



สัมพันธภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล

RELATIONSHIPS BETWEEN MOTHER AND DAUGHTER
IN THE DIGITAL AGE

โดย

นางสาวพัชรินทร์ อนวัชประยูร

หอสมุดกลาง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Barcode.....

เลขเรียกหนังสือ.....

.....

.....

หนังสืออ้างอิง ใช้เฉพาะในห้องสมุดเท่านั้น

ประจำปีงบประมาณ 2562

ลิขสิทธิ์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม



สัมพันธภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล



โดย

นางสาวพัชรินทร์ อนวัชประยูร

ประจำปีงบประมาณ 2562

ลิขสิทธิ์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม



RELATIONSHIPS BETWEEN MOTHER AND DAUGHTER
IN THE DIGITAL AGE



PATCHARIN ANAWATPRAYOON

YEAR 2019

COPYRIGHT OF BUNDITPATANASILPA INSTITUTE

MINISTRY OF CULTURE

ชื่องานวิจัย สัมพันธภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล
 ชื่อวิจัย นางสาวพัชรินทร์ อนวัชประยูร
 คำสำคัญ สัมพันธภาพ, แม่ลูก, ยุคดิจิทัล
 ปีงบประมาณ 2562

งานวิจัยชุดนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในโครงการ “สัมพันธภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล” ผู้สร้างสรรค์ต้องการแสดงออกในเรื่องราวส่วนตัว ความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัลโดยเอามุมมองจากการถ่ายภาพตัวเองภาพแม่กับลูกสาวกำลังอยู่กับโทรศัพท์มือถือ การติดต่อสื่อสารของมนุษย์ การดำรงชีวิตของมนุษย์อยู่กับมือถือสมาร์ทโฟน สื่อออนไลน์ การสื่อสารผ่านจอ ใช้พิกเซล (pixel) เป็นการสื่อสารในจอที่ใช้ความคมชัดแบบHD (High Definition) ของดิจิทัล แต่ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสวนทางกันกับพล่ามวลงไม่คมชัดเหมือนโลกดิจิทัล มนุษย์ขาดการติดต่อสัมพันธ์กันจริง มนุษย์อยู่ในโลกเสมือนจริง ความสัมพันธ์ทางครอบครัว แม่ลูกความสัมพันธ์ที่สำคัญที่สุด ผู้สร้างสรรค์กับลูกสาวได้รับผลกระทบจากโลกดิจิทัลเช่นกัน ผู้สร้างสรรค์หิวยกการดำเนินชีวิตของตนเองผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ บอกเล่าความสัมพันธ์แม่ลูกที่แตกต่างจากอดีต ความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล อยู่บ้านใกล้ชิดกันแต่เหมือนมีความห่าง การอยู่ในโลกส่วนตัวก้มหน้าก้มตากับสื่อบันเทิงของตนเองโดยหลงลืมการเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน อยู่หน้าโทรศัพท์มือถือมากกว่าคนอยู่ข้างๆ อยู่บนโลกเสมือนจริงที่เราสร้างภาพจริงบ้างปลอมบ้างทำให้ตัวเองมีความสุข

TITLE RELATIONSHIPS BETWEEN MOTHER AND DAUGHTER IN THE DIGITAL
AGE.

RESEARCHER PATCHARIN ANAWATPRAYOON

WORDS RELATIONSHIPS, MOTHER AND DAUGHTER, DIGITAL AGE.

YEAR 2019

The objectives of this study are to create works of the art project titled “Relationships between mother and daughter in the digital age”.

The personal relationship of digital mother-daughter is changing by taking a point of view from self-portrait using mobile phone. The existence of a human being with smartphone, online media using pixel images is the way of communication. The screen with the digital HD (High-Definition) clarity while the relationships between humans take the opposite direction as they become part of a virtual world. In the family, mother-daughter relationships are also affected.

A series of works that illustrate the transformation of the mother-daughter relationships that are different from past family traditions. By concentrating on social media, mobile phone they live in a separate private world where not much space left for intimate family exchange.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ ด้วยความเอื้อเฟื้อและเมตตากรุณาจากศิลปินผู้ทรงคุณวุฒิ
ทางด้านศิลปะ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิชิต ตั้งเจริญ ที่ปรึกษาโครงการ และอาจารย์กรรมการท่านอื่นๆ
ที่มีส่วนร่วมในการวิจัยของผู้สร้างสรรค์

ขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วย ที่ให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาในการทำวิจัยและ
สร้างสรรค์

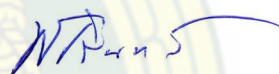
ขอขอบพระคุณ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่ให้ทุนการสนับสนุนงบประมาณการวิจัยในครั้งนี้

ความเมตตาของบุคคลที่กล่าวข้างต้น ผู้สร้างสรรค์จะระลึกถึงอยู่ทุกลมหายใจ ความดีงามที่
บังเกิดขึ้น ขอให้ส่งผลกับท่านทั้งหลายนี้ด้วยความรักและเคารพอย่างสูง และท้ายที่สุด ขอขอบคุณ
ความรักจากครอบครัว ลูกสาวที่อยู่เคียงข้างเสมอและเป็นที่มาของแรงบันดาลใจ

คำนำ

โครงการงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ได้รับแรงบันดาลใจจากความสัมพันธ์แม่ลูก เป็นเรื่องราวส่วนตัวกับลูกสาว โดยสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ชื่อ “สัมพันธ์ภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล”

การทำงานวิจัยสร้างสรรค์ชุดนี้ประกอบผลงาน 2 ส่วน คือ ส่วนของผลงานสร้างสรรค์นำเสนอเป็นงานศิลปะเทคนิคผสมระหว่างโปรแกรมคอมพิวเตอร์, ซิลค์สกรีน และภาพเขียนจิตรกรรม และส่วนของเอกสารประกอบการวิจัย จะแสดงให้เห็นถึงขั้นตอนกระบวนการวิธีสร้างสรรค์โดยละเอียด เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจศึกษาทางศิลปะ จะนำไปใช้พัฒนาสร้างสรรค์งานจิตรกรรม และนำความรู้ไปพัฒนาให้เกิดผลงานในรูปแบบใหม่ต่อไป



(นางสาวพัชรินทร์ อนวัชประยูร)

สิงหาคม 2562



สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
คำนำ	ช
สารบัญ	ซ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของเรื่องที่น่าสนใจ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	1
1.3 สมมติฐานของการสร้างสรรค์	2
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	2
1.5 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์	2
1.6 ขอบเขตของการสร้างสรรค์	4
1.7 ขั้นตอนของการศึกษา	4
1.8 วิธีการศึกษา	4

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
1.9 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
2 วิธีการศึกษา	6
2.1 ระเบียบวิธีวิจัย	6
2.2 ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ	7
2.3 แรงบันดาลใจจากอิทธิพลที่ได้รับ	7
3 ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	23
3.1 วิธีการในการสร้างสรรค์	23
3.2 การหาข้อมูล	23
3.3 ทักษะธาตุหลักในองค์ประกอบศิลป์	24
3.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	26
4 วิเคราะห์การพัฒนาของผลงาน	37
5 สรุปผลการสร้างสรรค์และข้อเสนอแนะ	49
บรรณานุกรม	51
ประวัติผู้วิจัย	52

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 Gottfried Heinwein,The Murmur of the Innocents.....	9
2 Gottfried Heinwein,1948 Vienna Annunciation.....	9
3 Gottfried Helnwein,The Disasters of War4.....	10
4 Gottfried Helnwein,Untitled.....	10
5 Gottfried Heinwein,The Murmur of the Innocents.....	11
6 Gottfried Heinwein, Mother’s Day.....	11
7 Gottfried Heinwein, back Kiss 2.....	11
8 Alex Gross,Servic Industry.....	13
9 Alex Gross, Android.....	13
10 Alex Gross, The Message.....	14
11 Alex Gross, Laurel Canyon Social Network.....	14
12 Alex Gross, Dual Selfie.....	15
13 Alex Gross, Zeitgeist.....	15
14 Tetsuya Ishida, Untitled.....	16
15 Tetsuya Ishida.....	17
16 Tetsuya Ishida, Untitled.....	17
17 Tetsuya Ishida, Untitled.....	18

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
18 Tetsuya Ishida, Untitled.....	18
19 ตัวอย่างภาพเม็ดสีของพิกเซล (Pixel).....	20
20 ภาพตัวอย่างศิลปินที่ใช้รูปแบบการระบายแบบพิกเซล Chuck Close,SelfPortrait.....	21
21 ภาพตัวอย่างศิลปินที่ใช้รูปแบบการระบายแบบพิกเซล Christian Faur,Parrish.....	22
22 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์พิมพ์ลงบนผ้าใบ.....	27
23 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ ลงสีภาพโดยรวมด้วยสีอะคริลิกลงบนผ้าใบ.....	28
24 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์การทำพิกเซล พิมพ์เทคนิคซิลค์สกรีน (Silkscreen)ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใส.....	28
25 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ ลงสีภาพให้สมบูรณ์ด้วยเทคนิคจิตรกรรม ใช้การระบายแบบจุด พิกเซลลงบนผ้าใบและบนแผ่นพลาสติก แผ่นพลาสติกปิดทับซ้อนบนผ้าใบ.....	29
26 ภาพถ่ายต้นแบบผลงาน.....	29
27 ภาพถ่ายต้นแบบผลงาน.....	29
28 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ ร่างภาพด้วยดินสอลงบนผ้าใบจากภาพต้นแบบ.....	30
29 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ ลงสีโดยรวมด้วยสีอะคริลิกลงบนผ้าใบ.....	30
30 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ ภาพผู้สร้างสรรค์กำลังขึ้นรูป.....	31
31 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ ลงสีและน้ำหนักโดยรวมให้เกือบสมบูรณ์.....	31
32 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ แต่งรายละเอียดด้วยการระบายแบบจุดพิกเซล.....	32

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
33 ภาพถ่ายต้นแบบผลงาน.....	32
34 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิควาดเส้นผสมกับการระบายสีด้วยสี มาร์คเกอร์โคปิค.....	33
35 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคการพิมพ์ซิลค์สกรีน ผสมการระบายสี น้ำมันและสีมาร์คเกอร์โคปิค ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใส จากนั้นนำแผ่นพลาสติกทับซ้อนบน เฟรมผ้าใบ.....	33
36 ภาพถ่ายต้นแบบผลงาน.....	34
37 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิควาดเส้นผสมกับการระบายสีด้วยสี มาร์คเกอร์โคปิค.....	34
38 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคการพิมพ์ซิลค์สกรีน ผสมการระบายสี น้ำมันและสีมาร์คเกอร์โคปิค ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใส จากนั้นนำแผ่นพลาสติกทับซ้อนบน เฟรมผ้าใบ.....	34
39 ภาพถ่ายต้นแบบผลงาน.....	35
40 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิควาดเส้นผสมกับการระบายสีด้วยสี มาร์คเกอร์โคปิค.....	35
41 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคการพิมพ์ซิลค์สกรีน ผสมการระบาย สีน้ำมันและสีมาร์คเกอร์โคปิค ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใส จากนั้นนำแผ่นพลาสติกทับซ้อนบน เฟรมผ้าใบ.....	35
42 ภาพผลงานชิ้นที่ 1.....	38
43 ภาพผลงานชิ้นที่ 2.....	39

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
44 ภาพผลงานชิ้นที่ 3.....	40
45 ภาพผลงานชิ้นที่ 4.....	42
46 ภาพผลงานชิ้นที่ 5.....	43
47 ภาพผลงานชิ้นที่ 6.....	44
48 ภาพผลงานชิ้นที่ 7.....	45
49 ภาพผลงานชิ้นที่ 8.....	46
50 ภาพผลงานชิ้นที่ 9.....	47



บทที่ 1

บทนำ

สัมพันธภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล โลกแห่งอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ การติดพฤติกรรมออนไลน์ ครอบครัวและเด็กกำลังเผชิญอยู่ในโลกดิจิทัลเข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวันมีทั้งประโยชน์และโทษ แม้ว่าการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่นการใช้ social media จำพวก Facebook, Line, Instagram ฯลฯ จะทำให้ชีวิตสะดวกสบายมากขึ้นแต่หากนำไปใช้ในทางที่ผิดก็อาจทำให้ชีวิตของตัวเองและคนรอบข้างมีปัญหาได้เหมือนกัน แม่ลูกยุคดิจิทัลนิยมคุยโทรศัพท์ผ่านทาง line มากกว่าการเจอหน้ากัน แม่ติดโซเชียลมีเดียและลูกใช้เวลากับสื่อดิจิทัลและเกม เด็กเล่นทั้งวันไม่ให้ถึงง่วง ตื้อ ต่อด่าน และไม่ยอมทำอะไรอย่างอื่น เด็กห่างเหินกับแม่และครอบครัว กระทั่งต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวและการเรียนรู้ด้านต่างๆ ความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวเป็นพื้นฐานด้านจิตใจที่สำคัญของลูกและเป็นสิ่งจำเป็นต่อการเจริญเติบโต การป้องกันภัยอันตรายจากเทคโนโลยีต่างๆ ในยุคดิจิทัลเป็นสิ่งจำเป็นของความสัมพันธ์

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

ในยุคที่เทคโนโลยีกลายเป็นสิ่งจำเป็นของชีวิต เป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่ายในสังคมครอบครัว ทั้งตัวผู้ปกครองและเด็กต่างนิยมนำโซเชียลมีเดียมาใช้ในชีวิตประจำวันจนกลายเป็นเรื่องปกติ แต่สำหรับบางครอบครัว เรื่องปกติก็อาจไม่เหมาะสมของการใช้งาน และกลายเป็นการเสพติด แม้เทคโนโลยีต่าง ๆ จะมีประโยชน์ แต่ก็แฝงไปด้วยโทษ ที่ถูกมองข้ามโดยเฉพาะกับเด็กที่กำลังเจริญเติบโต จึงควรสร้างพัฒนาการ การเรียนรู้ ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ อย่าให้มีช่องว่างระหว่างความสัมพันธ์ สื่อโซเชียลมีเดียมีประโยชน์กับคนเป็นแม่ ในการเลี้ยงลูกหลายด้าน แต่ส่วนใหญ่มักปล่อยปละละเลย ไม่รอบคอบในการหาข้อมูลและทิ้งลูกกับโซเชียลมีเดีย เพราะต้องการเวลาส่วนตัว การเลี้ยงลูกของแม่ในยุคดิจิทัล จึงควรตระหนักใส่ใจ อย่ายอมข้ามแม่เพียงเล็กน้อย ต้องคำนึงถึงความพอดี และไม่ควรให้โซเชียลมีเดียมาเกินความสัมพันธ์ได้ ผู้สร้างสรรค์มีบทบาทในความเป็นแม่และมีลูกสาว ซึ่งกำลังประสบปัญหานี้เช่นกัน ได้นำแนวความคิดนี้มาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูกในยุคดิจิทัลที่ใช้โซเชียลมีเดียเมื่อมีเวลาว่าง แม่ใช้สมาร์ทโฟน ลูกเล่นไอแพดเล่นมือถือ อยู่ในบ้านใกล้ชิดกัน แต่เหมือนมีความห่าง การอยู่ในโลกส่วนตัว ก้มหน้ากับโซเชียลมีเดียของตัวเองโดยหลงลืมการเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน ขาดกิจกรรมร่วมกัน

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1.2.1 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนแนวความคิดความสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูกในยุคดิจิทัล

1.2.2 เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเทคนิคผสมโดยใช้สื่อะครายลิตและสีน้ำมันบนผ้าใบชั้นแรก มีการใช้เทคนิคการพิมพ์ซิลค์สกรีนลงบนผ้าลักษณะโปร่งใสและแผ่นอะคริลิคทับซ้อนผลงาน เป็นรูปแบบงานกึ่งเหมือนจริง โดยใช้สัญลักษณ์พิกเซล (Pixel) สะท้อนความเป็นจริงในสังคม ภาพความเป็นจริงและโลกเสมือนจริงทับซ้อนกัน

1.2.3 เพื่อศึกษากระบวนการทางรูปแบบ ทั้งแนวคิด การพัฒนาเทคนิควิธีการและแนวทางการสร้างสรรค์

1.3 สมมติฐานของการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมสัมพันธ์ภาพแม่ลูกยุคดิจิทัลผลงานจะเป็นรูปตนเองและลูกสาว กำลังอยู่กับสื่อดิจิทัลสะท้อนเรื่องราวเนื้อหา ความคิด มุมมอง ในความสัมพันธ์แม่ลูก เขียนในลักษณะกึ่งเหมือนจริงโดยการคลี่คลายรูปเป็นการแตกตัวของพิกเซลและแนวสัญลักษณ์ (symbolism) โลกจินตนาการผสมผสานกับภาพตนเองและลูกสาว การอยู่ในโลกส่วนตัวของทั้งคู่กับสื่อดิจิทัล แสดงออกถึงแนวความคิด ความหมายส่วนตัว ค้นหาเอกลักษณ์และแนวทางการสร้างสรรค์ในแบบเฉพาะตน

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ศิลปะ : สัมพันธภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล

คำสำคัญ : สัมพันธภาพ, แม่ลูก, ยุคดิจิทัล

1.5 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์

พ่อแม่ทุกยุคทุกสมัยล้วนไม่เข้าใจในสิ่งที่ลูกเป็น มีคำถามตามมาเสมอเช่น “ทำไมเด็กสมัยนี้เข้าใจยากนะ?”, “ทำไมหนูถึงเป็นอย่างนั้น?” ฯลฯ ประโยคทำนองนี้มีมาตั้งแต่เราเป็นเด็ก สุดท้ายไม่ว่าจะเป็นอย่างไร โลกยังคงเปลี่ยนไป สิ่งใหม่มาแทนสิ่งเก่า ดังยุคสมัยนี้เทคโนโลยีมีบทบาทในการใช้ชีวิตประจำวัน สังคมออนไลน์ โลกยุคดิจิทัล มีทั้งผลดีผลเสีย ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้เห็นปัญหาใหญ่ที่แม่ต้องตระหนัก โลกยุคดิจิทัลหรือโลกยุคสังคมก้มหน้า โทรศัพท์มือถือเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตผู้คน การใช้สมาร์ทโฟน ด้วยฟังก์ชันที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน มนุษย์ยุคโลกาภิวัตน์ การติดโทรศัพท์มือถือ, ติดเกมส์, ติดการคุยผ่านโปรแกรม Chat สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าเด็กรุ่นใหม่ติดโทรศัพท์มือถืออย่างหนัก พฤติกรรมติดโซเชียลของพ่อแม่ พฤติกรรมสังคมก้มหน้า การสื่อสารแบบเผชิญหน้าจะลดน้อยลง และอาจนำไปใช้เป็นประจำจนติดเป็นนิสัย การมีโลกส่วนตัวมากเกินไป ไม่สนใจสิ่งรอบข้าง ขาดความสัมพันธ์ การสัมผัสถึงความรัก การสื่อสารผ่านความรู้สึกทางสีหน้า ท่าทาง แววตา และ การพูดคุย ผู้สร้างสรรค์ต้องการแสดงถึงแม่ลูกยุคใหม่ที่ทำ

หน้าที่มากกว่าหนึ่งอย่างเสมอ กล่าวคือแม้อยู่บ้านแต่ยังทำเหมือนอยู่ที่ทำงาน ยังรักษาสถานภาพทางสังคมไปด้วยอย่างการแชท (Chat) ใช้โซเชียลออนไลน์คุยโทรศัพท์ ปล่อยลูกอยู่กับคอมพิวเตอร์ ไอแพด หรือโทรศัพท์เช่นกัน

ในสังคมปัจจุบันยุคดิจิทัล ภาพความสัมพันธ์แม่ลูกที่มีสื่อโซเชียลมีเดียเป็นตัวกั้นกลางความสัมพันธ์ แม้อยู่ใกล้ชิดกันแต่เหมือนมีความห่าง การอยู่ในโลกส่วนตัวก็หันมาเล่นสมาร์ทโฟน ผู้สร้างสรรค์ต้องการแสดง อารมณ์ความรู้สึกของปัญหา สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนเรื่องราวดังกล่าวใช้รูปแบบงานจิตรกรรมแบบเหนือจริงสร้างจินตนาการส่วนตัวภาพแม่กับลูกสาวและโลกจินตนาการที่ลูกสาวมักสร้างในชีวิตจริง มีการใช้สัญลักษณ์การเล่นอยู่คนเดียวกับสมาร์ทโฟนโดยสร้างตัวการ์ตูนที่หลุดจากสมาร์ทโฟนเป็นเสมือนเพื่อน ภาพความจริงกับภาพความลวงในโลกมายาทับซ้อนกัน



1.6 ขอบเขตในการสร้างสรรค์

1.6.1 เนื้อหาที่สะท้อนปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูกในสังคมยุคดิจิทัล

1.6.2 รูปแบบเป็นงานจิตรกรรมแบบกึ่งเหมือนจริงและเกินจริงที่สะท้อนความเป็นจริงในสังคม เขียนในเรื่องความสัมพันธ์แม่ลูกในสังคมยุคดิจิทัลเสริมจินตนาการส่วนตัวเป็นภาพความเป็นจริงและภาพความลงเป็นมายา

1.6.3 เทคนิคสร้างสรรค์งานจิตรกรรมเทคนิคผสมสีอะครายลิกและสีน้ำมันบนผ้าใบชั้นแรก จากนั้นเขียนลงบนผ้าไหมแก้วโปร่งบางใส 1-2 ชั้น เขียนแบบจุดเม็ดสีพิกเซล(pixel)และชั้นสุดท้ายคุมด้วยแผ่นอะคริลิกเป็นเสมือนจอสกรีนของสมาร์ทโฟน

1.7 ขั้นตอนของการศึกษา

1.7.1 เก็บรวบรวมข้อมูลและศึกษาเรื่องราวของตัวเองและลูกสาว ปัญหาจากสื่อดิจิทัลโดยถ่ายทอดความรู้สึกส่วนตัวเกี่ยวกับความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล

1.7.2 รวบรวมความคิดและการตีความหมายภาวะอารมณ์ที่รู้สึก และปัญหาความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล

1.7.3 การสร้างสรรค์งานศิลปะนับว่าเป็นการวิจัยและพัฒนาซึ่งสามารถรวบรวมเป็นขั้นตอนดังนี้

- ศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องและกำหนดกรอบแนวคิดการสร้างสรรค์
- สร้างสรรค์งานจิตรกรรม
- การวิเคราะห์แบบร่าง
- การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์
- การพัฒนาผลงาน
- ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

1.8 วิธีการศึกษา

1.8.1 การรวบรวมข้อมูล รวบรวมผลงานจากผลงานวิจัย แหล่งข่าวสารที่ปรากฏทางเทคโนโลยี โลกอินเทอร์เน็ต และบทความทางวิชาการทางการแพทย์

1.8.2 การวิเคราะห์ข้อมูล ศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ข้อมูลจากหนังสือพิมพ์ ระบบสังคมออนไลน์ มาวิเคราะห์และสร้างเป็นภาพร่างของผลงานทางศิลปะ

1.8.3 สร้างสรรค์ผลงาน พัฒนาแนวคิดจากประสบการณ์ตรง รวมถึงการศึกษาและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ จากเอกสาร สร้างภาพร่าง สร้างสรรค์ผลงานจริง

1.9 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.9.1 สามารถรับรู้ถึงแนวความคิดและเรื่องราวของผู้คนในสังคมยุคดิจิทัล ความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัว แม่ลูก ผลกระทบที่เกิดจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยการนำเสนอตัวตนของตัวเอง ภาพแม่กับลูกมาสื่อสะท้อนให้เห็นปัญหาของความสัมพันธ์

1.9.2 สามารถแสดงออกได้ถึงกระบวนการทางรูปแบบ รวมทั้งแนวคิด และการพัฒนาด้านเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะศิลป์ที่เกี่ยวข้องมาพัฒนา

1.9.3 ผลงานศิลปกรรมสามารถทำให้ผู้คนในสังคมตระหนักถึงความเสี่ยง ผลกระทบจากสังคมออนไลน์ ที่ละเลยความสัมพันธ์ที่เป็นจริง การแสดงออกซึ่งความรัก

บทที่ 2

วิธีการศึกษา

2.1 ระเบียบวิธีวิจัย

ข้อมูลมีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ถ้าปราศจากข้อมูลแล้วเราก็ทำงานได้ไม่บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ในขั้นต้นผู้สร้างงานศิลปะสร้างงานจากแรงบันดาลใจที่เราประทับใจ เราประสบ จากนั้นต้องค้นคว้า โดยศึกษาข้อมูลมาสนับสนุนความคิด

2.1.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

- การศึกษาข้อมูลทางเอกสาร เป็นการศึกษาจากเอกสารและสูจิบัตรผลงานศิลปกรรม
- บทความที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในเรื่องราวเกี่ยวกับความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล
- ข้อมูลที่ได้จากการบันทึกโดยการถ่ายภาพ ภาพใบหน้าตนเองและลูกสาวกับสื่อดิจิทัล

2.1.2 การจัดลำดับข้อมูล เป็นการนำเอาข้อมูลที่ได้มาทั้งหมดมาศึกษาและเลือกที่จะนำมาวิเคราะห์

2.1.3 การวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการนำผลจากลำดับข้างต้นมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบอย่างเป็นเหตุผล เพื่อให้เห็นถึงลักษณะร่วมและข้อแตกต่างในรูปแบบ แนวความคิด ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงงานเป็นรูปแบบใหม่

2.1.4 การสร้างสรรค์ผลงาน เริ่มจากการรวบรวมข้อมูล แล้วนำมาสร้างภาพร่าง เมื่อได้ภาพร่างที่สมบูรณ์ที่สุดแล้ว จึงนำมาขยายเป็นผลงานจริงที่มีขนาดใหญ่

การสร้างภาพร่าง คือการหาโครงสร้างรวม เกิดจากการนำข้อมูลที่ได้มาผสมผสานกับแนวความคิดส่วนตัว สร้างเป็นภาพขึ้นมาโดยไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว มีการเพิ่มเติมสัญลักษณ์ส่วนตัว เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ลงตัว ทั้งในแง่องค์ประกอบและเนื้อหา

การสร้างสรรคผลงานจริง เริ่มจากคัดเลือกภาพร่างที่สมบูรณ์เป็นต้นแบบ นำมาขยายเป็นผลงานจริงที่มีขนาดใหญ่ขึ้น โดยที่โครงสร้างและองค์ประกอบส่วนรวมยังคงรักษาไว้ให้เป็นไปตามรูปร่าง แต่ในส่วนของรายละเอียด อาจมีการปรับปรุง แก้ไข ตัดทอน หรือเพิ่มเติมได้ตามจินตนาการ

2.1.5 การสรุปผล เขียนรายงานการสร้างสรรค แสดงขั้นตอนวิธีการและปัญหาที่เกิดขึ้น การสร้างสรรคผลงานศิลปะ เพื่อวิเคราะห์ผลงานทั้งหมด หาจุดบกพร่อง แก้ไขปรับปรุง แล้วนำเสนอเป็นรายงานประกอบภาพถ่ายและภาพจิตรกรรม

2.2 ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ

ผู้สร้างสรรคต้องการแสดงออกในเรื่องราวส่วนตัว ความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัลโดยเอามุมมองจากการถ่ายภาพตัวเองภาพแม่กับลูกสาวกำลังอยู่กับโทรศัพท์มือถือ การติดต่อสื่อสารของมนุษย์ การดำรงชีวิตของมนุษย์อยู่กับมือถือสมาร์ทโฟน สื่อออนไลน์ การสื่อสารผ่านจอ ใช้พิกเซล (pixel) เป็นการสื่อสารในจอที่ใช้ความคมชัดแบบHDของดิจิทัล แต่ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสวนทางกันกับปลายม้วนไม่คมชัดเหมือนโลกดิจิทัล มนุษย์ขาดการติดต่อสัมพันธ์กันจริง มนุษย์อยู่ในโลกเสมือนจริง ความสัมพันธ์ทางครอบครัว แม่ลูกความสัมพันธ์ที่สำคัญสุด ผู้สร้างสรรคกับลูกสาวได้รับผลกระทบจากโลกดิจิทัลเช่นกัน ผู้สร้างสรรคหิบบกการดำเนินชีวิตของตนเองผ่านการสร้างสรรคผลงานศิลปะ บอกเล่าความสัมพันธ์แม่ลูกที่แตกต่างจากอดีต ความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล อยู่บ้านใกล้ชิดกันแต่เหมือนมีความห่างการอยู่ในโลกส่วนตัวก้มหน้าก้มตากับสื่อบุติของตนเองโดยหลงลืมการเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน อยู่หน้าโทรศัพท์มือถือมากกว่าคนอยู่ข้างๆ อยู่บนโลกเสมือนจริงที่เราสร้างภาพจริงบ้างปลอมบ้างทำให้ตัวเองมีความสุข

2.3 แรงบันดาลใจจากอิทธิพลที่ได้รับ

2.3.1 บทบาทและผลกระทบความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล

เมื่อเทคโนโลยีก้าวหน้าไปมาก ทำอะไรก็สะดวกขึ้น สมาร์ทโฟนเป็นสิ่งที่ทุกคนต้องมี ระบบอินเทอร์เน็ตมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและใช้งานได้ทุกพื้นที่ สามารถเข้าถึงสื่อในมือถือได้ง่าย ไม่เว้นแม้แต่เด็กเล็กๆ แล้วพ่อแม่จะเลี้ยงลูกอย่างไรในยุคดิจิทัล เมื่อเราเป็นเด็กโทรศัพท์มือถือยังไม่มีอยากจะดูข่าวสารก็ต้องอ่านหนังสือพิมพ์ ดูทีวี เล่นกับเพื่อน ทำกิจกรรมกับพ่อแม่ มีความใกล้ชิดกัน

มีการแสดงออกซึ่งความรักความเอาใจใส่กัน แต่สมัยนี้ลูกเติบโตมาพร้อมเทคโนโลยียุคการสื่อสารไร้พรมแดนโดยเฉพาะสื่อออนไลน์ โลกยุคดิจิทัล ผู้สร้างสรรค์มีบทบาทความเป็นแม่ และมีความสัมพันธ์กับลูกสาวในยุคดิจิทัล มีความเสี่ยงและมีผลกระทบเกิดขึ้น แม่ไม่รู้ว่าลูกทำอะไรบนอินเทอร์เน็ต การขาดความรู้ความเข้าใจ โลกออนไลน์ก็เหมือนโลกในชีวิตจริงเป็นสิ่งที่น่ากังวลมีความเสี่ยงเกิดขึ้น ความสัมพันธ์แม่ลูกมีสมาร์ทโฟนอยู่เป็นส่วนหนึ่ง ช่วยในเรื่องการดูแลลูก แต่กลับมีผลกระทบกับความสัมพันธ์ด้วย ความสัมพันธ์ที่มีสมาร์ทโฟนเป็นตัวกั้นกลางความสัมพันธ์ ความสัมพันธ์แบบก้มหน้า การไม่มีเวลาให้กัน การติตโงะเซียมมีเดียไม่สนใจรอบข้างตัวเอง การคุยตัวต่อตัวน้อยลง

2.3.2 อิทธิพลจากผลงานศิลปกรรม

Gottfried Helnwein

กอดต์ฟรีด เฮลน์ไวน์ ศิลปินกรุงเวียนนา ประเทศออสเตรีย เขียนภาพที่เหมือนจริงยิ่งกว่าภาพถ่าย เป็นแบบ Hyper Realism สุดยอดของการลอกเลียนแบบ คือจำลองความเหมือนของภาพถ่ายความละเอียดสูงด้วยการใช้มีอวาด ความหม่นงามในความโหดร้าย หดหู่และน่ากลัว เขาได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมอเมริกันในยุค50 จากการหลอกหลอนของวัฒนธรรมหลังสงครามสงบ สันติ ดนตรี ภาพยนต์ และการดูจากดิสนีย์แลนด์ ผู้สร้างสรรค์สนใจแนวความคิดของเขาที่ใช้ภาพของเด็กที่ดูงดงามในความน่ากลัว ซึ่งเขากล่าวว่าเด็กเป็นผู้ถูกระทำได้ง่ายทั้งจากการล่อลวง เขาเขียนความจริงกับความลวงอยู่ด้วยกันกับภาพตัวการ์ตูนของวอลต์ ดิสนีย์



ภาพที่1 Gottfried Heinwein, The Murmur of the Innocents 7, 2009, Mixed on canvas, 165 x 226 cm



ภาพที่2 Gottfried Heinwein, 1948 Vienna Annunciation, 1993, Mixed on canvas, 167x121 cm



ภาพที่3 Gottfried Helnwein, The Disasters of War 4 (2007), Oil and acrylic on canvas, 79 7/8 x 117 7/8 in



Courtesy of Modernism, San Francisco

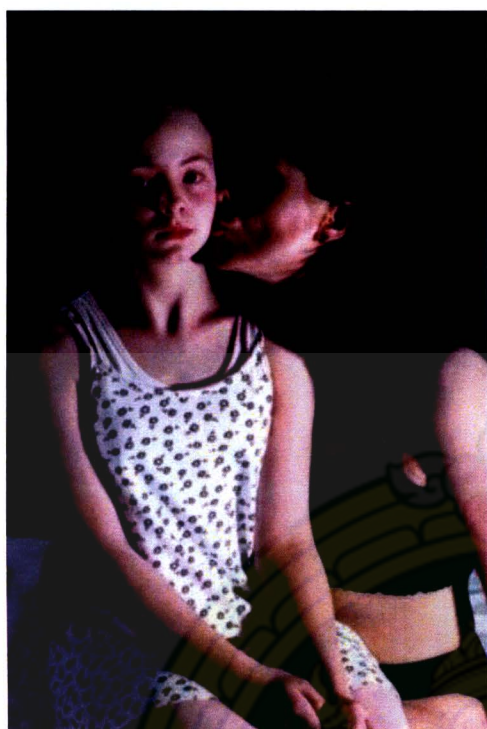
ภาพที่4 Gottfried Helnwein, Untitled, 2005, Contemporary



ภาพที่5 Gottfried Heinwein, The Murmur of the Innocents 4, 2009, Mixed on canvas, 160 x 231 cm



ภาพที่6 Gottfried Heinwein, Mother's Day, 1990, Mixed on canvas, 119 x 80 cm



ภาพที่7 Gottfried Heinwein, back Kiss 2,1998,Mixed on canvas,160 x 106 cm

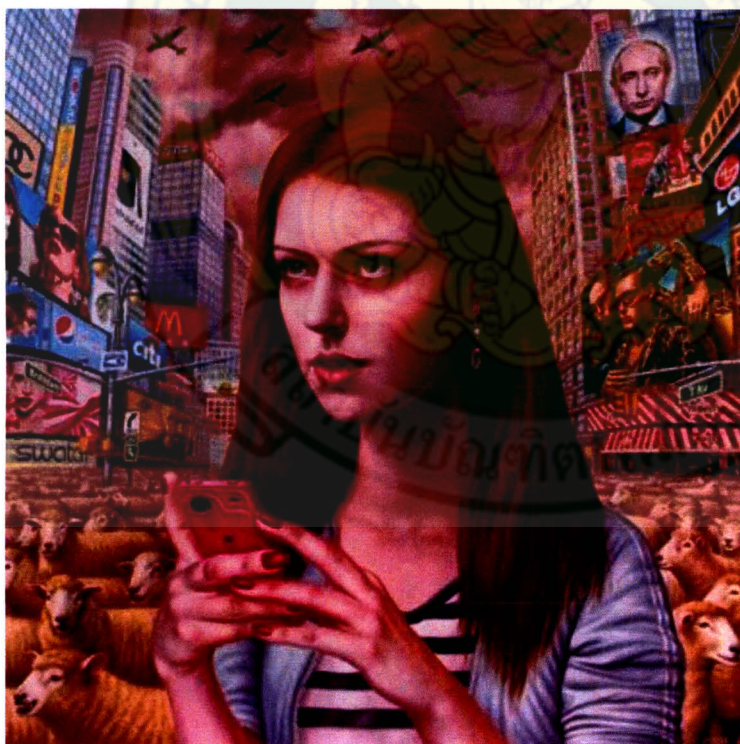
ภาพที่มา <http://www.artnet.com/artists/gottfried-helenwein>

Alex Gross

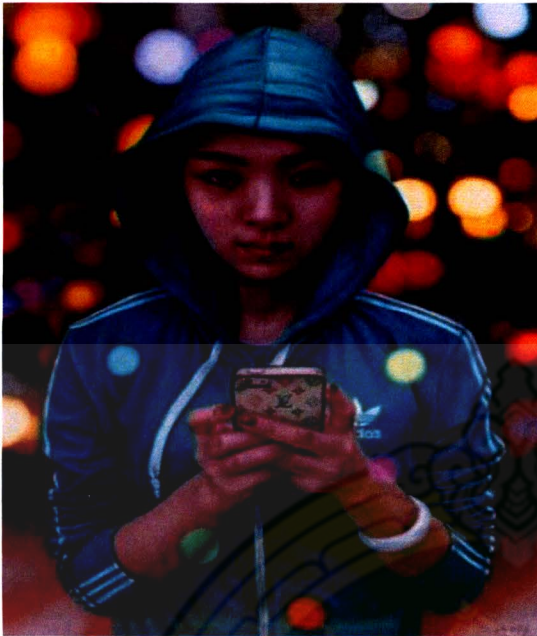
อเล็กซ์ กรอส ศิลปินหนุ่มชาวอเมริกัน อาศัยอยู่ในเมืองลอสแอนเจลิส ภาพวาดที่สะท้อนความเหนือจริง แสดงสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมผู้บริโภค ผู้สร้างสรรค์สนใจแนวคิดของเขาที่น่าเสนอภาพสังคมในยุคดิจิทัลการติดต่อสื่อสารของมนุษย์ที่อยู่กับมือถือ ผ่านจอสกรีนมือถือ มนุษย์อยู่ในโลกเสมือนจริง



ภาพที่8 Alex Gross,Service Industry,2013,Oil On canvas,75 x 120 cm



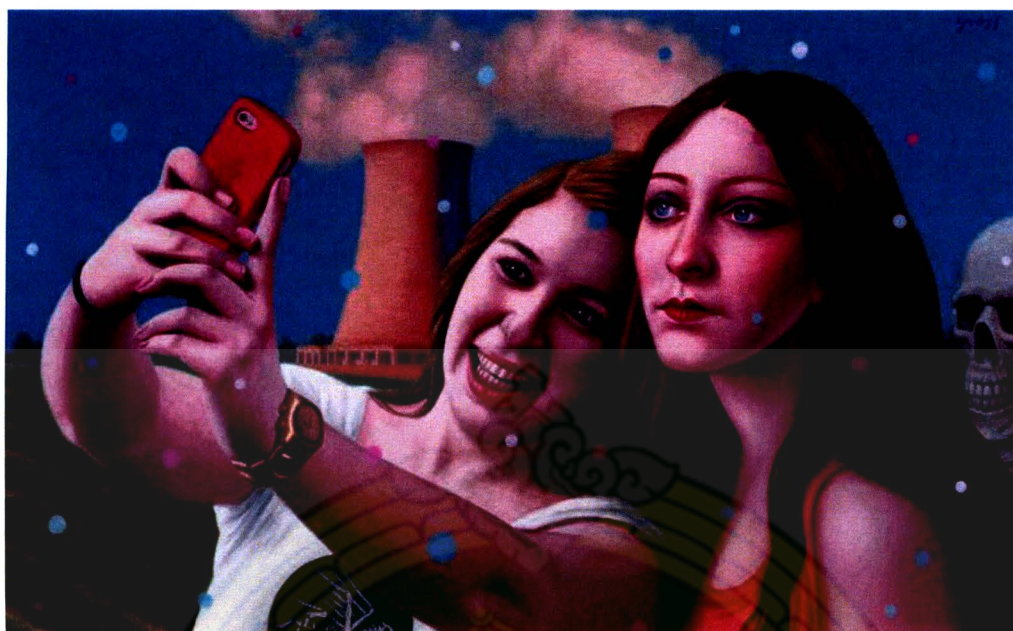
ภาพที่9 Alex Gross, Android,2013,Oil On canvas,42 x 42 in



ภาพที่10 Alex Gross, The Message, 2015, Oil On canvas, 26.25 x 18.5 in



ภาพที่11 Alex Gross, Laurel Canyon Social Network, 2017, Oil On canvas, 60 x 60 in



ภาพที่12 Alex Gross, Dual Selfie,2016,Oil On canvas,12.5”x 20”



ภาพที่13 Alex Gross, Zeitgeist,2015,Oil On canvas,37.5”x 60.5”

ภาพที่มา <http://www.alexgross.com/>

Tetsuya Ishida

เท็ตซึยะ อิชิดะ ศิลปินชาวญี่ปุ่น ผู้นิยมการวาดภาพแนวสะท้อนเสียดสีสังคมที่เผยให้เห็นมุมมองของสังคมยุคใหม่ ในยุคอุตสาหกรรมเครื่องจักร ระบบทุนนิยมทำให้เราต้องเจ็บปวด และผู้คนในสังคมเมืองที่ต้องถูกกดดันจากการทำงาน ครอบครัว สังคมรอบข้าง ผู้สร้างสรรค์สนใจเนื้อหาความคิด รวมถึงการได้รับอิทธิพลแบบลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ในเชิงเสียดสีประชดประชันหรือมุ่งสะท้อนมุมมองของสังคมยุคใหม่ ผ่านวัตถุเชิงสัญลักษณ์ในบริบทรูปแบบต่างๆ การใช้โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ โฟน คอมพิวเตอร์ ผลกระทบจากโลกออนไลน์ โลกโลกาภิวัตน์



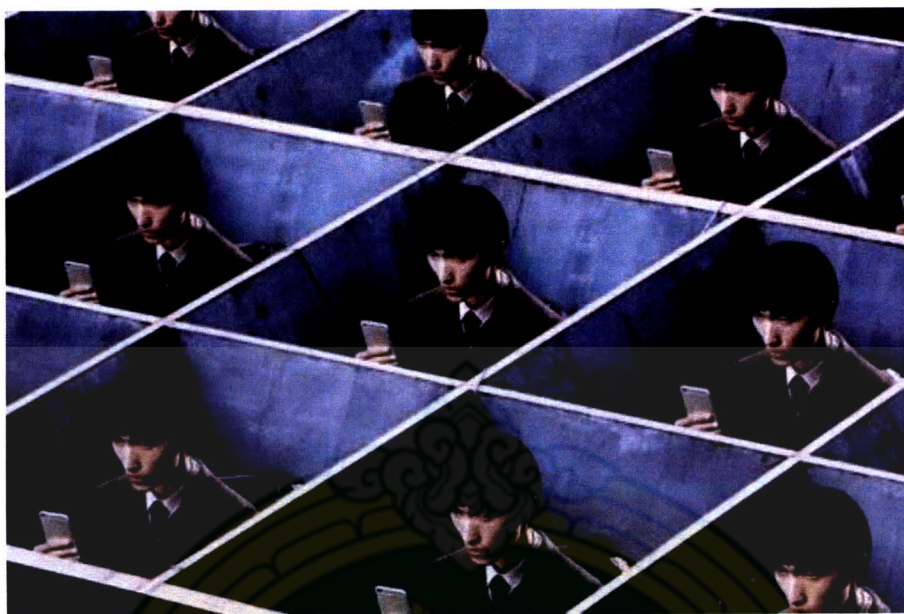
ภาพที่14 ภาพที่ Tetsuya Ishida, Untitled,1973-2005



ภาพที่15 ภาพที่ Tetsuya Ishida, Untitled,1973-2005



ภาพที่16 Tetsuya Ishida, Untitled,1973-2005



ภาพที่17 ภาพที่ Tetsuya Ishida, Untitled,1973-2005



ภาพที่18 Tetsuya Ishida, Untitled,1998,acrylic on paper laid on panel,103 x145.6 cm

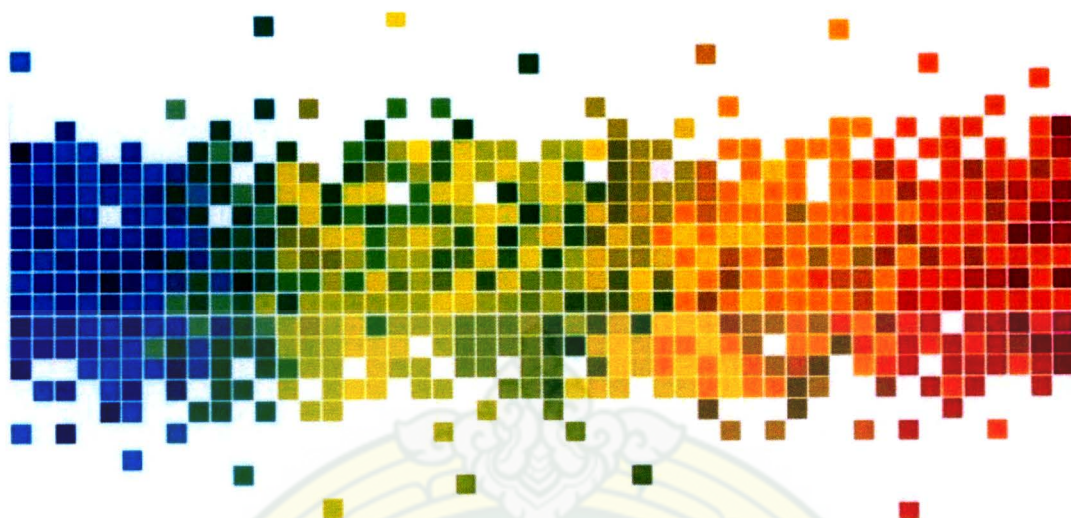
ภาพที่มา <http://www.artnet.com/artists/tetsuya-ishida/>

2.3.3 อิทธิพลที่ได้รับจากการวาดภาพแบบพิกเซล (Pixel Art)

จุดภาพ หรือ พิกเซล (Pixel) เป็นหน่วยพื้นฐานที่เล็กที่สุดของภาพดิจิทัล เทียบได้กับจุดสีของภาพ1จุด หลากหลายสี หลายๆจุดที่เรียงชิดติดกัน จุดภาพบนจอแสดงผล หรือ จุดภาพในรูปภาพที่รวมกันเป็นภาพขึ้น โดยภาพหนึ่งจะประกอบด้วยจุดภาพหรือพิกเซลมากมาย และแต่ละภาพที่จะสร้างขึ้นจะมีความหนาแน่นของจุดภาพ หรือบางครั้งแทนว่าความละเอียด ความคมชัด ที่แตกต่างกันไป จึงใช้ในการบอกคุณสมบัติของจอภาพ หรืออุปกรณ์แสดงผลภาพได้ จอภาพที่มีจำนวนพิกเซลมาก โดยมากจะระบุจำนวนแนวนอน x แนวตั้ง เช่น 1366 x768 พิกเซล พิกเซลมาจากคำว่า Picture (รูปภาพ) กับคำว่า Element (พื้นฐาน)

การให้ความหมายพิกเซล (Pixel)ในงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์ มีการใช้พิกเซลเป็นตัวสื่อความหมายในงาน ใช้รูปแบบการสร้างสรรคแบบพิกเซลเป็นจุดสีหลากหลายสีรวมกันให้เกิดภาพที่มีความรู้สึกพล่ามัวไม่ชัด

การติดต่อสื่อสารของมนุษย์อยู่กับมือถือ สื่อออนไลน์ ผ่านจอสกรีนมือถือใช้พิกเซล (Pixel)เป็นการสื่อสาร จอสกรีนที่มีความคมชัดของดิจิทัลแบบHDจนถึงแบบ4K และ5K แต่สิ่งที่พล่ามัวคือความสัมพันธ์ของมนุษย์กลับไม่ชัดเจน แม้เข้าสู่ความสัมพันธ์แม่ลูก วิธีการดำรงชีวิตโลกดิจิทัลทำให้มนุษย์ขาดการติดต่อสัมพันธ์กันจริง มนุษย์อยู่ในโลกเสมือนจริง ความสัมพันธ์ของครอบครัว ผู้สร้างสรรค์หยิบยกการดำเนินชีวิตของตัวเองผ่านงานศิลปะบอกเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ที่แตกต่างจากเดิม เทคนิควิธีการของความคมชัดการพัฒนาของภาพที่เกิดขึ้นแบบHD ที่มีความคมชัดมาก แต่ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสวนทางกัน กับพล่ามัวลงไม่คมชัดเหมือนโลกดิจิทัล ผู้สร้างสรรค์ใช้การระบายแต้มสีแบบพิกเซลเป็นสัญลักษณ์แสดงความหมายความสัมพันธ์แม่ลูกที่พล่ามัวไม่คมชัดเหมือนโลกดิจิทัล



ภาพที่19 ตัวอย่างภาพเม็ดสีของพิกเซล (Pixel)

ที่มา <http://www.aboveprint.com/pixel-คืออะไร/>

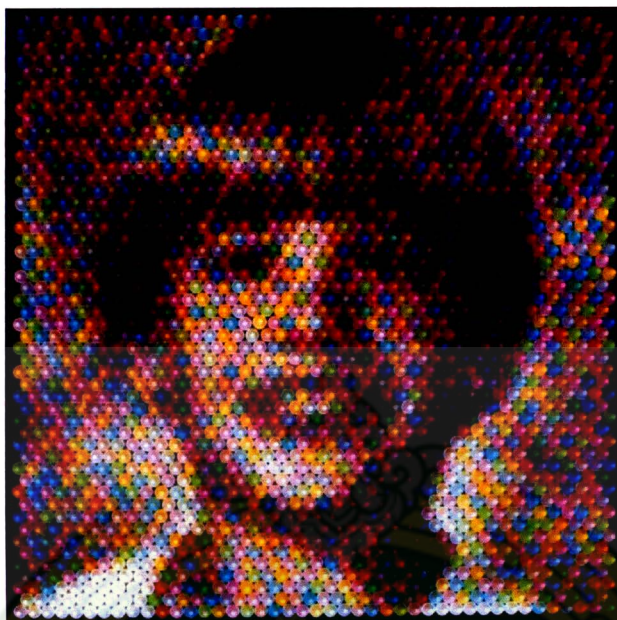




ภาพที่20 ภาพตัวอย่างศิลปินที่ใช้รูปแบบการระบายแบบพิกเซล

Chuck Close, Self Portrait, 2015, 84 color woodcut, 47 1/4 x 37 in.

ที่มา <http://gsfineart.com/gallery-news/wow-work-of-the-week-chuck-close-self-portrait>



ภาพที่21 ภาพตัวอย่างศิลปินที่ใช้รูปแบบการระบายแบบพิกเซล

Christian Faur,Parrish,2012,digitally disintegrates in 20 percent increments panel by panel,each 1.2 feet square

ที่มา <http://craftcouncil.org/magazine/article/coloring-outside-lines>

บทที่ 3

ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์

3.1 วิธีการในการสร้างสรรค์

3.1.1 เก็บรวบรวมข้อมูลและศึกษาเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูก ปัญหาที่เป็นผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว

3.1.2 รวบรวมความคิดการตีความหมายภาวะอารมณ์ที่รู้สึกและปัญหาภายใน ภาวะการมีโลกส่วนตัว สังคมกัมพูชา

3.1.3 การสร้างสรรค์งานศิลปะนั้นเป็นการวิจัยและพัฒนา ซึ่งสามารถรวบรวมเป็นขั้นตอนดังนี้

- ศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องและกำหนดกรอบแนวคิดการสร้างสรรค์ เนื้อหา/เนื้อเรื่องของภาพ

- สร้างสรรค์งานจิตรกรรมเทคนิคผสม

- การวิเคราะห์แบบร่าง

- การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

- การพัฒนาผลงาน

3.2 การหาข้อมูล

การหาข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ข้อมูลจากเรื่องราวส่วนตัวที่ตัวเองประสบเกี่ยวกับปัญหาความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล และข้อมูลจากสื่อดิจิทัล

3.2.1 การสร้างภาพร่าง

การสร้างภาพร่างคือ การหาโครงสร้างรวม เกิดจากการผสมผสานและการจัดลำดับของแนวความคิดกับข้อมูลที่มีอยู่ สร้างเป็นภาพขึ้นใหม่ เป็นเรื่องราวส่วนตัวผสมกับแนวความคิดสัมพันธ์ภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล มีการเพิ่มสัญลักษณ์ส่วนตัว ที่มีความหมายกับแนวความคิด

3.2.2 การสร้างสรรค์ผลงานจริง

เลือกภาพร่างที่สมบูรณ์ที่สุดเป็นต้นแบบนำมาขยายเป็นผลงานจริง โดยที่โครงสร้างส่วนรวม และองค์ประกอบยังคงรักษาไว้ให้เป็นไปตามร่าง แต่ในส่วนของการละเอียดอาจมีการปรับปรุงแก้ไข ตัดทอน หรือเพิ่มเติมให้ได้ตามจินตนาการ เพื่อให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ลงตัวยิ่งขึ้น ในขั้นตอนนี้ ต้องมี ข้อมูลต่าง ๆ ที่ละเอียดมากพอ จึงจะสามารถถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานที่สมบูรณ์ได้ รวมทั้ง กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนั้นต้องมีความละเอียดและประณีตด้วย

3.2.3 การวิเคราะห์ผลงาน

ในระหว่างที่ทำการขยายผลงานวิจัย จะมีการวิเคราะห์อยู่ตลอดเวลา เป็นผลให้ต้องมีการ ปรับเปลี่ยนบางส่วนในระหว่างการขยายผลงาน และเมื่อจบสิ้นกระบวนการขยายผลงานแล้วก็จะ วิเคราะห์ผลงานทั้งหมด หากจุดบกพร่อง เพื่อแก้ไขปรับปรุง และเพื่อผลในการสร้างสรรค์ผลงานครั้ง ต่อไป

3.3 ทักษะหลักในองค์ประกอบศิลป์

การสร้างองค์ประกอบของภาพให้สมบูรณ์นั้น ผู้ศึกษาทางศิลปะจะต้องเรียนรู้หลักเกณฑ์ใหญ่ ๆ ว่ามีกฎเกณฑ์ใดบ้าง เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ทางเนื้อหา รูปแบบ และเทคนิควิธีการ

หลักเกณฑ์ ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ เป็นพื้นฐานเริ่มต้นในการสร้างสร้างงานศิลปะทุกชนิด เพื่อให้ได้ผลที่สมบูรณ์ลงตัว มีสุนทรียภาพ คือดูแล้วเกิดความงามความพอดี ไม่ขัดตา งานวิจัยชุดนี้ ประกอบด้วย ทักษะต่าง ๆ ดังนี้

3.3.1 การสร้างรูปทรง (Form)

รูปทรงที่ได้จากภาพถ่ายตนเองภาพแม่และลูกสาวเพิ่มจินตนาการส่วนตัวโดยเพิ่มเนื้อหา ส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์เข้าไปจัดการกับแนวความคิดของเรื่องราวความสัมพันธ์แม่ลูกในยุคดิจิทัล รูปทรงจากภาพเหมือนตนเองและลูกสาว รูปทรงตัวการ์ตูนที่ลูกสาวคุ้นเคย ตัวการ์ตูนโพเรน

(Frozen)รูปทรงเป็นสัญลักษณ์แทนค่าอารมณ์ ตัวการ์ตูนเป็นโลกเสมือนจริงที่ลูกสร้างขึ้นมาเป็นเพื่อน

3.3.2 จุด (Point)

จุดเป็นธาตุเบื้องต้นของการเห็น จุดมีมิติเป็นศูนย์ในธรรมชาติเราจะเห็นจุดกระจายซ้ำๆอยู่ทั่วไปในพื้นที่ว่าง การรวมกลุ่มของจุดหลายๆจุด จุดกำหนดรูปทรง ในผลงานของผู้สร้างสรรค์ใช้จุดเป็นส่วนหลักของภาพ จุดมีความสำคัญเพราะเป็นเทคนิคการระบายและเป็นความหมายของการใช้พิกเซล จุดสีของภาพหลายจุดที่เรียงชิดติดกันรวมกันเป็นรูปภาพ จุดสีกระจายสีซ้ำๆและหลายสีไปทั่วทั้งภาพเกิดความเคลื่อนไหวของที่ว่างขึ้นในภาพ จุดในผลงานของผู้สร้างสรรค์มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ ภาพที่ไม่ชัดพล่ามัว สันคลอนของจุดสีพิกเซลเป็นเหมือนความสัมพันธ์ของแม่ลูกในยุคดิจิทัล

3.3.3 เส้น (Line)

ในผลงานของผู้สร้างสรรค์มีการใส่รูปทรงสัญลักษณ์ส่วนตัวเพิ่มเติม เพื่อเน้นเนื้อหาแนวทางความคิดที่เป็นการเพิ่มแนวความคิด ลักษณะของเส้น คือจะเป็นตัวกำหนดโครงสร้าง องค์ประกอบ และทิศทางในการเชื่อมตัวระหว่างรูปทรงกับรูปทรงกับรูปทรงกับพื้นที่ว่าง เส้นที่ใช้เป็นเส้นที่เกิดจากการก่อตัวของรูปทรงคน ภาพใบหน้าตนเอง (Self Portrait)และใบหน้าลูกสาว กับรูปทรงที่เป็นเนื้อหาในภาพที่เป็นสัญลักษณ์ในงานที่ทำให้มีความหมายมากขึ้น

3.3.4 พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่างในงานเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งในการสร้างรูปทรง รูปทรงภาพตนเองและลูกสาวกับพื้นที่ว่างในบรรยากาศของสีที่มีอารมณ์ความรู้สึกเหงา และโดดเดี่ยว มีความสั่นไหวของภาพเป็นลักษณะการลวงตาโดยใช้จุดสีพิกเซล ที่ว่างเป็นภาพพื้นหลังของรูปทรงและบรรยากาศโดยรอบ

3.3.5 สีและน้ำหนก (Color and Tone)

การใช้สีเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่สำคัญ ในการสร้างสรรค์ผลงาน สีจากรูปทรงคน เสื้อผ้า สีที่เกินจริง สะท้อนความรู้สึกและอารมณ์ สื่อความหมาย สีที่ใช้เน้นสีสดใส จัดจ้าน สีของจุดสีพิกเซล

หลากหลายน้ำหนักประสานเรียงตัวกันเกาะกลุ่มเป็นรูปทรง บางจุดสีกระจายไปทั่วทั้งภาพ ก่อให้เกิดอารมณ์ความเคลื่อนไหว มีการใช้คำสีอ่อนแก่และสีคู่ตรงข้ามเล็กน้อยกระจายไปสู่รูปทรงอื่น ไม่มีความชัดเจนของรูปทรง จุดสีมีปฏิกิริยาต่อสายตาความไม่ชัดเจน พลาสมาดูสั้นไหว

ผู้สร้างสรรค์เฝ้ามองจากการถ่ายภาพตัวเองกับลูกสาว ความสัมพันธ์แม่ลูกการอยู่ในโลก ส่วนตัวการก้มหน้าก้มตาใช้โทรศัพท์มือถือ ที่สะท้อนปัญหาในเรื่องความสัมพันธ์แม่ลูกมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะเทคนิคผสมเทคนิคจิตรกรรมสีอะครีลิค การระบายแบบจุด(pointillism) แบบ พิกเซล (pixel) ใช้สัญลักษณ์การระบายแบบจุดหรือพิกเซล พิกเซลเป็นหน่วยพื้นฐานเล็กสุดของภาพ ดิจิตอล บอกค่าความละเอียดในแนวตั้งและแนวนอนเป็นพิกเซลต่อกัน หรือจุดต่อกัน ภาพที่สร้างขึ้น จะมีความหนาแน่นของจุดภาพหรือบางครั้งแทนความคมชัดที่แตกต่างกันไป เป็นการบอกคุณสมบัติของภาพ จอภาพจอสีหรืออุปกรณ์แสดงผลภาพ การสื่อสารผ่านจอสีหรือมือถือใช้พิกเซลเป็นการสื่อสาร ในจอที่ใช้HD ที่มีความคมชัด แต่ความสัมพันธ์ของแม่ลูกกับพราหมณ์ไม่คมชัด ความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิตอล แม่ลูกอยู่ใกล้ชิดกันแต่เหมือนมีความห่าง การอยู่ในโลกส่วนตัวก้มหน้ากับโซเชียลมีเดียของตนเอง โดยหลงลืมการเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน การอยู่ในโลกเสมือนจริงที่เราสร้างขึ้น ภาพจริงบ้างปลอมบ้างทำให้เรามีความสุข การอยู่ในโลกส่วนตัวเป็นเสมือนความจริงกับความลวงที่ทับซ้อนกันอยู่

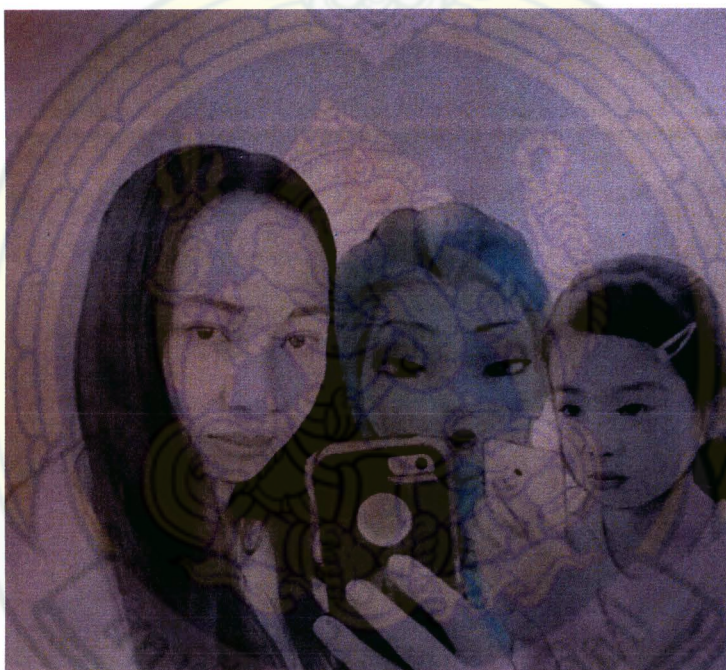
3.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการศึกษาข้อมูลตามแผนการทำงานตามขั้นตอนที่วางไว้ทั้งหมดแล้ว จากนั้นผู้สร้างสรรค์ได้วางแผนการสร้างสรรค์ไว้เป็นขั้นตอน โดยจำแนกกระบวนการทำงานได้ดังนี้

3.4.1 แนวคิดและแรงบันดาลใจ ในสังคมปัจจุบันยุคดิจิตอล ภาพความสัมพันธ์แม่ลูกที่มือถือโซเชียลมีเดียเป็นตัวกลางความสัมพันธ์ แม้อยู่ใกล้ชิดกันแต่เหมือนมีความห่าง การอยู่ในโลกส่วนตัวก้มหน้าก้มตาเล่นสมาร์ทโฟน ผู้สร้างสรรค์ต้องการแสดง อารมณ์ความรู้สึกของปัญหา สร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนเรื่องราวดังกล่าวใช้รูปแบบงานจิตรกรรมแบบกึ่งเหมือนจริงสร้างจินตนาการส่วนตัวภาพแม่กับลูกสาวและโลกจินตนาการที่ลูกสาวมักสร้างในชีวิตจริง มีการใช้สัญลักษณ์การเล่นอยู่คนเดียวกับสมาร์ทโฟนโดยสร้างตัวการ์ตูนที่หลุดจากสมาร์ทโฟนเป็นเหมือนเพื่อน ภาพความจริงกับภาพความลวงในโลกมายาทับซ้อนกัน

3.4.2 การทำภาพร่างต้นแบบ ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการสร้างภาพร่าง (Sketch) ด้วยการกำหนดโครงสร้าง และกำหนดความคิดเบื้องต้น

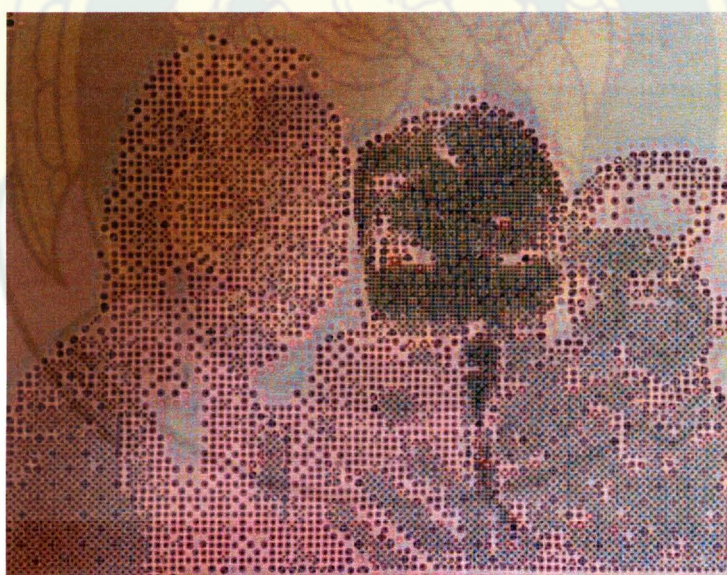
3.4.3 การสร้างสรรค์ผลงานจริง



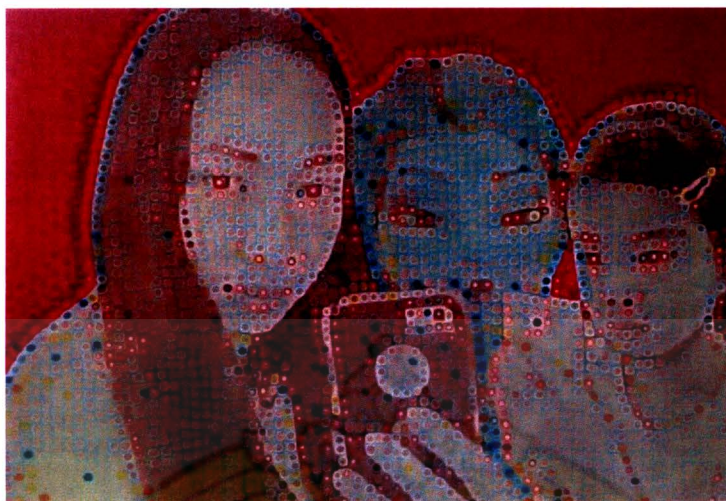
ภาพที่22 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์พิมพ์ลงบนผ้าใบ



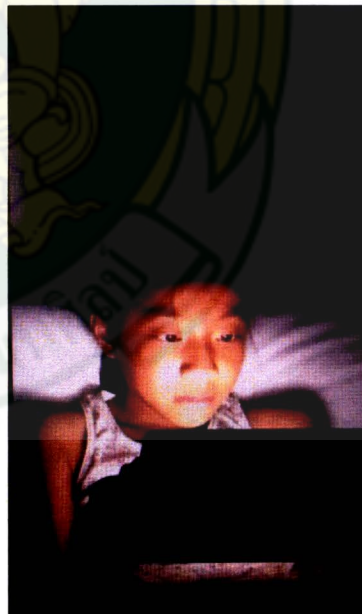
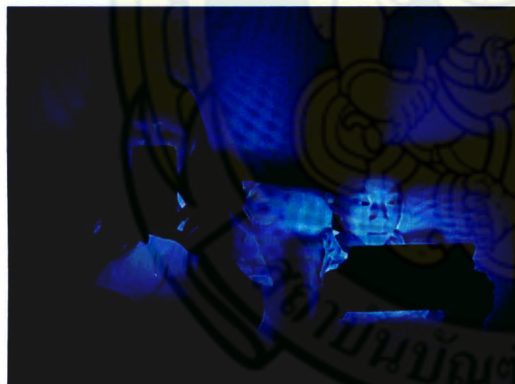
ภาพที่23 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ ลงสีภาพโดยรวมด้วยสีอะคริลิคลงบนผ้าใบ



ภาพที่24 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์การทำพิกเซล พิมพ์เทคนิคซิลค์สกรีน (Silkscreen)ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิคใส



ภาพที่25 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ ลงสีภาพให้สมบูรณ์ด้วยเทคนิคจิตรกรรม ใช้การระบายแบบจุด พิกเซลลงบนผ้าใบและบนแผ่นพลาสติก แผ่นพลาสติกปิดทับซ้อนบนผ้าใบ



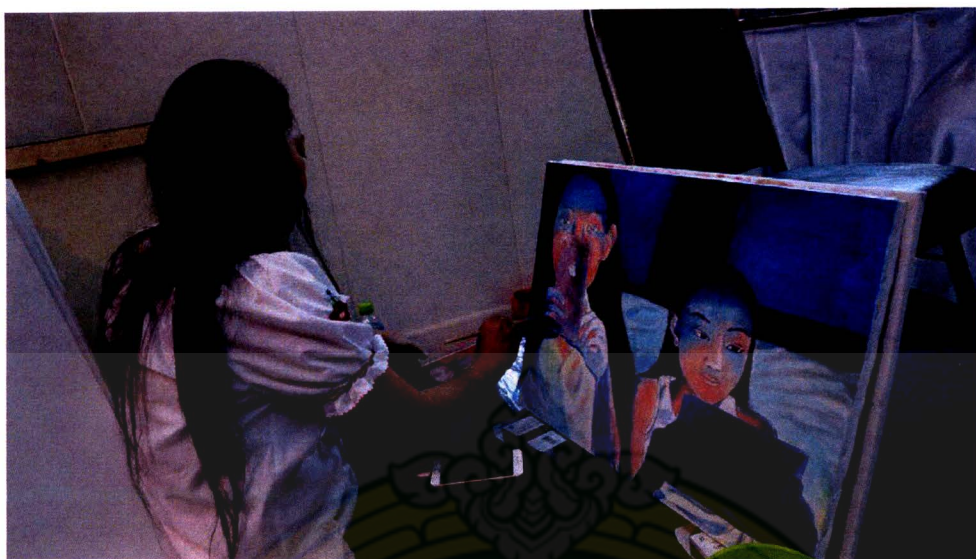
ภาพที่26-27 ภาพถ่ายต้นแบบผลงาน



ภาพที่28 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ ร่างภาพด้วยดินสอลงบนผ้าใบจากภาพต้นแบบ



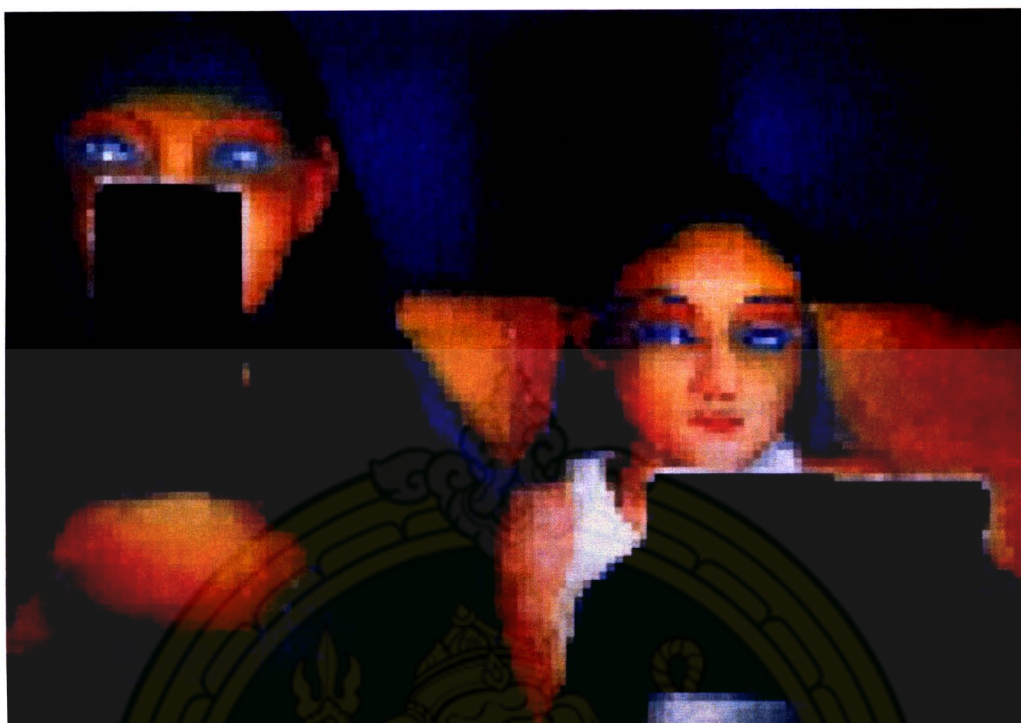
ภาพที่29 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ ลงสีโดยรวมด้วยสีอะคริลิกลงบนผ้าใบ



ภาพที่30 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ ภาพผู้สร้างสรรค์กำลังขึ้นรูป



ภาพที่31 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ ลงสีและน้ำหนักรวมให้เกือบสมบูรณ์



ภาพที่32 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ แต่งรายละเอียดด้วยการระบายแบบจุดพิกเซล



ภาพที่33 ภาพถ่ายต้นแบบผลงาน



ภาพที่34 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิควาดเส้นผสมกับการระบายสี
ด้วยสีมาร์คเกอร์โคปิค



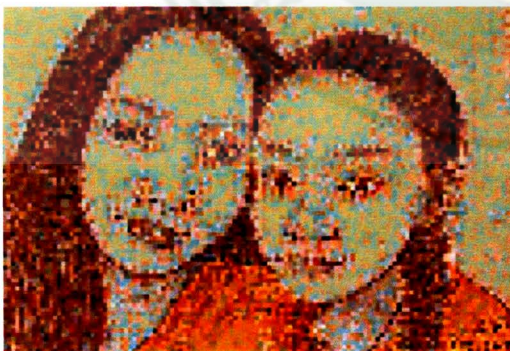
ภาพที่35 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคการพิมพ์ซิลค์สกรีน ผสมการ
ระบายสีน้ำมันและสีมาร์คเกอร์โคปิค ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใส จากนั้นนำแผ่นพลาสติกทับ
ซ้อนบนเฟรมผ้าใบ



ภาพที่36 ภาพถ่ายต้นแบบผลงาน



ภาพที่37 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิควาดเส้นผสมกับการระบายสีด้วยสีมาร์คเกอร์โคปิค



ภาพที่38 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคการพิมพ์ซิลค์สกรีน ผสมการระบายสีน้ำมันและสีมาร์คเกอร์โคปิค ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใส จากนั้นนำแผ่นพลาสติกทับซ้อนบนเฟรมผ้าใบ



ภาพที่39 ภาพถ่ายต้นแบบผลงาน



ภาพที่40 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิควาดเส้นผสมกับการระบายสีด้วยสีมาร์คเกอร์โคปิค



ภาพที่41 ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิคสีการพิมพ์ซิลค์สกรีน ผสมการระบายสีน้ำมันและสีมาร์คเกอร์โคปิค ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใส จากนั้นนำแผ่นพลาสติกทับซ้อนบนเฟรมผ้าใบ

สรุปขั้นตอนการสร้างสรรค์

1. การร่างภาพจากต้นแบบจากกระบวนการโฟโต้ชอปและร่างภาพจากต้นแบบภาพถ่าย
- 2.การระบายสีภาพรวม

3.การเก็บรายละเอียดผลงาน โดยวิธีการระบายแบบลักษณะจุดพิกเซล โดยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเทคนิคผสม คือสร้างภาพต้นแบบจากขบวนการโฟโต้ชอป ใช้โปรแกรมจากคอมพิวเตอร์ ตกแต่งรูปภาพจากภาพถ่ายและภาพเขียนจิตรกรรม มีการผสมผสานกันจากเทคนิคการระบายสีอะครายลิก สีน้ำมัน สีจากปากกาเขียนผ้า และปากกาโคปิกมาร์เกอร์(Copic Marker) ใช้วิธีการเขียนแบบพิกเซล(Pixel) ลงบนผ้าใบและบนผ้าไหมแก้ว จากนั้นใช้เทคนิคซิลค์สกรีน(Silk Screen) พิมพ์ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใสผสมกับการใช้ปากกาโคปิกมาร์เกอร์ สร้างเรื่องราวส่วนตัวสะท้อนความเป็นจริงในสังคม ที่เห็นปัญหาของตัวเองเป็นภาพความสัมพันธ์แม่ลูกในสังคมยุคดิจิทัลเสริมจินตนาการส่วนตัวภาพจากโลกความเป็นจริงและโลกดิจิทัลเป็นโลกเสมือนจริงทับซ้อนกันอยู่ ใช้สัญลักษณ์ในการแสดงออกและสื่อความหมายเป็นการเพิ่มความคิด นำเสนอเป็นผลงานจิตรกรรมเชิงเปรียบเทียบ ประชดประชัน

4.ภาพผลงานสำเร็จ

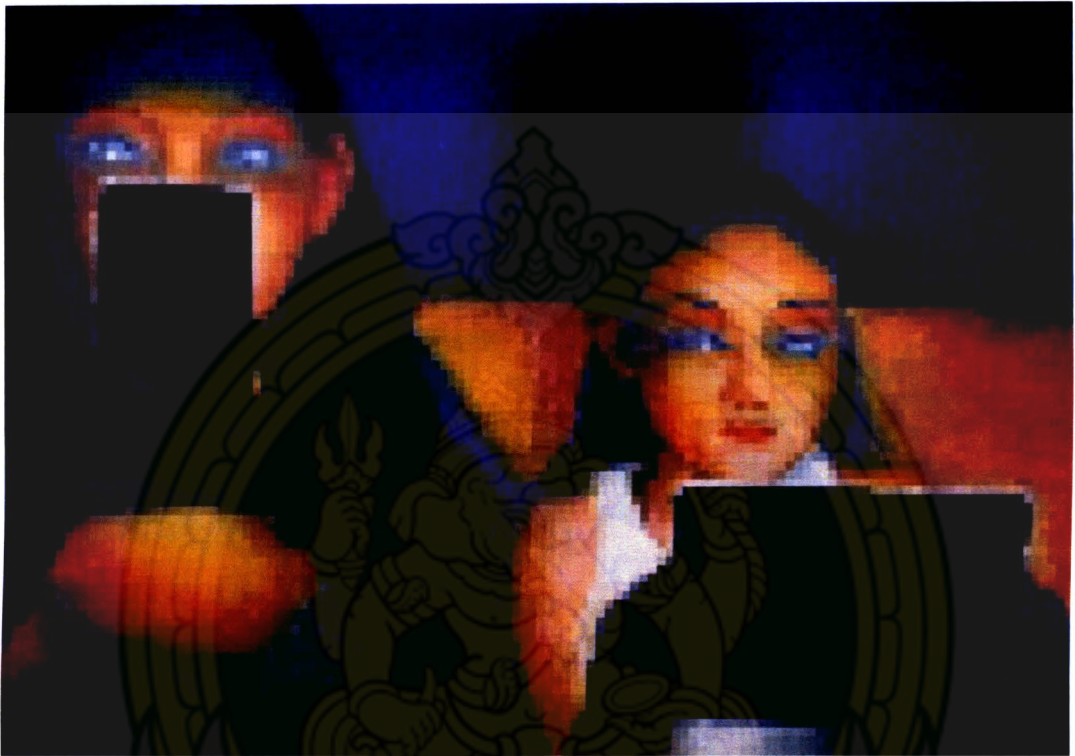
บทที่ 4

วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ในระหว่างที่ทำการขยายผลงาน จะมีการพิจารณาวิเคราะห์ผลงานอยู่ตลอดเวลา เป็นผลให้ต้องมีการปรับเปลี่ยนบางส่วนในระหว่างการขยายผลงาน และเมื่อจบสิ้นกระบวนการขยายผลงานแล้ว ก็จะวิเคราะห์ผลงานทั้งหมด หาจุดบกพร่องเพื่อปรับปรุงแก้ไขและเพื่อผลในการสร้างสรรค์งานครั้งต่อไป

งานวิจัยสร้างสรรค์ชุดนี้มี 9 ชิ้น ผู้สร้างสรรค์สร้างศิลปกรรมในโครงการ “สัมผัสภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล” ผู้สร้างสรรค์เฝ้ามองจากเรื่องราวของตนเองภาพแม่กับลูก ใช้รูปแบบเชิงสัญลักษณ์เปรียบเทียบภาพวาดเป็นเหมือนจอสกรีนมือถือ การติดต่อสื่อสารของมนุษย์อยู่กับมือถือ สื่อออนไลน์ผ่านจอสกรีนมือถือใช้พิกเซล (Pixel) เป็นการสื่อสาร จอสกรีนที่มีความคมชัดของดิจิทัลแบบHD จนถึงแบบ4K และ5K แต่สิ่งที่พาล้ำมัวคือความสัมพันธ์ของมนุษย์กลับไม่ชัดเจน แม้เข้าสู่ความสัมพันธ์แม่ลูก วิธีการดำรงชีวิตโลกดิจิทัล ทำให้มนุษย์ขาดการติดต่อสัมพันธ์กันจริง มนุษย์อยู่ในโลกเสมือนจริง ความสัมพันธ์ของครอบครัว ผู้สร้างสรรค์หยาบการดำเนินชีวิตของตัวเองผ่านงานศิลปะบอกเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ที่แตกต่างจากเดิม เทคนิควิธีการของความคมชัดการพัฒนาของภาพที่เกิดขึ้นแบบHD ที่มีความคมชัดมาก แต่ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสวนทางกัน กับพาล้ำมัวลงไม่คมชัดเหมือนโลกดิจิทัล โดยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเทคนิคผสม คือสร้างภาพต้นแบบจากขบวนการโฟโต้ขอบ ใช้โปรแกรมจากคอมพิวเตอร์ตกแต่งรูปภาพจากภาพถ่ายและภาพเขียนจิตรกรรม มีการผสมผสานกันจากเทคนิคการระบายสีอะคริลิก สีน้ำมัน สีจากปากกาเขียนผ้า และปากกาโคปิกมาร์เกอร์(Copic Maker) ใช้วิธีการเขียนแบบพิกเซล(Pixel) ลงบนผ้าใบและบนผ้าไหมแก้ว จากนั้นใช้เทคนิคซิลค์สกรีน (Silk Screen) พิมพ์ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใส แผ่นพลาสติกในความหมายของผู้สร้างสรรค์เปรียบเหมือนจอสกรีนมือถือที่เป็นตัวกั้นกลางความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล ผู้สร้างสรรค์สร้างเรื่องราวส่วนตัวสะท้อนความเป็นจริงในสังคม ที่เห็นปัญหาของตัวเองเป็นภาพความสัมพันธ์แม่ลูกในสังคมยุคดิจิทัลเสริมจินตนาการส่วนตัวภาพจากโลกความเป็นจริงและโลกดิจิทัลเป็นโลกเสมือนจริง

ทับซ้อนกันอยู่ ใช้สัญลักษณ์ในการแสดงออกและสื่อความหมายเป็นการเพิ่มความคิด นำเสนอเป็นผลงานจิตรกรรมเชิงเปรียบเทียบ ประชดประชัน

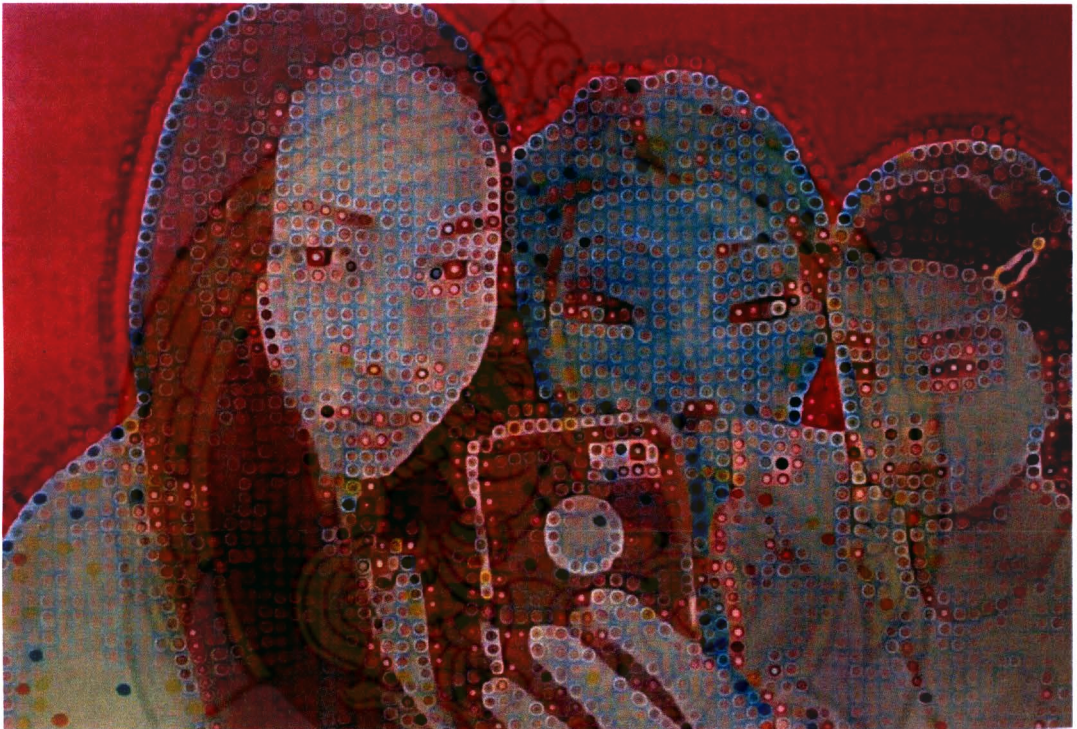


ภาพที่42 ภาพผลงานชิ้นที่ 1

นิทานก่อนนอนจากโลกเสมือนจริง,จิตรกรรมเทคนิคผสม,2561,50x70 cm

การติดต่อสื่อสารของมนุษย์อยู่กับมือถือ สื่อออนไลน์ ผ่านจอสกรีนมือถือ ใช้พิกเซล(Pixel)เป็นการสื่อสาร จอสกรีนที่มีความคมชัดของดิจิตอลแบบHDจนถึง4K และ5K แต่สิ่งที่พละ้ามัวความสัมพันธ์ของมนุษย์กลับไม่ชัดเจน แม่เข้ามาสู่แม่ลูก วิธีการดำรงชีวิตโลกดิจิตอลทำให้มนุษย์ขาดการติดต่อสัมพันธ์กันจริง มนุษย์อยู่ในโลกเสมือนจริง ความสัมพันธ์ของครอบครัวมีความสั่นคลอน ผู้สร้างสรรค์กับลูกสาวก็ได้รับผลกระทบจากโลกดิจิตอล ผู้สร้างสรรค์บอกเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ที่แตกต่างจากเดิม ในอดีตแม่จะเล่านิทานก่อนนอนให้ลูกฟังซึ่งเป็นการส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว จากนิทานก่อนนอนสู่เกมมือถือ ปล่อยลูกอยู่กับมือถือ เด็กหลงใหลกับเกมสับมือมือถือ แม่ติดสังคมออนไลน์ควบคู่ไปกับการเลี้ยงลูก การเล่นเกมเป็นเวลานานก่อนนอน แม่ลูกขาดความสัมพันธ์

การพูดคุย อยู่ในความเจ็บกับแสงสีฟ้าบนเตียงนอนก่อนการหลับ อยู่ใกล้แต่เหมือนอยู่ไกลมีจอสกรีน มือถือกั้นกลางระหว่างความสัมพันธ์ แสงจากจอสกรีนมือถือแสงสีน้ำเงิน(Blue Light)เป็นภัยอันตราย กระทบต่อดวงตาและความสัมพันธ์

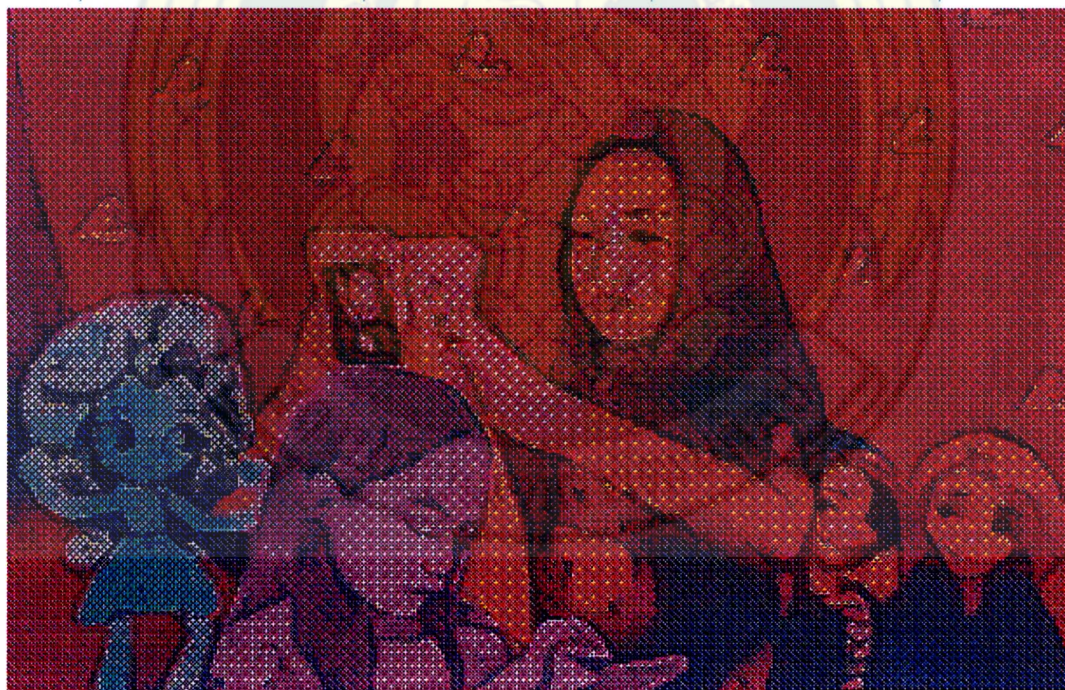


ภาพที่43 ภาพผลงานชิ้นที่ 2

เพื่อนใหม่ของลูก,จิตรกรรมเทคนิคผสม,2561,50x70 cm

ผู้สร้างสรรค์นำภาพถ่ายตนเองแบบเซลฟี่ (Selfie) กับลูกสาว ภาพตนเองที่ผ่านการใช้แอปพลิเคชัน(Application)เป็นโปรแกรมแต่งรูปในมือถือให้ดูดีขึ้น โดยสนใจแต่ตนเองและหลงลืมลูกสาว ลูกสาวอยู่กับโทรศัพท์มือถือของตนเองมีโลกส่วนตัวกับเกมส์จนกลายเป็นเด็กติดเกมส์ โลกจินตนาการที่ลูกสาวมักสร้างในชีวิตรจริง การเล่นอยู่คนเดียวโดยสร้างตัวการ์ตูนเป็นเพื่อน ภัยอันตรายจากการปล่อยให้ลูกสาวอยู่กับสมาร์ทโฟนคนเดียว ผู้สร้างสรรค์ใช้สัญลักษณ์ตัวการ์ตูนเป็นการเสี่ยงภัยอันตรายการลวงหลอก ตัวละครจากการ์ตูนเรื่องโฟรเซน(Frozen)ตัวสีฟ้าเปรียบเหมือนอันตราย

จากแสงสีฟ้าจากจอสกรีนมือถือ การดูเป็นความสดใสของเด็ก แต่การอยู่ในโลกส่วนตัวกับสมาร์ตโฟนก็นำปัญหามาให้ ความบริสุทธิ์ของเด็กถูกผู้ปกครองยึดเยียดโทรศัพท์ให้อยู่เป็นเพื่อนเด็ก เด็กติดสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตวันละหลายชั่วโมงติดต่อกัน ส่งผลให้กิจวัตรบางอย่างได้รับผลกระทบ เป็นต้นว่าเด็กปฏิเสธที่จะทำการบ้าน ถ้าพวกเขาไม่ได้เล่นเกมส์ หรือดูคลิปในยูทูบบนแท็บเล็ตเป็นการแลกเปลี่ยน หรือเล่นสมาร์ตโฟนอยู่บนเตียงจนเผลอหลับไป เป็นต้น พฤติกรรมเช่นนี้สร้างความหนักใจให้กับพ่อแม่ ทั้งนี้ผู้ปกครองหลายครอบครัวยอมควักเงินซื้ออุปกรณ์ไฮเทคจำพวกสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตเพื่อต่อยอดการเรียนรู้ของลูก แต่ผลลัพธ์ที่ได้กลับเป็นตรงกันข้าม เด็กหลายคนติดสมาร์ตโฟนกันงอมแงม จนกระทบกับการเรียนและพัฒนาร่างกายและจิตใจของเด็กอีกด้วย พ่อแม่จึงไม่ควรวางใจให้ลูกอยู่กับสมาร์ตโฟนเพียงลำพัง ควรดูแลพฤติกรรมการเล่นของลูกอย่างใกล้ชิด เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาภายหลัง



ภาพที่ 44 ภาพผลงานชิ้นที่ 3

เหล่าเพื่อนใหม่ในนิยายแห่งโลกเสมือนจริงของลูกสาว, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x70 cm

ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพถ่ายตนเองกำลังเซลฟี่กับกระจกภายในห้อง ปล่อยให้ลูกสาวเล่นกับโทรศัพท์มือถือและโลกจินตนาการเสมือนจริงของลูกสาวที่มีตัวการ์ตูนหลุดออกมาจากมือถือ โลกความเป็นจริงทับซ้อนกับโลกเสมือนจริง ลูกสาวอยู่ในโลกส่วนตัวมีเพื่อนใหม่มากมายจากโทรศัพท์มือถือ เพื่อนจากเกมออนไลน์ เซลฟี่เป็นเหมือนกระจกที่ใช้ส่องและหลงตัวเอง เซลฟี่เป็นกระจกสะท้อนตัวตนในโลกดิจิทัลที่เกิดจากจินตนาการที่ปลดปล่อยตัวเองจากตัวตนในโลกดิจิทัลที่เกิดจินตนาการเพื่อปลดปล่อยตัวเองจากตัวตนในโลกแห่งความเป็นจริง ตัวตนในโลกดิจิทัลที่เราสร้างขึ้นใหม่เป็นสมมติที่ซ้อนสมมติเข้าไปอีก เซลฟี่เหมือนกระจกวิเศษในยุคดิจิทัลสร้างความสวยงามของภาพถ่ายตนเองผ่านแอปพลิเคชัน แต่มันเป็นความลวงหลอก ความสัมพันธ์แม่ลูกที่แม่อยู่ในห้องส่วนตัวด้วยกัน แต่อยู่กับโทรศัพท์มือถืออยู่บนโลกเสมือนจริงที่เราสร้างภาพจริงบ้างปลอมบ้างทำให้ตัวเองมีความสุข พวกเรามีความสัมพันธ์ในจอโทรศัพท์มากกว่าคนอยู่ข้างๆที่มีความสัมพันธ์ในโลกแห่งความเป็นจริง

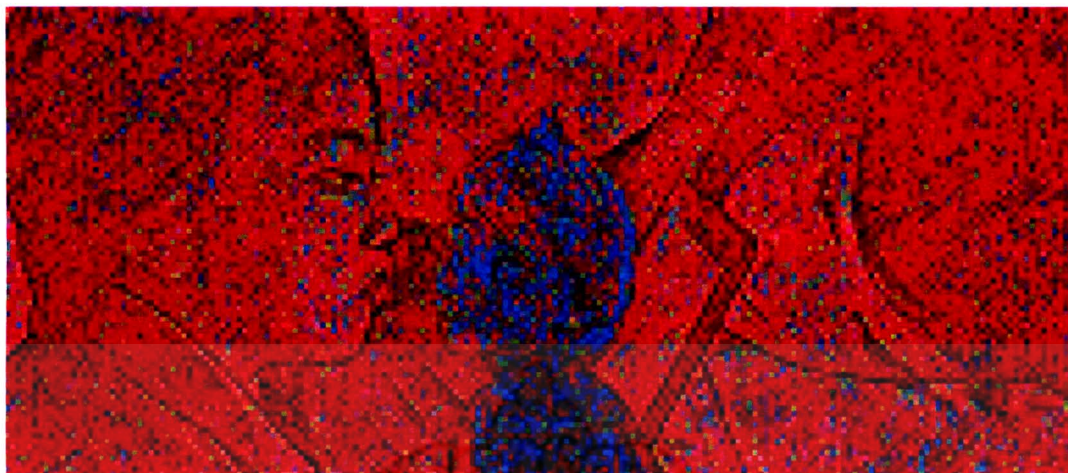




ภาพที่45 ภาพผลงานชิ้นที่ 4

เพื่อนใหม่ของแม่,จิตรกรรมเทคนิคผสม,2561,50x70 cm

ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพถ่ายตนเองกับลูกสาว ใบหน้าตนเองใส่หน้ากาก สร้างภาพสมมุติ บุคคลผู้ชาย การแชทผ่านสังคมออนไลน์กับบุคคลในกล้อง ซึ่งไม่ได้อยู่ด้วยกันจริง เป็นโลกส่วนตัวที่ มักโกหกซึ่งกันและกัน ภาพใบหน้าผู้ชายเป็นใครไม่รู้ที่เราไม่สามารถรู้จักเขาจริง เราคุยกับคนที่ไม่รู้จัก มากกว่าคนที่อยู่ใกล้ชิด สร้างความสัมพันธ์ปลอมๆ ภาพใบหน้าผู้ชายเป็นจุดหลากสีแบบพิกเซล (Pixel) เป็นโลกสมมติมีสร้างขึ้นใหม่ โลกไซเบอร์โลกแห่งจินตนาการในยุคดิจิทัล



ภาพที่46 ภาพผลงานชิ้นที่ 5

นอนได้แล้วลูก,จิตรกรรมเทคนิคผสม,2561,50x110 cm

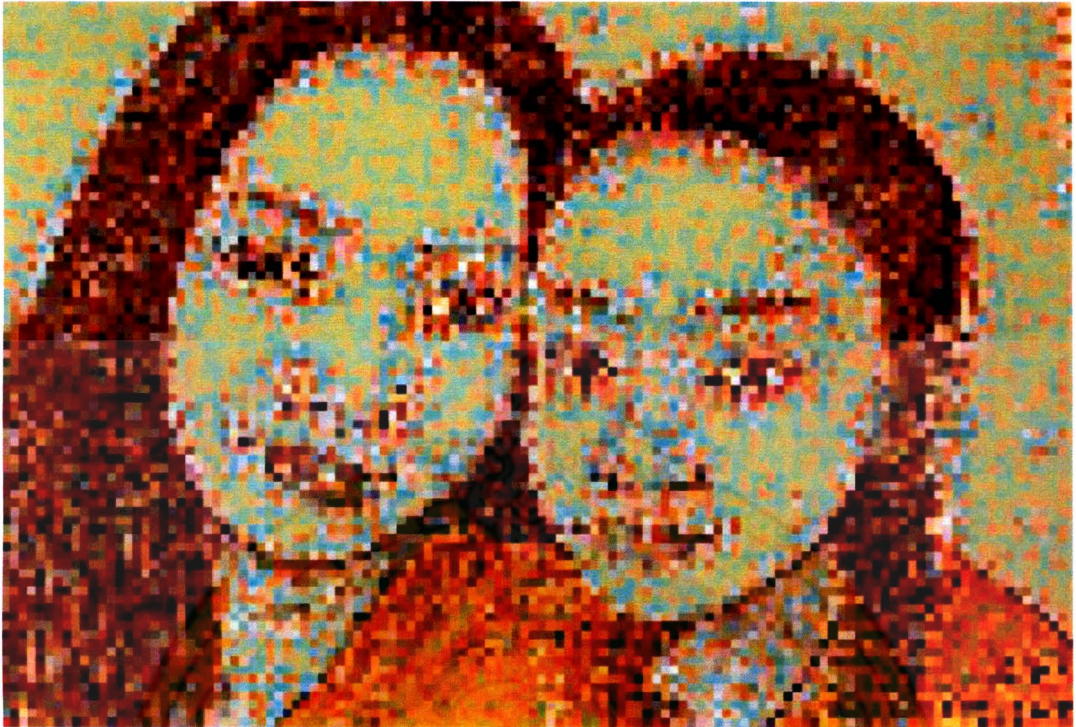
ผู้สร้างสรรค์นำเสนอภาพแม่กับลูกสาวก่อนนอนที่ควรเล่นให้ลูกฟัง แต่กลับปล่อยลูกอยู่กับมือถือ เด็กหลงใหลกับเกมลบนมือถือ แม่ติดสังคมออนไลน์ควบคู่ไปกับการเลี้ยงลูก การเล่นโทรศัพท์เป็นเวลานานก่อนนอน แม่ลูกขาดความสัมพันธ์การพูดคุย อยู่ในความเฝ้ากับแสงสีฟ้าบนเตียงนอนก่อนการหลับ ตัวการ์ตูนฟรอสเทน(Frozen)สีฟ้าที่เป็นโลกเสมือนจริงของลูก ต่างคนต่างอยู่กับโลกส่วนตัวขาดความใกล้ชิดทางความสัมพันธ์ อยู่ใกล้แต่เหมือนอยู่ไกลกันมีจอสกรีนมือถือกั้นกลางระหว่างความสัมพันธ์ แสงจากจอสกรีนมือถือแสงสีน้ำเงิน(Blue Light)เป็นภัยอันตรายกระทบต่อดวงตาและความสัมพันธ์



ภาพที่47 ภาพผลงานชิ้นที่ 6

เซล์ฟี่1,จิตรกรรมเทคนิคผสม,2561,50x110 cm

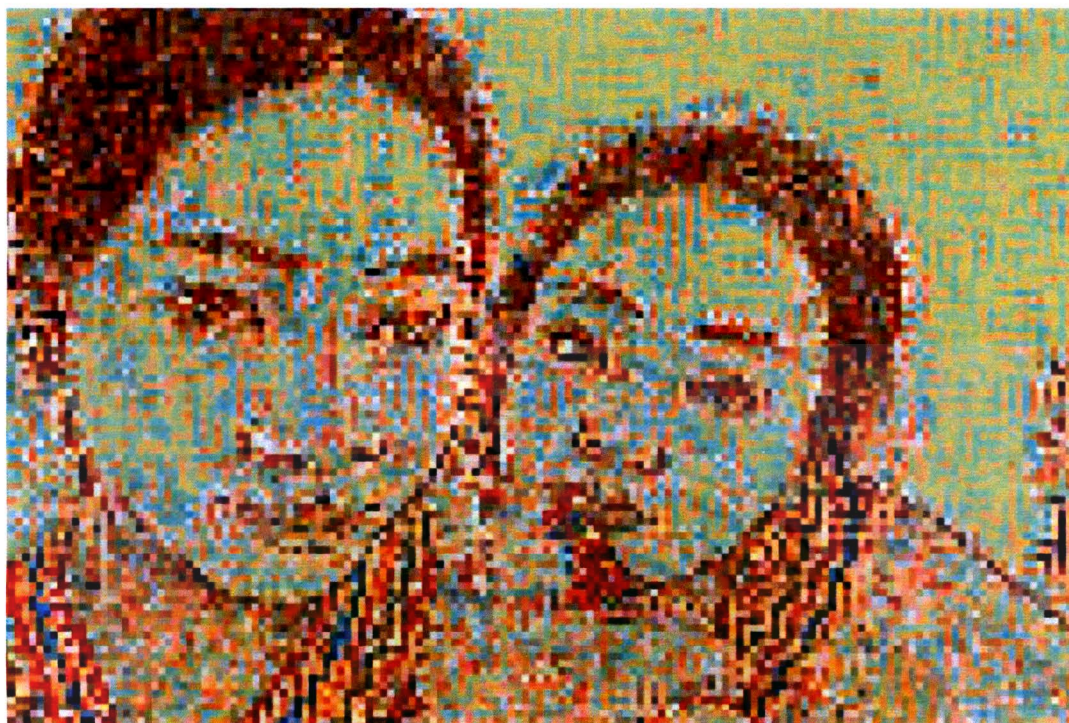
ผู้สร้างสรรค์สร้างภาพถ่ายเซลฟี่ตนเองกับลูกสาว การอยู่กับตัวเองและลูกสาว อยู่กับการถ่ายภาพที่เหมือนเป็นกิจวัตรประจำวัน โดยขาดการเซลฟี่ไม่ได้ การถ่ายภาพที่ซ้ำๆกันทุกวันในมุมมองที่ซ้ำกันจนเกิดความเคยชิน ขาดการใส่ใจเรื่องอารมณ์ความสัมพันธ์ทางความรัก ในบรรยากาศที่เปลี่ยนจากความเป็นจริง เป็นโลกของดิจิทัลแบบโลกฟิคเซล



ภาพที่48 ภาพผลงานชิ้นที่ 7

เซล์พี2,จิตรกรรมเทคนิคผสม,2561,50x70 cm

ผู้สร้างสรรค์สร้างภาพถ่ายเซลล์พีตนเองกับลูกสาวในบรรยากาศที่เปลี่ยนจากความเป็นจริง
เป็นโลกของดิจิทัลแบบโลกพิกเซล ภาพแม่ลูกที่แตกตัวของเม็ดสีพิกเซลเกิดความพล้ำมั่วสั่นคลอน



ภาพที่49 ภาพผลงานชิ้นที่ 8

เซลฟี3,จิตรกรรมเทคนิคผสม,2561,50x70 cm

ผู้สร้างสรรค์สร้างภาพถ่ายเซลฟีตนเองกับลูกสาวในบรรยากาศที่เปลี่ยนจากความ
เป็นจริง เป็นโลกของดิจิทัลแบบโลกพิกเซล



ภาพที่50 ภาพผลงานชิ้นที่ 9

เซลฟี่กับลูกสาว,จิตรกรรมเทคนิคผสม,2561,50x70 cm

ผู้สร้างสรรค์ถ่ายภาพตนเองกับลูกสาวแบบเซลฟี่ (Selfie) คำว่าเซลฟี่นั้นก็มาจากคำว่าเซลฟ์ (Self)ที่แปลว่าตนเอง คำว่าตนเองนี้อาจสื่อความหมายเกี่ยวกับตนเองในหลายระดับ ทั้งความภูมิใจในตนเอง (Self-Esteem) และตัวตนในอุดมคติ(Ideal-Self) ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ถ่ายทอดให้เห็นถึงเรื่องราวที่สะท้อนความเป็นจริงของตนเอง ภาพถ่ายเซลฟี่การอยู่กับตัวเองมากจนเกินไป โดยหลงลืมลูกสาว ลูกสาวก้มหน้าก้มตาอยู่กับโทรศัพท์มือถือของตนเองมีโลกส่วนตัวและสร้างภาพสมมุติขึ้นในโลกมายาแห่งจินตนาการ การที่เรานิยมถ่ายภาพตนเองมากแค่ไหน ก็เป็นเหตุผลหนึ่งว่าเราต้องการพื้นที่ส่วนตัวที่บอกว่าตนเองเป็นใคร และมันสะท้อนความหวั่นไหวในจิตใจลึก ๆ ความสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูกแม่เราทำกิจกรรมอยู่ร่วมกัน แต่ต่างคนต่างมีพื้นที่ส่วนตัวของแต่ละคน มีช่องว่างของ

ความห่างจากตัวกันกลางความสัมพันธ์จอสกรีนมือถือที่ใช้ฟีกเซลเป็นตัวสื่อสาร จอสกรีนที่คมชัดตอน
เราถ่ายรูปหรือเมื่อลูกสาวเล่นเกมที่คมชัดมากเหมือนจริง แต่ความสัมพันธ์กลับพล่ามัวไม่ชัดเจน
พวกเราอยู่ในโลกเหมือนจริงมากเกินไปขาดความสัมพันธ์กันจริง เทคนิควิธีการความคมชัดของภาพ
มือถือที่มีความคมชัดมากแต่ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสวนทางกันไม่ชัดเหมือนโลกดิจิทัล



บทที่ 5

สรุปผลการสร้างสรรค์และข้อเสนอแนะ

เอกสารประกอบผลงานสร้างสรรค์นี้ได้รวบรวมเนื้อหาและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงข้อมูลต่าง ๆ ในโครงการ “สัมพันธ์ภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล” ผู้สร้างสรรค์ได้ถ่ายทอดให้เห็นถึงเรื่องราวที่สะท้อนความเป็นจริงของตัวเองการเลี้ยงลูกของแม่ในยุคดิจิทัล ยุคสังคมก้มหน้า การติดต่อด้วยมือถือ ที่ควรตระหนักใส่ใจ อย่างมองข้ามแม่เพียงเล็กน้อย ต้องคำนึงถึงความพอดี และไม่ควรให้สื่อโซเชียลมีเดียมาเกินความสัมพันธ์ได้ ผู้สร้างสรรค์มีบทบาทในความเป็นแม่และมีลูกสาว ซึ่งกำลังประสบปัญหาเช่นกัน ได้นำแนวความคิดนี้มาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูกในยุคดิจิทัลที่ใช้สื่อโซเชียลมีเดียเมื่อมีเวลาว่าง แม่ใช้สมาร์ทโฟน ลูกเล่นไอแพดเล่นเกม อยู่ในบ้านใกล้ชิดกัน แต่เหมือนมีความห่าง การอยู่ในโลกส่วนตัว ก้มหน้ากับโซเชียลมีเดียของตัวเองโดยหลงลืมการเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน ขาดกิจกรรมร่วมกัน ความสัมพันธ์ที่แตกต่างจากเดิม เทคนิควิธีการของความคมชัดการพัฒนาของภาพที่เกิดขึ้นแบบHD ที่มีความคมชัดมาก แต่ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสวนทางกัน กับพล่ามว่าลงไม่คมชัดเหมือนโลกดิจิทัล โดยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเทคนิคผสม คือสร้างภาพต้นแบบจากขบวนการโฟโต้ชอป ใช้โปรแกรมจากคอมพิวเตอร์ ตกแต่งรูปภาพจากภาพถ่ายและภาพเขียนจิตรกรรม มีการผสมผสานกันจากเทคนิคการระบายสี อะคริลิก สีน้ำมัน สีจากปากกาเขียนผ้า และปากกาโคปีมาร์เกอร์(Copic Maker) ใช้วิธีการเขียนแบบพิกเซล(Pixel) ลงบนผ้าใบและบนผ้าไหมแก้ว จากนั้นใช้เทคนิคซิลค์สกรีน(Silk Screen) พิมพ์ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใส แผ่นพลาสติกในความหมายของผู้สร้างสรรค์เปรียบเหมือนจอสกรีนมือถือที่เป็นตัวกั้นกลางความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล ผู้สร้างสรรค์สร้างเรื่องราวส่วนตัวสะท้อนความเป็นจริงในสังคม ที่เห็นปัญหาของตัวเองเป็นภาพความสัมพันธ์แม่ลูกในสังคมยุคดิจิทัลเสริมจินตนาการส่วนตัวภาพจากโลกความเป็นจริงและโลกดิจิทัลเป็นโลกเสมือนจริงทับซ้อนกันอยู่ ใช้สัญลักษณ์ในการแสดงออกและสื่อความหมายเป็นการเพิ่มความคิด นำเสนอเป็นผลงานจิตรกรรมเชิงเปรียบเทียบ ประชดประชัน

ผลงานชุดนี้ได้ดำเนินการตามขั้นตอนของกระบวนการศึกษาและสร้างสรรค์ มาเป็นลำดับ ซึ่งบรรลุผลตามเป้าหมายและความคาดหวังที่กำหนดไว้ ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานสร้างสรรค์ในโครงการนี้ จะเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจโดยทั่วไป อีกทั้งยังมุ่งหวังที่จะพัฒนากระบวนการความคิดเพื่อไปสู่จุดหมายที่สมบูรณ์ต่อไปในอนาคตภายภาคหน้า



บรรณานุกรม

คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล งานบริหารทรัพยากรสุขภาพ.

อันตรายจากแสงสีฟ้าในจอคอมพิวเตอร์. (ออนไลน์), เข้าถึงเมื่อ 15 กรกฎาคม 2562.

เข้าถึงได้จาก <https://med.mahidol.ac.th/um/th/article/information/07162015-1601-th>

ชลูด นิมเสมอ. องค์ประกอบศิลปะ. กรุงเทพมหานคร : บริษัทไทยวัฒนาพานิชจำกัด, 2531.

ภัสวลิ นิธิเกษตรสุนทร. **เซลฟี : กระจกวิเศษในยุคดิจิทัล**. (ออนไลน์), เข้าถึงเมื่อ 22 เมษายน 2562.

เข้าถึงได้จาก <https://www.thairath.co.th/content/410074>

สุนทรียศาสตร์. (2558). **ดิจิทัลอาร์ต**. (ออนไลน์), เข้าถึงเมื่อ 22 เมษายน 2562. เข้าถึงได้จาก

<https://203.158.253.5/wbi/Education/สุนทรียศาสตร์%>

Modify: Technology News. (2558). **พิกเซล (Pixel) คืออะไร กล้องมีพิกเซลเยอะถือว่าชัดใช่**

ไหม. (ออนไลน์), เข้าถึงเมื่อ 14 กรกฎาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.modify.in>.

Th/11246/amp

Theasianparent. **พ่อแม่ยุคใหม่ควรรู้ เลี้ยงลูกในยุคดิจิทัล อย่างไรให้ปลอดภัยจากสื่อออนไลน์**.

(ออนไลน์), เข้าถึงเมื่อ 14 กรกฎาคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://th.theasianparent.com/>

เลี้ยงลูกในยุคดิจิทัล

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นางสาวพัชรินทร์ อนวัชประยูร

เกิด 22 เมษายน 2515

ที่อยู่ 61/169 หมู่บ้านพฤษภาวิไลเลข 4 ซอยแก้วอินทร์
ถนนกาญจนาภิเษก ตำบลบางแม่นาง อำเภอบางใหญ่
จังหวัดนนทบุรี

โทรศัพท์ 084-6971568, 097-2467457

อีเมล patcharinana@gmail.com

ที่ทำงาน วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

โทรศัพท์ 02-3264002-4

การศึกษา ปริญญาศิลปบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 2)

สาขาจิตรกรรม คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์

ประวัติการทำงาน

2535 - ผลงานนักเรียนวิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร

2535 - การแสดงผลงานศิลปกรรมของนักศึกษา คณะจิตรกรรมฯ มหาวิทยาลัยศิลปากร

2536 - การแสดงผลงานจิตรกรรมทิวทัศน์ของนักศึกษา ภาควิชาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่
สมาคมชาวฝรั่งเศส

2336 - การแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 10

2537 – การแสดงผลงานจิตรกรรมทิวทัศน์ ครั้งที่ 2 ของนักศึกษา ภาควิชาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร

2537 - การแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 11

2537 - การแสดงผลงานศิลปกรรมของนักศึกษา คณะจิตรกรรมฯ มหาวิทยาลัยศิลปากร

2537 – การแสดงผลงานจิตรกรรมทิวทัศน์ที่ประเทศเดนมาร์ก

2539 – นิทรรศการศิลปนิพนธ์ของนักศึกษาปริญญาตรี ชั้นปีสุดท้าย คณะจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

2539 – นิทรรศการศิลปกรรมคณาจารย์วิทยาลัยช่างศิลป์ ครั้งที่ 3

2540 - นิทรรศการศิลปกรรมคณาจารย์วิทยาลัยช่างศิลป์ ครั้งที่ 4

2540 – เข้าร่วมสัมมนาเชิงปฏิบัติการด้านการใช้ Plastic Arts สำหรับจิตรกรสตรีในภูมิภาคเอเชีย ณ ประเทศอิหร่าน

2540 – นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย 55 ปี คณะจิตรกรรมฯ โดยศิษย์เก่าคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากรรุ่นที่ 1 ถึงรุ่นที่ 49

2542 – นิทรรศการศิลปกรรมเฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในวโรกาสทรงครองเฉลิมพระชนมพรรษา 6 รอบ ธันวาคม 2542 โดยคณาจารย์วิทยาลัยช่างศิลป์

2542 – นิทรรศการศิลปกรรมศิลปินนานาชาติ “Her Presence In Colours IV” ณ ห้องศิลปะ นิทรรศการศิลปะ วังสวนผักกาด

2542 – นิทรรศการศิลปกรรมกลุ่ม “Square Group” ที่สยามซิตี้

2542 – นิทรรศการศิลปกรรม “มหาศิลป์เฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษา” ที่ซีคอนสแควร์

2543 – เข้าร่วมสัมมนาเชิงปฏิบัติการ (Regional Work Shop with Italian Artistis) ภายใต้การแสดงผลงานศิลปกรรมของศิลปินไทยและศิลปินอิตาลี ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

2546 – นิทรรศการหกรรมศิลปะเทิดพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี
ในโอกาสทรงพระเจริญพระชนมายุ 48 พรรษา ที่ซีคอนสแควร์

2547 – ร่วมแสดงผลงาน กับศิลปินได้หวั่น ณ ห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลชิดลม

2547 – ร่วมแสดงผลงานนิทรรศการ “เรื่องแม่ ณ หอศิลป์แห่งชาติ”

2547 – ร่วมแสดงผลงานนิทรรศการ “พระบฏ” ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

2548 – ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมไทย จีน ณ หอสมุดกรุงปักกิ่ง ประเทศจีน

2548 – ร่วมแสดงผลงานนิทรรศการ “พื้นที่ – พื้นที่” ณ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

2551 – ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมคณาจารย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ

2554 – ร่วมแสดงผลงานนิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย ไทย – ญี่ปุ่น 2554 ณ Cultural center of Toyama city, Toyama Prefecture, Japan

การแสดงผลงานเดี่ยว

2546 – นิทรรศการศิลปกรรม “หอมเอ๋ย...หอมดอกไม้” ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้ากรุงเทพฯ

2549 – นิทรรศการ “In My Mind” ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้ากรุงเทพฯ

2553 - นิทรรศการ “In My Mind” ครั้งที่ 2 ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้ากรุงเทพฯ

เกียรติประวัติ

2546 – รางวัลดีเด่นการประกวดจิตรกรรมร่วมสมัยนานาชาติ ครั้งที่ 4 ณ สีส้มแกลเลอรี

2549 – รางวัลดีเด่น (Excellence Award) China ASEAN Youth Artwork creativity Contest

ณ เมืองหนานนิง ประเทศจีน

2555 – ได้รับทุนสร้างสรรค์ศิลปกรรม ศิลป์ พีระศรี โครงการ “ตุ๊กตา, เกมส์ชีวิต” The Dolls of life game

