

รูปทรงจำลองในสภาวะบิดเบือน

The shape of distortion



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาประติมากรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2559- 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
ประติมากรรม

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา) ประธานกรรมการ

..... กรรมการ (รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์) กรรมการ (อาจารย์มงคล เกิดวัน) กรรมการ

..... กรรมการ (อาจารย์กิตติ แสงแก้ว) กรรมการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัชวาล อิ่มสมคิด) กรรมการ

..... กรรมการ (อาจารย์กฤษ งามสม) กรรมการ

..... กรรมการและเลขานุการ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนดล ศิริจิเจริญ) กรรมการ

..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ (อาจารย์กิตติ แสงแก้ว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	รูปทรงจำลองในสภาวะบิดเบือน
	The shape of distortion
ชื่อ	นาย ณัฐชนน สะวิคามิน
รหัสนักศึกษา	56020496
สาขาวิชา	ประติมากรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2559 - 2560
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์กิตติ แสงแก้ว

บทคัดย่อ

สังคมไทยปัจจุบันมีเหตุการณ์ต่างๆ เกิดขึ้นอยู่ตลอด เช่น อุบัติเหตุ ความขัดแย้งการกดขี่ของผู้มีอำนาจ เป็นต้น ซึ่งข้าพเจ้ามีความคิดเห็นว่าปัญหาส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากการบริหารของภาครัฐที่ไม่มีประสิทธิภาพทำให้ปัญหาลุกลามไปยังภาคส่วนอื่น ดังนั้นข้าพเจ้าจึงหยิบยกลักษณะของการดูหมิ่นมาล้อเลียน ประชดประชัน กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์กิตติ แสงแก้ว ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า ขอขอบพระคุณบิดามารดาที่ให้การสนับสนุนการทำศิลปนิพนธ์นี้ สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของ โครงการ	2
1.2 วัตถุประสงค์ของ โครงการ	3
1.3 ขอบเขตของโครงการ	3
บทที่ 2 อิทธิพลจากงานศิลปกรรม	4
อิทธิพลที่ได้รับ	4
2.1 ทฤษฎีอ้างอิง	5
2.2 ข้อมูลเชิงประจักษ์	7
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	10
2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์	16
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	17
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	17
3.2 กระบวนการสร้างงาน	21
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	38
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	38
4.2 วิเคราะห์ผลงาน	39
บทที่ 5 บทสรุป	45
บรรณานุกรม	46
ภาพผลงานศิลปะ	47
ประวัติผู้เขียน	50

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. รถตู้ซลบุรีชนรถกระบะ	4
2. single gateway ในประเทศไทย	4
3. Maurizio Cattelan	10
4. La Nona Ora (The Ninth Hour)	10
5. Bidibodibiboo	11
6. Him	11
7. Jeff Koons	12
8. Ballloon dog	12
9. Rabbit	13
10. michael jackson bubbles	13
11. Anthony Ausgang	14
12. Cirque de Soil	14
13. Week 6	15
14. It Happened on a Monday	15
15. ภาพร่างชุดที่ 1	17
16. ภาพประกอบ ครอบิ่ง เครื่องแบบตุ๊กตาส้มลูก	18
17. ภาพร่างชิ้นที่ 2 ชุดที่ 1	19
18. ภาพประกอบ โมเดลจำลอง คินน้ำมัน	19
19. ภาพร่างชิ้นที่ 3 ชุดที่ 1	20
20. ภาพประกอบ ร่างรูปพญานาคลงบนกลองไม้	20
21. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/1	22
22. 22 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/2	22
23. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/3	23
24. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/4	23
25. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/5	24
26. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/6	24
27. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1 ที่เสร็จสมบูรณ์	25

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
27. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2/1	27
28. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2/2	27
29. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2/3	28
30. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2/4	28
31. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2/5	29
32. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2/6	29
33. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2/7	30
34. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2/8	30
35. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2 ที่เสร็จสมบูรณ์	31
36. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3/1	33
37. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3/2	33
38. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3/3	34
39. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3/4	34
40. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3/5	35
41. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3/6	35
42. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3/7	36
43. ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3/8	36
44. ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 3 ที่เสร็จสมบูรณ์	37
45. ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชั้นที่ 1	39
46. ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชั้นที่ 1/2	40
47. ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชั้นที่ 2	41
48. ภาพแสดงระบบ Single Gateway	41
49. ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชั้นที่ 2/1	42
50. ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชั้นที่ 3	43
51. ภาพเรือดำน้ำขึ้น หยวน Type S-26T	43
52. ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชั้นที่ 3	44

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
53.	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1	47
54.	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2	48
55.	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3	49



บทที่ 1

บทนำ

การ์ตูนนั้นเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมมากในหลายกลุ่มอายุคนดู ซึ่งเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและมีความฉับไวรวดเร็วในการนำเสนอ การ์ตูนของแต่ละชาติและแต่ละพื้นที่ก็มีการพัฒนาแตกต่างกันไป มีการดำเนินเรื่องกันอยู่ในช่องทางที่หลากหลาย และมีการใส่คำพูดของ ตัวการ์ตูนในแต่ละช่องด้วยหรือเรียกกันว่า ภาพการ์ตูน (Comics) การ์ตูนนั้นมีอิทธิพลกับสังคมมาตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน ด้วยความที่ตัวผู้แต่งในแต่ละยุคสมัยนั้นต้องการที่จะแสดงออกถึงอุดมการณ์หรือความต้องการของตนเองที่จะแสดงความคิดกับสังคมในยุคสมัยนั้น การแสดงออกทางความคิดนั้นมีหลายรูปแบบ ในรูปแบบของการล้อเลียน เสียดสี ประชดประชัน นั้นจะพบเห็นได้มากในการ์ตูนทุกยุคทุกสมัย ด้วยความที่ลักษณะเฉพาะของตัวการ์ตูนแต่ละตัวเป็นสิ่งที่ผู้เขียน ผู้แต่ง ต้องการจะให้เป็นตัวแทนของสังคมหรือวัฒนธรรมในช่วงเวลานั้น จึงสามารถแทรกเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ บางอย่างที่เกิดขึ้นกับสังคมทั้งในอดีตจนถึงปัจจุบัน ทั้งนี้ผู้เขียนเองนั้นสามารถที่จะนำเสนอสิ่งที่ตนเองต้องการจะล้อเลียน ประชดประชัน ในแบบที่สุดโคง หรือเลือกที่จะนำเสนอแบบเนบเนียนก็ได้

การ์ตูนมีความสามารถในการนำเสนอความจริงหรือสามารถบิดเบือนความจริงก็ได้ด้วยลักษณะเฉพาะของการ์ตูนในบางเรื่องนั้นมีลักษณะที่อยู่เหนือความจริงทำให้การกระทำบางอย่างมีความบิดเบือนเกิดขึ้นทำให้ความรุนแรงถูกลดทอนลงด้วยลักษณะเฉพาะตัวละคร สี ผลกระทบ (Effect) จึงทำให้ความรุนแรง ในการ์ตูนนั้นดูเบาลง ข้าพเจ้าจึงนำลักษณะพิเศษของของการ์ตูนมาใช้เป็นสื่อในการล้อเลียน กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับสังคมไทย ด้วยความที่การ์ตูนนั้นสามารถนำเสนอความขัดแย้งกับความจริง สิ่งที่ไม่น่าเกิดขึ้นได้ จึงทำให้ข้าพเจ้านำเสนอสิ่งที่ต้องการในศิลปะนิพนธ์ชุดนี้

1.1 ความสำคัญของโครงการ

การ์ตูนเป็นสื่อหนึ่งที่ได้รับความนิยมอย่างมากในกลุ่มคนทุกเพศทุกวัยด้วยลักษณะที่มีความน่ารัก ง่าย มีความสนุกสนานประกอบกับสามารถพัฒนาทักษะในหลายๆด้านให้กับเด็กจึงเป็นสื่อที่ผู้ปกครองเลือกให้เป็นสื่อในการพัฒนาความรู้ของลูกๆ การ์ตูนนั้นมีรากศัพท์มาจากภาษาอิตาเลียน (Catone) ซึ่งแปลว่า กระดาษสีน้ำตาลจากนั้น การ์ตูนของแต่ละชาติและแต่ละพื้นที่ก็มีการพัฒนาแตกต่างกันไป จนเป็นสิ่งที่เราเห็นกันก็คือมีการดำเนินเนื้อเรื่องอยู่ในช่องสี่เหลี่ยม และมีการใส่คำพูดของ ตัวการ์ตูนในแต่ละช่องด้วย หรือเรียกกันว่า คอมมิก

การ์ตูนยุโรป จะเน้น ไปทางเสียดสีทางการเมืองในช่วงแรกๆต่อมาเริ่มปรับเปลี่ยนเป็นแนวตลกขบขันต่อมาในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้นตัวการ์ตูนเป็นสื่อหนึ่งที่ทำการปลุกใจความรักชาติ ซึ่งจะเน้นเป็นแนวฮีโร่ซึ่งคอยต่อสู้กับศัตรูที่เป็นศัตรูกับประเทศนั้นๆและในปัจจุบัน การ์ตูนยุโรปเริ่มที่จะมีหลากหลายแนวมากขึ้น รวมไปถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น

การ์ตูนญี่ปุ่น เริ่มมาจากหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เรียกว่ามังงะ(manga) ช่วงแรกๆจะเป็นภาพล้อเลียนจากนั้น ได้มีการพัฒนาจากการค้าขายระหว่างสหรัฐฯและญี่ปุ่น มีการว่าจ้างศิลปินชาวตะวันตกให้เข้ามาสอนศิลปะ สไตส์ตะวันตกจึงได้มีการพัฒนาลายเส้น สี ละครรูปร่าง ต่อมาในยุคหลังๆ ได้พัฒนาแนวคิดของเนื้อเรื่องไปทาง สร้างสรรค์ ความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่นแพร่กระจายความนิยมไปยัง เอเชีย ยุโรป รวมถึงอเมริกา ละมีผลทำให้การ์ตูนเรื่องใหม่ๆทางยุโรปได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่นอีกด้วย

การ์ตูนไทย เริ่มจากงานวาดภาพจิตรกรรมบนกำแพงวัด หลังจากของไทยเริ่มพัฒนาให้เข้ากับวัฒนธรรมตะวันตก การ์ตูน ไทยมีบทบาทในรูปภาพประกอบเนื้อเรื่องบนนิยายหนังสือ ต่อมาการ์ตูนการเมืองได้รับความนิยมเป็นจำนวนมาก หลังจากนั้นมีการตีพิมพ์เป็นการ์ตูนเล่มละบาทซึ่งเป็นแนวสยองขวัญ ตามด้วยการ์ตูนแก๊กตลก เช่น ขายหัวเราะ มหาสนุก ที่ยังขายอยู่ในปัจจุบันส่วนในปัจจุบันมีการ์ตูนไทยสไตส์ญี่ปุ่นมากมาย ด้วยเหตุที่การ์ตูน ไทยสไตส์ญี่ปุ่นพึ่งเคิบโตมาได้ไม่ถึง 10ปีจึงต้องมีการพัฒนาต่อไปเรื่อยๆ

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อตอบสนองความต้องการที่จะสะท้อนอารมณ์ ความรู้สึกของข้าพเจ้าผ่านรูปแบบการ์ตูนที่มีการออกแบบลักษณะเฉพาะตัวละครจากพฤติกรรมทางสังคมที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน
2. ต้องการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการจลุดคิดถึงความอันตรายในสังคมปัจจุบัน
3. ต้องการจะวิพากษ์สังคมโลกในปัจจุบัน

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. ด้านเนื้อหา ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงพฤติกรรมของสังคมเมืองในปัจจุบัน ผ่านรูปทรงที่มีความสนุกสนานและเสียดสี
2. ด้านรูปแบบ ข้าพเจ้านำลักษณะเฉพาะตัวละครการ์ตูนที่ได้อิทธิพลมาจากเหตุการณ์สังคมในปัจจุบัน โดยนำมาบิดเบือนในรูปแบบของการล้อเลียน ประชดประชัน กระทำการขัดแย้งกับสิ่งที่เกิดในโลกของความจริง
3. ด้านเทคนิค ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยใช้เทคนิคสื่อผสมใช้ไฟเบอร์กลาสเป็นหลักและผสมกับวัสดุสำเร็จรูป เน้นสีสันทันตุนอกสนานเกินจริงของการ์ตูนซึ่งขัดแย้งกับเหตุการณ์ที่เป็นแรงบันดาลใจ
4. จำนวนผลงานมี 3 ชิ้น
 - 4.1 ขนาด 150x90 เซนติเมตร
 - 4.2 ขนาด 120x60 เซนติเมตร
 - 4.3 ขนาด 300x 70 เซนติเมตร

ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ได้ถ้าปราศจากการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ที่มีการตีความหมายร่วมกัน กระบวนการทางสังคมจะไม่เกิดขึ้น ดังนั้น มนุษย์จึงอยู่ในโลกแห่งสัญลักษณ์ที่มีความหมายและมีความสำคัญต่อชีวิตและพื้นฐานหลักของการมีปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์

2.2 ข้อมูลเชิงประจักษ์

2.2.1 มายาคติ

หมายถึง การสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมซึ่งถูกกลับเคลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ หรืออาจกล่าวได้ถึงที่สุดได้ว่า เป็นกระบวนการของการลงให้หลงอย่างหนึ่ง แต่ทั้งนี้ก็ไม่ได้หมายความว่า มายาคติเป็นการโกหกหลอกลวงแบบปั้นน้ำเป็นตัวหรือการโฆษณาชวนเชื่อที่บิดเบือนข้อเท็จจริง

มายาคตินั้น ไม่ได้ปิดบังอำพรางสิ่งใดทั้งสิ้น ทุกอย่างปรากฏต่อหน้าต่อตาเราอย่างเปิดเผย แต่เราต่างหากที่คุ้นเคยกับมันเสียจนไม่ทันสังเกตว่ามันเป็นสิ่งประกอบสร้างทางวัฒนธรรม เรานั้นเองที่ “หลง” คิดไปว่าค่านิยมที่เรายึดถืออยู่นั้นเป็นธรรมชาติ หรือเป็นไปตามสามัญสำนึก เป็นแนวคิดที่มีต้นตอมาจากงานศึกษาด้านมานุษยวิทยาที่บอกว่า ในกลุ่มชนพื้นเมืองดั้งเดิมจะมีการสร้างปรับปราคติแบบต่างๆ ขึ้นมา มายาคติในเรื่องค่านิยมของมนุษย์ ประวัติของการเกิดภูเขา ฯลฯ แสดงให้เห็นถึงหน้าที่ของมายาคติว่า ภายใต้สังคมที่มีความขัดแย้งกัน มายาคตินั้นจะช่วยกลบเกลื่อนความขัดแย้งเอาไว้ แม้จะมีวิทยาศาสตร์แต่ ในสังคมปัจจุบันยังมีมายาคติสมัยใหม่ที่ถูกสร้างผลิตขึ้นมาอย่างมากมายในระดับของความหมายระดับสองเช่นเดิม

R. Barthes เป็นนักปรัชญาคนสำคัญชาวฝรั่งเศส สมัยหลังสงครามโลกครั้งที่สองที่นำเอาหลักสัญวิทยาของ Saussure มาใช้ในการวิเคราะห์ตัวอย่างด้วยทฤษฎีประเภทต่างๆ ในฝรั่งเศส โดยใช้ลักษณะการตีความสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายทางการเมืองแยะระดับของความหมายออกเป็น 2 ระดับ

ระดับแรก เรียกต่อมาว่า “ความหมายโดยอรรถ” (denotative meaning) ระดับที่สอง เรียกว่า “ความหมายโดยนัย” (connotative meaning) ซึ่งความหมายระดับนี้ คือ “มายาคติหรือปรัมปราคติ” (myth) ได้ถูกสร้างขึ้น ความผูกพันระหว่างมายาคติกับบริบททางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม มายาคติไม่ได้กำเนิดจากอากาศธาตุ แต่เป็นผลผลิตทางสังคมและวัฒนธรรมของคนกลุ่มหนึ่ง หรือหลายชนชั้น มายาคติสัมพันธ์กับการเมือง เศรษฐกิจและสังคมอย่างแน่นแฟ้นในฐานะเป็นบริบททางประวัติศาสตร์ที่กำหนดการดำรงอยู่ของมัน ดังที่บาร์ตส์แถลงว่า สิ่งที่ยับยั้งทำให้ความเป็นจริงเปลี่ยนแปลงสภาพเป็น

วาทะก็คือ ประวัติศาสตร์ของมนุษย์ ประวัติศาสตร์เท่านั้นที่บ่งการการอุบัติขึ้นและดับสูญของภาษา แห่งมายาคติไม่ว่าจะเก่าหรือใหม่ มายาคติที่มีมาที่ไปในกระแสความเปลี่ยนแปลงของมนุษย์เสมอ มัน เป็นวาทะที่ประวัติศาสตร์คัดเลือกว่าไว้ และ ไม่มีมายาคติใดผู้ขึ้นมาได้เอง

2.2.2 พฤติกรรมทางสังคม

พฤติกรรมทางสังคม หมายถึง พฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่น โดยมีอิทธิพล ต่อกัน หรือมีปฏิกริยาทางสังคมแก่กัน

ระดับของพฤติกรรมทางสังคม มีอยู่ 3 ระดับ

1. พฤติกรรมของแต่ละบุคคล เป็นพฤติกรรมของแต่ละบุคคลที่แสดงออกเมื่ออยู่ในสังคม ซึ่ง สามารถนำไปอ้างอิงกับบุคคลอื่นได้ เนื่องจากเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมามากคล้ายๆกัน

2. พฤติกรรมระหว่างบุคคล เป็นพฤติกรรมระหว่างคน 2 คน ซึ่งมีผลต่อกัน การแสดงพฤติกรรมจะ อยู่ในลักษณะของการโต้ตอบ มีการกระทำก่อนหลัง หรือการไม่กระทำร่วมกัน

3. พฤติกรรมกลุ่ม เป็นพฤติกรรมของคนที่อยู่รวมกันเป็นกลุ่ม เป็นพฤติกรรมที่ต้องแสดงร่วมกัน เช่น การประชุม การปรึกษาหารือ เป็นต้น

กระบวนการที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมทางสังคม จะเกิดขึ้น โดยผ่าน 3 กระบวนการคือ

1. การเร้าทางสังคม หมายถึง “บุคคล” ที่มีอิทธิพล ซึ่ง “เพียงแต่บุคคลอื่นปรากฏกายเท่านั้นจะมีผล ต่อพฤติกรรมของสังคม” จะเห็นว่า คนไข้เมื่อได้ฟังคำพูดของนายแพทย์ที่ปลอบใจ ก็จะทำให้มีกำลังใจ ในการต่อสู้กับอาการเจ็บป่วยจากที่เคยเบื่อหน่ายในชีวิต ก็ยืนยันปฏิบัติตามที่หมคนแนะนำ

2. การเสริมแรงทางสังคม แรงเสริม แบ่งเป็นแรงเสริมปฐมภูมิ และแรงเสริมทุติยภูมิ แรงเสริมปฐม ภูมิ เป็นแรงเสริมที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต อันได้แก่ปัจจัย 4 หรือ สิ่งที่จะนำมาซึ่งปัจจัย 4 คือ เงิน แรง เสริมทุติยภูมิ เช่นการที่บุคคลให้การยอมรับ ทักทาย ให้ความสนใจ

3. การประเมินผลทางสังคม การแสดงพฤติกรรมทางสังคม เป็นการกระทำที่มีการตัดสินใจด้วยการ หาข้อมูลทุกครั้ง บุคคลรอบข้างคือแหล่งข้อมูลที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ มนุษย์จะใช้การสังเกต พฤติกรรมของผู้อื่น เมื่อตนเกิดความไม่แน่ใจว่าควรแสดงพฤติกรรมอย่างไรออกมา

อิทธิพลของสังคมที่มีต่อพฤติกรรมของบุคคล

นักจิตวิทยาสังคมให้ความสนใจศึกษา อิทธิพลของสังคมที่มีต่อพฤติกรรมของบุคคลได้ดังนี้

1. การคล้อยตามและการเชื่อฟัง เป็นแนวโน้มของบุคคลที่จะประพฤติตามคนอื่นเพื่อให้ตนเองได้รับการยอมรับ

2. การร่วมมือและการแข่งขัน เป็นที่ยอมรับกันว่าการแข่งขันเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความมานะ พยายาม บุคคลจะตื่นตัวตลอดเวลา และจะได้ปริมาณงานสูง แต่การแข่งขันก็เป็นบ่อเกิดของ

ความเครียดและการแตกความสามัคคีในบางครั้ง ดังนั้นจึงควรมีการตั้งเป้าหมายใหญ่ร่วมกันอีกครั้งหนึ่งเพื่อให้การแข่งขันนั้นมีประสิทธิภาพดี

3.การก้าวร้าว คือ การตอบสนองสิ่งเร้าที่เป็นพิษเป็นภัยแก่นิกริย์ มนุษย์เป็นสัตว์ที่มีความก้าวร้าวไม่น้อยไปกว่าสัตว์อื่น ความก้าวร้าวของมนุษย์มีหลายรูปแบบ เช่น การจลาจล การลอบสังหาร การฆาตกรรม เป็นต้น

4.พฤติกรรมความช่วยเหลือ การช่วยเหลือสังคมหรือ บุคคลที่ได้รับความทุกข์ พบว่ามีบ่อยครั้งที่ผู้เห็นเหตุการณ์ยื่นมือเข้าไปช่วยเหลือ นักจิตวิทยาพบว่า เป็นเพราะว่าผู้คนเกิดความรู้สึกไม่ยอมรับผิดชอบและคิดว่าแม่ตน ไม่ช่วย ผู้อื่นก็ช่วยได้

5.ภาวะความเป็นผู้นำ

ประเภทของผู้นำ มี 3 ประเภท

- 1.ผู้นำแบบเสรีนิยม จะไม่ค่อยทำงาน ไม่สนใจผู้ใต้บังคับบัญชา
- 2.ผู้นำแบบอัตตาธิปไตย ขาดความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกน้องอย่างสิ้นเชิง ไม่รับฟังความเห็นของผู้อื่น
- 3.ผู้นำแบบประชาธิปไตย ยึดถือเหตุผลและความคิดของคนส่วนมาก การวางแผนสั่งการส่วนใหญ่

มาจากผลของการประชุมปรึกษาหารือของสมาชิก

พฤติกรรมการแสดงออกแบบต่างๆ ของผู้นำ

- 1.แบบนักบุญ จะไม่มุ่งงาน แต่จะมุ่งคน ทำให้มีบริวารมาก
- 2.แบบเผด็จการ มุ่งแต่งานอย่างเดียว
- 3.แบบพ่อปกครองลูก ให้ความเมตตาปราณีกับลูกน้อง
- 4.แบบเจ้าระเบียบ อยู่ในระเบียบวินัยอย่างเคร่งครัด ใครฝ่าฝืนไม่ได้
- 5.แบบนักพัฒนา เปลี่ยนแปลงในเรื่องเก่าๆ ทุกเรื่อง
- 6.แบบนักบริหาร มีความรอบคอบ ปฏิบัติงานได้อย่างมีระบบแบบแผน รู้จักใช้คนให้เหมาะสมกับงาน มีศิลปะในการจูงใจ

ข้าพเจ้าต้องการตีแผ่มุมมองทางสังคมในอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะใต้ดินหรือศิลปะข้างถนนที่มีความสนุกสนานและมีความประชดประชัน ข้าพเจ้าได้นำสิ่งเหล่านี้มาสร้างสรรค์งานประติมากรรมสื่อผสมและสร้างโลกสมมุติขึ้นมาจากลักษณะเฉพาะตัวการ์ตูนที่ได้ลอกมาจากพฤติกรรมของคนในสังคมเมื่อนำมาจัดองค์ประกอบและความหลากหลายของเทคนิคที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

มอริซิโอ คัตตาลัน (Maurizio Cattelan) 1960-2017

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจาก Maurizio Cattelan ศิลปินชาวอเมริกัน Maurizio Cattelan เป็นศิลปินที่ทำงาน surrealism ผลงานของ Maurizio Cattelan เป็นการล้อเลียนเสียดสีเรื่องราวของสังคมโลกในปัจจุบันมีชั้นเชิงในการเลือกเรื่องราวที่จะนำมาเสียดสีได้อย่างสนุกสนาน

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลในทางด้านการล้อเลียนเสียดสี Maurizio Cattelan ที่มีการใช้บุคคลสำคัญนำมาเป็นต้นแบบในการปั้นแบบเหมือนจริงและนำมาสร้างเรื่องราวใหม่กึ่งเหมือนจริง



ภาพที่ 3 Maurizio Cattelan 2017 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<https://ildiavolocompramaver.wordpress.com/2015/02/24/maurizio-cattelan/>) 14 เมษายน 2560



ภาพที่ 4 La Nona Ora (The Ninth Hour) 1999 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(https://www.perrotin.com/artists/Maurizio_Cattelan/2/la-nona-ora/15420) 14 เมษายน 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5 Bidibibodibiboo 1996 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://www.lacooltura.com/2015/06/maurizio-cattelan-arte-o-beffa/>) 14 เมษายน 2560



ภาพที่ 6 Him 2001 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://www.lacooltura.com/2015/06/maurizio-cattelan-arte-o-beffa/>) 14 เมษายน 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เจฟฟ์ คูนส์ (Jeff Koons) 1955-2017

ได้รับอิทธิพลจาก Jeff Koons ศิลปินชาวอังกฤษถือได้ว่าเป็นศิลปินยุค post-war ที่มีชื่อเสียง มีอิทธิพล และเป็นที่ยกย่องวิจารณ์มากที่สุดคนหนึ่ง ตลอดชีวิตศิลปินของ Jeff Koons ได้สร้างผลงาน ที่มีความสำคัญต่อวงการศิลปะ ผลงานของ Jeff Koons เป็นงานแนว pop art ที่ทำสิ่งของในชีวิตประจำวัน ที่ใกล้ตัวมาทำเป็นงานศิลปะ

ข้าพเจ้าได้อิทธิพลในด้านที่นำวัตถุ (Object) มาเป็นทำป็นงานศิลปะ



ภาพที่ 7 Jeff Koons 2017 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://www.lacooltura.com/2015/06/maurizio-cattelan-arte-o-beffa/>) 14 เมษายน 2560



ภาพที่ 8 Balloon dog 1994-2000 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://www.christies.com/features/Jeff-Koons-in-Bilbao-6348-1.aspx>) 14 เมษายน 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 9 Rabbit 1986 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<https://www.psychologytoday.com/blog/is-your-brain-culture/201006/>) 14 เมษายน 2560



ภาพที่ 10 michael jackson bubbles 1988 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

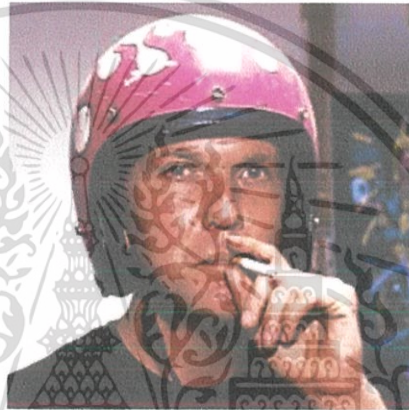
(<http://www.thebroad.org/art/jeff-koons/michael-jackson-and-bubbles>) 14 เมษายน 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอนโทนี ออส์กัง (Anthony Ausgang) 1959-2017

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจาก Anthony Ausgang ศิลปินชาวอเมริกันและ โดเบโก เป็นศิลปินที่ทำงาน Pop Surrealism ผลงานของ Anthony Ausgang ทำงานแนวประสาทหลอน (Psychedelic) ที่ว่าด้วยการมอง ความชั่วร้ายในมุมมองของ Anthony Ausgang

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจาก Anthony Ausgang ในเรื่องของสีและรูปทรงที่หน้าพิสดาร สีที่สดกับการยึดที่แปลกกับพื้นหลังที่มีพื้นผิวหน้าสนใจตัดสลับกับการเป็นกราฟฟิก



ภาพที่ 11 Anthony Ausgang 1980 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<https://alchetron.com/Anthony-Ausgang-146637-W>) 14 เมษายน 2560



ภาพที่ 12 Cirque de Soil 2008 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://ausgangart.com/gal/index.php/nggallery/works-of-anthony-ausgang/2008>) 14 เมษายน 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 13 Week 6 2008 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://ausgangart.com/gal/index.php/nggallery/works-of-anthony-ausgang/2008>) 14 เมษายน 2560



ภาพที่ 14 It Happened on a Monday 2015 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://ausgangart.com/gal/index.php/nggallery/works-of-anthony-ausgang/2015>) 14 เมษายน 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้ามีแนวความคิดว่าสังคมไทยในปัจจุบันมีเหตุการณ์ต่างๆเกิดขึ้นมากมาย เช่น อุบัติเหตุ การทะเลาะวิวาท การคคโกง การใช้อำนาจในการกดขี่ผู้อื่น ข้าพเจ้าจึงหยิบยกเรื่องราวเกี่ยวกับสังคม และวัฒนธรรมไทยที่มีอิทธิพลกับข้าพเจ้านำมาสื่อสารกับผู้ชมในเชิงวิพากษ์ ล้อเลียน เสียดสีสังคม เพื่อให้ผู้ชมสามารถถูกคิดและพิจารณาเกี่ยวเหตุการณ์ที่ข้าพเจ้าหยิบยกมา รูปแบบในการนำเสนอเป็น รูปแบบศิลปะการจั่ววาง เล่นกับพื้นที่ เทคนิคสื่อผสมต่างๆที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานและจินตนาการ ส่วนส่งผลให้ตัวข้าพเจ้าสามารถผลิตผลงานชุดนี้ออกมา



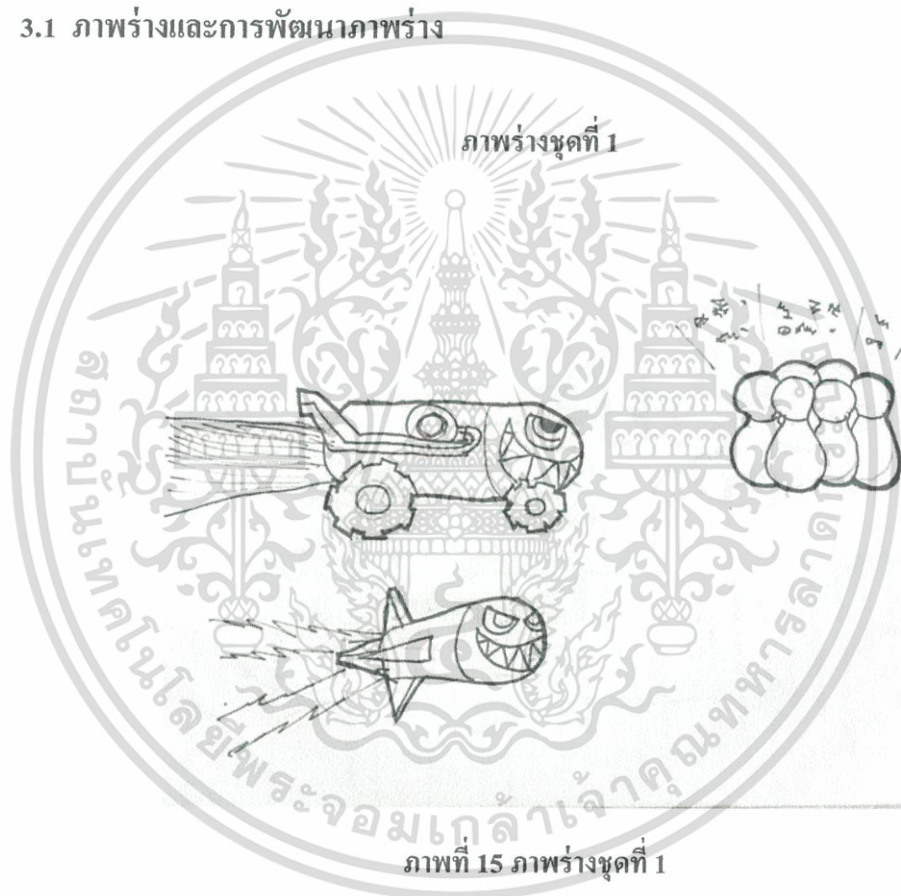
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

จากแนวความคิดและอิทธิพลต่างๆที่ได้รับในการทำโครงการศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรม-ศิลปะจัดวาง(Installation Sculpture Art) โดยหยิบเอาวัสดุ(Object)ถึงแก๊ซ กล้องวงจรปิด กล้องไม้ขีด เป็นส่วนประกอบในการสร้างสรรค์ซึ่งผลงานได้นำเสนอถึงการล้อเลียน ประชดประชัน เกี่ยวกับพฤติกรรมของคนในสังคมไทย

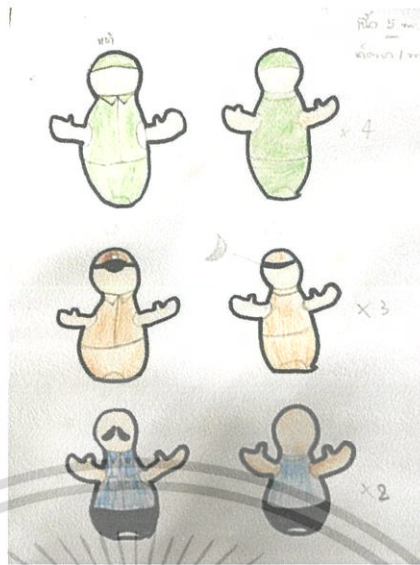
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง



ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงความประมาทของระบบขนส่งมวลชนที่ไม่เอาใจใส่ระบบความปลอดภัยของพาหนะขับเคลื่อนที่ให้บริการประชาชน

ปัญหาที่พบ ในตอนเริ่มต้นนั้นมีปัญหาในการลงสีตุ๊กตาล้มลุกซึ่งเกิดการสีหลุดล่อน จึงทำการตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าเครื่องแบบ นำไปสวมใส่ตุ๊กตาแทน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 16 ภาพประกอบ
 ครอบอิง เครื่องแบบตุ๊กต้ามดลูก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพที่ 17 ภาพร่างชิ้นที่ 2 ชุดที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 2

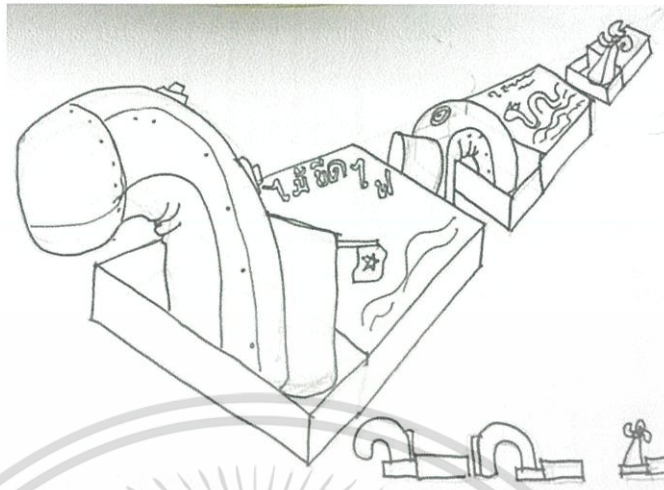
ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงอำนาจที่ภาครัฐต้องการควบคุมประชาชนส่วนมากโดยอ้างว่าทำเพื่อความมั่นคงของชาติ โดยใช้สื่อรักษาความปลอดภัยแทนดวงตาของภาครัฐ โดยมีสับประรดเป็นเหมือนตัวแทนรัฐบาลคอยจับตามองประชาชน

ปัญหาที่พบ คือน้ำหนักของตัวสับประรดนั้นมีน้ำหนักเกินที่คำนวณไว้ จึงต้องเปลี่ยนวิธีติดตั้ง จากตอนแรกคือ ติดตั้งโดยยึดกับเพดาน เปลี่ยนเป็นติดตั้งที่พื้นแล้วเพิ่มจำนวนกล่องเข้าไปแทน



ภาพที่ 18 ภาพประกอบ
โมเดลจำลอง ดินน้ำมัน

ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพที่ 19 ภาพร่างชิ้นที่ 3 ชุดที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 3

ข้าพเจ้าต้องการตั้งคำถามกับภาครัฐที่เน้นนำงบประมาณมาพัฒนาหน่วยงานทหารมากเกินไป ปัญหาที่พบ คือตัวเทคนิค พอกกระดาษ (paper mache) นั้นไม่ค่อยมีความแข็งแรงเท่าที่ควรทำให้ต้องคอยปรับแก้ส่วนที่ชำรุดเสมอ



ภาพที่ 20 ภาพประกอบ

ร่างรูปพญานาคลงบนกล่องไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 กระบวนการสร้างงาน

ในการสร้างสรรค์งานศิลปะชุดที่ 1 มีส่วนประกอบจากผลงานทั้งหมด 3 ชิ้นจัดอยู่ในรูปแบบประติมากรรมการจัดวาง “Installation Sculpture Art” โดยแต่ละชิ้นมีวิธีการ กรรมวิธี รวมถึงเทคนิคที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งจะอธิบายรายละเอียดแต่ละผลงานดังนี้

ชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นนี้มุ่งเน้นให้ผลงานถ่ายทอดความประมาทของระบบขนส่งมวลชนได้รับแรงบันดาลใจจากกีฬาโบว์ลิ่งที่มีการตั้งพินโบว์ลิ่งเป็นสามเหลี่ยมตัวตุ๊กตาล้มลุกสามารถขยับได้ทำให้ส่งผลต่อการรับรู้ที่เปลี่ยนไปของผู้ชม

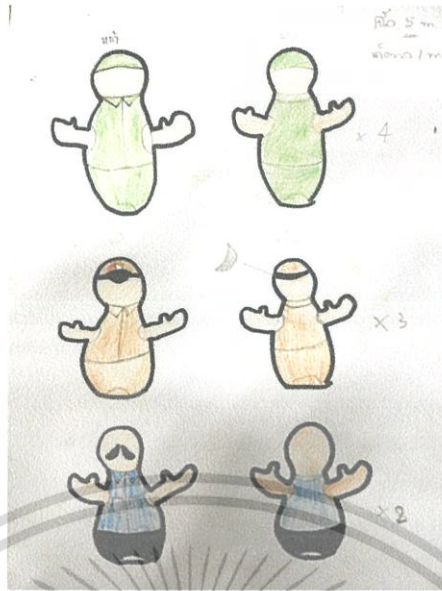
วัสดุที่นำมาสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 คือ ถังแก๊ส LPG ตีกรถยนต์โดยติดล้อเลื่อนไว้ที่ถังแก๊ส พร้อมกับตัดเย็บชุดเครื่องแบบไว้สวมใส่กับตุ๊กตาล้มลุก

ผลงานถูกประกอบสร้างด้วยเทคนิคการตัดเย็บและวัสดุสำเร็จรูป(Found Object)

กระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

1. จัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์
2. ตัดตั้งล้อเลื่อนเข้ากับถังแก๊ส LPG โดยใช้นอตยึด
3. ระบายสีตัวถังแก๊ส โดยใช้รถตู้เป็นต้นแบบ
4. นำตุ๊กตาล้มลุกมาวัดขนาด
5. ตัดแบบแผน(Pattern)ของเสื้อผ้าที่จะสวมใส่ตุ๊กตาล้มลุก
6. ทำการตัดเย็บเสื้อผ้าเครื่องแบบตุ๊กตา
7. นำเครื่องมาสวมใส่ตุ๊กตา
8. พ่นเคลือบเงาตัวถังแก๊ส
9. ทดลองติดตั้งผลงาน



ภาพที่ 21 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/1
แบบร่างเครื่องแบบตุ๊กตาส้มลูก



ภาพที่ 22 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/2
ตุ๊กตาส้มลูกที่ใช้สำหรับใส่เครื่องแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 23 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/3
เครื่องแบบทหาร



ภาพที่ 24 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/4
เครื่องแบบตำรวจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 25 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/5
เครื่องแบบคนขับรถโดยสาร



ภาพที่ 26 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/6
นำเครื่องแบบสวมเข้ากับตุ๊กตาปลอม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 27 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1 ที่เสร็จสมบูรณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 2

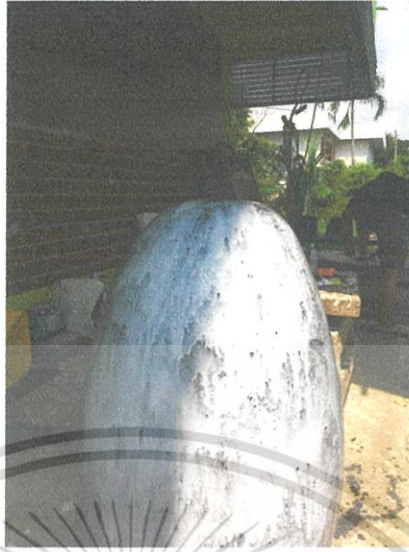
ผลงานชิ้นนี้มุ่งเน้นให้ผลงานถ่ายทอดการใช้อำนาจของภาครัฐในการตรวจสอบ ควบคุมการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารของประชาชนในประเทศโดยอ้างว่าเป็นความมั่นคงของชาติโดยใช้สับประรดเป็นตัวแทนของรัฐบาลที่มีดวงตาเป็นกล็องรักษาความปลอดภัยคอยจับตาดูประชาชน

เทคนิควิธีการ ในการสร้างสรรค์เกิดจากการพอกไฟเบอร์กราสบน โฟมเพื่อให้มีความแข็งแรง และนำกล็องรักษาความปลอดภัยมาติด โดยมีกล็องรักษาความปลอดภัยที่เป็นไฟเบอร์กลาสอีกด้วย

กระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

1. เตรียมวัสดุ อุปกรณ์
2. แกะสลักโฟมเป็นรูปทรงของสับประรด
3. ทาเคลือบกาวลาเท็กซ์เพื่อไม่ให้ตัวไฟเบอร์กลาสทำลายโฟม
4. พอกไฟเบอร์กลาสจนทั่วโฟม
5. นำกล็องรักษาความปลอดภัยมาทำพิมพ์ยางซิลิโคน หลายหลายขนาด
6. หลังจากได้พิมพ์ยางซิลิโคนแล้ว นำไฟเบอร์กลาสลงในพิมพ์ตามจำนวนที่ต้องการ
7. นำกล็องไฟเบอร์กลาสมาทำความสะอาดและลงสี
8. ลงสีเป็นรูปดวงตาตัวการ์ตูน
9. นำกล็องไฟเบอร์กลาสและกล็องวงจรถึงไปติดตั้งบนตัวสับประรด
10. ต่อวงจรไฟฟ้าของกล็องวงจรถึง
11. ทดลองติดตั้งผลงาน



ภาพที่ 28 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2/1
ทากาวลาเท็กซ์เคลือบโฟม



ภาพที่ 29 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2/2
กล่องวงจรปิดที่ใช้ในการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

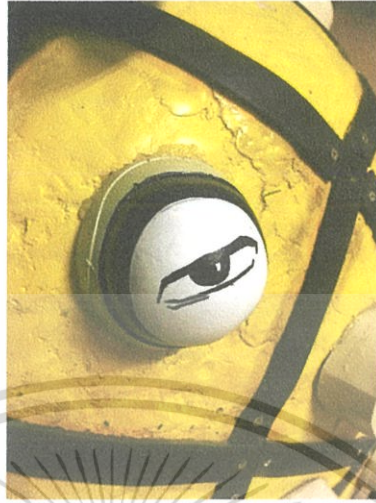


ภาพที่ 30 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2/3
ทำแม่พิมพ์ยางซิลิโคนล่องวงจรีปิด

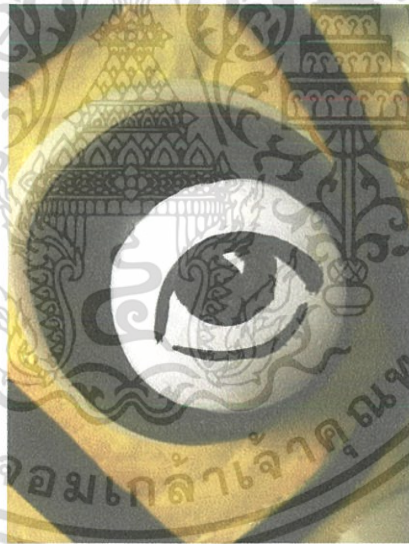


ภาพที่ 31 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2/4
ระบายสีล่องวงจรีปิดเรซิน 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 32 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2/5
ระบายนีกลี้องวงจรปิดเรชั่น 2



ภาพที่ 33 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2/6
ระบายนีกลี้องวงจรปิดเรชั่น 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 34 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2/7
ระบายสีกล้องวงจรปิดเรซิน 4



ภาพที่ 35 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2/8
นำกล้องที่สามารถใช้งานได้มาติดกับสับประรด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 36 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นที่ 3

ผลงานชิ้นนี้มุ่งเน้นให้ผลงานถ่ายทอดการตั้งคำถามกับสิ่งที่ภาครัฐใช้งบประมาณไปพัฒนาทางการทหาร โดยที่อ้างว่าเพื่อความมั่นคงของประเทศเทศชาติโดยตั้งคำถามว่างบประมาณที่เสียไปนั้นคุ้มค่ากับการลงทุนหรือไม่ โดยการเปรียบเทียบเรือดำน้ำกับกล่องไม้ขีด

เทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ต่อยอดจากผลงานชิ้นที่ผ่านมา โดยการใช้การแกะสลักโฟมแต่ปรับเปลี่ยนมาใช้เทคนิค พอกกระดาษแทน

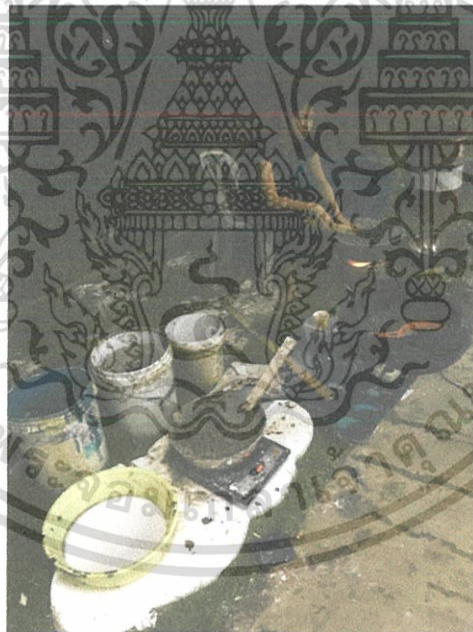
กระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

1. เตรียมวัสดุ อุปกรณ์
2. แกะสลักโฟมเป็นรูปทรงเรือดำน้ำ
3. พอกกระดาษลงบนโฟม
4. รอกกระดาษแห้งจึงขัดทำความสะอาด
5. ลงสีบนกระดาษ โดยมีต้นแบบเป็นเรือดำน้ำ
6. ประกอบ ไม้ขีดเป็นรูปทรงกล่องไม้ขีด
7. ขัดและทาสีรองพื้นกล่อง
8. ร่างลวดลายลงบนกล่อง โดยใช้กล่องไม้ขีดพระยานาคเป็นต้นแบบ
9. ระบายสีลงบนลวดลายของกล่องพร้อมตัดเส้น
10. ประกอบผลงาน
11. ทดลองติดตั้งผลงาน



ภาพที่ 37 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3/1
เตรียมส่วนผสมในการทำ paper mache



ภาพที่ 38 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3/2
ผสมส่วนผสมให้เข้ากัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 39 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3/3
ทิ้งไว้ให้เย็น



ภาพที่ 40 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3/4
นำมาพอกลงบนโฟม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

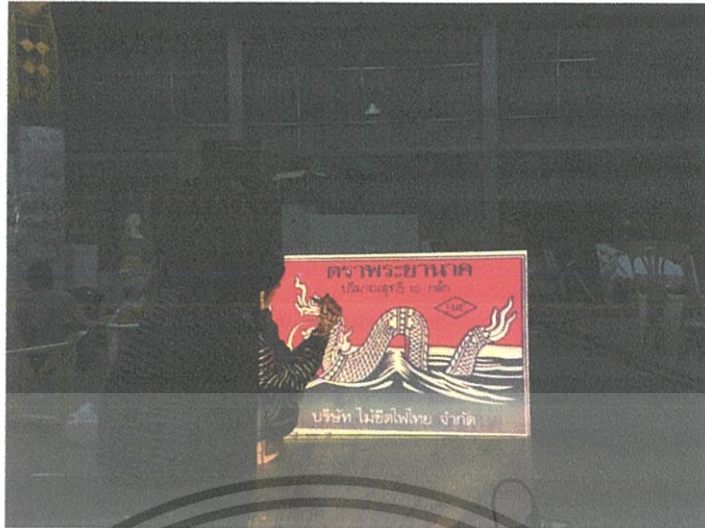


ภาพที่ 41 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3/5
ร่อนกระดาษแข็งขี้ค้ำให้ไฉ่ระนาบเดียวกัน



ภาพที่ 42 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3/6
ประกอบกล่องไม้ฉัดและทาสีรองพื้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 43 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3/7
ร่างลวดลายลงบนกล่อง



ภาพที่ 44 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3/8
ระบายสีลงบนกล่องที่ร่างภาพไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 45 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 3 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ศิลปะนิพนธ์ชุดนี้เริ่มต้นจากความผูกพันและหลงใหลในความสนุกสนาน ล้อเลียนของตัวการ์ตูน จึงเกิดการมองเห็นความขบขันที่ซ่อนเร้นการประชดประชันในเวลาเดียวกัน ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการหยิบลักษณะเด่นออกมาสร้างสรรค์ผลงาน ผ่านแนวความคิด เทคนิค และกระบวนการ การวิเคราะห์ผลงานจึงมีความสำคัญในการทบทวนและทำให้ผลงานมีความชัดเจน ทั้งนี้ยังทำให้มองเห็นถึงปัญหาและแนวทางในการแก้ไขรวมไปถึงหนทางในการพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้น

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานของข้าพเจ้าส่วนใหญ่เป็นการทำงานร่วมกันของตัววัสดุอุปกรณ์ ปัญหาส่วนใหญ่จึงมักเกิดขึ้นในรายละเอียดที่ย่อยซึ่งมีผลต่อภาพรวมอย่างมากเช่น การพันสีสีสเปรย์ลงบนตุ๊กตาล้มลุก ซึ่งเกิดการหลุดล่อนของสีสเปรย์ ถึงอย่างนั้นรูปแบบของผลงานถูกพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ในการแสดงออกตามประสบการณ์ที่มากขึ้นตามลำดับ ผลงานชุดนี้จึงเป็นที่น่าพอใจในระดับหนึ่ง

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

นำเสนอเรื่องราวพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมไทยออกมาในเชิงล้อเลียน เปรียบเทียบเสียดสี จนเกิดผลกระทบต่อความรู้สึกและการรับรู้ที่แปลกไปต่อสิ่งที่เราต่างเคยสัมผัสและมีประสบการณ์ร่วมในชีวิตประจำวัน

4.1.2 เนื้อหา (Content)

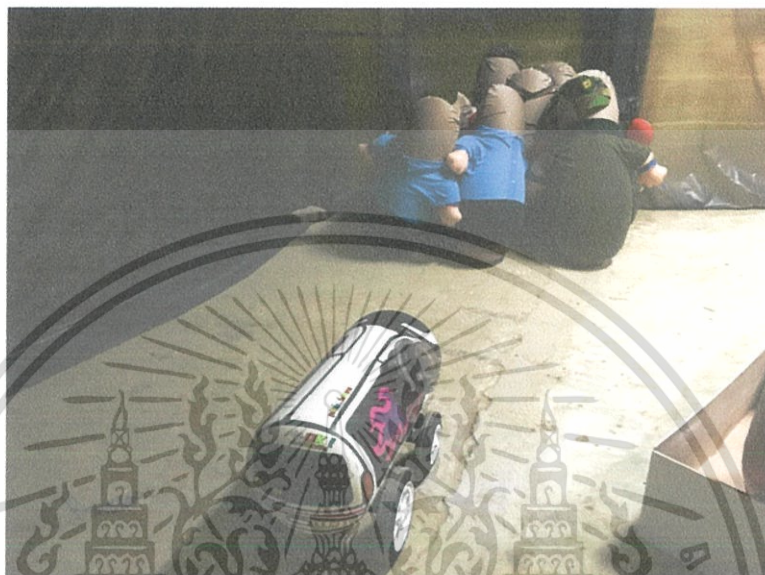
อดีตในวัยเด็กชื่นชอบและหลงใหลใน ลี ลักษณะเฉพาะตัวละคร ความสนุกสนานของการ์ตูนผสมรวมกับวัฒนธรรมของเหล่าเด็กชายในระแวกบ้าน ที่มีกิจกรรมร่วมกันตั้งกลุ่มเลียนแบบพฤติกรรมของการ์ตูนหรือหนังที่ตนเองชื่นชอบส่งผลให้เกิดเป็น ความผูกพัน หลงใหลในองค์ประกอบของการ์ตูน ความชื่นชอบทำให้ข้าพเจ้ามองเห็นในคุณค่าบางประการที่ผู้อื่นไม่เคยเห็น

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปะชุดนี้มีการแสดงออกทางประเภทศิลปะแบบประติมากรรม-ศิลปะจัดวาง (Installation Sculpture Art) และมีจุดประสงค์เพื่อนำเสนอมุมมองความรู้สึกส่วนตัวที่มองเห็นความพิเศษของตัวการ์ตูนที่มีลักษณะพิเศษของตัวละครที่สามารถบิดเบือนสิ่งต่างๆด้วยวิธีการที่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ที่เปลี่ยนไปจากเดิมอันเกิดจากการใช้ลักษณะพิเศษของการ์ตูน

4.2 การวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 46 ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นที่ 1 สัญลักษณ์

สัญลักษณ์ทางวัตถุ ข้าพเจ้านำถึงแก๊ซติครอยนต์มาใช้เนื่องจาก มีอุบัติเหตุกับการขนส่งโดยสารประเภทรถตู้บ่อยมากเป็นเพราะ ตัวกรมการขนส่งมีความสะเพร่าในการคัดบุคลากรที่ไม่ได้มาตรฐานและตัวรถยนต์ที่ให้บริการเองก็มีการดัดแปลงเพิ่มเพื่อให้สามารถโดยสารได้มากขึ้น ข้าพเจ้าจึงนำเอาถึงแก๊ซติครอยนต์มาเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อให้เห็นถึงความอันตรายที่อยู่ในชีวิตประจำวันเกือบทุกคนในสังคมไทยปัจจุบัน

สัญลักษณ์ทางภาพลักษณ์ ข้าพเจ้าต้องการสื่อให้เห็นถึงความมั่งง่ายของระบบขนส่งจนทำให้เกิดอุบัติเหตุบนท้องถนน โดยการนำถังแก๊สมาประกอบเป็น “รถยนต์โดยสาร” และมีตุ๊กตาส้มลูกเป็นตัวแทนของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับระบบขนส่ง

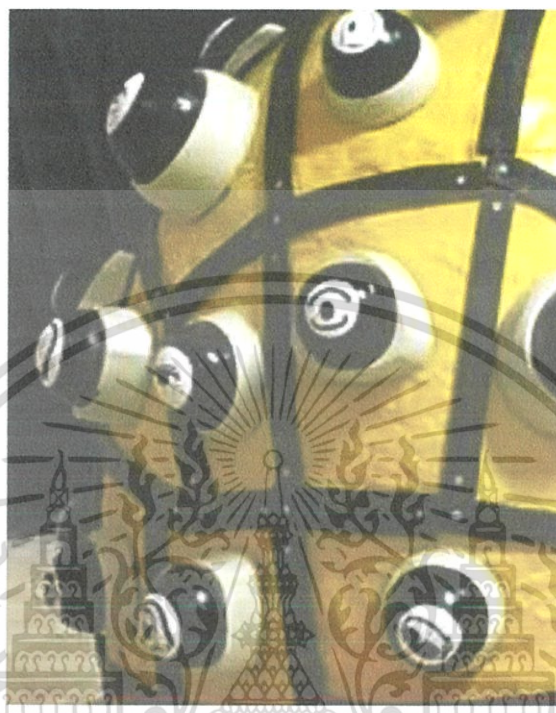


ภาพที่ 47 ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1

สัญลักษณ์ทางการแสดงออก ข้าพเจ้านำถังแก๊สติดรถยนต์มาเป็นสัญลักษณ์ในการแสดงออกโดยการติดตั้งแบบประติมากรรมการจัดวาง การติดตั้งนั้นข้าพเจ้าจำลองมาจากกีฬาโบว์ลิ่งโดยสมมุติให้ตัวตุ๊กตาส้มลูกเป็น핀 โบว์ลิ่งและตัวถังแก๊สเป็นลูกโบว์ลิ่ง งานชุดนี้เกิดเป็นการตั้งคำถามให้กับผู้คนในสังคมได้หลากหลายมุมมองตามประสบการณ์ของแต่ละคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัญญาะทางการแสดงออก ข้าพเจ้านำกล้องรักษาความปลอดภัยมาประกอบเข้ากับรูปทรงของสับประรด โดยการนำกล้องวงจรปิดมาแทนของตาสับประรด โดยตัวสับประรดข้าพเจ้าแทนค่าเป็นเหมือนหมู่บ้านที่คอยจับตาดูพฤติกรรมของประชาชน



ภาพที่ 50 ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2

กล้องวงจรปิดที่ถูกระบายสีเป็นดวงตาดูการณ์

สัญญาะทางการแสดงออก ข้าพเจ้านำรูปทรงสับประรดมาเป็นสัญลักษณ์ในการแสดงออกโดยการติดตั้งแบบประติมากรรมการจัดวาง การติดตั้งนั้นข้าพเจ้าจำลองมาจากการทำงานของกล้องรักษาความปลอดภัย โดยให้ตัวกล้องวงจรปิดแทนค่าของดวงตาที่คอยจับตาดูการกระทำของผู้คนที่ผ่านไปมาและมีการฉายภาพที่กล้องวงจรปิดตัวตรวจจับ ได้ลงบนเพดาน งานชุดนี้เกิดเป็นการตั้งคำถามให้กับผู้คนในสังคมได้หลากหลายมุมมองตามประสบการณ์ของแต่ละคน

ผลงานชิ้นที่ 3



ภาพที่ 51 ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 3

ผลงานชิ้นที่ 2 สัญลักษณ์

สัญลักษณ์ทางวัตถุ ขีฟเจ้านำเรือดำน้ำและกล่องไม้ขีดมาเป็นสัญลักษณ์ในการแสดงออกในงานชิ้นนี้เพราะต้องการประชดประชันรัฐบาลในเรื่องของการใช้งบประมาณส่วนใหญ่ไปกับการพัฒนากองทัพโดยไม่คำนึงถึงภัยที่ประชาชนเสียไป



ภาพที่ 52 ภาพเรือดำน้ำชั้น หยวน Type S-26T 2560 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://monsoonphotonews.blogspot.com/2015/07/s-26t.html>) 14 เมษายน 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัญญาทางการแสดงออก ข้าพเจ้านำรูปทรงเรือดำน้ำมาประกอบกับกล่องไม้ขีดเสมือนเป็นการตั้งคำถามว่าเรือดำน้ำที่ซื้อไปนั้นคุ้มกับเงินที่ที่เสียไปหรือไม่ โดยกล่องไม้ขีดเป็นสิ่งที่ล้ำสมัยแต่มนุษย์ก็ยังพึ่งพาความสามารถของของไม้ขีดไฟ



ภาพที่ 53 ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 3
เรือดำน้ำโผล่ขึ้นมาจากกล่องไม้ขีด

สัญญาทางการแสดงออก ข้าพเจ้านำรูปทรงของพระยานาคมาเป็นสัญลักษณ์ในการแสดงออกโดยการติดตั้งแบบประติมากรรมการจัดวาง การติดตั้งนั้นข้าพเจ้าจำลองกล่องไม้ขีดที่มีพระยานาคออกมาแต่แทนค่าด้วยตัวเรือดำน้ำแทน โดยต้องการจะเสียดสีรัฐบาลในการที่ทุ่มงบประมาณกับการทหาร งานชุดนี้เกิดเป็นการตั้งคำถามให้กับผู้คนในสังคมได้หลากหลายมุมมองตามประสบการณ์ของแต่ละคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

เอกสารประกอบศิลปนิพนธ์ “รูปล้อเลียนในสภาวะที่บิดเบือน” ชุดนี้ ได้รวบรวมเนื้อหา กระบวนการ และข้อมูลต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งภายในตัวผลงานมุ่งเน้นที่จะ แสดงออกถึงมุมมองส่วนตัวที่ต้องการเสียดสีวิถีชีวิตและพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมไทยใน ปัจจุบัน

ข้าพเจ้าศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ ทั้งจากประสบการณ์ส่วนตัว สิ่งแวดล้อม รวมไปถึง อินเทอร์เน็ต ซึ่งจุดเริ่มต้นนั้นมาจากประสบการณ์ส่วนตัวในวัยเด็กที่คลุกคลีอยู่กับการ์ตูน ในปัจจุบัน ข้าพเจ้าเองยังหลงให้ความสนใจในสิ่งเหล่านั้นและได้กลับมาพิจารณาถึงที่มาของมนต์เสน่ห์ จนทำให้เกิดการมองเห็น ในคุณค่าเฉพาะตัวจากมุมมองของคนที่มีต่อการ์ตูนร่วมเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต ตั้งแต่เด็กจนปัจจุบัน ประสบการณ์ในอดีตและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันจึงผสมผสาน รวมตัวจนเกิดเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเผยเจ่มความสนุกสนาน ความประทับใจที่ แฝงเร้นในการ์ตูน โดยมีจุดประสงค์ในการมอบประสบการณ์ใหม่อันเกิดจากการรับรู้ที่เปลี่ยนไป แก่ผู้ชมเพื่อสื่อสารตามแนวคิดของข้าพเจ้า

เมื่อเราสร้างสรรค์ผลงาน การศึกษาและกระบวนการวิเคราะห์จะเริ่มขึ้นด้วย ซึ่งส่งผลต่อ ความเข้าใจและความชัดเจนของแนวคิดตัวเอง อีกทั้งยังให้แง่คิด และบอกเล่าเรื่องราวประสบการณ์ ส่วนตัวสู่การแลกเปลี่ยนกับสาธารณะ เพื่อแสดงออกถึงมุมมองและแนวทางความคิดที่หลากหลาย และเปิดทางให้พัฒนาการทำงานศิลปะในภายภาคหน้า ข้าพเจ้าหวังว่าผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้จะมี ส่วนช่วยให้ผู้ชมเห็นแนวทางและส่งมอบสารบางอย่างแก่ผู้ชมได้บ้าง ไม่นมากก็น้อย

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ปัญหาภายในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้มักเกิดจากรายละเอียดส่วนย่อยซึ่งส่งกระทบใน หลายรูปแบบต่อผลงาน ความสมดุล การคำนวณ การประกอบสร้างจึงต้องทำไปทีละขั้นตอนอย่าง ช้าๆ โดยละเอียด ผลงานจะต้องผ่านการทดลองเป็นจำนวนหลายครั้งจึงจะได้ผลงานที่ดีที่สุด

บรรณานุกรม

Siriphong Pakaratsakun. 2012. **มายาคติ**. [Online]. Available :

<https://www.facebook.com/notes/siriphong-pakaratsakun/>

นางสาวสุพรรณษา ค้วงไทย, 2014. **ทฤษฎีการศึกษาแบบสังคมนิยมวิทยา**. [Online]. Available :

<https://popsara123.wordpress.com/2014/10/11/>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



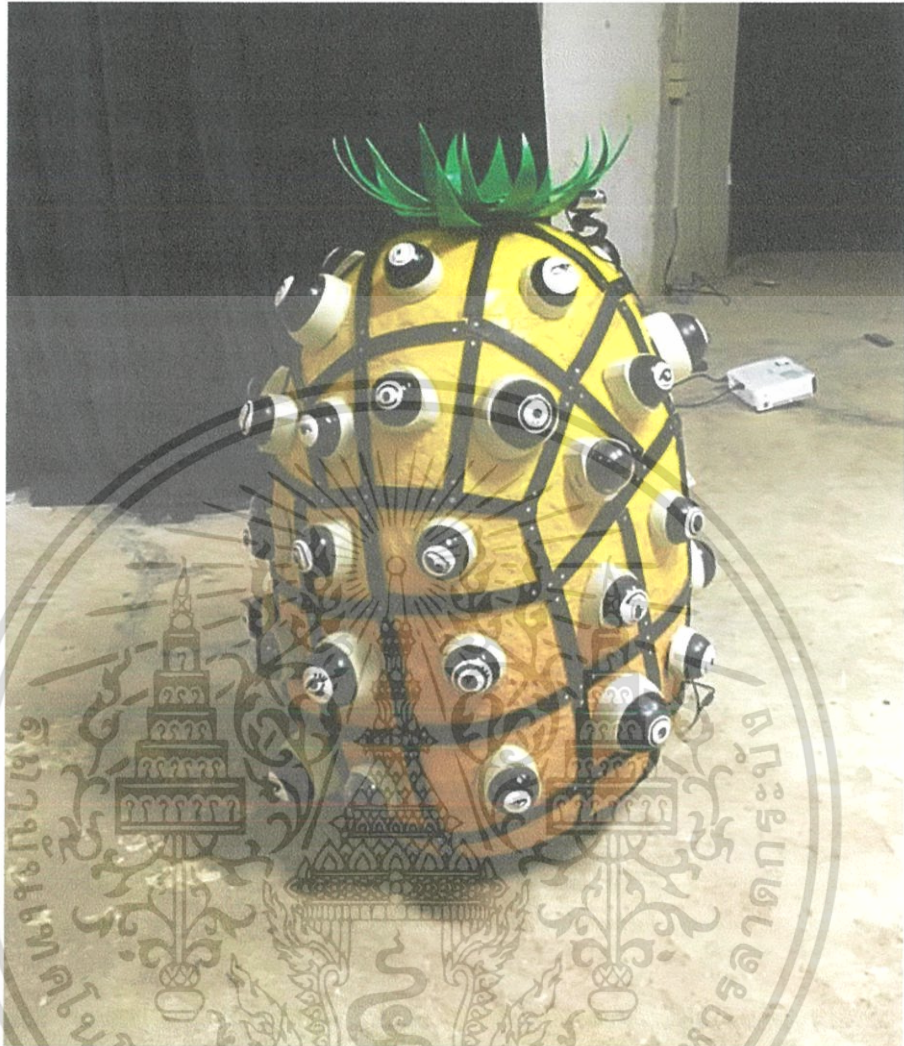
ภาพที่ 54 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน จะชนละนะ

เทคนิค เย็บผ้า ศิลปะจัดวาง

ขนาด 150x90 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 55 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน ฉันทูฉันทูเห็น

เทคนิค ไฟเบอร์กลาส ศิลปะจัดวาง

ขนาด 120x60 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 55 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน พระยาสุบ

เทคนิค pepermache ประกอบไม้

ขนาด 300x 70 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นาย อนุรักษ์น สะวีกามิน
วัน เดือน ปีเกิด	3 กรกฎาคม 2538 ที่กรุงเทพฯ
ที่อยู่	38/80 ซ.ทองพูล 3 ถนนบางแวก แขวงบางไผ่ เขตบางแค กรุงเทพฯ
ประวัติการศึกษา	2555 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการนนทบุรี 2560 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาประติมากรรม

รางวัลและเกียรติประวัติ

2556 Black & White Exhibition, Eching

2556 Photo Exhibition “Here Is Huatakhe



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

อิทธิพลจากงานศิลปะกรรม

อิทธิพลที่ได้รับจากสังคมไทย

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากการสังเกต เหตุการณ์ในสังคมไทยปัจจุบัน เช่น การทะเลาะวิวาท อุบัติเหตุบนท้องถนน การกดขี่จากผู้มีอำนาจ การฉ้อโกง เป็นต้น ข้าพเจ้าตระหนักได้ว่าปัญหาส่วนใหญ่เกิดจาก ภาครัฐควบคุม ดูแลไม่ได้มาตรฐานซึ่งส่งผลไปยังหลายภาคส่วน ด้านการคมนาคม ที่ไม่ได้มาตรฐาน ทำให้ประชาชนฝ่าฝืนและเกิดอุบัติเหตุบนท้องถนนอยู่บ่อยครั้ง ด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร ภาครัฐพยายามที่จะควบคุมให้ประชาชนปฏิบัติตามกฎที่ภาครัฐตั้งเอาไว้ทำให้ประชาชนบางส่วนรู้สึกขาดเสรีภาพในการใช้ช่องทางสื่อสารจึงเกิดการต่อต้านในที่สุด ด้านการทหารที่เน้นพัฒนาในส่วนของอาวุธ และกองกำลังมากเกินไป ภาคส่วนอื่นๆจึงได้รับผลกระทบ



ภาพที่ 1 รถตู้ชลบุรีขนส่งรถกระบะ 2560 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<https://www.youtube.com/watch?v=bO7t4nSRBnE>) 14 เมษายน 2560



ภาพที่ 2 single gateway ในประเทศไทย 2560 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<https://www.change.org/p/thai-govt>) 14 เมษายน 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1. ทฤษฎีอ้างอิง

2.1.1 สังคมวิทยา (sociology) คือ วิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับชีวิตทางสังคมของมนุษย์, กลุ่มคน, และสังคม สิ่งที่สาขาวิชานี้สนใจคือ กฎเกณฑ์ และกระบวนการทางสังคม ที่ยึดเหนี่ยวหรือแบ่งแยกผู้คน ทั้งในสถานะที่เป็นปัจเจก และในฐานะของสมาชิกของสมาคม, กลุ่ม, หรือสถาบัน สังคมวิทยาสนใจพฤติกรรมมนุษย์ ในฐานะที่เป็นสิ่งมีชีวิตทางสังคม ดังนั้นการศึกษาทางด้านนี้ จึงครอบคลุมตั้งแต่การวิเคราะห์การพบปะกันของคนที่ไม่รู้จักกันบนท้องถนน ไปจนถึงการศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการทางสังคมในระดับโลก

ทฤษฎีทางสังคมวิทยา ทฤษฎีใหญ่ ๆ ที่สำคัญ

1. ทฤษฎีโครงสร้าง-หน้าที่ (Structural-functional Theory)

สังคมเป็นระบบที่ซับซ้อน มีความสัมพันธ์ระหว่างกัน และมีส่วนที่พึ่งพากัน แต่ละส่วนของสังคมมีอิทธิพลต่อกัน แต่ละส่วนของสังคมคงอยู่ได้ เพราะมีหน้าที่ที่จะต้องดำเนินการ เพื่อบำรุงรักษาให้สังคมคงอยู่ หรือเกิดเสถียรภาพของสังคมทั้งสังคม ความคงอยู่ของแต่ละส่วนของสังคม สามารถอธิบายหน้าที่ในสังคมโดยรวมได้

2. ทฤษฎีความขัดแย้ง (Conflict Theory)

พฤติกรรมของสังคมสามารถเข้าใจได้จากความขัดแย้งระหว่างกลุ่มต่าง ๆ และบุคคลต่าง ๆ เพราะการแข่งขันกันในการเป็นเจ้าของทรัพยากรที่มีค่าและหายาก

3. ทฤษฎีการแลกเปลี่ยน (Exchange Theory)

ได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีพฤติกรรมนิยม ผสมผสานกับแนวคิดอื่น ๆ ทางเศรษฐศาสตร์ และมานุษยวิทยาสายการหน้าที่ ที่ว่าด้วยเรื่องของพฤติกรรมกรรมการแลกเปลี่ยนสิ่งของกันในกลุ่มคนในชนเผ่า (หน้าที่ของของขวัญกับพฤติกรรมกรรมการแลกเปลี่ยน)

4. ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction)

สมาชิกในสังคมกระทำและตีความหมายของความจริงทางสังคม โดยใช้สัญลักษณ์ร่วมกัน แนวคิดของจอร์จ เฮอร์เบิร์ต เมด (George Herbert Mead) ความคิด ประสบการณ์ และพฤติกรรมมีส่วนสำคัญต่อสังคม

2.1.2 ทฤษฎีความขัดแย้ง (Conflict Theory) ของ ลิวอิส เอ. โคเซอร์ (Lewis A. Coser)

ความขัดแย้งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการขัดเกลาทางสังคม ไม่มีกลุ่มทางสังคมกลุ่มใดที่มีความสมานสามัคคีอย่างสมบูรณ์ ความขัดแย้งเป็นส่วนหนึ่งของมนุษย์ความขัดแย้งสามารถแก้ปัญหาความแตกแยกและทำให้เกิดความสามัคคีภายในกลุ่มได้ เพราะในกลุ่มมีทั้งความเป็นมิตรและความเป็นศัตรูอยู่ด้วยกัน ความขัดแย้งเป็นตัวสนับสนุนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม หากสมาชิกในสังคม

เกิดความไม่พึงพอใจต่อสภาพสังคมที่เขาอยู่ เขาจะพยายามทำการเปลี่ยนแปลงสภาพการณ์นั้นให้ เป็นไปตามเป้าหมายของเขา

2.1.3 ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction)

จากแนวคิดของ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) วิลเลียม ไอ โทมัส (William I. Thomas) จอร์จ เฮร์เบิร์ต มีด (George Herbert Mead) สมาชิกในสังคมกระทำและตีความหมายของความจริงทางสังคม โดยใช้สัญลักษณ์ร่วมกัน แนวคิดของจอร์จ เฮร์เบิร์ต มีด (George Herbert Mead) ความคิด ประสบการณ์ และพฤติกรรมมีส่วนสำคัญต่อสังคม

มนุษย์สร้างความสัมพันธ์ผ่านระบบสัญลักษณ์ (Symbols)

สัญลักษณ์ที่สำคัญที่สุด คือ ภาษาสัญลักษณ์อาจเป็นวัตถุ เหตุการณ์ หรือ การกระทำจากวัตถุและ เหตุการณ์นั้น เช่น เมื่อพูดถึง “เก้าอี้” อาจหมายถึง ที่นั่ง การนั่ง ท่านั่ง หรือการครอบครองตำแหน่ง สัญลักษณ์ หมายถึง วิธีการที่มนุษย์ปฏิสัมพันธ์อย่างมีความหมายกับธรรมชาติและบริบททางสังคม สัญลักษณ์ไม่ใช่สัญชาตญาณ แต่เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมา ถ้าไม่มีสัญลักษณ์ มนุษย์จะมีปฏิสัมพันธ์ กันไม่ได้และจะไม่มี “สังคม” เกิดขึ้นมา

ปฏิสัมพันธ์โดยใช้สัญลักษณ์ ทำให้มนุษย์ไม่ต้องใช้สัญชาตญาณในการสร้างพฤติกรรมเพื่อความอยู่ รอด มนุษย์จึงสร้างระบบสัญลักษณ์ขึ้นมาและต้องอยู่ใน โลกแห่งการตีความหมาย (World of Meaning) คือ ตีความหมายต่อสิ่งเร้า และตอบสนองต่อสิ่งนั้น เช่น พิจารณาว่า อาหารคืออะไร สิ่งนั้นใช่อาหาร หรือไม่ แล้วจึงตอบสนองด้วยการกินหรือไม่กินสิ่งนั้น การรับรู้บทบาท (role – taking) ทำให้เราทราบ ความหมายและความตั้งใจของผู้อื่น และสามารถตอบสนองในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี เมื่อบุคคลคิดออกไปนอกตัว แล้วมองย้อนกลับมาที่ตัวเอง เหมือน การรับรู้บทบาท (role – taking) ของ ผู้อื่น จะทำให้บุคคลได้รู้จัก ตนเอง (Self) ดีขึ้น และรู้ว่าผู้อื่นคิดอย่างไรกับตน ทำให้สามารถอยู่ใน สังคมและสร้างความร่วมมือทางสังคม (Cooperative Action) ได้อย่างดี

ขั้นตอนการพัฒนา การรับรู้บทบาท (role – taking)

ขั้นการเล่นในเด็กเล็ก (Play Stage) เด็กเล็ก ๆ มักเล่นบทบาทที่ไม่ใช่ของตนเอง เช่น บทพ่อแม่ ทหาร ตำรวจ นักฟุตบอล ฯลฯ ซึ่งทำให้เด็กรู้ถึงความแตกต่างระหว่างตนเองกับผู้อื่นและบทบาทการเล่นที่ แตกต่างออกไป ขั้นการเล่นเกม (Game Stage) เด็กต้องเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับผู้อื่น ผ่าน กติกาของเกมที่เล่น เขาต้องวางตัวเองไว้ในตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งในเกม เพื่อจะเล่นกับผู้อื่นให้ได้ การพัฒนาความสำนึกในตนเอง (Consciousness of Self) เป็นสิ่งสำคัญของความเป็นมนุษย์ เป็นพื้นฐาน ของความคิด การกระทำและการสร้างสังคม ผู้ที่ไม่รู้จัก “ตนเอง” จะไม่สามารถตอบสนองและ

ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ได้ถ้าปราศจากการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ที่มีการตีความหมายร่วมกัน กระบวนการทางสังคมจะไม่เกิดขึ้น ดังนั้น มนุษย์จึงอยู่ในโลกแห่งสัญลักษณ์ที่มีความหมายและมีความสำคัญต่อชีวิตและพื้นฐานหลักของการมีปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์

2.2 ข้อมูลเชิงประจักษ์

2.2.1 มายาคติ

หมายถึง การสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมซึ่งถูกกลับเคลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ หรืออาจกล่าวได้ถึงที่สุดได้ว่า เป็นกระบวนการของการลงให้หลงอย่างหนึ่ง แต่ทั้งนี้ก็ไม่ได้หมายความว่า มายาคติเป็นการโกหกหลอกลวงแบบปั้นน้ำเป็นตัวหรือการโฆษณาชวนเชื่อที่บิดเบือนข้อเท็จจริง

มายาคตินั้น ไม่ได้ปิดบังอำพรางสิ่งใดทั้งสิ้น ทุกอย่างปรากฏต่อหน้าต่อตาเราอย่างเปิดเผย แต่เราต่างหากที่คุ้นเคยกับมันเสียจนไม่ทันสังเกตว่ามันเป็นสิ่งประกอบสร้างทางวัฒนธรรม เรานั้นเองที่ “หลง” คิดไปว่าค่านิยมที่เรายึดถืออยู่นั้นเป็นธรรมชาติ หรือเป็นไปตามสามัญสำนึก เป็นแนวคิดที่มีต้นตอมาจากงานศึกษาด้านมานุษยวิทยาที่บอกว่า ในกลุ่มชนพื้นเมืองดั้งเดิมจะมีการสร้างปรับปราคติแบบต่างๆ ขึ้นมา มายาคติในเรื่องค่านิยมของมนุษย์ ประวัติของการเกิดภูเขา ฯลฯ แสดงให้เห็นถึงหน้าที่ของมายาคติว่า ภายใต้สังคมที่มีความขัดแย้งกัน มายาคตินั้นจะช่วยกลบเกลื่อนความขัดแย้งเอาไว้ แม้จะมีวิทยาศาสตร์แต่ ในสังคมปัจจุบันยังมีมายาคติสมัยใหม่ที่ถูกสร้างผลิตขึ้นมาอย่างมากมายในระดับของความหมายระดับสองเช่นเดิม

R. Barthes เป็นนักปรัชญาคนสำคัญชาวฝรั่งเศส สมัยหลังสงครามโลกครั้งที่สองที่นำเอาหลักสัญวิทยาของ Saussure มาใช้ในการวิเคราะห์ตัวอย่างด้วยทฤษฎีประเภทต่างๆ ในฝรั่งเศส โดยใช้ลักษณะการตีความสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายทางการเมืองแยะระดับของความหมายออกเป็น 2 ระดับ

ระดับแรก เรียกต่อมาว่า “ความหมายโดยอรรถ” (denotative meaning) ระดับที่สอง เรียกว่า “ความหมายโดยนัย” (connotative meaning) ซึ่งความหมายระดับนี้ คือ “มายาคติหรือปรัมปราคติ” (myth) ได้ถูกสร้างขึ้น ความผูกพันระหว่างมายาคติกับบริบททางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม มายาคติไม่ได้กำเนิดจากอากาศธาตุ แต่เป็นผลผลิตทางสังคมและวัฒนธรรมของคนกลุ่มหนึ่ง หรือหลายชนชั้น มายาคติสัมพันธ์กับการเมือง เศรษฐกิจและสังคมอย่างแน่นแฟ้นในฐานะเป็นบริบททางประวัติศาสตร์ที่กำหนดการดำรงอยู่ของมัน ดังที่บาร์ตส์แถลงว่า สิ่งที่ยับยั้งทำให้ความเป็นจริงเปลี่ยนแปลงสภาพเป็น

วาทะก็คือ ประวัติศาสตร์ของมนุษย์ ประวัติศาสตร์เท่านั้นที่บ่งการการอุบัติขึ้นและดับสูญของภาษา แห่งมายาคติไม่ว่าจะเก่าหรือใหม่ มายาคติที่มีมาที่ไปในกระแสความเปลี่ยนแปลงของมนุษย์เสมอ มัน เป็นวาทะที่ประวัติศาสตร์คัดเลือกว่าไว้ และ ไม่มีมายาคติใดผู้ขึ้นมาได้เอง

2.2.2 พฤติกรรมทางสังคม

พฤติกรรมทางสังคม หมายถึง พฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่น โดยมีอิทธิพล ต่อกัน หรือมีปฏิกริยาทางสังคมแก่กัน

ระดับของพฤติกรรมทางสังคม มีอยู่ 3 ระดับ

1. พฤติกรรมของแต่ละบุคคล เป็นพฤติกรรมของแต่ละบุคคลที่แสดงออกเมื่ออยู่ในสังคม ซึ่ง สามารถนำไปอ้างอิงกับบุคคลอื่นได้ เนื่องจากเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมามากคล้ายๆกัน

2. พฤติกรรมระหว่างบุคคล เป็นพฤติกรรมระหว่างคน 2 คน ซึ่งมีผลต่อกัน การแสดงพฤติกรรมจะ อยู่ในลักษณะของการโต้ตอบ มีการกระทำก่อนหลัง หรือการไม่กระทำร่วมกัน

3. พฤติกรรมกลุ่ม เป็นพฤติกรรมของคนที่อยู่รวมกันเป็นกลุ่ม เป็นพฤติกรรมที่ต้องแสดงร่วมกัน เช่น การประชุม การปรึกษาหารือ เป็นต้น

กระบวนการที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมทางสังคม จะเกิดขึ้น โดยผ่าน 3 กระบวนการคือ

1. การเร้าทางสังคม หมายถึง “บุคคล” ที่มีอิทธิพล ซึ่ง “เพียงแต่บุคคลอื่นปรากฏกายเท่านั้นจะมีผล ต่อพฤติกรรมของสังคม” จะเห็นว่า คนไข้เมื่อได้ฟังคำพูดของนายแพทย์ที่ปลอบใจ ก็จะทำให้มีกำลังใจ ในการต่อสู้กับอาการเจ็บป่วยจากที่เคยเบื่อหน่ายในชีวิต ก็ยืนยันปฏิบัติตามที่หมคนแนะนำ

2. การเสริมแรงทางสังคม แรงเสริม แบ่งเป็นแรงเสริมปฐมภูมิ และแรงเสริมทุติยภูมิ แรงเสริมปฐม ภูมิ เป็นแรงเสริมที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต อันได้แก่ปัจจัย 4 หรือ สิ่งที่จะนำมาซึ่งปัจจัย 4 คือ เงิน แรง เสริมทุติยภูมิ เช่นการที่บุคคลให้การยอมรับ ทักทาย ให้ความสนใจ

3. การประเมินผลทางสังคม การแสดงพฤติกรรมทางสังคม เป็นการกระทำที่มีการตัดสินใจด้วยการ หาข้อมูลทุกครั้ง บุคคลรอบข้างคือแหล่งข้อมูลที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ มนุษย์จะใช้การสังเกต พฤติกรรมของผู้อื่น เมื่อตนเกิดความไม่แน่ใจว่าควรแสดงพฤติกรรมอย่างไรออกมา

อิทธิพลของสังคมที่มีต่อพฤติกรรมของบุคคล

นักจิตวิทยาสังคมให้ความสนใจศึกษา อิทธิพลของสังคมที่มีต่อพฤติกรรมของบุคคลได้ดังนี้

1. การคล้อยตามและการเชื่อฟัง เป็นแนวโน้มของบุคคลที่จะประพฤติตามคนอื่นเพื่อให้ตนเองได้รับการยอมรับ

2. การร่วมมือและการแข่งขัน เป็นที่ยอมรับกันว่าการแข่งขันเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความมานะ พยายาม บุคคลจะตื่นตัวตลอดเวลา และจะได้ปริมาณงานสูง แต่การแข่งขันก็เป็นบ่อเกิดของ

ความเครียดและการแตกความสามัคคีในบางครั้ง ดังนั้นจึงควรมีการตั้งเป้าหมายใหญ่ร่วมกันอีกครั้งหนึ่งเพื่อให้การแข่งขันนั้นมีประสิทธิภาพดี

3.การก้าวร้าว คือ การตอบสนองสิ่งเร้าที่เป็นพิษเป็นภัยแก่นิรภัย มนุษย์เป็นสัตว์ที่มีความก้าวร้าวไม่น้อยไปกว่าสัตว์อื่น ความก้าวร้าวของมนุษย์มีหลายรูปแบบ เช่น การจลาจล การลอบสังหาร การฆาตกรรม เป็นต้น

4.พฤติกรรมความช่วยเหลือ การช่วยเหลือสังคมหรือ บุคคลที่ได้รับความทุกข์ พบว่ามีบ่อยครั้งที่ผู้เห็นเหตุการณ์ยื่นมือเข้าไปช่วยเหลือ นักจิตวิทยาพบว่า เป็นเพราะว่าผู้คนเกิดความรู้สึกไม่ยอมรับผิดชอบและคิดว่าแม่ตน ไม่ช่วย ผู้อื่นก็ช่วยได้

5.ภาวะความเป็นผู้นำ

ประเภทของผู้นำ มี 3 ประเภท

- 1.ผู้นำแบบเสรีนิยม จะไม่ค่อยทำงาน ไม่สนใจผู้ใต้บังคับบัญชา
- 2.ผู้นำแบบอัตตาธิปไตย ขาดความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกน้องอย่างสิ้นเชิง ไม่รับฟังความเห็นของผู้อื่น
- 3.ผู้นำแบบประชาธิปไตย ยึดถือเหตุผลและความคิดของคนส่วนมาก การวางแผนสั่งการส่วนใหญ่

มาจากผลของการประชุมปรึกษาหารือของสมาชิก

พฤติกรรมการแสดงออกแบบต่างๆ ของผู้นำ

- 1.แบบนักบุญ จะไม่มุ่งงาน แต่จะมุ่งคน ทำให้มีบริวารมาก
- 2.แบบเผด็จการ มุ่งแต่งานอย่างเดียว
- 3.แบบพ่อปกครองลูก ให้ความเมตตาปราณีกับลูกน้อง
- 4.แบบเจ้าระเบียบ อยู่ในระเบียบวินัยอย่างเคร่งครัด ใครฝ่าฝืนไม่ได้
- 5.แบบนักพัฒนา เปลี่ยนแปลงในเรื่องเก่าๆ ทุกเรื่อง
- 6.แบบนักบริหาร มีความรอบคอบ ปฏิบัติงานได้อย่างมีระบบแบบแผน รู้จักใช้คนให้เหมาะสมกับงาน มีศิลปะในการจูงใจ

ข้าพเจ้าต้องการตีแผ่มุมมองทางสังคมในอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะใต้ดินหรือศิลปะข้างถนนที่มีความสนุกสนานและมีความประชดประชัน ข้าพเจ้าได้นำสิ่งเหล่านี้มาสร้างสรรค์งานประติมากรรมสื่อผสมและสร้างโลกสมมุติขึ้นมาจากลักษณะเฉพาะตัวการ์ตูนที่ได้ลอกมาจากพฤติกรรมของคนในสังคมเมื่อนำมาจัดองค์ประกอบและความหลากหลายของเทคนิคที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

มอริซิโอ คัตตาลัน (Maurizio Cattelan) 1960-2017

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจาก Maurizio Cattelan ศิลปินชาวอเมริกัน Maurizio Cattelan เป็นศิลปินที่ทำงาน surrealism ผลงานของ Maurizio Cattelan เป็นการล้อเลียนเสียดสีเรื่องราวของสังคมโลกในปัจจุบันมีชั้นเชิงในการเลือกเรื่องราวที่จะนำมาเสียดสีได้อย่างสนุกสนาน

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลในทางด้านการล้อเลียนเสียดสี Maurizio Cattelan ที่มีการใช้บุคคลสำคัญนำมาเป็นต้นแบบในการปั้นแบบเหมือนจริงและนำมาสร้างเรื่องราวใหม่กึ่งเหมือนจริง



ภาพที่ 3 Maurizio Cattelan 2017 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<https://ildiavolocompramaver.wordpress.com/2015/02/24/maurizio-cattelan/>) 14 เมษายน 2560



ภาพที่ 4 La Nona Ora (The Ninth Hour) 1999 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(https://www.perrotin.com/artists/Maurizio_Cattelan/2/la-nona-ora/15420) 14 เมษายน 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5 Bidibodibiboo 1996 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://www.lacooltura.com/2015/06/maurizio-cattelan-arte-o-beffa/>) 14 เมษายน 2560



ภาพที่ 6 Him 2001 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://www.lacooltura.com/2015/06/maurizio-cattelan-arte-o-beffa/>) 14 เมษายน 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เจฟฟ์ คูนส์ (Jeff Koons) 1955-2017

ได้รับอิทธิพลจาก Jeff Koons ศิลปินชาวอังกฤษถือได้ว่าเป็นศิลปินยุค post-war ที่มีชื่อเสียง มีอิทธิพล และเป็นที่ยกย่องวิจารณ์มากที่สุดคนหนึ่ง ตลอดชีวิตศิลปินของ Jeff Koons ได้สร้างผลงาน ที่มีความสำคัญต่อวงการศิลปะ ผลงานของ Jeff Koons เป็นงานแนว pop art ที่ทำสิ่งของในชีวิตประจำวัน ที่ใกล้ตัวมาทำเป็นงานศิลปะ

ข้าพเจ้าได้อิทธิพลในด้านที่นำวัตถุ (Object) มาเป็นทำป็นงานศิลปะ



ภาพที่ 7 Jeff Koons 2017 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://www.lacooltura.com/2015/06/maurizio-cattelan-arte-o-beffa/>) 14 เมษายน 2560



ภาพที่ 8 Balloon dog 1994-2000 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://www.christies.com/features/Jeff-Koons-in-Bilbao-6348-1.aspx>) 14 เมษายน 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 9 Rabbit 1986 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<https://www.psychologytoday.com/blog/is-your-brain-culture/201006/>) 14 เมษายน 2560



ภาพที่ 10 michael jackson bubbles 1988 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

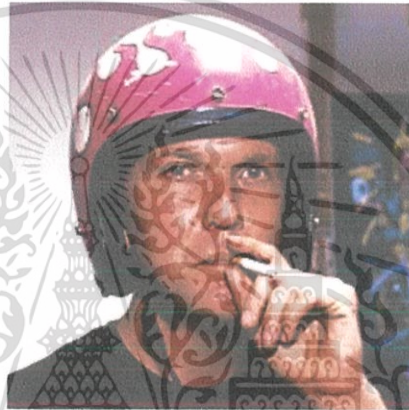
(<http://www.thebroad.org/art/jeff-koons/michael-jackson-and-bubbles>) 14 เมษายน 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอนโทนี ออส์แก๊ง (Anthony Ausgang) 1959-2017

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจาก Anthony Ausgang ศิลปินชาวอเมริกันและ โดเบโก เป็นศิลปินที่ทำงาน Pop Surrealism ผลงานของ Anthony Ausgang ทำงานแนวประสาทหลอน (Psychedelic) ที่ว่าด้วยการมอง ความชั่วร้ายในมุมมองของ Anthony Ausgang

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจาก Anthony Ausgang ในเรื่องของสีและรูปทรงที่หน้าพิสดาร สีที่สดกับการยึดที่แปลกกับพื้นหลังที่มีพื้นผิวหน้าสนใจตัดสลับกับการเป็นกราฟฟิก



ภาพที่ 11 Anthony Ausgang 1980 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<https://alchetron.com/Anthony-Ausgang-146637-W>) 14 เมษายน 2560



ภาพที่ 12 Cirque de Soil 2008 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://ausgangart.com/gal/index.php/nggallery/works-of-anthony-ausgang/2008>) 14 เมษายน 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 13 Week 6 2008 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://ausgangart.com/gal/index.php/nggallery/works-of-anthony-ausgang/2008>) 14 เมษายน 2560



ภาพที่ 14 It Happened on a Monday 2015 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://ausgangart.com/gal/index.php/nggallery/works-of-anthony-ausgang/2015>) 14 เมษายน 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์

ข้าพเจ้ามีแนวความคิดว่าสังคมไทยในปัจจุบันมีเหตุการณ์ต่างๆเกิดขึ้นมากมาย เช่น อุบัติเหตุ การทะเลาะวิวาท การคคโกง การใช้อำนาจในการกดขี่ผู้อื่น ข้าพเจ้าจึงหยิบยกเรื่องราวเกี่ยวกับสังคม และวัฒนธรรมไทยที่มีอิทธิพลกับข้าพเจ้านำมาสื่อสารกับผู้ชมในเชิงวิพากษ์ ล้อเลียน เสียดสีสังคม เพื่อให้ผู้ชมสามารถถูกคิดและพิจารณาเกี่ยวเหตุการณ์ที่ข้าพเจ้าหยิบยกมา รูปแบบในการนำเสนอเป็น รูปแบบศิลปะการจั่ววาง เล่นกับพื้นที่ เทคนิคสื่อผสมต่างๆที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานและจินตนาการ ล้วนส่งผลให้ตัวข้าพเจ้าสามารถผลิตผลงานชุดนี้ออกมา



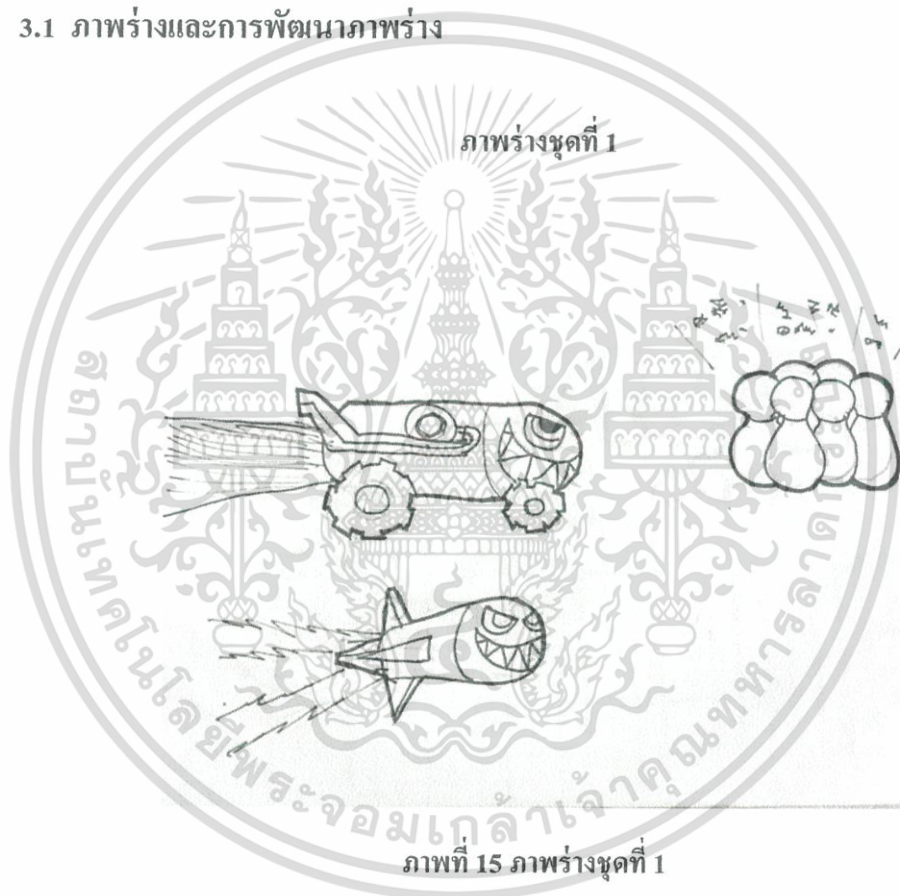
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

จากแนวความคิดและอิทธิพลต่างๆที่ได้รับในการทำโครงการศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรม-ศิลปะจัดวาง(Installation Sculpture Art) โดยหยิบเอาวัสดุ(Object)ถึงแก๊ซ กล้องวงจรปิด กล้องไม้ขีด เป็นส่วนประกอบในการสร้างสรรค์ซึ่งผลงานได้นำเสนอถึงการล้อเลียน ประชดประชัน เกี่ยวกับพฤติกรรมของคนในสังคมไทย

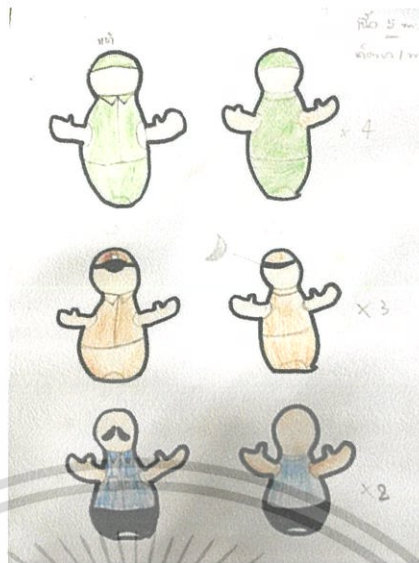
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง



ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงความประมาทของระบบขนส่งมวลชนที่ไม่เอาใจใส่ระบบความปลอดภัยของพาหนะขับเคลื่อนที่ให้บริการประชาชน

ปัญหาที่พบ ในตอนเริ่มต้นนั้นมีปัญหาในการลงสีตุ๊กตาล้มลุกซึ่งเกิดการสีหลุดล่อน จึงทำการตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าเครื่องแบบ นำไปสวมใส่ตุ๊กตาแทน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

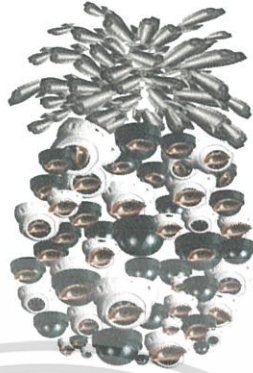


ภาพที่ 16 ภาพประกอบ
ครออิง เครื่องแบบตุ๊กต้ามดลูก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพที่ 17 ภาพร่างชิ้นที่ 2 ชุดที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 2

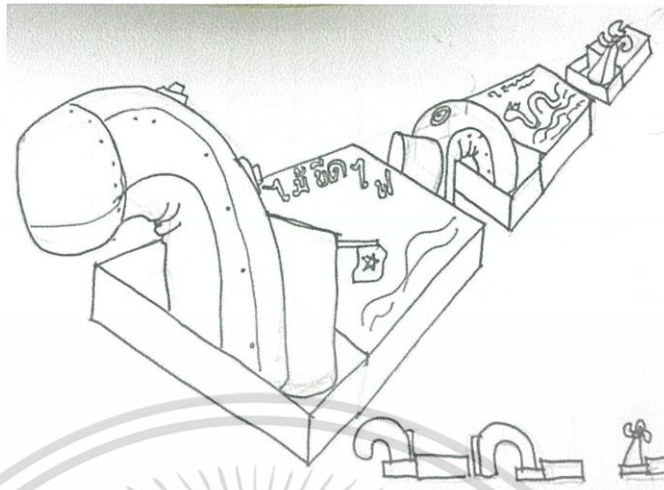
ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงอำนาจที่ภาครัฐต้องการควบคุมประชาชนส่วนมากโดยอ้างว่าทำเพื่อความมั่นคงของชาติ โดยใช้สื่อรักษาความปลอดภัยแทนดวงตาของภาครัฐ โดยมีสับประรดเป็นเหมือนตัวแทนรัฐบาลคอยจับตามองประชาชน

ปัญหาที่พบ คือน้ำหนักของตัวสับประรดนั้นมีน้ำหนักเกินที่คำนวณไว้ จึงต้องเปลี่ยนวิธีติดตั้ง จากตอนแรกคือ ติดตั้งโดยยึดกับเพดาน เปลี่ยนเป็นติดตั้งที่พื้นแล้วเพิ่มจำนวนกล่องเข้าไปแทน



ภาพที่ 18 ภาพประกอบ
โมเดลจำลอง ดินน้ำมัน

ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพที่ 19 ภาพร่างชิ้นที่ 3 ชุดที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 3

ข้าพเจ้าต้องการตั้งคำถามกับภาครัฐที่เน้นนำงบประมาณมาพัฒนาหน่วยงานทหารมากเกินไป ปัญหาที่พบ คือตัวเทคนิค พอกกระดาษ (paper mache) นั้นไม่ค่อยมีความแข็งแรงเท่าที่ควรทำให้ต้องคอยปรับแก้ส่วนที่ชำรุดเสมอ



ภาพที่ 20 ภาพประกอบ

ร่างรูปพญานาคลงบนกล่องไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 กระบวนการสร้างงาน

ในการสร้างสรรค์งานศิลปะชุดที่ 1 มีส่วนประกอบจากผลงานทั้งหมด 3 ชิ้นจัดอยู่ในรูปแบบประติมากรรมการจัดวาง “Installation Sculpture Art” โดยแต่ละชิ้นมีวิธีการ กรรมวิธี รวมถึงเทคนิคที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งจะอธิบายรายละเอียดแต่ละผลงานดังนี้

ชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นนี้มุ่งเน้นให้ผลงานถ่ายทอดความประมาทของระบบขนส่งมวลชนได้รับแรงบันดาลใจจากกีฬาโบว์ลิ่งที่มีการตั้งพินโบว์ลิ่งเป็นสามเหลี่ยมตัวตุ๊กตาล้มลุกสามารถขยับได้ทำให้ส่งผลต่อการรับรู้ที่เปลี่ยนไปของผู้ชม

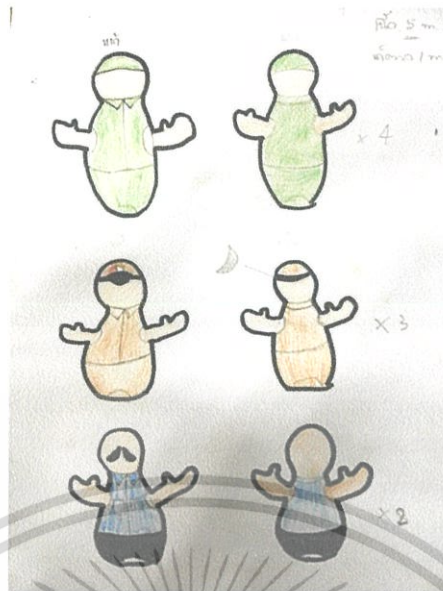
วัสดุที่นำมาสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 คือ ถังแก๊ส LPG ตีกรถยนต์โดยติดล้อเลื่อนไว้ที่ถังแก๊ส พร้อมกับตัดเย็บชุดเครื่องแบบไว้สวมใส่กับตุ๊กตาล้มลุก

ผลงานถูกประกอบสร้างด้วยเทคนิคการตัดเย็บและวัสดุสำเร็จรูป(Found Object)

กระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

1. จัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์
2. ตัดตั้งล้อเลื่อนเข้ากับถังแก๊ส LPG โดยใช้นอตยึด
3. ระบายสีตัวถังแก๊ส โดยใช้รถตู้เป็นต้นแบบ
4. นำตุ๊กตาล้มลุกมาวัดขนาด
5. ตัดแบบแผน(Pattern)ของเสื้อผ้าที่จะสวมใส่ตุ๊กตาล้มลุก
6. ทำการตัดเย็บเสื้อผ้าเครื่องแบบตุ๊กตา
7. นำเครื่องมาสวมใส่ตุ๊กตา
8. พันเคเบิลยางตัวถังแก๊ส
9. ทดลองติดตั้งผลงาน



ภาพที่ 21 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/1
แบบร่างเครื่องแบบตุ๊กตาส้มลูก

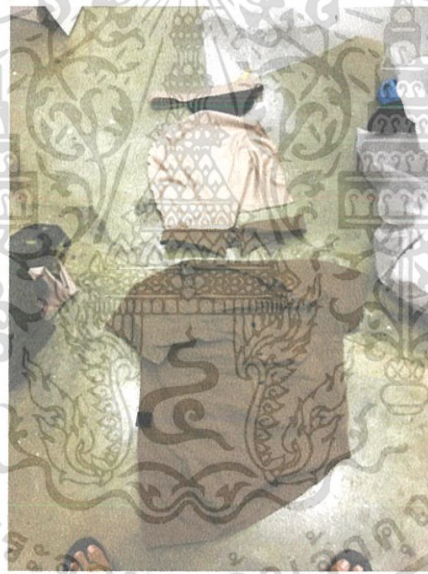


ภาพที่ 22 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/2
ตุ๊กตาส้มลูกที่ใช้สำหรับใส่เครื่องแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 23 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/3
เครื่องแบบทหาร



ภาพที่ 24 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/4
เครื่องแบบตำรวจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 25 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/5
เครื่องแบบคนขับรถโดยสาร



ภาพที่ 26 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1/6
นำเครื่องแบบสวมเข้ากับตุ๊กตาปลอม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 27 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 1 ที่เสร็จสมบูรณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 2

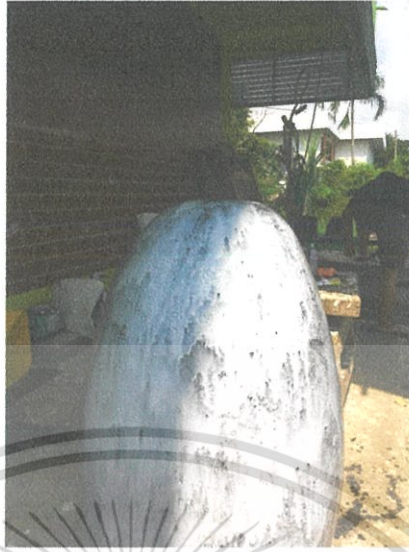
ผลงานชิ้นนี้มุ่งเน้นให้ผลงานถ่ายทอดการใช้อำนาจของภาครัฐในการตรวจสอบ ควบคุมการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารของประชาชนในประเทศโดยอ้างว่าเป็นความมั่นคงของชาติโดยใช้สับประรดเป็นตัวแทนของรัฐบาลที่มีดวงตาเป็นกล็องรักษาความปลอดภัยคอยจับตาดูประชาชน

เทคนิควิธีการ ในการสร้างสรรค์เกิดจากการพอกไฟเบอร์กราสบน โฟมเพื่อให้มีความแข็งแรง และนำกล็องรักษาความปลอดภัยมาติด โดยมีกล็องรักษาความปลอดภัยที่เป็นไฟเบอร์กลาสอีกด้วย

กระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

1. เตรียมวัสดุ อุปกรณ์
2. แกะสลักโฟมเป็นรูปทรงของสับประรด
3. ทาเคลือบกาวลาเท็กซ์เพื่อไม่ให้ตัวไฟเบอร์กลาสทำลายโฟม
4. พอกไฟเบอร์กลาสจนทั่วโฟม
5. นำกล็องรักษาความปลอดภัยมาทำพิมพ์ยางซิลิโคน หลายหลายขนาด
6. หลังจากได้พิมพ์ยางซิลิโคนแล้ว นำไฟเบอร์กลาสลงในพิมพ์ตามจำนวนที่ต้องการ
7. นำกล็องไฟเบอร์กลาสมาทำความสะอาดและลงสี
8. ลงสีเป็นรูปดวงตาตัวการ์ตูน
9. นำกล็องไฟเบอร์กลาสและกล็องวงจรถิปไปติดตั้งบนตัวสับประรด
10. ต่อวงจรไฟฟ้าของกล็องวงจรถิป
11. ทดลองติดตั้งผลงาน



ภาพที่ 28 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2/1
ทากาวลาเท็กซ์เคลือบโฟม



ภาพที่ 29 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2/2
กล่องวงจรปิดที่ใช้ในการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

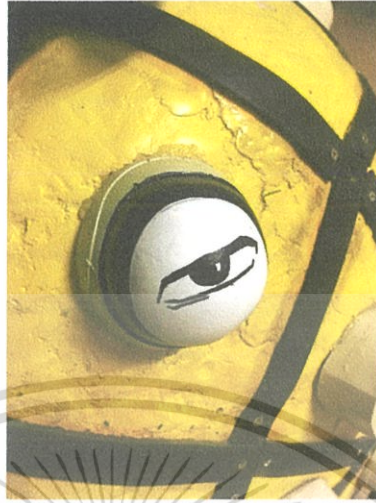


ภาพที่ 30 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2/3
ทำแม่พิมพ์ยางซิลิโคนล่องวงจรีปัด

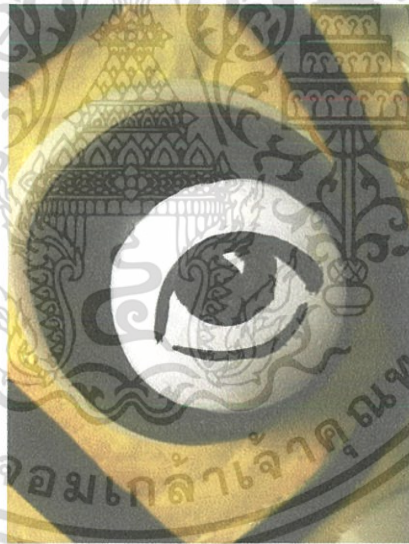


ภาพที่ 31 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2/4
ระบายสีล่องวงจรีปัดเรซิน 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 32 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2/5
ระบายนีกลีถ้องวงจรปีดเรชั้น 2



ภาพที่ 33 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2/6
ระบายนีกลีถ้องวงจรปีดเรชั้น 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 34 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2/7
ระบายสีกล้องวงจรปิดเรขิน 4



ภาพที่ 35 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2/8
นำกล้องที่สามารถใช้งานได้มาติดกับสับประรด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 36 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชั้นที่ 2 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นที่ 3

ผลงานชิ้นนี้มุ่งเน้นให้ผลงานถ่ายทอดการตั้งคำถามกับสิ่งที่ภาครัฐใช้งบประมาณไปพัฒนาทางการทหาร โดยที่อ้างว่าเพื่อความมั่นคงของประเทศเทศชาติโดยตั้งคำถามว่างบประมาณที่เสียไปนั้นคุ้มค่ากับการลงทุนหรือไม่ โดยการเปรียบเทียบเรือดำน้ำกับกล่องไม้ขีด

เทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ต่อยอดจากผลงานชิ้นที่ผ่านมา โดยใช้การแกะสลักโฟมแต่ปรับเปลี่ยนมาใช้เทคนิค พอกกระดาษแทน

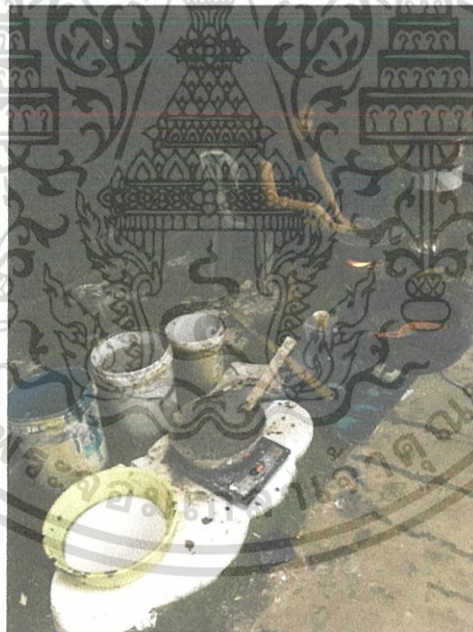
กระบวนการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

1. เตรียมวัสดุ อุปกรณ์
2. แกะสลักโฟมเป็นรูปทรงเรือดำน้ำ
3. พอกกระดาษลงบนโฟม
4. รอกกระดาษแห้งจึงขัดทำความสะอาด
5. ลงสีบนกระดาษ โดยมีต้นแบบเป็นเรือดำน้ำ
6. ประกอบ ไม้ขีดเป็นรูปทรงกล่องไม้ขีด
7. ขัดและทาสีรองพื้นกล่อง
8. ร่างลวดลายลงบนกล่อง โดยใช้กล่องไม้ขีดพระยานาคเป็นต้นแบบ
9. ระบายสีลงบนลวดลายของกล่องพร้อมตัดเส้น
10. ประกอบผลงาน
11. ทดลองติดตั้งผลงาน



ภาพที่ 37 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3/1
เตรียมส่วนผสมในการทำ paper mache



ภาพที่ 38 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3/2
ผสมส่วนผสมให้เข้ากัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 39 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3/3
ทิ้งไว้ให้เย็น



ภาพที่ 40 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3/4
นำมาพอกลงบนโฟม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

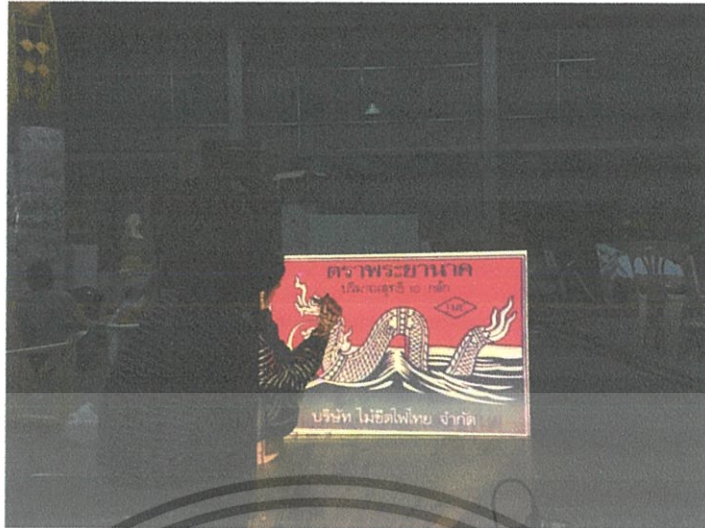


ภาพที่ 41 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3/5
รอนกระดวยแห่งจังหวัดให้ไ้ระนาบเดียวกัน



ภาพที่ 42 ภาพขั้นตอน ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3/6
ประกอบกล่องไม้้อัดและทาสีรองพื้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 43 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3/7
ร่างลวดลายลงบนกล่อง



ภาพที่ 44 ภาพขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3/8
ระบายสีลงบนกล่องที่ร่างภาพไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 45 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชั้นที่ 3 ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ศิลปะนิพนธ์ชุดนี้เริ่มต้นจากความผูกพันและหลงใหลในความสนุกสนาน ล้อเลียนของตัวการ์ตูน จึงเกิดการมองเห็นความขบขันที่ซ่อนเร้นการประชดประชันในเวลาเดียวกัน ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการหยิบลักษณะเด่นออกมาสร้างสรรค์ผลงาน ผ่านแนวความคิด เทคนิค และกระบวนการ การวิเคราะห์ผลงานจึงมีความสำคัญในการทบทวนและทำให้ผลงานมีความชัดเจน ทั้งนี้ยังทำให้มองเห็นถึงปัญหาและแนวทางในการแก้ไขรวมไปถึงหนทางในการพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้น

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานของข้าพเจ้าส่วนใหญ่เป็นการทำงานร่วมกันของตัววัสดุอุปกรณ์ ปัญหาส่วนใหญ่จึงมักเกิดขึ้นในรายละเอียดที่ย่อยซึ่งมีผลต่อภาพรวมอย่างมากเช่น การพันสีสีสเปรย์ลงบนตุ๊กตาล้มลุก ซึ่งเกิดการหลุดล่อนของสีสเปรย์ ถึงอย่างนั้นรูปแบบของผลงานถูกพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ในการแสดงออกตามประสบการณ์ที่มากขึ้นตามลำดับ ผลงานชุดนี้จึงเป็นที่น่าพอใจในระดับหนึ่ง

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

นำเสนอเรื่องราวพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมไทยออกมาในเชิงล้อเลียน เปรียบเทียบเสียดสี จนเกิดผลกระทบต่อความรู้สึกและการรับรู้ที่แปลกไปต่อสิ่งที่เราต่างเคยสัมผัสและมีประสบการณ์ร่วมในชีวิตประจำวัน

4.1.2 เนื้อหา (Content)

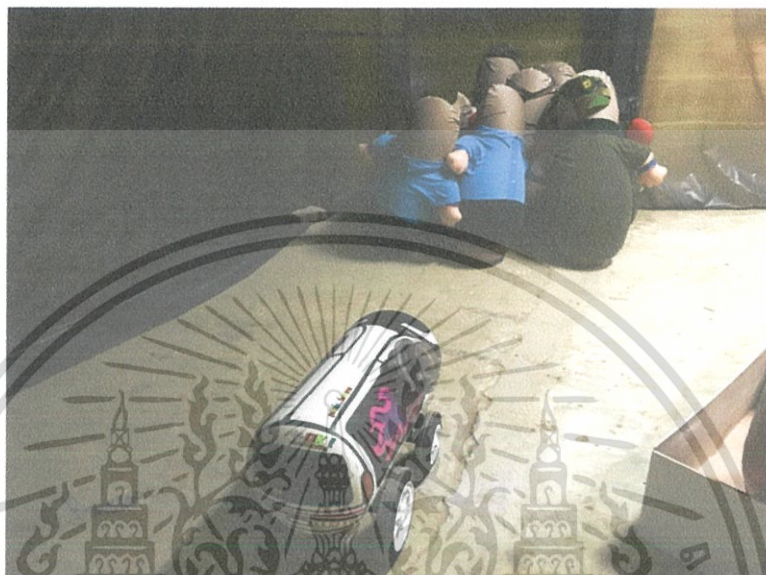
อดีตในวัยเด็กชื่นชอบและหลงใหลใน ลี ลักษณะเฉพาะตัวละคร ความสนุกสนานของการ์ตูนผสมรวมกับวัฒนธรรมของเหล่าเด็กชายในระแวกบ้าน ที่มีกิจกรรมร่วมกันตั้งกลุ่มเลียนแบบพฤติกรรมของการ์ตูนหรือหนังที่ตนเองชื่นชอบส่งผลให้เกิดเป็น ความผูกพัน หลงใหลในองค์ประกอบของการ์ตูน ความชื่นชอบทำให้ข้าพเจ้ามองเห็นในคุณค่าบางประการที่ผู้อื่นไม่เคยเห็น

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปะชุดนี้มีการแสดงออกทางประเภทศิลปะแบบประติมากรรม-ศิลปะจัดวาง (Installation Sculpture Art) และมีจุดประสงค์เพื่อนำเสนอมุมมองความรู้สึกส่วนตัวที่มองเห็นความพิเศษของตัวการ์ตูนที่มีลักษณะพิเศษของตัวละครที่สามารถบิดเบือนสิ่งต่างๆด้วยวิธีการที่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ที่เปลี่ยนไปจากเดิมอันเกิดจากการใช้ลักษณะพิเศษของการ์ตูน

4.2 การวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 46 ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นที่ 1 สัญลักษณ์

สัญลักษณ์ทางวัตถุ ข้าพเจ้านำถึงแก๊ซติครอยนต์มาใช้เนื่องจาก มีอุบัติเหตุกับการขนส่งโดยสารประเภทรถตู้บ่อยมากเป็นเพราะ ตัวกรมการขนส่งมีความสะเพร่าในการคัดบุคลากรที่ไม่ได้มาตรฐานและตัวรถยนต์ที่ให้บริการเองก็มีการดัดแปลงเพิ่มเพื่อให้สามารถโดยสารได้มากขึ้น ข้าพเจ้าจึงนำเอาถึงแก๊ซติครอยนต์มาเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อให้เห็นถึงความอันตรายที่อยู่ในชีวิตประจำวันเกือบทุกคนในสังคมไทยปัจจุบัน

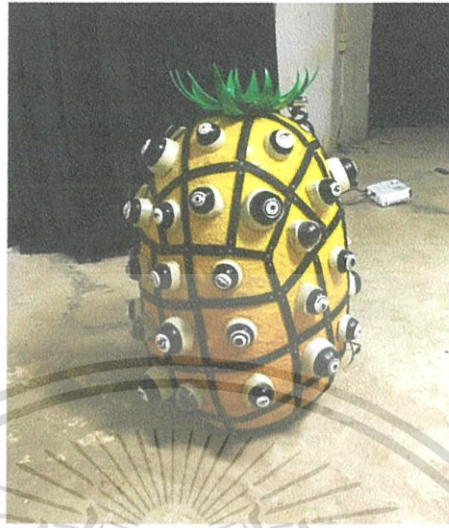
สัญลักษณ์ทางภาพลักษณ์ ข้าพเจ้าต้องการสื่อให้เห็นถึงความมั่งง่ายของระบบขนส่งจนทำให้เกิดอุบัติเหตุบนท้องถนน โดยการนำถังแก๊สมาประกอบเป็น “รถยนต์โดยสาร” และมีตุ๊กตาส้มลูกเป็นตัวแทนของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับระบบขนส่ง



ภาพที่ 47 ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1

สัญลักษณ์ทางการแสดงออก ข้าพเจ้านำถังแก๊สคิดรถยนต์มาเป็นสัญลักษณ์ในการแสดงออกโดยการติดตั้งแบบประดิษฐานการจั่ววาง การติดตั้งนั้นข้าพเจ้าจำลองมาจากกีฬาโบว์ลิ่งโดยสมมุติให้ตัวตุ๊กตาส้มลูกเป็น핀 โบว์ลิ่งและตัวถังแก๊สเป็นลูกโบว์ลิ่ง งานชุดนี้เกิดเป็นการตั้งคำถามให้กับผู้คนในสังคมได้หลากหลายมุมมองตามประสบการณ์ของแต่ละคน

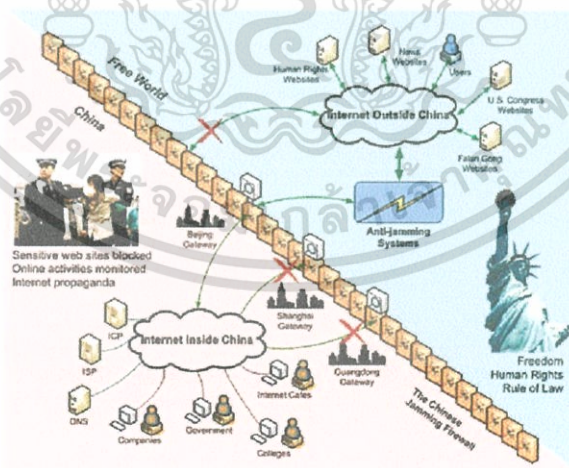
ผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 48 ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2

ผลงานชิ้นที่ 2 สัญญา

สัญญาทางวัตถุ ข้างเจ้านักลี้ยงรักษาความปลอดภัยใช้เนื่องจากข้าพเจ้าจะสื่อถึง อำนาจที่รัฐบาลใช้กับประชาชนไทยโดยการพยายามออกกฎหมาย Single Gateway กฎหมายฉบับนี้จะละเมิดสิทธิของประชาชนประเทศไทยในด้านการใช้สื่อดิจิทัล โดยที่ไม่ว่าประชาชนจะใช้สื่อดิจิทัลในด้านไหนรัฐบาลมีสิทธิรู้เห็นในการกระทำนั้นโดยชอบธรรม

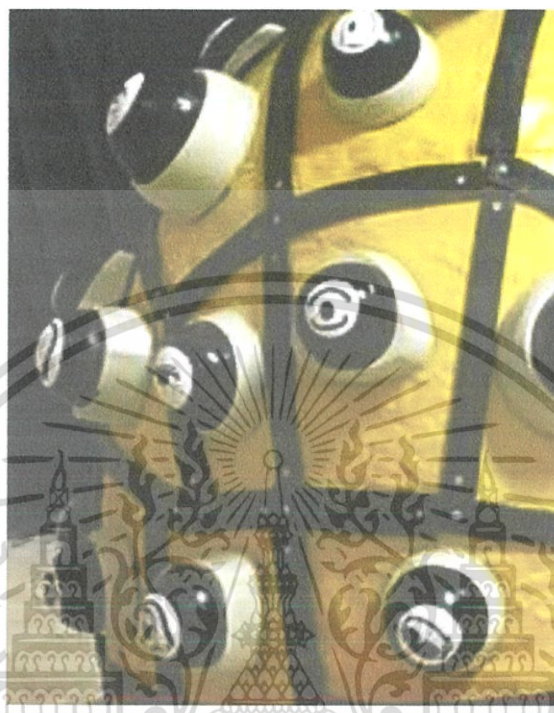


ภาพที่ 49 ภาพแสดงระบบ Single Gateway(ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://www.prachataalk.com/webboard/>)14 เมษายน 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัญญาะทางการแสดงออก ข้าพเจ้านำกล้องรักษาความปลอดภัยมาประกอบเข้ากับรูปทรงของสับประรด โดยการนำกล้องวงจรปิดมาแทนของตาสับประรด โดยตัวสับประรดข้าพเจ้าแทนค่าเป็นเหมือนหมู่บ้านที่คอยจับตาดูพฤติกรรมของประชาชน



ภาพที่ 50 ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชั้นที่ 2

กล้องวงจรปิดที่ถูกระบายสีเป็นดวงตาตัวการ์ตูน

สัญญาะทางการแสดงออก ข้าพเจ้านำรูปทรงสับประรดมาเป็นสัญลักษณ์ในการแสดงออกโดยการติดตั้งแบบประติมากรรมการจัดวาง การติดตั้งนั้นข้าพเจ้าจำลองมาจากการทำงานของกล้องรักษาความปลอดภัย โดยให้ตัวกล้องวงจรปิดแทนค่าของดวงตาที่คอยจับตาดูการกระทำของผู้คนที่ผ่านไปมาและมีการฉายภาพที่กล้องวงจรปิดตัวตรวจจับ ได้ลงบนเพดาน งานชุดนี้เกิดเป็นการตั้งคำถามให้กับผู้คนในสังคมได้หลากหลายมุมมองตามประสบการณ์ของแต่ละคน

ผลงานชิ้นที่ 3



ภาพที่ 51 ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 3

ผลงานชิ้นที่ 2 สัญลักษณ์

สัญลักษณ์ทางวัตถุ ขีฟเจ้านำเรือดำน้ำและกล่องไม้ขีดมาเป็นสัญลักษณ์ในการแสดงออกในงานชิ้นนี้เพราะต้องการประชดประชันรัฐบาลในเรื่องของการใช้งบประมาณส่วนใหญ่ไปกับการพัฒนากองทัพโดยไม่คำนึงถึงภัยที่ประชาชนเสียไป



ภาพที่ 52 ภาพเรือดำน้ำชั้น หยวน Type S-26T 2560 (ออนไลน์) แหล่งที่มา :

(<http://monsoonphotonews.blogspot.com/2015/07/s-26t.html>) 14 เมษายน 2560

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัญญาทางการแสดงออก ข้าพเจ้านำรูปทรงเรือดำน้ำมาประกอบกับกล่องไม้ขีดเสมือนเป็นการตั้งคำถามว่าเรือดำน้ำที่ซื้อไปนั้นคุ้มกับเงินที่ที่เสียไปหรือไม่ โดยกล่องไม้ขีดเป็นสิ่งที่ล้ำสมัยแต่มนุษย์ก็ยังพึ่งพาความสามารถของของไม้ขีดไฟ



ภาพที่ 53 ภาพแสดงการวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 3
เรือดำน้ำโผล่ขึ้นมาจากกล่องไม้ขีด

สัญญาทางการแสดงออก ข้าพเจ้านำรูปทรงของพระยานาคมาเป็นสัญลักษณ์ในการแสดงออกโดยการติดตั้งแบบประติมากรรมการจัดวาง การติดตั้งนั้นข้าพเจ้าจำลองกล่องไม้ขีดที่มีพระยานาคออกมาแต่แทนค่าด้วยตัวเรือดำน้ำแทน โดยต้องการจะเสียดสีรัฐบาลในการที่ทุ่มงบประมาณกับการทหาร งานชุดนี้เกิดเป็นการตั้งคำถามให้กับผู้คนในสังคมได้หลากหลายมุมมองตามประสบการณ์ของแต่ละคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

เอกสารประกอบศิลปนิพนธ์ “รูปล้อเลียนในสภาวะที่บิดเบือน” ชุดนี้ ได้รวบรวมเนื้อหา กระบวนการ และข้อมูลต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งภายในตัวผลงานมุ่งเน้นที่จะ แสดงออกถึงมุมมองส่วนตัวที่ต้องการเสียดสีวิถีชีวิตและพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมไทยใน ปัจจุบัน

ข้าพเจ้าศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ ทั้งจากประสบการณ์ส่วนตัว สิ่งแวดล้อม รวมไปถึง อินเทอร์เน็ต ซึ่งจุดเริ่มต้นนั้นมาจากประสบการณ์ส่วนตัวในวัยเด็กที่คลุกคลีอยู่กับการ์ตูน ในปัจจุบัน ข้าพเจ้าเองยังหลงให้ความสนใจในสิ่งเหล่านั้นและได้กลับมาพิจารณาถึงที่มาของมนต์เสน่ห์ จนทำให้เกิดการมองเห็น ในคุณค่าเฉพาะตัวจากมุมมองของคนที่มีต่อการ์ตูนร่วมเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต ตั้งแต่เด็กจนปัจจุบัน ประสบการณ์ในอดีตและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันจึงผสมผสาน รวมตัวจนเกิดเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเผยเจ่มความสนุกสนาน ความประทับใจที่ แฝงเร้นในการ์ตูน โดยมีจุดประสงค์ในการมอบประสบการณ์ใหม่อันเกิดจากการรับรู้ที่เปลี่ยนไป แก่ผู้ชมเพื่อสื่อสารตามแนวคิดของข้าพเจ้า

เมื่อเราสร้างสรรค์ผลงาน การศึกษาและกระบวนการวิเคราะห์จะเริ่มขึ้นด้วย ซึ่งส่งผลต่อ ความเข้าใจและความชัดเจนของแนวคิดตัวเอง อีกทั้งยังให้แง่คิด และบอกเล่าเรื่องราวประสบการณ์ ส่วนตัวสู่การแลกเปลี่ยนกับสาธารณะ เพื่อแสดงออกถึงมุมมองและแนวทางความคิดที่หลากหลาย และเปิดทางให้พัฒนาการทำงานศิลปะในภายภาคหน้า ข้าพเจ้าหวังว่าผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้จะมี ส่วนช่วยให้ผู้ชมเห็นแนวทางและส่งมอบสารบางอย่างแก่ผู้ชมได้บ้าง ไม่นมากก็น้อย

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ปัญหาภายในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้มักเกิดจากรายละเอียดส่วนย่อยซึ่งส่งกระทบใน หลายรูปแบบต่อผลงาน ความสมดุล การคำนวณ การประกอบสร้างจึงต้องทำไปทีละขั้นตอนอย่าง ช้าๆ โดยละเอียด ผลงานจะต้องผ่านการทดลองเป็นจำนวนหลายครั้งจึงจะได้ผลงานที่ดีที่สุด

บรรณานุกรม

Siriphong Pakaratsakun. 2012. **มายาคติ**. [Online]. Available :

<https://www.facebook.com/notes/siriphong-pakaratsakun/>

นางสาวสุพรรณษา ค้วงไทย, 2014. **ทฤษฎีการศึกษาแบบสังคมนิยมวิทยา**. [Online]. Available :

<https://popsara123.wordpress.com/2014/10/11/>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



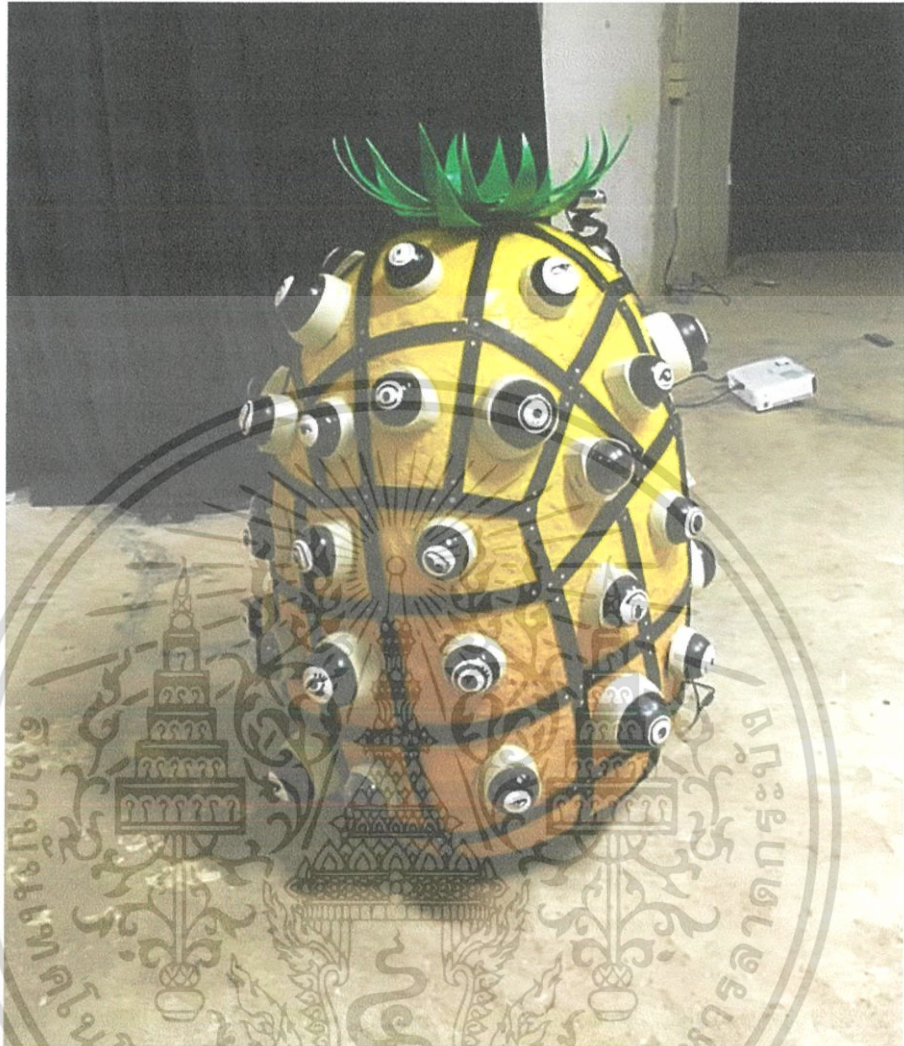
ภาพที่ 54 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน จะชนละนะ

เทคนิค เย็บผ้า ศิลปะจัดวาง

ขนาด 150x90 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 55 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน ฉันทูฉันทูเห็น

เทคนิค ไฟเบอร์กลาส ศิลปะจัดวาง

ขนาด 120x60 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 55 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน พระยาสุบ

เทคนิค pepermache ประกอบไม้

ขนาด 300x 70 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นาย อนุรักษ์น สะวีกามิน
วัน เดือน ปีเกิด	3 กรกฎาคม 2538 ที่กรุงเทพฯ
ที่อยู่	38/80 ซ.ทองพูล 3 ถนนบางแวก แขวงบางไผ่ เขตบางแค กรุงเทพฯ
ประวัติการศึกษา	2555 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการนนทบุรี 2560 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาประติมากรรม

รางวัลและเกียรติประวัติ

2556 Black & White Exhibition, Eching

2556 Photo Exhibition “Here Is Huatakhe



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้