

สัมพันธภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล

RELATIONSHIPS BETWEEN MOTHER AND DAUGHTER
IN THE DIGITAL AGE

พัชรินทร์ อนวัชประยูร *

PATCHARIN ANAWATPRAYOON

บทคัดย่อ

งานสร้างสรรค์ชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในโครงการ “สัมพันธภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล” ผู้วิจัยต้องการแสดงออกในเรื่องราวส่วนตัว ความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล โดยเอาจมมองจากการถ่ายภาพตัวเอง ภาพแม่กับลูกสาวกำลังอยู่กับโทรศัพท์มือถือ การติดต่อสื่อสารของมนุษย์ การดำรงชีวิตของมนุษย์อยู่กับมือถือสมาร์ทโฟน สื่อออนไลน์ การสื่อสารผ่านจอ ใช้พิกเซล (Pixel Image) เป็นการสื่อสารในจอที่ใช้ความคมชัดแบบ HD (High Definition) ของดิจิทัล แต่ความสัมพันธ์ของมนุษย์กลับสวนทางกัน พร่ำมัวไม่คมชัดเหมือนโลกดิจิทัล มนุษย์อยู่ในโลกเสมือนจริง ผู้วิจัยกับลูกสาวได้รับผลกระทบจากโลกดิจิทัลเช่นกัน ผู้วิจัยหยิบยกการดำเนินชีวิตของตนเองผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบอกเล่าความสัมพันธ์แม่ลูกที่แตกต่างจากอดีตเป็นความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล อยู่บ้านใกล้ชิดกันแต่เหมือนมีความห่าง การอยู่ในโลกส่วนตัวก้มหน้าก้มตากับสื่อมีเดียของตนเอง โดยหลงลืมการเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน อยู่หน้าโทรศัพท์มือถือมากกว่าคนอยู่ข้าง ๆ อยู่บนโลกเสมือนจริงที่เราสร้างภาพจริงบ้างปลอมบ้างเพื่อให้ตัวเองมีความสุข

คำสำคัญ : สัมพันธภาพ แม่ลูก ยุคดิจิทัล

* วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

College of Fine Arts, Bunditpatanasilpa Institute

Abstract

The objectives of this study were to create an artwork project titled “Relationships between mother and daughter in the digital age”. The creator would like to demonstrate personal mother-daughter relationships in the digital age as seen from self-portraits using a mobile phone. The existence of a human being with smartphones, online media using Pixel Images is a way of communication with digital HD (High-Definition) clarity while the relationships between humans take the opposite direction as they become part of a virtual world. In family, mother-daughter relationships are also affected.

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

Keywords: Relationships, Mother and Daughter, Digital Age

บทนำ

สัมพันธภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล โลกแห่งอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ การติดพฤติกรรมออนไลน์ ครอบครัวและเด็ก ๆ กำลังเผชิญอยู่ในโลกดิจิทัล เข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวันมีทั้งประโยชน์และโทษ แม้ว่าการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น การใช้โซเชียลมีเดียจำพวกเฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ฯลฯ จะทำให้ชีวิตสะดวกสบายมากขึ้น แต่หากนำไปใช้ในทางที่ผิดก็อาจทำให้ชีวิตของตัวเองและคนรอบข้างมีปัญหาได้เหมือนกัน แม่ลูกยุคดิจิทัลนิยมคุยโทรศัพท์ผ่านทางไลน์มากกว่าการพบหน้ากัน แม่ติดโซเชียลมีเดียและลูกใช้เวลากับสื่อดิจิทัลและเกม เด็กเล่นทั้งวัน ไม่ให้กึ่งอแง คือ ต่อด่าน และไม่ยอมทำอะไรอย่างอื่น เด็กห่างเหินกับแม่และครอบครัว กระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวและการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวเป็นพื้นฐานด้านจิตใจที่สำคัญและเป็นสิ่งจำเป็นต่อการเจริญเติบโตของลูก

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนแนวความคิดความสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูกในยุคดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเทคนิคผสมโดยใช้สีอะคริลิกและสีน้ำมันบนผ้าใบชั้นแรก มีการใช้เทคนิคการพิมพ์ซิลค์สกรีนลงบนผ้าลักษณะโปร่งใส และแผ่นอะคริลิกทับซ้อนผลงาน เป็นรูปแบบงานกึ่งเหมือนจริง โดยใช้สัญลักษณ์พิกเซล (Pixel) สะท้อนความเป็นจริงในสังคม ภาพความเป็นจริง และโลกเสมือนจริงทับซ้อนกัน
3. เพื่อศึกษากระบวนการทางรูปแบบทั้งแนวคิด การพัฒนาเทคนิควิธีการ และแนวทางการสร้างสรรค์

สมมติฐาน

การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมสัมพันธ์ภาพแม่ลูกยุคดิจิทัลผลงานเป็นรูปแม่และลูก กำลังอยู่กับสื่อดิจิทัลสะท้อนเรื่องราวเนื้อหา ความคิด มุมมอง ในความสัมพันธ์แม่ลูก เขียนในลักษณะกึ่งเหมือนจริงโดยการคลี่คลายรูปเป็นการแตกตัวของพิกเซลและเป็นแนวสัญลักษณ์ (Symbolism) เป็นโลกจินตนาการผสมผสานกับภาพแม่และลูก การอยู่ในโลกส่วนตัวของทั้งคู่กับสื่อดิจิทัล

ขอบเขต

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ ดังนี้

1. เนื้อหาที่สะท้อนปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูกในสังคมยุคดิจิทัล
2. รูปแบบเป็นงานจิตรกรรมแบบกึ่งเหมือนจริงและเกินจริงที่สะท้อนความเป็นจริงในสังคม เขียนในเรื่องความสัมพันธ์แม่ลูกในสังคมยุคดิจิทัลเสริมจินตนาการส่วนตัวเป็นภาพความเป็นจริงและภาพความลวงเป็นมายา
3. เทคนิคสร้างสรรค์งานจิตรกรรมเทคนิคผสมสีอะคริลิกและสีน้ำมันบนผ้าใบชั้นแรก จากนั้นเขียนลงบนผ้าไหมแก้วโปร่งบางใส 1-2 ชั้น เขียนแบบจุดเม็ดสีพิกเซล (Pixel) และชั้นสุดท้ายคลุมด้วยแผ่นอะคริลิกเป็นเสมือนจอสกรีนของสมาร์ทโฟน

วิธีการศึกษา

1. เก็บรวบรวมข้อมูลและศึกษาเรื่องราวของแม่ลูก ปัญหาจากสื่อดิจิทัล การถ่ายทอดความรู้สึกส่วนตัวเกี่ยวกับความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล โดยรวบรวมข้อมูลจากผลงานวิจัย แหล่งข่าวสารที่ปรากฏทางเทคโนโลยี โลกอินเทอร์เน็ต และบทความวิชาการทางการแพทย์

2. การวิเคราะห์ข้อมูล ศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ข้อมูลจากหนังสือพิมพ์ ระบบสังคมออนไลน์ มาวิเคราะห์ ตีความหมายภาวะอารมณ์ที่รู้สึก และสร้างเป็นภาพร่างของผลงานทางศิลปะ

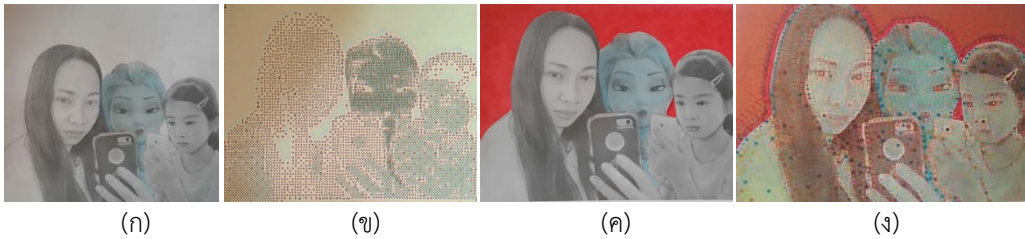
3. พัฒนาแนวคิดจากประสบการณ์ตรง รวมถึงการศึกษาและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ จากเอกสาร สร้างภาพร่าง สร้างสรรค์ผลงานจริง ดังนี้

3.1 การร่างภาพจากต้นแบบภาพถ่ายด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพ

3.2 การระบายสีภาพรวม

3.3 การเก็บรายละเอียดผลงานด้วยวิธีการระบายแบบลักษณะจุดพิกเซล สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเทคนิคผสม คือ สร้างภาพต้นแบบจากโปรแกรมตกแต่งภาพ ใช้การผสมผสานกันจากเทคนิคการระบายสีอะคริลิก สีน้ำมัน สีจากปากกาเขียนผ้า และปากกาโคปิกมาร์เกอร์ (Copic Marker) ใช้วิธีการเขียนแบบพิกเซล (Pixel) ลงบนผ้าใบและบนผ้าไหมแก้ว จากนั้นใช้เทคนิคซิลค์สกรีน (Silk Screen) พิมพ์ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใสผสมกับการใช้ปากกาโคปิกมาร์เกอร์ สร้างเรื่องราวสะท้อนความเป็นจริงในสังคมที่เห็นปัญหาความสัมพันธ์แม่ลูกในสังคมยุคดิจิทัลเสริมจินตนาการส่วนตัวภาพจากโลกความเป็นจริงและโลกดิจิทัลเป็นโลกเสมือนจริงทับซ้อนกันอยู่ ใช้สัญลักษณ์ในการแสดงออก และสื่อความคิดความหมาย นำเสนอเป็นผลงานจิตรกรรมเชิงเปรียบเทียบ ประชดประชัน

3.4 ภาพผลงานสำเร็จ



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

- (ก) ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์พิมพ์ลงบนผ้าใบ
 - (ข) ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ ลงสีภาพโดยรวมด้วยสีอะคริลิกลงบนผ้าใบ
 - (ค) ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์การทำพิกเซล พิมพ์เทคนิคซิลค์สกรีน (Silk Screen) ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใส
 - (ง) ภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ ลงสีภาพให้สมบูรณ์ด้วยเทคนิคจิตรกรรม ใช้การระบายแบบจุดพิกเซลลงลงบนผ้าใบและบนแผ่นพลาสติก แผ่นพลาสติกปิดทับซ้อนบนผ้าใบ
- ที่มา : ผู้วิจัย

ผลการศึกษา

1. ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ

ผู้วิจัยต้องการแสดงออกในเรื่องราวความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล โดยนำมุมมองจากการถ่ายภาพตัวเองเป็นภาพแม่กับลูกสาวกำลังสื่อสารกันโดยใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนที่มีความคมชัดแบบ HD ของดิจิทัล แต่ความสัมพันธ์ของแม่ลูกกลับสวนทางกัน เพราะแม้ว่าจะไม่คมชัดเหมือนโลกดิจิทัล เพราะมนุษย์ขาดการติดต่อสัมพันธ์กันจริง ผู้วิจัยกับลูกสาวได้รับผลกระทบจากโลกดิจิทัลเช่นกัน จึงหยิบยกการดำเนินชีวิตของตนเองผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ บอกเล่าความสัมพันธ์แม่ลูกที่แตกต่างจากอดีต เป็นความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล อยู่บ้านใกล้ชิดกันแต่เหมือนมีความห่าง การอยู่ในโลกส่วนตัวก็หันหน้ากับโทรศัพท์มือถือของตัวเอง โดยหลงลืมการเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน อยู่หน้าโทรศัพท์มือถือมากกว่าอยู่กับคนข้าง ๆ อยู่บนโลกเสมือนจริงที่เราสร้างภาพจริงบ้างปลอมบ้างเพื่อให้ตัวเองมีความสุข

2. แรงบันดาลใจจากอิทธิพลที่ได้รับ

2.1 บทบาท ผลกระทบความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล และอิทธิพลจากโลกออนไลน์

เทคโนโลยีในโลกปัจจุบันก้าวหน้าไปมาก เป็นโลกออนไลน์ สมาร์ทโฟนเป็นสิ่งที่ทุกคนต้องมี ระบบอินเทอร์เน็ตมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและใช้งานได้ทุกพื้นที่ สามารถเข้าถึงสื่อในมือถือได้ง่าย ไม่เว้นแม้แต่เด็กเล็ก ๆ ที่เติบโตมาพร้อมเทคโนโลยีการสื่อสารไร้พรมแดนโดยเฉพาะสื่อออนไลน์ โลกยุคดิจิทัล ผู้วิจัยเป็นแม่และมีความสัมพันธ์กับลูกสาวในยุคดิจิทัล มีความเสี่ยงและมีผลกระทบเกิดขึ้น แม่ไม่รู้ว่าลูกทำอะไบบนอินเทอร์เน็ต การขาดความรู้ความเข้าใจ โลกออนไลน์กลายเป็นโลกในชีวิตจริง กลายเป็นสิ่งที่น่ากังวล มีความเสี่ยงเกิดขึ้น ความสัมพันธ์แม่ลูกมีสมาร์ทโฟนอยู่เป็นส่วนหนึ่งช่วยในเรื่องการดูแลลูก แต่กลับมีผลกระทบกับความสัมพันธ์ด้วย ความสัมพันธ์ที่มีสมาร์ทโฟนเป็นตัวกั้นกลาง ความสัมพันธ์ ความสัมพันธ์แบบก้มหน้า การไม่มีเวลาให้กัน การติตโงะเสียลมีเดียไม่สนใจรอบข้างตัวเอง การคุยกันโดยตรงน้อยลง

2.2 อิทธิพลจากผลงานศิลปกรรม

กอตต์ฟรีด เฮลน์ไวน์ (Gottfried Helnwein) ศิลปินกรุงเวียนนา ประเทศออสเตรียเขียนภาพที่เหมือนจริงยิ่งกว่าภาพถ่าย เป็นแบบ Hyper Realism สุนยอดของการลอกเลียนแบบ คือ จำลองความเหมือนของภาพถ่ายความละเอียดสูงด้วยการใช้มีอาวอดความหม่นงามในความโหดร้าย หดหู่และน่ากลัว เขาได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมอเมริกันในยุค 50 จากหลากหลายของวัฒนธรรมหลังสงครามสงบ สันติ ดนตรี ภาพยนตร์ และการตูนจากดิสนีย์แลนด์ ผู้วิจัยมีความสนใจแนวความคิดที่ใช้ภาพของเด็กที่ดูงดงามในความน่ากลัว ซึ่งเขากล่าวว่าเด็กเป็นผู้ถูกกระทำได้ง่ายจากการล่อลวง เขาเขียนความจริงกับความลวงอยู่ด้วยกันกับภาพตัวการ์ตูนของวอลต์ ดิสนีย์



(ก)

(ข)

ภาพที่ 2 ภาพผลงานของ กอตต์ฟรีด เฮลน์ไวน์

(ก) Gottfried Helnwein, Untitled, 2005, Contemporary

(ข) Gottfried Helnwein, The Murmur of the Innocents 7, 2009,

Mixed on canvas, 165x226 cm

ที่มา : Artnet.com (2019a)

อเล็กซ์ กรอส (Alex Gross) ศิลปินหนุ่มชาวอเมริกันอาศัยอยู่ในเมืองลอสแอนเจลิส วาดภาพที่สะท้อนความเหงาจริง แสดงสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมผู้บริโภค ผู้วิจ้ยสนใจแนวคิดของเขาที่น่าสนใจภาพสังคมในยุคดิจิทัล การติดต่อสื่อสารของมนุษย์ที่อยู่กับมือถือผ่านจอ สกรีนมือถือ มนุษย์อยู่ในโลกเสมือนจริง



(ก)

(ข)

ภาพที่ 3 ภาพผลงานของ อเล็กซ์ กรอส

(ก) Alex Gross, Zeitgeist, 2015, Oil on canvas, 37.5"x60.5"

(ข) Alex Gross, Laurel Canyon Social Network, 2017, Oil on canvas, 60"x60"

ที่มา : Gross (2019)

เท็ตซียะ อิชิเดะ (Tetsuya Ishida) ศิลปินชาวญี่ปุ่น ผู้นิยมการวาดภาพแนวสะท้อนเสียดสีสังคมที่เผยให้เห็นมุมมองของสังคมยุคใหม่ ในยุคอุตสาหกรรมเครื่องจักรระบบทุนนิยม ทำให้เราต้องเจ็บปวด ผู้คนในสังคมเมืองที่ต้องถูกกดดันจากการทำงาน ครอบครัว สังคม รอบข้าง ผู้วิจัยสนใจเนื้อหาความคิดรวมถึงการได้รับอิทธิพลแบบลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ในเชิงเสียดสีประชดประชันหรือมุ่งสะท้อนมุมมองของสังคมยุคใหม่ผ่านวัตถุเชิงสัญลักษณ์ ในบริบทรูปแบบต่าง ๆ การใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ ผลกระทบจากโลกออนไลน์ โลกโลกาภิวัตน์



(ก)

(ข)

ภาพที่ 4 ภาพผลงานของ เท็ตซียะ อิชิเดะ

(ก) Tetsuya Ishida, Untitled, 1973-2005

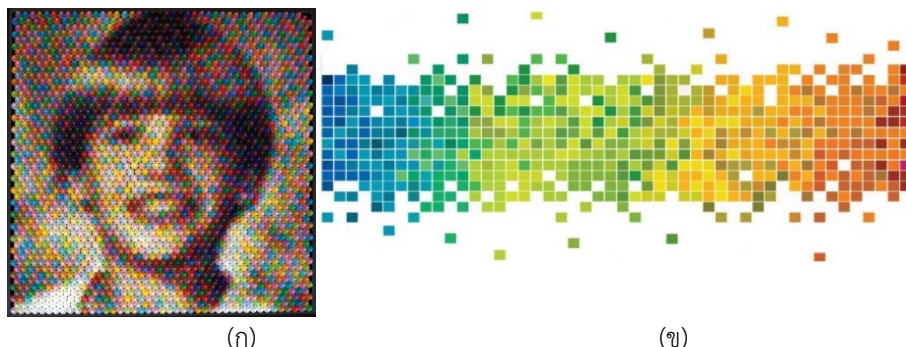
(ข) Tetsuya Ishida, Untitled, 1973-2005

ที่มา : Artnet.com (2019b)

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากการวาดภาพแบบพิกเซล (Pixel Art)

จุดภาพหรือพิกเซล (Pixel) เป็นหน่วยพื้นฐานที่เล็กที่สุดของภาพดิจิทัล เทียบได้กับจุดสีของภาพ 1 จุด หลากหลายสี หลาย ๆ จุดที่เรียงชิดติดกัน จุดภาพบนจอแสดงผลหรือจุดภาพในรูปภาพที่รวมกันเป็นภาพขึ้น โดยภาพหนึ่งประกอบด้วยจุดภาพหรือพิกเซลมากมาย แต่ละภาพที่สร้างขึ้นมีความหนาแน่นของจุดภาพ หรือบางครั้งแทนว่าความละเอียดความคมชัดที่แตกต่างกันไป จึงใช้ในการบอกคุณสมบัติของจอภาพหรืออุปกรณ์แสดงผลภาพได้ จอภาพที่มีจำนวนพิกเซลมาก โดยมากจะระบุจำนวนแนวนอนคูณแนวตั้ง เช่น 1366x768 พิกเซล พิกเซลมาจากคำว่า Picture (รูปภาพ) กับคำว่า Element (พื้นฐาน)

การให้ความหมายพิกเซล (Pixel) ในงานศิลปะของผู้วิจัย มีการใช้พิกเซลเป็นตัวสื่อความหมายในงาน ใช้รูปแบบการสร้างสรรค์แบบพิกเซลเป็นจุดสีหลากหลายสีรวมกันให้เกิดภาพที่มีความรู้สึกร่วมๆไม่ชัด



ภาพที่ 5 ภาพแบบพิกเซล (Pixel Art)

(ก) ตัวอย่างภาพเม็ดสีของพิกเซล (Pixel)

(ข) ภาพตัวอย่างศิลปินที่ใช้รูปแบบการระบายแบบพิกเซล

Christian Faur, Parrish, 2012, digitally disintegrates in 20 percent increments panel by panel, each 12 feet square
ที่มา : Aboveprint.com (2019)

3. วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ในระหว่างที่ทำการขยายผลงานมีการพิจารณาวิเคราะห์ผลงานอยู่ตลอดเวลา เป็นผลให้ต้องมีการปรับเปลี่ยนบางส่วนในระหว่างการขยายผลงาน และเมื่อจบสิ้นกระบวนการขยายผลงานแล้วก็จึงวิเคราะห์ผลงานทั้งหมด หาจุดบกพร่องเพื่อปรับปรุงแก้ไขและเพื่อผลในการสร้างสรรค์งานครั้งต่อไป

งานวิจัยสร้างสรรค์ชุดนี้มี 9 ชิ้น สร้างสรรค์ศิลปกรรมในโครงการ “สัมพันธ์ภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล” ผู้วิจัยเฝ้าดูมุมมองจากเรื่องราวของตนเอง ภาพแม่กับลูก ใช้รูปแบบเชิงสัญลักษณ์เปรียบเทียบภาพวาดเป็นเหมือนจอสกปรกมือถือ การติดต่อสื่อสารของมนุษย์อยู่กับมือถือ สื่อออนไลน์ ผ่านจอสกปรกมือถือใช้พิกเซล (Pixel) เป็นการสื่อสารจอสกปรกที่มีความคมชัดของดิจิทัลแบบ HD จนถึงแบบ 4K และ 5K แต่สิ่งที่พรั่มวคือความสัมพันธ์ของมนุษย์กลับไม่ชัดเจน แม้เข้าสู่ความสัมพันธ์แม่ลูก วิธีการดำรงชีวิตโลกดิจิทัล ทำให้มนุษย์ขาดการติดต่อสัมพันธ์กันจริง มนุษย์อยู่ในโลกเสมือนจริง ความสัมพันธ์ของครอบครัว

ผู้วิจัยหยิบยกการดำเนินชีวิตของตัวเองผ่านงานศิลปะบอกเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ที่แตกต่างจากเดิม เทคนิควิธีการของความคมชัดการพัฒนาของภาพที่เกิดขึ้นแบบ HD ที่มีความคมชัดมาก แต่ความสัมพันธ์ของมนุษย์กลับสวนทางกัน พรำมัวลง ไม่คมชัดเหมือนโลกดิจิทัล โดยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเทคนิคผสม คือ สร้างภาพต้นแบบจากโปรแกรมตกแต่งภาพผสมผสานกับการระบายสีอะคริลิก สีน้ำมัน สีจากปากกาเขียนผ้า และปากกาโคปิกมาร์เกอร์ (Copic Marker) ใช้วิธีการเขียนแบบพิกเซล (Pixel) ลงบนผ้าใบและบนผ้าไหมแก้ว จากนั้นใช้เทคนิคซิลค์สกรีน (Silk Screen) พิมพ์ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใส แผ่นพลาสติกในความหมายของผู้วิจัยเปรียบเหมือนจอสกรีนมือถือที่เป็นตัวกั้นกลางความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล เสริมจินตนาการส่วนตัวภาพจากโลกความเป็นจริงและโลกดิจิทัลเป็นโลกเสมือนจริงทับซ้อนกันอยู่ ใช้สัญลักษณ์ในการแสดงออกและสื่อความหมายเป็นการเพิ่มความคิด นำเสนอเป็นผลงานจิตรกรรมเชิงเปรียบเทียบ ประชดประชัน

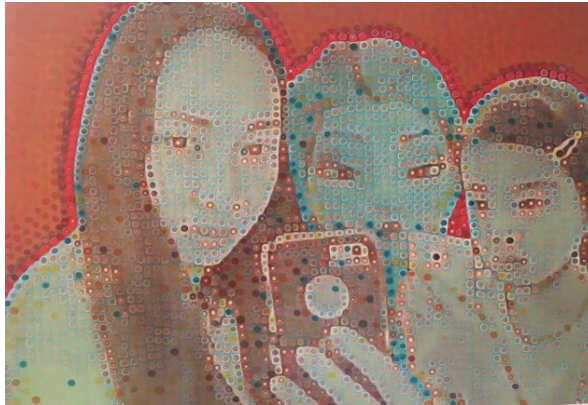


ภาพที่ 6 ภาพผลงานชิ้นที่ 1

นิทานก่อนนอนจากโลกเสมือนจริง, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x70 cm

ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยบอกเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ที่แตกต่างจากเดิม ในอดีตแม่เล่านิทานก่อนนอนให้ลูกฟังซึ่งเป็นการส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว จากนั้นทานก่อนนอนเล่นเกมมือถือปล่อยลูกอยู่กับมือถือ เด็กหลงใหลกับเกมบนมือถือ แม่ติดสังคมออนไลน์ทำให้แม่ลูกขาดความสัมพันธ์การพูดคุย อยู่ในความเงียบกับแสงสีฟ้าบนเตียงนอนก่อนการหลับ อยู่ใกล้แต่เหมือนอยู่ไกล มีจอสกรีนมือถือกั้นกลางระหว่างความสัมพันธ์โดยตรง



ภาพที่ 7 ภาพผลงานชิ้นที่ 2

เพื่อนใหม่ของลูก, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x70 cm

ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยนำภาพถ่ายแม่แบบเซลฟี่ (Selfie) กับลูกที่ผ่านการใช้โปรแกรมตกแต่งภาพในมือถือให้ดูดีขึ้น โดยสนใจแต่ตนเองและหลงลืมลูก ลูกอยู่กับโทรศัพท์มือถือของตนเอง มีโลกส่วนตัว กลายเป็นเด็กติดเกม เป็นโลกจินตนาการที่ลูกสร้างในชีวิตจริง เล่นอยู่คนเดียว โดยสร้างตัวการ์ตูนเป็นเพื่อน ภัยอันตรายจากการปล่อยให้ลูกอยู่กับสมาร์ทโฟนคนเดียว ผู้วิจัยใช้ตัวการ์ตูนเป็นสัญลักษณ์การเสี่ยงภัยอันตรายการลวงหลอก เด็กติดสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตวันละหลายชั่วโมงติดต่อกัน ส่งผลให้กิจวัตรบางอย่างได้รับผลกระทบ เป็นต้นว่า เด็กปฏิเสธที่จะทำการบ้านถ้าไม่ได้เล่นเกม หรือดูคลิปในยูทูบเป็นการแลกเปลี่ยน หรือเล่นสมาร์ทโฟนอยู่บนเตียงจนเผลอหลับไป เป็นต้น ผู้ปกครองหลายครอบครัวยอมควักเงินซื้ออุปกรณ์ไฮเทคจำพวกสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ตเพื่อย่อยอดการเรียนรู้ของลูก แต่ผลลัพธ์ที่ได้กลายเป็นตรงกันข้าม เด็กหลายคนติดสมาร์ทโฟนกันงอมแงม จนกระทบกับการเรียนและพัฒนาการทางร่างกายและจิตใจของเด็ก



ภาพที่ 8 ภาพผลงานชิ้นที่ 3

เหล่าเพื่อนใหม่ในโลกในนิยายแห่งโลกเสมือนจริงของลูกสาว, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x70 cm

ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอภาพถ่ายแม่กำลังเซลฟี่กับกระจกภายในห้อง ปล่อยลูกเล่นกับโทรศัพท์มือถือและโลกจินตนาการเสมือนจริงของลูกที่มีตัวการ์ตูนหลุดออกมาจากมือถือ โลกความเป็นจริงทับซ้อนกับโลกเสมือนจริง ลูกอยู่ในโลกส่วนตัวมีเพื่อนใหม่มากมายจากโทรศัพท์มือถือ เพื่อนจากเกมออนไลน์ เซลฟี่เป็นเหมือนกระจกที่ใช้ส่องและหลงตัวเอง เซลฟี่เป็นกระจกสะท้อนตัวตนในโลกดิจิทัลที่เกิดจากจินตนาการที่ปลดปล่อยตัวเองจากตัวตนในโลกดิจิทัลที่เกิดจินตนาการเพื่อปลดปล่อยตัวเองจากตัวตนในโลกแห่งความเป็นจริง ตัวตนในโลกดิจิทัลที่เราสร้างขึ้นใหม่เป็นสมมติที่ซ้อนสมมติเข้าไปอีก เซลฟี่เหมือนกระจกวิเศษในยุคดิจิทัลสร้างความสวยงามของภาพถ่ายผ่านแอปพลิเคชัน แต่เป็นความหลงหลอกความสัมพันธ์แม่ลูกที่แม่อยู่ในห้องส่วนตัวด้วยกัน แต่อยู่กับโทรศัพท์มือถืออยู่บนโลกเสมือนจริงที่เราสร้างภาพจริงบ้างปลอมบ้างทำให้ตัวเองมีความสุข พวกเรามีความสัมพันธ์ในจอโทรศัพท์มากกว่าคนอยู่ข้าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์ในโลกแห่งความเป็นจริง



ภาพที่ 9 ภาพผลงานชิ้นที่ 4

เพื่อนใหม่ของแม่, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x70 cm

ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอภาพถ่ายแม่กับลูก ใบหน้าแม่ใส่หน้ากาก สร้างภาพสมมุติบุคคลผู้ชาย การแชทผ่านสังคมออนไลน์กับบุคคลในกล้อง ซึ่งไม่ได้อยู่ด้วยกันจริง เป็นโลกส่วนตัวที่มักโกหกซึ่งกันและกัน ภาพใบหน้าผู้ชายเป็นใครไม่รู้ที่เราไม่สามารถรู้จักเขาจริง เราคุยกับคนที่ไม่รู้จักมากกว่าคนที่อยู่ใกล้ชิด สร้างความสัมพันธ์ปลอม ๆ ภาพใบหน้าผู้ชายเป็นจุดหลากสีแบบพิกเซล (Pixel) เป็นโลกสมมติที่สร้างขึ้นใหม่ โลกไซเบอร์ โลกแห่งจินตนาการในยุคดิจิทัล



ภาพที่ 10 ภาพผลงานชิ้นที่ 5

นอนได้แล้วลูก, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x110 cm

ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอภาพแม่กับลูกก่อนนอนที่ควรเล่านิทานให้ลูกฟัง แต่กลับปล่อยให้ลูกอยู่กับมือถือ เด็กหลงใหลกับเกมบนมือถือ แม่ติดสังคมออนไลน์ควบคู่ไปกับการเลี้ยงลูก การเล่นโทรศัพท์เป็นเวลานานก่อนนอน แม่ลูกขาดความสัมพันธ์การพูดคุย อยู่ใน

ความเจ็บกับแสงสีฟ้าบนเตียงนอนก่อนการหลับ ตัวการ์ตูนโพเรน (Frozen) สีฟ้าที่เป็นโลกเสมือนจริงของลูก ต่างคนต่างอยู่กับโลกส่วนตัวขาดความใกล้ชิดทางความสัมพันธ์ อยู่ใกล้แต่เหมือนอยู่ไกลกันมีจอสกรีนมือถือกั้นกลางระหว่างความสัมพันธ์ แสงจากจอสกรีนมือถือแสงสีน้ำเงิน (Blue Light) เป็นภัยอันตรายกระทบต่อดวงตาและความสัมพันธ์

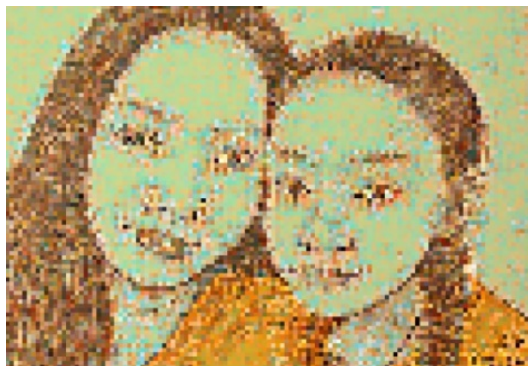


ภาพที่ 11 ภาพผลงานชิ้นที่ 6

เซลฟี 1, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x110 cm

ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยสร้างภาพถ่ายเซลฟีแม่กับลูก การอยู่กับตัวเองและลูก อยู่กับการถ่ายภาพที่เหมือนเป็นกิจวัตรประจำวัน โดยขาดการเซลฟีไม่ได้ การถ่ายภาพซ้ำ ๆ กันทุกวันในมุมมองที่ซ้ำกันจนเกิดความเคยชิน ขาดการใส่ใจเรื่องอารมณ์ ความสัมพันธ์แม่ลูก ความรักในบรรยากาศที่เปลี่ยนจากความเป็นจริง เป็นโลกของดิจิทัลแบบโลกฟิคเซล



ภาพที่ 12 ภาพผลงานชิ้นที่ 7

เซลฟี 2, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x70 cm

ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยสร้างภาพถ่ายเซลฟี่แม่กับลูกในบรรยากาศที่เปลี่ยนจากความเป็นจริง เป็นโลกของดิจิทัลแบบโลกพิกเซล ภาพแม่ลูกที่แตกตัวของเม็ดสีพิกเซล เกิดความพรั่มว สั่นคลอน



ภาพที่ 13 ภาพผลงานชิ้นที่ 8
เซลฟี่ 3, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x70 cm
ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยสร้างภาพถ่ายเซลฟี่แม่กับลูกในบรรยากาศที่เปลี่ยนจากความเป็นจริง เป็นโลกของดิจิทัลแบบโลกพิกเซล



ภาพที่ 14 ภาพผลงานชิ้นที่ 9
เซลฟี่กับลูกสาว, จิตรกรรมเทคนิคผสม, 2561, 50x70 cm
ที่มา : ผู้วิจัย

ผู้วิจัยถ่ายภาพแม่กับลูกแบบเซลฟี่ (Selfie) คำว่าเซลฟี่นั้นก็มาจากคำว่าเซลฟ์ (Self) ที่แปลว่าตนเอง คำว่าตนเองนี้อาจสื่อความหมายเกี่ยวกับตนเองในหลายระดับ ทั้งความภูมิใจในตนเอง (Self-Esteem) และตัวตนในอุดมคติ (Ideal-Self) ซึ่งผู้วิจัยได้ถ่ายทอดให้เห็นถึงเรื่องราวที่สะท้อนความเป็นจริงของตนเอง ภาพถ่ายเซลฟี่การอยู่กับตัวเองมากจนเกินไปโดยหลงลืมลูกสาว ลูกสาวก็หน้าก้มหน้าก้มตาอยู่กับโทรศัพท์มือถือของตนเองมีโลกส่วนตัวและสร้างภาพสมมุติขึ้นในโลกมายาแห่งจินตนาการ การที่เรานิยมถ่ายภาพตนเองมากแค่ไหน ก็เป็นเหตุผลหนึ่งว่าเราต้องการพื้นที่ส่วนตัวที่บอกว่าตนเองเป็นใคร และมันสะท้อนความหวั่นไหวในจิตใจลึก ๆ ความสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูก แม้ทำกิจกรรมอยู่ร่วมกัน แต่ต่างคนต่างมีพื้นที่ส่วนตัวของแต่ละคน มีช่องว่างของความห่างจากตัวกันกลางความสัมพันธ์จอสกรีนมือถือที่ใช้ฟีกเซลเป็นตัวสื่อสาร จอสกรีนที่คมชัดตอนถ่ายรูป หรือเมื่อลูกสาวเล่นเกมที่คมชัดมากเหมือนจริง แต่ความสัมพันธ์กลับพร่ามัวไม่ชัดเจน พวกเราอยู่ในโลกเหมือนจริงมากเกินไปขาดความสัมพันธ์กันจริง เทคนิควิธีการความคมชัดของภาพมือถือที่มีความคมชัดมากแต่ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสวนทางกัน ไม่ชัดเหมือนโลกดิจิทัล

สรุปและอภิปรายผล

เอกสารประกอบผลงานสร้างสรรค์นี้ได้รวบรวมเนื้อหาและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงข้อมูลต่าง ๆ ในโครงการ “สัมพันธ์ภาพแม่ลูกยุคดิจิทัล” ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดให้เห็นถึงเรื่องราวที่สะท้อนความเป็นจริงของตัวเองการเลี้ยงลูกของแม่ในยุคดิจิทัล ยุคสังคมก้มหน้า การติดโทรศัพท์มือถือที่ควรตระหนักใส่ใจ อย่างองข้ามแม้เพียงเล็กน้อย ต้องคำนึงถึงความพอดี และไม่ควรให้สื่อโซเชียลมีเดียมากระทบความสัมพันธ์ได้ ผู้วิจัยมีบทบาทในความเป็นแม่และมีลูกสาว ซึ่งกำลังประสบปัญหานี้เช่นกัน ได้นำแนวความคิดนี้มาสร้างเป็นผลงานจิตรกรรมให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูกในยุคดิจิทัลที่ใช้โซเชียลมีเดียเมื่อมีเวลาว่าง แม่ใช้สมาร์ทโฟน ลูกเล่นไอแพด เล่นมือถือ อยู่ในบ้านใกล้ชิดกัน แต่เหมือนมีความห่าง การอยู่ในโลกส่วนตัว ก้มหน้ากับโซเชียลมีเดียของตัวเองโดยหลงลืมการเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน ขาดกิจกรรมร่วมกัน ความสัมพันธ์ที่แตกต่างจากเดิม เทคนิคที่มีความคมชัดการพัฒนาของภาพที่เกิดขึ้นแบบ HD ที่มีความคมชัดมาก แต่ความสัมพันธ์ของมนุษย์กลับสวนทางกัน กลับพร่ามัวลงไม่คมชัดเหมือนโลกดิจิทัล โดยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเทคนิค

ผสม คือ สร้างภาพต้นแบบจากโปรแกรมตกแต่งภาพจากภาพถ่ายและการผสมผสานกันจากเทคนิคการระบายสีอะคริลิก สีน้ำมัน สีจากปากกาเขียนผ้า และปากกาโคปิกมาร์เกอร์ (Copic Maker) ใช้วิธีการเขียนแบบพิกเซล (Pixel) ลงบนผ้าใบและบนผ้าไหมแก้ว จากนั้นใช้เทคนิคซิลค์สกรีน (Silk Screen) พิมพ์ลงบนแผ่นพลาสติกอะคริลิกใส แผ่นพลาสติกใน ความหมายของผู้วิจัยเปรียบเหมือนจอสกรีนมือถือที่เป็นตัวกั้นกลางความสัมพันธ์แม่ลูกยุคดิจิทัล ผู้วิจัยสร้างเรื่องราวส่วนตัวสะท้อนความเป็นจริงในสังคมที่เห็นปัญหาของตัวเองเป็น ภาพความสัมพันธ์แม่ลูกในสังคมยุคดิจิทัลเสริมจินตนาการส่วนตัวภาพจากโลกความเป็นจริงและโลกดิจิทัลเป็นโลกเสมือนจริงทับซ้อนกันอยู่ ใช้สัญลักษณ์ในการแสดงออกและสื่อความหมายเป็นการเพิ่มความคิด นำเสนอเป็นผลงานจิตรกรรมเชิงเปรียบเทียบ ประชด ประชัน

ผลงานชุดนี้ได้ดำเนินการตามขั้นตอนของกระบวนการศึกษาและสร้างสรรค์ มาเป็นลำดับ ซึ่งบรรลุผลตามเป้าหมายและความคาดหวังที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยหวังอย่างยิ่งว่า ผลงานสร้างสรรค์ในโครงการนี้จะประโยชน์แก่ผู้สนใจโดยทั่วไป อีกทั้งยังมุ่งหวังที่จะพัฒนากระบวนการความคิดเพื่อไปสู่จุดหมายที่สมบูรณ์ต่อไปในอนาคตภายภาคหน้า

รายการอ้างอิง

- Aboveprint.com. (2019). **pixel**. [online]. Retrieved 22 April 2019. from <https://www.aboveprint.com/pixel>
- Artnet.com. (2019a). **Gottfried Helnwein**. [online]. Retrieved 22 April 2019. from <http://www.artnet.com/artists/gottfried-helnwein/>
- _____. (2019b). **Tetsuya Ishida**. [online]. Retrieved 22 April 2019. from <http://www.artnet.com/Artists/tetsuya-ishida/>
- Gross, A. (2019). [online]. Retrieved 22 April 2019. from <http://www.alexgross.com/>

