



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ฟุ้งฝันแปรฝัน ออนไลน์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

UNSTABLE DREAM IN THE ONLINE WORLD



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS)
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2021
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	ฟังผืนแปรผืน ออนไลน์
โดย	นางสาวธรรษา ภู่อสุกุล
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ ปราการ จันทรวชิต ศาสตราจารย์ พัดยศ พุทธเจริญ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

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

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ทินกร กาษรสุวรรณ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ปราการ จันทรวชิต)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ศาสตราจารย์ พัดยศ พุทธเจริญ)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ กันจณา คำโสภี)

61003203 : ทศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

นางสาว ธีรสา ภูสกุล: ฟุ้งฝัน แปรผัน ออนไลน์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก :
ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร

วิทยานิพนธ์หัวข้อ “ฟุ้งฝัน แปรผันออนไลน์” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจากภาพเนื้อหาเรื่องราวที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์ เป็นแอปพลิเคชันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งสร้างบนพื้นฐานการทำงานของเทคโนโลยีร่วมสมัย และสามารถเข้าถึงได้ทั้งสื่อคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ โดยปัจจุบันความทันสมัยกับเทคโนโลยีได้พัฒนาควบคู่กันไป คนในสังคมต้องปรับตัวและรู้เท่าทันความล้ำสมัย และสิ่งที่เห็นได้ชัดเจนคือ การใช้โทรศัพท์มือถือในทุกวันนี้ เปรียบเสมือนอวัยวะชิ้นที่ 33 ของมนุษย์ ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่อำนวยความสะดวกต่อผู้คนมากยิ่งขึ้นในการดำรงชีวิต การเดินทาง การท่องเที่ยว การรับรู้ข่าวสารในสังคม ซึ่งการเป็นพฤติกรรมประจำวันเพื่อให้ทันสมัยหรือที่เรียกกันว่า อัปเดต อันเป็นข้อมูลที่ถูกพูดถึงในสังคมออนไลน์มาก ความรวดเร็วของสื่อนี้มีทั้งประโยชน์และโทษ ถ้าเสพยาไร้สติ บางข่าวสารได้รับการเปลี่ยนแปลงบิดเบือนไป ทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ เนื่องจากความรวดเร็วของเทคโนโลยีนั้น แฝงความรู้ ความถูกต้องที่มีการเปลี่ยนแปลงไปในทุก ๆ วัน

ข้าพเจ้าได้นำประเด็นสาระเรื่องราวที่ถูกพูดถึงเป็นจำนวนมากในสื่อดังกล่าว มาสร้างสรรค์ผ่านจินตนาการส่วนตัว ซึ่งเป็นเรื่องราวที่พูดถึงในโลกออนไลน์ที่ถูกแชร์ต่อกันจนกลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจ ซึ่งในแต่ละวันนั้น เรื่องราวที่ถูกพูดถึงและพูดถึงต่อกัน จะเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ ในปัจจุบันในสื่อออนไลน์ ทำให้เรื่องราวที่ผ่านมานั้นกลายเป็นแค่ความทรงจำและถูกลบเลือนไป ต่อให้เรื่องราวในปัจจุบันจะใหญ่โตสักแค่ไหน คนแชร์เป็นร้อยเป็นล้าน สุดท้ายเมื่อเวลาผ่านไปก็จะกลายเป็นแค่ความทรงจำจึงทำให้ผลงานของข้าพเจ้านั้นนำสิ่งที่พบเห็นและสนใจ จากที่ข้าพเจ้าเป็นส่วนหนึ่งที่ใช้ สื่อสังคมออนไลน์ในการดำรงชีวิตทำให้เห็นการเคลื่อนไหวอยู่เสมอ ข้าพเจ้านำสิ่งเหล่านี้มาปรับเปลี่ยนเป็นเรื่องราวในจิตรนาการของตนเองในบางส่วนเพื่อแสดงให้เห็นว่าเรื่องราวที่พูดถึงผ่านสื่อออนไลน์นั้น ทุกคนสามารถแสดงออกและแสดงความคิดเห็นได้ ในแต่ละมุมมองของแต่ละคน เพราะสื่อออนไลน์นั้นเป็นพื้นที่สาธารณะ ซึ่งวิทยานิพนธ์นี้ไม่มีเจตนาที่จะทำให้เกิดความคิดเห็นที่ถูกต้องหรือแก้ไขเรื่องราวทางสังคมให้ถูกต้องแต่อย่างไร แต่เป็นการสร้างสรรค์ศิลปะเชิงประชานิยม (Pop Art) ที่เกี่ยวข้องกับผู้คนและสังคมในปัจจุบันที่กำลังได้รับความสนใจหรือวิพากษ์วิจารณ์ในขณะนั้น เพื่อสะท้อนเรื่องราวที่ปรากฏในปัจจุบัน ผ่านกระบวนการภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk screen) และสื่อผสม ในการก่อรูปสร้างมิติของพื้นภาพ เพื่อให้เห็นพื้นผิวที่แตกต่างและความหลากหลายในเกิดความสมบูรณ์และเกิดจินตนาการในการมองเห็น



61003203 : Major (VISUAL ARTS)

MISS THURNSAYA PHUSAKUL : UNSTABLE DREAM IN THE ONLINE WORLD
THESIS ADVISOR : PROFESSOR EMERITUS PISHNU SUPANIMIT

The thesis “Unstable Dream in The Online World” is a work created from pictures from the social media, an Internet application based on the contemporary technology, that could be accessed through the phone and computer. Currently, modernity and technology have grown hand-in-hand, and thus the people have to adapt and be conscious about such modernity. One notable thing is the use of smartphones like the 33th organ. The smartphone brings much convenience in living, traveling, commuting, keeping up with news, all of which can be called part of “updating”, which is widely-talked on the online community. The speed of media could be a double-edged sword if one is not careful. Some news might be inadvertently or deliberately twisted by the speed of technology, along with rapidly-changing knowledge and accuracy every day.

I used talks-of-the-social media, along with my own imagination. They are stories that are widely-shared and everyone becomes interested in them. In each day, stories shared and mentioned would change according to the situation, so the older stories would eventually become a fading memory. No matter how big the currently story, or how many millions that share it, it would eventually become a memory. This led to me taking what I have seen and interested in, as one person that use social media myself and see all the movement, and turning them into a story with my own imagination to show that everyone can talk and comment about online stories according to their own views, because the online media is a public space, which this thesis has no intention to “correct” the comment or social story. Instead, this thesis is creation of pop art related with people and the society that are under the attention spotlight or “hot” topic at the time, to reflect the current story through silk screen and mixed media to build dimension, show contrasting and diverse textures, and stimulate imagination.



กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกถึงพระคุณด้วยความกตัญญูต่อบิดา มารดา และคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ อบรมสั่งสอนและชี้แนะแนวทางในการปฏิบัติงานต่าง ๆ แก่ข้าพเจ้า โดยเฉพาะ ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิชญ์ สุภนิมิตร ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาหลักในวิทยานิพนธ์และ ศาสตราจารย์ปรภากร จันทรวชิต และศาสตราจารย์พัทยศ พุทธเจริญ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษารอง ที่คอยให้คำชี้แนะแนวทางที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาผลงานของข้าพเจ้า ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น จึงขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของคณาจารย์ทุกท่านเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ สาขาวิชาภาพพิมพ์ทุก ๆ ท่าน ที่คอยให้คำแนะนำ ความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ทางศิลปะ ขอขอบคุณทุกเอกสาร ตำรา หนังสือ ทุกเล่มที่มีส่วนทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้ออกมาสมบูรณ์

ขอขอบคุณพี่ ๆ เพื่อน ๆ ที่คอยช่วยเหลือและสนับสนุน ระหว่างการปฏิบัติงาน ซึ่งให้ความสะดวก และช่วยเหลือไม่ว่าจะเรื่องใดก็ตามที่มีส่วนทำให้การดำเนินงานสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ทุกประการและพร้อมให้คำปรึกษาตลอด

สุดท้ายนี้สิ่งใดที่เป็นคุณค่าของความดีงามอันเกิดจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ขอจงมีส่วนให้บุคคลทั้งหลายที่ศึกษาได้รับผลประโยชน์ต่อไป ข้าพเจ้าหวังว่าวิทยานิพนธ์ชุดนี้อาจเป็นประโยชน์ให้กับผู้ที่สนใจศึกษาไม่มากนักน้อย

นางสาว ธีรสา ภูสกุล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฅ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
ความมุ่งหมายของการศึกษา.....	2
แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	2
สมมติฐานของการศึกษา.....	2
ขอบเขตการศึกษา.....	3
คำนิยามศัพท์.....	4
บทที่ 2	6
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	6
อิทธิพลทางด้านเนื้อหา	6
ข้อมูลภาพจากสื่ออินเทอร์เน็ต	9
อิทธิพลที่ได้รับจากสภาพแวดล้อม.....	17
อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปะแบบฟุ้งฝัน (fantastic) หรือแบบเหนือจริง (Surrealism)	17
อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปะประชานิยม (Pop Art).....	18
อิทธิพลด้านรูปแบบทางศิลปกรรมและจากศิลปิน.....	19

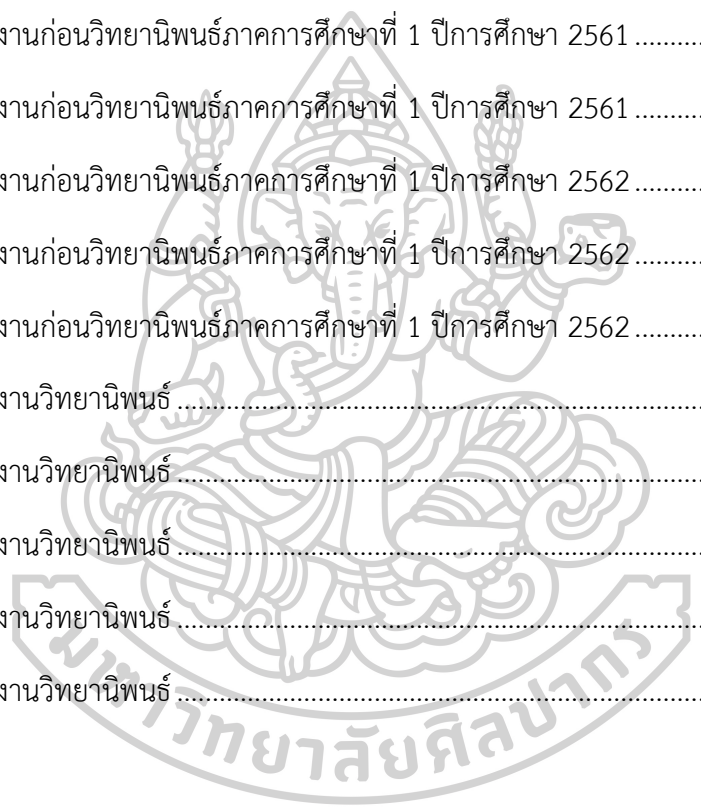
บทที่ 3	26
ขั้นตอนการศึกษาและกระบวนการสร้างสรรค์.....	26
การศึกษาค้นคว้าข้อมูลในการสร้างสรรค์	26
วิธีการและเทคนิคในการสร้างสรรค์.....	26
ขั้นตอนการสร้างภาพร่างต้นแบบ (Sketch).....	27
ขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์.....	28
ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์.....	30
ขั้นตอนการพิมพ์ผลงาน.....	31
อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	34
อุปกรณ์ในการใช้สร้างสรรค์ผลงานเพิ่มเติม.....	35
องค์ประกอบของการสร้างสรรค์.....	37
บทที่ 4	38
แนวทางและการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	38
ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อเรื่อง “ฟุ้งฝันแปรฝัน ออนไลน์”.....	48
บทที่ 5	53
บทสรุป.....	53
รายการอ้างอิง.....	55
ประวัติผู้เขียน.....	58



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 รายงานพฤติกรรมผู้บริโภคด้าน Digital และ Social Media.....	7
ภาพที่ 2 สถิติในกลุ่มของโซเชียลมีเดีย	8
ภาพที่ 3 ภาพการล้อเลียนข่าวหวย 30 ล้าน ที่มีคนพูดถึงเป็นจำนวนมากในช่วงเวลาหนึ่ง	10
ภาพที่ 4 ภาพวาดแสดงความดีใจเจอตัวทิมหมูป่า	11
ภาพที่ 5 ภาพสะท้อนความยุติธรรมของข่าวเสียด้าที่ถูกยิง	12
ภาพที่ 6 ภาพข่าวกระแสความให้สนใจเรื่องนาฬิกาของบักป้อมที่บอกว่ายืมเพื่อนมา	13
ภาพที่ 7 ภาพวิธีป้องกันฝุ่นพิษแหวกแนว	14
ภาพที่ 8 ภาพล้อป้ายหาเสียงพรรคบันเทิง เมื่อดาราทำป้ายหาเสียงตามกระแส	15
ภาพที่ 9 ภาพสถานการณ์ 'โควิด-19' ในจีน	16
ภาพที่ 10 ภาพผลงานของมาร์ก ซากาล.....	19
ภาพที่ 11 ภาพผลงานของทาคาชิ มูราคามิ (Takashi Murakami).....	20
ภาพที่ 12 ภาพผลงานของ Jean-Michel Basquiat (ฌอง มิเชล บาสเกีย)	21
ภาพที่ 13 ภาพผลงานของ Carole Fromenty (แคโรล ฟอมีนตี).....	22
ภาพที่ 14 ภาพผลงานของยูรี เกนสาคู.....	23
ภาพที่ 15 ภาพผลงานของลำพู กันเสนาะ	24
ภาพที่ 16 ภาพร่างต้นแบบผลงานวิทยานิพนธ์ปีการศึกษา 2564.....	28
ภาพที่ 17 ภาพแสดงอุปกรณ์ที่ใช้ในการเขียนแม่พิมพ์	29
ภาพที่ 18 ภาพแสดงขั้นตอนการเขียนและแยกสีจากแบบร่าง.....	29
ภาพที่ 19 ภาพแสดงอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างแม่พิมพ์	30
ภาพที่ 20 ภาพแสดงขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์	31
ภาพที่ 21 ภาพแสดงขั้นตอนการพิมพ์ในแต่ละแม่พิมพ์	32

ภาพที่ 22 ภาพแสดงขั้นตอนการพิมพ์ในแต่ละแม่พิมพ์ (ต่อ).....	33
ภาพที่ 23 ภาพแสดงเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์.....	35
ภาพที่ 24 ภาพแสดงอุปกรณ์ในการล้างแม่พิมพ์.....	35
ภาพที่ 25 ภาพแสดงอุปกรณ์ในการใช้สร้างสรรค์ผลงานเพิ่มเติม.....	36
ภาพที่ 26 ภาพแสดงอุปกรณ์สำหรับพิมพ์งาน.....	36
ภาพที่ 27 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561	39
ภาพที่ 28 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561	40
ภาพที่ 29 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561	41
ภาพที่ 30 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562	43
ภาพที่ 31 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562	44
ภาพที่ 32 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562	45
ภาพที่ 33 ผลงานวิทยานิพนธ์.....	48
ภาพที่ 34 ผลงานวิทยานิพนธ์.....	49
ภาพที่ 35 ผลงานวิทยานิพนธ์.....	50
ภาพที่ 36 ผลงานวิทยานิพนธ์.....	51
ภาพที่ 37 ผลงานวิทยานิพนธ์.....	52



บทที่ 1

บทนำ

ชีวิตคนในสังคมปัจจุบันนี้มีการใช้สื่อออนไลน์และอินเทอร์เน็ตควบคู่ไปกับการดำเนินชีวิตมากขึ้น สื่อต่าง ๆ นี้ประกอบไปด้วยแหล่งรวบรวมข้อมูลข่าวสารในสังคมที่เคลื่อนไหวไปในทุกวัน การถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ เกิดจากการแสดงออกผ่านสื่อออนไลน์ และการรับรู้การเสพข่าวสารขึ้นอยู่กับกระแสผู้คนสามารถเข้าสู่โลกออนไลน์เพื่อเข้าร่วมแสดงความคิดเห็นได้อย่างง่ายดาย และทั้งยังแสดงตัวตนหรือไม่แสดงตัวตนก็ได้เช่นเดียวกัน สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้แสดงให้เห็นว่า เทคโนโลยีกับข่าวสารในโลกวิถีใหม่ มีบทบาทมากยิ่งขึ้นในอนาคต พัฒนาการจะเพิ่มขึ้น ทั้งทางเนื้อหาข่าวสาร สังคม การเมือง ธรรมชาติ เศรษฐกิจและเรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นกระแสผ่านสื่อออนไลน์ รวมถึงเปลี่ยนแปลงในสังคมไทย ประเทศไทยกลายเป็นศูนย์กลางมีความเป็นโลกาภิวัตน์สูงขึ้น และวิถีชีวิตใหม่ ๆ การพัฒนาผ่านเทคโนโลยีที่สูงขึ้น ทำให้เกิดการแสดงออกผ่านมุมมองของตัวเองมากขึ้นผ่านโลกออนไลน์ทำให้เห็นว่าความคิดของคนมีความแตกต่างกันไปในหลายรูปแบบ ทั้งวิตกกังวลกับเหตุการณ์บ้านเมืองและกลุ่มคนที่แสดงความสุขขบขันให้เห็นถึงสิ่งที่เลวร้ายกลายเป็นความสุขผ่านโลกโซเชียล การใช้ชีวิตของคนเมืองเนื่องจากมีความเครียดและการแข่งขันสูงขึ้น สภาพสิ่งแวดล้อมที่เลวร้ายและอีกหลายปัจจัยทำให้คนเมืองต้องปรับเปลี่ยนและคิดหาการดำรงชีวิตให้มีความสุขตามสภาพของสังคมปัจจุบัน

สิ่งที่เห็นได้อย่างชัดเจนจากชีวิตคนในสังคมปัจจุบันคือปัญหาที่เกิดขึ้นได้ทุก ๆ วัน จากข่าวสารบ้านเมืองที่แสดงให้เห็นในหลายมุมมองทำให้ผู้วิจัยใช้กระบวนการทางภาพพิมพ์สื่อให้เห็นมุมมองจากชีวิตคนในสังคมเมืองที่เปลี่ยนแปลงไป อย่างมีความสุข ซึ่งอาจจะขัดกับโลกความเป็นจริงแต่แสดงให้เห็นถึงการย้อนแย้งในมุมมองของโลกปัจจุบันที่มีความตึงเครียดให้มองและคิดเป็นไปในทางบวกมากขึ้น

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนในสังคมปัจจุบัน การเข้าถึงและพูดคุยกันได้ง่ายขึ้นมีการแสดงความคิดเห็นที่คนคิด ซึ่งมีทั้งเรื่องที่เป็นจริงและเรื่องที่ถูกบิดเบือนไปตามกระแสของสังคมไทย จึงเป็นสังคมที่เกิดเป็นเครือข่าย เมื่อมองย้อนไปในอดีตสื่ออินเทอร์เน็ตมีหน้าที่ไว้เพื่อหาความรู้หาข้อมูลในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งต่างจากปัจจุบัน ปัจจุบันนี้สื่อมีหน้าที่กระจายข่าวสาร แสดงความคิดเห็น การตลาด ทำให้เห็นว่าพัฒนาการทางสังคมถูกเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยตามวิวัฒนาการของมนุษย์ เป็นการทำให้ผู้คนหันมาสนใจสื่อออนไลน์กันมากขึ้น

เนื่องจากข้าพเจ้าเป็นอีกหนึ่งคนที่เสพสื่อออนไลน์และได้พบกับข่าวสารที่ผันเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วและถูกลืมนไปเมื่อมีเรื่องใหม่มาแทนที่อยู่ในทุก ๆ วัน จึงทำให้เห็นว่า สังคมไทยนั้นสนใจแต่เรื่องราวที่เป็นกระแสและถูกพูดถึงข่าวสารที่สำคัญจริง ๆ

ความมุ่งหมายของการศึกษา

ข้าพเจ้ามีความต้องการที่จะถ่ายทอดเรื่องราวทางสังคมที่เป็นกระแสในช่วงเวลาหนึ่ง ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงและการเคลื่อนไหวตลอดเวลาเกิดเหตุการณ์บ้านเมืองทั้งดีและร้ายปะปนกันไป สิ่งที่มีมองเห็นได้อย่างชัดเจนคือแนวคิดของคนในสังคมที่มีความหลากหลายแง่คิด มุมมองและทัศนคติ ที่มีทั้งบวกและลบซึ่งปัญหาทางสังคมนั้นอาจจะใหญ่เกินที่จะแก้ไขได้แค่คนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง สิ่งที่ได้คือการแสดงทัศนคติผ่านสื่อออนไลน์การนำเสนอความแตกต่างทางความคิดใหม่ ที่จะสามารถอยู่ร่วมกับสังคมที่มีปัญหาเรื่องราวมากมายให้เกิดความสุขและความสนุกได้อย่างไร การมองสิ่งที่เลวร้ายเป็นเรื่องที่ต้องอยู่ร่วมกับมันอย่างปกติสุข

แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากแรงบันดาลใจที่ได้เห็นการเปลี่ยนแปลงและเคลื่อนไหวของสังคมออนไลน์ ทำให้เห็นว่าโลกมีวิวัฒนาการ และมีพัฒนาอย่างรวดเร็วสิ่งที่พบเห็นคือผู้คนรับข่าวสารแค่ข่าวที่เป็นกระแสและเปลี่ยนไปทุกวัน ซึ่งสิ่งที่ข้าพเจ้าจะนำเสนออันนั้นมาจากแนวคิดเรื่องราวที่สังคมให้ความสนใจในช่วงเวลาหนึ่งแล้วปรับเปลี่ยนแนวคิดมุมมองส่วนตัวของข้าพเจ้าเอง เพื่อให้เกิดมุมมองแง่มุมใหม่จากรีวิวที่เลวร้ายในสังคมไทยและต้องการ คลื่นคลายความตึงเครียด ที่เกิดขึ้นกับตัวข้าพเจ้าเองและสังคมทั่วไป ผลงานภาพพิมพ์สื่อผสมของข้าพเจ้าเป็นการแสดงออกซึ่งสะท้อนทางสังคมในยุคใหม่ที่สัมพันธ์กับเทคโนโลยีสมัยใหม่ มีทั้งเรื่องราวของครอบครัวยุคใหม่ เรื่องราวของสังคมสิ่งแวดล้อม สภาพอากาศมลพิษ เรื่องราวของสังคมในหมู่เพื่อนฝูง และสิ่งที่เกิดขึ้นจากจินตนาการในความคิดฝัน ซึ่งมีเจตนาที่จะทำให้เกิดความสนุกสนานท่องเที่ยวไปในเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยการแสดงออกในสีเส้นของเทคนิคภาพพิมพ์ (Silkscreen) และการใช้วัสดุให้เกิดมิติที่เป็น 3 มิติ

สมมติฐานของการศึกษา

ปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์เริ่มมีอิทธิพลกับมนุษย์มากขึ้น โดยมีการใช้เทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องในการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น การเดินทาง การติดต่อสื่อสาร และการรับข่าวสารทางสังคม จากที่ในอดีตมนุษย์มีช่องทางการรับข่าวสารจากการอ่านหนังสือพิมพ์ การดูผ่านโทรทัศน์หรือการ

บอกต่อในช่วงเวลาที่ได้พบเจอกัน ทำให้เห็นว่าในปัจจุบันนี้ มีช่องทางการรับข่าวสารที่รวดเร็วมากยิ่งขึ้นกว่าในอดีต

ข้าพเจ้าก็เป็นผู้ที่ได้รับข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทางด้านเทคโนโลยี ทำให้ตัวข้าพเจ้าต้องมีการปรับตัวเข้ากับยุคที่เปลี่ยนแปลงไป ข้าพเจ้ามีความสนใจข่าวสารในยุคปัจจุบันที่มีการเคลื่อนไหวในสื่อสังคมออนไลน์ และข่าวต่าง ๆ จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ทุกวัน ซึ่งข่าวสารที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์ มนุษย์จะสนใจเพียงแค่ช่วงเวลาหนึ่งแล้วข่าวสารนั้นจะเลือนหายไป ข้าพเจ้าจึงถ่ายทอดเรื่องราวความน่าสนใจ จากข่าวสารต่าง ๆ ที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการจัดวางองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ด้วยรูปทรง เส้นและสีที่ถ่ายทอดเรื่องราวทางสังคมในยุคปัจจุบัน ผ่านจินตนาการ ทัศนคติ ของตัวข้าพเจ้าเอง โดยใช้กระบวนการทางเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) และใช้เทคโนโลยีผสมในการสร้างสรรค์ผลงาน

ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตด้านเนื้อหา

สร้างสรรค์ผลงานที่นำเสนอโดยใช้มุมมอง การนำเสนอถ่ายทอดจากเรื่องราวจากข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยผ่านจินตนาการ ทัศนคติ และมุมมองทางด้านสังคมในเชิงบวก อาทิเช่น

1. เรื่องราวของครอบครัวยุคใหม่
2. เรื่องราวทางสังคมออนไลน์
3. เรื่องสภาพแวดล้อม เป็นต้น

ขอบเขตด้านรูปแบบ

สร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์บนพื้นระนาบถึง 2 มิติ ถ่ายทอดด้วยกระบวนการทางทัศนศิลป์ เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) ศิลปะสื่อผสม จากความคิดฝันแบบเหนือจริงและความฟุ้งฝัน (Fantastic) ที่อ้างอิงมาจากรายการที่ข้าพเจ้าสนใจจากข่าวสื่อบนสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน

ขอบเขตด้านเทคนิควิธีการ

สร้างสรรค์ด้วยกระบวนการทางทัศนศิลป์ ศิลปะภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) และภาพพิมพ์ดิจิทัล (Digital Printing) และเทคนิคการเย็บผ้า (Sewing) ถ่ายทอดเป็นเรื่องราวที่ผ่านการจินตนาการ ด้วยเทคนิคการพิมพ์สกรีนแยกชั้นสีและค่าน้ำหนักของสี การประกอบของรูปทรงเส้น ในบริบทต่าง ๆ โดยใช้การผสมผสานการจากพื้นผิวโดยเทคนิคการเย็บผ้า เพื่อให้ผลงานมีพื้นผิวที่ดูมีมิติมากยิ่งขึ้น จนก่อให้เกิดเป็นภาพรวมของคำว่า “ฟุ้งฝันแปรผัน ออนไลน์”

คำนิยามศัพท์

Silkscreen	ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม เป็นการพิมพ์ลายฉลุผ่านตะแกรงไหม แม่พิมพ์ ที่ใช้จะเป็นตะแกรงผ้าที่มีความละเอียดมาก เป็นการพิมพ์ที่ใช้หลักการทำงานแบบแม่พิมพ์พื้นฉลุ ซึ่งเมื่อทำการพิมพ์จะควบคุมหมึกพิมพ์ ให้ทะลุผ่านรอยทะลุพื้นแม่พิมพ์ที่ทำเอาไว้ หมึกพิมพ์ผ่านลงไปติดบน วัสดุใช้พิมพ์ทำให้ได้แม่พิมพ์ที่มีความละเอียด และยังพิมพ์ได้เป็นจำนวนมาก
Digital Printing	เป็นการพิมพ์ที่ใช้การต่อพ่วงเครื่องพิมพ์กับคอมพิวเตอร์ โดย เครื่องพิมพ์ Digital Printing จะได้รับข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ แล้วพิมพ์ออกมา สามารถพิมพ์ได้หลากหลาย ทั้งนี้สามารถเปลี่ยนแปลงข้อมูลในแต่ละสิ่งพิมพ์ ปัจจุบันระบบ Digital Printing มีการพัฒนาเครื่องพิมพ์ Digital Press ที่ตอบสนองการพิมพ์ในรูปแบบต่าง ๆ ให้คุณภาพและปริมาณและเวลาที่คุ้มค่าใกล้เคียงกับการพิมพ์แบบออฟเซต สามารถใช้วัสดุในการพิมพ์งานได้หลากหลายประเภท
Printmaking	ศิลปะภาพพิมพ์ เป็นหนึ่งในเทคนิคในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เป็นการสร้างผลงานจากแม่พิมพ์ต้นแบบแล้วพิมพ์ลงบนกระดาษหรือวัสดุ อื่น ๆ รูปแบบของงานจะมีความเหมือนแม่แบบ อีกทั้งยังสามารถจัดทำได้หลากหลายชิ้น ศิลปะภาพพิมพ์สามารถแบ่งออกได้ 4 กระบวนการหลักได้แก่ ภาพพิมพ์ผิวขน (Relief Printing) ภาพพิมพ์โลหะร่องลึก (Intaglio Printing) ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Serigraphy Printing) และภาพพิมพ์หน้าราบ (Planographic Printing)
Sewing	การเย็บผ้า เป็นการทำผลิตภัณฑ์โดยการดัดหรือเย็บวัสดุผ้าอย่างน้อยหนึ่งชิ้นด้วยเข็มและด้ายโดยทั่วไปจะใช้เข็มและด้าย แต่ยังมีวิธีการต่าง ๆ เช่นการเชื่อมและการเชื่อมการเย็บโดยใช้ด้ายและเข็มสามารถแบ่งออกเป็นการเย็บด้วยมือและจักรเย็บผ้า
Pop Art	ป๊อปอาร์ต หรือ ศิลปะประชานิยม เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ศิลปินในลัทธินี้มีความเชื่อว่าศิลปะสร้างขึ้นจาก สิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน เป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกของประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในช่วงเวลาหนึ่งและสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้น รูปแบบของศิลปะจะขึ้นอยู่กับความสนใจของศิลปินแต่ละคนที่ได้พบเห็นสิ่งเหล่านั้นอยู่ทุกวัน
online	ในวงการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และโทรคมนาคม ออนไลน์แสดงถึงสถานะของการเชื่อมต่อกับเครือข่าย ไม่ว่าจะ เป็นเครือข่ายใด ๆ หรือเป็นช่องทาง ทางด้านเทคโนโลยี

Internet	อินเทอร์เน็ตคือระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เกิดจากการรวมตัวกันของหลายเครือข่ายย่อยทั้งจากส่วนบุคคล หรือจากองค์กร เจ้าของเครือข่ายย่อยจะต้องลงทุนอุปกรณ์เอง เพื่อเชื่อมต่อกับ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต และอินเทอร์เน็ตจึงเป็นเครือข่ายที่ไม่มีใครเป็นเจ้าของโดยเบ็ดเสร็จ
Imagination	เป็นความสามารถในการสร้างภาพในสมอง ซึ่งภาพเหล่านี้ไม่ได้รับรู้ผ่านการมองเห็น การได้ยิน หรือผ่านวิธีการรับรู้อื่น ๆ จินตนาการถือได้ว่าเป็นตัวช่วยสำคัญในการนำความรู้ไปใช้งานจริงและแก้ไขปัญหิต่าง ๆ และยังเป็นรากฐานในการรวมประสบการณ์และกระบวนการเรียนรู้เข้าด้วยกัน
fantastic	เป็นการสร้างความคิดเกี่ยวกับการจินตนาการ ที่มีความแปลกประหลาดน่าอัศจรรย์ โดยผ่านกระบวนการความคิดที่เหนือความเป็นจริง



บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานชุดวิทยานิพนธ์หัวข้อ “ฟุ้งฝันแปรฝัน ออนไลน์” ได้รับอิทธิพลมาจากเรื่องราวบนสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทางด้านเทคโนโลยี ทำให้มนุษย์ต้องมีการปรับตัวเข้ากับยุคที่เปลี่ยนแปลงไป และในปัจจุบันข่าวสารในยุคปัจจุบันที่มีการเคลื่อนไหวในสื่อสังคมออนไลน์ และข่าวต่าง ๆ จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ทุกวัน ซึ่งข่าวสารที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์ มนุษย์จะสนใจเพียงแค่ช่วงเวลาหนึ่ง แล้วข่าวสารนั้นจะเลือนหายไป ข้าพเจ้าจึงถ่ายทอดเรื่องราวความน่าสนใจ จากข่าวสารต่าง ๆ โดยผลงานชุดวิทยานิพนธ์นี้ เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์เทคนิคตะแกรงไหม (Silkscreen) โดยได้แบ่งลักษณะข้อมูลของอิทธิพลทางด้านเนื้อหา อิทธิพลทางด้านรูปแบบ และอิทธิพลทางด้านเทคนิควิธีการ ดังต่อไปนี้

อิทธิพลทางด้านเนื้อหา

จากที่ได้สรุปประเด็นที่สนใจคือพฤติกรรมของคนผ่านสื่อโซเชียลมีเดียทำให้เห็นว่า "โซเชียลมีเดีย (Social Media) "หรือสื่อสังคมออนไลน์ เป็นสื่อใหม่ที่ทำให้ สังคมเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง จากเดิมที่ข้อมูลข่าวสารมักถูกเผยแพร่ผ่านองค์กร ที่ประกอบกิจการสื่อมวลชน (Mass Media) แต่ปัจจุบันองค์กรต่าง ๆ ไม่ว่าจะภาครัฐหรือเอกชน ไปจนถึงบุคคลทั้งที่มีชื่อเสียงและคนทั่วไปสามารถสื่อสารกันเองได้โดยตรง โซเชียลมีเดียถูกนำไปใช้งานอย่างหลากหลายทั้งการสื่อสาร การซื้อ-ขาย สินค้าและบริการไปจนถึงการเรียนการสอนทางออนไลน์¹ คนในปัจจุบันนี้มีการเสพสื่อกันเป็นชีวิตประจำวันก็ว่าได้มีการแชร์และแสดงออกในมุมมองต่าง ๆ ทั้งที่วิจารณ์และมองในมุมตลกไปในเชิงการล้อเลียน แต่สิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจคือการที่ผู้คนได้นำเรื่องราวที่ซีเรียสในสังคมเมืองและในข่าวปัจจุบันนี้มาแสดงออกในรูปแบบใหม่ที่สื่อให้เห็นอีกมุมมองที่น่าสนใจ ซึ่งปัจจุบันมีสื่อในหลายช่องทางให้แสดงออกกันอย่างมากมาย เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ ยูทูบ และ อินสตาแกรม ซึ่งเปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ และยังมีการแชร์ได้รับความนิยมมากเพียงใด ก็ยิ่งกระตุ้นให้เกิดการใช้งานอินเทอร์เน็ตในสังคมไทยมากขึ้น อย่างไรก็ตาม การสื่อสารบนสื่อออนไลน์นี้ ผู้คนสามารถสัมผัสการเคลื่อนที่ของภาพและข้อมูลต่าง ๆ ผ่านสายตา จากที่หนึ่งไปยังอีกที่ได้อย่างรวดเร็ว จนเกือบจะเป็นเวลาเดียวกับโลกแห่งความเป็นจริง ท่ามกลางความเสมือนจริงที่

¹.Thaihealth, โซเชียลมีเดียสื่อยุคดิจิทัล ประโยชน์มีมากแต่โทษก็ไม่น้อย, เข้าถึงเมื่อ 29 พฤษภาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.thaihealth.or.th/Content/55590>.

เกิดขึ้นย่อมมีคนหลายรูปแบบ เพราะยังมีผู้คนนิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเท่าใดย่อมเปิดช่องทางหรือโอกาสให้ผู้ที่ไม่ประสงค์ใฝ่ตัวเข้ามาแสวงหาผลประโยชน์ หรือกระทำในสิ่งผิดกฎหมายมากขึ้น แต่มองในด้านดีคือสื่อออนไลน์สามารถทำให้หลายสิ่งหลายอย่างสะดวกและรวดเร็วขึ้น อาทิเช่น รับข่าวสารในสังคมรวดเร็วขึ้น หาข้อมูลได้เยอะขึ้น

สามารถเพิ่มธุรกิจให้แก่คนได้จำนวนมากและเพิ่มรายได้ให้แก่คนในประเทศและต่างประเทศ และอีกมากมาย ทั้งหมดนี้ทำให้เห็นว่า สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมีทั้งดีและไม่ดีอยู่ที่ว่าเราจะเสพอะไร เรื่องราวทั้งหมดที่ได้รับล้วนเป็นเรื่องราวที่พบเจอในสื่ออินเทอร์เน็ตที่ติดหูติดตา เห็นแล้วสามารถรับรู้ถึงสิ่งที่จะสื่อถึงได้ พฤติกรรมของมนุษย์ นั้นสามารถพูดถึงได้ในหลาย ๆแง่มุม

ข้อมูลสังเกตการณ์

กลุ่มประเด็นที่สนใจคือกลุ่มคนในสื่อออนไลน์ที่มีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว สังเกตเหตุการณ์ในสังคมและการแสดงออกผ่านมุมมองของแต่ละบุคคล การเคลื่อนไหวในสื่อออนไลน์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างง่ายดายจากผู้เสพสื่อต่าง ๆ นั้นทำให้เห็นความคิดของคนในหลายรูปแบบที่น่าสนใจ ทำให้เห็นทัศนคติของคนมากขึ้น ผู้คนมักกล้าแสดงความคิดเห็นในทุก ๆ เรื่องผ่านสื่อ เนื่องจากในสื่อออนไลน์นั้นเราไม่สามารถรับรู้ได้เลยว่าตัวตนนั้นเป็นตัวตนที่มีอยู่จริงหรือไม่ และมีการแสดงออกทั้งบวกและลบ

สถิติผู้ใช้ดิจิทัลทั่วโลก “ไทย” เสพติดเน็ตมากที่สุดในโลก



ภาพที่ 1 รายงานพฤติกรรมผู้บริโภคด้าน Digital และ Social Media
 ที่มาภาพ <https://www.bangkokbiznews.com/tech/950958>

จากการรายงานพฤติกรรมผู้บริโภคด้าน Digital และ Social Media ที่ทั่วโลกจับตามอง คือ Global Digital Report ของ We Are Social และ Hootsuite แพลตฟอร์มด้านการบริหารจัดการสื่อสังคมออนไลน์ ที่สำรวจข้อมูลและพฤติกรรมการใช้งานดิจิทัลของผู้คนทั่วโลก ล่าสุดเปิดสถิติถึงเดือน ก.ค.เป็นช่วงครึ่งปีหลังของปี 2564 มีสถิติที่น่าสนใจหลายเรื่อง : สถิติ เผยว่าในทุกวันนี้ มีผู้ใช้อุปกรณ์พกพาทั่วโลกมากถึง 5.27 พันล้านคน คิดเป็นสัดส่วน 67% ของประชากรทั้งโลก มีจำนวนผู้ใช้มือถือเพิ่มขึ้น 2.3% ในปีที่ผ่านมา เพิ่มขึ้น 117 ล้านคน คิดเป็นผู้ใช้ใหม่เกือบ 10 ล้านคนต่อเดือน ปัจจุบันมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกมากกว่า 4.80 พันล้านคน คิดเป็น 61% ของประชากรโลกทั้งหมด ขณะที่ตัวเลขผู้ใช้โซเชียลมีเดียเพิ่มขึ้นมากกว่า 13% นับตั้งแต่ช่วงเวลานี้ของปีที่แล้ว ข้อมูลล่าสุดแสดงให้เห็นว่ามีผู้ใช้เพิ่มขึ้นมากกว่าครึ่งพันล้านคนในเวลาเพียง 12 เดือน ปัจจุบัน มีผู้ใช้โซเชียลมีเดียมากถึง 4.48 พันล้านคนทั่วโลก เท่ากับเกือบ 57% ของประชากรทั้งหมดของโลก

JUL 2021 **FACEBOOK AD REACH RANKING**
COUNTRIES AND TERRITORIES WITH THE LARGEST FACEBOOK ADVERTISING AUDIENCES

#	COUNTRY OR TERRITORY	REACH	ΔQ-Q	#	COUNTRY OR TERRITORY	REACH	ΔQ-Q
01	INDIA	340,000,000	+3.0%	11	PAKISTAN	45,000,000	+4.7%
02	U.S.A.	200,000,000	+5.3%	12=	COLOMBIA	38,000,000	+2.7%
03	INDONESIA	140,000,000	0%	12=	U.K.	38,000,000	0%
04	BRAZIL	130,000,000	0%	14	TURKEY	37,000,000	-2.6%
05	MEXICO	98,000,000	+3.2%	15	FRANCE	33,000,000	0%
06	PHILIPPINES	88,000,000	+3.5%	16=	ARGENTINA	31,000,000	0%
07	VIETNAM	71,000,000	+1.4%	16=	ITALY	31,000,000	0%
08	THAILAND	54,000,000	+3.8%	16=	NIGERIA	31,000,000	0%
09	EGYPT	47,000,000	+2.2%	19	GERMANY	28,000,000	0%
10	BANGLADESH	46,000,000	+7.0%	20	PERU	27,000,000	+3.8%

91 SOURCE: EXTRAPOLATIONS OF DATA PUBLISHED IN FACEBOOK'S SELF-SERVICE ADVERTISING TOOLS (JUL 2021). ADVISORY: REACH MAY NOT REPRESENT UNIQUE INDIVIDUALS. © COMPARABILITY ADVISORY: BASE CHANGES.

we are social | Hootsuite

ภาพที่ 2 สถิติในกลุ่มของโซเชียลมีเดีย

ที่มา : <https://www.bangkokbiznews.com/tech/950958>

ขณะที่ ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาด ประเทศลือคดาว์น ส่งผลให้คนไทยซื้อของใช้เข้าบ้านทางออนไลน์มากเป็นอันดับ 1 ของโลกในปีนี้นี้เช่นกัน และคนไทย 52.5% หาข้อมูลสินค้าก่อนซื้อทางออนไลน์เป็นประจำด้วย และ 1 ใน 3 ของคนไทยหันมาทำธุรกรรมการเงินทางออนไลน์เป็นเรื่องปกติแล้ว

คนไทยใช้ "Facebook" มากเป็นอันดับ 8 ของโลก โพสต์เฟซบุ๊กเฉลี่ยคนละ 11 ครั้งต่อเดือน และคอมเมนต์บนเฟซบุ๊กเฉลี่ย 8 ครั้งต่อเดือน ขณะที่ ยังเหนียวแน่นกับ YouTube คนไทยใช้มากเป็นอันดับ 18 ของโลกในปีนี้ ใช้ Instagram มากเป็นอันดับ 16 ของโลก ใช้ Facebook Messenger

มากเป็นอันดับ 6 ของโลก และใช้ Twitter มากเป็นอันดับ 10 ของโลกปีนี้ ด้วยจำนวนผู้ใช้งาน 9.45 ล้านคน ขณะที่ การรักษาระยะห่าง การกักตัว ทำให้คนไทย 34.8% ใช้ Video Call ติดต่อสื่อสารถึงกันมากขึ้นในปีี้ แน่นอนว่า คนไทย หันหาหมอทางออนไลน์เพิ่มขึ้น 15.1% ด้วยเช่นกัน²

ขณะที่ ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาด ประเทศลือกดาว์น ส่งผลให้คนไทยชื่อของใช้เข้าบ้านทางออนไลน์มากเป็นอันดับ 1 ของโลกในปีี้เช่นกัน และคนไทย 52.5% หาข้อมูลสินค้าก่อนซื้อทางออนไลน์เป็นประจำด้วย และ 1 ใน 3 ของคนไทยหันมาทำธุรกรรมการเงินทางออนไลน์เป็นเรื่องปกติ

สรุปสถิติสำคัญ พฤติกรรมการใช้ออนไลน์ โขเซียลของไทย

- 69% ของคนไทยอยู่บนโลกออนไลน์เรียบร้อยแล้ว
- 1 ใน 3 ของคนไทยทำธุรกรรมทางการเงินทางออนไลน์แล้ว
- คนไทยหาหมอทางออนไลน์ 15.1% ในปี 2021
- คนไทยเล่นเกมมากเป็นอันดับ 3 ของโลก ในปี 2021
- คนไทย 38.2% เล่นเกมทุกวัน และ 83.9% เล่นทุกสัปดาห์
- คนไทยเชื้อขาวจากโซเซียลมีเดียเป็นอันดับสองของโลก ในปี 2021
- 34.8% ของคนไทยใช้ Video Call ในปี 2021
- ปี 2021 คนไทยใช้เฟซบุ๊กมากเป็นอันดับ 8 ของโลก
- คนไทยใช้ YouTube มากเป็นอันดับ 18 ของโลกในปี 2021
- คนไทยใช้ Instagram มากเป็นอันดับ 16 ของโลกในปี 2021
- คนไทยใช้ Facebook Messenger มากเป็นอันดับ 6 ของโลกในปี 2021
- คนไทยใช้ Twitter มากเป็นอันดับ 10 ของโลกในปี 2021 ด้วยจำนวนผู้ใช้งาน 9.45 ล้านคน

ข้อมูลภาพจากสื่ออินเทอร์เน็ต

ภาพที่พบเจอจากการแชร์ในสื่อออนไลน์ต่างๆจากข่าวปัจจุบันนี้ที่ถูกลำมาพูดถึงและแสดงออกในมุมมองใหม่ให้แง่คิดและมองไปในทางสร้างสรรค์มากขึ้นซึ่งอาจจะไม่ได้เข้าถึงถึงเนื้อหาในบางตอนในเชิงที่สนุกสนาน

² Bangkokbiznews, สถิติผู้ใช้ดิจิทัลทั่วโลก “ไทย” เสพติดเน็ตมากที่สุดในโลก, เข้าถึงเมื่อ 29 พฤษภาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.bangkokbiznews.com/tech/950958>.

กรณีศึกษาที่ 1 ชาวหวย 30 ล้านที่สังคมจับตามองและครองพื้นที่สื่อทุกแขนงมาอย่างยาวนาน เหตุเกิดจากลอตเตอรี่ ที่ถูกรางวัลที่ 1 งวดประจำวันที่ 1 พ.ย. 60 รางวัล 30 ล้าน คู่คือ ร.ต.ท.จรรยา กับนายปรีชา มีการถกเถียงกันเป็นเวลานานว่าหวยนี้เป็นของใคร³ จนมีคนพูดถึงเป็นจำนวนมากและมีการทำภาพมาล้อเลียนเหตุการณ์นี้กันเป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 3 ภาพการล้อเลียนชาวหวย 30 ล้าน ที่มีคนพูดถึงเป็นจำนวนมากในช่วงเวลาหนึ่ง
ที่มาภาพ www.thairath.co.th

³ Thairath, หวย 30 ล้าน, เข้าถึงเมื่อ 29 พฤษภาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.thairath.co.th>.

กรณีศึกษาที่ 2 เหตุการณ์นักฟุตบอลเด็กอายุ 11-16 ปี ของทีมฟุตบอล หมูป่า อคาเดมี แม่สาย และผู้ฝึกสอนทีมฟุตบอลวัย 25 ปี รวมเป็น 13 ชีวิต ได้หายไปในถ้ำหลวง ขุนน้ำนางนอน อ.แม่สาย จ.เชียงราย 23 มิ.ย. 61 ประชาชนเฝ้าติดตามปฏิบัติการค้นหาอย่างใกล้ชิดและลุ้นมาตลอด⁴ จนสื่อออนไลน์ได้มีการสร้างภาพให้กำลังใจแก่การค้นหา อย่างมากมาย



ภาพที่ 4 ภาพวาดแสดงความดีใจเจอตัวทีมหมูป่า

ที่มา : <https://lifestyle.campus-star.com/picpost/123538.html>

⁴ Campus-star, พบแล้ว 13 ชีวิต ทีมฟุตบอลหมูป่า, เข้าถึงเมื่อ 29 พฤษภาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://lifestyle.campus-star.com/picpost/123538.html>.

กรณีศึกษาที่ 3 ชาวกรเข้าป่าล่าสัตว์ในเขตพื้นที่รักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร “เปรมชัย วรรณสุข” ประธานอิตาเลียนไทยซึ่งไม่ใช่ นักศึกษาธรรมดา กับพวกตั้งแคมป์ในเขตพื้นที่รักษาพันธุ์ สัตว์ป่า และลักลอบล่าสัตว์ เจ้าหน้าที่พบซากไก่ฟ้า เนื้อแก้ง และซากเสือด่าถูกฆ่าทะเลาะเนื้อหนัง ชาวนี้ทำให้ประชาชนส่วนใหญ่ถูกถึงกันอย่างมากมายและหาความยุติธรรมให้แก่สัตว์ที่เสียชีวิตไป⁵



ภาพที่ 5 ภาพสะท้อนความยุติธรรมของชาวเสือด่าที่ถูกยิง
ที่มา : www.sarakadee.com/blog/oneton/?p=2200

⁵ Prachatai, เสือด่าคำราม ยุติธรรมอัปปาง, เข้าถึงเมื่อ 29 พฤษภาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://prachatai.com/journal/2018/03/76087>.

กรณีศึกษาที่ 4 จุดเริ่มต้นของมหากาพย์คือนาฬิกา Richard Mille ซึ่งอยู่บนข้อมือ “บิ๊กป้อม” ที่ยกขึ้นมาบังแดด ระหว่างถ่ายรูปกับคณะรัฐมนตรี ตั้งแต่วันที่ 4 ธันวาคม 2017 ซึ่งข่าวนี้ ทำให้ชุมชนออนไลน์นำมาตีราคากันอย่างมากมาย⁶



ภาพที่ 6 ภาพข่าวกระแสความให้สนใจเรื่องนาฬิกาของบิ๊กป้อมที่บอกว่ายืมเพื่อนมา
ที่มา : Mono29News, เพจไซเมว

⁶ วันชัย ตันติวิทยาพิทักษ์, ความยุติธรรมของชาวเสียดำที่ถูกยิง, เข้าถึงเมื่อ 29 พฤษภาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.sarakadee.com>.

กรณีศึกษาที่ 5 ฝุ่น PM 2.5 วันที่ 14 ก.พ. 2562 กรมควบคุมมลพิษได้รายงานคุณภาพอากาศ พื้นที่กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ปริมาณฝุ่นเพิ่มขึ้นทุกพื้นที่เกินค่ามาตรฐาน ซึ่งข่าวนี้ทำให้มีทั้งผู้คนที่ตื่นตัวและไม่ตื่นตัวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในครั้งนี้นำให้มีทัศนคติออกมาในหลายรูปแบบ⁷



ภาพที่ 7 ภาพวิธีป้องกันฝุ่นพิษแหวกแนว
ที่มา : www.workpointnews.com

⁷ Workpointnews, วิธีป้องกันฝุ่นพิษแหวกแนว, เข้าถึงเมื่อ 29 พฤษภาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.workpointnews.com>.

กรณีศึกษาที่ 6 กำหนดวันเลือกตั้งโดยสำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้งเปิดรับสมัครสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรแบบแบ่งเขตเลือกตั้ง รวมทั้งพรรคการเมืองที่ประสงค์จะแจ้งรายชื่อบุคคลที่พรรคการเมืองมีมติจะเสนอเป็นนายกรัฐมนตรี ในระหว่างวันที่ 4 ถึง 8 กุมภาพันธ์ 62 พรรคการเมืองต่าง ๆ เริ่มทยอยติดป้าย โฆษณาหาเสียง ตามจุดที่ได้รับอนุญาต จึงมีป้ายมากมายติดตามท้องถนน และมีการสร้างป้ายในรูปแบบของตนเองแชร์กันอย่างแพร่หลาย⁸



ภาพที่ 8 ภาพล้อป้ายหาเสียงพรรคบันเทิง เมื่อดารารทำป้ายหาเสียงตามกระแส
ที่มา : www.naewna.com/entertain/394383

⁸ Naewna, คนบันเทิงอินกระแสเลือกตั้ง! ล้อเลียนป้ายหาเสียงตั้งชื่อพรรค/นโยบายสุดฮา, เข้าถึงเมื่อ 29 พฤษภาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.naewna.com/entertain/394383>.

และในกรณีศึกษาที่ 7 โรคระบาดไวรัสโคโรนา-19 ที่แพร่กระจายไปทั่วทุกมุมโลก ต้นตอของไวรัสสันนิษฐานได้ว่าน่าจะเกิดจากสัตว์เป็นตัวกลาง โดยเริ่มต้นระบาดขึ้นในเดือนธันวาคม พ.ศ. 2562 โดยพบครั้งแรกในนครอู่ฮั่น เมืองหลวงของมณฑลหูเป่ย์ ประเทศจีน องค์การอนามัยโลก ได้ประกาศให้การระบาดนี้เป็นภาวะฉุกเฉินทางสาธารณสุขระหว่างประเทศ ในวันที่ 30 มกราคม 2563 และประกาศให้เป็นโรคระบาดทั่ว ในวันที่ 11 มีนาคม 2563 ซึ่งการระบาดในครั้งนี้ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต เศรษฐกิจ อาชีพ การศึกษา สุขภาพหรือผลกระทบในด้านอื่น ๆ ซึ่งทำให้มนุษย์ทุกเพศทุกวัยได้รับผลกระทบจากการระบาดของไวรัสโคโรนา-19 นี้เป็นอย่างมาก⁹



ภาพที่ 9 ภาพสถานการณ์ 'โควิด-19' ในจีน

ที่มา : www.mgronline.com/china/detail

ทั้งหมดนี้เป็นการยกตัวอย่างจากข่าวที่ได้รับการผู้ถึงและนำมาสร้างและเปลี่ยนแปลงในรูปแบบใหม่แสดงให้เห็นถึงทัศนคติของคนในสังคมออนไลน์ที่มีมุมมองแตกต่างกันไปทำให้เห็นความคิดที่นำ มาแสดงออกผ่านสื่อออนไลน์

⁹ Who, โรคระบาดไวรัสโคโรนา, เข้าถึงเมื่อ 29 พฤษภาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://www.who.int/docs/default-source/searo/thailand/update-28-covid-19-what-we-know---june2020---thai.pdf?sfvrsn=724d2ce3_0.

อิทธิพลที่ได้รับจากสภาพแวดล้อม

จากที่ได้สรุปประเด็นที่สนใจคือพฤติกรรมของคนผ่านสื่อโซเชียลมีเดียทำให้เห็นว่าเป็นคนในปัจจุบันนี้มีการเสพสื่อกันเป็นชีวิตประจำวันกว่าได้ มีการแชร์และแสดงออกในมุมมองต่างๆที่วิจารณ์และมองในมุมตลกไปในเชิงการล้อเลียน แต่สิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจคือการทำที่ผู้คนได้นำเรื่องราวที่ซีเรียสในสังคมเมืองและในข่าวปัจจุบันนี้มาแสดงออกในรูปแบบใหม่ที่สื่อให้เห็นอีกมุมมองที่น่าสนใจซึ่งปัจจุบันมีสื่อในหลายช่องทางให้แสดงออกกันอย่างมากมาย เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ ยูทูบ และ อินสตาแกรม ซึ่งเปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ และยังมีการแชร์ได้รับความนิยมนานเพียงใด ก็ยิ่งกระตุ้นให้เกิดการใช้งานอินเทอร์เน็ตในสังคมไทยมากขึ้น อย่างไรก็ตาม การสื่อสารบนโลกโซเชียลนี้ ผู้คนสามารถสัมผัสผัสการเคลื่อนที่ของภาพและข้อมูลต่าง ๆ ผ่านสายตาจากที่หนึ่งไปยังอีกที่ได้อย่างรวดเร็ว จนเกือบจะเป็นเวลาเดียวกับโลกแห่งความเป็นจริง ท่ามกลางความเสมือนจริงที่เกิดขึ้นย่อมมีคนหลายรูปแบบ เพราะยังมีผู้คนนิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเท่าใดย่อมเปิดช่องทางหรือโอกาสให้ผู้ที่ไม่ประสงค์ดีแฝงตัวเข้ามาแสวงหาผลประโยชน์ หรือกระทำในสิ่งผิดกฎหมายมากขึ้น แต่มองในด้านดีคือโซเชียลสามารถทำให้หลายสิ่งหลายอย่างสะดวกและรวดเร็วขึ้น อาทิเช่น รับข่าวสารในสังคมรวดเร็วขึ้น หาข้อมูลได้เยอะขึ้น สามารถเพิ่มธุรกิจให้แก่คนได้จำนวนมาก และเพิ่มรายได้ให้แก่คนในประเทศและต่างประเทศ และอีกมากมาย ทั้งหมดนี้ทำให้เห็นว่า สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมีทั้งดีและไม่ดีอยู่ที่ว่าเราจะเสพอะไร

อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปะแบบฟุ้งฝัน (fantastic) หรือแบบเหนือจริง (Surrealism)

ศิลปะแบบฟุ้งฝัน (fantastic) เป็นการสร้างความคิดเกี่ยวกับการจินตนาการ ที่มีความแปลกประหลาด นำหัตถ์จรรย โดยผ่านกระบวนการความคิดที่เหนือความเป็นจริง และหลักการของแบบเหนือจริง (Surrealism) มี อโพลีแนร์ กรี และนักวิจารณ์มีชื่อชาวฝรั่งเศส เป็นผู้ตั้งขึ้นในปี ค.ศ.1917 ครั้งแรกมีความมุ่งหมายเพื่อให้สอดคล้องกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี แต่ตอนหลังความหมายเพี้ยนไปเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับขบวนการจิตไร้สำนึก ที่เป็นไปอย่างเสรีโดยอัตโนมัติ กลายเป็นชื่อประชดสังคมไป ลักธิเซอร์เรียลลิสม์ เจริญงอกงามจากลักธิ ดาดา (Da Daism) ซึ่งเกิดขึ้นในสวิสเซอร์ริต และ แผลขยายไปเยอรมัน ฝรั่งเศส และอเมริกา เซอร์เรียลลิสม์ คือ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก จินตนาการคือจิตไร้สำนึกและจิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝันที่มีขบวนการต่อเนื่องกัน ซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรคงานศิลปะได้สิ่งที่เราเห็นจากโลกภายนอกขณะตื่น เป็นเพียงปรากฏการณ์ทางการแทรกแซงความงามของพวกเขา คือ ความมหัศจรรย์ ความมหัศจรรย์

เพียงอย่างเดียวที่สามารถสร้างศิลปะให้สมบูรณ์ได้ และยังให้ความรู้สึกที่เต็มไปด้วยความหมายต่อความรู้สึกของมนุษย์¹⁰

อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปะประชานิยม (Pop Art)

ป๊อปอาร์ต หรือ ศิลปะประชานิยม (อังกฤษ: pop art) เป็นขบวนการหนึ่งของศิลปะที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาและอังกฤษ ประมาณ พ.ศ. 2498 มีพลวัตทางศิลปะประมาณ 10 ปีเศษ ล้อไปกับรากฐานบริบทสังคมที่เป็นแบบบริโภคนิยม ศิลปินกลุ่มนี้มีความเชื่อทางศิลปะว่าศิลปะจะต้องสร้างความตื่นตื้นอย่างฉับพลันทันใดแก่ผู้พบเห็น ดังนั้น เนื้อหาศิลปะของป๊อปอาร์ตจึงเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับผู้คนทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องราวเกี่ยวกับผู้คนและสังคมในปัจจุบันที่กำลังได้รับความสนใจหรือวิพากษ์วิจารณ์ในขณะนั้น ซึ่งอาจนับว่าเป็นผลต่อยอดของการเปลี่ยนทิศทางแนวทางศิลปะมาตั้งแต่ศิลปะแนวสำนึกนิยม (realism) ในช่วงกลางพุทธศตวรรษที่ 25 ดังจะเห็นได้จากเนื้อหาจะเริ่มไม่เกี่ยวข้องกับเทพนิยาย ประวัติศาสตร์ หรือศาสนา เหมือนกับงานศิลปะในยุคก่อนหน้านี้ เพื่อให้การสะท้อนเรื่องราวที่ปรากฏในปัจจุบัน ให้ความรู้สึกในความเป็นปัจจุบันอย่างแท้จริง ศิลปินป๊อปอาร์ตได้ใช้วัสดุจริง การปะติด และกลวิธีการดัดแปลงศิลปะก่อนหน้าได้เคยทดลองทำเอาไว้ ดังเช่นที่กลุ่ม ดาดา (dada) บาศกนิยม (cubism) ลัทธิเหนือจริง (surrealism) และลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม (abstract expressionism) ปฏิบัติกัน ซึ่งนับเป็นกลวิธีที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในขณะนั้นนั่นเอง ทั้งนี้การหยิบยกมาใช้ก็ขึ้นอยู่กับความสนใจของศิลปินแต่ละคนเช่น บางคนสนใจภาพโฆษณา บางคนสนใจดารารายการบันเทิง บางคนสนใจเครื่องจักรกล บางคนสนใจเรื่องเครื่องนุ่งห่ม ก็มักจะนำสิ่งต่าง ๆ ที่ตนสนใจดังกล่าวมาจัดวางตำแหน่งอย่างง่าย ๆ ดังที่ปรากฏให้เห็นอยู่ทั่วไป

ผู้บุกเบิกศิลปะประชานิยม คือ มาร์แชล ดูว์ซ็อง (ศิลปินกลุ่มดาดา) ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้บุกเบิกแนวทางนี้ให้กับศิลปินรุ่นหลัง ผลงานที่ชื่อ "น้ำพุ" (Fountain) ซึ่งเป็นผลงานที่นำโถปัสสาวะมาจัดแสดงของเขาเป็นที่ได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก การที่ดูซ็องนำเอาสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันมาจัดแสดงในงานนิทรรศการศิลปะชื่อ อาร์มอรีโชว์ ครั้งที่ 2 ที่นิวยอร์กในปี พ.ศ. 2460 ก็หมายถึงจะกระตุ้นปฏิกิริยาของคนซึ่งเป้าหมายทางสุนทรียศาสตร์ของเขา คือ "การหาสิ่งอื่นมาแทนที่ศิลปะที่เคยได้รับค่านิยมว่างดงาม" หรือที่ดูว์ซ็องเรียกว่า "ศิลปะที่ต้องตา" สิ่งสำคัญของผลงานของเขา คือ ความคิดที่ได้จากบริบทใหม่ที่ไม่น่าเคย¹¹

¹⁰ Angiegrou, ศิลปะแบบเหนือจริง (Surrealism), เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2565, เข้าถึงได้จาก <https://angiegrou.wordpress.com/>.

¹¹ Wikipedia, ศิลปะประชานิยม, เข้าถึงเมื่อ 29 พฤษภาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/>.

อิทธิพลด้านรูปแบบทางศิลปกรรมและจากศิลปิน

มาร์ก ซากาล ชื่อเมื่อแรกเกิด Moïse Shagal; 7 กรกฎาคม ค.ศ. 1887 - 28 มีนาคม ค.ศ. 1985) เป็นจิตรกรชาวเบลารุส-ฝรั่งเศส (เดิมเป็นชาวยิว-เบลารุส) คนสำคัญในคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซากาลเกิดที่เบลารุสซึ่งขณะนั้นเป็นส่วนหนึ่งของจักรวรรดิรัสเซีย เขาเป็นศิลปินผู้มีส่วนในขบวนการศิลปะสมัยใหม่หลังภายหลังสมัยศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ แต่งานของซากาลจะจัดเข้ากลุ่มใดกลุ่มหนึ่งได้ยากเป็นงานที่เต็มไปด้วยการใช้สัญลักษณ์ นอกจากงานจิตรกรรมแล้วซากาลยังมีงานแกะสลักและงานโมเสกหลังจากมีชื่อเสียงมากขึ้นซากาลก็ย้ายจากเซนต์ปีเตอส์เบิร์กไปตั้งหลักแหล่งที่ปารีส เพื่อไปอยู่ในสังคมของศิลปินที่มีชื่อของฝรั่งเศสในแขวงมงปาร์นัส (Montparnasse) ที่นั่นซากาลก็ทำความรู้จักกับศิลปินอาวองการ์ด เช่น กิโยม อาปอลลิแนร์ (Guillaume Apollinaire) โรแบร์ต เดโลเนย์ (Robert Delaunay) และแฟร์น็อง เลฌ (Fernand Léger) ในปี ค.ศ. 1914 ซากาลกลับไปรัสเซีย และปีหนึ่งหลังจากนั้นก็แต่งงานกับคู่หมั้นเบลลา ขณะที่อยู่ในรัสเซียสงครามโลกครั้งที่หนึ่งก็ระเบิดขึ้นในปี ค.ศ. 1916 ซากาลมีลูกคนแรกเป็นลูกสาวชื่อ ไอดา¹²



ภาพที่ 10 ภาพผลงานของมาร์ก ซากาล

ที่มา : [https://human.yru.ac.th/innodesign/page/22/%B8%B7%E0AD%E0%B8%88%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B8%87\(Surrealism\).html](https://human.yru.ac.th/innodesign/page/22/%B8%B7%E0AD%E0%B8%88%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B8%87(Surrealism).html)

¹² Wikipedia, มาร์ก ซากาล, เข้าถึงเมื่อ 18 มิถุนายน 2565, เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/>.

ทาคาชิ มุราคามิ (Takashi Murakami) เกิด 1 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2506 ที่โตเกียว เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่น ซึ่งรู้จักในชื่อของ ©MURAKAMI ผลงานส่วนใหญ่ของเขาได้แรงบันดาลใจมาจากหนังสือการ์ตูน นิยายภาพของญี่ปุ่น และงานจิตรกรรมแบบประเพณีโบราณของญี่ปุ่น ด้วยการใช้สีอันสดใสของการ์ตูนแอนิเมชัน และลักษณะอันแบนราบเป็นมิติเดียว ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของศิลปะแบบประเพณีของญี่ปุ่น ผสานเข้ากับรูปลักษณะอันติดตามเข้าถึงง่ายของงานโฆษณาและงานออกแบบแฝงด้วยแนวคิดในเชิงปรัชญาและการวิพากษ์วิจารณ์สังคมร่วมสมัย

สะท้อนแรงบันดาลใจมาจากศิลปินป๊อปอาร์ตอย่าง แอนดี วอร์ฮอล จนกลายเป็นรูปแบบทางศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเขาที่เรียกว่า Superflat ที่หลอมรวมศิลปะชั้นสูง และศิลปะแบบบ้าน ๆ อันดาศึกษาที่กลาดเกลื่อนของมวลชนได้อย่างกลมกลืน¹³



ภาพที่ 11 ภาพผลงานของทาคาชิ มุราคามิ (Takashi Murakami)

ที่มา : www.themomentum.co/pop-art-2/

¹³ Themomentum, ทาคาชิ มุราคามิ (Takashi Murakami), เข้าถึงเมื่อ 29 พฤษภาคม 2564, เข้าถึงได้จาก www.themomentum.co/pop-art-2/.

Jean-Michel Basquiat (ฌอง มิเชล บาสเกีย) เกิดเมื่อวันที่ 22 ธันวาคม 1960 ในย่านบรูกลิน มหานครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา เขาเป็นศิลปินชาวอเมริกันเชื้อสายเฮติและเปอร์โตริโก บาสเกียเป็นเด็กที่มีพรสวรรค์ เขาสามารถเขียนและอ่านหนังสือได้เร็วกว่าเด็กทั่วไปในขณะที่ยังอายุเพียงแค่ 4 ขวบเป็นหนึ่งใน 75 เขาผู้นี้ถือเป็นคนศิลปินมีชีวิตจัดเต็มที่สุดคนหนึ่งของวงการศิลปะโลก ผู้ปลุกกระแสศิลปะกราฟฟิตี้และเพลงฮิปฮอป ทั้งหมดที่กล่าวมานี้เกิดขึ้นในช่วงระยะเวลา 27 ปี ที่เขามีชีวิตอยู่ในปี 1985 ชื่อเสียงของบาสเกียโด่งดังถึงขีดสุดในขณะที่เขายังมีชีวิตอยู่ หลังจากที่บาสเกียเสียชีวิต คุณค่าของสิ่งที่เขาทิ้งไว้ให้โลกแห่งศิลปะยังคงดำเนินต่อไป ด้วยรูปแบบการสร้างงานที่เล่นกับประเด็นความขัดแย้งของสิ่งต่าง ๆ ทั้งความรวย-ความจน การแบ่งแยกของคนผิวขาว-ผิวดำ การรวม-การกระจายอำนาจในสังคม ผลงานของบาสเกียถือเป็นอีกหนึ่งกระบอกเสียงของผู้ด้อยโอกาสในสังคมที่ถูกนำเสนอผ่านเทคนิคการวาดภาพที่ใช้เส้นสายหนาหนักและฝีแปรงรุนแรง และเริ่มได้รับความนิยมในการนำมาออกแบบร่วมกับแบรนด์สินค้าแฟชั่นตั้งแต่ช่วงปี 2000 เพราะงานของเขามีลักษณะเป็นรูปทรงที่ไม่ยึดติดรูปแบบใด ๆ แต่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ ทำให้แบรนด์สินค้าต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น COMME des GARÇONS¹⁴, Uniqlo, Reebok และอื่น ๆ อีกมากมาย¹⁴



ภาพที่ 12 ภาพผลงานของ Jean-Michel Basquiat (ฌอง มิเชล บาสเกีย)

ที่มา : www.baanlaesuan.com

/129634/arts/jean-michel-basquiat-in-bab2018

¹⁴ Baanlaesuan, Jean-Michel Basquiat (ฌอง มิเชล บาสเกีย), เข้าถึงเมื่อ 29 พฤษภาคม 2565, เข้าถึงได้จาก www.baanlaesuan.com/129634/arts/jean-michel-basquiat-in-bab2018.

Carole Fromenty (แคโร ฟอมินต์) เกิดในปี 1965 สำเร็จการศึกษาด้านการออกแบบสิ่งทอ จาก EAA Lyon ในปี 1989 เธอทำงานที่ รือคคัท ในเมืองซาโอเน เป็นผู้ที่เชี่ยวชาญด้านลวดลายและความประทับใจของสิ่งทอ ได้ถูกจารึกไว้จริง ๆ เกี่ยวกับกระแสของนักปฏิรูปร่วมสมัยของการปฏิบัติ ศิลปะสิ่งทอ การมีส่วนร่วมในการทำงาน การสนทนาทางสังคมและวัฒนธรรม ความเห็นทางประวัติศาสตร์ การตรวจสอบคำถามส่วนตัวเกี่ยวกับอัตลักษณ์ การพึ่งพาอาศัยกัน ความสมดุล ผลงานเหล่านี้ส่งผลให้เกิดการผสมผสานของประเภท : ภาพวาด ภาพเหมือน ภาพถ่าย พื้นผิว และวัตถุเป็นที่ต้องการและโปร่งแสงในการโต้ตอบและการอ้างอิงหลายรายการโดยเฉพาะอย่างยิ่งในจำนวนของการแสดงศิลปะสิ่งทอในฝรั่งเศสและต่างประเทศ ¹⁵



ภาพที่ 13 ภาพผลงานของ Carole Fromenty (แคโร ฟอมินต์)

ที่มา : <https://ericbabaud.over-blog.com/2020/03/carole-fromenty.html>

¹⁵ Unidivers, Carole Fromenty : Architexture #3, เข้าถึงเมื่อ 29 พฤษภาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.unidivers.fr/carole-fromenty-architexture-3/>.

ยูรี เกนซากุ เกิดเมื่อ พ.ศ. 2522 เธอเป็นลูกครึ่งไทย-ญี่ปุ่น จบมาจากคณะศิลปกรรม ม.กรุงเทพฯ เป็นศิลปินที่ส่วนใหญ่จะทำงานในกรุงเทพฯเป็นหลัก ทำงานแนวสตีทอาร์ท ออกแบบ และงานเพ้นท์ทั่วไป เธอมีชื่อเสียงจากการใช้สีสันสดใสแสดงอารมณ์ขัน ด้านมืดผ่านภาพการ์ตูน โดยส่วนใหญ่งานของเขามาจากภาวะภูมิแพ้อย่างรุนแรงของตัวเอง งานของเธอวางอยู่บนฐานของความกลัวและอาการแพ้สารพัดที่เธอต้องประสบมาตลอดชีวิต ซึ่งเธอจะถ่ายทอดมุมมองของเธอเกี่ยวกับโลกปัจจุบัน แต่เธอก็ถ่ายทอดด้วยภาพวาดสีสันสดใส ขำพเจ้าสนในรูปแบบของผลงานและการใช้เส้นสีในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินการใช้ผ้าเข้ามามีส่วนร่วมในงาน¹⁶



ภาพที่ 14 ภาพผลงานของยูรี เกนซากุ

ที่มา : www.dooddot.com

ลำพู กันเสนาะ เกิดเมื่อ 17 ตุลาคม 2526 เป็นคนจังหวัดสมุทรสงคราม จบจากคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นำเสนอผลงานจิตรกรรมที่ดงามด้วยทักษะฝีมือของจิตรกรหญิงผู้มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง ด้วยเรื่องราวเนื้อหาเกี่ยวกับวิถีชีวิตของผู้คนในยุคสมัยที่สื่อสังคมออนไลน์ได้ครอบคลุมไปในทุกสถานการณ์ กิจกรรมการเสพรับข้อมูลและแสดงออกซึ่งตัวตนของผู้คนในโลกออนไลน์ จึงกลายเป็นพฤติกรรมที่ผู้คนจำนวนมาก

¹⁶ Jwd-artspace, ยูรี เกนซากุ, เข้าถึงเมื่อ 29 พฤษภาคม 2564, เข้าถึงได้จาก <https://www.jwd-artspace.com/artist/yuree-kensaku/>.

กระทำลงไปโดยมิได้ใส่ใจต่อการณ์ควรไม่ควร และกลายเป็นแรงบันดาลใจให้กับผลงานศิลปะที่ยั่วเย้า เลียนล้อผู้คนด้วยเส้นสีชวนขบขันสนุกสนาน ข้าพเจ้าสนใจผลงานของ ลำพู่ กันเสนาะ ในชุด “ชอบก็ไลค์ ไซ้ก็แชร์” ซึ่งมีเนื้อหาที่ตรงกับประเด็นที่ข้าพเจ้าสนใจและนำมาศึกษา¹⁷

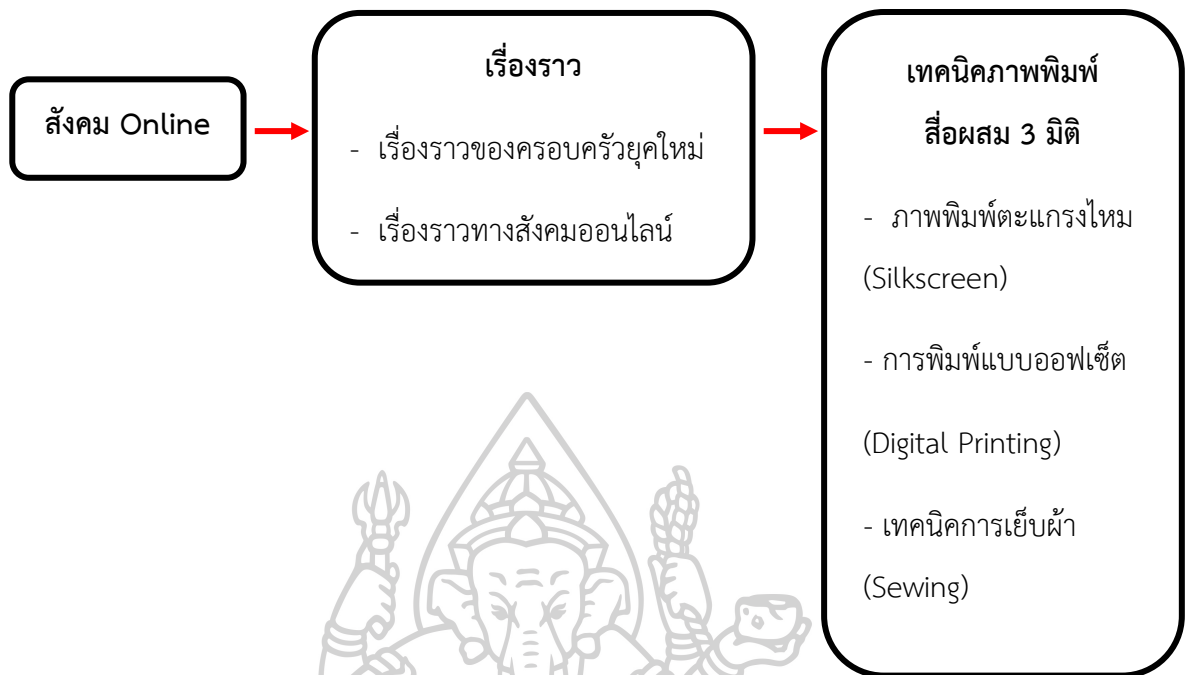


ภาพที่ 15 ภาพผลงานของลำพู่ กันเสนาะ

ที่มา : www.exhibition.contestwar.com/node/2237

จากอิทธิพลในรูปแบบและการนำเสนอที่เหมือนกับภาพที่มาจากจินตนาการ ทำให้เกิดความคิดที่มากกว่าความเป็นจริงมีความฟุ้งฝันเหนือจินตนาการ ทำให้เข้าถึงอารมณ์ของภาพที่ต้องการนำเสนอในรูปแบบที่สนุกสนาน โทนสีมีความสดใสและคุมโทน โดยการที่ข้าพเจ้าเลือกใช้สีที่มีความสดและมีมิติอยู่ในผลงาน เพื่อให้เห็นรูปทรงที่โดดเด่นหรือเลือกใช้สีที่เป็นคู่ตรงข้าม เพื่อให้เกิดเอกภาพ การจัดองค์ประกอบของภาพและการใช้เทคนิคการเย็บผ้า (Sewing) เป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของผลงานที่มีความน่าสนใจในเรื่องของระยะ มิติ ระยะของบรรยากาศ สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดความน่าสนใจ เกิดจินตนาการต่อภาพได้ง่าย และถึงง่ายแม้จะเป็นเพียงภาพประกอบที่เล่าเรื่องตรงไปตรงมา อิทธิพลจากศิลปินที่ข้าพเจ้าได้นำเสนอมาทั้งหมดนี้ เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ชุดวิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อเรื่อง “ฟุ้งฝันแปรผัน ออนไลน์”

¹⁷ Contestwar, นิทรรศการ "ชอบก็ไลค์ ไซ้ก็แชร์ : Like Live Life", เข้าถึงเมื่อ 29 พฤษภาคม 2564, เข้าถึงได้จาก <http://exhibition.contestwar.com/node/2237>.



บทที่ 3

ขั้นตอนการศึกษาและกระบวนการสร้างสรรค์

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ชุดวิทยานิพนธ์ ภายใต้หัวข้อเรื่อง “ฟุ้งฝันแปรฝัน ออนไลน์” ทั้งด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบและด้านเทคนิควิธีการ ประเด็นสาระที่ต้องการนำเสนอและถ่ายทอด โดยได้เห็นถึงโลกปัจจุบันที่ผันเปลี่ยนไปตามกาลเวลา และผู้คนได้มีวิวัฒนาการในการใช้ชีวิตประจำวันที่มีเรื่องราวข่าวสารมากมายให้ได้เสพสื่อ ซึ่งมีข่าวจริง และไม่จริงจึงทำให้ผู้คนในสื่ออินเทอร์เน็ต เกิดการตั้งคำถาม แสดงทัศนคติ ผ่านมุมมองของตัวเอง จึงรวบรวมให้เห็นชุดความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ซึ่งประกอบไปด้วย เรื่องราวที่อยู่บนสื่อสังคมออนไลน์

การศึกษาค้นคว้าข้อมูลในการสร้างสรรค์

การดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมปัจจุบันนี้แตกต่างจากยุคสมัยก่อนเป็นอย่างมาก เมื่อมีอุปกรณ์การใช้สื่อสารเข้ามามีบทบาทในชีวิตมนุษย์ในยุคสังคมปัจจุบันนี้ ซึ่งเมื่อก่อนสื่ออินเทอร์เน็ตมีบทบาทน้อยมากจึงทำให้มนุษย์ในสมัยก่อนไม่ค่อยได้มีการแสดงออกหรือแสดงมุมมองของทัศนคติตนเองมากนักจนมาถึงในปัจจุบัน สภาพสังคม สภาพแวดล้อม ค่านิยม เศรษฐกิจ และเรื่องราวทางการเมืองล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดข่าวสารเกิดขึ้นมาก สิ่งที่ทำให้เห็นได้อย่างชัดเจนคือ การตั้งคำถามและการแสดงมุมมองส่วนตัวของผู้คนในสื่ออินเทอร์เน็ตจำนวนมากและเกิดการคิดและการสร้างสรรค์ที่หลากหลายและน่าสนใจมาก

จากข้อมูลที่ได้รับและสิ่งที่ทำให้เห็นนั้น เป็นเรื่องราวทั่วไปที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายจากเรื่องราวรอบตัว ล้วนเป็นปัจจัยหลักให้เห็นว่า บางสิ่งสามารถแสดงออกและพูดถึงได้ง่ายในบางเรื่องแต่ในบางเรื่องนั้นก็ไม่สามารถจับต้องและพูดถึงได้ ทั้งหมดนี้ก่อให้เกิดความคิดในการแสดงออกเนื้อหาสาระ การคิดวิเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ขึ้นมา โดยมีขั้นตอนวิธีการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

วิธีการและเทคนิคในการสร้างสรรค์

วิทยานิพนธ์ชุดนี้มุ่งเน้นถึงการแสดงออก จากเรื่องราวจินตนาการ ความสนใจ และทัศนคติที่มีต่อสภาพสังคม การพบเห็นจากสิ่งที่ผู้คนบนโลกของสื่อสังคมออนไลน์แสดงให้เห็นพฤติกรรม การแสดงออก สะท้อนสภาวะทางสังคมในด้านต่าง ๆ โดยนำเรื่องราวเหล่านี้มาผสมผสานกับจินตนาการการสร้างสรรค์และจัดองค์ประกอบของผลงานให้เกิดเป็นเรื่องราวใหม่ โดยมีสี่สัน

ความหลากหลายและการสร้างมิติที่เชื่อมโยงกับเรื่องราวความเป็นจริง โดยการสร้างแม่พิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) การแบ่งช่องสีและการสร้างมิติด้วยภาพพิมพ์ดิจิทัล (Digital Printing) และเทคนิคการเย็บผ้า (Sewing) เพื่อสร้างมิติให้กับผลงาน โดยมีวิธีการสร้างสรรค์ผลงานโดยแบ่งลำดับขั้นตอนต่าง ๆ ได้ดังนี้

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลในการสร้างภาพร่างต้นแบบ (Sketch)

สื่ออินเทอร์เน็ตนับว่าถือเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก สิ่งต่าง ๆ พบเจอและเห็นบ่อยครั้งคือสภาพแวดล้อมของสื่อออนไลน์ที่เต็มไปด้วยความวุ่นวาย พฤติกรรมของผู้คนที่หลากหลาย ความเสื่อมใสของสภาพสังคมสภาพแวดล้อมที่เข้ามาแล้วผ่านไปอย่างรวดเร็ว โดยใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่พบเห็นต่อเหตุการณ์การแสดงทัศนคติบนสื่อออนไลน์ที่มีต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ทำให้เกิดความรู้สึกที่หลากหลาย บางครั้งก็นึกตลกกับเรื่องราวที่ถูกนำมาล้อเลียน คลายเครียดจากอารมณ์ที่หงุดหงิด และเกิดจินตนาการต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนการสร้างภาพร่างต้นแบบ (Sketch)

การร่างภาพของต้นแบบเป็นขั้นตอนที่จะทำให้เห็นถึงโครงสร้างองค์ประกอบของภาพด้วยการทำแบบร่างจำนวนหลายชิ้น จากเนื้อหาข้อมูลที่ได้รับบวกกับการสร้างสรรค์จินตนาการซึ่งจะมีความเพี้ยนต่างจากภาพข้อมูลที่ได้รับ ทำให้มีความสนุกสนานมากขึ้น เมื่อได้ภาพร่างที่ชอบแล้ว จากนั้นจึงนำโครงภาพมาขยายขนาดเท่าผลงานจริง โดยปรับแต่งให้ลงตัวมากยิ่งขึ้นแล้วจึงเริ่มทำตามกระบวนการทางภาพพิมพ์



ภาพที่ 16 ภาพร่างต้นแบบผลงานวิทยานิพนธ์ปีการศึกษา 2564

ขั้นตอนการเตรียมแม่พิมพ์

เริ่มต้นจากการสร้างแม่พิมพ์แบบวิธีการเขียนด้วยมือ เริ่มจากการนำภาพร่างไปขยายให้ได้ตามขนาดที่ต้องการแล้วนำแผ่นฟิล์มหรือกระดาษไขมายึดบนภาพ เพื่อเป็นการมาร์คตำแหน่งของแม่พิมพ์ เพื่อความสะดวกในการวางตำแหน่งในแผ่นต่อ ๆ ไป จากนั้นวิเคราะห์แยกสีจากภาพร่าง และเริ่มเขียนสีต่าง ๆ การเขียนในแต่ละแผ่นฟิล์มนั้นต้องตรวจสอบว่าที่เขียนลงไปนั้นมีความทึบแสงมากพอถ้าโปร่งเกินไปจะทำให้ไม่ปรากฏภาพบนแม่พิมพ์เมื่อทำการฉายแสง ซึ่งควรเลือกใช้อุปกรณ์ที่มีความทึบแสง เช่น ปากกาน้ำมัน สีอะคริลิกชนิดทึบแสงผสมกับหมึกจีนจะทำให้มีความเข้มข้นและดินสอไข เป็นต้น



ภาพที่ 17 ภาพแสดงอุปกรณ์ที่ใช้ในการเขียนแม่พิมพ์



ภาพที่ 18 ภาพแสดงขั้นตอนการเขียนและแกะสีจากแม่พิมพ์

ขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์

- ผสมผงไวแสงกับน้ำสะอาดประมาณ 2 ใน 3 ของปริมาณขวด ปิดฝาขวดให้สนิท และเขย่าจนผงไวแสงละลายหมด
- เติมน้ำยาไวแสงลงในกาวยัดแล้วคนให้เข้ากัน ควรพักทิ้งไว้เพื่อให้ฟองอากาศในกาวยุบตัว
- นำบล็อกสกรีนไปล้างน้ำ เพื่อล้างฝุ่นละอองที่เกาะอยู่บนผ้า แล้วรอให้แห้ง
- นำกาวยัดที่ผสมแล้วเทลงบนรางปาด แล้วนำมาปาดบล็อกจากล่างขึ้นบนอย่างช้า ๆ จะปาดเคลื่อนทั้ง 2 ด้าน แล้วปาดเก็บกาวยัดให้ครบทั้ง 2 ด้าน เพื่อให้กาวยัดไม่หนาจนเกินไป
- นำบล็อกสกรีนที่ปาดกาวยัดเสร็จแล้วเข้าไปอบในตู้อบแม่พิมพ์สกรีน รอแห้งประมาณ 5 นาที
- นำฟิล์มที่เขียนแล้วไปวางบนตู้ฉายแสงโดยหันหน้าฟิล์มที่เขียนขึ้น แล้วจึงนำหน้าบล็อกสกรีนวางทับบนแผ่นฟิล์ม ประมาณตำแหน่งให้อยู่ตรงกลาง หรือไปทางใดทางหนึ่ง
- กดเลขกำหนดเวลาที่ตู้ฉายบล็อก เลขลมดูดอากาศ 20 วินาที และเลขไฟฉายแสง 30 วินาที
- นำบล็อกสกรีนไปล้างด้วยน้ำเปล่า ฉีดน้ำให้ทั่วทั้งสองด้าน เพื่อให้คราบกาวยอดให้หมด แล้วนำไปอบ ในตู้อบแม่พิมพ์สกรีนให้แห้ง ประมาณ 5-10 นาที



ภาพที่ 19 ภาพแสดงอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างแม่พิมพ์



ภาพที่ 20 ภาพแสดงขั้นตอนการสร้างแม่พิมพ์

ขั้นตอนการพิมพ์ผลงาน

- นำผ้าแคนวาส มาซึงกับไม้กระดานให้ตึงด้วยการฉีดกาวสเปรย์ที่แผ่นไม้
- ทาสีรองพื้นบนผ้าแคนวาสให้ทั่ว แล้วตีเส้นทำมุมไว้กำหนดการวางบล็อก1ด้าน
- นำเทปสีน้ำตาลมาติดบนบล็อกสกรีน เพื่อกันไม่ให้เกิดรอยร้าว และเพื่อให้เวลาปาดสีนั้นมีความรื่น
- ใช้เกรียงตักสีสกรีนเชื้อน้ำ (Water-Based Color) ผสมให้ได้ตามสีที่ต้องการ ควรคำนวณปริมาณสีที่จะพิมพ์ให้พอดีกับพื้นที่ที่จะพิมพ์ โดยส่วนตัวจะพิมพ์จากสีที่มีพื้นที่มากที่สุดเป็นสีแรกและสีที่มีพื้นที่น้อยสุดเป็นสีลำดับสุดท้าย
- นำสีสกรีนที่ต้องการจะพิมพ์เทลงบนบล็อกสกรีนด้านบนแล้วนำยางปาดแต่ละสีให้ทั่วหน้ายางปาด และเริ่มปาดจากด้านบนเข้ามาหาตัวโดยเอียงหน้ายางประมาณ 45 องศา
- นำบล็อกออกจากที่พิมพ์ ไปวางบนชิ้นใหม่ให้ตรงตามมุมที่กำหนดไว้ และพิมพ์ตามขั้นตอนที่ 5 ตามจำนวนชิ้นผลงานที่ต้องการ
- เมื่อพิมพ์ครบตามจำนวนชิ้นงานที่ต้องการแล้ว เก็บสีสกรีนที่อยู่บนบล็อกสกรีนและยางปาดให้เรียบร้อย แล้วนำบล็อกไปล้างน้ำเปล่าเพื่อล้างสีที่ติดอยู่บนบล็อก
- นำฟิล์มสีต่อไปวางบนชิ้นงานให้อยู่ในตำแหน่งเดียวกัน และเริ่มพิมพ์สีต่อไปตามลำดับ
- เมื่อพิมพ์ครบทุกสีแล้ว และไม่ต้องการพิมพ์อีกให้นำบล็อกไปล้างกาวอัดออกโดยใช้ผงซักฟอกผสมกับผงล้างแม่พิมพ์ (Screen strip Power) ในอัตราส่วน 1 ช้อนชากับน้ำเปล่า 1 ลิตร นำน้ำยาที่ผสมด้วยฟองน้ำทั้งสองด้านของบล็อกสกรีนให้ทั่ว แล้วทิ้งไว้ไม่ให้บล็อกแห้งประมาณ 5 - 10 นาที จากนั้นฉีดน้ำล้างออกให้สะอาด



ภาพที่ 21 ภาพแสดงขั้นตอนการพิมพ์ในแต่ละแม่พิมพ์



ภาพที่ 22 ภาพแสดงขั้นตอนการพิมพ์ในแต่ละแม่พิมพ์ (ต่อ)

อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกระบวนการภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) สามารถแบ่งออกเป็นกลุ่มได้ ดังนี้

วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างภาพต้นแบบ (Sketch)

- แผ่นฟิล์มหรือกระดาษใส (Transparent Paper)
- ดินสอไข (Wax crayons)
- ปากกาน้ำมัน (Paint Marker)
- พู่กัน (Paint brush)
- สีอะคริลิก (Acrylic colors)
- หมึกจีน (Chinese Ink)
- คัตเตอร์ (Cutter)
- เทปกาวย่น (Nitto)

เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์

- ชุดกาวอัดไดโครมฟาสต์ (Dichchrome Fast)
- รางปาด (Manual Coating)
- เกรียงปาด (Trowel)
- แม่พิมพ์บล็อกสกรีน (Silkscreen Frame)
- ตู้ไฟถ่ายบล็อกสกรีน แสง UV (UV light block screen photo booth)

อุปกรณ์ในการล้างแม่พิมพ์

- ผงล้างบล็อก (Screenstrip Powder)
- ผงซักฟอก (Washing powder)
- ฟองน้ำ (Sponge)
- กาละมัง (ka-la-mang)
- เครื่องฉีดน้ำแรงดันสูง (High Pressure Washer)

อุปกรณ์สำหรับพิมพ์งาน

- ผ้าแคนวาส (Canvas)
- ตัวยึดจับบล็อกสกรีน (C Clamp)
- หมึกพิมพ์สกรีนใช้น้ำ (Water-Based Color)
- เทปสีน้ำตาล (Tape)
- ยางปาด (Squeegee for Silkscreen)
- เกรียงปาด (Trowel)

อุปกรณ์ในการใช้สร้างสรรค์ผลงานเพิ่มเติม

- จักรเย็บผ้า (Sewing Machine)
- เข็มเย็บผ้า (Sewing Needle)
- ด้าย (Thread)
- โพลีเอไมด์ (Polyamide)



ภาพที่ 23 ภาพแสดงเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างแม่พิมพ์



ภาพที่ 24 ภาพแสดงอุปกรณ์ในการล้างแม่พิมพ์



ภาพที่ 25 ภาพแสดงอุปกรณ์ในการใช้สร้างสรรค์ผลงานเพิ่มเติม



ภาพที่ 26 ภาพแสดงอุปกรณ์สำหรับพิมพ์งาน

องค์ประกอบของการสร้างสรรค์

การสร้างสัมฤทธิ์ผลของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมีองค์ประกอบที่สามารถรับรู้ด้วยการมองเห็นเป็นหลักในอีกนัยหนึ่งคือ การสร้างเอกภาพทางสุนทรียภาพที่ประกอบไปด้วยทัศนธาตุต่าง ๆ ทางศิลปะ ก่อให้เกิดความงามที่เป็นสุนทรียะเพื่อบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการแสดงออกผ่านสื่อออนไลน์ และการรับรู้การเสพข่าวสารขึ้นอยู่กับกระแสที่ผู้คนสามารถเข้าสู่โลกออนไลน์ ซึ่งอยู่ภายใต้การสร้างสรรคผลงานผ่านกระบวนการพิมพ์ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silkscreen) โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้

รูปทรง (Form)

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ได้สร้างรูปทรงโดยใช้ เส้น จุด และรูปทรงเลขาคณิต เพื่อให้เกิดภาพจากการใช้จินตนาการเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่ผ่านการคิดวิเคราะห์ จากเรื่องราวที่พบเจอบนสื่อออนไลน์

เส้น (Line)

เป็นทัศนธาตุที่มีในผลงาน ทำให้เกิดรูปทรงที่แสดงถึงสิ่งที่ต้องการนำเสนอเพื่อให้เห็นถึงรูปทรงที่ชัดเจนขึ้น และสร้างขอบเขตองค์ประกอบการจัดวาง ทำให้รู้สึกถึงภาพที่ลักษณะขอบคมชัด เหมือนการตัดเส้น

น้ำหนัก (Tone)

การสีเข้มเป็นพื้นหลัง ในผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ เป็นการสร้างน้ำหนักที่สำคัญในการสร้างผลงานเพราะช่วยในเรื่องการแสดงความรู้สึกและยังสามารถช่วยให้ผลงานดูมีมิติภาพ เกิดระยะใกล้ - ไกล เกิดน้ำหนักที่มีความลึก ทำให้วัตถุที่อยู่ด้านหน้าเด่นชัดขึ้น

สี (Color)

สีเป็นส่วนประกอบที่มีความสำคัญอย่างมากในผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ การเลือกใช้โทนสีที่จะสามารถช่วยถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของผลงานได้ดี จึงให้ความสำคัญต่อการเลือกใช้โทนสีที่มีความสดเพื่อแสดงถึงความสนุกสนานและเลือกใช้สีที่มีค่าน้ำหนักเข้มก่อนทุกครั้ง เพื่อแสดงให้เห็นความลึกของผลงาน เช่น การใช้หมึกพิมพ์สีดำ กำหนดขอบเขตในการพิมพ์ และค่าน้ำหนักอื่น ๆ เพื่อสร้างระยะและมิติที่แสดงบรรยากาศของผลงานอีกทั้งยังช่วยในเรื่องของการกำหนดรูปทรง การใช้สีที่สดในรูปทรงที่เป็นจุดเด่นของผลงาน

บทที่ 4

แนวทางและการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การวิจัยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เป็นสื่อเรื่องราวเนื้อหา ความเป็นมาและประเด็นสาระสำคัญการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตั้งแต่ช่วงปี 2560 - 2564 ได้ศึกษาค้นคว้า ทดลองวิเคราะห์ และพัฒนารูปแบบของผลงานอย่างต่อเนื่อง ทั้งในเรื่องรูปแบบของผลงานรวมถึงแนวความคิด ตลอดจนการปรับปรุงกระบวนการทางด้านเทคนิคเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์และสอดคล้องกับเนื้อหาที่ปรากฏในผลงาน โดยสามารถกำหนดแนวทางการวิเคราะห์แตกประเด็นที่สอดคล้องกับการวิจัยสร้างสรรค์แบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561

การสร้างสรรค์ผลงานในระยะที่ 1 เริ่มต้นจากความเป็นมาเป็นไปในการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน จึงทำให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงและเห็นเหตุการณ์ที่พบเจอ ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์นี้ แสดงให้เห็นว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้น ผันเปลี่ยนไปตามเรื่องราวและเวลาที่เกิดขึ้น เมื่อถึงช่วงเวลาที่หนึ่งที่มนุษย์สามารถปรับตัวและยอมรับได้ มนุษย์ก็จะสามารถดำรงชีวิตให้อยู่บนความเปลี่ยนแปลงได้อย่างปกติ จึงได้รวบรวมข้อมูลจากสิ่งใกล้ตัวและบริบทต่าง ๆ ของมนุษย์ในสังคม ทั้งภาพถ่ายภาพที่แชร์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อจะเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานระยะที่ 1 ขึ้นมา

ในการสร้างสรรค์ผลงานระยะที่ 1 ได้นำเสนอถึงการใช้ชีวิตของมนุษย์นำเสนอถึง บรรยากาศ อิริยาบถ ของคนในครอบครัวที่มีความสนุกสนานจึงทำให้ผลงานได้สื่อถึงบรรยากาศ ความสนุกสนาน สีสันของครอบครัวในสังคมปัจจุบัน ที่ใช้จินตนาการ เพื่อสื่อถึงผลงานในระยะนี้ ด้านปัญหาในการแสดงออกของผลงานในระยะนี้ ได้ตั้งข้อสังเกตไว้ 2 ประเด็น คือ ประเด็นที่ 1 เรื่องของมิติภาพ ค่าน้ำหนัก ในการแบ่งระยะใกล้ - ไกล ซึ่งเห็นได้ว่างานในระยะที่ 1 เป็นงานที่มีลักษณะ 2 มิติ ไม่มีระยะใกล้ - ไกล สืบเนื่องมาจากการวางสีที่เป็นกราฟฟิกมากจนเกินไป ทำให้ผลงานมีเส้นตัดที่ขอบคม จึงทำให้ผลงานไม่มีการทับซ้อนของสี เส้น และรูปทรง ในประเด็นที่ 2 คือ การจัดวางของรูปทรงและการใช้สี

ผลงานในระยะที่ 1 นี้ เป็นผลงานที่จัดวางโดยไม่มีการตีกรอบให้กับผลงานจึงทำให้รูปทรงมีความอิสระมากจนเกินไป จึงทำให้รู้สึกผลงานมีความไม่เรียบร้อย สืบเนื่องมาจากการวัสดุเข้ามามีส่วนร่วมในผลงาน จึงทำให้การควบคุมการสร้างผลงานมีความซับซ้อนและทำให้ผลงานดูไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร ซึ่งต้องนำประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่ตั้งข้อสังเกตในการทำงานระยะแรกนี้ไปพัฒนาและปรับแก้ในส่วนต่อไป



ภาพที่ 27 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561

ชื่อผลงาน	ครอบครัวยุคใหม่
ขนาด	90 x 80 เซนติเมตร
เทคนิค	ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixd Media)
ปีที่สร้าง	พ.ศ. 2561



ภาพที่ 28 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561

ชื่อผลงาน	สังคมในพื้นที่เล็ก ๆ
ขนาด	90 x 80 เซนติเมตร
เทคนิค	ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixd Media)
ปีที่สร้าง	พ.ศ. 2561

ระยะที่ 2 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562

การสร้างสรรคผลงานในระยะที่ 2 ผู้สร้างสรรค์วิจัยได้ศึกษาเรียนรู้จากข้อผิดพลาดในระยะก่อนหน้าจึงปรับเปลี่ยนการจัดวางองค์ประกอบให้สอดคล้องกับเรื่องราวและเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอเพื่อให้ผลงานมีรายละเอียดและตรงกับเป้าหมายที่จะนำเสนอ เพื่อให้เห็นถึงการแสดงออกถึงเรื่องราวของสังคมในปัจจุบันโดยพัฒนารูปแบบการสร้างสรรคจากผลงานก่อนหน้ารวมถึงศึกษาและทบทวนระบบการสร้างสรรคผลงาน ผ่านกระบวนการทางศิลปะภาพพิมพ์และสื่อผสม จนก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการสร้างสรรคผลงาน โดยใช้กรรมวิธีการพิมพ์สกรีนแยกชั้นสีและค่าน้ำหนักของสี การประกอบของ รูปทรง เส้น ในบริบทต่าง ๆ โดยใช้การผสมผสานการจากพื้นผิวโดยเทคนิคการเย็บผ้า เพื่อให้ผลงานมีพื้นผิวที่ดูมีมิติมากยิ่งขึ้น จนก่อให้เกิดเป็นผลงานในช่วงระยะนี้ ซึ่งให้เห็นถึงการพัฒนาที่ดีขึ้น ด้วยการวางแผนการดำเนินงานอันเป็นระบบเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน กับกระบวนการสร้างสรรคภายใต้ศิลปะภาพพิมพ์สื่อผสม อันเกิดจากการเรียนรู้และปรับปรุงแก้ไขปัญหาที่เกิดจากข้อผิดพลาดต่าง ๆ





ภาพที่ 30 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562

ชื่อผลงาน

ชีวิตของฝุ่น

ขนาด

150 x 110 เซนติเมตร

เทคนิค

ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixd Media)

ปีที่สร้าง

พ.ศ. 2562



ภาพที่ 32 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2562

ชื่อผลงาน	การแข่งขัน
ขนาด	140 x 120 เซนติเมตร
เทคนิค	ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixd Media)
ปีที่สร้าง	พ.ศ. 2562

ระยะที่ 3 ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ระหว่างปีการศึกษา 2562 – 2564

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดวิทยานิพนธ์หัวข้อ “ฟุ้งฝันแปรผัน ออนไลน์” ที่ผ่านการวิเคราะห์ตีความหมายผ่านความคิดความรู้สึกและวิจารณ์ญาณภายใต้บริบทแห่งศิลปะร่วมสมัยรวมไปถึงการศึกษาค้นคว้าดำเนินงานที่นำไปสู่การแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานเชิงสัมฤทธิ์ภายใต้กระบวนการทางศิลปะภาพพิมพ์ ซึ่งเกิดจากการมองเห็นความเป็นมาเป็นไปในการดำรงชีวิตของผู้คนในปัจจุบันจึงทำให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลง และเห็นเหตุการณ์ที่พบเจอ แสดงให้เห็นว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นผันเปลี่ยนไปตามเรื่องราวและเวลาที่เกิดขึ้นเมื่อถึงช่วงเวลาหนึ่งที่คุณยอมรับได้ก็จะผันเปลี่ยนไป สิ่งที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดจากคนในสื่อออนไลน์ที่ทำให้เห็นและถูกพูดถึง ผลงานของข้าพเจ้าแสดงรูปแบบความงามของภาพโดยใช้รูปแบบศิลปะป๊อปอาร์ต นำเสนอ เรื่องราวต่าง ๆ เป็นภาพที่สร้างสรรค์โดยใช้ภาพวาดจากเรื่องราวที่ได้รับมา และบวกกับการจินตนาการร่วมมีส่วนผสมจากสิ่งที่เห็นจากความจริงและสิ่งที่คิดและสร้างสรรค์ขึ้นเอง โดยเป็นศิลปะรูปแบบ (Pop art) ศิลปะประชานิยม เป็นการหยิบยืมเอาสิ่งที่มีอยู่แล้ว มานำเสนออย่างมีชีวิตชีวา มีอารมณ์ขัน ขี้เล่นและชอบเสียดสี เป็นการเห็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคมแล้วนำมาล้อเลียนให้เกิดเรื่องราวใหม่ โดยสร้างสรรค์ความงามตั้งแต่รูปร่าง รูปทรง สี สัน ให้ความรู้สึกสนุกสนาน มีการเคลื่อนไหว เส้นสี และองค์ประกอบที่สัมพันธ์กลมกลืนกัน คุณภาพของงานมีลักษณะคล้ายภาพประกอบ ทั้งภาพมีความเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกันซึ่งให้ความรู้สึกสนุกสนานทางกายภาพ จุดเด่นหลักของงานเป็นตัวละครที่เล่นและหยอกล้อกันในภาพมีขนาดที่หลากหลายกระจายในภาพและ จุดเด่นอยู่ตรงกลาง กำหนดระยะและทิศทางโดยใช้ขนาดของรูปทรงที่แตกต่างกัน จัดวางแบบกระจายตัวทั้งภาพ ภาพจึงไม่ถูกทำให้เกิดระยะอย่างชัดเจน ด้วยการวางและขนาดที่ใกล้เคียงกัน แนวเส้นที่โค้งไปมาวนอยู่ในตัวของรูปทรง และ สี ภาพส่วนรวมเป็นโทนสีที่สดเกือบจะเป็นแม่สีกระจายอยู่ในทุกพื้นที่เพื่อให้ดูเข้ากันทั้งภาพ และใช้การดรอปลีบริเวณรอบ ๆ ภาพเพื่อเน้นจุดเด่นกลางภายในชัดเจน ไม่เน้นแสงเงาที่ชัดเจน

เรื่องราวเนื้อหาแนวความคิด ศิลปินต้องการนำเสนอเรื่องราวชีวิตของคนในสังคมเมือง มีความแตกต่างกันไป มีปัญหาเกิดขึ้นกับคนเมืองที่ต้องแก้ไขอยู่ตลอดเวลา สาเหตุมาจากหลายปัจจัย อาทิเช่น สภาพแวดล้อมในสังคม เหตุการณ์บ้านเมืองต่าง ๆ สาเหตุที่เกิดขึ้นจึงทำให้ได้ผลลัพธ์ที่แย่ง จึงอยากนำเรื่องราวเหล่านี้มาสร้างสรรค์ให้เห็นในรูปแบบที่แสดงเรื่องราวให้ในเกิดความจรรโลงใจมากขึ้นและมีความสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายความเครียดจากร່องราวในสังคม โดยสร้างจินตนาการร่วมจากร່องราวที่พบเจอ และอธิบายเป็นกายภาพสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบภาพพิมพ์ และสื่อผสม โดยการเย็บผ้าให้เกิดมิติในงานและความหลายหลายในตัววัสดุ ที่สื่อสารด้วยเส้นและสีที่มีความชัดเจนสดใส ให้ผู้ชมงานได้จินตนาการตามไปกับเรื่องราวที่จะนำเสนอ ต้องการเสริมสร้างแนวคิดเชิงบวกของการอยู่ร่วมกับสังคมและสถานการณ์บ้านเมืองในปัจจุบัน แสดงให้เห็นมุมมองอย่างแตกต่างและหลากหลายที่เกิดขึ้นพบเจอในปัจจุบัน



ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อเรื่อง “ฟุ้งฝันแปรผัน ออนไลน์”



ภาพที่ 33 ผลงานวิทยานิพนธ์

ชื่อผลงาน	Unstable Dream in The Online World No.1
ขนาด	120 x 160 เซนติเมตร
เทคนิค	ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixd Media)
ปีที่สร้าง	พ.ศ. 2563



ภาพที่ 34 ผลงานวิทยานิพนธ์

ชื่อผลงาน	Unstable Dream in The Online World No.2
ขนาด	130 x 180 เซนติเมตร
เทคนิค	ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixd Media)
ปีที่สร้าง	พ.ศ. 2563



ภาพที่ 35 ผลงานวิทยานิพนธ์

ชื่อผลงาน	Unstable Dream in The Online World No.3
ขนาด	125 x 85 เซนติเมตร
เทคนิค	ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixd Media)
ปีที่สร้าง	พ.ศ. 2563



ภาพที่ 36 ผลงานวิทยานิพนธ์

ชื่อผลงาน	Unstable Dream in The Online World No.4
ขนาด	120 x 80 เซนติเมตร
เทคนิค	ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixd Media)
ปีที่สร้าง	พ.ศ. 2563



ภาพที่ 37 ผลงานวิทยานิพนธ์

ชื่อผลงาน Unstable Dream in The Online World No.5
 ขนาด 120 x 80 เซนติเมตร
 เทคนิค ภาพพิมพ์สื่อผสม (Mixd Media)
 ปีที่สร้าง พ.ศ. 2563

บทที่ 5

บทสรุป

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดวิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อเรื่อง “ฟังฝันแปรฝัน ออนไลน์” ของข้าพเจ้าในเล่มนี้ นับได้ว่าเป็นสัมฤทธิ์ผลของการสร้างสรรค์ผลงานและเป็นผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาในระดับปริญญาโทบัณฑิต เป็นผลงานที่ได้มีการกำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์ทางแนวความคิด รูปแบบและเทคนิควิธีการที่เจตนาสื่อประเด็นสาระและเนื้อหา อีกทั้งเป็นการศึกษาที่ต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์ประสบการณ์ที่พบเห็นและเกิดขึ้นภายในชีวิตประจำวันที่มองเห็นความเปลี่ยนแปลงของผู้คนในยุคสมัยปัจจุบัน ที่มีต่อสื่อสังคมและข่าวสารบ้านเมือง จากเทคนิคของข้าพเจ้านำมาคิดวิเคราะห์จินตนาการต่อจากภาพที่เกิดขึ้น เพื่อใช้ในการนำเสนอถึงแนวทางการคิดที่มีทัศนคติส่วนตัวในมุมมองของการแสดงออกของผู้คนในสื่อออนไลน์ จากการนำเหตุการณ์ที่ถูกพูดถึงในโลกออนไลน์จำนวนมากนั้น ทำให้เห็นถึงการให้ความสนใจและการเข้าถึงที่ง่ายในโลกปัจจุบันจึงทำให้เห็นว่าการดำรงชีวิตในสถานการณ์บ้านเมืองเวลานี้ ยังมีช่องทางให้ผู้คนได้แสดงทัศนคติของตัวเองและรับทัศนคติจากผู้อื่นได้รวดเร็วและไวมาก จึงทำให้ข้าพเจ้าสนใจและนำมาวิเคราะห์ในเชิงบวก การทำลายเรื่องราวรูปทรงเดิมและสร้างรูปแบบขึ้นมาใหม่ให้มีความสุขในรูปแบบของข้าพเจ้าเอง เพื่อสะท้อนมุมมองและชักจูงให้หันกลับมามองพฤติกรรมที่ตนเองกำลังทำอยู่ ซึ่งเรื่องราวที่อยู่ใกล้ตัวนั้นทำให้เห็นอะไรได้ชัดเจน การหยิบประเด็นทางสังคมและทัศนคติของคน ที่เกิดจากรื่องใกล้ตัวเกิดจากการเปลี่ยนแปลงไปตามโลกปัจจุบันเมื่อมีเทคโนโลยีความก้าวหน้าทำให้ความคิดคนก้าวหน้าทั้งการกระทำความคิดตามไปด้วย โดยใช้การแสดงออกผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ผ่านผลงานศิลปะอันแสดงเรื่องราว ที่แฝงไปด้วยเนื้อหา จากความคิดที่ว่า ทัศนคติของคนเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาไม่มีความแน่นอน เรื่องบางเรื่องเกิดขึ้นและดับไป เราจึงต้องเริ่มต้นจากทัศนคติของตนเองก่อน การทำความเข้าใจ ในเรื่องราวที่เกิดขึ้นและความคิดของคนที่จะนำพาเราไปสู่ชีวิตที่ซับซ้อนในโลกของปัจจุบันได้มากขึ้น

ดังนั้นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคมทั้งหมดสามารถนำมาพูดถึงและแสดงทัศนคติส่วนตัวออกมาได้ถ้ามีความถูกต้อง ข้าพเจ้าจึงนำสิ่งที่ข้าพเจ้าพบเจอการแสดงออกของคนและนำเรื่องราวเหล่านั้นมาประกอบสร้างเรื่องราวใหม่เป็นการแสดงทัศนคติส่วนตัวของข้าพเจ้าได้เช่นกัน เมื่อถึงเวลาเรื่องราวที่เคยดังและเป็นประเด็นก็จะเรื้อนหายไปตามกาลเวลาเช่นกัน จึงนับเป็นการจดจำเหตุการณ์ในช่วงเวลาหนึ่งเช่นกัน

ผลงานของชุดนี้ จึงได้ใช้ภาพสถานการณ์เหล่านี้ มาเป็นรากฐานของแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ จึงนำเรื่องราวที่ได้เกิดขึ้นมาจากการถูกตีความประกอบกับปัจจัยต่าง ๆ

ที่แตกต่างกันออกไป ประสบการณ์ที่ได้พบเจอในชีวิตประจำวันประจวบกับเรื่องราวในจิตใต้สำนึก เข้าใจความซับซ้อนปะติดประต่อเรื่องราวเข้าด้วยกัน เรื่องราวจากข่าวสังคม ข่าวการเมือง นักการเมือง เรื่องของสภาพแวดล้อม ที่แก้ได้และไม่ได้ การโกงกินต่าง ๆ มากมายทำให้คนเราเกิดการอยากรู้ความจริงและความถูกต้องซึ่งบางเรื่องก็ไม่สามารถตอบได้อย่างชัดเจน ทำให้สิ่งเหล่านี้เกิดการแสดงมุมมองในเชิงย่นแย้งและหาคำตอบด้วยตนเอง เมื่อเวลาผ่านไปสิ่งที่ถูกหาคำตอบเหล่านี้ก็ถูกลืมในที่สุด จึงเป็นสิ่งที่สัมพันธ์กับความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ผลงานของข้าพเจ้าจึงอยากแสดงทัศนคติในเชิงบวกเพื่อย่นแย้งกับหลักความเป็นจริงที่วุ่นวายเป็นอย่างมาก เรื่องราวที่ดึงเครียดทำให้เกิดความสนุกขึ้นเพื่อให้คนมองสถานการณ์การอยู่ร่วมกับปัจจุบันให้ได้อย่างมีความสุข



รายการอ้างอิง

- Angiegroup. (2565). ศิลปะแบบเหนือจริง (Surrealism). Retrieved from <https://angiegroup.wordpress.com/>
- Baanlaesuan. (2565). Jean-Michel Basquiat (ฌอง มิเชล บาสเกีย). Retrieved from www.baanlaesuan.com/129634/arts/jean-michel-basquiat-in-bab2018
- Bangkokbiznews. (2565). สถิติผู้ใช้ดิจิทัลทั่วโลก “ไทย” เสพติดเน็ตมากที่สุดในโลก. Retrieved from <https://www.bangkokbiznews.com/tech/950958>
- Campus-star. (2565). พบแล้ว 13 ชีวิต ทีมฟุตบอลหมูป่า. Retrieved from <https://lifestyle.campus-star.com/picpost/123538.html>
- Contestwar. (2565). นิทรรศการ "ชอบก็ไลค์ ไซ้ก็แชร์ : Like Live Life". Retrieved from <http://exhibition.contestwar.com/node/2237>
- Jwd-artspace. (2565). ยูรี เกนซากุ. Retrieved from <https://www.jwd-artspace.com/artist/yuree-kensaku/>
- Naewna. (2565). คนบันเทิงอินกระแสเลือกตั้ง! ล้อเลียนป้ายหาเสียงตั้งชื่อพรรค/นโยบายสุดฮา. Retrieved from <https://www.naewna.com/entertain/394383>
- Prachatai. (2565). เสียดำคำราม ยุติธรรมอับปาง. Retrieved from <https://prachatai.com/journal/2018/03/76087>
- Thaihealth. (2565). โขเชียลมีเดียสื่อยุคดิจิทัล ประโยชน์มีมากแต่โทษก็ไม่น้อย. Retrieved from <https://www.thaihealth.or.th/Content/55590>
- Thairath. (2565). หวย 30 ล้าน. Retrieved from <https://www.thairath.co.th>
- Themomentum. (2565). ทาคาชิ มูราคามิ (Takashi Murakami). Retrieved from www.themomentum.co/pop-art-2/
- Unidivers. (2565). Carole Fromenty : Architexture #3. Retrieved from <https://www.unidivers.fr/carole-fromenty-architexture-3/>
- Who. (2565). โรคระบาดไวรัสโคโรน่า. Retrieved from https://www.who.int/docs/default-source/searo/thailand/update-28-covid-19-what-we-know---june2020---thai.pdf?sfvrsn=724d2ce3_0
- Wikipedia. (2565a). มาร์ก ซากาล. Retrieved from <https://th.wikipedia.org/wiki/>
- Wikipedia. (2565b). ศิลปะประชานิยม. Retrieved from <https://th.wikipedia.org/wiki/>

Workpointnews. (2565). วิธีป้องกันฝุ่นพิษแหกแนว. Retrieved from

<https://www.workpointnews.com>

วันชัย ต้นดีวิทยาพิทักษ์. (2565). ความยุติธรรมของข้าวเสียดำที่ถูกยิง. Retrieved from

<https://www.sarakadee.com>





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ฉัรศยา ภู่สกุล
วัน เดือน ปี เกิด	13 เมษายน 2538
สถานที่เกิด	16/36 หมู่ 1 ตำบล ท่าวาสุกรี อ.พระนครศรีอยุธยา จ.พระนครศรีอยุธยา 13000
วุฒิการศึกษา	2560 ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ (กลุ่มวิชาเอกวิชาจิตรกรรม) คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร 2553 – 2556 ประกาศนียบัตรวิชาชีพศิลปะ วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์ กรมศิลปากร 2550 – 2553 ประกาศนียบัตรวิชาชีพศิลปะ วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์ กรมศิลปากร 2544 – 2550 ระดับประถมศึกษา โรงเรียนประตู่ชัย พระนครศรีอยุธยา
ที่อยู่ปัจจุบัน	16/36 หมู่ 1 ตำบล ท่าวาสุกรี อ.พระนครศรีอยุธยา จ.พระนครศรีอยุธยา 13000
รางวัลที่ได้รับ	2564 - นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ ป.โท ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่ง กรุงเทพมหานคร เมื่อวันที่ 2-14 พฤศจิกายน 2564 2563 - นิทรรศการ Print For You ณ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต พระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม เมื่อวันที่ 7-30 มกราคม 2563 2561 - นิทรรศการศิลปะภาพพิมพ์ Printable Print Exhibition 2018 ณ หอศิลป์กรุงเทพฯ สาขาเยาวราช กรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 6-28 กันยายน 2561 2561 - นิทรรศการศิลปะนิพนธ์นักศึกษาปริญญาตรี ณ อาคารศูนย์ ปฏิบัติการทัศนศิลป์สิรินธร เมื่อวันที่ 4-25 พฤษภาคม 2561 2557 - ร่วมแสดงนิทรรศการกลุ่มศิลปินอิสระ 69 ร่วมแสดงประเภทสีน้ำ ณ โรงแรมมณเฑียร กรุงเทพฯ