

อภินันทนาการ



สำนักหอสมุด



พิเศษถึงในสังคมบริโภคนิยม



สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
โหลงพะเยา..... 2.5 ต.ค. 2556
เลขทะเบียน..... 16425124
เลขเรียกหนังสือ..... 11 81

11/81
15
กทพ
2555

โดย

นางสาวกชชญาณ์ สุขเกิด

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

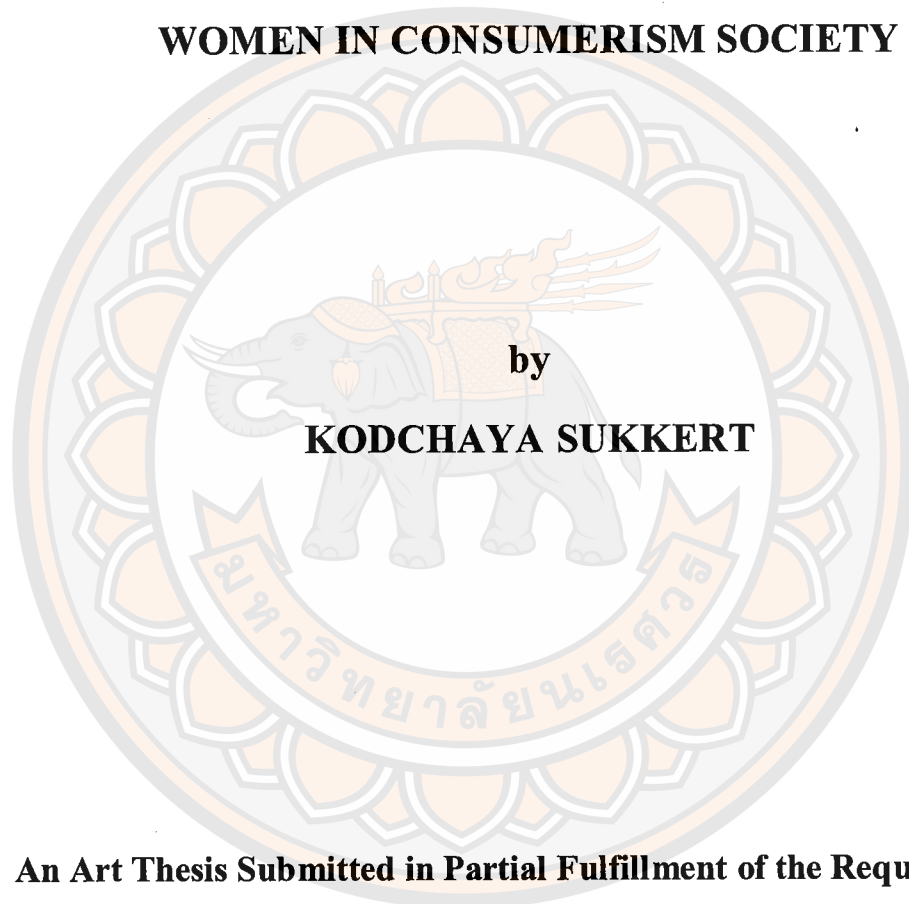
สาขาออกแบบทัศนศิลป์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

ปีการศึกษา 2555



WOMEN IN CONSUMERISM SOCIETY



by

KODCHAYA SUKKERT

An Art Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

For the Degree of Bachelor of Fine and Applied Arts


Program in Visual Art Design


Department of Art and Design

Faculty of Architecture Naresuan University


Academic Year 2012

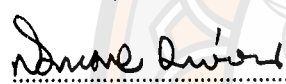
คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ได้พิจารณาศิลปนิพนธ์ เรื่อง “เพศหญิงในสังคมบริโภคนิยม” ของ นางสาว กชชญาณ์ สุขเกิด เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ ของมหาวิทยาลัยนเรศวร


..... ประชาน
(อาจารย์ธีรวุฒิ บุญยศศักดิ์เสรี)

.....กรรมการ
(อาจารย์ทวีรัชมี พรหมรัตน์)


.....กรรมการ
(อาจารย์ฐิติ สมบูรณ์เอนก)

.....กรรมการ
(อาจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์)

.....กรรมการ
(อาจารย์สมหมาย มาอ่อน)

.....กรรมการ
(อาจารย์อาคม ทองโปร่ง)

อนุมัติ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เฉลิมชัย เจริญสี)
คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มีนาคม พ.ศ. 2556

ชื่อเรื่อง	เพศหญิงในสังคมบริโภคนิยม
ผู้วิจัย	นางสาวกชชญาณ์ สุขเกิด
ประธานที่ปรึกษา	อาจารย์รัฐติ สมบูรณ์เอนก
กรรมการที่ปรึกษา	อาจารย์สมหมาย มาอ่อน
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ. สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2556
คำสำคัญ	ความงามในอุดมคติ วัตถุนิยม บริโภคนิยม

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์เรื่องเพศหญิงในสังคมบริโภคนิยมมีจุดประสงค์เพื่อสร้างสรรค์กระบวนการศึกษา งานศิลปกรรมในรูปแบบทางศิลปะโดยสะท้อนสถานะการณ์การตกเป็นเหยื่อของผู้หญิงที่ให้ความสำคัญกับวัตถุภายนอกตามกระแสสังคมปัจจุบัน

ความงามในอุดมคติจากอดีตสู่ปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไป ด้วยมุมมองความคิดผนวกกับสภาพ เศรษฐกิจและสังคมที่พัฒนาขึ้น การได้รับสื่อผ่านการสื่อสารต่างๆเช่น โฆษณาหรือโฆษณาแฝง ที่ บ่อนข้อมูลอย่างซ้ำๆ จนผู้บริโภคถูกทำให้เชื่อว่าสิ่งเหล่านั้นสวยงามจริง มนุษย์บางกลุ่มในสังคมจึง สร้างสรรค์ความงามในอุดมคติ ที่เปลี่ยนแปลงกลายเป็นความนิยมชมชอบทางด้านวัตถุ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมไทยปัจจุบันได้รับอารยธรรมใหม่ๆจากต่างประเทศ ที่หลั่งไหลเข้ามา พร้อมกับมีความ เจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ เทคโนโลยีที่ผลักดันให้ประเทศไทยค่อยๆตามความเจริญทางด้านวัตถุ กิจกรรมการบริโภควัตถุนิยมกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของผู้หญิงส่วนใหญ่ มีมุมมองในเรื่องของ ค่านิยมเกิดขึ้น ผู้คนต่างให้ความยอมรับว่า วัตถุนิยมเหล่านี้ถือเป็นเครื่องแสดงฐานะ ความมั่งมี ผลที่ เกิดขึ้นคือพฤติกรรมของคนทั่วไปมักคล้อยตามสื่อและมุ่งตรงต่อความต้องการทางวัตถุเหล่านั้น

Title Women in consumerism society

Author Kodchaya Sukkerd

Advisor Mr. Thiti Somboonaneek

Co - Advisor Mr. Sommay Maon

Academic Paper Thesis B.F.A in Visaul Art Design,
Naresuan University, 2012

Keywords Idealistic , Meterialism , Consumerism

ABSTRACT

The Arts Thesis “Women in consumerism society” sexual women in popular consumer products is intended to study the arts of creative process works in the arts by reflection illustrate victimized women's attention with your existing external note according to stream current social.

Ideals of beauty in the past to the present, has changed. With a view to integrating idea for the economic and social development. To obtain the media through various communications, advertising or advertising the phantom input, repeatedly, until consumers believe what makes them beautiful. Human greed in society, so the creative beauty ideals that change plaengkai to popular audiences love to the object, particularly Thai society now is the new civilization from the foreign influx has come with prosperity through science. The push technology to inspire Thai country prosperity towards the object. The consumer object niyamoklai activities as part of the lives of most women. There is a view on the matter of fashions. People are different, agree that materialism is a testament to these as the affluent. As a result, the behavior of people often inspire the media and aimed directly towards the object needs them.

สารบัญ

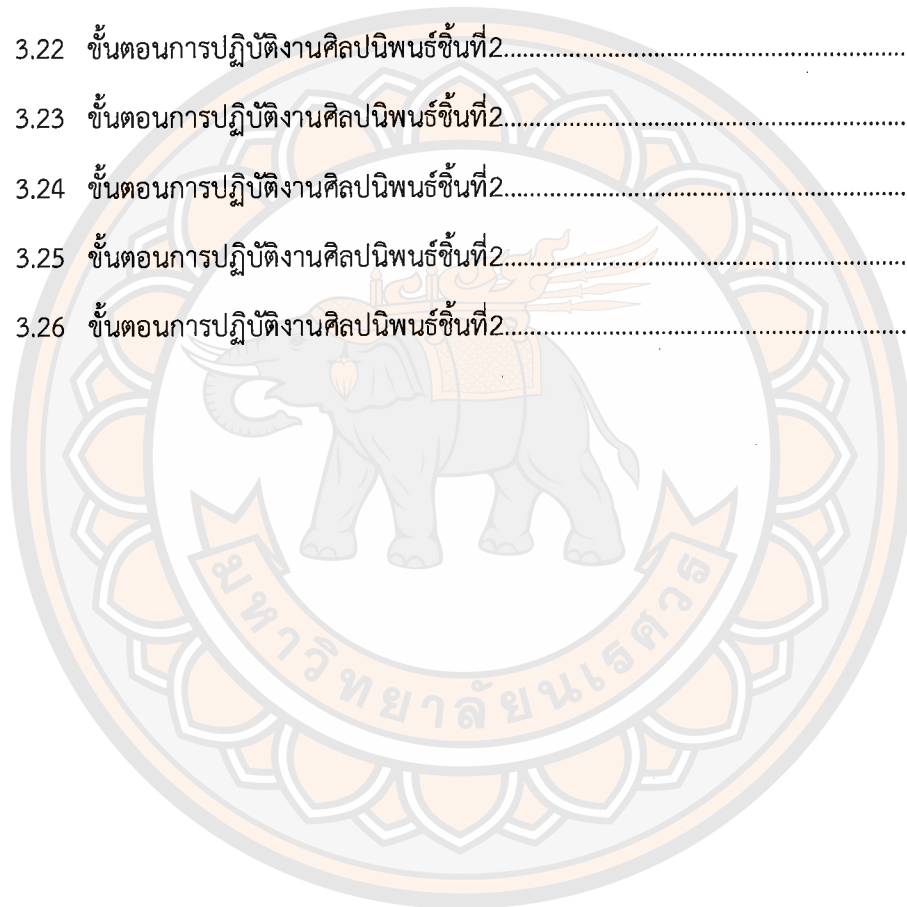
บทที่	หน้า
1 บทนำ	
ความเป็นมาของการสร้างสรรค์.....	1
ความสำคัญของการศึกษา	2
แรงบันดาลใจเบื้องต้น.....	2
วัตถุประสงค์.....	2
ขอบเขตการสร้างสรรค์	3
กระบวนการสร้างสรรค์	3
2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์	
ข้อมูลทางด้านเนื้อหา	5
ทฤษฎีศิลปะ.....	5
ส่วนประกอบของศิลปะ	5
หลักการศิลปะ.....	8
ลัทธิบริโภคนิยม.....	12
ความหมายของลัทธิบริโภคนิยม.....	12
ที่มาของลัทธิบริโภคนิยมในไทย.....	13
ค่านิยม.....	14
ประเภทและแนวคิดเกี่ยวกับค่านิยม.....	16
บทบาทหน้าที่ของค่านิยมที่มีต่อการแสดงพฤติกรรม.....	17
ระยะของวัยรุ่น.....	18
ความต้องการของเด็กวัยรุ่น.....	18
การแสวงหาสถานภาพทางสังคม.....	19
ข้อมูลทางด้านรูปแบบ.....	21
Andy Wahol.....	21
Takashi Murakami.....	22
Shilpa Gupta.....	23
3. วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	
แรงบันดาลใจ	24
แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน	24
การพัฒนาแรงบันดาลใจและแนวคิดสู่รูปแบบในการสร้างสรรค์.....	24

กระบวนการสร้างสรรค์	25
ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่1.....	25
ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	26
ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่3.....	27
ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่4.....	28
ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่1.....	28
ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	31
ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่3.....	35
4 ผลการดำเนินการสร้างสรรค์	
ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่1.....	40
ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	42
ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่3.....	43
ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่4.....	46
ผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่1.....	49
ผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	52
ผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่3.....	55
5 สรุปผลการสร้างสรรค์ อภิปรายผล	59
บรรณานุกรม	60
ภาคผนวก	61
ประวัติผู้วิจัย	70

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 ภาพแหล่งข้อมูล.....	3
1.2 ภาพแหล่งข้อมูล.....	3
1.3 ภาพแหล่งข้อมูล.....	4
2.2 ภาพข้อมูลทางด้านรูปแบบ.....	21
2.2 ภาพข้อมูลทางด้านรูปแบบ.....	21
2.3 ภาพข้อมูลทางด้านรูปแบบ.....	22
2.4 ภาพข้อมูลทางด้านรูปแบบ.....	23
3.1 ภาพร่างผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่1.....	25
3.2 ภาพร่างผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	26
3.3 ภาพร่างผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่3.....	27
3.4 ภาพร่างผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่3.....	28
3.5 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่1.....	28
3.6 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่1.....	29
3.7 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่1.....	29
3.8 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่1.....	30
3.9 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่1.....	30
3.10 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	31
3.11 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	31
3.12 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	32
3.13 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	32
3.14 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	33
3.15 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	33
3.16 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	34

3.17	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	34
3.18	ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	35
3.19	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	35
3.20	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	36
3.21	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	36
3.22	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	37
3.23	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	37
3.24	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	38
3.25	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	38
3.26	ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่2.....	39



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของการสร้างสรรค์ (Source of Creation)

ความเป็นมาของสิ่งทั้งหลายคนต่างใฝ่ฝันดิ้นรนให้ได้มาทั้งชายและหญิง นิยามของความงามนี้เป็นสิ่งที่อยู่คู่กับวัฒนธรรมของมนุษยชาติมาแต่ช้านาน ในลักษณะที่เรียกว่า ความงามในอุดมคติ ที่อาจได้รับอิทธิพลมาจาก ต้นแบบ ซึ่งมาจากความเชื่อ จินตภาพ หรือตัวบุคคลจริง โดยแตกต่างกันไปตามสภาพท้องถิ่น และระยะเวลาที่เปลี่ยนแปลงไป ย้อนกลับไปเมื่อสมัยก่อนประวัติศาสตร์ มนุษย์รู้จักสร้างสรรค์เครื่องนุ่งห่มไว้เพื่อปกปิดร่างกาย ป้องกันอากาศร้อน อากาศหนาว และพัฒนาเรื่อยมาถึงการประดิษฐ์เครื่องประดับเช่น สร้อยลูกปัด กำไลสำริด ขนนกประดับศีรษะ เพื่อเป็นเครื่องแสดงฐานะของผู้สวมใส่

สมัยความรุ่งเรืองของดินแดนอียิปต์ การประดับตกแต่งร่างกายด้วยเครื่องประดับมีหลายเหตุผลสนับสนุน ทั้งเพื่อแสดงอำนาจฐานะเพื่อบูชาเทพเจ้าและเพื่อความงาม จากภาพจิตรกรรม และประติมากรรมที่ขุดค้นพบ จะเห็นว่าในสังคมของชาวอียิปต์เรียนรู้จักการแต่งแต้มร่างกายด้วยผงสีชนิดต่างๆทั้งชายหญิง สตรีที่นับได้ว่าเป็นที่สุดของความงามในอุดมคติแบบอียิปต์คือพระราชินีเนเฟเพอร์ตติ พระนางคลีโอพัตรา กระทั่งถึงสมัยกรีก-โรมัน ยุคสมัยแห่งความยึดถือมั่นในเทพเจ้า ความงามในอุดมคติคือความงามทางด้านโครงสร้างสรีระของมนุษย์ มีการยกย่องเทพบางองค์เพื่อเป็นต้นแบบของความงามในอุดมคติ เช่นเทพีวินัส และความงามเหล่านี้ก็ได้รับการถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของงานศิลปะเช่น เทพีวินัสแห่งมีโล

ดังจะเห็นได้ว่า ความงามในอุดมคติของมนุษย์มักสอดคล้องกับบรรทัดฐานทางสังคม ศาสนา และความเชื่อ ในประเทศไทยเองก็เช่นกัน จากการศึกษาพบว่าในสมัยสุโขทัยและอยุธยา ความสวยงามที่สมบูรณ์ของสตรีคือ สตรีที่มีเรือนร่างอันอวบอ้อม ซึ่งเชื่อกันว่าเป็นตัวแทนของความอุดมสมบูรณ์ เป็นสัญลักษณ์ของผู้ให้กำเนิด และผู้หล่อเลี้ยงอุ้มชูชีวิต เมื่อถึงสมัยหนึ่งความนิยมทางด้านกายวิภาคลดลง หันมาเน้นความงามนอกร่างกายเช่น เสื้อผ้าเครื่องประดับมากขึ้น แต่เมื่อระยะเวลาผ่านไป มุมมองความคิดผนวกกับสภาพเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงและพัฒนาขึ้น มนุษย์บางกลุ่มในสังคมจึงสร้างสรรค์ความงามในอุดมคติ ที่เปลี่ยนแปลงกลายเป็นความนิยมชมชอบทางด้านวัตถุ และรายละเอียดของส่วนต่างๆปลีกย่อยในร่างกาย เช่น กระเป๋า รองเท้า เครื่องสำอาง เครื่องประดับ สีน้าแบรินเนมด์ เป็นต้น

จากเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ทำให้ข้าพเจ้ากำหนดขอบเขตการศึกษาให้แคบลงไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน โดยศึกษาจากประสบการณ์ตรงตนเองและสังครอปปข้าง ความเปลี่ยนแปลงทางความคิดของวัยรุ่นไทย ในลักษณะงานของศิลปะสื่อสมัยใหม่ โดยศึกษาจากการบริโภคของผู้หญิง เช่น ความหลงใหลในสิ่งของแบรนด์เนม เครื่องสำอางค์ยี่ห้อต่างๆ การแต่งหน้า การแต่งตัวของผู้หญิง และค้นหารูปแบบรวมทั้งเทคนิควิธีการที่สามารถแสดงออกถึงเรื่องราวผู้หญิงกับการบริโภควัตถุนิยม เพื่อการสะท้อนให้เห็นถึงจุดเปลี่ยนของวัยรุ่นไทย ที่มักมุ่ง

ตรงต่อความต้องการทางวัตถุเหล่านั้น ทุ่มเทให้กับการบริโภคค่านิยมรอบกายอย่างสมบูรณ์ครบถ้วน มากกว่าความงามที่ควรออกจากตัวตน เป็นการเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกที่หลงใหล และสะท้อน สภาวะการณ์การตกเป็นเหยื่อทางระบบสังคมนิยม

ความสำคัญของการศึกษา (Important of Study)

ศิลปินพจน์เรื่องเพศหญิงในสังคมบริโภคนิยมมีจุดประสงค์เพื่อสร้างสรรค์กระบวนการศึกษา งานศิลปกรรมในรูปแบบทางศิลปะสื่อผสม ผสมผสานกับบริบทของพื้นที่ บรรยากาศ และเวลา โดยสะท้อนการให้ความสำคัญกับวัตถุภายนอกตามกระแสสังคมปัจจุบัน

แรงบันดาลใจเบื้องต้น (Fundamental Inspiration)

ในสังคมโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมไทยปัจจุบันได้รับอารยธรรมใหม่ๆ จากต่างประเทศ ที่ หลั่งไหลเข้ามา พร้อมกับมีความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการ เทคโนโลยีที่ผลักดันให้ประเทศไทยคล้อย ตามความเจริญทางด้านวัตถุ กิจกรรมการบริโภควัตถุนิยมกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของผู้หญิงส่วน ใหญ่ มีมุมมองในเรื่องของค่านิยมเกิดขึ้น ผู้คนต่างให้ความยอมรับว่า วัตถุนิยมเหล่านี้ถือเป็นเครื่อง แสดงฐานะ ความมั่งมี รวมถึงรสนิยมในการเลือกใช้ ส่งผลให้กระแสนิยมนี้แทรกซึมเข้าสู่สามัญสำนึก ของเยาวชน ก่อให้เกิดทัศนวิสัยส่งเสริมการบริโภคค่านิยมความหรูหรา จนเกิดความฟุ้งเฟ้อขึ้นใน สังคมไทย ความฟุ้งเฟ้อที่ได้จากวัตถุนิยม ด้วยปัจจุบันการได้รับสื่อผ่านทางสื่อสารต่างๆ เช่น โฆษณา-โฆษณาแฝง ที่บ่อนข้อมูลอย่างซ้ำๆ จนผู้บริโภคถูกทำให้เชื่อว่าสิ่งเหล่านั้นสวยงามจริง ผลที่ เกิดขึ้นคือพฤติกรรมของคนทั่วไปที่คล้อยตามสื่อและมักมุ่งตรงต่อความต้องการทางวัตถุเหล่านั้นอย่าง เเกินพอดี เริ่มจากประสบการณ์ตรงที่ได้สัมผัส ในการดำเนินชีวิต กิจกรรม ทั้งจากตัวเองและสังคม รอบข้าง เพื่อไม่ให้ตนต้องแปลกแยกแตกต่างจากค่านิยมในสังคม โดยการติดตามเทรนด์แฟชั่นตาม กระแสนิยม ไม่ว่าจะเป็นการดูนิตยสาร สิ่งพิมพ์ สื่อโฆษณา โทรทัศน์ สื่อออนไลน์ จนคล้อยตามเกิด ความชื่นชอบในสิ่งที่เห็น เช่นการแต่งหน้า เสื้อผ้าอาหาร เครื่องประดับ จนกระทั่งสิ่งที่มองคือแบบ ของความงามที่ตนเองก็พึงปรารถนาเช่นกัน จากสภาวะการณ์ดังกล่าว เป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้า นำมาพัฒนาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์โครงการงานศิลปนิพนธ์ที่แสดงออกถึงทัศนะส่วนตัวที่มีต่อการ บริโภควัตถุนิยมดังกล่าวผ่านการสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ (Objective)

1. เพื่อสะท้อนสังคมไทยในแง่ของสภาวะการณ์การตกเป็นเหยื่อทางสังคมแบบการบริโภควัตถุนิยม
2. เพื่อการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ให้เกิดระบบในเชิงศิลปะสื่อผสม
3. เพื่อใช้ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะ เป็นเครื่องถ่ายทอดความคิด วิพากษ์ วิจาร์ณ ทัศนคติค่านิยม ในมุมมองที่แตกต่างในลักษณะการประชดประชัน เสียดสีพฤติกรรมของผู้หญิงในสังคมปัจจุบัน

ขอบเขตการสร้างสรรค (Scope of work and creation)

1. ขอบเขตทางรูปแบบ

- 1.1 รูปแบบทางศิลปะ สร้างสรรค์ผลงานในลักษณะสื่อผสม เป็นงานที่ผสมผสานสื่อหลายๆ ประเภทเข้าด้วยกัน
2. ขอบเขตทางเนื้อหา ต้องการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเพศหญิงในสังคมไทยที่ตกเป็นเหยื่อทางการบริโภควัตถุนิยม

กระบวนการสร้างสรรค์ (Process of Creation)

วิธีการศึกษา

1. ศึกษารูปแบบแบรนด์สินค้าต่างๆ ที่เป็นกระแสนิยม เพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจและแนวความคิด ในการสร้างสรรค์ผลงาน

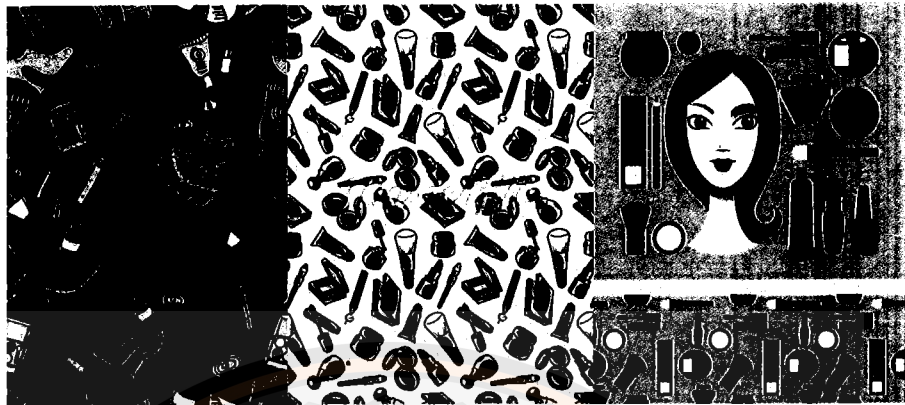
แหล่งข้อมูล



ภาพที่ 1.1 จากหนังสือนิตยสารและร้านค้าเครื่องสำอางค์



ภาพที่ 1.2 จาก ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องเรื่อง Confessions of a shopaholic(2009) และเรื่อง A devil wear prada



ภาพที่1.3 จากภาพกราฟฟิกที่เกี่ยวข้อง

2. ศึกษารูปแบบแนวความคิดทางศิลปะและผลงานของศิลปินที่มีความเกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นแรงผลักดันทางความคิดที่ต้องการสร้างสรรค์ โดยศึกษาจากหนังสือศิลปะ เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอกประเทศ ผลงานที่ศึกษาคือของ Roy Lichtenstein ศิลปินในสมัย Pop Art
3. ประมวลความคิดและสรุปความคิดในการแสดงออกตามวัตถุประสงค์
4. ศึกษาพื้นที่ (Site Specific) คือ บริเวณห้องโถงกว้าง ที่ใช้เป็นบริเวณในการติดตั้งงาน
5. เขียนแบบร่าง 2 มิติ (Sketch Drawing) เพื่อค้นหารูปแบบของผลงานตามแนวความคิดสร้างสรรค์
6. สร้างแบบจำลอง 3มิติ แก้ไขปัญหาในการสร้างสรรค์และองค์ประกอบ 3 มิติ
7. สร้างสรรค์ผลงาน
9. บันทึกข้อมูลต่างๆ ในการสร้างสรรค์และปัญหาที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำมาวิเคราะห์หาสาเหตุและนำมาแก้ไขต่อไป
10. รวบรวมข้อมูลและจัดทำเอกสาร

อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า

1. กล้องถ่ายรูป
- 2 internet
3. ดินสอ สมุดเสกิต
4. คอมพิวเตอร์
5. ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้อง

บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์ (Informative Data and Creation)

เนื่องจากผลงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าชุดนี้ มีรูปแบบของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการบริโภค วัฒนธรรม มานำเสนอในรูปแบบศิลปะสมัยใหม่ที่ถ่ายทอดเรื่องราวของคนในสังคมปัจจุบันมักถูก บ่อนข้อมูลจากสื่อต่างๆ จากการโฆษณา โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัยรุ่นผู้หญิงมักตกเป็นเหยื่อทางการ บริโภควัตถุได้โดยง่าย สังคมไทยจึงมีความพึงเพื่อให้เห็นชัดเจนเช่นทุกวันนี้ ดังนั้นข้อมูลที่ข้าพเจ้า นำมาใช้สนับสนุนผลงาน จะแยกได้เป็นสองกลุ่มใหญ่ๆ คือ ข้อมูลทางด้านเนื้อหา และข้อมูลทางด้าน รูปแบบ ดังนี้

2.1 ข้อมูลทางด้านเนื้อหา

2.1.1 ทฤษฎีศิลปะ ประกอบด้วย ค่าความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่าง 2 ส่วน คือ ส่วนประกอบของศิลปะ (Elements of Art) และหลักการศิลปะ (Principle of Art)

ส่วนประกอบของศิลปะ (Elements of Art)

ส่วนประกอบของศิลปะหรือบางแห่งเรียกว่า ทักษะธาตุ ต้องทำความเข้าใจเสียก่อนว่า คำว่า ศิลปะในที่นี้ ชัดเจนไว้เฉพาะ ทักษะศิลป์ คือศิลปะที่สัมผัสได้ด้วยการมองเห็น เป็นสำคัญ คืองาน ประเภท จิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม เป็นต้น ส่วนประกอบมูลฐานของศิลปะ หมายถึงส่วนประกอบพื้นฐานในการสร้างงานทัศนศิลป์ อันได้แก่ จุด เส้น รูปร่างรูปทรง ลักษณะผิว น้ำหนักอ่อนแก่ สี ดังต่อไปนี้

1. จุด (Point, Dot)

จุด เป็นส่วนประกอบขั้นมูลฐานหรือทักษะธาตุ ที่มองเห็นได้ (Visual Element) จัดว่าเป็น ส่วนประกอบที่เล็กที่สุด แต่เป็นส่วนประกอบที่เป็นพื้นฐานเบื้องต้นและสำคัญยิ่ง ในงานออกแบบ ทุก ชนิด จุดเมื่อเรียง ต่อกัน ในตำแหน่งที่เหมาะสมและซ้ำๆ กัน ทำให้เป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะ ผิว ฯลฯ จุดในทางศิลปะนั้นสามารถนำมาสร้างสรรค์ ประกอบรวมกับ องค์ประกอบ อื่น ๆ แล้ว การ ตีความหรือตีค่าของจุดนั้น เกินกว่าที่จะมองเห็น เป็น เพียงรอยแต้มเล็ก ๆ ที่ไร้ค่า ไร้ความหมายแต่ เมื่อ ปรากฏตัวในที่ว่าง จะทำให้ที่ว่างนั้นมีความหมายขึ้นมาทันที จุดในความหมายทั่วไป คือเป็นสิ่งที่ ไม่มีความกว้าง ความยาว ความหนา แต่ในทางทัศนศิลป์ จุด มีค่า มากมายกว่านั้น ด้วยในทางศิลปะ นั้นเกี่ยวข้องกับความรู้สึก มากกว่า การตีความ เพราะ จุด ๆ หนึ่งที่ปรากฏในภาพอาจจะค่อย ๆ แปรเปลี่ยน เป็นสิ่งต่าง ๆ ในจินตนาการก็ได้

2. เส้น (Line)

เส้นเกิดจากการเคลื่อนที่ของจุด (Moving dot) จำนวนมาก ไปในทิศทาง ที่กำหนด หรือเส้นคือทางเดินของจุดไปในทิศทางเดียวกันที่กำหนด เส้น เป็นแนวเชื่อมโยงระหว่าง จุดสองจุดขึ้นไป เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้างมีแต่ มีความหนา ที่เรียกว่า เส้นหนา เส้นบาง เส้นใหญ่ เส้นเล็ก ความหนาของเส้น จะต้อง พิจารณาเปรียบเทียบกับความยาวด้วย คือถ้าเส้นนั้นสั้น แต่มีความหนามากจะหมดคุณลักษณะ ของความเป็นเส้น กลายเป็นรูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้าไป เส้นมีทิศทางต่างกัน เช่น แนวราบ แนวตั้ง แนวเฉียง และมีลักษณะ ต่าง ๆ เช่น ตรง คด เป็นคลื่น กั้นหอย ชัด พร่า ประ ฯลฯ ทิศทางและลักษณะของเส้น ให้ความรู้สึกต่อผู้สัมผัส แตกต่างกัน

3. รูปร่าง รูปทรง (Shape & Form)

รูปร่าง (Shape) ตามความเข้าใจทั่วไป หมายถึง การล้อมรอบ หรือการบรรจุกัน ของเส้นบนพื้นที่ว่าง มีรูปลักษณะ แบบราบเป็น 2 มิติ แต่ในทางทัศนศิลป์แล้ว รูปร่าง มีความหมายมากกว่านั้น เพราะรูปร่าง เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ ของส่วนประกอบ ชั้นมูลฐานของศิลปะ (Element) อย่างใดอย่างหนึ่งหรือ หลาย ๆ อย่างพร้อม กันซึ่งได้แก่ จุด เส้น สี หรือพื้นผิว ฯลฯ รูปร่าง ไม่แสดงน้ำหนักแสงเงา ให้เห็นเป็น ปริมาตรหรือมวล ดังเช่นรูปทรง แต่ทั้งรูปร่าง และรูปทรง จะมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เพราะการจะกำหนดว่า สิ่งนั้นคือรูปร่าง หรือรูปทรง ก็อยู่ที่ การพิจารณา จากองค์ประกอบอื่น ๆ ด้วย

เปรียบเทียบระหว่างรูปร่างและรูปทรง

รูปทรง (Form) จะมีความสัมพันธ์ กันอย่างใกล้ชิดกับรูปร่าง แต่รูปทรง มีความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดที่สุดก็คือ รูปทรงมีลักษณะเป็น 3 มิติ คือนอกจากจะมีส่วน กว้าง และ ส่วนยาวแล้ว จะแสดงส่วนหนา หรือส่วนลึกเพิ่มขึ้นอีกมิติหนึ่ง

ประเภทของรูปร่างและรูปทรงในทางทัศนศิลป์

รูปร่างและรูปทรงแบ่งออกได้ 3 ประเภท คือ

1. รูปร่าง,รูปทรงธรรมชาติ (Natural Shape & Form) หมายถึงรูปร่างที่ถ่ายทอดแบบมาจากธรรมชาติเป็นสิ่งที่พบเห็นโดยทั่วไป ได้แก่ คน สัตว์ พืช หรือเรียกอีกนัยหนึ่งว่ารูปร่างที่ได้จากสิ่งที่มีชีวิต (Organic)
2. รูปร่าง,รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Shape & Form)หมายถึงรูปร่าง ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาใหม่ โดยอาจจะ มีที่มาจากธรรมชาตินำมา ดัดแปลง โดยรูปร่างเรขาคณิตนี้ จะมีโครงสร้างแน่นอน วัตรระยะได้ ได้แก่ รูปร่างวงกลม รูปร่างสามเหลี่ยม รูปร่างสี่เหลี่ยม ฯลฯ
3. รูปร่าง,รูปทรงนามธรรม (Abstract Shape & Form)หมายถึงรูปร่างที่ถูกเปลี่ยนแปลง อาจเป็นรูปร่าง ที่มาจากธรรมชาติ เรขาคณิต หรือจากจินตนาการ ซึ่งรูปร่างลักษณะนี้ อาจพอมองออกว่า คล้ายกับรูปร่างอะไร หรือไม่สามารถระบุได้ว่า เป็นรูปร่างอะไร อาจเรียก รูปร่างชนิดนี้ว่า รูปร่าง ไม่แสดงเนื้อหาหรือรูปร่างอิสระ ซึ่งเป็นรูปร่าง ที่เกิดขึ้น โดยไม่จำเป็นต้อง อ้างอิงธรรมชาติ หรือเรขาคณิต

4. พื้นผิว หรือ ผิวสัมผัส (Texture)

พื้นผิว หมายถึงบริเวณผิวนอกของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็น รับรู้ได้ด้วยการ รับสัมผัสทางตาและกายสัมผัส ก่อให้เกิดความรู้สึกใน ลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น หยาบ ละเอียด มัน วาว ด้าน และขรุขระ พื้นผิว เป็นส่วนประกอบ (Element) ที่สำคัญของศิลปะอันหนึ่ง ที่ถูกนำ มาใช้สร้างสรรค์ทัศนศิลป์ เพราะ พื้นผิวสามารถก่อให้เกิดปฏิกิริยาทาง ด้านความรู้สึก รับรู้ได้ด้วยการรับสัมผัสทางตา และจับต้องได้ทางกายสัมผัส พื้นผิวจะถูก นำมาใช้ในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น ในผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ศิลปินจะใช้พื้นผิว สร้างความงาม และค่าน้ำหนัก เพื่อให้ เกิดความประสานกลมกลืน ความแตกต่าง และจุดเด่น เป็นต้น พื้นผิว ไม่ว่าจะเกิดจากธรรมชาติ หรือจากมนุษย์ และเครื่องจักร จะมีลักษณะ ที่สัมผัสได้ ใน 2 ลักษณะ คือ

พื้นผิวจริง (Real Textures) หมายถึงพื้นผิวที่สามารถจับต้องได้ เช่น เปลือกของต้นไม้ ใบไม้ ก้อนหิน ก้อนกรวด ผลไม้ ผิวหนังคน สัตว์ ฯลฯ พื้นผิวลักษณะนี้มนุษย์สามารถ สัมผัสได้ ทั้งทางจักษุสัมผัส และกายสัมผัส (Tactile Textures) และความรู้สึกที่สัมผัสได้ ก็มักจะตรงกัน ทั้งที่ตาเห็นและการสัมผัส พื้นผิวจริง จะมีคุณสมบัติของ ส่วนประกอบอื่น มาเกี่ยวข้องโดยตรงก็คือ น้ำหนัก และทิศทาง ของแสงและเงา เพราะสิ่งนี้ จะทำให้การ เกิดของพื้นผิว เด่นชัดขึ้น

พื้นผิวเทียม (Artificial Textures) หมายถึงพื้นผิวที่เลียนแบบพื้นผิวจริง และเป็นพื้นผิวที่รับรู้ได้ทางจักษุสัมผัส (Visual Textures) โดยรู้สึกได้ โดยประสบการณ์ที่เคย รับรู้จากพื้นผิวจริง เช่น มองเห็นว่า เรียบมัน หยาบ ขรุขระ ฯลฯ แต่เมื่อสัมผัสจากทางกาย อาจจะมีลักษณะ คล้อยตามกับที่ตาเห็น หรือค้ำกับที่ตาเห็น ก็ได้

5. น้ำหนักอ่อนแก่ (Value)

น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา ที่ปรากฏบนวัตถุ นั้นเป็นผลมาจาก แสงสว่างในธรรมชาติ หรือแสงสว่างที่มนุษย์ ประดิษฐ์ขึ้น เมื่อใดที่แสง ตกกระทบวัตถุจะเกิด เป็นบริเวณสว่างและ บริเวณมืดโดยบริเวณสว่างและบริเวณมืดจะค่อย ๆ กระจายค่าน้ำหนักความอ่อนแก่ ได้อย่างกลมกลืน ปรากฏเป็นปริมาตรของรูปทรงของวัตถุ เรื่องของน้ำหนัก จึงเกี่ยวข้อง โดยตรง กับแสงสว่าง ถ้าปราศจากแสงสว่าง หรือมีปริมาณน้อย รูปทรงของวัตถุก็จะพร่ามัว หรือมองเห็นได้ไม่ชัดเจน กล่าวได้ว่า น้ำหนัก เป็นการตอบสนองทางการเห็นจากการเกิด ของแสงสว่างและเงามืด ที่ปรากฏบนวัตถุ ในทางทัศนศิลป์ น้ำหนักอ่อนแก่ หมายถึงความอ่อนแก่ บริเวณเนื้อที่ ของวัตถุที่ถูกแสงและ บริเวณเนื้อที่เป็นเงา อาจจะมีน้ำหนักอ่อนตั้งแต่ ขาวจนถึงดำ

6. สี (Color)

สีเป็นส่วนประกอบพื้นฐานของการออกแบบศิลปะ (Elements of Art) ทุกสาขา ซึ่งศิลปิน หรือนักออกแบบ ใช้ สี เป็น "ตัวกลาง" หรือ "สื่อ" ในการ ถ่ายทอด อารมณ์ ความรู้สึก สร้างสรรค์ ออกมา เป็นงานออกแบบ หรือศิลปะสาขาใด สาขาหนึ่ง แต่สี จะบรรลุถึงอารมณ์ ความรู้สึกได้นั้น ต้องสัมพันธ์ กับส่วนประกอบขั้นมูลฐานของศิลปะ ด้านอื่น ๆ ด้วย ซึ่งประกอบด้วย เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น การใช้สี ให้แสดงศักยภาพ ในงานออกแบบ ศิลปะ ให้ประสบความสำเร็จนั้น ต้องมีการวางแผน การใช้ ซึ่งการวางแผนนี้ เรียกว่า การวางโครงสี (Color Schemes) เพื่อให้สีนั้น มี

ปฏิกิริยาต่อการมองเห็น ตามจุดประสงค์ ที่กำหนดไว้ แต่ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว เกี่ยวกับการใช้สี หลักเกณฑ์ต่าง ๆ เป็นเพียงแนวทาง เท่านั้น เพราะความรู้สึก การรับรู้ ทางด้านสีของมนุษย์นั้น แตกต่างกันไป

หลักการศิลปะ (Principle of Art)

หมายถึงการนำส่วนประกอบมูลฐานหรือทัศนธาตุของศิลปะ มาประกอบเข้าด้วยกันทำให้เป็นงานศิลปะที่สมบูรณ์ หลักการศิลปะ ประกอบด้วย 10 หลักการคือ

1. ความสมดุล (Balance)

ความสมดุล คือ หลักการทัศนศิลป์ ที่เกี่ยวข้องกับการ มองเห็น (Visual Balance) สิ่งต่าง ๆ ที่จัดวางภายในงานศิลปะนั้น เมื่อมองแล้วให้ความรู้สึกไปสองทาง คือ รู้สึกว่ามีความเท่ากัน ทั้งสองข้าง (Symmetry) และรู้สึกว่าหนักไปข้างใดข้างหนึ่ง (Asymmetry) ความสมดุล เป็นสิ่งที่มนุษย์สัมผัส อยู่ตลอดเวลา เป็นสิ่งหนึ่ง ที่มนุษย์คุ้นเคย นักจิตวิทยากล่าวไว้ว่า ที่เป็นดังนี้ เพราะร่างกายของมนุษย์ มีความสมดุลเท่ากันเป็นปกติ (Formal Balance) ความสมดุล เป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิต เช่น การทรงตัว ของร่างกายไม่ให้ล้ม เวลานั่ง ยืน เดิน หรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งธรรมชาติ ได้พยายามสร้างการทรงตัว ให้อยู่ได้โดยอัตโนมัติ ความดุลในงานทัศนศิลป์ เกิดจากความสมดุลของทัศนธาตุ (Element) และองค์ประกอบ (Composition) หรือหลักการ (Principles) ที่เกี่ยวข้อง ความสมดุลแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน (Symmetry Balance)

ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากันหมายถึง ภาพที่มีสองข้าง เหมือนกัน เช่นเดียวกับ นำภาพข้างหนึ่งไปวางข้างกระจกเงาและเห็น ภาพอีกข้าง หนึ่งเหมือนกัน (Mirror Image) โดยมีเส้นแบ่งครึ่งตามแนวตั้ง เป็นเส้นแกนกลาง (Central Axis) ความสมดุลลักษณะนี้ สร้างความสนใจ และความเข้าใจได้ง่าย ที่สุด ดังกล่าวมาแล้วว่า มนุษย์ทุกคนคุ้นเคยกับ ความเท่ากัน ทั้งสองข้าง เป็นอย่างดี ในธรรมชาติเช่นร่างกายมนุษย์ มีสองตา สองหู สองแขน ฯลฯ โดยมี สิ่งที่มีเพียงหนึ่งเดียว อยู่ตรงแกนกลาง เช่น ตา ปาก และมนุษย์ก็ได้พบเห็นธรรมชาติต่าง ๆ รอบตัว จะพบว่า ส่วนใหญ่ จะมีลักษณะสองข้างเท่ากัน

ความสมดุล แบบสองข้างไม่เท่ากัน (Asymmetry Balance)

หมายถึงการจัดวางส่วนประกอบมูลฐานของ ศิลปะ ลงในสองข้าง ของแกนสมมุติ ทั้งทางแนวตั้ง หรือแนวนอน ได้อย่างอิสระโดย ไม่ต้องคำนึงถึงความเท่ากันทั้งสองข้าง ในด้านสัดส่วน มวล หรือปริมาตร แต่ในการจัดวางนั้น เมื่อดูโดยรวมแล้ว มีความสมดุลในความรู้สึกเกิดขึ้น ไม่หนักไปข้างใดข้างหนึ่ง ความสมดุล แบบสองข้างไม่เท่ากันนี้ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ความสมดุลแบบไม่เป็นทางการ (Informal Balance) เพราะการออกแบบสร้างสรรค์ ไม่มีกฎเกณฑ์ (Informula) ที่แน่นอน ในการจัดวางวัตถุตามแกนแนวตั้ง และแนวนอน ว่าไม่จำเป็นจะต้องมีความเท่ากันอยู่สองข้างของ แกนกลาง

เสมอแต่ความสมดุลที่เกิดขึ้นนั้น เกิดจากความรู้สึกของผู้ชม ความสมดุลในลักษณะนี้ จะให้อารมณ์ความรู้สึกเคลื่อนไหว น่าสนใจ เป็นความรู้สึก ตรงกันข้ามกับความสมดุลแบบ สองข้างเท่ากัน

2. บริเวณว่าง (Space)

คนเราอาศัยอยู่ในบริเวณว่างในโลกที่เป็น 3 มิติ ที่แสดงความกว้าง ความยาว และความลึก ที่ว่างตามปกติจะเป็นบริเวณที่หาขอบเขตไม่ได้ เป็นสิ่งที่มองไม่เห็น เช่นเดียวกับความ เว้งว่างในอวกาศ แต่เมื่อมีสิ่งใด สิ่งหนึ่งปรากฏขึ้น ก็เกิดปฏิกิริยากับที่ว่างนั้นทันที เช่นเดียวกับบริเวณว่างบนพื้นโลก เมื่อเรายู่บนที่สูง มองไปรอบ ๆ ตัว เราจะเห็นบางสิ่ง ไกลตัว บางสิ่งไกลออกไป เกิดระยะทางใกล้ ไกล บริเวณว่างลักษณะนี้เรียกว่า บริเวณว่างจริง (Physical Space) หรือ บริเวณว่าง 3 มิติ (Three Dimension Space)

บริเวณว่างในทางทัศนศิลป์ เป็นบริเวณว่าง ที่ได้มีการควบคุมและกำหนดขอบเขตสำหรับการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดย บริเวณว่าง เป็นเหมือนสนาม หรือเวทีสำหรับจัดวาง ทัศนธาตุ หรือส่วนประกอบมูลฐานของทัศนศิลป์ (Elements of Visual Art) ลงไปเพื่อแสดงบทบาทให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ งานทัศนศิลป์แต่ละประเภท ก็ใช้ที่ว่าง แตกต่างกันไป เช่นประติมากรรม และสถาปัตยกรรม ก็ใช้มีว่างแบบ 3 มิติ จิตรกรรม ก็ใช้มีว่างแบบ 2 มิติ คือเป็นที่ว่างที่กำหนดด้วยความกว้าง และความยาว เท่านั้น แต่บางครั้ง จิตรกรรมก็สามารถสร้างมิติที่ 3 ให้เกิดขึ้น บนพื้นผิวราบ 2 มิติได้บริเวณว่างที่เกิดขึ้นลักษณะนี้ เรียกว่าบริเวณว่างลวงตา (Illussion Space) หรือ บริเวณว่าง 2 มิติ (Two Dimension Space)

3. จังหวะ (Rythm)

ในทางทัศนศิลป์ จังหวะเกิดจาก การเว้นระยะ ความห่าง หรือการซ้ำที่เป็นระเบียบ เป็นจังหวะจะโคน จากระเบียบธรรมดา ที่มีช่วงถี่ ห่าง เท่า ๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูง และซับซ้อนขึ้นของทัศนธาตุ หรือส่วนประกอบมูลฐานของทัศนศิลป์ (Elements of Visual Art) เช่น เส้น รูปปร่าง รูปทรง สี ที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว (Movement) ทางสายตา คือทางเดินของ ภาพที่มีพลังชักนำหรือขัดแย้งให้สายตาติดตาม จังหวะของงานทัศนศิลป์ เป็นการซ้ำหรือการไหลต่อเนื่องกัน ของส่วนประกอบมูลฐานของศิลปะ เช่น เส้น รูปปร่าง รูปทรงพื้นผิวในที่ว่าง มีความถี่ ความห่าง เกิดเคลื่อนไหวในทางสายตา จำแนกออกได้ 3 ประเภทตามลักษณะการเกิดของจังหวะ คือ

จังหวะเกิดจากซ้ำกัน (Repetition Rythm)

หมายถึงการจัดช่วงจังหวะให้มีลักษณะ ซ้ำกันของ ส่วนประกอบชั้นมูลฐาน เช่น เส้น สี น้ำหนัก รูปปร่าง รูปทรง ฯลฯ ซึ่งมีหน่วยตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป โดยมีบริเวณว่าง คั่นอยู่ ระหว่างรูปปร่าง หรือรูปทรงเหล่านั้น

จังหวะเกิดจากการต่อเนื่อง (Continuous Rythm)

หมายถึงการเคลื่อนไหวที่มีจังหวะ ซึ่งอาจจะ เป็นเส้น สี รูปปร่าง รูปทรง แสงเงา ฯลฯ ที่ต่อเนื่อง โดยไม่มีบริเวณว่างมาคั่น การกำหนดจังหวะ อยู่ที่ลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุเอง เช่น

เดียวกับคลื่นในทะเล ที่เลื่อนไหลไปอย่าง สม่่าเสมอ ให้จังหวะต่อเนื่องกันของเส้น สี น้ำหนัก หรือ จังหวะของดนตรีที่มีการต่อเนื่องกันด้วยเสียงสูง เสียงต่ำ บรรเลง ได้อย่างต่อเนื่อง เป็นจังหวะไม่ขาด ระยะเวลา

จังหวะเกิดจากการต่อเนื่องก้าวหน้า (Progressive Rhythm)

หมายถึงการจัดจังหวะ ให้เพิ่มขึ้นเป็น ลำดับอาจเกิดขึ้น จากเส้น ขนาด น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง เส้น สี พื้นผิว ฯลฯ เป็น การสร้างสรรค์ระยะของจังหวะ ให้เปลี่ยนแปลง ไปทีละน้อย

4. ขนาดและสัดส่วน (Size & Proportion)

ขนาดและสัดส่วน เป็นคำที่มีความหมายทั้งคล้ายกัน และ แตกต่างกันเล็กน้อย แต่มีความ ความ สัมพันธ์กันตลอดเวลา คือเป็นความสัมพันธ์ (Relative) ของส่วนย่อย (Detail) กับส่วนรวม (Mass) กล่าวคือขนาด เป็นส่วนย่อย (Detail) หมายถึง ขนาดความใหญ่ ความเล็ก ความกว้าง ความ ยาว หรือความลึก ของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งวัดได้ตามมาตรา ที่มนุษย์ได้กำหนดหน่วยวัดขึ้นมา เพื่อเป็น มาตรฐานใช้เรียกกันสัดส่วน เป็นส่วนรวม (Mass) หมายถึงความสัมพันธ์ระหว่าง สิ่งสองสิ่ง ที่มีขนาด ต่างกัน เช่นการที่จะระบุว่าขนาดนั้นมีความใหญ่ เล็ก หรือมีความเหมาะสมพอดีแค่นั้นนั้น ต้อง นำไปเปรียบเทียบกับขนาดโดยส่วนรวม (Mass) ที่เรียกว่าสัดส่วน (Proportion)

5. การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในงานทัศนศิลป์ ไม่ว่าจะ เป็นสาขา จิตรกรรม ประติมากรรมศิลปะ ภาพพิมพ์ หรืองานออกแบบใด ๆ ก็ตาม เป็นอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ดูได้โดยรับรู้จากสิ่ง ที่อยู่นิ่ง (Static) ได้ด้วย การเห็นหรือด้วยประสาท สัมผัสทางตาว่าสิ่งนั้นมีการเคลื่อนไหว ไม่ใช่การเคลื่อนไหว ที่เกิดขึ้นจริง เพราะงานทัศนศิลป์โดยทั่วไป จะไม่มีการเคลื่อนไหว แต่ลักษณะของทัศนธาตุ รวมทั้ง องค์ประกอบทางศิลปะ ทำให้รู้สึกว่ามี การเคลื่อนไหว ผ่านจักขุสัมผัส และความรู้สึกของการ เคลื่อนไหวนั้นส่วนหนึ่งก็เกิดจากประสบการณ์ จากการรับรู้ ของมนุษย์จากธรรมชาติ เช่นเดียวกัน

6. การแปรเปลี่ยน (Gradation)

การแปรเปลี่ยน คือการเปลี่ยนแปลง การกระจาย หรือการ ลดหลั่นของส่วนประกอบ มูล ฐานของทัศนศิลป์ ได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ขนาด น้ำหนักอ่อนแก่ สี จากสภาพหนึ่ง ไปสู่อีก สภาพหนึ่ง และระหว่างสภาพทั้งสองนี้มีการแปรเปลี่ยนที่ต่อเนื่อง สัมพันธ์กัน โครงสร้างมูลฐานของ การแปรเปลี่ยนเกิดจากจังหวะการซ้ำ (Repetition) แต่การซ้ำนี้ มีการแปรเปลี่ยนแตกต่างกันออกไป มากมาย เป็นการคลี่คลาย จากสภาพหนึ่ง ไปสู่อีกสภาพหนึ่ง แต่ถึงจะมีการแปรเปลี่ยนอย่างไร สภาพ เดิมเช่นรูปร่าง รูปทรง หรือโครงสร้าง ยังคงมีเค้าของเดิมอยู่ ยังมองออกว่ามีการคลี่คลายมาจากอะไร เปรียบกับเสียงทำนองดนตรี จะที่ท่อนซ้ำ ท่อนแยกที่ซ้ำและแปรเปลี่ยนไปตลอดเวลา แต่ยังคงสภาพ ทำนองหลัก (Theme) ไว้เสมอ

ในงานทัศนศิลป์การแปรเปลี่ยนนี้ให้ความรู้สึกและปฏิกิริยา (Effect) ทางจิตวิทยาและการมองเห็นหลายประการ ซึ่งจะมีความเกี่ยวข้อง สัมพันธ์กับทัศนธาตุ และ องค์ประกอบทัศนศิลป์ในข้ออื่น ๆ อีกด้วย เช่น การแปรเปลี่ยนของขนาด และทิศทาง ทำให้เกิดระยะความลึก เป็นทัศนียภาพ (Linear Perspective) การลดหลั่นของสี จากสีโทนร้อนมาโทนเย็น และจากสีเข้ม มายังสีอ่อน สร้างระยะความลึก ของบรรยากาศ (Aerial Perspective) การแปรเปลี่ยน ยังสามารถ สร้างจุดเด่น หรือจุดสนใจ และสร้าง ความรู้สึกของการเคลื่อนไหวได้ เช่น การลดหลั่น หรือการไล่สีน้ำหนักรวมกัน มายัง น้ำหนักอ่อน ทำให้สายตา เคลื่อนไหว ไล่ตามน้ำหนักนั้น การแปรเปลี่ยน เป็นส่วนหนึ่ง หรือเป็น องค์ประกอบหนึ่ง ของจังหวะ (Rhythm)

7. ความแตกต่าง (Contrast)

ความแตกต่างเป็นสิ่งที่พบเห็นได้โดยทั่วไป เป็นสิ่งปกติในธรรมชาติ เช่น ความสว่างและความมืด ความใหญ่และเล็ก ความหนาและบาง เป็นต้น แต่ในทางทัศนศิลป์ ความแตกต่าง หมายถึง ความขัดแย้ง (Opposition) ของ ส่วนประกอบมูลฐานที่อยู่ร่วมกัน (Juxtaposition) เช่น ขนาดใหญ่ / เล็ก, รูปร่างเหลี่ยม / มน, พื้นผิวหยาบ / ละเอียด, น้ำหนักอ่อน / แก่, ทิศทางของเส้นตั้ง / นอน, สีที่แตกต่างในวงล้อสี เช่น เขียว / แดง, น้ำเงิน / ส้ม เป็นต้น รวมทั้งความแตกต่างระหว่าง ส่วนประกอบมูลฐาน กับหลักการทัศนศิลป์ เพื่อสร้างให้ผลงานนั้น มีความงามเด่นชัด ช่วยเน้นสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ในจุดสำคัญของการ ออกแบบ ให้เป็นจุดสนใจขึ้น ทำให้งานออกแบบนั้นมองดูไม่น่าเบื่อ ไม่ซ้ำซาก ไม่จำเจทำให้มีความ สมบูรณ์มากขึ้น ในทางตรงกันข้าม ถ้างานออกแบบนั้น ขาดความแตกต่าง หรือ มีความกลมกลืนกันมากเกินไป ก็จะทำให้การออกแบบนั้นน่าเบื่อ ซ้ำซากจืดชืด ไม่น่าสนใจ แต่ก็มีข้อควรระวังในการ สร้างความแตกต่างก็คือ หากในงานทัศนศิลป์นั้น มีความแตกต่างมาก และอยู่อย่าง กระจัดกระจายแล้ว จะเป็นการทำลาย เอกภาพของงานศิลปะนั้น ฉะนั้นการสร้าง ความแตกต่าง ย่อมอยู่ภายใต้ กฎเกณฑ์ของ เอกภาพ (Unity) ด้วย

8. ความกลมกลืน (Harmony)

โดยทั่วไป หมายถึงการประสานเข้าสนิทกัน กลมกลืน ประองตอง สัมผัส ลมรอย ในทาง ทัศนศิลป์ ความกลมกลืน หมายถึง การรวมกันของ หน่วยย่อยต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ส่วนประกอบมูลฐาน ของศิลปะ คือได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิว น้ำหนัก อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง และการจัดวางองค์ประกอบ เช่นจังหวะ ช่องว่าง ทำให้เกิดเป็นการประสานเข้า กันได้อย่างสนิท โดยไม่มีความขัดแย้ง ทำให้ผลงาน การออกแบบ ทัศนศิลป์ มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือความมี เอกภาพ แต่อย่างไรก็ตาม ความกลมกลืนถ้ามีมากเกินไป ก็อาจจะ ทำให้ผลงานนั้นน่าเบื่อได้ จึง ต้องมีการ เพิ่มการขัดแย้ง หรือ ความแตกต่าง (Contrast) เข้าไปร่วมบ้างเพียงเล็กน้อย ก็จะทำให้ผลที่ น่าสนใจขึ้น ประโยชน์อีกลักษณะหนึ่ง ของความกลมกลืนที่มีต่องานทัศนศิลป์ ก็คือ การใช้ความ กลมกลืนเป็นตัวกลางหรือตัวประสาน (Transition) ทำสิ่งที่มีความขัดแย้งกัน หรือสิ่งที่มีความ ต่างต่างกัน ให้อยู่ร่วมกันได้ เช่นสีดำ กับสีขาว เป็นน้ำหนักที่ติดกัน อย่างรุนแรง มีความขัดแย้ง กัน อย่างสิ้นเชิง ก็ใช้น้ำหนักเทา หรือ น้ำหนักอ่อนแก่ระหว่างขาว ดำ มาเป็นตัวประสาน ให้สีดำ และสี ขาวนั้นมีความกลมกลืนกัน

9. เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ ในความหมายโดยทั่วไป คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือ ความกลมกลืนกลมเกลียวเข้ากันได้ ความกลมกลืนและ ความเป็นอันหนึ่ง อันเดียวกัน ที่เกิดจาก การเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของส่วนต่าง ๆ ในทางศิลปะ เอกภาพ คือ การรวมกันของส่วนประกอบย่อยต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ส่วนประกอบขั้นมูลฐานของศิลปะ เช่น รูปร่าง รูปทรง มาจัดเข้าด้วยกัน ให้แต่ละหน่วย ให้ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน มีความประสานกลมเกลียวอันหนึ่ง อันเดียวกันเกิดเป็นผลรวมที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ เอกภาพ นับได้ว่ามีความสำคัญต่อ กระบวนการ สร้างสรรค์ งานศิลปะทุกสาขา โดยเฉพาะ ทัศนศิลป์ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็น เบื้องต้นที่ผู้สร้างสรรค์ จะต้องสร้างการประสานหรือการจัดระเบียบ ของส่วนต่าง ๆ เพื่อผลรวม เป็นหนึ่ง ที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ ให้ความรู้สึก เป็นหนึ่งเดียว (Oneness) เกิดขึ้นในมโนภาพ (Visual Image) มีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ เอกภาพในทางทัศนศิลป์ จำแนกออกได้ใน 2 แนวทางคือ เอกภาพทางด้านโครงสร้าง และเอกภาพทางด้านรูปแบบ และความคิด

10. จุดเด่น (Dominance)

จุดเด่นหรือจุดสนใจ (Point of Interest) ในความหมายของทัศนศิลป์ ก็คือ บริเวณหรือส่วนสำคัญของงานทัศนศิลป์ ที่ปรากฏขึ้น จากการเน้น (Emphasis) ของส่วนประกอบมูลฐาน และองค์ประกอบทัศนศิลป์อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างผสมกัน ซึ่งเมื่อสัมผัสด้วยสายตา แล้ว มีความชัดเจนเด่นสะดุดตาเป็นแห่งแรก เป็นจุดที่มีพลัง มีอำนาจดึงดูดสายตา มากกว่าส่วนอื่น ๆ การเน้น ให้เกิดจุดเด่นในงาน ทัศนศิลป์เป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะจะเป็นเครื่องเรียกร้องความสนใจ เพื่อชักจูงให้เข้าไปสัมผัส ในส่วนละเอียดต่อไป และเป็นการเพิ่ม ความน่าดู สมบูรณ์ ลงตัวขึ้นให้กับงานออกแบบนั้น แต่การสร้าง จุดเด่นไม่ว่าโดยวิธีใดก็ตาม ต้องไม่สร้างหลายจุดเพราะถ้ามีหลายจุด ก็จะแย่งความเด่นกัน ไม่รู้ว่าจุดเด่นที่แท้จริงอยู่ที่ไหน นอกจากนี้ ก็จะเป็นการ ทำให้เอกภาพในงานนั้นหมดไป การสร้างจุดเด่น เป็นองค์ประกอบหนึ่ง ของการสร้าง ความแตกต่าง (Contrast)

2.1.2 ลัทธิบริโภคนิยม

ความหมายของลัทธิบริโภคนิยม

ลัทธิบริโภคนิยม หมายถึงการนิยมบริโภคฟุ่มเฟือยเกินความต้องการที่จำเป็นในชีวิตและเกินกว่าฐานะรายได้หรือความสามารถในการผลิตของคนหรือของประเทศ เป็นลัทธิที่แพร่หลายในประเทศไทยมาก ไม่ใช่เฉพาะนิสิต นักศึกษา เยาวชนวัยรุ่นหนุ่มสาวเท่านั้นที่นิยมใช้จ่ายฟุ่มเฟือย คนทั่วไปต่างก็นิยมใช้จ่ายฟุ่มเฟือยกันเป็นส่วนใหญ่

เรามักจะมองว่าปัญหาลัทธิบริโภคนิยมเกิดจากการเลียนแบบวัฒนธรรมทุนนิยมตะวันตก ซึ่งมีส่วนจริง แต่คนในประเทศทุนนิยมตะวันตกเองรวมทั้งญี่ปุ่นก็อาจไม่ได้ติดในลัทธิบริโภคนิยมมากเหมือนคนไทยก็ได้ การไปจับจ่ายใช้สอย ซื้อสินค้าที่จำเป็นในชีวิตเป็นเรื่องการบริโภคตามปกติที่คนทุกประเทศทำกัน แต่การจับจ่ายใช้สอยมากเกินไป บ่อยเกินไป แพงเกินกว่าฐานะรายได้และความจำเป็นที่คนไทยนิยมทำกัน ถือว่าอยู่ในขั้นเสพติดลัทธิบริโภคนิยม ลัทธิบริโภคนิยมที่ระบาดในประเทศ

ไทยได้ง่ายมากคงมาจากหลายปัจจัยรวมทั้งรากเหง้าทางวัฒนธรรมเดิมของไทยน่าจะมีส่วนส่งเสริมให้คนไทยนิยมบริโภคฟุ่มเฟือยด้วย

ที่มาของลัทธิบริโภคนิยมในไทย

1. สังคมไทยพัฒนามาจากสังคมชุมชนเกษตรแบบดั้งเดิม ที่ตนเองได้แบบมีผลผลิตเหลือเพื่อ การจัดงานฉลองตามประเพณี งานบุญทางศาสนา นิยมทำกันใหญ่โตเพื่อแสดงความใจกว้างเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เช่น อาหารการกิน ต้องทำเหลือมาก ๆ เพราะกลัวว่าถ้าไม่มากพอ คนที่มาร่วมงานจะหาว่าใจแคบ สมัยก่อนคนไทยในชุมชนเกษตรผลิตอาหารได้เองรวมทั้งเวลาจัดงาน ญาติพี่น้องเพื่อนบ้านเอาอาหารมาช่วยด้วย จึงไม่ได้สิ้นเปลืองมาก แต่วัฒนธรรมแบบนี้เมื่อเอามาใช้ในยุคทุนนิยมอุตสาหกรรมที่ต้องใช้เงินซื้อหา การจัดงาน เช่น บวชนาค แต่งงาน ฯลฯ จึงกลายเป็นเรื่องฟุ่มเฟือยกว่าสมัยก่อนมาก

วัฒนธรรมแบบมีผลผลิตเกษตรเหลือกินเหลือใช้คงมีส่วนทำให้คนไทยที่ไม่เคยอด มีวัฒนธรรมแบบชอบใช้ชีวิตแบบวันต่อวัน หรือคนมีเงินเดือนก็มองเดือนต่อเดือน ไม่ค่อยอดออม ไม่คิดเรื่องอนาคตที่อยู่ไกลออกไป ถ้าเทียบกับคนญี่ปุ่น เวียดนาม ซึ่งผ่านความยากลำบากของธรรมชาติ และสงครามกับเจ้าอาณานิคมมา ทำให้เขารู้จักประหยัด อดออม มีวินัยในการบริโภคและเรื่องอื่น ๆ มากกว่าไทย

2. วัฒนธรรมศักดินา เจ้าขุนมูลนาย แสดงฐานะด้วยเครื่องแต่งตัว ของใช้, การทำบุญทำทาน ฯลฯ ก็คงมีส่วนทำให้คนไทยชอบอดเวลาไปวัด ไปงาน คนต้องแต่งตัวดี ๆ ภาคเหนือมีภาคิตว่า แต่งตัวไม่ดีคนเห็นได้ง่าย แต่ท้องทิวไม่มีใครส่องไฟเห็น คนไทยจึงนิยมการบริโภคที่สูงกว่าฐานะจริงแบบที่เรียกว่า “รายได้ต่ำรสนิยมสูง” เช่น คนที่พอมีฐานะเป็นคนชั้นกลางต้องซื้อรถยนต์ส่วนตัว แม้จะต้องกัดฟันผ่อนส่ง สำหรับคนไทย รถไม่ได้เป็นแค่ยานพาหนะไว้ใช้สอยตามจำเป็น แต่เป็นเครื่องประดับเพื่อแสดงฐานะต่อคนภายนอกด้วย คนไทยจึงนิยมใช้รถส่วนตัวกันมากรัฐบาลก็ไม่สนใจจะพัฒนาระบบการขนส่งสาธารณะ

ค่านิยมแบบต้องการอำนาจ ความมั่งคั่งยังนำไปสู่การทุจริตฉ้อฉลและการหาผลประโยชน์ทับซ้อน เพื่อจะได้บริโภคฟุ่มเฟือย เลี้ยงลูกน้องบริวาร เพื่อแสดงฐานะอำนาจ กลายเป็นวงจรที่ชั่วร้ายที่นักการเมืองและข้าราชการชั้นสูงของไทยต้องอยู่ในวงจรนี้อย่างไม่มีใครกล้าเปลี่ยนแปลง

3. ทุนนิยมไทยเป็นการนำเอาทุนต่างชาติแบบสำเร็จรูปและเข้ามาในยุคที่บริษัทข้ามชาติเติบโตมาก มีสินค้าบริการอำนวยความสะดวกมาก มีสื่อวิทยุโทรทัศน์และพ็อปปูล่าร์มีเครื่องมือในการกระตุ้นการขายสินค้ามาก เช่น การซื้อแบบผ่อนส่ง เอาของไปก่อนจ่ายทีหลังพร้อมดอกเบี้ย ทำให้ประเทศไทยเป็นทุนนิยมที่ล่าช้าหรือเป็นทุนนิยมบริวารที่เน้นการซื้อขาย การบริโภคมกกว่าการผลิตด้วยตนเอง โดยเฉพาะวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่ตื่นตัวทางเพศ ชอบแต่งตัว ชอบสนุกสนาน ทำอะไรใหม่ ๆ อยู่แล้วยังเป็นเหยื่อของลัทธิบริโภคนิยมที่พวกนายทุนต้องการส่งเสริมเพราะ ต้องการกำไรได้ง่าย ยิ่งนักศึกษาที่มาจากคนรวยคนชั้นสูงหรือถือว่าตนมีฐานะสูงกว่าคนงานยิ่งฟุ่มเฟือยมาก

4. รัฐบาล ซึ่งเป็นตัวแทนของคนรวยและคนชั้นกลาง ทุกรัฐบาลได้รับอิทธิพลจากการพัฒนาทุนนิยมอุตสาหกรรม คิดในกรอบการส่งเสริมการลงทุน การค้าอย่างเสรี กระตุ้นการค้าขาย กระตุ้นการใช้จ่ายมาก ส่วนหนึ่งเพราะพวกเขาหวังประโยชน์ในการหาเสียงและเพื่อธุรกิจของตน ส่วนหนึ่งเพราะชนชั้นนำของไทยส่วนใหญ่ค่อนข้างโง่ ไม่มีความคิดเชิงชาตินิยม สังคมนิยม การอนุรักษ์ทรัพยากรสภาพแวดล้อม การพัฒนาคุณภาพชีวิตเพื่อความสุข รัฐบาลไทยไม่ว่าชุดไหนก็ตามไม่มีนโยบายเก็บภาษีสินค้าฟุ่มเฟือย ในอัตราก้าวหน้า ไม่มีนโยบายอนุรักษ์ฟื้นฟูสภาพแวดล้อม บางรัฐบาล เช่น รัฐบาลทักษิณ ยิ่งส่งเสริมทุนนิยมบริโภคนิยมแบบสุดโต่งทั้งกระตุ้นการใช้จ่าย การปล่อยกู้ดอกเบี้ยต่ำ เพื่อการหาเสียงและเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจให้คนมีเงินกลับมาซื้อสินค้าและบริการของพวกตน รัฐบาลสมัครก็เดินตามรอยเดียวกัน

นี่คือทุนนิยมผูกขาดแบบสุดโต่ง ซึ่งบางคนเรียกว่าทุนนิยมสามานย์ ในประเทศทุนนิยมอุตสาหกรรมอื่น ๆ รัฐบาลมักจะใช้ระบบเศรษฐกิจแบบผสม คือรัฐบาลแทรกแซงดูแลเก็บภาษีคนรวย ในอัตราก้าวหน้า ลดการฟุ่มเฟือย ลด/ป้องกันการทำลายธรรมชาติสภาพแวดล้อม ส่งเสริมวิถีชีวิตชุมชนและวัฒนธรรมค่านิยมที่ดี ไม่ได้ปล่อยให้ทุนนิยมแบบกอบโกยล้างผลาญกันสุด ๆ แบบ รัฐบาลทักษิณ และสมัครซึ่งมีวิถีคิดและการมุ่งผลประโยชน์ส่วนตัวเหมือน ๆ กัน

5. ระบบการศึกษาและสื่อมวลชนของไทยล้วนส่งเสริมลัทธิบริโภคนิยมมากกว่าจะทำให้ประชาชนฉลาดรู้เท่าทันระบบทุนนิยมอุตสาหกรรม ระบบการศึกษาสอนแบบท่องจำและทักษะบางอย่างเพื่อให้คนออกไปทำงานรับใช้ระบบเศรษฐกิจทุนนิยมอุตสาหกรรมที่เน้นการหาเงินเพื่อการบริโภค แต่ไม่ได้สอนให้คนรู้จักตัวเอง ภูมิใจในตัวเอง รู้จักชุมชนและสังคม คิดวิเคราะห์สังเคราะห์ประยุกต์ใช้เป็น มีวินัยในตัวเอง มีเหตุผล รู้ประมาณตน พ่อแม่ก็ไม่ได้สอนให้ลูกมีนิสัยในการอดออม เห็นคุณค่าของเงินและการทำงาน แต่ชอบเลี้ยงลูกแบบใช้เงินซื้อความรักจากลูก ทำให้นักเรียน นักศึกษาไทยนิยมการบริโภคฟุ่มเฟือยและการโอ้อวดกัน

2.1.3 ค่านิยม

ความหมายของค่านิยม

พัทยา สายหู (2516, หน้า 52-53) ได้ให้คำนิยามค่านิยมในทางสังคมวิทยาไว้ว่า “ค่านิยม” หมายถึง สิ่งที่ยึดถือถือประจำใจที่ช่วยตัดสินใจในการเลือก ตราบใดที่มนุษย์ต้องเลือกตัดสินใจในการกระทำอยู่ มนุษย์ต้องอาศัยคุณค่าประจำตัวเป็นเครื่องกำหนด แม้แต่สิ่งที่ทำจนเคยเป็นนิสัย ฉะนั้น เมื่อเกิดเป็นคนแล้วจะเลือกทำอะไรก็ต้องอาศัยคุณค่าที่ตนถือเป็นเครื่องกำหนดทั้งสิ้น” การให้ความหมายค่านิยมในลักษณะนี้ แสดงให้เห็นถึงบทบาทหน้าที่ของค่านิยมในการช่วยตัดสินใจของค่านิยมที่คนทุกคนต้องมีการตัดสินใจอยู่ตลอดเวลา หากไม่มีค่านิยมช่วยเป็นเกณฑ์ให้แล้ว คนเราอาจต้องเผชิญกับความยุ่งยากในการดำรงชีวิตประจำวัน เพราะในกระบวนการตัดสินใจไม่ได้เกิดขึ้นภายในบุคคลอย่างเดียวนั้น แต่เป็นกระบวนการเกิดขึ้นภายใต้บริบททางสังคม กล่าวคือมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับบุคคลอื่นหรือส่วนอื่นของสังคมด้วย

อดุลย์ วิเชียรเจริญ (2519, หน้า 188-216) แบ่งค่านิยมออกเป็น 2 ลักษณะคือ ค่านิยมหลักที่เปลี่ยนแปลงได้ยากและค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพของสังคม กล่าวคือ ค่านิยมหลัก เป็น

ค่านิยมที่มีลักษณะเฉพาะของสังคมใดสังคมหนึ่ง ซึ่งเมื่อเกิดขึ้นแล้ว มีการวางรากลึกยากที่จะเปลี่ยนแปลง อีกประการหนึ่งคือ ค่านิยมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพของสังคม ซึ่งเป็นค่านิยมที่ไม่คงทน จะเห็นได้ว่า ในการให้ความหมายได้ใช้เกณฑ์ความยากง่ายของการเปลี่ยนแปลงค่านิยมโดยแบ่งค่านิยมเป็น 2 ลักษณะ แต่ทั้ง 2 ลักษณะยังคงมีลักษณะร่วมของค่านิยม คือ สามารถเปลี่ยนแปลงได้นั่นเอง

วีริช วีริชนิภาวรรณ (2547, หน้า 31) ได้สรุปความหมายของค่านิยมว่า หมายถึง “ความคิด ความเชื่อ อุดมการณ์หรือพฤติกรรมที่มีลักษณะถาวรซึ่งบุคคลหรือกลุ่มบุคคลในสังคม โดยเฉพาะข้าราชการยึดถือนำมาปฏิบัติในหน้าที่ราชการหรือในการดำเนินชีวิต”

ราชบัณฑิตยสถาน (2524, หน้า 411-413) ได้ให้ความหมายค่านิยมไว้ว่า “ค่านิยม คือ วิชาที่สามารถของสิ่งใดก็ตามที่เชื่อว่า สนองความปรารถนาของมนุษย์ได้ หรือคุณสมบัติของสิ่งใดก็ตามซึ่งจะทำให้สิ่งนั้นเป็นประโยชน์ น่าสนใจแก่บุคคล หรือกลุ่ม ซึ่งค่านี้นอกจากคำว่า อรรถประโยชน์ (utility) เพราะมีค่าขึ้นอยู่กับความเชื่อของมนุษย์อย่างหนึ่ง ซึ่งโดยเนื้อแท้ไม่มีประโยชน์แต่อย่างใดเลย อาจเป็นที่ยอมรับว่าค่าสูงส่งได้เพราะมนุษย์เชื่อว่าสิ่งนั้นมีประโยชน์กับตน นอกจากนี้ของอย่างเดียวกัน อาจจะมีค่าสำหรับบุคคลไม่เหมือนกัน เราจึงไม่สามารถวัดออกมาได้อย่างแน่นอนว่าของนั้นมีค่าอย่างไร และในทางสังคมวิทยา ใช้คำว่าคุณค่าหรือค่านิยม ให้หมายถึง สิ่งที่บุคคลยึดถือเป็นเครื่องช่วยตัดสินใจและกำหนดการกระทำของตนเอง” จากความหมายนี้ทำให้เราสามารถอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยม บุคคลและสังคมได้ ชัดเจนยิ่งขึ้น

Kluckhohn (1958, p. 204) นักมานุษยวิทยาวัฒนธรรมชาวอเมริกัน (cultural anthropologist) ได้ให้ความหมายของค่านิยม (values) ว่าหมายถึง “ความคิดปรารถนา จะได้สิ่งใดสิ่งหนึ่งของบุคคลในสังคม ค่านิยมเป็นมาตรการในการตัดสินใจว่าบุคคลควรจะทำอะไรและต้องการอะไร ค่านิยมเป็นสิ่งที่ทำให้ทราบถึงเป้าหมายต่าง ๆ ที่บุคคลในสังคมแสวงหา ทำให้ทราบถึง ระบบความเชื่อถือ ตลอดจนสิ่งอันเป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มคนในสังคมนั้น” นิยามค่านิยมของ Kluckhohn เป็นการมองถึงหน้าที่ของค่านิยม ในสังคม ที่ช่วยบุคคลในสังคมตัดสินใจกระทำภายใต้ระบบความเชื่อและสังคมแต่ละสังคมเห็นว่าควรกระทำ

Rokeach (1968, p. 5) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ให้นิยามค่านิยมไว้ชัดเจนมากกว่า ค่านิยมเป็นความเชื่อที่เชื่อว่าเป้าหมายบางอย่างหรือวิถีปฏิบัติบางอย่างเป็นสิ่งที่ดีตนและสังคมเห็นว่าดี มีคุณค่าที่จะยึดถือเป็นเป้าหมาย เป็นแนวปฏิบัติและเป็นแนวในการ-ดำเนินชีวิต” การให้นิยามค่านิยมของ Rokeach ได้รับการยอมรับอย่างมากและถูกอ้างถึงเสมอในการศึกษาเกี่ยวกับค่านิยม

สรุปความหมายของค่านิยมที่กล่าวมาทั้งหมด ล้วนเป็นไปในแนวทางที่ว่า ค่านิยมมีลักษณะเป็นความเชื่ออย่างหนึ่ง และเป็นความเชื่อในคุณค่าของบางสิ่งบางอย่างที่บุคคลในสังคมให้ค่ากับสิ่งนั้น และยังสามารถแบ่งค่านิยมออกได้เป็นสองประเภท คือ ประเภทแรกเป็นการให้คุณค่ากับ

เป้าหมายและประเภทที่สองเป็นการให้คุณค่ากับวิธีการปฏิบัติ นอกจากนี้ยังกล่าวถึงหน้าที่ของค่านิยมในสังคม และคุณสมบัติของค่านิยมซึ่งเชื่อว่าสามารถเปลี่ยนแปลงได้อีกด้วย

จากการให้ความหมายค่านิยมดังกล่าวข้างต้น นำไปสู่การให้ค่านิยมของค่านิยมในการศึกษาครั้งนี้ว่า ค่านิยม หมายถึง “ความเชื่อเกี่ยวกับเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติบางอย่าง ที่บุคคลในสังคมเห็นว่าดีมีคุณค่า จึงเลือกยึดถือเอามาเป็นเป้าหมายและเป็นเครื่องช่วยกำหนดการกระทำของตนเอง ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้ขึ้นกับสภาพของสังคม”

ประเภทและแนวคิดเกี่ยวกับค่านิยม

ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2523, หน้า 31) กล่าวว่า ค่านิยมเป็นสิ่งที่ได้รับความสนใจและได้รับการศึกษาค้นคว้าอย่างมากมาจากบุคคลต่าง ๆ รวมทั้งนักวิชาการทั่วไป ทั้งทาง จิตวิทยา สังคมวิทยา มานุษยวิทยาการศึกษา หรือแม้กระทั่งเศรษฐศาสตร์ความหมายของค่านิยมจึงแตกต่างกันออกไปตามแนวความคิดของแต่ละบุคคลและแต่ละสาขาวิชาค่านิยมเป็นได้ทั้งลักษณะของสังคมอันได้แก่ ระบบบรรทัดฐานของสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมในการอยู่ร่วมกันของบุคคลซึ่งแต่ละบุคคลจะต้องเรียนรู้และยอมรับเพื่อสามารถดำรงอยู่ในสังคมนั้นได้ต่อไปอีกทั้งค่านิยมยังเป็นลักษณะของบุคคลอื่น ได้แก่ ความสนใจ ความอยาก ความต้องการต่าง ๆ แต่ไม่ว่าค่านิยมจะมีความหมายเป็นเช่นไร สิ่งหนึ่งที่ทุกฝ่ายยอมรับก็คือ ค่านิยมเป็นตัวแปรที่จะใช้ช่วยอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ได้

สมพร เทพสิทธา (2525, หน้า 1-2) ได้แบ่งค่านิยมตามลักษณะของประพฤติกรรมปฏิบัติออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. ค่านิยมที่พึงประสงค์เป็นค่านิยมที่ทำให้เกิดความสุข ความเจริญของบุคคลและสังคม เช่นความขยันหมั่นเพียร ความซื่อสัตย์สุจริต ความมีระเบียบวินัย
2. ค่านิยมที่ไม่พึงประสงค์เป็นค่านิยมที่ขัดกับหลักธรรมทางศาสนา เช่น การทุจริตคดโกง หรือค่านิยมที่ว่าลูกผู้ชายต้องดื่มเหล้าเก่ง เป็นต้น

จากการแบ่งประเภทของค่านิยมดังกล่าวมาแล้วนั้นเห็นได้ว่าส่วนใหญ่จะมีการกำหนดเนื้อหาไว้เหมือนกันแต่วิธีการแบ่งแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของผู้แบ่งว่าต้องการเน้นในเรื่องใดเป็นสำคัญ

สมบุรณ์ ศาลายาชีวิน (2526, หน้า 333) การที่บุคคลและสังคมต่างก็มีความสัมพันธ์ต่อกัน เช่นนี้จึงมีผู้แบ่งค่านิยมออกเป็น 2 ประเภท คือ ค่านิยมส่วนบุคคล และค่านิยมส่วนสังคม ค่านิยมส่วนบุคคล เช่น ความงาม ความสงบสุขทางใจ ความขยัน เป็นค่านิยมที่บุคคลเลือกอย่างอิสระไม่เกี่ยวกับผู้อื่น ส่วนค่านิยมด้านสังคมมักจะเป็นแนวทางที่ชี้แนะการปฏิบัติต่อคนอื่น ซึ่งบุคคลจะต้องคำนึงถึงผู้อื่น คำนึงถึงการยอมรับสังคมด้วย เช่น ความกตัญญูรู้คุณ การช่วยเหลือผู้อื่น ความสุภาพอ่อนน้อม

นอกจากการแบ่งประเภทของค่านิยมออกเป็น ค่านิยมส่วนบุคคล และค่านิยมส่วนสังคมแล้ว ยังมีผู้แบ่งค่านิยมออกเป็นประเภทอื่น ๆ อีกมากมาย โดยขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการแบ่งทั้งนี้ เพื่อให้สามารถทำความเข้าใจในค่านิยม และพฤติกรรมที่สืบเนื่อง มาจากค่านิยมได้อย่างดีที่สุด

สาโรช บัวศรี (2527, หน้า 14-15) ได้กล่าวถึงลักษณะของค่านิยมว่า อาจจำแนกออกได้หลายประเภทด้วยวิธีการต่าง ๆ แล้วแต่ผู้แบ่งจะยึดอะไรเป็นพื้นฐานในการแบ่ง ซึ่งไม่มีการแบ่งที่เป็น การตายตัวแต่เพียงวิธีเดียว ดังเช่นหากผู้แบ่งยึดถือพระศาสนา หรือพระผู้เป็นเจ้าเป็นหลักสำคัญจะ แบ่งค่านิยมออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. ค่านิยมที่เป็นศีลธรรม หมายถึงค่านิยมที่เป็นศีลและธรรมโดยเฉพาะที่พระศาสนาหรือพระผู้เป็นเจ้าได้กำหนดไว้แล้ว
2. ค่านิยมที่เป็นข้อตกลง หมายถึงค่านิยมที่ประชาชนในชาติได้ตกลงเห็นชอบกำหนดกันขึ้นเอง ได้แก่ ธรรมเนียม ประเพณี อุดมการณ์ วินัย กฎหมาย เป็นต้น

แต่ถ้าผู้แบ่งยึดเอาวิชาชีพเป็นหลักสำคัญ ก็จะแบ่งค่านิยมออกได้เป็น 2 ประเภทเช่นกัน คือ

1. ค่านิยมพื้นฐาน ประกอบด้วยค่านิยมดังต่อไปนี้คือ ศีลธรรม คุณธรรม ธรรมเนียม ประเพณีและกฎหมาย
2. ค่านิยมวิชาชีพ ประกอบด้วยค่านิยมดังต่อไปนี้ คือ อุดมการณ์ วินัย มารยาท และพระราชบัญญัติประจำวิชาชีพของตนโดยเฉพาะ

บทบาทหน้าที่ของค่านิยมที่มีต่อการแสดงพฤติกรรม

ค่านิยมทำหน้าที่และแสดงบทบาทหลายอย่างที่เกี่ยวข้องกับชีวิตมนุษย์ หน้าที่ที่สำคัญมี ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2526)

1. ค่านิยมทำหน้าที่เป็นบรรทัดฐานหรือมาตรฐานของพฤติกรรมทั้งหลายของบุคคล กล่าวคือ ค่านิยมจะเป็นตัวกำหนดการแสดงออกของพฤติกรรมของเราว่า บุคคลควรจะทำหรือไม่ควร จะทำสิ่งใด ค่านิยมจะช่วยกำหนดจุดยืนในเรื่องต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และค่านิยมจะทำหน้าที่ประเมินการปฏิบัติต่าง ๆ ทั้งของตัวบุคคลเองและของผู้อื่น
2. ค่านิยมทำหน้าที่เป็นแบบแผนในการตัดสินใจและการแก้ไขข้อขัดแย้งต่าง ๆ เช่น การปฏิบัติตามคำสั่งของผู้บังคับบัญชาอย่างเคร่งครัด กับความเป็นตัวของตัวเอง หรือรักษาความเป็นอิสระของบุคคลจะเลือกทางเดินไหนนั้นค่านิยมของบุคคลหรือค่านิยมของสังคมที่มีอยู่จะช่วยกำหนดทางเลือกให้
3. ค่านิยมทำหน้าที่เป็นแรงจูงใจ หรือเป็นแรงผลักดันของบุคคล เช่น บุคคลมีความนิยมชมชอบในการที่มีอายุที่ยาวนาน หรือสุขภาพดี ก็จะมีแรงผลักดันให้อยากออกกำลังกายอยู่เสมอตลอดจนมีความรอบคอบในการบริโภคอาหาร

กล่าวโดยสรุป หน้าที่ของค่านิยมจึงเป็นเกณฑ์ให้คนปฏิบัติ หรือแสดงพฤติกรรมออกมา หรือกล่าวอีกทางหนึ่งคือ ค่านิยมทำหน้าที่เหมือนหางเสือเรือที่ชี้ให้คนปฏิบัติตามแรงจูงใจที่สังคมมองว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่า ดังนั้น ค่านิยมจึงเป็นเครื่องมือนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมของคนที่แสดงออกมาในสังคม

2.1.5 วัยรุ่น

ระยะของวัยรุ่นตามปกติวัยรุ่นอาจแบ่งออกได้เป็น 3 ระยะ คือ

- วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) อายุ 13 -15 ปี ร่างกายมีการเจริญเติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์ทั้งในเด็กหญิงและเด็กชาย สัดส่วนต่างๆ ของร่างกายก็เปลี่ยนไป โดยเฉพาะด้านอวัยวะเพศและการเจริญเติบโตของทรวงอก เนื่องจากต่อมต่างๆ ผลิตน้ำฮอร์โมนไปบำรุงมากขึ้น ในระยะเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นนี้ เป็นระยะที่เตือนให้เราเห็นว่าระยะของวัยรุ่นได้ใกล้เข้ามาแล้ว

- วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) อายุ 15 - 18 ปี การเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านร่างกาย จิตใจและความนึกคิด มีลักษณะค่อยเป็นค่อยไป ในด้านร่างกายนั้นมีการเปลี่ยนแปลงมากและสิ้นสุดลงเมื่อถึงวุฒิภาวะของวัยรุ่น ในด้านจิตใจนั้นส่วนใหญ่เป็นผลพลอยได้มาจากความเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย แม้ว่าลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายจะเป็นสิ่งปกติของเด็กทุกคนเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นก็ตามแต่ลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของเด็กแต่ละคนมักไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม

- วัยรุ่นตอนปลาย (late Adolescence) อายุ 18-21 ปี ระยะนี้การพัฒนาการของวัยรุ่นเริ่มเข้าสู่วุฒิภาวะอย่างสมบูรณ์แบบ ซึ่งมักมีพัฒนาการด้านจิตใจมากกว่าทางร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านเกี่ยวกับความนึกคิดและปรัชญาชีวิตเด็กวัยรุ่นตอนนี้นักพยายามปรับปรุงร่างกายของตัวเองให้เข้ากับสภาพแวดล้อมมากยิ่งขึ้นเนื่องจากในระยะนี้เด็กชายกับเด็กหญิงมีพัฒนาการทางการเจริญเติบโตไปตามแบบของคนดังนั้นความสนใจ ความสามารถ ความต้องการจึงแตกต่างกันไป ในด้านความสนใจนั้น เด็กหญิงสนใจในสิ่งสวยๆ งามๆ เป็นระเบียบ ชอบแต่งตัวสวยๆ มีสีฉูดฉาด ชอบดูริยางค์ศิลปะ ชอบวิชาการเรียนและการครัวส่วนเด็กชายนั้นในใจการกีฬาที่เล่นหนักๆ การแสดงที่ผาดโผน เสี่ยงต่ออันตราย ไม่สนใจสิ่งสวยงามและเป็นระเบียบมากนัก ในด้านของความสามารถนั้นส่วนใหญ่เด็กชายมีความอดทนดีกว่าเด็กหญิง เด็กชายชอบเรียกคณิตศาสตร์ เด็กหญิงชอบเรียนภาษาวิชาการฝีมือ

อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมของเด็กในวัยนี้ก็มีลักษณะที่พัฒนาร่วมกันหลายประการคือ ด้านสังคม ทั้งสองเพศรักเสรีภาพและการพึ่งตนเอง สนใจในการรวมพวก รู้จักคิดถึงประโยชน์ส่วนรวม รู้จักเลือกคบเพื่อน รักการแข่งขันเป็นพวกมากขึ้น ถึงแม้ว่าเด็กในวัยนี้จะชอบการสังคม แต่ก็ยังคงเอาใจใส่ตนเองมากขึ้น เช่น สนใจบุคลิกลักษณะของตนเองถึงกับเอาตัวเองไปเปรียบเทียบกับตัวละครในภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ ความสนใจในเพื่อนต่างเพศ รู้จักเอาใจใส่ต่อกันและกันมากขึ้น

ความต้องการของเด็กวัยรุ่น

อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

- ความต้องการมูลฐาน คือความต้องการที่เป็นความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตเบื้องต้น ได้แก่อาหาร การขับถ่าย การหายใจ ที่อยู่ เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค

- ความต้องการขั้นรองลงมา ได้แก่ ความต้องการ ลาก ยศ ชื่อเสียง ซึ่งความต้องการขั้นนี้เกิดขึ้นเรื่อยๆ ไม่มีที่สิ้นสุด นอกจากที่กล่าวมาแล้วก็มีความต้องการความรัก การยอมรับนับถือความปลอดภัย และความสำเร็จต่างๆ ในชีวิต

- เด็กวัยรุ่นก็มีความต้องการทางร่างกายเหมือนกับเด็กเล็ก หรือเหมือนกับผู้ใหญ่ ส่วนความต้องการทางอารมณ์และสังคมนั้น แตกต่างจากเด็กและผู้ใหญ่นี้

- ความต้องการตำแหน่งทางสังคม เป็นความต้องการอันสูงสุดของเด็กวัยรุ่น ซึ่งต้องการเป็นคนสำคัญ ต้องการเป็นที่นับถือของเพื่อนฝูง ต้องการให้เพื่อนและคนอื่นรู้ว่าตนมีคุณค่า เด็กหนุ่มสาวจะพยายามทำตนให้เป็นผู้ใหญ่ หรืออย่างน้อยก็ทำท่าทางให้เป็นผู้ใหญ่ เด็กหนุ่มบางคนพยายามสูบบุหรี่หรือดื่มเหล้าเพื่ออวดความเป็นผู้ใหญ่ของตน เด็กสาวก็สวมรองเท้าส้นสูง ทาปาก แต่งกายให้เหมือนผู้ใหญ่ เด็กวัยรุ่นนั้นพยายามเรียกร้องความสนใจจากครูและผู้ปกครอง พวกเขาถือว่าการที่ครูและผู้ปกครองทราบถึงคุณค่าของตนนั้นเป็นของดี จึงพยายามที่จะเป็นคนดีในสายตาของผู้ใหญ่

- ความต้องการอิสรภาพ เรามักพบว่า เด็กเล็กอยากแต่งตัวเอง ผูกเชือกรองเท้าเอง ความต้องการอิสรภาพนี้เกิดขึ้นกับเด็กตั้งแต่ยังเล็กอยู่ และจะทวีขึ้นเรื่อยๆ เมื่อโตเป็นหนุ่มสาว ไม่ชอบให้ผู้ปกครองมาสอนว่าต้องดำเนินชีวิตอย่างไร เด็กวัยรุ่นต้องการที่จะรับผิดชอบต่องานที่ตนสามารถทำได้

- ความต้องการในปรัชญาของชีวิตที่น่าพอใจ เด็กวัยรุ่นจะมีคำถามตลอดเวลาแต่จะถามออกมาเฉพาะเรื่องที่ยากรู้อย่างมีเหตุมีผล ถ้าไม่ได้รับคำตอบที่น่าพอใจก็จะเฝ้าค้นหาความจริงอย่างไม่เลิกง่ายๆ

- ความต้องการทางเพศ ซิกมันด์ فروยด์ กล่าวว่า เด็กมีความอยากรู้อยากเห็น และมีความต้องการทางเพศตั้งแต่เล็กๆ เมื่อโตเข้าสู่วัยหนุ่มสาวความต้องการนั้นก็ยิ่งทวีคูณขึ้น

การแสวงหาสถานภาพทางสังคม (Acquisition of Social Status)

เด็กวัยรุ่นจะค่อยๆ พัฒนาคำว่าเป็นตัวของตัวเองขึ้นอย่างช้าๆ เพื่อพัฒนาเป็นระดับมาตรฐานของตัวเอง เขาจะแสวงหาตนตามอุดมคติ (ego - ideal) และค้นหาเอกลักษณ์ของตัวเองเพื่อพบหาใหม่ในสังคม Erikson กล่าวว่าเด็กวัยรุ่นตอนปลายอีกเป็นจำนวนมากที่ยังไม่เป็นตัวของตัวเองและยังไม่พบเอกลักษณ์ในตัวเอง ซึ่งวัยรุ่นเหล่านี้เมื่อมีปัญหาจะแก้ปัญหาแบบ “หนีเสือปะจระเข้” หรือหลบหนีจากปัญหานั้นไป อย่างไรก็ตามวัยรุ่นแต่ละคนย่อมต้องการเวลาในการปรับตัวเองเพื่อการเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่และให้สังคมยอมรับซึ่ง Erikson ได้เสนอแนวทางการปรับตัวไว้ดังนี้การปรับตัวของเด็กวัยรุ่น ช่วงวัยรุ่น Erikson เสนอว่ามีขั้นตอนในการปรับตัวที่สำคัญมี 7 ขั้น ในแต่ละขั้นถ้าไม่สามารถปรับตัวได้ย่อมทำให้เกิดความล้มเหลวในเรื่องนั้นๆ

การปรับตัวทั้ง 7 ขั้น มีดังนี้

1. สัดส่วนของเวลาตรงข้ามกับความสับสนของเวลา (Time Perspective VS Time Diffusion) หมายถึง เด็กวัยรุ่นต้องการเวลาที่เหมาะสมเพื่อการเตรียมตัวและการปรับตัวต่อความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

2. ความมั่นใจในตนเองตรงข้ามกับความเฉยเมยท้อแท้ (Self-certainty VS Apathy) ความมั่นใจในตนเอง หมายถึง การแสวงหาเอกลักษณ์ของตนเองอย่างถูกต้อง มีความสนใจเกี่ยวกับตนเองและความคิดของคนอื่นที่มีต่อคน

3. การตรวจสอบบทบาทตรงข้ามกับการมีเอกลักษณ์ที่ไม่ถูกต้อง (Role Experimentation VS Negative Identity) ในวัยเด็กจะมีการแสวงหาบทบาทต่างๆ มากมายหลายชนิด ส่วนเด็กวัยรุ่นจะคัดเลือกรูปแบบบทบาทที่เหมาะสมกับตัวเองมากที่สุด วัยรุ่นอาจจะทดลองหรือตรวจสอบหลายๆ บทบาทที่ตนเองพอใจ

4. การคาดการณ์ล่วงหน้าในผลลัพธ์ตรงข้ามกับความชะงักงันในการงาน (Anticipation of Achievement VS Work Paralysis) การทำงานใดๆ เด็กวัยรุ่นมีความต้องการที่จะให้งานนั้นประสบความสำเร็จหรือเสร็จลงด้วยดี ดังนั้นก่อนที่จะลงมือกระทำการงาน เขาจะคาดการณ์ล่วงหน้าในผลสำเร็จที่เกิดขึ้น การคาดหวังว่างานจะประสบผลสำเร็จเป็นแรงกระตุ้นให้เขาเกิดความพึงพอใจ มีความสนใจ และมีความเพียรพยายามเพื่อไปสู่เป้าหมายนั้นๆ การคาดการณ์ล่วงหน้าในผลสัมฤทธิ์จึงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่จะพัฒนาความมั่นใจในตัวเองและความเป็นตัวของตัวเอง

5. เอกลักษณ์ทางเพศตรงข้ามกับความสับสนทางเพศ (Sexual Identity VS Bisexual Diffusion) วัยรุ่นต้องการประสบการณ์ที่จะทำให้เขารู้ในบทบาททางเพศของตนเองและต้องการที่จะแสดงลักษณะและบทบาททางเพศของตนให้ถูกต้องเป็นที่ยอมรับของสังคม ขณะเดียวกันก็ต้องการที่จะเป็นเพื่อนกับเพศตรงข้าม

6. ความเป็นผู้นำตรงข้ามกับความสับสนในอำนาจ (Leadership Polarization VS Authority Diffusion) ความสามารถของวัยรุ่นในการเป็นผู้นำหรือเป็นผู้ตามเกิดขึ้นพร้อมๆ กัน และสถานภาพทั้ง 2 ลักษณะนี้เป็นตัวชี้ให้เห็นถึงอำนาจของตัวเองในสังคม เด็กวัยรุ่นควรได้รับการฝึกให้เป็นตัวของตัวเอง มีความมั่นใจในตนเองซึ่งจะเป็นการส่งเสริมให้เขาพัฒนาความเป็นผู้นำให้เกิดขึ้น

7. อุดมคติตรงข้ามกับความสับสนในอุดมคติ (Ideological Polarization VS Diffusion of Ideals) วัยรุ่นจะเลือกปรัชญาหรือมีอุดมคติเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจซึ่งจะนำ ทางให้เขาอยู่ในสังคมได้ นอกจากนี้การมีอุดมคติและมีปรัชญาชีวิตจะช่วยให้เขาไปสู่ความมีเอกลักษณ์ของตนเอง เขาจะมีแนวทางชีวิตของเขาว่าเขาจะเป็นอะไรต่อไป เมื่อมีสิ่งที่ไม่ถูกต้องกับอุดมคติของเขา ๆ ก็จะไม่ยอมรับหรือต่อต้านกับสิ่งเหล่านี้

ขั้นตอนทั้ง 7 ขั้นดังกล่าวข้างต้นนี้ จะมีผลต่อพัฒนาการความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง และมีประโยชน์ต่อตัวเขาเองโดยตรง เป็นการได้เผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ อย่างค่อยเป็นค่อยไป ได้เปรียบเทียบสังคมของผู้ใหญ่กับตัวเอง ซึ่งเรื่องนี้เป็นเรื่องสำคัญมากเพราะทำให้เกิดความพร้อม ถ้าวัยรุ่นไม่พร้อมหรือปรับตัวไม่ได้หรือประสบความล้มเหลวจะเกิดความรู้สึกที่รุนแรงและมีผลต่อบุคลิกภาพ การได้พูดหรือได้แสดงความคิดเห็นต่อหน้าคนหมู่มากนับว่าเป็นประโยชน์เป็นการแสวงหาเอกลักษณ์ของตนเองอย่างหนึ่ง นอกจากนั้นวัยรุ่นจะคัดเลือกผู้ใหญ่ที่เขาเห็นว่า มีความสำคัญในสายตาของเขาซึ่งไม่ใช่พ่อแม่ มาเป็นบุคคลที่มีความหมายและเป็นที่ยอมรับของเขา วัยรุ่นจะมองคุณค่าของวัฒนธรรม ศาสนาและอุดมคติว่าเป็นสิ่งที่ดีงาม และเป็นสิ่งที่สนับสนุนส่งเสริมพัฒนาการและการค้นหาเอกลักษณ์ของเขา

2.2 ข้อมูลทางด้านรูปแบบ

2.2.1 Andy Wahol

แอนดี้ วอร์ฮอล หรือ แอนดี้ วาฮอล (1928-1987) เป็นจิตรกรชาวอเมริกัน อีกทั้งเป็นนักเขียน นักประพันธ์บทเพลง ผู้สร้างภาพยนตร์ รวมทั้งนักแสดง ถือว่าเป็นผู้บุกเบิกหรือเป็นผู้นำศิลปะที่เรียกว่า Pop Art ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงทศวรรษ 1960 เป็นศิลปะเหมือนจริงหรือสำนึมนิวแนวใหม่ ผสมดาดาแนวใหม่ (new realism and neo dada) เป็นศิลปะที่มีพื้นฐานมาจากพาณิชย์ศิลป์ เป็นการนำสิ่งที่ปรากฏอยู่ในชีวิตของคนส่วนใหญ่มาเสนอในรูปแบบศิลปะ เช่น ภาพของเครื่องหมายการค้าที่เป็นที่นิยม อาหารที่นิยมของประชาชน ตลอดจนถึงภาพตารา



ANDY WARHOL

ภาพที่ 2.1 Andy Wahol; Marilyn Monroe,
1969 Screenprint 36x36 inches.






ภาพที่ 2.2 Warhol-Campbell Soup
screenprint 1968

2.2.2 Takashi Murakami

Takashi Murakami เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่นที่เริ่มสร้างและสะสมชื่อเสียง ทั้งในฐานะ ประติมากร (sculpture) และจิตรกร (painter) จากผลงานที่ส่วนใหญ่มีรากฐานผูกพันกับการ์ตูนญี่ปุ่น (manga) โดยงานที่สร้างชื่อให้กับ Takashi Murakami และถือเป็นประหนึ่งสัญลักษณ์ของเขา ในยุคแรกๆ เป็นงานประติมากรรมที่สร้างขึ้นจาก fiberglass ที่ก่อให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์และกล่าวถึงอย่างกว้างขวาง รวมถึงผลงานวิดีโอที่สร้างให้กับ Louis Vuitton

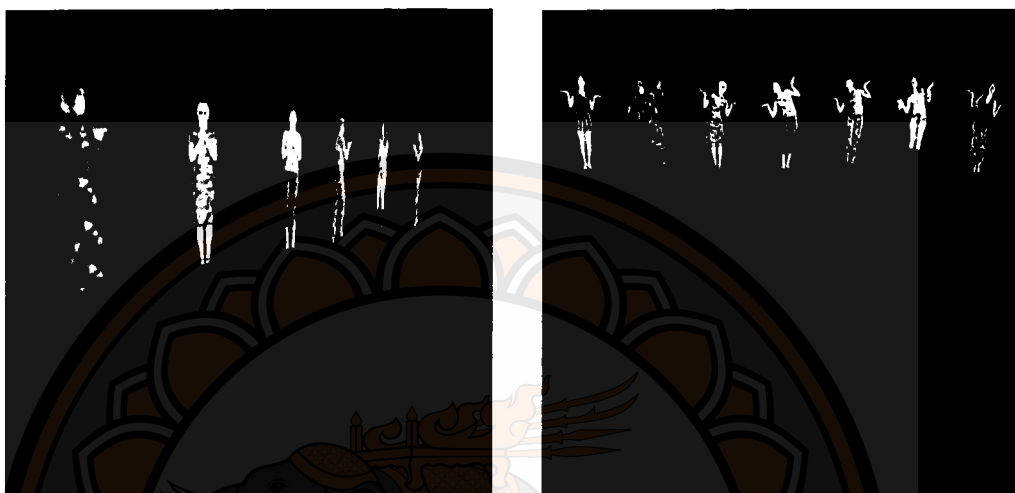


 AudioSurf: Fantastic Plastic Music 5:18	 Louis Vuitton Multicolor Spring Palette 0:15	 Takashi Murakami for Louis Vuitton 5:10	 Superflat First Love Teaser 0:15	 Preview: Superflat First Love 0:15	 "Superflat Monogram (Rosebud)" 4:05	 Nature's Student - Paul Strauss 5:10
 Boards of Canada - She is P 1:43	 Fashion's Night Out 活动花絮 2:43	 Por Bairo da Lona (2002) 1:55	 LV廣告(村上隆) 5:11	 Espresso Oriente presents: "Superflat" 5:11	 Superflat Monogram 5:11	 Diffusion Superflat First Love 3:16
 Espresso Oriente presents: "Superflat" 0:15	 Stairway to... Louis Vuitton! 3:59	 Superflat Monogram by Takashi 5:11	 Louis Vuitton "Superflat First Love" 3:08	 Donation Eugène Leroy 0:07	 Prada Trembled Blossom Episode 2 0:27	 Superflat first love by Takashi Murakami 3:08

ภาพที่ 2.3 Superflat First Love by Takashi Murakami for Louis Vuitton

2.2.1 Shilpa Gupta

Shilpa Gupta เป็นศิลปินอินเดีย ผลงานส่วนใหญ่เป็นงานศิลปะที่ใช้วิดีโอแบบโต้ตอบ, เว็บไซต์, วัตถุ, ภาพ, เสียงและการแสดง เช่น ผลงานที่ชื่อว่า “Untitled”



ภาพที่ 2.4 “Untitled” Interactive video projection
and sound Projector and Computer, 2004-05
8min interaction loop 236.2x315 in | 600x800 cm wide

ที่มา shilpagupta.com

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์ (Method of Creation)

แรงบันดาลใจ (Inspiration)

ในสังคมโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมไทยปัจจุบันได้รับอารยธรรมใหม่ๆ จากต่างประเทศ ที่หลังไหลเข้ามา พร้อมกับมีความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการ เทคโนโลยีที่ผลักดันให้ประเทศไทยค่อยๆ ตามความเจริญทางด้านวัตถุ กิจกรรมการบริโภควัตถุนิยมกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของผู้หญิงส่วนใหญ่ มีมุมมองในเรื่องของค่านิยมเกิดขึ้น ผู้คนต่างให้ความยอมรับว่า วัตถุนิยมเหล่านี้ถือเป็นเครื่องแสดงฐานะ ความมั่งมี รวมถึงรสนิยมในการเลือกใช้ ส่งผลให้กระแสค่านิยมนี้แทรกซึมเข้าสู่สามัญสำนึกของเยาวชน ก่อให้เกิดทัศนวิสัยส่งเสริมการบริโภคนิยมความหรูหรา จนเกิดความฟุ้งเฟ้อขึ้นในสังคมไทย ความฟุ้งเฟ้อที่ได้จากวัตถุนิยม ด้วยปัจจุบันการได้รับสื่อผ่านทางสื่อต่าง ๆ เช่น โฆษณา-โฆษณาแฝง ที่บ่อนชื้อมลออย่างช้าๆ จนผู้บริโภคถูกทำให้เชื่อว่าสิ่งเหล่านั้นสวยงามจริง ผลที่เกิดขึ้นคือพฤติกรรมของคนทั่วไปที่คล้อยตามสื่อ และมีมุมมองตรงต่อความต้องการทางวัตถุเหล่านั้นอย่างเกินพอดี เริ่มจากประสบการณ์ตรงที่ได้สัมผัส ในการดำเนินชีวิต กิจกรรม ทั้งจากตัวเองและสังคมรอบข้าง เพื่อไม่ให้ตนต้องแปลกแยกแตกต่างจากค่านิยมในสังคม โดยการติดตามเทรนด์แฟชั่นตามกระแสค่านิยม ไม่ว่าจะเป็นการดูนิตยสาร สิ่งพิมพ์ สื่อโฆษณา โทรทัศน์ สื่อออนไลน์ จนคล้อยตามเกิดความชื่นชอบในสิ่งที่เห็น เช่น การแต่งหน้า เสื้อผ้าอาภรณ์ เครื่องประดับ จนกระทั่งสิ่งที่มองคือแบบของความงามที่ตนเองก็พึงปรารถนาเช่นกัน จากสภาวะการณ์ดังกล่าว เป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้านำมาพัฒนาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์โครงการศิลปนิพนธ์ที่แสดงออกถึงทัศนคติที่มีต่อการบริโภคนิยมดังกล่าวผ่านการสร้างสรรค์

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน (Concept of Work)

- เพื่อนำพฤติกรรมการใช้จ่ายของผู้หญิงไทยในช่วงวัยรุ่น โดยสะท้อนสังคมไทยในแง่ของสภาวะการณ์การตกเป็นเหยื่อทางสังคมแบบการบริโภคนิยม
- เพื่อการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ให้เกิดระบบในเชิงศิลปะสื่อสมัยใหม่
- เพื่อใช้ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะ เป็นเครื่องถ่ายทอดความคิด วิพากษ์ วิจารณ์ ทัศนคติ ค่านิยม ในมุมมองที่แตกต่างในลักษณะการประชดประชัน เสียดสีพฤติกรรมของผู้หญิงในสังคมปัจจุบัน

การพัฒนาแรงบันดาลใจและแนวคิดสู่รูปแบบการแสดงออกในการสร้างสรรค์ (Development of Inspiration and Concept of Work)

จากเรื่องของผู้หญิงในสังคมบริโภคนิยมนั้น ข้าพเจ้าเลือกใช้รูปทรงของกระเป๋าสตางค์ กระดาษ หรือถุงช้อปปิ้งเพื่อแสดงให้เห็นชัดถึงแนวความคิด ที่ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์รูปทรงเหล่านี้แล้วว่าเป็น



เสมือนสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตัวแทนหรือสามารถสื่อถึงผู้หญิงได้ รวมถึงต้องการสะท้อนในเรื่องของการบริโภคนิยมที่มีมากในตัววัยรุ่นผู้หญิง เช่น

กระเป๋า สามารถใช้แทนผู้หญิงในเรื่องค่านิยมในวัตถุที่หลงใหลในกระเป๋าแบรนด์เนมต่างๆ การที่ต้องพกเครื่องสำอางค์มากมายในกระเป๋า

ถุงช้อปปิ้ง(Shopping bag) ใช้เพื่อเป็นสื่อแทนพฤติกรรมการหลงใหลในวัตถุ ชี้ให้เห็นถึงพฤติกรรมการใช้จ่ายที่ฟุ้งเฟ้อ การshopping ที่ปัจจุบันกลายเป็นกิจวัตรประจำวันของวัยรุ่นผู้หญิงส่วนใหญ่

กระบวนการสร้างสรรค์ (Technique)

3.4.1 ศึกษาพฤติกรรมความต้องการและการแสดงออกของวัยรุ่น ซึ่งเป็นที่มาของแรงบันดาลใจและแนว ความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน แหล่งข้อมูลจากสถานที่ที่เป็นแหล่งวัยรุ่นช้อปปิ้ง เช่น ห้างสรรพสินค้า ตลาดนัด จากหนังสือนิตยสารแฟชั่น นิตยสารเครื่องสำอางค์จากวิดีโอและอินเทอร์เน็ต รวมทั้งภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้อง

3.4.2 ศึกษารูปแบบแนวความคิดทางศิลปะและผลงานของศิลปินที่มีความเกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแรงผลักดันทางความคิดที่ต้องการสร้างสรรค์ โดยศึกษาจากหนังสือศิลปะ เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอกประเทศ

3.4.3 ประมวลผลความคิดและสรุปความคิดในการแสดงออกตามวัตถุประสงค์ สรุปได้ดังนี้ ความต้องการในวัตถุที่เพิ่มมากขึ้นมีอิทธิพลมาจากสื่อเป็นรับคำตอบที่มากกว่า 80%

3.4.5 ศึกษาพื้นที่ (Site Specific) คือ บริเวณห้องโถงกว้าง ที่ใช้เป็นบริเวณในการติดตั้งงาน

3.4.6 เขียนแบบร่าง 2 มิติ (Sketch Drawing)

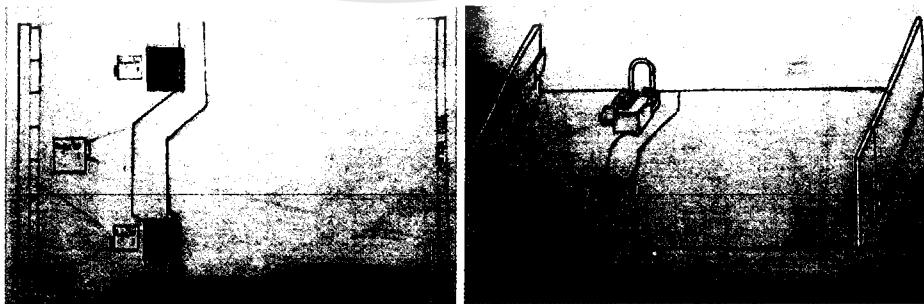
3.4.7 เขียนแบบร่าง 3 มิติ (Sketch up)

3.4.8 สร้างสรรค์ผลงาน

3.4.9 บันทึกข้อมูลต่างๆ ในการสร้างสรรค์และปัญหาที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำมาวิเคราะห์และนำมาแก้ไขในงานต่อไป

3.4.10 รวบรวมข้อมูลและจัดทำเอกสาร

ขั้นตอนการปฏิบัติผลงานผลงานก่อนศิลปินพันธ์ขั้นที่ 1

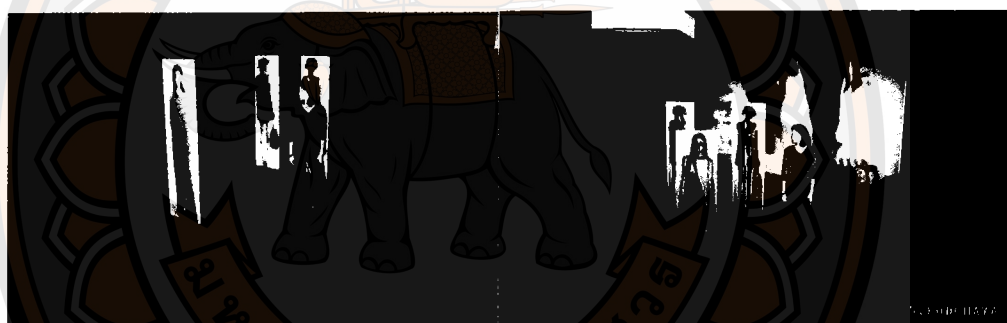


ภาพที่ 3.1 ภาพร่างผลงานก่อนศิลปินพันธ์ขั้นที่ 1

ภาพร่าง:ใช้เทคนิคแสงเงาสมกับวิดีโอ และฉายลงบนชิ้นงาน

1. ตัดต่อภาพผู้หญิงแต่งหน้าใน Program photoshop จากนั้นนำภาพพาดตัดลอกเพื่อเพ้นท์ด้วยสีเพ้นท์กระจกลงบนแผ่นอะคริลิก
2. ตัดแผ่นอะคริลิกเป็นกล่องสี่เหลี่ยม และเพ้นท์ภาพที่ตัดต่อไว้ด้วยสีเพ้นท์กระจก
3. สร้างโต๊ะเครื่องแป้งเล็กๆขึ้นมาเพื่อใช้วางวิ้งของต่างๆ จัดวางไฟแรงเทียนส่งไปยังวัตถุที่ต้องการให้เกิดเงากระทบ ใส่มอเตอร์เฟืองใต้สิ่งของที่นำมาเพื่อให้เกิดเงาที่เคลื่อนไหวหรือหมุนไปรอบๆ จากนั้นวัดขนาดพื้นที่ห้องจัดระยะห่างระหว่างไฟแรงเทียนบนโต๊ะเครื่องแป้งกับฝาผนังเพื่อคำนวณระยะแสงตกกระทบจากไฟไปยังวัตถุไปยังฝาผนังห้อง เพื่อให้เกิดเงาที่จะต้องมีความใหญ่กว่าตัวชิ้นงาน
4. ถ่ายวิดีโอ 2 ชุด และนำไปตัดต่อ ให้อีกชุดมีขนาดสัดส่วนของคนที่ยิ่งเล็ก และวิดีโออีกชุดให้มีขนาดสัดส่วนของคนที่ยิ่งใหญ่ เพื่อนำมาฉายคนละด้านฝั่งตรงข้ามกันของห้อง
5. ตัดงานงานโดยใช้โปรเจกเตอร์ทั้งหมด 4ตัว โน้ตบุ๊ก4เครื่อง และนำเสนอผลงาน

ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานก่อนศิลปินพจน์ขั้นที่ 2

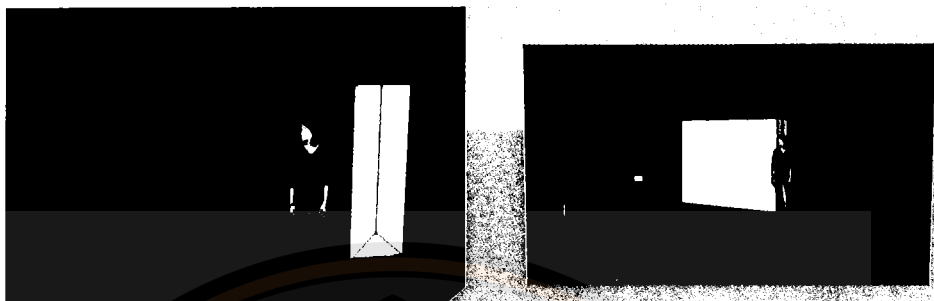


ภาพที่ 3.2 ภาพร่างผลงานก่อนศิลปินพจน์ขั้นที่ 2

ใช้เทคนิคการมองภาพสามมิติ ด้วยสีน้ำเงินและสีแดง ผ่านเลนส์แว่นตาสามมิติ

1. เริ่มจากตัดต่อภาพที่เราได้จากนิตยสาร และร่างลงบนแผ่นอะคริลิกที่มีความสูงเกือบสองเมตร เพื่อให้เท่าสัดส่วนของผู้หญิงที่ใส่สั้นสูงจริงๆ ร่างภาพละสองแผ่น อีกแผ่นใช้สีแดงใส อีกแผ่นใช้สีน้ำเงินใส เมื่อระบายหมึกหรือสีเสร็จแล้ว ทิ้งไว้ให้แห้ง แล้วจึงนำมาภาพสีแดงและน้ำเงินมาประกบกันให้เกิดความเหลื่อมเล็กน้อย
2. ทำแว่น สามมิติขึ้นเอง โดยใช้กระดาษแข็งเป็นขาแว่นและใช้กระดาษแก้วสีน้ำเงินและสีแดง เพื่อเป็นเลนส์อย่างละข้าง เพื่อใช้มองภาพเหลื่อมให้เกิดเทคนิคสามมิติ
3. ตัดต่อ วิดีโอการเดินแฟชั่นของนางแบบ แล้วจึงนำวิดีโอขึ้นมาแยกเป็นสองอันเพื่อเปลี่ยนสี อันหนึ่งเป็นสีแดง อันหนึ่งเป็นสีฟ้า แล้วจึงนำมาตัดต่อใหม่อีกครั้งให้เป็นลักษณะของวิดีโอสามมิติ
4. ตัดตั้งงาน โดยวัดขนาดความห่างของชิ้นงานและวิดีโอ กับโปรเจกเตอร์ เพื่อให้เกิดภาพที่พอดี
5. การดูงานต้องใส่แว่นมองเท่านั้น

ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานก่อนศิลปินพจน์ขั้นที่ 3

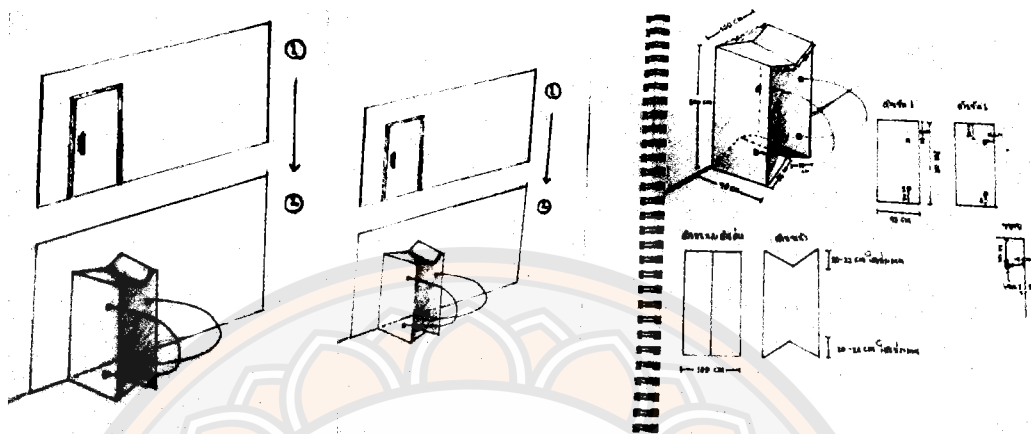


ภาพที่ 3.3 ภาพร่างผลงานก่อนศิลปินพจน์ขั้นที่ 3

ใช้เทคนิค blacklight ไฟแรงเทียน ไฟ led และsensor การจับความเคลื่อนไหว

1. เตรียมอุปกรณ์และวัสดุ ซึ่งประกอบไปด้วยกระดาษอาร์ตมันสีขาวสองด้าน กุ้งกระดาษสีขาว กุ้งกระดาษสีน้ำตาล เชือกเส้นใหญ่สำหรับใช้ทำหูถุงช้อปปิ้งขนาดใหญ่ กระดาษสีน้ำตาล เซนเซอร์จับความเคลื่อนไหว หลอดไฟแบล็คไลท์สองดวง ไฟแรงเทียน สายไฟ 1.5 ยาวห้าเมตร
2. ทาภาพชุดเสื้อผ้าแฟชั่นต่างๆตามนิตยสาร และตัดเตรียมไว้
3. วัดความสูงความกว้างของห้อง และประตูทางเข้า เพื่อคำนวณขนาดของกุ้งกระดาษขนาดใหญ่
4. เชื่อมโครงเหล็กให้เป็นโครงรูปทรงกุ้งกระดาษ แล้วจึงนำภาพที่เตรียมไว้มาทาบบนกระดาษสีขาว แล้วเจาะให้เป็นรูปตามภาพ เจาะจนเต็มหนึ่งด้านของกุ้ง ส่วนอีกด้านใช้คำว่าsale โดยการเพ้นท์สีเรืองแสงไว้ที่ตัวอักษรไว้ ภายในถุงติดหลอดไฟแรงเทียน 40วัตต์ 2ดวง
5. เพ้นท์สีเรืองแสงลงบนถุงช้อปปิ้งจริงๆ ที่มีขนาดปกติ และผ่านการใช้งานมาแล้ว เพ้นท์เป็นรูปผู้หญิงที่มีกิริยาท่าทางตามนิตยสารวัยรุ่น หรือนิตยสารแฟชั่น
6. จัดวางบนกล่องที่เป็นชั้น เพื่อจำลองความเป็นจริงเกี่ยวกับการขายของต่างๆไป
7. ติดหลอดไฟblacklight ที่เพดานห้อง 2 หลอด ด้านทางเข้าหนึ่งหลอด และด้านท้ายห้องอีกหนึ่งหลอด
8. ติดตั้ง sensor จับความเคลื่อนไหวที่ด้านบนของกุ้งกระดาษบนชั้นวางของ และทำขั้วไฟสลับกันระหว่าง ไฟสีขาวของห้องและไฟ blacklight ของงาน เพื่อตั้งเวลาติดดับสลับกัน เมื่อมีคนเดินผ่านถุงช้อปปิ้ง sensor จับความเคลื่อนไหวได้ ไฟledของห้องและไฟแรงเทียนที่ติดไว้ในถุงใบใหญ่จะดับลง ไฟblacklight จะติดขึ้นมาแทน และกระทบกับวัตถุที่เป็นสีขาวทั้งหมดของงาน สีขาวและสีที่เพ้นท์ลงไปทั้งหมดจึงเรืองแสงขึ้นมา

ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 4



ภาพที่ 3.4 ภาพร่างผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 4
ชั้นงาน 3 มิติ Video installation ทั้งภาพและเสียง

1. วัดขนาดพื้นที่ ความกว้าง ความสูงของห้องและประตูห้อง ที่ต้องการนำเสนองาน
2. ทำโครงไม้เป็นรูปทรงของปากถุงข้อปี่ง โดยวัดขนาดความกว้างสูงให้พอดีกับประตูทางเข้า หลังจากนั้นเป็นการติดกระดาษเพื่อความเสมือนจริงของถุงยี่งขึ้น
3. ทำหุกระดาษ สองเส้น ยาว 250 เซนติเมตร
4. ตัดต่อวีดีโอ สองชุด และตัดต่อสวเสียงเพื่อใช้ประกอบกัน
5. เตรียม อุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการติดตั้งงานมีดังนี้ ผ้าสีดำ โปรเจกเตอร์ 2 เครื่อง โน้ตบุ๊ก 2 เครื่อง ปลั๊ก 3 ตรา 2 อัน
6. นำเสนอผลงาน

ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 1



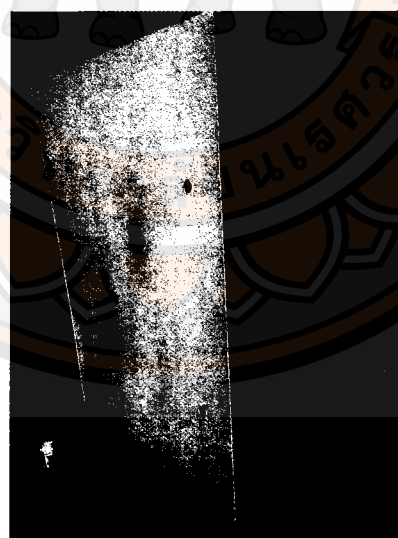
ภาพที่ 3.5 ภาพร่างผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 1
Video installation

1. กำหนดขนาดของชิ้นงาน



ภาพที่ 3.6 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 1

2. ประกอบไม้ให้เป็นรูปทรงที่ต้องการ และเชือก ทาสีไม้ด้วยสีพลาสติกสีขาว ติดหนังสือน้ำตาล



ภาพที่ 3.7 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 1

3.ทำเสกต์ลวดลายเพื่อใช้ในการตัดปะผ้าและฉลุลายตามแบบ



ภาพที่ 3.8 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 1

4.ตัดต่อวิดีโอเพื่อฉายภาพลงในงาน และติดตั้งงานโดยซ่อนโปรเจกเตอร์และอุปกรณ์ขยายเสียงไว้ในงาน



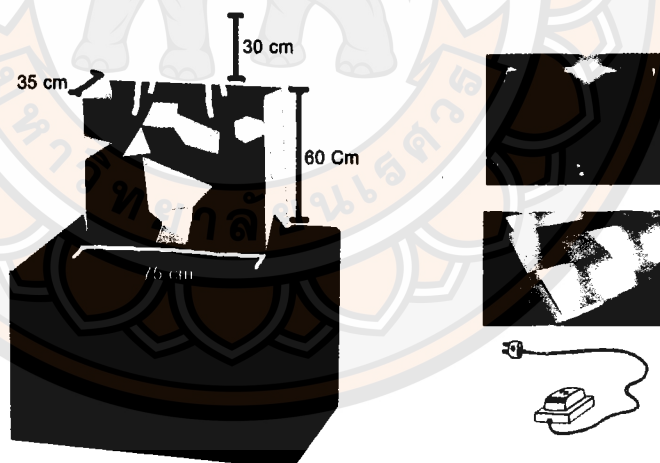
ภาพที่ 3.9 ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 1

ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.10 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2

1. กำหนดขนาด ทำโมเดล



ภาพที่ 3.11 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2

2. ตัดและขีดแต่งขอบกระจก



ภาพที่ 3.12 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2

3. ตัดและขีดแต่งขอบเหล็ก



ภาพที่ 3.13 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2

4. ฟันแลกเกอร์เพื่อกันสนิม



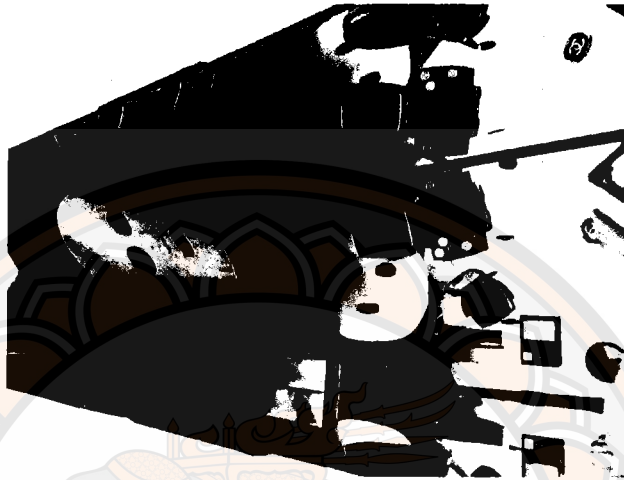
ภาพที่ 3.14 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2

5. นำเหล็กแฉะจากระจกมาประกอบขึ้นเป็นรูปแบบตามโมเดล



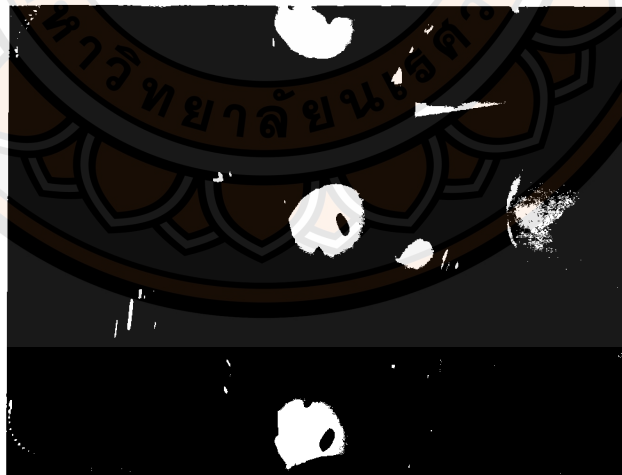
ภาพที่ 3.15 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2

7.ติดตั้งเครื่องสำอางค์ด้านใน



ภาพที่ 3.16 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2

8.ติดตั้งระบบไฟ



ภาพที่ 3.17 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 2

ขั้นตอนการปฏิบัติงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3



ภาพที่ 3.18 ภาพร่างศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3

1. กำหนดขนาด ทำโมเดล



ภาพที่ 3.19 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3

2. ตัดกระจกและเหล็ก



ภาพที่ 3.20 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3

3.ร่างตัวอักษรหรือภาพลงบนแผ่นอลูมิเนียมที่จะนำไปกั้นน้ำกรด ร่างด้วยหมึกและนำเหล็กแหลมขีดตามเส้นร่าง



ภาพที่ 3.21 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3

4 . ทาวานิชทิ้งไว้ให้แห้ง



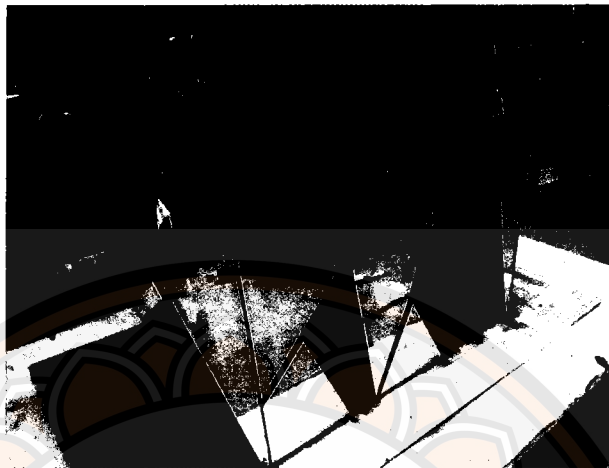
ภาพที่ 3.22 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3

5.แช่น้ำกรด 20-45นาที



ภาพที่ 3.23 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3

6. นำเหล็กและกระจกมาประกอบขึ้นเป็นรูปแบบตามโมเดล



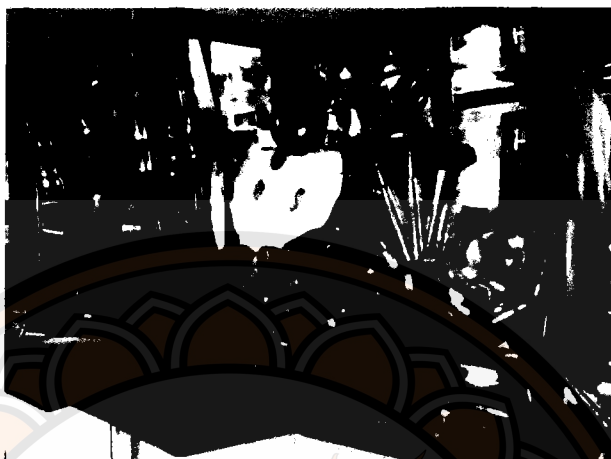
ภาพที่ 3.24 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3

7. ติดตั้งเครื่องสำอางค์ด้านใน



ภาพที่ 3.25 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 3

8.ติดตั้งระบบไฟ



ภาพที่ 3.26 ขั้นตอนการปฏิบัติงานผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3



บทที่ 4

ผลการดำเนินการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ เรื่อง “เพศหญิงในสังคมบริโภคนิยม” ข้าพเจ้าใช้ศิลปะเป็นเครื่องถ่ายทอดความคิดเกี่ยวกับการตกเป็นเหยื่อของผู้หญิงในสังคมบริโภค โดยนำเสนอผ่านรูปแบบสื่อผสม ผลงานศิลปนิพนธ์สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ระยะเวลาสำคัญคือ ผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ และผลงานศิลปนิพนธ์ ซึ่งมีการพัฒนาเทคนิคการนำเสนอ รูปแบบ รวมถึงวัสดุที่ใช้ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระแต่ละช่วง แต่ละชิ้นงาน

ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.1 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.2 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.3 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่1



ภาพที่ 4.4 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่1

ข้อมูลผลงาน

ชื่อผลงาน : โต๊ะเครื่องแป้ง
 ประเภทงาน : สื่อผสม
 ขนาดผลงาน : ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่
 เทคนิค วัสดุ : Vdo installation
 ชื่อศิลปิน : นางสาวกชชญาน์ สุขเกิด
 ผลงานสร้างเมื่อปี : 2554

เนื้อหาของผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1

เพื่อนำเสนอเรื่อง ความงามของผู้หญิงในบริบทของนักศึกษา โดยนำกริยาท่าทางที่จริตจะกร้าน เป็นมุมที่เลือกมานำเสนอ และใช้รูปทรงของโต๊ะเครื่องแป้งเพราะทุกอย่างที่อยู่บนโต๊ะเครื่องแป้งนั้น เป็นทุกความพิถีพิถันที่ผู้หญิงเลือกเฟ้น ที่ยินยอมสูญเสียเวลาไปกับการนั่งแต่งหน้าทำผม และ ใช้แผ่นอะคลิลิกเพื่อแทนกระจกเงา

ความคิดเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา

จากคำแนะนำของที่ปรึกษาในการส่งผลงาน งานโดยรวมสามารถสื่อถึงเรื่องราว และ แนวความคิดที่แสดงออกได้มาก มีแนวทางที่จะพัฒนาได้ วิดีโอที่มีลูกเล่นได้มากกว่านี้อีกมาก เช่น สามารถ ออกมานอกตัวงานบ้างได้ กระโดดโลดเต้นได้ เชื่อมต่อไปยังอีกฝั่งของผาผนังได้ มีสิ่งที่ต้อง แก่ไขคือ การวาง projector และ notebook ที่กลายเป็นส่วนหนึ่งของงาน จึงควรจัดการกับทั้งสอง สิ่งอย่างดี ไม่ควรวางกับพื้น ควรซ่อนหรือหาที่จัดวางที่เหมาะสมให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของงานให้ สมบูรณ์ลงตัวมากกว่านี้

ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2



ภาพที่ 4.5 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2

ข้อมูลผลงาน

ชื่อผลงาน : ความงามที่พึงปรารถนา

ประเภทงาน :สื่อผสม
 ขนาดผลงาน :ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่
 เทคนิค วัสดุ :Vdo installation
 ชื่อศิลปิน :นางสาวกชชญาณ์ สุขเกิด
 ผลงานสร้างเมื่อปี :2554

เนื้อหาของผลงานก่อนศิลปินพจน์ชั้นที่2

เพื่อนำเสนอ แบบของความงามที่ผู้หญิงใฝ่ฝัน โดยเลือกใช้เทคนิคสามมิติเพราะมันมีนัยยะแอบแฝงถึงความลวงตาที่เกิดขึ้นในสังคม ความงามที่แอบแฝงไปด้วยการโฆษณาสินค้า หรือแบรนด์ต่างๆ

ความคิดเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา

จากคำแนะนำของที่ปรึกษาในการส่งผลงาน การมองภาพให้เป็นสามมิตินั้น ยังไม่ค่อยชัด มันเป็นเพียงสร้างน้ำหนักของภาพ2มิติให้ดูมีมวลบ้างบางมุมเท่านั้น งานยังไปไม่ถึงมากเท่าที่สามมิติควรจะเป็นได้ เป็นเพียงภาพเหลี่ยมหรือภาพลวงตาเท่านั้น ชั้นที่ทำให้คอนเส็ปไขว้คว่ไป แนวคิดจึงไม่ค่อยแข็งแรงเท่าชั้นก่อน ด้วยเทคโนโลยีสามมิติที่ต้องลงทุนมากเพราะอุปกรณ์ที่ราคาสูงเกินไป บางที่อาจทำได้ยาก ได้รับคำแนะนำเกี่ยวกับการใช้อีกเทคนิคอื่นเช่น การวาดภาพบนเส้นกราฟสามมิติ

ผลงานก่อนศิลปินพจน์ชั้นที่3



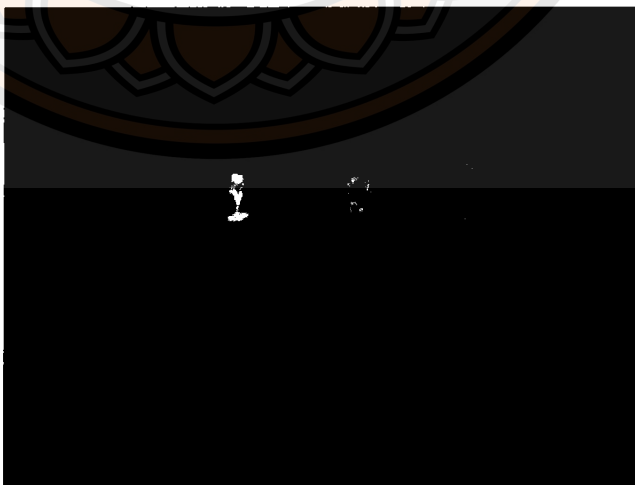
ภาพที่ 4.6 ผลงานก่อนศิลปินพจน์ชั้นที่3



ภาพที่ 4.7 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3



ภาพที่ 4.8 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3



ภาพที่ 4.9 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

ข้อมูลผลงาน

ชื่อผลงาน : ความงามที่ฟังปรารถนา
 ประเภทงาน : สื่อผสม
 ขนาดผลงาน : 120*90 เซนติเมตร
 เทคนิค วัสดุ : blacklight ไฟแรงเทียน ไฟ led และsensor การจับความเคลื่อนไหว
 ชื่อศิลปิน : นางสาวกชชญาณ์ สุขเกิด
 ผลงานสร้างเมื่อปี : 2555

เนื้อหาของผลงานก่อนศิลปินพจน์ขึ้นที่3

นำเสนอ ความลุ่มหลงในวัตถุนิยม โดยเลือกใช้ทรงของถุงช้อปปิ้ง(Shopping bag) เพื่อเป็นสื่อแทนพฤติกรรมกรหลงใหลในวัตถุ ซึ่งให้เห็นถึงพฤติกรรมกรใช้จ่ายที่ฟุ้งเฟ้อ การshopping ที่ปัจจุบันกลายเป็นกิจวัตรประจำวันของวัยรุ่นผู้หญิงส่วนใหญ่ และเลือกใช้ไฟแบล็คไลท์ ประกอบกับเซนเซอร์จับความเคลื่อนไหว ที่เมื่อใดเซนเซอร์จับความเคลื่อนไหวได้ไฟแบล็คไลท์จึงติดด้วยแสงมีม่วงเรืองแสงที่แสดงความลุ่มหลงในตัว ซึ่งปกติแล้วไฟแบล็คไลท์นี้มักพบตามสถานบันเทิง หรือไม่ก็ตามชนบทที่ใช้ล่อแมลง ด้วยเหตุนี้ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้วัสดุดังกล่าวเพื่อสื่อถึงการตกเป็นเหยื่อของวัตถุนิยมโดยไม่ได้ตั้งใจหรือไม่รู้ตัว

ความคิดเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา

จากคำแนะนำของที่ปรึกษาในการส่งผลงานเป็นการจัดการที่ดีเดินเรื่องไฟและสายไฟได้เรียบร้อย งานเก็บรายละเอียดได้ดี สิ่งที่ขาดและควรเพิ่มเติมคือ ตัวงานที่ดูนิ่งๆไป เมื่อเล่นเรืองแสงหรือไฟแล้วควรเพิ่มลูกเล่นให้กับแสงมากขึ้น เช่นหมุนได้ เคลื่อนไหวได้ อาจจะจำลองแสงไฟในผับ ที่ควรให้มันดูตื่นตาตื่นใจยิ่งขึ้น

ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 4



ภาพที่ 4.10 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 4



ภาพที่ 4.11 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 4



ภาพที่ 4.12 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4



ภาพที่ 4.13 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4



ภาพที่ 4.14 ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 4

ข้อมูลผลงาน	
ประเภทงาน	: สื่อผสม
ชื่อผลงาน	: ฤงshopping 4
ขนาดผลงาน	: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่
เทคนิค วัสดุ	: Vdo installation วัสดุ ไม้ ผ้า และ เชือก
ผลงานสร้างเมื่อปี	: 2555
ชื่อศิลปิน	: นางสาวกชชญาณ์ สุขเกิด

เนื้อหาของผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ขั้นที่ 4

เพื่อนำเสนอ ผู้หญิงกับการตกเป็นเหยื่อทางวัตถุนิยม ที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อต่างๆ ซ้ำๆ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในลักษณะคล้ายตามหรือหลงเชื่อการโฆษณาว่าสิ่งเหล่านั้นงามจริง จนพบเห็นวัยรุ่นสมัยนี้ทำอะไรเหมือนกัน หรือทำลายความเป็นตัวตน ความงามที่ออกจากตนเองลงไปเพราะการตกเป็นเหยื่ออย่างไม่รู้ตัว

ความคิดเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา

จากคำแนะนำของที่ปรึกษาในการส่งผลงาน ตัววิดีโอและตัวงานมีความน่าสนใจดี ได้รับคำแนะนำในการตัดต่อภาพและเสียงให้มากขึ้น เช่น ปลอ่ยให้ภาพที่เล่นซ้ำๆ สลับกับภาพที่กระตุกซ้อนทับเสียงที่สะดุดไปมา (track reward) มากขึ้น ทำเสียงให้ซ้อนกันได้ และน่าจะเพิ่มลูกเล่น โดยการนำผ้าลูกไม้ที่สามารถสื่อถึงความเป็นผู้หญิงได้ ให้มีลักษณะบางอย่างมาซึ่งระหว่างภายในห้องและฉายวิดีโอทับลงไปอีกชั้นเพื่อให้เกิดภาพซ้อน

ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.15 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.16 ผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ข้อมูลของผลงาน

ประเภทงาน	: สื่อผสม
ชื่อผลงาน	: ถุงshopping 4
ขนาดผลงาน	: ปรับเปลี่ยนตามพื้นที่
เทคนิค วัสดุ	: Vdo installation วัสดุ ไม้ ผ้า และ เชือก
ผลงานสร้างเมื่อปี	: 2555
ชื่อศิลปิน	: นางสาวกชชญาณ์ สุขเกิด

เนื้อหาของผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1

เพื่อนำเสนอ ความลุ่มหลงในวัตถุนิยม โดยเลือกใช้ทรงของถุงช้อปปิ้ง (Shopping bag) เพื่อเป็นสื่อแทนพฤติกรรมการหลงใหลในวัตถุ ชิ้นงานก่อนศิลปะนิพนธ์นี้เป็นการฉายวิดีโอในห้องมืด ไม่สามารถเคลื่อนย้ายไปที่ต่างๆได้

วิเคราะห์ผลงานศิลปะนิพนธ์

พรรณนาผลงาน

เป็นงานสามมิติ สีขาว เป็นรูปทรงถุงกระดาษหรือถุงช้อปปิ้ง ด้านนอกเป็นพื้นผิวเรียบๆ มีหนัง

สีน้ำตาลติดส่วนด้านหลังของงาน ด้านในมีการปะติดผ้า เย็บลวดลายหลุยส์วีคตรงหลากหลายสี ผ้าตาข่ายเป็นสีขาวที่มีลักษณะโปร่ง ประกอบเป็นแผ่น มีการติดเป็นสามชั้นหรือสามระยะภายในงาน

ทัศนธาตุ

เส้น : ใช้เส้นตรงในส่วนของรูปทรงประติมากรรมสามมิติ เส้นตรงที่แสดงความรู้สึกถึงความมั่นคง แข็งแกร่ง เพื่อแทนความหมายของสังคมบริโภค ใช้เส้นโค้งตามลวดลายบนผ้าและภาพจากวิดีโอที่ให้ความรู้สึกถึงความมีชีวิตชีวา ความอ่อนไหว อ่อนโยนและมีลีลาแห่งความเคลื่อนไหว เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดคิดเกี่ยวกับผู้หญิงที่หลงไหล ไปกับวัตถุนิยม

รูปร่าง รูปทรง : แสดงรูปร่าง รูปทรงเสมือนจริง เป็นรูปทรงที่มาจากถุงข้อปั้ง

สี : สีที่เกิดจากวิดีโอ ทำให้เกิดจังหวะของแสง น้ำหนักของแสง

แสง/แสงเงา : ใช้แสงเงาให้เกิดระยะในส่วนของการติดผ้าเป็นชั้นๆ ระหว่างภาพวิดีโอที่ซ้อนกัน ส่งผลให้เกิดการตอบสนองทางสายตาอย่างต่อเนื่อง

ลักษณะผิว : มีลักษณะเป็นพื้นเรียบ

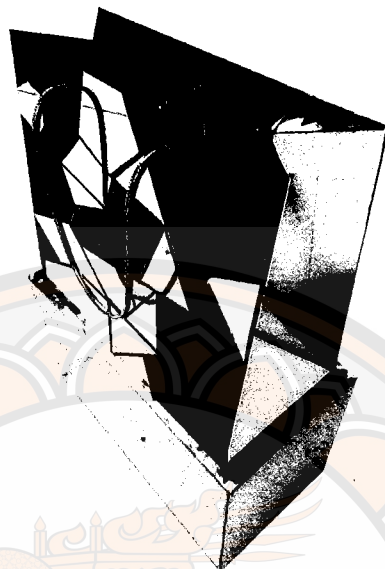
ปัญหาในการสร้างสรรค์

1. วิดีโอฉายในที่ธรรมดาดอนกลางวัน จึงแสดงผลไม่ดีเท่าที่ควร และมีปัญหาเกี่ยวกับเครื่องมือที่ต้องใช้ในการฉายวิดีโอเช่น โพรเจกเตอร์ โน้ตบุ๊ก ใช้เวลาฉายได้ไม่นานเครื่องจะดับเนื่องจากความร้อนที่มากเกินไป จึงไม่สามารถติดตั้งงานเป็นเวลานานได้
2. ด้วยสัดส่วนงานมีขนาดใหญ่ จึงดูแลและเคลื่อนย้ายลำบาก

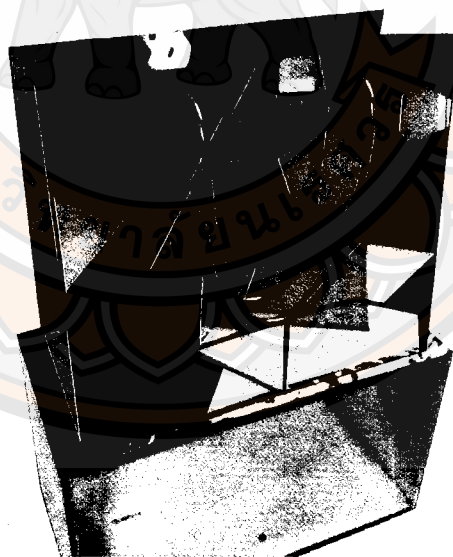
ความคิดเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา

จากคำแนะนำของที่ปรึกษาในการส่งผลงาน ส่วนที่ต้องปรับปรุงคือตัวงานด้านนอกที่เป็นรูปทรงถุงข้อปั้ง ให้ลองปรับเปลี่ยนรูปทรง หรือใช้วัสดุอื่น ๆ ที่มีความเงาแทนไม้อัดแผ่น เช่น อลูมิเนียม กระดาษเงาเป็นต้น และวัสดุที่เป็นผ้ามีคำแนะนำเกี่ยวกับวัสดุต่างๆที่จะเป็นประโยชน์กับชิ้นงานมากขึ้น เช่นลองเปลี่ยนผ้าเป็นแผ่นอะคริลิกใส หรือให้นำข้าวของเครื่องใช้ เครื่องสำอางค์จริงมาจัดวางภายในงานหรือลองใช้เทคนิคการซิลสกรีนทำรูปลายหลุยส์ต่างๆแทนการเย็บผ้าปะติดติดไฟให้เข้ากับงานแทนวิดีโอ

ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่2



ภาพที่ 4.17 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2



ภาพที่ 4.18 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2



ภาพที่ 4.19 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

ข้อมูลของผลงาน

ประเภทงาน	: สื่อผสม
ชื่อผลงาน	: กุ้งshopping 4
ชื่อศิลปิน	: นางสาวกชชญาณ์ สุขเกิด
ขนาดผลงาน	: 70*80 เซนติเมตร
เทคนิค วัสดุ	: กระดาษ เหล็ก อลูมิเนียม
ผลงานสร้างเมื่อปี	: 2556

เนื้อหาของผลงานก่อนศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

เพื่อนำเสนอการตกเป็นเหยื่อทางวัตถุนิยมของผู้หญิง การลุ่มหลงไปกับความงามที่แฝงไปด้วย การโฆษณาสินค้าในสังคมบริโภคนิยม เนื่องด้วยการได้รับอิทธิพลจากสื่อต่างๆ ซ้ำๆ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในลักษณะคล้ายตามหรือหลงเชื่อการโฆษณาว่าสิ่งเหล่านั้นงามจริง จนพบเห็นวัยรุ่นสมัยนี้ทำอะไรเหมือนกัน หรือทำลายความเป็นตัวตนและความงามที่ออกจากตนเองลงไปเพราะการตกเป็นเหยื่ออย่างไม่รู้ตัว

วิเคราะห์ผลงานศิลปินพันธ์

พรรณนาผลงาน

เป็นงานสามมิติ รูปทรงงูกระดากหรืองูซอปปิ้ง ที่เลือกใช้รูปทรงนี้เพราะต้องการแสดงออกในแง่ของสังคมบริโภคนิยม ที่ผู้หญิงบางกลุ่มมักใช้ชีวิตบนความหลงใหลไปกับของสวยๆงามๆ การบริโภควัตถุนิยม ด้านนอกเป็นพื้นผิวที่มีความขัดแย้งกันอย่างลงตัว ของพื้นผิวกระจกและเหล็กที่เจียเป็นลวดลาย บางที่เป็นพื้นด้าน บางที่เป็นพื้นเงาของเหล็กที่ถูกพ่นด้วยแล็กเกอร์ การเลือกใช้กระจกตัดแยกเป็นชิ้นๆเพราะ ต้องการสะท้อนตามแนวความคิดการของโฆษณาซ้ำๆ การส่องกระจกของผู้หญิงซ้ำๆ จึงต้องการให้เกิดภาพซ้ำๆเมื่อมีคนมาดูงาน ภาพซ้ำๆที่เกิดขึ้นจากงาน คือภาพจากกระจกหลายชิ้นด้วยกันที่ปะติดกาวเป็นรูปทรงงู ด้านในมีการจัดวางเครื่องประดับเครื่องสำอางค์หลากหลายยี่ห้อ หลากหลายสี มีไฟที่แสดงความดึงดูดด้วยแสงสีม่วง ชมพู ขาว

ทัศนธาตุ

เส้น : แสดงการใช้เส้นตรงในส่วนของมุมมองจากด้านนอก และเส้นโค้งบ้างเล็กน้อย
 ในส่วนของวัสดุด้านใน

รูปร่าง รูปทรง : แสดงรูปร่าง รูปทรงเสมือนจริง ที่เลือกใช้รูปทรงนี้เพราะต้องการแสดงออกในแง่ของสังคมบริโภคนิยม ที่ผู้หญิงบางกลุ่มมักใช้ชีวิตบนความหลงใหลไปกับของสวยๆงามๆ การบริโภควัตถุนิยม

สี : สีตามวัสดุเหล็กและกระจก มีการสลับการจัดวาง เพื่อให้เกิดความหลากหลาย ความขัดแย้งที่ลงตัว

แสงเงา : มีการใช้แสงเงาให้เกิดน้ำหนักในส่วนของการเจียลวดลายบนเหล็ก และใช้แสงจากไฟแฟลส ส่งผลให้เกิดการตอบสนองทางสายตาหรือเพิ่มความดึงดูด ใช้ความหมายของการดึงดูดนี้เพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิด เกี่ยวกับวัตถุนิยม หรือสื่อการโฆษณาทางสินค้าในระบบสังคมบริโภคนิยมที่ปัจจุบันนี้กลายเป็นที่ดึงดูดของวัยรุ่น และคนส่วนใหญ่ ให้คล้อยตาม

ลักษณะผิว : พื้นผิวมีลักษณะเรียบ แต่มีความขัดแย้งกันในส่วนของความเรียบที่แตกต่างกัน เช่น พื้นผิวเงา พื้นผิวด้าน เมื่อนำมาประกอบกันจึงเกิดความหลากหลายมากขึ้น

ปัญหาในการสร้างสรรค์

วัสดุแต่ละชิ้นที่เลือกมา มีน้ำหนักมาก จึงทำให้ขั้นตอนการทำงานนั้นต้องระวังเป็นพิเศษ ทั้งตอนทำและตอนขนย้ายและค่อนข้างแก้ไขยาก

ความคิดเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา

จากคำแนะนำของที่ปรึกษาในการส่งผลงาน รูปแบบและวัสดุพัฒนาขึ้น สมบูรณ์มากขึ้น คำแนะนำที่ได้รับคือ ให้ลองเปลี่ยนรูปทรงงูซอปปิ้งเป็นกระเป๋าสตางค์ที่ชัดเจนไปเลย เพิ่มขึ้นส่วนให้มากขึ้น ทำแบรนด์เป็นของตัวเอง ลองติดไฟหลายๆสีดูและการติดเครื่องสำอางค์จากเดิมอื่นๆ ลองทำให้มันหมุนได้ เพื่อให้เกิดภาพสะท้อนบนกระจกที่ลวงตายิ่งขึ้น

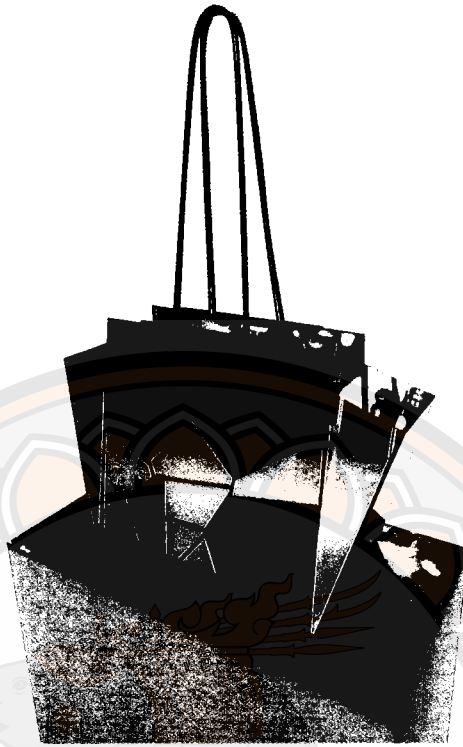
ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3



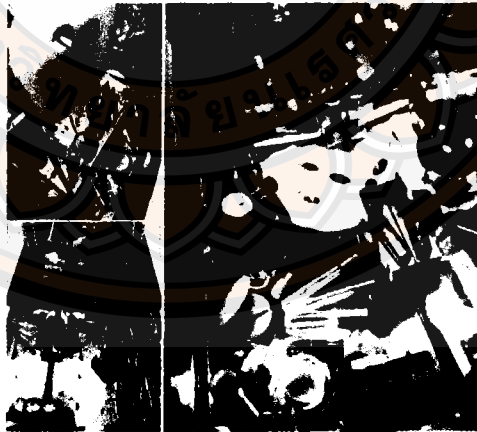
ภาพที่ 4.20 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3



ภาพที่ 4.21 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3



ภาพที่ 4.22 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3



ภาพที่ 4.23 ผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3

ข้อมูลของผลงาน

ประเภทงาน	: สื่อผสม
ชื่อผลงาน	: กระเป๋า
ชื่อศิลปิน	: นางสาวกชชญาณ์ สุขเกิด

ขนาดผลงาน : 45*60 เซนติเมตร
 เทคนิค วัสดุ : กระจก เหล็ก อลูมิเนียม
 ผลงานสร้างเมื่อปี : 2556

เนื้อหาของผลงานก่อนศิลปินพจน์ครั้งที่ 2

เพื่อนำเสนอการตกเป็นเหยื่อทางวัตถุนิยมของผู้หญิง การลุ่มหลงไปกับความงามที่แฝงไปด้วย การโฆษณาสินค้าในสังคมบริโภคนิยม เนื่องด้วยการได้รับอิทธิพลจากสื่อต่างๆ ซ้ำๆ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในลักษณะคล้ายตามหรือหลงเชื่อการโฆษณาว่าสิ่งเหล่านั้นงามจริง จนพบเห็นวัยรุ่นสมัยนี้ทำอะไรเหมือนกัน หรือทำลายความเป็นตัวตนและความงามที่ออกจากตนเองลงไปเพราะการตกเป็นเหยื่ออย่างไม่รู้ตัว

วิเคราะห์ผลงานศิลปินพจน์

พรรณนาผลงาน

เป็นงานสามมิติ รูปทรงกระเป่า ที่เลือกใช้รูปทรงนี้เพราะต้องการแสดงออกในแง่ของสังคม บริโภคนิยม ที่ผู้หญิงบางกลุ่มมักใช้ชีวิตบนความหลงใหลไปกับของสวยงามๆ การบริโภควัตถุนิยม ด้านนอกเป็นพื้นผิวที่มีความขัดแย้งกันอย่างลงตัว ของพื้นผิวกระจกและเหล็กที่เจียเป็นลวดลาย บางที่เป็นพื้นด้าน บางที่เป็นพื้นเงาของเหล็กที่ถูกพ่นด้วยแล็กเกอร์ การเลือกใช้กระจกตัดแยกเป็น ชิ้นๆ เพราะ ต้องการสะท้อนตามแนวความคิดการของโฆษณาซ้ำๆ การส่องกระจกของผู้หญิงซ้ำๆ จึง ต้องการให้เกิดภาพซ้ำเมื่อมีคนมาดูงาน ภาพซ้ำที่เกิดขึ้นจากงาน คือภาพจากกระจกหลายชิ้น ด้วยกันที่ปะติดกาวเป็นรูปทรงดูๆ ด้านในมีการจัดวางเครื่องประดับ เครื่องสำอางค์หลากหลายยี่ห้อ หลากหลายสี มีไฟที่แสดงความดึงดูดด้วยแสงสีม่วง ชมพู ขาว

ทัศนธาตุ

เส้น : แสดงการใช้เส้นตรงในส่วนของมุมมองจากด้านนอก และเส้นโค้งบ้างเล็กน้อย ในส่วนของวัสดุด้านใน

รูปร่าง รูปทรง : แสดงรูปร่าง รูปทรงเสมือนจริง ที่เลือกใช้รูปทรงนี้เพราะต้องการแสดงออกในแง่ของสังคมบริโภคนิยม ที่ผู้หญิงบางกลุ่มมักใช้ชีวิตบนความหลงใหลไปกับของสวยงามๆ การบริโภควัตถุนิยม

สี : สีตามวัสดุเหล็กและกระจก มีการสลับการจัดวาง เพื่อให้เกิดความหลากหลาย ความขัดแย้งที่ลงตัว

แสงเงา : มีการใช้แสงเงาให้เกิดน้ำหนักในส่วนของการเจียลวดลายบนเหล็ก และใช้แสงจากไฟแฟลช ส่งผลให้เกิดการตอบสนองทางสายตาหรือเพิ่มความดึงดูด ใช้ความหมายของการดึงดูดนี้เพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิด เกี่ยวกับวัตถุนิยม หรือสื่อการโฆษณาทางสินค้าในระบบสังคมบริโภคนิยมที่ปัจจุบันนี้กลายเป็นที่ดึงดูดของวัยรุ่น และคนส่วนใหญ่ ให้คล้ายตาม

ลักษณะผิว : พื้นผิวมีลักษณะเรียบ แต่มีความขัดแย้งกันในส่วนของความเรียบที่แตกต่างกัน เช่น พื้นผิวเงา พื้นผิวด้าน เมื่อนำมาประกอบกันจึงเกิดความหลากหลายมากขึ้น

ปัญหาในการสร้างสรรค์

1. วัสดุแต่ละชั้นที่เลือกมา มีน้ำหนักมาก จึงทำให้ขั้นตอนการทํานั้นต้องระวังเป็นพิเศษ ทั้งตอนทำและตอนขนย้ายและค่อนข้างแก้ไขยาก
2. ตอนแสดงงานมีคนจับและยกส่วนหูกระเป่าตลอดเวลา ต้องซ่อมแซมหลายครั้ง

ความคิดเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา

จากคำแนะนำของที่ปรึกษาในการส่งผลงาน มีวัสดุภายในงานที่ต้องเปลี่ยนแปลงเล็กน้อย



บทที่ 5

สรุปผลการสร้างสรรค์ อภิปรายผล

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์เรื่องเพศหญิงในสังคมบริโภคนิยม เรื่องราวที่ปรากฏภายในผลงานคือ สุนทรียภาพความงามของผู้หญิงที่เปลี่ยนไปโดยสังคมปัจจุบัน จากการได้รับสื่อโฆษณาสินค้า-โฆษณาแฝงต่างๆ ความเจริญก้าวหน้าทางวัตถุจากต่างประเทศ ผลที่เกิดขึ้นระหว่างความเจริญนี้คือการคล้อยตามสื่อ การตกเป็นเหยื่อได้โดยง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัยรุ่นผู้หญิงกับการช้อปปิ้ง หรือพฤติกรรมการแสดงออกเกี่ยวกับการแต่งหน้าแต่งตัว สิ่งเหล่านี้ล้วนกลายเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับชีวิตของคนกลุ่มใหญ่

ผลงานการสร้างสรรค์ช่วงก่อนศิลปนิพนธ์

ผลงานของข้าพเจ้าในระยะแรกเป็นการสร้างสรรค์ผลงานเป็นการใช้ชีวิตในอดีตตั้งตามพื้นที่ห้องมืดและชั้นงานสองมิติ และสามมิติ โดยใช้เรื่องราวของผู้หญิงที่เพ้อฝันถึงความงาม ความลุ่มหลงต่างในสิ่งของต่างๆ โดยใช้สีเส้นเป็นตัวสื่อผ่านอารมณ์และความรู้สึก ประกอบกับเสียงดนตรี

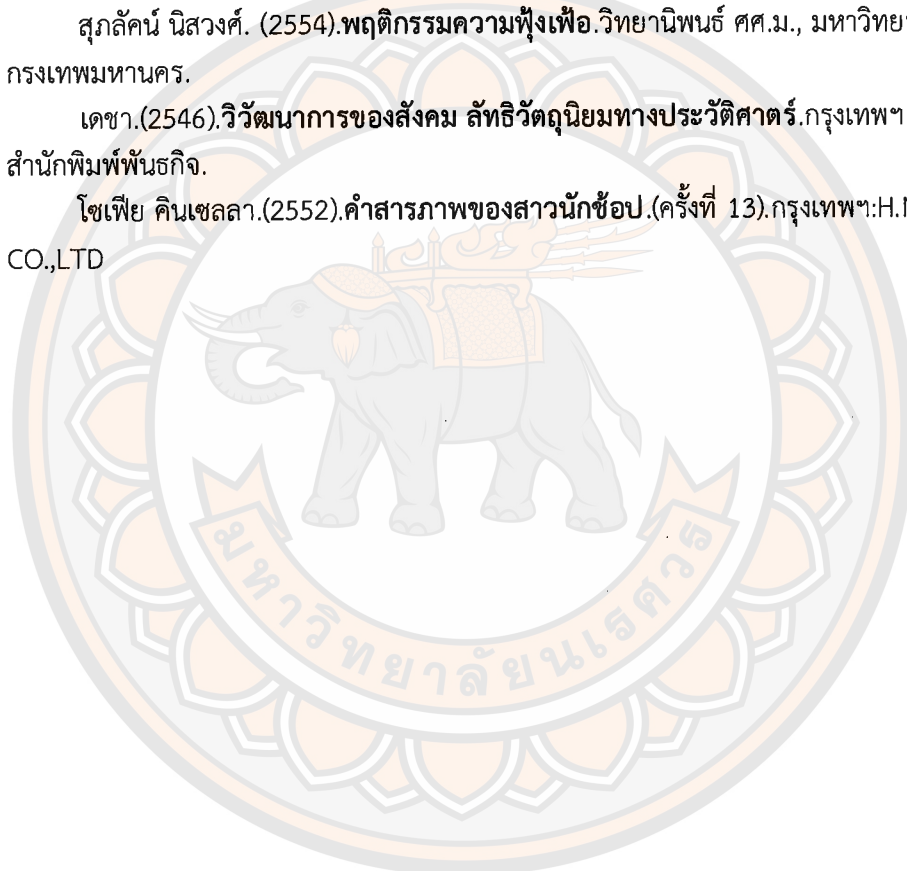
ผลงานช่วงศิลปนิพนธ์

ผลงานของข้าพเจ้าในช่วงหลังนี้ เป็นการพัฒนาแนวคิดให้ชัดเจนขึ้น โดยยังคงมีแนวคิดจากช่วงแรกอยู่ รวมถึงมีการพัฒนารูปแบบและการนำเสนอ โดยมีตัวชิ้นงานที่มีรูปทรงสอดคล้องกับเนื้อหาเข้ามาด้วย เช่น การใช้ไฟแฟลสประกอบกับตัวงาน รูปทรงของถุงช้อปปิ้ง รูปทรงของกระเป๋าทุกเทคนิคและวิธีการในผลงานช่วงหลังนี้เป็นสิ่งที่้าชัดเกี่ยวกับแนวความคิดได้อย่างชัดเจน

ดังกล่าวข้างต้นเป็นการพัฒนาผลงานศิลปกรรมมาเป็นลำดับขั้น ในการทดลองทำศิลปกรรมระหว่างช่วงก่อนศิลปนิพนธ์หลายชิ้นที่ผ่านมา มีการจัดการ กระบวนการ และปัญหาที่แตกต่างกันไป ข้าพเจ้าจึงพบแนวทางในการพัฒนาชิ้นงานศิลปนิพนธ์ ตลอดระยะเวลาในการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ ข้าพเจ้าได้ตระหนักถึงความพึงพอใจในวัตถุนิยมต่างๆ ช่วยก่อเกิดความคิดและยกระดับจิตใจของตนเองให้สูงขึ้นเกี่ยวกับการลุ่มหลงไปกับความงามภายนอกร่างกาย โดยการทำงานที่ผ่านมา ข้าพเจ้าได้ศึกษา ค้นคว้าพยายามหารูปแบบต่างๆมาพัฒนาผลงานตลอดจนการพัฒนาแนวความคิด การแสดงออกทั้งเทคนิค รูปแบบให้มีความชัดเจน จนสามารถถ่ายทอดแนวความคิดผ่านชิ้นงานศิลปนิพนธ์ได้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการ แต่เหนือสิ่งอื่นใดการทำศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าจะสำเร็จลุล่วงไปไม่ได้ถ้าขาดข้อเสนอแนะหรือคำแนะนำจากอาจารย์ที่เคารพทุกท่าน

บรรณานุกรม

- กรณีศึกษา ญาณปัญญา.(2552).ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อค่านิยมการบริโภค.
วิทยานิพนธ์ ศบ.,มหาวิทยาลัยนเรศวร,พิษณุโลก.
- จิระพัฒน์ พิตรปรีชา.(2545).โลกศิลปะศตวรรษที่ 20.กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์.(2548).องค์ประกอบศิลป์.กรุงเทพฯ:วิทย์พัฒน์.
- ผศ.ชบวน พลตรี.(2530).มนุษย์กับสังคม.(ครั้งที่ 7).กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์
- สุภลักษณ์ นิสวงค์. (2554).พฤติกรรมความพึงพอใจ.วิทยานิพนธ์ ศศ.ม., มหาวิทยาลัยศิลปากร,
กรุงเทพมหานคร.
- เดชา.(2546).วิวัฒนาการของสังคม ลัทธิวัตถุนิยมทางประวัติศาสตร์.กรุงเทพฯ:
สำนักพิมพ์พันธกิจ.
- ไซเพีย คินเซลลา.(2552).คำสารภาพของสาวนักช้อป.(ครั้งที่ 13).กรุงเทพฯ:H.N.GROUP
CO.,LTD



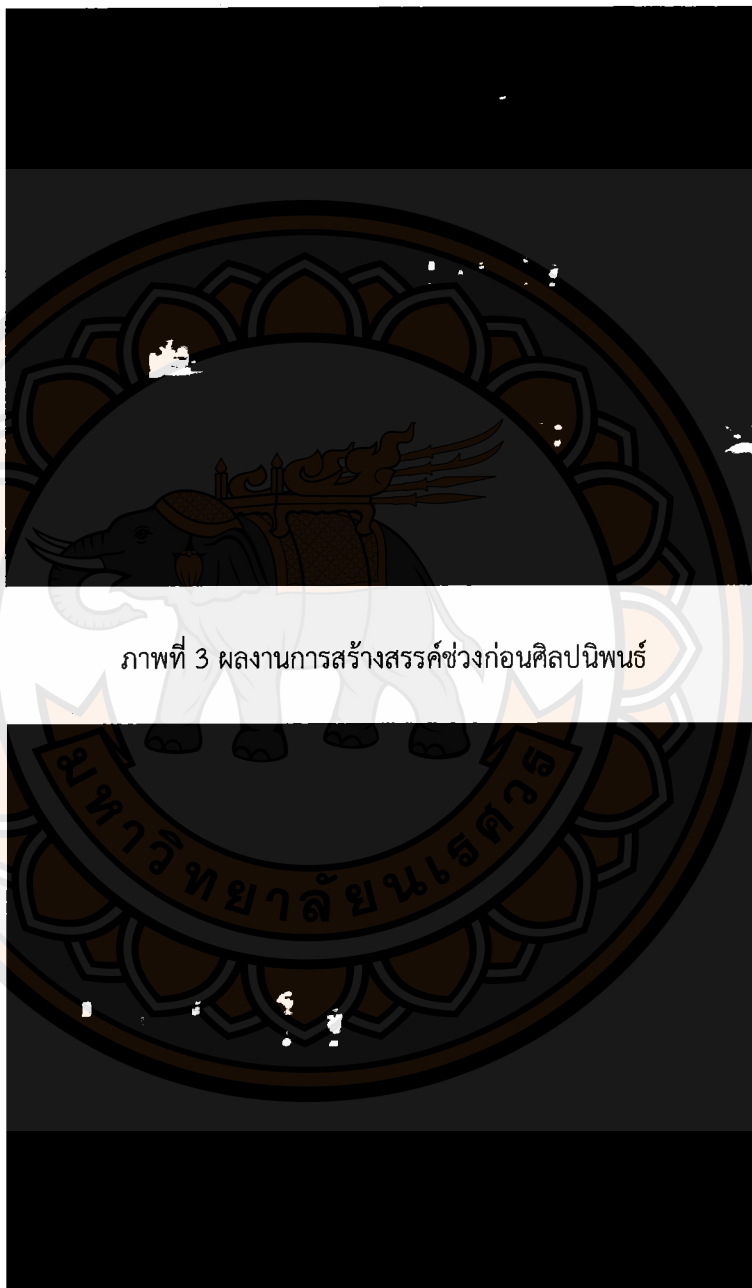
ภาคผนวก



ภาพที่ 1 ผลงานการสร้างสรรค์ช่วงก่อนศิลปินนิพนธ์



ภาพที่ 2 ผลงานการสร้างสรรค์ช่วงก่อนศิลปินนิพนธ์



ภาพที่ 3 ผลงานการสร้างสรรค์ช่วงก่อนศิลปนิพนธ์

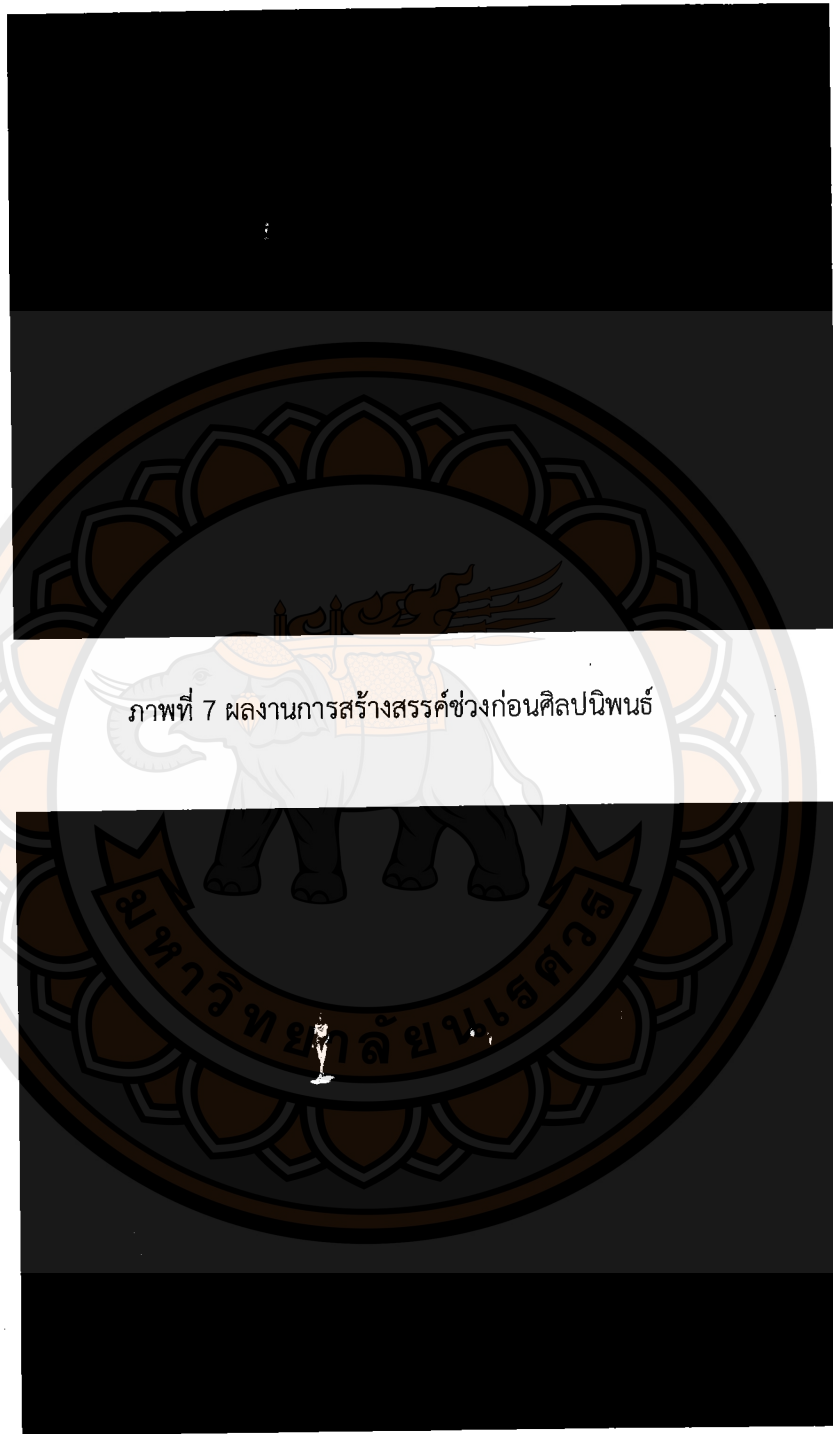
ภาพที่ 4 ผลงานการสร้างสรรค์ช่วงก่อนศิลปนิพนธ์



ภาพที่ 5 ผลงานการสร้างสรรค์ช่วงก่อนศิลปนิพนธ์



ภาพที่ 6 ผลงานการสร้างสรรค์ช่วงก่อนศิลปนิพนธ์



ภาพที่ 7 ผลงานการสร้างสรรค์ช่วงก่อนศิลปนิพนธ์

ภาพที่ 8 ผลงานการสร้างสรรค์ช่วงก่อนศิลปนิพนธ์



ภาพที่ 9 ผลงานการสร้างสรรค์ช่วงก่อนศิลปินิพนธ์



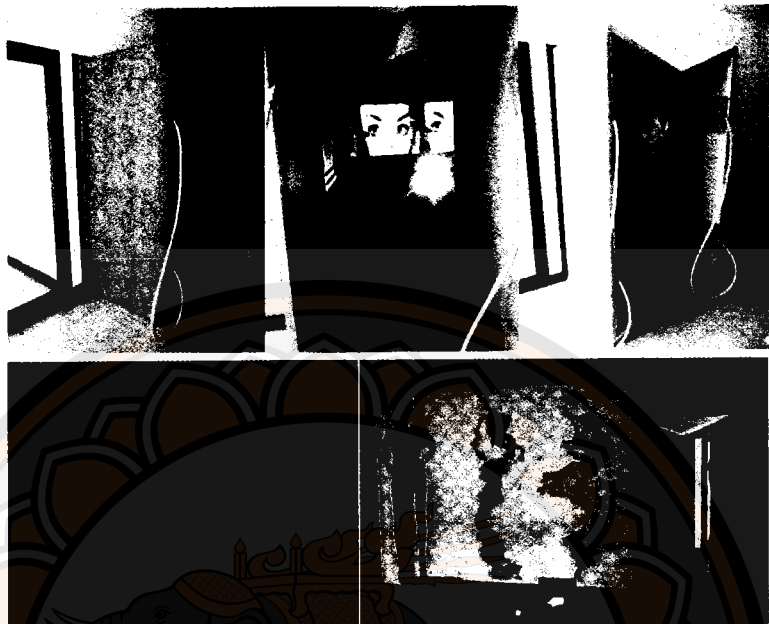
ภาพที่ 10 ผลงานการสร้างสรรค์ช่วงก่อนศิลปินิพนธ์



ภาพที่ 11 ผลงานการสร้างสรรค์ช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์



ภาพที่ 12 ผลงานการสร้างสรรค์ช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์



ภาพที่ 13 ผลงานการสร้างสรรค์ช่วงก่อนศิลปนิพนธ์



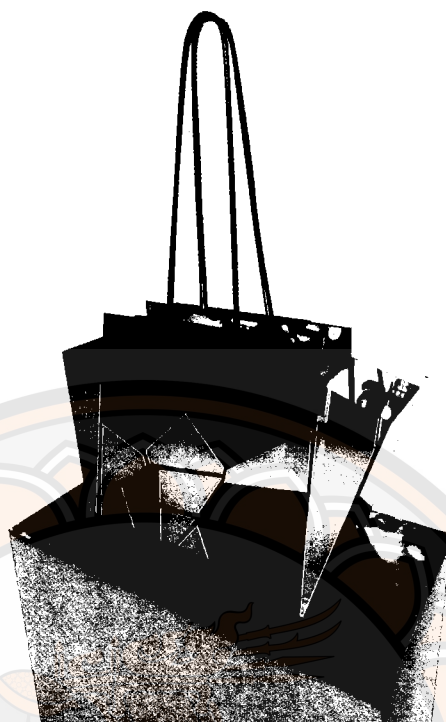
ภาพที่ 14 ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์



ภาพที่ 15 ผลงานการสร้างสรรคศิลปะนิพนธ์



ภาพที่ 16 ผลงานการสร้างสรรคศิลปะนิพนธ์



ภาพที่ 17 ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปินพนธ์



ภาพที่ 18 ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปินพนธ์