



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2559

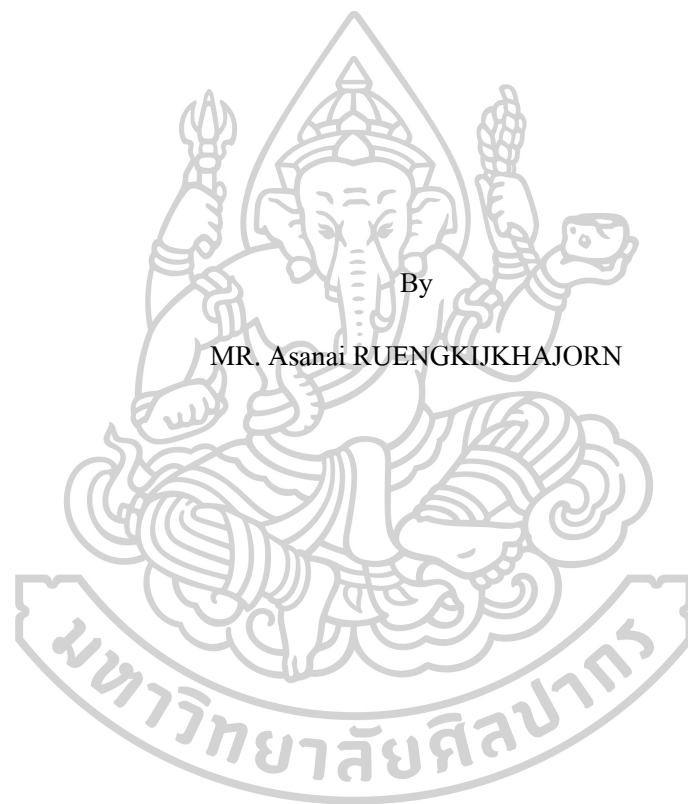
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปัญหาผลกระทบต่อการศึกษาเด็ก



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

IMPACT ON CHILD EDUCATION



By

MR. Asanai RUENGKIJKHAJORN

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	ปัญหาผลกระทบต่อการศึกษาเด็ก
โดย	อศัญัย เรืองกิจจจร
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิริยญา ดวงรัตน์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ชารท์สนวงศ์)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ ปรีชา เถาทอง)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิริยญา ดวงรัตน์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์ ดร. อภินันท์ จิตรกร)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ กัญญา เจริญศุภกุล)



58901337 : ทักษะศิลปศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : ปัญหาผลกระทบต่อการศึกษาของเด็ก

นาย อศนัย เรื่องกิจจจร: ปัญหาผลกระทบต่อการศึกษาเด็ก อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ :
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิริยญา ดวงรัตน์

การเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของสังคม ส่งผลกระทบต่อคุณภาพของประชากรชาวไทย รวมไปถึงเด็กและเยาวชนที่จะต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า ปัจจุบันได้พบเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนไทย ในระดับชั้นที่ทุกภาคส่วนจำเป็นต้องดำเนินการแก้ไขเป็นการเร่งด่วน เช่นปัญหาที่เกิดจากความยากจนและด้อยโอกาส เพศสัมพันธ์ ยาเสพติด การทะเลาะวิวาท การฆ่าตัวตาย การเที่ยวเตร่สถานบันเทิง ดัดการพนัน การติดเกมและอินเทอร์เน็ต ตลอดจนการเข้าถึงสื่อลามกอนาจารหรือสื่อที่แสดงความรุนแรง ทั้งนี้ ข้าพเจ้าได้มีโอกาสสัมผัสปัญหาต่างๆผ่านเด็กนักเรียนที่เป็นศิษย์ของข้าพเจ้า ได้รับรู้รับฟัง และพบเห็นปัญหาที่หลากหลายรูปแบบซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ข้าพเจ้าจึงต้องการสะท้อนถึงสภาพปัญหาต่างๆ ของนักเรียนไทยในยุคสมัยนี้ ผ่านผลงานจิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม เพื่อเป็นการกระตุ้นเตือนให้สังคมเกิดการตระหนักรู้ถึงปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาของเด็กและเยาวชน ที่อาจส่งผลสืบเนื่องไปถึงการพัฒนาประเทศชาติ

วิทยานิพนธ์ชุดนี้ประกอบด้วยการศึกษา 3 ด้าน ดังนี้ 1.ด้านเนื้อหา การแสดงออกในสภาพปัญหาของเด็กแต่ละคน โดยถ่ายทอดถึงสิ่งที่เด็กคนนั้นเผชิญปัญหาอยู่ในปัจจุบัน เพื่อกระตุ้นเตือนให้สังคมเกิดความตระหนักถึงปัญหา ที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาของเด็กและเยาวชน 2. ขอบเขตทางด้านรูปแบบ เป็นการถ่ายทอดผลงานจิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม (Mixed Media Painting) ประกอบด้วยสื่อ 2 มิติที่เป็นภาพเขียนบนเฟรมผ้าใบและสื่อ 3 มิติด้วยวิธีการด้านวัสดุต่างๆ นำมาจัดวางประกอบกันและบางชิ้นงานนำวิดีโอมาฉายลงบนเฟรมผ้าใบ 3. ขอบเขตทางด้านเทคนิค สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม (Mixed Media Painting) สื่อะคริตีคบนเฟรมผ้าใบผสมกับการจัดวางวัสดุและฉายวิดีโอลงไปบนรูปปั้นหน้าเด็ก

ผลการศึกษาศิลปะสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดได้ตรงตามเจตนารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งถ่ายทอดผลงานทั้งหมดจำนวน 3 ชิ้น เพื่อสร้างความบันเทิงใจและตระหนักถึงคุณค่าด้านความงามทางศิลปะ



58901337 : Major (VISUAL ARTS EDUCATION)

Keyword : IMPACTON ON CHILD EDUCATION

MR. Asanai RUENGGIKHAJORN: Impact on child education Thesis advisor :
Assistant Professor Wiranya Duangrat

The rapidly changing society affects quality of citizens in Thailand, including children and youth, growing up in the future. At present, it has found problems toward Thai children and youth, which all sectors need to resolve urgently such as problems caused by poverty and underprivileged, sexual relations, drug, quarrel, controversy to suicide, hangout, gambling, games and internet addict as well as to access to pornography or violence in all media. I have had the opportunity to experience various problems through students who were my students. Get to know and see a variety of problems, which vary in each individual. I would like to reflect Thai student's problems in this era through mixed media painting techniques. To stimulate the social awareness of the problems that affects the education of children and youth that may affect the nation development as well.

This works of this thesis series with 3 sides' studies as follows:

1. The content, I would like to demonstrate the problem of each child condition and convey the problem that child has confronted at present to stimulate the social awareness of the problems that affects the education of children and youth.
2. The scope of format, I would like to convey Mixed Media Painting, consist of 2-dimensional on canvas frames, and various materials used in an installation, while some of them were presented with video screen onto as 3-dimensional works.
3. Technical scope, Creative mixed media painting with acrylic on canvas, mixed with installation, and video screen on children's faces.

The result of the study the creative thesis achieves the objectives defined as the artist intention, conveying 3 pieces of works to create inspiration and recognizes the artistic aesthetic value.



กิตติกรรมประกาศ

ในการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยครั้งนี้ ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และครอบครัวของข้าพเจ้า ที่คอยให้การสนับสนุนความช่วยเหลือในทุกๆ ด้านด้วยดีเสมอมา และ เป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้ามาโดยตลอดจนสำเร็จการศึกษา

การสร้างสรรค์ ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “ปัญหาผลกระทบต่อการศึกษาของเด็ก” จะสำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดี การศึกษาค้นคว้าด้านศิลปะนั้น ก็ด้วยได้รับกำลังใจ การสั่งสอน ชี้แนะกระบวนการทำงาน ชี้แนะแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความสมบูรณ์ ด้วยการเป็นที่ปรึกษาได้อย่างดียิ่งเสมอมาจาก

ผศ.วิริยญา ดวงรัตน์และอาจารย์ ดร.อภิรักษ์ จิตรกร อาจารย์ที่ ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่คอยดูแลให้คำปรึกษาทั้งทางแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานและทางภาคเอกสารวิชาการศิลปะ รวมทั้ง คณาจารย์ กรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์ ศาสตราจารย์ เกียรติคุณปรีชา เกาทอง ศาสตราจารย์ เกียรติคุณพิชญ์ สุภนิมิตร คณาจารย์ ในคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์และคณะศึกษาศาสตร์ ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ พร้อมทั้งแนะแนวทางในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุดนี้ จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

สุดท้าย ขอขอบคุณตัวข้าพเจ้าเอง ที่ขยัน อดทน สู้ พัฒนาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจนประสบความสำเร็จ และจะนำแนวทางในการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป

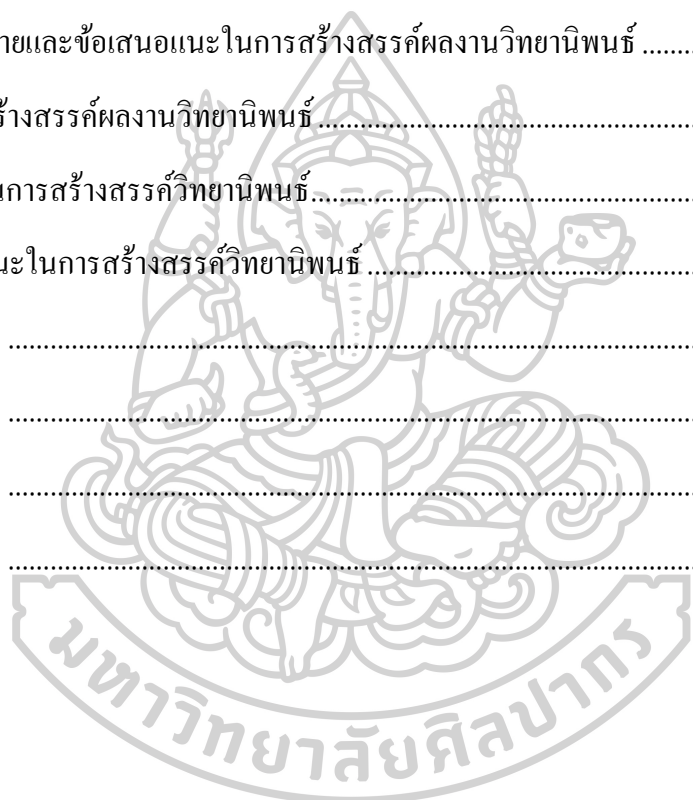
อัศนัย เรืองกิจจร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ	ฌ
สารบัญภาพ	ซ
สารบัญตาราง	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
2. ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	1
3. สมมติฐานของการศึกษา.....	2
4. ขอบเขตการศึกษา.....	2
5. วิธีการศึกษา.....	3
6. แหล่งข้อมูล.....	3
7. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	3
บทที่ 2 พื้นฐานความคิดและอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน	4
1. ที่มาของแนวคิดและแรงบันดาลใจ	4
2. อิทธิพลจากสังคมที่มีต่อแนวความคิด	5
2.1 ครอบครัว	5
2.2 เพื่อน.....	5
2.3 โรงเรียน.....	5

2.4 สื่อมวลชน	6
3. ปัญหาของวัยรุ่นในสังคมไทย.....	6
4. พฤติกรรมวัยรุ่น	7
4.1 ปัญหาทางด้านอารมณ์และพฤติกรรม	7
4.2 รู้สึกเหงา.....	7
4.3 โทกหก.....	7
4.4 ขโมยของ.....	8
4.5 มีนิสัยเกียจคร้าน	9
4.6 ใช้เงินเปลือง	10
4.7 อารมณ์รุนแรง.....	11
4.8 วัยรุ่นกับเกมกด (วิดีโอเกม).....	12
4.9 วัยรุ่นกับเด็กดริงก์.....	13
4.10 วัยรุ่นกับปัญหาการสูบบุหรี่.....	14
4.11 วัยรุ่นกับปัญหาเด็กแว้นซ์	15
5. ศึกษาข้อมูลภาคสนามโดยการสังเกตและบันทึกภาพ.....	16
6. ทักษะที่ใช้ในการสร้างสรรค์	25
7. อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปกรรม	27
8. อิทธิพลจากงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ	28
ตารางวิเคราะห์ผลงานศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์.....	34
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์	35
1. การวิเคราะห์ผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์.....	36
1.1 ภาพถ่ายและแบบร่างผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ (ช่วงเดือน ตุลาคม 2559).....	36
1.2 ผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ ระยะเวลาที่ 1	39
1.3 ผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ ระยะเวลาที่ 2.....	41

1.4 ผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 3	45
2. วิธีการดำเนินงานและขั้นตอนการสร้างสรรค์ ผลงานวิทยานิพนธ์	48
บทที่ 4 ผลงานและการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์	53
2. ผลงานสำเร็จและการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์	54
2.1 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1	54
2.3 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3	56
บทที่ 5 อภิปรายและข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์	60
สรุปการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์	60
อภิปรายในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์	61
ข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์	62
รายการอ้างอิง	63
ประวัติผู้เขียน	64
รายการอ้างอิง	66
ประวัติผู้เขียน	67



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 รู้สึกเหงา	8
2 วัยรุ่นชอบโกหก.....	9
3 วัยรุ่นชอบขโมยของ	9
4 วัยรุ่นที่มีนิสัยเกียจคร้าน	10
5 วัยรุ่นที่ใช้เงินเปลือง.....	11
6 วัยรุ่นอารมณ์รุนแรง.....	12
7 วัยรุ่นกับเกมกด (วิดีโอเกม)	13
8 วัยรุ่นกับเด็กครึ่งกั	14
9 วัยรุ่นกับปัญหาการสูบบุหรี่	15
10 วัยรุ่นกับปัญหาเด็กแวนซ์	16
11 ภาพถ่ายนักเรียนใน โรงเรียนและบริเวณในชุมชน 1	17
12 ภาพถ่ายนักเรียนใน โรงเรียนและบริเวณในชุมชน 2	17
13 ภาพถ่ายนักเรียนใน โรงเรียนและบริเวณในชุมชน3	18
14 ภาพถ่ายหน้าจอเกมที่เด็กเล่น 1.....	18
15 ภาพถ่ายนักเรียนใน โรงเรียนและบริเวณในชุมชน 4	18
16 ภาพถ่ายหน้าจอเกมที่เด็กเล่น 2.....	19
17 ภาพถ่ายนักเรียนใน โรงเรียนและบริเวณในชุมชน 5	20
18 ภาพถ่ายหน้าจอเกมที่เด็กเล่น 3.....	20
19 นักเรียนใน โรงเรียนและบริเวณในชุมชน6.....	21
20 ภาพถ่ายหน้าจอเกมที่เด็กเล่น 4.....	22
21 ภาพถ่ายนักเรียนใน โรงเรียนและบริเวณในชุมชน7	22
22 ภาพถ่ายหน้าจอเกมที่เด็กเล่น 5	23
23 ภาพถ่ายนักเรียนใน โรงเรียนและบริเวณในชุมชน8	24
24 ภาพถ่ายคว้นบุหรี	24
25 อิทธิพลจากงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ	28
26 อิทธิพลจากงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ	29
27 อิทธิพลจากงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ	30

ภาพที่	หน้า
28 อิทธิพลจากงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ	31
29 อิทธิพลจากงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ	32
30 อิทธิพลจากงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ	33
31 ภาพถ่ายประกอบเพื่อทำแบบร่างผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ 1	36
32 ภาพถ่ายประกอบเพื่อทำแบบร่างผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ 1	37
33 ภาพถ่ายประกอบเพื่อทำแบบร่างผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ 1	38
34 ภาพถ่ายประกอบเพื่อทำแบบร่างผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ 1	38
35 แบบร่างผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ 1	39
36 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1	40
37 แบบร่างก่อนทำวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 รูปที่ 1	41
38 แบบร่างก่อนทำวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 รูปที่ 2	42
39 แบบร่างก่อนทำวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 รูปที่ 3	43
40 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2	44
41 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 ชิ้นที่ 1	46
42 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 ชิ้นที่ 2	46
43 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3	47
44 ภาพร่างสีไม้ก่อนวิทยานิพนธ์ 1	50
45 ภาพร่างสีไม้ก่อนวิทยานิพนธ์ 2	50
46 ภาพร่างสีไม้ก่อนวิทยานิพนธ์ 3	50
47 ภาพร่างโดยรวม	51
48 ภาพลงสีชิ้นแรก	51
49 ภาพการสร้างบรรยากาศโดยรวม	51
50 ภาพลงรายละเอียด	52
51 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1	54
52 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2	55
53 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3	56

สารบัญตาราง

ภาพที่

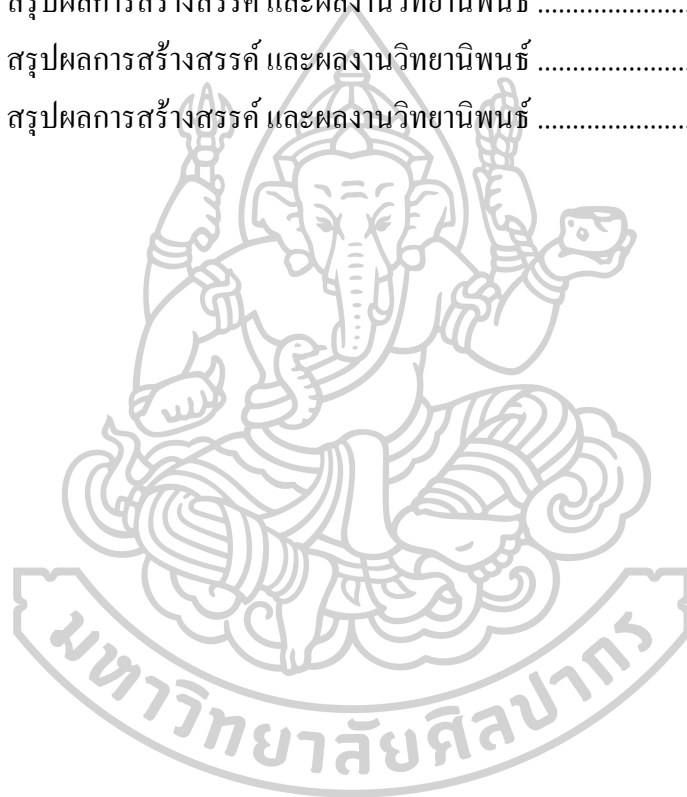
หน้า

1 ตารางวิเคราะห์ผลงานศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ 34

2 ตารางที่ 1 สรุปผลการสร้างสรรค์ และผลงานวิทยานิพนธ์ 57

3 ตารางที่ 2 สรุปผลการสร้างสรรค์ และผลงานวิทยานิพนธ์ 58

4 ตารางที่ 3 สรุปผลการสร้างสรรค์ และผลงานวิทยานิพนธ์ 59



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

การปฏิรูปประเทศท่ามกลางสถานการณ์โลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วและเชื่อมโยงกันอย่างซิดิกลักันมาก สังกมให้ความสำคัญกับวัตถุ จนลึมความสำคัญองจิตใจคนคุณภาพชีวิตองคนในสังคมไทยเดินสวนทางต่อกรปฏิรูปองสังคมและเศรษฐกิจ การเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว นั้น ยังส่งผลกระทบต่อคุณภาพองประชากรชาวไทย รวมถึงเด็กและเยาวชนซึ่งจะต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า ซึ่งการพัฒนาควรจะเริ่มจากเด็กและเยาวชนเหล่านี้ และในปัจจุบันได้พบปัญหาที่กิดกับเด็กและเยาวชนไทยในชั้นที่ต้อเร่งแก้ไขและกระทบกับเด็กจำนวนมาก ประกอบกับวัยรุ่นเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อองการเจริญเติบโตมีความเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ ทำให้วัยรุ่นประสบปัญหาหมากมาย ทั้งนี้ปัญหาที่สำคัญองวัยรุ่นในปัจจุบัน ได้แก่ ปัญหาเสพติด เพศสัมพันธ์ ปัญหาความรุนแรง การทะเลาะวิวาท การฆ่าตัวตาย ครอบครัวยากความอบอุ่น การเที่ยวเตร่สถานบันเทิง ดิดการพนัน ความยากจน การดิดเกมและอินเทอร์เน็ต การเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร และปัญหาที่กิดจากการขาดความเข้าใจต่อการเปลี่ยนแปลงองสภาพร่างกาย ซึ่งมีสาเหตุสำคัญจากปัญหาครอบครัวยาก สภาพแวดล้อมใกล้ตัวที่ชักจูงไปในทางไม่ดีและการใช้ความรุนแรงในสังคม จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นนี้ ตัวข้าพเจ้าเองได้สัมผัสปัญหาต่างๆผ่านเด็กนักเรียนที่ข้าพเจ้าสอนอยู่ในปัจจุบันซึ่งมีความหลากหลายแตกต่างกันไปแต่ละบุคคล การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะองข้าพเจ้าจึงต้อการแสดงออกถึงสภาพปัญหาต่างๆ องนักเรียนในยุคสมัยนี้ที่ซึ่งข้าพเจ้าได้สัมผัสจากตัวของข้าพเจ้าเองผ่านผลงานจิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม และวัสดุอุปกรณ์ รวมถึงสิ่งของเครื่องใช้ที่นักเรียนใช้อยู่เป็นประจำ

2. ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์องการศึกษา

เพื่อแสดงออกถึงสภาพความจริงเกี่ยวกับปัญหาองเด็กในวัยเรียนในปัจจุบันที่ข้าพเจ้าได้สัมผัสมาผ่านการศึกษาระบวนการ และเทคนิควิธีการทางด้านจิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม และการจัดวาง

3. สมมติฐานของการศึกษา

การสร้างสร้งงานศิลปะประเภทผลงานจิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม ผ่านวัสดุอุปกรณ์ของเด็กนักเรียน หัวข้อ “ปัญหาผลกระทบต่อการศึกษาศึกษาของเด็ก” สามารถสื่อแสดงออกถึงปัญหาสภาพสังคมของเด็กนักเรียนที่ข้าพเจ้าเคยสัมผัสซึ่งส่งผลต่อการศึกษาศึกษาของเด็ก เพื่อเป็นการกระตุ้นเตือนให้สังคมเกิดการตระหนักรู้ถึงปัญหา ที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาของเด็กและเยาวชน ที่อาจส่งผลสืบเนื่องไปถึงการพัฒนาประเทศชาติ

4. ขอบเขตการศึกษา

1. ด้านเนื้อหา

ต้องการแสดงออกถึงสภาพปัญหาของเด็กนักเรียนในปัจจุบัน ที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษา เพื่อเป็นการกระตุ้นเตือนให้สังคมเกิดการตระหนักรู้ถึงปัญหา ที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาของเด็กและเยาวชน

2. ขอบเขตทางด้านรูปแบบ

เป็นการถ่ายทอดผลงานจิตรกรรมเทคนิคผสม (Mixed Media Painting) ประกอบด้วยสื่อ 2 มิติที่เป็นภาพเขียนบนเฟรมผ้าใบ ส่วนที่เป็น 3 มิติในส่วนวัสดุต่างๆ จัดวางประกอบกัน และบางชิ้นงานนำวิดีโอมาฉายลงบนเฟรมผ้าใบ

2.1 สื่อ 2 มิติ ที่เป็นภาพเขียนบนเฟรมผ้าใบ ในรูปแบบการเขียนภาพแบบเหมือนจริง (Realistic) ในส่วนของใบหน้าเด็กเป็นภาพเหมือน (Portrait) โดยเน้นรายละเอียดของใบหน้าของเด็กในแต่ละคน เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ของเด็ก

2.2 สื่อที่เป็น 3 มิติ คือวัสดุต่างๆที่นำ จัดวาง ประกอบกับภาพเขียนใบหน้าเด็ก วัสดุที่นำมาจัดวางจะมีความแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับสภาพปัญหาของเด็กแต่ละคน

2.3 สื่อวิดีโอบางชิ้นงานได้ใช้วิดีโอ ฉายลงบนภาพใบหน้าของเด็กเพื่อเป็นการเน้นย้ำประเด็นและแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับสภาพปัญหาของเด็กในแต่ละคนให้สมบูรณ์มากขึ้น

3. ขอบเขตทางด้านเทคนิค

เทคนิค จิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม (Mixed Media Painting) สื่ออะคริลิกบนเฟรมผ้าใบผสมกับการจัดวางวัสดุและนำวิดีโอลงไปบนรูปใบหน้าเด็ก

5. วิธีการศึกษา

1. เก็บรวบรวมข้อมูล จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ออกแบบร่างผลงาน
3. วิเคราะห์ลักษณะผลงานที่ออกแบบ และปรับปรุงแบบร่าง
4. ศึกษาทดลองเทคนิคทางด้านผลงานจิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม
5. สร้างสรรค์ผลงานรูปแบบผลงานจิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม
7. นำเสนอผลงานในรูปแบบนิทรรศการ

6. แหล่งข้อมูล

1. เด็กนักเรียน และวัสดุอุปกรณ์สิ่งของเครื่องใช้ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน
2. บ้านเกิดของข้าพเจ้า
3. เอกสาร ศิลปิน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

- 7.1 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูล
 - 7.1.1 กล้องถ่ายภาพ
 - 7.1.2 สิ่งของเครื่องใช้ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนที่เป็นวัสดุจริง
- 7.2 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน
 - 7.2.1 สีอะคริลิก
 - 7.2.2 เฟรมผ้าใบ
 - 7.2.3 โปรเจคเตอร์
 - 7.2.4 ไม้ตบู่ค
 - 7.2.5 พู่กันสำหรับเขียนสีอะคริลิก ขนาดต่างๆ
 - 7.2.6 ดินสอสำหรับการร่างภาพ
 - 7.2.8 สมุดร่างภาพ
 - 7.2.9 น้ำยาสำหรับล้างสีอะคริลิก

บทที่ 2

พื้นฐานความคิดและอิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน

วิทยานิพนธ์ชุด “ปัญหาผลกระทบต่อการศึกษารองเท้าเด็ก” ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องประกอบกับการลงพื้นที่เพื่อศึกษาข้อมูลจากสถานที่จริง และจากประสบการณ์โดยตรงของข้าพเจ้าเอง โดยสามารถแบ่งเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ที่มาของแนวคิดและแรงบันดาลใจ
2. อิทธิพลจากสังคมที่มีต่อแนวความคิด
3. ปัญหาของวัยรุ่นในสังคมไทย
4. พฤติกรรมวัยรุ่น
5. ศึกษาข้อมูลภาคสนามโดยการสังเกตและบันทึกภาพ
6. ทักษะที่ใช้ในการสร้างสรรค์
7. อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปกรรม
8. อิทธิพลจากงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ

1. ที่มาของแนวคิดและแรงบันดาลใจ

การศึกษาค้นคว้าวิทยานิพนธ์นี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากตัวข้าพเจ้าเองซึ่งเป็นครูผู้สอนได้รับประสบการณ์ตรงจากการสอนเด็กนักเรียน ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 และได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่เป็นหัวหน้าฝ่ายปกครองของโรงเรียน ซึ่งในแต่ละวัน ตัวข้าพเจ้าเองได้สัมผัสกับปัญหาต่างๆ ผ่านเด็กนักเรียนที่เป็นศิษย์ของข้าพเจ้า ได้รับรู้รับฟัง และพบเห็นปัญหาที่หลากหลายรูปแบบซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ข้าพเจ้าจึงต้องการสะท้อนถึงสภาพปัญหาต่างๆ ของนักเรียนไทยในยุคสมัยนี้ ผ่านผลงานจิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม เพื่อเป็นการกระตุ้นเตือนให้สังคมเกิดการตระหนักรู้ถึงปัญหา ที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาของเด็กและเยาวชน ที่อาจส่งผลสืบเนื่องไปถึงการพัฒนาประเทศชาติ

2. อิทธิพลจากสังคมที่มีต่อแนวความคิด

มนุษย์เป็นสัตว์สังคม มีความต้องการอยู่ร่วมกับผู้อื่นไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่เพียงคนเดียวลำพังได้ ต้องอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม เป็นชุมชน เป็นสังคม ถ้าอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ขาดระเบียบวินัย มีการแก่งแย่ง ชิงดีชิงเด่น การเอาเปรียบ มีความเห็นแก่ตัว ใช้แต่ความรุนแรงตัดสินปัญหา ความแอียดขี้ดเคียด รวมไปถึงยาเสพติด ก็จะส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจ อารมณ์และการแสดงออกทางพฤติกรรมของบุคคล ดังนั้นสังคม และสิ่งแวดล้อม หรือวัฒนธรรม จึงมีส่วนสำคัญในการกำหนดลักษณะพฤติกรรมของมนุษย์ ให้เป็นไปตามสภาพของสังคมนั้นๆ อิทธิพลจากสังคม สามารถแบ่งได้ 4 ลักษณะดังนี้

2.1 ครอบครัว

ครอบครัวเป็นสถาบันแห่งแรกที่อบรมทางด้านจิตใจและปลูกฝังพฤติกรรมสุภาพให้แก่เด็ก ประกอบด้วยพ่อ แม่ ลูก เป็นสถาบันหลักในการดูแลและเลี้ยงดู ถ้าครอบครัวใดที่พ่อแม่และบุคคลในครอบครัวมีการศึกษาและถ่ายทอดสิ่งที่ดีมีคุณค่ากับเด็ก เด็กก็จะได้รับการซึมซับสิ่งที่ดีมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ แต่เด็กที่เกิดในครอบครัวที่เป็นแบบอย่างในทางตรงข้าม เช่น พ่อ แม่ หรือบุคคลในครอบครัวมีการศึกษาน้อย ขาดงาน พ่อแม่มีพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้อง เช่น พุดจาหายบคาย ไม่สุภาพ และมีพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม เด็กก็จะซึมซับเอาพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้องนั้นมาเป็นพฤติกรรมของตนเอง ดังนั้นครอบครัวจึงมีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมต่างๆรวมทั้งพฤติกรรมทางเพศของวัยรุ่นด้วย

2.2 เพื่อน

เพื่อน คือบุคคลที่คบหาคุยกัน คอยให้คำปรึกษาในทุกๆเรื่อง คอยชักชวนไปในทางที่ดีเช่นชวนกันอ่านหนังสือ ช่วยกันติวข้อสอบ ถ้าคบเพื่อนที่ดีจะทำให้ชีวิตมีอนาคตสดใส มีการทำงานที่ดี แต่ถ้าคบเพื่อนชั่ว ชีวิตเราจะตกต่ำลงเนื่องจากจะชวนกันทำในสิ่งที่ไม่ดี ดังนั้นการคบเพื่อนมีความสำคัญและจำเป็นต่อชีวิตของวัยรุ่นเพราะเพื่อนจะมีอิทธิพลในเรื่องความคิดความเชื่อตลอดจนให้คำปรึกษา หรือแนะนำในเรื่องต่างๆ รวมทั้งพฤติกรรมทางเพศ และอาจชักจูงไปในทางที่ดีและไม่ดี ดังนั้นการเลือกคบเพื่อนที่ดีจะช่วยแนะนำเรื่องพฤติกรรมทางเพศในทางที่เหมาะสม

2.3 โรงเรียน

โรงเรียนเป็นสถาบันที่มีความสำคัญรองจากสถาบันครอบครัวเพราะเด็กต้องใช้ชีวิตอยู่ในโรงเรียนวันละหลายชั่วโมง ดังนั้นโรงเรียนจึงมีบทบาทสำคัญที่มีผลต่อคุณลักษณะของเด็ก และขัด

เกลาพฤติกรรมของเด็ก นอกเหนือจากการให้ความรู้ ครู ถือว่าเป็นบุคคลที่มีความสำคัญต่อเด็ก เพราะเป็นบุคคลที่ต้องให้ความรู้ คอยอบรม และเข้าใจสภาพปัญหาของเด็กในแต่ละคน เพื่อชี้แนะให้นักเรียนมีพฤติกรรมที่ดี สามารถอยู่ร่วมในสังคมได้อย่างมีความสุข

2.4 สื่อมวลชน

ในโลกแห่งการสื่อสารไร้พรมแดน ปัจจุบันเด็กสามารถเข้าถึงสื่อต่างๆ ได้ง่ายและรวดเร็ว เพราะฉะนั้นสื่อจึงมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของเด็ก เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบทั้งทางด้านบวกและด้านลบ เนื่องจากเด็กแต่ละคน มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์แยกแยะได้แตกต่างกัน หากเด็กได้รับรู้และเรียนรู้ ในเชิงสร้างสรรค์ ก็จะส่งเสริมพฤติกรรม พัฒนาความคิดไปในทิศทางสร้างสรรค์ หากเด็กรับรู้สื่อในทางลบ ก็จะส่งผลกระทบต่อความคิดและพฤติกรรม ในทิศทางที่ผิด ดังนั้นสื่อต่างๆ ที่เผยแพร่ออกมาควรมีการตระหนักถึงผลกระทบต่อ การรับรู้ของเด็ก และผู้ใหญ่ควรให้คำแนะนำในการรับรู้ข่าวสารหรือสื่อต่างๆ อย่างใกล้ชิด

3. ปัญหาของวัยรุ่นในสังคมไทย

3.1 ปัญหาเรื่องของการต่อต้านผู้ใหญ่ ไม่ค่อยเชื่อฟังในสิ่งที่ผู้ปกครองบอก ส่วนใหญ่จะเชื่อเพื่อนและไปตามเพื่อน อารมณ์ความรุนแรงของวัยรุ่นทำให้เกิดผลกระทบและปัญหาต่างๆ ตามมามากมาย

3.2 ปัญหาทางการเรียน การใช้สมอง สติ ปัญญา ในการเรียนจะลดน้อยลง เนื่องจากเด็กวัยรุ่นบางคนเที่ยวกลางคืน และไม่มีเวลาสำหรับพักผ่อนไม่ใช้ความคิดกับสิ่งที่กำลังเรียนอยู่ ทำให้จิตใจเหม่อลอย ไม่มีสติในการเรียน ทำให้มีผลกระทบต่ออนาคตของวัยรุ่น

3.3 การมีรักในวัยเรียนของวัยรุ่น วัยรุ่นบางคนมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ซึ่งทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา เช่น การทำแท้ง การติดโรคจากการมีเพศสัมพันธ์ โรคเอดส์

3.4 ปัญหาการติดยาเสพติด การเริ่มเข้าไปใช้ยาเสพติดของวัยรุ่นยังเป็นเรื่องของความ “อยากลอง” ความเป็นวัยรุ่นของเขาทำให้เขาอยากลองในสิ่งแปลกใหม่ ร่วมกับอีกปัญหาหนึ่งคือการ “ตามเพื่อน” ปัจจุบันมีเด็กบางคนหันเข้าไปหายาเสพติด เพียงเพราะรู้สึกว่ามีใครๆ เขาก็ทำกัน เป็นเรื่องธรรมดา ไม่เห็นจะแปลกอะไร ทำให้ตัดสินใจผิดพลาด กลายเป็นเหยื่อของสารเสพติด และเป็นปัญหาของสังคมที่ยังแก้ไม่หาย

¹ Natthapong Chuaipitak, "อิทธิพลของเพศ เพื่อน ครอบครัว ที่มีต่อวัยรุ่น,"

4. พฤติกรรมวัยรุ่น

4.1 ปัญหาทางด้านอารมณ์และพฤติกรรม สาเหตุอาจเกิดจากการร้องไห้เพื่อต้องการเรียกร้องความสนใจจากพ่อแม่ หรือเพื่อน หรือเพื่อทดสอบว่า พ่อแม่หรือเพื่อนรักเราจริงไหม รักเท่าคนอื่นไหม หรือเรียนรู้มาตั้งแต่เด็กว่าใครจะรักใครจะรักให้จนคิดเป็นนิสัย วิธีการช่วยเหลือกรณีคิดเป็นนิสัยจะต้องใช้เวลานานในการรักษา

4.2 รู้สึกเหงา เป็นเรื่องธรรมดาที่ในแต่ละช่วงเวลาที่เราอยู่คนเดียวในบางขณะ บางบรรยากาศ หรือสถานการณ์ เราจะเกิดความรู้สึกเหงาขึ้นมา เช่น บางครั้ง ที่เราฟังเพลงเศร้า ๆ หรือถูกปล่อยให้อยู่ตามลำพังนาน ๆ โดยมิได้ติดต่อกับใคร ในช่วงที่เราห่างไกลเพื่อนฝูงญาติพี่น้องหรือคนใกล้ชิด



ภาพที่ 1 รู้สึกเหงา

เข้าถึงเมื่อ 5 มิถุนายน พ.ศ. 2560

เข้าถึงจาก <http://www.ecepost.com/viewtopic.php?id=702004007>

4.3 โทกทก วัยรุ่นโทกทกเก่ง โทกทกบ่อย หรือไม่พูดความจริงหรือพูดคำความ จริงบ้าง ไม่จริงบ้าง มักมีสาเหตุ คือจิตใจจะไม่พูดความจริงปิดบังอำพรางความเป็นส่วนตัวของเขาไม่ต้องการให้ใครรู้ และไม่กล้าพูดความจริง เพราะกลัวจะถูกตำหนิติเตียน



ภาพที่ 2 - วัยรุ่นชอบโกหก
เข้าถึงเมื่อ 5 มิถุนายน พ.ศ. 2560
เข้าถึงจาก <https://pantip.com/topic/34985399>

- 4.4 ขโมยของ** การลักขโมยของวัยรุ่นมักมีสาเหตุสำคัญ ๆ อย่างน้อย 4 อย่าง คือ
- 4.4.1 เพราะขาดการอบรมบ่มนิสัยหรือจริยธรรม
 - 4.4.2 เพราะขาดแคลนในสิ่งที่ต้องการปรารถนา
 - 4.4.3 เพราะต้องการแก้แค้นพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู-อาจารย์ หรือองค์กร ที่ตนสังกัด
 - 4.4.4 เพราะมีปัญหาทางจิตใจ



ภาพที่ 3 วัยรุ่นชอบขโมยของ
เข้าถึงเมื่อ 5 มิถุนายน พ.ศ. 2560

เข้าถึงจาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/print.php?id=579261>

4.5 มีนิสัยเกียจคร้าน หากวัยรุ่นเกียจคร้าน สบาย ๆ ไม่อยากทำอะไรนอนทั้งวัน ก่อนอื่นใด พ่อแม่หรือผู้ใหญ่ จะต้องไม่ด่วนตักใจหรือด่าทอตำหนิติเตียนให้เขารู้สึกเจ็บช้ำ น้ำใจ จึงเข้าใจว่านั่นเป็นความประพฤติกี่อาจเกิดขึ้นเป็นครั้งคราวชั่วคราวช่วยยามเท่านั้น แต่ถ้าพฤติกรรมเกียจคร้านมีมากขึ้น ก็อาจส่งผลต่อการเรียนและความสำเร็จในการทำกิจกรรมต่างๆในชีวิตประจำวันได้



ภาพที่ 4. วิทยาลัยที่มีนิสัยเกียจคร้าน
เข้าถึงเมื่อ 5 มิถุนายน พ.ศ. 2560
เข้าถึงจาก <https://alittleparfait.com/2012/11/03/>

4.6 ใช้เงินเปลือง ปัญหาการใช้จ่ายฟุ่มเฟือยของวัยรุ่น เช่น ใช้จ่ายฟุ่มเฟือยเกินตัว ชอบซื้อของที่ไม่จำเป็น แรก ๆ ที่ซื้อมาก็อาจจะเห่อ พอนานเข้าก็เบื่อ เลิกสนใจไปเลย หรือไม่ก็ซื้อเพราะอยากมีเหมือนเพื่อน



ภาพที่ 5 วัยรุ่นที่ใช้เงินเปลือง
 เข้าถึงเมื่อ 5 มิถุนายน พ.ศ. 2560
 เข้าถึงจาก <http://travel.trueid.net/detail/76607>

4.7 อารมณ์รุนแรง โดยทั่วไป วัยรุ่นมีอารมณ์รุนแรงเป็นธรรมชาติ ตั้งแต่รุนแรงเพียงเล็กน้อย เช่น หงุดหงิด ตำหนักคนอื่น คิดเร็วทำเร็ว จนถึงอารมณ์รุนแรงมาก ๆ เช่น ก้าวร้าว ดื้อดึง ตำทอ ชวนทะเลาะต่าง ๆ และที่ออกจะรุนแรงมากเป็นพิเศษก็คือ ขกพวกตีกัน ก่อความไม่สงบในชุมชนและสังคม



ภาพที่ 6 วัยรุ่นอารมณ์รุนแรง

เข้าถึงเมื่อ 28 กรกฎาคม พ.ศ. 2560

เข้าถึงจาก <http://talk.mthai.com/topic/421507>

4.8 วัยรุ่นกับเกมกด (วิดีโอเกม) วัยรุ่นสมัยนี้ มักมีปัญหาเกี่ยวกับการคิดเล่นเกมต่างๆ จนมากเกินไป ถึงขั้นที่ว่าอาจเล่นจนติดนานจนไม่มีเวลาไปทำสิ่งที่เป็นประโยชน์มากกว่า อาทิเช่น ทบทวนบทเรียน, ทำการบ้าน, อ่านหนังสือ เป็นต้น ดังนั้นวิธีทางแก้ไขที่ดีที่สุดคือ ผู้ปกครองควร จะคอยสอดส่องดูแล อบรมสั่งสอนลูกไม่ให้ใช้เวลากับการเล่นเกมมากเกินไป แต่สิ่งที่สำคัญคือ พ่อแม่ไม่ควรใช้กล่าววาทักเตือนที่รุนแรงเพราะจะยิ่งเป็นการกระตุ้นให้ลูกไม่เชื่อฟัง และยิ่งเล่นเกมมากขึ้นไปอีก²

² ลักษณา พงษ์ภุมมา, "ปัญหาของวัยรุ่นในสังคมไทย," <http://49.231.196.184/knowledge/?p=436>.



ภาพที่ 7 วัยรุ่นกับเกมกด (วิดีโอเกม)

เข้าถึงเมื่อ 5 มิถุนายน พ.ศ. 2560

เข้าถึงจาก <https://188betthailand.wordpress.com/2015/11/18>

4.9 วัยรุ่นกับเด็กดริงก์ ในโลกของคนกลางคืนไม่ว่าจะในยุคสมัยใด ‘สุรา นารี ดนตรี’ ล้วนเป็นสามเรื่องที่ตัดกันไม่ขาด ‘สุรากับดนตรี’ ในที่ที่เกี่ยวกับล้วนปรับเปลี่ยนตัวเองไปตามความนิยมของยุคสมัยในด้านของ ‘นารี’ เองก็เช่นกัน การปรากฏกายขึ้นของบรรดาเหล่าผีเสื้อราตรีสาวในแต่ละยุคสมัยก็แตกต่างกันไปจากยุคของ พาร์ตเนอร์ หลังสงครามเวียดนาม มาสู่ยุคไฮสเตรส เอสคอร์ด์ของบาร์ญี่ปุ่น และพัฒนามาเป็น โคโยตีและเด็กดริงก์ในปัจจุบัน³

³ "เรื่องของ เด็กดริงก์ ในโลกของคนกลางคืนไม่ว่าจะในยุคสมัยใด ?สุรา นารี ดนตรี? ล้วนเป็นสาม," <https://www.dek-d.com/board/view/2037539/>.



ภาพที่ 8 วัยรุ่นกับเด็กดริงก์

เข้าถึงเมื่อ 4 มิถุนายน พ.ศ. 2560

เข้าถึงจาก <https://www.dek-d.com/board/view/2037539/>

4.10 วัยรุ่นกับปัญหาการสูบบุหรี่ วัยรุ่นติดบุหรี่ด้วยเหตุต่างๆหลายอย่าง ส่วนใหญ่เป็นจากสภาพแวดล้อม โดยเฉพาะการมีเพื่อนที่สูบบุหรี่ หรือการที่คนในครอบครัวสูบบุหรี่ จะเป็นสิ่งที่ทำให้วัยรุ่นผู้นั้นมีโอกาสสูบบุหรี่ได้มาก บางคนสูบบุหรี่โดยเข้าใจว่า จะทำให้เข้าสังคมกับเพื่อนๆ ได้ง่ายขึ้น อย่างน้อยก็ไม่เงิน เมื่อตอนไม่รู้ว่า จะทำอะไรกับมือที่ว่างๆอยู่ บางคนก็รู้สึกว่าการสูบบุหรี่ทำให้ดูว่า เขาเป็นผู้ใหญ่ขึ้น ไม่เป็นเด็กเหมือนก่อน สาววัยรุ่นมักจะเข้าใจว่า การสูบบุหรี่จะทำให้สามารถลดน้ำหนักลงได้ง่ายขึ้น เพราะทั้งมือและปากไม่ว่าง ที่จะทำให้ทานอาหารได้ บางคนก็สูบบุหรี่เพื่อระบายความเครียดจากปัญหาที่บ้านหรือที่โรงเรียน หรือ เรื่องแฟน⁴

⁴ "วัยรุ่นกับบุหรี่..... สิ่งที่คุณพ่อ คุณแม่ควรรู้," <http://www.clinicdek.com/?p=80>.



ภาพที่ 9 วัยรุ่นกับปัญหาการสูบบุหรี่

เข้าถึงเมื่อ 5 มิถุนายน พ.ศ. 2560

เข้าถึงจาก <https://www.dek-d.com/board/view/2784084/>

4.11 วัยรุ่นกับปัญหาเด็กแว้นซ์ ปัญหาเด็กแว้นซ์ของวัยรุ่นนั้นส่วนใหญ่แล้วเกิดจากความคึกคะนองของวัยรุ่น และส่วนใหญ่จะเกิดจากเพื่อนชักชวน วัยรุ่นจะชอบอยู่กันเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ปัญญาวัยรุ่นแว้นซ์รถนั้นจะมีผลกระทบต่อสังคมเป็นอย่างมากเพราะส่วนใหญ่แล้ว วัยรุ่นเด็กแว้นซ์นั้น จะเป็นวัยรุ่นที่ชอบรวมตัวกันในตอนกลางคืน ซึ่งในการรวมตัวกันในกลางคืนนั้น จะทำให้เกิดความรำคาญให้กับสังคมนั้นๆ และสิ่งที่ส่งผลเสียมากที่สุดคือ ในการแว้นซ์นั้นจะเป็นการขับรถเร็วเพื่อที่จะแข่งกัน ในเด็กแว้นซ์บางรายล้มรถแล้วมีแผลบาดเจ็บเล็กน้อย แต่วัยรุ่นบางรายอาจจะประสบอุบัติเหตุบาดเจ็บจนเสียชีวิตได้ ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการรู้เท่าไม่ถึงการของวัยรุ่นนั้น บางครั้งอาจจะทำให้พ่อแม่ เสียใจมากถึงมากที่สุด

ในการแว้นซ์ของวัยรุ่นนั้นบางครั้งจะมีหญิงสาวซ้อนท้ายด้วย หรือที่เรียกว่า สก๊อย ในการแว้นซ์แต่ละครั้งนั้น สาวสก๊อยอาจจะมีอันตรายมาก เพราะบางครั้งวัยรุ่นแว้นซ์กันอาจจะมีสิ่งแลกเปลี่ยน อย่างน้อยที่สุดจะเป็นการแข่งแว้นซ์กันแบบพนันกันด้วยเงิน แต่ที่แย่ที่สุดคือการเอาสก๊อยมาพนันกัน⁵

⁵ "ปัญหาวัยรุ่นปัจจุบัน," <https://sites.google.com/site/payhawayrunpaccuban/payya-rths>.



ภาพที่ 10 วัยรุ่นกับปัญหาเด็กแว้นซ์
เข้าถึงเมื่อ 5 มิถุนายน พ.ศ. 2560

เข้าถึงจาก <https://sites.google.com/site/payhawayrunpaccuban/payya-rths>

5. ศึกษาข้อมูลภาคสนามโดยการสังเกตและบันทึกภาพ

เป็นการหาข้อมูลจากนักเรียนในโรงเรียนและเด็กๆ บริเวณชุมชนใกล้โรงเรียนของข้าพเจ้าเพื่อบันทึกข้อมูลและนำข้อมูลที่ได้ทั้งการบันทึกภาพและการร่างภาพนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อจัดทำเป็นแบบร่างผลงานวิทยานิพนธ์



ภาพที่ 11 ภาพถ่ายนักเรียนในโรงเรียนและบริเวณในชุมชน 1
(จากการสำรวจศึกษา ช่วงเดือน มิถุนายน 2560)



ภาพที่ 12 ภาพถ่ายนักเรียนในโรงเรียนและบริเวณในชุมชน 2
(จากการสำรวจศึกษา ช่วงเดือน มกราคม 2560)



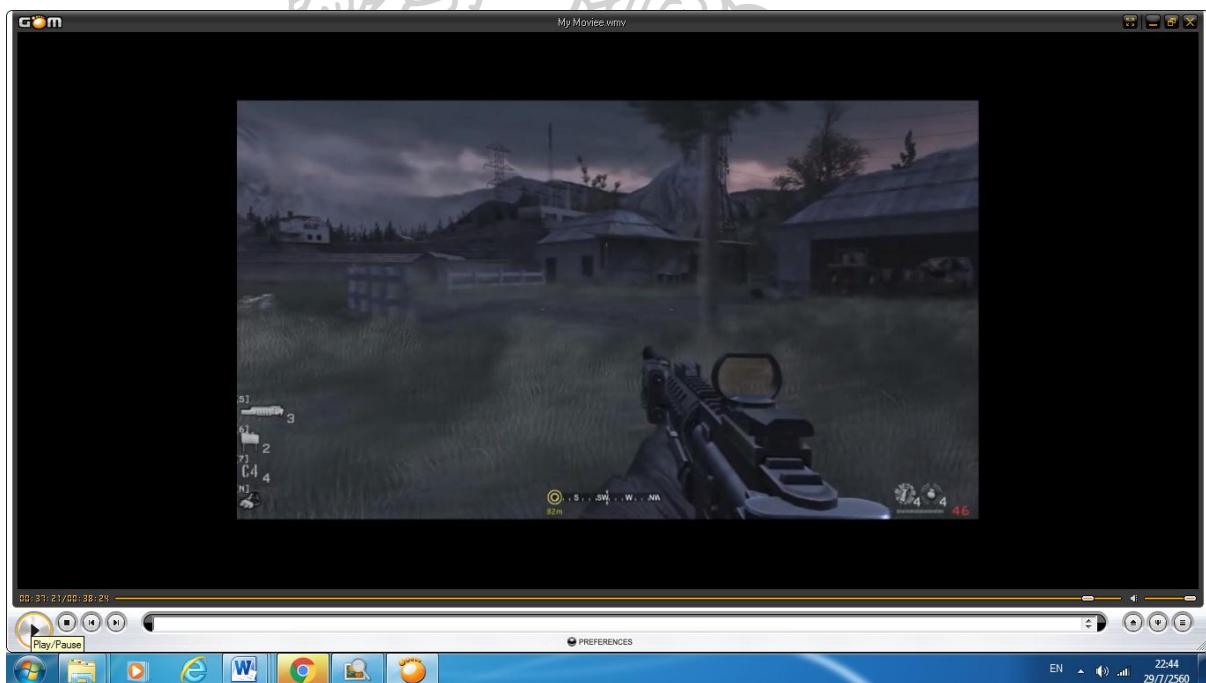
ภาพที่ 13 ภาพถ่ายนักเรียนในโรงเรียนและบริเวณในชุมชน3
(จากการสำรวจศึกษา ช่วงเดือน มกราคม 2560)



ภาพที่ 14 ภาพถ่ายหน้าจอเกมที่เด็กเล่น 1
(จากการสำรวจศึกษา ช่วงเดือน มกราคม 2560)



ภาพที่ 15 ภาพถ่ายนักเรียนในโรงเรียนและบริเวณในชุมชน 4
(จากการสำรวจศึกษา ช่วงเดือน มกราคม 2560)



ภาพที่ 16 ภาพถ่ายหน้าจอเกมที่เด็กเล่น 2
(จากการสำรวจศึกษา ช่วงเดือน มกราคม 2560)



ภาพที่ 17 ภาพถ่ายนักเรียนในโรงเรียนและบริเวณในชุมชน 5
(จากการสำรวจศึกษา ช่วงเดือน มกราคม 2560)

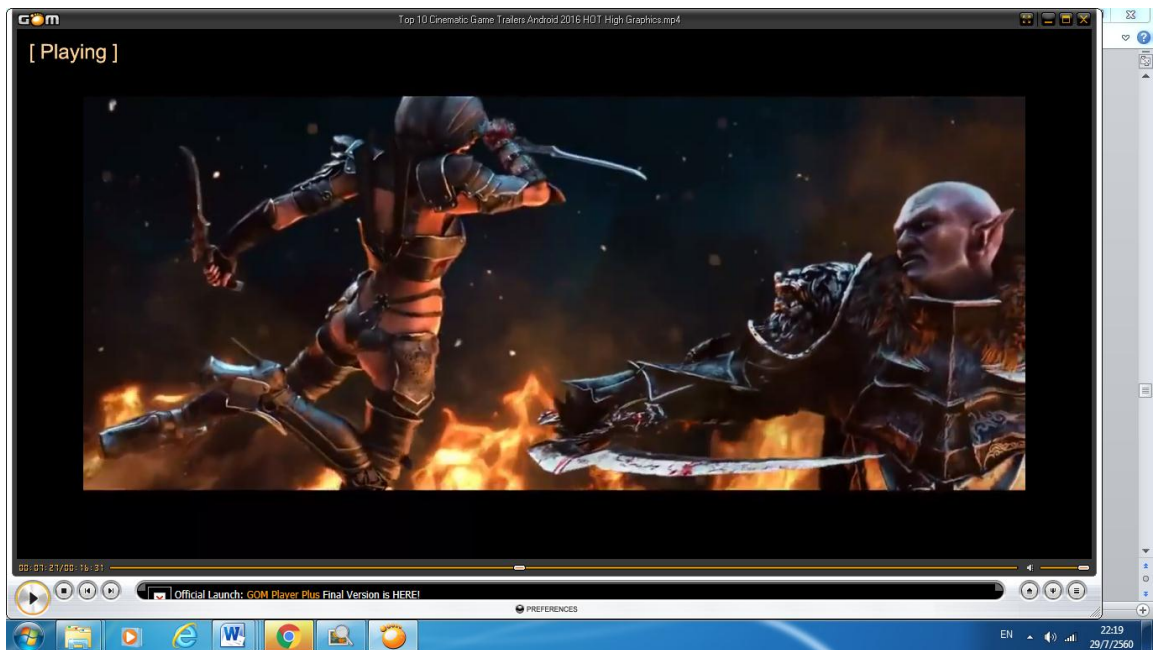


ภาพที่ 18 ภาพถ่ายหน้าจอเกมที่เด็กเล่น 3
(จากการสำรวจศึกษา ช่วงเดือน มกราคม 2560)



ภาพที่ 19 นักเรียนในโรงเรียนและบริเวณในชุมชน 6
(จากการสำรวจศึกษา ช่วงเดือน มกราคม 2560)

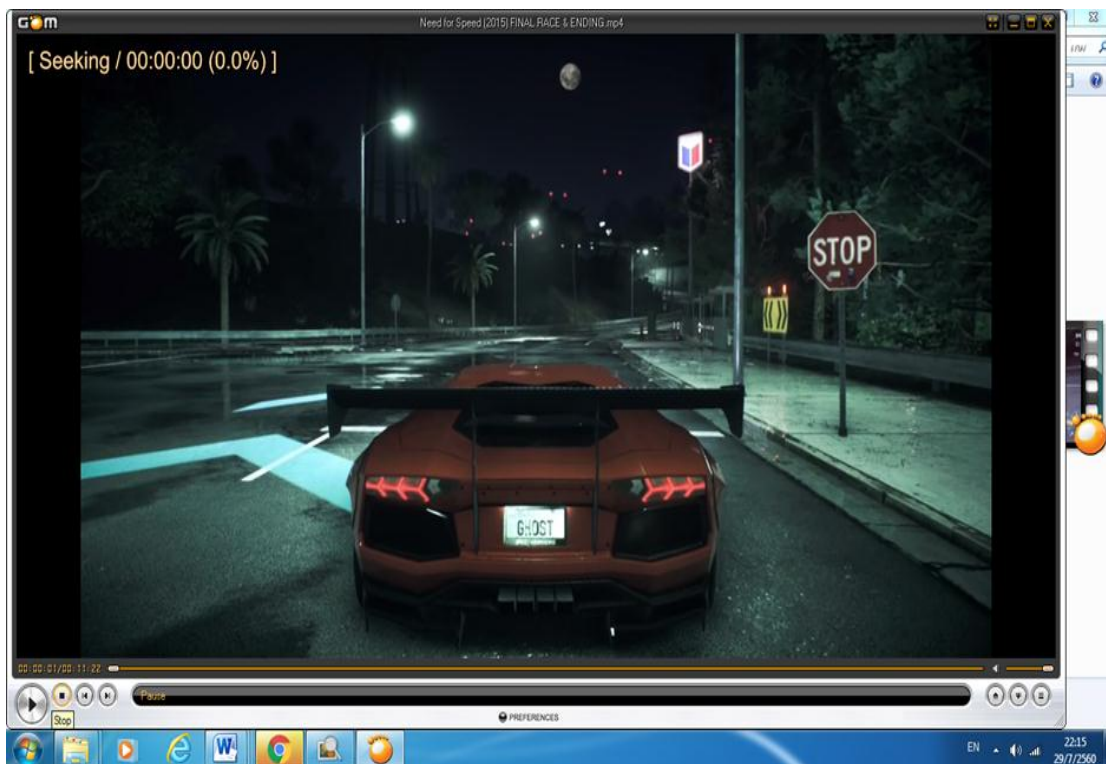




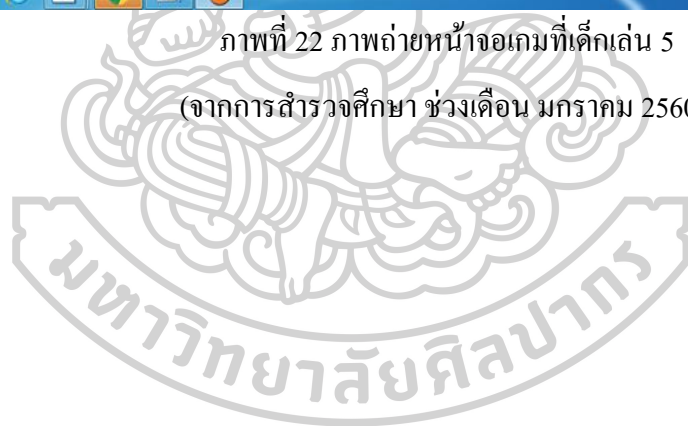
ภาพที่ 20 ภาพถ่ายหน้าจอเกมที่เด็กเล่น 4
(จากการสำรวจศึกษา ช่วงเดือน มกราคม 2560)



ภาพที่ 21 ภาพถ่ายนักเรียนในโรงเรียนและบริเวณในชุมชน 7
(จากการสำรวจศึกษา ช่วงเดือน มกราคม 2560)



ภาพที่ 22 ภาพถ่ายหน้าจอเกมที่เด็กเล่น 5
(จากการสำรวจศึกษา ช่วงเดือน มกราคม 2560)





ภาพที่ 23 ภาพถ่ายนักเรียนในโรงเรียนและบริเวณในชุมชน8
(จากการสำรวจศึกษา ช่วงเดือน มกราคม 2560)



ภาพที่ 24 ภาพถ่ายควันบุหรี่
(จากการสำรวจศึกษา ช่วงเดือน มกราคม 2560)

6. ทักษะที่ใช้ในการสร้างสรรค์

ทัศนธาตุ (Visual element) คือ ส่วนประกอบของการมองเห็นซึ่งประกอบไปด้วย จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อน-แก่ พื้นที่ว่าง พื้นผิว และสี ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแขนงใดก็ตาม ล้วนแต่ต้องใช้องค์ประกอบต่างๆดังกล่าวของทัศนธาตุนำมาออกแบบจัดวางให้ผสมผสานกันตามหลักการออกแบบด้วยกันทั้งสิ้น

จุด (Point) ก่อนเริ่มทัศนธาตุอื่นๆ จะขอกล่าวถึงธาตุก่อน เพราะจุดเป็นธาตุเบื้องต้นที่สุดของการมองเห็น จุดมีมิติ เป็นศูนย์ ไม่มีความกว้าง ความยาว หรือความลึก เป็นต้นกำเนิดของเส้น รูปร่าง รูปทรง แสงเงา พื้นผิว ถ้านำจุดมาวางเรียงต่อกัน และทำซ้ำ จะเกิดเป็นเส้น หรือถ้านำจุดมาวางรวมกลุ่มกันให้เหมาะสมก็จะเกิดรูปร่าง รูปทรง พื้นผิว แสงเงาได้

เส้น (Line) มีผลต่อการรับรู้และกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของการสร้างสรรค์ของการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ทุกแขนง โดยเฉพาะใช้ร่างภาพเพื่อถ่ายทอดสิ่งที่เราเห็นหรือสิ่งที่จินตนาการสื่อออกมาเป็นภาพ

รูปร่าง (Shape) รูปทรง (Form) เกิดจากการเอาเส้นลักษณะต่างๆมาประกอบให้เป็นเรื่องราว ทั้งนี้รูปร่างจะเป็นเส้นโครงของวัตถุสิ่งของ มีลักษณะ มิติ คือ กว้าง และยาว ส่วนรูปทรงเป็นเส้นโครงของวัตถุ วัตถุสิ่งของ มีลักษณะ 3 มิติ คือ กว้าง ยาว และลึก(หนา)

น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา (Tone) จำนวนความเข้ม ความอ่อนของสีและแสงเงาตามที่ประสาทรู้เมื่อเทียบกับน้ำหนักของสีขาว-ดำ เมื่อใช้น้ำหนักที่แตกต่างกันของสีและแสงเงา จะทำให้เกิดรูปลักษณะต่างๆ

พื้นที่ว่าง (Space) บริเวณที่เป็นความว่าง ไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูปทรงหรือเนื้อหาการ กำหนดพื้นที่ที่เหมาะสมจะช่วยทำให้ผลงานดูแล้วสบายตา ไม่อึดอัดหรืออ้างว้างโดดเดี่ยว

พื้นผิว (Texture) พื้นผิวของวัตถุต่างๆ ที่เกิดจากธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น พื้นผิวของวัตถุที่มีคุณสมบัติแตกต่างกัน ย่อมให้อารมณ์ความรู้สึกที่ได้จากการมองแตกต่างกัน

สี (Colour) สีเป็นปรากฏการณ์ของแสงที่ตกกระทบกับวัตถุแล้วสะท้อนเข้าสู่ตาของมนุษย์ จึงทำให้มองเห็นเป็นสีต่างๆ ซึ่งสีจะปรากฏอยู่ในสรรพสิ่งและมีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึก เป็นส่วนประกอบสำคัญที่ส่งผลให้ผลงานมีความงดงาม⁶

องค์ประกอบของศิลปะหลักสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมี 2 ส่วน คือ

รูปทรง (Form) คือ สิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Elements) ซึ่งได้แก่ เส้น น้ำหนักอ่อนแก่ของขาว – ดำ ที่ว่าง สี และลักษณะพื้นผิว รูปทรงให้ความพอใจต่อความรู้สึกสัมผัส เป็นความสุขทางตา พร้อมกันนั้นก็สร้างเนื้อหาให้กับตัวรูปทรงเอง และเป็นสัญลักษณ์ให้แก่อารมณ์ ความรู้สึก หรือปัญญาความคิดที่เกิดขึ้นในจิตด้วย ถ้าจะเปรียบกับชีวิต รูปทรงคือส่วนที่เป็นกาย เนื้อหา คือ ส่วนที่เป็นใจ รูปทรงกับเนื้อหาจึงไม่อาจแยกจากกันได้ ในงานศิลปะที่ดีทั้งสองส่วนนี้จะรวมเป็นสิ่งเดียวกัน ถ้าแยกกันความเป็นเอกภาพก็ถูกทำลาย ชีวิตของศิลปะก็ไม่อาจอุบัติขึ้นได้

รูปทรงมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางรูป และส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ ส่วนที่เป็นโครงสร้างทางรูป ได้แก่ ทัศนธาตุที่รวมกันอย่างมีเอกภาพ และส่วนที่เป็นโครงสร้างทางวัตถุ ได้แก่ วัสดุที่ใช้ในการสร้างรูป เช่น สี ดินเหนียว หิน ไม้ กระดาษ ผ้า โลหะ ฯลฯ และเทคนิคที่ใช้กับวัสดุเหล่านั้น เช่น การปั้น การแกะ การสลัก การตัดปะ การเชื่อมต่อ

เนื้อหา (Content) คือ องค์ประกอบที่เป็นนามธรรม หรือโครงสร้างทางจิต ตรงกันข้ามกับส่วนที่เป็นรูปทรง หมายถึง ผลที่ได้รับจากงานศิลปะ ส่วนที่เป็นนามธรรมนี้ นอกจากเนื้อหาแล้ว ยังมีเรื่อง (subject) และแนวเรื่อง (theme) รวมอยู่ด้วย ทั้งสามส่วนนี้ต่างมีความเชื่อมโยงและซ้อนทับกันอยู่ เรื่องกับเนื้อหาในงานบางประเภทเกือบจากกันไม่ออก แต่ในงานบางประเภทไม่มีความเกี่ยวข้องกันเลย แนวเรื่อง คือ แนวทางของเรื่อง และเป็นต้นทางที่จะนำไปสู่เนื้อหาซึ่งเป็นผลขั้นสุดท้าย⁷

⁶ สุชาติ เถาทอง et al., ทัศนธาตุ (กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์ 2556; repr., พิมพ์ ครั้งที่ 3).

⁷ ชะลูด นิ่มเสมอ., "องค์ประกอบศิลปะ " (2542).

7. อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปกรรม

อิทธิพลจากผลงานศิลปกรรมที่มีต่อผลงาน เป็นอิทธิพลที่นำเสนอเรื่องราว ปัญหาต่างๆ ของเด็กในปัจจุบันที่มีผลกระทบต่อการศึกษา การเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของสังคม ส่งผลกระทบมากมายต่อคุณภาพของประชากรชาวไทย รวมไปถึงเด็กและเยาวชนจึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจให้แก่ผู้ที่สนใจในการศึกษาทางด้านงานจิตรกรรมผสมกับการฉายวิดีโอออกมาเป็นผลงานสื่อผสม

ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media Art) ได้รับอิทธิพลในด้านรูปแบบการนำเสนอ โดยใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์หลาย ๆ แนวมาผสมผสานทำให้เกิดผลงานที่อยู่ในชั้นเดียวกัน เน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ แสดงออกถึงอารมณ์สะท้อนใจของผู้สร้าง

ศิลปะแบบเหมือนจริง (Realistic) ได้รับอิทธิพลในด้านรูปแบบจากผลงานศิลปะแนวเหมือนจริง ในการกำหนดรูปแบบทางรูปทรงผลงานส่วนใหญ่เน้นใบหน้าและท่าทางของมนุษย์มาใช้สะท้อนอารมณ์ และเป็นพื้นที่รองรับวิดีโอที่ฉายลงมาหรือใช้เป็นจุดเด่นของการจัดวางสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับรูปบุคคลนั้นๆ

ศิลปะแบบเหนือจริง (Surrealism) ได้รับอิทธิพลในด้านรูปแบบจากผลงานศิลปะแนวเหนือจริง การนำเสนอผลงานโดยเฉพาะการหยิบเอาสิ่งของสองอย่างหรือมากกว่านั้นซึ่งไม่มีความเกี่ยวข้องกันมาวางไว้ด้วยกัน เหมือนเป็นการพบกัน โดยบังเอิญที่ก่อให้เกิดความหมาย แม้แต่ละอย่างจะไม่มี ความเกี่ยวข้องกันเลย แต่เมื่อมาอยู่ร่วมกันในพื้นที่เดียวกัน ก็ย่อมจะกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดจินตนาการและความรู้สึกถึงเอกภาพแบบใหม่ ซึ่งไม่ขึ้นกับเหตุผลหรือตรรกะใดๆ ในโลกกายภาพ รูปแบบผลงานศิลปะจะใช้วิธีการนำเอาสิ่งที่เป็นสภาวะปกติวิสัยตั้งแต่ 2 สิ่งที่คุณเข้ากันไม่ได้มาจัดรวมประกอบกัน และแต่งเติมผสมผสานให้ดูเป็นสิ่งเดียวกันอย่างกลมกลืน รวมถึงการเชื่อมโยงความรู้สึกสัมผัสและประสบการณ์ทางการเห็นให้สอดคล้องกับความคิด เชื่อมโยงให้เป็นเรื่องใหม่⁸

⁸ สารานุกรมเสรี, "ลัทธิเหนือจริง", <https://th.wikipedia.org/wiki>.

8. อิทธิพลจากงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ

อัมรินทร์ บุพศิริ ซึ่งมีผลงานเป็นที่ยอมรับของนักสะสมงานศิลปะของไทยและต่างชาติ อัมรินทร์ บุพศิริ ด้วยผลงานจิตรกรรมภาพเด็กและเยาวชนในหลากหลายรูปลักษณะและอิริยาบถ ภายใต้แนวความคิดเกี่ยวกับความรัก ความอบอุ่นในครอบครัว การอบรมเลี้ยงดู และความเปลี่ยนแปลงแห่งโลกาภิวัตน์ ท่ามกลางสภาพสังคมยุคปัจจุบันที่มีส่วนผลักดันให้เด็กและเยาวชนมากมายหลงทางไปในความว่างเปล่า เปลี่ยวเหงา ไร้แก่นสาร และถูกหล่อหลอมด้วยทัศนคติ ตลอดจนค่านิยมที่ผิดแปลกแยกจากผู้คน⁹



ภาพที่ 25 อิทธิพลจากงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ

อัมรินทร์ บุพศิริ. ชื่อผลงาน “Mirow no. 4” [สีน้ำมันบนผ้าใบ]. ขนาด. 160 × 140 ซม.

เข้าถึงเมื่อ 19 มิถุนายน พ.ศ. 2560

เข้าถึงจาก <http://www.thekop.in.th/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=52551>

⁹ อัมรินทร์ บุพศิริ, "ศิลปะ"ชุดนักเรียน",

<http://www.thekop.in.th/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=52551>.

เข้าถึงจาก <http://www.thekop.in.th/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=52551>



ภาพที่ 26 อธิธิพลจากงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ
 อัมรินทร์ บุพศิริ. ชื่อผลงาน “ Mirow no. 3 ” [สีน้ำมันบนผ้าใบ]. ขนาด. 200 x 170 ซม.
 เข้าถึงเมื่อ 19 มิถุนายน พ.ศ. 2560

เข้าถึงจาก <http://www.thekop.in.th/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=52551>

ผลงานศิลปะของ ประดิษฐ์ ตั้งประสาทวงศ์ ในรูปแบบที่เหมือนจริง (Realistic) โดยเฉพาะ การเขียนภาพบุคคล ภาพเหมือน ที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวอย่างชัดเจน คงจะคุ้นกับชื่อของ ประดิษฐ์ ตั้งประสาทวงศ์ ศิลปินผู้มีผลงานและได้รับรางวัลในระดับชาติอย่างมากมาย ประดิษฐ์ ตั้งประสาทวงศ์ เป็นผู้ที่มิควรถูกมองข้ามทั้งความเป็นศิลปินนักสร้างสรรค์ศิลปะ และความเป็นครูผู้สอน ศิลปะ จนเกิดเป็นวัตรปฏิบัติโดยอัตโนมัติ สามารถถ่วงกรองประสบการณ์ ความรู้ความเข้าใจ ใน แก่นแท้ของชีวิต แก่นแท้ของสังคม ให้ปรากฏออกมาเป็นผลงานศิลปะ¹⁰

¹⁰ ประดิษฐ์ ตั้งประสาทวงศ์, ""การสร้างสรรคอย่างมีคุณค่าและเป็นกระจกสะท้อนสังคม", "



ภาพที่ 27 อิทธิพลจากงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ
ประดิษฐ์ ตั้งประสาทวงศ์. ชื่อผลงาน “ประถมภัย” [จิตรกรรมเทคนิคผสม].ขนาด. 170x200 ซม.



ภาพที่ 28 อิทธิพลจากงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ
ประดิษฐ์ ตั้งประสาทวงศ์. ชื่อผลงาน “คิดถึงยาย” [จิตรกรรมสีผสม].ขนาด. 170 x 200 ซม.
เข้าถึงเมื่อ 19 มิถุนายน พ.ศ. 2560



ภาพที่ 29 อิทธิพลจากงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ
ประดิษฐ์ ตั้งประสาทวงศ์. ชื่อผลงาน “**การทำงานคือ การปฏิบัติธรรม**” [จิตรกรรมสีผสม].

ขนาด 170 x 200 ซม.

เข้าถึงเมื่อ 19 มิถุนายน พ.ศ. 2560

<http://oknation.nationtv.tv/blog/praditpainter/2011/01/25/entry-3>

ศิลปิน **Zhang Xiaogang** ศิลปินร่วมสมัยของจีนเป็นศิลปินอีกคนหนึ่งที่มีความดั่งไม่แพ้ศิลปินชื่อดังของยุโรปหรืออเมริกา ภาพวาดชุด "Bloodline : The Big Family" ของเขาเป็นที่รู้จักและยอมรับกันไปทั่วว่าเป็นภาพวาดที่มีความสวยงามและมีลักษณะพิเศษที่ไม่เหมือนใครและไม่มีใครเหมือนเพราะภาพวาดชุดดังกล่าวผู้วาดตั้งใจวาดภาพให้ดูเหมือนภาพถ่ายของครอบครัวสมัยเก่าในยุค 1950-1970 โดย **Zhang Xiaogang** วาดคนในภาพให้มีใบหน้าแบบคนจีนมากๆ เป็นใบหน้าที่ปราศจากรอยยิ้ม ตากลมโตเหมือนกับคนที่กำลังหวาดกลัวหรือตกใจ ทุกคนมีสีหน้าและแววตาไร้อารมณ์¹¹







ภาพที่ 30 อิทธิพลจากงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ
Zhang Xiaogang. ชื่อผลงาน "การงานคือ การปฏิบัติธรรม" [สีน้ำมันบนผ้าใบ].
เข้าถึงเมื่อ 19 มิถุนายน พ.ศ. 2560

¹¹ ประชาชาติธุรกิจออนไลน์, "'ครอบครัวไร้อารมณ์',"

https://www.prachachat.net/news_detail.php?newsid=1289798838.

ตารางวิเคราะห์ผลงานศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์

ชื่อศิลปิน/ผลงาน	เนื้อหา/แนวคิด	รูปแบบ	เทคนิค	อิทธิพลต่อการสร้างสรรค์
 อัมรินทร์ บุพศิริ	เด็กและ เยาวชน มากมายหลง ทางไปใน ความว่างเปล่า เปลี่ยนเหมา ไร่ แก่นสาร	เหมือนจริง โดยนำ ใบหน้าเด็ก และ พฤติกรรม ของเด็กเป็น ตัวสื่อ ความหมาย	สีนํ้ามันบน ผ้าใบ	เนื้อหาสาระกล่าวถึง ภาพเด็กและเยาวชน ในหลากหลาย รูปลักษณะและ อิริยาบถ ที่ถูกหล่อ หลอมด้วยทัศนคติ ตลอดจนค่านิยมที่ ผิดแผกแปลกแยก จากผู้คน
  ประดิษฐ์ ตั้งประสาท วงศ์	สะท้อนวิถีชีวิต ของในสังคม ปัจจุบัน	รูปแบบที่ เหมือนจริง	จิตรกรรม สื่อผสม	เนื้อหาสาระกล่าวถึง สังคมปัจจุบัน รูปแบบการนำเสนอ จิตรกรรมสื่อผสม
 Zhang Xiaogang	ใบหน้าที่ ปราศจาก รอยยิ้ม ตากลม โดดเหมือนกับ คนที่กำลัง หวาดกลัวหรือ ตกใจ ทุกคนมี สีหน้าและแว ตาไร้อารมณ์	รูปแบบ เหมือนจริง	สีนํ้ามันบน ผ้าใบ	การสร้างบรรยากาศ ของภาพและการ ถ่ายทอดอารมณ์และ ความรู้สึกของเด็ก

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

การดำเนินงานในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้กำหนดวิธีการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความเข้าใจเป็นขั้นตอน เพื่อความสะดวกในการประมวลความคิดและให้เกิดความสมบูรณ์ในด้านเอกสาร การวิเคราะห์แยกแยะในประเด็นต่างๆ ผลงานวิทยานิพนธ์นี้ต้องการจะ สะท้อนถึงสภาพปัญหาต่างๆของนักเรียนไทยในยุคสมัยนี้ ผ่านผลงานจิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม เพื่อเป็นการกระตุ้นเตือนให้สังคมเกิดการตระหนักรู้ถึงปัญหา ที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาของเด็กและเยาวชน ที่อาจส่งผลสืบเนื่อง ไปถึงการพัฒนาประเทศชาติ

ดังนั้นในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์นี้ จึงจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ ความเข้าใจและพัฒนารูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความลงตัวและสมบูรณ์มากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเอารูปแบบและองค์ประกอบของงานสื่อผสมมาพัฒนารูปแบบให้เป็นไปตามแนวคิดในการทำงาน เป็นงานสื่อผสมที่มีความผสมผสานศิลปะสมัยใหม่ โดยจะได้นำเสนอวิธีการดำเนินงานและขั้นตอนไว้ดังนี้

ขั้นตอนในการทำงาน

1. การวิเคราะห์ผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์
 - 1.1 แบบร่างลายเส้นสีไม้ ผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์
 - 1.2 ผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ ระยะเวลาที่ 1
 - 1.3 ผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ ระยะเวลาที่ 2
 - 1.4 ผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ ระยะเวลาที่ 3
2. วิธีการดำเนินงานและขั้นตอนการสร้างสรรค์ ผลงานวิทยานิพนธ์
 - 2.1 ศึกษาข้อมูลจากภาคเอกสาร หนังสือ และบทความทางทัศนศิลป์
 - 2.2 นำข้อมูลมาวิเคราะห์ จัดวางองค์ประกอบและจัดทำเป็นแบบร่างลายเส้นสีไม้(Skeetch)
 - 2.3 นำเสนอแบบร่างและผลงานประเมินผลงานเพื่อปรับปรุงแก้ไขพร้อมพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
 - 2.4 ขั้นตอนวิธีการสร้างสรรค์ ผลงานวิทยานิพนธ์

1. การวิเคราะห์ผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์

1.1 ภาพถ่ายและแบบร่างผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ (ช่วงเดือน ตุลาคม 2559)

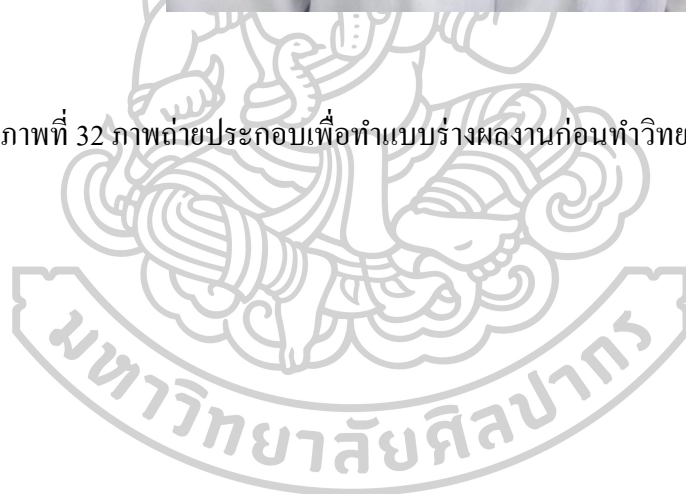
ในส่วน of ภาพถ่ายและแบบร่างผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ ถือได้ว่าเป็นการคิดวิเคราะห์ที่แรกเริ่มในการทดลองการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม การจัดองค์ประกอบให้เข้ากับบรรยากาศโดยรวมและเพื่อให้ผลงานสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกได้มากที่สุด โดยได้นำเสนอแบบร่างตามลำดับขั้นตอนการทำงาน



ภาพที่ 31 ภาพถ่ายประกอบเพื่อทำแบบร่างผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ 1



ภาพที่ 32 ภาพถ่ายประกอบเพื่อทำแบบร่างผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ 1

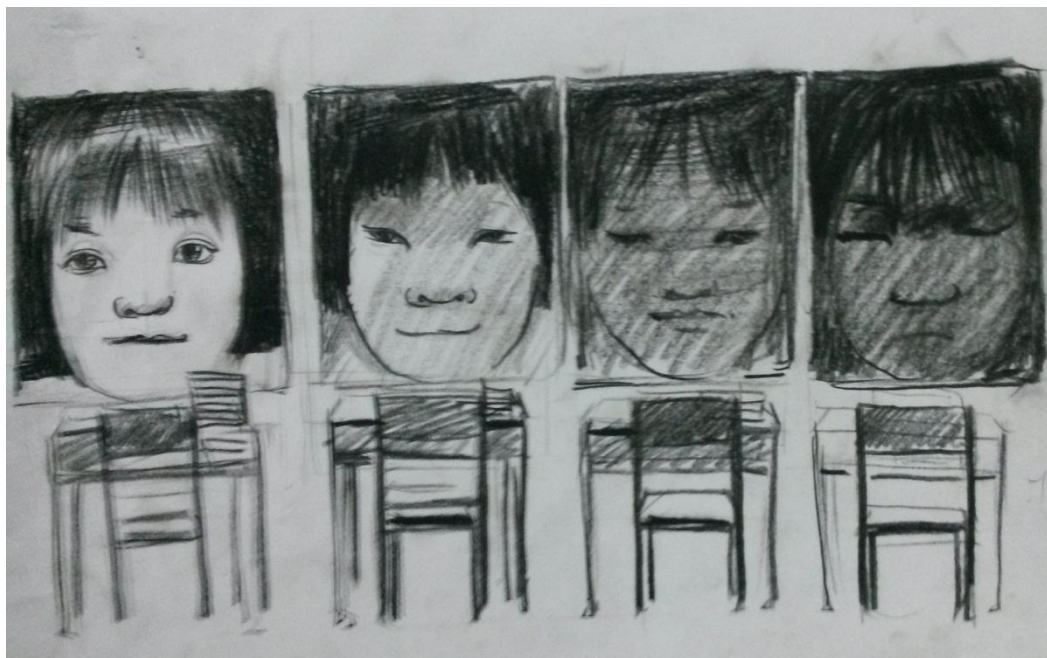




ภาพที่ 33 ภาพถ่ายประกอบเพื่อทำแบบร่างผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ 1



ภาพที่ 34 ภาพถ่ายประกอบเพื่อทำแบบร่างผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ 1 ในการถ่ายภาพเด็กนักเรียน เพื่อจัดทำแบบร่างนั้น ได้นำใบหน้าของเด็กนักเรียนแต่ละคนที่มีปัญหาแตกต่างกัน ถ่ายภาพโดยใช้ ภาพในส่วนของใบหน้าด้านตรงเพื่อจะได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกทางใบหน้าของเด็กแต่ละคน

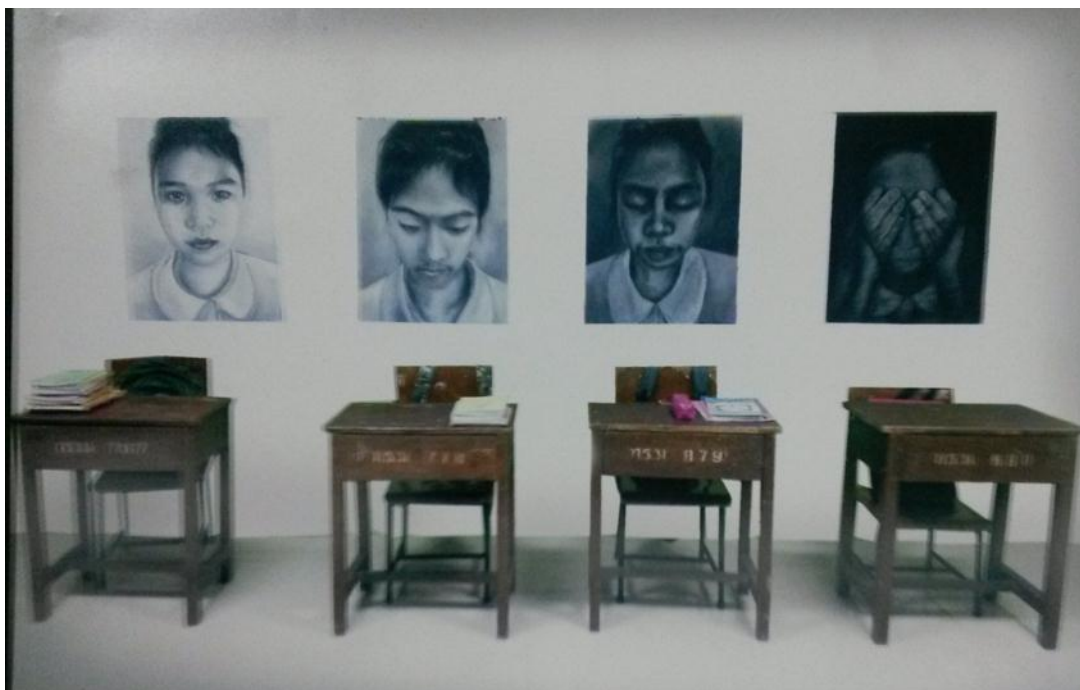


ภาพที่ 35 แบบร่างผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ 1

ในขั้นตอนของการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น เพื่อนำมาจัดทำเป็นแบบร่างนั้นได้มีการจัดวางรูปแบบในการนำเสนอจากคำแนะนำของอาจารย์ผู้สอนอย่างต่อเนื่อง โดยจากช่วงแรกของผลงานเป็นการนำภาพใบหน้าของนักเรียนแต่ละคนที่มีการแสดงออกทางใบหน้าแตกต่างกันไป นำมาจัดวางประกอบกับวัตถุสิ่งของต่างๆ ที่สามารถสื่อเรื่องราวที่เกี่ยวกับนักเรียนแต่ละคนซึ่งมีความสัมพันธ์กันกับเรื่องราวของเด็กที่ข้าพเจ้าต้องการเสนอ

1.2 ผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 1

ผลงานในระยะแรกเป็นการพัฒนาต่อจากแบบร่างสีที่มีความสมบูรณ์ในภาพที่สุด โดยเป็นการนำใบภาพใบหน้าของนักเรียนหญิงที่มีความแตกต่างกันนำมาจัดวางเรียงกัน โดยมีการจัดวางของโต๊ะเก้าอี้ กระเป๋า หนังสือเรียนและสิ่งของอื่นที่นักเรียนแต่ละคนใช้ซึ่งสามารถบอกเรื่องราวที่เกี่ยวกับตัวนักเรียนในแต่ละคนได้ นำมาจัดวางให้สัมพันธ์กับพฤติกรรมของแต่ละคน



ภาพที่ 36 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

จุดประสงค์ของการสร้างสรรค์ เพื่อทดลองการจัดวางองค์ประกอบของภาพและตัววัตถุที่นำมาแสดงเนื้อหาเกี่ยวกับตัวนักเรียนว่าเมื่อนำมาจัดวางด้วยกันจะเป็นอย่างไรสามารถแสดงเรื่องราวได้ดีหรือไม่

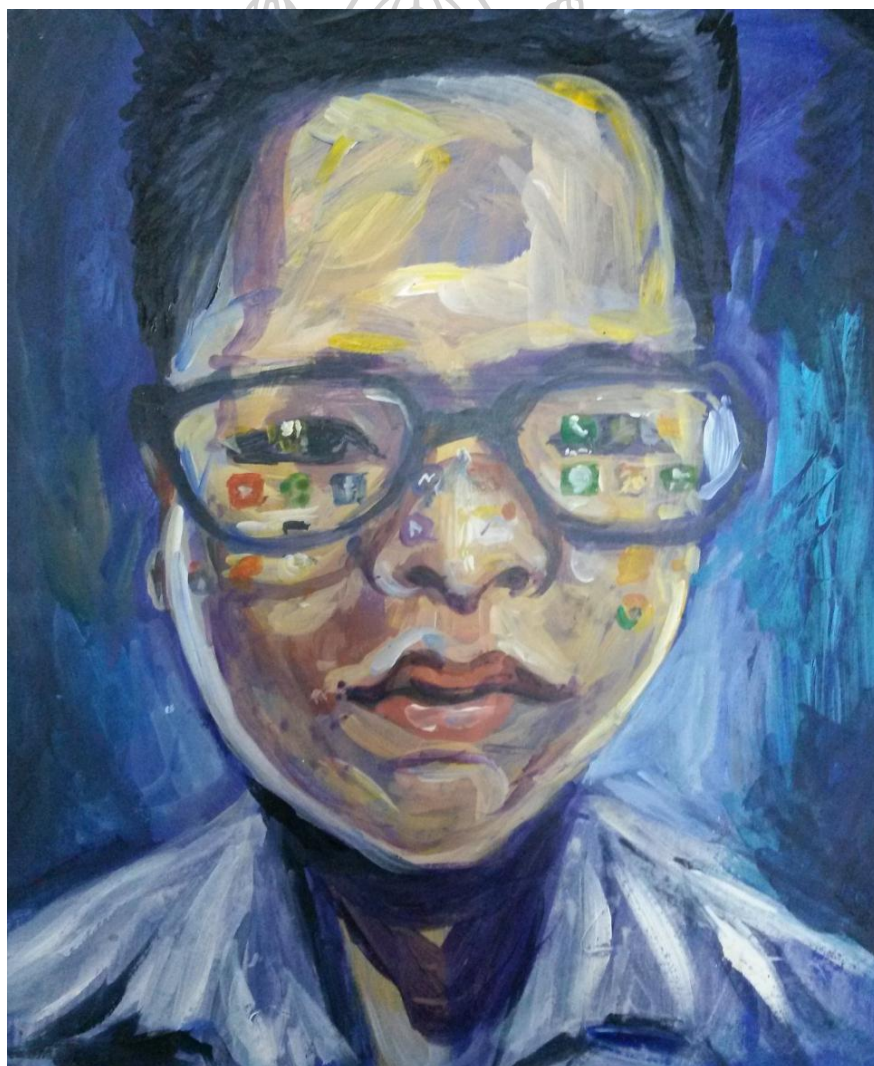
องค์ประกอบ การจัดองค์ประกอบมีการนำจุดเด่นคือรูปใบหน้าเด็กไว้ด้านบนในระดับสายตา เพื่อให้มองเห็นได้ชัดเจนและวัตถุอื่นในระดับต่ำลงมาตามลำดับ

จุดเด่น องค์ประกอบภายในภาพดูสมบูรณ์โดยการใช้สีขาวดำในแต่ละภาพซึ่งมีความแตกต่างจากวัตถุจริงที่มีสี

จุดด้อย การจัดวางวัตถุยังไม่สามารถแสดงเรื่องราวถึงตัวนักเรียนได้ดี เนื่องจากเป็นการจัดวางตั้งใจเกินไปดูแข็งและไม่เป็นธรรมชาติมุมมองที่ดูไม่ค่อยน่าสนใจ

1.3 ผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2

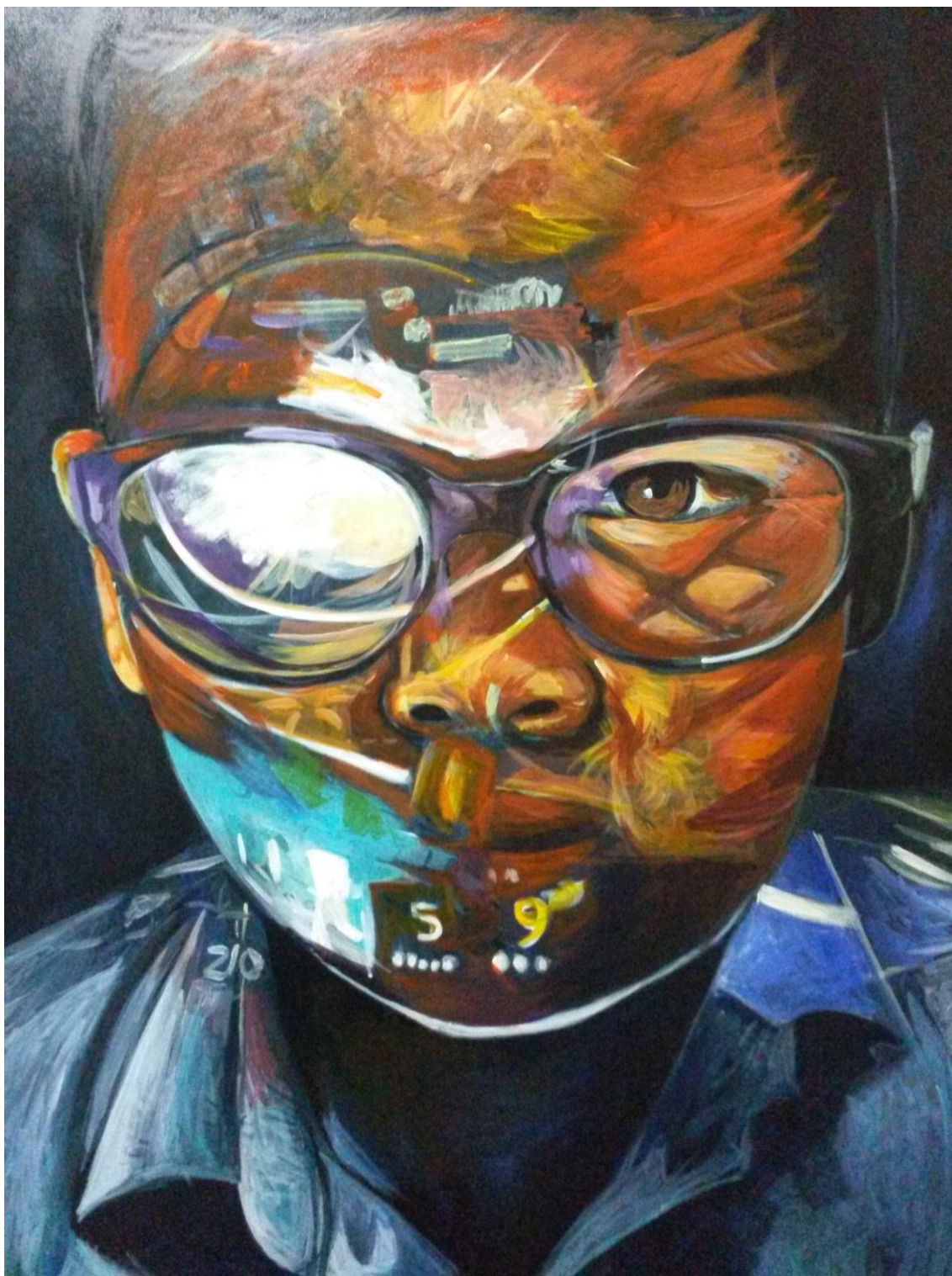
ในผลงานชิ้นนี้ก็ยังเรื่องราวของเด็กนักเรียนเหมือนเดิมเป็นการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเด็ก“ติดเกม” คือพฤติกรรมที่ถูกพูดถึงบ่อยครั้ง โดยเฉพาะในหมู่วัยรุ่นและเด็กที่มีพฤติกรรมติดเกม จนเกิดเป็นปัญหาต่างๆตามมา ดังข่าวต่างๆ ที่หลายคนเคยเห็น ซึ่งในปัจจุบันก็มีเกมต่างๆมากมายที่พร้อมกับเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้น ทั้งเกมออนไลน์ ออฟไลน์ โดยการวาดใบหน้าของเด็กนักเรียนชายแล้วฉายวิดีโอเกี่ยวกับเกมต่างๆ ลงไปในใบหน้าของเด็กนักเรียน



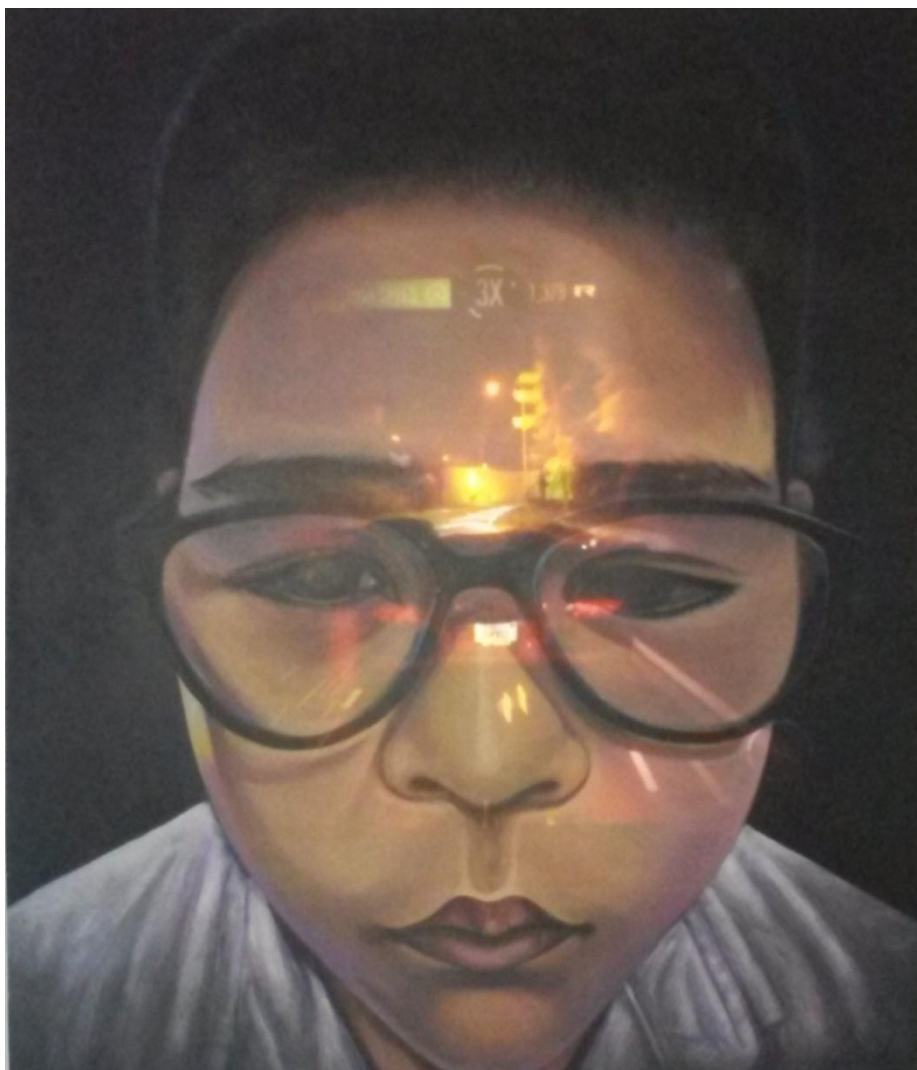
ภาพที่ 37 แบบร่างก่อนทำวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 รูปที่ 1



ภาพที่ 38 แบบร่างก่อนทำวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 รูปที่ 2



ภาพที่ 39 แบบร่างก่อนทำวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 2 รูปที่ 3



ภาพที่ 40 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

จุดประสงค์ของการสร้างสรรค์ เพื่อทดลองการจัดวางองค์ประกอบของภาพวาดและภาพวิดีโอที่นำมาฉายลงในใบหน้าของเด็กที่สามารถแสดงเรื่องราวอันเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของเด็กแต่ละคน

องค์ประกอบ การจัดองค์ประกอบมีการนำจุดเด่นคือรูปใบหน้าเด็กแล้วฉายวิดีโอเกี่ยวกับเกมต่างๆที่เด็กสนใจให้เกิดความกลมกลืนกันกับภาพเด็กที่เป็นพื้นรองรับ

จุดเด่น องค์ประกอบภายในภาพดูสมบูรณ์โดยการใช้ใบหน้าเด็กด้วยการใช้สีแบบเหมือนจริง

จุดด้อย วิดีโอที่ฉายลงไปบนใบหน้าเด็กยังไม่กลมกลืนมากนักยังมีความคมชัดของขอบจออยู่ความมืดของห้องก็ยังไม่มืดพอทำให้ภาพแสดงออกมาไม่ชัดเจน

1.4 ผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ ระยะที่ 3

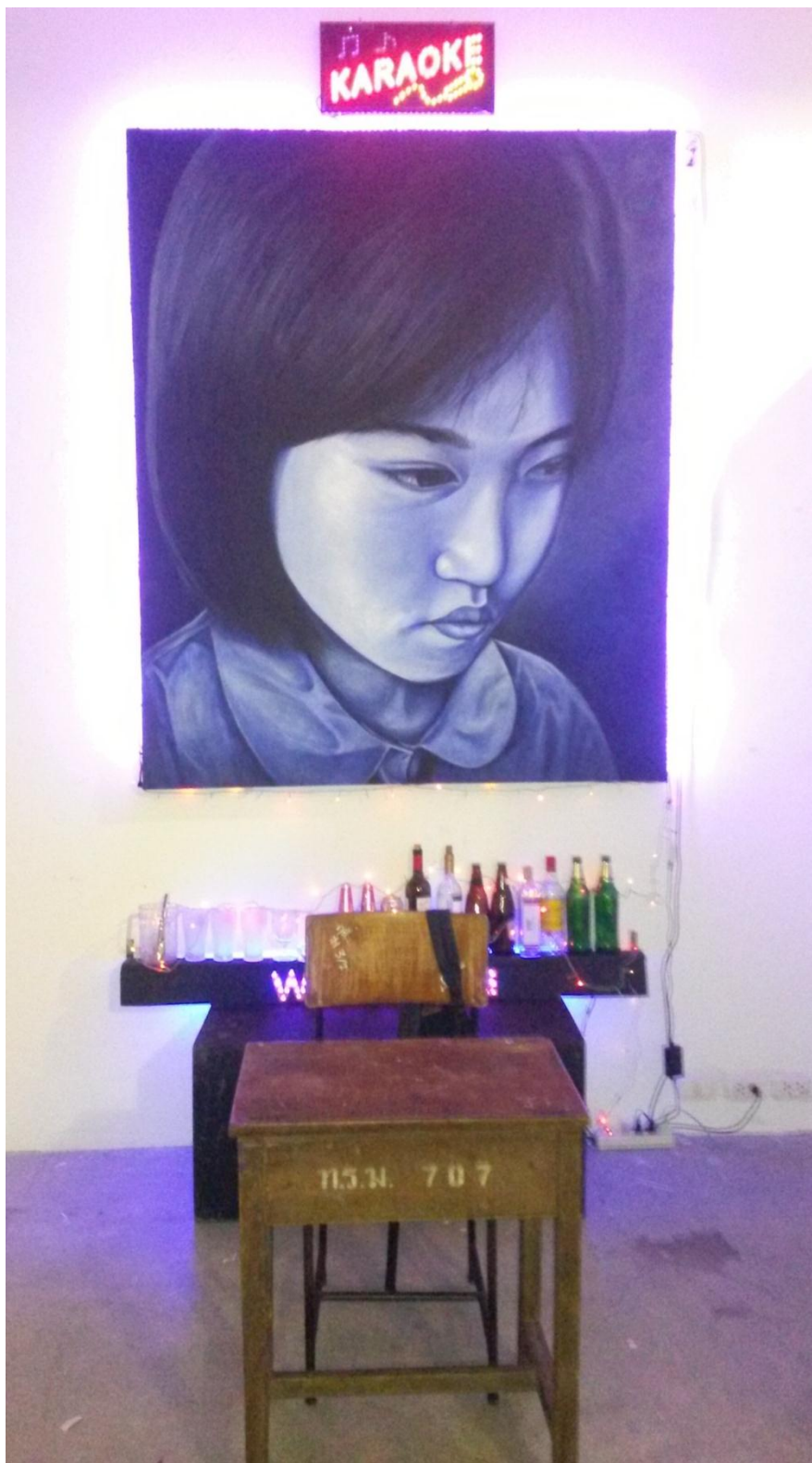
ผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 นี้ นำเสนอเรื่องราวของเด็กนักเรียนที่ต้องทำงานเป็นเด็กนั่งค่อมหรือ :”เด็กครึ่งก”โลกของคนกลางคืนไม่ว่าจะในยุคสมัยใด ‘สุรานารี คนตรี’ ล้วนเป็นสามเรื่องที่ตัดกันไม่ขาด ‘สุรากับคนตรี’ ในที่นี้ก็ล้วนปรับเปลี่ยนตัวเองไปตามความนิยมของยุคสมัยในด้านของ ‘นารี’ เองก็เช่นกัน การปรากฏกายขึ้นของบรรดาเหล่าผีเสื้อราตรีสาวในแต่ละยุคสมัยก็แตกต่างกันหลากหลายกันไป ตัวเลือกของแต่ละคนมีไม่เหมือนกัน มีกรอบแวดล้อมที่ทำให้วิถีคิดต่างกัน



ภาพที่ 41 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 42 ผลงานก่อนนิทรรศานิพนธ์ชั้นที่ 3 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 43 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

จุดประสงค์ของการสร้างสรรค์ เพื่อทดลองการจัดวางองค์ประกอบของภาพ โดยการใช้ภาพใบหน้าของเด็กนักเรียนหญิงคิดไฟกระพริบรอบๆ รูปกับตัวหนังสือไฟ โตะ เก้าอี้นักเรียนและวัตถุสิ่งของที่เกี่ยวกับงานของเด็กจะเป็นอย่างไรสามารถแสดงเรื่องราวได้ดีหรือไม่

องค์ประกอบ การจัดองค์ประกอบมีการนำจุดเด่นคือรูปใบหน้าเด็กของเด็กนักเรียนหญิงแล้วคิดด้วยไฟกระพริบรอบๆรูป นำโตะเก้าอี้นักเรียนมาวางด้านหน้ารูป มีตัวหนังสือไฟและสิ่งของต่างๆ ที่เกี่ยวกับงานเด็ก"ครึ่งก็"นำมาเป็นส่วนประกอบของงาน

จุดเด่น องค์ประกอบภายในภาพดูสมบูรณ์โดยการใช้ใบหน้าเด็กนักเรียนเป็นองค์ประกอบหลักด้วยการใช้โทนสีที่สื่อให้เกิดความรู้สึกเหงา อ้างว้าง และประกอบกับตัววัตถุต่างๆ

จุดด้อย วัตถุสิ่งของที่นำมาจัดวางดูมากเกินความจำเป็น ทำให้ดูรก การจัดวางยังไม่ค่อยลงตัวเข้ากับภาพรวม

สรุปปัญหาและข้อเสนอแนะ ผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์

ผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ทั้ง 3 ชิ้นงาน ได้นำเสนอเรื่องราว ที่สะท้อนถึงสภาพปัญหาต่างๆของนักเรียนไทยในยุคสมัยนี้ ผ่านผลงานจิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม เพื่อเป็นการกระตุ้นเตือนให้สังคมเกิดการตระหนักรู้ถึงปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาของเด็ก โดยผ่านทางรูปใบหน้าของเด็กนักเรียนและวัตถุที่เกี่ยวข้องกับตัวเด็กนักเรียนประกอบกับวิดีโอที่ฉายลงไปบนใบหน้าเด็กนักเรียน ถือได้ว่าเป็นการสร้างสรรค์ผลงานแรกเริ่มในการทดลองเทคนิควิธีการ และเป็นการพัฒนามุมมองในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเอง

กล่าวคือยังมีปัญหาที่เกิดขึ้นกับผลงานและได้รับคำชี้แนะแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดการพัฒนาทั้งในเรื่องของมุมมองทางศิลปะ เทคนิควิธีการและสิ่งที่เราต้องการจะสื่อความหมายให้มีความชัดเจนขึ้น นำไปปรับปรุงแก้ไขในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ให้เกิดความสมบูรณ์ทั้งด้านรูปแบบวิธีการต่อไป

2. วิธีการดำเนินงานและขั้นตอนการสร้างสรรค์ ผลงานวิทยานิพนธ์

2.1 ศึกษาข้อมูลจากภาคเอกสาร หนังสือ และบทความทางทัศนศิลป์

ในส่วนของคุณข้อมูลด้านนี้ได้นำมาสอดคล้องเนื้อหาไว้ในบทที่ 2 ซึ่งได้ มาจากบทความในอินเทอร์เน็ต และหนังสือตำราที่มีผู้เขียนไว้

2.2 นำข้อมูลมาวิเคราะห์ และจัดทำเป็นแบบร่างลายเส้นคินสอ

2.2.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุที่ใช้ในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์ เป็นการแสดงออกทางความคิด อารมณ์ ความรู้สึก โดยการใช้คุณลักษณะของทัศนธาตุทางศิลปะดังต่อไปนี้

รูปทรง (Form)

ข้าพเจ้าใช้รูปของเด็กนักเรียนด้วยลักษณะรูปทรงที่ถ่ายทอดรูปแบบเสมือนจริง นำมาเป็นจุดเด่นในงานเพื่อแสดงเนื้อหา อารมณ์ ความรู้สึก สะท้อนถึงปัญหาต่างๆของเด็กแต่ละคน ประกอบกับรูปทรงต่างๆของวัตถุที่นำมาจัดวางให้มีความสัมพันธ์กับเด็กแต่ละคนและรูปทรงต่างๆที่อยู่ในเกมที่มีลักษณะแตกต่างกันไป

สี น้ำหนัก (color and tone)

สีที่ใช้สื่อความหมายจะสอดคล้องกับการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก และรูปแบบการนำเสนอในส่วนของใบหน้าจะลดความเข้มของน้ำหนักสีลง โดยจะเขียนออกโทนสีสว่างน้ำหนักเบาๆเพื่อรองรับการฉายวิดีโอจะทำให้ภาพชัดเจนและลงสีเข้มในพื้นที่ส่วนหลัง

พื้นที่ว่าง (space)

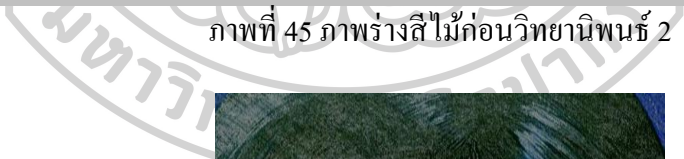
พื้นที่ว่างในผลงานของข้าพเจ้าในส่วนของรูปใบหน้าจะมีพื้นที่ว่างน้อยมาก เพื่อต้องการขยายรายละเอียดของใบหน้าให้ชัดเจนและสามารถสื่อถึงอารมณ์ของเด็กแต่ละคนได้อย่างดี

2.3 นำเสนอแบบร่างและผลงาน ประเมินผลงาน เพื่อปรับปรุงแก้ไขพร้อมพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

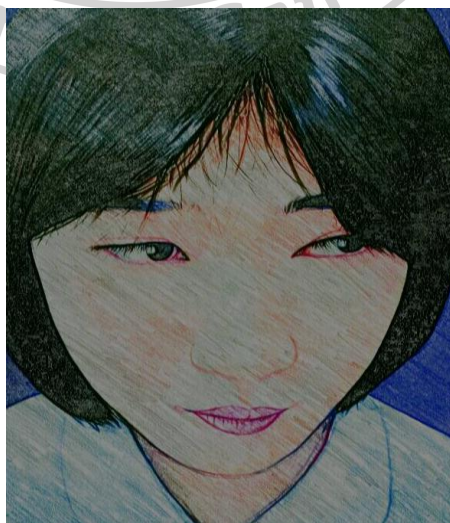
2.3.1 ภาพร่างลายเส้นด้วยสีไม้ ที่ใช้ ในการสร้างสรรค์ ผลงานวิทยานิพนธ์จากผลงานก่อนทำวิทยานิพนธ์ในชุดก่อน ข้าพเจ้าได้นำปัญหาต่างๆตามที่ได้รับคำแนะนำจากคณะอาจารย์ผู้สอน มาปรับปรุงแก้ไข พัฒนาเป็นแบบร่าง รวมถึงการสำรวจหาข้อมูลเพิ่มเติมในเบื้องต้น นำมาวิเคราะห์แบบอย่างและแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีกระบวนการทำงานเป็นลำดับขั้นตอน ทั้งนำเสนอแนวความคิด รูปแบบวิธีการองค์ประกอบเพื่อการเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์และนำไปสู่การพัฒนาแบบร่างเพื่อการปฏิบัติงานจริงต่อไป



ภาพที่ 44 ภาพร่างสีไม้ก่อนวิทยานิพนธ์ 1



ภาพที่ 45 ภาพร่างสีไม้ก่อนวิทยานิพนธ์ 2



ภาพที่ 46 ภาพร่างสีไม้ก่อนวิทยานิพนธ์ 3

2.4 ขั้นตอนวิธีการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ในส่วนนี้ข้าพเจ้าได้สรุปวิธีขั้นตอนในการปฏิบัติงานไว้โดยสังเขปทั้งการจัดทำแบบร่างสมบูรณ์ จนถึงขั้นตอนการปฏิบัติงานไว้ดังนี้

2.4.1 ร่างภาพโดยรวม



ภาพที่ 47 ภาพร่างโดยรวม

เป็นการร่างภาพโดยรวมตามที่ได้ทำแบบร่างสีไม้ โดยใช้เทคนิคการใช้สีโปร่งในชั้นแรก เพื่อให้ภาพดูมีบรรยากาศและวัตถุดูมีชีวิตและอารมณ์มากขึ้น

2.4.2 ลงสีตัววัตถุชั้นแรก



ภาพที่ 48 ภาพลงสีชั้นแรก

ระบายสีตัววัตถุที่เป็นจุดเด่น ซึ่งการลงสีในชั้นแรกนั้นเพื่อทำให้เกิดค่าน้ำหนักสีและแสงเงาของวัตถุโดยรวม รวมทั้งเป็นการรองพื้นสีเพื่อจะคัดรายละเอียดในขั้นตอนต่อไปได้ดีขึ้น

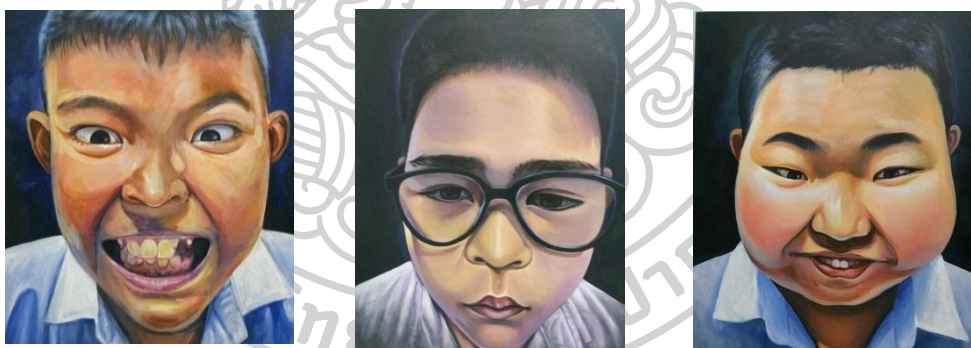
2.4.3 สร้างบรรยากาศโดยรวม



ภาพที่ 49 ภาพการสร้างบรรยากาศโดยรวม

เป็นการสร้างสื่อบรรยากาศโดยรวม โดยการควบคุมโทนสีในภาพนั้นให้ดูเป็นสีในโทนเดียวกัน

2.4.4 เก็บรายละเอียดในภาพ



ภาพที่ 50 ภาพลงรายละเอียด

ระบายสีใบหน้าและบรรยากาศเพิ่มอีกชั้นเพื่อให้สีมีความเด่นชัด เก็บรายละเอียดบนใบหน้าและเสื้อผ้าโดยละเอียด ขั้นตอนต่อไปคือการตัดต่อภาพเกมและการฉายภาพจากโปรเจกเตอร์ลงในผลงาน หาเกมที่นักเรียนนิยมเล่นกันตามอินเทอร์เน็ตมารวมกันแล้วตัดต่อปรับตัวรูปแบบงานวิดีโอให้มีคุณภาพที่ดี ภาพไม่แตก นำมาฉายผ่านเครื่องโปรเจกเตอร์ในห้องที่มีความมืดเพื่อความคมชัดของภาพ เมื่อฉายภาพลงไปแล้วให้ปรับภาพที่จอให้ตรงตำแหน่งตามที่ต้องการ ปรับภาพให้คมชัด

บทที่ 4

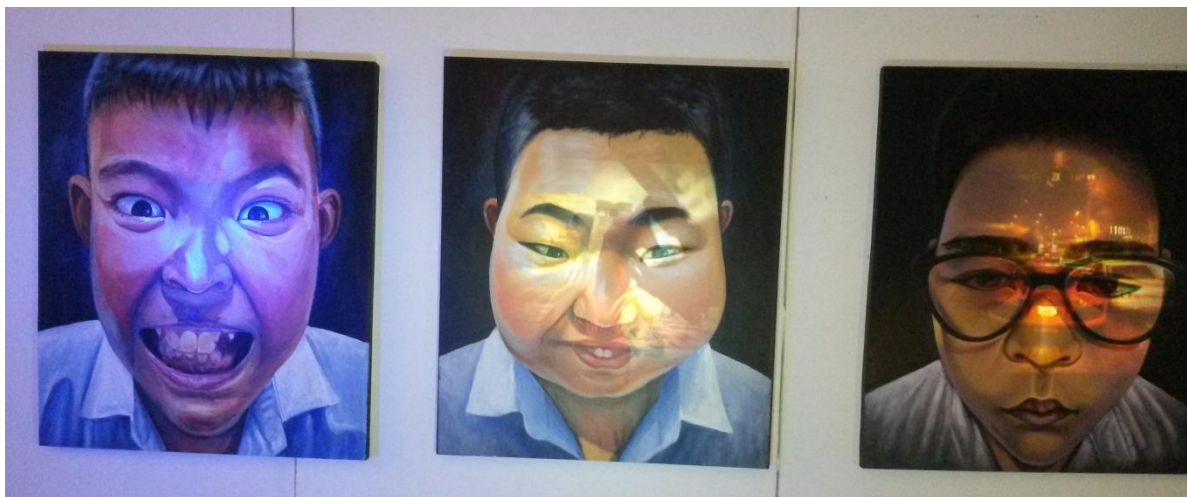
ผลงานและการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์

การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่าง ต่อเนื่องโดยการนำเสนอ เรื่องราว สภาพปัญหาต่างๆของนักเรียนไทยในยุคสมัยนี้ นำมาสร้างเป็น ผลงานสื่อผสม เพื่อเป็นการกระตุ้นเตือนให้สังคมเกิดการตระหนักรู้ถึงปัญหา ที่ส่งผลกระทบต่อ การศึกษาของเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงาน

การวิเคราะห์หาข้อสรุป เริ่มต้นจากการนำผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ซึ่งมีแนวเรื่อง คล้ายคลึงกันนำมาพัฒนา เปรียบเทียบ ปรับปรุงแนวความคิด ค้นหาแนวทางพัฒนาการแสดงออก ทางศิลปะ นำไปสู่ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ปัญหาผลกระทบต่อการศึกษาของเด็ก” ข้อมูลเบื้องต้น ในการสร้างสรรค์ผลงานและแรงบันดาลใจ ข้อมูลดังกล่าวได้นำมาวิเคราะห์หากลั่นกรองเป็น แนวความคิดในการสร้างสรรค์ เป็นขั้นตอน ทั้งการทำแบบร่างแนวความคิด-ลายเส้นสีไม้ เป็นองค์ ประกอบภาพรวมของผลงาน ดังที่ได้กล่าวไว้ในบทที่สาม ผลงานที่สร้างสรรค์ในช่วงวิทยานิพนธ์ เป็นการรวบรวมความคิดให้มีความชัดเจนทั้งในด้านแนวคิดและเทคนิค ที่จะนำมาใช้ในการ สร้างสรรค์ มีการพัฒนารูปแบบ เนื้อหามุมมองในการแสดงออก และมีเนื้อหาทางด้านทัศนธาตุที่ สอดคล้องในเรื่องราว วัตถุประสงค์ ของการสร้างสรรค์ ในขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงาน ข้าพเจ้าได้กำหนดแนวทางในการปฏิบัติงานรวมถึงแนวทางเทคนิควิธีการในการนำเสนอผลงาน ผลงาน วิธีการปฏิบัติงานในขั้นตอนส่วนต่างๆไว้เป็นลำดับ เช่น การจัดทำแบบร่างลายเส้นสีไม้ นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาปรับแก้ตามคำแนะนำ และจัดทำเป็นแบบร่างสมบูรณ์นำไปสู่การ ปฏิบัติงานจริง รวมทั้งการแก้ไขปัญหาปัญหาระหว่างการทำงาน โดยจะได้นำเสนอวิธีการเป็น ขั้นตอนของการสร้างสรรค์

2. ผลงานสำเร็จและการวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์

2.1 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1



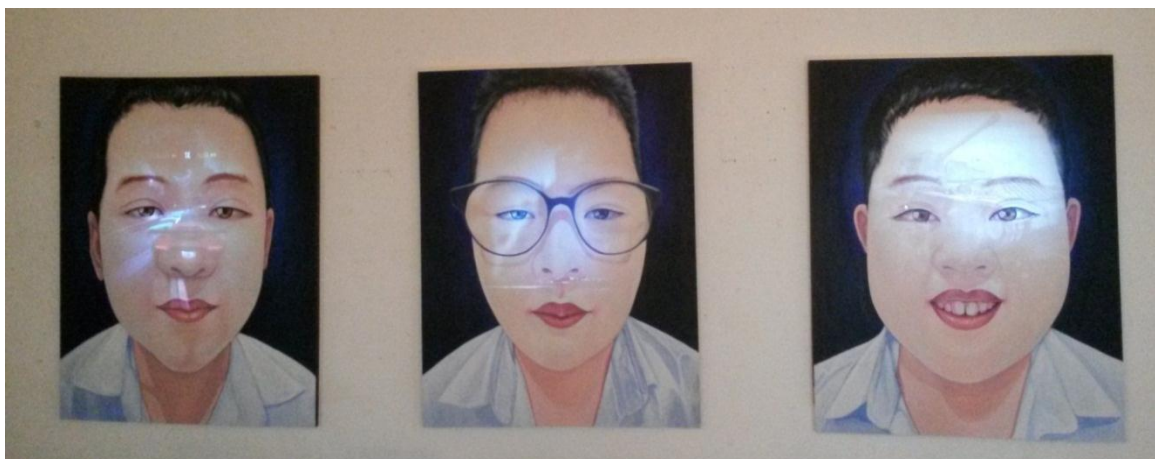
ภาพที่ 51 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน “จดจ่อ” แต่ละชั้น ขนาด 130 x 150 ซม เทคนิคสื่อผสม

การวิเคราะห์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1 จะเป็นงานจัดวางเป็นชุดมีทั้งหมด 3 ภาพแต่ละภาพจะมีใบหน้าเด็กผู้ชายที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกแตกต่างกัน ฉายวิดีโอที่มีเกมแตกต่างกันลงไป ใบหน้าของเด็กในแต่ละคน เพื่อเพิ่มเรื่องราวและส่งผลให้แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้มากขึ้น

2.2 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2



ภาพที่ 52 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน “เกม” แต่ละชั้น ขนาด 150 x 180 ซม เทคนิคสื่อผสม

การวิเคราะห์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 จะเป็นงานจัดวางเป็นชุดภาพมีทั้งหมด 3 ภาพ เป็นการถ่ายทอดอารมณ์ที่เน้นเรื่องราวบนใบหน้ามากขึ้นด้วยการเพิ่มขนาดของชิ้นงาน และลดน้ำหนักในใบหน้าของเด็กให้อ่อนลงและเพิ่มค่าน้ำหนักสีบริเวณพื้นหลังให้เข้ม เพื่อการฉายภาพวิดีโอลงไปจะได้เห็นภาพที่ชัดเจนขึ้นโดยการวาดหน้าเด็กชายหน้าตรงสวมชุดนักเรียนกำลังจดจ่ออยู่กับการเล่นเกม มีการฉายวิดีโอเกี่ยวกับเกมต่างๆ เช่น เกมต่อสู้กัน สงคราม รถแข่ง ลงบนใบหน้าเด็กของแต่ละคน

2.3 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3



ภาพที่ 53 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน “aroma” ขนาด 140 x 170 ซม. เทคนิคสื่อผสม


การวิเคราะห์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3 จะเป็นภาพเด็กหญิงในชุดนักเรียนในภาพใบหน้าตรงขนาดใหญ่แสดงอารมณ์ผ่านสายตาที่เหม่อลอยหรือกำลังครุ่นคิดอะไรบางอย่าง ระบายภาพใบหน้าให้มีค่าน้ำหนักสีที่ดูเบาบางเพื่อฉายวิดีโอที่มีภาพคว้นของบุนหรือค่อยๆลอยเข้ามาในใบหน้าของเด็ก ซึ่งอยู่ในบรรยากาศที่ดูเหงาๆ พื้นหลังของภาพเป็นพื้นเข้มเพื่อเน้นภาพใบหน้าให้ดูชัดขึ้น


ตารางที่ 1 สรุปผลการสร้างสรรค์ และผลงานวิทยานิพนธ์

ผลงาน	ผลงานชิ้นที่ 1
รูป ผลงาน	
ขนาด	130x150 เซนติเมตร ต่อชิ้น
เทคนิค	จิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม
แนวคิด	<p>การเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของสังคม ส่งผลกระทบต่อคุณภาพของประชากรชาวไทย รวมไปถึงเด็กและเยาวชนที่จะต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า</p> <p>ปัจจุบันได้พบเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนไทย ในระดับชั้นที่ทุกภาคส่วนจำเป็นต้องดำเนินการแก้ไขเป็นการเร่งด่วน เช่น ปัญหาที่เกิดจากความยากจนและความด้อยโอกาส ยาเสพติด การทะเลาะวิวาท การฆ่าตัวตาย การเที่ยวเตร่สถานบันเทิง ดิจิทัลพนัน การติดเกมและอินเทอร์เน็ต ตลอดจนการเข้าถึงสื่อลามกอนาจารหรือสื่อที่แสดงความรุนแรง ทั้งนี้ ข้าพเจ้าได้มีโอกาสสัมผัสปัญหาต่างๆผ่านเด็กนักเรียนที่เป็นศิษย์ของข้าพเจ้า ได้รับรู้รับฟัง และพบเห็นปัญหาที่หลากหลายรูปแบบซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ข้าพเจ้าจึงต้องการสะท้อนถึงสภาพปัญหาต่างๆของนักเรียนไทยในยุคสมัยนี้ ผ่านผลงานจิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม เพื่อเป็นการกระตุ้นเตือนให้สังคมเกิดการตระหนักรู้ถึงปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาของเด็กและเยาวชน ที่อาจส่งผลสืบเนื่องไปถึงการพัฒนาประเทศชาติ</p>
ลักษณะพิเศษ	เป็นภาพที่ปรับปรุงจากผลงานก่อนวิทยานิพนธ์โดยมีการฉายภาพวิดีโอที่แสดงเรื่องราวลงไปบนภาพใบหน้าเด็กนักเรียน
ปัญหา	ภาพมีขนาดเล็กเกินไป และมีน้ำหนักสีตรงใบหน้าเข้มเกินไปทำให้การฉายภาพวิดีโอลงไปไม่มี ความคมชัดเท่าที่ควร
การแก้ไข และ การ พัฒนา	หาจากมากันบังแสงสว่างให้ห้องมืดขึ้น เพื่อจะช่วยให้ภาพออกมามีความชัดเจนมากขึ้น

ตารางที่ 2 สรุปผลการสร้างสรรค์ และผลงานวิทยานิพนธ์

ผลงาน	ผลงานชิ้นที่ 2
รูปผลงาน	
ขนาด	150x180 เซนติเมตร ต่อชิ้น
เทคนิค	จิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม
แนวคิด	<p>การเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของสังคม ส่งผลกระทบต่อคุณภาพของประชากรชาวไทย รวมไปถึงเด็กและเยาวชนที่จะต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า</p> <p>ปัจจุบันได้พบเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนไทย ในระดับชั้นที่ทุกภาคส่วนจำเป็นต้องดำเนินการแก้ไขเป็นการเร่งด่วน เช่น ปัญหาที่เกิดจากความยากจนและความด้อยโอกาส ยาเสพติด การทะเลาะวิวาท การฆ่าตัวตาย การเที่ยวเตร่สถานบันเทิง ดิจิทัลพนัน การติดเกมและอินเทอร์เน็ต ตลอดจนการเข้าถึงสื่อลามกอนาจารหรือสื่อที่แสดงความรุนแรง ทั้งนี้ข้าพเจ้าได้มีโอกาสสัมผัสปัญหาต่างๆผ่านเด็กนักเรียนที่เป็นศิษย์ของข้าพเจ้า ได้รับรู้รับฟัง และพบเห็นปัญหาที่หลากหลายรูปแบบซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ข้าพเจ้าจึงต้องการสะท้อนถึงสภาพปัญหาต่างๆของนักเรียนไทยในยุคสมัยนี้ ผ่านผลงานจิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม เพื่อเป็นการกระตุ้นเตือนให้สังคมเกิดการตระหนักรู้ถึงปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาของเด็กและเยาวชน ที่อาจส่งผลสืบเนื่องไปถึงการพัฒนาประเทศชาติ</p>
ลักษณะพิเศษ	เป็นภาพที่ปรับปรุงจากผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 โดยการเพิ่มขนาดชิ้นงานให้ใหญ่ขึ้น และลดค่าน้ำหนักสีบริเวณใบหน้าเด็กให้มีน้ำหนักอ่อนลงเพื่อการฉายวิดีโอใส่เรื่องราวลงในภาพใบหน้าเด็ก
ปัญหา	เวลาฉายวิดีโอลงในภาพเกิดขอบคมชัดไม่กลมกลืนกับใบหน้า และภาพบางส่วนดูสั้นออกมาจากใบหน้าเด็ก
การแก้ไขและการพัฒนา	ใช้กระดาษย่นปิดกั้นภาพที่ออกมาเกินใบหน้า และกระดาษกาวยังทำให้ขอบเขตของภาพดูกลมกลืนไปกับใบหน้า

ตารางที่ 3 สรุปผลการสร้างสรรค์ และผลงานวิทยานิพนธ์

ผลงาน	ผลงานชิ้นที่ 3
รูปผลงาน	
ขนาด	140 x170 เซนติเมตร ต่อชิ้น
เทคนิค	จิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม
แนวคิด	<p>การเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของสังคม ส่งผลกระทบมากมายต่อคุณภาพของประชากรชาวไทย รวมไปถึงเด็กและเยาวชนที่จะต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า</p> <p>ปัจจุบันได้พบเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนไทย ในระดับชั้นที่ทุกภาคส่วนจำเป็นต้องดำเนินการแก้ไขเป็นการเร่งด่วน เช่น ปัญหาที่เกิดจากความยากจนและความด้อยโอกาส ยาเสพติด การทะเลาะวิวาท การฆ่าตัวตาย การเที่ยวเตร่สถานบันเทิง ดิจิทัลพนัน การคิดเกมและอินเทอร์เน็ต ตลอดจนการเข้าถึงสื่อลามกอนาจารหรือสื่อที่แสดงความรุนแรง ทั้งนี้ข้าพเจ้าได้มีโอกาสสัมผัสปัญหาต่างๆผ่านเด็กนักเรียนที่เป็นศิษย์ของข้าพเจ้า ได้รับรู้รับฟัง และพบเห็นปัญหาที่หลากหลายรูปแบบซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ข้าพเจ้าจึงต้องการสะท้อนถึงสภาพปัญหาต่างๆของนักเรียนไทยในยุคสมัยนี้ ผ่านผลงานจิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม เพื่อเป็นการกระตุ้นเตือนให้สังคมเกิดการตระหนักรู้ถึงปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาของเด็กและเยาวชน ที่อาจส่งผลสืบเนื่องไปถึงการพัฒนาประเทศชาติ</p>
ลักษณะพิเศษ	เป็นผลงานที่เปลี่ยนเรื่องราวจากผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 และ 2 โดยเปลี่ยนจากเด็กผู้ชายเป็นเด็กผู้หญิง แสดงเรื่องราวของเด็กนักเรียนหญิงที่ติดบุหรี่ยุคใหม่
ปัญหา	วิดีโอที่เป็นควีนบุหรี่ยุคใหม่ที่ลอยมาบนใบหน้าของเด็กผู้หญิงไม่เป็นธรรมชาติเพราะรูปควีนมีจังหวะภาพที่เร็วเกินไป
การแก้ไขและการพัฒนา	นำวิดีโอมาแก้ไขเพื่อทำให้ภาพเคลื่อนไหวที่ช้าลงและทำให้ดูสมจริงมากยิ่งขึ้น

บทที่ 5

อภิปรายและข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

สรุปการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุด “ปัญหาผลกระทบต่อการศึกษาของเด็ก” มีทั้งหมด 3 ชั้น ได้รับแรงบันดาลใจมาจากตัวข้าพเจ้าเองซึ่งเป็นครูผู้สอน ซึ่งในแต่ละวันตัวข้าพเจ้าเองได้สัมผัสกับปัญหาต่างๆ ผ่านเด็กนักเรียนที่เป็นศิษย์ของข้าพเจ้า ได้รับรู้รับฟัง และพบเห็นปัญหาที่หลากหลายรูปแบบซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล นำมาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมสื่อผสมผ่านรูปใบหน้าของเด็กนักเรียนและวัตถุสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับตัวเด็กในแต่ละคน สะท้อนปัญหาของเด็กแต่ละคนในมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ผ่านผลงานเทคนิคสื่อผสม เพื่อเป็นการกระตุ้นเตือนให้สังคมเกิดการตระหนักรู้ถึงปัญหา ที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาของเด็กและเยาวชน ที่อาจส่งผลสืบเนื่องไปถึงการพัฒนาประเทศชาติ

ผลงานวิทยานิพนธ์ทั้งหมด 3 ชั้น ใช้รูปแบบจิตรกรรมเทคนิคสื่อผสม แสดงถึงปัญหาต่างๆ ของเด็กนักเรียนปัจจุบัน โดยมีใบหน้าของเด็กนักเรียนเป็นจุดเด่นผ่านวัตถุ และภาพวิดีโอที่ฉายแสดงเรื่องราวต่างๆ ที่สอดคล้องกับเด็ก มุมมองของการจัดองค์ประกอบผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1 เป็นการถ่ายทอดอารมณ์ ที่เน้นเรื่องบนใบหน้า โดยการวาดหน้าเด็กชายหน้าตรงสวมชุดนักเรียนกำลังจดจ่ออยู่กับการเล่นเกม มีการฉายภาพวิดีโอเกี่ยวกับเกมต่างๆ เช่น เกมต่อสู้กัน สงคราม รถแข่ง เป็นการสะท้อนลงบนใบหน้าของเด็กแต่ละคน ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 เป็นการถ่ายทอดอารมณ์ ที่เน้นเรื่องบนใบหน้ามากขึ้นด้วยการเพิ่มขนาดของชิ้นงานและลดค่าน้ำหนักสีบริเวณใบหน้าของเด็กให้อ่อนลงเพื่อการฉายภาพวิดีโอลงไปจะเห็นชัดเจนขึ้น โดยการวาดหน้าเด็กชายหน้าตรงสวมชุดนักเรียนกำลังจดจ่ออยู่กับการเล่นเกม มีการฉายวิดีโอเกี่ยวกับเกมต่างๆ เช่น เกมต่อสู้กัน สงคราม รถแข่ง บนใบหน้าเด็กของแต่ละคน ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3 เป็นการถ่ายทอดอารมณ์ ที่เน้นเรื่องบนใบหน้ามากขึ้นโดยการวาดใบหน้าเด็กหญิงด้านข้างสวมชุดนักเรียน มีการฉายวิดีโอภาพคว้นของบุหรี่ปริศนาบนใบหน้าเด็กเพื่อเพิ่มเนื้อหาให้ผู้ดูเข้าใจมากยิ่งขึ้น

การนำเสนอผลงานวิทยานิพนธ์ทั้งหมดนี้ มีการจัดเรียงลำดับตั้งแต่ชั้นที่ 1 ถึงชั้นที่ 3 เพื่อให้เห็นมุมมองการจัดวางองค์ประกอบในลักษณะต่างๆ ที่สอดคล้องกับแนวความคิด ซึ่งบางส่วนของผลงานก็สามารถตอบสนองถึงจุดหมายที่ได้วางไว้ แต่บางส่วนของผลงานก็ยังคงมี

การแก้ไขปรับเปลี่ยน สาเหตุมาจากการจัดมุมมองและองค์ประกอบของวัตถุ การสร้างบรรยากาศ ในภาพให้มีอารมณ์ความรู้สึกและสอดคล้องสัมพันธ์ไปกับตัวเด็กนักเรียนที่เป็นจุดเด่น บางส่วนยัง ทำได้ไม่ดีเนื่องมาจากเรื่องของเวลาและประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่ต้องหมั่นฝึกฝน และทดลองให้มากเพื่อให้ตรงจุดมุ่งหมายที่วางไว้ และทำให้การแสดงออกทางความคิด อารมณ์ ความรู้สึก สามารถสื่อความหมายได้สมบูรณ์และชัดเจนยิ่งขึ้น

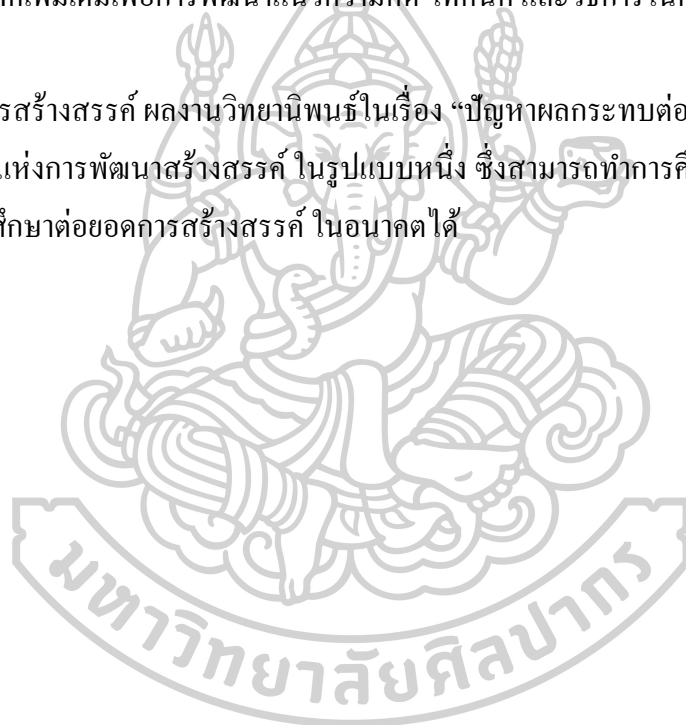
อภิปรายในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ปัญหาผลกระทบต่อการศึกษาศึกษาของเด็ก” สร้างสรรค์เพื่อนำเสนอ เนื้อหาสาระสะท้อนถึงสภาพปัญหาต่างๆ ของนักเรียนไทยในยุคสมัยนี้ ผ่านผลงานเทคนิคสื่อผสม เพื่อเป็นการกระตุ้นเตือนให้สังคมเกิดการตระหนักรู้ถึงปัญหา ที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาศึกษาของเด็ก และเยาวชน จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น พบว่ายังต้องมีการพัฒนาทักษะเทคนิควิธีการของงาน สื่อผสม และต้องมีการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะการจัดวางและมุมมองขององค์ประกอบใน การจัดวางมากขึ้น รวมถึงความละเอียดในงานจิตรกรรมที่นำเสนอรูปเด็กนักเรียนต้องมีความ ละเอียดในการวาดและระบายสีมากยิ่งขึ้น

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด “ปัญหาผลกระทบต่อการศึกษาศึกษาของเด็ก” เป็นการนำเสนอผลงาน ในรูปแบบ ซึ่งได้แรงบันดาลใจแนวความคิดมาจากตัวข้าพเจ้าเองซึ่งเป็นครูผู้สอน ที่ได้รับ ประสบการณ์ตรงจากการสอนเด็กนักเรียน ได้สัมผัสกับปัญหาต่างๆ ผ่านเด็กนักเรียนที่เป็นศิษย์ ของข้าพเจ้า ได้รับรู้รับฟัง และพบเห็นปัญหาที่หลากหลายรูปแบบซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล นำมาสร้างเป็นผลงานสื่อผสมผ่านรูปทรงของวัตถุที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนแต่ละคน สะท้อนถึงสภาพ ปัญหาต่างๆ ของนักเรียนไทยในยุคสมัยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยได้รับการ ชี้แนะแนวทางจากคณาจารย์ ทำให้ได้รับรู้ถึงขั้นตอนการปฏิบัติงาน การเลือกใช้ทัศนธาตุและวัสดุ ต่างๆ เพื่อให้เข้ากับรูปแบบของผลงาน แนวความคิด ตลอดจนเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยหวังว่าการศึกษาค้นคว้าและแก้ไขปัญหาดังกล่าวระหว่างการปฏิบัติงานครั้งนี้จะเป็นแนวทางใน การพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ที่มีคุณภาพและมีประโยชน์แก่การพัฒนาผลงานสืบ ต่อไป

ข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

1. ควรศึกษามุมมองต่างๆ ของภาพบุคคล ที่จะสามารถส่งผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ได้
2. ควรศึกษาในเรื่องการใช้สีเพื่อสร้างบรรยากาศภาพรวม เพื่อให้ตรงกับความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ของเนื้อหาของแต่ละบุคคลที่เราต้องการแสดงออกมา
3. ควรศึกษาค้นคว้า ทดลองใช้วัสดุใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์เพื่อตอบ โจทย์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การแสดงผล
4. นอกจากศึกษารูปแบบผลงานของศิลปินไทยแล้ว ควรมีการศึกษารูปแบบผลงานศิลปินชาวต่างประเทศเพิ่มเติมเพื่อการพัฒนาแนวความคิด เทคนิค และวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสม
5. การสร้างสรรค์ ผลงานวิทยานิพนธ์ในเรื่อง “ปัญหาผลกระทบต่อการศึกษาของเด็ก” เป็นเพียงแนวทางแห่งการพัฒนาสร้างสรรค์ ในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งสามารถทำการศึกษา วิเคราะห์ เพื่อเป็นข้อมูลในการศึกษาต่อขอผลการสร้างสรรค์ ในอนาคตได้



รายการอ้างอิง

Natthapong Chuaipitak. "อิทธิพลของเพศ เพื่อน ครอบครัว ที่มีต่อวัยรุ่น." 

<http://mwitspe47teenager.blogspot.com/p/blog-page.html>.

ตั้งประสาทวงศ์, ประดิษฐ์. ""การสร้างสรรค้อย่างมีคุณค่าและเป็นกระจกสะท้อนสังคม". "

<http://oknation.nationtv.tv/blog/praditpainter/2011/01/25/entry-3>.

นันทเสมอ., ชะลูด. "องค์ประกอบศิลปะ ". หน้า 19, 2542.

บุพศิริ, อัมรินทร์. "ศิลปะ"ชุดนักเรียน". "

<http://www.thekop.in.th/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=52551>.

ประชาชาติธุรกิจออนไลน์. ""ครอบครัวไร้อารมณ์". "

https://www.prachachat.net/news_detail.php?newsid=1289798838.

"ปัญหาวัยรุ่นปัจจุบัน." <https://sites.google.com/site/payhawayrunpaccuban/payya-rths>.

พงษ์ภุมมา, ลักษณ์. "ปัญหาของวัยรุ่นในสังคมไทย." <http://49.231.196.184/knowledge/?p=436>.

"เรื่องของ เด็กดริ๊งก์ ในโลกของคนกลางคืนไม่ว่าจะในยุคสมัยใด ?สุรา นารี ดนตรี? ล้วนเป็นสาม."

<https://www.dek-d.com/board/view/2037539/>.

"วัยรุ่นกับบุหรี..... สิ่งที่คุณพ่อ คุณแม่ควรรู้." <http://www.clinicdek.com/?p=80>.

สารานุกรมเสรี. ""ลัทธิเหนือจริง". " <https://th.wikipedia.org/wiki>.

สุชาติ เถาทอง, สังคม ทองมี, ชำรงค์ศักดิ์ ชำรงค์เลิศฤทธิ์, and ร้อง ทองคาดาษ. ทัศนธาตุ. กรุงเทพฯ:

อักษรเจริญทัศน์

2556. พิมพ์ ครั้งที่ 3.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายอัศนัย เรืองกิจจจร
วัน เดือน ปี เกิด	19 march 1982
สถานที่เกิด	ปราจีนบุรี
วุฒิการศึกษา	สาขาจิตรกรรมสากล มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีธัญบุรี สาขาศิลปศึกษา คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์และคณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	20 หมู่ 6 ต.ย่านรี อ.กบินทร์บุรี จ.ปราจีนบุรี 25110
ผลงานตีพิมพ์	- นิทรรศการศิลปกรรมเนื่องใน วันเกิดเพาะช่าง 2547 ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตเพาะช่าง - นิทรรศการศิลปกรรม ศิริราชรวมใจศิลป์นถวายพระพรฉลองสิริราช สมบัติ ครบ 60 ปี ณ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล - นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ ครั้งที่ 15 วิชาเอกจิตรกรรม วิชาเอกศิลปะ ภาพพิมพ์ และวิชาเอก ประติมากรรมภาควิชาศิลปกรรม คณะศิลปกรรม คณะศิลปกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ณ ห้องนิทรรศการชั้น 4 ศูนย์การค้าเดอะลิ้มแกลเลอรี - นิทรรศการศิลปกรรมผลงานนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี วิชาเอกจิตรกรรมสากล ณ หอศิลป์ร่วมสมัย โอโยชยา จ. อโยธยา - นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 23 ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ กรุงเทพมหานคร - นิทรรศการศิลปกรรมจิตรกรรมร่วมสมัย พานาโซนิก ครั้งที่ 8 ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ กรุงเทพมหานคร - นิทรรศการศิลปะครุศิลป์สร้างสรรค์กรุงเทพมหานคร ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร - นิทรรศการวิทยานิพนธ์นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาทัศนศิลปศึกษา คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2559



รายการอ้างอิง



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายอัศนัย เรืองกิจจจร
วัน เดือน ปี เกิด	19 march 1982
สถานที่เกิด	ปราจีนบุรี
วุฒิการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีธัญบุรี
ที่อยู่ปัจจุบัน	20 หมู่ ๖ ต.ย่านรี อ.กบินทร์บุรี จ.ปราจีนบุรี 25110

