

ภาพสะท้อนความไม่เท่าเทียมในสังคมมนุษย์

A REFLECTION ON INEQUALITY IN HUMAN SOCIETY



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2565

KMITL-2022-AR-M-005-037

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

A REFLECTION ON INEQUALITY IN HUMAN SOCIETY



DHIRA DHIRAPRACHYA

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF ARCHITECTURE PROGRAM IN VISUAL ARTS  
FACULTY OF ARCHITECTURE  
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

2022

KMITL-2022-AR-M-005-037

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2022

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ภาพสะท้อนความไม่เท่าเทียมในสังคมมนุษย์
นักศึกษา	นายธีร์ ธีร์ปรัชญา
รหัสนักศึกษา	62602039
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ศ.อริยะ กิตติเจริญวัฒน์

### บทคัดย่อ

แม้ว่าปัจจุบันในหลายประเทศได้ออกมาให้สิทธิต่างๆ แก่คนบางกลุ่มในสังคมเพื่อให้เกิดความเท่าเทียมในเรื่องสิทธิมนุษยชนกันมากขึ้น แต่ทว่าคนกลุ่มนั้นยังคงเรียกร้องความเท่าเทียมจากสังคมอยู่เสมอ สาเหตุที่เป็นเช่นนั้นอาจเป็นเพราะว่าคนกลุ่มนั้นไม่ได้รับการปฏิบัติด้วยความเท่าเทียมจากสังคมอย่างแท้จริง ความเท่าเทียมในสังคมมนุษย์นั้นถูกพูดถึงในหลายยุคหลายสมัย มีการศึกษาและถูกหยิบยกมาใช้เป็นประเด็นถกเถียงในเรื่องความยุติธรรมต่างๆ ในสังคมเรื่อยมา ซึ่งจะเห็นได้ว่าความเท่าเทียมในเรื่องสิทธิมนุษยชนถูกยกให้เป็นเรื่องสำคัญมาโดยตลอด ในทางกลับกันจะเห็นได้ว่าความไม่เท่าเทียมในสังคมมักไม่ถูกกล่าวถึงหรือถูกหยิบยกขึ้นมาศึกษาอย่างจริงจังซึ่งถือเป็นเรื่องสำคัญเช่นกัน แท้จริงแล้วมนุษย์ทุกคนล้วนไม่มีความเท่าเทียมกันมาโดยแต่กำเนิด แต่มีสิทธิในความเป็นมนุษย์เท่ากัน ความขัดแย้งต่างๆ ของคนในสังคมจึงอาจเกิดจากการที่คนในสังคมไม่ได้เข้าใจเรื่องความไม่เท่าเทียมดีพอ งานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมที่สะท้อนเรื่องความไม่เท่าเทียมของคนในสังคม เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนัก เรียนรู้และเข้าใจในความไม่เท่าเทียมของมนุษย์ เพื่อให้เกิดจิตสำนึกในการปฏิบัติตนที่ดีต่อเพื่อนมนุษย์เท่ากัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis	A Reflection on Inequality in Human Society
Student	Mr. Dhira Dhiraprachya
Student ID	62602039
Degree	Master of Fine Art
Program	Visual Art
Year	2022
Thesis Advisor	Prof. Ariya Kitticharoenwivat

## ABSTRACT

Although many countries have come out to grant rights to certain groups of people in society to achieve equality in human rights. But that groups of people are always demanding equality from society. The reason for this may be that the group is not treated with true social equality. Equality in human society has been discussed in many eras. It has been studied and has been brought up as a controversial issue of justice in society. It can be seen that equality in human rights has always been regarded as a priority. On the other hand, it can be seen that inequality in society is often not addressed or taken up seriously, which is also important. Indeed, all human beings are inherently incapable of equality, but having equal rights to human beings. Conflicts of people in society may be caused by people in society who do not understand inequality well enough. This research aims to create mixed media art that reflects the inequality of people in society for the audience to realize, learn and understand human inequality to create awareness of good behavior towards fellow human beings equally.

## กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จของบุคคลผู้หนึ่งจะเกิดขึ้นไม่ได้หากปราศจากบุคคลอื่นคอยให้ความสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้รวมถึงผลงานศิลปกรรมในหัวข้อภาพสะท้อนความไม่เท่าเทียมในสังคมมนุษย์ของข้าพเจ้าก็คงไม่อาจสำเร็จได้เช่นเดียวกัน หากปราศจากความสนับสนุนและความช่วยเหลือจากคณาจารย์และเพื่อนๆ ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิตรวมถึงเจ้าหน้าที่งานบัณฑิตศึกษาทุกท่าน

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาเป็นอย่างสูง ที่ให้ความกรุณาและคอยชี้แนะแนวทาง ให้ความรู้ ถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดี ซึ่งไม่เพียงแต่ทางเทคนิคด้านงานศิลปะแต่ยังรวมถึงประสบการณ์ชีวิตในฐานะศิลปิน ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความเข้าใจในศิลปะและความเป็นศิลปินที่ตีมากขึ้น ความดีความชอบทั้งหลายที่ข้าพเจ้าได้รับตลอดระยะเวลาที่เป็นนักศึกษามหาบัณฑิตที่ผ่านมา ล้วนเกิดจากท่านอาจารย์ผู้ที่ได้มอบโอกาสและกำลังใจให้แก่ข้าพเจ้า ทำให้ข้าพเจ้าได้เข้ามาศึกษาหาความรู้ทางด้านศิลปะในรั้วมหาวิทยาลัยแห่งนี้

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ ศ.สุรพงษ์ สมสุข และ รศ.ดร.สุรชัย ดอนประศรี ที่คอยให้ความรู้ให้คำแนะนำตติชม รวมถึงแนะแนวทางต่างๆ ให้กับผลงานของข้าพเจ้าเสมอมา และยังให้ข้อคิดบางอย่างในการดำเนินชีวิตแก่ข้าพเจ้า ข้าพเจ้ามีความรู้สึกภาคภูมิใจที่ได้เป็นศิษย์ของอาจารย์ทั้ง 2 ท่านนี้

ข้าพเจ้าขอรำลึกถึงพระคุณของครูอาจารย์ทุกท่านโดยเฉพาะ ผศ.คมสัน หนูเขียว อาจารย์อรรถชัย พองสมุทร รศ.ดร.มล.โอภาษจรัส นันทวัน ศ.เกียรติศักดิ์ ชานนารณ และอาจารย์ประจำวิชา รวมถึงอาจารย์พิเศษทุกท่านที่ให้ความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า ขอขอบพระคุณเจ้าหน้าที่งานบัณฑิตศึกษาทุกท่าน โดยเฉพาะเจ้าหน้าที่บุญมี อินทร์สิทธิ์ (พี่แหม่ม) ที่คอยให้ความช่วยเหลือมาโดยตลอด และขอขอบคุณเพื่อนๆ ที่ให้คำปรึกษาและให้ความช่วยเหลือตลอดระยะเวลาการศึกษาในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิตนี้

ธีร์ ธีร์ปรัชญา

# สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	4
1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	4
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	5
1.5 นิยามศัพท์เชิงทฤษฎี.....	6
1.6 ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	6
บทที่ 2 อิทธิพลจากการสร้างสรรค์.....	8
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากประสบการณ์ตรงและสังคม.....	8
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากหลักคำสอนทางศาสนาพุทธ.....	8
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปกรรมทางธรรมชาติและเทคโนโลยี.....	9
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์.....	11
3.1 กำหนดรูปแบบและเนื้อหา.....	11
3.2 การศึกษาข้อมูล.....	11
3.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	12
3.3.1 การสร้างภาพร่าง.....	12
3.3.2 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 1.....	13
3.3.3 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 2.....	16
3.3.4 การสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 3.....	18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษา IV เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์.....	21
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม.....	21
4.2 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์.....	21
4.3 วิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	26
4.4 อุปสรรคและปัญหาในการสร้างสรรค์.....	27
บทที่ 5 บทสรุป.....	28
ภาพผลงานการสร้างสรรค์.....	30
บรรณานุกรม.....	44
ประวัติผู้เขียน.....	45

# สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 มนุษย์พันธุ์โฮโมเซเปียนเพศหญิง.....	9
2.2 เซลล์ต้นกำเนิดของมนุษย์.....	9
2.3 เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality, AR).....	10
3.1 ร่างแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แล้วพิมพ์ลงกระดาษ.....	12
3.2 ผลงานในระหว่างปฏิบัติการ.....	13
3.3 ผลงานในระหว่างปฏิบัติการ.....	14
3.4 ผลงานในระหว่างปฏิบัติการ.....	14
3.5 วางเรียงกล่องกระดาษลูกฟูกรอบแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์.....	15
3.6 ใช้เครื่องฉายภาพฉายภาพนิ่ง.....	15
3.7 ใช้โปรแกรม ยูนิตี (Unity) สร้างเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม.....	15
3.8 ฉาบปูนซีเมนต์ลงบนกล่องกระดาษ.....	16
3.9 จัดวางกองหนังสือ แผ่นกระจก ดินสอ ปากกา ไฟส่องสว่าง.....	16
3.10 วางซ้อนกล่องกระดาษที่ฉาบด้วยปูนซีเมนต์.....	17
3.11 นำปีกกระดาษสีดำวางโดยรอบกองหนังสือ.....	17
3.12 วางเรียงแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์และทาสี.....	18
3.13 ตัดตัวอักษรเป็นแบบ.....	18
3.14 ทาสีตัวอักษรลงบนกระดาษ.....	19
3.15 ผลงานในระหว่างปฏิบัติการ.....	19
3.16 ผลงานในระหว่างปฏิบัติการ.....	20
3.17 ใช้โปรแกรม ยูนิตี (Unity) สร้างเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม.....	20
4.1 ภาพแสดงความเป็นเอกภาพของผลงาน.....	21
4.2 ภาพแสดงความเป็นเอกภาพของผลงาน.....	22
4.3 ภาพแสดงความเป็นเอกภาพของผลงาน.....	22
4.4 ภาพแสดงคุณภาพของผลงาน.....	23
4.5 ภาพแสดงคุณภาพของผลงาน.....	23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.6 ภาพแสดงคุณภาพของผลงาน.....	24
4.7 ภาพแสดงจุดเด่น ความกลมกลืนและความขัดแย้งของผลงาน.....	24
4.8 ภาพแสดงจุดเด่น ความกลมกลืนและความขัดแย้งของผลงาน.....	25
4.9 ภาพแสดงจุดเด่น ความกลมกลืนและความขัดแย้งของผลงาน.....	26



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

แม้ว่าปัจจุบันในหลายประเทศได้ออกมาให้สิทธิต่างๆ แก่คนบางกลุ่มในสังคมเพื่อให้เกิดความเท่าเทียมในเรื่องสิทธิมนุษยชนกันมากขึ้น แต่ทว่าคนกลุ่มนั้นยังคงเรียกร้องความเท่าเทียมจากสังคมอยู่เสมอ ซึ่งเห็นได้จากการนำเสนอข่าวการประท้วงต่างๆ หรือการรวมตัวตั้งกลุ่มองค์กรเพื่อต่อรอง / ต่อสู้ขึ้นมา เหตุที่เป็นเช่นนั้นอาจเป็นเพราะคนกลุ่มนั้นรู้สึกว่าไม่ได้รับการปฏิบัติด้วยความเท่าเทียมจากสังคมอย่างแท้จริงตามที่สังคมกล่าวอ้างแต่อย่างใด เช่น กลุ่มสตรีรู้สึกว่าตนเองนั้นมีสิทธิไม่เท่าเทียมกับบุรุษ, กลุ่มเพศทางเลือกรู้สึกว่าไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม, กลุ่มคนผิวสีรู้สึกว่าโดนดูถูกดูหมิ่นจากกลุ่มคนผิวขาว หรือแม้แต่สถานที่บางแห่งนั้นไม่ได้เปิดต้อนรับสำหรับคนบางกลุ่ม

ความเท่าเทียมในสังคมมนุษย์นั้นได้ถูกกล่าวถึงในหลายยุคหลายสมัยเรื่อยมาตั้งแต่มนุษย์ได้เริ่มมีการใช้การเมืองการปกครองและระบบเศรษฐกิจ และถูกหยิบยกใช้เป็นหัวข้อถกเถียงกันถึงเรื่องความยุติธรรมต่างๆ ในสังคม จะเห็นได้จากงานเขียนของนักคิดในยุคก่อนอย่าง เพลโต หรือของ อริสโตเติล ที่กล่าวว่าคนไม่เท่าเทียมกัน มีความสามารถไม่เท่ากัน จนถึงงานเขียนของ โทมัส ฮอบส์ หรือของ จอห์น ล็อก ที่กล่าวว่าคนเกิดมามีสิทธิเท่าเทียมกันโดยธรรมชาติ หรืองานเขียนของ ฌอง ฌาคส์ รูสโซ ที่กล่าวว่าคนเท่าเทียมกันเพราะทุกคนมีเสรีภาพ รวมถึงงานเขียนของนักคิดอีกหลายท่านในปัจจุบันที่กล่าวถึงประเด็นความเท่าเทียมและความไม่เท่าเทียมนี้ ซึ่งแนวคิดทั้งหมดดังกล่าวหากไม่ได้ศึกษาหรือศึกษาโดยไม่ได้เข้าใจอย่างลึกซึ้ง อาจนำไปสู่ความขัดแย้งของกลุ่มคนในสังคมขึ้นได้ จะเห็นได้จากเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์โลกที่สำคัญอย่างเช่น การปฏิวัติอเมริกัน ปี 1776 หรือการปฏิวัติในฝรั่งเศสปี 1789 ซึ่งในตอนนั้นหากรัฐบาลอังกฤษเข้าใจเรื่องความไม่เท่าเทียมของมนุษย์และเข้าใจถึงความเป็นมนุษย์เท่ากัน ไม่เอาเปรียบชาวอเมริกันจนเกินไป คงไม่นำมาซึ่งการปฏิวัติที่ก่อให้เกิดอิทธิพลต่อชาวฝรั่งเศส ทำให้มีการปฏิวัติฝรั่งเศสขึ้นตามมา จนเป็นเหตุให้เกิดโศกนาฏกรรมของโลกที่พระเจ้าหลุยส์ที่ 16 ต้องถูกสำเร็จโทษโดยประชาชนก่อนที่ประเทศฝรั่งเศสจะเข้าสู่ยุคการนองเลือดและความโกลาหล หรือเหตุการณ์ความวุ่นวายหลายเหตุการณ์ในช่วงเวลาปัจจุบัน เช่น คดีของ จอร์จ ฟลอยด์ ชายผิวสีชาวอเมริกันที่เสียชีวิตจากเหตุจับกุมของเจ้าหน้าที่ตำรวจในรัฐมินเน-

โซต้า ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งนำไปสู่การประท้วงของชาวมิวส์จนเกิดเหตุจลาจลตามมา หรือแม้แต่ความวุ่นวายทางการเมืองในประเทศไทยขณะนี้

แท้จริงแล้วมนุษย์ทุกคนหรือสิ่งมีชีวิตใดๆ ในโลกล้วนไม่มีความเท่าเทียมมาโดยแต่กำเนิด แต่มีสิทธิในความเป็นสิ่งมีชีวิต / ในความเป็นมนุษย์นั้นเท่ากัน ธรรมชาติเองได้สร้างระบบคิดบางอย่างให้มนุษย์ส่วนใหญ่คล้ายกัน เช่น ชอบกลิ่นหอมเหมือนกัน ชอบรสชาติหวานเหมือนกัน ชอบสิ่งสวยงามเหมือนกัน ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์โดยส่วนใหญ่ เมื่อกล่าวถึงสัญชาตญาณของมนุษย์แล้ว หากได้กลิ่นหอม ย่อมรู้สึกว่ามีกลิ่นหอม หากได้กลิ่นเหม็น ย่อมรู้สึกว่ามีกลิ่นเหม็น หากเห็นสิ่งที่ไม่สวยงาม ย่อมรู้สึกว่ามีสิ่งที่ไม่สวยงาม หากเห็นสิ่งที่แปลกผิดปกติ ย่อมรู้สึกว่ามีสิ่งแปลกผิดปกติ ซึ่งหากได้กลิ่นเหม็น แต่จะให้บอกว่าเป็นกลิ่นหอมนั้น คงเป็นการโกหกความรู้สึกของตนเอง หรือหากเห็นสิ่งใดที่แปลกผิดปกติ จะให้บอกว่าเป็นสิ่งดีเป็นปกติ คงเป็นการโกหกความรู้สึกตนเองเช่นกัน ตามความเชื่อเรื่องบุคลิกภาพของ ฟรอยด์ ซิกมุนด์ ที่เสนอว่าบุคลิกภาพของคนประกอบด้วย 3 ส่วน คือ อิด อีโก้ และซูเปอร์อีโก้ ซึ่งแต่ละบุคลิกมีโครงสร้างทั้ง 3 ส่วนนี้แตกต่างกันไป คนที่มีอีโก้หรือซูเปอร์อีโก้จะเรียกร้องให้มีความยิ่งใหญ่ขึ้นนั้นเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก ยกตัวอย่างเช่น มีบุคคลผู้หนึ่งแต่งตัวสกปรกมอมแมมเดินเข้ามายังสถานที่ที่สะอาดมาก คนที่อยู่สถานที่แห่งนั้นย่อมรู้สึกแปลกตาหรือรังเกียจบุคคลที่แต่งตัวสกปรกนั้นตามกลไกของอิด และหากคนเหล่านั้นไม่มีอีโก้หรือซูเปอร์อีโก้ควบคุมการแสดงออก ทำให้แสดงท่าทางที่รังเกียจออกไป บุคคลที่แต่งตัวสกปรกเมื่อได้เห็นท่าทางที่รังเกียจนั้นอาจรู้สึกไม่พอใจ และหากเขาไม่เข้าใจเรื่องความไม่เท่าเทียมดีพอ เขาอาจเรียกร้องความเป็นสิทธิมนุษยชนที่เท่ากันออกมาผ่านการแสดงออกต่างๆ จนอาจเป็นเหตุให้เกิดความขัดแย้งวุ่นวายขึ้นได้ ในกรณีเช่นนี้คือต่างฝ่ายต่างไม่เข้าใจเรื่องความไม่เท่าเทียม ฝ่ายคนที่แต่งตัวสะอาดไม่เข้าใจบุคคลที่แต่งตัวสกปรกว่าเขาคงอยู่ในสภาวะที่ลำบากกว่า ควรต้องเห็นอกเห็นใจหรือพูดคุยช่วยเหลือส่วนบุคคลที่แต่งตัวสกปรกไม่เข้าใจว่าสถานที่ตัวเองไปนั้นสะอาด ซึ่งหากสกปรกมอมแมมอาจสร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่นได้ หากต้องการจะไปยังสถานที่แห่งนั้นควรแต่งตัวให้ดูสะอาดเหมาะสม

อีกกรณีหนึ่งที่เป็นประเด็นทางสังคมอย่างมากคือเรื่องเพศสภาพ คนที่มีเพศสภาพที่ไม่ใช่เพศสภาพหลัก (เพศหญิง, เพศชาย) มักจะออกมาเรียกร้องสิทธิต่างๆ ซึ่งปัจจุบันมีการให้สิทธิแก่คนกลุ่มนี้แล้วในหลายประเทศอย่างเป็นทางการ แต่ถึงกระนั้นสังคมส่วนใหญ่ยังไม่ค่อยให้การยอมรับเท่าไรนัก ในทางปฏิบัติ ยกตัวอย่างเช่น กลุ่มคนเพศที่สามที่ออกมาเรียกร้องให้เปลี่ยนคำนำหน้าชื่อเพื่อต้องการให้สังคมยอมรับเสมือนเป็นเพศหญิง ทำให้คนในสังคมอาจเกิดความสับสนจนเกิดปัญหาความขัดแย้งตามมา ซึ่งเห็นได้ชัดว่ากลุ่มคนที่ออกมาเรียกร้องเหล่านี้ไม่มีความเข้าใจในเรื่องความไม่เท่าเทียม การที่คนในสังคมมองว่าเพศที่สามนั้นผิดแปลกเป็นเพราะธรรมชาติสร้างการรับรู้ให้มาเป็นเช่นนั้น นอก

เสียจากว่าปริมาณประชากรของเพศที่สามนั้นมีมากจนเป็นค่าเฉลี่ยทางเพศสภาพหนึ่งที่สังคมยอมรับ การที่บุคคลเพศที่สามจะเรียกร้องให้คนในสังคมยอมรับเสมือนเป็นเพศหญิงคงเป็นการฝืนความรู้สึก ตามสัญชาตญาณดังที่กล่าวไว้ในตอนต้น ซึ่งหากคนในสังคมเป็นคนที่มือไม้หรือซุเปอร์อวัยวะมาก คงปฏิบัติต่อบุคคลเพศที่สามอย่างปกติดังเช่นบุคคลทั่วไป แต่ทว่าคนในสังคมแต่ละบุคคลนั้นมีโครงสร้าง บุคลิกของแต่ละคนที่แตกต่างกัน หากบุคคลผู้เป็นเพศที่สามได้พบเจอกับคนที่มือไม้หรือซุเปอร์อวัยวะ น้อย คนเหล่านั้นอาจแสดงปฏิกิริยาต่อบุคคลเพศที่สามอย่างไม่เท่าเทียมตามสัญชาตญาณ ซึ่งทำให้ บุคคลผู้มีเพศที่สามไม่พอใจเกิดเป็นความขัดแย้งกันขึ้นมาได้ ฉะนั้น ผู้เป็นบุคคลเพศที่สามควร ตระหนักว่าตนไม่ใช่เพศหญิงจะให้คนในสังคมคิดเสมือนว่าเป็นเพศหญิงคงไม่ได้ และคนในสังคมควร เข้าใจว่าบุคคลเพศที่สามเป็นเพียงเพศทางเลือกหนึ่งเท่านั้น ไม่ได้มีความสามารถแตกต่างจากมนุษย์ เพศหญิง / เพศชายอื่นๆ นอกเสียจากความสามารถในการมีบุตร

หรือแม้แต่โครงการต่างๆ ที่รัฐบาลสร้างมาเพื่อช่วยเหลือคนที่ประสบปัญหาเศรษฐกิจใน ประเทศไทยเช่นกัน คนที่มีฐานะความเป็นอยู่ค่อนข้างดีแต่ยังไปเข้าร่วมโครงการช่วยเหลือต่างๆ โดย อ้างว่าเป็นสิทธิที่ตนเองต้องได้รับเช่นกัน เป็นสิทธิมนุษยชนและสิทธิตามกฎหมายที่ทุกคนต้องเท่า เทียม ทำให้คนที่ยากลำบากจริงๆ หลายคนต้องเสียโอกาสเข้าร่วมโครงการ รัฐบาลต้องใช้งบประมาณ โครงการมากขึ้นเพื่อให้คนที่ยากลำบากสามารถเข้าถึงได้ และยังคงเสียเวลาในการตรวจสอบคัด กรองผู้ที่ประสบความยากลำบากอย่างแท้จริง หากคนที่มีฐานะความเป็นอยู่ค่อนข้างดีเข้าใจเรื่อง ความไม่เท่าเทียมและเสียสละไม่เข้าร่วมโครงการ คนที่ยากลำบากได้เข้าถึงสิทธิความช่วยเหลือมี จำนวนมากขึ้น ทำให้โครงการเกิดประโยชน์ต่อสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ

การให้สิทธิคนผิวสีได้เข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาถือเป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่เป็น ปัญหาความขัดแย้งในกลุ่มนักศึกษา หากคนผิวขาวเข้าใจเรื่องความไม่เท่าเทียมทางสีผิวอย่างลึกซึ้งก็ ไม่ควรมีข้อกังขาในการได้รับสิทธิเข้าศึกษาของคนผิวสี แต่อีกมุมมองหนึ่งของคนผิวขาวอาจมองว่าคน ผิวสีมีความเท่าเทียมกับตนตามสิทธิมนุษยชนจึงไม่ยากให้มีสิทธิพิเศษใดๆ ซึ่งในความเป็นจริงคนผิว ขาวบางคนอาจมีความรู้สึกถึงการเหยียดสีผิวอยู่ภายในใจ ทำให้กลายเป็นประเด็นความขัดแย้งขึ้นมา ในทางกลับกัน มุมมองของคนผิวสีบางคนอาจคิดว่าคงดีกว่าหากรัฐบาลไม่มีสิทธิพิเศษให้กับพวกเขา ในการเข้ามหาวิทยาลัยด้วยเช่นกัน

หากสมมติว่ามนุษย์ทุกคนมีระบบคิดที่สามารถยอมรับเรื่องความแตกต่าง / ความไม่เท่า เทียมได้เป็นปกติ ความขัดแย้งต่างๆ ของคนในสังคมคงลดน้อยลงไปมาก ฉันทัดฉันนั้น หากทุกคนใน สังคมเข้าใจเรื่องความไม่เท่าเทียมทางสังคม คนที่มีมากไม่ดูแคลนไม่เอาर्डเอาเปรียบ เห็นอกเห็นใจ และเอื้อเฟื้อต่อคนที่มีน้อย คนที่มีน้อยไม่ริษยาไม่ฉวยโอกาสตักตวงจากคนที่มียาก เข้าใจถึงสถานะที่

ไม่เท่าเทียมกัน พยายามยกระดับตนเองไม่อ้างเรื่องสิทธิมนุษยชนแบบผิดๆ ความขัดแย้งต่างๆ ในสังคมย่อมลดลงได้มากเช่นกัน

ความไม่เท่าเทียมในเรื่องต่างๆ ที่กล่าวมาและอีกหลายเรื่องนั้นทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำขึ้นในสังคม ซึ่งหากความเหลื่อมล้ำมีมากเกินไปอาจทำให้เกิดความขัดแย้งที่รุนแรงขึ้นได้ ฉะนั้นต้องมีการรักษาระยะห่างของความเหลื่อมล้ำให้พอดี เปรียบเสมือนกับยางรัดในสภาพปกติที่มีเส้นรอบวงห่างเป็นระยะเท่ากัน แต่หากดึงให้แต่ละด้านยิ่งยืดออกจากกันมากเท่าไรจะยิ่งเกิดพลังงานศักย์สะสมมากขึ้นเท่านั้น หากยืดออกจนกระทั่งถึงจุดที่ยางรัดขาดจะทำให้เกิดแรงตึงกลับอย่างมีพลัง ทำให้ผู้ที่ดึงได้รับความเจ็บปวดตามมา

คนเราทุกคนไม่มีทางที่จะเท่ากันได้ แต่เราสามารถเข้าใจถึงความไม่เท่ากันและปฏิบัติต่อกันอย่างเพื่อนมนุษย์ที่ดีเท่ากันได้

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมสมัยที่สะท้อนความเท่าเทียมและไม่เท่าเทียมในเรื่องต่างๆ ของคนในสังคม พร้อมสอดแทรกแนวคิด เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักและเกิดจิตสำนึกในเรื่องความไม่เท่ากันของคน เพื่อลดความขัดแย้ง

1.2.2 เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมสมัยที่ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality, AR) เข้ามาผสมผสาน เพื่อสร้างกิจกรรมให้ผู้ชมได้รับชมผลงานและสื่อสารโต้ตอบได้มากขึ้น

1.2.3 เพื่อสร้างองค์ความรู้และเป็นแนวทางให้กับงานศิลปะในยุคของความปกติใหม่ (New normal)

1.2.4 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในเรื่องอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวที่มีต่อความไม่เท่ากันของมนุษย์

1.2.5 เพื่อให้เกิดแรงบันดาลใจ / จินตนาการแก่ผู้ชมงานหรือศิลปินท่านอื่นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

## 1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

แนวความคิดผลงานศิลปะสื่อผสมชุดนี้ มาจากเหตุการณ์ความขัดแย้ง ความไม่เท่าเทียมในเรื่องต่างๆ ของคนในสังคม เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ในเรื่องความไม่เท่าเทียมทางฐานะและความสูงส่งทางจิตใจ, ความไม่เท่าเทียมในเรื่องการศึกษา, ความไม่เท่าเทียมในเรื่องเพศสภาพ โดยใช้สื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และวัสดุที่หลากหลายนำมาเสนอผลงาน ผ่านการแสดงออกในรูปแบบของศิลปะจัดวางและ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality, AR)

ผลงานสร้างสรรค์ในเรื่องความไม่เท่าเทียมทางฐานะและความสูงส่งทางจิตใจ ได้ใช้รูปวงกลม สีดำ ขาว เหลือง ขนาดต่างๆ เพื่อสื่อถึงความมั่งคั่งของบุคคลในแต่ละเชื้อชาติ รูปวงกลมถูกวาดขึ้น บนแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์เปรียบได้กับผืนคอนกรีต เมื่อใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality, AR) ตรวจสอบผ่านผลงาน จะเห็นรูปวงกลมดังกล่าวมีรูปร่างของมนุษย์ขึ้นมา เปรียบได้กับ คนที่มีมนุษยธรรมอยู่ในจิตใจ

ผลงานสร้างสรรค์ในเรื่องความไม่เท่าเทียมในเรื่องการศึกษา ได้ใช้หนังสือและกระดาษเหลือ ใช้จากการเรียนการสอน เพื่อสื่อถึงการได้รับการศึกษาของบุคคล กระดาษที่ถูกทาสีดำเปรียบกับ บุคคลผู้ที่ไม่ได้รับการศึกษา กล่องฉาบด้วยปูนที่ตั้งซ้อนสูงขึ้นไปสื่อถึงใจกลางเมืองที่มีตึกคอนกรีตซึ่ง เป็นที่อาศัยของผู้ที่ได้รับการศึกษาเป็นส่วนใหญ่

ผลงานสร้างสรรค์ในเรื่องความไม่เท่าเทียมในเรื่องเพศสภาพ ได้ใช้กระดานเกมครอสเวิร์ด เรียงตัวอักษรภาษาอังกฤษ M W L G B T Q P บนอยู่กับคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สื่อความหมายถึง ความเท่าเทียมและสิทธิ โดยตัวอักษร M หมายถึง Man, W หมายถึง Woman, L หมายถึง Lesbian, G หมายถึง Gay, B หมายถึง Bisexual, T หมายถึง Transgender, Q หมายถึง Queer และ P ซึ่งใช้ แทนเครื่องหมายบวก เมื่อใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) ตรวจสอบผ่านผลงาน ตัวอักษร M และ W จะยืดสูงขึ้นไป ในขณะที่ตัวอักษร L G B T Q P ไม่ได้ยืดตาม เพื่อสื่อให้เห็นว่าเพศสภาพแต่ละเพศสภาพนั้นไม่ได้รับการยอมรับว่าเท่าเทียมจากสังคมอย่างแท้จริง

#### 1.4 ขอบเขตของโครงการ

ผลงานนำเสนอโดยสร้างงานศิลปะสื่อผสมที่เน้นเทคนิคศิลปะแบบจัดวาง (installation) ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality, AR) โดยสร้างผลงานจากวัสดุที่ หาได้ง่าย และใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมที่รองรับระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) โดย แบ่งขอบเขตของงานแต่ละชิ้นดังนี้

งานชิ้นที่ 1 ใช้วัสดุแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์ขนาด 60 x 60 เซนติเมตร จำนวน 9 แผ่น นำมาเรียง ต่อกันเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด 180 x 180 เซนติเมตร โดยวาดวงกลมสีดำ ขาว เหลือง ขนาด ต่างๆ กันลงบนแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์ และใช้เศษกระดาษผสมน้ำและกาวลาเท็กซ์สร้างใบหน้าคนลงบน วงกลมแต่ละวงพร้อมทาสีตามสีของวงกลม เมื่อใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented

Reality, AR) ตรวจสอบไปยังผลงาน จะเห็นเป็นรูปร่างมนุษย์ขนาดต่างๆ สูงขึ้นมาจากรูปวงกลมสีดำขาว เหลือง โดยสีของรูปร่างมนุษย์มีสีเดียวกับรูปวงกลม ในบางวงกลมจะไม่ปรากฏเป็นรูปร่างมนุษย์ขึ้นมา

งานชิ้นที่ 2 ใช้กระดาษขนาด A4 ที่เป็นกระดาษเหลือใช้จากการเรียนการสอนหนังสือ นำมาซ้อนกันจนมีความหนา และเย็บที่ขอบกระดาษด้านบน ทากกระดาษแผ่นบนสุดที่ซ้อนกันให้เป็นสีดำ วางรายล้อมกองหนังสือที่ตั้งอยู่บริเวณตรงกลาง และใช้กล่องกระดาษฉาบด้วยปูน วางซ้อนกองหนังสือให้สูงขึ้น

งานชิ้นที่ 3 ใช้กระดานเกมครอสเวิร์ด วางเรียงตัวอักษร M W L G B T Q P และคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีความหมาย เมื่อใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality, AR) ตรวจสอบไปยังผลงาน จะเห็นตัวอักษร M และ W ยืดสูงขึ้นไป โดยความสูงตัวอักษร W จะอยู่ต่ำกว่าตัวอักษร M อยู่เล็กน้อย

## 1.5 นิยามศัพท์เชิงทฤษฎี

“ความไม่เท่าเทียม” ในที่นี้หมายถึง ความไม่เท่าเทียมหรือความแตกต่างในเรื่องฐานะ ความมั่งคั่ง ความสวยงาม รูปร่าง ผิวพรรณ สติปัญญา ความสามารถ ความสมบูรณ์ของอวัยวะ ความสูงส่งทางจิตใจ โครงสร้างของบุคลิกภาพ โชคชะตา การได้รับโอกาสในแต่ละบุคคล รวมถึงสิทธิของแต่ละบุคคลตามกฎหมาย

“ความเท่าเทียม” ในที่นี้หมายถึง ความเท่ากันหรือเหมือนกันในเรื่องสิทธิมนุษยชน ความเป็นสิ่งมีชีวิต ความมีสิทธิเสรีภาพต่างๆ เหมือนกัน

## 1.6 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

1.6.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเรื่องความไม่เท่าเทียมในประเด็นต่างๆ ของคนในสังคมทางสื่อโทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต และจากประสบการณ์ในชีวิต เพื่อรวบรวมประเด็นความไม่เท่าเทียมของคนในสังคมแล้วนำมาใช้เป็นเนื้อหาในการสร้างผลงาน

1.6.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างผลงานแต่ละชิ้น

1.6.2.1 งานชิ้นที่ 1 แผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์ สีอะคริลิก กล่องกระดาษลูกฟูกขนาด 40x40x40 ซม. กระดาษขนาด A4 ที่ใช้งานแล้ว ลูกโป่ง กาวลาเท็กซ์ น้ำ เครื่องฉายภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6.2.2 งานชิ้นที่ 2 กล่องใส่กระดาษขนาด A4 กระดาษขนาด A4 ที่ใช้งานแล้ว  
ปูนซีเมนต์ สีอะครีลิค หนังสือ ดินสอ ปากกา ลวดเย็บกระดาษ แผ่นกระจก ไฟส่องสว่าง

1.6.2.3 งานชิ้นที่ 3 กระดานเกมครอสเวิร์ด โต๊ะวาง แผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์ กระดาษ  
ฟอยล์ สีอะครีลิค

1.6.3 สร้างภาพร่างผลงานโดยใช้โปรแกรม อะโดบี อิลลาสเตรเตอร์ (Adobe Illustrator),  
อะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop), เบลนเดอร์ (Blender) และ สเกต อัพ (Sketch up)  
จากนั้นจึงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้สอดคล้องตามแต่ละประเด็นเนื้อหาตามภาพร่างผลงาน

1.6.4 ใช้โปรแกรม ยูนิตี้ (Unity), เบลนเดอร์ (Blender) และ วูโฟเรีย (Vuforia) สร้าง  
เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality, AR) ให้กับผลงานแต่ละชิ้น

1.6.5 สรุปผลการทำงาน และนำเสนอผลงานพร้อมเอกสารฉบับสมบูรณ์



## บทที่ 2

# อิทธิพลจากการสร้างสรรค์

### 2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากประสบการณ์ตรงและสังคม

จากการที่ข้าพเจ้าได้อ่านและรับฟังเรื่องราวข่าวสารความขัดแย้งต่างๆ ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ รวมถึงประสบการณ์ความขัดแย้งของคนในสังคมที่ได้พบเจอทั้งของตนเองและของผู้อื่น ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความคิดสงสัยว่าเหตุใดคนจึงต้องเกิดความขัดแย้ง ต้องมีการทะเลาะกัน เมื่อพยายามคิดถึงต้นตอของปัญหาจึงตระหนักได้ว่าเพราะคนในสังคมส่วนใหญ่อาจไม่เข้าใจความไม่เท่าเทียม และความไม่เท่าเทียมไม่เคยถูกหยิบยกขึ้นมาศึกษาหรือถูกพูดถึงในด้านที่ดีเพื่อให้เห็นในสังคมส่วนใหญ่เข้าใจและยอมรับ แต่ทว่าการศึกษาจะเข้าใจเรื่องความไม่เท่าเทียมในด้านที่ดีเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก เพราะธรรมชาติได้สร้างระบบคิดให้คนแต่ละคนนั้นไม่เท่ากันเช่นกัน ซึ่งในบางครั้งข้าพเจ้านั้นมีความรู้สึกขัดแย้งเรื่องความไม่เท่าเทียมภายในจิตใจของตนเองเช่นกัน ข้าพเจ้าจึงอยากบอกเล่าเรื่องราวความไม่เท่าเทียมในด้านที่ดีนี้ให้คนในสังคมทุกคนได้เห็นตระหนักถึง จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อผสมชุดนี้

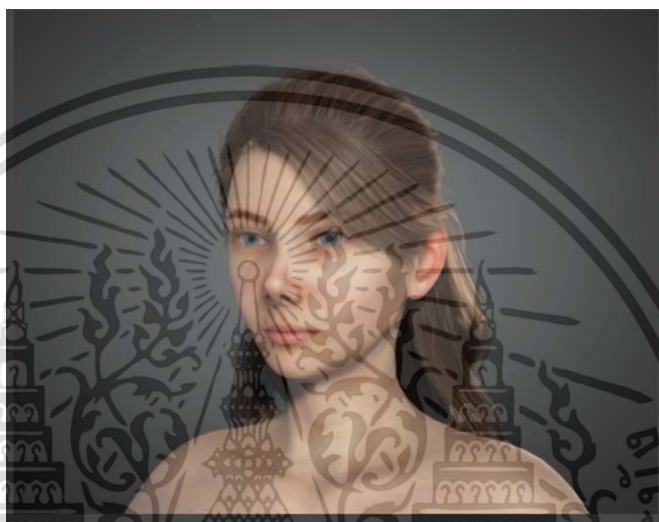
### 2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากหลักคำสอนทางศาสนาพุทธ

จากคำกล่าวที่ว่า “เป็นมนุษย์เป็นได้เพราะใจสูง” ของท่านพุทธทาส ภิกขุ ทำให้ข้าพเจ้าคิดแปลความหมายคำว่า “ใจสูง” คือความเข้าใจในเรื่องจิตใจของมนุษย์ กฎเกณฑ์ตามธรรมชาติและมีสติรู้เท่าทันจนไม่ก่อเหตุสร้างความเดือดร้อนต่อเพื่อนมนุษย์ผู้อื่น อีกวลีหนึ่งที่ท่านได้กล่าวว่า “หากใจต่ำก็เป็นได้แค่เพียงคน” ซึ่งข้าพเจ้าได้คิดแปลคำว่า “ใจต่ำ” ตรงกันข้ามกับคำว่า “ใจสูง” ฉะนั้น หากคนในสังคมทุกคนเป็นมนุษย์ตามคำท่านพุทธทาสกล่าวไว้คงเกิดความขัดแย้งกันน้อย เพราะแต่ละบุคคลจะเข้าใจถึงสถานะของอีกบุคคลหนึ่ง แต่ในสังคมมีทั้งมนุษย์และคน ซึ่งหมายถึงมีบุคคลที่เข้าใจและไม่เข้าใจเรื่องจิตใจมนุษย์และกฎเกณฑ์ตามธรรมชาติ จึงเกิดความขัดแย้งกันขึ้นของผู้คนในสังคมซึ่งทำให้ข้าพเจ้าได้คิดถึงความไม่เท่าเทียมในสังคมนี้อีกประเด็นหนึ่ง

## 2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปกรรมทางธรรมชาติและเทคโนโลยี

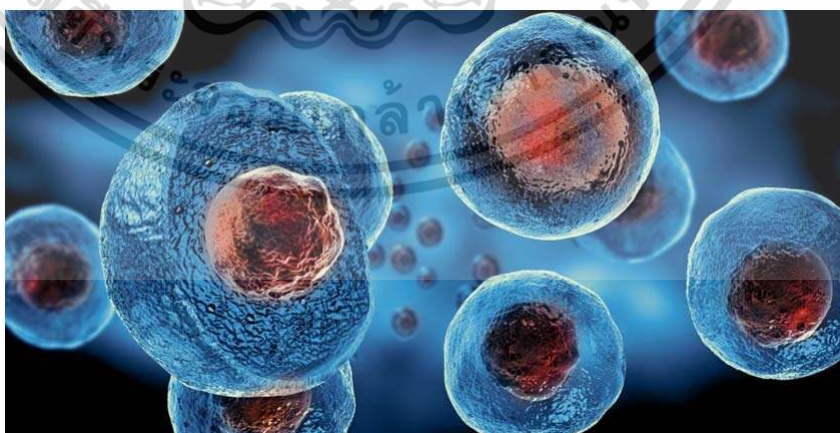
2.3.1 สีมิวชาติพันธุ์ของมนุษย์ ซึ่งแบ่งกว้างๆ ได้ 3 ลักษณะคือ บุคคลผิวดำ บุคคลผิวขาว และบุคคลผิวเหลือง ข้าพเจ้าได้ใช้สีผิวของมนุษย์มาสร้างสรรค์เป็นสีที่ใช้ในผลงาน

2.3.2 ลักษณะรูปร่างหน้าตาของมนุษย์พันธุ์โฮโมเซเปียน ซึ่งเป็นเผ่าพันธุ์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน



ภาพที่ 2.1 มนุษย์พันธุ์โฮโมเซเปียนเพศหญิง

2.3.3 เซลล์ต้นกำเนิดของมนุษย์ที่มีลักษณะรูปร่างเป็นทรงกลม ก่อนที่จะทำการแบ่งเซลล์ จนกลายเป็นรูปร่างของมนุษย์



ภาพที่ 2.2 เซลล์ต้นกำเนิดของมนุษย์

(ที่มา: <https://www.bangkokhealth.com/articles/เซลล์ต้นกำเนิด-stem-cell-ความหว>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.4 รูปทรงเรขาคณิต วงกลม สี่เหลี่ยม ทรงกระบอก และปริซึม ที่ข้าพเจ้าได้เคยศึกษาผ่านทางวิชาคณิตศาสตร์

2.3.5 สัญลักษณ์ ตัวอักษร ภาษา รูปภาพ วัตถุต่างๆ รวมถึงทัศนการณ์มองเห็นในสภาพแวดล้อม สภาพสังคม ผู้คนในสังคมที่ข้าพเจ้าได้พบเจอในชีวิตประจำวัน

2.3.6 เหตุการณ์ งานศิลปกรรมต่างๆ ที่คนในสังคมสร้างสรรค์ขึ้นทั้งจากการที่ข้าพเจ้าพบเจอด้วยตนเองหรือพบเห็นตามสื่อต่างๆ

2.3.7 เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality, AR) จากสื่อต่างๆ



ภาพที่ 2.3 เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality, AR)  
(ที่มา: <https://xenber.com/augmented-reality-business-need>)

2.3.8 ปรากฏการณ์และความงามตามธรรมชาติ เช่น ท้องฟ้า ดวงดาว สายรุ้ง สายฟ้า แสงสี ความมืด ความสว่าง

2.3.9 อารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ตามธรรมชาติที่เกิดขึ้นในตัวข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

# วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

### 3.1 กำหนดรูปแบบและเนื้อหา

การสร้างสรรค์งานศิลปะชุดนี้มีรูปแบบการทำงานเป็นสื่อผสมที่เน้นเทคนิคการจัดวาง (installation) ผสมผสานกับการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality, AR) ซึ่งสาเหตุที่ข้าพเจ้าเลือกการทำงานแบบสื่อผสมเพราะมีความยืดหยุ่นในการนำเสนอผลงานในหัวข้อภาพสะท้อนความไม่เท่าเทียมในสังคมของมนุษย์ ซึ่งมีเนื้อหาในหลายมิติและมีความซับซ้อนในบริบททางสังคม การใช้เทคนิคสื่อผสมในการนำเสนอผลงานสำหรับข้าพเจ้าจึงสามารถบอกเล่าเรื่องราวได้มากกว่าการใช้เทคนิคอื่น โดยเนื้อหาในการทำงานจะบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับความไม่เท่าเทียมของคนในสังคม เพื่อให้คนในสังคมได้ตระหนักรู้และเข้าใจถึงความไม่เท่าเทียมของมนุษย์

### 3.2 การศึกษาข้อมูล

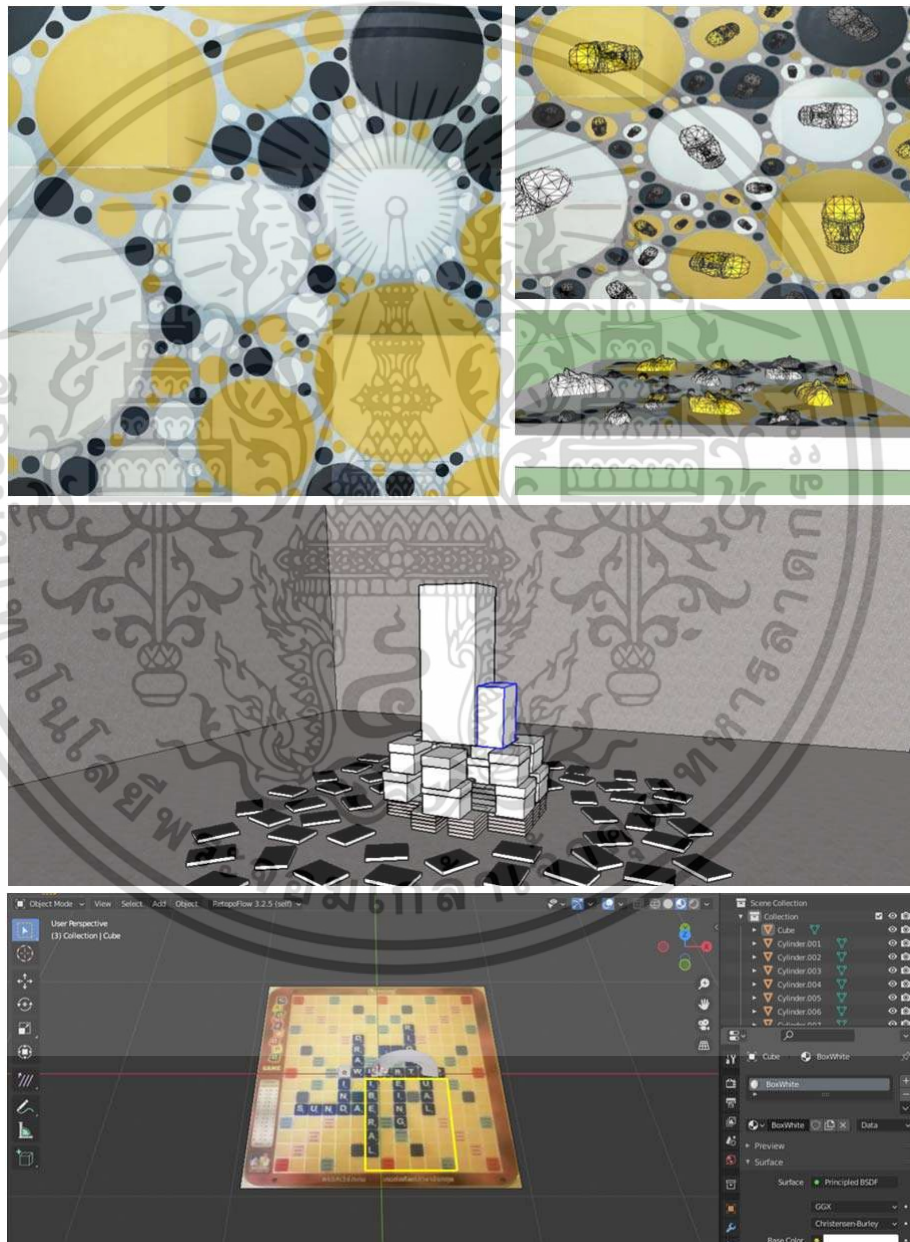
3.2.1 ศึกษาจากประสบการณ์ส่วนตัว โดยข้าพเจ้าได้คิดถึงเหตุการณ์ความขัดแย้งกับผู้อื่นที่ผ่านมาแล้วลองคิดถึงต้นตอของปัญหาความขัดแย้ง จึงได้ตระหนักว่าสาเหตุมาจากข้าพเจ้าไม่เข้าใจในสิ่งที่บุคคลผู้นั้นกล่าวถึง จึงเกิดเป็นอารมณ์ขึ้นมา หรือความปรารถนาในบางเรื่องที่ไม่เท่ากัน รวมถึงความไม่เท่ากันในความสามารถด้านต่างๆ ของแต่ละบุคคล หากข้าพเจ้าเข้าใจเรื่องความไม่เท่าเทียมและรับฟังบุคคลอื่นอย่างตั้งใจ เหตุการณ์ความขัดแย้งในหลายครั้งคงไม่อาจเกิดขึ้น

3.2.2 ศึกษาจากคนในสังคม จากการสัมภาษณ์บุคคลที่รู้จัก การอ่านข่าว ฟังเหตุการณ์ความขัดแย้งในเรื่องต่างๆ แล้ววิเคราะห์ถึงต้นตอความขัดแย้งในแต่ละเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในประเด็นเรื่องความไม่เท่าเทียม

3.2.3 ศึกษาจากสื่อออนไลน์ จากบทความ เอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวกับความไม่เท่าเทียมของมนุษย์ รวมถึงเทคนิคต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality, AR)

### 3.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

3.3.1 การสร้างภาพร่าง ข้าพเจ้าเริ่มสร้างภาพร่างผลงานจากโปรแกรม อะโดบี อิลลาสเตรเตอร์ (Adobe Illustrator), อะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop), สเกต อัพ (Sketch up) และ เบลนเดอ (Blender) โดยจัดวางองค์ประกอบให้เหมาะสม โดยใช้มาตราส่วน 1 : 10 ซม. รวมถึงคำนวณพื้นที่ติดตั้งงานและการใช้วัสดุต่างๆ ในการทำชิ้นงาน แล้วพิมพ์แบบร่างในกระดาษขนาด A4



ภาพที่ 3.1 ร่างแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แล้วพิมพ์ลงกระดาษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3.2 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1

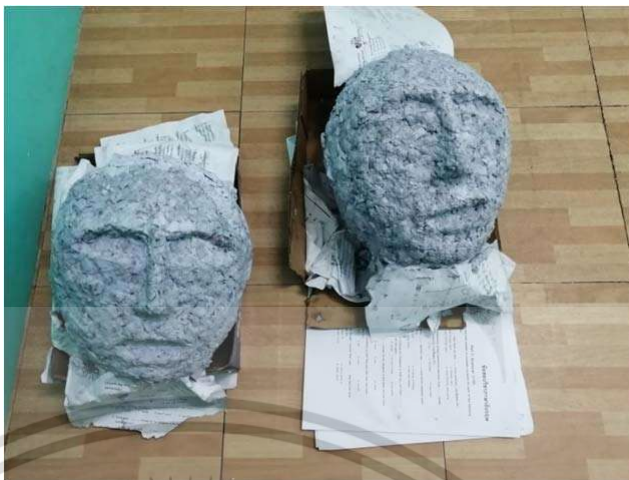
1. นำแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์ขนาด 60x60 ซม. จำนวน 9 แผ่น วางเรียงต่อกันเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 180 x 180 ซม. จากนั้นร่างแบบขยายขนาดจากกระดาษลงบนแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์
2. วาดรูปวงกลมลงบนแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์ตามแบบร่าง โดยเริ่มวาดจากเส้นรอบวง จากนั้นจึงระบายสีเหลือง สีขาว และสีดำจนเต็มรูปวงกลมแต่ละวงตามแบบร่าง



ภาพที่ 3.2 ผลงานในระหว่างปฏิบัติการ

3. นำเศษกระดาษผสมน้ำและกาวลาเท็กซ์ให้มีความข้นพอประมาณ แล้วกวนผสมกันจนเป็นเยื่อกระดาษให้สามารถปั้นเป็นก้อนได้แล้วตั้งพักไว้
4. เป่าลูกโป่งให้มีขนาดใหญ่ประมาณเศษหนึ่งส่วนสามของวงกลมเพื่อทำเป็นแม่พิมพ์ จากนั้นนำเยื่อกระดาษที่ตั้งพักไว้ค่อยๆ ปะติดลงบนด้านข้างของลูกโป่งโดยติดแค่ครึ่งใบ
5. ปะเศษกระดาษเพิ่มจนมีความหนาพอประมาณ แล้วปั้นแต่งให้มีลวดลายคล้ายใบหน้ามนุษย์ จากนั้นรอให้เยื่อกระดาษแห้งจึงนำลมออกจากลูกโป่ง จะได้ชิ้นงานคล้ายใบหน้ามนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 ผลงานในระหว่างปฏิบัติการ

6. นำชิ้นงานที่ได้วางไว้ในบริเวณตรงกลางของวงกลมแต่ละวง จากนั้นตกแต่งโดยรอบชิ้นงานด้วยเยื่อกระดาษให้สมบูรณ์ และทาสีชิ้นงานสีเดียวกับวงกลมที่นำชิ้นงานไปวาง



ภาพที่ 3.4 ผลงานในระหว่างปฏิบัติการ

7. นำกล่องกระดาษลูกฟูกขนาด 40x40x40 ซม. วางเรียงซ้อนกันโดยรอบแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์ 2 ด้าน โดยวางเรียงกันเป็นชั้นจนมีความสูงประมาณ 240 ซม.

8. ใช้เครื่องฉายภาพฉายภาพนิ่งลงบนตำแหน่งที่ได้ออกแบบไว้

9. ใช้โปรแกรม ยูนิตี (Unity), เบลนเดอร์ (Blender) และ วูฟเรีย (Vuforia) สร้างเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมให้กับผลงาน

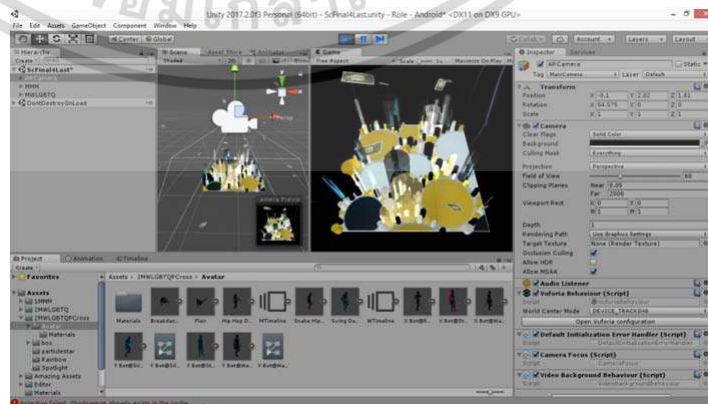
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.5 วางเรียงกล่องกระดาษลูกฟูกกรอบแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์



ภาพที่ 3.6 ใช้เครื่องฉายภาพฉายภาพนิ่ง

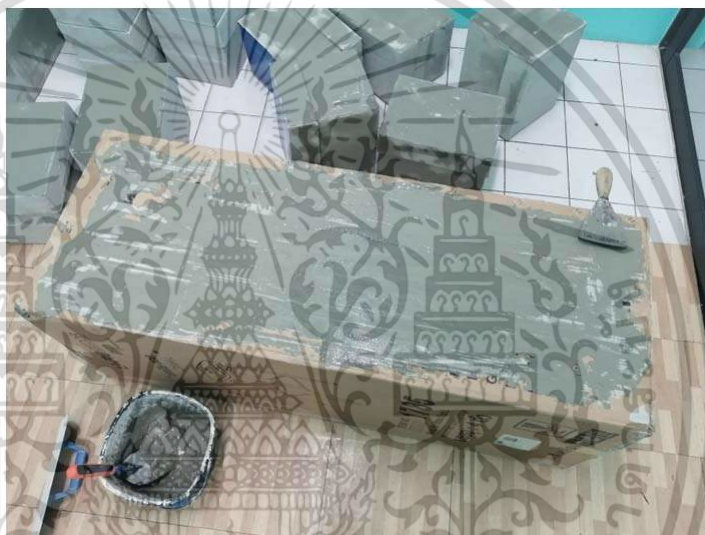


ภาพที่ 3.7 ใช้โปรแกรม ยูนิตี (Unity) สร้างเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3.3 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2

1. นำกล่องใส่กระดาษ กล่องกระดาษลูกฟูก มาฉาบด้วยปูนซีเมนต์แล้วทิ้งไว้ให้แห้ง
2. นำกระดาษขนาด A4 ที่ผ่านการใช้งานแล้วมาวางซ้อนให้เท่ากัน ให้มีความหนาประมาณ 1 ซม. จากนั้นนำลวดเย็บกระดาษเย็บให้ติดกันเป็นปึกแล้วทาสีกระดาษด้านบนด้วยสีดำ
3. จัดวางกองหนังสือ แผ่นกระจก ดินสอ ปากกา ไฟส่องสว่าง ไว้เป็นฐานด้านล่าง และวางซ้อนกล่องกระดาษที่ฉาบด้วยปูนซีเมนต์แล้วให้สูงขึ้นไปบนกองหนังสือที่จัดวาง
4. นำปึกกระดาษสีดำวางโดยรอบกองหนังสือให้มีระยะห่างพอประมาณ



ภาพที่ 3.8 ฉาบปูนซีเมนต์ลงบนกล่องกระดาษ



ภาพที่ 3.9 จัดวางกองหนังสือ แผ่นกระจก ดินสอ ปากกา ไฟส่องสว่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.10 วางซ้อนกล่องกระดาษที่ฉาบด้วยปูนซีเมนต์



ภาพที่ 3.11 นำปีกกระดาษสีดำวางโดยรอบกองหนังสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3.4 การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3

1. นำแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์ขนาด 60x60 ซม. จำนวน 9 แผ่น วางเรียงต่อกันเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 180 x 180 ซม. จากนั้นทาสีพื้นให้คล้ายกันกับกระดานเกมโครสเวิร์ด
2. ตัดตัวอักษรเป็นแบบ แล้วทาสีให้เป็นรูปตัวอักษรลงบนกระดานให้คล้ายกันกับกระดานเกมโครสเวิร์ด

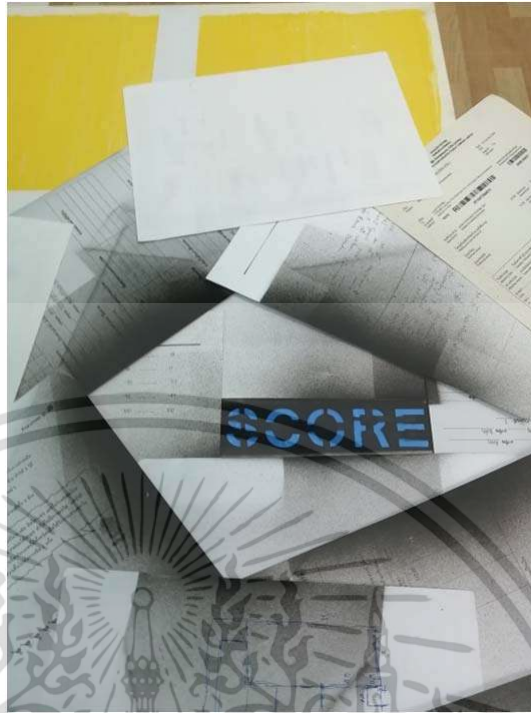


ภาพที่ 3.12 วางเรียงแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์และทาสี



ภาพที่ 3.13 ตัดตัวอักษรเป็นแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.14 ทาสีตัวอักษรลงบนกระดาษ



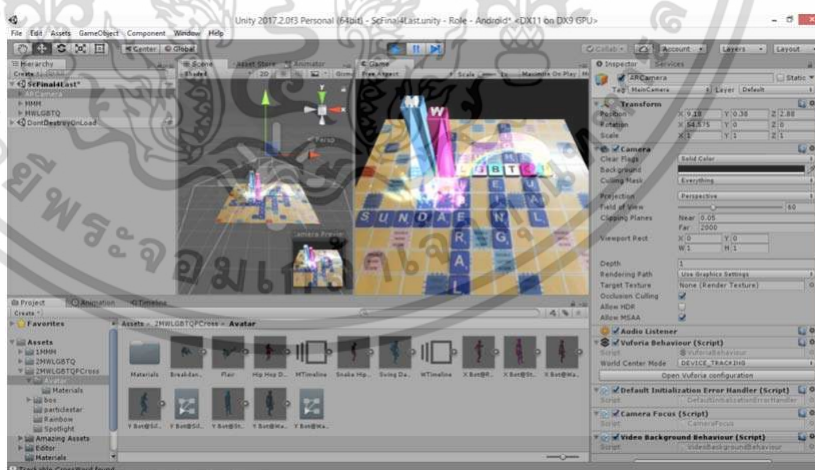
ภาพที่ 3.15 ผลงานในระหว่างปฏิบัติการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. นำกระดาษพอยล์ห่อปิดพื้นผิวโต๊ะให้ดูเป็นพื้นผิวโลหะ
4. นำตัวอักษรมาวางเรียงในกระดานเกมครอสเวิร์ดตามที่ได้ออกแบบไว้ แล้ววางไว้บนโต๊ะ แล้วนำไปวางไว้บนแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์ที่ทำสีเป็นรูปกระดานเกมครอสเวิร์ด
5. ใช้โปรแกรม ยูนิตี (Unity), เบลนเดอร์ (Blender) และ วูโฟเรีย (Vuforia) สร้างเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมให้กับผลงาน



ภาพที่ 3.16 ผลงานในระหว่างปฏิบัติการ



ภาพที่ 3.17 ใช้โปรแกรม ยูนิตี (Unity) สร้างเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

# วิเคราะห์การสร้างสรรค์

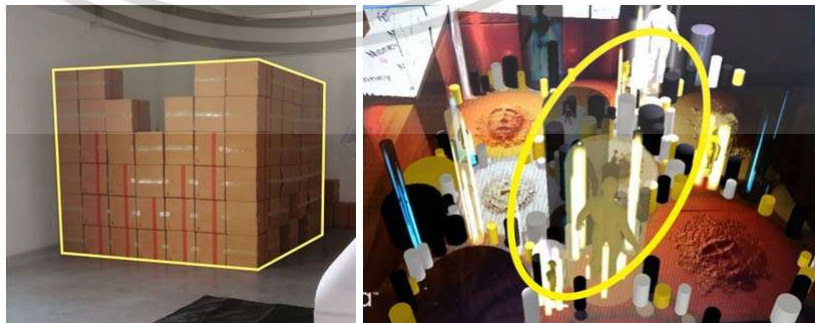
### 4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานการสร้างสรรค์งานศิลปะทั้ง 3 ชุดนี้ ได้บอกเล่าถึงความไม่เท่าเทียมในสังคมมนุษย์ซึ่งข้าพเจ้าได้หยิบยกมานำเสนอเพียงบางส่วนในเรื่องของความไม่เท่าเทียมทางฐานะ ทางจิตใจ ทางโอกาสทางการศึกษา ทางเพศสภาพ ผ่านเทคนิคการนำเสนอแบบงานสื่อผสมที่มีการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ทำให้ผลงานมีความทันสมัยเหมาะกับปัจจุบันที่เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในงานศิลปะมากขึ้น วัสดุที่ใช้ในการทำงานเป็นวัสดุที่หาได้ง่าย เหลือใช้จากการใช้งานหรือเป็นสิ่งของที่มีอยู่เดิม เพื่อเป็นการลดการใช้วัสดุใหม่และใช้ประโยชน์จากวัสดุเก่า ตามแนวทางการอนุรักษ์ทรัพยากรและลดมลภาวะ ซึ่งการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในงานทำให้ช่วยเติมเต็มความน่าสนใจให้กับงานมากขึ้น

### 4.2 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

#### 4.2.1 ความเป็นเอกภาพ (Unity)

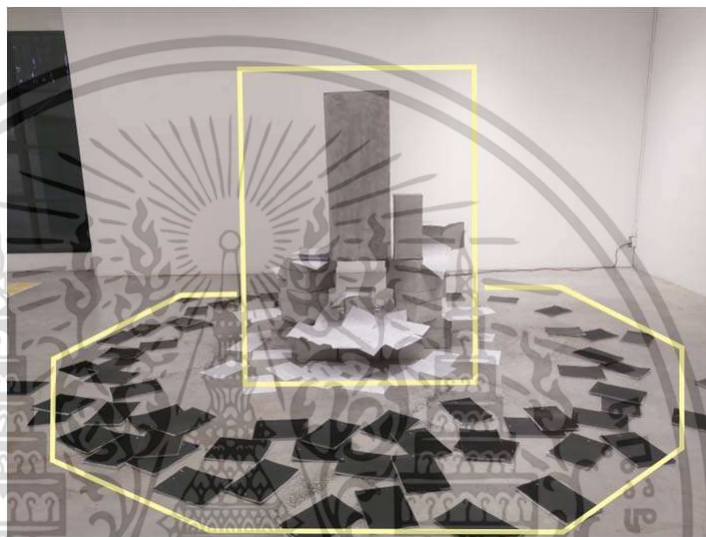
4.2.1.1 ผลงานชิ้นที่ 1 เมื่อวิเคราะห์ความเป็นเอกภาพในงานชิ้นนี้จะเห็นได้ว่ามีลักษณะเป็นกลุ่มก้อนทรงสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่ ไม่กระจายตัว มีการนำวัสดุมาต่อสัมผัส วางซ้อนทับกัน จนเกิดเป็นรูปทรงโดดเด่นออกมาจากบริเวณรอบข้าง เมื่อวิเคราะห์ผลงานโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) จะเห็นได้ว่าการจัดกลุ่มของรูปทรงกระบอกขึ้นมา



ภาพที่ 4.1 ภาพแสดงความเป็นเอกภาพของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.1.2 ผลงานชิ้นที่ 2 เมื่อวิเคราะห์ความเป็นเอกภาพของงานชิ้นนี้จะเห็นว่า บริเวณกึ่งกลางงานมีลักษณะเป็นกลุ่มก้อนสูงขึ้นไป ซึ่งเกิดจากการนำวัสดุมาต่อสัมผัส วางซ้อนทับกัน เมื่อวิเคราะห์บริเวณรอบข้างจะมีการวางรูปร่างสีเหลี่ยมแบบกระจายตัวล้อมรอบชิ้นงานตรงกลาง ทำให้บริเวณกึ่งกลางงานดูมีความเป็นเอกภาพมากขึ้น เมื่อวิเคราะห์งานโดยรวมทั้งหมดจะเห็นขอบเขตของงานซึ่งโดดเด่นจากพื้นที่รอบข้าง



ภาพที่ 4.2 ภาพแสดงความเป็นเอกภาพของผลงาน

4.2.1.3 ผลงานชิ้นที่ 3 เมื่อวิเคราะห์ความเป็นเอกภาพของงานจะเห็นได้ว่ามีลักษณะเป็นขอบเขตพื้นที่ซึ่งเกิดจากการต่อสัมผัสรูปร่างสีเหลี่ยมขนาดเล็กจนเป็นพื้นที่สีเหลี่ยมขนาดใหญ่โดดเด่นออกจากพื้นที่รอบข้าง เมื่อวิเคราะห์ผลงานโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) จะเห็นว่ามีกรวางจัดเรียงกลุ่มของรูปร่างสีเหลี่ยมขึ้นมา

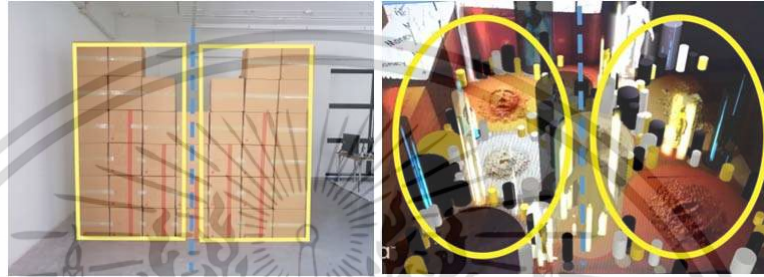


ภาพที่ 4.3 ภาพแสดงความเป็นเอกภาพของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

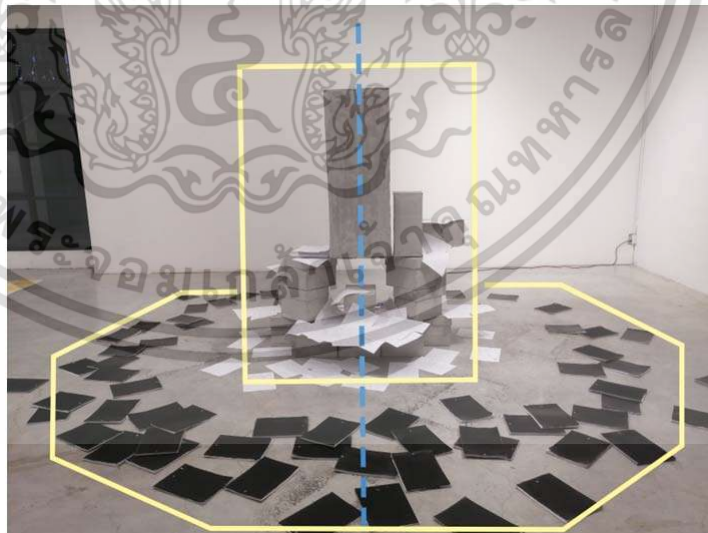
#### 4.2.2 ดุลยภาพ (Balance)

4.2.2.1 ผลงานชิ้นที่ 1 เมื่อวิเคราะห์ผลงานโดยรวมจะเห็นว่าค่อนข้างมีลักษณะสมดุลแบบเท่ากัน (Symmetrical Balance) ในส่วนของรูปร่างและรูปทรง หากเปลี่ยนมุมมองในการมองผลงานและดูในรายละเอียด หรือวิเคราะห์ผลงานโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) จะเห็นว่างานมีลักษณะสมดุลแบบไม่เท่ากัน (Asymmetrical Balance)



ภาพที่ 4.4 ภาพแสดงดุลยภาพของผลงาน

4.2.2.2 ผลงานชิ้นที่ 2 เมื่อวิเคราะห์ผลงานในภาพรวมจะเห็นว่าค่อนข้างมีลักษณะสมดุลแบบเท่ากัน (Symmetrical Balance) หากวิเคราะห์ในรายละเอียดของผลงานจะเห็นว่างานมีลักษณะสมดุลแบบไม่เท่ากัน (Asymmetrical Balance)



ภาพที่ 4.5 ภาพแสดงดุลยภาพของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2.3 ผลงานชิ้นที่ 3 เมื่อวิเคราะห์ผลงานจะเห็นได้ว่างานมีลักษณะแบบสมดุลเท่ากัน หากวิเคราะห์ในรายละเอียดโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) จะเห็นว่าผลงานจะมีลักษณะสมดุลไม่เท่ากัน



ภาพที่ 4.6 ภาพแสดงดุลยภาพของผลงาน

#### 4.2.3 จุดเด่น (Dominance) ความกลมกลืน (Harmony) และความขัดแย้ง (Contrast)

4.2.3.1 ผลงานชิ้นที่ 1 เมื่อวิเคราะห์งานโดยรวมจะเห็นได้ว่างานมีจุดเด่นแตกต่างจากบริเวณพื้นที่โดยรอบเพราะเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่ แต่หากวิเคราะห์ในรายละเอียดจะเห็นว่ามีการใช้ปริมาณสีเหลือง ขาว ดำเท่าๆ กัน วัสดุแต่ละชิ้นงานมีพื้นผิวที่ค่อนข้างไม่เรียบ ไม่เป็นมันวาว ทำให้งานค่อนข้างมีความกลมกลืน มีการสร้างจุดเด่นเล็กน้อยที่ชิ้นงานที่เป็นรูปร่างคล้ายใบหน้ามนุษย์ลงบนพื้นทึงกลมในแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์ และมีการใช้เครื่องฉายภาพนิ่งฉายภาพลงบนชิ้นงานเพื่อเพิ่มปริมาณแสงสว่าง สร้างความโดดเด่นให้กับงาน เมื่อวิเคราะห์ผลงานโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) จะเห็นได้ว่างานมีลักษณะแตกต่างจากวัสดุจริง มีการเคลื่อนไหวและมีการใช้แสงสีเพิ่มเติมเข้ามาทำให้เกิดความขัดแย้งกับชิ้นงานวัสดุจริงที่ติดตั้งอยู่ ส่งผลให้งานมีความน่าสนใจมากขึ้น



ภาพที่ 4.7 ภาพแสดงจุดเด่น ความกลมกลืนและความขัดแย้งของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3.2 ผลงานชิ้นที่ 2 เมื่อวิเคราะห์งานโดยรวมจะเห็นว่าจุดเด่นของผลงานอยู่บริเวณกึ่งกลางงาน โดยชิ้นงานมีความสูงมากกว่าระดับปกติ เมื่อวิเคราะห์ในรายละเอียดจะเห็นบริเวณฐานด้านล่างของชิ้นงานมีการใช้แสงสว่างเพื่อสร้างจุดเด่นให้กับงาน มีการใช้วัสดุที่พื้นผิวไม่เรียบ ไม่เป็นมันวาวเป็นส่วนใหญ่ และใช้สีโทนเทา ดำ ขาว สร้างความกลมกลืน การใช้วัสดุที่เป็นกระจกผิวเรียบที่ดูเปลวบางช่วยสร้างความรู้สึกขัดแย้งกับพื้นผิวปูนที่ขรุขระดูแข็งแกร่งเมื่อนำมาวางไว้เข้าด้วยกัน ทำให้เกิดความรู้สึกว่าชิ้นงานจะสามารถพังทลายลงมาได้



ภาพที่ 4.8 ภาพแสดงจุดเด่น ความกลมกลืนและความขัดแย้งของผลงาน

4.2.3.3 ผลงานชิ้นที่ 3 เมื่อวิเคราะห์ผลงานชิ้นนี้จะเห็นได้ว่าแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์ที่ดูกวาดลวดลายเหมือนกระดานเกมครอสเวิร์ดที่วางอยู่บนโต๊ะทำให้งานมีลักษณะค่อนข้างกลมกลืน โต๊ะที่วางอยู่บนกระดานไฟเบอร์ซีเมนต์ถูกปิดผิวด้วยกระดาษฟอยล์ ทำให้โต๊ะมีพื้นผิวคล้ายโลหะมีความสะท้อนแสง ช่วยสร้างจุดเด่นให้กับงาน เมื่อวิเคราะห์ผลงานโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) ตรวจสอบไปที่กระดานเกมครอสเวิร์ด จะเห็นตัวอักษรบางตัวสูงขึ้นมามีลักษณะสีสันสดใสกลมกลืนกับสีของกระดานเกม และจะเห็นได้ว่างานมีการเคลื่อนไหว มีการใช้แสงสีเพิ่มเติมเข้ามาทำให้เกิดความขัดแย้งกับวัสดุจริง ส่งผลให้งานมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.9 ภาพแสดงจุดเด่น ความกลมกลืนและความขัดแย้งของผลงาน

### 4.3 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

4.3.1 ผลงานชิ้นที่ 1 มีการใช้รูปทรงเรขาคณิตสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ และรูปร่างสี่เหลี่ยมจัตุรัส ในการสร้างชิ้นงานหลัก ทำให้งานดูมีความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง พื้นผิวไฟเบอร์ซีเมนต์ยังช่วยเพิ่มความรู้สึกที่มั่นคงเสมือนพื้นคอนกรีต เปรียบได้กับสังคมในเมืองที่รายล้อมไปด้วยตึกสูงและพื้นถนนคอนกรีต รูปร่างวงกลมแต่ละวง ให้ความรู้สึกแบบปัจเจกเสมือนกับบุคคลแต่ละคน และรูปทรงเรขาคณิตทรงกระบอกซึ่งสร้างขึ้นจากรูปร่างวงกลมให้ความรู้สึกถึงการเติบโต สื่อความหมายในงานหมายถึงการเติบโตทางจิตวิญญาณในความเป็นมนุษย์ที่ดี

4.3.2 ผลงานชิ้นที่ 2 เมื่อวิเคราะห์ชิ้นงานหลักบริเวณกึ่งกลาง มีการใช้รูปทรงเรขาคณิตปริซึมสี่เหลี่ยมขนาดต่างๆ ประกอบกันเป็นรูปทรงเรขาคณิตแบบสมมาตรที่มีความสูง และมีการใช้พื้นผิวปูนซีเมนต์ทำให้งานดูมีความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง เสมือนกับรูปร่างของตึกสูงหรือเป็นโครงสร้างอาคารในเมือง ไฟส่องสว่างด้านล่างชิ้นงานหลักให้ความรู้สึกมีความหวัง มีโอกาส เป็นลักษณะของอารมณ์ในเชิงบวก ซึ่งสื่อความหมายในงานว่าหากได้รับการศึกษาจะทำให้ได้รับโอกาสที่ดี รูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่วางโดยรอบชิ้นงานหลัก ถูกทาสีดำให้ความรู้สึกลึกลับหวัง ไร้โอกาส เป็นลักษณะของอารมณ์ในเชิงลบ ซึ่งสื่อความหมายในงานว่าสังคมภายนอกเมือง คนส่วนใหญ่มักไม่ได้รับการศึกษา นั่นหมายถึงการไม่ได้รับโอกาสที่ดีในการเติบโตสร้างฐานะในชีวิต

4.3.3 ผลงานชิ้นที่ 3 เมื่อวิเคราะห์ผลงานโดยรวมจะเห็นว่ามีการใช้รูปร่างสี่เหลี่ยมเป็นพื้นฐานทั้งหมด รวมถึงโต๊ะที่วางอยู่บนแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์ ซึ่งให้ความรู้สึกถึงการหยุดนิ่ง สุขุม การใช้สีและลวดลายบนกระดานเกมครอสเวิร์ดมีลักษณะสดใสให้ความรู้สึกสนุกสนาน พื้นผิวโต๊ะที่ปิดด้วยกระดาษฟอยล์ให้ความรู้สึกหรูหรา ไม่หยุดนิ่ง ซึ่งเมื่อรวมความรู้สึกของทัศนธาตุในผลงานชิ้นนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เปรียบเสมือนกับเพศสภาพในสังคมปัจจุบัน ซึ่งมีความหลากหลายและมีบุคลิกเฉพาะตามแต่ลักษณะเพศสภาพนั้นๆ

#### 4.4 อุปสรรคและปัญหาในการสร้างสรรค์

4.4.1 อุปสรรคในการติดตั้ง ขนย้ายวัสดุ ซึ่งถือเป็นอุปสรรคใหญ่ในงานศิลปะแบบจัดวาง (installation) ที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งยิ่งผลงานมีขนาดใหญ่มากเท่าไรนั้นหมายถึง ปริมาณวัสดุที่ต้องขนย้าย หากวัสดุมีน้ำหนักมากยิ่งมีความยากลำบากในการขนย้ายติดตั้ง การแก้ปัญหาคือต้องวางแผนในการติดตั้งขนย้ายให้รอบคอบ ต้องออกแบบคำนวณพื้นที่ในการติดตั้งผลงานให้เหมาะสมกับงานควบคุมค่าใช้จ่ายในการขนย้ายติดตั้งให้อยู่ในงบประมาณ ทั้งในเรื่องพาหนะ แรงงานและเวลา ซึ่งจะทำให้สามารถลดปัญหาและอุปสรรคในเรื่องนี้ไปได้มาก

4.4.2 อุปสรรคในการสร้างผลงานด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เนื่องจากการสร้างสรรค์งานศิลปะประเภทนี้ต้องอาศัยการทดสอบชิ้นงานกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งทำให้การทดสอบและปรับแก้ไขชิ้นงานในแต่ละครั้งค่อนข้างใช้เวลานาน เกิดความล่าช้าในการผลิตผลงานให้ได้ตามความต้องการ การแก้ปัญหาคือต้องอาศัยความรู้และประสบการณ์ในการทำงานและต้องมีเครื่องคอมพิวเตอร์ รวมถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการทดสอบที่ดีจึงจะสามารถผลิตชิ้นงานตามความต้องการได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งนั่นหมายถึงการต้องลงทุนในเรื่องเวลาและค่าใช้จ่ายที่ตามมา

## บทที่ 5

### บทสรุป

ความเท่าเทียมในสังคมเป็นสิ่งที่ดี แต่มนุษย์ทุกคนรวมถึงสรรพสิ่งทุกอย่างบนโลกถูกสร้างมาให้ไม่มีสิ่งใดเท่าเทียม การเรียกร้องสิทธิเรื่องความเท่าเทียมในสังคมจะเกิดประโยชน์สูงสุดหากทุกคนเข้าใจเรื่องความเท่าเทียมและความไม่เท่าเทียม การเรียกร้องสิทธิความเท่าเทียมในสังคมโดยไม่ตระหนักถึงความไม่เท่าเทียมย่อมทำให้เกิดปัญหา สร้างความขัดแย้งให้กับคนในสังคม ในทางกลับกัน หากปล่อยให้คนในสังคมมีความไม่เท่าเทียม สร้างความเหลื่อมล้ำมากเกินไปโดยไม่ตระหนักถึงความเท่าเทียม ก็สร้างความขัดแย้งให้กับคนในสังคมได้เช่นกัน

คนจนอยากรวย เรียกร้องให้คนรวยแบ่งเงินให้โดยที่ตนเองไม่ขยัน ก่อร่างสร้างตัว สร้างฐานะ เพิ่มความสามารถให้ตนเอง คอยแต่จะฉกฉวย รวมตัวกันเรียกร้องหาความเท่าเทียมในสังคม ย่อมสร้างความขัดแย้งวุ่นวาย ทำให้สังคมอยู่กันอย่างไม่สงบสุข คนรวยเอาเปรียบคนจน ไม่เข้าใจเรื่องความไม่เท่าเทียม ไม่มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เมตตากรุณา ใ้อวดฐานะ คนรวยเหล่านี้ย่อมสร้างความรู้สึกละแฉงให้คนในสังคมจนทำให้เกิดปัญหาความขัดแย้งตามมา ทำให้สังคมอยู่อย่างไม่สงบสุขได้เช่นกัน

สาวประเภทสอง (บุคคลผู้มีความคิดและจิตใจเป็นเหมือนเพศหญิง แต่มีองค์ประกอบร่างกายเป็นแบบเพศชาย) ต้องการเรียกร้องให้สังคมยอมรับให้มีสิทธิเท่าเทียมเพศหญิง เช่น การใช้คำนำหน้าชื่อแบบเพศหญิง ซึ่งอาจทำให้คนในสังคมเกิดความสับสน เป็นปัญหาในการเลือกคูครองหรือประเด็นต่างๆ ทำให้เกิดความขัดแย้งตามมา และคนในสังคมหากเข้าใจเรื่องความไม่เท่าเทียม พยายามหาวิธีให้สาวประเภทสองมีความภาคภูมิใจในเพศสภาพของตนเองโดยที่ไม่ต้องนำเพศสภาพตนเองไปเปรียบเทียบกับเพศหญิง เช่น อาจสร้างคำนำหน้าชื่อขึ้นมาใหม่แทนการใช้คำนำหน้าชื่อแบบเพศชาย อาจช่วยลดปัญหาความขัดแย้งในสังคมไปได้มาก

คนมีความสามารถมาก มีสติปัญญามาก แต่ไม่เข้าใจเรื่องความไม่เท่าเทียม ไม่ใช่สติปัญญาความสามารถที่มีช่วยเหลือหรือถ่ายทอดให้ผู้อื่น คิดแต่ใช้สติปัญญาความสามารถหาแต่ผลประโยชน์ส่วนตน ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำขึ้นในสังคม ส่งผลให้เกิดปัญหาความขัดแย้งตามมา

ตัวอย่างที่กล่าวมาข้างต้นนี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของปัญหาความขัดแย้งที่เกิดจากความคิดของคนในสังคมในเรื่องความไม่เท่าเทียม สิ่งสำคัญคือทุกคนในสังคมต้องช่วยกันสร้างสมดุลความเท่าเทียมและความไม่เท่าเทียมให้พอเหมาะพอดี ไม่ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำในเรื่องต่างๆ มากจนเกินไป

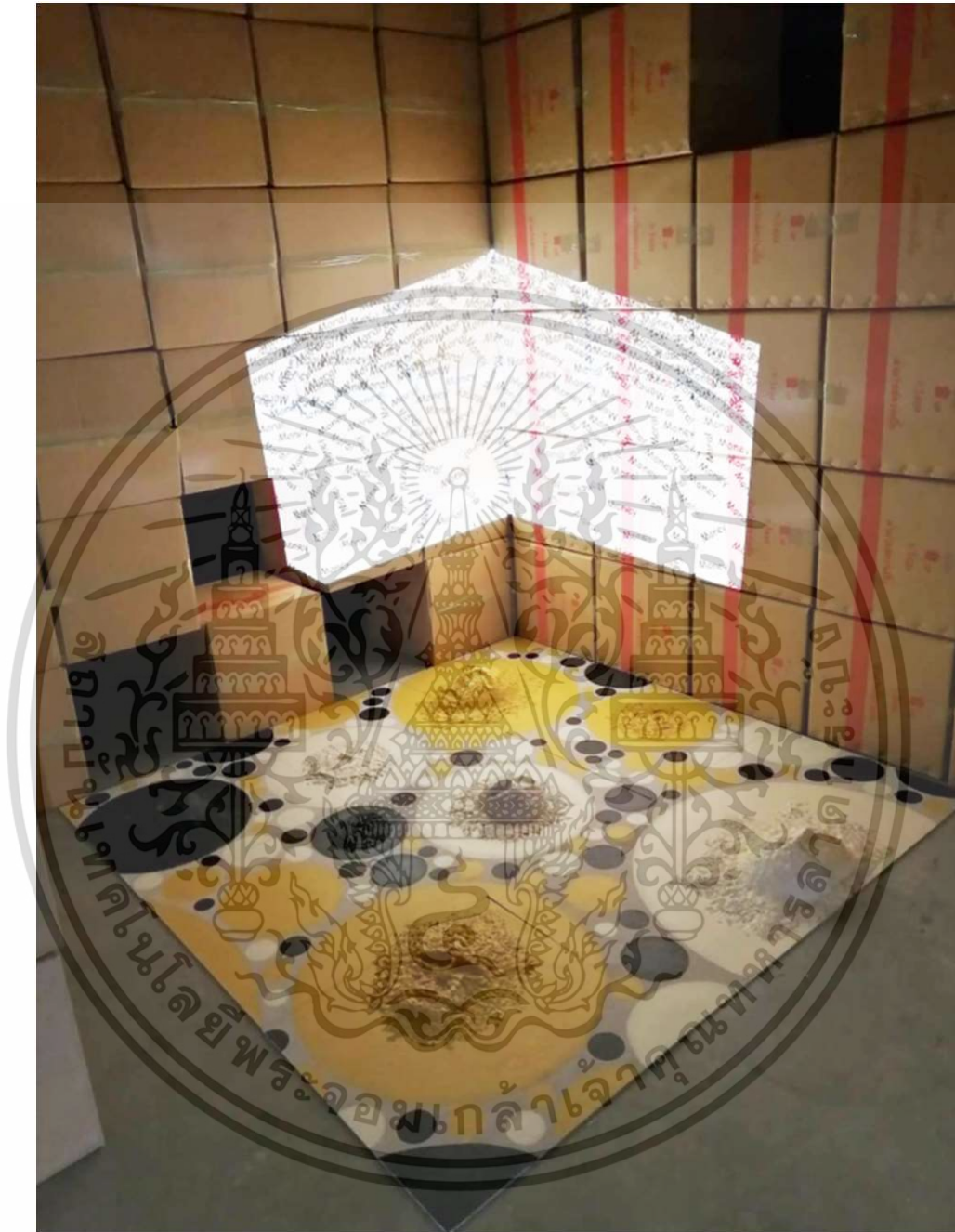
ผลงานการสร้างสรรค์ชิ้นนี้ต้องการสะท้อนความไม่เท่าเทียมที่เกิดขึ้นของคนในสังคม เพื่อให้ทุกคนได้ตระหนัก ไม่สร้างความขัดแย้งต่อกัน ทำให้คนในสังคมอยู่ร่วมกันได้อย่างเป็นปกติสุขมากขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

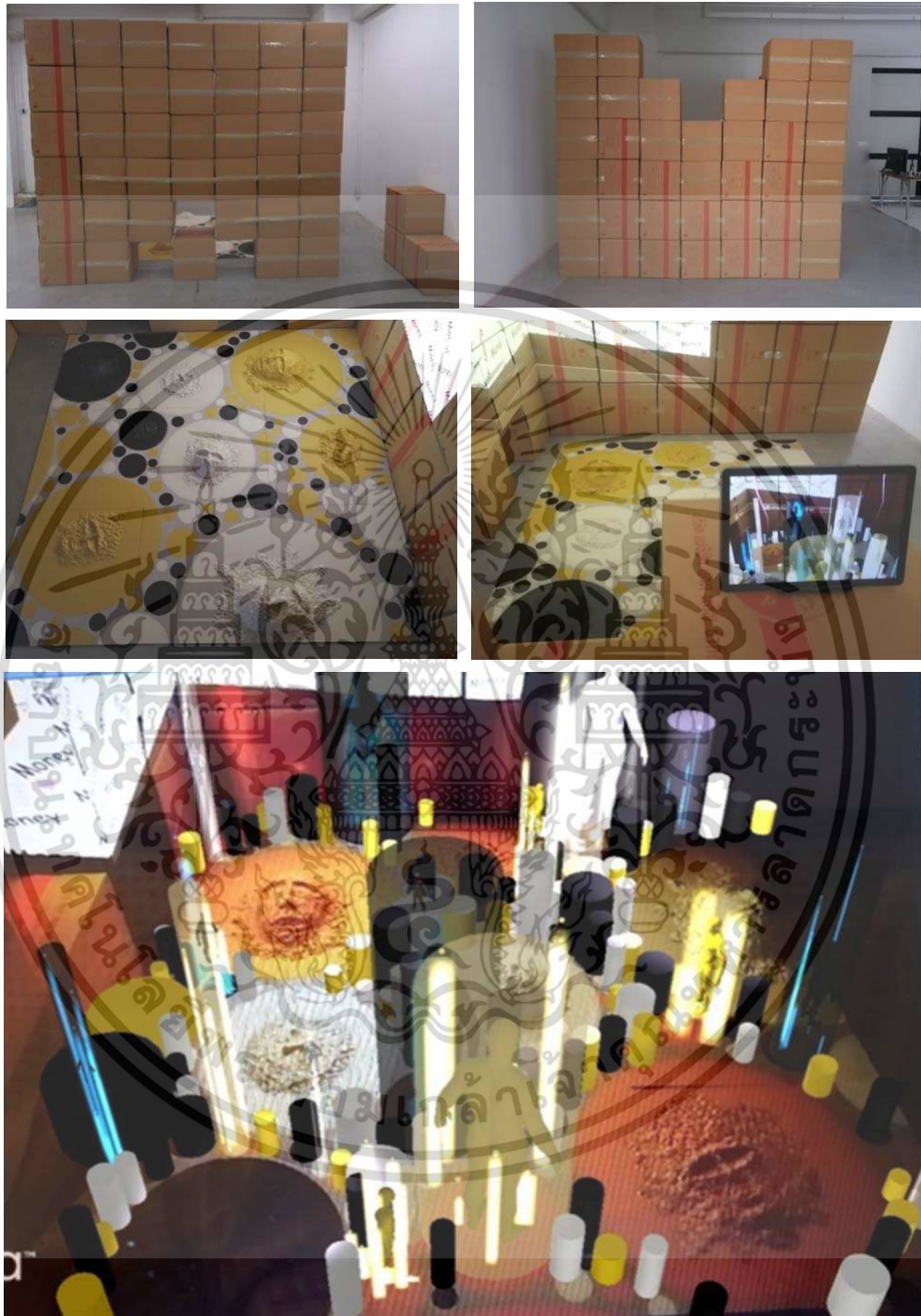


“Man Money Moral”

ขนาด 280 x 280 x 240 เซนติเมตร

เทคนิค ศิลปะจัดวาง, เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



“Education”

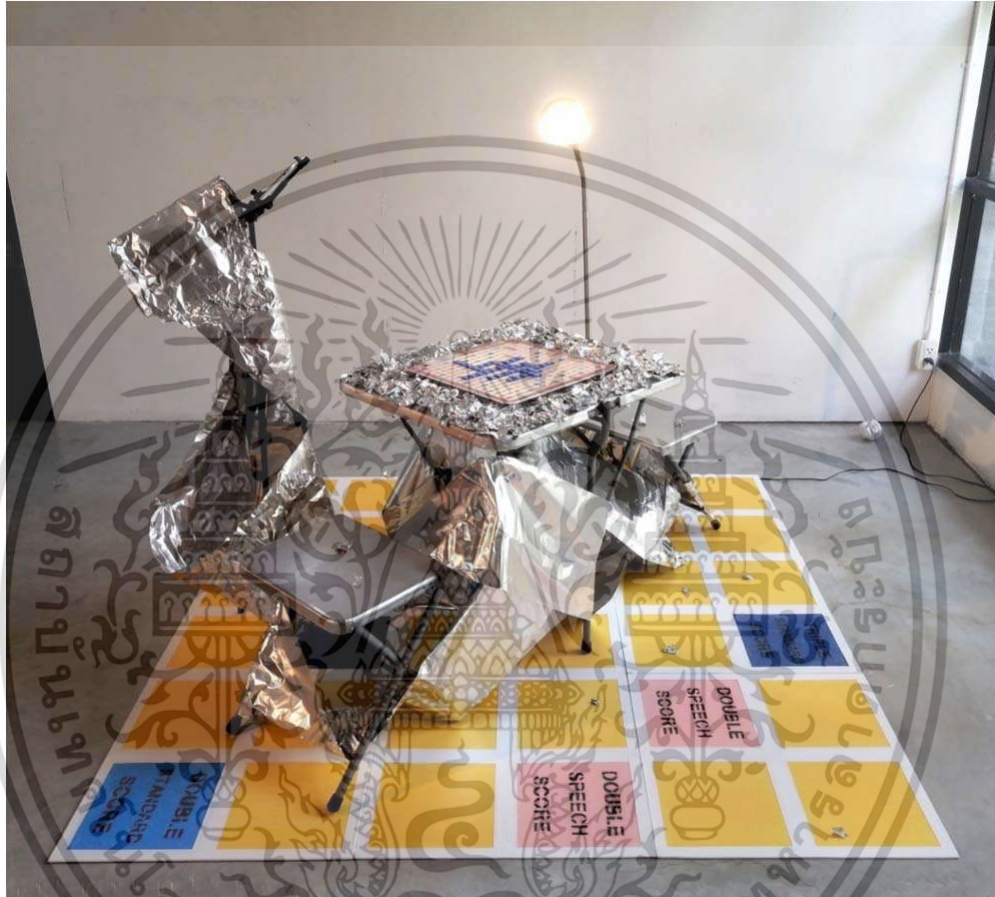
ขนาด 300 x 300 x 210 เซนติเมตร

เทคนิค ศิลปะจัดวาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



“MWLGBTQP”

ขนาด 180 x 180 x 165 เซนติเมตร

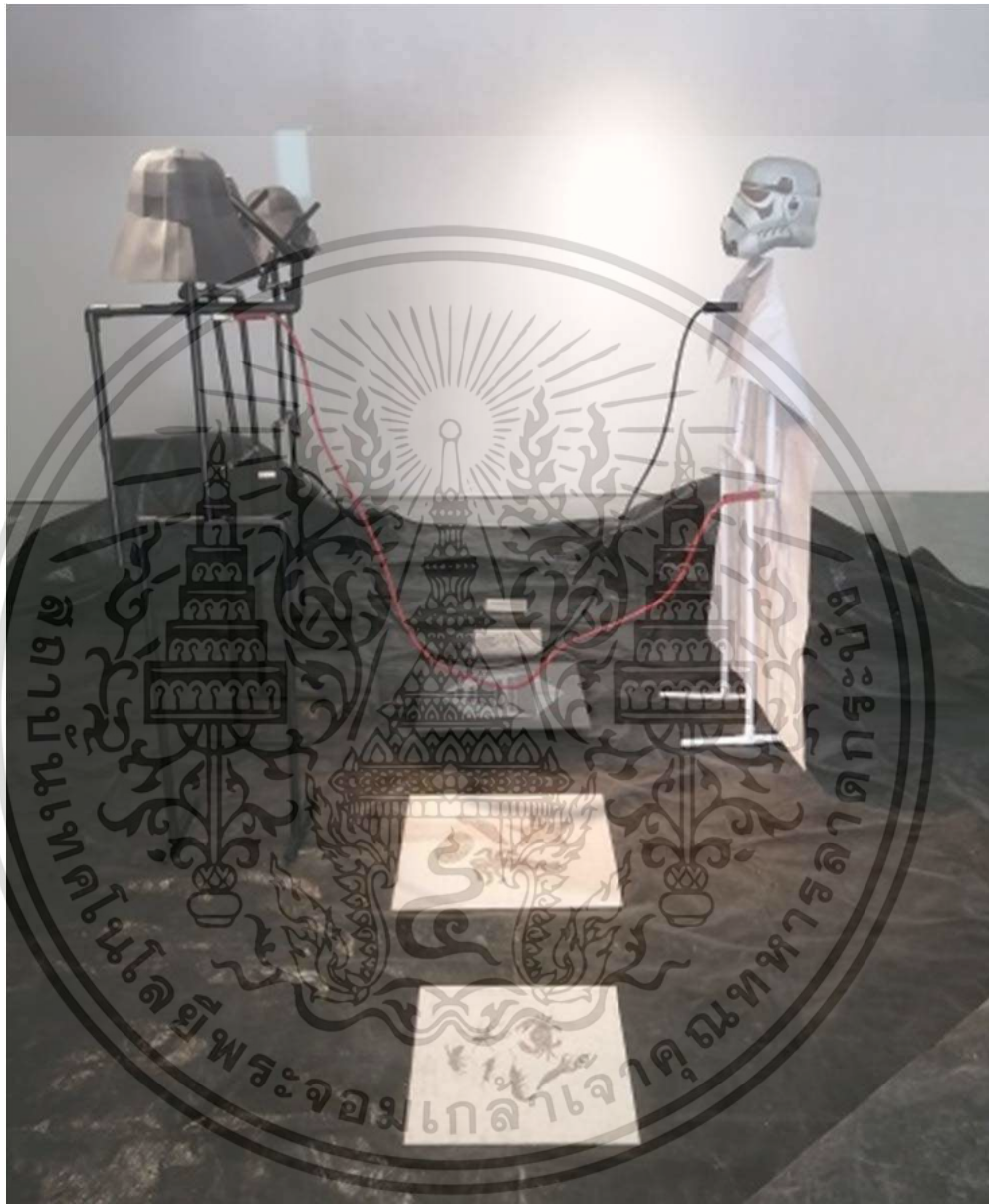
เทคนิค ศิลปะจัดวาง, เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Extra

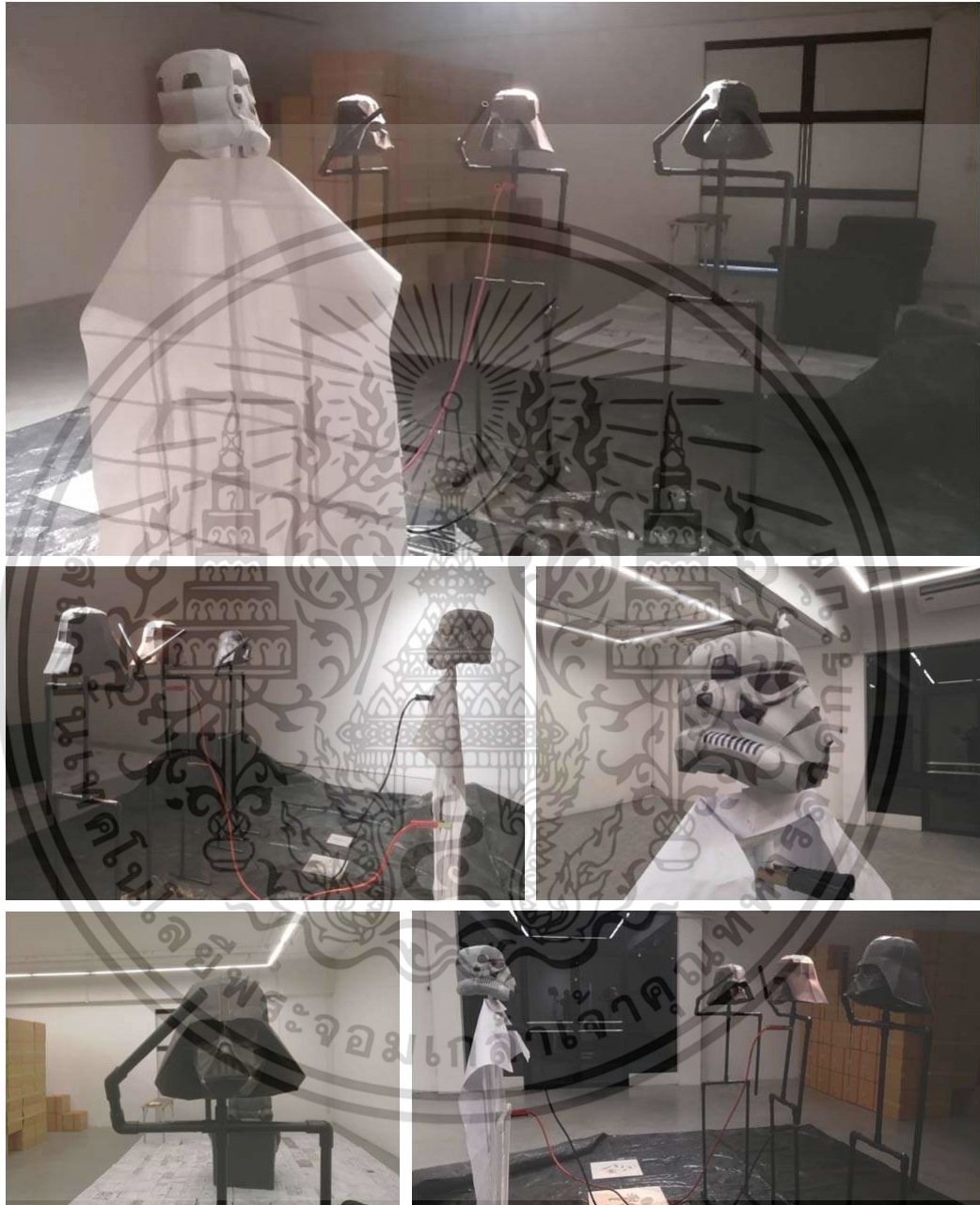


“Vader”

ขนาด 400 x 400 x 200 เซนติเมตร

เทคนิค ศิลปะจัดวาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Extra



“Room”

ขนาด 8000 x 8000 x 12000 เซนติเมตร

เทคนิค เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality (VR))

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



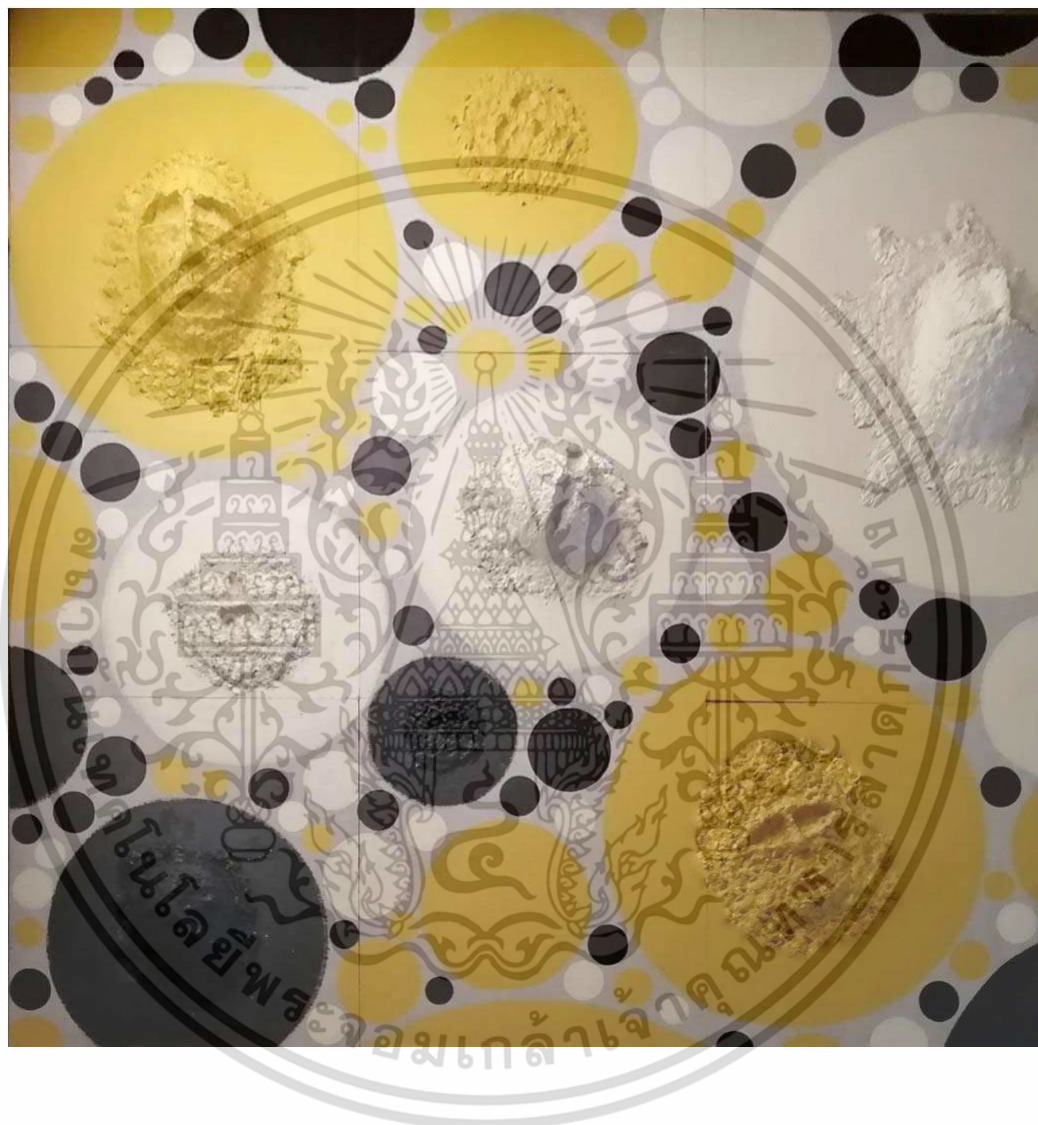
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนชมผลงานเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) ด้วยสมาร์ทโฟนแอนดรอยด์ (Android)

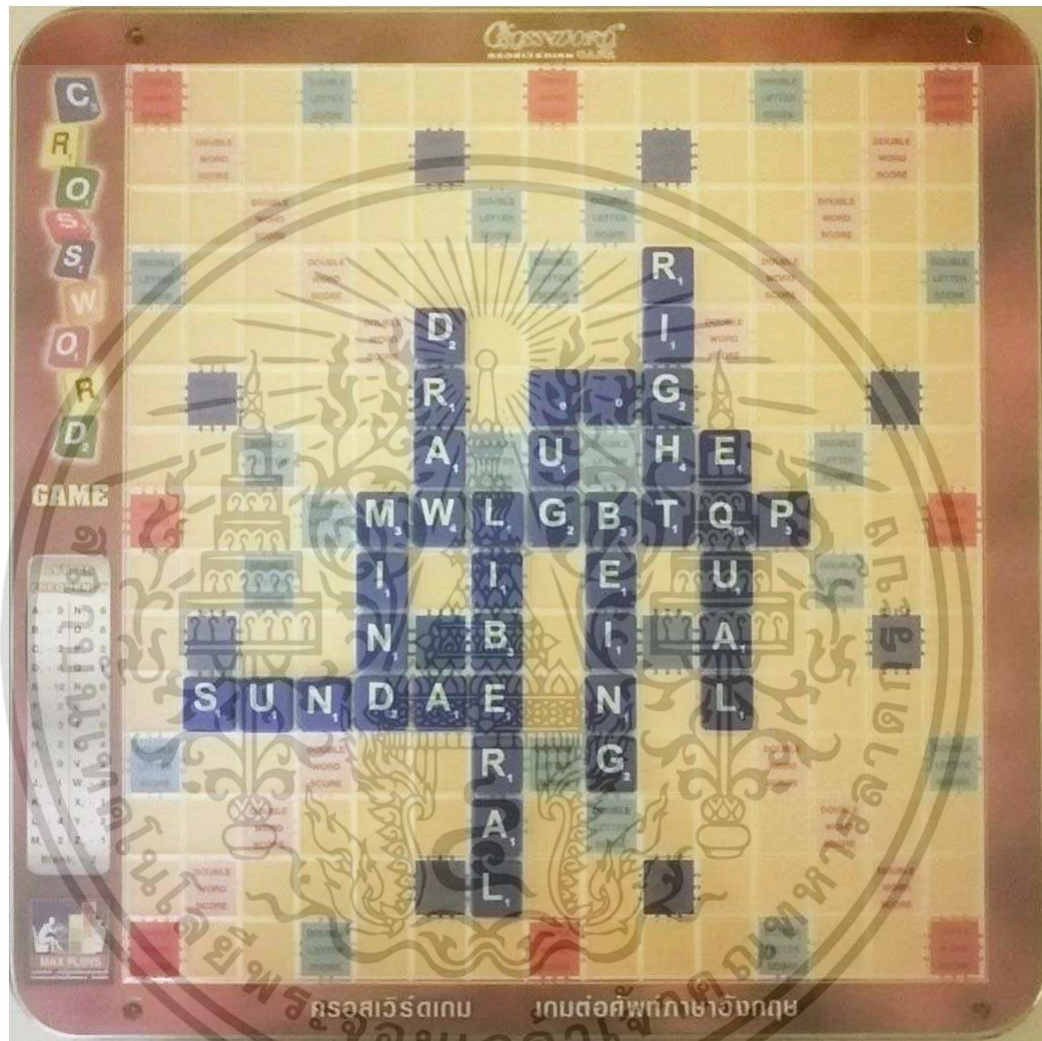
- สแกน คิวอาร์ โค้ด (QR Code) และดาวน์โหลดติดตั้งแอปพลิเคชัน (Application)
- เปิดแอปพลิเคชัน (Application) แล้วส่องไปที่ภาพผลงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

- พิชยา บุญสร้อย. “ความไม่เท่าเทียมทางความสามารถ.” [Online]. เข้าถึงได้จาก :  
<https://prachatai.com/journal/2019/06/82805>. 2565
- มัณฑรา ธรรมบุศย์. “ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์.” [Online]. เข้าถึงได้จาก :  
<https://sites.google.com/site/psychologybkf1/home/citwithyaphathnakar/thvsdi-cit-wi-kheraah-khxng-f-rxy-d>. 2565
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. “การปฏิวัติฝรั่งเศส.” [Online]. เข้าถึงได้จาก :  
<https://th.wikipedia.org/wiki/การปฏิวัติฝรั่งเศส>. 2565
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. “การปฏิวัติอเมริกา.” [Online]. เข้าถึงได้จาก :  
<https://th.wikipedia.org/wiki/การปฏิวัติอเมริกา>. 2565
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. “ความเสมอภาคทางสังคม.” [Online]. เข้าถึงได้จาก :  
<https://th.wikipedia.org/wiki/ความเสมอภาคทางสังคม>. 2563
- วิศรุต สีนพศพร. “Black Lives Matter คืออะไร สรุปราม่าเหยียดผิวเขย่าอเมริกา ชีวิตคนผิวดำก็มีค่า.” [Online]. เข้าถึงได้จาก : <https://workpointtoday.com/black-lives-matter-explained/>. 2563
- OK2BME.ca. “WHAT DOES 2SLGBTQIA+ MEAN.” [Online]. Available :  
<https://ok2bme.ca/resources/kids-teens/what-does-lgbtq-mean/>. 2022

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - นามสกุล นายธีร์ ธีร์ปรัชญา  
วัน เดือน ปีเกิด 25 มกราคม 2526 จังหวัดกรุงเทพมหานคร  
ที่อยู่ 779/186 ถนนประชาราษฎร์บำเพ็ญ แขวงสามเสนนอก  
เขตห้วยขวาง จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10310

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2549 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมโยธา

พ.ศ. 2565 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สาขา  
ทัศนศิลป์

### ประวัติการแสดงผลงาน

พ.ศ. 2562 ร่วมแสดงการประกวด UOB Painting of the Year 10<sup>th</sup>

พ.ศ. 2565 ร่วมแสดงงาน Contemporary Video Art (Thailand &  
Austria/EU Friendship)

พ.ศ. 2565 ร่วมแสดงงาน P.E.D. Art Thesis Online Exhibition