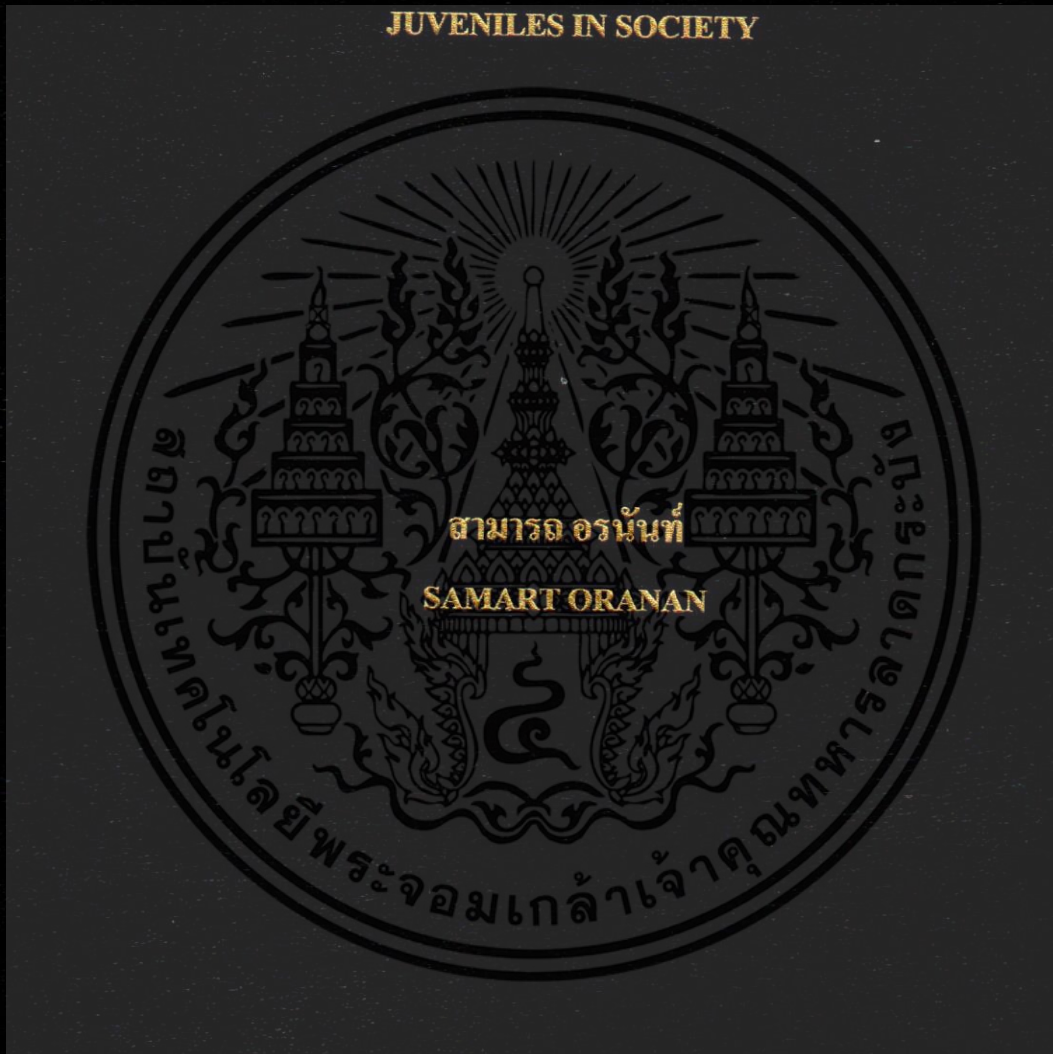


พฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ที่เปลี่ยนแปลงของเยาวชนในสังคม

THE CHANGE OF BEHAVIOR AND INTERACTION BETWEEN
JUVENILES IN SOCIETY



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2559

KMITL-2016-AR-M-005-009

พฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ที่เปลี่ยนแปลงของเยาวชนในสังคม

THE CHANGE OF BEHAVIOR AND INTERACTION BETWEEN
JUVENILES IN SOCIETY



สามารถ อรนนท์
SAMART ORANAN

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2559

KMITL-2016-AR-M-005-009

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**THE CHANGE OF BEHAVIOR AND INTERACTION BETWEEN
JUVENILES IN SOCIETY**



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ART PROGRAM IN VISUAL ART
FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKU'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2016
KMITL-2016-AR-M-005-009**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2016

FACULTY OF ARCHITUER

KING MONGKU'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ พฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ที่เปลี่ยนแปลงของเยาวชนในสังคม
THE CHANGE OF BEHAVIOR AND INTERACTION BETWEEN JUVENILES
IN SOCIETY
นักศึกษา นายสามารถ อرنันท์
รหัสประจำตัว 57602050
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทศนศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพ็ชร
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ลายมือชื่อ
รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพ็ชร	
รองศาสตราจารย์กัญจณา คำโสภี	
รองศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์	
รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหเสนี	
อาจารย์อรรถชัย พงสมุทร	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 14 กรกฎาคม 2558 เวลา 09.00 น.
สถานที่สอบ สาขาวิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ โสวิทยสกุล)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ 29 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	พฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ที่เปลี่ยนแปลงของเยาวชนในสังคม
นักศึกษา	นายสามารถ อرنันท์
รหัสประจำตัว	57602050
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2559
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพ็ชร

บทคัดย่อ

ในสังคมปัจจุบันเต็มไปด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารที่รวดเร็วประกอบกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพา หรือที่รู้จักกันในนาม สมาร์ทโฟน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้คนต่างก้มหน้าก้มตาสนใจแต่ สมาร์ทโฟน จนกลายเป็น “สังคมก้มหน้าในปัจจุบัน” แต่ที่น่ากลัวกว่านั้น ในปัจจุบันสังคมก้มหน้าได้ครอบคลุมเข้าสู่กลุ่มเยาวชน ที่เป็นอนาคตของชาติ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้ส่งผลกระทบต่อในด้านพฤติกรรมการแสดงออก เนื่องจากเยาวชนสนใจแต่อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ สมาร์ทโฟน มากกว่าที่จะไปทำกิจกรรมต่างๆกับเพื่อน และยังส่งผลกระทบต่อการใช้ปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้างอีกด้วย

ในวิทยานิพนธ์ข้าพเจ้ามุ่งเน้นการนำเสนอให้เห็นพฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ที่ถูกลดทอนลงด้วยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ สมาร์ทโฟน และได้หล่อหลอมทัศนคติ ความคิด พฤติกรรม จนกลายเป็นเยาวชนที่ไร้ซึ่งชีวิตชีวา ไร้ซึ่งความสนุกสนาน ดังเช่น ที่เราเห็นได้ในสังคมปัจจุบัน โดยลักษณะของงานจะเป็นการแสดงให้เห็นถึงความจริงที่เกิดขึ้นในกลุ่มของเยาวชนในสังคมอย่างตรงไปตรงมา ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมสื่อผสม ด้วยเทคนิควิธีการ ตัด พับ ประกอบ กระดาษ เป็นลักษณะท่าทางของเยาวชนในสังคมปัจจุบัน

ผลงานศิลปกรรมชุดนี้ได้สร้างสรรค์ขึ้นทั้งหมด 2 ชุด และนำเสนอในลักษณะของการจัดวาง (Installation) ที่มีขนาดแปรผันตามพื้นที่ ซึ่งหลังจากการสร้างสรรค์ผลงานสมบูรณ์แล้ว ได้นำไปสู่กระบวนการวิเคราะห์ในส่วนของเอกสาร เพื่อให้เห็นถึงวิธีการทำงานอย่างเป็นขั้นเป็นตอนจนกระทั่งเสร็จสมบูรณ์

Thesis	The Change of Behavior and Interaction Between Juveniles in Society
Student	Mr. Samart Oranan
Student ID	57602050
Degree	Master of Fine Art
Program	Visual Art
Year	2016
Thesis Advisor	Assoc. Prof. Alita Janfangpetch

ABSTRACT

Technology is advancing very fast in our world today. The cell phone has the most advanced technology we have right now. This is creating a type of isolation in our younger generations and within our communities. Young people who constantly use their phone become antisocial. If this trend continues our youth will not be able to communicate in a meaningful way. The new generation is only interested in the latest tech gadgets and has lost interest in socializing with their peers.

My thesis is about the effect of weight of the damage caused by constant use of technology. Isolation creates loneliness and a form of deep sadness within the individual. They will no longer know how to interact socially. The concept of my thesis is represented artistically by using folding paper and mixed media to create and represent the isolation of this new generation. I have created a sculpture in two sets or groups to facilitate the installation in different size spaces.

This work of art has created two series and presents all the characteristics of Installation Art that is dimension variable to area. After the creation is complete. Has led to a process of analyzing the documents. To demonstrate how it works, step by step, until complete.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จรูกลงไปได้ด้วยดีด้วยความช่วยเหลืออย่างดีจาก รศ.อลิตา จันผิงเพ็ชร ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อีกทั้งคณาจารย์ผู้ให้คำปรึกษา รศ.กันจณา คำโสภี ผศ.คณากร กษาชีวะ ผศ.วุฒิกร ผศ.คมสัน หนูเขียว ที่คอยให้คำแนะนำ และข้อคิดเห็นต่าง ๆ มาโดยตลอด ขอกราบขอบพระคุณมา ณ ที่นี้

ขอบขอบคุณ เพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ที่กำลังศึกษา หรือได้จบการศึกษาไปแล้วในระดับชั้นปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่คอยให้กำลังใจ ให้คำปรึกษาในจัดทำวิทยานิพนธ์ชุดนี้ และได้ถามความเป็นไปของวิทยานิพนธ์อยู่เสมอ

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ข้าพเจ้าได้รับการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนคอยช่วยเหลือ และให้กำลังใจข้าพเจ้าเสมอมาจนสำเร็จการศึกษา

สามารถ อรนันท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตัดแต่งอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญ(ต่อ).....	V
สารบัญ(ต่อ).....	VI
สารบัญภาพ.....	VII
สารบัญภาพ(ต่อ).....	VIII
สารบัญภาพ(ต่อ).....	IX
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.1.1 ผลกระทบของการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ สมาร์ทโฟน มากจนเกินไป.....	2
1.1.2 ลักษณะของเยาวชนที่เสพติดอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ สมาร์ทโฟน.....	3
1.1.3 สาเหตุของการที่เยาวชนติดอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ สมาร์ทโฟน.....	4
1.1.4 ผลกระทบของการขาดปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มเยาวชน.....	4
1.1.5 ข้อมูลที่ได้รับจากการสังเกต และ ประสพการณ์.....	5
1.1.6 แรงบันดาลใจที่ได้รับจาก MODEL หรือ แบบจำลอง.....	6
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	8
1.3 ขอบเขตการศึกษา.....	9
1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	9
บทที่ 2 อิทธิพลจากผลงานศิลปกรรม.....	10
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปกรรม.....	10
2.1.1 Anna-Wili Highfield.....	10
2.1.2 Osang Gwon.....	13
2.1.3 Will Kurtz.....	16
2.2 สรุปอิทธิพลที่ได้รับ.....	18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และด้วย IV อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
2.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	18
บทที่ 3 กระบวนการสร้างสรรค์.....	19
3.1 การสร้างภาพร่าง.....	19
3.1.1 ขั้นตอนการสร้างภาพร่าง.....	19
3.2 การสร้างแพทเทิร์น.....	23
3.2.1 ขั้นตอนการสร้างแพทเทิร์น.....	23
3.4 การสร้างผลงาน.....	25
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	29
4.1 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม.....	29
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	29
4.2.1 เส้น (Line).....	29
4.2.2 รูปทรง (Form).....	30
4.2.3 สี (Color).....	31
4.2.4 พื้นผิว (Texture).....	32
4.3 วิเคราะห์การจัดวาง.....	32
4.3.1 วิเคราะห์การจัดวางของผลงานชุดที่ 1.....	32
4.3.2 วิเคราะห์การจัดวางผลงานชุดที่ 2.....	33
4.4 วิเคราะห์องค์ประกอบ.....	34
4.4.1 ความกลมกลืน (Harmony).....	35
4.4.2 ความหลากหลาย (Variety).....	35
4.4.3 ความสมดุล (Variety).....	35
4.4.4 สัดส่วน (Proportion).....	36
4.4.5 ความเป็นเด่น (Dominance).....	36
4.4.6 ความเคลื่อนไหว (Movement).....	36

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตัดยว้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 บทสรุป.....	37
5.1 ปัญหาและอุปสรรคในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	37
ภาพผลงานวิทยานิพนธ์.....	39
ภาพรายละเอียดของผลงาน.....	42
บรรณานุกรม.....	53
ประวัติผู้เขียน.....	54



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 เยาวชนที่กำลังเล่น สมาร์ทโฟน.....	6
1.2 เยาวชนที่กำลังเล่น แท็บเล็ต.....	6
1.3 โมเดลหุ่นยนต์ ที่สร้างขึ้นจากพลาสติก.....	7
1.4 โมเดลหุ่นยนต์ ก้นค่อม ที่สร้างขึ้นจากกระดาษ.....	8
2.1 ศิลปิน Anna-Wili Highfield.....	10
2.2 “ Wolf ” ,2012.....	11
2.3 “ Owls ” ,2013.....	12
2.4 ศิลปิน Osang Gwon.....	13
2.5 “ Error ” , 185 x 138 x 118 cm. ,2005.....	14
2.6 “ Untitle ” ,207 x 194 x 110 cm. ,2012.....	15
2.7 ศิลปิน Will Kurtz.....	16
2.8 Brighton Beach Bench ,50” x 96” x 35” ,2012.....	17
2.9 Dog Walker ,64” x 120” x 96” ,2013.....	17
2.1 ภาพร่างที่เกิดจากการสร้างด้วยโปรแกรม ZBrush.....	20
3.2 ภาพร่างที่ผ่าน โปรแกรมจาก 3D MAX.....	20
3.3 ภาพร่างที่เสร็จสมบูรณ์.....	21
3.4 ภาพร่าง 1.....	21
3.5 ภาพร่าง 2.....	21
3.6 ภาพร่าง 3.....	21
3.7 ภาพร่าง 4.....	21
3.8 ภาพร่าง 5.....	22
3.9 ภาพร่าง 1.....	22
3.10 ภาพร่าง 2.....	22
3.11 ภาพร่าง 3.....	22
3.12 ภาพร่าง 4.....	22
3.13 ภาพร่าง 5.....	23
3.14 ภาพร่าง 6.....	23
3.15 ภาพพื้นหลังของตัวแพทเทิร์น.....	23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และตั้ง VI ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.16 แยกแพทเทิร์นด้วยโปรแกรม Pepakura.....	24
3.17 ภาพแพทเทิร์นทั้งหมด.....	24
3.18 ภาพแพทเทิร์นที่พร้อมจะนำไปทำการ ตัด พับ ประกอบ เป็นตัวเด็ก.....	25
3.19 ภาพชิ้นส่วนที่พร้อมจะนำไป พับ ประกอบ.....	25
3.20 ส่วนเท้าที่เกิดจากการประกอบกระดาษ.....	26
3.21 ส่วนมือที่เกิดจากการประกอบกระดาษ.....	26
3.22 ภาพโครงไม้ที่ใส่ลงไปในตัวผลงาน.....	27
3.23 ภาพผลงานประดิษฐานเครื่องมือที่เสร็จสมบูรณ์.....	27
3.24 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์.....	28
4.1 ภาพของเส้นที่มองเห็นด้วยตา และ เส้นที่มองเห็นด้วยจินตนาการ.....	30
4.2 ภาพของรูปทรงเยาวชน.....	31
4.3 ภาพของสีที่เกิดขึ้นในผลงาน.....	31
4.4 ภาพของพื้นผิวที่ทำเทียมขึ้น.....	32
4.5 ภาพวิเคราะห์การจัดวางผลงานชุดที่ 1.....	33
4.6 ภาพการวิเคราะห์การจัดวางชุดที่ 2.....	34
4.7 ภาพวิเคราะห์โครงสร้างของผลงานชุดที่ 1.....	34
4.8 ภาพวิเคราะห์โครงสร้างของผลงานชุดที่ 2.....	35
5.1 ภาพผลงานชุดที่ 1.....	40
5.2 ภาพผลงานชุดที่ 2.....	41
5.3 ภาพรายละเอียดของผลงาน.....	43
5.4 ภาพรายละเอียดของผลงาน.....	43
5.5 ภาพรายละเอียดของผลงาน.....	44
5.6 ภาพรายละเอียดของผลงาน.....	45
5.7 ภาพรายละเอียดของผลงาน.....	46
5.8 ภาพรายละเอียดของผลงาน.....	46
5.9 ภาพรายละเอียดของผลงาน.....	47
5.10 ภาพรายละเอียดของผลงาน.....	47
5.11 ภาพรายละเอียดของผลงาน.....	48

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และตั้ง VIII อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
5.12 ภาพรายละเอียดของผลงาน.....	48
5.13 ภาพรายละเอียดของผลงาน.....	49
5.14 ภาพรายละเอียดของผลงาน.....	50
5.15 ภาพรายละเอียดของผลงาน.....	51
5.16 ภาพรายละเอียดของผลงาน.....	52



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และดัดแปลงอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

จากความเป็นอยู่ในสังคมปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาให้โทรศัพท์มือถือมีความสามารถมากกว่าแค่การติดต่อสื่อสารผ่านสัญญาณโทรศัพท์ แต่ปัจจุบันนี้โทรศัพท์มือถือ หรือ สมาร์ทโฟน สามารถติดต่อสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตไร้สาย ซึ่งสิ่งนี้เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้คนในปัจจุบันสามารถเชื่อมต่อ และติดต่อกันได้ง่ายขึ้นกว่าในอดีต ตลอดจนเราสามารถรับรู้ข่าวสารจากทั่วทุกมุมโลกได้รวดเร็วกว่าขึ้น ในยุคนี้ สมาร์ทโฟน ถือเป็นเทคโนโลยีที่ตอบโจทย์คนในยุคดิจิทัลมากที่สุด เพราะสามารถใช้งานได้หลากหลาย เรียกได้ว่า เครื่องเดียวตอบโจทย์ทุกความต้องการของผู้ใช้งาน และไม่ว่าจะเดินทางไปทางไหนก็จะเห็นคนก้มหน้าก้มตาเล่น สมาร์ทโฟน กันอยู่ประปราย และเหมือนจะเพิ่มมากขึ้นทุกวัน จนเกิดเป็นคำนิยามของคนยุค ดิจิตอล หรือเรียกคำนิยามนี้ว่า " สังคมก้มหน้า "

ในปัจจุบันสังคมก้มหน้าได้เกิดขึ้นกับผู้คนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะกับเยาวชน ซึ่งเราจะเห็นได้อย่างชัดเจนเลยว่า เยาวชนในปัจจุบันเสพติดสื่อสังคมออนไลน์เป็นอย่างมากจนส่งผลให้เห็นถึงพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปจากในอดีต เช่น เด็ก ๆ เริ่มที่จะสนใจกับตัว สมาร์ทโฟน หรือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ มากกว่าที่จะออกไปทำกิจกรรมกับเพื่อน ๆ และ เด็ก ๆ เริ่มที่พูดคุยกับเพื่อน ๆ โดยผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มากกว่าจะมานั่งคุย หรือ นั่งเล่นกัน เป็นต้น เพราะในปัจจุบันนี้เยาวชนส่วนมากยึดติดกับสื่อสังคมออนไลน์ และเทคโนโลยีของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มากจนเกินไป โดยไม่คำนึงถึงโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งสาเหตุหลักมาจากการเสพติดการสื่อสาร โปรแกรมต่าง ๆ ผ่านโทรศัพท์มือถือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ จนส่งผลกระทบต่อให้กลายเป็นคนไม่มีสังคมที่อยู่บนโลกของความเป็นจริง ไม่มีเพื่อน อันเนื่องมาจากการขาดปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ ที่อยู่ด้วยรอบ มัวแต่สนใจเพียงแต่ในโลกสังคมออนไลน์ ผลกระทบเหล่านี้เป็นเพียงตัวอย่างที่เราสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจนของกลุ่มเยาวชนที่ขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้คนที่อยู่รอบข้าง

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

“ สังคมก้มหน้า ” คือ พฤติกรรมของผู้คนที่มัวแต่สนใจกับสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่อยู่ในมือ เพราะในปัจจุบันสังคมก้มหน้าได้เป็นพฤติกรรมที่เราสามารถเห็นได้ทุกที่ทั่วไป ดังเช่น การโพสต์ภาพอาหารที่กำลังจะทาน หรือทานเสร็จแล้วผ่านหน้าจอฟacebook หรือการกด Like กับเพื่อนที่โพสต์กิจกรรมในกลุ่มเกือบจะทุกวินาที โดยไม่ได้สนใจ

พูดคุยกัน ในร้านอาหารเป็นภาพที่ชินตาสำหรับสังคมบ้านเราซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พญ.พรรณพิมล วิปุลากร รองอธิบดี กรมสุขภาพจิต ได้ให้ความรู้ว่า พฤติกรรมสังคมก้มหน้า มีทั้งผลดีและผลเสีย กล่าวคือ

“เรื่องการใช้เวลากับสิ่งเหล่านี้ แม้สิ่งที่เราทำจะเป็นประโยชน์ ถ้าก้มหน้าได้อย่างเดียวแต่เงยหน้าขึ้นมาไม่ได้เลย ในแง่การใช้เวลากับมันมากเกินไปจนเริ่มรบกวนสิ่งที่เรียกว่า การทำหน้าที่ปกติ เช่น ถึงเวลาต้องรับประทานอาหารเช้า แต่รู้สึกว่าจะไม่กินก็ได้ หรือถึงเวลาต้องนอนก็ไม่นอน ซึ่งความจริงแล้วมันไม่ได้ อีกอย่างต้องยอมรับว่าการสื่อสารผ่านอุปกรณ์เหล่านี้ไม่ทดแทนการพูดคุยแบบเผชิญหน้ากัน ไม่ใช่แปลว่าเรามีเพื่อนมากมายอยู่ใน Facebook หรือใน Line แต่ในความเป็นจริงหากเราไปไหนแล้วไม่มีคนคุยด้วยหรือคุยกับคนอื่นไม่รู้เรื่อง ไม่มีเพื่อนในสังคมจริง ไม่ได้แปลว่าคุณมีเพื่อน เพราะว่าทักษะทางสังคมที่เรียกว่า “Face to face” การมองหน้าหรือสบตากัน การมีจังหวะในการพูดคุย บางคนเสียไปเลย เช่น เวลาจะพูดกับคนอื่นรู้สึกประหม่า หรือว่าไม่เข้าหาคนอื่น หรือวางตัวไม่ถูก หรือว่าภาษาเป็นปัญหา เพราะภาษาที่ใช้ใน โซเชียลเน็ตเวิร์กไม่ค่อยปกติ ยิ่งถึงเวลาเป็นเรื่องของทางการมักเริ่มมีปัญหาว่าจะพูดภาษาที่เป็นทางการอย่างไร” (ดร. รุจโรจน์ แก้วอุไร. เราจะคิดโจทย์วิจัย อะไรจากพฤติกรรม สังคมก้มหน้า. 2559.)

สังคมก้มหน้าในปัจจุบันนี้ได้สืบคลานเข้าไปถึงกลุ่มเยาวชน เนื่องจากในยุคปัจจุบันที่เรียกกันว่า “Gen C” หรือ “Generation Connected” (Gen C คือ รูปแบบพฤติกรรมที่ผู้บริโภคใช้เทคโนโลยีต่างๆ รอบตัว ไม่ใช่แค่ อินเทอร์เน็ต หรือเว็บไซต์ แต่รวมถึง สมาร์ทโฟน สื่อสังคมออนไลน์ และอื่นๆ อีกมากมายเพื่อเกิดสิ่งที่เรียกกันว่า Digital Lifestyle นั่นเอง) ซึ่ง Gen C ได้ส่งผลกระทบต่อตรงกลุ่มเยาวชนในสังคมปัจจุบันเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นทำอะไรก็พึ่งสื่ออิเล็กทรอนิกส์มากกว่าที่จะออกไปค้นคว้าหาข้อมูลด้วยตัวเอง และยังใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการติดต่อสื่อสารแทนการพูดคุย ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการแสดงออกในด้านปฏิสัมพันธ์โดยตรง

1.1.1 ผลกระทบของการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ สมาร์ทโฟน มากจนเกินไป

- 1) สายตาของคุณเริ่มเบลอ การใช้สมาร์ตโฟนเป็นเวลานานเป็นสาเหตุทำให้เกิดอาการสายตาเบลอ จากการศึกษาในปี 2011 พบว่า มากกว่า 90% ของคนที่จ้องหน้าจอโทรศัพท์ สมาร์ตโฟน หรือ แท็บเล็ต มากกว่า 2 ชั่วโมงจะเกิดปัญหาสายตาอย่างเช่น สายตาเบลอ และอาการตาแห้ง
- 2) เกิดอาการหวั่นวิตกเมื่อหาโทรศัพท์ไม่เจอ ถ้าคุณเคยรู้สึกกลนลานและตกใจมากเวลาที่หาโทรศัพท์ไม่เจอ โดยแท้ที่จริงแล้วคุณอาจจะวางไว้ผิดที่ หรือไม่ก็ลืมนำมามันติดตัวมาด้วยละก็ นั่นแปลว่าคุณกำลังคิดโทรศัพท์ขึ้นหนักและควรจะเลิกเล่นมันเสียบ้าง การศึกษาในปี 2012 พบว่าผู้คนจำนวนกว่า 73% รู้สึกตื่นตระหนกราวกับดูหนังสยองขวัญเมื่อหาโทรศัพท์ไม่พบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) ปวดหัวตื้อ ๆ การจ้องหน้าจอสมาร์ทโฟนนาน ๆ นอกจากจะทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับสายตาแล้ว ยังเป็นสาเหตุทำให้ปวดหัวและเกิดอาการอ่อนเพลียอีกด้วย นอกจากนี้การจ้องหน้าจอนาน ๆ ทำให้มีผลกระทบต่อสมอง โดยการศึกษาครั้งหนึ่งค้นพบว่าสมาร์ทโฟนเป็นสาเหตุของการเกิดภาวะสมองเสื่อม ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้ของสมองและความทรงจำระยะสั้นอีกด้วย

4) นอนไม่เต็มอิ่ม การวางโทรศัพท์ที่เอาไว้ข้างหมอนคือสาเหตุที่ทำให้นอนหลับได้ไม่เต็มอิ่ม เพราะมันจะไปรบกวนการนอน ทำให้นอนไม่เต็มอิ่ม จากการศึกษาพบว่า การใช้เวลากับสมาร์ทโฟนเป็นเวลานานก่อนนอนจะทำให้หลับยาก และยังทำให้ครึ่งหลับครึ่งตื่นอยู่ตลอดเวลา นี่ยังไม่นับรวมกับการที่คุณจะต้องเช็กการแจ้งเตือนทุกครั้งก่อนหลับตานอน ที่จะทำให้การนอนของคุณไม่ต่อเนื่องอีกด้วย ทางที่ดีที่สุดคือควรที่จะปิด โทรศัพท์และวางมันให้ห่างตัวก่อนนอนทุกครั้ง

5) นิ้วมือเริ่มหึงงอ การเล่นสมาร์ทโฟนติดต่อกันเป็นเวลานาน ครั้งละหลาย ๆ ชั่วโมง มีความเสี่ยงทำให้เกิดอาการนิ้วล็อก และตะคริวตามมือและนิ้วมือ

6) ไม่สนใจสิ่งรอบข้าง คงเคยได้ยินข่าวว่ามีคนประสบอุบัติเหตุบาดเจ็บหรือเสียชีวิตจากการที่ก้มหน้าก้มตาเล่นสมาร์ทโฟนโดยไม่ได้สนใจสิ่งรอบข้างใช่ไหมคะ ซึ่งนั่นเกิดจากการที่ติดสมาร์ทโฟนมากเกินไปโดยไม่ได้สนใจรอบข้าง ไม่ใช่เพียงเราจะเดือดร้อนหากเกิดอุบัติเหตุ แต่ครอบครัวและคนรอบข้างเราอาจจะเดือดร้อนตามไปด้วยจากพฤติกรรมที่ไม่ดีแบบนี้ (กระปุกดอทคอม, 2559. ตัญญาณอันตราย ถึงเวลาต้องวางสมาร์ทโฟนเสียที)

1.1.2 ลักษณะของเยาวชนที่เสพติดอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ สมาร์ทโฟน

1) เด็กที่ใช้สมาร์ทโฟนมีอาการตื่นสาย และอาการอ่อนเพลียในตอนเช้า

2) เด็กหมดความสนใจในกิจกรรมรอบตัว สนใจแต่เล่นสมาร์ทโฟน เมื่อพ่อแม่ชวนเด็กให้ไปร่วมกิจกรรมอย่างเช่น กิจกรรมกลางแจ้ง เด็กไม่ยอมไป แม้แต่การชมภาพยนตร์ในโรงหนัง เนื่องจากเป็นสถานที่ที่ห้ามใช้อุปกรณ์ดังกล่าว

3) เด็กตั้งตารอเวลาที่จะได้เล่นสมาร์ทโฟน และมักพุดถึงเวลาที่จะได้เล่นสมาร์ทโฟนอีกในครั้งถัดไป

4) เด็กถูกเบี่ยงเบนความสนใจจากสิ่งที่กำลังทำ เพราะมีข้อความแจ้งเตือนจากสมาร์ทโฟน

5) เด็กใช้เวลาเล่นสมาร์ทโฟนนานขึ้นกว่าเดิม และมักอารมณ์เสียง่ายเมื่อพ่อแม่แสดงความกังวลเรื่องการใช้งานของพวกเขา ถึงขั้นอาจนำไปสู่การโต้เถียงกัน เด็กบางคนอาจพุดว่า พ่อแม่ไม่เข้าใจ เพราะพวกท่านไม่เคยได้ใช้สมาร์ทโฟนตอนที่ยังเป็นเด็ก

6) เด็กรู้สึกหงุดหงิดหรือหดหู่เวลาที่ไม่ได้เล่นสมาร์ทโฟน และอาการเหล่านี้มักหายไปเมื่อเด็กได้เล่นสมาร์ทโฟน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7) เด็กพยายามปกปิดการเล่นสมาร์ตโฟนจากพ่อแม่ เช่น แอบเล่นในห้องนอน โดยที่พ่อแม่ไม่รู้พฤติกรรมดังกล่าว

8) เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวเวลาพ่อแม่สอดส่องพฤติกรรมการเล่นสมาร์ตโฟนของเขา และได้เถียงพ่อแม่บ่อยขึ้น

9) เด็กขาดสมาธิระหว่างทำการบ้าน โดยไม่สามารถทำได้อย่างต่อเนื่องจนเสร็จ หรือเด็กชอบเปิดดูสมาร์ตโฟนเพื่อเล่นเกมส์หรือทำอย่างอื่นระหว่างทำการบ้านไปด้วย

1.1.3 สาเหตุของการที่เยาวชนติดอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ สมาร์ตโฟน

สาเหตุแรกคือ การหลั่งของสาร โดปามีน (Dopamine) ภายหลังเด็กได้ทำกิจกรรมแปลกใหม่นั้นคือการเล่นสมาร์ตโฟน สารที่ว่านี้จะทำหน้าที่กระตุ้นให้เด็กทำพฤติกรรมเดิมซ้ำ ทำให้เกิดวงจรการเล่นสมาร์ตโฟนจนติดเป็นนิสัยขึ้น เพราะเวลาเล่นสมาร์ตโฟน เด็กมีความรู้สึกพึงพอใจ เมื่อเด็กไม่ได้เล่นสมาร์ตโฟนก็มักหงุดหงิดหรือเซื่องซึมได้

สาเหตุที่สองคือ พ่อแม่ของเด็กเอง เพราะโดยส่วนใหญ่ พ่อแม่คือคนที่ทำให้เด็กได้สัมผัสกับสมาร์ตโฟนเป็นครั้งแรกผ่านการเล่นสมาร์ตโฟนของพ่อแม่หรือของเด็ก จากนั้นพ่อแม่อาจปล่อยให้เด็กเล่นตามลำพัง หรือไม่มีกำหนดระยะเวลาการเล่นในแต่ละวัน ทำให้เด็กเล่นสมาร์ตโฟนติดต่อกันเป็นเวลานานหลายชั่วโมง จนนำไปสู่พฤติกรรมติดสมาร์ตโฟนในที่สุด ทั้งนี้ สาเหตุที่พ่อแม่ปล่อยให้ลูกเล่นสมาร์ตโฟนเกินพอดีมักเกิดจาก

- ให้เด็กเล่นสมาร์ตโฟนเพื่อให้เด็กหยุดอยู่กับที่
- พ่อแม่ไม่มีเวลาให้เด็ก จึงให้สมาร์ตโฟนเป็นของเล่น
- พ่อแม่ไม่ทราบถึงอันตรายจากการเล่นสมาร์ตโฟนต่อเนื่องเป็นเวลานานหลายชั่วโมงดังนั้น

สาเหตุของเด็กติดสมาร์ตโฟนนอกจากการหลั่งของสารให้ความสุขหรือสาร โดปามีนแล้ว ยังเกิดจากบุคคลใกล้ชิดตัวเด็ก ขึ้นอยู่กับการเอาใจใส่ของพ่อแม่ที่จะให้ลูกเล่นสมาร์ตโฟนอยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม (อรุณรุ่ง ศิริเจริญ. 2559. เด็กติดสมาร์ตโฟน.)

1.1.4 ผลกระทบของการขาดปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มเยาวชน

การปฏิสัมพันธ์ คือ การศึกษาพฤติกรรมของบุคคล ที่มีอิทธิพลต่อกันและกัน เป็นกระบวนการสองทาง ในที่นี้จะกล่าวถึงความสัมพันธ์ทางสังคม การรับรู้ทางสังคม ปฏิสัมพันธ์มักเกิดในกลุ่ม เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคมจะต้องมีการรวมกลุ่มกัน ตั้งแต่กลุ่มที่เล็กที่สุด คือ กลุ่มครอบครัว หรือกลุ่มเพื่อนสนิท 2 คน จนถึงกลุ่มขนาดใหญ่ คือ กลุ่มทางการเมือง หรือ กลุ่มประเทศ พฤติกรรมของคนในกลุ่มจึงย่อมมีผลต่อกันและกันเสมอ ในที่นี้จะได้กล่าวถึงการปฏิสัมพันธ์ในกลุ่ม และ

ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื่องจากปฏิสัมพันธ์มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตเป็นอย่างมาก เพราะทุกคนจำเป็นต้องมีการพบประพุดคุยกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำงานร่วมกัน ทั้งหมดนี้จำเป็นต้องใช้การปฏิสัมพันธ์ทั้งสิ้น และในสังคมปัจจุบันนี้เยาวชนเริ่มที่จะมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันน้อยลง เนื่องจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ สมาร์ทโฟน เข้ามาทำหน้าที่หรือลดบทบาทของพฤติกรรมในด้านปฏิสัมพันธ์ลงจึงส่งผลกระทบต่อ

- เด็กมักจะสนใจแต่โลกของโซเชียล เน็ตเวิร์ค โดยไม่สนใจโลกของความเป็นจริง
- เด็กมักจะพูดคุยกันต่อหน้าน้อยลง แล้วหันมาพูดคุยกันผ่านโซเชียล เน็ตเวิร์ค มากขึ้น
- เด็กเริ่มที่จะไม่สนใจกับกิจกรรมต่างๆ ที่ทำร่วมกัน มัวแต่สนใจกับโลกของโซเชียล เน็ตเวิร์ค
- เด็กไม่สามารถทำงานเป็นกลุ่มได้เนื่องจากขาดพฤติกรรมแสดงออกในด้านปฏิสัมพันธ์
- เด็กไม่กล้าแสดงต่อหน้าผู้คน

สิ่งเหล่านี้เป็นเหตุให้ข้าพเจ้าต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับพฤติกรรม และปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มเยาวชนที่เปลี่ยนแปลงไป โดยการสร้างสรรค์ผลงานผ่านเทคนิควิธีการด้วยการพับประกอบกระดาษเป็นกลุ่มเยาวชนที่ถูกหล่อหลอมขึ้นด้วยสื่อสังคมออนไลน์จนไร้ซึ่งชีวิตชีวา ตลอดจนปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มเยาวชนที่ถูกกดทอนลงด้วยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ด้วยการนำเสนอผลงานในลักษณะของประติมากรรมสื่อผสม

1.1.5 ข้อมูลที่ได้รับจากการสังเกต และ ประสพการณ์

ประสพการณ์ คือ การมีชีวิตที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทำให้เรามีความคิดและอารมณ์ ซึ่งเป็นประสพการณ์แท้ มีเอกภาพทุกส่วนทุกตอน มีความหมาย มีความสำคัญ มีอารมณ์เด่นชัด เอกภาพของประสพการณ์ก็เหมือนเอกภาพของศิลปะ มีความกลมกลืน และมีระเบียบ ประสพการณ์ที่ได้รับจากผลงานศิลปะ คือ ประสพการณ์แท้ เป็นประสพการณ์ของสุนทรียภาพ ซึ่งมีทั้งรูปแบบ ความหมาย อารมณ์ และความรู้สึกในรูปทรง ในองค์ประกอบที่เข้มข้นกว่าประสพการณ์ในชีวิตจริง ประสพการณ์ของศิลปินมักจะมีความน่าสนใจเป็นพิเศษเขาสัมผัสถึง ชีวิต และเหตุการณ์ด้วยความตื่นเต้นเห็นเป็นเรื่องสำคัญ จึงสามารถสื่อประสพการณ์นั้นกับผู้อื่นได้ (ชะลูด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบศิลปะ. 2539 หน้า 13)

ดังนั้นประสพการณ์ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตอาจเป็นเรื่องเล็กน้อย แต่ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยการนำประสพการณ์อันเล็กน้อยเหล่านี้มาสร้างให้เกิดความสำคัญ และบอกเล่ากับผู้ชมผ่านผลงานศิลปะของตนเอง อย่างเช่นมุมมองที่เป็นความรู้สึกส่วนตัวของข้าพเจ้า เกี่ยวกับพฤติกรรม และปฏิสัมพันธ์ของเยาวชนในสังคมปัจจุบัน เมื่อเอาประสพการณ์การของดินเองในวัยเด็กที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน มาเปรียบเทียบกับเยาวชนในสังคมปัจจุบันจึงมองเห็นสาเหตุที่ทำให้เยาวชนปัจจุบันที่มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนรอบข้างน้อยลง และการแสดงออกในด้านพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากเด็กที่ออกมาทำกิจกรรมกันอย่างสนุกสนาน กลายเป็นนั่งอยู่คนเดียวกับอุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์พกพา (สมาร์ทโฟน หรือ แท็บเล็ต)



ภาพที่ 1.1 เยาวชนที่กำลังเล่น สมาร์ทโฟน



ภาพที่ 1.2 เยาวชนที่กำลังเล่น แท็บเล็ต

1.1.6 แรงบันดาลใจที่ได้รับจาก MODEL หรือ แบบจำลอง

จุดกำเนิดของโมเดลชิ้นแรกของโลกนั้นเกิดขึ้นที่ไคโนนั้นยังไม่มีใครบันทึกเอาไว้เป็นหลักฐาน แต่สันนิษฐานกันว่าโมเดลต่างๆ นั้นถือกำเนิดขึ้นมาแทบจะพร้อมๆ กับวิวัฒนาการของมนุษยชาติเลยทีเดียว โดยมนุษย์เรานั้นเคยมีการใช้แบบจำลองหรือโมเดลในลักษณะที่แตกต่างกันไป ซึ่งอาศัยจากการปั้นขึ้นด้วยดินเหนียวบ้างหรือจากการแกะสลักจากวัสดุต่างๆ กัน โดยมีจุดประสงค์เพื่อที่จะต้องการย่อส่วนสิ่งที่มีขนาดใหญ่ๆ ให้มีขนาดเล็กลง เพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ กัน เช่น เพื่อการบูชา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ัญญ การสร้างรูปสลักเพื่อการบูชา หรือ แม้กระทั่งการสร้างแบบจำลองขึ้นเพื่อที่จะใช้เป็นแนวทางในการสร้างงานสถาปัตยกรรมใหญ่ๆ อย่างเช่นรูปโมเดลจำลองย่อส่วนของปิรามิดที่พบในประเทศอียิปต์ เป็นต้น

จนกระทั่งมนุษย์เริ่มมีความคิดที่จะใช้แบบจำลองกันอย่างจริงจังก็เมื่อประมาณ 60 กว่าปีมาแล้วนี้เอง โดยอาจจะเป็นโมเดลรถยนต์ต้นแบบ โมเดลย่อส่วนของเครื่องบินที่ใช้กับอุโมงค์ลม เพื่อศึกษาทางด้านหลักอากาศพลศาสตร์ของเครื่องบินแบบนั้นๆ ก่อนที่จะทำการตัดแปลงและแก้ไขเพื่อนำไปสร้างเครื่องบินลำจริงๆ กันต่อไป แต่ทว่างานโมเดลก็ยังอยู่ในกลุ่มของช่างฝีมือเท่านั้น หรือรู้จักกันแต่ในแง่ของการนำไปใช้ในการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น

โมเดลที่เป็นงานอดิเรกจริงๆ นั้นเริ่มขึ้นเมื่อปี 2473 ก่อนสงครามโลกครั้งที่ 1 เสียอีก โดยในตอนนั้นบริษัทแรกที่ทำการผลิตโมเดลออกจำหน่ายเป็นบริษัทของประเทศสหรัฐอเมริกาที่ชื่อว่า โมโนแกรม (MONOGRAM) โดยผลิตโมเดลที่ทำจากไม้บัลซาร์แบบต่างๆ เช่น เครื่องบิน รถยนต์ และอื่นๆ ออกมาอีกอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดเป็นอุตสาหกรรมการผลิตชุดประกอบขึ้นอย่างจริงจัง (ปัจจุบันบริษัท โมโนแกรม ยังคงเป็นบริษัทผลิตชุดพลาสติกจำลองชั้นนำในอเมริกา จวบจนกระทั่งฉลองครบรอบอายุ 60 ปีไปหมาดๆ เมื่อเร็วๆ นี้) พอหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 สิ้นสุดลงไปผลของการปฏิวัติอุตสาหกรรมได้นำเอาวัสดุจำพวกพลาสติกเข้ามาแทนที่วัสดุอื่นๆ ที่เคยใช้กันอยู่จนในปี 2493 บริษัท รีเวล (REVELL) ได้บุกเบิกนำเอาพลาสติกมาผลิตชุดพลาสติกจำลอง ซึ่งพลาสติกนี้เองที่สามารถตอบสนองความต้องการของนักเล่นโมเดลได้ดีที่สุด ด้วยรายละเอียดสมจริง สวยงาม และมีน้ำหนักเบา ทำให้การบุกเบิกของพลาสติกโมเดลเริ่มขึ้นจากจุดนี้เอง และถือได้ว่าบริษัท รีเวล (REVELL) เป็นบริษัทแรกที่ทำพลาสติกโมเดลเจ้าแรกของโลก เรื่องมาจนกระทั่งเทคโนโลยีการผลิตพลาสติกได้แพร่หลายเข้าไปมีอิทธิพลทั่วโลก บริษัทต่างๆ จึงเริ่มหันมาทำกิจการด้านชุดพลาสติกจำลองกันมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นอเมริกา ยุโรป หรือแม้แต่เอเชีย จึงทำให้วงการชุดพลาสติกจำลองไม่ใช่นวงการเล็กๆ อีกต่อไป (HOBBY MODEL, 1995. จุดกำเนิดของโมเดลชิ้นแรกของโลก.)



ภาพที่ 1.3 โมเดลหุ่นยนต์ ที่สร้างขึ้นจากพลาสติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในทางสถาปัตยกรรม Paper model หมายถึง วัตถุจำลองที่ทำจากกระดาษในการจำลองสิ่งก่อสร้างจริง แต่ตอนนี้ Paper model ไม่ได้เป็นแค่แบบจำลองสิ่งก่อสร้าง เช่น บ้าน หรือ อาคาร อีกต่อไปเพราะในปัจจุบันได้มีการพัฒนาในรูปแบบต่างๆ ออกมามากมายไม่ว่าจะเป็นหุ่นยนต์ เครื่องบิน หรือแม้แต่ตัวละครต่างๆ



ภาพที่ 1.4 โมเดลหุ่นยนต์ กันดั้ม ที่สร้างขึ้นจากกระดาษ

ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบ และ หลงใหล สิ่งต่างๆเหล่านี้เป็นพิเศษ จึงทำให้ข้าพเจ้าได้ทำการศึกษา ค้นคว้าเทคนิควิธีการในการสร้าง และ ได้นำวิธีการในการนำสร้าง MODEL หรือ แบบจำลอง มาปรับใช้ให้จนเป็นเทคนิคที่มีความเฉพาะของตัวของข้าพเจ้าเอง

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีแนวความคิดที่เกี่ยวกับ พฤติกรรม และ ปฏิสัมพันธ์ที่เปลี่ยนแปลงของเยาวชนในสังคมปัจจุบัน
- 2) เพื่อค้นคว้าข้อมูลจากศิลปินที่สนใจในแนวทางเดียวกันกับข้าพเจ้า เช่น Anna-Wili Highfield, Osang Gwon, Will Kurtz เพื่อเป็นการศึกษาเทคนิควิธีการ และการนำเสนอเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาผลงานของข้าพเจ้าต่อไป
- 3) เพื่อสร้างผลงานให้เกิดความสมบูรณ์ ด้วยเทคนิควิธีการ ตัด พับ ประกอบกระดาษ ในลักษณะผลงานประติมากรรมสี่อผสม และนำเสนอด้วยวิธีการจัดวาง (Installation) ภายใต้หัวข้อ “พฤติกรรม และปฏิสัมพันธ์ที่เปลี่ยนแปลงของเยาวชนในสังคม”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 ขอบเขตการศึกษา

- 1) เนื้อหา ที่มาจากลักษณะท่าทางของกลุ่มเยาวชนที่มีพฤติกรรมการเล่นโซเชียลมีเดีย
- 2) รูปแบบ สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสมในด้วยลักษณะของงานศิลปะแบบคิวบิสม์ (Cubism) และใช้วิธีจัดวาง (Installation) ในการนำเสนอ
- 3) เทคนิค สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิค พับ ประกอบ กระดาษ ด้วยการใช้กระดาษที่มีภาพเกี่ยวกับเนื้อหาเรื่องราวของสื่อสังคมออนไลน์มาเป็นตัวนำเสนอ
- 4) ขนาดและจำนวนผลงาน
 - ขนาดแปรผันไม่แน่นอน
 - ชุดที่ 1 ประกอบไปด้วยประติมากรรมสื่อผสมรูปทรงเด็ก 8 ชิ้น
 - ชุดที่ 2 ประกอบไปด้วยประติมากรรมสื่อผสมรูปทรงเด็ก 2 ชิ้น และชิงช้า 2 ตัว พร้อมทั้ง

นั่ง

1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

- 1) รวบรวม และศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสื่อที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นวิธีการเบื้องต้นในการทำแบบร่าง เช่น อินเทอร์เน็ต นิตยสาร โดยการเก็บบันทึกลักษณะท่าทางของผู้คนที่กำลังใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์
- 2) ศึกษาค้นคว้าข้อมูลของลักษณะท่าทาง ด้วยการสร้างภาพจำลองด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- 3) นำภาพร่างด้วยคอมพิวเตอร์ มาทำการแยกชิ้นส่วนพร้อมใส่รูปภาพที่เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคมออนไลน์ แล้วนำไปปรับตามขนาดที่ต้องการ
- 4) สร้างสรรค์ผลงานเป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสม ด้วยการ ตัด พับ ประกอบ กระดาษ
- 5) นำผลงานที่สร้างสรรค์มาจัดวาง ตามรูปแบบให้เหมาะสมกับสถานที่ และ ดำเนินการติดตั้งระบบไฟ LED ให้ตรงตามแบบร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

อิทธิพลจากผลงานศิลปะกรรม

ในการดำเนินชีวิตของทุกคนนั้นมีความแตกต่างกันออกไป ซึ่งเช่นเดียวกับความชื่นชอบที่มีความแตกต่างกันออกไป ข้าพเจ้าเองก็มีความชื่นชอบโมเดลขนาดเล็กตั้งแต่เด็กจนถึงปัจจุบันเป็น ด้วยความชื่นชอบนี้ได้ปรับเปลี่ยนเป็นแรงบันดาลใจ และได้นำมาประยุกต์ใช้กับผลงานศิลปะกรรม ให้มีความโดดเด่นในการนำเสนอด้วยเทคนิควิธีการ ตัด พับ ประกอบกระดาษ ประกอบกับได้รับอิทธิพลจากผลงานศิลปินที่มีความโดดเด่นให้การสร้างสรรค์ผลงานที่ใช้กระดาษ เป็นวัสดุหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน จนนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะกรรมที่มีเนื้อหาเรื่องราวของพฤติกรรม และ ปฏิสัมพันธ์ ที่เปลี่ยนแปลงของกลุ่มเยาวชนในสังคมปัจจุบัน

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปะกรรม

2.1.1 Anna-Wili Highfield

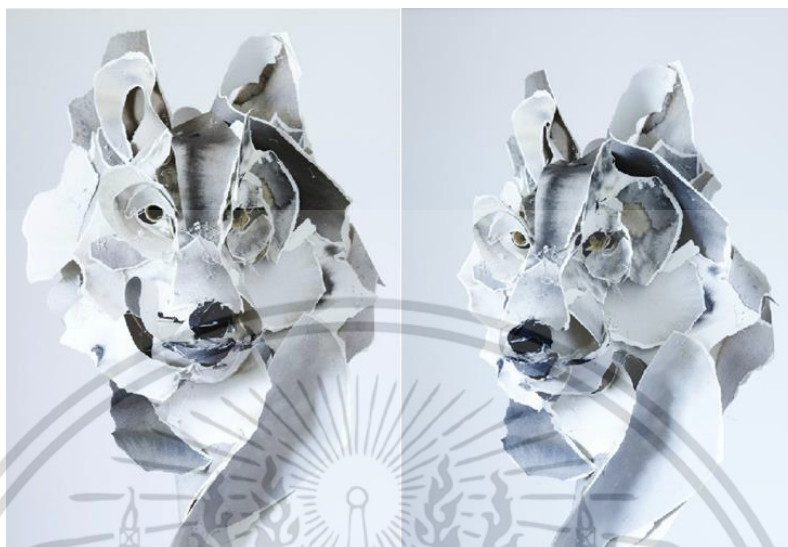


ภาพที่ 2.1 ศิลปิน Anna-Wili Highfield

Anna-Wili Highfield เกิดในปี ค.ศ. 1980 ที่ Sydney ในครอบครัวนักเชิดหุ่น เธอได้ศึกษาที่ Fine Art at the National Art School ในปี 2008 หลังจากทำงานในฐานะ Scenic Artist for Opera ในออสเตรเลีย ต่อมาเธอหันตัวเองมาเป็นศิลปินอิสระ และเริ่มสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสมจนถึงปัจจุบัน

Anna-Wili Highfield ต้องการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์สัตว์ที่กำลังจะสูญพันธุ์ เช่น นกฮูก หมาป่า สุนัขจิ้งจอก ฯลฯ ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะประติมากรรมสื่อผสมที่ใช้ภาพนิยายสัตว์ต่างๆมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน เพื่อต้องการแสดงให้เห็นว่าสัตว์เหล่านี้กำลังจะสูญพันธุ์ เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สูญพันธุ์ไปจากโลกนี้ ด้วยการภาพสัตว์เหล่านี้เป็นสื่อ รวมถึงการใช้วัสดุต่างๆที่มีความอ่อนนุ่มมาก
สร้างสรรค์ในผลงานเพื่อต้องการแสดงออกถึงความอ่อนโยนของสัตว์ที่ไร้ทางสู้



ภาพที่ 2.2 “ Wolf ” ,2012

ในผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานที่ดีที่สุดของ Anna-Wili Highfield ในปี 2012 ด้วยการนำเสนอ
เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการลดจำนวนลงของสุนัขป่าสีเทา หรือ ที่รู้จักกันในชื่อ หมาป่าหิมะ หมาป่าสี
เทานี้ส่วนใหญ่พบเจอได้ตาตอนเหนือของประเทศแคนาดา แต่ปัจจุบันนี้ หมาป่าสีเทาได้มีจำนวน
ลดน้อยลงอย่างรวดเร็วอันเนื่องมาจากการผิดปกติของสภาพอากาศ หรือ จากสภาวะโลกร้อน และ
เกิดจากการล่าของมนุษย์ โดยการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้เพื่อให้เกิดความตระหนักถึงการลดจำนวน
ลงอย่างรวดเร็วของหมาป่าสีเทา หรือ หมาป่าหิมะ

ในทางด้านเทคนิควิธีการ ตัวศิลปินเองได้มีการนำภาพถ่ายมาสร้างสรรค์ผลงานให้มีความ
สมจริงมากยิ่งขึ้น ด้วยการลงภาคสนามไปถ่ายสุนัขป่าตัวนี้ เพื่อให้ผลงานมีความสมจริงเป็นอันมาก
และในผลงานชิ้นนี้ตัวศิลปินเองได้ใช้ลักษณะของการปล่อยตัววัสดุให้มีความเป็นอิสระในบางจุด
เพื่อต้องการสื่อให้ถึงการสารสูญสลายของตัวสุนัขป่าที่กำลังลดจำนวนลงอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 2.3 “Owls”, 2013

ในผลงานชิ้นนี้ของ Anna-Wili Highfield ยังคงแสดงเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์สัตว์เช่นเดิม แต่ในผลงานชิ้นนี้ได้มีการกล่าวถึงความงามของลักษณะท่าทางของนกฮูกที่กำลังเคลื่อนที่ ด้วยการสร้างสรรค์นกฮูกด้วยเทคนิควิธีการที่ตัวศิลปินมีความถนัด โดยการนำเสนอเป็นการจัดวางในลักษณะการเคลื่อนที่ของตัวนกฮูกที่มีความงามในตัวเองในแต่ละอิริยาบถของการบิน ที่ดูแล้วให้ความรู้สึกภาพถ่ายที่เป็นการจับภาพการเคลื่อนที่ของนกฮูกที่นิยมถ่ายกันตามนิตยสารสารคดี

ในทางด้านเทคนิควิธีการตัวศิลปินเองก็ยังคงสร้างสรรค์ผลงานตามความถนัดเช่นเดิม แต่ในผลงานนี้มีการสร้างสรรค์ให้มีความน่าฟังเป็นอันมาก คือการสร้างสรรค์นกฮูกในอิริยาบถต่าง ๆ ของการเคลื่อนที่ ด้วยพลังของความเป็นจริง แล้วนำมาจัดวางให้เกิดความรู้สึกเหมือนนกฮูกกำลังบินมากเกาะที่พื้น เพื่อแสดงให้เห็นถึงความงามของการบินของนกฮูกที่มีความงามเป็นเอกลักษณ์

2.1.2 Osang Gwon



ภาพที่ 2.4 ศิลปิน Osang Gwon

Osang Gwon เกิดที่กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ ในปี 1974-2000 เขาได้จบการศึกษา BFA in Sculpture Hongik, กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ และในปี 2004 เขาได้จบการศึกษา MFA in Sculpture Hongik, กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้เช่นเดียวกัน ปัจจุบันใช้ชีวิต และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอยู่ที่ กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้

Osang Gwon ต้องการนำเสนอให้เห็นถึงสื่อโฆษณา วัฒนธรรมที่มีผลต่อมนุษย์ว่าสิ่งเหล่านี้มันสามารถอยู่ด้วยกันได้อย่างลงตัว ด้วยการใช้นวัตกรรมที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ที่ตัวศิลปินเรียกว่า “ภาพประติมากรรม” ที่เกิดจากการนำภาพถ่ายมาประกอบจนกลายเป็นผลงานเป็นผลงานประติมากรรม ซึ่งมีพื้นฐานแนวความคิดของงานประติมากรรมในยุคโบราณ

Osang Gwon ได้ทำลายเส้นบาง ๆ ที่อยู่ระหว่างกลางระหว่างประติมากรรม และภาพถ่าย ตัวศิลปินได้สร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ชมด้วยการตั้งคำถามที่ว่า นี่คือผลงาน 2 มิติ หรือ ผลงาน 3 มิติกันแน่ พร้อมกับมุ่งเน้นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับระบบทุนนิยมที่เกิดขึ้นในสังคมโดยหยิบจับการนำเสนอผลงานในรูปแบบที่มีความคล้ายคลึงกับงานโฆษณา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.5 “Error”, 185 x 138 x 118 cm., 2005

ในผลงานชิ้นนี้ Osang Gwon ต้องการนำเสนอให้เห็นถึงความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ด้วยการแสดงออกให้เห็นถึงค่านิยมที่เกิดขึ้นในสังคมเกาหลีใต้ โดยใช้สินค้าที่มีราคาแพงหรือสินค้าแบรนด์เนม และหนังสือแฟชั่นต่างๆ มาเป็นตัวนำเสนอให้เห็นถึงการยึดติดกับค่านิยมเหล่านี้ในสังคมเกาหลีใต้

ในด้านเทคนิควิธีการนั้น Osang Gwon ได้สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคที่มีความเป็นเฉพาะตัว คือ การสร้างสรรค์ผลงานด้วยการนำภาพถ่ายมาประกอบเข้าด้วยกันจนกลายเป็นรูปทรงของหนุ่มสาวเกาหลีใต้ ที่ยื่นถือถุงสินค้าแบรนด์เนมอยู่ในมือ และมีหนังสือแฟชั่นหลุดออกมาจากก้นถุงสินค้าแบรนด์เนมนั้น เพื่อต้องการแสดงให้เห็นถึงความจริงของผู้คนในสังคมที่ยึดติดกับสินค้าแบรนด์เนม

ซึ่งทั้งหมดในผลงานของ Osang Gwon ชิ้นนี้ได้มุ่งเน้นให้เห็นถึงระบบบริโภคนิยมที่ได้ส่งผลกระทบต่อผู้คนในประเทศเกาหลีใต้ มีการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตไปตามกระแสของโลกโลกาภิวัตน์ จนไม่หลงเหลือความเป็นตัวตนแท้ๆ ของวัฒนธรรมเกาหลีใต้



ภาพที่ 2.6 “Untitled”, 207 x 194 x 110 cm., 2012

ในผลงานชิ้นนี้ Osang Gwon ต้องการนำเสนอให้เห็นถึงการแข่งขัน การดิ้นรนของผู้คนในสังคมด้วยการใช้ลักษณะท่าทางของมนุษย์ที่กำลังขวนขวาย แข่งแย่ง และต่อสู้กัน มาเป็นตัวนำเสนอ เมื่อสังเกตเข้าไปในงาน จะเห็นเครื่องแต่งกายของผู้คนทำอาชีพนั้น ๆ เช่น นักดนตรี สาวนักเต้น หนุมเจ้าของกิจการ และพนักงานทำความสะอาด เป็นต้น ซึ่งทั้งหมดนี้จะเห็นได้ว่าพนักงานทำความสะอาดถูกผู้ชายที่แต่งตัวดีเหยียบเพื่อขึ้นถึงจุดสูงสุด รวมถึงนักเต้นสาวทำท่าทางขวนขวายบางสิ่งบางอย่าง รวมถึงนักดนตรีผิวสีที่ถูกสร้างสรรค์ให้ตัวเล็กกว่าปกติ ซึ่งทั้งหมดนี้ได้กล่าวถึงการดิ้นรนของผู้คนในสังคมปัจจุบันที่ต้องแข่งกันตลอดเวลา

ซึ่งในผลงานชุดนี้ Osang Gwon ยังใช้ภาพถ่ายมาประกอบเป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสม เช่นเดิม แต่ผลงานชุดนี้มีเพิ่มจำนวนของผู้คนมากขึ้น และผู้คนต่างๆ ในผลงานมีลักษณะท่าทางที่มีความเกี่ยวพันซึ่งกันและกันภายในตัวของผลงานเอง ซึ่งแตกต่างจากผลงานชุดก่อนที่จะสร้างสรรค์ผลงานเพียงแ่ตัวเดียว

2.1.3 Will Kurtz



ภาพที่ 2.7 ศิลปิน Will Kurtz

Will Kurtz เกิดที่รัฐมิชิแกน และได้จบการศึกษาในระดับปริญญาตรีสาขาสถาปัตยกรรม จากมหาวิทยาลัยมิชิแกนในปี 1981 เขามีประสบการณ์ในฐานะสถาปนิกภูมิทัศน์ 25 ปีทั่วอเมริกา และแคนาดา ในที่สุดตัวศิลปินเองได้วางมือจากการเป็นสถาปนิก และหันหน้าเริ่มต้นทำงานศิลปะอย่างจริงจัง ในวัยอายุ 50 ปี Will Kurtz ได้เข้ารับการศึกษาศิลปะที่ New York Academy of Art ปัจจุบันตัวศิลปิน ยังมีชีวิตอยู่ และยังคงสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมด้วยกระดาษที่ บรูคลิน, นิวยอร์ก

Will Kurtz สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมคน และสัตว์ ที่มีขนาดเท่าจริงด้วยกระดาษหนังสือพิมพ์ที่มีภาพตัดปะคำโฆษณาที่มีสีสันสวยงาม เพื่อสะท้อนถึงอารมณ์ความรู้สึกในการใช้ชีวิตของแต่ละคน รูปแบบที่ตัวศิลปินนำมาใช้นั้นเป็นชีวิตประจำวันของคนธรรมดาทั่วไป และได้ดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมทั่วไป และสร้างสรรค์ลักษณะการแต่งกาย ทำทางการแสดงออกทางสีหน้า รวมถึง สัตว์ต่างๆ

วัสดุที่เลือกนำมาใช้ส่วนใหญ่เป็นกระดาษหนังสือพิมพ์ เพื่อต้องการแสดงให้เห็นถึงความดิบ ความไม่สมบูรณ์ ความไม่จริง เพื่อต้องการเตือนสติให้ผู้ที่มาชมเห็นถึงความไม่จริงที่ยั่งยืนในชีวิตของผู้คนทั่วไป



ภาพที่ 2.8 Brighton Beach Bench ,50” x 96” x 35” ,2012



ภาพที่ 2.9 Dog Walker ,64” x 120” x 96” ,2013

จากผลงานของ Will Kurtz มุ่งเน้นที่จะนำเสนอให้เห็นถึงวิถีชีวิตของผู้คนทั่วไปในแต่ละอาชีพ ที่พบเห็นได้ตามท้องถนนทั่วไป ในลักษณะที่ตรงไปตรงมาอย่างชัดเจน ประกอบการที่ตัวศิลปินได้นำกระดาษหนังสือพิมพ์มาเป็นสื่อในการเสนอให้เห็นถึงความดิบ ความไม่สมบูรณ์ ความไม่จริง แต่ในอีกนัยยะหนึ่ง ก็สามารถที่จะตีความได้ว่า ผู้คนในปัจจุบันในสังคมเรานั้นได้ประกอบสร้าง หล่อหลอม จากสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ จนกลายเป็นผู้คนในสังคมปัจจุบัน รวมถึง ตัวศิลปินได้สร้างสรรค์ ผลงานส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุเพื่อต้องการมุ่งเน้นให้เห็นถึงความไม่จริงยังยืนอย่างชัดเจน โดยมี แนวความคิดที่ว่า “ชีวิตเรานั้นสั้นนัก อยากจะทำอะไรก็ควรที่จะรีบทำ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 วัสดุอิทธิพลที่ได้รับ

1) Anna-Wili Highfield เป็นศิลปินคนหนึ่งที่ใช้กระดาษในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในลักษณะประติมากรรมสื่อผสม โดยการประกอบสร้างจากกระดาษที่นำมาฉีกเป็นชิ้นส่วนเล็ก ๆ จนเกิดเป็นรูปทรงของสัตว์เหล่านั้น ในลักษณะเป็นชั้น ๆ (Layers) เมื่อกระทบกับแสงจะเกิดน้ำหนักขึ้นใหม่ที่น่าสนใจ ข้าพเจ้าเองก็มีความชื่นชอบการสร้างสรรคผลงานศิลปะจากกระดาษเช่นกัน ในขณะที่ได้ทำการศึกษาศิลปะชั้นผลงานของ Anna-Wili Highfield ก็เป็นส่วนหนึ่งที่เป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุจากกระดาษ

2) Osang Gwon เป็นศิลปินอีกหนึ่งท่านที่ใช้วัสดุกระดาษมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบประติมากรรมสื่อผสม และมีการสร้างองค์ประกอบด้วยการจัดวางลักษณะท่าทางที่น่าสนใจ แต่สิ่งที่น่าสนใจในผลงานของ Osang Gwon นั้นคือการนำกระดาษรูปถ่ายมาประกอบจนกลายเป็นผู้คนที่ใช้ชีวิตในปัจจุบัน ซึ่งเทคนิควิธีการของ Osang Gwon เองเป็นแรงบันดาลใจให้กับข้าพเจ้าที่จะคิดค้นรูปแบบและเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยวัสดุกระดาษ

3) Will Kurtz เป็นศิลปินอีกหนึ่งท่านที่ใช้วัสดุกระดาษมาเป็นตัวนำเสนอในรูปแบบผลงานประติมากรรมสื่อผสม แต่สิ่งที่น่าสนใจคือการจัดวาง ซึ่งเมื่อสังเกตให้ดีเราจะพบได้ว่าผลงานประติมากรรมสื่อผสมทั้งหมดของ Will Kurtz นั้นมีการเชื่อมต่อกันด้วยลักษณะท่าทาง และอิริยาบถต่างๆ ที่เกิดขึ้น ผลงานของ Will Kurtz แตกต่างจากผลงานของศิลปินทั้งสองที่กล่าวมาก่อนหน้านี้ ตัวศิลปินได้สร้างประติมากรรมในลักษณะที่มีความเหมือนจริง (Realistic) ทั้งใบหน้า สัดส่วน พฤติกรรม ท่าทาง ของมนุษย์ และสัตว์ ที่เราพบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่ด้วยการใช้วัสดุ และพื้นผิวที่แตกต่างไปจากประติมากรรมที่เราคุ้นเคยทำให้ผลงานของ Will Kurtz มีความน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง ประกอบการการจัดวางนี้ที่มีความน่าสนใจนั้นเองจึงให้แรงบันดาลใจในรูปแบบการจัดวางแก่ข้าพเจ้า รวมถึงการจัดการสีสันทันในตัวผลงานประติมากรรมสื่อผสมของข้าพเจ้าอีกด้วย

2.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากสภาพสังคมในปัจจุบันที่ผู้คนส่วนใหญ่หมกมุ่นอยู่กับมือถือ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต โดยเฉพาะกลุ่มเด็ก และเยาวชนที่กำลังเจริญเติบโตทั้งร่างกาย และสมอง แต่กลับต้องสูญเสียความเป็นเด็กลง อันเนื่องมาจากการขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง ข้าพเจ้ามองว่าพฤติกรรมเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อชีวิตของเด็กเหล่านี้เอง จนโยงโยไปเป็นสายโซ่ของสังคม ผลที่สุดแล้วสังคมนั้นๆ จะอ่อนแอลงจนยากที่จะแก้ไข

บทที่ 3

กระบวนการสร้างสรรค์

จากจุดเริ่มต้นของความชื่นชอบการสร้างโมเดลขนาดเล็ก ข้าพเจ้าจึงได้นำกระบวนการ ออกแบบ กระบวนการสร้าง และเทคนิควิธีการ มาดัดแปลงและปรับปรุงแก้ไขขึ้นใหม่จนได้ผล- ลัพท์ออกมาเป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสมที่มีเทคนิควิธีการที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของ ข้าพเจ้า ประกอบกับข้าพเจ้ามีความสนใจกลุ่มเยาวชนที่มีพฤติกรรมที่ผิดแปลกไปจากอดีตจนส่งผล กระทบให้กลุ่มเยาวชนเหล่านั้นมีขนาดปฏิสัมพันธ์ในลักษณะแบบใกล้ชิด

ข้าพเจ้าได้แบ่งขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

- การสร้างภาพร่าง
- การสร้างแพทเทิร์น
- การสร้างผลงาน

3.1 การสร้างภาพร่าง

ในขั้นตอนนี้ถือว่ามีความสำคัญมากต่อการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า เนื่องจากข้าพเจ้าใช้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้การสร้างแบบร่างในลักษณะ 3D (ย่อมาจาก Three Dimension ซึ่ง หมายถึงอาณาเขตสามมิติ ที่ประกอบไปด้วย ความกว้าง ความสูง และความลึก) เพื่อนำภาพร่าง ไปสร้างเป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสมต่อไป

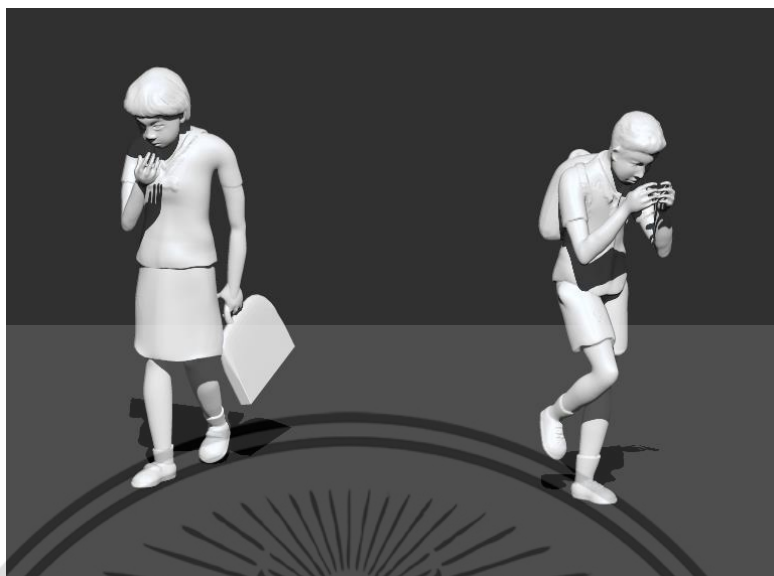
ข้าพเจ้าใช้โปรแกรมดังต่อไปนี้ในการสร้างสรรค์ภาพร่าง

- 1) โปรแกรม 3D MAX (3D MAX คือ โปรแกรม ช่วยให้สามารถสร้างโมเดลได้ง่าย และ สมจริง จึงเป็นที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการเกมส์และงานภาพยนตร์)
- 2) โปรแกรม ZBrush (ZBrush เป็น โปรแกรมที่ใช้ในการปั้น (Digital Sculpting Tool) ที่ ผสมผสาน 3D/2.5D เข้าด้วยกัน ซึ่งทำให้โปรแกรมมีความสามารถด้าน Modeling, Texturing และ Painting ในตัวเอง)

3.1.1 ขั้นตอนการสร้างภาพร่าง

- 1) ข้าพเจ้าสร้างภาพร่างจากโปรแกรม ZBrush ด้วยการปั้นตัวเด็กให้มีความสมจริงมาก ที่สุดแล้วเมื่อเสร็จสิ้นแล้วทำการบันทึกไฟล์งานเป็น .OBJ (.OBJ คือชื่อไฟล์ 3D ที่สามารถนำไป เปิดในโปรแกรมใดก็ได้)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.1 ภาพร่างที่เกิดจากการสร้างด้วยโปรแกรม ZBrush

2) นำไฟล์จากโปรแกรม ZBrush มาเปิดในโปรแกรม 3D MAX เพื่อทำการตัดทอนให้เกิดรูปทรงที่เป็นเหลี่ยม เมื่อเสร็จสิ้นแล้วทำการบันทึกไฟล์งานเป็น .OBJ เช่นเดิม



ภาพที่ 3.2 ภาพร่างที่ผ่านโปรแกรมจาก 3D MAX

3) นำไฟล์จากโปรแกรม 3D MAX มาจัดวางหรือปรับแต่งให้เหมาะสมในโปรแกรม ZBrush อีกครั้งพร้อมก็นำไฟล์เด็กที่สร้างขึ้นทั้งหมดมาทดลองจัดวางให้เหมาะสม จากนั้นทำการบันทึกเป็นไฟล์ภาพ(.JAPG) เพื่อเป็นแบบร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 ภาพร่างที่เสร็จสมบูรณ์

ภาพร่างชุดที่ 1



ภาพที่ 3.4 ภาพร่าง 1



ภาพที่ 3.5 ภาพร่าง 2



ภาพที่ 3.6 ภาพร่าง 3



ภาพที่ 3.7 ภาพร่าง 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.8 ภาพร่าง 5

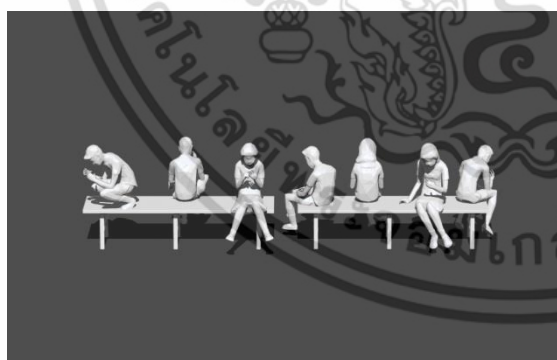
ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพที่ 3.9 ภาพร่าง 1



ภาพที่ 3.10 ภาพร่าง 2

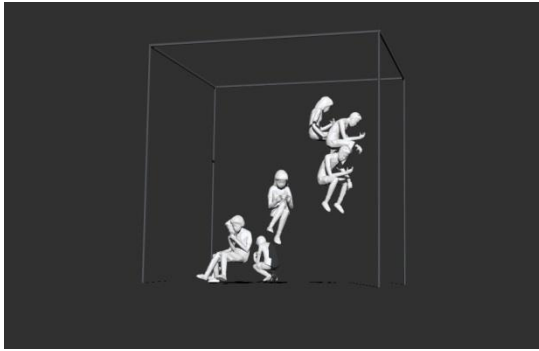


ภาพที่ 3.11 ภาพร่าง 3



ภาพที่ 3.12 ภาพร่าง 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.13 ภาพร่าง 5



ภาพที่ 3.14 ภาพร่าง 6

3.2 การสร้างแพทเทิร์น

ในการสร้างผลงานประติมากรรมสื่อผสมของข้าพเจ้านั้น แพทเทิร์น (แพทเทิร์น คือ แบบแผน หรือ แม่แบบ) มีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ เนื่องจากในการที่จะพับกระดาษให้มีสัดส่วนที่สวยงามนั้นมีที่มาจาก แพทเทิร์น ที่มีสัดส่วน รูปแบบ ขนาดที่เที่ยงตรงและแม่นยำ

ข้าพเจ้าสร้างแพทเทิร์นจากโปรแกรมดังนี้

- 1) โปรแกรม Pepakura (Pepakura คือ โปรแกรมที่สร้าง paper model ขนาดเล็ก)
- 2) โปรแกรม Phoshop Cs 6 (Phoshop Cs 6 คือ โปรแกรมสำหรับปรับแต่ง แก้ไข ตกแต่ง ภาพถ่ายและภาพกราฟฟิก)

3.2.1 ขั้นตอนการสร้างแพทเทิร์น

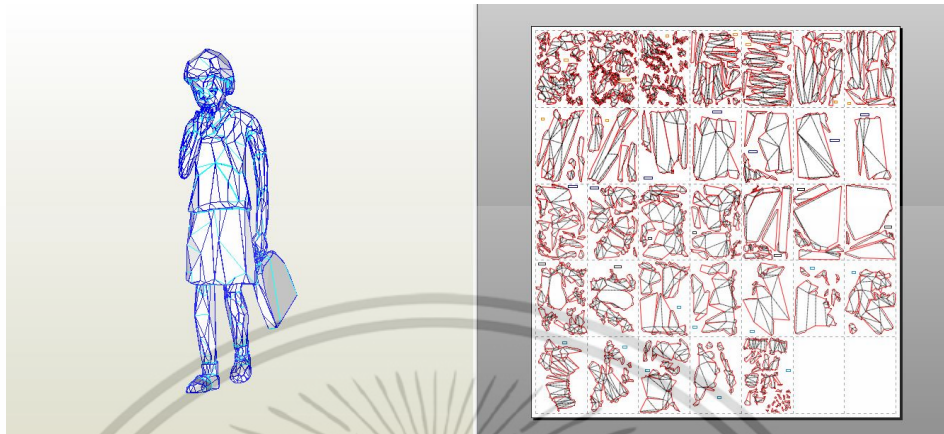
- 1) สร้างภาพพื้นหลังของตัวแพทเทิร์นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ และเกมออนไลน์ด้วย โปรแกรม Phoshop Cs 6



ภาพที่ 3.15 ภาพพื้นหลังของตัวแพทเทิร์น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) ทำการแยกแพทเทิร์นจาก 3D ให้เป็น 2D ด้วยโปรแกรม Pepakura เมื่อเสร็จสิ้นแล้วทำการบันทึกไฟล์ภาพแพทเทิร์นเป็นไฟล์ .JPEG.



ภาพที่ 3.16 แยกแพทเทิร์นด้วยโปรแกรม Pepakura



ภาพที่ 3.17 ภาพแพทเทิร์นทั้งหมด

3) นำไฟล์ภาพแพทเทิร์นมาทำการตัดแยกส่วนและปรับขนาดพร้อมกับใส่ภาพพื้นหลังลงไปในตัวแพทเทิร์น ด้วยโปรแกรม Phoshop Cs 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.18 ภาพแพทเทิร์นที่พร้อมจะนำไปทำการ ตัด พับ ประกอบ เป็นตัวเด็ก

4) นำไฟล์ภาพทั้งหมดไปปรับลงบนกระดาษที่ต้องการจะนำไปสร้างเป็นประติมากรรม
สื่อผสม

3.4 การสร้างผลงาน

1) เริ่มต้นจากการนำแพทเทิร์นมาตัดแยกชิ้นส่วนตามสีของชิ้นส่วนต่างๆ พร้อมกรีดด้วยเหล็ก
ปลายแหลมตามเส้นปะเพื่อให้เกิดรอยที่จะพับ



ภาพที่ 3.19 ภาพชิ้นส่วนที่พร้อมจะนำไป พับ ประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) ทำการพับชิ้นส่วนต่างๆ ตามเส้นปะและติดกาวเพื่อให้เกิดรูปทรงนั้นๆ พร้อมกับการทำ paper mache (paper mache คือ การนำเอากระดาษเหลือใช้มาผสมกับกาวหรือทากาวเพื่อทำให้เป็นรูปแบบต่างๆ ส่วนมากจะมีการลงสีและทาแลคเกอร์ทับลงไปด้วย) เพื่อเพิ่มความแข็งแรงให้กับผลงาน



ภาพที่ 3.20 ส่วนเท้าที่เกิดจากการประกอบกระดาษ



ภาพที่ 3.21 ส่วนมือที่เกิดจากการประกอบกระดาษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) ทำโครงสร้างให้กับตัวผลงานด้วยไม้ เนื่องจากตัวผลงานทำจากกระดาษไม่สามารถที่จะรองรับน้ำหนักหรือแข็งแรงพอที่จะยืนด้วยตัวเอง



ภาพที่ 3.22 ภาพโครงไม้ที่ใส่ลงไปในตัวผลงาน

4) ทำการประกอบชิ้นส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกัน พร้อมกับทำ paper mache เช่นเดิม (ควรประกอบจากด้านล่างขึ้นไปสู่ด้านบน เพื่อให้สะดวกต่อการประกอบ)



ภาพที่ 3.23 ภาพผลงานประติมากรรมสื่อผสมที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5) นำผลงานปะติมากรรมสื่อผสมที่สร้างสรรค์จากกระดาษไปติดตั้ง หรือ นำไปจัดวาง นั่นถือว่าเป็นหัวใจหลักของตัวผลงานชุดนี้ เพราะว่า ผลงานจะออกมามีดีหรือไม่ดีนั้นขึ้นอยู่กับการจัดวางให้ผลงานอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม และคุณแล้วมีความสวยงาม รวมถึงการจัดวางในลักษณะต่างๆ เป็นการเน้นความคิดให้เด่นชัดเจนมาขึ้น เช่นผลงานชิ้นนี้ใช้การจัดวางในลักษณะวงกลม ซึ่งหมายถึงการกระทำที่ไม่มีที่สิ้นสุด ไม่สามารถที่จะออกจากเทคโนโลยีที่ครอบงำได้ พร้อมกับติดตั้งระบบไฟ LED ให้ผลงานมีความสมบูรณ์ ซึ่งสายไฟที่ข้าพเจ้าตั้งใจจัดวางเป็นส่วนหนึ่งของความคิด เป็นสัญลักษณ์ของการผูกติด หรือยึดโยงเยาวชนเหล่านี้จนไม่สามารถเป็นอิสระจากสิ่งเสพติดได้



ภาพที่ 3.24 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ผลการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ชุดวิทยานิพนธ์ หัวข้อ พฤติกรรม และ ปฏิสัมพันธ์ ที่เปลี่ยนแปลงของกลุ่มเยาวชนในสังคม เป็นผลงานในลักษณะ ประติมากรรมสื่อผสม จำนวน 2 ชุด สามารถวิเคราะห์ทัศนธาตุที่สำคัญในผลงานตามความคิด และตามกระบวนการสร้างสรรค์

4.1 การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม

เรื่องราว (Subject) ในการสร้างสรรค์ผลงานรูปทรงของเด็ก หรือเยาวชนที่มีลักษณะท่าทางหมกมุ่นอยู่กับ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ผสมผสานกับวิธีการ พับ ประกอบ กระดาษ

เนื้อหา (Content) ต้องการแสดงให้เห็นถึง พฤติกรรม และ ปฏิสัมพันธ์ ที่เปลี่ยนแปลงของกลุ่มเยาวชนในสังคม ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมปัจจุบัน

การแสดงออก (Expression) ต้องการแสดงออกด้วยวิธี ตัด พับ ประกอบกระดาษ จนเกิดเป็นรูปทรงของเยาวชนที่เกิดขึ้นจริง พร้อมจัดวางในลักษณะของ พฤติกรรม และ ปฏิสัมพันธ์ ที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีต

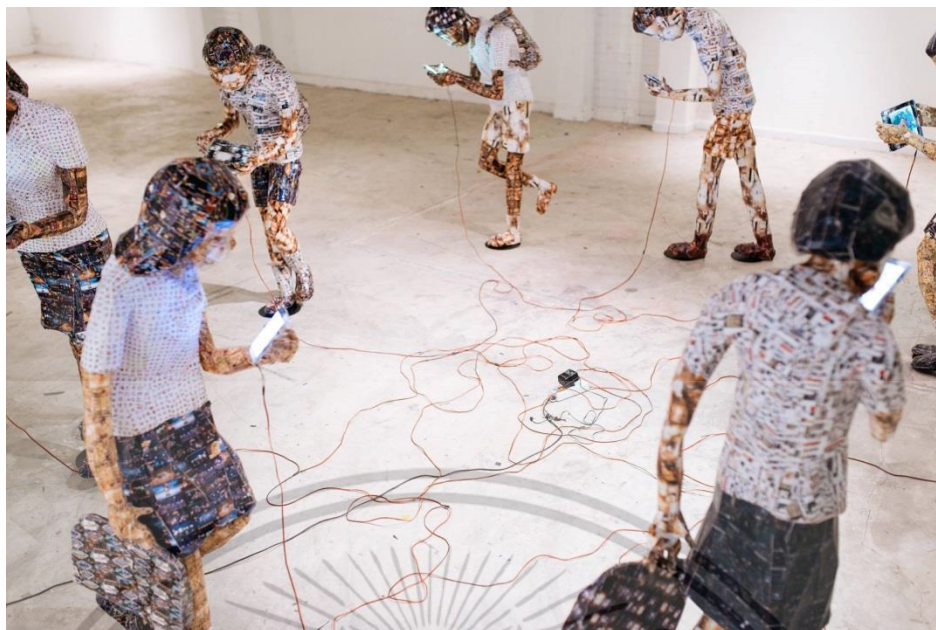
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

4.2.1 เส้น (Line)

ในผลงานของข้าพเจ้านั้น มีเส้นปรากฏขึ้นอยู่ 2 ชนิด คือ

1) เส้นที่มองเห็นด้วยตา เกิดจากสายไฟที่อยู่ใจกลางของผลงาน และได้กระจายออกจากจุดกลางเพียงจุดๆเดียวเพื่อไปเชื่อมโยงเข้ากับผลงานประติมากรรมสื่อผสมต่าง ๆ ภายในผลงานทั้งหมด 8 ชิ้น ซึ่งลักษณะของเส้นที่เกิดขึ้นเป็นลักษณะที่มีความยุ่งเหยิง ไร้ทิศทาง เพื่อเป็นตัวแทนของระบบเครือข่ายใยแมงมุมหรือที่เราเรียกกันว่าสัญญาณอินเทอร์เน็ต ข้าพเจ้าจึงนำสายไฟที่เป็นตัวนำระบบไฟฟ้ามาเป็นสัญลักษณ์ของการติดต่อสื่อสารในสังคมก้มหน้าในปัจจุบัน เมื่อมองอีกนัยยะหนึ่งก็เปรียบเสมือนว่าสิ่งเหล่านี้กลายเป็นเชือกที่ผูกโยงเด็ก หรือเยาวชนเหล่านี้จนไม่สามารถถอนตัวออกจาก ความยึดติดขาดความเป็นอิสระทางความคิด และไม่สามารถพัฒนาสติปัญญาไปตามวุฒิภาวะของอายุได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.1 ภาพของเส้นที่มองเห็นด้วยตา และ เส้นที่มองเห็นด้วยจินตนาการ

2) เส้นที่มองเห็นด้วยจินตนาการ เกิดจากการจัดวางของผลงานประติมากรรมสื่อผสมที่จัดวางให้มีลักษณะเดินเป็นเส้นวงกลม เพื่อต้องการนำเสนอให้เห็นถึงพฤติกรรมการเสพติดสังคมออนไลน์ จนกลายเป็นปัญหาใหญ่ที่วนเวียนไร้ทางแก้ไข และพร้อมที่จะส่งผลกระทบต่อในอนาคต

4.2.2 รูปทรง (Form)

รูปทรงที่ปรากฏขึ้นในผลงานของข้าพเจ้านั้น เป็นรูปทรงของกลุ่มเยาวชนที่มีลักษณะพฤติกรรมการเสพติดสังคมออนไลน์ จนส่งผลกระทบต่อปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง และลักษณะภายในของรูปทรงนั้นเกิดขึ้นจากรูปทรงเรขาคณิตที่มีขนาดเล็กนำมาประกอบกัน จนเกิดเป็นรูปทรงของเด็กที่มีขนาดเท่ากับเด็กวัยอายุ 12-15 ปี ซึ่งทั้งหมดนี้ข้าพเจ้ามุ่งเน้นความหมายของรูปทรงไปในทิศทางที่เยาวชนในสังคมถูกประกอบสร้างด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ข้าพเจ้าจึงให้ความสำคัญของรูปทรงเรขาคณิตมาเป็นสื่อให้เห็นถึง เยาวชนรุ่นหลังที่ถูกหล่อหลอมด้วยโครงสร้างแบบเดียวกับการสร้าง โปรแกรมหรือเกมส์ต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นในสังคมปัจจุบัน ประกอบกับข้าพเจ้าได้เลือกใช้กระดาษเป็นวัสดุหลักในการสร้างสรรค์ เพื่อต้องการแสดงให้เห็นถึง ความอ่อนโยน เปาะบาง ไร้ซึ่งความแข็งแรง ของเด็ก ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 ภาพของรูปทรงเยาวชน

4.2.3 สี (Color)

สีต่างๆ ในผลงานของข้าพเจ้าถูกจัดการให้ดูแล้วคล้ายคลึงกับสีชุดนักเรียนต่างๆ และสีผิวของเยาวชนในสังคมไทย ซึ่งสีเหล่านั้นที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจากภาพของ สื่อออนไลน์ เกมส์ และสื่ออื่นๆ ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มเยาวชนในสังคมปัจจุบัน ทั้งหมดนี้ข้าพเจ้าต้องการแสดงให้เห็นถึงเยาวชนในสังคมปัจจุบันนี้ได้ถูกสร้าง และหล่อหลอมรวมเข้ากับสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตที่ไม่สามารถขาดได้



ภาพที่ 4.3 ภาพของสีที่เกิดขึ้นในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.4 พื้นผิว (Texture)

พื้นผิวต่างๆที่เกิดขึ้นในผลงานของข้าพเจ้านั้นเป็นพื้นผิวที่ทำเทียมขึ้นเพื่อหลอกสายตา ให้มองเห็นเพียงแค่ว่าในระยะไกล แต่เมื่อมาดูในระยะประชิดจะเห็นถึงรูปภาพเล็ก ๆ ทำให้ผลงานมีความน่าตื่นตึ่ง ตื่นตา และส่งผลทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์ และน่าสนใจมากขึ้น



ภาพที่ 4.4 ภาพของพื้นผิวที่ทำเทียมขึ้น

4.3 วิเคราะห์การจัดวาง

4.3.1 วิเคราะห์การจัดวางของผลงานชุดที่ 1

ในผลงานชุดที่ 1 เป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสมที่ถูกจัดวางเป็นลักษณะของวงกลม พร้อมกับจัดวางสายไฟให้อยู่ใจกลางของตัวผลงาน ประกอบการจัดวางสายไฟให้มีลักษณะที่ ไรทิศทาง ยุ่งเหยิง และเชื่อมโยงสายไฟทั้งหมดเข้ากับผลงานประติมากรรมสื่อผสม

นอกจากผลงานประติมากรรมสื่อผสมที่ทำจากกระดาษทั้ง 8 ชิ้นนั้นมันมีความน่าสนใจในตัวมันเองด้วยจำนวนและขนาดที่เท่ากับเด็กจริง เมื่อนำทั้งหมดมาจัดวางในรูปแบบข้างต้นที่กล่าวมาทำให้ผลงานชุดที่ 1 นี้มีความสมบูรณ์สูงสุด และลงตัวเป็นอย่างยิ่ง

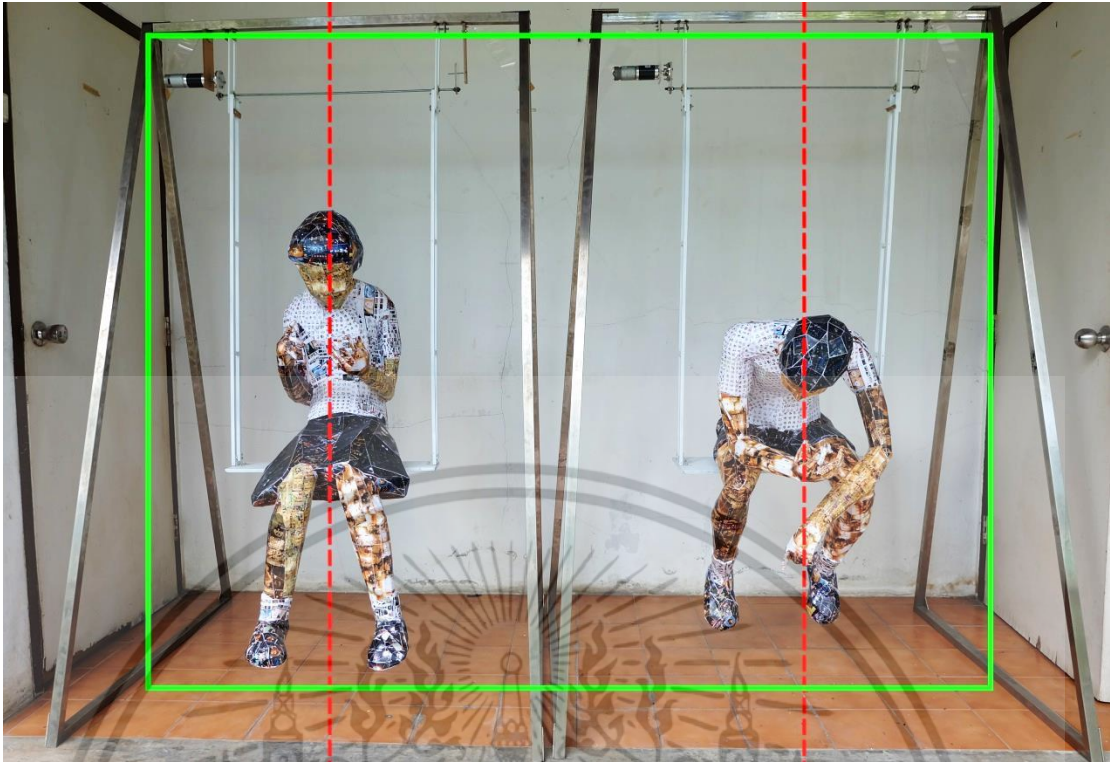


ภาพที่ 4.5 ภาพวิเคราะห์การจัดวางผลงานชุดที่ 1

4.3.2 วิเคราะห์การจัดวางผลงานชุดที่ 2

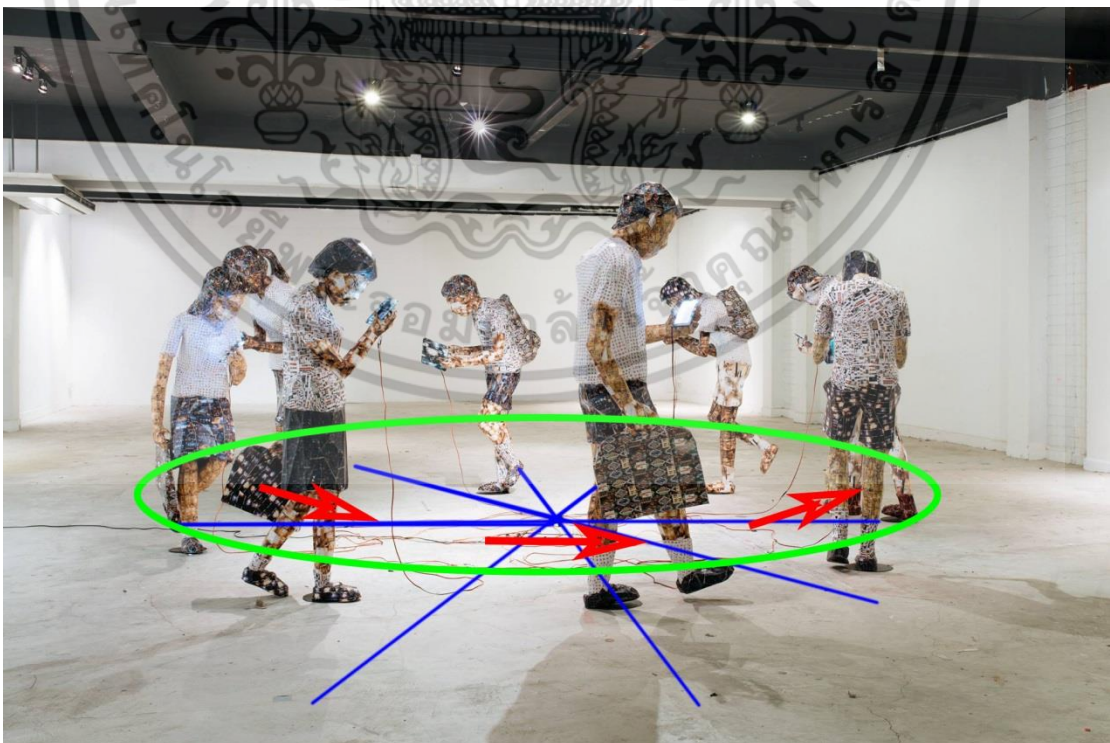
ในผลงานชุดที่ 2 ได้มีการปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอที่แตกต่างจากชุดที่ 1 แต่ก็ยังคงใช้วิธีการจัดวางเป็นตัวนำเสนอเป็นหลัก เนื่องจากผลงานชุดนี้มีความน่าสนใจของกลไกทำให้ผลงานสามารถขยับเองได้ แต่ก็ยังคงต้องใช้วิธีการจัดวางให้ผลงานมีความสมบูรณ์สูงสุด

ในการจัดวางของผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้านำชิงช้าสองตัวมาติดตั้งข้างกันเพื่อต้องการให้ชิงช้าสองตัวนี้ แกว่งในทิศทางที่ตรงกันข้าม เพื่อต้องการแสดงให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์ และ พฤติที่ผิดแปลกไปจากเด็กในอดีต



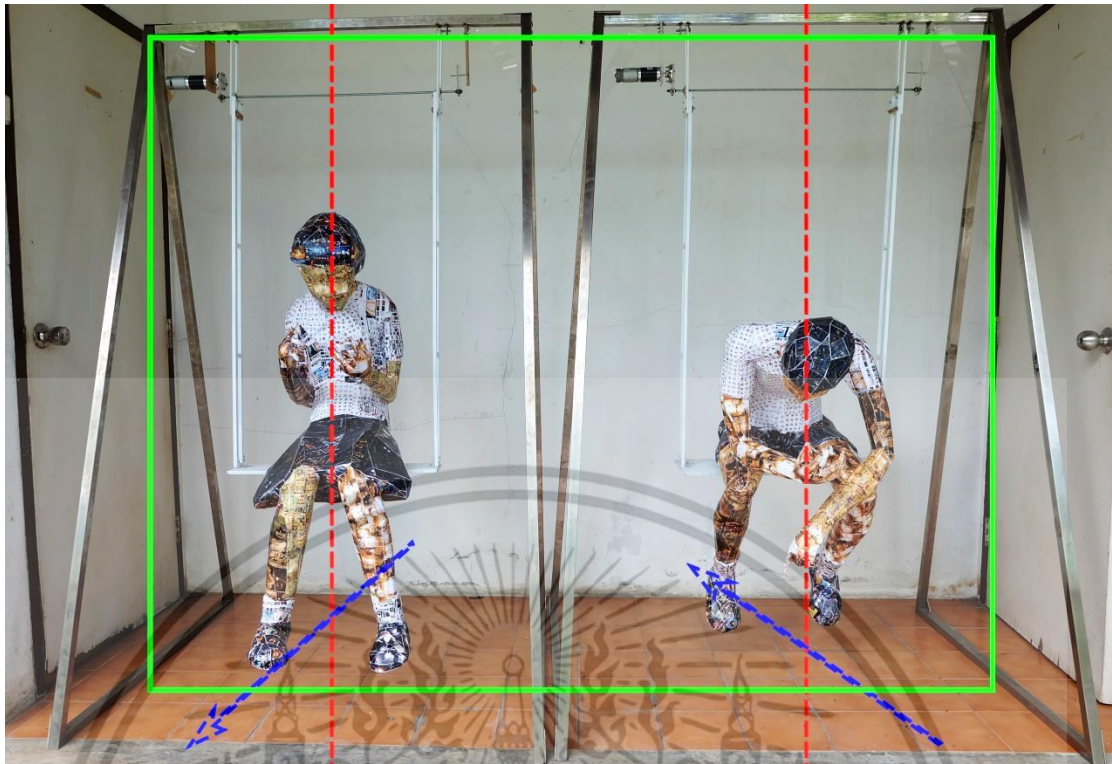
ภาพที่ 4.6 ภาพการวิเคราะห์การจัดวางชุดที่ 2

4.4 วิเคราะห์ห้องค้ประกอบ



ภาพที่ 4.7 ภาพวิเคราะห์โครงสร้างของผลงานชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.8 ภาพวิเคราะห์โครงสร้างของผลงานชุดที่ 2

4.4.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ผลงานทั้งสองชุด ได้เลือกใช้วัสดุ สี สัน พื้นผิว ซึ่งทั้งหมดนี้ ได้มีการกระจายสอดแทรกผสมผสานกลมกลืน จากเทคนิควิธีการ ตัด พับ ประกอบกระดาษ รวมถึงวิธีการจัดวางให้ผลงานทุกชิ้นนั้นมีความเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน

4.4.2 ความหลากหลาย (Variety)

ในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมดข้าพเจ้าพยายามสร้างความหลากหลายด้วยการใช้แสงของไฟ LED ในรูปแบบต่างๆ เช่น รูปแบบที่เป็นไฟระยิบ และแบบไฟสว่างธรรมดา และลักษณะท่าทางอิริยาบถต่างๆ ของเยาวชนนั้นๆ ซึ่งสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน รวมถึง เพศของเยาวชนที่ทั้งเด็กผู้หญิง และเด็กผู้ชาย

4.4.3 ความสมดุล (Variety)

ผลงานทั้งสองชุดที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์จะถูกจัดวางหรือติดตั้งในลักษณะแบบสมมาตร (Symmetry Balance) ความสมดุลแบบซ้ายเท่ากัน ไม่เอียงไปด้านใดด้านหนึ่ง จากผลงานทั้งสองชุด จะเห็นได้ว่าผลงานในชุดที่ 1 จัดเป็นลักษณะแบบวงกลมที่มีลักษณะสองข้างเท่ากันจากพื้นที่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยรอบ หรือจากจุดศูนย์กลางของเส้นวงกลมที่เกิดขึ้นในผลงาน และในผลงานชุดที่ 2 ในด้านตรง จะมีรูปร่างของสี่เหลี่ยมจัตุรัสทั้งสองชั้นเมื่อนำทั้งสองชั้นมาจัดวางคู่กันจะเห็นได้เลยว่าผลงานชุดที่ 2 นี้จำเป็นต้องจัดแบบซ้ายขวาเท่านั้นจะทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์สูงสุด

4.4.4 สัดส่วน (Proportion)

ผลงานทั้งหมดที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้นนั้น มีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกันทั้งหมดเนื่องจากข้าพเจ้าอิงจากความเป็นจริงของเยาวชนอายุประมาณ 12 – 15 เป็นหลัก แต่ก็ยังมีขนาดที่ลดหลั่นตามความเหมาะสมของความเป็นจริง ซึ่งทั้งจุดเด่นจุดรองจะปรับเปลี่ยนไปตามองศาการมองของแต่ละมุม โดยหมดมีความเหมาะสม และลงตัว

4.4.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

จุดเด่นในผลงานของข้าพเจ้านั้นขึ้นอยู่กับมุมมองในแต่ละจุดของงาน เนื่องจากผลงานถูกจัดให้มีความเหมาะสม สามารถเป็นจุดเด่นได้ทุกชั้น และสามารถเป็นจุดรองได้ทุกชั้น อันเนื่องมาจากการจัดวางในลักษณะของเส้นวงกลม แต่ในผลงานชุดที่ 2 ความเป็นเด่น หรือจุดเด่นค่อนข้างที่จะชัดเจน เนื่องจากในผลงานชุดนี้จุดเด่นอยู่ที่การขยับชิงเข้าด้วยกลไก ซึ่งสิ่งนี้เป็นจุดเด่นที่น่าสนใจของผลงานชุดที่ 2

4.4.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

จากผลงานทั้งสองชุด มีความเคลื่อนไหวในผลงานที่แตกต่างกัน คือ ผลงานชุดที่ 1 เป็นการเคลื่อนไหวด้วยลักษณะท่าทางของกลุ่มเยาวชนที่ในลักษณะท่าเดิน ที่เดินวนไปเป็นวงกลมซึ่งดูแล้วเหมือนไม่มีที่สิ้นสุด ส่วนผลงานชุดที่ 2 เป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดจากกลไก ในการที่ทำให้ชิงเข้าทั้งสองตัวนั้นแกว่งเอง

บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานศิลปกรรมในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ สร้างสรรค์ภายใต้หัวข้อ “พฤติกรรม และ ปฏิสัมพันธ์ ที่เปลี่ยนแปลงของกลุ่มเยาวชนในสังคม” โดยมีแนวความคิดสร้างสรรค์จากกลุ่มเด็ก หรือ เยาวชนที่ถูกรังสรรค์ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน จนสูญเสียความเป็นเด็กไปอย่างสิ้นเชิง ไร้ซึ่งชีวิตชีวา ไร้ซึ่งความสนุกสนาน ไร้ซึ่งปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้างอันเนื่องมาจากปฏิสัมพันธ์นั้นถูกลดทอนลงด้วยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เพราะเยาวชนมัวแต่สนใจแต่โลกแห่งจินตนาการอันสวยหรู แต่กลับไม่ใส่ใจกับโลกแห่งความเป็นจริงที่อยู่ตรงหน้าจนส่งผลให้ พฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ของเยาวชนได้มีการเปลี่ยนแปลงไปจนไม่หลงเหลือความเป็นเด็กอยู่อีกเลย ซึ่งข้าพเจ้ามองว่า พฤติกรรมเหล่านี้จะส่งผลเสียแก่ตัวเด็กเหล่านี้เอง จนกลายเป็นต้นเหตุของปัญหาสังคม และ ในที่สุดสังคมนั้นๆ ก็จะอ่อนแอลงยากที่จะแก้ไข

จากข้อมูลทั้งหมดในข้างต้นนี้ข้าพเจ้าได้นำมาถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปกรรมด้วยเทคนิควิธีการตัด พับ ประกอบกระดาษ จนเป็นรูปทรงของเยาวชนในสังคมปัจจุบันที่เสพติดอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพา และในตัวกระดาษที่นำมาสร้างสรรคื้นเต็มไปด้วยลวดลายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ และนำไปจัดวางให้เกิดความเหมาะสม และ ความสมบูรณ์สูงสุด นอกจากนี้ยังได้รับอิทธิพลจากศิลปิน 3 ท่าน คือ Anna-Wili Highfield, Osang Gwon, Will Kurtz ซึ่งเป็นศิลปินที่สร้างผลงานประติมากรรมสื่อผสม โดยการใช้กระดาษเป็นวัสดุหลักในการสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าจึงนำมาเป็นแบบอย่างในการสร้างสรรค์ผลงานและศึกษาค้นคว้าแนวทางเพื่อที่จะขยายต่อแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าเองให้มีลักษณะเฉพาะตัวต่อไป

5.1 ปัญหาและอุปสรรคในการสร้างสรรค์ผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานในวิทยานิพนธ์ทั้งหมด 2 ชุดนี้ข้าพเจ้าได้มีการปรับปรุงแก้ไขผลงานอยู่ตลอดช่วงการดำเนินการสร้างสรรค์ ข้าพเจ้าได้พบอุปสรรคในการทำงานอยู่มากมายดังนี้

- 1) ผลงานของข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้นจากกระดาษเป็นหลัก ทำให้ผลงานของข้าพเจ้านั้นมีความแข็งแรงทนทานน้อย และไม่สามารถเก็บไว้ได้นาน
- 2) โครงสร้างภายในตัวผลงานไม่ได้สัดส่วน อันเนื่องมาจากการออกแบบผิดพลาดตั้งแต่เริ่มต้นกระบวนการสร้างสรรค์จนส่งผลให้ผลงานดูแล้วรู้สึกไม่แข็งแรงเท่าที่ควร
- 3) การประกอบกระดาษยังขาดความประณีต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 4) สัดส่วนต่างๆของเด็กมีขนาดที่ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง เช่น ส่วนหัวมีขนาดใหญ่กว่าปกติ ขนาดของลำตัวยาวกว่าที่ควรจะเป็น เป็นต้น
- 5) ผลงานที่สร้างสรรค์ออกมามีลักษณะท่าทางที่ขาดความน่าสนใจ อันเนื่องมาจากการใช้รูปทรง และพื้นผิวบนตัวผลงานซ้ำกันมากเกินไป ประกอบกับผลงานมีขนาดที่ใกล้เคียงกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานศิลปะ

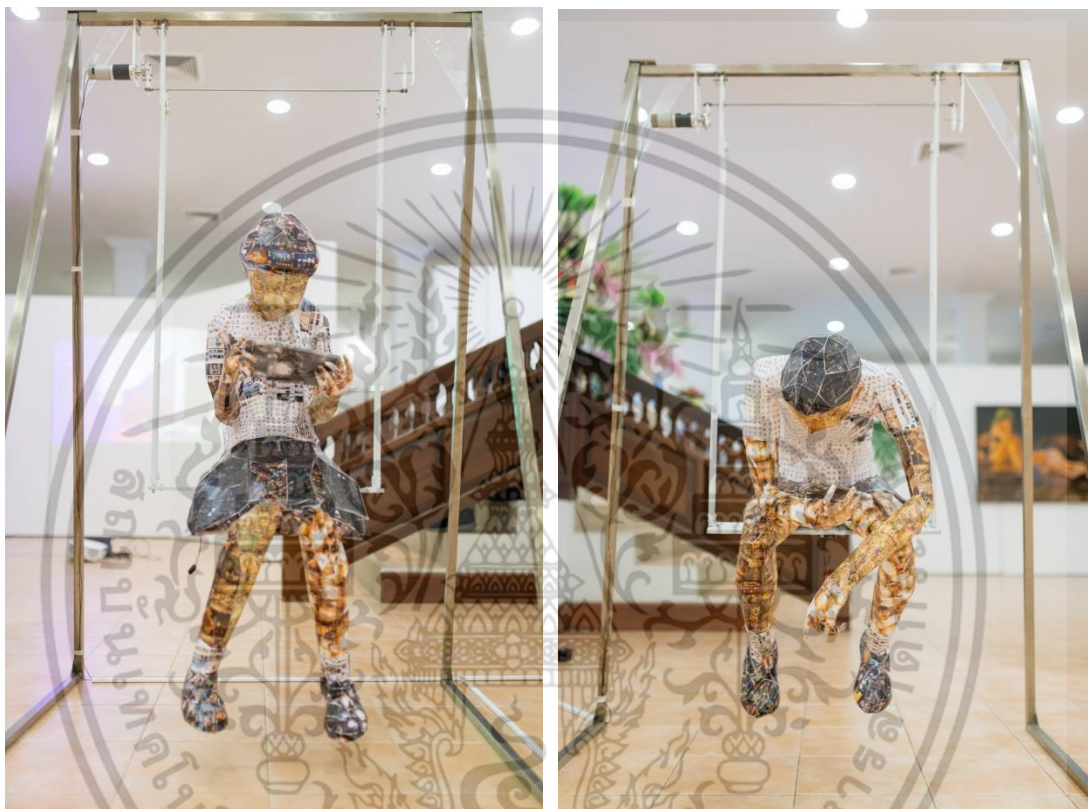
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.1 ภาพผลงานชุดที่ 1

ชื่อผลงาน	พฤติกรรม และ ปฏิสัมพันธ์ที่เปลี่ยนแปลงของเยาวชนในสังคม
ขนาด	แปรผันไม่แน่นอน
เทคนิค	ตัด พับ ประกอบ กระจาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.2 ภาพผลงานชุดที่ 2

ชื่อผลงาน	พฤติกรรม และ ปฏิสัมพันธ์ที่เปลี่ยนแปลงของเยาวชนในสังคม No.2
ขนาด	แปรผันไม่แน่นอน
เทคนิค	ตัด ปัก ประกอบ กระดาษ และชุดกลไก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพรายละเอียดของผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

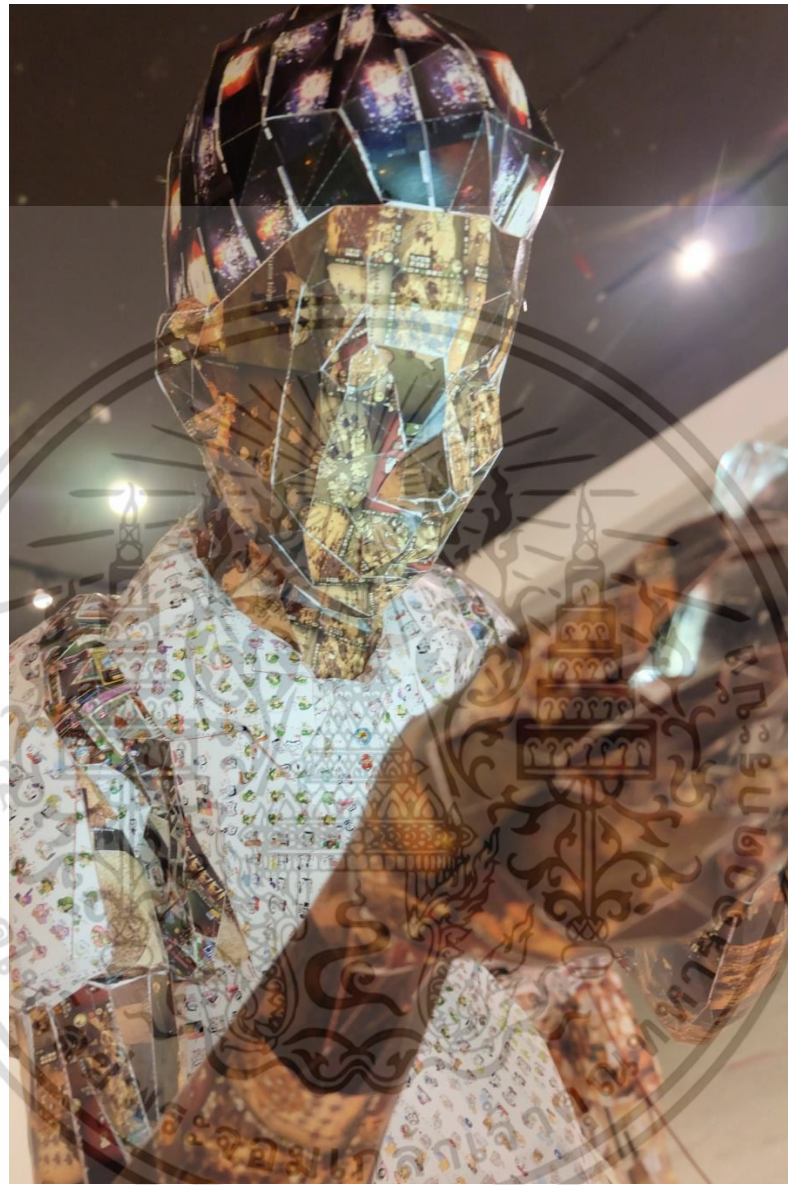


ภาพที่ 5.3 ภาพรายละเอียดของผลงาน



ภาพที่ 5.4 ภาพรายละเอียดของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.5 ภาพรายละเอียดของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.6 ภาพรายละเอียดของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.7 ภาพรายละเอียดของผลงาน



ภาพที่ 5.8 ภาพรายละเอียดของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

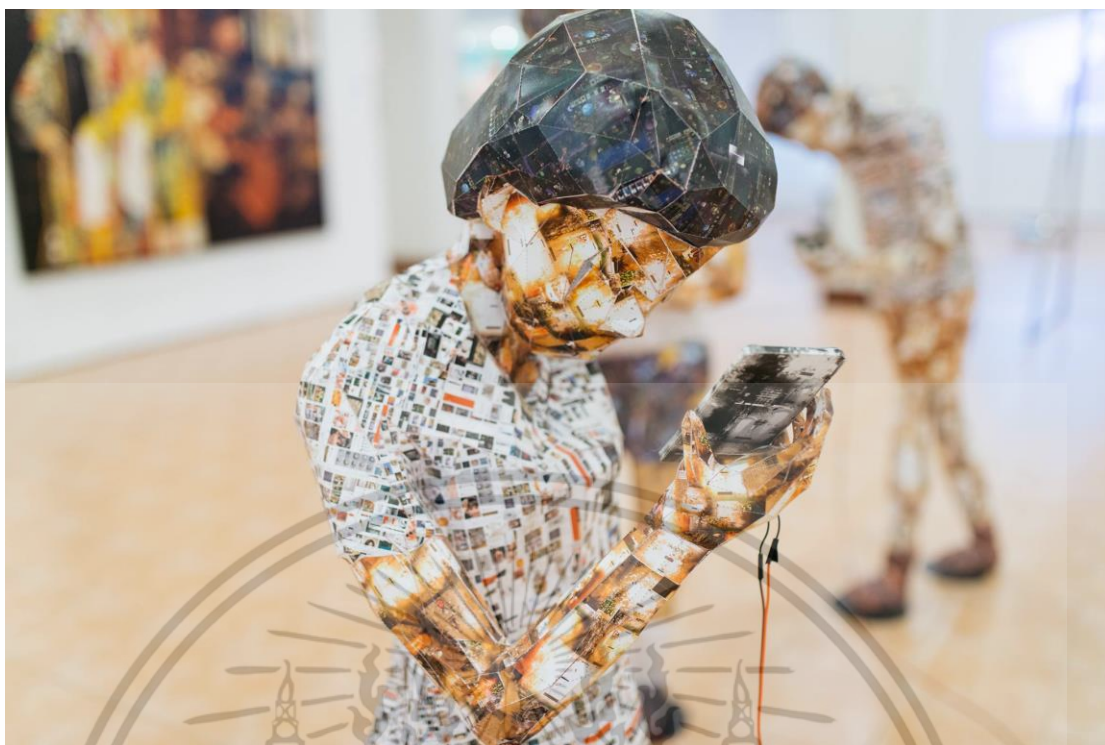


ภาพที่ 5.9 ภาพรายละเอียดของผลงาน



ภาพที่ 5.10 ภาพรายละเอียดของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.11 ภาพรายละเอียดของผลงาน



ภาพที่ 5.12 ภาพรายละเอียดของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.13 ภาพรอยละเอียดยของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.14 ภาพรายละเอียดของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.15 ภาพรายละเอียดของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.16 ภาพรายละเอียดของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- ชะลูด นิ่มเสมอ. 2534. **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช
- วรพงษ์ วรชาติอุดมพงศ์. 2535. **ออกแบบกราฟิก GRAPHIC DESIGN**. กรุงเทพฯ.
ศิลปะบรรณาการ
- อิทธิพลตั้ง โลก. **แนวทางการสอน และสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง**. กรุงเทพฯ.
อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง. 2550
- ศศ.สมพรรอดบุญ. **ศิลปะแนวสื่อผสม MIXED MEDIA**.
- ดร. รุจโรจน์ แก้วอุไร. 2559. **เราจะคิดโจทย์วิจัย อะไรจากพฤติกรรม สังคมกัมพูชา**.
[Online]. Available : <https://www.gotoknow.org/posts/548278>
- อรุณรุ่ง ศรีเจริญ. 2559. **เด็กติดสมาร์ทโฟน**.
[Online]. Available : <http://taamkru.com/th/เด็กติดสมาร์ทโฟน>
- HOBBY MODEL. 1995. **จุดกำเนิดของโมเดลชิ้นแรกของโลก**.
[Online]. Available : <http://www.modelcartoon.com/store/article/view/ประวัติศาสตร์ของพลาสติกโมเดล-32248-th.html>
- Anna-Wili Highfield. 2016. **Art Work**.
[Online]. Available : <http://www.annawilhighfield.com>
- Osang Gwon. 2016. **Art Work**.
[Online]. Available : osang.net
- Will Kurtz. 2016. **Art Work**.
[Online]. Available : www.willkurtz.com

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล นาย สามารถ อرنันท์
 วันเดือนปีเกิด 31 พฤษภาคม 2532
 ที่อยู่ปัจจุบัน 10/66 หมู่บ้าน บุรีรังสรรค์ ซอย วัดนครอินทร์ ถ.พินุลสงคราม
 ต.สวนใหญ่ อ.เมือง จ.นนทบุรี 11000
 โทร 087-676-0041
 E-mail lek-power@hotmail.com

ประวัติการศึกษา
 โรงเรียนการัญศึกษา
 โรงเรียนรัตนาธิเบศร์
 โรงเรียน กองทัพบกอุปถัมภ์ ช่างกล ขส.ทบ.
 วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ประวัติการแสดงผลงาน
 2559 นิทรรศการ NO FREE LUNCH ART THESIS EXHIBITION
 2555 นิทรรศการ ศิลปนิพนธ์ ครั้งที่ 12 ของนักศึกษา วิทยาลัยเพาะช่าง
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
 2554 นิทรรศการ ดิน เปื้อน หมึก ครั้งที่ 2 ตอน หมึกดินชวนชิม
 2552 นิทรรศการ ครบรอบ 97 ปี โรงเรียนเพาะช่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้