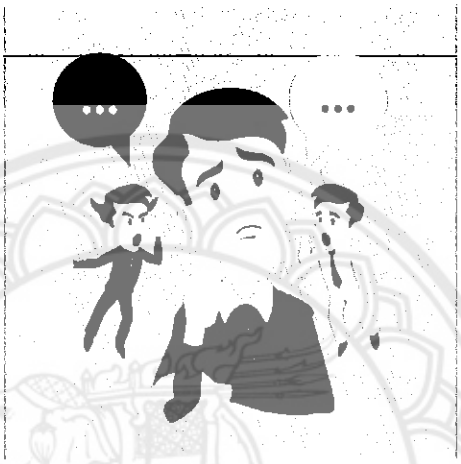
8.1.1 **อิด** (Id) หมายถึง ตัณหาหรือความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เป็นสิ่งที่ยังไม่ได้ขัดเกลา ซึ่งทำให้ มนุษย์ทำทุก อย่างเพื่อความพึงพอใจของตนเองหรือทำตามหลักของความพอใจ เปรียบเหมือนสันดานดิบของมนุษย์ ซึ่งแบ่งออกเป็น สัญชาติญาณ แห่งการมีชีวิต เช่น ความต้องการอาหาร ความต้องการทางเพศ ความต้องการหลีกหนีจากอันตราย กับสัญชาติญาณแห่งความตาย เช่น ความก้าวร้าว หรือการทำอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น เป็นต้น บุคคลจะแสดงพฤติกรรมตามความพอใจเป็นใหญ่ ไม่คำนึงถึงค่านิยมของสังคมและความพอใจของบุคคลอื่น จึงมักเป็นพฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามครรลองของมาตรฐานในสังคม

8.1.2 **อีโก้** (Ego) หมายถึง ส่วนที่ควบคุมพฤติกรรมที่เกิดจากความต้องการของ Id โดยอาศัยกฎเกณฑ์ ทางสังคมและหลักแห่งความจริง มาช่วยในการตัดสินใจ โดยไม่ใช่แสดงออกตามความพอใจของตนแต่เพียงอย่างเดียว ดังนั้นบุคคลจะแสดงพฤติกรรม โดยมีเหตุและผลที่เหมาะสมกับกาลเทศะในสังคม

8.1.3 **ซุปเปอร์อีโก้** (Superego) หมายถึง มโนธรรมหรือจิตส่วนที่ได้รับการพัฒนาจากประสบการณ์ การอบรมสั่งสอน โดยอาศัยหลักของศีลธรรมจรรยา ขนบธรรมเนียมประเพณี และค่านิยมต่างๆ ใน สังคมนั้น Superego จะเป็นตัวบังคับ และควบคุมความคิดให้

แสดงออกในลักษณะที่เป็นสมาชิกที่ดีของสังคม โดยยึดหลักค่านิยมของสังคม (Value Principle) ที่ตัดสินว่าสิ่งใดเป็นสิ่งที่ดีในสังคม

ดังนั้นในส่วนของโครงสร้างจิตเมื่อสรุปก็คือ อิด นั้นคือความต้องการที่มาจากภายในสัญชาตญาณ ซุปเปอร์อีโก้ นั้นคือความต้องการที่มาจากภายนอก ประสบการณ์ จารีต โดยมี อีโก้ เป็นตัวควบคุมจัดวางความพอดี ความสมดุลให้เกิดขึ้นในตัวมนุษย์



ภาพประกอบที่ 03 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์

ที่มา :https://chubaoyolu.org/2016/11/20/the-5-stages-of-personal-transformation/

เนื้อหาสาระที่ฟรอยด์ได้ศึกษา คิดค้นไว้มีประโยชน์อย่างมาก ในส่วนแขนงของศิลปะก็ได้หยิบยกเนื้อหาดังกล่าวมาศึกษาทำความเข้าใจ และยึดเป็นแนวทางสร้างสรรค์ในหลายยุคสมัย

สำหรับผู้สร้างสรรค์ เนื้อหาของฟรอยด์มีประโยชน์อย่างมากในการสร้างสรรค์และทำความเข้าใจ อันเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมในแต่ละบุคคล ปัจจัยภายนอกที่เข้ามากระทบยั่วยุให้แรงขับภายในเกิดความต้องการ ความขัดข้องหมองใจจากจารีต ศีลธรรม กฎระเบียบ ความถูกต้องจนไม่สามารถสนองความต้องการได้จนเกิดเป็นความทุกข์

9. **อิทธิพลหรือลัทธิศิลปะที่ให้แนวทางและความบันดาลใจ**

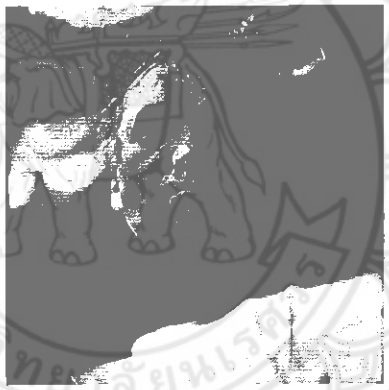
ป๊อป อาร์ต (Pop Art) มาจากภาษาอังกฤษว่า "Popular Art" ซึ่งแปลว่า ศิลปะที่เป็นที่นิยม การเคลื่อนไหวของ ป๊อปอาร์ตในอเมริกาและอังกฤษเกิดขึ้นใน ค.ศ.1950 โดยนำแรงบันดาลใจมาจากแนวความคิดของสังคมบริโภค และความนิยมในสังคมมาสร้างเป็นงานศิลปะเช่น การ์ตูน รูปโฆษณาสินค้า รูปถ่ายดาราภาพยนตร์ที่ประชาชนคลั่งไคล้ ตัวอักษรหรือหนังสือขำขัน ป้าย

โฆษณาตามทางหลวง เครื่องรับวิทยุ โทรทัศน์ ถ้วยพลาสติก กระป๋องเบียร์ กระป๋องโคล่า ไอศกรีมซันเดย์ฮอทด็อก และแฮมเบอร์เกอร์

ป็อปอาร์ต เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ศิลปินในลัทธินี้มีความเชื่อว่าศิลปะสร้างขึ้นจากสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน เป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกของประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในช่วงเวลาหนึ่งและสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้น รูปแบบของศิลปะจะขึ้นอยู่กับความสนใจ ของศิลปินแต่ละคนที่ได้พบเห็นสิ่งเหล่านั้นอยู่ทุกวัน

9.1 แนวความคิดและแนวทางสร้างสรรค์ของศิลปินป๊อปอาร์ต

ศิลปินต้องการสะท้อนชีวิตในสังคมปัจจุบัน ยอมรับสรรพสิ่งที่มีอยู่ โดยเฉพาะในสภาวะแวดล้อมซึ่งมองเห็นและรับรู้ได้ โดยใช้เทคนิคและการผลิตทางอุตสาหกรรมเข้ามาช่วยสร้างงานด้วย เช่น การพิมพ์หรือการถ่ายภาพ อาจใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย เช่น หยดสี สลัดสี ป้ายสี ปะติด ฮาร์ท เอดจ์ (Hard Edge) หรือการใช้สีที่ฉูดฉาดบาดตา



ภาพประกอบที่ 04 Eduardo Paolozzi

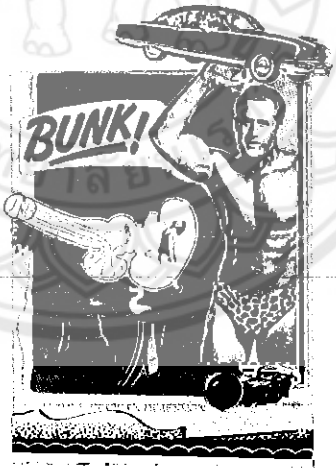
ที่มา : https://www.biography.com/people/eduardo-paolozzi-9432904

ศิลปิน Eduardo Paolozzi ชื่อภาพ 'I was a Rich Man's Plaything' ค.ศ.1947

ภาพประกอบที่ 05 'I was a Rich Man's Plaything' ค.ศ.1947

ขนาด 359x238 mm เทคนิค Ten Collages from BUNK

ที่มา :http://www.tate.org.uk/art/artists/sir-eduardo-paolozzi-1738

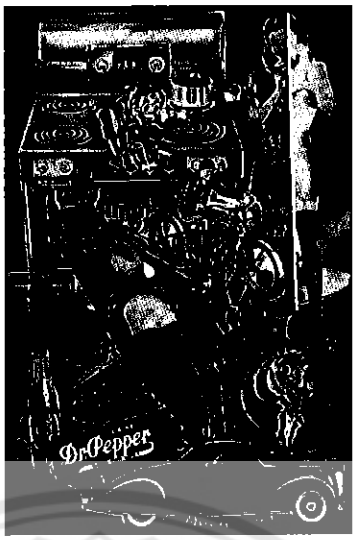


ศิลปิน Eduardo Paolozzi ชื่อภาพ 'Evadne in Green Dimension' ค.ศ.1972

ขนาด 301x213 mm เทคนิค Screenprint and lithograph on paper

ภาพประกอบที่ 06 'Evadne in Green Dimension' ค.ศ.1972

ที่มา :http://www.tate.org.uk/art/artists/sir-eduardo-paolozzi-1738



ศิลปิน Eduardo Paolozzi ชื่อภาพ 'Dr Pepper' ค.ศ.1948

ขนาด 358x238 mm เทคนิค Printed papers on paper

ภาพประกอบที่ 07 'Dr Pepper' ค.ศ.1948

ที่มา :http://www.tate.org.uk/art/artists/sir-eduardo-paolozzi-1738

10. อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

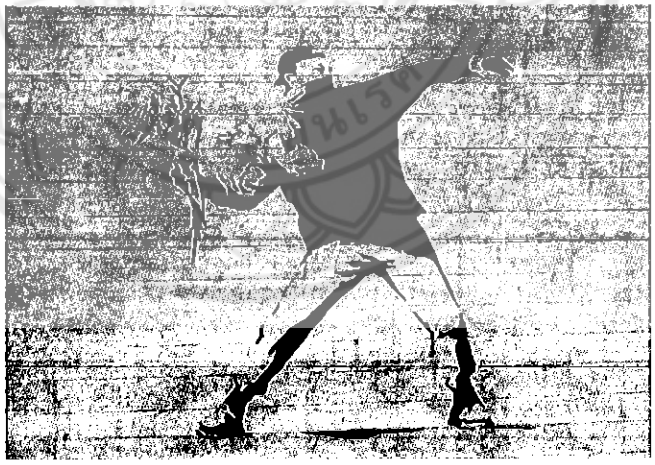
10.1 อิทธิพลที่ได้รับจากแนวความคิดในผลงานของแบงก์ซี่ (Banksy)

อิทธิพลจากแนวความคิดในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลด้านแนวคิดในผลงานของแบงก์ซี่ แบงก์ซี่เป็นนามปากกาของศิลปินสตรีทอาร์ตชาวอังกฤษที่สร้างสรรค์ผลงานในเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์การเมืองและสังคม ที่เฉียบแหลม และแฝงไปด้วยอารมณ์ขัน ซึ่งศิลปินนิยมแสดงออกด้วยเทคนิคสเตนซิลสีดำ เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ โดยนำเสนอบนท้องถนน กำแพง และสะพานในเมืองต่างๆ ทั่วโลก ผลงานของแบงก์ซี่ส่วนใหญ่มักสะท้อนสังคมเมืองบริสโตน (Bristol) ประเทศอังกฤษ ซึ่งเป็นบ้านเกิดของเขา แบงก์ซี่เกิดในปี ค.ศ.1974 ยังไม่มีใครทราบแน่ชัดว่าแบงก์ซี่เป็นใคร มีชื่อจริงว่าอะไร เป็นที่ทราบกันว่ารัฐบาลอังกฤษถือว่าสตรีทอาร์ตและกราฟฟิตีเป็นสิ่งที่ป่าเถื่อนและผิดกฎหมาย โดยแบงก์ซี่จะแสดงงานศิลปะบนพื้นที่สาธารณะเท่านั้น ไม่เพียงแต่ศิลปินจะขายผลงานของตนเองผ่านนายหน้าค้างานศิลปะ (Art Dealer) เท่านั้น บางครั้งผลงานบนกำแพงในพื้นที่สาธารณะของเขามักถูกทุกเพื่อเคลื่อนย้ายไปประมูลอีกด้วย นอกจากนี้แบงก์ซี่ได้สร้างผลงานภาพยนตร์ที่บอกถึงวิธีการทำงานของเขา ชื่อว่า "Exit Through The Gift Shop"

แบงก์ซี่ได้เริ่มสร้างผลงานสตรีทอาร์ตในช่วงปี ค.ศ.1990-1994 มีทั้งเทคนิคสเตนซิลและประติมากรรมในลักษณะเจาะจงพื้นที่ พบได้ตามท้องถนนหรือพื้นที่สาธารณะ ซึ่งส่วนใหญ่ผลงานของศิลปินมีเนื้อหาสะท้อนภาพสังคม การเมือง วัฒนธรรม ศีลธรรม จริยธรรม ภายในภาพจะแสดงถึงการต่อต้านสงคราม ระบบทุนนิยมและระบบสถาบัน (Anti-Establishment) ในรูปแบบลักษณะที่แฝงไปด้วยอารมณ์ขันร้ายๆ แบบขบถต่อกรอบและกฎเกณฑ์ แต่ในขณะเดียวกันได้แฝงแง่มุมที่ชวนคิด และกระตุ้นเตือนสติแก่ผู้พบเห็นให้หันกลับมาสนใจสิ่งรอบตัวมากขึ้น

แบงก์ซี่เป็นศิลปินสตรีทอาร์ตที่โดนเด่นในด้านของแนวคิดและเนื้อหาที่แสดงออกภายในผลงาน ซึ่งเป็นการหยิบยืมภาพลักษณ์ต่างๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานในเนื้อหาที่ประชดประชันสังคมไม่ว่าจะในด้านการเมือง สงคราม ระบบทุนนิยม จากการได้ศึกษาเนื้อหาในผลงานของแบงก์ซี่ โดยอิทธิพลที่ได้รับจากการศึกษาผลงานของศิลปิน เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้คือการหยิบยกเรื่องวัตถุนิยมมาล้อเลียน โดยใส่เนื้อหาที่ศิลปินต้องการจะสะท้อนออกมาให้กับคนภายในสังคม การหยิบยืมภาพลักษณ์ที่สามารถจะสะท้อนเนื้อหาของผลงานได้อย่างเด่นชัด และง่ายต่อการเข้าใจเนื้อหาภายในผลงาน

แนวคิดของแบงก์ซี่เป็นการแสดงออก เพื่อสะท้อนสังคมภายนัจจุบันไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวของกลุ่มทุนนิยม การเมือง ความรุนแรง สงคราม และศิลปินสตรีทอาร์ตที่ยังคงไว้ซึ่งการปิดบังตัวตนที่แท้จริง

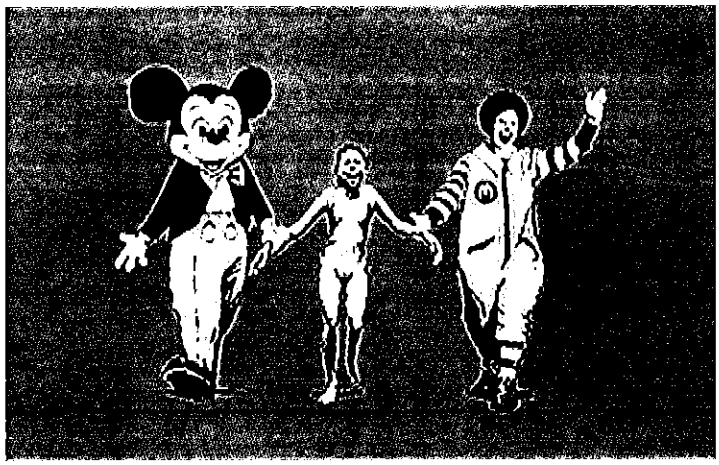


ศิลปิน Banksy ชื่อภาพ 'Flower Thrower' ค.ศ.2003

เทคนิคสเตนซิลบนกำแพง

ภาพประกอบที่ 08 'Flower Thrower' ค.ศ.2003

ที่มา :http://www.complex.com/style/2013/11/banksy-greatest-works/simpson-opening-sequence



ศิลปิน Banksy ชื่อภาพ 'Napalm' ค.ศ.2004

เทคนิคสกรีนลงบนผ้าใบ

ภาพประกอบที่ 09 'Napalm' ค.ศ.2004

ที่มา :http://www.complex.com/style/2013/11/banksy-greatest-works/simpson-opening-sequence

ศิลปิน Banksy ชื่อภาพ 'If You Don't Succeed Call An Airstrike' ค.ศ.2010

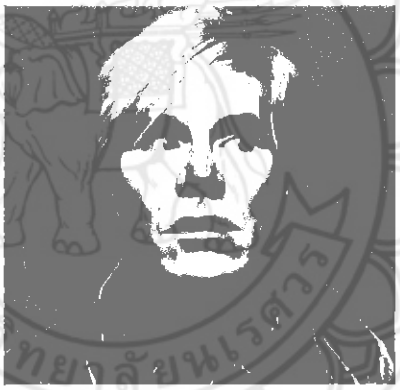
เทคนิคสเตนซิลบนกำแพง

ภาพประกอบที่ 10 'If You Don't Succeed Call An Airstrike' ค.ศ.2010

ที่มา :http://www.complex.com/style/2013/11/banksy-greatest-works/simpson-opening-sequence

11. **เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม** (Silk Screen Technique)คือ การใช้แม่พิมพ์จากวัสดุที่มีลักษณะเป็นฉาก (Screen) บางๆ และหมึกพิมพ์สามารถผ่านทะลุได้ เช่นการใช้ผ้าไนลอนนำมาขึงกับกรอบ (Frame) จากนั้น ใช้วัสดุพับสำหรับปิดกั้นบนฉากนั้น โดยเปิดช่องว่างเฉพาะบริเวณที่ต้องการให้เกิดภาพหรือตัวหนังสือ เมื่อนำหมึกพิมพ์ปาดลงไปบนฉากสีของหมึกพิมพ์จะทะลุฉากลงไปติดกับ ชิ้นงานพิมพ์ที่เป็นกระดาษ,โลหะ, แก้ว, พลาสติก, ผ้า ฯลฯ เฉพาะส่วนที่เป็นรูปภาพ (ศิริพงศ์ พยอมแย้ม. 2530, หน้า 515)

Samuel Simon ชาวอังกฤษเป็นผู้คิดค้นขึ้นในปี ค.ศ.1907 การพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์ลายฉลุ (The Stencil Process) หรือซิลค์สกรีน (Silk Screen) ในปัจจุบันได้พัฒนาไปอย่างมากโดยเฉพาะในวงการอุตสาหกรรมและการโฆษณามีการใช้เทคนิคทางภาพถ่ายแยกสี (Photo Silk Screen) เข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์งานและศิลปินก็ได้นำเทคนิคทางภาพถ่ายมาใช้กันอย่างกว้างขวางและมีการพัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2531, หน้า 94-95)



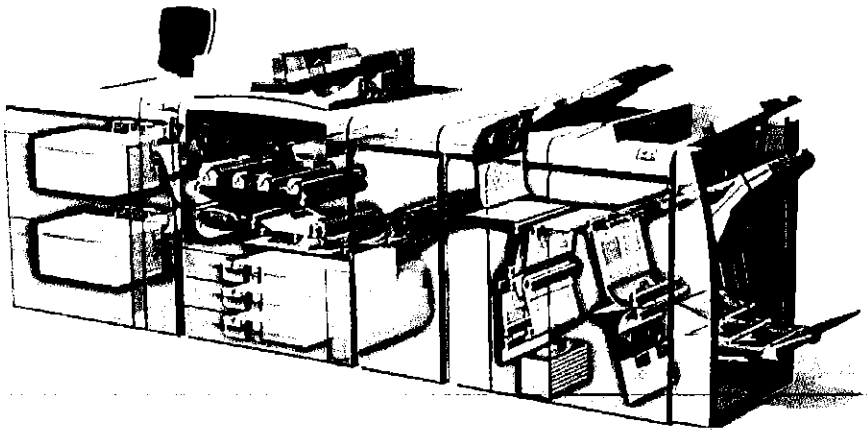
ภาพประกอบที่ 11 แอนดี้วอร์ฮอล (Andy Warhol)

ที่มา :http://lakbzuhela.blogspot.com/2008/12/andy-warhol-biografa-primera-parte.html

ภาพประกอบที่ 12 ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม ผลงานของ แอนดี้วอร์ฮอล (Andy Warhol)

ที่มา :http://www.wurkon.com/full/researchs/andywarhol/

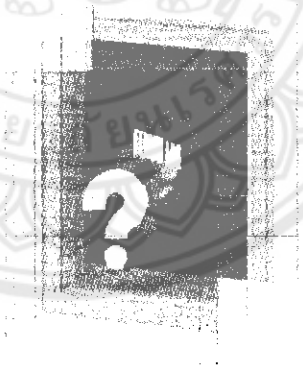
12. การพิมพ์ดิจิตอล (Digital Printing)**คือ การพิมพ์ที่ใช้เครื่องพิมพ์ต่อพ่วงกับคอมพิวเตอร์ โดยรับข้อมูลภาพจากคอมพิวเตอร์มาพิมพ์ เครื่องปริ้นเตอร์ที่อยู่ตามบ้านของคนทั่วไป ก็เป็นการพิมพ์ดิจิตอล แต่ยังไม่สามารถสนองความต้องได้ครบถ้วน ทั้งด้านปริมาณ,คุณภาพ,เวลาที่ใช้ในการพิมพ์** เช่น การทำโปสเตอร์ขนาด A3 ประมาณ 100 แผ่น เครื่องปริ้นท์ตามบ้าน **สามารถปริ้นท์ได้แต่คุณภาพ** เวลา ที่ได้อาจทำให้เจ้าของปริ้นท์เตอร์เกิดความรู้สึกไม่คุ้มค้า กับเวลาที่เสีย และได้มาซึ่งคุณภาพที่ไม่สามารถตอบสนองการใช้งานได้ จึงเกิดเครื่องปริ้นท์ ที่มาตอบโจทย์ความต้องการในลักษณะนี้ คือ เครื่อง Digital Press ที่ให้คุณภาพงานพิมพ์รายละเอียดใกล้เคียงกับระบบ Offset มากจนแทบแยกไม่ออก และยังทำความเร็วได้ทันความต้องการ รวมถึงสามารถพิมพ์ได้หลากหลายวัสดุ เช่น กระดาษปอนด์,กระดาษอาร์ตมัน, กระดาษมีลวดลาย, กระดาษหนาไม่เกิน 300 แกรม, สติกเกอร์PVC ขุ่น-ใส, แผ่นใส, สติ๊กเกอร์วอยย์เปลือกไข่, ฉลากสินค้า, โฮโลแกรม ฯลฯ



ภาพประกอบที่ 13 กระบวนการพิมพ์ดิจิตอล

ที่มา : http://www.roxeri-group.com/it/produzione.html

13. **การพิมพ์ 4 สี** (CMYK)เป็นระบบการพิมพ์ที่นำเอาแม่สี 4 สี ได้แก่ Cyan (ฟ้า), Magenta (บานเย็น), Yellow (เหลือง), และ Black (ดำ) ของภาพใดๆ มาพิมพ์ซ้อนทับกัน **เพื่อที่จะทำให้เกิดภาพที่มีสีสันต่างๆ** ขึ้นมานั่นเอง



ภาพประกอบที่ 14 การนำแม่สีทั้ง 4 สี มาพิมพ์ซ้อนทับกัน เพื่อทำให้เกิดภาพ

ที่มา :https://twicial.com/ru/Wickedgirl09

ภาพประกอบที่ 15 การนำแม่สีทั้ง 4 สี มาพิมพ์ซ้อนทับกัน เพื่อทำให้เกิดภาพ

ที่มา :http://www.savingprint.com/knowledge/knowledge_full_color_printing.html

ในทางการพิมพ์ ภาพแต่ละภาพที่เราเห็นกันอยู่ทั่วไปที่จริงแล้ว ประกอบไปด้วยแม่สีหลักๆ เพียง 4 ข้างต้นเท่านั้นเอง ซึ่งแม่สีหลักทั้ง 4 สีนี้ เมื่อนำมาผสม (โดยการพิมพ์ซ้อนทับกัน) ก็จะสามารถทำให้เกิดสีสันต่างๆ ได้นับล้านๆ เฉดสีทีเดียว

14. คอนเซ็ปชวลอาร์ต(Conceptual Art)

ในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1960-1970 นับได้ว่าเป็นช่วง 20 กว่าปีที่วงการศิลปะตะวันตกคึกคักเต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ และในช่วงนี้เองที่เกิดกระแสศิลปะที่สำคัญอีกกระแสหนึ่งในคริสต์ศตวรรษที่ 20 คอนเซ็ปชวลอาร์ต (Conceptual Art) คือชื่อที่ได้จากข้อเขียนอันโด่งดัง พารากราฟส์ออน คอนเซ็ปชวล อาร์ต (Paragraphs on Conceptual Art) ของ โซล เลวิทท์ (Sol LeWitt) ศิลปินคนสำคัญในกลุ่มมินิมอลลิสม์ (Minimalism) ที่เขียนลงนิตยสาร อาร์ตฟอรั่ม เมื่อปี 1969

คอนเซ็ปชวล อาร์ต เป็นอีกกระแสศิลปะที่เกิดจากปฏิกิริยาต่อต้านศิลปะกระแสหลัก เป็นการตอบโต้แนวโน้มที่ศิลปะกลายเป็นสินค้าพาณิชย์มากขึ้นเรื่อยๆ ศิลปินจึงทำผลงานในแนวทางที่ตลาดศิลปะไม่ชอบ เป็นผลงานที่ขายไม่ได้หรือในงานบางประเภทก็ยากที่จะซื้อขาย ลำบากที่จะสะสม เพราะคอนเซ็ปชวลอาร์ต จะเน้นที่ความคิดมากกว่าตัววัตถุและความสวยงามของมัน

ในการทำงานของพวกคอนเซ็ปชวลอาร์ต จะมีการใช้วิธีการแบบสัญวิทยา (Semiotics, เซมิโอติคส์) เฟมินิสม์ (Feminism, ลัทธิสตรีนิยม) และวัฒนธรรมพ็อพ (ศิลปะและวัฒนธรรมแบบตลาดชาวบ้าน ซึ่งตรงกันข้ามกับศิลปะชั้นสูงอย่างวิจิตรศิลป์) มาใช้ในการสร้างงาน โดยมากจะไม่

มีการใช้จารีตวิธีการทางศิลปะเดิมๆ เช่นในบางนิทรรศการ ศิลปินนำเสนอเอกสารข้อมูล บันทึกข้อมูลทางความคิดของศิลปิน ในบางงานมีการใช้คำ ใช้ภาษาหรือตัวหนังสือต่างๆ เช่น การสร้างคำหรือข้อความบนผนังแกลเลอรี

คอนเซ็ปชวลอาร์ต ได้กลายเป็นคำอธิบายถึงศิลปะที่มีรูปแบบที่ไม่ใช่ทั้งจิตรกรรมหรือประติมากรรม เช่น งานที่ใช้สื่อการแสดงอย่าง เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance) หรือ วิดีโอ อาร์ต (Video Art) หรืองานอย่างพวก เอิร์ธ อาร์ต (Earth Art) ที่คนดูได้แต่ดูข้อมูลภาพร่างและภาพถ่ายที่ศิลปินบันทึกไว้ เพราะศิลปินแนวนี้มักจะทำผลงานขึ้นในป่าเขาและทะเล

การที่คอนเซ็ปชวลอาร์ต เน้นที่ความคิดของศิลปิน ทำให้กิจกรรมหรือความคิดต่างๆ มีความเป็นไปได้ที่จะเป็นศิลปะ โดยไม่จะเป็นที่จะต้องแปรความคิดนั้น ออกมาเป็นภาพแบบจิตรกรรมหรือประติมากรรม งานศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบันจึงเปิดออกกว้างมาก มีการแข่งกันทำงานออกไอเดียกันแปลกๆ ใหม่ๆ จนชาวบ้านตามไม่ทัน ได้แต่สงสัยว่านี่ก็เป็นศิลปะได้ด้วยหรือ การละทิ้งศิลปวัตถุ (ประติมากรรมและภาพเขียน) ทำให้เกิดข้อขัดแย้งระหว่างศิลปิน คนดู และนักวิจารณ์ นักวิจารณ์อย่าง โรเบิร์ตฮิวส์ (Robert Hughes นักเขียนจากนิตยสาร ไทม์) และ ฮิลตัน คราเมอร์ (Hilton Kramer นักเขียนจากหนังสือ นิวยอร์คไทม์) กล่าวว่าเมื่อพวกเขาดูงาน คอนเซ็ปชวล อาร์ต พวกเขาเห็นจักรพรรดิที่ปราศจากเสื้อผ้าอาภรณ์

แม้ว่าศิลปะตะวันตกในช่วงปลายคริสต์ทศวรรษ 1970 จะมีการฟื้นฟูจิตรกรรมและประติมากรรม ที่ดูเหมือนว่าจะต่างไปจากคอนเซ็ปชวลอาร์ต แต่แท้ที่จริงแล้วมีการซึมซับกันมา ทั้งวิธีการเล่าเรื่อง ทั้งในเรื่องการเมืองและภาพลักษณ์จากประวัติศาสตร์ศิลปะและวัฒนธรรมพ็อพ คำว่า นีโอ-คอนเซ็ปชวลลิสต์ (Neo-Conceptualist, คอนเซ็ปชวลใหม่) มักจะถูกใช้เพื่อโยงเข้ากับงานแนวอินสตอลเลชัน (Installation) และงานที่ไม่เป็นแบบจารีตเก่า

ภาพประกอบที่ 16 Robert Morris (โรเบิร์ตมอร์ริส)

ที่มา :http://www.theartstory.org/artist-morris-robert-artworks.htm#pnt_2

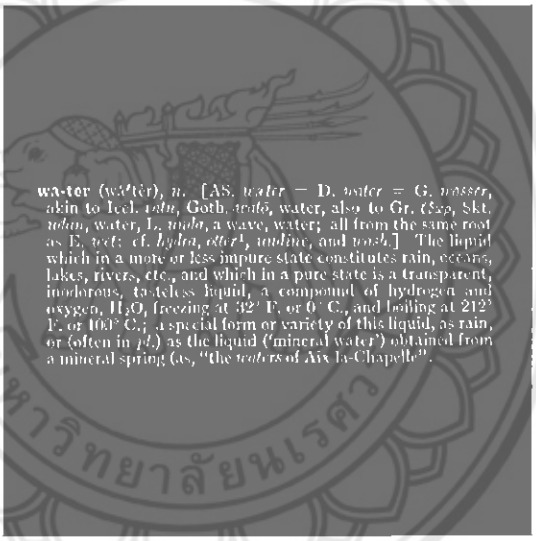
ศิลปิน Robert Morris ชื่อผลงาน 'Box with the Sound of Its Own Making' ค.ศ.1961

ภาพประกอบที่ 17 'Box with the Sound of Its Own Making' ค.ศ.1961

ที่มา :http://www.theartstory.org/artist-morris-robert-artworks.htm#pnt_2

ภาพประกอบที่ 18 Joseph Kosuth (โจเซฟโคซูต)

ที่มา :http://www.theartstory.org/artist-kosuth-joseph.htm

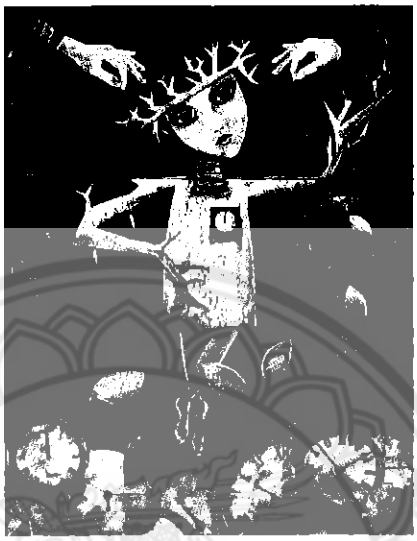


ศิลปิน Joseph Kosuth ชื่อผลงาน 'Titled (Art As Idea As Idea) (Water)' ค.ศ.1966

ภาพประกอบที่ 19 'Titled (Art As Idea As Idea) (Water)' ค.ศ.1966

ที่มา :http://www.theartstory.org/artist-kosuth-joseph.htm

15. Semi Abstractหรือ กึ่งนามธรรม ลักษณะของกึ่งนามธรรมคือ การเหลือโครงสร้างที่ยังดูรู้เรื่อง แต่อาจละทิ้ง เรื่องแสง สี ระยะ ลดรายละเอียดปลีกย่อย ออกไปโดยถ่ายทอดให้รู้สึกถึงความรู้สึกนั้นๆ โดยไม่จำเป็นต้องแสดงเรื่องราวให้ชัดเจน (สรรณรงค์ สิงหเสนี2537:3)



ศิลปิน Laurie Anne Smith Sikorowski ชื่อภาพ 'Tempus Fugit'

ขนาด 8.5x11 in

ภาพประกอบที่ 20 'Tempus Fugit'

ที่มา :https://www.pinterest.com/pin/389983648956199037/

บทที่ 3
ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์

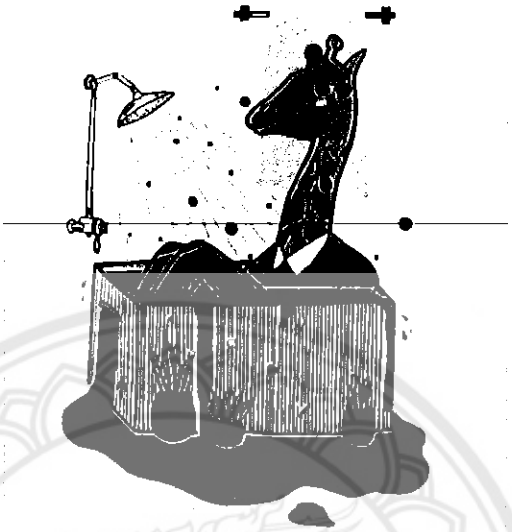
จากความบันดาลใจและแนวความคิดสร้างสรรค์ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นในบทนำและบทที่ 2 ผู้สร้างสรรค์จึงได้ค้นหาแนวทางกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ รูปแบบที่นำเสนอเป็นภาพพิมพ์หลายกลวิธีผสมกัน เป็นผลงานรูปแบบกึ่งนามธรรม โดยผู้สร้างสรรค์ได้แบ่งขั้นตอนกระบวนการของการสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล
2. ขั้นตอนการรวบรวมความคิด และการจัดทำภาพแบบร่าง
3. ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน
4. ขั้นตอนในการวิเคราะห์ และสรุปกระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

ก่อนจะมาเป็นผลงานศิลปะนิพนธ์ดังกล่าวนี้ผู้สร้างสรรค์ได้มีการทดลองสร้างสรรค์ค้นคว้า หากลวิธีที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเน้นให้กลวิธีที่สามารถตอบรับกับความคิดของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งในช่วงแรกมีความไม่ชัดเจนในเรื่องของกลวิธี ขั้นตอนการทำงานกระบวนการคิด จึงทำให้มีปัญหาที่เกิดจากความไม่ชัดเจนของกลวิธีในการสร้างสรรค์และพัฒนาตัวชิ้นงานในชิ้นต่อๆ ไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้ผู้สร้างสรรค์ต้องคอยจัดการและแก้ไขอยู่ตลอดเวลา ในการศึกษาดังกล่าวผู้สร้างสรรค์ได้แบ่งออกเป็นช่วงเวลาดังต่อไปนี้ คือ การสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์

การสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์



ภาพประกอบที่ 1

ชื่อผลงาน"อยู่กับตัวเอง"

แนวความคิด การอยู่ในอ่างอาบน้ำที่เปรียบเสมือนเป็นพื้นที่ส่วนตัว เพื่อใช้ซ่อนตัวเองจากสังคมภายนอก

กลวิธี ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen)

ขนาด 42X 29.7 ซ.ม.

ภาพประกอบที่ 2

ชื่อผลงาน "ทำตัวตามสบาย"

แนวความคิด การทำตัวเปรียบเสมือนตัวเองอยู่บ้าน ทั้งที่ ที่ตัวเองอยู่นั้นเป็นที่สาธารณะ

กลวิธี ภาพพิมพ์แกะไม้, ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม(Woodcut, Silk Screen)

ขนาด 42X 59.4 ซ.ม.

การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ก่อนศิลปนิพนธ์ แบ่งออกได้ดังนี้ เนื้อหา รูปทรง และหลักจัดองค์ประกอบ

เนื้อหา

แนวเรื่อง เป็นการแสดงภาพของสัตว์ที่กำลังทำกิจวัตรประจำวันแบบมนุษย์

สัญลักษณ์ สัตว์ที่กำลังเลียนแบบพฤติกรรมมนุษย์

แนวคิด จากการแสดงออกทางพฤติกรรมของมนุษย์โดยนำสัตว์ชนิดต่างๆ มาเป็นแรงบันดาลใจ

ความบันดาลใจ พฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน

ก. เนื้อหาภายนอก

1)ผู้สร้างสรรค์ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน และได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบตามจินตนาการของแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์

2)ลัทธิศิลปะ คือ ลัทธิสัญลักษณ์นิยม ยึดถือเอาจินตนาการของความฝัน อารมณ์สะเทือนใจและเรื่องราวต่างๆ เป็นสาระสำคัญในการสร้างผลงาน

ข. เนื้อหาภายใน ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้มีคุณลักษณะ ทางรูปแบบแสดงองค์ประกอบกันของรูปทรงอย่างมีความคิดขั้นตอนที่มีระบบระเบียบ มีการวางแผน ด้วยปัญญามีลักษณะเป็นระเบียบ เกิดความประสานกลมกลืน ของทัศนธาตุ รูปทรงมีสัดส่วนลงตัว

ทัศนธาตุ จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์ตามความสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์สามารถเห็นได้จริงในผลงานดังนี้

สี ผู้สร้างสรรค์ใช้สีสกรีนสำหรับงานภาพพิมพ์มาสร้างน้ำหนักแสงเงา และเป็นสีโดยธรรมชาติของสิ่งรอบตัว เช่น สีเหลืองและสีน้ำตาล สีเขียว เป็นสีของดอกทานตะวัน เป็นต้น

ที่ว่าง ผู้สร้างสรรค์สร้าง สร้างพื้นที่ว่างโดยการเว้นบรรยากาศของพื้นที่รอบข้างไว้ เพื่อให้เห็นเป็นพื้นที่ว่างที่แสดงลักษณะบรรยากาศรอบตัวในขณะเดียวกันอาจมองเป็นภาพระยะไกลที่มีแสงส่องผ่านก็ได้เช่นเดียวกัน

เส้น ผู้สร้างสรรค์ใช้เส้นที่หลากหลายเพื่อเกิดจุดเด่นสามารถดึงดูดสายตา และใช้เส้นโค้งเพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหว

รูปร่าง ผู้สร้างสรรค์ได้นำรูปร่างตามธรรมชาติมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับตัวของผู้สร้างสรรค์เอง

หลักการจัดองค์ประกอบศิลปะ

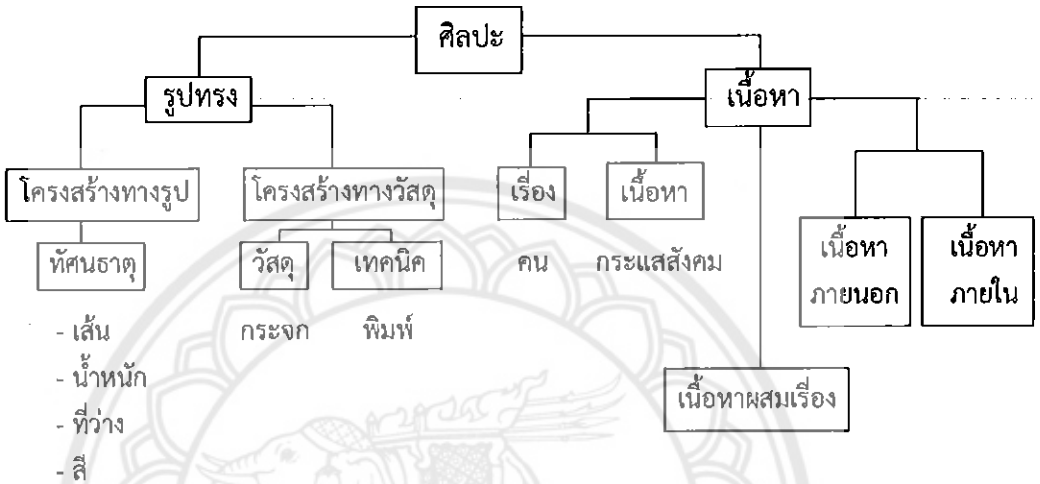
ในการสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ ผู้สร้างสรรค์ใช้เอกภาพของรูปร่าง รูปทรงเพื่อให้มีจุดเด่น ใช้ ความสมดุลของขนาด เพื่อให้ภาพมีความเท่ากันไม่หนักไปข้างใดข้างหนึ่ง และใช้จังหวะลีลาของเส้นมาจัดวาง ผสมผสานกันเกิดเป็นความเคลื่อนไหวในงานสร้างสรรค์นี้

3.1 **ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลผลงานศิลปนิพนธ์**

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลต่างๆทั้งที่เป็นเอกสาร ภาพผลงานศิลปะ อันเป็นปัจจัยหนึ่งต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากแหล่งข้อมูลที่มีอยู่จริงในชีวิตประจำวัน ข้อมูลจากอินเตอร์เน็ต และข้อมูลจากหนังสือตำราต่างๆ โดยแหล่งข้อมูลที่ผู้สร้างสรรค์ศึกษาประกอบด้วยข้อมูลส่วนที่เป็นนามธรรม ได้แก่ ข้อมูลที่ได้รับจากประสบการณ์ตรง เป็นผลจากการสังเกตสิ่งรอบตัวที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย

ในส่วนของแนวเรื่องในศิลปนิพนธ์ชุดนี้ คืออารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์เอง ได้รับความบันดาลใจจากพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน ที่ผู้สร้างสรรค์ได้พบเห็นมา อาทิเช่น การใช้สิ่งของตามค่านิยม การแสดงตัวตนที่ขัดกับรูปลักษณ์ภายนอก เป็นต้น สิ่งที่กล่าวมาข้างต้นได้สั่งสมเป็นประสบการณ์ ความบันดาลใจที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้นำความรู้สึกสนใจ นำมาวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

3.2 **ขั้นตอนการรวบรวมความคิด** การวิเคราะห์ ประมวลความคิด และการจัดทำแบบร่าง ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลจากการศึกษา และประสบการณ์มาประมวลผลและกำหนดรูปแบบของผลงาน รูปแบบในการสร้างสรรค์เป็นการรวมเอาทัศนะธาตุซึ่งเป็นองค์ประกอบของศิลปะมาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดเนื้อหาของผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ ดังนี้



ภาพประกอบที่ 3

ที่มา : แผนผังโครงสร้างองค์ประกอบของศิลปะ ชะลูด นิ่มเสมอ (2530:26)

3.2.1**เนื้อหา** (Content) คือเรื่องราวจะมีลักษณะกึ่งนามธรรม ซึ่งเนื้อหาที่ถ่ายทอดออกมานั้นสามารถสื่อถึงความรู้สึกได้ในทางลบ เนื่องด้วยผลงานที่ปรากฏนั้นถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยการแสดงออกถึงการเสียดสีสังคมในปัจจุบัน เนื้อหาอาจแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ เนื้อหาภายในซึ่งเป็นเนื้อหาที่เกิดจากคุณลักษณะ ทางรูปแบบแสดงองค์ประกอบของรูปทรงอย่างมีความคิดขั้นตอนที่มีระบบระเบียบ มีการวางแผน ด้วยปัญญามีลักษณะเป็นระเบียบ เกิดความประสานกลมกลืน ของทัศนธาตุ และเนื้อหาภายนอกซึ่งจะมีเฉพาะในศิลปะแบบรูปธรรมที่มีเรื่องราว เช่น คน สัตว์ สิ่งของ

ในผลงานของผู้สร้างสรรค์จะเน้นเนื้อหาผสมเรื่องที่เป็นผลงานจากการผสมผสานกันระหว่างภาพพิมพ์ตะแกรงไหมและภาพพิมพ์ดิจิตอล ที่แสดงสีและรูปทรงที่เห็นได้จริงในธรรมชาติกับการแปรค่าทางความคิดโดยมีการตัดทอนจากความเป็นจริง เพื่อเป็นการนำเสนอผลงานในรูปแบบใหม่

3.2.2 **รูปทรง** (From) คือสิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ สร้างขึ้นด้วยการประสานกันของทัศนะธาตุอย่างมีเอกภาพ

3.2.3 **ทัศนะธาตุ** (Visual Element) คือ ส่วนสำคัญที่รวมกันเป็นรูปร่างของสิ่งทั้งหลายตามที่ตามองเห็น สำหรับผลงานนี้ผู้สร้างสรรค์ได้นำทัศนะธาตุที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการสร้างสรรค์ ดังนี้

1) **สี** คือลักษณะความเข้มของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสี โดยผ่านกระบวนการรับรู้ด้วยตามอง จะรับข้อมูลจากตา โดยที่ตาได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลพลังงานแสงมาแล้ว ผ่านประสาท สัมผัสการมองเห็น ผ่านศูนย์สับเปลี่ยนในสมองไปสู่ศูนย์การมองเห็นภาพ การสร้างภาพหรือการมองเห็นก็คือ การที่ข้อมูลได้ผ่านการวิเคราะห์แยกแยะให้เรารับรู้ถึงสรรพสิ่งรอบตัว สีจัดเป็นทัศนะธาตุที่มีบทบาทสำคัญมากที่สุด ซึ่งหน้าที่ของสีในผลงานของผู้สร้างสรรค์ คือ เป็นสีที่ระบุความจำเพาะของสิ่งมีชีวิต สิ่งของ หรือแอพพลิเคชั่น และสีทำให้เกิดน้ำหนัก ระยะใกล้ไกล สร้างมิติของภาพ

2) **น้ำหนัก**คือความอ่อนแก่ของสี ในการสร้างสรรค์ผลงานผู้สร้างสรรค์จะไล่ระดับน้ำหนักจากอ่อนไปเข้ม เพื่อทำให้เกิดมิติ เกิดระยะใกล้ไกลในการมองเห็น

3) **ที่ว่าง** ในผลงานของผู้สร้างสรรค์นั้นที่ว่างเกิดจากปล่อยบรรยากาศค่าน้ำหนักของสี เป็นที่ว่างแบบลวงตาที่มองด้วยตาแล้วมีความรู้สึกว่าเป็นพื้นที่ว่างมีแสงส่องผ่านเกิดเป็นระยะของภาพ ให้ความรู้สึกเสมือนว่ามีอากาศ มีการเคลื่อนไหว ไม่อึดอัด

4) **เส้น** คือ ผลงานนี้สร้างสรรค์โดยใช้ที่เส้นหลากหลายผสมเข้าด้วยกัน

เส้นตั้งให้ความรู้สึกมั่นคงจริงจังเงียบขรึม

เส้นนอนให้ความรู้สึกพักผ่อนผ่อนคลายสงบ

เส้นเฉียงให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่มั่นคงไม่

เส้นโค้งของวงกลมให้ความรู้สึกเป็นเรื่องซ้ำๆเป็นเส้นโค้งที่มีระเบียบมากที่สุด

เส้นโค้งน้อย ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลงได้เลื่อนไหลต่อเนื่องมีความกลมกลืนในการเปลี่ยนทิศทางความเคลื่อนไหวช้าๆสุภาพนุ่มอิ่มเอิบแต่ถ้าใช้เส้นลักษณะนี้มากเกินไปจะให้ความรู้สึกกังวลเรื่อยเฉื่อยขาดจุดหมาย

การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์

1. วัสดุ อุปกรณ์ ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ใช้วัสดุดังนี้

1.1 อุปกรณ์เครื่องเขียนรูป เช่น ดินสอ ยางลบ มีดคัตเตอร์ ไม้บรรทัด

1.2 กระจก 3 มิลลิเมตร

1.3 บล็อกสกรีน คือ บล็อกที่ไว้ทำแบบพิมพ์

1.4 กาวอัด

1.5 น้ำยาไวแสงเป็นสารผสมในกาวถ่ายบล็อกเพื่อให้กาวไวต่อแสงที่ฉายจากเครื่องถ่ายบล็อก และใช้เคลือบกาวถ่ายบล็อกทุกชนิด

1.6 ผงคลอรีน เป็นสารล้างบล็อก ลักษณะเป็นผงสีขาว ใช้โรยหรือผสมน้ำแช่บล็อกที่ต้องการล้างกาวถ่ายบล็อกทิ้งไป

1.7 รางปาดกาวถ่ายบล็อก ใช้โค้ตกาวถ่ายบล็อก

1.8 ยางปาดสี ใช้เกลี่ยสีให้ลอดผ่านรูผ้าสกรีน

1.9 กาว UV เป็นกาวสำหรับยึดติดวัสดุต่างๆ เช่น กระจก โลหะ อะคริลิค พลาสติก และอื่นๆ โดยที่ กาวยูวีเป็นแบบชนิดใส สามารถแห้งได้โดยการผ่านแสง UV

1.10 หมึกพิมพ์หรือสีน้ำมันสำหรับงานภาพพิมพ์ใช้สำหรับเทคนิคภาพพิมพ์ต่างๆ และพิมพ์ลายมือ

1.11 สีสกรีน ใช้สำหรับการสกรีน

1.12 กระดาษทิชชู ใช้เช็ดทำความสะอาด เช็ดกระจก

1.13 กระปุกพลาสติก ใช้สำหรับเป็นภาชนะในการผสมสี

1.14 คลิปดำ ใช้หนีบกระจก

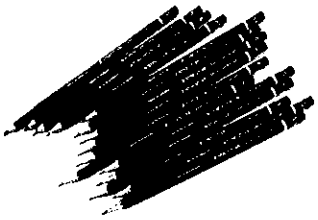
1.15 น้ำยาเช็คกระจก

1.16 ผ้าเช็ดกระจก

1.17สติกเกอร์ใส

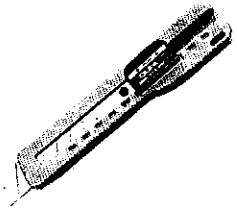
1.18 ไม้ไอติม ใช้ขนสีให้เข้ากัน

1.19 ฟองน้ำ

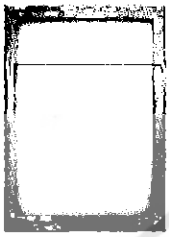


ดินสอ 2B

ยางลบ



มีดคัตเตอร์

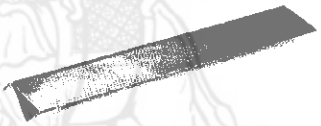


บล็อกสกรีน

กาวอัด

น้ำยาไวแสง

ผงคลอรีน



รางปาดกาวถ่ายบล็อก

ยางปาดสี

กาว UV BFT

หมึกพิมพ์

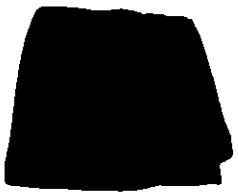
สีสกรีน

กระดาษทิชชู

กระปุกพลาสติก

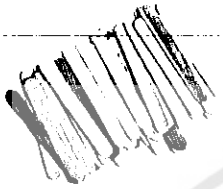
คลิปดำ

น้ำยาเช็ดกระจก

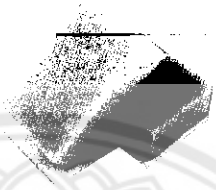


ผ้าเช็คกระจก

สติกเกอร์ใส



ไม้ไอติม



ฟองน้ำ

กระจก

ภาพประกอบที่ 4วัสดุ อุปกรณ์ สำหรับปฏิบัติงานสร้างสรรค์

3.3 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

3.3.1 สร้างภาพร่าง

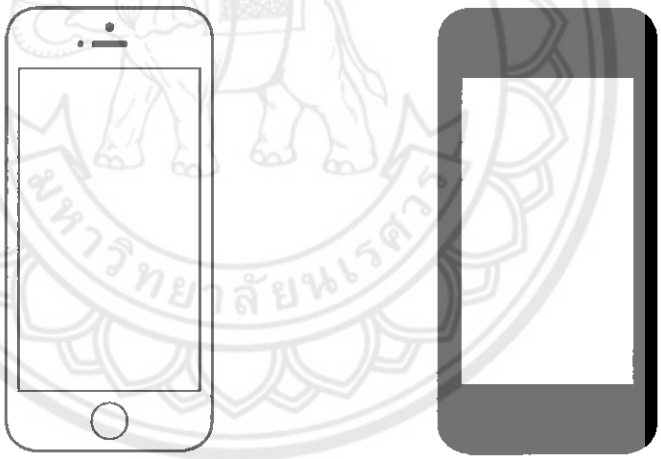
ภาพประกอบที่ 5

ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1 สร้างภาพร่างโดยกำหนดรูปร่างผลงาน โดยให้มีหน้าขอบุคคลเป็นการสื่อ และยี่ห้อโทรศัพท์ที่เป็นตัวบ่งชี้เกี่ยวกับค่านิยมในปัจจุบัน

3.3.2 พัฒนาแบบร่างด้วยโปรแกรม adobe illustrator cs6

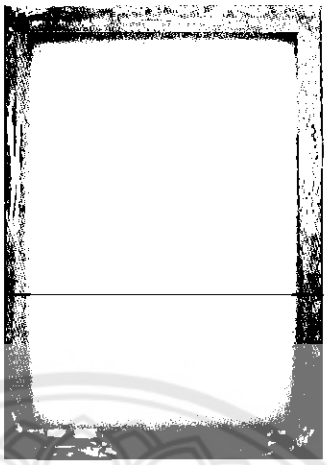
ภาพประกอบที่ 6

3.3.3 นำภาพร่างไปถ่ายเอกสารขยายผลงานสร้างสรรค์ให้ได้ตามขนาดที่ต้องการ



ภาพประกอบที่ 7

3.3.4 เตรียมบล็อกสกรีน



ภาพประกอบที่ 8

3.3.5 ผสมกาวอัดและน้ำยาไวแสง ในอัตราส่วน 6:1 ขนจนเป็นเนื้อเดียวกัน

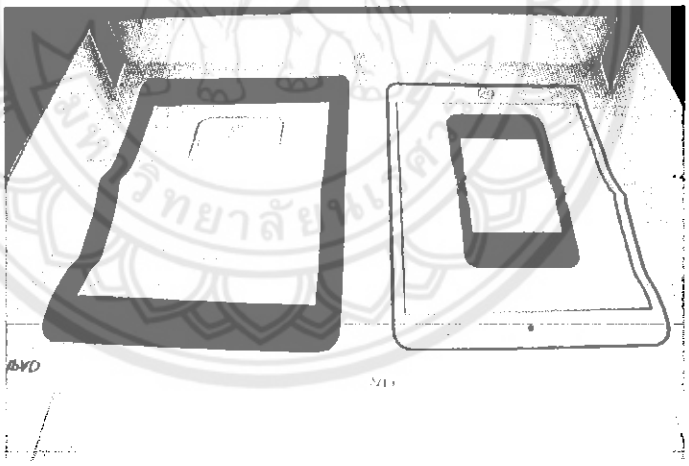
ภาพประกอบที่ 9

3.3.6 ใช้รางปาดปาดกาวอัด ให้ทั่วตะแกรงไหมบนบล็อกสกรีน

ภาพประกอบที่ 10

3.3.7 ตากบล็อกไว้ในที่มืดจนกว่ากาวอัดจะแห้ง

3.3.8 นำต้นแบบวางลงบนตู้ไฟในลักษณะ Positive และนำบล็อกสกรีนวางทับลงบนต้นแบบ



ภาพประกอบที่ 11

3.3.9 ใช้กระดาษปิดบนบล็อกสกรีนและวางทับ ด้วยวัสดุกดทับที่แบนเรียบ เช่น หนังสือ กระเบื้องเซรามิก ฯลฯ เพื่อให้ลายต้นแบบแนบติดกับตะแกรงไหม

ภาพประกอบที่ 12

3.3.10 เปิดไฟเพื่อถ่ายบล็อกสกรีน 47 วินาที โดยประมาณ จากนั้นปิดไฟและนำบล็อกสกรีนไปฉีดล้างน้ำ ส่วนที่ไม่ถูกแสงไฟจะหลุดออก ส่วนที่ถูกแสงไฟจะแข็งตัวและติดแน่นกับตะแกรงไหม เกิดเป็นลวดลายตามต้นแบบ

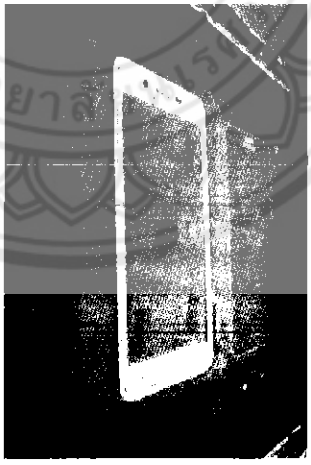
ภาพประกอบที่ 13

3.3.11 ตากให้แห้งเป็นอันเสร็จสิ้นการถ่ายบล็อกสกรีน

3.3.12 วางกระจก ลงบนแท่นสกรีนและวางบล็อกสกรีนทับลงบนกระจก แล้วจัดวางกระดาษให้ลวดลายบนตระแกรงไหม อยู่ในกรอบของกระจก เมื่อได้ตำแหน่งจึงใช้กระดาษกาวทำเครื่องหมายทั้งสี่มุมของกระจก

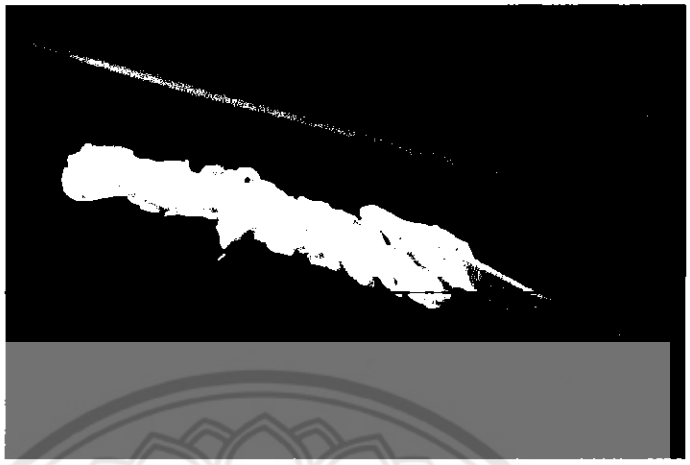
ภาพประกอบที่ 14

3.3.13 วางบล็อกสกรีนให้ตะแกรงไหมทาบลงบนแผ่นกระจก



ภาพประกอบที่ 15

3.3.14 ตักสีสกรีน ลงบนบล็อกสกรีน

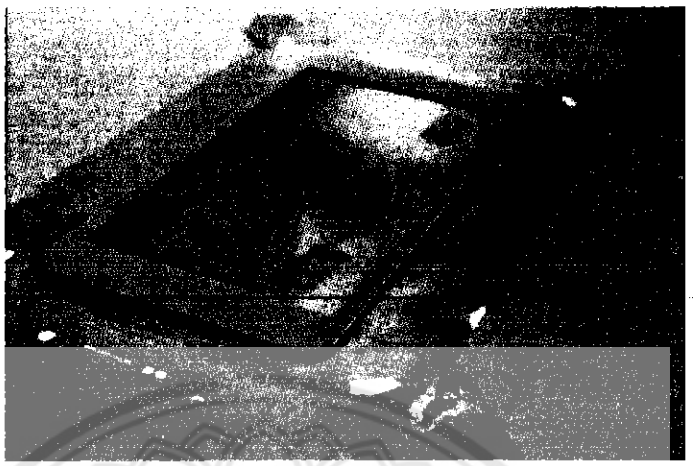


ภาพประกอบที่ 16

3.3.15 ใช้ยางปาด ปาดสี ก็จะเกิดเป็นลวดลายบนกระจก

ภาพประกอบที่ 17

3.3.16 วางตากให้สีแห้ง



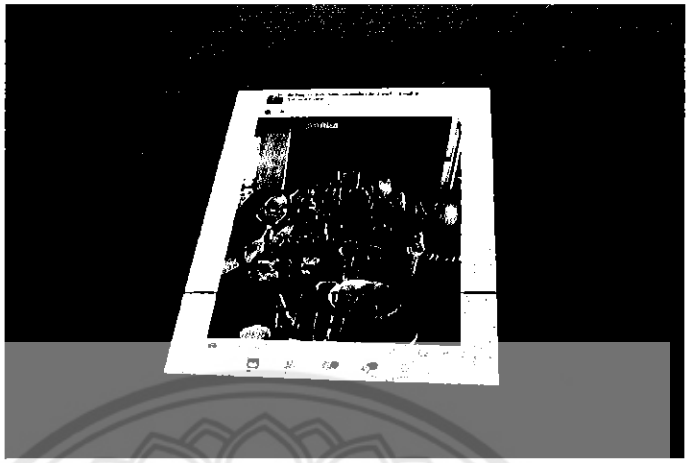
ภาพประกอบที่ 18

3.3.17 แล้วปาดสีต่อไปทับจนกว่าจะครบตามที่กำหนด

3.3.18 ติดสติเกอร์กันสีถลอก

ภาพประกอบที่ 19

3.3.19 ติดสติกเกอร์ที่เป็นเนื้อหาลงบนกระจก

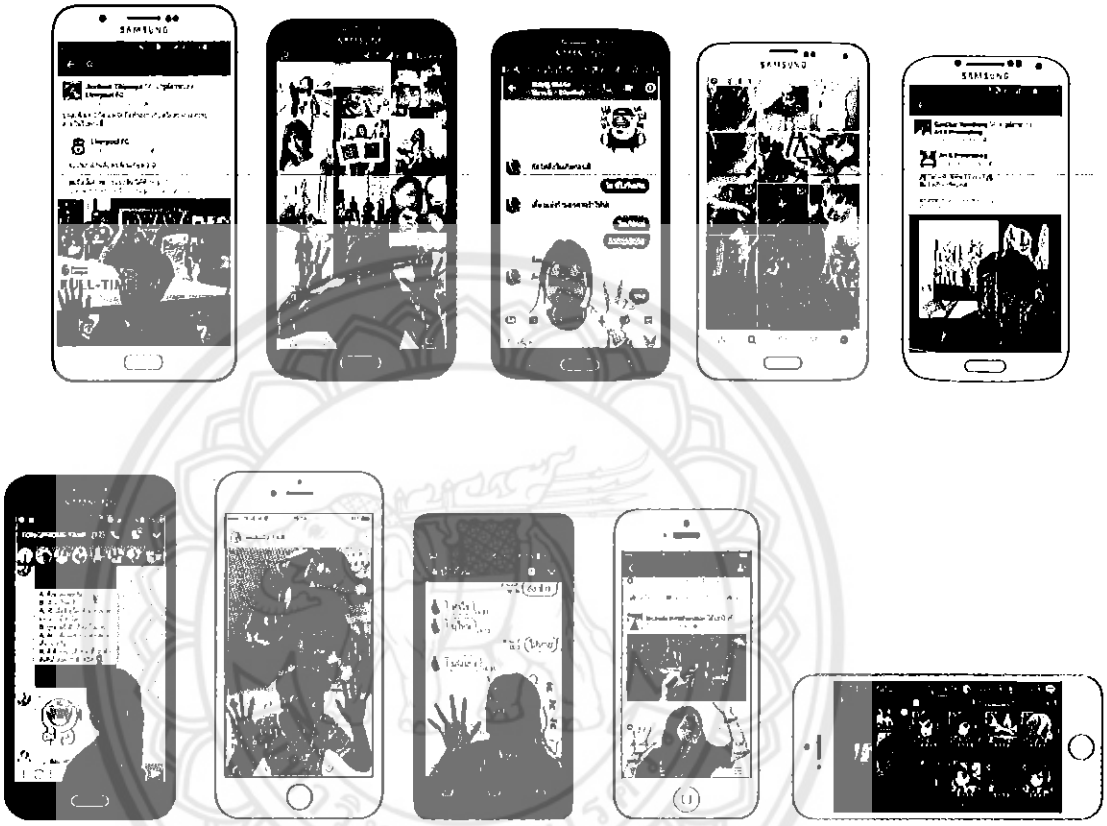


ภาพประกอบที่ 20

3.3.20 นำกระจกที่เสร็จแล้วมาติดกัน โดยใช้กาว UV

ภาพประกอบที่ 21

3.3.21 ตากไว้รอจนกาว UV แห้ง เป็นอันเสร็จ



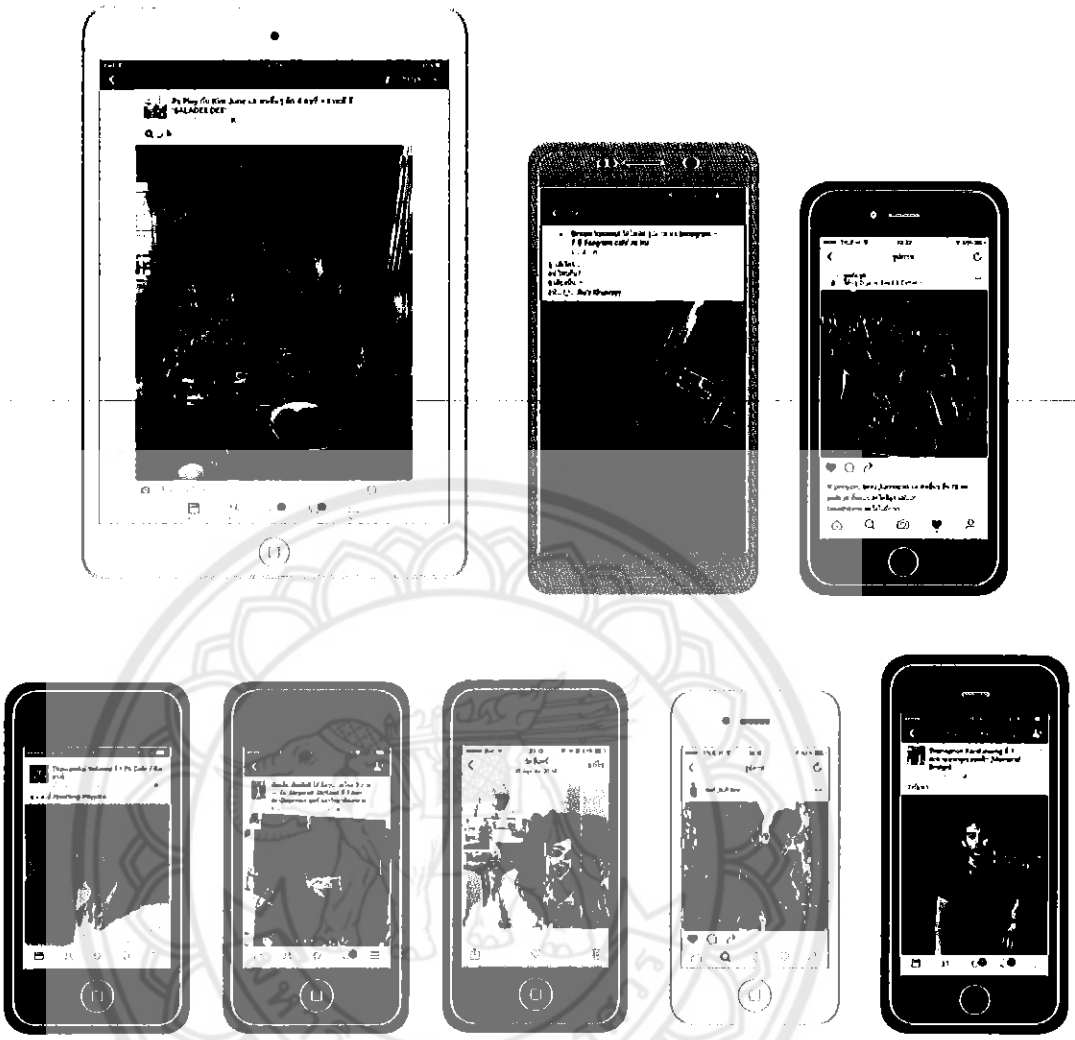
ภาพประกอบที่ 22

ผลงานศิลปนิพนธ์ภาพพิมพ์ที่สมบูรณ์ ชุดที่ 1

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ "ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์"

กลวิธี ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixed Media Printmaking)

ขนาด 20x40, 19x39, 19x38, 18x36, 17x35, 17x35, 18x35, 15x31, 16x31, 31x16 **ซ.ม.**



ภาพประกอบที่ 23

ผลงานศิลปนิพนธ์ภาพพิมพ์ที่สมบูรณ์ ชุดที่ 2

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ “ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์”

กลวิธี ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixed Media Printmaking)

ขนาด 37x53, 21x40, 18x36, 16x30, 16x30, 16x30, 16x30, 16x33 ซ.ม.

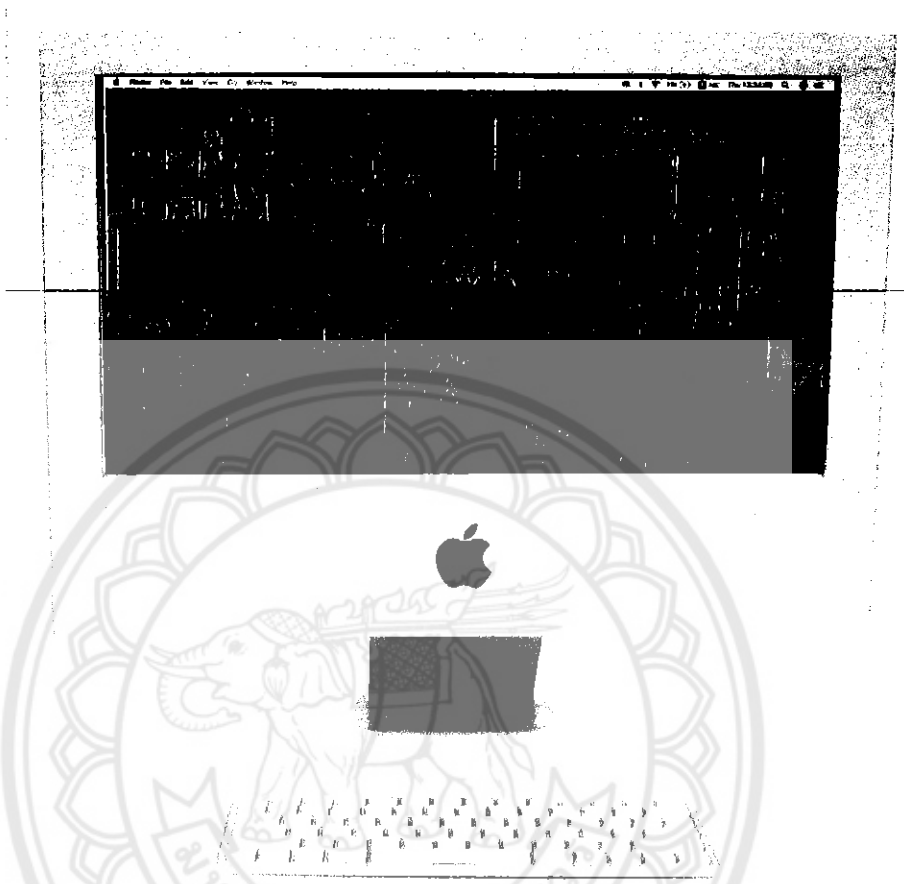
ภาพประกอบที่ 24

ผลงานศิลปนิพนธ์ภาพพิมพ์ที่สมบูรณ์ ชุดที่ 3

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ “ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์”

กลวิธี ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixed Media Printmaking)

ขนาด 22x49x40.5 ซ.ม.



ภาพประกอบที่ 25

ผลงานศิลปนิพนธ์ภาพพิมพ์ที่สมบูรณ์ ชุดที่ 4

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ "ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์"

กลวิธี ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixed Media Printmaking)

ขนาด 25x56x51 ซ.ม.

สรุปปัญหาและอุปสรรคจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์

1. สีสกรีนที่ปาดลงกระจก สามารถหลุดได้ง่ายมาก เพราะไม่ค่อยยึดติดกับกระจก ดั้งนั้นผู้สร้างสรรค์จึงต้องระมัดระวังเป็นอย่างมาในการปาดสีสกรีนทับในสีถัดๆไป

2. เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ไม่ชำนาญในการติดสติกเกอร์กับกระจก ทำให้ขอบรอยต่อต่างๆ ไม่แนบสนิทกัน ผู้สร้างสรรค์จึงแก้ปัญหาโดยการทำต้นแบบก่อน เพื่อที่แผ่นต่อไปจะได้ติดตรงกัน

3. เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ยังมีทักษะฝีมือที่ไม่ชำนาญนัก จึงทำให้การใช้กาวติดกระจกยังไม่ดีเท่าที่ควร ผู้สร้างสรรค์แก้ปัญหาโดยการหยอดกาวให้น้อยลง และใช้ประสบการณ์ที่มีมากขึ้นเรื่อยๆ มาปรับแก้ให้ดีขึ้นในงานชิ้นต่อไป

จากการปฏิบัติงานทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้เจอปัญหาหลายอย่างที่เกิดขึ้น จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้และรู้จักแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าแม้ว่าจะมีการวางแผนไว้แล้ว ทุกอย่างล้วนแล้วแต่เป็นประสบการณ์ในการทำงานที่ดี ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์มีการคิดอย่างเป็นระบบและมีการวางแผนการทำงานที่ดีขึ้น

บทที่ 4
การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานศิลปะ

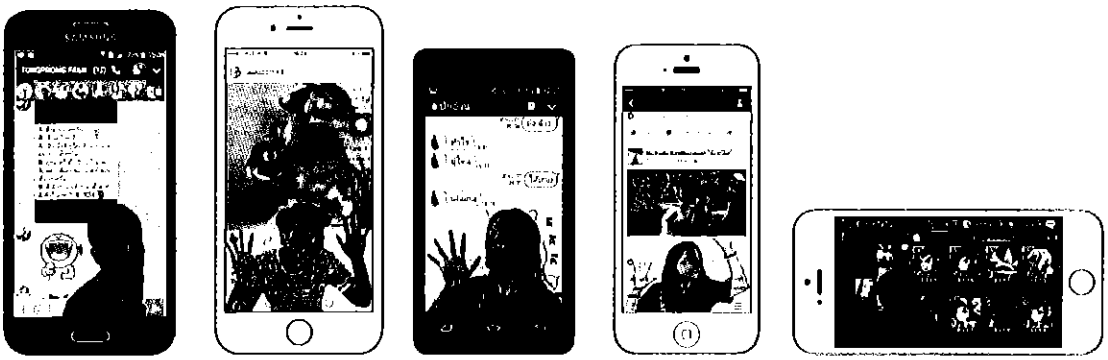
การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ในชุด ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์ เป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะ เป็นกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ เนื่องด้วยเป็นการอรรถาธิบายให้บุคคลอื่น เกิดการเรียนรู้ ทำความเข้าใจถึงความหมาย และขั้นตอนกระบวนการกลวิธี และคุณค่าด้านสุนทรียภาพผลงานการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กวีทรรศน์ ตั้งแต่ขั้นแรกตามลำดับ จนถึงสิ้นสุดการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะอย่างครบถ้วนสมบูรณ์

สำหรับการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานการสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดแนวทางหลักการวิเคราะห์ โดยยึดกระบวนการของการสร้างสรรค์ศิลปะของซลูด นิ่มเสมอ ที่กล่าวว่า กระบวนการสร้างสรรค์ มีจุดเริ่มต้น มีการพัฒนา และมีที่สิ้นสุด เป็นขั้นตอนสอดคล้องต่อเนื่องกัน (ซลูด นิ่มเสมอ.2531:324) โดยกำหนดเป็นขั้นตอนการวิเคราะห์ได้ดังนี้

การวิเคราะห์รูปทรง รูปแบบ

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ในชุด ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์ นั้นผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ทัศนธาตุและกำหนดวิธีการดังต่อไปนี้

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 1

ผลงานศิลปนิพนธ์ภาพพิมพ์ที่สมบูรณ์ ชุดที่ 1

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ "ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์"

กลวิธี ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixed Media Printmaking)

ขนาด 20x40, 19x39, 19x38, 18x36, 17x35, 17x35, 18x35, 15x31, 16x31, 31x16 **เซนติเมตร**

ภาพประกอบที่ 2แสดงภาพผลงาน

4. การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะชิ้นที่ 1

4.1. การวิเคราะห์รูปทรง

4.1.1 ทัศนธาตุ

1)จุด (Point)เส้นรอบนอกหรือเส้นโครงสร้างจุดที่ซ้ำๆ กันในจังหวะต่างๆ จะให้แบบรูป (Pattern) ของจังหวะที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างไม่จำกัดอย่างเช่น จุดที่เป็นตำแหน่งกล้องของโทรศัพท์

ภาพประกอบที่ 3 แสดงภาพผลงานในลักษณะของจุด

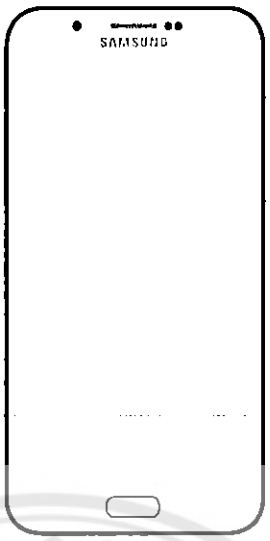
2) เส้น (line)

เส้นตั้งให้ความรู้สึกมั่นคงจริงจังเคียบขรึมอย่างเช่น เส้นขอบรอบนอกของกรอบโทรศัพท์

เส้นนอนให้ความรู้สึกพักผ่อนผ่อนคลายสงบอย่างเช่น เส้นขอบรอบนอกของกรอบโทรศัพท์

เส้นโค้งของวงกลมให้ความรู้สึกเป็นเรื่องซ้ำๆเป็นเส้นโค้งที่มีระเบียบมากที่สุดอย่างเช่น ขอบโค้งของโทรศัพท์

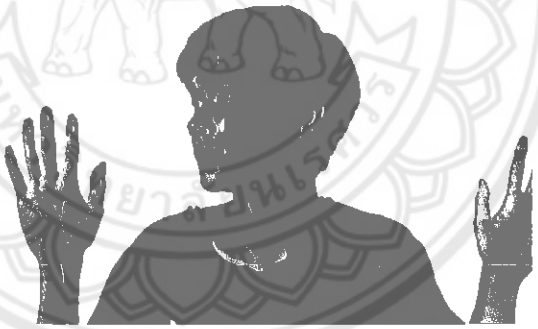
เส้นโค้งน้อย ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลงได้เลื่อนไหลต่อเนื่องมีความกลมกลืนในการเปลี่ยนทิศทางความเคลื่อนไหวช้าๆสุภาพนุ่มอิ่มเอิบแต่ถ้าใช้เส้นลักษณะนี้มากเกินไปจะให้ความรู้สึกกังวลเรื่อยเฉื่อยขาดจุดหมายอย่างเช่น ปุ่ม Home ของโทรศัพท์



ภาพประกอบที่ 4แสดงภาพผลงานในลักษณะของเส้น

3)รูปร่าง (Shape)

รูปร่างตามธรรมชาติ (Organic Shape) เป็นรูปร่างที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติอย่างเช่น คน



ภาพประกอบที่ 5 แสดงภาพผลงานในลักษณะของรูปร่าง

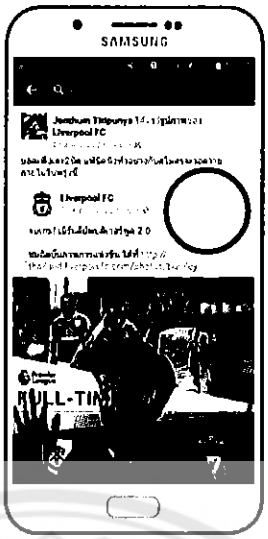
4) น้ำหนักอ่อน-แก่(Value) ในการสร้างสรรค์ผลงานผู้สร้างสรรค์จะมีระดับน้ำหนักของสี เพื่อทำให้เกิดมิติ เกิดระยะใกล้ไกล ในการมองเห็น

ภาพประกอบที่ 6 แสดงภาพผลงานในลักษณะของน้ำหนัก

5)สี (Colors) หมายถึง สีเป็นปรากฏการณ์ของแสงที่ส่องกระทบวัตถุสะท้อนเข้าสู่ตามนุษย์สีแต่ละสีที่มีอยู่ในวัตถุต่างๆ มีผลต่อความรู้สึก นึกคิด ของมนุษย์ เช่น

- สีแดง สีแห่งการโฆษณาชวนเชื่อตื่นเต้นเร้าใจ
- สีแดงอ่อน ความประณีตความเยือกเย็นความหวานความสุข
- สีแดงเข้ม มีอุดมคติสูงยิ่งใหญ่สมบูรณ์
- สีชมพู สีแห่งความเป็นหนุ่มสาวสีแห่งความรักความมั่นใจ
- สีน้ำเงิน สีแห่งความเชื่อมั่นหนักแน่นสุภาพถ่อมตน
- สีฟ้าอ่อน สีที่ราบรื่นร่มเย็น
- สีเหลือง สว่างสดใสร่าเริงรู้สึกมีรสเปรี้ยว
- สีแสด ตื่นตัวเร้าใจสนุกสนาน
- สีม่วง สีแห่งความผิดหวังไม่เชื่อมั่นไม่แน่นอนเศร้า
- สีเขียวอ่อน สดชื่นร่าเริงเบิกบาน
- สีเขียวแก่ เศร้าซราเบื่อหน่าย
- สีดำ ทุกข์เสียใจ
- สีน้ำตาล อับทึบ
- สีเทา เงียบสงัดขรึมสุภาพ

6) บริเวณว่าง (Space) ในผลงานของผู้สร้างสรรค์นั้นที่ว่างเกิดจากบริเวณภายในของรูปร่างที่มีลักษณะกลวงหรือทะลุเป็นช่องที่มีอากาศผ่านได้



ภาพประกอบที่ 7 แสดงภาพผลงานในลักษณะของบริเวณว่าง

4.1.2 วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

มีความเป็นเอกภาพ (Unity) เพราะมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน สอดคล้องกลมกลืน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน เป็นกลุ่มก้อนไม่กระจัดกระจาย โดยการจัดระเบียบของรูปทรง จังหวะ เนื้อหาให้เกิดดุลยภาพ เพื่อที่จะสื่ออารมณ์ความรู้สึก ความหมายได้ง่าย

1) การขัดแย้ง (Contrast)

- มีการขัดแย้งของที่ว่าง พื้นที่ว่างเปล่าขัดกับจุดเด่นที่เต็มแน่นไปด้วยเนื้อหา

2)การประสาน (Harmony)

- การเป็นตัวกลาง โดยใช้สีเข้ามาเชื่อมในรูปแบบที่มีลักษณะต่างกัน ทำให้ภาพกลมกลืนไม่ต่างกัน คือ คนกับพื้นหลัง

4.1.3 การวิเคราะห์เนื้อหา

แนวเรื่อง เป็นการแสดงภาพของโทรศัพท์ คือ สิ่งแวดล้อมของสังคมและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยในปัจจุบัน เต็มไปด้วยระบบความคิดและแรงจูงใจที่แฝงผ่านภาพมายาของโลกวัตถุนิยม สิ่งของเครื่องใช้ที่เปลี่ยนแปลงตามกระแส

สัญลักษณ์ โทรศัพท์รุ่นต่างๆที่เพื่อนใช้ และรูปหน้าของเจ้าของเครื่อง

แนวคิด เทคโนโลยีในปัจจุบันเป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ความบันดาลใจ พฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน

4.1.4 เนื้อหาภายนอก

1)ผู้สร้างสรรค์ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน และได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบตามจินตนาการของแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์

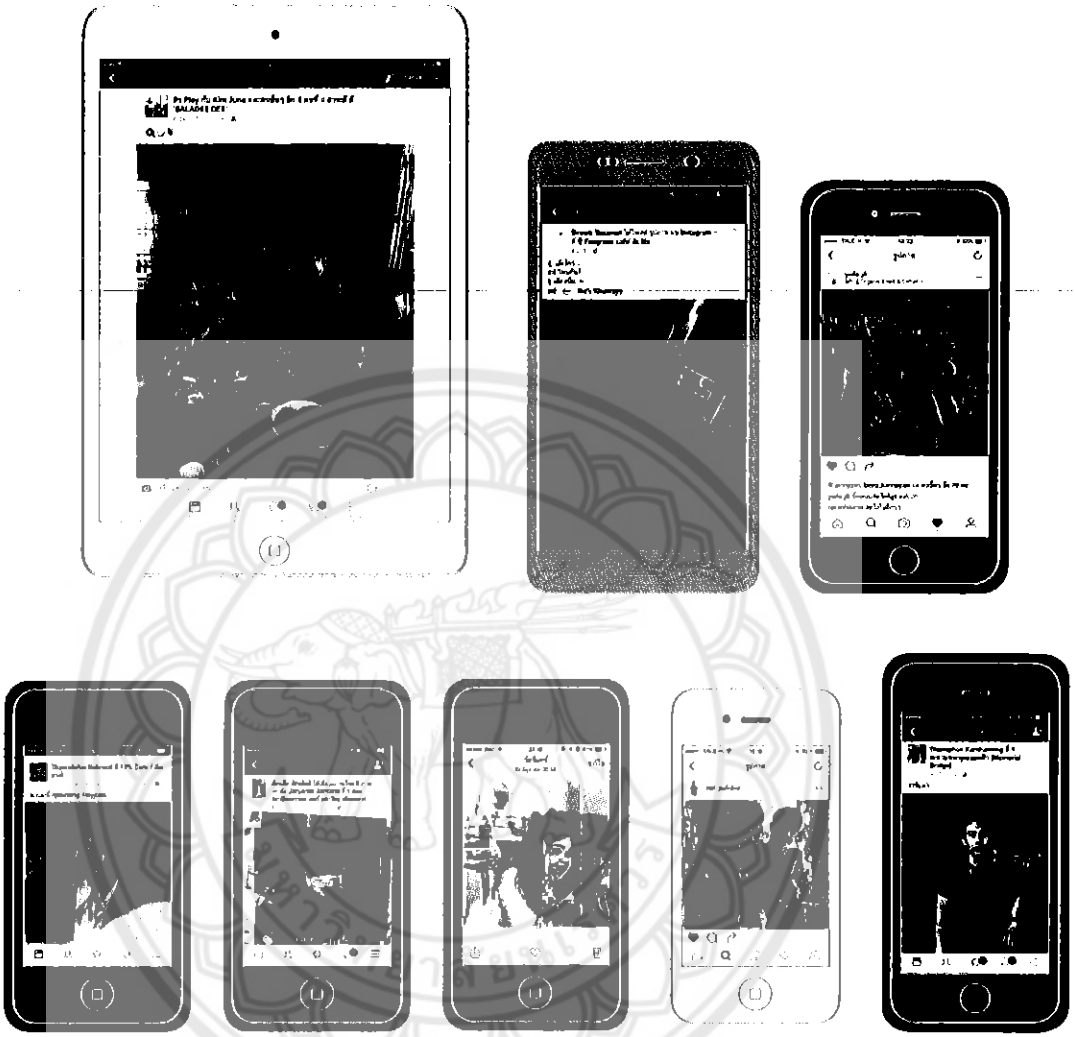
2)ลัทธิศิลปะ คือ ลัทธิสัญลักษณ์นิยม ยึดถือเอาจินตนาการของความฝันอารมณ์สะเทือนใจและเรื่องราวต่างๆ เป็นสาระสำคัญในการสร้างผลงาน

4.1.5 เนื้อหาภายใน

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้มีคุณลักษณะ ทางรูปแบบแสดงองค์ประกอบกันของรูปทรงอย่างมีความคิดขั้นตอนที่มีระบบระเบียบ มีการวางแผน ด้วยปัญญามีลักษณะเป็นระเบียบ เกิดความประสานกลมกลืน ของทัศนธาตุ รูปทรงมีสัดส่วนลงตัว

มหาวิทยาลัยนเรศวร

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 8

ผลงานศิลปนิพนธ์ภาพพิมพ์ที่สมบูรณ์ ชุดที่ 2

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ "ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์"

กลวิธี ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixed Media Printmaking)

ขนาด 37x53, 21x40, 18x36, 16x30, 16x30, 16x30, 16x30, 16x33 ซ.ม.

การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะชิ้นที่ 2

4.2 การวิเคราะห์รูปทรง

4.2.1 ทัศนธาตุ

1)จุด (Point)เส้นรอบนอกหรือเส้นโครงสร้างจุดที่ซ้ำๆ กันในจังหวะต่างๆ จะให้แบบรูป (Pattern) ของจังหวะที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างไม่จำกัดอย่างเช่น จุดที่เป็นตำแหน่งกล้องของโทรศัพท์

ภาพประกอบที่ 9 แสดงภาพผลงานในลักษณะของจุด

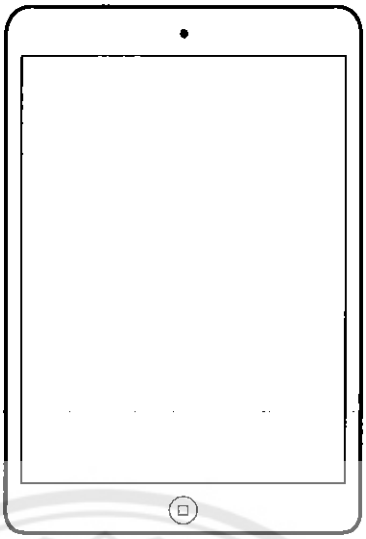
2) เส้น (line)

เส้นตั้งให้ความรู้สึกมั่นคงจริงจังเงียบขรึมอย่างเช่น เส้นขอบรอบนอกของกรอบโทรศัพท์

เส้นนอนให้ความรู้สึกพักผ่อนผ่อนคลายสงบอย่างเช่น เส้นขอบรอบนอกของกรอบโทรศัพท์

เส้นโค้งของวงกลมให้ความรู้สึกเป็นเรื่องซ้ำๆเป็นเส้นโค้งที่มีระเบียบมากที่สุดอย่างเช่น ขอบโค้งของโทรศัพท์

เส้นโค้งน้อย ให้ความรู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลงได้เลื่อนไหลต่อเนื่องมีความกลมกลืนในการเปลี่ยนทิศทางความเคลื่อนไหวช้าๆสุภาพนุ่มอิ่มเอิบแต่ถ้าใช้เส้นลักษณะนี้มากเกินไปจะให้ความรู้สึกกังวลเรื่อยเฉื่อยขาดจุดหมายอย่างเช่น ปุ่ม Home ของโทรศัพท์



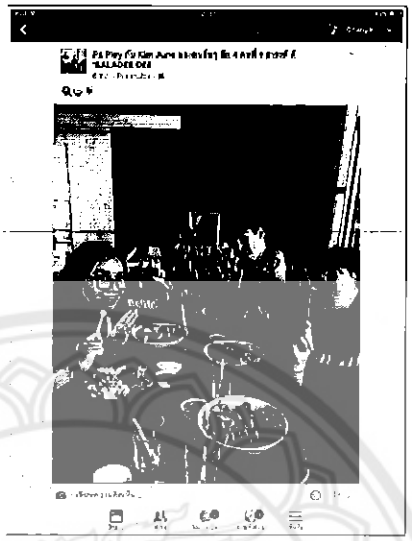
ภาพประกอบที่ 10 แสดงภาพผลงานในลักษณะของเส้น

3)รูปร่าง (Shape)

รูปร่างตามธรรมชาติ (Organic Shape) เป็นรูปร่างที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติอย่างเช่น คน

ภาพประกอบที่ 11 แสดงภาพผลงานในลักษณะของรูปร่าง

4) น้ำหนักอ่อน-แก่(Value) ในการสร้างสรรค์ผลงานผู้สร้างสรรค์จะมีระดับน้ำหนักของสี เพื่อทำให้เกิดมิติ เกิดระยะใกล้ไกล ในการมองเห็น



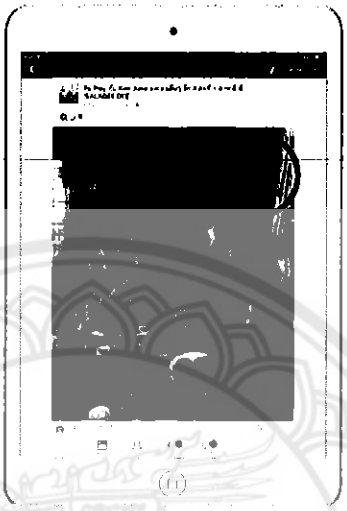
ภาพประกอบที่ 12 แสดงภาพผลงานในลักษณะของน้ำหนัก

5)สี (Colors) หมายถึง สีเป็นปรากฏการณ์ของแสงที่ส่องกระทบวัตถุสะท้อนเข้าสู่ตามนุษย์สีแต่ละสีที่มีอยู่ในวัตถุต่างๆ มีผลต่อความรู้สึก นึกคิด ของมนุษย์ เช่น

- สีแดง	สีแห่งการโฆษณาชวนเชื่อตื่นเต้นเร้าใจ
- สีแดงอ่อน	ความประณีตความเยือกเย็นความหวานความสุข
- สีแดงเข้ม	มีอุดมคติสูงยิ่งใหญ่สมบูรณ์
- สีชมพู	สีแห่งความเป็นหนุ่มสาวสีแห่งความรักความมั่นใจ
- สีน้ำเงิน	สีแห่งความเชื่อมั่นหนักแน่นสุภาพถ่อมตน
- สีฟ้าอ่อน	สีที่ราบรื่นร่มเย็น
- สีเหลือง	สว่างสดใสร่าเริงรู้สึกมีรสเปรี้ยว
- สีแสด	ตื่นตัวเร้าใจสนุกสนาน
- สีม่วง	สีแห่งความผิดหวังไม่เชื่อมั่นไม่แน่นอนเศร้า
- สีเขียวอ่อน	สดชื่นร่าเริงเบิกบาน
- สีเขียวแก่	เศร้าชราเบื่อหน่าย
- สีดำ	ทุกข์เสียใจ
- สีน้ำตาล	อับทึบ

- สีเทา เงียบสงัดขรึมสุภาพ

6) บริเวณว่าง (Space) ในผลงานของผู้สร้างสรรค์นั้นที่ว่างเกิดจากบริเวณภายในของรูปร่างที่มีลักษณะกลวงหรือทะลุเป็นช่องที่มีอากาศผ่านได้



ภาพประกอบที่ 13 แสดงภาพผลงานในลักษณะของบริเวณว่าง

4.2.2 วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

มีความเป็นเอกภาพ (Unity) เพราะมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน สอดคล้องกลมกลืน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน เป็นกลุ่มก้อนไม่กระจัดกระจาย โดยการจัดระเบียบของรูปทรง จังหวะ เนื้อหาให้เกิดดุลยภาพ เพื่อที่จะสื่ออารมณ์ความรู้สึก ความหมายได้ง่าย

1) การขัดแย้ง (Contrast)

- มีการขัดแย้งของที่ว่าง พื้นที่ว่างเปล่าขัดกับจุดเด่นที่เต็มแน่นไปด้วยเนื้อหา

2)การประสาน (Harmony)

- การเป็นตัวกลาง โดยใช้สีเข้ามาเชื่อมในรูปแบบที่มีลักษณะต่างกัน ทำให้ภาพกลมกลืนไม่ต่างกัน คือ คนกับพื้นหลัง

4.2.3 การวิเคราะห์เนื้อหา

แนวเรื่อง เป็นการแสดงภาพของโทรศัพท์ คือ สิ่งแวดล้อมของสังคมและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยในปัจจุบัน เต็มไปด้วยระบบความคิดและแรงจูงใจที่แฝงผ่านภาพมายาของโลกวัตถุนิยม สิ่งของเครื่องใช้ที่เปลี่ยนแปลงตามกระแส

สัญลักษณ์ โทรศัพท์รุ่นต่างๆที่เพื่อนใช้ และรูปหน้าของเจ้าของเครื่อง

แนวคิด เทคโนโลยีในปัจจุบันเป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ความบันดาลใจ พฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน

4.2.4 เนื้อหาภายนอก

1)ผู้สร้างสรรค์ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน และได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบตามจินตนาการของแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์

2)ลัทธิศิลปะ คือ ลัทธิสัญลักษณ์นิยม ยึดถือเอาจินตนาการของความฝันอารมณ์สะเทือนใจและเรื่องราวต่างๆ เป็นสาระสำคัญในการสร้างผลงาน

4.2.5 เนื้อหาภายใน

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้มีคุณลักษณะ ทางรูปแบบแสดงองค์ประกอบกันของรูปทรงอย่างมีความคิดขั้นตอนที่มีระบบระเบียบ มีการวางแผน ด้วยปัญญามีลักษณะเป็นระเบียบ เกิดความประสานกลมกลืน ของทัศนธาตุ รูปทรงมีสัดส่วนลงตัว

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 3

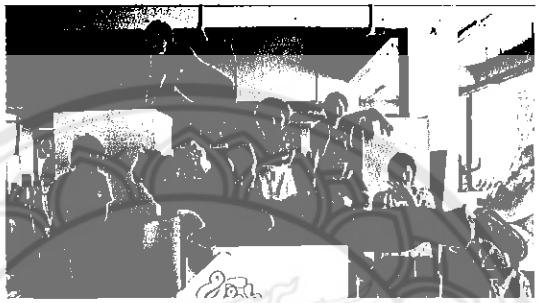
ภาพประกอบที่ 14

ผลงานศิลปนิพนธ์ภาพพิมพ์ที่สมบูรณ์ ชุดที่ 3

ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ "ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์"

กลวิธี ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixed Media Printmaking)

ขนาด 22x49x40.5 ซ.ม.



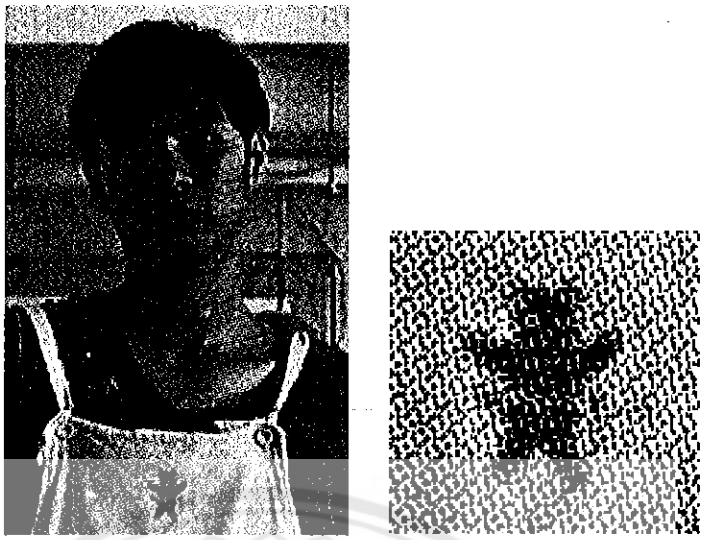
ภาพประกอบที่ 15 แสดงภาพผลงาน

การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะชิ้นที่ 3

4.3 การวิเคราะห์รูปทรง

4.3.1 ทัศนธาตุ

1)จุด (Point)เส้นรอบนอกหรือเส้นโครงสร้างจุดที่ซ้ำๆ กันในจังหวะต่างๆ จะให้แบบรูป (Pattern) ของจังหวะที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างไม่จำกัด



ภาพประกอบที่ 16 แสดงภาพผลงานในลักษณะของจุด

2) เส้น (line)

เส้นตั้งให้ความรู้สึกมั่นคงจริงจังเงียบขรึมอย่างเช่น เสา

เส้นนอนให้ความรู้สึกพักผ่อนผ่อนคลายสงบอย่างเช่น คาน สายไฟ

ภาพประกอบที่ 17 แสดงภาพผลงานในลักษณะของเส้น

3)รูปร่าง (Shape)

รูปร่างตามธรรมชาติ (Organic Shape) เป็นรูปร่างที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติอย่างเช่น คน

ภาพประกอบที่ 18 แสดงภาพผลงานในลักษณะของรูปร่าง

4) รูปทรง (Form) ให้เกิดความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึก มีลักษณะ 3 มิติเช่นงานประติมากรรม สถาปัตยกรรม หรือลักษณะที่มองเห็นเป็น 3 มิติ

รูปทรงเรขาคณิต หมายถึง รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่รูปทรงสามเหลี่ยม รูปทรงสี่เหลี่ยม รูปทรงกลม รูปทรงกรวย ฯลฯ

5) น้ำหนักอ่อน-แก่(Value) ในการสร้างสรรค์ผลงานผู้สร้างสรรค์จะมีระดับน้ำหนักของสี เพื่อทำให้เกิดมิติ เกิดระยะใกล้ไกล ในการมองเห็น

ภาพประกอบที่ 19 แสดงภาพผลงานในลักษณะของน้ำหนัก

6)สี (Colors) หมายถึง สีเป็นปรากฏการณ์ของแสงที่ส่องกระทบวัตถุสะท้อนเข้าสู่ตามนุษย์สีแต่ละสีที่มีอยู่ในวัตถุต่างๆ มีผลต่อความรู้สึก นึกคิด ของมนุษย์ เช่น

- สีแดง สีแห่งการโฆษณาชวนเชื่อตื่นเต้นเร้าใจ
- สีแดงอ่อน ความประณีตความเยือกเย็นความหวานความสุข
- สีแดงเข้ม มีอุดมคติสูงยิ่งใหญ่สมบูรณ์
- สีชมพู สีแห่งความเป็นหนุ่มสาวสีแห่งความรักความมั่นใจ
- สีน้ำเงิน สีแห่งความเชื่อมั่นหนักแน่นสุภาพถ่อมตน
- สีฟ้าอ่อน สีที่ราบรื่นร่มเย็น
- สีเหลือง สว่างสดใสร่าเริงรู้สึกมีรสเปรี้ยว
- สีแสด ตื่นตัวเร้าใจสนุกสนาน
- สีม่วง สีแห่งความผิดหวังไม่เชื่อมั่นไม่แน่นอนเศร้า
- สีเขียวอ่อน สดชื่นร่าเริงเบิกบาน
- สีเขียวแก่ เศร้าซราเบื่อหน่าย
- สีดำ ทุกข์เสียใจ
- สีน้ำตาล อับทึบ
- สีเทา เงียบสงัดขรึมสุภาพ

7) บริเวณว่าง (Space) ในผลงานของผู้สร้างสรรค์นั้นที่ว่างเกิดจากบริเวณภายในของรูปร่างที่มีลักษณะกลวงหรือทะลุเป็นช่องที่มีอากาศผ่านได้

ภาพประกอบที่ 20 แสดงภาพผลงานในลักษณะของบริเวณว่าง

4.3.2 วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

มีความเป็นเอกภาพ (Unity) เพราะมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน สอดคล้องกลมกลืน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน เป็นกลุ่มก้อนไม่กระจัดกระจาย โดยการจัดระเบียบของรูปทรง จังหวะ เนื้อหาให้เกิดดุลยภาพ เพื่อที่จะสื่ออารมณ์ความรู้สึก ความหมายได้ง่าย

1) การขัดแย้ง (Contrast)

- มีการขัดแย้งของที่ว่าง พื้นที่ว่างเปล่าขัดกับจุดเด่นที่เต็มแน่นไปด้วยเนื้อหา

2)การประสาน (Harmony)

- การเป็นตัวกลาง โดยใช้สีเข้ามาเชื่อมในรูปแบบที่มีลักษณะต่างกัน ทำให้ภาพกลมกลืนไม่ต่างกัน คือ คนกับพื้นหลัง

4.3.3 การวิเคราะห์เนื้อหา

แนวเรื่อง เป็นการแสดงภาพของโทรศัพท์ คือ สิ่งแวดล้อมของสังคมและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยในปัจจุบัน เต็มไปด้วยระบบความคิดและแรงจูงใจที่แฝงผ่านภาพมายาของโลกวัตถุนิยม สิ่งของเครื่องใช้ที่เปลี่ยนแปลงตามกระแส

สัญลักษณ์ โทรศัพท์รุ่นต่างๆที่เพื่อนใช้ และรูปหน้าของเจ้าของเครื่อง

แนวคิด เทคโนโลยีในปัจจุบันเป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ความบันดาลใจ พฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน

4.3.4 เนื้อหาภายนอก

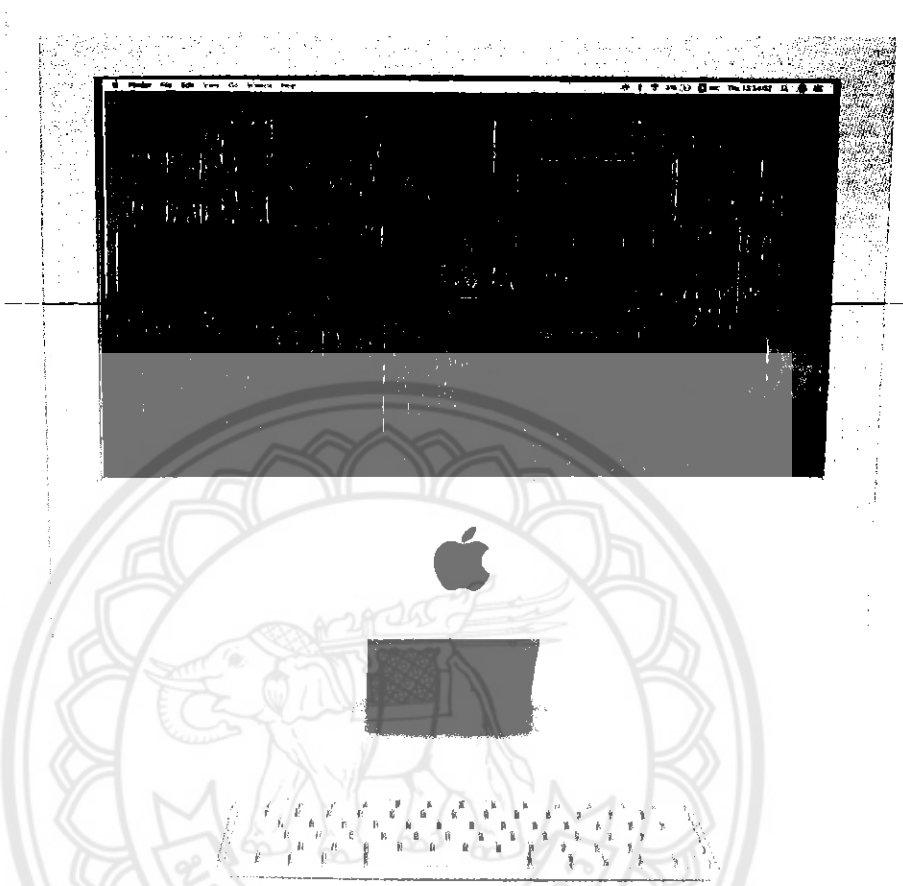
1)ผู้สร้างสรรค์ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน และได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบตามจินตนาการของแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์

2)ลัทธิศิลปะ คือ ลัทธิสัญลักษณ์นิยม ยึดถือเอาจินตนาการของความฝันอารมณ์สะเทือนใจและเรื่องราวต่างๆ เป็นสาระสำคัญในการสร้างผลงาน

4.3.5 เนื้อหาภายใน

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้มีคุณลักษณะ ทางรูปแบบแสดงองค์ประกอบกันของรูปทรงอย่างมีความคิดขั้นตอนที่มีระบบระเบียบ มีการวางแผน ด้วยปัญญามีลักษณะเป็นระเบียบ เกิดความประสานกลมกลืน ของทัศนธาตุ รูปทรงมีสัดส่วนลงตัว

การวิเคราะห์คุณค่าศิลปะผลงานศิลปนิพนธ์ ชิ้นที่ 4



ภาพประกอบที่ 21

ผลงานศิลปนิพนธ์ภาพพิมพ์ที่สมบูรณ์ ชุดที่ 4

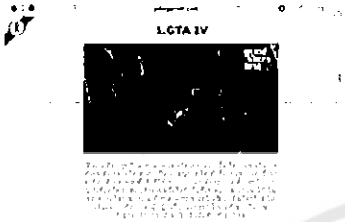
ผลงานศิลปนิพนธ์ชื่อ "ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์"

กลวิธี ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixed Media Printmaking)

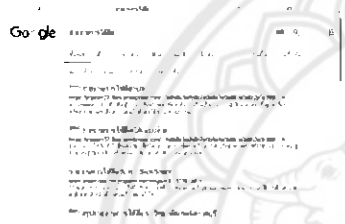
ขนาด 25x56x51 ซ.ม.

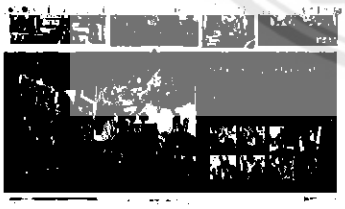
11. Happy Taco Friends

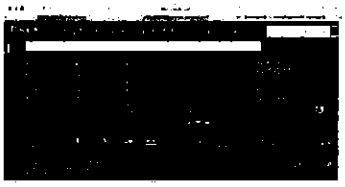
HELLO
Summer

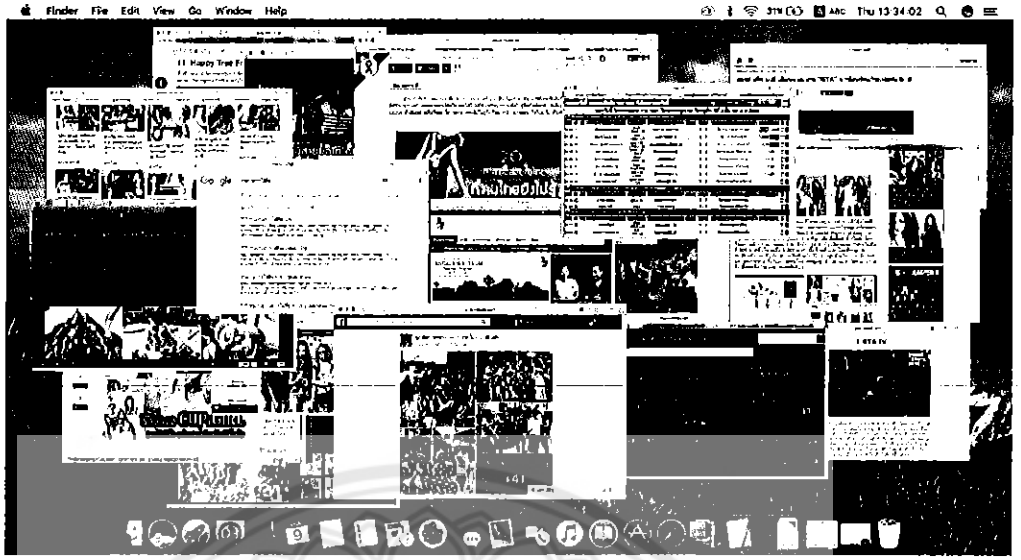

GTA IV

PORELO


Google







ภาพประกอบที่ 22 แสดงภาพผลงาน

การวิเคราะห์องค์ประกอบของศิลปะชิ้นที่ 4

4.3 การวิเคราะห์รูปทรง

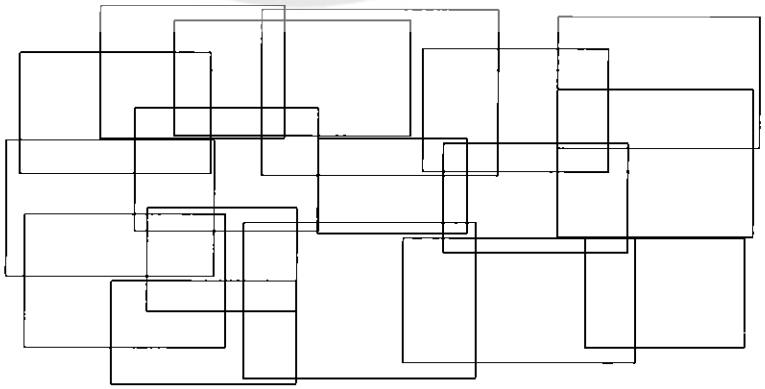
4.4.1 ทัศนธาตุ

1)จุด (Point)เส้นรอบนอกหรือเส้นโครงสร้างจุดที่ซ้ำๆ **กันในจังหวะต่างๆ จะให้**แบบรูป (Pattern) ของจังหวะที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างไม่จำกัด

2) เส้น (line)

เส้นตั้งให้ความรู้สึกมั่นคงจริงจังเงียบขรึม

เส้นนอนให้ความรู้สึกพักผ่อนผ่อนคลายสงบ



ภาพประกอบที่ 23 แสดงภาพผลงานในลักษณะของเส้น

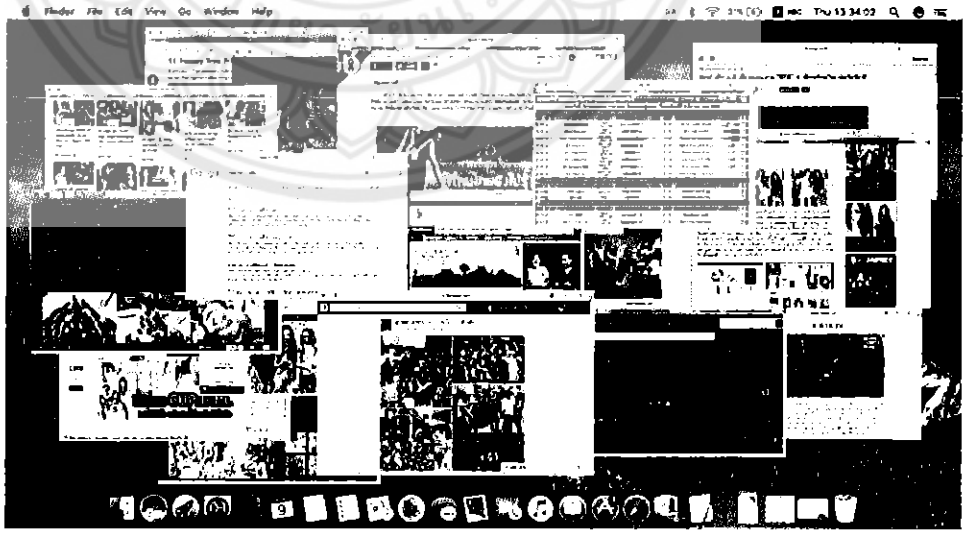
3)รูปร่าง (Shape)

รูปร่างตามธรรมชาติ (Organic Shape) เป็นรูปร่างที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ

รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) เป็นรูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น มีโครงสร้างแน่นอน ได้แก่ รูปร่างวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ห้าเหลี่ยม วงรี ฯลฯ

ภาพประกอบที่ 24 แสดงภาพผลงานในลักษณะของรูปร่าง

4) น้ำหนักอ่อน-แก่(Value) ในการสร้างสรรค์ผลงานผู้สร้างสรรค์จะมีระดับน้ำหนักของสี เพื่อทำให้เกิดมิติ เกิดระยะใกล้ไกล ในการมองเห็น

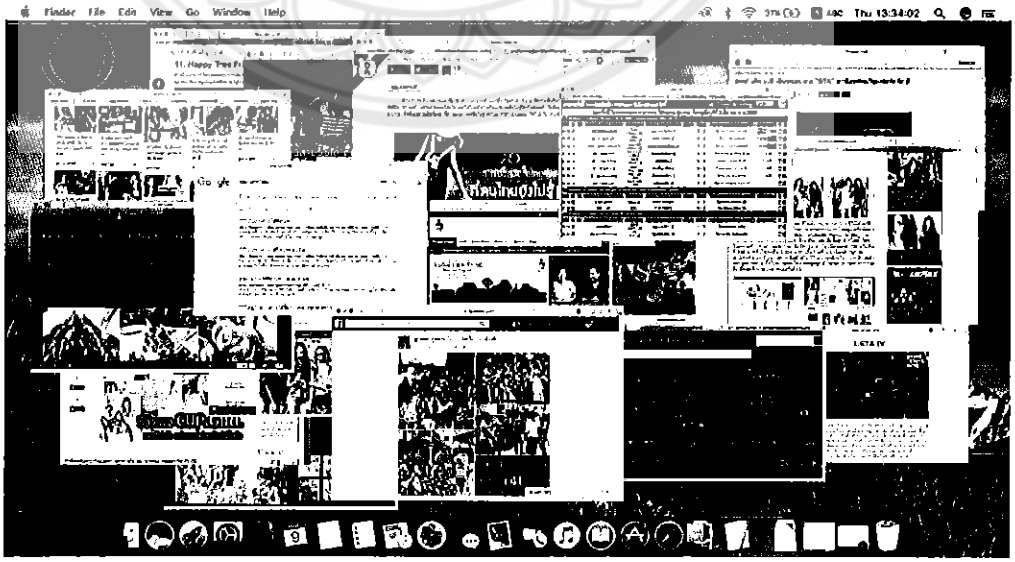


ภาพประกอบที่ 25 แสดงภาพผลงานในลักษณะของน้ำหนัก

5)สี (Colors) หมายถึง สีเป็นปรากฏการณ์ของแสงที่ส่องกระทบวัตถุสะท้อนเข้าสู่ตามนุษย์สีแต่ละสีที่มีอยู่ในวัตถุต่างๆ มีผลต่อความรู้สึก นึกคิด ของมนุษย์ เช่น

- สีแดง สีแห่งการโฆษณาชวนเชื่อตื่นเต้นเร้าใจ
- สีแดงอ่อน ความประณีตความเยือกเย็นความหวานความสุข
- สีแดงเข้ม มีอุดมคติสูงยิ่งใหญ่สมบูรณ์
- สีชมพู สีแห่งความเป็นหนุ่มสาวสีแห่งความรักความมั่นใจ
- สีน้ำเงิน สีแห่งความเชื่อมั่นหนักแน่นสุภาพถ่อมตน
- สีฟ้าอ่อน สีที่ราบรื่นร่มเย็น
- สีเหลือง สว่างสดใสร่าเริงรู้สึกมีรสเปรี้ยว
- สีแสด ตื่นตัวเร้าใจสนุกสนาน
- สีม่วง สีแห่งความผิดหวังไม่เชื่อมั่นไม่แน่นอนเศร้า
- สีเขียวอ่อน สดชื่นร่าเริงเบิกบาน
- สีเขียวแก่ เศร้าซราเบื่อหน่าย
- สีดำ ทุกข์เสียใจ
- สีน้ำตาล อับทึบ
- สีเทา เงียบสงัดขรึมสุภาพ

6) บริเวณว่าง (Space) ในผลงานของผู้สร้างสรรค์นั้นที่ว่างเกิดจากบริเวณภายในของรูปร่างที่มีลักษณะกลวงหรือทะลุเป็นช่องที่มีอากาศผ่านได้



ภาพประกอบที่ 26 แสดงภาพผลงานในลักษณะของบริเวณว่าง

4.4.2 วิธีการสร้างเอกภาพของรูปทรง

มีความเป็นเอกภาพ (Unity) เพราะมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน สอดคล้องกลมกลืน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน เป็นกลุ่มก้อนไม่กระจัดกระจาย โดยการจัดระเบียบของรูปทรง จังหวะ เนื้อหาให้เกิดดุลยภาพ เพื่อที่จะสื่ออารมณ์ความรู้สึก ความหมายได้ง่าย

1) การขัดแย้ง (Contrast)

- มีการขัดแย้งของที่ว่าง พื้นที่ว่างเปล่าขัดกับจุดเด่นที่เต็มแน่นไปด้วยเนื้อหา

2)การประสาน (Harmony)

- การเป็นตัวกลาง โดยใช้สีเข้ามาเชื่อมในรูปแบบที่มีลักษณะต่างกัน ทำให้ภาพกลมกลืนไม่ต่างกัน คือ คนกับพื้นหลัง

4.4.3 การวิเคราะห์เนื้อหา

แนวเรื่อง เป็นการแสดงภาพของโทรศัพท์ คือ สิ่งแวดล้อมของสังคมและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยในปัจจุบัน เต็มไปด้วยระบบความคิดและแรงจูงใจที่แฝงผ่านภาพมายาของโลกวัตถุนิยม สิ่งของเครื่องใช้ที่เปลี่ยนแปลงตามกระแส

สัญลักษณ์ โทรศัพท์รุ่นต่างๆที่เพื่อนใช้ และรูปหน้าของเจ้าของเครื่อง

แนวคิด เทคโนโลยีในปัจจุบันเป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ความบันดาลใจ พฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน

4.4.4 เนื้อหาภายนอก

1)ผู้สร้างสรรค์ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน และได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบตามจินตนาการของแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์

2)ลัทธิศิลปะ คือ ลัทธิสัญลักษณ์นิยม ยึดถือเอาจินตนาการของความฝันอารมณ์สะเทือนใจและเรื่องราวต่างๆ เป็นสาระสำคัญในการสร้างผลงาน

4.4.5 เนื้อหาภายใน

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนี้มีคุณลักษณะ ทางรูปแบบแสดงองค์ประกอบกันของรูปทรงอย่างมีความคิดขั้นตอนที่มีระบบระเบียบ มีการวางแผน ด้วยปัญญามีลักษณะเป็นระเบียบ เกิดความประสานกลมกลืน ของทัศนธาตุ รูปทรงมีสัดส่วนลงตัว

บทที่ 5
บทสรุป และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ในชุด "ค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์" นั้นผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูล กระบวนการในการดำเนินงานทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดทักษะ การเรียนรู้ และเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์ รวมถึงกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ กลวิธีการทำงานเพื่อตอบสนองแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์โดยนำ ค่านิยมของคนไทยในปัจจุบัน และอิทธิพลต่างๆ มาถ่ายทอดผลงานออกมาในรูปแบบภาพพิมพ์ และผลสำเร็จต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการปฏิบัติงานดังกล่าว เพื่อนำไปเป็นแนวความรู้สำหรับพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ศิลปะไวอย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาคศิลปนิพนธ์ ซึ่งได้บรรลุตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดไว้ดังต่อไปนี้

1. เพื่อเป็นการศึกษาค้นคว้ากระบวนการ ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ และนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไว้อย่างระบบในรูปเอกสารภาคศิลปนิพนธ์

2. เพื่อแสดงถึงเรื่องราวเกี่ยวกับค่านิยมในสังคมที่มีผลกับพฤติกรรมการเลียนแบบของมนุษย์ โดยใช้การสังเกตบุคคลรอบตัว ที่มีการไหลตามกระแสสังคมในยุคปัจจุบัน

3. เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจถึงรูปแบบและเนื้อหา ในกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในรูปแบบงานภาพพิมพ์สื่อผสม

ผลของการสร้างสรรค์

1. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้มีการค้นคว้าข้อมูล และกระบวนการทดลองงานศิลปะ เพื่อนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไว้อย่างเป็นระเบียบแบบแผน

2. จากผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ และความบันดาลใจที่มีต่อค่านิยมในสังคมปัจจุบัน ได้แสดงออกมาตามอารมณ์และทัศนคติของผู้สร้างสรรค์

3. ผู้สร้างสรรค์เกิดความเข้าใจในเรื่องของรูปแบบและเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงาน และมีความเข้าใจในกระบวนการและกลวิธีภาพพิมพ์สื่อผสม

สรุปผลการอภิปรายการสร้างสรรค์งานศิลปนิพนธ์

ข้อดีจากการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาตามแนวทางขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ สังเคราะห์ และการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ได้อย่างรอบคอบ เข้าใจและสามารถรับรู้ถึงอุปสรรคและนำไปพัฒนาทักษะฝีมือได้ จนนำไปสู่การบันทึกผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และสำหรับแนวทางในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ต่อในอนาคต ผู้สร้างสรรค์พัฒนาผลงานภาพพิมพ์นี้ให้มีดีมากยิ่งขึ้น เพื่อเพิ่มเอกลักษณ์ให้แก่ผลงาน มีกลวิธีที่หลากหลาย พัฒนาฝีมือให้สูงมากขึ้น

ข้อบกพร่องจากการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์คิดว่าสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษา ค้นคว้า ทดลองนั้นล้วนแล้วแต่มีประโยชน์ไม่ได้ก่อให้เกิดผลเสียใดๆ เนื่องจากทุกอย่างเป็นประสบการณ์ที่ดี การทดลองสำเร็จบ้างไม่สำเร็จบ้างนั้นทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดการเรียนรู้และได้พบสิ่งใหม่ๆ มากขึ้น แต่ผู้สร้างสรรค์นั้นยังคงมีเรื่องผิดพลาดบ้างในเรื่องการสั่งซื้อวัสดุอุปกรณ์ที่ไม่ได้มีจำหน่ายโดยทั่วไป อาจทำให้เกิดความล่าช้าในการทำผลงาน และวัสดุบางอย่างต้องใช้เวลาในการสั่งทำ

จากการทำงานศิลปนิพนธ์ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเกิดประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางภาพพิมพ์ กลวิธีภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) และการพิมพ์ดิจิตอล (Digital Printing) และผู้ที่สนใจผลงานทางศิลปะทั้งหลายตลอดจนผู้ที่มีความสนใจทั่วไป ทั้งในด้านผลงานศิลปะและภาคเอกสาร ที่อาจช่วยในการค้นคว้าหาความรู้ในสิ่งที่มุ่งหวัง ไม่มากก็น้อยต่อไปในอนาคต

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

จรรจา สุวรรณทัต. พฤติกรรมศาสตร์ 1 พื้นฐานความเข้าใจทางจิตวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพ : ไทยวัฒนาพานิช, 2521.

ชุมมาศ กัลยาณมิตร. ปัจจัยที่มีผลต่อเจตคติเกี่ยวกับ การประพฤติตนไม่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม และวัยของนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล, 2530

ประเสริฐ ศีลรัตนา. จิตรกรรม. กรุงเทพ : โอเดียนสโตร์, 2528

วิไลวรรณ ศรีสงครามและคนอื่นๆ. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพ : ทริบเพิ้ลกรุ๊ปจำกัด, 2549

แหล่งข้อมูลเนื้อหาและรูปภาพอ้างอิงจากอินเทอร์เน็ต

ค่านิยมของสังคม (สืบค้นเมื่อวันที่13 พฤศจิกายน 2559)

https://www.gotoknow.org/posts/302325

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ (สืบค้นเมื่อวันที่13 พฤศจิกายน 2559)

https://sites.google.com/site/wingsswagger/3-thvsdi-thangkar-phyabal-sukhphaph-cit/3-1-thvsdi-cit-wikheraah-samphanthphaph-rahwang-bukhkhl-laea-cit-sangkhm

พฤติกรรมมนุษย์ (สืบค้นเมื่อวันที่13 พฤศจิกายน 2559)

https://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/%E0%B8%9E%E0%B8%A4%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A1%E0%B8%A1%E0%B8%99%E0%B8%B8%E0%B8%A9%E0%B8%A2%E0%B9%8C.htm

ศิลปะ (สืบค้นเมื่อวันที่13 พฤศจิกายน 2559)

http://www.cpss.ac.th/All_link/ART/page26.html

พฤติกรรมเลียนแบบกับค่านิยมการสักของวัยรุ่น (สืบค้นเมื่อวันที่26 มกราคม 2560)

journal.oas.psu.ac.th/index.php/asj/article/download/106/760

ค่านิยมทางวัตถุของสังคมไทยในปัจจุบัน (สืบค้นเมื่อวันที่26 มกราคม 2560)

http://sd53.blogspot.com/2012/12/53241806.html

การยอมรับและพฤติกรรมการเลียนแบบทางวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีของวัยรุ่นไทย (สืบค้นเมื่อวันที่26 มกราคม 2560)

http://journal.pim.ac.th/uploads/content/2014/06/o_18qkad9q51lab42v3upd6a2nla.pdf

สตรีทอาร์ตสะท้านสังคมวัตถุนิยม (สืบค้นเมื่อวันที่26 มกราคม 2560)

http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/bachelor/p52556100/fulltext.pdf

สังคม (สืบค้นเมื่อวันที่9 กุมภาพันธ์ 2560)

http://cis.psu.ac.th/fathoni/lesson/islamic_society/1.htm

มนุษย์ (สืบค้นเมื่อวันที่9 กุมภาพันธ์2560)

https://www.im2market.com/2016/10/08/3618

วิธีการพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ (สืบค้นเมื่อวันที่21 มีนาคม 2560)

www.info.ms.su.ac.th/sums01/PDF02/233_20170328_j_60.pdf

พฤติกรรมบริโภคนิยมในวัยรุ่นไทย และปัจจัยที่เป็นสาเหตุ (สืบค้นเมื่อวันที่4 เมษายน 2560)

http://tujournals.tu.ac.th/thammasatjournal/detailart.aspx?ArticleID=17

แนวโน้มการเลือกใช้งานสมาร์ทโฟนของประเทศในแถบเอเชีย (สืบค้นเมื่อวันที่4 เมษายน 2560)

http://thumbsup.in.th/2013/01/smartphone-wars-asia/

ศิลปะลัทธิป๊อปอาร์ต (Pop Art) (สืบค้นเมื่อวันที่11 พฤษภาคม 2560)

https://sites.google.com/site/popart20thcentury/

ประเภทของการพิมพ์ (สืบค้นเมื่อวันที่11 พฤษภาคม 2560)

http://www.supremeprint.net/index.php?lay=show&ac=article&Id=538818912

การพิมพ์ 4 สี (CMYK) (สืบค้นเมื่อวันที่11 พฤษภาคม 2560)

http://www.savingprint.com/knowledge/knowledge_full_color_printing.html

Semi Abstract (สืบค้นเมื่อวันที่11 พฤษภาคม 2560)

http://csatorn.com/semi_abstract.html

Conceptual Art (สืบค้นเมื่อวันที่11 พฤษภาคม 2560)

http://www.designer.co.th/1284