

โครงการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมเพื่อสะท้อนผลเสีย จากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมมนุษย์

The Creation of Painting to Reflect the Disadvantages of Using Social Media that Affects Human Behavior

อมิตา โสธนะ* | AMITA SOTHANA

อรพิมพ์ สุขสุวรรณ** | ORAPHIM SUKSUWAN

ABSTRACT

This article aims to study the disadvantages of using social media that affects human behavior. The painter creates the painting that reflects this important problem at the present time. Results of the problems of social media addiction can be concluded into 3 issues: separation from society, broken family, and deteriorating health. The content analysis of the method and concept of creation is the image of human behavior. The human behavior is represented by a symbolic image “box” which means to block status or to separate from other people. The painter dims the

* นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

** อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา E-mail : oraphimss@yahoo.com

atmosphere to emphasize the oversized face of the girl and the light of the communication equipment. The expression of painting aims to tell people to realize the appropriate use of social media.

Keywords: human behavior, social media, painting

บทคัดย่อ

บทความเรื่อง โครงการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมเพื่อสะท้อนผลเสียจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (social media) ที่มีผลต่อพฤติกรรมมนุษย์นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลเสียจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ และนำไปสู่การสร้างสรรค์จิตรกรรมเพื่อสื่อความหมายและสะท้อนปัญหาดังกล่าวที่มีความสำคัญต่อสังคมในยุคปัจจุบัน ผลการศึกษาปัญหาสภาพการเสถียรการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในสังคมปัจจุบันสามารถสรุปได้ถึงผลเสียจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ แบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ การแยกตัวออกจากสังคม ครอบครัวแตกแยก และสุขภาพทรุดโทรม โดยผู้สร้างสรรค์ได้วิเคราะห์ถึงเนื้อหา เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ โดยกำหนดเป็นแนวคิดเพื่อนำเสนอในรูปแบบของภาพพฤติกรรมมนุษย์ โดยใช้สัญลักษณ์ภาพจากกล่องที่เป็นตัวแทนของการปิดกั้น ปกปิด การแยกตัวออกจากสังคม และสภาพบรรยากาศที่มีความหม่นมัว และใช้แสงไฟจากอุปกรณ์สื่อสารเพื่อเน้นถึงผลเสียที่แสดงออกผ่านใบหน้าเด็กหญิงที่มีขนาดใหญ่กว่าปกติ เพื่อเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของปัญหาผลเสียจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและครอบครัว และควรตระหนักถึงการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในปริมาณที่เหมาะสม

คำสำคัญ: พฤติกรรมมนุษย์ สื่อสังคมออนไลน์ จิตรกรรม

บทนำ

ในสังคมโลกปัจจุบัน สื่อสังคมออนไลน์ ได้เข้ามามีอิทธิพลเป็นอย่างมากในการใช้ชีวิตประจำวันของผู้คน จึงทำให้สังคมทุกวันนี้เรียกว่า “สังคมก้มหน้า” อันหมายถึงผู้คนส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับโลกออนไลน์ถึงขั้นหมกมุ่นก้มหน้าก้มตาจ้องอยู่กับหน้าจอโทรศัพท์เพื่อติดตามกระแสสังคมออนไลน์ ซึ่งทำให้มีการพูดคุยหรือปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้างลดน้อยลงจนกลายเป็นต่างคนต่างอยู่มากขึ้น (ชาวประชาสัมพันธ์, 2560) การเสพติดสื่อสังคมออนไลน์ มีผลกระทบทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไป ส่งผลต่อครอบครัวทำให้ความผูกพันระหว่างพ่อ แม่และลูกลดลง พูดคุยกันน้อยลง ทำให้รู้สึกว่าการความสัมพันธ์ในครอบครัวหยุดชะงัก หรืออาจถึงขั้นสร้างความแตกแยกภายในครอบครัวได้ นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบทำให้ประสิทธิภาพการทำงานแย่ง ผลการเรียนตกต่ำลง ส่งผลต่อสุขภาพ ไม่ใส่ใจต่อการรับประทานอาหาร หรือรับประทานไม่ตรงเวลาพักผ่อนไม่เพียงพอจนทำให้ร่างกายทรุดโทรม ส่งผลทำให้เกิดพฤติกรรมการปกปิดตัวเอง แยกตัวออกจากสังคมและคนรอบข้าง ปกปิดตัวเอง โดยใส่ใจอยู่เพียงตัวตนในสังคมออนไลน์เท่านั้น ผู้สร้างสรรค์มองเห็นถึงความสำคัญของปัญหาดังกล่าว จึงเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเพื่อสะท้อนถึงผลเสียของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาผลเสียจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมมนุษย์
2. เพื่อสร้างสรรค์จิตรกรรมที่สะท้อนผลเสียจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมมนุษย์

ขอบเขตการสร้างสรรค์

ผลงานจิตรกรรมเทคนิคสีอะคริลิก ขนาด 100x80 ซม. จำนวน 3 ภาพ ที่มีเนื้อหาสะท้อนผลเสียจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (social media) ที่มีผลต่อพฤติกรรมมนุษย์

ขั้นตอนการดำเนินงาน

โครงการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมเพื่อสะท้อนผลเสียจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์ มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

1. การศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงการ

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1.1 ข้อมูลด้านเอกสาร ได้จากการค้นคว้ารวบรวมข้อมูลจากหนังสือ บทความ จากนิตยสาร หนังสือพิมพ์ และบทความจากในเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผลเสียของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อพฤติกรรมมนุษย์ในปัจจุบัน

1.2 ข้อมูลด้านการสร้างสรรค์ ประกอบด้วยเทคนิคการเขียนภาพด้วย สีอะคริลิก การเขียนภาพเหมือน ศิลปะสะท้อนสังคม การเขียนภาพตามจินตนาการ กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม และจากการศึกษาโครงการใกล้เคียง ได้แก่ กรณีศึกษาผลงานศิลปินที่สนใจ

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์งานจิตรกรรม

โดยผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้าและรวบรวมจากแหล่งข้อมูล ต่าง ๆ มาจัดเป็นหมวดหมู่ วิเคราะห์และสรุปเป็นข้อมูลเบื้องต้นที่ใช้ในการสร้างสรรค์ งานจิตรกรรม ดังต่อไปนี้

2.1 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลเสียของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อ พฤติกรรมมนุษย์นำมาวิเคราะห์แยกได้เป็น 3 ประเด็น คือ

1) พฤติกรรมการแยกตัวออกจากสังคม เป็นการลดปฏิสัมพันธ์จาก คนรอบข้าง

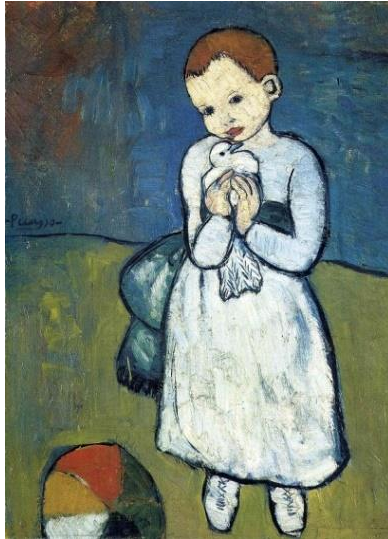
2) พฤติกรรม ครอบครัแตกแยก เป็นการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ผ่านทางโซเชียลมากกว่าที่จะพูดคุยหรือปรึกษาคนในครอบครัว

3) พฤติกรรมส่งผลต่อสุขภาพ เมื่อถึงเวลากินข้าวก็ไม่กิน หรือติด โซเชียลมากเกินไปจนลืมเวลาอนทำให้ร่างกายทรุดโทรม

2.2 วิเคราะห์กรณีศึกษา (case study) เพื่อนำจุดที่สนใจไปใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงาน ประกอบด้วย 3 กรณีศึกษา ดังนี้

1) กรณีศึกษา พาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso)

งานในยุคแรกของปิกัสโซ เรียกว่า ยุคสีน้ำเงิน (blue period) อยู่ในช่วงระหว่าง ค.ศ. 1901-1904 ปิกัสโซมักสร้างจิตรกรรมด้วยสีวรรณะเย็น (cool tone) หรือใช้สีน้ำเงินเป็นหลัก ภาพส่วนใหญ่แสดงออกถึงความเยือกเย็น ความซึมเศร้าและหม่นหมอง (เจตนา แสงวนาม และวิโรจน์ อินทนนท์, 2561 : 434) ผู้สร้างสรรค์สนใจบรรยากาศ ภาพรวมของสีในผลงานช่วงเวลานี้ของปิกัสโซ และได้เลือกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในโทนสีเฉดฟ้านี้เพื่อให้เข้ากับเนื้อหาเรื่องราวที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์



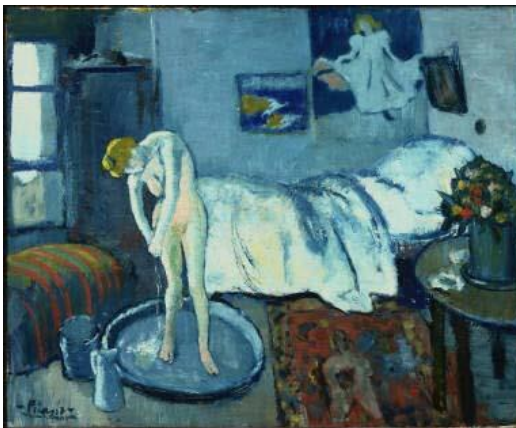
ภาพที่ 1 Child with a Dove

ที่มา : <https://www.wikiart.org/en/pablo-picasso/child-with-dove-1901>,
(2013)



ภาพที่ 2 The Old Guitarist

ที่มา : <https://www.wikiart.org/en/pablo-Picasso/the-old-blind-guitarist-1903>, (2018)

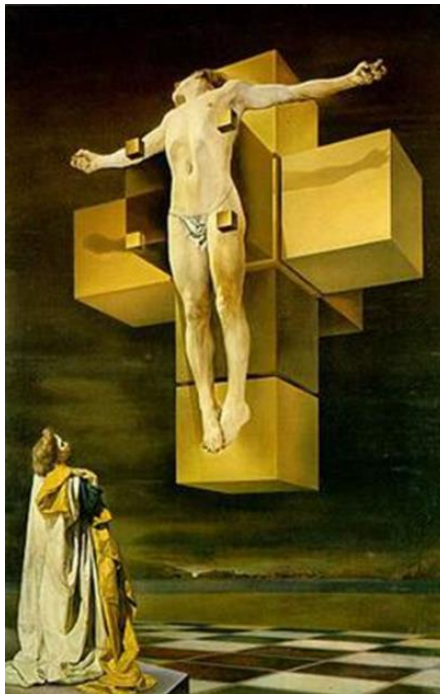


ภาพที่ 3 The Blue Room

ที่มา : <https://www.phillipscollection.org/collection/browse-the-collection>, (2015)

2) กรณิศึกษา (Salvador Dali)

ผลงานของ ซัลวาดอร์ ดาลี มีลักษณะเฉพาะตัว คือ การไล่น้ำหนัก สี แสงเงาที่ดูมันวาวเหมือนโลหะ ใช้รูปทรงอิสระ การใช้สัญลักษณ์การแขวน หรือการค้ำยันสิ่งของในภาพและเนื้อหาที่แสดงออกถึงจิตใต้สำนึก (พิติน เวียงแก้ว, 2559 : 53) จากลักษณะเฉพาะตัวของศิลปิน ผู้สร้างสรรค์มีความสนใจในการไล่น้ำหนักสี การจัดการองค์ประกอบของภาพที่มีบรรยากาศของที่ว่างเว้งว่าง โดยเน้นแสงสว่างที่จุดสนใจหลักของภาพ



ภาพที่ 4 Crucifixion (Corpus Hypercubus)

ที่มา : <https://www.wikiart.org/en/salvador dali/crucifixion-corpus-hypercubicus-1954>, (2016)



ภาพที่ 5 Girl at the Window

ที่มา : <https://www.wikiart.org/en/salvador-dali/figure-at-a-window>, (2016)



ภาพที่ 6 The Burning Giraffe

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/The_Burning_Giraffe, (2018)

3) กรณีศึกษา อัมรินทร์ บุพศิริ

ผลงานชุด “พฤติกรรมเลียนแบบ” ของอัมรินทร์ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์สนใจในการออกแบบตัวละครที่มีลักษณะใบหน้าขนาดใหญ่ผิวดำ ส่วน ตาโต ผิวขาวใส ของเด็กนักเรียนผู้หญิง ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 7 พฤติกรรมลอกเลียนแบบ หมายเลข 1

ที่มา : อัมรินทร์ บุพศิริ, 2551



ภาพที่ 8 Mirror No.1

ที่มา : อัมรินทร์ บุพศิริ, 2551



ภาพที่ 9 Mirror No.4
ที่มา : อัมรินทร์ บุพศิริ, 2551

4. กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์

แนวคิดในการสร้างสรรค์ เป็นการใช้นวัตกรรมศิลปะสะท้อนสังคม โดยถ่ายทอดพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านตัวแทนที่เป็นเด็กผู้หญิงที่มีใบหน้าขนาดใหญ่ผิดส่วน ดวงตาโต แสดงอาการปฏิกิริยาที่ดูเกินจริงคล้ายภาพการ์ตูน โดยสื่อสารพฤติกรรมกรรมผ่านภาพสัญลักษณ์ “กล่อง” ที่นำมาครอบบริเวณใบหน้าของเด็กผู้หญิงเพื่อแสดงการปิดกั้นตัวเองออกจากคนรอบข้าง สนใจอยู่แต่เฉพาะโลกในสังคมออนไลน์

5. แบบร่างภาพขาว-ดำ

การทำแบบร่างขาว-ดำ ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ได้แก่ การทำแบบร่างขั้นต้น และการพัฒนาแบบร่าง

1) แบบร่างภาพขาว-ดำขั้นต้น มาจากผลการศึกษาผลเสียจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (social media) ที่มีผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ที่แบ่งพฤติกรรมที่เกิดจากผลเสียของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 3 พฤติกรรมแยกตัวออกจากสังคม ครอบครัวแตกแยก สุขภาพทรุดโทรม มาถ่ายทอดเป็นภาพร่างขั้นต้นเพื่อให้เห็นแนวทางโดยใช้ตัวละครเป็นเด็กผู้หญิงที่มีลักษณะใบหน้าที่มีขนาดใหญ่กว่าความเป็นจริง และแสดงพฤติกรรมแยกตัวออกจากสังคม ครอบครัวแตกแยก และสุขภาพทรุดโทรม

2) การพัฒนาแบบร่างขาว-ดำ เป็นการนำแบบร่างขั้นต้นมาพัฒนาเพิ่มเติมรายละเอียดองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในภาพเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ สามารถสื่อสารสะท้อนเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอได้ชัดเจน และมีความสวยงามลงตัว

6. การกำหนดโครงสร้าง

ผลงานจิตรกรรมนี้ กำหนดโครงสร้างโดยเน้นใช้สีโทนเย็นเป็นหลักเพื่อสื่อสารอารมณ์ที่รู้สึกซึมเศร้า เย็นชา ภาพรวมของภาพทั้ง 3 ภาพออกมาในโทนสีฟ้าโดยใช้การไล่สีจากกระยะหลังที่ดำมืดมาสู่ระยะหน้าที่มีความสว่างบริเวณจุดสนใจ ซึ่งคือแสงของหน้าจอโทรศัพท์มือถือ และจอแท็บเล็ต และใช้สีโทนร้อนที่มีน้ำหนักรวดบริเวณผิวหน้า ช่วยเน้นจุดเด่นในบริเวณใบหน้าคน จากนั้นนำไปทดลองทำแบบร่างสีเพื่อนำมาพัฒนาสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

7. สร้างสรรค์ผลงาน

เป็นการนำแบบร่างสีมาขยายแบบเพื่อสร้างสรรค์ผลงานบนเฟรมผ้าใบขนาด 100 x 80 ซม. โดยใช้เทคนิคสีอะคริลิกที่เป็นผลงานขั้นสมบูรณ์ โดยมีการเพิ่มเติมรายละเอียด และปรับข้อบกพร่องจากงานแบบร่างสีโดยทำการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมด 3 ชิ้น ได้แก่

- 1) ภาพจิตรกรรมการแยกตัวออกจากสังคม
- 2) ภาพจิตรกรรมครอบครัวแตกแยก
- 3) ภาพจิตรกรรมสุขภาพทรุดโทรม

8. สรุปผลของโครงการ

การรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงการและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์โดยสรุปผลการจัดทำโครงการศิลปกรรมโครงการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมเพื่อสะท้อนผลจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์ในรูปแบบโครงการพิเศษศิลปกรรม และผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม

ผลการดำเนินโครงการ

โครงการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมเพื่อสะท้อนผลเสียจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์ จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ จากการวิเคราะห์เป็นข้อมูลเบื้องต้นสำหรับการสร้างสรรค์จิตรกรรมมีผลการดำเนินโครงการ 2 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาผลเสียของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (social media) ที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์

จากการศึกษาผลเสียของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (social media) จากข่าวสารต่าง ๆ ซึ่งทำให้มีผลกระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์ ผู้สร้างสรรค์สรุปได้ 3 ประเด็น เพื่อให้เกิดขอบเขตในการสร้างสรรค์ผลงาน มีดังนี้

ประเด็นที่ 1 พฤติกรรมการแยกตัวออกจากสังคม มีพฤติกรรมด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างลดลง ก้มหน้าก้มตาอยู่กับโลกสังคมออนไลน์ในโทรศัพท์ที่ไม่สนใจใครแสดงถึงการอยู่กับเทคโนโลยีมากกว่ามนุษย์

ประเด็นที่ 2 พฤติกรรมครอบครัวแตกแยก มีพฤติกรรมการพูดคุยระหว่างพ่อแม่ ลูกลดลง เช่น เมื่อเกิดปัญหาต่างก็จะใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นที่ระบาย แทนที่จะพูดคุยกันต่อหน้า การให้ความสนใจกับกระแสในโลกสังคมออนไลน์มากกว่าการสนใจคนในครอบครัวอาจทำให้ความสัมพันธ์ในครอบครัวหยุดชะงักทุกคนนั่งหันหลังให้กันไม่สนใจกัน

ประเด็นที่ 3 พฤติกรรมส่งผลเสียต่อสุขภาพ มีพฤติกรรมเมื่อถึงเวลากินข้าวก็ไม่กิน การติดสื่อสังคมออนไลน์ที่มากเกินไปจนลืมเวลาจนทำให้ร่างกายทรุดโทรม ซึ่งจะทำให้ร่างกายชubbมีขอบตาดำคล้ำ สายตาพร่ามัวเพราะมองแสงจากหน้าจอมือถือเป็นเวลานาน

2. ผลการสร้างสรรค้จิตรกรรมเพื่อสะท้อนผลเสียจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (social media) ที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์

2.1 แนวความคิดในการสร้างสรรค้งานจิตรกรรม

จากปัญหาการเสพติดสื่อสังคมออนไลน์ของคนในยุคปัจจุบันทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน จากมุมมองความคิดของผู้สร้างสรรค์ ปัญหาการเสพติดสื่อสังคมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมต่อสังคม ครอบครัว และส่งผลกระทบต่อสุขภาพ โดยการปกปิดตัวเองจากโลกภายนอก ปิดกั้นตัวเองจากโลกแห่งความเป็นจริง การติดอยู่ในโลกออนไลน์โดยใช้เวลาอยู่กับหน้าจอโทรศัพท์ จนลืมหน้าที่ของตัวเองที่ต้องทำ ทำให้เสียเวลาไปโดยไร้ประโยชน์ จากปัญหาทำให้เกิดแรงบันดาลใจนำไปสู่การสร้างสรรค้ผลงานในด้านศิลปะสะท้อนสังคมโดยนำเสนอผ่านภาพตัวแทนของเด็กผู้หญิงที่มีใบหน้าขนาดใหญ่ผิดปกติ ที่มีพฤติกรรมเสพติดสื่อสังคมออนไลน์จนเกิดผลเสียที่ส่งผลต่อตัวเองและคนรอบข้าง โดยมีอากัปกิริยาที่ดูเกินจริง โดยผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอภาพสะท้อนสังคมผ่านสัญลักษณ์ “กล่อง” ที่ครอบใบหน้าของเด็กผู้หญิง เป็นการปกปิดตัวเองจากโลกแห่งความเป็นจริง และต้องการสื่อให้ผู้ดูผลงานรู้สึกถึงผลเสียของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ทำให้พฤติกรรมมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปในแง่ลบ

2.2 กระบวนการสร้างสรรค้

โครงการสร้างสรรค้จิตรกรรม

- 1) ขั้นตอนทำแบบร่างขาว-ดำ ขั้นต้น
- 2) ขั้นตอนพัฒนาแบบร่างขาว-ดำ
- 3) ขั้นตอนทำแบบร่างสี/กำหนดโครงสร้าง
- 4) การสร้างสรรค้ผลงาน

- 1) ขั้นตอนทำแบบร่างขาว-ดำ ขั้นต้น

3.1.1) แบบร่างขาว-ดำ ประเด็นพฤติกรรมการแยกตัวออกจากสังคม ในส่วนของเฟรมที่ 1



ภาพที่ 10 แบบร่างที่ 1
ที่มา : อมิตา ไสธนะ, 2561



ภาพที่ 11 แบบร่างที่ 2
ที่มา : อมิตา ไสธนะ, 2561



ภาพที่ 12 แบบร่างที่ 3
ที่มา : อมิตา ไสธนะ, 2561

1.2) แบบร่างขาว-ดำ ประเด็นพฤติกรรมครอบครัวแตกแยก ในส่วน
ของเฟรมที่ 2



ภาพที่ 13 แบบร่างที่ 1
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 14 แบบร่างที่ 1
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 15 แบบร่างที่ 1
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561

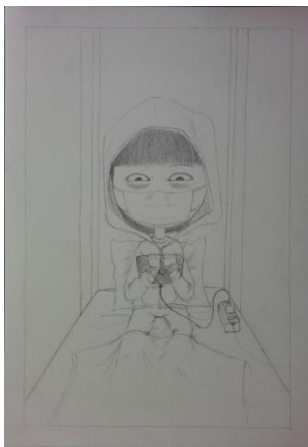
1.3) แบบร่างขาว-ดำ ส่งประเด็นพฤติกรรมที่ส่งผลต่อสุขภาพ ในส่วน
ของเฟรมที่ 3



ภาพที่ 16 แบบร่างที่ 1
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 17 แบบร่างที่ 2
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 18 แบบร่างที่ 3
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561

2) ขั้นตอนพัฒนาแบบร่างขาว-ดำ



ภาพที่ 19 แบบร่างที่ 1
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 20 แบบร่างที่ 2
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 21 แบบร่างที่ 3
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561

3) ขั้นตอนแบบร่างสี/กำหนดโครงสร้าง

1) การทำแบบร่างสีเพื่อนำมาพัฒนาสู่การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรม

1.1) กำหนดโครงสร้าง พฤติกรรมการแยกตัวออกจากสังคม ในส่วนของเฟรมที่ 1



ภาพที่ 22 แบบร่างสีที่ 1
ที่มา : อมิตา ไสธนะ, 2561



ภาพที่ 23 แบบร่างสีที่ 2
ที่มา : อมิตา ไสธนะ, 2561

1.2) กำหนดโครงสร้าง พฤติกรรมครอบครัแตกแยก ในส่วนของเฟรมที่ 2



ภาพที่ 24 แบบร่างสีที่ 1
ที่มา : อมิตา ไสธนะ, 2561



ภาพที่ 25 แบบร่างสีที่ 2
ที่มา : อมิตา ไสธนะ, 2561

1.3) กำหนดโครงสื่ พฤติกรรมส่งผลต่อสุขภาพของตนเอง ในส่วนของเฟรมที่ 3



ภาพที่ 26 แบบร่างสื่ี่ 1
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 27 แบบร่างสื่ี่ 2
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561

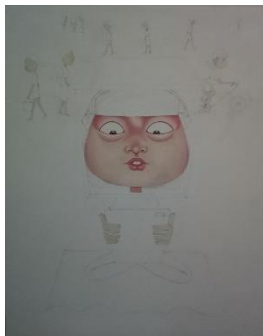
4) การสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์จิตรกรรมเพื่อสะท้อนผลเสียจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมมนุษย์

4.1) ขั้นตอนการสร้างสรรค์จิตรกรรม ประเด็นที่ 1 การแยกตัวออกจากสังคม ในส่วนของเฟรมที่ 1



ภาพที่ 28 ขั้นตอนการร่างภาพ
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 29 ขั้นตอนการเก็บรายละเอียดส่วนใบหน้า
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 30 ขั้นตอนการลงสีกล่อง
ที่มา : อมิตา ไสธนะ, 2561



ภาพที่ 31 ขั้นตอนการลงสีพื้นหลัง
ที่มา : อมิตา ไสธนะ, 2561



ภาพที่ 32 ขั้นตอนการเริ่มเก็บรายละเอียดส่วนหน้า
ที่มา : อมิตา ไสธนะ, 2561

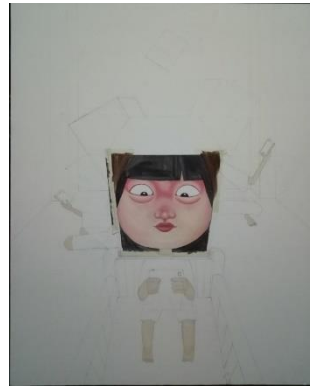


ภาพที่ 33 ขั้นตอนการเก็บรายละเอียดทั้งหมดขั้นสุดท้าย
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561

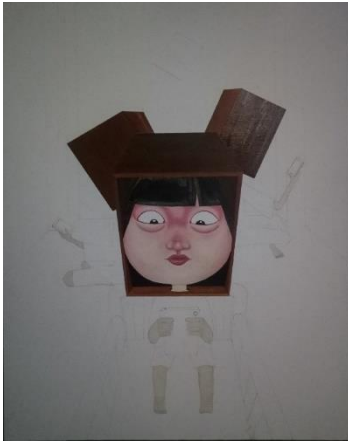
4.2) ขั้นตอนการสร้างสรรค์จิตรกรรม ประเด็นที่ 2 ครอบครั้วแตกแยก ในส่วน
ของเฟรมที่ 2



ภาพที่ 34 ขั้นตอนการร่างภาพ
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 35 ขั้นตอนการลงสีพื้นส่วนใบหน้า
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 36 ขั้นตอนการเก็บรายละเอียด
ส่วนใบหน้าและกล่อง
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 37 ขั้นตอนการลงสีพื้นหลัง
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 38 ขั้นตอนการเก็บ
รายละเอียดส่วนหลัง
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 39 ขั้นตอนการเก็บ
รายละเอียดทั้งหมด
ขั้นสุดท้ายภาพแบบสมบูรณ์
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561

4.3) ขั้นตอนการสร้างสรรค์จิตรกรรม ประเด็นที่ 3 ส่งผลเสียต่อสุขภาพ
ในส่วนของเฟรมที่ 3



ภาพที่ 40 ขั้นตอนการร่างภาพ
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 41 ขั้นตอนการเก็บ
รายละเอียดส่วนหน้า
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 42 ขั้นตอนการเริ่มเก็บรายละเอียดส่วนพื้นหลังและส่วนหน้า
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561



ภาพที่ 43 ขั้นตอนการเก็บรายละเอียดทั้งหมด
ขั้นสุดท้ายภาพแบบสมบูรณ์
ที่มา : อมิตา โสธนะ, 2561

บทสรุป

โครงการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมเพื่อสะท้อนผลจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลเสียของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์ไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เป็นการศึกษารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงการ แล้ววิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปข้อมูลเบื้องต้น เพื่อกำหนดแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม โดยสรุปผลจากข้อมูลเบื้องต้นจาก 2 ด้าน คือ ด้านเอกสาร และด้านการสร้างสรรค์ จากการศึกษาผลเสียของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์ สามารถสรุปออกมาได้ 3 ประเด็น ได้แก่ พฤติกรรมการแยกตัวออกจากสังคม พฤติกรรมครอบครัวแตกแยก และพฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพตนเอง โดยสามารถกำหนดเป็นแนวคิดด้วยการนำเสนอภาพพฤติกรรมมนุษย์ผ่านตัวแทนของเด็กหญิงที่มีใบหน้าขนาดใหญ่ผิวดำ โดยใช้สัญลักษณ์ภาพกล่องเป็นตัวแทนในการปกปิด ปิดกั้นตัวเองจากสังคมภายนอก จากนั้น

เริ่มออกแบบร่างขาว-ดำความคิดขั้นต้นเพื่อนำไปสู่การพัฒนาแบบร่างขาว-ดำขั้นที่สอง และกำหนดโครงสร้างสีเพื่อพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชั้นสมบูรณ์ ผลการสร้างสรรค์ประกอบด้วยภาพจิตรกรรมสีอะคริลิก ที่สะท้อนผลจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์ ขนาด 100 x 80 เซนติเมตร ทั้งหมดจำนวน 3 เฟรม โดยเนื้อหาในเฟรมที่ 1 คือ ประเด็นพฤติกรรมการแยกตัวออกจากสังคม เฟรมที่ 2 ประเด็นพฤติกรรมครอบครัวแตกแยก และเฟรมสุดท้าย คือ ประเด็นพฤติกรรมที่ส่งผลเสียสุขภาพ

เอกสารอ้างอิง

- ข่าวประชาสัมพันธ์. (2560). **สังคมก้มหน้า” ภัยเงียบทำร้ายความสัมพันธ์คนไทย**. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2561. จาก <https://www.thairath.co.th/content/858105>.
- เจตนา แสงวงนาม และวิโรจน์ อินทนนท์. (2561). แนวคิดในงานสุนทรียศาสตร์ในงานจิตรกรรมของ ปาโบล ปิกัสโซ. วารสารปณิธาน : วารสารวิชาการด้านปรัชญาและศาสนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. 14(2)
- ไทยรัฐฉบับพิมพ์. (2561). **ศิลปะสะท้อนสังคมโลก ทั้งคนและธรรมชาติที่เจ็บป่วย**. สืบค้นเมื่อ 18 สิงหาคม 2561. จาก <https://www.thairath.co.th/content/1186778>
- พศิน เวียงแก้ว. (2559) จิตรกรรมสร้างสรรค์. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
- อัมรินทร์ บุพศิริ. (2551). พฤติกรรมการเล่นแบบ. ศิลปินพหุศาสตร์ปริญาศิลปะบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร
- Angsiyanat Sichan. (2561). ผลกระทบของ social media. สืบค้นจาก : <https://sookjai.me/contents/1785>. สืบค้นเมื่อ 18 สิงหาคม พ.ศ.2561

