

สภาวะความเปราะบางทางจิตใจในสังคมเมือง

MENTAL VULNERABILITY IN URBAN SOCIETY



เจษฎากรณ์ ทองคำ

JASSADAKON THONGKHAM

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2565

KMITL-2022-AR-M-005-004

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

MENTAL VULNERABILITY IN URBAN SOCIETY



JASSADAKON THONGKHAM

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2022
KMITL-2022-AR-M-005-004

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2022

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABAN

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis Mental Vulnerability in Urban Society

Student Mr. Jassadakhon Thongkham

Student ID 63602038

Degree Master of Arts

Program Visual Art

Year 2022

Thesis Advisor Assoc.Pro. Dr. Ophascharas Nandawan

ABSTRACT

In the present day, the progress of society in Thailand facilitates modern life that is concentrated only in the capital city, which influences the thought and perspective of city people to think that they are having a better life (Technology and mindset) than the rural people. However, this is unwarily wrong. Social progress must meet the basic human needs and rights in communities and respect the rights of oneself and others.

This thesis aims to present the daily issue that I and other people had experienced. Road and parking spaces are one of the main troubles in Thailand because some road users lack responsibility. The creation of this work leads to learning and self-development by studying and collecting data about anger and behavioral characteristics of using road vehicles, then analyzing to summarize all the data, and then creating visual arts.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รศ.ดร.มล.โอภาษจรัส นันทวัน ที่ให้ความอนุเคราะห์รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือในการจัดทำวิทยานิพนธ์ รวมถึงแนะนำสั่งสอนวิธีการทำงานที่ดีให้กับผู้วิจัยให้รู้จักการพัฒนาตนเองให้ดียิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ให้คำแนะนำและแนวทางในการปรับปรุงวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ขอขอบพระคุณคณะอาจารย์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาทัศนศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่สั่งสอน วิชาความรู้ ถ่ายทอดประสบการณ์และถ่ายทอดแนวความคิดในการทำงานเพื่อให้ข้าพเจ้าได้กลับมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับการจัดทำวิทยานิพนธ์นี้

ขอขอบพระคุณบิดา เจริญ ทองคำ, มารดา ธโนภรณ์ ทองคำ และ พี่ชาย จักรกฤษณ์ ทองคำ ที่คอยส่งเสริมให้กำลังใจมอบความรักและเชื่อมั่นในตัวข้าพเจ้ามา ตลอดในทุกเรื่อง

ขอขอบคุณกัลยาณมิตรที่ดีทุกท่านที่ได้ช่วยเหลือผลักดันซึ่งกันและกันให้ข้าพเจ้าได้ก้าวไปสู่ความสำเร็จก้าวเล็กอีกก้าวในครั้งนี้

สำหรับคุณประโยชน์และคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้ครอบครัวผู้เป็นที่รักและเคารพยิ่ง ครูอาจารย์ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ข้าพเจ้ามาตลอด จนถึงทุกวันนี้

เกษภาภรณ์ ทองคำ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	3
1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	3
1.4 ขอบเขตโครงการ.....	4
1.5 ขั้นตอนการศึกษา.....	4
1.6 แหล่งข้อมูล.....	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์	
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากประสบการณ์ตรง.....	6
2.2 ศิลปะการจัดวาง (Installation Art)	13
2.3 เทคโนโลยีโลกเสมือน (Virtual Reality)	14
2.4 วัสดุที่เกี่ยวข้องกับผลงานศิลปะ.....	16
2.5 ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง.....	20
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	
3.1 การกำหนดรูปแบบเนื้อหาและความคิด.....	25
3.2 กระบวนการสร้างผลงาน.....	26
3.3 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์.....	27
3.4 ภาพร่างและการพัฒนาผลงาน.....	28
3.5 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	51
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน	
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม.....	61

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
4.2 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์.....	74
บทที่5 บทสรุป	
บทสรุป.....	86
ภาพผลงานสร้างสรรค์.....	89
บรรณานุกรม.....	95
ประวัติผู้เขียน.....	97



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพการจอดรถขวางทางและทับเส้นขาวแดง.....	7
2.2 ภาพจอดรถทับเส้นขาวแดง.....	8
2.3 ภาพการจับจองพื้นที่ภายในซอยสาธารณะ.....	8
2.4 ภาพติดป้ายห้ามจอดแต่ยังฝ่าฝืน.....	9
2.5 ปัญหาการไม่มีพื้นที่ที่จะเก็บรถ.....	9
2.6 ภาพภายในวัดที่มีการติดป้ายห้ามจอด.....	10
2.7 ภาพไม่มีอื่นที่จอดรถเลยต้องจอดบนฟุตบาท.....	10
2.8 ภาพรถที่ไม่มีที่จะจอด.....	11
2.9 ภาพรถที่จอดภายในซอยสาธารณะ.....	11
2.10 ภาพการจับจองพื้นที่ด้วยการเอารถมาจับจองไว้.....	12
2.11 ภาพการจอดรถและสร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น.....	12
2.12 ล้อจักรยานที่ถูกนำมาสร้างเป็นต้นไม้ โดยศาสตราจารย์วิโชค มุกดามณี.....	17
2.13 ศิลปิน Cornelia Parker.....	20
2.14 ผลงาน Cold Dark Matter ของศิลปิน Cornelia Parker.....	21
2.15 ผลงานชุด Thirty Pieces of Silver ของศิลปิน Cornelia Parker.....	22
2.16 ศิลปิน Manolo Gamboa Naon.....	23
2.17 ตัวอย่างผลงานของ Manolo Gamboa Naon.....	24
3.1 ความอึดอัดปัญหาของยานพาหนะ,2564, VDO 360 องศา.....	27
3.2 ความอึดอัดปัญหาของยานพาหนะ 1 ,2564, เทคนิค VDO 360 องศา.....	27
3.3 ชื่อภาพ ความอึดอัดปัญหาของยานพาหนะ 2 ,2564, เทคนิค VDO 360 องศา.....	28
3.4 ชื่อภาพ ความอึดอัดปัญหาของยานพาหนะ 3 ,2564, เทคนิค VDO 360 องศา.....	28
3.5 ภาพร่างผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 1.....	31

สารบัญญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.6 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 1.....	31
3.7 ภาพร่างผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 2.....	32
3.8 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 2.....	32
3.9 ภาพร่างผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 3.....	33
3.10 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 3.....	33
3.11 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 1.....	35
3.12 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 1.....	35
3.13 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 2.....	36
3.14 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 2.....	36
3.15 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 3.....	37
3.16 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 3.....	37
3.17 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 4.....	38
3.18 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 4.....	38
3.19 ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 1.....	40
3.20 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 1.....	40
3.21 ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 2.....	41
3.22 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 2.....	41
3.23 ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 3.....	42
3.24 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 3.....	42
3.25 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 1.....	44
3.26 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 2.....	44
3.27 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 3.....	45
3.28 ภาพร่างผลงานชุดที่ 5 ชั้นที่ 1.....	47
3.29 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 5 ชั้นที่ 1.....	47

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.30 ภาพร่างผลงานชุดที่ 5 ชั้นที่ 2.....	48
3.31 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 5 ชั้นที่ 2.....	48
3.32 ภาพร่างผลงานชุดที่ 5 ชั้นที่ 3.....	49
3.33 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 5 ชั้นที่ 3.....	49
3.34 ภาพร่างผลงานชุดที่ 5 ชั้นที่ 4.....	50
3.35 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 5 ชั้นที่ 4.....	50
3.36 โปรแกรม Photoshop ใช้ในการออกแบบตัวโครงสร้าง.....	51
3.37 เริ่มออกแบบวัสดุสำหรับรับภาพ.....	51
3.38 เริ่มทาสี VDO สำหรับฉายใส่วัตถุ.....	52
3.39 โปรแกรม tilt Brush ใช้สร้างตัวผลงาน VDO.....	52
3.40 เริ่มร่างเส้นตัวงาน.....	53
3.41 เมื่อทำงานเสร็จทำการถ่าย VDO และทำการ Export ออก.....	53
3.42 โปรแกรมPremiere Pro สำหรับตัด VDO และใส่เสียง.....	54
3.43 ทาการตัดและกั้นขอบVDO.....	54
3.44 ใส่เสียงที่ต้องการจะให้มีลงไป.....	55
3.45 ทาการExport ออก.....	55
3.46 ภาพตัวอย่างโครงสร้างของชิ้นงาน.....	56
3.47 ตัวอย่างผ้าที่นำมาใช้ 1.....	57
3.48 ตัวอย่างผ้าที่นำมาใช้ 2.....	57
3.49 ตัวอย่างวิดีโอชิ้นที่ 1.....	58
3.50 ตัวอย่างวิดีโอชิ้นที่ 2.....	58
3.51 ตัวอย่างวิดีโอชิ้นที่ 3.....	59
3.52 ตัวอย่างวิดีโอชิ้นที่ 4.....	59
3.53 ตัวอย่างวิดีโอชิ้นที่ 5.....	60

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.1 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	63
4.2 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	66
4.3 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3.....	68
4.4 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4.....	70
4.5 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5.....	72
4.6 แสดงเอกภาพของผลงานชั้นที่ 1.....	74
4.7 แสดงเอกภาพของผลงานชั้นที่ 2.....	75
4.8 แสดงเอกภาพของผลงานชั้นที่ 3.....	75
4.9 แสดงเอกภาพของผลงานชั้นที่ 4.....	76
4.10 แสดงเอกภาพของผลงานชั้นที่ 5.....	76
4.11 แสดงคุณภาพของผลงานชั้นที่ 1.....	77
4.12 แสดงคุณภาพของผลงานชั้นที่ 2.....	78
4.13 แสดงคุณภาพของผลงานชั้นที่ 3.....	78
4.14 แสดงคุณภาพของผลงานชั้นที่ 4.....	79
4.15 แสดงคุณภาพของผลงานชั้นที่ 5.....	79
4.16 ภาพแสดงจุดเด่นของผลงานชั้นที่ 1.....	80
4.17 ภาพแสดงจุดเด่นของผลงานชั้นที่ 2.....	81
4.18 ภาพแสดงจุดเด่นของผลงานชั้นที่ 3.....	81
4.19 ภาพแสดงจุดเด่นของผลงานชั้นที่ 4.....	82
4.20 ภาพแสดงจุดเด่นของผลงานชั้นที่ 5.....	82
4.21 ภาพแสดงรูปทรงผลงานชั้นที่ 1.....	83
4.22 ภาพแสดงรูปทรงผลงานชั้นที่ 2.....	84
4.23 ภาพแสดงรูปทรงผลงานชั้นที่ 3.....	84
4.24 ภาพแสดงรูปทรงผลงานชั้นที่ 4.....	85

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.25 ภาพแสดงรูปทรงผลงานชิ้นที่ 5.....	85
5.1 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	90
5.2 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2.....	91
5.3 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3.....	92
5.4 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4.....	93
5.5 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5.....	94



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

เนื่องจากสังคมไทยในปัจจุบันนี้ได้มีการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาเทคโนโลยีไปหลาย ๆ อย่าง ให้เกิดความสะดวกรวดเร็วและความรวดเร็วในการดำรงชีวิตที่มากยิ่งขึ้น ทำให้ทุกคนนั้นมีความอดทนในการรอคอยที่ต่ำลง เนื่องมาจากการทำสิ่งต่าง ๆ ให้ง่ายขึ้นไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการเดินทาง การใช้อินเทอร์เน็ต เป็นต้น ข้าพเจ้าจึงได้มองเห็นถึงปัญหาทางด้านอารมณ์ที่บวกเข้ากับการใช้รถใช้ถนนว่าในปัจจุบันนี้มีการซื้อรถที่ง่ายขึ้นและใครหลาย ๆ คนนั้นต้องการที่จะเป็นเจ้าของรถ จึงทำให้เกิดปัญหาตามมา เนื่องจากการที่ตนนั้นมีความต้องการที่จะซื้อ แต่ไม่มีความสามารถที่จะดูแลหรือขาดการไตร่ตรองก่อนที่จะทำการซื้อ จึงทำให้เกิดผลเสียที่ตามมา ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของที่จอดรถ การใช้งานที่ยังไม่ชินกับการขับรถ มารยาททางการใช้รถใช้ถนนนั้นอย่างจริงจัง ทำให้เกิดสภาวะอารมณ์ที่มีความแปรปรวน หรือทำให้เกิดความเปราะบางทางอารมณ์อยู่ดี ๆ จากที่อารมณ์กำลังดี ๆ อยู่ แต่พอเจอรถมาจอดขวางทำให้อารมณ์ที่ดีนั้นหายไป และเกิดความโมโหเข้ามาแทนในชั่วพริบตา และส่งผลให้เกิดปัญหาการทะเลาะตามมา ไม่ว่าจะเป็นการทะเลาะวิวาท อุบัติเหตุ การทำลายทรัพย์สินของผู้อื่น ที่เกิดขึ้นจากอารมณ์เพียงช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น และส่งผลเสียตามมามาก ข้าพเจ้าได้มองเห็นถึงปัญหาเหล่านี้จึงอยากที่จะหยิบยกปัญหาเหล่านี้ออกมาถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะ เพื่อที่จะให้ผู้ที่ได้รับชมและตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อเป็นเครื่องเตือนใจให้กับผู้ดูว่าถ้าหากให้อารมณ์เพียงช่วงเวลาหนึ่งนั้นเข้ามาควบคุมจิตใจเรานั้นจะส่งผลเสียอะไรตามมา

ความเจริญ เท่ากับการมีรถดี ๆ ใช้ มี smart home smart city อยากมีเครื่องบินส่วนตัว อยากอยู่แบบชาววัง อยากมีคนใช้ คนไทยนั้นคิดว่าตัวเองมีความเจริญแล้ว แต่ที่จริงนั้นไม่ได้มีความเจริญอยู่ในตัวหรือในสังคมนั้น ๆ เลย มันเป็นเรื่องที่มีความสวนทาง ในทางการปฏิบัติ และทางความคิด ในประเทศที่เขาเจริญแล้วเช่นญี่ปุ่นหรือยุโรปนั้น เขารู้หน้าที่และรู้ถึงสิทธิของตัวเอง ว่าตัวของเขานั้นมีสิทธิมากแค่ไหน และจะไม่ไปก้าวล่วงสิทธิของคนที่ต้องอยู่ร่วมกันในสังคม ถ้าหากเขามีพื้นที่เพียง 1 ตารางเมตร เขาก็จะใช้มันแค่ 1 ตารางเมตร และไม่ไปรบกวนในพื้นที่ของคนอื่น เขาจะไม่ยื่นพืงราวบันได หรือที่ยึดจับ เพื่อที่จะเคารพสิทธิของคนที่อยู่ร่วมกันในสังคม

ในเมืองหลวงนั้นที่ดินมีพื้นที่ที่จำกัด บ้านหนึ่งหลังหรือคอนโด 1 ห้องสามารถที่จะจอดรถตามสิทธิได้เพียงห้องละ 1 คัน แต่ดันอยากที่จะมีรถ 4 คัน มันเลยทำให้เกิดปัญหาการเบียดเบียนกับคนที่อยู่อาศัยร่วมกัน เกิดการแก่งแย่งพื้นที่จับจองพื้นที่ไม่ยอมให้ใครมาจอดในพื้นที่ที่คิดว่าเป็นของตนเอง และในที่สุดก็เกิดการไม่ยอมกันและทำให้เกิดปัญหาการทะเลาะวิวาทตามมา

คนไทยนั้นยังไม่เข้าใจในสิทธิของตนเองอย่างถูกต้อง คนในเมืองก็ต่างมีการศึกษา แต่ไม่สามารถที่จะพอใจกับสิ่งที่ตนมีได้ ไม่เคารพการอยู่ร่วมกันในสังคม ไม่สนใจว่าคนอื่นนั้นจะมีปัญหาอย่างไร เอาตัวเองสะดวกเข้าว่าเป็นอันดับแรก ตัวเองจะต้องมาก่อนเลยทำให้เกิดปัญหาการเอาชนะกัน แย่งพื้นที่จอดรถ ขับรถปาดกัน จนทำให้เกิดการทะเลาะวิวาทและอุบัติเหตุตามมา ด้วยอารมณ์เพียงชั่วขณะหนึ่ง

ในสังคมปัจจุบันนี้คนไทยจำนวนมากยังไม่เข้าใจถึงสิทธิเสรีภาพอย่างแท้จริง เนื่องจากประเทศของเรานั้นเป็นประเทศที่อยู่ด้วยความเกรงใจ เด็กจะต้องเคารพผู้ใหญ่ และต้องมีสิทธิมากกว่าคนที่เป็เด็ก คนที่อยู่มาก่อนจะมีอำนาจมากกว่าคนที่มาทีหลังเสมอ ซึ่งในประเทศที่เขามีความเจริญแล้วจริง ๆ เขาจะเข้าใจในสิทธิของตนเองว่าทุก ๆ คนนั้นมีความเท่าเทียมกัน ถ้าทุกบ้านจอดรถได้ 1 คัน คือ 1 คัน ไม่มีใครที่จะมาใช้สิทธิพิเศษเหนือคนอื่น ๆ แต่ในประเทศของเรานั้น จะมีประโยชน์สั้น ๆ เกิดขึ้นมาเสมอคือ แค่ชั่วเวลาเดียว ไม่เป็นไร แต่ไม่ได้คิดถึงความเดือดร้อนของคนอื่นว่าเป็นอย่างไร ยกตัวอย่างเช่นถ้าเรานั้นไปจอดรถขวางหน้าบ้านคนอื่นแล้วตัวเองออกไปทำธุระ เกิดมีคนแก่ในบ้านนั้นต้องส่งโรงพยาบาลตัวนั้นอาจทำให้เกิดปัญหาว่ารถพยาบาลไม่สามารถเข้าถึงได้ แล้วอาจทำให้เกิดการสูญเสียขึ้นก็เป็นได้

การอยู่ร่วมกันในสังคมนั้นเพื่อนบ้านก็เป็นอีกหนึ่งเรื่องที่สำคัญ เราจะต้องเข้าใจสิทธิของตนเพื่อที่จะไม่ให้ไปรบกวนเพื่อนบ้าน จะได้อยู่ร่วมกันได้อย่างไม่มีปัญหา ถ้าหากเรามีความจำเป็นต้องรบกวนหรือขอจอดรถโดยที่ทำให้เพื่อนบ้านนั้นลำบาก เราควรไปคุยกับเพื่อนบ้านหรือขออนุญาตเพื่อที่จะไม่ให้เกิดปัญหาทะเลาะวิวาทตามมา มันจะเป็นการรักษาสุขภาพจิตใจให้กับทั้งตัวของเราเอง และตัวเพื่อนบ้านไม่ให้จิตใจเกิดความเปราะบาง หรือโมโหง่าย

ในต่างประเทศไม่มีแบบนี้ คนญี่ปุ่นเคารพการใช้ของสาธารณะ คนยุโรปก็รู้จักใช้ของสาธารณะ แต่คนไทยไม่รู้จักรู้การใช้ของในพื้นที่สาธารณะ และไม่เข้าใจการอยู่ร่วมกันจึงทำให้เกิดปัญหาการทะเลาะวิวาทตามมา มักมีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้คนไทยนั้นไม่ยอมที่จะใช้ของที่อยู่ร่วมกันในพื้นที่สาธารณะ เนื่องจากว่าสิ่งของเหล่านั้นมันขาดการดูแล และการช่วยกันรักษาเลยทำให้มันไม่น่าใช้ ไม่ว่าจะเป็นรถโดยสารประจำทาง รถแท็กซี่ พอสิ่งเหล่านี้ขาดการดูแลก็เลยทำให้คนไทยนั้นต้องหันมาซื้อรถเป็นของตัวเอง แม้ว่าตนนั้นจะไม่พร้อม ไม่สามารถที่จะดูแลรถของตนเองนั้นได้เป็นอย่างดีก็ตาม

สังคมไทยในปัจจุบันนี้ไม่มีการเคารพสิทธิของผู้อื่น อยากที่จะจอดรถตรงไหนก็จอดเหมือนกับการทิ้งขยะอยากที่จะทิ้งตรงไหนก็ทิ้ง แต่กลับบอกว่าพวกเรานั้นเป็นประเทศที่เจริญแล้ว ไม่เคยดูประเทศ

รอบข้างเลยว่าประเทศที่เขานั้นมีความเจริญแล้วนั้น เขาปฏิบัติตนกันแบบไหน เขาเคารพสิทธิของตนเอง และผู้อื่นอย่างเคร่งครัดมากขนาดไหน

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1.2.1 เพื่อนำเสนอเทคนิควิธีการ Installation Art จัดวางประกอบภาพ VDO และสื่อผสม และแนวคิดเพื่อสร้างสรรค์ผลงานและถ่ายทอดปัญหาที่เกิดขึ้นจากการมียานพาหนะแต่ไม่สามารถที่จะดูแลได้ และส่งผลให้เกิดปัญหาสร้างความเดือดร้อนให้กับคนในสังคมตามมา

1.2.2 เพื่อถ่ายทอดความคิดที่มองเห็นว่าเรื่องของปัญหาการใช้ยานพาหนะนั้น เป็นปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขให้หายได้ ตัวของกระผมเองนั้นมีความคิดว่าเป็นปัญหาที่ยังถูกมองข้ามด้วยความเกรงใจ และมองผ่านปัญหาในเรื่องของยานพาหนะ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่จอดรถ ปัญหาการใช้รถบนท้องถนน หรืออุบัติเหตุที่เกิดขึ้นบนท้องถนน ความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอดออกไปคือ อี๊ดอัด โกรธ กัดฟัน และเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากการใช้ยานพาหนะ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นกับตัวของข้าพเจ้าเอง หรือชิ้นส่วนต่าง ๆ ที่เกิดจากปัญหาของการมียานพาหนะไว้ในครอบครองไม่จะเป็นการทะเลาะวิวาทที่เกิดจากการแย่งที่จอดรถ การขับรถแบบไม่รักษากฎจราจร จึงทำให้เกิดการสูญเสียตามมา ข้าพเจ้าจึงอยากที่จะถ่ายทอดสิ่งต่างๆเหล่านี้ผ่านผลงานศิลปะ

1.2.3 เพื่อเพิ่มองค์ความรู้ในการทำงานศิลปะแบบการจัดวาง Installation Art หยิบจับเทคโนโลยีมาใช้เป็นเทคนิคนำเสนอแนวความคิดให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ดู ประยุกต์สื่อเทคโนโลยีโลกเสมือน (Visual Reality: VR) เชื่อมต่อกับ Projector กับ Mixed Media Art

1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

เนื่องจากปัญหาที่เกิดขึ้นจากการมียานพาหนะไว้ในครอบครองแต่ไม่สามารถที่จะดูแลและใช้งานมันได้อย่างถูกต้องจึงส่งผลให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมามากมาย ไม่ว่าจะเป็นปัญหาที่จอดรถ อุบัติเหตุ ปัญหาการทะเลาะวิวาท ข้าพเจ้าจึงได้เลือกใช้ผ้าก๊อชพันแผลมาเป็นตัวแทนของผลที่ตามมาจากการแก้ปัญหาด้วยอารมณ์เพียงช่วงขณะหนึ่งหรือเป็นสภาวะความแปรปรวนทางจิตใจ เพื่อที่จะได้เป็นสิ่งเตือนใจให้กับผู้ที่รับชมผลงานได้ตระหนักถึงผลเสียที่เกิดขึ้นจากอารมณ์เพียงช่วงขณะที่ขาดสติและได้ลงมือใช้ความรุนแรงหรือความประมาท

สังคมไทยในปัจจุบันนั้นมีความเจริญก้าวหน้าเข้ามามากมายหลากหลายอย่าง สิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ก็มีเกิดขึ้นมาอย่างหลากหลาย โดยเฉพาะในเมืองหลวงนั้นมียี่สิบสี่ชั่วโมงที่อำนวยความสะดวกเข้ามาแทนที่ ทำให้คนในเมืองหลวงนั้นจะมีความคิดที่คิดว่าพวกเรานั้นเจริญมากกว่าคนที่อยู่ต่างจังหวัด ไม่ว่าจะเจริญในทางความคิดหรือในทางด้านเทคโนโลยี แต่หารู้ไม่ว่าสิ่งที่คนในกรุงเทพฯ คิดนั้นมันผิดจริง ๆ แล้วเรายังไม่มีความเจริญอย่างแท้จริง เพราะเรานั้นไม่ได้สำรวจดูในประเทศที่เจริญแล้วว่าเป็นอย่างไรบ้าง เขานั้นก้าวหน้าไปถึงไหน ความเจริญที่แท้จริงนั้นเริ่มจากการรู้จักสิทธิของตนเอง และการอยู่ร่วมกันในสังคมก่อนเป็นอันดับต้น ๆ การไม่ไปทำให้คนอื่นเดือดร้อนจากการกระทำของเรา ต่างรู้จักการเคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่นให้มากกว่านี้

การสร้างสรรควิทยานิพนธ์หัวข้อ “สภาวะความเปราะบางทางจิตใจในสังคมเมือง” ข้าพเจ้าจัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอและถ่ายทอดปัญหาที่ตัวของข้าพเจ้าเองนั้นได้พบเจอในสังคมที่เกิดขึ้นในทุก ๆ วัน และทุกๆคนก็ให้เห็นถึงปัญหาเหมือนกันแต่ไม่สามารถที่จะแก้ปัญหานั้นได้ ก็คือปัญหาการใช้รถใช้ถนน และปัญหาที่จอดรถ เป็นปัญหาที่อยู่คู่กับคนไทยหลาย ๆ คนมานาน เนื่องจากคนไทยนั้นยังขาดความรับผิดชอบต่อสังคม ต่อส่วนรวม ทั้งนี้การรังสรรค์ในการทำผลงานนำมาสู่การเรียนรู้และพัฒนาตนเองโดยการศึกษารวบรวมข้อมูลอารมณ์โมโห และลักษณะพฤติกรรมการใช้รถใช้ถนนแล้วนำมาประมวลวิเคราะห์เพื่อสรุปข้อมูลทั้งหมดแล้วนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์ โดยตัวงานที่ได้นำเสนอออกไปนั้นจะมีการใช้รูปแบบในการนำเสนอออกมาเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนของการทำผิดทางกฎจราจรไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ที่ถูกกันด้วยเทปเหลืองดำเป็นตัวแทนของการกันพื้นที่หรือสร้างเขตของตนเอง กรวยจราจรเป็นตัวแทนของการจับจองพื้นที่ที่ไม่ใช่ของตนเอง ตัวโครงเหล็กที่นำมาเป็นตัวแทนของของเขตพื้นที่และตัวผ้าที่นำมาเป็นตัวแทนทางอารมณ์ของผู้คนที่อาศัยอยู่ร่วมกันภายในสังคมว่าไม่สามารถที่จะใช้พื้นที่หรือรู้ว่าพื้นที่ของตนนั้นมีให้ใช้ได้มากน้อยเพียงใด ข้าพเจ้านั้นได้นำสิ่งเหล่านี้มาสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานของตัวข้าพเจ้า

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1.4.1 ขอบเขตของเนื้อหาจะเสนอมุมมองในด้านการมียานพาหนะในการครอบครองแต่ไม่สามารถที่จะดูแลรักษายานพาหนะนั้นได้ หรือยานพาหนะเหล่านั้นได้สร้างความเดือดร้อนให้กับการอยู่ร่วมกันในสังคม

1.4.2 การศึกษาสภาวะทางจิตวิทยาความเปราะบางทางอารมณ์ และผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการขาดสติทางอารมณ์เวลาโมโห

1.4.3 ของเขตของเทคนิคเป็นการนำเสนอโดยวิธีจัดวาง Installation Art ประกอบด้วย VDO programe Premier Pro, Tide Brush บันทึก sound ผ่าน Application ในโทรศัพท์ และวัสดุผสม ได้แก่ผ้าก๊อซพันแผล เป็นต้น

1.5 ขั้นตอนการศึกษา

- 1.5.1 การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้การศึกษาวិเคราะห์จากผลงานศิลปะ
- 1.5.2 ศึกษาจากหนังสือที่มีแนวความคิดความเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน
- 1.5.3 รวบรวมหนังสือที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีทัศนศิลป์และองค์ประกอบที่กำหนดไว้ในของเขตการศึกษานำมาบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร
- 1.5.4 สร้างผลงานจากภาพร่างต้นแบบ
- 1.5.5 ส่งผลงานและรับฟังคำวิจารณ์ บันทึกรวบรวมผลงานในแต่ละช่วงเพื่อนำมาวิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลในการนำเสนอรูปเล่ม
- 1.5.6 เมื่อได้รับข้อมูลครบถ้วนแล้วดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสรุปและเสนอแนะโดยนำผลวิจัยมาเขียนรายงานจัดเอกสารงานวิจัยเป็นรูปเล่ม

1.6 แหล่งข้อมูล

- 1.6.1 จากประสบการณ์ตรง
- 1.6.2 จากสถานที่จริงย่านอ่อนนุช
- 1.6.3 จากข้อมูลการสืบค้นทางอินเทอร์เน็ตและหนังสือ
- 1.6.4 จากผลงานที่เคยสร้างสรรค์
- 1.6.5 จากผลงานศิลปิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานภายใต้หัวข้อ “สภาวะความเปราะบางทางจิตใจในสังคมเมือง” ข้าพเจ้าต้องการให้ผู้คนตระหนักรู้ถึงปัญหาการใช้ยานพาหนะ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องปัญหาของที่จอดรถ ปัญหาการใช้รถบนท้องถนน หรืออุบัติเหตุที่เกิดขึ้นบนท้องถนน สภาวะอารมณ์ที่มีความแปรปรวน หรือทำให้เกิดความเปราะบางทางอารมณ์ ความรู้สึกที่มีการถ่ายทอดออกไป ได้แก่ ความอึดอัด ความโกรธ ความกดดัน และเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากการใช้ยานพาหนะ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นกับตัวของข้าพเจ้าเอง หรือชิ้นส่วนต่าง ๆ ที่เกิดจากปัญหาของการมียานพาหนะไว้ในการครอบครอง ไม่ว่าจะเป็นการทะเลาะวิวาทจากการแย่งที่จอดรถ การขับรูดแบบไม่รักษากฎจราจร จึงทำให้เกิดการสูญเสียตามมา การเข้าใจถึงสิทธิและเสรีภาพอย่างถูกต้องและเท่าเทียม เพื่อให้เกิดการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขในสังคม ลดการสูญเสียซึ่งเกิดจากการใช้ยานพาหนะ และสร้างจิตสำนึกให้เกิดในเยาวชนและผู้คนในสังคมอย่างประเทศที่เจริญแล้ว ข้าพเจ้าจึงอยากที่จะถ่ายทอดสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ผ่านผลงานศิลปะโดยอาศัยการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากประสบการณ์ตรง

การนำเสนอผลงานของข้าพเจ้านั้นเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องภายในชีวิตประจำวัน โดยที่ข้าพเจ้านั้นต้องการที่จะเล่าถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากฝีมือของคนและเป็นปัญหาที่ตัวของข้าพเจ้าเองนั้นพบบ่อยที่สุดนั่นก็คือ ปัญหาของการมีรถยนต์และไม่รู้จักพื้นที่ของตนเอง ไม่รู้จักการแบ่งปันและไม่รู้จักการเคารพสิทธิของผู้อื่น จึงส่งผลให้เกิดการทะเลาะวิวาทตามมา และปัญหาต่าง ๆ ของการอยู่ร่วมกันภายในสังคม

ข้าพเจ้าได้ทำการลงสำรวจพื้นที่สถานที่ต่าง ๆ รอบตัวของข้าพเจ้าบริเวณถนนสุขุมวิท 77 เกี่ยวกับการที่จอดรถยนต์ในพื้นที่สาธารณะ และจอดรถยนต์กันอย่างไม่มีระเบียบและคอยเฝ้าดูถึงการจอดในที่ห้ามจอด นั้นทำให้ได้เห็นว่าคุณในเมืองส่วนมากนั้นมีรถยนต์มากกว่าพื้นที่ที่ตนเองนั้นมี จึงทำให้เกิดปัญหาการไม่มีที่จอด และเกิดจากการจับจองพื้นที่ทั้งที่พื้นที่นั้นเป็นพื้นที่ของส่วนรวม แต่ก็ถือว่าใคร

ที่มาก่อนก็จะมีสิทธิในพื้นที่นั้น ๆ ไปโดยปริยาย เลยส่งผลเสียต่าง ๆ ขึ้นมาไม่ว่าจะเป็นปัญหาทำให้ทางเดินรถเกิดความลำบาก ปัญหาการทะเลาะวิวาท ปัญหาอุบัติเหตุตามมา

ซึ่งปัจจุบันปัญหาเหล่านี้ก็ยังไม่ได้รับการแก้ไขและเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นมาอย่างยาวนานและจะมีการเพิ่มจำนวนมากขึ้นไปเรื่อย ๆ เพราะคนอีกหลาย ๆ คนในสังคมนั้นยังไม่เข้าใจถึงสิทธิของตนเอง และสิทธิของผู้อื่นอย่างถูกต้อง จึงทำให้เกิดความเข้าใจที่ผิด และความเข้าใจที่ไม่ตรงกัน ส่งผลให้ปัญหาเหล่านี้ นั้นยากที่จะแก้ไข และทำให้ดีขึ้นเป็นไปได้ยาก



ภาพที่ 2.1 ภาพการจอดรถขวางทางและทับเส้นขาวแดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.2 ภาพจอตรถทับเส้นขาวแดง



ภาพที่ 2.3 ภาพการจับจองพื้นที่ภายในซอยสาธารณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.4 ภาพติดป้ายห้ามจอดแต่ยังฝ่าฝืน



ภาพที่ 2.5 ปัญหาการไม่มีพื้นที่ที่จะเก็บรถ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.6 ภาพภายในวัดที่มีการติดป้ายห้ามจอด



ภาพที่ 2.7 ภาพไม่มีพื้นที่จอดรถเลยต้องจอดบนฟุตบาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.8 ภาพรถที่ไม่มีที่จะจอด



ภาพที่ 2.9 ภาพรถที่จอดภายในซอยสาธารณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.10 ภาพการจับจองพื้นที่ด้วยการเอารถมาจับจองไว้



ภาพที่ 2.11 ภาพการจอดรถและสร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ศิลปะการจัดวาง (Installation Art)

ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) คือ รูปแบบการนำเสนอผลงานศิลปะแนวใหม่ที่ใช้การสร้างในพื้นที่เฉพาะเจาะจง (Site-Specific Installation) หรือพื้นที่แห่งไหนก็ได้ โดยพื้นที่ดังกล่าวจะต้องถูกสร้างหรือแปรสภาพให้เป็นส่วนหนึ่งของงาน หรือติดตั้งจัดวางผลงานให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมแบบใหม่ การจัดวางในพื้นที่ไม่ใช่เพียงเพื่อความสวยงามหรือความเหมาะสม แต่เป็นการสร้างพื้นที่ขึ้นใหม่ตามกรรมวิธีเทคนิค หรือการใช้สื่อต่างๆไม่ว่าจะเป็นวัสดุเหลือใช้ วัสดุสำเร็จรูป งานจิตรกรรม ภาพถ่าย ภาพพิมพ์ ประติมากรรมหรืองานวาดเส้น (สุริยะ, 2558)

นอกจากนี้ ศิลปะการจัดวางยังหมายรวมถึงงานศิลปะจากวัตถุประเภท 3 มิติ หรือ 2 มิติที่นำมาวางเรียงกันในลักษณะต่าง ๆ ตามพื้นที่ว่าทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุและมีเนื้อหาโดยรวมร่วมกัน โดยที่ผู้ชมสามารถเดินดูงานตามส่วนต่าง ๆ ได้ทั้งหมด คล้ายกับผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งในชิ้นงานนั้น (อัมพร, 2549)

ศิลปะแนวจัดวางคือศิลปะในพื้นที่เฉพาะ (a site-specific artwork) ในแง่ศิลปะแนวจัดวางคือการสร้างสรรค์ที่เฉพาะสำหรับพื้นที่เฉพาะของหอศิลป์หรือภายนอกที่ไม่ได้ประกอบขึ้นให้อยู่เป็นกลุ่มอย่างไม่ต้องเนื่องเพื่อดูผลงานแต่ละชิ้นอย่างอิสระ แต่ศิลปะแนวจัดวางคือการนำเสนอสรรพสิ่งและสภาพแวดล้อมเพื่อให้ประสบการณ์กับผู้ชมจากปรากฏการณ์โดยรอบราวกับจิตรกรรมฝาผนังในพื้นที่สาธารณะหรือจิตรกรรมรอบฝาผนังมหาวิหาร (Robert Atkins, 2013)

จากความคิดของนักวิชาการหลายท่านพอสรุปได้ว่า ศิลปะการจัดวางเป็นงานศิลปะแบบผสมผสานสื่อหลากหลายประเภทเข้าด้วยกัน เป็นงานที่มีลักษณะสามมิติที่นำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ ตามพื้นที่ว่าง ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุและมีเนื้อหาโดยรวมร่วมกัน กลวิธีการจัดวางผลงานศิลปะมุ่งเน้นให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้เนื้อหา เรื่องราวที่ผู้สร้างสรรค์ตามต้องการจะสื่อ ซึ่งผู้สร้างสรรค์มีเสรีภาพทางความคิด การแสดงออก การใช้พื้นที่วิธีการและการนำเสนอผลงานโดยไม่มีกฎเกณฑ์หรือข้อจำกัดที่ตายตัว สามารถนำเสนอแนวความคิดได้อย่างอิสระตามแนวทางการสร้างสรรค์ของศิลปิน

2.2.1 ประเภทของศิลปะการจัดวาง

ศิลปะการจัดวางมีตั้งแต่แบบธรรมดาไปจนถึงแบบซับซ้อน อาจเป็นแบบแกลเลอรี แบบใช้คอมพิวเตอร์ แบบอิเล็กทรอนิกส์ แบบเว็บ ซึ่งมีความเป็นไปได้ทั้งหมดขึ้นอยู่กับแนวคิดและจุดมุ่งหมายของศิลปิน วัสดุหรือสื่อเกือบทุกประเภทสามารถนำมาใช้ในศิลปะการจัดวางได้ รวมทั้งวัสดุจากธรรมชาติ

หรือที่มนุษย์สร้างขึ้น ไม่ว่าจะเป็นภาพวาดและประติมากรรม ตลอดจนถึงในปัจจุบัน เช่น ภาพยนตร์, แอนิเมชัน, การถ่ายภาพรูปแบบต่าง ๆ, ศิลปะแสดงสด (performance art) เสี่ยงจากสิ่งต่างๆรอบตัว และเสียงที่เกิดจากการบันทึก เป็นต้น ทั้งนี้การติดตั้งศิลปะการจัดวางภายในตัวอาคารจะเป็นไปอย่างเคร่งครัด แต่ถ้าเป็นงานศิลปะสาธารณะ มักจะถูกสร้างขึ้นในพื้นที่ชุมชนกลางแจ้ง หรือฉายภาพในอาคารสาธารณะ บางส่วนเป็นแบบไม่มีเสียง ในขณะที่บางส่วนเป็นแบบโต้ตอบและต้องการการมีส่วนร่วมของผู้เข้าชม (Rosie Lesso, 2020)

2.2.2 ประวัติศาสตร์ของศิลปะการจัดวาง

ศิลปะการจัดวางเริ่มแพร่หลายและเป็นที่รู้จักในวงกว้างตั้งแต่ช่วงปี 1960 ถึง 1970 แต่ก่อนหน้านั้นในปี 1923 El Lissitzky ศิลปินชาวรัสเซีย ได้เริ่มสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างภาพวาดและสถาปัตยกรรมใน Proun Room ที่มีชื่อเสียงระดับโลกของเขา ซึ่งเป็นการติดตั้งที่ประกอบด้วยรูปทรงเรขาคณิต เวกเตอร์เชิงเส้นที่พันรอบมุม และองค์ประกอบเชิงพื้นที่ด้วยพื้นผิวที่แตกต่างกัน 6 แบบ สิบปีต่อมา Kurt Schwitters ศิลปินชาวเยอรมันได้สร้างผลงานชื่อ Merzbau ในปี 1933 เป็นผลงานที่เกิดจากจากแผ่นไม้ที่ประกอบเข้าด้วยกันจนกลายเป็นถ้ำ เสา และวัตถุต่าง ๆ ในชิ้นงานนี้ ต่อมาในปี 1942 Marcel Duchamp ศิลปินชาวฝรั่งเศส ได้สร้างสรรค์ผลงาน Mile of String โดยการใช้เส้นเชือกสร้างความสับสน พาดพันโยงผ่านไปมาเหมือนเป็นการแทรกแซงอยู่ในห้องนิทรรศการซึ่งมีผลงานติดตั้งแล้ว ทำให้ผู้เข้าเยี่ยมชมงานศิลปะต้องมีปฏิกริยาต่าง ๆ ที่จะเข้าไปดูงานเพราะไม่สามารถชื่นชมผลงานได้อย่างสบาย ๆ อย่างที่เคยเป็น ซึ่งจากการสร้างสรรค์ผลงานของ Duchamp ทำให้ในช่วงปี 1950 ที่มีการเกิดเหตุการณ์ทางการเมืองขึ้นมากมายทั่วทั้งสหรัฐอเมริกา จึงเกิดการสร้างผลงานจากศิลปินอย่าง Claes Oldenberg และ Allan Kaprow ที่ได้ผสมผสานศิลปะการแสดง เชิงทดลองเข้ากับวัตถุที่ประกอบอย่างหยาบๆ ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับประเด็นทางการเมือง จนในที่สุดเมื่อเริ่มเข้าสู่ปี 1960 คำว่า 'ศิลปะการจัดวาง' จึงถูกนำมาใช้โดยสื่อสิ่งพิมพ์ชั้นนำต่างๆ เช่น Artforum, Arts Magazine และ Studio International เพื่ออธิบายถึงแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นอย่างมากสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อม (Rosie Lesso, 2020)

2.3 เทคโนโลยีโลกเสมือน (Virtual Reality)

Virtual Reality (VR) คือสภาพแวดล้อมที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ซึ่งมีฉากและวัตถุที่ดูเหมือนของจริง ทำให้ผู้ใช้รู้สึกเหมือนถูกแช่อยู่ในสภาพแวดล้อมนั้น ๆ ถือเป็นประสบการณ์จำลองที่อาจเหมือนหรือแตกต่างไปจากโลกแห่งความเป็นจริงอย่างสิ้นเชิง โดยสภาพแวดล้อมนี้รับรู้ผ่านอุปกรณ์ที่เรียกว่าชุดหูฟัง

หรือหมวกนิรภัยเสมือนจริง นอกจากสภาพแวดล้อมที่หลากหลายแบบ ยังมีการสร้างภาพ เสียง และ ความรู้สึกอื่น ๆ ที่สมจริง ซึ่งจำลองการมีอยู่จริงของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ผู้ที่ใช้อุปกรณ์ VR สามารถมองและเคลื่อนที่ไปรอบ ๆ โลกเสมือน และโต้ตอบกับสิ่งที่ถูกสร้างในโลกเสมือนจริงได้ผ่าน เทคโนโลยีสัมผัส (Henry, 2020)

2.3.1 ประวัติของเทคโนโลยีโลกเสมือน

เทคโนโลยี VR เริ่มมีต้นกำเนิดเมื่อปี 1838 การวิจัยของ Charles Wheatstone แสดงให้เห็นว่าสมองสามารถประมวลผลภาพสองมิติที่แตกต่างกันจากตาแต่ละข้าง ทำให้เกิดเป็นวัตถุสามมิติ ขึ้นเดียว ต่อมาในปี 1929 Edward Link ได้สร้าง "Link trainer" (จดสิทธิบัตรปี 1931) ซึ่งอาจเป็น ตัวอย่างแรกของเครื่องจำลองการบินเชิงพาณิชย์ซึ่งเป็นระบบเครื่องกลไฟฟ้าทั้งหมด ซึ่งถูกควบคุมโดย มอเตอร์ที่เชื่อมโยงกับทางเสือและคอปวงมาลัยเพื่อปรับเปลี่ยนระดับเสียงและการหมุน อุปกรณ์ ขับเคลื่อนด้วยมอเตอร์ขนาดเล็กเลียนแบบความปั่นป่วนและความวุ่นวาย ซึ่งถูกใช้ในการฝึกเบื้องต้นและ พัฒนาทักษะของนักบินในกองทัพสหรัฐ ในปี 1930 นักเขียนนิยายวิทยาศาสตร์ สแตนลีย์ จี. ไวน์บอม (Pygmalion's Spectacles) มีแนวคิดเรื่องแว่นตาที่ช่วยให้ผู้สวมใส่ได้สัมผัสกับโลกสมมติผ่านภาพสามมิติ กลิ่น รส และสัมผัส ในช่วงกลางปี 1950 ผู้กำกับภาพ Morton Heilig ได้พัฒนา Sensorama (จด สิทธิบัตรปี 1962) ซึ่งเป็นตู้สำหรับแสดงละครสโตร์อาร์เคดที่จะกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้งหมด ไม่ใช่แค่ ภาพและเสียง แต่มีลำโพงสเตอริโอ จอแสดงผลแบบ 3 มิติ พัดลม เครื่องกำเนิดกลิ่น และเก้าอี้แบบสั่น นอกจากนี้ เขายังสร้างภาพยนตร์สั้นหกเรื่องสำหรับงานประดิษฐ์ของเขา ซึ่งทั้งหมดที่เขาถ่ายทำ อำนวยการสร้าง และตัดต่อด้วยตัวเอง ภาพยนตร์จาก Sensorama มีชื่อเรื่องต่อไปนี้ Motorcycle, Belly Dancer, Dune Buggy, helicopter, A date with Sabina and I'm a coca cola bottle! ต่อมา ในปี 1960 Morton Heilig ได้สร้างจอแสดงผลแบบสวมศีรษะ (head-mounted display: HMD) ซึ่งถือเป็น VR เครื่องแรกที่กำลังกำเนิดขึ้น (จดสิทธิบัตรปี 1960) แม้ว่าจะเป็นสื่อสำหรับฟิล์มที่ไม่สามารถโต้ตอบโดย ไม่มีการติดตามการเคลื่อนไหวใด ๆ ซึ่งตั้งแต่ปี 1960 เป็นต้นมา เทคโนโลยี VR ได้ถูกหลายบริษัท พยายามในการพัฒนาจนถึงปัจจุบัน แต่การพัฒนายังมีความไม่สมบูรณ์ปรากฏอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็น อาการเวียนหัว อาเจียน จากผู้ใช้งาน หรือการทำให้เทคโนโลยีสามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่าย เป็นต้น แต่หลาย บริษัทก็ยังไม่หยุดในการพัฒนาเทคโนโลยี VR เพื่อให้สามารถนำมาใช้ในอุตสาหกรรมบันเทิงได้ในที่สุด (Matthew, 2016)

2.4 วัสดุที่เกี่ยวข้องกับผลงานศิลปะ

2.4.1 เหล็ก

เหล็ก เป็นวัสดุอุตสาหกรรมประเภทโลหะที่ถูกนำมาใช้ในงานอุตสาหกรรมด้านต่าง ๆ มีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน มีหลายชนิดซึ่งแต่ละชนิดมีคุณสมบัติที่ต่างต่างกัน ต้องมีการดูแลเก็บรักษาอย่างถูกวิธีเพื่อเพิ่มอายุการใช้งาน และการนำไปใช้ให้ตรงกับคุณสมบัติและลักษณะของงานแต่ละประเภท งานที่ได้จะมีคุณภาพที่ดี (ทวิศักดิ์, 2550)

เหล็กเป็นธาตุสามัญอย่างหนึ่งในธรรมชาติ ที่มีบนโลกมากเป็นอันดับที่สาม รองจากออกซิเจนและซิลิกอน เหล็กที่นำมาใช้งานโดยทั่วไปมิใช่เหล็กบริสุทธิ์คุณสมบัติที่สำคัญของเหล็กบริสุทธิ์คือ อ่อน คงง่าย รับแรงทางกลได้น้อย จะสามารถพบเหล็กบริสุทธิ์ได้จากลูกอกกาบาค ดาวตก เหล็กบริสุทธิ์จะไม่เป็นสนิม กรรมวิธีในการถลุงเหล็กจะได้เหล็กดิบที่มีสถานะเป็นเหล็กเจือ หรือเหล็กที่ไม่บริสุทธิ์ และเป็นการยากในวิธีการปฏิบัติที่จะทำให้ได้เหล็กบริสุทธิ์เป็นจำนวนมาก เหล็กบริสุทธิ์จึงไม่เหมาะกับการจะนำมาเป็นวัสดุทางช่าง หรือเป็นวัสดุอุตสาหกรรมใด ๆ โดยปกติเหล็กจะเกิดในธรรมชาติในรูปของแร่ฮีมาไทต์และแมกนีไทต์ โดยมีแหล่งแร่ที่สำคัญอยู่ที่ประเทศออสเตรเลีย อินเดีย บราซิล มนุษย์นำแร่เหล็กไปผ่านกระบวนการผลิต เพื่อนำมาใช้ในงานอุตสาหกรรม การก่อสร้างทุกประเภท (ทวิศักดิ์, 2550)

เหล็กที่พบตามธรรมชาติ เรียกว่า แร่เหล็ก แร่เหล็กในรูปของสินแร่เหล็กจะรวมตัวปะปนอยู่กับวัตถุอื่นทั้งที่เป็นสารโลหะ และสารอโลหะในรูปของสารประกอบหรือของผสม เมื่อนำสินแร่เหล็กขึ้นมาจากธรรมชาติแล้ว ก็จะถูกนำไปเข้าสู่กระบวนการต่างๆออกมาได้เป็นเหล็กดิบ เหล็กกล้า และเหล็กผสม (ทวิศักดิ์, 2550)

2.4.1.1 การเก็บรักษาเหล็ก

(1) การเก็บรักษาเหล็กควรจัดวางไว้เหนือพื้นดินและในที่แห้ง ควรจัดหาวัสดุปิดคลุมให้มิดชิด เพื่อป้องกันน้ำและความชื้นที่อาจทำให้เหล็กเป็นสนิมได้

(2) การดูแลรักษาไม่ให้เหล็กเป็นสนิม ควรทาสีกันป้องกันสนิมและควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับลักษณะงาน เพื่อให้ชิ้นงานมีอายุการใช้งานยาวนานขึ้น โดยมีตัวอย่างสีป้องกันสนิมดังนี้

สีรองพื้นป้องกันสนิมอีพอกซี มีคุณภาพสูงความทนทานมากและทนต่อแรงเสียด ทนทานขูดขีด แต่มีราคาสูงและมีส่วนผสมมาก ต้องผสมให้ตรงตามอัตราส่วน ห้ามปรับเปลี่ยนค่าไม่

ชำนาญในการผสมจะให้สีเสีย หรือด้อยคุณภาพ ป้องกันสนิมได้ไม่ดีกว่าในงานควรใช้งานที่ต้องการความคงทนของสีเช่น เสาเหล็กสูง สิ่งก่อสร้างใกล้ทะเลเครื่องบิน งานเหล็กที่มีราคาสูง

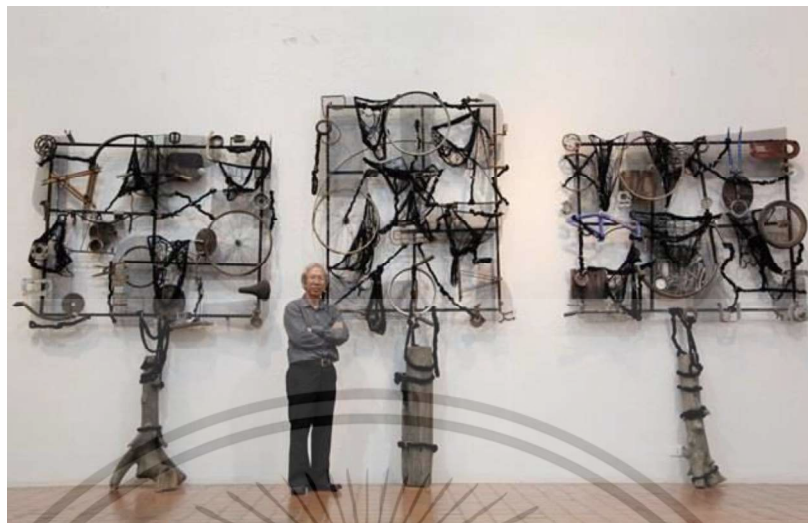
สีรองพื้นป้องกันสนิมอัลซีดเรซิน นิยมใช้กันมากป้องกันสนิมได้ดีพอใช้มีความยืดหยุ่นของสีดีมีลักษณะเป็นผงสีจำพวกเรตออกไซด์ทนต่อแรงเสียดทานและขูดขีดปานกลาง ใช้งานง่าย ราคาถูก ข้อควรระวังในการใช้สีชนิดนี้คือไม่ควรผสมน้ำมันมากเกินไป ควรผสมสีตามวิธีและอัตราส่วนที่ผู้ผลิตกำหนด ใช้งานได้ตั้งแต่นานทั่วไป จนถึงงานคุณภาพปานกลาง และควรทาสีจริงทับหน้าด้วย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการป้องกันสนิม

สีรองพื้นป้องกันสนิมเรตเลต มีส่วนผสมของสารป้องกันสนิมประเภท ตะกั่ว และดีบุก ทำให้มีความคงทนต่อสนิมได้มากขึ้น และผสมสารเพิ่มคุณภาพเพื่อปรับปรุงคุณสมบัติ ด้านอื่น ๆ เช่น สารต่อต้านการเกิดสนิม สารเพิ่มความแข็งแรง สารเพิ่มการยึดเกาะของสีทำให้ สีรองพื้นป้องกันสนิมชนิดนี้มีประสิทธิภาพดีขึ้น นิยมนำไปใช้ในงานอุตสาหกรรม งานโครงสร้าง ขนาดใหญ่ วิธีการผสมง่าย สามารถป้องกันการเกิดสนิมได้ดีและมีราคาถูก

(3) สีกันสนิมที่ทาไว้อาจเสื่อมคุณภาพลงตามระยะเวลาการใช้งาน และเกิดสนิมขึ้น และลุกลามต่อเนื่องกัดกินเนื้อเหล็ก ควรทาสีกันสนิมใหม่ ก่อนที่โครงสร้างของเหล็กจะเสียหายมากขึ้น ก่อนทาต้องขัดสีเดิมที่หลุดล่อนออกก่อน แล้วจึงทาสีใหม่ทับลงไป (ทวิศศักดิ์, 2550)

2.4.1.2 การนำไปใช้ประโยชน์ทางศิลป์

การนำเหล็กมาใช้งานในทางศิลป์จะต้องผ่านกรรมวิธีต่าง ๆ เพื่อให้เหล็กนั้นมีรูปร่าง คุณสมบัติ ตามที่ต้องการ เพื่อที่จะสามารถนำเหล็กไปใช้งานได้หลากหลาย และควรคำนึงถึงคุณสมบัติของเหล็ก เพราะเหล็กแต่ละชนิดจะมีความแตกต่างกันในเรื่องขององค์ประกอบต่าง ๆ ซึ่งส่งผลต่อการนำไปสร้างสรรค์ผลงานในสถานะที่แตกต่างกัน (ทวิศศักดิ์, 2550)



ภาพที่ 2.12 ล้อจักรยานที่ถูกนำมาสร้างเป็นต้นไม้ โดยศาสตราจารย์วิโชค มุกตามณี

2.4.2 ผ้าก๊อซ

เป็นผ้าที่มีลักษณะโปร่ง บาง มีโครงสร้างคล้ายตาข่ายที่ถูกสานกันไปมา เส้นด้ายที่ใช้ทอผ้าก๊อซจะมีเนื้อที่ละเอียดและเว้นระยะห่างอย่างหลวมๆ ทำให้ตัวผ้ามีความแข็งแรง ยืดหยุ่น มีเนื้อสัมผัสที่นุ่มและละเอียด จึงนิยมนำใช้ทางการแพทย์ ดังนั้น ผ้าก๊อซสำหรับทางการแพทย์ จึงเป็นผลิตภัณฑ์ที่ถูกออกแบบมาเพื่อใช้สำหรับปิดบาดแผล ห้ามเลือดใช้สำหรับเป็นชั้นรองก่อนการหุ้มแผล ปัจจุบัน ตลาดผลิตภัณฑ์ผ้าพันแผลกำลังเติบโตสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องทั่วโลก เนื่องด้วยปัจจัยทางเทคโนโลยีทางการแพทย์สมัยใหม่ในด้านการรักษาบาดแผล ผลิตภัณฑ์ผ้าก๊อซพันแผลชนิดม้วน และชนิดแผ่นสำเร็จรูปนิยมใช้สำหรับพันแผลหลังผ่าตัดเพื่อช่วยป้องกันการติดเชื้อและเพื่อช่วยให้เนื้อเยื่อบริเวณบาดแผลสมานตัวเร็วยิ่งขึ้น (สถาบันพลาสติก, 2563)

2.4.2.1 ประวัติศาสตร์ผ้าก๊อซ

มนุษย์รู้จักใช้วัสดุต่าง ๆ มาปิดบาดแผลมานานแล้ว จากหลักฐานแผ่นจารึกอักษรลิ่มของชาวซูเมเรียนที่บันทึกไว้ตั้งแต่ 2,000 ปีก่อนคริสตกาล แสดงไว้ว่ามีการใช้โคลน นม และพืช มาทำเป็นยาสำหรับพอกบาดแผล ส่วนในช่วง 1,550-1,650 ปีก่อนคริสตกาล ชาวอียิปต์โบราณได้บันทึกวิธีการล้างบาดแผล การเตรียม และการใช้เส้นใยพืชเพื่อช่วยให้บาดแผลสมาน ใช้ไขมันสัตว์เป็นตัวป้องกันเชื้อโรค และใช้น้ำผึ้งเป็นสารปฏิชีวนะเป็นต้น (อรรวรรณ, 2553)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในช่วงศตวรรษที่ 19 โจเซฟ ลิสเตอร์ (Joseph Lister) ศัลยแพทย์ชาวอังกฤษ เป็นผู้ริเริ่มนำผ้าก๊อซที่มีกรดคาร์บอกติก (carbolic acid) หรือที่รู้จักในปัจจุบันว่าสารฟีนอล (phenol) มาใช้สำหรับการผ่าตัด ซึ่งสามารถลดอัตราการตายจากการผ่าตัดโดยทีมของเขาได้ถึงร้อยละ 45 จากนั้นรอเบิร์ต วูด จอห์นสัน (Robert Wood Johnson) ผู้ร่วมก่อตั้งบริษัท จอห์นสันแอนด์จอห์นสันเกิดสนใจงานของลิสเตอร์ จึงพัฒนาต่อยอดงานของลิสเตอร์โดยทำผ้าก๊อซและผ้าพันแผลที่มีสารไอโอดีน ต่อมาเมื่อวัสดุศาสตร์เจริญรุดหน้าไปพร้อม ๆ กับวิศวกรรมศาสตร์ด้านเนื้อเยื่อยิ่งทำให้มีวัสดุสำหรับใช้ทำผ้าพันแผลที่หลากหลายมากขึ้น และมีวิธีการรักษาแผลได้อย่างเหมาะสมมากขึ้นเป็นลำดับ (อรรวรรณ, 2553)

2.4.2.2 ชนิดของผ้าก๊อซ

ผ้าก๊อซมี 2 ประเภท คือ ผ้าก๊อซจากเส้นใยธรรมชาติ และ ผ้าก๊อซจากเส้นใยสังเคราะห์ นอกจากนี้จะใช้สำหรับปิดแผลแล้ว สามารถนำผ้าก๊อซมาชุบน้ำเกลือปิดบริเวณบาดแผล ปล่อยให้แห้ง แล้วดึงออก เพื่อให้เนื้อเยื่อที่ตายหลุดออกมา เป็นวิธีหนึ่งในการเตรียมบาดแผลให้เหมาะสมสำหรับกระบวนการหายของแผล (365wecare, 2565)

นอกจากนี้ยังแบ่งชนิดผ้าก๊อซตามการปฐมพยาบาล ได้อีก 2 แบบ ได้แก่ ผ้าพันแผลชนิดเป็นม้วน แบ่งเป็นชนิดธรรมดา (Roll gauze bandage) และ ชนิดผ้ายืด (Elastic bandage) ซึ่งชนิดผ้ายืดจะมีความยืดหยุ่นได้ดีกว่า มีขนาดแตกต่างกัน โดยมีความกว้าง 1, 2, 3, 4, หรือ 6 นิ้ว การเลือกใช้ขึ้นอยู่กับขนาดของอวัยวะที่บาดเจ็บ เช่น ที่นิ้วมือใช้ขนาด 1 นิ้ว ส่วนศีรษะใช้ขนาด 6 นิ้ว เป็นต้น ขนาดของผ้าที่พอเหมาะคือ เมื่อพันแล้วขอบของผ้าควรกว้างกว่าขอบบาดแผลอย่างน้อยหนึ่งนิ้ว และผ้าสามเหลี่ยม (Triangular bandage) เป็นผ้าสามเหลี่ยมมีฐานกว้าง และด้านประกอบสามเหลี่ยมยาว 36-40 นิ้ว ในบางโอกาสวัสดุดังกล่าวหาไม่ได้ ดังนั้นผู้ปฐมพยาบาลอาจต้องตัดแปลงวัสดุอื่นมาใช้แทน เช่น ผ้าเช็ดหน้า ผ้าเช็ดตัว เสื้อผ้า หรือแม้แต่เข็มขัดผ้า แต่จะต้องเลือกเฉพาะที่สะอาด ๆ เท่านั้น (365wecare, 2565)

2.5 ผลงานศิลปินที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 Cornelia Parker

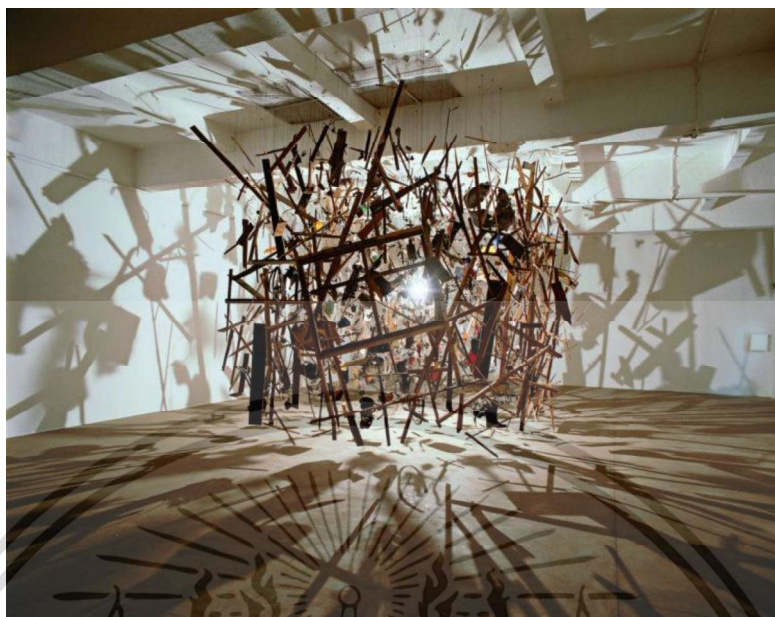


ภาพที่ 2.13 ศิลปิน Cornelia Parker

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Cornelia_Parker

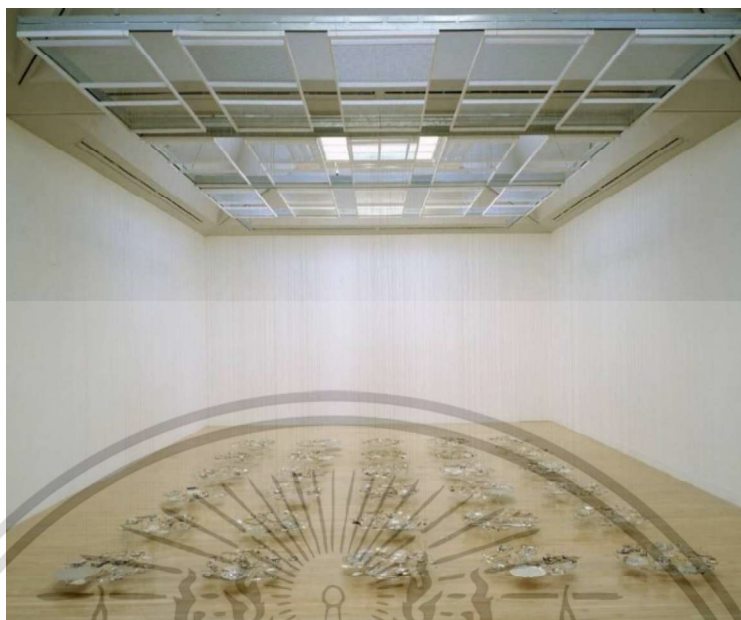
เกิดเมื่อวันที่ 14 กรกฎาคม ปี 1956 เป็นศิลปินทัศนศิลป์ชาวอังกฤษ ที่รู้จักกันเป็นอย่างดีในด้านงานประติมากรรมและศิลปะการจัดวาง โดยเกิดที่เมือง Cheshire ในประเทศอังกฤษแม่ของ Parker เป็นชาวเยอรมันและเป็นพยาบาลในกองทัพในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง ปู่ซึ่งเป็นชาวอังกฤษได้ต่อสู้ในสนามรบที่ซอมม์เมื่อตอนสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง Parker เริ่มเข้าสู่การศึกษาด้านศิลปะในปี 1974 เมื่อเข้าสู่วิทยาลัยอาชีวศึกษาและอุดมศึกษาที่ Gloucestershire College ในสาขาศิลปะและการออกแบบ ในปี 1975–1978 เข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัย Wolverhampton Polytechnic ในปี 1982 Parker ได้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทด้านบริหารธุรกิจจาก Reading University และในปี 2000 ได้รับปริญญาเอกกิตติมศักดิ์จาก Wolverhampton Polytechnic ในปี 2008 ได้รับปริญญาเอกกิตติมศักดิ์จาก มหาวิทยาลัย Gloucestershire และในปี 2017 ได้รับปริญญาเอกกิตติมศักดิ์จาก มหาวิทยาลัย Manchester ปัจจุบัน Parker ทำงานเป็นศาสตราจารย์กิตติมศักดิ์ที่มหาวิทยาลัย Manchester (Cornelia Parker, 2022)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.14 ผลงาน Cold Dark Matter ของศิลปิน Cornelia Parker
ที่มา: <https://awarewomenartists.com/en/artiste/cornelia-parker/>

ผลงานชิ้นนี้ประกอบด้วยชิ้นส่วนไม้ที่ใช้ในการสร้างห้องเก็บของและชิ้นส่วนของวัตถุต่าง ๆ ที่มักนำไปเก็บไว้ในห้องเก็บของ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือช่าง อุปกรณ์ทำสวน ของเล่น ข้าวของเครื่องใช้เก่า ๆ เป็นต้น วัตถุเหล่านี้จะถูกนำมาแปลงสภาพให้แบนราบและยึดออก จะถูกนำแขวนไว้ด้วยลวดโปร่งใสยึดติดกับผนังด้านบนให้ลอยอยู่กลางอากาศ ช่องว่างของวัตถุแต่ละชิ้นถือเป็นส่วนสำคัญของงาน แสงไฟที่อยู่ตรงชิ้นงานทำให้เกิดเงาขนาดใหญ่บนผนัง ทำให้รู้สึกเหมือนว่าผลงานชิ้นนี้กำลังเกิดการระเบิดขึ้น หรือเกิดการรวมตัวกันใหม่อีกครั้งกันแน่ ทำให้ศิลปินเชื่อมโยงผลงานชิ้นนี้เข้ากับการเกิดสสารมืดที่มีอยู่ในจักรวาลซึ่งทำให้เกิดปรากฏการณ์ Big Bang ขึ้น นอกจากนี้ผลงานชิ้นนี้ยังสื่อถึงความรุนแรง การเกิด หายนะ ความเจ็บ และการไตร่ตรองอย่างขัดแย้งเข้าด้วยกัน (Tate, 2022)



ภาพที่ 2.15 ผลงานชุด Thirty Pieces of Silver ของศิลปิน Cornelia Parker

ที่มา: <https://awarewomenartists.com/en/artiste/cornelia-parker/>

ผลงานชิ้นนี้ประกอบด้วยวัตถุที่เป็นโลหะเงินมากกว่า 1,000 ชิ้น ข้าวของเครื่องใช้ทั้งภาชนะใส่อาหาร เครื่องดนตรี และเครื่องประดับ โดยนำวัตถุเหล่านี้มาผ่านกระบวนการทางเทคนิคด้วยการบด ทบ จนวัตถุแบนราบ จากนั้นนำมาติดตั้ง โดยการแขวนด้วยลวดจากเพดานให้วัตถุลอยตัวขึ้นเหนือพื้น ประมาณ 1 ฟุต วัตถุทั้งหมดถูกจัดวางเป็นกลุ่มวงกลมทั้งหมด 3 กลุ่ม การติดตั้งอย่างพิถีพิถันและต้องอาศัยความสมดุลเป็นสำคัญ การจัดแสงไฟเพื่อให้ผลงานมีเงาตกกระทบ ทำให้ภาพรวมของผลงานเป็นประติมากรรมที่สมบูรณ์แบบ โดยผลงานชิ้นนี้ ศิลปินต้องการนำเสนอถึงการมองผลงานอย่างใกล้ชิดด้วยความตั้งใจและมีสมาธิมุ่งมั่น ทำให้รู้สึกถึงความเคลื่อนไหวภายในองค์ประกอบของตัวเอง การวางองค์ประกอบอย่างสง่างามมีปฏิสัมพันธ์กันของวัตถุในแต่ละชิ้น ลมหายใจของอากาศทำให้วัตถุแกว่งไปมา จนแทบมองไม่เห็น หากหามีสมาธิทำให้ผู้ชมสังเกตเห็นการเคลื่อนไหวเล็ก ๆ เท่านั้น (นริศรา, 2558)

2.5.2 Manolo Gamboa Naon

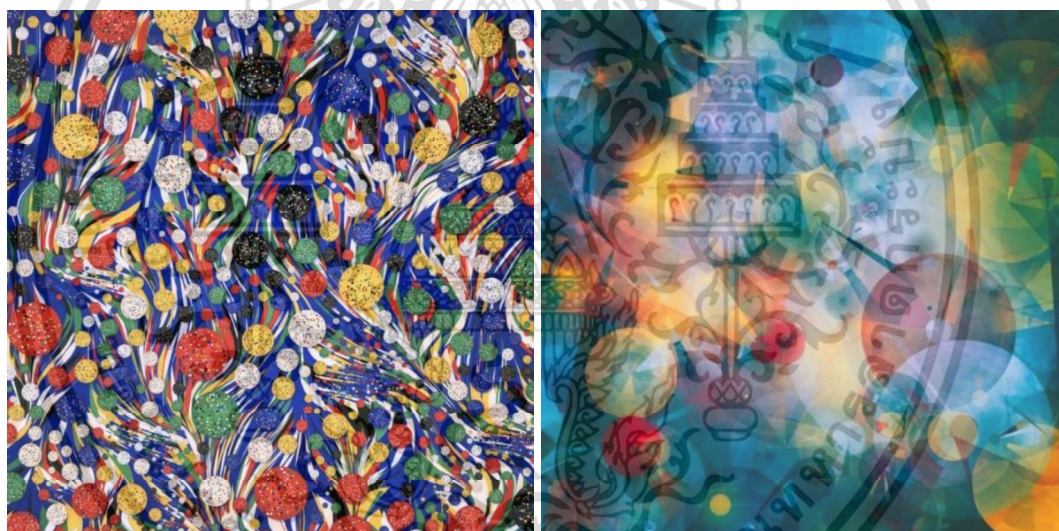


ภาพที่ 2.16 ศิลปิน Manolo Gamboa Naon
ที่มา: <https://mobile.twitter.com/manoloidee>

Manoloide ซึ่งมีชื่อเต็มว่า Manolo Gamboa Naon เป็นศิลปินทัศนศิลป์ชาวอาร์เจนตินาและโปรแกรมเมอร์เชิงสร้างสรรค์ซึ่งมีความสนใจหลักอยู่ที่การสร้างสุนทรียภาพทางภาพและการทดลองพลาสติกด้วยโค้ด ผลงานของเขาสำรวจความเป็นไปได้ของการเขียนโปรแกรมเป็นภาษาที่แสดงออก เขาสำรวจความสัมพันธ์ที่เป็นไปได้ระหว่างความโกลาหลและระเบียบ องค์กรประกอบและของเทียม การสุ่ม และการควบคุมโดยใช้รูปภาพและวิดีโอ เขาเข้าใกล้พื้นผิวดิจิทัลเป็นพื้นที่พลาสติกโดยใช้รหัสเป็นวัสดุทางศิลปะ โดยอิงจากการทดลองกับรูปทรงเรขาคณิต เส้น และสีพื้นฐาน (Manolo Gamboa Naon, 2022)

Manolo เริ่มสร้างภาพถ่ายเมื่ออายุสิบสาม ปีหนึ่งปีต่อมาเขาเริ่มเรียนการออกแบบเป็นอาชีพ นอกจากนี้เขายังได้รับการสนับสนุนให้เรียนรู้วิธีการเขียนโปรแกรมในหลักสูตร แต่ในช่วงเวลานี้ เขาสนใจที่จะสร้างสิ่งเชิงโต้ตอบทางความคิดมากกว่าการเรียนออกแบบ เขามีประสบการณ์และสถานการณ์ต่าง ๆ มากมายในช่วงสามปีที่ผ่านมา แม้ว่าชีวิตส่วนใหญ่ของเขาจะเกิดขึ้นบนคอมพิวเตอร์ของเขาก็ตาม ต่อมาในปี 2019 เขาเดินทางไปเยอรมนีเพื่อทำงานในสตูดิโอที่เขาโปรดปราน เขารู้สึกมีแรงบันดาลใจและได้รับ

การสนับสนุน ซึ่งทำให้เขามีสมาธิกับงานมากขึ้น ชีวิตในเบอร์ลินดำเนินไปอย่างรวดเร็ว และเขาเริ่มเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้นเมื่อเวลาผ่านไปหลายเดือน แต่เขาก็ชอบโอกาสที่จะอยู่อย่างเงียบๆ ในปี 2020 เขากลับมาที่อาร์เจนตินาเป็นเวลาสองสามเดือนด้วยความตั้งใจที่จะมุ่งเน้นไปที่โครงการของเขา อย่างไรก็ตาม ภายใต้อิทธิพลของการติดเชื้อโควิดได้เกิดขึ้น และเขารู้สึกติดอยู่ในตัวเอง จากการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป เขาหยุดใช้คอมพิวเตอร์ทั้งวัน ไม่ได้เขียนโค้ดเป็นเวลาหลายเดือน ปิดสังคมออนไลน์ ปิดโทรศัพท์ และทันใดนั้นเขาก็เต็มไปด้วยความว่างเปล่า ซึ่งเขาเติมไปด้วยกิจกรรมใหม่ๆ นอกหน้าจอ เขาสนุกกับการอ่านกลับไปเรียนอย่างอิสระมากขึ้นเช่นเดิม เล่นเปียโน วาดรูป และออกกำลังกาย เพื่อออกจากภาวะซึมเศร้า เชื่อมต่อกับร่างกายของเขากอีกครั้ง และแยกตัวเองออกจากงานและสิ่งที่เกิดขึ้น ก่อนกลับมาสร้างสรรค์ผลงานอีกครั้งหลังหลุดออกจากสภาวะซึมเศร้า (Manolo Gamboa Naon, 2022)



ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างผลงานของ Manolo Gamboa Naon

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

ในวิทยานิพนธ์หัวข้อ “สภาวะความเปราะบางทางจิตใจในสังคมเมือง” ผู้เขียนนั้นต้องการที่จะสร้างผลงานที่สะท้อนถึงสภาวะสภาพสังคมในปัจจุบันที่ต้องเผชิญกับปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้ยานพาหนะ อีกทั้งยังสร้างผลกระทบต่อการอยู่ร่วมกันภายในสังคม และเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นภายในสังคมอย่างยาวนาน โดยผลงานแต่ละชิ้นผ่านขั้นตอนการศึกษาวิธีการสร้างสรรค์ในรูปแบบ วิดีโอการจัดวาง โดยสร้างวิดีโอสะท้อนสภาวะความรู้สึกออกมา เพื่อฉายบนตัวรับภาพหรือฉากที่จัดวางด้วย เทคนิค Projection Mapping เพื่อสร้างความตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากข้อมูลข่าวสารทางเทคโนโลยีดิจิทัลและการลงพื้นที่เก็บข้อมูล ซึ่งมีวิธีการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

3.1 การกำหนดรูปแบบเนื้อหาความคิด

การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้มีความเกี่ยวข้องกับปัญหาจากยานพาหนะ และความเข้าใจแบบผิดๆ เกี่ยวกับการที่จะอยู่ร่วมกันในสังคม ผู้เขียนได้หาข้อมูลที่เกี่ยวข้องในเรื่องราวทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นเพื่อนำเสนอถึงปัญหาของการใช้ยานพาหนะที่มีผลกระทบต่อการใช้ร่วมกันในสังคม โดยเทคนิคการฉายภาพลงบนวัตถุจึงเปรียบเสมือนการฉายให้เห็นถึงปัญหาที่หลาย ๆ คนมองข้าม เพราะมองว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นมันเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อย เช่น ปัญหาเรื่องการใช้พื้นที่จอดรถและการอยู่ร่วมกันภายในสังคม ผู้เขียนได้ใช้แนวความคิดในการถ่ายทอดแสงและสีที่ฉายลงไปบนวัตถุ ซึ่งแสงและสีนั้นจะถูกสร้างผ่านอุปกรณ์ทางคอมพิวเตอร์ เชื่อมโยงกับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของเรา เช่น ปัญหาพื้นที่จอดรถ การจับจองพื้นที่จอดรถ ที่จอดรถไม่เพียงพอ จึงได้แนวความคิดของการฉายภาพลงบนวัตถุต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับปัญหาเหล่านี้ มาใช้เป็นตัวเชื่อมโยงกับตัวงาน

ในด้านรูปแบบของตัวผลงานจะมีลักษณะเป็นชิ้นงานที่ตั้งบนพื้นและมีแบบยึดกับเพดาน ที่ทำหน้าที่เป็นตัวรับภาพ หรือฉายแสงจากเครื่องฉาย Projection Mapping ที่มีการฉายภาพเคลื่อนไหวเป็นแสงที่เต็มไปด้วยสีสัน ที่แสดงถึงความอัดอัด ความโกรธ ความเดือดร้อน มีการจัดวางชิ้นงานในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ยึดบนเพดาน หรือฉายในแนวตรงลงบนวัตถุ เพื่อให้เกิดสภาวะทางอารมณ์ในการชมที่แตกต่างกันออกไป เพื่อสร้างการรับรู้ในแนวความคิดของตัวงานได้ถูกต้องตามความต้องการของข้าพเจ้า ในด้านเทคนิคมีการใช้

อุปกรณ์แว่น VR มาเป็นเครื่องมือในการช่วยสร้างสรรค์ผลงาน และใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ การใช้ที่จัดจ้าน สร้างภาพที่ทำให้ดูมีความวุ่นวาย สับสน อึดอัด เป็นภาพเคลื่อนไหวสำหรับฉายลงบนวัตถุที่กำหนดไว้ เพื่อสร้างความหมายให้กับภาพเครื่องไหวที่ฉายตอบสนองต่อแนวความคิดข้างต้น

3.2 กระบวนการสร้างผลงาน

3.2.1 ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลที่จะนำมาใช้

การสร้างสรรค์ผลงานในชุดนี้เกี่ยวข้องกับปัญหาความวุ่นวายของการใช้ยานพาหนะและการไม่เคารพสิทธิของผู้อื่นรวมถึงการอยู่ร่วมกันภายในสังคม ข้าพเจ้าได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลในการสร้างสรรค์ที่พูดถึงปัญหาของการใช้รถใช้ถนนที่ส่งผลต่อความเปราะบางทางจิตใจของมนุษย์มาเป็นเนื้อหาที่นำมาใช้ในงานของผู้เขียน รวมไปถึงผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับปัญหาสังคม ความเปราะบางทางจิตใจ รวมไปถึงอิทธิพลความคิดจากศิลปิน Cornelia Parker และ Manolo Gamboa Naon ที่มีรูปแบบในการจัดการงานกับตัวผลงานนั้นให้ออกมาได้อย่างมีความน่าสนใจ และมีเนื้อหาที่พูดถึงความวุ่นวายและความสับสนได้เป็นอย่างดี หลังจากสำรวจข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงได้หาวิธีการนำเสนอให้สอดคล้องและมีความเชื่อมโยงถึงกัน เพื่อสามารถถ่ายทอดเรื่องราวดังกล่าว ด้วยเทคนิคและวิธีการที่เหมาะสมกับเรื่องราว โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของพื้นที่ วัสดุที่ใช้รับภาพฉาย การมีส่วนร่วมของผู้ดู ระยะเวลา ทิศนาตภาพ มิติ และบรรยากาศแสงสีในพื้นที่จริง และประมวลผลข้อมูลความคิดเพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำภาพร่างของตัวผลงาน

3.2.2 ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพด้วยแว่น VR (Virtual Reality)

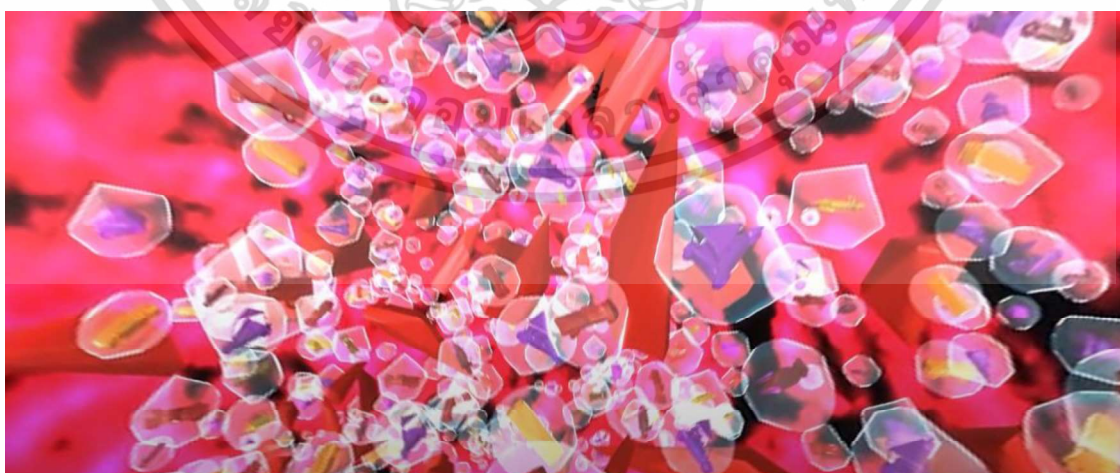
โดยเทคนิคที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการสร้างสรรคภาพด้วยแว่น VR (Virtual Reality) และนำมาทำเป็นวีดีโอ และสร้างภาพฉายจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ยกตัวอย่างเช่น โปรแกรม Tilt Brush ที่เป็นโปรแกรมทางด้านการสร้างสรรคงานสามมิติที่นิยมใช้ในแว่น VR (Virtual Reality) โดยโปรแกรมสามารถทำการจำลองพื้นที่ที่สามารถใช้วาดหรือเขียนได้ดังใจเราต้องการในรูปแบบ 360 องศา หรือแม้แต่สร้างรูปทรงต่าง ๆ ได้ตามใจเราต้องการเหมือนกับการที่เราวาดภาพแบบสองมิติ แต่กลายเป็นการวาดภาพแบบสามมิติแทนนั่นเอง ในโลกสามมิตินั้นต้องจำลองการวาดผ่านแว่น VR (Virtual Reality) และคอมพิวเตอร์โดยเริ่มจากการสร้างรูปแบบและรูปทรงดังที่ใจเรานั้นต้องการให้เป็นออกมาในแบบที่ข้าพเจ้านั้นต้องการ และนำมาใส่โครงสร้างต่าง ๆ ตามที่ได้ออกแบบผลงานเอาไว้ ติดตั้งมุมรับ

ภาพเพื่อที่จะกำหนดมุมมองและแสงให้กับผู้ดูในแบบที่ตัวของข้าพเจ้านั้นต้องการ และนำภาพเคลื่อนไหวที่ได้จากโปรแกรม Tilt Brush มา Export และใส่เสียงเพิ่มเติมในโปรแกรม Premiere Pro เพื่อสื่อสารถึงเรื่องราวที่ตัวของข้าพเจ้าเองนั้นต้องการให้สื่อออกไป รวมไปถึงการปรับสีแสงต่าง ๆ เพื่อแสดงผล และนำภาพเคลื่อนไหวนั้นไปทดลองฉายโดยเครื่องฉาย ลงบนชิ้นงานที่ออกแบบมาสำหรับรับภาพฉายโดยเฉพาะ

3.3 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์

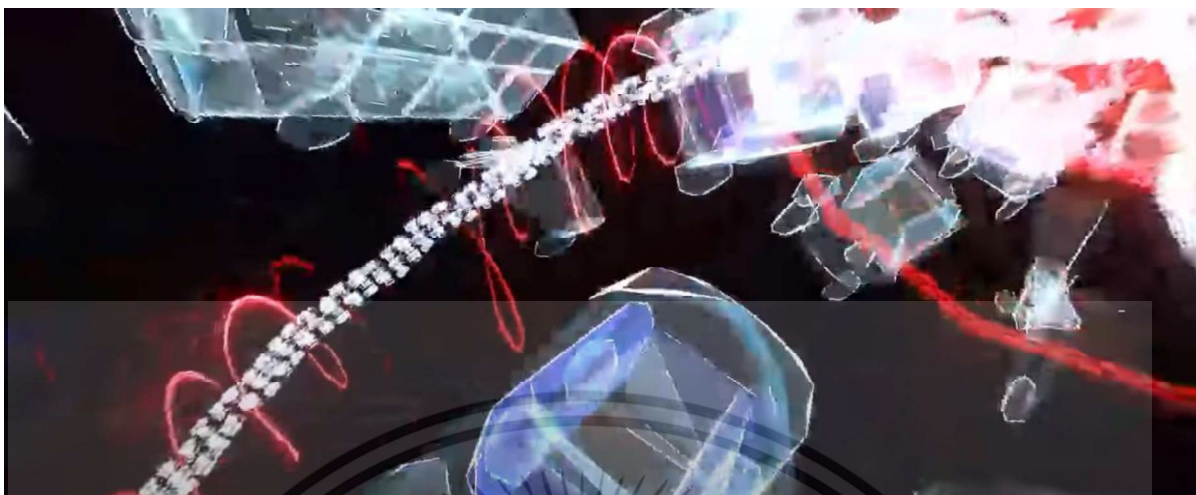


ภาพที่ 3.1 ความอึดอัดปัญหาของยานพาหนะ, 2564, VDO 360 องศา



ภาพที่ 3.2 ความอึดอัดปัญหาของยานพาหนะ 1, 2564, เทคนิค VDO 360 องศา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 ชื่อภาพ ความยืดหยุ่นของยานพาหนะ 2, 2564, เทคนิค VDO 360 องศา



ภาพที่ 3.4 ชื่อภาพ ความยืดหยุ่นของยานพาหนะ 3, 2564, เทคนิค VDO 360 องศา

3.4 ภาพร่างและการพัฒนาผลงาน

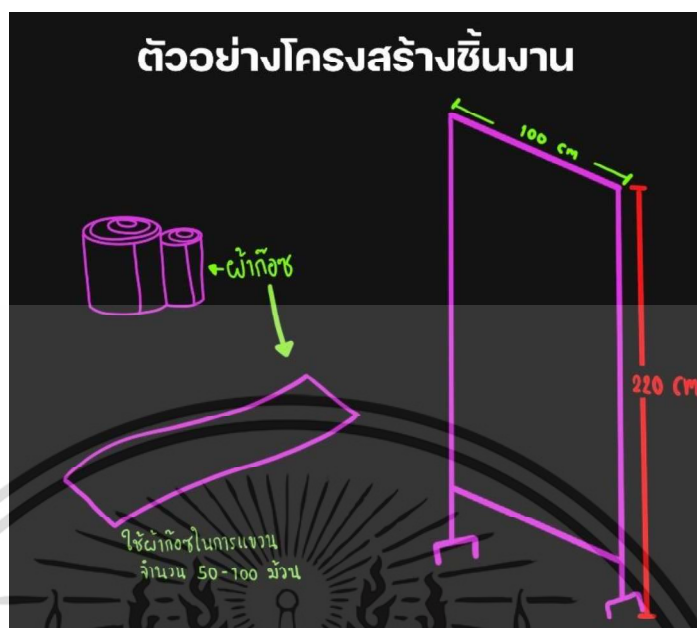
เมื่อได้เก็บรวบรวมข้อมูลมาจึงนำไปสู่การสร้างภาพร่างแบบ (Sketch) เพื่อเป็นโครงสร้างสำหรับผลงานจริง และเพื่อให้ได้เห็นภาพองค์ประกอบทั้งหมดของชิ้นงาน ทั้งโครงสร้างและองค์ประกอบต่าง ๆ รวมไปถึง การจัดวางของชิ้นงาน และใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ ในการสร้างโครงสร้างแบบจำลองขึ้นมา ตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

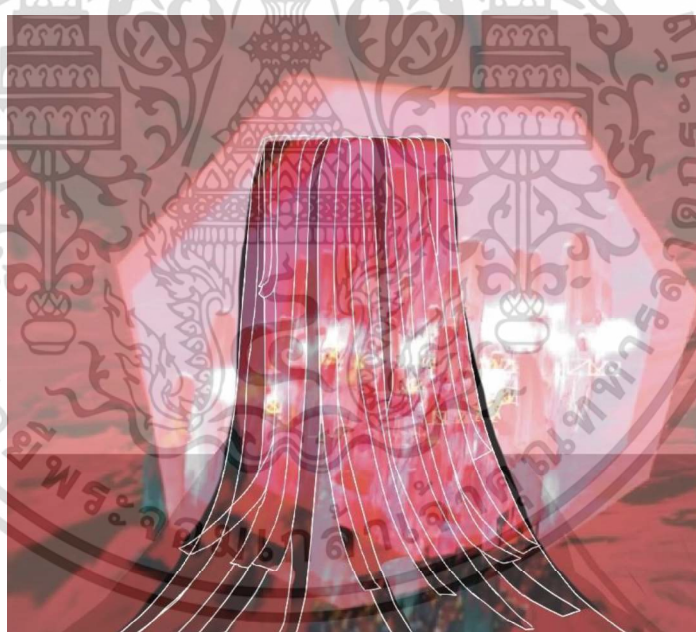
ชิ้นงานที่มีขนาดสัดส่วนตามจริง รวมไปถึงสร้างภาพจำลองขนาดและบรรยากาศของชิ้นงานขึ้นมา และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการตกแต่งภาพบรรยากาศของตัวชิ้นงานให้มีความเห็นภาพมากยิ่งขึ้น และจำลองแสงและสีที่ฉายจากเครื่องฉาย รวมไปถึงการจำลองสภาพแวดล้อมของแสงในชิ้นงาน เพื่อให้เห็นภาพได้ชัดเจนและเข้าใจมากยิ่งขึ้น เพื่อเป็นต้นแบบก่อนที่ลงมือสร้างชิ้นงานจริง มีการออกแบบภาพวิดีโอด้วยโปรแกรม Tilt Brush เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวและรูปทรงของวิดีโอที่จะใช้เครื่องฉายโดยกำหนดขนาดและสัดส่วนของภาพที่จะทำการฉาย เพื่อเวลาฉายจะได้ภาพของวิดีโอที่รองรับกับชิ้นงานได้พอดี ซึ่งแต่ละชิ้นงานที่มีลักษณะและรูปทรงแตกต่างกันไป โดยในเนื้อหานั้นจะมีการพูดถึงปัญหาที่ตัวของข้าพเจ้านั้นได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นปัญหาเรื่องพื้นที่จอดรถปัญหาเรื่องการจับจองพื้นที่ในการจอดรถ ปัญหาการทะเลาะวิวาทเรื่องไม่มีพื้นที่จอดรถ รวมไปถึงปัญหาการใช้รถใช้ถนนอย่างไม่ระมัดระวัง ปัญหาในความไม่เข้าใจในเรื่องสิทธิของตนเองว่าตนเองนั้นมีสิทธิเท่าไรจึงส่งผลให้เกิดปัญหาในสังคมตามมาเนื่องจากไม่เคารพสิทธิกันภายในสังคมเมือง เพื่อนำเสนอแก่อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการขอคำชี้แนะในการปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปสู่การสร้างผลงานจริง ในกระบวนการการสร้างสรรค์ชิ้นงานภาพวิดีโอจัดทำขึ้นภายใต้แนวคิดปัญหาที่เกิดขึ้นจากการมียานพาหนะไว้ในการครอบครองแต่ไม่สามารถที่จะดูแลและใช้งานมันได้อย่างถูกต้อง จึงส่งผลให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมามากมาย ไม่ว่าจะเป็นปัญหาที่จอดรถ อุบัติเหตุ ปัญหาการทะเลาะวิวาท จึงเป็นเสมือนภาพแทนการรับรู้ที่ตัวของข้าพเจ้านั้นนำมาเพิ่มเติมสีสันและทำให้เรื่องที่กล่าวมาข้างต้นนั้นเป็นเหมือนเรื่องที่ไม่มีความจริงจั่งและทุก ๆ คนต่างมองข้ามโดยการที่ข้าพเจ้านั้นได้ลดทอนความสมจริงให้กลายเป็นเหมือนกับของเล่นเพื่อเป็นตัวแทนของสิ่งใหญ่ที่ผู้ใหญ่นั้นไม่ให้ความสนใจ โดยได้ทดลองใช้เทคนิคต่าง ๆ ผสมรวมจนออกมาเป็นภาพวิดีโออย่างที่ข้าพเจ้านั้นต้องการ

3.4.1 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 1 มีจำนวนทั้งหมด 3 ชิ้นงาน โดยมีลักษณะเป็นรูปแบบสี่เหลี่ยมแนวนอนตั้ง โดยแต่ละชิ้นนั้นมีสิ่งที่แตกต่างกันคือ ขนาดเล็กหรือใหญ่ มุมมองก้มหรือเงย การติดตั้ง หรือตัววัตถุที่นำมาใช้ในการรองรับ ด้วยแนวความคิด ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการมียานพาหนะไว้ในครอบครองแต่ไม่สามารถที่จะดูแลและใช้งานมันได้อย่างถูกต้องจึงส่งผลให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมามากมาย ไม่ว่าจะเป็นปัญหาที่จอตลอดอุบัติเหตุ ปัญหาการทะเลาะวิวาท ข้าพเจ้าจึงได้เลือกใช้ผ้าก๊อซที่ใช้สำหรับพันแผลมาเป็นตัวแทนของผลที่ตามมาจากการแก้ปัญหาด้วยอารมณ์เพียงช่วงขณะหนึ่ง หรือเป็นสภาวะความเปราะบางทางจิตใจ เพื่อที่จะได้เป็นสิ่งเตือนใจให้กับผู้ที่รับชมผลงานได้ตระหนักถึงผลเสียที่เกิดขึ้นจากอารมณ์เพียงช่วงขณะที่ขาดสติและได้ลงมือใช้ความรุนแรงหรือความประมาท สังคมไทยในปัจจุบันนั้นมีความเจริญก้าวหน้าเข้ามามากมายหลากหลายอย่าง สิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ก็มีเกิดขึ้นมาอย่างหลากหลาย โดยเฉพาะในเมืองหลวงนั้นมีสิ่งอำนวยความสะดวกเข้ามาแทนที่ ทำให้คนในเมืองหลวงนั้นจะมีความคิดที่คิดว่าพวกเรานั้นเจริญมากกว่าคนที่อยู่ต่างจังหวัดไม่ว่าจะเจริญในทางความคิดหรือจะเจริญในทางด้านเทคโนโลยีแต่หารู้หรือไม่ว่าสิ่งที่คนในกรุงเทพนั้นคิดมันผิดจริงๆแล้วเรายังไม่มีความเจริญอย่างแท้จริง เพราะเรานั้นไม่ได้สำรวจดูในประเทศที่เจริญแล้วว่าเป็นอย่างไรบ้างเขานั้นก้าวหน้าไปถึงไหน ความเจริญที่แท้จริงนั้นเริ่มจากการรู้จักสิทธิของตนเองและการอยู่ร่วมกันในสังคมก่อนเป็นอันดับต้น ๆ การไม่ไปทำให้คนอื่นเดือดร้อนจากการกระทำของเรา ต่างรู้จักการเคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่นให้มากกว่านี้ การจัดวางชิ้นงาน มีทั้งแนวตั้งขนาดใหญ่ แนวตั้งขนาดเล็กเพื่อให้ผู้ชมนั้นมีการรับรู้ที่แตกต่างกันออกไป โดยเนื้อหาของวิดีโอที่จะฉายนั้นก็แตกต่างกันออกไปตามลักษณะชิ้นงาน มีการใช้สีที่จัดจ้าน เมื่อฉายมาทำให้สีสันทึบ รุนแรง อึดอัด ตอบสนองกับเรื่องราวและแนวความคิด ทั้งนี้ข้าพเจ้านั้นได้ใช้ภาพร่างชิ้นที่ 1 ที่มีลักษณะเหมือนแผ่นกันขนาดใหญ่ ที่มีผ้าก๊อซกันเอาไว้แบบบาง ๆ โดยมีการฉายภาพลงบนผ้าก๊อซที่ถูกติดตั้งเอาไว้กับราวกันขนาดใหญ่ ตัวผ้าานั้นจะมีความสูงต่ำไม่เท่ากันจะช่วยให้การรับรู้นั้นยิ่งช่วยทำให้เกิดความแตกต่างกันออกไปเป็นอย่างมาก โดยตั้งชื่อผลงานว่า “ความอึดอัด”

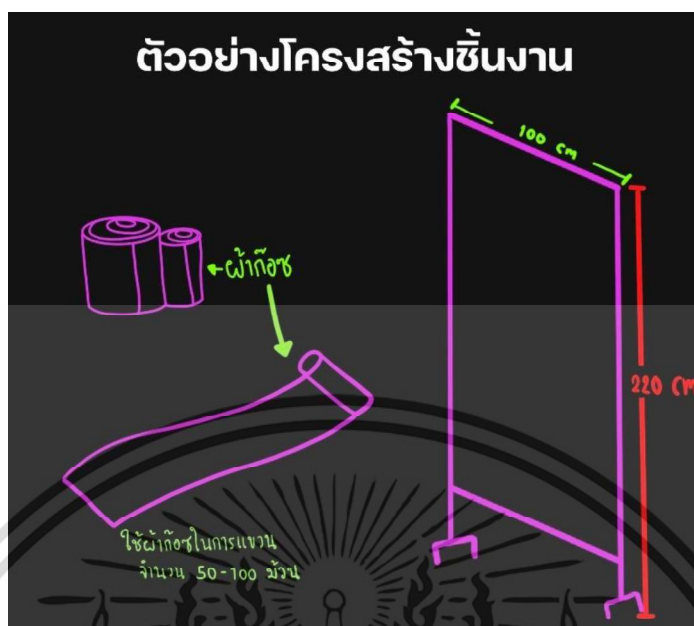


ภาพที่ 3.5 ภาพร่างผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.6 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

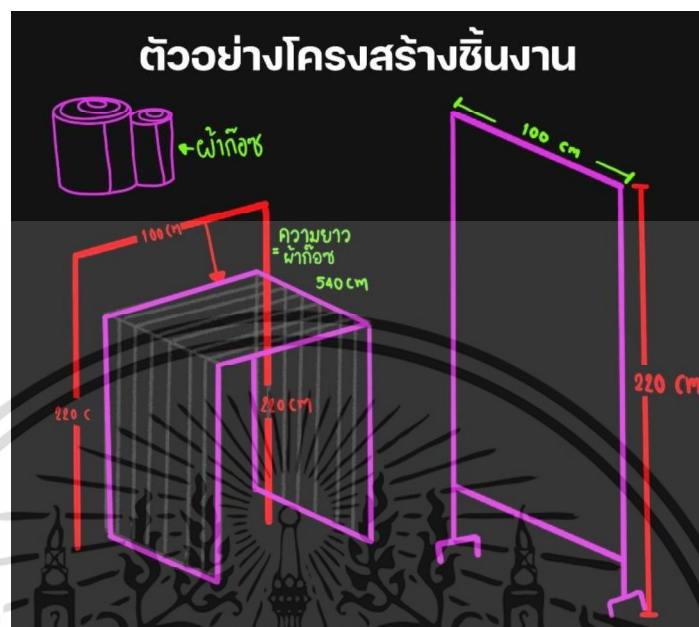


ภาพที่ 3.7 ภาพร่างผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 2

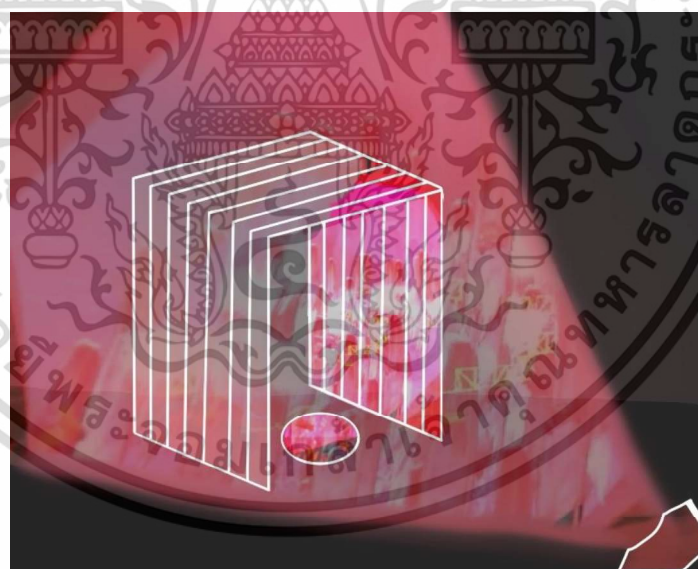


ภาพที่ 3.8 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.9 ภาพร่างผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 3



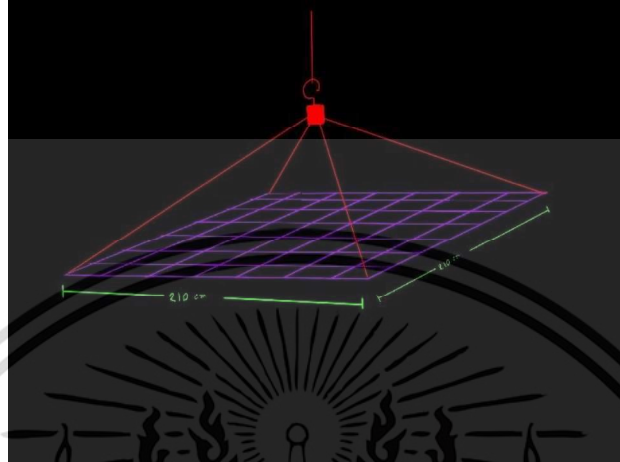
ภาพที่ 3.10 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

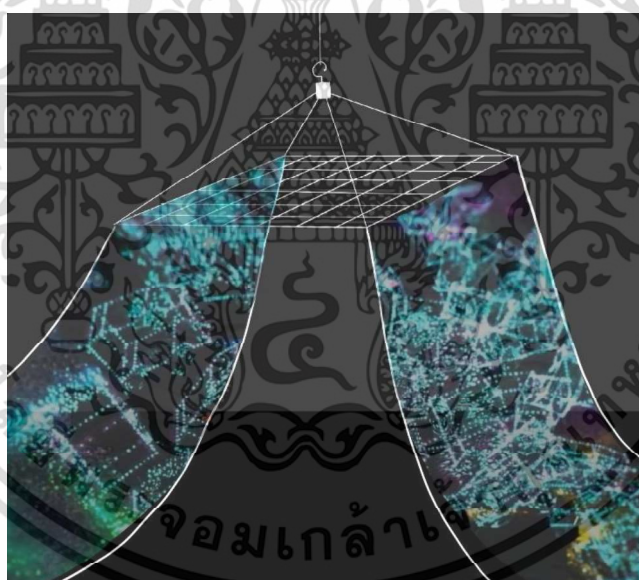
3.4.2 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2

ภาพร่างชุดที่ 2 มีจำนวนทั้งหมด 4 ชิ้น โดยชิ้นนี้มีความคิดที่จะยึดกับเพดานและให้ห้อยลงมา ยังคงใช้แนวความคิดเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นจากการมียานพาหนะไว้ในอาคารครอบครองแต่ไม่สามารถที่จะดูแล และใช้งานมันได้อย่างถูกต้องจึงส่งผลให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมามากมาย ไม่ว่าจะเป็นปัญหาที่จอดรถ อุบัติเหตุ ปัญหาการทะเลาะวิวาท มีการใช้สลิมาช่วยในการยึดเพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงความเปราะบางความ ไม่แน่นอนอันให้เป็นตัวแทนของอารมณ์มนุษย์ ในตัวงานนั้นจะใช้เป็นคำพูดที่อยู่ภายในจิตใจของใครหลาย ๆ คนที่พบเจอกับปัญหาต่างๆที่กล่าวมาข้างต้น โดยงานชิ้นนี้นั้นจะมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมเพื่อที่จะต้องการให้ แสดงถึงพื้นที่หรือสิทธิของทุก ๆ คนว่ามีเท่าเทียมกันแต่ทุกคนนั้นมองข้ามผ่านไปและไปทำให้เกิดปัญหากับ สังคมส่วนรวม จากผลงานภาพร่างชุดที่ 2 ข้าพเจ้านั้นได้เลือก ภาพร่างชิ้นที่ 2 ที่มีลักษณะเป็นตะแกรง สี่เหลี่ยมจัตุรัสอยู่ตรงกลางและมีผ้าก๊อซห้อยลงมาจากตะแกรง และมีผ้าขาวบางนั้นครอบเอาไว้อีกที โดยจะ ฉายเนื้อหาผ่านผ้าก๊อซเพื่อให้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้น และผู้ชมนั้นจะสามารถชมได้โดยรอบ การที่เลือกตัวผ้า ก๊อซนั้นมาทำงานเพราะข้าพเจ้านั้นต้องการที่จะสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาที่ตามมาหลังจากที่คนส่วน มากนั้น ละเมิดสิทธิต่าง ๆ จะส่งผลให้เกิดความเปราะบางทางอารมณ์ และเกิดการทะเลาะวิวาทหรืออุบัติเหตุตามมา ในที่สุด และต้องการให้กรอบตะแกรงสี่เหลี่ยมที่ห้อยลงมาจากเพดานนั้นเป็นตัวแทนของพื้นที่ที่เราทุก ๆ คน นั้นมีอย่างเท่าเทียมกัน แต่บางคนนั้นกลับไม่เข้าใจในสิทธิของตนเองและกลับละเมิดสิทธิของผู้อื่น โดยให้ตัวมุ้ง นั้นเป็นตัวแทนของการละเมิดที่เห็นได้อย่างชัดเจนเพราะตัวมุ้งนั้นเลยออกมาจากตะแกรงเหล็กสี่เหลี่ยม และ สุดท้ายคือสลิที่ใช้ยึดเพื่อแสดงให้เห็นถึงความเปราะบางทางอารมณ์ว่ามันเป็นเพียงเส้นบาง ๆ ที่พร้อมจะขาด ได้ทุกเมื่อ เหมือนกับอารมณ์ของมนุษย์ ที่ถ้าเกิดการกระทบเพียงน้อยเดียวอาจทำให้โมโหและการทะเลาะ วิวาทตามมา ชื่อผลงาน “ปัญหาที่สวยงาม”

ตัวอย่าง โครงสร้างชิ้นงาน

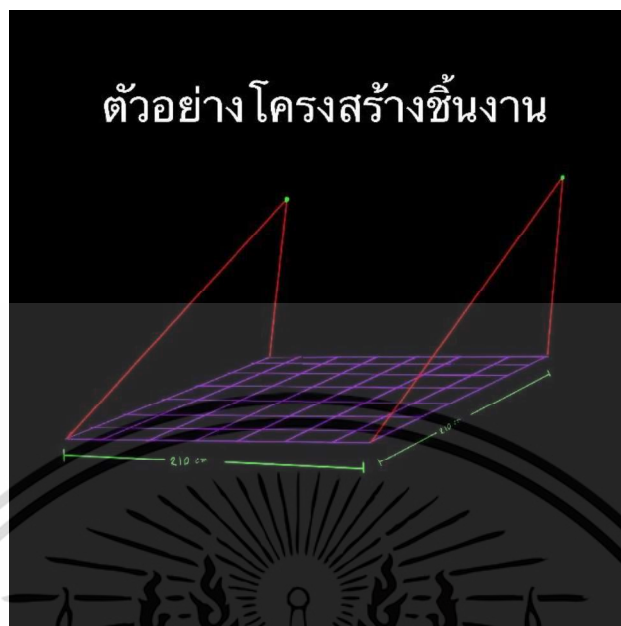


ภาพที่ 3.11 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 1

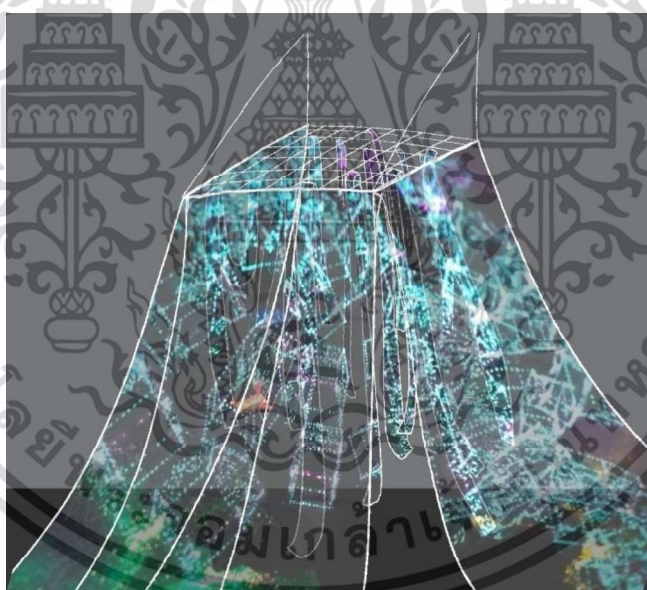


ภาพที่ 3.12 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

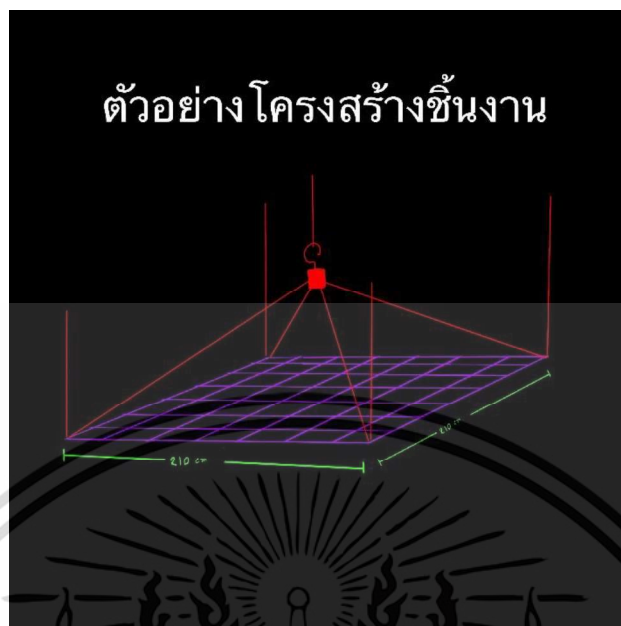


ภาพที่ 3.13 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 2

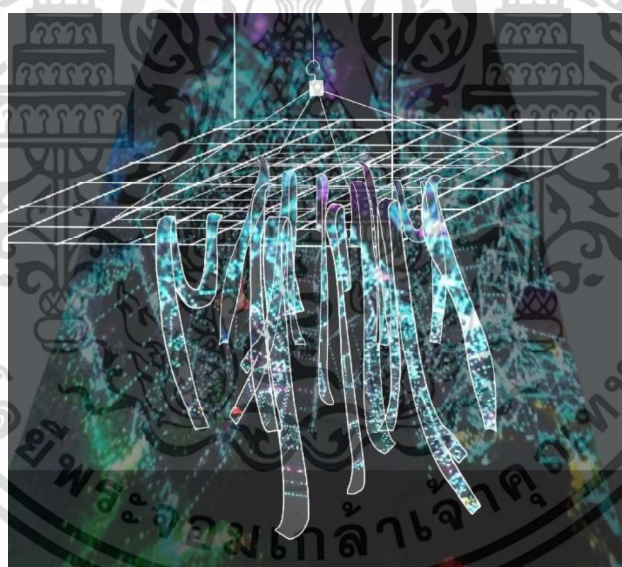


ภาพที่ 3.14 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

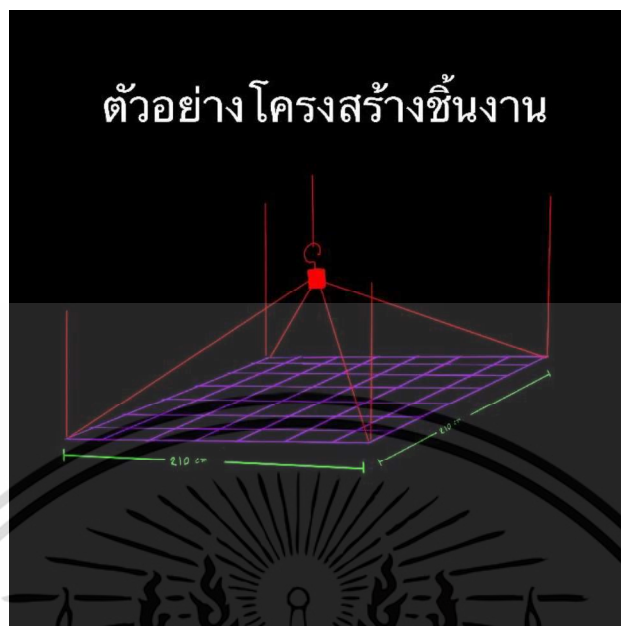


ภาพที่ 3.15 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.16 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.17 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 4



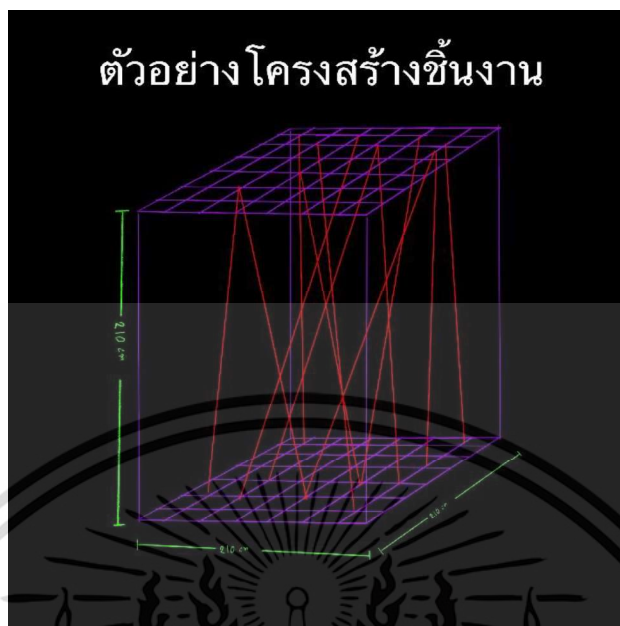
ภาพที่ 3.18 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

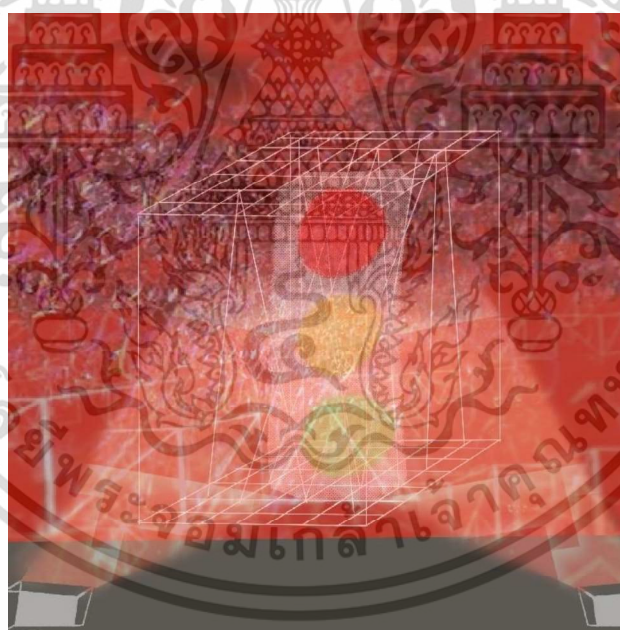
3.4.3 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 3 มีจำนวนทั้งหมด 3 ชิ้นงาน โดยมีวัตถุประสงค์รูปทรงที่มีโครงสร้างแตกต่างกันออกไป ยังคงใช้แนวความคิดเกี่ยวกับการจอตลอดและการไม่รู้จักรอบพื้นที่ของตนเองมาประกอบภาพถ่ายลงบนชิ้นงาน งานชิ้นที่ 3 นี้จะอยากให้เห็นตัวงานนั้นออกมาในรูปแบบกรอบสี่เหลี่ยม เนื่องจากคนในสังคมเมืองนั้นไม่เข้าใจถึงกรอบสี่เหลี่ยมของตนเองว่าตนเองนั้นมีสิทธิมากเพียงใดถึงใช้สิทธิได้อย่างไม่ถูกต้องและส่งผลกระทบต่อผู้อื่นอาศัยอยู่ร่วมกันภายในสังคมอีกด้วย และต้องการบอกให้เห็นถึงภาพรวมของปัญหาที่เกิดขึ้นจากการไม่เข้าใจสิทธิ ความไม่เข้าใจในการที่จะอยู่ร่วมกันภายในสังคม จากภาพร่างชุดที่ 3 ข้าพเจ้านั้นได้เลือก ภาพร่างชิ้นที่ 3 ที่มีลักษณะเป็นกล่องสี่เหลี่ยมแนวตั้ง และมีการชิงเส้นเอ็นเอาไว้ด้านในและชิงด้วยผ้าที่แสดงให้เห็นถึงความวุ่นวายที่ต้องเกิดขึ้นในสังคมและปัญหาที่ยากที่จะนำมาปรับแก้ไข ตัวงานชิ้นนี้มันต้องการที่จะเล่าถึงปัญหาที่ได้พบเจอหลังจากที่ลงพื้นที่หาข้อมูล ทำให้ข้าพเจ้านั้นได้เห็นความจริง ๆ แล้วสังคมเมืองนั้นในความสวยงามมีความวุ่นวายและมีปัญหาเกี่ยวกับยานพาหนะเยอะมากไม่ว่าจะเป็น ปัญหาจำนวนรถที่มีมากเกินไป ปัญหามลพิษ โดยที่ตัวงานชิ้นนี้นั้นจะเน้นถึงการเล่าถึงปัญหาของรถที่มีมากเกินไปจนเหมือนกลุ่มดาว และไม่สามารถที่จะจัดการและแก้ไขอะไรได้ มันมีความสวยงามอยู่ภายใต้สังคมนี้แต่มันเป็นปัญหาที่ไม่สามารถที่จะแก้ไขให้หมดลงไปได้ ตัวงานชิ้นนี้มีชื่อว่า “ขอบเขตและคำจากใจ”

ตัวอย่าง โครงสร้างชิ้นงาน

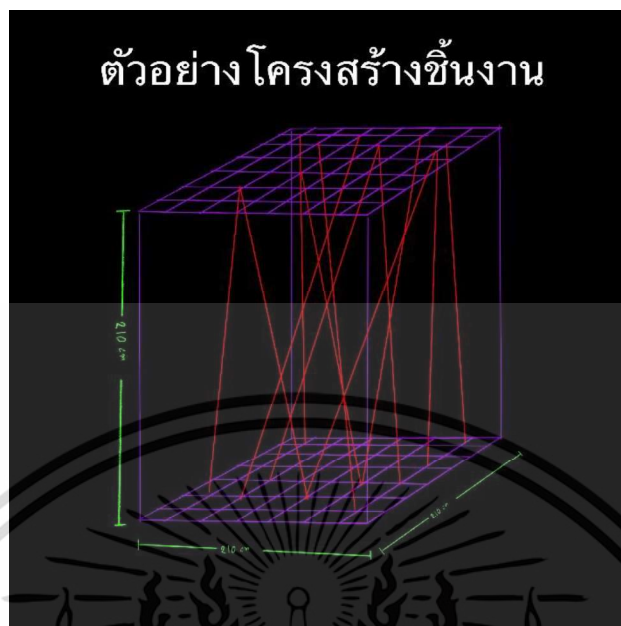


ภาพที่ 3.19 ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 1

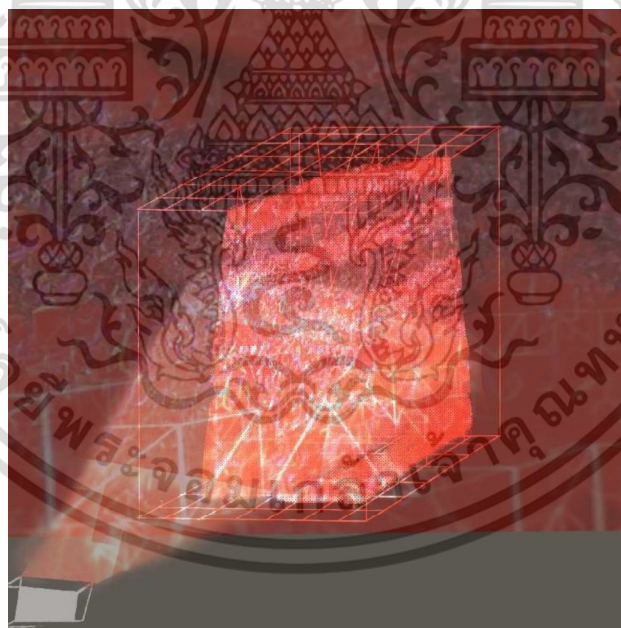


ภาพที่ 3.20 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

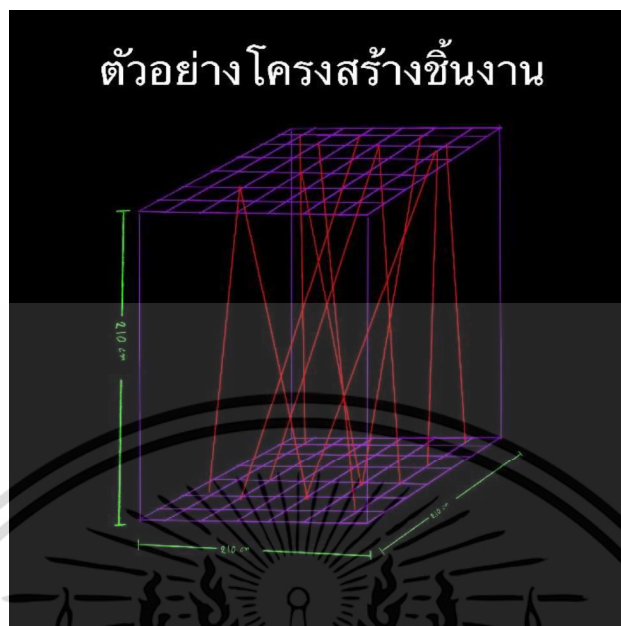


ภาพที่ 3.21 ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 2

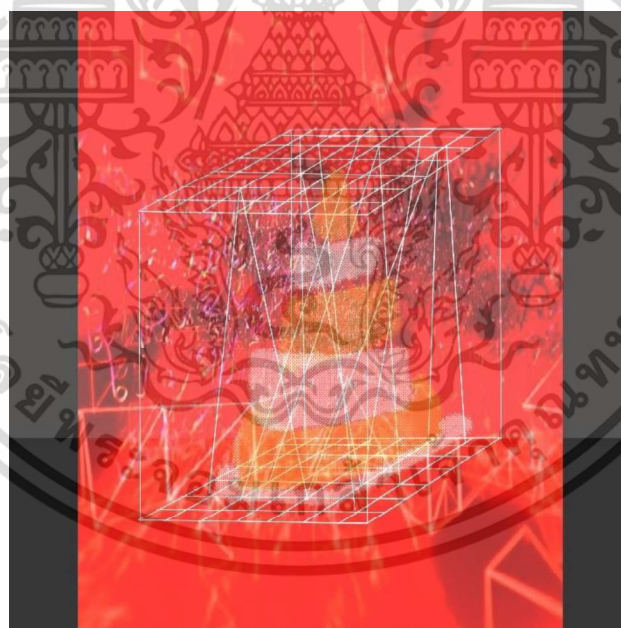


ภาพที่ 3.22 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.23 ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 3

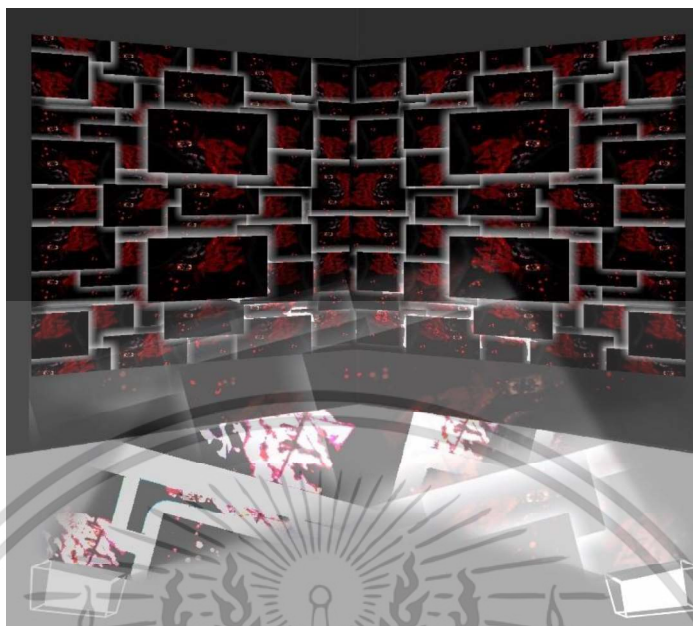


ภาพที่ 3.24 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.4 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4

ภาพร่างชุดที่ 4 มีจำนวนทั้งหมด 3 ชิ้นงาน โดยมีวัตถุประสงค์รูปทรงที่มีโครงสร้างแตกต่างกันออกไป ยังคงใช้แนวความคิดเกี่ยวกับการจอตลอดและการไม่รู้จักรอบพื้นที่ของตนเองมาประกอบภาพฉายลงบนชิ้นงาน ในตัวงานชิ้นนี้อยากที่จะมีการนำวัสดุที่ใช้ในการรับภาพออกและต้องการที่จะให้ตัวงานที่เป็นตัววิดีโอที่มีความเด่นเพิ่มขึ้นมาจึงได้มีการนำวัสดุต่าง ๆ ที่มาจัดวางนั้นเอาออกทั้งหมดและมาจัดการกับตัวของวิดีโอแทนเพื่อที่จะได้ให้ตัวของวิดีโอสามารถที่จะเล่าถึงเนื้อหาที่ต้องการสื่อออกไปได้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มที่ จากภาพร่างชุดที่ 4 ข้าพเจ้านั้นได้เลือกภาพร่างชิ้นที่ 2 เนื่องจากข้าพเจ้านั้นต้องการที่จะสื่อให้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นโดยการให้ภาพนั้นมีการซ้อนทับกันเป็นจำนวนมาก ๆ และอยากที่จะถ่ายทอดให้เห็นภาพปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นมีความใหญ่และเกิดมาอย่างยาวนานและไม่มีทางที่จะหมดปัญหานี้ไปได้อย่างแน่นอนจึงอยากที่จะให้ตัวงานนั้นมีขนาดที่ใหญ่มากพอที่จะทำให้ผู้คนที่ชมนั้นสามารถที่จะเข้าถึงงานนี้ได้ จึงเลือกที่จะฉายใส่กำแพงโดยตรงโดยไม่ให้มีวัสดุใดมารองรับ ตัวงานชิ้นนี้นั้นต้องการที่จะเล่าถึงปัญหาที่ฝังลึกมาเป็นระยะเวลา เห็นกับต้นไม้ที่มีขนาดใหญ่ขึ้นไปเรื่อย ๆ และอยากที่จะถอดออกส่งผลอันน่าเศร้าใจในสังคมเมืองอีกทั้งยังสร้างคามวุ่นวาย ความอึดอัดใจ ให้กับผู้ที่จะต้องอาศัยพื้นที่ที่ใช้อยู่ร่วมกันภาพในสังคม ปัญหาจากการมีรถที่ถูกมองว่าเป็นปัญหาเล็ก ๆ แต่ในปัจจุบันนั้นมันกลายเป็นปัญหาที่ไม่สามารถที่จะแก้ไขให้หายขาดได้ เพราะความเห็นแก่ตัวและความมั่งงายของคน จึงอยากที่จะสร้างสรรค์ผลงานออกมาเพื่อให้ผู้ชมนั้นได้เห็นถึงปัญหาที่หลาย ๆ คนนั้นมองข้ามและมองว่าการมียานพาหนะในการครอบครองนั้นเป็นเรื่องที่สวยงาม สะดวกสบาย ไม่เคยมองเห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากยานพาหนะเลยแม้แต่น้อย ส่งผลให้ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นใหญ่ขึ้นมาเรื่อย ๆ และเป็นดังรากที่ฝังลึกลงไป ในจิตใจคนอยากที่จะปรับเปลี่ยนแก้ไข ผลงานชิ้นนี้ให้ชื่อว่า “ฝังรากลึก”

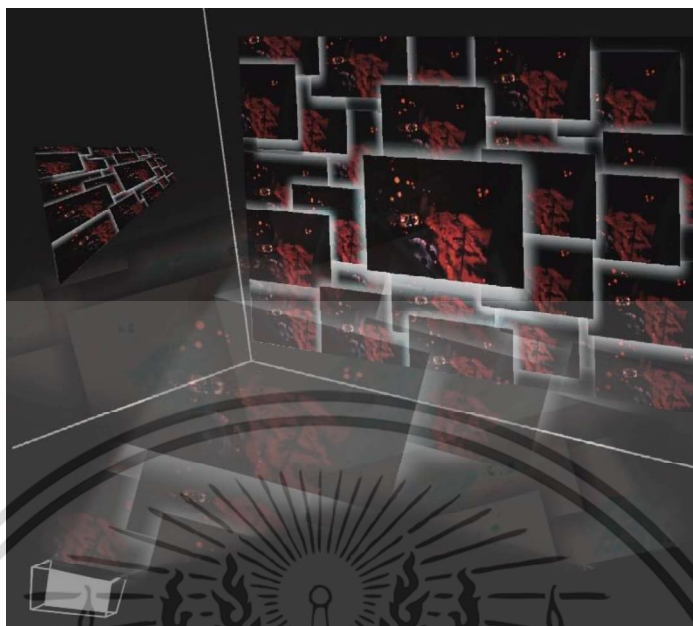


ภาพที่ 3.25 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.26 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

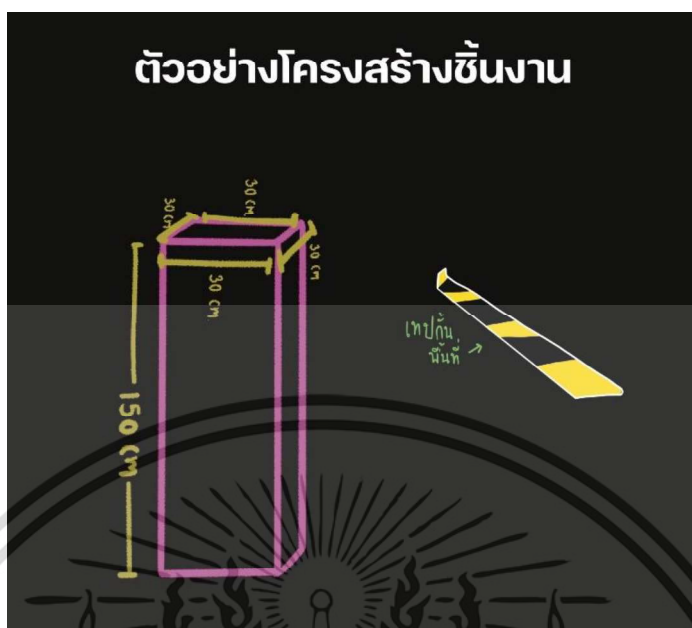


ภาพที่ 3.27 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 3

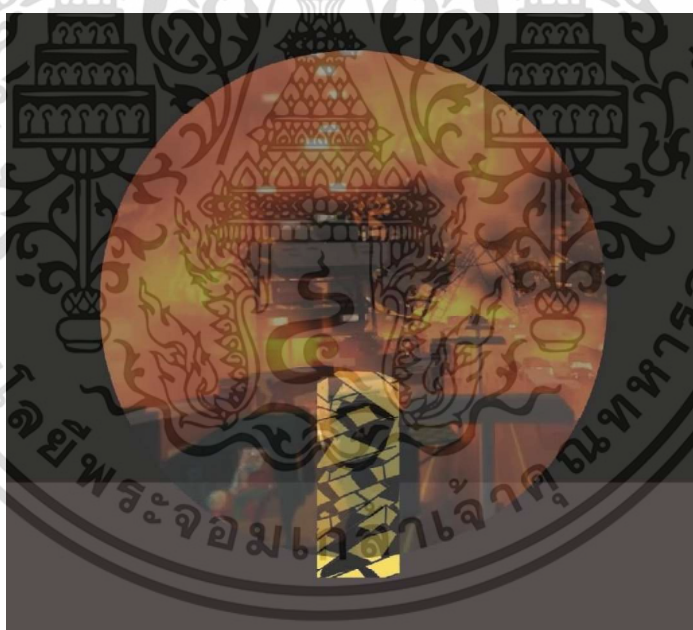
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.5 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5

ภาพร่างชุดที่ 5 มีจำนวนทั้งหมด 4 ชิ้นงาน งานชิ้นสุดท้ายนี้ยังคงแนวความคิดที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องของรถที่คนนั้นต่างที่จะอยากมียานพาหนะไว้ในการครอบครองแต่ก็ไม่สามารถที่จะรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองนั้นมีได้งานชิ้นนี้นั้นอยากที่จะให้มีผลงานที่มีความแตกต่างออกไปจากชิ้นอื่นเลยอยากที่จะนำอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างงานเข้ามาสร้างการรับรู้ที่แตกต่างออกไปและอยากที่จะปรับมุมมองภาพให้ออกมาในรูปแบบการฉายลงบนพื้น ดังนั้นภาพร่างชุดที่ 4 ข้าพเจ้าได้เลือกภาพร่างชิ้นที่ 1 เนื่องจากชิ้นนี้นั้นตอบโจทย์แนวความคิดของตัวข้าพเจ้ามากที่สุดที่จะแสดงออกให้เห็นถึงการรับรู้ตัวตัวข้าพเจ้านั้นต้องการที่จะสื่อออกมาให้เห็นถึงสภาพปัญหาความวุ่นวายที่เกิดขึ้นภายในสังคมเมืองแต่ยังถูกมองว่าเรื่องเหล่านั้นเป็นเพียงเรื่องเล่น ๆ แต่ในปัจจุบันนั้นกลายเป็นปัญหาที่มีความจริงจังและเป็นปัญหาที่แก้ไขไม่หาย ตัวงานชิ้นนี้นั้นจะมีการฉายภาพร่วมด้วยโดยภาพที่ฉายนั้นจะฉายลงมาในแนวตั้งให้ลงมาที่พื้น เพื่อให้เห็นว่าเรื่องราวที่ต้องการจะสื่อเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นแต่ไม่ได้รับความสำคัญ ตรงกลางเป็นแท่นไม้ที่วางเอาไว้และเต็มไปด้วยสายรัดกันพื้นที่ที่พื้นอยู่รอบ ๆ ตัวแท่นเพื่อเป็นตัวแทนของการจับจองพื้นที่และในงานชิ้นนี้นั้นได้มีการนำแว่น VR มามาวางด้านบนแท่นเพื่อที่จะให้คนที่ชมงานนั้นสามารถที่จะรับรู้งานได้ในรูปแบบ 360 องศา ตัวงานชิ้นนี้นั้นจะมีการเล่าถึงสภาพปัญหาการจราจรที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ปัญหามลพิษฝุ่นควัน ปัญหาการไม่มีที่จอดรถ ข้าพเจ้านั้นได้นำสิ่งที่ข้าพเจ้านั้นได้พบเจอมารวบรวมเรียบเรียงและสร้างออกมาเป็นชิ้นงานนี้ขึ้นมาเพื่อที่จะต้องการถ่ายทอดให้กับผู้ที่ได้รับชมนั้นได้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับสังคมเมืองและปัญหาที่ยากที่จะแก้ไข ตัวงานชิ้นนี้นั้นมีชื่อว่า “สังคมเสมือนจริง”

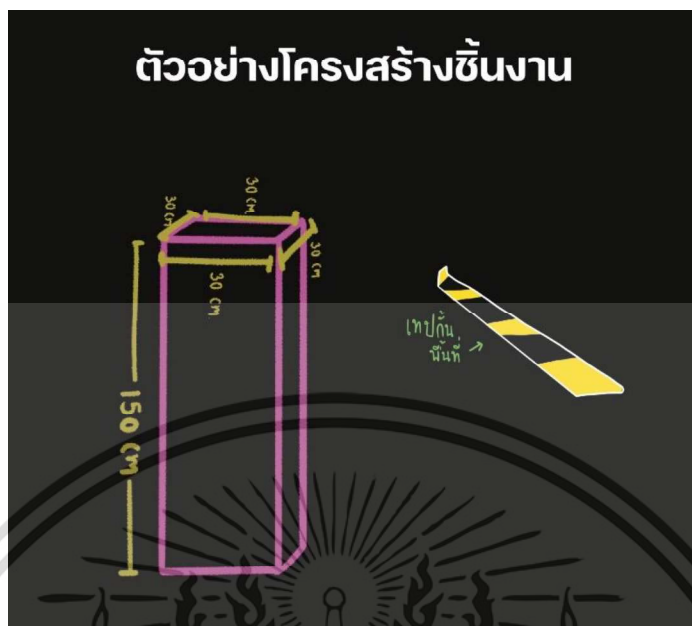


ภาพที่ 3.28 ภาพร่างผลงานชุดที่ 5 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.29 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 5 ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

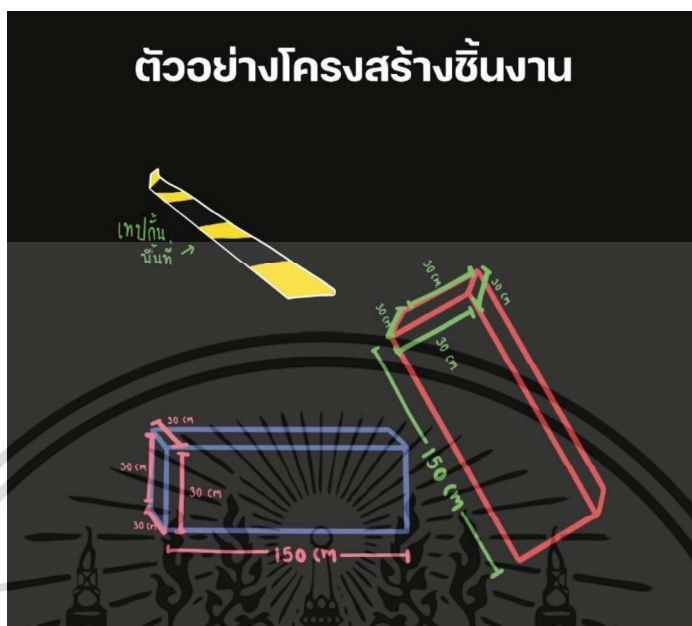


ภาพที่ 3.30 ภาพร่างผลงานชุดที่ 5 ชั้นที่ 2

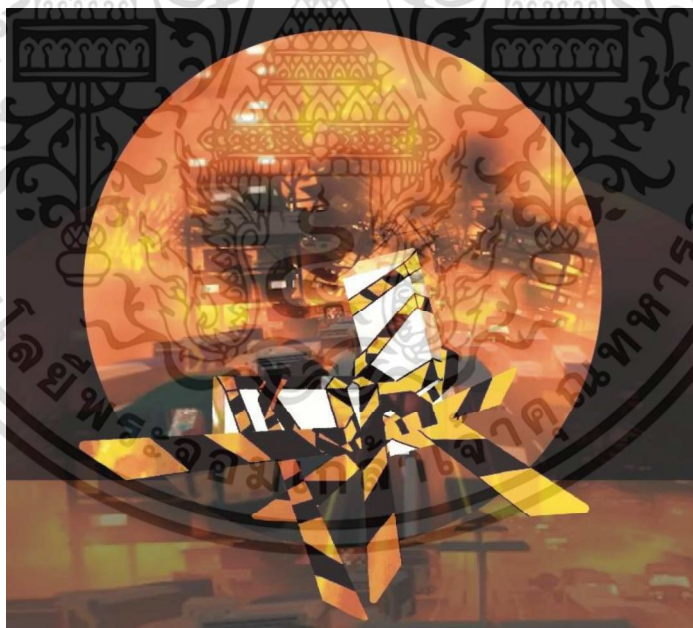


ภาพที่ 3.31 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 5 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

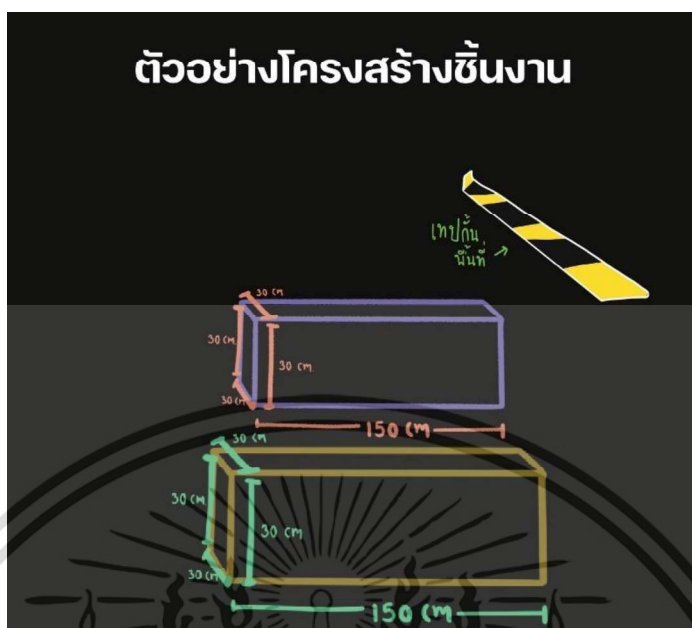


ภาพที่ 3.32 ภาพร่างผลงานชุดที่ 5 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.33 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 5 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.34 ภาพร่างผลงานชุดที่ 5 ชั้นที่ 4



ภาพที่ 3.35 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 5 ชั้นที่ 4

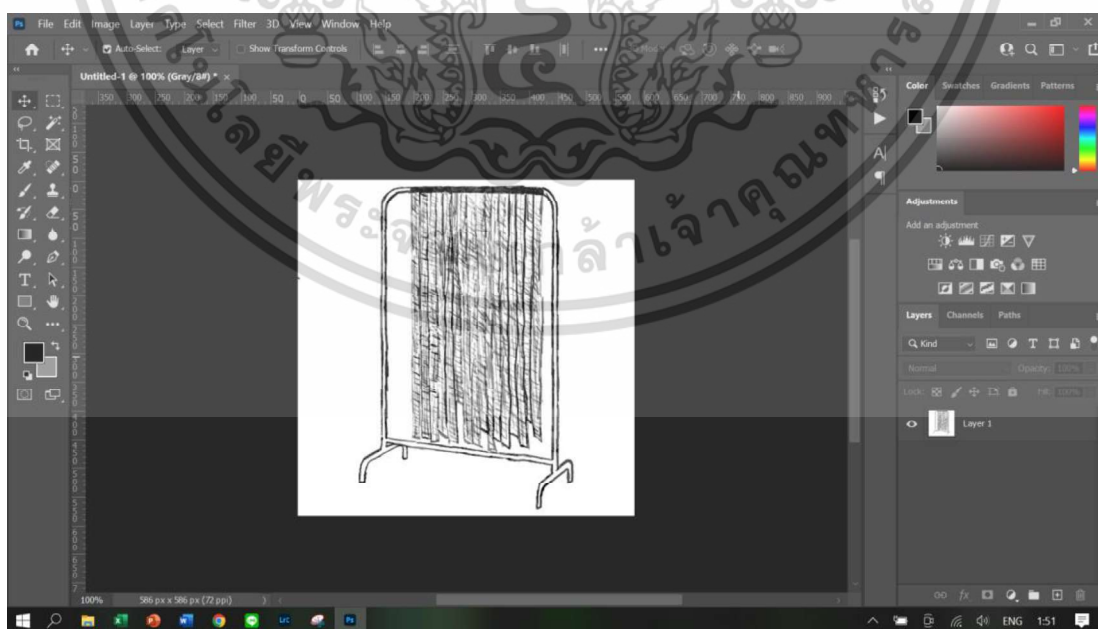
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

เมื่อได้ข้อมูลที่ลงพื้นที่รวบรวมมาจึงนำไปสู่การสร้างภาพร่างแบบ (Sketch) เพื่อเป็นโครงสร้างสำหรับผลงานจริง และเพื่อให้เห็นภาพองค์ประกอบโดยรวมของชิ้นงาน ทั้งโครงสร้างและองค์ประกอบต่าง ๆ รวมไปถึง การจัดวางของชิ้นงาน และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการสร้างโครงสร้างจำลองขึ้นมา เพื่อให้ภาพได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ของตัวชิ้นงานที่มีขนาดสัดส่วนตามจริง รวมไปถึงสร้างภาพจำลองของบรรยากาศที่ชิ้นงานติดตั้งอยู่ และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการตกแต่งภาพบรรยากาศของห้องแสดง และจำลองแสงที่ฉายจากเครื่องฉาย รวมไปถึงการจำลองสภาพแวดล้อมของแสงในชิ้นงาน เพื่อให้เห็นภาพได้ชัดเจนและเข้าใจมากขึ้น เพื่อเป็นแบบก่อนลงมือสร้างชิ้นงานจริง

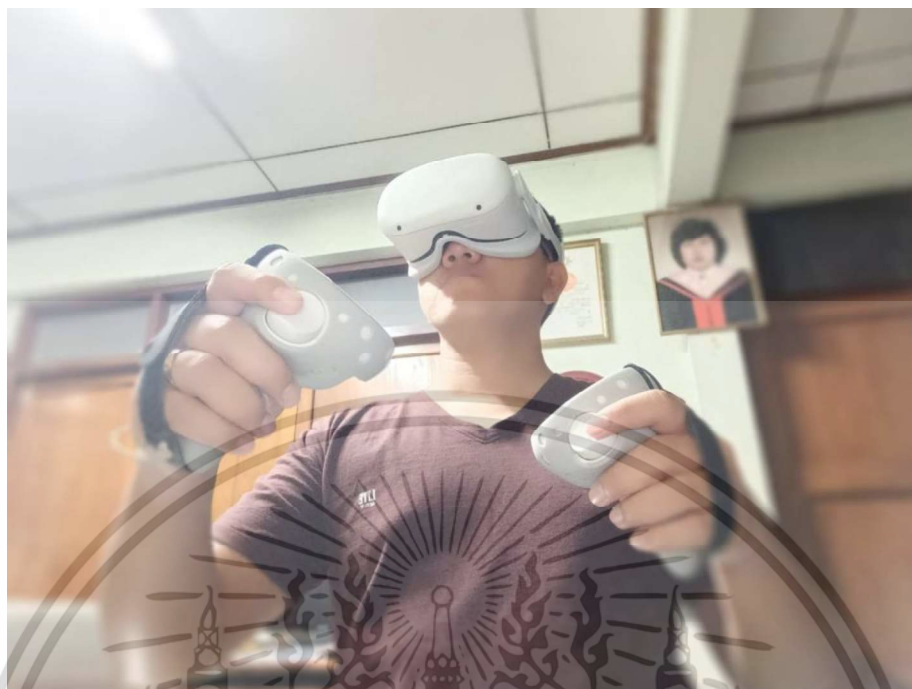


ภาพที่ 3.36 โปรแกรม Photoshop ใช้ในการออกแบบตัวโครงสร้าง



ภาพที่ 3.37 เริ่มออกแบบวัสดุสำหรับรับภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

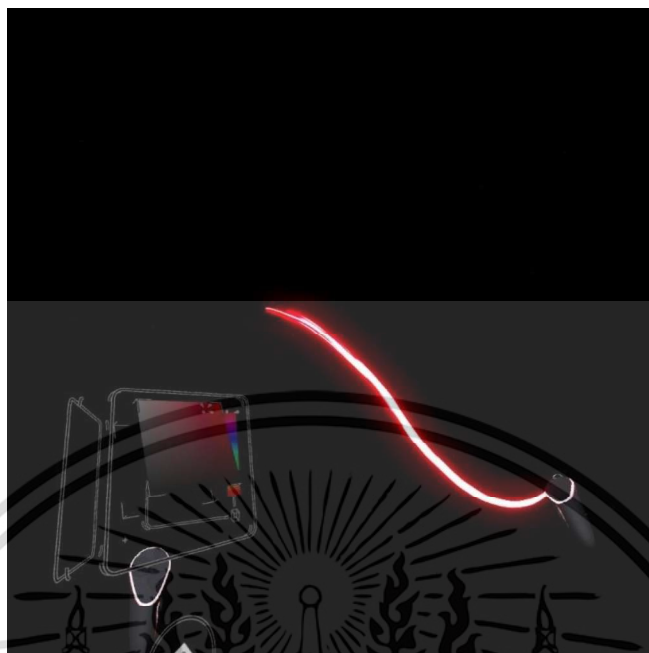


ภาพที่ 3.38 เริ่มทำตัว VDO สำหรับฉายใส่แวตูลู

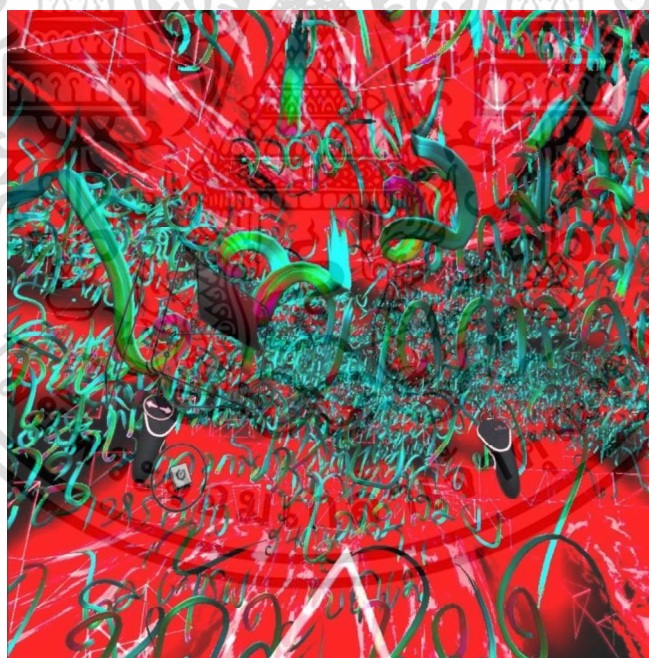


ภาพที่ 3.39 โปรแกรม tilt Brush ใช้สร้างตัวผลงาน VDO

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.40 เริ่มร่างเส้นตัวงาน

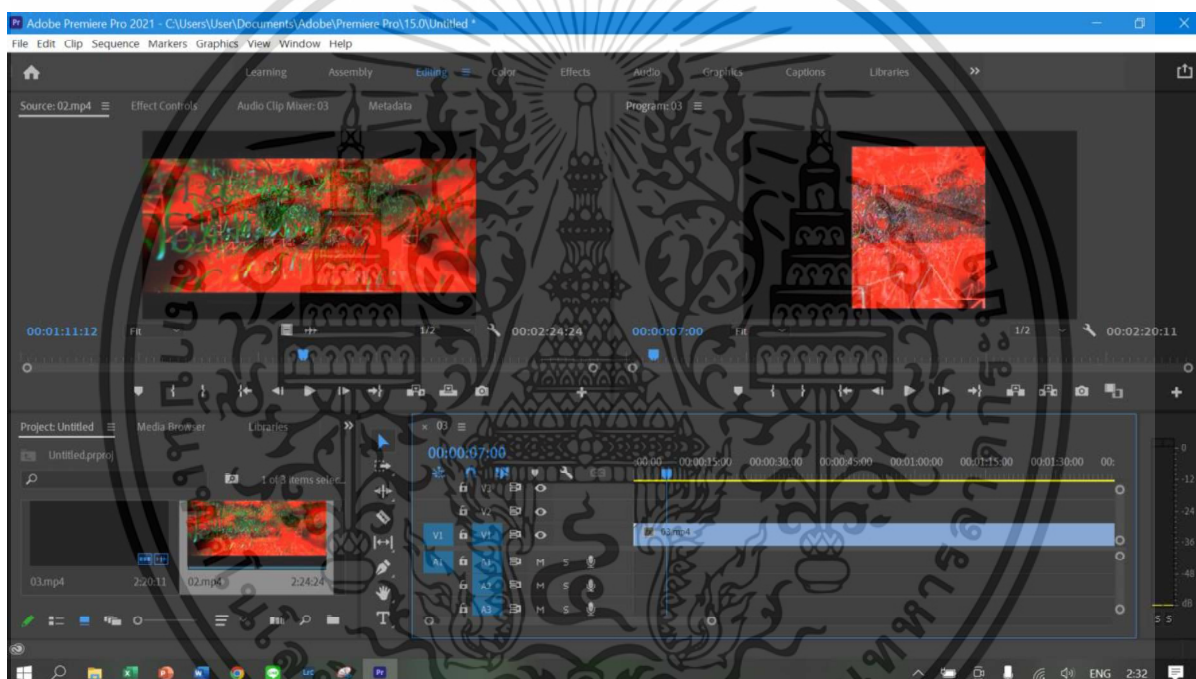


ภาพที่ 3.41 เมื่อทำงานเสร็จทำการถ่าย VDO และทำการ Export ออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

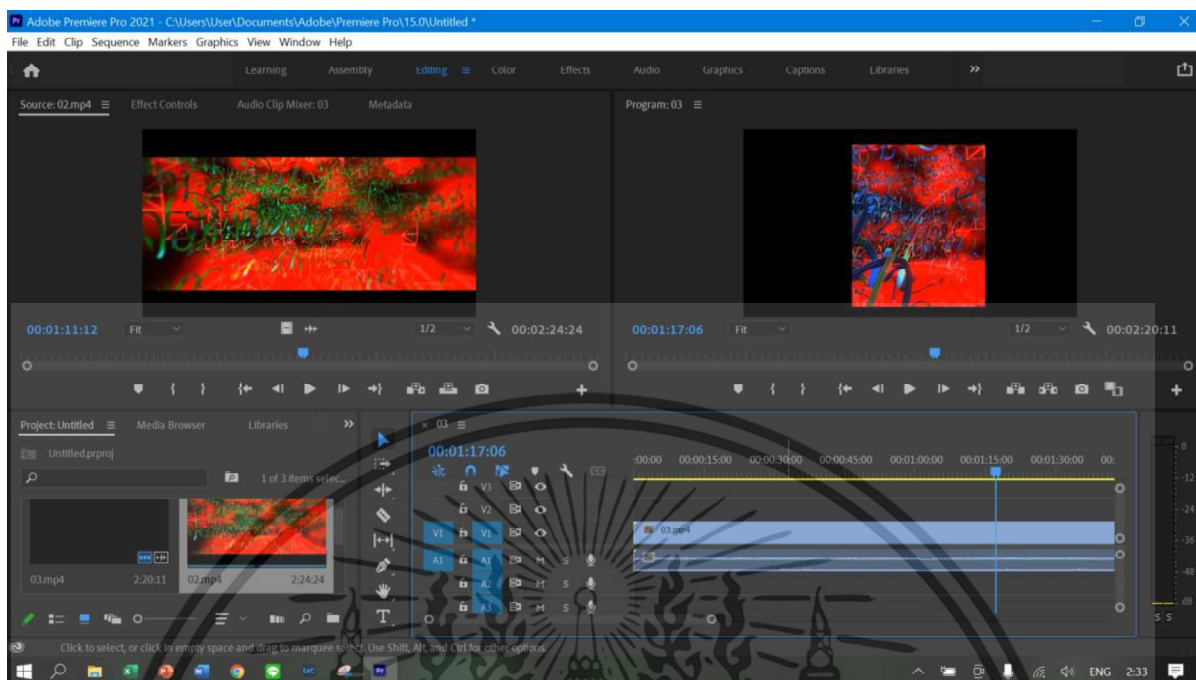


ภาพที่ 3.42 โปรแกรม Premiere Pro สำหรับตัด VDO และใส่เสียง

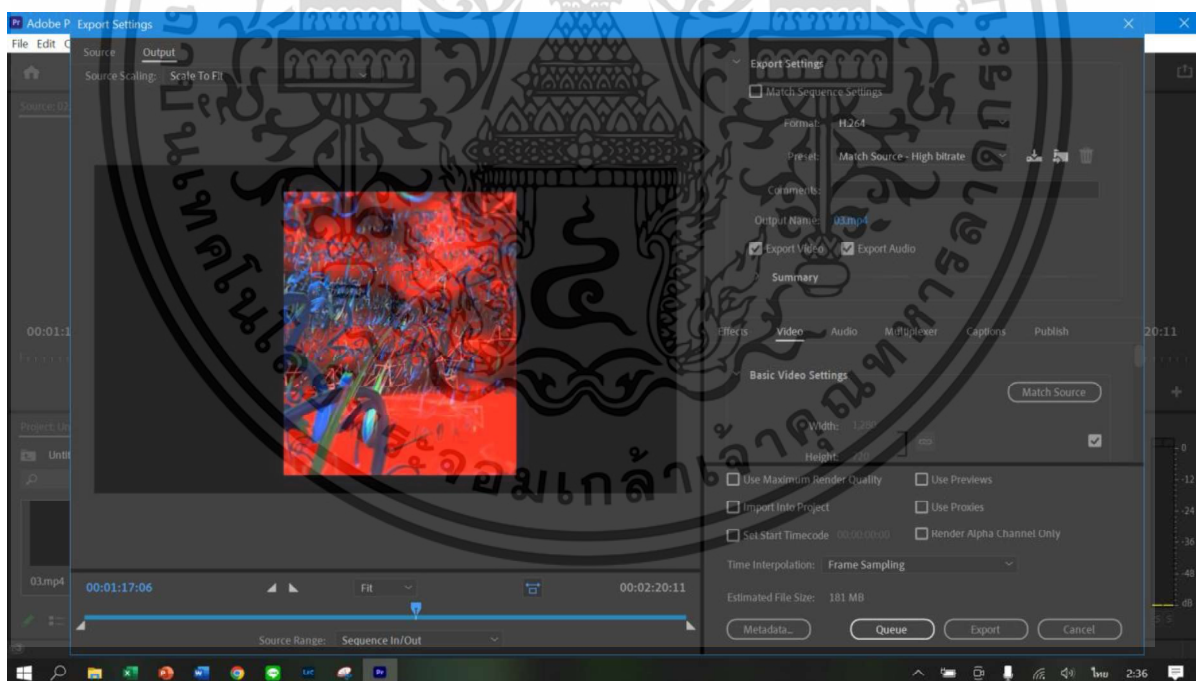


ภาพที่ 3.43 ทำการตัดและกั้นขอบVDO

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.44 ใส่เสียงที่ต้องการจะให้มิกลงไป



ภาพที่ 3.45 ทำการ Export ออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.1 โครงสร้าง

โครงสร้างเป็นส่วนหนึ่งและเป็นส่วนสำคัญในตัวของผลงานเพราะเป็นส่วนที่กำหนดขนาดและขอบเขตภาพถ่าย โดยที่โครงสร้างหลักที่สำคัญในทุก ๆ ชั้นงาน จะเป็นผ้าก๊อช ที่จะนำมาใช้เป็นตัวรับภาพ โดยในการสร้างโครงสร้างนั้นจะต้องคำนึงถึงการฉายภาพลงไปด้วยว่าจะสามารถสื่อสารออกมาได้อย่างที่ตัวของข้าพเจ้านั้นต้องการได้อย่างถูกต้องหรือไม่ และที่สำคัญคือตัวงานจะสามารถทำให้คนที่ชมงานนั้นเข้าถึงงานเราได้มากเพียงใด ดังนั้นจะต้องมีการวัดขนาดก่อนที่จะลงมือทำงานเพื่อจะได้ประกอบกันจนได้โครงสร้างอย่างที่ตัวข้าพเจ้านั้นต้องการ



ภาพที่ 3.46 ภาพตัวอย่างโครงสร้างของชั้นงาน

3.5.2 วัสดุรับภาพ

วัสดุรับภาพ มีส่วนสำคัญในการทำให้ชิ้นงานมีความแตกต่างและมีลักษณะพิเศษ เมื่อรับภาพที่ฉายจะสามารถสร้างภาพที่มีลักษณะพิเศษให้เกิดขึ้น ทางผู้จัดทำได้ทดลองกับวัสดุที่เป็นผ้าในแบบต่างๆ หลากหลายชนิด ซึ่งผ้าแต่ละชนิดมีการรับแสงและส่งผลออกมาแตกต่างกันออกไปตามชนิดของเนื้อผ้า ซึ่งจะ ทำให้ภาพที่ฉายออกมานั้นมีลักษณะเฉพาะตัว



ภาพที่ 3.47 ตัวอย่างผ้าที่นำมาใช้ 1



ภาพที่ 3.48 ตัวอย่างผ้าที่นำมาใช้ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.3 ภาพวีดีโอสำหรับฉาย

ในการสร้างสรรค์ภาพวีดีโอสำหรับฉาย สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือความงามและการเคลื่อนไหว และรูปแบบของชิ้นงานที่เป็นตัวรับภาพ ซึ่งเมื่อชิ้นงานมีรูปร่างและลักษณะการฉายที่แตกต่างกันออกไป ภาพฉายจึงมีขนาดและลักษณะที่สอดคล้องกับโครงสร้างของชิ้นงานที่ฉาย มีการจัดสัดส่วนและต้องคำนึงถึงขนาดเมื่อฉายภาพลงบนชิ้นงาน

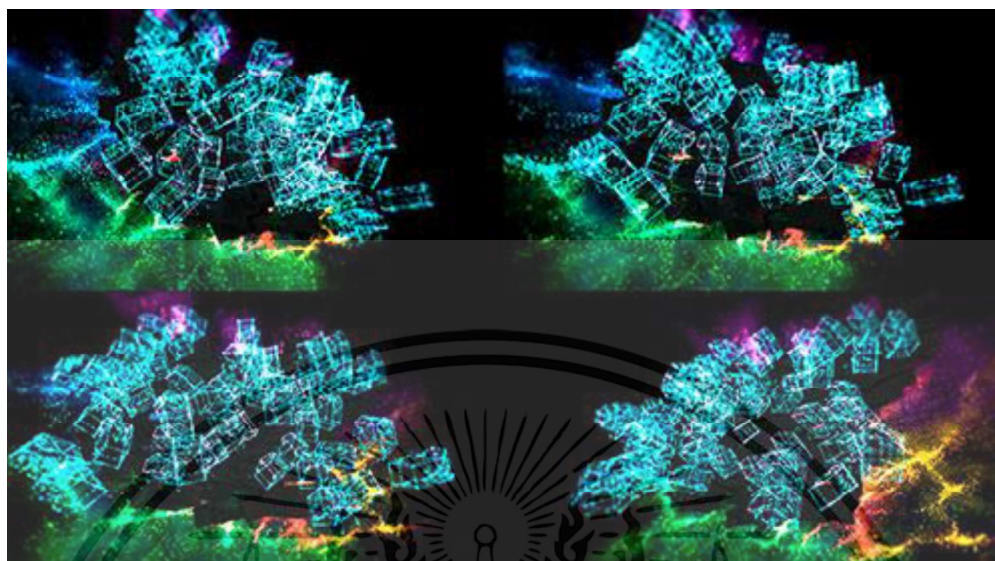


ภาพที่ 3.49 ตัวอย่างวีดีโอชิ้นที่ 1



ภาพที่ 3.50 ตัวอย่างวีดีโอชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.51 ตัวอย่างวิดีโอชิ้นที่ 3



ภาพที่ 3.52 ตัวอย่างวิดีโอชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.53 ตัวอย่างวิดีโอชั้นที่ 5



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

จากแนวคิดเกี่ยวกับสภาวะความเปราะบางทางจิตใจในสังคมเมืองของโลกปัจจุบัน นำไปสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “สภาวะความเปราะบางทางจิตใจในสังคมเมือง” นี้ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยการเลือกใช้เทคนิควิธีการศิลปะวีดิโอจัดวาง ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงแค่วีดิโอ แต่ยังมีองค์ประกอบของการออกแบบการถ่ายทอดภาพวีดิโอนั้นลงบนวัตถุชิ้นงาน รวมไปถึงการออกแบบภาพถ่ายและการจัดวางเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับปัญหาจากการมียานพาหนะไว้ในการครอบครอง นำมาประกอบกันเพื่อสร้างความหมายผ่านเรื่องราวที่ข้าพเจ้านั้นได้พบเจอจริงของสังคมเมืองที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน มีการใช้ภาพเคลื่อนไหวที่สร้างจากคอมพิวเตอร์และแว่น VR โดยมีการใช้สื่อที่ให้อารมณ์สื่อถึงความรุนแรงและความอันตราย สื่อที่มีความฉลาดเพื่อที่จะสื่อถึงปัญหาที่การทะเลาะวิวาทในบางขั้นก็จะมีการใช้สื่อที่สื่อถึงความหน้าหดหู่หม่นหมอง เพื่อที่แสดงให้ได้เห็นถึงความหน้าเศร้าของสังคมเมือง บางขั้นนั้นก็แสดงให้เห็นถึงความสดใสแต่ในความสวยงามนั้นมีปัญหาเกี่ยวกับยานพาหนะนั้นซ่อนอยู่ เพื่อที่จะสร้างสรรค์บรรยากาศและความรู้สึกได้เข้าถึงได้มากที่สุด และถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานทั้งหมด 5 ชิ้น อันได้แก่ ความอึดอัด, ขอบเขตและคำจากใจ, ปัญหาที่สวยงาม, ฝักรากลึก และสังคมเสมือนจริง โดยอาศัยวีดิโอภาพเคลื่อนไหวและชิ้นงานรับภาพสะท้อนแนวความคิดและสภาวะดังกล่าวภายในตัวของชิ้นงาน

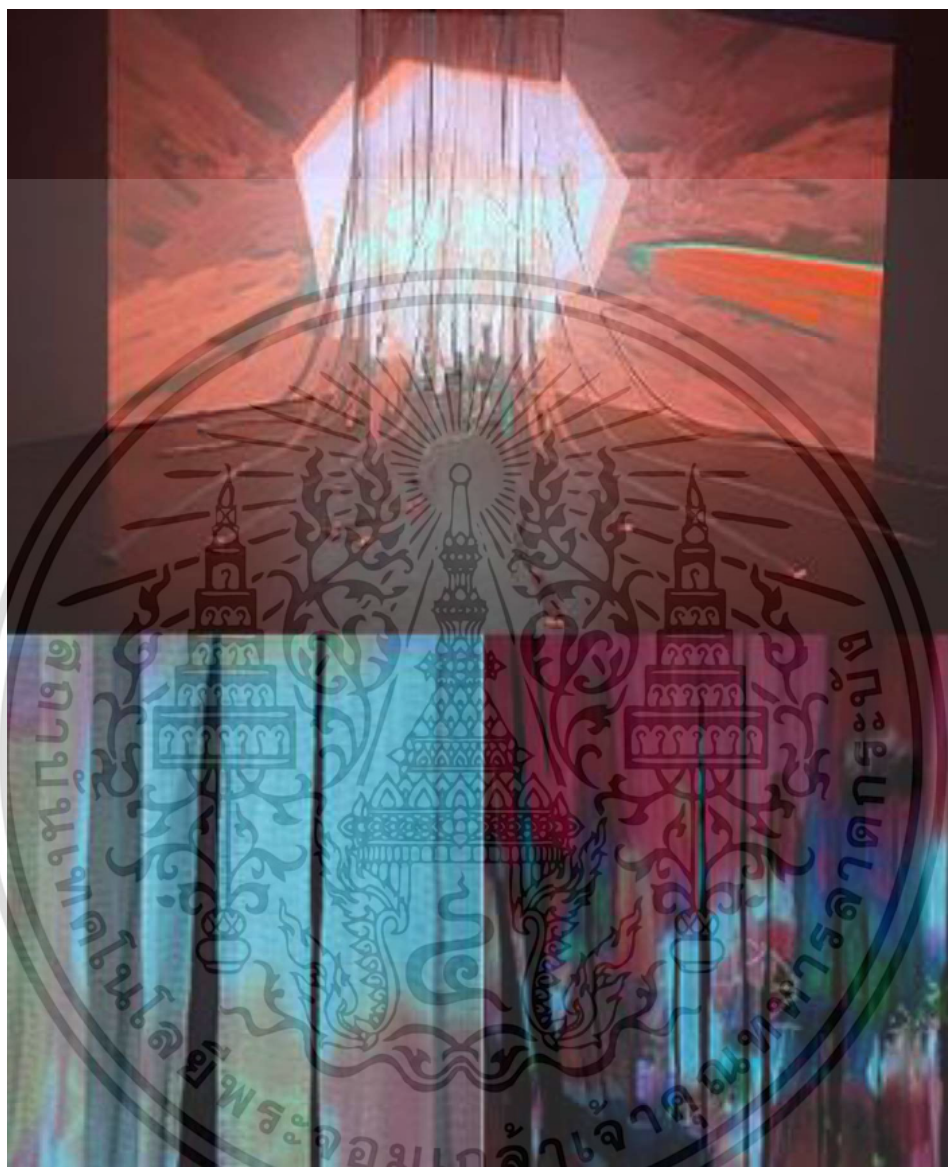
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

งานโดยรวมเป็นภาพเคลื่อนไหว เป็นการพาชมตัวชิ้นงานโดยแต่ละขั้นนั้นมีการเล่าที่มีความแตกต่างกันออกไปในบางขั้นนั้นมีการเคลื่อนไหวในการพาชมที่ช้าในบางขั้นนั้นมีการพาชมที่มีความรวดเร็วในแต่ละขั้นจะแตกต่างกันออกไปตามความต้องการของข้าพเจ้าที่ต้องการที่จะให้ตัวชิ้นงานนั้นเป็น จะมีการใช้แสงสีที่ฉลาด สดใส หม่นหมอง ตามความตั้งใจของข้าพเจ้าว่าอยากที่จะให้ตัวงานนั้นเป็นไปในรูปแบบใด ในตัวงานนั้นจะแสดงให้เห็นถึงความอึดอัด ความสับสน ความวุ่นวายในการชม โดยที่ตัวงานแต่ละขั้นนั้นจะมีเรื่องราวที่ต่อกันไปในทางเดียวกัน นั่นคือการเล่าถึงปัญหาต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับยานพาหนะและความเปราะบางภายในจิตใจของมนุษย์ที่อาศัยอยู่ภายใต้สังคม ที่จัดทำชิ้นงานเหล่านี้ขึ้นขึ้นมาในรูปแบบต่างๆ เพื่อที่จะให้ผู้ชมนั้นได้เห็นอะไรบางอย่างอันได้แก่ มุมมอง ความคิด สิ่งที่ยังมองข้าม สิทธิของตนและการอยู่

ร่วมกันภายในสังคม ข้าพเจ้านั้นได้ทำการวิเคราะห์เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ด้วยการวิเคราะห์รูปแบบ
ดังนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.1 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่1

ชื่อผลงาน : ความอึดอัด

ปีที่สร้าง : 2565

เทคนิค : วีดิโอการจัดวาง

ขนาด : 220x130x45 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.1 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

ผลงาน “ความอึดอัด” ภายใต้โครงสร้างขนาดใหญ่ที่มีลักษณะเหมือนกับประตูกันห้องพยาบาลขนาดใหญ่ที่มีความสูงมากกว่าตัวคน ตั้งอยู่บริเวณมุมห้องที่มีแสงจากเครื่องฉายฉายผ่าน มีภาพเคลื่อนไหวฉายเลยออกจากตัววัตถุนั้นออกมา โดยในตัววัตถุนั้นมีตัวรับภาพเป็นผ้าก๊อชสีขาวจำนวนมากเป็นตัวรับภาพและสร้างภาพให้เกิดความรู้สึกละเอียดและได้เห็นสีที่ชัดเจน ซึ่งหากจะมองภาพเคลื่อนไหวให้เกิดความรู้สึกนั้นจะต้องเข้ามาดูแบบใกล้ชิดเพื่อที่จะได้เห็นงานได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ในตัวงานชิ้นนี้นั้นต้องการที่จะสื่อถึงความวุ่นวายความอึดอัดของการใช้รถใช้ถนน ต้องการที่จะบอกถึงปัญหาที่เกิดจากรถและความเปราะบางทางจิตใจ การมองผ่านช่องของผ้าก๊อชไปนั้นเปรียบเสมือนรอยบาดแผลที่ถูกสร้างขึ้นด้วยฝีมือของมนุษย์ ตัวผ้าก๊อชที่มีความหนาและแสงไม่สามารถที่จะฉายผ่านไปได้นั้นเป็นเหมือนตัวแทนของการปิดกั้นไม่ยอมรับต่อสิ่งต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาแม้ว่าตัวของผ้าก๊อชเองนั้นมีความเปราะบางฉีกขาดได้ง่ายแต่ก็ไม่สามารถที่จะให้แสงนั้นผ่านเข้าไปได้ อีกทั้งผ้าก๊อชนั้นเป็นตัวแทนของอารมณ์ ที่มีความเปราะบางและฉีกขาดได้อย่างง่ายดาย ผ้าก๊อชที่ใช้พันไปบนเหล็กนั้นเปรียบเสมือนตัวแทนของการนำมาใช้เมื่อเกิดอุบัติเหตุ การทะเลาะวิวาท เกิดบาดแผลเลยใช้ผ้าก๊อชที่พันกับตัวโครงสร้างนั้นเป็นตัวแทน ตัวผ้าก๊อชที่มีการโยงและพันกันจนม้วนนั้นออกมานอกตัวงานนั้นเป็นการบ่งบอกให้เห็นถึงความวุ่นวายในปัจจุบันว่าสังคมในปัจจุบันนั้นมีความวุ่นวายมาก เหมือนกับรถที่วิ่งบนท้องถนนอีกทั้งยังเหมือนกับการจราจรที่ไม่มีความเป็นระเบียบ และที่สำคัญคือเหมือนกับอารมณ์ที่มีความซับซ้อนและมีความเปราะบางอยู่มาก ตัววิดีโอที่ฉายลงบนวัตถุนั้นเป็นการฉายให้ตัวภาพนั้นล้นออกมาจากกรอบเพื่อที่จะให้เป็นตัวแทนของสิทธิของคนในสังคมเมืองว่าตัวเองนั้นพยายามที่จะเลยกรอบหรือละเมิดสิทธิของผู้อื่นอยู่และไม่เข้าใจว่าตนเองนั้นมีสิทธิมากเพียงไร

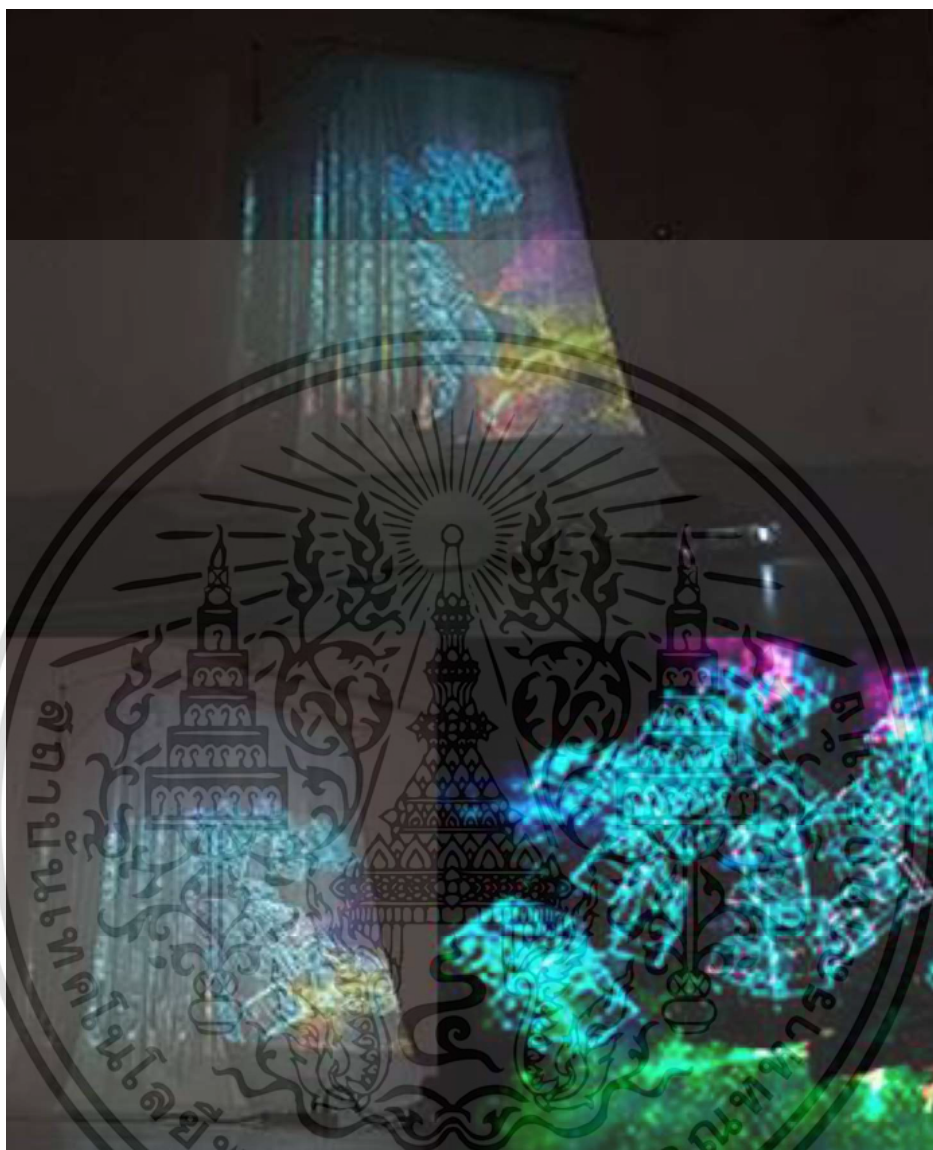
ในตัวงานนั้นจะเต็มไปด้วยสีแดง ที่ต้องการจะสื่อให้เห็นถึงความอันตรายความไม่ปลอดภัย ตัวงานจะมีการใช้ภาพที่มีความเหมือนกับของเล่นเพื่อที่จะนำมาเป็นตัวแทนของความไม่สนใจและการมองเห็นของปัญหาที่เกิดขึ้นจากยานพาหนะนั้นเป็นเรื่องที่ปกติ หรือถูกมองว่าเป็นเรื่องที่เล็กน้อยมองข้ามไป แถบสีที่อยู่ภายในตัวงานนั้นเป็นตัวแทนของอารมณ์ เพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ของผู้ใช้รถใช้ถนนที่มีความแตกต่างกันออกไป ภายในตัวงานนั้นจะเล่าถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากยานพาหนะไม่ว่าจะเป็นปัญหาของที่จอดรถ ปัญหาฝุ่นและมลพิษ ปัญหาการใช้รถใช้ถนนจนทำให้เกิดรถติด ปัญหาที่เกิดจากกระทำของมนุษย์และส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ได้อย่างง่าย

ในส่วนของรูปแบบผลงาน “ความอึดอัด” เป็นผลงานวิดีโอการจั่ววางที่มีรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้งที่มีการฉายภาพเคลื่อนไหวเป็นวิดีโอที่เป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าในแนวขวาง ให้ผู้ชมนั้นได้รับรู้

ถึงความวุ่นวายของสังคมเมื่อได้เข้าไปปรับชมแบบใกล้ ๆ จะทำให้เกิดอาการมึนหัว เนื่องจากตัวภาพนั้นมีการเคลื่อนไหวที่ค่อนข้างเร็ว เพื่อที่จะให้ผู้ชมที่รับชมนั้นเกิดความสับสนวุ่นวายเหมือนกับการอยู่ในสังคมเมือง อันเป็นตัวแทนของความอัดอัดที่ต้องอยู่กันภายในสังคมเมือง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน : ปัญหาที่สวยงาม

ปีที่สร้าง : 2565

เทคนิค : วีดิโอการจัดวาง

ขนาด : 150x150x150 ซม.

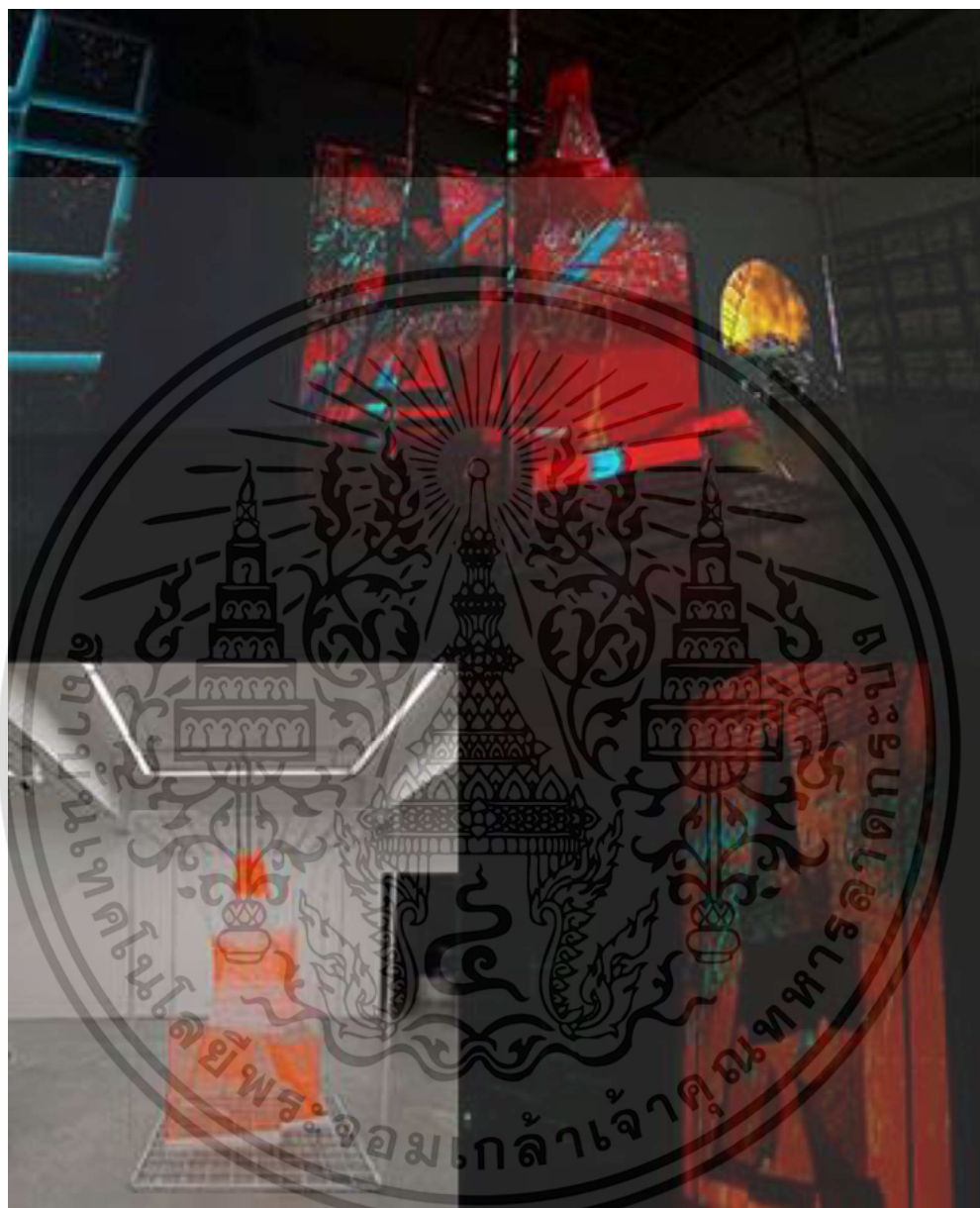
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 2

ผลงาน “ปัญหาที่สวยงาม” เป็นวิดีโอจัดวาง โดยชิ้นงานนี้นั้นได้มีเหล็กที่เป็นขนาดสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่มีช่องอยู่ด้านในโดยแบ่งแบบเท่า ๆ กัน เป็นตัวแทนของขอบเขตสัณฐานต่าง ๆ ที่เรานั้นมี และตัวผ้าก๊อชที่พันอยู่บนตะแกรงสี่เหลี่ยมนั้นให้เป็นเหมือนตัวแทนของอุบัติเหตุ ที่เกิดขึ้นจากความวู่วามทางอารมณ์ ตัวตะแกรงนั้นจะมีผ้าก๊อชห้อยอยู่ด้านในเพื่อที่จะสื่อให้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นว่ามีจำนวนมากและยังเป็นตัวแทนของอารมณ์ที่มีความเปราะบาง ตัวตะแกรงนี้จะถูกแขวนลอยตัวอยู่กลางอากาศเพื่อที่จะสื่อถึงความไม่มั่นคงทางอารมณ์ของมนุษย์ โดยที่ด้านนอกนั้นจะมีผ้าขาวบางคลุมทับเลยตัวตะแกรงในลักษณะกว้างออก เพื่อที่จะเล่าถึงการที่เราทุกคนนั้นมีสิทธิที่เท่าเทียมกันแต่คนส่วนใหญ่ไม่เข้าใจในสิทธิของตนเลยทำให้เรานั้นไปสร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่น โดยไปละเมิดสิทธิของผู้อื่นเนื่องจากไม่เข้าใจถึงสิทธิของตน และตัวผ้าขาวบางนั้นยังเป็นตัวแทนของการกระทำที่สื่อถึงความไม่ชัดเจนหรือความไม่เจตนาในการกระทำที่ใช้คำว่าไม่ได้ตั้งใจมาใช้อ้าง

ในส่วนของตัวชิ้นงานตัวชิ้นงานนั้นจะมีการเล่าถึงถึงความงามของตัวรถมีการใช้สีสันทันที่มีความสดใสกว่างานชิ้นอื่น ๆ ให้รถนั้นเป็นตัวแทนของกลุ่มดวงดาว ว่ามีมากมายเกินกว่าที่จะนับได้และแสดงให้ได้เห็นถึงว่ารถนั้นเปรียบเหมือนสิ่งที่มีความสวยงาม แต่ก็สามารถที่จะสร้างปัญหาให้กับพวกเราได้หากขาดความรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวม โดยด้านหลังกลุ่มดาวรถนั้นจะมีการฉาบสีที่เต็มไปด้วยสีดำเหมือนกับการถูกปิดกั้นปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นแต่คนส่วนมากก็จะจับจ้องอยู่กับความงดงามของรถโดยมองผ่านปัญหาในทุก ๆ เรื่องเพื่อที่จะครอบครองมัน

ส่วนของรูปแบบผลงาน “ปัญหาที่สวยงาม” เป็นผลงานวิดีโอที่มีรูปแบบการจัดวางให้มีการลอยตัวกลางอากาศ และมีผ้ามุ้งคลุมทับอีกที มีการฉายตัววิดีโอทับเข้าไปบริเวณตัวงานเพื่อให้เกิดมิติที่มีความสวยงามเพื่อที่จะได้เล่าถึงปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นลงไปในตัวงานชิ้นนี้ ตัวงานชิ้นนี้นั้นอยากที่จะให้ตัวผู้รับชมได้เห็นถึงความสวยงามของการมียานพาหนะใช้แต่ขาดการมองถึงปัญหาต่าง ๆ ที่ตามมาและไม่สนใจหรือเลือกที่จะมองข้าม ปัญหาเหล่านั้นไปและมองแต่ความสุขส่วนตัวโดยไม่ได้คำนึงถึงปัญหาว่าจะมีคนเดือดร้อนจากการกระทำของตนเอง ตัวงานชิ้นนี้นั้นอยากที่จะให้คนที่เดินชมสามารถเดินชมได้โดยรอบเหมือนกันตัวแทนของการเกิดปัญหาว่าจริง ๆ แล้วนั้นเราจะต้องมองถึงปัญหาหลาย ๆ ด้าน อย่ามองแต่เพียงความสุขของตนมิฉะนั้นจะส่งผลและสร้างปัญหาตามมา



ภาพที่ 4.3 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน : ขอบเขตและคำจากใจ

ปีที่สร้าง : 2565

เทคนิค : วีดิโอการจัดวาง

ขนาด : 150 x 220 x 150 ซม.

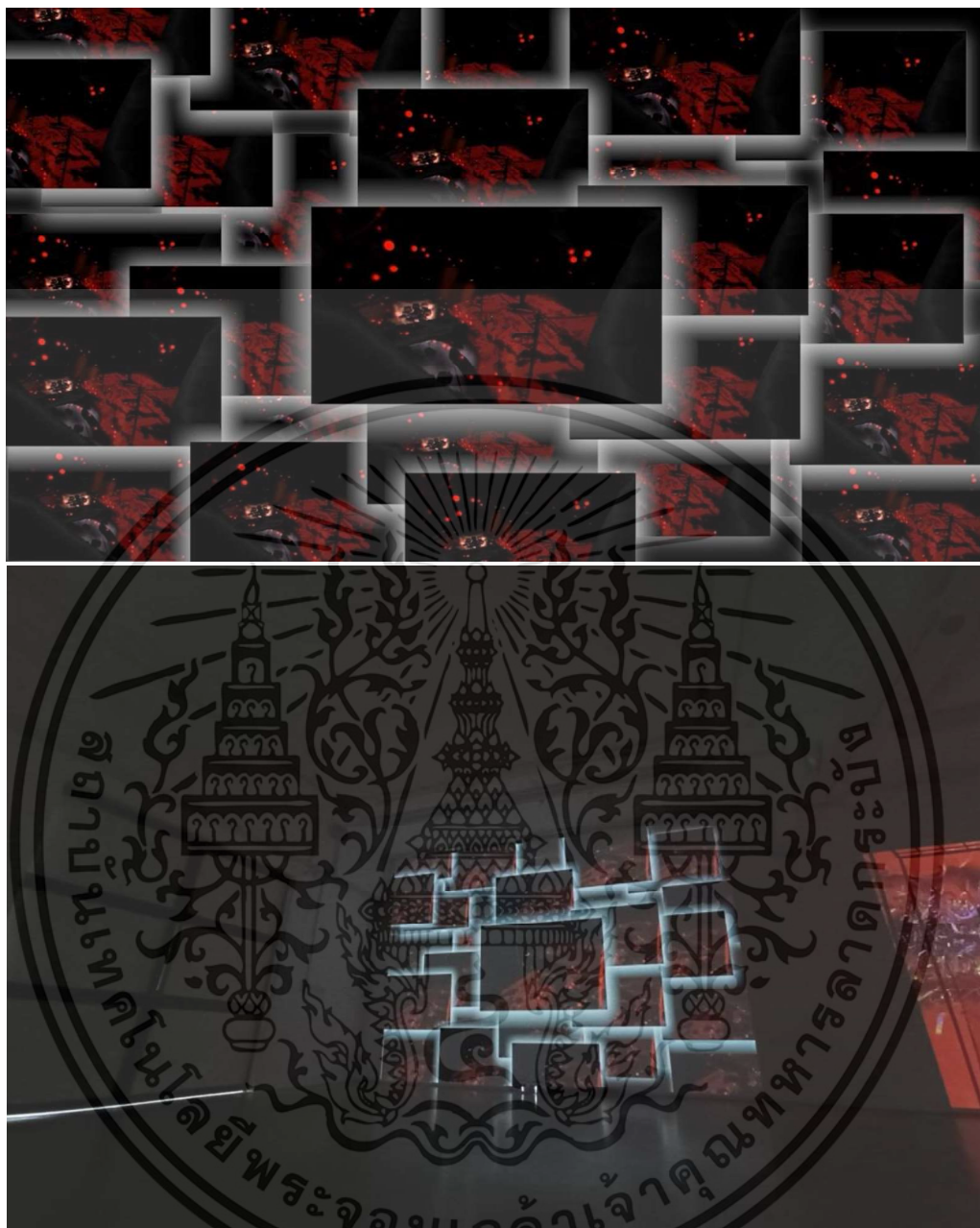
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.3 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดที่ 3

ผลงาน “ขอบเขตและคำจากใจ” รูปแบบทรงสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่ที่ภายในนั้นมีรูปทรงสามเหลี่ยมที่ตัวยุ่มีภาพฉายทับลงบนวัตถุ โดยตัวกรอบนั้นทำจากเหล็กที่มีขนาดใหญ่แล้วทาสีทับด้วยสีขาว โดยที่ข้าพเจ้านั้นอยากที่จะให้เหล็กตัวนี้นั้นเป็นตัวแทนของพื้นที่ที่ได้ถูกตีกรอบเอาไว้ หรือพื้นที่ที่ถูกจับจอง โดยภายในนั้นจะมีตัวสลึงเป็นตัวเชื่อมจากตัวฐานขึ้นไปจนถึงด้านบนสุดและรวมกันอยู่ที่จุดเดียว เหมือนกับยอดพีระมิดเพื่อที่จะทำให้สิ่งที่ทำนั้นกลายเป็นรูปกรวยโดยมีการเอาผ้าสีส้มและขาวมาพันเพื่อให้เห็นมีความเหมือนกับกรวยจราจรตั้งอยู่ภายใน เป็นตัวแทนของการจับจองพื้นที่โดยที่งานชิ้นนี้นั้นต้องการที่จะเล่าถึงทุกคนนั้นอยากที่จะมียานพาหนะเป็นของตัวเองมีความชอบในความสวยงามมีความอยากที่จะสบายเลยมีความคิดที่อยากจะทำออกมาเป็นของตัวเองแต่ไม่ได้คิดถึงปัญหาที่ตามมาความรับผิดชอบของตนเองนั้นสามารถมีมากพอที่จะดูแลมันได้หรือป่าว มีพื้นที่ที่จะรองรับกับการจอดรถของตนเองที่ซื้อมาได้หรือไม่ เลยทำให้เกิดปัญหาตามมาหลังจากที่มีรถ และตัวโครงสร้างนี้จะเล่าถึงการจับจองพื้นที่ที่รื้อถอนแม้ว่าจะไม่ใช่พื้นที่ของตนแต่ก็ต้องแก่งแย่งชิงกันเพื่อให้ได้พื้นที่นั้นมาเป็นของตนเพื่อที่จะได้มีพื้นที่ให้รถของตนเองนั้นมีที่จอดโดยไม่ได้สนถึงว่าจะไปสร้างความลำบากให้กับบุคคลที่อยู่ร่วมกันในสังคมหรือไม่ เอาแต่เลือกที่จะให้ตนเองนั้นเกิดความสบายอย่างสูงที่สุด

ในส่วนของตัวผลงานที่ฉายนั้นนั้นจะเป็นการเล่าถึงคำพูดต่าง ๆ ที่ได้เกิดขึ้นมาภายในจิตใจและหลาย ๆ คนนั้นได้ตั้งคำถาม เช่น ห้ามจอดแล้วยังจอดได้ไง อ่านป้ายไม่ออกว่าห้ามจอด ขาดการศึกษา ตัวงานนั้นจะมีการใช้สีที่จัดจ้านฉูดฉาดเพื่อที่จะสื่อให้เห็นถึงความรุนแรง ตัวหนังสือที่เขียนลงไปนั้นจะมีการเปลี่ยนสีไปมาเพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ การนำเสนออันนั้นจะมีการเคลื่อนไหวมุกกล้องไปอย่างช้าๆเพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงปัญหาที่มีมาอย่างยาวนานและสื่อให้เห็นถึงเวลาของแต่ละคนนั้นไม่เท่ากันกับคำว่า “ขอแค่แป๊บเดียว”

ในส่วนของรูปแบบผลงาน “ขอบเขตและคำจากใจ” เป็นผลงานวิดีโอจัดวางที่มีรูปทรงหลักเป็นกล่องสี่เหลี่ยมสามมิติ ประกอบภาพฉายเคลื่อนไหวอยู่ภายในตัวชิ้นงานต้องการสื่อถึงคำพูดที่อยู่ข้างในคนที่ถูกละเมิดสิทธิของเขาไปและต้องการให้ผู้ชมนั้นได้เกิดจิตสำนึกถึงการใช้พื้นที่ส่วนรวมและการใช้ยานพาหนะนั้นว่าควรคำนึงถึงคนที่อยู่ร่วมกับเราในสังคมอยู่เสมอ เพื่อที่จะได้สร้างให้สังคมนั้นมีระเบียบมากยิ่งขึ้นและสามารถที่จะช่วยลดปัญหาเหล่านี้ลงไปได้บ้างไม่มากนัก



ภาพที่ 4.4 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน : ฝิ่งรากลึก

ปีที่สร้าง : 2565

เทคนิค : วีดิโอการจัดวาง

ขนาด : 220x320 ซม.

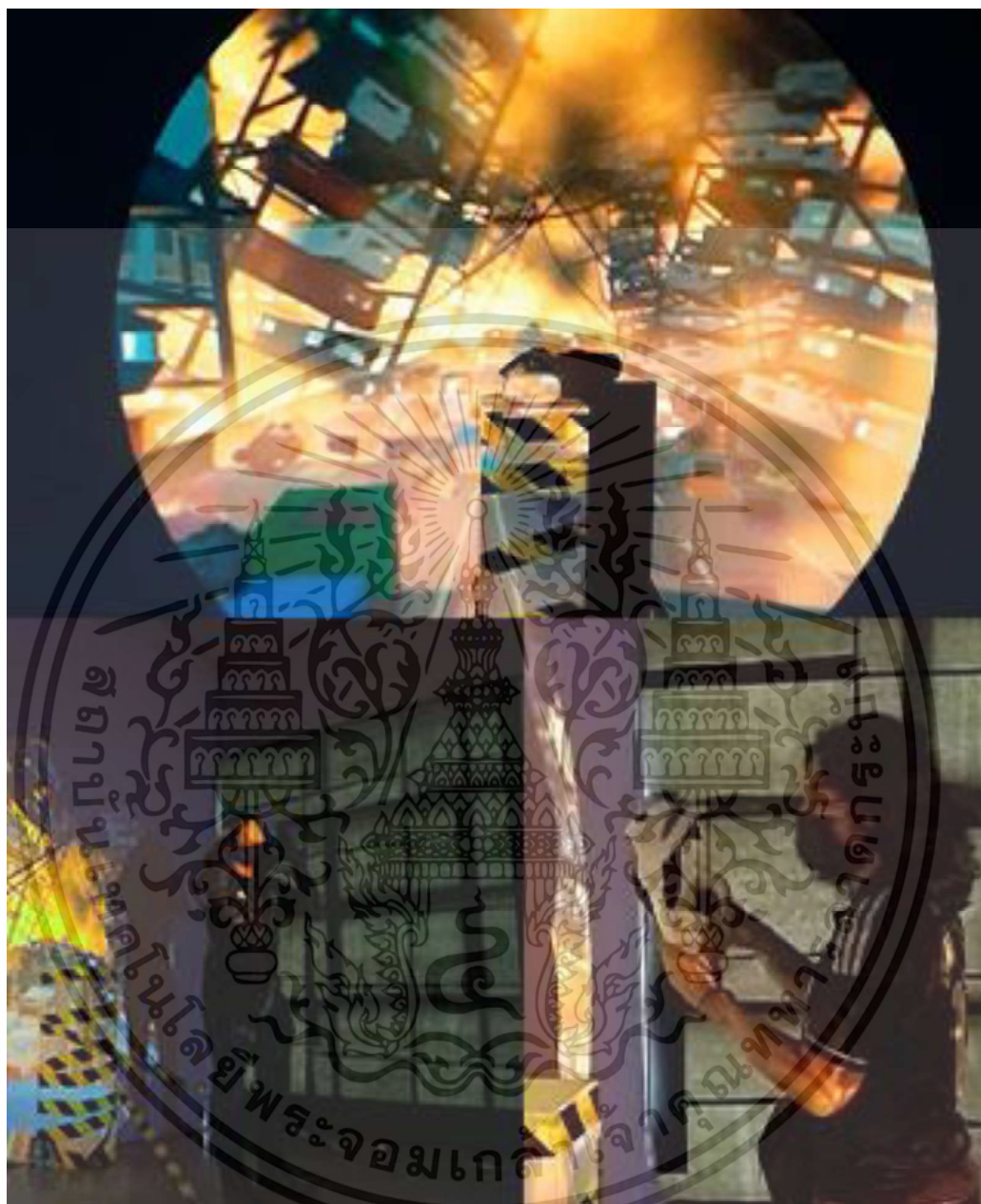
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดที่ 4

ผลงาน “ฝังรากลึก” ในส่วนของตัวงานชิ้นนี้นั้นเป็นตัวงานที่มีความแตกต่างจากตัวอื่น ๆ เนื่องจากเรานั้นอยากที่จะให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงการถ่ายทอดในตัวงานให้ตัวงานนั้นสามารถเล่าเรื่องได้ดีที่สุดเท่าที่ตัวงานนั้นจะสามารถทำได้ เราเลยลดตัววัสดุลงเพื่อที่จะให้ตัววิดีโอทำงานได้อย่างเต็มที่ ในส่วนของการจัดวางวิดีโอ นั้นเรามีการจัดวางตัววิดีโอให้มีหลาย ๆ ตัวโดยมีการจัดวางให้ตัววิดีโอ นั้นมีการทับซ้อนกันเพื่อที่จะให้เล่าถึงปัญหาที่เกิดขึ้นมาอย่างยาวนานแต่ยากที่จะจัดการกับปัญหาเพราะปัญหาเรื่องยานพาหนะนั้นเป็นเรื่องที่ยากที่จะแก้ไขเนื่องจากเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจากฝีมือมนุษย์ ถ้ามนุษย์เรานั้นยังไม่สามารถที่จะแก้ไขนิสัยของตนเองหรือยังไม่เข้าใจในสิทธิของตนแล้วปัญหาเหล่านี้มันไม่สามารถที่จะแก้ไขได้เลย

ในส่วนของตัววิดีโอที่ฉายนั้นมีการใช้สีให้ดูหม่นหมองหดหู่ดูมีดมน เพื่อที่จะสื่อถึงความน่ากลัวภายในจิตใจของมนุษย์ และต้องการที่จะเล่าถึงปัญหาของยานพาหนะ ที่มีมากจนเกินไปเลยส่งผลทำให้มันกลายเป็นปัญหาเหมือนกับต้นไม้ ต้นไม้ที่มีขนาดใหญ่เนื่องจากเป็นปัญหาที่มีมาอย่างยาวนานและยากที่จะปรับแก้ไข เป็นรากที่แข็งแรงและไม่สามารถที่จะจัดการได้ง่าย ๆ เหมือนกับรากต้นไม้ขนาดใหญ่ที่มันเอง ตัวงานชิ้นนี้นั้นจะค่อย ๆ พาชมไปแบบค่อย ๆ เป็นค่อย ๆ ไปให้ผู้ชมนั้นได้สัมผัสถึงปัญหาที่เกิดขึ้นมาภายในสังคมเกี่ยวกับการใช้ยานพาหนะ อีกทั้งสะท้อนให้เห็นถึงสภาพสังคมความเป็นอยู่ในปัจจุบันว่ามีปัญหาที่เกิดขึ้นจากยานพาหนะนั้นมากมายเพียงไร ไม่ว่าจะ เป็นปัญหาที่ติดเป็นจำนวนมาก ปัญหาการที่รถมีมากกว่าที่จะจอดรถได้ ปัญหาเรื่องฝุ่นต่าง ๆ ปัญหาการทะเลาะวิวาท ตัวผู้จัดทำเลยอยากที่จะสร้างผลงานชิ้นนี้ขึ้นมาเพื่อถ่ายทอดและสร้างจิตสำนึกให้กับผู้ชมให้ได้มากที่สุด

ในส่วนของรูปแบบผลงาน “ฝังรากลึก” เป็นผลงานวิดีโอจัดวางที่อยู่ในรูปแบบการทับซ้อนของตัววิดีโอเองและมีการขยายพื้นที่ให้มีขนาดที่ใหญ่เท่ากับพื้นที่นั้น ๆ ที่ฉายลงไปบนผนัง เพื่อที่จะให้ผู้ชมนั้นสามารถที่จะเข้าถึงตัวงานได้อย่างดีที่สุดโดยที่จะไม่ให้มีวัสดุอะไรมากวนตัวงาน เพื่อที่จะได้นำเสนอตัววิดีโอได้อย่างเต็มที่



ภาพที่ 4.5 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5

ชื่อผลงาน : สังคมเสมือนจริง

ปีที่สร้าง : 2565

เทคนิค : วีดีโอการจัดวาง

ขนาด : 200x200 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.5 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดที่ 5

ผลงาน “สังคมเสมือนจริง” ตัวงานชิ้นนี้นั้นต้องการที่จะนำเสนอรูปแบบการเข้าถึงให้มีความแตกต่างออกไปจากชิ้นอื่น ๆ เพื่อที่ต้องการจะสร้างการรับรู้และความสนุกสนานให้กับผู้ชมให้มีส่วนร่วมในการชมงานโดยที่งานชิ้นนี้นั้นจะมีแท่นสำหรับวางแว่น VR และตัวแท่นนั้นจะถูกพันด้วยเทปสีเหลืองดำซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการจ้องจ้องพื้นที่ ถูกพันบริเวณรอบแท่นและบริเวณโดยรอบ เพื่อที่ต้องการจะสื่อถึงพื้นที่ที่ถูกจับจ้องจนทำให้เกิดความวุ่นวายตามมา และด้านบนแท่นนั้นเป็นการนำตัวแว่น VR มาร่วมในการจัดแสดงด้วย เพื่อให้ผู้ชมนั้นได้รับชมผลงานในรูปแบบรอบตัวเพื่อสร้างการรับรู้ที่มีความแตกต่างกันออกไปจากผลงานชิ้นอื่น ๆ โดยตัวแว่นนั้นจะสามารถพาชมตัวชิ้นงานได้ในรูปแบบ 360 องศาหรือรอบตัวเรา จะทำให้เรานั้นสามารถที่จะเข้าถึงงานนั้นได้ดียิ่งขึ้น และจะมีการฉายภาพจากทางด้านบนลงมาให้ได้รับชมกันในรูปแบบ สองมิติอีกด้วยเพื่อให้เป็นทางเลือกในการรับชม

ในส่วนของเนื้อหาตัววิดีโอชิ้นนั้นเป็นการเล่าถึงพื้นที่และปัญหาของสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของพื้นที่จอดรถไม่เพียงพอต่อจำนวนรถ ปัญหาฝุ่นมลพิษ ปัญหาการจราจรที่ไม่สามารถที่จะแก้ไขให้รถนั้นสามารถที่จะหายติดได้ ตัวงานนั้นจะมีการใช้สีที่ฉูดฉาดเพื่อแสดงให้เห็นถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันว่าเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับความรุนแรงและไม่สามารถที่จะแก้ไขให้หายไปได้ ในตัวงานวิดีโอชิ้นนี้จะค่อย ๆ พาชมแบบช้าเพื่อให้ผู้ชมนั้นได้เห็นถึงสภาพปัญหาที่เกิดขึ้น ตัวงานชิ้นนี้นั้นมีเสียงประกอบภายในตัวงาน เป็นเสียงการลุกไหม้ของไฟเพื่อให้ผู้ที่มาชมงานนั้นสามารถที่จะเข้าถึงตัวงานนั้นได้ดียิ่งขึ้น และเป็นการเล่าเรื่องถึงสังคมเมืองนั้นค่อย ๆ ถูกเผาให้พังลงไปด้วยฝีมือของคนภายในสังคม ข้าพเจ้านั้นยังได้มีการนำรถที่มีความเหมือนกับรถของเล่นนำมาใช้ร่วมภายในตัวงาน เพื่อที่จะเป็นการเล่าถึงเรื่องต่างๆที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเพียงเรื่องของคนภายในสังคมนั้นมองข้ามและมองแต่ว่ามันเป็นเรื่องเล่น ๆ ได้มีความจริงจังแต่จริง ๆ แล้วนั้นปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นสามารถสร้างความเดือดร้อนให้กับคนที่อยู่ร่วมกันภายในสังคมได้อย่างร้ายแรง ข้าพเจ้านั้นจึงอยากที่จะถ่ายทอดเรื่องราวนี้ออกไปให้มีความเบาบางจากราวของความเป็นจริงเพื่อที่จะให้ทุก ๆ คนที่มาชมนั้นสามารถที่จะเข้าถึงได้อย่างดี ข้าพเจ้าจึงได้ใช้ชื่อชิ้นงานนี้ว่า “สังคมเสมือนจริง” เพราะว่าการที่ที่เกิดขึ้นนั้นคือความจริงที่ถูกกลบซ่อนความน่ากลัวและความรุนแรงลงไป

4.2 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์นับว่าเป็นส่วนที่สำคัญมากส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เป็นการนำ ทฤษฎีการสร้างเอกภาพ (Unity), ดุลยภาพ (Balance), จุดเด่น (Dominance) และรูปทรง (Forms) มาใช้ ร่วมกับส่วนประกอบของทัศนธาตุ ได้แก่ จุด (Points), เส้น (Lines), พื้นผิว (Textures), สี (Color) และ น้ำหนัก (Value)

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์เพื่อให้ผลงานสามารถสื่อความหมาย และแสดงออกผ่านผลงานได้ตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ ดังนี้

4.2.1 เอกภาพ (Unity)

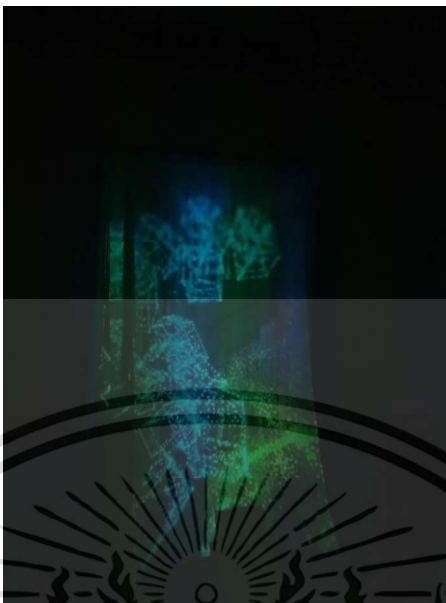
เอกภาพ คือ ความกลมกลืน กลมเกลียวเข้ากันได้ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันที่เกิดจากการ เชื่อมโยงสัมพันธ์กันของส่วนต่างๆ (ชะลูด นิมเสมอ, 2553, น. 130) ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานให้เกิด เอกภาพด้วยความกลมกลืนของสี รูปทรง พื้นผิว รวมไปถึงการจัดองค์ประกอบศิลป์ภายในผลงาน โดย วิเคราะห์ผลงานเริ่มจากผลงานชิ้นที่ 1 จนไปถึงผลงานชิ้นที่ 5 ได้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.6 แสดงเอกภาพของผลงานชิ้นที่ 1

ความเป็นเอกภาพของผลงานชิ้นที่ 1 แสดงให้เห็นถึงเอกภาพที่เกิดจากความกลมกลืน ของตัวสี ที่ใช้นั้นมีความไปในทางเดียวกัน และสร้างสรรค์ผลงานที่มีการจัดองค์ประกอบภาพให้มีความเชื่อมโยงถึงกันโดย ผ่านตัวเส้นที่อยู่โดยรอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 แสดงเอกภาพของผลงานชิ้นที่ 2

ความเป็นเอกภาพของผลงานชิ้นที่ 2 การจัดองค์ประกอบที่ให้ความรู้สึกสบาย ๆ เข้ากับความมืดภายในห้อง และให้ตัวงานนั้นใช้สีที่มีความสบายตาไปในทางเดียวกันสร้างความแตกต่างให้กับงานมีการใช้น้ำหนักเข้าและอ่อนเพื่อที่จะสร้างมิติให้กับตัวงานและเกิดเอกภาพขึ้น



ภาพที่ 4.8 แสดงเอกภาพของผลงานชิ้นที่ 3

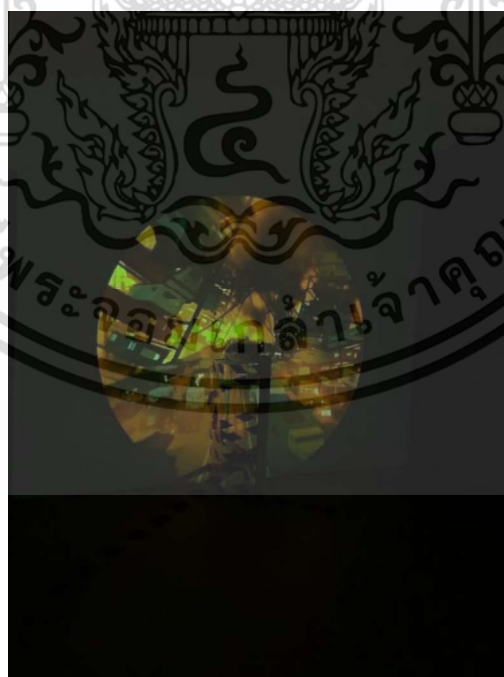
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นเอกภาพของผลงานชั้นที่ 3 มีการใช้สีที่ไปในทางเดียวกันมีการใช้เส้นที่มีความเหมือนกันในตัวเองมีการใช้รูปแบบของรูปทรงสามเหลี่ยมเพื่อล้อเรียนตัวเองทำให้เกิดเป็นเอกภาพขึ้นมา



ภาพที่ 4.9 แสดงเอกภาพของผลงานชั้นที่ 4

ความเป็นเอกภาพของผลงานชั้นที่ 4 มีการใช้สีที่ไปในทางเดียวกันมีการใช้ภาพมาซ้อนทับกันเป็นจำนวนมากให้ความรู้สึกไปในทิศทางเดียวกันวนซ้ำแล้วซ้ำอีกจึงทำให้งานมีความเป็นเอกภาพ



ภาพที่ 4.10 แสดงเอกภาพของผลงานชั้นที่ 5

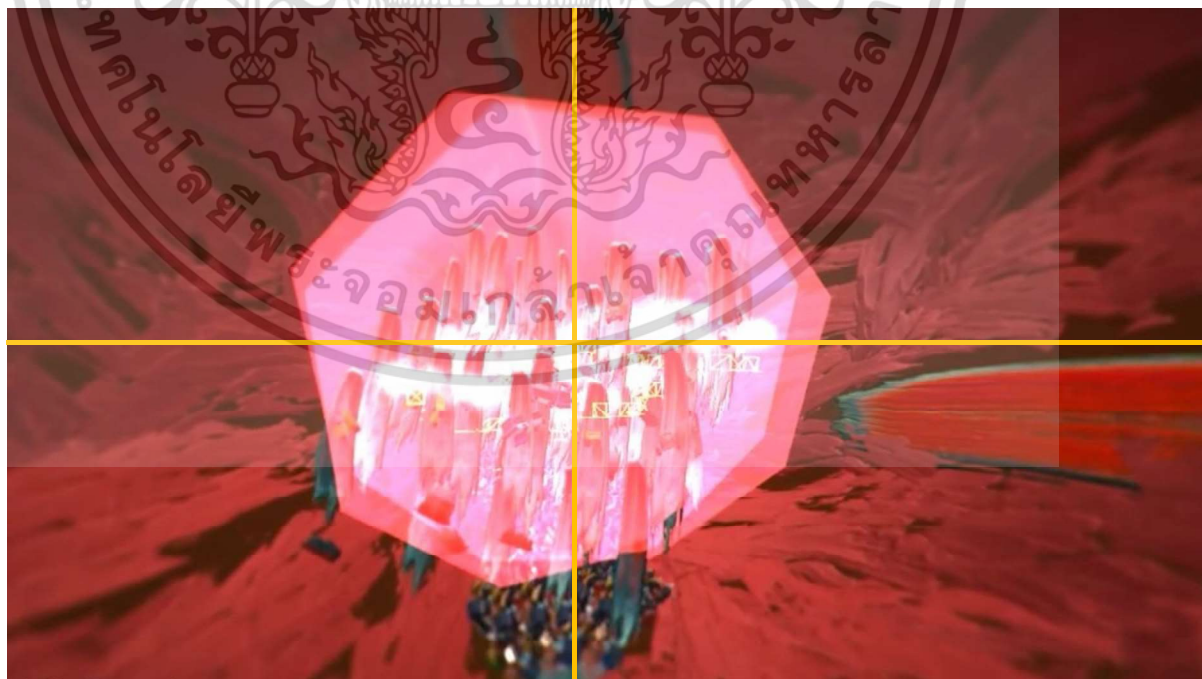
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นเอกภาพของผลงานชั้นที่ 5 ตัวงานมีการใช้สีที่มีความไปในทางเดียวกัน มีการใช้ตัว
 ทรนและสถานที่จำลองเหตุการณ์พื้นที่ขึ้น เพื่อให้ตัวงานนั้นมีความสอดคล้องและไปในทางเดียวกัน ทำให้งาน
 นั้นมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียว และเกิดเป็นเอกภาพขึ้นมา

4.2.2 ดุลยภาพ (Balance)

ดุลยภาพ เป็นคุณลักษณะสำคัญของเอกภาพ หมายถึง การถ่วงน้ำหนัก หรือแรงปะทะที่
 เท่ากัน และรวมไปถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีในส่วนต่างๆ ในงานศิลปะชิ้นหนึ่ง (ชะลูด
 นิยมเสมอ, 2553, น. 164) การสร้างดุลยภาพภายในผลงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าได้ใช้หลักองค์ประกอบศิลป์
 ในการจัดวางรูปร่าง รูปทรงภายในผลงาน ให้เกิดจากถ่วงดุลให้เท่ากันทั้ง 2 ด้าน ทั้งซ้ายและขวา ผลงาน
 ดังต่อไปนี้ เกิดจากการวิเคราะห์โครงสร้างในการจัดวางตำแหน่งให้เกิดดุลยภาพภายในผลงาน โดยเริ่มจาก
 ผลงานชั้นที่ 1 จนไปถึงผลงานชั้นที่ 5

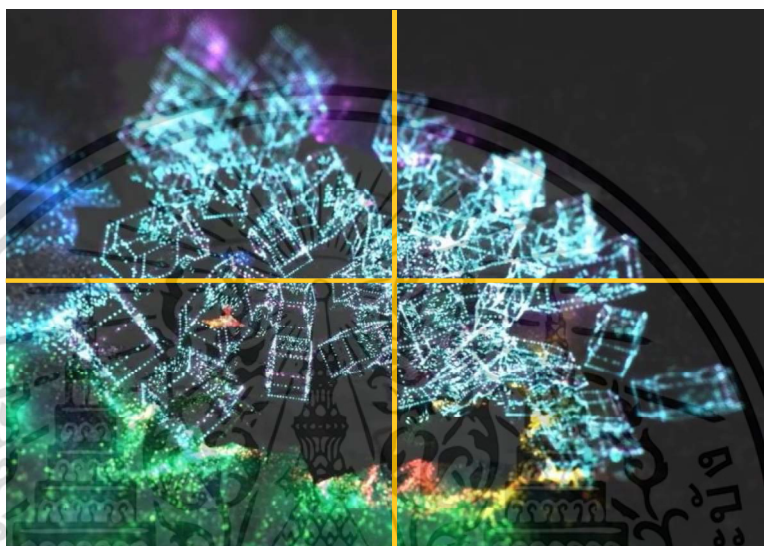
ดุลยภาพของผลงานชั้นที่ 1 เกิดจากความสมมาตรของภาพที่เท่ากันทั้ง 2 ด้าน จะเห็นได้ว่า
 ผลงานชิ้นนี้มีองค์ประกอบโดยรวมเป็นการเข้าหาจุดศูนย์กลางจากมุมของภาพทั้ง 4 ทิศทาง และหากแบ่ง
 ภาพออกเป็น 4 ส่วน จะเห็นถึงลักษณะที่ใกล้เคียงกันของทั้ง 4 ภาพ เหมือนกระจกสะท้อนภาพออกมา ทำให้
 ภาพสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่เสมือนการลวงตา



ภาพที่ 4.11 แสดงดุลยภาพของผลงานชั้นที่ 1

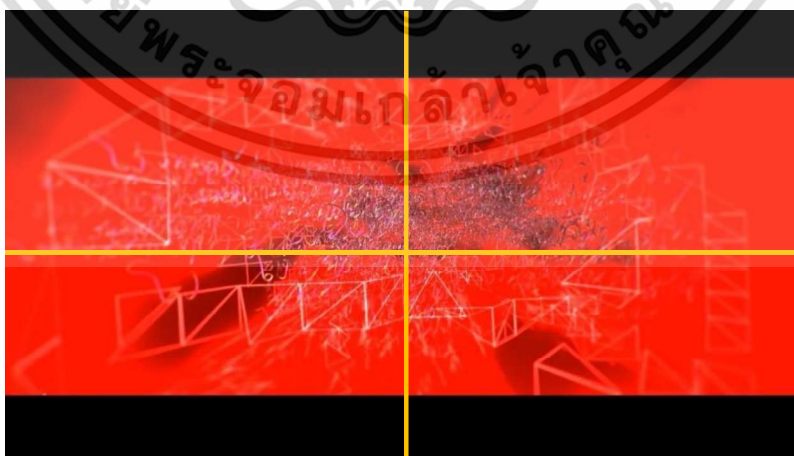
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตุลยภาพของผลงานชิ้นที่ 2 มีการจัดองค์ประกอบตุลยภาพแบบสมมาตร โดยใช้การถ่วงน้ำหนักไปทางขวาของจุดกึ่งกลางภาพซึ่งเป็นจุดรวมสายตาของผลงานชิ้นนี้ และใช้น้ำหนักเข้มถ่วงไปยังทางมุมซ้ายล่างสุดของภาพ ทำให้ผลงานมีความกลมกลืน ทำให้ผลงานมีความสมดุลมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.12 แสดงตุลยภาพของผลงานชิ้นที่ 2

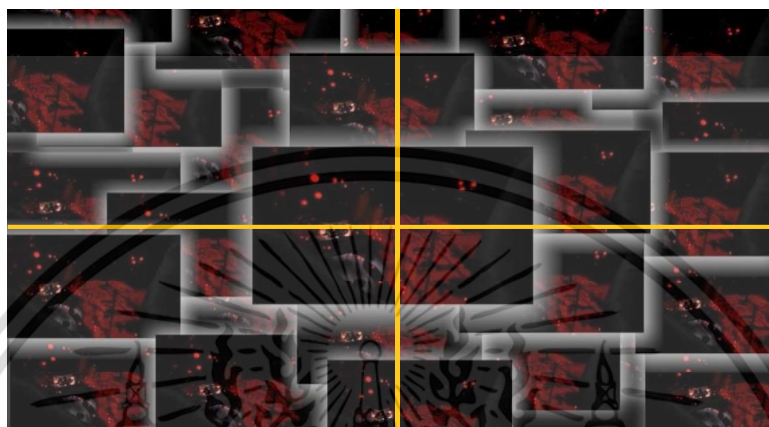
ตุลยภาพของผลงานชิ้นที่ 3 เกิดจากความสมมาตรของภาพที่เท่ากันทั้ง 2 ด้าน จะเห็นได้ว่าผลงานชิ้นนี้มีองค์ประกอบโดยรวมเป็นการเข้าหาจุดศูนย์กลางจากมุมของภาพทั้ง 4 ทิศทาง และหากแบ่งภาพออกเป็น 4 ส่วน จะเห็นถึงลักษณะที่ใกล้เคียงกันของทั้ง 4 ภาพ และมีการถ่วงความสมดุลโดยการใช้เส้นที่มีรูปทรงสามเหลี่ยมเข้ามาช่วยถ่วงน้ำหนักให้



ภาพที่ 4.13 แสดงตุลยภาพของผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดูยภาพของผลงานชั้นที่ 4 เกิดจากความสมมาตรของภาพที่เท่ากันทั้ง 2 ด้าน จะเห็นได้ว่า ผลงานชั้นนี้มีองค์ประกอบโดยรวมเป็นการเข้าหาจุดศูนย์กลางจากมุมของภาพ ทำให้เกิดความสมดุลขึ้นแม้จะ มีความไม่เท่ากัน



ภาพที่ 4.14 แสดงดูยภาพของผลงานชั้นที่ 4

ดูยภาพของผลงานชั้นที่ 5 มีการจัดองค์ประกอบ โดยใช้หลักการตาราง 9 ช่องในการวาง จุดเด่นที่รอยตัดของเส้นจำนวน 4 จุด รวมถึงการใช้น้ำหนักเข้มที่เท่ากันทั้ง 2 ด้าน และน้ำหนักสว่างในส่วน ของกลางภาพ เพื่อทำให้ภาพมีความสมดุลมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.15 แสดงดูยภาพของผลงานชั้นที่ 5

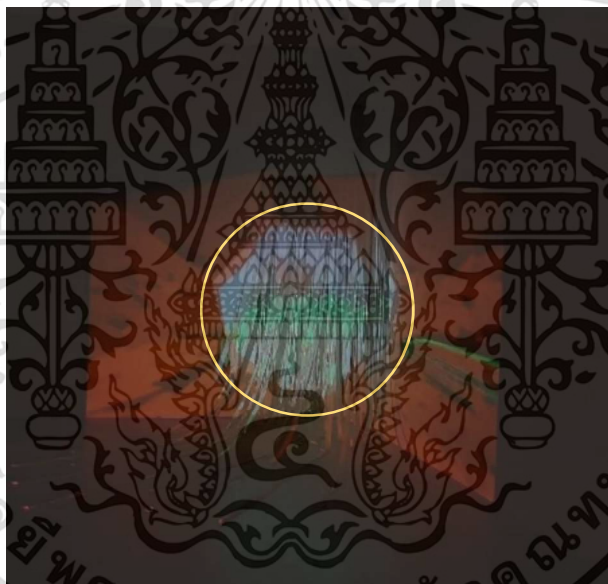
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3 จุดเด่น (Dominance)

จุดเด่น นับได้ว่าเป็นตัวเอกของผลงานศิลปะ หมายถึง จุดที่สายตามองมาเป็นอันดับแรกเมื่อเห็นผลงานศิลปะชิ้นหนึ่ง จุดเด่นสามารถถ่ายทอดเรื่องราวที่ข้าพเจ้าต้องการสื่อความหมายและอารมณ์ความรู้สึกของรูปภาพให้ออกมาชัดเจนยิ่งขึ้น

การวิเคราะห์ผลงานทั้ง 5 ชิ้นต่อไปนี้จะเกิดจากการสร้างจุดเด่น จุดด้อย เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพและช่วยในการสื่อความหมายของภาพให้เข้าใจง่ายขึ้น โดยข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ผลงานตามลำดับตั้งแต่ผลงานชิ้นที่ 1 ไปจนถึงผลงานชิ้นที่ 5

ผลงานชิ้นที่ 1 มีการจัดองค์ประกอบแบบทุกด้านเท่ากัน จึงทำให้จุดเด่นของผลงานอยู่ในตำแหน่งกึ่งกลางภาพ ซึ่งเป็นจุดรวมสายตาที่เกิดขึ้นจากทิศทางการเคลื่อนไหวจากองค์ประกอบจากทั้ง 4 มุม เข้าสู่ศูนย์กลาง ซึ่งเป็นจุดตรง



ภาพที่ 4.16 ภาพแสดงจุดเด่นของผลงานชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นที่ 2 จุดเด่นของผลงานชิ้นนี้คือการที่ภาพที่ฉายนั้นถูกลดทอนลงไปด้วยผ้าที่มีความบางทำให้ตัวของวิดีโอที่ฉายลงป็นนั้นได้ถูกลดทอนภาพลงไปทำให้ผู้ชมนั้นสามารถเข้าใจผลงานในรูปแบบที่มีความแตกต่างกันออกไปและสร้างการรับรู้ให้ได้ดียิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.17 ภาพแสดงจุดเด่นของผลงานชั้นที่ 2

ผลงานชั้นที่ 3 จุดเด่นของผลงานชิ้นนี้คือผ้าที่ถูกนำมาพันเป็นรูปกรวยจระजर ตัวผ้า นั้นมีความบางเมื่อฉายคู่กับตัววิดีโอแล้วนั้นทำให้เกิดการลวดทอนตัวงานที่ถูกฉายลงไปเมื่อตัวงานนั้นไปตกกระทบบนกำแพง



ภาพที่ 4.18 ภาพแสดงจุดเด่นของผลงานชั้นที่ 3

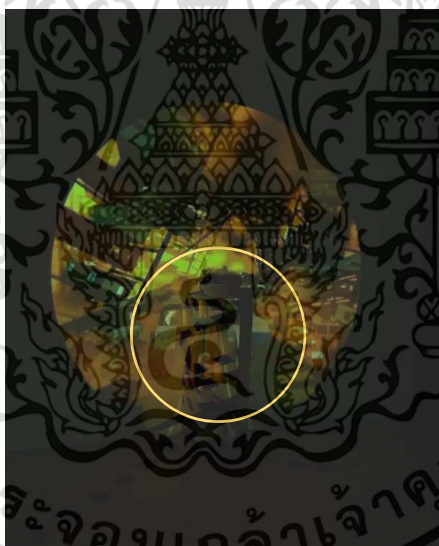
ผลงานชั้นที่ 4 จุดเด่นของตัวผลงานชิ้นนี้คือตัววิดีโอที่มีขนาดใหญ่กว่าผลงานชิ้นอื่น ๆ และการทับซ้อนของตัววิดีโอที่ฉายทับกันจนเต็มผนัง สร้างความหน้าสนใจและความแปลกตาให้กับผู้ที่ได้รับชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.19 ภาพแสดงจุดเด่นของผลงานชิ้นที่ 4

ผลงานชิ้นที่ 5 จุดเด่นของผลงานชิ้นนี้นั้นอยู่ตรงที่แท่นตรงกลางที่มีเทพห้ามเข้านั้นพันเอาไว้ อยู่ สร้างการดึงดูดสายตาของผู้ชมให้ตัวงานนั้นมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นทำให้ตัวผลงานนั้นดูแปลกตา



ภาพที่ 4.20 ภาพแสดงจุดเด่นของผลงานชิ้นที่ 5

4.2.4 รูปทรง (Forms)

รูปทรง หมายถึง สิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์เป็นส่วนที่สร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (ชะลูด นิ่มเสมอ, 2553, น. 30) ข้าพเจ้าสร้างรูปทรงขึ้นมาจากเส้น สี พื้นผิว น้ำหนัก จนเกิดขึ้นเป็นรูปทรงต่างๆ ภายในผลงาน เช่น รูปทรงรถ รูปทรงกรวยจรวด รูปทรงตึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

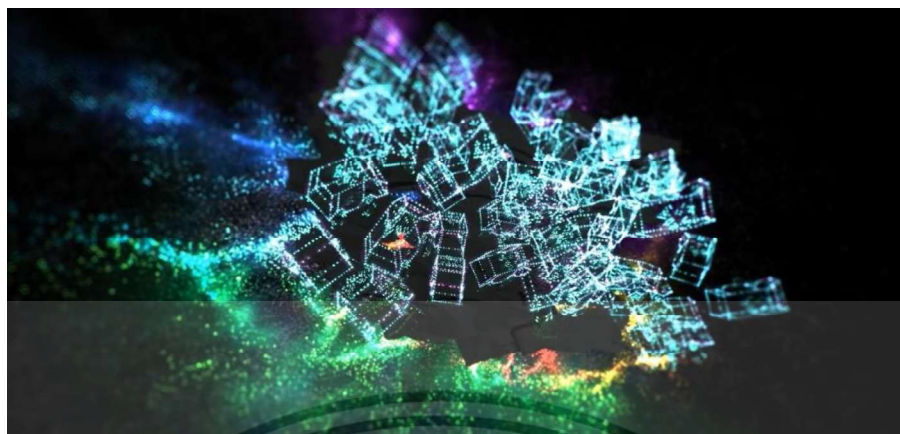
การวิเคราะห์ผลงานต่อไปนี้จะเริ่มจากผลงานชั้นที่ 1 จนถึงผลงานชั้นที่ 5 โดยที่บ่งบอกถึงรูปร่างและรูปทรงของแต่ละภาพตามลำดับ ดังนี้

รูปทรงของผลงานชั้นที่ 1 ผลงานชั้นนี้อยู่ในรูปแบบนามธรรม (Abstract) รูปทรงของผลงานเกิดขึ้นจากการที่ข้าพเจ้าได้วาดลายเส้นลงไปบนตัวงานเพื่อที่จะต้องการสื่อถึงสภาวะทางอารมณ์ที่มีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของคนที่ใช้รถใช้ถนน



ภาพที่ 4.21 ภาพแสดงรูปทรงผลงานชั้นที่ 1

รูปทรงของผลงานชั้นที่ 2 ผลงานชั้นนี้อยู่ในรูปแบบเดียวกับผลงานชั้นที่ 1 ซึ่งเป็นรูปแบบนามธรรม (Abstract) ข้าพเจ้านั้นได้มีการจัดให้ตัวงานนั้นมีความน่าสนใจมากขึ้นด้วยการแปลงสภาพให้กลายเป็นเหมือนกลุ่มดาว



ภาพที่ 4.22 ภาพแสดงรูปทรงผลงานชิ้นที่ 2

รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 3 ชิ้นนี้นั้นจะมีความแตกต่างกันออกไปเนื่องจากตัวงานนั้นมีวัตถุที่
 ฉายเป็นในรูปแบบของรูปทรงกรวยจรรยาจร และตัววิดีโอที่ใช้ในการฉายนั้นได้เปลี่ยนไปจากที่เป็นรูปรถ
 กลายเป็นลายเส้นและคำพูดออกมาแทน



ภาพที่ 4.23 ภาพแสดงรูปทรงผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 4 ตัวงานมีความเรียบง่ายมีการใช้รูปทรงกลมเหมือนกับ ชิ้นที่ 1 และ 2 แต่ในชิ้นนี้นั้นตัวรถจะมีการถูกลดทอนความเป็นรถลงไปและในตัววิดีโอยังเป็นการจัดวางตัววิดีโอแบบทับซ้อนกันไปเรื่อย ๆ เพื่อที่จะได้สื่อถึงปัญหาให้ได้มากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.24 ภาพแสดงรูปทรงผลงานชิ้นที่ 4

รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 5 ตัวงานนั้นมีรูปทรงรถเป็นหลักสำคัญแต่ตัวรถนั้นจะถูกลดทอนลงไปเหมือนกับโมเดลของเล่น เพื่อให้เข้ากับเรื่องที่ว่าข้าพเจ้านั้นต้องการที่จะสื่อออกไปและตัววิดีโอนั้นมีรูปแบบเป็นวงกลมเพื่อที่จะสื่อให้เห็นถึงปัญหาที่ถูกมองข้ามหรือถูกมองผ่านไป



ภาพที่ 4.25 ภาพแสดงรูปทรงผลงานชิ้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “สภาวะความเปราะบางทางจิตใจในสังคมเมือง” นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรคผลงานที่จะบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสภาวะการเผชิญปัญหาจากเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์ที่ไม่มีความเกรงใจในการที่จะอยู่ร่วมกันภายในสังคมอย่างไม่รู้ของเขตและสิทธิของตนเองว่าตนเองนั้นกำลังก้าวท้าวสิทธิของคนในสังคมอยู่ ไม่คำนึงถึงความเป็นเดือดเป็นร้อนของคนภายในสังคม อีกทั้งยังเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นมาเป็นระยะเวลานานและไม่มีใครที่จะสามารถมาแก้ไขปัญหานี้ได้ เนื่องจากหลาย ๆ คนในสังคมนั้น ยังไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิของตนเอง แต่กับบอกว่าประเทศของเรานั้นมีความเจริญแล้ว แต่สิ่งที่บ่งบอกถึงการกระทำที่ส่งผลออกมา นั้นมันบอกให้เห็นถึงความไม่เจริญ ไม่ว่าจะด้านความคิดหรือในด้านการกระทำ เพราะหลาย ๆ ประเทศที่มีความเจริญแล้วเขาจะมีการจัดการกับพื้นที่และอารมณ์ ได้อย่างถูกต้องและไม่สร้างปัญหาให้กับบุคคลรอบ ๆ ตัวในสังคมเขารู้จักสิทธิของตนและรู้จักพื้นที่ของตนเองว่าตนเองนั้นมีพื้นที่ที่อยู่ในสังคมเพียงใดโดยจะไม่รบกวนผู้อื่น แต่สังคมของประเทศไทยนั้นเป็นประเทศที่มักจะมีความคิดความเข้าใจว่าตนเองนั้นมากก่อนก็ต้องได้รับสิทธิที่มากกว่าคนที่มาทีหลัง โดยไม่ได้คำนึงถึงสิทธิหรือการอยู่ร่วมกันภายในสังคมแต่เห็นถึงประโยชน์ส่วนตนเป็นสำคัญจึงส่งผลให้เกิดปัญหาการทะเลาะวิวาทตามมา ในสังคมปัจจุบันนั้นทุกอย่างได้ถูกอำนวยความสะดวกรวดเร็วให้เกิดมากยิ่งขึ้น จึงส่งผลให้สภาพจิตใจของคนในสังคมนั้นเกิดความเปราะบางตามมาด้วย การที่ไม่จำเป็นต้องรอไม่จำเป็นต้องลำบากเลยทำให้เกิดความเปราะบางทางจิตใจตามมา และส่งผลถึงปัญหาเกี่ยวกับเรื่องที่จอตลอดเนื่องจากคนในสังคมได้รับความสะดวกสบายที่มากขึ้นแต่กลับต้องมาเจอปัญหาการไม่เคารพสิทธิการจอตลอดไม่เป็นที่ไม่เป็นทางจอตขวางหน้าบ้านคนอื่น เลยส่งผลทำให้เกิดความไม่พอใจและเกิดการอยากที่จะเอาชนะตามมา ทำให้เกิดการทะเลาะวิวาทขึ้น เนื่องจากอารมณ์ของตนเองนั้นไม่สามารถที่จะควบคุมได้ หรือเกิดอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ยกตัวอย่างเช่น ขับรถอยู่ดี ๆ โดนปาดหน้า จากที่อารมณ์ดีอยู่ก็จะกลายเป็นโมโหขึ้นมาทันที ปัญหาเหล่านี้มันเกิดขึ้นมาได้จากการที่ไม่เคารพสิทธิซึ่งกันและกัน เลยทำให้เกิดผลเสียต่าง ๆ ตามมา ข้าพเจ้าจึงได้ถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นผลงานศิลปกรรมโดยมุ่งสร้างความตระหนักให้เกิดขึ้นแก่ผู้ที่รับชม การศึกษาสภาวะความเปราะบางของผู้คนในสังคมเมืองเพื่อให้เกิดการคิดถึงความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของพวกเขาเพียงใด และส่งผลกระทบอย่างไรต่อการรับรู้ของพวกเขา เราจึงต้องตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นไม่ว่าเป็นใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชีวิตประจำวันหรือเกิดขึ้นกับคนรอบ ๆ ตัวของเรา ดังนั้นเราจะต้องเข้าใจสิทธิของเราอย่างแท้จริงและถูกต้อง เพื่อที่จะช่วยลดปัญหาความขัดแย้งเหล่านี้ลงไปได้

ข้าพเจ้าได้ศึกษาและวิเคราะห์ทฤษฎีที่สนับสนุนแนวคิด รวมถึงวิธีการ อิทธิพล และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม โดยเป็นการสร้างสรรค์ในรูปแบบเทคนิควีดิโอการจัดวางซึ่งเป็นการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวฉายลงบนวัตถุ projection Mapping นำมาผ่านกระบวนการสร้างสรรค์และจัดองค์ประกอบศิลป์ตามหลักทัศนธาตุ ข้าพเจ้าได้ทำการทดลองและพัฒนา อันได้แก่การเลือกรูปทรงของวัสดุสำหรับรับภาพ ใช้วัสดุพื้นผิวที่มีความเหมาะสมสำหรับการรับภาพฉาย การสร้างภาพด้วยแว่น VR ที่สร้างความรู้สึกสัมผัสกับเนื้อหาที่ต้องการบอกเล่า ตลอดจนทดลองเทคนิคต่าง ๆ ในการในการสร้างสรรค์ภาพที่มีความสอดคล้องกับแนวคิด คือเกี่ยวข้องกับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับรถ ความเปราะบางทางอารมณ์และจิตใจ การใช้แสงสีที่มีความสัมพันธ์สะท้อนถึงสภาวะดังกล่าว โดยกระบวนการเหล่านี้ที่ได้ดำเนินการมาทั้งหมดได้ช่วยสร้างวิธีการทำงานที่เป็นระบบ สามารถเรียนรู้และพัฒนาการทำงานการสร้างสรรคต่อไปจากนี้ให้ได้ดียิ่งขึ้น

ปัญหาที่พบในการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ได้แก่ ปัญหาในเรื่องของการจัดการตัววัสดุที่จะนำมารับภาพฉายของตัวงาน เนื่องจากกระบวนการทำงานในส่วนหลักนั้นเป็นการสร้างสรรค์ตัววีดิโอเพื่อฉายลงบนวัตถุ ลักษณะของแสงที่ฉายลงบนวัสดุมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ข้าพเจ้าจึงต้องทำการทดลองเพื่อเลือกวัสดุที่จะนำมารับภาพฉายให้มีผลออกมาได้ดีที่สุดเมื่อจะฉายภาพลงไป ปัญหาของการกำหนดของเขตสำหรับรับภาพฉายและระยะในการจัดวางเครื่องฉายที่จะนำมารับกับวัตถุที่ฉายและจะได้ขนาดพอดีตามที่ข้าพเจ้านั้นต้องการ โดยข้าพเจ้านั้นได้ทำการแก้ไขด้วยการคำนวณขนาดในการสร้างวีดิโอเพื่อให้มีความสอดคล้องกับขนาดของวัสดุที่ต้องการจะฉายและอีกหนึ่งปัญหาสำคัญ เนื่องจากการฉายภาพนั้นจำเป็นจะต้องใช้สถานที่ และแสงที่น้อยที่สุด เพื่อที่จะได้ไม่มีแสงอื่นเข้ามารบกวนตัวงาน ซึ่งแสงที่เข้ามารบกวนนั้นจะส่งผลให้ภาพที่ฉายออกมาดูไม่ชัดเจน ความสว่างของเครื่องฉายนั้นก็มีส่วนสำคัญที่จะส่งผลให้งานออกมาได้ดีหรือไม่ดี เนื่องจากเครื่องฉายที่มีความสว่างไม่เท่ากัน ยิ่งเครื่องฉายมีความสว่างมากก็จะมีราคาที่สูงมากตามไปด้วย ข้าพเจ้าจึงต้องแก้ปัญหาโดยการทำให้นั้นมีบรรยากาศที่มืด เพื่อที่จะควบคุมแสงได้ดังที่ใจของข้าพเจ้านั้นต้องการ เพื่อที่จะได้ฉายงานออกมาได้เด่นชัดนั่นเอง

ศิลปะนิพนธ์เรื่อง “สภาวะความเปราะบางทางจิตใจในสังคมเมือง” มีจุดมุ่งหมาย ในการสร้างความตระหนักของสภาวะสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบันและต้องการที่จะสะท้อนให้เห็นถึงสภาพปัญหาและความไม่เข้าใจในสิทธิของตนเองอีกทั้งยังรวมไปถึงการควบคุมอารมณ์ของตนให้ได้ โดยการนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

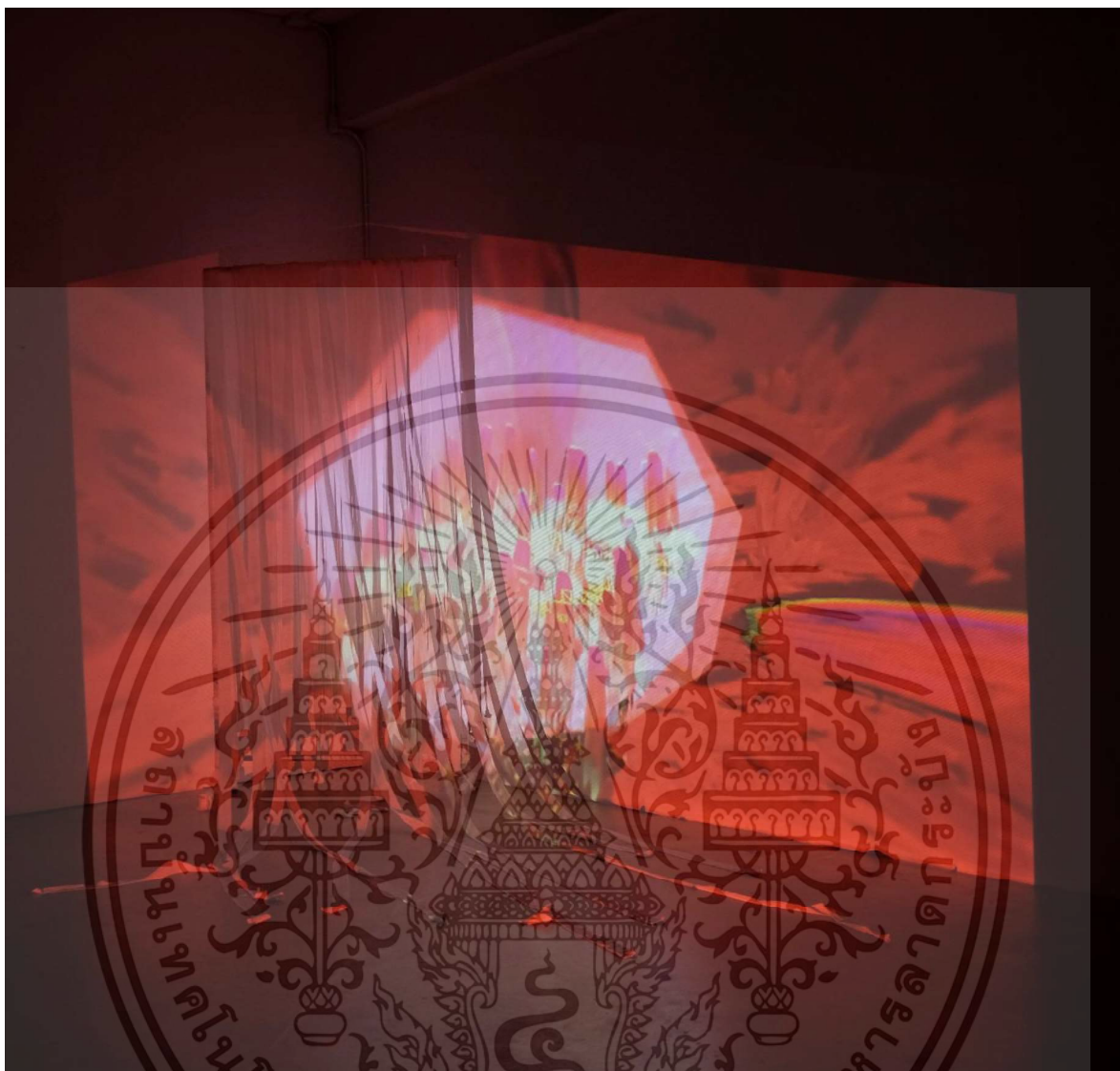
ผ่านรูปแบบของตัวงานที่ถ่ายลงบนวัสดุ เพื่อที่จะสะท้อนเรื่องราวที่ข้าพเจ้านั้นต้องการที่จะถ่ายทอดออกมา ทำให้ตัวช่องข้าพเจ้านั้นได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ และการเรียนรู้จากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงาน คิดและสร้างสรรค์วิธีการที่ต้องการแสดงออกหรือที่จะถ่ายทอดออกมา โดยได้รับคำแนะนำจากอาจารย์หลายๆท่าน รวมไปถึงได้รับการฝึกฝนเทคนิควิธีการที่มีความเกี่ยวข้องกับแว่น VR ที่จะช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานต่อเนื่องในภายภาคหน้า ผู้ศึกษาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ในการสร้างแรงบันดาลใจ และจะเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ทางความคิดให้กับผู้ที่สนใจสืบไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.1 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่1

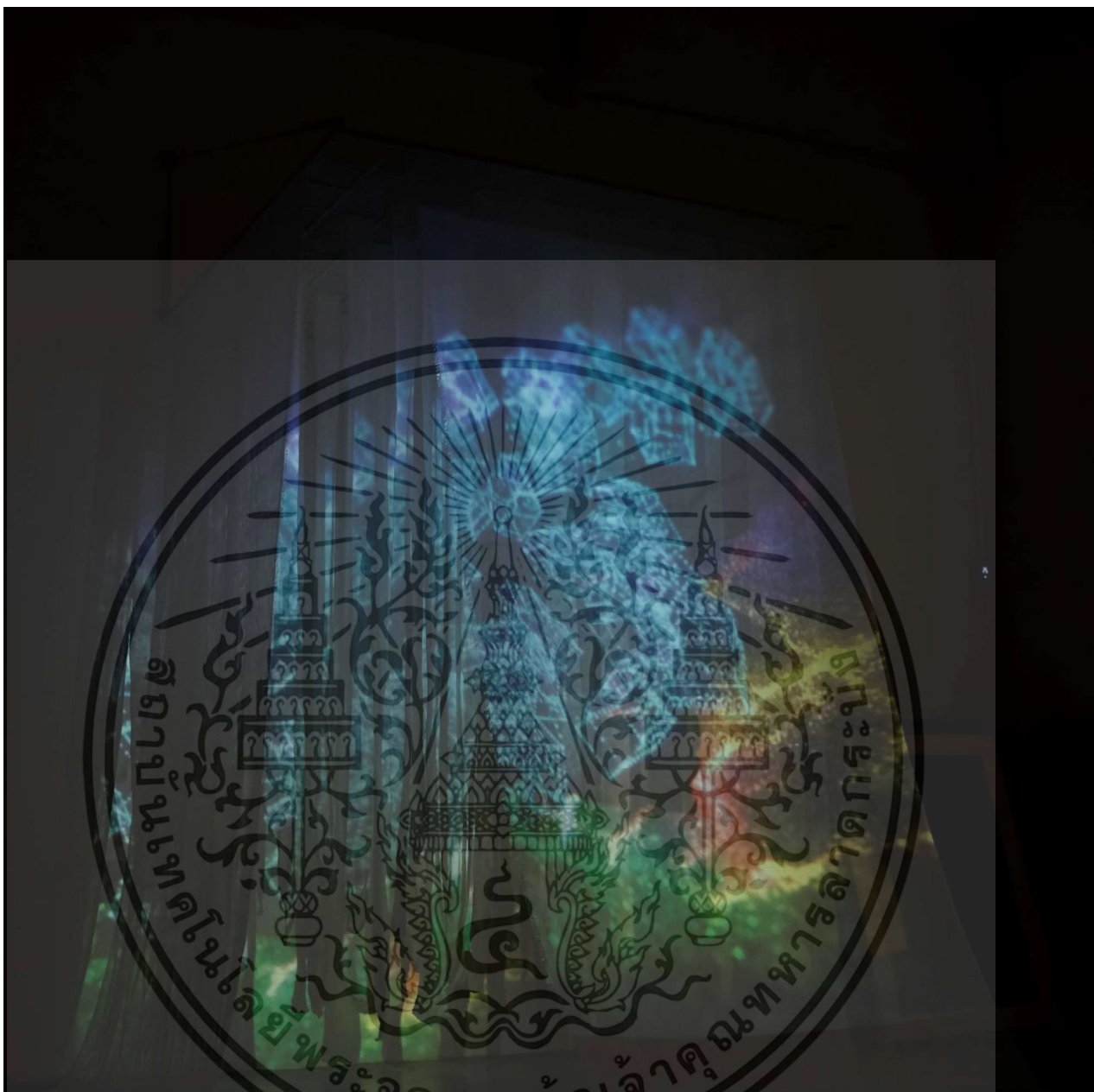
ชื่อผลงาน : ความอึดอัด

ปีที่สร้าง : 2565

เทคนิค : วีดีโอการจัดวาง

ขนาด : 220x130x45 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.2 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน : ปัญหาที่สวยงาม

ปีที่สร้าง : 2565

เทคนิค : วีดีโอการจัดวาง

ขนาด : 150x150x150 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.3 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3

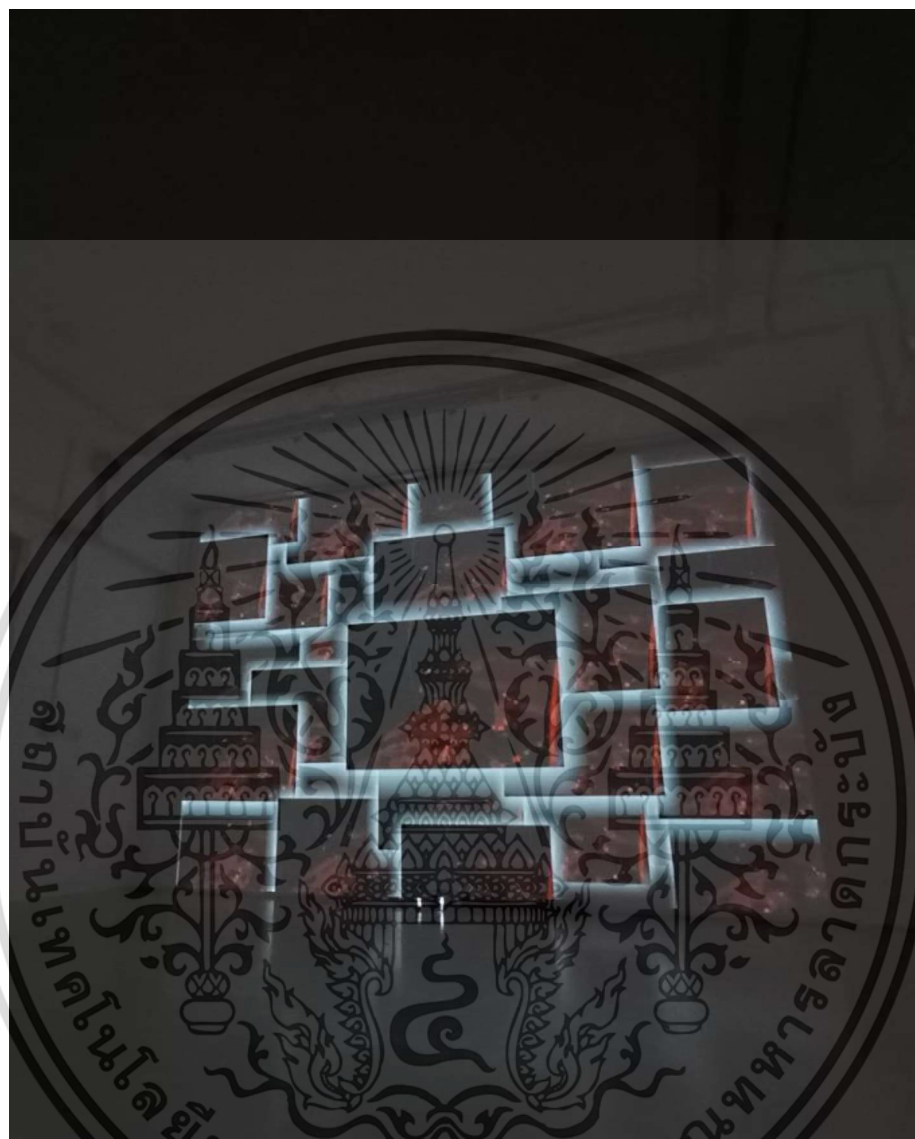
ชื่อผลงาน : ขอบเขตและคำจากใจ

ปีที่สร้าง : 2565

เทคนิค : วีดิโอการจัดวาง

ขนาด : 150 x 220 x 150 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.4 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4

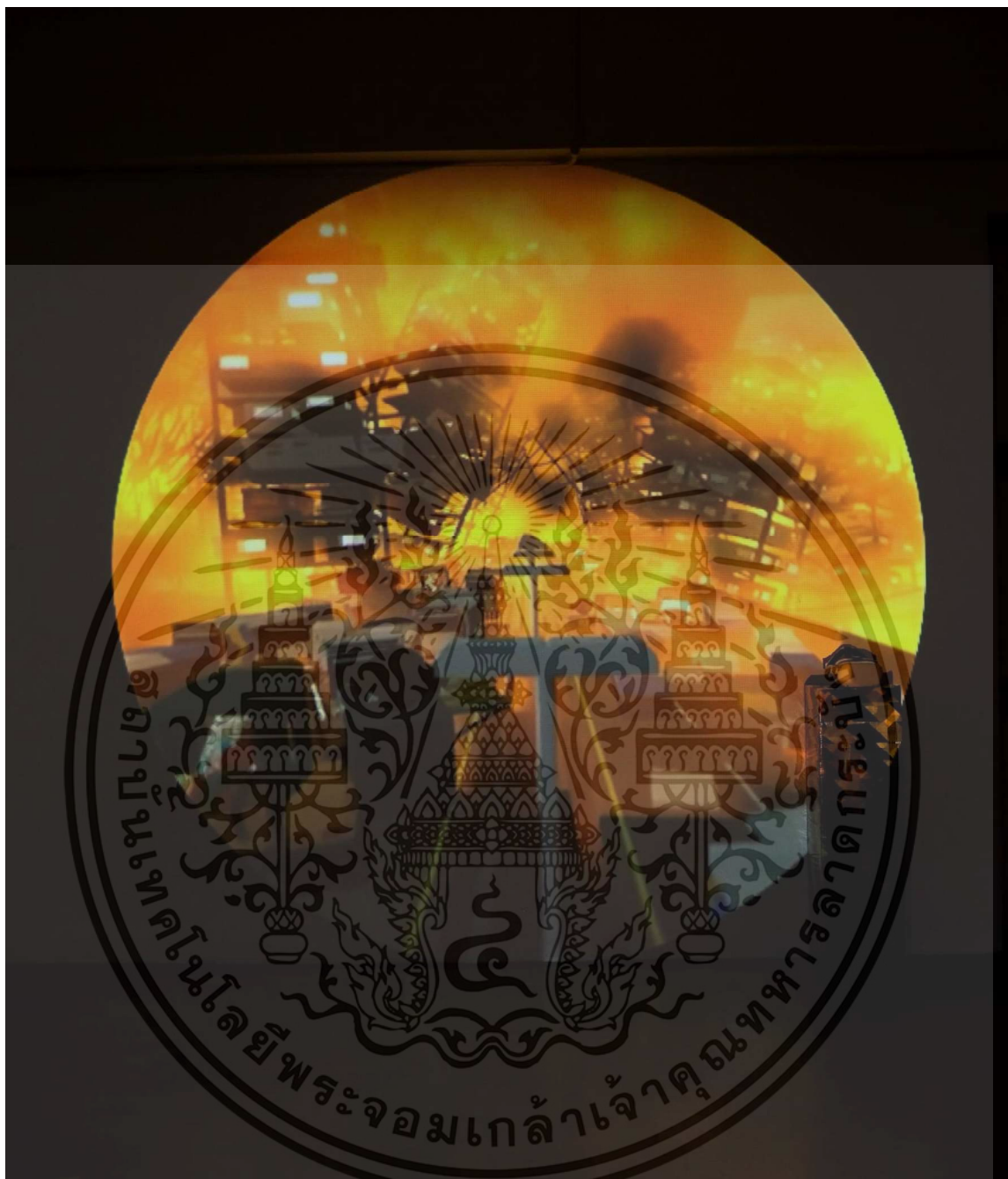
ชื่อผลงาน : ฝิ่งรากลึก

ปีที่สร้าง : 2565

เทคนิค : วีดิโอการจัดวาง

ขนาด : 220x320 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.5 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5

ชื่อผลงาน : สังคมเสมือนจริง

ปีที่สร้าง : 2565

เทคนิค : วีดิโอการจัดวาง

ขนาด : 200x200 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- ชลุด นิมเสมอ. (2534). องค์ประกอบของศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ชลุด นิมเสมอ. (2553). องค์ประกอบศิลปะ=Composition of art. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.
- ทวีศักดิ์ แก้วประดับ. (2550). เหล็ก. เข้าถึงได้จาก:
http://building.cmtc.ac.th/main/images/stories/Taweesak/unit_1.7.pdf.
- นริศรา เกิดโกสุม. (2558). บริบทในวัตถุของผู้หญิง (ศิลปะนิพนธ์ปริญญาศิลปะบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- สถาบันพลาสติก. (2563). ผลิตภัณฑ์ผ้าก๊อชทางการแพทย์. เข้าถึงได้จาก:
<http://medicaldevices.oie.go.th/box/Article/10298/ผ้าก๊อช.v2.pdf>.
- สุริยะ ฉายะเจริญ. (2558). Installation ศิลปะประเภทอินสตอลเลชั่น (ศิลปะจัดวาง). เข้าถึงได้จาก:
<http://jumpsuri.blogspot.com/2015/06/installation.html>.
- อัมพร ศิลปเมธากุล. (2549). ศิลปวิจักขณ์. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อรวรรณ สัมฤทธิ์เดชขจร. (2553). ผ้าพันแผลฉลาดที่สุด. เข้าถึงได้จาก:
https://www2.mtec.or.th/th/e-magazine/admin/upload/253_48-53.pdf.
- 365wecare. (2565). ผ้าก๊อชต่างๆ (Gauze pad). เข้าถึงได้จาก:
https://www.365wecare.com/useful_detail.php?hw_id=68.
- Cornelia Parker. (2022). **Cornelia Parker**. Retrieved from:
https://en.wikipedia.org/wiki/Cornelia_Parker.
- Royal academy of Arts. (2016). **Cornelia Parker RA (b. 1956)**. Retrieved from:
<https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/name/cornelia-parker-ra>.
- Henry E. Lowood. (2021). **virtual reality**. Retrieved from:
<https://www.britannica.com/technology/virtual-reality>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม(ต่อ)

Lauren Goode. (2019). **Get Ready to Hear a Lot More About 'XR'**. Retrieved from:
<https://www.wired.com/story/what-is-xr/>.

Matthew Schnipper. (2016). **The state of virtual reality**. Retrieved from:
<https://www.theverge.com/a/virtual-reality/intro>.

Manolo Gamboa Naon. (2022). **Manoloide**. Retrieved from:
https://everipedia.org/wiki/lang_en/manoloide.

Rosie Lesso. (2020). **What Is Installation Art? 10 Artworks That Made History**. Retrieved from: <https://www.thecollector.com/what-is-installation-art/>.

Tate. (2022). **The Story of Cold Dark Matter**. Retrieved from:
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/parker-cold-dark-matter-an-exploded-view-t06949/story-cold-dark-matter>.

ต้นฉบับไม่มีภาคผนวก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - นามสกุล	เจษฎากรณ์ ทองคำ
วัน เดือน ปีเกิด	2 เมษายน 2541
ที่อยู่	19/65 หมู่บ้านเวนิวพระราม 9 ถ.กาญจนาภิเษก แขวงทับช้าง เขตสะพานสูง กรุงเทพมหานคร 10240
ประวัติการศึกษา	
2562	เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
2564	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ ภาควิชาศิลปกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ประวัติการแสดงผลงาน	
	นิทรรศการศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต “IG7” ณ หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้