

วัยรุ่นกับกระแสนิยมใหม่
TEENAGERS AND NEO MATERIALISM



นางสาวปรารถนา เจริญสุขพานิชย์
MISS PRATANA JAROENSUKPANICH

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....49361.....
วัน, เดือน, ปี 2.0.ค.พ. 2547

b.....
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพพิมพ์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์


คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2545

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติ
ให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

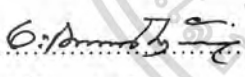

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารอด)

.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์เดชา วราขุน)
.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหเสนี)

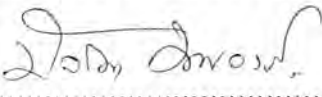
.....กรรมการ (รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)
.....กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์)

.....กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์กัญจณา คำโสภี)
.....กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

.....กรรมการ (อาจารย์ปิยะวัฒน์ มังกรวงษ์)
.....กรรมการ (อาจารย์วุฒิกกร คงคา)

.....กรรมการ (อาจารย์อนุพงษ์ กษาชีวะ)
.....กรรมการ (อาจารย์มงคล เกิดวัน)

.....กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์อดิศา จันผิงเพชร)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	วัยรุ่นกับกระแสนิยมใหม่ TEENAGERS AND NEO MATERIALISM
ชื่อ	นางสาวปรารถนา เจริญสุขพานิชย์
สาขาวิชา	ภาพพิมพ์
ภาควิชา	จิตรศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2545
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์

บทคัดย่อ

ปัจจุบันนี้ที่สังคมไทย อยู่ในยุคของการสื่อสารไร้พรมแดน การไหลบ่าของข่าวสาร วัฒนธรรมและวิถีชีวิตจากทั่วทุกมุม โลก หมุนเวียนแลกเปลี่ยนกันอยู่ทุกวินาที โดยผ่านสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น โทรทัศน์ นิตยสาร หรือแม้กระทั่งอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้คนในสังคมได้ก้าวเข้าไปสู่อณาจักรของกระแสวัฒนธรรมได้อย่างง่ายดาย หากแต่พวกเขา กลับรับเอาทุกสิ่งทุกอย่างมาในฐานะผู้รับสารที่พยายามทำตามรูปแบบทั้งหมดเพียงอย่างเดียว พร้อมกับไปกับค่านิยมต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นมานำผู้คนในสังคม จนส่งผลกระทบต่อกลุ่มสังคมวัยรุ่นที่ถูกครอบงำด้วยค่านิยมหนึ่งที่ว่าคือ “แฟชั่น” (Fashion) โดยทุกอย่างถูกตั้งอยู่บนพื้นฐานของคำว่า “ทันสมัย” (Hit , Intrend) ไม่ว่าจะเป็นภาษา วาจา ท่าทาง การกระทำ เสื้อผ้า ข้าวของเครื่องใช้ ซึ่งกลุ่มสังคมวัยรุ่นได้ตั้งกฎเกณฑ์ขึ้นแล้วว่า อะไร สิ่งใด เป็นสิ่งที่ถูกต้องน่าเชื่อถือ น่าทำตาม หรืออะไรก็ตามที่เป็น “สมัยนิยม” ก็จะได้รับยกย่องรับเป็นบรรทัดฐานในกลุ่มสังคมวัยรุ่น

จนในที่สุด “วัตถุนิยม” ที่เป็นเครื่องบ่งชี้ความทันสมัยในช่วงเวลานั้นๆ ก็กลายเป็นสิ่งที่กลุ่มสังคมวัยรุ่นจำเป็นต้องขวนขวายหากันมาเพื่อเพิ่มความทันสมัยให้กับตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สัญลักษณ์ ประเภทลายอักษรย่อ (Monogram) หรือ Logo ของสินค้าแบรนด์เนม ที่กลุ่มสังคมวัยรุ่นเชื่อกันว่าเป็นสิ่งที่แสดงความทันสมัยคู่หู ได้ดีที่สุดใน

จากที่กล่าวมาเป็นค่านิยมหนึ่งของวัยรุ่น ที่เป็นจุดบั่นดาลใจให้ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานขึ้น เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของแฟชั่นที่มีต่อสังคมวัยรุ่นในปัจจุบัน โดยการมองไปยังสภาพความเป็นจริงที่พบเห็นในปัจจุบันบวกกับจินตนาการ แนวความคิดส่วนตัวและองค์ประกอบศิลป์ที่ควบคู่กัน ผ่านขั้นตอนการสร้างสรรคโดยเทคนิคทางภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Process) ด้วยวิธีกัดกรด (Etching)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกถึงพระคุณบิดา มารดา ผู้ให้กำเนิด พร้อมทั้งกราบขอบพระคุณคุณยายประไพและคุณป้าพิมพ์มิน หาญตระกูล ผู้ให้การอุปการะ อบรมสั่งสอนและให้สิ่งที่ดีที่สุดสำหรับข้าพเจ้ามาโดยตลอด ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกด้วยความเคารพอย่างสูง ต่อกณาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์ ผู้ซึ่งช่วยให้คำปรึกษาชี้แนะให้โครงการศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี และอาจารย์อนุพงษ์ กษาชีวิต ผู้ที่ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าเสมอมา ท้ายสุดนี้ขอขอบคุณเพื่อนๆทุกคนที่คอยช่วยเหลือให้คำปรึกษา กำลังใจและมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ปรารธนา เจริญสุขพานิชย์



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่	
1 บทนำ	1
ความสำคัญของโครงการ	3
วัตถุประสงค์ของโครงการ	3
ขอบเขตของโครงการ	3
2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	4
ที่มา	4
อิทธิพลที่ได้รับหรืองานศิลปะที่เกี่ยวข้อง	13
แนวความคิดสร้างสรรค์	20
3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	21
ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	22
กระบวนการสร้างงาน (ภาพพิมพ์)	30
4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	38
วิเคราะห์ทัศนธาตุ	38
วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์	45
5 บทสรุป	49
บรรณานุกรม	50
ผลงานศิลปะ	52
ประวัติผู้เขียน	56

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่

1.	ภาพของร้านค้าที่สยามสแควร์	10
2.	ภาพข้อมูลของ DISPLAY	12
3.	ภาพของวัยรุ่นที่สยามสแควร์	14
4.	ภาพจากนิตยสารวัยรุ่น	15
5.	ภาพอิทธิพลจากผลงานศิลปะของ Vanessa Beecroft	17
6.	ภาพอิทธิพลจากผลงานศิลปะของ Lui Fei	18
7.	แบบร่างชุดที่ 1	22
8.	แบบร่างชุดที่ 2	25
9.	แบบร่างชุดที่ 3	25
10.	แบบร่างชุดที่ 4	28
11.	ภาพประกอบการวิเคราะห์ทัศนธาตุ	38
12.	ภาพประกอบการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์	45
13.	ภาพผลงานชิ้นที่ 1	52
14.	ภาพผลงานชิ้นที่ 2	53
15.	ภาพผลงานชิ้นที่ 3	54
16.	ภาพผลงานชิ้นที่ 4	55

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

จากสภาพสังคมไทยในปัจจุบันที่ได้เข้าสู่ยุคของการสื่อสารไร้พรมแดน โลกที่มีอาณาเขตกว้างใหญ่ไพศาลในความคิดของผู้คนในอดีตกาลได้ถูกย่อให้แคบและเล็กลงแค่การกดปุ่มคลิกเมาท์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตเท่านั้น การไหลบ่าของข่าวสารจากทั่วทุกมุมโลก จึงเกิดขึ้นทุกวินาที วัฒนธรรมและวิถีชีวิตหลากหลายจากทั่วโลกจึงหมุนเวียนแลกเปลี่ยนกันตลอดเวลา โดยผ่านทางสื่อต่างๆ ที่มนุษย์พัฒนาผ่านเทคโนโลยีใหม่ๆ¹ จนส่งผลให้เกิดการแทรกซึมของอารยธรรมความเชื่อ ค่านิยมต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นมานำให้ผู้คนและเยาวชนทำตาม โดยการรับเอาสิ่งที่เข้าใจว่าดี พัฒนาและเจริญจนถึงที่สุดแล้วมาใช้ในฐานะผู้รับสารเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นการนำเอาความเจริญมาใช้ในลักษณะของความพยายามทำตามรูปแบบทั้งหมด แม้กระทั่งกระแสของวัฒนธรรมนั้นเป็นการทำลายวัฒนธรรม สิ่งที่ดีงามของไทย และความรู้สึกรักชาติอันเป็นธรรมชาติ ตัวตนจริงๆ รวมถึงบทบาทการดำรงชีวิตของคนในสังคมในสังคมไทยปัจจุบันให้เปลี่ยนไปเกือบสิ้นเชิง ความเจริญทางด้านวัตถุที่มีมากขึ้นทำให้ผู้คนในสังคมส่วนใหญ่ถูกรอบงำด้วยค่านิยมของความทันสมัย และอะไรก็ตามที่ผู้คนในเมืองส่วนใหญ่ที่ตั้งกฎเกณฑ์ขึ้น หรือให้การยอมรับว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้อง น่าเชื่อถือ นำทำตาม เป็นต้น แบบบรรทัดฐานข้อบังคับให้ทุกคนดำเนินชีวิตอย่างไม่มีความคิดที่จะปฏิเสธได้ นั่นคือ อิทธิพลของวัตถุนิยมที่มีความสำคัญโดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มสังคมวัยรุ่นของไทย ยกตัวอย่างง่ายจากวัฒนธรรมการมีโทรศัพท์มือถือส่วนตัว ซึ่งค่อยๆ ทำตลาดแทรกซึมกลายเป็นของใช้ที่จำเป็นมากจนขาดไม่ได้ไปในที่สุด ซึ่งในปัจจุบันนี้ทุกคนต้องมีและเมื่อมีก็ต้องขวนขวายพยายามเปลี่ยนโทรศัพท์มือถือเป็นรุ่นใหม่ๆ อยู่เสมอเพื่อความทันสมัย ทำให้ “โทรศัพท์มือถือ” กับ “วัยรุ่น” ได้กลายเป็นสิ่งคู่กันในยุคปัจจุบันจนแยกแทบไม่ออกว่าเป็น ความจำเป็น ความฟุ่มเฟือย หรือ แฟชั่น ซึ่งสะท้อนสภาพปัญหาต่างๆ มากมายทั้งในด้านค่าใช้จ่ายเป็นหนี้สิน โดยที่วัยรุ่นจะต้องเสียค่าใช้จ่ายในการใช้โทรศัพท์มือถือเฉลี่ยแล้วประมาณเดือนละ 750.92 บาท (ข้อมูลจาก สวนดุสิตโพล ในการสำรวจความคิดเห็นของวัยรุ่น อายุระหว่าง 15-20 ปี ที่มีโทรศัพท์มือถือและพักอาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ และปริมณฑล จำนวน 1,612 คน ระหว่างวันที่ 31 กรกฎาคม – 1 สิงหาคม 2545)²

¹ DJ_SEED_99 . FREESTYLIN, POPTEEN, ปีที่ 1 พิมพ์ 1 (เมษายน, 2545), หน้า 114

² สวนดุสิตโพล [ออนไลน์]. (2002). เข้าถึงได้จาก www.dusit.ac.th/dusitpoll/data_45.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลจากวัตถุนิยมมีผลทำให้ชีวิตของวัยรุ่นไทยในทุกวันนี้ ยึดติดอยู่กับคำว่า ทันสมัย โดยส่วนใหญ่แล้วจะตกเป็นทาสของกระแสวัฒนธรรมต่างชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเทศญี่ปุ่น อย่างที่ไม่สามารถที่จะหลีกเลี่ยงจากสภาพนี้ได้ เพราะหากว่าประเพณีปฏิบัติที่สังคมทั่วไปไม่นิยมก็จะถูกมองเป็นตัวประหลาด หรือ เซย ไม่ทันสมัย (out) ฯลฯ จนในที่สุดก็จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของมัน โดยพฤติกรรมของวัยรุ่นมักจะเกิดจากอิทธิพลของสภาพแวดล้อมที่ได้รับจากสื่อต่างๆและการเลียนแบบของเพื่อนเป็นสำคัญ ซึ่งเห็นได้ชัดเจนในเรื่องของแฟชั่นการแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ ของวัยรุ่นที่มีค่านิยมคือ ว่าของจีน ไหนยังแพงยังทำให้ตัวเองดูโก้หรูหรือยังมีระดับ (Brand name) ก็สามารที่จะดูทันสมัยเป็นที่ยอมรับในสังคมของวัยรุ่นมากขึ้น ตัวอย่างจากงานวิจัยในการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามและสัมภาษณ์ของนิสิตคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย...ชื่อ “ How much ... เท่าไหร่ถึงจะพอ “ ผู้วิจัยระบุได้ว่าพฤติกรรมของวัยรุ่นมักจะเกิดจากอิทธิพลของสภาพแวดล้อมและการเลียนแบบเพื่อน กล่าวคือ เด็กจะพยายามทำตัวให้เข้ากับกลุ่มให้ได้ เช่น กลุ่มเพื่อนมีของแพงๆเราก็ต้องแพงด้วย เราจะยอมกระຈอกหรือ? มันคงเข้ากันไม่ได้ ตรงนี้เด็กบางคนมองถึงขนาดว่าเป็นปมคืออีกด้วย จากแบบสอบถามที่ได้สุ่มสำรวจความคิดเห็นของวัยรุ่นเกี่ยวกับแบรนด์เนมนั้น เกือบ 95% ตอบว่าชอบของแบรนด์เนม สำหรับความรู้สึกที่วัยรุ่นมีต่อแบรนด์เนมส่วนใหญ่จะตอบเป็นประเด็นหลักๆดังนี้

1. มีราคาแพง
2. คุณภาพดีกว่าของไม่มียี่ห้อ
3. ใช้แล้วมันใจ
4. สวยกว่าของไม่มียี่ห้อ

งานวิจัยระบุต่อไปว่าเมื่อเด็กรู้จักสังคมมากขึ้น เด็กจึงต้องการเป็นที่ยอมรับในสังคม และนี่ก็เป็นช่องว่างที่ผู้ใหญ่ในสังคมจะเติมแต่งอะไรก็ได้ให้เด็กเป็นไป ด้วยเหตุนี้จึงมีกลุ่มคนที่มุ่งหวังแต่ประโยชน์ส่วนตน มุ่งหาผลประโยชน์ด้วยการโฆษณาชวนเชื่อต่างๆ ผ่านทางนิตยสาร สิ่งพิมพ์ที่เว็บไซต์ แหล่งขอปึงต่างๆที่วัยรุ่นนิยม รวมไปถึงกระแสวัฒนธรรมต่างชาติก็มีส่วนสำคัญ³

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น คือ ปัญหาที่เห็นได้ชัดเจนจากภาพของวัยรุ่นในสังคมปัจจุบันที่ถูกตอกย้ำเรื่องความฟุ่มเฟือย ฟุ้งเฟ้อ ให้เห็นเด่นชัดขึ้นทุกวัน เป็นผลกระทบส่วนหนึ่งจากพัฒนาการที่เป็นไปอย่างรวดเร็วของยุคสมัย ที่ยึดเหียดความทันสมัย ฟุ้งเฟ้อ ให้จนกลายเป็นค่านิยมที่พวกเราไม่มีโอกาสได้เลือกและได้คิดด้วยตัวเอง เป็นต้นแบบที่ถูกกำหนดให้ดำเนินชีวิตไปอย่างไม่มีสิทธิ์ปฏิเสธ รวมทั้งความคิดได้แย้งต่อรูปแบบเหล่านั้นเลยแม้แต่นิดเดียว

³ คณะวิจัย นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. มติชนรายวัน วันเสาร์ที่ 7 ธ.ค. 2545 , หน้า 12

ความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดค่านิยมของการที่เห็นค่าวัตถุนิยม สำคัญกว่าสิ่งใดทั้งหมดคนในสังคมวัยรุ่นปัจจุบันกับภาพลักษณ์ที่แสดงถึงความทันสมัยของเสื้อผ้า ข้าวของเครื่องใช้ที่มีอยู่ในวัยรุ่นทุกคนตามแหล่งบันเทิง สถานที่ชั้นนำ ที่เป็นแหล่งรวมตัวของกลุ่มสังคมวัยรุ่นแต่ขาดความเป็นธรรมชาติของตัวตนจริงๆ ทำให้วัยรุ่นถูกครอบงำความคิด การแสดงออกด้วยวัตถุนิยมขาดการยั้งคิดว่าเป็นสิ่งดีหรือไม่ดี สำคัญต่อการดำรงชีวิตมากน้อยเพียงใด หลงอยู่กับความสวยงาม ทันสมัยที่เคลือบอยู่เป็นเปลือกนอกของความฟุ้งเฟ้อ ฟุ่มเฟือย และค่านิยมที่ผิดๆของสังคมวัยรุ่นไทยในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อแสดงทัศนคติในมุมมองส่วนตัวต่อสังคมวัยรุ่นในปัจจุบัน โดยผ่านกระบวนการทางศิลปะ
2. เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมของกลุ่มสังคมวัยรุ่นในปัจจุบันที่แสดงออกถึงความฟุ้งเฟ้อ ฟุ่มเฟือย
3. เพื่อต้องการนำเสนอแนวความคิดสร้างสรรค์ส่วนตัวออกสู่สาธารณชน

ขอบเขตของโครงการ

1. ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอแนวความคิด ทัศนคติถึงพฤติกรรมของกลุ่มสังคมวัยรุ่นที่มีต่อค่านิยมในเรื่องแฟชั่นผ่านงานสร้างสรรค์ศิลปะ
2. งานสร้างสรรค์ชุดนี้แสดงออกในรูปแบบเหมือนจริง (Realistic) ผสมผสานกับจินตนาการส่วนตัว
3. ในผลงานโดยรวมใช้เทคนิคภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Process) ด้วยวิธีการกัดกรด (Etching) ร่วมกับมีเทคนิคเสริมคือ เทคนิคแม่พิมพ์กระดาษ (Paper Block) เพื่อความสมบูรณ์ของผลงาน
4. จำนวนผลงานมี 4 ชิ้น
 - 4.1 ขนาด 120 × 80 เซนติเมตร
 - 4.2 ขนาด 80 × 120 เซนติเมตร
 - 4.3 ขนาด 80 × 120 เซนติเมตร
 - 4.4 ขนาด 80 × 120 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

ช่วงชีวิตหนึ่งที่เป็นวัยรุ่น สิ่งที่จะเกิดขึ้นได้ง่ายก็คือ ความรู้สึกที่อยากจะทำตามคนใดคนหนึ่งที่เรามีความรู้สึกว่าเขามีบุคลิกที่น่าสนใจ เท่หรือว่าทำอะไรที่ให้ความรู้สึกที่ดี ทำตามสิ่งที่คนหมู่มากให้การยอมรับ เป็นแฟชั่น ทำตามสิ่งที่ตนเองคิดว่าทันสมัยและตามกระแสมากที่สุด “แล้วก็ลงเอยกับการทำเหมือนผู้ใหญ่ด้วยความคิดเล็กๆ พฤติกรรมที่ออกมาจึงมักทำลายมากกว่าสร้างสรรค์ เช่น เทียวเตร่เหมือนผู้ใหญ่ แต่ยังไม่สามารถรับผิดชอบค่าใช้จ่ายด้วยตนเอง ใช้จ่ายเหมือนผู้ใหญ่ แต่ยังไม่มีความรับผิดชอบ รักชอบกันเหมือนผู้ใหญ่ทำ แต่ยังไม่พ้นระดับความรู้สึกไปถึงเหตุถึงผล”⁴ “ทั้งที่ในความเป็นจริงวัยรุ่นที่อยู่ในวัยเรียน ควรใช้เวลากับการศึกษาหาความรู้และใช้ชีวิตความเป็นเด็กวัยรุ่นให้สนุกสนานมองโลกให้กว้าง แทนการลอกเลียนหรือเปรียบเทียบความดีความสามารถกับคนอื่น ซึ่งจะทำให้เขามีความมั่นใจน้อยลง ขาดความเป็นแบบฉบับของตัวเอง จากความคิด ไปจนถึงการเรียน และการแต่งตัว ไปจนถึงชีวิตความเป็นอยู่”⁵

จากปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นกับการดำรงชีวิตของวัยรุ่นในปัจจุบัน ทำให้มีการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มสังคมวัยรุ่นในหัวข้อต่างๆ อาทิ เช่น การสำรวจของศูนย์วิจัยกรุงเทพโพล ในหัวข้อ “ความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการใช้จ่ายเกินตัว” โดยการใช้วิธีสุ่มตัวอย่างนักศึกษา จากมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชน รวมทั้งสถาบันราชภัฏ สถาบันราชมนฑลที่ตั้งก่อดอยู่ในกรุงเทพมหานคร ทั้งหมด 876 คน ระหว่างวันที่ 6-9 ธันวาคม 2545 ดังนี้

⁴ บรรจง สันติสุขนิรันดร์. คมความคิด , พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ : หน้าต่างสู่โลกกว้าง , 2543) , หน้า 160

⁵ วาริน จันทระเจริญ. KNOWING FASHION BOOK THREE, พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ : ดอกหญ้ากรุ๊ป, 2545), หน้า 12

ตารางที่ 1 ข้อมูลประชากรศาสตร์

	จำนวน	ร้อยละ
เพศ:		
ชาย	413	47.1
หญิง	463	52.9
อายุ:		
17-20 ปี	357	40.8
21-24 ปี	437	49.2
25-28 ปี	88	10.0
สถาบันการศึกษา:		
มหาวิทยาลัยรัฐ	296	33.8
มหาวิทยาลัยเอกชน	289	33.0
สถาบันราชภัฏ/สถาบันราช มงคล	291	33.2

ตารางที่ 2 ปัจจุบันท่านอาศัยอยู่กับใคร

	จำนวน	ร้อยละ
บิดา-มารดา		
เช่าหอพักอยู่เอง	182	20.8
ญาติ	177	20.2
เช่าหอพักกับเพื่อน	169	19.3
อื่นๆ	7	0.8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3 ท่านได้รับเงินค่าใช้จ่ายส่วนตัวเฉลี่ยเดือนละ (บาท)

	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 3,000	31	3.5
3,001- 6,000	399	45.5
6,001- 9,000	290	33.1
9,001- 12,000	117	13.4
12,001- 15,000	23	2.6
15,001- 30,000	16	1.8

ตารางที่ 4 ปัจจุบันค่าใช้จ่ายส่วนตัวที่ได้รับเพียงพอหรือไม่

	จำนวน	ร้อยละ
พอ	396	45.2
ไม่พอ	439	50.1
ไม่มีความเห็น	41	4.7

ตารางที่ 5 ถ้าท่านมีเงินไม่พอใช้จะทำอย่างไร

	ร้อยละ
ขอเงินเพิ่มจาก บิดา-มารดา	42.3
ทำงานหารายได้	31.4
ขอเงินเพิ่มเติมจากผู้อุปการะ/ ญาติ	11.8
ยืมเงินจากบุคคลอื่น	11.7
อื่นๆ	2.8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 6 มีการวางแผนการใช้จ่ายเงินหรือไม่

	จำนวน	ร้อยละ
มี	437	49.9
ไม่มี	401	45.8
ไม่มีความเห็น	38	4.3

ตารางที่ 7 ท่านคิดว่าสาเหตุใดที่ทำให้ต้องใช้เงินเกินตัว

	จำนวน	ร้อยละ
ตามเพื่อน	338	38.6
ตามแฟชั่น	321	36.6
กลัวเข้ากลุ่มไม่ได้/เกรงใจเพื่อน	64	7.3
อวดเพื่อน	48	5.5
ให้เพื่อนยืมเงิน	39	4.5
อื่นๆ	66	7.5

ตารางที่ 8 ค่าใช้จ่ายเกินความจำเป็นของท่านมีสิ่งใดบ้าง

	จำนวน	ร้อยละ
ค่าเครื่องแต่งกาย/ เครื่องประดับ	184	21.0
ค่าอุปกรณ์สื่อสาร เช่น โทรศัพท์มือถือ PCT	137	15.6
ค่าเที่ยวสถานบันเทิงกลางคืน	126	14.4
ค่าช้อปปิ้ง	125	14.3
ค่าดูภาพยนตร์	74	8.4
อุปกรณ์เสริมความงาม	73	8.3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	จำนวน	ร้อยละ
ค่าท่องเที่ยว	60	6.8
ค่าอาหารฟาสต์ฟู้ด	53	6.1
ค่าเรียนพิเศษ	18	2.1
ค่าของขวัญ	4	0.5
อื่นๆ	22	2.5

ตารางที่ 9 ท่านมีบัตรเครดิตหรือไม่⁶

	จำนวน	ร้อยละ
มี	145	16.6
ไม่มี	704	80.4
ไม่มีความเห็น	27	3.1

จากผลการสำรวจของศูนย์วิจัยกรุงเทพโพล ทำให้ข้าพเจ้าได้สังเกตเห็นและเข้าใจถึงต้นตอของปัญหาการใช้จ่ายเกินตัวของวัยรุ่นในปัจจุบัน อีกทั้งประสบการณ์ชีวิตที่ข้าพเจ้าต้องคลุกคลีอยู่ในสภาพสังคมที่ทันสมัย ทำกิจกรรมอยู่ในสถานที่ชั้นนำของกลุ่มวัยรุ่นจนกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน คือ การเรียนพิเศษตามสถาบันกวดวิชาที่สยามสแควร์ตั้งแต่เด็ก กับการเข้าไปใช้ชีวิตปะปนอยู่กับสภาพสังคมเมืองที่ทันสมัย เข้าไปอยู่ในสังคมของแฟชั่น โดยไม่รู้ตัวแม่ในขณะนั้นจะไม่ใช่ประเด็นหลักที่ข้าพเจ้าต้องการ แต่ก็ทำให้ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากสิ่งเหล่านั้นมาทีละน้อยจนกลายเป็นความเคยชิน ดังเช่น แฟชั่นการแต่งกาย ภาษาที่ใช้และการที่ต้องติดตามรับรู้ข่าวสารที่ทันสมัยอยู่เสมอๆ จนในช่วงระยะเวลาหนึ่งที่ข้าพเจ้าได้ใช้ชีวิตแบบนี้ ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการทันสมัยกับกระแสนิยมเป็นสิ่งสำคัญ เป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตที่ที่ขาดไปไม่ได้เลยสำหรับทั้งตัวข้าพเจ้าเองและสังคมวัยรุ่น กับการที่ต้องไป ณ สถานที่ที่มีการเคลื่อนไหวของแฟชั่นที่ถูกเรียกว่าชั้นนำเป็นประจำ ประพฤติปฏิบัติตัวตามกระแสแฟชั่น ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาปฏิบัติตัวให้ดูทันสมัยเป็นไปตามกฎเกณฑ์ตามที่คนในกลุ่มสังคมของวัยรุ่นกำหนดกันเอาไว้และ

⁶ ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลส์ [ออนไลน์]. (2002). เข้าถึงได้จาก www.bu.ac.th/bupoll

เป็นที่ยอมรับกันเองในกลุ่มสังคมหนึ่งแล้วว่าสิ่งใด คือ สิ่งที่ทันสมัยและล้ำสมัยสำหรับพวกเขา อีกทั้งยังมีผลต่อกลุ่มสังคมส่วนใหญ่เป็นอย่างมาก รวมไปถึงภาษาที่วัยรุ่นบัญญัติขึ้นมาใช้ภายในกลุ่มของตนเอง ทั้งบางคำยังนำศัพท์ภาษาต่างประเทศมาใช้ร่วมกับภาษาไทยกลายเป็นคำศัพท์ใหม่ๆขึ้นมา อาทิเช่น คำว่า “จูนู แปลว่า ผู้หญิงที่แต่งตัวเซ็กซี่มากๆ , เซงั้น ย่อมาจาก เซอย่างนั้นเอง หมายถึง ทำไปโดยไม่มีปี่มีขลุ่ย , เดิร์น มาจากคำว่า โมเดิร์นในภาษาอังกฤษ แปลว่า ทันสมัย เก๋ , เซ็ลฟ มาจากคำว่า Self confident มีความมั่นใจสูง”⁷ เป็นต้น ซึ่งบุคคลใดที่ไม่ใช้วัยรุ่น หรือ ไม่ได้อยู่ร่วมกับกลุ่มสังคมวัยรุ่นก็อาจจะไม่สามารถเข้าใจความหมายได้ และบางคำที่นำมาใช้กันจนเป็นที่นิยม ก็ยังขยายขอบเขตการใช้ไปยังกลุ่มสังคมที่ใหญ่ขึ้น ไม่เฉพาะแค่กลุ่มสังคมวัยรุ่นเท่านั้น ทำให้การใช้คำศัพท์วัยรุ่นนั้นแทบจะกลายเป็นวัฒนธรรมอีกอย่างหนึ่งของสังคมไทยในปัจจุบันและอีกหนึ่งเหตุผลที่เป็นอิทธิพลต่อกลุ่มวัยรุ่นเป็นอย่างมาก ก็คือ สื่อการโฆษณาสินค้าต่างๆ ที่ใครจะคิดถึงกันบ้างว่าการโฆษณาสินค้าจะเป็นแรงอิทธิพลที่คนเราโดนกระหน่ำอยู่ทุกวี่ทุกวัน โดยแรงสนับสนุนก็มาจาก ศิลปิน / ดารา ที่มาโฆษณาสินค้าตามโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร เห็นได้ชัดจากผลการสำรวจความคิดเห็นของเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 12 – 18 ปีที่พักอาศัยในกรุงเทพฯและปริมณฑล ซึ่งติดตามโฆษณาทางโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ และวิทยุ จำนวนทั้งสิ้น 1,178 คน ระหว่างวันที่ 23 – 26 พฤศจิกายน 2545 สรุปผลการสำรวจได้ว่า การโฆษณาสินค้าโดย ศิลปิน / ดารา ที่เยาวชนชื่นชอบ มีผลต่อการซื้อสินค้าของเยาวชนถึง 66.50 %⁸ เพราะการโฆษณาทุกวันนี้ไม่ใช่การ “เชื่อเชิญ” ให้ซื้อหาหรือบริโภคสินค้า แต่กลายเป็นการบีบบังคับที่ “ต้อง” “มีให้ได้” หากคุณต้องการทันสมัยคุณต้องมี หากคุณต้องการมีเพื่อนมากคุณต้องมี และนั่นคือการกำหนดมาตรฐานชีวิตสังคม ซึ่งใครก็ต้องกลัวที่จะต้องถูกตัดขาดออกไป หากต้องการจะไปไหนมาไหนไม่ให้รู้สึกเคอะเขิน คุณต้องใส่ของที่เขากำหนดนิยมกันหากไม่ยอมให้ถูกเรียกว่า สาวทีนทีก ก็ต้องซื้อหาใส่ให้ได้และนั่นคือ “คำสั่ง” ที่ไม่มีคนสั่ง มีแต่คนต้องทำตาม ทั้งๆที่ฝืนกับความรู้สึกเล็กๆของความเรียบง่ายและความเรียบง่ายที่ได้รับการปลูกฝังมา⁹ โดยภาพที่สื่อออกมาทางโฆษณา ทั้งโทรทัศน์ นิตยสารหรือป้ายโฆษณาต่างๆตามแหล่งชุมชน จะเป็นภาพที่ให้เห็นในแง่ความรู้สึกว่าดูดี ทันสมัยที่สุด ไม่ว่าใครก็อยากจะครอบครองเป็นเจ้าของ ทำให้สังคมไทยในปัจจุบันเป็นยุคที่วัตถุนิยมมีความสำคัญมาเป็นอันดับหนึ่งในระบบการดำรงชีวิต ให้ความสำคัญกับความทันสมัยของวัตถุข้าวของเครื่องใช้ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย โคนเฉพาะอย่างยิ่ง

⁷ Popteen Team . SPECIAL, Popteen. ปีที่ 2 (มกราคม 2545). หน้า 59 , 63

⁸ สานดุสิตโพล [ออนไลน์] . (2002) . เข้าถึงได้จาก www.dusit.ac.th/dusitpoll/data-4s.htm

⁹ บรรจง สันติสุขนิรันดร์ , เรื่องเดิม , หน้า 109 - 110

สัญลักษณ์ของ แบรินด์เนมที่ใช้เป็นเครื่องหมายการค้าของคณาฯหนึ่งว่า ถ้าสมัย เป็นที่ยอมรับของกลุ่มสังคม ที่เห็นได้ชัดที่สุด ก็คือกลุ่มสังคมวัยรุ่น

“ถึงแม้ว่าการแต่งกายมีผลต่อภาพลักษณ์ของผู้สวมใส่ ผู้ที่แต่งตัวดีสามารถสร้างความประทับใจให้ผู้พบเห็นได้มาก และอาจจะนำไปสู่การประสบความสำเร็จในชีวิตได้ด้วย แต่การแต่งตัวดีก็ไม่จำเป็นต้องมาจากเสื้อผ้าราคาแพง แต่หมายถึง การแต่งตัวเหมาะสมและเข้ากับบุคลิก ทำให้ผู้สวมใส่เกิดความมั่นใจต่างกับผู้ที่แต่งตัวด้วยของราคาแพง ซึ่งอาจดูมากไปจนกลายเป็นตัวตลกในสายตาผู้พบเห็นได้ ดังนั้นคนเราจะต้องใส่เสื้อผ้าเพราะเสื้อผ้าทำให้เรา สวย ดูดี ไม่ใช่ใส่เสื้อผ้าเพราะเสื้อผ้านั้นสวย การแต่งตัวไม่จำเป็นต้องแพงและมียี่ห้อ และการแต่งตัวด้วยเสื้อผาราคาแพงก็ไม่ได้หมายความถึง การแต่งตัวเป็นหรือทันสมัยเสมอไป”¹⁰



ภาพของร้านค้าที่สยามสแควร์และเป็นทีนิยมของกลุ่มวัยรุ่น¹¹

¹⁰ วาริน จันทรเจริญ, เรื่องเดิม, หน้า 161

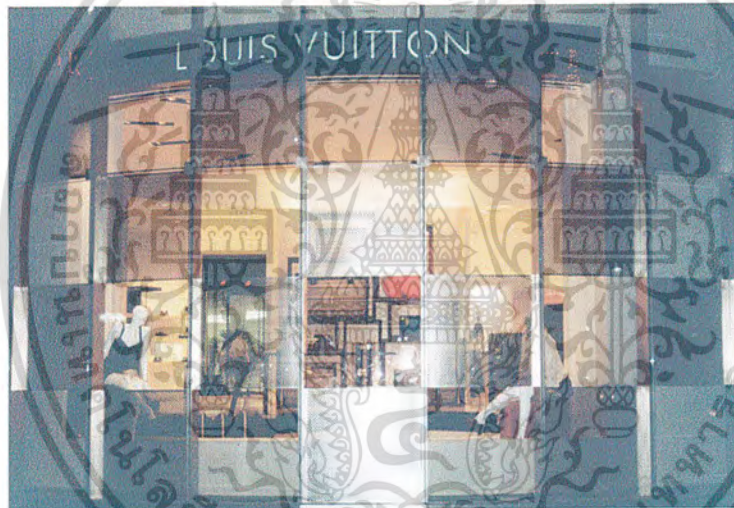
¹¹ ภาพถ่ายจากสยามสแควร์, 2545

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพของร้านค้าที่สยามสแควร์และเป็นที่นิยมของกลุ่มวัยรุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



DISPLAY ของสินค้า BRAND NAME ซึ่งแสดงความหรูหราทันสมัย¹²

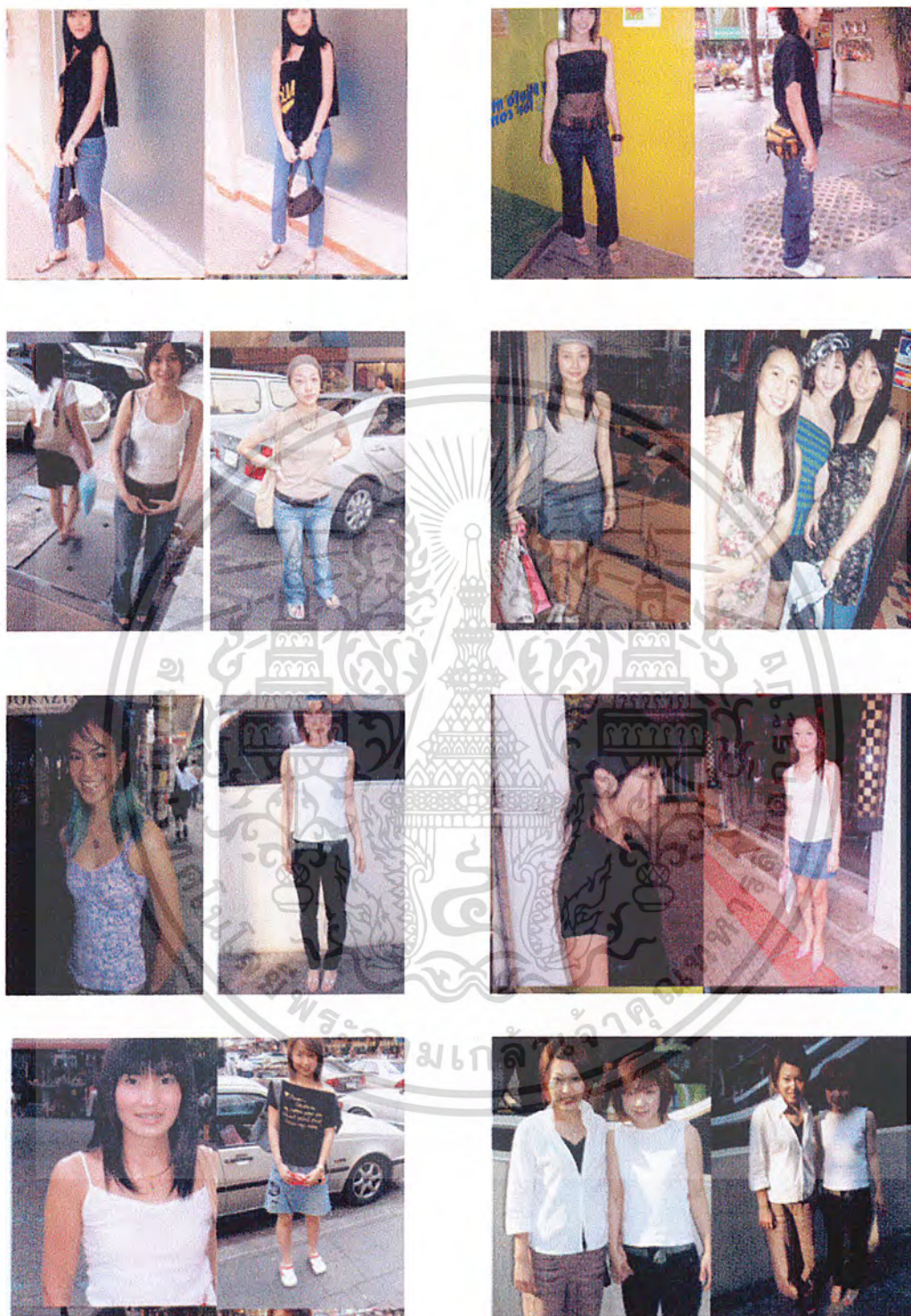
¹² ภาพถ่ายจากศูนย์การค้า เกษร พลาซ่า, 2545
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการเรียนการสอน ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลที่ได้รับ

อิทธิพลที่ได้รับจากสภาพแวดล้อม

อิทธิพลที่ข้าพเจ้าได้รับมาจากประสบการณ์ชีวิต ที่ข้าพเจ้าคลุกคลีทำกิจกรรมอยู่ในสถานที่ชั้นนำของวัยรุ่นอยู่เป็นประจำ กับสภาพการดำรงชีวิตประจำวัน ที่จำเป็นต้องเข้าไปใช้ชีวิตปะปนอยู่กับสังคมเมืองที่ทันสมัย ทั้งการที่ต้องไปเรียนพิเศษตามสถาบันกวดวิชาที่สยามสแควร์ตั้งแต่เด็ก หรือชีวิตที่ทุกวันต้องเกี่ยวข้องกับห้างสรรพสินค้าอยู่เสมอๆ ในเรื่องของการจับจ่ายซื้อเครื่องอุปโภคบริโภค และได้เข้าไปอยู่ในสังคมของแฟชั่นโดยไม่รู้ตัว จนช่วงชีวิตของข้าพเจ้าจนถึงปัจจุบันไม่สามารถขาดสิ่งที่เป็นแฟชั่นไปได้เลย ทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิตของข้าพเจ้าต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของความทันสมัย ซึ่งทั้งหมดกลายเป็นความเคยชิน หากขาดไปจะทำให้เกิดความรู้สึกไม่มั่นใจในตนเอง รวมไปถึงการได้สังเกตพฤติกรรมของกลุ่มบุคคลในสังคมวัยรุ่น รวมถึงบุคคลใกล้ชิด เพื่อนๆ หรือแม้แต่ตัวของข้าพเจ้าเองที่มีต่อแฟชั่น ที่จำเป็นต้องแต่งกายและมีข้าวของเครื่องใช้ตามสมัยนิยม กับภาษาที่ใช้ต้องทันสมัย จากที่กลุ่มสังคมวัยรุ่นได้ตั้งกฎเกณฑ์ บัญญัติขึ้นมาแล้วว่า ณ ขณะนั้น อะไร สิ่งใด ก็คือสิ่งที่ทันสมัยและล้ำสมัยสำหรับพวกเขา

อีกทั้งแรงอิทธิพลที่มาจากโทรทัศน์ สื่อ นิตยสาร สิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่นำเสนอเรื่องราวในแง่มุมของความทันสมัย กระแสของแฟชั่น วัฒนธรรมของต่างชาติ ค่านิยมของวัยรุ่นและผู้คนทั่วไปในยุคสมัยปัจจุบัน ดังนั้นสื่อต่างๆ จึงเปรียบเสมือนส่วนหนึ่งที่เป็นตัวกลาง คอยชี้แนะให้ผู้คนและเยาวชนในสังคมให้คอยทำตามในความคิดที่ว่าเป็นสิ่งที่เจริญ ทันสมัยและดีที่สุดสำหรับพวกเขาแล้วไม่ว่าแม้แต่ตัวข้าพเจ้าเอง



ภาพการแต่งกายของวัยรุ่นที่สยามสแควร์ จากนิตยสาร delicious ฉบับเดือน มีนาคม 2546

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



นิตยสารที่ลงเรื่องราวเกี่ยวกับแฟชั่นวัฒนธรรมการแต่งกายของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มวัยรุ่นไทยในปัจจุบันนี้ ภาพจากนิตยสาร ice ฉบับเดือนสิงหาคม 2545

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพของสินค้า BRAND NAME และสินค้าราคาแพงที่ตีพิมพ์ลงในนิตยสารวัยรุ่น
ซึ่งมีผลทำให้กลุ่มวัยรุ่นเพิ่มความต้องการที่อยากจะซื้อหามาใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะกรรม

จากผลงานของ Vanessa Beecroft ที่เป็นงานในลักษณะ Performance ที่ถูกบันทึกอยู่ในรูปแบบของภาพถ่ายโพรารอยด์และวิดีโอ แสดงออกมาในรูปแบบลักษณะของการรวมตัวของกลุ่มผู้หญิงที่ยืนนิ่งเงียบเหมือนกับหุ่น เพียงแต่มีการเคลื่อนไหวบ้างเล็กน้อย แสดงสู่สายตาสาธารณชน เหมือนกับ เป็นงานแฟชั่นโชว์ชุดหนึ่ง โฉนที่ศิลปินต้องการที่จะสื่อถึงวัฒนธรรมการแต่งกายของผู้คนในสังคมที่ใช้กันอยู่เป็นประจำทุกวัน เหมือนกับว่าเป็นรูปแบบของค่านิยมในการใช้ปัจจัยสำหรับการดำรงชีวิต โดยภาพลักษณ์การแสดงออกของผู้หญิงแต่ละบุคคลในผลงานชุดนี้ หน้าตา อากัปกิริยา ปราศจากซึ่งความรู้สึก ไร้ชีวิตชีวาต่อเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ตนเองสวมใส่อยู่ อีกทั้งเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ทรงผมและส่วนประกอบต่างๆในผู้หญิงแต่ละคนมีความเหมือนกันหมด ต่างเพียงว่าเป็นคนละคนกันเท่านั้น¹³ ซึ่งข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมาในเรื่องของการสะท้อนให้เห็นถึงสภาพแท้จริงของปัจจุบัน ร่วมกับการจัดองค์ประกอบและภาพลักษณ์ของงานที่แสดงออกในเรื่อง ค่านิยมกับวัตถุนิยม



Beecroft Vanessa ,1996

Performance-Details, Deitch Project, New York (NY), USA

¹³ Riemschneider Burkhard, Grosenic Uta . ART NOW . (Koln ; tashen Gmbh , 2001) ,

ผลงานของ Lui fei เป็นศิลปินอีกท่านหนึ่งที่ช่วยสร้างให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจและความคิดเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ ซึ่งผลงานของ Lui Fei เป็นงานที่แสดงออกด้วยรูปทรงของผู้หญิงที่อยู่ในเครื่องแบบนักเรียนที่ใช้กันมาตั้งแต่ปี 1920 ประกอบด้วยเสื้อนอกสีขาวและกระโปรงสีดำ แบบอย่างนี้ส่งผลให้พิจารณาถึงประเพณีที่สืบทอดกันมา โดยภาพลักษณ์ของผู้หญิงในอดีตนั้นจะมีกริยาอาการที่สำรวม สง่างาม ไม่มีทางที่จะเปิดเผยให้เห็นพื้นเวลายิ้มเลย แต่ในผลงานชิ้นนี้กลับต่างกันอย่างสิ้นเชิงไปเป็นผู้หญิงที่หัวโล้นกับลิปสติกสีแดงเข้มบนปากที่ฉีกยิ้มจนเกินธรรมชาติ แสดงให้เห็นถึงการต่อต้านประเพณีที่เก่าแก่ในเรื่องของ ลีทิสตรี เพราะในช่วงปี 1920 เป็นช่วงที่ผู้หญิงส่วนใหญ่ปฏิบัติตัวเอง ต้องการสิทธิความเสมอภาคในสังคมและต้องการที่จะมีส่วนร่วมในหน้าที่การปกครองบ้านเมือง ซึ่งผลงานในชุด take a picture for you นี้เป็นผลงานในแนว figurative โดยเขาเปรียบผู้หญิงเสมือนเครื่องวัดความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย จากท่าทางการแสดงออกในผลงานเหมือนกับการถูกบังคับให้ถ่ายแบบในนิตยสาร ไม่ใช่การแสดงออกที่แท้จริง เป็นความรู้สึกเสแสร้ง ดัดจริต พร้อมกับปากสีแดงที่ขัดแย้งกับส่วนรวมของทั้งภาพที่มีแต่สีขาวกับดำ ให้ความคิดในเรื่องของความขัดแย้งกับขนบธรรมเนียมประเพณีที่มีมาของผู้หญิงในอดีต ศิลปินต้องการแสดงถึงความรู้สึกหนึ่งต่อสภาพสังคมยุคใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งในบางครั้งอาจทำให้รู้สึกน่าตื่นตาตื่นใจ แต่ในขณะที่เดียวกันก็จะรู้สึกอึดอัด น่าเบื่อ กับสภาพในปัจจุบันได้เหมือนกัน¹⁴



Lui Fei. Take a Picture for You No.1

Oil on Canvas

150 x 130 cm.



Take a Picture for You No.5

Oil on Canvas

80 x 80 cm.

¹⁴ แผ่นพับผลงานจิตรกรรม , Lui Fei , 17 AUG – 15 sep 2002 ; The Silom Galleria .



Take a Picture for You No.2

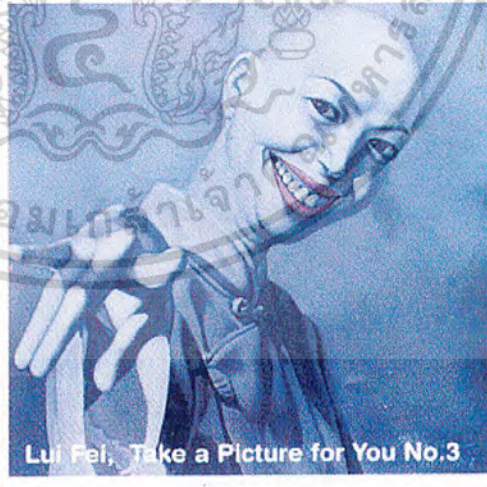
Oil on Canvas

150 x 180 cm.



Take a Picture for You No.8

Oil on Canvas



Take a Picture for You No.3

Oil on Canvas

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิดสร้างสรรค์

Brand นั้นก็ดี

Brand นี้ก็โดน

Brand โน้นก็น่าสนใจ

สำหรับฉันนะทุกอย่างต้องดูดี โก้หรู มีรสนิยม ถ้ำหน้า ทนสมัย ไม่ตกแฟชั่น
แล้วทุกคนจะต้องยอมรับในตัวฉัน !



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การดำเนินงานและกระบวนการสร้างสรรค์

ในขั้นตอนของการดำเนินการสร้างสรรค์เป็นหัวใจสำคัญยิ่ง สำหรับผลงานที่สำเร็จสมบูรณ์ และตรงตามแนวความคิด ร่วมกับวัตถุประสงค์ของศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานมากที่สุด ซึ่งจำเป็นต้องมีการกำหนดขั้นตอนการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานเป็นลำดับ โดยเริ่มจากการค้นหาข้อมูลที่เป็นรูปธรรมเชื่อมโยงเกี่ยวข้องกับทักษะ แนวความคิดบวกกับจินตนาการส่วนตัวเพื่อสร้างสรรค์ขึ้นเป็นภาพร่างและผลงานจริงที่เสร็จสมบูรณ์ตามลำดับ สำหรับตัวของข้าพเจ้าเองได้ปฏิบัติงานในเทคนิคของภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio process) ด้วยวิธีการกัดกรด (Etching) โดยแบ่งลำดับขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาหาข้อมูลและรวบรวมข้อมูล

1.1 จากประสบการณ์ชีวิต บุคคลใกล้ชิดและเพื่อนสนิท โดยการสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของค่านิยมในการเลือกใช้สิ่งของกับการแต่งกายที่ทันสมัยเป็นที่นิยมร่วมกับความคิดเห็นส่วนตัวของข้าพเจ้าซึ่งคลุกคลีอยู่กับสภาพสังคมที่ทันสมัย ทำกิจกรรมอยู่ในสถานที่ชั้นนำของวัยรุ่นเป็นประจำ

1.2 จากสภาพแวดล้อมรอบตัวของสังคมวัยรุ่นในปัจจุบัน โดยข้าพเจ้าได้ทำการสังเกตศึกษาถึงพฤติกรรมค่านิยม การแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ ลักษณะท่าทาง การวางตัว การสนทนา เรื่องราวที่กลุ่มวัยรุ่นให้ความสนใจ และเป็นที่ยอมรับกัน ในขณะนั้นๆซึ่งสามารถพบเห็นได้ตามสถานที่ชั้นนำ อันเป็นแหล่งรวมตัวของกลุ่มสังคมวัยรุ่นอาทิเช่น สยามสแควร์และห้างสรรพสินค้าชั้นนำต่างๆ โดยการเก็บบันทึกในรูปแบบของภาพถ่าย

1.3 จากสื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ที่ตีแผ่ถึงวิถีชีวิตของวัยรุ่นปัจจุบันในแง่ต่างๆ อีกทั้งนิตยสารที่ข้าพเจ้านำมาศึกษาหาข้อมูลในเรื่องของข่าวคราว ค่านิยม กระแสความเคลื่อนไหวของแฟชั่นเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ และอิริยาบถที่หลากหลายของกลุ่มวัยรุ่น รวมไปถึงความคิดเห็น และการแสดงออก โดยเฉพาะเรื่องราวในนิตยสารของวัยรุ่นนั้นจะเน้นเฉพาะเกี่ยวกับความทันสมัยเป็นประเด็นหลัก ได้แก่ นิตยสาร Popteen , Buzz , Seventeen , Elle , Cleo รวมถึงนิตยสารจากต่างประเทศเช่น Zipper , Mcsister , Nylon , Surface เป็นต้น

1.4 จากอินเทอร์เน็ต ข้าพเจ้านำมาใช้ในการค้นหาข้อมูลของผลการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มวัยรุ่นจาก website สวนดุสิตโพลและศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับสังคมวัยรุ่นเองซึ่งกำลังเป็นปัญหาอยู่ในสังคมปัจจุบัน ได้แก่หัวข้อ “ความคิดเห็นของนักศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อการใช้จ่ายเกินตัว” หัวข้อ “ศิลปิน/ดารา กับ โฆษณาวันนี้ในสายตาเยาวชน” และหัวข้อ “พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของวัยรุ่น” โดยข้าพเจ้าได้นำมาใช้เป็นส่วนประกอบของแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

2. การนำข้อมูลเข้าสู่วิธีการสร้างภาพร่างหรือภาพต้นแบบ (sketch)

2.1 การวิเคราะห์และคัดเลือกข้อมูล โดยการคัดเลือกรูปภาพของวัยรุ่นที่มีลักษณะท่าทางตรงตามสภาพแวดล้อมจริงในสังคม จากหนังสือนิตยสารของวัยรุ่นที่มีอยู่ และเพิ่มเติมด้วยการจัดทำทางของวัยรุ่นเองผ่านการเป็นแบบของบุคคลใกล้ชิดและเพื่อนสนิทด้วยการบันทึกในรูปแบบของภาพถ่าย ซึ่งภาพรวมในความคิดจะเป็นในลักษณะของอากัปกริยาท่าทางการใช้ชีวิตของวัยรุ่นในยุคปัจจุบัน

2.2 การสร้างภาพร่างจากการที่ข้าพเจ้าได้คัดเลือกภาพของวัยรุ่นที่ตรงตามความต้องการผ่านการถ่ายเอกสารและประกอบตัดต่อให้ได้องค์ประกอบที่เหมาะสมพร้อมทั้งใช้สีอะคริลิกเพิ่มเติมลงไปในส่วนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ของวัยรุ่นให้มีความละเอียดมากที่สุดเพื่อความชัดเจนและลดการเกิดปัญหาในการสร้างแม่พิมพ์

ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพร่างชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 4

ภาพร่างชุดที่ 1

ในเรื่องของแนวความคิดของภาพร่างชุดที่ 1 นั้นข้าพเจ้าต้องการที่จะนำเสนอถึงวัยรุ่นในยุคปัจจุบันที่มีภาพลักษณ์ของการประพฤติปฏิบัติตัวที่เหมือนกัน นิยมในสิ่งเดียวกัน ในรูปแบบการใช้ figure ของวัยรุ่น 2 คนอยู่ในท่าทางการแสดงออกที่ทั้งเหมือนกันและคล้ายคลึงกัน รวมถึงลายอักษรย่อของสินค้า Brandname ต่างๆที่พาดผ่านอยู่บนผิวของตัวรูปร่างแต่ละคน เปรียบเสมือนกับรอยสักที่ฝังลึกอยู่ในผิวหนัง แทนค่าเครื่องชีวิตความคลั่งไคล้ ความโก้หรู ความทันสมัยของวัยรุ่นในปัจจุบัน

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 3 มาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงเพราะมีการจัดองค์ประกอบและการวางท่าทางของรูปทรงคน ได้นำสนใจมากกว่าชิ้นอื่นๆ รวมถึงอากัปกริยาในการใช้โทรศัพท์มือถือส่วนตัวสามารถแสดงเรื่องราวความเป็นวัยรุ่นในยุคสมัยปัจจุบันได้ตรงตัวมากที่สุด

ภาพร่างชุดที่ 2,3



ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพร่างชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 4



ภาพร่างชิ้นที่ 5



ภาพร่างชิ้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2,3

ในภาพร่างทั้ง 2 ชุดดังกล่าวนี้ได้มีการเลือกแค่เฉพาะบางส่วนของร่างกาย โดยมุ่งเน้นเฉพาะช่วงด้านบนเพื่อความชัดเจนของสีหน้าท่าทางในภาพร่างชิ้นที่ 1-3 จะเป็นการจัดวางองค์ประกอบออกเป็น 2 ช่วงที่ทั้ง 2 ช่วงมีความคล้ายคลึงกันในด้านอารมณ์ความรู้สึก ส่วนในภาพร่างชิ้นที่ 4-6 จะเน้นเรื่องการแสดงความเคลื่อนไหวของรูปร่างคนมากขึ้น โดยเน้นในการแสดงออกและกริยาท่าทางของวัยรุ่นเพิ่มขึ้น อีกทั้งในภาพร่างชิ้นที่ 2,3,5,6 จะมีการใช้ภาพของวัยรุ่นในชุดนักศึกษาเพื่อเน้นความเป็นกลุ่มสังคมและเข้ามาช่วยในเรื่องของขอบเขตของแนวความคิดที่เพิ่มขึ้น

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 2 และ 5 มาขยายในผลงานจริงในชิ้นที่ 2 และชิ้นที่ 3 เพราะมีความกลมกลืนกันของรูปทรงมากกว่าชิ้นอื่นๆ อีกทั้งยังดูมีชีวิตชีวามากขึ้นเหมาะสมกับท่าทาง อากัปกิริยาของวัยรุ่นในยุคปัจจุบันได้มากที่สุด แม้ว่าการจัดองค์ประกอบของภาพร่างชิ้นที่ 2 จะมีความคล้ายกับภาพร่างชุดที่ 1 แต่ที่พัฒนามาโดยการแบ่งผลงานออกเป็น 2 ช่วงโดยเลือกมุมมองที่เชื่อมโยงกันไว้อยู่ และในภาพร่างชิ้นที่ 5 ก็มีความกลมกลืนกันระหว่างรูปทรงคนทั้ง 3 คนมากกว่าในชิ้นอื่นๆที่ยังมีปัญหาในเรื่องของการแตกแยกระหว่างรูปทรงอยู่เป็นบางส่วน

ภาพร่างชุดที่ 4



ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพร่างชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพร่างชิ้นที่ 4

ภาพร่างชุดที่ 4

ในภาพร่างชุดที่ 4 มีความเปลี่ยนแปลงจากภาพร่างชุดก่อนๆ ในเรื่องของจำนวนคนและการจัดองค์ประกอบในมุมมองที่ดึงออกมาเหมือนกับการมองอยู่ระยะไกลมาใกล้ในภาพร่างชุดสุดท้ายนี้ข้าพเจ้าต้องการเน้นความเป็นกลุ่มสังคมวัยรุ่นให้เด่นชัดขึ้น โดยเพิ่มปริมาณของจำนวนคนและจัดเป็นกลุ่มๆ แต่ทำให้ทั้งหมดมีความรู้สึกว่าเป็นบุคคลที่ทำกิจกรรมอยู่ในสถานที่เดียวกันทั้งหมด

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างชิ้นที่ 3 มาขยายเป็นผลงานจริง ซึ่งเป็นชิ้นที่มีความชัดเจนในเรื่ององค์ประกอบของภาพ และความลงตัวของรูปทรงมากกว่าผลงานทั้ง 3 ชิ้นที่ผ่านมา ทั้งในเรื่องของการแสดงออกทางสีหน้าที่แสดงความสดใสของชีวิตวัยรุ่น แต่แฝงไว้ด้วยการดำรงชีวิตที่มีทั้งเรื่องค่านิยมและความฟุ้งเฟ้อ ฟุ่มเฟือย

4. กระบวนการสร้างงาน

เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้โดยรวมของผลงาน ใช้เทคนิคภาพพิมพ์ ร่องลึก (Intaglio Process) ด้วยวิธีการกัดกรด (Etching) และมีเทคนิคเสริมคือ เทคนิคภาพพิมพ์ตระแกรงไหม (Silk Screen) และเทคนิคภาพพิมพ์กระดาษ (Paper Block) ในผลงานบางชิ้น ซึ่งมีลำดับของกระบวนการสร้างงานดังนี้

ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์ร่องลึก (Intaglio Process) ด้วยวิธีการกัดกรด (Etching)

1. นำแผ่นทองแดงมาขัดด้วยกระดาษทรายเบอร์ 1200 ให้ทั่วผิวหน้าแผ่นทองแดง เพื่อลบรอยขีดข่วนและล้างคราบน้ำมันที่ติดอยู่บนผิวหน้าของแผ่นทองแดงให้หมดไปพร้อมกับการทำความสะอาดสะอาดด้วยน้ำและผงซักฟอก จึงนำไปเป่าด้วยพัดลมจนแห้งสนิท
2. ทาวาณิชดำที่ทำการผสมด้วยทินเนอร์ที่ด้านหลังของแผ่นทองแดงทิ้งไว้จนแห้งสนิทจึงปิดด้วยเทปกาวเพื่อป้องกันรอบขูดขีดและกันน้ำกรด
3. นำวาณิชดำที่ผสมด้วยน้ำมันสนทาบนผิวหน้าแผ่นทองแดงให้เรียบเสมอกันทั่วทั้งแผ่นทิ้งไว้จนแห้งสนิท
4. ร่างภาพจากภาพร่างที่ถ่ายเอกสารขยายลงบนกระดาษไข ด้วยปากกาตามรายละเอียดลงบนแผ่นทองแดงที่มาวาณิชดำเตรียมไว้
5. ใช้เหล็กปลายแหลมขีดลงไปบนแผ่นทองแดงตามเส้นของภาพที่ร่างไว้และเพิ่มรายละเอียดโดยการจุดด้วยคัตเตอร์เพื่อสร้างน้ำหนักโดยรวมของงาน ทำงานเสร็จสมบูรณ์ในเทคนิคของ Hard Ground จากนั้นจึงนำไปแช่ในน้ำกรดที่ผสมในอัตราส่วน 1 : 2 คือ กรด 1 กิโลกรัมต่อน้ำ 2 ลิตร ประมาณ 30 นาที
6. สร้างพื้นผิวลงบนแผ่นทองแดงในเทคนิค Relief ด้วยการนำเศษผ้าที่มีพื้นผิวที่ต้องการมาทาวาณิชดำแล้วกดทับลงบนแผ่นทองแดงในพื้นที่ที่ต้องการ พร้อมทั้งใช้วาณิชดำปิดหน้าแผ่นทองแดงตรงที่ไม่ต้องการให้กรดกัด ทิ้งไว้ให้แห้ง แล้วนำไปแช่ในน้ำกรด ประมาณ 30 นาที นำขึ้นมาพ่นสีสเปรย์แล้วนำกลับไปแช่น้ำกรดอีกครั้งหนึ่งประมาณ 20 นาที
7. สร้างลักษณะพื้นผิวอื่นๆตามที่ต้องการ ในลักษณะวิธีการที่คล้ายๆกับข้อที่ 6 หรือในกรณีที่ต้องการความลึกของพื้นผิวที่มากขึ้น จึงค่อยๆเพิ่มปริมาณของเวลาในการแช่น้ำกรดตามความเหมาะสม
8. นำแม่พิมพ์มาล้างจนวนกันกรดออก เพื่อสร้างพื้นผิวในกระบวนการแม่พิมพ์ตระแกรงไหม ซึ่งเป็นเทคนิคที่นำมาใช้ในผลงานชิ้นที่ 2 และชิ้นที่ 4 โดยมีขั้นตอนดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 8.1 นำกรอบไม้ที่มีลักษณะสี่เหลี่ยมซึ่งมีขนาดใหญ่กว่าแผ่นทองแดงที่ผ่านการทำเทคนิค Hard Ground และ Relief แล้ว นำกรอบไม้มาตรึงด้วยผ้าตะแกรงไหมเบอร์ 100 – 120 จึงนำมาทำความสะอาดด้วยน้ำยาล้างจานและน้ำ เพื่อล้างคราบมันซึ่งอาจติดอยู่บนผิวหน้าของกรอบแม่พิมพ์ตะแกรงไหมให้หมดไป พร้อมกับนำไปเป่าด้วยพัดลมจนแห้งสนิท
 - 8.2 นำภาพต้นแบบที่ถ่ายเอกสารมาประกอบให้ได้ตามขนาดที่กำหนดไว้ เพื่อเป็นแม่แบบถ่ายพิมพ์ตะแกรงไหม
 - 8.3 นำกรอบแม่พิมพ์ตะแกรงไหม ซึ่งแห้งสนิทแล้วมาปาดด้วยกาวอัดซึ่งผสมน้ำยาไวแสงในอัตราส่วน 1 : 5 โดยใช้อุปกรณ์ที่เรียกว่า รางปาด ปาดให้เรียบเสมอกันทั่วทั้งแม่พิมพ์ทั้ง 2 ด้าน จากนั้นนำไปเป่าพัดลมจนแห้งสนิท ภายในห้องซึ่งปราศจากแสง
 - 8.4 นำแม่แบบพร้อมกรอบแม่พิมพ์ตะแกรงไหมซึ่งผ่านการปาดกาวอัดที่แห้งสนิทแล้วเข้ากระบวนการถ่ายแบบลงบนแม่พิมพ์โดยผ่านตู้ฉายแสง ซึ่งใช้เวลาการฉายแสงประมาณ 5 – 7 นาที ขึ้นอยู่กับปริมาณการผสมของกาวอัดกับน้ำยาไวแสง เมื่อครบกำหนดเวลา นำรอบแม่พิมพ์มาล้างออกโดยใช้แรงดันของน้ำ ทำให้ส่วนที่แสงไม่ทะลุผ่านหลุดออกเกิดเป็นรูปร่างตามแม่แบบ จากนั้นนำแม่พิมพ์ไปเป่าด้วยพัดลมจนแห้งสนิท
 - 8.5 นำแผ่นทองแดงที่ผ่านเทคนิค Hard Ground และ Relief มาวางลงบนโต๊ะ จากนั้นนำแม่พิมพ์ที่ผ่านกระบวนการถ่ายแบบเรียบร้อยแล้ว มาวางทับเป็นพื้นระนาบเดียวกับแผ่นทองแดง แล้วล๊อคแม่พิมพ์เข้ากับโต๊ะให้แน่นป้องกันการเคลื่อนหลุดของแม่พิมพ์ จากนั้นนำวานิชดำเทราดยาวลงในกรอบแม่พิมพ์เหนือภาพผลงาน แล้วใช้ยางปาดซึ่งมีขนาดกว้างกว่าแม่แบบผลงานเล็กน้อย กดปาดวานิชดำลากผ่านจนสุดกรอบของแม่พิมพ์ด้วยการกดของก้านข้างที่เสมอกัน วานิชดำจะทะลุผ่านแม่พิมพ์ลงบนแผ่นทองแดงด้านล่างเกิดเป็นภาพตามแม่แบบที่สมบูรณ์ ทิ้งไว้จนแห้งสนิท
 - 8.6 นำแผ่นทองแดงที่สร้างแบบแล้วมาทาวานิชดำปิดในส่วนที่ไม่ต้องการให้น้ำกรดกัด เมื่อวานิชดำแห้งสนิทจึงนำไปแช่ในน้ำกรด ที่ผสมในอัตราส่วน 1 : 2 ประมาณ 1 – 2 ชั่วโมง
9. เมื่อสร้างพื้นผิวลงบนแม่พิมพ์แผ่นทองแดงเสร็จสมบูรณ์ตามต้องการ จึงนำแม่พิมพ์ไปทำความสะอาด โดยการใช้น้ำมันสนผสมผงซักฟอกล้างจนวนก้นน้ำกรดออกจากด้านหน้าและด้านหลังของแม่พิมพ์ให้หมด จากนั้นล้างด้วยทินเนอร์ตามด้วยน้ำปลาและน้ำอีกครั้งเพื่อความสะอาด แล้วจึงนำไปเป่าด้วยพัดลมจนแห้งสนิท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. สร้างน้ำหนักด้วยวิธี Aqatint โดยเตรียมผงเลือดมังกร (Dragon Blood) ที่บดจนละเอียดและเอียงใส่ลงในกระบอกกรวยที่เชื่อมกับมอเตอร์ไฟฟ้า แล้วจึงนำแม่พิมพ์วางบนตระแกรงไม้ แล้วจึงปิดตู้ให้สนิทเปิดมอเตอร์เพื่อเป่าผงเลือดมังกรให้ตกลงสู่ผิวหน้าของแม่พิมพ์ทิ้งไว้ประมาณ 30 นาที ทำซ้ำอีกครั้ง แล้วจึงนำออกมาล้างด้วยเตาไฟฟ้าให้ทั่วแผ่นแม่พิมพ์ เพื่อให้ผงเลือดมังกรละลายติดกับแผ่นแม่พิมพ์

11. นำแม่พิมพ์ทาวนิชดำด้านหลัง ทิ้งไว้จนแห้งสนิทจึงปิดด้วยเทปกาวพลาสติกเพื่อเป็นฉนวนกันน้ำกรดอีกครั้ง จากนั้นทาวนิชดำบนผิวหน้าของแผ่นแม่พิมพ์ในส่วนที่ไม่ต้องการทำในเทคนิคนี้หรือส่วนที่สมบูรณ์อยู่แล้ว รอให้แห้งสนิทใช้ดินสอไขเขียนกันน้ำกรดเพื่อสร้างน้ำหนักและปริมาตรลงบนแผ่นแม่พิมพ์ โดยการใช้เวลาในการกัดกรด ดังนี้

ครั้งที่ 1	เวลา 20 วินาที		
ครั้งที่ 2	เวลา 20 วินาที	รวมเป็น	40 วินาที
ครั้งที่ 3	เวลา 1 นาที	รวมเป็น	1.40 นาที
ครั้งที่ 4	เวลา 3 นาที	รวมเป็น	4.40 นาที
ครั้งที่ 5	เวลา 4 นาที	รวมเป็น	8.40 นาที
ครั้งที่ 6	เวลา 8 นาที	รวมเป็น	16.40 นาที

ด้วยอัตราส่วนของกรดและน้ำ 1 : 3 คือ กรด 1 กิโลกรัม ต่อ น้ำ 3 ลิตร และในการกัดกรดแต่ละครั้งต้องนำแผ่นแม่พิมพ์มาเขียนด้วยดินสอไขเพื่อกันน้ำกรดโดยเริ่มจากน้ำหนักขาว เทาจนถึงดำ เนื่องจากดินสอไขไม่สามารถทนต่อการกัดเซาะของน้ำกรดได้จึงต้องใช้วานิชดำเป็นตัวช่วยในการกัดของน้ำกรด โดยเริ่มตั้งแต่เวลาประมาณ 3 นาทีขึ้นไป และใช้สปีดปรีย์พันเป็นละอองบางๆ เพื่อให้เกิดน้ำหนักที่มากและละเอียดขึ้น

12. เมื่อเสร็จกระบวนการของ Aqatint แล้วนำแม่พิมพ์มาล้างฉนวนกันน้ำกรดออกด้วยทินเนอร์ ผงซักฟอก น้ำปลาและน้ำจืดผิวด้านหน้าและด้านหลังของแม่พิมพ์ให้สะอาด จึงนำไปเป่าพัดลมให้แห้ง

ขั้นตอนการพิมพ์ผลงาน (Etching)

1. การพิมพ์ทดสอบเป็นการพิมพ์เพื่อตรวจสอบน้ำหนักและความสมบูรณ์ของภาพผลงานว่าตรงตามความต้องการหรือไม่ แต่ถ้าพบผลงานยังไม่สมบูรณ์หรือน้ำหนักยังไม่ดีพอ ต้องนำไปแก้ไขด้วยขั้นตอนและกระบวนการสร้างแม่พิมพ์ ด้วยเทคนิคของ Hard Ground และ Relief ในส่วนที่ต้องการจนได้น้ำหนักและความสมบูรณ์ของงาน จึงนำมาตะไบขอบของแม่พิมพ์ให้เรียบร้อยพร้อมเข้าสู่ขั้นตอนการพิมพ์ผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การพิมพ์ผลงานจริงมีขั้นตอนดังนี้

- 2.1 นำแม่พิมพ์ไปอุดหมึกสีตามต้องการ และขับหมึกออกด้วยกระดาษสมุดหน้าเหลืองจนทั่วแผ่นพิมพ์ จากนั้นเช็ดหมึกออกด้วยกระดาษลอกลายอีกครั้งเพื่อให้แม่พิมพ์สะอาด
- 2.2 นำแผ่นแม่พิมพ์ดังกล่าว ไปวางบนแท่นที่มีกระดาษบรรจุฟรอนด้านล่างของแผ่นแม่พิมพ์ 1 แผ่น จากนั้นนำกระดาษสำหรับพิมพ์ผลงานซึ่งเป็นกระดาษ ฟาเบรียโน (Fabriano) ที่ทำขึ้นไว้แล้วด้วยการใช้กระบอกฉีดน้ำ พ่นน้ำให้ทั่วแผ่นทั้งด้านหน้าและด้านหลัง แล้วจึงขับน้ำออกด้วยกระดาษบรรจุฟรอน และนำกระดาษฟาเบรียโนไปวางทับบนแผ่นแม่พิมพ์ที่อยู่บนแท่น แล้วจึงวางทับด้วยกระดาษบรรจุฟรอน 3-4 แผ่น จากนั้นจึงนำผ้าสักหลาดมาวางทับลงบนกระดาษบรรจุฟรอนอีกครั้งหนึ่ง
- 2.3 ไขเกลียวแท่นพิมพ์ให้แน่น เพื่อตั้งแท่นให้เท่ากันทั้ง 2 ข้าง แล้วจึงหมุนแท่นพิมพ์เพื่อที่จะพิมพ์ภาพผลงานลงบนกระดาษฟาเบรียโนจากแผ่นแม่พิมพ์ จากนั้นคลายแท่นพิมพ์
- 2.4 นำภาพผลงานที่พิมพ์ออกมาซึ่งบนกระดาษไม่ด้วยกระดาษกาวน้ำทิ้งไว้ให้แห้ง

ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์กระดาษ (Paper Block)

1. ใช้กระดาษไขลอกต้นแบบมาจากผลงานจริงผ่านขั้นตอนการพิมพ์ในเทคนิคของ Etching แล้วลอกมาเฉพาะส่วนที่ต้องการทำสีเพิ่มเติมในบางส่วนเพิ่มความสมบูรณ์ของผลงาน
2. นำขนาดจากกระดาษไขมาลอกลงบนกระดาษอาร์ตแก้วอีกครั้งหนึ่งแล้วตัดตามขนาดด้วยคัตเตอร์จนครบทุกชิ้นส่วน
3. ผสมหมึก Wood Cut และกลิ้งสีด้วยลูกกลิ้ง ดิจนสีละเอียดแล้วจึงนำมากลิ้งลงบนกระดาษอาร์ตแก้วที่ตัดเตรียมไว้จนสีหนาพอประมาณและทั่วเท่ากันทั้งแผ่น

ขั้นตอนการพิมพ์ผลงาน (Paper Block)

1. นำงานที่ผ่านการพิมพ์ในขั้นตอนของภาพพิมพ์โลหะเรียบร้อยแล้วมาวางบนแท่นที่มีกระดาษบรรจุฟรอนอยู่หนึ่งแผ่นและจึงคว่ำแม่พิมพ์กระดาษที่กลิ้งหมึกแล้วลงในส่วนที่ต้องการ จึงปิดทับด้วยกระดาษบรรจุฟรอนอีกประมาณ 3 – 4 แผ่น จากนั้นนำผ้าสักหลาดมาวางทับลงบนกระดาษบรรจุฟรอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ไข่เกลียวแทนพิมพ์ให้แน่นเท่ากันทั้ง 2 ข้างแล้วจึงหมุนแทนพิมพ์ จากนั้นคลายแทนพิมพ์
3. นำภาพผลงานที่พิมพ์ออกมาทิ้งไว้ให้หมึกแห้งจึงเป็นผลงานที่สมบูรณ์ครบกระบวนการในขั้นตอนการทำงานของข้าพเจ้า

วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์โลหะ (Etching)

1. แผ่นพิมพ์โลหะ (Plates)
 - แผ่นทองแดง (Copper)
2. เครื่องมือในการสร้างแม่พิมพ์
 - เหล็กปลายแหลม (Etching Needle)
 - คัตเตอร์ (Cutter)
3. เครื่องในการลบแม่พิมพ์
 - ทรายทรายเบอร์ 1200
 - ตะไบเหล็ก
4. อุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์ด้วยเคมี
 - น้ำกรดทองแดง (Hydrochloric Acid)
 - อ่างสำหรับผสมน้ำกรดแช่แม่พิมพ์
 - ถังมืออย่างกันกรด
 - หน้ากาก
 - ถ้วยตวงกรด
 - สายสูบน้ำกรด
5. อุปกรณ์ที่เป็นฉนวนกันน้ำกรด
 - วานิซดำ (Vanish Type-P)
 - ดินสอไข
 - สีสเปรย์
 - เทปกาวพลาสติก
6. อุปกรณ์ในการทำละลายวานิชดำ
 - น้ำมันสน (Turpentine)
 - น้ำมันทินเนอร์ (Thinner)
7. อุปกรณ์ในการทำความสะอาดแม่พิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- น้ำมันสน
- น้ำมันทินเนอร์
- ผงซักฟอก
- น้ำ
- น้ำปลา
- เศษผ้า

8. อุปกรณ์ในการพิมพ์ผลงาน

- หมึกพิมพ์
- กระดาษสำหรับพิมพ์ผลงาน (Fabriano)
- กระดาษรูป
- กระดาษลอกลาย
- กระดาษสมุดหน้าเหลือง
- กระดาษกึ่งน้ำ
- กระดาษกาวน้ำ
- แท่นพิมพ์
- ผ้าสักหลาด
- แผ่นไม้สำหรับขึงกระดาษผลงาน

9. อุปกรณ์ในการทำเทคนิค Aquatint

- หน้ากาก
- ผงเลือดมังกร (Dragon Blood)
- ดินสอไข
- เต้าไฟฟ้า
- ตู้ที่มีมอดเตอร์ไฟฟ้า
- ถู่มือหนัง

วัสดุอุปกรณ์สำหรับสร้างแม่พิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen)

1. แม่พิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen)

- กรอบขึงตะแกรงไหม (Block Screen)
- ผ้าไหมเบอร์ 100 - 120

2. เครื่องมือในการสร้างแม่พิมพ์ (Block Screen)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- กาวอัด
 - น้ำยาไวแสง
 - ตู้ฉายไฟ
 - รางปาดกาวอัด
 - ขางปาดกาวอัด
3. อุปกรณ์ในการสร้างแผ่นโครงร่างแม่แบบ
- กระดาษซึ่งเป็นภาพแม่แบบ
 - ปากกาหมึกดำ
 - คัตเตอร์ (Cutter)
4. อุปกรณ์ในการทำความสะอาดแม่พิมพ์
- คลอรีน (Clorine)
 - น้ำมันสน (Turpentine)
 - ทินเนอร์ (Thinner)
 - น้ำ
 - ถู่มืออย่าง
 - หน้ากาก
 - เศษผ้า (Cotton)
5. อุปกรณ์ในการพิมพ์ผลงาน
- วานิชดำ
 - แผ่นทองแดง

วัสดุอุปกรณ์สำหรับการสร้างภาพพิมพ์กระดาษ (Paper Block)

1. แม่พิมพ์ภาพพิมพ์กระดาษ (Paper Block)
 - กระดาษอาร์ตแก้ว
2. เครื่องมือในการสร้างแม่พิมพ์
 - กระดาษไข
 - คัตเตอร์ (Cutter)
 - ดินสอ
3. อุปกรณ์ในการพิมพ์ผลงาน
 - หมึกพิมพ์ (Wood Cut)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ลูกกลิ้งสีหมึกพิมพ์
 - เศษผ้า
 - เกียงปาดสี
 - กระดาษพิมพ์ผลงาน (Fabriano)
 - กระดาษบรู๊ฟ
 - ผ้าสักหลาด
 - แท่นพิมพ์
4. อุปกรณ์ในการทำความสะดวกแม่พิมพ์
- น้ำมันสน (Turpentine)
 - เศษผ้า
 - แป้งฝุ่น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

สำหรับผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ แม้ว่าในตัวผลงานจะมีข้อเด่นชัดในการนำเสนอ คือ เรื่องราวเกี่ยวกับกระแสนิยมที่มีผลกับกลุ่มสังคมวัยรุ่นในปัจจุบันแล้วนั้น ทว่า ผลงานก็ยังคงมีรายละเอียดของความคิดในการสร้างสรรค์ในแต่ละชิ้นงานอยู่และเพื่อให้ผลงานมีความชัดเจนในเรื่องของความเข้าใจในผลงานมากขึ้นจึงจำเป็นต้องมี กระบวนการของการวิเคราะห์ทัศนธาตุและการแทนค่าความหมาย รวมถึงการวิเคราะห์การจัดองค์ประกอบควบคู่ไปด้วย ซึ่งข้าพเจ้ามีรายละเอียดทั้งหมดดังนี้

วิเคราะห์ทัศนธาตุ

การวิเคราะห์ทัศนธาตุในทางศิลปะนั้นเป็นการแสดงถึงเนื้อหาและการแทนค่าความหมายของทัศนธาตุต่างๆในผลงาน เพื่อความต้องการที่จะแสดงออกในผลงานแต่ละชิ้น ซึ่งของผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ของข้าพเจ้าเป็นการดำเนินงานด้วยรูปทรงที่เน้นในเรื่องอากัปกริยาอาการ ในรูปแบบ ลักษณะเหมือนจริง (Realistic) ผสมผสานกับจินตนาการส่วนตัว โดยสามารถวิเคราะห์และจำแนกส่วนประกอบของทัศนธาตุได้ดังนี้

ผลงานชิ้นที่ 1



1.

รูปทรง (Forms)

1.รูปทรง เป็นรูปทรงของผู้หญิงวัยรุ่น 2 คน ที่มีความเหมือนทั้งสีหน้า ท่าทางตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า เพียงแค่รายละเอียดเพียงบางส่วนเท่านั้นที่สามารถแสดงได้ว่าเป็นบุคคลคนละคนกัน คือ ทรงผมและเครื่องประดับ

แทนค่า ถึงค่านิยมของกลุ่มวัยรุ่นในเรื่องกระแสนิยมของสิ่งที่มีความทันสมัยและกำลังเป็นที่นิยมที่ผ่านเข้ามามีผลทำให้การชีวิตของวัยรุ่นมีความคล้ายกันหรือเหมือนกัน ทั้งรูปแบบและความรู้สึก



2.

2.รูปทรง โทรศัพท์มือถือส่วนตัว รุ่นและยี่ห้อซึ่งเป็นที่นิยมในช่วงเวลาหนึ่ง

แทนค่า วัตถุนิยมที่ใช้เป็นเครื่องแสดงความทันสมัยสำหรับวัยรุ่น ซึ่งการใช้โทรศัพท์มือถือส่วนตัวก็เป็นพฤติกรรมที่แพร่หลายจนสามารถพบเห็นได้ทุกหนทุกแห่งในสังคมไทยและก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่กลายเป็นแฟชั่นสำหรับสังคมปัจจุบันไปแล้ว

ผลงานชิ้นที่ 2



1.

1.รูปทรง เป็นการสร้างสรรค์วัยรุ่นในรูปแบบของนักศึกษาที่อยู่ในลักษณะท่าทางสดใส ร่าเริง พร้อมกับการแต่งหน้า ทำผมตามแฟชั่น

แทนค่า ขอบเขตของแนวความคิดในเรื่องค่านิยมในหมู่วัยรุ่นของผลงานที่ครอบคลุมไปสู่ กลุ่มนักเรียน นักศึกษาในปัจจุบัน ที่แสดงให้เห็นถึงความฟุ้งเฟ้อใช้จ่ายเกินตัวกับการเสียเงินเสียทองไปกับกระแสแฟชั่น รวมถึงการแต่งกายที่ตามแฟชั่นมากจนเกินระเบียบ ความเรียบร้อยของชุดนักศึกษา



2.

2.รูปทรง คือภาพของวัยรุ่นที่กำลังสนใจอยู่กับโทรศัพท์มือถือส่วนตัว

แทนค่า พฤติกรรมของวัยรุ่นในปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับวัตถุนิยมที่มาจากความจำเป็น อย่างเช่น โทรศัพท์มือถือส่วนตัวที่ปัจจุบันกลายเป็นแฟชั่น ซึ่งทำให้ผู้คนในสังคมอยู่ภายใต้อิทธิพลนี้

ผลงานชิ้นที่ 3



1.



2.

ผลงานชิ้นที่ 4



1.

1.รูปร่าง เป็นภาพของวัยรุ่น 2 คนอยู่ในลักษณะท่าทางการพูดคุย หยอกล้อกัน

แทนค่า พฤติกรรมของวัยรุ่นปัจจุบันที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปเป็นการแสดงออกในการเดินเที่ยว เดินช้อปปิ้ง (Shopping) ตามสถานที่ชั้นนำที่เป็นที่นิยมของกลุ่มวัยรุ่น

2.รูปร่าง วัยรุ่นที่อยู่ในเครื่องแบบนักศึกษาขึ้นอยู่กับลักษณะเหมือนกับนางแบบในนิตยสาร

แทนค่า วัยรุ่นในปัจจุบันที่ทุกอย่างในการดำเนินชีวิตกลายเป็นแฟชั่น ไม่เว้นแม้กระทั่งการวางตัว

1.รูปร่าง ของนักศึกษาทั้ง 2 คนที่มีความเป็นแฟชั่นสูงในตัวเอง ทั้งชุดนักศึกษาที่เกินขอบเขตของระเบียบ ความเรียบร้อย

แทนค่า นักศึกษาในปัจจุบันที่เดินเที่ยวในชุดนักเรียนซึ่งพบเห็นได้เป็นจำนวนมาก อีกทั้งชุดที่กลายเป็นแฟชั่น คือ เสื้อที่มีขนาดเล็ก แขนเสื้อที่มีหลากหลาย ทั้งแขนตุ๊กตา ฯลฯ กระโปรงที่ผ่าขึ้นสูงเกินความจำเป็น จนแทบจะกลายเป็นชุดไปเที่ยวของวัยรุ่นไปแล้ว



2.

2. รูปทรง วยรุ่น 3 คน ที่มีทั้งนักศึกษา และวัยรุ่นที่อยู่ในชุดแฟชั่น นั่งอยู่ในลักษณะ สันทนาการ

แทนค่า วยรุ่นที่สามารถพบเห็นได้ เป็นจำนวนมากในสถานที่ที่เป็นจุดนัดพบ หรือที่นั่งพัก ซึ่งในที่นี้ คือ บันไดหน้า ศูนย์การค้าสยามเซ็นเตอร์ ที่มีวัยรุ่นอยู่ จำนวนมากตลอดเวลา

ผลงานชิ้นที่ 1



1.

เส้น (Lines)

1. เส้น เป็นเส้นขอบนอกของรูปร่าง คน

แทนค่า การเป็นเส้นแบ่งขอบเขต ระหว่างรูปทรงและขอบเขตของพื้นที่ว่าง ด้วยการใช้นเส้นเดียวกัน เพื่อความเป็นเด่น ของรูปร่างที่ต้องการเน้นให้เกิดความ ชัดเจน ซึ่งในผลงานของข้าพเจ้าชุดนี้ทั้ง 4 ชิ้น ใช้ในเรื่องของเส้นในความหมายเดียวกัน ทั้งหมด

ผลงานชิ้นที่ 1



2.

สี (Colors)

สี การใช้สีโดยรวมแล้วจะเป็นวรรณะ ร้อนส่วนใหญ่และเป็นการใช้การตัดกันของ สี ที่ไม่ใช่คู่สีกันอย่างแท้จริง เพื่อความเป็น เด่น แต่ไม่ให้เกิดการขัดแย้งกันเองในผลงาน จนเกินไป ทว่า โครงสีทั้งหมดจะเน้นใน ความสดของสีมากที่สุด

ผลงานชิ้นที่ 2



1. สี ในวรรณะเย็น อาทิ เช่น สีเขียว สีฟ้า จะอยู่เป็นส่วนน้อยในภาพ โดยจะอยู่ในบริเวณใบหน้าของรูปทรงคน เพื่อความใสและโดดเด่นของใบหน้า

ผลงานชิ้นที่ 3



1.

2. สี สีโดยรวมของผลงานทั้งหมดในชุดนี้ จะเป็นวรรณะร้อนและสดใส แสดงถึงความทันสมัยและสดใสของวัยรุ่นในปัจจุบัน รวมถึงการตามแฟชั่นของวัยรุ่น เห็นได้จากแนวทางการแต่งหน้า ทรงผมและเครื่องประดับ ที่เน้นเฉพาะสีสันสดใส

น้ำหนัก (Tone)

2.

ผลงานชิ้นที่ 1



1.

1. น้ำหนัก เป็นน้ำหนักของรูปทรง เพื่อเพิ่มความเป็นมิติของงาน โดยน้ำหนักในพื้นที่ผิวของรูปร่างคนจะมีความอ่อนเบา แต่ชัดเจนในเรื่องความเป็นปริมาตรกว่า น้ำหนักของวัตถุสิ่งของที่เน้นในความเป็นน้ำหนักเข้มและทิ้งความเป็นปริมาตรไปบางส่วน เพื่อเน้นความเป็นเด่นของรูปทรงคน

ผลงานชิ้นที่ 2



2. **น้ำหนัก** ในผลงานชิ้นนี้จะมีความเป็นน้ำหนักครบทุกรูปทรง เพื่อสร้างมิติและปริมาตรของแต่ละรูปทรง ให้มีความชัดเจนและสมบูรณ์มากขึ้น ซึ่งน้ำหนักของรูปร่างคนจะมีความอ่อนบางอยู่เหมือนเดิม เพื่อความเป็นเด่นของรูปร่างคน

2.

ผลงานชิ้นที่ 3



3. **น้ำหนัก** ในน้ำหนักของรูปทรงใหญ่ก็ยังมีน้ำหนักของรูปทรงย่อยทับซ้อนกันอยู่เพื่อให้เกิด น้ำหนักที่ชัดเจนและน่าสนใจขึ้นในแต่ละรายละเอียด

3.

ผลงานชิ้นที่ 4



4. **น้ำหนัก** ในผลงานชิ้นนี้จะพัฒนาเพิ่มในเรื่องของน้ำหนักขาว เทา ดำ ให้มีความชัดเจนมากขึ้นกว่าผลงานชิ้นก่อน เพื่อเพิ่มความสมบูรณ์และความน่าสนใจของผลงาน

4.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 1-4

พื้นที่ว่าง (Space)



พื้นที่ว่าง ของผลงานชิ้นที่ 1 , 3 เป็นพื้นที่ว่างที่เป็นกลาง คือยังมีความว่างเปล่าของพื้นที่กระดาษอยู่ ไม่มีปฏิกิริยาใดๆ ในพื้นที่ว่างนั้นเลย เพื่อให้พื้นที่ว่างกับรูปทรงในผลงานมีความแตกต่างกันอย่างเด่นชัด ในเรื่องของน้ำหนัก สีและพื้นผิว เพื่อความชัดเจนและเป็นจุดเด่นในเนื้อหาของรูปทรงในผลงาน



พื้นที่ว่าง ของผลงานชิ้นที่ 2 , 4 เป็นพื้นที่ว่างที่เพิ่มน้ำหนัก ความเป็นสีเข้ามา เพื่อเพิ่มการขัดแย้งระหว่างพื้นที่ว่างกับรูปทรง โดยพื้นที่ว่างจะทำหน้าที่ค้ำรูปทรงขึ้นมาให้เด่นชัดขึ้น



พื้นผิว (Texture)

พื้นผิว ของผลงานทุกชิ้นเป็นพื้นผิวที่เกิดจากอักษรย่อของสินค้า Brand Name พาดผ่านอยู่บนรูปร่างคน

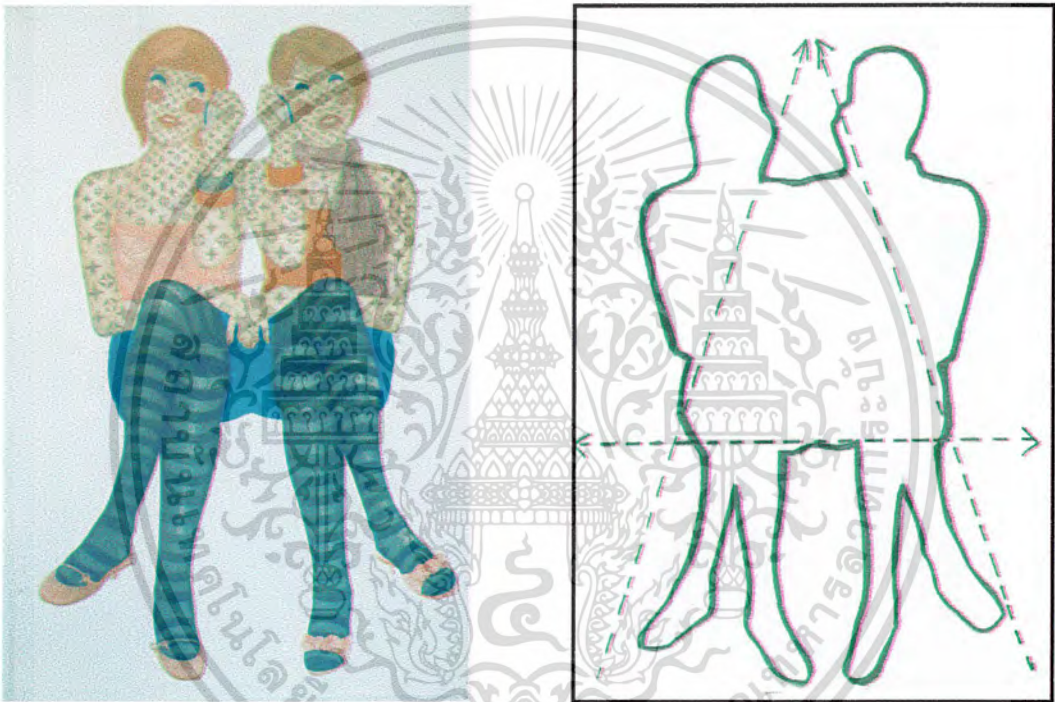


แทนค่า กระแสของวัตถุนิยมที่เข้ามา เป็นเครื่องวัดความทันสมัย ความโก้หรูของผู้คนในสังคม โดยเฉพาะกลุ่มสังคมวัยรุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

การจัดสรรองค์ประกอบที่ดีนั้น จำเป็นจะต้องสมบูรณ์ครบถ้วนในด้านของทัศนศิลป์ที่สอดคล้องกับแนวความคิด ร่วมกับวัตถุประสงค์ของศิลปินผู้สร้างสรรค์ กำเนิดเป็นผลงานศิลปะที่มีครบทั้งความกลมกลืนและความลงตัวภายในผลงาน ดังเช่นรายละเอียดต่อไปนี้



ผลงานชิ้นที่ 1

ภาพประกอบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 2

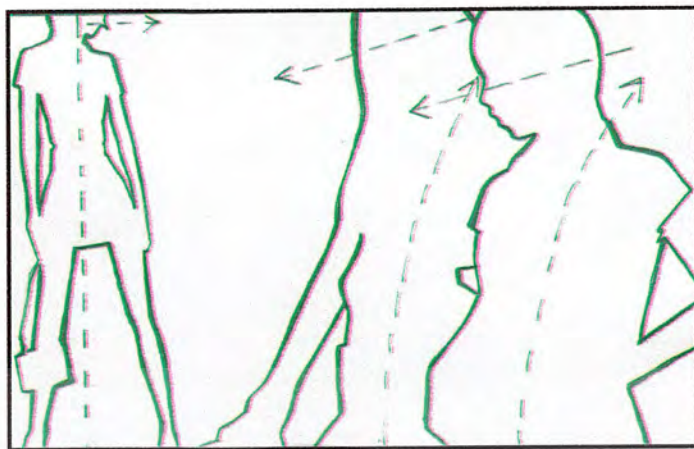


ภาพประกอบที่ 2

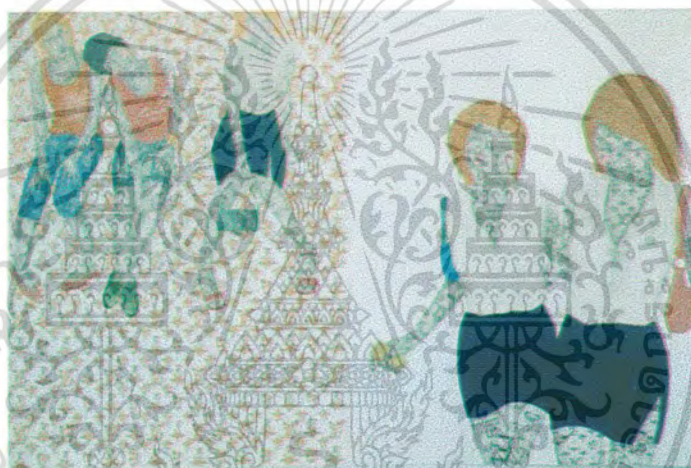


ผลงานชิ้นที่ 3

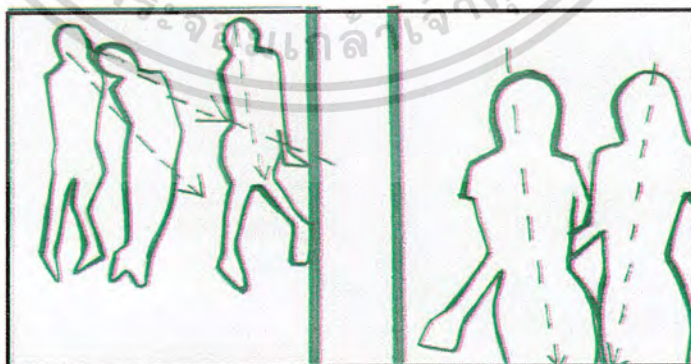
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพประกอบที่ 3



ผลงานชั้นที่ 4



ภาพประกอบที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.ความกลมกลืน (Harmony) ผลงานทั้งชุดมีขอบเขตการนำเสนอเดียวกัน คือ กระแสนิยมของวัยรุ่น รูปทรงที่นำมาใช้จึงเป็นรูปร่างของวัยรุ่นที่มีความสมบูรณ์ในตัวอยู่แล้ว เป็นการจัดรูปทรงให้ไปในแนวทางการคิดเดียวกัน อีกทั้ง รูปทรงก็เป็นรูปทรงที่ให้ความรู้สึกที่เหมือนกัน คือ ความทันสมัยและสีที่ใช้ แม้จะมีทั้งวรรณะร้อนเย็นอยู่ร่วมกัน แต่ก็ยังมีความกลมกลืนของกลุ่มสีอยู่

2.ความหลากหลาย (Variety) เป็นความหลากหลายของการใช้สีทั้งวรรณะร้อนและเย็น อีกทั้งยังเป็นสีที่สด ทำให้สามารถดึงดูดสายตาได้ง่าย รวมไปถึงพื้นผิวในตัวรูปร่างคนที่สร้างขึ้นเป็นลายอักษรย่อของสินค้า Brand Name หลากหลายยี่ห้อ ต่างกันในแต่ละรูปทรง ซึ่งตัดกันกับพื้นผิวที่เรียบและสบายตา

3.ความสมดุล (Balance)
 ภาพประกอบที่ 1 งานแสดงถึงความสมดุลของรูปทรงและพื้นที่ว่างที่เท่ากันทั้งซ้ายและขวา
 ภาพประกอบที่ 2 มีความสัมพันธ์กันของรูปทรงและพื้นที่ว่าง ซึ่งทั้งสองส่วนของผลงานมีทิศทางของเส้นไปในทางเดียวกัน
 ภาพประกอบที่ 3 และภาพประกอบที่ 4 ผลงานจะมีความสมดุลในลักษณะของด้านซ้ายและด้านขวาไม่เท่ากัน แต่รูปทรงมีความสัมพันธ์กัน จึงไม่ทำให้ดูขัดกันระหว่างรูปทรง รวมถึงการใช้สีที่มีการกระจายของสีทั้ง 2 ด้านของผลงานสลับกันในแต่ละจุด เกิดเป็นความสมดุลกันระหว่างรูปทรงและสีด้วย

4.สัดส่วน (Proportion) ระบบของการจัดสัดส่วนของสีที่วรรณะเย็นมีน้อยกว่าวรรณะร้อนและการจัดสัดส่วนขององค์ประกอบในบางชิ้นที่เหมือนกับการตัดรูปทรงที่ไม่ต้องการออกเน้นเฉพาะส่วนเด่นของรูปทรงก็เป็นการสร้างภาพรวมของผลงาน ไม่ให้หน้าเบื่อ

5.ความเป็นเด่น (Dominance) โดยผลงานทุกชิ้นจะเว้นพื้นที่ว่างไว้เพื่อเน้นเฉพาะรูปทรงของวัยรุ่นให้เด่นขึ้นมาร่วมกับพื้นผิวที่ละลานตาด้วยลายของ Brand Name พร้อมไปกับการใช้สีที่สดใส โดยเฉพาะการใช้สีในวรรณะร้อน ซึ่งมีความเป็นเด่นมากกว่า

6.การเคลื่อนไหว (Movement) รูปทรงจากท่าทางอากัปกริยาของวัยรุ่นยุคปัจจุบันที่นำมาใช้มีลักษณะท่าทางการเดิน ยืน นั่งและสีหน้า การเคลื่อนไหวของเส้นผม สามารถแสดงถึงการเคลื่อนไหวได้ชัดเจน

7.การจำกัด (Economy) เป็นการจำกัดรูปทรงที่นำมาใช้ เป็นวัยรุ่นที่แต่งกายตามแฟชั่นตามยุคสมัยและมีการแทนค่าตัวอักษรย่อของ Brand Name ที่ต้องอยู่บนตัวรูปร่างคนเพื่อให้อยู่ในขอบเขตของแนวความคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

ในกระบวนการสร้างสรรค์งานของข้าพเจ้า เริ่มต้นมาจากประสบการณ์ส่วนตัวที่เป็นส่วนหนึ่งในกระแสของแฟชั่นและในช่วงระยะเวลาหนึ่งที่ได้หยุดคิดและสังเกตเห็นถึงสภาพแวดล้อมรอบตัวปัจจุบันที่แฟชั่นมีผลต่อทุกคนในสังคม เป็นกรอบกฎเกณฑ์หนึ่งในการดำเนินชีวิต โดยเฉพาะกับบุคคลที่เป็นวัยรุ่นทุกคนซึ่งรวมถึงตัวข้าพเจ้าเองด้วย

ซึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้น ข้าพเจ้าได้นำความรู้สึกจากสภาพแวดล้อมปัจจุบันที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปมาแสดงออกในรูปแบบลักษณะเหมือนจริงบวกกับจินตนาการส่วนตัวในบางส่วน อีกทั้งศึกษาเพิ่มเติมจากนิตยสารและผลงานศิลปะในรูปแบบของการนำเสนอ อาทิ เช่น ผลงานของ Vanessa Beecroft และ Lui Fei ซึ่งข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลในเรื่องของรูปแบบของผลงาน โดยข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงความเป็นกลุ่มสังคมวัยรุ่นในเรื่องพฤติกรรมการแสดงออก เพื่อง่ายต่อการเข้าใจและเห็นถึงสภาพของสังคมวัยรุ่นปัจจุบัน ได้ชัดเจนขึ้น

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

สำหรับผลงานชุดนี้ข้าพเจ้ามีปัญหาในขั้นตอนของการทำภาพร่าง ซึ่งภาพของวัยรุ่นที่ข้าพเจ้าคัดเลือกนำมาใช้เป็นลักษณะที่ไม่เป็นธรรมชาติ จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยน โดยการถ่ายภาพที่ต้องการเอง จากบุคคลใกล้ชิดและเพื่อนสนิท ร่วมไปกับภาพของวัยรุ่นตามนิตยสารบางส่วน อีกทั้งปัญหาของขั้นตอนการสร้างสรรค์ในเทคนิคของแม่พิมพ์ตะแกรงไหม ที่เมื่อนำไปกัดกรด สี screen ได้เกิดการหลุดร่อนออก จากการที่เมื่อทำการพิมพ์ลงบนแผ่นทองแดงเสร็จได้ทำการปิดวานิชดำที่ผสมด้วยน้ำมันทินเนอร์ ทำให้เกิดปฏิกิริยากันระหว่างวานิชดำกับสี Screen ทำให้เกิดการหลุดร่อนเมื่อนำไปแช่น้ำกรด วิธีการแก้ไขจึงต้องเช็ดสี Screen ตรงส่วนที่ต้องการจะปิดวานิชดำออกก่อน จึงจะสามารถนำไปแช่น้ำกรดได้เพื่อจะได้ไม่เกิดปัญหาอื่นๆตามมา

บรรณานุกรม

- คณะวิจัย นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย . มติชนรายวัน วันเสาร์ที่ 7 ธ.ค. 2545 , หน้า12
- บรรจง สันติสุขนิรันดร์ . คม ความคิด , พิมพ์ครั้งที่ 1 (กรุงเทพฯ : หน้าต่างสู่โลกกว้าง , 2543) ,
หน้า 160
- แผ่นพับผลงานจิตรกรรม , Lui Fei , 17 AUG – 15 sep 2002 , The Silom Galleria .
- วาริน จันทระเจริญ . KNOWING FASHION BOOK THREE, พิมพ์ครั้งที่ 1
(กรุงเทพฯ : ดอกหญ้ากรุ๊ป , 2545), หน้า12
- ศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ [ออนไลน์] . (2002) . เข้าถึงได้จาก www.bu.ac.th/bupoll
- สวนดุสิตโพล [ออนไลน์] . (2002) . เข้าถึงได้จาก www.dusit.ac.th/dusitpoll/data_45.html
- DJ SEED 99 . FREESTYLIN, Popteen, ปีที่ พิมพ์ 1 (เมษายน,2545), หน้า 114
- Popteen Team . SPECIAL,Popteen, ปีที่ 2 (มกราคม ,2545) , หน้า 59 , 63
- Riemschneider Burkhard , Grosenic Uta . ART NOW , (Köln ; tashen Gmbh , 2001) ,
p.p 20-21



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ



Fashionohlic No. 1 , 2545
Etching
120x80 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Fashionohlic No. 2, 2546
Etching
80x120 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Fashionohlic no. 3 , 2546
Etching
80x120 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Fashionohlic No. 4 , 2546
Etching
80x120 cm.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นางสาว ปรรธนา เจริญสุขพานิชย์
เกิด 4 ธันวาคม 2523
ที่อยู่ บ้านเลขที่ 1 ซ.เจริญสนิทวงศ์ 50/1 บางพลัด กรุงเทพฯ 10700
02- 8832395

การศึกษา

โรงเรียนพิมลวิทย์
โรงเรียนวัดบวรมงคล
โรงเรียนสายปัญญาในพระบรมราชินูปถัมภ์
ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการแสดงผลงาน

- 2543-2545 - ร่วมแสดงผลงานนักศึกษา ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- 2544 - ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมโตชิบา “ นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต ” ครั้งที่ 13
- 2545 - ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 19
- Project Revista de Arte Postal Mail Art Magazine By Jose’
Roberto Sechi Rio Dejaneiro Brazil , 2002
 - Project postcard with a message of love by Leticia Tonon ,
Brazil,2002