



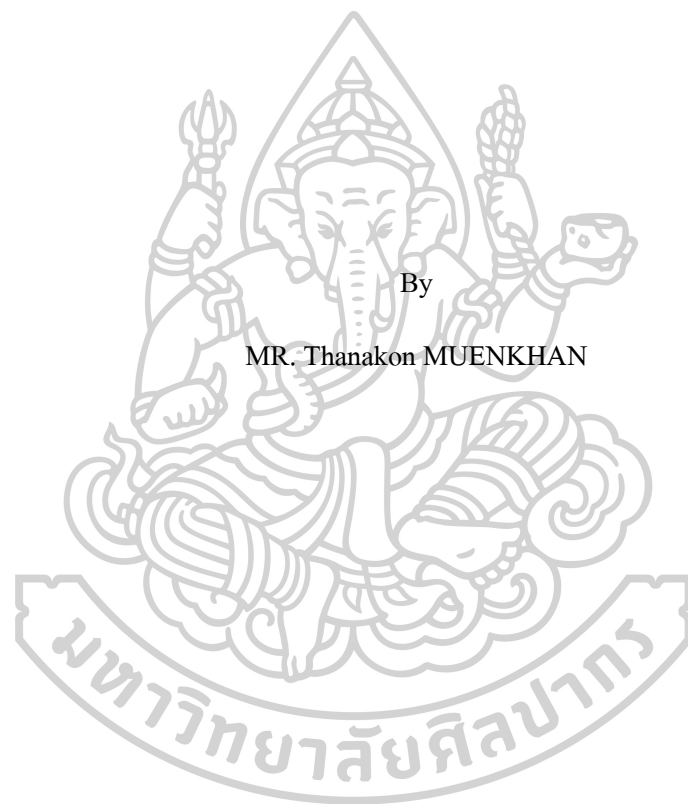
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2559
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตะวันตกพบตะวันออก



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2559
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

WEST MEETS EAST



By

MR. Thanakon MUENKHAN

A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS EDUCATION)

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2016

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ ตะวันตกพบตะวันออก
โดย ชนกร หมั่นขัน
สาขาวิชา ทักษะศิลปศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ คงศักดิ์ กุลกลางดอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ชารัตนวงศ์)
พิจารณาเห็นชอบโดย
..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ทินกร กายรสสุวรรณ)
..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(อาจารย์ คงศักดิ์ กุลกลางดอน)
..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ สุภณมิตร)
..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์ ดร. อภินันท์ จิตรกร)
..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เข็มรัตน์ กองสุข)

58901329 : ทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : ตะวันตกพบตะวันออก

นาย ธนกร หมื่นขัน: ตะวันตกพบตะวันออก อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อาจารย์ คงศักดิ์ กุลกลางดอน

วิทยานิพนธ์หัวข้อเรื่อง “ตะวันตกพบตะวันออก” วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์มีแนวความคิด และเนื้อหาเป็นการแสดงออกถึงสภาพการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงของสังคมโลก และวัฒนธรรม มีการผสมผสานวัฒนธรรมของไทยและวัฒนธรรมต่างชาติที่ตรงกันข้าม ทั้งลงตัว และขัดแย้งกัน โดยการใช้สัญลักษณ์จากวัสดุพื้นบ้านและวัสดุร่วมสมัย มานำเสนอในรูปแบบของการเสียดสี มีอารมณ์ขัน แต่ปนด้วยตลกร้าย ที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมร่วมสมัย ทำให้ผู้ชมต้องรู้สึกตื่นตาในทันทีที่ได้พบเห็น ทั้งนี้เพื่อตอบสนองความคิดและความรู้สึกรู้สีกการ แสดงออกถึงคุณค่าทางความงามในรูปแบบผลงานสื่อผสม 3 มิติ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

ขอบเขตการสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 2 ประการ ได้แก่ 1. ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรมที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของคนในสังคมไทย เป็นสังคมที่เห็นคุณค่าทางวัตถุมากกว่าคุณค่าทางจิตใจ การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรม หรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นมีอยู่จริง จะเห็นได้ว่าปัจจุบัน แฟชั่น การแต่งกาย เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วมาก เพราะความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารนั่นเอง ข้าพเจ้าจึงทำให้โลกแคบลงด้วยการนำวัตถุที่เป็นภูมิปัญญาของคนไทยมาผสมผสานกับวัสดุสมัยใหม่ในปัจจุบัน เพื่อสร้างทัศนคติความเชื่อแบบที่ถูกเรียกว่าทันสมัยไม่ล้าหลัง และความขัดแย้งกันของสังคมวัฒนธรรม 2. ขอบเขตด้านการสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ 2.1 ด้านรูปแบบสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม 3 มิติ เน้นการนำเสนอภาพที่แท้จริงของสังคม เรื่องราวดำเนินทั่วไปในขณะนั้น หยิบมานำเสนอในรูปแบบของการเสียดสี มีอารมณ์ขัน แต่ปนด้วยตลกร้ายนิดๆ ทำให้ผู้ชมต้องรู้สึกตื่นตาในทันทีที่ได้พบเห็น โดยใช้วัตถุพื้นบ้านผสมผสานกับวัตถุนิยม ซึ่งเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมต่างชาติ 2.2 ด้านเทคนิค สร้างสรรค์โดยใช้วัตถุที่เป็นภูมิปัญญาของคนไทยมาผสมผสาน กับวัสดุสมัยใหม่ในปัจจุบันให้เกิดความกลมกลืน และขัดแย้งระหว่างวัตถุที่เป็นวัฒนธรรมไทยกับวัฒนธรรมต่างชาติ เพื่อเป็นตัวรองรับเนื้อหาเรื่องราวอย่างลงตัวเป็นงานสื่อผสม 3 มิติ

58901329 : Major (VISUAL ARTS EDUCATION)

Keyword : WEST MEETS EAST

MR. Thanakon MUENKHAN: WEST MEETS EAST Thesis advisor : Kongsak Gulglangdon

The thesis entitled “West meets East” aims to study a creative process which possesses the idea and content that utter the changing state of the contemporary global society and culture that combines the opposing Thai and foreign culture both appropriately and paradoxical using semiotic traditional and contemporary materials to present in the forms of dark sarcasms and humors that affects characteristic of human in the contemporary society, capturing the audiences’ attention at first glance. The work is presented in response to idea and aesthetic expression through a unique form of 3-dimensional mixed media.

The creative process scope is divided into two areas including 1. Content scope which covers the changes in the society and culture that influence Thais’ behavior that the society became more materialistic than spiritual and values material objects than abstract or believes that only material objects exist such as fashion which changes rapidly as a result of mass communication technological advancement; it is the author’s intention to narrow the difference between the hemispheres by combining traditional Thai objects with modern ones to represent both the belief that tradition does not indicate backwardness and conflict between the two cultural societies. 2. Creation scope which is divided into two sections including 2.1 the form of creative 3-dimensional mixed media which has the emphasis on the authentic current state of the society and it’s banal tales presented in the forms of dark sarcasm and humors that dazzle the audiences at first glance, using the combination of traditional and materialistic objects which represent Thai and foreign cultures, and 2.2 the technical section includes the creative process that combines traditional Thai objects with modern objects into both harmonious and paradoxical work of 3-dimensional mixed media which supports the main context.

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าน้อมรำลึกในพระคุณบิดา มารดา ผู้ที่ให้กำเนิดและให้การอบรมสั่งสอน เลี้ยงดู ข้าพเจ้าจนเติบโตใหญ่มาด้วยความยากลำบาก สอนให้รู้จักผิดชอบ ชั่วดี ทั้งยังคอยให้การสนับสนุน ส่งเสริมการศึกษา และเป็นกำลังใจให้ในยามที่ข้าพเจ้าเกิดความท้อแท้ และหมดกำลังใจ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ทุกท่านที่เป็นผู้ให้วิชาความรู้ คอยชี้แนะแนวทางในการศึกษา สอนการใช้ชีวิต ทั้งยังอบรมสั่งสอนให้มีความรับผิดชอบ และมีระเบียบ ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ทุกท่านที่ให้ความรู้ความช่วยเหลือ ตลอดจนเป็นกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ผู้ควบคุมดูแลวิทยานิพนธ์ทุกท่าน โดยเฉพาะอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อ.คงศักดิ์ กุลกลางคอน ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิชญ์ สุภนิมิตร อ.ดร.อภิรักษ์ จิตรกร และอ.ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน ที่คอยให้ความรู้ชี้แนะแนวทาง และให้ความช่วยเหลือพร้อมคำปรึกษาวิทยานิพนธ์ภาคเอกสารชุดนี้ให้ไปในทางที่ชัดเจน และสมบูรณ์

ขอขอบคุณ เพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ทุกคนที่คอยให้กำลังใจ และให้การช่วยเหลือซึ่งกัน และกัน ในการทำงานจนสามารถลุล่วงตามความประสงค์



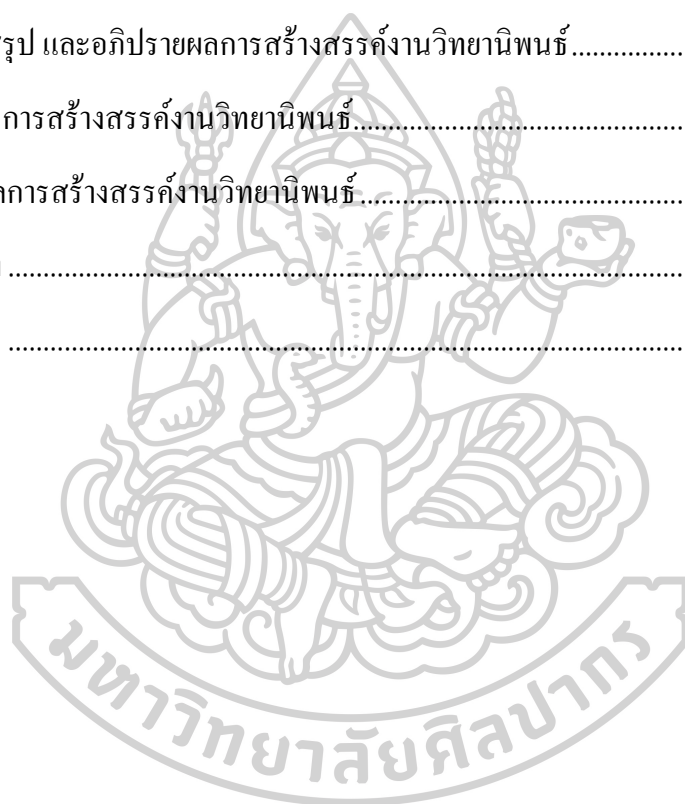
ธนกร หมั่นขัน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์.....	3
สมมติฐานของการสร้างสรรค์	3
ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	4
ขั้นตอนการสร้างสรรค์	4
แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา.....	5
วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์	5
บทที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	6
1.ข้อมูลด้านเนื้อหา	7
1.1 การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม.....	7
1.2 กระแสบริโภคนิยม และผลกระทบต่อสังคมไทย	9
1.3 แนวคิดทฤษฎีวิพากษ์ ของมาร์กซิสม์ (Critical theory)	11
1.4 อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติที่มีต่อสังคมไทย	11
1.5 อิทธิพลจากเครื่องจักสานพื้นบ้าน	16

1.6	อิทธิพลทางศิลปกรรม	20
1.7	อิทธิพลจากลัทธิลัทธิป๊อปอาร์ต (Pop art)	20
1.8	อิทธิพลจากปรัชญา.....	22
2.	ข้อมูลด้านรูปแบบ.....	23
2.1	อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินไทย.....	23
2.2	อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินต่างชาติ	25
บทที่ 3	ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์.....	30
1.	การวิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความคิด	31
1.1	เนื้อหาสาระ	31
1.2	รูปแบบของผลงาน	31
1.3	เทคนิคสื่อผสม.....	31
2.	กระบวนการรวบรวม ประมวลความคิดและจัดการทำภาพร่าง	31
3.	ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	34
4.	กระบวนการวิเคราะห์องค์ประกอบทางทัศนธาตุ.....	43
4.1	รูปทรง (Form).....	44
4.2	เส้น (Line).....	45
4.3	สี (Color)	46
4.4	มวลปริมาตร (Mass).....	47
4.5	ที่ว่างหรือช่องไฟ (Space)	48
4.6	พื้นผิว (Texture)	49
5.	อุปกรณ์และวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	50
5.1	อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์	50
5.2	วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	51
บทที่ 4	วิเคราะห์ผลการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	56

1. การวิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์	57
1.1 วิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1	57
1.2 วิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2	60
1.3 วิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 3	63
2. การวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์	65
2.1 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์	65
บทที่ 5 บทสรุป และอภิปรายผลการสร้างสรรค์งานวิทยานิพนธ์	73
บทสรุปผลการสร้างสรรค์งานวิทยานิพนธ์	73
อภิปรายผลการสร้างสรรค์งานวิทยานิพนธ์	74
รายการอ้างอิง	75
ประวัติผู้เขียน	77



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ประเพณีไทย.....	13
2	เครื่องจักสาน	13
3	Cosplay Superhero	14
4	ของเล่นสมัยใหม่.....	14
5	ชิ้นส่วนตุ๊กตา.....	15
6	ไซค์กัปลา.....	16
7	อีจู้แบบที่ 1	17
8	อีจู้แบบที่ 2	18
9	ตะข้อง.....	19
10	อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	21
11	อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	21
12	ภาพศิลปิน อคุลย์ บุญนำ.....	23
13	อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	24
14	อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	24
15	ภาพศิลปิน Freya Jobbins.....	25
16	อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	26
17	อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ.....	26
18	ภาพศิลปิน Nick Cave	27

ภาพที่	หน้า
19	อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ28
20	อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ28
21	อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ29
22	อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ29
23	ภาพแบบร่างผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 132
24	ภาพแบบร่างผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 232
25	ภาพแบบร่างผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 333
26	ภาพแบบร่างผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 433
27	ภาพขั้นตอนการการตัดเหล็กขึ้น โครงปั้นดิน34
28	ภาพขั้นตอนการขึ้นดินปั้น โดยรวม35
29	ภาพขั้นตอนการปั้นเก็บรายละเอียด35
30	ภาพขั้นตอนการทาสีโคนตรงส่วนรายละเอียด36
31	ภาพขั้นตอนการทาสีโคนรอบที่ 136
32	ภาพขั้นตอนการทาสีโคนรอบที่ 237
33	ภาพขั้นตอนการแบ่งครึ่งแม่พิมพ์37
34	ภาพขั้นตอนการทำแม่พิมพ์ส่วนหน้า38
35	ภาพขั้นตอนการทำแม่พิมพ์ส่วนหลัง38
36	ภาพขั้นตอนการหล่อชาด้วยเรซิน39

ภาพที่	หน้า
37 ภาพขั้นตอนการขัดและลงสี.....	39
38 ภาพขั้นตอนการลงสีและใส่เหล็กเชื่อด้านในขา.....	40
39 ภาพขั้นตอนการตัดข้อต่อไว้ใส่ขาทั้ง 2 ข้าง	40
40 ภาพขั้นตอนการติดวัสดุตรงส่วนลำตัว.....	41
41 ภาพขั้นตอนการติดวัสดุตรงส่วนหัว	41
42 ภาพขั้นตอนการติดส่วนลำตัวเข้ากับฐาน และเก็บรายละเอียด	42
43 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์	42
44 รูปทรงที่เกิดขึ้นในงานสื่อผสม 3 มิติ.....	44
45 เส้นแกนของโครงสร้าง.....	45
46 สีไม้ไฟเป็นสีที่มาจากธรรมชาติ.....	46
47 สีที่เกิดจากกระบวนการผลิต	47
48 แสดงมวลปริมาตรที่เกิดขึ้นในงานสื่อผสม 3 มิติ	48
49 ลักษณะพื้นที่ว่างภายในงานสื่อผสม 3 มิติ.....	49
50 ลักษณะพื้นผิวภายในงานสื่อผสม 3 มิติ.....	49
51 วัสดุอุปกรณ์ในการ โครงสร้างขาตุ๊กตา.....	50
52 แปรงทาสี พู่กัน และเกรียง	51
53 ฝ้ายก๊อต	51
54 ยางซิลิโคน และตัวเร่ง.....	52

ภาพที่	หน้า
55 เรซิ่น ตัวเร่งสีม่วง และฮาร์ด.....	52
56 สีน้ำมัน.....	53
57 น้ำมันลินสีด น้ำมันลิกวิน และน้ำมันสน.....	53
58 วัสดุเครื่องจักสานพื้นบ้าน.....	54
59 วัสดุเครื่องจักสานพื้นบ้าน.....	54
60 ดอกไม้ปลอม.....	55
61 ของเล่นที่ทำจากพลาสติก.....	55
62 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1 ชั้นที่ 1.....	58
63 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1 ชั้นที่ 2.....	59
64 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชั้นที่ 1.....	61
65 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชั้นที่ 2.....	62
66 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 3 ชั้นที่ 1.....	64
67 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	66
68 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	68
69 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3.....	70
70 ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4.....	72

บทที่ 1

บทนำ

สังคม และวัฒนธรรมย่อมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพราะความต้องการของมนุษย์ไม่มีที่สิ้นสุด แต่การเปลี่ยนแปลงจะเร็วหรือช้าขึ้นขึ้นอยู่กับปัจจัยที่มาเกี่ยวข้องคือ การเข้ามาของสื่อโฆษณาหลากหลายรูปแบบจากวัฒนธรรมตะวันตก และวัฒนธรรมตะวันออกที่มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรมเช่น การเมือง เศรษฐกิจ สื่อสังคม แฟชั่น ภาพยนตร์ อาหาร การแต่งกาย เป็นต้น ทำให้ระบบ รูปแบบพฤติกรรมทางสังคมและวิถีชีวิตของมนุษย์ทั้งที่เป็นวัตถุ และไม่ใช่วัตถุเปลี่ยนแปลง แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมที่แตกต่างสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างลงตัว และกลมกลืนในสภาพสังคมปัจจุบัน ซึ่งวัฒนธรรมกับสังคมเป็นของคู่กันต้องไปด้วยกันเสมอ ถ้าสังคมเปลี่ยนวัฒนธรรมก็เปลี่ยนมีผลเกี่ยวเนื่องกัน ผู้สร้างสรรค์จึงทำให้โลกแคบลงด้วยการนำวัตถุที่เป็นภูมิปัญญาของคนไทยมาผสมผสานกับวัตถุสมัยใหม่ในปัจจุบัน เพื่อสร้างทัศนคติความเชื่อแบบที่ถูกเรียกว่าทันสมัยไม่ล้าหลัง หลอมรวมเข้าด้วยกันเป็นผลงานสร้างสรรค์ เพื่อตอบสนองความคิดและความรู้สึกการแสดงออกถึงคุณค่าทางความงาม มีความตื่นตาในทันทีที่ได้พบเห็น การอยู่ร่วมกันระหว่างวัตถุที่มีความแตกต่างของวัฒนธรรมได้อย่างลงตัวและความขัดแย้งกัน นำเสนอในรูปแบบผลงานสื่อผสม 3 มิติ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

ความเป็นมาและความสำคัญ

เนื่องจากปัญหาที่มนุษย์ประสบอยู่ในสังคมปัจจุบันมีหลายประการ เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดผลกระทบต่อสังคมและวัฒนธรรมในปัจจุบัน ไปด้วยเสมอ ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีความสัมพันธ์กับโครงสร้างทางสังคมด้วย โดยสังคม และวัฒนธรรมในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพราะความต้องการของมนุษย์ไม่มีที่สิ้นสุดแต่การเปลี่ยนแปลงจะเร็วหรือช้าขึ้นขึ้นอยู่กับปัจจัยที่มาเกี่ยวข้อง เช่น ระดับการศึกษาของคนในสังคม การสื่อสารคมนาคม และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ทั้งนี้ทั้งนั้นวัฒนธรรมกับสังคมจึงเป็นของคู่กัน ต้องไปด้วยกันเสมอ ถ้าสังคมเปลี่ยนวัฒนธรรมก็เปลี่ยน หรือถ้าวัฒนธรรมเปลี่ยนสังคมก็เปลี่ยน มีผลเกี่ยวเนื่องกันต่อพฤติกรรมมนุษย์ ทำให้ระบบรูปแบบทางสังคมของมนุษย์ทั้งที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุเกิดการเปลี่ยนแปลง

พฤติกรรม เป็นการแสดงกิริยาท่าทางของสิ่งมีชีวิต ระบบ หรือ อัตลักษณ์ประดิษฐ์ ที่เกิดขึ้นร่วมกันกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งรวมถึงระบบอื่นหรือสิ่งมีชีวิต โดยรวมเช่นเดียวกับสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ พฤติกรรมเป็นการตอบสนองของระบบหรือสิ่งมีชีวิตต่อสิ่งเร้าหรือการรับเข้าทั้งหลาย ไม่ว่าจะเป็นภายในหรือภายนอก มีสติหรือไม่มีสติ ชัดเจนหรือแอบแฝง และโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ ปัจจัยหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมมนุษย์ ได้แก่ ปัจจัยทางจิตวิทยา จะทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการรับรู้และตีความสิ่งเร้าก่อนที่ร่างกายจะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ปัจจัยทางจิตวิทยาที่สำคัญประกอบด้วย แรงจูงใจและการเรียนรู้ เพื่อตอบสนองความต้องการทางสังคม เช่น ความต้องการทางชีวิภาพ ทางอารมณ์ ทางความคิดและทางวัตถุ เป็นต้น¹

สังคมไทยปัจจุบัน เป็นสังคมที่เห็นคุณค่าทางวัตถุมากกว่าคุณค่าทางจิตใจ ยิ่งพัฒนาไปเท่าใด จะยิ่งเกิดปัญหาจากการพัฒนาเท่านั้น ยังมีวัตถุนิยมความต้องการมากเท่าใดยิ่งไม่รู้จักถ่อมไม่รู้จักพอ จนผู้คนไม่คิดอย่างอื่นนอกจากการสะสมความมั่งคั่งและแสวงหาเสพสิ่งปรนเปรอแก่ตน การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรม หรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นมีอยู่จริง สังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงล้ำหน้าไปหลายด้าน มีการรับเอาวัฒนธรรมจากต่างประเทศเข้ามา จนลืมไปว่าวัฒนธรรมของตัวเองเป็นอย่างไร ขนบธรรมเนียม ประเพณีของคนเป็นอย่างไร ค่านิยมของสังคมไทยในอดีตส่วนใหญ่ยึดมั่นปฏิบัติตามบรรพบุรุษ พ่อแม่ ญาติผู้ใหญ่ที่เคยยึดมั่นในพระพุทธศาสนา เชื่อกฎแห่งกรรม เคารพผู้อาวุโส มีชีวิตความเป็นอยู่อยู่กับธรรมชาติ ยิ่งพัฒนาเศรษฐกิจมากขึ้นเท่าไร ความเจริญของวัตถุมีมากเท่าไร แต่ถ้าสภาพจิตใจของมนุษย์ยังเสื่อมลงอยู่อย่างนี้ก็ไม่ได้ทำให้สังคมไทยของเราพัฒนาไปในทางที่ดีได้ ประเทศไทยยังมีความเจริญก้าวหน้าทางด้านวัตถุอย่างรวดเร็ว ยิ่งทำให้ค่านิยมของสังคมไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

จากที่กล่าวมาการสร้างสรรคผลงานศิลปกรรม เป็นประสบการณ์ตรงที่ข้าพเจ้าได้พบเห็นจากบุคคลรอบข้างและคนในสังคมปัจจุบันที่รับมาจากวัฒนธรรมที่มีการเปลี่ยนแปลง เช่น การเข้ามาของสื่อโฆษณาหลากหลายรูปแบบจากวัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมตะวันออกอย่างรวดเร็ว มีการเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิตอยู่ตลอดเวลาเนื่องจากปัญหาที่มนุษย์ประสบอยู่ในสังคมเป็นประจำ ประกอบกับมีความต้องการจะปรับปรุงคุณภาพชีวิตของตนเองและครอบครัวให้มีสภาพที่ดีขึ้นกว่าเดิม จะเห็นว่าวัฒนธรรมกับสังคมต้องไปด้วยกัน และมีผลเกี่ยวเนื่องกันเสมอแยกกันไม่ได้ โดยเฉพาะในระบบความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่อยู่ร่วมกันในสังคม ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็มี

¹ จากวิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, "พฤติกรรม,"

ความสัมพันธ์กับโครงสร้างของสังคมโดยสิ่งเหล่านี้ไม่ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เว้นเสียแต่การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม มีผลสะท้อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระบบ ความสัมพันธ์ของบุคคลแตกต่างกันไปจากที่เคยเป็นอยู่มาแต่เดิมทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางทัศนคติความเชื่อแบบเดิมหันไปนิยมแบบใหม่ ซึ่งต้องการให้เป็นผู้ที่ถูกเรียกว่าทันสมัยไม่ล่าช้า มีการปรับปรุงแนวคิดใหม่ ๆ อยู่เสมอเพื่อให้เกิดมิติแปลกใหม่จากเดิมที่เป็นอยู่ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมของข้าพเจ้าในครั้งนี้ จึงใช้จินตนาการจากวัตถุที่เป็นภูมิปัญญาของคนไทย ผสมผสานกับวัตถุสมัยใหม่ในปัจจุบัน โดยผ่านความคิดวิธีการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ เพื่อสะท้อนแนวความคิด และเนื้อหาการนำเสนอผลงานประเภทสื่อผสม 3 มิติ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์

สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานชุด ตะวันตกพบตะวันออกครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ภายใต้แนวความคิด และเนื้อหาที่เป็นการแสดงออกถึงสภาพการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงของสังคมโลก และวัฒนธรรมอันมีผลต่อประเทศไทย เป็นการผสมผสานวัฒนธรรมของไทยและวัฒนธรรมต่างชาติที่ตรงกันข้ามทั้งลงตัว และขัดแย้งกัน โดยการใช้สัญลักษณ์จากวัสดุพื้นบ้านและวัสดุร่วมสมัย มานำเสนอในรูปแบบของการเสียดสี มีอารมณ์ขัน แต่ปนด้วยตลกร้าย ทำให้ผู้ชมต้องรู้สึกตื่นตาในทันทีที่ได้พบเห็น และเกิดการวิพากษ์ เพื่อตอบสนองความคิด ความรู้สึก และการแสดงออกถึงคุณค่าทางความงามในรูปแบบผลงานสื่อผสม 3 มิติ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

สมมติฐานของการสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์มีความกลมกลืน และขัดแย้งกันในลักษณะของศิลปกรรมสื่อผสม 3 มิติ สะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรมที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของคนในสังคมไทย เป็นสังคมที่เห็นคุณค่าทางวัตถุมากกว่าคุณค่าทางจิตใจ การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นมีอยู่จริง ยิ่งพัฒนาเศรษฐกิจมากขึ้นเท่าไร ความเจริญของวัตถุมีมากเท่าไร แต่ถ้าสภาพจิตใจของมนุษย์ยังเสื่อมลงอยู่อย่างนี้ก็ไม่ได้ทำให้สังคมไทยของเราพัฒนาไปในทางที่ดีได้ และยิ่งประเทศไทยมีความเจริญก้าวหน้าทางด้านวัตถุอย่างรวดเร็วมากขึ้น ก็จะทำให้ค่านิยมของสังคมไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเร็วขึ้นเช่นกัน

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมผู้วิจัยสร้างสรรค์ได้จำแนกขอบเขตในการสร้างสรรค์ออกเป็น 2 ส่วน

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของคนในสังคมไทย เป็นสังคมที่เห็นคุณค่าทางวัตถุมากกว่าคุณค่าทางจิตใจ การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรม หรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นมีอยู่จริง จะเห็นได้ว่าปัจจุบันแฟชั่น การแต่งกาย เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วมาก เพราะความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารนั่นเอง ข้าพเจ้าจึงทำให้โลกแคบลงด้วยการนำวัตถุที่เป็นภูมิปัญญาของคนไทยมาผสมผสานกับวัตถุนิยมใหม่ในปัจจุบัน เพื่อสร้างทัศนคติความเชื่อแบบที่ถูกเรียกว่าทันสมัยไม่ล้าหลัง เป็นรูปความขัดแย้งกันของสังคมวัฒนธรรมในปัจจุบัน

2. ขอบเขตด้านการสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 2 ด้านคือ

2.1 ด้านรูปแบบ สร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม 3 มิติ เน้นการนำสภาพที่แท้จริงของสังคม เรื่องราวชายคั่นทั่วไปในขณะนั้น หยิบมานำเสนอในรูปแบบของการเสียดสี มีอารมณ์ขัน แต่ปนด้วยตลกร้าย ทำให้ผู้ชมต้องรู้สึกตื่นตาตื่นใจ ในทันทีที่ได้พบเห็น โดยใช้วัตถุพื้นบ้านผสมผสานกับวัตถุนิยม ซึ่งเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมต่างชาติ

2.2 ด้านเทคนิค สร้างสรรค์โดยใช้วัตถุที่เป็นภูมิปัญญาของคนไทย เช่น ของใช้ที่เป็นเครื่องจักสานมาผสมผสานกับวัตถุนิยมใหม่ในปัจจุบันด้วยการตัดต่อรูปทรงของวัตถุให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ ให้เกิดความกลมกลืน และขัดแย้งระหว่างวัตถุที่เป็นวัฒนธรรมไทยกับวัฒนธรรมต่างชาติ เพื่อเป็นตัวรองรับเนื้อหาเรื่องราวอย่างลงตัวเป็นงานสื่อผสม 3 มิติ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์

1. ศึกษาข้อมูลจากประสบการณ์ตรงที่ข้าพเจ้าได้พบเห็นจากบุคคลรอบข้างในสังคมปัจจุบัน และข้อมูลด้านเอกสารจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องอาทิ อิทธิพลจากศิลปินไทย และอิทธิพลจากศิลปินต่างชาติ ที่มีรูปแบบ เนื้อหาที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

2. จัดทำแบบร่างผลงานจากเนื้อหาวรรณกรรมที่วิเคราะห์

3. จัดทำและหาวัตถุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ ซึ่งวัตถุที่ใช้มีทั้งวัตถุที่เป็นแบบสำเร็จรูป และวัตถุที่จัดทำด้วยตนเองเป็นวิธีการปั้นหล่อ โดยศึกษาเทคนิควิธีการจากช่างปั้นเพื่อใช้ทักษะเชิงช่างดังกล่าวมาสร้างสรรค์เป็นผลงานในรูปแบบของสื่อผสม 3 มิติ

4. ปฏิบัติการทดลองค้นคว้าด้วยการสร้างงานรูปจำลองขึ้นเพื่อดูองค์ประกอบรอบด้านของชิ้นงานก่อนลงมือปฏิบัติชิ้นงานจริง

5. ปฏิบัติงานจริงจากภาพร่างนำเสนอศิลปะ โดยใช้วัตถุที่เป็นภูมิปัญญาของคนไทยมาผสมผสานกับวัสดุสมัยใหม่ในปัจจุบัน

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

1. ภาคเอกสาร

- 1.1 จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ศึกษาข้อมูลจากห้องสมุดมหาวิทยาลัยศิลปากร
- 1.2 จากสื่ออินเทอร์เน็ต

2. ภาคสนาม

2.1 จากประสบการณ์ตรงที่ข้าพเจ้าพบเห็นจากบุคคลรอบข้างในสังคมปัจจุบัน และเก็บข้อมูลจากสถานที่จริง โดยใช้การถ่ายภาพเป็นข้อมูลในการศึกษาเรียนรู้ และนำมาสร้างสรรค์

วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

1. สำหรับสร้างผลงานประติมากรรม

- 1.1 วัสดุสำเร็จรูปที่เป็นภูมิปัญญาของคนไทย
- 1.2 วัสดุสำเร็จรูปที่เป็นสมัยใหม่ในปัจจุบัน
- 1.3 ดินขึ้นรูป
- 1.4 ลวดมัดเหล็ก
- 1.5 ท่อพีวีซี
- 1.6 เครื่องมือช่าง เช่น คีม ค้อน กรรไกร ตัดเหล็ก ฯลฯ
- 1.7 เรซิน
- 1.8 ปูนปลาสเตอร์
- 1.9 สีน้ำมัน
- 1.10 แปรงทาสี

2. สำหรับทำเอกสาร

- 2.1 เครื่องคอมพิวเตอร์
- 2.2 แผ่นบันทึกข้อมูล (แผ่นซีดี)
- 2.3 กล้องถ่ายภาพ
- 2.4 สมุดร่างต้นแบบ

บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมของผู้สร้างสรรค์ เกิดจากทัศนคติที่มีต่อสภาพแวดล้อมในปัจจุบันเป็นสังคมวัตถุนิยมและค่านิยม โดยประสบการณ์ตรงที่พบเห็นจากโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงจากบุคคลรอบข้าง และการศึกษา ในสังคมปัจจุบันมีการรับเอาวัฒนธรรมของประเทศที่พัฒนาแล้วเข้ามามีอิทธิพลต่อประเทศที่กำลังพัฒนาหลากหลายรูปแบบ ที่มีผลต่อพฤติกรรมด้านการใช้ชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบันทั้งด้านวัตถุและค่านิยมที่เห็นได้ชัด เป็นสังคมที่เห็นคุณค่าทางวัตถุมากกว่าคุณค่าทางจิตใจ การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรม หรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นมีอยู่จริง จะเห็นได้ว่าปัจจุบัน แฟชั่น การแต่งกาย เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วมาก เพราะความเจริญก้าวหน้าของการสื่อสารนั่นเอง เพื่อสร้างทัศนคติความเชื่อแบบที่ถูกเรียกว่าทันสมัยไม่ล้าหลัง จากอิทธิพลเหล่านี้จึงนำข้อมูลต่าง ๆ มาค้นคว้า วิเคราะห์ และนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานล้วนเป็นแนวทาง และข้อมูลที่ข้าพเจ้ารวบรวมมาสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม 3 มิติที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ข้อมูลด้านเนื้อหา

- 1.1 การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม
- 1.2 กระแสบริโภคนิยม และผลกระทบต่อสังคมไทย
- 1.3 แนวคิดทฤษฎีวิพากษ์ ของมาร์กซิสม์ (Critical theory)
- 1.4 อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติที่มีต่อสังคมไทย
- 1.5 อิทธิพลจากเครื่องจักสานพื้นบ้าน
- 1.6 อิทธิพลทางศิลปกรรม
- 1.7 อิทธิพลจากลัทธิลัทธิป๊อปอาร์ต (Pop art)
- 1.8 อิทธิพลจากปรัชญา

2. ข้อมูลด้านรูปแบบ

- 2.1 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินไทย
- 2.2 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินต่างชาติ

ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามาแยกเป็นข้อมูลด้านเนื้อหา และในส่วนที่เป็นข้อมูลด้านรูปแบบแล้วนำอิทธิพลที่ได้มาศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อนำมาส่งเสริมหรือสนับสนุนให้ตอบสนองกับแนวความคิดและความรู้สึกในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสามารถศึกษาได้ดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลด้านเนื้อหา

1.1 การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม

สังคมและวัฒนธรรมย่อมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เนื่องจากความต้องการของมนุษย์ในสังคมไม่มีที่สิ้นสุด แต่การเปลี่ยนแปลงจะเร็วหรือช้าขึ้นขึ้นอยู่กับปัจจัยที่มากเกี่ยวข้อง เช่น ระดับการศึกษาของคนในสังคม การสื่อสารคมนาคม และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งวัฒนธรรมกับสังคมเป็นของคู่กันต้องไปด้วยกันเสมอ ถ้าสังคมเปลี่ยนวัฒนธรรมก็เปลี่ยน หรือถ้าวัฒนธรรมเปลี่ยนสังคมก็เปลี่ยนมีผลเกี่ยวเนื่องกัน ปัจจัยที่เกิดการเปลี่ยนแปลง เช่น การค้นพบ การประดิษฐ์ การขัดแย้ง การแข่งขัน ทำให้ระบบรูปแบบทางสังคม และวิถีชีวิตของมนุษย์ทั้งที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุเกิดการเปลี่ยนแปลง

วัฒนธรรมย่อมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอไม่ว่าจะเป็นชนชาติใด เนื่องจากปัญหาที่มนุษย์ประสบอยู่ในสังคมเป็นประจำ ประกอบกับมีความต้องการจะปรับปรุงวิถีชีวิตของตนเอง และครอบครัวให้มีสภาพดีขึ้นกว่าเดิม จะเห็นว่าวัฒนธรรมกับสังคมต้องไปด้วยกันเสมอ มีผลเกี่ยวเนื่องกัน โดยเฉพาะในระบบความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่อยู่ร่วมกันในสังคม ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็มีความสัมพันธ์กันระหว่างโครงสร้างของสังคมด้วย เช่น การรับเอาแบบอย่างความเป็นอยู่ในเรื่องอาหารการกิน การแต่งกาย การพักผ่อนหย่อนใจ ฯลฯ โดยสิ่งเหล่านี้ไม่ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงทางสังคมเว้นเสียแต่การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม มีผลสะท้อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระบบความสัมพันธ์ของบุคคลแตกต่างไปจากที่เคยเป็นอยู่มาแต่เดิม เช่น

1) แต่เดิมความสัมพันธ์เป็นแบบใกล้ชิด เช่น การลงแขกทางการเกษตรแต่เมื่อมีเทคโนโลยีเข้ามาความสัมพันธ์ของคนในสังคมก็น้อยลง

2) ในอดีตสร้างบ้านเหมาะกับธรรมชาติต่อมาเลียนแบบตะวันตกเมื่ออากาศร้อนก็ต้องพึ่งเครื่องปรับอากาศ สิ่งแวดล้อมก็เปลี่ยนไป

3) การละเล่นในอดีต เช่น รำวง คนมีความสัมพันธ์กันซึ่งแตกต่างจากการดูคอนเสิร์ตในปัจจุบันที่มีส่วนร่วมแต่ขาดความสัมพันธ์

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมส่วนใหญ่มีสาเหตุมาจากการตอบสนองความต้องการของมนุษย์เพื่อให้มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น แต่ผลที่ตามมาจะทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงไป จะเห็นว่าวัฒนธรรมจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาสถานะสังคม เศรษฐกิจการเมือง การศึกษา เทคโนโลยีใหม่ ๆ การเพิ่มของประชากร ฯลฯ มีส่วนทำให้สภาพแวดล้อมสภาพจิตใจทัศนคติความเชื่อที่เปลี่ยนแปลงไป วัฒนธรรมจึงต้องเปลี่ยนแปลงปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องตามไปด้วย

ในการวิเคราะห์ถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง แบ่งออกได้เป็น 2 ปัจจัย คือ

1. ปัจจัยภายนอก

1.1 การหลั่งไหลเข้ามาของวัฒนธรรมตะวันตก หรือวัฒนธรรมสมัยใหม่ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่เรียบง่ายไม่สลับซับซ้อนส่งผลให้เกิดการเรียนรู้และรับวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามา

1.2 การเปรียบเทียบวัฒนธรรมตะวันตกที่ไม่ซับซ้อน กับวัฒนธรรมดั้งเดิมของท้องถิ่น ซึ่งสลับซับซ้อน ลึกซึ้ง เข้าใจได้ยาก ส่งผลให้ละเลยและหลงลืมวัฒนธรรมดั้งเดิม เด็กยุคใหม่หลงลืมวัฒนธรรมมารยาทไทย ซึ่งเป็นสิ่งดีงามไปแต่กลับไปเลียนแบบวัฒนธรรมตะวันตก

1.3 ความเจริญทางเทคโนโลยีที่เข้ามา เช่นการพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ นับเป็นสื่ออันสำคัญที่ทำให้ชุมชนได้รับข่าวสารเรื่องราวต่าง ๆ เกิดการเรียนรู้ ยอมรับและปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยมุ่งความทันสมัย ไม่คำนึงถึงรากฐานวัฒนธรรมและประเพณีดั้งเดิม

2. ปัจจัยภายใน

2.1 ความเจริญทางด้านสังคมและชุมชน จังหวัดได้มีการวางแผนโครงการด้านต่าง ๆ ทำให้ท้องถิ่นเกิดความเจริญ มีความสะดวกสบายในด้านต่าง ๆ

2.2 เมื่อสังคมและชุมชนมีการขยายตัวอย่างกว้างขวางผู้คนหันไปสนใจเศรษฐกิจมากขึ้น เกิดการแข่งขัน ทำให้เกิดการหลงลืมกิจกรรมด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น

2.3 ความไม่เข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นดั้งเดิม ไม่ได้ศึกษา ทำให้ยากต่อการปฏิบัติ และขาดความกล้าในการปฏิบัติตามวัฒนธรรมรวมถึงการแต่งกาย ภาษาพูด ขนบธรรมเนียม ประเพณี²

² จิตวัฒน์ สืบเสนาะ, "การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม," http://jitiwat1234.blogspot.com/p/1_4213.html.

1.2 กระแสบริโภคนิยม และผลกระทบต่อสังคมไทย

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้สังคมบริโภคและลัทธิบริโภคนิยมเกิดขึ้นได้ก็คือ ความก้าวหน้าทางอุตสาหกรรมซึ่งทำให้มีผลผลิตอย่างล้นเหลือ ครอบคลุมพื้นที่ผู้คนยังมีความประหยัด มัธยัสถ์ บริโภคเท่าที่จำเป็น อยากบริโภคอะไรก็ผลิตด้วยตนเอง สินค้าก็จะต้องล้นตลาด ดังนั้น ผู้ผลิตจึงพยายามกระตุ้นให้ผู้คนบริโภคเพิ่มขึ้น และมีความต้องการสินค้าใหม่ ๆ อยู่เสมอ โดยเฉพาะสิ่งที่ไม่จำเป็นต่อชีวิต สินค้าฟุ่มเฟือยถูกสร้างภาพให้ผู้คนรู้สึกว่าเป็นสิ่งจำเป็นขึ้นมา เช่น ช่วยให้ชีวิตสะดวกสบายมากขึ้น มาตรฐานชีวิตสูงขึ้น ทดหน้าเทียมตาผู้อื่น วิธีการสำคัญที่ใช้ กระตุ้นความต้องการใหม่ ๆ เพื่อให้ถูกเรียกว่าทันสมัยไม่ล้าหลัง

เนื่องจาก การโฆษณา การบริโภคนิยมตามแบบอย่างโฆษณา บริโภคสัญลักษณ์ ของสิ่งของนั้น ๆ ทำให้เกิดแรงจูงใจการกระตุ้นให้เกิดความต้องการในการบริโภคที่เผยแพร่ทางสื่อ ตามแนวทางของสังคม เพราะยี่ห้อหรือตราสินค้าที่สร้างภาพลักษณ์ของสื่อมวลชน โดยการโฆษณา ชวนเชื่อให้สามารถสร้างให้คนเชื่อว่า ถ้าได้บริโภคสิ่งของนั้น ๆ แล้วจะทำให้มีความสุขได้

ความเชื่อที่ว่า เป็นสังคมบริโภคแม้จะช่วยให้ผู้คนส่วนใหญ่พ้นจากความยากจน และความขาดแคลนแล้วมีชีวิตที่สะดวกสบายมากขึ้นมีเสรีภาพในการบริโภคมากขึ้น แต่วิถีชีวิต และทัศนคติแบบบริโภคนิยมดังกล่าวได้ก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ มากมายทั้งในระดับบุคคล และ ส่วนรวมในขณะที่ทุนนิยมกำลังครอบงำโลกยุคโลกาภิวัตน์ จนทำให้สังคมดั้งเดิมเปลี่ยนแปลง ไปสู่ “สังคมบริโภคนิยม” ผู้คนในสังคมต้องเผชิญกับความทุกข์ เฝือกับปัญหานานาชนิด³

ปัจจัยที่ทำให้เกิดลัทธิบริโภคนิยม

1) กระแสโลกาภิวัตน์ คือ พัฒนาการขั้นสุดท้ายของทุนนิยมที่เปลี่ยนสิ่งต่าง ๆ ให้ เป็นสื่อของการซื้อขายแลกเปลี่ยน จากเดิมที่เป็นทรัพยากรแรงงานมาดักดวงเอาแม้กระทั่ง วัฒนธรรมความรู้สึก คุณค่าและจิตใจของผู้คนให้เป็นสินค้าไปด้วยความก้าวหน้าทางด้าน เทคโนโลยีการสื่อสาร และการคมนาคมภายใต้ระบบทุนนิยมโลก เป็นหัวใจสำคัญของโลกาภิวัตน์ ก่อให้เกิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ในด้านเศรษฐกิจ สังคมค่านิยม และระบบคุณค่า ต่าง ๆ ในสังคมโลกาภิวัตน์ก่อให้เกิดความฉาบฉวยชั่วแค้น รสนิยม การบริโภคการใช้ชีวิตทำให้ บางสิ่งบางอย่างเลื่อนหายไปจากจิตสำนึกของบุคคล อาทิ ความรู้สึกสงบ ความต่อเนื่องมั่นคง ความผูกพันกับสถานที่และเวลา การเปลี่ยนแปลงวิถีคิด เปลี่ยนวิธีการมองความจริง และแบบแผนการใช้ ชีวิตประจำวันของปัจเจกบุคคลที่เคยปฏิบัติสืบทอดกันมาทำให้คุณค่าต่าง ๆ ที่เคยยึดถือเปลี่ยนไป

³ นิธิ เอียวศรีวงศ์, โพสต์โมเดิร์น “บริโภค” (กรุงเทพฯ: อัมรินทร์ 2547).

2) นโยบายของรัฐ การดำเนินนโยบายทางการเงินการคลังที่ทำให้ประชาชนมีอำนาจในการซื้อเพิ่มขึ้น ผลักดันให้สังคมไทย และคนไทยเข้าสู่กระแสบริโภคนิยมได้อย่างไม่รู้ตัว เมื่อสังคมเข้าสู่ระบบบริโภคนิยมเต็มที ระบบคุณค่าก็จะแปรเปลี่ยนจากระบบความร่วมมือ และความเกื้อกูลต่อกัน มาเป็นระบบการแข่งขันและชิงดีชิงเด่นกัน

3) การเมืองแบบประชาธิปไตยทุนนิยม ระบบทุนเข้ามามีบทบาทในระบบการเมืองและระบบประชาธิปไตยแบบตัวแทนกลุ่มอำนาจทางการเมืองกับกลุ่มอำนาจทางเศรษฐกิจ เป็นคนกลุ่มเดียวกัน โครงสร้างของการคานอำนาจจะถูกระบบทุน และระบบการเมืองแบบประชาธิปไตยรวมศูนย์ครอบงำการดำเนินการทางการเมือง และการกำหนดนโยบายจึงถูกครอบงำจากนักธุรกิจการเมือง

4) ค่านิยมของสังคมไทย หมายถึง สิ่งที่คุณสนใจสิ่งที่คุณปรารถนาจะได้ ปรารถนาจะเป็นหรือกลับกลายมาเป็นมีความสุขที่ได้เห็น ได้ฟัง ได้เป็นเจ้าของค่านิยมในสังคมจึงเป็น "วิถีของการจัดรูปความประพฤติ" ที่มีความหมายต่อบุคคล เป็นแบบฉบับของความคิดที่มีคุณค่าสำหรับยึดถือในการปฏิบัติตัวของคนในสังคม ความหมายของค่านิยมคำว่า ค่านิยมเป็นแนวความคิด ความเชื่อ เป็นอุดมการณ์ เป็นความต้องการของกลุ่มคนในสังคม ซึ่งยอมรับว่าเป็นสิ่งที่ดี มีคุณค่าควรแก่การนำไปเป็นแนวทางในการปฏิบัติ เป็นกรอบของการดำเนินชีวิตเพื่อประโยชน์สุขของตนเองและส่วนรวม ทั้งนี้อยู่ในดุลยพินิจของตนเองเพราะจะมีค่านิยมที่พึงประสงค์ และไม่พึงประสงค์ควบคู่กันไปแต่ละสังคม เพราะค่านิยมของแต่ละสังคมส่วนใหญ่ของมนุษย์ เป็นมรดกทางความคิดของคนไทย และเป็นพื้นฐานของการเกิดขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมอีกด้วย⁴

⁴ วรรณิการ์ พูลพิมพ์, "ค่านิยม," https://wiki.stjohn.ac.th/groups/poly_ordinarycourse1/wiki/c0572/_3_.html

1.3 แนวคิดทฤษฎีวิพากษ์ ของมาร์กซิสม์ (Critical theory)

แนวคิดหลักของคาร์ล มาร์กซิสม์ทางทฤษฎีวิพากษ์ กล่าวว่า “มนุษย์มีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงสิ่งรอบข้าง เขาเรียกกระบวนการเปลี่ยนแปลงนี้ว่าการ ใช้แรงงาน และเรียกพลังในการเปลี่ยนแปลงนี้ว่า กำลังแรงงาน สำหรับมาร์กซ์แล้ว การใช้แรงงานนี้ นอกจากจะเป็นความสามารถโดยธรรมชาติของกิจกรรมต่าง ๆ ทางกายภาพแล้ว แรงงานยังเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เกี่ยวกับความคิดและจินตนาการของมนุษย์อีกด้วย”⁵

เนื่องจากสังคม การเปลี่ยนแปลงไม่ได้มีเฉพาะทางธรรมชาติ แต่การเปลี่ยนแปลงสามารถเกิดจากคนในสังคมนั้น และเกิดจากวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่เข้ามาในด้านที่เรียกว่า “วัตถุนิยม” ซึ่งโลกของวัตถุนั้นเป็นโลกที่แท้จริง การให้คุณค่าทางวัตถุมากกว่าคุณค่าทางจิตใจ ทำให้ผู้คนปกปิดไม่ให้เห็นสภาพทางวัตถุที่แท้จริงในสังคมโลก

1.4 อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติที่มีต่อสังคมไทย

รัชนิกร เสริมโร (2532) กล่าวว่า “การรับวัฒนธรรมต่างชาติมาเป็นสมบัติติดตัวนั้น ทำให้สังคมไทยเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ก้าวหน้าทัดเทียมกับชาติอื่น ๆ แต่บางครั้งสิ่งที่รับมาโดยไม่คำนึงถึงความถูกต้องนั้น ก็อาจนำความเสียหายให้กับสังคมไทยได้ จึงจำเป็นต้องเลือกเฉพาะวัฒนธรรมที่ดีและเหมาะสมจากสังคมอื่นเพื่อมาเสริมสร้างวัฒนธรรมเดิมของไทยให้ดียิ่งขึ้น”⁶

เนื่องจากในปัจจุบันวิถีชีวิตประจำวันของชาวไทยต่างก็ได้รับอิทธิพลต่างชาติอยู่ตลอดเวลา วัฒนธรรมต่างชาติทั้งในด้านวัตถุที่เห็นได้ชัด ได้แก่ เครื่องใช้ เครื่องอำนวยความสะดวกในครอบครัวและการแต่งกาย ส่วนใหญ่เป็นวัฒนธรรมของยุโรป อเมริกา ญี่ปุ่น สำหรับวัฒนธรรมด้านแนวความคิดที่มีผลต่อแนวคิดของคนไทยนั้น มีอิทธิพลทำให้คนไทยเปลี่ยนแปลงไปกลายเป็นผู้ที่มีความเห็นแก่ตนเองแก่แข่งขันชิงดีชิงเด่นเพื่อความอยู่รอดของตนเองแบบชาติตะวันตก ความสัมพันธ์แบบไทยๆ ซึ่งก่อให้เกิดความอบอุ่นใจก็เปลี่ยนไปเป็นความสัมพันธ์แบบทศนิยม

⁵ จากวิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, "คาร์ล มาร์กซ์,"

https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%84%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%A5_%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%8B%E0%B9%8C.

⁶ รัชนิกร เสริมโร, โครงสร้างสังคม และวัฒนธรรมไทย (พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ: บ. โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช 2532).

วัฒนธรรม เป็นสิ่งที่ไม่มั่นคงที่หรือใช้เฉพาะในสังคมหนึ่งเท่านั้น ในปัจจุบันมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการขนส่งคมนาคม ทำให้การเผยแพร่วัฒนธรรมกระทำได้รวดเร็วยิ่งขึ้นกระบวนการนี้เรียกว่า การเผยแพร่วัฒนธรรมกระทำได้รวดเร็วยิ่งขึ้นกระบวนการนี้เรียกว่า การเผยแพร่หรือการกระจายทางวัฒนธรรม

หลังการปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรป ทำให้ชนชาติเหล่านั้นแข่งขันกันแสวงหาอาณานิคมในทวีปเอเชียด้วยแล้ว สังคมไทยก็ตกเป็นเป้าหมายของกลุ่มชาวยุโรป โดยเฉพาะอังกฤษ ฝรั่งเศสและอิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันตกก็ยังคงต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบันด้วยสาเหตุต่อไปนี้

1) ความเจริญทางการคมนาคมขนส่งทำให้การเดินทางสะดวกการเผยแพร่วัฒนธรรมจะเร็วขึ้น

2) อิทธิพลจากสื่อมวลชนต่าง ๆ เช่นภาพยนตร์ โทรทัศน์ หนังสือและสิ่งตีพิมพ์อื่น ๆ

๓

3) การเผยแพร่วัฒนธรรม โดยตรงคือประเทศต่าง ๆ ส่งคนเข้ามาเผยแพร่หรือจากการออกไปศึกษาเล่าเรียน เมื่อกลับมาแล้วก็นำวัฒนธรรมนั้นมาเผยแพร่

สรุปได้ว่า คนไทยมีวัฒนธรรมที่เป็นของตนเอง ซึ่งแสดงออกถึงความเป็นชาติที่มีความรัก ความสามัคคี และความสงบสุข อย่างไรก็ตามวัฒนธรรมไทยก็เหมือนวัฒนธรรมของชาติอื่นที่เป็นวัฒนธรรมแบบผสมผสาน คือ มีวัฒนธรรมดั้งเดิมเป็นของตนเอง และรับเอาวัฒนธรรมอื่นจากภายนอกที่ได้ติดต่อสัมพันธ์กัน มาผสมผสานให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม⁷

⁷ R-koi.blogspot.com, "อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติที่มีต่อสังคมไทย," http://r-koi.blogspot.com/2011/01/blog-post_7100.html.

รูปทรงที่เป็นพื้นฐานทางวัฒนธรรมไทย



ภาพประกอบที่ 1 ประเพณีไทย

ที่มา: เข้าถึงได้จาก <https://janghuman.files.wordpress.com/2014/04/67179bfcfb.jpg?w=627>, เข้าถึง
เมื่อ 25 มิถุนายน 2560



ภาพประกอบที่ 2 เครื่องจักสาน

ที่มา: <http://www.sac.or.th/databases/museumdatabase/uploads/images/20121017145305E7J8.jpg>,
เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560

รูปทรงที่เป็นร่วมสมัย



ภาพประกอบที่ 3 Cosplay Superhero

ที่มา: เข้าถึงได้จาก <http://movie.mthai.com/movie-variety/157747.html>, เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560



ภาพประกอบที่ 4 ของเล่นสมัยใหม่

ที่มา: เข้าถึงได้จาก <https://www.flickr.com/photos/subzonica/453197789/in/photostream/>, เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560



ภาพประกอบที่ 5 ชิ้นส่วนตุ๊กตา

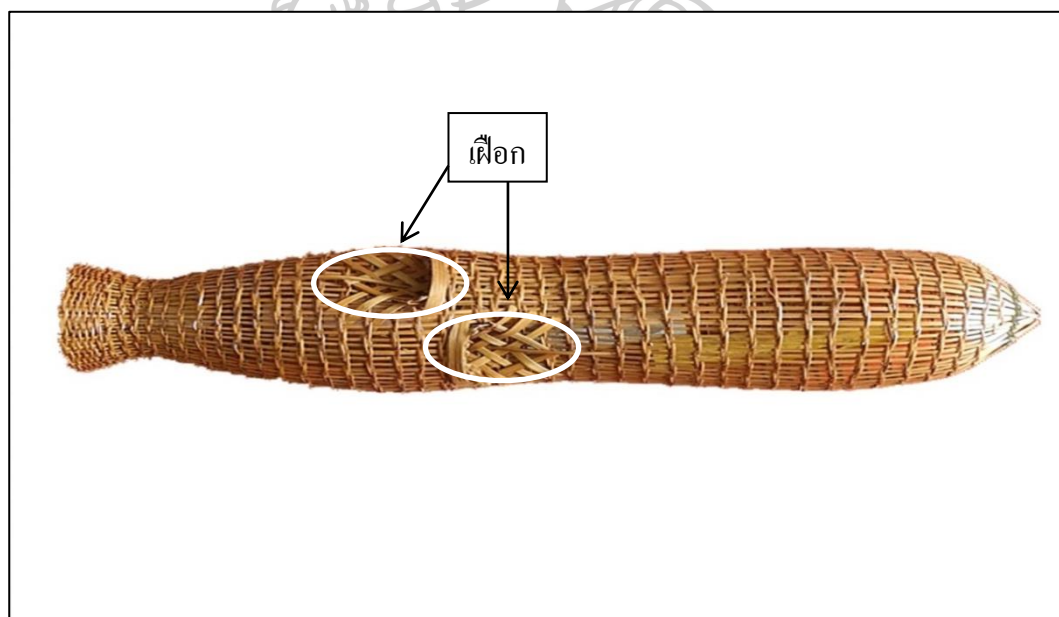
ที่มา: เข้าถึงได้จาก <https://th.aliexpress.com/w/wholesale-reborn-doll-parts.html>, เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560

แรงบันดาลใจจากรูปทรงร่วมสมัยที่ผู้สร้างสรรค์ได้นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ในส่วนของฐานงาน โดยผู้สร้างสรรค์เลือกเป็นส่วนของขาตุ๊กตา เหตุผลที่เลือกมาเป็นส่วนฐานของงาน เพื่อรองรับส่วนของลำตัวโดยใช้เครื่องจักรสานเป็นลำตัว และส่วนของขาตุ๊กตาเปรียบเสมือนเป็นตัวขับเคลื่อนสังคมและวัฒนธรรม จะเห็นได้ว่าปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ผู้สร้างสรรค์จึงใช้สื่อวัสดุเหล่านี้มานำเสนอในรูปแบบสัญลักษณ์การเสียดสี และยังสามารถเปรียบเสมือนเครื่องจักรที่ใช้ในการผลิตที่คอยขับเคลื่อนอยู่ตลอดเวลา เหมือนกับสังคมและวัฒนธรรมย่อมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เพราะความต้องการของมนุษย์ไม่มีที่สิ้นสุด

1.5 อิทธิพลจากเครื่องจักสานพื้นบ้าน

เครื่องจักสานเป็นงานศิลปหัตถกรรมอย่างหนึ่ง คิดค้นขึ้นโดยมนุษย์เพื่อใช้สร้างเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน จากอดีตมาจนถึงปัจจุบันจะเห็นว่ารูปแบบ และลวดลายของเครื่องจักสานที่ทำขึ้นโดยชนชาติต่าง ๆ จะมีลักษณะคล้ายคลึงกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งลวดลายในการสานจะมีจำกัด ลวดลายจึงมีอยู่ไม่มากนัก และความจำกัดของลวดลายนี้ ทำให้รูปทรงของเครื่องจักสานมีลักษณะที่ใกล้เคียงกัน ทำขึ้นเพื่อความต้องการด้านประโยชน์การใช้สอย มีรูปแบบ ลวดลาย และชื่อเรียกที่แตกต่างกันไป โดยวัสดุพื้นบ้านที่ผู้สร้างสรรค์นำมาเลือกใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานมีดังนี้

1) ไช เป็นเครื่องจักสานพื้นบ้านทำจากไม้ที่เหลาเป็นซี่ถี่ ๆ ใช้ในการทำมาหากินของชาวบ้านสมัยก่อน ซึ่งในปัจจุบันก็ยังมีคนใช้ดักจับปลาอยู่บ้าง ใช้ดักตามทางน้ำไหลที่ไม่ลึกมาก และต้องวางให้หน้าไชประกบติดกับฝือกเพื่อให้สัตว์น้ำว่ายเข้าไปติดในไช ซึ่งมีรูปร่างที่แปลกและลวดลายที่หน้าสนใจ ตอบสนองแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์เกี่ยวข้องกับการบริโภคในสังคม



ภาพประกอบที่ 6 ไชดักปลา

ที่มา: เข้าถึงได้จาก <https://www.web-pra.com/shop/khuntorprakruang/show/900164>, เข้าถึงเมื่อ 25

มิถุนายน 2560

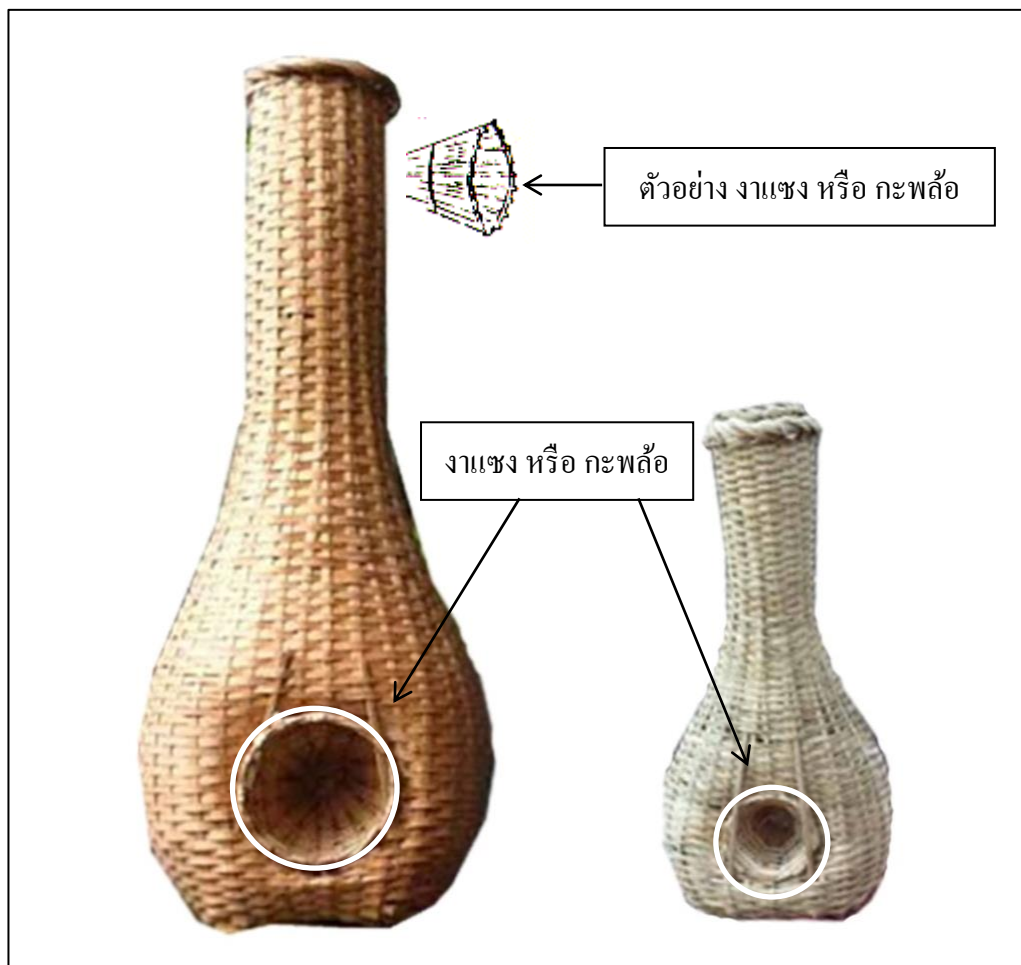
2) อีจู้ เป็นเครื่องจักสานพื้นบ้านอีกชนิดหนึ่งที่ใช้ในการทำมาหากินของชาวบ้าน ทำมาจากไม้ไผ่เหมือนกับไซ และมีรูปทรงหลายแบบ ซึ่งวิธีดักจับสัตว์น้ำจะนำเหยื่อใส่ไว้ที่ริมก้น ด้านใดด้านหนึ่งที่สานเป็นช่องวงกลมไว้เพื่อใส่เงาแขงให้ปลาไหลเข้ามา โดยทั่วไปแล้วอีจู้ทุกด้าน จะมีเงาแขงอยู่ 1 ช่องเท่านั้น แต่ถ้าอีจู้ขนาดใหญ่จะมีเงาแขง 4 ช่องทางสานเป็นลายขัดห่าง ๆ ทำเป็น กรวยใส่เหยื่อล่อปลา บางครั้งเรียกว่า “กะพล้อ” หรือ “รอง” สามารถดึงเข้าออกได้⁸ เนื่องจากมี รูปทรง และขนาดที่หลากหลาย ซึ่งตอบสนองแนวความคิดทางวัฒนธรรมของผู้สร้างสรรค์ จึง นำมาใช้เพื่อต่อยอดผลงานสร้างสรรค์ขึ้นต่อ ๆ ไป



ภาพประกอบที่ 7 อีจู้แบบที่ 1

ที่มา: เข้าถึงได้จาก <http://www.openbase.in.th/node/6875>, เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560

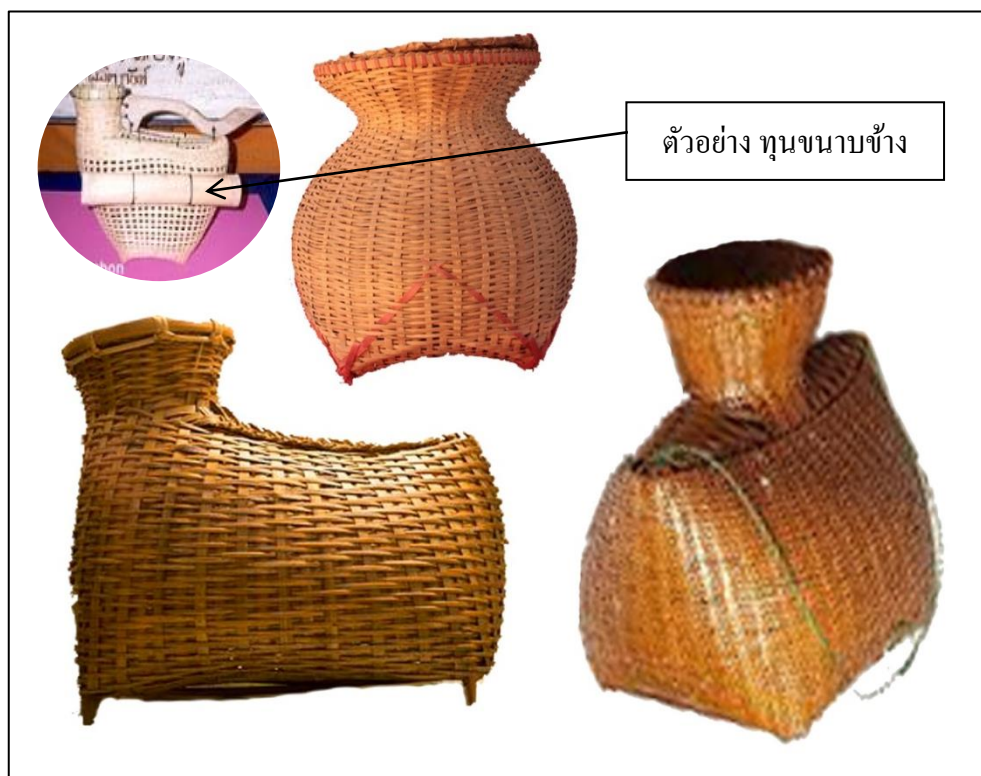
⁸ มนตรา ตรีชนัน, "จินตนาการจากเครื่องจักสาน, Imagination from Basketry" (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2557).



ภาพประกอบที่ 8 อีจู้แบบที่ 2

ที่มา: เข้าถึง ได้จาก <https://www.pinterest.com/pin/72409506487017087/>, เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560

3) ตะข้อง เป็นเครื่องจักสานไม้ไผ่พื้นบ้าน ใช้จับใส่สัตว์น้ำลักษณะรูปร่างแตกต่างกันไป มีท่อนขาข้างสามารถลอยน้ำได้ เป็นเครื่องใช้ที่มีลักษณะคล้ายสิ่งมีชีวิตมากที่สุดในบรรดาเครื่องจักสานต่าง ๆ มีฟังก์ชันส่วนหัวกับส่วนลำตัวเหมือนกับคนและสัตว์ ซึ่งตอบสนองแนวความคิดทางด้านรูปแบบของผู้สร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 9 ตะข้อง

ที่มา: เข้าถึงได้จาก <http://www.human.cmu.ac.th/home/lib/wat/item/3262/>, เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560

แรงบันดาลใจอิทธิพลจากเครื่องจักสานพื้นบ้านที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ในการสร้างสรรค์เป็นเครื่องจักสานไม้ไผ่ ใช้เป็นภาชนะสำหรับจับสัตว์น้ำ เช่น กุ้ง ปู ปลา มีรูปร่างแตกต่างกัน หรือที่เรียกกันอีกอย่างว่า กบดัก ซึ่งตอบสนองทางความคิดของผู้สร้างสรรค์ โดยเปรียบเทียบวัสดุพื้นบ้านที่เลือกใช้เป็นเหมือนกับดัก เวลาที่มีอะไรเข้ามาติดกับแล้วก็จะนำไปบริโภค เปรียบเสมือนการรับเอาวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามามีอิทธิพลต่อประเทศไทย ซึ่งเครื่องจักสานที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้จะมีอยู่ 3 แบบคือ ไชคักปลา อีจู้ ตะข้อง เนื่องจากรูปทรงจากเครื่องจักสานที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้มีฟังก์ชันเป็นเครื่องบริโภคที่มีส่วนหัวและลำตัว โดยผู้สร้างสรรค์เปรียบเทียบเครื่องจักสานเป็นเสมือนส่วนหัวและลำตัวของคน มีส่วนหัวเป็นปากที่ใหญ่คอยดัก คอยรับสิ่งที่เข้ามาเหมือนกับคนที่คอยรับวัฒนธรรมที่เข้ามา ซึ่งเป็นสังคมที่เห็นคุณค่าทางวัตถุมากกว่าคุณค่าทางจิตใจ การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นมีอยู่จริง ซึ่งมีผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ในด้านวัตถุและค่านิยมอย่างเห็นได้ชัด โดยเปรียบเทียบเป็นดาบสองคมที่ให้ทั้งคุณและโทษ

1.6 อิทธิพลทางศิลปกรรม

ในการสร้างสรรค์ผลงาน คงเป็นเรื่องปกติที่ผู้สร้างสรรค์อาจจะได้รับอิทธิพลจากผู้อื่นที่สร้างผลงานก่อนหน้า โดยการค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาประยุกต์ใช้ หรืออาจจะไม่ได้ตั้งใจก็ตาม การได้รับอิทธิพลถือเป็นการเรียนรู้อย่างหนึ่งในการสร้างสรรค์ ที่ผู้สร้างสรรค์ต่างมีพัฒนาการสืบเนื่องกันมายาวนาน ดังนั้นการได้รับอิทธิพลต่อศิลปกรรมก่อนหน้าเราซึ่งอาจมาจากความรู้สึกลึกภายใน ความประทับใจ ความสะเทือนใจ ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญที่จะทำให้เราพัฒนาผลงานของเราที่ยังไม่แน่นอน นำไปสู่การพัฒนาที่เป็นผลงานที่เป็นตัวของตัวเองได้

1.7 อิทธิพลจากลัทธิลัทธิป๊อปอาร์ต (Pop art)

องศาตราจารย์วุฒิ วัฒนสิน (2552) กล่าวว่า “ป๊อปอาร์ต เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ศิลปินในลัทธินี้มีความเชื่อว่าศิลปะสร้างขึ้นจากสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน เป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกของประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในช่วงเวลาหนึ่งและสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้น รูปแบบของศิลปะจะขึ้นอยู่กับความสนใจของศิลปินแต่ละคนที่ได้พบเห็นสิ่งเหล่านั้นอยู่ทุกวัน...”

ป๊อปอาร์ต (Pop art) มาจากภาษาอังกฤษว่า “Popular Art” ซึ่งแปลว่า ศิลปะที่เป็นที่นิยม การเคลื่อนไหวของป๊อปอาร์ตในอเมริกาและอังกฤษเกิดขึ้นใน ค.ศ.1950 โดยนำแรงบันดาลใจมาจากแนวความคิดของสังคมผู้บริโภค และความนิยมในสังคมมาสร้างเป็นงานศิลปะเช่น การ์ตูน รูปโฆษณาตามทางหลวง เครื่องรับวิทยุ โทรทัศน์ ถ้วยพลาสติก กระป๋องเบียร์ กระป๋องโคลา ไอศกรีมชั้นเค้ สอทด็อก และแฮมเบอร์เกอร์ ซึ่งเน้นการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก การแสดงความเป็นส่วนตัว มีแนวทางเป็นของตัวเองและเป็นเรื่องของจิตวิญญาณ แต่กลับหยิบยืมเอาสิ่งที่มีอยู่แล้วในท้องตลาด เช่น วัสดุสำเร็จรูป มานำเสนออย่างมีชีวิตชีวา งานมักจะมีการพิมพ์ซ้ำ เล่นและชอบเสียดสี เชี่ยวชาญต่อศิลปะและชีวิต เน้นการนำสภาพที่แท้จริงของสังคมเรื่องราวขายคั่นทั่วไปในขณะนั้น ทำให้ผู้ชมต้องรู้สึกตื่นตาตื่นใจในทันทีที่ได้พบเห็น⁹

แนวคิดและแนวทางสร้างสรรค์ของศิลปินป๊อปอาร์ต ศิลปินต้องการสะท้อนชีวิตในสังคมปัจจุบัน ขอมรับสรรพสิ่งที่อยู่ โดยเฉพาะในสภาวะแวดล้อม ซึ่งมองเห็นและรับรู้ได้ โดยใช้เทคนิคและการผลิตทางอุตสาหกรรมเข้ามาช่วยในการสร้างงานด้วยเช่น การพิมพ์หรือการถ่ายภาพ อาจใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์ที่หลากหลายเช่น หดสี สลัดสี ป้ายสี ปะติดฮาร์ท เอดจ์ (Hard Edge) หรือการใช้สีที่ฉูดฉาดบาดตา

⁹ อรวรรณ, "ป๊อปอาร์ต (Pop Art)," <https://blog.lnw.co.th/2015/05/28/pop-art-ศิลปะ-ปะทะ-แพชั่น>



ภาพประกอบที่ 10 อธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ชื่อภาพ In the Car 1963s, Roy Lichtenstein

ขนาด 172 × 203.5 ซม. เทคนิค Silkscreen point

ที่มา: เข้าถึงได้จาก <https://blog.lnw.co.th/wp-content/uploads/2015/05/roy.jpg>, เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560



ภาพประกอบที่ 11 อธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ชื่อภาพ Marilyn Monroe 1962s, Andy Warhol

ขนาด 205.44 × 289.56 ซม. เทคนิค Silkscreen

ที่มา: เข้าถึงได้จาก <https://blog.lnw.co.th/wp-content/uploads/2015/05/pop-art.jpg>, เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560

1.8 อธิธิพลจากปรัชญา

กัจจกร สุนพงษ์ศรี (2555) กล่าวถึงนิยามว่า “...ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud, ค.ศ. 1856-1939) นักจิตวิทยา ชาวออสเตรียเชื้อสายยิว ผู้นำในทฤษฎีจิตวิเคราะห์ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับปรัชญาศิลปะว่า ศิลปะคือการแสดงออกของจินตนาการ เพื่อสนองความต้องการของจิตที่ยังขาดให้เต็มตามประสงค์...”

ซิกมันด์ ฟรอยด์ ได้นิยามไว้ว่า มนุษย์จัดประสบการณ์และความทรงจำอันเจ็บปวดโดยการเก็บกดไว้ในจิตไร้สำนึก อันจะส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของเขา และก่อให้เกิดกลไกที่ทำหน้าที่เป็นเกราะป้องกันตัวเองที่เรียกว่า "Ego Defense Mechanism" ขึ้นมา ซึ่งฟรอยด์ได้แบ่งประเภทกลไกในการป้องกันตัว ไว้ทั้งสิ้น 16 ข้อ ที่มีอิทธิพลส่งผลกระทบต่องานของผู้สร้างสรรค์เพียงบางข้อดังนี้

1) การเลียนแบบ (Identification) คือ การปรับตัวโดยการเลียนแบบพฤติกรรมทัศนคติ ค่านิยม ของบุคคล หรือสิ่งของที่ตนชื่นชอบ โดยการพยายามปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและความรู้สึกทางจิตใจ เช่น การแสดงพฤติกรรมให้เหมือนกับบุคคลต้นแบบ ซึ่งอาจเป็นดารานักแสดง หรือตัวละครต่างๆ โดยการแต่งตัว แสดงลักษณะท่าทางเหมือนผู้ที่เลียนแบบ นอกจากนั้นก็มีความรู้สึกร่วมกับผู้ที่เราเลียนแบบด้วย

2) การชดเชยหรือการทดแทน (Substitution/Compensation) การชดเชย หรือการทดแทนด้วยการหาทางออกในอันที่จะแสดงความต้องการของตน เช่น การใช้วัตถุสิ่งของเพื่อทดแทนสิ่งที่ขาดหายในชีวิต และแสดงถึงค่านิยมเพื่อให้สังคมยอมรับ

2. ข้อมูลด้านรูปแบบ

2.1 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินไทย

อดุลย์ บุญฉ่ำ เกิดวันที่ 30 พฤษภาคม พ.ศ. 2513 ที่จังหวัดนครราชสีมา ศิลปินสร้างสรรค์ศิลปกรรมร่วมสมัย ที่แสดงออกถึงงานประติมากรรมที่ตอบสนองความรู้สึกถึงพลังการคืนรนของชีวิตในภาวะซึ่งถูกกักขังหน่วงเหนี่ยวที่ทรมาน เพื่อหลีกเลี่ยงภัยคุกคามต่อชีวิตจากการต่อสู้คืนรนของชีวิต นำไปสู่พลังการเคลื่อนไหวที่รุนแรงและทรงพลังยิ่ง โดยมีแรงบันดาลใจเบื้องต้นจากปลาที่ถูกขังอยู่ในกระชังซึ่งแช่อยู่ในจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงของสิ่งมีชีวิตที่เป็นไปตามกฎของธรรมชาติและสภาพแวดล้อมทั้งทางตรงและทางอ้อม เพื่อให้เข้าใจในความเป็นชีวิตนั้นไม่มีอะไรเที่ยงแท้ ในส่วนของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานแสดงออก โดยใช้เครื่องมือ เครื่องใช้พื้นบ้านมาจินตนาการพัฒนารูปแบบสู่การสร้างสรรค์ในระดับสากล จนผลงานได้รับรางวัลศิลปกรรมยอดเยี่ยมนิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย ครั้งที่ 14 ปี พ.ศ. 2535 และการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติอีกหลายครั้ง นอกจากนี้ยังเป็นผู้เผยแพร่ความรู้ศิลปะทางด้านทัศนศิลป์ แก่นักศึกษาและบุคคลทั่วไปในฐานะอาจารย์¹⁰



ภาพประกอบที่ 12 ภาพศิลปิน อดุลย์ บุญฉ่ำ

¹⁰ อดุลย์ บุญฉ่ำ, "เกิดวันที่ 30 พฤษภาคม 2513 นครราชสีมา."

http://resource.lib.su.ac.th/artsu/web/artdetail.php?item_id=418.



ภาพประกอบที่ 13 อิททิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ชื่อภาพ จิตนาการจากเครื่องมือ เครื่องใช้พื้นบ้าน 2536, อดุลย์ บุญฉ่ำ

ขนาด 100x100x200 ซม. เทคนิค ไม้ผสม

ที่มา: http://resource.lib.su.ac.th/artsu/web/artdetail.php?item_id=418, เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน

2560



ภาพประกอบที่ 14 อิททิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ชื่อภาพ จิตนาการจากเครื่องมือ เครื่องใช้พื้นบ้าน 2536, อดุลย์ บุญฉ่ำ

ขนาด 200x300x200 ซม. เทคนิค ไม้ผสม

ที่มา: เข้าถึงได้จาก

<http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/person/Adool%20Boonchum/work/work1.jpg>,

เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560

2.2 อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินต่างชาติ

Freya Jobbins เป็นประติมากรชาวออสเตรเลียผู้ประดิษฐ์และผู้พิมพ์ภาพ ซึ่งปัจจุบันศิลปินทำงานศิลปะในบ้านที่เป็นสตูดิโออยู่ในซิดนีย์ ระหว่างที่ศิลปินศึกษาอยู่ในสาขาการพิมพ์อยู่นั้นเธอก็เป็นนักประติมากรไปด้วย ซึ่งเธอสร้างรูปปั้นครึ่งตัวเป็นภาพบุคคลโดยใช้วัสดุที่ไม่ใช่แบบดั้งเดิม เธอสนใจการสำรวจศิลปะเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการบริโภคกับวัฒนธรรมของการรีไซเคิล เพื่อจะสร้างการตอบสนองต่อสิ่งมีชีวิตทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ซึ่งถูกวางไว้ในบริบท การประชิดประชันในรูปแบบของงานพลาสติก และเป็นวัสดุที่จับต้องได้ โดยใช้ชิ้นส่วนพลาสติกจากตุ๊กตาเก่า และ ของเล่นอื่น ๆ ผลงานของเธอประกอบการถ่ายภาพบุคคลแปลก ๆ หลากหลายอารมณ์ หลากหลายบุคลิกให้เป็นแบบไอคอน หรือสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมตะวันตก แบบยุคสมัยป๊อป ผลงานของเธอทำจากของเล่นออกแนวอารมณ์ขัน เมื่อผู้ชมดูผลงานของเธอจะเกิดความรู้สึกตกอยู่ในอารมณ์ขบขัน ตื่นตากับสิ่งที่เธอใช้ในสร้างกายวิภาคตามภาพบุคคลที่เธอลำมาผสมผสานกันได้อย่างลงตัว¹¹



ภาพประกอบที่ 15 ภาพศิลปิน Freya Jobbins

¹¹ Freya Jobbins, "เป็นประติมากรชาวออสเตรเลีย," <http://www.thisiscolossal.com/2014/02/dollface-bizarre-portraits-made-from-repurposed-toy-parts-by-freya-jobbins/>.



ภาพประกอบที่ 16 อธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ชื่อผลงาน EFFIE 2012, Freya Jobbins

ขนาด 42x 27x34 ซม. เทคนิค สื่อผสม

ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/83738874296318002/>, เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560



ภาพประกอบที่ 17 อธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ชื่อผลงาน SELF PORTRAIT 2013, Freya Jobbins

ขนาด 35x 28x18 ซม. เทคนิค สื่อผสม

ที่มา: [https://photos.smugmug.com/Plastics/i-](https://photos.smugmug.com/Plastics/i-ND4VZXW/8/4f5bef4c/L/20.%20Self%20Portrait%20%20Jobbins_Freya-L.jpg)

[ND4VZXW/8/4f5bef4c/L/20.%20Self%20Portrait%20%20Jobbins_Freya-L.jpg](https://photos.smugmug.com/Plastics/i-ND4VZXW/8/4f5bef4c/L/20.%20Self%20Portrait%20%20Jobbins_Freya-L.jpg), เข้าถึงเมื่อ 25

มิถุนายน 2560

Nick Cave เกิดวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 1959 เป็นประติมากรชาวอเมริกัน ศิลปินเป็นนักการศึกษา และเป็นผู้ส่งสารชั้นแนวหน้า ซึ่งทำงานร่วมกันระหว่างภาพ และศิลปะการแสดงผ่านสื่อหลากหลายรูปแบบรวมทั้งประติมากรรมติดตั้งวิดีโอเสียง และประสิทธิภาพการทำงาน เขากล่าวด้วยตัวเองว่า “ฉันได้พบว่าตอนนี้ฉันอยู่ตรงกลาง และตอนนี้กำลังทำงานกับสิ่งที่ฉันทิ้งไว้ข้างหลัง” ถ้าเป็นที่รู้จักกันดีในผลงานประติมากรรมชุด Soundsuits รูปแบบงานของเขาขึ้นอยู่กับขนาดของร่างกายของเขากับชุดหูฟังลวงตา โดยเขาเปิดร่างกายสร้างกำแพงปิดเพศ และสีผิว เพื่อให้ผู้ชมดู โดยไม่ต้องถูกตัดสินในเรื่องเพศและสีผิวในผลงานประติมากรรมชุด Soundsuits ซึ่งเป็นเครื่องแต่งกายประติมากรรมที่ห่อหุ้มร่างกายของผู้สวมใส่ไว้ในวัสดุ เช่น เส้นผมมนุษย์เส้นใย ปุ่มพลาสติก ลูกบิดลวดเลื่อม และขนนก ในการใช้วัตถุในชีวิตประจำวันของเขาสามารถสร้างบรรยากาศที่คุ้นเคยในขณะที่จัดระเบียบใหม่เหล่านี้ไว้ เพื่อให้เป็นตัวแทนของวัฒนธรรมทางสังคม และใช้วัสดุที่เป็นตัวตนเกี่ยวกับเพศที่ได้รับการยอมรับโดยทั่วไปในสังคม ให้เป็นรูปแบบของการทำงานของศิลปิน¹²



ภาพประกอบที่ 18 ภาพศิลปิน Nick Cave

¹² Nick Cave, "เกิดวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 1959 เป็นประติมากรชาวอเมริกัน."

[https://en.wikipedia.org/wiki/Nick_Cave_\(performance_artist\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Nick_Cave_(performance_artist)).



ภาพประกอบที่ 19 อธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ชื่อผลงาน Speak Louder 2011, Nick Cave

เทคนิค สื่อมผสมรวมทั้งปุ่มมุก, ไหมขัดปัก, เบาะ, โลหะกระดิก และนางแบบ

ที่มา: <http://alivemag.com/the-saint-louis-art-museum-welcomes-renowned-fashion-artist-and-missouri-native-nick-cave/>, เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560



ภาพประกอบที่ 20 อธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ชื่อผลงาน soundsuits 2013, Nick Cave

เทคนิค สื่อมผสมรวมทั้งขนเฟอร์เทียมหลากสี, ไหมขัดปัก และนางแบบ

ที่มา: <http://www.nomadicd.com/2013/03/soundsuits.html>, เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560



ภาพประกอบที่ 21 อธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ชื่อผลงาน soundsuits 2013, Nick Cave

เทคนิค สื่อผสมรวมทั้งขนเฟอร์เทียมหลากสี, ไหมขัดปึก และนางแบบ

ที่มา: <http://oliviapalermo.com/culture-nick-cave/>, เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560



ภาพประกอบที่ 22 อธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

ชื่อผลงาน soundsuits 2015, Nick Cave

เทคนิค สื่อผสมรวมทั้งลูกปัด, ผ้าประดับด้วยเลื่อม, แตรลายลูกปัด, เชือกผูกกรองเท้า, โลหะ และ

นางแบบ

ที่มา: <http://oliviapalermo.com/culture-nick-cave/>, เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560

บทที่ 3

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์หัวข้อ ตะวันตกพบตะวันออก ของข้าพเจ้าชุดนี้ใช้จินตนาการ จากวัตถุที่เป็นภูมิปัญญาของคนไทยผสมผสานกับวัตถุที่มีในสมัยใหม่ในปัจจุบัน โดยผ่านความคิด วิธีการสร้างสรรค์งานทางศิลปะเพื่อสะท้อนแนวความคิด และเนื้อหาการนำเสนอผลงานเป็น สื่อผสม 3มิติ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุดนี้ เป็นการศึกษา ค้นคว้า ทดลองการสร้างสรรค์ศิลปะ โดยใช้อารมณ์ความรู้สึก และจินตนาการจากประสบการณ์ ตรงที่ได้พบเห็น อิทธิพลต่าง ๆ มากมาย ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการบันทึกข้อมูลการค้นคว้า และ ผลสำเร็จต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการปฏิบัติงานดังกล่าว เพื่อนำไปเป็นแนวความรู้สำหรับนำไป พัฒนาการสร้างสรรค์ศิลปะต่อไป ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดกระบวนการสร้างสรรค์เป็นลำดับ ขั้นตอนเอาไว้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความคิด
2. กระบวนการรวบรวม ประมวลความคิดและจัดการทำภาพร่าง
3. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์
4. กระบวนการวิเคราะห์องค์ประกอบทางทัศนธาตุ
5. อุปกรณ์และวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์



1. การวิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความคิด

1.1 เนื้อหาสาระ สะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของคนในสังคมไทย เป็นสังคมที่เห็นคุณค่าทางวัตถุมากกว่าคุณค่าทางจิตใจ การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นมีอยู่จริงยิ่งพัฒนาเศรษฐกิจมากขึ้นเท่าไร ความเจริญของวัตถุมีมากเท่าไร แต่ถ้าสภาพจิตใจของมนุษย์ยังเสื่อมลงอยู่อย่างนี้ก็ไม่ได้ทำให้สังคมไทยของเราพัฒนาไปในทางที่ดีได้ และยิ่งประเทศไทยมีความเจริญก้าวหน้าทางด้านวัตถุอย่างรวดเร็วมากขึ้น ทำให้ค่านิยมของสังคมไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม คือที่มาของแนวความคิดในรูปแบบผลงานสื่อผสม 3 มิติ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

1.2 รูปแบบของผลงาน เป็นงานสื่อผสม 3 มิติ โดยการใช้สัญลักษณ์จากวัสดุพื้นบ้าน และวัสดุร่วมสมัย มานำเสนอในรูปแบบของการเสียดสี มีอารมณ์ขัน แต่ปนด้วยตลกร้าย ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมร่วมสมัย ทำให้ตอบสนองความคิดและความรู้สึกการแสดงออกถึงคุณค่าทางความงาม ประกอบกับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความคิดเกิดจินตนาการเป็นรูปแบบผลงานสื่อผสม 3 มิติ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนตามที่ต้องการสร้างสรรค์

1.3 เทคนิคสื่อผสม ผู้สร้างสรรค์ได้ต่อยอดแนวความคิด และรูปแบบการสร้างสรรค์จากวิชาการทดลองสร้างสรรค์รูปแบบทัศนศิลป์ ในปีการศึกษาที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 โดยวิธีการใช้วัสดุสำเร็จรูปที่เป็นแบบร่วมสมัยได้แก่ ของเล่น ตุ๊กตาทหารจิ๋ว ดอกไม้ปลอม เป็นต้นนำมาผสมผสานกับวัสดุสำเร็จรูปที่เป็นเครื่องจักสานพื้นบ้านของไทยที่เป็นส่วนสำคัญของการสร้างสรรค์ มีฐานเป็นขาตุ๊กตาบางชิ้น โดยใช้วิธีการปั้นหล่อเรซินเพื่อให้ฐานมีความแข็งแรงมากขึ้น และนำมาประกอบกันเป็นผลงานสร้างสรรค์ชุด “ตะวันตกพบตะวันออก”

2. กระบวนการรวบรวม ประมวลความคิดและจัดการทำภาพร่าง

เมื่อรวบรวมข้อมูลที่เป็นรูปธรรม เช่น ภาพถ่ายที่เป็นตัววัตถุสำเร็จรูปที่เป็นแบบร่วมสมัยกับวัตถุสำเร็จรูปที่เป็นเครื่องจักสาน และผลงานศิลปะจากลัทธิและศิลปินที่ได้รับแรงบันดาลใจแล้ว นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และดำเนินการสร้างภาพร่าง โดยการนำมาจัดวางให้ได้องค์ประกอบและพัฒนาภาพร่างจนได้องค์ประกอบที่สมบูรณ์ เพื่อให้ได้ภาพร่างตามแนวคิดและความรู้สึกที่ต้องการจะแสดงออก มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1) จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลผู้สร้างสรรค์ ได้นำข้อมูลที่ศึกษามาใช้ในการคิดสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละชิ้น โดยเริ่มจากความชอบในสิ่งที่เห็นจากสื่ออิทธิพลต่าง ๆ โดยใช้จินตนาการสร้างภาพร่างแบบคร่าว ๆ ในความคิด และหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความคิดบวกกับจินตนาการในขณะนั้น มาปะติดปะต่อกัน โดยการสร้างภาพแบบร่างด้วยวิธีการตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ง่ายและรวดเร็วต่อการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์



ภาพประกอบที่ 23 ภาพแบบร่างผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพประกอบที่ 24 ภาพแบบร่างผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 25 ภาพแบบร่างผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 26 ภาพแบบร่างผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4

3. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

จากการนำภาพแบบร่างไปปรึกษาอาจารย์แล้ว ก็ได้นำมาปรับใช้ในผลงานจริง ซึ่งอธิบายขั้นตอนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1) ผู้สร้างสรรค์เริ่มจากการทำแบบร่างขนาดเท่าคนจริง เมื่อได้โครงร่างแล้ว ใช้เหล็กเส้นตัดโครงเหล็กตามสัดส่วนที่กำหนดไว้ เพื่อให้โครงสร้างแข็งแรง และนำดินปั้นมาเริ่มขึ้นหุ่น



ภาพประกอบที่ 27 ภาพขั้นตอนการการตัดเหล็กขึ้นโครงปั้นดิน

2) ขึ้นดินปั้นโดยรวมให้เต็มทั้ง 2ขา เพื่อเก็บรายละเอียด



ภาพประกอบที่ 28 ภาพขั้นตอนการขึ้นดินปั้นโดยรวม

3) ปั้นเก็บรายละเอียดในส่วนต่าง ๆ ตามแบบให้สมบูรณ์มากที่สุด



ภาพประกอบที่ 29 ภาพขั้นตอนการปั้นเก็บรายละเอียด

4) ทาซิลิโคนทำพิมพ์ยางในส่วนที่มีรายละเอียดมาก แล้วทิ้งไว้รอให้แห้ง



ภาพประกอบที่ 30 ภาพขั้นตอนการทำซิลิโคนตรงส่วนรายละเอียด

5) ทาซิลิโคนรอบที่ 1 ให้ทั่วทั้ง 2 ขา แล้วทิ้งไว้รอให้แห้ง



ภาพประกอบที่ 31 ภาพขั้นตอนการทำซิลิโคนรอบที่ 1

6) ทาซิลิโคนรอบที่ 2 ให้ทั่วทั้ง 2 ขา เพื่อเพิ่มความหนา และสามารถใช้งานได้หลาย ๆ ครั้ง ทาเสร็จแล้วทิ้งไว้รอให้แห้ง



ภาพประกอบที่ 32 ภาพขั้นตอนการทาซิลิโคนรอบที่ 2

7) ใช้ดินปั้นแบ่งครึ่งแม่พิมพ์ส่วนของขาทั้ง 2 ข้างเพื่อทำพิมพ์ไว้ใช้หล่อขาได้หลาย ๆ ชิ้น



ภาพประกอบที่ 33 ภาพขั้นตอนการแบ่งครึ่งแม่พิมพ์

8) ใช้ดินปั้นตัดเป็นก้อนสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ หลาย ๆ อันวางตามจุดสำหรับไว้ตั้งพิมพ์ออก แล้วนำผ้าก๊อตมาวางให้ทั่วทั้ง 2 ข้างแล้วทาทั้ด้วยชิลิโคน และทิ้งไว้ให้แห้ง



ภาพประกอบที่ 34 ภาพขั้นตอนการทำแม่พิมพ์ส่วนหน้า

9) เมื่อส่วนด้านหน้าแห้งแล้วพลิกอีกด้านใช้ดินปั้นแบ่งครึ่งแม่พิมพ์อีกครั้ง และทาด้วยวาสลีนให้ทั่วเพื่อที่จะได้แม่พิมพ์ไม่ติดกัน เทชิลิโคนทาให้ทั่วทั้ง 2 ข้าง 1 รอบ แล้วนำผ้าก๊อตมาวางให้ทั่วและเทชิลิโคนรอบที่ 2 ให้ทั่ว แล้วทิ้งไว้ให้แห้ง



ภาพประกอบที่ 35 ภาพขั้นตอนการทำแม่พิมพ์ส่วนหลัง

10) เริ่มหล่อขาด้วยเรซิน ตามจำนวนที่กำหนดไว้



ภาพประกอบที่ 36 ภาพขั้นตอนการหล่อขาด้วยเรซิน

11) โป้วรอยต่าง ๆ แล้วขัดตกแต่งเก็บรายละเอียดให้เรียบร้อย เสร็จแล้วเริ่มลงสีด้วยสีน้ำมันปล่อยให้แห้ง



ภาพประกอบที่ 37 ภาพขั้นตอนการขัดและลงสี

12) ลงสีเสร็จแล้วใส่เหล็กเชื่อมด้านในขาเพื่อให้สามารถก้าวได้และไม่หลุดออกจากกัน



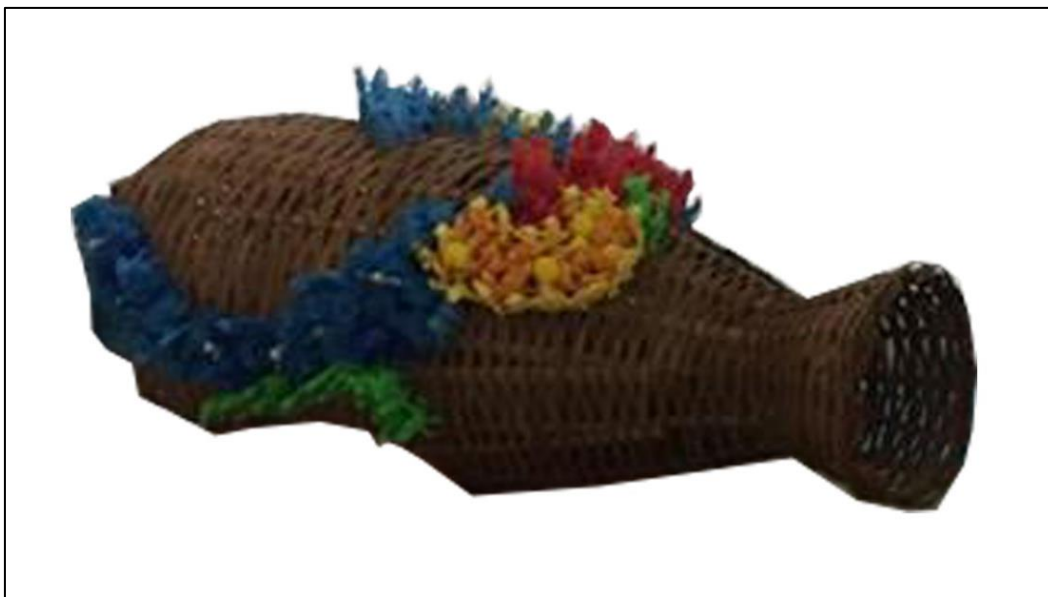
ภาพประกอบที่ 38 ภาพขั้นตอนการลงสีและใส่เหล็กเชื่อมด้านในขา

13) นำวัสดุพื้นบ้านที่เป็นในส่วนตัวมาตัดเป็นวงรีสำหรับเป็นข้อต่อเอาไว้ใส่ขาทั้ง 2 ข้าง



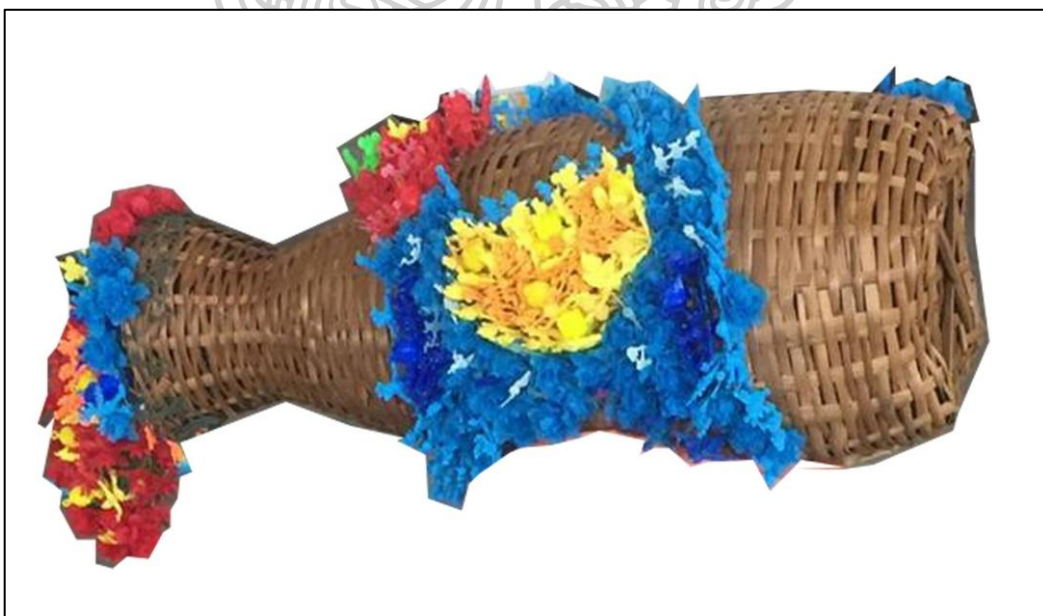
ภาพประกอบที่ 39 ภาพขั้นตอนการตัดข้อต่อไว้ใส่ขาทั้ง 2 ข้าง

14) นำวัสดุร่วมสมัยมาติดลงบนส่วนลำตัวตามแบบภาพร่าง



ภาพประกอบที่ 40 ภาพขั้นตอนการติดวัสดุตรงส่วนลำตัว

15) นำตาข่ายมาใส่ตรงส่วนหัวแล้วติดวัสดุร่วมสมัยลงบนตาข่ายตามแบบภาพร่าง



ภาพประกอบที่ 41 ภาพขั้นตอนการติดวัสดุตรงส่วนหัว

16) นำส่วนลำตัวที่เสร็จแล้วไปสวมใส่กับขาที่เป็นฐาน และติดเก็บรายละเอียดในส่วนที่
 แหว่งให้เต็มจนครบทั้งหมด แล้วนำมาประกอบเข้าด้วยกัน



ภาพประกอบที่ 42 ภาพขั้นตอนการติดส่วนลำตัวเข้าด้วยกันกับฐาน และเก็บรายละเอียด

17) ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์



ภาพประกอบที่ 43 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์

4. กระบวนการวิเคราะห์องค์ประกอบทางทัศนธาตุ

การสร้างสรรคผลงานโครงการวิทยานิพนธ์ชุดนี้ เป็นรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ที่มีความกลมกลืน และขัดแย้งกันในลักษณะของศิลปกรรมสื่อผสม 3 มิติ การใช้วัตถุสำเร็จรูปที่เป็นแบบร่วมสมัยมาผสมผสานกับวัตถุสำเร็จรูปที่เป็นเครื่องจักสานพื้นบ้านของไทย สามารถมองเห็นได้รอบทุกด้านทุกมุมมองตามแบบมาตรฐานของสื่อ 3 มิติ เพื่อตอบสนองความคิดและความรู้สึกการแสดงออกถึงคุณค่าทางความงาม มานำเสนอในรูปแบบของการเสียดสี มีอารมณ์ขัน แต่ปนด้วยตลก ร้ายนิด ๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมร่วมสมัย ทำให้ผู้ชมต้องรู้สึกตื่นตาในทันทีที่ได้พบเห็น

ผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม 3 มิติในหัวข้อวิทยานิพนธ์ชุด “ตะวันตกพบตะวันออก” นี้รูปงานที่ปรากฏเป็นการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของคนในสังคมไทยจะเห็นได้ว่าปัจจุบัน แฟชั่นการแต่งกายเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วมาก เพราะความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารนั่นเอง ข้าพเจ้าจึงทำให้โลกแคบลงด้วยการนำวัตถุที่เป็นภูมิปัญญาของคนไทยมาผสมผสานกับวัตถุสมัยใหม่ในปัจจุบัน เพื่อสร้างทัศนคติความเชื่อแบบที่ถูกเรียกว่าทันสมัยไม่ล้าหลัง และความขัดแย้งกันของสังคมวัฒนธรรม จึงนำแนวความคิดดังกล่าวมาบวกกับจินตนาการ เพื่อสะท้อนถึงสภาพการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงของสังคมโลกสังคมนี ปรากฏรูปลักษณะภายใต้องค์ประกอบทางทัศนธาตุที่สำคัญ

ทัศนธาตุ (Visual Element) หมายถึงส่วนประกอบที่สำคัญอันเป็นพื้นฐานสำหรับการสร้างสรรคงานทัศนศิลป์ หรือเรียกว่าสุนทรียธาตุก็ได้ ซึ่งจิตรกร ประติมากร สถาปนิก หรือนักออกแบบต่างก็ใช้สิ่งเหล่านี้ในการสร้างสรรคงานศิลปะ และเราสามารถนำส่วนประกอบแต่ละอย่างมาสร้างเป็นงานศิลปะได้ในหลายรูปแบบ ซึ่งจะให้ความรู้สึกในการมองเห็นที่แตกต่างกันไป ทัศนธาตุสามารถสร้างอารมณ์ต่าง ๆ ให้กับคนดูได้จึงเป็นความรู้พื้นฐาน¹³ ที่แสดงให้เห็นถึงการรวมตัวกันของทัศนธาตุจนเกิดเป็นผลงานที่สื่อความหมายตามที่ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอ ซึ่งทัศนธาตุที่แสดงออกอย่างเด่นชัดในงานของข้าพเจ้า ได้แก่ รูปทรง เส้น สี มวลปริมาตร ที่ว่างหรือช่องไฟ และพื้นผิว ซึ่งจะขยายเพื่อความเข้าใจได้ชัดเจน ดังนี้

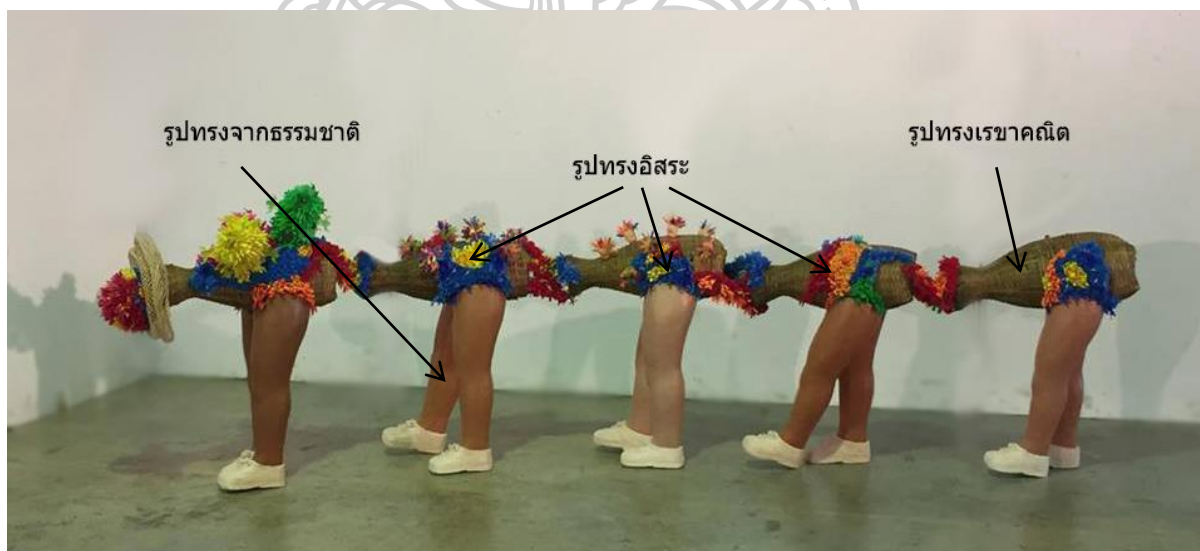
¹³ รัชศิลป์ปะ, "ทัศนธาตุ," http://ruksinrspa.blogspot.com/2010/09/blog-post_4703.html.

4.1 รูปทรง (Form) หมายถึง ลักษณะของวัตถุที่เรามองเห็นเป็นรูป 3 มิติ คือมีความกว้าง ความยาว และความหนา หรือความลึก เรามองไม่เห็นเส้นขอบของวัตถุ แต่เราเห็น รูปได้จาก ความลึกของเส้น สี แสง และเงา ถ้าวัตถุนั้นมีปริมาตรเราจะเห็นเป็นรูป 3 มิติ¹⁴ ผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม 3 มิติ ชุดนี้ แบ่งประเภทของรูปทรงที่เกิดขึ้นในตัวผลงาน แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1) รูปทรงจากธรรมชาติ (Natural Form) หมายถึง รูปทรงที่เกิดจากสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติคือรูปทรงของขาตุ๊กตาที่เกิดจากการเลียนแบบของขาคนจริง ๆ โดยการนำมาถ่ายทอดเป็นงานศิลปะในลักษณะ 3 มิติ รูปทรงประเภทนี้จะให้ความรู้สึกมีชีวิต และการเคลื่อนไหวลักษณะท่าเดินของคน

2) รูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) หมายถึง รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้นด้วยเครื่องมือ ได้แก่ รูปทรงสามเหลี่ยม รูปทรงสี่เหลี่ยม รูปทรงกลม เป็นต้น รูปทรงเหล่านี้จะแสดงความกว้าง ความยาวและความหนาหรือความลึก มีความเป็นมวลหรือมีปริมาตรเช่น ของเล่น เครื่องจักสานพื้นบ้าน

3) รูปทรงอิสระ (Free form) หมายถึง รูปทรงที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ หรือมนุษย์สร้างขึ้น ไม่มีโครงสร้างเป็นมาตรฐานแน่นอนเหมือนรูปทรงเรขาคณิตหรือรูปทรงจากสิ่งมีชีวิต ได้แก่ รูปทรงของเล่น ดอกไม้ปลอม เครื่องจักสาน ขาตุ๊กตา ตะขอย เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 44 รูปทรงที่เกิดขึ้นในงานสื่อผสม 3 มิติ

¹⁴ ธานี ภู่นพคุณ, "รูปทรง," <https://www.gotoknow.org/posts/155339>.

4.2 เส้น (Line) เส้นโครงสร้าง เส้นที่มองไม่เห็นด้วยตา เป็นเส้นในจินตนาการที่ผู้จะรู้สึกหรือปะติดปะต่อเชื่อมโยงจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่งเส้นชนิดนี้เดินทางด้วยความรู้สึก ไม่ใช่ด้วยการเห็นเป็นเส้นที่มีความสำคัญมากในศิลปะ พลังอำนาจในงานศิลปะที่จะเคลื่อนไหวหรือหยุดนิ่ง ผ่อนคลายหรือตึงเครียดก็อยู่ที่เส้น โครงสร้างหรือเส้นภาพในที่มองไม่เห็นนี้¹⁵ ซึ่งในโครงสร้างนี้เองเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่กำหนดในผลงานสื่อผสม 3 มิติ เพื่อใช้กำหนดทิศทางในการแสดงออกของการสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 45 เส้นแกนของ โครงสร้าง

ในดวงงานที่เป็นสื่อผสม 3 มิตินั้น ตัวผลงานแต่ละชิ้นอาจมีเส้นเกิดขึ้นมากกว่าหนึ่งเส้นประกอบกัน การมองได้หลายด้านย่อมเกิดการเห็นเส้นปรากฏที่แสดงทิศทางในดวงงานออกมา ซึ่งเป็นองค์รวมของการสร้างสรรค์เป็นมิติเดียวของเส้น และเส้นเป็นรากฐานของโครงสร้าง ของงานทัศนศิลป์ทุกประเภท อีกทั้งเส้นสามารถแสดงความรู้สึกด้วยตัวของมันเอง และด้วยการนำมาประกอบกันให้ปรากฏเป็นรูปทรงต่าง ๆ ได้ เส้นอีกลักษณะหนึ่งที่แสดงในงาน คือ เส้นที่แสดงรายละเอียดของวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ในภาพ เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกสมจริง มั่นคง แสดงโครงสร้างของวัตถุเพื่อให้ได้เส้นที่รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวในความนิ่งในตัวชิ้นงานของผู้สร้างสรรค์

¹⁵ ชลูด นิ่มเสมอ, องค์ประกอบของศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชย์2534).

4.3 สี (Color) ในงานประติมากรรมหรืองาน 3 มิติ โดยทั่วไปแล้วถ้างานแนวเหมือนจริงจะไม่ระบายสี เพราะงานประติมากรรมจะแสดงคุณค่าของปริมาตรแสงเงาการแสดงผล มิติ และแสดงคุณค่าของวัสดุ ซึ่งจะปรากฏสีของวัสดุในตัวงาน เช่น สีหินอ่อนชนิดต่าง ๆ สีจากไม้ไผ่ เป็นต้น แต่กรณีหล่องานด้วยวัสดุต่าง ๆ ซึ่งจะต้องแต่งสีให้เหมือนวัสดุอื่นตามที่ต้องการ เช่น ลงสีเรซินให้เหมือนสีผิวพลาสติก ส่วนงานประติมากรรมหรืองาน 3 มิติ สมัยใหม่ การใช้สีจะมีส่วนนำมาใช้ในจำนวนมาก โดยกรรมวิธีต่าง ๆ ซึ่งถือว่าสีมีความสำคัญส่วนหนึ่งในงานประติมากรรมหรืองาน 3 มิติ สมัยใหม่¹⁶

ผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม 3 มิติ ชุดนี้ แบ่งประเภทของสีที่เกิดขึ้นในตัวผลงาน และสีจากวัสดุที่นำมาใช้ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ สีของวัสดุพื้นบ้าน สีของวัสดุที่เป็นพลาสติกหลากหลายสี

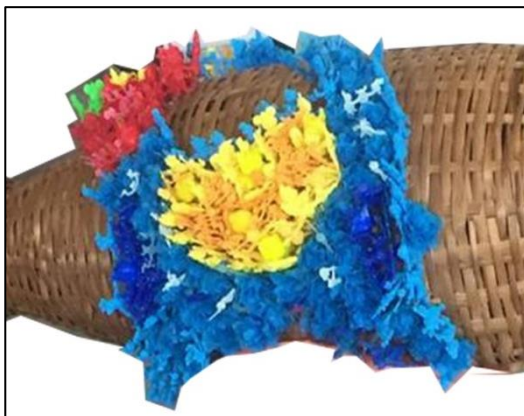
1) สีของวัสดุพื้นบ้าน เป็นสีจากธรรมชาติที่เกิดขึ้นเอง และมีอยู่ในธรรมชาติ เช่น สีของต้นไม้ ดอกไม้ แสงอาทิตย์ แสงจันทร์ ฯลฯ ในสมัยโบราณมนุษย์จะใช้สีที่ได้จากธรรมชาติ เช่น สีเขียวก็ จากใบไม้ สีเหลืองจากหัวขมิ้น สีแดงก็จากดอกไม้แดงหรือยอดสัก สีน้ำเงินจากดอกไม้ สีที่ใช้ในงานจึงได้สีไม้ไผ่เป็นสีที่มาจากธรรมชาติ



ภาพประกอบที่ 46 สีไม้ไผ่เป็นสีที่มาจากธรรมชาติ

¹⁶ คมสันต์ คาสิงหา, ประติมากรรมคนเหมือน (กรุงเทพฯ: มิตรสัมพันธ์กราฟิก2550).

2) สีของวัสดุที่เป็นพลาสติกหลากหลายสี สีที่เกิดจากกระบวนการผลิตวัสดุชิ้นนี้ ซึ่งเกิดจากกระบวนการผลิตทางอุตสาหกรรมมีสีอันสวยงามอยู่ในตัวเอง สามารถใช้ได้ทันที และสีที่เกิดหลากหลายสีสามารถนำมาติดไปบนวัสดุพื้นบ้านได้เลย



ภาพประกอบที่ 47 สีที่เกิดจากกระบวนการผลิต

สีที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนั้น นอกจากให้ความสวยงามกับตัวงานแล้วผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ใช้สีที่เกิดจากทฤษฎีเป็นตัวกำหนด นอกจากต้องการให้สีเดิมของวัตถุที่เป็นนั้นทำหน้าที่ของตัวเองตามแนวความหมายของการสื่อสาร การใช้สีอันสดใสเพียง 2-3 สีบนพื้นหลังสีเดียวเรียบ ๆ จะสามารถช่วยสร้างความแปลกใหม่ให้กับผลงานได้ โดยไม่จำเป็นต้องเสริมองค์ประกอบอื่น ๆ เข้าไปให้มากเกินไปจนเกินไป ดังนั้น การใช้สีในผลงานจึงเป็นตัวช่วยหนึ่งเพื่อเติมเต็มแนวความคิดในการสร้างสรรค์ที่ถูกกำหนดไว้

4.4 มวลปริมาตร (Mass) ในงานประติมากรรมจัดได้ว่าเป็นส่วนที่สำคัญมาก เพราะจะต้องแสดงปริมาตรเพื่อทำให้เกิดมวล รูปทรง มิติ ที่มีลักษณะเป็นกลุ่มเป็นก้อนรวมเป็นรูปทรงเกิดมิติทั้ง 3 มิติและ 2 มิติ สามารถสัมผัสด้วยตาและมือได้¹⁷ พื้นผิวเป็นบริเวณที่แสดงปริมาตรตรงที่ผิวมีลักษณะโค้งนูนของของม้านกินที่ในที่ว่างการเห็นการเคลื่อนไหวการขยายตัวไปในที่ว่างของพื้นผิวของสิ่งนั้น มากกว่าจะเห็นเส้นรูปนอก เห็นปริมาตรก่อนเห็นเส้น ปริมาตรของรูปทรงมี 2 ชนิด

- 1) ปริมาตรของรูปทรงที่แน่นตัน (Solid Form) หรือรูปทรงที่เป็นมวล
- 2) ปริมาตรของที่ว่าง (Space Volume) หรือรูปทรงของที่ว่าง (Form of Space) ที่เกิดจากการล้อมรอบของพื้นผิวของรูปทรง เช่น ปริมาตรของช่องโหว่ ปริมาตรภายในโดมโค้ง

¹⁷ ประติมากรรมคนเหมือน (กรุงเทพฯ: มิตรสัมพันธ์กราฟิก2550).

ปริมาตรภายในห้อง ฯลฯ เราเรียกปริมาตร 2 อย่างนี้ว่า ปริมาตรมวล (Mass Volume) กับปริมาตรของที่ว่าง (Space Volume)¹⁸



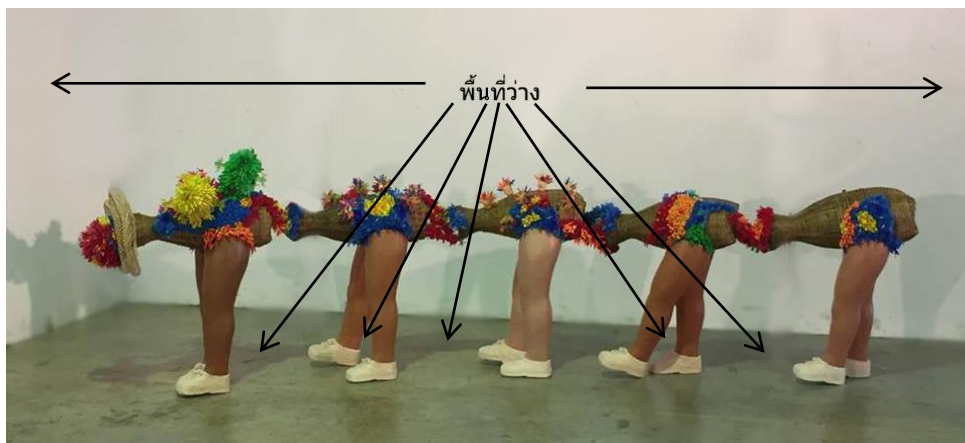
ภาพประกอบที่ 48 แสดงมวลปริมาตรที่เกิดขึ้นในงานสื่อผสม 3 มิติ

ความเป็นมวลปริมาตรที่เกิดขึ้นอย่างแท้จริงในงานประติมากรรม ปริมาตรของรูปทรง 3 มิติ ที่จับต้องได้ สัมผัสได้ ตัวผลงานเป็นรูปทรงปริมาตรของที่ว่างเมื่อนำวัสดุมาติดลงบนตัวงาน ทำให้เกิดปริมาตรรูปทรงที่แน่นตันขึ้น แต่ก็ยังมีปริมาตรที่ว่างแทรกอยู่ตัวผลงานชุดนี้

4.5 ที่ว่างหรือช่องไฟ (Space) เป็นทัศนธาตุที่มองไม่เห็นการที่จะรับรู้บทบาทหรือความมีอยู่ของพื้นที่ว่างก็ต่อเมื่อทัศนธาตุอื่นปรากฏขึ้น เป็นรูปทรงหรือรูปร่าง ที่ว่างมีทั้ง 2 มิติและ 3 มิติ คือ ความยาว และความลึกความหนา การใช้พื้นที่ว่างในการทำงานทัศนศิลป์เปรียบเสมือนการเขียนหนังสือจะต้องมีการเว้นวรรคหรือช่องไฟให้เกิดจังหวะความสวยงาม เมื่อเราสร้างสิ่งหนึ่งขึ้นในที่ว่าง เราเรียกสิ่งนั้นว่า รูปทรง ในงานศิลปะชิ้นหนึ่งจึงมีรูปทรงกับที่ว่างประกอปกกันอยู่ในงานประติมากรรม เราเรียกวัตถุที่สร้างขึ้นนั้นว่ารูปทรง และเรียกความว่างรอบ ๆ ที่ดูปลิวผ่านไป หรือบริเวณภายในของรูปทรงนี้ว่าที่ว่างรูปทรงกับที่ว่างหรือรูปกับพื้นที่ว่างเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกัน แต่ต้องอาศัยซึ่งกันและกัน รูปทรงจะเกิดขึ้นโดยไม่มีที่ว่างนั้นเป็นสิ่งเป็นไปได้ เพราะที่ว่างเป็นสิ่งที่มิอยู่แล้วแต่ดั้งเดิม ส่วนที่ว่างที่ปราศจากรูปทรงก็จะเป็นความว่างที่ไม่มีความหมายอะไร การเปลี่ยนแปลงตำแหน่งขนาด หรือรูปร่างของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะมีผลกระทบไปถึงอีกฝ่ายหนึ่ง และทำให้ผลส่วนรวมของภาพเปลี่ยนแปลงไปด้วย¹⁹

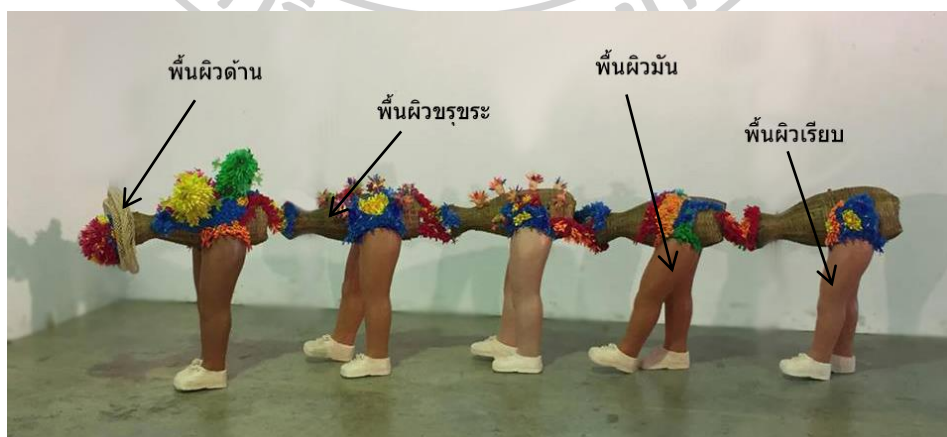
¹⁸ นิ่มเสมอ, องค์ประกอบของศิลปะ.

¹⁹ ดวงพร วิมเนศ, "การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียของศิลปะประกอบศิลป์ 1" (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2557).



ภาพประกอบที่ 49 ลักษณะพื้นที่ว่างภายในงานสื่อผสม 3 มิติ

4.6 พื้นผิว (Texture) ลักษณะของพื้นผิวของสิ่งต่าง ๆ ที่เมื่อสัมผัสจับต้องหรือเมื่อเห็นแล้ว รู้สึกได้ว่าหยาบละเอียด มัน ค้าน เป็นเส้น เป็นจุด เป็นก้ำมะหยี่ ลักษณะผิวนั้นตามธรรมชาติจะปรากฏในเส้น ในน้ำหนัก ในรูปแบบของที่ว่างหรือในสื่ออยู่แล้ว เป็นการช่วยเสริมคุณลักษณะของธาตุเหล่านั้นให้มีรสชาติเพิ่มขึ้น แต่ถ้าบางคนจะทดลองใช้ลักษณะผิวเป็นธาตุหลักในการสร้างรูปทรงก็อาจทำได้ และคงเป็นไปตามกฎเกณฑ์ของเอกภาพเช่นเดียวกับการใช้ทัศนธาตุอื่น ๆ จะผิดกันก็ตรงที่ลักษณะผิวนั้นมีข้อจำกัดในตัวเองมากกว่าธาตุอื่นเช่นกัน ฯลฯ ในทางกายภาพผลงานของผู้สร้างสรรค์จะมีพื้นผิวอยู่หลากหลายลักษณะผิวโดยวิธีขัดแย้งเป็นการใช้ความตัดกันของความหยาบกับความละเอียดระหว่างตัววัสดุ ความขรุขระกับความเรียบ ความด้านของตัวขาที่หล่อด้วยเรซิน และความเป็นมันเงาที่เกิดจากการสะท้อนของสีน้ำมัน



ภาพประกอบที่ 50 ลักษณะพื้นผิวภายในงานสื่อผสม 3 มิติ

5. อุปกรณ์และวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์

5.1 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 51 วัสดุอุปกรณ์ในการโครงสร้างขาคูกตา

เหล็กเส้นขนาดต่างๆ

ลวดโครงฟ้า

ลวดมัดเหล็ก

กรรไกรตัดเหล็ก คีมตัดลวด

ประแจตัดเหล็ก

สังกะสีแผ่นเรียบ ตาข่ายอลูมิเนียม/โฟม



ภาพที่ 52 แปรงทาสี พู่กัน และเกรียง

5.2 วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 53 ผ้าก๊อต



ภาพที่ 54 ยางชิลิโคน และตัวเร่ง



ภาพที่ 55 เรซิน ตัวเร่งสีม่วง และฮาร์ด



ภาพที่ 56 สีน้ำมัน



ภาพที่ 57 น้ำมันลินสีด น้ำมันลิกวีน และน้ำมันสน



ภาพที่ 58 วัสดุเครื่องจักสานพื้นบ้าน



ภาพที่ 59 วัสดุเครื่องจักสานพื้นบ้าน



ภาพที่ 60 ดอกไม้ปลอม



ภาพที่ 61 ของเล่นที่ทำจากพลาสติก

บทที่ 4

วิเคราะห์ผลการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์หัวข้อ ตะวันตกพบตะวันออก เป็นการแสดงออกถึงสภาพการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงของสังคม โลก และวัฒนธรรมในขณะนั้น มีการผสมผสานวัฒนธรรมของไทยและวัฒนธรรมต่างชาติที่ตรงกันข้าม และขัดแย้งกัน การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรม หรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นที่มีอยู่จริง เพื่อตอบสนองความต้องการทางสังคมนำเสนอในรูปแบบของการเสียดสี มีอารมณ์ขัน แต่ปนด้วยตลกร้าย ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมร่วมสมัย โดยการประสานทัศนธาตุทางศิลปะต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ด้วยกลวิธีเฉพาะของผู้สร้างสรรค์ และได้กำหนดกระบวนการสร้างสรรค์เป็นลำดับขั้นตอน คือ เริ่มจากการรวบรวมศึกษาและ วิเคราะห์ข้อมูล โดยจัดทำภาพแบบร่างและปรับปรุงแก้ไข วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้สร้างสรรค์ผลงาน และปฏิบัติงานจริงจนเสร็จสมบูรณ์

สำหรับการวิเคราะห์วิจารณ์ผลงานการสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดแนวทางหลักการวิเคราะห์ โดยใช้ทัศนธาตุในการอธิบายผลงาน เพื่อให้สามารถเข้าใจถึงความหมายที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอได้ง่ายอย่างเป็นระบบ ระเบียบ แบบแผน และนำไปเป็นแนวความรู้ในการพัฒนาการสร้างสรรค์ศิลปะต่อไป

การสร้างสรรค์ผลงานในช่วงก่อนทำวิทยานิพนธ์ ผู้สร้างได้มีการค้นหารูปแบบกลวิธีต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อพัฒนารูปแบบให้สามารถตอบรับกับแนวความคิดของตัวผู้สร้างสรรค์ ซึ่งในช่วงแรกมีความไม่ชัดเจนในเรื่องรูปแบบ กระบวนการคิด และวัสดุที่นำมาใช้ ทำให้เกิดปัญหาที่เกิดจากความไม่ชัดเจนในการพัฒนาตัวชิ้นงานขึ้นต่อ ๆ ไป ผู้สร้างสรรค์จึงต้องคอยปรับเปลี่ยนรูปแบบ และวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ตลอดเวลา ในการศึกษาดังกล่าวผู้สร้างสรรค์ได้แบ่งออกเป็น 2 ช่วงดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์
 - 1.1 วิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1
 - 1.2 วิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2
 - 1.2 วิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 3
2. การวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์
 - 2.1 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์

จากการแบ่งช่วงวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ และผลงานวิทยานิพนธ์ ส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์เกิดทักษะการเรียนรู้ และเข้าใจต่อการทำงานสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ที่มีการวางแผนการทำงานเป็นขั้นตอน เพื่อให้สามารถเข้าใจถึงความหมายที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอได้ง่ายอย่างเป็นระบบ ระเบียบ แบบแผน และนำไปสู่การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ที่ถูกต้องตามหลักการที่ตั้งไว้

1. การวิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์

1.1 วิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1

ผลงานระยะเริ่มต้นในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม 3 มิติระยะที่ 1 ผู้สร้างสรรค์ได้ต่อยอดแนวความคิด และรูปแบบการสร้างสรรค์จากวิชาการทดลองสร้างสรรค์รูปแบบทัศนศิลป์ ในปีการศึกษาที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ในด้านรูปแบบ และเทคนิควิธีการที่ผู้สร้างสรรค์นำสิ่งที่เรียกว่าวัตถุร่วมสมัยมาสร้างสรรค์เป็นผลงานสื่อผสม 3 มิติ โดยใช้ของเล่นตุ๊กตาทหารจิ๋ว และชิ้นส่วนตุ๊กตามาประกอบเป็นรูปโลกกำลังเดิน เปรียบเสมือนกับโลกเรดอนี้กำลังเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยมีสิ่งใหม่ ๆ ผลิตขึ้นมาอยู่ตลอดเวลา และโลกของเราก็จะยังจะพัฒนาสิ่งใหม่ ๆ ออกมาเรื่อย ๆ โดยไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งก็เปรียบเสมือนกิเลสของมนุษย์เราที่อยากจะได้ไม่มีวันสิ้นสุด ด้วยที่มาของเรื่องราว และวัตถุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ เป็นผลสืบเนื่องให้ผู้สร้างสรรค์นำเทคนิควิธีการมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1 โดยนำวิธีการใช้วัตถุสำเร็จรูปที่เป็นแบบร่วมสมัยมาผสมผสานกับวัตถุสำเร็จรูปที่เป็นเครื่องปั้นดินเผาภูมิปัญญาของไทย เพื่อใช้สัญลักษณ์แทนเนื้อหาแนวความคิดที่มีการรับวัฒนธรรมตะวันตก และวัฒนธรรมตะวันออกเข้ามา ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมของคนในสังคมไทย เป็นสังคมที่เห็นคุณค่าทางวัตถุมากกว่าคุณค่าทางจิตใจ การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นที่อยู่จริงปรากฏเป็นผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม 3 มิติ ระยะที่ 1



ภาพประกอบที่ 62 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1 ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน	ผสมผสานร่วมสมัย หมายเลข 1
ขนาด	30 (กว้าง) x 30 (ยาว) x 30 (สูง) เซนติเมตร
ปี พ.ศ.	2560
เทคนิค	สื่อผสม 3 มิติ
ชื่อศิลปิน	ธนกร หมั่นขัน



ภาพประกอบที่ 63 ผลงานก่อนวิทย์ยานิพนธ์ ระยะเวลาที่ 1 ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน	ผสมผสานร่วมสมัย หมายเลข 2
ขนาด	20 (กว้าง) x 20 (ยาว) x 20 (สูง) เซนติเมตร
ปี พ.ศ.	2560
เทคนิค	สื่อผสม 3 มิติ
ชื่อศิลปิน	ธนกร หมิ่นขันธ์

1.2 วิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2

จากปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม 3 มิติระยะที่ 1 เป็นเรื่องของขนาดวัสดุที่เลือกใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่ยังไม่ตอบสนองอารมณ์ความรู้สึกต่อสายตาผู้ชมและผู้สร้างสรรค์เอง เนื่องจากวัสดุที่เลือกใช้มีขนาดเล็ก และตัวชิ้นงานก็ดูเล็กเท่า ๆ กันไปหมด ทำให้ตัวผลงานขาดความสมบูรณ์ และไม่ตอบสนองแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ที่จะทำให้ผลงานเกิดความรู้สึกตื่นตาในทันทีที่ได้พบเห็น ผู้สร้างสรรค์จึงนำคำแนะนำจากอาจารย์มาพัฒนาและแก้ไขปรับปรุงให้สมเหตุสมผลในการสร้างสรรค์ผลงานระยะที่ 2 โดยนำวิธีการใช้วัสดุสำเร็จรูปที่เป็นแบบร่วมสมัยมาผสมผสานกับวัสดุสำเร็จรูปที่เป็นภูมิปัญญาของไทยเหมือนเดิม แต่เปลี่ยนจากการใช้เครื่องปั้นดินเผามาใช้เป็นเครื่องจักสานพื้นบ้าน ซึ่งพอนำมาใช้กับวัสดุที่เป็นร่วมสมัยแล้วดูลงตัว และมีความขัดแย้งกันในตัววัสดุอย่างเห็นได้ชัด จากปัญหาเรื่องขนาดของงานระยะที่ 1 มีขนาดเล็กในส่วนที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้เป็นฐานหลักได้แก่ ส่วนของขาตุ๊กตาเป็นหลัก และเป็นวัสดุที่หาชิ้นส่วนขนาดใหญ่ไม่ได้ผู้สร้างสรรค์จึงใช้โฟมทำเป็นส่วนของขาตุ๊กตาแทนให้มีขนาดที่สมดุลกับขนาดของวัสดุพื้นบ้านที่เลือกใช้เป็นเครื่องจักสานมาประกอบกัน เพื่อตอบสนองแนวความคิด และอารมณ์ความรู้สึกต่อสายตาผู้ชมให้เกิดความรู้สึกตื่นตาในทันทีที่ได้พบเห็น โดยใช้สัญลักษณ์แทนเนื้อหาแนวความคิดที่มีการรับวัฒนธรรมตะวันตก และวัฒนธรรมออกเข้ามา ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของคนในสังคมไทย ให้กลายเป็นสังคมที่เห็นคุณค่าทางวัตถุมากกว่าคุณค่าทางจิตใจ การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นมีอยู่จริง ปรากฏเป็นผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม 3 มิติ ระยะที่ 2



ภาพประกอบที่ 64 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน	ผสมผสานร่วมสมัย หมายเลข 3
ขนาด	35 (กว้าง) x 100 (ยาว) x 50 (สูง) เซนติเมตร
ปี พ.ศ.	2560
เทคนิค	สื่อผสม 3 มิติ
ชื่อศิลปิน	ธนกร หมั่นชั้น



ภาพประกอบที่ 65 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน	ผสมผสานร่วมสมัย หมายเลข 4
ขนาด	40 (กว้าง) x 90 (ยาว) x 70 (สูง) เซนติเมตร
ปี พ.ศ.	2560
เทคนิค	สื่อผสม 3 มิติ
ชื่อศิลปิน	ชนกร หมั่นขัน

1.3 วิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 3

จากปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม 3 มิติระยะที่ 2 เป็นเรื่องของขนาด และวัสดุที่เลือกใช้ในการทำส่วนฐานหลักตรงส่วนที่เป็นขาตุ๊กตาที่เลือกใช้โฟมในการทำก็ยังไม่สามารถตอบสนองอารมณ์ความรู้สึกต่อสายตาผู้ชม และผู้สร้างสรรค์เอง เนื่องจากวัสดุที่เลือกใช้มีความบอบบางทำให้ตัวฐานผลงานดูไม่แข็งแรง จากปัญหาดังกล่าวผู้สร้างสรรค์จึงนำคำแนะนำจากอาจารย์มาพัฒนา และแก้ไขปรับปรุงให้สมเหตุสมผลในการสร้างสรรค์ผลงานระยะที่ 3 โดยวิธีการใช้วัสดุสำเร็จรูปที่เป็นแบบร่วมสมัยมาผสมผสานกับวัสดุสำเร็จรูปที่เป็นเครื่องจักสานพื้นบ้านของไทยเหมือนเดิม แต่ปรับเปลี่ยนเลือกใช้วิธีการปั้นหล่อเรซินในส่วนของขาตุ๊กตาที่เป็นฐานหลักในการรองรับตัวผลงาน ทำให้ฐานของผลงานดูแข็งแรงมากขึ้น และดูสมจริงมากขึ้น เพื่อตอบสนองแนวความคิด ปรากฏเป็นผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม 3 มิติ ระยะที่ 3





ภาพประกอบที่ 66 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 3 ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน	ผสมผสานร่วมสมัย หมายเลข 5
ขนาด	40 (กว้าง) x 40 (ยาว) x 150 (สูง) เซนติเมตร
ปี พ.ศ.	2560
เทคนิค	สื่อผสม 3 มิติ
ชื่อศิลปิน	ธนกร หมั่นขัน

2. การวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์

2.1 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์หัวข้อ ตะวันตกพบตะวันออก ผู้สร้างสรรค์ได้มีการค้นหารูปแบบกลวิธีต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานจากการสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ เพื่อนำมาพัฒนาในรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ให้สามารถตอบรับกับแนวความคิดของตัวผู้สร้างสรรค์ ต่อการถ่ายทอดมุมมองทางความคิดออกมาให้ได้มากที่สุด

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 ผลงานสร้างสรรค์มีความกลมกลืน และขัดแย้งกันในลักษณะของศิลปกรรมสื่อผสม 3 มิติ ลักษณะรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้มีการใช้วัตถุสำเร็จรูปที่เป็นแบบร่วมสมัยมาผสมผสานกับวัตถุสำเร็จรูปที่เป็นเครื่องจักสานพื้นบ้านของไทย โดยเลือกใช้วัสดุเครื่องจักสานประเภทเดียวกันทั้งหมดเพื่อสื่อถึงคนในสังคมไทย ผลงานชิ้นนี้มีทั้งหมด 5 ตัว โดยมีฐานเป็นขาตุ๊กตาที่ทำจากการปั้นหล่อเรซินมีลักษณะการวางที่แตกต่างกัน เพื่อแสดงถึงความรู้สึกของการเคลื่อนไหวการค่อย ๆ ก้าวอย่างระหว่งวัฒนธรรม 2 วัฒนธรรม โดยตัวแรกจะมีความพิเศษแตกต่างจากตัวอื่น ๆ เนื่องจากเป็นตัวนำบุกเบิกการรับวัฒนธรรมเข้ามา มีตัวที่ 2 3 4 5 ค่อย ๆ เดินตามหลัง แสดงถึงแนวคิดของผู้สร้างสรรค์เกิดเป็นรูปแบบผลงานสื่อผสม 3 มิติ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนชิ้นที่ 1

ปัญหาและอุปสรรคการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 เนื่องจากผลงานสร้างสรรค์ใช้ส่วนขาตุ๊กตาที่หล่อจากเรซินจำนวนหลายชิ้นจึงต้องใช้ระยะเวลาในการหล่อ และในการหล่อขาแต่ละขามีตำหนิหลายจุดจึงต้องใช้เวลาในการขัดตกแต่งก่อนข้างนาน จึงทำให้มีระยะเวลาในการทำส่วนตัวที่เป็นเครื่องจักสานน้อยลง โดยใช้วิธีแก้ปัญหาคือ คิดภาพร่างชิ้นอื่น ๆ ไว้รอ และเมื่อส่งอาจารย์ที่ปรึกษาผ่านแล้ว จึงเริ่มหล่อขาไว้รอตามจำนวนที่กำหนดไว้ทีเดียว เพื่อไม่ให้ล่าช้าในการทำงานครั้งต่อไป

จุดเด่นผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 มีจำนวนทั้งหมด 5 ตัว ในแต่ละตัวจะมีรูปแบบการจัดวางที่แตกต่างกันไป โดยทั้ง 5 ตัว จะวางเรียงเป็นเส้นตรง และในแต่ละตัวจะมีฐานเป็นขาตุ๊กตาที่มีลักษณะของสีและการจัดวางที่แตกต่างกัน

จุดด้อยผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 ในส่วนที่เป็นฐานของขาตุ๊กตาบางตัวที่มีลักษณะการก้าวเดินต้องใช้ตัวรองรับฐานเพื่อให้ฐานตั้งตัวอยู่ จึงทำให้เป็นส่วนเกินของงานอย่างเห็นได้ชัด

แนวทางในการพัฒนาผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 เป็นการพัฒนารูปแบบมาจากผลงานระยะก่อนวิทยานิพนธ์ มีการปรับเปลี่ยนรูปทรง และเพิ่มจำนวนของผลงานให้มีความตื่นตาตื่นใจมากขึ้น



ภาพประกอบที่ 67 ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน	ตะวันตกพบตะวันออก หมายเลข 1
ขนาด	30 (กว้าง) x 200 (ยาว) x 90 (สูง) เซนติเมตร
ปี พ.ศ.	2560
เทคนิค	สื่อผสม 3 มิติ
ชื่อศิลปิน	ธนกร หมั่นจั่น

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 ลักษณะผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้จะแบ่งทัศนธาตุเป็นเปอร์เซ็นต์อย่างเห็นได้ชัด โดยเลือกใช้วัตถุที่เป็นแบบร่วมสมัย 80% และวัตถุเครื่องจักสานพื้นบ้าน 20% สื่อถึงการค่อย ๆ ซึมซับวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามามากขึ้น จนเกือบถูกวัฒนธรรมต่างชาติเขามาครอบงำเต็มตัว ส่งผลให้วัฒนธรรมเดิมค่อย ๆ เลือนหายไป เกิดเป็นรูปแบบผลงานสื่อผสม 3 มิติ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนชั้นที่ 2

ปัญหาและอุปสรรคการสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 เนื่องจากผลงานสร้างสรรค์ต้องมีการเคลื่อนย้ายเพื่อมาติดตั้งตรวจงานและแสดงงาน ทำให้ส่วนที่เป็นตัวการ์ตูนหลุดในขณะขนย้ายตลอดเวลา จึงทำให้เสียเวลาในการแก้ไขผลงานสร้างสรรค์หลายครั้ง โดยใช้วิธีแก้ปัญหาคือใช้เบ้าเบิ้ลที่กันกระแทกห่อตรงส่วนที่เป็นตัวการ์ตูนติดกาว เพื่อต้านแรงกันกระแทกเวลาขนย้ายให้ตัวการ์ตูนไม่หลุดหลุดระหว่างทางได้

จุดเด่นผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 มีการแบ่งทัศนธาตุเป็นเปอร์เซ็นต์อย่างเห็นได้ชัด โดยเลือกใช้วัตถุที่เป็นแบบร่วมสมัย 80% และวัตถุเครื่องจักสานพื้นบ้าน 20% และมีรูปร่างรูปทรงการจัดวางผลงานที่ค่อนข้างลงตัวสมบูรณ์

จุดด้อยผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 การเลือกใช้สีของวัสดุที่ติดลงในส่วนที่เป็นเฉพาะวัสดุร่วมสมัย และที่ติดในส่วนที่เป็นเครื่องจักสานยังเฉดสีไม่ค่อยลงตัว

แนวทางในการพัฒนาผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 เป็นการพัฒนารูปแบบตัดทอนจำนวนชิ้นงานลง แบ่งสัดส่วนของวัตถุให้ดูชัดเจนมากยิ่งขึ้น



ภาพประกอบที่ 68 ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน	ตะวันตกพบตะวันออก หมายเลข 2
ขนาด	30 (กว้าง) x 120 (ยาว) x 90 (สูง) เซนติเมตร
ปี พ.ศ.	2560
เทคนิค	สื่อผสม 3 มิติ
ชื่อศิลปิน	ชนกร หมั่นขັນ

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3 ลักษณะผลงานสร้างสรรค์ชั้นนี้มีรูปแบบการจัดวางเป็นวงกลม เหมือนงูกำลังจะกินหาง ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 “งูกินหาง” หมายความว่า เกี่ยวโยงกันจากหัวถึงหางโดยขาดกันไปเป็นทอด ๆ หรือพัวพันเกี่ยวโยงกันไปเป็นทอด ๆ จนหาที่สิ้นสุดไม่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์เกิดเป็นรูปแบบผลงานสื่อผสม 3 มิติ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนชั้นที่ 3

ปัญหาและอุปสรรคการสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3 เนื่องจากผลงานสร้างสรรค์ใช้ส่วนขาตุ๊กตาที่หล่อจากเรซินจำนวนหลายชิ้น และเพิ่มขนาดของขาให้มีความแตกต่างกันจึงต้องใช้ระยะเวลาในการปั้นขาอีก 1 ขนาด และใช้ระยะเวลาในการหล่อขาเพิ่มขึ้น ทำให้เวลาในการคิดตัวการ์ตูนลงบนเครื่องจักสานน้อยลง จนเกือบไม่มีเวลาเก็บรายละเอียดงาน

จุดเด่นผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3 การเลือกใช้วัสดุจักสานที่มีรูปทรงที่แตกต่างกัน เพิ่มขนาดของขาตุ๊กตาและรูปแบบการจัดวางให้มีความแตกต่างจากผลงานชิ้นอื่น ๆ

แนวทางในการพัฒนาผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3 เป็นการพัฒนา รูปแบบการจัดวางให้ดูแตกต่างจากผลงานชิ้นอื่น ๆ เพื่อตอบสนองแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ และให้ผู้ชมเกิดความสงสัย





ภาพประกอบที่ 69 ผลงานนิทรรศการนิพนธ์ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน	งูกินหาง
ขนาด	120 (กว้าง) x 120 (ยาว) x 90 (สูง) เซนติเมตร
ปี พ.ศ.	2560
เทคนิค	สื่อผสม 3 มิติ
ชื่อศิลปิน	ธนกร หมั่นขัน

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4 ลักษณะรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ชั้นนี้มีการใช้วัสดุสำเร็จรูปที่เป็นแบบร่วมสมัยมาผสมผสานกับวัสดุสำเร็จรูปที่เป็นเครื่องจักสานพื้นบ้านของไทย โดยลักษณะผลงานสร้างสรรค์ชั้นนี้มีการแบ่งแยก และรวมตัวกันระหว่างวัสดุที่เป็นร่วมสมัยกับวัสดุที่เป็นเครื่องจักสานอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งรูปแบบได้แนวความคิดจากต้นไม้ที่มีรากเปรียบเสมือนกับรากต้นไม้เมื่อเวลาผ่านไปก็จะค่อย ๆ ซึมซับน้ำเข้าไป จนเติบโตออกดอกออกผล เหมือนกับวัฒนธรรมเมื่อมีวัฒนธรรมใหม่ ๆ เข้ามา ก็จะซึมซับวัฒนธรรมนั้น จนทำให้วัฒนธรรมไทยค่อย ๆ เลือนหายไป ตอบสนองแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์เกิดเป็นรูปแบบผลงานสื่อผสม 3 มิติ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนชั้นที่ 4

ปัญหาและอุปสรรคการสร้างผลงานสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4 เนื่องจากผลงานสร้างสรรค์ต้องมีการเคลื่อนย้ายเพื่อมาติดตั้งตรวจงาน ทำให้ส่วนที่เป็นตัวการ์ตูนหลุดในขณะขนย้ายตลอดเวลา จึงทำให้เสียเวลาในการแก้ไขผลงานสร้างสรรค์หลายครั้ง

จุดเด่นผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4 การเลือกใช้วัสดุเครื่องจักสานที่แตกต่างจากผลงานสร้างสรรค์ชั้นอื่น ๆ โดยตัดทอนการใช้วัสดุที่ทำจากเรซินกลับมาใช้วัสดุสำเร็จรูป เพื่อย่นระยะเวลาในส่วนของการหล่อขา และให้เวลากับการเก็บรายละเอียดในส่วนต่าง ๆ มากขึ้น

แนวทางในการพัฒนาผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4 มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบให้มีความแตกต่างจากผลงานชั้นอื่น ๆ โดยเลือกวัสดุเครื่องจักสานรูปทรงใหม่ ๆ มาผสมผสานกัน ซึ่งวัสดุมีทั้งแบ่งแยก และรวมตัวกันระหว่างวัสดุที่เป็นร่วมสมัยกับวัสดุที่เป็นเครื่องจักสานอย่างเห็นได้ชัด แต่ลงตัว



ภาพประกอบที่ 70 ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน	ต้นรากวัฒนธรรม
ขนาด	30 (กว้าง) x 160 (ยาว) x 150 (สูง) เซนติเมตร
ปี พ.ศ.	2560
เทคนิค	สื่อผสม 3 มิติ
ชื่อศิลปิน	ชนกร หมั่นขัน

บทที่ 5

บทสรุป และอภิปรายผลการสร้างสรรค์งานวิทยานิพนธ์

บทสรุปผลการสร้างสรรค์งานวิทยานิพนธ์

การศึกษาค้นคว้าการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในหัวข้อเรื่อง “ตะวันตกพบ ตะวันออก” ผู้สร้างสรรค์ได้นำแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ที่พบเห็นจากบุคคลรอบข้างและการศึกษา ในสังคมปัจจุบันมีการรับเอาวัฒนธรรมตะวันตก และวัฒนธรรมตะวันออกเข้ามามีอิทธิพลต่อประเทศไทยหลากหลายรูปแบบ ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและ วัฒนธรรมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทยอย่างเห็นได้ชัด

โดยการศึกษาค้นคว้า ข้อมูล และการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดทักษะการเรียนรู้ และเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์ รวมถึงกลวิธีการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ เพื่อตอบสนองตามแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ โดยใช้อารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการจากประสบการณ์ที่พบเห็น และอิทธิพลต่าง ๆ ถ่ายทอดผลงานออกมาในรูปแบบผลงานสื่อผสม 3 มิติ และผลสำเร็จต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการปฏิบัติงานดังกล่าว เพื่อนำไปเป็นแนวความรู้สำหรับไปพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะไว้อย่างเป็นระบบในรูปแบบเอกสารภาควิทยานิพนธ์

จากวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ผู้สร้างสรรค์ได้ตั้งไว้ มีการสรุปผลไว้ดังนี้

1) เพื่อศึกษาค้นคว้า รวบรวม วิเคราะห์ และสรุปเนื้อหา ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและ วัฒนธรรมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมไทย โดยผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้า รวบรวม ข้อมูลด้านเนื้อหาการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม กระแสบริโภคนิยม และผลกระทบต่อสังคมไทย แนวคิดทฤษฎีวิพากษ์ ของมาร์กซิสม์ (Critical theory) อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติที่มีต่อสังคมไทย อิทธิพลจากเครื่องจักสานพื้นบ้าน อิทธิพลทางศิลปกรรม อิทธิพลจากลัทธิป๊อปอาร์ต (Pop art) และอิทธิพลจากปรัชญา ซึ่งมีเนื้อหาใกล้เคียงกับหัวข้อวิทยานิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์เอง จึงได้นำเนื้อหาวิเคราะห์ และสรุปผลออกมาเป็นวิทยานิพนธ์ชุด ตะวันตกพบ ตะวันออก ที่แสดงให้เห็นถึงความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ โดยสอดแทรกทัศนคติ แง่มุมเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่แฝงไปด้วยอารมณ์ ความคิด พฤติกรรมของคนในปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมที่มีการรับเอาวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามามีอิทธิพลต่อประเทศไทย หลากหลายรูปแบบ ซึ่งเป็นสังคมที่เห็นคุณค่าทางวัตถุมากกว่าคุณค่าทางจิตใจ การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นมีอยู่จริง ซึ่งมีผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ในด้านวัตถุและค่านิยมอย่างเห็นได้ชัด เปรียบเสมือนเป็นดาบสองคมที่ให้ทั้งคุณและโทษ

2) แสดงออกถึงเนื้อหาการนำเสนอผลงานสื่อผสม 3 มิติ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน โดยผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาค้นคว้าทดลองหาแนวทางการสร้างสรรค์เพื่อค้นหารูปแบบการทำงาน โดยศึกษาหาข้อมูลด้านรูปแบบจาก อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินไทย และ อิทธิพลทางศิลปกรรมที่ได้รับจากผลงานของศิลปินต่างชาติ ซึ่งอิทธิพลที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับจาก อิทธิพลเหล่านี้ คือรูปแบบการจัดองค์ประกอบที่น่าสนใจ และมีเนื้อหาใกล้เคียงกับหัวข้อ วิทยานิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ชุด ตะวันตกพอดตะวันออก ผู้สร้างสรรค์จึงได้ศึกษารูปแบบและวิธีการ จากอิทธิพลเหล่านี้ และนำมาปรับใช้ในผลงานศิลปกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดและรูปแบบ ผลงานสื่อผสม 3 มิติ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

3) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในกระบวนการการสร้างสรรค์ ตอบสนอง ความคิดและความรู้สึกแสดงออกถึงคุณค่าทางความงามในรูปแบบผลงานสร้างสรรค์สื่อผสม 3 มิติ โดยการศึกษาค้นคว้ากระบวนการในการสร้างสรรค์ของศิลปินที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับในระดับชาติและสากล ส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์เกิดทักษะการเรียนรู้และเข้าใจต่อการทำงานสร้างสรรค์ อย่างเป็นระบบ ที่มีการวางแผนการทำงานเป็นขั้นตอน เพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมาย และเป็นแนวความรู้สำหรับนำไปพัฒนาการสร้างสรรค์ศิลปะต่อไป

อภิปรายผลการสร้างสรรค์งานวิทยานิพนธ์

ข้อดีและข้อเสียจากการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุด ตะวันตกพอดตะวันออก ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้และเข้าใจการทำงานสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ที่มีการวางแผนการทำงานเป็น ขั้นตอนรวมถึงวิธีการและรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน เนื่องจากผู้สร้างสรรค์เป็นคนทำงาน ล่าช้า จึงต้องมีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ และใช้เวลาการทำงานให้มากกว่าคนอื่น ทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความรับผิดชอบในการทำงานมากขึ้น และได้ความรู้จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม โดยวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามาอิทธิพลต่อวัฒนธรรมไทย ซึ่งมี ผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ในด้านวัตถุและ ค่านิยมอย่างเห็นได้ชัด เปรียบเสมือนเป็นดาบสองคมที่ทำให้ทั้งคุณและโทษ เพื่อนำมาเป็นแง่คิดใน การดำเนินชีวิต แล้วนำไปเผยแพร่ให้คนรอบข้างเพื่อบอกต่อกันให้รุ่นลูกรุ่นหลาน ได้รู้ และนำมา เป็นแนวความรู้สำหรับพัฒนาการสร้างสรรค์ศิลปะต่อไป

จากการทำงานวิทยานิพนธ์ ถือเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผลงานของผู้สร้างสรรค์สำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดี และหวังว่าวิทยานิพนธ์ชุดนี้จะเกิดประโยชน์แก่นักเรียน นักศึกษา และผู้ที่สนใจ ในผลงานศิลปะ หากมีข้อมูลผิดพลาดประการใด ผู้สร้างสรรค์จะนำไปปรับปรุงแก้ไข และพัฒนา ผลงานให้ดียิ่งขึ้นต่อไปในอนาคต

รายการอ้างอิง

Cave, Nick. "เกิดวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 1959 เป็นประติมากรชาวอเมริกัน."

[https://en.wikipedia.org/wiki/Nick_Cave_\(performance_artist\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Nick_Cave_(performance_artist)).

Jobbins, Freya. "เป็นประติมากรชาวออสเตรเลีย." <http://www.thisiscolossal.com/2014/02/dollface-bizarre-portraits-made-from-repurposed-toy-parts-by-freya-jobbins/>.

R-koi.blogspot.com. "อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติที่มีต่อสังคมไทย." http://r-koi.blogspot.com/2011/01/blog-post_7100.html.

คาสิงหา, คมสันต์. ประติมากรรมคนเหมือน กรุงเทพฯ: มิตรสัมพันธ์กราฟิก2550.

———. ประติมากรรมคนเหมือน. กรุงเทพฯ: มิตรสัมพันธ์กราฟิก2550.

ตรีชั้น, มนตรา. "จินตนาการจากเครื่องจักสาน, Imagination from Basketry." มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2557.

นันทิมา, ชลุด. องค์ประกอบของศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชย์2534.

บุญนำ, อุดลย์. "เกิดวันที่ 30 พฤษภาคม 2513 นครราชสีมา."

http://resource.lib.su.ac.th/artsu/web/artdetail.php?item_id=418.

พูลพิมพ์, วรรณิการ์. "คำนิยาม."

https://wiki.stjohn.ac.th/groups/poly_ordinarycourse1/wiki/c0572/_3_.html

กุ่มพคุณ, ธาณี. "รูปทรง." <https://www.gotoknow.org/posts/155339>.

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

วิมเนศ, ดวงพร. "การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียวิชาองค์ประกอบศิลป์ 1

", มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2557.

เศรษฐ, รัชนิกร. โครงสร้างสังคม และวัฒนธรรมไทย. พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ: บ.โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช2532.

สารานุกรมเสรี, จากวิกิพีเดีย. "คาร์ล มาร์กซ."

https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%84%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%A5_%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%8B%E0%B9%8C.

———. "พฤติกรรม."

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%9E%E0%B8%A4%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A1>.

สืบเสนาะ, จิตวัฒน์. "การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม."

http://jitiwat1234.blogspot.com/p/1_4213.html.

อรวรรณ. "ป๊อปอาร์ต (Pop Art)." <https://blog.lnw.co.th/2015/05/28/pop-art-ศิลปะ-ปะทะแฟชั่น>

เอียวศรีวงศ์, นิธิ. โพสต์โมเดิร์น “บริโกล”. กรุงเทพฯ: อมรินทร์ 2547.



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ชนกร หมั่นขัน
วัน เดือน ปี เกิด	3 พฤษภาคม 2536
สถานที่เกิด	จังหวัดนครสวรรค์
วุฒิการศึกษา	ระดับปริญญาตรี ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาออกแบบทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ระดับปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์ศึกษา คณะจิตรกรรมประติมากรรมและ ภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	1009/1 ม.9 ถ.สวรรค์วิถี ต.นครสวรรค์ตก อ.เมืองฯ จ.นครสวรรค์
ผลงานตีพิมพ์	ร่วมแสดงนิทรรศการ SYNCHRONIZE Exhibition 2557, มหาวิทยาลัยนเรศวร ร่วมแสดงนิทรรศการศิลป์นิพนธ์ สาขาออกแบบทัศนศิลป์ รุ่นที่3 Art Thesis Exhibition Three Three Go 2558, มหาวิทยาลัยนเรศวร ร่วมแสดงนิทรรศการ;วิทยานิพนธ์ สาขาทัศนศิลป์ศึกษา รุ่นที่ 7 Art Thesis Exhibition ฟันPlay, หอศิลป์เพาะช่าง

