

พฤติกรรมความฟุ้งเฟ้อ*

Behaviour of extravagance

สุภลักษณ์ นิสวงศ์**

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์เรื่องพฤติกรรมความฟุ้งเฟ้อมีจุดประสงค์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม เครื่องเคลือบดินเผาที่มีแนวความคิดจากพฤติกรรมการแสดงออกทางความต้องการตามช่วงวัยของวัยรุ่น โดยสะท้อนพฤติกรรมแสดงออกของวัยรุ่นวัยเรียนที่ให้ความสำคัญกับสิ่งของภายนอกมากเกินไป ตามกระแสสังคมปัจจุบัน เช่นการแต่งตัว โทรศัพท์มือถือรุ่นใหม่ เครื่องสำอาง สิ่งของเครื่องใช้ โดยแสดงออกเป็นผลงานในรูปแบบผลงานประติมากรรม ประชัน เสียดสีพฤติกรรมแสดงออกทางความสนใจในวัตถุนิยม

วิธีการศึกษาค้นคว้า มีลำดับขั้นตอนคือ การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับจิตวิทยาในช่วงวัยรุ่น ความต้องการ สิ่งที่มีอิทธิพลต่อจิตใจและพฤติกรรม ลักษณะการแสดงออกและสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความทันสมัย ตามความเข้าใจของวัยรุ่น ออกแบบร่าง 2 มิติและสร้างแบบจำลอง 3 มิติเพื่อนำไปสู่การพัฒนาและปฏิบัติเป็นผลงานจริง

รูปแบบของผลงานเป็นประติมากรรมเครื่องเคลือบดินเผา จำนวน 5 ชุด แต่ละชุดมีขนาดโดยรวมประมาณ 1-2 เมตร สร้างสรรค์ผลงานด้วยดินสโตนแวร์ขึ้นรูปผลงานด้วยวิธีแบบแผ่น (Slab) และขึ้นรูปด้วยมือ (Hand forming) เเผดดิบที่อุณหภูมิ 800 องศาเซลเซียส ตกแต่งด้วยสีใต้เคลือบและเผาเคลือบ ที่อุณหภูมิ 1,000 -1,220 องศาเซลเซียส บรรจุภาสออกซิเดชั่น

คำสำคัญ : บรรจุภาสออกซิเดชั่น, วิธีแบบแผ่น, ขึ้นรูปด้วยมือ

Abstract

The purpose of this Master of Fine Art thesis is to make ceramic sculptures that are inspired by the behaviors and desires of teenagers. Showcase how they are varied by one's age and reflect upon their behaviors about, extravagance, obsession with materialism, and following social trends. More importance is given to materialistic values,

*วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์ เรื่อง พฤติกรรมความฟุ้งเฟ้อ โดยมีจุดประสงค์เพื่อสะท้อนพฤติกรรมแสดงออกของวัยรุ่น วัยเรียนที่ให้ความสำคัญมากเกินไปกับการครอบครองสิ่งของภายนอก ตามแบบอย่างของสังคมที่ตนอยู่ และเพื่อเผยแพร่ในวารสาร E-journal

**นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์ ภาควิชาเครื่องเคลือบดินเผา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร Email : Gara_boon@hotmail.com อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผศ.กรรณา กองสุข

which is shown by the way they dress, their mobile phone choice, cosmetic and etc. The work is a satire of those behaviors; the way they act and their interests in materialism

The research methodology that was utilized in this study was studying the psychology of teenagers, their desire and what has influence on their mind and behavior; the way they act and the symbols of being modern and fashionable. Designed 2 dimensional draft and 3 dimensional model that lead to developing and making the ceramic sculptures.

The work is 5 sets of ceramic sculptures that are made of stoneware, 1-2 meter height, made by slab and hand forming and biscuit firing at 800 degree Celsius, underglaze decorate and firing at 1,000-1220 C. Degree in oxidation atmosphere.

Key Words : Oxidation, Slab, Hand forming

บทนำ

พัฒนาการของคนในแต่ละช่วงวัย มีการพัฒนาที่เป็นระบบขั้นตอน ตั้งแต่เด็กแรกเกิดที่ต้องการความรัก ความอบอุ่นจากพ่อแม่ พัฒนาการทางร่างกายที่ต้องการการฝึกใช้กล้ามเนื้อ วัยเด็กตอนกลางเป็นวัยที่ต้องเข้าโรงเรียน เด็กจึงต้องการการปรับตัวเพื่อไปอยู่อีกสังคมหนึ่งที่ต่างไป บุคคลที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ของเด็กวัยนี้ คือครูและเพื่อน วัยเด็กตอนปลายจะมีการพัฒนาทางด้านความคิดมากขึ้น รู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง มีเป้าหมายและต้องการยอมรับจากผู้อื่นว่าเขาทำได้ วัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและอารมณ์ และสังคมเพราะเป็นช่วงวัยที่เปลี่ยนจากเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ วัยนี้จึงเป็นเหมือนช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ มีความต้องการความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง มีความรู้สึกสับสนในตนเอง แสวงหาเอกลักษณ์ของตนเอง มีความสนใจเกี่ยวกับตนเองและความคิดของคนอื่นที่มีต่อตน มีการรับรู้ในบทบาททางเพศของตนเอง ต้องการแสดงลักษณะและบทบาททางเพศของตนให้ถูกต้องเป็นที่ยอมรับของสังคม มีการเลียนแบบพฤติกรรมตามบุคคลต้นแบบ ไม่ว่าจะเป็น พ่อแม่ เพื่อน หรือแม้แต่ดาราหนังร้อง

ด้วยเหตุนี้การแสดงออกของวัยรุ่นทางด้านจิตใจและรูปลักษณ์ภายนอก จึงรุนแรงกว่าวัยอื่นๆ อีกทั้งสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่ดำรงอยู่ก็มีผลต่อความคิด การกระทำ เราจึงพบเห็นได้เสมอๆ ว่าเด็กวัยรุ่นมีการแสดงออกทางสังคมที่คล้ายคลึงกันในกลุ่มเพื่อน ทั้งความคิด การพูดจา แต่งตัว หรือสิ่งของที่ใช้นั่นก็เพื่อตอบสนองความต้องการที่พัฒนาไปตามช่วงวัยของเขา และสิ่งที่วัยรุ่นควรจะต้องยึดถือเอาเป็นภาระหน้าที่หลักนั่นก็คือการเรียนหนังสือ เพื่อเตรียมตัวสู่วัยผู้ใหญ่ที่จะต้องทำงาน มีครอบครัว ตอบสนองการพัฒนาในขั้นต่อไป

แต่สิ่งที่วัยรุ่นได้ให้ความสนใจมากจนพบเห็นได้ทั่วไปก็คือการแสดงออกทางรูปลักษณ์ภายนอกเพื่อให้เห็นว่าตนมีความทันสมัย ไม่ตกยุค ทำให้เด็กนักเรียนสนใจการตามกระแสสังคม เพื่อที่จะได้อยู่ในบรรทัดฐานเดียวกับสังคมของตน เมื่อกลุ่มเพื่อนมี สมาชิกของกลุ่มนั้นก็อยากมีด้วย ความอยากมีอยากได้

จึงมีไม่สิ้นสุด เมื่อมีสิ่งใหม่ๆ ออกมา จึงได้เกิดเป็นการวิ่งตามกระแส จนหลงลืมหน้าที่ที่สำคัญของการเป็นนักเรียนไม่ว่าจะเป็นการแต่งตัวตามกระแสแฟชั่น เทคโนโลยีสมัยใหม่ โทรศัพท์มือถือ อีกทั้งความก้าวหน้าของเทคโนโลยี สื่อ ข่าวสารที่เข้าถึงผู้คนได้มากขึ้น การศึกษาลักษณะของบุคคลต้นแบบเช่น ดารานักร้อง จึงทำได้โดยง่าย

จากเหตุผลข้างต้น ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา ในลักษณะสะท้อนพฤติกรรมการแสดงออกของวัยรุ่น วัยเรียนที่ให้ความสำคัญมากเกินไปกับการครอบครองสิ่งของภายนอก ตามแบบอย่างของสังคมที่ตนอยู่ เช่นการแต่งตัว โทรศัพท์มือถือรุ่นใหม่ เครื่องสำอาง สิ่งของ โดยแสดงออกในรูปแบบผลงานเชิงประจักษ์ประชัน เสียดสีในพฤติกรรมการแสดงออกทางความสนใจในวัตถุนิยม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานที่มีแนวความคิดจากพฤติกรรมการแสดงออกทางความต้องการตามช่วงวัยของวัยรุ่น
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมเครื่องเคลือบดินเผาที่สะท้อนถึงค่านิยมการแสดงออกของวัยรุ่นวัยเรียน ที่ให้คุณค่ากับวัตถุสิ่งของภายนอกมากกว่าการมองถึงคุณค่าของจิตใจภายใน
3. เพื่อถ่ายทอดแนวความคิดตามความรู้สึกภายในของตนต่อสิ่งที่ได้พบเห็น และรู้สึกในมุมมองที่แตกต่างในลักษณะการประจักษ์ประชัน เสียดสี

วิธีการวิจัย

1. ศึกษาพฤติกรรมความต้องการและการแสดงออกของวัยรุ่น ซึ่งเป็นที่มาของแรงบันดาลใจและแนว ความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน การค้นหาข้อมูลได้จากนิตยสาร ข้อมูลทางภาคสนามที่ได้พบเห็นตามแหล่งชุมชน ห้างสรรพสินค้า โดยได้ศึกษาและนำมาวิเคราะห์ ค้นหารูปแบบที่เหมาะสมกับตัวเองเพื่อนำมาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน
2. ศึกษารูปแบบแนวความคิดทางศิลปะและผลงานของศิลปินที่มีความเกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นแรงผลักดันทางความคิดที่ต้องการสร้างสรรค์ โดยศึกษาจากหนังสือศิลปะ เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอกประเทศ
3. ประมวลความคิดและสรุปความคิดในการแสดงออกตามวัตถุประสงค์
4. ทดลองเคลือบลักษณะต่างๆ โดยการหาสูตรด้วยทฤษฎีเส้นตรง (Line Blend) เเผาในอุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส และทดลองการตกแต่งด้วยน้ำดินสี เคลือบไฟไฟฟ้าที่อุณหภูมิ 1,000 องศาเซลเซียส สรรพยาภาสัณดาปสมบูรณ์ (Oxidation Firing)
5. เขียนแบบร่าง 2 มิติ (Sketch Drawing) เพื่อค้นหารูปแบบของผลงานตามแนวความคิดสร้างสรรค์
6. สร้างแบบจำลอง 3มิติ แก้ไขปัญหาในการสร้างสรรค์และองค์ประกอบ 3 มิติ

7. บันทึกข้อมูลต่างๆ ในการสร้างสรรค์และปัญหาที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำมาวิเคราะห์หาสาเหตุและนำมาแก้ไขต่อไป
8. รวบรวมข้อมูลและจัดทำเอกสาร
9. นำเสนอผลงาน

ศึกษาพฤติกรรมความต้องการและการแสดงออกของวัยรุ่น ซึ่งเป็นที่มาของแรงบันดาลใจและแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน การค้นหาข้อมูลได้จากนิตยสาร ข้อมูลทางภาคสนามที่ได้พบเห็นตามแหล่งชุมชน ห้างสรรพสินค้า โดยได้ศึกษาและนำมาวิเคราะห์ ค้นหารูปแบบที่เหมาะสมกับตัวเองเพื่อนำมาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

ถ้าจะกล่าวถึงวัยรุ่นโดนยึดเอาระยะเวลาเป็นตัวกำหนด ก็อาจกล่าวได้ว่า วัยรุ่นคือช่วงระยะเวลาตั้งแต่เด็กอายุ 13 ปีขึ้นไปในเด็กหญิง และ อายุ 14 ขึ้นไปในเด็กชาย จนถึงอายุ 21 ปี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความแตกต่างของเด็กแต่ละคน และความแตกต่างทางวัฒนธรรมของสังคมแต่ละแห่งอีกด้วยมีคำกล่าวเพื่อสื่อถึงวัยรุ่นหลายคำ เช่น เป็นวัยแห่งวิกฤติการณ์ (Critical Period) วัยพายุพายุ (Storm and Stress Age) หรือวัยแห่งการเผชิญหน้า (Period of problem)

ระยะของวัยรุ่น

ตามปกติวัยรุ่นอาจแบ่งออกได้เป็น 3 ระยะ คือ

- วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) อายุ 13 - 15 ปี ร่างกายมีการเจริญเติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์ทั้งในเด็กหญิงและเด็กชาย สัดส่วนต่างๆ ของร่างกายก็เปลี่ยนไป โดยเฉพาะด้านอวัยวะเพศและการเจริญเติบโตของทรวงอก เนื่องจากต่อมต่างๆ ผลิตน้ำฮอร์โมนไปบำรุงมากขึ้น ในระยะเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นนี้ เป็นระยะที่เตือนให้เราเห็นว่าระยะของวัยรุ่นได้ใกล้เข้ามาแล้ว

- วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) อายุ 15 - 18 ปี การเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านร่างกาย จิตใจและความนึกคิด มีลักษณะค่อยเป็นค่อยไป ในด้านร่างกายนั้นมีการเปลี่ยนแปลงมากและสิ้นสุดลงเมื่อถึงวุฒิภาวะของวัยรุ่น ในด้านจิตใจนั้นส่วนใหญ่เป็นผลพลอยได้มาจากความเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย แม้ว่าลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายจะเป็นสิ่งปกติของเด็กทุกคนเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นก็ตาม แต่ลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของเด็กแต่ละคนมักไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม

- วัยรุ่นตอนปลาย (late Adolescence) อายุ 18-21 ปี ระยะนี้การพัฒนาการของวัยรุ่นเริ่มเข้าสู่ภาวะอย่างสมบูรณ์แบบ ซึ่งมักมีพัฒนาการด้านจิตใจมากกว่าทางร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านเกี่ยวกับความนึกคิดและปรัชญาชีวิตเด็กวัยรุ่นตอนนี้นักพยายามปรับปรุงร่างกายของตัวเองให้เข้ากับสภาพแวดล้อมมากยิ่งขึ้น

เนื่องจากในระยะนี้เด็กชายกับเด็กหญิงมีพัฒนาการทางการเจริญเติบโตไปตามแบบของคน ดังนั้นความสนใจ ความสามารถ ความต้องการจึงแตกต่างกันไป ในด้านความสนใจนั้น เด็กหญิงสนใจในสิ่งสวยๆ งามๆ เป็นระเบียบ ชอบแต่งตัวสวยๆ มีสีฉูดฉาด ชอบดูริยางค์ศิลปะ ชอบวิชาการเรื้อนและการครัว ส่วนเด็กชายนั้นในใจการกีฬาที่เล่นหนักๆ การแสดงที่ผาดโผน เสี่ยงต่ออันตราย ไม่สนใจสิ่งสวยงามและเป็น

ระเบียบมากนัก ในด้านของความสามารถนั้น ส่วนใหญ่เด็กชายมีความอดทนดีกว่าเด็กหญิง เด็กชายชอบเรียนคณิตศาสตร์ เด็กหญิงชอบเรียนภาษาวิชาการฝีมือ

อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมของเด็กในวัยนี้ยังมีลักษณะที่พัฒนาร่วมกันหลายประการคือ ด้านสังคม ทั้งสองเพศรักเสรีภาพและการพึ่งตนเอง สนใจในการรวมพวก รู้จักคิดถึงประโยชน์ส่วนรวม รู้จักเลือกคบเพื่อน รักการแข่งขันเป็นพวกมากขึ้น ถึงแม้ว่าเด็กในวัยนี้จะชอบการสังคม แต่ก็ยังคงเอาใจใส่ตนเองมากขึ้น เช่น สนใจบุคลิกลักษณะของตนเองถึงกับเอาตัวเองไปเปรียบเทียบกับตัวละครในภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ ความสนใจในเพื่อนต่างเพศ รู้จักเอาใจใส่ต่อกันและกันมากขึ้น

พัฒนาการทางสังคมของวัยรุ่น

ในระยะวัยรุ่นเป็นระยะของพัฒนาการทางด้านสังคม เป็นระยะของการเรียนรู้ การที่อยู่ร่วมกับบุคคลอื่นทั่วไป และเพื่อนๆ ในวัยเดียวกัน กิจกรรมของวัยรุ่นส่วนใหญ่จึงเป็นกิจกรรมที่ส่งผลต่อการพัฒนาทางสังคมของเขาน้ำที่สำคัญของวัยรุ่นก็คือการพัฒนาการทางด้านแสวงหาเอกลักษณ์ของตนเอง (Self Identity) และการปรับตัวซึ่งเป็นกิจกรรมที่ต้องเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์ระหว่างตัวเด็กกับบุคคลอื่นๆ

การเข้ากลุ่มนอกจากจะเป็นช่องทางให้เด็กได้รับการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานทางสังคมในแง่ต่างๆ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้เด็กชายและหญิงได้รักจกกันคุ้นกัน เข้าใจความแตกต่างระหว่างเพศ สัมพันธภาพของชายหญิงบางคู่ อาจพ้นขีดความสัมพันธ์ฉันเพื่อนไปสู่ความสัมพันธ์ฉันคู่รักและอาจลงเอยด้วยการแต่งงานแบบผู้ใหญ่ ปกติเด็กมักนิยมเพื่อนชายมีอายุมากกว่า เพราะหญิงมีกระบวนการพัฒนาการเร็วกว่าชายวัยเดียวกัน 1-2 ปี

อายุ 10-12 ปี เด็กชายและเด็กหญิงชอบอยู่กับเพศเดียวกัน

อายุ 13-14 ปี เด็กชายและเด็กหญิงเริ่มสนใจซึ่งกันและกัน

อายุ 14-16 ปี เด็กชายและเด็กหญิงเริ่มสนใจซึ่งกันและกันบางคนอาจไปเที่ยวด้วยกัน

อายุ 16-18 ปี เด็กชายและเด็กหญิงเริ่มต้องการมีความสัมพันธ์แนบแน่น

ความต้องการของเด็กวัยรุ่นอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

- ความต้องการมูลฐาน คือความต้องการที่เป็นความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตเบื้องต้น อันได้แก่ อาหาร การขับถ่าย การหายใจ ที่อยู่ เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค
- ความต้องการขั้นรองลงมา ได้แก่ ความต้องการ ลาภ ยศ ชื่อเสียง ซึ่งความต้องการขั้นนี้เกิดขึ้นเรื่อยๆ ไม่มีที่สิ้นสุด นอกจากที่กล่าวมาแล้วก็มีความต้องการความรัก การยอมรับนับถือความปลอดภัย และความสำเร็จต่างๆ ในชีวิต
- เด็กวัยรุ่นก็มีความต้องการทางร่างกายเหมือนกับเด็กเล็ก หรือเหมือนกับผู้ใหญ่ ส่วนความต้องการทางอารมณ์และสังคมนั้น แตกต่างจากเด็กและผู้ใหญ่ดังนี้
- ความต้องการตำแหน่งทางสังคม เป็นความต้องการอันสูงสุดของเด็กวัยรุ่น ซึ่งต้องการเป็นคนสำคัญ ต้องการเป็นที่นับถือของเพื่อนฝูง ต้องการให้เพื่อนและคนอื่นรับรู้ว่ามีคุณค่า เด็กหนุ่มสาวจะพยายามทำตนให้เป็นผู้ใหญ่ หรืออย่างน้อยก็ทำท่าทางให้เป็นผู้ใหญ่ เด็กหนุ่มบางคนพยายามสูบบุหรี่หรือ

ดื่มเหล้าเพื่ออวดความเป็นผู้ใหญ่ของตน เด็กสาวก็สวมรองเท้าส้นสูง ทาปาก แต่งกายให้เหมือนผู้ใหญ่ เด็กวัยรุ่นนั้นพยายามเรียกร้องความสนใจจากครูและผู้ปกครอง พวกเขาถือว่าการที่ครูและผู้ปกครองทราบถึงคุณค่าของตนนั้นเป็นของดี จึงพยายามที่จะเป็นคนดีในสายตาของผู้ใหญ่

- ความต้องการอิสรภาพ เรามักพบบ่อยๆ ว่า เด็กเล็กอยากแต่งตัวเอง ผูกเชือกรองเท้า ความต้องการอิสรภาพนี้เกิดขึ้นกับเด็กตั้งแต่ยังเล็กอยู่ และจะทวีขึ้นเรื่อยๆ เมื่อโตเป็นหนุ่มสาว ไม่ชอบให้ผู้ปกครองมาสอนว่าต้องดำเนินชีวิตอย่างไร เด็กวัยรุ่นต้องการที่จะรับผิดชอบต่องานที่ตนสามารถทำได้

- ความต้องการในปรัชญาของชีวิตที่น่าพอใจ เด็กวัยรุ่นจะมีคำถามตลอดเวลาแต่จะถามออกมาเฉพาะเรื่องที่ยากรู้อย่างมีเหตุผล ถ้าไม่ได้รับคำตอบที่น่าพอใจก็จะเฝ้าค้นหาความจริงอย่างไม่เลิกลายๆ

- ความต้องการทางเพศ ซิกมันด์ فروยด์ กล่าวว่า เด็กมีความอยากรู้อยากเห็น และมีความต้องการทางเพศตั้งแต่เล็กๆ เมื่อโตเข้าสู่วัยรุ่นหนุ่มสาวความต้องการนั้นก็ยิ่งทวีคูณขึ้น

การแสวงหาสถานภาพทางสังคม (Acquisition of Social Status)

เด็กวัยรุ่นจะค่อยๆ พัฒนาความเป็นตัวของตัวเองขึ้นอย่างช้าๆ เพื่อพัฒนาเป็นระดับมาตรฐานของตัวเอง เขาจะแสวงหาตนตามอุดมคติ (ego – ideal) และค้นหาเอกลักษณ์ของตัวเองเพื่อบทบาทใหม่ในสังคม Erikson กล่าวว่า มีเด็กวัยรุ่นตอนปลายอีกเป็นจำนวนมากที่ยังไม่เป็นตัวของตัวเองและยังไม่พบเอกลักษณ์ในตัวเอง ซึ่งวัยรุ่นเหล่านี้เมื่อมีปัญหาจะแก้ปัญหาแบบ “หนีเสือปะจระเข้” หรือหลบหนีจากปัญหานั้นไป อย่างไรก็ตามวัยรุ่นแต่ละคนย่อมต้องการเวลาในการปรับตัวเองเพื่อการเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่และให้สังคมยอมรับซึ่ง Erikson ได้เสนอแนวทางการปรับตัวไว้ดังนี้

การปรับตัวของเด็กวัยรุ่น ช่วงวัยรุ่น Erikson เสนอว่ามีขั้นตอนในการปรับตัวที่สำคัญ มี 7 ขั้น ในแต่ละขั้นถ้าไม่สามารถปรับตัวได้ย่อมทำให้เกิดความล้มเหลวในเรื่องนั้นๆ การปรับตัวทั้ง 7 ขั้น มีดังนี้

- สัดส่วนของเวลาตรงข้ามกับความสับสนของเวลา (Time Perspective VS Time Diffusion) หมายถึง เด็กวัยรุ่นต้องการเวลาที่เหมาะสมเพื่อการเตรียมตัวและการปรับตัวต่อความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

- ความมั่นใจในตนเองตรงข้ามกับความเฉยเมยท้อแท้ (Self-certainty VS Apathy) ความมั่นใจในตนเอง หมายถึง การแสวงหาเอกลักษณ์ของตนเองอย่างถูกต้อง มีความสนใจเกี่ยวกับตนเองและความคิดของคนอื่นที่มีต่อตน

- การตรวจสอบบทบาทตรงข้ามกับการมีเอกลักษณ์ที่ไม่ถูกต้อง (Role Experimentation VS Negative Identity) ในวัยเด็กจะมีการแสวงหาบทบาทต่างๆ มากมายหลายชนิด ส่วนเด็กวัยรุ่นจะคัดเลือกเฉพาะบทบาทที่เหมาะสมกับตัวเองมากที่สุด วัยรุ่นอาจจะทดลองหรือตรวจสอบหลายๆ บทบาทที่ตนเองพอใจ

- การคาดการณ์ล่วงหน้าในผลลัพธ์ตรงกันข้ามกับความชะงักงันในการทำงาน (Anticipation of Achievement VS Work Paralysis) การทำงานใดๆ เด็กวัยรุ่นมีความต้องการที่จะให้งานนั้นประสบความสำเร็จหรือเสร็จลงด้วยดี ดังนั้นก่อนที่จะลงมือกระทำงาน เขาจะคาดการณ์ล่วงหน้าในผลสำเร็จที่

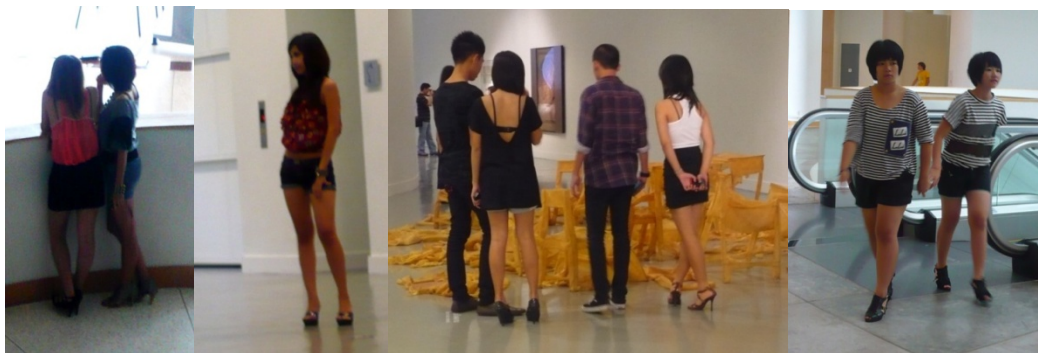
เกิดขึ้น การคาดหวังว่างานจะประสบผลสำเร็จเป็นแรงกระตุ้นให้เขาเกิดความพึงพอใจมีความสนใจ และมีความเพียรพยายามเพื่อไปสู่เป้าหมายนั้นๆ การคาดการณ์ล่วงหน้าในผลสัมฤทธิ์จึงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่จะพัฒนาความมั่นใจในตัวเองและความเป็นตัวของตัวเอง

- เอกลักษณ์ทางเพศตรงข้ามกับความสับสนทางเพศ (Sexual Identity VS Bisexual Diffusion) วัยรุ่นต้องการประสบการณ์ที่จะทำให้เขารู้ในบทบาททางเพศของตนเองและต้องการที่จะแสดงลักษณะและบทบาททางเพศของตนให้ถูกต้องเป็นที่ยอมรับของสังคม ขณะเดียวกันก็ต้องการที่จะเป็นเพื่อนกับเพศตรงข้าม

- ความเป็นผู้นำตรงข้ามกับความสับสนในอำนาจ (Leadership Polarization VS Authority Diffusion) ความสามารถของวัยรุ่นในการเป็นผู้นำหรือเป็นผู้ตามเกิดขึ้นพร้อมๆ กัน และสถานภาพทั้ง 2 ลักษณะนี้เป็นตัวชี้ให้เห็นถึงอำนาจของตัวเองในสังคม เด็กวัยรุ่นควรได้รับการฝึกให้เป็นตัวของตัวเอง มีความมั่นใจในตนเองซึ่งจะเป็นการส่งเสริมให้เขาพัฒนาความเป็นผู้นำให้เกิดขึ้น

- อุดมคติตรงข้ามกับความสับสนในอุดมคติ (Ideological Polarization VS Diffusion of Ideals) วัยรุ่นจะเลือกปรัชญาหรือมีอุดมคติเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจซึ่งจะนำทางให้เขาอยู่ในสังคมได้ นอกจากนี้การมีอุดมคติและมีปรัชญาชีวิตจะช่วยให้เขาไปสู่ความมีเอกลักษณ์ของตนเอง เขามีแนวทางชีวิตของเขาว่าเขาจะเป็นอะไรต่อไป เมื่อมีสิ่งที่ไม่ถูกต้องกับอุดมคติของเขา ๆ ก็จะไม่ยอมรับหรือต่อต้านกับสิ่งเหล่านี้

ขั้นตอนทั้ง 7 ขั้นดังกล่าวข้างต้นนี้ จะมีผลต่อพัฒนาการความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง และมีประโยชน์ต่อตัวเขาเองโดยตรง เป็นการได้เผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างค่อยเป็นค่อยไป ได้เปรียบเทียบสังคมของผู้ใหญ่กับตัวเอง ซึ่งเรื่องนี้เป็นเรื่องสำคัญมากเพราะทำให้เกิดความพร้อม ถ้าวัยรุ่นไม่พร้อมหรือปรับตัวไม่ได้หรือประสบความล้มเหลวจะเกิดความรู้สึกที่รุนแรงและมีผลต่อบุคลิกภาพ การได้พูดหรือได้แสดงความคิดเห็นต่อหน้าคนหมู่มากนับว่าเป็นประโยชน์เป็นการแสวงหาเอกลักษณ์ของตัวเองอย่างหนึ่ง นอกจากนั้นวัยรุ่นจะคัดเลือกผู้ใหญ่ที่เขาเห็นว่า มีความสำคัญในสายตาของเขาซึ่งไม่ใช่พ่อแม่ มาเป็นบุคคลที่มีความหมายและเป็นที่ไว้วางใจของเขา วัยรุ่นจะมองคุณค่าของวัฒนธรรม ศาสนาและอุดมคติว่าเป็นสิ่งที่ดีงาม และเป็นสิ่งที่สนับสนุนส่งเสริมพัฒนาการและการค้นหาเอกลักษณ์ของเขา



ภาพที่ 1 การแสดงออกทางการแต่งตัวของวัยรุ่นที่พบได้ทั่วไป

ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย



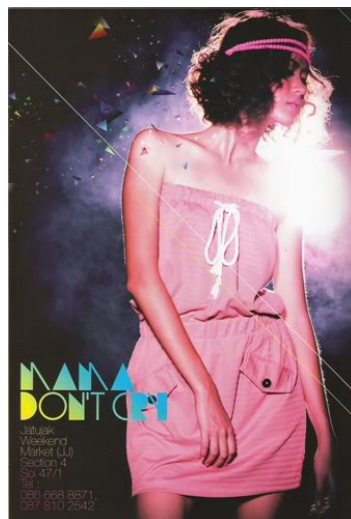
ภาพที่ 2 ลักษณะที่ได้กัวยัยรุ่นหญิงนิยมแสดงออกทางสีหน้า การแต่งตัว

ที่มา : GaMii3_STYLE, อัลบั้มรูป [Online] เข้าถึงเมื่อ 29 March 2011 เข้าถึงได้จาก
<http://album.teenee.com/GaMii3/3/>



ภาพที่ 3 ลักษณะของเด็กวัยรุ่นที่นิยมแสดงออกทางสีหน้า การแต่งตัว

ที่มา : Cheeze team, วัยCheeze [Online]. เข้าถึงเมื่อ 29 March 2011. เข้าถึงได้จาก
http://www.cheeze-magazine.com/webboard/forum_posts.asp?TID=13



ภาพที่ 4 ต้นแบบดารานางแบบ และสิ่งของที่กลุ่มเด็กวัยรุ่นให้ความสนใจ

ที่มา : ployyolp, วัยCheeze [Online]. เข้าถึงเมื่อ 29 March 2011 เข้าถึงได้จาก
http://www.cheeze-magazine.com/webboard/forum_posts.asp?TID=13

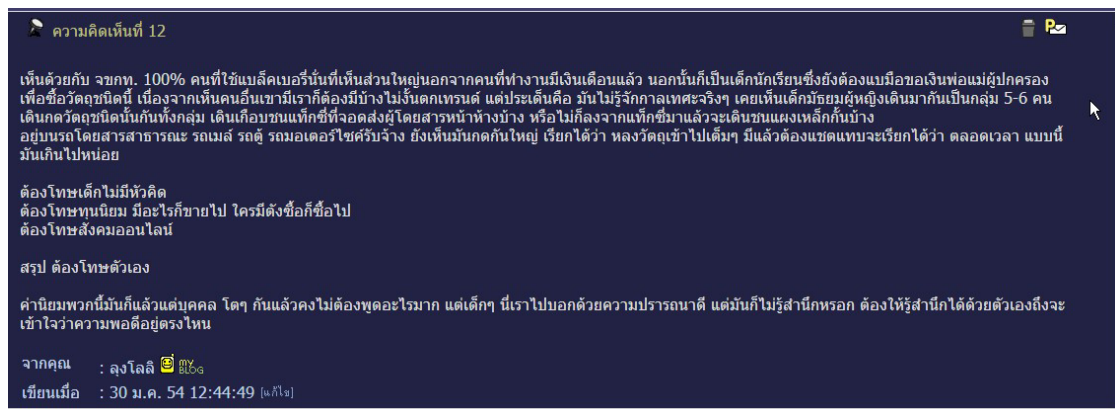


ภาพที่ 5 ต้นแบบดารานางแบบ และสิ่งของที่กลุ่มเด็กวัยรุ่นให้ความสนใจ
ที่มา : mewzz, วัยCheeze [Online]. เข้าถึงเมื่อ 29 March 2011. เข้าถึงได้จาก
<http://sbntown.com/forum/showthread.php?t=71473>

บีบี ระบาด ที่สาธิตประถม

ตอนนี้นั่งดู ลูกศิษย์ตัวน้อยๆ ของครูอาวโล ฮันรอฟพ่อแม่อาริ สายตาของครูสูงวัยคนหนึ่งก็มองไม่เห็นกลุ่มนักเรียน ป.5 - 6 นั่งเล่นโทรศัพท์ที่หน้าจอใหญ่ ๆ กัน เครื่องสีด้า แล้วก็หัวเราะกัน กึก กัก เลยเกิดความสงสัยเดินไปขอตัวว่ามันโทรศัพท์อะไรหน้าจอนั้นใหญ่ ๆ ขนาดนั้น นักเรียนตอบกลับมว่า ครูเขยจิง เขาเรียก บีบี สอบถามราคา โอ้ พระพุทธเจ้าช่วย ราคา เป็นหมื่น สองหมื่น เลยเดินสังเกตและสอบถามนักเรียนดูหลายๆเครื่อง หลายๆชื่อ น้ามาคำนวณราคา แอ็กชันบาร์ (ค่าเฉลี่ย) ตามประสาครูอาวโลได้ความว่า นักเรียนที่สอบถามมา สิบลีคน มีโทรศัพท์มือถือทุกคน ราคาเฉลี่ยจาก 14 คน ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรที่ศึกษา ได้ราคาเฉลี่ยอยู่ 7823 บาท โอ้ พระพุทธเจ้าช่วยรอบสอง เด็กประถม ยังไม่มีรายได้ หาเงินเองไม่เป็น ใช้โทรศัพท์มือถือ ตกเครื่องละ 7 - 8 พันบาท (ประเทศไทยจิงจริง) หากสร้างค่านิยมให้เยาวชนแบบนี้ หลักเศรษฐกิจพอเพียงที่ทุกคนบอกว่าดี ดีที่สุดเป็นเพียงแค่ว่าให้รู้เท่าไรอ้าวกันเท่านั้น //// และวันก่อนมีนักเรียนร้องไห้ลงมา บีบี หนูหาย ราคาขึ้นแพงเหลือเกิน พ่อ แม่ต้องค่าหนูแน่เลย ครูต้องว่านวยกันทั้งโรงเรียน ตามหาเงิน แทนที่จะได้ทำการทำงานอย่างอื่น ต้องมาเสียเวลาลาหา นื่อง บีบี มาคืนนักเรียน //// เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นแทบทุกวัน ทุกสัปดาห์ //// ในฐานะที่เป็นครูอาวโล ขอดถามเพียงแค่ว่าไม่คำถามดังนี้ 1. นักเรียนประถม จำเป็นต้องมี บีบี มาโรงเรียนหรือไม่ 2. หากนักเรียนประถม มี บีบี จะได้รับประโยชน์มากน้อยเพียงใด เมื่อเทียบกับข้อเสีย หากตอบคำถามสองข้อนี้ได้ ผู้ปกครองก็จะมีความคิดว่าสมควรซื้อ บีบี หรือ โทรศัพท์ราคาแพง เพื่อให้นักเรียนนำมาโรงเรียนหรือไม่ (เท่าที่สังเกต นักเรียน จะถูกไว้ได้โต๊ะเรียน และเล่นกัน แทนที่จะฟังครูสอน ครูก็ต้องคอยสังเกต คอยจับนักเรียนว่าแอบเล่นในเวลาเรียน แทนที่จะได้สอน ต้องเสียเวลาอบรมกันไปอีก ////) ในสมัยครูอาวโลเป็นนักเรียน ไม่มี บีบี มาอวดเพื่อนที่โรงเรียน จะนำเอาหนังสือ สารคดี หนังสือภาพ หนังสือรอบรู้เมืองไทย และเหตุการณ์โลก มาอวดกันและแบ่งกันอ่าน เวลาวางการพักก็ไปเล่นกันมากัน ไม่ได้มานั่งอวด บีบี เหมือนสมัยนี้เลย สงสัยประเทศไทยในอนาคตคงจะแพ้เขมร เพราะเยาวชนไทยตัวแต่นั่งเล่นบีบี นีหรือเปล่า.....ผู้ปกครองก็มีส่วนเหมือนกัน บางครั้งเราลืมไปว่าสิ่งใดเป็นสิ่งที่จำเป็น สิ่งใดไม่จำเป็น และสิ่งใดเกินความจำเป็น บางครั้งเรามีการสร้างความเป็นที่เกินความจำเป็นให้กับลูกๆของเรา. ขอยกอีกอย่าง ตั้งแต่เป็นครูมา หรือเรียนในมหาวิทยาลัยมา ยังไม่เคยเห็นข้อสอบ ของสถาบันใดออกข้อสอบที่ถามว่า บีบี มีเล่นอย่างไร หรือข้อสอบเกี่ยวกับ บีบี เลย แม้แต่สถาบันเดียว // โทรศัพท์มือถือ นั้น มีความจำเป็น ในยุคปัจจุบัน นักเรียนใช้ติดต่อกับผู้ปกครอง ครูอาวโลเห็นด้วย แต่ สิ่งที่มีเกินจากการใช้เครื่องมือถือสื่อสารแล้ว ครูอาวโลยังมองไม่เห็นประโยชน์ใดที่เกิดขึ้นกับนักเรียนระดับประถม นอกจากเป็นของเล่น เสียเวลาไปวันๆ และยังสร้างนิสัยฟุ่มเฟือยให้กับนักเรียน เท่านั้นเอง.....ดังนั้นจึงขอเชิญชวนท่านผู้ปกครองทุกท่านมาช่วยกันสอนสิ่งที่ถูก ที่ควร ที่เหมาะสมให้กับลูกหลานเราดีกว่า โทรศัพท์ราคาไม่แพง ใช้งานได้ดี ตามความจำเป็นของนักเรียนนั้นมามาก มาช่วยกันดีกว่า.....

ภาพที่ 6 กระตุ้นแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์มือถือของเด็กประถม
ที่มา : ครูอาวโล, น้องๆนักเรียน ใช้บีบี [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2554 .
เข้าถึงได้จากhttp://www.kids.ru.ac.th/community_read_discuss.asp?id=8287



ภาพที่ 7 กระตุ้นแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์มือถือของเด็กนักเรียน

ที่มา : ลุงโลลิ,นักเรียนใช้BB ปีปี [Online] เข้าถึงเมื่อ 29 March 2011. เข้าถึงได้จาก <http://www.pantip.com/cafe/mbk/topic/T10185049/T10185049.html>

บทความที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของวัยรุ่น

รศ.อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
เปิดเผยว่า จากการศึกษาวิจัย "กระบวนการเอเชียวิทัศน์ของวัฒนธรรมป๊อปเกาหลี (เคป๊อป) : การผลิต การบริโภค และการสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นไทย" พบว่า สินค้าวัฒนธรรมป๊อปเอเชีย ซึ่งประกอบด้วยสินค้าหลากหลายประเภท เช่น ภาพยนตร์ ดนตรี ละครโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน นิตยสาร เว็บไซต์ เกมออนไลน์ เป็นต้น กำลังได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในกลุ่มผู้บริโภควัยรุ่นตามมหานครของเอเชีย โดยยุคปัจจุบัน สินค้าวัฒนธรรมป๊อปเกาหลีที่เข้ามาแพร่หลายอย่างรวดเร็วในไทย เป็นผลมาจากการที่เกาหลีได้ศึกษาวิจัยด้านการตลาดของภูมิภาคเอเชีย และวัฒนธรรมเฉพาะของแต่ละประเทศว่าสินค้าวัฒนธรรมประเภทใดที่เป็นที่นิยม สามารถเปิดตลาดในประเทศเพื่อนบ้านได้ ประกอบกับเกาหลีได้พัฒนาบุคลากรที่เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี ส่งออกสินค้าอุตสาหกรรมประเภทต่างๆ ไปยังประเทศต่างๆ ในเอเชีย จึงต้องการเนื้อหาความบันเทิงจากสินค้าทางวัฒนธรรมมารับ

รศ.อุบลรัตน์ กล่าวว่า ที่สำคัญคือรัฐบาลเกาหลีเป็นผู้ลงทุน และวางนโยบายเรื่องการส่งสินค้าทางวัฒนธรรมในตลาดเอเชีย โดยจัดทำแผนปฏิบัติการ และพัฒนาบุคลากรฝ่ายสร้างสรรค์ เนื้อหาสาระด้านเพลง ละคร ภาพยนตร์ ด้วยนโยบายของภาครัฐ และความพร้อมของภาคเอกชน ทำให้สินค้าทางวัฒนธรรมของเกาหลีประสบความสำเร็จด้านการตลาดในประเทศต่างๆ

กระแสนิยมของสินค้าทางวัฒนธรรมจากเกาหลีส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมวัยรุ่นไทย ทำให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับกระแสนิยมของวัยรุ่นในภูมิภาคเอเชีย เปรียบเทียบกับอัตลักษณ์ของตนเองในฐานะวัยรุ่นไทย และวัฒนธรรมป๊อปของสังคมในบ้านเรา ผลกระทบอีกด้านคือเศรษฐกิจ โดยวัยรุ่นไทยต้องเสียค่าใช้จ่ายแต่ละเดือนไม่น้อยสำหรับซื้อสินค้าทางวัฒนธรรม

นอกจากนี้ ยังเกิดความสนใจเรียนภาษาเกาหลีเพิ่มขึ้น เพื่อให้รู้เนื้อหาในภาพยนตร์ ละคร เพลงของเกาหลี และแบ่งปันความรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต โดยวัยรุ่นอีกส่วนหนึ่งใช้เวลาว่างเรียนร้องเพลง และการแสดงต่างๆ สิ่งเหล่านี้ทำให้วัยรุ่นไทยได้เรียนรู้กระบวนการทางนิเทศศาสตร์ และเทคโนโลยีต่างๆ

รศ.อุบลรัตน์ กล่าวว่า แม้กระแสความนิยมทางสินค้าวัฒนธรรมของเกาหลีจะมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นไทยอย่างมาก แต่เป็นไปในลักษณะผสมผสานกับค่านิยมวัฒนธรรมไทย ในภาพรวมจึงไม่ทำให้สูญเสียอัตลักษณ์ของวัยรุ่นไทย

ที่มา : บุณัตริ,เคป็อบ. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 13 กรกฎาคม 2552. เข้าถึงได้จาก
<http://www.dek-d.com/board/view.php?id=923296>

ศึกษารูปแบบแนวความคิดทางศิลปะและผลงานของศิลปินที่มีความเกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นแรงผลักดันทางความคิดที่ต้องการสร้างสรรค์ โดยศึกษาจากหนังสือศิลปะ เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอกประเทศ

Pop Art ศิลปะประชานิยม

กลางคริสต์ทศวรรษ 1950-ปลาย 1960 ป๊อปอาร์ต เป็นศิลปะที่เฉลิมฉลองวัฒนธรรมป๊อป (ป๊อปปูลาร์คัลเจอร์) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมระดับมหาชน ที่ถูกจัดว่าเป็นวัฒนธรรมหรือศิลปะระดับล่างโดยมีศิลปะชั้นสูงเป็นขั้วตรงกันข้าม ศิลปะชั้นสูงที่ว่านี้คือบรรดางานศิลปะที่ได้รับการยกย่องว่า เป็นของดีมีคุณภาพแต่ละชั้นมีความเป็นต้นแบบต้นฉบับ มีเพียงหนึ่งเดียวไม่เหมือนใครมีคุณค่าเสียจนสถาบันศิลปะหรือสถาบันระดับรัฐต้องซื้อเก็บสะสมไว้ในพิพิธภัณฑ์ของประเทศชาติ

ป๊อปอาร์ต คือแนวศิลปะที่เป็นปฏิกิริยาโต้ตอบกับศิลปะลัทธิ แอ็บสแตรคเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ ซึ่งเน้นการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกการแสดงความเป็นส่วนตัว มีแนวทางเป็นของตัวเองและเป็นเรื่องของจิตวิญญาณแต่ป๊อปอาร์ตกลับหยิบยืมเอาสิ่งที่มีอยู่แล้วในท้องตลาด เช่นวัสดุสำเร็จรูป มานำเสนออย่างมีชีวิตชีวา

งานของ ป๊อปอาร์ตมักจะมีอารมณ์ขัน ซึ่เล่นและชอบเสียดสี เย้ยหยันต่อศิลปะและชีวิตรูปแบบและเนื้อหาของ ป๊อปอาร์ตไปกันได้กับวิถีชีวิตอเมริกันในคริสต์ทศวรรษ 1960 ยุคที่บริโภคนิยมสินค้าอุตสาหกรรมและวัฒนธรรมป๊อปกำลังเฟื่องฟูสุดขีดทุกอย่างกลายเป็นสินค้าสำหรับซื้อขาย บ้านเมืองเต็มไปด้วยสื่อโฆษณาสิ่งพิมพ์ ภาพลักษณ์ที่สร้างขึ้นเพื่อดึงดูดความสนใจเป็นวัฒนธรรมแบบเสพภาพและภาพลักษณ์สำหรับมองดู ป๊อปอาร์ตจึงแสดงความเป็นอเมริกันได้อย่างถึงพริกถึงขิง

ป๊อปอาร์ต คืองานศิลปะของคนเมือง เป็นวัฒนธรรมเมืองโดยแท้วัฒนธรรมป๊อปในเมืองและสินค้าข้าวของต่างๆ เป็นแรงบันดาลใจและเป็นครั้งแรกที่ศิลปินสนใจแสดงออกถึงปรัชญาของทุนนิยมบริโภคนิยมอย่างเอาจริงเอาจัง

ที่มา : admin, Pop art [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 มีนาคม 2554. เข้าถึงได้จาก
<http://www.designer.in.th/artistic-movement/conceptual-art.html>

อิทธิพลจากศิลปิน

รอย ลิชเทินสไตน์ (Roy Lichtenstein) มีลักษณะเฉพาะตัวด้วยการสร้างงานให้เป็นแนวการ์ตูนจากการมองเห็นสังคมอเมริกันที่นิยมดูภาพการ์ตูนและภาพประกอบในหนังสือพิมพ์ต่างๆ เขาหยิบยืมรูปแบบ

ของสิ่งพิมพ์การ์ตูนอุตสาหกรรมที่เล่าเรื่องเป็นช่องๆมีลักษณะพิเศษอยู่ที่การตัดเส้นภาพลายเส้นด้วยเส้นทึบ ดำสร้างสีและน้ำหนักของภาพด้วยการใช้แถบเมดสี แถบรีวสี (เมดสกรีนและแพนโทน) บางครั้งเขานำภาพจากหนังสือการ์ตูนมาสร้างเนื้อหา เรื่องราว และคำพูดประกอบขึ้นใหม่ และขยายขนาดให้ใหญ่ขึ้น ตอกย้ำสิ่งที่คิดให้เห็นอย่างชัดเจน

จุดที่พิเศษไปจากการ์ตูนสิ่งพิมพ์อุตสาหกรรมราคาถูกก็คือ ลิขเห็นสไตน์นำลักษณะดังกล่าวมาทำเป็นงานจิตรกรรมขนาดใหญ่ เรียกได้ว่าระบายสีทำงานจิตรกรรมให้เป็นลักษณะอุตสาหกรรม หรือพูดอีกอย่างทำสิ่งพิมพ์ให้เป็นจิตรกรรมทำศิลปะระดับล่าง (Low Art) ให้เป็นศิลปะชั้นสูง (High Art) หรือสลับกันและที่ขาดไม่ได้เช่นเดียวกับ แอนดี้วอร์ฮอล คือการหยอกล้องานคลาสสิคบรมครูลิขเห็นสไตน์นำเอาภาพชั้นยอดอย่างเช่น งานสีน้ำมันภาพโบสถ์อันโด่งดังของโมนี (Monet) ภาพคนเดินหว่านเมล็ดพันธุ์พืชของวินเซนต์ แวนโก๊ะ (Vincent van Gogh) ภาพนามธรรมเรขาคณิตของมงเดรียน (Mondrian) และภาพปลาในโหลแก้วของ มาติสส์มาทำเป็นจิตรกรรมและภาพพิมพ์ในลักษณะที่เป็นสิ่งพิมพ์อุตสาหกรรมดูเหมือนสินค้าแบบป๊อปในตลาด

ที่มา : admin, Pop art [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 มีนาคม 2554. เข้าถึงได้จาก <http://www.designer.in.th/artistic-movement/pop-art.html>



ภาพที่ 6 ประติมากรรม chair table and flower pot และ brushstroke chair โดย Roy Lichtenstein

ที่มา : Designboom, Roy Lichtenstein [Online], accessed 28 March 2011. Available from <http://www.designboom.com/history/stilllife.html>



ภาพที่ 7 ภาพเขียน Still life with crystal bowl โดย Roy Lichtenstein

ที่มา : yruahippo, Roy Lichtenstein [Online], accessed 28 March 2011. Available from <http://yruahippo.deviantart.com/art/Roy-Lichtenstein-Copy-84527579>

อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะและศิลปิน

ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิศิลปะป๊อปบอาร์ทด้านแนวความคิดเกี่ยวกับการสะท้อนวิถีของสังคมผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ มีแรงบันดาลใจจากสังคมบริโภค กระแสนิยมในสิ่งของเครื่องใช้ซึ่งสะท้อนวิถีชีวิต ความคิดของคนในสังคมนั้นๆ การสร้างสรรค์ผลงานได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปินรอย ลิชเทินสไตน์ ที่เขายังคงคุณค่าของสิ่งของนั้นๆ อยู่ แต่ได้เพิ่มความคิด ลูกเล่น ความสนุกของเขา ลงไปด้วยสีเส้นที่จัดจ้าน มีการปรับเปลี่ยนขนาดวัตถุบางอย่างให้มีขนาดใหญ่ขึ้น เพื่อต่อยอดความคิดที่ต้องการสื่อออกมาให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ทดลองเคลือบลักษณะต่างๆ โดยการหาสูตรด้วยทฤษฎีเส้นตรง (Line Blend) เผาในอุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส บรรยากาศสัณดาปสมบูรณ์ (Oxidation Firing)



ภาพที่ 8 ผลการทดลองเคลือบ
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

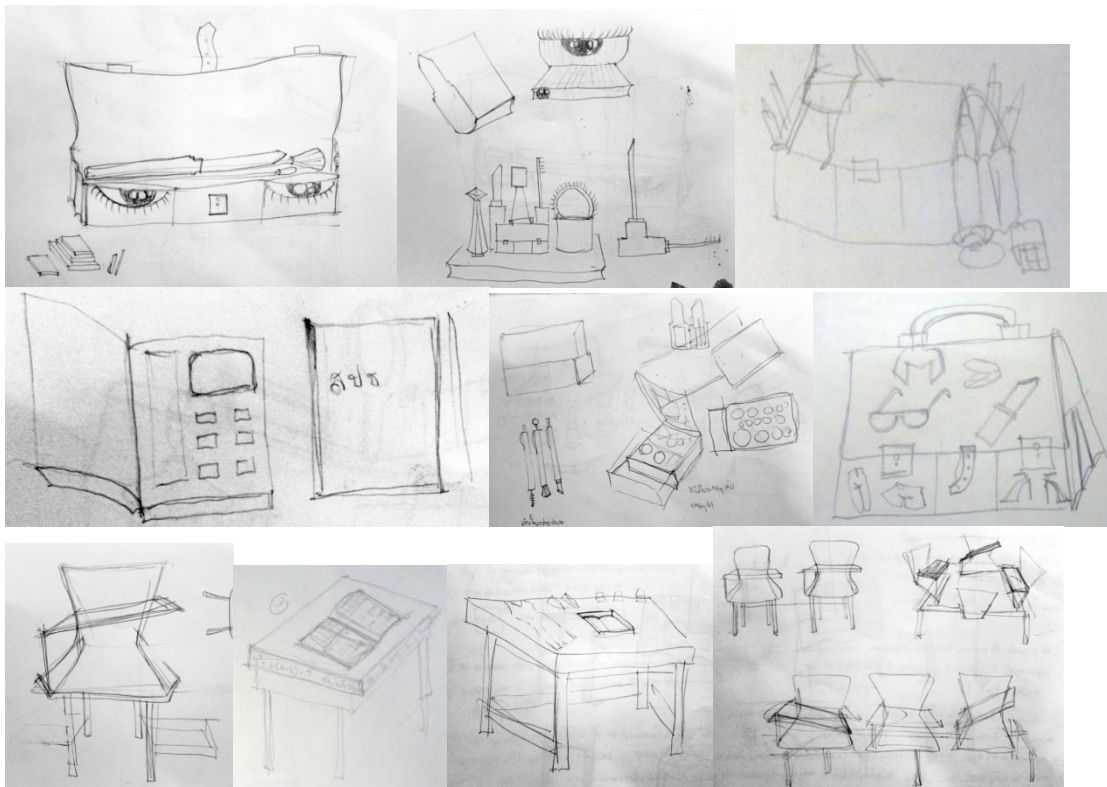


ภาพที่ 9 ผลการทดลองการตกแต่งด้วยสีได้เคลือบ เผาที่ที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 10 ผลการทดลองการตกแต่งด้วยน้ำดินสี เคลือบใสไฟฟ้าที่อุณหภูมิ 1,000 องศาเซลเซียส
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

เขียนแบบร่าง 2 มิติ (Sketch Drawing) เพื่อค้นหารูปแบบของผลงานตามแนวความคิด
สร้างสรรค์



ภาพที่ 11 แบบร่าง 2 มิติ
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

สร้างแบบจำลอง 3 มิติ แก้ไขปัญหาในการสร้างสรรค์และองค์ประกอบ 3 มิติ



ภาพที่ 12 แบบร่าง 3 มิติ

ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาจนถึงขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมเครื่องเคลือบดินเผาที่มีแรงบันดาลใจจากพฤติกรรมแสดงออกทางรูปลักษณะภายนอกของกลุ่มวัยรุ่นนี้ ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมเครื่องเคลือบดินเผาจำนวน 5 ชุด แต่ละชุดมีขนาดประมาณ 1 เมตร

ลักษณะรูปแบบของผลงานมีแนวความคิดจากวัสดุ อุปกรณ์เครื่องใช้ที่จำเป็นของนักเรียน เพื่อสื่อถึงช่วงวัยของวัยรุ่น วัยที่มีภาระหน้าที่สำคัญคือการศึกษาเล่าเรียน

ในส่วนของการตกแต่งชิ้นงาน ได้ตกแต่งด้วยการเขียนสีได้เคลือบและเคลือบทับด้วยเคลือบไฟต่ำและไฟสูง

ผลการทดลองเคลือบซึ่งได้ทดลองทั้งเคลือบไฟต่ำและเคลือบไฟสูง ได้เลือกใช้ทั้งเคลือบไฟต่ำและไฟสูงมาใช้ตกแต่งชิ้นงาน เพราะในแต่ละสูตรเคลือบก็ให้สีและลักษณะเด่นที่แตกต่างกัน จึงได้เลือกใช้แต่ละสูตรเคลือบให้เหมาะสมกับแนวความคิดในแต่ละชิ้นงาน



ภาพที่ 13 แบบร่าง 3 มิติ

ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

ผลงานสองชุดนี้มีความคล้ายคลึงกันทั้งด้านของแนวความคิด และการแสดงออกผ่านสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับการเรียน ด้านการให้คุณค่ากับสิ่งของเครื่องสำอางมากเกินไป จนบดบังประโยชน์ใช้สอย หรือสิ่งที่ควรจะได้รับจากการใช้งานของโต๊ะ เก้าอี้

ในขั้นแรกจะสามารถเห็นได้อย่างชัดเจนว่า การให้ความสำคัญของเครื่องสำอางนั้นมีมากจนเสมือนว่าตลับเครื่องสำอางเป็นส่วนหนึ่งของเก้าอี้ จนไม่ทำให้นักถึงคุณค่าที่แท้จริงของเก้าอี้แล็คเซอร์ตัวนี้

ส่วนขั้นที่สอง เป็นการแสดงเปรียบเทียบการให้คุณค่าของสิ่งของฟุ่มเฟือยที่มีมากมายบนโต๊ะเรียน จนเสมือนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ในขณะที่หนังสือเรียนกลับถูกกดให้อยู่ต่ำลงไป ตัวหนังสือลบลเลือนหายไปจากหนังสือ หมายถึงคุณค่าของมันได้ถูกกดให้หายไปแล้ว

ด้านการให้สี ผู้วิจัยได้เคลือบด้วยเคลือบรานสีขาวกับโต๊ะและเก้าอี้เพื่อสื่อถึงความเป็นนักเรียน ความเป็นเด็ก ลักษณะเด่นของเคลือบรานช่วยส่งเสริมความคิดที่ว่า เมื่อมองอย่างพิจารณาแล้ว จะเห็นว่าทั้งโต๊ะและเก้าอี้มีรอยแตกราน ซึ่งสื่อถึงความไม่มั่นคง ความไม่ดีที่แฝงอยู่ในสีขาว แฝงอยู่ในความเป็นนักเรียน ในขณะที่เดียวกันก็ให้สีที่สดใสกับอุปกรณ์เครื่องสำอางค์ เป็นการเปรียบเทียบและชี้ให้เห็นชัดถึงที่การให้ความสำคัญมากกับสิ่งของฟุ่มเฟือยและสีสันที่สดใสดึงดูดใจวัยรุ่นได้มากกว่า



ภาพที่ 14 แบบร่าง 3 มิติ

ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

ผลงานสองชิ้นนี้มีความคล้ายคลึงกันในด้านของรูปทรงและแนวความคิด เกี่ยวกับการให้ความสนใจ ให้ความสำคัญกับสิ่งของเครื่องใช้ ที่แฝงตัวไปกับชีวิตประจำวันของนักเรียน ซึ่งสิ่งเหล่านั้นไม่ได้เกี่ยวข้องกับสถานะภาพการเป็นนักเรียนแม้แต่น้อย แต่เขากลับให้ความสำคัญมากซะจนในกระเป๋าเต็มไปด้วยสิ่งของฟุ่มเฟือยต่างๆ ผู้วิจัยได้คงสีตาของกระเป๋านักเรียนเพื่อตอกย้ำให้เห็นถึงความเป็นนักเรียน แต่ในขณะเดียวกันก็เต็มไปด้วยสีสันที่สดใสของข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ



ภาพที่ 15 ผลงานประติมากรรมเครื่องเคลือบดินเผา

ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

ผลงานชิ้นนี้มีแนวความคิดประชดประชันพฤติกรรมนักเรียนที่นิยมพกเครื่องสำอางไปเรียน และใช้เวลาเรียนสนใจอยู่กับการตกแต่งเสริมสวย จึงจะเห็นได้เสมอว่าในสมุด หนังสือ จะถูกค้นด้วยดัดแปลง หวี หรือกระจก

ด้านการให้สี ผู้วิจัยได้เลือกใช้สีขาวตกแต่งบนชิ้นงานที่เป็นสมุด หนังสือเพื่อสื่อถึงความเด็ก เป็นนักเรียน และใช้สีที่สดใสตกแต่งชิ้นงานที่เป็นเครื่องสำอาง เพื่อให้สีที่สดใสนั้นโดดเด่น เพื่อตอกย้ำความคิดที่ว่า นักเรียนได้ให้ความสำคัญกับสิ่งของเครื่องใช้นั้นมากกว่า อีกทั้งสีที่สดใสก็ดึงดูดความสนใจของวัยรุ่นได้มากกว่า

อภิปรายผล

ผลงานที่ผ่านกระบวนการคิดและสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบได้สื่อถึงความรู้สึกของผู้วิจัยที่มีต่อกลุ่มวัยรุ่นที่ให้ความสำคัญกับการแสดงออกทางรูปลักษณ์ภายนอกที่มากเกินไปจนสถานะความเป็นนักเรียนของตน ที่ควรมุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการเรียนมากกว่าสิ่งอื่นใด และสื่อถึงวัตถุสิ่งของ สิ่งฟุ่มเฟือยต่างๆ เหล่านี้ล้วนแฝงอยู่ในชีวิตประจำวันของนักเรียนเสมือนเป็นปัจจัยสำคัญ

ผลงานได้รับเอาอิทธิพลจากลัทธิศิลปะป๊อปอาร์ตมาเป็นแรงบันดาลใจในการสะท้อนแนวความคิดที่ได้จากสังคมปัจจุบัน สังคมแห่งการบริโภคการตามกระแสนิยมลัทธิป๊อปอาร์ตได้นำเสนอแนวความคิดในแนวทางประชดประชันเสียดสี ซึ่งศิลปินแต่ละคนก็ได้แสดงออกตามความถนัดและความสนใจ ในส่วนของผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปิน รอย ลิซเท็นสไตน์ ที่เขาสนใจวิถีชีวิตของคนสมัยนั้นที่นิยมการดูการ์ตูน เขาได้นำลักษณะเด่นของลายเส้นมาใช้ แต่ยังคงคุณค่าของสิ่งของที่หยิบมานำเสนอ และตอกย้ำแนวความคิดให้ชัดเจนด้วยสีสันที่สดใสและขยายขนาดวัตถุให้ใหญ่ขึ้นในบางชิ้นงาน

ผลงานจากการวิจัยทำให้เข้าใจถึงกระบวนการคิดการสร้างสรรค์มากขึ้น การนำเสนอแนวความคิดต้องประกอบไปด้วยแรงบันดาลใจประกอบกับหลักการของทัศนธาตุ ความรู้ความเข้าใจในวัตถุดิบที่นำมาสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ได้บรรลุสู่จุดประสงค์ที่ได้วางไว้

ข้อเสนอแนะ

ผลงานประติมากรรมเครื่องเคลือบดินเผาชุดนี้ ส่วนใหญ่ขึ้นรูปด้วยวิธีแบบแผ่น ซึ่งบางชิ้นงานมีขนาดใหญ่ ซึ่งอาจปัญหาในการขึ้นรูปด้วยดินจำนวนมาก สามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยการค่อยๆ เพิ่มดินเข้าไปเรื่อยๆ จนได้ขนาดที่ต้องการ และต่อมาของการขึ้นรูปแบบแผ่นคือ ดินมีความโก่งงอเมื่อทิ้งไว้เป็นเวลานาน จึงต้องวางไว้บนแผ่นไม้ที่มีความแข็งแรง ไม่โก่งงอง่าย ทนต่อความชื้น หมั่นกลับด้านดินบ่อยๆ และใช้พลาสติกคลุมเพื่อช่วยรักษาความชื้นไว้ก่อนเสร็จสิ้นการขึ้นรูปงาน

การใช้ดินที่เหมาะสมคือดินสโตนแวร์ที่มีส่วนผสมของดินเชื้อเล็กน้อย เพราะดินสโตนแวร์นั้นมีความคงทนต่อการเผาไฟสูง สามารถ ทรงตัวในการขึ้นรูปได้ดี เนื่องจากเป็นการขึ้นรูปแบบแผ่นและนำแผ่นดินมาประกอบชิ้นงานในแนวตั้ง ความแข็งแรงของเนื้อดินจึงมีความสำคัญ

ในส่วนของการเผางาน ลักษณะผลงานที่เป็นแผ่นขนาดใหญ่ อาจมีปัญหาเรื่องของการวางในเตาเผา จึงควรตรวจสอบความกว้างของเตาและสร้างชิ้นงานให้พอดีกับขนาดเตา อีกทั้งเมื่อเผาอาจมีปัญหาการโก่งตัวของงานเนื่องจากการหดตัวระหว่างเผา จึงต้องรองพื้นด้วยทรายละเอียดก่อนการวางชิ้นงานในเตา เพื่อช่วยให้การหดตัวของพื้นระนาบเป็นไปด้วยดี

การเผาเคลือบสำหรับบางชิ้นงานที่มีลักษณะเป็นแผ่นและโค้งงอตามรูปทรงที่ได้ออกแบบ ต้องมีการหมุนขารองรับความโค้งนั้น เนื่องจากเผาด้วยอุณหภูมิสูง จึงอาจมีปัญหาการโค้งงอมากเกินไป

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

จิระพัฒน์ พิตรปริชา. โลกศิลปะศตวรรษที่ 20. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2545

ประสาร ทิพย์ธารา. พัฒนาการและการปรับตัวของวัยรุ่น. มปป

ไพจิตร อังศิริวัฒน์. เนื้อดินเซรามิกส์. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2534.

วิโชค มุกตมณ. "ภาพหุ่นนิ่ง". Fine art 5, 47 (กันยายน 2551): 116.

สุชา จันทร์เฒ. วัยรุ่น. อัครบัณฑิต: กรุงเทพฯ, 2528

_____. จิตวิทยาวัยรุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แพรวพิทยา, 2515

สมศักดิ์ กิจธนวัฒน์. การพัฒนาโปรแกรม 21 วันสู่การเห็นคุณค่าในตัวเองสำหรับวัยรุ่น. รายงานวิจัยสำนักวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, 2547

ครูอาวโส, น้องๆนักเรียน ใช้ปีปี [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 มีนาคม 2554 . เข้าถึงได้จาก

http://www.kids.ru.ac.th/community_read_discuss.asp?id=8287

บุรฉัตร,เด็ป๊อบ. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 13 กรกฎาคม 2552. เข้าถึงได้จาก

<http://www.dek-d.com/board/view.php?id=923296>

ลุงโลลิ,นักเรียนใช้BB ปีปี [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 March 2011. เข้าถึงได้จาก

<http://www.pantip.com/cafe/mbk/topic/T10185049/T10185049.html>

ภาษาต่างประเทศ

admin, Pop art [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 มีนาคม 2554. เข้าถึงได้จาก

<http://www.designer.in.th/artistic-movement/conceptual-art.html>

Designboom, Roy Lichtenstein [Online], accessed 28 March 2011. Available from

<http://www.designboom.com/history/stilllife.html>

Cheeze team, วัยCheeze [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 March 2011. เข้าถึงได้จาก

http://www.cheeze-magazine.com/webboard/forum_posts.asp?TID=13

GaMii3_STYLE,อัลบั้มรูป [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 March 2011 เข้าถึงได้จาก

<http://album.teenee.com/GaMii3/3/>

mewzz, วัยCheeze [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 March 2011. เข้าถึงได้จาก

<http://sbntown.com/forum/showthread.php?t=71473>

ployyolp, วัยCheeze [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 March 2011 เข้าถึงได้จาก

http://www.cheeze-magazine.com/webboard/forum_posts.asp?TID=13

yruahippo, Roy Lichtenstein [Online], accessed 28 March 2011. Available

from <http://yruahippo.deviantart.com/art/Roy-Lichtenstein-Copy-84527579>