

ภาพเคลื่อนไหวในความทุกข์บนความสุขของโลกแห่งจินตนาการ

REQUIREMENT IN SUFFERING ON THE BLISS OF THE RICHNESS OF  
IMAGINATION



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2566

KMITL-2023-AR-M-005-009

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

REQUIREMENT IN SUFFERING ON THE BLISS OF THE RICHNESS OF IMAGINED



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIRMENT FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS  
FACULTY OF ACHITECTURE ARTS AND DESIGN  
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECNOLOGY LADKRABANG

2023

KMITL-2023-AR-M-005-009

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2023

FACULTY OF ARCHITECTURE ARTS AND DESIGN

KING MONGKUT'S INTITUTE OF TECNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ภาพเคลื่อนไหวในความทุกข์บนความสุขของโลกแห่งจินตนาการ  
นักศึกษา นางสาวกมลณัฐ วิไลรัตนากุล  
รหัสประจำตัว 64602003  
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชา ทัศนศิลป์  
พ.ศ. 2566  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร. สุรัชย์ ดอนประศรี

## บทคัดย่อ

ในปัจจุบันพื้นที่ปลอดภัยและสภาวะการดำเนินชีวิตล้วนเป็นความคิดในใจที่ไม่กล้าแสดงออก ภายนอกอาจมีชีวิตแบบราบเรียบ มีวัจนชีวิตที่คุ้นเคยตามปกติที่ไม่เป็นตัวเอง จึงทำให้เกิดความคิดที่อยากเผชิญโลกภายนอก เพื่อหาประสบการณ์ใหม่และเปลี่ยนการใช้ชีวิตแบบเดิม ซึ่งเป็นความคิดเพียงช่วงหนึ่งที่จะนำไปสู่จุดเริ่มต้น ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงเห็นคุณค่าของความรู้สึกบนพื้นที่ปลอดภัย โดยพยายามหลีกเลี่ยงและออกจากความคิดรูปแบบนี้ เพื่อก้าวสู่โลกภายนอกและเปิดรับสิ่งใหม่ พร้อมทั้งละทิ้งความรู้ทางสีการรณ์และจิตใจไม่ไห้กลับไปจุดเดิม การกล้าออกจากความคิดพื้นที่ปลอดภัยจึงเป็นความปรารถนาที่จะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกออกมาเป็นผลงานศิลปะ เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจความรู้สึกที่เกิดขึ้นของตนเอง และเข้าใจในบริบททางความคิดบนพื้นที่ปลอดภัยที่คิดค้นขึ้นมา ในลักษณะการแสดงออกด้านความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน และความต้องการทางภาวะอารมณ์หลายรูปแบบ ข้าพเจ้าได้ค้นคว้าข้อมูลพื้นที่ปลอดภัยจากหนังสือ อินเทอร์เน็ต และจากประสบการณ์ของตนเอง เพื่อนำเสนอมุมมองของพื้นที่ปลอดภัยในรูปแบบการสร้างบรรยากาศรอบด้านที่มีความเฉพาะตน พร้อมทั้งมีการสร้างคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนเพื่อเป็นสื่อแทนตนเอง ในลักษณะแสดงอาการที่ต่างกันและมีการแสดงทางอารมณ์ที่หลากหลาย โดยนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะแบบสื่อผสมในรูปแบบของงานวิดีโออาร์ต (Video Art) ร่วมกับเทคนิคการจัดวาง (Installation) ในบริเวณพื้นที่ซึ่งกำหนดขึ้น ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 5 ผลงาน

<b>Thesis</b>	Requirement in suffering on the bliss of the richness of imagination
<b>Student</b>	Kamonnat Wilirattankul
<b>Student ID</b>	64602003
<b>Degree</b>	Master of Fine Art
<b>Program</b>	visual
<b>Year</b>	2023
<b>Thesis Advisor</b>	Associate Professor Dr.Surachai Donprasri

## ABSTRACT

At Present, Comfort zone and conditions of living are all thoughts in mind that do not dare to express. There is a normal, familiar life cycle that is not self. Giving the idea of wanting to face the outside world to find new experiences and change the old way of life. This is just one thought that will lead to a starting point. Therefore, I value the feeling of being safe. by trying to escape and leave this form to step into the outside world and open up to new things Along with discarding emotional and mental feelings, not returning to the original point Daring to leave the idea of Comfort zone is the desire to express the emotion as a work of art. for the audience to understand their own feelings And understand the conceptual context of the Comfort zone that was invented in the manner of researched Comfort zone from a books ,Internet and from my own experience. To present a view of Comfort zone in a form of creating a unique surrounding atmosphere. Along with creating a character to represent yourself. The shows different symptoms and has a variety of emotional expressions. By creating in the form of video art with installation techniques. In a designated area which has a total of 5 works

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ในหัวข้อ "ภาพเคลื่อนไหวในความทุกข์ บนความสุขของโลกแห่งจินตนาการ" ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี จากการให้ความรู้และได้รับการแนะนำจากคณาจารย์ของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิตทุกท่าน ข้าพเจ้าขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ ดร. สุรชัย ดอนประศรี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่คอยชี้แนะแนวทางในการสร้างสรรค์งานศิลปะและให้ความรู้ด้านการใช้สื่อสมัยใหม่ ตลอดจนถ่ายทอดประสบการณ์ด้านศิลปะให้แก่ข้าพเจ้า

ขอขอบคุณครอบครัวที่ให้การสนับสนุนอย่างเป็นทางการในเรื่องการศึกษาและสนับสนุนทุนสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ตลอดจนช่วยสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน วิทยานิพนธ์ชุดนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี นอกจากนี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณเพื่อนที่สนิทและคนใกล้ชิดที่คอยแนะนำและให้คำปรึกษา เพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการทำวิทยานิพนธ์

ข้าพเจ้ามุ่งหวังอย่างยิ่งว่าผลงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จะสามารถเป็นแนวทางในการศึกษาและเกิดประโยชน์เชิงวิชาการแก่บุคคลทั่วไป นักศึกษา และผู้ที่มีความสนใจในผลงานศิลปะ ข้าพเจ้ายินดีพร้อมจะแบ่งปันและถ่ายทอดประสบการณ์เพื่อประโยชน์ต่อสังคมต่อไป

กมลณัฐ วิไลรัตนากุล

# สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	I
ABSTRACT.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ .....	IV
สารบัญ(ต่อ) .....	V
สารบัญ(ต่อ) .....	VI
สารบัญรูป .....	VII
สารบัญรูป(ต่อ) .....	VIII
สารบัญรูป(ต่อ) .....	IX
สารบัญรูป(ต่อ) .....	X
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการศึกษา.....	2
1.4 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	3
บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ปลอดภัย.....	5
2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผู้เสพติดความทุกข์เรื้อรัง.....	6
2.2.1 มาราบัต จิเฮเน.....	6
2.2.2 Mrabet Jihene.....	7
2.2.3 ดร.แฮร์รี่ ฮอร์แกน.....	8
2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะบำบัด.....	9
2.3.1 การเสริมสร้างพลังใจ.....	10
2.3.2 ฮาเบอร์.....	10
2.3.3 ทฤษฎีของ พงศกร เล็งดี.....	10
2.3.4 ทฤษฎีของ ชลธิชา จันทร์วิบูลย์.....	10
2.4 ทฤษฎีภาพเคลื่อนไหว.....	10
2.4.1 เทคโนโลยีเกี่ยวกับเสียงรวมถึงเสียงพูด.....	11

## สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
2.4.2 เทคโนโลยีที่เกี่ยวกับวิดีโอ.....	11
2.4.3 เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว.....	11
2.4.4 เทคโนโลยีการพัฒนา.....	11
2.4.5 หลักการเกิดภาพเคลื่อนไหว.....	11
2.5 สัญลักษณ์ที่ใช้ในผลงาน.....	13
2.4.5 หลักการเกิดภาพเคลื่อนไหว.....	11
2.5 สัญลักษณ์ที่ใช้ในผลงาน.....	13
2.6 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ.....	19
2.6.1 Zdzislaw Beksinski.....	19
2.6.2 Chiho Aoshima .....	21
2.6.3 Claude Lévêque.....	24
<b>บทที่ 3 วิธีการสร้างสรรค์.....</b>	<b>27</b>
3.1 กำหนดแนวคิดการสร้างสรรคผลงานศิลปะนิพนธ์ทางการจัดวางองค์ประกอบ.....	27
3.2 กำหนดเทคนิคของผลงานศิลปะนิพนธ์ทางการจัดวางองค์ประกอบ.....	28
3.3 กำหนดเนื้อหาของผลงานศิลปะนิพนธ์ทางจัดวางองค์ประกอบ.....	30
3.3.1 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์.....	30
3.4 วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์.....	34
3.5 ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน.....	41
3.5.1 ขั้นตอนการสร้างภาพร่าง.....	42
3.5.2 ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน.....	46
3.6 การกำหนดรูปแบบ.....	47
3.6.1 เอกภาพ.....	47
3.6.2 กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง.....	48
3.6.3 การเปลี่ยนแปลง.....	48
3.7 กำหนดเทคนิคของผลงานศิลปะนิพนธ์ทางการจัดวางองค์ประกอบ.....	49
3.8 กำหนดเนื้อหาของผลงานศิลปะนิพนธ์ทางการจัดวางองค์ประกอบ.....	49
3.9 ขั้นตอนการสร้างสรรค.....	49

## สารบัญ(ต่อ)

หน้า

3.10 การเก็บและรวบรวมข้อมูล.....	50
3.11 การสร้างภาพผลงาน.....	52
3.12 การสร้างผลงานจริง.....	52
<b>บทที่ 4 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....</b>	<b>58</b>
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม.....	58
4.2 วิเคราะห์คุณค่าความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา.....	58
<b>บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....</b>	<b>70</b>



## สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
2.1 TWH The Wealth Hike.....	6
2.2 Mrabet Jihene.....	8
2.3 Dr Harry Horgan.....	9
2.4 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวของภาพ.....	12
2.5 ภาพหมุน.....	12
2.6 สัญลักษณ์แพะ.....	14
2.7 แพะรับบาป.....	14
2.8 ตัวอย่างอาการ.....	15
2.9 การก้าวข้ามขีดจำกัด.....	16
2.10 ภาพหลุมดำดึงดูดสิ่งลงไป.....	16
2.11 ภาพพายุ.....	17
2.12 ภาพลมพัด.....	17
2.13 ภาพคลื่น.....	18
2.14 ภาพศิลปะ psychedelic art.....	18
2.15 ศิลปิน Zdzislaw Beksinski.....	19
2.16 Untitled.....	20
2.17 Untitled.....	20
2.18 Untitled.....	21
2.19 ศิลปิน Chiho Aoshima.....	22
2.20 Lotus child.....	23
2.21 Strawberry field.....	23
2.22 Building Head Chameleon.....	24
2.23 Claude Lévêque.....	25
2.24 Aube bleue.....	25
2.25 Midnight Lightning.....	26
2.26 Nous sommes heureux.....	26
3.1 "Feel winter", 2564, การจัดวางองค์ประกอบ, แปรผันตามพื้นที่.....	30
3.2 "Chronically unhappy", 2565, การจัดวางองค์ประกอบ, แปรผันตามพื้นที่.....	30

## สารบัญรูป(ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.3 "I'm devil in the deep", 2565, การจัดวางองค์ประกอบ, แปรผันตามพื้นที่.....	31
3.4 " Blooming Roses ", 2565, การจัดวางองค์ประกอบ, แปรผันตามพื้นที่.....	31
3.5 "Devil it me", 2565, การจัดวางองค์ประกอบ, แปรผันตามพื้นที่.....	32
3.6 "now you see me", 2564,การจัดวางองค์ประกอบ, แปรผันตามพื้นที่.....	32
3.7 "Untitled", 2564,การจัดวางองค์ประกอบ, แปรผันตามพื้นที่.....	33
3.8 อะคริลิคสำหรับจัดวาง.....	34
3.9 ผ้า.....	34
3.10 สายสลิงแขวน PVC.....	35
3.11 จอฉายวิดีโอ.....	35
3.12 จอฉายวิดีโอ.....	36
3.13 เครื่องปริ้น 3D.....	36
3.14 ลูกโป่งพลาสติก.....	37
3.15 โปรเจคเตอร์.....	37
3.16 ไม้อัด.....	38
3.17 ไฟ LED.....	38
3.18 โปรแกรม Procreate.....	39
3.19 GarageBand.....	39
3.20 Nomads.....	40
3.21 Epidemic Sound.....	40
3.22 ออกแบบสัญลักษณ์.....	41

## สารบัญรูป(ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.23 ร้างภาพพื้นหลัง.....	42
3.24 จัดวางองค์ประกอบ ปรับตกแต่งเล็กน้อยในชั้นที่ 1.....	42
3.25 จัดวางองค์ประกอบ ปรับตกแต่งเล็กน้อยในชั้นที่ 2.....	43
3.26 จัดวางองค์ประกอบ ปรับตกแต่งเล็กน้อยในชั้นที่ 3.....	43
3.27 จัดวางองค์ประกอบ ปรับตกแต่งเล็กน้อยในชั้นที่ 4.....	44
3.28 จัดวางองค์ประกอบ ปรับตกแต่งเล็กน้อยในชั้นที่ 5.....	44
3.29 จัดวางองค์ประกอบ ปรับตกแต่งเล็กน้อยในชั้นที่ 6.....	45
3.30 ออกแบบภาพพื้นหลังใน วิดีโอ เพื่อจัดฉากบรรยากาศ.....	45
3.31 ภาพก้าวข้ามจากพื้นที่ปลอดภัย สู่วิถี.....	50
3.32 ภาพการออกจากสิ่งเดิม.....	51
3.33 ภาพความรู้สึกเสียดความทุกข์เรื้อรัง.....	51
3.34 เริ่มต้นจากการปั่นตุ๊กตาจากโปรแกรม nomads.....	53
3.35 ปั่นตุ๊กตาหลากหลายสัญลักษณ์ ตามลักษณะงาน.....	53
3.36 ปั่นจากเครื่อง นำมาประกอบ.....	54
3.37 วาดภาพสัญลักษณ์ของพื้นที่ปลอดภัยเป็นแบบภาพเคลื่อนไหว.....	54
3.38 สร้างสรรค์โดยการจัดวางองค์ประกอบด้านใน.....	55
3.39 เตรียมฐานสำหรับจัดวาง เครื่องโปรเจคเตอร์.....	55
3.40 เตรียมตุ๊กตา 3D สำหรับจัดวาง.....	56
3.41 ทำเสียงไว้สำหรับประกอบกับวิดีโอ.....	56
3.42 จัดวางองค์ประกอบตามแบบที่กำหนด.....	57
3.42 จัดวางองค์ประกอบตามแบบที่กำหนด.....	57
3.43 จัดวางหลากหลายแบบตามแบบที่กำหนดไว้.....	57
4.1 “imprison ” , แปรผันตามพื้นที่.....	59
4.2 “imprison ” , แปรผันตามพื้นที่.....	60
4.3 “Chronically a bubble ” , แปรผันตามพื้นที่.....	61
4.4 “Chronically a bubble ” , แปรผันตามพื้นที่.....	62

## สารบัญรูป(ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.5 “Poison the garden ” , แปรผันตามพื้นที่.....	63
4.6 “ Strait ” , แปรผันตามพื้นที่.....	64
4.7 “ Strait ” , แปรผันตามพื้นที่.....	65
4.8 “ Cultivate ” , แปรผันตามพื้นที่.....	66
4.9 “ Cultivate ” , แปรผันตามพื้นที่.....	67
4.10 “ Mirage ” , แปรผันตามพื้นที่.....	68
4.11 “ Mirage ” , แปรผันตามพื้นที่.....	69
5.1 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1.....	72
5.2 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1.....	73
5.3 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1.....	73
5.4 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2.....	74
5.5 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2.....	75
5.6 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2.....	75
5.7 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2.....	76
5.8 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2.....	76
5.9 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3.....	77
5.10 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4.....	78
5.11 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4.....	79
5.12 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4.....	79
5.13 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5.....	80
5.14 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5.....	80
5.15 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 6.....	81
5.16 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 6.....	81

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเรียนรู้ความหมายของการใช้ชีวิตอยู่กับที่ ไม่กล้าออกไปเจอสิ่งใหม่ แต่อยากออกภายนอกเพื่อให้เห็นใจ มักเป็นพื้นที่ปลอดภัยของตัวเอง เพื่อให้คนหันมาเข้าใจความรู้สึกของตนเอง ทำให้เกิดความรู้สึกสบายดีอยู่แล้ว แต่ถ้าไม่ทำอะไรใหม่หรือออกไปเผชิญโลกภายนอกหรือกล้าพูดในสิ่งที่ตัวเองคิดไว้ ชีวิตจำเป็นต้องวนเวียนอยู่กับรูปแบบเดิม ทำให้ตัวเองหวาดกลัวสภาพแวดล้อมและกดดันตัวเอง การตัดสินใจก้าวออกจาก Comfort zone เพื่อให้ผู้คนรับรู้และเห็นอกเห็นใจตัวเองหรือมีหลักความคิดเป็นของตัวเอง จำต้องมีเป้าหมายและนำเสนอความรู้สึกที่ชัดเจน จึงต้องเปิดใจมากขึ้น ทุกอย่างอาจไม่เป็นดังที่คิด แต่สามารถทำในสิ่งที่อยากทำและให้คนอื่นเห็นอกเห็นใจ เพื่อเพิ่มความมั่นใจต่อความรู้สึกของตัวเอง หรือควรฟังเสียงของคนอื่นที่พยายามอยากจะทำในสิ่งที่แตกต่างจากตนเอง ดังนั้น การปรับเปลี่ยนทัศนคติของตัวเองให้กว้างขึ้นและมีการคิดในเชิงบวก การมองต่างมุม และมีความชัดเจนในคำพูดของตัวเอง จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่นำไปสู่การรับรู้ถึงความพยายามที่จะสื่อสารต่อสังคม ซึ่งมีกฎเกณฑ์และข้อบังคับมากมายที่กดทับไม่ทำให้สามารถเห็นเหล่านั้นได้แสดงออกได้เต็มที่

การศึกษาเกี่ยวกับพื้นที่ที่ปลอดภัยของตัวเอง (Comfort zone) จึงเป็นความคิดและความรู้สึกภายในใจที่อยากจะทำให้คนอื่นได้รับรู้ความคิดเหล่านี้ จากการพยายามละทิ้งตัวตนเดิมและออกมาจากพื้นที่เดิม ซึ่งเป็นสิ่งที่กำหนดตัวตนทั้งในด้านการใช้ชีวิต การทำงาน ตลอดจนปัญหาต่างๆ ที่เกิดจากครอบครัวยัง เพื่อให้รู้สึกถึงอิสระทางชีวิต ตลอดจนเปิดรับโอกาสและสิ่งใหม่ให้มากขึ้น ดังนั้น การศึกษาในครั้งนี้ จึงเป็นการแสดงออกให้เห็นความรู้สึกนึกคิดของตนเอง ตลอดจนบุคคลที่ถูกกดทับทางด้านการแสดงออกและทางด้านความคิด ในลักษณะการสร้างพื้นที่ส่วนตัวขึ้นมาและสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะที่ทำให้เกิดความรู้สึกปลอดภัย โดยออกแบบพื้นที่เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะรูปแบบวิถีโอร่วมกับสื่อสมัยใหม่หลายรูปแบบ เพื่อสื่อถึงความคิดบนพื้นที่ที่ออกแบบขึ้นมาใหม่และให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วม จากการแสดงออกเชิงความคิดในรูปแบบศิลปะสื่อผสม (Mixed Media)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.1 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.1.1 เพื่อเผยแพร่ความคิดเกี่ยวกับพื้นที่ปลอดภัยของตนเองให้สังคมได้รับรู้
- 1.1.2 เพื่อศึกษาถึงสาเหตุของการเกิดความรู้สึกถึงความเป็นส่วนตัวและอยากสร้างพื้นที่ของตนเองขึ้น
- 1.1.3 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ทำให้คนดูสามารถเข้าถึงความเป็นส่วนตัวและรับรู้ถึงความปลอดภัยบนพื้นที่เหล่านั้น

## 1.2 ขอบเขตของการสร้างสรรค์

- 1.2.1 ผลงานศิลปะในรูปแบบสื่อผสม (Mixed Media) ที่แสดงออกถึงอารมณ์ในแบบกึ่งเสมือนจริง
- 1.2.2 ผลงานศิลปะเกี่ยวกับการจัดการด้านพื้นที่ (Site-specific) ผสมกับวิดีโอในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว
- 1.2.3 ผลงานศิลปะที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับพื้นที่ปลอดภัยและต้องการทำให้คนดูเห็นอกเห็นใจในปัญหาที่เกิดขึ้น
- 1.2.4 จำนวนชิ้นงานทั้งหมด 5 ชิ้น
  - 1.2.4.1 แพร่ผันตามพื้นที่
  - 1.2.4.2 แพร่ผันตามพื้นที่
  - 1.2.4.3 แพร่ผันตามพื้นที่
  - 1.2.4.4 แพร่ผันตามพื้นที่
  - 1.2.4.5 แพร่ผันตามพื้นที่
  - 1.2.4.6 แพร่ผันตามพื้นที่

## 1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการศึกษา

- 1.3.1 ได้รับรู้ถึงปัญหาเกี่ยวกับการเกิดความรู้สึกถึงพื้นที่ปลอดภัย (Comfort zone) ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย
- เกิดการรับรู้และเข้าใจด้านสภาวะทางอารมณ์ที่มีต่อคนที่รักและหวงแหนพื้นที่ความเป็นส่วนตัว
- 1.3.3 เกิดการเรียนรู้และเข้าใจต่อคนที่ประสบปัญหาการถูกกดทับทางด้านการแสดงออกและทางด้านความคิดผ่านงานศิลปะสื่อผสม (Mixed Media)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 1.4 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ผลงานชุด "ภาพเคลื่อนไหวในความทุกข์บนความสุขของโลกแห่งจินตนาการ" เป็นผลงานศิลปะในรูปแบบสื่อผสมที่มีการจัดวางร่วมกับวิดีโอ พร้อมทั้งมีการติดตั้งผลงานในพื้นที่ที่ออกแบบขึ้น โดยการฉายวิดีโอในผลชิ้นงานร่วมกับการออกแบบคาแรคเตอร์การ์ตูนเพื่อใช้เป็นสื่อแทนตนเอง ในลักษณะการสร้างความรู้สึกกำลังหลักหนีหรือพยายามดิ้นรน โดยการจัดวางวัสดุร่วมกับภาพเคลื่อนไหว เพื่อใช้เป็นสื่อแทนความคิดเกี่ยวกับปัญหาเรื่องงาน หน้าที่ การใช้ชีวิต ความรัก คำพูดของคน ที่นำเสนอถึงตนเองซึ่งกำลังถูกดั่งและพยายามหลักหนีออกมาจากพื้นที่ตรงนั้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์รูปแบบศิลปะสื่อผสมในหัวข้อ "ภาพเคลื่อนไหวในความทุกข์บนความสุขของโลกแห่งจินตนาการ" เป็นการสื่อความหมายทางด้านจิตใจและสภาวะทางความคิดของคนในสังคมปัจจุบัน ในลักษณะการศึกษาและได้ทำการสำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งรอบข้าง สภาพแวดล้อม และอิทธิพลจากผลงานศิลปะมาพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้

ความคิดของมนุษย์นั้นสามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตามกาลเวลา การปรับเปลี่ยนความคิดเพื่อเผชิญกับความยากกับโลกภายนอก เพื่อก้าวข้ามและพบเจอสิ่งใหม่รอบตัว โดยการสำรวจเพื่อเปลี่ยนแปลงตัวเองและทำให้มีความมั่นใจ และหลุดพ้นจากทุกข์ที่ต้องเผชิญในสังคมปัจจุบัน แต่บางที่ความทุกข์นั้นสามารถดำเนินไปควบคู่กับความสุขได้ โดยการตัดสินใจเลือกสิ่งที่เหมาะสมและเป็นตัวเลือกที่ดีที่สุด เช่น การออกไปพบเจอสถานที่ใหม่ ปรับเปลี่ยนการใช้ชีวิต เริ่มทำสิ่งที่ต่างจากเดิม ลองเลือกสิ่งที่ทำหาย ฯลฯ แม้ผลลัพธ์จะออกมาในแบบเดียวกัน แต่ประสบการณ์ระหว่างทางจะช่วยขัดเกลาและสามารถดำรงชีวิตไปกับความคิดรูปแบบนี้ได้ ทั้งนี้ ข้าพเจ้าได้ศึกษาเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องการดำเนินงานและเรียงขึ้นตามลำดับ ดังต่อไปนี้

- 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ปลอดภัย
- 2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผู้เสพติดความทุกข์เรื้อรัง
- 2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะบำบัด
- 2.4 ทฤษฎีภาพเคลื่อนไหว
- 2.5 สัญลักษณ์ที่ใช้ในผลงาน
- 2.6 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ
- 2.7 ข้อมูลด้านทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสร้างสรรค์

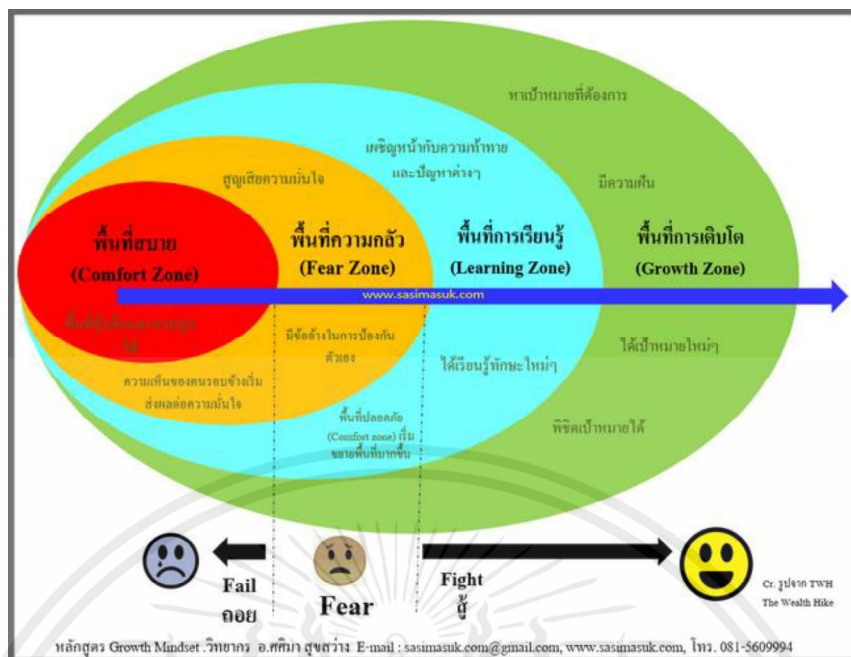
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ปลอดภัย

พื้นที่ปลอดภัยมีความหมายในภาษาอังกฤษว่า Comfort zone คือ มีอาการความรู้สึกนี้ว่าช่วงชีวิตที่รู้สึกว่าการทุกอย่างดูเรียบง่าย ไม่มีปัญหาอะไรมาทรมานใจ หรือถ้ามีจะรับมืออย่างไร เป็นช่วงที่ทุกอย่างอาจลงตัว โดยใช้ชีวิตแบบคงที่แบบพอดีไม่มากเกินไปหรือน้อยไป ความน่ากลัวของพื้นที่ปลอดภัยนั้น ทำให้ยึดติดกับความสบายใจจนสุดท้ายชีวิตหยุดนิ่ง เหมือนต้นไม้หยุดโต เวลาจึงผ่านไปเสียเปล่า โดยปล่อยเวลาชีวิตไม่ได้ทำอะไร บางคนอาจจะรู้สึกว่าตัวเองยังไม่ดีพอสำหรับคนอื่น การทำงานที่นิ่งเฉย แต่เมื่ออยู่ในจุดหนึ่ง จึงทำให้อยากออกจากความคิดรูปแบบนี้ ดังนั้น พื้นที่ปลอดภัยจึงมีขั้นตอนการคิดเกี่ยวกับการรื้อถอนไป ณ จุดเดิม โดยเรียกขั้นตอนนี้ว่า Growth Mindset

ความคิดแบบ Growth Mindset นั้นเป็นขั้นแรกของ Comfort zone เป็นพื้นที่ปลอดภัยที่สามารถควบคุมได้ มีความสบายใจ ไม่ต้องการเปลี่ยนแปลง หรือปรับเปลี่ยนอะไรเพิ่มเติม จึงเป็นจุดที่อยู่แล้วสบายใจที่สุด และคนส่วนใหญ่ไม่ต้องการเปลี่ยนแปลงอะไร แต่ในปัจจุบันเป็นยุค Digital transformation ซึ่งเป็นยุคที่มีการปรับเปลี่ยนตลอดเวลา จะช้า หรือเร็วล้วนต้องมีการเปลี่ยนแปลงในหลายด้าน ขั้นที่สองคือ การเปลี่ยนตัวเอง ซึ่งมีเป้าหมายใหม่นั้นคือ Fear zone หรือพื้นที่ความกลัว ที่เข้ามาทดสอบ ไม่ว่าจะเป็นการกลัวว่าตัวเองไม่ดีพอ กลัวไม่เหมือนคนอื่น กลัวคนไม่รัก ไม่มั่นใจในตัวเอง หรือเริ่มมีคนทักเมื่อทำอะไรต่างจากเดิม มีความแปลก อยากเด่นจนทำให้เกิดความไม่มั่นใจ และเริ่มมีข้ออ้างเพื่อจะไม่ไปต่อ ซึ่งแตกต่างจากคนที่ดิ้นรนและสู้ด้วยความพยายาม คนเหล่านี้จะสามารถก้าวข้ามผ่านไปยังจุดต่อไปได้ นั่นคือ learning zone ซึ่งขั้นตอนนี้จะผ่านไปเพื่อให้สามารถหาพลังกายและพลังใจมาเติมเต็ม จนสามารถแก้ไขสิ่งที่กลัวได้ หรือเรียนรู้สิ่งต่างจากเดิม ขั้นตอนนี้ต้องเรียนรู้ถึงความล้มเหลว ต้องทำใหม่ซ้ำ ๆ ให้ตรงข้ามกับความล้มเหลว ความล้มเหลวนั้นจึงเป็นส่วนหนึ่งของความสำเร็จ เราทุกคนสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ได้จากความล้มเหลว ส่วนขั้นตอนสุดท้ายคือ Growth zone หรือพื้นที่แห่งการเติบโต เป็นขั้นตอนที่ทำให้เห็นว่าเป้าหมายต่อไปของชีวิตคืออะไร เป็นขั้นตอนที่เริ่มเห็นความหมายและคุณค่าของการเติบโต โดยการเริ่มมีเป้าหมายใหม่และเดินทางอีกครั้ง เมื่อผ่านจุดนี้ไปได้จะเป็นผลดีกับตัวเอง การสร้างกำลังใจและเรียนรู้เทคนิคการสร้างพลังบวกจึงเป็นการเติบโตจากพื้นที่ปลอดภัยสู่พื้นที่การเติบโต เวลาที่ล้มเหลวมักจะสามารถเริ่มใหม่ได้โดยมีเป้าหมายในความคิดเสมอ (ศศิมา สุขสว่าง, 2563: ออนไลน์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## รูปที่ 2.1 TWH The Wealth Hike

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://www.sasimasuk.com/17175776/comfort-zone-fear-zone-learning-zone-growth-zone-คืออะไร>

( สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2566 )

## 2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผู้เสพติดความทุกข์เรื้อรัง

ความหมายของคำว่า ผู้เสพติดความทุกข์เรื้อรังเรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า Chronically unhappy มีความหมายในแง่การปล่อยให้ความรู้สึกผิดหวัง โศกเศร้า และเสียใจ เข้ามาทำร้ายตัวเองซ้ำไปมา เมื่อไหร่ที่ชีวิตราบรื่นและเป็นสุขมักจะพยายามนำพาตัวเองกลับไปหาความเจ็บปวดแบบเดิม ซึ่งเป็นเหมือนเสพติดความทุกข์เรื้อรัง โดยอาการเหล่านี้สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวัน เช่น ชีวิตที่ดีมากแต่ก็ยังรู้สึกไม่พอใจ มีความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวที่ไม่เป็นปรกติซ้ำแล้วซ้ำเล่า และละเลยที่จะดูแลตัวเองจนทำสิ่งที่บ่อนทำลายสุขภาพ

### 2.2.1 มารธาเบ็ต จิเฮนน

มารธาเบ็ต จิเฮนน เป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์และเป็นผู้ชำนาญการสำนักงานด้านการให้คำปรึกษาทางจิตวิทยาและความพิการ อธิบายว่าอาการของผู้เสพติดความทุกข์เรื้อรังนั้น ส่วนใหญ่มักเกิดจากสภาวะทางจิตที่ทำให้เกิดความรู้สึกไม่มั่นคงภายในตนเอง และไม่มีคามภูมิใจในตัวเอง หรือที่เรียกว่ามีระดับการยอมรับตัวเองต่ำกว่าปกติ อาการเหล่านี้มักมีสาเหตุร่วมกัน ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

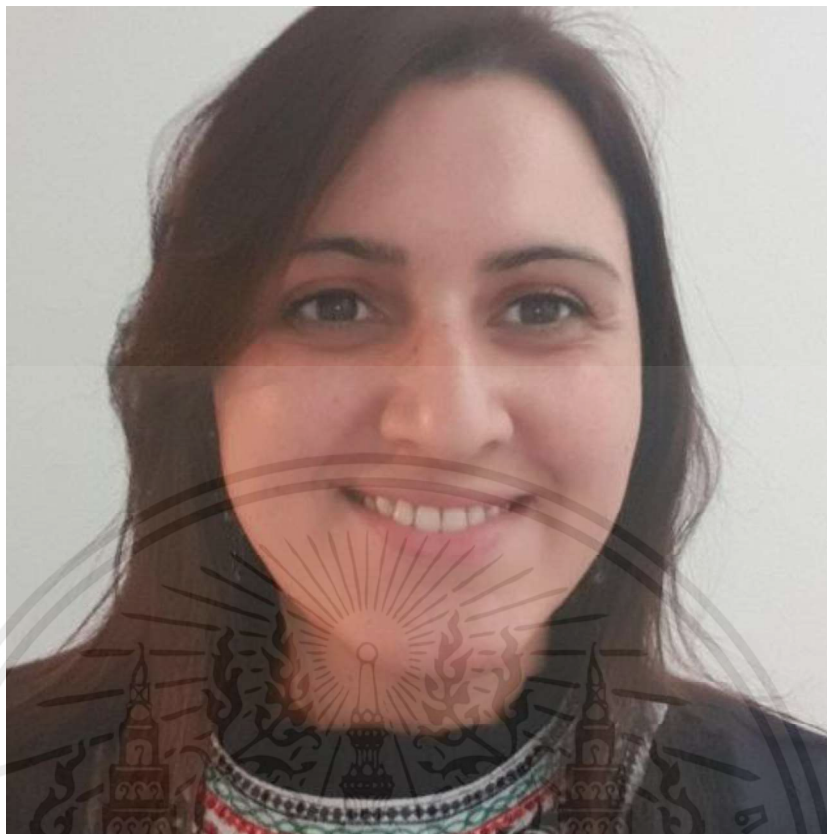
1. ปมในใจ ซึ่งส่วนใหญ่มักเกิดจากเหตุการณ์จริงหรือเกิดความรู้สึกที่กระทบกระเทือนจิตใจที่ทำให้รู้สึกเจ็บปวดและหวาดกลัวอยู่เสมอ แม้ว่าชีวิตจะมีความสุขแต่ยังคิดว่าตัวเองจะต้องกลับไปสู่จุดเดิม トラบใดที่ปมปัญหาเหล่านี้ยังไม่ถูกคลี่คลาย

2. การเลี้ยงดู ส่วนใหญ่คนเหล่านี้มักเติบโตในครอบครัวที่เข้มงวดและมีความคาดหวังสูง โดยมักจะเอาความสำเร็จไปผูกติดกับความสุข แม้ว่าชีวิตจะดำเนินไปได้อย่างราบรื่น แต่ยังคงรู้สึกเป็นทุกข์และโหยหาความสำเร็จอย่างที่คนรอบข้างคาดหวังตลอดเวลา

3. อาการป่วย บางครั้งความทุกข์มักเกิดจากอาการเจ็บป่วยส่วนบุคคล เช่น โรคดีสโทเนียที่มีอาการเศร้าเรื้อรังแต่จะไม่รุนแรงเท่าโรคซึมเศร้า ซึ่งเป็นโรคที่เกิดได้จากหลายสาเหตุ อาจมีที่มาจาก การสูญเสียคนที่รัก การถูกปฏิเสธจากคนรอบข้าง หรือความสะเทือนใจจากเหตุการณ์ต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้ อาจทำให้เกิดความผิดปกติ (Becommon, 2564: Online) ไม่ว่าจะสาเหตุที่ทำให้เกิดความทุกข์คืออะไร แต่ที่ตัวเองยังหล່อเลี้ยงความรู้สึกเหล่านี้ไว้เป็นเพราะตัวเองเชื่อว่ายังมีโอกาสรับมือกับสิ่งนี้ได้

## 2.2.2 Mrabet Jihene

นักจิตวิทยาคลินิกแห่งศูนย์ประสาทวิทยา ประเทศเยอรมัน อธิบายว่ามนุษย์ทุกคนมีกลไกในการเอาตัวรอดเป็นของตัวเอง เวลาเกิดภัยคุกคามขึ้นมาไม่ว่าจะทั้งร่างกายหรือจิตใจ เมื่อตกอยู่ในความทุกข์จะพยายามหาทางเอาตัวรอดและให้ตัวเองสามารถรับมือกับสิ่งนี้ได้ ไม่ว่าจะวิธีใด เมื่อเราเสียใจ เกิดอารมณ์เชิงลบหรือเป็นทุกข์ ร่างกายจะหลั่งฮอร์โมนคอร์ติซอลที่สูงขึ้น และลดระดับเซโรโทนินซึ่งตรงข้ามกับคนที่ออกกำลังกาย จะช่วยให้หลั่งฮอร์โมนส์ที่ทำให้เป็นสุขเพิ่มขึ้น หากทำให้ตัวเองทุกข์ใจไปเรื่อย ซึ่งในระยะยาวร่างกายอาจจะแย่ลง (Becommon, 2564: ออนไลน์)



รูปที่ 2.2 Mrabet Jihene

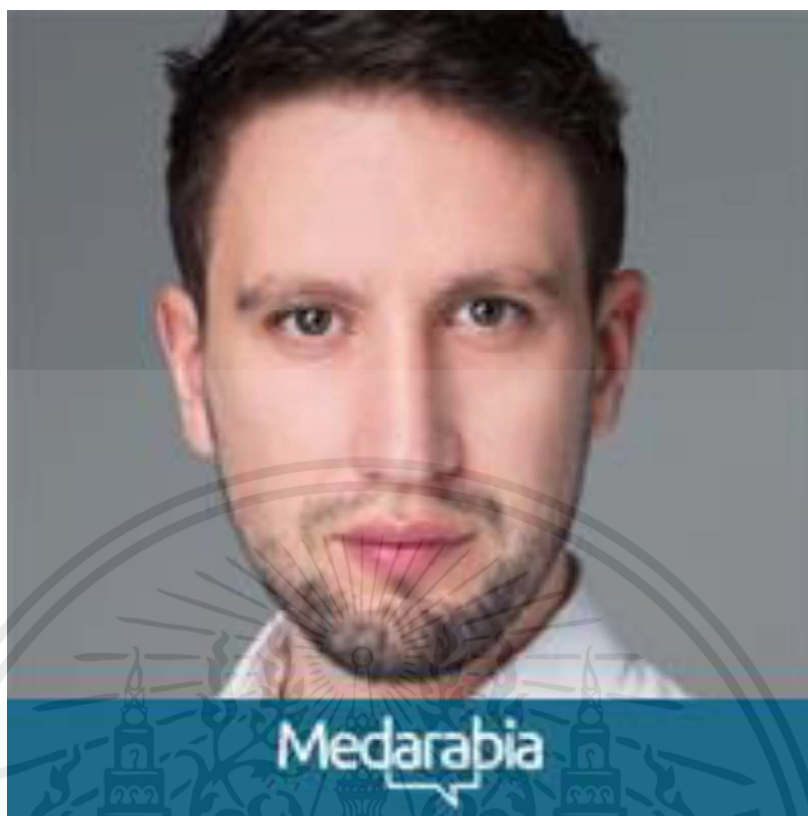
แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://www.researchgate.net/profile/Jihene-Mrabet>

( สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2566 )

### 2.2.3 ดร.แฮร์รี่ ฮอร์แกน

นักจิตวิทยาคลินิกแห่งศูนย์ประสาทวิทยา ประเทศเยอรมัน อธิบายว่ามนุษย์ทุกคนมีกลไกในการเอาตัวรอดเป็นของตัวเอง เวลาเกิดภัยคุกคามขึ้นมาไม่ว่าจะทั้งร่างกายหรือจิตใจ เมื่อตกอยู่ในความทุกข์จะพยายามหาทางเอาตัวรอดและให้ตัวเองสามารถรับมือกับสิ่งนี้ได้ ไม่ว่าจะวิธีใด เมื่อเราเสียใจ เกิดอารมณ์เชิงลบหรือเป็นทุกข์ ร่างกายจะหลั่งฮอร์โมนคอร์ติซอลที่สูงขึ้น และลดระดับเซโรโทนินซึ่งตรงข้ามกับคนที่ออกกำลังกาย จะช่วยให้หลั่งฮอร์โมนที่ทำให้เป็นสุขเพิ่มขึ้น หากทำให้ตัวเองทุกข์ใจไปเรื่อย ซึ่งในระยะยาวร่างกายอาจจะแย่งลง (Becommon, 2564: ออนไลน์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.3 Dr Harry Horgan

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://m.edarabia.com/dr-harry-horgan/>

### 2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะบำบัด

ศิลปะเป็นเครื่องมือหลักในการเยียวยาและรักษาอาการทางร่างกายและจิตใจ ศิลปะบางประเภทยังสามารถเป็นสื่อเพื่อมุ่งเน้นให้ผู้รับการบำบัดสามารถแสดงออกผ่านสื่อศิลปะอย่างสร้างสรรค์ บางประเภทสามารถนำความรู้ด้านจิตวิทยาเข้ามาผสมผสาน บางประเภทสามารถวิเคราะห์สิ่งที่ปรากฏในภาพของผู้รับการบำบัดร่วมกัน ศิลปะนั้นสามารถบำบัดภายในจิตใจของตนเองเพื่อเปิดเผยตัวตนและสื่อสารผ่านงานศิลปะอย่างเป็นอิสระ กระบวนการบำบัดช่วยให้สามารถคลายความเครียด คลายเศร้า หรือทำให้ความเจ็บปวดบรรเทาลง จนเกิดความเข้าใจในอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง และเกิดกระบวนการพัฒนาภายในจิตใจของผู้บำบัด นักศิลปะบำบัดจะเปิดโอกาสและให้อิสระกับผู้รับการบำบัดได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยไม่คำนึงถึงความสวยงามหรือหลักเกณฑ์องค์ประกอบทางศิลปะ แต่มุ่งเน้นไปยังการสำรวจอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด การเข้าใจ การอธิบายตัวตนของตัวเอง และความต้องการเสรีภาพ เพื่อให้ผู้คนรับรู้ถึงความรู้สึกของอาการและรูปแบบทางความคิดของผู้รับการบำบัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.1 การเสริมสร้างพลังใจ

การเสริมสร้างพลังใจ มีชื่อเป็นภาษาอังกฤษเรียกว่า Empowerment คือการเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตัวเองและให้โอกาสแห่งการเปลี่ยนแปลง สิ่งสำคัญที่นำมาใช้ในกระบวนการทางศิลปะบำบัดคือ การสนับสนุน การเสริมสร้างกำลังใจ การตีความหมายที่ซ่อนเร้นในจิตใจ การสนับสนุนหรือเสริมสร้างกำลังใจโดยให้ความสนใจ การชมเชยเมื่อทำได้สำเร็จ การสร้างสิ่งแวดล้อมที่รู้สึกสงบและปลอดภัย นอกจากนี้ ยังมีการใช้สัญลักษณ์ในเชิงศิลปะที่เห็นจากการใช้สี ภาพที่วาด เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจในตัวเองมากยิ่งขึ้น

### 2.3.2 ฮาเบอร์

( Habor ) กล่าวว่า ความเครียดของชีวิตคือวงจรชีวิตที่ปกติ ไม่ว่าจะเป็ความเครียดของช่วงวัย ซึ่งประกอบไปด้วยการปรับตัวในวัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ วัยสูงอายุ โดยธรรมชาติจะมีการให้ความหมาย และความแตกต่างกัน เป็นตัวของตัวเอง มั่นคงด้วยความภูมิใจในชีวิตของตัวเอง

### 2.3.3 ทฤษฎีของ พงศกร เล็งดี

การบำบัดโดยการใช้สื่อสารทางศิลปะ ที่หลากหลายในสื่อกลางของการสื่อสารซึ่งผู้รับจะระบายออก แสดงออกทำความเข้าใจประเด็นปัญหาเรื่องสำคัญของผู้รับการบำบัด ในกระบวนการนี้ จะเกิดความสัมพันธ์เชิงบำบัด ผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นมาเป็นจุดเริ่มต้นของการสนทนา วิเคราะห์ และท้อนเรื่องราว เพื่อบำบัดคลี่คลาย

### 2.3.4 ทฤษฎีของ ชลธิชา จันทรวิบูลย์

การใช้ศิลปะบำบัด เป็นรูปแบบการบำบัดแลลบูรณาการรูปแบบหนึ่ง ที่ช่วยให้ผู้รับการบำบัด แสดงอารมณ์ และความคิดออกมาผ่านทางศิลปะ อย่างที่ทราบกันว่าการวาดรูป ทำงานศิลปะ เป็นกิจกรรมที่ช่วยลดความเครียด ทำให้เรารู้สึกผ่อนคลายกิจกรรมหนึ่งนักบำบัดจึงใช้ศิลปะ เป็นตัวช่วยให้มีการรับรู้ มีสติมากกว่าการบำบัดด้วยคำพูด

## 2.4 ทฤษฎีภาพเคลื่อนไหว

การออกแบบภาพเคลื่อนไหวโดยมีเทคโนโลยีเป็นส่วนประกอบสำคัญร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งจะช่วยให้งานมัลติมีเดียมีความน่าสนใจและเป็นที่ยอมรับอย่างกว้าง โดยมีเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องหลายประเภท และช่วยทำให้การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้สามารถดำเนินไปตามขอบเขตที่ต้องการ ดังนั้น จึงมีการนำสื่อสมัยใหม่และเทคโนโลยีบางประเภทมาประกอบการสร้างสรรค์ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความจำเป็นของการใช้สื่อสมัยใหม่ที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ ดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**2.4.1 เทคโนโลยีเกี่ยวกับเสียงรวมถึงเสียงพูด** เสียงดนตรี ตั้งแต่การประมวลผล และการจัดการ เช่น การบีบอัดสัญญาณเสียง การสื่อสาร และการส่งสัญญาณ

**2.4.2 เทคโนโลยีเกี่ยวกับวิดีโอ** ได้แก่ การจัดเก็บ การประมวลผล การปรับแต่ง การใช้งาน การเรียกหา การสืบค้น การส่งกระจาย มาตรฐานการบีบอัดสัญญาณ การเข้า และถอดรหัส การส่งข้อมูล การทำงานร่วมกับสื่ออื่น สัญญาณ

**2.4.3 เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ** เป็นเทคโนโลยีเกี่ยวกับการแสดงผล ด้านภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และ 3 มิติ การแสดงภาพเสมือนจริง การสร้างตกแต่ง รวมถึงการประมวลผล การใช้งาน สัญญาณ (บรรยายเนื้อหาของเทคโนโลยีเพิ่ม ว่าเกี่ยวข้องกับงานของเราอย่างไร)

**2.4.4 เทคโนโลยีการพัฒนา** คือเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าและเป็นเครื่องมือสำหรับการพัฒนา งานมัลติมีเดียและแอนิเมชันในรูปแบบการช่วยเหลือหรือเข้าไปเก็บข้อมูลตามสื่อรูปแบบต่าง ๆ ที่วางไว้ เพื่อนำเสนอการใช้เครื่องมือ หรือการสร้างเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ตอบการใช้งาน และเพิ่มสัญญาณให้ตอบโจทย์กับความต้องการของมนุษย์

**2.4.5 หลักการเกิดภาพเคลื่อนไหว** การสร้างสัญลักษณ์ให้ได้จดจำต้องคำนึงถึงรูปร่าง รูปทรง และสัดส่วน ซึ่งเป็นหลักโดยการขึ้นโครงสร้างให้กับคาแรคเตอร์ที่สามารถสร้างขึ้นได้จากหลายรูปแบบ ซึ่งอาจจะเกิดจากการผสมผสานตัดทอนจากรูปทรงเรขาคณิต การนำรูปร่างกับรูปทรงของอุปกรณ์และเครื่องมือเครื่องใช้รอบตัวมาปรับใช้ หรือแม้กระทั่งการตัดรูปทรงจากสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ ไม่ว่าจะได้รับจากแรงบันดาลใจมาจากแหล่งข้อมูลแบบไหน งานดีไซน์ที่สร้างสรรค์ขึ้นมา นั้นต้องตอบโจทย์กับเรื่องราวที่ต้องการจะสื่อสาร นั่นคือ การสื่อสารกับคนกลุ่มไหน อายุเท่าไร เพศอะไร หรือลักษณะนิสัยแบบไหน ความต้องการสื่อสารกับเป้าหมายต้องออกแบบให้มีรูปร่าง รูปทรง และท่าทางที่เข้าใจง่าย มีรายละเอียดไม่มากและมีสีสัมพันธ์กับความต้องการ การมีเรื่องราวเบื้องหลัง จึงเป็นการช่วยสนับสนุนให้โครงเรื่องมีความแข็งแรงและเพิ่มความน่าเชื่อถือ

ความหมายของพื้นที่ปลอดภัยเป็นสิ่งที่แสดงถึงความนามธรรม เป็นความหมายของความไม่กล้าออกไปเริ่มสิ่งใหม่ ไม่ว่าจะโดนกล่าวหาว่ากระทำหรือไม่ เปรียบเสมือนการรับบาปซึ่งเป็นลัทธิบูชายันที่ต้องสังเวทในพิธีกรรมมานานราว 3,000 ปี ซึ่งเป็นคำอธิบายในหนังสือปรักปรำศาสตร์ (Scapegoat a history of blaming other people by Charlie Campbell ) ที่มีการอธิบายคำว่า “แพะรับบาป” ซึ่งถูกใช้ครั้งแรกโดยวิลเลียม ทินเดล ผู้แปลคัมภีร์ไบเบิลฉบับปี 1530 โดยเป็นการทำพิธีไถ่บาปของชาวยิวในการบูชาผู้ด้วยแพะสองตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.4 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวของภาพ

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://allieduthie.wordpress.com/2012/11/19/howard-schatz/>



รูปที่ 2.5 ภาพหมุน

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : [https://www.researchgate.net/figure/Thaumatrope-Figure-2-Illusion-of-movement\\_fig19\\_259211673](https://www.researchgate.net/figure/Thaumatrope-Figure-2-Illusion-of-movement_fig19_259211673)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.5 สัญลักษณ์ที่ใช้ในผลงาน

การสร้างสัญลักษณ์ให้ได้จดจำต้องคำนึงถึง รูปร่าง รูปทรง และสัดส่วน เป็นหลักโดยการขึ้นโครงสร้างให้กับคาแรคเตอร์ สามารถสร้างขึ้นได้จากหลายรูปแบบ เข้า อาจเกิดจากการผสมผสานตัดทอนจากรูปทรงเรขาคณิต การนำรูปร่างรูปทรงของข้าวของ อุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้รอบตัวมาใช้ หรือแม้กระทั่งการดัดแปลงดีไซน์มาจากสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ ไม่ว่าเราจะได้รับจากแรงบันดาลใจมาจากแหล่งไหน ก็ต้องลืมนำงานดีไซน์ที่ทำออกมานั้นตอบโจทย์กับเรื่องราวที่ต้องการสื่อสารของคาแรคเตอร์

การสร้างให้คนเข้าใจคือต้องการสื่อสารกับคนกลุ่มไหน อายุเท่าไร เพศอะไร หรือลักษณะนิสัยแบบไหน ความต้องการสื่อสารกับเป้าหมาย ต้องออกแบบให้มีรูปร่าง รูปทรง ท่าทาง ให้เข้าใจง่าย รายละเอียดไม่มาก และมีสีสัมพันธ์กับความเข้าใจ การมีเรื่องราวเบื้องหลัง ถือว่าช่วยสนับสนุนให้โครงเรื่อง มีความแข็งแรงขึ้น และเพิ่มความน่าเชื่อถือเพื่อให้มีเอกลักษณ์ และนิสัยใจคอ เป็นวิธีเชื่อมความสัมพันธ์

ความหมายของ พื้นที่ปลอดภัย เป็นสิ่งที่เรียกว่านามธรรม ความหมายของความไม่กล้าออกไปเริ่มสิ่งใหม่ ไม่ว่าจะโดนกล่าวหา กระทบ หรือไม่ จึงให้ความรู้เปรียบเหมือนแพะ คือแพะรับบาป เป็นลัทธิเปรียบเหมือนการบูชายัน ต้องสังเวยในพิธีกรรมมานานราว 3,000 ปี คำอธิบายในหนังสือ ปรักปราสาท (Scapegoat a history of blaming other people by Charlie Campbell ) คำว่า แพะรับบาป ถูกใช้เป็นครั้งแรกโดย วิลเลียม ทินเดล ผู้แปลคัมภีร์ไบเบิลฉบับ ปี 1530 เป็นการทำพิธีไถ่บาปของชาวยิวในการบูชายัญแพะสองตัว



รูปที่ 2.6 สัญลักษณ์แพะ

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : ที่มา <https://th.wikipedia.org/wiki/goat>



รูปที่ 2.7 แพะรับบาป

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <http://bitcoretech.com/a-scapegoat-society-working-life-that-many-people-encounter/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการศึกษาโดยสามารถวิเคราะห์สาเหตุที่นำ แพะ มาใช้เป็นเชิงสัญลักษณ์ เป็นเหมือนตัวแทนของตัวเอง หรือบุคคล ที่ใช้พื้นที่ปลอดภัย ทำให้ต้องรับในสิ่งที่ไม่กล้าจะเปิดแสดงออกให้ผู้อื่นเข้าใจได้ อาจทำให้ผู้อื่นเข้าใจผิดในตัวเอง โดยไม่บอกเหตุผลให้เข้าใจก่อน เหมือนกับ แพะรับบาปที่ไม่ได้ทำอะไรผิด จะต้องชดใช้เป็นของบูชายัญ

ข้าพเจ้านำแรงบันดาลใจ แพะ สัญลักษณ์แทนความหมายว่าแพะรับบาปเป็นหลักเป็นเหมือนความรู้สึกที่ตัวเองต้องเจอกับสิ่งรอบด้านที่ไม่เต็มใจ หรือใส่ร้ายไม่กล้าบอกในสิ่งที่คิด กลัวจะทำให้เรื่องใหญ่ขึ้น มาเชื่อมโยงความนึกคิดจิตใจสำนึก และความรู้สึกหลายรูปแบบจากอาการพื้นที่ปลอดภัย โดยความคิดรูปแบบกังวล จิตนึกคิดตลอดเวลา ทำให้เกิดหลายอาการในเวลาเดียว เป็นความทุกข์ที่ผ่านไปอาจทำให้กลายเป็นความสุขในพื้นที่ปลอดภัยได้ เป็นเหมือน พายุ สายลม คลื่น ความปั่นป่วนเหมือนสภาพแวดล้อมในธรรมชาติ

เป็นเหมือนทุกอย่างดูหยุดนิ่ง เหมือนโดนแช่แข็งในความคิด เป็นการอธิบายความเป็นมาของอาการที่ทำให้เข้าใจ เพื่ออยากให้ผู้คนที่เห็นอกเห็นใจ นำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่าง ๆ เป็นแรงบันดาลใจ นำมาประยุกต์ ประกอบเพิ่มเติมแนวคิดหลายความรู้สึกของอาการพื้นที่ปลอดภัย เป็นผลงานในแง่มุมให้ผู้คนที่เข้าใจความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ



## รูปที่ 2.8 ตัวอย่างอาการ

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://becommon.co/life/chronically-unhappy/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.9 การก้าวข้ามขีดจำกัด

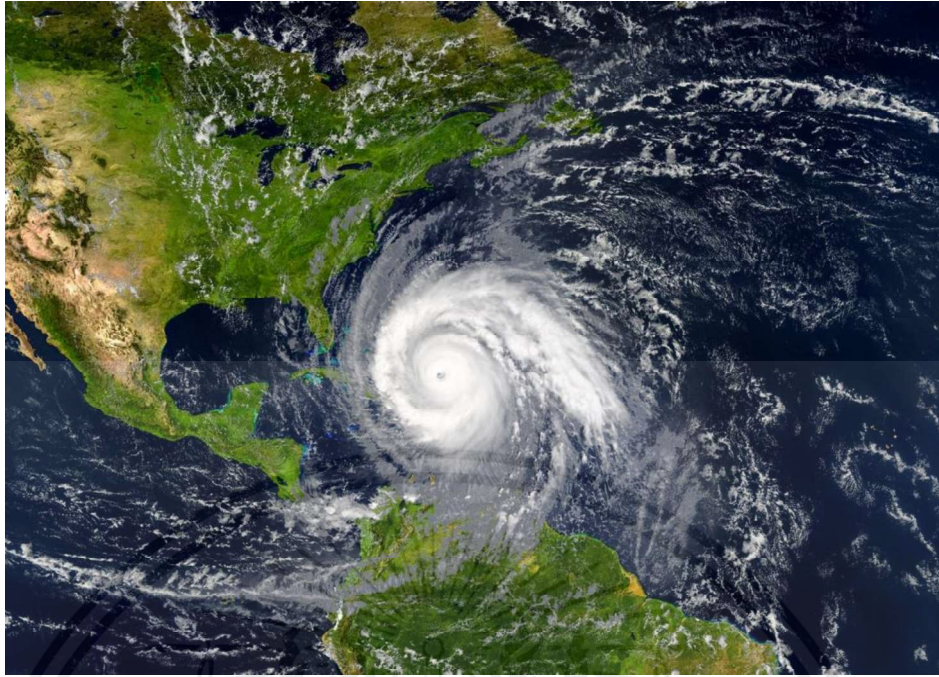
แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://www.blockdit.com/posts/5cce2d9d20642f1034d2129d>



รูปที่ 2.10 ภาพหลุมดำดึงดูดสิ่งลงไป

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : ที่มา <https://www.gminds.co/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.11 ภาพพายุ

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://www.komchadluek.net/news/520546>



รูปที่ 2.12 ภาพลมพัด

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://leaf5.com/ventilation/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.13 ภาพคลื่น

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://th.depositphotos.com/stock-photos/คลื่นทะเล.html>



รูปที่ 2.14 ภาพศิลปะ psychedelic art

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <http://art5kururat.blogspot.com/2013/11/art-1-3-6-27-4-1.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.6 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ

ผลงานชุด " ภาพเคลื่อนไหวบนความทุกข์ บนความสุขของโลกแห่งจินตนากาล " เป็นงานศิลปะที่เกิดจากอาการความรู้สึกของตัวเองในพื้นที่ปลอดภัย โดยงานศิลปะที่มีอิทธิพลต่องานศิลปะของข้าพเจ้า ได้แก่ ศิลปะโกธิค และ ประติมากรรมการจัดวาง ประกอบด้วยการวาดหุ่นแบบเหมือนจริงบนฝาผนังที่แสดงความรู้สึกโศกเศร้า มีดมน และหม่นหมอง ซึ่งเป็นความรู้สึกที่นำมาปรับใช้เป็นเรื่องราวเพื่อใช้ภาพประกอบการเคลื่อนไหวที่เรียกว่า “อิลลัสเตรชัน”

### 2.6.1 Zdzislaw Bekinski

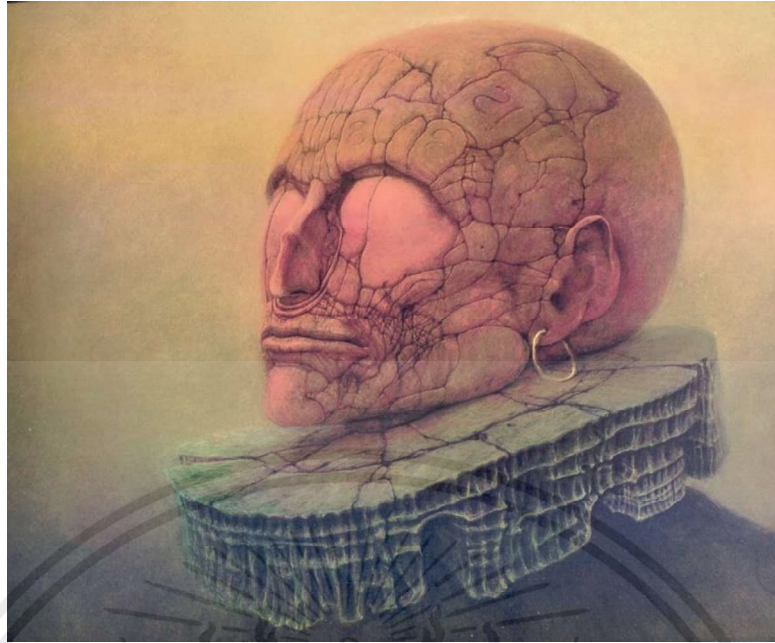
จิตรกรโปแลนด์ช่างภาพ และประติมากรที่มีความเชี่ยวชาญในด้าน dystopian เกิดเมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2472 เสียชีวิต วันที่ 21 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2548 ศิลปะกึ่งนามธรรม เป็นช่วงปีถือเป็นศิลปะใหม่ รู้จักเฉพาะกลุ่มเป็นผลงานที่มีอิทธิพลมากในอนาคต เพราะศิลปะนี้ถูกนำไปใช้ในวรรณกรรม ภาพยนต์ เช่น The lord of the rings เป็นศาสตร์ที่สื่อถึงอนาคตนิยม เรื่องราวตำนานความเชื่อ และวิญญาณ สร้างภาพวาดด้วยสีน้ำมัน หรือสีอะคริลิคเป็นช่วงเวลาที่มีหัตถกรรม



รูปที่ 2.15 ศิลปิน Zdzislaw Bekinski

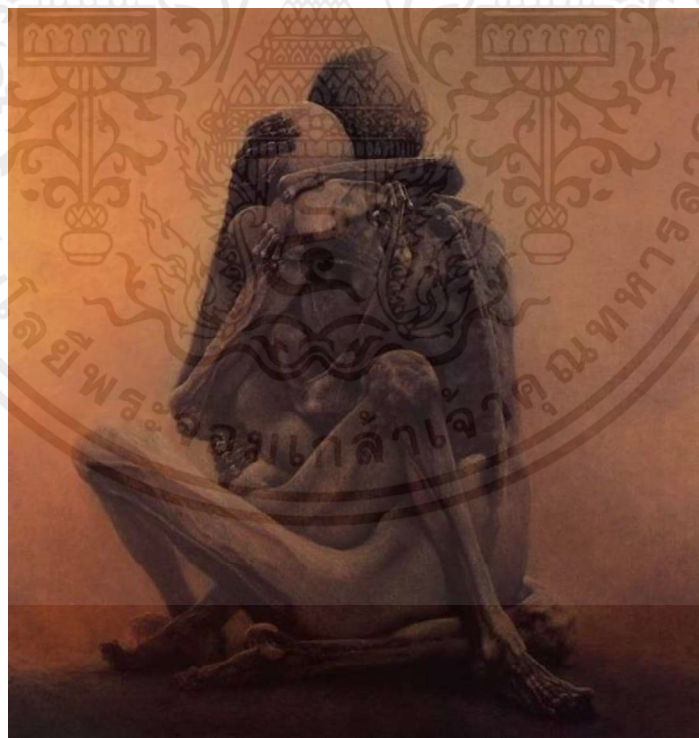
แหล่งที่มา (ออนไลน์) : [https://hmong.in.th/wiki/Zdzislaw\\_Beknski](https://hmong.in.th/wiki/Zdzislaw_Beknski)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.16 Untitled

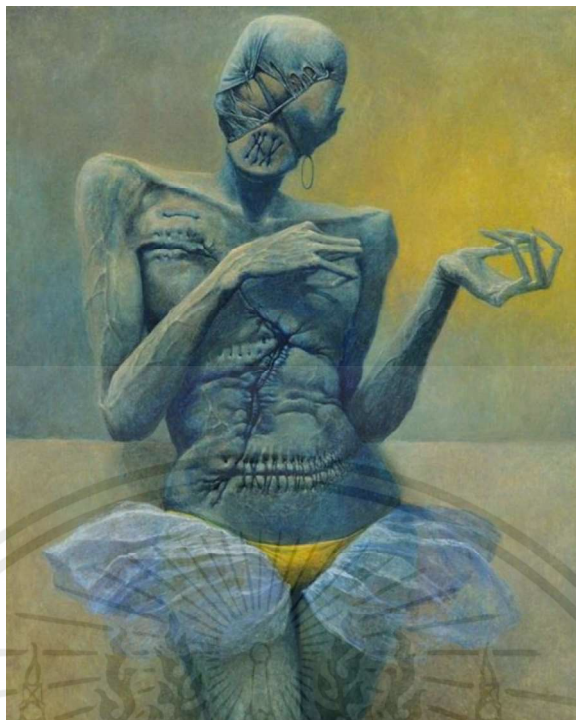
แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://wonderfularch.com/zdzislaw-beksinski/>



รูปที่ 2.17 Untitled

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://wonderfularch.com/zdzislaw-beksinski/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



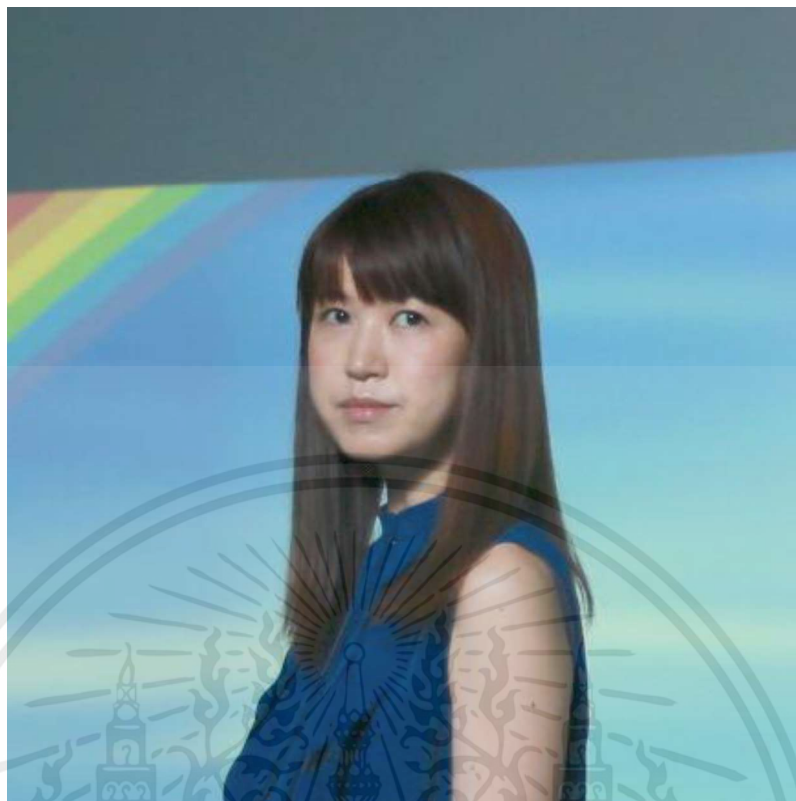
รูปที่ 2.18 Untitled

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://lifestyle.campus-star.com/picpost/62521.html/gallery>

### 2.6.2 Chiho Aoshima

Aoshima เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่นที่รู้จักกันดีในเรื่องการมีส่วนร่วมในกลุ่มงานศิลปะแบบ Kaikai Kiki ของ Takashi Murakami โดยได้รับอิทธิพลจากสุนทรียศาสตร์เชิงเส้นของศิลปินภาพอุกิโยะ Hokusai Katsushika และวัฒนธรรมแบบป๊อปอาร์ตของญี่ปุ่น งานศิลปะของ Aoshima ประกอบไปด้วยไปด้วยเด็กสาว พ่อครัวซูชิ ซอมบี้ และสัตว์น่ารัก โดยผลงานที่มีขนาดใหญ่ของเธอถูกพิมพ์ลงบนกระดาษ และวัสดุอื่น เนื่องจากสถานที่นำเสนองานเป็นพื้นที่แบบที่สว่าง Aoshima มีความชื่นชอบการวาดภาพบนโลกที่มีมิติและดูยุ่งเหยิง นิทรรศการของเธอนั้นมีชื่อว่า “Rebirth of the World” และ City Glow ที่เรียกว่า Japanese Apricot ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการวาดภาพที่สื่อถึงโลกของธรรมชาติและโลกจินตนาการที่สังเคราะห์ขึ้นมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.19 ศิลปิน Chiho Aoshima

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : [https://www.perrotin.com/artists/Chiho\\_Aoshima/14#images](https://www.perrotin.com/artists/Chiho_Aoshima/14#images)

งานศิลปะของ Aoshima ทำให้เกิดการจินตนาการเกี่ยวกับที่มาของมนุษย์ว่ามาจากที่ไหนสักแห่งระหว่างความจริงที่ไร้เดียงสากับโลกแห่งความฝันที่บิดเบี้ยว เป็นเหมือนเกลียวความคิดของศิลปินที่บินไปรอบจักรวาลก่อนที่จะกลับมาเป็นรูปร่าง ลักษณะการเคลื่อนไหวศิลปะหลังสมัยใหม่นี้ ก่อตั้งขึ้นโดย Takashi Murakami ที่มีการใช้เครื่องมือวาดแบบดิจิทัลร่วมกับการสร้างฉากไม่เหมือนใคร ผลงานศิลปะของ Aoshima นั้นเป็นภาพของนางไม้กับต้นไม้เลื้อยและสัตว์ที่มีการสร้างสีสันที่นุ่มนวลและเย็นตา ในลักษณะการสร้างแบบจำลองและมุมมองที่ชวนฝันของวัยรุ่นในยุคนี้

อิทธิพลที่ข้าพเจ้าได้รับจาก Chiho Aoshima คือการสร้างแรงบันดาลใจในบรรยากาศชวนฝัน ด้วยการใช้สีสันที่คล้ายกับภาพในจินตนาการ จากการสร้างพื้นหลังโดยใช้เครื่องมือวาดดิจิทัลที่ให้ผลงานมีความน่าสนใจและเข้าใจง่าย พร้อมทั้งมีการสร้างรูปทรงกับบรรยากาศของพื้นหลังที่เกี่ยวกับโลกแห่งการจินตนาการ ในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหวที่มีการคลุมบรรยากาศให้เกิดความรู้สึกกดดันและดูหม่นหมอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.20 Lotus child

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://www.art.salon/artist/chiho-aoshima>



รูปที่ 2.21 Strawberry field

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://www.phillips.com/detail/chiho-aoshima/NY010117/38>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### รูปที่ 2.22 Building Head Chameleon

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://www.artsper.com/nz/contemporary-artworks/print/420417/building-head-chameleon>

#### 2.6.3 Claude Lévêque

Lévêque ศิลปินจากประเทศฝรั่งเศส เกิดที่เมืองเนอแวย์ เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2496 ผลงานช่วงแรกนั้นมักเกี่ยวกับเรื่องของการสร้างพื้นที่ของศิลปิน ซึ่งมีการสร้างความสว่างไสวด้วยหลอดไฟนีออนสีชาวกับหลอดไฟที่แขวนอยู่ท่ามกลางห้องที่ว่างเปล่า ต่อมาได้มีการทำงานโดยใช้แสงไฟที่กระตุ้นอารมณ์ร่วมกับเสียงที่ในสภาพแวดล้อมนั้น เป็นนิทรรศการศิลปะที่นำเราไปสู่จุดสิ้นสุดของคำคืนหรือช่วงเวลาที่มีความมืดมิดค่อยจางหายไปพร้อมกับแสงแรกของวันใหม่ ผลงานของศิลปะของ งานศิลปะของ Lévêque มีการใช้สีตามความรู้สึก เช่น สีฟ้ารู้สึกเศร้าโศก อึดอัด และความคิดถึงเมื่อเผชิญกับสิ่งที่ไม่เป็นที่สิ้นสุด สีน้ำเงินที่แสดงถึงพื้นที่ที่ใกล้เคียงกับความมืด เป็นการสื่อถึงบรรยากาศชวนฝันตามจินตนาการของศิลปิน

งานส่วนใหญ่ของ Lévêque มีรูปแบบเป็นสามมิติที่มีการผสมผสานระหว่าง การถ่ายภาพและงานจัดวางที่ชวนให้ดื่มด่ำไปกับบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ศิลปินสร้างขึ้น โดยเกิดจากแนวคิดของโลกแห่งจินตนาการผสมกับงานศิลปะแบบร่วมสมัย ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากแสงที่ทำให้เขาหลงใหลตั้งแต่เด็กขณะมาพักอาศัยในปารีสกับพ่อแม่ Lévêque ประหลาดใจกับป้ายและไฟนีออนของลานแสดงสินค้า และสนใจในเสียงดนตรี แม้ว่าจะไม่ใช่แหล่งที่มาของแรงบันดาลใจโดยตรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่เสียงดนตรีประกอบผลงานศิลปะมักทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วม จึงทำให้พื้นที่นั้นมีผลกระทบทางอารมณ์ของผู้ชมงานศิลปะ



รูปที่ 2.23 Claude Lévêque

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://www.gazette-drouot.com/article/claude-leveque-l-art-in-situ/7710>



รูปที่ 2.24 Aube bleue

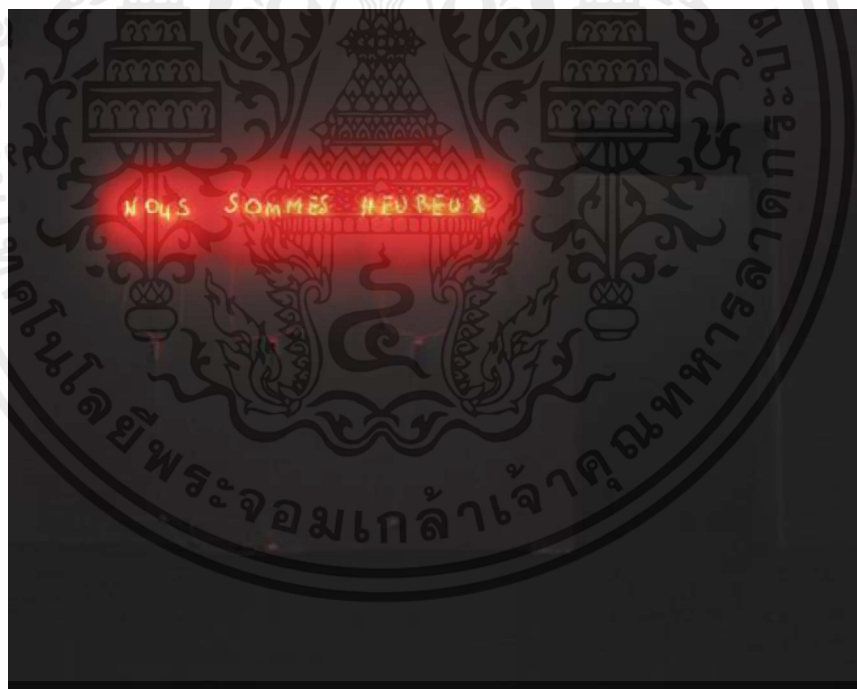
แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://www.meer.com/en/37476-claude-leveque>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.25 Midnight Lightning

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://dailyartfair.com/exhibition/9031/claude-leveque-kamel-mennour>



รูปที่ 2.26 Nous sommes heureux

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : [http://crac.laregion.fr/artiste\\_contemporain/14-claude-leveque/3172-artistes-art-contemporain-crac-montpellier-sete.htm](http://crac.laregion.fr/artiste_contemporain/14-claude-leveque/3172-artistes-art-contemporain-crac-montpellier-sete.htm)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

# วิธีการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีความเป็นขั้นตอนนี้ คือการทำงานหรือวิธีการสร้างสรรค์ทางด้านความคิดและการทำให้ผลงานที่สร้างสรรค์สำเร็จบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ ดังนั้นการดำเนินการนี้ จึงมีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยมีการค้นคว้าข้อมูลและออกแบบภาพร่างเพื่อกำหนดรูปแบบผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นผ่านเทคนิค กรรมวิธี และเนื้อหา สำหรับนำมาประกอบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ โดยมีกรรมวิธีการดำเนินงานดังนี้

### 3.1 กำหนดแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ทางการจัดวางองค์ประกอบ

การสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้มีแนวคิดที่แสดงออกเกี่ยวกับความแปรปรวนในจิตใจนั้น เกิดจากการสร้างภาพในลักษณะติดอยู่ในกล่องสี่เหลี่ยมที่คับแคบ โดยมีพยายามที่จะออกมาเพื่อตามหาสิ่งรอบกายและปลดปล่อยความรู้สึกนั้นให้พบเจอกับความสุขที่แท้จริง แต่ในทางตรงกันข้าม ยิ่งออกไปเจอสิ่งรอบข้างมากเท่าไรยิ่งกลับมาเหมือนเดิม ซึ่งแนวคิดนี้เป็นแนวทางสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวร่วมกับการจัดวางชุดนี้ โดยข้าพเจ้าได้นำเสนอผลงานที่แสดงออกถึงความต้องการให้รับรู้ และเห็นอกเห็นใจจากคนรอบข้างผ่านการสร้างสีสันร่วมกับวิดีโอและการจัดวางแบบเสมือนจริง ที่มีการจัดการผลงานศิลปะแต่ละชิ้นด้วยมุมมองที่หลากหลาย โดยผลงานแต่ละชิ้นมีแนวคิดดังต่อไปนี้

**ผลงานชิ้นที่ 1** มีแนวคิดเกี่ยวกับการที่เราเจอสิ่งที่เลวร้ายในชีวิตประจำวัน โดยนำความรู้สึกเหล่านั้นมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะ โดยใช้ความรู้สึกจากการที่โดนปิดกั้นหรือกักขังตนเอง ทำให้ต้องสร้างแสงสว่างเพื่อนำทางไปสู่ทางออก จากความพยายามจะออกจากกรงขัง เพื่อออกไปเจอสิ่งภายนอก แต่กลับต้องเจอแต่สิ่งที่กีดขวางและรัดไว้ไม่ให้ออกไปได้ จึงทำได้เพียงแค่มวนกลับมาที่จุดเดิม

**ผลงานชิ้นที่ 2** มีแนวคิดเกี่ยวกับการถูกมองข้ามหรือถูกเมินจากคนรอบข้าง เปรียบเหมือนฟองสบู่ที่ลอยสู่อากาศ เป็นความคิดหลายรูปแบบที่ไม่สิ้นสุด ที่แสดงออกถึงความโกรธ ดีใจ สงสัย เศร้าและทรมาน เป็นความบอบช้ำจากการโดนกระทำที่ทำให้เกิดการสร้างเกราะ เพื่อปกป้องตัวเอง ไม่ให้สามารถไปไหนไกล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**ผลงานชิ้นที่ 3** มีแนวคิดเกี่ยวกับการความรุนแรงทางความคิดที่ไร้จุดสิ้นสุด เปรียบเหมือน การเกิดแล้วดับไป ต่อให้เจอเรื่องราวจากการโดนกระทำ หรือเข้มแข็งมากเพียงใด แต่ยังมีความรู้สึก เจ็บซ้ำ ซึ่งเป็นการแสดงออกทางความรู้สึก โดยเริ่มต้นจากความรู้สึกสดใสไปจนถึงความรู้สึกที่แห้งเหี่ยวจนเกิดการเสื่อมสลายในที่สุด

**ผลงานชิ้นที่ 4** มีแนวคิดเกี่ยวกับการปิดกั้นมุมมองความคิดของตนเอง เป็นมุมมองที่ไม่กล้าจะ ออกจากสิ่งที่เป็นอยู่ ไม่กล้าสื่อให้ใครได้รับรู้ แต่ก็ยังพยายามจะทำให้คนอื่นรับรู้และเข้าใจใน การกระทำ และพยายามทำให้ผู้อื่นยอมรับ เป็นความคิดในแบบพื้นที่ปลอดภัยที่ต้องการจะออกไปสู่ นอก แต่ความคิดเหล่านั้นยังวนกลับมาที่จุดเริ่มต้นเดิมเสมอ

**ผลงานชิ้นที่ 5** มีแนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ถึงประสบการณ์ในชีวิตที่ได้รับฟังจากผู้คนมากมาย การเจอผู้คนหลายแบบ จนทำให้เกิดความกังวลว่าไม่ชอบในตัวตนของเรา ทำให้เกิดการฝังความคิดนี้ ไว้จนทำให้ไม่เป็นตัวของตัวเอง แต่อยากทำให้คนอื่นได้รับรู้ถึงความรู้สึกว่า การที่รักใคร่มากยอมนำมา ซึ่งการเจ็บมากจนเกิดเป็นความเคยชิน และทำให้เกิดการไม่ยอมรับตัวเอง

**ผลงานชิ้นที่ 6** มีแนวคิดเกี่ยวกับการสะท้อนภาวะความซับซ้อนในจิตใจของตนเอง ซึ่งเป็น เหมือนฉากกั้นบางที่สามารถมองเห็นตัวตนของตัวเองที่มีความซับซ้อน ซึ่งแสดงออกผ่านท่าทางที่ท่า เพื่อทำให้คนดูงานศิลปะเกิดการคิดตาม เป็นการแสดงออกถึงความคิดตัวเองที่จมกับปัญหาและสิ่ง เลวร้ายในชีวิตไม่สิ้นสุด แต่ยังสามารถมีความสุขในรูปแบบที่เราเลือก

### 3.2 กำหนดเทคนิคของผลงานศิลปะนิพนธ์ทางการจัดวางองค์ประกอบ

การสร้างสรรคผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ มีการกำหนดรูปแบบผลงานในแบบกึ่งนามธรรม จาก การใช้เทคนิคการจัดวางร่วมกับการสร้างองค์ประกอบที่แตกต่างกัน เพื่อนำเสนอมุมมองการนำเสนอ ผลงานให้มีความน่าสนใจและมีความหลากหลายในด้านเทคนิค โดยการออกแบบผลงานเพื่อ ประกอบการดำเนินงาน จากกาหนดเทคนิคของผลงานตามลำดับขั้นตอนการทำงาน ดังต่อไปนี้

ผลงานชิ้นที่ 1 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบการจัดวางองค์ประกอบด้วยงาน video art ที่ ผสมผสานกับการจัดวาง ซึ่งประกอบไปด้วยขั้นตอนการทำงาน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 จัดวางความคิดในรูปแบบ Video art สร้างคาแรคเตอร์ ให้น่าจดจำ

ขั้นตอนที่ 2 นำอะคลิลิกที่มีความใส มีความสูง มาจัดวางเป็นเหมือนสิ่งที่ถูกแช่แข็งไว้

ขั้นตอนที่ 3 นำคาแรคเตอร์ที่สื่อเป็นตัวตนมาจัดวางเป็นจุดเด่น เพื่อเพิ่มความสว่างของ ผลงานชิ้นนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานชิ้นที่ 2

ขั้นตอนที่ 1 จัดองค์ประกอบโดย video art ฉายบนพื้นเรียบ พร้อมทั้งปรับมุมมองให้มีความหลากหลาย

ขั้นตอนที่ 2 สร้างฟองสบู่เป็นวงกลมด้วยลูกโป่งใส เพื่อให้สามารถมองผ่านและเกิดการสะท้อนของแสงจากการฉายด้วย video

## ผลงานชิ้นที่ 3

ขั้นตอนที่ 1 จัดวางอะคลิลิกใสและหุ่นติดกำแพงสลักรับกัน

ขั้นตอนที่ 2 สร้างแสงสว่างจากโคมไฟให้เกิดการสะท้อนไปมา

ขั้นตอนที่ 3 เพิ่มเสียงและบรรยากาศให้มีความก้องในบริเวณพื้นที่จัดแสดงงาน

ขั้นตอนที่ 4 จัดวางดอกไม้โดยไล่สี จากสีที่สดไปหาสีอ่อน

## ผลงานชิ้นที่ 4

ขั้นตอนที่ 1 จัดองค์ประกอบโดย video art ฉายบนพื้นเรียบ

ขั้นตอนที่ 2 ใช้ไม้อัดเป็นฐานลอยและนำมาติดกับผ้าเป็นรูปแบบของห้องสี่เหลี่ยม

ผลงานชิ้นที่ 5 จัดองค์ประกอบโดยใช้ video มาฉายลงบนกำแพงและพื้นที่เรียบ

## ผลงานชิ้นที่ 6

ขั้นตอนที่ 1 จัดวางแผ่น PVC ใส ในลักษณะการแขวนซ้อนทับกัน

ขั้นตอนที่ 2 ฉาย video art ไปในแผ่น PVC ให้สะท้อนไปถึงสุดทางของห้องแสดงงาน

### 3.3 กำหนดเนื้อหาของผลงานศิลปะนิพนธ์ทางจัดวางองค์ประกอบ

การกำหนดเนื้อหาของผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ มีการนำเรื่องราวของความหมายเกี่ยวกับพื้นที่ปลอดภัยของตัวเอง ที่ข้าพเจ้าได้คิดค้นและกำหนดเป็นเรื่องราวในความรู้สึกของตนเอง ซึ่งเป็นเรื่องราวที่พบเจอในสภาพแวดล้อมและสังคมในปัจจุบัน ซึ่งเกิดเป็นความรู้สึกทางด้านอารมณ์ในรูปแบบงานศิลปะภาพเคลื่อนไหวร่วมกับการจัดวาง เพื่อถ่ายทอดผ่านบรรยากาศความรู้สึกบนพื้นที่ปลอดภัยของตัวเอง ซึ่งเปรียบเหมือนสภาวะการมีชีวิตและการอาศัยในพื้นที่แคบ โดยเป็นผลงานศิลปะต้องการนำเสนอความรู้สึกทางด้านอารมณ์ และการแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจต่อคนรอบข้าง

#### 3.3.1 ผลงานก่อนศิลปะนิพนธ์



รูปที่ 3.1 "Feel winter", 2564, การจัดวางองค์ประกอบ, แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.2 "Chronically unhappy", 2565, การจัดวางองค์ประกอบ, แปรผันตามพื้นที่

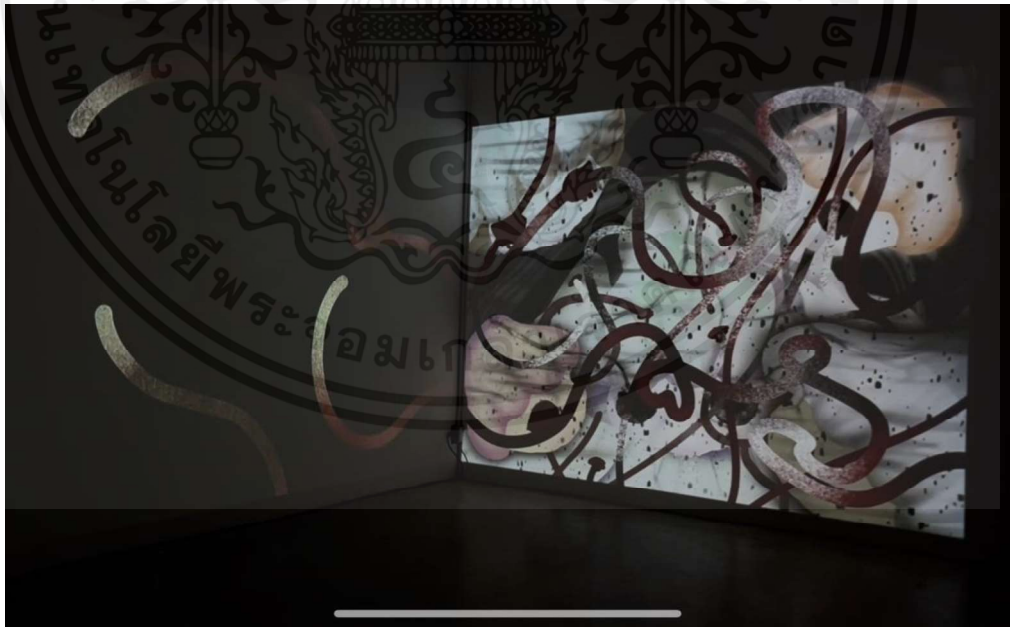


รูปที่ 3.3 "I'm devil in the deep", 2565, การจัดวางองค์ประกอบ, แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

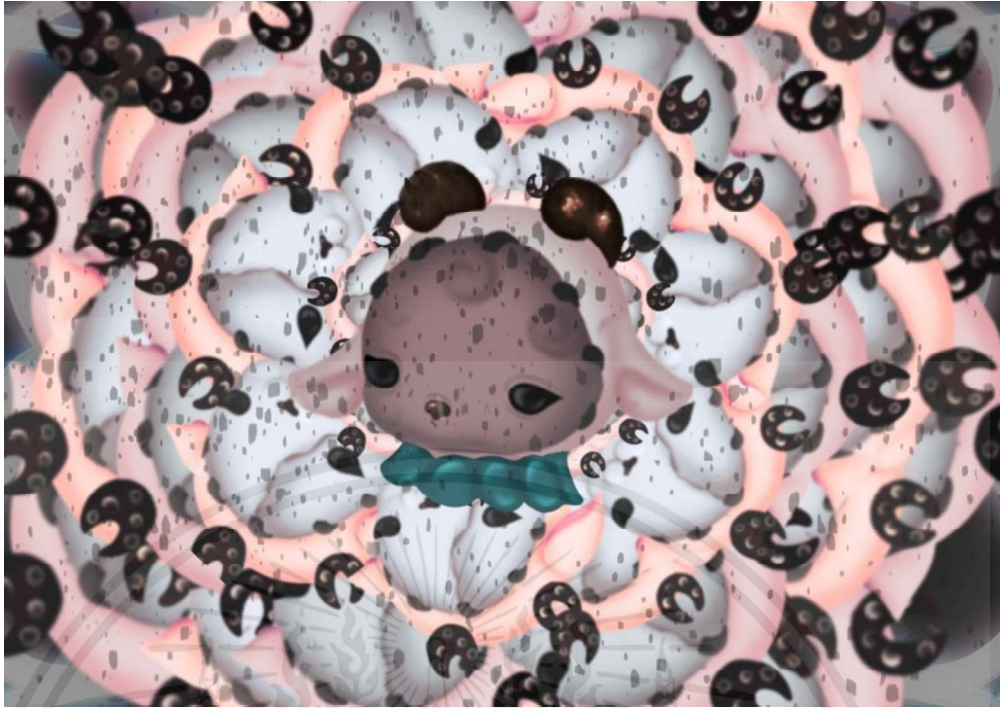


รูปที่ 3.4 " Blooming Roses " , 2565, การจัดวางองค์ประกอบ, แปรผันตามพื้นที่



รูปที่ 3.5 "Devil it me", 2565, การจัดวางองค์ประกอบ, แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.6 "now you see me", 2564,การจัดวางองค์ประกอบ, แปรผันตามพื้นที่

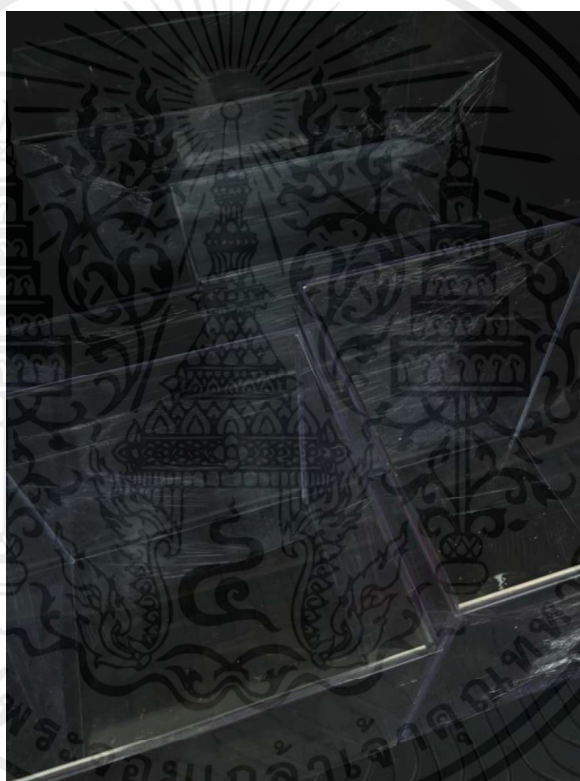


รูปที่ 3.7 "Untitled", 2564,การจัดวางองค์ประกอบ, แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4 วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ มีการนำวัสดุและอุปกรณ์ในการดำเนินงานที่หลากหลาย โดยวัสดุและอุปกรณ์เหล่านั้นจะเป็นสิ่งที่ช่วยกำหนดเนื้อหาของผลงานให้มีความน่าสนใจ และเกิดความแปลกใหม่ในเชิงเทคนิค ซึ่งจะนำไปสู่การเกิดเรื่องราวที่แตกต่างกัน พร้อมกันนี้ วัสดุและอุปกรณ์ที่นำมาประกอบสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ ยังเพิ่มความสนุกให้แก่ผู้ชมงานและเกิดความหมายใหม่เกี่ยวกับพื้นที่ปลอดภัยในจินตนาการของตัวเอง โดยวัสดุที่นำมาประกอบการสร้างสรรค์ในผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ประกอบไปด้วย



รูปที่ 3.8 อะคริลิกสำหรับจัดวาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.9 ผ้า



รูปที่ 3.10 สายสลิงแขวน PVC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.11 จอฉายวิดีโอ



รูปที่ 3.12 จอฉายวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.13 เครื่องปริ้น 3D



รูปที่ 3.14 ลูกโป่งพลาสติก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.15 โพรเจคเตอร์

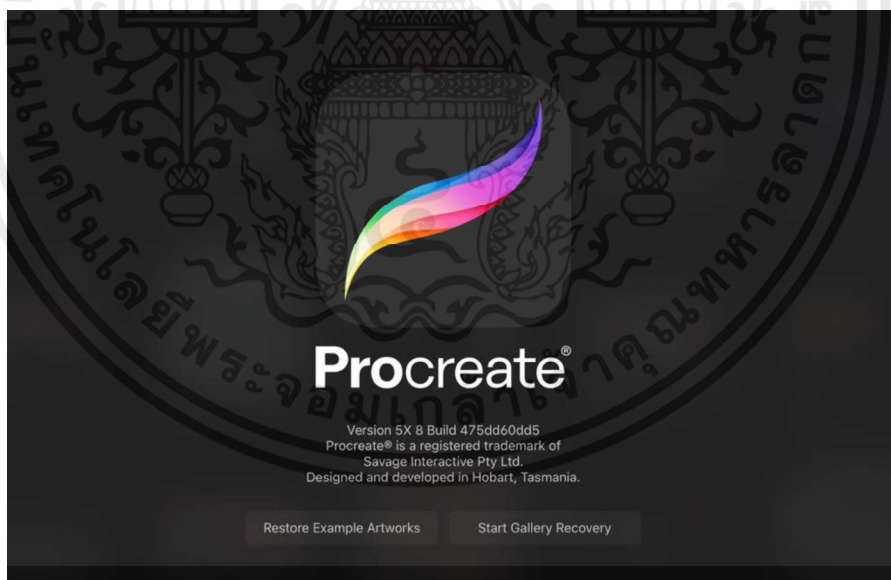


รูปที่ 3.16 ไม้อัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.17 ไฟ LED



รูปที่ 3.18 โปรแกรม Procreate

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.19 GarageBand

รูปที่ 3.20 Nomad

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

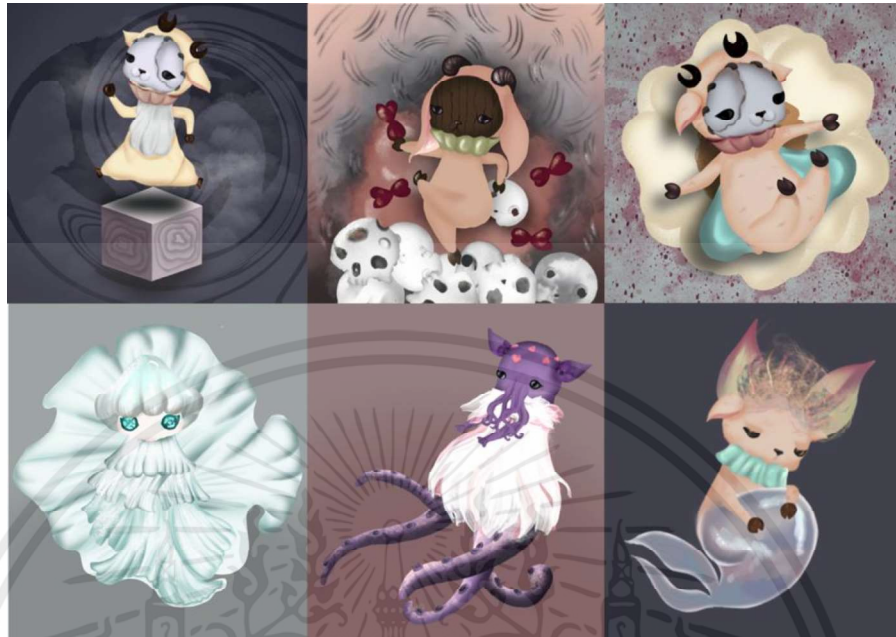


รูปที่ 3.21 Epidemic Sound

### 3.5 ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน

ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ มีขั้นตอนการทำงานที่หลากหลายและมีการจัดการรูปแบบของผลงานที่แตกต่างกัน การดำเนินงานนี้จึงมีการวางแผนการดำเนินงานหลายขั้นตอน ผลงานแต่ละชิ้นจึงมีขั้นตอนที่ไม่ซ้ำกัน เนื่องจากต้องการแสดงให้เห็นถึงรูปแบบของผลงานศิลปะที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และแนวคิดที่ต่างกันของผลงานแต่ละชิ้นนั้น ย่อมส่งผลกระทบต่อขั้นตอนการผลิตผลงานศิลปะที่ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญและความเข้าใจในเทคนิค ที่มีการกำหนดเนื้อหาของขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานศิลปะในแต่ละชิ้น ดังต่อไปนี้

### 3.5.1 ขั้นตอนการสร้างภาพร่าง



รูปที่ 3.22 ออกแบบสัญลักษณ์



รูปที่ 3.23 ร่างภาพพื้นหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

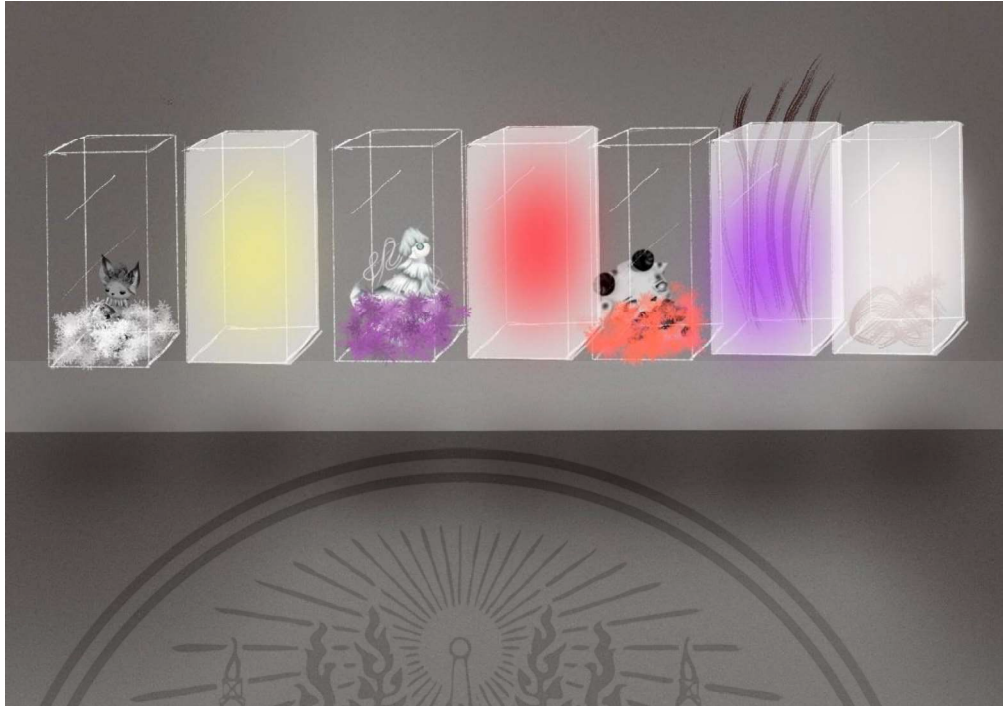


รูปที่ 3.24 จัดวางองค์ประกอบ ปรับตกแต่งเล็กน้อยในชั้นที่ 1



รูปที่ 3.25 จัดวางองค์ประกอบ ปรับตกแต่งเล็กน้อยในชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

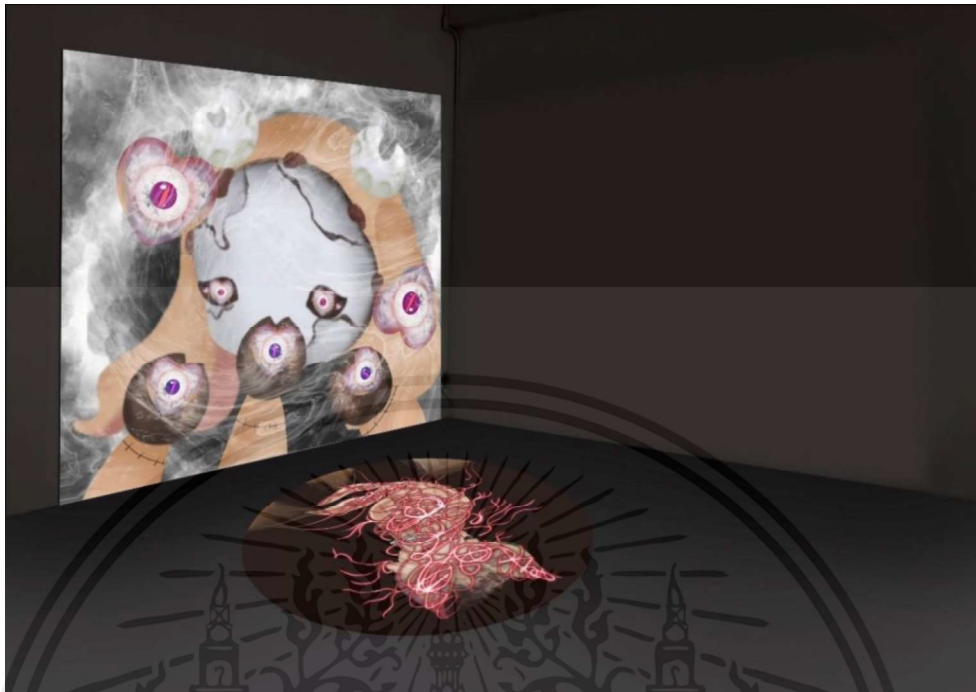


รูปที่ 3.26 จัดวางองค์ประกอบ ปรับตกแต่งเล็กน้อยในชั้นที่ 3



รูปที่ 3.27 จัดวางองค์ประกอบ ปรับตกแต่งเล็กน้อยในชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

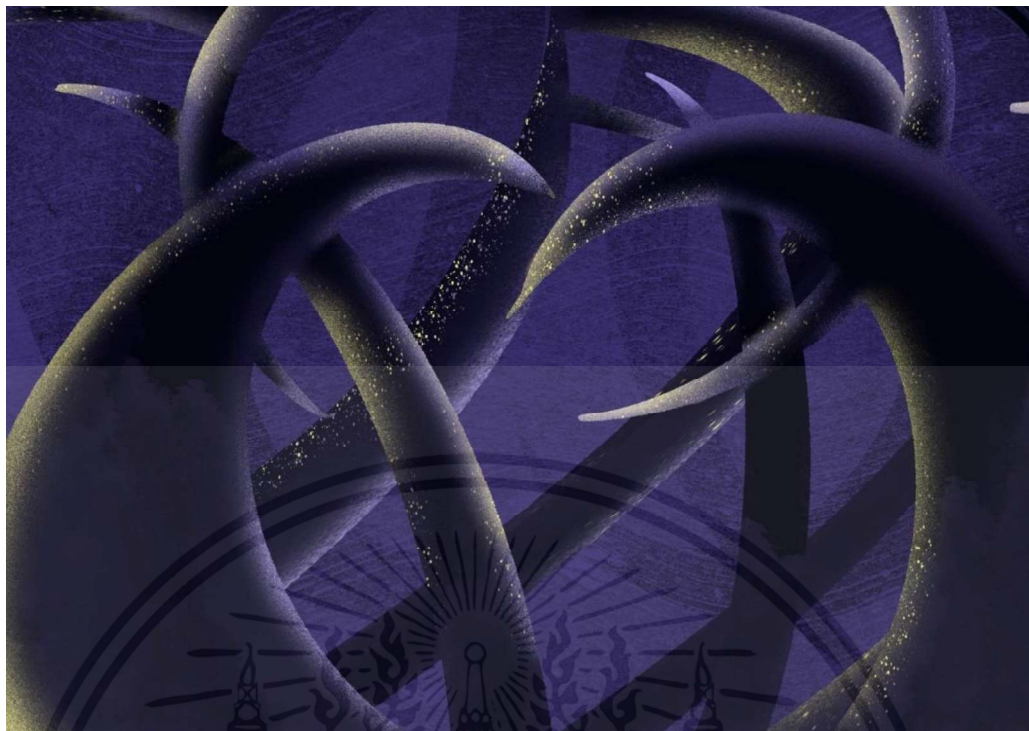


รูปที่ 3.28 จัดวางองค์ประกอบ ปรับตกแต่งเล็กน้อยในชั้นที่ 5



รูปที่ 3.29 จัดวางองค์ประกอบ ปรับตกแต่งเล็กน้อยในชั้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.30 ออกแบบภาพพื้นหลังใน วิดีโอ เพื่อจัดฉากบรรยากาศ

### 3.5.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

ศิลปินพจน์ชุดนี้ต้องการนำเสนอความเข้าใจในเรื่องของพื้นที่ปลอดภัยให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงประสบการณ์ที่เกิดจากตนเอง ซึ่งทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ให้ความสำคัญกายภาพเบื้องต้นเกี่ยวกับสัญลักษณ์ สภาพแวดล้อม สิ่งแวดล้อม แสงแดด สถานที่ โดยสิ่งเหล่านี้มีความหมายหลากหลาย และสัมพันธ์กันจนทำให้เกิดความการรับรู้และเข้าใจ จากการศึกษาผลงานช่วงก่อนศิลปินพจน์จึงนำมาสู่ขอบเขตการกำหนดรูปแบบผลงานศิลปินพจน์ นั่นคือ การกำหนดพื้นที่ของผลงานให้มีความคับแคบ ซึ่งตรงกันข้ามกับการออกแบบสภาพแวดล้อมที่กว้างจนไร้ผู้คน หรือการสร้างสัญลักษณ์ที่ซ้ำวนไปวนมา โดยนำความคิดเหล่านี้มาพัฒนา และต่อยอดในรูปแบบงานศิลปะที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเสียดสี ความทุกข์ และเรื่องราวของแพะรับบาป ซึ่งเป็นการสร้างมุมมองที่ซ้ำกันไปมาของรูปทรงที่สร้างขึ้น พร้อมทั้งมีการจัดวางสิ่งของที่ทำให้รับรู้ได้ถึงสภาพแวดล้อมของการถูกกดทับจากสังคม โดยมีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. วิเคราะห์ภาพร่างใช้หน่วยเป็นเซนติเมตร เช่นสูง 250 เซนติเมตรคูณด้วยความยาว 200 เซนติเมตร หรือการแปรผันตามพื้นที่ เนื่องจากพื้นที่มีจำกัด จึงมีการเตรียมวัสดุประกอบการจัดวาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ร่วมกับอุปกรณ์ต่าง ๆ โดยการสร้างต้นแบบอะคริลิครูปปั้นตุ๊กตาจากเครื่องปริ้น 3D และสร้างโครงเหล็กเพื่อแขวนจอโทรทัศน์

ก. รูปแบบของการจัดวางอะคริลิก นำมาเชื่อมกันเป็นกล่องเพื่อสะดวกต่อการขนย้าย โดยมีขนาด 100-150 เซนติเมตร ที่สามารถจัดวางได้รอบด้าน

ข. จัดวางให้มีระยะที่ใกล้กันและไม่ห่างกันจนเกินไป เพื่อให้ทำให้มีช่องไฟในการเดินและได้เห็นถึงพื้นผิวของผลงาน

ค. กำหนดความยาว ทำ Stop motion ทำด้วยโปรแกรม Procreate และส่งออกไฟล์ Mp4

2. ออกแบบตุ๊กตาที่ใช้เป็นสัญลักษณ์ที่สั่งปริ้นจากเครื่องปริ้น 3D โดยการขึ้นโครงร่างตุ๊กตาจากโปรแกรม Nomads พร้อมทั้งปรับรายละเอียดของรูปทรงตามที่ต้องการ จากนั้นจึงทำการสั่งปริ้นและลงสีโดยการพ่น

ก. กำหนดความยาวทำ Stop motion ทำด้วยโปรแกรม Procreate และส่งออกไฟล์ Mp4

3. แปรผันตามพื้นที่ เนื่องจากพื้นที่มีจำกัด จึงมีการเตรียมวัสดุประกอบการจัดวางร่วมกับอุปกรณ์ต่าง ๆ โดยการสร้างต้นแบบอะคริลิครูปปั้นตุ๊กตาจากเครื่องปริ้น 3D โคมไฟ และดอกไม้

ก. รูปแบบของการจัดวางอะคริลิก นำมาเชื่อมกันเป็นกล่องแฉงวางซ้อนติดกัน

ข. จัดวางมีดอกไม้ และตุ๊กตามาประกอบ

ค. กำหนดความยาว ทำ Sound ทำด้วยโปรแกรม Garage band และส่งออกไฟล์ Mp4

4. ออกแบบไม้อัดฉากลอย และนำวิดีโอ ภาพประกอบวางโปรเจคเตอร์ไว้ที่ด้านบน เพื่อฉายภาพลงมาด้านล่าง

ก. รูปแบบของไม้อัดคือ วางลอย มีผ้าเหมือนเป็นฉากติดไว้ที่ไม้อัด

ข. กำหนดความยาว ทำ Stop motion ทำด้วยโปรแกรม Procreate และส่งออกไฟล์ Mp4

5. จัดวางองค์ประกอบ การฉายภาพด้วย โปรเจคเตอร์ 2 ฝั่ง ระยะเวลาพร้อมกัน โดนฉายเข้าที่กำแพง และฉายลงพื้น

6. นำโครงเหล็กแขวนโปรเจคเตอร์ที่มีขนาดสูง 250 เซนติเมตร คุณด้วยความยาว 90 เซนติเมตร ที่มีลักษณะเข้ากันมาติดตั้ง และนำผ้ามาแขวนทับในโครงเหล็กอีกชั้น

ก. ตั้งจอโปรเจคเตอร์โดยแขวนบริเวณจุดกึ่งกลางของโครงเหล็ก โดยโปรเจคเตอร์นั้นจะมีขนาดสูง 20 เซนติเมตร คุณ ความยาว 30 เซนติเมตร ที่มีการจัดวางด้วยความสมดุล

ข. นำแผ่น PVC โดยการทำซ้ำกันไปมาให้ครบทุกชิ้น

## 3.6 การกำหนดรูปแบบ

### 3.6.1 เอกภาพ

ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะ และด้านเนื้อหา เรื่องราวเป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความเป็น หนึ่งเดียว เพื่อผลรวมอันไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป การสร้างงานศิลปะ คือ การสร้างเอกภาพขึ้นจากความสับสน ความยุ่งเหยิง เป็นการจัดระเบียบ และดุลยภาพ ให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกันเพื่อให้รวมตัวกันได้ โดยการ เชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กันเอกภาพของงานศิลปะ มีอยู่ 2 ประการ คือ

1. เอกภาพของการแสดงออก หมายถึง การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว แน่นนอน และมีความเรียบง่าย งานชิ้นเดียวจะแสดงออกหลายความคิด หลายอารมณ์ไม่ได้ จะทำให้สับสน ขาดเอกภาพ และการแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคนก็สามารถทำให้เกิดเอกภาพแก่ผลงานได้

2. เอกภาพของรูปทรง คือ การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ และมีระเบียบขององค์ประกอบทางศิลปะเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่ง ที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรืออารมณ์ของศิลปิน ออกได้อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรง เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดต่อความงามของผลงานศิลปะ เพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงเรื่องราวความคิด และอารมณ์ ดังนั้นกฎเกณฑ์ในการสร้างเอกภาพในงานศิลปะเป็นกฎเกณฑ์เดียวกันกับธรรมชาติ

### 3.6.2 กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง

การขัดแย้งขององค์ประกอบทางศิลปะแต่ละชนิด และรวมถึงการขัดแย้งกันขององค์ประกอบต่างชนิดกันด้วย กฎเกณฑ์ของการประสาน การทำให้เกิดความกลมกลืน ให้สิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกันดี เป็นการสร้างเอกภาพจากการประสานมีอยู่ 2 วิธีคือ

1. การเป็นตัวกลาง คือการทำให้สิ่งที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกัน ด้วยการใช้ตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น สีขาว กับสีดำ ซึ่งมีความแตกต่าง ขัดแย้งกันสามารถทำให้อยู่ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพ ด้วยการใช้สีเทาเข้าไปประสาน ทำให้เกิดความกลมกลืน มากขึ้น

2. การซ้ำ คือการจัดวางหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป เป็นการสร้างเอกภาพที่ง่ายที่สุด แต่ก็ทำให้ดูน่าเบื่อ ต้องจัดวางให้ดูน่าสนใจ

### 3.6.3 การเปลี่ยนแปลง

เพิ่มความขัดแย้งลงในหน่วยที่ซ้ำกัน เพื่อป้องกันความจืดชืด น่าเบื่อ ซึ่งจะช่วยให้มีความน่าสนใจมากขึ้น การเปลี่ยนแปลงมี 4 ลักษณะ

- การเปลี่ยนแปลงของรูปลักษณะ
- การเปลี่ยนแปลงของขนาด
- การเปลี่ยนแปลงของทิศทาง
- การเปลี่ยนแปลงของจังหวะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะจะต้องรักษาคุณลักษณะของการซ้ำไว้ ถ้ารูปมีการเปลี่ยนแปลงไปมา การซ้ำก็จะหมดไป กลายเป็นการขัดแย้งเข้ามาแทน และถ้าหน่วยหนึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีความแตกต่างจากหน่วยอื่นมาก จะกลายเป็นความเป็นเด่นเป็นการสร้างเอกภาพด้วยความขัดแย้ง

### 3.7 กำหนดเทคนิคของผลงานศิลปนิพนธ์ทางการจัดวางองค์ประกอบ

สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ กึ่งนามธรรม ใช้เทคนิคการจัดวางองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ ใช้ขั้นตอนการจัดวาง

ขั้นที่ 1 ขั้นตอนทำวิดีโอ โดยวาดเป็นรูปแบบภาพเคลื่อนไหวให้เป็นการเล่าเรื่องราว

ขั้นที่ 2 วางแผนขั้นตอนการจัดวางพื้นที่ และวัสดุ ให้สื่อไปทางเดียวกับวิดีโอ

ขั้นที่ 3 จัดวางองค์ประกอบ เช่น มีการจัดวางตุ๊กตาสัญลักษณ์ให้เข้ากับพื้นที่ และวิดีโอเลือกฉากในโปรเจคเตอร์ หรือจอร์รูปแบบอื่น

### 3.8 กำหนดเนื้อหาของผลงานศิลปนิพนธ์ทางการจัดวางองค์ประกอบ

นำเรื่องราวของความหมายว่า พื้นที่ปลอดภัยของตัวเอง ที่ผู้สร้างสรรค์ได้เข้าใจในความรู้สึกแบบนี้ และพบเจอในสภาพแวดล้อมแบบนี้ มันจึงเกิดเป็นความรู้สึกของอารมณ์รูปแบบนี้ เพื่อถ่ายทอดผ่านบรรยากาศความรู้สึกของความคิดรูปแบบ พื้นที่ปลอดภัยของตัวเอง เป็นเหมือนอารมณ์อยู่ในที่แคบเกินไป หรือบางครั้งพื้นที่กว้างเกินไป จึงเป็นผลงานอยากให้ผู้รู้สึกอารมณ์เห็นอกเห็นใจ

### 3.9 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

1. ศึกษา และได้รวบรวมข้อมูลจากสถานที่จากความรู้สึกของพื้นที่ปลอดภัยในตัวเอง และสร้างสัญลักษณ์ให้จดจำ และเก็บข้อมูลหลายแบบบันทึกไว้ หรือถ่ายเอกสารจากหนังสือ

2. สร้างสรรค์ผลงานจริง เตรียมอุปกรณ์ จอฉายวิดีโอ โปรเจคเตอร์ อะคริลิก ผ้า โครงเหล็ก กระดาษ

ศิลปนิพนธ์ของผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอจากความเข้าใจความรู้สึกของพื้นที่ปลอดภัยได้เห็นสัมผัสกับความคิดรูปแบบนี้ หรือประสบการณ์ ซึ่งทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ให้ความสำคัญกับสัญลักษณ์สภาพแวดล้อม สิ่งแวดล้อม แสงแดด สถานที่ สิ่งเหล่านี้มีความหมายหลากหลาย และสัมพันธ์กัน ให้เกิดความการรับรู้เข้าใจ ซึ่งสิ่งที่ได้รับจากการศึกษาผลงานช่วงก่อนศิลปนิพนธ์ นำมาสู่กำหนดรูปแบบของช่วงศิลปนิพนธ์คือการนำรูปทรงของสภาพแวดล้อมที่คับแคบ และสภาพแวดล้อมกว้างจนไร้ผู้คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือสัญลักษณ์ซ้ำวนไปวนมา ในส่วนของความคิดมาต่อยอดคือนำความคิดรูปแบบเสพติดความทุกข์ และแพะรับบาป มุมมองที่ซ้ำกันไปมาของรูปทรง จัดวางสิ่งที่ทำให้รับรู้ได้ถึงสภาพแวดล้อม

### 3.10 การเก็บและรวบรวมข้อมูล

ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลเนื้อหาของความรู้สึกพื้นที่ปลอดภัย โดยสาระเนื้อหาที่เกี่ยวข้องในผลงาน โดยหาข้อมูลดังนี้

1. สิ่งแวดล้อมในความรู้สึกของข้าพเจ้า ซึ่งนำความคิดของพื้นที่ปลอดภัย การวนเวียนในลักษณะเดิมในจิตใจ
2. ได้เป้าหมายที่น่าสนใจ ค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และที่สนใจเป็นสื่อเพิ่มเติม ทั้งลงพื้นที่และออนไลน์
3. นำข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ปลอดภัย ความรู้สึก จิตใจ โลกของตัวเอง ในสื่อออนไลน์มาดัดแปลง เป็นภาพในจินตนาการส่วนตัว และนำมาร่างภาพ



รูปที่ 3.31 ภาพก้าวข้ามจากพื้นที่ปลอดภัย สู่วิถีชีวิต

(ที่มาจาก <https://www.jeab.com/life/trendy-life/what-is-comfort-zone>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.32 ภาพการออกจากสิ่งเดิม  
(ที่มา <https://www.davidebonazzi.com/news/brandeis-magazine-beyond-your-comfort-zone>)



รูปที่ 3.33 ภาพความรู้สึกเสียดความทุกข์เรื้อรัง  
(ที่มา <https://psych2go.net/8-habits-of-chronically-unhappy-people/>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.11 การสร้างภาพผลงาน

เมื่อรวบรวมข้อมูลจากการสำรวจเพิ่มเติมของอาคารพื้นที่ปลอดภัยแล้ว นำข้อมูลมาวิเคราะห์ ปรับแต่งร่วมกับจินตนาการเพิ่มเติม ปรับเปลี่ยนองค์ประกอบการวาด และการจัดวาง เพื่อเปลี่ยนมุมมองให้เข้าใจถึงความรู้สึก มีขั้นตอนดังนี้

1. นำข้อมูล และแรงบันดาลใจ มาจัดวางร่างภาพขึ้นมาในโปรแกรม procreate ลักษณะงาน การจัดวางจะเป็นความวอกไปมา แบบซ้ำกันไปมา เป็นมิติมองได้รอบด้าน รูปทรงรู้สึกแคบ กว้าง เกิดโครงสร้างขององค์ประกอบใหม่ให้เข้ากับวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

2. นำข้อมูลที่ค้นคว้าจากสื่อออนไลน์ ประสบการณ์และความหมายทำเป็นสัญลักษณ์ เพื่อให้สื่อถึงตัวตนขึ้นมา มีสัญลักษณ์เป็น พระที่มีความหมายว่า พระรับบาป และแบบสัตว์ทะเล ที่มีความคิดใช้ชีวิตแบบเดิมวนซ้ำไปมาตลอด เป็นส่วนใหญ่ และสัญลักษณ์ที่ความหมายเป็นเทพความเชื่อ เพื่อให้สื่อกับได้รับการยอมรับ

3. จัดวางองค์ประกอบสมบูรณ์แล้ว ใช้แอปพลิเคชันตกแต่งรูปพร้อมลงสีเพื่อนำเข้าในคอมพิวเตอร์ แยกต่างของแต่ละมุมมอง

### 3.12 การสร้างผลงานจริง

1. วิเคราะห์ภาพร่างใช้หน่วยเป็นเซนติเมตร เช่นสูง 250 เซนติเมตรคูณด้วยความยาว 200 เซนติเมตร หรือการแปรผันตามพื้นที่ เนื่องจากสถานที่ที่มีจำกัด เตรียมวัสดุการจัดวาง เชื่อมอุปกรณ์ มีรูปแบบของอะคริลิก ตัดจากเครื่องปริ้น 3D และโครงเหล็กแขวนจอโทรทัศน์

ก. รูปแบบของการจัดวางอะคริลิก นำมาเชื่อมกันเป็นกล่องเพื่อสะดวกการขนย้าย มีขนาด 100-150 เซนติเมตร เพื่อจัดวางองค์ประกอบในรอบด้าน

ข. วางในระยะที่ใกล้กัน ไม่ห่างจนเกินไป เพื่อให้มีช่องไฟในการเดิน ได้เห็นถึงผิวงาน

2. นำตุ๊กตา ที่เป็นสัญลักษณ์สั่งปริ้นจากเครื่องปริ้น 3D โดยการขึ้นโครงร่างตุ๊กตาจากโปรแกรม Nomad ปรับรูปทรง ทำการสั่งปริ้น และลงสี โดยการพ่น

3. โครงเหล็กแขวนจอโทรทัศน์ มีขนาดสูง 250 เซนติเมตรคูณด้วยความยาว 90 เซนติเมตร ทำแบบซ้ำกัน นำผ้าแขวนทับในโครงเหล็ก

ก. ตั้งจอทีวี แขวนจุดกึ่งกลางของโครงเหล็ก จอขนาดสูง 45 เซนติเมตรคูณความยาว 90 เซนติเมตร วางให้สมดุล

ข. นำผ้า คลุมโครงเหล็ก เป็นการซ้ำกันไปมา



รูปที่ 3.34 เริ่มต้นจากการทำการปั้นตุ๊กตาจากโปรแกรม nomad

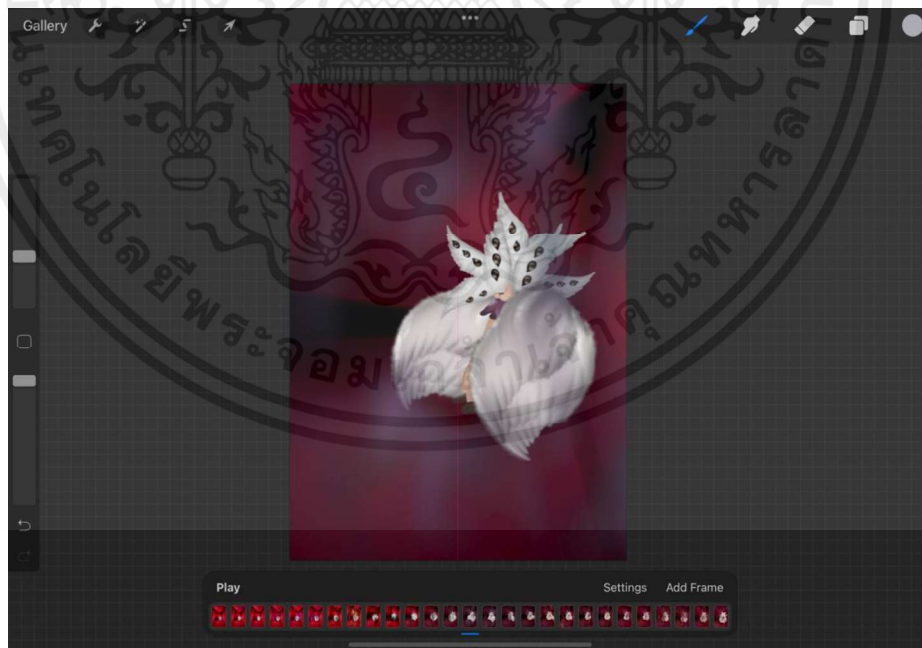


รูปที่ 3.35 ปั้นตุ๊กตาหลากหลายสัญลักษณ์ ตามลักษณะงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.36 ปรีนจากเครื่อง นามาประกอบ



รูปที่ 3.37 ภาพสัญลักษณ์ของพื้นที่ปลอดภัยเป็นแบบภาพเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.38 สร้างสรรค์โดยการจัดวางองค์ประกอบด้านใน

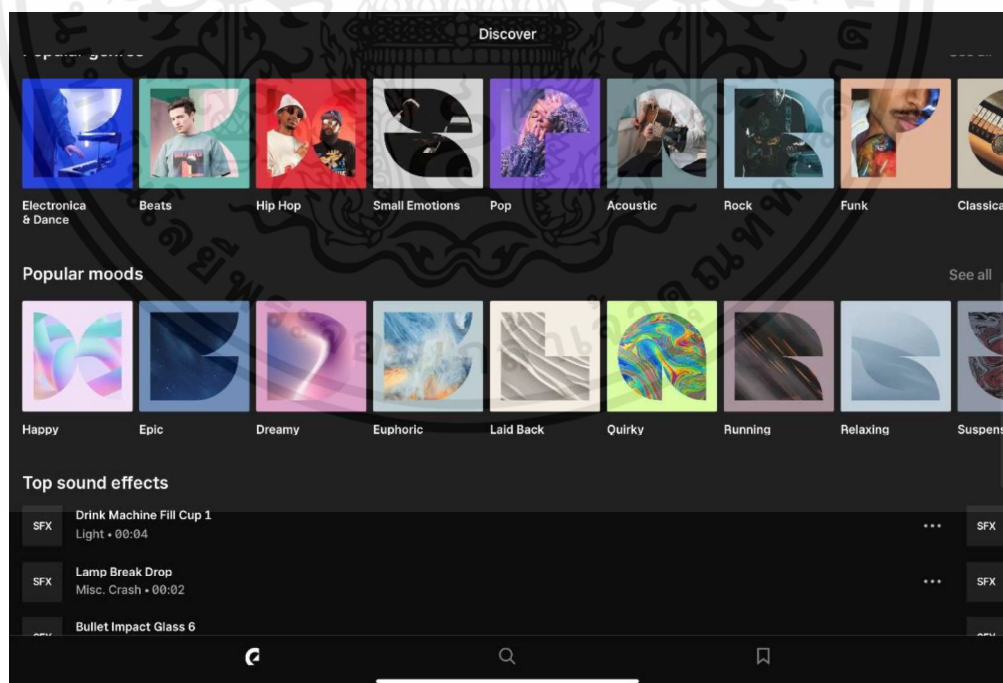


รูปที่ 3.39 เตรียมฐานสำหรับจัดวาง เครื่องโปรเจคเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.40 เตรียมตุ๊กตา 3D สำหรับจัดวาง

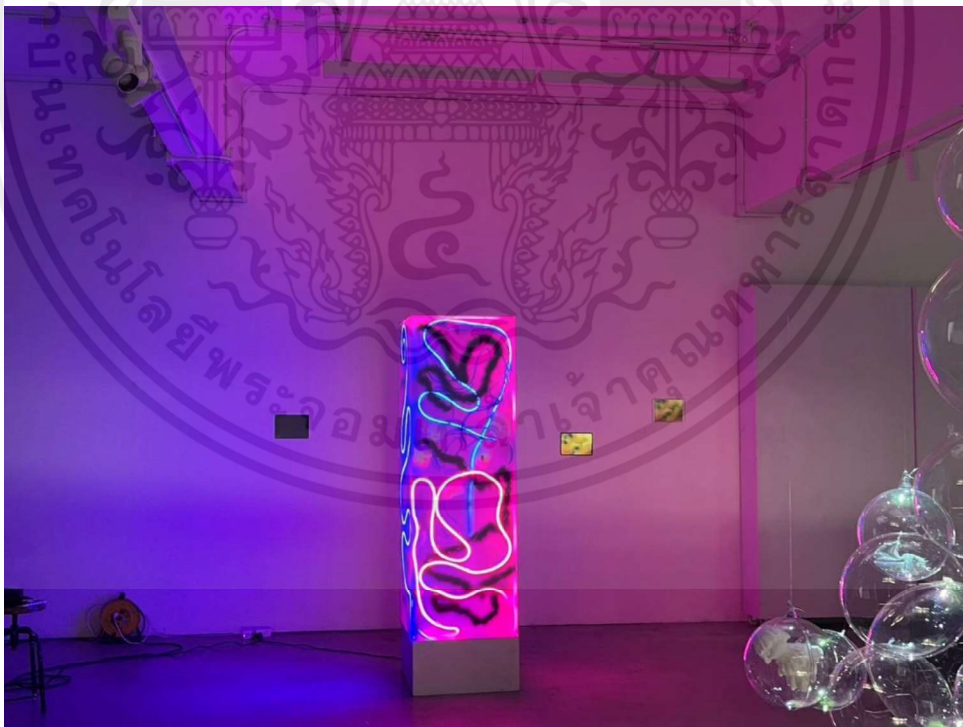


รูปที่ 3.41 ทำเสียงไว้สำหรับประกอบกับวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.42 จัดวางองค์ประกอบตามแบบที่กำหนด



รูปที่ 3.43 จัดวางหลากหลายแบบตามแบบที่กำหนดไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

# วิธีการสร้างสรรค์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ภาพเคลื่อนไหวในความทุกข์ บนความสุขของโลกแห่งจินตนาการ” การสร้างสรรค์จากความคิดรูปแบบของตัวเอง ที่ผ่านมา ผ่านรูปแบบของผลงาน Video Art และการจัดวางองค์ประกอบ โดยใช้สัญลักษณ์และบรรยากาศในความรู้สึก นึกคิด สิ่งแวดล้อม มาสื่อความหมาย

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์เป็นการประเมินและตรวจสอบการจัดวางและผลงาน Video Art ให้สอดคล้องกับความรู้สึก นึกคิด ของอาการรูปแบบพื้นที่ปลอดภัย เป้าที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอในการแสดงออกทางทัศนศิลป์ดังต่อไปนี้

### 4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานชุดนี้สร้างสรรค์จากประสบการณ์และสถานการณ์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้พบเจอในชีวิตประจำวัน โดยมีการจัดวางภาพพื้นหลังเป็นงาน Video แบบภาพเคลื่อนไหว พร้อมทั้งสร้างสัญลักษณ์รูปทรงสัตว์มาประกอบการติดตั้งร่วมกัน เพื่อใช้ในการสื่อความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ และบรรยากาศของพื้นที่ปลอดภัย ซึ่งเป็นความคิดที่สื่อออกมาเพื่อทำให้เกิดความเข้าใจ โดยง่าย จากการใช้เทคนิคการวาดซ้ำหลายช่องด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และจัดองค์ประกอบโดยรวมให้สามารถอยู่ร่วมกัน ซึ่งประกอบไปด้วยการใช้แสง เสียง และสี ให้เกิดการตอบสนองเป็นงานศิลปะรูปแบบภาพเคลื่อนไหว โดยจัดวางผลงานที่หลากหลายเพื่อทำให้งานน่าสนใจมีจุดเด่น ซึ่งผลงานที่นำมาวิเคราะห์นั้น ประกอบไปด้วย

### 4.2 วิเคราะห์คุณค่าความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา

การวิเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานศิลปะชิ้นนี้ มีส่วนสำคัญคือการจัดการองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งเป็นการนำวัสดุหลายรูปแบบมาจัดวางเข้าด้วยกัน โดยใช้ความน่าจะเป็นมาทำให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาของผลงานศิลปะชิ้นนี้ เพื่อทำให้เกิดการสื่อความหมายถึงการถูกกดทับทางสังคม และทำให้ดูมีมิติที่หลากหลายในเชิงศิลปะ เป็นการสร้างรูปแบบเพื่อให้ผลงานมีคุณค่าด้านความงาม โดยทำการวิเคราะห์ผลงานศิลปะชุดนี้ตามหลักการจัดองค์ประกอบ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานชิ้นที่ 1 : imprison



รูปที่ 4.1 “imprison” , แปรผันตามพื้นที่  
เทคนิค แผ่นอะคริลิก ไฟแอลอีดี และการฉายวิดีโอผ่านจอทีวี

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 เป็นการสร้างสัดส่วนที่เกี่ยวข้องกับความนึกคิดของอาการ  
อยู่อาศัยในพื้นที่ปลอดภัย โดยนำเสนอจากจิตใต้สำนึกที่แสดงออกถึงความรู้สึกของตนเอง จาก  
การสร้างสรรครูปทรงกล่องน้ำแข็งร่วมกับการฉายวิดีโอในทีวีผ่านจอ LED เพื่อทำให้เหมือนการพยายาม  
ดันรนออกมาภายนอก เป็นจัดวางองค์ประกอบศิลป์ในแบบความสมดุลและแปรผันตามพื้นที่ โดยไม่  
เน้นความสมมาตรในติดตั้งทั้งทางด้านซ้ายและด้านขวา แต่มีการจัดวางเพื่อสร้างจุดเด่นโดยวางกล่อง  
อะคริลิกเป็นศูนย์กลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ออกแบบสัญลักษณ์ความหมาย Siren หลงไหล

ร้อน และเย็นผสมกัน ให้น้ำหนักเด่นขึ้น  
มุ่มมองเป็นจุดสนใจ

#### รูปที่ 4.2 “imprison” , แปรผันตามพื้นที่ เทคนิค แผ่นอะคลิลิค ไฟแอลอีดี และการฉายวิดีโอผ่านจอทีวี

แนวความคิดใช้หลักความคิดของพื้นที่ปลอดภัย พยายามออกจากโลกภายนอก พยายามหาช่องทางในการออก แต่โดนกักขังเอาไว้ในแสงที่ดูสดใส แต่แฝงไปด้วยความเจ็บปวด จัดทำในรูปแบบกล่องของความคิดเรา เป็นสื่อ สร้างรูปทรงให้เป็นจุดสายตาโดยใช้ความหมายของเงือก ที่มีความน่าหลงไหล แต่เข้าไปไม่มีความเจ็บปวด

เลือกใช้โทนสีสดในชิ้นงาน และวิดีโอ ประกอบกันใช้เสียงไม่รุนแรง นำภาพเคลื่อนไหวเป็นการวนซ้ำ ใช้สีเข้มโดยรวม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานชิ้นที่ 2 : Chronically a bubble



ออกแบบสัญลักษณ์  
เป็นรูปแบบลอยตัว

นำลายพื้นผิว  
มารวม

รูปที่ 4.3 “Chronically a bubble” , ขนาดแปรผันตามพื้นที่  
เทคนิค แผ่นอะคริลิก ไฟแอลอีดี และการฉายวิดีโอผ่านจอทีวี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างสรรคผลงานชิ้นที่ 2 การสร้างสัดส่วนให้เกี่ยวข้องกับความนึกคิดของอาการเสพติดความทุกข์เรื้อรังตามความรู้สึกของตนเอง โดยการนำเสนอเกี่ยวกับความหลงในสิ่งใดสิ่งหนึ่งจนไม่รู้ผิดไม่รู้ถูก จากการฉายวิดีโอลงมาบนพื้นเหมือนการล่องลอยดูคล้ายเป็นฟองสบู่ มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ด้วยการแขวนงานให้ลอยบนอากาศ และสร้างความความสมดุลด้านการจัดวางที่สามารถอยู่ร่วมกันได้ ในลักษณะการแปรผันตามพื้นที่



ออกแบบสัญลักษณ์รูปแบบให้มีจุดเด่น

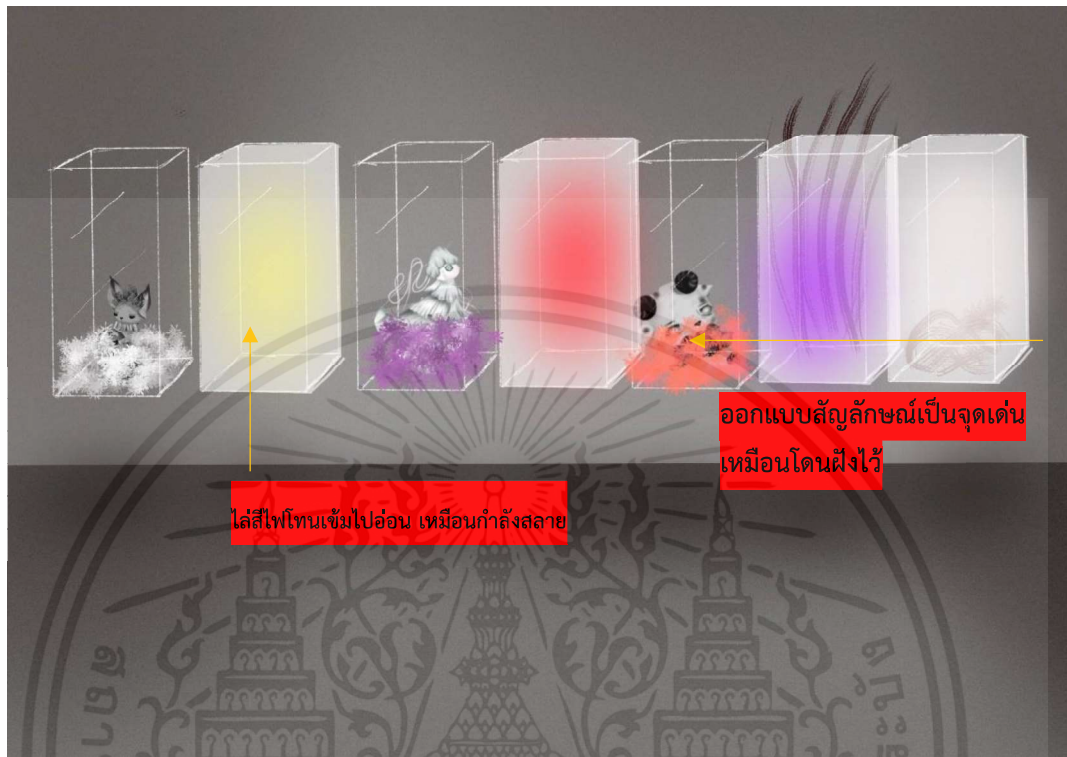
นำสัญลักษณ์ที่ดูน่ารัก ผสมนำกลัว

รูปที่ 4.4 “Chronically a bubble” ,ขนาด แปรผันตามพื้นที่  
เทคนิค แผ่นอะคริลิค ไฟแอลอีดี และการฉายวิดีโอผ่านจอทีวี

แนวความคิดใช้หลักของผลงานชิ้นนี้ มีความคิดเกี่ยวกับพื้นที่ปลอดภัย ที่เป็นการเสพติดความทุกข์จากการใช้ชีวิตในสังคมปัจจุบัน โดยใช้หลักความคิดของการเสพติดความทุกข์เรื้อรัง ในลักษณะที่เรามีความสุขตัวยังพยายามเข้าไปหาสิ่งที่ทำให้เกิดทุกข์ รู้ว่าเป็นสิ่งที่อันตรายแต่ยังพยายามเข้าไปเจอสิ่งนั้น และไม่กล้าที่จะออกจากพื้นที่ที่ทำให้เกิดความทุกข์ ผลงานชิ้นนี้ได้เลือกใช้โทนสว่าง โดยการปรับโทนสีของวิดีโอเป็นโทนสีชมพู เพื่อสื่อถึงความสดใสของเนื้อหาในผลงาน และมีวิดีโอประกอบการใช้เสียงเบาและไม่รุนแรง เป็นการสร้างความรู้สึกหลงไหลในเรื่องของเนื้อหาที่เป็นภาพเคลื่อนไหวแบบวนซ้ำ และชวนให้เกิดความสงสัยเกี่ยวกับตัวภาตุนที่นำมาประกาศตีความใหม่ในผลงานชิ้นนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ผลงานชิ้นที่ 3 : Poison the Garden



รูปที่ 4.5 “Poison the garden” , ขนาด แปรผันตามพื้นที่  
เทคนิค แผ่นอะคลิลิค ไฟแอลอีดี และการฉายวิดีโอผ่านจอทีวี

การสร้างสรรคผลงานชิ้นที่ 3 เป็นการใช้สัดส่วนมาประกอบการวิเคราะห์ เพื่อสร้างความเกี่ยวข้องกันของสัดส่วนจากรูปทรงที่มีความเท่ากัน และเกิดจังหวะการจัดวางที่ซ้ำกัน เป็นการสร้างการมองเห็นในลักษณะการเรียงลำดับสัดส่วนของรูปทรงที่ต่อเนื่องกัน จากรูปทรงที่มีรายละเอียดมากไปน้อย และสร้างจังหวะการมองเห็นแบบชัดเจนกับการมองเห็นลักษณะที่เลื่อนลง โดยการสร้างจุดเด่นของรูปทรงให้มีการจัดวางองค์ประกอบแบบความสมดุลกัน โดยแปรผันไปตามพื้นที่ทั้งทางด้านซ้ายและด้านขวา โดยมีจุดเด่นเป็นกล่องอะคริลิคที่เป็นศูนย์กลางของผลงานชิ้นนี้ เป็นแนวคิดที่ใช้หลักความคิดของพื้นที่ปลอดภัยที่มีการเน้นด้วยค่าน้ำหนักสีและแสงเงา โดยผ่านอะคริลิคใสที่สามารถสร้างการมองเห็นที่ทะลุไปด้านหลัง พร้อมทั้งมีการกำหนดแสงของไฟด้านในให้มีโทนสีร้อนและไลโทจนถึงโทนอุ่น และโทนเย็น เป็นการสร้างความรู้สึกลงถึงการหยุดนิ่ง ถูกกักขัง และความรู้สึกหวาดกลัว เป็นการใช้หลักความคิดของพื้นที่ปลอดภัย ในลักษณะการอยู่และอาศัยในจุดเดิม การไม่กล้าออกไปเผชิญโลกหรือไม่กล้าเปิดรับรับสิ่งใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้หลักความคิดของพื้นที่ปลอดภัย หลักในการคิดที่อยู่ในจุดเดิม ไม่ออกไปเผชิญโลก ไม่รับสิ่งใหม่ ทำให้ตัวตนเราย่อยสลาย ลงไปเรื่อย เป็นสถานที่สงบ แต่ก็เป็นที่พิชิตตัวเอง ยอมรับในสิ่งที่หยุดนิ่ง

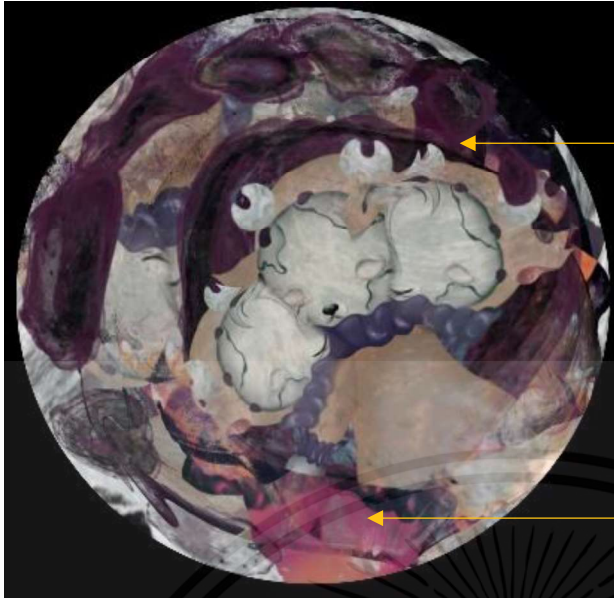
#### ผลงานชิ้นที่ 4 : Strait



รูปที่ 4.6 “ Strait ” , ขนาด แปรผันตามพื้นที่  
เทคนิค ไม้อัด ผ้า และการฉายวิดีโอผ่านจอทีวี

การสร้างสรรคผลงานชิ้นที่ 4 เป็นการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่เน้นความสมดุลแบบแปรผันตามพื้นที่ เป็นการสร้างความสมมาตรในด้านซ้ายและขวาแบบเท่ากัน โดยมีฉากกันห้องที่มีบรรยากาศแบบมืดสลัวผสมผสานกับการสร้างความรู้สึกที่คับแคบ โดยนำเสนอความคิดฝังใจเกี่ยวกับการถูกปิดกั้น จากการใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่มีการแบ่งช่องไฟด้านในและฉายวิดีโอผ่าน ทำให้ความรู้สึกที่อึดอัดใจเหมือนเข้าไปในโลกเสมือนจริงในอีกตัวตน ผลงานชิ้นนี้มีการจัดวางองค์ประกอบแบบความสมดุล โดยเน้นการจัดวางแบบแปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



สร้างสรรค์โดยใช้โทนสีม่วง  
สีที่ไม่รุนแรง แต่เป็นกึ่งกลาง

เน้นการเคลื่อนไหวให้ความลึกลับ

#### รูปที่ 4.7 “ Strait ” , ขนาด แปดแปดตามพื้นที่ เทคนิค ไม้อัด ผ้า และการฉายวิดีโอผ่านจอทีวี

แนวความคิดหลักความคิดของพื้นที่ปลอดภัย เป็นอาการที่ช่วยสื่อถึงความหวาดกลัวทางอารมณ์ในการมองเห็นเหมือนเข้าไปมีส่วนร่วมในตัวตนเราอีกแบบที่เกิดจากการโดนใส่ร้าย การเข้าใจผิดและไม่กล้าที่จะปกป้องตัวเอง ทำให้ตกอยู่ในภาวะที่จมดิ่งลงไปในความเศร้า จนทำให้เกิดปัญหาการปรับตัวและไม่สามารถใช้ชีวิตร่วมกับคนอื่นได้ ผลงานชิ้นนี้มีการเลือกใช้โทนสีเข้มผสมกับงานวิดีโอที่เป็นสีโทนร้อนสีสด โดยมีการควบคุมจังหวะของเสียงและโทนของเสียงให้รู้สึกหวาดกลัวและระแวง เป็นการจัดองค์ประกอบร่วมกันที่เน้นน้ำหนักสีและแสงเงาที่เป็นสีเข้ม โดยมีฉากเป็นผ้าคลุมไว้บางจุดที่สามารถมองเห็น ด้วยการกั้นเป็นห้องกั้นที่มีเสียงภายในที่ชวนให้เกิดความรู้สึกหดหู่และกังวลใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานชิ้นที่ 5 : Mirage



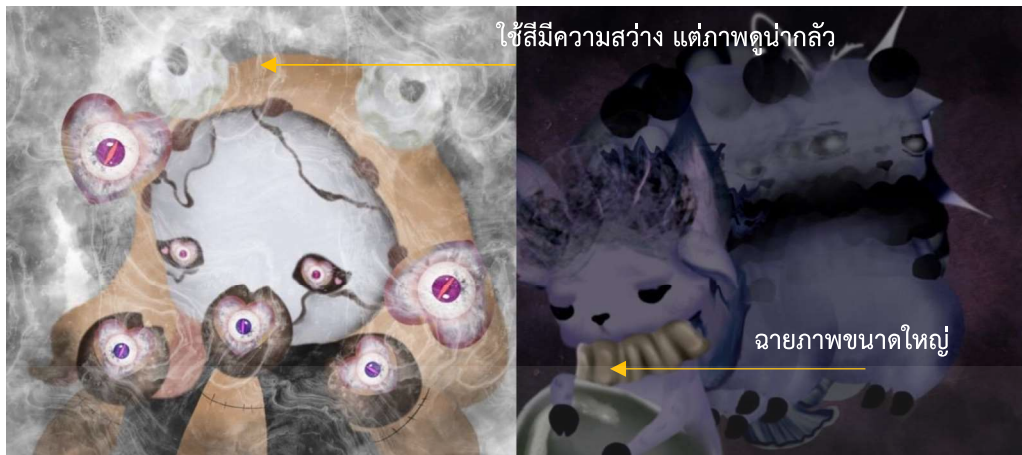
ใช้สัญลักษณ์ 2 ผีงสลับกันเล่น

ใช้รูปแบบวงกลม  
ขนาดให้ความคับแคบ

#### รูปที่ 4.8 “ Cultivate ” ขนาด แปรผันตามพื้นที่ การฉายวิดีโอผ่านจอทีวี

การสร้างสรรคผลงานชิ้นที่ 5 เป็นการจัดวางองค์ประกอบศิลป์โดยนำสัดส่วนของรูปทรงคาแร็คเตอร์ตัวการ์ตูนที่ออกแบบมาเพื่อใช้เป็นสื่อแทนความรู้สึกของตนเอง ในลักษณะการถูกกดดันและส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจ ทำให้เกิดการต่อต้านและเกิดความคิดเรื่องการสร้างพื้นที่ปลอดภัย โดยการสร้างตัวละครที่กำลังโดนกลืนเข้าไปในหลุมดำ เป็นตัวละครที่มีสัดส่วนขนาดใหญ่และกว้างตามขนาดของจอโปรเจคเตอร์ พร้อมทั้งมีการสร้างบรรยากาศที่ดูสงบ แต่เกิดความรู้สึกชวนสงสัยและทำให้เกิดการหวาดระแวง โดยจัดวางองค์ประกอบในแบบสมดุลด้วยการติดตั้งจอโปรเจคเตอร์ทั้งที่ฉายบนผนังกับที่ฉายลงบนพื้นใหม่ขนาดเท่ากัน เป็นการสร้างผลงานศิลปะที่แปรผันตามพื้นที่ และมีความสมมาตรกันของภาพที่ฉายออกมาทั้งทางด้านซ้ายและด้านขวา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.9 “ Cultivate ” ,ขนาด แปรผันตามพื้นที่ การฉายวิดีโอผ่านจอทีวี

ผลงานชิ้นนี้มีแนวความคิดที่ต้องการออกแบบพื้นที่ปลอดภัยให้ดูลึกลับและน่ากลัว เป็น การสร้างความไม่พอดีในจิตใจของตนเอง ซึ่งเป็นผลกระทบจากการใช้ชีวิตที่ถูกกดดันจากรอบข้าง และโดนปลูกฝังให้ฟังผู้รอบข้างเสมอ จึงส่งผลให้เกิดการปิดกั้นตนเองและเกิดเป็นการสร้างโลก ส่วนตัวขึ้น เป็นโลกที่ไม่กล้าที่จะลองสิ่งใหม่ และเกิดการคิดวนแบบซ้ำ ๆ จนส่งผลทำให้เกิดความ เจ็บปวดต่อร่างกายและจิตใจอย่างรุนแรง

ผลงานชิ้นนี้มีการสร้างจุดเด่นเกี่ยวกับรูปทรงของตุ๊กตาที่สร้างขึ้น โดยเน้นค่าน้ำหนักสี และแสงเงาของตุ๊กตาที่สุด และเป็น การเพิ่มความรุนแรงของเนื้อหา ทำให้เกิดความน่าสนใจใน รูปทรงที่สร้างขึ้น ผลงานชิ้นนี้มีการฉายภาพทึมนุ่มกว้าง โดยฉายลักษณะแบ่งออกเป็น 2 ฝั่ง ที่มีการ ฉายแบบสลับกันไปมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ผลงานชิ้นที่ 6 : Mirage



รูปที่ 4.10 “ Mirage ” , ขนาด แปรผันตามพื้นที่  
เทคนิค แผ่น PVC และการฉายวิดีโอผ่านจอทีวี

การสร้างสรรคผลงานชิ้นที่ 5 มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์โดยการนำสัดส่วนของตุ๊กตามาสรรคสรรร่วมกับแผ่นอะคลิลิกใส เพื่อผสมผสานความรู้สึกของรูปทรงที่สร้างสรรคขึ้นให้เกิดการทับซ้อน โดยมีการฉายภาพผ่านโปรเจคเตอร์ทะลุแผ่นอะคลิลิกใส เป็นการสร้างพื้นที่พลอยภัยที่เกิดความรู้สึกลึกและไร้ที่สิ้นสุด โดยมีการสร้างภาพสะท้อนให้กลับมาในรูปแบบเดิม พร้อมทั้งสร้างการทับกันของรูปทรงในภาพ เป็นการสร้างสรรค์ความงามบนวัสดุที่มีความโปร่งใส

จัดวางองค์ประกอบศิลป์ในผลงานชิ้นนี้ มีการออกแบบรูปทรงของคาแรคเตอร์ในผลงานให้มีการเคลื่อนไหวไปตามการหมุนของภาพ มรการสร้างสมดุลของรูปทรงที่สอดคล้องกัน ทำให้เกิดขนาดและสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน ไม่ใหญ่และไม่เล็กมากนัก พร้อมทั้งมีการจัดวางแผ่นอะคลิลิกให้แปรผันไปตามพื้นที่ที่ออกแบบขึ้น โดยจุดเด่นของผลงานชิ้นนี้คือการฉายภาพลงบนแผ่นพลาสติกที่ทับซ้อนกันหลายแผ่น จนเกิดเป็นภาพที่มีมิติลวงตาของรูปทรงผ่านการฉายด้วยโปรเจคเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.11 “ Mirage ” , , ขนาด แปรผันตามพื้นที่  
เทคนิค แผ่น PVC และการฉายวิดีโอผ่านจอทีวี

แนวความคิดหลักของความคิดเรื่องพื้นที่ปลอดภัยในผลงานชิ้นนี้ มีการสะท้อนเนื้อหาเกี่ยวกับการซ้อนทับกันของรูปทรงตัวกาตูนที่สร้างสรรค์ขึ้น เป็นการสร้างคาแรคเตอร์ตัวละครในผลงานที่แสดงถึงการถูกกดขี่และถูกกระทำ โดยการแสดงออกผ่านวัสดุที่มีความโปร่งใส จากการเลือกใช้สีโทนร้อนในงานวิดีโอแบบภาพเคลื่อนไหว พร้อมทั้งมีการสร้างจังหวะของเสียงประกอบที่ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความรุนแรง มีการสร้างค่าน้ำหนักของผลงานที่เข้มและมีสีสันทันที่จัดจ้าน โดยการฉายวิดีโอผ่านแผ่นในของอะคลิลิกที่มีการจัดวางแบบทับซ้อนกันหลายแผ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุป

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ภาพเคลื่อนไหวในความทุกข์ บนความสุขของโลกแห่งจินตนาการ” การสร้างสรรค์เกิดจากความคิดรูปแบบของผู้สร้างสรรค์ที่อยู่ในพื้นที่ปลอดภัย ต้องการสื่อให้เห็นของอาการ ความรู้สึก ต่อสภาพแวดล้อม สิ่งแวดล้อม บรรยากาศที่พยายามจากหลุดพ้นจากการจมในความหวาดกลัว แต่สุดท้ายอาจวนกลับมาที่เดิม มีความไม่กล้าเผชิญโลกใบใหม่ที่เปลี่ยนแปลงผู้สร้างสรรค์ ออกมาถ่ายทอด มุมมองอีกมุมมองที่น่าสนใจในการถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะ

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ผู้สร้างสรรค์ได้เริ่มจากการรวบรวมข้อมูลจากสื่อต่างๆ จากประสบการณ์ภาวะความนึกคิด ในการสร้างสรรค์ออกมา จากประสบการณ์ โดยสร้างสรรค์จาก Video รูปแบบภาพเคลื่อนไหว การขยับตัวละครสัญลักษณ์ให้ถ่ายทอดมุมมอง อาการของรูปแบบพื้นที่ปลอดภัยให้เข้าใจ สิ่งที่ต้องการสื่อมากที่สุด ทำการสร้างสรรค์เพิ่มเติมทางด้านบรรยากาศ ให้ชวนน่าหลงใหล และความหมายของชิ้นงานที่ได้นำมาจัดองค์ประกอบโดยใช้วัสดุหลากหลาย การจัดวางในพื้นที่กว้างทำให้เกิดการควบคุมยาก จึงนำมาปรับปรุง ควบคุมสร้างซ้ำให้เกิดความลงตัวทำให้ผลงานวิทยานิพนธ์ “ภาพเคลื่อนไหวในความทุกข์ บนความสุขของโลกแห่งจินตนาการ” สรุปผลสำเร็จได้ดี



## ภาพผลงานสร้างสรรค์

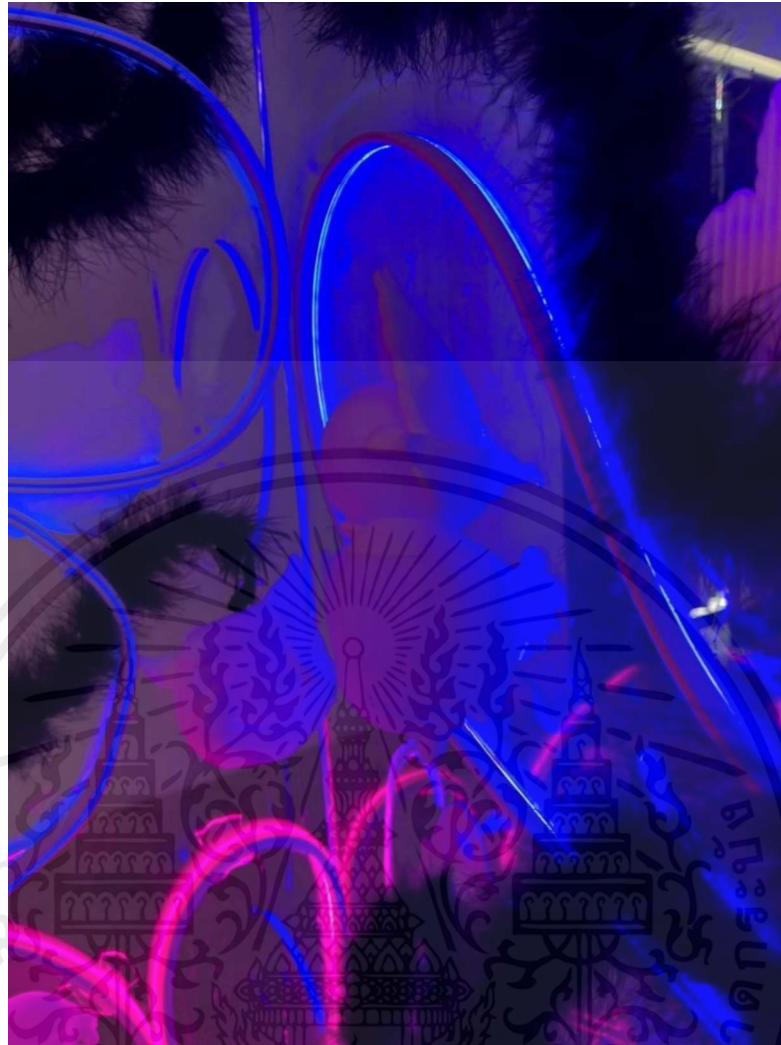
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.1 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน	imprison
พ.ศ.	2566
เทคนิค	Video and installation
ขนาด	แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.2 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1



รูปที่ 5.3 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.4 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน	Chronically a bubble
พ.ศ.	2566
เทคนิค	Video and installation
ขนาด	แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.5 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2

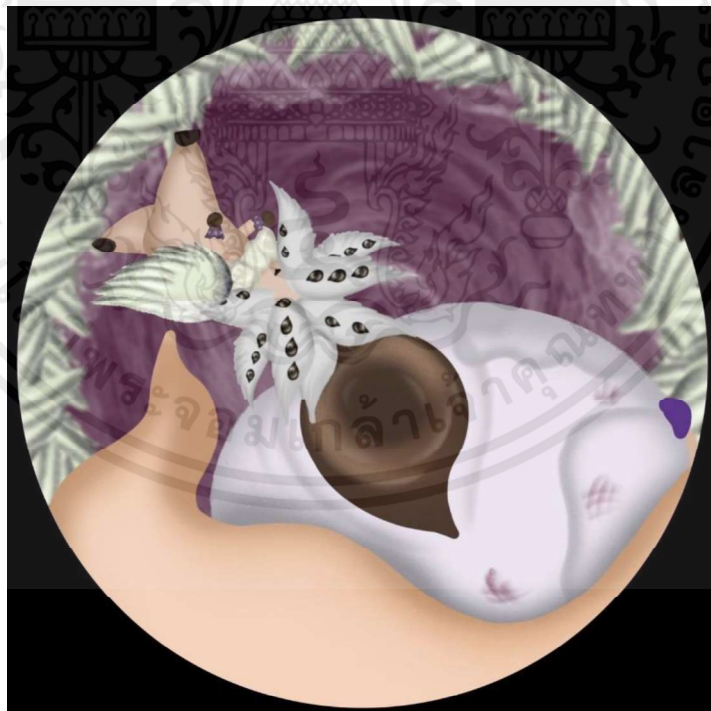


รูปที่ 5.6 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

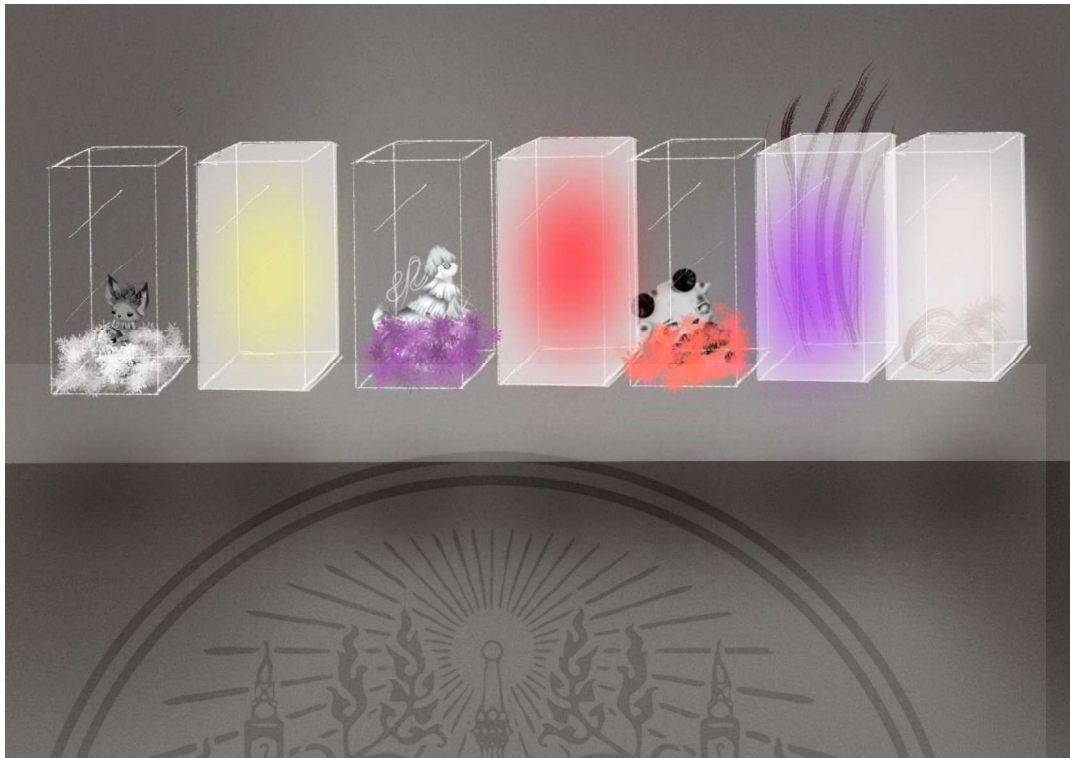


รูปที่ 5.7 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2



รูปที่ 5.8 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.9 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน	Poison the garden
พ.ศ.	2566
เทคนิค	Video and installation
ขนาด	แปรผันตามพื้นที่

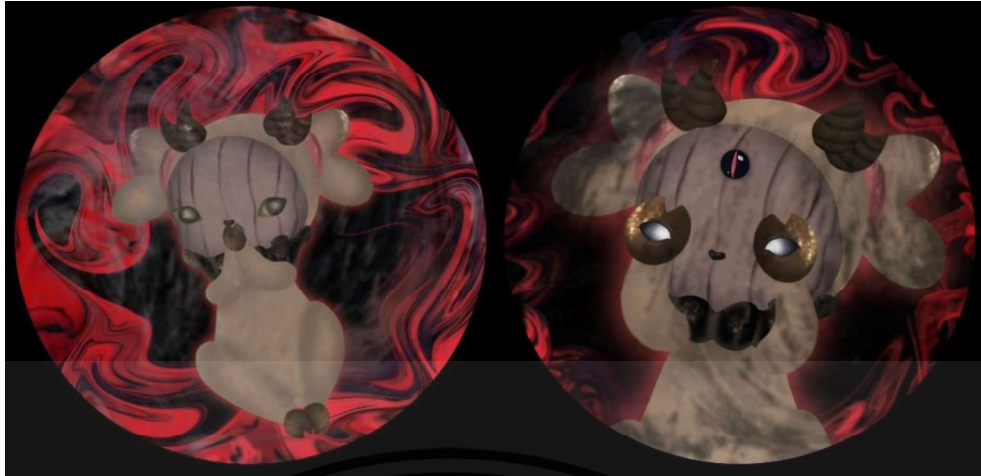
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.10 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน	Strait
พ.ศ.	2566
เทคนิค	Video and installation
ขนาด	แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.11 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 4



รูปที่ 5.12 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.13 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 5

ชื่อผลงาน	Cultivate
พ.ศ.	2566
เทคนิค	Video and installation
ขนาด	แปรผันตามพื้นที่



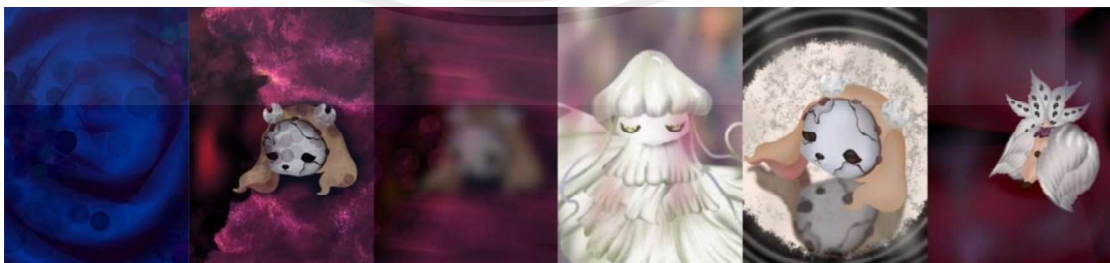
รูปที่ 5.14 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.15 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 6

ชื่อผลงาน	Mirage
พ.ศ.	2566
เทคนิค	Video and installation
ขนาด	แปรผันตามพื้นที่



รูปที่ 5.16 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

กองบรรณาธิการ Becommon (2563). อาการ **Chronically Unhappy**

สืบค้นจาก <https://becommon.co/life/chronically-unhappy/>

คอมพิวเตอร์กราฟิก และสื่อประสม (2020). **ทฤษฎีภาพเคลื่อนไหว**

สืบค้นจาก <http://elearning.psu.ac.th/courses/296/บทที่%206%20ภาพเคลื่อนไหว.pdf>

ภัทรนิศวรร จันทราธนสิทธิ์ (2015). **ศิลปะโกธิค**

สืบค้นจาก <http://worldcivil14.blogspot.com/2014/01/gothic-art.html>

ภญ.ฉันทพร จารุไพศาล (2014). **การก้าวจากพื้นที่ปลอดภัย comfort zone**

สืบค้นจาก <https://www.workwithpassiontraining.com/17513934/การก้าวจาก->

วอนเดอร์ฟูล (2014). **ต้นแบบจิตรกรรมแนวศิลปะ Fantastic**

สืบค้นจาก <https://wonderfularch.com/zdzislaw-beksinski-ต้นแบบจิตรกรรมแนวศิลปะ/>

ศิลปกรรมบำบัด สถาบันราชานุกูล (2550). **ศิลปะบำบัด ศาสตร์ และศิลป์แห่งการบำบัด**

สืบค้นจาก [https://www.happyhomeclinic.com/alt02-arttherapy\\_artandscien](https://www.happyhomeclinic.com/alt02-arttherapy_artandscien)

ศศิมา สุขสว่าง (2563). **พื้นที่ปลอดภัย comfort zone**

สืบค้นจาก <https://www.sasimasuk.com/17175776/comfort-zone-fear-zone-learning-zone-growth-zone-คืออะไร>

สุจิตต์ วงษ์เทศ (2021). **สัญลักษณ์แพะรับบาป**

สืบค้นจาก [https://www.silpa-mag.com/history/article\\_44509](https://www.silpa-mag.com/history/article_44509)

วอนเดอร์ฟูล (2014). **ต้นแบบจิตรกรรมแนวศิลปะ Fantastic**

สืบค้นจาก <https://wonderfularch.com/zdzislaw-beksinski-ต้นแบบจิตรกรรมแนวศิลปะ/>

[comfort-zone-ไปยัง-growth-zone](#)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม(ต่อ)

ดร.ณัฐนันต์ สิปปภากุล (2014). ซิกมันด์ ฟรอยด์

สืบค้นจาก <https://wonderfularch.com/zdzislaw-beksinski-ต้นแบบจิตรกรแนวศิลปะ/comfort-zone-ไปยัง-growth-zone>

นักจิตวิทยาคลินิกแห่งศูนย์ประสาทวิทยา (2023). Dr Harry Horgan

สืบค้นจาก <https://ae.doctoruna.com/en/doctor-profile/harry-horgan/7814>

Kamel Mennour Gallery (2018). ศิลปิน Claude Lévêque

สืบค้นจาก <https://www.meer.com/en/37476-claude-leveque>

Perrotin (2023). ศิลปิน Chiho Aoshima

สืบค้นจาก [https://www.perrotin.com/artists/Chiho\\_Aoshima/14#biography](https://www.perrotin.com/artists/Chiho_Aoshima/14#biography)

Vithita animation (2020). สัญลักษณ์ที่ใช้ในผลงาน

สืบค้นจาก <https://vithita.com/create-awareness-for-characters/>

โสภา อ่อนโอกาส (2065). ศิลปบำบัด สัญลักษณ์ซ่อนเร้นเยียวยาใจ

กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ ศูนย์หนังสือจุฬา

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวมณัญญ์ วิไลรัตนากุล
วัน เดือน ปีเกิด	1 เมษายน 2540
ที่อยู่	92/379 หมู่บ้านศุภากร ซอย 29 ถนน บางกรวยไทรน้อย อำเภอไทรน้อย ตำบลไทรน้อย จังหวัดนนทบุรี 11150
ประวัติการศึกษา	
2562	ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สาขาเซรามิกส์
2566	ปริญญาโท สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ ภาควิชาศิลปกรรม สาขาทัศนศิลป์
ประวัติการแสดงผลงาน	
2019	ร่วมการแสดง “Pimniyom” ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร Bangkok Art and Centre (BACC)
2023	ร่วมการแสดง “20 years” ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร Bangkok Art and Centre (BACC)
2023	ร่วมการแสดง “dystopian” ณ หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้