

การบังคับจากสังคมนำไปสู่การทำลายสัญชาตญาณของมนุษย์

Society Cultivating causes The Loss of Human Instinct



ศิลปะนั้นฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

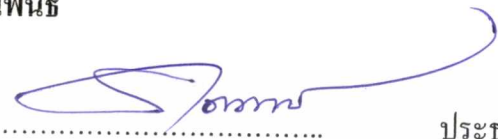
ปีการศึกษา 2561-2562

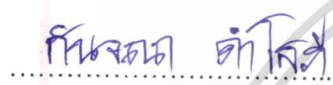
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
ภาพพิมพ์

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจสอบศิลปนิพนธ์


.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์คณากร คชาชีวะ)

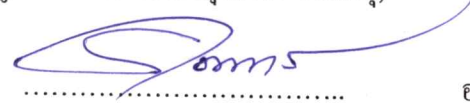
 กรรมการ  กรรมการ
(รองศาสตราจารย์กัญญา คำโสทิ) (รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

 กรรมการ  กรรมการ
(รองศาสตราจารย์คณากร คชาชีวะ) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์นสาร พัฒนสุทธิกุล)

 กรรมการ  กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัชรา แก้วทองตาล) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนอมนวล เดชานีนวงศ์)

 กรรมการ
(อาจารย์ ดร.ชลฤทัย ชลอมรักษ์)

 กรรมการและเลขานุการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุทธนา นิ่มเมต)

 อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(รองศาสตราจารย์คณากร คชาชีวะ)

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินปณรัตน์สำเร็จสู่ดวงใจด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์คณากร
คชาชีวะ ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะ ช่วงแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดี
แก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปินปณรัตน์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดาซึ่ง
เป็นที่รักและเคารพยิ่ง

ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดี
ให้แก่ข้าพเจ้า



นางสาวฉันทิศา เตตานนทร์สกุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการ **วิชา** เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง-ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	3
1.3 แนวความคิดสร้างสรรค์.....	3
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	4
บทที่ 2 อิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	5
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากการศึกษามนุษย์.....	5
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากการศึกษาสัตว์.....	11
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน.....	12
2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากนักเขียน.....	19
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์.....	23
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง.....	23
3.2 กระบวนการสร้างงาน.....	35
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์.....	44
4.1 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์.....	44
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	52
บทที่ 5 บทสรุป.....	58
บรรณานุกรม.....	60
ภาพผลงานศิลปินนิพนธ์.....	62
ประวัติผู้เขียน.....	77

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 ภาพชิ้นงาน “One Minute Sculpture” ของเออร์วิน เวอร์ม	12
ภาพที่ 2.2 ภาพชิ้นงาน “One Minute Sculpture” ของเออร์วิน เวอร์ม	13
ภาพที่ 2.3 ภาพผลงานมัวร์ชิโอ แคทเทเลน	14
ภาพที่ 2.4 ภาพผลงานมัวร์ชิโอ แคทเทเลน	14
ภาพที่ 2.5 ภาพผลงานรีเบ็คกา ฮอร์น	16
ภาพที่ 2.6 ภาพผลงานรีเบ็คกา ฮอร์น	16
ภาพที่ 2.7 ภาพผลงานเคเมียน เฮิร์สท์	17
ภาพที่ 2.8 ภาพผลงานเคเมียน เฮิร์สท์	17
ภาพที่ 2.9 หนังสือเรื่อง เซเปียนส์ : ประวัติย่อมนุษยชาติ (Sapiens A Brief History of Humankind)	19
ภาพที่ 2.10 หนังสือเรื่อง โฮโมดีอุส : ประวัติย่ออนาคต (Homo Deus A Brief History of Tomorrow)	20
ภาพที่ 2.11 หนังสือเรื่อง การคิดสองระบบ (Thinking, Fast and Slow)	22
ภาพที่ 3.12 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 1	25
ภาพที่ 3.13 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 2	25
ภาพที่ 3.14 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 3	26
ภาพที่ 3.15 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 4	26
ภาพที่ 3.16 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 5	27
ภาพที่ 3.17 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 6	27
ภาพที่ 3.18 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 7	28
ภาพที่ 3.19 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 8	28
ภาพที่ 3.20 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 9	29
ภาพที่ 3.21 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 10	29
ภาพที่ 3.22 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 1	31
ภาพที่ 3.23 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 2	31
ภาพที่ 3.24 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 3	32
ภาพที่ 3.25 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 4	32
ภาพที่ 3.26 ภาพร่างโครงการที่ 3	34

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.27 ภาพร่างโครงการที่ 3	34
ภาพที่ 3.28 ภาพเพดททองแดงและเข็มเขียนเพดทสำหรับอุปกรณ์ในกระบวนการ ทำแม่พิมพ์	35
ภาพที่ 3.29 ภาพกระดาดทรายน้ำและวารัณิขสำหรับอุปกรณ์ในกระบวนการทำ แม่พิมพ์	35
ภาพที่ 3.30 อุปกรณ์ในกระบวนการทำแม่พิมพ์และกระบวนการกัดกรด	36
ภาพที่ 3.31 ภาพอุปกรณ์ในการพิมพ์ หมึกพิมพ์	37
ภาพที่ 3.32 ภาพวิธีการเตรียมแม่พิมพ์	37
ภาพที่ 3.33 ภาพขั้นตอนการเช็ดหมึก	38
ภาพที่ 3.34 ภาพขั้นตอนการพิมพ์	39
ภาพที่ 3.35 ขั้นตอนการจึงกระดาดบนกระดานไม้	39
ภาพที่ 4.36 ภาพผลงาน โครงการที่ 1	44
ภาพที่ 4.37 ภาพแสดงความเป็นเอกภาพของโครงการที่ 1	45
ภาพที่ 4.38 ภาพแสดงความเป็นคู่ภาพของโครงการที่ 1	47
ภาพที่ 4.39 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวของชิ้นงานที่ 1	49
ภาพที่ 4.40 ภาพแสดงความเป็นจุดเด่นของชิ้นงานโครงการที่ 1	51
ภาพที่ 4.41 รูปทรง ก.	52
ภาพที่ 4.42 รูปทรง ข.	52
ภาพที่ 4.43 รูปทรง ค.	53
ภาพที่ 4.44 ลักษณะพื้นผิว ก.	53
ภาพที่ 4.45 ลักษณะพื้นผิว ข.	54
ภาพที่ 4.46 ลักษณะพื้นผิว ค.	54
ภาพที่ 4.47 ลักษณะพื้นผิว ง.	54
ภาพที่ 4.48 ภาพการวิเคราะห์เส้นของโครงการที่ 1	55
ภาพที่ 4.49 ภาพการวิเคราะห์สีของชิ้นงานที่ 2	56
ภาพที่ 4.50 ภาพการวิเคราะห์น้ำหนักและแสงเงา	57
ภาพที่ 51 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์โครงการที่ 1	63
ภาพที่ 52 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์โครงการที่ 1 ชั้นที่ 1	64
ภาพที่ 53 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์โครงการที่ 1 ชั้นที่ 2	65
ภาพที่ 54 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์โครงการที่ 1 ชั้นที่ 3	66
ภาพที่ 55 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์โครงการที่ 1 ชั้นที่ 4	67

รุนแรง เพื่อให้สังคมกลัวในการกระทำนั้นที่ทำให้เกิดความแตกแยก จนปัจจุบันกฎหมายควบคุมสังคมยังมีคงมีอยู่เพียงแต่เปลี่ยนแปลงบางอย่างไปตามกาลเวลา และพื้นที่ของสังคมแต่ละกลุ่ม

สังเกตได้ว่าสิ่งที่มีข้อกำหนดเรานั้นคือการควบคุมการกระทำของมนุษย์ กำหนดสิ่งที่มนุษย์มีความปรารถนาจะทำแต่ถูกห้ามไว้ ส่วนเกี่ยวกับความรุนแรง ในธรรมชาติของมนุษย์มักใช้ความรุนแรง ในการแก้ปัญหาและยังคงเป็นเช่นนี้ในปัจจุบัน

ในสังคมปัจจุบันยุคแห่งเทคโนโลยี ที่การรับรู้ถึงรอบกายนั้นง่ายขึ้น การเข้าถึงข้อมูลเร็วขึ้น ยุคที่มนุษย์เริ่มหันมามองตัวเองมากขึ้นมีความเป็นอิสระจากกฎเกณฑ์แต่ยังอยู่ในกฎหมาย ตระหนักถึงเรื่องของตัวเองที่เป็น มากกว่าสิ่งที่สังคมมองว่าต้องเป็น อย่างที่เห็นในช่วงปัจจุบัน มีการเรียกร้องสิทธิที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์จุดประสงค์หลักมักเกี่ยวข้องกับความเท่าเทียมการเปิดรับจากสังคมอีกกลุ่มสู่สังคมอีกกลุ่ม

ในสังคมกลุ่มหนึ่ง ทุกคนล้วนมีความต้องการที่แตกต่างกัน ทั้งในหน้าที่และทางกายภาพ สิ่งที่แสดงออกมาคือการเปิดเผยตัวตนของตัวเองสู่ภายนอก การเป็นที่ยอมรับหากใช้ความรุนแรงทางกายภาพเพียงอย่างเดียวในปัจจุบันอาจไม่ได้ผลสิ่งที่เข้ามาเป็นหลักคือการเจรจา

การสื่อสารระหว่างมนุษย์สู่มนุษย์ใช้การเจรจาเป็นสื่อกลาง สิ่งที่ทำให้มนุษย์เข้าใจซึ่งกันและกันคือการสื่อสาร ด้วยภาษาพูด การเขียน และท่าทาง ล้วนเป็นการเจรจาที่ถูกแสดงออกมาในรูปแบบต่าง ๆ

ในขณะที่สังคมเต็มไปด้วยกลุ่มคนอีกมากมายมักมีการเหลื่อมล้ำระหว่างสิทธิของมนุษย์และมนุษย์ด้วยกัน ถึงแม้จะมีกฎหมายมารองรับแต่ ขนชั้นทางสังคมเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับสังคมมาตั้งแต่ในอดีต ขณะที่ต่างคนต่างทำในสิ่งที่สังคมต้องการแล้วสิ่งที่ตัวเองต้องการคืออะไร สิ่งที่หายไปจากมนุษย์คือธรรมชาติของมนุษย์ เพราะในมนุษย์อดีตได้ปูทางเดินไว้ให้กับมนุษย์ปัจจุบัน มีสิ่งรอบกายพร้อมเกือบทุกอย่าง

เกิดคำถามตามมาอีกมากมายว่า เพราะสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมา ก็คือธรรมชาติของมนุษย์หรือไม่ สิ่งของแต่ละคนเป็น ไซ้ธรรมชาติของมนุษย์หรือไม่ การบังคับหักห้ามการกระทำในสิ่งที่จะทำ การปฏิบัติตามข้อกำหนด การทำตามหน้าที่ที่สังคมวางไว้ คือธรรมชาติของมนุษย์หรือไม่

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้เกิดการตั้งคำถามในตัวเองที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคม แสดงออกมา เป็นไปอย่างไร
2. เพื่อชี้ให้เห็นถึงการควบคุมและการใช้อำนาจระหว่างมนุษย์ด้วยกัน
3. ให้เกิดการตั้งคำถามเรื่องสถานะของมนุษย์ในสังคมปัจจุบันแท้จริงแล้วคืออะไร

1.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

พฤติกรรม การกระทำ ความคิดที่เรียนรู้ด้วยตนเองของมนุษย์ แอบแฝงไปด้วยสัญชาตญาณที่แสดงออกเพื่อการมีชีวิตรอด แต่เมื่อมนุษย์ก้าวข้ามกฎของธรรมชาติ มนุษย์กลับก้าวเข้าไปสู่โลกแห่งระบบ และสิ่งที่หายไปคือสัญชาตญาณ ในมุมมองส่วนตัว ชอบที่จะสังเกตการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมมนุษย์อยู่ตลอดเวลา การเปลี่ยนแปลงนั้นจะขึ้นอยู่กับเวลา สถานที่ สถานการณ์ กลุ่มสังคม ฯลฯ ทุกอย่างมีเหตุผลต่อสิ่งที่มนุษย์แสดงออกมา อีกส่วนหนึ่ง คือพฤติกรรมของมนุษย์ที่ถูกกดทับอยู่ภายใต้ระบบต่าง ๆ และมนุษย์มีสังคมที่ควบคุมกันเอง เป็นอำนาจหน้าที่ ที่มีต่อกันและกันเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของอีกฝ่าย สิ่งที่สำคัญคือการกระทำแบบกดขี่ควบคุม กลับเหมือนเป็นการทำลายสัญชาตญาณมนุษย์ผ่านการปลูกฝังความคิด จากคนหนึ่งสู่อีกคนหนึ่ง จนกลายเป็นวัฒนธรรม กลายเป็นฐานความคิดตามแบบแผนที่ถูกกำหนดจากกลุ่มคนที่มีอำนาจเหนือกว่าท้ายที่สุดแล้ว อะไรเป็นสัญชาตญาณของมนุษย์ในสังคมที่ยังมีอยู่

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ กับ มนุษย์
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวิวัฒนาการของมนุษย์ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของมนุษย์มาสู่มนุษย์ยุคปัจจุบัน
3. ศึกษาข้อมูลเรื่องการใช้อำนาจระหว่างมนุษย์กับมนุษย์
4. ใช้เหตุการณ์เกี่ยวกับสังคมปัจจุบันของปี 2018-2019 ในการทำงาน
5. ศึกษาเรื่องประติสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วยกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. มีการติดตั้งรูปแบบงาน มีการเปลี่ยนแปลงขึ้นอยู่กับพื้นที่
7. ใช้เทคนิคภาพพิมพ์ร่องลึกบนแผ่นทองแดงในการทำงาน
8. ชิ้นงานขนาด 40 x 40 cm จำนวน 4 ชิ้นงาน
9. ชิ้นงานขนาด 20 x 20 cm จำนวน 1 ชิ้นงาน
10. ชิ้นงานขนาด 20 x 40 cm จำนวน 1 ชิ้นงาน
11. ชิ้นงานใช้วัสดุสื่อผสมและติดตั้งงานในรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation art)
12. ชิ้นงานวีดีโอ (Video Art) ความยาว 1 นาที จำนวน 1 ชิ้นงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

อิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน

ศิลปนิพนธ์ชุดนี้เกิดจากความสนใจเกี่ยวกับมนุษย์ และเริ่มศึกษาตั้งแต่ต้นกำเนิด การเปลี่ยนแปลง พัฒนาการของมนุษย์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ไปสู่สังคมที่มนุษย์มีอำนาจต่อกันอย่างในปัจจุบัน

2.1 อิทธิพลที่ได้จากการศึกษามนุษย์

มนุษย์ คือ สัตว์ในสปีชีส์ Homo ที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ถูกค้นพบเมื่อ 200,000 ปีก่อนคริสตศักราช อ้างอิงจากหลักฐานและการพิสูจน์จากนักโบราณคดีและนักวิชาการ ณ ช่วงเวลาสองแสนปีก่อนคริสตศักราช มนุษย์มีรูปร่างที่แตกต่างจากปัจจุบัน พื้นฐานของมนุษย์ตั้งแต่แรกเริ่มเป็นสัตว์สังคม ทำให้เกิดการรวมตัวกัน จนกระทั่งเป็นกลุ่มขนาดใหญ่ เมื่อขนาดใหญ่ ส่งผลให้เกิดการกระจายตัว เกิดการเดินทางเพื่อหาแหล่งที่อยู่อาศัย การเดินทางของมนุษย์ได้กระจายเป็นพื้นที่ที่กว้างขวาง จนกระทั่งครอบคลุมไปเกือบทั่วพื้นที่โลก ระยะเวลาผ่านไป ร่างกายถูกปรับเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อม เกิดการผสมพันธุ์กับสายพันธุ์อื่น จนในที่สุด เกิดเป็นเชื้อชาติอย่างที่เราเห็นกันในปัจจุบัน มนุษย์มีการพัฒนาตัวเองอยู่ตลอดเวลา ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติของมนุษย์ ในอดีตที่มนุษย์มีความใกล้เคียงกับลิง ต่อมาหลายหมื่นปี ร่างการพัฒนาตัวเองไปพร้อมกับสมอง เริ่มเดินสองขา มีความแตกต่างระหว่างมือกับเท้าในการใช้งาน เป็นหนึ่งในกระบวนการพัฒนาร่างกายที่มาสู่มนุษย์ยุคปัจจุบัน

2.1.1 การพัฒนาของมนุษย์

การพัฒนาเกิดขึ้นจากแรงกระตุ้น แรงผลักดัน แรงจูงใจ และด้วยสมองที่แตกต่างจากสัตว์อื่น นี่คือเหตุที่เรายังคงสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ การค้นพบของสิ่งที่ไม่เคยเห็น เหตุการณ์ที่ไม่เคยมี ประสบการณ์ ทำให้เกิดความสงสัย เกิดการตั้งคำถาม ไปสู่การหาคำตอบ

ย้อนกลับไปยุคหิน (Stone Age) การใช้ชีวิตของมนุษย์ ณ ตอนนั้นคือการมีชีวิตรอด หหาอาหาร จากการล่าสัตว์ จากพืชที่พบตามธรรมชาติ จนกระทั่งมนุษย์ค้นพบวิธีการก่อไฟ ไม่ว่าจะเกิดขึ้นด้วยความบังเอิญหรือการจงใจก็ตาม การก่อไฟเหมือนกับการเปิดโลกใหม่ ก้าวข้ามการใช้ชีวิตแบบเดิม อย่างอาหารที่ใช้ความร้อนเพื่อทำให้อาหารสุก ความร้อนจากไฟที่สร้างความอบอุ่น สร้างแสงในเวลากลางคืน ได้สว่างกว่าดวงจันทร์ และรวมไปถึงเรื่องของความเชื่อ ไฟเป็นเหมือนหนึ่งในสิ่งที่ทรงพลังที่สุดในช่วงเวลานั้น จากเดิมสถานะของมนุษย์เป็นผู้ล่าและผู้ถูกล่า ได้เลื่อนขึ้นมาอยู่เหนือห่วงโซ่อาหารเพราะเราเป็นสัตว์ชนิดเดียวที่รู้จักการสร้างไฟ จึงมีอำนาจเหนือสัตว์ชนิดอื่น ในขณะที่มนุษย์ค้นพบการก่อไฟ การค้นพบไม่ได้หยุดนิ่งที่คนหนึ่งคน มันถูกถ่ายทอดวิธีการก่อไฟจากคนหนึ่ง ไปสู่อีกคน และส่งต่อกันไปเช่นเดียวกับการสอนและถ่ายทอดความรู้ การก่อไฟเป็นหนึ่งในบทเรียนของมนุษย์ยุคหินทำให้ความรู้ที่ถูกส่งต่อกันมานี้ พัฒนามนุษย์ไปพร้อม ๆ กัน และเมื่อเกิดการค้นพบสิ่งใหม่ ก็เป็นเช่นนี้คือการส่งต่อความรู้ให้กับอีกคน

2.1.2 ภาษา

ภาษาเป็นเสียงที่จินตนาการขึ้นเพื่อใช้เรียกแทนสิ่งต่าง ๆ เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นและใช้มาเป็นระยะเวลานาน ภาษาถือว่าเป็นวัฒนธรรมหนึ่งที่ถูกปลูกฝัง จนภาษากลายเป็นสิ่งที่สำคัญมากที่สุดในการมีปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์ ภาษามีมากกว่า 7,000 ภาษาที่เคยใช้เพื่อการสื่อสาร ปัจจุบันมีประมาณ 6,500 ภาษาที่ยังคงใช้อยู่ ภาษามีใช้มาตั้งแต่ยุคหิน นักวิชาการตั้งทฤษฎีไว้ว่า ภาษาถูกคิดขึ้นมา โดยมนุษย์เองเพื่อต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์ด้วยกัน ต้องการแลกเปลี่ยน พูดถึง และรับรู้ความคิดของอีกฝ่าย (ซึ่งนักวิชาการได้ใช้คำว่า นิินทา) นี่คืจุดเริ่มต้นของภาษาดั้งแต่ยุคหิน เริ่มจากภาษาไม่มีรูปร่าง จนกระทั่งมีเป็นตัวอักษรให้เราอ่านออก หรือภาษามือ การแสดงออกทางร่างกาย

อารมณ์ที่แสดงออกผ่านหน้าก็เป็นหนึ่งในภาษาเช่นกัน ต่อมาพัฒนามาเป็นภาษาที่ใช้ควบคุม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แม้กระทั่งเครื่องจักร ควบคุมเทคโนโลยีที่มนุษย์ไม่สามารถรับรู้ได้ซึ่งถูกคิดค้นโดยมนุษย์เอง ภาษาถูกส่งทอดต่อมา มีการแลกเปลี่ยนจากกลุ่มหนึ่งสู่กลุ่มหนึ่ง เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นจึงมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปพร้อม ๆ กัน

2.1.3 ความเชื่อ

ย้อนกลับไปยุคหินที่มนุษย์เริ่มก่อไฟ นักวิชาการเชื่อว่าไฟก็เป็นจุดเริ่มต้นของความเชื่อด้วยเช่นกัน การกระทำของมนุษย์ที่เรียกว่าพิธีกรรมที่ไม่ว่าจะเกิดขึ้นไหน ไฟมักจะมาเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ไฟถูกใส่ความเชื่อเข้าไปโดยมนุษย์เอง ตำนานของเรายังบอกอย่างคือต้องการคำตอบในสิ่งที่ไม่รู้ ณ เวลานั้นไม่มีใครทราบได้ว่าไฟคืออะไร หรือว่าฝนตกได้อย่างไร ไฟร้องเกิดจากอะไร พายุมาจากไหน ด้วยจินตนาการของมนุษย์จึงสมมุติสิ่งที่ไม่มีความจริงขึ้นมาแทนสิ่งเหล่านั้น เพื่อเป็นคำตอบให้กับสิ่งที่ไม่รู้ ความเชื่อยังคงถูกสร้างมาอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งกลายเป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจมนุษย์และสร้างความยิ่งใหญ่ให้กับมนุษย์มากที่สุด

ในยุคสมัยโรมัน มีความเชื่อเกี่ยวกับเทพพระเจ้า สิ่งก่อสร้างหลายอย่างจึงได้แนวคิดจากความเชื่อนี้ อย่างตำแหน่งที่ตั้งของตัวสถาปัตยกรรมหรือสถานที่ที่สร้างไว้เพื่อการทำพิธีกรรม ยังคงมีหลักฐานหลงเหลือให้เห็นอยู่ กระจายไปทั่วพื้นที่ในฝั่งยุโรปเป็นบริเวณกว้างขวาง ศาสนาก็เป็นหนึ่งในความเชื่อที่ยิ่งใหญ่ที่ทำให้มนุษย์มีประติสัมพันธ์ต่อกันในทุกรูปแบบ ทั้งการอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข หรือแม้กระทั่งทำให้คนสามารถสร้างความโกลาหล เช่น สงคราม

เพราะอะไรสิ่งสมมุติที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่ามีอยู่จริง สิ่งที่เป็นเพียงเรื่องเล่าเช่นเดียวกับนิทานหรือเทพนิยาย ถึงเป็นสิ่งที่มีความหมายมาจนปัจจุบันได้ ความเชื่อหากเปรียบเทียบก็ไม่ต่างจากปรสิติ ที่เข้ามาอาศัยอยู่ในร่างกายแล้วจะจมหลักปักฐาน แพร่กระจายจากคนหนึ่งไปสู่อีกคน เมื่ออาศัยอยู่ในตัวนานเข้า ปริมาณก็ยิ่งเพิ่มมากขึ้น ต่างกันเพียงความเชื่อถูกส่งผ่านความคิด กลายเป็นว่าพื้นฐานอีกอย่างของมนุษย์ตั้งแต่นั้นมาถูกหล่อหลอมด้วยความเชื่อ สร้างสิ่งที่ไม่มีความจริงให้มีตัวตนผ่านสิ่งก่อสร้าง สถาปัตยกรรม การสร้างสัญลักษณ์ กำหนดความหมายจากธรรมชาติ สร้างพิธีกรรมต่าง ๆ นานา และสืบทอดปฏิบัติกันมารุ่นสู่รุ่น และสิ่งที่เราปฏิบัติกันอยู่ก็เหมือนเรากำลังเผยแพร่ปรสิติไปสู่ผู้อื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัจจุบันนักวิชาการได้หลักสร้างความเชื่อเหล่านั้นมาสู่ความจริงด้วยวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีที่ก้าวหน้า ที่สามารถพิสูจน์ได้ ทุกอย่างที่ดีที่เคยคิดว่าเป็นเรื่องเหนือธรรมชาติ ทุกอย่างล้วนที่เหตุผล มีคำตอบว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร กลับกลายเป็นว่ากลุ่มคนจำนวนมากยังคงเชื่อในความเชื่อเป็นเพราะระยะเวลาของความเชื่อใช้เวลานานับพัน ๆ ปีจนถึงตอนนี้ ความเชื่อกลายเป็นหนึ่งในความคิดเบื้องต้นที่ถูกปลูกฝังจากคนที่เลี้ยงดู จากสังคม จากสิ่งรอบตัว ส่วนความจริงที่พิสูจน์เพื่อมาแทนความเชื่อถูกคิดค้นเมื่อประมาณ 200 ปีก่อน ขณะที่วิทยาศาสตร์ในยุคแรกเริ่มยังไม่เป็นที่ยอมรับ ความจริงหลาย ๆ อย่างยังคงถูกปฏิเสธแม้กระทั่งในปัจจุบัน แต่หากพูดถึงอนาคตแน่นอนว่าความเชื่อเหล่านั้นกำลังจะถูกแทนที่ด้วยความจริง เพราะสังคมที่กำลังเปลี่ยนไปพร้อมกับเทคโนโลยีที่พัฒนารวดเร็วกว่ามนุษย์

2.1.4 ระบบชนชั้น

ระบบชนชั้นหรือชนชั้นทางสังคม (Hierarchy) คือการแบ่งแยกประเภทของคนในสังคมจากปัจจัยหลาย ๆ อย่าง เช่นการเงิน ฐานะ อาชีพ เป็นต้น ย้อนกลับไปในยุคหิน (Stone Ages) ที่ยังไม่มีปัจจัยเหล่านี้เข้ามาสร้างระบบชนชั้น คนหลายคนรวมตัวกันเป็นกลุ่ม ในกลุ่ม ๆ หนึ่งจะมีหนึ่งคนที่ยกย่องให้คนอื่นว่าจะทำอะไร คน ๆ นั้นที่เป็นที่ยอมรับอยู่ในสถานภาพของผู้นำ และที่เหลือเป็นผู้ตาม เมื่อคนรวมตัวกันเป็นกลุ่มใหญ่มากขึ้น ผู้ตามก็มากขึ้นด้วยเช่นกัน และแน่นอนว่าต่างคนต่างมีความคิดที่แตกต่างกัน ไม่ใช่ทุกคนที่เชื่อฟังผู้นำ ทำให้เกิดการแยกตัวออกเป็นกลุ่มใหม่ และเกิดเป็นผู้นำกับผู้ตามอีกชุดหนึ่ง และเป็นเช่นนั้นจนกระทั่งกลายเป็นระบบแบบชัดเจน อย่างเช่นชนเผ่า (Tribe) นำโดยหัวหน้าเผ่า ขยับต่อมาเป็นอาณาจักร (Kingdom) กษัตริย์ที่เป็นผู้นำ ขุนนางและทหารเป็นผู้ตามของกษัตริย์และผู้นำของประชาชน ประชาชนมีสถานภาพเป็นผู้ตาม

การแบ่งแยกประเภทของคนในสังคมเปลี่ยนรูปแบบไปตามเวลา ยุคสมัยที่เปลี่ยน ความคิดของคนเปลี่ยนรูปแบบของระบบจึงเปลี่ยนแต่ยังคงความเป็นลำดับของชนชั้นไว้ เมื่อเราเกิดมาในสังคมที่มีระบบชนชั้น อาศัยอยู่ร่วมกับสิ่งนี้จนกระทั่งเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต เรามองข้ามไปว่าถึง ๆ นี้กำลังกดขี่สิ่งที่มนุษย์สามารถแสดงออกได้ไว้อยู่ ถูกควบคุมความคิดไว้ตั้งแต่เราไม่รู้ตัว

หากลองมองในมุมอื่นว่าจริง ๆ แล้วระบบชนชั้นเป็นเพียงสิ่งสมมุติ ไม่ต่างจากความเชื่อที่ตัดสินสถานะภาพมนุษย์จากการตีค่าของเชื้อชาติ ชื่อสกุล เพศ วัย รูปลักษณ์ สิ่งของ ในขณะที่โลกตะวันออกอย่างอเมริกาที่มีกลุ่มคนออกมาเรียกร้องสิทธิถึงความเท่าเทียมของความเป็นมนุษย์ เพราะกลุ่มคนเหล่านี้ได้ตระหนักถึงระบบชนชั้นที่ไม่ได้มีอยู่จริง แต่หลายคนถูกปลูกฝังความเชื่อในระบบนี้ที่มีมายาวนานพอ ๆ กับความเชื่อ ด้วยรูปแบบของวิธีการคิดที่คล้ายกัน

2.1.5 ระบบทุนนิยม

ระบบทุนนิยมเป็นหนึ่งในระบบที่ใช้ควบคุมเศรษฐกิจเพื่อผลประโยชน์ทางการค้า คัดค้านขึ้นโดย อัดัม สมิท (Adam Smith) ซึ่งกลายเป็นระบบที่ยิ่งใหญ่มากที่สุดในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ในตอนนี้ ในอีกมุมมองหนึ่งมองระบบทุนนิยมในรูปแบบของความเป็นมายาคติ ระบบทุนนิยมจะถูกเปลี่ยนความหมายเป็นหนึ่งในความเชื่อทันที ยูวาล โนอา ฮารารี (Yuval Noah Harari) มองว่าระบบทุนนิยมมีรูปแบบแนวคิดเดียวกับศาสนา คุณภาพมนุษย์และสิ่งที่มีมาตรฐาน ถูกหล่อหลอมจากความเชื่อระหว่างสิ่งที่ถูกเรียกว่าเหนือมนุษย์ (Superhuman) และสิ่งที่เหนือธรรมชาติ (Supernatural) เช่นเดียวกับระบบทุนนิยม ที่เป็นศาสนาหนึ่งที่มีความสำคัญมากเพราะ พื้นฐานมาจากการเชิดชูในเรื่องของมนุษย์ที่สร้างความหมายให้เราารู้สึกถึงความสำคัญของรูปแบบที่ถูกกำหนดขึ้นให้สังคมอยู่ร่วมกัน ได้สนใจความหลักของระบบทุนนิยมก็เป็นจุดประสงค์หลักของศาสนา อย่างแรกมันถูกนำมาในรูปแบบของความเชื่อ ไปยังสังคม อีกมุมมองหนึ่ง ระบบนิยมเป็นสิ่งที่สากลในสังคมที่ถูกปลูกฝังไว้

2.1.6 สัญชาตญาณมนุษย์

สัญชาตญาณคือพฤติกรรม การกระทำ ความรู้สึก ที่แสดงออกมาผ่านการเรียนรู้ด้วยตัวเองเพื่อการมีชีวิตรอด โดยธรรมชาติสัตว์ทุกชนิดจะมีสัญชาตญาณที่แตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับปัจจัยรอบตัว รวมไปถึงสายพันธุ์ของสัตว์เองด้วย มนุษย์เองก็มีสัญชาตญาณที่เรียนรู้ด้วยตัวเอง และถูกแสดงออกมาในรูปแบบของการกระทำ ความรู้สึก ความคิด ต่อมาเมื่อมนุษย์ในยุคปัจจุบันที่มีพร้อมเกือบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทุกอย่าง ธรรมชาติที่มนุษย์เคยอาศัยอยู่กลายเป็นพื้นที่ที่ไม่ใช่สำหรับมนุษย์ หมายความว่าร่างกายที่เปลี่ยนไปตามเวลา พัฒนาการของร่างกายเปลี่ยน โครงสร้าง และส่งผลไปถึงความคิดจากพื้นที่อยู่อาศัย สิ่งที่มนุษย์ยังเรียนรู้ได้เองคือความรู้สึก แต่พฤติกรรมของการมีชีวิตรอดถูกปรับเปลี่ยนด้วยระบบการใช้ชีวิต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อิทธิพลที่ได้จากการศึกษาสัตว์

สัตว์คือหนึ่งในสิ่งมีชีวิต มีหลายอาณาจักร (Kingdoms) และสปีชีส์มากมาย (Species) สัตว์แต่ละชนิดมีพฤติกรรมที่แตกต่าง ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและการเติบโตคล้ายกับมนุษย์ ด้วยพื้นที่ที่สัตว์อาศัยอยู่ มีความใกล้เคียงกับธรรมชาติมากกว่ามนุษย์ทำให้สัตว์ได้แสดงพฤติกรรมที่เป็นสัญชาตญาณออกมา เราสังเกตเห็นสิ่งนั้นได้มากกว่าคน ว่าสัตว์แต่ละชนิดมีสัญชาตญาณที่ชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น ผึ้งที่ออกหาน้ำหวานในเกสรดอกไม้และนำกลับ ไปสร้างรัง คือการกระทำที่เป็นสัญชาตญาณ เรียนรู้ด้วยตัวมันเองและผึ้งทุกตัวบนโลกมีพฤติกรรมนี้ที่เป็นไปตามธรรมชาติ ในส่วนนี้จะพูดถึงสัตว์ที่มีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์เพื่อประโยชน์ทางใดทางหนึ่ง

2.2.1 สัตว์แรงงาน

สัตว์ที่มนุษย์นำมาใช้งานเพื่อผลประโยชน์แก่ตัวมนุษย์ สัตว์เหล่านั้นส่วนใหญ่จะต้องถูกทำให้เชื่อฟังจากมนุษย์เพื่อออกคำสั่ง เพื่อให้สัตว์ปฏิบัติตามความต้องการ ความใกล้ชิดของคนและสัตว์มีมานานตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ยกตัวอย่างเช่น สัตว์ที่ใกล้ชิดมากที่สุดจนถึงปัจจุบันอย่างเห็นได้ชัดคือสุนัข ในอดีตความสัมพันธ์ของคนและสุนัขเป็นเครื่องมือในการล่าเหยื่อ ต้องฝึกฝนให้เชื่องเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ปัจจุบันธรรมชาติของสุนัขได้เปลี่ยนไปรวมถึงจุดประสงค์ แต่สิ่งที่ยังคงอยู่คือการเป็นเจ้าของ สุนัขอยู่ใต้การควบคุมของมนุษย์และสุนัขก็ยังมีสัญชาตญาณความเป็นนักล่าอยู่เป็นต้น

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ผลงานจากศิลปินในงานจิตรกรรม (Painting), ประติมากรรม (Sculpture) และศิลปะการจัดการกับพื้นที่ (Installation Art) สร้างแรงจูงใจในการสร้างผลงาน ในมุมมองและแนวคิดของศิลปิน รูปแบบการนำเสนองานต่อผู้ชม วิธีการติดตั้งชิ้นงานกับพื้นที่เพื่อเล่นกับความรู้สึของผู้ชม ด้วยศิลปะแบบแนวความคิด (Conceptual Art), ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) และศิลปะการแสดง (Performance Art)

2.3.1 เออร์วิน เวอร์ม (Erwin Wurm)



ภาพที่ 2.1 ภาพชิ้นงาน “One Minute Sculpture” ของเออร์วิน เวอร์ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.2 ภาพชิ้นงาน “One Minute Sculpture” ของเออร์วิน เวิร์ม

เออร์วิน เวิร์ม ศิลปินร่วมสมัยชาวออสเตรีย เกิดเมื่อวันที่ 7 กรกฎาคม ปี ค.ศ. 1954 เออร์วิน นำเสนองานในรูปแบบของประติมากรรม ที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับสิ่งของให้เป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะที่ตั้งชื่อว่า “One Minute Sculptures” เออร์วินกำหนดนิยามความหมายของสิ่งของขึ้นมาใหม่ ไม่ได้จำกัดความของสิ่งของนั้น ๆ โดยไม่คำนึงถึงรูปแบบการใช้งานเดิมที่ถูกออกแบบมา และให้คนเข้าไปเป็นหนึ่งในชิ้นงานประติมากรรมนั้นด้วย คือการที่ศิลปินจำกัดนิยามของความหมายคำว่าประติมากรรมในแบบของเขาเอง เออร์วินได้แรงบันดาลใจมาจาก โจเซฟ บอลด์ยส์ (Joseph Beuys) งานของทั้งคู่จะมีความตลก สนุกสนาน ในบางมุมมอง แต่ยังคงแอบแฝงเรื่องราวผ่านวัตถุและตัวคน

แนวคิดของเออร์วินมีอิทธิพลต่อตัวชิ้นงานของข้าพเจ้าในรูปแบบการใช้งานของสิ่งของร่วมกับคน สิ่งที่เราสร้างโดยมนุษย์ถูกใส่วิธีการใช้งานผ่านรูปทรง ขณะที่รูปทรงเหล่านั้นกำจัดการกระทำของเราด้วยประสบการณ์ ด้วยการปลุกฝัง เช่นเดียวกับการถูกกำหนดวิธีการคิดผ่านการปลุกฝัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 มัรวีชีโอ แคทเทแลน (Maurizio Cattelan)



ภาพที่ 2.3 ภาพผลงานมัรวีชีโอ แคทเทแลน



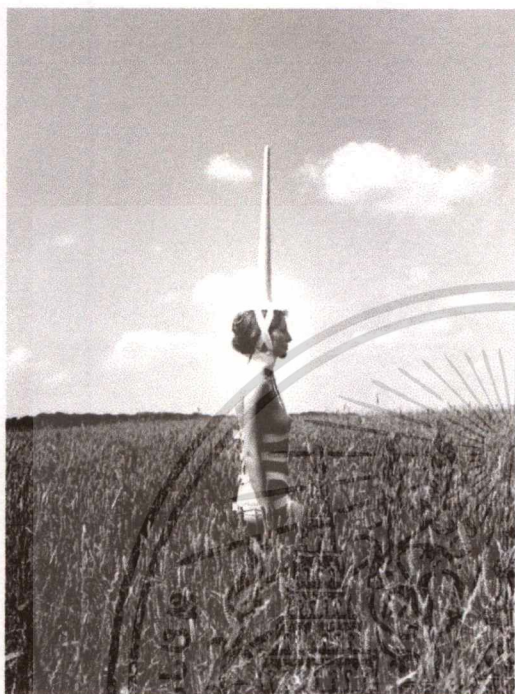
ภาพที่ 2.4 ภาพผลงานมัรวีชีโอ แคทเทแลน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปินชาวอิตาลี เกิดเมื่อวันที่ 6 มกราคม ค.ศ. 1960 ศิลปินนำเสนองานในรูปแบบ ประติมากรรม ผสมผสานกับคอนเซ็ปชวล (Conceptual) ที่ใส่อารมณ์ตลกร้ายเข้าไปในงานอย่าง ชัดเจน เรื่องที่ศิลปินนำมาพูดถึงมักจะเกี่ยวข้องกับสังคม การเมือง เรื่องที่เป็นประเด็นมี ผลกระทบต่อความรู้สึกคนด้วยรูปแบบที่โจ่งแจ้ง และสอดแทรกการเสียดสีสังคม

อิทธิพลที่ได้จากเมาริซิโออย่างมากคือการใช้สัญลักษณ์ในตัวชิ้นงาน สิ่งที่ตัวศิลปินเลือกใช้ไม่ จำเป็นต้องอธิบายมากมายต่อตัวงาน ด้วยวัตถุและการจัดตั้ง พื้นที่ ขนาด ที่ศิลปินเลือกใช้ได้ให้ ความหมายชิ้นงานนั่นเอง ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ชมว่ารับรู้เรื่องราวเหล่านั้นมากน้อยแค่ไหน และให้ตีความจากงานของศิลปิน ในส่วนของข้าพเจ้า พูดถึงเรื่องมนุษย์ที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคม ได้ใช้เลือกของสัญลักษณ์ทางวัตถุเข้ามาใช้ในงานเป็นหลัก เรื่องของสังคม ที่ควบคุมกันเองอยู่จาก กลุ่มที่มีอำนาจมากกว่า หลอกลอบความเชื่อให้กับสังคมที่อยู่ได้อ่านาว่ามีอิสระ งานของเมาริซิโอ มักใช้สัญลักษณ์แทนผู้มีอำนาจเหล่านั้น และการตีความจากผู้ชมรวมเป็นส่วนสำคัญของงาน กลุ่ม คน พื้นที่จัดตั้งชิ้นงาน และขนาดของงาน มีเหตุและผลของตัวเอง

2.3.3 รีเบ็คกา ฮอว์น (Rebecca Horn)



ภาพที่ 2.5 ภาพผลงานรีเบ็คกา ฮอว์น

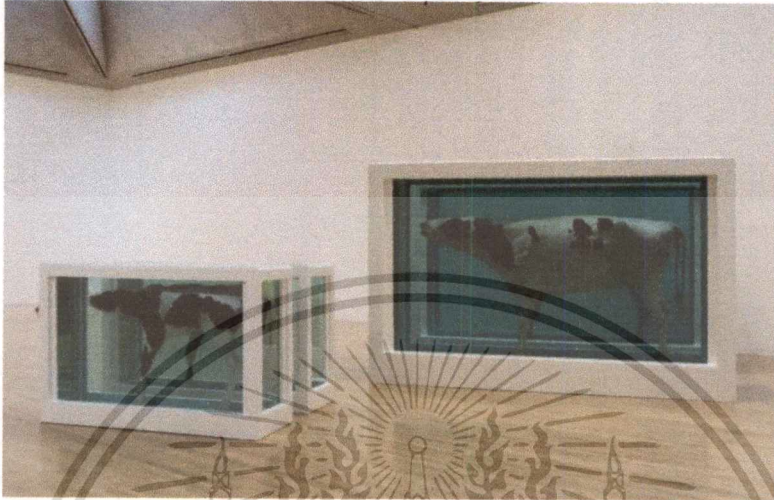
ภาพที่ 2.6 ภาพผลงานรีเบ็คกา ฮอว์น

รีเบ็คกา ฮอว์น เกิดเมื่อวันที่ 24 มีนาคม ค.ศ. 1944 ศิลปินชาวเยอรมันเป็นที่รู้จักในงานศิลปะการจัดวาง (Installation Art), สร้างงานวิดีโอ (Video Directing), ศิลปะการแสดงโดยใช้ร่างกายตัวเอง (Body Modification) ปัจจุบันอาศัยและสร้างชิ้นงานอยู่ที่ปารีสและเบอร์ลิน

ในช่วงปี 1970 รีเบ็คกาเริ่มสร้างชิ้นงานที่เกี่ยวข้องกับศักยภาพของมนุษย์ จิตจำกดของร่างกาย ผ่านการนำอุปกรณ์ สิ่งของที่อยู่ในชีวิตประจำวันมาดัดแปลง ออกแบบใหม่ให้กลายเป็นเครื่องมือสำหรับใช้งานกับคนในรูปแบบที่ต่างออกไปจากฟังก์ชันเดิม และพื้นที่ในการใช้งาน การออกแบบชิ้นงานที่ใช้กับคนจำเป็นต้องใช้งานได้จริงซึ่งงานของข้าพเจ้าได้อิทธิพลจากรูปแบบการดัดแปลงของสิ่งของจากงานรีเบ็คกา ฮอว์น และวิธีคิดจากแนวความคิดไปสู่ตัวงาน รวมถึงรูปแบบการนำเสนอชิ้นงานที่เป็นสามมิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.4 เดเมียน เฮิร์สต์ (Damien Hirst)



ภาพที่ 2.7 ภาพผลงานเดเมียน เฮิร์สต์



ภาพที่ 2.8 ภาพผลงานเดเมียน เฮิร์สต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เดเมียน เฮิร์สท์ ศิลปินชาวอังกฤษ เกิดเมื่อวันที่ 7 มิถุนายน ค.ศ.1965 เป็นที่โด่งดังในวงการศิลปะด้วยงานที่มีแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องของความตายและวิทยาศาสตร์ได้อย่างชัดเจน รูปแบบงานที่เดเมียนเสนอออกมาให้กับสังคม คือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความตาย ใช้ร่างกายของสัตว์จริง ๆ เพื่อสร้างชิ้นงานในรูปแบบของประติมากรรม (Sculpture) และศิลปะการจัดการกับพื้นที่ (Installation Art) เดเมียนมีแนวคิดเกี่ยวกับชีวิตในเชิงของวิทยาศาสตร์ มองว่าร่างกายเป็นร่าง ๆ หนึ่ง ตัดเรื่องความเชื่อ เรื่องของจริยธรรมออกจากร่างกาย ซึ่งแนวคิดนี้ค่อนข้างไปในทิศทางเดียวกับงานของข้าพเจ้าเกี่ยวกับความเชื่อของมนุษย์ที่มีต่อสิ่งที่ไม่เห็น ความเชื่อที่เล่าผ่านเรื่องราวในรูปแบบที่แตกต่างกันไป ทำให้แนวคิดของมนุษย์แตกต่างจากสัตว์

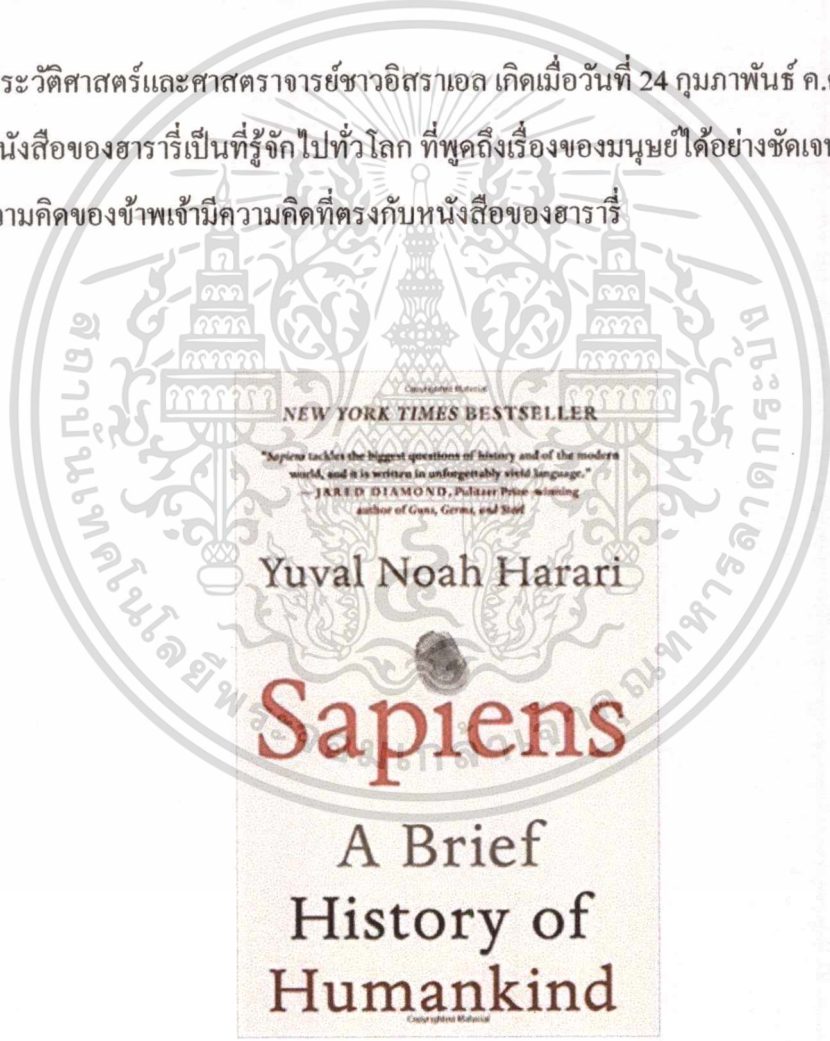


2.4 อิทธิพลที่ได้รับจากนักเขียน

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ เกี่ยวกับสังคม เหตุการณ์ประวัติศาสตร์ต่าง ๆ มีผลต่อแนวความคิดต่อตัวชิ้นงาน ได้ดึงข้อมูลหลายส่วนจากนักเขียนที่วิเคราะห์ตั้งแต่การเริ่มต้นของมนุษย์ มาสู่ยุคปัจจุบัน และยังมองถึงอนาคต ระบบความคิดที่สร้างสังคมให้อยู่ร่วมกันในรูปแบบที่แตกต่างกัน

2.4.1 ยูเวล โนอาห์ ฮารารี (Yuval Noah Harari)

นักประวัติศาสตร์และศาสตราจารย์ชาวอิสราเอล เกิดเมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1967 ปัจจุบันหนังสือของฮารารีเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก ที่พูดถึงเรื่องของมนุษย์ได้อย่างชัดเจนและเข้าใจง่าย ซึ่งแนวความคิดของข้าพเจ้ามีความคิดที่ตรงกับหนังสือของฮารารี

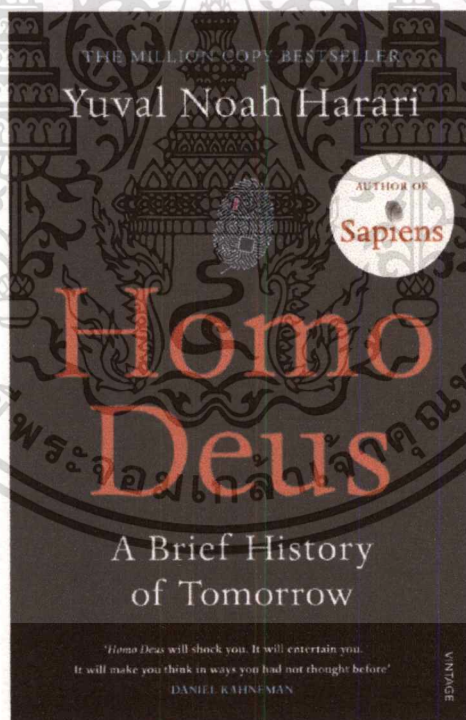


ภาพที่ 2.9 หนังสือเรื่อง เซเปียนส์ : ประวัติย่อมนุษยชาติ (Sapiens A Brief History of Humankind)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เซเปียนส์ : ประวัติย่อมนุษยชาติ (Sapiens A Brief History of Humankind)

หนังสือเรื่อง Sapiens A Brief History of Humankind เกี่ยวกับวิวัฒนาการของมนุษย์ตั้งแต่ในอดีต จากหลักฐานความเป็นจริงอย่างมีเหตุผล พูดยถึงมนุษย์ได้อย่างชัดเจนว่าเป็นไปอย่างไร เริ่มตั้งแต่ก้าวแรกของความเป็นมนุษย์ ซึ่งงานเขียนของฮารารี มีอิทธิพลอย่างมากในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ที่ต้องการแสดงความเป็นมนุษย์ในออกมาสู่โลกปัจจุบันที่ถูกรังไว้จากอดีตโดยสังคมอีกกลุ่ม หาเหตุผลตั้งแต่แรกเริ่มว่าทำไมมนุษย์เป็นสัตว์สังคม มนุษย์เริ่มมีปฏิสัมพันธ์ได้อย่างไร อะไรคือปัจจัยที่ทำให้มนุษย์มีพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งเนื้อหาเหล่านี้สอดคล้องกับแนวความคิดของชิ้นงานที่พูดถึงการถูกปลูกฝัง ที่ใช้เวลา เพื่อให้เห็นผลระยะยาว และมนุษย์แสดงพฤติกรรมออกมาตามแบบแผนที่ถูกสังคมกำหนดไว้



ภาพที่ 2.10 หนังสือเรื่อง โฮโมเดอุส : ประวัติย่ออนาคต (Homo Deus A Brief History of Tomorrow)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

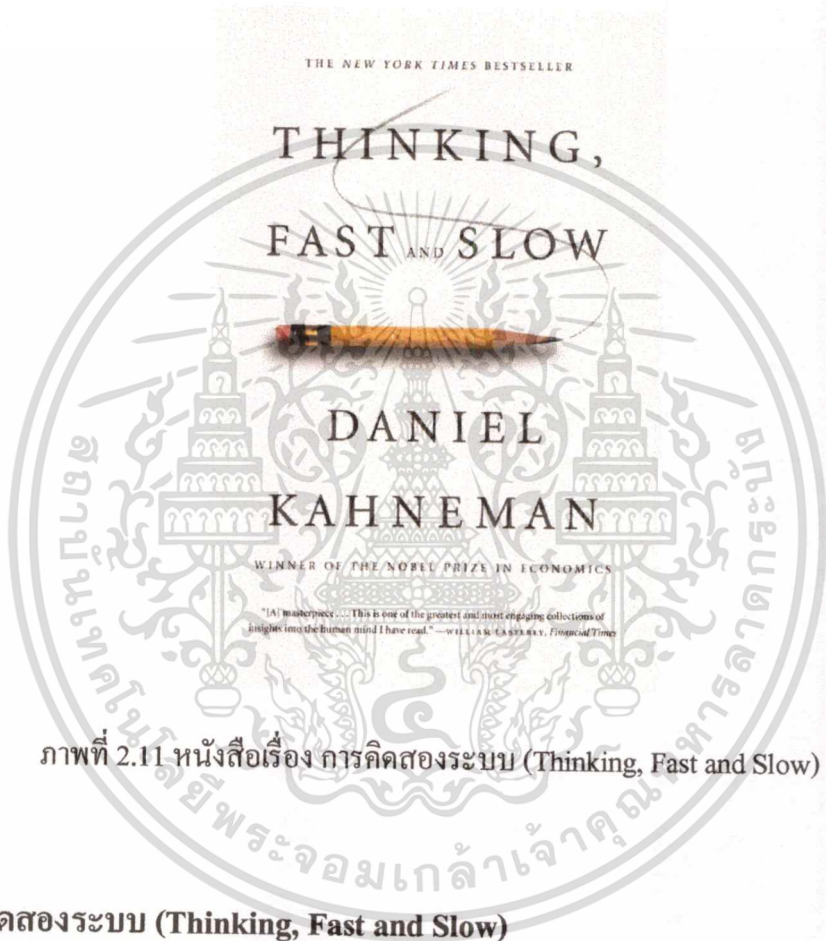
โฮโม ดีอุส : ประวัติย่ออนาคต (Homo Deus A Brief History of Tomorrow)

หนังสือเล่มนี้เป็นเล่มที่มีแนวคิดพัฒนาต่อจากเล่ม Sapiens โดยเริ่มพูดถึงสิ่งที่ปัจจุบันมนุษย์กำลังเผชิญอยู่ สังคมที่รวมตัวกันเป็นสังคมใหญ่ มีระบบต่าง ๆ เข้ามาจัดการกับการใช้ชีวิตของมนุษย์ ผลที่ตามมาจากสิ่งที่เกิดขึ้น ณ ตอนนี้ ซึ่งข้อมูลจากหนังสือเล่มนี้ช่วยสนับสนุนแนวความคิดและสร้างสรรค์ชิ้นงาน ในเชิงข้อมูลที่พูดถึงระบบของสังคมมนุษย์ว่าเป็นไปอย่างไร ปฏิสัมพันธ์การกระทำที่แสดงออกมา ไปในทิศทางที่เป็นสัญญาณมนุษยจริง ๆ หรือเป็นการกระทำที่แสดงออกมาจากการปลุกฝังด้วยระบบจากสังคมอีกกลุ่ม และส่งผลกระทบในอนาคตในลักษณะที่เป็นประโยชน์ หรือเป็นปัญหาให้กับสังคม



2.4.2 แดเนียล เคนแมน (Daniel Kahneman)

นักจิตวิทยาชาวอิสราเอล-อเมริกัน ศึกษาเรื่องการตัดสินใจและการเลือกในเชิงจิตวิทยาที่ส่งผลไปสู่พฤติกรรมของมนุษย์ แดเนียล เคนแมนเกิดเมื่อวันที่ 5 มีนาคม ค.ศ. 1934



ภาพที่ 2.11 หนังสือเรื่อง การคิดสองระบบ (Thinking, Fast and Slow)

การคิดสองระบบ (Thinking, Fast and Slow)

หนังสือที่อธิบายถึงระบบความคิดของมนุษย์ในเชิงจิตวิทยาและเชิงวิทยาศาสตร์ ว่าความคิดของมนุษย์ทำงานอย่างไร เพราะอะไรมนุษย์ถึงพัฒนาความคิดตลอดเวลาแต่กับบางคนที่ยุคหนึ่งเป็นเพราะจุดมุ่งหมายในการใช้ชีวิตต่างกัน มาจากการเรียนรู้ที่ต่างกัน งานของแดเนียลที่อธิบายถึงระบบความคิดของมนุษย์ ช้ำพเจ้าได้แรงบันดาลใจบางส่วนจากงานเขียนนี้ ในรูปแบบของแนวความคิดและนำไปพัฒนาตัวชิ้นงาน ในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการถูกบังคับด้านความคิดในรูปแบบของการปลูกฝัง จากมนุษย์สู่มนุษย์ด้วยกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ในวิทยานิพนธ์ภาคเอกสารนี้ ได้ผ่านการทดลอง วิธีการ ด้วยกระบวนการภาพพิมพ์และศิลปะสื่อผสม รวมไปถึงศิลปะการจัดการกับพื้นที่ โดยเน้นย้ำวิธีการคอลลาจ (Collage) ในการสร้างสรรค์ภาพเป็นหลัก มีการตัดทอนและคัดเน้นส่วนที่สำคัญ ซึ่งสามารถจะแยกเป็นวิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ได้ 3 โครงการดังนี้

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 โครงการ

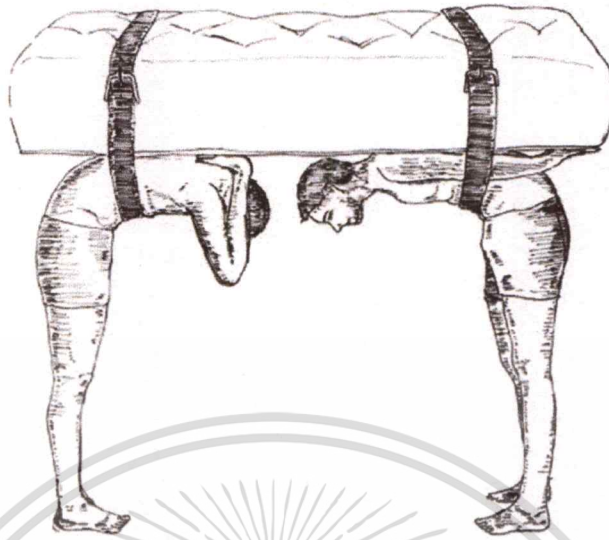
โครงการที่ 1

อำนาจระหว่างมนุษย์ในสังคม ที่มีมาตั้งแต่อดีตจนปัจจุบัน เกิดขึ้นจากปัจจัยหลายอย่าง เพศ วัย รูปลักษณะ ฐานะ อาชีพ รวมไปถึงพื้นที่ เข้ามาเป็นปัจจัยหลักในการถูกบังคับ มนุษย์ถูกจำกัดการกระทำและความคิดของตัวเอง ขึ้นอยู่กับมุมมองว่าเป็นสิ่งที่ดีหรือไม่ดี หรือ ไม่ เพราะกลุ่มคนบางกลุ่มพอใจในการถูกบังคับ เพราะเติบโตมากับการปลูกฝังจากระบบต่างๆ ในกลุ่มคนบางกลุ่มก็ต้องการออกจากข้อจำกัดที่มนุษย์ด้วยกันเองกำหนดขึ้นมาเพราะรับรู้ถึงการถูกกดขี่ ถูกกำหนดสิ่งที่เรียกว่าอิสระ

ภาพร่างของโครงการที่ 1 เน้นรูปทรงของมนุษย์เป็นโครงสร้างหลักในการสร้างชิ้นงาน รวมกับสิ่งของ ที่ไม่ได้คำนึงถึงสัดส่วนที่ถูกต้อง มีการเพิ่มและเน้นบางส่วนให้ผิดเพี้ยนไปจากการรูปแบบใช้งานเดิม สิ่งของเหล่านี้ถูกปรับเปลี่ยนการใช้งานให้เป็นเครื่องพันธนาการที่ใช้กับมนุษย์ ในรูปแบบคล้ายกับเครื่องแต่งกายที่ขโมยเข้ามาในเชิงสัญลักษณ์ พื้นหลังเป็นสีขาวเพื่อเน้นรูปทรงของมนุษย์และสิ่งของหลักเป็น

ภาพที่สร้างขึ้นจากการรวมและตัดทอนภาพ ในบางภาพที่ได้ไม่ตรงกับแนวคิดที่ต้องการจะสื่อถึง เป็นปัญหาหลักในการคิดแบบร่างสำหรับช่วงแรก และมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบให้องค์ประกอบภาพลงตัวอยู่หลายแบบร่าง และปรับเปลี่ยนแนวความคิดให้ชัดเจนมากขึ้นเพื่อไปสู่ตัวชิ้นงานได้ง่ายขึ้น สุดท้ายได้ภาพร่าง 4 แบบ เป็นผลงานจริง ด้วยรูปแบบที่ลงตัว มีความหมายแฝงตามแนวคิดที่ตั้งไว้ตีความได้หลายรูปแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

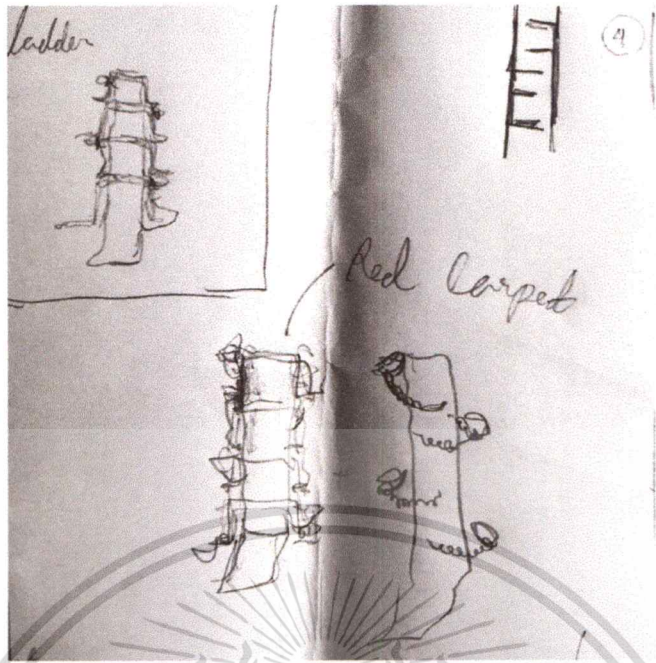


ภาพที่ 3.14 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 3

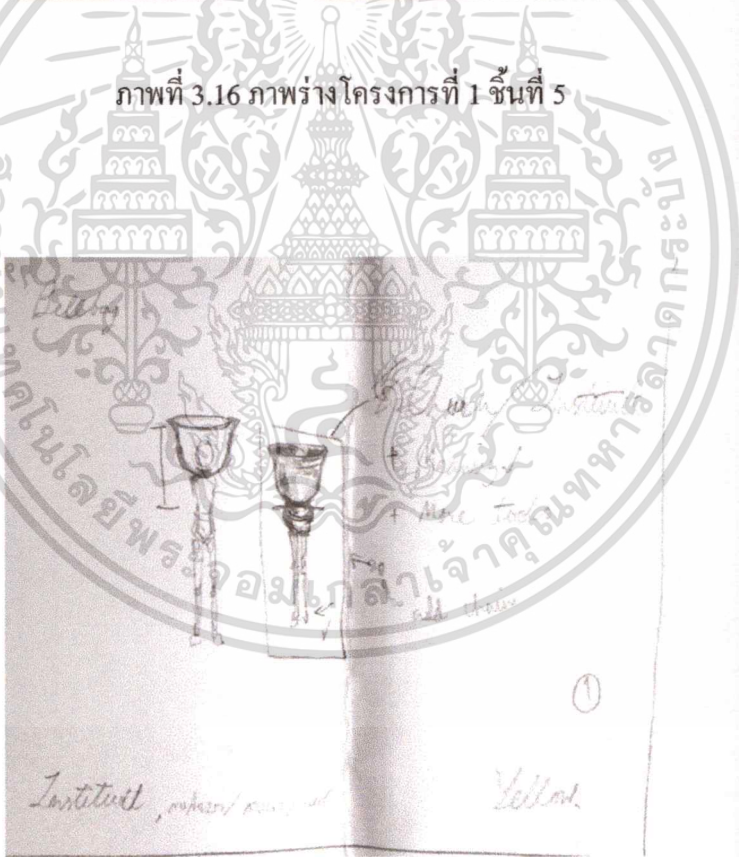


ภาพที่ 3.15 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.16 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 5



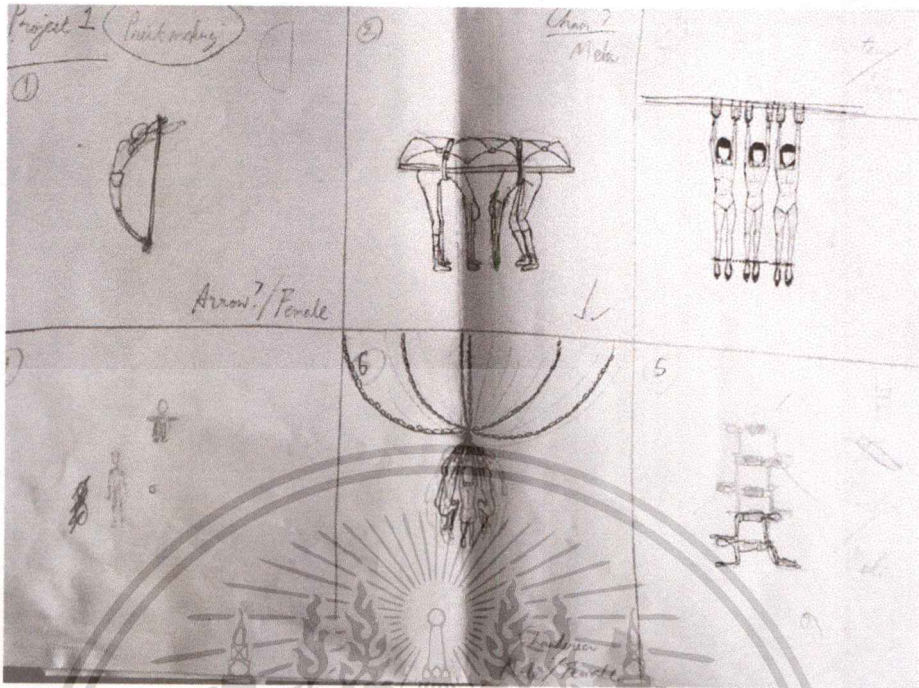
ภาพที่ 3.17 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

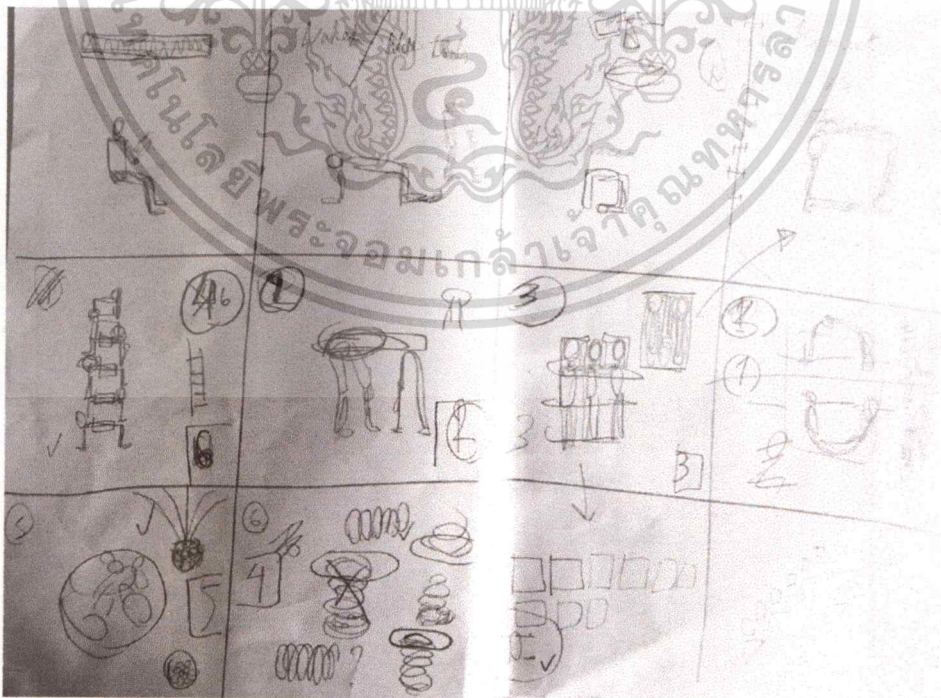


ภาพที่ 3.18 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.20 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 9



ภาพที่ 3.21 ภาพร่างโครงการที่ 1 ชั้นที่ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

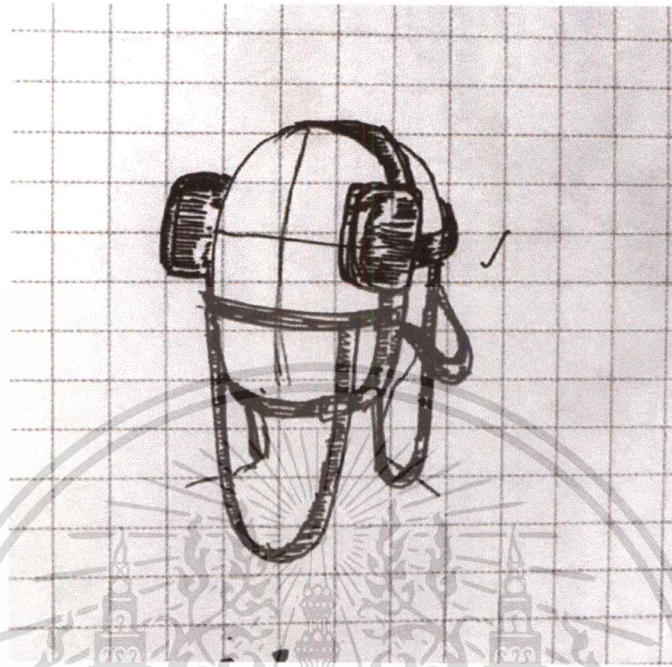
โครงการที่ 2

ภาพร่างของโครงการชุดที่ 2 พัฒนารูปแบบจากโครงการชุดที่ 1 จากรูปแบบงาน 2 มิติ มาสู่ชิ้นงานที่เป็น 3 มิติตัดทอนรูปทรงของมนุษย์ เหลือเพียงใจความสำคัญในส่วนที่เป็นวัตถุ ดัดแปลงรูปทรงของวัตถุนั้นที่คล้ายกับเครื่องพันธนาการของสัตว์ ไปสู่รูปแบบที่ใช้งานกับมนุษย์ที่ไม่ใช่แค่ชั่วขณะหนึ่ง เป็นการใช้งานสำหรับการปลูกฝังระยะยาว ใช้เวลาการเรียนรู้ จนกระทั่งเชื่อง หรือจะเรียกว่าการปรับรูปแบบพฤติกรรมการใช้ชีวิตและความคิดให้ไปในทิศทางหนึ่งจากสังคมอีกกลุ่ม จุดประสงค์หลักเพื่อการควบคุมสังคม

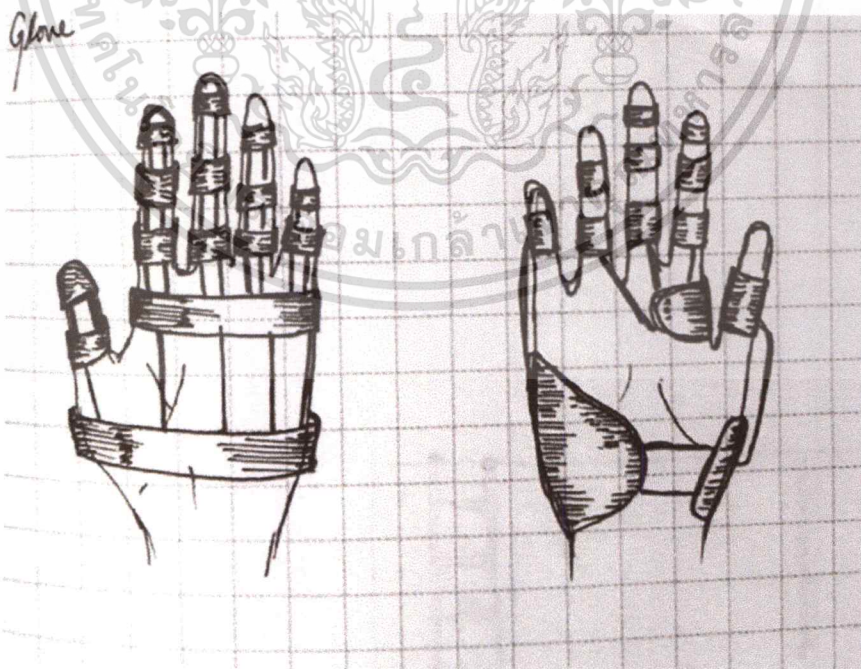
การเติบโตของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน ที่เป็ณยุคร่วมสมัย สิ่งที่เราเติบโตไปพร้อมกับความร่วมสมัยคือการซึมซับวัฒนธรรมเหล่านั้น ตั้งแต่การถูกเลี้ยงดู พฤติกรรมที่แสดงออกและที่ถูกกระทำจากสังคม รูปแบบภาษาที่เราถูกปลูกฝัง เพื่อใช้ในการสื่อสาร ความเชื่อที่อยู่รอบตัวผ่านการกระทำและการศึกษาที่จัดระบบความคิดของมนุษย์ให้ไปในทิศทางเดียวกันในสังคมนั้น ๆ แต่ละกลุ่มมีรูปแบบการปลูกฝังที่แตกต่างกัน กลุ่มสังคมที่มีอำนาจในการจัดระบบเหล่านี้กับกลุ่มสังคมที่อำนาจน้อยกว่าจึงอยู่ในระบบที่ถูกวางแผนไว้

ชิ้นงานที่ได้มาเกิดจากการปรับรูปแบบจากอุปกรณ์ที่ใช้กับสัตว์เลี้ยงเพื่อการใช้ประโยชน์จากสัตว์มาสู่เครื่องมือที่สามารถใช้งานกับมนุษย์ได้จริง การออกแบบชิ้นงาน ปรับเปลี่ยนรูปแบบอยู่หลายครั้งเพื่อให้ตรงกับแนวคิดและวัตถุประสงค์หลัก รูปแบบของตัวชิ้นงานในตอนแรก มีรูปทรงที่ไม่ชัดเจนในการตีความว่าสิ่งที่ดัดแปลงมาจากรูปทรงใด ทำให้การตีความต่อตัวงานเป็นไปได้ยาก มีการเปลี่ยนวัสดุอยู่หลายครั้งเพื่อให้มีน้ำหนักที่เหมาะสมต่อการติดตั้งชิ้นงาน รวมไปถึงการสื่อสารกับคนดูให้ไปในทิศทางเดียวกัน และแฝงสัญลักษณ์บางอย่างผ่านรูปทรง วัสดุที่ใช้และสี เพื่อให้ตีความผ่านประสบการณ์ของผู้ชม

ภาพร่างโครงการที่ 2

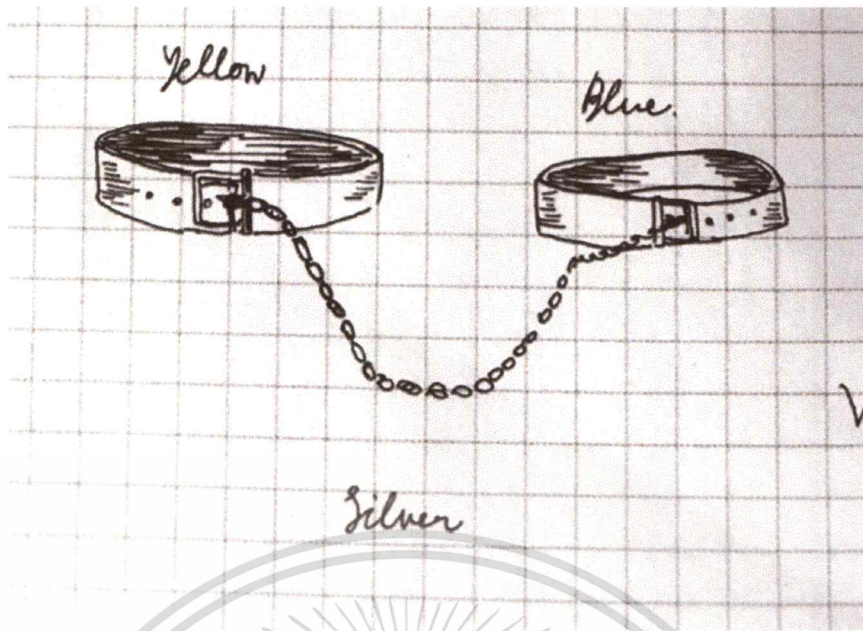


ภาพที่ 3.22 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 1

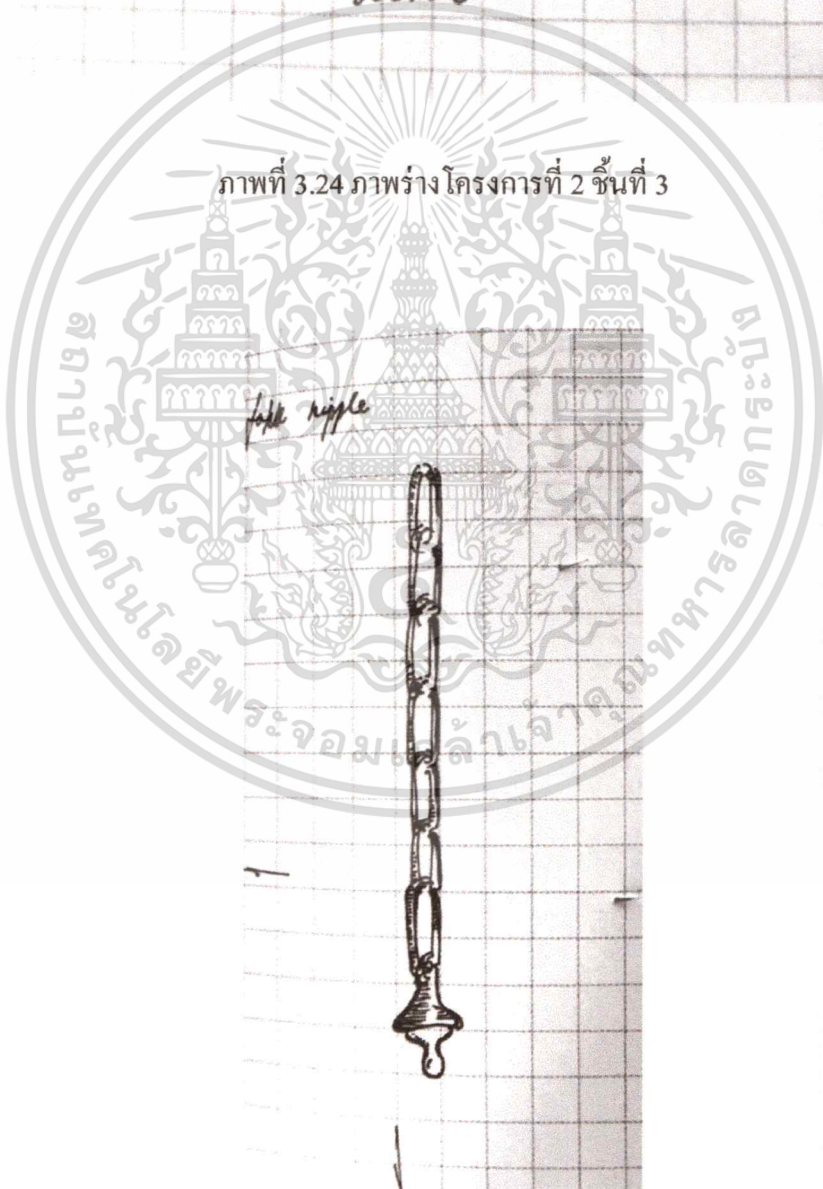


ภาพที่ 3.23 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.24 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.25 ภาพร่างโครงการที่ 2 ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

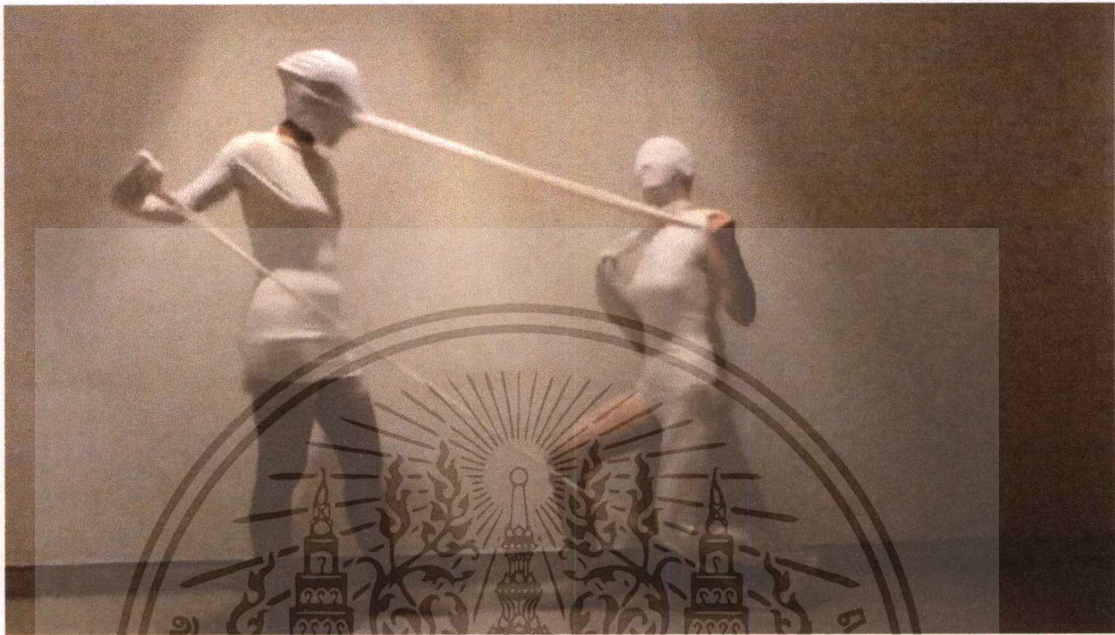
โครงการที่ 3

อำนาจระหว่างมนุษย์ด้วยกันเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการถูกปลูกฝังตั้งแต่เราเริ่มใช้ชีวิต สังคมกลุ่มแรกที่ปลูกฝังเราคือครอบครัว เป็นหนึ่งในระบบที่ถูกปรับแต่ง ปลูกวางแบบแผนจากสังคมอีกกลุ่ม ด้วยระยะเวลาหนึ่งจนกระทั่งระบบนั้นคงที่ การที่มนุษย์เกิดมาและเติบโตกับระบบ สิ่งนั้นได้จัดการความคิดเราไปแล้ว สิ่งที่เป็นสัญชาตญาณจะเกิดขึ้นเมื่อมนุษย์ไม่ได้รับการสั่งสอนแต่เป็นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง เมื่อสิ่งนั้นหายไป มนุษย์ก็เข้าสู่รูปแบบของสังคมที่ตั้งไว้ ทำให้การสื่อสารระหว่างมนุษย์ด้วยกันเองเปลี่ยนไปจากที่ธรรมชาติของมนุษย์เป็น งานชิ้นนี้เป็นการตั้งคำถามต่อตัวเองที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อบุคคลอื่น และสังคม

ภาพร่างของโครงการที่ 3 เปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอเป็นรูปแบบของวิดีโอ (Video Art) ด้วยศิลปะการแสดง (Performance Art) พัฒนาต่อจากโครงการที่ 2 ในด้านของเนื้อหา ซึ่งโครงการที่ 3 เหมือนเป็นบทสรุปที่พูดถึงเรื่องของอำนาจระหว่างมนุษย์ การนำเสนองานใช้คนจริง ๆ ในการแสดง ใช้เครื่องแต่งกายที่ปรับแต่งให้เกิดความรู้สึก และเลือกเนื้อผ้าที่ใช้ให้เหมาะสมกับการแสดง

การสร้างชิ้นงานแบบการแสดง (Performance Art) ไปสู่การบันทึกตัวชิ้นงานเพื่อนำเสนอเป็นวิดีโอ (Video Art) สิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานคือ แบบของชุดที่ใช้ในการแสดงปรับเปลี่ยนรูปแบบอยู่หลายครั้ง ด้วยเนื้อผ้าที่เป็นผ้ายัด ทำให้การตัดเย็บเกิดการคลาดเคลื่อน ส่วนของการแสดงก็เช่นกันที่ต้องกำกับการแสดงกับคนจริง ๆ ให้สื่อทางออกมาได้ตามแนวคิดของงาน ต้องกำหนดระยะเวลาที่เหมาะสมกับการชม ให้ผู้ชมเข้าใจได้ในระยะเวลาเท่านี้ และตีความได้ในระดับหนึ่ง

ภาพโครงร่างชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.26 ภาพร่างโครงการที่ 3



ภาพที่ 3.27 ภาพร่างโครงการที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 กระบวนการสร้างงาน

โครงการที่ 1

ใช้วิธีการภาพพิมพ์ร่องลึกบนแผ่นทองแดงเป็นวิธีการหลักในการสร้างชิ้นงาน

1. วัสดุอุปกรณ์การทำแม่พิมพ์

- เฟลททองแดง
- กระดาษทรายน้ำ เบอร์ 1200
- วาร์นิช (Varnish)
- เข็มเขียนเฟลท (Needle)



ภาพที่ 3.28 ภาพเฟลททองแดงและเข็มเขียนเฟลทสำหรับอุปกรณ์ในกระบวนการทำแม่พิมพ์

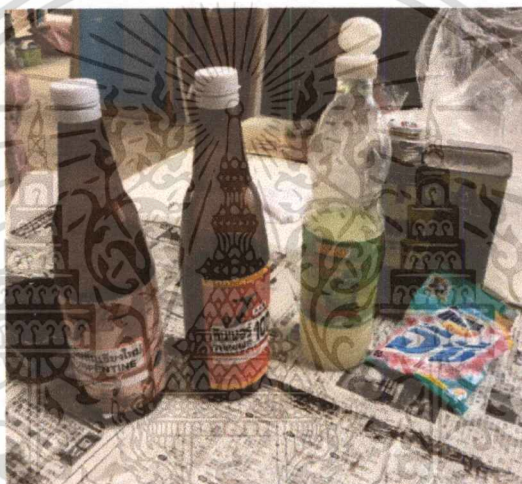


ภาพที่ 3.29 ภาพกระดาษทรายน้ำและวาร์นิชสำหรับอุปกรณ์ในกระบวนการทำแม่พิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. วัสดุอุปกรณ์ในกระบวนการกัดกรด

- น้ำมันสน และ ทินเนอร์
- กรด 1-2 กิโลกรัม
- ถาดพลาสติก
- เศษผ้า
- น้ำมันาว และ พงษ์กฟอก



ภาพที่ 3.30 อุปกรณ์ในกระบวนการทำแม่พิมพ์และกระบวนการกัดกรด

3. วัสดุอุปกรณ์ในการพิมพ์

- กระดาษพรูฟ (Proof Paper)
- กระดาษฟาเบรียโน (Fabriano Paper)
- หมึกพิมพ์ (Etching Ink Black Colour)
- กระดาษเช็ดหมึก กระดาษกาวน้ำ กระดาษไม้
- ที่ตะไบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.31 ภาพอุปกรณ์ในการพิมพ์ หมึกพิมพ์

4. วิธีการทำแม่พิมพ์

เตรียมแผ่นทองแดงขนาด 60x40 เซนติเมตร แล้วขัดเพลทด้วยกระดาษทรายน้ำเบอร์ 1200 ล้างให้สะอาด หลังจากเพลทแห้ง นำวาร์นิช (Varnish) ผสมน้ำมันสนให้มีความเข้มข้นพอดีไม่เหนียวเกินไป ทาให้ทั่วหน้า และ หลังเพลท ทั้งให้เพลทแห้ง ด้านหลังเพลทควรติดเทปเพื่อกันกระแทกไม่ให้เพลทเป็นรอย ด้านหน้าเพลทใช้เข็มในการเขียนเพลท



ภาพที่ 3.32 ภาพวิธีการเตรียมแม่พิมพ์

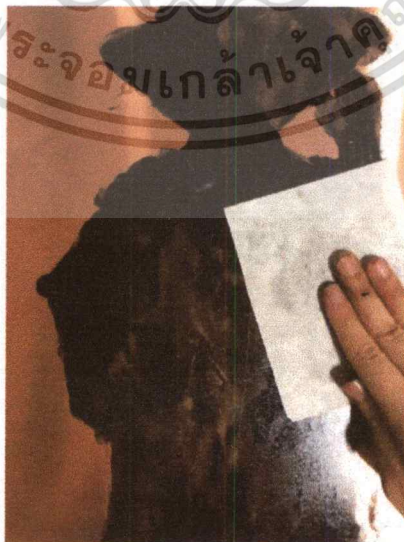
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. วิธีการกัดกรด

เตรียมกรด 1-2 กิโลกรัม (กรดหนึ่งกิโลกรัมใช้น้ำ 1.5 ลิตร) ในถาดพลาสติก ขนาดกว้างกว่าเพลท รอให้กรดละลายจนหมด เมื่อเขียนเพลทเสร็จ นำไปแช่กรดเป็นเวลา 30 นาที นำเพลทขึ้นมาล้างด้วยน้ำเปล่าให้สะอาด หลังจากนั้นเช็ดเพลทให้แห้ง แล้วเช็ดวานิช (Vanish) ออกด้วยน้ำมันสนตามด้วยทินเนอร์ และเช็ดรอบที่สามด้วยน้ำมะนาวกับผงซักฟอกพร้อมกัน ล้างด้วยน้ำเปล่าให้สะอาด เช็ดเพลทให้แห้ง ขัดขอบเพลทด้วยตะไบ ให้ครบทั้งสี่ด้านเพื่อลดความคมของเพลท เตรียมเพลทในขั้นตอนต่อไป

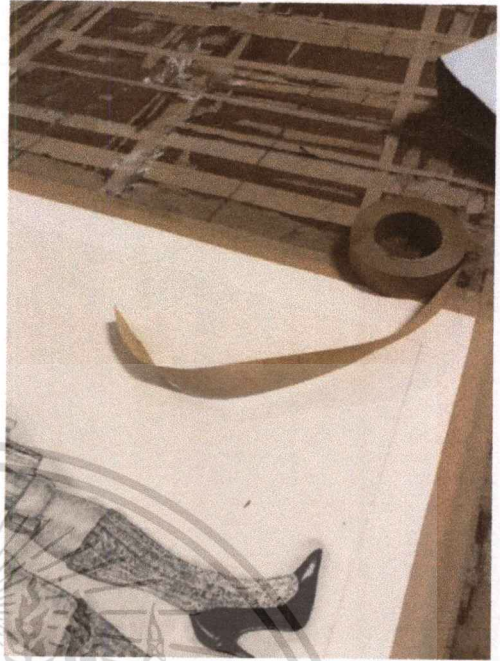
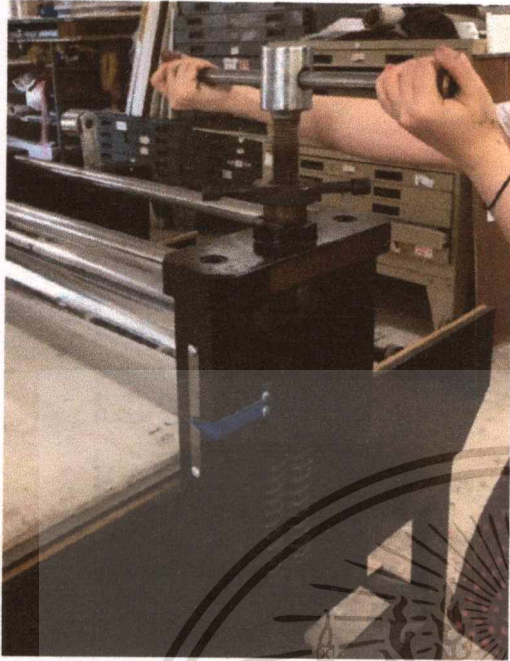
6. ขั้นตอนการพิมพ์

เตรียมหมึกพิมพ์สีดำ ใช้ปริมาณที่พอดีกับงาน เกลี่ยหมึกให้ทั่วทั้งเพลทเป็นชั้นบาง ๆ ใช้กระดาษเช็ดหมึกที่อยู่บนหน้าเพลทออก ต่อมาเตรียมหมึกกระดาษฟาเบรียโน จีคน้ำใส่กระดาษด้วยกระบอกจีคน้ำให้กระดาษขึ้น เตรียมตั้งแท่นพิมพ์ให้แน่น วางกระดาษฟรุ๊ฟชั้นที่หนึ่ง วางเพลททองแดงเป็นชั้นที่สอง ความด้วยกระดาษฟาเบรียโนเป็นชั้นที่สาม สุดท้ายวางกระดาษฟรุ๊ฟพร้อมเข้าแท่นพิมพ์ หมุนแท่นจนพื้นกระดาษ เตรียมขึงงานบนกระดานไม้ วางกระดาษฟาเบรียโนบนกระดาน ใช้กระดาษกาวน้ำขึ้นงานทั้งสี่มุม ตั้งกระดานขึ้นแล้วทิ้งไว้ให้กระดาษแห้งสนิท



ภาพที่ 3.33 ภาพขั้นตอนการเช็ดหมึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.34 ภาพขั้นตอนการพิมพ์

ภาพที่ 3.35 ขั้นตอนการจึงกระดาษบนกระดาน

ไม้

7. การเก็บรักษาแม่พิมพ์

นำเพลทที่พิมพ์แล้วเช็ดหมึกที่เหลือออกให้สะอาดด้วยน้ำมันสน และ ทินเนอร์ ห่อด้วยกระดาษกันการกระแทก

โครงการที่ 2

ใช้วิธีการตัดเย็บเป็นวิธีการหลักในการสร้างชิ้นงาน

1. วัสดุอุปกรณ์การทำชิ้นงานส่วนหัว และ ส่วนคอ

- หนังเทียมสีส้ม สีเหลือง สีน้ำเงิน ขนาดผืนละ 60 x 100 เมตร
- ด้าย
- จักรเย็บผ้า / จักรเย็บหนัง
- กระดาษอาร์ตการ์ด
- ไยสังเคราะห์ 1 ม้วนเล็ก
- อะไหล่เข็มขัดสีเงินขนาดกลาง 2 ชิ้น และขนาดเล็ก 2 ชิ้น
- อะไหล่ตะขอเกี่ยวสีเงิน 1 ชิ้น
- อะไหล่ห่วงสีเงิน 2 ห่วง
- โซ่ห่วงเล็กสีเงิน ความยาว 30 เซนติเมตร จำนวน 1 เส้น

2. วัสดุอุปกรณ์การทำชิ้นงานส่วนปาก

- จุกนมยาง 1 ชิ้น
- อะไหล่ห่วงเล็ก ความยาว 1 เมตร
- คีมขนาดเล็ก
- สีสเปรย์อะคริลิกสีทอง

3. วัสดุอุปกรณ์การทำตัวชิ้นงานส่วนเท้า

- รองเท้าทรง Mary Jane ขนาด 23 จำนวน 1 คู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เชือกสีแดง ความยาว 5 เมตร
- เครื่องเจาะตาไก่
- อะไหล่สำหรับตาไก่ จำนวน 8 ชิ้น
- สีอะคริลิกสีแดงและดำ
- พู่กัน
- กรรไกร

4. วัสดุอุปกรณ์ในการทำชิ้นงานส่วนมือ

- เหล็ก
- เครื่องเชื่อมเหล็ก

5. วิธีการทำชิ้นงานส่วนหัว

ร่างแบบชิ้นงานเพื่อการเตรียมอุปกรณ์ในการทำงาน กำหนดสีและรูปแบบ เตรียมแบบร่าง (Pattern) สำหรับชิ้นงานส่วนหัว ร่างรูปแบบบนกระดาษอาร์ตการ์ด วัดขนาดของตัวชิ้นงานให้พอดีกับสัดส่วนของคน เพื่อให้ใช้งานได้จริง

ตัดกระดาษที่ร่างแบบไว้ทุกชิ้น นำไปวางบนหนังแล้วลากเส้นตามกระดาษแบบร่าง อย่างละ 2 ชิ้น สำหรับด้านหน้ากับด้านหลังเพื่อนำมาประกบกัน หลังจากนั้นเตรียมเครื่องจักร เย็บหนังทั้งสองส่วนเข้าด้วยกัน โดยเว้นระยะห่างจากขอบประมาณ 0.5 เซนติเมตร สำหรับชิ้นที่เป็นบริเวณหู นำไปสังเคราะห์ไว้ตรงกลางระหว่างหนังสองชิ้น เพื่อให้ชิ้นนั้นมีความหนา หลังจากนั้นประกอบชิ้นส่วนหนังแต่ละส่วนเข้าด้วยกันตามแบบร่าง เชื่อมกันด้วยวิธีการเย็บจากจักร ใส่อะไหล่หัว 2 ชิ้น บริเวณหู อะไหล่เข็มขัดขนาดกลาง 2 ชิ้นในส่วนกลางเพื่อให้ปรับขนาด อะไหล่ตะขอ 1 ชิ้นบริเวณด้านหลัง นำชิ้นงานที่สมบูรณ์ไปติดตั้ง

6. วิธีการทำชิ้นงานส่วนคอ

ร่างแบบชิ้นงานเพื่อการเตรียมอุปกรณ์ในการทำงาน กำหนดสีและรูปแบบ เตรียมแบบร่าง (Pattern) สำหรับชิ้นงานส่วนคอ ร่างรูปแบบบนกระดาษอาร์ตการ์ด วัดขนาดของตัวชิ้นงานให้พอดีกับสัดส่วนของคน เพื่อให้ใช้งานได้จริง แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน ส่วนคอ 2 ชิ้น และ ส่วนติดกับอะไหล่เข็มขัด ตัดกระดาษที่ร่างแบบ นำไปวางบนหนังแล้วลากเส้นตามกระดาษแบบร่าง อย่างละ 2 ชิ้น สำหรับด้านหน้ากับด้านหลังเพื่อนำมาประกบกัน สีเหลือง 2 ชิ้น และสีน้ำเงิน 2 ชิ้น หลังจากนั้นเตรียมเครื่องจักร เย็บหนังทั้งสองส่วนเข้าด้วยกัน โดยเว้นระยะห่างจากขอบประมาณ 0.5 เซนติเมตร นำทั้งสองส่วนเย็บติดเข้าด้วยกันตามแบบ และใส่อะไหล่เข็มขัดขนาดเล็กในชิ้นงานทั้งสองชิ้น หลังจากนั้นนำโซ่ห่วงเล็กสีเงินเกี่ยวกับตัวปลอกคอทั้งสองฝั่งตามแบบ นำชิ้นงานที่สมบูรณ์ไปติดตั้ง

7. วิธีการทำชิ้นงาน ส่วนปาก

ร่างแบบชิ้นงานเพื่อจัดเตรียมอุปกรณ์ นำอะไหล่โซ่มาคล้องเข้ากับจุกนมยางตามแบบร่าง ใช้คีมในการช่วยถือระหว่างโซ่กับจุกนมยาง เตรียมชิ้นงานที่ประกอบเสร็จแล้ว พันสีด้วยสีทอง นำชิ้นงานที่สมบูรณ์ไปติดตั้ง

8. วิธีการทำชิ้นงานส่วนเท้า

ร่างแบบชิ้นงานเพื่อการเตรียมอุปกรณ์ กำหนดสีและรูปแบบ เตรียมรองเท้าทรง Mary Jane มาระบายสีด้วยพู่กัน สีตามแบบร่างเริ่มจากด้านในบริเวณพื้นลงสีด้วยสีดำ ด้านในส่วนที่เป็นหนังลงสีด้วยแดงเข้ม (ผสมสีอะคริลิกแดงกับดำ) บริเวณด้านนอกทาสีอะคริลิกด้วยสีแดง ผสมสีดำเพียงเล็กน้อย ทาให้ทั่วทั้งสองคู่ กำหนดตำแหน่งที่เจาะตาไก่ และใช้เครื่องเจาะตามตำแหน่งที่กำหนดไว้ทั้งสองคู่ นำเชือกร้อยตามรูตาไก่ตามแบบร่างให้สมบูรณ์เก็บปมเชือกให้เรียบร้อยและตัดส่วนที่เชือกเหลือออก นำชิ้นงานที่สมบูรณ์ไปติดตั้ง

โครงการที่ 3

ใช้กระบวนการสร้างงานด้วยศิลปะการแสดงในการสร้างชิ้นงาน

1. วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างชิ้นงาน

- ผ้ายี่ด่วยน้ำสีขาว ขนาด 1.5 x 4 เมตร
- ซิปยาว ขนาด 22 นิ้ว จำนวน 2 ชิ้น
- ค้ายสีขาว
- จักรเย็บผ้า
- กล้องอัดวิดีโอ

2. วิธีการทำงาน

เตรียมแบบร่างสำหรับการสร้างชุด เริ่มจากการวัดขนาดสัดส่วนของแบบที่จะใส่ชุด จัดเตรียมแบบร่างเสื้อ (Pattern) เมื่อแบบสมบูรณ์ พร้อมตัดบนผ้า หลังจากนั้นเย็บชุดด้วยจักร และใส่ซิปด้านหลังของเสื้อ กำหนดรูปแบบการแสดงกับนักแสดงทั้งสองคน หลังจากนั้นเตรียมกล้องเพื่อบันทึกภาพ ตั้งกล้องไว้กับขาตั้งกล้อง เริ่มการอัดวิดีโอ ระยะเวลา 1-2 นาที เมื่อได้วิดีโอที่ต้องการ นำมาตัดต่อกับโปรแกรม อะโดบี เอฟเฟกต์ (Adobe After Effects CC 2019) เพื่อปรับแต่งระยะเวลา และตัดส่วนที่ไม่ต้องการออก นำชิ้นงานที่สมบูรณ์ไปติดตั้ง

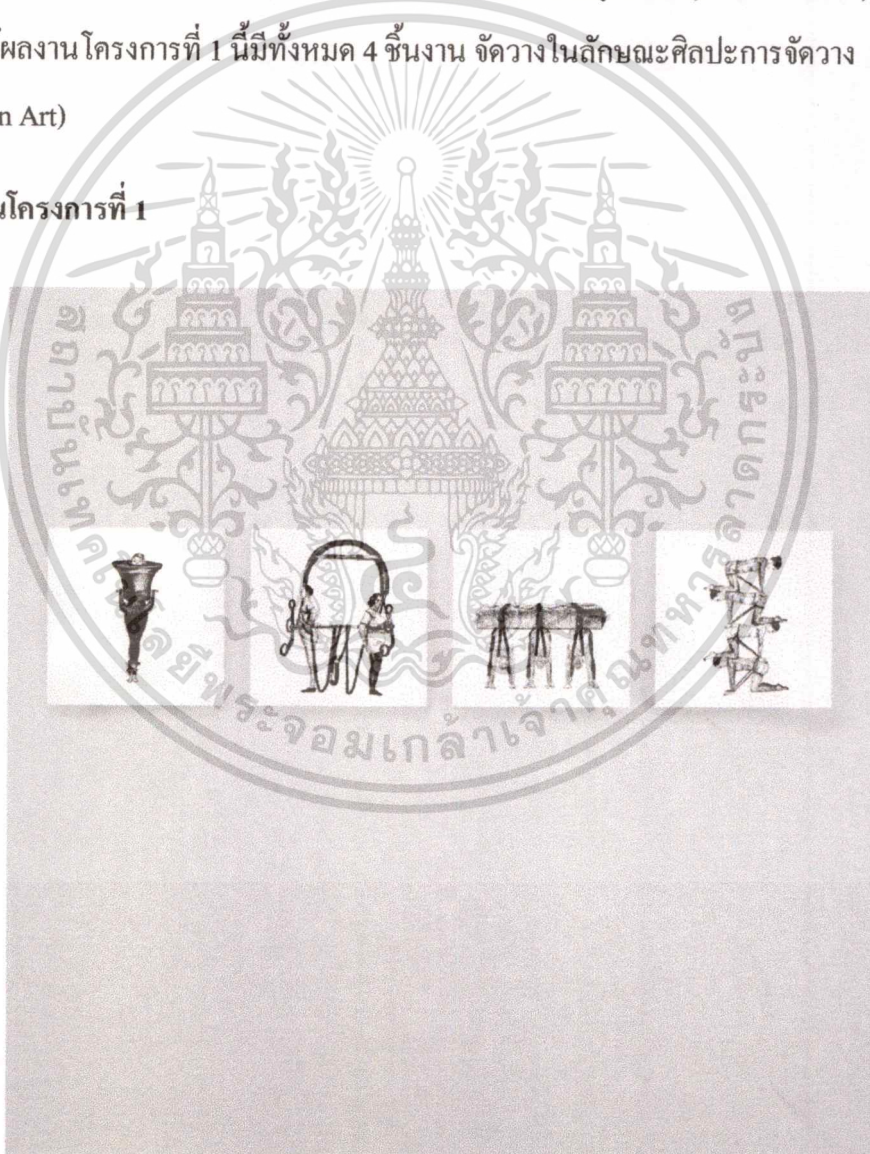
บทที่ 4

วิเคราะห์สร้างสรรค์ผลงาน

4.1 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ (Composition) คือ การจัดการกับพื้นที่เพื่อให้เกิดความงามในภาพรวมของภาพผ่านสายตา ที่ประกอบไปด้วย จุด เส้น สี แสงเงา พื้นผิว รูปร่างรูปทรง และ พื้นที่ เพื่อสร้างความหมายในรูปภาพโดยมีองค์ประกอบศิลป์ช่วย (Marion Bobby-Evans, 2018 : Online) การสร้างสรรค์ผลงาน โครงการที่ 1 นี้มีทั้งหมด 4 ชิ้นงาน จัดวางในลักษณะศิลปะการจัดวาง (Installation Art)

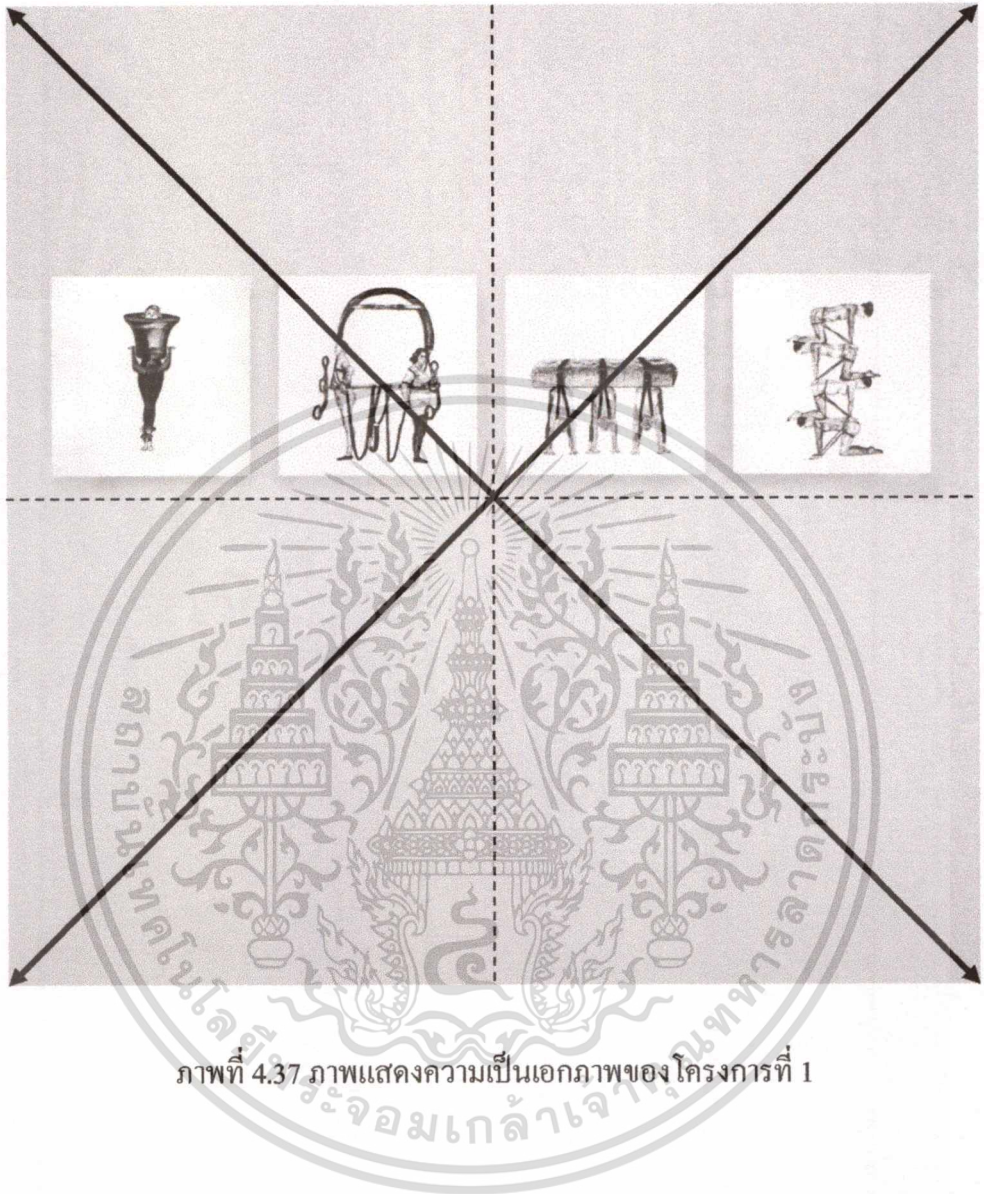
ภาพผลงานโครงการที่ 1



ภาพที่ 4.36 ภาพผลงาน โครงการที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.1 เอกภาพ (Unity)



ภาพที่ 4.37 ภาพแสดงความเป็นเอกภาพของ โครงการที่ 1

เอกภาพคือ ภาพรวมขององค์ประกอบศิลป์ที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ใช้ความรู้สึกล้วนการมอง ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้สร้างงานว่าจะสื่อไปถึงผู้มองได้รับรู้ในความรู้สึกแบบใด

ผลงาน โครงการที่ 1 เป็นศิลปะการจัดวาง (Installation Art) ชิ้นงานจำนวน 4 ชิ้นด้วย กระบวนการภาพพิมพ์โลหะ (Etching Technique) จัดวางในระนาบเดียวกับสายตาไปในทิศทาง แนวอน ระยะห่างของชิ้นงานเว้นในระยะที่เท่า ๆ กัน ภาพชิ้นงานทั้ง 4 ภาพอยู่เหนือเส้นประ แนวอน เหลือพื้นที่ว่างด้านล่างเส้นประทั้งฝั่งซ้ายและขวา พื้นที่ด้านบนด้านซ้ายและขวาได้แบ่ง ระยะของชิ้นงานทั้งสี่ชิ้น ชิ้นงาน 2 ชิ้นอยู่ในแบบที่สมดุลกัน เส้นลูกศรทแยงแบ่งพื้นที่ภาพเป็น 4

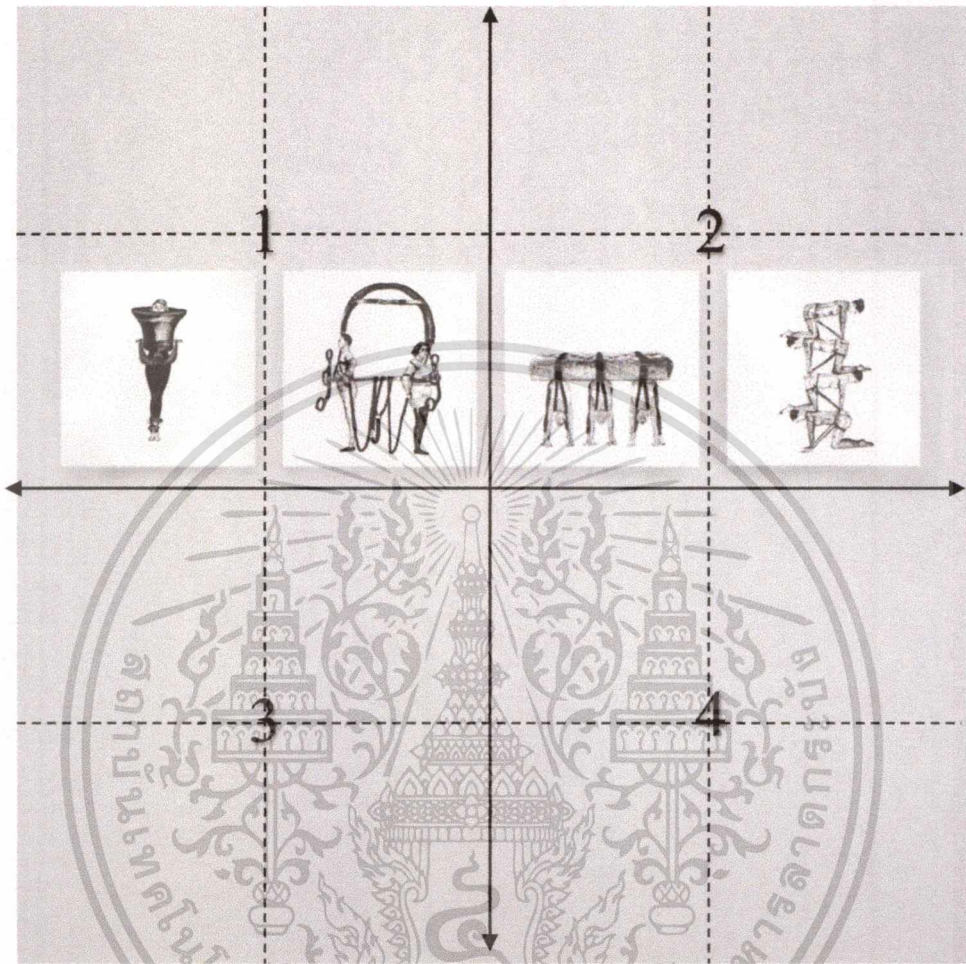
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วน ทางด้านซ้ายและขวาแบ่งน้ำหนักรูปภาพเท่ากัน ส่วนด้านล่างและด้านบน ภาพจะถูกแบ่งไปในพื้นที่ด้านบนมากกว่า ในภาพจึงงานใช้รูปทรงของมนุษย์เป็นองค์ประกอบหลักของภาพ ผสมกับรูปทรงของสิ่งของ อุปกรณ์ที่สื่อถึงความเป็นเครื่องพันธนาการ ถูกปรับรูปแบบให้ถูกใช้งานกับมนุษย์ จำนวนคนเพิ่มขึ้นจากหนึ่งไปจนถึงสี่คน เรียงภาพจากซ้ายไปขวา แสดงให้เห็นถึงการถูกบังคับจากมนุษย์ด้วยกันเอง การบังคับจากระบบต่าง ๆ ที่แทนด้วยเครื่องมือ พื้นที่ของภาพที่ถูกเว้นไว้ด้วยพื้นที่สีขาวเพื่เน้นตัวหุ่นคนอย่างชัดเจน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 ดุลยภาพ (Balance)



ภาพที่ 4.38 ภาพแสดงความเป็นดุลยภาพของ โครงการที่ 1

ดุลยภาพคือ การใช้ความรู้สึกที่พอดี ลงตัว ไม่หนักไม่เบาไปในด้านใดด้านหนึ่ง เป็นความรู้สึกที่สมบูรณ์ในการจัดวางองค์ประกอบ มี 2 ลักษณะ คือ ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) คือการวางรูปที่เหมือนกันทั้งสองด้านซ้ายและขวา ใช้ตรงกลางเป็นจุดศูนย์กลาง และแบบที่ 2 ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) คือ ความสมดุลที่ซ้ายและขวาไม่เท่ากัน ซึ่งทำให้เกิดความสมดุลได้ด้วยความรู้สึกด้วย น้ำหนัก สี แสงเงา (Marion Bobby-Evans, 2018 : Online)

ผลงานติดตั้งชุดนี้เกิดความสมมาตรระหว่างด้านซ้ายและขวาของชิ้นงาน 4 ชิ้น ระหว่างพื้นที่หมายเลข 1 กับ 3 และ พื้นที่หมายเลข 2 กับ 4 เว้นพื้นที่กับตัวชิ้นงานในระยะที่เท่ากัน น้ำหนักใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

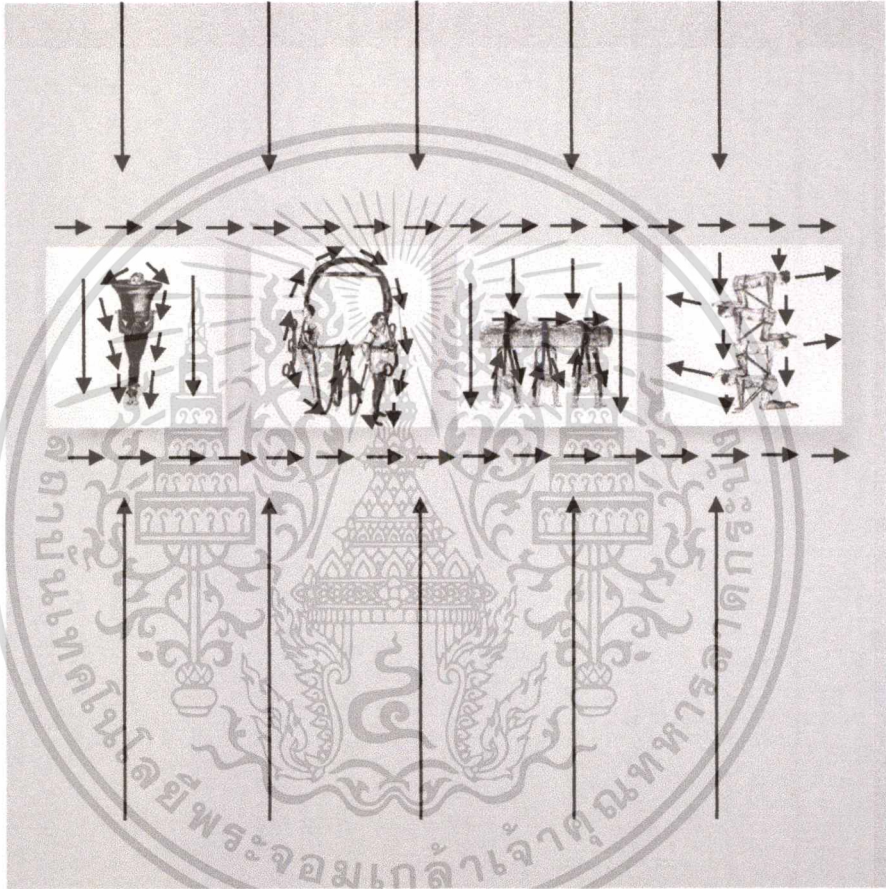
รูปภาพ ถูกถ่ายน้ำหนักจากด้านซ้ายหรือพื้นที่ 1 ไปขวาหรือพื้นที่ 2 ด้วยจำนวนของมนุษย์ที่เพิ่มขึ้น จาก 1 คน จนถึง 4 คนในภาพที่ดี ให้ความรู้สึกถึงฝั่งด้านขวาดูมีน้ำหนักมากกว่าทางสายตา พื้นที่ ด้านบนกับด้านล่างเป็นดุลยภาพแบบสมมาตรกัน โดยด้านล่าง ช่องที่ 3 และ 4 เว้นพื้นที่มากกว่า ด้านบน ช่องที่ 1 และ 2 ในตัวขึ้นงานทั้ง 4 ชิ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.3 การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวเกิดขึ้นได้จากการมอง มาจากการจัดการขององค์ประกอบภาพและรูปของภาพ ที่เลือกใช้ รวมไปถึงเทคนิคการวาดภาพ การลงสี น้ำหนัก แสงเงา สายตานำไปสู่จุดเด่นในภาพ เชื่อมไปสู่จุดรองอย่างลื่นไหล



ภาพที่ 4.39 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวของชิ้นงานที่ 1

การเคลื่อนไหวของภาพ แสดงความเคลื่อนไหวดังสายตามาสู่ตัวงานที่อยู่ตรงกลางด้วยพื้นที่ว่างด้านบนและด้านล่าง จากการจัดวางงานในแนวนอน ระบายเดียวกับสายตา และด้วยตัวภาพ ความเคลื่อนไหวจะไปในทิศทางที่มองจากซ้ายไปขวา ยังเกิดความเคลื่อนไหวภายในตัวภาพ เริ่มจากภาพชิ้นที่หนึ่ง มีทิศทางภาพไปในแนวตั้งแต่ความเคลื่อนไหวของภาพทั้งลงไปแนวตั้งด้วยรูปร่างของระฆังคว่ำลง ได้ดึงสายตาไปยังด้านล่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

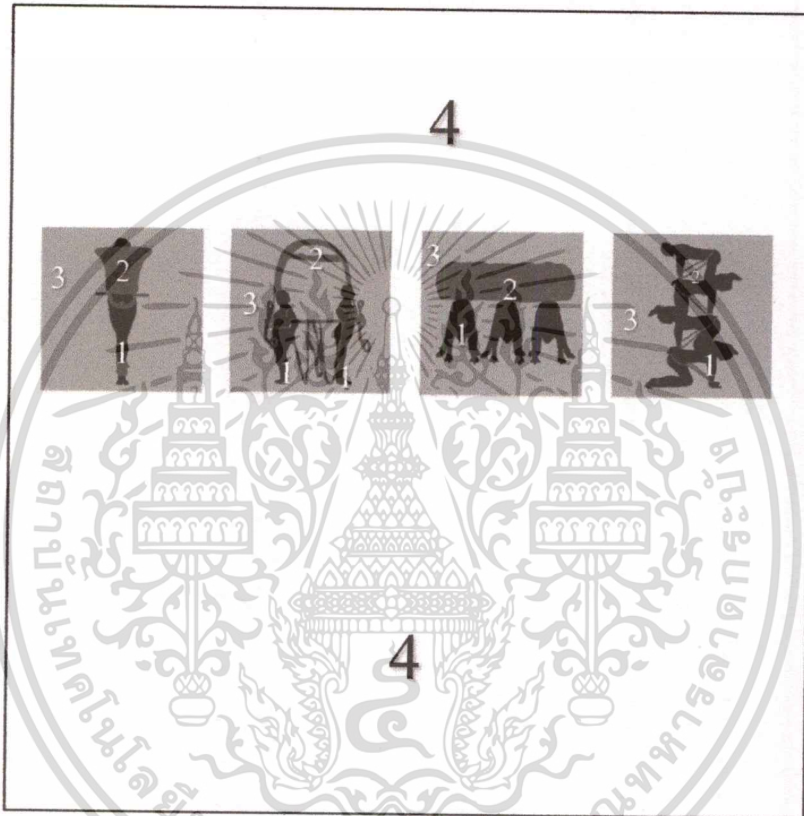
ภาพขึ้นที่สอง การเคลื่อนไหวไปในทิศทางจากซ้ายไปขวาตามรูปทรงโค้งของวัตถุที่โค้งสูง รูปทรงคนฝั่งซ้ายมีการเคลื่อนไหวไปรอบตัวจากด้านนอกซ้ายเข้าสู่ด้านในและต่อเนื่องไปถึงเส้นเชือกที่เข้าหาตรงกลาง เช่นเดียวกับรูปทรงคนด้านขวาที่เคลื่อนไหวจากด้านนอกสู่ด้านในตามเส้นเชือกและนำสายตามาสู่ตรงกลาง

ภาพขึ้นที่สาม ทิศทางของภาพทั้งดึงดูดมาด้วยรูปทรงของมนุษย์ที่ก้มลง และพื้นที่ว่างด้านบนของภาพ ทำให้ความเคลื่อนไหวของสายตาถูกดึงดูดมา ตำแหน่งของวัตถุที่อยู่กลางภาพไปในทิศทางแนวนอนขนานกับสายตา ความเคลื่อนไหวไปในรูปแบบเดียวกับการจัดวางคือเคลื่อนไหวจากซ้ายไปขวาด้วยน้ำหนักการไล่แสงเงาของวัตถุ รูปทรงของคนมีความเคลื่อนไหวจากคนด้านซ้ายไปคนกลางและคนขวาสุด จากแขนที่ยึดลงพื้นไล่สายตาขึ้นและลงสู่แขนอีกข้างที่เชื่อมต่อความเคลื่อนไหวไปยังแขนของคนถัดไป

ภาพขึ้นที่สี่ ประกอบไปด้วยรูปทรงของมนุษย์ที่ซ้อนกันอยู่ ทิศทางของหัวที่ชี้ไปยังด้านซ้ายและขวาสลับกันไปทำให้การเคลื่อนไหวของสายตาพุ่งออกไปด้านข้างของภาพ คนแรกที่อยู่ด้านล่างสุดทิศทางของหัวชี้เฉียงขึ้นไปด้านซ้าย คนที่สองชี้เฉียงไปด้านขวา สลับกันเช่นนี้จนถึงคนที่สี่และด้วยท่าทางที่ก้มหน้าลง สายตาถูกดึงจากบนไปล่าง ความเคลื่อนไหวของภาพไปในแนวดิ่งขณะที่ภาพอยู่ในแนวดิ่ง

4.1.4 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นคือ จุดที่ดึงสายได้มากที่สุด มีความสำคัญเป็นอันดับหนึ่ง ซึ่งการสร้างจุดเด่นในงานเป็นการเรียกความสนใจจากภาพเพื่อนำไปสู่แนวความคิด (Steven Bradley, 2015 : Online)



ภาพที่ 4.40 ภาพแสดงความเป็นจุดเด่นของชิ้นงาน โครงการที่ 1

ความเป็นเด่นคือรูปทรงของมนุษย์ที่เป็นเนื้อหาหลักของแนวคิด ด้วยรูปทรงที่อยู่ตรงกลางของภาพแต่ละชิ้นงานจำนวน 4 ชิ้นงาน เมื่อมองภาพรวม จุดเด่นหมายเลข 1 ทั้ง 4 ชิ้นอยู่ในระดับเดียวกัน ความเป็นเด่นหมายเลข 1 เชื่อมเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ นำสายตาไปสู่รูปทรงที่เป็นวัตถุ หรือหมายเลข 2 ที่มีความเป็นรอง จากความเป็นมนุษย์ไปสู่เครื่องพันธนาการ และความเป็นรองหมายเลข 3 ที่เป็นสาวนของพื้นหลังเชื่อมภาพแต่ละชิ้นงานให้ไปในทิศทางเดียวกัน สุดท้ายพื้นที่ของการติดตั้งงาน ความเป็นรองหมายเลข 4 รวบรวมภาพทั้ง 4 ชิ้น ให้เป็นเรื่องราวเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 การวิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานโครงการที่ 1

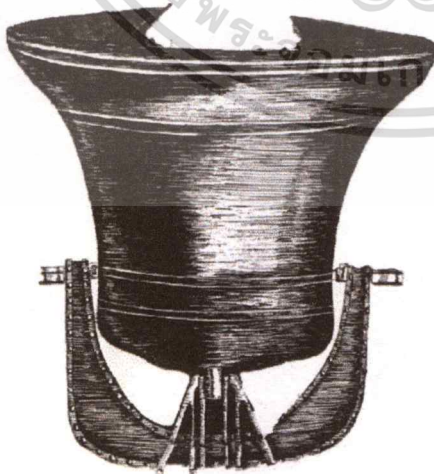
4.2.1 รูปทรง (Forms)

รูปทรงคือเส้นที่ต่อเนื่อง แสดงความกว้าง ยาว หนา ลึก มีความเป็นสามมิติ โดยใช้แสงเงาเข้ามาช่วยคัดความหนา ลึกให้กับรูปทรงนั้น ๆ (Lisa Marder, 2018 : Online)



ภาพที่ 4.41 รูปทรง ก.

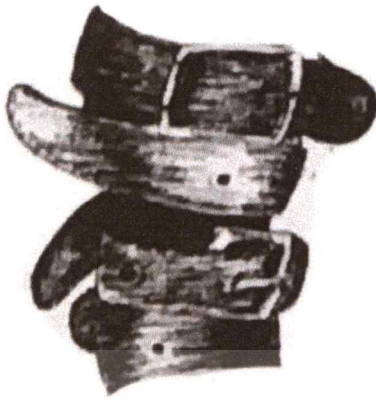
ก. รูปทรงของมนุษย์ แบ่งเป็นส่วนหัวที่ ที่อยู่บริเวณด้านบน อยู่ในระยะที่มีทรงของระฆังเป็นระยะที่หนึ่ง ส่วนที่ 2 ของรูปทรงคือส่วนตัวที่เห็นทรวงตรง มีโค้งไปในมุมลึก และส่วนที่สาม ส่วนเท้าที่เห็นความลึกที่ยื่นเท้าออกมาด้านหน้า



ภาพที่ 4.42 รูปทรง ข.

ข. ส่วนรูปทรงของระฆัง วัดดูที่ปรับแต่งรูปแบบ มีความลึกด้วยทรงที่มองเห็นว่าเป็นช่องว่าง และขนาดที่ใหญ่กว่าวัดดูจริง ๆ เมื่อเทียบกับรูปทรงของมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

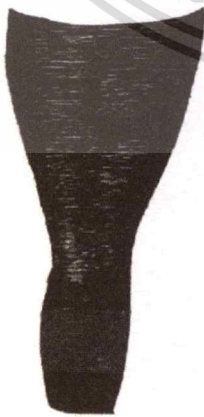


ค. รูปทรงของเข็มขัดที่มีมัดซ้อนกันหลายชั้น ในตำแหน่งที่ไม่ใช่หน้าที่ของเข็มขัด ในลักษณะที่มีความโค้งกลับไปกับทรงของข้อเท้า

ภาพที่ 4.43 รูปทรง ค.

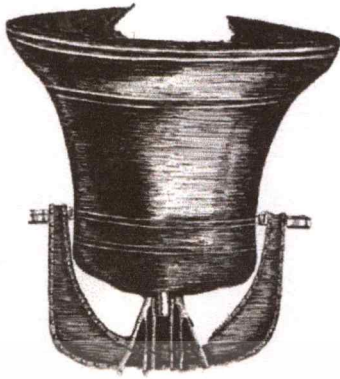
4.2.2 ลักษณะพื้นผิว (Texture)

คือลักษณะบริเวณผิวหน้าของสิ่งต่าง ๆ ที่ทำให้รับรู้ถึงความรู้สึกผ่านการสัมผัสด้วยมือ และสัมผัสด้วยสายตา ทำให้นึกถึงความรู้สึก เช่น เรียบ ขรุขระ ด้าน หยาบ นุ่ม เป็นต้น (เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2553 : 53)



ก. ลักษณะของพื้นผิวมีความเรียบ เป็นพื้นผิวของผ้าที่มีความตึงไปกับรูปร่างมนุษย์จนไม่เห็นรอยยับ ด้วยสีที่เข้มบวกกับพื้นผิว ทำให้องค์ผ่าน ๆ แล้วเหมือนกับเป็นพื้นผิว 1 มิติ

ภาพที่ 4.44 ลักษณะพื้นผิว ก.



ข. ลักษณะของพื้นผิวเป็นผิวมันวาว โดยใช้
น้ำหนักเข้ามาช่วย รวมไปถึงตัวรูปทรงที่ทำให้
ความมันเงาชัดเจนมากขึ้น

ภาพที่ 4.45 ลักษณะพื้นผิว ข.



ค. ลักษณะพื้นผิวถูกคัดน้ำหนักด้วยเส้นทำให้เกิด
พื้นผิวที่คล้ายกับเส้นผม คัดเป็นเส้นผมด้วย
สายเส้นแนวนอน มีระยะความถี่ความห่าง

ภาพที่ 4.46 ลักษณะพื้นผิว ค.



ง. ลักษณะของพื้นผิวถูกสร้างน้ำหนักเบา ๆ ด้วย
เส้นแนวนอน คัดส่วนที่เป็นแสงเงาหนึ่งน้ำหนัก
ให้เห็นเป็นผิวคนที่มีความโค้ง

ภาพที่ 4.47 ลักษณะพื้นผิว ง.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3 เส้น (Line)

เส้นเกิดจากจุดที่เรียงต่อกัน หรือเกิดจากการลากจุด ๆ นั้นไปในทิศทางต่าง ๆ จนเป็นเส้น เป็นวิธีการสร้างรูปร่างและรูปทรงมิติ ที่สำคัญ การสร้างงานส่วนใหญ่มักเริ่มต้นจากการใช้เส้น ขึ้นอยู่กับเทคนิคและวิธีการ เส้นสามารถถ่ายทอดความรู้สึกได้ด้วยเช่นกัน (เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2553 : 40)



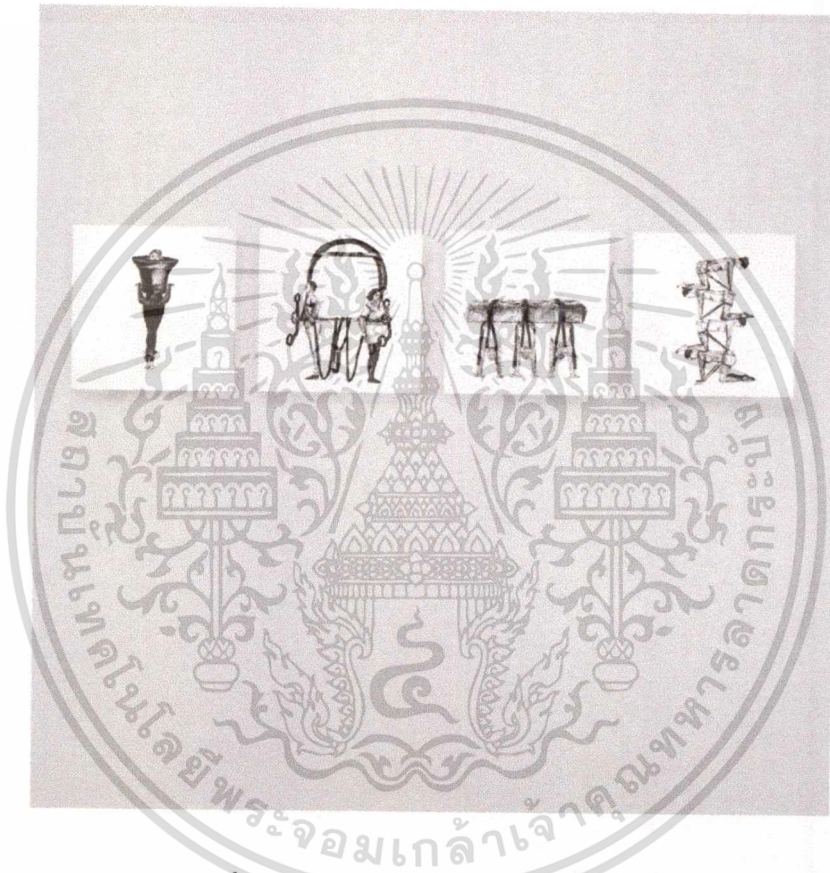
ภาพที่ 4.48 ภาพการวิเคราะห์เส้นของโครงการที่ 1

รูปแบบของเส้นที่ใช้สร้างงานโครงการนี้เป็นเส้นในลักษณะแนวนอนทั้งหมด ลากยาวไปในทางเดียวกัน ชิดเส้นซ้าย ๆ เพิ่มคัตน้ำหนักในส่วนที่ต้องการให้เกิดมิติ และสร้างแสงเงาให้กับวัตถุในภาพด้วยระยะห่างความถี่ของเส้น ด้วยเทคนิควิธีการนี้ ลายเส้นคล้ายกับวิธีเขียนภาพแบบย้อนยุค ภาพที่นำเสนอออกมาได้กลิ่นอายของความเก่า (Vintage) ทั้งตัวภาพ นำไปสู่ความหมายของภาพที่พูดถึงเหตุการณ์จากอดีต ลักษณะของเส้นที่เขียนไปในทางเดียวกัน ยากสำหรับการควบคุมน้ำหนัก และการสร้างพื้นผิวในบางพื้นผิว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.4 สี (Colour)

คือการรับรู้ความถี่ของแสงผ่านการมอง ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติที่ไปสู่การสร้างสรรค์งาน สร้างความรู้สึกและถ่ายทอดความรู้สึกได้ แล้วยังถูกกำหนดให้มีสัญลักษณ์ของแต่ละสี หากนำไปใช้ในการสร้างงานนั้น สามารถใช้สีสื่อความหมายไปกับงานได้ (Chris Newman, 2015 : Online)



ภาพที่ 4.49 ภาพการวิเคราะห์สีของชิ้นงานที่ 2

โครงการงานนี้ใช้สีเพียงหนึ่งสีในการทำงาน คือสีดำ ที่เป็นสีมาตรฐานที่เข้าใจกันในการร่างเส้น เน้นรูปทรงมนุษย์และวัตถุให้เป็นจุดเด่นด้วยน้ำหนักความเข้ม เมื่อขีดเส้นถี่มากสีที่ได้จะเป็นสีดำ ในบางจุดที่เว้นระยะความถี่ สีที่ได้ผ่านการมองจะเป็นสีเทาเมื่อเทียบกับบริเวณที่เส้นมีความถี่มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.5 น้ำหนัก แสงเงา (Shadow)

คือการสร้างค่าน้ำหนักและมิติให้กับวัตถุ ความสว่าง ความเข้ม และเงาของวัตถุ เกิดขึ้นจากทิศทางของแสง สามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึก และจำลองบรรยากาศให้กับงานได้ (เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2553 : 67)



ภาพที่ 4.50 ภาพการวิเคราะห์น้ำหนักและแสงเงา

รูปทรงมนุษย์เป็นรูปทรงหลักที่เน้นคัดแสงเงาอย่างชัดเจน ทิศทางของแสงในแต่ละภาพแตกต่างกันไป เริ่มจากแสงเงาที่เข้มสุดจากซ้ายมือ โทนน้ำหนักไปจนอ่อนสุดในภาพขวามือ และมีการสร้างแสงเงาในตัววัตถุ ในภาพแรกทิศทางแสงที่กระทบกับระฆัง สร้างแสงด้วยลายเส้นแนวนอน เว้นระยะ ชั่ว เพื่อการคัดน้ำหนัก ภาพที่สองด้วยพื้นผิวของวัตถุที่ดูมีนวล การคัดแสงเงาจึงเห็นจุดที่เข้มสุดและสว่างสุด ในภาพที่สาม พื้นผิวของวัตถุเป็นพื้นผิวด้าน และมีโค้ง แสงเงาที่ได้จะไล่แสงไปอย่างมีน้ำหนัก ส่วนที่จมลึกมีความเข้มด้วยเงา ส่วนที่สว่างคือส่วนที่แสงกระทบ ภาพที่สี่ ทิศทางแสงมาในทิศทางตรง แสงเงาที่เห็นคือส่วนโค้งที่มีความลึก และรูปทรงขาที่อยู่ด้านหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

สัญชาตญาณมนุษย์คืออะไร ยังคงเป็นคำถามที่วนเวียนอยู่ในการใช้ชีวิต มีคนหลายคนพยายามค้นหาคำตอบของคำถามนี้ ทั้งในรูปแบบชีววิทยา วิทยาศาสตร์ ปรัชญา และในรูปแบบของศิลปะที่ถ่ายทอดความหมายผ่านความรู้สึก เช่นเดียวกับศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ ที่ต้องการหาความเป็นสัญชาตญาณของมนุษย์ ด้วยการสร้างชิ้นงานให้เกิดคำถาม ให้เกิดการกระทำ ให้เกิดการวิเคราะห์ถึงตัวเอง และสังคม ขณะที่มนุษย์ใช้ชีวิตกับสังคม แน่แน่นอนว่าต้องมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์เกิดขึ้น ปฏิสัมพันธ์ถูกแสดงออกมาในหลายรูปแบบ และถูกถ่ายทอดออกมาไม่ซ้ำกันในตัวบุคคลนั้น ๆ สังคมที่เต็มไปด้วยข้อกำหนดมากมายในการใช้ชีวิต นั่นคือการบังคับ การบังคับด้วยการปลูกฝัง เริ่มมาจากสังคมใกล้ชิด จนกระทั่งสังคมที่ใหญ่ขึ้น ก็มีข้อบังคับเพิ่มขึ้นโดยที่ความคิดมากขึ้น ทำให้คนมองข้ามว่าแท้จริงแล้วสัญชาตญาณของตัวเองต้องทำอะไร ถูกทำลายด้วยกฎเกณฑ์จากสังคมเอง

การกระทำของมนุษย์ที่แสดงออกมา เป็นสิ่งที่ถูกปลูกฝังตั้งแต่การเริ่มใช้ชีวิต การเลี้ยงดูจากครอบครัวที่เป็นผู้ใหญ่ ในพื้นที่ที่มีการปกครองแบบนั้น ภาษาที่ใช้จะเป็นตัวกำหนดกระบวนการคิด เพราะรูปแบบโครงสร้างของภาษาที่ไม่เหมือนกันในแต่ละประเทศ วิธีความคิดที่เป็นพื้นฐานก็แตกต่างกัน เมื่อทุกอย่างในปัจจุบันนี้ มีการวางระบบไว้ มีสิ่งอำนวยความสะดวก สิ่งที่ยาวไปคือการได้ใช้ความสามารถของการมีชีวิตรอดและความคิดสร้างสรรค์ เพราะทุกอย่างมีพร้อมอยู่แล้ว การมีพร้อมทุกอย่าง เกิดขึ้นจากสังคมกลุ่มก่อนที่กำหนดไว้ว่า เราจะต้องมีความรู้ไปในด้านโน มีรูปแบบความคิดแบบไหน และกำหนดได้ว่าจะให้เราได้รับการศึกษาในเรื่องใดบ้าง ซึ่งมันคือการบังคับที่เป็นผลระยะยาว ผลที่ตามมาคือสิ่งที่เราแสดงออกต่อมนุษย์คนอื่น และสิ่งที่คนอื่นปฏิบัติต่อเรา เป็นการแสดงออกที่ถูกกำหนดรูปแบบไว้แล้ว

พฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกมาในรูปแบบของการถูกบังคับจากการปลูกฝัง นำเสนอชิ้นงาน โครงการที่ 1 ในเทคนิควิธีการภาพพิมพ์โลหะ (Etching) รูปแบบสองมิติ ใช้รูปทรงของมนุษย์ถูกควบคุมด้วยวัตถุที่แทนสัญลักษณ์ของระบบต่าง ๆ รูปแบบของชิ้นงานในโครงการที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พัฒนามาเป็นงานสามมิติ ใช้ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) ในการนำเสนอเรื่องราว ที่ให้เกิด การตั้งคำถามต่อตัวเองว่าใคร อะไร การกระทำ ความคิดไหนที่กำลังบังคับเราอยู่ ต่อมาในโครงการ ที่ 3 นำเสนอในรูปแบบการแสดงที่ใช้คนในการแสดง และบันทึกชิ้นงานมาสู่งานที่เป็นวิดีโอ (Video Art) ด้วยตัวผลงานศิลปะที่ออกมาในรูปแบบสองมิติ ไม่สามารถตอบปัญหาที่ข้าพเจ้า ต้องการถ่ายทอดออกมาได้ชัดเจนมากพอ ต้องมีการทดลองหลายครั้งเพื่อตอบปัญหาในแนวคิดนี้ ด้วยเรื่องของมนุษย์ สิ่งที่ไม่มีความมั่นคง มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เวลาผ่านไป ข้อมูลที่เคย ใหม่ก็กลายเป็นประวัติศาสตร์ ดังนั้นการทำงานที่พูดถึงพฤติกรรมของมนุษย์ในปัจจุบัน และ อนาคตนั้น ข้าพเจ้าจึงใช้เรื่องของเวลาจริงมาเป็นหนึ่งในงาน ยกต่อการเลือกสถานที่ที่สามารถ สร้างงานจริงกับสังคมอื่น

ทั้งหมดนี้คือการแสดงความคิดเห็นส่วนตัวที่มีต่อการกระทำของมนุษย์ ของสังคม ความแตกต่างของความคิดและการกระทำเป็นธรรมชาติ แต่การอยู่ในสังคมที่ถูกกำหนดไว้ด้วยปัจจัย มากมาย ทำให้พฤติกรรมที่เป็นธรรมชาตินั้นหายไป

บรรณานุกรม

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2553). **วิพากษ์องค์ประกอบศิลป์**. พิมพ์ครั้งที่ 1 . กรุงเทพฯ :

อมรินทร์พริ้นติ้ง.

Ashley Hurst. 2018. **Movement**. [Online]. เข้าถึงได้จาก <https://thevirtualinstructor.com>. (วันที่ค้นข้อมูล : 16 พฤศจิกายน 2561).

Chris Newman. 2015. **What is Colour**. [Online]. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com>. (วันที่ค้นข้อมูล : 16 พฤศจิกายน 2561).

Cory Reynolds. 2017. **Erwin Wurm**. [Online]. เข้าถึงได้จาก <https://www.artbook.com>. (วันที่ค้นข้อมูล : 3 มกราคม 2562).

Dale Carnegie. (1936). **How to Win Friends and Influence People**. พิมพ์ครั้งที่ 70 . London : Vermilion.

Daniel Kahneman. (2011). **Thinking, Fast and Slow**. Great Britain : Penguin books.

Galerie Thomas. 2014. **Rebecca Horn**. [Online]. เข้าถึงได้จาก <https://www.artsy.net>. (ค้นข้อมูล : 18 ธันวาคม 2561).

Marion Bobby-Evans 2018. **The 8 elements in Composition in Art**. [Online]. เข้าถึงได้จาก <https://www.thoughtco.com>. (วันที่ค้นข้อมูล : 16 พฤศจิกายน 2561)

Moontower Foundation. 2017. **Rebecca Horn**. [Online]. เข้าถึงได้จาก <https://www.rebecca-horn.de>. (ค้นข้อมูล : 18 ธันวาคม 2561).

Dr. Rick Pott 2018. **Human Evolution**. [Online]. เข้าถึงได้จาก <http://humanorigins.si.edu>. (วันที่ค้นข้อมูล : 2 ตุลาคม 2561)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Steven Bradley. 2015. **Dominance and Focus point**. [Online]. เข้าถึงได้จาก

<https://www.smashingmagazine.com>. (วันที่ค้นข้อมูล : 16 พฤศจิกายน 2561).

Yuval Noah Harari. (2014). **Sapiens A Brief History of Humankind**. London : Vintage.

Yuval Noah Harari. (2016). **Homo Deus A Brief History of Tomorrow**. London : Vintage.

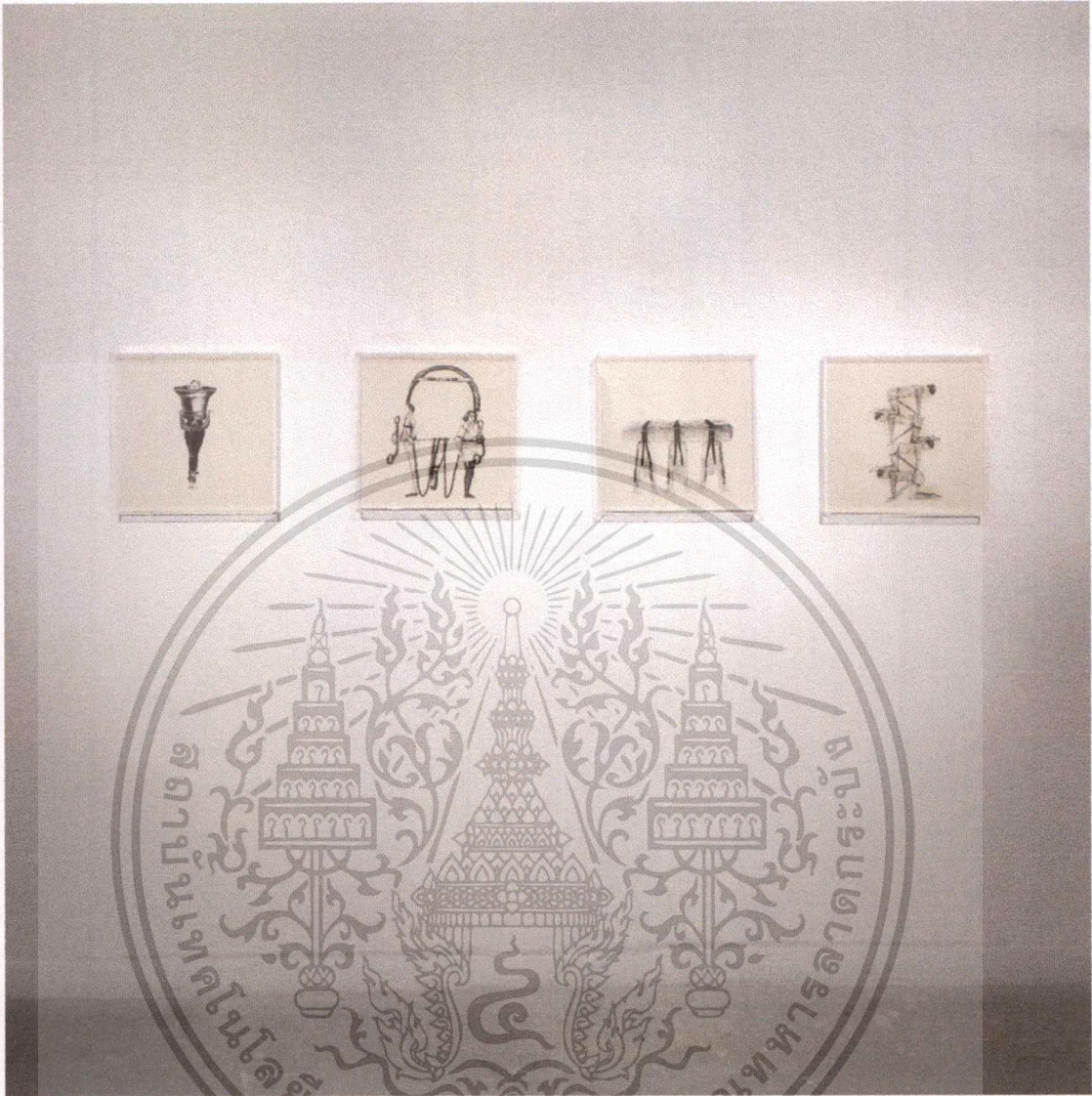
Yuval Noah Harari. (2018). **21 Lessons for the 21th Century**. London : Vintage.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



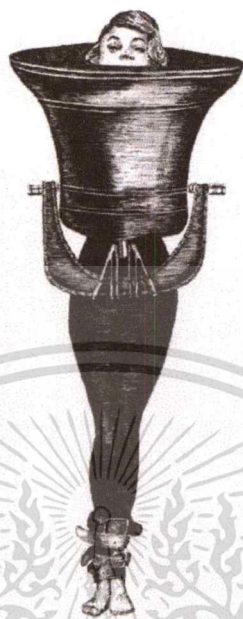
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 51 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์โครงการที่ 1

ชื่อโครงการ “One, Two, Three, Four.”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 52 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์โครงการที่ 1 ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน “One.”

เทคนิค ภาพพิมพ์ร่องลึกบนแผ่นทองแดง

ขนาด 40 x 40 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



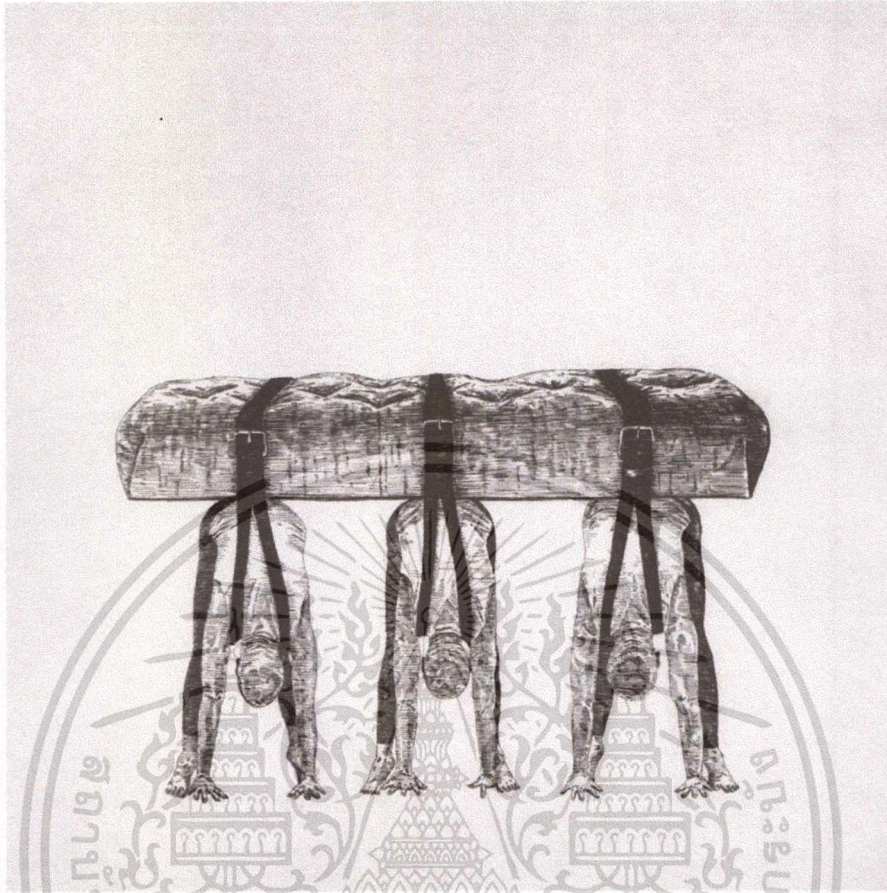
ภาพที่ 54 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์โครงการที่ 1 ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน “ Three. ”

เทคนิค ภาพพิมพ์ร่องลึกบนแผ่นทองแดง

ขนาด 40 x 40 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



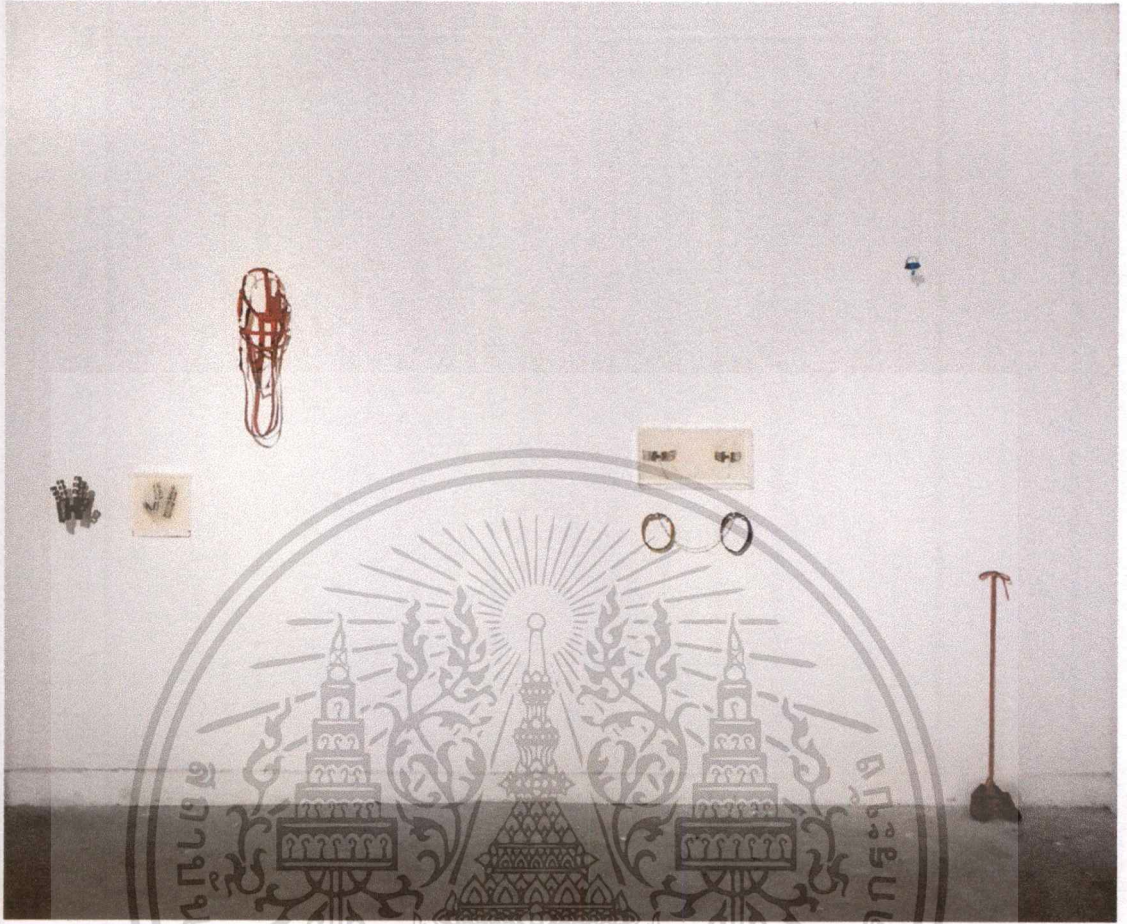
ภาพที่ 55 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์โครงการที่ 1 ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน “Four.”

เทคนิค ภาพพิมพ์ร่องลึกบนแผ่นทองแดง

ขนาด 40 x 40 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 56 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์โครงการที่ 2

ชื่อโครงการ “The Body.”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

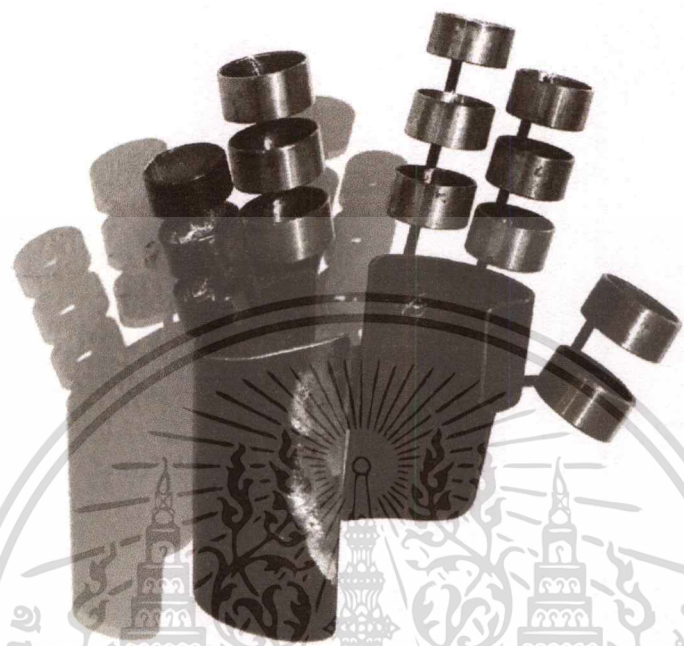


ภาพที่ 57 ภาพผลงานศิลปปะนิพนธ์โครงการที่ 2 ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน “ Head. ”

เทคนิค การตัดเย็บ สีสผสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 58 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์โครงการที่ 2 ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน “Hand.”

เทคนิค ประติมากรรม สื่อผสม



ภาพที่ 59 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์โครงการที่ 2 ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน “Necks.”

เทคนิค การตัดเย็บ สร้อยผสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 60 ภาพผลงานศิลปปะนิพนธ์ โครงการที่ 2 ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน “ Feet. ”

เทคนิค สีสผสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

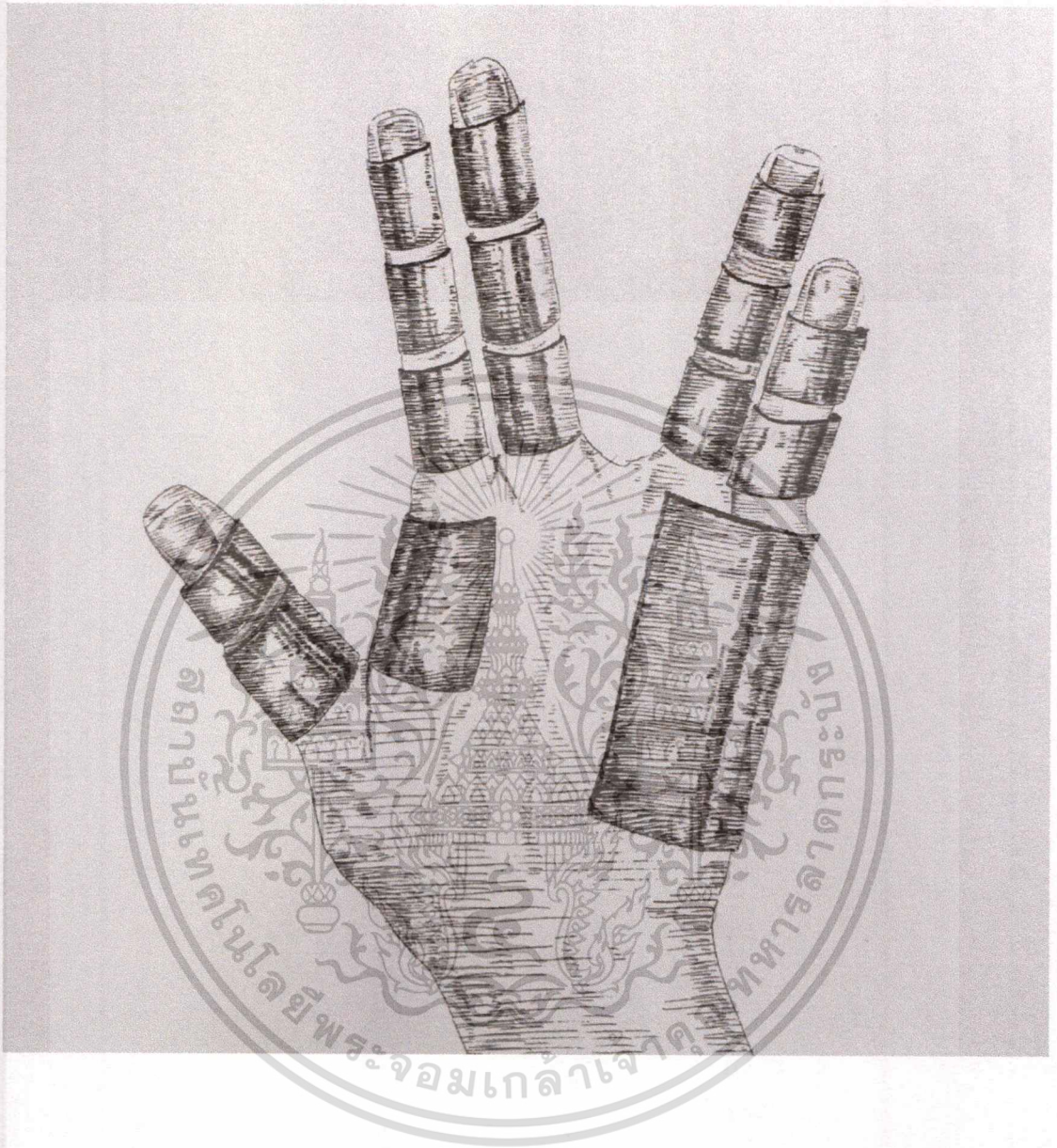


ภาพที่ 61 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์โครงการที่ 2 ชั้นที่ 5

ชื่อผลงาน “ Mouth.”

เทคนิค สื่อผสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



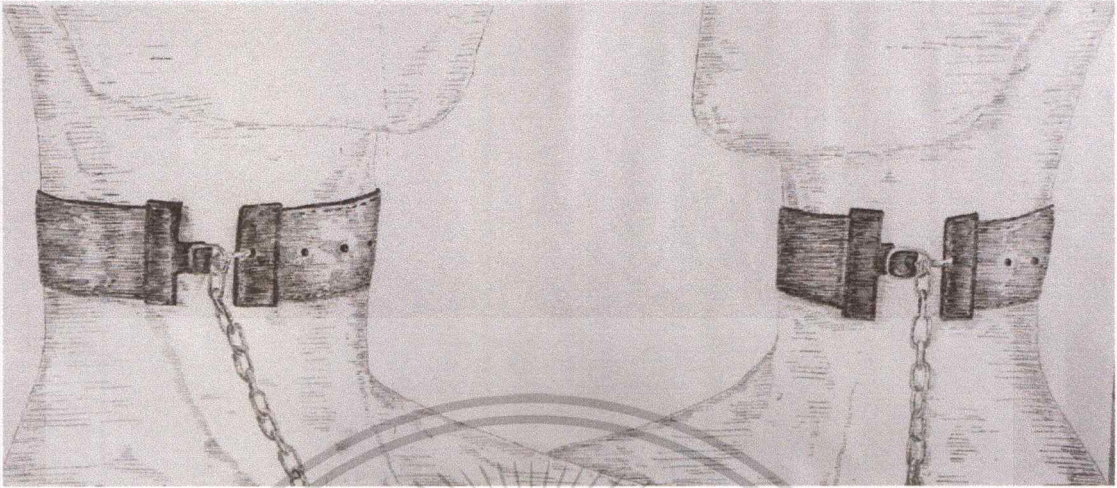
ภาพที่ 62 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์โครงการที่ 2 ชั้นที่ 6

ชื่อผลงาน “ Another Hand.”

เทคนิค ภาพพิมพ์ร่องลึกบนแผ่นทองแดง

ขนาด 20 x 20 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



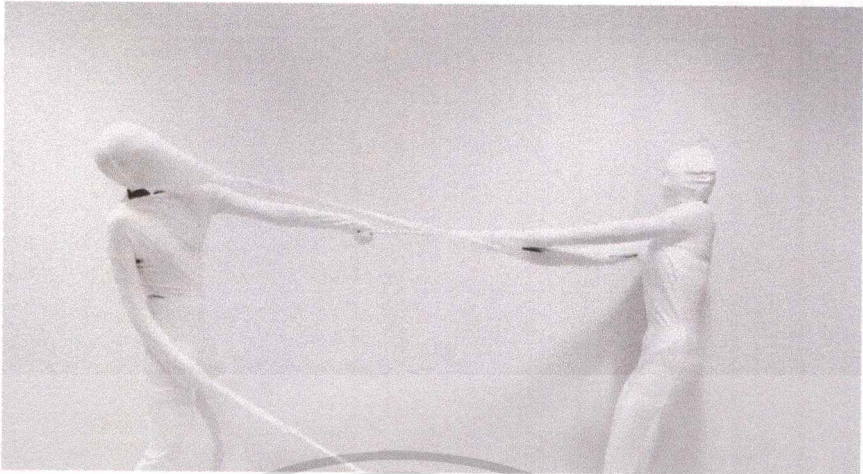
ภาพที่ 63 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์โครงการที่ 2 ชั้นที่ 7

ชื่อผลงาน “Another Necks.”

เทคนิค ภาพพิมพ์ร่อนสีกบนแผ่นทองแดง

ขนาด 20 x 40 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

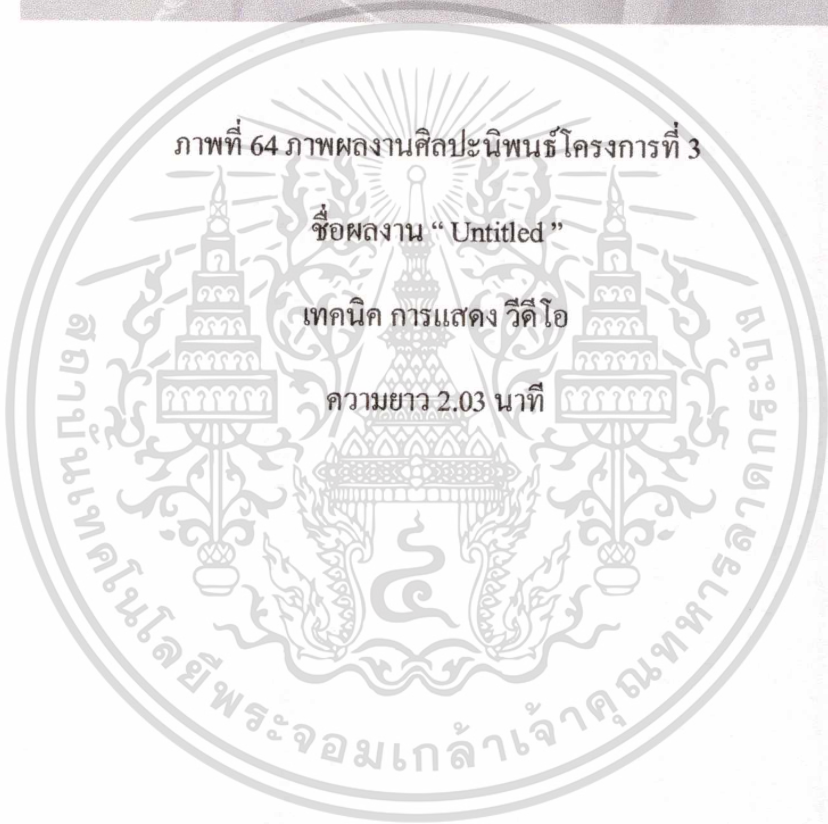


ภาพที่ 64 ภาพผลงานศิลปะประติมากรรม โครงกระดูกที่ 3

ชื่อผลงาน “Untitled”

เทคนิค การแสดง วีดีโอ

ความยาว 2.03 นาที



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาวฉันทิศา เตตานนท์สกุล
 วัน เดือน ปีเกิด 3 มกราคม พ.ศ. 2540
 ที่อยู่ 44/200 ถนน พหลโยธิน แขวง อนุสาวรีย์ เขต บางเขน
 กรุงเทพมหานคร 10220
 ประวัติการศึกษา 2557 โรงเรียนเซนต์ฟรังซิสเซเวียร์
 2561 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
 ลาดกระบัง

รางวัลและเกียรติประวัติ

- 2560 ร่วมแสดงนิทรรศการ Stone Letter Project ที่ Takarazuka University ณ ประเทศญี่ปุ่น
- 2561 ร่วมแสดงนิทรรศการ Meli Melo ที่ Nagoya University of Arts ณ ประเทศญี่ปุ่น
- 2562 ร่วมแสดงนิทรรศการ Concrete Ocean ที่ 6060 Art Space