

โครงการออกแบบสื่อนิทรรศการ
ส่งเสริมการเรียนรู้ความสัมพันธ์ของมนุษย์จากการผิดหวังในความรัก
ENCOURAGE HUMAN RELATIONS FROM LOVE DISAPPOINTMENT,
MEDIA EXHIBITION DESIGN PROJECT



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตยศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

โครงการออกแบบสื่อนิทรรศการส่งเสริมการเรียนรู้ความสัมพันธ์ของมนุษย์
จากการผิดหวังในความรัก
ENCOURAGE HUMAN RELATIONS FROM LOVE DISAPPOINTMENT,
MEDIA EXHIBITION DESIGN PROJECT



นายณัฐ คงนาคา

Mr. NAT KONGNAKA

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา นิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ อาจารย์พิรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์ วันที่ 5 มิ.ย. 2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของ อาจารย์พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่างๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิจัยออกแบบ อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานอีกด้วย ขอขอบคุณอาจารย์นวรรณ์ ตรีประเสริฐ ที่ได้ให้ความรู้คำแนะนำด้านการออกแบบ ตรวจสอบ และแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่ทุกขั้นตอน เพื่อให้โครงการออกแบบนี้สมบูรณ์ที่สุด นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อนๆ นิเทศศิลป์ ชั้น 29 ที่เป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือทุกๆ ด้านในการทำศิลปนิพนธ์เรื่องนี้

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณบิดามารดา และครอบครัว ซึ่งเปิดโอกาสให้ข้าพเจ้าได้ศึกษาในทุกๆ เรื่องที่ข้าพเจ้าสนใจ ตลอดจนคอยช่วยเหลือและให้กำลังใจเสมอมา จนสำเร็จการศึกษาในวันนี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่	
1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
กรณีศึกษา	1
ขอบเขตของโครงการ	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	3
ความหมายของการออกหัก	3
อาการออกหัก	3
ออกหักในมุมมองต่างๆ	5
3 สื่อนิทรรศการ	10
Visual Narrative	10
Narrative Environments	11
4 แนวความคิดในการสร้างสรรค์สื่อนิทรรศการ	15

	สื่อวัสดุในงานนิทรรศการ	15
	แนวคิดของกล่องนิทรรศการ	15
	แนวทางการออกแบบสื่อวัสดุ	15
5	การออกแบบเนื้อหา	19
	การวิเคราะห์และสรุปเนื้อหา	19
	คำอธิบายชิ้นงานสื่อ	20
6	ผลงานที่สำเร็จ	22
	ผลงานที่สำเร็จบนโปรแกรม Photoshop / Illustrator	22
	ภาพถ่ายของผลงานกับกล่องนิทรรศการ	29
7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	38
	บทสรุป	38
	ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา	38
	ประโยชน์ที่ได้รับ	39
	บรรณานุกรม	40
	ภาคผนวก	41
	อ้างอิงการออกแบบกล่องนิทรรศการ	41
	แบบร่างกล่องนิทรรศการ	42
	ประวัติผู้วิจัย	45

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 ภาพผลงานนักศึกษา MA Narrative Environments จาก UAL	10
1.2 ภาพผลงานนักศึกษา MA Narrative Environments จาก UAL	11
1.3 ภาพผลงานนักศึกษา MA Narrative Environments จาก UAL	11
1.4 ภาพผลงานนักศึกษา MA Narrative Environments จาก UAL	12
1.5 ภาพผลงานนักศึกษา MA Narrative Environments จาก UAL	12
1.6 ภาพผลงานนักศึกษา MA Narrative Environments จาก UAL	12
1.7 ภาพผลงานนักศึกษา MA Narrative Environments จาก UAL	13
1.8 ภาพผลงานนักศึกษา MA Narrative Environments จาก UAL	13
1.9 ภาพผลงานนักศึกษา MA Narrative Environments จาก UAL	14
1.10 ภาพผลงานนักศึกษา MA Narrative Environments จาก UAL	14
2.1 กราฟอธิบายลำดับของ “The Kübler-Ross Grief”	17
3.1 หน้าปก “Hurt Like A Master” Booklet รวบรวมเนื้อหาด้วยความเสิร์ท ..	22
3.2 Interactive Poster ขนาดใหญ่ อธิบายแต่ละระดับความเจ็บ	22
3.3 “Love Must Go On” Poster	23
3.4 คู่มืออธิบายการใช้งานสื่อนิทรรศการแต่ละชิ้น	23
3.5 ปลอกหมอนกราฟฟิก 2 ด้าน	24
3.6 ภาพออกแบบของคลังยาอารมณ์	25
3.7 กราฟฟิกปกของซีดีภาพยนตร์สั้น “เรื่องโง่ๆไม่โชว์ดีกว่า”	26
3.8 Storyboard ลำดับเรื่องราวประชดประชันในภาพยนตร์	26
3.9 ตลับซีดีเพลง Music Therapy และกราฟฟิกบนซีดี	27
3.10 เสื้อยืดพร้อมสไลด์ และกระเป๋าสะพาย ‘Moving on!’	28
4.1 ภาพรวมของกล่องนิทรรศการ	29
4.2 ภาพรวมของกล่องนิทรรศการ	29
4.3 First Impression เมื่อเปิดกล่องออกมา	30
4.4 First Impression เมื่อเปิดกล่องออกมา	30
4.5 ปลอกหมอนกราฟฟิกบนผ้าทั้งสองด้าน	31

4.6	ปลอกหมอนกราฟฟิคบนผ้าทั้งสองด้าน	31
4.7	รายละเอียดคำพูดบนปลอกหมอน	32
4.8	รายละเอียดคำพูดบนปลอกหมอน	32
4.9	ฝากล่องและลิ้นชักไม้เมื่อเปิดออก	33
4.10	ฝากล่องและลิ้นชักไม้เมื่อเปิดออก	33
4.11	ฝากล่องและลิ้นชักไม้เมื่อเปิดออก	34
4.12	ฝากล่องและลิ้นชักไม้เมื่อเปิดออก	34
4.13	สื่อนิทรรศการที่บรรจุอยู่ภายใน	35
4.14	สื่อนิทรรศการที่บรรจุอยู่ภายใน	35
4.15	สื่อพร้อมโสตสำหรับคนที่ผ่านความเจ็บมาแล้ว	36
4.16	สื่อพร้อมโสตสำหรับคนที่ผ่านความเจ็บมาแล้ว	36
4.17	รายละเอียดบนสื่อพร้อมโสต	37
4.18	รายละเอียดบนสื่อพร้อมโสต	37
4.19	รายละเอียดบนสื่อพร้อมโสต	37
5.1	ตัวอย่าง Exhibition Kit :	
	Small Museum of Nature and Industry, Susan Collard	41
5.2	ภาพแบบร่างกล่องนิทรรศการบนโปรแกรม	42
5.3	ภาพแบบร่างกล่องนิทรรศการบนโปรแกรม	42
5.4	ภาพแบบร่างกล่องนิทรรศการบนโปรแกรม	42
5.5	ภาพแบบร่างกล่องนิทรรศการบนโปรแกรม	43
5.6	ภาพแบบร่างกล่องนิทรรศการบนโปรแกรม	43
5.7	ภาพแบบร่างกล่องนิทรรศการบนโปรแกรม	43
5.8	ภาพแบบร่างกล่องนิทรรศการบนโปรแกรม	43
5.9	ภาพแบบร่างกล่องนิทรรศการบนโปรแกรม	44
5.10	ภาพแบบร่างกล่องนิทรรศการบนโปรแกรม	44
5.11	ภาพแบบร่างกล่องนิทรรศการบนโปรแกรม	44

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

อาการอกหัก เป็นความเจ็บปวดทางอารมณ์อย่างหนึ่ง คือความเจ็บปวดเมื่อสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ไม่ว่าจะด้วยสาเหตุใดก็ตาม การอกหักเป็นส่วนหนึ่งประสบการณ์ชีวิตของวัยรุ่น ไม่ว่าจะคุณจะเป็นวัยรุ่นในยุคสมัยใด ก็ย่อมต้องเคยพบผ่าน เคยต่อสู้ และรู้จักมันไม่มากก็น้อย โดยต้องอาศัยปัจจัยหลายๆอย่างต่างหาก เพื่อรักษาอาการเจ็บปวดหรือเจ็บป่วยให้จนหาย บางครั้งอาจจะต้องใช้เวลาเป็นปีๆ หรือบางครั้งก็เกือบจะใช้เวลาทั้งชีวิต แต่ไม่ว่าอย่างไรก็ตาม ‘อกหัก’ ทุกครั้งย่อมมีเหตุและผล และเมื่อเราเรียนรู้ผล เราจะพบทางออกที่ดี โครงการออกแบบนี้จึงมุ่งเน้นที่จะอธิบายประเด็นต่างๆของอาการอกหักที่แสนจะเวลาร้าย ผ่านมุมมองของวิทยาศาสตร์ และมุมมองของพุทธศาสนา อันมีความเชื่อมโยงกัน ให้ผู้ที่อกหักได้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจความเจ็บปวดนี้เป็นอย่างเป็นเหตุเป็นผล และสามารถบรรเทาหรือหายขาดจากวันร้ายๆ เหล่านั้นมาได้

1.2 วัตถุประสงค์ของศิลปะนิพนธ์

เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ให้ผู้ชมงาน ได้รับความรู้ ได้เข้าใจ และได้รู้สึก จนช่วยให้เกิดความเจ็บปวดทางใจน้อยลง ให้รู้ว่า “อกหัก ดีกว่ารักไม่เป็น”

1.3 กรณีศึกษา

- 1.3.1. เพื่อศึกษาการตีความ ถอดประเด็น และการจัดหมวดหมู่ เนื้อหา (Content Design) แล้วนำไปใช้ในงานกราฟฟิก
- 1.3.2. เพื่อศึกษาการออกแบบเนื้อหาเป็นนิทรรศการ โดยใช้สื่อรูปแบบหลากหลาย ให้ความแปลกใหม่ และสามารถ สร้างประสบการณ์ร่วมได้ (Experience Design)

1.4 ขอบเขตของโครงการ

กล่องไม้บรรจุสื่อนิทรรศการ 1 ชุด อันประกอบด้วยชุดสื่อรูปแบบต่างๆ ได้แก่ คู่มือการใช้งาน , หนังสือ , โปสเตอร์ , ปดลอกหมอน , ตลับยา , หนังสือ , ซีดีเพลง , เสื้อและถุงผ้า

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

- 1.5.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ ในทางวิทยาศาสตร์ จิตวิทยา ปรัชญา และศาสนา
- 1.5.2 แบ่งประเภทและจัดหมวดหมู่ให้กับเนื้อหา
- 1.5.3 คิดคอนเซ็ปต์ ขอบเขตของเนื้อหา และวิธีการเล่า
- 1.5.4 เลือกใช้สื่อ และทดลองออกแบบข้อมูล
- 1.5.5 ออกแบบเพิ่มเติม แก้ไข และพัฒนาแบบร่าง
- 1.5.6 จัดทำสื่อนิทรรศการของจริง
- 1.5.7 ทดลองนำเสนอผลงาน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.6.1 ได้ศึกษาทำความเข้าใจในธรรมชาติของมนุษย์ การเรียนรู้ที่จะปรับทัศนคติ จากทุกข์ให้กลายเป็นสุข และพัฒนาจิตใจตนเอง ให้ก้าวผ่านความรู้สึกไม่ดีไปได้
- 1.6.2 เรียนรู้งานศิลปะเพื่อการสื่อสาร การออกแบบสื่อนิทรรศการรูปแบบที่แตกต่างออกไป การใช้สื่อผสมผสาน ที่สามารถส่งเสริมเนื้อหา ให้ผู้รับสารเข้าใจได้ด้วยวิธีแปลกใหม่
- 1.6.3 ได้นำความรู้ตลอดชีวิตการศึกษามานำมาบูรณาการเข้าหากัน ทั้งวิชา Event Design , Environmental Graphic Design , Advertising Design , Typographic Design , Integrated Marketing Communication , Psychology และ Aesthetics

บทที่ 2

การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 ความหมายของการอกหัก

อกหัก คือวลีทั่วไปที่ใช้อธิบายความเจ็บปวดทางอารมณ์อย่างรุนแรง หรือความเจ็บปวดจากการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รักจากการตาย, การหย่าร้าง, การโยกย้ายที่อยู่, ถูกปฏิเสธ ฯลฯ คำๆ นี้เป็นคำที่มีใช้มาแต่โบราณและถูกใช้อย่างกว้างขวาง มีการกล่าวถึงในวรรณคดีเรื่องรามายณะของอินเดีย ซึ่งถูกแต่งในช่วง พ.ศ. 300 -743

โดยทั่วไปแล้ว อกหักมักจะเกี่ยวข้องกับการสูญเสียคู่สมรส หรือ คนที่รัก การสูญเสียผู้ให้กำเนิด, ลูก, สัตว์เลี้ยง หรือ เพื่อนสนิท ก็อาจเรียกได้ว่าอกหักเช่นกัน วลีนี้เกี่ยวข้องกับความเจ็บปวดบริเวณหน้าอกจากการสูญเสีย และโดยทั่วไป วลีนี้ก็มักจะใช้ในสภาพอาการนี้ ซึ่งถูกเรียกว่า Broken Heart Syndrome (หรือ Takotsubo cardiomyopathy) อันมีสาเหตุมาจากการที่สมองหลั่งสารเคมีออกมาเพื่อทำให้เนื้อเยื่อหัวใจอ่อนแอลง

2.2 อาการอกหัก

2.2.1. ระยะของการอกหัก

เมื่อมีความรัก ทุกคนย่อมอยากให้ความรักสมหวังและรักกันไปตลอดรอดฝั่ง แต่คุณรู้หรือไม่ว่าเกินครึ่งของผู้รักที่คบหากันเป็นแฟนมักไปกันไม่ได้และต้องเลิกรักกันไป และอย่างน้อยสักครั้งในชีวิตที่เราจะต้องพบเจอประสบการณ์หัวใจที่เรียกว่า “อกหัก” ซึ่งอาจเกิดจากแฟนไปมีคนอื่น แอบรักเขาข้างเดียว หรือรักคนมีเจ้าของอะไรก็ตามแต่ ความรู้สึกจี๊ดๆ นี้ก็อารมณ์ประมาณเดียวกัน ตามหลักจิตวิทยาของการสูญเสีย สภาพจิตใจเราเมื่ออกหัก ปฏิกริยาแรกที่เราจะรู้สึกคือ

- 2.2.1.1. ซ็อก อึ้ง มึน ว่านี่มันคือเรื่องจริงหรือไม่ หรืออาจปฏิเสธว่านี่คือความฝันไม่ใช่เรื่องจริงตามมาด้วย เป็นอาการระยะแรก
- 2.2.1.2. โกรธแค้น อาจโกรธคนที่เราเคยรัก หรือโทษตัวเองว่า เราทำผิดอะไรถึงเลิกกัน บางคู่อาจมีลงไม้ลงมือให้บาดเจ็บกันได้

- 2.2.1.3. การขอร้องอ้อนวอน ระยะเวลาถ้าใครใจอ่อนสักหน่อยจะหวนกลับไปขอคืนดี หรือพยายามทำทุกวิถีทางให้เขาไม่เลิกกับเรา แต่ในบางคนก็ไม่มีระยะนี้
- 2.2.1.4. ระยะเศร้าซึม เมื่อรู้ว่าคนรักไม่มีวันกลับมา เราจะเริ่มมีอาการซึมเศร้า เหงาหงอย นอนไม่หลับ ทานไม่ลง เบื่อหน่ายชีวิต ระยะนี้สำคัญมากเพราะต้องการกำลังใจจากคนรอบข้างอย่างมาก เมื่อผ่านมาได้จะเข้าสู่ระยะสุดท้ายคือ
- 2.2.1.5. ขอมรับได้ เราจะเติบโตพร้อมสู่การเริ่มต้นมีรักใหม่หรือการอยู่ได้ด้วยตนเอง แต่เวลาการทำใจของแต่ละคนไม่เท่ากัน ดังนั้นเมื่อเกิดอาการอกหัก ขอให้มองเป็นแค่อาการ มิใช่โรค มีความรุนแรงน้อยกว่ามากและสามารถหายได้ เพียงแค่มีกำลังใจที่เข้มแข็งจะผ่านไปได้ทุกคน

2.2.1. อาการที่เกิดขึ้น

อาการอกหักสามารถปรากฏได้โดยความเจ็บปวดทางจิต แต่ก็มีหลายๆผลกระทบที่ส่งผลเชิงกายภาพ ประสบการณ์อกหักนี้มักจะถูกคำนึงถึงในลักษณะที่อธิบายไม่ได้ รายการต่อไปนี้เป็นรายการของอาการโดยทั่วไปที่อาจเกิดขึ้น

- ปวดแน่นหน้าอก ซึ่งคล้ายคลึงกับ Panic attack
- ปวดท้อง และ/หรือ ไม่อยากอาหาร
- นอนไม่หลับ
- โกรธ
- ตกใจ
- ระลึกถึงเหตุการณ์ในอดีต
- เชื่องซึม
- รู้สึกเหงา
- สูญเสียความหวัง และแรงขับเคลื่อน
- สูญเสียความเคารพและความเชื่อมั่นในตนเอง
- ความเจ็บป่วยทางการแพทย์และจิตวิทยา
- มีความต้องการฆ่าตัวตาย
- เคลื่อนไหวช้าลง
- เหนื่อยล้า
- Thousand-yard stare

- ร้องไห้ถี่ๆ หรือต่อเนื่อง
- รู้สึกอ้างว้าง
- ร้ายแรงที่สุดคือ ทรอมโงตาย

2.3 ออกหักในมุมมองต่างๆ

2.3.1. ออกหักในมุมมองเชิงวิทยาศาสตร์

อาการออกหัก เป็นอาการที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของสื่อประสาทในสมอง เมื่อ “ออกหัก” ่ีบ สมองจะขาด “ฟีนิลเอธิลามีน” ซึ่งเป็นสารที่ทำให้ร่างกายตื่นตัว มีเรี่ยวแรง และหยุดหลั่งสารเอนโดรฟินซึ่งเป็นสารแห่งความสุขแบบปุบปับกะทันหัน อาการก็เลยเหมือนคนติดยาเสพติดที่หยุดใช้อย่างเฉียบพลัน ซึ่งสารเอนโดรฟินสันนอกจากจะเป็นสารที่ทำให้ทำให้คนเรามีความสุขแล้ว ยังลดความเจ็บปวดได้ด้วย ดังนั้นเมื่อร่างกายหยุดหลั่งสารนี้ ความเจ็บปวดก็เลยส่งถึงสมองได้เพราะไม่มีอะไรมาระงับไว้

เท่านั้นไม่พอ สมองจะหลั่งสารความทุกข์ออกมาแทนที่อีกต่างหาก ได้แก่ สารคอร์ติซอล ซึ่งเป็นสารที่ทำให้รู้สึกไม่ค่อยสบายใจหรือเครียด และสารนอร์เอพิเนนเฟริน รวมถึงสารอะดีนารีนที่จะหลั่งออกมามากเวลามีความทุกข์มากๆ ผลของสารเหล่านี้ทำให้มีอาการเครียด กินข้าวไม่ลง ร้องไห้ฟูมฟาย นอนไม่หลับ ใจสั่น ยิ่งถ้าไม่รู้จักรักตัวเองและหันมาดูแลตัวเอง ปล่อยให้ตัวเองเศร้าเรื้อรัง อาการก็จะยิ่งหนัก ทำให้เป็นโรคซึมเศร้า สมองเสื่อม ดีไม่ดีอาจหลงผิดคิดสั้นก็เป็นได้

2.3.2. ออกหักในมุมมองเชิงปรัชญา

การไม่สมหวังในความรัก ก็เป็นเรื่องปกติของมนุษย์ที่ยังเดินดินได้ ความรักมันก็เป็นเรื่องของปรัชญาชั้นดี ที่หลายๆคนจะชอบพอในเชิงของกวี ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของปรัชญาความรักของมนุษย์เป็นเรื่องที่แปลก เพราะมนุษย์มีได้เพียงแค่ร่วมเพศเพื่อสืบพันธุ์ให้เผ่าพันธุ์ดำรงค้อยู่เหมือนสัตว์ทั่วไป แต่มนุษย์มีมากกว่าเพศสัมพันธ์ที่ธรรมชาติกำหนด

มนุษย์ร้องหาความรัก ซึ่งก็คือ ความผูกพันที่ในแง่ต่างๆ จากบุคคลอื่นๆ ความรักที่เกิดขึ้นพร้อมกับมนุษย์ ในเชิงที่ว่า พ่อแม่ จะรักลูก แต่ก็เห็นได้ว่ายุคสมัยนี้ พ่อ

แม้มิได้รักลูกเสมอไปอย่างที่เข้าใจกันมา นอกเหนือจากพ่อแม่ มนุษย์ก็ค้นหาความรักจากคนรัก มิใช่เพียงแค่การสืบพันธุ์ อย่างที่สัตว์ควานหาเมื่อสืบพันธุ์ก็แยกย้าย มนุษย์มีความต้องการความรัก จากคนรักเพื่อตอบสนองต่ออารมณ์ ความรู้สึก การมีส่วนร่วมของการดำรงชีวิต เป็นสิ่งที่มนุษย์ค้นหาจากคนรัก เพียงแค่การค้นหาคนนั้นๆ อาจจะใช่หรือไม่ใช่ มนุษย์เราไม่ใช่สัตว์ที่จะต้องไปไล่จิวัดกัน เพื่อแย่งชิงตัวเมีย ดังนั้นการค้นหาที่ปรากฏในสังคมก็จะมีวิถีทางแตกต่างกันไป การค้นหาคนนั้นนั้นไม่ยาก และก็ไม่ง่าย ระบุไม่ได้ในบางกรณีอาจง่ายสำหรับบางคน และ อาจยากสำหรับบางคน

ดังนั้นการไม่สมหวัง จึงอาจง่ายและอาจยาก เป็นไปได้ทั้งนั้น เพราะว่ากรณีของแต่ละคนไม่เท่าเทียมกัน และถ้าจะให้บอกว่าไม่รู้สิกรู้สากับการออกหัก ก็คงจะเกินเลยความเป็นมนุษย์ไปแล้ว ออกหัก(ความไม่สมหวังในความรัก) เป็นเรื่องธรรมดา คนเราผ่านกันมาแล้วเกือบทั้งนั้น เพียงแค่เวลาที่คนเราผ่านอะไรที่เลวร้ายแล้ว เรามักจะทิ้งมันไว้ข้างหลัง จึงทำให้ในหลายๆครั้ง เรื่องราวที่เลวร้ายจะไม่ได้รับการถ่ายทอดต่อให้คนอื่นรู้ได้ทราบ

การก้าวต่อไปหลังจากความไม่สมหวัง ยากง่าย มันก็ขึ้นอยู่กับ แต่ละกรณีอีก ไม่มีใครระบุสิ่งเหล่านี้ได้ ในหลายๆครั้งก็เห็นว่ามีคนก้าวข้ามไม่พ้น และยอมที่จะไม่ก้าวต่อ และในหลายๆครั้งก็มีคนที่ก้าวต่อไปได้อย่างสวยงามมนุษย์มองหา อดีตของความรักรุ่นมนุษย์มองหา ปัจจุบันของความรักระหว่างมนุษย์มองหา อนาคตของความรักรุ่นต่อไป

ความรักระหว่างมนุษย์ด้วยกัน มีอยู่ 2 ประเภท ประเภทแรก เรียกว่า ความรักแบบทรมานตัวเอง (masochism) ผู้มีความรักแบบนี้จะพยายามทำตัวเองให้เป็นอติภาวะในตัวเองสำหรับผู้ที่ตนรัก ความรักประเภทหลังเรียกว่า ความรักแบบทรมานผู้อื่น (sadism) ผู้มีความรักแบบนี้จะทำผู้ที่ตนรักให้เป็นอติภาวะในตัวเองสำหรับตน ความพยายามทั้ง 2 แบบ มีแต่จะผิดหวังเพราะพยายามทำในสิ่งที่เป็นไปได้ ความรักของมนุษย์จึงเป็นความรู้สึกหลอกลวง รักแท้เป็นไปได้ คนที่รักกันจึงแหงหน้าต่อกันไม่ช้าก็เร็ว ความรักทุกอย่างจึงเป็นบ่อเกิดของความทุกข์

2.3.3. ออกหักในมุมมองพุทธศาสนา

ในโลกนี้ไม่มีใครคนใดไม่รู้จักความรัก ไม่ว่าจะเป็นเชื้อชาติใด ศาสนาใด เพศไหน หรืออยู่ในวัยใดก็ตาม คำว่า “รัก” เป็นเรื่องของธรรมชาติที่ดำรงอยู่กับคนและโลก

ตั้งแต่วันที่โลกเริ่มต้น รักมีความหมายที่หลากหลายและซับซ้อนตามแต่จิตใจของบุคคล เช่น รักในสิ่งนั้นสิ่งนี้ รักในคนนั้นคนนี่ รักที่จะทำ รักที่จะเป็น รักที่จะไม่ทำ รักที่จะไม่เป็น ฯลฯ ทั้งหมดนี้รวมนิยามของความรักเข้าด้วยทั้งสิ้น

รักที่เกิดขึ้นกับคนคนหนึ่ง เป็นสิ่งหนึ่งที่เข้าไปพัวพันกับคนคนนั้นตั้งแต่เกิดจนตาย ตั้งแต่เกิดมาก็มีความรักจากพ่อแม่ที่มีให้ต่อลูกของตน เมื่อเด็กเติบโตก็รู้จักการรักในของเล่น รักสัตว์เลี้ยง และรักในพ่อแม่ เวลาต่อมาจึงรู้จักรักเพื่อน และเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นจึงเริ่มที่จะรักในเพศตรงข้าม รักจึงมีความหมายตั้งแต่ความหมายตื้นๆ เช่นการมีเพศสัมพันธ์ไปจนถึงกว้างไกลลึกซึ้งเทียบเท่าพลังแห่งการบรรลุความทุกข์

ความรักในเชิงหนุ่มสาว หรือคู่สาวเท่านั้น ซึ่งความรักในเชิงนี้คือ มีใจผูกพันด้วยความเสนาหา ถือเป็น โลภะ หรือราคะ คือความกำหนัดยินดี ยอยากได้เป็นเจ้าของบุคคลนั้น หรืออยากครอบครองคนที่เรามาจดหมายรักใคร่ หากความรักไม่ได้เป็นอย่างที่หวังไว้ ความรู้สึกผิดหวังในเรื่องความรักจากบุคคลที่เราคาดหวังไว้ ก็จะเกิดขึ้นและปรากฏเป็นอาการ “อกหัก” ดังนั้น “อกหัก” คือ ความรู้สึกผิดหวังในเรื่องความรัก ส่วน “รัก कुछ” ก็คือการที่รักที่คาดหวังไว้ไม่สมหวังนั่นเอง เป็นอารมณ์ความรู้สึกเจ็บช้ำ ปวดใจควบคู่กับอกหัก

ในด้านธรรมชาติ อกหักเกิดจากการที่เราไม่เท่าทันอารมณ์ของตนเอง ความนึกคิดของตนเอง ไม่ใช่มาจากบุคคลอื่น แต่มาจากตัวเราเองล้วนๆ เรียกได้ว่ารักเองเจ็บเองโดยแท้ โดยปกติกแล้ว วงจรชีวิตของคนเรานั้น จะเอาจิตใจไปยึดเกาะกับผู้อื่นหรือสิ่งอื่นตลอดเวลา โดยเอาตัวเองเป็นแกนหลัก คือไม่ว่าจะอะไรก็ตาม ย่อมคิดว่า เป็นของเราทั้งสิ้น ซึ่งการยึดมั่นในตัวเราของเราโดยไปเกาะติดกับวัตถุภายนอก ไม่ค่อยสนใจด้านจิตใจ ทำให้เกิดการยึดมั่นใน คู่รัก เงินทอง วัตถุต่างๆ และชื่อเสียงเกียรติยศ ทำให้จิตใจไม่สงบและทำให้เกิดความทุกข์ทั้งสิ้น ซึ่งอกหักก็เกิดจากธรรมชาติเช่นนั้นเอง

ในพุทธศาสนานั้น เรื่องความรักที่ไม่ว่าจะสมหวัง หรือสมหวัง ย่อมหลีกเลี่ยงกรรมไม่ได้เลย กรรม หมายความว่า การกระทำที่เราตั้งใจทำด้วยเจตนา ซึ่งตามหลักการในพระพุทธศาสนา คนและสัตว์โลกทั้งหลายต่างเกิดและตายมานับครั้งไม่ถ้วน ดังนั้นคนเราจึงมีการกระทำที่เจตนา หรือ “กรรม” มานับครั้งไม่ถ้วน โดยการกระทำที่เราทำไปแล้วไม่ว่าจะเป็นชาติก่อนๆ หรือชาติปัจจุบันจะปรากฏแก่เรา เป็นผลของกรรม ซึ่งแม้แต่ความรักก็เช่นกัน ไม่ว่าจะสมหวังหรือ

ไม่สมหวัง ล้วนแต่เป็นผลมาจากกรรมของคนเราทั้งอดีตและปัจจุบันทั้งสิ้น “สัตว์โลกย่อมเป็นไปตามกรรม” นี่คือคำกล่าวของพระพุทธองค์ที่อยู่เหนือกาลเวลา คือไม่ว่าเวลาจะผ่านไปสักเท่าใด จะกี่พัน ก็หมื่นปี คำๆ นี้ยังคงเป็นจริงเสมอ トラบใดที่พวกเราสัตว์โลกยังคงดำรงชีวิตและเผ่าพันธุ์อยู่ ชีวิตของเราจะเป็นไปตามกรรมของเรา และ “รัก” ของเราก็จะเป็นไปตามกรรมของเราเช่นกัน ถ้าเราทำกรรมในความรักที่ดี เราก็จะเจอรักที่ดี แต่ถ้าเราทำกรรมในความรักไม่ดี เราก็จะเจอรักที่ไม่สมหวัง เป็นอกหัก รักคุด ซึ่งกรรมในความรักนี้ ไม่ใช่เพียงแค่ปัจจุบันกรรมที่เรามองเห็นเท่านั้น แต่ยังเป็นอดีตกรรมที่เราไม่สามารถรู้ได้ในปัจจุบัน

กรรมแห่งความรัก จึงไม่มีผู้ใดหนีพ้น ความรักเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนต่างต้องการ แสวงหามาช้านาน แต่ละคนก็พบความสุขและความทุกข์ไม่เหมือนกัน ไม่เท่ากัน บางคนพบความสุข มีความสดชื่นร่าเริง ทำให้มีหัวใจที่แจ่มใส มีสีสันสีชมพูสด จนมีคำพูดว่า ความรักทำให้โลกสดใส แต่ก็มีคนจำนวนไม่น้อย ที่พบความรักในแง่ของความทุกข์ ทำให้เกิดความโศกเศร้าอาลัยอาวรณ์ ไม่ว่าจะในรูปแบบใดๆ เช่น โดนคนรักทอดทิ้ง คนรักไม่เข้าใจ รักที่หวังไว้ไม่สมหวัง หรือแม้แต่ผู้อันเป็นที่รักจาก ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ย่อมทำให้ผู้ประสบ มีความเศร้าเสียใจอย่างสุดซึ้ง

“ความรักไม่ใช่ความผิด” และ “ความผิดหวังในรัก” ก็ไม่ใช่สิ่งที่ผิดเช่นเดียวกัน สิ่งที่ผิดหากจะมีก็คือ การที่เรามีทุกข์จากความรักเพราะรู้ไม่เท่าทันความรักต่างหาก หลายท่านยังไม่ทราบเลยว่า รักเป็นเช่นไร อย่างไรก็ดีหัวใจของรักเลย แม้แต่ปลายเล็บของรักก็ไม่เคยคิดใคร่ครวญที่จะรับรู้มัน เพียงแค่เห็นคนเพศตรงข้ามหรือคนที่รูปร่างหน้าตาสวยงาม ก็คิดรักชอบปักใจจนสร้างความทุกข์ให้กับตัวเอง บางคนคิดว่า “หลง” เป็นรัก กลายเป็นหลงในรักไป ความหลงนั้นต่างจากความรัก เพราะว่า “หลง” นั้น มักไม่มีเหตุผล มักหลงแค่รูปร่างหน้าตาภายนอก โดยไม่คิดถึงเหตุผลอื่นที่น่าจะอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุขเลย เป็นการใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผล โดยไม่คิดว่า รูปร่างหน้าตาที่สวยงาม เป็นเพียงแค่สิ่งฉาบฉวย อยู่ได้ไม่นาน ส่วน “รัก” นั้น มาจากความปรารถนาดี ปรารถนาอยากให้ผู้ที่เรารักมีความสุข เป็นการใช้เหตุผล ส่งผลสู่ความเจริญและความดีงามในด้านอื่นๆ ทำให้เราและคู่รักสามารถสร้างครอบครัวที่ดีได้

ดังนั้นหากเรามีเหตุผลกับความรักให้มากๆ เราก็จะไม่ผิดหวังเรื่องความรักกลายเป็นความรักที่เลือกได้ คือเลือกที่จะไม่เจ็บได้ เลือกที่จะไม่มีได้ หรือเลือกที่จะมีความสุขได้ หากเราหาความรักที่ดีมีความสุขไม่ได้สักที หรือหากคนที่ดีสำหรับเราไม่ได้คนที่ดีที่เข้าใจเรานั้นมีเพียงแต่เรายังไม่เจอเท่านั้นเอง การหากคนที่เหมาะสมกับเรามีพื้นฐาน

อยู่บน “กรรม” ที่ทั้งสองก่อขึ้นนั่นเอง คือถ้าเราเป็นคนดีมีศีลธรรม กรรมของเรา ก็จะชักจูงให้เราเจอกับคนที่อยู่ในระดับเดียวกับเรา แต่ถ้าเราเป็นคนไม่ดี ไม่มีศีล ไม่มีธรรม กรรมก็จะชักจูงให้เราเจอกับคนที่อยู่ในระดับเดียวกันเช่นกัน

ซึ่งความซับซ้อนของกรรมเช่นนี้ ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่า ไม่ได้ขึ้นอยู่กับการกระทำชาตินี้เพียงชาติเดียว บางคนชาตินี้ ไม่ค่อยทำดีนัก แต่กับพบคู่รักที่สมหวัง แต่บางคนทำดีมาก แต่พบคู่ที่ไม่สมหวัง ซึ่งก็เป็นเพราะลิขิตของกรรม ในหลักการที่เราคุ้นเคยว่า “ทำดียอมได้ดี ทำชั่วยอมได้ชั่ว”



บทที่ 3

สื่อนิทรรศการ

3.1 Visual Narrative

Visual Narrative เป็นการออกแบบการเล่าเรื่อง ผ่านการใช้สื่อหลากหลายรูปแบบ โดยเป็นสื่อที่ส่งเสริมการมองเห็นที่หลากหลาย การบอกเล่าเรื่องราวแต่ละครั้งอาจใช้ ภาพถ่าย ภาพประกอบ หรือวิดีโอ และทำให้ดูดีขึ้นด้วยกราฟิก เพลง เสียง หรือสื่อการฟังอื่นๆ

การสร้าง Visual Narrative นั้นใช้บรรยายเรื่องราวได้หลายรูปแบบ ในประเภทของคนเขียนหรือคนเล่านิทาน ข่าวสาร หรือข้อมูล อธิเช่น ภาพถ่ายวารสารศาสตร์ (Photojournalism) , ภาพเล่าเรื่อง (Photo Essay) , ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) เพื่อความบันเทิงทางศิลปะ , ภาพยนตร์ , โทรทัศน์ , หนังสือการ์ตูน , นวนิยายภาพ (Graphic Novel) โดยการออกแบบนั้นต้องใช้ความเข้าใจถึงพลังของภาพ เพื่อใช้ภาพเป็นเครื่องมือบรรยายเรื่องราวทั้งแก่บุคคล และสังคม

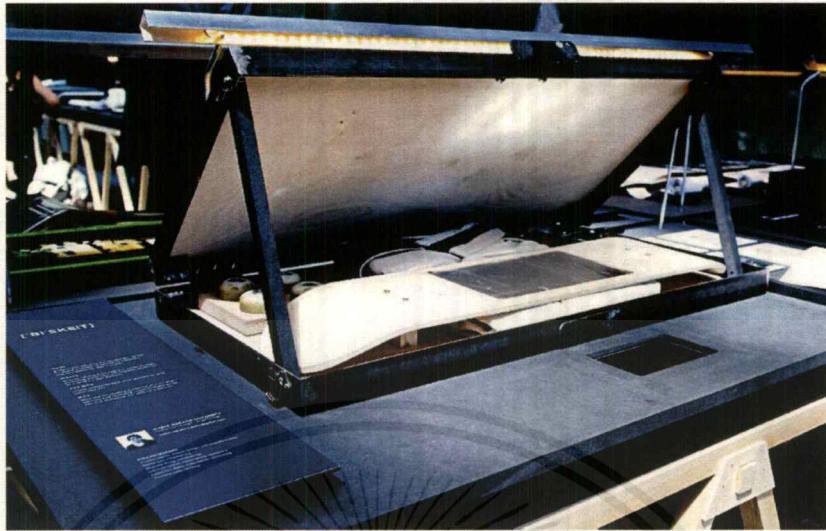
Distinguishing characteristics of the visual narrative include:

- a persuasive story with a point of view
- high quality images, still or moving
- subject matter with pressing social, environmental, or spiritual value
- an appeal (explicit or implicit) for transformation in attitudes and behaviors



รูปภาพที่ 1.1 ภาพผลงานนักศึกษา MA Narrative Environments จาก UAL

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 1.2 ภาพผลงานนักศึกษา MA Narrative Environments จาก UAL

3.2 Narrative Environments

การออกแบบเพื่อบรรยายเรื่องราวนี้ เป็นการออกเพื่อให้ประสบการณ์ร่วม (Experience Design) กับผู้ชม ผู้รับสาร โดยใช้เทคนิคอันหลากหลาย และผ่านการคิดค้นกรองวิธีการจนได้ออกมาเป็นสื่ออื่นๆ และสามารถนำมาปรับใช้ในการออกแบบสื่อนิทรรศการได้อย่างสร้างสรรค์

Narrative Environments : design visitor experiences and events for museums, brand, urban and community environments and work in small multidisciplinary teams to tell stories through text, image, sound and physical space.



รูปภาพที่ 1.3 ภาพผลงานนักศึกษา MA Narrative Environments จาก UAL

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 1.4-1.6 ภาพผลงานนักศึกษา MA Narrative Environments จาก UAL

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 1.7-1.8 ภาพผลงานนักศึกษา MA Narrative Environments จาก UAL

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 1.9-1.10 ภาพผลงานนักศึกษา MA Narrative Environments จาก UAL

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

แนวความคิดในการสร้างสรรค์สื่อนิทรรศการ

4.1 สื่อวัสดุในงานนิทรรศการ

สื่อวัสดุ (materials) เป็นหนึ่งในประเภทของสื่อที่นำมาใช้ในงานนิทรรศการ (สื่อวัสดุ, สื่ออุปกรณ์, สื่อกิจกรรม) หมายถึง สื่อขนาดเล็กๆ มีน้ำหนักเบา บางที่เรียกว่า ซอฟต์แวร์ (software) มีคุณค่าต่อการเรียนรู้ของผู้ชมนิทรรศการเป็นอย่างมาก เนื่องจากสื่อประเภทนี้เป็นแหล่งเก็บรวบรวมความรู้และประสบการณ์ไว้ได้ บางชนิดสามารถสื่อความหมายได้ในตัวเอง แต่บางชนิดต้องอาศัยเครื่องมือหรืออุปกรณ์เป็นตัวผ่านขยายจึงจะสามารถสื่อความหมายได้สมบูรณ์ชัดเจน คุณสมบัติของสื่อประเภทนี้มีทั้งชนิดถาวรและชนิดสิ้นเปลือง ตัวอย่างเช่น แผ่นปลิว แผ่นภูมิ แผนภาพ ภาพถ่าย ภาพโปสเตอร์ เทปวีดิทัศน์ เทปเสียง แผ่นซีดี เป็นต้น

4.2 แนวคิดของกล่องนิทรรศการ

กล่องนิทรรศการที่ภายในบรรจุสื่อวัสดุ รูปแบบต่างๆไว้ ผู้ใช้สามารถดึงส่วนต่างๆของกล่องออกมาเป็นลิ้นชักแต่ละชั้น (Level/Stage) ของเนื้อหา ที่ผู้ออกแบบต้องการจะเล่าเป็นลำดับ ซึ่งสื่อวัสดุแต่ละชิ้นเมื่อนำมาเปิด หรือ กางออกแล้ว จะเป็นสื่อนิทรรศการที่สมบูรณ์ สามารถนำออกไปย้ายตำแหน่งเพื่อวางในพื้นที่ใหม่ เช่น นำไปติดข้างฝา นำไปวางในพื้นที่ใช้งานใกล้ตัว และนำติดตัวไปใช้ ตามรูปแบบการใช้งานของสื่อชิ้นนั้นๆ ผู้ใช้จะเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่อต่างๆ จากการนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน สื่อบางชิ้นเป็นสื่อวัสดุปฏิสัมพันธ์ (Interactive Material Media) ต้องใช้งานอย่างต่อเนื่อง เพื่อคอยบันทึกผล และวิเคราะห์

4.3 แนวทางการออกแบบสื่อวัสดุ

4.3.1 การศึกษาเนื้อหา

ขั้นตอนแรกของการออกแบบสื่อคือ การเข้าใจถึงเนื้อหา (Content) ที่เราต้องการจะเล่า เมื่อรวบรวมเนื้อหาทั้งหมดได้แล้ว จึงจัดหมวดหมู่ แบ่งประเภทของเนื้อหา* ให้สามารถอธิบายได้ง่ายบางส่วนอาจจะต้องใช้ความเข้าใจของผู้ออกแบบเขียนแก้ไขปรับปรุงขึ้นมาเอง นั่นคือการออกแบบเนื้อหา (Content Design) เพื่อให้เข้าใจ

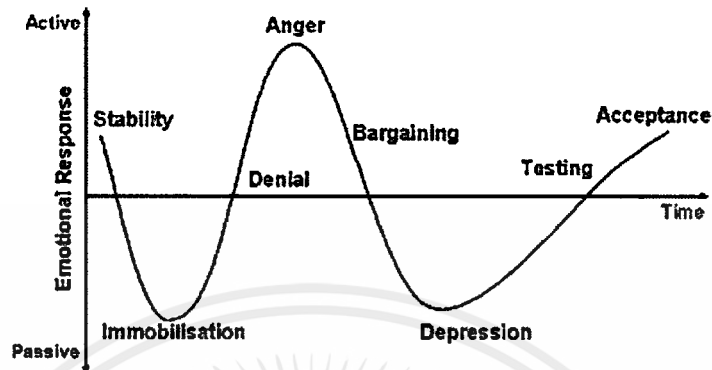
ง่าย และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการนำเสนอ ก่อนจะส่งต่อไปสู่ขั้นตอนการออกแบบความคิด (Concept) ให้ของแต่ละชั้น

* สำหรับโครงการออกแบบนี้ ยึดหลักการแบ่งประเภทเนื้อหาตามองค์ความรู้จริงตามหลักจิตวิทยา โดยนำ “The Kübler-Ross Model” มาใช้ศึกษา

The Kübler-Ross Model หรือที่รู้จักกันในอีกชื่อหนึ่งว่า “THE FIVE STAGES OF GRIEF” คือ 5 ขั้นตอนที่อธิบายพัฒนาการของอารมณ์เศร้าในผู้ป่วยระยะสุดท้าย ผู้ที่สูญเสียของ หรือคนรัก และยังสามารถนำมาใช้อธิบายผู้ที่เผชิญกับความผิดหวังรูปแบบต่างๆ โดย ดอกเตอร์เอลิซาเบท คับเบลอร์-รอส (Elizabeth Kubler-Ross) นักจิตวิทยาชาวสวิส เป็นผู้ที่เรียบเรียงขั้นตอนดังกล่าวไว้ในหนังสือในปี 1969 ชื่อ On Death and Dying แต่ละคนไม่จำเป็นต้องรู้สึกแบบนี้ครบทุกขั้นตอน เพราะความสูญเสียของแต่ละคนย่อมมีลักษณะเฉพาะตัว เจกเช่นเดียวกับชีวิตของคนคนนั้น และแม้จะผ่านขั้นตอนหนึ่งๆแล้ว เราสามารถกลับไปสู่ขั้นตอนนั้นๆ ได้อีกครั้งจนกว่าจะสามารถยอมรับมันได้

ประเด็นหลักของปฏิกิริยาต่อการสูญเสีย ดังกล่าวคือ

- | | |
|--------------------------------|---|
| 4.3.1.1. Denial/Shock (ปฏิเสธ) | “ไม่จริง”
“สิ่งนี้ไม่ได้เกิดขึ้นกับฉัน” |
| 4.3.1.2. Anger (กริ้ววกราด) | “ทำไมต้องเป็นฉันด้วย มันไม่ยุติธรรมเลย” |
| 4.3.1.3. Bargaining (ต่อรอง) | “ฉันจะยอมทำทุกอย่าง แต่ได้โปรดอยู่กับฉันเถิด”
“ฉันสัญญาว่าจะปรับปรุงตัว” |
| 4.3.1.4. Depression (ซึมเศร้า) | “ทิ้งฉันไว้คนเดียว”
“ช่างเถอะฉันไม่สนใจอะไรแล้ว” |
| 4.3.1.5. Acceptance (ยอมรับ) | “ไม่เป็นไร”
“ฉันพร้อมที่จะเผชิญกับมัน” |



รูปภาพที่ 2.1 กราฟอธิบายลำดับของ “The Kübler-Ross Grief”

4.3.2 ออกแบบวิธีการเล่า และออกแบบสื่อ

การคิดคอนเซ็ปต์ที่สร้างสรรค์ของงาน รวมทั้งวิธีการเล่าออกมาผ่านสิ่งของ ให้ไปด้วยกันกับเนื้อหาที่สรุปได้มา ในส่วนของการคิดคอนเซ็ปต์นั้นเป็นหน้าที่ของนักออกแบบที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และประสบการณ์ เพื่อให้ได้ประเด็นที่น่าสนใจ มีคุณค่า และเหมาะสม วิธีการเล่าด้วยวิธีที่กระชับ เฉลียวฉลาด แบบ Witty และการใช้คำพูด รูปแบบ ประโยคที่ไม่ธรรมดา มี Copy Writing ให้ก่อนความรู้ที่เป็นหิน ถูกเจียรจนเป็นรูปเป็นร่างขึ้นมา

หลังจากนั้นจึงนำความคิดที่ได้มาจับกับสื่อต่างๆ เลือกใช้สื่อที่เหมาะสม ที่จะสามารถถ่ายทอดคอนเซ็ปต์นั้นๆ ได้ดีที่สุด โดยคำนึงถึงข้อจำกัดของการใช้งานแต่ละสื่อด้วย ซึ่งโดยหลักๆ ของงานนี้จะถูกออกแบบกลายมาเป็นสื่อวัสดุกระดาษ เพื่อความสะดวก และสามารถบรรจุลงกล่องนิทรรศการได้ไม่ยาก เช่น แผ่นพับ โปสเตอร์ บัตรสี่เหลี่ยมกลาง กล่องซีดีที่สร้างจากกระดาษแข็ง เป็นต้น

4.3.3 ปกคลุมด้วยภาพกราฟิก

ภาพที่สวยงาม หน้าตาของชิ้นงานจะช่วยดึงดูดความสนใจของกลุ่มลูกค้า และส่งเสริมการตลาดขั้นตอนสุดท้ายจึงเป็นการออกแบบเรขศิลป์ หรือ กราฟิกสำหรับพื้นผิวทั้งหมดของชิ้นสื่อ ต้องคำนึงถึง mood & tone ชุดสีที่เหมาะสมกับคอนเซ็ปงาน typographic และ graphic element ต่างๆ รวมถึงการคัดเลือกใช้วัสดุกระดาษ (Material Design) สำหรับรองรับภาพกราฟิกที่จะเกิดขึ้น ก่อนจะพิมพ์ออกมาเป็นชิ้นงานที่สมบูรณ์



บทที่ 5

การออกแบบเนื้อหา

5.1 การวิเคราะห์และการสรุปเนื้อหา

จากข้อมูลที่ได้รับการวิเคราะห์และสรุปผลแล้ว สามารถนำไปจัดทำเป็นสื่อนิตรรศการได้ โดยผ่านคอนเซ็ปที่น่าสนใจ กลายเป็นสื่อวัสดุทั้งหมด 8 ชิ้น จาก 6 ระดับ ดังนี้

- 5.1.1 PRE / Introduction / การปูเรื่อง / เล่าภาพรวมของงาน
- ประกอบด้วยบุ๊คเล็ต 1 เล่ม จำนวน 28 หน้า อธิบายเนื้อเรื่องทั้งหมดของโครงการ
 - โปสเตอร์ปฏิสัมพันธ์ ขนาด A0 จำนวน 1 แผ่น
 - โปสเตอร์ประกอบคอนเซ็ป ขนาด A3 จำนวน 1 แผ่น
- 5.1.2 Denial / ปฏิเสธ
- ปลอกหมอนสกรีนคำพูดกราฟฟิก 1 ผืน วัสดุ : ผ้า
- 5.1.3 Anger / เกรี้ยวกราด
- ดลิบายบรรจุลูกอม 7 แบบ 1 กล่อง วัสดุ : กล่องพลาสติกสำเร็จรูป
- 5.1.4 Bargaining / ต่อรอง
- ปกซีดีภาพยนตร์และภาพยนตร์สั้น วัสดุ : กระดาษ
- 5.1.5 Depression / ซึมเศร้า
- แพกเกจซีดีเพลง 1 ชุด มี 4 แผ่น วัสดุ : กระดาษ
- 5.1.6 Acceptance / ยอมรับ
- เสื้อยืดกราฟฟิก และถุงผ้าลายกราฟฟิก วัสดุ : ผ้า

และชิ้นงานทั้งหมดถูกบรรจุอยู่ในกล่องไม้นิตรรศการ พร้อมคู่มืออธิบายวิธีการใช้งานสื่อแต่ละชิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 คำอธิบายชิ้นงานสื่อ

5.2.1 PRE / Introduction

เป็นการอธิบายภาพรวมว่า ระยะของอาการเจ็บปวดหลังอกหัก มี 5 ระดับ เน้นย้ำจุดมุ่งหมายของการหาฮีโร่ และ พุดถึงประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับการอกหัก ในแง่มุมต่างๆ ที่เป็นเหตุเป็นผล ได้แก่ วิทยาศาสตร์ จิตวิทยา ปรัชญา และ พุทธศาสนา

5.2.2 Denial / ปฏิเสธ

คนเราเมื่อเกิดอาการช็อก หลังจากอกหักหมาดๆ จะมีความคิดวุ่นหนึ่งที่ไม่เชื่อ คิดว่าเรื่องนี้ไม่จริง เพราะสมองเราสร้างเกราะป้องกันทางความคิด การจะผ่านระยะนี้ไปได้ก็ต้องเริ่มต้นยอมรับความจริง จึงจำเป็นที่ต้องถูกกระแทกกระทั้นด้วยคำพูด วาจารุนแรง หรือตรงไปตรงมา เพื่อดึงสติคนอกหักกลับมารับรู้ความเป็นจริง และ เลิกหนีจากมัน

5.2.3 Anger / เกรี้ยวกราด

เมื่อปล่อยให้อารมณ์อยู่เหนือเหตุผล คนเรามักทำเรื่องไม่ได้ออกไป อารมณ์โกรธจากการถูกทิ้งนั้นรุนแรงและเลวร้ายไม่แพ้กัน การจะกำจัดความโกรธนั้นมีได้หลายวิธี แต่วิธีที่น่าสนใจและไม่ต้องเสียปัจจัยใดๆ คือ การรู้เท่าทันตัวเอง เพราะการรู้สึกได้ถึงภาวะปัจจุบัน ช่วยให้เราตัดสินใจว่าควรจะทำอย่างไรจึงจะเหมาะสมที่สุดในขณะอารมณ์นั้นๆ เป็น Self-Anger Management ที่ดีที่สุด

5.2.4 Bargaining / ตอรอง

การลดลงของอารมณ์ร้ายกาจ นำมาสู่การมีสติ มีความคิดมากขึ้น จึงเป็นเรื่องไม่แปลก ที่เราจะกลายเป็นคนเจ้าเล่ห์ ในระยะนี้เป็นระยะของการหาร้อยแปดอุบาย มาพูด มาร้อ มาข้อ เขาให้กลับมา แต่สุดท้าย ‘หนึ่งม้วนเดิมก็จบเหมือนเดิม’ หลงเหลือเพียงการกระทำต่างๆ ที่ทำไปแล้วกลายเป็นเรื่องน่าขัน หน้าอายในอนาคต จึงจะดีกว่ามัยถ้าเรารู้ตั้งแต่วันนี้ว่า การกระทำพวกนี้มันไม่เวิร์ค แล้วเลิกทำซะ

5.2.5 Depression / ซึมเศร้า

หลังจากหมดฤทธิ์หมดแรงกับการกระทำทุกหนทาง เรากลับมาคิดว่าทุกอย่างนั้นเปล่าประโยชน์แล้ว หลงเหลือแต่เราที่ยังทุกข์ทรมานกับมันอยู่ ระยะนี้เหมือนการชดใช้กรรม อยู่ในห้วงของความทุกข์ และความทรงจำเก่าๆ ที่คอยผ่านมา ทำร้ายเราผู้เดียว การจะผ่านพ้นระยะนี้ไปได้ เรียกว่ายากและใช้เวลายาวนานที่สุด

อยู่ที่ประสบการณ์ และภูมิคุ้มกันของแต่ละคน ในทางวิทยาศาสตร์มีสิ่งหนึ่งที่จะช่วยบรรเทาอาการเจ็บปวดทางใจเหล่านี้ได้ คือ เสียงเพลง (Music Therapy) เพลงที่เหมาะสมจะช่วยกระตุ้นประสาทและภายในร่างกายให้ผ่อนคลาย และเราจะรู้สึกดีขึ้นได้โดยอัตโนมัติ

5.2.6 Acceptance / ยอมรับ

ระยะนี้เรายังไม่ได้หายเจ็บ แต่เราจะเริ่มปลง และเข้าใจความเป็นจริงได้แล้ว ไม่ว่าจะอย่างไรเขาก็ไม่มีทางกลับมา และหลังจากที่เราเชื่อซึ่งมานาน ก็ถึงเวลาแล้วที่เราจะออกไปจากห้องที่เหลี่ยมเดิมๆ ซักที ออกไปหาสิ่งใหม่ๆ มาเติมเต็มและจุดรั้งเราขึ้นไปซักทีเข้าใจ

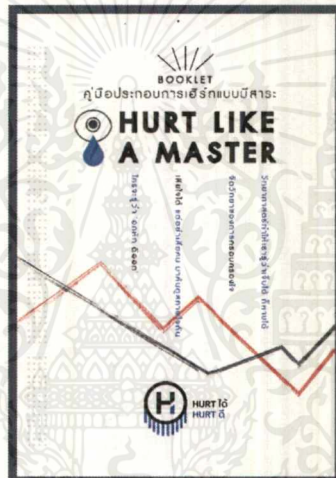


บทที่ 6

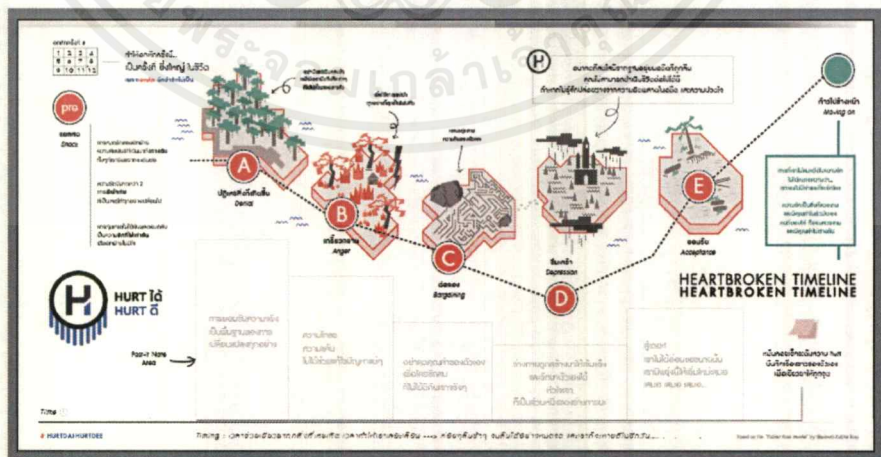
ผลงานที่สำเร็จ

6.1 ผลงานที่สำเร็จบนโปรแกรม Photoshop / Illustrator

- PRE / Introduction

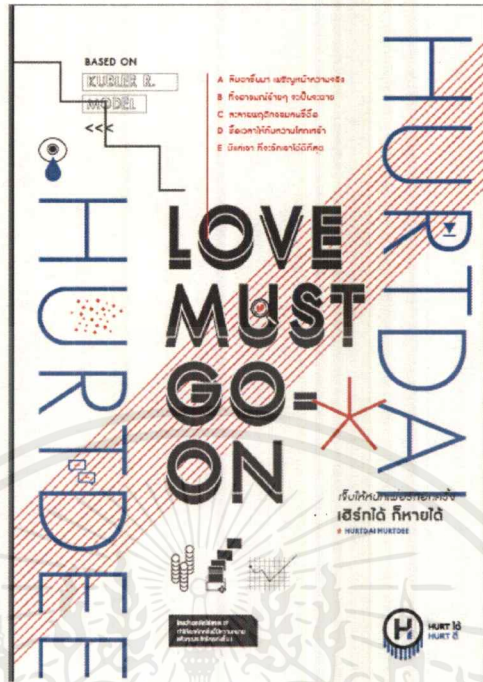


รูปภาพที่ 3.1 หน้าปก “Hurt Like A Master” Booklet รวบรวมเนื้อหาว่าด้วยความเจ็บ



รูปภาพที่ 3.2 Interactive Poster ขนาดใหญ่ อธิบายแต่ละระดับความเจ็บที่เราต้องเจอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 3.3 “Love Must Go On” Poster

คู่มืออธิบายการใช้งานไอเท็มแก่ HURT จากคอง 'HURT ใจ HURT ดี'
 Based on the "Kubler Ross Model" by Elisabeth Kubler Ross
 เยียวยาความเจ็บตามระดับจนหายดี

Introduction - HEARTBROKEN TIMELINE MAP
 - "HURT LIKE A MASTER" BOOKLET
 - "LOVE MUST GO ON" POSTER

5618

1. นำซอง 1 ซองจากซองคอง HURTD มาใส่ลงในกล่องตามขั้นตอนวิธีและคู่มือฉบับนี้จากซอง HURTD 5618 และตามคู่มือเล่มนี้ พร้อมใส่ซองลงในกล่องและปิดฝาซองให้เรียบร้อย
2. นำซองคู่มือ 180 หน้าจำนวน 1 ซอง ออกจากร้าน HURTD ในกรุงเทพฯ
3. โพสต์รูปการใช้งานซอง HURTD 5618 ลงในทวิตเตอร์ว่า "love must go on"

A Denial - "WAKE UPPI" PILLOW CASE

5618

1. ใช้ซองนอนพิเศษที่ออกแบบมาเพื่อรองรับการนอนหลับของคุณในช่วงที่มีอารมณ์ความรู้สึกของคุณเป็นคลื่น
2. กรุณาอย่าใช้ซองนอนพิเศษนี้กับสัตว์เลี้ยงของคุณ
3. กรุณาอย่าใช้ซองนอนพิเศษนี้กับสัตว์เลี้ยงของคุณ

B Anger - MOODY PILL ORGANIZER

5618

1. ใช้ซองพิเศษสำหรับใส่ยาของคุณในช่วงที่มีอารมณ์ความรู้สึกของคุณเป็นคลื่น
2. กรุณาอย่าใช้ซองพิเศษนี้กับสัตว์เลี้ยงของคุณ
3. กรุณาอย่าใช้ซองพิเศษนี้กับสัตว์เลี้ยงของคุณ

C Bargaining - "DOUBLE DUMB" MOVIE (1 disk)

5618

1. ใช้ซองพิเศษสำหรับใส่ซองแผ่นเสียงของคุณในช่วงที่มีอารมณ์ความรู้สึกของคุณเป็นคลื่น
2. กรุณาอย่าใช้ซองพิเศษนี้กับสัตว์เลี้ยงของคุณ
3. กรุณาอย่าใช้ซองพิเศษนี้กับสัตว์เลี้ยงของคุณ

D Depression - MUSIC THERAPY SET (4 disks)

5618

1. ใช้ซองพิเศษสำหรับใส่ซองแผ่นเสียงของคุณในช่วงที่มีอารมณ์ความรู้สึกของคุณเป็นคลื่น
2. กรุณาอย่าใช้ซองพิเศษนี้กับสัตว์เลี้ยงของคุณ
3. กรุณาอย่าใช้ซองพิเศษนี้กับสัตว์เลี้ยงของคุณ

E Acceptance - EXPLORE THE WORLD T-SHIRT & TOTE BAG

5618

1. ใช้ซองพิเศษสำหรับใส่ซองเสื้อยืดของคุณในช่วงที่มีอารมณ์ความรู้สึกของคุณเป็นคลื่น
2. กรุณาอย่าใช้ซองพิเศษนี้กับสัตว์เลี้ยงของคุณ
3. กรุณาอย่าใช้ซองพิเศษนี้กับสัตว์เลี้ยงของคุณ

Start → A → B → C → D → E → Finish

hurtdaihurtdee

รูปภาพที่ 3.4 คู่มืออธิบายการใช้งานสื่ออิทธิพลแต่ละชิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

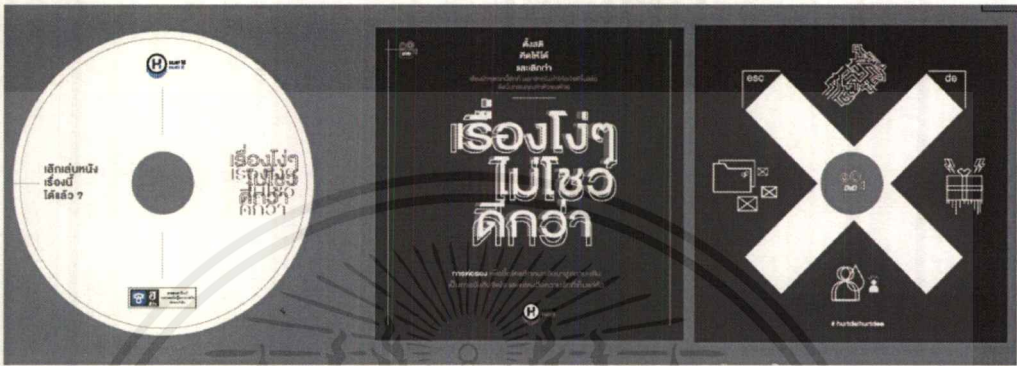
- Anger / เกรี้ยวกราด



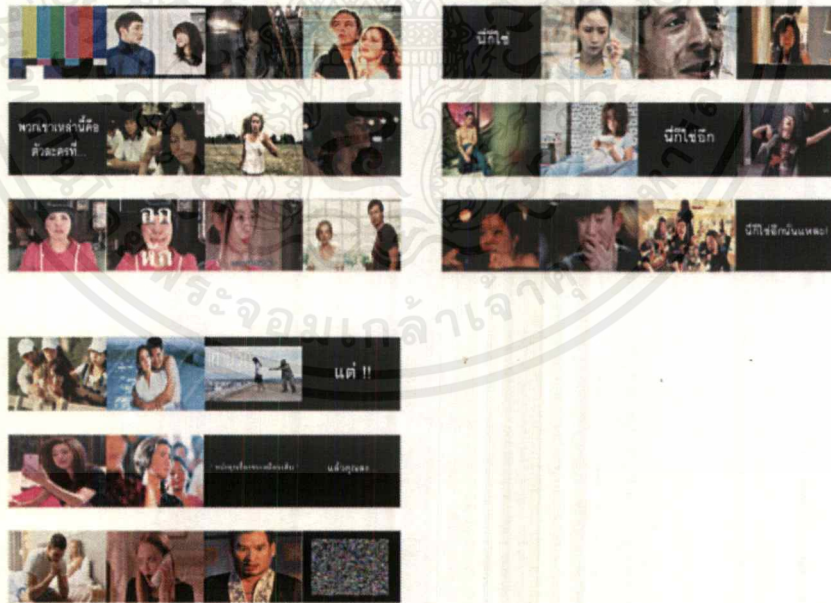
รูปภาพที่ 3.6 ภาพออกแบบของคลังยาอารมณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Bargaining / ตอรอง



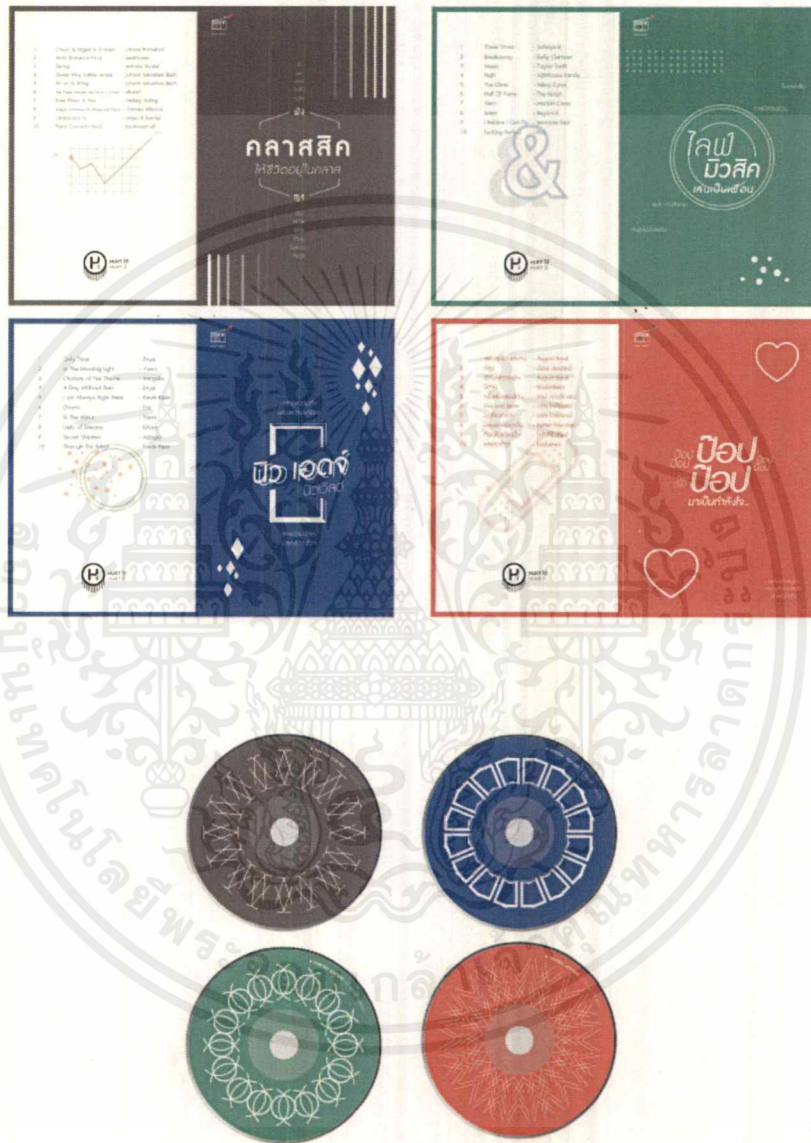
รูปภาพที่ 3.7 กราฟฟิกปกของซีดีภาพยนตร์สั้น “เรื่องใหญ่ไม่โซวดีกว่า”



รูปภาพที่ 3.8 Storyboard ลำดับเรื่องราวประชดประชันในภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Depression / ซึมเศร้า



รูปภาพที่ 3.9 ตลับซีดีเพลง Music Therapy และกราฟฟิโกบนซีดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Acceptance / ยอมรับ



รูปภาพที่ 3.10 เสื้อยืดพร้อมโศก และกระเป๋าสะพาย 'Moving on!'

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 ภาพถ่ายของผลงานกับกล่องนิทรรศการ



รูปภาพที่ 4.1-4.2 ภาพรวมของกล่องนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



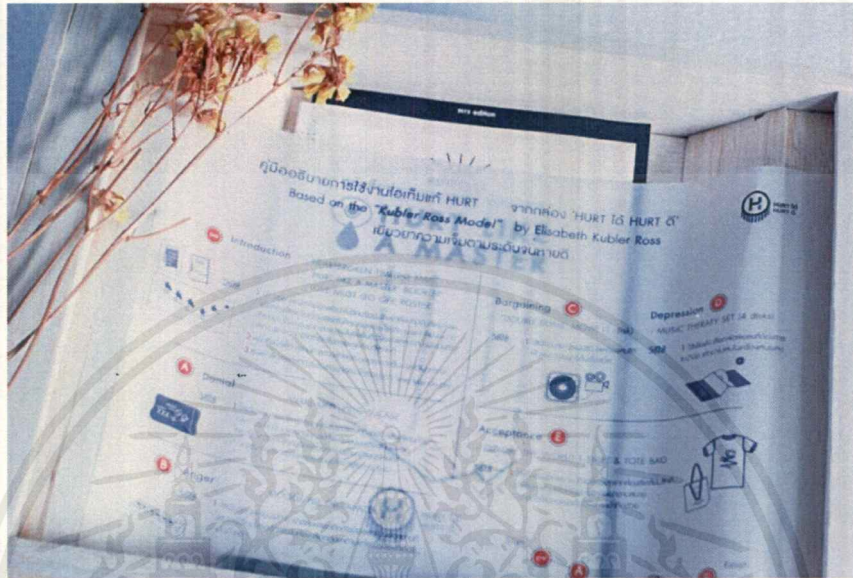
รูปภาพที่ 4.3-4.4 First Impression เมื่อเปิดกล่องออกมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 4.5-4.6 ปลอกหมอนกราฟฟิคบนผ้าทั้งสองด้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 4.9-4.10 ฝากล่องและลิ้นชักไม้เมื่อเปิดออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 4.11-4.12 ฝากล่องและลิ้นชักไม้เมื่อเปิดออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



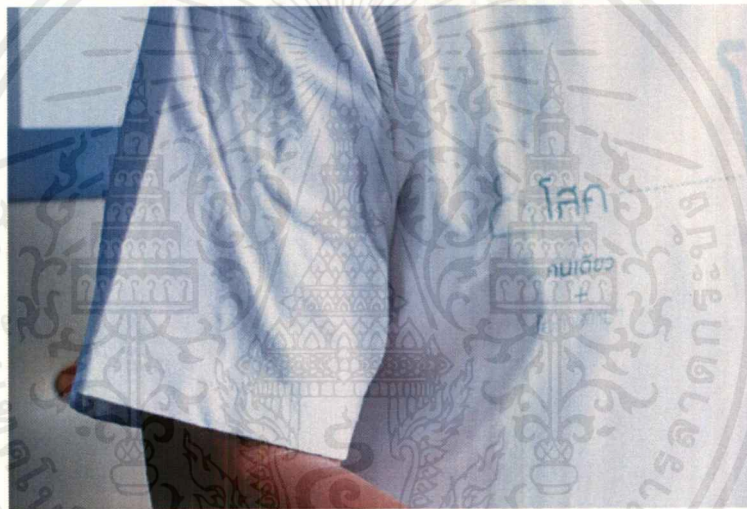
รูปภาพที่ 4.13-4.14 ตีอนิทรศการที่บรรจุอยู่ภายใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 4.15-4.16 เสื้อพร้อมโศดสำหรับคนที่ผ่านความเจ็บมาแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปถ่ายที่ 4.17-4.19 รายละเอียดบนเสื้อพร้อมโลโก้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบสื่อนิทรรศการ เรื่อง “HURT ได้ HURT ดี” เป็นการผสมผสานความรู้ของการออกแบบเนื้อหา Content Design กับงาน Graphic Design ที่เต็มไปด้วย Creative Thinking มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาความสัมพันธ์หลังการผิดหวังในความรักของชีวิตมนุษย์ ซึ่งควรจะเป็นแบบนั้น เราควรเรียนรู้ถึงตัวเอง เรียนรู้คนอื่น และเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

และเมื่อใดที่เรามอบความรักให้แก่กันแล้ว เราก็จะอยู่ร่วมกันได้อย่างพึ่งพากัน และเป็นกัลยาณมิตรที่ดีต่อกัน ความรักก็จบลงแบบนั้นเช่นกัน เมื่อเราปล่อยวางจากการยึดติดได้ เรามีความเมตตา มีความให้อภัยอยู่เสมอ รักนั้นจะเป็นรักที่สวยงาม ไม่ว่าเราจะได้ครอบครองใจของเขานั้นหรือไม่

ในการถ่ายทอดข้อมูล และถอดประเด็นเนื้อหา ออกมาเป็นหัวข้อต่างๆให้น่าสนใจ ก่อนข้างประสบความสำเร็จ เมื่อรวมกับกราฟฟิกที่เรียบง่าย ทำให้เข้าใจชิ้นงานแต่ละตัวได้ไม่ยาก เป็นการออกแบบที่ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย คือ ทำให้ดูสนุก ไม่ยุ่งยาก เข้าใจง่าย และอิน

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

- 7.2.1 ข้อมูลเริ่มต้นมีจำนวนมาก กระจัดกระจาย และบางเนื้อหาไม่มีการแปลเป็นภาษาไทยมาก่อน จึงต้องวิเคราะห์และคอยตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาสม่ำเสมอ ก่อนที่จะสรุปได้สำเร็จ
- 7.2.2 การตีความเนื้อหา และการออกแบบวิธีการเล่า ที่ใช้ระยะเวลามากที่สุด เพราะเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการทำโครงการนี้ หลายครั้งที่เมื่อออกแบบประเด็นที่จะพูดไปแล้ว ไม่น่าสนใจเพียงพอ หรือวิธีการเล่าบางอย่างไม่เหมาะสม จึงต้องปรับอยู่บ่อยครั้ง แต่สุดท้ายก็สามารถหาวิธีนำเสนอที่ดีที่สุดได้
- 7.2.3 ปัญหาการประกอบกล่องกระดาษ สำหรับกล่องซีดี หลังจากพิมพ์ออกมาเป็นแผ่นแล้วด้วยความไม่ชำนาญในการประกอบสิ่งต่างๆ ทำให้เกิดการพลาดงานไม่

เรียบร้อยเป็นบางจุด จากการคิดกว้าง และการตัดบ้าง ทำให้ต้องหาภูมิที่
ชำนาญกว่ามาช่วยทำให้งานเรียบร้อยขึ้น

7.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 7.3.1 ได้ศึกษาทำความเข้าใจในธรรมชาติของมนุษย์ การเรียนรู้ที่จะปรับทัศนคติ จาก
ทุกข์ให้กลายเป็นสุข และพัฒนาจิตใจตนเอง ให้ก้าวผ่านความรู้สึกไม่ดีไปได้
- 7.3.2 เรียนรู้งานศิลปะเพื่อการสื่อสาร การออกแบบสื่อนิทรรศการรูปแบบที่แตกต่าง
ออกไป การใช้สื่อผสมผสาน ที่สามารถส่งเสริมเนื้อหา ให้ผู้รับสารเข้าใจได้ด้วยวิธี
แปลกใหม่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

2558. MA Narrative Environments. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://www.arts.ac.uk/csm/courses/postgraduate/ma-narrative-environments/>. 23 มกราคม 2558

ช.ธรรมรักษ์. 2558. ออกหัก รักคุด ทำไมถึงต้องเจ็บปวด. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://www.torthammarak.com/modules/smartsection/item.php?itemid=164>. 23 มกราคม 2558

อันตราคนี. 2558. ถ้านักปรัชญาออกหัก. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://www.pantip.com/cafe/library/topic/K5246150/K5246150.html>. 5 กุมภาพันธ์ 2558

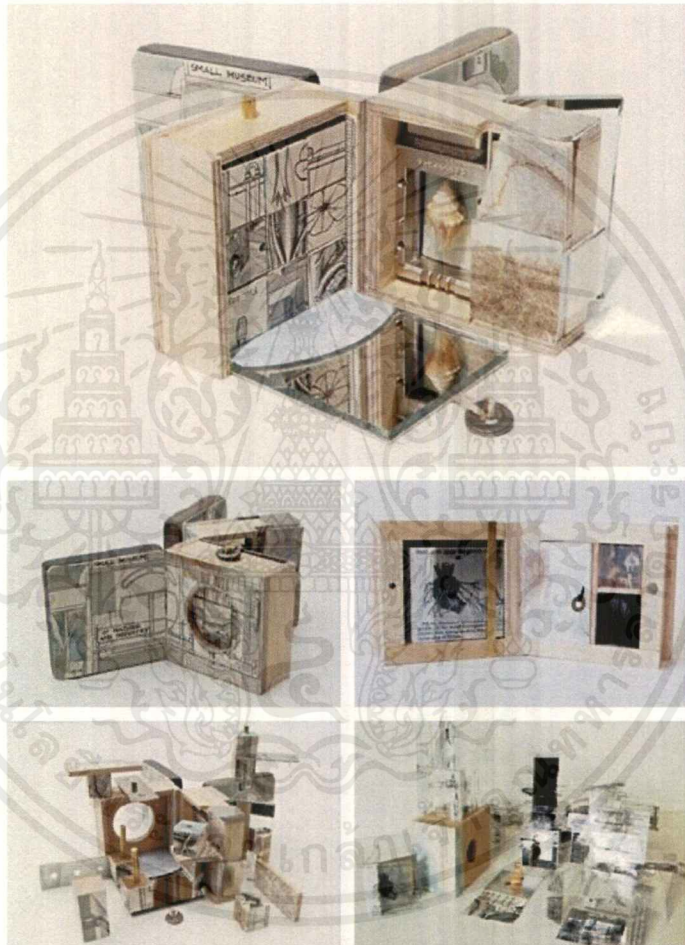
คิมห์ไอราวัฒน์. 2558. ข้อดีของการออกหัก (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://life.dinp.org/tag/ข้อดีของการออกหัก/>. 5 กุมภาพันธ์ 2558

คังตฤณ. 2558. ออกหักแล้วไปไหน?. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <https://www.facebook.com/sknpd/posts/509987019056644>. 7 กุมภาพันธ์ 2558

กีฟี่ไม่ใช่ตุ๊กตา. 2558. เมื่อฉันได้รับข่าวร้าย....ทฤษฎี 5 Stages of Grief ของ Dr. Elisabeth Kubler-Ross. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://topicstock.pantip.com/wahkor/topicstock/2010/07/X9493045/X9493045.html>. 7 กุมภาพันธ์ 2558

ภาคผนวก

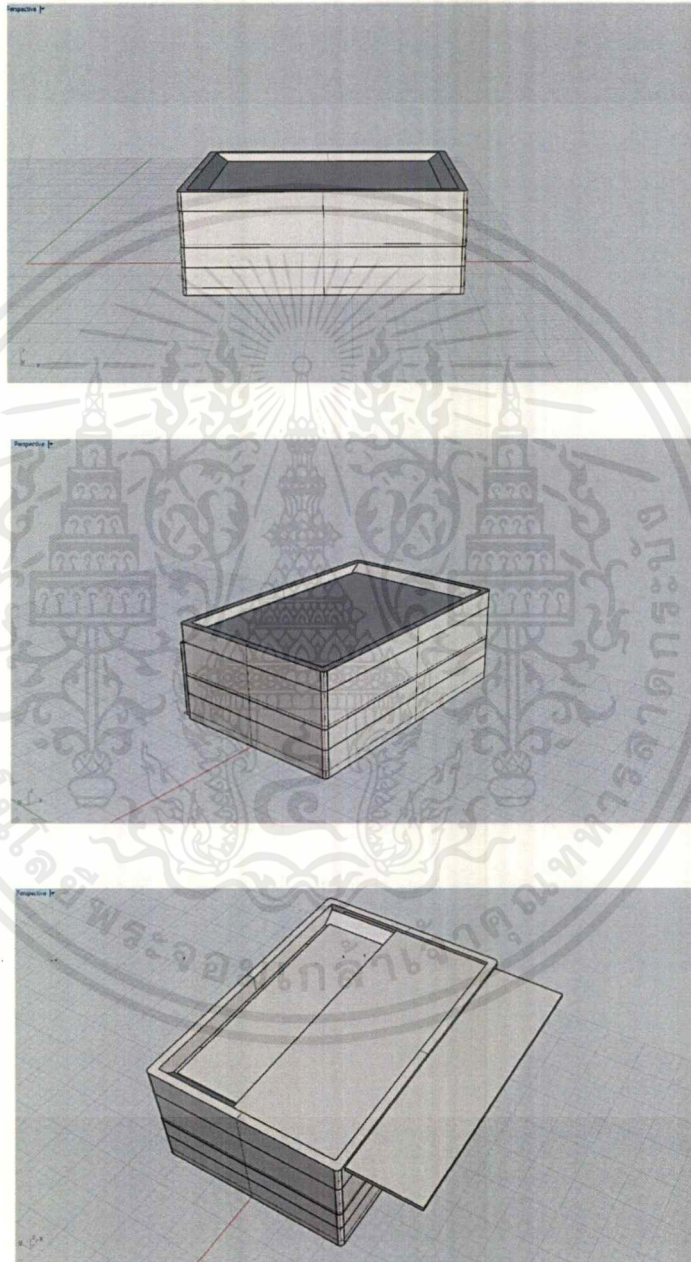
ก. อ้างอิงการออกแบบกล่องนิทรรศการ



รูปภาพที่ 5.1 ตัวอย่าง Exhibition Kit :
Small Museum of Nature and Industry, Susan Collard

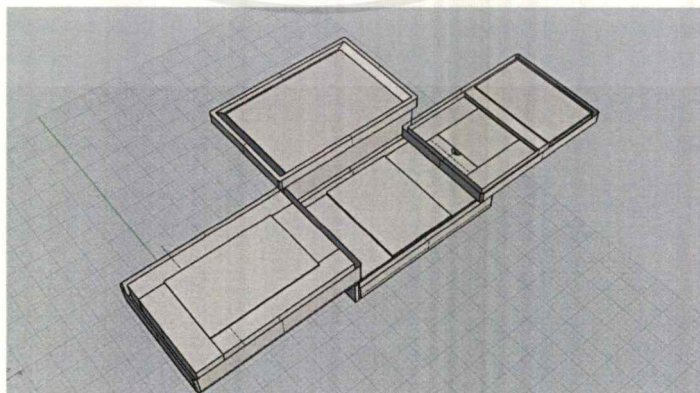
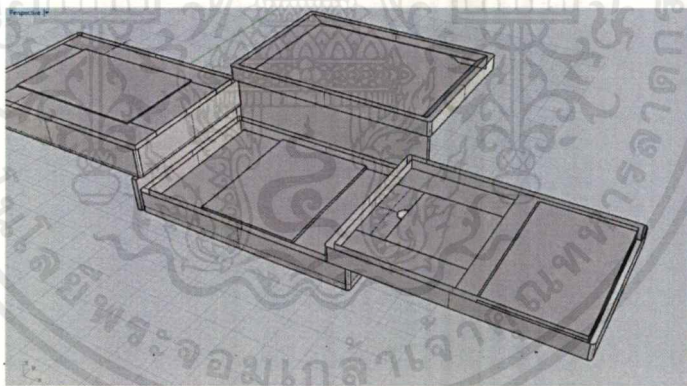
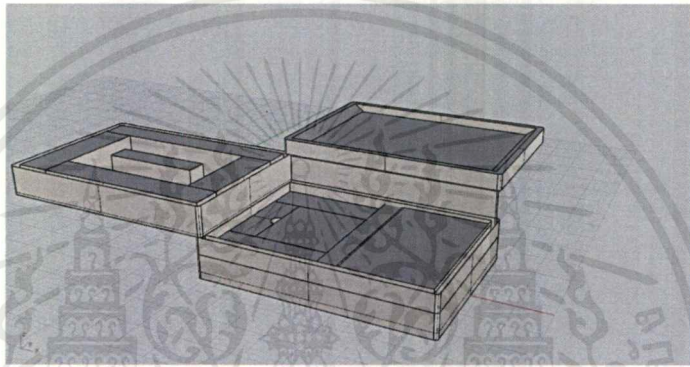
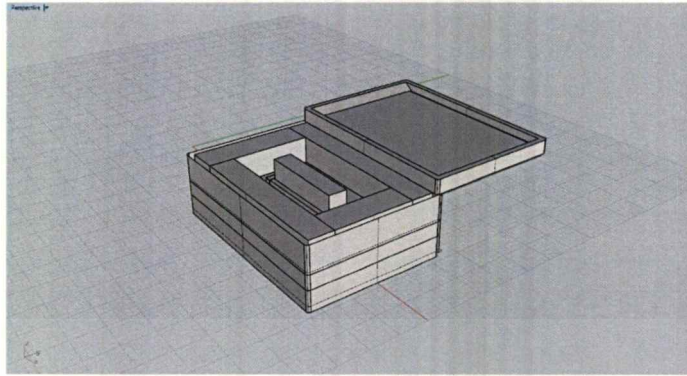
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข. แบบร่างกล่องนิทรรศการ



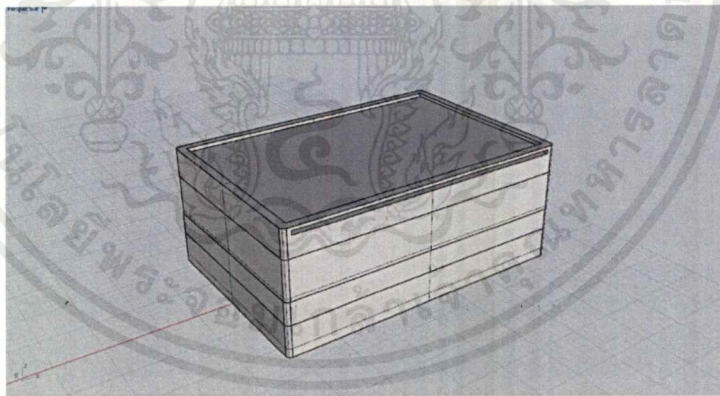
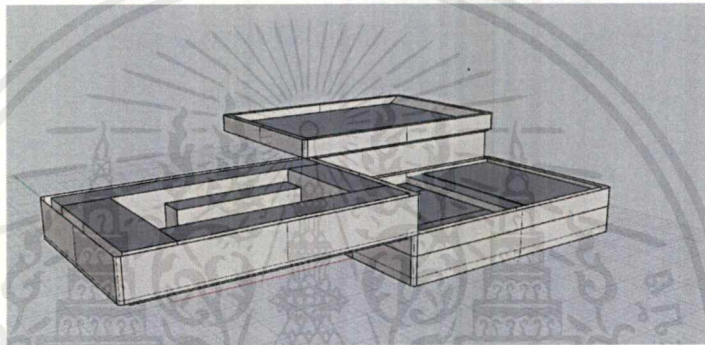
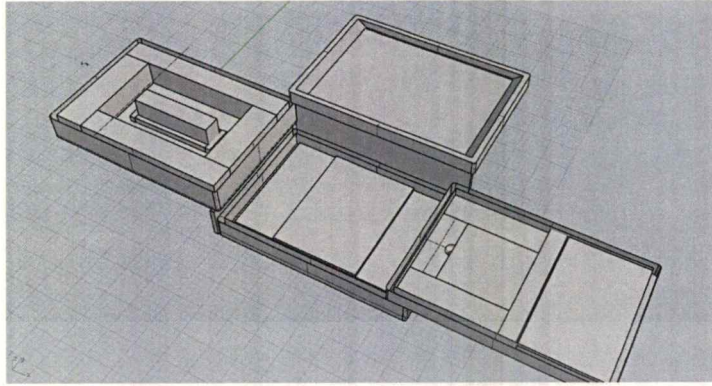
รูปภาพที่ 5.2-5.4 ภาพแบบร่างกล่องนิทรรศการบนโปรแกรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 5.5-5.8 ภาพแบบร่างกล่องนิทรรศการบนโปรแกรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปภาพที่ 5.9-5.11 ภาพแบบร่างกล่องนิทรรศการบนโปรแกรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นายณัฐ กงนาคา
E-mail natkongmuser@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2539-2541 โรงเรียนอนุบาลมณียา
พ.ศ. 2542-2547 โรงเรียนอนุราชประสิทธิ์
พ.ศ. 2548-2553 โรงเรียนหอวัง
พ.ศ. 2557 Chelsea College of Arts, University of Arts London
พ.ศ. 2554-2547 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชานิตศิลป์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง