

สภาวะรูปทรงของการบิดเบือน ภายใต้แรงกดดันทางสังคม
DISTORTION SHAPE STATE UNDER SOCIAL PRESSURE

ภัทรจาริน ฟ้าภู
PATTARAJARIN FAKPHOU

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ. 2564

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DISTORTION SHAPE STATE UNDER SOCIAL PRESSURE

PATTARAJARIN FAKPHOU

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
2021

KMITL-2021-AR-M-005-034

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COPYRIGHT 2021

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|-----------------------------|--|
| หัวข้อวิทยานิพนธ์ | สภาวะรูปทรงของการบิดเบือน ภายใต้แรงกดดันทางสังคม |
| นักศึกษา | นาย ภัทรจาริน พิภู่ |
| รหัสนักศึกษา | 61602047 |
| ปริญญา | ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต |
| สาขาวิชา | ทัศนศิลป์ |
| พ.ศ. | 2564 |
| อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ | ศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ |

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นเอกสารประกอบผลงานศิลปนิพนธ์ มีจุดมุ่งหมายเพื่ออธิบายถึง การศึกษา เรื่องราวปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในวัยเด็ก ซึ่งเกิดขึ้นจากความรู้สึกของผู้ถูกรกระทำ และผลกระทบที่ได้รับจากประสบการณ์ในวัยเด็กที่เคยถูกกลั่นแกล้งโดยส่งผลมาถึงตัวของข้าพเจ้าในปัจจุบัน ทำให้ไม่เชื่อใจบุคคลรอบข้าง ไม่เข้าสังคม รวมไปถึงความคิดในแง่ลบและส่งผลทำให้เกิดความเห็นใจ ความมีน้ำใจต่อบุคคลอื่นในตัวข้าพเจ้าน้อยลงและมองข้ามอยู่บ่อยครั้ง ในยุคปัจจุบันการที่สื่อสังคมออนไลน์ได้พัฒนาขึ้นอย่างมาก ทำให้การกลั่นแกล้งที่ความรุนแรงมากขึ้นโดยการที่โลกออนไลน์มีความรวดเร็วในการสื่อสารแพร่กระจายข้อมูล ซึ่งมีผลต่อผู้ถูกรกระทำเกิดความรุนแรงมากขึ้นตามไปด้วย อย่างที่เป็นในข่าวและกระแสโลกออนไลน์ที่ผ่านมา ด้วยความเข้าใจมูลเหตุต่างๆทำให้ข้าพเจ้าต้องการศึกษา และอธิบายความรู้สึกที่อัดอัด กัดค้น บีบคั้น ภายในของผู้ถูกกลั่นแกล้งแสดงออกในรูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยนำเสนอเนื้อหาของส่วนองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กับการสร้างสรรค์ในรูปแบบผลงานประติมากรรม

| | |
|----------------|--|
| Thesis | Distortion shape state under social pressure |
| Student | Mr.Pattarajarin Fakphou |
| Student ID | 61602047 |
| Degree | Master of Fine Art |
| Program | Visual Art |
| Year | 2021 |
| Thesis Advisor | Prof.Ariya Kitticharoanwivat |

ABSTRACT

This thesis is a supporting document for the art thesis work. aims to describe Studying the Problem of Childhood Bullying which has the concept of the feeling of the victim and the effects received the content of the various elements associated with the creation of works is in the form of sculpture. My creations stem from my childhood experience of being bullied with the effect that I am today. which resulted in me distrusting others, not socializing, including always thinking negatively, and resulted in sympathy My kindness to others in me is less and often overlooked. In today's era, social media has evolved greatly. This makes bullying intensify as the online world is rapidly spreading. which affects the victims that are more severe as well as news and trends in the online world in the past Understanding that feeling made me want to study. and describes the feeling of discomfort, pressure, and oppression within the persecuted expressed in the form of artistic creation. by presenting the shape of that feeling.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง สภาวะรูปทรงของการบิดเบือน ภายใต้แรงกดดันทางสังคม ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี โดยได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก คณาจารย์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต โดยเฉพาะ ศาสตราจารย์ อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยชี้แนะแนวทาง ความรู้ และการถ่ายทอดประสบการณ์ด้านศิลปะที่ดีให้แก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณ นายสุทธิรักษ์ พิภู่ (บิดา) นางบุศรา พิภู่ (มารดา) ผู้สนับสนุนอย่างเป็นทางการในเรื่องของการศึกษา ซึ่งผลงานศิลปะนิพนธ์และวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะประสบความสำเร็จมิได้ ไร้อิทธิพลการดำเนินชีวิตที่ดีจากบิดามารดา ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิตตลอดจนครอบครัวที่ กำลังใจมาโดยตลอด

ขอขอบคุณเพื่อนๆที่ใกล้ชิด ที่ให้คำปรึกษาแนะนำ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันในการทำวิทยานิพนธ์

หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถเป็นแนวทางที่จะให้ความรู้ ความเข้าใจแก่บุคคลทั่วไปต่อการทำงาน ผู้วิจัยยินดีแบ่งปันและถ่ายทอดประสบการณ์ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคมต่อไป

ภัทรจาริน พิภู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

| | |
|--|-----|
| บทคัดย่อ | I |
| ABSTRACT | II |
| กิตติกรรมประกาศ..... | III |
| สารบัญ | IV |
| สารบัญภาพ..... | VII |
| บทที่ 1 บทนำ..... | 1 |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์..... | 1 |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์..... | 2 |
| 1.3 สมมุติฐานของการศึกษา..... | 2 |
| 1.4 ขอบเขตของโครงการ..... | 2 |
| 1.5 ขั้นตอนของการศึกษา..... | 3 |
| 1.6 ขอบเขตในการสร้างสรรค์..... | 3 |
| 1.7 แนวความคิดในการสร้างสรรค์..... | 3 |
| บทที่ 2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง..... | 4 |
| 2.1 อิทธิพลจากยุคสมัย..... | 4 |
| 2.1.1 ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี..... | 4 |
| 2.1.2 โซเชียลมีเดีย..... | 6 |
| 2.1.3 โซเชียลมีเดียมีลักษณะดังนี้..... | 7 |
| 2.1.4 ประเภทของ Social Media..... | 7 |
| 2.2 อิทธิพลจากปัญหา..... | 9 |
| 2.2.1 ปัญหาที่เกิดจากเทคโนโลยีสารสนเทศ..... | 9 |
| 2.2.2 เทคโนโลยีสารสนเทศมีผลต่อความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์..... | 10 |
| 2.2.3 ปัญหาจากการใช้งานโซเชียลมีเดีย..... | 11 |
| 2.3 การกลั่นแกล้งและความรุนแรงในสังคม..... | 13 |
| 2.4 พฤติกรรมแบบไบนารีคือไซเบอร์บูลลี่..... | 14 |
| 2.4.1 ไซเบอร์บูลลี่มีทั้งหมด 6 ประเภท..... | 14 |
| 2.5 ทฤษฎีเกี่ยวกับความขัดแย้ง..... | 15 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

| | หน้า |
|--|------|
| 2.6 แรงกดดันจากคนรอบข้าง | 17 |
| 2.7 การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล | 17 |
| 2.8 อิทธิพลและความหมายของศิลปะสื่อผสม..... | 19 |
| 2.9.2 ประเภทของงานประติมากรรม แบ่งเป็น 3 ประเภท ตามมิติของความรู้สึก ได้แก่..... | 20 |
| 2.9 อิทธิพลทางความคิดของศิลปิน | 22 |
| 2.10.1 Nobuhiro Nakanishi | 22 |
| 2.9.2 Xia Xiaowan | 23 |
| 2.9.3 Barbara Licha..... | 24 |
| 2.9.4 David Spriggs..... | 25 |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์ | 26 |
| 3.1 กระบวนการสร้างผลงาน..... | 26 |
| 3.2 ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล..... | 26 |
| 3.2.1 ศึกษาจากข่าวและบทสัมภาษณ์..... | 26 |
| 3.2.2 ศึกษาจากศิลปินที่ตนเองชื่นชอบ | 27 |
| 3.3 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง | 27 |
| 3.3.1 ภาพร่างผลงานขั้นที่ 1..... | 27 |
| 3.3.2 ภาพร่างผลงานขั้นที่ 2..... | 30 |
| 3.3.3 ภาพร่างผลงานขั้นที่ 3..... | 31 |
| 3.3.4 ภาพร่างผลงานขั้นที่ 4..... | 32 |
| 3.3.5 ภาพร่างผลงานขั้นที่ 5..... | 33 |
| 3.3.6 ภาพร่างผลงานขั้นที่ 6..... | 34 |
| 3.3.7 ภาพร่างผลงานขั้นที่ 7..... | 35 |
| 3.4 การสร้างสรรค์ผลงาน | 36 |
| บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์..... | 40 |
| 4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยภาพรวม..... | 40 |
| 4.2 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ | 40 |
| 4.2.1 เอกภาพ (Unity)..... | 41 |
| 4.2.2 ดุลยภาพ (Balance)..... | 49 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

| | หน้า |
|-------------------------------|------|
| 4.2.3 การเน้น (Emphasis)..... | 56 |
| 4.3 วิเคราะห์ทัศนธาตุ | 60 |
| 4.3.1 เส้น (Lines)..... | 60 |
| 4.3.2 รูปทรง (Forms)..... | 60 |
| 4.3.3 พื้นผิว (Textures)..... | 60 |
| 4.3.4 สี (Color)..... | 60 |
| 4.3.5 น้ำหนัก (Value)..... | 60 |
| บทที่ 5 บทสรุป | 80 |
| ภาพผลงานสร้างสรรค์..... | 81 |
| บรรณานุกรม..... | 89 |
| ประวัติผู้เขียน..... | 91 |



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

| ภาพที่ | หน้า |
|--|------|
| 2.1 Facebook เว็บไซต์ในรูปแบบ Socia..... | 7 |
| 2.2 ปัญหาที่เกิดจากเทคโนโลยีสารสนเทศ..... | 10 |
| 2.3 เทคโนโลยีสารสนเทศมีผลต่อความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์..... | 11 |
| 2.4 Nobuhiro Nakanishi, Layer Drawings, 2011..... | 22 |
| 2.5 Xia Xiaowan, Human Body#9, 2010..... | 23 |
| 2.6 Barbara Licha, untitled | 24 |
| 2.7 David Spriggs, <i>Gravity Series</i> | 25 |
| 2.8 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ภาพที่ 1 | 27 |
| 2.9 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ภาพที่ 2 | 28 |
| 3.0 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ภาพที่ 3 | 28 |
| 3.1 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ภาพที่ 4 | 29 |
| 3.2 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 ภาพที่ 1 | 30 |
| 3.3 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 ภาพที่ 1 | 31 |
| 3.4 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 1 | 32 |
| 3.5 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5 ภาพที่ 1 | 33 |
| 3.6 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 6 ภาพที่ 1 | 34 |
| 3.7 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 7 ภาพที่ 1 | 35 |
| 3.8 ขบวนการสร้างงานสามมิติผ่านโปรแกรม Blender..... | 36 |
| 3.9 การคำนวณขนาดและแบ่งย่อยลงกระดาษ..... | 36 |
| 3.10 ติดกระดาษเข้ากับแผ่นอะคริลิก | 37 |
| 3.11 อุปกรณ์ที่ใช้..... | 37 |
| 3.12 ภาพหลังจากฉลุลายเสร็จสิ้น | 38 |
| 3.13 การลอกกระดาษออกจากแผ่นอะคริลิก (acrylic sheet) | 38 |
| 3.14 ขบวนการเชื่อมแผ่นอะคริลิก (acrylic sheet)..... | 39 |
| 3.15 ภาพผลงานที่เสร็จสิ้น | 39 |
| 4.1 ตัวอย่าง เอกภาพ | 42 |
| 4.2 เอกภาพในความขัดแย้งของรูปทรง (ชิ้นที่1)..... | 42 |
| 4.3 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม (ชิ้นที่1)..... | 42 |
| 4.4 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงมนุษย์ (ชิ้นที่1)..... | 42 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญญภาพ (ต่อ)

| ภาพที่ | หน้า |
|---|------|
| 4.5 เอกภาพในความขัดแย้งของรูปทรง (ชั้นที่2)..... | 43 |
| 4.6 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม (ชั้นที่2)..... | 43 |
| 4.7 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงมนุษย์ (ชั้นที่2)..... | 43 |
| 4.8 เอกภาพในความขัดแย้งของรูปทรง (ชั้นที่3)..... | 44 |
| 4.9 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม (ชั้นที่3)..... | 44 |
| 4.10 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงมนุษย์ (ชั้นที่3)..... | 44 |
| 4.11 เอกภาพในความขัดแย้งของรูปทรง (ชั้นที่4)..... | 45 |
| 4.12 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม (ชั้นที่4)..... | 45 |
| 4.13 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงมนุษย์ (ชั้นที่4)..... | 45 |
| 4.14 เอกภาพในความขัดแย้งของรูปทรง (ชั้นที่5)..... | 46 |
| 4.15 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม (ชั้นที่5)..... | 46 |
| 4.16 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงมนุษย์ (ชั้นที่5)..... | 46 |
| 4.17 เอกภาพในความขัดแย้งของรูปทรง (ชั้นที่6)..... | 47 |
| 4.18 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม (ชั้นที่6)..... | 47 |
| 4.19 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงมนุษย์ (ชั้นที่6)..... | 47 |
| 4.20 เอกภาพในความขัดแย้งของรูปทรง (ชั้นที่7)..... | 48 |
| 4.21 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม (ชั้นที่7)..... | 48 |
| 4.22 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงมนุษย์ (ชั้นที่7)..... | 48 |
| 4.23 ตัวอย่าง ดุลยภาพ..... | 42 |
| 4.24 การแสดงดุลยภาพ (ชั้นที่1)..... | 50 |
| 4.25 การแสดงดุลยภาพในงานประติมากรรม (ชั้นที่1)..... | 50 |
| 4.26 การแสดงดุลยภาพ (ชั้นที่2)..... | 50 |
| 4.27 การแสดงดุลยภาพในงานประติมากรรม (ชั้นที่2)..... | 51 |
| 4.28 การแสดงดุลยภาพ (ชั้นที่3)..... | 51 |
| 4.29 การแสดงดุลยภาพในงานประติมากรรม (ชั้นที่3)..... | 51 |
| 4.30 การแสดงดุลยภาพ (ชั้นที่4)..... | 52 |
| 4.31 การแสดงดุลยภาพในงานประติมากรรม (ชั้นที่4)..... | 52 |
| 4.32 การแสดงดุลยภาพ (ชั้นที่5)..... | 53 |
| 4.33 การแสดงดุลยภาพในงานประติมากรรม (ชั้นที่5)..... | 53 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

| ภาพที่ | หน้า |
|--|------|
| 4.34 การแสดงดูลยภาพ (ชั้นที่6)..... | 54 |
| 4.35 การแสดงดูลยภาพในงานประติมากรรม (ชั้นที่6)..... | 54 |
| 4.36 การแสดงดูลยภาพ (ชั้นที่7)..... | 55 |
| 4.37 ตัวอย่าง การเน้น..... | 56 |
| 4.38 แสดงเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (ชั้นที่1)..... | 57 |
| 4.39 แสดงเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (ชั้นที่2)..... | 57 |
| 4.40 แสดงเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (ชั้นที่3)..... | 57 |
| 4.41 แสดงเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (ชั้นที่4)..... | 58 |
| 4.42 แสดงเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (ชั้นที่5)..... | 58 |
| 4.43 แสดงเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (ชั้นที่6)..... | 59 |
| 4.44 แสดงเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (ชั้นที่7)..... | 59 |
| 4.45 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 1 (ชั้นที่1)..... | 61 |
| 4.46 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 2 (ชั้นที่1)..... | 61 |
| 4.47 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 1 (ชั้นที่1)..... | 62 |
| 4.48 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 2 (ชั้นที่1)..... | 62 |
| 4.49 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว (ชั้นที่1)..... | 62 |
| 4.50 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีและน้ำหนัก (ชั้นที่1)..... | 63 |
| 4.51 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 1 (ชั้นที่2)..... | 63 |
| 4.52 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 2 (ชั้นที่2)..... | 63 |
| 4.53 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 1 (ชั้นที่2)..... | 64 |
| 4.54 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 2 (ชั้นที่2)..... | 64 |
| 4.55 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว (ชั้นที่2)..... | 65 |
| 4.56 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีและน้ำหนัก (ชั้นที่2)..... | 65 |
| 4.57 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 1 (ชั้นที่3)..... | 66 |
| 4.58 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 2 (ชั้นที่3)..... | 66 |
| 4.59 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 1 (ชั้นที่3)..... | 67 |
| 4.60 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 2 (ชั้นที่3)..... | 67 |
| 4.61 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว (ชั้นที่3)..... | 67 |
| 4.62 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีและน้ำหนัก (ชั้นที่3)..... | 68 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

| ภาพที่ | หน้า |
|---|------|
| 4.63 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 1 (ชั้นที่4)..... | 68 |
| 4.64 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 2 (ชั้นที่4)..... | 68 |
| 4.65 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 1 (ชั้นที่4)..... | 69 |
| 4.66 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 2 (ชั้นที่4)..... | 69 |
| 4.67 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว (ชั้นที่4)..... | 70 |
| 4.68 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีและน้ำหนัก (ชั้นที่4)..... | 70 |
| 4.69 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 1 (ชั้นที่5)..... | 71 |
| 4.70 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 2 (ชั้นที่5)..... | 71 |
| 4.71 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 1 (ชั้นที่5)..... | 72 |
| 4.72 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 2 (ชั้นที่5)..... | 72 |
| 4.73 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว (ชั้นที่5)..... | 73 |
| 4.74 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีและน้ำหนัก (ชั้นที่5)..... | 73 |
| 4.75 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 1 (ชั้นที่6)..... | 74 |
| 4.76 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 2 (ชั้นที่6)..... | 74 |
| 4.77 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 1 (ชั้นที่6)..... | 75 |
| 4.78 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 2 (ชั้นที่6)..... | 75 |
| 4.79 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว (ชั้นที่6)..... | 76 |
| 4.80 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีและน้ำหนัก (ชั้นที่6)..... | 76 |
| 4.81 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 1 (ชั้นที่7)..... | 77 |
| 4.82 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 2 (ชั้นที่7)..... | 77 |
| 4.83 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 1 (ชั้นที่7)..... | 78 |
| 4.84 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 2 (ชั้นที่7)..... | 78 |
| 4.85 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว (ชั้นที่7)..... | 79 |
| 4.86 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีและน้ำหนัก (ชั้นที่7)..... | 79 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

สังคมของมนุษย์มีความไม่เท่าเทียมกันอยู่เสมอ ซึ่งความไม่เท่าเทียมนั้นเกิดขึ้นเพราะความต่างกันในแต่ละตัวบุคคล เช่น รูปร่าง หน้าตา ชาติพันธุ์ โดยจะเกิดขึ้นตั้งแต่ช่วงวัยเด็กที่การถูกกลั่นแกล้งอาจเป็นเรื่องปกติทั่วไป การหยอกล้อกันในกลุ่มเพื่อนนั้นเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และกลายเป็นเรื่องราวที่ต้องจดจำไปตลอดชีวิต ทว่ามันจะต่างออกไปอย่างสิ้นเชิงเมื่อการกลั่นแกล้งนั้นเป็นเพียงเพื่อความสนุกความพึงพอใจของคนกลุ่มหนึ่งที่กระทำต่อผู้ที่แตกต่าง ซึ่งคำที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัยในภาษาไทยนั้นจะเรียกทับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า “บูลลี่” (Bully) โดยการบูลลี่จะมุ่งเน้นไปที่จุดด้อยของฝ่ายตรงข้ามโดยตรง เช่น สิว หน้าตา รูปร่าง ที่ส่งผลต่อจิตใจของอีกฝ่ายโดยตรง และเกิดขึ้นซ้ำซากไม่จบไปในครั้งเดียว จนกลายเป็นปมในชีวิตของคนหนึ่งคนแต่เป็นเรื่องสนุกของอีกคน และเยียวยาให้จางหายด้วยเวลาที่ผ่านไป แต่ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีได้สร้างความใกล้ชิดต่อตัวบุคคลมากขึ้นนั้นคือการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต(Internet) ด้วยความง่ายต่อการสื่อสารและแพร่กระจายนั้นทำให้ปัจจุบันการบูลลี่ได้ทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้นด้วยการกลั่นแกล้งทางสังคมออนไลน์(social online)หรือเรียกอีกอย่างว่า “ไซเบอร์บูลลี่” (Cyber Bully) ซึ่งความรวดเร็วของการกระจายข่าวสารทำให้ผู้คนรับรู้เป็นวงกว้างและไม่ใช่เพียงกลุ่มย่อยอีกต่อไป สิ่งนั้นส่งผลกระทบต่อชีวิตของผู้ถูกรกระทำจนอาจจะกลายเป็นโรคภัยแรงไปจนถึงการฆ่าตัวตายได้ ซึ่งแม้ว่าอาจไม่เป็นเช่นนั้นก็ตามแต่การใช้ชีวิตต้องเปลี่ยนไปและทำให้คนคนหนึ่งมองสังคมเปลี่ยนแปลงไปในอีกแบบอย่างแน่นอน

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

การใช้ชีวิตในช่วงวัยเด็กนั้นอาจมีเรื่องราวมากมายที่แตกต่างไปในแต่ละบุคคล และสิ่งหนึ่งที่ต้องได้สัมผัสอย่างแน่นอนคือ “การกลั่นแกล้ง” ยุคสมัยปัจจุบันการกลั่นแกล้งได้เรียกตามคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า บูลลี่ (bully) โดยการบูลลี่นั้นจะมีความรุนแรงทั้งทางร่างกายและจิตใจ เป็นการกระทำที่มุ่งเป้าไปที่จุดด้อยของฝ่ายตรงข้ามโดยตรง และทำเพื่อความสนุกส่วนตนเท่านั้น ในยุคเทคโนโลยีที่มีการติดต่อสื่อสารเป็นไปอย่างสะดวกสบาย กว้างขวางและรวดเร็ว ด้วยเหตุนี้การสื่อสารทางออนไลน์อย่างโซเชียลมีเดีย(social media) จึงทำให้การกลั่นแกล้งกันหรือเรียกอีกอย่างว่าบูลลี่ (bully)นั้น ทำได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยการแพร่กระจายของข้อมูลที่รวดเร็ว ส่งผลให้เกิดกระแสเป็นวงกว้าง ซึ่งสำหรับบุคคลที่ถูกกระทำนั้นได้รับผลกระทบอย่างรุนแรง เพียงเพราะการกลั่นแกล้งที่คนอื่นอาจคิดว่าเป็นเรื่องเล็กน้อย ซึ่งพฤติกรรมข่มขู่กับการบูลลี่ (bully) อาจคล้ายคลึงกันแต่แยกกันไม่ได้เด็ดขาด ด้วยส่วนใหญ่มักเกิดจากการกระทำของผู้ที่คิดว่าตนมีอำนาจมากกว่ารังแกผู้ที่ด้อยกว่าหรือคนตัวใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชอบรังแกคนตัวเล็ก พฤติกรรมเหล่านั้นอาจเกิดขึ้น ๑ จนกลายเป็นปมที่ส่งผลต่อการเข้าสังคมของผู้ถูกรังแกในอนาคต นอกจากนี้ผู้ถูกรังแกส่วนใหญ่มีเป้าหมายชัดเจนว่าต้องการให้ผู้อื่นอับอาย เจ็บตัว เสื่อมเสีย หรือด้อยค่าลง หลายครั้งที่การบูลลี่ (bully) เกิดขึ้นเพียงเพราะความสนุกขำขบ ความโกรธชั่วคราว หรือเป็นเพียงการตัดสินใจชั่วขณะ แต่ผลที่ตามมาอาจมากมายและส่งผลยาวนานสำหรับผู้ถูกรังแก ทำให้ผู้นั้นอาจจำต้องยอมรับ หลีกหนี และโตกลับ จนกลายเป็นปัญหาสังคมขึ้นมาได้

ซึ่งนั่นทำให้ตัวของคนคนนั้นไม่เปิดรับผู้อื่นและชอบใช้สีหน้าที่ไม่เป็นมิตรกับหลายคน เป็นผลให้เข้าสังคมได้ยากและต้องปรับตัวอย่างมาก ซึ่งในปัจจุบันปัญหาเรื่องการกลั่นแกล้งที่รุนแรงขึ้น มีสาเหตุมาจากโซเชียลมีเดียเป็นหลัก และส่งผลกระทบต่อผู้ถูกรังแกมากยิ่งขึ้น โดยจากปัญหาดังกล่าวได้ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจสำหรับการสร้างผลงานในรูปแบบประติมากรรมกึ่งนามธรรม โดยนำเสนอด้วยแสงไฟ และใช้เทคนิคส่วนแกนหลักเป็นแผ่นอะคริลิกตัดลาย ซ่อนเป็นชั้น จนกลายเป็นรูปหน้าคนกึ่งนามธรรมในหลายอารมณ์

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

- 1.2.1 เพื่อแสดงถึงความรู้สึกของผู้ถูกรังแก จากการกลั่นแกล้งที่ถูกทำให้เป็นเรื่องปกติในสังคมไทย ซึ่งคนส่วนใหญ่มองข้าม และคิดว่านั้นคือประสบการณ์ชีวิตที่ดี
- 1.2.2 เพื่อพัฒนาตัวเองด้านความคิด ทักษะ และการนำเสนอความรู้สึกผ่านผลงาน
- 1.2.3 เพื่อศึกษาถึงกรณีที่น่าเศร้าต่อสังคม ที่ส่งผลจากวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่
- 1.2.4 เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์และค้นหาวิธีใหม่ในการสร้างงานศิลปะ

1.3 สมมุติฐานของการศึกษา

ข้าพเจ้าได้ศึกษาจากประสบการณ์ตรงจากตัวของข้าพเจ้าเองและ ผู้คนโดยรอบภายในสังคม และควบคู่ไปกับทฤษฎีหลากหลายด้าน เช่น การละเมิดสิทธิ์ผู้อื่น การคุกคามทางร่างกาย การเหยียดเชื้อชาติ สีผิวและศาสนา ซึ่งจะเห็นได้ชัดว่าการกระทำเหล่านั้นเป็นการแสดงออกของความต้องการยกตนให้เหนือกว่าอีกฝั่งเสมอ ทั้งนี้ข้าพเจ้าจึงคิดว่าประโยชน์อันพึงได้จากการศึกษาครั้งนี้จะเป็นแนวในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแล้ว ยังทำให้เกิดการคิดถึงปัญหาทางสังคมและการเข้าใจความเท่าเทียมของความเป็นมนุษย์ได้อีกด้วย

1.4 ขอบเขตของโครงการ

- 1.4.1 สร้างสรรค์ผลงานโดยอ้างอิงโครงหน้าของวัยเด็ก ในสีหน้าที่หลากหลาย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.2 สร้างสรรค์ผลงานเป็นรูปแบบประติมากรรมแสง โดยให้ใบหน้าของมนุษย์วัยเด็กเป็นองค์ประกอบหลัก

1.4.3 องค์ประกอบรองในการสร้างสรรค์เป็นเส้นที่เป็นโครงให้สำหรับองค์ประกอบหลัก

1.5 ขั้นตอนของการศึกษา

1.5.1 ศึกษาวิเคราะห์จากผลงานศิลปะและ หนังสือโดยการวิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล

1.5.2 ศึกษาจากหนังสือที่มีแนวความคิดความเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน

1.5.3 ศึกษาจากผลงานที่มีรูปแบบและเทคนิคที่ใกล้เคียง

1.5.4 ศึกษาจากการสร้างสรรค์ผลงานที่ผ่านมา

1.5.5 ศึกษาจากบันทึกรวบรวมผลงานในแต่ละช่วงเพื่อนำมาวิเคราะห์และ รวบรวมข้อมูล

1.6 ขอบเขตในการสร้างสรรค์

1.6.1 ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานออกมาในลักษณะประติมากรรม (sculpture)

1.6.2 นำเสนอผลงานในรูปแบบสื่อผสม

1.6.3 จำนวนผลงานมี 6 ชิ้น

1.6.3.1 ขนาด 85 x 70 x 19 เซนติเมตร

1.6.3.2 ขนาด 50 x 36 x 33 เซนติเมตร

1.6.3.3 ขนาด 20 x 20 x 17 เซนติเมตร

1.6.3.4 ขนาด 60 x 20 x 10 เซนติเมตร

1.6.3.5 ขนาด 47 x 26 x 18 เซนติเมตร

1.6.3.6 ขนาด 40 x 30 x 13 เซนติเมตร

1.6.3.7 ขนาด 37 x 30 x 16 เซนติเมตร

1.7 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการสื่อถึงความรู้สึกภายในตัวของมนุษย์ที่ถูกจำกัดอยู่ในกรอบของกฎเกณฑ์ ความคิดบางอย่างอยู่เสมอ ทั้งที่เกิดขึ้นจากตัวเองและถูกส่งสมจากผู้อื่น ถึงแม้ว่าตัวตนภายในจะ ทรمانกับกฎเกณฑ์นั้นก็ตาม แต่มนุษย์ยังคงเชื่อว่าเป็นความถูกต้องเพื่อหลอกตนเอง เพียงเพราะใน กรอบเหล่านั้นดูปลอดภัยจากสิ่งรอบนอกที่มนุษย์เชื่อว่าจะไม่ถูกต้อง ถ่ายทอดผ่านรูปแบบผลงาน ประติมากรรม โดยใช้รูปทรงของมนุษย์สื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ผ่านความรู้สึกภายใน ด้วยเทคนิค วิธีการซ้อนทับแผ่นอะคริลิกแกะลาย จนเกิดเป็นสรีระของมนุษย์อยู่ภายใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องมีดังนี้

- 2.1 อิทธิพลจากยุคสมัย
- 2.2 อิทธิพลจากปัญหา
- 2.3 การกลั่นแกล้ง ความรุนแรงในสังคม
- 2.4 พฤติกรรมแบบไหนคือไซเบอร์บูลลี่
- 2.5 ทฤษฎีเกี่ยวกับความขัดแย้ง
- 2.6 แรงกดดันจากคนรอบข้าง
- 2.7 การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
- 2.8 อิทธิพลและความหมายของศิลปะสื่อผสม
- 2.9 อิทธิพลทางความคิดของศิลปิน

2.1 อิทธิพลจากยุคสมัย

ในปัจจุบันการทำงานในรูปแบบต่างๆ ได้เริ่มมีการหันมาใช้งานโซเชียลมีเดีย เพื่อการทำงานที่รวดเร็วขึ้น โดยข้าพเจ้าก็เป็นส่วนหนึ่งในการใช้โซเชียลมีเดียในการทำงาน และได้ตระหนักถึงความจริงของโลกโซเชียลมีเดียที่ในหลายๆ เรื่องเป็นทั้งเรื่องจริงและเท็จ ซึ่งส่งผลให้ข้าพเจ้ารู้สึกกลัวกระแสสังคมอันยิ่งใหญ่ของโซเชียลมีเดียในยุคปัจจุบัน

2.1.1 ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งถือว่าเป็นยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ เกิดการเปลี่ยนแปลงของโลกในหลายๆ ด้านทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคมอันนำไปสู่การปรับตัวเพื่อให้เกิดความสามารถในการแข่งขันท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ทุกประเทศทั่วโลกกำลังมุ่งสู่กระแสใหม่ของการเปลี่ยนแปลงที่เรียกว่า สังคมความรู้ (Knowledge Society) และระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-Based Economy) ที่จะต้องให้ความสำคัญต่อการใช้ความรู้และนวัตกรรม (Innovation) เป็นปัจจัยในการพัฒนาและการผลิตมากกว่าการใช้เงินทุน

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้ข้อมูลข่าวสารและความรู้ ซึ่งประกอบกันเป็น “สารสนเทศ” นั้น สามารถไหลได้สะดวก รวดเร็ว จนสามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างกว้างขวาง ตั้งแต่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งผ่านสื่อหรือการแข่งในเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออยู่ภายใต้ระบบอินเทอร์เน็ตการค้นคว้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระดับบุคคลขึ้นไปถึงระดับองค์กรอุตสาหกรรม ภาคสังคม ตลอดจนในระดับประเทศและระหว่างประเทศ จนกระทั่งภาวะ “ไร้พรมแดน” อันเนื่องมาจากอิทธิพลของเทคโนโลยีสารสนเทศดังกล่าว ได้เกิดขึ้นในกิจกรรมและวงการต่างๆ และนับเป็นความกลมกลืนสอดคล้องกันอย่างยิ่ง ที่การพัฒนาบุคลากรในสังคมอันประกอบด้วยภาคการศึกษา และการฝึกอบรมเป็นเรื่องราวของการเรียนรู้สารสนเทศในรูปแบบต่างๆ ทั้งที่เป็นข้อมูล (Data) ข่าวสาร (Information) ก็ตาม (ไพรัช รัชชพงษ์ และพิเชษ ตรงควโรจน์ .2541)

การพัฒนาเทคโนโลยีสมัยใหม่ ก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายใต้บริบท ที่เชื่อมโยงต่อเนื่องกัน ในลักษณะ เศรษฐศาสตร์เครือข่าย หรือที่เรียกว่า (networked economy) มีการเปลี่ยนแปลง เคลื่อนย้ายอย่างรวดเร็ว(เพียงแค่คีย์บอร์ดของคอมพิวเตอร์)เสมือนดังไม่มีพรมแดนของประเทศ ปรับเปลี่ยนโครงสร้างความสัมพันธ์ ทาง เศรษฐกิจ การเมือง สังคม ระหว่างประเทศ การพัฒนาเทคโนโลยีสื่อสารและสารสนเทศ ส่งผลให้โลกมีสภาพ เหมือนเป็นหนึ่งเดียว มีการแข่งขันสูงผลกระทบในวงกว้าง (systemic and dynamism) ต่อผู้ผลิต ผู้บริโภค อย่างที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน และนั่นเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการที่ทำให้ทรัพยากรมนุษย์เกิดการปรับตัวพัฒนาให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่อยู่ในโลกเศรษฐกิจใหม่ เทคโนโลยีได้เข้าไปมีบทบาทต่อวิถีชีวิตผู้คนและสังคมในรูปแบบต่าง ๆ กล่าวคือ

ด้านการศึกษา

มีการนำเอาคอมพิวเตอร์มาช่วยสอน (CAI)โดยทำเป็นสื่อประสม (Multimedia)มีระบบการเรียนการสอนทางไกล (Tele-Education)มีห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้น นักเรียนนักศึกษา ได้มีโอกาสเรียนรู้และปฏิบัติจริงได้มากขึ้น สำหรับโรงเรียนมัธยม ก็มีการจัดการเรียนการสอนด้านคอมพิวเตอร์ โดยกำหนดให้เป็นรายวิชาเลือก ในระดับวิทยาลัย และ มหาวิทยาลัย มีเปิดสอนสาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา

ด้านการแพทย์

เริ่มตั้งแต่การจัดทำประวัติคนไข้ ไปจนถึงการเอกซเรย์รับเงิน การพิมพ์ผลแลกยา ก็ยังใช้ระบบคอมพิวเตอร์ โดยจะพิมพ์ใส่กระดาษขาวไว้ก่อน เมื่อจะส่งให้คนไข้ก็ติดที่ขวดหรือถุงยา จะได้ไม่ผิดพลาดในการให้ยาตรงตามแพทย์สั่ง บางแห่งให้แพทย์สั่งยาผ่านระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อลดความผิดพลาดในการตีความหมายจากลายมือของแพทย์ นอกจากนี้บางแห่งยังมีการรักษาทางไกลโดยผ่านดาวเทียมสื่อสารความเร็วสูง ที่แพทย์ต่างประเทศ สามารถมองเห็นคนไข้ ในประเทศไทย และให้คำแนะนำ ในการรักษาผ่าตัดทันที แต่ไม่เป็นที่นิยม เพราะต้องใช้เงินลงทุนสูงมาก

ด้านการธนาคาร

มีการให้บริการฝาก-ถอนเงิน โอนเงิน ซึ่งมีมานานแล้ว และในปัจจุบันนี้เริ่มมีระบบe-banking โดยสามารถใช้โทรศัพท์มาทำรายการที่ธนาคารได้ ไม่ต้องเสียเวลาในการเดินทางมาที่ธนาคาร นอกจากนี้ ให้บริการบัตรเครดิต อีกหลากหลายประเภท ซึ่งสามารถถอนเงินที่ตู้ATMที่ใดก็ได้

ด้านห้องสมุด

การให้บริการยืม-คืนผ่านระบบคอมพิวเตอร์ จะเป็นลักษณะที่ต้องยืมผ่านเจ้าหน้าที่บรรณารักษ์ ซึ่งจะป้อนข้อมูลการยืม เข้าไป หรือใช้เครื่องอ่านรหัสแท่ง(Bar code) และเมื่อคืนหนังสือก็ต้องผ่านเจ้าหน้าที่บรรณารักษ์เช่นเดิม หลายแห่ง เปลี่ยนมาใช้การฝังแถบแม่เหล็กเข้าไปในหนังสือ และมีเครื่องตรวจจับหนังสือที่ถูกนำออกห้องสมุดโดยที่ยังไม่ถูกยืม เพื่อป้องกัน หนังสือสูญหาย

ด้านการคมนาคม

แต่เดิมจะไม่สะดวกกับผู้ซื้อเพราะซื้อตั๋วที่ไหนจะต้องขึ้นรถไฟที่นั่น แต่ในปัจจุบันมีบริการซื้อตั๋วด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้สามารถจะซื้อตั๋วที่สถานีใดก็ได้ กำหนดสถานีต้นปลายทาง ปลายทางได้อย่างอิสระ สามารถซื้อตั๋วล่วงหน้าได้มากกว่าเดิม และมีบริการเสริมขึ้นมากมาย เช่น สามารถคืนตัวก่อนออกเดินทางที่สถานีใดก็ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตรวจสอบที่นั่ง ว่าว่างหรือไม่ว่าง ทำได้ทันที ทำให้ไม่เกิดการซื้อตั๋วซ้อนกัน ช่วยลดความผิดพลาดได้มาก และเพิ่มความสะดวก รวดเร็ว ในการให้บริการ

ด้านธุรกิจ

บริษัท ห้างร้านส่วนใหญ่ต้องการบุคลากรที่มีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ทั่วไป ระดับผู้ใช้งาน โปรแกรม (Users)ซึ่งจะต้องใช้โปรแกรมที่มีใช้ในสำนักงานได้ เช่น โปรแกรมพิมพ์เอกสาร (<https://sites.google.com/site/nangmanrai11/khwam-ru-dan-thekhnoloyi/khwam-kawhna-thang-thekhnoloyi>)

2.1.2 โซเชียลมีเดีย

Social Media สำหรับในยุคนี้ เราคงจะหลีกเลี่ยงหรือหนีคำว่า Social Media ไปไม่ได้ เพราะไม่ว่าจะไปที่ไหน ก็จะพบเห็นมันอยู่ตลอดเวลา คำว่า “Social” หมายถึง สังคม ซึ่งในที่นี้จะหมายถึง สังคมออนไลน์ ซึ่งมีขนาดใหญ่มากในปัจจุบัน คำว่า “Media” หมายถึง สื่อ ซึ่งก็คือ เนื้อหา เรื่องราว บทความ วีดีโอ เพลง รูปภาพ เป็นต้น

ดังนั้นคำว่า Social Media จึงหมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต พุดง่ายๆ ก็คือเว็บไซต์ที่บุคคลบนโลกนี้สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้นั่นเอง

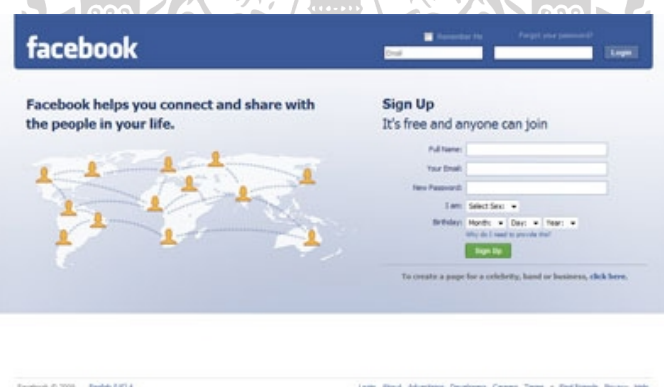
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นฐานการเกิด Social Media ก็มาจากความต้องการของมนุษย์หรือคนเราที่ต้องการติดต่อสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์กัน จากเดิมเรามีเว็บในยุค 1.0 ซึ่งก็คือเว็บที่แสดงเนื้อหาอย่างเดียวนั้น บุคคลแต่ละคนไม่สามารถติดต่อหรือโต้ตอบกันได้ แต่เมื่อเทคโนโลยีเว็บพัฒนาเข้าสู่ยุค 2.0 ก็มีการพัฒนาเว็บไซต์ที่เรียกว่า web application ซึ่งก็คือเว็บไซค์ที่มีแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่างๆ ที่มีการโต้ตอบกับผู้ใช้งานมากขึ้น ผู้ใช้งานแต่ละคนสามารถโต้ตอบกันได้ผ่านหน้าเว็บ

2.1.3 โซเชียลมีเดียมีลักษณะดังนี้

เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม

ตรงนี้ไม่ต่างจากคนเราสมัยก่อน ที่เกิดเรื่องราวที่น่าสนใจอะไรขึ้นมา ก็พากันมานั่งพูดคุยกันจนเกิดสภาพ Talk of the town แต่เมื่อมาอยู่ในโลกออนไลน์ การแพร่กระจายของสื่อก็ทำได้ง่ายขึ้นโดยเกิดจากการแบ่งปันเนื้อหา (Content Sharing) จากใครก็ได้ ทั้งนี้ Social media อาจจะมีอยู่ในรูปของ เนื้อหา รูปภาพ เสียงหรือวิดีโอ



ภาพที่ 2.1 Facebook เว็บไซต์ในรูปแบบ Social

<http://www.facebook.com>

(สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2563)

2.1.4 ประเภทของ Social Media

1. Blog

บล็อก (Blog) คือเว็บไซต์รูปแบบหนึ่ง ที่มีลักษณะรูปร่างหน้าตาคล้ายๆกับการเขียนไดอารี่ หรือบันทึกส่วนตัว ซึ่งเป็นที่นิยมกันมากในปัจจุบัน เนื่องจากเราใช้ฟรี ไม่ต้องเสียเงิน คำว่า "Blog" มาจากคำเต็มว่า "Weblog" (ตัด We ทั้ง คงเหลือแต่ blog) ซึ่งโดยนัยแล้วหมายถึง การบันทึกข้อมูล(Log) บน เว็บ(Web) นั้นเอง โดยผู้ที่เขียนบล็อกเป็นอาชีพ จะถูกเรียกกันว่า "บล็อกเกอร์" (Blogger) จุดเด่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่สำคัญของ Blog คือ จะมีระบบที่ผู้อ่านและผู้เขียนสามารถแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนกันได้ โดยผ่าน ทางระบบ Comment ของบล็อก

2. Twitter และ Microblog อื่นๆ

เป็นรูปแบบหนึ่งของ Blog ที่จำกัดขนาดของการ Post แต่ละครั้งไว้ที่ 140 ตัวอักษร โดยแรกเริ่มเดิมที ผู้ออกแบบ Twitter ต้องการให้ผู้ใช้เขียนเรื่องราวว่าคุณกำลังทำอะไรอยู่ในขณะนี้ (What are you doing?) แต่กิจกรรมต่างๆกลับนำ Twitter ไปใช้ในทางธุรกิจ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างการบอกต่อ เพิ่มยอดขาย สร้าง Brand หรือเป็นเครื่องมือสำหรับการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า

3. Social Networking

จากชื่อก็สามารถแปลความหมายได้ว่าเป็นเครือข่ายที่เชื่อมโยงเรากับเพื่อนๆจนกลายเป็นสังคม ทั้งนี้ผู้ใช้จะเริ่มต้นสร้างตัวตนของตนเองขึ้นในส่วนของ Profile ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลส่วนตัว (Info) รูป (Photo) การจดบันทึก (Note) หรือการใส่วิดีโอ (Video) และอื่นๆ นอกจากนี้ Social Networking ยังมีเครื่องมือสำคัญในการสร้างจำนวนเพื่อนให้มากขึ้น คือ ในส่วนของ Invite Friend และ Find Friend รวมถึงการสร้างเพื่อนจากเพื่อนของเพื่อนอีกด้วย

4. Media Sharing

เป็นเว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้เราสามารถ upload รูปหรือวิดีโอเพื่อแบ่งปันให้กับครอบครัวเพื่อนๆ หรือแม้กระทั่งเพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณชน เราอาจจะใช้กล้องดิจิทัลราคาถูๆ ถ่ายทอดความคิดเป็นรูปแบบวิดีโอ จากนั้นนำขึ้นไปสู่เว็บไซต์ Media Sharing อย่าง Youtube หากความคิดของเราเป็นที่ชื่นชอบ ก็ทำให้เกิดการบอกต่ออย่างแพร่หลาย

5. Social News and Bookmarking

เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงไปยังบทความหรือเนื้อหาใดในอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้เป็นผู้ส่งและเปิดโอกาสให้คะแนนและทำการโหวตได้ เป็นเสมือนมหาชนช่วยกันกรองว่าบทความหรือเนื้อหาใดนั้นเป็นที่น่าสนใจที่สุด

6. Online Forums

ถือเป็นรูปแบบของ Social Media ที่เก่าแก่ที่สุด เป็นเสมือนสถานที่ที่ให้ผู้คนเข้ามาพูดคุยในหัวข้อที่พวกเขาสนใจ ซึ่งอาจจะเป็นเรื่อง เพลง หนังสือ การเมือง กีฬา สุขภาพ หนังสือ การลงทุน และอื่นๆอีกมากมาย ได้ทำการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนจนถึงการแนะนำสินค้าหรือบริการต่างๆ นักการตลาดควรรู้ใจ (https://sites.google.com/site/abdulbasitpetsu/social-chey-lmi-deiy-social-media)

สรุป

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่มีมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 21 เรื่อยมา ทำให้เทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและตลอดเวลา เทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้าไปอย่างต่อเนื่อง จะทำให้สังคมเกิดการ

เปลี่ยนแปลงตลอด ไปตามยุคสมัยในการพัฒนา เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าไปเรื่อยๆ ทำให้ผู้ที่เสพเทคโนโลยีอย่างเราๆ ต่อก้าวตามไปให้ทันแต่นั้นต้องหมายถึงการมีสติในการใช้เทคโนโลยีด้วย

2.2 อิทธิพลจากปัญหา

2.2.1 ปัญหาที่เกิดจากเทคโนโลยีสารสนเทศ

1. มุมมองว่าเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือที่มีไว้เพื่อให้มนุษย์บรรลุวัตถุประสงค์

เมื่อมองว่าเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือบางอย่างก็มีประโยชน์มาก บางอย่างก็มีประโยชน์น้อย และบางอย่างก็ไม่มีประโยชน์ การเลือกใช้เครื่องมือจะส่งผลต่อวิธีการทำงานของมนุษย์ เช่น พฤติกรรมในการเขียนของผู้ใช้โปรแกรมประมวลคำจะแตกต่างไปจากผู้ใช้กระดาษและปากกา เป็นต้น

ในมุมมองที่ว่าเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือที่มีไว้เพื่อให้มนุษย์บรรลุวัตถุประสงค์นี้ ได้ถูกวิพากษ์ว่าเทคโนโลยีจะเป็นตัวกำหนดการคิดและการกระทำของมนุษย์ เช่น การใช้แป้นพิมพ์คอมพิวเตอร์ จะส่งผลต่อความสามารถในการเขียนตัวหนังสือของมนุษย์ เป็นต้น

2. มุมมองว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและสังคมต่างก็มีผลกระทบซึ่งกันและกัน

ภายใต้มุมมองแบบนี้ มีความเห็นว่าสังคมส่งผลกระทบต่อเทคโนโลยี ทั้งนี้โดยอาศัยแรงขับเคลื่อนทางวัฒนธรรม การเมือง และเศรษฐกิจเป็นเหตุปัจจัยในการออกแบบเทคโนโลยี

3. มุมมองว่าเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นกลไกในการดำรงชีวิตของมนุษย์

ภายใต้มุมมองในลักษณะนี้จะมองว่าเทคโนโลยีสารสนเทศจะเป็นกลไกสำคัญในการกำหนดชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ แต่เทคโนโลยีที่มีความเสถียรจะเป็นทางเลือกและมนุษย์จะใช้เป็นกลไกในการดำรงชีวิต

ปัญหาสังคมที่เกิดจากเทคโนโลยีสารสนเทศล้วนแต่จะมีผลกระทบตามมา เช่น

1. ปัญหาเด็กติดเกมส์

2. ปัญหาละเมิดลิขสิทธิ์

3. ปัญหาสังคมเสื่อมโทรมจากการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด

4. ปัญหาอาชญากรรมต่อชีวิตที่เกิดจากเทคโนโลยีสารสนเทศ

5. ปัญหาอาชญากรรมต่อข้อมูล

6. ปัญหาการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เช่น การนำภาพบุคคลมาตกแต่งดัดแปลงเพื่อให้เกิดการเข้าใจผิด



ภาพที่ 2.2 ปัญหาที่เกิดจากเทคโนโลยีสารสนเทศ
<http://wcr-nk.blogspot.com/2016/12/1.html>
 (สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2563)

2.2.2 เทคโนโลยีสารสนเทศมีผลต่อความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์

1. การใช้โทรศัพท์มือถือ มีเครื่องมือที่ใช้ในการช่วยจำหมายเลขโทรศัพท์ ทำให้ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือมีความรู้สึกรู้ว่าไม่มีความจำเป็นจะต้องทำการจดจำหมายเลขโทรศัพท์ของผู้ที่ต้องการติดต่อด้วยอีกต่อไป

2. พฤติกรรมในการซื้อสินค้า จากเดิมอาจจะต้องไปซื้อสินค้าด้วยตนเองที่ร้านค้า ก็เปลี่ยนเป็นสิ่งซื้อผ่านทางอินเทอร์เน็ต

3. พฤติกรรมในการติดต่อสื่อสารกัน จากเดิมที่อยู่ในรูปของจดหมายมีน้อยลง แต่จะเปลี่ยนเป็นใช้การติดต่อผ่าน E-mail แทน

4. พฤติกรรมในการค้นหาข้อมูลจากเดิมจะค้นหาข้อมูลจากห้องสมุด ก็เปลี่ยนเป็นค้นหาจากอินเทอร์เน็ตโดยส่วนใหญ่เทคโนโลยีสารสนเทศและสังคมมีผลกระทบซึ่งกันและกัน เทคโนโลยีสารสนเทศส่งผลกระทบต่อสังคม

5. เทคโนโลยีสารสนเทศทำให้เกิดรูปแบบสังคมแบบใหม่ที่มีการพบปะพูดคุยในเรื่องที่มีความสนใจร่วมกัน ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

6. การติดต่อสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ตอาจจะทำให้เกิดการล่อลวงกัน จนเกิดเป็นคดีต่าง ๆ

7. การเข้าถึงข้อมูลและกระจายข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตที่ง่ายเกินไป มีผลต่อกลุ่มบุคคลที่ไม่ควรที่จะได้รับข้อมูลเหล่านั้น เช่น ภาพที่ไม่เหมาะสม

สังคมมีผลต่อเทคโนโลยีสารสนเทศ มีแรงผลักดันจากสังคมให้เกิดเทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น

1. เนื่องจากสถานภาพทางเศรษฐกิจ ทำให้มีการออกแบบให้คอมพิวเตอร์สามารถทำงานหลายๆ งาน ได้ในขณะเดียวกัน เพื่อให้ประหยัดทรัพยากร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. จากกระแสความต้องการการสื่อสารที่รวดเร็วทั่วถึงได้ผลักดันให้เกิดอินเทอร์เน็ตขึ้นทำให้เทคโนโลยีสารสนเทศมีผลต่อการดำเนินชีวิต

1. มีความรู้สึกโดยทั่วกันว่า ต้องสามารถติดต่อผู้ที่มีมือถือได้โดยสะดวก หากบางครั้งก็พบอุปสรรค เช่น บางครั้งคู่สนทนาอยู่ในที่อับสัญญาณ ทำให้กระทบต่อการติดต่อสื่อสาร

2. เทคโนโลยีสารสนเทศช่วยอำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น คอมพิวเตอร์ ถูกฝังอยู่ในอุปกรณ์เครื่องใช้ภายในบ้าน อาทิ โทรทัศน์ ตู้เย็น เครื่องซักผ้า ไมโครเวฟ สภาพชีวิตความเป็นอยู่จึงเปลี่ยนไป เป็นต้น

3. ระบบคอมพิวเตอร์ที่ควบคุมการจ่ายไฟให้กับพลเมืองเกิดขัดข้อง จะก่อให้เกิดผลเสียมากมาย รวมทั้งเกิดความวุ่นวายต่าง ๆ (<http://sittisakmr.blogspot.com/2016/04/blog-post.html>. 28 April 2016)



ภาพที่ 2.3 เทคโนโลยีสารสนเทศมีผลต่อความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์

<http://www.krunonglak.com/2017/10/13.html>

(สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2563)

2.2.3 ปัญหาจากการใช้งานโซเชียลมีเดีย

ช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา “สื่อสังคมโซเชียลมีเดีย” ถือว่ามีอิทธิพลมากในชีวิตของคนรุ่นใหม่ในสังคมไทย ทั้งใช้เพื่อศึกษาข้อมูล ติดตามความเคลื่อนไหวในสังคม แต่ในโลกของสื่อชนิดนี้ก็มีทั้งเรื่องที่ดีและไม่ดี ซึ่งบางครั้งถูกนำเสนอออกไปโดยไม่ผ่านการคัดกรอง ดังที่เห็นว่าเมื่อมีเหตุอะไรสื่อชนิดนี้ จะแพร่ออกไปได้อย่างรวดเร็ว และอาจนำไปสู่พฤติกรรมเลียนแบบตามมาอย่างเห็นในหน้าข่าว

จึงทำให้น่ากังวลว่าสังคมวัยรุ่นไทยปัจจุบันเมื่อใช้สื่อชนิดนี้แล้วจะสามารถแยกแยะได้หรือไม่ นับเป็นเรื่องน่าห่วงและสังคมควรให้ความสนใจหาทางป้องกัน มิฉะนั้นอาจเป็นปัญหาใหญ่ของสังคมไทยในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภูเบศร์ สมุทรจักร อาจารย์สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล มองว่า ปัจจัยที่ทำให้พฤติกรรมของวัยรุ่นไทยแสดงออกและพยายามเผยแพร่มากขึ้น มาจากการขยายตัวของสื่อโซเชียลมีเดียที่มีมากและเติบโตอย่างรวดเร็วเป็นการสะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มวัยรุ่นหญิงก็มีความศึกษาคะนองมาก และใช้ความรุนแรงไม่ต่างจากวัยรุ่นชาย ซึ่งมองว่ามาจากการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในสังคม ที่ทำให้คนกล้าเปิดเผยการกระทำมากขึ้น

ภูเบศร์ ชี้ให้เห็นว่า กรอบทางวัฒนธรรมของสังคมไทยปัจจุบัน มีความหละหลวมมากขึ้นไม่เหมือนเมื่ออดีตที่กรอบตรงนี้จะคอยควบคุมพฤติกรรมคนในสังคมอยู่ แต่เมื่อการแสดงออกสมัยนี้มีความเป็นอิสระ ทำให้ความรู้สึกอดกลั้นที่อยู่ภายในถูกเปิดเผยออกมากลายเป็นความรุนแรง และนำมาระบายผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย

ตัวอย่างที่ชัดเจนคือในสังคม ที่เยาวชนมักมีการแสดงความคิดเห็นอย่างสุดโต่ง สุดขั้วออกมา มากขึ้น ประกอบกับรู้สึกว่ามีผู้สนับสนุนที่มาจากผู้ชม ยอดไลค์ เหตุผลนี้จึงยังทำให้ผู้ที่แสดงออกทางสื่อประเภทนี้ยิ่งโพสต์ออกมามากขึ้น

ภูเบศร์ บอกอีกว่า การแก้ปัญหาในขณะนี้ยังไม่เห็นว่าจะมีหลักการใดมาติดตามพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียได้ทัน ไม่ว่าจะเอา กระทรวง กรม ไหนมาควบคุมก็ทำไม่ได้ไม่ทัน เพราะสื่อวันนี้มีมากกว่าองค์กรที่มาควบคุม แต่ส่วนตัวก็ไม่รู้ว่าเมื่อใดจะสามารถแก้ปัญหานี้ได้อย่างแท้จริง เพราะขณะนี้สังคมกำลังเคลื่อนไปสู่ความมีเสรีภาพ

“แต่การลดปัญหา จะต้องทำให้คนในสังคมมีวิจารณญาณ มีความยังคิด และช่วยกันติดตามตรวจสอบ ถึงแม้ว่าจะไม่มีประสิทธิภาพมากแต่ก็พอสามารถแก้ไขได้” ภูเบศร์ ย้ำ

อีกมุมจาก พญ.พรรณพิมล วิบุลากร รองอธิบดี กรมสุขภาพจิต ชี้ว่า วัยรุ่นมีโอกาสแสดงพฤติกรรมที่เป็นความเสี่ยง ประกอบกับปัจจุบันรูปแบบในสังคมที่เปลี่ยนไป โซเชียลมีเดียเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ขณะที่สถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหาความรุนแรงในกลุ่มเด็กและเยาวชนก็เพิ่มขึ้น ซึ่งมีผลมาจากสื่อโซเชียลมีเดียที่เป็นหนึ่งส่วนสำคัญที่ทำให้พฤติกรรมวัยรุ่นเปลี่ยนไป ทั้งการข่มขู่ในโลกออนไลน์ รวมถึงการใช้ความรุนแรง

อย่างไรก็ตาม ปัญหาเหล่านี้มาจากสภาพปัจจุบันที่เด็กใช้ชีวิตอยู่กับครอบครัวน้อยลง รวมกลุ่มกันมากขึ้น รับรู้สิ่งแวดล้อมนอกครอบครัวเร็วขึ้น ซึ่งจะส่งผลต่อวิถีคิด การใช้ชีวิต ภาวะทางอารมณ์ การยับยั้งชั่งใจ จึงทำให้น่าเป็นห่วง

สำหรับการแก้ปัญหาคือการใช้สื่อของวัยรุ่นที่อาจส่งผลต่อพฤติกรรม รองอธิบดีกรมสุขภาพจิต แนะนำ โรงเรียน ครอบครัว สังคมควรอธิบายให้เยาวชนเข้าใจถึงการใช้สื่อให้ถูกต้องว่าอะไรดี และจะต้องทำให้รับรู้ถึงผลที่จะเกิด และภาครัฐควรหาพื้นที่เพื่อให้เยาวชนได้ออกมาทำกิจกรรมให้มากขึ้น ไม่ควรให้เยาวชนอยู่แต่ในสังคมโซเชียลมีเดียอย่างเดียว

“การแก้ปัญหาคือความรุนแรงในเยาวชน ถ้าแก้ไม่ได้ปัญหาก็จะรุนแรงมากยิ่งขึ้น ดังนั้นทุกฝ่ายต้องมาช่วยกันทำ เฝาระวัง ใส่ใจ และลงมาดูแลในเรื่องนี้อย่างจริงจัง” พญ.พรรณพิมล กล่าว

เช่นเดียวกับ พ.ต.ท.แมน เม่นแย้ม รองผู้กำกับ กองกำกับการสวัสดิภาพเด็กและสตรี (กก.ดส.) บอกว่า พฤติกรรมเด็กไทยปัจจุบันแนวโน้มใช้ความรุนแรง ก้าวร้าวมากขึ้น เพราะปัจจุบันพบการกระทำความผิดของกลุ่มเยาวชนจากเดิมมีเกณฑ์ถูกดำเนินคดีช่วงอายุ 16-18 ปี แต่ในปัจจุบันอยู่ช่วงอายุ 12 ปี โดยไปเกี่ยวข้องกับทั้งยาเสพติด ความรุนแรง และข่มขืน ซึ่งปัญหาเหล่านี้เป็นเรื่องที่น่าห่วง

“ปัจจัยหนึ่งมาจากสื่อออนไลน์ ที่ทำให้เยาวชนสามารถระบายออกทางอารมณ์ได้อย่างเปิดเผย โดยขาดการวิเคราะห้ ไตร่ตรอง และไม่มีผู้ใดตักเตือน จึงทำให้ปัจจุบันมักจะเห็นพฤติกรรมเหล่านี้ของเยาวชนแสดงออกมามากขึ้นและพร้อมที่จะขยายวงกว้างอย่างรวดเร็วเพื่อนำไปสู่การกระทำในลักษณะอื่นที่สุ่มเสี่ยง” พ.ต.ท.แมน ฉายภาพปัญหา

รอง ผกก.ดส. แนะนำว่า การแก้ปัญหา สถาบันครอบครัวต้องมาดูแลควบคุมพฤติกรรมบุตรหลานให้มากขึ้น ไม่ควรเลี้ยงลูกด้วยสื่อเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว เพราะเมื่อเด็กสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่อยู่ในโลกออนไลน์ที่มีทั้งเรื่องดีและไม่ดี ก็อาจทำให้ยิ่งยากเกินกว่าจะควบคุม อีกทั้งถ้าหวังใช้กฎหมายในการแก้ปัญหาเรื่องนี้อย่างเดียวจะไม่มีประโยชน์ การแก้ปัญหาเรื่องนี้ควรเริ่มตั้งแต่ครอบครัว ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้น

(<https://www.posttoday.com/politic/report/430928>.วิรวินท์ ศรีโหมด. วันที่ 10 พ.ค. 2559 เวลา 07:28 น.)

สรุป

ปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหาในวงกว้างของสังคมปัจจุบัน มักเกิดขึ้นจากสื่อสังคมโซเชียลมีเดีย เพราะด้วยความรวดเร็ว สะดวกสบาย กว้างขวาง จึงทำให้มีช่องโหว่ในจากการใช้งานที่ผิดของผู้ใช้ รวมถึงการเข้าถึงตัวบุคคลได้ง่ายขึ้น ทำให้ในยุคปัจจุบันจึงเกิดปัญหามากมายยิ่งขึ้น

2.3 การกลั่นแกล้งและความรุนแรงในสังคม

การกลั่นแกล้ง (Bullying) หมายถึง พฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ยอมรับในสังคม โดยพฤติกรรมนั้นเป็นความตั้งใจกระทำให้ผู้อื่นได้รับความทุกข์ความเจ็บปวด เพื่อให้ตนเองรู้สึกมีอำนาจ หรือมีพลังเหนือกว่าผู้อื่น อีกทั้งการกระทำดังกล่าวจะเกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่า อย่างต่อเนื่องและมีระยะเวลา ยาวนาน ปัจจุบันระดับความรุนแรงของพฤติกรรมกลั่นแกล้งได้ทวีคูณมากขึ้นกว่าในอดีต จากข้อมูลกรมสุขภาพจิตซึ่งเผยแพร่เมื่อต้น 2561 ระบุว่าเด็กนักเรียนโดนกลั่นแกล้งในโรงเรียนถึง 600,000 คน เมื่อคิดเป็นอัตราส่วนแล้วเท่ากับประมาณ 40% ถือเป็นอันดับ 2 ของโลก รองจากประเทศญี่ปุ่น นอกจากระดับความรุนแรงที่เพิ่มขึ้นแล้ววิธีการกลั่นแกล้งก็เปลี่ยนไปจากในอดีตที่เคยใช้ เช่น การล้อเลียนชื่อพ่อแม่ การเรียกชื่อสมมติหรือปมด้อยของเพื่อน การไม่ให้เข้าร่วมกลุ่มเล่นหรือทำกิจกรรม และการตบหัวหรือการชกต่อยเบาๆ พฤติกรรมดังกล่าวเหล่านี้เป็นวิธีดั้งเดิมที่ใช้ในการกลั่นแกล้ง แต่สำหรับในปัจจุบัน สื่อ (Media) และเทคโนโลยี (Technology) มีบทบาทสำคัญและเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรณกลั่นแกล้งของคนในยุคปัจจุบัน สำหรับในประเทศไทย พบว่า กลุ่มเยาวชนมากกว่าร้อยละ 50 มีพฤติกรรมกรณกลั่นแกล้งผ่านโลกโซเชียลและคุกคามผู้อื่นผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

2.4 พฤติกรรมแบบไหนคือไซเบอร์บูลลี่

Cyberbully คือการกรณกลั่นแกล้งโดยใช้อุปกรณ์ดิจิทัลอย่างสมาร์ตโฟน คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต ฯลฯ ซึ่งการกรณกลั่นแกล้งนี้มาในรูปแบบของการส่งข้อความทางโทรศัพท์ ผ่านทางอีเมล แอป หรือสื่อโซเชียลต่าง ๆ ผ่านทางฟอรัม ผ่านบล็อก หรือแม้แต่เกม หรือที่ไหนก็ตามที่สาธารณะสามารถมองเห็นมีส่วนร่วม และแชร์หรือส่งต่อข้อความเหล่านั้นได้ ซึ่งการกรณกลั่นแกล้งมีตั้งแต่การส่งข้อความ การโพสต์หรือการแชร์ข้อมูลหรือเนื้อเรื่องที่เป็นเท็จ เป็นด้านลบ เป็นอันตราย หรือมุ่งร้ายของบุคคลอื่น นอกจากนี้ยังรวมถึงการแชร์ข้อมูลส่วนตัวของคนอื่นเพื่อให้เจ้าของข้อมูลเกิดความอับอาย ซึ่งในบางกรณี ไซเบอร์บูลลี่อาจเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายก็ได้

2.4.1 ไซเบอร์บูลลี่มีทั้งหมด 6 ประเภท

คุกคาม

การใช้ข้อความคุกคาม ข่มขู่ หรือประจานเป้าหมายการเผยแพร่ข่าวลือหรือข้อมูลเท็จให้อับอายผ่านเครือข่ายโซเชียล อย่างเช่น เฟสบุ๊ก ทวิตเตอร์ และอินสตาแกรมการทำ “สงครามทางการส่งข้อความ” และการโจมตีโดยการส่งข้อความ เมื่อคนกลุ่มหนึ่งรุมกรณกลั่นแกล้งเป้าหมายและส่งข้อความจำนวนมาก เป็นหลักสิบ หลักร้อย หรือถึงหลักพันก็มี จนทำให้เป้าหมายเกิดความเครียด

แสร้งเป็นบุคคลอื่น

การพัฒนาตัวตนบนหน้าจอที่ทำให้เข้าใจผิดว่าเป็นเป้าหมาย แล้วโพสต์ข้อความหยาบคายหรือสร้างความเกลียดชังให้คนเข้าใจผิดการแฮ็กบัญชีผู้ใช้ของเป้าหมาย แล้วใช้บัญชีนั้นพูดคุยไม่ดีกับคนอื่น ทำให้เพื่อนหรือครอบครัวโกรธเคืองการเข้าไปแก้ไขโปรไฟล์เป้าหมายให้ดูน่ากลัวเรื่องเพศ เหยียดผิว หรือแสดงความคิดเห็นต่างๆ ที่ไม่เหมาะสม การแสร้งเป็นบุคคลอื่นเพื่อลวงคนให้คบหาฉันคนรัก การแสร้งเป็นบุคคลที่เป็นเป้าหมายแล้วเข้าไปโพสต์ข้อความในห้องแชทต่างๆ ที่ดูน่ากลัวให้เกินอันตราย โดยการติดต่อ นัดพบ ให้ข้อมูลส่วนตัว ฯลฯ

การใช้ภาพถ่าย

การแอบถ่ายภาพไปหรือเปลือยของเหยื่อโดยไม่ได้รับอนุญาต การข่มขู่ว่าจะเผยแพร่ภาพที่จะทำให้เหยื่ออับอายเพื่อแบล็คเมลหรือบังคับให้เป้าหมายทำสิ่งที่ต้องการส่งข้อความหาคนจำนวนมากที่มีภาพไปหรือเปลือยของเหยื่อโพสภาพไปหรือเปลือยของเหยื่อบนเว็บไซต์สาธารณะให้คนเข้าไปดู

และดาวนโหลดได้ การวิพากษ์วิจารณ์เรื่องทางเพศหวังให้เหยื่อมีความละเอียดต่อการแต่งตัว การกระทำ หรือแม้แต่จำนวนคนที่เคยคบหา

การใช้เว็บไซต์ โพล และอื่นๆ

การพัฒนาเว็บไซต์ด้วยข้อมูลที่หวังให้เหยื่ออับอาย หรือข้อมูลที่ดูถูกเป้าหมายเผยแพร่ข่าวลือหรือนินทาเกี่ยวกับเหยื่อบนโลกออนไลน์ผ่านเว็บไซต์หรือบล็อกต่างๆเอาข้อมูลที่เหยื่อเล่าให้ฟังเป็นการส่วนตัวมาเผยแพร่สู่สาธารณะสร้างโพลสาธารณะให้คนออกความเห็นเกี่ยวกับเหยื่อ อย่างเช่น “ใครหน้าตาน่าเกลียด...” “ใครอ้วน...” “ใครโง่...” การโพสต์ข้อความหยาบคายหรือดูถูกเกี่ยวกับเหยื่อ ผ่านการแชทบนเกมออนไลน์ การส่งไวรัส สปายแวร์ หรือโปรแกรมแฮกไปยังเป้าหมายเพื่อที่จะคอยสอดแนมหรือควบคุมคอมพิวเตอร์ของเหยื่อ

ล้อเลียนด้วยวิดีโอคลิป

การใช้สมาร์ตโฟนเพื่อถ่ายวิดีโอคลิปขณะกลั่นแกล้งเหยื่อแล้วนำมาเผยแพร่ในภายหลัง การส่งต่อวิดีโอคลิปให้คนจำนวนมาก ผ่านอีเมลหรือข้อความ เพื่อหวังให้เหยื่อเกิดความอับอายสร้างสถานการณ์ที่ทำให้คนอื่นเกิดความเครียดหรือกลัดกลุ้ม แล้วถ่ายวิดีโอคลิปสิ่งที่เกิดขึ้น

การโพสต์ข้อความที่คลุมเครือบนโลกออนไลน์

การโพสต์ข้อความบนโลกออนไลน์ที่คลุมเครือ (Vaguebooking) โดยไม่เอ่ยชื่อเหยื่อ แต่เป็นเรื่องที่เหยื่อเอง หรือคนในวงสังคมนั้นรู้ถึงใคร การโพสต์ข้อความที่คลุมเครือเพื่อสร้างข่าวลือ

2.5 ทฤษฎีเกี่ยวกับความขัดแย้ง

ทฤษฎีเกี่ยวกับความขัดแย้งนั้นมีพัฒนาการจากทฤษฎีดั้งเดิมที่เป็นแนวคิดชั้นคลาสสิก(Classic) ก่อนที่จะมีการพัฒนาและขยายให้กว้างขวางขึ้นตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ทรรศนะไว้ดังนี้

1. ทฤษฎีความขัดแย้งตามแนวคิดของ Socrates (โสเครตีส) (SothebSoontornbhesaj,1997) นักปราชญ์ชาวกรีกโบราณที่ใช้การถามตอบหรือวาทศิลป์เพื่อแสวงหาความรู้ที่ถูกต้องและสมเหตุสมผลมากกว่าเดิม ถือเป็นความขัดแย้งในทางความรู้ของบุคคลสองฝ่าย คือ ผู้ถามและผู้ตอบ ผู้ถามมักจะต้องถามจนผู้ตอบไม่สามารถโต้แย้งได้และยอมจำนน ผู้ถามจึงจะบอกคำตอบที่ถูกต้องให้ ความขัดแย้งแบบนี้เรียกว่า "ความขัดแย้งแบบสมเหตุสมผลมากกว่าเดิม"(Logical Consistency) ซึ่งถือเป็นวิธีการที่ Socrates ใช้สอนศิษย์และผู้คนในสมัยนั้น

2. ทฤษฎีความขัดแย้งของ Immanuel Kant (2001) นักทฤษฎีความขัดแย้งชาวเยอรมันที่ได้เสนอทฤษฎีความขัดแย้งที่มีสาระสำคัญ คือ ความขัดแย้ง (Dialectic) ที่เริ่มจาก"ข้อเสนอเบื้องต้น" (Thesis) แล้วมีข้อขัดแย้ง (Antithesis) จึงทำให้เกิดความขัดแย้งกันขึ้นมนุษย์แต่ละคนจะมีความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขัดแย้งธรรมชาติ (Natural Dialectics) คือ ความขัดแย้งในจิตใจ และมนุษย์ทุกคนมีความเห็นแก่ตัว ละเมียดและเอาใจเอาเปรียบอยู่เสมอซึ่งถือเป็นมูลเหตุสำคัญของปัญหาความขัดแย้ง

3. ทฤษฎีความขัดแย้งตามแนวคิดของ Fredrich Hegel (1987) เป็นนักทฤษฎีความขัดแย้งชาวเยอรมันโดยมองว่าความขัดแย้งจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้ปกครองรัฐบางรัฐพยายามที่จะครอบครองและควบคุมรัฐอื่น ๆ ไว้ จึงเป็นเหตุให้เกิดสงครามระหว่างรัฐขึ้น ถือเป็นความขัดแย้งทางประวัติศาสตร์ (Historical Conflict)

4. ทฤษฎีความขัดแย้งตามแนวคิดของ Ludwig Feuerbach (1987) เป็นอีกหนึ่งนักทฤษฎีความขัดแย้งของชาวเยอรมัน ที่มองว่ามนุษย์แต่ละคนต่างมีความเห็นแก่ตัวและมีความพยายามที่จะครอบครองวัตถุต่าง ๆ ไว้ให้ได้มากที่สุด และเมื่อมนุษย์ไม่สามารถที่จะครอบครองวัตถุ 228 ปีที่ 7 ฉบับที่ 2 เมษายน-มิถุนายน 2561 ได้มากดังที่ตั้งใจ ความขัดแย้งจากการแก่งแย่งแข่งขันจึงเกิดขึ้นปรากฏการณ์นี้จึงเรียกว่า "ความขัดแย้งทางวัตถุ" (Material Dialectic)

5. ทฤษฎีความขัดแย้งตามแนวคิดของ Karl Mark (1904) เชื่อว่าความขัดแย้งและการเปลี่ยนแปลงเป็นของคู่กัน ความขัดแย้งเป็นกฎพื้นฐานของชีวิต และความขัดแย้งเป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาสังคม Karl Marx ยังเชื่อว่า จุดเริ่มต้นของความขัดแย้งมาจากเศรษฐกิจความขัดแย้งระหว่างกลุ่มเกิดขึ้นเพราะแต่ละกลุ่มมีความสนใจทางเศรษฐกิจที่ตรงข้ามกัน ความขัดแย้งทางเศรษฐกิจระหว่างกลุ่มเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยาก และจะนำไปสู่ความขัดแย้งทางสังคมและทางการเมือง จุดเน้นในแนวคิดของ Karl Marx จึงอยู่ที่เศรษฐกิจ การต่อสู้ของชนชั้น การแสวงหาประโยชน์ และการปฏิวัติ

6. ทฤษฎีความขัดแย้งตามแนวคิดของ Max Weber (1968) ยอมรับว่าความขัดแย้งในผลประโยชน์ระหว่างบุคคลพบได้ทุกหนทุกแห่งในสังคม ความขัดแย้งเกิดจากการกระทำของบุคคลที่ต้องการที่จะบรรลุความปรารถนาของตนเกิดปะทะกับการต่อต้านของอีกฝ่ายหนึ่ง หรือหลาย ๆ กลุ่ม และความขัดแย้งเป็นผลมาจากการมีทรัพยากรหรือรางวัลอย่างจำกัด Max Weber ยังถือว่า "การแข่งขัน" (Competition) เป็นรูปแบบหนึ่งของความขัดแย้ง เพราะในการแข่งขันนั้นถึงจะมีกฎหรือกติกาที่ทุกฝ่ายยอมรับ แต่การแพ้-ชนะ ก็จะเป็นชนวนสำคัญที่นำมาซึ่งความขัดแย้งด้วย

7. ทฤษฎีความขัดแย้งตามแนวคิดของ Georg Simmel (1968) เป็นนักสังคมวิทยาชาวเยอรมันที่ชี้ให้เห็นว่า "ความขัดแย้ง" เป็นปฏิสัมพันธ์รูปแบบหนึ่ง (Sociation) ที่เกิดขึ้นในกลุ่มที่สมาชิกมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกัน Georg Simmel ยังเชื่อว่า ความขัดแย้งระหว่างสองฝ่ายแสดงให้เห็นถึงลักษณะความสัมพันธ์และความสามัคคีกลมเกลียวภายในกลุ่ม ขณะเดียวกันความกลมเกลียวภายในกลุ่มก็เป็นอีกสาเหตุทำให้เกิดความขัดแย้งได้เช่นเดียวกัน

8. ทฤษฎีความขัดแย้งตามแนวคิดของ Gaetano Mosca (1939) เป็นนักสังคมวิทยาชาวอิตาลี ที่เชื่อว่าความขัดแย้งในสังคมไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งระหว่างบุคคลกับบุคคล หรือระหว่างกลุ่มกับกลุ่ม เป็นเรื่องปกติที่เกิดโดยธรรมชาติและไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ในการดำรงชีวิตและยังเป็นสาเหตุ

ในการสร้างความก้าวหน้า ความเป็นระเบียบของสังคม และเสรีภาพทางการเมือง
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. ทฤษฎีความขัดแย้งตามแนวคิดของ Lewis A. Coser (1965) เป็นนักสังคมวิทยาชาวอเมริกัน ที่พยายามชี้ให้เห็นว่าความขัดแย้งเป็นทั้งสิ่งที่เป็นประโยชน์และไม่เป็นประโยชน์ และความขัดแย้ง อาจนำไปสู่ความกลมเกลียวหรือความแตกแยกได้ เช่น ความขัดแย้งกับกลุ่มภายนอกจะนำไปสู่ความ กลมเกลียวภายในที่แน่นแฟ้นของคนในกลุ่ม (สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2563 : <http://www.journal-social.mcu.ac.th/wp-content/uploads/2018/07/20.pdf>)

2.6 แรงกดดันจากคนรอบข้าง

แรงกดดันจากคนรอบข้าง หมายถึง อิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคล ที่ได้รับจาก เพื่อน คนใกล้ ตัว ที่จะทำให้บุคคล เปลี่ยน ทศนคติ เปลี่ยนความคิด เปลี่ยนค่านิยม เปลี่ยนพฤติกรรม เพื่อให้ เข้า กับ (เป็นไปในแนวทางเดียวกับ) คนในกลุ่มได้ บุคคลที่ได้รับ แรงกดดันจากคนรอบข้าง นั้น อาจจะ อยากรหรือไม่อยากจะเข้าเป็นสมาชิกของกลุ่มที่กำลังสร้างอิทธิพลบังคับเขาอยู่ก็ได้

ประสิทธิผลของแรงกดดันจากคนรอบข้าง นั้นอธิบายด้วยทฤษฎีผลการเคลื่อนไหวของอัตลักษณ์ (the identity shift effect) โดยนักจิตวิทยาสังคม เวนดี้ เทเรนอร์ (Wendy Treynor) ทฤษฎี ผลการ เคลื่อนไหวของอัตลักษณ์ อธิบายว่า สภาวะประสานกลมกลืน (state of harmony) ของบุคคล จะถูก รบกวน เมื่อเผชิญกับการคุกคามจากความขัดแย้งภายนอก (การถูกปฏิเสธจากสังคม) เนื่องจากไม่ เป็นไปตามค่านิยมหรือมาตรฐานของกลุ่ม ดังนั้นบุคคลนั้นจึงทำมีพฤติกรรมตามมาตรฐานของกลุ่ม แต่หลังจากที่เขาทำตามมาตรฐานของกลุ่ม ความรู้สึกขัดแย้งภายในก็จะเกิดขึ้น (การถูกปฏิเสธจาก ตัวเอง) เพราะว่า บุคคลนั้นไม่ได้ทำตามมาตรฐานของตนเอง เพื่อที่จะกำจัดความรู้สึกขัดแย้งภายใน การเคลื่อนไหวของอัตลักษณ์ (การเปลี่ยนมาตรฐานการเปลี่ยนบุคลิกของตัวเอง) จึงเกิดขึ้น โดยการ ยอมรับเอามาตรฐานของกลุ่มมาเป็นมาตรฐานของตัวเอง เมื่อสามารถกำจัดความขัดแย้งทางจิตได้ แล้ว จิตจะกลับไปสู่สภาวะประสานกลมกลืน (สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2563 : <https://th.wikipedia.org/wiki/แรงกดดันทางคนรอบข้าง>)

2.7 การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัลส่งผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมากต่อ พฤติกรรมในการใช้ชีวิตรวมถึงการเรียนรู้ โลกแห่งการเรียนรู้ได้พัฒนาไปอย่างมากจากการที่มีระบบ อินเทอร์เน็ตและการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งระบบเครือข่ายความรู้ออนไลน์มีการขับเคลื่อน อย่างเห็นได้ชัด ระบบอินเทอร์เน็ตจะมีบทบาทมากขึ้นจะช่วยให้คนที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกลความเจริญ สามารถเข้าถึงความรู้ได้ ในขณะที่การเรียนรู้ในพื้นที่ที่ได้ปฏิบัติจริงซึ่งยังเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยพัฒนา เสริมทักษะด้านต่าง ๆ ในหลากหลายมิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นวัตกรรมเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในปัจจุบันได้มีการพัฒนาไปอย่างมาก มีการนำไปปรับประยุกต์ใช้ในวงการต่าง ๆ รวมทั้งในเรื่องของการเรียนรู้และมิตรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็น 5G VR AR IOTs แอปพลิเคชันหรือ AI ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้และการนำไปประยุกต์ใช้ทั้งต่อผู้เรียน ผู้สอน ผู้ประกอบการรวมถึงคนทั่วไปด้วยลองมาดูกันว่า การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงที่น่าสนใจที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ยังงัยกันบ้าง

5G

การเกิดขึ้นของ 5G นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงสำคัญอย่างมากทางเทคโนโลยีไม่ว่าจะเป็นเรื่องความเร็วในการรับส่ง ความเร็วในการตอบสนอง ซึ่งจะถูกนำไปใช้ประโยชน์อย่างกว้างขวางในวงการต่าง ๆ รวมถึงด้านการเรียนรู้ อาทิ การใช้ AR และ VR ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ดียิ่งขึ้นส่งผลต่อการใช้ AR และ VR เพื่อเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนการเรียนรู้มากขึ้น การใช้ IOTs ในการพัฒนานวัตกรรมที่ใช้ในการเรียนรู้ ระบบเซ็นเซอร์ต่าง ๆ ใช้งานได้ดีขึ้นทำให้สามารถใช้ในการผ่าตัดทางไกลที่ทำได้แม่นยำและรวดเร็วขึ้นทำให้การเรียนรู้ไปได้ไกลขึ้น เป็นต้น การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ทำให้เจ้าของกิจการรวมทั้งหน่วยงานองค์กรต้องปรับตัวให้ตอบรับกับเทคโนโลยีที่เกิดขึ้น ซึ่งในการทำงานของ 5G ที่เร็วมากนั้นอาจต้องใช้ AI มาช่วยคิดสนับสนุนการทำงานที่เกิดขึ้นอีกด้วย ธุรกิจองค์กรต่าง ๆ ก็อาจได้ใช้ประโยชน์และมีมูลค่ามากขึ้นด้วย การพัฒนาทักษะโดยใช้นวัตกรรมมาช่วยก็จะขยายไปได้ไกลมากขึ้น

AI

ในยุคที่ AI กำลังถูกพูดถึงอย่างมากเพื่อช่วยสนับสนุนงานของมนุษย์ AI เป็นเทคโนโลยีที่ถูกนำเข้ามาเพื่อช่วยประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ช่วยลดต้นทุนการผลิต ลดเวลา รวมถึงช่วยสนับสนุนการทำงานของมนุษย์ในด้านต่าง ๆ ด้วย ซึ่งปัจจุบัน AI ถูกนำมาใช้ในแทบทุกวงการมากมาย เช่น ระบบบริหารจัดการในร้านค้า สำหรับ AI กับการเรียนรู้นั้น ได้ถูกนำมาช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ และในระบบการเรียนการสอนหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นระบบผู้ช่วยตอบคำถามในการเรียนการสอนพื้นฐาน การจัดการระบบบริหารจัดการส่งการบ้าน AI ยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับคนทุกกลุ่ม ช่วยลดช่องว่างการเข้าถึงองค์ความรู้ และส่งเสริมการแบ่งปันองค์ความรู้ให้กับผู้อื่น ซึ่ง AI ยังเป็นสิ่งสำคัญที่เยาวชนเด็กรุ่นใหม่รวมถึงทุกวัยควรต้องศึกษาเรียนรู้ไว้เพื่อที่จะสามารถทำงานร่วมกับ AI และใช้ประโยชน์จาก AI ในการทำงานต่าง ๆ ในอนาคตได้

VR และ AR

VR นั้นถูกนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กโดยการใส่แว่นตาเพื่อดูฉากจำลองโลกเสมือนความเป็นจริง ซึ่งถูกนำมาใช้ในการเรียนรู้ทั้งด้านประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ธรรมชาติ ชีววิทยา ฯลฯ

อาทิ การจำลองฉากโลกในป่าเพื่อเรียนรู้วิถีชีวิตสัตว์ป่าต่าง ๆ ให้เข้าใจง่ายและไม่ต้องเดินทางไปจริง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช่วยให้เด็กกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และยังส่งเสริมการเรียนรู้นอกตำราด้วย ส่วน AR หรือชื่อเต็ม Augmented Reality นั้นเป็นเทคโนโลยีที่ผสานโลกแห่งความจริงรวมเข้ากับโลกเสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้น โดยใช้ผ่านอุปกรณ์และเทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างกล้องมือถือ คอมพิวเตอร์ หรือแว่น โดยจะแสดงผลผ่านแอปพลิเคชันที่ใช้ AR โดยเฉพาะ ภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพเหมือนจริงแบบสามมิติ และ 360 องศา ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีนี้ถูกรวมเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมประจำวัน และมีการนำไปประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลายในด้านต่าง ๆ ทั้งด้านศิลปะ การแพทย์ การศึกษา และการพาณิชย์ เป็นต้น ตัวอย่างนวัตกรรมการเรียนรู้สมัยใหม่ เช่น นิทานที่ใช้เทคโนโลยี AR เข้ามาช่วย สามารถดูผ่านโปรแกรมแอปพลิเคชันมือถือ ช่วยส่งเสริมจินตนาการและเกิดการเรียนรู้ สนุกกับการอ่าน

2.8 อิทธิพลและความหมายของศิลปะสื่อผสม

ศิลปะสื่อผสม เป็นการใช้สื่อมากกว่า 2 สื่อขึ้นไป พุดง่าย ๆ ก็คือใช้ศิลปะมากกว่า 2แขนงมาผสมผสานจนสามารถสร้างเป็นงานชิ้นเดียวกันได้อย่างลงตัว ส่วนใหญ่แล้วจะนิยมใช้สื่อซึ่งมีรูปแบบแตกต่างกันมาก โดยนำจุดเด่นเฉพาะตัวของแต่ละสื่อมาใช้ร่วมกัน เช่น การสร้างงานศิลปะภาพชีวิตของ Saint Francis of Assisi ซึ่งประดับอยู่ตามโบสถ์ขนาดใหญ่ เล็กต่าง ๆ หรือ ณ ภูเขาศักดิ์สิทธิ์แห่ง Piedmont และ Lombardy ซึ่งอยู่ทางเหนือของประเทศ Italy ในภูเขาศักดิ์สิทธิ์แห่งนี้ใช้ทั้งประติมากรรมกับจิตรกรรม มาผสมให้เป็นงานศิลปะชิ้นเดียวกัน จนทำให้เป็นงานศิลปะแบบ 3 มิติเกิดขึ้นมามากมาย อีกทั้งยังอุดมไปด้วยความสวยงาม

ศิลปะสื่อผสม เน้นไปที่การแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึกสะท้อนใจของศิลปินหรือผู้สร้าง ส่วนวัสดุที่ใช้ในการสร้างศิลปะสื่อผสม หาได้จากวัสดุธรรมชาติทั่วไป เช่น พืช , สัตว์ หรือวัสดุสังเคราะห์ เช่น กระดาษ , โลหะ เป็นต้น

ซึ่งนิยามอันแท้จริงของมันนั้นเป็นการนำสิ่งที่มีอยู่แล้ว มาประยุกต์ผสมผสานเข้าด้วยกัน จนก่อให้เกิดผลงานทางด้านศิลปะอันเป็นชิ้นงาน เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงสิ่งที่เราต้องการจะสื่อออกมาได้เป็นอย่างดี โดยการถ่ายทอดเรื่องราว ถ้าศิลปินสามารถถ่ายทอดเรื่องราวในรูปแบบ 3 มิติได้ ก็จะทำให้ผู้ชมผลงาน สามารถดูซ้ำข้อมูลได้เร็วขึ้นหลังจากนั้นเขาก็จะได้เห็นถึงข้อแตกต่างระหว่างเรื่องเล่ากับเหตุการณ์จริง เพราะฉะนั้นจึงได้มีการนำความรู้ทางด้านศิลปะทางด้านอื่นๆ มาผสมผสานให้มีความสอดคล้องไปในทางเดียวกัน จนกลายมาเป็น ศิลปะสื่อผสม นั่นเอง จากการที่เราสร้างภาพ 3 มิตินี้เองทำงานศิลปะชิ้นนั้นสามารถมองได้หลายมุมมอง ไม่ว่าจะเป็นส่วนลึกส่วนว่า ส่วนนูนส่วนโค้งนั่นเอง แน่นอนว่านี่ก็ออกแบบหลายๆคนพยายามอย่างหนักในการศึกษาข้อมูลอันเกี่ยวข้องกับศิลปะสื่อผสมเพื่อจะนำความรู้ที่นำมาต่อยอดในการออกแบบผลงานของตัวเองให้มีจุดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์ รวมทั้งช่วยดึงดูดผู้ชมทั้งหลายให้เกิดความสนใจในผลงานให้ได้มากที่สุด โดยในปัจจุบันนี้ศิลปะสื่อผสม มีการพัฒนามากขึ้นซึ่งมีหลายๆคนได้นำจุดเด่นของด้านนี้มาใช้กันจำนวนมาก ในทางธุรกิจ เนื่องจากศิลปะสื่อผสมให้ผลงาน 3 มิติออกมาช่วยดึงดูดคนดูนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประติมากรรมเป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการสร้างรูปทรง 3 มิติ มีปริมาตร มีน้ำหนักและกินเนื้อที่ในอากาศ โดยการใช้วัสดุชนิดต่าง ๆ วัสดุที่ใช้สร้างสรรค์งานประติมากรรม จะเป็นตัวกำหนดวิธีการสร้างผลงาน ความงามของงานประติมากรรม เกิดจากการแสงและเงา ที่ เกิดขึ้นในผลงานการสร้างงานประติมากรรมทำได้ 4 วิธี คือ

การปั้น (Casting) เป็นการสร้างรูปทรง 3 มิติ จากวัสดุ ที่เหนียว อ่อนตัว และยึดจับตัว กันได้ดี วัสดุที่นิยมนำมาใช้ปั้น ได้แก่ ดินเหนียว ดินน้ำมัน ปูน แปะ ชี้ผึ้ง กระดาษ หรือ ชี้เลื่อยผสมกาว เป็นต้น

การแกะสลัก (Carving) เป็นการสร้างรูปทรง 3 มิติ จากวัสดุที่ แข็ง เปราะ โดยอาศัยเครื่องมือ วัสดุที่นิยมนำมาแกะ ได้แก่ ไม้ หิน กระจก แก้ว ปูนปลาสเตอร์ เป็นต้น

การหล่อ (Molding) เป็นการสร้างรูปทรง 3 มิติ จากวัสดุที่หลอมตัวได้และกลับแข็ง ตัวได้ โดยอาศัยแม่พิมพ์ ซึ่งสามารถทำให้เกิดผลงานที่เหมือนกันทุกประการตั้งแต่ 2 ชิ้น ขึ้นไป วัสดุที่นิยมนำมาใช้หล่อ ได้แก่ โลหะ ปูน แปะ แก้ว ชี้ผึ้ง ดิน เรซิน พลาสติก ฯลฯ รัมมะนา (ซีต เหยี่ยูประชา)

การประกอบขึ้นรูป (Construction) เป็นการสร้างรูปทรง 3 มิติ โดยนำวัสดุต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกัน และยึดติดกันด้วยวัสดุต่าง ๆ การเลือกวิธีการสร้างสรรค์งานประติมากรรมขึ้นอยู่กับวัสดุที่ต้องการใช้ ประติมากรรม ไม่ว่าจะสร้างขึ้นโดยวิธีใด จะมีอยู่ 3 ลักษณะ คือ แบบนูนต่ำ แบบนูนสูง และแบบลอยตัว ผู้สร้างสรรค์งานประติมากรรม เรียกว่าประติมากร

2.9.2 ประเภทของงานประติมากรรม แบ่งเป็น 3 ประเภท ตามมิติของความรู้สึก ได้แก่

1. ประติมากรรมนูนต่ำ ได้แก่ งานประติมากรรมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับประติมากรรมประเภทนูนสูง แต่จะแบนหรือบางกว่าประติมากรรมประเภทนี้ไม่ปรากฏมากนักในอดีตซึ่งมักจะได้แก่ประติมากรรมที่เป็นลวดลายประดับตกแต่ง เช่น แกะสลักด้วยไม้ หินปูนปั้น เป็นต้น

2. ประติมากรรมนูนสูง ได้แก่ ประติมากรรมที่ไม่ลอยตัว มีพื้นหลัง ตัวประติมากรรมจะยื่นออกมาจากพื้นหลังค่อนข้างสูง ประติมากรรมที่เป็นลวดลายประดับตกแต่งด้วย เช่น ประติมากรรมปูนปั้นประดับกระจกหน้าบ้าน พระอุโบสถและวิหารต่าง ๆ ตลอดจนถึง การประดับตกแต่งสถาปัตยกรรมในปัจจุบัน เช่น ประติมากรรมที่ปั้นเป็นเรื่องราวหรือเป็นลวดลายประดับตกแต่งอาคาร ตกแต่งฐานอนุสาวรีย์ ตกแต่งสะพาน และสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ เป็นต้น และ ลอยและบินได้

3. ประติมากรรมลอยตัว ได้แก่ ประติมากรรมที่ปั้น หล่อ หรือแกะสลักขึ้นเป็นรูปร่างลอยตัวมองได้รอบด้าน ไม่มีพื้นหลัง เช่น รูปประติมากรรมที่เป็นอนุสาวรีย์ประติมากรรมรูปเหมือน และพระพุทธรูปลอยตัวสมัยต่าง ๆ ตลอดไปจนถึงประติมากรรมสำหรับประดับตกแต่ง เป็นต้น(สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2563 : <https://sites.google.com/view/artroomkrupor/หน้าแรก/หกตลก/ประติมากรรมสื่อผสม>)

“สื่อผสม” (หรือในกรณีของการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติจะใช้คำว่า “สื่อประสม”) คือ Mixed Media ในภาษาอังกฤษ ไม่ใช่ลัทธิหรือแนวคิดปรัชญาทางศิลปะใด คำนี้เป็นเพียงการระบุถึง ศิลปะที่มีการผสมผสานสื่อทางศิลปะที่มีลักษณะแตกต่างกัน เช่น การผสมกันระหว่างงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพเคลื่อนไหวอย่างเช่นภาพจากโทรทัศน์ วีดีโอ เสียง กลิ่น หรือการสัมผัส ทางกายภาพ

ศิลปะที่จะเข้าข่าย “สื่อผสม” ควรจะต้องมีการผสมสื่อที่แตกต่างกันเหล่านั้นอย่างน้อย 2 สื่อขึ้นไป แต่ถ้าเป็นการผสมกันระหว่างเทคนิคในสื่อเดียวกัน เช่น จิตรกรรมที่มีการใช้เทคนิคสีน้ำผสมกับการเขียนภาพในบางส่วนด้วยสีน้ำมันและสีฝุ่น ก็ควรจะถือว่าเป็น “เทคนิคผสม” มากกว่า “สื่อผสม” อย่างไรก็ตามศัพท์เหล่านี้ถูกบัญญัติขึ้นอย่างค่อนข้างกว้างและมีความยืดหยุ่น ทำให้เกิดการตีความที่แตกต่างกัน ทั้งจากคนดู, นักวิจารณ์และศิลปินผู้สร้างงานขึ้นมาเอง อีกทั้งยังมีการเรียกขานสิ่งเดียวกันในชื่อที่แตกต่างกันออกไปอีกด้วยเช่น บ้างก็เรียกว่า “inter media” “multimedia” แต่ในปัจจุบัน (พ.ศ. 2547) เป็นที่เข้าใจกันในวงการศิลปะและการออกแบบว่า คำว่า “multimedia” และ “hyper media” จะใช้กับงานที่ทำขึ้นจากคอมพิวเตอร์กราฟฟิคที่มีทั้งภาพเคลื่อนไหวที่กินเวลา (อาจจะ) มีตัวหนังสือและเสียงประกอบกันขึ้นมา ส่วนคำว่า “Mixed Media” จะใช้กับงานทางด้านทัศนศิลป์ (visual arts) อย่างที่กล่าวไปในข้างต้นเสียมากกว่า

โดยพื้นฐานของ สื่อผสม แล้ว การผสมผสานสื่อที่แตกต่างกันไม่ใช่สิ่งประดิษฐ์ที่คิดค้นขึ้นใหม่แต่อย่างใด เพราะผลงานศิลปะและงานหัตถกรรมในวัฒนธรรมต่างๆทั่วโลกที่ทำสืบทอดกันมาหลายศตวรรษ ต่างก็มีลักษณะผสมสื่อที่ต่างกันอยู่ค่อนข้างมาก เช่น งานประติมากรรมของชนเผ่าในทวีปแอฟริกา ที่มีการแกะสลักไม้ให้เป็น 3 มิติ ผสมกับการแกะลายเบา ติดปะด้วยวัสดุธรรมชาติต่างๆ เช่น เปลือกหอยและยังมีการระบายสีต่างๆผสมเข้าไปด้วย

เมื่อศิลปวิทยาการแบบตะวันตกนิยมแบ่งศาสตร์ต่างๆออกจากกัน (สันนิษฐานว่าคงจะหลังจากยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา ในคริสต์ศตวรรษที่ 16) ด้านการจัดการและการศึกษาจิตรกรรม ประติมากรรม และสื่ออื่นๆจึงถูกแยกออกจากกัน ในศิลปะร่วมสมัยช่วงครึ่งหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 20 ความเคร่งครัดในการแบ่งประเภทแยกศาสตร์ต่างๆ เริ่มคลายตัว การผสมสื่อจึงได้กลายเป็นธรรมเนียมปฏิบัติปกติในการศึกษาและการทำงานศิลปะ แนวโน้มการรวมศาสตร์นี้สอดคล้องไปกับกระแสการศึกษาและการพัฒนาแบบองค์รวม ไม่แยกย่อยเฉพาะทางจนคับแคบอย่างที่ผ่านมา (สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2563 : <https://www.designer.co.th/1327>)

สรุป ประติมากรรมสื่อผสมคือการผสมผสานวัสดุ เทคนิค และรูปแบบตั้งแต่ 2 ชนิดขึ้นไป

2.9 อิทธิพลทางความคิดของศิลปิน

2.10.1 Nobuhiro Nakanishi



ภาพที่ 2.4 Nobuhiro Nakanishi, *Layer Drawings*, 2011 ที่มา :
<https://www.thisiscolossal.com/2017/06/layer-drawings/>
 (สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2563)

ศิลปินชาวญี่ปุ่น Nobuhiro Nakanishi สร้างผลงานประติมากรรมที่พยายามรักษาช่วงเวลาที่แปลกประหลาดในโลกธรรมชาติโดยจับภาพพระอาทิตย์ตกที่มีสีเข้มและป่าที่มีแสงจ้าในซีรีส์ที่มีชื่อว่า *Layer Drawings* โดย Nakanishi ได้ถ่ายภาพสภาพแวดล้อมเป็นครั้งแรกในช่วงเวลาหนึ่ง จากนั้นเขาก็ติดภาพที่เลือกบนแผงอะคริลิกตามลำดับเวลาทำให้มีการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยจากเฟรมหนึ่งไปอีกเฟรมหนึ่ง

“เราทุกคนอยู่ภายใต้การเวลาที่ผ่านไป แต่เราแต่ละคนก็รู้สึกและรับรู้ในแบบของเราเอง” Nakanishi กล่าว “เวลานั้นไม่มีรูปร่างหรือขอบเขตและไม่สามารถกำหนดหรือเข้าใจได้ เมื่อเราดูภาพถ่ายในประติมากรรมเหล่านี้เราพยายามเติมเต็มช่องว่างระหว่างภาพแต่ละภาพ เราดึงเอาประสบการณ์ทางกายภาพของเรามาเติมเต็มเวลาและพื้นที่ที่ขาดหายไปทั้งไม่จีรังและคลุมเครือ ในซีรีส์นี้ฉันพยายามพรรณนาถึงเวลาและอวกาศเป็นความรู้สึกร่วมกันของทั้งผู้ชมและศิลปิน” (สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2563 : <https://www.thisiscolossal.com/2017/06/layer-drawings/>)

ซึ่งนั่นจะเห็นได้ชัดว่า Nakanishi พยายามแสดงถึงความแตกต่างของความรู้สึกมนุษย์โดยใช้ภาพ สี และบรรยากาศ ให้เกิดความรู้สึกที่เปลี่ยนไปตามแต่ละบุคคล และอาจจะแตกต่างกันได้ทั้งคำพูด ความรู้สึก ไปจนถึงความชอบและไม่ชอบ ข้าพเจ้าจึงได้รับอิทธิพลในรูปแบบความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานที่ต้องการให้ผู้คนมีความรับรู้ความรู้สึกที่แตกต่างออกไปในแต่ละบุคคล ที่ได้สัมผัสกับงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.9.2 Xia Xiaowan



ภาพที่ 2.5 Xia Xiaowan, *Human Body#9*, 2010 ที่มา :

<http://www.artnet.com/artists/xia-xiaowan/human-body9-a-4ljcqSltiMpkESUzWknbQ2>

(สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2563)

Xia Xiaowan เป็นจิตรกรและประติมากรชาวจีนร่วมสมัย Xia เป็นที่รู้จักกันดีในผลงานภาพวาดสามมิติของเขาเป็นผู้บุกเบิกกระบวนการที่ไม่เหมือนใครซึ่งเลียนแบบการถ่ายภาพลำดับ MRI ในการฝึกฝนอย่างพิถีพิถันของเขาชิ้นส่วนขนาดเล็กจำนวนมากถูกวาดบนบานกระจกตามลำดับซึ่งเมื่อนำมาประกอบเข้าด้วยกันจะทำให้เกิดวัตถุโฮโลแกรมและภาพลวงตา งานของ Xia โดยเฉพาะมักจะมีรูปแบบของใบหน้าและส่วนต่างๆของร่างกายที่บิดเบี้ยวอย่างแปลกประหลาดแขวนลอยอยู่ในพื้นที่ที่เหมือนมีหมอกซึ่งทำให้เกิดบรรยากาศที่เยือกเย็นและทรมาน

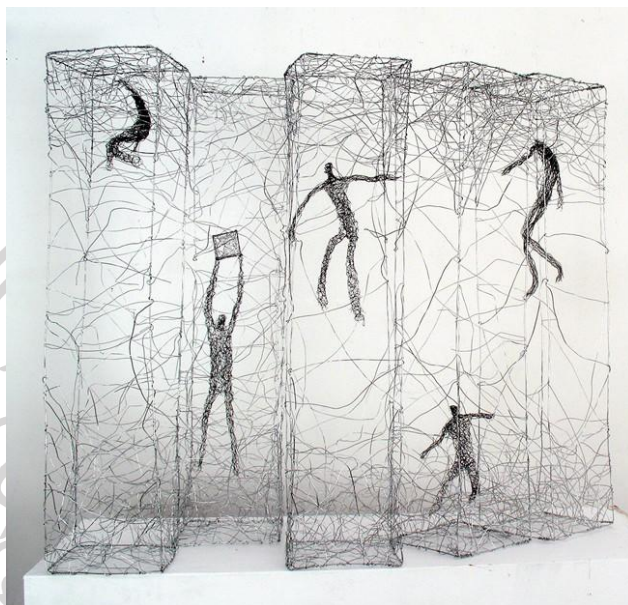
(สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2563 <http://www.artnet.com/artists/xia-xiaowan/human-body9-a-4ljcqSltiMpkESUzWknbQ2>)

ซึ่งกายภาพของมนุษย์เป็นที่น่าสนใจมากในงานของ Xia Xiaowan การซ้อนทับหรือการจัดวางชุดภาพร่างเป็นกลยุทธ์ที่ Xia Xiaowan ใช้ ในงานสองมิติมีความรู้สึกของการแบ่งชั้นอยู่แล้วในขณะที่งานสามมิตินำสิ่งนี้มาสู่การเล่นเต็มรูปแบบ นอกจากร่างกายมนุษย์แล้วภูมิทัศน์ก็เป็นอีกหนึ่งหัวใจสำคัญในผลงานของศิลปิน Xia Xiaowan สํารวจหัวข้อของพื้นที่ในภาพวาดทิวทัศน์เหล่านี้สร้างบทสนทนาที่ก้าวข้ามเวลาและอวกาศด้วยศิลปะคลาสสิกของจีนขึ้นมาได้ (สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2563 <https://ocula.com/artists/xia-xiaowan/>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลในรูปแบบของเทคนิคและบรรยากาศ ที่ใช้การวาดลงบนแผ่นกระจกจนทำให้เกิดความรู้สึกลึกและเป็นสามมิติ อีกทั้งข้าพเจ้ายังต้องการสร้างบรรยากาศในลักษณะเดียวกับตัวงานของศิลปินดังกล่าวให้มีความรู้สึกเย็นและทรมานในเวลาเดียวกัน

2.9.3 Barbara Licha



ภาพที่ 2.6 Barbara Licha, untitled ที่มา :

<https://acp.org.au/blogs/news/barbara-lich>

(สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2563)

Barbara Licha สะท้อนให้เห็นถึงการแสดงออกร่วมสมัยโดยแสดงความซับซ้อนของสภาพมนุษย์ เธออธิบายถึง “ความจริงและความฝันทั้งในอดีตและปัจจุบัน ทั้งดีและไม่ดี ความโกรธและความรักเป็นแรงบันดาลใจให้ฉัน” ปัจจุบันโลกกำลังทำงานกับรูปแบบประติมากรรมมากขึ้นภาพร่างสามมิติของเธอในลวดจะตรวจสอบอติภาวนิยมร่วมสมัย ผลงานมีทั้งรุนแรงและแปลกประหลาดในการนำเสนอทั้งสถานะทางกายภาพและอารมณ์ของพฤติกรรมมนุษย์และการใช้ชีวิตในเมืองร่วมสมัย (สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2563 <https://acp.org.au/blogs/news/barbara-lich>)

โดยข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลของศิลปินในเรื่องเนื้อหา สี องค์ประกอบและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่กล่าวถึงความเป็นจริงกับความฝันที่แตกต่างกัน ตามแต่ในปัจจุบันปัจจัยทางสังคมที่เกิดขึ้นกับตัวของมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.9.4 David Spriggs



ภาพที่ 2.7 David Spriggs , Gravity Series 2019 ที่มา :
<https://davidspriggs.art/portfolio/gravityseries/>
 (สืบค้นเมื่อ 23 กันยายน 2563)

งานศิลปะของ David Spriggs อยู่ในช่องว่างระหว่าง 2 และ 3 มิติ ในงานของเขานั้น จะเห็นได้ถึงปรากฏการณ์เวลา การเคลื่อนไหวของสี กลยุทธ์ สัญลักษณ์ เกณฑ์ของรูปแบบและการรับรู้ Spriggs เป็นที่รู้จักในระดับสากลในเรื่องงาน installation แบบ 3 มิติขนาดใหญ่ที่ไม่เหมือนใครซึ่งใช้เทคนิคโดยการวาดลงแผ่นพลาสติกหลายชั้น ซ้อนทับกันจนเป็นรูปทรง 3 มิติขึ้น ซึ่งงานของเขาเชิญชวนให้เราเห็นสิ่งที่ไม่มีอยู่จริงและเคลื่อนไหวไปพร้อมกับในสิ่งที่กำลังมองเห็น และจะสัมผัสได้ถึงพลวัตของวัตถุที่กลายเป็นกาลอวกาศ สังเกตได้ถึงรูปทรง แต่ก็รู้สึกถึงสีสัน มองเห็นเส้น แต่รู้สึกถึงจังหวะ โดยเป็นการแสดงผลของการซ้อนกันระหว่างแผ่นพลาสติก

ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลในลักษณะของโทนสีและรูปแบบในการนำเสนอของผลงาน ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าสร้างงานในลักษณะคล้ายกันกับผลงานของศิลปิน ที่ใช้การซ้อนทับของแผ่นพลาสติกสร้างภาพขึ้นมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ผลงานแต่ละชิ้นของข้าพเจ้ามีการสร้างสรรค์ผลงานจากความรู้สึกภายในจิตใจของผู้ถูกผลกระทบจากการกลั่นแกล้ง และประสบการณ์ตรงของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งจะผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ที่เริ่มจากวิเคราะห์ สังเกตพฤติกรรมของตนเองเพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลในการสร้างเป็นผลงาน อีกทั้งประกอบด้วยการค้นคว้าหาข้อมูลจากข่าวสารในสังคมและคนใกล้ชิด ซึ่งจะถ่ายทอดออกมาผ่านรูปแบบของประติมากรรมสื่อผสม และรูปทรงให้มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ เช่น ท่าทางการยืนของรูปทรงมนุษย์ โดยในผลงานหนึ่งชิ้นได้ผ่านขั้นตอนการคิด แก้ไข ทดลองและค้นหารูปแบบวิธีการเฉพาะให้ได้ผลงานตามเป้าที่ตั้งไว้ และส่งผลต่อความรู้สึกได้ดีที่สุด

3.1 กระบวนการสร้างผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับความรู้สึกที่สอดคล้องกันแนวความคิดเป็นอันดับแรก ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้สึกที่โดนกดขี่ กดดัน ท่าทาง การแสดงออกของผู้รับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งในวัยเด็ก ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้รูปทรงใบหน้าและรูปร่างของมนุษย์วัยเด็กที่มีลักษณะท่าทางที่ดูทรมาน หดหู่ อยู่ภายในกรงเหล็กที่ล้อมรอบอยู่ภายนอก เพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงการถูกกักขัง และ แสดงถึงความเงาจนถึงกลุ่มช่วงอายุ อารมณ์ ความรู้สึกได้อย่างถูกต้อง ซึ่งข้าพเจ้าจะใช้กระบวนการสร้างสรรค์ข้างต้น เป็นแนวทางในการกำหนดทิศทางการสร้างสรรค์ผลงานในชุดนี้ ซึ่งในผลงานทุกชิ้น ยังคงมีพื้นฐานของความเสมือนจริงผสมอยู่ ทั้งรูปร่าง รูปทรง สี ฯลฯ ดังนั้นการสร้างผลงานแต่ละขั้นตอนจำเป็นต้องทำตามลำดับเพื่อให้ผลงานออกมาให้ความรู้สึกที่สื่อได้ดีที่สุด

3.2 ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล

3.2.1 ศึกษาจากข่าวและบทสัมภาษณ์

ข้าพเจ้าได้ศึกษาจากข่าวและบทสัมภาษณ์ที่เกี่ยวกับผู้ประสบปัญหาในเรื่องการถูกกลั่นแกล้งโดยตรง ทั้งการถูกประจานเพียงเพื่อความสนุก การถูกกลั่นแกล้งจนกลายเป็นโรคซึมเศร้า และการกลายเป็นคนมองโลกแง่ร้ายจนฆ่าตัวตาย รวมถึงการสังเกตจากตัวข้าพเจ้าเองที่เคยประสบปัญหาเช่นเดียวกัน

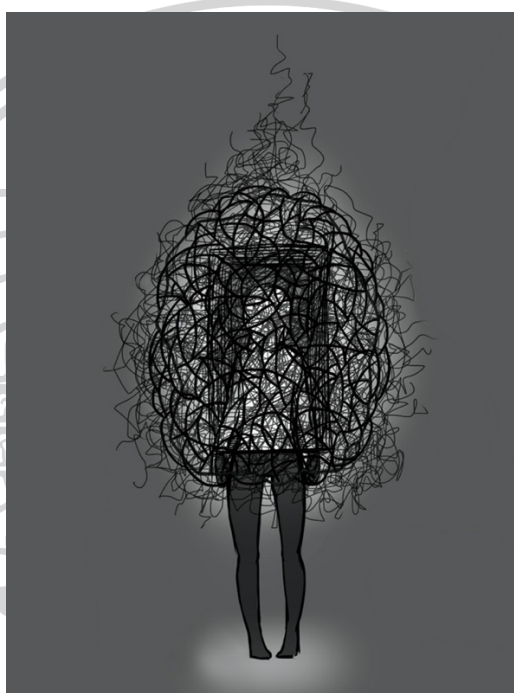
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2 ศึกษาจากศิลปินที่ตนเองชื่นชอบ

ข้าพเจ้าได้ศึกษาแนวความคิดและเทคนิควิธีการต่าง ๆ จากศิลปินที่ชื่นชอบ และมีความคิดหรือกระบวนการทำงานที่มีความใกล้เคียงและสอดคล้องกันกับศิลปินที่ชื่นชอบ

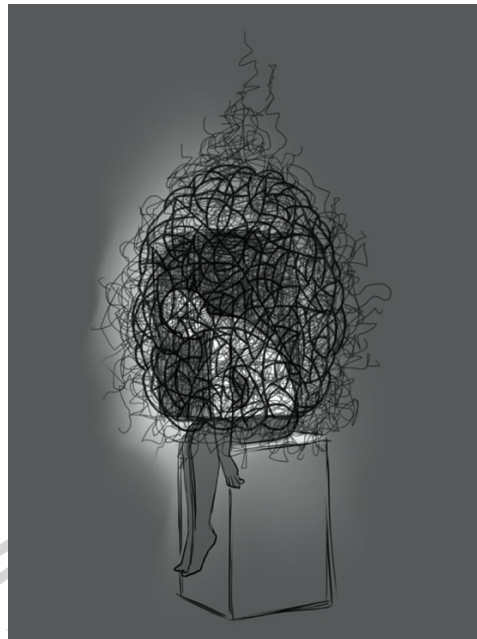
3.3 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

3.3.1 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1

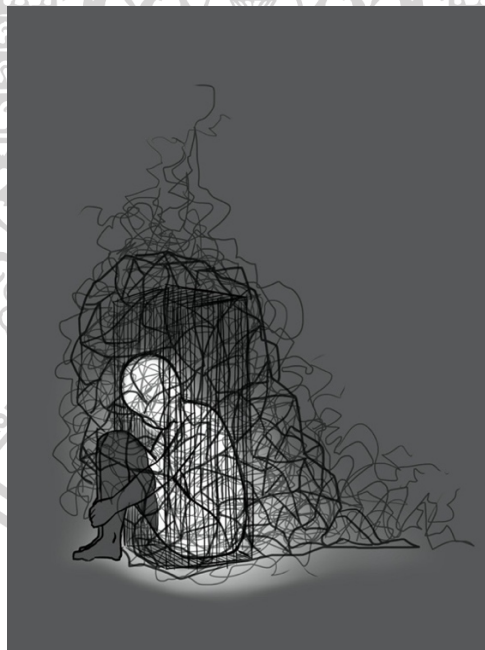


ภาพที่ 3.1 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ภาพที่ 1

ภาพร่างชิ้นที่ 1 นี้ข้าพเจ้าได้พยายามเปลี่ยนแปลงรูปทรง เพื่อให้แสดงลักษณะของช่วงวัยให้มากขึ้น โดยการใส่รูปทรงกายวิภาคของมนุษย์วัยเด็กเข้าไปในชิ้นงาน ซึ่งข้าพเจ้ายังคงกระบวนการสร้างสรรค์ไว้ชัดเจน ที่ใช้การครอบของกรงเหล็กไว้ แต่ได้ตัดรูปทรงขนาดใหญ่ออกไปเพื่อแสดงกายภาพของรูปทรงมนุษย์ได้ชัดเจน แต่ด้วยความที่ทำทางของรูปทรงมนุษย์ยังไม่ให้ความรู้สึกที่ตรงตามแนวคิดเท่าที่ควรจึงยังไม่สามารถสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงได้



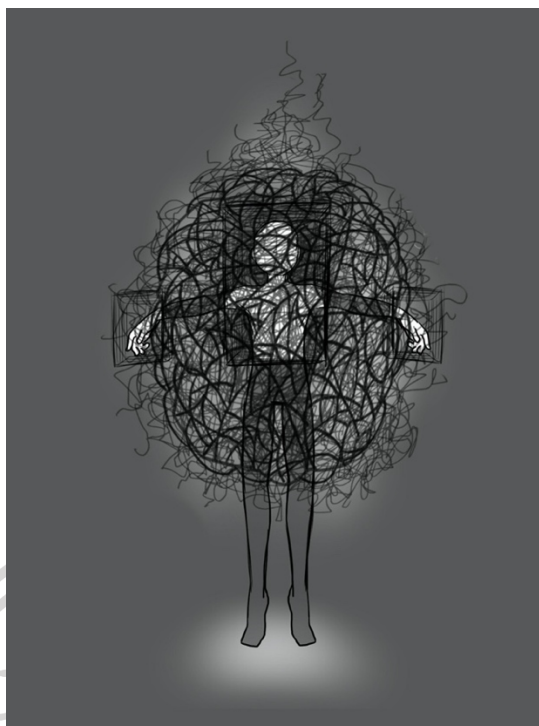
ภาพที่ 3.2 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ภาพที่ 2



ภาพที่ 3.3 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ภาพที่ 3

ภาพร่างสองชิ้นข้าพเจ้าพยายามแก้ไขลักษณะท่าทางของรูปทรงกายวิภาคของมนุษย์ ให้มีความสอดคล้องกับความรู้สึกที่อึดอัดและหดหู่มากขึ้น แต่ลักษณะท่าทางก็ยังไม่มีความสวยงามในรูปแบบของงานศิลปะ จึงทำให้ภาพร่างทั้งสองไม่ถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



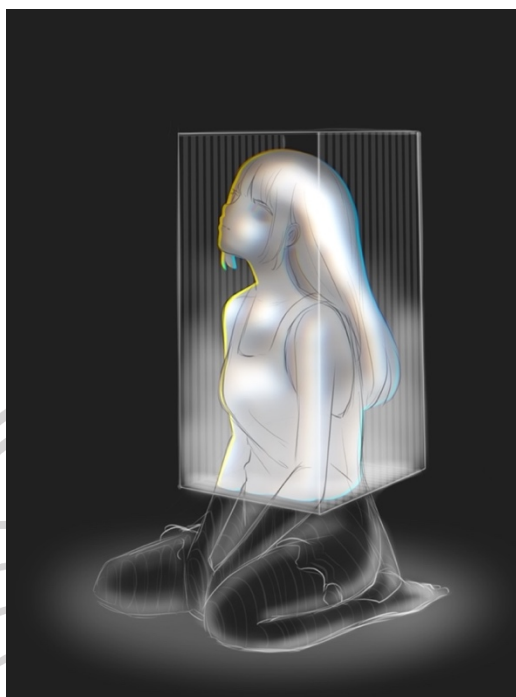
ภาพที่ 3.4 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 ภาพที่ 4

ในภาพร่างชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้ให้ท่าทางของกายวิภาคมนุษย์ในท่าการยืนเขย่งกางแขน เพื่อให้ความรู้สึกเหมือนถูกกระทำบางอย่าง และแสดงออกในลักษณะทรมาณอยู่ภายในกรงเหล็ก ซึ่งท่าทางนี้เป็นท่าทางที่ตรงกับข้าพเจ้ามากที่สุด จึงเลือกภาพร่างชิ้นนี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง

วิเคราะห์ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 นี้ข้าพเจ้าได้พยายามขยับรูปแบบของตัวผลงานให้มีความน่าสนใจมากขึ้น โดยการใช้รูปทรงกายวิภาคของมนุษย์ช่วงวัยเด็กในท่าทางหลากหลายออกไป ซึ่งการค้นหาท่าทางที่เหมาะสมจึงเป็นปัญหาที่มากที่สุดในการร่างผลงานชิ้นนี้

3.3.2 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 3.5 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 ภาพที่ 1

ภาพร่างชิ้นที่ 2 นี้เป็นภาพร่างที่ข้าพเจ้าได้เริ่มใส่สัญลักษณ์ทางเพศ ซึ่งเป็นเพศหญิงเพิ่มเข้ามาในชิ้นงานและลดทอนโครงสร้างภายนอกลง เพื่อให้สามารถเห็นถึงสัญลักษณ์ทางเพศที่ข้าพเจ้าต้องการสื่อออกมาให้ได้อย่างชัดเจนที่สุด ซึ่งในการที่ข้าพเจ้าเลือกเพศหญิงเพราะเพศหญิงสามารถสื่อถึงการถูกกดขี่ กดดันได้อย่างชัดเจนกว่าเพศชาย

วิเคราะห์ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 นี้ข้าพเจ้าได้ปรับปรุงจากผลงานที่ผ่านมาอย่างมาก ซึ่งข้าพเจ้าได้สังเกตเห็นถึงโครงสร้างที่เป็นเส้นโลหะที่ครอบอยู่ภายนอกนั้น ได้ทำลายผลงานด้านในจนทำให้ไร้ซึ่งจุดเด่นในจุดใดจุดหนึ่ง ข้าพเจ้าจึงเลือกใส่ความเป็นสัญลักษณ์ทางเพศเข้ามาเพื่อสร้างเป็นจุดเด่นที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และเพื่อสื่อถึงความหมายได้ง่าย

3.3.3 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3



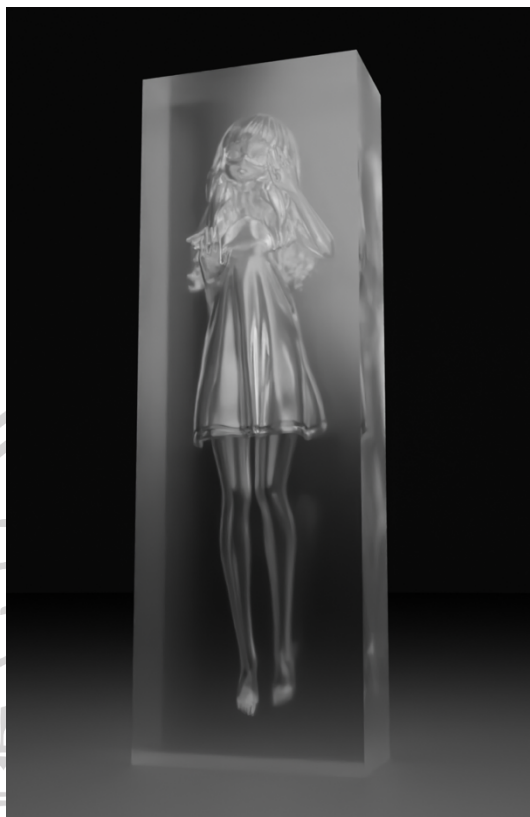
ภาพที่ 3.6 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3 ภาพที่ 1

ภาพร่างชิ้นที่ 3 ข้าพเจ้าต้องการแสดงถึงรูปทรงของร่างกาย เมื่ออยู่ในพื้นที่แคบและอัดอัดในพื้นที่กล่องสี่เหลี่ยม โดยข้าพเจ้าได้ลดขนาดของชิ้นงานลงเพื่อให้สามารถเห็นได้ถึงอริยาบทท่าทางภายในรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมได้อย่างครบถ้วน

วิเคราะห์ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3

ในภาพร่างผลงานชิ้นที่ผ่านมา ข้าพเจ้าได้สร้างหนึ่งชิ้นงานต่อหนึ่งท่าทางและความรู้สึก แต่ข้าพเจ้ามีต้องการที่จะแสดงท่าทางที่หลากหลายมากขึ้น จึงคิดลดขนาดผลงานลงเพื่อที่จะสามารถเพิ่มจำนวนได้มากยิ่งขึ้นตามที่ข้าพเจ้าต้องการ

3.3.4 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4



ภาพที่ 3.7 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 1

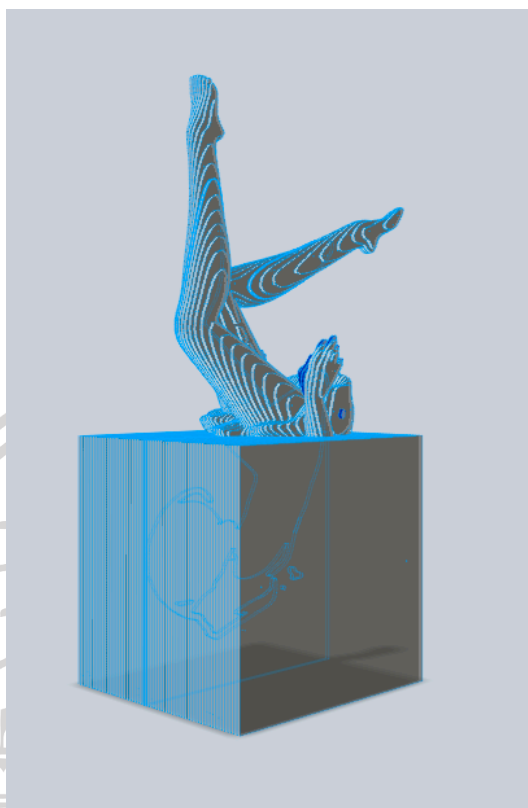
ภาพร่างชิ้นที่ 4 ข้าพเจ้ามีความต้องการเพิ่มรายละเอียดให้มากยิ่งขึ้น เพื่อเพิ่มความมีมิติในชิ้นงานและความสมจริงอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งข้าพเจ้าจึงเลือกที่จะเพิ่มขนาดของชิ้นงาน เพื่อที่จะสามารถแสดงถึงรายละเอียดได้อย่างชัดเจน

วิเคราะห์ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 เป็นภาพร่างที่ข้าพเจ้าแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับภาพร่างผลงานชิ้นที่ผ่านมา ซึ่งทุกชิ้นงานที่ผ่านมา นั้นยังคงขาดรายละเอียดที่ชัดเจนและความเป็นธรรมชาติ ข้าพเจ้าจึงพยายามสร้างขนาดที่เหมาะสมกับรายละเอียดเพื่อที่จะสามารถเห็นรายละเอียดนั้นได้อย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.5 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5



ภาพที่ 3.8 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5 ภาพที่ 1

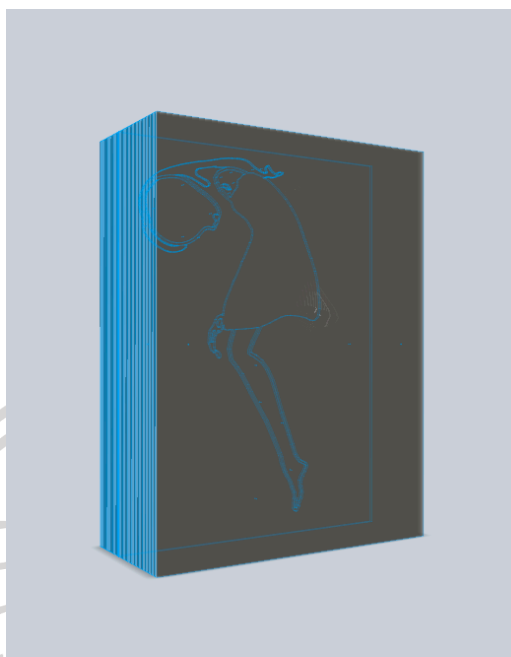
ภาพร่างชิ้นที่ 5 ข้าพเจ้ามีความต้องการที่จะลองเปลี่ยนรูปแบบของสีในชิ้นงาน ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้สีแดงเพื่อเพิ่มความสดใหม่เข้าไป และสร้างจุดเด่นในงานโดยใช้สีเขียวช่วย

วิเคราะห์ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5 เป็นภาพร่างที่ข้าพเจ้าอยากลองสิ่งที่แตกต่างกันออกไปจากชิ้นที่ผ่านมา โดยใช้สีเขียวเข้ามาช่วยในการเน้นจุดดึงดูดให้เด่นชัดมากยิ่งขึ้นต่างจากชิ้นอื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.6 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 6



ภาพที่ 3.9 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 6 ภาพที่ 1

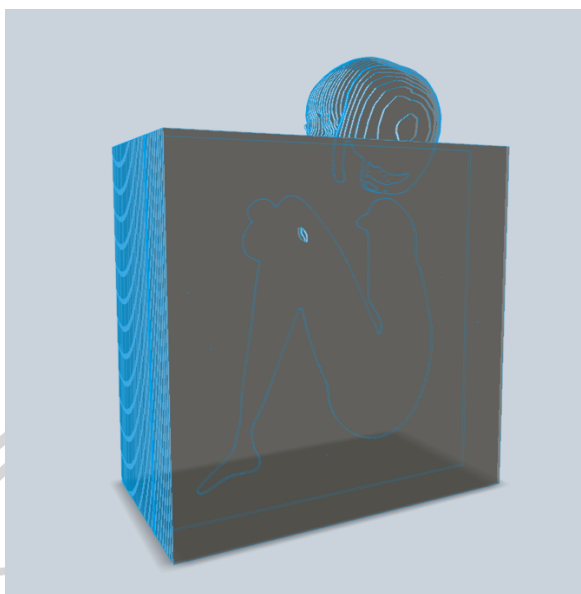
ภาพร่างชิ้นที่ 6 ข้าพเจ้ายังคงมีความต้องการที่จะลองเปลี่ยนรูปแบบของสีในชิ้นงาน ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้สีแดงที่มีความเข้มขึ้นไปอีกโทนเพื่อสร้างความแตกต่างในแต่ละชิ้นงาน

วิเคราะห์ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 6

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 6 เป็นภาพร่างที่ข้าพเจ้าแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับภาพร่างผลงานชิ้นที่ผ่านมา เนื่องขนาดที่เล็กลงจึงขาดรายละเอียดพอที่จะแสดงสีออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.7 ภาพร่างผลงานชั้นที่ 7



ภาพที่ 3.10 ภาพร่างผลงานชั้นที่ 7 ภาพที่ 1

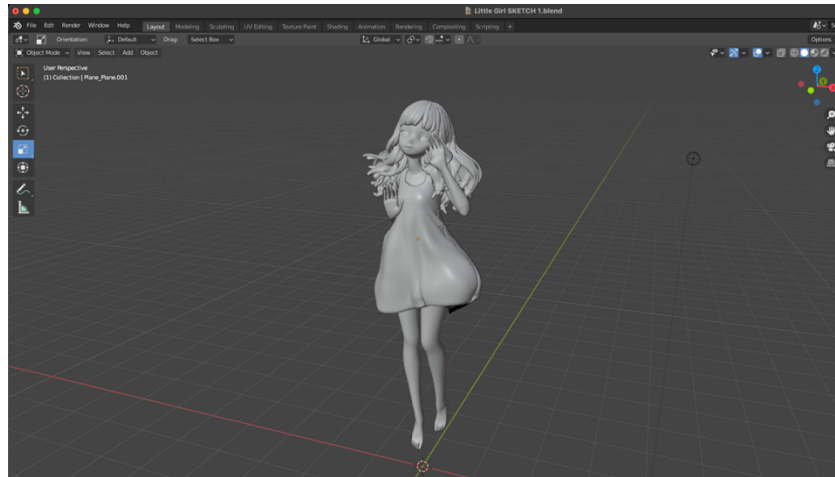
ภาพร่างชั้นที่ 7 ข้าพเจ้ามีความต้องการเพิ่มรายละเอียดให้มากยิ่งขึ้น เพื่อเพิ่มความมีมิติในชิ้นงานและความสมจริงอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งข้าพเจ้าจึงเลือกที่จะเพิ่มขนาดของชิ้นงาน เพื่อที่จะสามารถแสดงถึงรายละเอียดได้อย่างชัดเจน และพยายามเพิ่มเทคนิคใหม่เข้าไปในชิ้นนี้

วิเคราะห์ภาพร่างผลงานชั้นที่ 7

ภาพร่างผลงานชั้นที่ 7 เป็นภาพร่างที่ข้าพเจ้าต้องการเพิ่มสิ่งที่ข้าพเจ้าได้เรียนรู้มาจากชั้นที่ผ่านๆมา ใส่เข้ามาในชิ้นอย่างเต็มที่เพื่อแสดงผลออกมาให้ได้ดีที่สุดเท่าที่ข้าพเจ้าจะสามารถทำได้

3.4 การสร้างสรรค์ผลงาน

เริ่มสร้างโมเดลสามมิติจากคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Blender ในการกำหนดลักษณะ อารมณ์และท่าทางตามที่ข้าพเจ้าได้ร่างภาพเอาไว้ตามข้างต้น



ภาพที่ 3.11 ขบวนการสร้างงานสามมิติผ่านโปรแกรม Blender

เมื่อข้าพเจ้าได้สร้างโมเดลสามมิติเสร็จตามที่ต้องการ ขั้นตอนต่อไปเป็นการคำนวณขนาดของ ชิ้นงานลงไปบนกระดาษA4 เพื่อที่จะสามารถปรี้นลงบนกระดาษและประกอบเป็นผลงานชิ้นจริง



ภาพที่ 3.12 การคำนวณขนาดและแบ่งย่อยลงกระดาษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากปรี้นลงบนกระดาษเสร็จสิ้น ข้าพเจ้านำกระดาษที่ปรี้นไปติดเข้ากับแผ่นอะคริลิก (acrylic sheet) ที่เตรียมเอาไว้



ภาพที่ 3.13 ติดกระดาษเข้ากับแผ่นอะคริลิก

เมื่อการที่ติดกระดาษกับแผ่นอะคริลิก (acrylic sheet) แห่ง ขั้นตอนต่อไปเริ่มใช้คัตเตอร์ในการฉลุตามแบบที่ปรี้นออกมาจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้าพเจ้าจะพยายามฉลุตามเส้นรอบนอกของแบบเท่านั้น



ภาพที่ 3.14 อุปกรณ์ที่ใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.15 ภาพหลังจากฉลุสายเสร็จสิ้น

ขั้นตอนต่อมาข้าพเจ้านำแผ่นอะคริลิก (acrylic sheet) ที่ฉลุสายเสร็จนำไปพันแลคเกอร์แบบด้านลงบนแผ่นอะคริลิก (acrylic sheet) หลังจากรอให้แลคเกอร์แห้งครบทุกแผ่น ข้าพเจ้าจึงลอกกระดาษที่ติดกับแผ่นอะคริลิก (acrylic sheet) ออกทีละแผ่น และติดแผ่นอะคริลิก (acrylic sheet) เข้าด้วยกันโดยน้ำยาเชื่อมแผ่นอะคริลิก (acrylic sheet) โดยเฉพาะ



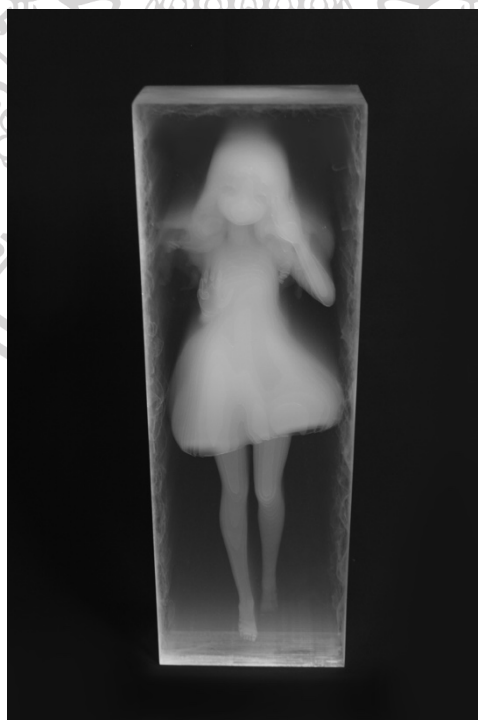
ภาพที่ 3.16 การลอกกระดาษออกจากแผ่นอะคริลิก (acrylic sheet)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.17 ขบวนการเชื่อมแผ่นอะคริลิก (acrylic sheet)

เมื่อเชื่อมแผ่นอะคริลิก (acrylic sheet) เข้าด้วยกันครบทุกแผ่น ข้าพเจ้านำชิ้นงานที่เสร็จแล้วไปขัดขอบให้เรียบเสมอกัน และพ่นแลคเกอร์แบบใสเพื่อทำให้ขอบของแผ่นอะคริลิก (acrylic sheet) ที่ขุ่นจากการขัดให้กลับมาใสเหมือนเดิม และสุดท้ายทำความสะอาดด้วยผ้าชุบน้ำ ถือเป็นอันเสร็จสิ้น



ภาพที่ 3.18 ภาพผลงานที่เสร็จสิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ “สภาวะรูปทรงของการบิดเบือน ภายใต้แรงกดดันทางสังคม” เป็นการพูดถึงปัญหาทางสังคมที่มีต่อจิตใจของผู้ถูกรักษา ซึ่งในทางความคิดของแต่ละบุคคล อาจไม่ใช่เรื่องที่ใหญ่โตมากมาย แต่สำหรับผู้ที่ถูกกระทำโดยตรงแล้วมีผลอย่างมากต่อการใช้ชีวิต ผลงานชุดนี้จึงต้องการสะท้อนให้เห็นถึงภาพของผู้ถูกรักษาออกมาเป็นรูปธรรม โดยการวิเคราะห์ผลงานเป็นการตรวจสอบและประเมินองค์ประกอบทางศิลปะ การนำเสนอเนื้อหาได้ตรงตามเป้าหมาย รวมไปถึงความรู้ความเข้าใจของข้าพเจ้า ในการแสดงออกทางทัศนศิลป์ในรูปแบบผลงาน ประติมากรรมสื่อผสม

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยภาพรวม

ผลงานประติมากรรมชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์โดยผ่านมุมมองความรู้สึกของผู้ถูกกลั่นแกล้งและรังแกจากสังคม นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานด้วยกระบวนการแสดงออกทางรูปแบบของประติมากรรมสื่อผสม โดยการสร้างสรรค์ผ่านเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ที่สร้างโมเดลสามมิติในรูปแบบของมนุษย์กึ่งสมจริง แสดงอารมณ์ผ่านท่าทาง สีหน้า และอัตลักษณ์ทางเพศ ซึ่งผสมผสานไปกับรูปทรงสี่เหลี่ยมที่ถูกกำหนดขนาดมาอย่างชัดเจนของแผ่นอะคริลิก (acrylic sheet) ที่มีความใสสะอาดตา โดยให้สอดคล้องกับเรื่องราวและเนื้อหา อารมณ์ ความรู้สึกที่ข้าพเจ้าต้องการภายในผลงานชุดนี้

4.2 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์นั้นเป็นการนำส่วนต่างๆ ในการสร้างงานศิลปะที่เรียกว่าทัศนธาตุมาผสมเข้าด้วยกัน ได้แก่ จุด เส้น สี น้ำหนัก รูปทรง แสงเงา และอื่นๆ โดยจัดออกมาให้เกิดขึ้นในความพอดีเหมาะสม จนกลายเป็นความงามของตัวผลงานศิลปะ ซึ่งความงามที่เกิดขึ้นอาจจะเกิดจากการรวมตัวของจุด การสานกันของเส้น การรวมกันของสีและบรรยากาศ กระทั่งการสอดคล้องกันของรูปทรง หรืออาจเป็นทุกทัศนธาตุมาผสมเข้าด้วยกัน องค์ประกอบศิลป์จึงมีส่วนสำคัญสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทั้งในด้านคุณค่าและความหมาย และสามารถใช้เป็นหลักการในการวิเคราะห์ผลงานศิลปะเพื่อส่งเสริมทางคุณค่าและให้ปรากฏความงามได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

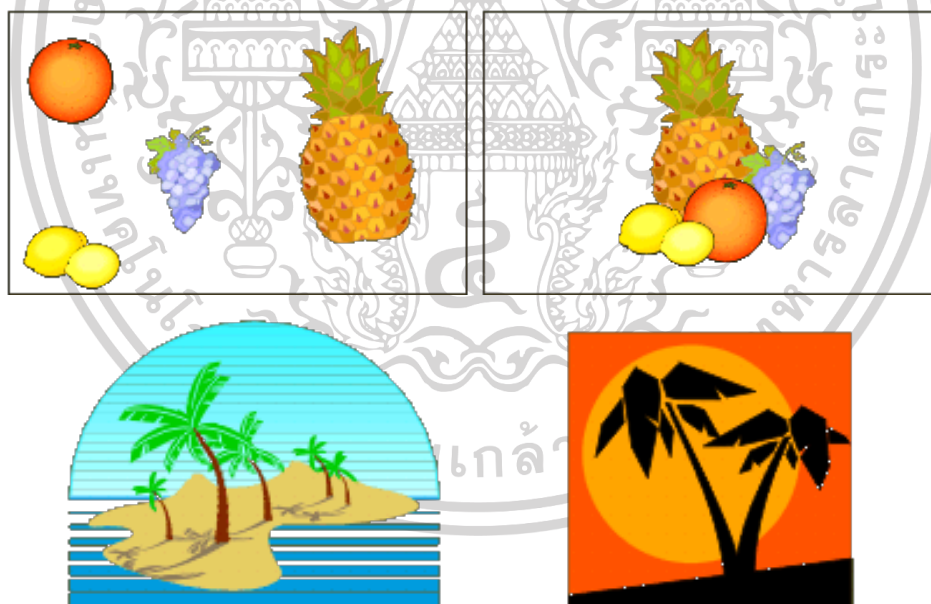
โดยในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้ามีทั้งหมด 6 ชิ้น ซึ่งจะวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุให้เกิดความละเอียดครบถ้วนตามหลักการ เพื่อให้สื่อความหมายและแสดงออกได้อย่างสมบูรณ์ ข้าพเจ้าได้กำหนดทัศนธาตุตามที่เกิดขึ้นในผลงานดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.1 เอกภาพ (Unity)

คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือ ความกลมกลืน กลมเกลียวเข้ากันได้ ความกลมกลืนและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ที่เกิดจาก การเชื่อมโยง สัมพันธ์กันของส่วนต่าง ๆ ในทางศิลปะ เอกภาพ คือ การรวมกันของส่วนประกอบย่อยต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ส่วนประกอบขั้นมูลฐานของศิลปะ เช่น รูปร่าง รูปทรง มาจัดเข้าด้วยกัน ให้แต่ละหน่วย ให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน มีความประสานกลมเกลียวอันหนึ่งอันเดียวกันเกิดเป็นผลรวมที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ เอกภาพ นับได้ว่ามีความสำคัญต่อ กระบวนการ สร้างสรรค์ งานศิลปะทุกสาขา โดยเฉพาะ ทัศนศิลป์ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นเบื้องต้นที่ผู้สร้างสรรค์ จะต้องสร้างการประสานหรือการจัดระเบียบ ของส่วนต่าง ๆ เพื่อผลรวม เป็นหนึ่ง ที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ ให้มีความรู้สึก เป็นหนึ่งเดียว (Oneness) เกิดขึ้นในมโนภาพ (Visual Image) มีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์เอกภาพในทางทัศนศิลป์ จำแนกออกได้ใน 2 แนวทางคือ เอกภาพทางด้านโครงสร้าง และเอกภาพทางด้านรูปแบบ และความคิด <http://www.trueplookpanya.com/new/asktrueplookpanya/questiondetail/2121> (สืบค้นเมื่อ 7 พฤศจิกายน 2564)

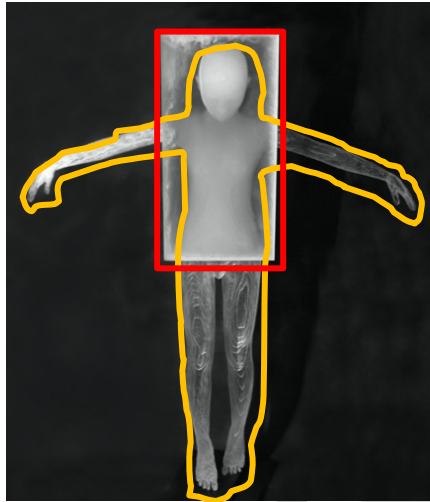


ภาพที่ 4.1 ตัวอย่าง เอกภาพ

ที่มา : http://119.46.166.126/self_all/selfaccess9/m3/553/lesson1/Page16.php

(สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 เอกภาพในความขัดแย้งของรูปทรง (ชั้นที่1)

เอกภาพในผลงานชิ้นที่ 1 นี้ แสดงให้เห็นถึงส่วนประกอบรูปทรงที่ทำให้เกิดเอกภาพในการขัดแย้งของรูปทรงที่แตกต่างกัน ซึ่งเกิดจากรูปทรงของมนุษย์ที่มีความโค้งมน (เส้นสีเหลือง) ขัดแย้งกับรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมที่ทำให้ความรู้สึกแข็งอย่างชัดเจน(เส้นสีแดง) แต่ด้วยความที่ใช้วัสดุเดียวกันจึงผนึกรวมกันเป็นเอกภาพได้



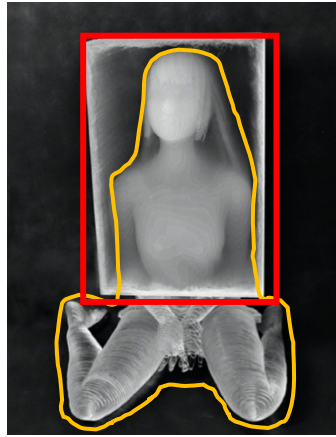
ภาพที่ 4.3 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม (ชั้นที่1)

และเอกภาพที่เกิดจากการซ้ำกันของรูปทรงในผลงานชิ้นที่ 31 เกิดขึ้นจากเทคนิคการซ้อนกันของแผ่นอะคริลิกเป็นชั้นๆ ซึ่งจะเป็นเทคนิคเดียวทั่วทั้งชิ้นงาน ทั้งในส่วน of รูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมและรูปทรงของมนุษย์ จึงเกิดเป็นเอกภาพเดียวกัน



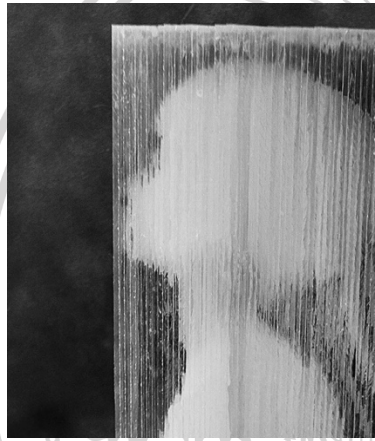
ภาพที่ 4.4 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงมนุษย์ (ชั้นที่1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



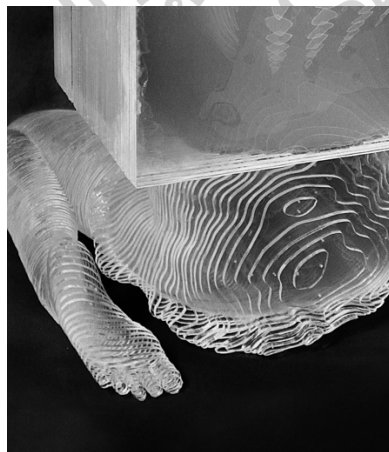
ภาพที่ 4.5 เอกภาพในความขัดแย้งของรูปทรง (ชั้นที่2)

เอกภาพในผลงานชั้นที่ 2 แสดงให้เห็นถึงส่วนประกอบรูปทรงที่ทำให้เกิดเอกภาพในการขัดแย้งของรูปทรงที่แตกต่างกัน ซึ่งเกิดจากรูปทรงของมนุษย์ที่มีความโค้งมน (ท่านั่ง) ขัดแย้งกับรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมที่ทำให้ความรู้สึกแข็งอย่างชัดเจน แต่ด้วยความที่ใช้วัสดุเดียวกัน จึงผนึกรวมเป็นเอกภาพได้



ภาพที่ 4.6 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม (ชั้นที่2)

และเอกภาพที่เกิดจากการซ้ำกันของรูปทรงในผลงานชั้นที่ 2 เกิดขึ้นจากเทคนิคการซ้อนกันของแผ่นอะคริลิกเป็นชั้นๆ ซึ่งจะเป็นเทคนิคเดียวทั่วทั้งชิ้นงาน ทั้งในส่วนของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมและรูปทรงของมนุษย์ที่อยู่ภายใน จึงเกิดเป็นเอกภาพเดียวกัน



ภาพที่ 4.7 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงมนุษย์ (ชั้นที่2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.8 เอกภาพในความขัดแย้งของรูปทรง (ชั้นที่3)

เอกภาพในผลงานชั้นที่ 3 นี้แสดงให้เห็นถึงส่วนประกอบรูปทรงที่ทำให้เกิดเอกภาพในการขัดแย้งของรูปทรงที่แตกต่างกัน ซึ่งเกิดจากรูปทรงของมนุษย์ที่มีความโค้งมน มีท่าทางบิดงอของลำตัวและแขน ขา ขัดแย้งกับรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมที่ทำให้ความรู้สึกแข็งอย่างชัดเจน แต่ด้วยความที่ใช้วัสดุเดียวกันจึงผนึกรวมกันเป็นเอกภาพได้



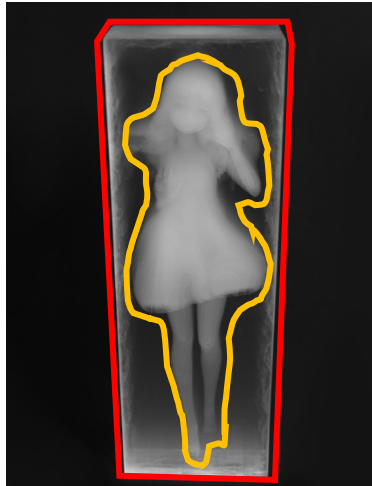
ภาพที่ 4.9 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม (ชั้นที่3)

และเอกภาพที่เกิดจากการซ้ำกันของรูปทรงในผลงานชั้นที่ 3 เกิดขึ้นจากเทคนิคการซ้อนกันของแผ่นอะคริลิกเป็นชั้นๆ ที่ถูกลบสีด้วยสีไม้ ให้กลายเป็นภาพของมนุษย์ ซึ่งจะเป็นเทคนิคเดียวทั่วทั้งชิ้นงาน ทั้งในส่วนจากรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมและรูปทรงของมนุษย์ จึงเกิดเป็นเอกภาพเดียวกัน



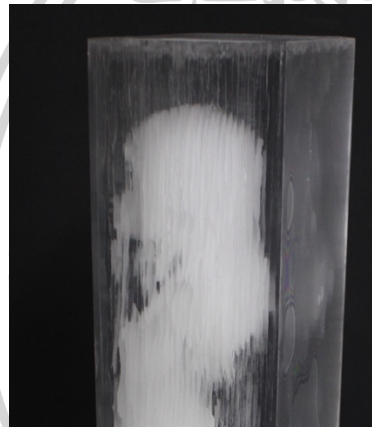
ภาพที่ 4.10 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงมนุษย์ (ชั้นที่3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.11 เอกภาพในความขัดแย้งของรูปทรง (ชั้นที่4)

เอกภาพในผลงานชั้นที่ 4 นี้ แสดงให้เห็นถึงส่วนประกอบรูปทรงที่ทำให้เกิดเอกภาพในการขัดแย้งของรูปทรงที่แตกต่างกัน ซึ่งเกิดจากรูปทรงของมนุษย์ที่มีความโค้งมนด้วยท่าทางการเดินของมนุษย์ ขัดแย้งกับรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมที่ให้ความรู้สึกแข็งอย่างชัดเจน แต่ด้วยความที่ใช้วัสดุเดียวกันจึงผนึกรวมกันเป็นเอกภาพได้



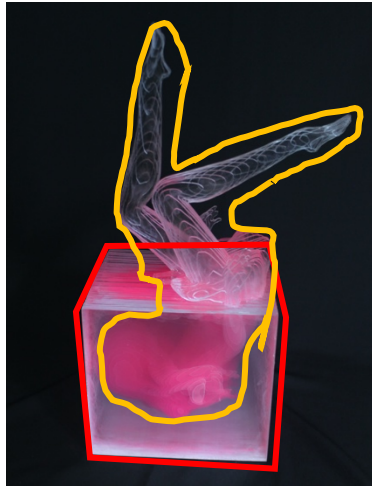
ภาพที่ 4.12 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม (ชั้นที่4)

และเอกภาพที่เกิดจากการซ้ำกันของรูปทรงในผลงานชั้นที่ 4 เกิดขึ้นจากเทคนิคการซ้อนกันของแผ่นอะคริลิกเป็นชั้นๆ ซึ่งจะเป็นเทคนิคเดียวทั่วทั้งชิ้นงาน ทั้งในส่วนของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมและรูปทรงของมนุษย์ จึงเกิดเป็นเอกภาพเดียวกัน



ภาพที่ 4.13 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงมนุษย์ (ชั้นที่4)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.14 เอกภาพในความขัดแย้งของรูปทรง (ชั้นที่5)



ภาพที่ 4.15 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม (ชั้นที่5)

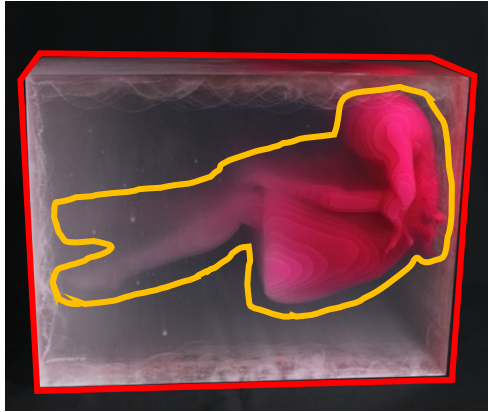


ภาพที่ 4.16 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงมนุษย์ (ชั้นที่5)

เอกภาพในผลงานชั้นที่ 5 นี้ แสดงให้เห็นถึงส่วนประกอบรูปทรงที่ทำให้เกิดเอกภาพในการขัดแย้งของรูปทรงที่แตกต่างกัน ซึ่งเกิดจากรูปทรงของมนุษย์ที่มีความโค้งมน มีท่าทางขาที่ยกและงอ ขัดแย้งกับรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมที่ให้ความรู้สึกระเบิดอย่างชัดเจน แต่ด้วยความที่ใช้วัสดุเดียวกันจึงผนึกรวมกันเป็นเอกภาพได้

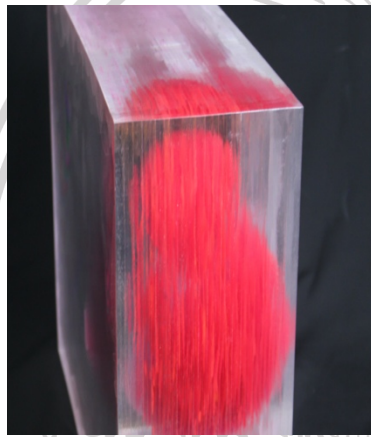
และเอกภาพที่เกิดจากการซ้ำกันของรูปทรงในผลงานชั้นที่ 5 เกิดขึ้นจากเทคนิคการซ้อนกันของแผ่นอะคริลิกเป็นชั้นๆ และแต่งเติมสีส้น ซึ่งจะเป็นเทคนิคเดียวทั่วทั้งชิ้นงาน ทั้งในส่วนของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมและรูปทรงของมนุษย์ จึงเกิดเป็นเอกภาพเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.17 เอกภาพในความขัดแย้งของรูปทรง (ชั้นที่6)

เอกภาพในผลงานชั้นที่ 5 นี้แสดงให้เห็นถึงส่วนประกอบรูปทรงที่ทำให้เกิดเอกภาพในการขัดแย้งของรูปทรงที่แตกต่างกัน ซึ่งเกิดจากรูปทรงของมนุษย์ที่ขดงอตัว ขัดแย้งกับรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมที่ให้ความรู้สึกแข็งอย่างชัดเจน แต่ด้วยความที่ใช้วัสดุเดียวกันจึงผนึกรวมกันเป็นเอกภาพได้



ภาพที่ 4.18 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม (ชั้นที่6)

และเอกภาพที่เกิดจากการซ้ำกันของรูปทรงในผลงานชั้นที่ 5 เกิดขึ้นจากเทคนิคการซ้อนกันของแผ่นอะคริลิกเป็นชั้นๆ ถูกกลสีให้กลายเป็นภาพของมนุษย์อย่างชัดเจน ซึ่งจะเป็นเทคนิคเดียวทั่วทั้งชิ้นงานทั้งในส่วนของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมและรูปทรงของมนุษย์ จึงเกิดเป็นเอกภาพเดียวกัน



ภาพที่ 4.19 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงมนุษย์ (ชั้นที่6)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.20 เอกภาพในความขัดแย้งของรูปทรง (ชั้นที่7)



ภาพที่ 4.21 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม (ชั้นที่7)



ภาพที่ 4.22 เอกภาพในการซ้ำของรูปทรงมนุษย์ (ชั้นที่7)

เอกภาพในผลงานชั้นที่ 7 นี้แสดงให้เห็นถึงส่วนประกอบรูปทรงที่ทำให้เกิดเอกภาพในการขัดแย้งของรูปทรงที่แตกต่างกัน ซึ่งเกิดจากรูปทรงของมนุษย์ที่มีความโค้งมน (ท่าทางนั่งกอดเข่า) ขัดแย้งกับรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมที่ให้ความรู้สึกแข็งอย่างชัดเจน แต่ด้วยความที่ใช้วัสดุเดียวกันจึงผนึกรวมกันเป็นเอกภาพได้

และเอกภาพที่เกิดจากการซ้ำกันของรูปทรงในผลงานชั้นที่ 7 เกิดขึ้นจากเทคนิคการซ้อนกันของแผ่นอะคริลิกเป็นชั้นๆ ซึ่งจะเป็นเทคนิคเดียวทั่วทั้งชิ้นงาน ทั้งในส่วนของรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมและรูปทรงของมนุษย์ภายใน จึงเกิดเป็นเอกภาพเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 ดุลยภาพ (Balance)

ความสมดุล หรือ ดุลยภาพ (Balance) หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของ ส่วนต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงใน งานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ในธรรมชาตินั้น ทุกสิ่งสิ่งของที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน ฉะนั้น ในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่บางส่วนหนักไป แ่น่นไป หรือ เบา บางไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความ รู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม ดุลยภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะ คือ

1. ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล ๆ

2. ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่ เหมือนกันใช้ องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกันแต่มีความสมดุลกัน

<https://sites.google.com/site/artelements22042101/> (สืบค้นเมื่อ 7 พฤศจิกายน 2564)

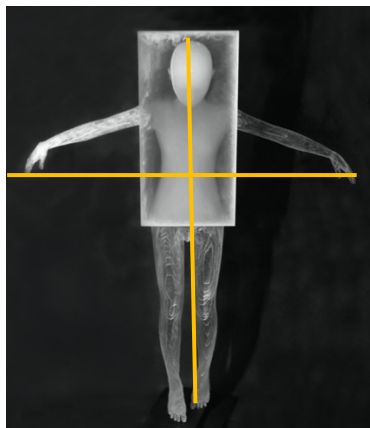


ภาพที่ 4.23 ตัวอย่าง ดุลยภาพ

ที่มา : <https://patsudabbcit58.wordpress.com>

(สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2564)

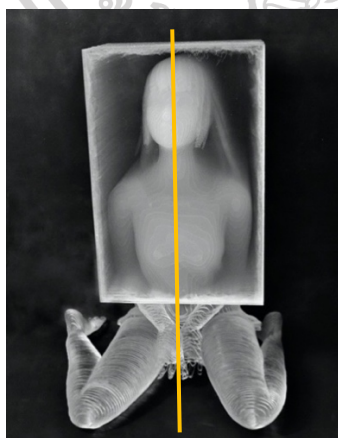
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.24 การแสดงตุลยภาพ (ขั้นที่1)



ภาพที่ 4.25 การแสดงตุลยภาพในงานประติมากรรม (ขั้นที่1)



ภาพที่ 4.26 การแสดงตุลยภาพ (ขั้นที่2)

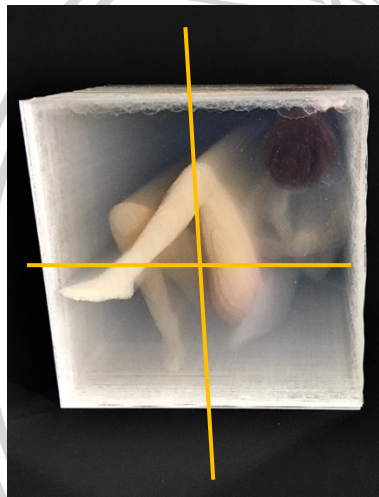
ในผลงานขั้นที่ 1 มีการจัดองค์ประกอบตุลยภาพแบบสมมาตร ซึ่งผลงานมีการแสดงถึงสรีระของรูปทรงมนุษย์ที่มีความสมมาตรภายในตัวของรูปทรงเอง และด้วยท่าทางของรูปทรงที่ถูกจัดให้ที่คล้ายกันทั้งสองด้าน ทำให้สามารถถ่วงดุลกันอย่างเท่าเทียมกัน

ซึ่งในการจัดท่าทางนั้นสอดคล้องกันกับเรื่องการถ่ายเทน้ำหนักในงานประติมากรรม โดยเป็นไปตามหลักของการทรงตัวของสรีระมนุษย์ จึงสามารถถ่ายเทน้ำหนักได้อย่างเหมาะสม และสามารถทรงตัวอยู่ได้อย่างมั่นคง

ในผลงานขั้นที่ 2 มีการจัดองค์ประกอบตุลยภาพแบบสมมาตร ซึ่งผลงานมีการแสดงถึงสรีระของรูปทรงมนุษย์ที่มีความสมมาตรภายในตัวของรูปทรงเอง และด้วยท่าทางของรูปทรงที่ถูกจัดให้ที่คล้ายกันทั้งสองด้าน ทำให้สามารถถ่วงดุลกันอย่างเท่าเทียมกันแม้มีการเปลี่ยนท่าทางเป็นนั่ง



ภาพที่ 4.27 การแสดงดุษฎีภาพในงานประติมากรรม (ชั้นที่2)



ภาพที่ 4.28 การแสดงดุษฎีภาพ (ชั้นที่3)



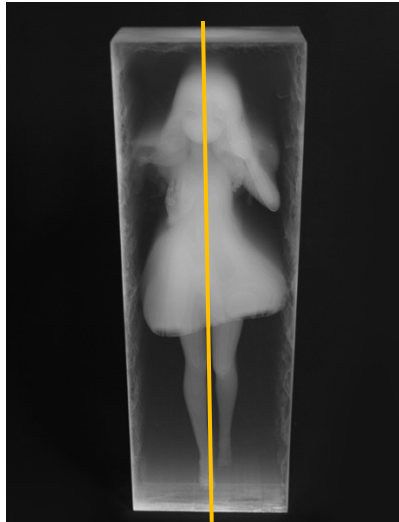
ภาพที่ 4.29 การแสดงดุษฎีภาพในงานประติมากรรม (ชั้นที่3)

ซึ่งในการจัดทำทางนั้น สอดคล้องกันกับเรื่องการถ่ายเท น้ำหนักในงานประติมากรรม โดยเป็นไปตามหลักของการทรงตัวของ สรีระมนุษย์ จึงสามารถถ่ายเท น้ำหนักได้อย่างเหมาะสม และสามารถทรงตัวอยู่ได้อย่างมั่นคง

ในผลงานชั้นที่ 3 มีการจัด องค์ประกอบดุษฎีภาพแบบสมมาตร ซึ่งได้แสดงจากรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม จัตุรัสที่เท่ากันในทุกด้าน โดยครอบ รายละเอียดของผลงานที่เป็นรูปทรง สรีระมนุษย์เอาไว้ จึงไม่มีผลกับ องค์ประกอบด้านดุษฎีภาพโดยรวม ของชิ้นงาน

ด้วยรูปทรงที่เป็นรูปแบบ ตายตัว ซึ่งมีพื้นที่ในการรับถ่ายเท น้ำหนักในงานประติมากรรมได้เป็น อย่างดี จึงสามารถถ่ายเทน้ำหนักได้ อย่างเหมาะสม และสามารถตั้งอยู่ได้ อย่างมั่นคง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



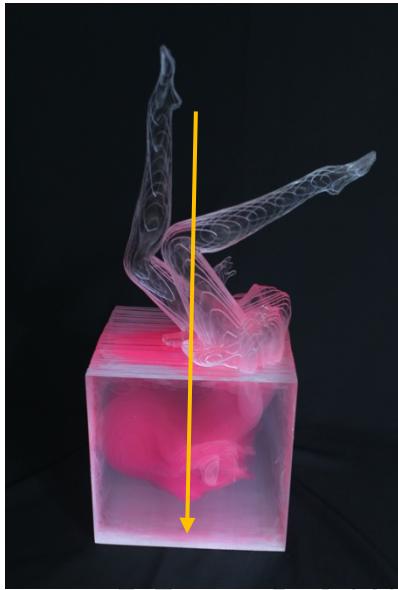
ภาพที่ 4.30 การแสดงตุลยภาพ (ชั้นที่4)



ภาพที่ 4.31 การแสดงตุลยภาพในงานประติมากรรม (ชั้นที่4)

ในผลงานชั้นที่ 4 มีการจัดองค์ประกอบตุลยภาพแบบสมมาตร ซึ่งได้แสดงจากรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่เท่ากันในทุกด้าน โดยครอปรายละเอียดของผลงานที่เป็นรูปทรงสตรีระมณุษย์เอาไว้ จึงไม่มีผลกับองค์ประกอบด้านตุลยภาพโดยรวมของชิ้นงาน

ด้วยรูปทรงที่เป็นรูปแบบตายตัว ซึ่งมีพื้นที่ในการรับถ่ายเทน้ำหนักในงานประติมากรรมได้เป็นอย่างดี จึงสามารถถ่ายเทน้ำหนักได้อย่างเหมาะสม และสามารถตั้งอยู่ได้อย่างมั่นคง



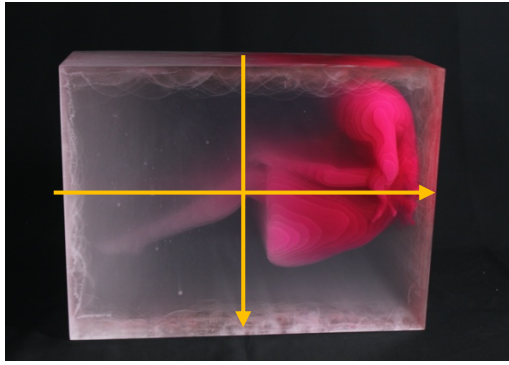
ภาพที่ 4.32 การแสดงดูลายภาพ (ชั้นที่5)



ภาพที่ 4.33 การแสดงดูลายภาพในงานประติมากรรม (ชั้นที่5)

ในผลงานชั้นที่ 5 มีการจัดองค์ประกอบดูลายภาพแบบสมมาตร ซึ่งผลงานมีการแสดงถึงสรีระของรูปทรงมนุษย์ที่มีความสมมาตรภายในตัวของรูปทรงเอง และด้วยท่าทางของรูปทรงที่ถูกจัดให้มีความสมส่วนและสวยงาม จึงทำให้สามารถถ่วงดุลกันอย่างเท่าเทียมกัน

ด้วยรูปทรงที่เป็นรูปแบบตายตัว ซึ่งมีพื้นที่ในการรับถ่ายเทน้ำหนักในงานประติมากรรมได้เป็นอย่างดี จึงสามารถถ่ายเทน้ำหนักได้อย่างเหมาะสม และสามารถตั้งอยู่ได้อย่างมั่นคง



ภาพที่ 4.34 การแสดงดูลายภาพ (ชิ้นที่6)

ในผลงานชิ้นที่ 6 มีการจัดองค์ประกอบดูลายภาพแบบสมมาตร ซึ่งได้แสดงจากรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่เท่ากันในทุกด้าน โดยครอบรายละเอียดของผลงานที่เป็นรูปทรงสรีระมนุษย์เอาไว้ จึงไม่มีผลกับองค์ประกอบด้านดูลายภาพโดยรวมของชิ้นงาน



ภาพที่ 4.35 การแสดงดูลายภาพในงานประติมากรรม (ชิ้นที่6)

ด้วยรูปทรงที่เป็นรูปแบบตายตัว ซึ่งมีพื้นที่ในการรับถ่ายเทน้ำหนักในงานประติมากรรมได้เป็นอย่างดี จึงสามารถถ่ายเทน้ำหนักได้อย่างเหมาะสม และสามารถตั้งอยู่ได้อย่างมั่นคง



ภาพที่ 4.36 การแสดงตุลยภาพ (ชั้นที่7)

ในผลงานชั้นที่ 7 มีการจัดองค์ประกอบตุลยภาพแบบสมมาตร ซึ่งได้แสดงจากรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่เท่ากันในทุกด้าน โดยครอบรายละเอียดของผลงานที่เป็นรูปทรงสตรีระมณุษย์เอาไว้ ซึ่งมีส่วนของรายละเอียดยื่นออกมาเล็กน้อย และอยู่ในจุดที่สมมาตร

ด้วยรูปทรงที่เป็นรูปแบบตายตัว ซึ่งมีพื้นที่ในการรับถ่ายเทน้ำหนักในงานประติมากรรมได้เป็นอย่างดี จึงสามารถถ่ายเทน้ำหนักได้อย่างเหมาะสม และสามารถตั้งอยู่ได้อย่างมั่นคง

4.2.3 การเน้น (Emphasis)

การเน้น (Emphasis) หมายถึง การกระทำที่เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมีส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง ที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ๆ เป็นประธานอยู่ ถ้าส่วนนั้นๆ อยู่ปะปนกับส่วนอื่น ๆ และมีลักษณะเหมือน ๆ กัน ก็อาจถูกกลืน หรือ ถูกส่วนอื่น ๆ ที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบัง หรือแย่งความสำคัญ ความน่าสนใจไปเสีย งานที่ไม่มีจุดสนใจ หรือประธาน จะทำให้ดูน่าเบื่อ เหมือนกับลวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกันโดยปราศจากความหมาย หรือเรื่องราวที่น่าสนใจ ดังนั้นส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้น ให้เห็นเด่นชัดขึ้นมา เป็นพิเศษกว่าส่วนอื่น ๆ ซึ่งจะช่วยให้ผลงานมีความงามสมบูรณ์ ลงตัว และน่าสนใจมากขึ้น การเน้นจุดสนใจสามารถทำได้ 3 วิธี คือ

1. การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากส่วนอื่นๆ ของงาน จะเป็นจุดสนใจ ดังนั้น การใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะ แตกต่าง หรือขัดแย้งกับส่วนอื่น ก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้
2. การเน้นด้วยการอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยก ออกไปจากส่วนอื่น ๆ ของภาพ หรือกลุ่มของมัน สิ่งนั้นก็จะเป็นจุดสนใจ เพราะเมื่อ แยกออกไปแล้วก็จะเกิดความสำคัญขึ้นมา
3. การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) เมื่อองค์ประกอบอื่น ๆ ชี้นำมายังจุดใด ๆ จุดนั้นก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมา และการจัดวางตำแหน่งที่ เหมาะสม ก็สามารถทำให้จุดนั้นเป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกัน

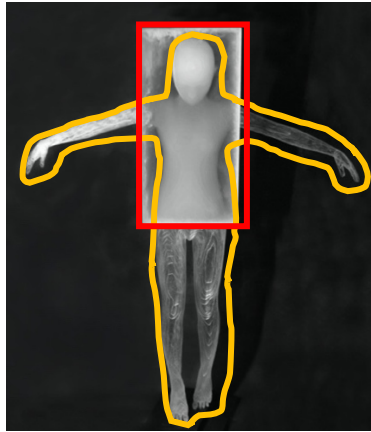


ภาพที่ 4.37 ตัวอย่าง ดุลภาพ

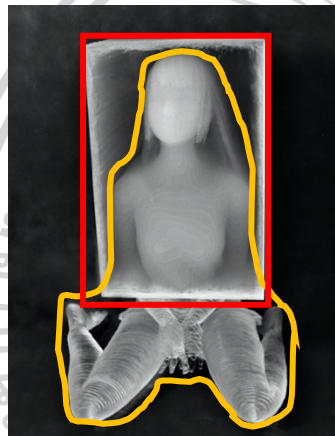
ที่มา : <https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20/emphasis/>

(สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.38 แสดงเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (ขั้นที่1)



ภาพที่ 4.39 แสดงเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (ขั้นที่2)

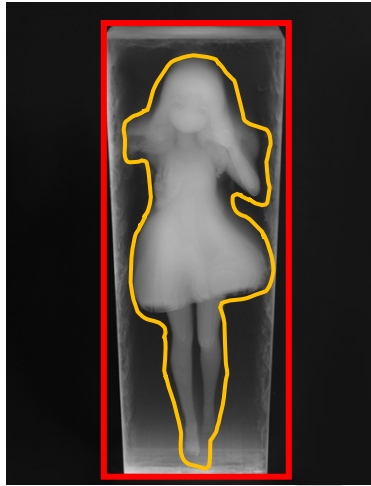


ภาพที่ 4.40 แสดงเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (ขั้นที่3)

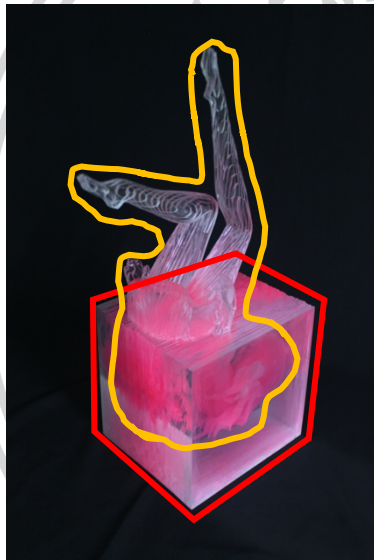
ในผลงานขั้นที่ 1 เป็นการเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) ซึ่งเกิดจากการตัดกันของรูปทรงที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง ระหว่างรูปทรงสี่เหลี่ยมของมนุษย์ที่ยืนกางแขนและรูปทรงเลขาคณิตอย่างรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม โดยที่มุ่งเน้นให้จุดเด่นนั้นเกิดขึ้นด้านในกล่อง

ในผลงานขั้นที่ 2 เป็นการเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) ซึ่งเกิดจากการตัดกันของรูปทรงที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง ระหว่างรูปทรงสี่เหลี่ยมของมนุษย์ที่กำลังนั่งและรูปทรงเลขาคณิตอย่างรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม โดยที่มุ่งเน้นให้จุดเด่นนั้นเกิดขึ้นด้านในกล่อง

ในผลงานขั้นที่ 3 เป็นการเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) ซึ่งเกิดจากการตัดกันของรูปทรงที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง ระหว่างรูปทรงสี่เหลี่ยมของมนุษย์และรูปทรงเลขาคณิตอย่างรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม โดยที่มุ่งเน้นให้จุดเด่นนั้นเกิดขึ้นภายในกล่อง



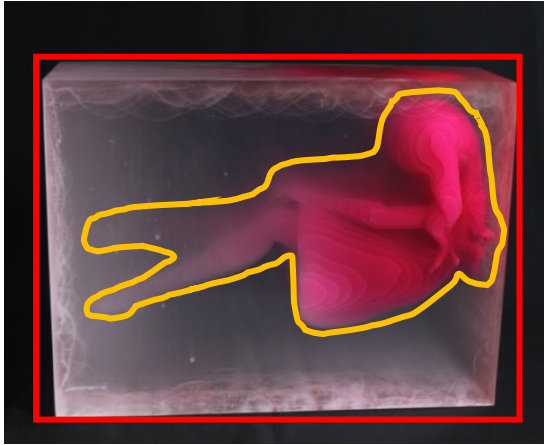
ภาพที่ 4.41 แสดงเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (ชิ้นที่4)



ภาพที่ 4.42 แสดงเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (ชิ้นที่5)

ในผลงานชิ้นที่ 4 เป็นการเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) ซึ่งเกิดจากการตัดกันของรูปทรงที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง ระหว่างรูปทรงสรีระของมนุษย์และรูปทรงเรขาคณิตอย่างรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม โดยที่มุ่งเน้นให้จุดเด่นนั้นเกิดขึ้นภายในกล่องเป็นหลัก

ในผลงานชิ้นที่ 5 เป็นการเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) ซึ่งเกิดจากการตัดกันของรูปทรงที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง ระหว่างรูปทรงสรีระของมนุษย์และรูปทรงเรขาคณิตอย่างรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม โดยที่มุ่งเน้นให้จุดเด่นนั้นเกิดขึ้นด้านในกล่องเป็นหลัก และเน้นเพิ่มจุดสนใจด้วยสีแดงเรืองแสง เพื่อให้เป็นจุดเด่นอย่างชัดเจน



ภาพที่ 4.43 แสดงเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (ขั้นที่6)

ในผลงานขั้นที่ 6 เป็นการเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) ซึ่งเกิดจากการตัดกันของรูปทรงที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง ระหว่างรูปทรงสี่เหลี่ยมของมนุษย์และรูปทรงเลขาคณิตอย่างรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม โดยที่มุ่งเน้นให้จุดเด่นนั้นเกิดขึ้นด้านในกล่องเป็นหลัก และเน้นเพิ่มจุดสนใจรูปร่างด้วยสีแดงเรืองแสง เพื่อให้เป็นจุดเด่นอย่างชัดเจน



ภาพที่ 4.44 แสดงเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (ขั้นที่7)

ในผลงานขั้นที่ 7 เป็นการเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) ซึ่งเกิดจากการตัดกันของรูปทรงที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง ระหว่างรูปทรงสี่เหลี่ยมของมนุษย์และรูปทรงเลขาคณิตอย่างรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม โดยที่มุ่งเน้นให้จุดเด่นนั้นเกิดขึ้นด้านในกล่องเป็นหลัก และจุดเด่นด้านนอกเป็นจุดเด่นที่รองลงมา

4.3 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุคือ ส่วนประกอบต่างๆที่สำคัญ มองเห็นในงานศิลปะหรืองานทัศนศิลป์ เช่น จุด (Dot) เส้น(Line) สี(Colors) แสงเงา(Light and Shadow) รูปร่าง(Shape) รูปทรง(Form) พื้นผิว (Texture) เป็นต้น เราสามารถนำส่วนประกอบที่กล่าวมานี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะได้อย่าง หลากหลาย (http://ruksinrspa.blogspot.com/2010/09/blog-post_4703.html , Online , 2019)

4.3.1 เส้น (Lines)

เส้นเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานรูปลักษณะของเส้นสามารถแสดงให้เกิดความหมายของภาพและให้ความรู้สึกได้ด้วยทั้งตัวของมันเองและด้วยการสร้างรูปทรงต่างๆ

4.3.2 รูปทรง (Forms)

รูปทรงคือ รูปที่มีลักษณะเป็น 3 มิติ มีส่วนกว้าง ส่วนยาว คุณลักษณะที่เห็นได้ชัดของรูปทรงคือมี ลักษณะความเป็นมวล (Mass) รูปทรงส่วนประกอบเป็นลักษณะของวัสดุอาคารและสิ่งปลูกสร้างของบ้านเมือง ซึ่งเกิดจากส่วนประกอบของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

4.3.3 พื้นผิว (Textures)

ลักษณะพื้นผิวคือ บริเวณผิวรอบนอกที่ปรากฏให้เห็นนั้นเป็นวัสดุโลหะซึ่งเกิดการกัดกร่อนความ การเวลารับรู้ด้วยการสัมผัสทางตาและมือสัมผัสก่อให้เกิดความรู้สึกในลักษณะต่างกัน เช่น หยาบ ละเอียด มันวาว ด้าน และขรุขระ

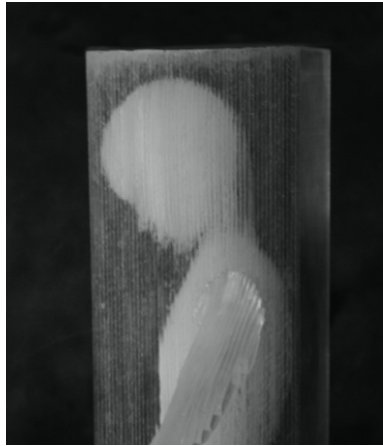
4.3.4 สี (Color)

สีคือทัศนธาตุอย่างหนึ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะค่อนข้างจะมีความโดดเด่นและใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยจะทำให้ผลงานมีความสวยงามช่วยสร้างบรรยากาศให้มีความ สมจริงเด่นชัดและน่าสนใจมากขึ้น

4.3.5 น้ำหนัก (Value)

น้ำหนักอ่อน - แก่ ในงานทัศนศิลป์หมายถึง ปริมาณความเข้ม ความอ่อนของสีและแสงเงาตาม การรับรู้ด้วยการมองเห็น ค่าของความ เข้ม อ่อน แก่ ของสีและแสงเงาทำให้เกิดระยะความคมชัดของ น้ำหนักมาจากแสงสว่างที่กระทบวัตถุ ปรากฏบนรูปทรงของวัตถุ ในงานศิลปะส่วนนี้ช่วยสร้างงานให้ ดูโดดเด่นด้วยมิติทางระยะ ความรู้สึก และมิติลงตาได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



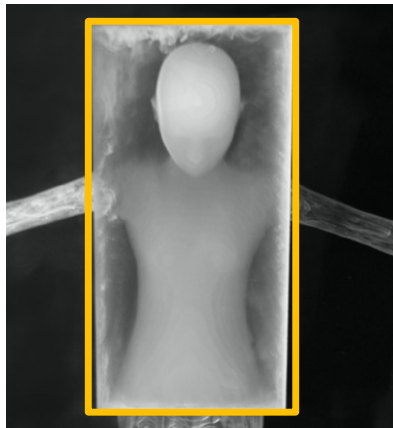
ภาพที่ 4.45 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 1 (ชั้นที่1)



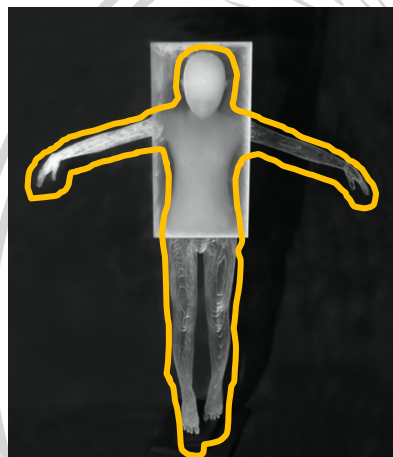
ภาพที่ 4.46 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 2 (ชั้นที่1)

เส้นในผลงานชั้นที่ 1 เป็นเส้นที่เกิดขึ้นจากการทับซ้อนของแผ่นอะคริลิก เป็นเทคนิคที่ใช้การทับซ้อนเพื่อทำให้เกิดรูปทรงขึ้นตามความหนาของแผ่นอะคริลิก โดยถูกกำหนดรูปแบบจากคอมพิวเตอร์ ที่เป็นการทับซ้อนกันในรูปแบบชั้นบันได และถูกจำกัดไว้ด้วยโมเดลสามมิติที่ได้ออกแบบไว้

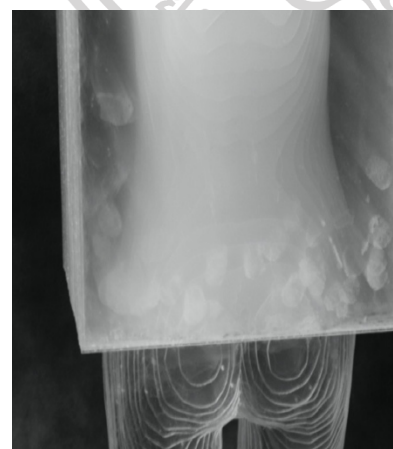
ด้วยขบวนการสร้างทำให้เกิดเส้นรอบวงตามชั้นของความหนา ไปทั่วทั้งผลงาน



ภาพที่ 4.47 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 1 (ชั้นที่1)



ภาพที่ 4.48 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 2 (ชั้นที่1)



ภาพที่ 4.49 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว (ชั้นที่1)

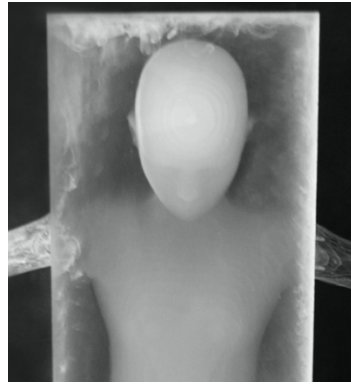
รูปทรงที่เกิดขึ้นภายในผลงาน
ชั้นที่ 1 ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วน
ด้วยกัน

โดยส่วนแรกเป็นรูปทรงเลขาคณิตที่เป็นรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม ซึ่งถูกกำหนดให้ครอบรูปทรงของในส่วนที่สองที่เป็นรูปทรงสตรีระมนุษย์เอาไว้ เป็นวัตถุประสงค์เพื่อนำให้ผลงานมีจุดเด่นอย่างชัดเจนและ สื่อความรู้สึกได้

และในส่วนที่สองเป็นรูปทรงของสตรีระมนุษย์ที่ถูกจัดทำทางให้สอดคล้องกับความรู้สึกที่แข็งแกร่งของรูปทรงเลขาคณิต เพื่อให้เกิดเป็นความรู้สึกที่ไม่มั่นคงและหนัก

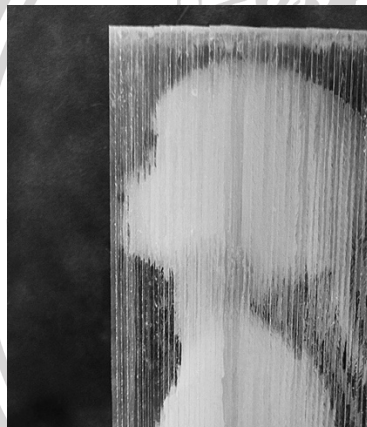
ลักษณะพื้นผิวผลงานชั้นที่ 1 ทุกส่วนจะมีพื้นผิวที่เรียบลื่นเนื่องจากใช้วัสดุที่เป็นแผ่นอะคริลิกทั้งหมด ซึ่งข้าพเจ้ามีความต้องการให้เกิดการสะท้อนแสงและเรืองแสงเมื่อถูกกับแสงโดยตรง เพื่อแสดงออกทางความรู้สึกที่เกี่ยวกับความสวยงามและเปราะบาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



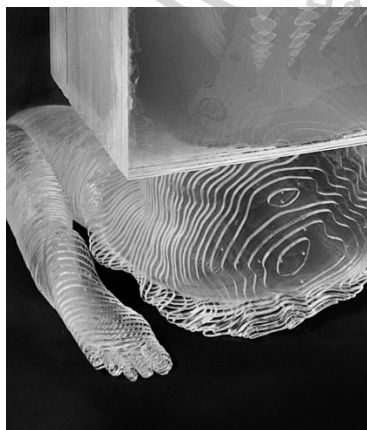
ภาพที่ 4.50 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีและน้ำหนัก (ขั้นที่1)

ผลงานขั้นที่ 1 นี้โดยส่วนใหญ่แล้วไม่มีสี เนื่องจากวัสดุที่เป็นอะคริลิกใสโปร่งแสงและไม่มีสี ซึ่งสีที่เกิดขึ้นภายในชิ้นงานนี้เกิดขึ้นจากการทำให้ขุ่นโดยการฟ่นแลคเกอร์แบบด้านลงบนแผ่นอะคริลิก เมื่อใช้เทคนิคการซ้อนทับกันจึงทำให้เกิดเป็นสีขาวขึ้นภายในชิ้นงาน และน้ำหนักที่เกิดภายในชิ้นนั้นเกิดจากความลึกของการซ้อนทับกัน จนเป็นความตื้นลึกขึ้น



ภาพที่ 4.51 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 1 (ขั้นที่2)

เส้นในผลงานขั้นที่ 2 เป็นเส้นที่เกิดขึ้นจากการทับซ้อนของแผ่นอะคริลิก เป็นเทคนิคที่ใช้การทับซ้อนเพื่อทำให้เกิดรูปทรงขึ้นตามความหนาของแผ่นอะคริลิก โดยถูกกำหนดรูปแบบจากคอมพิวเตอร์ ที่เป็นการทับซ้อนกันในรูปแบบขั้นบันได และถูกจำกัดไว้ด้วยโมเดลสามมิติที่ได้ออกแบบไว้



ภาพที่ 4.52 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 2 (ขั้นที่2)

และด้วยขบวนการสร้างทำให้เกิดเส้นรอบวงตามชั้นของความหนาไปทั่วทั้งผลงาน

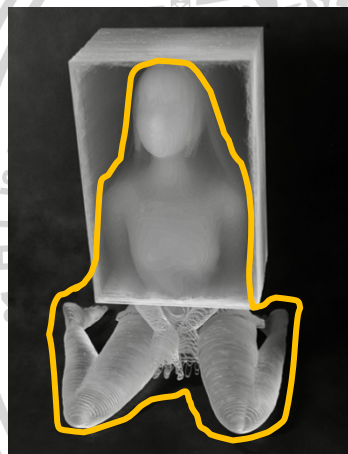
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.53 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 1 (ชั้นที่2)

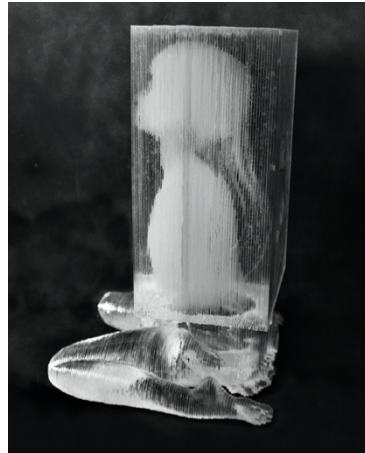
รูปทรงที่เกิดขึ้นภายในผลงาน
ชั้นที่ 2 ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วน
ด้วยกัน

โดยส่วนแรกเป็นรูปทรงเลขาคณิตที่เป็นรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม ซึ่งถูกกำหนดให้ครอบรูปทรงของในส่วนที่สองที่เป็นรูปทรงสตรีระมัญษย์เพศหญิงเอาไว้ เป็นวัตถุประสงค์เพื่อนำให้ผลงานมีจุดเด่นอย่างชัดเจน และสื่อความหมายทางความรู้สึกได้



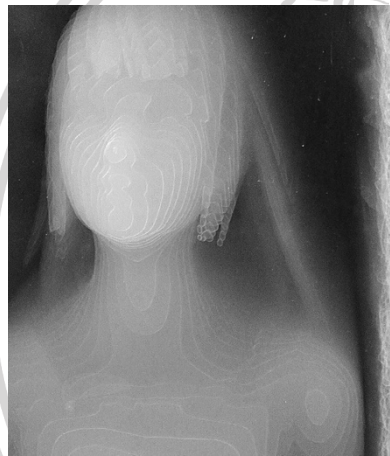
ภาพที่ 4.54 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 2 (ชั้นที่2)

และในส่วนที่สองเป็นรูปทรงของสตรีระมัญษย์ที่ถูกจัดทำทางให้สอดคล้องกับความรู้สึกที่แข็งแกร่งของรูปทรงเลขาคณิต เพื่อให้เกิดเป็นความรู้สึกที่ไม่มั่นคงและหนัก อีกทั้งใช้อัตลักษณ์ทางเพศเพื่อสื่อถึงความรู้สึกที่ถูกวางไว้ในกรอบของเพศหญิง



ภาพที่ 4.55 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว (ชั้นที่2)

ลักษณะพื้นผิวผลงานชั้นที่ 2 ทุกส่วนจะมีพื้นผิวที่เรียบลื่น เนื่องจากใช้วัสดุที่เป็นแผ่นอะคริลิกทั้งหมด ซึ่งข้าพเจ้ามีความต้องการให้เกิดการสะท้อนแสงและเรืองแสงเมื่อถูกกับแสงโดยตรง เพื่อแสดงออกทางความรู้สึกที่เกี่ยวกับความสวยงามและเปราะบาง



ภาพที่ 4.56 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีและน้ำหนัก (ชั้นที่2)

ผลงานชั้นที่ 2 นี้โดยส่วนใหญ่แล้วไม่มีสี เนื่องจากวัสดุที่เป็นอะคริลิกใสโปร่งแสงและไม่มีสี ซึ่งสีที่เกิดขึ้นภายในชิ้นงานนี้เกิดขึ้นจากการทำให้ขุ่นโดยการพ่นแลคเกอร์แบบด้านลงบนแผ่นอะคริลิก เมื่อใช้เทคนิคการซ้อนทับกันจึงทำให้เกิดเป็นสีขาวขึ้นภายในชิ้นงาน และน้ำหนักที่เกิดขึ้นภายในชิ้นนั้นเกิดจากความลึกของการซ้อนทับกัน จนเป็นความตื้นลึกขึ้น



ภาพที่ 4.57 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 1 (ชั้นที่3)

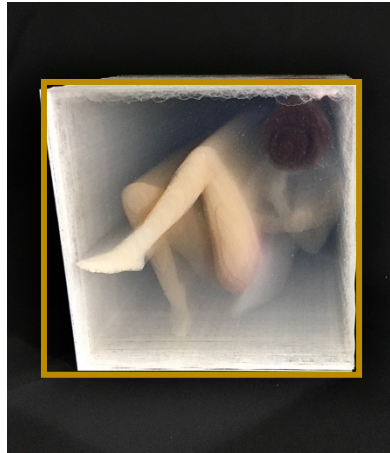


ภาพที่ 4.58 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 2 (ชั้นที่3)

เส้นในผลงานชั้นที่ 3 เป็นเส้นที่เกิดขึ้นจากการทับซ้อนของแผ่นอะคริลิก เป็นเทคนิคที่ใช้การทับซ้อนเพื่อทำให้เกิดรูปทรงขึ้นตามความหนาของแผ่นอะคริลิก โดยถูกกำหนดรูปแบบจากคอมพิวเตอร์ ที่เป็นการทับซ้อนกันในรูปแบบชั้นบันได และถูกจำกัดไว้ด้วยโมเดลสามมิติที่ได้ออกแบบไว้

และด้วยขบวนการสร้างทำให้เกิดเส้นรอบวงตามชั้นของความหนาไปทั่วทั้งผลงาน

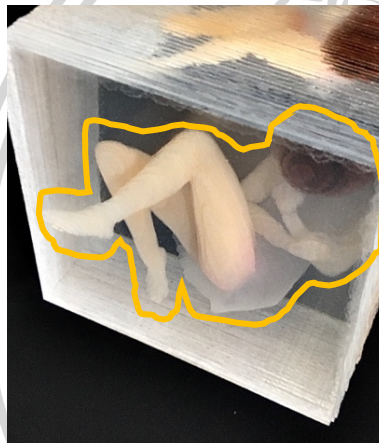
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.59 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 1 (ชั้นที่3)

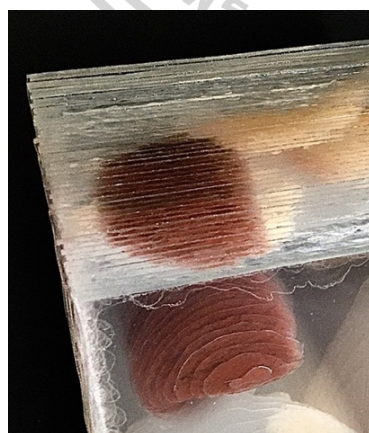
รูปทรงที่เกิดขึ้นภายในผลงาน ชั้นที่ 3 ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วน ด้วยกัน

โดยส่วนแรกเป็นรูปทรงเลขาคณิตที่เป็นรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม ซึ่ง ถูกกำหนดให้ครอบรูปทรงของในส่วน ที่สองที่เป็นรูปทรงสตรีระมนุษย์เพศ หญิงเอาไว้ เป็นวัตถุประสงค์เพื่อนัน ให้ผลงานมีจุดเด่นอย่างชัดเจน และ สื่อความหมายทางความรู้สึกได้



ภาพที่ 4.60 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 2 (ชั้นที่3)

และในส่วนที่สองเป็นรูปทรง ของสตรีระมนุษย์ที่ถูกจัดทำทางให้ สอดคล้องกับความรู้สึกที่แข็งแกร่งต่าง ของรูปทรงเลขาคณิต เพื่อให้เกิดเป็น ความรู้สึกที่ไม่มั่นคงและหนัก อีกทั้ง ใช้อัตลักษณ์ทางเพศเพื่อสื่อถึง ความรู้สึกที่ถูกกำหนดไว้ให้อยู่ใน กรอบของเพศหญิง



ภาพที่ 4.61 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว (ชั้นที่3)

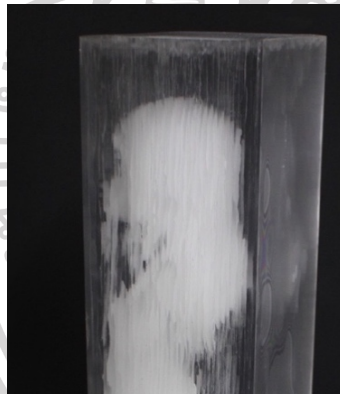
ลักษณะพื้นผิวผลงานชั้นที่ 3 ทุกส่วนจะมีพื้นผิวที่เรียบลื่น เนื่องจากใช้วัสดุที่เป็นแผ่นอะคริลิก ทั้งหมด ซึ่งข้าพเจ้ามีความต้องการให้ เกิดการสะท้อนแสงและเรืองแสงเมื่อ ถูกกับแสงโดยตรง เพื่อแสดงออกทาง ความรู้สึกที่เกี่ยวกับความสวยงาม และเปราะบาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.62 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีและน้ำหนัก (ชิ้นที่3)

ผลงานชิ้นที่ 3 นี้โดยส่วนใหญ่แล้วไม่มีสี เนื่องจากวัสดุที่เป็นอะคริลิกใสโปร่งแสงและไม่มีสี ซึ่งสีที่เกิดขึ้นภายในชิ้นงานนี้เกิดขึ้นจากการทำให้ขุ่นโดยการพ่นแลคเกอร์แบบด้านลงบนแผ่นอะคริลิก เมื่อใช้เทคนิคการซ้อนทับกันจึงทำให้เกิดเป็นสีขาวขุ่นภายในชิ้นงานและถูกระบายทับด้วยดินสอสี เพื่อให้เกิดสีตามสีสรีระของมนุษย์ โดยน้ำหนักที่เกิดขึ้นภายในชิ้นนั้นเกิดจากความลึกของการซ้อนทับกัน จนเป็นความตื้นลึกขึ้น



ภาพที่ 4.63 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 1 (ชิ้นที่4)

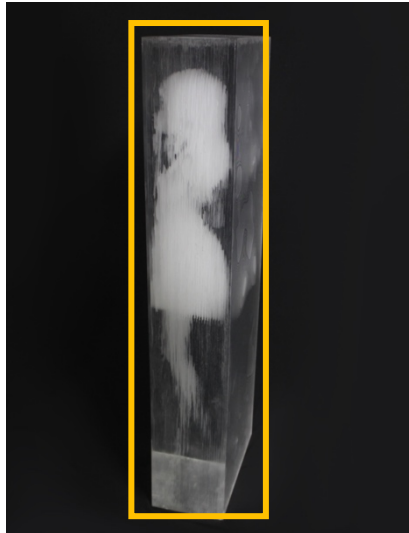
เส้นในผลงานชิ้นที่ 4 เป็นเส้นที่เกิดขึ้นจากการทับซ้อนของแผ่นอะคริลิก เป็นเทคนิคที่ใช้การทับซ้อนเพื่อทำให้เกิดรูปทรงขึ้นตามความหนาของแผ่นอะคริลิก โดยถูกกำหนดรูปแบบจากคอมพิวเตอร์ ที่เป็นการทับซ้อนกันในรูปแบบขั้นบันได และถูกจำกัดไว้ด้วยโมเดลสามมิติที่ได้ออกแบบไว้



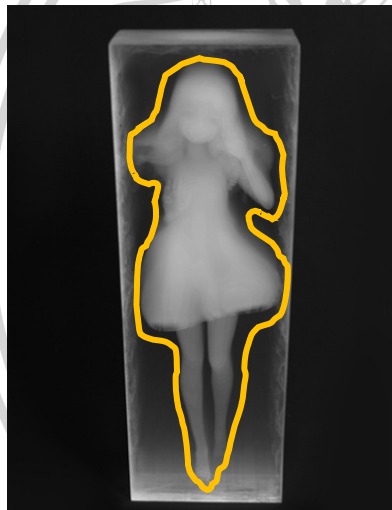
ภาพที่ 4.64 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 2 (ชิ้นที่4)

และด้วยขบวนการสร้างทำให้เกิดเส้นรอบวงตามชั้นของความหนาไปทั่วทั้งผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.65 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 1 (ชั้นที่4)

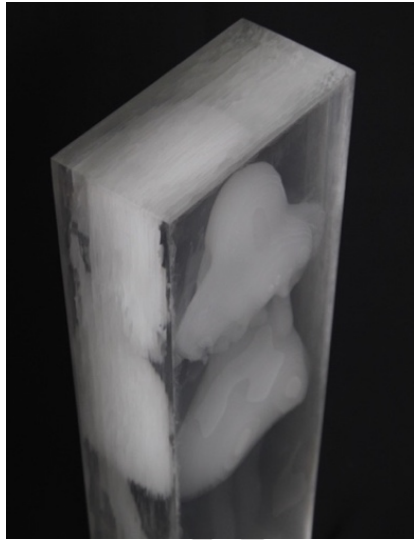


ภาพที่ 4.66 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 2 (ชั้นที่4)

รูปทรงที่เกิดขึ้นภายในผลงาน
ชั้นที่ 4 ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วน
ด้วยกัน

โดยส่วนแรกเป็นรูปทรงเลขาคณิตที่เป็นรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม ซึ่งถูกกำหนดให้ครอบคลุมรูปทรงของในส่วนที่สองที่เป็นรูปทรงสตรีระมณุษย์เพศหญิงเอาไว้ เป็นวัตถุประสงค์เพื่อนำให้ผลงานมีจุดเด่นอย่างชัดเจน และสื่อความหมายทางความรู้สึกได้

และในส่วนที่สองเป็นรูปทรงของสตรีระมณุษย์ที่ถูกจัดทำทางให้สอดคล้องกับความรู้สึกที่แข็งแกร่งต่างของรูปทรงเลขาคณิต เพื่อให้เกิดเป็นความรู้สึกที่ไม่มั่นคงและหนัก อีกทั้งใช้อัตลักษณ์ทางเพศเพื่อสื่อถึงความรู้สึกที่ถูกจำกัดให้อยู่ในกรอบของเพศหญิง



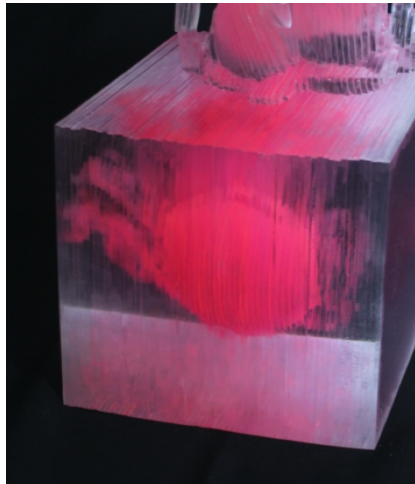
ภาพที่ 4.67 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว (ชั้นที่4)



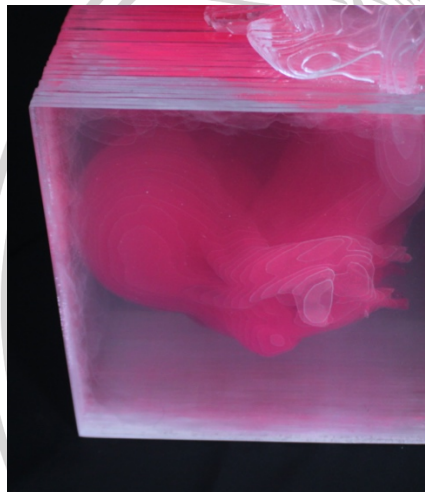
ภาพที่ 4.68 ภาพแสดงการวิเคราะห์หีสและน้ำหนัก (ชั้นที่4)

ลักษณะพื้นผิวผลงานชั้นที่ 4 ทุกส่วนจะมีพื้นผิวที่เรียบลื่น เนื่องจากใช้วัสดุที่เป็นแผ่นอะคริลิคทั้งหมด ซึ่งข้าพเจ้ามีความต้องการให้เกิดการสะท้อนแสงและเรืองแสงเมื่อถูกกับแสงโดยตรง เพื่อแสดงออกทางความรู้สึกที่เกี่ยวกับความสวยงามและเปราะบาง

ผลงานชั้นที่ 4 นี้โดยส่วนใหญ่แล้วไม่มีสี เนื่องจากวัสดุที่เป็นอะคริลิคใสโปร่งแสงและไม่มีสี ซึ่งสีที่เกิดขึ้นภายในชิ้นงานนี้เกิดขึ้นจากการทำให้ขุ่นโดยการพ่นแลคเกอร์แบบด้านลงบนแผ่นอะคริลิค เมื่อใช้เทคนิคการซ้อนทับกันจึงทำให้เกิดเป็นสีขาวขุ่นภายในชิ้นงาน และน้ำหนักที่เกิดขึ้นในชิ้นนั้นเกิดจากความลึกของการซ้อนทับกัน จนเป็นความตื้นลึกขึ้น



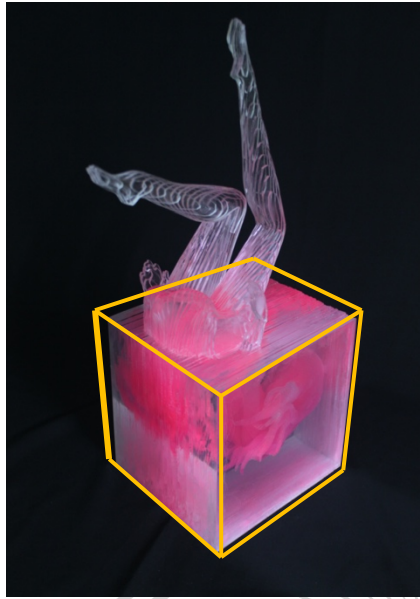
ภาพที่ 4.69 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 1 (ชั้นที่5)



ภาพที่ 4.70 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 2 (ชั้นที่5)

เส้นในผลงานชิ้นที่ 5 เป็นเส้นที่เกิดขึ้นจากการทับซ้อนของแผ่นอะคริลิก เป็นเทคนิคที่ใช้การทับซ้อนเพื่อทำให้เกิดรูปทรงขึ้นตามความหนาของแผ่นอะคริลิก โดยถูกกำหนดรูปแบบจากคอมพิวเตอร์ ที่เป็นการทับซ้อนกันในรูปแบบชั้นบันได และถูกจำกัดไว้ด้วยโมเดลสามมิติที่ได้ออกแบบไว้

และด้วยขบวนการสร้างทำให้เกิดเส้นรอบวงตามชั้นของความหนาไปทั่วทั้งผลงาน



ภาพที่ 4.71 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 1 (ชั้นที่5)



ภาพที่ 4.72 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 2 (ชั้นที่5)

รูปทรงที่เกิดขึ้นภายในผลงาน
ชั้นที่ 5 ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วน
ด้วยกัน

โดยส่วนแรกเป็นรูปทรงเลขาคณิตที่เป็นรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม ซึ่งถูกกำหนดให้ครอบรูปทรงของในส่วนที่สองที่เป็นรูปทรงสรีระมนุษย์เพศหญิงเอาไว้ เป็นวัตถุประสงค์เพื่อนำให้ผลงานมีจุดเด่นอย่างชัดเจน และสื่อความหมายทางความรู้สึกได้

และในส่วนที่สองเป็นรูปทรงของสรีระมนุษย์ที่ถูกจัดทำทางให้สอดคล้องกับความรู้สึกที่แข็งแกร่งต่างของรูปทรงเลขาคณิต เพื่อให้เกิดเป็นความรู้สึกที่ไม่มั่นคงและหนัก อีกทั้งใช้อัตลักษณ์ทางเพศเพื่อสื่อถึงความรู้สึกที่พยายามออกนอกกรอบของเพศหญิง



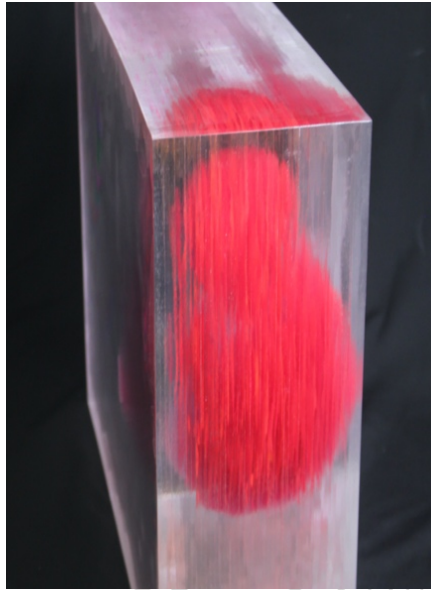
ภาพที่ 4.73 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว (ชั้นที่5)



ภาพที่ 4.74 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีและน้ำหนัก (ชั้นที่5)

ลักษณะพื้นผิวผลงานชั้นที่ 5 ทุกส่วนจะมีพื้นผิวที่เรียบลื่น เนื่องจากใช้วัสดุที่เป็นแผ่นอะคริลิคทั้งหมด ซึ่งข้าพเจ้ามีความต้องการให้เกิดการสะท้อนแสงและเรืองแสงเมื่อถูกกับแสงโดยตรง เพื่อแสดงออกทางความรู้สึกที่เกี่ยวกับความสวยงามและเปราะบาง

ผลงานชั้นที่ 5 นี้โดยส่วนใหญ่แล้วไม่มีสี เนื่องจากวัสดุที่เป็นอะคริลิคใสโปร่งแสงและไม่มีสี ซึ่งสีที่เกิดขึ้นภายในชิ้นงานนี้เกิดขึ้นจากการทำให้ขุ่นโดยการพ่นแลคเกอร์แบบด้านลงบนแผ่นอะคริลิค เมื่อใช้เทคนิคการซ้อนทับกันจึงทำให้เกิดเป็นสีขาวขึ้นภายในชิ้นงานและถูกพ่นสีแดงเรืองแสงทับไปอีกชั้น เพื่อให้เกิดสีตามสีสรีระของมนุษย์ โดยน้ำหนักที่เกิดภายในชิ้นนั้นเกิดจากความลึกของการซ้อนทับกัน จนเป็นความตื้นลึกขึ้น



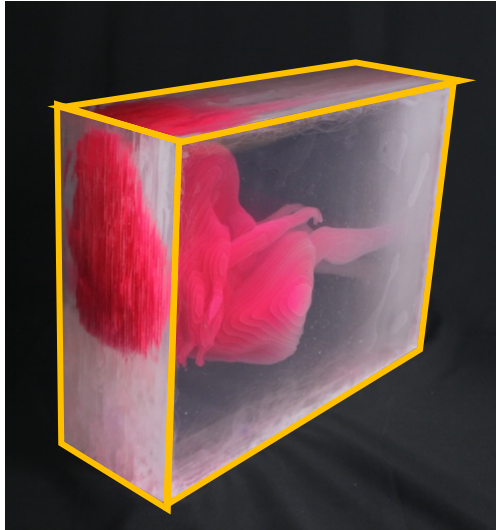
ภาพที่ 4.75 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 1 (ชั้นที่6)



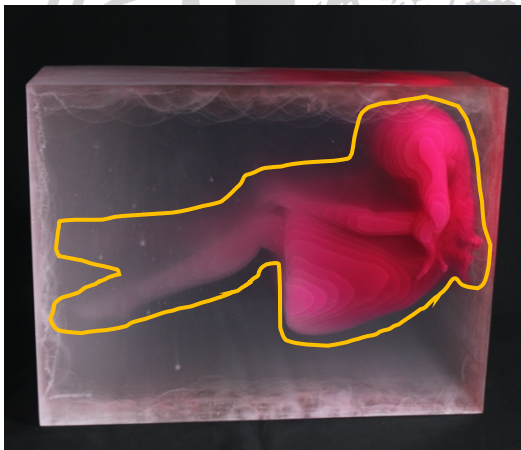
ภาพที่ 4.76 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 2 (ชั้นที่6)

เส้นในผลงานชิ้นที่ 6 เป็นเส้นที่เกิดขึ้นจากการทับซ้อนของแผ่นอะคริลิก เป็นเทคนิคที่ใช้การทับซ้อนเพื่อทำให้เกิดรูปทรงขึ้นตามความหนาของแผ่นอะคริลิก โดยถูกกำหนดรูปแบบจากคอมพิวเตอร์ ที่เป็นการทับซ้อนกันในรูปแบบชั้นบันได และถูกจำกัดไว้ด้วยโมเดลสามมิติที่ได้ออกแบบไว้

และด้วยขบวนการสร้างทำให้เกิดเส้นรอบวงตามชั้นของความหนาไปทั่วทั้งผลงาน



ภาพที่ 4.77 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 1 (ขั้นที่ 6)



ภาพที่ 4.78 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 2 (ขั้นที่ 6)

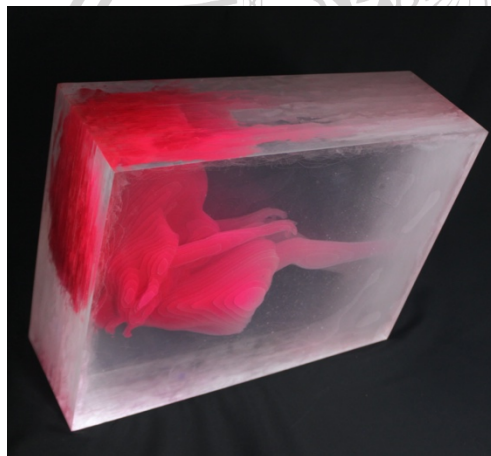
รูปทรงที่เกิดขึ้นภายในผลงาน
ขั้นที่ 6 ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วน
ด้วยกัน

โดยส่วนแรกเป็นรูปทรงเลขาคณิตที่เป็นรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม ซึ่งถูกกำหนดให้ครอบรูปทรงของในส่วนที่สองที่เป็นรูปทรงสตรีระมัญญ์เพศหญิงเอาไว้ เป็นวัตถุประสงค์เพื่อนำให้ผลงานมีจุดเด่นอย่างชัดเจน และสื่อความหมายทางความรู้สึกได้

และในส่วนที่สองเป็นรูปทรงของสตรีระมัญญ์ที่ถูกจัดทำทางให้สอดคล้องกับความรู้สึกที่แข็งแกร่งของรูปทรงเลขาคณิต เพื่อให้เกิดเป็นความรู้สึกที่ไม่มั่นคงและหนัก อีกทั้งใช้อัตลักษณ์ทางเพศเพื่อสื่อถึงความรู้สึกที่ถูกวางไว้ในกรอบของเพศหญิง



ภาพที่ 4.79 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว (ชั้นที่6)



ภาพที่ 4.80 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีและน้ำหนัก (ชั้นที่6)

ลักษณะพื้นผิวผลงานชั้นที่ 6 ทุกส่วนจะมีพื้นผิวที่เรียบลื่น เนื่องจากใช้วัสดุที่เป็นแผ่นอะคริลิคทั้งหมด ซึ่งข้าพเจ้ามีความต้องการให้เกิดการสะท้อนแสงและเรืองแสงเมื่อถูกกับแสงโดยตรง เพื่อแสดงออกทางความรู้สึกที่เกี่ยวกับความสวยงามและเปราะบาง

ผลงานชั้นที่ 6 นี้โดยส่วนใหญ่แล้วไม่มีสี เนื่องจากวัสดุที่เป็นอะคริลิคใสโปร่งแสงและไม่มีสี ซึ่งสีที่เกิดขึ้นภายในชิ้นงานนี้เกิดขึ้นจากการทำให้ขุ่นโดยการพ่นแลคเกอร์แบบด้านลงบนแผ่นอะคริลิค เมื่อใช้เทคนิคการซ้อนทับกันจึงทำให้เกิดเป็นสีขาวขึ้นภายในชิ้นงานและถูกพ่นสีแดงเรืองแสงทับไปอีกชั้น เพื่อให้เกิดสีตามสีสรีระของมนุษย์ โดยน้ำหนักที่เกิดภายในชิ้นนั้นเกิดจากความลึกของการซ้อนทับกัน จนเป็นความตื้นลึกขึ้น



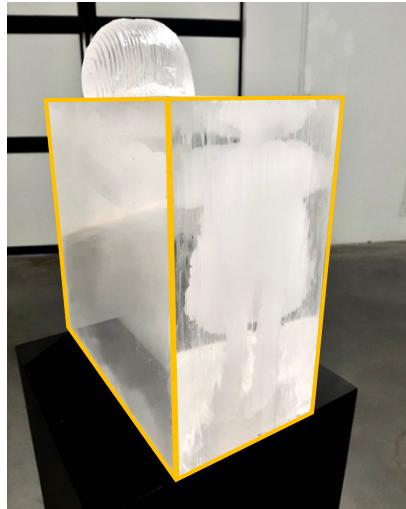
ภาพที่ 4.81 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 1 (ชั้นที่7)



ภาพที่ 4.82 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 2 (ชั้นที่7)

เส้นในผลงานชั้นที่ 7 เป็นเส้นที่เกิดขึ้นจากการทับซ้อนของแผ่นอะคริลิก เป็นเทคนิคที่ใช้การทับซ้อนเพื่อทำให้เกิดรูปทรงขึ้นตามความหนาของแผ่นอะคริลิก โดยถูกกำหนดรูปแบบจากคอมพิวเตอร์ ที่เป็นการทับซ้อนกันในรูปแบบชั้นบันได และถูกจำกัดไว้ด้วยโมเดลสามมิติที่ได้ออกแบบไว้

และด้วยขบวนการสร้างทำให้เกิดเส้นรอบวงตามชั้นของความหนาไปทั่วทั้งผลงาน



ภาพที่ 4.83 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 1 (ชั้นที่7)



ภาพที่ 4.84 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงส่วนที่ 2 (ชั้นที่7)

รูปทรงที่เกิดขึ้นภายในผลงาน
ชั้นที่ 7 ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วน
ด้วยกัน

โดยส่วนแรกเป็นรูปทรงเลขาคณิตที่เป็นรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม ซึ่ง
ถูกกำหนดให้ครอบรูปทรงของในส่วน
ที่สองที่เป็นรูปทรงสรีระมนุษย์เพศ
หญิงเอาไว้ เป็นวัตถุประสงค์เพื่อนั้น
ให้ผลงานมีจุดเด่นอย่างชัดเจน และ
สื่อความหมายทางความรู้สึกได้

และในส่วนที่สองเป็นรูปทรง
ของสรีระมนุษย์ที่ถูกจัดทำทางให้
สอดคล้องกับความรู้สึกที่แข็งแกร่งต่าง
ของรูปทรงเลขาคณิต เพื่อให้เกิดเป็น
ความรู้สึกที่ไม่มั่นคงและหนัก อีกทั้ง
ใช้อัตลักษณ์ทางเพศเพื่อสื่อถึง
ความรู้สึกที่พยายามออกนอกกรอบที่
ถูกกำหนดไว้



ภาพที่ 4.85 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว (ชิ้นที่7)



ภาพที่ 4.86 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีและน้ำหนัก (ชิ้นที่7)

ลักษณะพื้นผิวผลงานชิ้นที่ 7 ทุกส่วนจะมีพื้นผิวที่เรียบลื่น เนื่องจากใช้วัสดุที่เป็นแผ่นอะคริลิคทั้งหมด ซึ่งข้าพเจ้ามีความต้องการให้เกิดการสะท้อนแสงและเรืองแสงเมื่อถูกกับแสงโดยตรง เพื่อแสดงออกทางความรู้สึกที่เกี่ยวกับความสวยงามและเปราะบาง

ผลงานชิ้นที่ 7 นี้โดยส่วนใหญ่แล้วไม่มีสี เนื่องจากวัสดุที่เป็นอะคริลิคใสโปร่งแสงและไม่มีสี ซึ่งสีที่เกิดขึ้นภายในชิ้นงานนี้เกิดขึ้นจากการทำให้ขุ่นโดยการพ่นแลคเกอร์แบบด้านลงบนแผ่นอะคริลิค เมื่อใช้เทคนิคการซ้อนทับกันจึงทำให้เกิดเป็นสีขาวขุ่นภายในชิ้นงาน และน้ำหนักที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจากความลึกของการซ้อนทับกัน จนเป็นความตื้นลึกขึ้น

บทที่ 5

บทสรุป

ในช่วงวัยเด็กการถูกกลั่นแกล้งอาจเป็นเรื่องปกติทั่วไป การหยอกล้อกันในกลุ่มเพื่อนนั้นเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และกลายเป็นเรื่องราวที่ต้องจดจำไปตลอดชีวิต ทว่ามันจะต่างออกไปอย่างสิ้นเชิงเมื่อการกลั่นแกล้งนั้นเป็นเพียงเพื่อความสนุกความพึงพอใจของคนกลุ่มหนึ่งที่กระทำต่อผู้ที่อ่อนแอกว่า ซึ่งมุ่งเน้นไปที่จุดด้อยของฝ่ายตรงข้ามโดยตรง เช่น สีผิว หน้าตา รูปร่าง ที่ส่งผลต่อจิตใจของอีกฝ่ายโดยตรง และเกิดขึ้นซ้ำซากไม่จบไปแค่ครั้งเดียว จนกลายเป็นปมในชีวิตของคนหนึ่ง และเยียวยาให้จางหายด้วยเวลาที่ผ่านไป แต่ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีได้สร้างความใกล้ชิดต่อตัวบุคคลมากขึ้นนั้นคือการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต(Internet) ด้วยความง่ายต่อการสื่อสารและแพร่กระจายนั้น ทำให้ปัจจุบันการกลั่นแกล้งทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้นด้วยการกลั่นแกล้งทางสังคมออนไลน์(social online)หรือเรียกอีกอย่างว่า “ไซเบอร์บูลลี่” (Cyber Bully) ซึ่งความรวดเร็วของการกระจายข่าวสารทำให้ผู้คนรับรู้เป็นวงกว้างและไม่ใช่ว่าเพียงกลุ่มย่อยอีกต่อไป สิ่งนั้นส่งผลกระทบต่อชีวิตของผู้ถูกระทำจนอาจจะกลายเป็นโรคร้ายแรงไปจนถึงการฆ่าตัวตายได้ ซึ่งแม้ว่าอาจไม่เป็นเช่นนั้นก็ตามแต่การใช้ชีวิตต้องเปลี่ยนไปและทำให้คนคนหนึ่งมองสังคมเปลี่ยนแปลงไปในอีกแบบอย่างแน่นอน

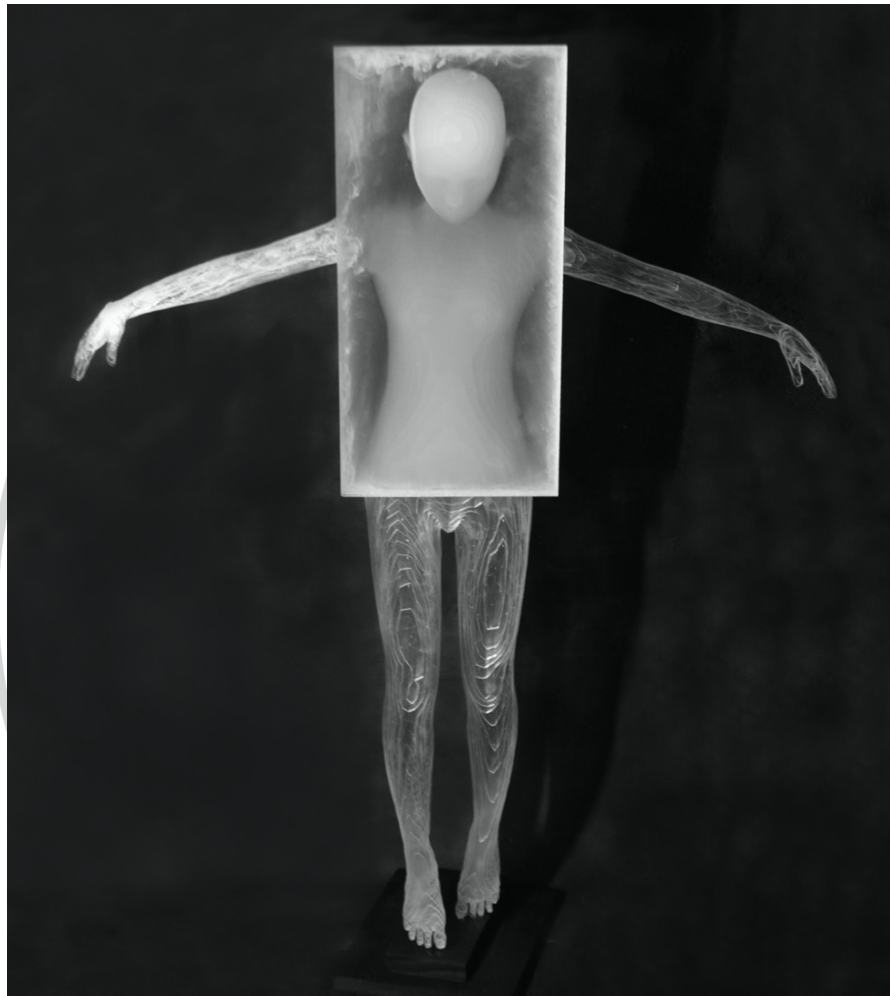
การได้ถ่ายทอดความรู้สึกของผู้ถูกระทำนั้น เป็นการถ่ายทอดจากประสบการณ์ตรงของตัวเอง ข้าพเจ้าและคนรู้จักของข้าพเจ้า ซึ่งอยู่ในหลักความคิดที่เกี่ยวกับภายในตัวของมนุษย์นั้นถูกจำกัดอยู่ในกรอบของกฎเกณฑ์ความคิดบางอย่างเสมอทั้งเกิดขึ้นจากตนเองและผู้อื่น แม้ว่าตัวตนภายในจะทรمانกับกฎเกณฑ์นั้นแต่ก็ยังคงเชื่อในความถูกต้องเพื่อหลอกตนเอง เพียงเพราะในกรอบนั้นปลอดภัยจากสิ่งรอบนอกที่คอยรังแต่จะทำลายตัวตนของมนุษย์ เช่น การกักตัวไม่เจอผู้คน การยึดติดกับการเที่ยว หรือแม้แต่การทำร้ายตัวเอง

ปัญหาที่พบได้อย่างชัดเจนภายใต้การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชนิดนี้คือ การยึดติดกับขนาดทำให้ข้าพเจ้าพบกับความควบคุมองค์ประกอบที่ไม่สมบูรณ์ และทำให้ผลงานไม่เป็นตัวตนของข้าพเจ้า โดยแก้ปัญหาด้วยการทำตามสิ่งที่ข้าพเจ้าถนัดและเลิกยึดติดกับขนาดที่เป็นจุดด้อย ส่งผลต่อเนื่องกับการเก็บรักษาและเคลื่อนย้ายผลงานที่ทำจากวัสดุที่เปราะบางอย่างแผ่นอะคริลิก โดยแก้ไขด้วยการลดทอนส่วนที่เล็กและเปราะบางลง จนสามารถทำให้ผลงานมีความแข็งแรงมากขึ้น จากประสบการณ์ที่ได้พบปัญหาต่างๆในการสร้างสรรค์ผลงานชนิดนี้จะถูกนำไปใช้พัฒนาขึ้นในการสร้างสรรค์ผลงานชนิดต่อไป



ภาพผลงานสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

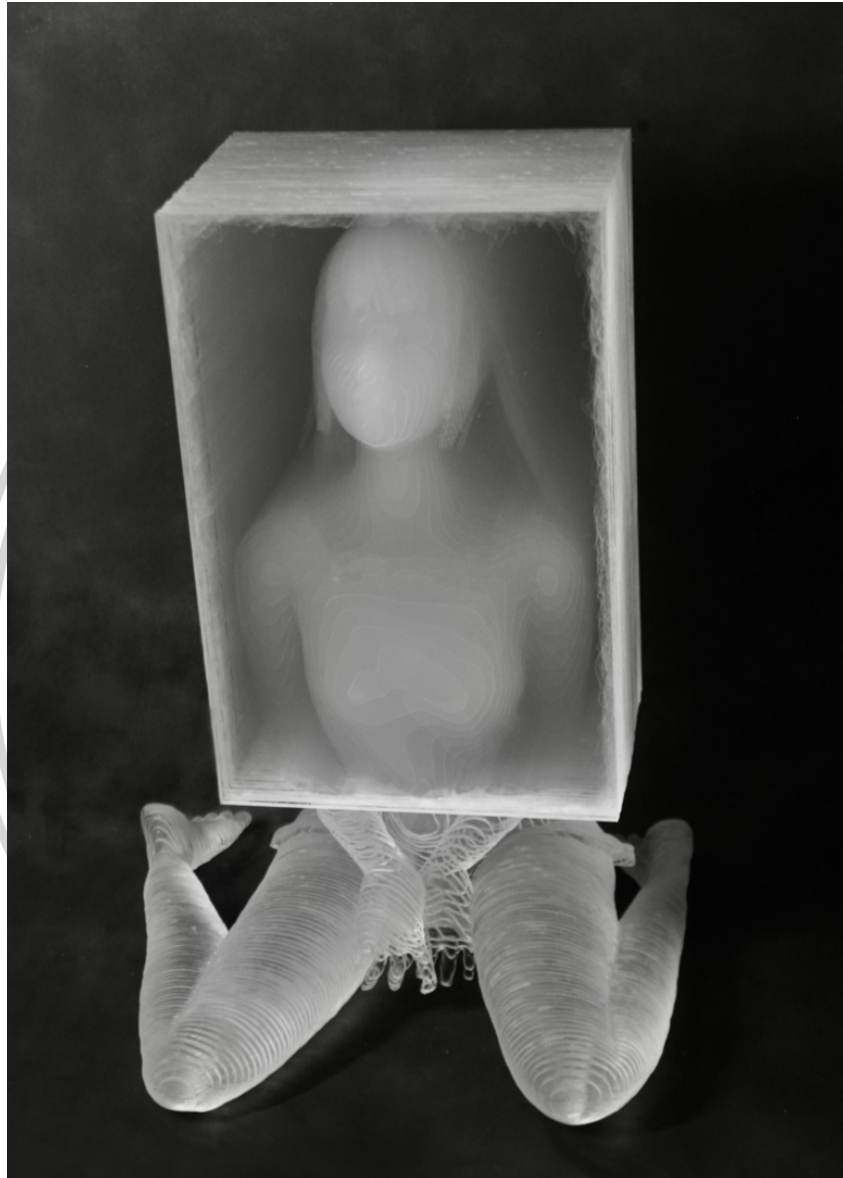


“Outside”, 2021

เทคนิค Acrylic Sheet

ขนาด 85 x 70 x 19 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



“Small box”, 2021

เทคนิค Acrylic Sheet

ขนาด 50 x 36 x 33 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

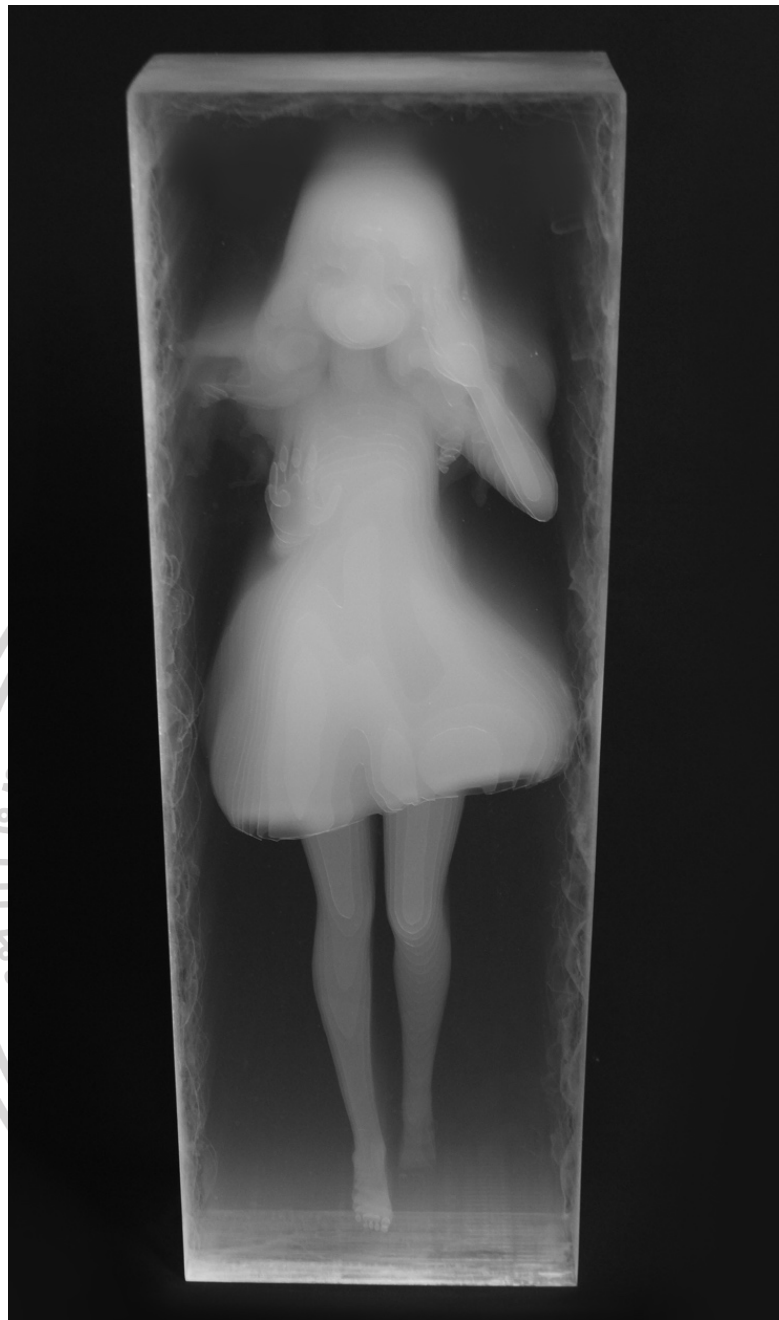


“A Falling Dream”, 2021

เทคนิค Acrylic Sheet

ขนาด 20 x 20 x 17 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



“Frame of mind”, 2021

เทคนิค Acrylic Sheet

ขนาด 60 x 20 x 10 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



“Dream drop”, 2021

เทคนิค Acrylic Sheet

ขนาด 47 x 26 x 18 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



“Chain Of Mind”, 2021

เทคนิค Acrylic Sheet

ขนาด 40 x 30 x 13 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



“On cloud nine”, 2021

เทคนิค Acrylic Sheet

ขนาด 37 x 30 x 16 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- โซเชียลมีเดีย (Social Media). สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ :
<https://sites.google.com/site/abdulbasitpetsu/so-cheiy-lmi-deiy-social-media>
- ปัญหาที่เกิดจากเทคโนโลยีสารสนเทศ. สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ :
<http://sittisakmr.blogspot.com/2016/04/blog-post.html> . 28 April 2016
- โซเชียลมีเดีย สื่อไร้สายมหันตภัยวัยรุ่น. สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ :
<https://www.posttoday.com/politic/report/430928>. วิรวินท์ ศรีโหมต. วันที่ 10 พ.ค. 2559
 เวลา 07:28 น.
- การกลั่นแกล้ง (Bullying) ความรุนแรงในสังคม. สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ :
<https://www.yuvabadhanafoundation.org/th/ข่าวสาร/บทความทั่วไป/การกลั่นแกล้ง-bullying-วัยรุ่น>
- ทฤษฎีเกี่ยวกับความขัดแย้ง. สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ :
 สืบค้นเมื่อ 18 กันยายน 2563 : <http://www.journal-social.mcu.ac.th/wp-content/uploads/2018/07/20.pdf>
- แรงกดดันจากคนรอบข้าง. สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ :
<https://th.wikipedia.org/wiki/แรงกดดันทางคนรอบข้าง>
- พฤติกรรมแบบไหนคือไซเบอร์บูลลี่. สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ :
<https://www.springnews.co.th/alive/558628>
- ประติมากรรมสื่อผสม. สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ :
<https://sites.google.com/view/artroomkrupor/หน้าแรก/หกดลก/ประติมากรรมสื่อผสม>
- สื่อผสม. สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ : <https://www.designer.co.th/1327>
 Three-Dimensional Landscapes. สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ :
 สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2563 : <https://www.thisiscolossal.com/2017/06/layer-drawings/>.
- Xia Xiaowan. สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ :
<http://www.artnet.com/artists/xia-xiaowan/human-body9-a-4ljcqSltiMpkESUzWknbQ2>
- Xia Xiaowan Biography. สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ :
<https://ocula.com/artists/xia-xiaowan/>
- barbara licha. สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ :
<https://acp.org.au/blogs/news/barbara-licha>

บรรณานุกรม (ต่อ)

DAVID SPRIGGS. สืบค้นเมื่อ 23 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ :

<https://davidspriggs.art/portfolio/gravityseries/>

Facebook. สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ : <http://www.facebook.com>

ปัญหาที่เกิดจากเทคโนโลยีสารสนเทศ . สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ :

<http://wcr-nk.blogspot.com/2016/12/1.html>

เทคโนโลยีสารสนเทศมีผลต่อความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์. สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2563, จากเว็บไซต์ : <http://www.krunonglak.com/2017/10/13.html>

เอกภาพคืออะไรในทางศิลปะ. สืบค้นเมื่อ 7 พฤศจิกายน 2564, จากเว็บไซต์ :

<http://www.trueplookpanya.com/new/asktrueplookpanya/questiondetail/2121>

องค์ประกอบศิลป์. สืบค้นเมื่อ 7 พฤศจิกายน 2564, จากเว็บไซต์ :

<https://sites.google.com/site/artelements22042101/>

เอกภาพ. สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2564, จากเว็บไซต์ :

http://119.46.166.126/self_all/selfaccess9/m3/553/lesson1/Page16.php

รูปภาพ. สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2564, จากเว็บไซต์ :

<https://patsudabbcit58.wordpress.com>

การเน้น. สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2564, จากเว็บไซต์ :

<https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20/emphasis/>

ทัศนธาตุ. สืบค้นเมื่อ 7 พฤศจิกายน 2564, จากเว็บไซต์ :

http://ruksinrspa.blogspot.com/2010/09/blog-post_4703.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ ภัทรจาริน พักภู

วันเกิด 21 กุมภาพันธ์ 2536

ที่อยู่

102/92 ซ.เฉลิมพระเกียรติ 28 ถนนเฉลิมพระเกียรติ ร.9 เขตประเวศ แขวงดอกไม้
กรุงเทพมหานคร 10250

ประวัติศึกษา

- ระดับปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ภาควิชาจิตรศิลป์ สาขาประติมากรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- ระดับปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

การแสดงผลงาน

- ร่วมแสดงผลงานสีเส้นแห่งสายน้ำ ปี 2556
- ร่วมแสดงผลงานนิทรรศการศิลปกรรม ปตท. ครั้งที่ 28
- ร่วมแสดงผลงานอมตะอาร์ตอวอร์ด ครั้งที่ 5, ร่วมแสดงผลงาน วินเทวินเทอร์
- ร่วมแสดงผลงานประกวดประติมากรรมระดับนานาชาติ OITA ASIAN
- OITA ASIAN SCULPTURE EXHIBITION 2020 ครั้งที่ 15 ณ ประเทศญี่ปุ่น

เกียรติประวัติ

- ได้รับรางวัล รางวัล Award of Excellence จากการประกวดประติมากรรมระดับนานาชาติ OITA ASIAN SCULPTURE EXHIBITION 2020 ครั้งที่ 15 ณ ประเทศญี่ปุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้