

ระบบทุนนิยมกับวิถีชีวิตของผู้คนในปัจจุบัน

CAPITALIST SYSTEM AND WAY OF LIFE OF PEOPLE TODAY

พันธุ์ศักดิ์ ศักดิ์พิบูลรัตน์

PANSAK SAKPIBOONRAT

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2557

KMITL-2014-AR-M-005-022

CAPITALIST SYSTEM AND WAY OF LIFE OF PEOPLE TODAY

PANSAK SAKPIBOONRAT

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2014
KMITL-2014-AR-M-005-002**

COPYRIGHT 2014

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ระบบทุนนิยมกับวิถีชีวิตของผู้คนในปัจจุบัน
CAPITALIST SYSTEM AND WAY OF LIFE OF PEOPLE TODAY
นักศึกษา นายพันธุ์ศักดิ์ ศักดิ์พิบูลรัตน์
รหัสประจำตัว 55621003
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทัศนศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม รองศาสตราจารย์ กันจณา คำโสภี

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ลายมือชื่อ
รองศาสตราจารย์ อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์	
รองศาสตราจารย์ กันจณา คำโสภี	
รองศาสตราจารย์ อลิตา จันฝังเพชร	
รองศาสตราจารย์ มัลลิกา มังกรวงษ์	
รองศาสตราจารย์ สรรณรงค์ สิงเสนี	
อาจารย์ อรรถชัย ฟองสมุทร	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 15 พฤษภาคม 2557 เวลา 10.00 น.

สถานที่สอบ สาขาวิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ โสวิทยสกุล)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่..... 26 ..เดือน..... พฤษภาคม..... พ.ศ. 2557

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ระบบทุนนิยมกับวิถีชีวิตของผู้คนในปัจจุบัน
นักศึกษา	นายพันธุ์ศักดิ์ ศักดิ์พิบูลรัตน์
รหัสประจำตัว	5621003
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2557
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ.อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ (ร่วม)	รศ.กัญญา คำโสภี

บทคัดย่อ

สังคมบริโภคนิยมในปัจจุบันนั้นดูเหมือนนับวันยิ่งเกิดการส่งเสริมให้บริโภคสิ่งต่างๆ อย่างเกินความจำเป็นมากยิ่งขึ้น เนื่องจากการติดต่อสื่อสารได้สะดวกยิ่งขึ้น ทำให้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ส่งต่อกันอย่างรวดเร็ว กระแสต่างๆ ที่ส่งต่อเป็นประเด็นเกิดขึ้นและหายไปเกิดบ่อยครั้งมากยิ่งขึ้น ในโลกอินเทอร์เน็ตนั้น เกิดการกระตุ้นให้ผู้รับชมเข้าไปปรับทราบข้อมูลต่างๆ เพื่อที่จะโน้มน้าวความคิดของผู้คนให้อยู่ในกระแสตลอดเวลา ยิ่งสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทีวี วิทยุ อยู่ด้วยผลกำไรจากการขายโฆษณา นั้น ยิ่งส่งเสริมวัฒนธรรมการบริโภค สร้างค่านิยมที่ทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ขึ้นในสังคม เราไม่อาจจะปฏิเสธหรือหนีจากโลกของการบริโภคได้ หากแต่ในปัจจุบันบริษัทต่างๆ แสวงหาวิธีการ โปรโมทสินค้าในรูปแบบใหม่ๆ เพื่อให้เกิดการกระตุ้นความสนใจในสินค้าของตนจนละเอียดถึงระบบศีลธรรมอันดี ทำให้เป็นข่าวกลายเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์ในสังคมในช่วงหนึ่ง ในโลกโลกาภิวัตน์ในปัจจุบันนั้นระบบบริโภคนิยมได้แทรกซึมไปยังหน่วยย่อยสังคม และถูกมองว่าเป็นต้นกำเนิดของปัญหาต่างๆ มาอย่างยาวนาน เมื่อย้อนกลับมามองที่สังคมไทยนั้น สังคมที่มีพระพุทธศาสนาเป็นหลักธรรมที่คอยค้ำจุนของสังคมกำลังจะเสื่อมทรุดลงเมื่อลัทธิบริโภคนิยมเข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้ผู้คนนั้นเริ่มตั้งข้อสงสัยและเสื่อมศรัทธากับศาสนา เพียงเพราะการกระทำของพระภิกษุบางรูป อย่างไรก็ตามในโลกปัจจุบันนี้ผู้คนต้องดำเนินชีวิตด้วยความมีสติอย่างมาก เนื่องจากเราดำเนินชีวิตอยู่ท่ามกลางสิ่งชั่วร้ายกระตุ้นให้เกิดการบริโภคและยังมีความทวีความรุนแรงเพิ่มขึ้นจากในอดีต จนค่านิยมนั้นกลายเป็นความเคยชินและกลายเป็นวัฒนธรรมจนถึงการกำหนดพฤติกรรมของผู้คนในสังคมนั้นๆ โดยทำให้คุณธรรมและศีลธรรมอันดีที่เคยมีนั้นเสื่อมสลายไป

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้นั้น ข้าพเจ้ามุ่งเน้นในการวิเคราะห์และหาที่มาของความหมายของการบริโภคนิยมเพื่อให้เกิดความเข้าใจและรับรู้ได้ถึงสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เพื่อนำมาสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อถ่ายทอดทัศนคติของตนเองแก่ผู้รับชมงาน โดยอ้างอิงกับสถานการณ์ของปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เพื่อให้เกิดการตระหนักและรับรู้ถึงปัญหาในด้านต่างๆ จะได้เกิดเป็นแรงบันดาลใจส่งต่อไปสู่สาธารณะเพื่อช่วยกันพัฒนาและส่งเสริมปรับปรุงคุณภาพของตนเองและสังคมให้ดียิ่งขึ้น และรู้เท่าทันและตระหนักถึงผลเสียของการบริโภคเกิดความจำเป็น

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ได้ถูกสร้างเป็นผลงานศิลปะภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 1 เรื่อง โดยใช้วิธีการนำเสนอผ่านทางโทรทัศน์หรือเครื่องฉายโปรเจกเตอร์ หลังจากการสร้างสรรค์สมบูรณ์แล้วได้นำสู่กระบวนการวิเคราะห์ในภาคเอกสาร โดยแบ่งออกเป็น 5 บท เริ่มตั้งแต่ที่มา อิทธิพลทางศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง การดำเนินการสร้างสรรค์ การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ รวมไปถึงบทสรุป เพื่อให้เห็นวิธีการทำงานอย่างเป็นขั้นตอนจนสำเร็จสมบูรณ์โดยผลงานศิลปกรรมชุดนี้ สร้างความพึงพอใจในสุนทรียะ เนื่องจากการค้นหาเทคนิค มีการแก้ปัญหาและพัฒนาอย่างเป็นระบบ จนเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และคาดว่าจะเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไปในภายภาคหน้า

Thesis	Capitalist system and way of life of people today
Student	Mr. Pansak Sakpiboonrat
Student ID	55621003
Degree	Master of Fine Arts
Program	Visual Arts
Year	2014
Thesis Advisor	Assoc. Prof. Ariya Kitticharornwiwat
Thesis Co.Advisor	Assoc.Prof. Kanjana Dumsolpi

ABSTRACT

Consuming Social nowadays has provoked consuming behavior to grow faster because of the communication is easy which makes passing information faster, especially the internet that makes everything faster and easier and easy to convince the consumers. Also TV and radio that can be lasted by the advertisement that builds a new value and trend to consume the products which lead to many social problems and we can't deny or get away from that. Advertising companies today has been using new strategic and method to present new ways of advertisement to provoke product consuming without morals and became talk of the town for a while. Also, this kind of advertisement has penetrated to sub-genres of the society and was considered as a root of social problems. If we look back to Thai social that has a Buddhist idea as main rules, this social has been slowly falling because of the consuming behavior and some monks' behavior, and people losing faith and start to have questions and doubts. We have to live with consciousness in the social full with temptations and provocative. People have become so numb and used to live and ignore it. Then that has become a social standard without any morals.

This research has focused on the analysis of the roots of advertisement to find the real meaning of advertisement to understand what is happening now and can create my own art to communicate with the audiences. By referring to the present situations to make the audience realize and try to improve their selves better, also having the awareness of unnecessary consuming.

This thesis was present as an animation movie throughout TV and projector. After completion the process was the documents which divided into 5 chapters: The Beginning, Influences, Creation, Analysis, and The Conclusion, to show the systematic making process for the appreciation.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ข้าพเจ้าได้รับความช่วยเหลือในด้านต่างๆ กำลังใจจากคนรอบข้างและความกรุณาจากบุคคลหลายท่าน ซึ่งส่งผลให้ข้าพเจ้าได้ทำงานจนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าจึงขอขอบพระคุณทุกท่าน ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณครอบครัวของข้าพเจ้า ที่คอยให้ความรัก ความห่วงใย กำลังใจและโอกาสทางการศึกษาแก่ข้าพเจ้า และสนับสนุนทางด้านทรัพย์สินเงินทองในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ขอกราบขอบพระคุณอย่างซาบซึ้ง

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ ที่มอบความรู้ คำแนะนำ ในการสร้างสรรค์ผลงานแก่ข้าพเจ้า

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ กันจณา คำโสภี ที่คอยให้ความรู้ ประสบการณ์ และโอกาสที่สำคัญแก่ข้าพเจ้า

และสุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาทัศนศิลป์ทุกท่าน ที่ทุ่มเทถ่ายทอดความรู้ ให้ความช่วยเหลือ คอยให้คำแนะนำ และคำปรึกษาแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น จนทำให้งานสำเร็จลุล่วงด้วยดีเสมอมา จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ประสบผลสำเร็จอย่างสมบูรณ์

พันธุ์ศักดิ์ ศักดิ์พิบูลรัตน์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	III
กิตติกรรมประกาศ.....	V
สารบัญ.....	VI
สารบัญภาพ.....	VIII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
1.2 แนวความคิดการสร้างสรรค์.....	1
1.3 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	2
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะกรรม.....	3
2.1 วิดีโออาร์ต (Video Art).....	3
2.2 ทฤษฎีในมุมมองพุทธศาสนา.....	8
2.3 บริโคนิยมในสังคมปัจจุบัน.....	12
2.4 มิติด้านจิตใจของบริโคนิยม.....	13
2.5 สามระดับของบริโคนิยม.....	14
2.6 กลไกของรัฐบาลที่ส่งเสริมการบริโคนิยม.....	15
2.7 ผลกระทบต่อธรรมชาติ สังคม และชีวิต.....	15
2.8 ศาสนาบริโคนิยม.....	16
บทที่ 3 การดำเนินการสร้างสรรค์.....	19
3.1 วิเคราะห์ข้อมูลด้านแนวความคิดและการถ่ายทอดตามทัศนคติ.....	19
3.2 การวิเคราะห์กระบวนการทางความคิดที่นำไปสู่วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน.....	20
3.3 การสร้างภาพร่าง.....	21
3.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	27

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.5 การแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	27
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	28
4.1 การวิเคราะห์ผลงานโดยรวม.....	28
4.2 การวิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	30
4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ.....	44
4.4 สรุปผลการวิเคราะห์.....	47
ภาพผลงานวิทยานิพนธ์.....	48
บทที่ 5 สรุปผลการสร้างสรรค์.....	54
บรรณานุกรม.....	55
ประวัติผู้เขียน.....	56

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
3.1 ภาพแสดงกระบวนการทางความคิดที่นำไปสู่วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน.....	20
3.2 ภาพร่างครั้งที่ 1 ภาพ 1.....	21
3.3 ภาพร่างครั้งที่ 1 ภาพ 2.....	21
3.4 ภาพร่างครั้งที่ 1 ภาพ 3.....	21
3.5 ภาพร่างครั้งที่ 1 ภาพ 4.....	21
3.6 ภาพร่างครั้งที่ 1 ภาพ 5.....	21
3.7 ภาพร่างครั้งที่ 1 ภาพ 6.....	21
3.8 ภาพร่างครั้งที่ 2 ภาพ 1.....	22
3.9 ภาพร่างครั้งที่ 2 ภาพ 2.....	22
3.10 ภาพร่างครั้งที่ 2 ภาพ 3.....	22
3.11 ภาพร่างครั้งที่ 2 ภาพ 4.....	22
3.12 ภาพร่างครั้งที่ 2 ภาพ 5.....	22
3.13 ภาพร่างครั้งที่ 2 ภาพ 6.....	22
3.14 ภาพร่างครั้งที่ 3 ภาพ 1.....	23
3.15 ภาพร่างครั้งที่ 3 ภาพ 2.....	23
3.16 ภาพร่างครั้งที่ 3 ภาพ 3.....	23
3.17 ภาพร่างครั้งที่ 3 ภาพ 4.....	23
3.18 ภาพร่างครั้งที่ 3 ภาพ 5.....	23
3.19 ภาพร่างครั้งที่ 3 ภาพ 6.....	23
3.20 ภาพร่างครั้งที่ 4 ภาพ 1.....	24
3.21 ภาพร่างครั้งที่ 4 ภาพ 2.....	25
3.22 ภาพร่างครั้งที่ 4 ภาพ 3.....	25
3.23 ภาพร่างครั้งที่ 4 ภาพ 4.....	26
3.24 ภาพร่างครั้งที่ 4 ภาพ 5.....	26
4.1 ภาพทัศนธาตุเส้นของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	31
4.2 ภาพทัศนธาตุเส้นของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	31
4.3 ภาพทัศนธาตุเส้นของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	31
4.4 ภาพทัศนธาตุเส้นของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	32

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.5 ภาพทัศนธาตุเส้นของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5.....	32
4.6 ภาพประกอบของทัศนธาตุสี.....	33
4.7 ภาพทัศนธาตุสีของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	33
4.8 ภาพทัศนธาตุสีของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	33
4.9 ภาพทัศนธาตุสีของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	34
4.10 ภาพทัศนธาตุสีของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	34
4.11 ภาพทัศนธาตุสีของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5.....	34
4.12 ภาพทัศนธาตุน้ำหนักของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	35
4.13 ภาพทัศนธาตุน้ำหนักของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	35
4.14 ภาพทัศนธาตุน้ำหนักของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	36
4.15 ภาพทัศนธาตุน้ำหนักของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	36
4.16 ภาพทัศนธาตุน้ำหนักของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5.....	36
4.17 ภาพทัศนธาตุรูปทรงปกติของผลงานวิทยานิพนธ์.....	37
4.18 ภาพทัศนธาตุรูปทรงอิสระของผลงานวิทยานิพนธ์.....	37
4.19 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์เรื่องย่อ เรื่องที่ 1.....	38
4.20 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์เรื่องย่อ เรื่องที่ 2.....	39
4.21 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์เรื่องย่อ เรื่องที่ 3.....	40
4.22 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์เรื่องย่อ เรื่องที่ 4.....	41
4.23 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์เรื่องย่อ เรื่องที่ 5.....	42
4.24 ภาพการจัดองค์ประกอบ 1.....	44
4.25 ภาพการจัดองค์ประกอบ 2.....	45
4.26 ภาพการจัดองค์ประกอบ 3.....	46
4.27 ภาพการจัดองค์ประกอบ 4.....	46
4.28 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	49
4.29 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	50
4.30 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3.....	51
4.31 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4.....	52
4.32 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5.....	53

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

ลัทธิบริโภคนิยม หมายถึงการนิยมบริโภคฟุ่มเฟือยเกินความต้องการที่จำเป็นในชีวิตและเกินกว่าฐานะรายได้หรือความสามารถในการผลิตของคนหรือของประเทศ เป็นลัทธิที่แพร่หลายในประเทศไทยมาก ไม่ใช่เฉพาะนิสิต นักศึกษา เยาวชนวัยรุ่นหนุ่มสาวเท่านั้นที่นิยมใช้จ่ายฟุ่มเฟือย คนทั่วไปต่างก็นิยมใช้จ่ายฟุ่มเฟือยกันเป็นส่วนใหญ่ ดังจะเห็นได้จากที่ปี 2553 หนี้ครัวเรือนต่อจีดีพีจาก 6.37 ล้านล้านเพิ่มขึ้นเป็น 8.97 ล้านล้านในปี 2556 (ข้อมูลจากธนาคารแห่งประเทศไทย) ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นเพราะรัฐบาลมีนโยบายในการกระตุ้นการบริโภคเพื่อขยายการเติบโตทางเศรษฐกิจ ทั้ง ๆ ที่รายได้ของคนในประเทศยังเท่าเดิม ส่งผลให้ผู้คนในสังคมเมามัวในการบริโภคและแบกภาระหนี้สินเพิ่มมากขึ้น เรามักจะมองว่าปัญหาลัทธิบริโภคนิยมเกิดจากการเลียนแบบวัฒนธรรมทุนนิยมตะวันตก ซึ่งมีส่วนจริง แต่คนในประเทศทุนนิยมตะวันตกเองรวมทั้งญี่ปุ่นก็อาจจะไม่ได้ติดในลัทธิบริโภคนิยมมากเหมือนคนไทยก็ได้ การไปจับจ่ายใช้สอย ซื้อสินค้าที่จำเป็นในชีวิตเป็นเรื่องการบริโภคตามปกติที่คนทุกประเทศทำกัน แต่การจับจ่ายใช้สอยมากเกินไป บ่อยเกินไป แพงเกินกว่าฐานะรายได้และความจำเป็นที่คนไทยนิยมทำกัน ถือว่าอยู่ในขั้นเสพติดลัทธิบริโภคนิยม ลัทธิบริโภคนิยมที่ระบาดในประเทศไทยได้ง่ายมากคงมาจากหลายปัจจัยรวมทั้งรากเหง้าทางวัฒนธรรมเดิมของไทยน่าจะมีส่วนส่งเสริมให้คนไทยนิยมบริโภคฟุ่มเฟือยอีกด้วย

1.2 แนวความคิดสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์งานศิลปะได้รับแรงบันดาลใจมาจากข่าวสารและข้อมูลที่พบเจอรอบ ๆ ตัวในชีวิตประจำวัน ซึ่งดูเหมือนว่านับวันผู้คนในสังคมยิ่งเมามัวกับการบริโภคกันเกินความพอดีมากยิ่งขึ้น ซึ่งน่าแปลกใจทั้ง ๆ ที่มีประเทศไทยนั้นมีพุทธศาสนาเป็นศาสนาประจำชาติ และพยายามมุ่งเน้นเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อเป็นหลักในการดำเนินชีวิต เนื่องจากข้าพเจ้าเติบโตมาในรูปแบบเศรษฐกิจพอเพียงภายใต้ศาสนาพุทธมาตั้งแต่เด็ก ทำให้มีความรู้สึกต่อต้านรูปแบบบริโภคนิยมแบบเกินพอดี ผลงานศิลปะเล่าเรื่องถึงสังคมปัจจุบันที่ได้รับอิทธิพลมาจากบริโภคนิยมแบบเกินพอดี โดยรูปแบบประชดเสียดสีมีความเป็นตลกร้ายและสนุกสนานภายใต้สื่อศิลปะคอมพิวเตอร์

1.3 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1.3.1 เพื่อสื่อสารทัศนคติแนวความคิดของข้าพเจ้าที่มีต่อสังคมไทยปัจจุบัน และบอกเล่าเรื่องราวให้แสดงถึงสถานะสังคมไทยในโลกโลกาภิวัตน์โดยได้ตกอยู่ภายใต้การบริโภครายอย่างเกินความพอดี

1.3.2 สร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบศิลปะคอมพิวเตอร์โดยต้องการให้ผู้รับชมรับรู้และเข้าใจง่ายและตระหนักถึงผลเสียของการบริโภคนิยมแบบเกินความพอดี

1.3.3 งานศิลปะสร้างสรรค์ขึ้นในรูปแบบประชดเสียดสี เพื่อให้เกิดความบันเทิงใจต่อผู้รับชม

1.3.4 เพื่อศึกษาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานศิลปะของตนเองต่อไปและบุคคลทั่วไป ให้เกิดการสร้างสรรค์ให้เปิดกว้างมากยิ่งขึ้น

1.4 ขอบเขตของโครงการ

ด้านเนื้อหาละเรื่องราว แสดงถึงค่านิยมต่าง ๆ ของการบริโภครายของสังคมไทยในปัจจุบันที่มักจะมาพร้อมสื่อต่าง ๆ เช่น TV, Internet, ข่าวต่าง ๆ และทั้งที่ได้รับจากประสบการณ์ของตนเองในชีวิตประจำวัน ด้านเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะสร้างสรรค์โดยคอมพิวเตอร์ ในรูปแบบแอนิเมชัน ขนาด 1920x1080 พิกเซล และนำเสนอผ่านทางโทรทัศน์หรือโปรเจคเตอร์

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

1.5.1 ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับความหมายของบริโภคนิยมจนเกิดความเข้าใจ เพื่อให้สามารถจำแนกประเภทของการบริโภครายในสังคมที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันให้ออกมาเป็นหัวข้อต่าง ๆ และจะเน้นรายละเอียดแต่ละหัวข้อที่จำแนก เพื่อหาที่มาของพฤติกรรมของผู้คนและนำไปเป็นข้อมูลในการทำงานศิลปะต่อไป

1.5.2 นำข้อมูลมาตีความเพื่อศึกษาหาสัญลักษณ์และรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสามารถสื่อถึงเรื่องที่ต้องการแสดงออก

1.5.3 สร้างภาพร่างผลงาน ที่มีเนื้อหาและแนวความคิดสอดคล้องกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ

1.5.4 เริ่มสร้างสรรค์ผลงานจริง

บทที่ 2

อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะกรรม

มีเงินล้านหนึ่งก็หิวสิบล้าน มีเงินสิบล้านก็หิวร้อยล้าน มันเป็นเปรตอยู่ตลอดเวลา คำสอนจากท่านพุทธทาสภิกขุ ซึ่งสะท้อนพฤติกรรมของผู้คนได้ในทุกยุคทุกสมัย ดูเหมือนคำนิยามของความร่ำรวยในสังคมปัจจุบันนั้น มีความสำคัญยิ่งกว่าศีลธรรมอันดี ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อสะท้อนภาพลักษณ์ของสังคมในปัจจุบัน โดยได้ศึกษาอิทธิพลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน ดังต่อไปนี้

2.1 วิดีโออาร์ต (Video Art)

โดยทั่วไปแล้วมีความเห็นกันว่า การใช้โทรทัศน์มาเป็นสื่อในทางศิลปะเป็นการทดลองและด้วยเหตุผลที่ว่าศิลปินไม่ได้คิดค้นแบบนี้ก่อนต้นทศวรรษที่ 60 ดังนั้นมันจึงควรได้รับการยอมรับว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ แต่ในความเห็นของข้าพเจ้าจนถึงขณะนี้มันนับเป็นการทดลองทางศิลปะได้เพียงน้อยนิดเท่านั้น ตัววัตถุที่เป็นผลงานนั้นอาจจะใหม่สำหรับงานศิลปะ แต่ในกรอบมโนทัศน์หลัก และทัศนคติทางสุนทรียะของวิดีโอส่วนมากที่เป็นงานศิลปะนั้นค่อนข้างน่าเบื่อที่เดียว

ปรกติแล้ว ผลงานในแขนงนี้มักจะแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลัก : การบันทึกภาพศิลปะเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Art Performance) การบันทึกภาพสิ่งแวดล้อมที่ได้ติดตั้งโทรทัศน์วงจรปิดได้ และการบันทึกภาพเพื่อเป็นหลักฐานหรือเป็นภาพทางการเมือง ในกลุ่มแรก การแสดงทางศิลปะบางเหตุการณ์โดยศิลปินและเพื่อนๆ หรือรูปที่สร้างรูปขึ้นจากการควบคุมด้วยอิเล็กทรอนิกส์จะถูกอัดย่อเก็บ และทำซ้ำลงบนความยาวที่มีมาตรฐานของเทปสำหรับนำมาฉายในโอกาสต่อไป

ในกลุ่มที่สอง คน เครื่องจักรกล ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมที่มีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ การสื่อสาร และบางทีก็อาจเป็นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของกันและกันในเวลาหนึ่ง แม้ว่าในบางครั้งจะมีการบันทึกเทปไว้เพื่อเป็นหลักฐานว่าได้เกิดอะไรขึ้น มันก็ไม่อาจจะทำได้อย่างสมบูรณ์แบบแต่สามารถที่จะเอาเทปนั้นมาใช้ในเวลาอื่น หรือตัดกิจกรรมที่เกิดขึ้นก่อนออกได้เพื่อที่จะเสนอขึ้นตอนของเหตุการณ์ที่ดำเนินไป

ในกลุ่มที่สาม เหตุการณ์ที่เห็นว่ามีค่าทางสังคมที่ถูกบันทึกไว้ด้วยเครื่องมือขนาดที่ใช้งานได้คล่องตัว (หรือ ที่ถูกถ่ายทอดมาตามสายเคเบิลซึ่งมีอยู่น้อยมาก) เพื่อที่จะช่วยให้สาธารณชนที่ปรกติแล้วไม่อาจเข้าถึงเรื่องเหล่านั้นในสื่อทางโทรทัศน์ หรือด้วยสื่อสารมวลชนอื่นๆ ได้ตาสว่างขึ้น ข้าพเจ้าลดระดับกลุ่มที่สามให้มีความสำคัญทางสังคมมากกว่าทางศิลปะ เพราะแม้ว่า

มันจะได้รับการโอบอุ้มในทางศิลปะในขณะที่ไม่มีใครต้องการ แต่ที่ถูกต้องแล้วงานเช่นนี้จะต้องทำในโลกของความเป็นจริงไม่ใช่ในโลกศิลปะ เกิดการตระหนักกันขึ้นว่า การใช้วิดีโอเช่นนี้จะสามารถนำมาซึ่งการทดลองอันมีค่าของมนุษยชาติ แต่การที่จะรวมเอางานกลุ่มนี้เข้ามาอภิปรายถกเถียงในทางศิลปะด้วยเพียงเพราะว่ามันได้ใช้โลกศิลปะมาเป็นตัวกันชน ก็เท่ากับเป็นการจำกัดคุณประโยชน์อันแท้จริงของมันให้ลงมาอยู่ในกลุ่มทางปัญญาเล็กๆ เท่านั้น และเป็นการเบี่ยงเบนความเข้มข้นในการวิพากษ์วิจารณ์ของสิ่งนี้ด้วยข้อกล่าวอ้างทางสุนทรีย

ดังนั้น ข้าพเจ้าจะจำกัดความคิดเห็นของข้าพเจ้าอยู่ในสองกลุ่มแรกเท่านั้น แน่แน่นอนว่ามีการซ้อนเหลื่อมกันในระหว่างกลุ่มและบางครั้งก็มีการเพิ่มวิธีการอื่นเข้าไปด้วย เช่น การใช้วิทยุ โทรทัศน์ โทรเลข ฟิล์ม และสไลด์ แต่โดยทั่วไปแล้วการแบ่งกลุ่มเช่นนี้ช่วยในการจัดตำแหน่งว่าเกณฑ์ทางความคิดของศิลปินนั้นอยู่ในพื้นที่ใด จนถึงขณะนี้มากกว่า 12 ปีแล้ว หลังจากที่ เพ็ค (Paik) และ วอสเทล (Vostell) ใช้เครื่องรับโทรทัศน์เป็นตัวช่วยจัดฉากในงานที่สร้างสิ่งแวดล้อม (Environments) และงานที่เป็นการสร้างเหตุการณ์ (Happening) ความคิดที่จะประเมินคุณค่าผลงานในแขนงนี้จึงเป็นสิ่งที่น่าจะทำได้

เป็นที่ชัดเจนต่อทุกคนว่า ความนิยมที่มีมากขึ้นในงาน 2 แบบนี้ ก็ด้วยเหตุผลที่เด่นชัดว่า ศิลปะวิดีโอเทปนั้นคุ้มแก่การลงทุนในทุกประการ การบันทึกเทปการแสดงเพอร์ฟอร์แมนซ์ของศิลปินที่กำลังทำอะไรบางอย่าง หรือเทปที่บันทึกภาพรูปแบบนามธรรมกำลังทำอะไรบางอย่าง ในท้ายที่สุดแล้วก็เช่น ศิลปะที่มีลักษณะแบบละคร (Theatrical Arts) มันทำให้เกิดการเปรียบเทียบกับการคำในโทรทัศน์ ละครชวนหัวที่มีให้ดูทุกวัน การสาธิตผลิตภัณฑ์ใหม่ การโฆษณา รายการการศึกษาทางโทรทัศน์ และภาพยนตร์ที่สร้างภาพเป็นนามธรรม ซึ่งส่วนใหญ่ดูอิมมูนิทิมในช่วง 30 ปีเศษมาแล้ว แม้จะมีการแสดงเพอร์ฟอร์แมนซ์น้อยครั้งที่มีความพิเศษเฉพาะเหมือนงานละครเวที และก็มีน้อยลงไปอีกที่มีความเกี่ยวข้องกับวิดีโอ เท่าที่นึกได้ก็มีการบันทึกเทปของอาคองซี (Vito Aconci) และ โจอัน โจนาส (Joan Jonas) ส่วนใหญ่ศิลปินกลุ่มนี้จะบันทึกภาพการแสดงเอาไว้ไม่มากนัก หรือจะใช้องค์ประกอบต่าง ๆ ของ "เทคนิคพิเศษ" ทำให้ได้ผลเหมือนหรือดีกว่า ภาพยนตร์ วิดีโอเทปจึงมีราคาถูกลงและเร็วกว่ามาก

ยิ่งกว่านั้น ความนิยมในการปฏิบัติจนเป็นแบบแผนเช่นนี้ถูกกระตุ้นโดยหอศิลป์และพิพิธภัณฑสถานศิลปะต่างๆ ที่จัดวางเทปจำหน่ายเป็นเหมือนสินค้าเช่นเดียวกับงานภาพพิมพ์ที่มียอดจำหน่ายผลิต นักสะสมซื้อขายเทปเหล่านี้เป็นศิลปะวัตถุ และผู้ชมก็เสพงานเหล่านี้เป็นภาพยนตร์หรือส่วนตัวอยู่กับบ้าน ความสำคัญที่เพิ่มพูนขึ้นของประวัติศาสตร์ศิลปะ และกระแสการยั่วชวนในแบบของหอศิลป์ถูกนำเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับเทปทุกๆ ม้วนที่มีการนำมาฉาย มันมีแหล่งที่มาและได้รูปแบบหรือแบบฉบับ การแข่งขันและวิธีการของการรับชมซึ่งปฏิบัติกันเป็นปรกติอยู่แล้ว เทปเหล่านี้จึงประกอบด้วย "การค้นพบ" เพียงน้อยนิดเท่านั้น มันไม่ใช่การทดลองเลย เมื่อมีโอกาสได้ชมการแสดงเพอร์ฟอร์แมนซ์สด ซึ่งใช้วิดีโอเข้ามาร่วมเป็นส่วนประกอบของฉากด้วย เช่น ในผลงาน

ของโจนาส และชทริชเลอ หรือในงานซึ่งใช้วิดีโอเป็นเหมือนผู้แสดงคนหนึ่ง เช่น ในผลงานของเนด บอบคอฟฟ์ (Ned Bobkoff) ที่ใช้วิดีโอเทป VTR ที่บันทึกไว้เป็นตัวแทนสำหรับเครื่องบันทึกเสียงในงานของซามูเอล เบคเคทท์ (Samuel Beckett) ชื่อ Krapp's Last Tape การแสดงเหล่านี้พุ่งตรงในทิศทางของละครเวที ที่ยังรักษาเงื่อนไขปรกติทางกายภาพของงานศิลปะชนิดนี้ได้แก่ การใช้เวลาเฉพาะช่วงหนึ่งมีพื้นที่ที่มีทั้งผู้ชมและผู้แสดงแล้วทำให้เกิดสิ่งที่มีชีวิตขึ้นหรือไม่เมื่อโครงสร้างขององค์ประกอบเช่นนี้มีความมั่นคงที่ตายตัวจากเวลาหนึ่งไปสู่อีกเวลาหนึ่ง การเปลี่ยนแปลงภายในก็เกือบจะไม่มีเลยในรายละเอียด โครงสร้างแบบละครเวทีที่ไม่มีความเปลี่ยนแปลงเช่นนี้เป็นสิ่งที่น่ากล่าวถึงอย่างยิ่งในบริบทของเทปศิลปะวิดีโอ เพราะเหตุว่ามันถูกนำมาแสดงต่อสาธารณะราวกับเป็นเวทีภาพยนตร์ฉบับกระเป๋าคู่

ในทางตรงกันข้าม ศิลปินที่ใช้โทรทัศน์วงจรปิดบันทึกภาพสิ่งแวดล้อม พยายามที่จะใช้บางสิ่งในสื่อชนิดนี้ที่ไม่เหมือนกับภาพยนตร์หรือศิลปะแขนงอื่น สำหรับลักษณะทางการทดลองมากที่สุดในงานของศิลปินกลุ่มนี้ ได้แก่ การมุ่งเน้นลงไปที่สถานการณ์ที่เป็นกระบวนการมากกว่าจะมุ่งทำการแสดงสำเร็จรูปบางอย่างเพื่อเป็นผลผลิตเอาไว้ขายในโอกาสข้างหน้า แน่นนอนผลผลิตทำให้เราได้ประสบการณ์ใหม่และให้ผลทางความคิดได้ เช่น ยากล่อมประสาท สกีนน้ำ หรือแม้แต่เครื่องรับโทรทัศน์ แต่ผลผลิตทางศิลปะ 1 นั้น ก่อนไปทางที่จะดึงให้คนตอบสนองตามแบบที่เป็นมา ซึ่งมีประสบการณ์ใหม่และความคิดที่ได้จากผลผลิตเหล่านั้นน้อยมาก

ในงานวนศิลป์ที่สร้างวิดีโอจากโทรทัศน์วงจรปิดมี ดักลาส เดวิส (Douglas David) ฉนวน ดาวันีย์ (Juan Dawney) แฟรงค์ จิลเลทท์ (Frank Gillette) บรูส เนามาน (Bruce Nauman) กลุ่ม พัลซ่า (the Pulsa) อีรา ชไนเดอร์ (Ira Schneider) และคีท ซอนเนียร์ (Keith Sornier) วิดีโอจากศิลปินกลุ่มนี้ใช้ระบบของการสะท้อนกลับไปกลับมา การสื่อสาร การแสดงปฏิกริยาโต้ตอบ และบทสนทนาที่เชื่อมตนเองกับสิ่งที่อยู่ภายนอกตนเองและในทางกลับกัน อุปกรณ์ที่ใช้สำหรับติดต่อกันนี้เรียกหรือให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีในพฤติกรรมของมนุษย์รวมไปถึงผู้มีส่วนร่วมที่ไม่ใช่มนุษย์ด้วยเช่นกัน ราวกับว่ามันอยู่ในระบบนิเวศน์อย่างหนึ่งที่ปรับเปลี่ยนใหม่ให้ถูกต้องได้ครั้งแล้วครั้งเล่าไม่รู้จบ (ฉันตั้งใจใช้คำที่เน้นจนเกินจริงในที่นี้เพื่อย้ำให้เห็นความยิ่งใหญ่บางประการหรือความจริงจังอย่างมากในผลงานเหล่านั้น)

ผลงานบางชิ้นรวบรวมเอาการสื่อสารในเวลาที่เกิดขึ้นจริงระหว่างสาธารณะกับสถานีโทรทัศน์ การใช้โทรศัพท์ และเทคโนโลยีที่ใช้ส่งข้อความอย่างรวดเร็ว ทั้งหมดที่เกิดขึ้นนี้จะส่งผลย้อนกลับมาสู่การถ่ายทอดทางโทรทัศน์ เพื่อทำให้มีการเปลี่ยนแปลงแก้ไขหรือเป็นการแสดงความคิดเห็นโดยสาธารณะชนที่มีส่วนร่วม ผลงานอื่นๆ มีการจัดฉากอย่างพิถีพิถัน มีจอโทรทัศน์และกล้องบันทึกภาพประกอบด้วย เมื่อผู้ชมผ่านเข้ามาเห็นภาพของตัวเองจากมุมมองอื่น และในเวลาที่ย่ำลง กระจกสะท้อนภาพตัวเองแบบนี้ อาจถูกทับซ้อนหรือปะต่อกับภาพจากเทปที่บันทึกไว้ล่วงหน้าแล้ว หรือภาพที่สร้างขึ้นจากการใช้อิเล็กทรอนิกส์ด้วย

ยังมีผลงานอื่นๆ อีกที่ประกอบขึ้นจภาพและกล้องบันทึกภาพจำนวนมากที่ติดตั้งเป็นวง จากศูนย์กลางหรือมีการจัดเป็นชุด ซึ่งฉายภาพของจักรวาล ธรรมชาติ เมือง หรือจุดชี้ชะตาหลายๆภาพ ในเวลาเดียวกัน และมีห้องที่เกือบจะว่างเปล่าบรรจุไว้เพียงเครื่องฉายวิดีโอที่ขยายภาพทะเลทราย สถานีรถไฟใต้ดิน และภาพตัวผู้ชมคนหนึ่งในขณะที่นั้นจริงๆจากขนาดในจอโทรทัศน์ให้ใหญ่ขึ้นมา จนเต็มผนัง ผลจากการใช้มุมมองด้านตรงข้ามกันและบรรยากาศที่ได้คาดคะเนไว้แล้วของ สิ่งแวดล้อมที่เป็นภาพผนังว่างๆ (หรือบางครั้งก็เป็นภาพมุมแคบๆ) กล้องที่ติดตั้งไว้ 1 หรือ 2 ตัว และจอภาพ 1 เครื่อง จะแสดงภาพเป็นส่วนๆ ของทางเดินหรือผนังว่างเปล่าที่นิ่งไร้ความ เคลื่อนไหว ภาพเหล่านี้คล้ายคลึงกับจอภาพของยามรักษาความปลอดภัยในอพาร์ทเมนต์ราคาแพง ใครคนหนึ่งกำลังรอให้ขโมยเดินเข้ามาในทางของกล้อง และแน่นอนว่า “ขโมย” คนนั้นก็คือผู้ชม ในนิทรรศการนั่นเอง

เล่ห์กลของผลงานเหล่านี้ยังทำให้ผู้ชมรู้สึกขยาด ระดับของความคิดเชิงวิจารณ์ในผลงาน เหล่านี้ ก่อตัวขึ้นจากสมมุติฐานต่อคนและพื้นที่ที่เหมือนๆ กัน ซึ่งถูกติดตั้งไว้ด้วยอุปกรณ์ต่างๆ และความเชื่อมั่นอย่างหนักแน่นต่อความรุ่งเรืองของอุปกรณ์กลไกที่จะนำไปสู่จินตนาการ ข้าพเจ้า รู้สึกว่านี่เป็นความคิดดีๆ และอ่อนไหวจนเกินไป ยกตัวอย่างเช่น มีความคิดหนึ่งซึ่งศิลปิน อิตาลีเขียนบางคนเป็นผู้เผยแพร่มาก่อนปี 1914 และถูกนำมาใช้กันอย่างซ้ำซากในทศวรรษที่ 60 ความคิดที่ว่านี่ก็คือ มีบางสิ่งบางอย่างที่สำคัญอย่างยิ่งต่อชีวิตที่เกี่ยวข้องกับการไหลถ่ายเทข้อมูล ความรู้สึก และกิจกรรมระหว่างคนและสังคม โดยไม่ต้องเลือกสรรและเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วพร้อมๆ กันในเวลาเดียว นี่เป็นความคิดที่ปฏิเสธวิธีการที่คนและสังคมเลือกที่จะรับและแลกเปลี่ยนข่าวสาร มีเรื่องทางวิทยาศาสตร์ที่คิดกันขึ้นมาเป็นสมมุติฐานว่า เทคโนโลยีการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ สามารถจะนำมาซึ่งความสำนึกในระดัมหภากและไปถึงระดับจักรวาลเลยทีเดียว เมื่อไม่มีที่ให้อ ต้องขยายการใช้เทคโนโลยีนี้ในโลกอีกต่อไปแล้ว ถึงวันนั้นหรือถ้าเป็นเช่นนั้นเราจะไขว่คว้าและ นำมันมาใช้ได้ราวกับพรที่ได้รับจากสวรรค์ ยิ่งกว่านั้นผลงานเหล่านี้ไม่อาจตอบคำถามต่อความ ต้องการความเป็นส่วนตัวที่ชัดเจนของเราได้ สิ่งแวดล้อมที่เจียบสงบชวนให้ครุ่นคิด ณ ที่ซึ่ง ความรู้สึกอันละเอียดอ่อนทางกายและทางอารมณ์จะถูกกระตุ้นอย่างรุนแรงเป็นสิ่งที่ตั้งอยู่บน สมมุติฐานว่า การสงบนิ่งลงครุ่นคิดไตร่ตรองและความเป็นส่วนตัวเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในหอศิลป์ แต่ก็น่าจะเห็นกันชัดเจนแล้วว่า ทุกวันนี้ทันทีที่ทุกคนเดินเข้าไปในหอศิลป์ก็จะเข้าไปอยู่ในฉากที่ ได้จัดเอาไว้ราวกับว่าเป็นผลงานศิลปะไปด้วย ไม่มีใครรู้สึกว่าได้อยู่คนเดียว หอศิลป์ไม่ใช่ที่สงบ เจียบเอาไว้พัก ทุกอย่างกลายเป็นศิลปะโดยไม่รู้ตัว

มีความปักใจหลงเชื่อในอุดมคติอย่างหนึ่ง ตัวอย่างหลังนี้มีที่มาจากความคิดแบบหัว ก้าวหน้าในทางการศึกษาที่ว่า หากคนทั่วไปได้รับพื้นที่ที่เป็นสิทธิพิเศษ และได้รับของเล่นชิ้นพิเศษ เขาจะทำอะไรบางอย่างที่เป็นแสงสว่างทางปัญญาได้เอง โดยธรรมชาติ แต่ในข้อเท็จจริงแล้วไม่ได้ เป็นเช่นนั้น ยกตัวอย่างเช่น แฟรงก์ จิลเลทท์ และ อิราซ ไนเคอร์ ออกแบบสิ่งแวดล้อมหนึ่งที่ต้อง

อาศัยความร่วมมือกันประกอบเข้าเป็นงานที่ Antioch College ในปี 1969 มีห้องกับคน 4 คนนั่งหันหลังชนกัน และหันหน้าเข้าหาผนัง 4 ด้าน มีกระจก 2 บาน กล้องถ่ายภาพที่สามารถควบคุมจากระยะไกล 4 ตัว และจอภาพ 4 เครื่อง ศิลปินบรรยายไว้ว่า "หลังจากผ่านระยะแรกที่มีความเงินอวยไปแล้ว ทั้ง 4 คนก็เริ่มทำตามสบาย ในชั่วเวลานี้ พวกเขาเริ่มเล่นกับกระจกและกล้องถ่ายภาพ อ่านบทกวี วาดรูป เริ่มเคาะทาบ หกคะเมนตีลังกา (Radical Software 2, No.5) การเดินไปรอบๆ บทกวี การเคาะทาบ การหกคะเมนตีลังกา ทั้งเทคโนโลยีราคาแพง ความตั้งใจ และการทำงานเพื่อการศึกษาคุณูปการของคนนั้นมีบอกไว้ล่วงหน้าในสิ่งที่เรียกกันว่า ห้องประสบการณ์ ซึ่งมีมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 18 แล้ว นี่แทบจะไม่เป็นการทดลองเลย

แต่จิตเลทท์และชไนเดอร์เป็นศิลปินที่มีพรสวรรค์และมีความตั้งใจที่ดีมาก ผลงานของพวกเขาเป็นที่สนใจอย่างมาก ข้าพเจ้ายกเอาผลงานที่ แอนทิโนซ ออกมาชิ้นเดียว เพราะว่าผลงานชิ้นนี้ชี้ให้เห็นชัดถึงความคิดพิจารณาเชิงวิจารณ์ที่มักจะเจือจางลง ในหมู่ศิลปินที่ถูกงูจใจจากอุปกรณ์กลไกพิเศษ ผลงานเหล่านั้นกลายเป็นของพื้นๆ ที่นิยมทำกันจนเพื่อซึ่งตกทอดมาในนามของความเป็นสมัยใหม่ อันที่จริงสิ่งแวดล้อมที่พวกเขาสร้างขึ้น และแบบแผนดำเนินการดังกล่าวมาแล้วสำหรับฉันดูเหมือนว่ามีความเป็นพิธีการและมีรูปแบบที่เป็นระบบมากกว่าการตอบสนองของมนุษย์ต่อสิ่งนี้เสียอีก ปัญหาเกิดขึ้นก็เพราะว่า ศิลปินได้ใช้อิสระที่กำหนดรายการสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ แต่คิดกันไม่ให้ผู้เข้าร่วมได้กำหนดโครงการที่เหมาะสมในสิ่งแวดล้อมนี้ นี่อาจจะเป็นความกลัวซึ่งผิดที่ผิดทางต่อการใช้เล่ห์เหลี่ยมลวงคน แม้ว่าห้องจะถูกออกแบบเพื่อช่วยให้เกิดการตอบสนอง และถูกสร้างขึ้นอย่างมีเล่ห์เหลี่ยมแบบเนียน ไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก็ตาม จิตเลทท์ และชไนเดอร์ไม่ได้ดำเนินการให้ตลอดโดยองค์รวม

โดยปรกติแล้ว เมื่องานศิลปะที่ต้องการการมีส่วนร่วมของคนถูกแสดงในบริบทของนิทรรศการหนึ่งโดยไม่รู้ตัวทั้งศิลปินและผู้ชมต่างก็คาดหวังว่ามันจะเป็น หรือเหมือนกับภาพ ๑ หน้า ซึ่งก็จะถอยออกมาและรักษาระยะห่างกับงานไว้ เมื่อผู้ชมถูกรังเร้าให้กลายเป็นส่วนหนึ่งโดยปราศจากการช่วยเหลือแนะนำหรือการเตรียมการใด ๆ พวกเขาจะรู้สึกถูกหลอกและจะคิดเหมือนกันอาจจะรวมอยู่ในกลุ่มที่คิดเหมือน ๆ กันว่า ความชื่นชอบอย่างเหนียวแน่นของศิลปิน วิดีโออาร์ตก็คือ อุปกรณ์พิเศษที่ใช้ดึงเวลาให้ช้าลง มีสิ่งที่เหมือนกันอย่างยิ่งก็คือ การใช้เสียงสะท้อนในช่วงต้นของดนตรีแบบ Musique Concrete นั้นเอง นัยของความคิดนี้มีอยู่ว่า การเรียกสิ่งที่จะผ่านไปเดี๋ยวนี้เองให้ที่ปรากฏซ้ำหรือการทำซ้ำเป็นผลในการปฏิเสธอนาคต และด้วยเหตุนี้จึงพิสูจน์ให้เห็นถึงความไม่รู้จบของปัจจุบัน บางทีอาจมีความเขี้ยววนที่นิยมชมชอบกันซึ่งให้ประสบการณ์เช่นเดียวกันนี้จากการใช้ซ้ำด้วย ในหลายกรณี มันไม่ใช่การค้นพบอะไรใหม่ทางปรัชญา หรือคุณูปการของงานวิดีโอประกอบสิ่งแวดล้อมที่ทำให้โลกสว่างไสวขึ้นด้วยการปรับตัวให้เคยชินกับการลืมนอดีตเมื่อวานและปฏิเสธวันพรุ่งนี้ (น่าขันที่ฉันพบว่าในศิลปะที่ใช้เทปบันทึกภาพที่ค่อนข้างจะห้าวโฉบเฉี่ยวสักหน่อย โดยเฉพาะในกลุ่มที่บันทึกภาพการแสดงเพอร์

ฟอร์แมนซ์ในลักษณะแบบละครเอาไว้เลย ๆ นั้น ยังมีสาระในระดับของมโนทัศน์มากกว่าด้วยซ้ำ หากไม่ถูกดึงดูดใจจากมนต์ขลังหรือปัญหาทางเทคนิคของเครื่องมือกระจุกกระจิกเสียแล้ว ศิลปินวิดีโออาร์ตอาจใช้เวลามากขึ้นในการคิดและการใช้จินตนาการ)

ในการวิเคราะห์สุดท้าย งานวิดีโอที่นำเข้ามาประกอบสร้างสิ่งแวดล้อม (ที่ไม่บันทึกเทป) ผลงานเหล่านี้มีจิตสำนึกสูงขึ้น และเป็นการขยายประสบการณ์อันมีประโยชน์ ดูเหมือนว่าจะจะเป็นศิลปะวิดีโอเพียงอย่างเดียวที่น่าสนใจ แต่มันก็ยังคงมีรูปแบบที่หรูหราฟุ่มเฟือย เหมือนกับงานอาร์ตเทค (Art Tech) จำนวนมากเมื่อไม่กี่ปีมานี้ ผลงานที่ประกอบสิ่งแวดล้อมนี้มีความคล้ายคลึงกับการจัดแสดงเว็ลด์แฟร์ “ตู้โลกอนาคต” ซึ่งมีเค้าแนวคิดในการมองระบบกลไกกดปุ่มว่าเป็นโลกอันงดงาม และมุ่งที่จะประกาศความเชื่อตามแบบศตวรรษที่ 19 มันมีบางส่วนคล้ายบ้านในสวนสนุก บางส่วนคล้ายห้องทดลองทางจิตวิทยา การเข้ามาเกี่ยวข้องและให้การสนับสนุนของพิพิธภัณฑสถานศิลปะและหอศิลป์ซึ่งมีประเพณีปฏิบัติต่อกันมาในการให้ความเคารพต่อผลงานที่นำมาแสดงนั้น ให้ผลในทางปฏิบัติที่ประกันได้เลยว่า การที่ผู้ชมจะเข้ามามีส่วนร่วมในผลงานที่ควรจะเกิดขึ้นจะเป็นไปอย่างลึกลับและผิวเผิน การมีส่วนร่วม เป็นกุญแจสำคัญในจุดนี้ แต่ในแขนงของศิลปะวิดีโอที่นับเป็นการทดลองอย่างที่สุดนี้ เราต้องยอมจำนนต่อแสงเงาของหลอดภาพในจอโทรทัศน์ ในขณะที่ความคิดของเรากำลังจะถึงอวสาน จนกระทั่งถึงวันที่วิดีโอถูกใช้กันทั่วไปเหมือนโทรศัพท์แล้ว มันก็จะยังเป็นสื่อแปลกประหลาดที่ไอ้อวดตัวมันอยู่นั่นเอง (บทความจากหนังสือ โดย Alan Kaprow แปลโดย จักรพันธ์ วัฒสินีกุล)

2.2 ทุนนิยมในมุมมองพุทธศาสนา

ทุนนิยมมิใช่เป็นแค่ระบบเศรษฐกิจเท่านั้น หากยังเป็นอุดมการณ์ที่ทรงอิทธิพลอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในยุคที่เรียกว่าโลกาภิวัตน์ ดังนั้นจึงมีอิทธิพลต่อโลกทัศน์และมุมมองเกี่ยวกับชีวิต รวมทั้งพฤติกรรมของผู้คนทั่วโลก อิทธิพลดังกล่าวเคยเป็นบทบาทของศาสนามาช้านาน แต่บัดนี้กำลังถูกท้าทายและทดแทนโดยทุนนิยมอย่างมีอจมองข้ามไปได้

ทุนนิยมนั้นมีปรัชญาพื้นฐานอยู่ 5 ประการ

ประการที่ 1 คือความเชื่อว่าถ้าทุกคนทำเพื่อประโยชน์ส่วนตนแล้ว ในที่สุดจะเกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม ยกตัวอย่างเช่น การที่เรามีข้าวกิน มีดินสอใช้ มีรถยนต์ขับ มีชีวิตที่สะดวกสบาย ก็เพราะว่าทุกคนทำเพื่อประโยชน์ส่วนตัวทั้งนั้น ตั้งแต่ชาวนา กรรมกร ชาวนาคนขับรถ พนักงานบริษัทห้างร้าน ทุกคนทำเพื่อประโยชน์ส่วนตัว เช่น อยากมีเงินใช้ อยากรวย อยากอยู่สบาย ก็เลยพากันเอาของมาขาย หรือมารับจ้าง จึงทำให้สังคมมีสิ่งต่างๆ ใช้สอยไม่ขาดแคลน ไม่ว่าข้าวปลาอาหาร สิ่งอำนวยความสะดวก นี่ก็ประโยชน์ที่เกิดกับส่วนรวมพูดอีกอย่างคือ

ทุนนิยมเชื่อว่าความเห็นแก่ตัวเป็นพลังสำคัญที่ผลักดันให้เกิดความเจริญก้าวหน้าในสังคมได้ โดยเฉพาะในทางเศรษฐกิจ ด้วยเหตุนี้ทุนนิยมจึงพยายามกระตุ้นให้ผู้คนเกิดความเห็นแก่ตัวหรือใช้ความเห็นแก่ตัวเป็นพลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจให้เจริญก้าวหน้า ทั้งในแง่การผลิต การจำหน่ายจ่ายแจกและการบริโภค ทั้งหมดนี้จะทำให้เกิดสิ่งที่เรียกว่าความเจริญในที่สุด เป็นความเจริญโดยเกิดจากสิ่งที่เรียกว่า “มือที่มองไม่เห็น” (Invisible hand)

ประการที่ 2 คือการเน้นบทบาทของตลาด ตลาดในที่นี้ไม่ได้หมายถึงสถานที่ เช่น ตลาดสดหรือตลาดนัด แต่หมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิตกับผู้บริโภค หรือการซื้อขาย เมื่อมีการซื้อขายเกิดขึ้นก็เรียกว่าตลาด ตลาดเป็นสิ่งที่มีความสำคัญกับทุกคนทุกยุคทุกสมัย แต่ว่าทุนนิยมจะให้ความสำคัญกับตลาดมากเป็นพิเศษ เพราะมันเป็นเกี่ยวข้องกับเสรีภาพอย่างหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งจะได้อธิบายต่อไป ตลาดมีบทบาทอย่างไร บทบาทอย่างหนึ่งก็คือการทำให้สิ่งต่างๆ แปรสภาพเป็นสินค้า คือตีค่าเป็นตัวเงินได้ ถ้าตีค่าเป็นตัวเงินไม่ได้ก็ซื้อขายไม่ได้ อะไรที่จะซื้อขายได้มันต้องถูกตีค่าเป็นตัวเงินก่อนไม่ว่าสิ่งนั้นจะเป็นข้าวปลาอาหาร บ้านเรือน ที่ดิน การที่ทุนนิยมเน้นบทบาทของตลาดมาก ทำให้เงินหรือกำไรกลายเป็นคุณค่าที่สำคัญเหนือคุณค่าอย่างอื่น ในระบบทุนนิยม อะไรก็ตามที่แลกเปลี่ยนหรือตีค่าเป็นตัวเงินไม่ได้ ถือว่าไม่มีคุณค่า ด้วยเหตุนี้สิ่งที่เป็นนามธรรม เช่น ความรัก คุณธรรม จึงไม่มีความสำคัญเพราะตีค่าเป็นตัวเงินไม่ได้

อย่างไรก็ตามการขยายตัวของทุนนิยมในปัจจุบันทำให้มีการพยายามแปรทุกอย่างให้เป็นสินค้าหรือตีค่าเป็นตัวเงินได้ เช่น พระพุทธรูป หรือสัญลักษณ์ทางศาสนา เดิมนั้นนอกจากจะเอามาขายกันอย่างโจ่งแจ้งแล้ว ยังเอาสิ่งเหล่านี้มาใช้ในการโฆษณาหรือเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ เช่น เอามาประดับโรงแรม ประเพณีต่างๆ ก็กำลังกลายเป็นสินค้า เช่น ประเพณีบุญบั้งไฟ ลอยกระทง มีการประโคมโฆษณาเพื่อขายนักท่องเที่ยว ประเพณีใดถ้าไม่สามารถขายนักท่องเที่ยวหรือไม่สามารถกระตุ้นเศรษฐกิจได้ถือว่าไม่มีคุณค่าสำหรับทุนนิยม ซึ่งก็หมายความว่าปล่อยให้ตายไปเอง แต่ที่น่ากลัวยิ่งกว่านั้นก็คือ แม้กระทั่งเด็ก ผู้หญิง ก็กำลังถูกแปรเป็นสินค้า มีการตีค่าเป็นตัวเงินเพื่อซื้อขายกัน ทั้งอย่างเปิดเผยและไม่เปิดเผย เช่น การซื้อขายผู้หญิงและเด็กไปเป็นโสเภณี หรือไปทำงานในโรงงานนรก ซึ่งเวลานี้ไปไกลถึงขั้นซื้อขายข้ามชาติ นอกจากนั้นยังมีการซื้อขายอวัยวะมนุษย์ มีทั้งการซื้อขายโดยเจ้าตัวรับรู้ และซื้อขายโดยเจ้าตัวไม่รับรู้ เช่น ไปผ่าตัดในโรงพยาบาล ออกมาปรากฏว่าไตหายไปข้างหนึ่ง หรือบางทีก็ถึงกับฆ่าเด็กเพื่อเอาอวัยวะของเด็กไปขาย

การขยายตัวของตลาดในระบบทุนนิยม จึงทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่ารูปธรรมหรือนามธรรมกลายเป็นสินค้าไปหมด อย่างที่เราเองบางทีก็นึกไม่ถึง ทุนนิยมทำให้คุณสมบัตินี้ที่ตีค่าเป็นตัวเงินเท่านั้นที่มีความสำคัญ อะไรที่ตีค่าไม่ได้หรือไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ในทางเศรษฐกิจ จะถือว่าไม่สำคัญ และอาจไม่ควรมีอยู่ในโลกด้วยซ้ำ เหตุผลส่วนหนึ่งที่ศาสนาถูกวิจารณ์ในสมัยหนึ่งก็เพราะศาสนาไม่มีบทบาทในการกระตุ้นเศรษฐกิจ โดยเฉพาะพระหรือนักบวชเป็นพวกที่ไม่ก่อให้เกิดผลผลิต จึงถือว่าไม่มีประโยชน์ อย่างไรก็ตามศาสนาไม่ได้มีบทบาทเพียงแค่นี้

เครื่องมือรับใช้เศรษฐกิจ หน้าที่ของศาสนาคือการพาคนให้อยู่เหนือเศรษฐกิจ ไม่เห็นเศรษฐกิจเป็นเรื่องใหญ่ที่สุดของชีวิต และไม่มองว่าจำเพาะสิ่งที่ตีค่าเป็นตัวเลขได้เท่านั้นที่สำคัญ มีหลายสิ่งในชีวิตที่ตีค่าเป็นตัวเลขไม่ได้ แต่มีความสำคัญมาก เช่น คุณธรรม ความศรัทธาในสิ่งดีงาม ความรัก ความเมตตา ความซื่อสัตย์

ประการที่ 3 ทุนนิยมจะให้ความสำคัญอย่างมากกับการผลิตเพื่อขาย การที่ตลาดจะขยายตัวได้ต้องมีสินค้ามาวางขายมาก ๆ ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องมีการผลิตสิ่งของต่างๆ มาขาย แต่ถ้าผู้คนนิยมผลิตเพื่อจุนเจือแบ่งปันกัน นั่นเป็นสิ่งที่ทุนนิยมไม่ประสงค์ ทุนนิยมจะบอกว่าถ้าคุณสามารถสร้างบ้านได้ คุณควรไปรับจ้างสร้างบ้านให้คนอื่น เศรษฐกิจถึงจะเติบโต แต่ถ้าคุณไปช่วยสร้างบ้านให้คนอื่นเปล่าๆ ฟรีๆ มันจะไม่มีประโยชน์ต่อทุนนิยมเลย เพราะไม่มีการซื้อขายเกิดขึ้น เงินไม่หมุนเวียน ก็หมายความว่าทำให้ทานหรือความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่มีเนื้อที่น้อยมากในระบบทุนนิยม ในทำนองเดียวกันการพึ่งตนเองก็เป็นสิ่งที่ทุนนิยมไม่สนับสนุน ถ้าบ้านคุณเสีย คุณควรไปจ้างคนอื่นมาซ่อม ไม่ใช่ลงมือซ่อมเองเพราะมันไม่ทำให้เกิดการเติบโตในแง่รายได้ ด้วยเหตุนี้ที่ใดก็ตามที่มีการพึ่งตนเองอย่างในชุมชนบท ทุนนิยมต้องเข้าไปเพื่อทำให้ชุมชนเหล่านี้สูญเสียความสามารถในการพึ่งตนเอง ทุนนิยมจะไปบอกว่า ถ้าคุณผลิตข้าวก็ขอให้ผลิตข้าวอย่างเดียว คุณไม่ต้องทอผ้า ถ้าคุณอยากได้ผ้าคุณก็ไปซื้อมาใส่ ผลก็คือในที่สุดชาวบ้านก็ทอผ้าไม่เป็น และต่อมาก็ไม่สามารถรักษาตนเองได้ ถ้าคุณป่วยคุณต้องไปหาหมอหรือไม่ก็ไปซื้อยามากิน แต่ถ้าคุณรักษาตัวเองหรือปลูกสมุนไพรเอง ทุนนิยมไม่สนับสนุน เพราะไม่เป็นผลดีสำหรับทุนนิยม

ประเด็นที่ 4 ทุนนิยมเชื่อในเรื่องของเสรีภาพที่มีพื้นฐานมาจากอำนาจทางเศรษฐกิจ ทุนนิยมเชื่อในเรื่องเสรีภาพมาก และเสรีภาพที่สำคัญก็คือเสรีภาพทางเศรษฐกิจ เช่น เสรีภาพในทรัพย์สินเอกชน รวมทั้งเสรีภาพในการผลิต ในการครอบครองปัจจัยการผลิต ในการประกอบธุรกรรม และที่ขาดไม่ได้คือเสรีภาพในการซื้อขาย และการบริโภค ทุนนิยมถือว่าเสรีภาพเหล่านี้เป็นปัจจัยพื้นฐานหรือหลักประกันของเสรีภาพด้านอื่นๆ ของมนุษย์ เสรีภาพอย่างอื่น เช่น เสรีภาพในการแสดงความเห็น หรือเสรีภาพในชีวิต ไม่มีความหมายตราบดีที่ไม่มีเสรีภาพทางเศรษฐกิจเป็นตัวรองรับ

ประเด็นนี้พุทธศาสนาไม่เห็นด้วย เพราะเราเชื่อว่าเสรีภาพที่แท้จริงเป็นเสรีภาพภายใน เป็นเสรีภาพในทางจิตวิญญาณมากกว่า ถ้าคุณไม่มีเสรีภาพในทางจิตวิญญาณแล้วคุณก็กลายเป็นทาสของเงินหรือวัตถุ ทุนนิยมไม่มีแนวคิดในเรื่องการเป็นทาสของเงิน แต่เชื่อว่าเสรีภาพของคุณจะมั่นคงได้ต่อเมื่อคุณมีทรัพย์สินอยู่ในมือมากพอ และมีเสรีภาพที่จะเอาไปใช้ทำอะไรก็ได้ สังคมใดที่ไม่เอื้อให้มีกรรมสิทธิ์เอกชน สังคมนั้นจะเป็นสังคมทาส

ฮาเย็คเป็นนักคิดชาวออสเตรียที่มีชื่อเสียงมาก เขาเป็นปรมาจารย์ทางด้านเศรษฐกิจแบบเสรีนิยม เป็นคู่แข่งของเคนส์ เคนส์นั้นเชื่อในเรื่องของการแทรกแซงตลาดโดยรัฐ แต่ฮาเย็คเห็นว่าเสรีภาพต้องมาก่อนและเสรีภาพทางเศรษฐกิจเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่ง เขาเรียกสังคมที่ประชาชนไม่

มีเสรีภาพทางเศรษฐกิจว่าเป็นสังคมแห่งทาสกรรมกร (Serfdom) เขาเขียนหนังสือชื่อ From Slavery to Serfdom ในหนังสือเล่มนี้เขาต่อต้านระบบเศรษฐกิจที่ไม่ให้ตลาดเป็นปัจจัยหลักหรือไม่สนับสนุนตลาดเสรี ในทัศนะของเขาระบบเศรษฐกิจแบบนี้มีแต่จะทำให้ผู้คนกลายเป็นทาสกรรมกร พูดอีกอย่างหนึ่งความเป็นทาสเกิดขึ้นเมื่อผู้คนไม่มีเสรีภาพทางเศรษฐกิจ

ประเด็นที่ 5 คือเรื่องความสุข ทุนนิยมเชื่อว่าความสุขเกิดจากการบริโภคและการครอบครองทรัพย์สิน ยิ่งมีมากหรือเสพมากเท่าไร ก็ยิ่งมีความสุข นี่เป็นการมองความสุขในแง่เดียว พุทธศาสนาไม่ปฏิเสธความสุขจากวัตถุ พุทธศาสนายอมรับความสุขจากการใช้ทรัพย์ รวมทั้งความสุขจากการไม่มีหนี้ แต่พุทธศาสนาเห็นว่ายังมีความสุขที่ลึกไปกว่านั้น เป็นความสุขที่นอกเหนือจากการมีทรัพย์หรืออามิส ได้แก่นิรามิสสุขคือสุขที่ไปพ้นจากวัตถุสิ่งเสพ แต่ทุนนิยมมองไม่เห็นหรือไม่เชื่อว่ามีสุขที่ไม่เกี่ยวข้องกับวัตถุ

เพราะฉะนั้นเมื่อพูดถึงสภาพที่พึงปรารถนา ไม่ว่าจะระดับบุคคลหรือประเทศ ทุนนิยมจึงมองว่าจะต้องมีทรัพย์สินหรือความมั่งคั่งให้มากที่สุด ความเจริญก้าวหน้าของชาติหรือของบุคคล ขึ้นอยู่กับว่าคุณมีเงินเดือนเท่าไร คุณมีรถยนต์กี่คัน มีบ้านกี่หลัง มีเศรษฐกิจเติบโตกี่เปอร์เซ็นต์ ถ้าปีนี้ประเทศเจริญเติบโต 5 % ขณะที่ปีที่แล้วเจริญเติบโต 10% ถือว่าถอยหลัง เขาไม่สนใจว่าปีที่แล้วมีคนฆ่ากันตายเท่าไร ฆ่าตัวตายก็มากน้อย เพิ่มขึ้นหรือลดลง ตัวเลขอย่างนั้นเขาไม่สนใจว่าเป็นเครื่องวัดความเจริญของชาติหรือไม่ ถ้าจะวัดก็ต้องดูที่การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจเป็นหลัก เช่นการเจริญเติบโตของจีดีพีหรือการขยายตัวของรายได้ พูดง่ายๆ คือ รวยขึ้นหรือจนลง

ทั้งหมดนี้คือปรัชญาพื้นฐาน 5 ประการของทุนนิยมคือ

1. การกระตุ้นความโลภและเน้นประโยชน์ส่วนตัวคน ความเห็นแก่ตัวเป็นสิ่งที่ต้องส่งเสริมให้มาก ๆ เพื่อจะได้เกิดความเจริญ จอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ เป็นคนแรกที่เริ่มให้มีแผนพัฒนาเศรษฐกิจแบบทุนนิยมตามแนวคิดของอเมริกาเมื่อปี 2504 จอมพลสฤษดิ์ พบว่าคำสอนของพุทธศาสนาที่เน้นเรื่องการสันโดษ เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาเศรษฐกิจมาก ดังนั้นจึงมีคำสั่ง “ขอร้อง” พระทั่วประเทศว่าอย่าสอนเรื่องสันโดษ เพราะจะขัดขวางการเจริญเติบโตของประเทศ สันโดษหมายถึงความพอใจในสิ่งที่ตนมี แต่ตอนนั้นนโยบายของจอมพลสฤษดิ์คือการพัฒนาเศรษฐกิจ โดยมีคำขวัญว่า “งานคือเงิน เงินคืองาน บันดาลสุข” ซึ่งก็คือการกระตุ้นให้คนไทยอยากรวย และขยันหาเงินให้ได้เยอะๆ ในยุคนั้นยังมีคำขวัญอีกว่า “น้ำไหล ไฟสว่าง ทางดี มีงานทำ” คำขวัญเหล่านี้รวมเอาหัวใจของทุนนิยมไว้นั้นก็คือ คุณต้องทำงานมาก ๆ ให้มีเงินเยอะๆ แล้วคุณก็จะมีความสุข ส่วนประเทศก็จะเจริญ ไปทางไหนก็มีแต่ไฟสว่าง ทางดี มีงานทำ

2. การเน้นเรื่องตลาด ต้องให้ตลาดแทรกซึมไปทุกหนแห่งทั่วประเทศ เพื่อเอาทุกอย่างมาแปรเป็นสินค้า จนแม้แต่ประเพณี วัฒนธรรม ศาสนา มนุษย์ ก็กลายเป็นสินค้าที่ดีค่าเป็นตัวเงิน หรือเอามาขายได้

3. การเน้นเรื่องการผลิตเพื่อการซื้อขาย ไม่สนับสนุนการผลิตเพื่อเอื้อเพื่อเกื้อกูล หรือการพึ่งตนเอง ใครทำอะไรได้ ต้องเอาไปขาย อย่าไปทำให้คนอื่นฟรี ๆ หรือพึ่งตนเองจนไม่ซื้อจากใครเลย

4. การเน้นเรื่องเสรีภาพทางเศรษฐกิจ ไม่ว่าจะเสรีภาพในการผลิต การจำหน่ายจ่ายแจก การบริโภคและการซื้อขาย รวมถึงเสรีภาพในทรัพย์สินส่วนบุคคล โดยถือว่าเป็นพื้นฐานสำคัญที่สุดของเสรีภาพมนุษย์

5. การเน้นความสุขที่เกิดจากการบริโภคและครอบครองวัตถุ โดยมองข้ามความสุขทางจิตใจที่ไม่อิงวัตถุ

2.3 บริโภคนิยมในสังคมปัจจุบัน

บริโภคนิยมในความหมายแรก หมายถึงค่านิยมหรือแบบแผนที่ผู้คนส่วนใหญ่บริโภค หรือเสพสิ่งที่ตนเองไม่ได้ผลิต กลายเป็นผู้บริโภคเต็มตัว นี่คือความหมายของคำว่าผู้บริโภคที่เราได้ยินเวลามีคนพูดถึง ชมรมผู้บริโภค สมาคมผู้บริโภค ผู้บริโภคในความหมายนี้คือ ผู้ที่เสพสิ่งที่ตนเองไม่ได้ผลิต

ความหมายที่สองของบริโภคนิยม คือ ค่านิยมใฝ่เสพมากกว่าใฝ่ผลิตหรืออยากได้ มากกว่าอยากทำ บริโภคนิยมในความหมายนี้ซ้ก็จะไม่ค่อยดีแล้ว คนสมัยนี้อยากได้อะไรเยอะแยะ วัยรุ่นอยากได้โทรศัพท์มือถือ อยากได้กระเป๋าี่ห้อย แต่พอถามว่ามีใครบ้างจะไปทำงานพิเศษเพื่อจะได้มีเงินไปซื้อของเหล่านั้น ส่วนใหญ่กลับคิดอย่างเดียวคือขอเงินจากพ่อแม่ หรือไม่ก็ใช้วิธีทางลัดเช่น เล่นการพนัน และที่นิยมมากขึ้นทุกทีก็คือชิงโชค เดี่ยวนี้โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ มีการชิงโชคเยอะแยะไปหมด ทั้งนี้ก็เพราะใคร ๆ ก็นิยมใช้ทางลัดแบบนี้กัน ค่านิยมแบบนี้ทำให้เกิดทัศนคติที่คิดใช้เงินแก้ปัญหาอย่างเดียว เห็นเงินเป็นทางลัดในการบรรลุนิยามความต้องการ ซึ่งจะพูดต่อไป

บริโภคนิยมในความหมายที่สาม คือค่านิยมที่ใช้เงินเพื่อบรรลุนิยามความต้องการแทนที่จะลงมือลงแรง อันนี้สืบเนื่องจากความหมายประการที่สอง คือ อยากได้แต่ไม่อยากทำ วิธีหนึ่งที่ไม่ต้องลงแรงทำก็คือใช้เงินซื้อเอาหรือใช้เงินเป็นทางลัด พูดอีกนัยหนึ่งคือ ขอเป็นผู้บริโภคมากกว่าผู้ผลิต เช่น อยากมีสุขภาพดี แทนที่จะหมั่นออกกำลังกาย กินอาหารให้ถูกสุขลักษณะ ก็ใช้ทางลัดคือ ซื้อยามากิน หรือนั่งนอนใจว่าเมื่อเจ็บป่วยจึงค่อยไปให้หาหมอ ทัศนคตินี้ลามไปถึงการปฏิบัติทางศาสนาที่จะใช้เงินทำบุญมากๆ เพื่อที่จะหวังไปบรรลุเป้าทางศาสนาโดยใช้เพียงเงินซื้อเช่น ขึ้นสวรรค์หรือนิพพาน

ความหมายที่สี่ของบริโภคนิยมคือความคิดความเชื่อที่ว่าความสุขอยู่ที่การบริโภค บางคนอาจสงสัยว่า ตั้งแต่ไหนแต่ไรมาคนก็เชื่อว่าความสุขอยู่ที่การบริโภคทั้งนั้น ที่ทำสงครามกันมาหลายพันปีก็เพราะแย่งชิงทรัพย์สินสมบัติกัน ฟาโรห์ในอียิปต์หรือจักรพรรดิในจีนเวลาตายก็เอาทรัพย์สินสมบัติ

มากมายฝังไว้ในหลุมศพเพราะต้องการเสฟสิ่งเหล่านี้ต่อในสวรรค์หรือในชาติหน้า อันนี้ก็จริงอยู่ แต่ความสุขแบบบริโภคนิยมมันลึกกว่านั้น ไม่ได้หมายถึงความสุขทางกายหรือทางประสาทสัมผัส ทั้งห้าเท่านั้น ตรงนี้คือจุดต่างระหว่างบริโภคนิยมกับวัตถุนิยม

2.4 มิติด้านจิตใจของบริโภคนิยม

จุดหมายของการบริโภคมิใช่ความสุขทางประสาททั้งห้าเท่านั้น แต่ต้องการมากกว่านั้น คือ เมื่อได้บริโภคแล้วคุณรู้สึกว่าคุณได้เป็นอะไรบางอย่าง ความสุขจากการกิน ใค้กหรือสตาร์บัคส์ มิได้อยู่ที่รสอร่อยหรือกลิ่นหอมเท่านั้น แต่ยังเป็นเพราะมันให้ความรู้สึกว่าคุณเป็นคนทันสมัย มีรสนิยม คนไม่ได้กินแม็คโดนัลด์เพราะต้องการความอร่อยมากเท่ากับอยากเป็นคนภูมิฐาน หรือรู้สึกเท่ บริษัทแม็คโดนัลด์เขายอมรับว่าผลิตแม็คโดนัลด์ ไม่ใช่เพื่อ ขายสารอาหารแต่เขาต้องการขาย ภาพลักษณ์ ถ้าคนไปกินแม็คโดนัลด์แสดงว่าเป็นคนทันสมัย ยึดอกเวลาสมาคมกับผู้คนได้ ตรงนี้ที่มันสนองสิ่งที่ลึกซึ้ง คือสนองความต้องการมี “ภาวะชีวิตใหม่” ที่น่าปรารถนา คือทำให้คุณรู้สึกว่า คุณได้เป็นอะไรบางอย่างที่พึงปรารถนา คุณรู้สึกว่า คุณเป็นคนหนึ่งที่มีคุณค่า คุณใส่ในก็ไม่ใช่ เพราะในก็มันนุ่มเท่า แต่เพราะมันทำให้คุณรู้สึกว่าเป็นอะไรบางอย่างที่น่าปรารถนา เช่น เป็นผู้ชนะ คนจำนวนมากปรารถนาที่จะมีรถเบนซ์ขับ ไม่ใช่เพราะว่ารถเบนซ์ขับนิ่มหรือปลอดภัย แต่เพราะมันทำให้คุณรู้สึกมีหน้ามีตา มีความภูมิฐาน ทำให้คุณภูมิใจและมั่นใจในตนเอง ซึ่งแตกต่างจากวัตถุนิยม เพราะวัตถุนิยมโดยทั่วไปแล้วหมายถึงความต้องการ วัตถุเพียงเพื่อสนองตอบอายตนะทั้งห้าคือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย แต่คนที่เข้ามาบริโภคนิยมนั้นเพื่อต้องการเป็นคนใหม่ ที่เขาคิดว่าเป็นสิ่งที่น่าปรารถนา คือต้องการภาวะ ชีวิตใหม่ อันนี้เป็น การตอบสนองทางจิตใจซึ่งเป็นอายตนะที่หก เป็นเรื่องมิติทางจิตใจนั่นเอง

ชนิดของสิ่งบริโภคในกระแสบริโภคนิยม

1. วัตถุที่เป็นรูปธรรม เช่น เสื้อผ้า อาหาร โทรศัพท์มือถือ รถยนต์ เป็นต้น
2. บริการ เช่น การนำเที่ยว การรักษาพยาบาล การอำนวยความสะดวก โดยไม่ต้องทำอะไร เสพแบบนี้ต้องอาศัยการซื้อบริการซึ่งก็ต้องใช้เงินเช่นเดียวกับการเสฟวัตถุลึกลับ
3. คือประสบการณ์ ประสบการณ์เป็นเรื่องนามธรรม เสพประสบ การณ์ เช่น ไปฟังคอนเสิร์ต ไปดูหนัง ไปเล่น“บับปี้จัมพ์” ไปเที่ยวดิสนีย์แลนด์ หรือว่าไปเที่ยวทะเล ไปดูกะเหรี่ยงคองยาว มีเงินมากเท่าไร ก็สามารเสฟประสบการณ์แปลกๆ ได้มากเท่านั้น ทำให้เสฟว่าบริโภคนิยม นั้นต่างกับวัตถุนิยมเพราะบริโภคนอกเหนือจากแล้ววัตถุ แต่เป็นการบริโภคสิ่งที่เป็นนามธรรม
4. สัญลักษณ์ โดยเฉพาะยี่ห้อหรือแบรนด์เนม เป็นสัญลักษณ์ที่ใครๆ ก็อยากเสฟหรือมีไว้กับตัว ซึ่งคนจะเลือกซื้อสินค้าโดยมองที่แบรนด์สินค้าเป็นหลัก โดยไม่ได้มองถึงคุณภาพหรือความ

จำเป็นของสินค้า ฉะนั้นสินค้าแบรนด์ในปัจจุบันจึงไม่ได้ผลิตสินค้าเพียงประเภทเดียว แต่ขยายไปผลิตสินค้าประเภทอื่นๆ เพื่อตอบสนองแต่การบริโภคประเภทเพิ่มคุณค่าให้ตนเอง เช่น ไนกี้ ไม่ได้ผลิตเพียงแค่รองเท้า แต่ขยายไปผลิตน้ำหอม เสื้อผ้า เป็นต้น

5. คือข่าวสาร ไม่ว่าจะมาทางสื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ และอินเทอร์เน็ต แต่ส่วนใหญ่ก็เพื่อสนองความตื่นเต้น หรือสนองความอยากรู้ มากกว่าที่จะนำมาใช้ประโยชน์ และที่เสพเพื่อสนองราคาและโทสะก็มีไม่น้อย เช่น รูปภาพหรือเรื่องราวในการปลุกกามารมณ์และความรุนแรง

2.5 สามระดับของบริโภคนิยม

ระดับแรกคือระดับทัศนคติหรือจิตสำนึก คือค่านิยมใฝ่เสพมากกว่าใฝ่ผลิต ใช้เงินมากกว่าลงมือทำเอง และความเชื่อว่าความสุขอยู่ที่บริโภค ยิ่งเสพมากยิ่งสุขมาก ความสุข ในทัศนคติของบริโภคนิยมคือเส้นตรงที่พุ่งสูงขึ้นไปเรื่อยๆ ไม่มีที่สิ้นสุด คุณเสพมากเท่าไรให้คุณ ก็สุขมาก เสพน้อยก็สุขน้อย และคุณจะเสพได้คุณต้องมีเงิน เพราะฉะนั้นเงินจึงเป็นเรื่องใหญ่ เกิดทัศนคติที่ถือเงินเป็นใหญ่ เพราะเชื่อว่าความสุขอยู่ที่การบริโภค

ระดับสอง ระดับพฤติกรรม บริโภคนิยมจะแสดงอาการด้วยเสพไม่หยุดและมั่งอวดมั่งอวดมี เนื่องจากต้องการให้ใครๆ ยอมรับในตัวตนของฉันทันหรือเห็นว่าตัวตนของฉันทันสูงเด่นในสายตาของคนทั่วไป การบริโภคจึงต้องมีการอวดให้คนอื่นเห็น ฉะนั้นเสื้อผ้าอาภรณ์จึงเป็นเรื่องที่สำคัญเพราะเป็นสิ่งที่เปิดแสดงให้คนอื่นเห็นได้อย่างชัดเจน เช่นเดียวกับรองเท้า นาฬิกา กระเป๋า รถยนต์ ของเหล่านี้มีไว้อวดกันทั้งนั้น รวมทั้งของในบ้านบางชิ้น บริโภคนิยมจะมีลักษณะ อวดมั่งอวดมี

ระดับที่สามคือระดับสังคม บริโภคนิยมระดับทัศนคติ และพฤติกรรม ซึ่งเป็นเรื่องของบุคคล บริโภคนิยมยังปรากฏในรูปที่เป็นระบบสังคมหรือแบบแผนนโยบาย เช่น การทำทุกอย่างให้กลายเป็นสินค้าไปหมด แม้กระทั่งความรัก ความมีน้ำใจ ก็ขายได้ โดยเฉพาะขายให้นักท่องเที่ยว เช่นการโฆษณาทางสื่อต่างๆ ถึงคนไทยในความเอื้อเฟื้อเพื่อแม่ เพื่อนำเอาวัฒนธรรมประเพณีมาเป็นจุดขายในแต่ละจังหวัดและแต่ละท้องถิ่นนั้นๆ และกระบวนการ ดังกล่าวถูกกำหนดโดยพ่อค้าหรือข้าราชการชั้นสูงในจังหวัด โดยที่ชาวบ้านถูกกีดกันไม่ให้ มีส่วนร่วมยกเว้นมาแสดงให้นักท่องเที่ยวดูเท่านั้น ไม่ว่าประเพณีบุญบั้งไฟ ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษาหรือประเพณีชักพระเดี๋ยวนี้ถูกทำให้กลายเป็นสินค้าไปหมด การศึกษาก็เช่นกันกลายเป็นสินค้าที่ต้องซื้อต้องขายใครไม่มีเงิน ก็หมดโอกาสทางการศึกษา

2.6 กลไกของรัฐบาลที่ส่งเสริมการบริโภค

1. ทรัพยากรหรือสิ่งแวดล้อมก็ถูกทำให้เป็นสินค้า โดยตีค่าของทะเลและป่าไม้เป็นตัวเงิน โดยคำนวณว่ามีปลา กุ้ง หอยกี่แสนตัน คิดเป็นมูลค่าเท่าไร คุณค่าของป่าก็ถูกตีราคาเป็นตัวเงิน ตามปริมาณเนื้อไม้ที่จะเอาไปขายได้ แต่ไม่ได้มีการคิดถึงมิติทางจิตใจ มิติทางวัฒนธรรมหรือความยั่งยืนของวิถีชีวิตเลย แม้แต่อากาศและน้ำสะอาดซึ่งเป็นคุณค่าสำคัญจากป่าก็ถูกมองข้ามไป

2. บริโภคนิยมได้ถูกแปรออกมาเป็นนโยบายการพัฒนาที่สนองพฤติกรรม การบริโภค นโยบายการพัฒนาแทบทั้งหมดล้วนเป็นไปเพื่อการสนองการบริโภค หรือเป็นไปเพื่อบริโภคนิยม ถ้ามองว่าการสร้างถนน ผลิตไฟฟ้า สร้างเขื่อน ทำไปเพื่ออะไร ก็เพื่อกระตุ้นการผลิตและส่งเสริมการบริโภค แม้ว่าจะทำให้ชุมชนแตกสลาย วัฒนธรรมผืนผวน ผู้ปกครองก็ไม่สนใจ การพัฒนาแทนที่จะส่งเสริมให้คนมีความสุขมากขึ้น กลับไปเน้นเรื่องการผลิตและกระตุ้นการบริโภค การวัดความเจริญของประเทศโดยดูจากการเติบโตของรายได้ประชาชาติ (GNP) ก็เพราะมุ่งสนองบริโภคนิยมนั่นเอง

3. บริโภคนิยมได้กลายเป็นวัฒนธรรมหรือแบบแผนของสังคม บริโภคนิยมไม่ใช่เป็นแค่ “ไลฟ์สไตล์” หรือรูปแบบการใช้ชีวิตของปัจเจกบุคคลเท่านั้น แต่ได้กลายเป็นวัฒนธรรม พฤติกรรม หรือวิถีคิดของคนทั้งสังคมไปแล้ว นั่นคือเวลาผู้คนสัมพันธ์กับใครก็ต้องดูก่อนว่าคบแล้วจะได้ผลประโยชน์จากคน ๆ นั้นเท่าไร จะแต่งงานก็ต้องคิดก่อนว่าจะจ่ายเท่าไร ได้เท่าไร จะเรียนอะไร ก็ต้องดูว่าจบแล้วจะได้เงินเท่าไร ออกรถได้ภายในเวลาที่ปี วิชานี้ถ้าเรียนแล้วไม่รวยก็ขยับไปเรียนวิชาอื่นดีกว่า วิถีคิดแบบนี้ได้กลายเป็นวัฒนธรรมของสังคมไป

2.7 ผลกระทบต่อธรรมชาติ สังคม และชีวิต

ในแง่ธรรมชาติ เมื่อทุกอย่างถูกทำให้เป็นสินค้า ทุกอย่างถูกนำไปส่งเสริมการผลิตและกระตุ้นการบริโภค ป่าไม้ ภูเขา แม่น้ำ ลำธารก็ย่อมถูกทำลาย ถ้าไม่เกิดปัญหามลพิษ ก็เกิดปัญหาการขาดแคลนทรัพยากร อ่าวไทยตอนนี้ก็แทบไม่เหลือปลาให้จับกิน ต้องใช้เวลานานลากอวนรุน ซึ่งทำลายระบบนิเวศอย่างมาก อีกทั้งทำลายพันธุ์ปลาอย่างรวดเร็ว

ในแง่ผลกระทบทางสังคมก็คือ ความเป็นอยู่ของชาวบ้านได้รับผลกระทบ เกิดความเดือดร้อน โดยเฉพาะคนยากคนจน อย่างในทะเลสาบสงขลา เมื่อเรือประมงกวาดเอาปลาเกะตักโดยใช้วิธีที่ไม่คำนึงธรรมชาติ ปลาชนิดอื่นก็ถูกทำลายไป ชาวประมงรายย่อยก็ย่อมเดือดร้อน จับปลาไม่ได้ เมื่อมีการสร้างเขื่อน ก็มักตามมาด้วยการขับไล่ชาวบ้านออกจากพื้นที่ เมื่อมีการปิดป่าเพื่อให้เอกชนทำสวนป่ายุคาลิปตัส ชาวบ้านที่เป็นคนเล็กคนน้อยก็ไม่มีที่ทำกินหรือไม่มีโอกาส เข้าป่าเพื่อหาของป่า ชีวิตความเป็นอยู่ถูกระทบกระเทือน เวลานี้คนจำนวนไม่น้อยถูกระแส การพัฒนาทำ

ร้ายเพียงเพื่อตอบสนองการบริโภคของคนจำนวนน้อย ชาวบ้านเหล่านี้ต้องพลัดถิ่นที่อยู่ หรือสูญเสียทรัพยากรที่เขาได้เคยใช้ร่วมกับคนอื่น ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นตามมาก็คือช่องว่างระหว่างคนรวยกับคนจน คนรวยก็รวยขึ้น ขณะที่คนจนก็จนลง

ผลทางสังคมอีกประการหนึ่งก็คือทุนทางสังคมหมดไป ทุนทางสังคมได้แก่วัฒนธรรม ประเพณี คือความมีน้ำใจ ความเอื้อเฟื้อ ปัจจุบันทุนทางสังคมได้ค่อยๆ ถูกบริโภคนิยมทำลายหดยาวไป เนื่องจากต่างมัวใช้เวลาไปทำงานหาเงินจนไม่มีเวลาให้พ่อแม่และครอบครัวทำให้เกิดรอยร้าวในครอบครัวและส่งผลกระทบต่อให้เกิดปัญหาสังคมต่างๆ อาชญากรรมแพร่ระบาด การฆ่าตัวตายสูงขึ้น เช่นเดียวกับการเกิดปัญหาหย่าร้าง ปัญหาเด็กจรจัด มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน รวมทั้งปัญหาโรคจิตโรคประสาท

ตำแหน่งหน้าที่ในระบบยุคธรรมเวลานี้แทนที่จะช่วยผดุงความยุติธรรมในสังคมทำให้สังคมสงบสุข กลับกลายเป็นสินค้าอีกแบบหนึ่งไปแล้วคือ ถ้าคุณ ไปอยู่ในระบบนี้แล้วคุณสามารถเล่นแร่แปรธาตุให้กลายเป็นตัวเงินขึ้นมาได้ ไม่ว่าจะเป็นผู้พิพากษา ตำรวจ หรืออัยการ จะว่าไปตำแหน่งต่าง ๆ ในระบบราชการหรือการเมือง ล้วนเป็นช่องทางหาเงินได้ทั้งนั้น แม้กระทั่งเป็นหัวหน้า รปภ. ในทำเนียบ ไม่ต้องพูดถึงตำแหน่งรัฐมนตรีหรือหรือนายกฯ คุณสามารถแปรเป็นตัวเงินได้หมด ระบบมันเสียไปแล้ว เพราะระบบเหล่านี้จะอยู่ได้ก็ต่อเมื่อผู้คนเชื่อมั่นในความซื่อสัตย์สุจริต แต่เดี๋ยวนี้มันกลายเป็นแหล่งรายได้ที่คนข้างนอกพยายามแย่งชิงมาให้ได้ วิธีหนึ่งก็คือการซื้อตำแหน่ง ผลตามมาก็คือระบบบิดเบี้ยวไปหมด เวลานี้เมืองไทยบิดเบี้ยวไปทั่วประเทศ เราจึงได้ชื่อว่าเป็นประเทศที่คอร์รัปชันกันมากที่สุดอันดับที่สี่ของเอเชีย เมื่อเร็ว ๆ นี้องค์การความโปร่งใสสากลระหว่างชาติได้ทำดัชนีชี้วัดความคอร์รัปชัน เขาจัดไว้ 40 อันดับ เดนมาร์กซื่อสัตย์สุจริตเป็นอันดับหนึ่ง ส่วนประเทศไทยอยู่อันดับที่ 30 รองลงมาคือ จากาด้า ในจีเรีย และคามรูนซึ่งชาวบ้านเรียกว่าเป็นกาพทวีป แม้แต่ฟิลิปปินส์ ซึ่งมีความวุ่นวายมากกว่าเรา ก็ยังมีความโปร่งใสและซื่อสัตย์มากกว่าเรา

2.8 ศาสนาบริโภคนิยม

รูปแบบโครงสร้างของบริโภคนิยมมีความคล้ายคลึงกับศาสนาคือ

1. คือทำที่ต่อสิ่งนั้น ใครก็ตามที่ยึดสิ่งใดสิ่งหนึ่งไว้ ยึดด้วยอำนาจอุปาทาน ยึดไว้อย่างมั่นคง ยึดไว้อย่างเหนียวแน่น ขอมเสียสละเวลาและทุ่มเทเพื่อสิ่งนั้น ขนาดไม่เป็นอันหลับอันนอน นั่นแหละคือศาสนา คนเฒ่าคนแก่สมัยก่อนนับถือพุทธศาสนาเป็นชีวิตจิตใจ เขาขอมเสียสละทุ่มเททุกอย่างเพื่อพระศาสนา เวลาจะทำบุญก็ไม่เป็นอันกินอันนอน ขอมเสียเงินเสียทองหรืออุทิศลูกให้แก่พระศาสนาได้ ปัจจุบันคนอุทิศให้บริโภคนิยมโดยทำงานโดยไม่หลับไม่นอนเพื่อให้ได้เงินเยอะๆ ลูกขึ้นมาแต่เข้อดหลับอดนอนเพื่อต่อแถวกันซื้อสินค้าจากแบรนด์ต่างๆ

2. แรงจูงใจ ทุกวันนี้ผู้คนเข้าหาบริโภคนิยมไม่ใช่แค่ต้องการความสุขทางกายเท่านั้น เขาต้องการมีเงินมากๆ มีของเสพมากๆ ไม่ใช่เพราะต้องการความสะดวกสบายทางวัตถุเท่านั้น แต่เพราะต้องการตัวตนใหม่ ศาสนาทั้งหลายก็ล้วนเป็นไปเพื่อสร้างตัวตนใหม่ที่พึงปรารถนา ทางพุทธศาสนาอาจเป็นข้อยกเว้นที่มุ่งพัฒนาบุคคลไปจนข้ามตัวตนได้ แต่ศาสนาจำนวนไม่น้อยยังเชื่อเรื่องตัวตนอยู่ ก็เลยมุ่งการสร้างตัวตนใหม่ ให้ประณีตหรือดีขึ้น บริโภคนิยมทำตรงนี้เหมือนกัน คนจำนวนมากต้องการวัตถุหรือสิ่งเสพมากๆ ก็เพราะต้องการเป็นคนใหม่ทั้งในความรู้สึกของเขาและในสายตาคนอื่น ที่สำคัญก็คือคนส่วนใหญ่เข้าหาบริโภคนิยมเพื่อความมั่นคงทางจิตใจความมั่นคงในจิตใจมีหลายชั้น คือ

ขั้นพื้นฐาน คือปลอดภัยจากอันตราย บริโภคนิยมไม่ได้ทำหน้าที่อย่างนี้ แต่สนองความต้องการในจิตใจโดยให้สิ่งที่เราคิดว่าเป็นหลักประกันของชีวิต บริโภคนิยมทำหน้าที่ตรงนี้ คือ ถ้ามีวัตถุบางอย่างแล้วคุณจะรู้สึกมีความมั่นใจ เช่น การมีเงินเยอะ ๆ จะมั่นใจมากกว่ามีเงินน้อย ๆ

ความมั่นคงในจิตใจที่ลึกถัดลงมา คือความรู้สึกว่าชีวิตของคุณมีคุณค่ามีความหมาย ตรงนี้บริโภคนิยมก็ให้สัญญาว่าชีวิตของคุณจะมีคุณค่าและความหมายถ้าคุณมีวัตถุสิ่งเสพมาก ๆ โดยเฉพาะสินค้ายี่ห้อดัง ๆ มันทำให้คุณรู้สึกว่าชีวิตมีเข็มมุ่ง มีเป้าหมายในการทำอะไรซักอย่างเช่นต้องตั้งใจเรียนเพื่อเข้ามหาวิทยาลัยดังๆ จะได้ทำงานดีๆ เพื่อมีฐานะรวยๆ บริโภคและวัตถุนิยมทำให้ชีวิตมีเป้าหมายและมีความหมาย ศาสนาก็ทำหน้าที่นี้เช่นกัน คือทำให้ชีวิตมีเป้าหมาย เพราะถ้ามีเป้าหมายแล้วชีวิตจะมีคุณค่า ถูกหรือผิดเป็นอีกเรื่องหนึ่ง

ความมั่นคงในจิตใจที่ลึกที่สุดคือ สัญชาตญาณของคนเราต้องการตัวตนที่มั่นคงและยั่งยืน สมัยก่อนผู้คนเข้าหาศาสนาหรือเข้าหาพระเจ้า เพราะเชื่อว่าพระเจ้าจะเป็นสิ่งที่เขาสามารถฝากตัวตนเอาไว้ได้ มีหลายศาสนาที่บอกว่าตายแล้วจะไปพบกับพระเจ้า หรือตัวตนของเราจะไปรวมกับปรมาตมอันซึ่งเป็นตัวตนที่ยิ่งใหญ่ที่สุด ศาสนาแบบนี้ช่วยให้ผู้คนเกิดความมั่นใจว่าตายแล้วตัวตนจะไม่สูญ แต่จะสืบต่อในลักษณะที่มั่นคงยั่งยืนเป็นนิรันดร์ ศาสนาแบบนี้ช่วยตอบสนองความต้องการส่วนลึกที่ต้องสืบต่อตัวตนอย่างถาวร ตอนหลังความเชื่อเหล่านี้เสื่อมอิทธิพลไป แต่สิ่งที่ยังไม่หมดไปก็คือความต้องการมีตัวตนที่สืบเนื่องไม่มีที่สิ้นสุด ด้วยเหตุนี้ผู้คนจึงหันไปฝากฝังตัวตนกับวัตถุแทนเพราะมันดูมั่นคงแข็งแรงดี วัตถุจึงกลายเป็นสรณะของคนสมัยใหม่แทนศาสนา อันนี้คือความต้องการทางจิตวิญญาณที่อยู่เบื้องหลังความเฟื่องฟูของบริโภคนิยม

3. พิธีกรรมและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ศาสนาทุกศาสนาต้องมีพิธีกรรม ต้องมีสิ่งศักดิ์สิทธิ์ บริโภคนิยมก็มีพิธีกรรมและสิ่งศักดิ์สิทธิ์เช่นกัน เทศกาลลดราคาหรือลดแลกแจกแถมเป็นพิธีกรรมอย่างหนึ่งของบริโภคนิยม มีแล้วไม่ไปไม่ได้ไหม ไม่ไปไม่ได้ พอถึงปลายปีก็มีเทศกาลคริสต์มาส ปีใหม่ต้นปีก็มีวันวาเลนไทน์ พวกนี้เป็นพิธีกรรมอย่างหนึ่งของบริโภคนิยมไป พิธีกรรมอีกอย่างหนึ่งที่สำคัญคือ พิธีกรรมคอนเสิร์ต เวลานี้หนุ่มสาวไปคอนเสิร์ตเหมือนเข้าร่วมพิธีทางศาสนาเลย เวลาหนุ่มสาวไปฟังคอนเสิร์ตมันจะให้ความรู้สึกที่เรียกได้ว่าเป็น “ประสบการณ์ทางจิตวิญญาณ” เป็น

ความรู้สึกปีติ และลืมตัวตน เหมือนกับว่าตัวตนได้สลายไปในฝูงชน ตัวตนได้หลอมรวมกันเป็นหนึ่งเดียว เมื่อตัวตนหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียว จะรู้สึกโปร่งเบาหลายเลย ความทุกข์ทั้งหลายมลายหายไป เพราะไม่มีตัวตนให้ห่วงพะวงอีกต่อไป มันเป็นประสบการณ์ทางจิตวิญญาณที่ไม่ต่างจากการร่วมพิธีทางศาสนาที่มีคนเยอะๆ มันไม่ใช่แค่สนุกอย่างเดียว คนเฒ่าคนแก่ไม่เข้าใจเรื่องนี้ จะว่าไปนี่ก็เป็นประสบการณ์อย่างเดียวกันเวลาไปร่วมชุมนุมประท้วงติดต่อกันนานๆ คนที่ร่วมเหตุการณ์แบบนี้ถึงจุดหนึ่งจะไม่กลัวตาย แต่จะยอมตายหากพวกของตัวถูกคนภายนอกก่อความหรือคุกคาม ในภาวะเช่นนั้นผู้คนยอมตายได้เพื่อเพื่อนฝูง ยอมตายได้เพื่อฝูงชน เพราะฝูงชนได้กลายเป็นตัวตนของตัวเองไปแล้ว คงไม่ต่างจากมดที่ยอมตายเพื่อปกป้องรัง

4. ศักดิ์สิทธิ์ของบริ โภคนิยม สมัยก่อนสิ่งศักดิ์สิทธิ์คือพระธาตุ สมัยนี้ ก็กลายเป็นเป็นลายเซ็นดารา รูปถ่ายและข่าวของเครื่องใช้ที่เป็นตัวแทนของแบรนด์ต่างๆ หรือผู้มีชื่อเสียงต่างๆ เช่น ผู้คนต่างแย่งกันประมูลข้าวของส่วนตัวของดารานักแสดงที่โด่งดังมากๆ จนถึงการลุ่มหลงถึงกับยอมฆ่าตัวตายตามบุคคลที่ตนเองชื่นชอบอย่างกรณีของแฟนเพลงของนักร้องไมเคิล แจ็คสัน (บทความจากเว็บไซต์ Visalo.org โดยพระไพศาล วิสาโล)

บทที่ 3

การดำเนินการสร้างสรรค์

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลด้านแนวความคิดและการถ่ายทอดตามทัศนคติ

ในปัจจุบันของสังคมไทยนั้น ข้าพเจ้าสามารถพบเจอการบริโภคนิยมในหลากหลายรูปแบบ ทั้งพบเจอจากประสบการณ์โดยตรงและการรับรู้ผ่านทางสื่อต่างๆ ยิ่งในยุคปัจจุบันที่ข้อมูลข่าวสารมากมายจากอินเทอร์เน็ตนั้นทำให้สามารถรับรู้ถึงความเคลื่อนไหวและความสนใจของคนในสังคมได้รวดเร็วยิ่งขึ้น ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นนับวันยิ่งรุนแรงและผิดปกติของวิสัยมนุษย์มากยิ่งขึ้น และน่ากลัวที่จะทำให้กลายเป็นความเคยชินจนยอมรับไปได้เป็นปกติ ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความสงสัยและต้องการคำตอบถึงปัญหาเหล่านั้นๆ

เมื่อนำปัญหาต่างๆ มาวิเคราะห์ผ่านหลักของศาสนาพุทธที่มุ่งเน้นการลดละกิเลส ก็สามารถเข้าใจถึงที่มาปัญหาทางสังคมมากมายที่เกิดขึ้น ซึ่งส่วนใหญ่เกิดจากลัทธิทุนนิยมที่คอยส่งเสริมให้เกิดการบริโภคกันอย่างเกินความพอดีจนทำให้เกิดวัฒนธรรมและพฤติกรรมไม่ดีแก่ผู้คนในสังคม ข้าพเจ้าจึงเริ่มในการค้นหาข้อมูลต่างๆ เพื่อให้เข้าใจความหมายซึ่งเกี่ยวข้องกับบริโภคนิยมเพื่อนำมาวิเคราะห์หาถึงรูปแบบพฤติกรรมของการบริโภคต่างๆ สามารถถ่ายทอดถึงปัญหาต่างๆ ในสังคมที่เกิดจากการบริโภคให้ได้ครอบคลุมเพื่อที่จะสามารถรับรู้ถึงปัญหาในปัจจุบันของสังคมให้ได้มากที่สุด ในการเล่าเรื่องราวในงานศิลปะนั้นมักแสดงไปทางการมุ่งเน้นพฤติกรรมของผู้คนในสังคมผ่านงานแอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้สัญลักษณ์ต่างๆ มาประกอบการเล่าเรื่อง โดยสัญลักษณ์ต่างๆ ในงานนั้นหยิบยกมาจากข้าวของเครื่องใช้หรืออาหารที่เป็นของที่เกี่ยวข้องกับปัญหาในแต่ละด้านนั้นๆ ให้สามารถถ่ายทอดทัศนคติของตนเองที่มีต่อการปัญหาเหล่านี้เพื่อให้ผู้รับชมได้รับรู้และตระหนักถึงปัญหานั้นๆ ได้อย่างสัมฤทธิ์ผลตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

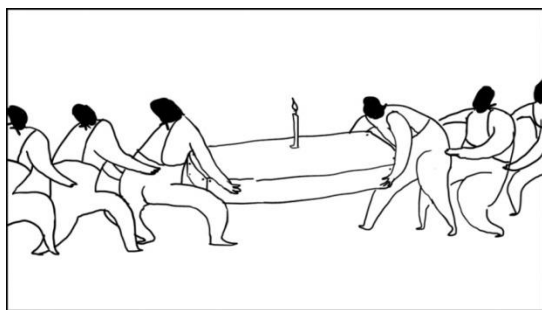
3.2 การวิเคราะห์กระบวนการทางความคิดที่นำไปสู่วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน



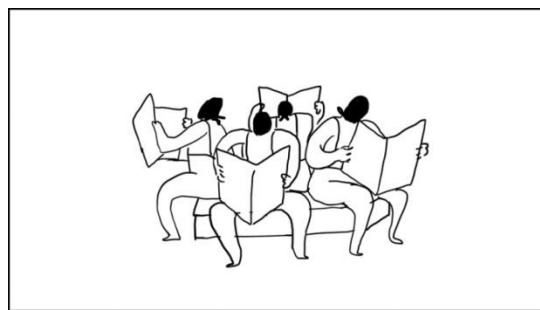
ภาพที่ 3.1 ภาพแสดงกระบวนการทางความคิดที่นำไปสู่วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

3.3 การสร้างภาพร่าง

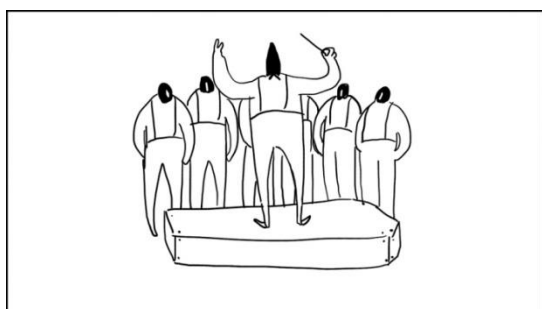
ภาพร่างครั้งที่ 1 สร้างสรรค์ตัวละครขึ้นมาและมีพฤติกรรมการบริโภคต่างๆ และเสียดสีถึงการครอบครองทรัพย์สินว่าสุดท้ายนั้นพื้นที่ที่คนเรานั้นต้องการจริงๆ คือสี่เหลี่ยมขนาดพอดีตัวของโลศพ



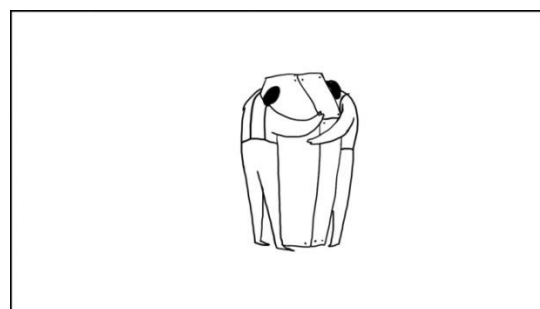
ภาพที่ 3.2 ภาพร่างครั้งที่ 1 ภาพ 1



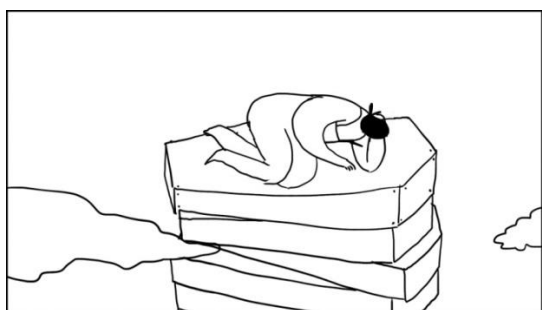
ภาพที่ 3.3 ภาพร่างครั้งที่ 1 ภาพ 2



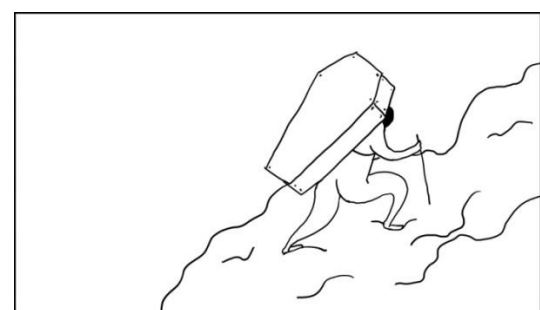
ภาพที่ 3.4 ภาพร่างครั้งที่ 1 ภาพ 3



ภาพที่ 3.5 ภาพร่างครั้งที่ 1 ภาพ 4



ภาพที่ 3.6 ภาพร่างครั้งที่ 1 ภาพ 5



ภาพที่ 3.7 ภาพร่างครั้งที่ 1 ภาพ 6

ภาพร่างครั้งที่ 2 ได้ลองเอาสัญลักษณ์ของ 12 นักษัตรมาใช้ในการเล่าเรื่องแทนลักษณะนิสัยของคนในสังคม



ภาพที่ 3.8 ภาพร่างครั้งที่ 2 ภาพ 1



ภาพที่ 3.9 ภาพร่างครั้งที่ 2 ภาพ 2



ภาพที่ 3.10 ภาพร่างครั้งที่ 2 ภาพ 3



ภาพที่ 3.11 ภาพร่างครั้งที่ 2 ภาพ 4



ภาพที่ 3.12 ภาพร่างครั้งที่ 2 ภาพ 5



ภาพที่ 3.13 ภาพร่างครั้งที่ 2 ภาพ 6

ภาพร่างครั้งที่ 3 เนื่องจากเนื้อหาของงานศิลปะนั้นมีขอบเขตของเนื้อหาที่กว้างมาก จึงพยายามหาสัญลักษณ์ต่างๆ มาแทนความหมาย เมื่อพูดถึงการบริโภคนั้นเราไปคิดถึงแบรนด์สินค้าที่มีชื่อเสียงต่างๆ และมองหาพฤติกรรมต่างๆ ที่แสดงออกถึงการตกเป็นทาสของความต้องการในสินค้านั้นๆ



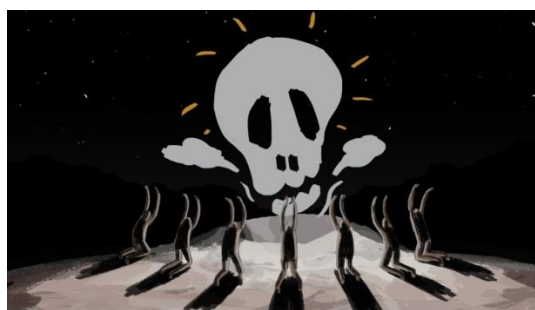
ภาพที่ 3.14 ภาพร่างครั้งที่ 3 ภาพ 1



ภาพที่ 3.15 ภาพร่างครั้งที่ 3 ภาพ 2



ภาพที่ 3.16 ภาพร่างครั้งที่ 3 ภาพ 3



ภาพที่ 3.17 ภาพร่างครั้งที่ 3 ภาพ 4



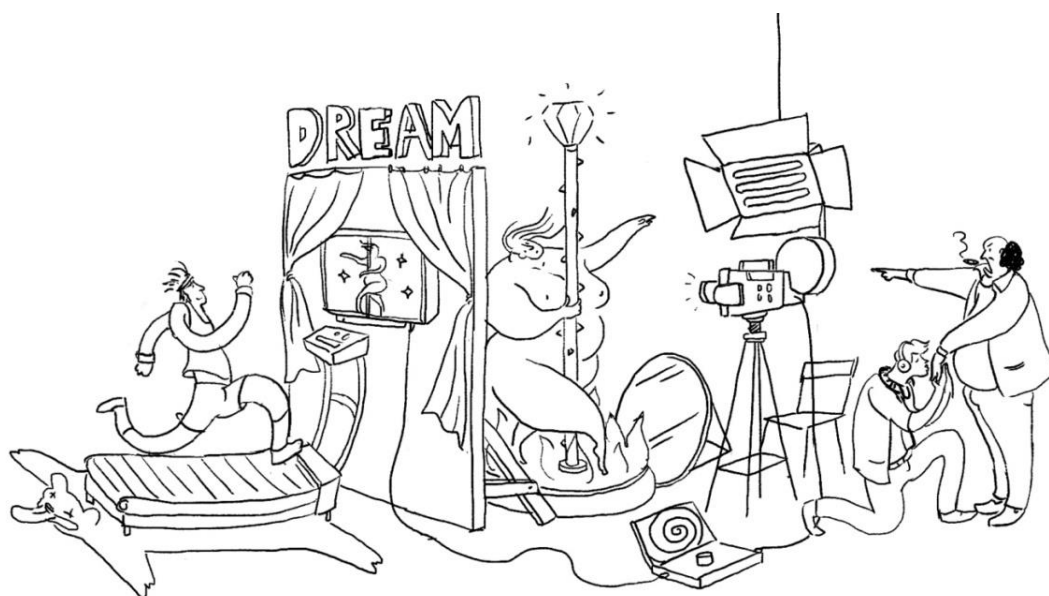
ภาพที่ 3.18 ภาพร่างครั้งที่ 3 ภาพ 5



ภาพที่ 3.19 ภาพร่างครั้งที่ 3 ภาพ 6

แต่เนื่องจากภาพร่างนั้นมีความไม่ชัดเจนในเรื่องของการตีความให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน ทำให้ไม่สามารถระบุได้ชัดเจนในเรื่องที่จะนำเสนอ และเกรงว่าผู้รับชมนั้นจะเกิดการเข้าใจผิดพลาดในการตีความจึงได้ปรับเปลี่ยนปรุงในเรื่องราวรูปแบบการนำเสนอ ดังต่อไปนี้

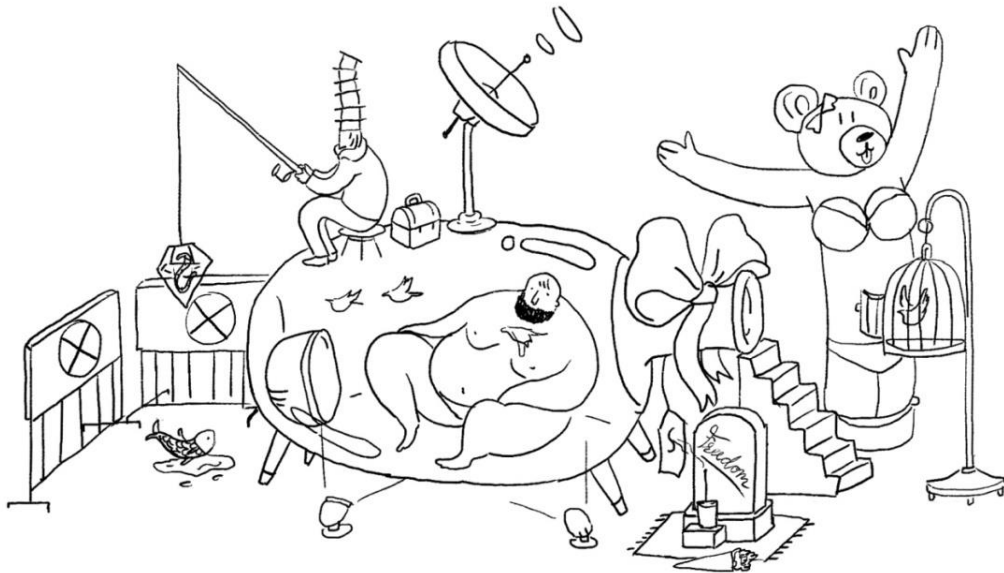
ในการเล่าเรื่องของการบริโภคปัจจุบันนั้น มีขอบเขตกว้างมาก จึงหยิบยกสัญลักษณ์ต่างมาตีความและจำแนกหมวดหมู่ต่างๆ เพื่อให้เล่าเรื่องในแต่ละด้านและเพื่อให้สามารถตีความได้อย่างง่ายดายมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.20 ภาพร่างครั้งที่ 4 ภาพ 1



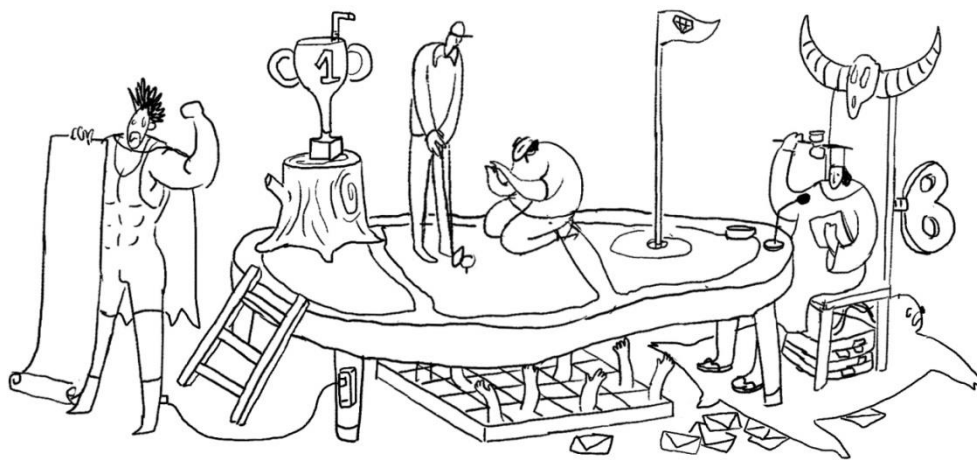
ภาพที่ 3.21 ภาพร่างครั้งที่ 4 ภาพ 2



ภาพที่ 3.22 ร่างครั้งที่ 4 ภาพ 3



ภาพที่ 3.23 ภาพร่างครั้งที่ 4 ภาพ 4



ภาพที่ 3.24 ภาพร่างครั้งที่ 4 ภาพ 5

3.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

3.4.1 วิเคราะห์และทำความเข้าใจเพื่อที่จะสามารถหาที่มาของปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมของคนในสังคมในปัจจุบัน ในแต่ละด้านและจำแนกออกมาให้กลายเป็นหัวข้อใหญ่ ๆ โดยจากการอ่านบทความต่างๆ หรืออ่านข่าวตามเว็บไซต์ที่มักพูดถึงปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นเป็นประเด็นใหญ่ในสังคม

3.4.2 หาสัญลักษณ์ในแต่ละด้านผ่านการวิเคราะห์ และศึกษาผ่านสื่อต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง หรืองานศิลปะที่มีเนื้อหาที่ใกล้เคียงกับที่ข้าพเจ้า เพื่อมาประกอบในการนำเสนอ และถ่ายทอดเรื่องราวให้ตรงตามจุดประสงค์

3.4.3 สร้างภาพร่างขึ้นมาและหาเทคนิคในการนำเสนอให้เหมาะสมกับชิ้นงาน

3.4.4 นำภาพร่างมาสร้างสรรค์ให้เกิดการเคลื่อนไหวผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ โปรแกรม Photoshop และ โปรแกรม After Effect

3.4.5 รวบรวมงานออกมาเป็น วิดีโอ และนำเสนอผ่านโปรเจกเตอร์หรือโทรทัศน์

3.5 การแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์งานศิลปะนี้มักเกิดจากการได้รับข้อมูลข่าวสารต่างๆ มาใช้ในการตีความสร้างสรรค์ ซึ่งบางครั้งก็เป็นปัญหาเดิมๆ ที่ไม่ว่าในยุคสมัยไหนก็ยังคงเกิดขึ้นอยู่เสมอๆ เช่น เรื่องการนิยมของற்றுๆ หรือบางปัญหานั้นกลับเป็นปัญหาใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น อย่างเป็นประเด็นร้อนแรงทางศาสนา อย่างไม่คาดคิดเช่นการที่สังคมเริ่มแคลงใจ หรือเสื่อมศรัทธากับพระภิกษุบางองค์ที่ทำให้ศาสนาพุทธต้องมัวหมอง ทำให้เนื้อหาในงานศิลปะนั้นเป็นการบันทึกเหตุการณ์ในช่วงเวลานั้นๆ เช่นกัน การเลือกใช้สัญลักษณ์ต่างๆ นั้นต้องคัดเลือกมาเพื่อให้สื่อถึงพฤติกรรมและการเสพของของคนในปัจจุบันให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และอาจจะเพิ่มหรือลดสัญลักษณ์ไปตามการตีความของผู้สร้างสรรค์นั่นเอง

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรค้วทยาพนธ์ภายใต้หัวข้อ “ระบบทุนนิยมกับวิถีชีวิตของผู้คนในปัจจุบัน” เป็นการ ถ่ายทอดเรื่องราวของค่านิยมของการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมปัจจุบันที่อยู่ภายใต้ระบบทุนนิยม โดยสร้างสรรค์ออกมาผ่านความคิดและจินตนาการส่วนตัว ให้เกิดความสนุกสนานและประชดเสียดสี เพื่อสะท้อนถึงปัญหาต่างๆ ของสังคมที่เกิดขึ้นจากการที่ระบบทุนนิยมเข้ามาเกี่ยวข้องกับ โดยสร้างสรรค์ออกมาในรูปแบบผลงานศิลปะคอมพิวเตอร์ ด้วยเทคนิคแอนิเมชันที่มีลักษณะเปิดวนซ้ำ โดยการหยิบยกปัญหาของสังคมที่ข้าพเจ้ามีความรู้สึกร่วมมา 5 ด้านและถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะแอนิเมชันที่ต่อเนื่องจำนวน 1 เรื่องซึ่งประกอบไปด้วย 5 เรื่องย่อย

4.1 การวิเคราะห์ผลงานโดยรวม

4.1.1 เรื่องราว

งานสร้างสรรค์ได้สะท้อนปัญหาของสังคมในด้านต่างๆ ที่ได้รับผลกระทบจากระบบทุนนิยมที่เข้ามามีบทบาทในสังคมปัจจุบัน ทำให้เกิดการบิดเบี้ยวทางศีลธรรม เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้คน ก่อให้เกิดค่านิยมที่ไม่ดีจนเป็นที่เคยชินจนสังคมยอมรับได้ในค่านิยมเหล่านั้น

4.1.2 เนื้อหา

เนื้อหาของงานสร้างสรรค์นั้นสะท้อนถึงปัญหาในแต่ละด้าน โดยประกอบด้วย

- (1) ปัญหาการสร้างค่านิยมที่ไม่ดี ให้เกิดขึ้นเพื่อกระตุ้นให้เกิดการบริโภคโดยสื่อโฆษณา
- (2) ปัญหาทุนนิยมที่เข้ามามีอิทธิพลในพระพุทธศาสนา
- (3) ปัญหาการเอารัดเอาเปรียบ แย่งชิงทรัพยากรธรรมชาติจากผู้คนในสังคมชลบท
- (4) ปัญหาทุนนิยมที่เข้ามามีบทบาทในการสร้างค่านิยมไม่ดีๆของวัยรุ่นในยุคปัจจุบัน
- (5) ปัญหาทุนนิยมที่มีอิทธิพลด้านการเมืองการปกครอง ส่งผลให้เกิดความอยุติธรรมในสังคม

โดยแม้ว่าปัญหาแต่ละด้านนั้นมีที่มาและสาเหตุแตกต่างกันไป แต่ผู้จัดทำพยายามเชื่อมต่อนเนื้อหาให้มีความเกี่ยวเนื่องกัน เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นในภาพรวมใหญ่นั้นมาจากระบบทุนนิยมที่เข้ามามีบทบาทสูง จนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนในสังคมไปจากอดีต

4.1.3 การแสดงออก

งานสร้างสรรค์นำเสนอออกมาในรูปแบบการเล่นวนซ้ำ เพื่อสะท้อนให้เห็นภาพของวัฏจักรของปัญหาที่เกิดขึ้นกับสังคมมนุษย์ในยุคสมัยนั้นๆ อย่างต่อเนื่องและดูเหมือนไม่มีวันสิ้นสุด และภายในเรื่องย่อตัวละครในแต่ละฉากนั้น ได้ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านกิจกรรมต่างๆ ในเวลาพร้อมๆ กัน บ่งบอกถึงสภาพสังคมที่มีความสับสนวุ่นวายและการแข่งขันแก่งแย่งชิงดีกัน นิยมความรวดเร็วและฉาบฉวย

4.1.4 สัญลักษณ์

สัญลักษณ์ที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์นั้น ได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งของต่างๆ ที่พบเห็นได้บ่อยในชีวิตประจำวัน โดยเลือกหยิบวัตถุดิบที่คิดว่าสามารถเข้าใจได้อย่างง่ายดายสำหรับผู้รับชมทั่วไปทั้งที่มีความรู้และไม่มีความรู้ทางด้านศิลปะ โดยบ้างได้ออกแบบสัญลักษณ์ต่างๆ ออกมาตามสำนวนไทยที่เคยได้ยินและเข้าใจกันอย่างทั่วถึง เพื่อง่ายต่อการตีความและเข้าใจถึงเนื้อหาสาระที่ต้องการสื่อสารสำหรับพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครนั้นเกิดจากการที่ข้าพเจ้าสังเกตพฤติกรรมต่างๆ ของคนในสังคมซึ่งเกิดขึ้นพร้อมกับการเข้ามาเทคโนโลยีในสังคมที่พัฒนาขึ้น นำมาต่อยอดและแต่งเติมตามจินตนาการเพื่อให้สามารถถ่ายทอดและทำให้ตระหนักถึงค่านิยมในปัจจุบันซึ่งเป็นสาเหตุของปัญหาในด้านนั้นๆ

4.1.5 เทคนิคและวิธีการ

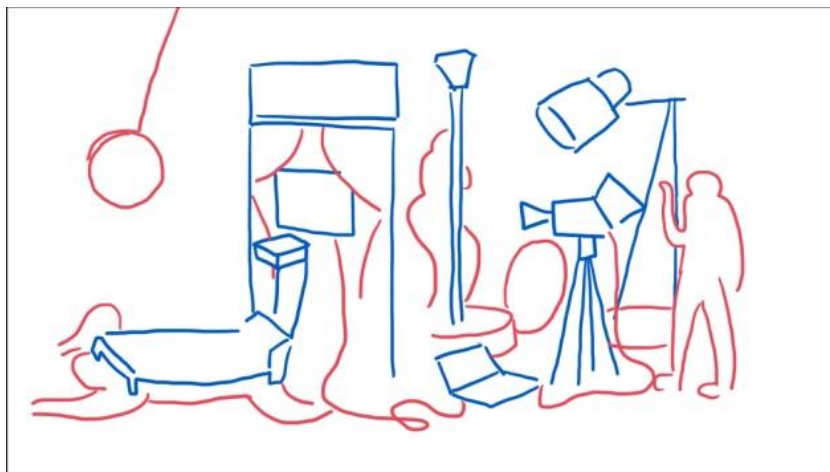
งานศิลปะคอมพิวเตอร์นั้นถูกสร้างสรรค์ด้วยวิธีการของแอนิเมชันในรูปแบบ 2 มิติ ซึ่งมีลักษณะพิเศษในด้านลายเส้นซึ่งเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของข้าพเจ้า ลายเส้นมีรูปแบบเรียบง่าย ตัดทอนรายละเอียดต่างๆ ออกจากความเป็นจริง เพื่อให้ดูเป็นมิตรและผ่อนคลาย นิยมใช้เส้นโค้งในการสร้างสรรค์กับตัวละครเป็นหลัก ซึ่งลายเส้นนั้นก็ได้รับอิทธิพลมาจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชันของต่างประเทศที่ข้าพเจ้าเคยรับชมและชื่นชอบ ในงานมักใช้สีสดใสซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีของของเล่นเด็กเล็ก เพื่อดึงดูดสายตาของผู้รับชมและเสียสละถึงการวาดฝัน เห็นดีเห็นงามของคนในสังคมที่ขอมตคอยู่ภายใต้สังคมบริโภคนิยม โดยต่างต้องการสังคมในอุดมคติแต่ความเป็นจริงนั้นก็กลับมีแต่ความลุ่มหลงมัวเมา ข้าพเจ้าสร้างสรรค์งานโดยผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2 โปรแกรมนั่นคือโปรแกรม Photoshop และโปรแกรม After Effect ซึ่งทั้งสองโปรแกรมนี้มีคุณลักษณะในการทำงานได้ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว หลังจากที่ได้สร้างภาพร่างขึ้นมาเรียบร้อยแล้ว ก็นำมาสร้างสรรค์ต่อในโปรแกรม Photoshop โดยการวาดคัดลอกจากภาพร่างขึ้นมาละเฟรมเพื่อทำให้สามารถขยับเคลื่อนไหว

ได้ตามที่จินตนาการไว้ โดยข้อดีโปรแกรม Photoshop นั้นสามารถคัดลอกและแก้ไขจากภาพเก่าได้โดยไม่ได้วาดขึ้นใหม่ทำให้เกิดข้อได้เปรียบทางเทคนิค สามารถช่วยประหยัดและง่ายต่อการทำงานมากยิ่งขึ้น เมื่อวาดและทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวได้ตามต้องการแล้วก็นำแต่ละตัวละครที่เสร็จแล้ว นำมารวบรวมในโปรแกรม After effect เพื่อจัดเรียงลำดับของตัวละครให้สอดคล้องในการเล่าเรื่องได้อย่างเหมาะสม โดยเอกลักษณ์ในงานที่พบเห็นได้อีกอย่างคือความต่อเนื่องในการปรับเปลี่ยนฉากเพื่อให้เกิดความไหลลื่นไม่สะดุดในอารมณ์ขณะการรับชม โดยเทคนิคนี้ทำให้เกิดการเชื่อมโยงเรื่องย่อยต่างๆ เข้าด้วยกันเป็นเรื่องเดียวใหญ่ๆ สามารถครอบคลุมถึงวัตถุประสงค์ที่ต้องการสื่อ ไม่ทำให้เกิดการหลงประเด็น และแสดงโดยการเปิดวนซ้ำต่อเนื่องไม่มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด เนื่องจากสัญลักษณ์และตัวละครในแต่ละฉากนั้นมีเรื่องราวดำเนินไปพร้อมๆ กัน มีความสับสนและวุ่นวายของการเล่าเรื่อง อาจทำให้ผู้รับชมไม่สามารถเก็บรายละเอียดของเนื้อหาในงานได้ครบถ้วน จึงใช้เทคนิคการเปิดวนซ้ำมาเข้าช่วย เพื่อให้ผู้รับชมค่อย ๆ ตีความเก็บรายละเอียดต่างๆ ในงานและเกิดสุนทรียะไปพร้อมๆ กันกับงานสร้างสรรค์ ในการดูรับชมงานในหลายๆ รอบ

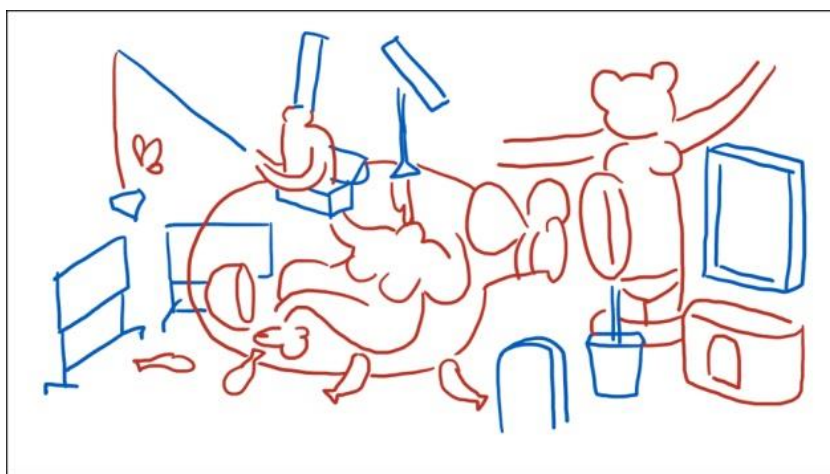
4.2 การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันนั้นต้องประกอบด้วยการวิเคราะห์ทัศนธาตุ (Visual Element) โดยทัศนธาตุเป็นสิ่งที่ประกอบขึ้นจากรูปทรง (Forms) ลักษณะพื้นผิว (Texture) สี (Colour) เพื่อใช้เป็นสื่อทางสุนทรีย์ที่นำมาประกอบเป็นผลงาน ถ่ายทอดแนวความคิดที่ต้องการนำเสนอ เพราะฉะนั้น การศึกษาผลงานสร้างสรรค์นั้นต้องอ้างอิงถึงการวิเคราะห์ทัศนธาตุที่เป็นส่วนประกอบทางกายภาพว่าสามารถทำงานร่วมกันกับเนื้อหาได้อย่างสอดคล้องกลมกลืนเพียงใด

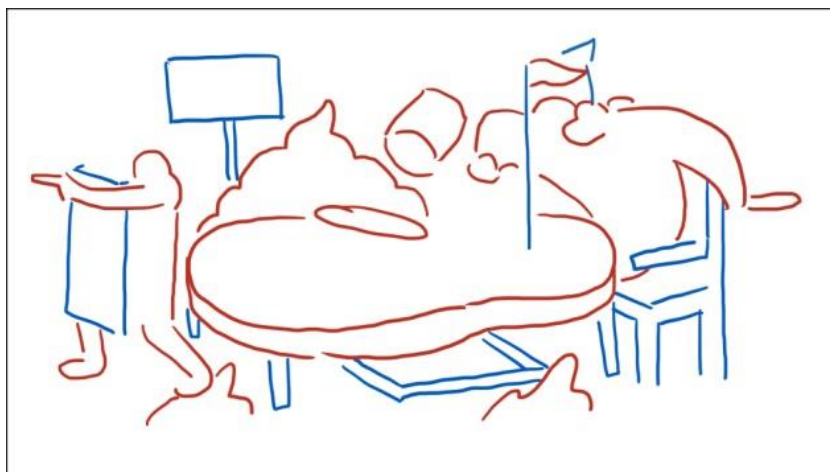
เส้น (Line) เส้นในผลงานนั้นส่วนใหญ่แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ (1.) เส้นของสิ่งมีชีวิตในงานนั้นมักใช้เส้นโค้งมนในการสร้างสรรค์งาน เพื่อแสดงถึงการเคลื่อนไหว และมีชีวิตชีวา (2.) คือเส้นของสิ่งของหรือสิ่งไม่มีชีวิตนั้นมักนิยมใช้เส้นตรง ตัดมุมฉากเพื่อแสดงถึงความแข็งแกร่ง ความไร้ชีวิต โดยเส้นทั้งสองชนิดนี้มีการผสมผสานเพื่อช่วยขบขันและสิ่งเสริมซึ่งกันและกัน ทั้งนี้เนื่องจากผลงานสร้างสรรค์นั้นไม่มีการนำหน้ามาทำงาน จึงกำหนดเส้นรอบนอกของวัตถุต่างๆ นั้นใช้เส้นสีแดงเข้มเพื่อกำหนดขอบเขตและกำหนดรูปทรงต่างๆ ทำให้งานสร้างสรรค์นั้นมีลักษณะรูปแบบคล้ายการ์ตูนสองมิติ โดยได้ตัดทอนรายละเอียดต่างๆ แสดงเปรียบเทียบลักษณะของเส้นโค้งของสิ่งมีชีวิตผ่านเส้นสีแดง และเปรียบเทียบลักษณะของเส้นตรงของสิ่งไม่มีชีวิตด้วยเส้นสีน้ำ ดังนี้



ภาพที่ 4.1 ภาพทัศนธาตุเส้นของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1



ภาพที่ 4.2 ภาพทัศนธาตุเส้นของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2



ภาพที่ 4.3 ภาพทัศนธาตุเส้นของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3



ภาพที่ 4.4 ภาพทัศนธาตุเส้นของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4

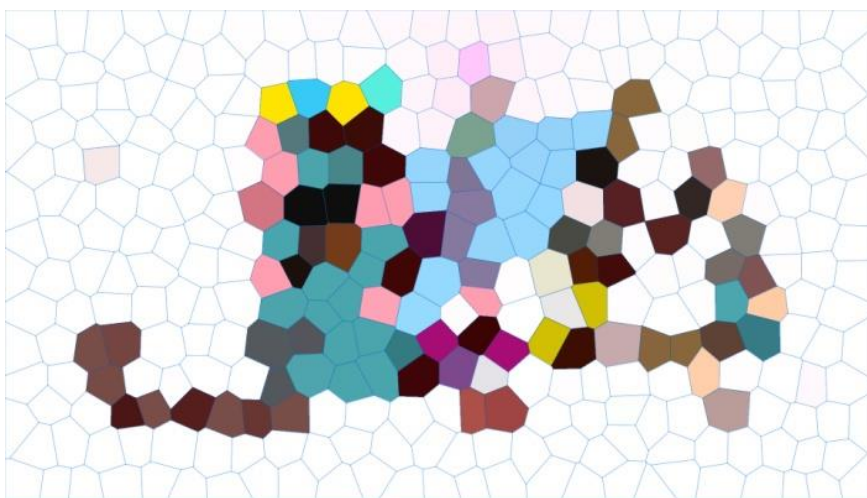


ภาพที่ 4.5 ภาพทัศนธาตุเส้นของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5

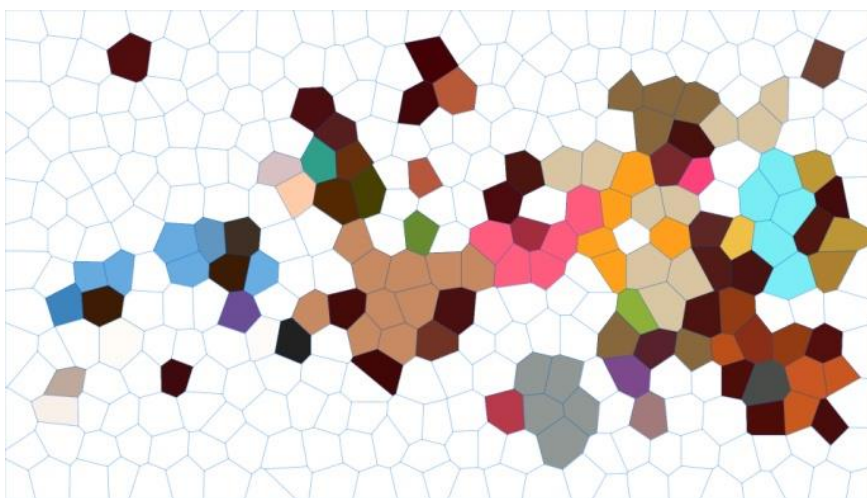
สี (Color) สีที่ใช้ในงานสร้างสรรค์นั้นมักอยู่ในโทนของสีพาสเทล ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมากจากสีของของเล่นเด็กที่พบเห็นได้ตามท้องตลาดทั่วไป เนื่องจากงานมีสีสันสดใสเพื่อต้องการสะท้อนถึงความน่าหลงใหล และถ่ายทอดถึงแรงดึงดูดของบริโภคนิยมที่คนมักให้ความสนใจ ต่อผู้รับชมเพื่อให้เข้ามาสนใจ เปรียบเสมือนกับเด็กที่ถูกดึงดูดด้วยสีสันสดใสจากของเล่น โดยในงานสร้างสรรค์นั้นมักใช้สีส่วนใหญ่มักประกอบด้วยสีแดง และสีเขียว ซึ่งเป็นคู่สีตรงข้ามกันและประกอบสร้างสรรค์ขึ้นมา



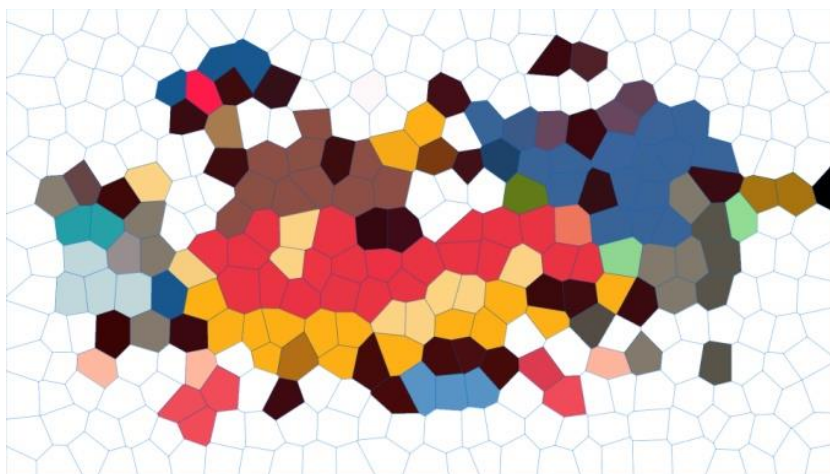
ภาพที่ 4.6 ภาพประกอบของทัศนธาตุสี



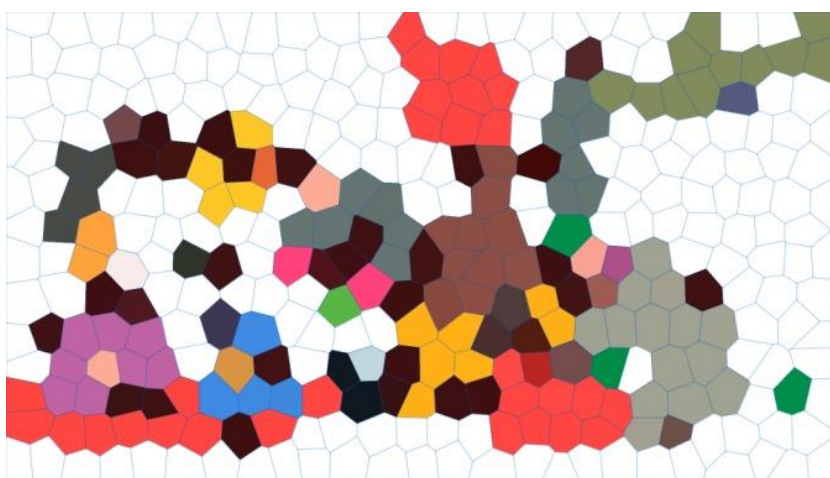
ภาพที่ 4.7 ภาพทัศนธาตุสีของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1



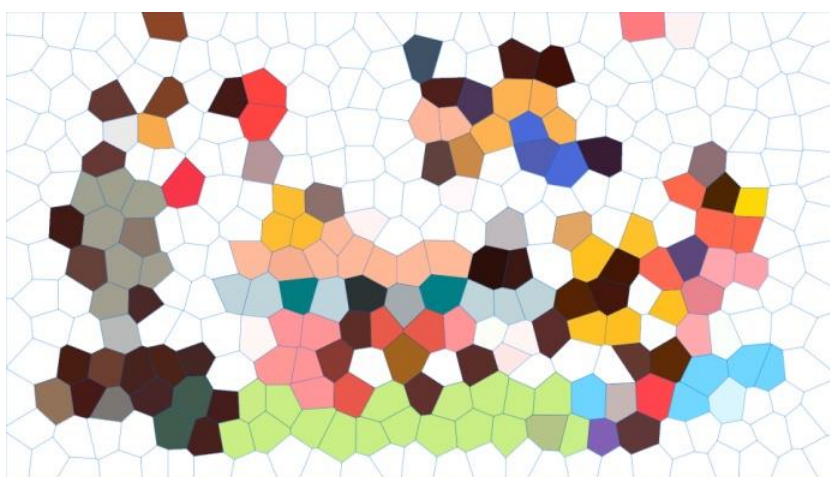
ภาพที่ 4.8 ภาพทัศนธาตุสีของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2



ภาพที่ 4.9 ภาพทัศนธาตุสีของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3



ภาพที่ 4.10 ภาพทัศนธาตุสีของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4

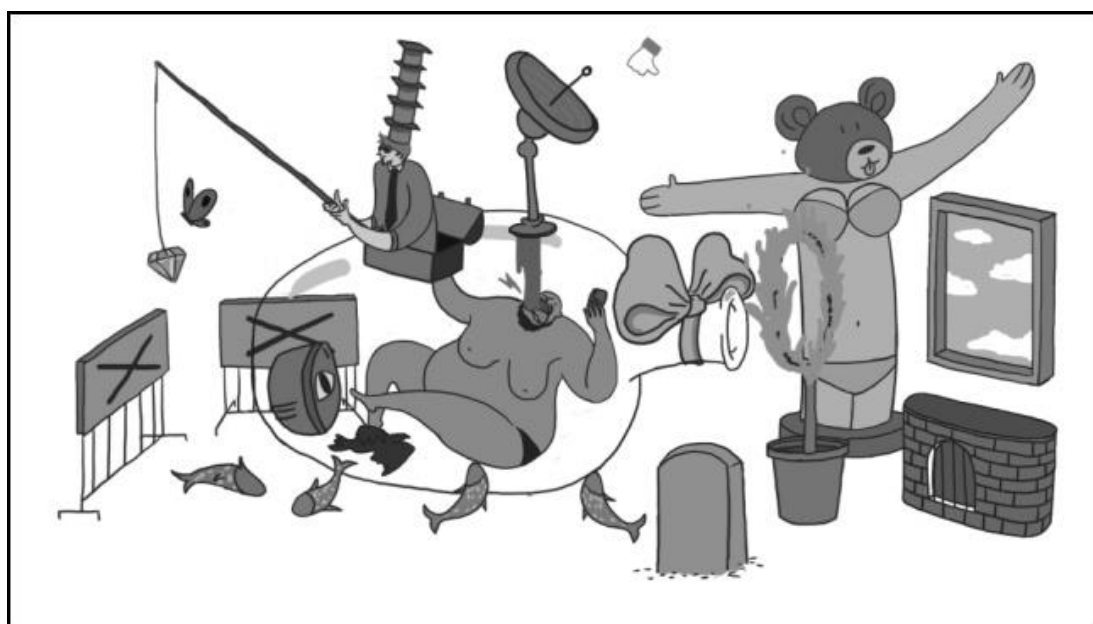


ภาพที่ 4.11 ภาพทัศนธาตุสีของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5

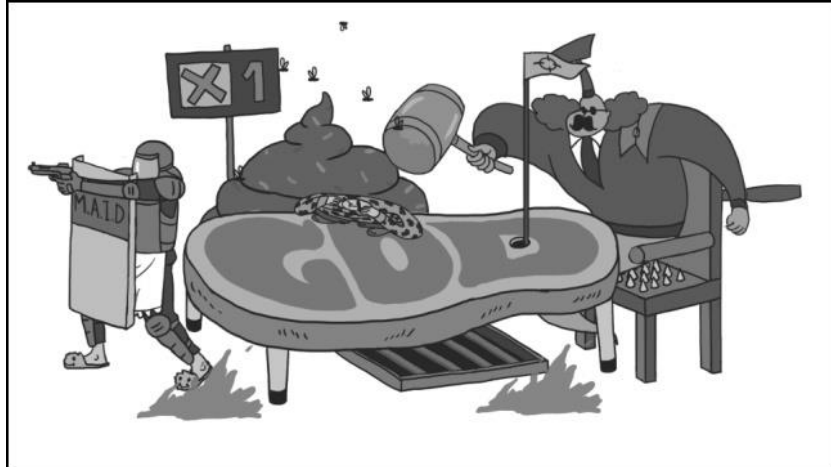
น้ำหนัก (Value) น้ำหนักในงานสร้างสรรค์นั้นแทบจะไม่แสดงออกมาในการทำงานสร้างสรรค์ หรืออาจจะมีบ้างแต่เน้นรูปทรงและมิติทางสายตานิดหน่อยเท่านั้น เพื่อแสดงออกให้ผู้รับชมนึกถึงงานสร้างสรรค์ในรูปแบบของการ์ตูนสองมิติ เพื่อที่จะให้เกิดความน่าสนใจ ดูเรียบง่าย และสนุกสนาน สามารถเข้าถึงผู้รับชมงานได้อย่างทั่วทุกเพศทุกวัย



ภาพที่ 4.12 ภาพทัศนธาตุน้ำหนักของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1



ภาพที่ 4.13 ภาพทัศนธาตุน้ำหนักของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2



ภาพที่ 4.14 ภาพทัศนธาตุน้ำหนักรองผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3

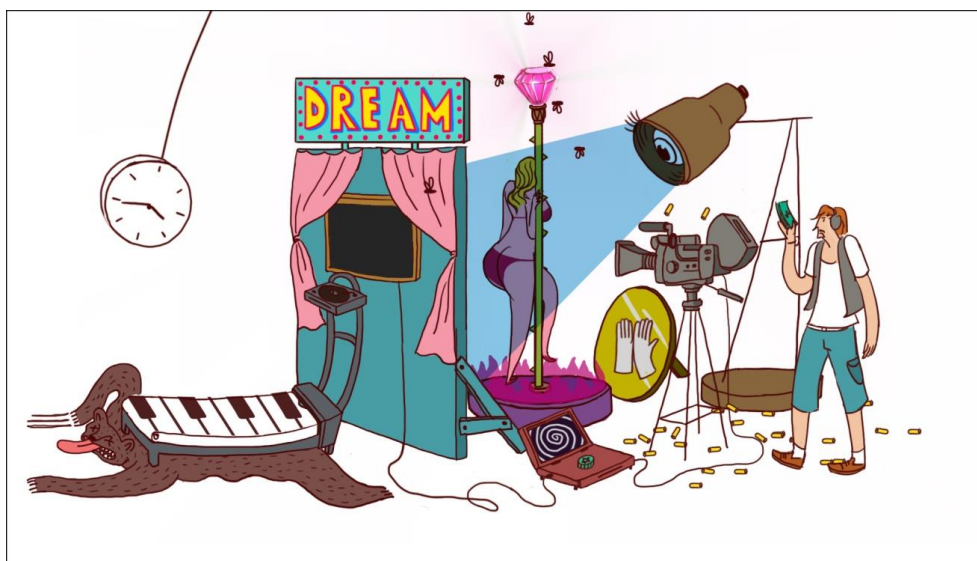


ภาพที่ 4.15 ภาพทัศนธาตุน้ำหนักรองผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4

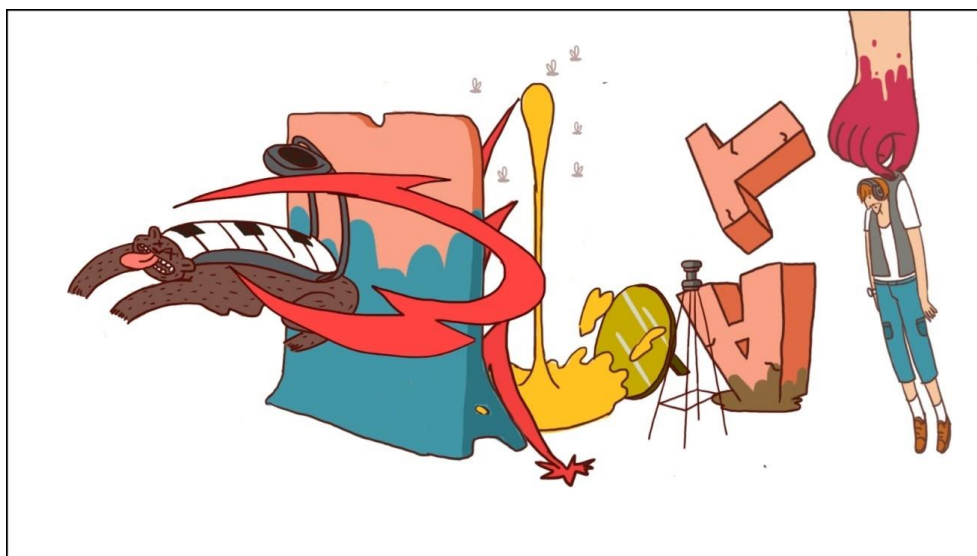


ภาพที่ 4.16 ภาพทัศนธาตุน้ำหนักรองผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5

รูปทรง (Form) รูปทรงในงานสร้างสรรค์นั้นประกอบด้วยรูปทรง 2 ชนิดคือ สิ่งมีชีวิต และ สิ่งไม่มีชีวิต โดยตัวละครแต่ละตัวนั้นก็จะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวแสดงแตกต่างกัน ถูกกำหนดให้และ รูปทรงจะเปลี่ยนแปลงเป็นรูปทรงอิสระในระหว่างการเปลี่ยนฉากงาน เพื่อให้เกิดการผสมกลมกลืน และแสดงออกถึงความเคลื่อนไหวต่อเนื่อง และเพื่อให้สามารถถ่ายทอดอารมณ์ เนื้อหา แนวความคิด ผ่านอากัปกิริยาผ่านตัวละครเหล่านี้ให้ครอบคลุมและเกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระที่ต้องการเสนอนั่นเอง โดยผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ ที่แสดงออกมาในฉาก



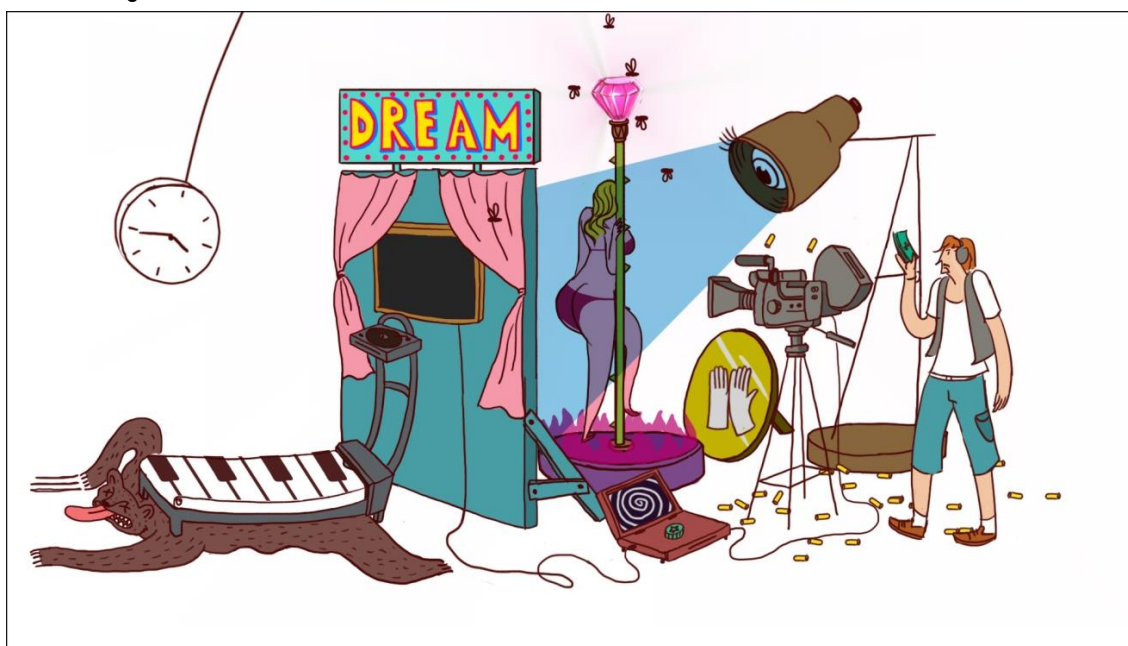
ภาพที่ 4.17 ภาพทัศนธาตุรูปทรงปกติของผลงานวิทยานิพนธ์



ภาพที่ 4.18 ภาพทัศนธาตุรูปทรงอิสระของผลงานวิทยานิพนธ์

สัญลักษณ์ (Symbolic) สัญลักษณ์ที่หยิบยกขึ้นมาใช้ในการนำเสนอแนวความคิดนั้น มักหยิบยืมมาจากสิ่งที่พบเห็นกันได้ง่ายในปัจจุบันเพื่อทำให้เกิดความเรียบง่ายและเพื่อให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยนำหยิบนำวัตถุต่างๆมาประกอบให้เกิดความแปลกแยก การแสดงออกที่ผิดทิศทางเพื่อต้องการให้เกิดคำถามต่อผู้รับชม ให้ขบคิดและเปิดให้เกิดการตีความไปตามประสบการณ์การรับรู้ของแต่ละบุคคล

วิเคราะห์สัญลักษณ์ผลงานชิ้นที่ 1



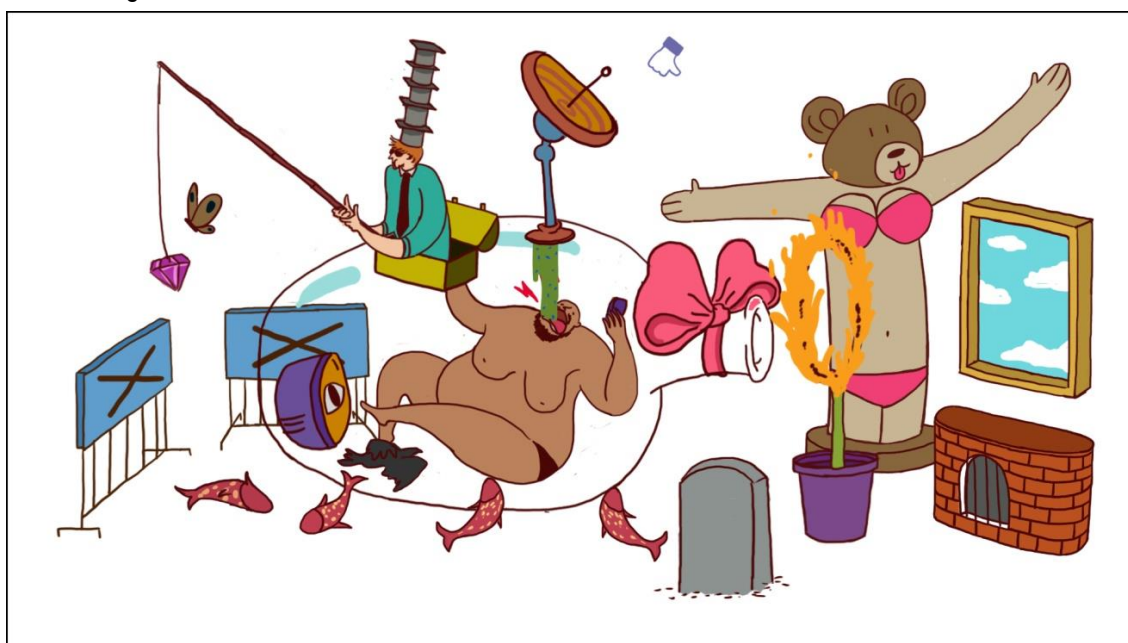
ภาพที่ 4.19 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์เรื่องย่อ เรื่องที่ 1

ปัญหาการสร้างค่านิยมที่ไม่ดี ให้เกิดขึ้นเพื่อกระตุ้นให้เกิดการบริโภคโดยสื่อโฆษณา พฤติกรรมของตัวละครและสัญลักษณ์ในงานต้องการถ่ายทอดปัญหาของสื่อในสังคมปัจจุบัน ที่นิยมในการเพิ่มเสริมเติมแต่งบิดเบือนคุณสมบัติต่างๆ เพื่อกระตุ้นให้เกิดกระแสในการบริโภคสิ่งต่างๆ เพื่อรับใช้ระบบทุนนิยมโดยไม่มีความรู้จักพอ สัญลักษณ์ต่างๆ ในเรื่องเล่าถึงการสนับสนุนของวงการสื่อต่างๆ ที่จงใจส่งเสริมให้ผู้คนวิ่งตามแรงกระตุ้นในการเกิดกิเลสตัณหาต่างๆ ดังนี้

ตัวละครหญิงที่ใส่เพียงชุดชั้นในเดินนั้นแสดงถึงค่านิยมของผู้หญิงในปัจจุบันที่นิยมใช้เส้นทางลัดในการได้มาซึ่งชื่อเสียงและเงินทองโดยที่ยอมแลกลดศักดิ์ศรีของตนเองลงเพื่อจะกลายเป็นสินค้า คอมพิวเตอร์แสดงถึงการบิดเบือนข่าวสารในปัจจุบันที่ใช้เทคโนโลยีมาเกี่ยวข้อง จนมีการแต่งเติมเสริมแต่งจนเกินเลยกับความเป็นจริง นักวิ่งแสดงถึงการหลงไหลชื่นชมกับภาพที่สื่อผลิตออกมาจน

วิ่งตามกระแสไปจนไม่มีสิ้นสุด โดยผลประโยชน์มากมายที่เกิดขึ้นนั้นทำให้เกิดการว่าจ้างของนายทุนกับสื่อต่างๆ โดยไม่คัดกรองถึงความเหมาะสมและถูกต้อง เพียงทำตามคำสั่งเชื่อฟัง ปล่อยให้อำนาจเงินอยู่เหนือสามัญสำนึกต่างๆ ตัวละครผู้บริโภคนั้นก็เช่นกัน โดยถ่ายทอดให้เห็นถึงการขาดวิจารณญาณในการรับชม หลงใหลไปกับโลกมายาที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นโดยสื่อต่างๆ โดยเอาไปแลกกับเวลาที่มีค่า ในการตามสิ่งต่างๆ เพื่อมาเติมเต็มความต้องการเพียงชั่วครู่ชั่วคราวไม่มีสิ้นสุด สุดท้ายกลายเป็นคนประเภทมัวเมาไปกับวัตถุนิยม และเกิดปัญหาต่างๆ ต่อเนื่องมาในสังคมปัจจุบัน

วิเคราะห์สัญลักษณ์ผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 4.20 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์เรื่องย่อ เรื่องที่ 2

ปัญหาการเอาใจเอาเปรียบ แย่งชิงทรัพยากรธรรมชาติจากผู้คนในสังคมชนบท โดยสัญลักษณ์และเนื้อหาในเรื่องนี้นั้นต้องการสะท้อนให้ผู้คนตระหนักถึงปัญหาของการถูกปั่นแต่งของเสรีนิยม ซึ่งความจริงแล้วเราต่างติดอยู่โลกของเสรีภาพปลอมๆ ในการสามารถเลือกบริโภคสินค้าที่ถูกควบคุมจากบริษัทต่างชาติ โดยนโยบายในการเปิดเสรีโดยทั้งๆ ที่ผู้คนยังไม่พร้อม ไม่ตระหนักถึงคุณค่าและวางแผนทรัพยากรของท้องถิ่นนั้นๆ จะทำให้เกิดการเข้ามาแย่งชิงทรัพยากรที่มีค่าของคนในท้องถิ่นจากเงินทุนต่างชาติ โดยการขายที่ดินเพื่อแลกกับเศษเงินหรือเศษขยะเทคโนโลยีที่สังคมในค่ากำหริูเพียงชั่วคราว ยิ่งปัญหาช่องว่างทางรายได้กว้างขึ้นในปัจจุบันนี้และระบบการส่งเสริมที่ขาดการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ได้ทำให้คนชนชั้นสูงที่ได้รับการศึกษาในต่างประเทศก็กลับเห็นแต่

ประโยชน์ส่วนตน มีค่านิยมบูชาและสรรเสริญต่อฝรั่งต่างชาติสมคบคิดในการปล้นทรัพย์ากรที่มีค่าของประเทศชาติไปให้ต่างชาติ ซึ่งนับวันยิ่งทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น

สัญลักษณ์ในงานนั้นแทนค่าเนื้อหาต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้น คนอ้วนในชุดโหลต้องการแสดงออกถึงการบริโภคอย่างไม่มีที่สิ้นสุด โดยบัณฑิตแสดงถึงคนที่มีการศึกษาแต่กลับใช้วิชาความรู้หาผลประโยชน์กับคนที่ไร้การศึกษาเพื่อรับใช้นายทุน ตุ๊กตาคามินั้นแทนค่าถึงนโยบายที่ส่งเสริมของรัฐบาลในการเปิดตลาดเสรีในขณะที่ประเทศยังไม่มีความรู้จนทำให้ทรัพยากรนั้นอาจจะตกเป็นของต่างชาติ ปลาเป็นสัญลักษณ์ของทรัพยากรในประเทศ และการคืนรันของคนในท้องถิ่น หมายถึงจอกที่หลุดออกจากกรงสี่อถึงการเข้ามาของการล่าอาณานิคมด้วยระบบทุนซึ่งฉกฉวยเอาสิ่งต่างๆ ที่บรรพบุรุษรักษาไว้ไปอย่างง่ายดายและน่าเศร้า

วิเคราะห์สัญลักษณ์ผลงานชิ้นที่ 3



ภาพที่ 4.21 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์เรื่องย่อ เรื่องที่ 3

ปัญหาทุนนิยมที่มีอิทธิพลด้านการเมืองการปกครอง ส่งผลให้เกิดความอยุติธรรมในสังคม สัญลักษณ์ในงานสร้างสรรค์นั้นได้สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของการคอร์รัปชันของนักการเมือง ซึ่งเป็นปัญหาที่เรื้อรังและสะสมกันมายาวนานตั้งแต่ในอดีตในทุกยุคทุกสมัยของสังคมไทย และนับวันยิ่งมีความรุนแรงขึ้น เนื่องจากนักการเมืองต่างๆ ยิ่งขึ้นชื่อเป็นตัวแทนของราษฎรและมีอำนาจอยู่ในมือแล้ว ยิ่งไม่เกรงกลัวต่อความผิดใดๆ อาศัยอิทธิพลและตำแหน่งหน้าที่ปกป้องผลประโยชน์ของตนเองและ

พวกพ้อง โดยไม่ใส่ใจต่อคำสัญญาที่ได้ให้ไว้กับประชาชน เมื่อเกิดขึ้นลูกสื่อของประชาชนขึ้นมาประทุ้งด้วยความไม่พอใจในการทำงาน ก็ใช้อำนาจหน้าที่ในการสั่งบริวารหรือลูกน้องภายใต้การบังคับบัญชาในการปราบปรามฝูงชนเหล่านั้น ซึ่งพบเห็นได้ในเหตุการณ์หลายเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ ทำให้นับวันภาพพจน์ของนักการเมืองต่อประชาชนทั่วไปยิ่งติดลบและเลวร้าย โดยสัญลักษณ์ที่ปรากฏในงานนั้นได้แสดงออกถึงการต้องการแสวงหาอำนาจของตัวละครที่เป็นสัญลักษณ์นักการเมือง เพื่อบรรลุเป้าหมายในการต้องการครอบครองอำนาจและผลประโยชน์ของชาติโดยไม่เหลียวแลความทุกข์ยากของคนในสังคม ตำรวจเปรียบเสมือนลิ่วล้อของผู้มีอิทธิพล มีหน้าที่เพียงเชื่อฟังคำสั่ง โดยไม่ต้องคำนึงถึงความผิดชอบชั่วดี สาดตัวแทนของบทบาทความยุติธรรมในสังคมที่สะท้อนถึงการทำงานที่ล่าช้าและมักถูกแทรกแซงจากอำนาจของผู้มีอิทธิพล อย่างไรก็ตามสุดท้ายเมื่อเกิดความยุติธรรมขึ้นในสังคม ประชาชนก็ลุกขึ้นมาเรียกร้องและขับไล่ผู้มีอิทธิพลนั่นเอง

วิเคราะห์สัญลักษณ์ผลงานชิ้นที่ 4



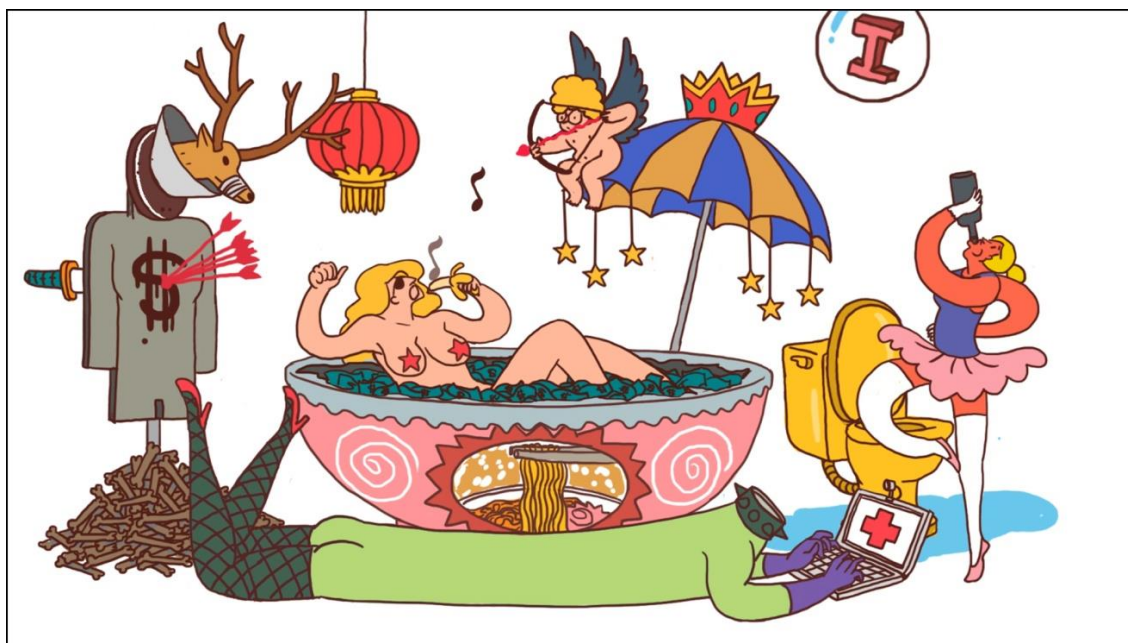
ภาพที่ 4.22 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์เรื่องย่อ เรื่องที่ 4

ปัญหาทุนนิยมที่เข้ามามีอิทธิพลในพระพุทธศาสนา ปัจจุบันนั้นได้มีข่าวซึ่งทำให้ส่งผลเสียต่อภาพลักษณ์ของศาสนาบ่อยครั้งมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นข่าวพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของพระสงฆ์ การส่งเสริมให้เกิดความมั่งงายทางด้านอิทธิฤทธิ์และศรัทธาในความศักดิ์สิทธิ์ของวัตถุมงคล โดยมองข้ามและละเลยแก่นแท้ของหลักคำสอนดั้งเดิมของหลักธรรมของพระพุทธศาสนา ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้ปฏิบัติเกิด

ปัญญาและมีจิตใจบริสุทธิ์ แต่เดิมนั้นศาสนาเป็นสถาบันที่รากฐานที่มีความใกล้ชิดกับผู้คนในสังคมทำให้ยากที่จะตรวจสอบซึ่งเป็นประเด็นที่ละเอียดอ่อน ทำให้เกิดกลุ่มมิชชันนารีบางกลุ่มอาศัยช่องว่างของสถาบันศาสนาในการหาประโยชน์ สัญลักษณ์ในงานนั้นสะท้อนปัญหาความมั่งคั่งของพุทธศาสนิกชนในปัจจุบัน ที่เกิดค่านิยมของการใช้เงินซื้อบุญ ซึ่งได้รับอิทธิพลโดยตรงมาจากการระบบทุนนิยมเข้ามาเกี่ยวข้อง ที่มุ่งเน้นความรวดเร็วสะดวกสบายและมั่งคั่ง เกิดการบิดเบือนหลักคำสอนของพระธรรมให้เอื้อประโยชน์ต่อกายต่างๆ มอมเมาให้ผู้คนบ้าบุญบ้าวัตถุ วัตถุค่าของคุณธรรมตามจำนวนเงินที่บริจาคเข้าวัด ทำให้ดูเหมือนพุทธศาสนานั้นมีความเจริญอย่างมากในด้านวัตถุ แต่คุณธรรมของคนกลับเสื่อมถอยลง ซึ่งเป็นอีกปัญหาหนึ่งที่เสี่ยงทำให้พุทธศาสนาในประเทศไทยนั้นสูญสิ้นไปได้

สัญลักษณ์นกแรงแสดงถึงการล่อลวงหาผลประโยชน์จากประชาชนผู้มีแรงศรัทธาต่อศาสนา ชายคล้ายพระสงฆ์กำลังนั่งอยู่บนดอกบัว สื่อถึงการนิยมนการปลูกเสดวัตถุมงคลเพื่อกระตุ้นให้เกิดการบริจาคเงินเข้าวัด และชายร่างยักษ์ที่แบกถึงสื่อถึงการพยายามทำลายสิ่งที่ดีงาม หรือบริสุทธิ์ของพระพุทธศาสนาให้เสียหายหรือเข้าใจผิดบิดเบือน

วิเคราะห์สัญลักษณ์ผลงานชิ้นที่ 5



ภาพที่ 4.23 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์เรื่องย่อ เรื่องที่ 5

ปัญหาทุนนิยมที่เข้ามามีบทบาทในการสร้างค่านิยมไม่ดีๆของวัยรุ่นในยุคปัจจุบัน สัญลักษณ์และเนื้อหาของงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ต้องการถ่ายทอดถึงพฤติกรรมของวัยรุ่นในสังคมปัจจุบันที่ได้รับผล

กระทบจากการที่เติบโตขึ้นมาท่ามกลางเทคโนโลยี ซึ่งปัจจุบันกระแสของการบริโภคนั้นจะรุนแรงมากยิ่งขึ้น จนทำให้มีคนตั้งชื่อยุคของเด็กในปัจจุบันว่า Generation Me ปัญหาส่วนใหญ่ของเด็กยุคนี้คือ ความเรียกร้องความสนใจ ใช้เวลาอยู่ในโลกเสมือนมากกว่าโลกในความจริง ทำให้การแนะนำที่ดีจากครอบครัว และทำให้ขาดความยับยั้งชั่งใจและลุ่มหลงไปกับกระแสของสังคมได้อย่างง่ายดาย โดยสัญลักษณ์ที่สะท้อนออกมาในงานนั้น ได้แสดงออกถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในสังคม

ปัจจุบันที่มุ่งเน้นการสร้างสรรค์ปั้นแต่งตัวตนในโลกอินเทอร์เน็ตเพื่ออวดภาพลักษณ์และเรียกร้องความสนใจจากคนอื่น ๆ นิยมเลือกวิธีการใช้ชีวิตที่มั่งง่ายรวดเร็วและฉาบฉวย โดยอาจมองข้ามวิธีการและศีลธรรมเพียงเพื่อบรรลุสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งแนวความคิดต่างได้ถูกนำเสนอผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ ได้แก่

หญิงสาวสื่อถึงค่านิยมของการยอมขายบริการเพื่อแลกกับเงินตอบแทนเพื่อตอบสนองความต้องการของตน ด้วยบะหมี่สำเร็จรูปหมายถึงวิธีการที่สำเร็จรูป และมั่งง่ายเกิดขึ้น โดยปราศจากความคิด ความพยายาม กามเทพในปัจจุบันที่ไม่ได้มองหารูปแบบความรักกันเหมือนในอดีต หากแต่ต้องดูกันที่ฐานะทางการเงินเป็นอันดับแรก หญิงสาวนักบัลเล่ต์ผู้ผิดหวังในเรื่องใดก็ตาม ก็นิยมเข้าหาอบายมุขเช่น เครื่องดื่มมีนเมา ซึ่งเป็นวิธีที่ขาดสติและเสี่ยงต่อการสูญเสีย คนหลังยาวสื่อถึงพฤติกรรมของวัยรุ่นที่เสพติดโลกอินเทอร์เน็ตเพื่อหลีกเลี่ยงหนีจากปัญหาต่างๆ และพ้องกับสำนวนไทย ขี้เกียจสันหลัง ยาวนั่นเอง

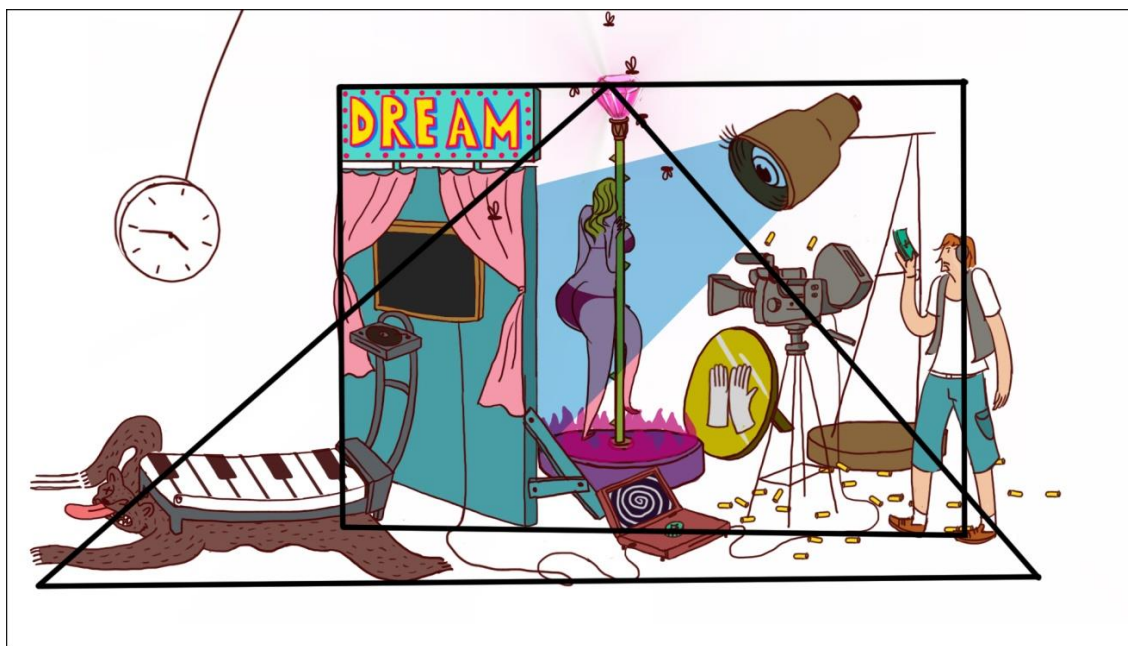
4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ

ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่ง อารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือความงาม (ชอุด นิ่มเสมอ.2544 ช 18)

จากลักษณะดังกล่าว สามารถพิจารณาได้ว่า ศิลปะนั้นมียุคประกอบที่สำคัญ 2 ส่วนคือส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้เรียกว่ารูปทรงกับส่วนที่เป็นการแสดงออก เป็นอารมณ์ความรู้สึก คือส่วนผลลัพธ์ที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นเรียกว่าเนื้อหา ดังนั้นการจัดองค์ประกอบที่ดีต้องอาศัยการรวมตัวอย่างเป็นระเบียบและมีดุลยภาพระหว่างรูปทรงและเนื้อหา เพราะฉะนั้นการจัดองค์ประกอบ หมายถึงการนำเอาส่วนประกอบต่างๆ ทางศิลปะ เช่น จุด เส้น สี รูปทรง และอื่นๆ มาจัดวางร่วมกันอย่างเหมาะสม โดยอาศัยความกลมกลืน ความหลากหลาย ความสมดุล สัดส่วน ความเป็นเด่น การเคลื่อนไหวและการจำกัด เป็นความมือสำคัญในการประสานสิ่งต่างๆ เข้าไว้ร่วมกัน ก่อให้เกิดความน่าสนใจ มีเอกภาพและคุณค่าทางความรู้สึก

ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่องที่ 1

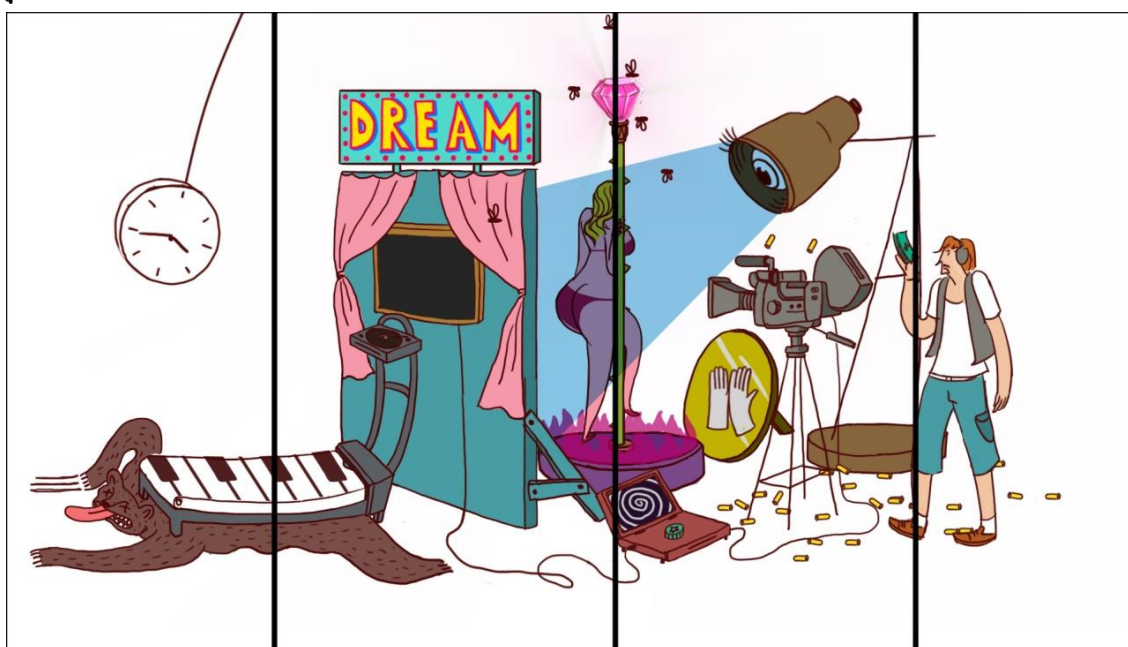
เอกภาพ (Unity)



ภาพที่ 4.24 ภาพการจัดองค์ประกอบ 1

การประสานของเส้น สี และรูปทรงภายในงานนั้น เกิดความเชื่อมโยงกันสิ่งต่างๆ ให้เข้ากัน โดยใช้สีมาเป็นตัวเชื่อมโยงให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียวกันของภาพ ใช้เส้นโค้งมาเกี่ยวเชื่อมกันเพื่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกัน การใช้รูปทรงของวัตถุในการหันทิศทาง การเคลื่อนไหวไปสู่จุดกึ่งกลาง และนำรูปทรงต่างๆ จัดเรียงกันให้มีลักษณะเป็นกลุ่มก้อนแต่ไม่ทำให้รู้สึกแน่นจนเกินไป มีฉากหลังพื้นขาวทำให้รูปทรงในงานเด่นชัดออกมาจากพื้นหลัง การเกาะกลุ่มของภาพนั้นเป็นรูปสี่เหลี่ยมและสามเหลี่ยมซ้อนทับกัน อยู่ตรงกลางของภาพ ทำให้เกิดความหนักแน่นมั่นคงและมีความเคลื่อนไหวไปพร้อมๆ กัน

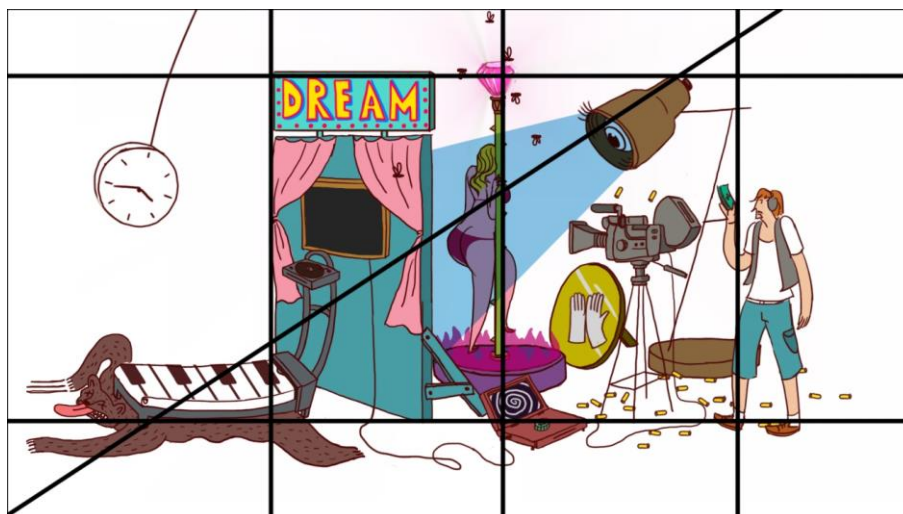
ดุลยภาพ (Balance)



ภาพที่ 4.25 ภาพการจัดองค์ประกอบ 2

ใช้การวางองค์ประกอบในลักษณะเท่ากันซ้ายขวา และเว้นระยะขอบบนและล่างให้มีพื้นที่ว่างใกล้เคียงกัน ทำให้ภาพเกิดความสมดุลและมีน้ำหนักของภาพทั้งสองด้านใกล้เคียงกัน สีที่ใช้นั้นเน้นใช้ทั้งสีโทนเย็นอยู่ด้านนอกของทั้งสองด้านของภาพและใช้สีโทนร้อนเข้าแทรกในส่วนที่เน้นความสำคัญในส่วนตรงกลางของภาพ ใช้สีกลางเช่นสีน้ำตาลในการทำให้เกิดความกลมกลืนเชื่อมโยงระหว่างสีโทนร้อนและโทนเย็น

สัดส่วน (Proportion)



ภาพที่ 4.26 ภาพการจัดองค์ประกอบ 3

สัดส่วนของภาพแบ่งออกเป็นสามส่วน โดยมีการแบ่งครึ่งกลางของภาพเพื่อเกิดความสมดุล และรูปทรงต่างๆภายในภาพนั้นมีทั้งขนาดปกติเมื่อเทียบกับคาแรคเตอร์ในงาน และขยายสัดส่วนของสิ่งของบางอย่างที่ต้องการนำเสนอให้ผิดแปลกไปจากความจริงเพื่อที่จะสร้างจินตนาการให้เกิดขึ้นกับผู้รับชม เกิดความแปลกใหม่และตั้งคำถามขณะรับชมงาน จุดนำสายตาของภาพเกิดจากการวางเส้นของโคมไฟให้มุ่งเป็นเส้นสายตาผ่านกลางภาพไปยังคาแรคเตอร์ผู้หญิง และใช้สีโทนร้อนในการแสดงจุดเด่นที่มีอยู่เพียงกลางภาพในการทำให้คาแรคเตอร์ผู้หญิงมีความโดดเด่นและน่าสนใจ

ความเป็นเด่น (Dominance)



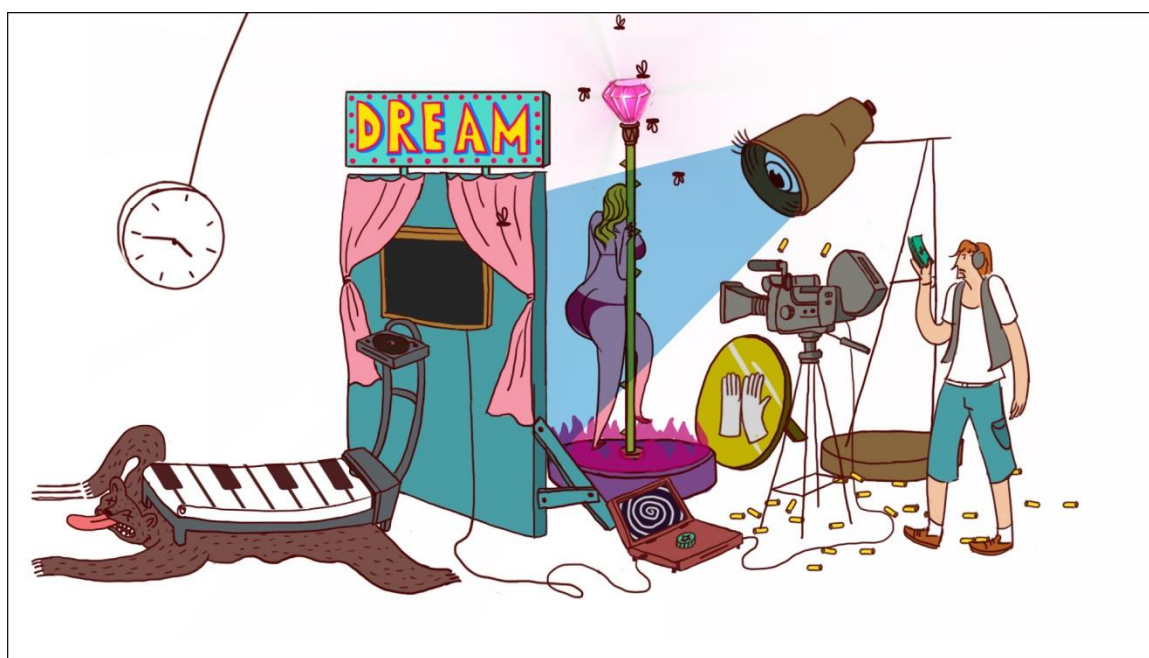
ภาพที่ 4.27 ภาพการจัดองค์ประกอบ 4

องค์ประกอบที่เห็นได้ชัดเมื่อรับชมนั้นมุ่งมองไปที่กลางภาพใหญ่ ก่อนที่จะค่อย ๆ ออกมาหาทางด้านข้าง ๆ ของภาพเพื่อมองรายละเอียดที่เล็กกว่าของแต่ละสัญลักษณ์ที่หยิบมานำเสนอถ่ายทอด และการสร้างสรรค์งานที่มีสัดส่วนเฉลี่ยนำหนักของการจัดวางภาพแบบทั่วทั้งภาพ และไม่ได้กำหนดให้ผู้รับชมโฟกัสไปที่ใดทำให้เปิดโอกาสผู้รับชมหาจุดสนใจมองดูรายละเอียดของภาพผ่านการทำให้ตัวงานเด่นชัดขึ้นผ่านการทำงานของพื้นขาว

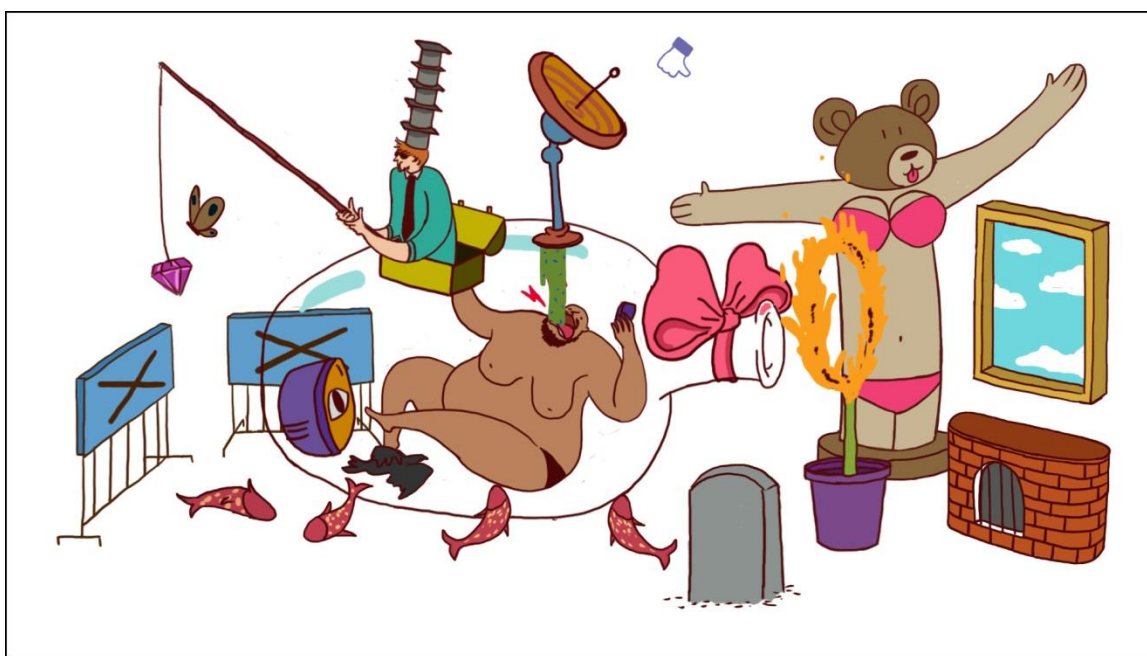
4.4 สรุปผลการวิเคราะห์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้เป็นการแสดงออกผ่านวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ ที่มีเทคนิควิธีการแบบศิลปะคอมพิวเตอร์ (Computer Arts) โดยใช้รูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation) เป็นสื่อในการแสดงออก ซึ่งจะมีการใช้ลายเส้นสองมิติเป็นหลักในการถ่ายทอดเรื่องราวอารมณ์ และความคิดส่วนตัวของข้าพเจ้าที่มีต่อระบบทุนนิยม ต้องการแสดงออกเพื่อให้ผู้รับชมได้ตระหนักและมองเห็นปัญหาต่างๆ ที่เกิดในสังคมปัจจุบัน เพื่อให้ผู้รับชมเกิดความบันเทิงสามารถเข้าใจในเนื้อหาสาระที่ต้องการแสดงออก เพื่อค่อยๆ เป็นแรงบันดาลใจในการเร่งแก้ไขและปรับปรุงให้เกิดคุณธรรมจริยธรรมแก่ผู้คนในสังคมไทยต่อไป โดยผลงานจะมีรูปแบบการเล่นแบบวนซ้ำ ซึ่งเป็นลักษณะพิเศษของการเล่าเรื่องอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้รับชมสามารถเก็บรายละเอียดต่างๆ ของงานได้อย่างครบถ้วน สีที่ใช้นิยมใช้สีสันสดใสในการเล่าเรื่องประกอบ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากสีของเด็กเล่น เพื่อให้ดูดึงดูดสายตาและดูเป็นมิตรกับผู้รับชม และสามารถถ่ายทอดอารมณ์ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่ต้องการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น เนื้อหาและแรงบันดาลใจในงานสร้างสรรค์นั้นประกอบมาจากที่ข้าพเจ้ามองเห็นปัญหาในสังคมหลายๆ ด้าน ซึ่งข้าพเจ้าพยายามรักษาภาพรวมให้เกี่ยวเนื่อง และครอบคลุมเพื่อสะท้อนสาเหตุของปัญหา ที่เกิดจากผลกระทบของระบบทุนนิยมที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้คนในสังคมปัจจุบัน

ภาพผลงานวิทยานิพนธ์



ภาพที่ 4.28 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1



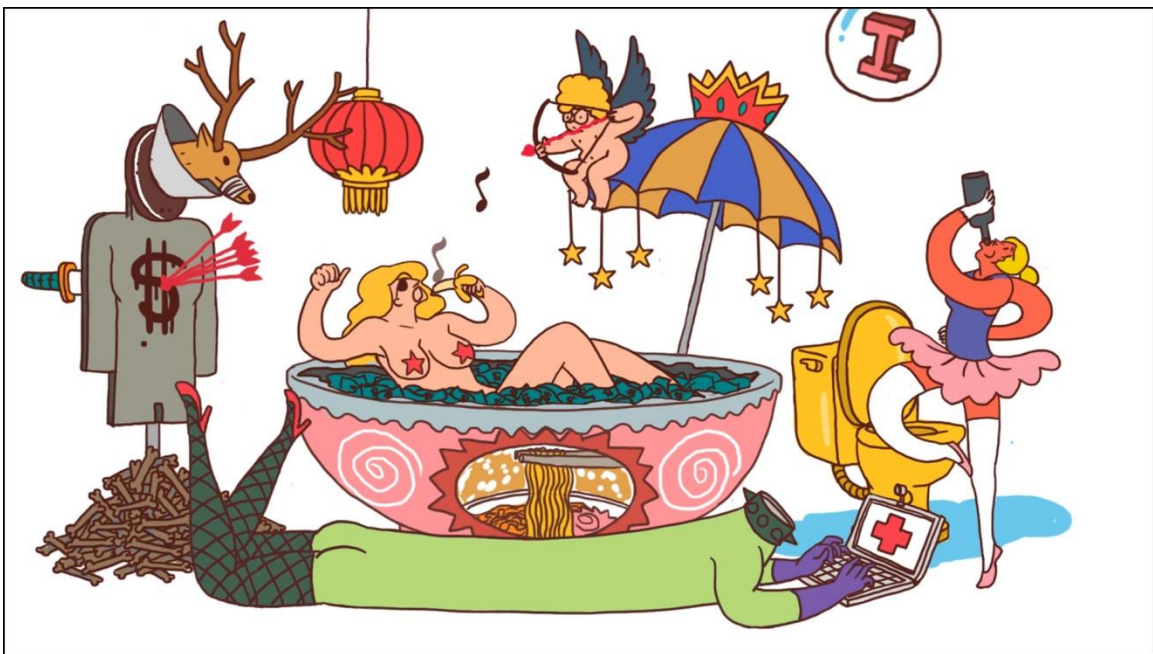
ภาพที่ 4.29 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2



ภาพที่ 4.30 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3



ภาพที่ 4.31 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4



ภาพที่ 4.32 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5

บทที่ 5

บทสรุป

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ “ระบบทุนนิยมกับวิถีชีวิตของผู้คนในปัจจุบัน” มีขั้นตอนการดำเนินงาน เริ่มจากการค้นคว้าหาข้อมูลที่มาความหมายความสำคัญของระบบทุนนิยม และนำมาวิเคราะห์แยกแยะประเภทของการผลกระทบในแต่ละด้าน โดยข้าพเจ้ารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องและนำมาเปรียบเทียบ ตีความ ผ่านในมุมมองของพุทธศาสนาเพื่อสะท้อนให้เห็นต้นตอสาเหตุของปัญหาในด้านนั้นๆ ได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น โดยในทางปฏิบัติ โดยในด้านการปฏิบัติข้าพเจ้าได้จัดการศึกษา ค้นคว้า และทดลองเทคนิคต่าง ๆ ทางทัศนศิลป์ ทั้งยังปรับเปลี่ยนเทคนิคเพื่อสอดคล้องกับแนวคิดรวบยอด ให้มีความพัฒนาไปสู่ความเป็นเฉพาะตัว

ข้าพเจ้าได้นำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนปัญหาของระบบทุนนิยมที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้คนในสังคมปัจจุบัน เพื่อให้เกิดการตระหนักและมองเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม เพื่อต่อยอดในการช่วยเหลือแก้ไขและส่งเสริมคุณจริยธรรมให้รู้เท่าทันกระแสสังคมในปัจจุบัน โดยงานสร้างสรรค์นั้นแบ่งย่อยออกมาเป็น 5 เรื่องย่อยซึ่งแสดงออกถึงปัญหาทางสังคมในด้านต่างๆ ที่เรื้อรังและพบเห็นอยู่เป็นประจำในสังคมเช่น ด้านครอบครัว ด้านสถาบันศาสนา ความยุติธรรมในสังคม การเอาเปรียบผู้ที่ด้อยโอกาสกว่า เป็นต้น นำเสนอผ่านสื่อคอมพิวเตอร์อาร์ต โดยใช้เทคนิคแอนิเมชันสองมิติ ในการนำเสนอเป็นหลัก โดยมีวัตถุประสงค์ในการแสดงความคิดเห็น ทศนคติที่มีต่อบทบาทของระบบทุนนิยมเข้ามามีผลกระทบต่อผู้คนในสังคม และทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ในสังคมปัจจุบัน เพื่อสร้างสรรค์ให้ผู้รับชมเกิดความบันเทิงและเข้าถึงเนื้อหาสาระได้ทั่วถึง โดยดำเนินในแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ปัญหาและข้อเสนอแนะ การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ จากการได้ศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูลในด้านต่างๆ ประกอบกับการสร้างสรรค์ผลงาน และแก้ไขเฉพาะหน้า สิ่งเหล่านี้ทำให้ได้รับความรู้ ความเข้าใจถึงที่มา สาเหตุของปัญหาในด้านต่างๆ มากยิ่งขึ้น และยังสามารถเรียนรู้ประสบการณ์ในด้านการสร้างงาน ซึ่งข้าพเจ้าจะเก็บเกี่ยวประสบการณ์ในครั้งนี้และค้นหาข้อผิดพลาด เพื่อนำไปพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานสืบต่อไปในภายภาคหน้า

บรรณานุกรม

- ชลูด นิ่มเสมอ. **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2539.
- พระไพศาล วิสาโล. 2557. ทุณนิยมกับพุทธศาสนา (ออนไลน์).
แหล่งที่มา <http://www.visalo.org/article/budToonniyom.htm> 12 ธันวาคม 2556
- พระไพศาล วิสาโล. 2557. ปาฐกถาวิธีพุทธ วิธีไท ในยุคบริโภคนิยม (ออนไลน์).
แหล่งที่มา <http://www.visalo.org/article/budPataka.htm>. 12 ธันวาคม 2556
- พระไพศาล วิสาโล. 2557. อยู่อย่างพุทธในยุคบริโภคนิยม (ออนไลน์).
แหล่งที่มา <http://www.visalo.org/article/budYooYang.htm>. 12 ธันวาคม 2556
- พระไพศาล วิสาโล. 2557. วิพากษ์ทุนนิยม จากมุมมองของศาสนา (ออนไลน์).
แหล่งที่มา <http://www.visalo.org/article/budVipakTun.htm>. 12 ธันวาคม 2556
- Alan Kaprow. จักรพันธ์ วัลลาสินีกุล : ผู้แปล วิดีโออาร์ต : เหล้าเก่าในขวดใหม่ (ออนไลน์).
แหล่งที่มา http://www.artbangkok.com/detail_page.php?sub_id=42. 12 ธันวาคม 2556

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล พันธุ์ศักดิ์ ศักดิ์พิบูลรัตน์
เกิด 2531 จังหวัดระยอง ประเทศไทย
ที่อยู่ 337/2 หมู่ 1 ตำบลชุมแสง อำเภอวังจันทร์ 21210
โทร 085-212-0260
Email pansak1988@gmail.com

ประวัติการศึกษา

2554 ศิลปบัณฑิต สาขานิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
2557 ศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการแสดงผลงาน

นิทรรศการภาพถ่ายสตีทอาร์ตหัวข้อ SNATCHER 2557