



ตัวตนที่แปรเปลี่ยน

โดย

นายคิยามัทธ เกตุไสว

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตัวตอนที่แปรเปลี่ยน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2561  
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ALTERNATED IDENTITY



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS)  
Graduate School, Silpakorn University  
Academic Year 2018  
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	ตัวตอนที่แปรเปลี่ยน
โดย	ศิยาภัทร เกตุไสว
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นาวัน เบียดกลาง

---

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

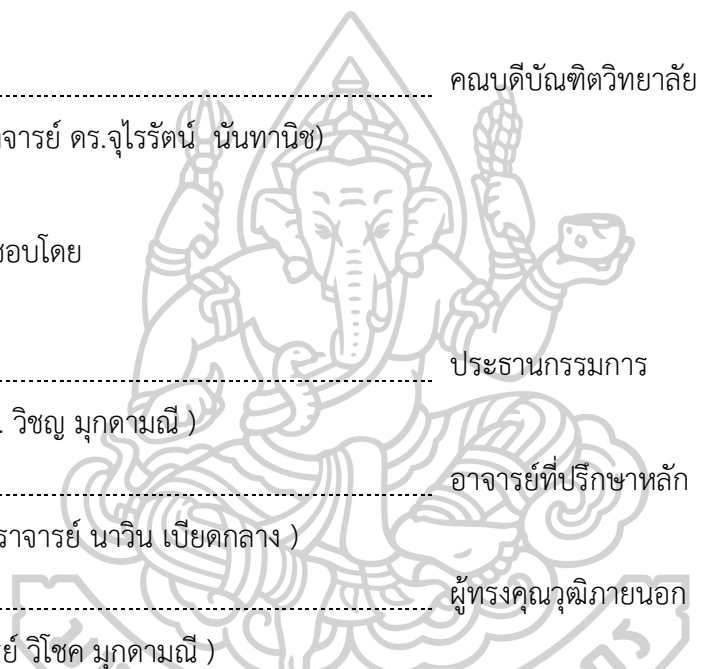
..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ  
(อาจารย์ ดร. วิชญ มุกตามณี )

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นาวัน เบียดกลาง )

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก  
(ศาสตราจารย์ วิโชค มุกตามณี )



57001202 : ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

คำสำคัญ : จิตรกรรม, ตัวตน, สังคมปัจจุบัน, เทคโนโลยี, โลกเสมือน, โซเชียลมีเดีย

นาย คียาภัทร เกตุไสว: ตัวตนที่แปรเปลี่ยน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นาวิณ เปียดกลาง

ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในหลายๆด้าน หนึ่งในนั้นคือสื่อโซเชียลมีเดีย ที่ทำให้การติดต่อสื่อสารของผู้คนจากวงกว้างนั้นแคบลงและเชื่อมต่อกันแค่เพียงปลายนิ้วสัมผัส ภายใต้สิ่งเหล่านี้คงหนีไม่พ้น เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ และอีกมากมาย เว็บไซต์เหล่านี้ ทำให้ผู้คนได้ประกอบสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่แทนตัวตนที่แท้จริง เปรียบเสมือนพื้นที่ที่สามารถแสดงออกด้านพฤติกรรม รสนิยม ความชอบ ทัศนคติ ของผู้คนนั้น ๆ ได้อย่างเป็นอิสระ บางคนใช้ระบายความทุกข์ บางคนใช้ในเชิงธุรกิจ บางคนใช้เพื่อเข้าหาสังคมหรือผู้คนที่มีความชอบไปในด้านเดียวกัน และอีกมากมาย โลกนี้ไม่ได้กว้างเหมือนในแผนที่โลกอีกต่อไป มันแคบลงเรารับรู้ข่าวสารต่าง ๆ จากอีกซีกโลกเพียงเสี้ยววินาที รับรู้สถานการณ์ต่าง ๆ จากผู้คนผ่านโซเชียลแบบเรียลไทม์เราหาข้อมูล สิ่งที่ชอบ หาความรู้ หาคู่ ทุกสิ่งทำได้ในพื้นที่นี้ สิ่งเหล่านี้ทำให้พฤติกรรมของมนุษย์นั้นแปรเปลี่ยนไป ตัวตนที่เปลี่ยนไป มนุษย์ใช้ชีวิตอยู่ในโลกโซเชียลมีเดียมากกว่าการได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้างในชีวิตจริง ที่สำคัญยิ่งกว่านั้นเรามีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวน้อยมาก เราอยู่แต่กับหน้าจอสี่เหลี่ยมในมือ โลกเสมือนและโลกจริงที่กั้นเพียงแค่เส้นบาง ๆ นั้นได้หลอมรวมกันเป็นหนึ่งเดียวกับการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมปัจจุบันไปแล้ว

57001202 : Major (VISUAL ARTS)

Keyword : Painting, Identity, Current Society, Technology, Virtual World, Social Media

MR. KEEYAPAT KATESAWAI : ALTERMATED IDENTITY THESIS ADVISOR :  
ASSISTANT PROFESSOR NAWIN BAIDKLANG

Currently, technology has played an important role in our lives in many ways. One of them is social media that narrow human communication and connects the networked communication with just the touch of a finger. Certainly, of these social media, it includes Facebook, Instagram, Twitter, and websites, etc. Through social media, the virtual identity of the people has been individually created to represent their actual self they are known to other people. Online world is like a stage where people can express their behavior, tastes, preferences, and attitude independently.

At some times, the virtual world can be deployed by some people for some reasons; some use it to release their depression, some for commercial purpose, or some for social and friendship and preference purpose. Our planet is no longer as wide as it is known as world map, but narrower that we can get news from the other side of the world just in a second. We recognize and catch up with situations and people through social media in real time. We search for various information, knowledge, or even life partner online. The internet of things changes our behavior and identity. Today's people spend more time on social media than human interaction in real life. More importantly, we have less interaction with family members; we spend daily life in front of the screen on hand. The virtual and real world is just only a thin line that our lives have been associated together in today's society.

## กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ บิดามารดา ผู้ที่ให้กำเนิดและคอยเลี้ยงดูเอาใจใส่ด้วยความอบอุ่นให้กำลังใจแก่ข้าพเจ้า และคอยสนับสนุนงบประมาณในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าตลอดมา ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่เป็นผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และให้คำปรึกษาที่ดีช่วยชี้แนะจุดบกพร่องในผลงานและแนะนำแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานที่ดีทำให้ผลงานของข้าพเจ้าพัฒนาไปในทางที่ถูกต้องและเหมาะสม ซึ่งทำให้งานวิจัยนี้ประสบผลสำเร็จไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณญาติพี่น้อง และเพื่อนๆ สำหรับมิตรภาพที่ดี รวมถึงบุคคลรอบข้างที่ช่วยเหลือให้ความเอื้ออาทรด้วยความเต็มเปี่ยม ขอขอบคุณแรงบันดาลใจที่มีส่วนในการผลักดันให้ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าเองจนลุล่วงไปได้ด้วยดี

ศิยามภัทร เกตุไสว



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
ความมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
สมมุติฐานของการศึกษา.....	2
ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	3
วิธีการศึกษาและขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	3
แหล่งข้อมูล.....	4
บทที่ 2 ข้อมูลและอิทธิพลในการสร้างสรรค์.....	5
1. ทักษะคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	5
2. อิทธิพลที่มีต่อแนวความคิดและแรงบันดาลใจ.....	5
3. แนวคิดเกี่ยวกับตัวตนออนไลน์และสังคมออนไลน์.....	6
3.1 เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking).....	6
3.2 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย.....	7
3.3 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์.....	7
4. อิทธิพลทางศิลปกรรม.....	8
4.1 ศิลปะสำนึกนิยม (Realism).....	8



4.2 ทฤษฎีการเลียนแบบ.....	8
4.5 Cesar Santos.....	10
บทที่ 3 กระบวนการในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์.....	15
1. การประมวลความคิดจากข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์.....	15
2. ขั้นตอนการประมวลความคิด .....	16
ทัศนธาตุ.....	16
2.1 รูปทรง (Form).....	16
2.2 เส้น (Line).....	16
2.3 สี (Color).....	17
2.4 น้ำหนัก (Tone).....	17
2.5 พื้นผิว (Texture).....	17
2.6 พื้นที่ว่าง (Space).....	17
2.7 มิติ (Dimension).....	17
3. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	18
4. ขั้นตอน วิธีการสร้างสรรค์.....	19
4.1 การหาข้อมูล.....	19
4.2 การสร้างภาพร่าง.....	19
4.3 การสร้างสรรค์ผลงาน .....	19
4.4 ขั้นตอนการทำงาน.....	19
บทที่ 4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ .....	23
ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์.....	23
ผลงานช่วงแรก ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1 - 3.....	24
ผลงานช่วงที่สอง ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5 - 6 .....	24
ผลงานวิทยานิพนธ์.....	30

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1 - 3.....	30
ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 - 8.....	31
ปัญหาและวิธีการแก้ไข .....	40
บทที่ 5 บทสรุป.....	41
รายการอ้างอิง.....	42
ประวัติผู้เขียน.....	44



## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 Cesar Santos, “Amore”, Oil on Linen, 29 x 22 Inch.....	11
ภาพที่ 2 Cesar Santos, “Dancing with Mr. Bacon”, Oil on Canvas, 30 x 23 Inch., 2011. .....	11
ภาพที่ 3 Cesar Santos, “Next Door Neighbor”, Oil on Linen, 36 X 28 Inch.....	12
ภาพที่ 4 Cesar Santos, “Out of the Square”, Oil on Canvas, 48 x 37 Inch., 2011. ....	12
ภาพที่ 5 Pablo Ruiz Picasso, “The Dream”.....	13
ภาพที่ 6 Pablo Ruiz Picasso, “Dora Maar with Cat”.....	14
ภาพที่ 7 Pablo Ruiz Picasso, “Les Femmes d’Alger”.....	14
ภาพที่ 8 อุปกรณ์การสร้างสรรควิทยานิพนธ์.....	18
ภาพที่ 9 รายละเอียดและขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ (การเก็บรายละเอียดภาพใน ส่วนที่เป็นบุคคล วัตถุสิ่งของ และสิ่งแวดล้อมรอบข้าง).....	20
ภาพที่ 10 รายละเอียดและขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ (เส้นเค้าร่างโครงสร้างของ รูปทรงและสีสันที่ฉูดฉาดเพื่อขับเน้นในส่วนที่เหมือนจริงให้เด่นชัดขึ้น).....	21
ภาพที่ 11 รายละเอียดและขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ (ภาพของเส้นรูปร่างหรือเค้า โครงของวัตถุ ที่เชื่อมผสานเข้ากับรูปทรงที่มีความเหมือนจริง ).....	21
ภาพที่ 12 รายละเอียดและขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ (การใช้สีเชื่อมโยงเข้าหา บรรยากาศของพื้นหลัง).....	22
ภาพที่ 13 ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	25
ภาพที่ 14 ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	26
ภาพที่ 15 ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	27
ภาพที่ 16 ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	28
ภาพที่ 17 ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5.....	29
ภาพที่ 18 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	32

ภาพที่ 19 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2 ..... 33

ภาพที่ 20 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3 ..... 34

ภาพที่ 21 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 ..... 35

ภาพที่ 22 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5 ..... 36

ภาพที่ 23 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 6 ..... 37

ภาพที่ 24 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 7 ..... 38

ภาพที่ 25 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 8 ..... 39



## บทที่ 1

### บทนำ

ในสังคมปัจจุบันเทคโนโลยีได้เป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมไปแล้ว ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าเราไม่พึ่งพาเทคโนโลยี ในทุก ๆ ด้านของการดำเนินชีวิตเราพึ่งพาเทคโนโลยี ไม่ว่าจะเป็นการเดินทาง การสื่อสาร การแพทย์ และอีกหลาย ๆ ด้าน ตั้งแต่เราลืมตาขึ้นมาในยามเช้า มือของเราที่หยิบสมาร์ตโฟนขึ้นมาเช็ค เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม เทคโนโลยีได้ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสาร ไปจนถึงการดำเนินชีวิต ทุกสิ่งสามารถหาได้เรียกใช้ได้ผ่านสมาร์ตโฟนในมือของทุกคน สั่งอาหาร ส่งเอกสารส่งของไปในที่ต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว เรียกรถโดยสารเพื่อไปส่งยังจุดหมาย โลกที่กว้างใหญ่สำหรับมนุษย์แคบลง อะไรที่เราไม่สะดวกเทคโนโลยีแก้ปัญหาก็ได้ ผู้คนในสังคมปัจจุบันได้มีการพึ่งพาเทคโนโลยีให้ดำเนินชีวิตระหว่างโลกแห่งความจริง และโลกเสมือนขนานไปด้วยกันจนกลมกลืนและลื่นไหลราวกับว่าเทคโนโลยีได้มาเติมเต็มโดยเป็นส่วนหนึ่งของผู้คนในสังคมปัจจุบัน

จากการดำเนินชีวิตของข้าพเจ้าตั้งแต่อดีตจนปัจจุบันนั้น ข้าพเจ้าต้องดำเนินชีวิตตามกระแสของเทคโนโลยีที่แปรเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทุกอย่างในการดำเนินชีวิตก็ต้องพึ่งพาเทคโนโลยี การสื่อสาร ต่าง ๆ ตัวตนก็เช่นกันบางวันเรามีเวลากับตัวตนในโลกเสมือนมากกว่าตัวตนในโลกที่มีชีวิตจริงของเราซะอีก เราถูกเทคโนโลยีครอบงำด้วยการประกอบสร้างตัวตนของเราขึ้นมาใหม่ด้วยสื่อทางเทคโนโลยีปัจจุบัน ที่เห็นกันมากมายนั้น ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะของข้าพเจ้า มนุษย์ในสังคมปัจจุบันดำรงชีวิตอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของสังคมมากมาย การดำเนินชีวิตพฤติกรรมต่าง ๆ ล้วนต้องพึ่งพาเทคโนโลยีทั้งสิ้น ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีมีบทบาทมากในสังคมปัจจุบัน ด้านธุรกิจ ด้านอุตสาหกรรม และองค์กรต่าง ๆ ทำให้มนุษย์ในสังคมปัจจุบันดำเนินชีวิตด้วยเทคโนโลยีและการมีตัวตนที่เปลี่ยนไป

ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก และจินตนาการส่วนตัว โดยได้รับแรงบันดาลใจและแนวความคิดมาจากเทคโนโลยีในที่มีบทบาทกับการมีตัวตนของมนุษย์และการครอบงำตัวตนของมนุษย์ในสังคมปัจจุบันจากเทคโนโลยี เพื่อสร้างตัวตนขึ้นมาภายใต้โลกเสมือน ข้าพเจ้าเชื่อว่าตัวตนของมนุษย์จริง ๆ คือตัวตนที่จับต้องได้ มีอารมณ์และความรู้สึก ส่งเสียง ยิ้มและเคลื่อนไหว

### ความมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาและสำรวจมุมมองทางด้านทัศนคติที่มีต่อ การดำเนินชีวิตของผู้คนสังคมในปัจจุบัน และเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิต
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมและการดำเนินวิถีชีวิตประจำวันที่มีผลจาก การใช้สื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อแสดงตัวตน ทัศนคติ ค่านิยม ชุมกิจ และความบันเทิง
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีแรงบันดาลใจจากการดำเนินชีวิตประจำของผู้คนในสังคมปัจจุบันที่มีเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ด้วยการนำเสนอผ่านภาพบุคคลในท่าทาง พฤติกรรมและอิริยาบถต่าง ๆ
4. เพื่อศึกษาสำรวจตนเองและผู้คนรอบข้างเมื่อเข้าไปอยู่ในโลกเสมือนหรือสังคมเสมือน ด้าน การแสดงออก

### ความมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อต้องการสะท้อนผลงานจิตรกรรมที่มีเนื้อหา เกี่ยวกับการมีตัวตนของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน
2. เพื่อเป็นการศึกษาเนื้อหาและตีความการมีอยู่ของตัวตนมนุษย์ในสังคมเสมือน สังคมจริง การแสดงออกด้านพฤติกรรม
3. เพื่อเป็นการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมที่สามารถสื่อสารและให้แง่คิดทางสังคมแก่สาธารณชน
4. เพื่อเป็นการค้นหาแนวทางสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ที่มีรูปแบบผสมผสานระหว่างรูปร่างและรูปทรงที่มีปริมาตรความเหมือนจริงกับความเป็นเค้าโครงของรูปร่างที่เชื่อมโยงเข้าหากัน
5. เพื่อค้นหาเทคนิคและวิธีการใหม่ ๆ ของกระบวนการทางด้านจิตรกรรม ละทิ้งความคุ้นชินเดิม ๆ และทดลองสิ่งใหม่มาปรับใช้เพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

### สมมุติฐานของการศึกษา

ข้าพเจ้ามุ่งหวังที่จะนำเสนอเนื้อหาความคิดจากการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในสังคมในปัจจุบัน เทคโนโลยีต่าง ๆ การติดต่อสื่อสารของมนุษย์ในสังคมที่มีผลโดยตรงต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ การที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตมากขึ้นและมนุษย์ได้ประกอบสร้างตัวตนให้ต้องเข้าไปปฏิสัมพันธ์ในอีกโลกหนึ่ง ซึ่งเรียกว่าโลกออนไลน์ โลกโซเชียลหรือโลกเสมือนจริง การมีตัวตนที่แปรเปลี่ยน การประกอบสร้างตัวตนใหม่หรือสังคมเพิ่มขึ้นมา ทำให้สังคมแคบลงและง่ายต่อการสื่อสารมากขึ้น เราสามารถประกอบสร้างตัวตน พฤติกรรมที่ต่างไปจากชีวิตจริงได้ ในโลกที่ไม่มีจริงที่ถูกสร้างขึ้นโดย

มนุษย์ ทำให้การมีปฏิสัมพันธ์ความเป็นมนุษย์เปลี่ยนไป คนในครอบครัว คนรอบข้าง การใช้ชีวิตส่วนมากอยู่ในโลกที่ไม่มีจริง หรือโลกนั้นอาจมีจริงสำหรับเราทุกคน

ผลงานเหล่านี้จึงเป็นสิ่งที่สะท้อนภาพจากความจริงในสังคมมาสู่งานสร้างสรรค์ทางจิตรกรรม ในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมได้มีการผสมผสานรูปแบบวิธีการเขียนแบบเหมือนจริงและแทนค่าสัญลักษณ์เชิงแนวความคิด เพื่อให้ผู้ชมได้เชื่อมต่อกับอารมณ์ความรู้สึกในงานจิตรกรรมของข้าพเจ้าได้ จุดมุ่งหวังของงานจิตรกรรมชุดนี้ มีความมุ่งหวังเป็นอย่างยิ่ง เพื่อกระตุ้นเร้า และขบคิดถึงการมีอยู่ของตัวตนของเราเอง รวมถึงการพิจารณาและเข้าใจในตัวเองอย่างมีสติ เทคโนโลยีได้ประกอบสร้างตัวตนของเราไปเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิต ที่เราต้องค้นหา และให้คำตอบแก่ตนเอง

### ขอบเขตของการสร้างสรรค์

1. ขอบเขตด้านเนื้อหาสาระของผลงานสร้างสรรค์นำเสนอถึงเทคโนโลยีปัจจุบัน ที่มีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน เพื่อต้องการให้เห็นถึงการมีตัวตนของมนุษย์ ที่แปรเปลี่ยนตัวตนที่ถูกประกอบสร้างขึ้น รวมไปถึงวิถีชีวิตประจำวัน สภาวะทางสังคมเสมือนที่มีผลกับมนุษย์ต่อพฤติกรรม ค่านิยม และทัศนคติ

2. ขอบเขตด้านรูปแบบ ในการสร้างสรรค์งานผลงานจิตรกรรมชุดนี้ โดยการหยิบยกเรื่องราวของการสังเกตพฤติกรรมผู้คนรอบข้างผู้คนในสังคมปัจจุบันสังคมเสมือนตัวข้าพเจ้าเองและสิ่งของวัตถุรอบตัว สื่อโซเซียลมีเดีย โดยมีเทคนิคและวิธีการทางด้านจิตรกรรมเป็นตัวแทนค่าเพื่อสะท้อนอารมณ์และความรู้สึกที่มีความหมาย รูปแบบในงานจิตรกรรมนี้ได้ผสมผสานเชื่อมโยงกันระหว่างความเหมือนจริงที่เป็นรูปทรงที่มีปริมาตรและความเป็นรูปร่างโครงสร้างรอบนอกของวัตถุ การใช้เส้นสีเข้าด้วยกันในผลงานจิตรกรรมชุดนี้

3. ขอบเขตทางด้านเทคนิคและวิธีการ โดยใช้เทคนิคกระบวนการทางด้านจิตรกรรม (Painting) สีน้ำมันบนผ้าใบ

### วิธีการศึกษาและขั้นตอนการสร้างสรรค์

1. ตั้งประเด็นจากสิ่งที่สนใจร่วมกับผู้คนในสังคมปัจจุบัน
2. รวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. กำหนดขอบเขตในการทำงานและการนำเสนอ วิธีการแสดงออกทางด้านรูปแบบ โดยคำนึงถึงโครงสร้างที่จะนำมาเป็นสื่อในการแสดงออกและเทคนิคที่จะสอดคล้องตรงตามแนวความคิด รวบรวมข้อมูลภาพจากสื่อโซเซียลมีเดีย สื่อสิ่งพิมพ์ สังเกตพฤติกรรมคนรอบข้าง ถ่ายภาพบุคคลที่เลือกใช้เป็นต้นแบบที่มีอากัปกิริยาต่าง ๆ

4. นำข้อมูลที่ได้รวบรวมมาสังเคราะห์และทำแบบร่างก่อนสร้างสรรค์ผลงานจริง เสนอผลงาน รับฟังการวิจารณ์ และแก้ปัญหาในผลงานพร้อมทั้งการพัฒนา เลือกแบบร่างที่เหมาะสมตามความต้องการและมีที่โครงสร้างที่สมบูรณ์

5. จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์และสถานที่ในสร้างสรรค์ผลงานจริง

6. ปฏิบัติงานจริง

7. ส่งผลงานแก่อาจารย์ที่ปรึกษาและรับฟังคำวิจารณ์ บันทึกและรวบรวมผลงานในแต่ละช่วงเพื่อนำมาวิเคราะห์และพัฒนาผลงานขึ้นไป

8. สรุปลงานวิทยานิพนธ์ พร้อมกับเอกสารประกอบการทำวิทยานิพนธ์

9. จัดนิทรรศการแสดงผลงานสู่สาธารณะ

#### แหล่งข้อมูล

1. ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้อง เช่น สื่อโซเชียลมีเดีย สื่อสิ่งพิมพ์
2. ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาภาคสนาม สังเกตพฤติกรรมผู้คนรอบข้างและตนเอง เลือกบุคคลที่มาเป็นแบบ เพื่อให้ตรงตามความต้องการของแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานมากที่สุด
3. ข้อมูลจากประสบการณ์ที่มีต่อสังคมเสมือนและชีวิตจริง ในด้านบวกและลบ
4. ภาพถ่ายเก็บเป็นข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป
5. ข้อมูลจากวัตถุสิ่งของ สิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว และธรรมชาติ





## บทที่ 2

### ข้อมูลและอิทธิพลในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า ได้เกิดจากการสังเกตพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตประจำวันของข้าพเจ้า และผู้คนรอบข้างที่ดำรงชีวิตอยู่ภายใต้ การพึ่งพาเทคโนโลยี ในการติดต่อสื่อสาร ตลอดจนเกือบทั้งหมดของการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์สังคมปัจจุบัน จึงนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสองมิติในวิทยานิพนธ์นี้ ด้วยการนำองค์ประกอบต่าง ๆ จากข้อมูลที่รวบรวมไว้ศึกษา และค้นคว้า มาใช้สนับสนุนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมผ่านแนวคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์ จากปรัชญา ศาสตร์แขนงอื่น ตลอดจนประสบการณ์ที่ได้รับจากดำเนินชีวิต และความเกี่ยวโยงของรายละเอียดต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

#### 1. ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้านี้ ได้ใช้กระบวนการทางจิตรกรรมหลากหลายวิธีมาประกอบสร้างเป็นเนื้อหา เส้นสีที่สดและฉูดฉาดปลูกเร้าอารมณ์ความรู้สึก ความเหมือนจริงในภาพได้ถูกขบเน้นให้ถ่ายทอดความรู้สึกโดยตรงแก่ผู้ชม พร้อมทั้งให้ความหมายและการสื่อสารระหว่างผลงานแก่ผู้ชม ด้วยการทำหน้าที่ของงานจิตรกรรมเองที่สื่อความหมายและเชื่อมต่อกับผู้ชม ขณะเดียวกันก็ได้ทำหน้าที่สำรวจไตร่ตรองผู้ชม และตั้งคำถามถึงการมีอยู่ในโลกเสมือนกับโลกจริงที่ดำเนินกันอยู่ เราให้ความสำคัญแก่สิ่งไหนมากที่สุด และการเข้าถึงความหมายของภาพแต่ละภาพนั้นจะต้องให้ผู้ชมใช้ประสบการณ์ส่วนตัวในการตีความและถอดรหัสของภาษาจิตรกรรมในภาพที่จะนำไปสู่การทำความเข้าใจในจิตรกรรมชิ้นนั้น ๆ

#### 2. อิทธิพลที่มีต่อแนวความคิดและแรงบันดาลใจ

ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทกับมนุษย์ในสังคมปัจจุบันมากขึ้น รวมถึงพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตประจำวันนั้นแปรเปลี่ยนไป ความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนแปรเปลี่ยน และลดน้อยลง แต่กลับมีความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วยกันผ่านสื่อเทคโนโลยี สื่อสังคมเสมือน สิ่งที่เกิดขึ้นต่าง ๆ ล้วนได้สร้างแรงบันดาลใจให้แก่ข้าพเจ้า ในการดำเนินชีวิตและสำรวจตัวตนของตนเองและคนรอบ ด้วยการตั้งคำถามและหาคำไปในตัวด้วยทัศนคติที่เผชิญมา

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับตัวตนออนไลน์และสังคมออนไลน์

ตัวตนออนไลน์ในทัศนคติข้าพเจ้าคือตัวตนที่มนุษย์ประกอบสร้างผ่านสื่อสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ โดยการเข้าถึงจากคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน ซึ่งเปรียบเสมือนพื้นที่ที่ทำให้ผู้คน ได้มาพบปะและทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้คล้ายคลึงกับตัวตนในโลกแห่งความจริงที่มีเลือดเนื้อ มีลมหายใจ สามารถเข้าถึงกันและติดต่อสารกันได้อย่างสะดวกสบายทำให้คนที่ไม่รู้จักกันในโลกแห่งความจริงนั้นได้เป็นเพื่อนกัน อาจจะมีอยู่อีกซีกโลกหนึ่งก็ได้ ผ่านการโพสต์รูปภาพ การแชร์ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ในหน้าของเว็บไซต์นั้น ๆ ไม่ว่าจะ เป็น เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ ทำให้ผู้คนได้มีปฏิสัมพันธ์พูดคุยร่วมแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความคิด บางครั้งตัวตนออนไลน์ก็อาจเหมือนกับตัวตนจริง ๆ หรืออาจจะแตกต่างกันก็ได้ อยู่ที่ว่าคุณคนเหล่านั้นจะแสดงออกในพื้นที่นี้อย่างไร

สังคมออนไลน์ในทัศนคติของข้าพเจ้า คือการที่ผู้คนต่าง ๆ ได้มีปฏิสัมพันธ์กันผ่านสื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เริ่มจากกลุ่มเพื่อนๆ ที่ศึกษาด้วยกัน หรือกลุ่มคนที่อยู่ในองค์กรต่าง ๆ รวมไปถึงผู้คนจากทั่วทุกมุมโลกที่ใช้สื่อต่างเหล่านี้ เช่น เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ และอีกมากมาย ทำให้โลกนี้แคบลงและขยายวงกว้างของสังคมกลุ่มเล็ก ๆ ไปหากกลุ่มใหญ่ ที่มีผู้คนหลากหลายเชื้อชาติ อยุ่อย่างไรก็ดี ทัศนคติเหล่านี้เป็นทัศนคติที่ข้าพเจ้าได้ขบคิดเฝ้าสังเกตพฤติกรรมตนเองและผู้คนรอบข้างรวมถึงการหาข้อมูลจากสื่อโซเชียลมีเดียและได้ตรงออกมาจากความคิดและประสบการณ์ตรงของข้าพเจ้า ซึ่งสิ่งเหล่านี้อาจมีเนื้อหาที่มากกว่านี้แล้วแต่ทัศนคติและประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่จะมองจากมุมไหน

#### 3.1 เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking)<sup>1</sup>

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) มีจุดเริ่มต้นมาจากเว็บ Classmates.com (1995) และเว็บ SixDegrees.com (1997) ซึ่งเป็นเว็บที่จำกัดการใช้งานเฉพาะนักเรียนที่เรียนในโรงเรียนเดียวกัน เพื่อสร้างประวัติ ข้อมูล ติดต่อสื่อสาร ส่งข้อความ และแลกเปลี่ยนข้อมูลที่สนใจระหว่างเพื่อนที่มีในรายการ (list) เท่านั้น ต่อมาเว็บไซต์ Epinions.com (1999) ก็เกิดขึ้นจากการพัฒนาของ Jonathan Bishop โดยเพิ่มส่วนของผู้ใช้สามารถควบคุมเนื้อหาและติดต่อถึงกันได้ไม่เพียงจำกัดแค่เพื่อนในรายการเท่านั้น นับได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites) ทั้งหลายที่กำเนิดต่อมา เช่น มายสเปซ (MySpace) กูเกิ้ล (Google) และเฟซบุ๊ก (Facebook)

<sup>1</sup>แสงเดือน ผ่องพุด, "สื่อสังคมออนไลน์ : แนวทางการนำมาประยุกต์ใช้ (Social Media : How to Application)," [http://library.senate.go.th/document/Ext6685/6685991\\_0004.PDF](http://library.senate.go.th/document/Ext6685/6685991_0004.PDF).

### 3.2 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย<sup>2</sup>

จากการศึกษาจากสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2556) โดยทำการสำรวจการมีและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในครัวเรือน พบว่า ประชากรไทยอายุ 6 ปีขึ้นไป มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นในทุกกลุ่มอายุ โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่ากลุ่มอื่นจากร้อยละ 39.7 ในปี 2550 เป็นร้อยละ 51.9 ในปี 2554 และคาดว่า การใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นนี้จะมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ

กลุ่มวัยรุ่นอายุ 15-24 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตค้นหาข้อมูลทั่วไป / สินค้าหรือบริการมากที่สุด ร้อยละ 79.6 เล่นเกมส์ ดาวน์โหลดเกมส์ ร้อยละ 65.4 อ่านข่าวสาร หนังสือพิมพ์ แม็กกาซีนต่าง ๆ ร้อยละ 57.4 ดาวน์โหลดหนัง เพลง ดูทีวี วิดีโอ ฟังวิทยุ ร้อยละ 56.4 และรับ-ส่งอีเมลล์ ร้อยละ 55.9

### 3.3 ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์<sup>3</sup>

สื่อสังคมออนไลน์ อาจไม่เป็นกลาง สามารถที่จะก่อให้เกิดผลกระทบในวงกว้างทั้งด้านความคิดอารมณ์ ความรู้สึกของสมาชิก หรือผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ผลกระทบที่เกิดขึ้นอาจมีทั้งข้อดีและข้อเสียและไม่สามารถควบคุมได้ กรณีที่เผยแพร่ข้อมูลผ่านเว็บไซต์ ผู้สร้างข้อมูลสามารถเปลี่ยนแปลง แก้ไขและสามารถกำหนดเงื่อนไข ความรับผิดชอบ การควบคุมเนื้อหาสาระได้ ขณะที่การเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ผู้เผยแพร่ไม่สามารถเป็นผู้กำหนดขอบเขตความรับผิดชอบได้เอง แต่ผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์จะเป็นผู้กำหนดขอบเขตความรับผิดชอบ ผู้ใช้ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงข้อมูลได้ ซึ่งมีทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

สื่อสังคมออนไลน์มีความเป็นทางการ และควบคุมการทำงานได้น้อย ขาดความยืดหยุ่น แต่เปิดกว้าง ทำให้ขาดความน่าเชื่อถือ ขาดการเคารพกฎเกณฑ์ของสังคม การสื่อสารและการแลกเปลี่ยนข้อมูลมีการเคลื่อนไหวรวดเร็วกว่าสื่อในรูปแบบเดิมทำให้สามารถสร้างกระแสต่อสังคมในด้านต่าง ๆ ทั้งกระแสที่ดีและไม่ดี การละเมิดลิขสิทธิ์และสิทธิส่วนบุคคล อาญากรรมคอมพิวเตอร์รวมทั้ง อาจเป็นภัยคุกคามทางความมั่นคง (พิรงรอง รามสูต รณะนันท์. 2556) แต่เป็นความท้าทายของหน่วยงานของรัฐ หรือหน่วยงานที่เป็นทางการ เช่น รัฐสภา รัฐบาล ที่จะนำมาประยุกต์ใช้เป็นต้น

<sup>2</sup> กองสถิติเศรษฐกิจ, สำนักงานสถิติแห่งชาติ. สรุปผลที่สำคัญ การสำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561, 1 ed. (กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561).

<sup>3</sup> อติสรณ์ อันสงคราม, "ผลกระทบจากการใช้โซเชียลมีเดียของคณวิทำงานในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล," <http://dspace.spu.ac.th/handle/123456789/5285>.

#### 4. อิทธิพลทางศิลปกรรม

การค้นคว้าหาข้อมูลแล้วแต่เป็นสิ่งสำคัญต่อกระบวนการศึกษา การได้อิทธิพลก็เช่นกัน ถือเป็นหนึ่งในการบวนการเรียนรู้ที่สำคัญมาก ซึ่งสามารถทำให้เกิดความรู้ ประสบการณ์ และทัศนคติที่เป็นมูลฐานสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงาน นำไปสู่การบูรณาการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ จนถึงการแสดงออกทางความคิดและผลงานที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวต่อไป โดยอิทธิพลทางศิลปกรรมที่ข้าพเจ้าได้รับ

##### 4.1 ศิลปะสำนึกนิยม (Realism)

ศิลปะสำนึกนิยม<sup>4</sup> เกิดขึ้นประมาณกลางคริสต์ศตวรรษที่ 19 จนถึงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 (ค.ศ. 1850-1880) มีจุดเริ่มต้นในประเทศฝรั่งเศสโดยกลุ่มศิลปินชาวฝรั่งเศสกลุ่มหนึ่งที่ไม่เห็นด้วยกับการทำงานของกลุ่ม "นีโอ-คลาสสิกอิสม์" (คลาสสิกใหม่ คือความเคลื่อนไหวทางศิลปะซึ่งมีสุนทรียภาพแบบกรีกและโรมัน) และ "กลุ่มโรแมนติคอิสม์" (จินตนิยม) ที่ยึดถือประเพณีหรือตัวตนเป็นหลัก หรือแสดงความคิดเห็นเอาตามใจตนเอง ศิลปินเรียลลิสม์เห็นว่าศิลปะทั้งสองไม่ได้แสดงความจริงของชีวิตยังคงลักษณะความเป็นอุดมคติอยู่ หาใช่ความจริงไม่

ศิลปะสำนึกนิยม (Realism) โดยทั่วไปหมายถึง การสร้างงานที่เหมือนจริงดังที่ปรากฏอยู่ในธรรมชาติ รวมถึง การสร้างสรรค์ภาพงานในเชิงวิพากษ์วิจารณ์สังคม (Socially Critical Images) ภาพเกี่ยวกับชีวิตของคนเมืองและชนบท พวกเขาไร้อาวุธในช่วงยุคสมัย จากประสบการณ์ตรงของชีวิต เช่น ความยากจน การปฏิวัติ ความเหลื่อมล้ำในสังคม โดยการเน้นรายละเอียดเหมือนจริงมากที่สุด

##### 4.2 ทฤษฎีการเลียนแบบ

ทฤษฎีการเลียนแบบ (Art as Imitation)<sup>5</sup> เป็นทฤษฎีศิลปะที่เก่าแก่ที่สุด คือ เกิดขึ้นตั้งแต่สมัยของเพลโต และก็เป็นทฤษฎีที่มีอิทธิพลยาวนานมากที่สุด โดยในประวัติศาสตร์ศิลปะ พวกนักสุนทรียศาสตร์ส่วนใหญ่จะคิดว่า ศิลปะควรจะเป็นการเลียนแบบอย่างซื่อตรง โดยมาตรฐาน

<sup>4</sup> "ศิลปะสำนึกนิยม (Realism)," <http://pronthipa.blogspot.com/2012/05/realism-1.html>.

<sup>5</sup> กัจจกร สุนพงษ์ศรี, สุนทรียศาสตร์ : หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปะวิจารณ์ = *Aesthetics / กัจจกร สุนพงษ์ศรี, พิมพ์ครั้งที่ 3 ฉบับปรับปรุง ed. (กรุงเทพฯ :: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559).*

สำหรับศิลปะในสมัยก่อนก็คือ การเลียนแบบให้เหมือนต้นแบบมากที่สุด และทฤษฎีการเลียนแบบที่สำคัญที่สุดก็คือ ทฤษฎีการเลียนแบบของเพลโตและอริสโตเติล ในทฤษฎีศิลปะของเพลโตและอริสโตเติล ศิลปะ คือการเลียนแบบ (Imitation) และไม่มีสิ่งใดจะเป็นงานศิลปะได้ หากมันไม่ได้เป็นการเลียนแบบ โนเอลคาร์รอล ได้ชี้ว่า สำหรับเพลโตและอริสโตเติล การเลียนแบบนั้นเป็นเงื่อนไขที่จำเป็น (Necessary Condition) ของสิ่งที่จัดว่าเป็นศิลปะ ซึ่งก็หมายความว่า การเลียนแบบ ไม่ว่าจะเป็นการเลียนแบบสิ่งของ บุคคล การกระทำ ปรากฏการณ์ สถานที่ นั้นเป็นลักษณะโดยทั่วไปที่สิ่งที่จะเรียกว่าเป็นงานศิลปะได้จะต้องมี จึงถือว่าเป็นศิลปะได้

#### 4.3 จิตรกรรม (Painting)

จิตรกรรม<sup>6</sup> คือภาพวาดระบายสี เป็นงานศิลปะหลัก (Major art) ตั้งแต่สมัยกรีกโบราณ กำหนดไว้ และในทัศนศิลป์ (Visual art) นับเป็นงานศิลปะสำคัญที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้ขึ้นถึงระดับวิจิตรศิลป์ (Fine Art) ในทางสุนทรียศาสตร์และปรัชญาศิลปะก็เป็นงานที่สำคัญต่อการศึกษา ส่วนในทฤษฎีทัศนศิลป์ จัดเป็นผลงานสำคัญสูงสุดเช่นเดียวกับประติมากรรมและสถาปัตยกรรม คุณสมบัติของจิตรกรรม โดยทั่วไปมีลักษณะ 2 มิติ ซึ่งยึดถือกันมานานแต่โบราณกาล ปัจจุบันได้มีการสร้างให้แปลกออกไปเป็นแบบมีแบบมิติที่ 3 ด้วย ถึงกระนั้นก็ยังคงมีสื่อ (Media) เป็นเรื่องของสีล้วน มีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์และแสดงออก การใช้สีมีตั้งแต่การใช้สีเดียวหรือเอกรงค์ (Monochrome) เช่น จิตรกรรมประเพณีของจีน ญี่ปุ่น และเกาหลี ตลอดจนถึงการใช้หลากสีในผลงานทั่วไป

#### 4.4 จิตรกรรมสีน้ำมัน (Oil Painting)

จิตรกรรมสีน้ำมัน<sup>7</sup> เป็นงานจิตรกรรมประเภทหนึ่งซึ่งใช้สีน้ำมันเป็นองค์ประกอบสำคัญ ในการสร้างงานได้รับการยกย่องให้เป็นผลงานสำคัญมากในงานทัศนศิลป์สาขาจิตรกรรม เนื่องจากสีน้ำมันเป็นวัสดุมาตรฐานที่ใช้ในการสร้างงานมาหลายศตวรรษ อีกทั้งเป็นสีที่ได้รับความนิยมมากที่สุด โดยมีสาเหตุหลายประการด้วยกัน เช่น เป็นสีเนกประสงค์ มีความหลากหลายในเทคนิคกลวิธี เมื่อสีแห้งแล้วไม่เปลี่ยนสี ผสมสีอ่อนแก่หรือให้เข้มข้นเจือจางได้ง่ายและมากระดับ สามารถทำให้สีเป็นแบบทึบแสงหรือโปร่งใสได้ เมื่อเกิดผิดพลาดก็แก้ไขเปลี่ยนแปลงง่าย อีกทั้งยังสามารถสร้างงานได้ทุกขนาด มีความทนทานถาวรดีเยี่ยม ทำให้มีอายุยืนยาวมากนับหลายร้อยปี หากรู้วิธีการรักษา ปัจจุบันมีจำนวนการคิดสร้างสีเพิ่มขึ้นมากจากการค้นคว้าใหม่อยู่ตลอดเวลา ทำให้จิตรกรรมมีโอกาสเลือกใช้สีต่าง ๆ

<sup>6</sup> ลักษณะวัต ปาละรัตน์, สุนทรียศาสตร์ *Aesthetics*, 2 ed. (2553; repr., มหาวิทยาลัยรามคำแหง).

<sup>7</sup> *ibid.*

ได้อย่างกว้างขวาง โดยทั่วไปบริษัทผลิตสีน้ำมันได้แบ่งเกรดเป็น 2 เกรด คือ สำหรับนักศึกษาศิลปะ และบุคคลทั่วไป กับสำหรับจิตรกรอาชีพ ซึ่งมีราคาแตกต่างกันมาก ข้อดีข้อบกพร่องของสีน้ำมันที่พบเห็นอยู่เสมอ เช่น แห้งช้า เกิดรอยร้าว สีคล้ำลง และมีกลิ่นน้ำมันซึ่งบางคนอาจไม่ชอบ แต่ก็ได้รับการแก้ไขด้วยการคิดสารสังเคราะห์หลายชนิดมาช่วย เช่น สารผสมจำพวกสารสังเคราะห์สำหรับขจัดปัญหาดังกล่าว

#### 4.5 Cesar Santos

Cesar Santos (เกิด 10 กรกฎาคม 1982) เป็นศิลปินร่วมสมัยชาวคิวบา-อเมริกัน เป็นจิตรกรภาพเหมือน ผลงานของเขาเป็นที่รู้จักกันดีในผลงานชุด Syncretism ภาพวาดของเขานำเสนอศิลปะสองอย่างหรือมากกว่านั้นผสมผสานเข้ากันจนเกิดความงามและร่วมสมัย ผลงานของเขาสะท้อนให้เห็นถึงการตีความทั้งแบบคลาสสิกและสมัยใหม่ภายในหนึ่งภาพ และมีลักษณะเฉพาะของตนเอง ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าสนใจผลงานของเขาและได้แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าเองโดยใช้วิธีการนำเสนอในรูปแบบของสองอย่างที่มาเปรียบเทียบ สร้างความขัดแย้ง และผสมผสานในตัวผลงานให้ลงตัวโดยใช้ความเป็นรูปร่าง และรูปทรงที่มีปฏิสัมพันธ์กันในผลงานและเกิดเอกภาพที่งดงาม





ภาพที่ 1 Cesar Santos, “*Amore*”, Oil on Linen, 29 x 22 Inch.

ที่มา : Cesar Santos, Amore, accessed November 13, 2018, <http://www.santocesar.com>



ภาพที่ 2 Cesar Santos, “*Dancing with Mr. Bacon*”, Oil on Canvas, 30 x 23 Inch., 2011.

ที่มา : Cesar Santos, Amore, accessed November 13, 2018, <http://www.santocesar.com>



ภาพที่ 3 Cesar Santos, “*Next Door Neighbor*”, Oil on Linen, 36 X 28 Inch.

ที่มา : Cesar Santos, Amore, accessed November 13, 2018, <http://www.santocesarsar.com>



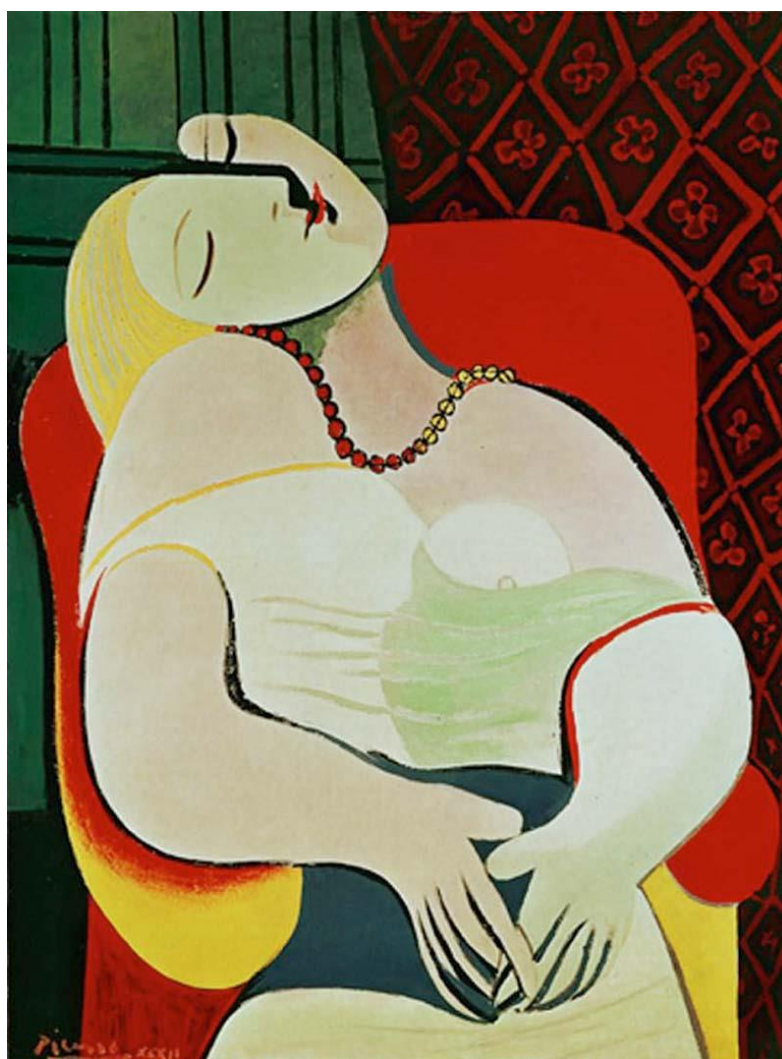
ภาพที่ 4 Cesar Santos, “*Out of the Square*”, Oil on Canvas, 48 x 37 Inch., 2011.

ที่มา: Cesar Santos, Amore, accessed November 13, 2018, <http://www.santocesarsar.com>



#### 4.6 Pablo Ruiz Picasso

ปาโบล รุยซ์ ปีกัสโซ (Pablo Ruiz Picasso) เป็นจิตรกรเอกคนสำคัญของโลก เป็นศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสมัยใหม่ในหลากหลายรูปแบบ และเป็นหนึ่งในผู้ริเริ่มศิลปะแบบคิวบิสม์ (Cubism) ในผลงานชุดนี้มีความน่าสนใจในการใช้เส้นเส้น สี แสงเงา มิติ และการจัดวางองค์ประกอบได้ลงตัวและเกิดความงามที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก และสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าเป็นอย่างสูง โดยได้แรงบันดาลใจในการใช้เส้นสีที่มีในผลงานของเขา มาประกอบสร้างใหม่และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบของข้าพเจ้า



ภาพที่ 5 Pablo Ruiz Picasso, “*The Dream*”

ที่มา : Pablo Ruiz Picasso, accessed November 13, 2018, <http://www.pablopicasso.org>



ภาพที่ 6 Pablo Ruiz Picasso, “*Dora Maar with Cat*”

ที่มา : Pablo Ruiz Picasso, accessed November 13, 2018, [http:// www.pablopicasso.org](http://www.pablopicasso.org)



ภาพที่ 7 Pablo Ruiz Picasso, “*Les Femmes d’Alger*”

ที่มา : Pablo Ruiz Picasso, accessed November 13, 2018, [http:// www.pablopicasso.org](http://www.pablopicasso.org)

### บทที่ 3

#### กระบวนการในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

##### 1. การประมวลความคิดจากข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์

ในการศึกษาค้นคว้าเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ มีจุดเริ่มต้นมาจากการเข้าไปสัมผัสและสังเกตพฤติกรรมผู้คนรอบข้างที่มีปฏิสัมพันธ์กันในชีวิตประจำวันของข้าพเจ้า และทำความเข้าใจกับสภาพของสังคมในปัจจุบัน ที่มีเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการอำนวยความสะดวกทางการติดต่อสื่อสาร ธุรกิจ ความบันเทิง และความสะดวกในด้านอื่น ๆ โลกที่กว้างใหญ่นั้นแคบลง ผู้คนหรือมนุษย์ในสังคมปัจจุบันที่ต่างเผชิญหน้าและปรับตัวกับเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาหลายสิ่งแปรเปลี่ยนแม้กระทั่งการมีอยู่ของตัวตน ในโลกแห่งความจริงและโลกเสมือน สิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิดต่อของข้าพเจ้า ทำให้เกิดการตั้งคำถามถึงการมีอยู่หรือไม่มีอยู่ของตัวตนภายใต้โลกแห่งความจริงและโลกเสมือน ใฝ่สังเกตพฤติกรรมตนเองและคนในครอบครัวในการปฏิสัมพันธ์แปรเปลี่ยน จนได้คำตอบว่าผู้คนใช้เวลาอยู่กับหน้าจอมากกว่าการอยู่ในโลกแห่งความจริงเสียอีก และข้าพเจ้าก็เป็นส่วนหนึ่งในนั้น

การมีตัวตนในแต่ละบริบทนั้น ถูกประกอบสร้างขึ้นจากสภาพแวดล้อมหรือสังคมที่มนุษย์เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ บางคนมีตัวตนในโลกเสมือนหรือโลกสมมุติจากการเข้าไปปฏิสัมพันธ์มากกว่าและเป็นอิสระจากโลกแห่งความจริงเสียอีก และหลายคนรู้สึกมีค่าที่มีตัวตนภายในโลกเสมือนนั้นมากกว่าโลกจริงที่อาจจะไม่มีค่าและทำให้เกิดการตั้งคำถาม หาคำตอบและความหมายของการดำรงชีวิต จนนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ที่ใช้อารมณ์ความรู้สึกความเข้าใจทดลองค้นคว้าและพัฒนาประกอบกับการใช้ข้อมูลและเรื่องราวที่ได้จากสื่อโซเชียลมีเดีย สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ รวมถึงประสบการณ์ตรงโดยใช้ภาพเหมือนจริงผสมผสานกับรูปร่างและเส้นสี ประกอบสร้างจากทัศนธาตุต่าง ๆ รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนัก เส้น ที่ว่าง แสงเงา พื้นผิว หลวมรวมจนเกิดมิติ น้ำหนัก และแสงเงา และเกิดความงามที่มีเอกภาพ ผ่านกระบวนการทางจิตรกรรมที่มีความหมาย และนัยยะ จนนำไปสู่การสังเคราะห์ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้

## 2. ขั้นตอนการประมวลความคิด

ภาษาทางทัศนศิลป์ที่ผ่านการมองเห็นและการได้รับรู้สัมผัส สื่อความหมาย ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างทัศนธาตุกับการมองเห็น การทำหน้าที่เป็นตัวแปลความ หรือสื่อข้อมูลจากการเห็น ให้เป็นความหมายที่เข้าใจได้ ทั้งนี้จะต้องขึ้นอยู่กับศักยภาพในการรับรู้ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของประสบการณ์ทางการมองเห็นด้วย

**ทัศนธาตุ** เป็นสื่อสุนทรียภาพที่ศิลปินจะนำมาประกอบกันเข้าเป็นรูปทรง เพื่อสื่อความหมายตามแนวเรื่องหรือแนวความคิดที่เป็นจุดหมายนั้น การประกอบกันหรือการจัดระเบียบหรือการประสานกันเข้าของทัศนธาตุ จึงเป็นปัญหาที่สำคัญที่สุดในอันดับต่อมา และจำเป็น ต้องมีสิ่งยึดเหนี่ยวให้วัสดุและทัศนธาตุเหล่านี้รวมตัวเข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์เป็นอันหนึ่ง อันเดียวกัน เป็นสิ่งใหม่ที่มีชีวิต มีความหมายในตัวของมันเอง สิ่งยึดเหนี่ยวนี้ก็คือ กฎเกณฑ์ของเอกภาพในการสร้างสรรค์ผลงานต่ออาศัยการประกอบของทัศนธาตุต่าง ๆ (Visual Elements) ดังนี้<sup>8</sup>

ศาสตราจารย์เกียรติคุณชูลุด นิ่มเสมอ

**2.1 รูปทรง (Form)** รูปทรงเป็นส่วนหลักและจุดเด่นในการนำเสนอผลงาน ซึ่งข้าพเจ้าได้ให้ความสำคัญในโครงสร้างและความเหมือนจริงของบุคคลและวัตถุสิ่งแวดล้อมในผลงานและบางส่วน เพื่อใช้สื่อความหมายของผลงาน ระหว่างรูปทรงที่กำลังจางหายและเชื่อมโยงกับรูปทรงที่กำลังก่อตัวขึ้นผสมผสานเข้ากับรูปร่างเส้นสีทำการขบเน้นรูปทรงให้เด่นชัดและเกิดเอกภาพในผลงาน เพื่อเสริมสร้างความสมบูรณ์ของผลงานและ สร้างเนื้อหาและสะท้อนอารมณ์ ความรู้สึก ความหมายของผลงานทั้งหมดอีกด้วย

**2.2 เส้น (Line)** เส้นในผลงานของข้าพเจ้า เกิดขึ้นจากใช้เส้นที่เป็นโครงสร้างหลักของผลงาน เส้นโดยรอบบุคคล รอบวัตถุรอบสิ่งของรวมไปจนถึงเส้นที่เป็นสิ่งแวดล้อมรอบข้าง ล้วนแล้วแต่มีการใช้เส้นเชื่อมโยงเข้าหากันเป็นหลักในผลงานทุกชิ้น น้ำหนักของเส้นให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง บางเส้น ยุ่งเยิง บางเส้นแข็งแกร่ง ไม่ว่าจะเส้นโค้ง เส้นตรง เส้น นอน เส้น

<sup>8</sup> - ชูลุด นิ่มเสมอ, องค์ประกอบของศิลปะ = *Composition of Art* / ชูลุด นิ่มเสมอ, ผู้เขียน ; พิษณุ ศุภนิมิตร, บรรณาธิการ, พิมพ์ครั้งที่ 10 ed. (กรุงเทพฯ :: อมรินทร์, 2559).

เป็นตัวทำให้องค์ประกอบภาพโดยรวมนั้นสมบูรณ์ขึ้น แล้วขบเน้นรูปทรงในผลงานให้มีมิติ และ ปริมาตร ทำให้ผลงานลงตัวในที่สุด

**2.3 สี (Color)** สีในผลงานมีวิธีการที่หลากหลาย การใช้สีคุมบรรยากาศโดยรวม และการใช้ สีที่สดใสนุ่มนวล เพื่อขบเน้นรูปร่างและรูปทรงให้เกิดความน่าสนใจ ในส่วนของสีที่อยู่ในตัวบุคคล วัตถุ สิ่งของ จะเป็นสีที่สมจริงมากที่สุด และใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด ในส่วนของรูปร่างสีจะอยู่ใน เส้นโครงสร้างวัตถุ และเส้นที่อยู่โดยรอบวัตถุ บุคคล แวดล้อม เพื่อเชื่อมโยงความจริงและสิ่งที่เป็น เพียงเค้าโครง เพื่อให้เห็นความแปรเปลี่ยนของ บุคคลวัตถุ และสิ่งต่าง ๆ ทำให้สอดคล้องกับ แนวความคิดและอารมณ์ความรู้สึกในผลงาน

**2.4 น้ำหนัก (Tone)** เกิดจากแสงและเงาปริมาณของรูปทรงนั้น ๆ ทำให้เกิดความความ อ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ น้ำหนักที่ใช้ในผลงานนั้นจะใช้แสงเงาใน ธรรมชาติตามความจริงเป็นหลัก และบางส่วนเกิดจากเทคนิคบางประการ ทำให้เกิดการเชื่อมผสาน จนเกิดระยะใกล้ไกล ขนาดเล็กใหญ่ และความหนาแน่นของปริมาณตลอดจนความสมจริงในผลงาน

**2.5 พื้นผิว (Texture)** ช่างเจ้าได้ใช้กระบวนการทางจิตรกรรม เพื่อให้เกิดพื้นผิวเรียบ เนียนประณีต บวกกับกระบวนการที่ทำให้เกิดพื้นผิวที่รู้สึกเป็นวัตถุนั้น ๆ การใช้สีที่โปร่งใสและ ร่องรอยของพู่กันในบางจังหวะทำให้วัตถุดูสมจริงมากขึ้น เพื่อต้องการให้เกิดความรู้สึกเหมือนของจริง ที่อยู่ตรงหน้าและปะทะต่อสาย

**2.6 พื้นที่ว่าง (Space)** พื้นที่ว่างเป็นส่วนสำคัญและทำหน้าที่รองรับขบเน้นรูปทรงใน ผลงานและสร้างอารมณ์ความรู้สึกไปสู่ความหมาย พื้นที่ว่างเป็นส่วนที่เชื่อมต่อระหว่างรูปทรงและ รูปร่าง ให้เกิดความลึกตื้น บางพื้นที่อาจดูไร้ความหมายใด ๆ บางส่วนทำหน้าที่บอกความเป็นสัดส่วน ส่วนของแวดล้อม หรือระยะหลังของผลงาน พื้นที่ว่างเป็นส่วนที่ช่วยให้ผลงานดูไม่อีกอัดและส่งเสริม ช่วยให้เห็นทัศนธาตุในผลงานนั้นสมบูรณ์ขึ้น

**2.7 มิติ (Dimension)** รูปทรงทั้งหมดในการจัดองค์ประกอบของภาพเป็นการวางรูปทรง ประกอบกันไปมา ทับซ้อนกันในระนาบ 2 มิติ โดยภาพเหมือนจริงและผสมผสานกับรูปร่างเค้าโครง ของวัตถุในผลงาน ประกอบสร้างขึ้นทำให้ภาพเกิดมิติที่หลากหลายและทับซ้อนกันระหว่างตัวรูปทรง และรูปร่าง ทำให้ความเหมือนจริงในผลงานปรากฏเด่นชัดขึ้นทำให้ส่วนต่าง ๆ มีความลึกตื้น หนาแน่น โปร่งบาง จนเกิดเอกลักษณ์ของผลงานเฉพาะตัว

### 3. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 8 อุปกรณ์การสร้างสรรค์วิทย์ยานิพนธ์

3.1 อุปกรณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูล เช่น กล้องถ่ายภาพ คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดเขียน สมุดบันทึก และหนังสือ

3.2 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เฟรมผ้าใบ สีน้ำมัน สีผสมสีน้ำมัน พู่กัน แปรงขนาดต่าง ๆ เกรียง ภาชนะล้างพู่กัน น้ำยาล้างพู่กัน ผ้าเช็ดสี ดินสอ

#### 4. ขั้นตอน วิธีการสร้างสรรค์

**4.1 การหาข้อมูล** ศึกษาข้อมูลทางด้านเนื้อหาจากเว็บไซต์ สื่อโซเชียลมีเดียและหนังสือ ที่เกี่ยวข้องกับมานุษยวิทยา จิตวิทยา ปรัชญา และสังเกตุการณ์ดำเนินชีวิตของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน เพื่อนำมาเป็นสังเคราะห์สู่การสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

**4.2 การสร้างภาพร่าง** ภาพถ่ายที่ได้จากการเลือกบุคคลมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ สื่อโซเชียลมีเดีย สื่อสิ่งพิมพ์ วัตถุรอบ ๆ ตัว ข้าวของเครื่องใช้ ในส่วนของข้อมูลเหล่านี้เป็นส่วนที่สำคัญในการสร้างภาพร่าง เพราะสิ่งของวัตถุต่าง ๆ รอบตัวได้บ่งบอกถึงความเป็นยุคสมัยปัจจุบัน การสร้างภาพร่างเริ่มต้นจากเลือกภาพถ่าย และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการวางตำแหน่งและจัดวางองค์ประกอบภาพ การวางสีเส้น การลบหรือตัดทอนบางส่วนออกไป จากนั้นได้ถ่ายทอดเป็นผลงานขนาดเล็กก่อนที่จะขยายลงบนเฟรมผ้าใบขนาดใหญ่ต่อไป

**4.3 การสร้างสรรค์ผลงาน** กำหนดขนาดของผลงานที่จะสร้าง จากนั้นร่างภาพลงบนเฟรมผ้าใบที่รองพื้นด้วยสีน้ำมันไว้แล้ว ด้วยการใช้แบบร่างขนาดเล็กนั้นแบบต้นแบบ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ใช้ทัศนธาตุต่าง ๆ เพื่อสร้างความกลมกลืนและก่อให้เกิดเอกภาพในผลงานในแต่ละภาพ ที่ได้บรรจงสร้างสรรค์ออกมา เพื่อสะท้อนเรื่องราวอารมณ์ความรู้สึกตลอดจนเนื้อหาตามแนวความคิดที่ตั้งใจไว้ และก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวในผลงาน

#### 4.4 ขั้นตอนการทำงาน

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ข้าพเจ้าอาศัยเทคนิคและวิธีการอันหลากหลาย รวมถึงวิธีการทำงานอย่างจริงจังเก็บรายละเอียดให้สมจริง และบางจังหวะก็ปล่อยเค้าโครงรูปร่างโดยใช้เส้นสีเพื่อลดทอนความสมจริงและขณะเดียวกันก็ขบเน้นความจริงนั้นเด่นชัดขึ้นมา และผสมเข้าหากัน เพื่อเป็นการสื่อสารทั้งทางด้านเนื้อหาและความงามทางสุนทรีย์ภาพ

**4.4.1** ค้นหาและบันทึกข้อมูลจากสื่อโซเชียลมีเดีย และประสบการณ์จริงจากการสังเกตตนเองและผู้คนในสังคมเสมือนและผู้คนที่ปฏิสัมพันธ์ในสังคมจริง นั้นเป็นแหล่งที่มาของแนวความคิด รวมถึงการบันทึกข้อมูลไว้เป็นภาพถ่าย บุคคลที่ตรงตามความต้องการและแนวคิดเพื่อมาทำเป็นแบบร่างต้นแบบ

**4.4.2** ทำภาพร่างต้นแบบจากข้อมูลที่รวบรวมไว้ คัดเลือกภาพถ่ายบุคคลที่จะนำมาใช้ และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ร่วมด้วยในการประกอบสร้างปะติดปะต่อวางองค์ประกอบของภาพและสีเส้นในผลงาน

**4.4.3** ขยายภาพจากภาพร่างต้นแบบสู่ผลงานจริง โดยเริ่มจากรองพื้นเฟรมผ้าใบด้วยสีน้ำมัน เพื่อคุมบรรยากาศโดยรวมของภาพ และร่างโครงสร้างรูปทรงและรูปร่างด้วยดินสอสีขาวและสีดำ

4.4.4 ใช้กระบวนการทางจิตรกรรมด้วยการใช้ สีน้ำมัน โดยลงสีเฉพาะส่วนที่ต้องการให้เด่นชัดขึ้นและแสดงรายละเอียดโดยรวมของภาพ

4.4.5 การเก็บรายละเอียดในขั้นตอนนี้สำคัญเพราะจะต้องใช้ทักษะและวิธีการขั้นสูงในสร้างรายละเอียดและเก็บความเหมือนจริงให้มากที่สุด เพื่อให้บุคคลในภาพดูมีชีวิต และไร้ซึ่งชีวา โดยทำให้บุคคลในภาพดูแข็งทื่อไร้อารมณ์ความรู้สึก สร้างมิติทับซ้อนระหว่างความเหมือนจริงของรูปทรงเส้นสีผสมเข้ากันกับรูปร่างเค้าร่างของวัตถุต่าง ๆ แสดงให้เห็นการมีอยู่ในโลกความจริงกับโลกเสมือนที่ไร้อารมณ์และความรู้สึก



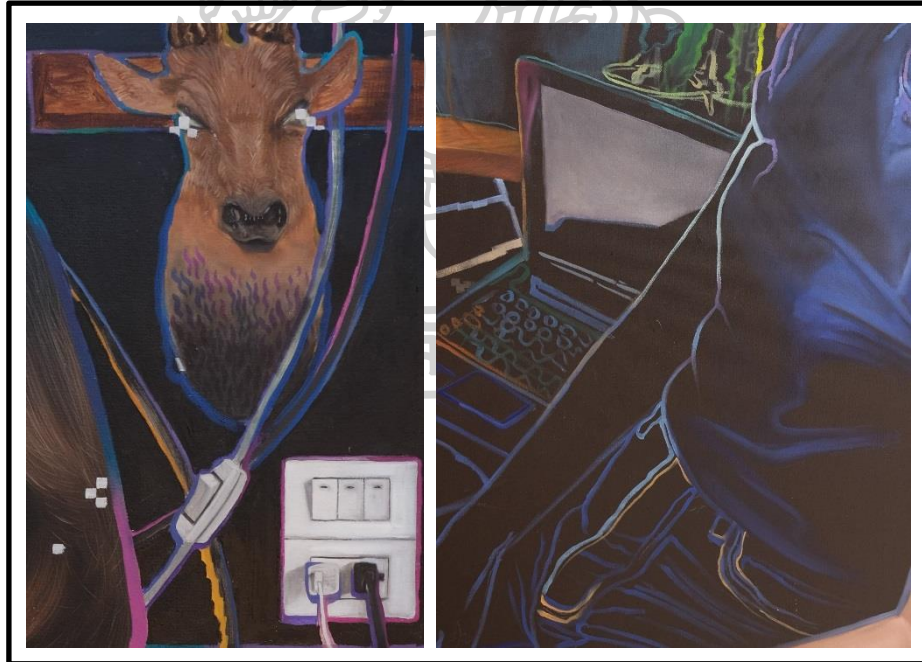
ภาพที่ 9 รายละเอียดและขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ (การเก็บรายละเอียดภาพในส่วนที่เป็นบุคคล วัตถุสิ่งของ และสิ่งแวดล้อมรอบข้าง)

4.4.6 ใช้สีสันและเส้นในภาพเป็นตัวเน้นวัตถุ ให้เด่นชัดขึ้นและสีสันที่ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวตลอดเวลา เช่นเดียวกันเทคโนโลยีปัจจุบันที่มีการพัฒนาอย่างไม่มีการสิ้นสุด



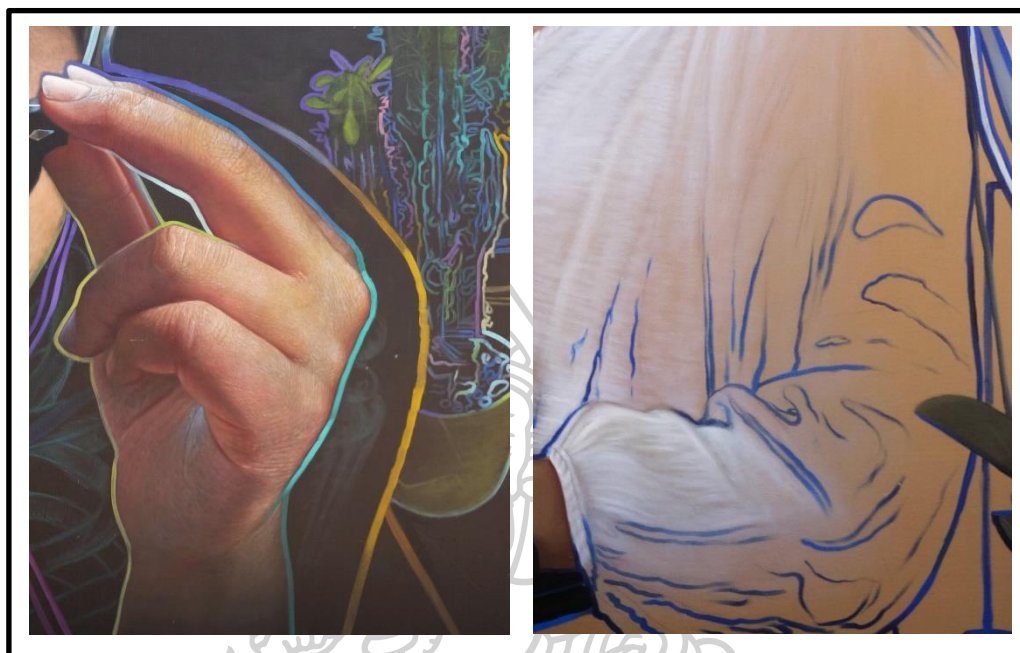


ภาพที่ 10 รายละเอียดและขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ (เส้นเค้าร่างโครงสร้างของรูปทรงและสีเส้นที่ฉูดฉาดเพื่อข้บเน้นในส่วนที่เหมือนจริงให้เด่นชัดขึ้น)

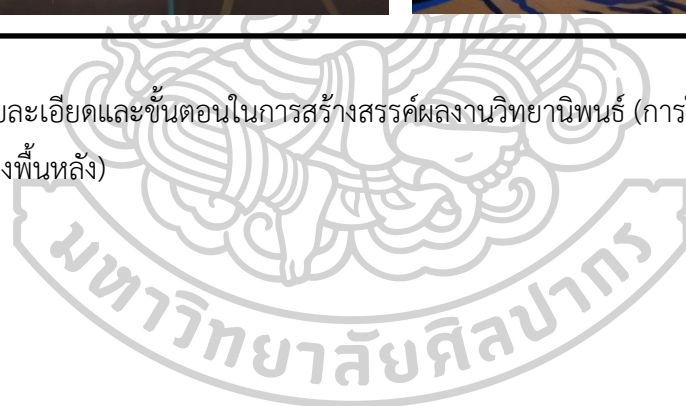


ภาพที่ 11 รายละเอียดและขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ (ภาพของเส้นรูปร่างหรือเค้าโครงของวัตถุ ที่เชื่อมผสานเข้ากับรูปทรงที่มีความเหมือนจริง )

4.4.7 ความกลมของเส้นรูปร่างรูปทรง และการใช้สีให้เชื่อมโยงและเชื่อมเข้าหาบรรยากาศของพื้นหลังให้เป็นหนึ่งเดียวกัน เพื่อแสดงให้เห็นถึงการทับซ้อนระหว่างของจริงและของปลอม โลกจริงกับโลกเสมือน



ภาพที่ 12 รายละเอียดและขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ (การใช้สีเชื่อมโยงเข้าหาบรรยากาศของพื้นหลัง)



## บทที่ 4

### การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยของข้าพเจ้านี้ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง เกิดจากการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง และพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในผลงานทั้งการผสมผสานของกระบวนการทางจิตรกรรมที่แตกต่างกัน การใช้เส้นรูปร่างโครงสร้างของวัตถุ การวางองค์ประกอบภาพ การเชื่อมโยงระหว่างความเหมือนจริงของรูปทรงและเส้นโครงสร้างของรูปร่างที่แสดงถึงความกลมรวมเข้าหากันของเทคนิค เพื่อสะท้อนถึงอารมณ์ความรู้สึกของแนวความคิดและเนื้อหาของผลงาน ก่อทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และเทคนิควิธีการ ปรับปรุงและแก้ไข พัฒนาผลงานอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อ “ตัวตนที่แปรเปลี่ยน” ที่เกี่ยวกับเรื่องราวของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน ภายใต้เทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตในยุคปัจจุบัน การมีตัวตนในโลกความจริงและโลกเสมือน สังคมโซเชียล ปฏิเสธไม่ได้ว่าการเข้าถึงเทคโนโลยีเหล่านี้ เพียงแค่ปลายนิ้วสัมผัสในเสี้ยววินาทีเท่านั้น ทั้งหมดนี้ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลทำให้ทัศนคติ และพฤติกรรมของมนุษย์นั้นแปรเปลี่ยนไป โดยข้าพเจ้าได้ใช้พื้นที่ทางจิตรกรรมเป็นการสื่อสารเพื่อกระตุ้นเร้า ให้ผู้ชมได้เกิดการพิจารณาไตร่ตรองถึงการมีอยู่ของตัวตนในโลกเสมือนจริงกับโลกแห่งความจริงที่ทับซ้อนกันอยู่ เพียงแค่เส้นกันเท่านั้น และให้ได้มองเห็นคุณค่าและความหมายของชีวิตว่าควรให้ความสำคัญกับโลกแห่งความจริงกับผู้คนที่มีชีวิตและจิตใจมากกว่าโลกเสมือนหรือสังคมเสมือนที่มนุษย์ประกอบสร้างขึ้น โดยข้าพเจ้าได้แบ่งลำดับขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานและพัฒนาดังนี้

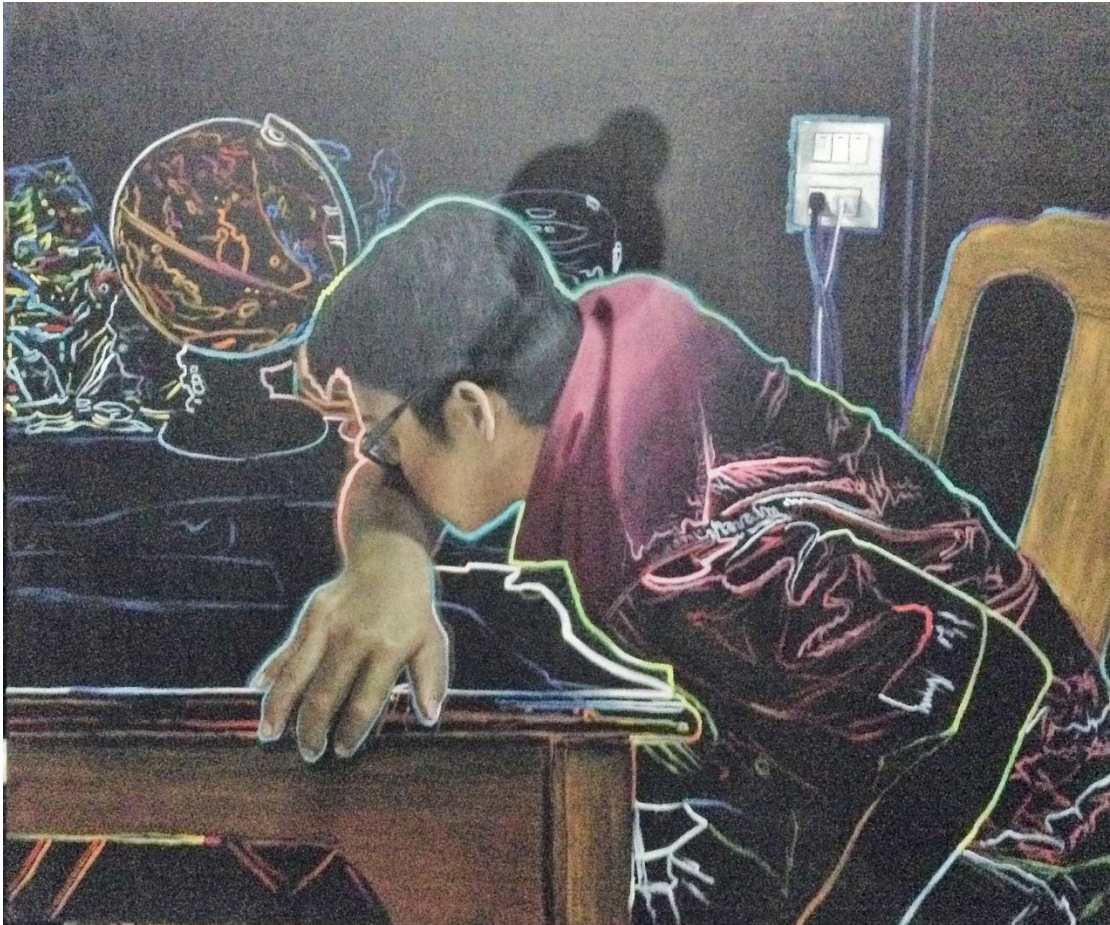
#### ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์

ผลงานในระยะนี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม 2 มิติ ที่แสดงถึงการพัฒนาทั้งด้านแนวความคิด เนื้อหาเรื่องราว ของผลงานและเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ อย่างต่อเนื่อง การวางจัดองค์ประกอบที่ใช้ภาพบุคคลในท่าทางต่าง ๆ ที่ดูไร้ชีวิตชีวา วัตถุสิ่งของรอบ ๆ ตัว ในการนำเสนอ ผสมผสานด้วยการใช้รูปร่างกับรูปทรง การใช้เส้นสีและเส้นโครงสร้าง โดยรอบวัตถุที่เป็นเพียงรูปร่าง เชื่อมกับกระบวนการใช้สีน้ำมันแบบเหมือนจริง ที่มีรูปทรงและปริมาตร เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของภาพ โดยใช้กระบวนการอันหลากหลาย

สอดคล้องกัน และแสดงเนื้อหาเรื่องราว ผลงานในช่วงนี้ยังคงเป็นเรื่องความคิดสร้างสรรค์ที่ได้จากการหาข้อมูลและประสบการณ์ตรงที่ศึกษามา ซึ่งผลงานดังกล่าวมีจำนวน 5 ชิ้น โดยจะแบ่งช่วงของการสร้างสรรค์ผลงานออกเป็นสองระยะ ดังนี้

**ผลงานช่วงแรก ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1 - 3** ผลงานในช่วงนี้นำเสนอถึงเรื่องราวของบุคคลในท่าทางต่าง ๆ จากการสังเกตผู้คนรอบข้าง สื่อโซเชียลมีเดีย สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ และอินเทอร์เน็ต สะท้อนพฤติกรรมของมนุษย์ที่ไร้ชีวิตชีวา โดยใช้คุณลักษณะของเส้นและสีเส้นเป็นจุดเด่นของผลงานเพื่อสื่ออารมณ์ความรู้สึกและสร้างความหมาย เส้นสีรอบวัตถุที่ใช้ที่มีความฉูดฉาดและเป็นสีสังเคราะห์ ไม่ได้เป็นตามธรรมชาติ เพื่อสื่อสารถึงเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันสีเส้นจากจอภาพของสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ และผสมผสานกับกระบวนการทางจิตรกรรมสีน้ำมันแบบเหมือนจริงเป็นส่วนกำหนดการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสื่อสารและสะท้อนความหมายด้านเนื้อหาถึงการมีอยู่ของตัวตนของมนุษย์ในสังคมปัจจุบันที่แปรเปลี่ยน

**ผลงานช่วงที่สอง ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5 - 6** ผลงานในช่วงนี้ได้ให้ความสำคัญในกระบวนการจิตรกรรมสีน้ำมันแบบเหมือนจริงยิ่งขึ้น โดยใช้ภาพถ่ายเป็นภาพต้นแบบ ที่มีรายละเอียดใบหน้าของบุคคล ผิวหนัง แวตตา คูมิชีวิต กับท่าทางที่ไร้ชีวิตชีวา เค้ร่างของวัตถุสิ่งของ และการใช้เส้น สีเส้นมากขึ้น เพื่อให้ในส่วนของความเหมือนจริงกับเส้นสีนั้น ชัดแย้งกันระหว่างรูปทรงที่มีปริมาตรที่เหมือนจริงและรูปร่างเค้ร่างของวัตถุโดยใช้ เส้นและสี ส่วนของความเหมือนจริงนั้นได้ใช้เทคนิคและวิธีการทางจิตรกรรมสีน้ำมันที่มีความประณีตมากขึ้นเก็บรายละเอียดและสมจริงขึ้น แสดงถึงการมีตัวตนในโลกแห่งความจริงและโลกเสมือน หรือเรียกว่าโลกโซเชียลมีเดีย แสดงออกถึงความไร้ชีวิตชีวาและสับสนไม่แน่ใจในตัวตนว่าการเป็นอยู่นั้นจริงหรือปลอม กระบวนการทั้งหมดนี้ได้นำไปสู่การสร้างเนื้อหาเรื่องราวและความหมาย ข้าพเจ้ายังได้ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมพร้อมทั้งได้รับคำชี้แนะ วิจารณ์ในการพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการแสดงออกของผลงานให้มากขึ้นกว่าเดิมและพัฒนาในผลงานชิ้นต่อไป



ภาพที่ 13 ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน Identity No.1

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 120 x 140 cm.

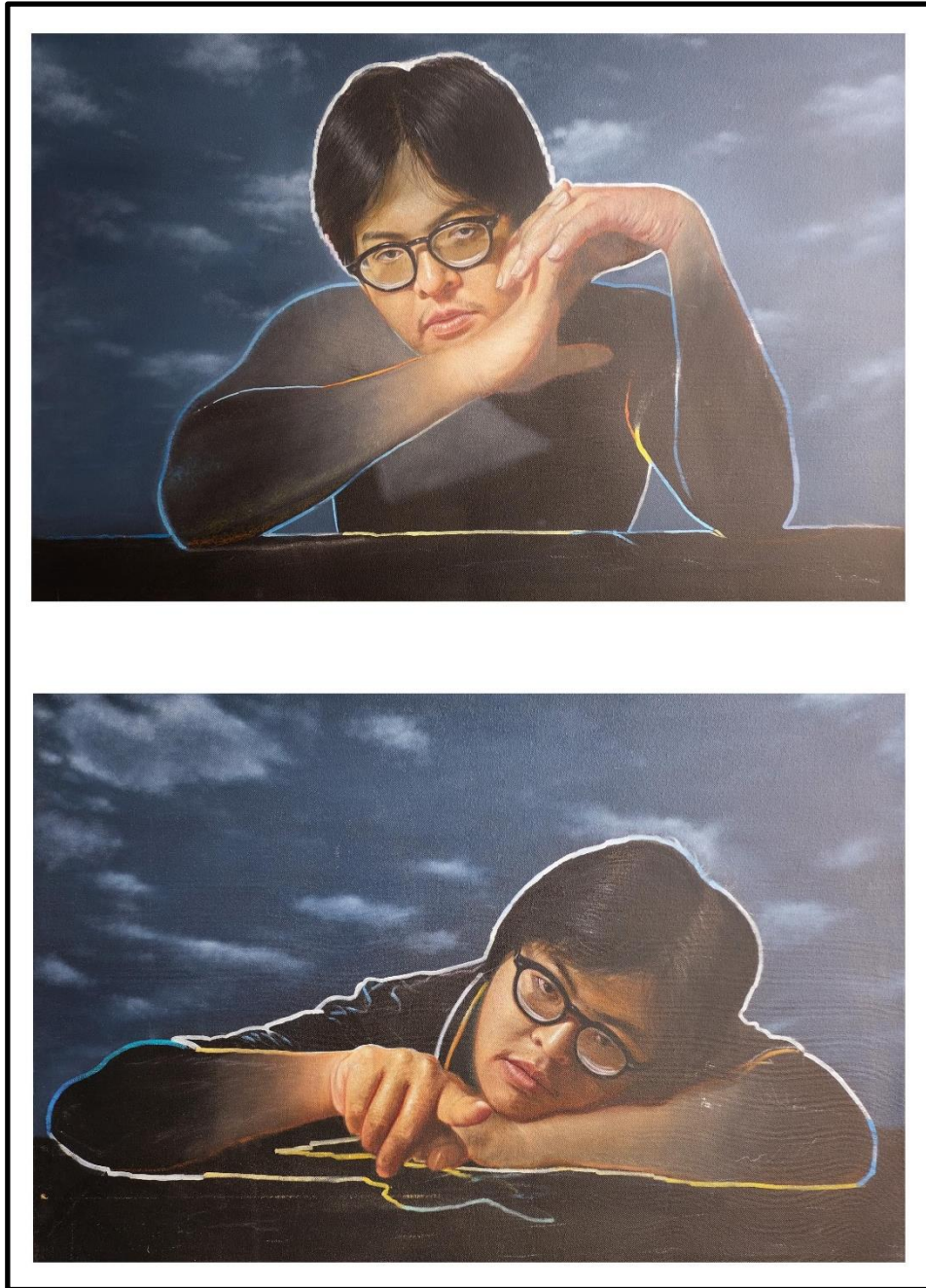


ภาพที่ 14 ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน Identity No.2

เทคนิค สีนํ้ามันบนผ้าใบ

ขนาด 140 x 170 cm.



ภาพที่ 15 ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน Identity No. 3

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 80 x 120 cm.



ภาพที่ 16 ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4

ชื่อภาพ	Identity no. 4
เทคนิค	สีน้ำมันบนผ้าใบ
ขนาด	90 x 90 cm.





ภาพที่ 17 ผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5

ชื่อผลงาน Identity No.5

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 140 x 170 cm.

## ผลงานวิทยานิพนธ์

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1 - 3 ผลงานสามชิ้นนี้ได้พัฒนารูปแบบและเนื้อหาต่อเนืองมาจากผลงานช่วงระยะที่สองของผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 - 5 โดยใช้กระบวนการทางจิตรกรรมที่มีความหลากหลายมากขึ้น ได้นำเสนอให้การเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาทางความเหมือนจริงและความเป็นโครงสร้างหรือรูปร่างของสิ่งนั้น ๆ สะท้อนเรื่องราวของพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน โดยมีเทคนิคและวิธีการภาษาทางจิตรกรรมแบ่งออกเป็นสองส่วนหลัก คือ ตัวสร้างเนื้อหา ดังนี้

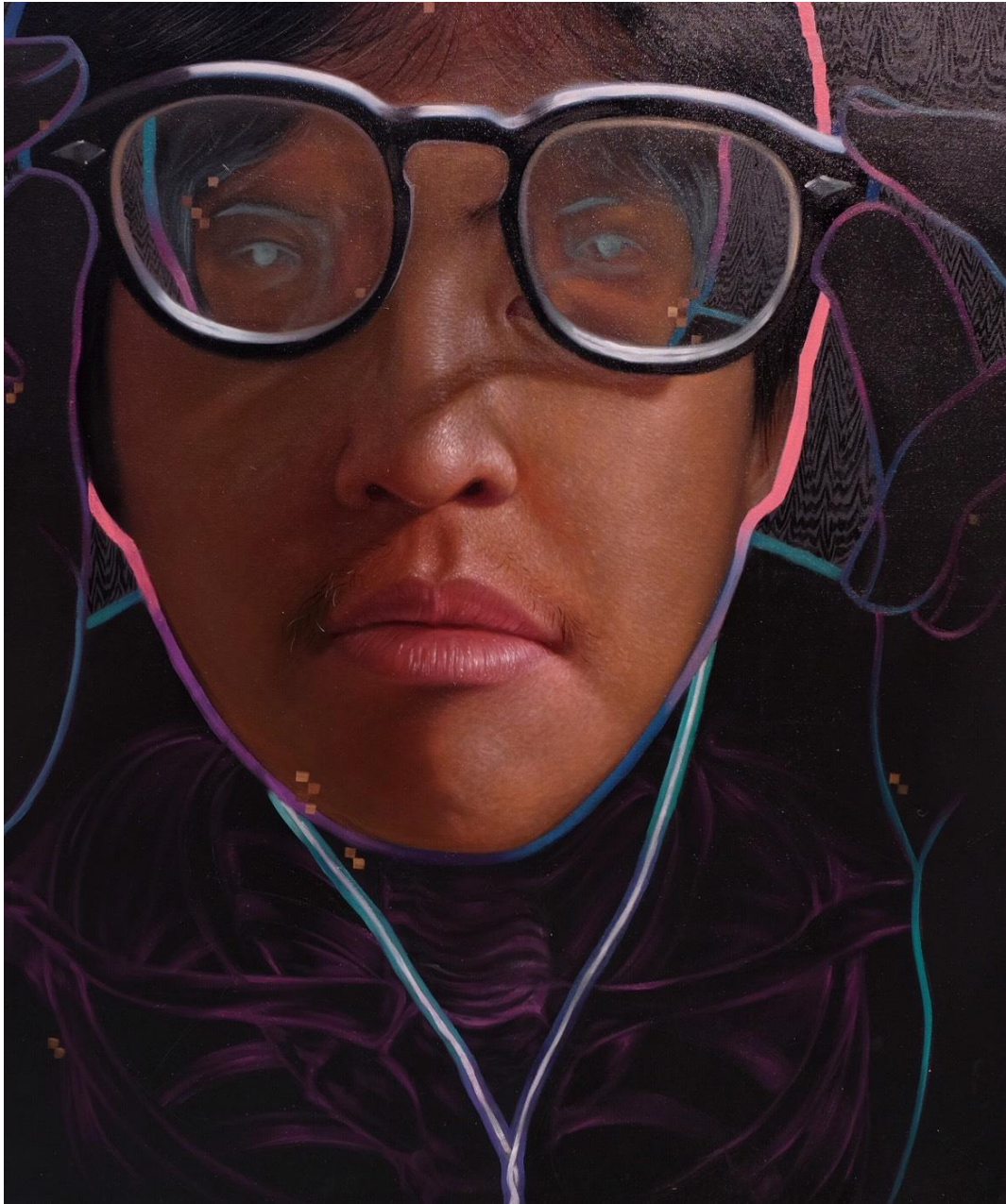
ส่วนที่เป็นรูปทรงที่มีปริมาตร น้ำหนัก แสงเงาที่สมจริง ส่วนนี้ของภาพข้าพเจ้าจะใช้เทคนิคกระบวนการระบายสีแบบเหมือนจริงและอิงความจริงเป็นหลัก แสงเงา มิติของสิ่ง ๆ นั้น แสดงให้เห็นถึงความจริงหรือสิ่งที่อยู่ราวกับมืออยู่จริงตรงหน้า โดยใช้ภาพถ่ายเป็นภาพต้นแบบ ที่เน้นรายละเอียด น้ำหนัก แสงเงา และความสมจริงมากที่สุด ซึ่งข้าพเจ้าได้ใช้ส่วนของรูปทรงที่มีปริมาตร มีมิติ แสงเงา และน้ำหนัก มาสร้างสรรค์เพื่อสะท้อนถึงอารมณ์ ความรู้สึก และความหมาย แก่ผู้ชมผลงาน เพื่อเข้าถึงรับรู้และเข้าใจโดยง่าย ในส่วนนี้จะเป็นส่วนหลักในการตีความร่วมกับในส่วนของรูปร่างหรือเส้นโครงสร้าง เค้าง่างของคน วัตถุสิ่งของในขั้นถัดต่อไป

ส่วนที่เป็นรูปร่าง เป็นการใช้เส้นสีแสง เค้าง่างโดยรอบของวัตถุ ความสดของสีส้น เพื่อกระตุ้นอารมณ์ทางความรู้สึก และรับรู้ได้ทางอารมณ์ต่างไปจากในส่วนของรูปทรงที่สมจริง ส่วนนี้เกิดจากการใช้องค์ประกอบทางทัศนธาตุ โดยการใช้เส้นเค้าง่างเค้าโครงและสีที่อุจาดแทนความหมายของเทคโนโลยีสมัยใหม่ แสดงให้เห็นถึงรูปร่างโครงสร้างที่กำลังเชื่อมโยงเข้ากับรูปทรงที่มีปริมาตร น้ำหนักและแสงเงาเหมือนจริงเข้าหากันอย่างลงตัวและกลมกลืน

การเชื่อมโยงระหว่างกันนั้น ของรูปร่างและรูปทรงทำให้ภาษาในการสื่อสารทางด้านจิตรกรรม ทำให้เกิดนัยยะ ความหมาย และทางอารมณ์ความรู้สึกของภาพ ในส่วนของรูปร่างที่ใช้เส้นและสีได้ทำหน้าที่ขบเน้นความโดดเด่นและขัดแย้งกันแต่อยู่ร่วมกันได้ของรูปทรงที่มีปริมาตรน้ำหนัก แสงเงาที่สมจริงและรูปร่าง เค้าง่างของวัตถุที่เลือนลาง ในส่วนทางด้านรูปทรงนั้น ความเหมือนจริงก็ยังคงเป็นจุดเด่นที่จะสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกได้เป็นอย่างดี ทำให้สองส่วนนี้ทั้งความเหมือนจริงและเส้นเค้าง่างนั้นเชื่อมโยงเข้าหากันได้เป็นอย่างดี การดำเนินชีวิตประจำวันของคนหรือมนุษย์ในสังคมปัจจุบันล้วนแล้วแต่มีตัวตนอยู่ในโลกความจริงและโลกเสมือนจริงที่แตกต่างกันไป อยู่ที่ว่าใครจะแสดงออกอย่างไรในพื้นที่นั้น ๆ ในที่ที่มีอิสระและขณะเดียวกันก็มีกฎระเบียบ

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4 - 8 ผลงานทั้งห้าชิ้นนี้ ได้มีการใช้บุคคลที่เป็นต้นแบบที่มีความหลากหลายมากขึ้น ในผลงานช่วงก่อนหน้านี้อาจจะใช้เพียงบุคคลเดียวที่เป็นผู้ชาย แต่ในส่วนของผลงานช่วงนี้ได้ใช้บุคคลที่มีเพศหญิงมานำเสนอเรื่องราวในผลงาน ผ่านกระบวนการที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นวัตถุสิ่งของ สิ่งแวดล้อมรอบข้างที่นำมาจัดเป็นองค์ประกอบเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาในภาพโดยมีบุคคลกับวัตถุและสิ่งของ ที่นำมาประกอบสร้างตัวตนของจิตรกรรมขึ้นมาใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับการที่ผู้คนได้ประกอบสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่ในโลกเสมือนจริงหรือสังคมเสมือน การดำรงชีวิตประจำวัน ที่มีวัตถุสิ่งของ เครื่องมือที่ใช้ปฏิสัมพันธ์เชื่อมโยงซึ่งกันและกันในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมผลงานสามารถเข้าถึงเนื้อหาร่วมกับองค์ประกอบในส่วนต่าง ๆ ของภาพ ที่นำไปสู่แนวความคิดและชัดเจนได้มากที่สุด



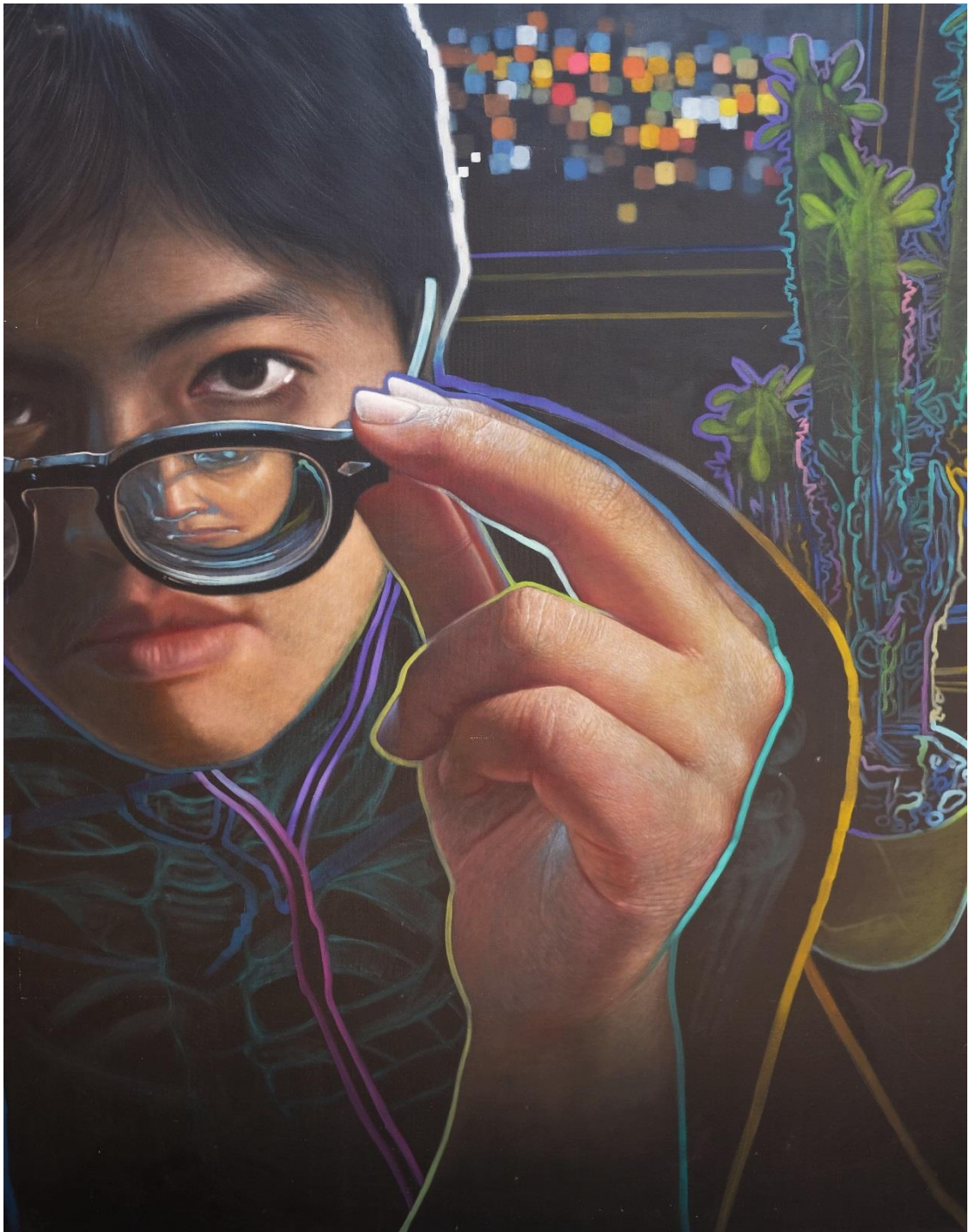


ภาพที่ 18 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน Transformed Identity No.1

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 100 x 120 cm.



ภาพที่ 19 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน Transformed Identity No.2

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 140 x 160 cm.



ภาพที่ 20 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน Transformed Identity No.3

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 140 x 170 cm.



ภาพที่ 21 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน Transformed Identity No.4

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 120 x 160 cm.



ภาพที่ 22 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 5

ชื่อผลงาน Transformed Identity No.5

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 100 x 120 cm.





ภาพที่ 23 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 6

ชื่อผลงาน Transformed Identity No.6

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 100 x 120 cm.



ภาพที่ 24 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 7

ชื่อผลงาน Transformed Identity No.7

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 130 x 160 cm.



ภาพที่ 25 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 8

ชื่อผลงาน Transformed Identity No.8

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 100 x 120 cm.

## ปัญหาและวิธีการแก้ไข

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ได้มีการพัฒนาและปรับปรุงผลงานอย่างต่อเนื่อง ในช่วงต่าง ๆ และรับฟังคำวิจารณ์เพื่อให้ได้ผลงานที่ตรงตามความต้องการของแนวความคิด การแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกในผลงาน การรับรู้ต่าง ๆ ส่วนที่เกิดขึ้นของปัญหาต่าง ๆ ในช่วงระหว่างการสร้าสรรคผลงานนั้น เช่น กระบวนการทางเทคนิคและวิธีการสร้าสรรคผลงาน รูปแบบและเนื้อหาต่าง ๆ ในส่วนของปัญหาที่พบเกิดจากกระบวนการทางด้านเทคนิคและวิธีการทางด้านจิตรกรรมที่ซับซ้อนของชั้นสี โดยการรองพื้นเพื่อให้เกิดบรรยากาศโดยรวมของภาพด้วยสีที่เข้มนั้น เพื่อไปขับเน้นรูปร่างรูปทรงของตัวเนื้อให้โดดเด่นขึ้น ปัญหาก็คือการลงสีในชั้นถัดถ้าเนื้อสีในชั้นนี้บางมากจะทำให้สีและมิติของแสงเงาไม่เป็นไปตามที่คาดไว้ จึงจะต้องมีปริมาณที่เข้มข้นพอสมควร เพื่อให้สีในชั้นนี้ได้สีที่สดใสตามความต้องการ อีกปัญหาคือปัญหาทางด้านรูปแบบเนื้อหาเรื่องราว และความหมายของตัวผลงาน เนื่องมาจากเรื่องราวเนื้อหาที่หยิบยกมานั้นค่อนข้างเป็นเรื่องราวใกล้ตัวมาก จนทำให้บางครั้งวิธิติด ใกล้ทางออกไป การใช้ความหมายตีความสัญลักษณ์นั้นทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ยาก จากวิธิติดที่ผ่านมานี้ทำให้ข้าพเจ้าได้หันไปมองสิ่งที่อยู่รอบตัว วัตถุต่าง ๆ ข้าวของเครื่อง คน สัตว์ สิ่งของ หลาย ๆ สิ่งล้วนแล้วแต่สามารถเข้าถึงและสัมผัสผ่านสายตาโดยตรงได้โดยผ่านสมาร์ทโฟนหรือโน้ตบุ๊ก คอมพิวเตอร์ สื่อต่าง ๆ ที่จะนำมาประกอบสร้างเนื้อหาพร้อมและความหมาย ที่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกเพื่อให้เทคนิควิธีการและเนื้อหาเชื่อมโยงและสอดคล้องอย่างลงตัวที่สุด และนำไปสู่การพัฒนาต่อยอดผลงานและหาทางออกของกระบวนการทางจิตรกรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวต่อไป

## บทที่ 5

### บทสรุป

การจัดทำวิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อ “ตัวตนที่แปรเปลี่ยน” เป็นการนำเสนอความคิด แรงบันดาลใจที่ได้รับและอารมณ์ความรู้สึกที่ข้าพเจ้ามีต่อการดำรงชีวิตประจำวัน และสังเกตผู้คนรอบข้าง ที่ต่างดำเนินชีวิตภายใต้เทคโนโลยีที่มีบทบาทในยุคปัจจุบัน การเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ด้านธุรกิจ ความบันเทิง อุตสาหกรรม การแสดงออกถึงตัวตน การมีอยู่จริงหรือไม่มีอยู่จริงในโลกเสมือน การปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง ครอบครัว เพื่อนร่วมงาน หรือสังคม วัตถุสิ่งของ ไม่ว่าจะเป็นสัตว์ ทุกสิ่งล้วนมีตัวตนในโลกเสมือนได้ การได้พิจารณา ไตร่ตรองสำรวจ ตนเอง อาจทำให้ตั้งคำถามกับคุณค่า การดำรงอยู่และความหมายของชีวิต จากการค้นคว้าศึกษาในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ข้าพเจ้าเชื่อว่า พฤติกรรมการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย การที่ได้แสดงตัวตนในโลกหนึ่งนั้น อาจเป็นพื้นที่ได้ปลดปล่อยผ่อนคลายและเป็นอิสระจากกฎเกณฑ์ทางสังคมปัจจุบัน และอาจเป็นคำตอบที่ดีที่สุดหนึ่งในการมีตัวตนของเรา

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้าตั้งแต่ขั้นตอนเริ่มค้นหาข้อมูลจนสำเร็จลุล่วงทั้งหมดนี้ เป็นเพียงแค่จุดเริ่มต้นในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าที่จะต้องพัฒนาทัศนคติมุมมอง และการสร้างสรรค์ผลงานให้ดียิ่งขึ้น และหวังว่าจะก่อให้เกิดผลงานศิลปะที่ดี มีคุณภาพ เป็นศิลปินที่ดี และสร้างสรรค์ผลงานสู่สังคมต่อไป

## รายการอ้างอิง

- กองสถิติเศรษฐกิจ. สำนักงานสถิติแห่งชาติ. สรุปผลที่สำคัญ การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561. 1 ed. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561.
- ชลูด นิ่มเสมอ, -. องค์ประกอบของศิลปะ = *Composition of Art* / ชลูด นิ่มเสมอ, ผู้เขียน ; พิษณุ ศุภนิมิตร, บรรณาธิการ. พิมพ์ครั้งที่ 10 ed. กรุงเทพฯ :: อมรินทร์, 2559.
- ปาละรัตน์, ลักษณะวัต. สุนทรียศาสตร์ *Aesthetics*. 2 ed. 2553. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ผ่องพุด, แสงเดือน. "สื่อสังคมออนไลน์ : แนวทางการนำมาประยุกต์ใช้ (Social Media : How to Application)." [http://library.senate.go.th/document/Ext6685/6685991\\_0004.PDF](http://library.senate.go.th/document/Ext6685/6685991_0004.PDF).
- "ศิลปะสำนึกนิยม (Realism)." <http://pronhipa.blogspot.com/2012/05/realism-1.html>.
- สุนพงษ์ศรี, กำจร. สุนทรียศาสตร์ : หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปะวิจารณ์ = *Aesthetics* / กำจร สุนพงษ์ศรี. พิมพ์ครั้งที่ 3 ฉบับปรับปรุง ed. กรุงเทพฯ :: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559.
- อันสงคราม, อติสรณ์. "ผลกระทบจากการใช้โซเชียลมีเดียของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล." <http://dspace.spu.ac.th/handle/123456789/5285>.





## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายศิยาภัทร เกตุไสว
วัน เดือน ปี เกิด	29 สิงหาคม 2532
สถานที่เกิด	กรุงเทพฯ
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล รัตนโกสินทร์ ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและ ภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	301 จรัญสนิทวงศ์ 67 แยก14 แขวง บางพลัด เขต บางพลัด กรุงเทพมหานคร 10700
ผลงานตีพิมพ์	2556 - แสดงผลงานกลุ่มเยาวชนโครงการค่ายเยาวชนสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่ได้รับคัดเลือกไปศึกษาดูงาน และ แสดงผลงาน ณ สถานกงสุลใหญ่ Los Angeles U.S.A. (THE 4th YOUNG ARTISTS TALENT 2013 ART EXHIBITION IN LOS ANGELES,USA) - นิทรรศการโครงการค่ายเยาวชนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ร่วมสมัยประจำปี 2556 หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนินฯ ถนนราชดำเนิน (THE 4th YOUNG ARTISTS TALENT 2013 ART EXHIBITION) - ร่วมแสดง ศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 30 - นิทรรศการศิลปนิพนธ์ นักศึกษาศาสาจิตรกรรม ประติมากรรม และศิลปะภาพพิมพ์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล รัตนโกสินทร์ 2557 - ร่วมแสดง ศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 31 - นิทรรศการศิลปกรรม “8 ปี ยุวศิลปินสร้างสรรค์งานศิลป์ กับศิลปินแห่งชาติ 8 Years Young Artists Talent” - นิทรรศการ "The Momentum" ณ S.A.C. Subhashok The Arts Centre



- 2558 - ร่วมแสดงศิลปกรรม “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต” โตชิบา ครั้งที่ 27
- 2559 - นิทรรศการศิลปนิพนธ์ ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์  
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์  
มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 2560 - นิทรรศการ “ในหลวง ดวงใจของปวงชน.โดย สมาคมศิลปิน  
ทัศนศิลป์นานาชาติ แห่งประเทศไทย ณ เซ็นทรัล เอ็มบาส-  
ซี ชิดลม
- 2561 - นิทรรศการ “Free Form” ณ หอศิลป์เซเว่นรังสรรค์ สาทร  
ซอย 5  
- นิทรรศการ Art for Life: Mercy Mission ร้อยความดี ต่อ-  
ลมหายใจ  
- Hotel Art Fair Bangkok 2018 at room2506 by  
S.A.C. Gallery Bangkok, Changmai, 137 Pillars  
Suites & Residences Bangkok.  
- นิทรรศการ “พระบารมี ธิ มากล้น พรรณนา” งานประมุข  
ผลงาน จิตรกรรม รวมถึงการแสดงดนตรี เพื่อ “เชิดชู  
เกียรติศิลปิน” ที่สำนักในพระมหากรุณาธิคุณของบูรพ-  
มหากษัตริยาธิราชเจ้าของชาวไทย
- 2562 - นิทรรศการ "Rhythm of Life & Nature" Joyman  
Gallery (Event - Galleries' Night Bangkok 2019)  
- นิทรรศการสมาคมศิลปินทัศนศิลป์นานาชาติแห่ง  
ประเทศไทย ครั้งที่ 12 ประจำปี 2562  
ณ หอศิลป์ร่วมสมัย ถนนราชดำเนิน