ภาพเคลื่อนไหวความสุขที่สะท้อนความแปลกแยกทางสังคม

HAPPY ANIMATION THAT REFLECTS SOCIAL ALIENATION

มุทิตา กิตติโกวิท

MUTITA KITTIKOVIT

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2565

KMITL-2022-AR-M-005-022

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

HAPPY ANIMATION THAT REFLECTS SOCIAL ALIENATION

MUTITA KITTIKOVIT

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-005-022

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COPYRIGHT 2022

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ภาพเคลื่อนไหวความสุขที่สะท้อนความแปลกแยกทางสังคม
นักศึกษา	นางสาว มุทิตา กิตติโกวิท
รหัสประจำตัว	62602042
ปริญญา	ศิลปกรรมกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์

บทคัดย่อ

ข้าพเจ้านำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวกับโรคซึมเศร้า และความรู้สึกทรมานกับโรคซึมเศร้าที่หาสาเหตุไม่ได้ แต่ในความรู้สึกซึมเศร้าก็มีสิ่งหนึ่งที่เป็นความสุข คือ เครื่องเกมที่มีชื่อว่า ดิจิไวซ์ (Digivice) เป็นเกมที่มาจากการ์ตูนเรื่อง Digimon และด้วยการที่ข้าพเจ้าชอบการ์ตูนเรื่องนี้เป็นอย่างมากอยู่แล้ว ข้าพเจ้าจึงชอบเล่นเกม Digivice มาก และเป็นสิ่งหนึ่งที่ช่วยโฟกัสตัวเองให้มีสมาธิ มีเป้าหมาย(ในเกม) และช่วยให้หยุดทรมานจากอาการซึมเศร้า เพราะมีอย่างอื่นให้คิด มีเป้าหมาย(ในเกม) ให้ทำ ซึ่งเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าชอบและหลงใหลเป็นอย่างมาก เกมดิจิไวซ์ได้ช่วยให้ข้าพเจ้าบรรเทาอาการทรมานจากโรคซึมเศร้า และทำให้รู้สึกมีความสุข เป็นความหลงใหลอย่างท่วมท้น จึงอยากนำความรู้สึกหลงใหลที่ช่วยดึงออกจากความรู้สึกซึมเศร้ามาเล่าผ่านงาน 2D Animation และ Video Installation ข้าพเจ้าจึงสร้างสรรค์ผลงานด้วยภาพเคลื่อนไหวจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์และนำ Art Objects มาประกอบ ที่เล่าถึงความสุข ความหลงใหลที่มีต่อเกมดิจิไวซ์ที่ช่วยให้ดึงออกจากความทรมานจากโรคซึมเศร้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis	Happy Animation That Reflects Social Alienation
Student	Miss. Mutita Kittikovit
Student ID	62602042
Degree	Master of Fine Arts
Program	Visual Arts
Year	2022
Thesis Advisor	Professor Ariya Kitticharoenwiwat

ABSTRACT

I present about depression and suffering in causeless but in feeling of depression it has one thing that is happy. This is Digivice. This is the game form the animation "Digimon" . And because I like Digimon a lot, so I like to play Digivice a lot. This is one thing to help me to focus with concentrate. I have a goal (in game) and help me to stop the suffering form depression because have something to think about and have a goal (in game) . This is something I really love and passionate about. Digivice help me to relieve the symptoms of depression and make me happy. This is a lot of passion so I want to take this passion to help me form depression to present in Video Installation . I will create animation form program computer and art objects to present about happiness and passion for Digivice to help me form depression.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง ภาพเคลื่อนไหวความสุขที่สะท้อนความแปลกแยกทางสังคมฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้เขียนขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา คอยให้คำแนะนำ ชี้แนะ ติชม แก้ไข ในทุกส่วนของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ และให้ความช่วยเหลือในทุก ๆ อุปสรรคด้วยความปรารถนาดี ผู้เขียนจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณอาจารย์ท่านอื่นๆในสาขาทัศนศิลป์ ที่ช่วยให้คำแนะนำในการแก้ไขปรับปรุงผลงานอื่น ๆ เพิ่มเติม และขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมสัน หนูเขียว ผู้ให้ยืมอุปกรณ์ในการติดตั้งผลงาน ผู้เขียนขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณ นางภัคจิรา กิตติโกวิท (มารดา) ผู้ให้ความสนับสนุนทุกอย่างในการทำศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ทั้งช่วยจัดหาวัสดุอุปกรณ์ทุกอย่าง การขนย้าย และค่าใช้จ่ายในการสร้างสรรค์ผลงาน และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือมอบกำลังใจอย่างสม่ำเสมอเรื่อยมา ผู้เขียนขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณเพื่อนสนิทที่อยู่เคียงข้างตลอดในการทำศิลปะนิพนธ์ชุดนี้

วิทยานิพนธ์เรื่องภาพเคลื่อนไหวความสุขที่สะท้อนความแปลกแยกทางสังคมจะไม่มีทางสำเร็จลุล่วงไปได้ หากไม่ได้รับความร่วมมือและสนับสนุนจากทุกท่าน ขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง ที่ทำให้การทำวิทยานิพนธ์สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

มุทิตา กิตติโกวิท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย..... I

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... II

กิตติกรรมประกาศ..... III

สารบัญ..... IV

สารบัญภาพ.....VII

บทที่ 1 1

1.1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1

1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา 1

1.3 สมมุติฐานของการศึกษา..... 1

1.4 ทฤษฎีหรือแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย..... 2

1.5 ขอบเขตการวิจัย 2

1.6 ขั้นตอนของการศึกษา..... 2

1.7 แหล่งข้อมูล..... 2

บทที่ 2 3

2.1 โรคซึมเศร้า 3

2.2 บุคลิกภาพของมนุษย์..... 4

2.3 อิทธิพลจากเครื่องเกมส์ในยุคต่าง ๆ 5

2.3.1 เครื่องเกมดิจิไวซ์ (Digivice)..... 5

2.3.2 ทามาก๊อตจิ (Tamagotchi)..... 6

2.3.3 เกมบอย (Gameboy)..... 7

2.3.4 เกมเตตริส (Tetris) 8

2.4 อิทธิพลจากหนังสือวรรณกรรมและภาพยนตร์ในการสร้างสรรค์ 10

2.4.1 อิทธิพลจากหนังสือวรรณกรรม..... 10

2.4.2 อิทธิพลจากภาพยนตร์ 11

2.5 อิทธิพลจากศิลปินและงานศิลปะต่อการสร้างสรรค์..... 12

2.5.1 อิทธิพลจากศิลปะวีดีโอติดตั้ง (Video Installation)..... 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

2.5.2 อิทธิพลจากงานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D Animation) 14

2.6 อิทธิพลจากงานศิลปิน 15

2.6.1 Daisuke Richard 15

2.7 ทฤษฎีสี (Color Theory) 16

2.7.1 จิตวิทยาของสี (Color Psychology) 17

2.7.2 สีที่เลือกนำมาใช้ในงาน 18

บทที่ 3 20

3.1รูปแบบของการสร้างสรรค์ 20

3.2 การดำเนินงาน 20

3.2.1 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 20

3.2.2 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 24

3.2.3 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3 27

3.2.4 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4 28

3.2.5 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5 34

บทที่ 4 38

4.1 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1 38

4.1.1 การวิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 1 40

4.2 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2 40

4.2.1 การวิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 2 41

4.3 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 3 47

4.3.1 การวิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 3 47

4.3.2 สัญญะในงานชิ้นที่ 3 50

4.4 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 4 55

4.4.1 การวิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 4 55

4.4.2 สัญญะในงานชิ้นที่ 4 57

4.5 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 5 62

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

4.5.1 การวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานชิ้นที่ 5 62

4.5.2 สัญญะในงานชิ้นที่ 5 64

บทที่ 5 70

บรรณานุกรม 71

ประวัติผู้เขียน 72

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่ หน้า

2. 1 เครื่องเกมส์ดิจิไวซ์ (DIGIVICE)....6

2. 2 เครื่องเกมส์ดิจิไวซ์ (DIGIVICE)....6

2. 3 ทามาก๊อตจิ (TAMAGOTCHI)....7

2. 4 ทามาก๊อตจิ (TAMAGOTCHI)....7

2. 5 นินเทนโดเกมบอย (NINTENDO GAMEBOY)....8

2. 6 เกมบอยคัลเลอร์ (GAMEBOY COLOR)....8

2. 7 เกม TETRIS บนเครื่อง NINTENDO GAMEBOY....9

2. 8 เกม TETRIS ในยุคแรกเริ่มบนเครื่อง ELECTRONICA60....9

2. 9 เครื่อง ELECTRONICA 60....10

2. 10 หนังสือวรรณกรรม “เมื่อสวรรค์ให้รางวัลผม”....11

2. 11 ภาพวาดของโคบายาชิ มาโคโตะ....11

2. 12 “เมื่อสวรรค์ให้รางวัลผม” เวอร์ชั่นการ์ตูนอนิเมชั่น....11

2. 13 PROJECT S THE SERIES : S.O.S SKATE ซึม ซ่า....12

2. 14 “ANTENNA OF THE EARTH” (2001)....13

2. 15 MYEONG-EUN SHIN, INSTALLATION VIEW, NEO-TOKYO: JAPANESE ART NOW, MCA, 2001. ..13

2. 16 YAYOI KUSAMA, INFINITY ROOM , TEL AVIV MUSEUM OF ART EXHIBITION, OCTOBER 31, 2021 14

2. 17 YAYOI KUSAMA, INFINITY MIRROR ROOM , PHALLI’S FIELD (OR FLOOR SHOW), 1965/2013..14

2. 18 DAISUKE RICHARD, ความล้มเหลวตลอดทั้งคืน , 2018....15

2. 19 DAISUKE RICHARD, EMON, 2018....16

2. 20 DAISUKE RICHARD, SHIGA SHIGA BASS ,2018....16

2. 21 วงล้อสี (COLOR WHEELS)....17

2. 22 INSIDE OUT มหัศจรรย์อารมณ์อลเวง....18

2. 23 ลันล้า (JOY) และเศร้าซึม (SADNESS)....18

2. 24 SERENDIPITY- BTS....19

3. 1 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1....20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ หน้า

3. 2 วาดแบบ FRAME BY FRAME ในโปรแกรม ADOBE PHOTOSHOP 21
3. 3 นำมาจัดคอมโพสในโปรแกรม ADOBE AFTER EFFECTS 21
3. 4 จัดคอมโพสและอนิเมทส่วนฉาก 22
3. 5 จัดคอมโพสและอนิเมทส่วนตัวละคร 22
3. 6 อนิเมทรายละเอียดต่างๆ 23
3. 7 ภาพตัวอย่างวีดีโอชิ้นที่ 1 23
3. 8 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 24
3. 9 โต๊ะนักเรียนไม้ 24
3. 10 ทาสีโต๊ะนักเรียน 25
3. 11 ทาสีเก้าอี้ 25
3. 12 โต๊ะและเก้าอี้ที่ทาสีแล้ว 26
3. 13 ของเล่นที่นำมาใส่ในลิ้นชักโต๊ะ 26
3. 14 งานที่ประกอบเรียบร้อยแล้ว 26
3. 15 ภาพร่างลำดับการเล่าเรื่องในวีดีโอชิ้นที่ 2 27
3. 16 ภาพตัวอย่างวีดีโอชิ้นที่ 2 27
3. 17 ภาพร่างลำดับการเล่าเรื่องในวีดีโอชิ้นที่ 3 28
3. 18 ภาพตัวอย่างวีดีโอชิ้นที่ 3 28
3. 19 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ในกระดาษ 29
3. 20 ร่างภาพสีลูกบอลสีต่าง ๆ 29
3. 21 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 1 29
3. 22 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 2 30
3. 23 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 3 30
3. 24 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 4 30
3. 25 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 5 30
3. 26 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 6 31
3. 27 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 7 31
3. 28 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 8 (FINAL SKETCH) 31
3. 29 ตอกคอกกั้น 32
3. 30 ใส่ลูกบอลพลาสติกลงไป 32
3. 31 วางจอโทรทัศน์ลงไป 32

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ หน้า

3. 32 ใส่ไฟดิสโก้ลงไป 33
3. 33 ภาพร่างลำดับการเล่าเรื่องในวีดีโอชิ้นที่ 4 33
3. 34 ภาพตัวอย่างวีดีโอชิ้นที่ 4 33
3. 35 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5 ภาพที่ 1 34
3. 36 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5 ภาพที่ 2 34
3. 37 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5 ภาพที่ 3 34
3. 38 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5 ภาพที่ 4 35
3. 39 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5 ภาพที่ 5 (FINAL SKETCH) 35
3. 40 นำแผ่นกระจกเงามาวางเรียงบนผ้า 35
3. 41 นำของเล่นใส่ขวดโหลและมาวางเรียง 36
3. 42 ภาพร่างลำดับการเล่าเรื่องในวีดีโอชิ้นที่ 5 36
3. 43 ภาพตัวอย่างวีดีโอชิ้นที่ 5 37
4. 1 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1 39
4. 2 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2 (พื้นผิว) 41
4. 3 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2 (ของเล่นในลิ้นชัก) 42
4. 4 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2 (เส้น) 42
4. 5 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2 (ความสมดุล) 43
4. 6 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2 (จุดเด่น) 43
4. 7 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2 (วีดีโอ) 44
4. 8 ภาพปลาทอง 44
4. 9 ภาพสี่เหลี่ยมสีเหลือง 45
4. 10 ภาพร่ม 45
4. 11 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2 46
4. 12 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 (โทนสี) 47
4. 13 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 (เส้นตั้งฉาก) 48
4. 14 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 (เส้นนำสายตา) 48
4. 15 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 (เส้น) 48
4. 16 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 (เส้น) 49
4. 17 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 (ความกลมกลืน) 49

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ หน้า

4. 18 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 (ความขัดแย้ง) 50

4. 19 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 (ความสมดุล) 50

4. 20 ภาพโจทย์คณิตศาสตร์ 51

4. 21 ภาพตัวเลข 51

4. 22 ภาพปลาทอง 52

4. 23 ภาพร่ม 52

4. 24 ภาพเกมส์ที่ปรากฏในเครื่องเกมส์ 53

4. 25 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 54

4. 26 ภาพงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4 (สี) 55

4. 27 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4 (พื้นผิว) 55

4. 28 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4 (ความสมดุล) 56

4. 29 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4 (จุดเด่น) 56

4. 30 โทนสีของฉากในสนามเด็กเล่น 57

4. 31 โทนสีของฉากในห้องเรียน 57

4. 32 ภาพปลาทองพิกเซล 58

4. 33 แสงสีในห้องเรียน 58

4. 34 ตัวอักษรญี่ปุ่น 59

4. 35 ภาพฝนพิกเซล 59

4. 36 น้ำท่วมห้องเรียน 60

4. 37 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4 61

4. 38 ทะเล 62

4. 39 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 5 (จุดเด่น) 63

4. 40 ภาพงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 5 (พื้นผิว) 63

4. 41 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 5 (จังหวะ) 64

4. 42 เครื่องเกมส์ที่ลอยในทะเล 64

4. 43 ห้องเรียนใต้ทะเล 65

4. 44 ปลาพิกเซล 65

4. 45 โจทย์คณิตศาสตร์ 66

4. 46 ภาษาญี่ปุ่น 66

4. 47 สายฟ้าและดวงดาว 67

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ หน้า

4. 48 เส้นยุ่งเหยิง....67
4. 49 ขวดโหล....68
4. 50 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 5....69

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1
บทนำ

1.1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในช่วงวัยมัธยมของคนเรานั้น จะเป็นวัยที่เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต เป็นการเปลี่ยนผ่านความเป็นเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ เป็นวัยแห่งการลองผิดลองถูกและค้นหาความเป็นตัวของตัวเอง ผู้คนส่วนมากมักกล่าวว่า วัยมัธยมเป็นวัยที่สนุกและน่าจดจำที่สุด แต่สำหรับข้าพเจ้านั้นกลับแตกต่างออกไป เพราะต้องทรมานกับโรคซึมเศร้าที่เป็นโดยไม่รู้ตัวและหาสาเหตุไม่ได้ ทำให้บางช่วงบางตอนนั้นดำมืดบ้าง สดใสบ้าง ปนๆกันไปนั้น ทำให้ข้าพเจ้าคิดว่า ช่วงวัยที่เป็นช่วงที่สนุกและน่าจดจำที่สุดก็มีอีกด้านที่เป็นสิ่งตรงข้าม ผู้คนส่วนมากมักจดจำและประทับใจ แต่สำหรับคนกลุ่มหนึ่งที่รู้สึกแตกต่างออกไป กลับรู้สึกแปลกแยก และในความดำมืดในช่วงวัยนี้นั้น ก็มีสิ่งหนึ่งที่เป็นความหลงใหลความทรงจำและน่าจดจำก็คือ เครื่องเกมที่มีชื่อว่า ดิจิไวซ์ (Digivice) เป็นเกมที่มาจากการ์ตูนเรื่อง Digimon และด้วยความที่ข้าพเจ้าชอบการ์ตูนเรื่องนี้เป็นอย่างมากอยู่แล้ว ข้าพเจ้าจึงชอบเล่นเกม Digivice มาก และเป็นสิ่งหนึ่งที่ช่วยโฟกัสตัวเองให้มีสมาธิ มีเป้าหมาย(ในเกม) และช่วยให้หยุดทรมานจากอาการซึมเศร้า เพราะมีอย่างอื่นให้คิด มีเป้าหมาย(ในเกม) ให้ทำ และในชีวิตปัจจุบันของข้าพเจ้า ก็ยังคงเล่นเกมดิจิไวซ์ (Digivice) อยู่ และสิ่งนี้ก็ยังช่วยให้ข้าพเจ้าหยุดทรมานจากอาการซึมเศร้าเหมือนเมื่อครั้งในวัยมัธยม ข้าพเจ้าจึงอยากนำความรู้สึก ความทรงจำและความหลงใหลอย่างท่วมท้น ที่มีต่อเกมดิจิไวซ์ (Digivice)ที่ช่วยให้ข้าพเจ้ามีความสุข หลุดพ้นจากความทรมานจากอาการซึมเศร้า มาเล่าเป็นงานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D Animation) และวีดีโอติดตั้ง (Video Installation)

1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อเล่าถึงการหลุดพ้นจากความทรมานจากอาการซึมเศร้าด้วยสิ่งที่หลงใหล
2. เพื่อศึกษาถึงเทคนิคในการสร้างงานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D Animation) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
3. เพื่อศึกษาถึงเทคนิคและวิธีการในการสร้างงานวีดีโอติดตั้ง (Video Installation)

1.3 สมมุติฐานของการศึกษา

ผู้ชมผลงานได้รับความสนุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ทฤษฎีหรือแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย

ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจมาจากชีวิตในวัยมัธยมที่ต้องทรมานกับโรคซึมเศร้าโดยไม่รู้ตัวและหาสาเหตุไม่ได้ และสิ่งที่ช่วยให้มีความสุขคือเกมดิจิไวซ์ (Digivice) ที่มาจากการ์ตูนเรื่องดิจิม่อน ซึ่งเป็นทั้งความชอบและความหลงใหล นำความรู้สึกตรงนี้ มาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D Animation) และวีดีโอติดตั้ง (Video Installation) โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop 2020 และ Adobe After Effects 2020 ในการสร้างงานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D Animation) และนำไปฉายผ่านเครื่อง Projector ลงบนกำแพงและชิ้นงานวัตถุ และจอคอมพิวเตอร์

1.5 ขอบเขตการวิจัย

ผลงานในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D Animation) และ วีดีโอติดตั้ง (Video Installation) ความยาว 2 นาที 30 วินาที จำนวน 5 ชิ้น โดยสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และนำไปฉายผ่านเครื่อง Projector ลงบนกำแพงและชิ้นงานวัตถุ และจอคอมพิวเตอร์

1.6 ขั้นตอนของการศึกษา

1. หาแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ของตัวเองในวัยมัธยม
2. ศึกษาหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ
3. เขียน storyboard
4. สร้างสรรค์ผลงานจาก storyboard
5. ส่งผลงานและรับฟังคำวิจารณ์
6. รวบรวมผลงานและข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์และทำเป็นรูปเล่ม

1.7 แหล่งข้อมูล

1. ศึกษาจากประสบการณ์จริงของตัวเองและผู้อื่นที่มีประสบการณ์คล้ายคลึงกัน
2. ศึกษาจากหนังสือและ Animation ที่มีเนื้อหาคล้ายคลึงกัน
3. ศึกษาจากงานศิลปะ
4. ศึกษาจากภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องเกมในยุค 1980’s - 2000’s
6. ศึกษาจากผลงานที่เคยสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ข้าพเจ้าต้องการที่จะทำการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และวีดีโอติดตั้ง เพื่อเล่าถึงเรื่องราวและความทรงจำในขณะที่ยังใช้ชีวิตอยู่ในโรงเรียน และต้องเผชิญกับโรคซึมเศร้า และได้นำความรู้สึกตรงนั้นมาถ่ายทอดและเล่าถึงสิ่งที่เป็นความชอบ ความหลงใหลอย่างท่วมท้นที่มีต่อเครื่องเกมส์ในยุค 1980's-2000's ซึ่งเป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของข้าพเจ้าจากโรคซึมเศร้า

รายระเอียดบทความตามหัวข้อ

2.1 โรคซึมเศร้า

2.2 บุคลิกภาพของมนุษย์

2.3 อิทธิพลจากเครื่องเกมส์ในยุคต่าง ๆ

2.4 อิทธิพลจากหนังสือวรรณกรรมและภาพยนตร์

2.5 อิทธิพลจากศิลปินและงานศิลปะต่อการสร้างสรรค์

2.6 อิทธิพลจากงานศิลปิน

2.7 ทฤษฎีสี

2.1 โรคซึมเศร้า

โรคซึมเศร้าเกิดจากความผิดปกติของสมองในส่วนที่มีผลกระทบต่อความคิด อารมณ์ ความรู้สึก พฤติกรรม รวมถึงสุขภาพทางกาย แต่ที่คนส่วนใหญ่รู้เกี่ยวกับโรคซึมเศร้าก็มักจะนึกถึงเพียงอาการหรือสภาพจิตใจที่เปลี่ยนไป จึงคิดว่าโรคซึมเศร้าเกิดจากความผิดหวัง หรือการได้รับความกระทบกระเทือนทางจิตใจ และจะสามารถรักษาหรือแก้ไขได้ด้วยการให้กำลังใจ ซึ่งในความจริงแล้วโรคซึมเศร้าเป็นโรคที่เกิดจากความไม่สมดุลของสารสื่อประสาท 3 ชนิด คือ ซีโรโตนิน นอร์เอปิเนฟริน และโดปามีน จึงจำเป็นที่ต้องได้รับการรักษาจากจิตแพทย์ เพราะนอกจากจะต้องบำบัดอย่างถูกวิธีแล้ว ยังอาจจะต้องใช้ยาในการรักษาร่วมด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 บุคลิกภาพของมนุษย์

บุคลิกภาพ หมายถึง คุณลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละบุคคล แสดงออกโดยพฤติกรรมที่บุคคลนั้นมีต่อสิ่งแวดล้อมที่ตนกำลังเผชิญอยู่ และพฤติกรรมนี้จะคงเส้นคงวาพอสมควร ลักษณะของแบบแผนพฤติกรรมและแบบแผนการคิดที่เป็นตัวกำหนดลักษณะเฉพาะบุคคลในการปรับตัวกับสิ่งแวดล้อม มนุษย์แต่ละคนมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกัน ไม่มีใครเหมือนกันไปทุกอย่าง ข้าพเจ้าจึงใส่บุคลิกภาพที่เป็นตัวตนของข้าพเจ้าลงไปเป็นส่วนหนึ่งในงานของข้าพเจ้า

2.2.1 แบบทดสอบบุคลิกภาพของมนุษย์ MBTI

แบบทดสอบบุคลิกภาพ MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) ถูกพัฒนาขึ้นโดย Katharine C.Briggs และ Briggs Myers จากแนวคิดของ คาร์ล กุสตาฟ ยุง จิตแพทย์ชาวสวิส (Jung's personality typology) ซึ่งสังเกตพฤติกรรมของคนจำนวนมาก พบว่า "พฤติกรรมมิได้เป็นลักษณะเฉพาะของคนใดคนหนึ่ง แต่หลาย ๆ คนสามารถมีแบบ (Patterns) ของพฤติกรรมที่เหมือนหรือคล้าย ๆ กันได้ โดยแบบของพฤติกรรมที่คนมักแสดงออกบ่อย ๆ (Preferences) จะสะท้อนซึ่งเจตคติของบุคคลที่มีต่อโลก"

คาร์ล ยุง ได้ใช้อักษร(ตัวแปร) ทั้ง 8 คือ E I P S T F N J มาจัดเป็นชุด ชุดละ 4 ตัวอักษร ทำให้เกิดเป็นลักษณะบุคลิกภาพทั้งหมด 16 แบบ แบบทดสอบ MBTI ใช้เวลาในการทำไม่นาน โดยให้ผู้ทดสอบทำทั้ง 4 ชุดตามลำดับ เมื่อทำเสร็จในแต่ละชุดจะได้ตัวอักษร 1 ตัว ให้นำตัวอักษรที่ได้มาเรียงกัน

2.2.2 บุคลิกภาพแบบ ISTP

ISTP (Introverted, Sensing, Thinking, Perceiving) เป็นหนึ่งในบุคลิกภาพทั้ง 16 แบบ หรือ MBTI ที่มักใช้เวลาไปกับการวิเคราะห์ หาเหตุผล แก้ปัญหาสิ่งต่าง ๆ ซึ่งโดยมากมักเป็นเรื่องที่ขึ้นรอบตัว อาจถูกเรียกได้ว่าเป็นช่างฝีมือ บุคลิกภาพทั้ง 16 แบบนั้นเกิดจากความถนัดใน 4 องค์ประกอบ (Extraversion/Introversion, Sensing/ Intuition, Thinking/Feeling, Judging/ Perceiving) บุคลิกภาพและลักษณะเฉพาะตัวของ ISTP นั้นจะชอบสังเกตสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวในปัจจุบัน และนำสิ่งเหล่านั้นมาวิเคราะห์ ประมวลผล พวกเขาเป็นนักแก้ปัญหาที่ใช้ข้อมูลที่ได้รับมาทุกอย่างในการตรวจสอบปัญหา ไม่ว่าภายนอกเขาจะแสดงออกว่าเป็นคนแบบใด แต่เขามักจะใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการครุ่นคิดสิ่งต่าง ๆ มองสิ่งต่าง ๆ ในเชิงตรรกะ ISTP มักจะเป็นคนที่ชอบอยู่คนเดียว บางครั้งพวกเขามักชอบทำในสิ่งที่ไม่ยุ่งเกี่ยวกับผู้คน เขามักจะถูกมองว่าเป็นคนที่เข้าถึงยากและเข้าใจยากด้วยเช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 Introvert

Introvert หรือ คนชอบเก็บตัว คือบุคลิกแบบหนึ่ง บุคลิกนี้จะได้รับพลังงานจากการอยู่คนเดียว และอาจจะรู้สึกเหนื่อยเวลาออกสังคมนาน ๆ บุคลิก Introvert ได้แก่การชอบจมอยู่กับความคิดและความรู้สึกของตัวเอง หรือการรู้สึกสบายใจหรือผ่อนคลายถ้าได้อยู่ตามลำพัง

2.3 อิทธิพลจากเครื่องเกมส์ในยุคต่าง ๆ

สิ่งที่เป็นหนึ่งในแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าคือ ความชอบและหลงใหลในเครื่องเกมส์ในยุค 1980’s- 2000’s

2.3.1 เครื่องเกมดิจิไวซ์ (Digivice)

ดิจิไวซ์ เป็นเครื่องเกมที่มาจากการ์ตูนซีรีส์เรื่อง ดิจิม่อน (Digimon) ซึ่งได้เปิดตัวในปี 1997 ในประเทศญี่ปุ่น โดยบริษัท Bandai และ Toei Animation ซึ่งเป็นการ์ตูนที่เกี่ยวกับเรื่องราวของเด็กที่ถูกเลือกเข้าผจญภัยในโลกดิจิทัลพร้อมกับดิจิม่อนคู่หู ดิจิไวซ์ (Digivice) มีที่มาจากคำว่า Digimon รวมกับคำว่า Device ที่แปลว่าอุปกรณ์, เครื่อง, กลไก กลายเป็นคำว่า Digivice ซึ่งในการ์ตูนซีรีส์เรื่อง ดิจิม่อนนั้น อุปกรณ์ดิจิไวซ์มีบทบาทสำคัญมาก ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและพลังงานของมนุษย์เพื่อพัฒนาดิจิม่อนคู่หูของเด็กๆที่ถูกเลือก มีฟังก์ชันแผนที่และแทร็กเกอร์ที่สร้างขึ้นซึ่งสามารถระบุตำแหน่งของดิจิไวซ์เครื่องอื่น ๆ บนแผนที่ได้ และอีกหลากหลายประโยชน์ การ์ตูนซีรีส์เรื่องดิจิม่อนนั้นประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ทางบริษัท Bandai ซึ่งเป็นแบรนด์ผู้ผลิตของเล่นยักษ์ใหญ่ของประเทศญี่ปุ่นจึงได้ผลิตเครื่องเกมดิจิไวซ์ออกมาเป็นของเล่นเพื่อตอบสนองความต้องการของแฟนคลับดิจิม่อน ดิจิไวซ์มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ และออกรุ่นใหม่มาเรื่อย ๆ ตามซีรีส์ภาคใหม่ๆของดิจิม่อน ไม่ว่าจะฟังก์ชั่นการเขย่าเพื่อให้ดิจิม่อนเดินไปตามระยะทางต่าง ๆ เพื่อต่อสู้กับศัตรู ฟังก์ชั่นการรูดการ์ดเพื่อต่อสู้ก็ได้พัฒนาเข้ามาในซีรีส์ดิจิม่อนลำดับที่ 3 และฟังก์ชั่นการสแกนบาร์โค้ดก็ได้พัฒนาเข้ามาในซีรีส์ดิจิม่อนลำดับที่ 4 ตามเนื้อเรื่องของการ์ตูนดิจิม่อนที่ทุกภาคจะมีดิจิไวซ์ในรูปแบบของตัวเอง ในยุคที่ยังไม่มีโทรศัพท์สมาร์ทโฟน การเข้าถึงอินเตอร์เน็ตยังเป็นเรื่องไกลตัว การเล่นดิจิไวซ์ จึงเป็นอะไรที่สนุก และต่อให้โตเป็นผู้ใหญ่เพียงไร ความทรงจำในตอนนั้นยังคงประทับอยู่ในชิ้นส่วนความทรงจำของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2. 1 เครื่องเกมส์ดิจิไวซ์ (Digivice)

ภาพที่ 2. 2 เครื่องเกมส์ดิจิไวซ์ (Digivice)

2.3.2 ทามาก๊อตจิ (Tamagotchi)

ทามาก๊อตจิ (Tamagotchi) เป็นของเล่นสัตว์เลี้ยงดิจิทัลสัญชาติญี่ปุ่น ที่ถูกพัฒนาและคิดค้นโดยคุณ Akihiro Yokoi จากบริษัท WiZ และคุณ Aki Maita จากบริษัท Bandai วางจำหน่ายครั้งแรกในประเทศญี่ปุ่นเมื่อวันที่ 23 พฤศจิกายน 1996 และวางจำหน่ายทั่วโลกในปีถัดมา ซึ่งชื่อของของเล่นชิ้นนี้นั้นเป็นการนำคำว่า Tamago (たまご) ในภาษาญี่ปุ่นที่แปลว่าไข่มารวมกับคำว่า Uotchi (ウオッチ) ในภาษาญี่ปุ่นที่แปลว่านาฬิกาข้อมือ มารวมกันกลายเป็น Tamagotchi

ทามาก๊อตจินั้นได้รับรางวัล Ig Noble ในปี 1997 สาขาเศรษฐศาสตร์อันเนื่องมาจากการทุ่มเวลาค้นคว้าเกมสัตว์เลี้ยงเสมือนจริง แม้จะเป็นรางวัลขำๆ แต่ก็ยืนยันได้ถึงความสำเร็จของทามาก๊อตจิ ซึ่งมียอดขายที่สูงถึง 82 ล้านเครื่องเลยทีเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2. 3 ทามาก๊อตจิ (Tamagotchi)

ภาพที่ 2. 4 ทามาก๊อตจิ (Tamagotchi)

2.3.3 เกมบอย (Gameboy)

เกมบอยถูกพัฒนาและผลิตโดยบริษัท นินเทนโด (Nintendo) ในปี 1989 เปิดตัวในประเทศญี่ปุ่นเมื่อวันที่ 21 เมษายน ด้วยเครื่องสีเทาขาวพร้อมปุ่มกดกากบาท และปุ่ม A และ B และปุ่ม Select และ Start มากับจอ LCD สีเขียว ขนาดต้องถือด้วย 2 มือ ใส่ถ่านขนาด AA 4 ก้อน และได้ถูกจำหน่ายในสหรัฐอเมริกาในเดือนสิงหาคมปีเดียวกัน ในราคาเครื่องละ 89.99 เหรียญสหรัฐ ขายไปได้ 118 ล้านเครื่องทั่วโลก

ในปี 1998 เกมบอยได้พัฒนาให้เป็นภาพจอสี นั่นก็คือการเปิดตัวของ Gameboy Color ที่เป็นการออกแบบรูปโฉมใหม่ด้วยการใช้ชิปประมวลผล 8 บิต จอแสดงสีได้มากกว่าเดิม ออกจำหน่ายทั้งสิ้น 6 สี วางจำหน่ายราคาเครื่องละ 70.95 เหรียญสหรัฐ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2. 5 นินเทนโดเกมบอย (Nintendo Gameboy)

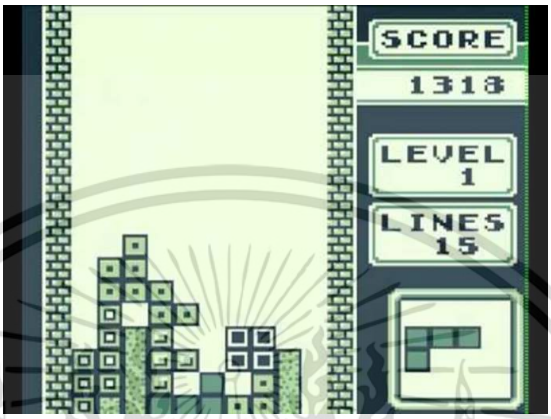
ภาพที่ 2. 6 เกมบอยคัลเลอร์ (Gameboy Color)

2.3.4 เกมเตตริส (Tetris)

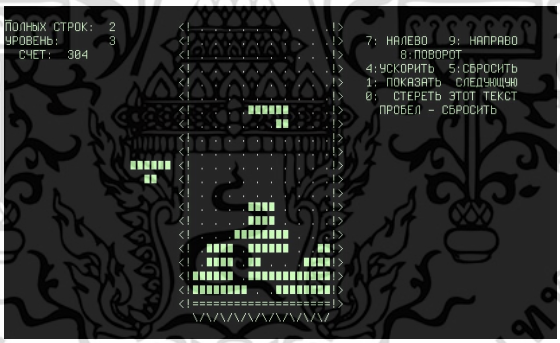
เกมเตตริส (Tetris) เป็นหนึ่งในเกมที่ยิ่งใหญ่ที่สุดที่ขึ้นแท่นจารึกประวัติศาสตร์เกมโลก Tetris เป็นเกมต่ออิฐบล็อกขวัญใจเด็กยุค 80’s ซึ่งภายหลังได้กลายเป็นเกมที่มีอิทธิพลและแรงบันดาลใจให้กับเกมอีกมากมายในยุคนี้ ในปี 1984 อเล็กเซย์ ปายีตนอฟ นักออกแบบเกมได้คิดค้นเกมจัดเรียงบล็อกเกมหนึ่ง ซึ่งได้เป็นต้นแบบของเกมรุ่นหลานอีกมากมายจนทุกวันนี้ นั่นก็คือเกม เตตริส (Tetris)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Tetris ได้โด่งดังและเป็นที่นิยมอย่างมาก เมื่อได้ปรากฏตัวบนเครื่อง Nintendo Gameboy ในปี 1989 ซึ่งถือเป็นยุคบุกเบิกของเครื่องเกมพกพาในยุคนั้น



ภาพที่ 2. 7 เกม Tetris บนเครื่อง Nintendo Gameboy



ภาพที่ 2. 8 เกม Tetris ในยุคแรกเริ่มบนเครื่อง Electronica60

Tetris มีต้นตอมาจากคำศัพท์ตัวเลขในภาษากรีกคำว่า “เตตระ” หมายถึง 4 จากชิ้นส่วนของตัวบล็อกแต่ละตัวนั้นจะประกอบด้วย 4 ชิ้น และนอกจากนี้ยังได้ถูกนำมาทำซ้ำใหม่มากที่สุดในโลก ทั้งเครื่องเล่นวีดีโอเกม, เกมพกพา, เกมคอมพิวเตอร์ มาจนกระทั่งเกมบนโทรศัพท์มือถือและสมาร์ทโฟนในปัจจุบัน รวมถึงเกมชื่อดังอื่น ๆ อีกมากมายที่ดัดแปลงรูปแบบเดิมมาจาก Tetris

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2. 9 เครื่อง Electronica 60

2.4 อิทธิพลจากหนังสือวรรณกรรมและภาพยนตร์ในการสร้างสรรค์

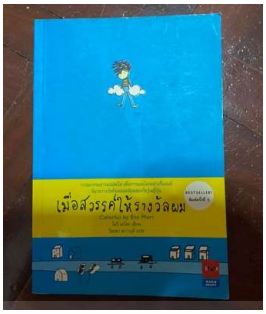
หนังสือวรรณกรรมและภาพยนตร์ที่เป็นอิทธิพลในการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้านั้น ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจมาจากเนื้อหาที่เล่าถึงตัวละครที่ป่วยเป็นโรคซึมเศร้า ทรมานกับโรคที่เป็น และพยายามหาวิธีหลุดพ้นจากโรคซึมเศร้าด้วยการมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่รักและหลงใหลเป็นอย่างมาก ซึ่งช่วยเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจจากโรคซึมเศร้าและมีความสุข

2.4.1 อิทธิพลจากหนังสือวรรณกรรม

2.4.1.2 Colorful เมื่อสวรรค์ให้รางวัลผม เป็นหนังสือวรรณกรรม แต่งโดยนักเขียนชาวญี่ปุ่นชื่อ โมริ เอโตะ หนังสือเรื่องนี้ถูกตีพิมพ์ในปี 1998 และได้รางวัลซังเคยอดนิยมของญี่ปุ่น เป็นนิยายแนวดราม่า เนื้อเรื่องเกี่ยวกับ โคบายาชิ มาโคโตะ เด็ก ม.3 คนหนึ่งที่ฆ่าตัวตาย แต่ได้รับรางวัลให้กลับมามีชีวิตใหม่อีกครั้งโดยต้องหาคำตอบให้ได้ว่า ก่อนตายเขาเป็นใคร และต้องแก้ปมในใจให้ได้

เรื่องราวในหนังสือเล่มนี้ได้เล่าถึงชีวิตของ โคบายาชิ มาโคโตะ นักเรียนชั้น ม.3 ที่เคยมีชีวิตอันสดใสแบบเด็กทั่วไป แต่ก็มืดมนลงเพราะเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตที่ถาโถมเข้ามา ทั้งเพื่อน ครอบครัว และคนรอบ ๆ ตัวที่เขารัก สิ่งเดียวที่ช่วยยึดเหนี่ยวจิตใจของมาโคโตะคือ การวาดภาพ มาโคโตะเป็นคนที่รักการวาดภาพเป็นอย่างมาก เพราะมันช่วยให้เขาลืมทุกสิ่งทุกอย่าง เป็นช่วงเวลาที่พักผ่อนจิตใจ และทำให้เขาหลงใหลในงานศิลปะขึ้นมา ในช่วงที่จิตใจของมาโคโตะกำลังย่ำแย่ถึงขีดสุด เขาพยายามดึงตัวเองออกจากความมืดมิดโดยตัดสินใจลองวาดภาพด้วยสีสันสดใส นั่นก็คือภาพม้ากำลังว่ายอยู่ในทะเลอันมืดมิด เพื่อขึ้นมาสู่ผิวน้ำสีฟ้าสดใส เขาวาดภาพนี้ด้วยความมุ่งมั่นตั้งใจ และคาดหวังว่า ถ้าวาดภาพนี้เสร็จเมื่อไหร่ เขาอาจจะสามารถออกจากความมืดมิดที่กำลังเผชิญอยู่ไปได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2. 10 หนังสือวรรณกรรม “เมื่อสวรรค์ให้รางวัลผม”

ภาพที่ 2. 11 ภาพวาดของโคบายาชิ มาโคโตะ

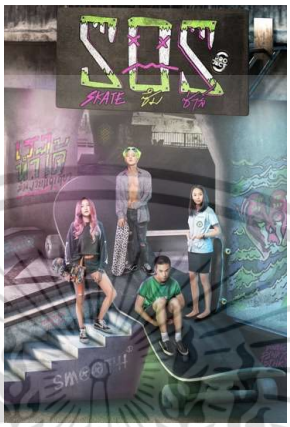
ภาพที่ 2. 12 “เมื่อสวรรค์ให้รางวัลผม” เวอร์ชั่นการ์ตูนอนิเมชั่น

2.4.2 อิทธิพลจากภาพยนตร์

2.4.2.3 Project S the series : S.O.S. Skate ซึม ซ่า เป็นซีรีส์ 1 ใน 4 เรื่องของ Project S the series สร้างโดย จีดีเอช ห้าห้าเก้า และ นาดาวบางกอก ฉายในปี 2017 เป็นเรื่องเกี่ยวกับ บู เด็กชั้นมัธยมปลายที่ทรมานกับโรคซึมเศร้า แต่ก็ได้พบกับไซม่อนที่เป็นโปรสเก็ตซึ่งทำให้ชีวิตของบูเปลี่ยนไปตลอดกาลหลังจากได้สัมผัสการเล่นสเก็ตบอร์ดครั้งแรกของเขาจากไซม่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเล่นสเก็ตบอร์ดของบูนั้น ช่วยดึงให้เขาออกจากโรคซึมเศร้า เขารู้สึกได้ทันทีตั้งแต่ได้สัมผัสกับการไถสเก็ตบอร์ดครั้งแรก และสิ่งนี้เองที่ทำให้บูรักและหลงใหลสเก็ตบอร์ดเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 2. 13 Project S the series : S.O.S Skate ซึม ซ่า

2.5 อิทธิพลจากศิลปินและงานศิลปะต่อการสร้างสรรค์

2.5.1 อิทธิพลจากศิลปะวีดีโอติดตั้ง (Video Installation)

ศิลปะติดตั้ง (Installation Art) หมายถึงประเภทของศิลปะที่มีที่ตั้งเฉพาะจุด เป็นงานสามมิติที่ออกแบบเพื่อที่จะแปรสภาพการรับรู้ของสิ่งแวดล้อม โดยทั่วไปแล้ว “ศิลปะติดตั้ง” จะหมายถึงศิลปะภายในตัวสิ่งก่อสร้าง ถ้าตั้งอยู่ภายนอกมักจะเรียกว่า “ศิลปะภูมิทัศน์” (Land Art) ศิลปะการติดตั้งอาจจะเป็นได้ทั้งศิลปะที่ติดตั้งอย่างถาวรหรือเพียงชั่วคราวก็ได้ ประเภทของงานก็ครอบคลุมตั้งแต่การใช้วัสดุที่พบโดยทั่วไป รวมไปถึงวีดีโอ, เสียง, การแสดงและความจริงเสมือน (Virtual Reality)

ในงานของข้าพเจ้านั้นจะเป็นการนำภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D Animation) มาประกอบเข้ากับศิลปะติดตั้ง (Installation Art) จึงกลายมาเป็นศิลปะวีดีโอติดตั้ง (Video Installation) ศิลปะวีดีโอติดตั้งนั้นคือสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ที่สร้างขึ้นโดยการรวมกันของศิลปะติดตั้ง (Installation Art) และสื่อสมัยใหม่อย่างวีดีโอ โดยวีดีโอไม่ได้แสดงผลแค่บนจออย่างเดียว แต่สามารถอยู่ในพื้นที่และสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย ตั้งแต่แกลเลอรี่และพิพิธภัณฑ์ ไปจนถึงภูมิทัศน์ภายนอกหรือในเมือง รวมถึงการใช้ Projector ฉายภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งของศิลปะวีดีโอติดตั้งคือ การรวมพื้นที่เป็นองค์ประกอบหลักในโครงสร้างการเล่าเรื่อง ด้วยวิธีนี้การเล่าเรื่องแนวภาพยนตร์จะรวมกับพื้นที่ที่ศิลปะติดตั้งไว้ ทำให้ผู้ชมเข้าถึงบรรยากาศ อารมณ์ของงาน และได้ใกล้ชิดกับงานมากขึ้น และผู้ชมยังสามารถมีส่วนร่วมหรือเป็นส่วนหนึ่งกับงานศิลปะได้อีกด้วย

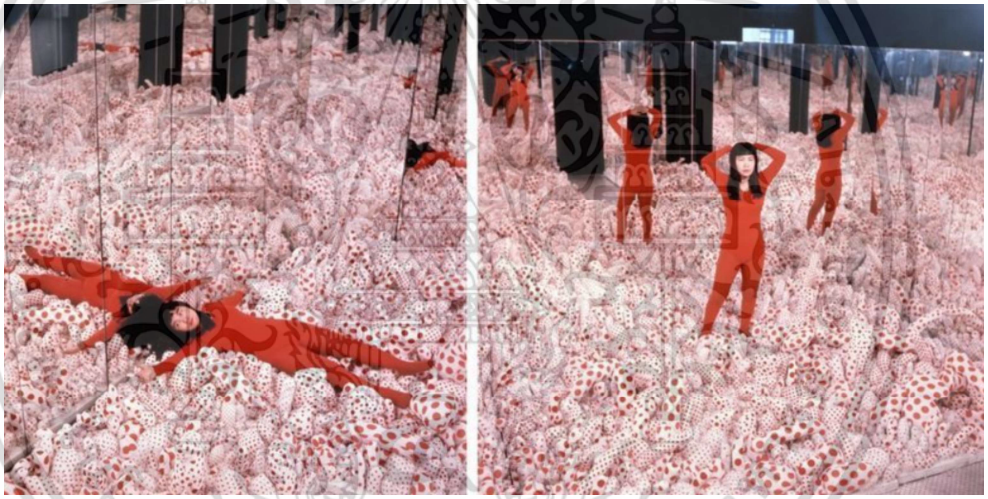
ภาพที่ 2. 14 “Antenna of the Earth” (2001)

Kenji Yanobe, Installation view, Neo-Tokyo: Japanese Art Now, MCA

ภาพที่ 2. 15 Myeong-eun Shin, Installation view, Neo-Tokyo: Japanese Art Now, MCA, 2001.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2. 16 Yayoi Kusama, Infinity Room , Tel Aviv Museum of Art exhibition, October 31, 2021



ภาพที่ 2. 17 Yayoi Kusama, Infinity Mirror Room , Phalli's Field (or Floor Show), 1965/2013.

2.5.2 อิทธิพลจากงานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D Animation)

งานภาพเคลื่อนไหว (Animation) เป็นศาสตร์แห่งศิลปะที่มนุษย์คิดสร้างสรรค์ขึ้นซึ่งปรากฏเป็นหลักฐานมานับพันปีแล้ว และยังคงมีการสร้างและพัฒนาศิลปะภาพเคลื่อนไหวมาอย่างต่อเนื่องจนปัจจุบัน

ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D Animation) เกิดจากการฉายภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพด้วยความเร็วสูง เป็นกระบวนการสร้างภาพนิ่งให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวได้อย่างมีชีวิตชีวา แอนิเมชั่นถือกำเนิดขึ้นมาจากหลักการเรื่องภาพติดตา (Persistent of Eyes) โดยเมื่อเห็นภาพนิ่งภาพหนึ่งก็จะเกิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจดจำและเข้าใจว่าภาพนั้น ๆ คืออะไร เมื่อลองนำเอาภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาเล่นติดต่อกันด้วยความเร็วอย่างเช่น 25 ภาพต่อ 1 วินาที จะรู้สึกได้ว่ากำลังเห็นภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชั่นจึงถือกำเนิดมาจากจุดนี้นั่นเอง งานแอนิเมชั่นได้ถือกำเนิดขึ้นอย่างจริงจังเมื่อนักวิทยาศาสตร์ชื่อ โธมัส อันวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์และเครื่องฉายได้

กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชั่นในยุคเริ่มแรกโดยไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาเกี่ยวข้องนั้น จะใช้การทำงานด้วยมือล้วน ๆ เช่น การวาดเส้น (Drawing) การระบายสีจริงบนกระดาษ (Painting) แอนิเมชั่นแบบเซลลูลอยด์ หรือแผ่นใส (Cels Animation) การปั้นดินน้ำมัน (Clay Animation) การตัดกระดาษ (Paper Cut Animation) ในปัจจุบัน กระบวนการผลิตงานอนิเมชั่นจะเป็นระบบดิจิทัล โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์หลักในการทำงาน ตั้งแต่การวาด , การลงสี, การสร้างภาพเคลื่อนไหว ตลอดจนการตัดต่อออกมาเป็นไฟล์ภาพยนตร์ที่สมบูรณ์

2.6 อิทธิพลจากงานศิลปิน

2.6.1 Daisuke Richard

ไดสึเกะ ริชาร์ด (Daisuke Richard) เป็นนักวาดภาพประกอบและนักออกแบบชาวญี่ปุ่น เกิดเมื่อวันที่ 14 เมษายน 1994 ที่เมืองโอตสึ จังหวัดชิกะ ประเทศญี่ปุ่น เขาวาดภาพเป็นงานอดิเรกลงบน Instagram จนมีผู้ติดตามถึง 120,000 คน ในปี 2018 เขาได้รวบรวมผลงานและตีพิมพ์และได้วางจำหน่ายเป็น Art Book ครั้งแรก

ภาพที่ 2. 18 Daisuke Richard, ความล้มเหลวตลอดทั้งคืน , 2018

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2. 19 Daisuke Richard, Emon, 2018

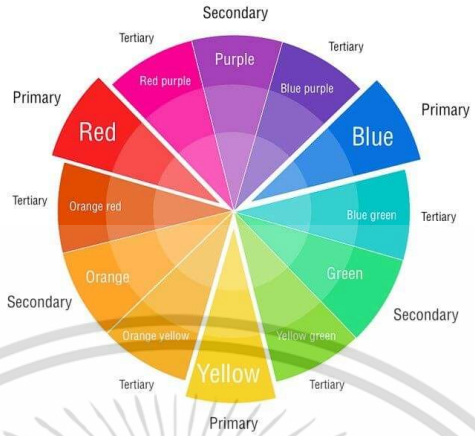
สไตล์ในการวาดและลงสีของ Daisuke Richard เป็นสไตล์แบบเรียบง่าย ลงสีและเงาแบบพื้น ๆ แบนๆ เป็นลายเส้นที่เข้าใจง่าย และไม่ซับซ้อน แต่ก็เป็นที่จดจำและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ในงานของ Daisuke Richard นั้น เขาได้วาดผู้หญิงในอิริยาบถต่าง ๆ อยู่ในห้องและสถานที่ต่าง ๆ และอยู่กับสิ่งที่ชอบ

ภาพที่ 2. 20 Daisuke Richard, Shiga Shiga Bass ,2018

2.7 ทฤษฎีสี (Color Theory)

ทฤษฎีสี หมายถึง ทฤษฎีของแม่สีที่เป็นต้นกำเนิดของการผสมสี ให้เกิดเป็นสีเพื่อนำไปใช้สร้างงานศิลปะ แม่สีจะประกอบด้วย 3 สี คือ แดง เหลือง น้ำเงิน การผสมแม่สีแต่ละสีให้เข้ากันก็จะทำให้เกิดเป็น วงล้อสี (Color Wheels) ซึ่งวงล้อสีถูกออกแบบมาโดยแนวคิดว่าสีอันไหนที่คุณเลือก จะดูดีเมื่ออยู่ด้วยกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2. 21 วงล้อสี (Color Wheels)

2.7.1 จิตวิทยาของสี (Color Psychology)

จิตวิทยาของสี มีผลต่อการรับรู้ทางจิตใจของมนุษย์ นักวิจัย Andrew Elliot และ Markus Maier ได้ตั้งข้อสังเกตว่า “เมื่อพิจารณาจากการมองเห็นสี จิตวิทยาสีกับความรู้สึกอาจมีความสัมพันธ์กัน” ปัจจุบันมีการนำสีไปใช้ในการออกแบบและใช้งานในชีวิตประจำวันหลากหลายด้าน โดยเลือกใช้สีที่สัมพันธ์กับความรู้สึกและพฤติกรรมของมนุษย์

สีต่าง ๆ ที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ เช่น สีแดงและสีส้ม ซึ่งเป็นสีโทนร้อน สื่อถึงพลัง ความกระตือรือร้น ความรุนแรงและอันตราย และในขณะเดียวกันก็กระตุ้นความอยากอาหารได้ด้วย ร้านอาหารส่วนใหญ่จึงมักตกแต่งร้านด้วยโทนสีเหล่านี้เป็นหลัก สีเหลือง เป็นสีของจิตใจและสติปัญญาสะท้อนกับสมองซีกซ้ายด้านตรรกะ เป็นความคิดสร้างสรรค์โทนของแนวคิดใหม่ ๆ และวิธีการทำสิ่งใหม่ ๆ ด้วยสีที่เบาที่สุดของสเปกตรัม สีเหลืองจึงยกระดับและส่องสว่างให้ความหวัง ความสุข และความสนุกสนาน เป็นสีที่อบอุ่นและมีความสุขที่สร้างความร่าเริงและขี้เล่นทำให้จิตวิญญาณของผู้คนสดใส สีเขียว มีจิตวิทยาสีกับความรู้สึกที่สื่อถึงความเป็นธรรมชาติ ความเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ความเจริญเติบโตและสุขภาพ จึงนิยมนำสีเขียวมาใช้กับสินค้าออแกนิกและสินค้าเชิงเกษตรต่างๆ เพื่อบอกว่าสินค้าเหล่านั้นเป็นมิตรกับผู้บริโภคอย่างเราและยังเป็นสินค้าที่มีความเกี่ยวข้องหรือผลิตมาจากวัตถุดิบธรรมชาติด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7.2 สีที่เลือกนำมาใช้ในงาน

ข้าพเจ้าได้เลือกสีน้ำเงิน และสีเหลืองมาเป็นสีหลักที่ใช้ในงาน เพราะว่าสีน้ำเงินนั้นสื่อถึงความรู้สึกเศร้า หดหู่ และโรคซึมเศร้า ส่วนสีเหลืองนั้น หมายถึง ความสุข ความสนุกสนาน หรือก็คือภาวะที่อารมณ์เป็นปกติ ไม่ได้อยู่ในภาวะซึมเศร้า สีน้ำเงินและสีเหลืองเป็นคู่สีตรงข้ามในวงจรสี (Contrast) สื่อถึงความรู้สึก 2 อย่างที่ตัดกัน ตรงข้ามกันอย่างความเศร้าและความสุข

ตัวอย่างงานภาพยนตร์แอนิเมชั่นที่นำทฤษฎีนี้ไปใช้คือเรื่อง **“Inside Out มหัศจรรย์อารมณ์อลเวง”** สร้างโดย Pixar Animation Studio และ Walt Disney Pictures ฉายในปี 2015 เป็นเรื่องเกี่ยวกับเด็กหญิงวัย 11 ปี และอารมณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในหัวของเธอ แต่ละอารมณ์ก็จะแทนด้วยตัวละครที่แตกต่างกันไป ได้แก่ ลันล้า (Joy), เศร้าซึม (Sadness), หยะแหยง (Disgust), ฉุนเฉียว (Anger) และกลัวกลัว (Fear)

ภาพที่ 2. 22 Inside Out มหัศจรรย์อารมณ์อลเวง

ในตัวละครลันล้าและเศร้าซึม ผู้สร้างจะใช้สีเหลืองในลันล้า และสีน้ำเงินในเศร้าซึม ลันล้าเป็นตัวละครที่สดใสร่าเริง สนุกสนาน และเศร้าซึมเป็นตัวละครที่หดหู่และซึมเศร้า

ภาพที่ 2. 23 ลันล้า (Joy) และเศร้าซึม (Sadness)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อีกตัวอย่างงานที่นำทฤษฎีนี้ไปใช้คือ Music Video เพลง Serendipity ของวง BTS ซึ่งเป็นวง K-Pop ของเกาหลี เผยแพร่ในปี 2017

ภาพที่ 2. 24 Serendipity- BTS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3
วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “ภาพเคลื่อนไหวความสุขที่สะท้อนความแปลกแยกทางสังคม” นี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด รูปแบบ แรงบันดาลใจ และเทคนิคในการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ จากบทที่ 2 ซึ่งนำมาสู่การพัฒนาต่อยอดและประมวลความคิดเพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้

3.1รูปแบบของการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าใช้วิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animate) ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe After Effects และนำมาใส่เอฟเฟคเสียง (Sound Effect) และดนตรี ในโปรแกรม Garage Band และเรนเดอร์ (Render) ออกมาเป็นคลิปวีดีโอ และนำไปฉายผ่านเครื่อง Projector ลงบนผนังและจอคอมพิวเตอร์ และนำวัตถุศิลปะ (Art Objects) มาจัดวางประกอบกับภาพเคลื่อนไหว โดยแสดงผ่านผลงานทัศนศิลป์แบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D Animation) และวีดีโอติดตั้ง (Video Installation)

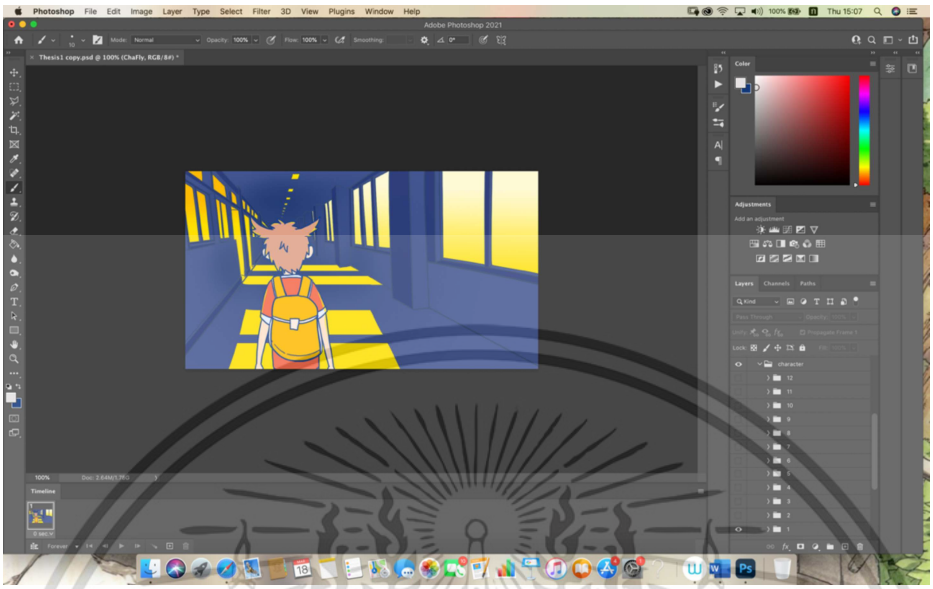
3.2 การดำเนินงาน

3.2.1 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1

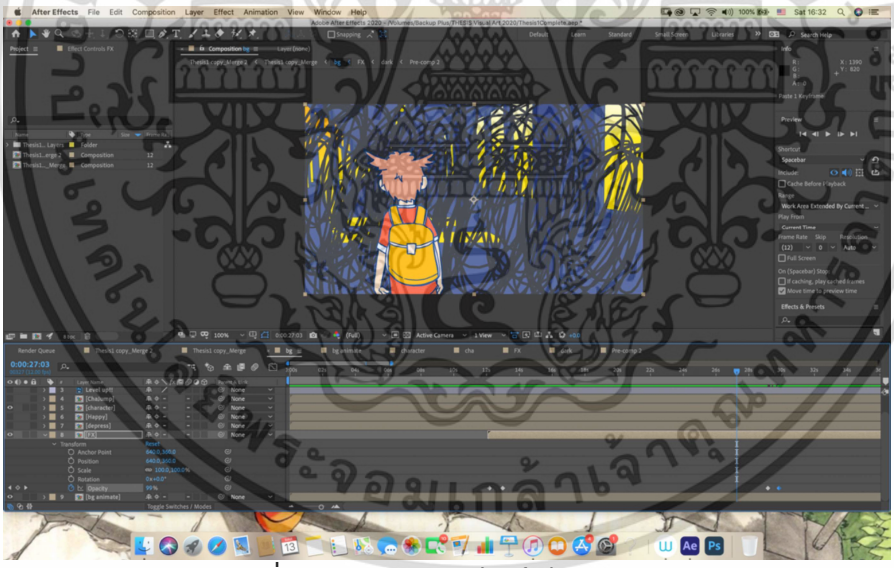
ข้าพเจ้าใช้วิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop โดยการวาดแบบ Frame by Frame และนำไปจัดคอมโพส เรียงเฟรม และปรับ Timing ในโปรแกรม Adobe After Effects และนำไปใส่ Sound Effects และดนตรีในโปรแกรม Garage Band

ภาพที่ 3. 1 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

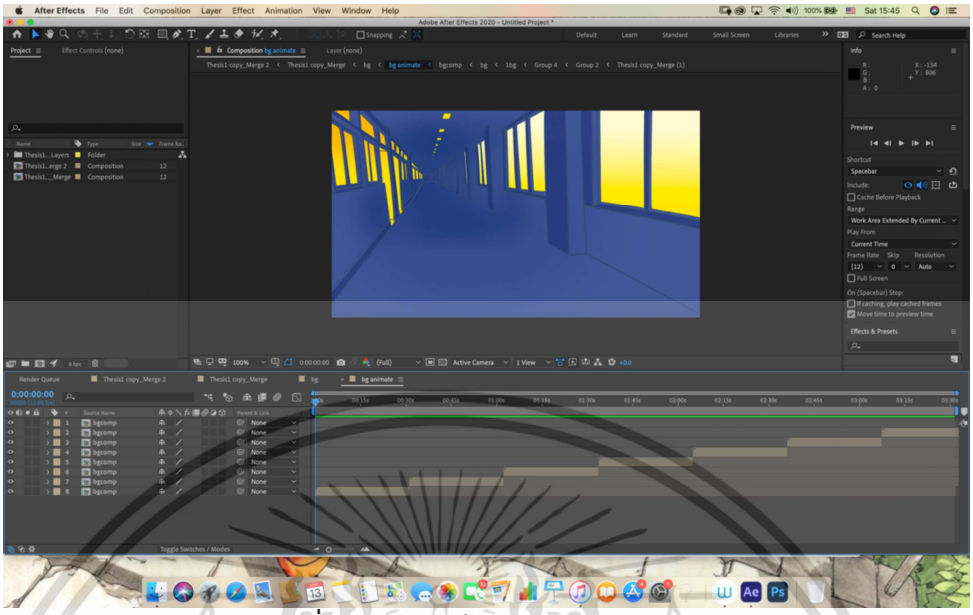


ภาพที่ 3. 2 วาดแบบ Frame by Frame ในโปรแกรม Adobe Photoshop

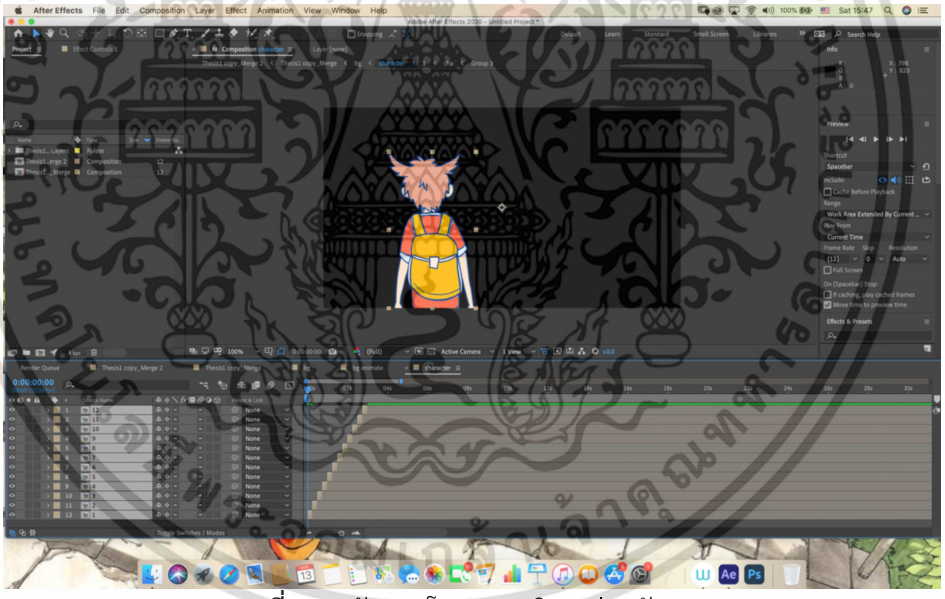


ภาพที่ 3. 3 นำมาจัดคอมโพสในโปรแกรม Adobe After Effects

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

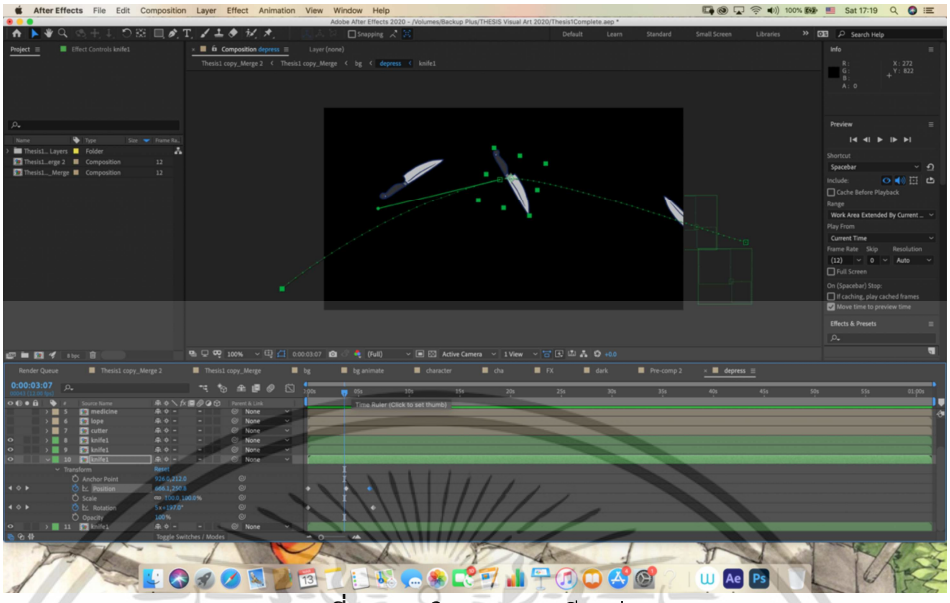


ภาพที่ 3. 4 จัดคอมโพสและอนิเมทส่วนฉาก



ภาพที่ 3. 5 จัดคอมโพสและอนิเมทส่วนตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3. 6 อนิเมทรายละเอียดต่างๆ

ภาพที่ 3. 7 ภาพตัวอย่างวีดีโอชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2

วัตถุที่นำมาประกอบเป็นงาน Installation

1. โต๊ะนักเรียนไม้
2. ของเล่น
3. จอคอมพิวเตอร์
4. ไฟเส้น
5. ผ้าสีดำ

ภาพที่ 3. 8 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2

จากภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2 ข้าพเจ้าได้หาโต๊ะนักเรียนไม้มาเป็น Art Objects และทาสีลงไป

ภาพที่ 3. 9 โต๊ะนักเรียนไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3. 10 ทาสีโต๊ะนักเรียน

ภาพที่ 3. 11 ทาสีเก้าอี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3. 12 โต๊ะและเก้าอี้ที่ทาสีแล้ว

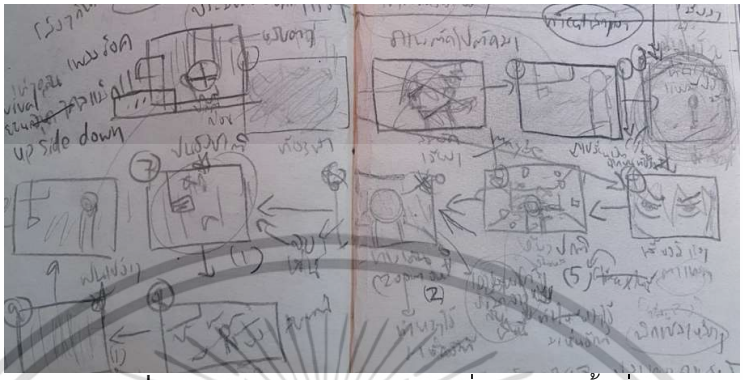
นำของเล่นมาใส่ในลิ้นชักโต๊ะ นำจอคอมพิวเตอร์และของทั้งหมดประกอบเข้าด้วยกัน

ภาพที่ 3. 13 ของเล่นที่นำมาใส่ในลิ้นชักโต๊ะ

ภาพที่ 3. 14 งานที่ประกอบเรียบร้อยแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในส่วนของวีดีโอ ข้าพเจ้าได้ร่างลำดับการเล่าเรื่องข้าพเจ้าได้สร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe After Effects และใส่เสียงโดยใช้โปรแกรม Garage Band



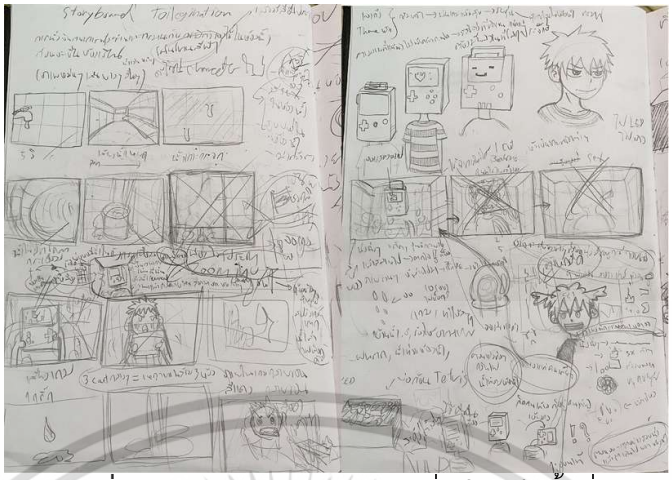
ภาพที่ 3. 15 ภาพร่างลำดับการเล่าเรื่องในวีดีโอชิ้นที่ 2

ภาพที่ 3. 16 ภาพตัวอย่างวีดีโอชิ้นที่ 2

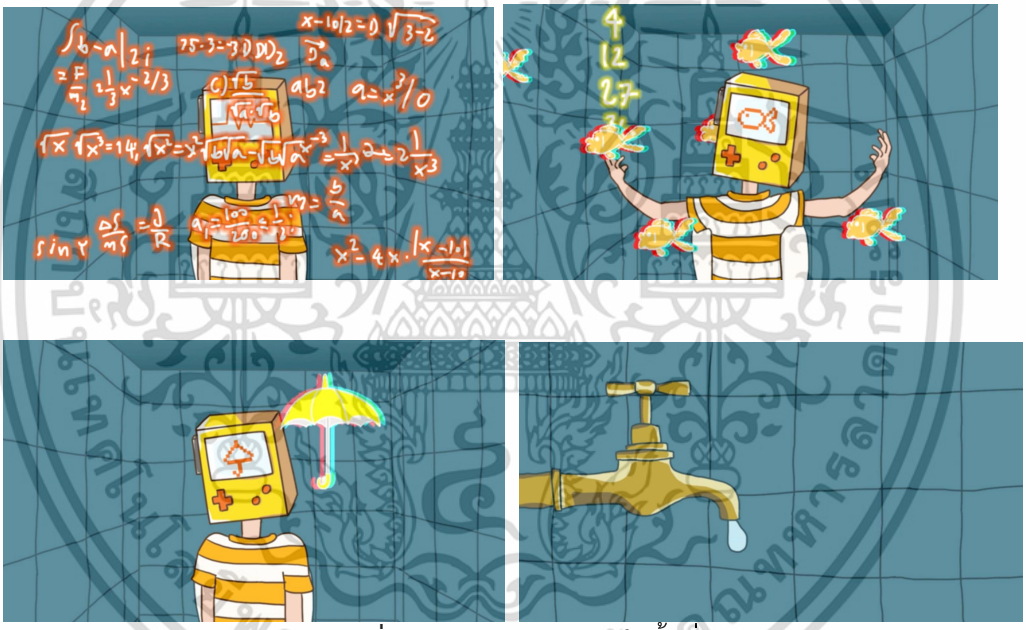
3.2.3 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3

ในผลงานชิ้นที่ 3 จะเป็นวีดีโอฉายผนัง ข้าพเจ้าได้ร่างลำดับการเล่าเรื่องแล้วจึงไปทำงานในโปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe After Effects และใส่เสียงในโปรแกรม Garage Band

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3. 17 ภาพร่างลำดับการเล่าเรื่องในวีดีโอชิ้นที่ 3



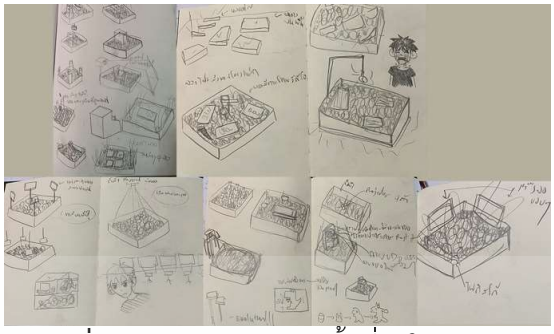
ภาพที่ 3. 18 ภาพตัวอย่างวีดีโอชิ้นที่ 3

3.2.4 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4

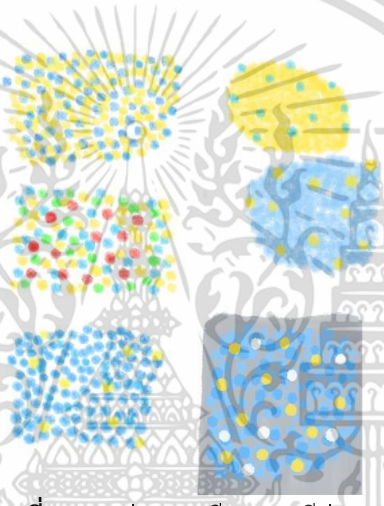
วัตถุที่นำมาประกอบเป็นงาน Installation

1. ลูกบอลพลาสติก
2. คอกกั้น
3. จอโทรทัศน์
4. ไฟดิสโก้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

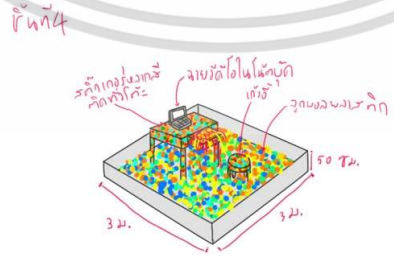


ภาพที่ 3. 19 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ในกระดาษ



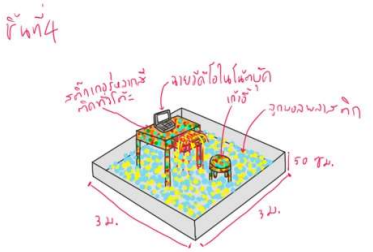
ภาพที่ 3. 20 ร่างภาพสีลูกบอลสีต่าง ๆ

ข้าพเจ้าได้ลองร่างภาพผลงานชิ้นที่ 4 หลายๆแบบ และลองร่างภาพสีลูกบอลพลาสติกเวลานำมาอยู่รวมกัน

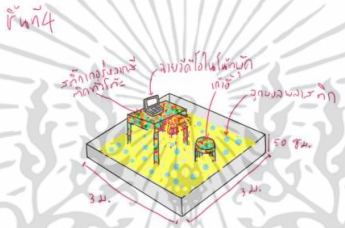


ภาพที่ 3. 21 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 1

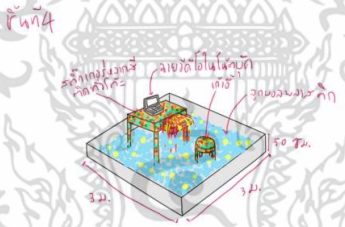
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



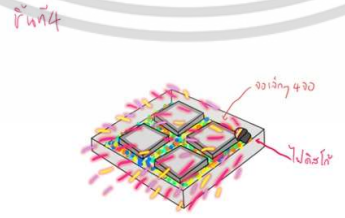
ภาพที่ 3. 22 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 2



ภาพที่ 3. 23 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 3

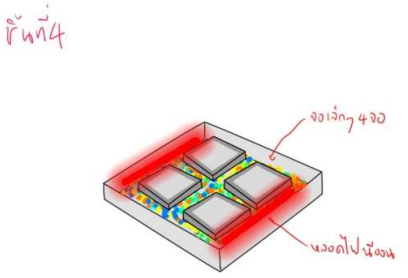


ภาพที่ 3. 24 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 4

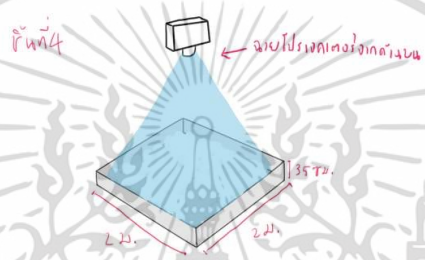


ภาพที่ 3. 25 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 5

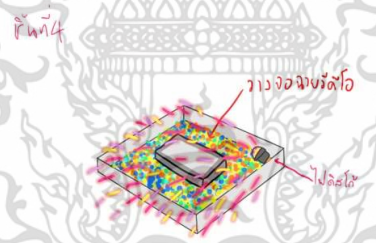
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3. 26 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 6



ภาพที่ 3. 27 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 7

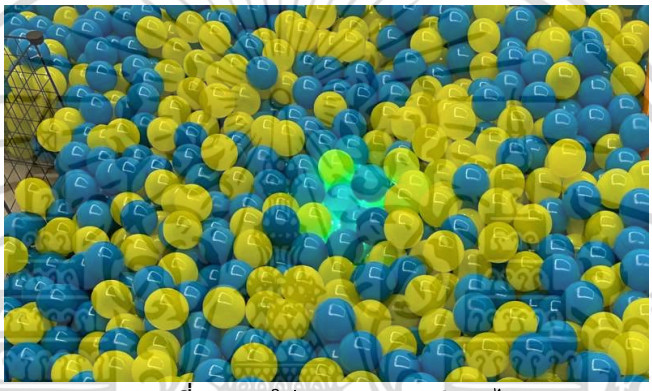


ภาพที่ 3. 28 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4 ภาพที่ 8 (Final Sketch)

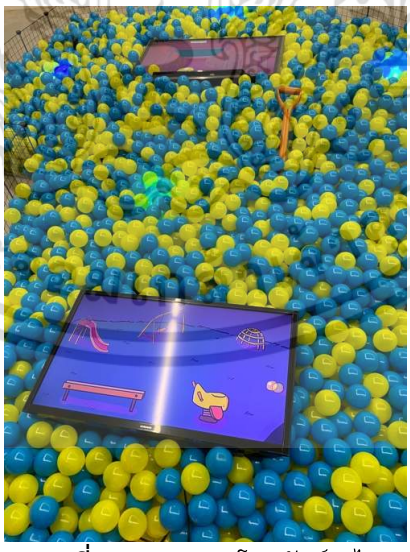
เมื่อได้ Final Sketch แล้ว ข้าพเจ้าได้จัดหาและรวบรวมวัตถุต่าง ๆ เพื่อนำมาประกอบเป็นงาน Installation

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3. 29 ตอกคอกกั้น



ภาพที่ 3. 30 ใส่ลูกบอลพลาสติกลงไป



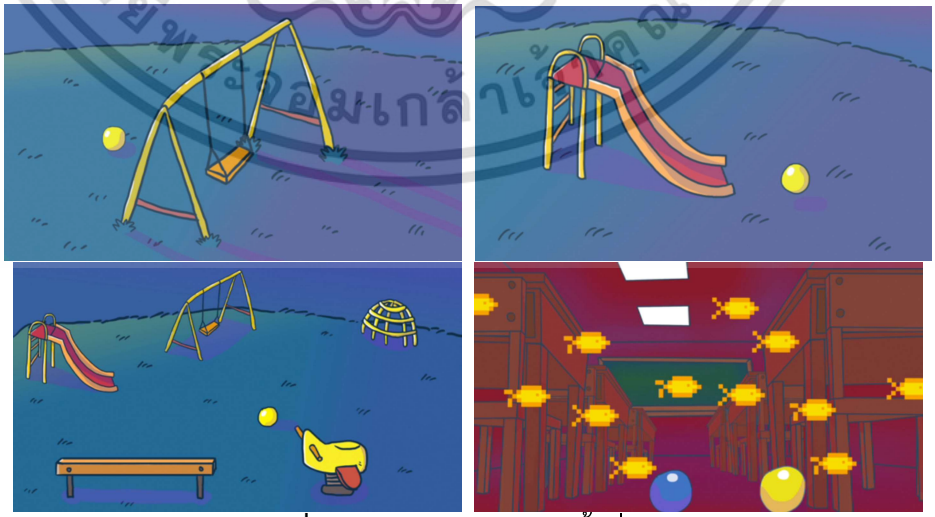
ภาพที่ 3. 31 วางจอโทรทัศน์ลงไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3. 32 ใส่ไฟดิสโก้ลงไป

ในส่วนของวีดีโอใน ข้าพเจ้าได้สร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe After Effects และใส่เสียงโดยใช้โปรแกรม Garage Band

ภาพที่ 3. 33 ภาพร่างลำดับการเล่าเรื่องในวีดีโอชิ้นที่ 4



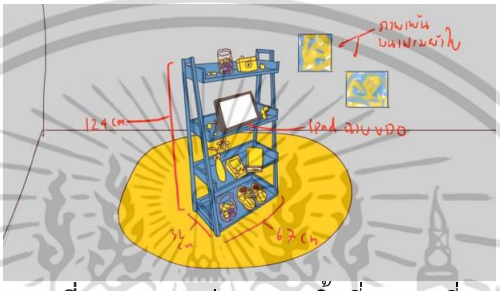
ภาพที่ 3. 34 ภาพตัวอย่างวีดีโอชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

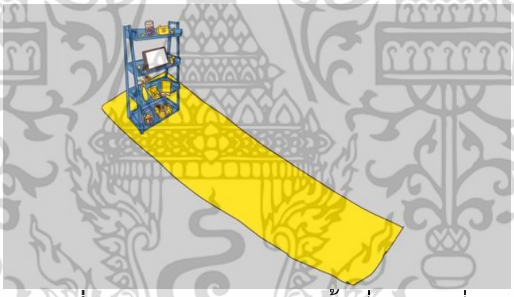
3.2.5 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5

วัตถุที่นำมาประกอบเป็นงาน Installation

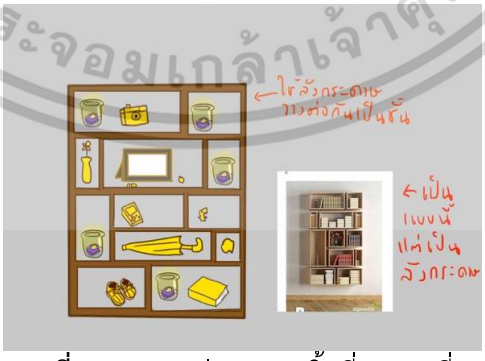
1. ขวดโหล
2. แผ่นกระจกเงา
3. ของเล่น
4. ผ้าสีดำ



ภาพที่ 3. 35 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5 ภาพที่ 1

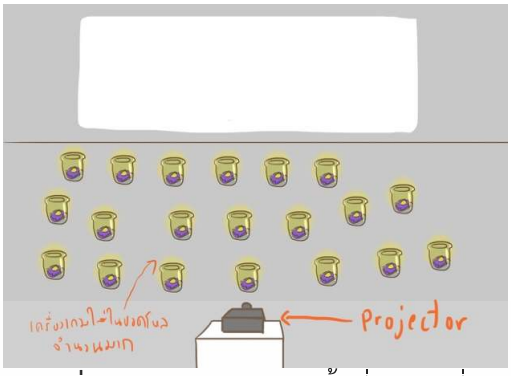


ภาพที่ 3. 36 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5 ภาพที่ 2

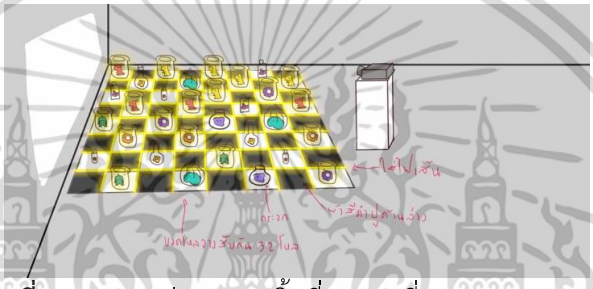


ภาพที่ 3. 37 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5 ภาพที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

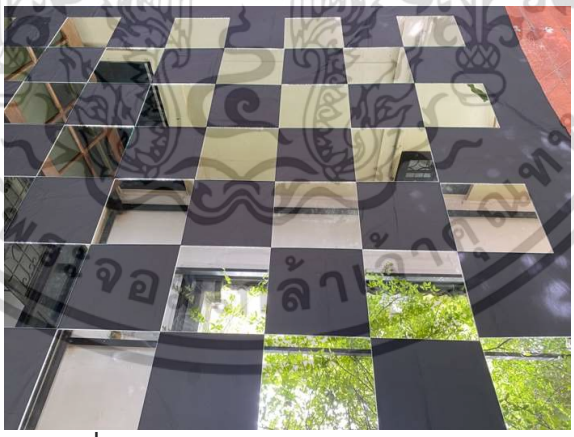


ภาพที่ 3. 38 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5 ภาพที่ 4



ภาพที่ 3. 39 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5 ภาพที่ 5 (Final Sketch)

เมื่อได้ Final Sketch แล้ว จึงหาและรวบรวมวัตถุมาประกอบเป็น Installation

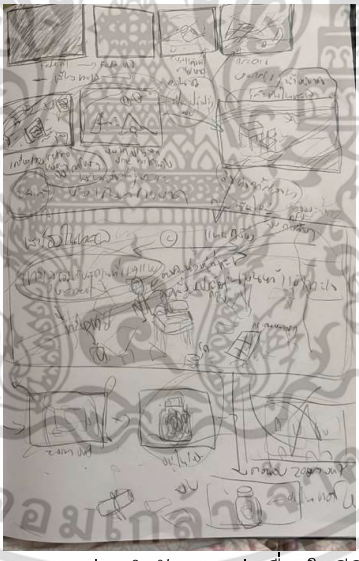


ภาพที่ 3. 40 นำแผ่นกระจกเงามาวางเรียงบนผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

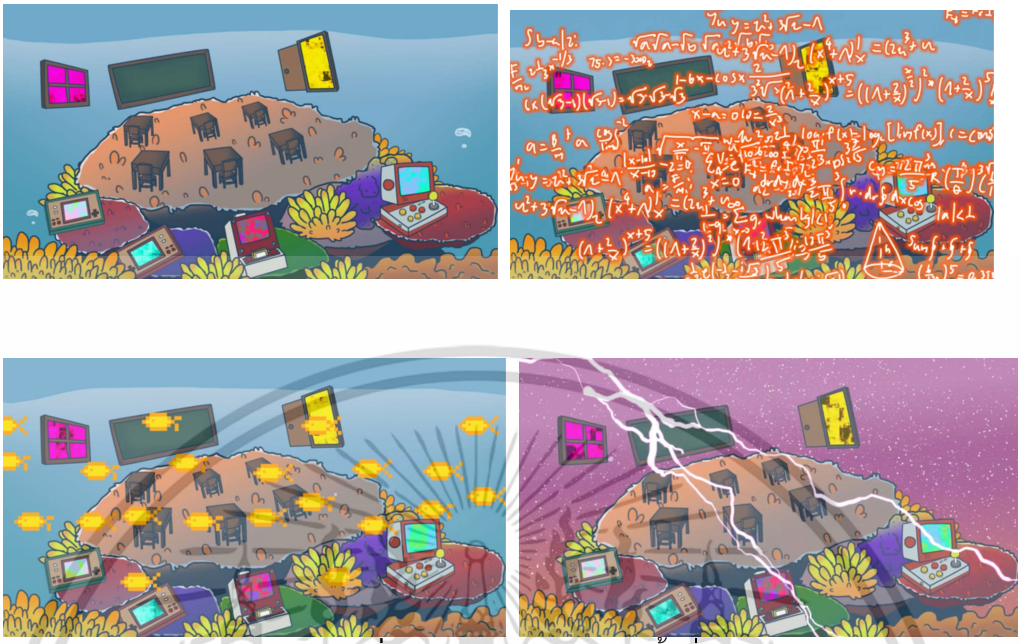
ภาพที่ 3. 41 นำของเล่นใส่ขวดโหลและมาวางเรียง

ในส่วนของวีดีโอ ข้าพเจ้าสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe After Effects และนำไปใส่เสียงโดยใช้โปรแกรม Garage Band



ภาพที่ 3. 42 ภาพร่างลำดับการเล่าเรื่องในวีดีโอชิ้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3. 43 ภาพตัวอย่างวีดีโอชิ้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4
การวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์

4.1 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นที่ 1 มีชื่อว่า “เส้นทาง” หรือ “Way” หมายถึง การเดินบนเส้นทางที่ยาวไกลและนาน ไม่รู้ว่าสิ้นสุดเมื่อไร หรืออาจจะไม่มีวันสิ้นสุด เป็นการเดินทางของอาการโรคซึมเศร้าที่ยาวนานและทรมาน และดูเหมือนว่าจะไม่มีวันสิ้นสุดลง

ทรงผมของตัวละคร ศิลปินได้วาดทรงผมให้ตัวละครแบบนี้ เนื่องจากตัวละครตัวหนึ่งในการ์ตูนเรื่องดิจิม่อน ชื่อว่า กิลม่อน เป็นตัวละครที่ศิลปินชื่นชอบเป็นพิเศษ จึงได้นำลักษณะหูของกิลม่อน มาออกแบบเป็นทรงผมให้ตัวละครในงานของศิลปิน

เหตุการณ์ในเรื่อง ในระหว่างทางที่ตัวละครกำลังเดินไป จะพบกับเรื่องด้านลบและเรื่องด้านบวก ภาพที่ปรากฏตอนช่วงท้ายของเรื่องหลังจากที่เรื่องด้านลบผ่านพ้นไป จะเป็นภาพพิกเซลที่ร่วงหล่นลงมา และบรรยากาศของเรื่องที่สดใสขึ้น หมายถึง เรื่องด้านบวกที่เป็นความสุข ซึ่งก็คือเกมดิจิไวซ์ และเนื่องจากภาพในเครื่องเกมจะเป็นภาพพิกเซล 8bit ศิลปินจึงหยิบจุดนั้นมาใส่ในงาน

ในตอนจบของเรื่อง ตัวละครจะลอยขึ้นไป หมายถึง ตัวละครสามารถออกจากเส้นทางนี้ได้แล้วด้วยวิธีที่คิดไม่ถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4. 1 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน	“เส้นทาง”
ปีที่สร้างสรรค์	2564
เทคนิค	ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ
ขนาด	130 x 260 เซนติเมตร

Name	“Way”
Year	2021
Technical	2D Animation
Scale	130 x 260 Centimeter

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.1 การวิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 1

จุดเด่นของภาพ (Dominance)

ในผลงานชิ้นที่ 1 นี้ จุดเด่นของภาพคือ ภาพตัวละครที่กำลังเดินไปบนทางเดินในโรงเรียน โดยจะใช้สีโทนร้อนในตัวละคร (แดง,เหลือง) เพื่อให้ Contrast กับฉากหลัง

รูปทรง (Forms)

รูปทรงที่ปรากฏในงานชิ้นนี้คือรูปทรงสี่เหลี่ยมที่มีความเป็นเอกภาพกันของฉากหลัง เส้นตรงที่เป็นโครสร้างของทางเดินให้ความรู้สึกหนักแน่นและมั่นคง และรูปทรงอิสระของตัวละครช่วยให้ Contrast กับฉากหลัง และช่วยให้เป็นจุดเด่นที่เด่นยิ่งขึ้น

เส้น (Line)

เส้นที่ปรากฏในงานชิ้นนี้คือเส้นนำสายตา One point perspective จากตัวละครนำสายตาลึกเข้าไปในทางเดิน แสดงถึงตัวละครที่กำลังเดินไปบนทางเดินเรื่อย ๆ หมายถึง การเดินทางของโรคซึมเศร้า ภาพทางเดินคือทางเดินในโรงเรียน หมายถึง ชีวิตที่อยู่ในโรงเรียน ระหว่างทางเดิน ตัวละครจะเจอกับสิ่งต่าง ๆ มากมาย

สี (Color)

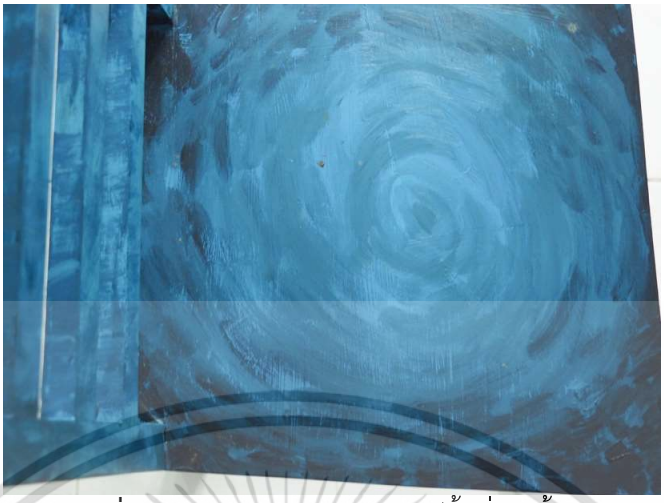
สีในงานมีสีหลักๆคือ สีน้ำเงินและสีเหลือง สีน้ำเงินหมายถึง ความเศร้า สีเหลืองหมายถึง ความสุข ในเส้นทางของตัวละครที่ต้องทรมานกับโรคซึมเศร้า ก็ยังมีความสุขที่พบเจอระหว่างทาง ในงานชิ้นนี้จะเน้นสีของงานโดยให้ความรู้สึกลึกลับ หวาดหวั่น และน่ากลัว

4.2 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2

ผลงาน “ย้อนกลับ” ข้าพเจ้าได้ตั้งชื่อผลงานว่า “ย้อนกลับ” หรือ “Revival” ซึ่งหมายถึง การย้อนกลับไปยังช่วงเวลาหนึ่งของชีวิต ที่ยังเป็นนักเรียนอยู่ในห้องเรียน มีโต๊ะเรียน และความทรมานจากโรคซึมเศร้าที่หาสาเหตุไม่ได้ หาคำตอบกับมันไม่ได้ ศิลปินจึงได้หยิบความรู้สึกในช่วงเวลาที่ย้อนกลับไปนั้น มาถ่ายทอดเป็นผลงานชิ้นที่ 2 นี้

การนำเสนอของผลงานชิ้นนี้ จะเป็นการนำ Object เข้ามาประกอบในงานด้วย ซึ่งก็คือ โต๊ะเรียน เพื่อสื่อถึงช่วงเวลาที่ยังใช้ชีวิตอยู่ในโรงเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4. 2 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2 (พื้นผิว)

4.2.1 การวิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 2

พื้นผิว (Textures)

พื้นผิวของงานชิ้นนี้ เกิดจากการใช้แปรงทาสีปาดและไล่น้ำหนักเป็นลวดลายที่ไม่สม่ำเสมอกัน สื่อถึงความแปรปรวนทางอารมณ์ที่ควบคุมไม่ได้ของโรคซึมเศร้า ในขณะเดียวกันก็สามารถมองเป็นลวดลายของท้องฟ้าได้เช่นกัน เป็นลักษณะของท้องฟ้าที่มืดครึ้มและหม่นหมองเหมือนตอนฝนกำลังจะตก เหมือนอารมณ์ที่หม่นหมองของโรคซึมเศร้า

สี (Color)

สีที่เลือกใช้ในงานคือ สีน้ำเงิน ซึ่งเป็นสีของโต๊ะเรียน เพื่อสื่อถึงความรู้สึกทรมานกับโรคซึมเศร้า และสีดำ ซึ่งเป็นสีของแผ่นไม้อัดที่ปูไว้บนพื้น เพื่อสื่อถึง ความรู้สึกมืดมิดจากโรคซึมเศร้าที่กำลังกลืนกินตัวเรา เมื่อผู้ชมได้เข้าไปนั่งในผลงานชิ้นนี้ จะรู้สึกถึงความมืดจากเบื้องล่าง ให้ความรู้สึกราวกับว่ากำลังโดนความมืดมิดกลืนกินอยู่

รูปทรง (Forms)

รูปทรงที่ปรากฏในงานชิ้นนี้คือรูปทรงสี่เหลี่ยมที่มีความเป็นเอกภาพกันของโต๊ะเรียน จอคอมพิวเตอร์ และแผ่นไม้อัดที่ปูรองด้านล่าง ให้ความรู้สึกซื่อและตรงไปตรงมา และรูปทรงอิสระ (Free Form) ของของเล่นที่อยู่ในลิ้นชักช่วยให้ผลงานดูสนุกขึ้นและไม่ดูแข็งจนเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4. 3 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2 (ของเล่นในลิ้นชัก)

ของเล่นในลิ้นชักที่เป็นส่วนประกอบของงานชิ้นนี้ เป็นของเล่นที่มาจากการ์ตูนเรื่อง Digimon ซึ่งสื่อถึงความสุข ความชอบ ความหลงใหลอย่างท่วมท้นของศิลปิน การเก็บของเล่นไว้ในลิ้นชัก หมายถึง ความสุขที่ถูกเก็บไว้ ในความรู้สึกซึมเศร้าก็ยังมีสิ่งหนึ่งที่เป็นความสุข นั่นก็คือ ความคลั่งใคล้หลงใหลในการ์ตูนเรื่อง Digimon ที่ช่วยฉุดรั้งไม่ให้ศิลปินจมดิ่งไปกับความรู้สึกซึมเศร้า

เส้น (Line)

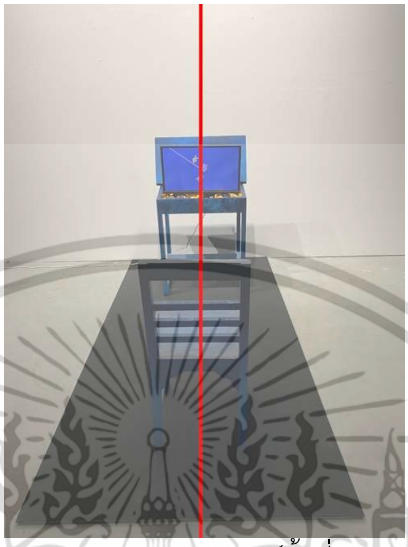
เมื่อผู้ชมได้เข้าไปนั่งบนเก้าอี้ในงานชิ้นนี้ จะเห็นเส้นนำสายตาจากแผ่นไม้อัดเข้าไปสู่โต๊ะและจอคอมพิวเตอร์

ภาพที่ 4. 4 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2 (เส้น)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสมดุล (Balance)

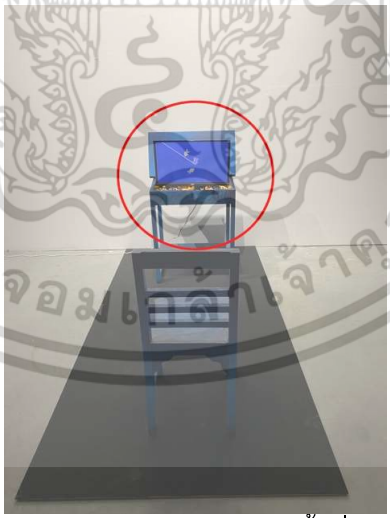
ความสมดุลในงานชิ้นนี้คือ ความสมมาตรของโต๊ะเรียนที่เท่ากันทั้งสองข้าง



ภาพที่ 4. 5 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2 (ความสมดุล)

จุดเด่น (Dominance)

จุดเด่นในงานชิ้นนี้คือวีดีโอที่ฉายอยู่บนจอคอมพิวเตอร์



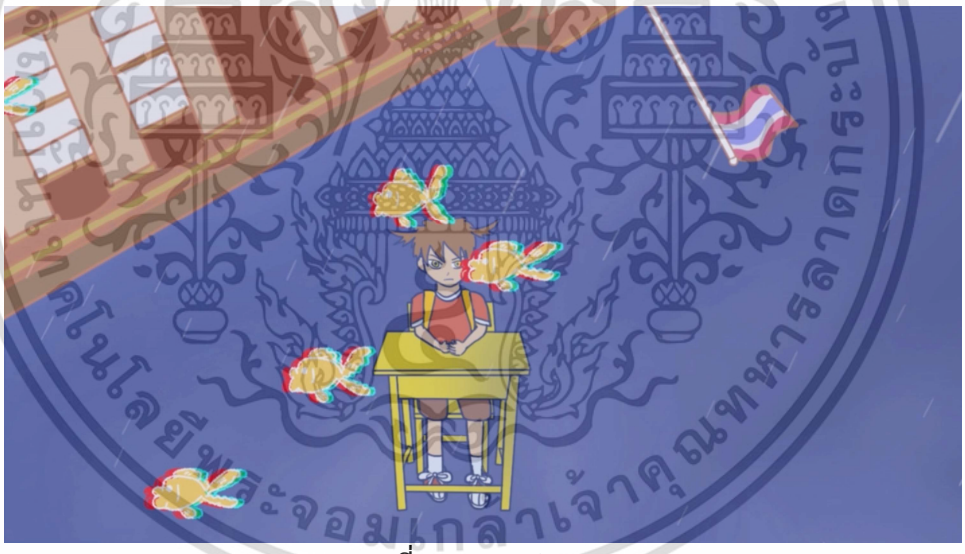
ภาพที่ 4. 6 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2 (จุดเด่น)

4.2.2 สัญญะในงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4. 7 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2 (วีดีโอ)

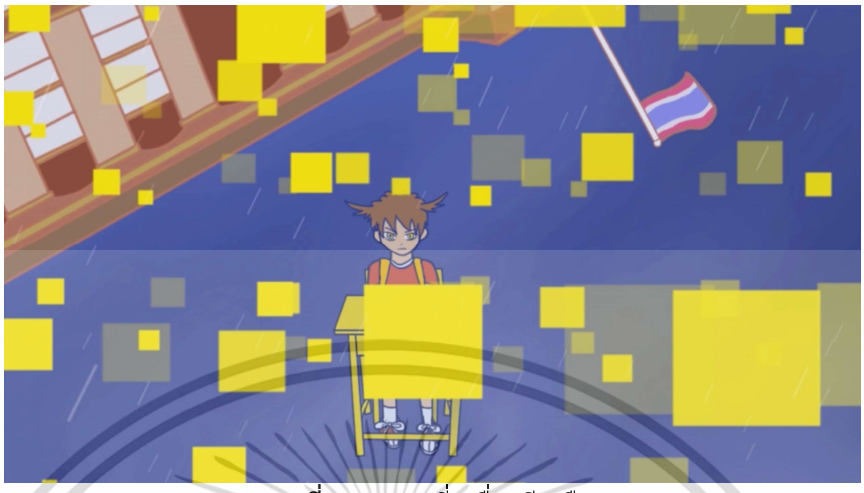
ในส่วนของวีดีโอในงานชิ้นนี้ สีที่ปรากฏในงานหลักๆคือ สีน้ำเงินและสีเหลือง สีน้ำเงินหมายถึง ความรู้สึกทรมานจากโรคซึมเศร้า และสีเหลืองหมายถึงความสุข ภาพโรงเรียนกลับหัวในวีดีโอและฝนที่ตกย้อนกลับขึ้นฟ้า หมายถึง การย้อนกลับ ตามชื่อชิ้นงาน



ภาพที่ 4. 8 ภาพปลาทอง

ภาพปลาทอง หมายถึง ความคิดถึงถึงพ่อของข้าพเจ้าที่เสียไปแล้ว เนื่องจากพ่อของข้าพเจ้าชอบเลี้ยงปลา และสมัยข้าพเจ้ายังเด็กพ่อได้เคยเลี้ยงปลาทองหัววุ้น แต่ในตอนนั้นข้าพเจ้ารู้สึกว่า ปลาทองหัววุ้นมันน่าตาน่าเกลียด เลยมีความรู้สึกว่าไม่ชอบปลาทองหัววุ้น แต่ในตอนนี้ที่พ่อของข้าพเจ้าไม่อยู่แล้ว ข้าพเจ้ากลับรู้สึกเสียใจที่เคยรู้สึกไม่ชอบปลาทองหัววุ้น จึงนำปลาทองที่มีทั้งความรู้สึกไม่ชอบ ความรู้สึกเสียใจ ความรู้สึกคิดถึง และก็ยังมีความสุขรวมอยู่ในนั้นทั้งหมด มาใส่ในงานของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



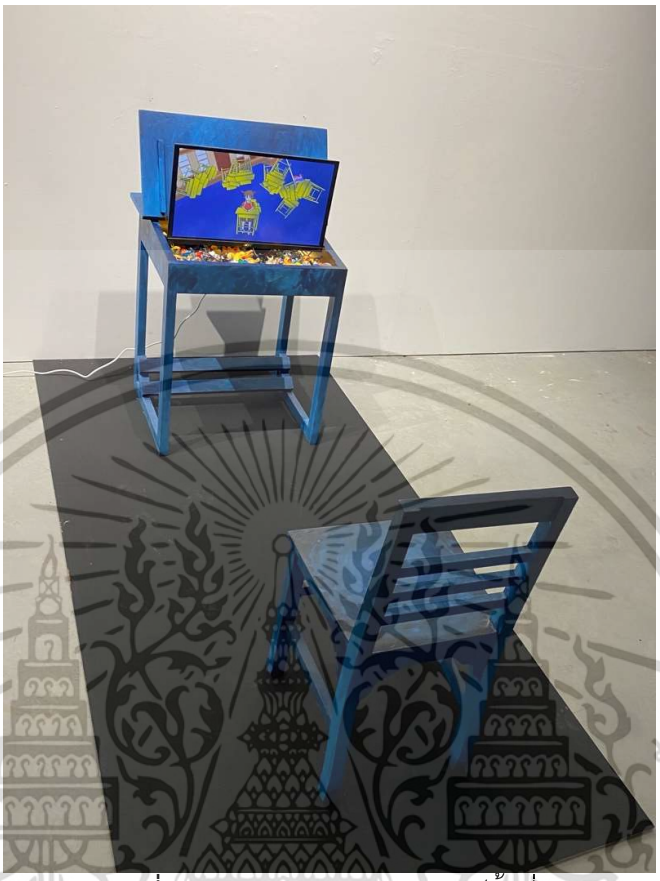
ภาพที่ 4. 9 ภาพสี่เหลี่ยมสีเหลือง

ภาพสี่เหลี่ยมสีเหลือง หมายถึง ภาพพิกเซล (Pixel) ในเครื่องเกมส์ยุค 80’s- 2000’s ที่ข้าพเจ้าหลงใหล

ภาพที่ 4. 10 ภาพร่ม

ภาพร่ม หมายถึง สิ่งที่ป้องกันข้าพเจ้าจากความเศร้าที่ควบคุมไม่ได้ เหมือนร่มที่ป้องกันไม่ให้เปียกฝน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4. 11 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน	“ย้อนกลับ”
ปีที่สร้างสรรค์	2564
เทคนิค	วีดีโอจัดวาง
ขนาด	120 x 240 x 107 เซนติเมตร

Name	“Revival”
Year	2021
Technical	Video Installation
Scale	120 x 240 x 107 Centimeter

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

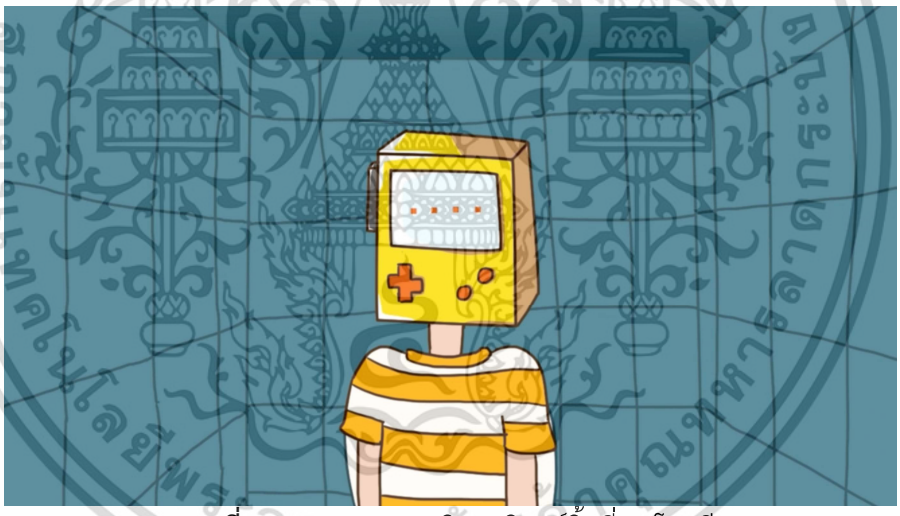
4.3 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 3

ผลงานชิ้นที่ 3 มีชื่อว่า “สุขาจินตภาพ” หรือ “Toilet Imagination” ซึ่งหมายถึงการจินตนาการอะไรหลาย ๆ อย่างเวลาอยู่ในห้องน้ำ เกิดจากช่วงที่ข้าพเจ้าเป็นโรคซึมเศร้า ข้าพเจ้าไม่สามารถควบคุมความเศร้าได้ จึงใช้เวลาขังตัวเองอยู่ในห้องน้ำเพราะไม่กล้าออกมาข้างนอก แล้วพยายามควบคุมให้ตัวเองหยุดเศร้า ความคิดและจินตนาการหลายๆอย่างก็พรั่งพรูออกมา

4.3.1 การวิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 3

สี (Color)

- สีเขียวอมฟ้าของฉากหลัง คือ อารมณ์และบรรยากาศของห้องน้ำที่ข้าพเจ้าเคยขังตัวเองไว้และความเศร้า ความทรมานเวลาที่ต้องขังตัวเองอยู่ในห้องน้ำ
- สีเหลืองส้มของตัวละครและสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏออกมา หมายถึง ความสุข ข้าพเจ้าต้องพยายามจินตนาการถึงเรื่องที่มีความสุขเพื่อไม่ให้ความเศร้าที่ควบคุมไม่ได้ปรากฏออกมา



ภาพที่ 4. 12 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 (โทนสี)

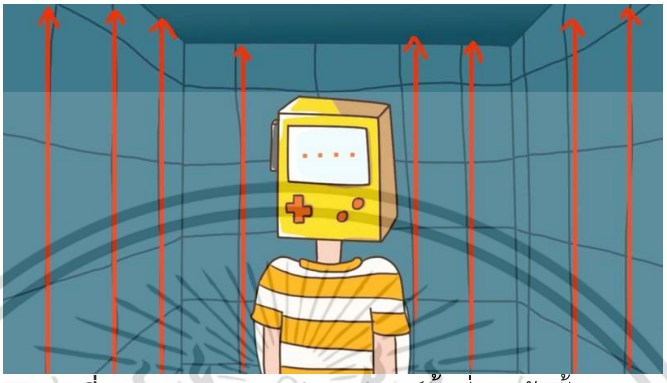
จุดเด่นของภาพ (Dominance)

จุดเด่นของภาพในงานชิ้นนี้คือ ตัวละครที่เป็นมนุษย์ที่มีหัวเป็นเครื่องเกมส์ หมายถึง ความหลงใหลในเครื่องเกมส์ยุค 80’s – 2000’s ของข้าพเจ้า และเป็นความสุขของข้าพเจ้า มนุษย์เกมส์จะเป็นตัวละครที่ดูงงๆตลอดเวลา และแสดงความรู้สึกผ่านหน้าจอที่อยู่บนใบหน้าเท่านั้น ข้าพเจ้าได้เลือกใช้สีโทนร้อน (เหลือง,ส้ม,แดง)ให้กับมนุษย์เกมส์ เพื่อเพิ่มความโดดเด่นในองค์ประกอบงาน

เส้น (Line)

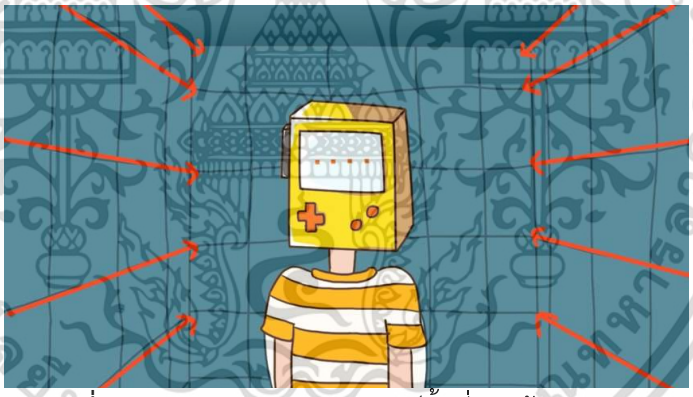
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เส้นที่เกิดเป็นเส้นแนวนอนจากตัวหนังสือ และเส้นตั้งกับเส้นนอนที่ตั้งฉากกันของฉากหลังให้ความรู้สึกซื่อและตรงไปตรงมา เส้นของฉากหลังจะเป็นเส้นที่สั่นตลอดเวลา (เมื่อดูในวีดีโอ) หมายถึงความกลัว ความกังวล และอาการแพนิค (Panic) เมื่อถึงเวลาต้องออกมาจากห้องน้ำ

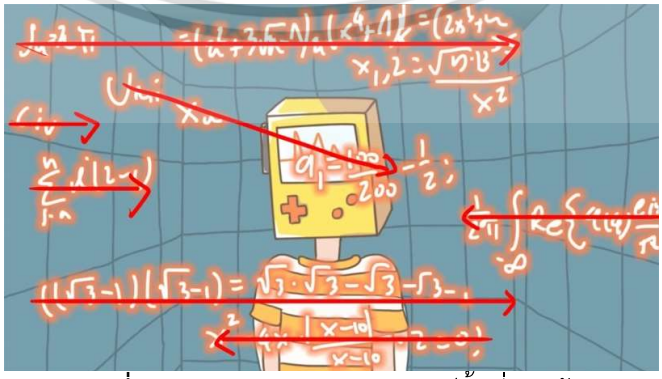


ภาพที่ 4. 13 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 (เส้นตั้งฉาก)

เส้นจากฉากหลังสามารถเป็นเส้นนำสายตาเข้าไปสู่ตัวละครซึ่งเป็นจุดเด่นได้

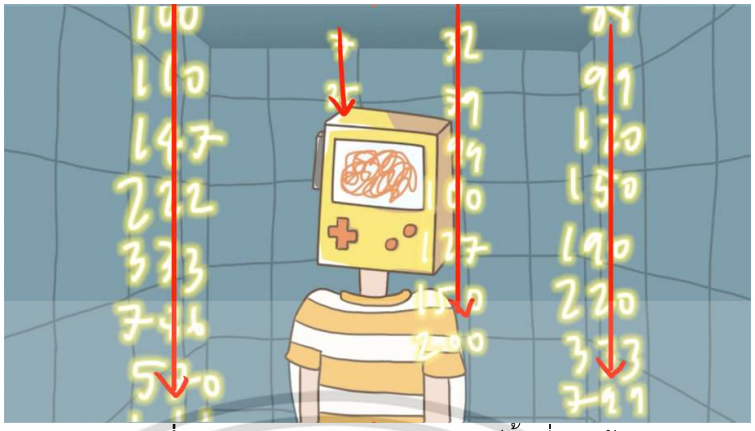


ภาพที่ 4. 14 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 (เส้นนำสายตา)



ภาพที่ 4. 15 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 (เส้น)

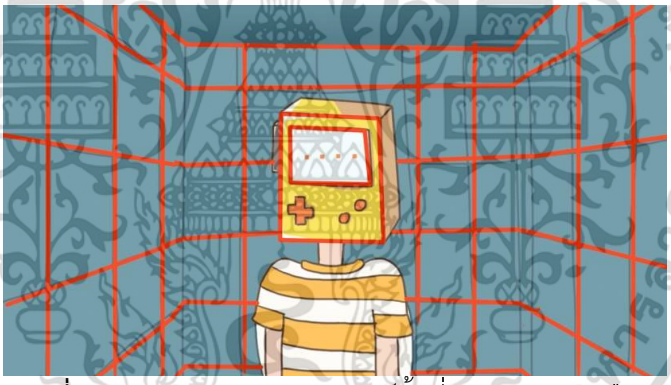
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4. 16 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 (เส้น)

ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนในงานชิ้นนี้คือ รูปทรงสี่เหลี่ยมของหัวมนุษย์เกมส์กลมกลืนไปกับรูปทรงสี่เหลี่ยมของฉากหลังที่เป็นกระเบื้องห้องน้ำ

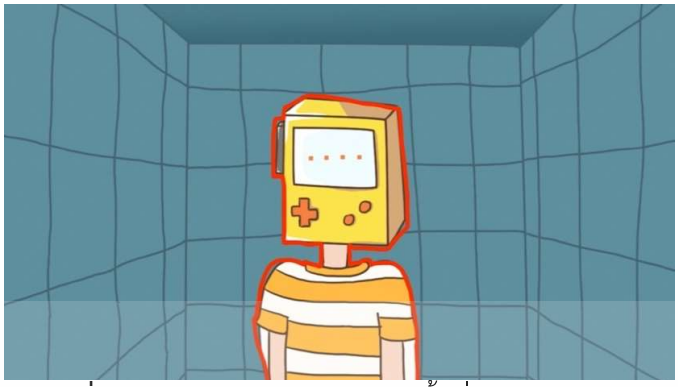


ภาพที่ 4. 17 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 (ความกลมกลืน)

ความขัดแย้ง (Contrast)

ความขัดแย้งในงานชิ้นนี้คือ สีของตัวละครมนุษย์เกมส์ซึ่งเป็นสีโทนร้อน Contrast กับสีของฉากหลังซึ่งเป็นสีโทนเย็น

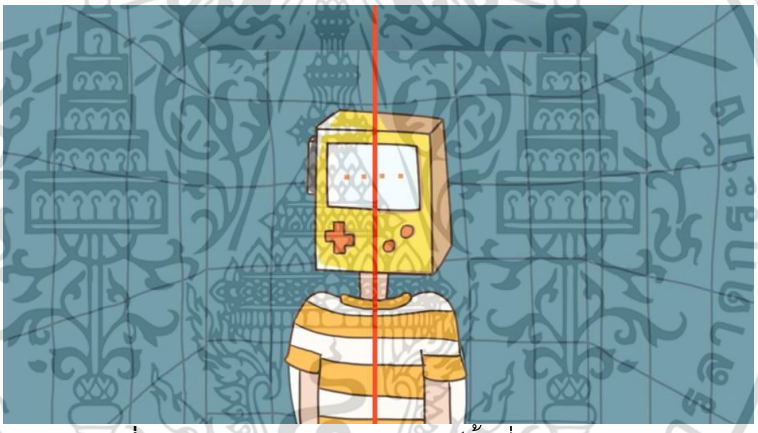
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4. 18 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 (ความขัดแย้ง)

ความสมดุล (Balance)

ความสมมาตรกันทั้งซ้ายและขวาของมนุษย์เกมส์ที่นั่งอยู่ในห้องน้ำ



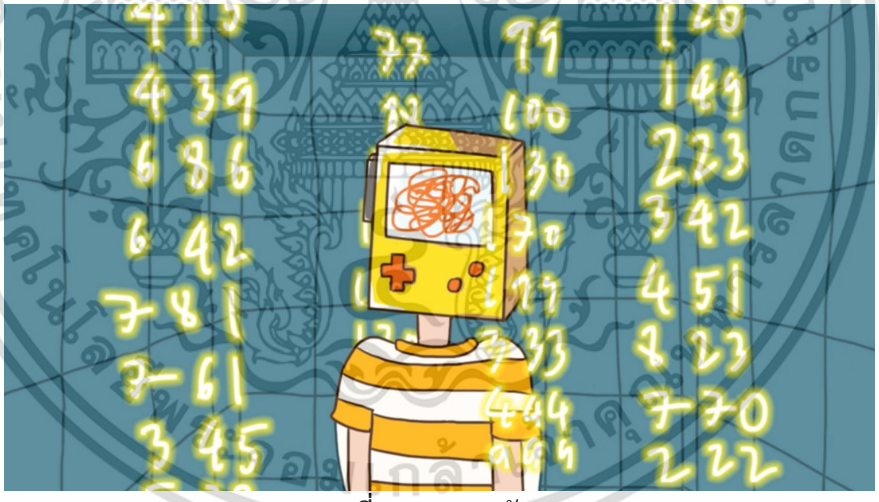
ภาพที่ 4. 19 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3 (ความสมดุล)

4.3.2 สัญญะในงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4. 20 ภาพโจทย์คณิตศาสตร์

ภาพโจทย์คณิตศาสตร์ที่ปรากฏในงาน หมายถึง ความคิดแบบตรรกะของบุคลิกภาพแบบ ISTP ของข้าพเจ้า



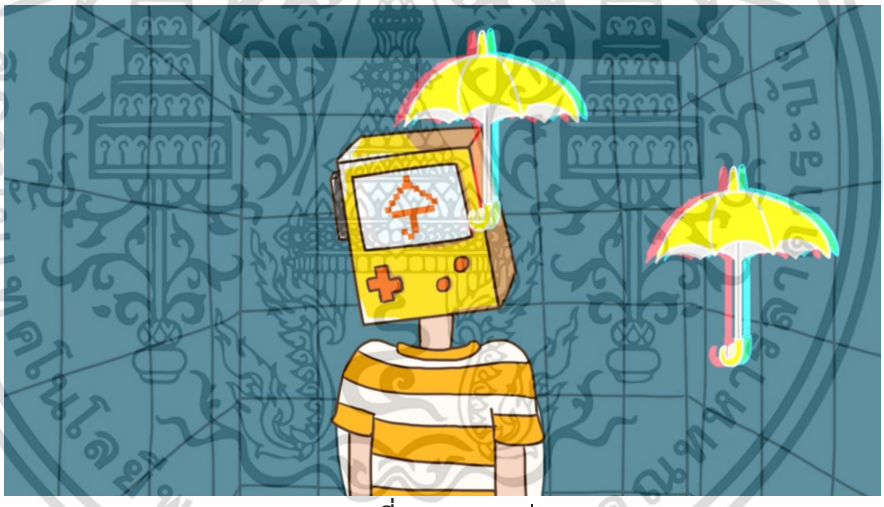
ภาพที่ 4. 21 ภาพตัวเลข

ภาพตัวเลขที่ปรากฏในงาน หมายถึง วิธีการเรียงลำดับความคิดของข้าพเจ้า เมื่อขังตัวเองอยู่ในห้องน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4. 22 ภาพปลาทอง

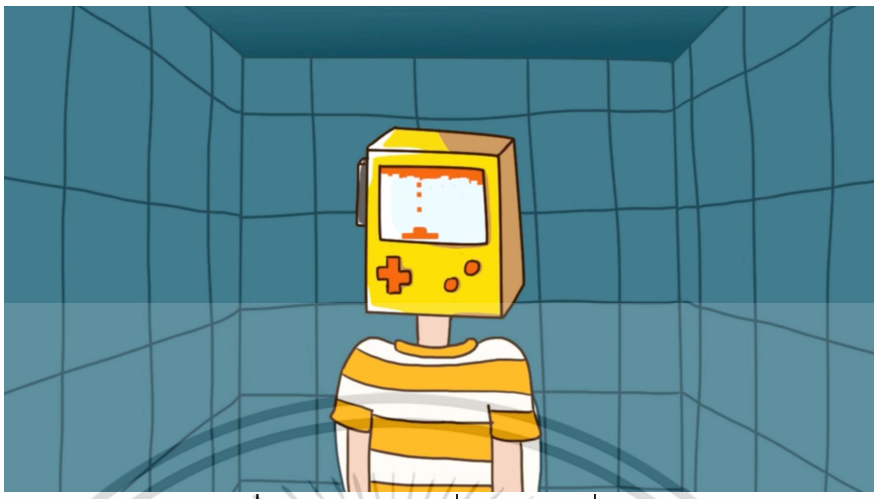
ภาพปลาทอง หมายถึง ความคิดถึงพ่อที่เสียไปแล้วของข้าพเจ้า



ภาพที่ 4. 23 ภาพร่ม

ภาพร่ม หมายถึง สิ่งที่ป้องกันข้าพเจ้าจากความเศร้าที่ควบคุมไม่ได้ เหมือนร่มที่ป้องกันไม่ให้เปียกฝน

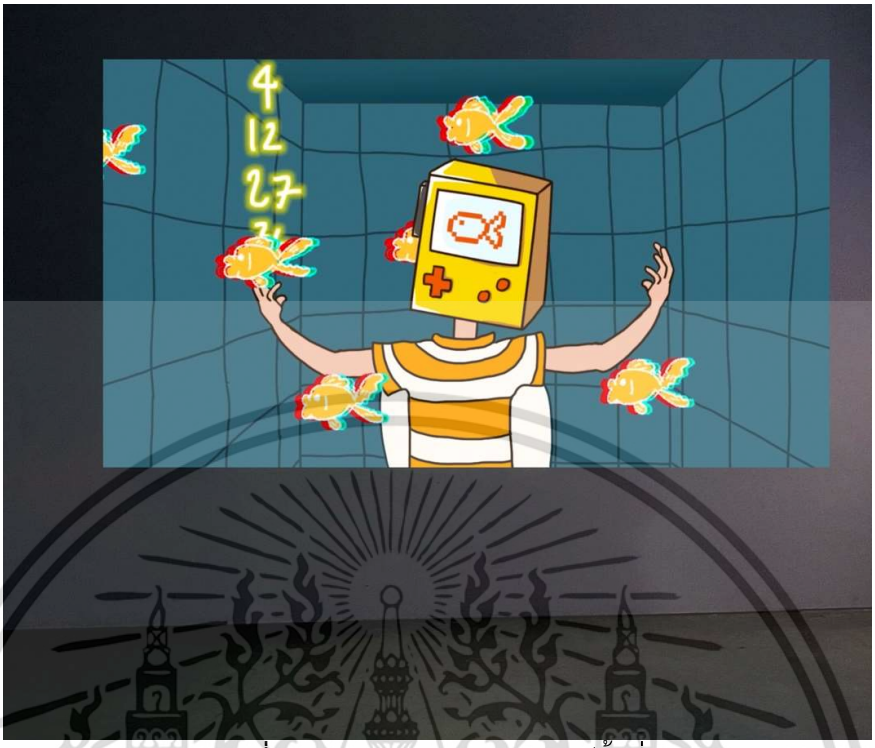
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4. 24 ภาพเกมส์ที่ปรากฏในเครื่องเกมส์

ภาพเกมส์ที่ปรากฏในเครื่องเกมส์ หมายถึง ความชอบ ความหลงใหลในเกมส์พิกเซล (Pixel) ยุค 80’s – 2000’s ของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4. 25 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน	“สุขาจินตภาพ”
ปีที่สร้างสรรค์	2564
เทคนิค	ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ
ขนาด	130 x 260 เซนติเมตร

Name	“Toilet Imagination”
Year	2021
Technical	2D Animation
Scale	130 x 260 Centimeter

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 4

ในผลงานชิ้นที่ 4 ข้าพเจ้าตั้งชื่อว่า “Playground” หรือ “สนามเด็กเล่น” หมายถึง ความสนุกในวัยเรียน เพราะนอกจากโรคซึมเศร้าที่ข้าพเจ้าเผชิญแล้ว ก็ยังมีส่วนที่เป็นความสนุกที่ได้พบเจอด้วย ข้าพเจ้าใช้สนามเด็กเล่นในการสื่อถึงความสนุก เพราะสนามเด็กเล่นเป็นสถานที่แห่งหนึ่งในโรงเรียนที่มีแต่ความสนุก

4.4.1 การวิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 4

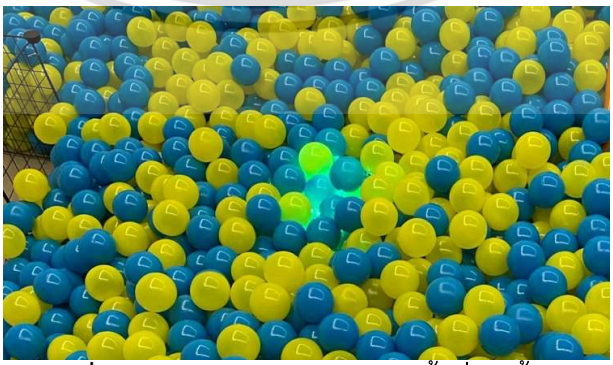
สี (Color)

ในงานชิ้นนี้จะมี Installation ที่ประกอบด้วยลูกบอลพลาสติกสีเหลืองและสีน้ำเงิน ลูกบอลสีเหลือง หมายถึง ความสุข ลูกบอลสีน้ำเงินหมายถึง ความเศร้า ลูกบอลจำนวนมากหมายถึง ความสุขและความเศร้าที่ท่วมท้นและทับถมลงมา และลูกบอลก็ยังสื่อถึงความสนุก ในงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าใช้แสงหลากสีจากไฟดิสโก้เข้ามาประกอบในงาน หมายถึงสีสันและความสนุก

ภาพที่ 4. 26 ภาพงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4 (สี)

พื้นผิว (Textures)

พื้นผิวในงานชิ้นนี้มีลักษณะกลมมนและเรียบลื่นของลูกบอลจำนวนมาก ให้ความรู้สึกลื่นไหลและสนุกสนาน



ภาพที่ 4. 27 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4 (พื้นผิว)

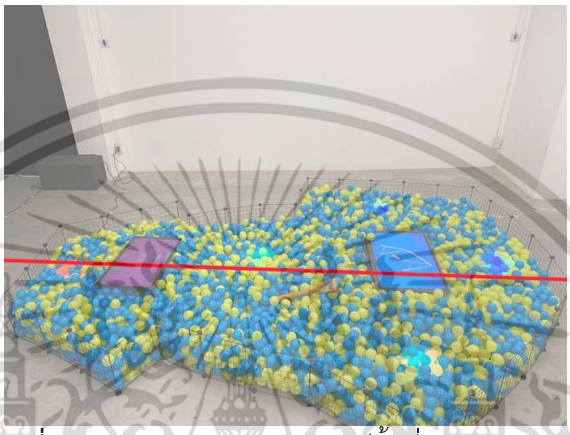
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรง (Forms)

รูปทรงในงานชิ้นนี้ประกอบด้วย รูปทรงเหลี่ยมของคอกกั้นบอลและรูปทรงกลมของลูกบอลจำนวนมาก ให้ความรู้สึกขัดแย้งกัน

ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลในงานชิ้นนี้คือความสมมาตรกันของคอกกั้นบอล



ภาพที่ 4. 28 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4 (ความสมดุล)

เอกภาพ (Unity)

ทรงกลมของลูกบอลจำนวนมากในงานชิ้นนี้นั้นมีความเป็นเอกภาพกัน

จุดเด่น (Dominance)

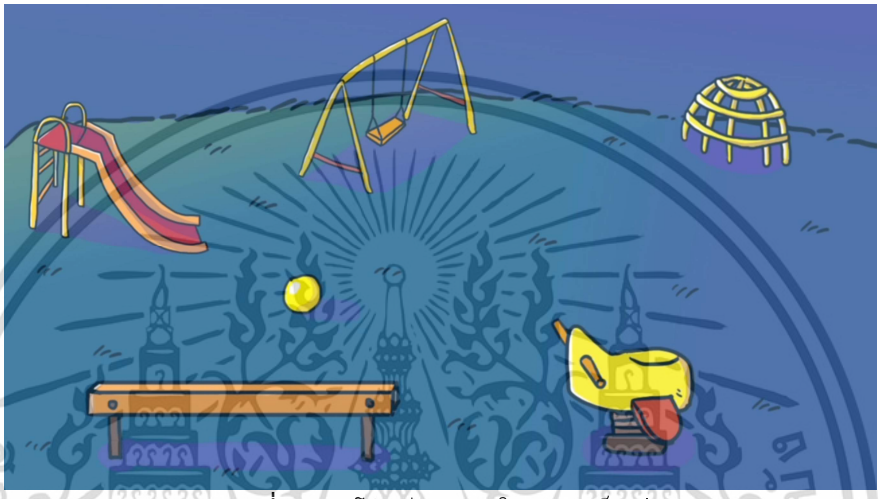
จุดเด่นหลักของงานชิ้นนี้คือโทรทัศน์จอใหญ่ที่อยู่ในคอกใหญ่ และจุดเด่นรองคือโทรทัศน์จอขนาดเล็กกว่าที่อยู่ในคอกขนาดเล็กที่ทั้งสองคอกเชื่อมกัน

ภาพที่ 4. 29 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4 (จุดเด่น)

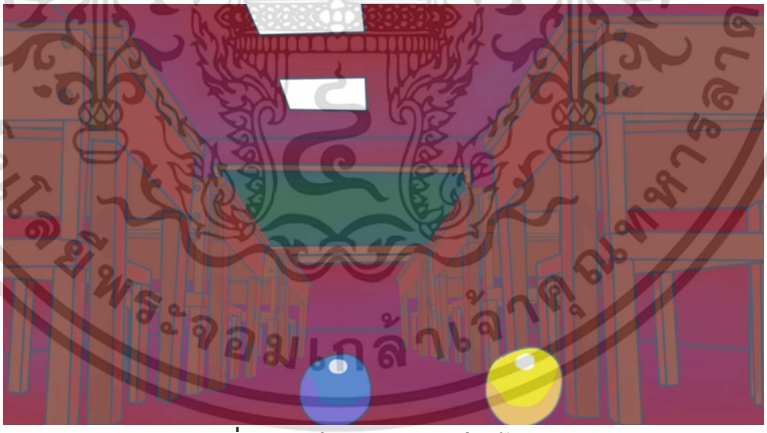
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.2 สัญญะในงานชิ้นที่ 4

ในส่วนวีดีโอของงานจะดำเนินเรื่องเป็นฉาก 2 ฉากคือ ฉากแรกที่สนามเด็กเล่น และฉากที่ 2 คือในห้องเรียน โดยจะมีลูกบอลสีเหลืองกลิ้งผ่านมุมต่าง ๆ ของสนามเด็กเล่น และกลิ้งเข้าไปในห้องเรียน โดยโทนสีและบรรยากาศของฉากในสนามเด็กเล่น จะเป็นโทนน้ำเงินอมม่วง หมายถึง ความเศร้า บรรยากาศจะดูเหงา ๆ วังเวง สื่อถึงความหม่นหมองจากโรคซึมเศร้า



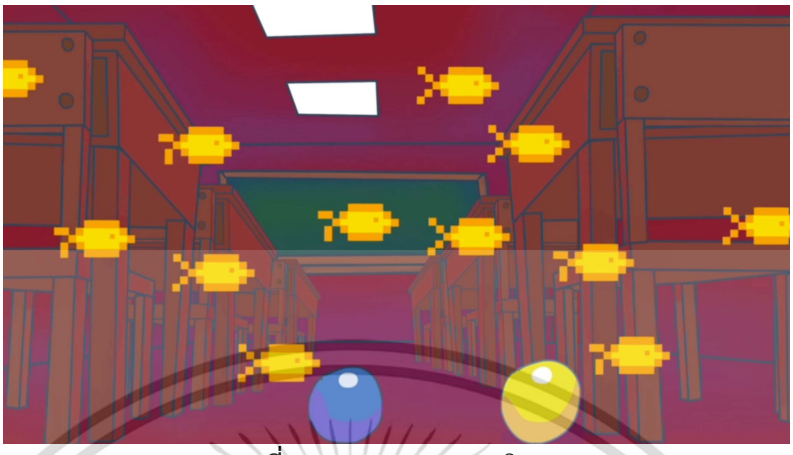
ภาพที่ 4. 30 โทนสีของฉากในสนามเด็กเล่น



ภาพที่ 4. 31 โทนสีของฉากในห้องเรียน

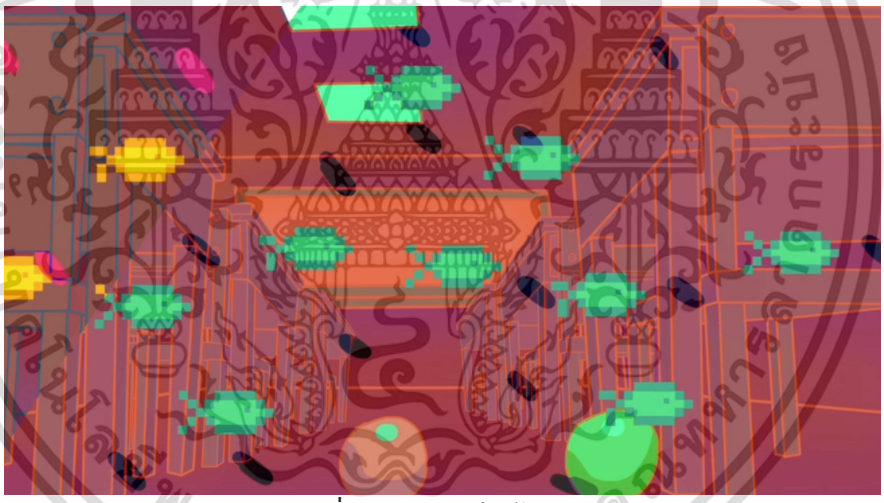
ส่วนโทนสีและบรรยากาศในห้องเรียนนั้นจะเป็นโทนสีแดงส้ม หมายถึง ความสนุก ความสุข ในการดำเนินเรื่องในวีดีโอ ลูกบอลสีเหลืองจะกลิ้งผ่านมุมต่าง ๆ ของสนามเด็กเล่นโทนสีน้ำเงินอมม่วง หมายถึง ในความเศร้าก็ยังมีความสุขอยู่ เมื่อกลิ้งเข้ามาในห้องเรียนก็จะเจอกับลูกบอลสีน้ำเงินและฉากโทนสีแดงส้มในห้องเรียน หมายถึง ในความสุขก็ยังมีความเศร้าอยู่ ซึ่งทั้งหมดนี้จะหมายถึง ความแปรปรวนของอารมณ์ในโรคซึมเศร้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4. 32 ภาพปลาทองพิกเซล

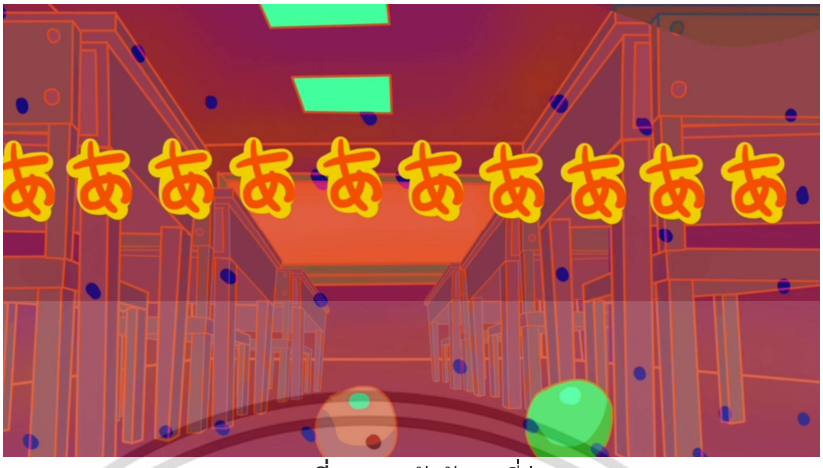
ภาพปลาทองพิกเซล หมายถึง ความชอบ ความหลงใหลในเกมส์พิกเซลยุค 80’s – 2000’s



ภาพที่ 4. 33 แสงสีในห้องเรียน

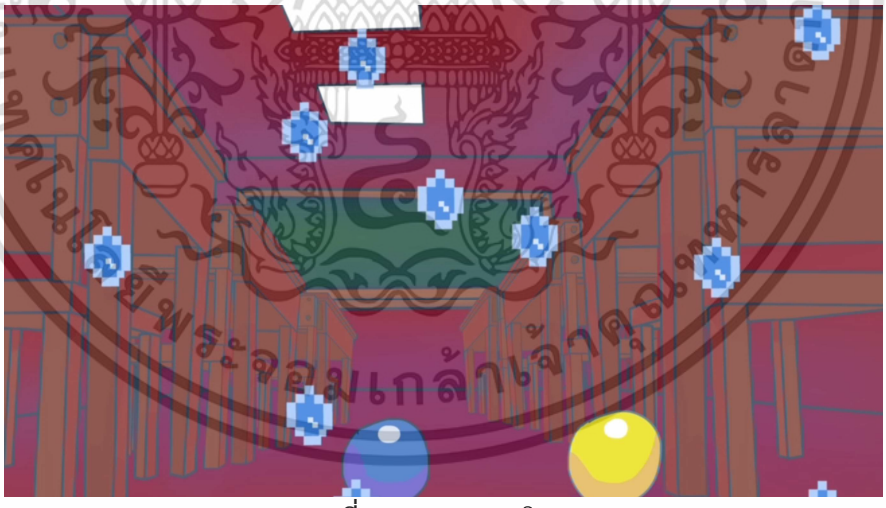
แสงสีไฟดิสโก้ในห้องเรียน หมายถึง ความสนุกในห้องเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4. 34 ตัวอักษรญี่ปุ่น

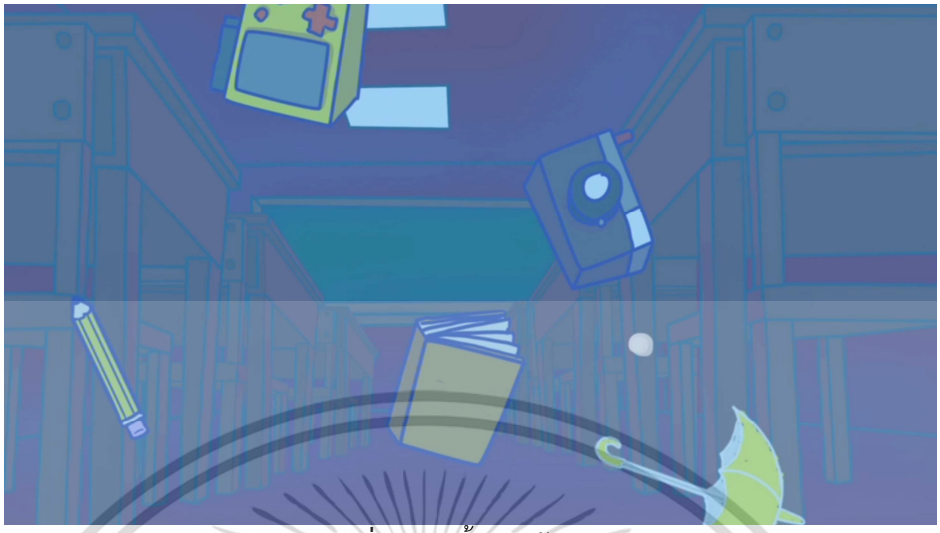
ตัวอักษรญี่ปุ่น หมายถึง ความชอบญี่ปุ่นในหลายๆอย่างของข้าพเจ้า งานของข้าพเจ้าส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลจากญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็น อิทธิพลจากหนังสือวรรณกรรมญี่ปุ่น (เมื่อสวรรค์ให้รางวัลผม โดย โมริเอโตะ) อิทธิพลจากนักวาดภาพประกอบชาวญี่ปุ่น (Daisuke Richard) อิทธิพลจากงาน Installation ของศิลปินญี่ปุ่น (Yayoi Kusama) และความหลงใหล คลั่งไคล้ในเครื่องเกมส์ยุค 80's – 2000's ก็เป็นเกมส์ที่มาจากญี่ปุ่น (Digivice, Tamagotchi, Gameboy)



ภาพที่ 4. 35 ภาพฝนพิกเซล

ฝนพิกเซลตกในห้องเรียน หมายถึง ความชอบในเกมส์พิกเซลอย่างท่วมท้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4. 36 น้ำท่วมห้องเรียน

น้ำท่วมห้องเรียน หมายถึง ชีวิตที่ยังอยู่ในห้องเรียนกับอารมณ์ทุกอย่างที่ผสมปนเปกันอย่างควบคุมไม่ได้ของโรคซึมเศร้าที่ท่วมท้นออกมาจนท่วมล้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4. 37 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน	“สนามเด็กเล่น”
ปีที่สร้างสรรค์	2564
เทคนิค	วีดีโอติดตั้ง
ขนาด	175 x 385 x 35 เซนติเมตร

Name	“Playground”
Year	2021
Technical	Video Installation
Scale	175 x 385 x 35 Centimeter

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 วิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 5

ผลงานชิ้นที่ 5 ข้าพเจ้าตั้งชื่อว่า “Summer” หรือ “ฤดูร้อน” หมายถึงการสิ้นสุดภาคเรียน การจบการศึกษาในเทอมสุดท้าย การสิ้นสุดทุก ๆ อย่างในการเรียน เหมือนกับงานชิ้นที่ 5 ที่เป็นชิ้นสุดท้าย

ในงานชิ้นนี้จะเป็น Installation ที่มีลักษณะเป็นขวดโหลจำนวน 40 โหล วางบนแผ่นกระจกเงา 32 แผ่น ที่วางเรียงกันเป็นตารางหมากรุก และในขวดโหลก็มีของเล่นต่าง ๆ อยู่ข้างในพร้อมกับไฟเส้น แผ่นกระจกที่วางเรียงเป็นตารางหมากรุก หมายถึง การเล่นเกมส์กับเพื่อน ความสนุกในการเล่นเกมส์กับคนอื่น ๆ ขวดโหลและของเล่นต่าง ๆ ที่อยู่บนกระจก หมายถึง ตัวหมากต่าง ๆ ที่อยู่บนกระดาน เปรียบเหมือนเพื่อนและผู้คนหลายๆแบบที่ได้พบเจอ

ในส่วนวีดีโอของงานชิ้นนี้ จะมีฉากทะเลเป็นส่วนประกอบ หมายถึง การพักร้อน เมื่อปิดเทอม สิ้นสุดการศึกษาก็ไปพักร้อน เหมือนกับการสิ้นสุดการเรียนทุกอย่างแล้ว ข้าพเจ้าจึงปิดท้ายงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ด้วยชิ้นที่ 5 ซึ่งก็คือการไปพักร้อน

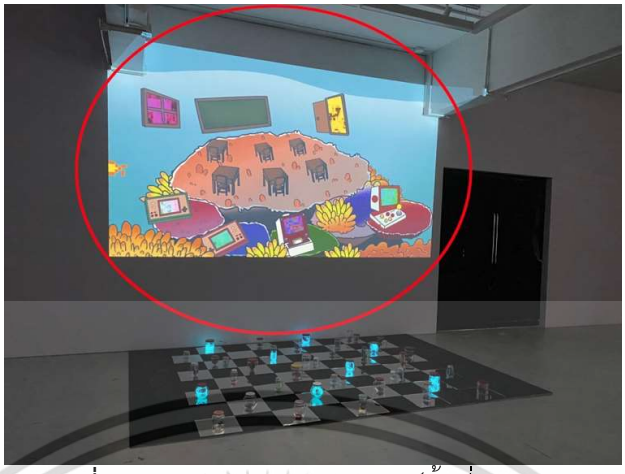
ภาพที่ 4. 38 ทะเล

4.5.1 การวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานชิ้นที่ 5

จุดเด่น (Dominance)

จุดเด่นคือภาพวีดีโอที่ใช้โปรเจคเตอร์ฉายบนกำแพง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4. 39 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 5 (จุดเด่น)

เส้น (Line)

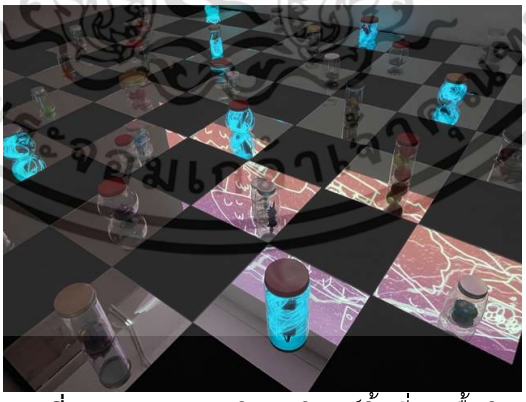
เส้นที่ปรากฏในงานชิ้นนี้คือ เส้นตรงตั้งฉากและเส้นตรงแนวราบของกระจกที่ตัดกันเป็นตารางหมากรุก ให้ความรู้สึกเป็นระเบียบ เป็นแพทเทิร์นเดียวกัน

สี (Color)

สีหลักๆในงานชิ้นนี้คือสีฟ้า หมายถึง ความเศร้าแต่ในขณะเดียวกันสีฟ้าก็เป็นสีของทะเล ให้ความรู้สึกสดใสและสงบ

พื้นผิว (Textures)

พื้นผิวที่ปรากฏในงานชิ้นนี้คือความเงาของกระจกที่สามารถสะท้อนภาพวีดีโอบนโปรเจคเตอร์ได้ ทำให้งานดูสนุกมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4. 40 ภาพงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 5 (พื้นผิว)

รูปทรง (Forms)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรงที่ปรากฏในงานชิ้นนี้คือรูปทรงสี่เหลี่ยมของแผ่นกระจกที่วางบนแผ่นไม้อัดสีดำ และรูปทรงกระบอกของขวดโหลช่วยให้งานดูไม่แข็งที่อจนเกินไป และเพิ่มความสนุกและน่าสนใจมากขึ้น

จังหวะ (Rhythm)

จังหวะการเรียงกันของแผ่นกระจกให้ความรู้สึกเรียบร้อยและเป็นระเบียบ และจังหวะในการวางขวดโหลและของเล่นกับไฟเส้นสีฟ้าในขวดโหลช่วยเพิ่มความสนุกน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ภาพที่ 4. 41 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 5 (จังหวะ)

4.5.2 สัญญะในงานชิ้นที่ 5

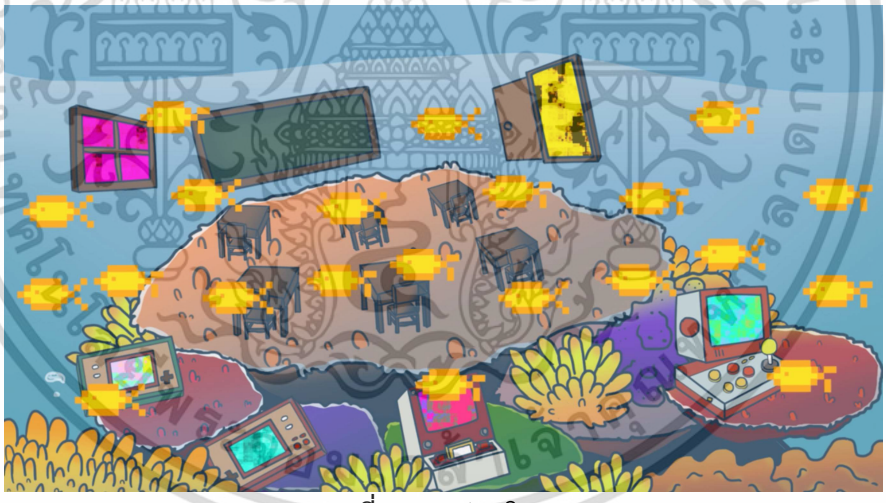
ภาพที่ 4. 42 เครื่องเกมส์ที่ลอยในทะเล

เครื่องเกมส์ที่ลอยในทะเล หมายถึง การปลดปล่อยเป็นอิสระ เหมือนกับการปล่อยเครื่องเกมส์ให้ลอยไปกับทะเล เหมือนกับการจบการศึกษาแล้วจึงเป็นอิสระ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 4. 43 ห้องเรียนใต้ทะเล

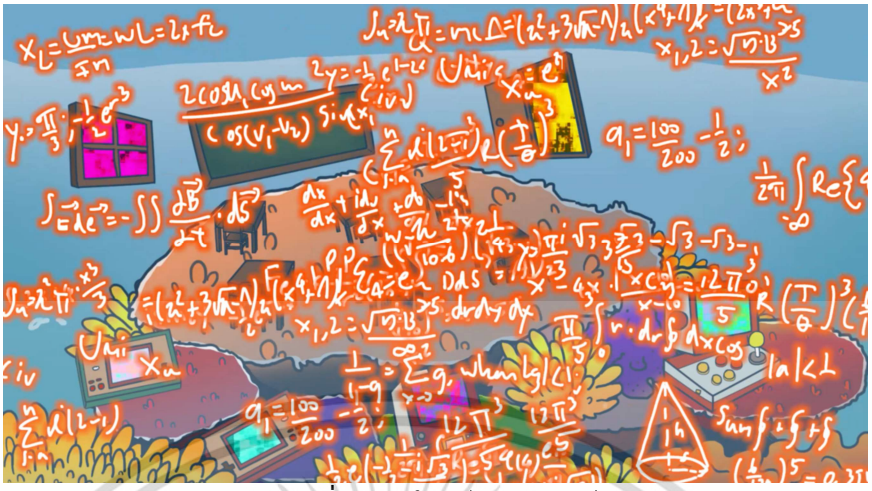
ห้องเรียนใต้ทะเล หมายถึง ห้องเรียนที่ถึงเวลาพักร้อน เครื่องเกมส์ต่าง ๆ ใต้ทะเลคือความชอบความหลงใหล



ภาพที่ 4. 44 ปลาพิกเซล

ปลาพิกเซล หมายถึง ความชอบ ความหลงใหลในเกมส์พิกเซลยุค 80’s – 2000’s

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4. 45 โจทย์คณิตศาสตร์

โจทย์คณิตศาสตร์ หมายถึง ความคิดแบบตรรกะของบุคลิกภาพแบบ ISTP ของข้าพเจ้า

ภาพที่ 4. 46 ภาษาญี่ปุ่น

ภาษาญี่ปุ่น หมายถึง อิทธิพลจากญี่ปุ่นในหลายๆอย่างต่อผลงานของข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

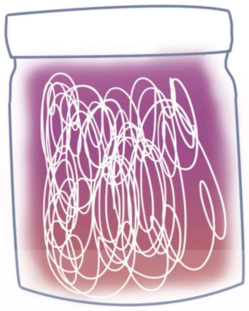
ภาพที่ 4. 47 สายฟ้าและดวงดาว

เมื่อมาถึงช่วงท้ายของวีดีโอ จะมีสายฟ้าปรากฏออกมาและฉากใต้ทะเลจะเปลี่ยนเป็นสีชมพูอมม่วง หมายถึง ความรุนแรงของโรคซึมเศร้าที่ปะทุออกมาเหมือนฟ้าผ่า ซึ่งอาการของโรคซึมเศร้าจะทำให้บรรยากาศและทุกสิ่งรอบ ๆ ตัวเปลี่ยนและแปลกไป

ภาพที่ 4. 48 เส้นยุ่งเหยิง

ภาพทุกอย่างกลายเป็นเส้นยุ่งเหยิง หมายถึง อารมณ์ที่คาดเดาอะไรไม่ได้ ไม่นิ่ง แปรปรวนตลอดเวลา เหมือนอาการของโรคซึมเศร้าที่คาดเดาไม่ได้ว่าจะมาตอนไหน

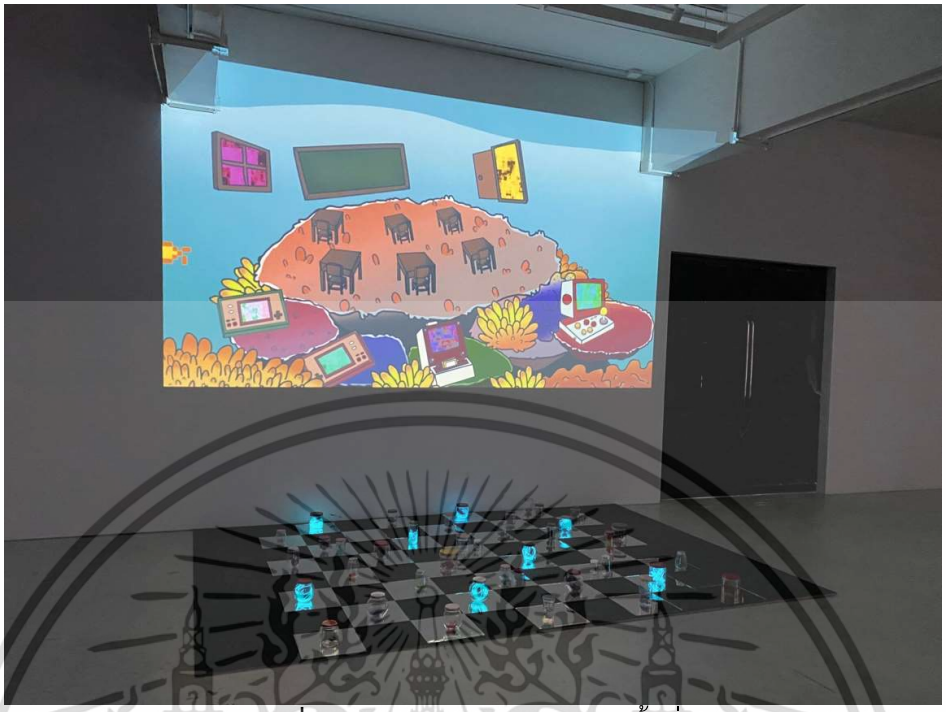
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4. 49 ขวดโหล

ภาพเส้นยุ่งเหยิงและทุกสิ่งทุกอย่างอยู่ในขวดโหล หมายถึง ทุกอย่างที่รวมกันเป็นตัวเราก็คือขวดโหลที่เป็นหมากตัวหนึ่งที่อยู่บนกระดานหมากรุกอีกทีหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4. 50 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 5

ชื่อผลงาน	“ฤดูร้อน”
ปีที่สร้างสรรค์	2564
เทคนิค	วีดีโอติดตั้ง
ขนาด	240 x 360 x 300 เซนติเมตร

Name	“Summer”
Year	2021
Technical	Video Installation
Scale	240 x 360 x 300 Centimeter

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5
สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ภาพเคลื่อนไหวความสุขที่สะท้อนความแปลกแยกทางสังคม” นี้ข้าพเจ้าได้แสดงออกถึงเนื้อหาที่เล่าถึงเรื่องราวของโรคซึมเศร้าและความทรมานของโรคนี้ที่ส่งผลต่าง ๆ ในชีวิตที่อยู่ในโรงเรียน แต่ในความทรมานของโรคซึมเศร้าก็ยังมีสิ่งที่ช่วยให้มีความสุข คือ ความชอบความลั่งไคล้หลงใหลในเครื่องเกมส์ยุค 80’s – 2000’s ที่มีจุดเด่นคือจอกภาพแสดงผลแบบพิกเซล (Pixel) และเครื่องเกมส์ที่ชื่อว่า ดิจิไวซ์ (Digivice) ที่มาจากการ์ตูนเรื่องดิจิม่อน ข้าพเจ้าได้นำความรู้สึกตรงนี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D Animation) และวีดีโอติดตั้ง (Video Installation) โดยอ้างอิงจากประสบการณ์ตรงของตนเอง นำมาแปรผลเป็นสัญญะแล้วจึงเริ่มกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานโดยเริ่มจากภาพร่างคร่าวๆ จนได้ Final Sketch แล้วจึงหาวัตถุสิ่งของมาทำเป็น installation แล้วจึงทำในส่วนของวีดีโอโดยเริ่มจากร่างลำดับการเล่าเรื่องแล้วจึงลงมือสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe After Effects จนได้ออกมาเป็นงานที่สมบูรณ์โดยได้รับคำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาในการช่วยแนะนำและเพิ่มเติมผลงานให้เกิดเป็นชุดผลงานที่สมบูรณ์แบบ

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ปัญหาและข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากเป็นการทำงาน Installation ครั้งแรกของข้าพเจ้า จึงมีความยากลำบากในการหาวัตถุสิ่งของมาทำ ของบางอย่างต้องทำการติดต่อพูดคุยและจ้างคนอื่นให้ทำให้ ไม่สามารถนั่งทำคนเดียวในห้องเหมือนทำ Animation ได้ และความยากลำบากในการขนย้ายและติดตั้ง เนื่องจากเป็นงานชิ้นใหญ่และมีส่วนประกอบหลายอย่าง จึงต้องใช้เวลาขนย้ายและติดตั้งเป็นอย่างมาก และความยากลำบากในการดูแลสิ่งของ เนื่องจากในส่วนประกอบของงานต้องใช้โปรเจคเตอร์หลายเครื่องและจอโทรทัศน์หลายจอ จึงต้องคอยขนไปและขนกลับ ไม่สามารถทิ้งไว้ที่มหาวิทยาลัยได้เนื่องจากเป็นของมีค่า การทำงาน Installation จึงเป็นงานที่ใช้แรงกายเป็นอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. **การสร้าง 2D แอนิเมชั่น.** พิมพ์ครั้งที่ 1. บริษัท มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี จำกัด. ปทุมธานี , 2555

Daisuke Richard. **Art collection of DaisukeRichard.** PIE international Inc. Japan , 2018

โมริ เอโตะ. **เมื่อสวรรค์ให้รางวัลผม.** พิมพ์ครั้งที่ 5. ไทยยูเนี่ยนกราฟฟิกส์. กรุงเทพ , 2547

Ying Zheng Pang Zhang. **Interactive Video Installation Art Under New Media Art.** https://www.researchgate.net/publication/348411299_Interactive_Video_Installation_Art_Under_New_Media_Art , 2020

ShopBack Blog TH Team. **จิตวิทยาสีกับความรู้สึกสำคัญอย่างไร? และ 9 ไอเดียที่เราอาจไม่เคยรู้สำหรับนำจิตวิทยาสีไปใช้ในชีวิตประจำวัน.** https://www.shopback.co.th/blog/li-de-จิตวิทยาสีความรู้สึก/ **,** 2020

สุริยะ ฉายะเจริญ. **Installation ศิลปะประเภทอินสตอลเลชั่น (ศิลปะจัดวาง).** http://jumpsuri.blogspot.com/2015/06/installation.html , 2014

Luca Lonescu. **NEO-TOKYO : JAPANESE ART NOW.** http://www.shift.jp.org/en/archives/2001/12/neo_tokyo_japanese_art_now.html , 2001

ณัฐพันธ์ ส่งวิรุฬห์. **ย้อนรอย Tetris กับสามทศวรรษแห่งความทรงจำ.** https://www.beartai.com/news/22363 , 2557

StolenHeart. **Tamagotchi อดีตของเล่นยอดฮิต ผู้กลายเป็นแพะรับบาปของสังคม.** https://www.gamingdose.com/feature/tamagotchi-อดีตของเล่นยอดฮิต-ผู้/ , 2020

TF_Youryu. **เปิดเผยความลับเกี่ยวกับ “ดิจิไวซ์” ที่หลายคนอาจไม่รู้.** https://www.thisisgamethailand.com/content/Reveal-the-secrets-of-Digivice.html , 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต้นฉบับไม่มีภาคผนวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาว มุทิตา กิตติโกวิท

วัน เดือน ปีเกิด 8 กรกฎาคม 2535

ที่อยู่ 54/292 พัฒนาการ 69 แยก 11 แขวง ประเวศ เขต ประเวศ กรุงเทพมหานคร
เบอร์โทรศัพท์ 0968245614

ประวัติการศึกษา

2555 ปริญญาตรี คณะดิจิทัลอาร์ต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

2562 ปริญญาโท คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สาขาทัศนศิลป์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการแสดงผลงาน

2559 นิทรรศการ Thesis “เหลี่ยมจัด” หอศิลป์333

2562 นิทรรศการ “Intensive Codds หลักสูตร ไม่ เร่งรัด” Tentacles

2563 นิทรรศการ “My Dear Cat แมวที่รัก ครั้งที่1” Moon Manga Museum

2564 นิทรรศการ Thesis “P.E.D.” Online Exhibition

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้