การสร้างสรรค์ศิลปกรรม : กระแสวัตถุนิยมกับการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมในสังคมไทย

ณัฐนรี เตียวเจริญกิจ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
พฤศจิกายน 2560
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของ ณัฐนรี เตียวเจริญกิจ ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภานุ สรวยสุวรรณ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ปิติวรรธน์ สมไทย)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มล.บุศยมาศ นันทวัน)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภานุ สรวยสุวรรณ)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ปิติวรรธน์ สมไทย)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ตฤณ กิตติการอำพล)

คณะศิลปกรรมศาสตร์อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพา

.....คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ เทพศักดิ์ ทองนพคุณ)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2560

Scanned with CamScanner

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณา แนะนำช่วยเหลือให้คำปรึกษาเป็นอย่างดี จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภานุ สรวยสุวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ปิติวรรธน์ สมไทย อาจารย์ในคณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้กรุณาถ่ายทอดความรู้ แนวคิดวิธีการ และตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความละเอียดถี่ถ้วนและเอาใจใส่เสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ม.ล.บุศยมาศ นันทวัน อาจารย์ประจำภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่กรุณาให้ความรู้ คำแนะนำ ตรวจแก้ไขและวิจารณ์ผลงานทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอน้อมรำลึกพระคุณของบิดา มารดา ผู้ที่ให้กำเนิดชีวิตและคอยเลี้ยงดูอบรมสั่งสอนให้เป็นคนดีของสังคม คอยมอบความรัก มอบความรู้ และสนับสนุนให้ได้มีโอกาสศึกษาเล่าเรียน จนถึงทุกวันนี้ รวมถึงสถาบันการศึกษาที่ข้าพเจ้าได้ศึกษามา ครู อาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนแนะนำ แนวทางทั้งด้านศิลปะและวิชาความรู้ในศาสตร์ต่างๆ ทุกแขนง และขอขอบคุณเพื่อนนิสิตสาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ ที่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และให้กำลังใจมาตลอดทำให้ข้าพเจ้าประสบความสำเร็จมาตราบทุกวันนี้

ณัฐนรี เตียวเจริญกิจ

56920640: สาขาวิชา: ทัศนศิลป์และการออกแบบ; ศป.ม. (ทัศนศิลป์และการออกแบบ)

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์ศิลปกรรม: กระแสวัตถุนิยมกับการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมในสังคมไทย

ณัฐนรี เตียวเจริญกิจ: การสร้างสรรค์ศิลปกรรม : กระแสวัตถุนิยมกับการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมในสังคมไทย (ART INVENTIONS : EFFECTS OF MATERIALISM ON BEHAVIOR CHANGES IN THAI SOCIETY) คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์: ภานุ สรวยสุวรรณ, ปร.ด. 75 หน้า. ปี พ.ศ. 2560.

มนุษย์ให้ความสำคัญกับวัตถุเป็นอย่างมากวัตถุและเครื่องอำนวยความสะดวกต่างๆ นับวันยิ่งส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์มากขึ้น มุ่งหาความสุขใส่ตนรักความสบาย ให้ความสำคัญกับวัตถุมากกว่าจิตใจ ยิ่งมีมากเท่าใด ยิ่งเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงฐานะทางสังคมได้ เกิดความต้องการไม่มีที่สิ้นสุด จึงเกิดเป็นพฤติกรรมที่เคยชินจนลืมความต้องการที่แท้จริง พฤติกรรมนี้แสดงออกมาทางบุคลิกภาพ ลักษณะ ท่าทางในการสื่อสาร ทำให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ศิลปกรรม : กระแสวัตถุนิยมกับการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมในสังคม การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการนำเสนอแนวคิดในภาพศิลปะการจัดวาง (Installation art) ระหว่างชีวิตและวัตถุ สะท้อนค่านิยมโดยใช้การแทนค่าการสร้างรูปทรงโดยนำรูปทรงสิ่งของวัตถุ เครื่องประดับที่ใช้ในชีวิตประจำวัน มาดำเนินการ โดยใช้วัสดุจาก เส้นลวดมาดัดแปลงให้เกิดรูปทรงเลียนแบบวัตถุและแต่งเติมด้วย สัญลักษณ์ที่มนุษย์ให้ความนิยมแสดงถึงกระแสวัตถุนิยม จากการที่ได้เรียนรู้และศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์พบว่ามนุษย์มีความลุ่มหลงกับวัตถุนิยมจนเกินความจำเป็น ยึดวัตถุว่าเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในชีวิต ถ้าวัตถุเข้ามามีบทบาทในชีวิตมากจนเกินไป โดยไม่มีสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจก็จะทำให้ถูกพัดพาไปตามกระแสนิยม เมื่อรู้ตัวอีกทีก็อาจตกเป็นทาสของวัตถุอย่างถอนตัวไม่ขึ้น ดังนั้น เราจึงควรมีสติเข้าใจถึงสังคมที่เปลี่ยนไป รู้จักตนเองรู้จักพอประมาณและรู้จักพอเพียง

55920392: MAJOR: VISUAL ART AND DESIGN; M.F.A.
(VISUAL ART AND DESIGN)
KEYWORDS: ART INVENTIONS : EFFECTS OF MATERIALISM ON BEHAVIOR CHANGES IN THAI SOCIETY

NATNAREE TIEOJAROENKIT: ART INVENTIONS : EFFECTS OF MATERIALISM ON BEHAVIOR CHANGES IN THAI SOCIETY. ADVISORY COMMITEE: PANU SUAYSUWAN, Ph.D. 75 P. 2016.

People have been obsessively focused on materials and objects. Machines and technologies has played important role in all aspects of everyday life. Materialism has slowly impacted human behaviors. People rely heavily on technology and become more lazy without realizing it. Furthermore, personal happiness has become the main focus in life more valuable than a good conscience. The more you have, will dictate your status in the society. Materialism is physical matter to indicate a particular social position of people. The greed has created new norms which directly reflect on our behaviors. They vividly display through how we think, act, and communicate. These norms have shaped today's society as well as influence the creation of arts. The purpose of this research is to present the impacts of materialism to human behaviors through a concept called "Installation Art", an artistic work that designed to transform the perception of life and objects. An ordinary material like steel wires are used to create this focal piece. Different techniques have been applied to construct and imitate shapes of common objects that are used in everyday life then distinctive details have been added to magnify and emphasize the effects of materialism. Studies of human behavior reveal that people are overly attached to objects and appearances more than anything in life. If we let this trend takes over our lives without doing anything to hold our minds and souls together, we will become slaves to object and materialism. Therefore, we should be mindful and understand the social change, be aware and learn to be enough and graceful of what we have

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ

สารบัญ ..... ฉ

สารบัญภาพ ..... ซ

บทที่

1 บทนำ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์…..... 2

กรอบแนวความคิดในการสร้างสรรค์..... 2

ประโยชน์ที่คิดว่าจะได้รับ..... 3

ขอบเขตของการสร้างสรรค์..... 3

วิธีการสร้างสรรค์..... 4

นิยามศัพท์เฉพาะ..... 5

แหล่งข้อมูล..... 5

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์..... 5

แผนการดำเนินโครงการสร้างสรรค์..... 6

2 อิทธิพลและข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์..... 7

แนวคิดและแรงบันดาลใจ…….. 7

ทัศนคติเกี่ยวกับการสร้างสรรค์…… 8

อิทธิพลจากความบันดาลใจในสังคมปัจจุบัน…… 9

อิทธิพลทางด้านสภาพแวดล้อม…… 11

อิทธิพลทางศาสนาและความเชื่อ…… 12

อิทธิพลทางด้านแนวคิดที่ได้รับจาก ปีแอร์ บูร์ดิเยอ…… 13

อิทธิพลทางด้านศิลปกรรม…… 15

อิทธิพลและความบันดาลใจในวัสดุและวัตถุ…… 20

สรุปอิทธิพลที่ได้รับ…… 22

3 กระบวนการสร้างสรรค์และองค์ประกอบในการสร้างสรรค์..... 23

ภาพร่างผลงานการสร้างสรรค์…… 23

รูปแบบในการสร้างสรรค์…… 23

ดำเนินการสร้างสรรค์…….. 24

แก้ไขและสรุปผลงานการสร้างสรรค์…… 40

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

บทที่

4 การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์..... 44

การวิเคราะห์ผลงานโดยรวม..... 44

การวิเคราะห์ทัศนธาตุ..... 45

การวิเคราะห์รูปทรง..... 45

การวิเคราะห์เส้น..... 46

การวิเคราะห์พื้นผิว..... 47

การวิเคราะห์แสงเงา..... 49

การจัดวาง..... 50

5 สรุปผลงานการสร้างสรรค์..... 60

วิเคราะห์ผลงาน..... 60

ปัญหาและการแก้ไข 61

บรรณานุกรม 62

ภาคผนวก 63

ภาคผนวก ก 64

ภาคผนวก ข 71

ภาคผนวก ค 73

ประวัติย่อของผู้วิจัย 75

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	Mirror No.3	16.
2	Blooming No.10	17
3	Accessories No.4	17
4	Hands Supplicated,2016	18
5	Flora 6,2015	18
6	The kiss,2016	19
7	And Light Fell On Her Face Through Heavy Darkness	19
8	ภาพขั้นตอนการเย็บผ้าให้ผสานเข้ากับลวด	21
9	ภาพขั้นตอนการเย็บผ้าเพื่อให้เกิดรูปทรง	21
10	ภาพข้อมูลขั้นตอนการเย็บ	21
11	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 1 (ครั้งที่ 1)	25
12	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 2 (ครั้งที่ 1)	25
13	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 3 (ครั้งที่ 1)	25
14	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 4 (ครั้งที่ 1)	26
15	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 5 นำภาพสเก็ตชิ้นที่ 1-4 มาจัดวางรวมกันบนเชลล์	26
16	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 1 รูปทรงจากการใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ (ครั้งที่ 2)	27
17	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 2 รูปทรงจากการใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ (ครั้งที่ 2)	28
18	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 3 รูปทรงจากการใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ (ครั้งที่ 2)	28
19	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 4 รูปทรงจากการใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ (ครั้งที่ 2)	29
20	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 5 รูปทรงจากการใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ (ครั้งที่ 2)	29
21	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 1 รูปร่างและลายเส้น (ครั้งที่ 3)	30
22	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 2 รูปร่างและลายเส้น (ครั้งที่ 3)	30
23	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 3 รูปร่างและลายเส้น (ครั้งที่ 3)	31
24	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 4 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของวัยรุ่น (ครั้งที่ 3)	31
25	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 5 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของหน้าคน (ครั้งที่ 3)	31
26	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 6 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของหน้าคน (ครั้งที่ 3)	32
27	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 7 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของวัตถุ รองเท้า (ครั้งที่ 3)	32

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
28	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 8 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของวัตถุ รองเท้า (ครั้งที่ 3)	32
29	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 9 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของวัตถุ นาฬิกา (ครั้งที่ 3)	33
30	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 10 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของวัตถุ รองเท้า (ครั้งที่ 3)	33
31	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 11 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของวัตถุ กระเป๋า (ครั้งที่ 3)	33
32	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 12 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของวัตถุ รองเท้า (ครั้งที่ 3)	34
33	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 13 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของวัตถุ หมวก (ครั้งที่ 3)	34
34	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 14 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของวัตถุ รองเท้า (ครั้งที่ 3)	34
35	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 15 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของวัตถุ คอมพิวเตอร์ (ครั้งที่ 3) ..	35
36	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 16 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของวัตถุ รองเท้า (ครั้งที่ 3)	35
37	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 17 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของวัตถุ กระเป๋า (ครั้งที่ 3)	35
38	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 18 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของวัตถุ กระเป๋า (ครั้งที่ 3)	36
39	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 19 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของวัตถุ รองเท้า (ครั้งที่ 3)	36
40	ภาพสเก็ตชิ้นที่ 20 ดัดลวดให้เกิดเป็นเส้นรูปทรงของวัตถุ รองเท้า (ครั้งที่ 3)	36
41	ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	37
42	ภาพแสดงการดัดลวดให้เกิดรูปทรง.....	37
43	ขั้นตอนการนำผ้ามาสร้างสรรค์.....	38
44	ขั้นตอนการนำผ้ามาสร้างสรรค์.....	38
45	สร้างสัญลักษณ์ในผลงาน.....	39
46	สร้างลวดลายในผลงาน.....	39
47	สร้างแบรนด์ในผลงาน.....	40
48	ผลงานการสร้างสรรค์ด้วยวิธีการแขวน.....	40
49	ภาพการแขวนชิ้นงานโดยใช้แสงไฟ.....	41
50	ภาพการแขวนชิ้นงานโดยใช้แสงไฟ.....	41
51	ภาพแสดงรูปทรงของวัตถุ กางเกง.....	42
52	ภาพแสดงรูปทรงของวัตถุ เสื้อ.....	42
53	ภาพผลงานจริง.....	43

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
54	ภาพผลงานการวิเคราะห์	45
55	ภาพผลงานการวิเคาระห์	46
56	ภาพผลงานการวิเคราะห์รูปทรง	47
57	ภาพผลงานการวิเคราะห์รูปทรง	47
58	ภาพผลงานการวิเคราะห์พื้นผิวของรูปทรง	48
59	ภาพผลงานการวิเคราะห์พื้นผิวของรูปทรง	48
60	ภาพผลงานการสะท้อนของแสงเงา	49
61	ภาพผลงานการสะท้อนของแสงเงา	50
62	ภาพผลงานการจัดวางเสื้อผ้า	51
63	ภาพผลงานการจัดวางเสื้อผ้า	52
64	ภาพผลงานการจัดวางเสื้อผ้า	52
65	ภาพการจัดแสดงผลงานเซ็ทกระเป๋า	53
66	ภาพการจัดแสดงผลงานเซ็ทกระเป๋า	53
67	ภาพการจัดแสดงผลงานเซ็ทกระเป๋า	54
68	ภาพการจัดแสดงผลงานเซ็ทกระเป๋า	54
69	ภาพการจัดแสดงผลงานเครื่องประดับ	55
70	ภาพการจัดแสดงผลงานเครื่องประดับ	55
71	ภาพการจัดแสดงผลงานรองเท้า	56
72	ภาพการจัดแสดงผลงานรองเท้า	56
73	ภาพการจัดแสดงผลงานหมวก	57
74	ภาพการจัดแสดงผลงานหมวก	57
75	ภาพการจัดแสดงผลงานเสร็จสมบูรณ์	58
76	ภาพการจัดแสดงผลงานเสร็จสมบูรณ์	58

บทที่ 1
บทนำ

“มนุษย์มีดวงตาคู่หนึ่งที่สามารถมองโลกสรรพสิ่ง มองผู้อื่น แต่มองไม่เห็นตัวเอง มนุษย์มีจิตวิญญาณที่รู้จักแยกแยะรู้จักผู้อื่น รู้จักสรรพสิ่ง รู้จักโลกแต่ไม่รู้จักตนเอง มนุษย์เห็นข้อผิดพลาดของผู้อื่น แต่ไม่เห็นข้อผิดพลาดของตนเอง มองเห็นความโลภของผู้อื่นแต่มองไม่เห็นความตระหนี่ของตนเอง มองเห็นความเห็นผิดของผู้อื่น แต่มองไม่เห็น ความหลงของตนเอง มนุษย์สามารถรู้จักโลกรู้จักประวัติศาสตร์ รู้จักสังคม รู้จักญาติมิตร แต่ไม่รู้จักตนเอง”

จากบทความข้างต้นเขียนโดย Layman_type-1.(2550).ต คนหลากหลาย. สะท้อนให้เห็นถึงผู้คนที่มีหลากหลายเชื้อชาติ หลายถิ่นกำเนิด ย่อมมีทัศนคติทางความคิดและพฤติกรรมแตกต่างกัน แต่สามารถอยู่ร่วมกันได้ การอยู่ร่วมกันในสังคม คือ กลุ่มคนที่อาศัยร่วมกันมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันยอมรับแบบแผน กฎระเบียบร่วมกันในการดำเนินชีวิต ในอดีตการใช้ชีวิตของคนในสังคมเป็นแบบเรียบง่ายโดยปรับให้เข้ากับสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติรอบตัว เมื่อสังคมขยายตัวใหญ่ขึ้น ลักษณะของสังคมก็เปลี่ยนเป็นสังคมอุตสาหกรรม วิถีชีวิตที่ เรียบง่ายกลายมาเป็นชีวิตที่เร่งรีบให้ความสำคัญกับการทำงานมีการแข่งขันกันมากขึ้น บทบาทของสังคมเริ่มเปลี่ยนไป เนื่องมาจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีต่างๆ ที่มนุษย์กระทำขึ้นเพื่อสนองความต้องการของตนเองอาหาร เสื้อผ้า และที่อยู่อาศัย จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการดำรงชีพของมนุษย์

ในยุคนี้คือยุคโลกาภิวัฒน์(Globalization) วัฒนธรรมตะวันตกเข้ามามีบทบาทในสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร การคมนาคม การค้าขาย ส่งผลต่อวัฒนธรรมไทยเป็นอย่างมากทำให้มีความเจริญทางด้าน เศรษฐกิจ และวัตถุสังคมไทยมีความเจริญทางด้วยวัตถุอย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้คนมีค่านิยมที่เปลี่ยนไปเกิดการแข่ง ขันกันเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองลืมความมีน้ำใจลืมความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และความเสียสละต่อสังคม ด้วยกระแสบริโภคนิยมนี้คงไม่แปลกที่ผู้คนจะวัดค่าของคนจากวัตถุวัดจากสินค้า ที่ได้รับความนิยมมีราคาแพง เช่น เสื้อผ้า, รองเท้า, กระเป๋า ยกย่องเกรงใจคนที่มีฐานะ ที่สูงกว่าตนจึงเป็น วิถีที่เลียนแบบตามๆ กันอยากมีชื่อ เสียงเงินทอง อยากรวยทำให้เกิดปัญหาในสังคมตาม มาสาเหตุที่วัยรุ่นไทยรับค่านิยมหรือพฤติกรรมต่างๆได้อย่างรวดเร็ว เป็นเพราะสังคมเพื่อนสิ่งแวดล้อมรอบตัวสื่อต่างๆทางโซเชียลทำให้เกิดการคล้อยตามหรือเลียบแบบเมื่อ ขาดการไตร่ตรองที่ดีและนำมาปฏิบัติจนเป็นความเคย ชินจึงอาจเกิดผลกระทบต่อสังคมได้

ปัญหาต่างๆเหล่านี้เกิดขึ้นจริงในสังคมไทยและยากที่จะแก้ไขประพฤติปฏิบัติกันจนเป็นพฤติกรรมที่ทำ ให้คนส่วนใหญ่มองว่าเป็นเรื่องปกติ เราจึงต้องแยกแยะและเลือกปฏิบัติพิจารณาตัดสินว่า สิ่งใดมีคุณค่าและมี ประโยชน์ถูกต้องหรือเหมาะสมเพื่อเป็นแนวประพฤติปฏิบัติปลูกฝังและขัดเกลาเพื่อให้เข้าใจถึงคุณค่าที่แท้จริง ของสิ่งต่างๆในสังคม

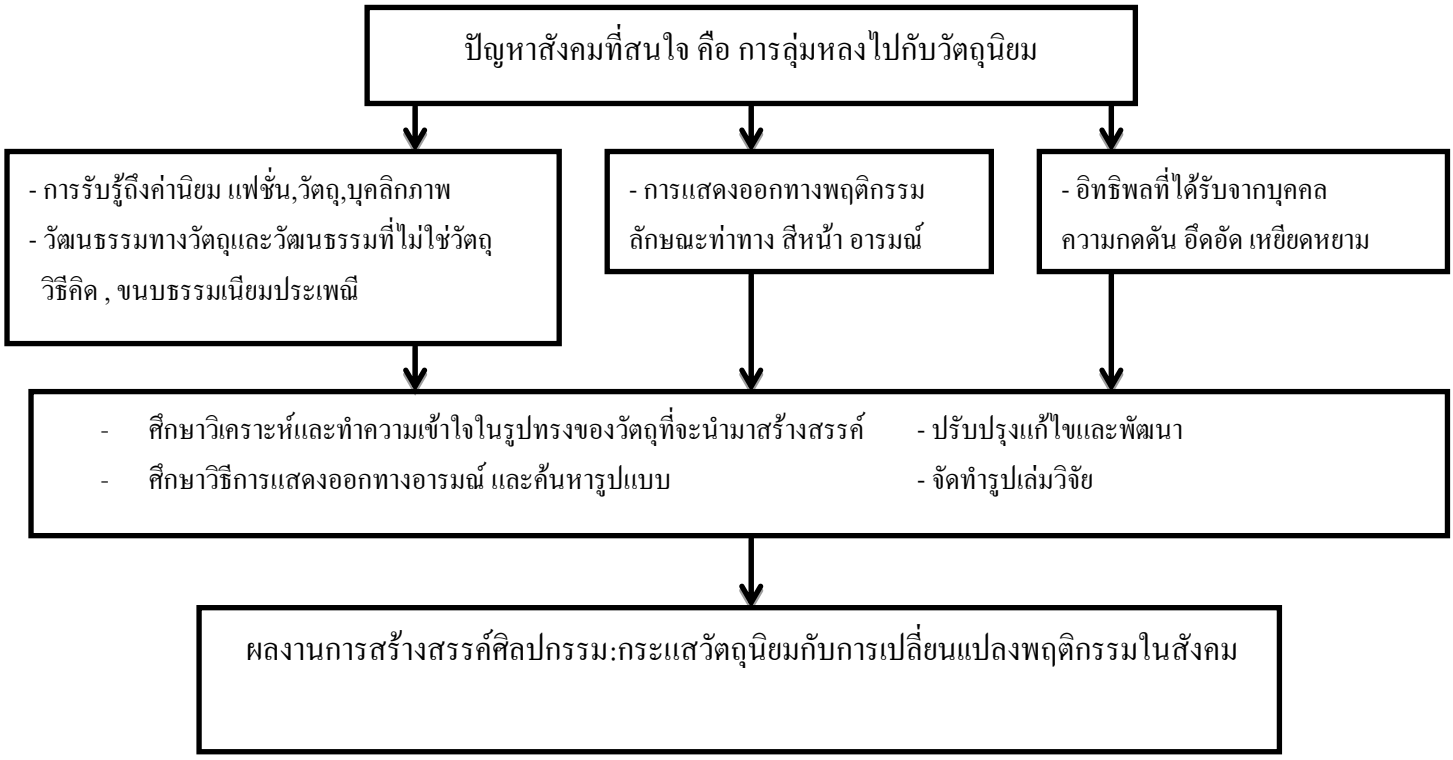
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1.2.1 เพื่อศึกษาถึงค่านิยมและทำความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคม

1.2.2 เพื่อศึกษาเรื่องราวและถ่ายทอดอารมณ์ตามจินตนาการของตนเอง สื่อถึงความว่างเปล่าผ่านตัว วัตถุแสดงให้เห็นถึงกระแสวัตถุนิยม

1.2.3 เพื่อทดลองผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะในรูปแบบการจัดวาง(Installation Art) ให้มีความสอด คล้องกันกับแนวความคิดและแสดงออกมาผ่านตัววัตถุ

1.3 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์



1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ทำความเข้าใจและยอมรับในพฤติกรรมของบุคคลที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงในสังคม

1.4.2 ได้ค้นหาทดลองการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในรูปแบบที่แสดงออกเฉพาะตัว

1.4.3 เสนอให้ผู้คนได้รับรู้อีกแง่มุมหนึ่งที่เกิดขึ้นจริงในสังคมค่านิยมที่ไม่ควรประพฤติปฏิบัติเพื่อนำไป สู่การดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างสมดุล

1.5 ขอบเขตของการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานผ่านแรงบันดาลใจของข้าพเจ้าเอง นำมาวิเคราะห์กลั่นกรอง ปรับเปลี่ยนให้เกิด สิ่งใหม่เพื่อต้องการรับรู้และเข้าใจต่อสังคมปัจจุบันมากขึ้น ผลงานแสดงถึงการประชดประชันผ่านตัววัตถุ เช่น เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋าที่บ่งบอกถึงรสนิยมที่หรูหราสินค้าที่กำลังเป็นที่นิยม วัสดุในการสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ ใช้เส้นลวดในการสร้างวัตถุเป็นวัตถุสำเร็จรูปที่มีลักษณะคงทนแข็งแรงนำมาคลี่คลายให้เกิดรูปทรงใหม่ถอดความหมายด้วยสัญลักษณ์ที่แสดงถึงค่านิยมจากพฤติกรรมที่ได้พบเห็นสิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลเสียต่อการดำเนินชีวิตแทบทั้ง สิ้นถ้าหากบุคคลบางกลุ่มยังไม่ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจะก่อให้เกิดปัญหาสังคมตามมาอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

เนื้อหา

ผู้คนจำนวนมากคลั่งไคล้ในการบริโภคนิยมและให้ความสำคัญจากรูปลักษณ์มากกว่าประโยชน์ใช้สอยสิ่ง สำคัญ คือ สื่อในสังคมที่มีผลโดยตรงต่อค่านิยมของผู้คนในปัจจุบัน แฟชั่น การเลียนแบบดาราโซเชียลเน็ตเวิร์ค ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านลักษณะนิสัยของคนให้ความสนใจกับบุคคลที่แต่งตัวดูดี ชื่นชอบให้เกียรติคน ที่มีฐานะ จึงเกิดความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น เกิดความไม่เท่าเทียมและส่งผลกระทบต่อข้าพเจ้าโดยตรงในผลงาน ของข้าพเจ้า แสดงถึง “ภาพลวง” ทุกอย่างที่เราเห็นนั้นมันอาจจะไม่ใช่สิ่งที่เราคิดเสมอไป มนุษย์ลุ่มหลงกับกระ แสวัตถุให้ความสำคัญกับยี่ห้อ แบรนด์เนมมากจนเกินไป มองเพียงแค่สัญลักษณ์บางอย่างในตัววัตถุ ดิ้นรนเพื่อที่ จะได้มาครอบครองจนหลงลืมความจริงว่าสิ่งเหล่านี้ไม่ใช่ตัวชี้วัดความดีงามของคนในสังคมได้

รูปแบบ

ขอบเขตทางด้านรูปแบบ เป็นผลงานศิลปะประเภทการจัดวาง (Installation Art) ข้าพเจ้าเลือกสร้าง สรรค์ผลงานโดยการเปรียบเทียบจากวัตถุจริง ใช้วัสดุผสม ถ่ายทอดเป็นผลงานผ่านอารมณ์และจินตนาการ

เทคนิค

ขอบเขตทางด้านเทคนิคข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้วัสดุ เส้นลวด เป็นวัตถุสำเร็จรูปที่มีคุณสมบัติที่เอื้อต่อการ ทำงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า โดยใช้เส้นลวดที่มีขนาดต่างกัน เช่น เส้นมีลักษณะทึบ หนา บาง นำมาคลี่คลาย และตัดทอนรูปทรง แต่งเติมด้วยสัญลักษณ์เฉพาะตัว มาจัดวางเป็นรูปแบบการเลียนแบบสินค้าที่กำลังเป็นที่นิยม ตามกระแสแฟชั่น เช่น ผ้า กระดุม ลูกปัด ใช้วิธีการเย็บ มาสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความหมายที่ชัดเจนโดยคำนึงถึง รูปแบบการจัดวาง ใช้แสงเพื่อมุ่งเน้นไปที่ตัววัตถุให้มีความทับซ้อนกันและแสดงการสะท้อนของผลงาน

1.6 วิธีการสร้างสรรค์

1.6.1 ศึกษาหาข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องทั้งทางแฟชั่น รสนิยม ชนชั้นทางสังคม อัตลักษณ์ความเป็นอยู่ แวดวง ในทฤษฎีของปิแอร์ บูดิเยอร์ เพื่อให้เข้าใจในความหมายที่แท้จริงและศึกษาข้อมูลทางพฤติกรรมของ มนุษย์ที่เกิดการเลียนแบบกัน นำมาสนับสนุนแนวความคิดและนำมาประยุกต์ใช้ในผลงานการสร้างสรรค์ด้วย รูปแบบวิธีการเฉพาะ

1.6.2 ทดลองสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานโดยใช้วัสดุเส้นลวด มาดัดและคลี่คลายรูปทรงอาทิ เช่น รูป ทรงของรองเท้า กระเป๋า เสื้อผ้า สิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวันที่กำลังเป็นที่นิยมหรือเป็นเทรนด์เพื่อให้เกิดรูปทรง และสัญลักษณ์ที่แสดงถึงกระแสวัตถุนิยม

1.6.3 เลือกรูปแบบที่ลงตัวนำมาถอดความหมายของยี่ห้อแบรนด์เนมเพื่อหาลักษณะเฉพาะที่เป็นเอก- ลักษณ์ของตนเองให้สอดคล้องและลงตัวมากที่สุด

1.6.4 ประเมินผลงานสร้างสรรค์ และเก็บรายละเอียดและแสดงผลงานในรูปแบบการจัดวาง (Installation Art) แก้ไขปรับเปลี่ยนทิศทางการจัดวางผลงานเพื่อให้ดูเหมาะสม ใช้แสงไฟเข้ามาช่วยเพื่อเน้นให้ผลงาน มีความหรูหรามากขึ้น และให้วัตถุเกิดการสะท้อนของเงาโดยคำนึงถึงองค์ประกอบโดยรวมเพื่อให้ตรงตามแนว ความคิด

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

ศิลปะการจัดวาง คือ ผลงานที่มีความสัมพันธ์กับพื้นที่ ให้ความสำคัญกับสภาพแวดล้อม ไม่ได้ เน้นที่วัตถุชิ้นใดชิ้นหนึ่งเท่านั้น แต่คำนึงถึงองค์ประกอบรวมทั้งหมด

ค่านิยม คือ สิ่งที่ถือว่าเป็นที่ต้องการในสังคม ปลูกฝังให้มีเป้าหมายในการดำเนินชีวิต หลีกเลี่ยง ความยากจน มุ่งหวังสิ่งที่ตนพึงปรารถนานำความสุขความสบายมาให้ ทั้งที่เป็นวัตถุและไม่เป็นวัตถุเกิดการเปลี่ยน แปลงตามกาลเวลา และมีความแตกต่างกันไปตามสังคมและวัฒนธรรม ค่านิยม

กระแสนิยมหรือแฟชั่น คือ ความนิยม ความคลั่งไคล้ที่มีลักษณะแบบฉาบฉวย นิยมเร็วเบื่อเร็ว เปลี่ยนไปตามแฟชั่นหรือดารา ต้องการให้เป็นที่ยอมรับในสังคมเมื่อเวลาผ่านไปหรือมีสิ่งใหม่เข้ามาทดแทนสิ่งนั้น ก็จะไม่เป็นกระแส (ความนิยม) อีกต่อไป

บริโภคนิยม คือ พฤติกรรมของบุคคลต่างๆ มีสาเหตุจากสิ่งเร้า การโฆษณา เกิดการเลียนแบบ บริโภคเกินความต้องการ เกินความจำเป็นของฐานะตนเอง

วัสดุผสม คือ ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยการใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะหลากหลายด้านมาผสมผสานให้เกิดผลงานในชิ้นเดียวกัน เน้นการจัดองค์ประกอบศิลป์ ใช้วัสดุในการสร้างสรรค์จากธรรมชาติ และ วัสดุสังเคราะห์ เช่น โลหะ การดาษ ผ้า

1.8 แหล่งข้อมูล

1.8.1 ข้อมูลจากประสบการณ์ส่วนตัวที่ได้พบเจอ การสังเกตผู้คนในสังคม

1.8.2 ข้อมูลจากสื่อต่างๆ เช่น อินเตอร์เน็ต, โทรทัศน์

1.8.3 ข้อมูลจากการค้นคว้าในห้องสมุด หนังสือเรื่องรสนิยม พฤติกรรมของมนุษย์ แนวความคิดวัฒนธรรมของวัยรุ่น

1.9 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1.9.1 เส้นลวดที่มีขนาดเล็ก ใหญ่ บาง หนาแตกต่างกัน เพื่อสร้างลวดลายในผลงาน

1.9.2 อุปกรณ์ดัดลวด เช่น กรรไกร ครีม ไหมพรม เชือก เลื่อม และผ้าชนิดต่างๆ

1.10 แผนการดำเนินโครงการวิจัยในการสร้างสรรค์

ขั้นตอนการดำเนินการ	ระยะเวลาการดำเนินการ													
เดือน	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
1. ศึกษาหาข้อมูล	←	—	→											
2. วิเคราะห์ข้อมูล			←	—	→									
3. กำหนดแนวความคิด				←	—	→								
4. ค้นหารูปแบบสัญลักษณ์						←	—	→						
5. การออกแบบร่าง (Sketch)							←	—	—	→				
6. พัฒนาและทดลองวัสดุ								←	—	—	→			
7. เขียนโครงเรื่องวิจัย											←	→		
8. ปรับปรุงและพัฒนา												←	—	→

บทที่ 2
อิทธิพลและข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานวิจัยชิ้นนี้ ถือเป็นส่วนสำคัญต่อการนำเสนอทางความคิดของข้าพเจ้า โดยนำประสบการณ์ที่ได้พบเจอในชีวิตประจำวันมาสร้างสรรค์ผ่านผลงานศิลปะ เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นและได้พบเจอ กับพฤติกรรมของคนในสังคมด้วยตัวของข้าพเจ้าเอง จากการที่เราต้องอาศัยอยู่ในสังคมและเผชิญกับผู้คนอย่าง หลีกเลี่ยงไม่ได้ แม้กระทั่งความจำเป็นในการจับจ่ายใช้สอยที่เราเป็นผู้บริโภค ไม่ว่าจะเป็นห้างสรรพสินค้าและ ร้านค้าต่างๆ ก็ยังพบเจอพฤติกรรมที่แสดงออกมาของผู้คนอยู่เสมอ จนทำให้ข้าพเจ้าได้รับรู้อีกแง่มุมหนึ่ง บางคนอาจจะยังไม่พบเจอพฤติกรรมของพนักงานในขณะที่เลือกซื้อสินค้า จึงไม่ได้มีความรู้สึกเหมือนที่ข้าพเจ้ารับรู้ ข้าพเจ้าคิดว่าแบรนด์ที่ผู้คนนิยม และพฤติกรรมต่างๆ แสดงออกมาจากพนักงานด้านบริการ ทำให้ได้เห็นอีกแง่ มุมในสังคมไม่ว่าจะเป็นกิริยา อาการต่างๆ ในเชิงการดูถูกแสดงออกทางสายตาจนทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกว่าเทคโนโลยี เจริญมากเท่าใดผู้คนก็ยิ่งโดดเดี่ยว มีความเห็นแก่ตัวมากขึ้น ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เกิดความหลากหลายทางสังคมเกิด การแบ่งแยกชนชั้นทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นทางภาพลักษณ์ภายนอกการศึกษาฐานะ การดำเนินชีวิตจึงมีคำถามกับ ตนเองว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นเป็นเพราะเหตุใดสังคมในปัจจุบันถึงที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเช่นนี้ หรือโลกโซเชียลสามารถละลายพฤติกรรมทำให้เกิดการเลียนแบบกันเอง จึงส่งผลให้ผู้คนมีนิสัยและพฤติกรรมที่ใกล้เคียงกัน เกิดเป็นลักษณะนิสัยส่วนตัวออกมาทางบุคลิกภาพ อารมณ์จึงมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำ

2.1 แนวคิดและแรงบันดาลใจ

เกิดจากเรื่องราวในชีวิตประจำวันของข้าพเจ้า เกิดขึ้นบ่อยครั้งจนสังเกตว่าผู้คนในสังคมเปลี่ยนไป พนักงานขายสินค้าบางคนมีพฤติกรรมที่ดูถูกคนด้วยโลกทัศน์ที่คับแคบวัดคนที่เปลือกนอก เหตุการณ์นี้จึงมีผลกระทบต่อข้าพเจ้าโดยตรงจึงอยากที่จะนำเสนอในแง่มุมที่บางคน อาจจะไม่เคยประสบเจอในสภาวะที่กดดัน จึงต้องการให้ผลงานแสดงการเลียนแบบ จำลอง ในเรื่องราวที่พบเจอสะท้อนถึงความจริงในสังคม ทำให้สังเกตเห็นว่าวัตถุนอกกายมีความสำคัญกับผู้คนอย่างมาก บางคนเสพติดแบรนด์เนมจนเกินตัว มีไว้เพื่อโชว์หรือเป็นสิ่งที่สามารถบ่งบอกถึงรสนิยม ความทันสมัย แสดงถึงสถานะทางสังคมได้เป็นอย่างดี จะเห็นว่าผู้คนมีรสนิยมที่แตกต่างกัน รสนิยมถือว่าครอบคลุมในทุกด้านกระแสสื่อมีผลกระทบต่อสังคมเป็นอย่างมากให้ความชักจูงสร้างความสนใจให้ทุกคน มีความลุ่มหลงในกิเลส อยากได้อยากมี สิ่งเหล่านี้ ครอบคลุมอาศัยอยู่ในทุกที่ของสังคมไม่ว่า จะเป็นแวดวง แฟชั่น ดารา ดนตรี อาหาร ฯลฯ

แต่ละกลุ่มจะมีสัญลักษณ์ในกลุ่มของตนเองโดยมีความคิดไปใน ทางเดียวกันนิสัยคล้ายกัน ชอบอะไรคล้ายกัน เลียนแบบกันจนเป็นความเคยชินจึงพบว่าทุกๆสิ่งล้วนเกิดจากตัว วัตถุ เป็นส่วนประกอบสำคัญถ้าคนใดคนหนึ่งในกลุ่มมีสิ่งของที่กำลังนิยมหรือเป็นกระแส สมาชิกในกลุ่มก็จะเกิด การเลียนแบบ เช่น การใช้โทรศัพท์ไอโฟน กระเป๋าแบรนด์เนม ผู้คนในกลุ่มก็ต้องหามาครอบครองเพราะกลัวตกเทรนด์ กลัวตามเพื่อนไม่ทัน ฟุ่มเฟือยจนลืมนึกถึงความจำเป็นและประโยชน์ใช้สอย พฤติกรรมการบริโภคนิยมฝังลึกอยู่ในวิถีชีวิตของคนไทยการที่ผู้คนให้ความสำคัญกับวัตถุมากเสมือนเป็นปัจจัยที่ห้านี้ จึงเป็นแรงบันดาลใจใน การสร้างผลงานศิลปะ ว่าทำไมผู้คนถึงยึดติดกับวัตถุสิ่งนอกกายมากกว่าจิตใจ

จากปัจจัยข้างต้นที่กล่าวมาข้าพเจ้ามีความมุ่งหมายที่จะทำความเข้าใจ ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปเกิดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งของและการเลียนแบบทางสังคมกับสิ่งแวดล้อมที่อาศัยอยู่ (สมรักษ์ ชัยสิงห์ กานานนท์, 2544, หน้า 10) แสดงออกทางวัตถุที่ดูฟุ่มเฟือยมากจนเกินไปนั้น และเกิดขึ้นทั่วไป ในทุกสังคมส่วนมากอยากได้การยอมรับแต่กลับลืมให้เกียรติความรู้สึกของกันและกัน ทำให้สังคมผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง

2.2 ทัศนคติเกี่ยวกับการสร้างสรรค์

ค่านิยมเป็นแนวคิด ความเชื่อเป็นความต้องการของกลุ่มคนในสังคมการปลูกฝังค่านิยมในสังคม เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของบุคคลในการดำเนินชีวิตเมื่อวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามา ทำให้มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต จึงจำเป็นที่จะต้องปลูกฝังค่านิยมในสังคมให้รับรู้สิ่งที่ถูกต้องมนุษย์สัมพันธ์ ถือเป็นเรื่องที่สำคัญในการดำเนินชีวิต ทุกคนชอบคนที่มีมนุษย์สัมพันธ์ดี ยิ้มแย้มแจ่มใสเพราะถือเป็นการกระทำ ที่ทำให้กับผู้อื่นรู้สึกดี แสดงถึงการให้เกียรติซึ่งกันและกัน จากเรื่องราวที่ข้าพเจ้าได้พบเจอในชีวิตที่จะเห็นได้ชัด และกระทบใจของข้าพเจ้าที่สุดคือพฤติกรรมการแสดงออกของพนักงานในร้านสินค้าแบรนด์เนมยี่ห้อหนึ่ง เมื่อเดินเข้าร้านแต่กลับโดนดูถูกด้วยสายตาและท่าทาง ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกเหมือนถูกเหยียดหยามดูถูกในการแต่งกาย ของข้าพเจ้า เป็นการไม่ให้เกียรติซึ่งกันและกัน พนักงานแสดงออกถึงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเลือกที่จะปฏิบัติ มองแค่ภาพลักษณ์ จากการแต่งตัวมองลูกค้าตั้งแต่หัวจรดเท้าซึ่งเราสามารถรับรู้ได้ถึงความคิดของพนักงานในช่วงเวลานั้น เรื่องราวที่ได้พบกับตัวเองทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกอึดอัดใจเกิดความทุกข์ และคิดว่าสังคมไทยเปลี่ยนไปมาก ผู้คนไม่มีมิตรไมตรีซึ่งกันและกัน ในช่วงระยะ เวลาหนึ่งที่ผ่านมานั้น ทำให้ข้าพเจ้าไม่อยากที่จะไปเดินห้าง สรรพสินค้าเพราะรู้สึกขาดความมั่นใจในตนเอง มีความรู้สึกเชิงลบกับพนักงานพฤติกรรมเช่นนี้ ส่งผลเสียมากกว่า ผลดีพนักงานกลุ่มนี้จะเป็นเนื้อร้ายและมีผลกระทบต่อภาพลักษณ์

ของสินค้าจะสังเกตได้ว่าไม่ใช่มีเฉพาะสังคมในห้างสรรพสินค้าเท่านั้น ในสถานที่อื่นๆ ข้าพเจ้าก็เคยพบเจอเหตุการณ์เช่นนี้ แต่ไม่ได้รู้สึกกดดันเท่าครั้งนี้ ตามโซเชียลจะพบบุคคลที่เจอเหตุการณ์คล้ายๆ กัน แสดงให้เห็นชัดว่าพฤติกรรมเหล่านี้ได้แทรกซึมอยู่ในสังคมทุกชนชั้น ในสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็นห้างสรรพสินค้า ตลาดนัด หรือเดินสวนกันทั้งที่ไม่เคยได้รู้จักกันมักเจอเหตุการณ์เช่นนี้อยู่เสมอ จะเห็นได้ว่าคนที่มีพฤติกรรมแบบนี้ จะวัดคนจากวัตถุวัดจากสิ่งของนอกกายและตัดสินทันทีด้วยสายตา ข้าพเจ้าจึงเล็งเห็นจุดเล็กๆนี้ ถ้าหากไม่มีการปลูกฝังความคิดที่ถูกต้องผลกระทบนี้ก็จะลุกลามไปในสังคมมากขึ้น ครอบครัวจึงต้องอบรม และเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับลูกหลาน เพื่อที่จะเติบโตมาอย่างมีคุณภาพทั้งร่างกายและจิตใจจึงนำความคิดนี้มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมในสังคมปัจจุบันและยก ระดับจิตใจของบุคคลให้สูงขึ้น

2.3 อิทธิพลจากความบันดาลใจในสังคมปัจจุบัน

2.3.1 ค่านิยม คือ สิ่งที่ถือว่าเป็นที่ต้องการในสังคม ปลูกฝังให้มีเป้าหมายในการดำเนินชีวิต หลีกเลี่ยง ความยากจน มุ่งหวังสิ่งที่ตนพึงปรารถนานำความสุขสบายมาให้ทั้งที่เป็นวัตถุและไม่เป็นวัตถุ เปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา เช่นเดียวกันกับความเชื่อและมีความแตกต่างกันไปตามสังคมและวัฒนธรรม ค่านิยมส่วนใหญ่จึงเนื่อง มาจากความเชื่อ

2.3.2 ค่านิยมทางวัตถุ คือ สิ่งที่ผู้คนให้ความสนใจกระแสบริโภคนิยม นิยมยกย่องวัตถุที่มียี่ห้อภายใต้สินค้าแบรนด์เนม เช่น เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า สิ่งอำนวยความสะดวกที่เป็นกระแสจะได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและวัตถุเริ่มเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของใครหลายคนมีวิธีการ มองคนจากสิ่งของที่ใช้เพื่อยกระดับตนเอง ให้สูงขึ้นวัดคุณค่าของคนจากวัตถุภายนอกมากกว่าแต่ก่อน ต้องการความมั่นคงความหรูหราฟุ่มเฟือย ไม่ยึดมั่นในประเพณีต้องการมีชื่อเสียงเกียรติยศ พฤติกรรมเหล่านี้ได้ฝังรากลึกในความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมและ มีบทบาทที่โดดเด่นสังคมมนุษย์ จะมีโครงสร้างทางสังคมแตกต่างกันปรากฏในสังคมมนุษย์ทุกๆ สังคม แบ่งออก เป็น 2 ประเภท

1) สังคมชนบท (กลุ่มปฐมภูมิ) ถือเป็นโครงสร้างที่สำคัญที่สุดในสังคมไทยรวมไปถึงสภาพแวดล้อมความเป็นอยู่ของแต่ละท้องถิ่นและวัฒนธรรม ทำให้บทบาทของคนในสังคมชนบทเรียบง่ายไม่ค่อยแตกต่างกัน มากนักจะมีค่านิยมและความคิดทางสังคมเป็นไปในทางเดียวกัน

2) สังคมเมือง (กลุ่มทุติยภูมิ) ถือเป็นสังคมเมืองที่มีข้อแตกต่างกันกับสังคมชนบทอย่างชัดเจนเป็นสังคมที่มีประชากรหนาแน่น หลากหลายอาชีพ ระดับการศึกษาก็ต่างไปจากสังคมชนบท

ค่านิยมของคนในสังคมนี้ จะเป็นเรื่องอำนาจและความมั่งคั่ง มีความต้องการยกระดับตัวเองจากชั้นสังคม เดิมไปสู่ชั้นที่สูงกว่าโดยมีปัจจัยต่างๆ เช่น ฐานะการเงิน การศึกษา รวมไปถึงค่านิยม (Social Value), บรรทัดฐานทาง สังคม (Social Norm), สถานภาพ (Status), บทบาท (Role)

2.3.3 การแบ่งชนชั้นทางสังคม มิได้เป็นสิ่งที่ตายตัวในทุกสังคม ค่านิยมของสังคมที่อาศัยอยู่จะมีความแตกต่างกันไป จึงเกิดปัญหาสังคมที่เรียกว่าช่องว่าง ทำให้เกิดความต่างกันจึงนำไปสู่ความรู้สึกว่าถูกเอารัดเอาเปรียบกันด้วย เพราะคิดว่าคนละชนชั้นกับตนเองจึงเกิดเป็นปัญหาในสังคม จึงนำไปสู่การต่อสู้ทางชนชั้น

2.3.4 กลุ่ม หรือ พฤติกรรม มีความซับซ้อน เนื่องจากบุคคลเมื่ออยู่ในกลุ่มจะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน คือ การที่บุคคลตั้งแต่สองคนหรือมากกว่ามารวมตัวกัน ต่างก็มีจุดมุ่งหมายร่วมกันการอยู่ร่วมกันทำให้รู้สึกถึง ความปลอดภัยและต้องการเป็นที่ยอมรับภายในกลุ่มนั้นมีการพึงพาอาศัยกันเพื่อที่จะประสบความสำเร็จได้ง่ายขึ้น บุคคลทุกคนมักต้องมีกลุ่มมีพวกพ้อง เช่น ครอบครัว, เพื่อนฝูง, สมาคม, ชมรม มีบทบาทหน้าที่ต่างกันไป ถ้าหากบรรยากาศในกลุ่มมีความสัมพันธ์ที่ดีก็จะส่งให้กลุ่มนั้นหรือบุคคลนั้น เป็นสุขความสุขส่วนใหญ่ในชีวิตขึ้นอยู่กับมนุษย์สัมพันธ์ในการอยู่ร่วมกัน

2.3.5 มนุษยสัมพันธ์ (Human Relationships) จัดเป็นทั้งศาสตร์ (Science) และศิลป์ (Art) เนื่องจากถือว่าเป็นลักษณะเฉพาะของบุคคลที่จะแสดงออกทางมนุษย์สัมพันธ์ ด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อแสดงถึงความเป็นมิตรต่อผู้อื่น โดยแสดงพฤติกรรมให้เหมาะสมทั้งทางกาย วาจา และใจ เพื่อทำให้รู้สึกใกล้ชิด เป็นกันเองเพื่อจะอยู่ในสังคมได้อย่างสันติสุข

2.3.6 บุคลิกภาพ (Personality) เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมาจนกลายเป็นนิสัย หรืออาจเกิดจากการลอกเลียนแบบผู้อื่น มนุษย์ย่อมมีความแตกต่างกันโดยเฉพาะด้านอารมณ์ที่แสดงออกมาต่อสังคมบางคนผิดหวัง เสียใจต้องการได้รับการเอาใจใส่จากผู้อื่น ไม่ยอมรับกับสิ่งที่เกิดขึ้นจึงทำให้มีพัฒนาการทางบุคลิกภาพที่ผิดปกติได้ หรือมีลักษณะไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม ก้าวร้าว โอ้อวด ขี้โกง ชอบโกหกแสดงกิริยาไม่เหมาะสมพฤติกรรม เช่นนี้ถือว่าเป็นปัญหาสังคม

2.3.7 อีโก้ เรามักคุ้นหูกับคำนี้ ซิกมันด์ ฟรอยด์ จิตแพทย์ชาว ออสเตรีย ได้นิยามคำว่า อีโก้ คือ Id (อิด) Ego (อีโก้) และ Superego (ซูเปอร์อีโก้) สิ่งเหล่านี้มีผลต่อกันจนกลายมาเป็นบุคลิกลักษณะของมนุษย์แต่ละคนในระดับที่แตกต่างกัน

Id นั้นคือ สัญชาตญาณของมนุษย์ แสดงออกมาตามความพอใจของตน โดยไม่ได้คำนึงถึงผลที่ตามมา Ego จะอยู่ระหว่าง Id และ Superego จะคอยขัดเกลาพฤติกรรมที่ออกมาจากสัญชาตญานของมนุษย์ Super ego นั้น ได้รับการซึมซับจากสิ่งแวดล้อมทำให้รู้ว่าสิ่งไหนผิดหรือถูกรวมไปถึงการใช้ชีวิตในสังคมอิทธิพลจากความบันดาลใจในสังคมปัจจุบันมีผลกระทบต่อตนเองโดยตรง จะเห็นได้จากสังคมคนรอบข้างที่มีนิสัยฟุ่มเฟือยชอบหรูหรายกย่องเกรงใจผู้ที่มีอำนาจเงินทองเลียนแบบค่านิยมที่ผิดๆ ย่อมเกิดผลเสียต่อสังคมจึงคิดว่าเป็นสิ่งที่ต้องแก้ไข พื้นฐานของมนุษย์ที่มีความแตกต่างกันมีทั้งดีและไม่ดีซึ่งแล้ว แต่ทัศนคติของแต่ละบุคคล หากสิ่งใดที่เราเห็นว่า ไม่ดีก็ควรหลีกเลี่ยงถ้าสิ่งใดที่เราเห็นว่าเป็นประโยชน์ต่อสังคม เราก็ควรปฏิบัติและเสริมสร้างให้ดีขึ้น

2.4 อิทธิพลทางด้านสภาพแวดล้อม

สิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในชีวิตคนเราในทุกวันนี้เป็นสิ่งสะท้อนทำให้เรามองเห็นภาพของตัวเองเปลี่ยนแปลงตัว เองคนเรามักจะเห็นตัวเองแค่ด้านเดียวจึงเห็นข้อดีของตนเองมากกว่าข้อเสียต่าง ก็มีความคิดและลักษณะนิสัยที่ ไม่เหมือนกัน สิ่งหนึ่งที่เราจะมองเห็นรูปร่างภายนอกของตนเองได้นั่นคือกระจก ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่มนุษย์ต้องการ เพื่อใช้สำรวจตนเองและเป็นเหมือนภาพสะท้อนตัวตน และบุคลิกภาพได้เป็นอย่างดีสะท้อนให้เห็น ลักษณะภายนอกเห็น รูปร่าง หน้าตา การแต่งกาย อากัปกิริยาสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยม(กาญจนา แก้วเทพ, นันทกา สุธรรม ประเสริฐ, และเอกธิดา เสริมทอง, 2554, หน้า 58) ความเชื่อ สังคม และวัฒนธรรมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพราะความต้องการของมนุษย์ไม่มีที่สิ้นสุดทำให้เกิดปัจจัยต่างๆ เช่น การค้นพบ การขัดแย้ง การแข่งขัน การเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคมเป็นสิ่งที่มนุษย์กำหนดขึ้น ทั้งที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุ นำเอามาประกอบในการดำเนินชีวิตร่วมกันในสังคม จึงเกิดปัญหาสังคมมากขึ้น เพราะเจริญเติบโตมาจากสภาพแวดล้อมทางสังคมต่างกัน ได้รับการอบรมเลี้ยงดูต่างกันเกิดเป็น การเรียนรู้สะสมอย่างช้าๆ จนเป็นลักษณะเฉพาะตัว เช่น ลักษณะนิสัยความเป็นตัวของตัวเอง ท่าทาง บุคลิกภาพ ดังนั้นการป้องกันไม่ให้เกิดปัญหา เราจึงจำเป็นจะต้องมองให้รอบด้านมองถึงปัญหาที่แท้จริงปัญหาสังคม เป็นปรากฏการณ์ที่ผู้คนส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีงาม ขณะเดียวกันประเพณี และวัฒนธรรมต่างๆ ของไทย ได้รับผลกระทบเช่นกัน ผู้คนหันไปให้ความสนใจกับวัตถุมากกว่าวัฒนธรรมทางด้านจิตใจ ทำให้คนไทยขาดคุณธรรมไม่มีระเบียบ ผู้คนมีนิสัยฟุ้งเฟ้อไม่อดออมสิ่งต่างๆ ล้วนเป็นแรง ผลักดันให้อยากประสบความสำเร็จในชีวิตทำทุกวิถีทาง โดยไม่คำนึงถึงความถูกต้องจึงเกิดความเดือดร้อน มาสู่สังคม

กระแสนิยม หรือ แฟชั่น (Fashion) ความนิยม ความคลั่งไคล้ที่มีลักษณะแบบ ฉาบฉวย นิยมเร็ว เบื่อเร็ว เปลี่ยนไปตามแฟชั่นหรือดารา เพื่อต้องการให้เป็นที่ยอมรับในสังคมเมื่อเวลาผ่านไป หรือมีสิ่งใหม่เข้ามาทดแทนสิ่งนั้น ก็จะไม่เป็นกระแส(ความนิยม)ต่อไป การเสพแฟชั่นสังคมปัจจุบัน ยึดติดกับภาพลักษณ์ภายนอกที่ต้อง หล่อ สวย บุคลิกดีล้วนเป็นกายภาพปรากฏน่าสัมผัสตาของหลายๆ คน

การโฆษณาประชาสัมพันธ์เครื่องสำอาง เสื้อผ้า การทำศัลยกรรม จึงต้องการคนที่มีบุคลิกภาพดีมาเป็นแนวทาง เพื่อให้ผู้คนเกิดความสนใจสังคมจึงสร้างภาพลักษณ์ขึ้นใหม่กลายเป็นสิ่งที่ห่อหุ้มปกปิดด้วยเปลือกของสังคม จนลืมความเป็นตัวตนแฟชั่น กระจายอย่างรวดเร็วแทรกซึมเข้าไปในรสนิยม และพฤติกรรมของมนุษย์แสดง ออกตามความปรารถนาของแต่ละคนเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อให้เข้ากับสังคม เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้นการดำรงชีวิตของคนและรสนิยมก็เปลี่ยนแปลงตามกระแสโลกสมัยใหม่หรือกระแสโลกาภิวัฒน์มีทั้งด้านดีและไม่ดี ขึ้นอยู่กับว่าเราจะนำมาเป็นเครื่องมือหรือตกเป็นเครื่องมือของ กระแสนิยม

2.5 อิทธิพลทางศาสนาและความเชื่อ

2.5.1 วัฒนธรรม คือ วิธีการดำเนินชีวิตมีการเรียนรู้ซึ่งกันและกันวัฒนธรรมมีบทบาทที่สำคัญในสังคมโลกมีการเรียนรู้ และถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น เมื่อเวลาผ่านไปวัฒนธรรมยังต้องมีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย และมีอิทธิพลมากในแต่ละท้องถิ่น สะท้อนชีวิตความเป็นอยู่ได้อย่างชัดเจนวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นนั้นมีการแสดงออกทางพฤติกรรม และการสนใจในสิ่งต่างๆที่เข้ามาในชีวิต เช่น เสื้อผ้า รองเท้า ชนิดของเพลง ที่รวมตัวเป็นการแสดงออกที่แสดงถึงตัวตน ชนชั้นทางสังคม เพศสภาพ มีส่วนเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตทั้งสิ้น รสนิยมการแต่งตัว ภาษา หรือพฤติกรรม เกิดการเลียนแบบกันทำตามกันเป็นกลุ่ม แสดงออกตามพวกพ้องหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัวข้าพเจ้า คิดว่าการแต่งกายเป็นสิ่งที่แสดงถึงตัวตนได้อย่างชัดเจนที่สุด เพราะเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความเป็นตัวเองเป็นอิสระทำให้รู้สึกมั่นใจในตนเอง สิ่งแวดล้อมรอบตัวจึงมีผลต่อวัยรุ่น

2.5.1.1 ประเภทของวัฒนธรรม แบ่งได้เป็น 2 ประเภทกว้างๆ คือ วัฒนธรรมทางวัตถุกับวัฒนธรรมทางจิตใจวัฒนธรรมทางวัตถุ เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับการกินดีอยู่ดีมีความสะดวกสบาย มีปัจจัย 4 คือ

1) อาหาร

2) ที่อยู่อาศัย

3) เครื่องนุ่งห่ม

4) ยารักษาโรค

สิ่งเหล่านี้ ล้วนเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต ส่วนวัฒนธรรมทางจิตใจเป็นสิ่งที่ทำให้ปัญญาและจิต ใจมีความเจริญ ระเบียบประเพณี ศิลปะเป็นสิ่งที่ส่งเสริมความรู้สึกทางจิตใจให้ ดีงาม

2.5.2 พฤติกรรม หมายถึง กิริยาอาการต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์เป็นสิ่งที่มนุษย์ได้แสดงเมื่อเผชิญกับสิ่งที่เกิดขึ้น จำแนกได้ 2 ลักษณะ คือ

1) พฤติกรรมที่ไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ เป็นปฏิกิริยาสะท้อน เช่น รู้สึกกลัวเมื่อมองเห็นสิ่งที่ไม่ชอบ รู้สึกปวดหัวเมื่อมีเรื่องที่ทำให้วิตกกังวล ฯลฯ

2) พฤติกรรมที่สามารถควบคุมตนเองได้ ใช้สติและปัญญาควบคุมอารมณ์ (Emotion) เป็นการควบคุม ความรู้สึกจัดการกับความคิดได้ พฤติกรรมส่วนใหญ่จะเป็นไปตามความรู้สึก

2.5.2.1 รูปแบบพฤติกรรมของมนุษย์ แบ่งได้เป็น 2 อย่าง คือ

1) พฤติกรรมเปิดเผย หรือพฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) เป็นพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกมา อย่างชัดเจนสามารถสังเกตได้ เช่น แสดงออกทางดวงตา ท่าทาง การยิ้ม การพูด ฯลฯ

2) พฤติกรรมปกปิด หรือพฤติกรรมภายใน(Covert Behavior) เป็นพฤติกรรมที่อยู่ภายในบุคคลนั้นต้องการปิดบังความรู้สึกที่แท้จริงเพื่อไม่ให้ผู้อื่นรับรู้ได้

2.6 อิทธิพลทางด้านแนวคิดที่ได้รับจาก ปิแอร์ บูร์ดิเยอ

บูร์ดิเยอ เป็นนักวิชาการชาวฝรั่งเศส เขามีผลงานการศึกษาเรื่องของการสื่อสาร โดยเฉพาะสื่อมวลชนสมัยใหม่ เช่น หนังสือพิมพ์ และโทรทัศน์ แนวคิดที่ว่าด้วยเรื่อง Field (บริเวณทางสังคม) เขามีความคิดว่าสังคม มีส่วนบน และส่วนล่างเท่านั้น ทั้งสองส่วนนี้มีการประสานกันตลอดเขาจึงเปรียบเทียบระหว่าง วัตถุของจริงกับสัญญะในเชิงรูปธรรมใช้แทนการกระจายตัวที่เกิดขึ้นในสังคม จึงได้ศึกษาข้อมูล และทำความเข้าใจ ดังนี้

2.6.1 ฮาบิทัส

2.6.2 ความเชื่อ

2.6.3 ทุนสัญลักษณ์

2.6.4 ทุนสังคม

2.6.5 แนวคิดเรื่องแวดวง

2.6.6 แนวคิดเรื่องรสนิยม

แนวคิดที่สำคัญของบูดิเยอ มีหลายความคิดที่สำคัญ พูดถึงการครอบงำการแอบซ่อนที่แฝงอยู่ในสังคมชนชั้นทางสังคม รวมถึงแนวคิดที่ว่าด้วยเรื่อง ฮาบิทัส คือ ทุนทางวัฒนธรรม และ รสนิยม

2.6.1 ฮาบิทัส เป็นคำที่นำมาจากภาษาละติน หมายถึง วัตถุ สิ่งของ หรือสิ่งที่เป็นนามธรรมผ่านการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง ทัศนคติ บุคลิกลักษณะสิ่งที่เรามองเห็น ฮาบิทัส คือ สิ่งต่างๆ ที่เข้ามาในชีวิตเรา จนเกิดเป็นการเรียนรู้นำไปสู่ฮาบิทัสเสมือนสิ่งที่ฝังอยู่ภายในจิตใจของคนจนเป็น ความเคยชิน เกิดการทำซ้ำๆ แสดงออกมาทางท่าทางร่างกาย เช่น สีหน้า ดวงตา เสียง แสดงออกมาอย่างไม่รู้ตัว สิ่งเหล่านี้จะสั่งสมตามประ สบการณ์ภายใต้การควบคุมของแต่ละบุคคลซึ่งนำมาถึง ค่านิยม

2.6.2 ความเชื่อ ในรูปแบบพฤติกรรมในการดำเนินชีวิต หรือที่เราคุ้นเคยกับคำว่า รสนิยมของบุคคลชนชั้น (Class) ก็เป็นแนวคิดที่สำคัญ การแสดงออกที่แตกต่างกันระหว่างชนชั้น ทำให้เกิดการเปรียบเทียบกัน ต่อสู้ทางชนชั้นกลุ่มคนรวยคนจนเขาพิจารณาจากเศรษฐกิจและวัฒนธรรม กลุ่ม คนรวยจะมีทุนทางเศรษฐกิจ สูงมีความมั่งคั่งทางทรัพย์สินและเป็นทั้งกลุ่มทุนทางวัฒนธรรมคือมีความรู้ มีรสนิยม ทั้งกิริยามารยาท

2.6.3 ทุนสัญลักษณ์ คือ การอยากมีชื่อเสียง ต้องการเป็นที่ยอมรับจากบุคคลรอบข้างมีผลประโยชน์ จะแบ่งเป็นสาขาแวดวงต่างๆ

2.6.4 ทุนสังคม คือ เป็นแวดวงทางสังคม เช่น สิ่งแวดล้อม วัตถุต่างๆ ในชีวิตกลุ่มเพื่อนร่วมอาชีพกระจายตามแวดวงต่างๆ สามารถทำสิ่งต่างๆ ได้ง่าย จึงได้เปรียบกว่าผู้อื่นรู้จักคนหมู่มากถือว่าเป็นทุนทางสังคม

2.6.5 แนวคิดเรื่องแวดวงคำว่า แวดวง นั้นเป็นกลุ่มคนที่มีลักษณะเฉพาะกลุ่มประกอบด้วยแวดวงต่างๆ เช่น แวดวงศิลปะ แวดวงดนตรี แวดวงบันเทิง ชมรม ฯลฯ แต่ละแวดวงนั้นจะมีความอิสระต่อกันแต่ในขณะเดียว ก็มีบทบาทต่างกัน หรืออาจจะรวมถึงการแข่งขันกันเองในแต่ละแวดวงด้วย

2.6.6 แนวคิดเรื่องรสนิยม ตามแนวคิดของบูดิเยอร์ คือ คนจะไม่สามารถมีรสนิยมได้หากปราศจากวัตถุ สิ่งของรสนิยม จึงเชื่อมโยงระหว่างคนกับวัตถุ เช่น เราต้องการอะไรอยากเป็นอะไร มีอิสระในการเลือกที่จะแสดง ถึงตัวเราอย่างชัดเจน รสนิยมจึงเข้ามามีบทบาทในชีวิตของมนุษย์แทรกซึมอยู่ทุก

ชนชั้นมีการแสดงออกที่ต่างกัน แสดงความเป็นตัวตนและสร้างความมั่นใจ ให้แก่ตนเองในทุกสังคม จะมีการแบ่งเพศ อายุ อาชีพ สถานะ เป็นต้น การแต่งกาย เป็นตัวบ่งชี้ถึงลักษณะของแต่ละวัฒนธรรมใน แต่ละสังคมชนชั้นสูงในสังคมไทย หรือเรียกว่าผู้ดี จะ แบ่งความแตกต่างของสถานะของตน ผ่านทางการ แต่งกายและกิริยาท่าทางลักษณะเช่นนี้ ถูกถ่ายทอดให้เป็นที่ รับรู้กันมายาวนานจนไม่อาจปฏิเสธได้ว่า เครื่องแต่งกายสามารถสื่อภาษาถึงกันได้

สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นพื้นฐานทางสังคมของมนุษย์ สามารถตัดสินใจหรือเลือกที่จะกระทำออกมา เกิดการซึมซับเข้าไปในตัวของบุคคลจนเกิดเป็นความเคยชิน คิดว่าสิ่งที่กระทำนั้นถูกต้องเหมาะสม จนกระทั่งไม่สามารถบังคับตนเองได้สังคมไทยจึงมีการเปลี่ยนแปลงมากขึ้น สังเกตได้จากการแสวงหา และบริโภคสินค้าเพื่อความสุขส่วนตัว หาความพึงพอใจให้กับตนเองดำเนินชีวิตด้วยระบบทุนนิยม วัดบุคคลด้วยวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้นิยมสินค้า ตามกระแสสะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรม บริโภคที่แตกต่างไปจากเดิม

ข้าพเจ้ามีความสนใจในแนวความคิดเรื่อง ฮาบิทัส ทุนทางวัฒนธรรม แวดวง รสนิยมของ ปิแอร์ บูดิเยอ จึงนำมาเป็นกรอบแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน มนุษย์ไม่ว่าจะเป็นชนชั้นใด ฐานะใดต่างต้องการหาความสุขให้กับตนเอง ต้องการเป็นที่ยอมรับในกลุ่มหรือสังคม จึงเกิดการแข่ง ขันแสดงออกด้วยวิธีที่ต่างกัน บางคนเลือกที่จะแสดงออกทางวัตถุสิ่งของเพื่อแสดงถึงความหรูหรามี ฐานะบ่งบอกถึงการมีรสนิยมจึงเกิดเป็นกระแส เลียนแบบกันทำให้เกิดเป็นความเคยชิน จึงได้นำ แนวความคิด นี้มาสัมพันธ์เชื่อมโยงในผลงานการสร้างสรรค์โดย ใช้การแทนค่าวัตถุ ที่สะท้อนถึงความ เป็นจริงสิ่งต่างๆ เหล่านี้ ล้วนเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อสนองความต้องการ วัตถุภายนอกและสังคม จึงมีอิทธิพลต่อกระแส ความเปลี่ยนแปลงทางความคิดของคนในสังคมได้อย่างชัดเจน

2.7 อิทธิพลทางด้านศิลปกรรม

อัมรินทร์ บุพศิริ

ผลงานสะท้อนถึงวิถีชีวิตของเด็กสาววัยรุ่น ค่านิยมของสื่อในยุคโลกาภิวัตน์ เป็นการจัด นิทรรศการแสดงผลงานที่สื่อถึงนักเรียน ศิลปินได้รับชื่อเสียงมาแล้วในนิทรรศการเดี่ยว ครั้งแรกเมื่อปี 2552 ผลงานสะท้อนพฤติกรรมการบริโภค และลอกเลียนแบบจากสื่อศิลปินนำเสนอภาพเด็กนักเรียน ในระดับ ชั้นมัธยมต้น

เป็นภาพนักเรียนกำลังแต่งหน้า ทาปากแดง ความหมกมุ่นของหญิงสาวจากภาพถ่ายเล่นๆ ในสังคมออน ไลน์เป็นการเสริมสวยด้วยท่าทางต่างๆ ซึ่งดูขัดกับวัยได้อย่างชัดเจน มีผลงานจัดนิทรรศการครั้งที่สอง “Alone” นำเสนองานแสดงเดี่ยวครั้งที่สอง ของศิลปินด้วยผลงานจิตรกรรม ภายใต้แนวความคิดเกี่ยวกับความรัก ความ อบอุ่น ในครอบครัวการอบรมเลี้ยงดูและความเปลี่ยนแปลงในสังคมท่ามกลางสภาพสังคมยุคปัจจุบันที่มีส่วนผลักดันให้เด็กหลงไปในทางที่ผิดและถูกหล่อหลอมด้วยทัศนคติตลอดจนค่านิยมที่ผิดแปลกไปจากเดิม เนื้อหาไม่ได้มีแค่เพียงความสดใส แต่ยังแฝงไปด้วยความเจ็บปวดที่สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงในสังคม วิถีชีวิตสภาพแวดล้อม ที่อยู่จึงส่งผลกระทบมายังเด็กที่ต้องการความรักความเข้าใจ แม้เด็กจะได้รับความสะดวกสบายพร้อมทั้งเงินทั้งวัตถุ แต่สิ่งที่สำคัญสำหรับเด็กคือการดูแลเอาใจใส่จากครอบครัว

ศิลปินใช้ภาพนักเรียนในเชิงกระทบกระเทียบสิ่งที่ทำให้เด็กหลงใหลในกระแสต่างๆ ต้องการกระตุ้น และสะท้อนให้เห็นถึงจุดเปลี่ยนทางความคิดของเยาวชนไทย ทั้งผู้บริโภคและเหยื่อ แสดงถึงพฤติกรรมในสังคมการลอกเลียนแบบอันเกิดจากสื่อที่หลั่งไหลเข้ามาโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ดนตรี แฟชั่น อาหาร ชี้ให้เห็นว่าสื่อต่างๆ มีอิทธิพลต่อสังคมเป็นอย่างมาก เด็กผู้หญิงบ่งบอกถึงความสดใส ความน่ารักเป็นการสะท้อนเรื่องเพศ ลักษณะเป็นภาพลักษณะคล้ายการ์ตูนดูเผินๆ มีความน่ารักแต่พฤติกรรมที่แสดงออกในภาพมีความขัดแย้งกันอย่างชัดเจน

ภาพที่ 1 ชื่อภาพ : Mirror No.3 เทคนิค : สีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด : 200 x 170 ซม.

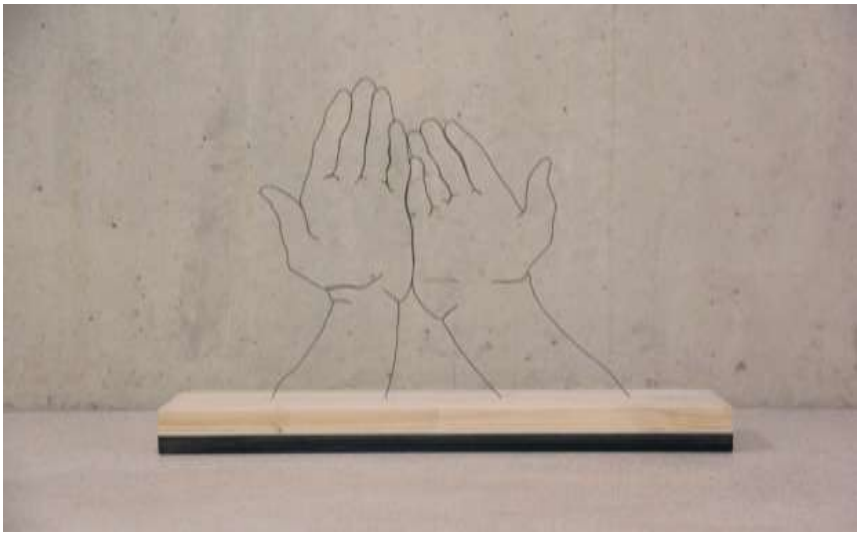
ภาพที่ 2 ชื่อภาพ : Blooming No.10 เทคนิค : สีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด : 198x158 ซม.

ภาพที่ 3 นิทรรศการ Alone ชื่อภาพ : Accessories No.4 ,2011 เทคนิค : สีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด : 230x190 ซม.

ข้าพเจ้ามีความสนใจในผลงานของศิลปิน ทั้งแนวความคิดและการสร้างสรรค์งาน ข้าพเจ้ามีความเห็นสอดคล้องกับศิลปินอย่างมาก เพราะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทยปัจจุบันเด็กวัยรุ่นเริ่มรักสวยรักงามสนใจวัตถุภายนอกเกินความเหมาะสมของอายุ เกินบทบาทหน้าที่ ถ้าไม่ทำตามเทรนด์ก็ถือว่าเชย เข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ยากขึ้น สังคมในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปเกิดขึ้นได้ในหลายปัจจัย เกิดจากพื้นฐานครอบครัว และสิ่งแวดล้อม ต้องการแสดงออกเพื่อให้ผู้อื่นรับรู้ผ่านโลกโซเชียลตามกระแสนิยม สิ่งเหล่านี้ล้วนก่อให้เกิดเป็นปัญหาสังคมเป็น สิ่งที่ยั่วยุให้วัยรุ่นลอกเลียนแบบพฤติกรรมที่ผิดแปลกจากแต่ก่อน ข้าพเจ้าจึงได้เอาแนวความคิดของศิลปินมาเป็น แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

Gavin Worth

ศิลปินชาวแอฟริกาเขาเกิดปี 1981 ที่ประเทศ Zimbabwe แต่เติบโตที่ New Mexico ก่อนที่จะใช้ชีวิตใน Sanfrancisgo เขาจบทางด้านการแสดง และทำงานเป็นนักแสดงนักดนตรีที่ โรงละครหลายแห่ง แต่ด้วยความ รักและหลงใหลในงานศิลป์เช่นการวาดภาพและประติมากรรม เขาจึงฝึกฝนเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างสม่ำเสมอ และเขามีโอกาสสร้างประติมากรรมชิ้นแรกให้กับ Tiffany & Co เป็น window displays จากการลวดดัด เงิน และทองแดง สำหรับงาน Valentine's Day 2013



ภาพที่ 4 ชื่อภาพ : Hands Supplicated, 2016 เทคนิค : Wire and wood

ภาพที่ 5 ชื่อภาพ : Flora 6, 2015 เทคนิค : Wire and wood

ภาพที่ 6 ชื่อภาพ : The Kiss, 2016 เทคนิค : Wire and wood

ภาพที่ 7 ชื่อภาพ : And Light Fell On Her Face Through Heavy Darkness เทคนิค : wire and wood

งานของศิลปิน เป็นผลงานในรูปแบบประติมากรรมไม่ใช่ภาพวาด ศิลปินใช้วัสดุลวดเงิน ทองแดง ด้วยวัสดุพื้นฐานอย่างเรียบง่าย แต่สวยงามแฝงไปด้วยความคิด โดยดัดลวดให้เป็นไปตามความรู้สึกใช้เส้น โครงสร้าง เป็นหลัก ตัดกับผนังสีขาวทำให้ผลงานดูมีความหมายและลึกซึ้ง

ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจในเทคนิคการใช้วัสดุนำมาเล่าเรื่อง ผ่านความคิดและมุมมองของศิลปิน ถึงแม้ผลงานจะดูเรียบง่าย แต่ก็เสมือนซ่อนความหมายบางอย่างในผลงาน เมื่อดูจากสายตาทำให้สามารถจินตนาการไป ถึงความหมายที่หลากหลาย สร้างน้อยแต่ได้มากผลงานของศิลปินบางชิ้นใช้วัสดุทำจากเส้นลวดเส้นเดียวบางชิ้น ใช้เหล็ก 100 กว่าเส้น เป็นประติมากรรมเกี่ยวกับความหวัง แสดงความเปลี่ยนแปลงถ้าเรา เดินรอบผลงานจะ เห็นการซ้อนกันของเหล็กและจะเห็นมุมมองที่แตกต่างกัน พื้นผิวเป็นสีดำประกอบกับรูปทรงที่ยุ่งเหยิง ข้าพเจ้า ชื่นชอบเทคนิคและการจัดวางผลงานของศิลปินเป็นอย่างมาก

2.8 อิทธิพลและความบันดาลใจในวัสดุและวัตถุ

มนุษย์เป็นผู้สร้างและผู้พัฒนา ปรับปรุงเปลี่ยนแปลง มีความคิดสร้างสรรค์ วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ก็เพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านประโยชน์ใช้สอย เพื่อนำมาใช้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ เทคโนโลยี มีความทันสมัยมากขึ้น การงานเย็บปักถักร้อยจากมือมีน้อยขึ้น เพราะใช้เครื่องจักรในการสร้างสรรค์ผลิตทั้งเสื้อ ผ้า กระเป๋า รองเท้า ล้วนต่างก็ใช้วิธีการทางเทคโนโลยีในการผลิตเสมือนกันแทบทุกแบรนด์ หรือใช้วัสดุเดียวกัน แต่ราคากลับแตกต่างกัน เป็นเพราะชื่อเสียงของแบรนด์นั้นๆ เอง ทำให้ข้าพเจ้า มีความคิดว่า ไม่ว่าจะแบรนด์ใด วัสดุ ที่นำมาใช้ต่างก็มีความใกล้เคียงกันแต่ผู้คนมักยึดติดกับภาพลักษณ์ภายนอก และสนใจในความเป็นแบรนด์เนม ข้าพเจ้าจึงเลือกวิธีการนี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน โดยนำวัสดุที่โปรงบาง มาเลียนแบบวัตถุจริงและสร้างสรรค์สัญลักษณ์ของแบรนด์ เข้าไปในผลงานโดยใช้วิธีการดังนี้

2.8.1 การเย็บ(Sewing) ใช้การเชื่อมกันระหว่างวัสดุ คือผ้าที่มีลวดลายต่างกันมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นชิ้นงานให้เชื่อมโยงกันระหว่างคนกับวัตถุ

2.8.2 การปก(Embroider) ใช้วัสดุเป็นหนังและผ้ามาปักลงบนวัสดุ โดยสร้างรูปแบและแต่งเติมลวดลาย ให้มีความสวยงามและลงตัว

ซึ่งวิธีการสรางสรรค์ผลงานเหล่านี้ ขาพเจาไดเรียนรูและปรับปรุงสังเกต โดยมีการทดลองเพื่อให้สอดคล้องกับวิธีการนำเสนอ

ภาพที่ 8 ภาพข้อมูลขั้นตอนการเย็บผ้าตาข่ายกับลวด (จากการทดลองของผู้สร้างสรรค์)

ภาพที่ 9 ภาพข้อมูลขั้นตอนการเย็บผ้าตาข่ายให้เป็นรูปทรง (จากการทดลองของผู้สร้างสรรค์)

ภาพที่ 10 ภาพขั้นตอนการเย็บ (จากการทดลองของผู้สร้างสรรค์)

ข้าพเจ้าสร้างผลงานโดยการนำวัสดุคือ ผ้าที่เป็นลวดลายแบรนด์เนม เป็นการเลือกสรรวัสดุที่เป็นของก็อปเป็นสินค้าประเภทเลียนแบบของจริง สามารถพบเห็นได้ทั่วไปตามท้องตลาด การนำมาสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ มิได้มีเจตนานำมาใช้ในเชิงการค้าขาย แต่นำมาเพื่อสร้างสรรค์และศึกษาสะท้อนถึงค่านิยมของคนในสังคม

2.9 สรุปอิทธิพลที่ได้รับ

การวิจัยครั้งนี้ จะเห็นได้ว่าค่านิยมในสังคมไทยเปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็นได้ชัด พฤติกรรมที่ผู้คนแสดงออกล้วนเกิดจากปัจจัยต่างๆ ทั้งครอบครัว เพื่อน สื่อโซเชียล ทั้งอิทธิพลทางด้านวัฒนธรรมของต่างชาติที่เข้ามาในสังคมไทย ผู้คนเริ่มรับค่านิยมต่างชาติมากขึ้น การเลียนแบบแฟชั่น การดำรงชีวิตเปลี่ยนไป มีความมั่นใจในตัว เองสูง ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เห็นอกเห็นใจน้อยลงจนยากที่จะแก้ไข ส่งผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม ค่านิยม เช่นนี้ ควรปรับปรุงแก้ไข เพราะเป็นค่านิยมที่ทำลายสังคม ผู้สร้างสรรค์จึงเล็งเห็นถึงปัญหาของสังคมในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นวัตถุ กระแสค่านิยม แฟชั่น การบริโภคนิยมที่ฟุ่มเฟือย ที่ผู้คนกลับมองว่าเป็นเรื่องปกติในสังคมทำให้ เกิดเป็นพฤติกรรมเกิดความเข้าใจผิดๆ และพฤติกรรมนี้จะครอบคลุมไปถึงด้านจิตใจ ความคิด และลักษณะนิสัย ข้าพเจ้าคิดว่าสิ่งเหล่านี้ ถือเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวมาก ส่งผลกระทบต่อสังคมโดยตรง และมีอิทธิพลทำให้พฤติกรรมเกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดช่องว่างของบุคคลในสังคม เนื่องจากแต่ละคนมีความรู้ ประสบการณ์และทัศนคติต่างกัน เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ มุมมองใหม่ๆ ทำให้ความเข้าใจถึง ค่านิยม และวัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิมจางหาย สนใจวัฒนธรรมต่างชาติมากเกินไปจนลืมความเป็นตัวตนที่แท้จริง

จากแนวคิดดังกลาว ชวยเนนย้ำให้เกิดกระบวนความคิดและจินตนาการ ซึ่งถูกเชื่อมโยงด้วยทฤษฎีหลายแนวคิดหลากหลายแขนง ก่อให้เกิดการเรียนรู้และเกิดการพัฒนาได้เห็นมุมมองใหม่ๆ จึงนำมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์

บทที่ 3
กระบวนการสร้างสรรค์และองค์ประกอบในการสร้างสรรค์

การศึกษาค้นคว้าเพื่อสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ เรื่อง การสร้างสรรค์ศิลปกรรม : กระแสวัตถุนิยมกับการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมในสังคมไทย โดยผลงานดังกล่าวต้องการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านประสบการณ์ที่ได้พบเจอกับตนเอง เพื่อให้การสร้างสรรค์เป็นไปตามวัตถุประสงค์ จึงมีวิธีการดำเนินงานตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 การศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล

3.2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์

3.3 ดำเนินการสร้างสรรค์

3.4 แก้ไขและสรุปผลงานการสร้างสรรค์

3.1 ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล

ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือที่มีแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้คนในสังคม ค่านิยม แวดวง สิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยอาศัยประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และพบเจอในชีวิตประจำวันมาประกอบ เป็นแนวความคิดและถ่ายทอดผ่านทางผลงานการสร้างสรรค์

3.2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์

กระแสวัตถุนิยมกับการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมในสังคมไทย ปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปมาก ผู้คนชอบความหรูหราใช้จ่ายฟุ่มเฟือย ให้ความสำคัญ และนิยมเรื่องวัตถุเป็นอย่างมากค่านิยมนั้นมี 2 ประ เภท

1) ค่านิยมส่วนบุคคล

2) ค่านิยมของสังคม

ค่านิยมส่วนบุคคล คือ สนใจสิ่งที่ตนเองมีความอยากได้ ชอบ พอใจ และมีความสุขที่ได้ครอบครองสิ่งนั้น

ค่านิยมของสังคม คือ ค่านิยมที่คนส่วนใหญ่มองว่าดีงาม หรือควรแก่การปฏิบัติ เมื่อคนหมู่มากนิยมสิ่งใดก็จะกลายเป็นค่านิยมของสังคมทันที ค่านิยมของสังคมนี้ อาจได้รับอิทธิพลจากสื่อโซเชียลเหล่า ดาราเซเลปที่ นิยมใช้ เช่น เสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้า ก็จะมีการเลียนแบบเพื่อให้ตนเองต้องการเป็นที่ยอมรับ เมื่อใช้ตามดาราจะทำให้ดูเป็นคนทันสมัย ตามแฟชั่นเมื่อมีความคิดเช่นนี้ ทำให้เกิดการเปรียบเทียบกับบุคคลที่ไม่ได้มีค่านิยมตาม แฟชั่น ทำให้เกิดเป็นพฤติกรรมที่ผิดๆ ในสังคม โดยการวัดบุคคลจากภาพลักษณ์ภายนอกจึงเกิดปัญหาในสังคมตามมา

3.3 ดำเนินการสร้างสรรค์

ชิ้นงานสะท้อนถึงพฤติกรรม และเลียนแบบวัตถุ สิ่งของ ที่ผู้คนให้ ความสนใจ จนเกิดเป็นค่านิยมใหม่ๆ เพราะความเคยชิน ทำให้พฤติกรรมเหล่านี้เป็นกลายส่วนหนึ่ง ของวัฒนธรรมมีค่านิยมที่ผิดจากเดิมโดยมองคนจากภาพลักษณ์ภายนอก มองจากเสื้อผ้าประเมินบุคคลด้วยสายตาดูถูกทำให้รู้สึกไปในทางลบ จึงมีความขัดแย้งกับการทำหน้าที่ด้านบริการ จึงเป็น แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

ทดลองผลงานด้วยการจัดวาง (Installation Art) ให้มีความสัมพันธ์กันระหว่าง คนกับวัตถุ แสดงความรู้สึกกลวง ว่างเปล่า ไม่มีอะไรที่จีรังยั่งยืน โดยยึดโครงสร้างของตัววัตถุเป็นหลัก เช่น โครงสร้างของเสื้อผ้า รอง เท้า กระเป๋า ของใช้ในชีวิตประจำวันหรือสิ่งที่กำลังเป็นกระแสในสังคม วัสดุที่นำมาใช้ได้แก่ ลวด เศษผ้า วัสดุต่างๆ นำมาคลี่คลายและสร้างสรรค์สิ่งใหม่เพื่อต้องการ ให้ผู้คนเห็นถึงค่านิยมที่ผู้คนยังยึดติด ลุ่มหลงหันกลับ มามองอีกแง่มุมหนึ่งว่าความสุขที่แท้จริงนั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับวัตถุนอกกาย โดยการประมวลความคิดวิธีการสร้าง สรรค์ผลงานซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์นี้ได้ผ่านการแก้ไขพัฒนาและปรับปรุง เพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิด และเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ที่สุด

3.3.1 ภาพร่างผลงาน (Sketch) ก่อนวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 1

กระบวนการสร้างสรรค์ ชุดแรกเริ่มต้นโดยเลือกภาพต้นแบบ ที่ตรงกับอารมณ์ความรู้สึกตามสิ่งแรกที่ได้พบเห็นคือ การแสดงออกทางหน้าตา อารมณ์ โดยผ่านสเก็ตสร้างสรรค์ โดยการตัดต่อสีหน้าของต้นแบบ ด้วยวิธีการซ้อนทับกันของสีหน้า สร้างอารมณ์ให้ใกล้เคียงกัน เพื่อเน้นดวงตาและปากให้มีความเด่นชัด และเกิดมิติ โดยกำหนดภาพรวมองค์ประกอบของผลงาน โดยการนำภาพต้นแบบมาคลี่คลายรูปทรง ตัดต่อ เล่นกับสาย ตาผ่านกระบวนการทางคอมพิวเตอร์

ภาพที่ 11 ภาพสเก็ตผลงานชิ้นที่ 1 (ครั้งที่ 1)

ภาพที่ 12 ภาพสเก็ตผลงานชิ้นที่ 2 (ครั้งที่ 1)

ภาพที่ 13 ภาพสเก็ตผลงานชิ้นที่ 3 (ครั้งที่ 1)

ภาพที่ 14 ภาพสเก็ตผลงานชิ้นที่ 4 (ครั้งที่ 1)

ภาพที่ 15 ภาพสเก็ตชิ้นที่ 5 นำภาพสเก็ตชิ้นที่ 1-4 มาจัดวางรวมกันบนเชลล์

3.3.2 ภาพร่างผลงาน (Sketch) ก่อนวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 2

การแสดงออกในผลงาน (Sketch) ชุดที่ 2 นี้ ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอผลงานการแสดงออกทางสีหน้าของพนักงานห้างบางกลุ่มที่มีพฤติกรรมดูถูกลูกค้าโดยสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดการซ้อนทับกันเป็นภาพสะท้อนที่หลากหลายอารมณ์ความรู้สึกสร้างมิติ จัดวางให้อยู่ในตำแหน่งต่างๆ ให้มีความสมดุลกันมากที่สุด

1. รูปทรง (Form)มีการนำลักษณะของใบหน้าของคนที่แสดงถึงค่านิยมของสังคมในปัจจุบันถูกแทนค่าด้วยการแสดงอารมณ์การดูถูก แสดงออกด้วยความเรียบเฉย ไร้ความรู้สึกเสมือนเราไม่มีตัวตนผ่านทางดวงตา ปาก ซ้อนทับกันให้เกิดแสงเงาโดยปรับเปลี่ยนรูปทรงให้มีขนาดที่ต่างกัน เพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหวของใบหน้า

2. สัดส่วน (Proportion) ข้าพเจ้าต้องการที่จะนำเสนอ ในรูปแบบของการติดตั้งของวัสดุเพื่อแสดงให้เห็นถึงความมีมิติ การผลักระยะ สร้างจุดเด่นให้กับผลงานโดยการจัดวางองค์ประกอบมาซ้อนทับกันเป็น 3 มิติ แสดงถึงค่านิยมที่เปลี่ยนไปในสังคมมาจัดวางเพื่อให้เกิดความสมดุล

ภาพที่ 16 ภาพสเก็ต 1 (ครั้งที่ 2) ภาพรูปทรงจากการใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์

ภาพสเก็ต 2 (ครั้งที่ 2)

ภาพที่ 17 ภาพรูปทรงจากการใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์

ภาพสเก็ต 3 (ครั้งที่ 2)

ภาพที่ 18 ภาพรูปทรงจากการใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์

ภาพสเก็ต 4 (ครั้งที่ 2)

ภาพที่ 19 ภาพรูปทรงจากการใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์

ภาพสเก็ต 5 (ครั้งที่ 2)

ภาพที่ 20 ภาพรูปทรงจากการใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์

3.3.3 ภาพร่างผลงาน (Sketch) ก่อนวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 3

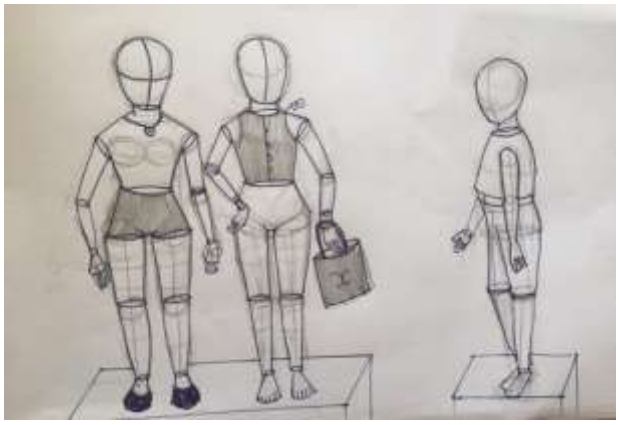
รูปแบบในการสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3 นี้ ข้าพเจ้าได้รูปทรงมาจากโครงสร้างของคนและสิ่งของเครื่องใช้ที่กำลังเป็นที่นิยมหรือกระแสแฟชั่น โดยต้องการที่จะเลียนแบบจากสิ่งของในความเป็นจริงที่ใช้ในชีวิตประจำ วันในทุกๆวัน แสดงออกตามอารมณ์ความรู้สึกข้าพเจ้าต้องการให้สัดส่วนบางอย่างบิดเบือน เน้นลายเส้นเป็นหลัก เพื่อสื่อถึงความไม่แน่นอน ความเปลี่ยนแปลงไปตามเวลา เมื่อรูปแบบทางความคิดมีความลงตัวจึงเป็นตัวกำหนด สิ่งที่ช่วยกำหนดให้วัสดุ ให้สอดคล้องกับชิ้นงาน เพื่อนำเสนอในรูปแบบของผลงานในลักษณะการจัดวาง

3.3.4 รูปแบบในการสร้างสรรค์

ทัศนธาตุที่มีความสำคัญต่อผลงานของข้าพเจ้าประกอบด้วย เส้น และรูปทรง เป็นหลัก

1. เส้น คือ ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด สร้าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่าง ๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูปร่างรูปทรง เส้นแสดงความรู้สึกและอารมณ์ได้แตกต่างกันจึงมีผลต่อภาพรวมในผลงาน เส้นที่นำมาใช้คือ ลวด นำมาดัดแปลงเพื่อให้เกิดรูปทรง เส้น สี มีขนาดที่ต่างกันเพื่อนำมาสร้างให้เกิดมิติ เกิดลวดลายขัดแย้งกับความเป็นจริง แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวเองโดยตรง

2. รูปทรงใช้รูปทรงอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน ให้ความรู้สึกขัดแย้งกับวัตถุจริงนำมาเลียนแบบจากสิ่งของที่มีอยู่จริง ให้มีลักษณะใกล้เคียงกันเป็นรูปทรงที่สานเข้าด้วยกัน หรือรูปทรงที่บิดพันกันให้เป็นไปในแบบ ที่ต้องการและจัดวางอย่างเหมาะสม



ภาพที่ 21 ภาพสเก็ตลายเส้น 1

ภาพที่ 22 ภาพสเก็ตลายเส้น 2

ภาพที่ 23 ภาพสเก็ตลายเส้น 3

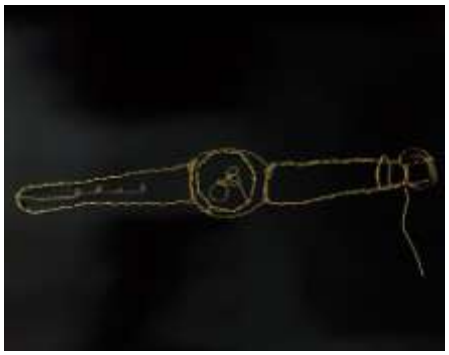
ภาพที่ 24 ภาพสเก็ตใช้เส้นลวดในการสร้างสรรค์ 4

ภาพที่ 25 ภาพสเก็ตใช้เส้นลวดในการสร้างสรรค์ 5

ภาพที่ 26 ภาพสเก็ตใช้เส้นลวดในการสร้างสรรค์ 6

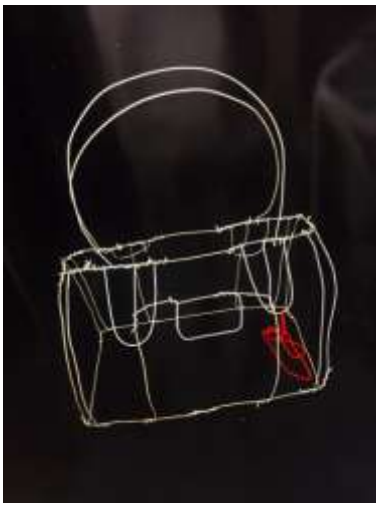
ภาพที่ 27 ภาพสเก็ตใช้เส้นลวดในการสร้างสรรค์ 7

ภาพที่ 28 ภาพสเก็ตใช้เส้นลวดในการสร้างสรรค์ 8

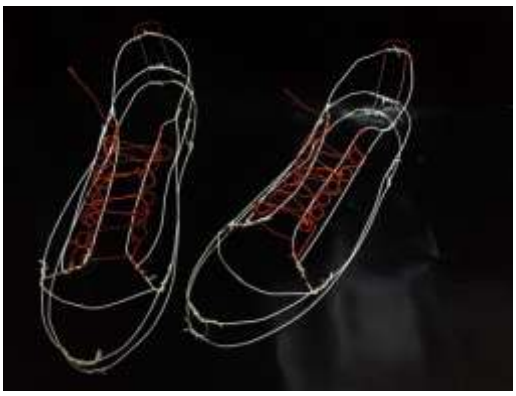


ภาพที่ 29 ภาพสเก็ตใช้ลวดในการสร้างสรรค์ 9

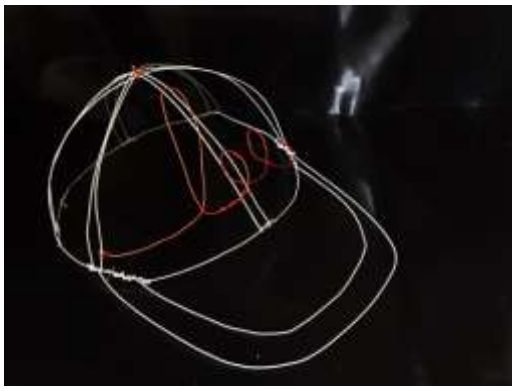
ภาพที่ 30 ภาพสเก็ตใช้เส้นลวดในการสร้างสรรค์ 10



ภาพที่ 31 ภาพสเก็ตใช้เส้นลวดในการสร้างสรรค์ 11



ภาพที่ 32 ภาพสเก็ตใช้เส้นลวดในการสร้างสรรค์ 12

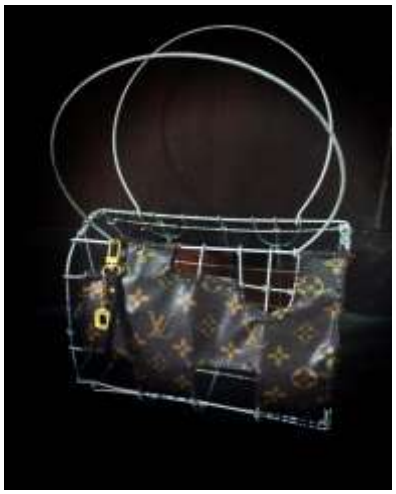


ภาพที่ 33 ภาพสเก็ตใช้เส้นลวดในการสร้างสรรค์ 13

ภาพที่ 34 ภาพสเก็ตใช้เส้นลวดในการสร้างสรรค์ 15

ภาพที่ 35 ภาพสเก็ตใช้เส้นลวดในการสร้างสรรค์ 16

ภาพที่ 36 ทดลองผลงาน ใช้เส้นลวดในการสร้างสรรค์ 17



ภาพที่ 37 ทดลองผลงาน ใช้เส้นลวดและวัสดุในการสร้างสรรค์ 18

ภาพที่ 38 ทดลองผลงาน ใช้เส้นลวดและวัสดุในการสร้างสรรค์ 19

ภาพที่ 39 ทดลองผลงาน ใช้เส้นลวดและวัสดุในการสร้างสรรค์ 20

ภาพที่ 40 ทดลองผลงาน ใช้เส้นลวดและวัสดุในการสร้างสรรค์ 21

ขั้นตอนและอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์

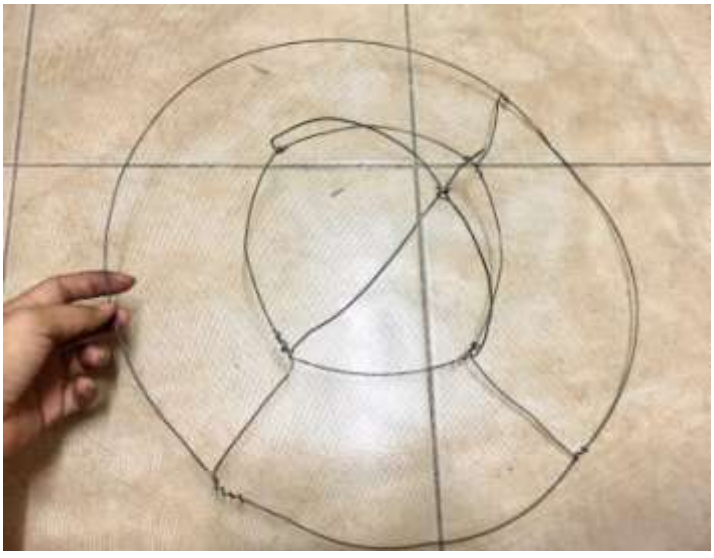
1. เข็ม, ด้าย

2. เลื่อม

3. เส้นลวด, เหล็ก

4. ผ้าตาข่าย และผ้าชนิดต่างๆ

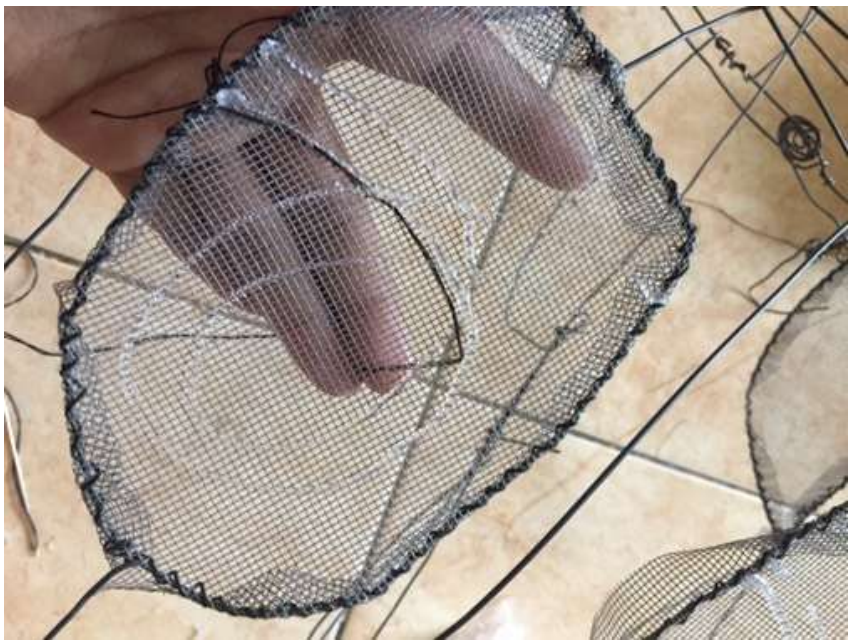
ภาพที่ 41 ภาพแสดงวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์



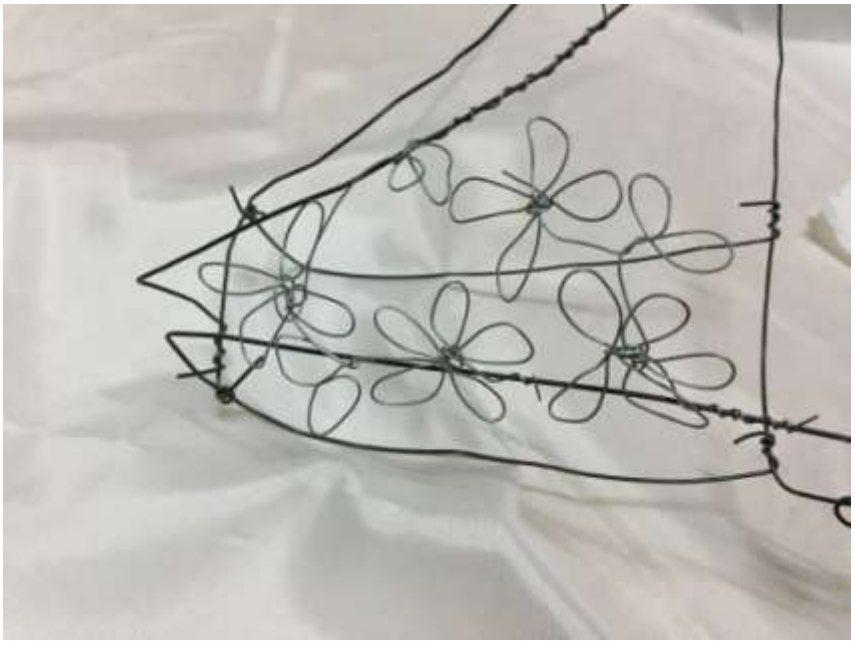
ภาพที่ 42 ภาพแสดงการดัดลวดให้เกิดรูปทรงที่ต้องการ

ภาพที่ 43 นำผ้าที่มีลวดลายมาตัด ให้เกิดลวดลาย

ภาพที่ 44 นำผ้ามาสร้างสรรค์ให้เกิดรูปทรงของวัตถุ



ภาพที่ 45 นำผ้าตาข่าย มาเย็บให้เกิดสัญลักษณ์ในชิ้นงาน



ภาพที่ 46 นำลวดที่มีขนาดต่างกัน มาดัดให้เกิดลวดลายในชิ้นงาน

ภาพที่ 47 สร้างตราสัญลักษณ์ลงไปในชิ้นงาน

3.4 แก้ไขและสรุปผลงานการสร้างสรรค์

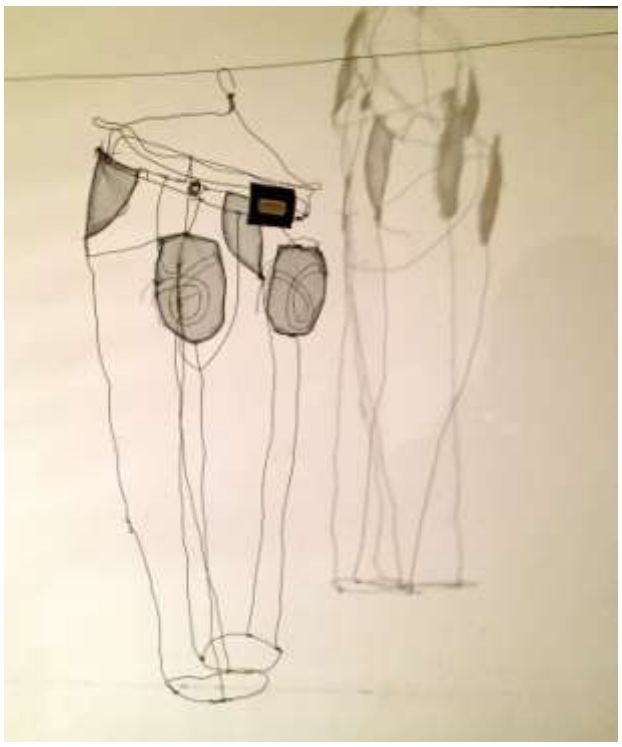
ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ผลงานก่อนสร้างสรรค์ผลงานจริง เป็นการสร้างสรรค์ตามแนวความคิดที่ได้พบเจอด้วยตนเองในสังคมไทยด้วยกระแสบริโภคนิยม และการวัดค่าของคนจากวัตถุ เครื่องแต่งกายเป็นเสมือนสิ่งที่ห่อหุ้ม ปกปิดร่างกายไว้ ผู้คนจึงมักมองแค่สภาพภายนอกมากกว่าจิตใจ เสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้า สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อผู้คน เป็นสิ่งที่ผู้คนยึดติดและให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก ข้าพเจ้าจึงนำรูปแบบโครงสร้างของวัตถุนำลวดมาคลี่คลาย แต่ยังคงความเป็นรูปทรงของวัตถุสร้างสรรค์ให้ใกล้เคียงกับสิ่งของในชีวิตประจำวัน รูปทรงในผลงานมีลักษณะภายในกลวง ว่างเปล่า นำมาถ่ายทอดผลงานผ่านกระบวน การสร้างสรรค์ทางศิลปะ

ภาพที่ 48 ภาพการสร้างสรรค์โดยการแขวนชิ้นงาน

ภาพที่ 49 ภาพการแขวนชิ้นงานโดยใช้แสงไฟส่อง เพื่อให้เห็นการซ้อนทับ

ภาพที่ 50 ภาพการแขวนชิ้นงานโดยใช้แสงไฟส่อง เพื่อให้เห็นการซ้อนทับ



ภาพที่ 51 รูปทรงของกางเกง ใช้แสงไฟส่องไปที่วัตถุ

ภาพที่ 52 รูปทรงของเสื้อ ใช้แสงไฟส่องไปที่วัตถุ

จากการสเก็ตผลงานชุดที่ 1 ข้าพเจ้าได้มุ่งเน้นไปที่อารมณ์ความรู้สึกทางสีหน้าและสายตาที่ส่งผลกระทบต่อข้าพเจ้าโดยตรง ผลงานจึงเป็นการแสดงอารมณ์ผ่านดวงตาอยู่ในขวดโหลเสมือนการถูกครอบงำความมืดบอดทางจิตใจ เป็นการสะท้อนถึงสังคมในปัจจุบัน ที่มีแต่การใส่หน้ากากเข้าหากันส่งผลกระทบต่อไปในผลงานสเก็ต ชุดที่ 2 เป็นการแสดงออกทางสีหน้า และอารมณ์เหมือนชุดแรก แต่เน้นที่ตัวบุคคลเป็นการนำรูปทรงของใบหน้าคนมาคลี่คลายให้เกิดการซ้อนทับด้วยภาพจำของการแสดงออกในสีหน้าของพนักงานที่ได้พบเจอนั้น มีการแสดงอารมณ์ที่ดูเฉยเมยไม่พอใจ ไม่มีความเป็นมิตร ทำให้ข้าพเจ้านำพฤติกรรมการแสดงออกเหล่านี้ มาสร้างสรรค์นำไปสู่การสเก็ตผลงานในชุดที่ 3 ชุดนี้ จะเป็นการเน้นลายเส้นเป็นโครงสร้างของรูปทรงของคนและรูปทรงของวัตถุที่เป็นตัวแปร ทำให้ได้เห็นพฤติกรรมของบุคคลต่างๆในอีกด้านหนึ่ง เน้นรูปทรงที่เลียนแบบจากของจริง สิ่งของในชีวิตประจำวัน เช่น เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า เครื่องประดับต่างๆ ทำให้ผู้คนในสังคมลุ่มหลงไปกับวัตถุ ส่งผลให้ผู้คนมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป

ภาพที่ 53 ภาพผลงานจริง

บทที่ 4
การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุด การสร้างสรรค์ศิลปกรรม : กระแสวัตถุนิยมกับ การเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมในสังคม มี 2 ส่วน คือการวิเคราะห์ทัศนธาตุ และการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ เพื่อให้ได้เห็นถึงส่วนต่างๆในผลงาน ได้แก่ รูปทรง เส้น พื้นผิว แสงเงา และพื้นที่การจัดวาง โดยให้ผลงานมีความ เคลื่อนไหว สมดุลจึงได้มีการศึกษาค้นคว้าทดลองและปรับปรุงทั้งทางด้านเทคนิควิธีการเพื่อให้สอดคล้องกับแนว ความคิดมากที่สุด

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

4.1.1 เนื้อหา

ในส่วนของเนื้อหาของการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุดนี้ นำเสนอถึงค่านิยมของผู้คนในปัจจุบัน ที่ผู้คนลุ่ม หลงกับค่านิยมที่ฉาบฉวย โดยอาศัยประสบการณ์ส่วนตัวที่ได้พบเจอ มาสร้างสรรค์ให้เห็นอีกแง่มุมหนึ่งของสังคม นำเรื่องราวของวัตถุ ในชีวิตประจำวัน เช่น เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า หมวก ที่มีความสำคัญในการดำเนินชีวิตนำ มาสู่การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบการจัดวางที่มีต้นแบบมาจากวัตถุจริง ผ่านกระบวนการสร้างด้วยลวด ผ้าตา- ข่าย โดยภายในผลงานมีลักษณะ กลวงโปร่งบาง ให้ความสำคัญกับพื้นที่ว่าง สะท้อนความรู้สึกและความงาม ของวัตถุที่แท้จริง

4.1.2 ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ถ่ายทอดผ่านเทคนิคการจัดวาง (Installation Art) โดยใช้เส้นลวดมาดัดแปลง คลี่คลายให้เกิดเป็นรูปทรง เพื่อให้เกิดรูปทรงของวัตถุที่หลากหลาย

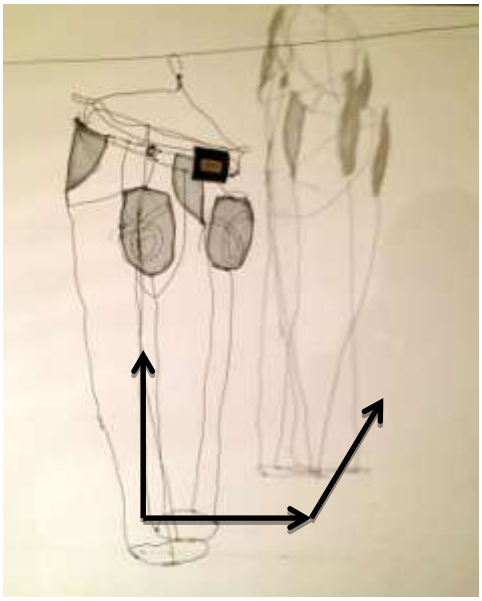
การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าที่แท้จริงของวัตถุ มากกว่าประโยชน์ใช้สอย เริ่มต้นด้วยการมองเห็นวัตถุชิ้นหนึ่ง ที่สวยงาม น่ามีไว้ครอบครอง แต่วัตถุชิ้นนี้นำพาพฤติกรรมของบุคคลอื่นเข้า มาด้วย แสดงออกผ่านทางสายตา ท่าทาง ทำให้ข้าพเจ้าเริ่มที่จะหาความหมายและเกิดความสงสัยว่าแค่วัตถุชิ้น เดียวสามารถตีราคา ผู้ที่สนใจวัตถุได้ทันที ข้าพเจ้าจึงนำความรู้สึกที่ได้รับมาสร้างสรรค์และค้นหาทดลองรูปแบบ ของวัตถุ ความเป็นไปได้ของการเย็บการถักผ้า และการสานลวด ให้เกิดรูปทรงด้วยการทับซ้อนกันของรูปทรงที่ โปร่งบาง เพื่อให้เกิดความว่างเปล่าในรูปแบบการจัดวาง

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

4.2.1 รูปทรง (Form)

ลักษณะการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการนำรูปทรงของวัตถุต่างๆ มาดัด คลี่คลาย ห่อหุ้ม ให้กลมกลืนกัน กับเส้นลวดเพื่อให้เกิดโครงสร้างของวัตถุ โดยใช้ผ้าตาข่ายสีเทา เพื่อเน้นส่วนที่สำคัญ แสดงให้เห็นบางส่วนของ เสื้อผ้า โดยตัวผลงานมีลักษณะ 3 มิติ สามารถดูได้รอบด้าน สัดส่วนมีขนาดเท่าของจริง ใช้แสงสลัวเพื่อให้เกิด ภาวการณ์ทับซ้อนของรูปทรงที่เป็นสัญลักษณ์ทางความรู้สึก แสดงถึงวัตถุที่ผู้คนให้ความสำคัญ เกิดการเน้นย้ำ ไปที่ตัววัตถุ การผสานกันระหว่างผ้าและเส้นลวด คนโดยทั่วไปอาจจะมองเห็นและตัดสินคุณค่าของวัตถุนั้นแค่ ผิวเผิน ข้าพเจ้าจึงสร้างนัยยะของวัตถุขึ้นมาให้มีมากกว่าที่ทุกคนเข้าใจ โดยกำหนดรูปทรงเป็นหลักกำหนดขอบ เขตของพื้นที่ว่างในรูปทรง ใช้การห่อหุ้มด้วยผ้าตาข่าย สามารถมองทะลุผ่านได้ทั้งภายนอกและภายในแสดงถึง ช่องว่างที่เกิดขึ้นในสังคม ที่ว่างในที่นี้คือที่ว่างที่เกิดจากความหลากหลายของสังคม โดยมีเส้นสร้างทิศทางการนำ สายตามายังผ้าตาข่าย โดยเชื่อมต่อและให้เกิดความสัมพันธ์ทำให้รูปทรงมีความสมดุลและรู้สึกเคลื่อนไหวผ่านรูป ทรงหลากหลาย ทับซ้อนกันหลายๆชั้น ให้เกิดรูปทรงอิสระ(Free Form) และรูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) นำมาประกอบกัน โดยรูปทรงอิสระลวดลาย มีลักษณะที่ไม่ชัดเจน ส่วนรูปทรงเรขาคณิตนำมาประกอบ เพื่อกำหนดให้ผลงานมีจุดรวมสายตาที่ชัดเจนขึ้น

ภาพที่ 54 ภาพผลงานการวิเคราะห์รูปทรงโดยใช้รูปทรงเรขาคณิต

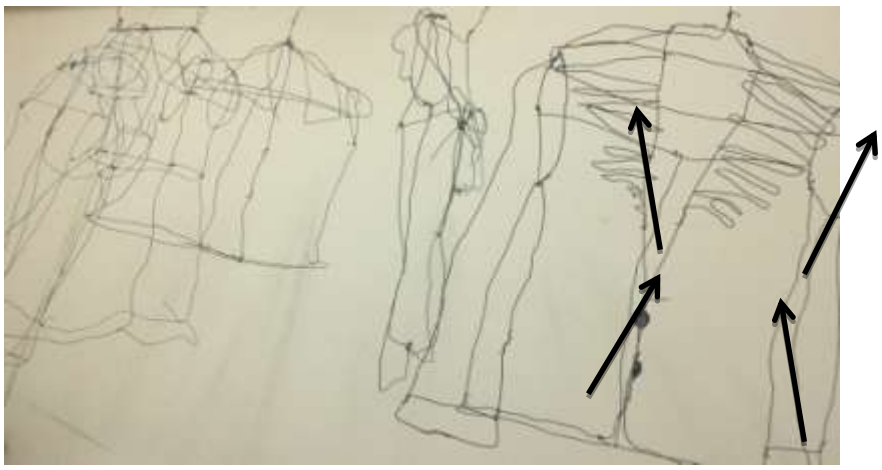


ภาพที่ 55 ภาพผลงานการวิเคราะห์รูปทรงโดยใช้รูปทรงอิสระ

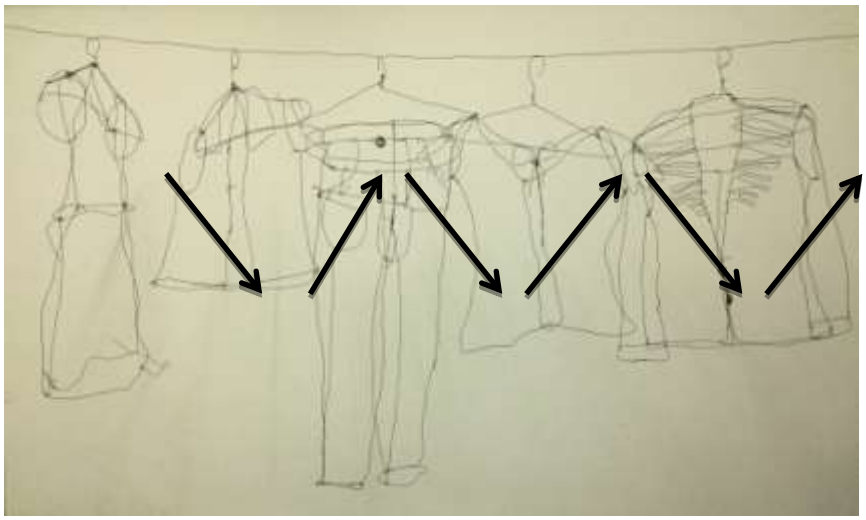
4.2.2 เส้น (Line)

ในการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าใช้ เส้น เป็นตัวกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหว ให้ไปตามจินตนาการ การ นำเส้นผ่านจุดต่างๆ เสมือนแสดงออกมาผ่านอารมณ์ ความรู้สึก โดยใช้การสานเส้นกำหนดจุดเชื่อมต่อเพื่อให้ เกิดการสร้างรูปทรงที่สนใจ การสร้างเส้น จะเริ่มจากด้านบนของตัววัตถุ จากนั้นจึงเพิ่มเส้นด้วยการขด การบิด ของเส้นลวดทำให้เกิดการซ้อนทับ ให้เกิดเป็นรูปทรง 3 มิติ

เส้นในผลงานการสร้างสรรค์ มีทั้งเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นนอน เส้นฟันปลา แต่ผลงานชุดนี้จะใช้ เส้นตรงเป็นส่วนมาก นำมาเชื่อมต่อกันกับเส้นอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปทรงของเสื้อผ้า เช่น ปกเสื้อ แขนเสื้อ รูปทรง ของกางเกง เสื้อ ส่วนเส้นโค้งและรูปทรงอิสระ จะนำมาใช้ในการสร้างลวดลาย กระดุม เส้นทำให้เกิดความรู้สึก มากมาย ทั้งความรู้สึกไม่มั่นคง เคลื่อนไหว แปรปรวน วุ่นวาย ขัดแย้ง รวมกันจนเกิดเป็นรูปทรงเฉพาะตนเสมือน พฤติกรรมของมนุษย์ที่แปรปรวน อ่อนไหวไปตามกระแสนิยมของสังคม



ภาพที่ 56 ภาพผลงานการวิเคราะห์ลายเส้นของรูปทรง



ภาพที่ 57 ภาพผลงานการวิเคราะห์ลายเส้นของรูปทรง

4.2.3 พื้นผิว (Texture)

ผลงานของข้าพเจ้าเป็นการนำเสนอเชิงเปรียบเทียบ มีจุดเด่นในเรื่องพื้นผิว เนื่องจากสิ่งแรกที่ สามารถรับรู้ได้ พื้นผิวของผ้าข้าพเจ้าใช้ผ้าตาข่ายในการสร้างสรรค์ ให้เห็นรูปทรงของวัตถุที่มีลักษณะโปร่งบาง สามารถแสดงลวดลายลงบนวัตถุได้ชัดเจน วัตถุจะมีคุณค่าและความงามได้ด้วยการสร้างโลโก้กับลวดลายลงไป ในรูปทรง พื้นผิวถูกสร้างขึ้นเพื่อถ่ายทอด

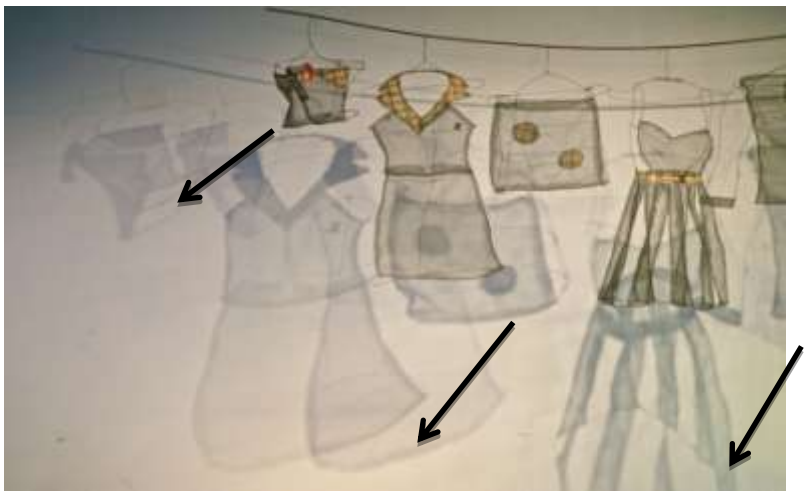
ลักษณะเฉพาะของรูปทรง แสดงความหมายที่มาจากอิทธิพลที่ได้รับ จากวัตถุจริง สร้างพื้นผิวโดยการเย็บ การปัก เข้าไปในผลงานทำให้สามารถมองเห็นลักษณะของพื้นผิวได้ด้วย สายตา แต่งแต้มสัญลักษณ์สิ่งที่ผู้คนนิยม การเล่นกับลายผ้านั้นจะใช้ลายผ้าคาดไว้ตรงกลางของรูปทรง จากนั้นจึงใส่ความเป็นแบรนด์ สัญลักษณ์ที่ผู้คนนิยมเลียนแบบมากมาย ไว้ที่กึ่งกลางของลายผ้าเพื่อเน้นโลโก้ของแบรนด์ ให้เด่นชัด เนื่องจากผู้คนส่วนมากมักยึดติดกับโลโก้และหลงใหลในลวดลายของแบรนด์ ภายนอกมีลักษณะโปร่ง บางมองทะลุผ่านไปยังอีกด้านของวัตถุได้ พื้นผิวของรูปทรงจะมีแค่บางส่วนเท่านั้น อีกส่วนจะว่างเปล่าไม่มีสิ่งใด ห่อหุ้มต้องการแสดงถึงความไม่สมบูรณ์ของวัตถุ ใช้ผ้าตาข่ายสีเทาเพื่อลดทอนความเด่นชัด และผลักระยะให้สัญลักษณ์ในผลงานมีความชัดเจนมากขึ้น

ภาพที่ 58 ภาพผลงานการวิเคราะห์พื้นผิวของรูปทรง

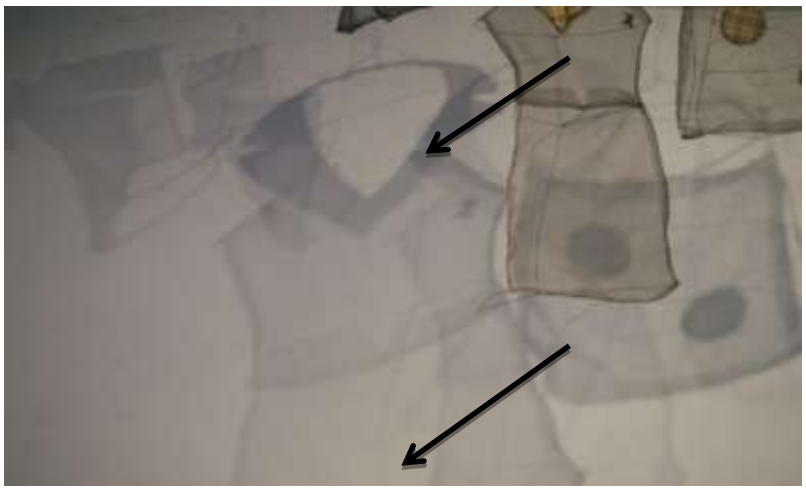
ภาพที่ 59 ภาพผลงานการวิเคราะห์พื้นผิวของรูปทรง

4.2.4 แสงและเงา (Light & Shade)

แสงเงาและน้ำหนัก เป็นส่วนหนึ่งของทัศนธาตุในผลงานจะมีการกระจายน้ำหนักของแสงเงาอยู่ในผลงาน ทำให้รูปทรงมีลักษณะเด่นชัด ดูเคลื่อนไหว มีมิติ โดยแสงที่ส่องกระทบจะใช้แสงอ่อน สลัวๆ ส่องมาจากด้าน บนของผลงาน เงาของวัตถุตกกระทบทอดไปทางด้านซ้ายทำให้เกิดการสะท้อน และแฝงความจริงในตัวของวัตถุ การทับซ้อน บดบัง เปรียบเหมือนความจริงที่เกิดในสังคม การตกกระทบของแสงทำให้ผลงานในส่วนที่มีลักษณะ โปร่งบาง กลวง ดูโดดเด่นขึ้นมา มีมิติ น้ำหนักที่อ่อนแก่ สามารถเปลี่ยนรูปทรงของวัตถุที่ไม่สมบูรณ์ให้ดูสมบูรณ์ ภาพผลงานจึงมีลักษณะเป็นการลวงตา อันเกิดจากน้ำหนักของรูปทรงที่มีการทับซ้อนกัน พื้นที่ว่างของพื้นผิวในส่วนที่มีความทึบจะทำให้เกิดเงาและค่าน้ำหนักที่แตกต่างกัน ส่วนที่แสงสว่างมากเงาจะเข้มขึ้นเพื่อเน้นโครงสร้าง บางส่วนของวัตถุ บางส่วนที่เป็นเส้นลวด แสงจะทำให้รูปทรงเลือนหาย เมื่อนำมาประกอบกันจะทำให้เกิดความ เคลื่อนไหว กลมกลืมกันในผลงาน



ภาพที่ 60 ภาพผลงานการสะท้อนของแสงเงาที่ตกกระทบ



ภาพที่ 61 ภาพผลงานการสะท้อนของแสงเงาที่ตกกระทบ

4.2.5 การจัดวาง (Installation Art)

การสร้างสรรค์ผลงานเป็นรูปแบบการจัดวาง (Installation Art) ใช้สัดส่วนระหว่างรูปทรงวัตถุที่มีขนาด ใกล้เคียงมาจัดวางให้มีความสัมพันธ์กัน เช่น กลุ่มของเสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า โดยเลียนแบบการจัดวางของเสื้อ ผ้าในห้างสรรพสินค้า วัตถุรอบตัวที่ได้พบเห็นโดยการใช้กระบวนการเย็บ ปัก ห่อหุ้ม ด้วยลวดและผ้าตาข่ายนำ มาจัดวาง เป็นการวางซ้ำๆกันโดยมีช่วงห่างของการวาง มีระยะเพื่อให้สามารถจับต้องได้แบ่งเป็นชุดเพื่อแสดงให้ เห็นภาพจำลองสินค้า โดยมีการจัดวางของรูปทรงต่างๆให้ประสานกลมกลืนกัน

ผลงานการสร้างสรรค์เป็นการจำลองภาพการจัดวางมีจำนวนทั้ง หมด 6 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 เป็นการจัดวางของเซ็ทเสื้อผ้า จัดวางโดยการแขวนไว้กับผนัง เลือกรูปทรงที่มีลักษณะที่มีลวด ลาย และความยาวของรูปทรงวัตถุแต่ละอัน การนำชุดเสื้อผ้าขึ้นแขวน เพราะคนส่วนมากมักให้ความสำคัญกับ เสื้อผ้าอาภรณ์เป็นอันดับแรก จึงต้องการนำบางส่วนมาแขวนเพื่อเป็นจุดนำสายตาของผลงาน

ชุดที่ 2 เป็นการจัดวางเซ็ทของเสื้อผ้า เช่นเดียวกันกับชุดแรก แต่นำมาแขวนเรียงกันจำลองการแขวน เสมือนสินค้าจริง โดยเว้นระยะห่างของการวางเพื่อให้ผู้ชมสามารถหยิบจับได้เสมือนเสื้อผ้าจริง

ชุดที่ 3 เป็นการจัดวางของเซ็ทกระเป๋า จัดวางเรียงกันเป็นแนวนอน แบ่งออกเป็น 2 แถว สลับกันโดยมี ขนาดเล็กใหญ่วางซ้อนกันด้วยขนาดของรูปทรงที่หลากหลายทำให้เกิดเป็นมิติในผลงาน มีวัสดุที่ทำจากผ้าตาข่าย และผ้าที่มีลวดลาย มาสลับกับวัตถุที่สร้างสรรค์จากลวดหนาม เพื่อให้ความรู้ขัดแย้งเกิดขึ้นในผลงาน

ชุดที่ 4 เป็นการจัดวางเครื่องประดับ เช่น แหวน สร้อย ข้อมือ กำไร ต่างหู นำมาผสมกับวัตถุจริงเป็นการ สร้างมูลค่าให้วัตถุดูน่าสนใจ โดยการนำสิ่งของที่ใช้แล้วนำมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์

ชุดที่ 5 รองเท้า เป็นการจัดวางของเซ็ทรองเท้าที่มีรูปทรงที่หลากหลาย นำเอากระแสแฟชั่นของรองเท้า ที่กำลังนิยม มาตีความหมายและสร้างสรรค์ วัตถุบางชิ้นจะมีรูปทรงสูง ทรงเตี้ย หรือเป็นโครงลวดเพียงเส้นเดียว เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างของรูปทรง เพราะกระแสวัตถุนิยมที่มาเร็วไปเร็ว ทำให้วัตถุมีมากมายจนเกินความ ต้องการของมนุษย์

ชุดที่ 6 หมวก เป็นการจัดวางรูปทรงของหมวก โดยวัดขนาดจากของจริง มาดัด และสร้างให้เกิดรูปทรง โดยสร้างสัญลักษณ์ในรูปทรงก่อนที่จำนำมาแสดง

4.2.5.1 ชุดที่ 1 แสดงถึงลักษณะการแขวนในช่วงกลาง 6 ชิ้น

ภาพที่ 62 ภาพผลงานการจัดวางชุดเสื้อผ้า

ภาพที่ 63 ภาพผลงานการจัดวางชุดเสื้อผ้า

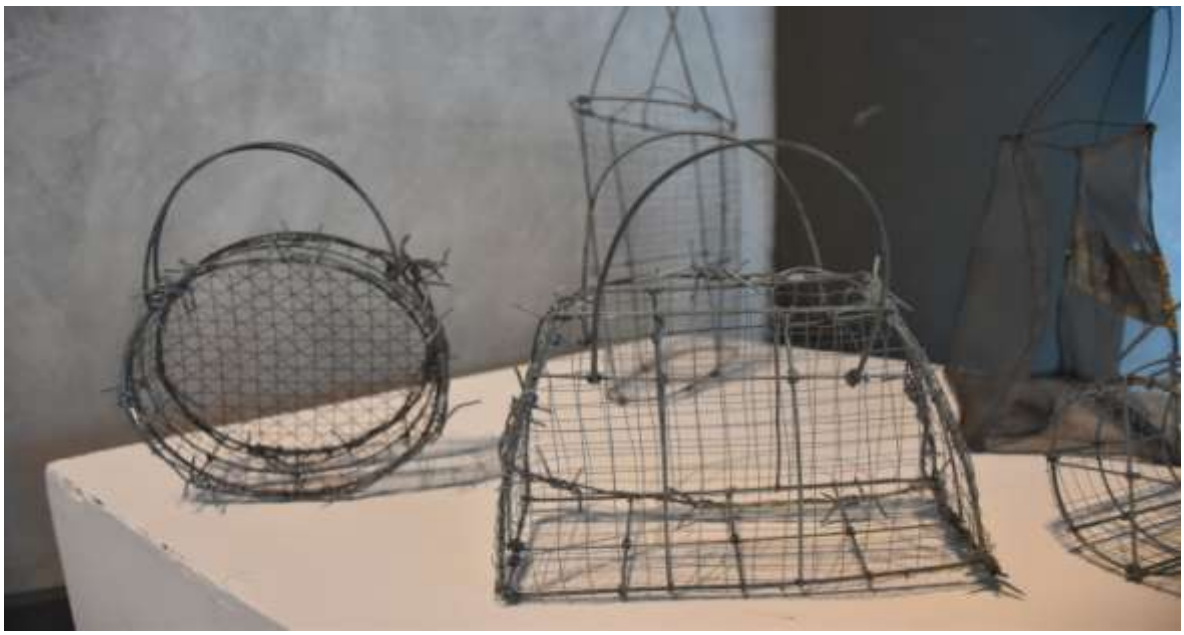
4.2.5.2 ชุดที่ 2 แสดงถึงลักษณะการแขวน แสดงเป็นราวแขวน เสื้อผ้า มีชุดละ 10 ชิ้น

ภาพที่ 64 ภาพผลงานการจัดวางของชุดเสื้อผ้า

ภาพที่ 65 ภาพผลงานการจัดวางชุดเสื้อผ้า

4.2.5.3 ชุดที่ 3 แสดงเป็นเซลล์ ของกระเป๋า มีทั้งหมด 11 ชิ้น

ภาพที่ 66 ภาพการจัดแสดงผลงานเซ็ทกระเป๋า



ภาพที่ 67 ภาพการจัดแสดงผลงานเซ็ทกระเป๋า

ภาพที่ 68 ภาพการจัดแสดงผลงานเซ็ทกระเป๋า

4.2.5.4 ชุดที่ 4 แสดงเป็นเชลล์เล็กๆ เพื่อวางเครื่องประดับ

ภาพที่ 69 ภาพการจัดแสดงผลงานเซ็ทเครื่องประดับ

ภาพที่ 70 ภาพการจัดแสดงผลงานเซ็ทเครื่องประดับ

4.2.5.5 ชุดที่ 5 แสดงการจัดวางของรองเท้า ทั้งหมด 7 ชิ้น

ภาพที่ 71 ภาพการจัดแสดงผลงานเซ็ทรองเท้า

ภาพที่ 72 ภาพการจัดแสดงผลงานเซ็ทรองเท้า

4.2.5.6 ชุดที่ 6 แสดงการจัดวางของหมวก ทั้งหมด 5 ชิ้น

ภาพที่ 73 ภาพการจัดแสดงผลงานเซ็ทหมวก

ภาพที่ 74 ภาพการจัดแสดงผลงานเซ็ทหมวก

ภาพที่ 75 ภาพการจัดวางเสร็จสมบูรณ์

ชื่อผลงาน : ภาพลวง

เทคนิค : วัสดุผสม ลวด, ผ้า, กระดุม

ขนาด : แปรผันตามพื้นที่

ภาพที่ 76 ภาพการจัดวางเสร็จสมบูรณ์

การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ แบ่งได้ 6 ส่วนด้วยกัน นำมาประกอบกันเป็นชุดเดียว ด้วยการนำเอารูปทรง ของวัตถุ เส้น พื้นผิว แสงเงามารวมกัน จัดวางแสดงเป็นการเปรียบเทียบสิ่งของในชีวิตประจำวัน รูปทรงของวัตถุ ที่ผู้คนนิยม วัตถุที่เป็นแค่ภาพลวง สะท้อนความคิดว่าสิ่งที่ผู้คนลุ่มหลงให้ความสำคัญ เป็นเพียงแค่ความต้องการ ตามกระแสนิยม ฉาบฉวย และไม่ยั่งยืน จึงได้นำผลงานมาจัดวางเพื่อเป็นการจำลอง เปรียบเทียบการเลือกซื้อ สินค้าในห้างสรรพสินค้า สะท้อนค่านิยมของผู้คนในสังคม

การวิเคราะห์ผลงานชื่อ “ภาพลวง” ผลงานชุดนี้ ต้องการแสดงออกถึงการประชดประชันผ่านตัววัตถุ แบ่งออก เป็น 5 ส่วนด้วยกัน คือ เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า หมวก และเครื่องประดับ มีแนวคิดที่จะแสดงออกถึง ค่านิยมที่ผู้คนให้ความสำคัญ ลุ่มหลงในกิเลสอันเกิดจากความอยากได้อยากมี อยากครอบครอง เพื่อเอามาเป็น เครื่องแสดงฐานะทางสังคม จนทำให้ผู้คนไม่สามารถแยกแยะได้ระหว่าง ดี - ชั่ว, ถูก - ผิด จึงแสดงพฤติกรรม ออกมาทางสีหน้า กิริยาท่าทาง ที่ดูถูกผู้อื่น เพียงแค่วัตถุนอกกายกลับมีผลทำให้พฤติกรรมของผู้คนเปลี่ยนไป งานชุดนี้มีลักษณะเป็นการจำลองสินค้าที่มีหลากหลายชนิด เพราะเป็นเครื่องประดับที่ใช้ในชีวิตประจำวันของผู้ คน เป็นการนำลวดมาดัดให้เกิดรูปทรง และใช้ผ้าตาข่ายมาตัดทอน เย็บให้เกิดเป็นรูปทรงของเสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้า หมวก และแทรกด้วยสัญลักษณ์ ความเป็นแบนรด์เนมที่ผู้คนสนใจ เป็นการตอกย้ำว่าแท้จริงแล้วผู้คนใน สังคมปัจจุบันให้ความสำคัญและมุ่งเน้นไปที่ความเป็นแบรนด์เนม มากกว่าที่จะสนใจเนื้อผ้า สนใจการตัดเย็บและ รูปทรงของวัตถุนั้นเสียด้วยซ้ำ ต้องการมีวัตถุไว้ตอบสนองความต้องการของตนเอง มีไว้โอ้อวด ทำจนเคยชินราว กับว่าเป็นเรื่องปกติของคนในสังคม ผลงานชุดนี้จึงมีลักษณะภายนอกเหมือนวัตถุทั่วไป แต่ภายในกลวง ว่างเปล่า แค่มีสัญลักษณ์ที่เป็นที่นิยมในสังคม ผู้คนกลับซื้อและสนใจโดยมิได้คำนึงถึงความจำเป็น จนกลายเป็นค่านิยมทาง พฤติกรรมที่เคยชิน โดนครอบงำลุ่มหลงไปกับวัตถุ ผู้คนจึงรู้จักแต่ความงามทางวัตถุจนไม่รู้จักความงามทางจิตใจ เราทุกคนจึงต้องมีความรู้และความเข้าใจ ไตร่ตรองว่าสิ่งใดเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม และดำเนินชีวิตด้วยความ พอดี ชีวิตก็จะมีแต่ความสุข

บทที่ 5
สรุปผลงานการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานวิจัยภายใต้หัวข้อ การสร้างสรรค์ศิลปกรรม: กระแสวัตถุนิยมกับการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมในสังคม โดยมีแรงบันดาลใจจากวัตถุรอบตัวและแนวคิดมาจากเรื่องราวที่พบเจอในชีวิตประจำวัน ในการอยู่ร่วมกันในสังคม พบว่ากระแสค่านิยมทางวัตถุและพฤติกรรมของผู้คนที่แสดงออกมาอย่างไม่รู้ตัวส่งผล เสียต่อผู้คนในสังคมทั้งความคิดและการแสดงออก ทำให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลง โดยอาศัยปัจจัยภายใน ได้แก่ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด นิสัยใจคอ และประสบการณ์ที่ได้พบ ส่วนปัจจัยภายนอกนั้น ได้แก่ สภาพแวดล้อม การศึกษา โทรทัศน์ โซเชียลเน็ตเวิร์คต่างๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนส่งผลกระทบต่อสังคมและกระทบต่อข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก ข้าพเจ้าจึงต้องการศึกษาและทำความเข้าใจกับค่านิยมที่เป็นผลจากพฤติกรรมของมนุษย์ โดยศึกษาและหาความหมายของวัตถุให้มากกว่าความหมายพื้นฐานทั่วไปที่เข้าใจกันและถ่ายทอดอารมณ์ตามจินตนาการของตนเอง สื่อผลงานออกมาถึงความว่างเปล่า ในรูปแบบการจัดวางให้สัมพันธ์กันและแสดงออกมาผ่านตัววัตถุ

ผลงานชิ้นนี้แสดงถึงวัตถุที่ผู้คนนิยม มาเชื่อมโยงด้วยการจัดวาง (Installation Art) อาศัยแนวคิดว่ากระแสนิยมทางวัตถุที่เกิดขึ้นนั้นมักฉาบฉวยมาเร็วไปเร็ว มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา แต่ผู้คนกับให้ความต้องการอยากมีไว้ครอบครอง โดยสร้างวัตถุที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเสื้อผ้า เครื่องประดับ ในชีวิตประจำวัน สร้างรูปทรงขึ้นมาใหม่โดยใช้การแทนค่าของรูปทรง ลวด เส้น แสง ผ้าชนิดต่างๆและสัญลักษณ์ ผ่านการผสมผสานกับจินตนาการส่วนตัวในรูปแบบ 3 มิติ เพื่อสื่อสารกับคนดูให้เกิดความคิด รับรู้ถึงค่านิยมจอมปลอม โครงสร้างภายในจึงมีลักษณะกลวงว่างเปล่า รูปทรงไม่สมบูรณ์ เมื่อมองไปยังผลงานจะเห็นการทับซ้อนของวัตถุเกิดการเคลื่อนไหว แสงที่ส่องผ่านรูปทรงของวัตถุแสดงถึงตัวตนที่แท้จริง ที่ผู้คนมักมองข้ามไป

ผลงานของข้าพเจ้าทำให้ตัวข้าพเจ้าเกิดการคิด วิเคราะห์ถึงความต้องการของตนเอง เข้าใจในบริบททาง สังคมและปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลกระทบต่อสังคมล้วนมาจากพฤติกรรมของมนุษย์ ด้วยความคิดทัศนคติ และสภาพ แวดล้อมที่อาศัยแตกต่างกัน ทำให้มีการแสดงออกไม่เหมือนกัน หลายคนมุ่งแสวงหาผลประโยชน์ทางวัตถุเพราะ มีความเชื่อว่า วัตถุ จะนำมาซึ่งความสุขความสบาย แต่ข้าพเจ้ากลับมีความคิดว่าวิธีการสร้างความสุขเช่นนี้เป็น ผลประโยชน์ทางวัตถุระยะสั้น ไม่จีรังยั่งยืน ถ้ารับเอาค่านิยมเข้ามาในชีวิตมากเกินไป วัตถุก็จะครอบงำทางความ คิด จนหล่อหลอมรวมกันกลายเป็น

พฤติกรรมที่เกิดเป็นปัญหาของสังคม การสร้างสรรค์งานวิจัยชิ้นนี้ จึงเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้พอสมควร ได้ศึกษาและเรียนรู้ทดลอง ในการใช้วัสดุในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดการพัฒนาและเป็นประโยชน์สูงสุดในชุดต่อไป

ข้อเสนอและปัญหา

1. ปัญหาทางด้านวัสดุจากการดัดลวด เนื่องจากลวดมีหลากหลายขนาด ทั้งขนาดใหญ่ที่มีความแข็งมากเกินไป จนทำให้ไม่สามารถดัดได้ตามรูปทรงที่ต้องการ ลวดขนาดเล็กมีความบางทำให้การสร้างรูปทรง ไม่แข็งแรง จึงมีปัญหาในการขึ้นโครงสร้างของรูปทรง

2. การเย็บผ้าเข้ากับโครงลวด มีลักษณะไม่ค่อยแข็งแรง จึงทำให้รูปทรงงอไม่แข็งแรงและเกิดการบิดเบี้ยว ทำให้โครงสร้างผิดไปจากรูปทรงที่ต้องการ

3. รูปแบบเทคนิคการจัดวางยังไม่สมบูรณ์ การจัดวางมีความเรียบง่าย ยังไม่ค่อยน่าสนใจ

4. ผลงานสามารถพัฒนาในรูปแบบต่างๆ ได้อีก เช่น การทับซ้อน การจัดวาง แสงเงา

บรรณานุกรม

กาญจนา แก้วเทพ, นันทกา สุธรรมประเสริฐ, เอกธิดา เสริมทอง. (2554). *ผู้คนที่หลากหลายในการสื่อสาร : เด็ก สตรีและผู้สูงวัย.* มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

กฤษณา วงษาสันต์. (2542). *วิถีไทย.* กรุงเทพฯ: เธิร์ดเวฟ เอ็ดดูเคชั่น.

กฤษณะ ทองแก้ว. (2012). *บูร์ดิเยอกับการก้าวข้ามความขัดแย้งทางความคิด.* เข้าถึงได้จาก https://www.gotoknow.org/posts/341029. เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 15 กันยายน 2559.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์สวัสดิ์. (2557). *คบเพื่อนอีโก้สูงแบบเป็นสุข.* เข้าถึงได้จาก www.kriengsak.com เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 11 ตุลาคม 2559.

ฅ คนหลากหลาย. (2550). เข้าถึงได้จาก http://divertman.blogspot.com. เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 24 ตุลาคม 2559

ทัศนีย์ บุนนาค. (2553). แฟชั่น : ค็อกเทลชีวิต. กรุงเทพฯ : อุดมปัญญา.

ปีแอร์ บูร์ดิเยอ: ว่าด้วยการสังเกตถึงการเปลี่ยนแปลงของสื่อมวลชนในสังคมทุนนิยม. (2558). เข้าถึงได้จาก http://m.matichon.co.th/readnews.php?newsid=1425813231. เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 4 สิงหาคม 2559.

พฤติกรรมมนุษย์ Human Behaviour. เข้าถึงได้จาก https://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/พฤติกรรมมนุษย์.htm. เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 4 สิงหาคม 2559.

เพ็ญแข ประจนปัจจนึก และอ้อมเดือน สดมณี. (2529). *ค่านิยมของชนบทไทย: ค่านิยมทางวัตถุกับค่านิยมทางระเบียบประเพณี.* กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

มนุษย์สัมพันธ์ Human Relations. เข้าถึงได้จาก www.novabizz.com/NovaAce/HumanRelations.htm. เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 8 สิงหาคม 2559.

วรวุธ สุวรรณฤทธิ์ และคณะ.(2546). *วิถีไทย.* กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

สมรักษ์ ชัยสิงกานานนท์. (2544). *รสนิยม : ภาษาในสังคมไทยยุคบริโภคนิยม.* โครงการหนังสือเล่ม สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

แสงและเงา Light and Shade. (2556). เข้าถึงได้จาก http://bomall.blogspot.com/2013/01/light-and-shade-highlight-high-shade3.html เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 16 พฤศจิกายน 2559.

อารมณ์. (2014). เข้าถึงได้จาก www.educ-bkkthon.com เข้าถึงข้อมูลเมื่อวันที่ 23 สิงหาคม 2559.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์ ขนาดแปรผันตามพื้นที่

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาพผลงานการสร้างสรรค์

ภาคผนวก ข

การนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการและการนำเสนอผลงานวิจัย วัฒนธรรมและศิลปกรรมศาสตร์ ระดับชาติครั้งที่ 1 ในวันที่ 19 พฤษภาคม พ.ศ. 2560

ภาคผนวก ค

การนำเสนอผลงานวิจัย 5 บท