

จิตใต้สำนึกนำพาความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง

THE SUBCONSCIOUS BRINGS DREAMS AND REALITY INTO HARMONY



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2566

KMITL-2023-AR-M-005-005

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THE SUBCONSCIOUS BRINGS DREAMS AND REALITY INTO HARMONY



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS  
SCHOOL OF ARCHITECTURE, ART, AND DESIGN  
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADGRABANG  
2023

KMITL-2023-AR-M-005-005

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2023

SCHOOL OF ARCHITECTURE, ART, AND DESIGN

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADGRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	จิตใต้สำนึกนำพาความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง
นักศึกษา	นางสาวพิชามญชุ์ หาญโชติพันธ์
รหัสประจำตัว	64602039
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนอมนวล เดชาคณีวงศ์

## บทคัดย่อ

ผลงานวิทยานิพนธ์ในหัวข้อเรื่อง “จิตใต้สำนึกนำพาความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง” เป็นการนำเสนอถึงอาการ “ฝันกลางวัน” ซึ่งเป็นอาการที่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันของข้าพเจ้าตั้งแต่เด็กมาจนถึงปัจจุบัน และสามารถเกิดขึ้นได้กับทุกเพศทุกวัย โดยความฝันนั้นก็เปรียบได้กับก้อนเมฆที่มาเติมเต็มท้องฟ้าให้สดใส แต่บางครั้งก็อาจรุนแรงจนเกิดเป็นพายุฝนฟ้าคะนองได้เช่นกัน ผลงานชุด “จิตใต้สำนึกนำพาความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง” จึงเป็นผลงานที่นำเสนอผ่านงานสื่อผสมอันประกอบไปด้วย ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด จากการค้นคว้าในหนังสือ อินเทอร์เน็ต และประสบการณ์ตรงจากตัวข้าพเจ้าเอง จนเกิดเป็นผลงานที่มีมิติทางอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย โดยจะมีจำนวนชิ้นงานทั้งหมด 5 ชิ้น ซึ่งในแต่ละชิ้นจะมีขนาดที่แปรผันตามพื้นที่ที่จัดแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และห้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis	The subconscious brings dreams and reality into harmony
Student	Miss Pichamon Hanchotiphan
Student ID	64602039
Degree	Master of Fine Art
Program	Visual Art
Year	2023
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr.Thanormnuan Dechakaneewong

## ABSTRACT

“The subconscious brings dreams and reality into harmony” is a thesis that describes the symptoms of “Daydreaming”, a symptom that has affected my daily life from childhood to the present. And it can happen to anyone. The dream is like a brilliant cloud filling the sky. However, it can also cause thunderstorms at times. “The subconscious brings dreams and reality into harmony” series is thus a mixed-media piece exhibited through installation art, video, and live performances based on research in books, the internet and my own experience. Until it becomes a work with multiple dimensions of emotions and feelings. There will be a total of five pieces of this series, each varying in size depending on the exhibition area.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ชุด “จิตใต้สำนึกนำพาความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง” ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี โดยได้รับการแนะนำจากคณาจารย์ของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิตทุกท่าน

ขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ถนอมนวล เตชาคนึงวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่คอยชี้แนะแนวทางในการศึกษา ความรู้ และถ่ายทอดประสบการณ์ด้านศิลปะให้แก่ผู้สร้างสรรค์เป็นอย่างดี

ขอขอบคุณครอบครัวที่เป็นผู้สนับสนุนอย่างเป็นทางการในเรื่องการศึกษาและทุนสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน และเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้

ขอขอบคุณเพื่อนที่สนิทและใกล้ชิดที่แนะนำให้คำปรึกษา และพูดคุยและเปลี่ยนความคิดเห็นในการทำวิทยานิพนธ์

หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถเป็นแนวทางในการศึกษาแก่บุคคลทั่วไป นักศึกษา และผู้ที่มีความสนใจในผลงานศิลปะ ผู้สร้างสรรค์ยินดีแบ่งปันและถ่ายทอดประสบการณ์เพื่อประโยชน์ต่อสังคมต่อไป

พิชามญช์ หาญโชติพันธ์

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	I
ABSTRACT.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	VI
สารบัญรูป.....	VII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 ขอบเขตของการศึกษา.....	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการศึกษา.....	2
1.5 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	2
บทที่ 2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	3
2.1 ที่มาและความสำคัญของผืนกลางวัน.....	4
2.2 สัญลักษณ์ที่ใช้ในผลงาน.....	6
2.3 ทฤษฎีการสร้างสรรค์.....	20
2.4 วิธีการสื่อสาร.....	31
2.4.1 การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางของมนุษย์.....	31
2.4.2 การสื่อสารผ่านเสียงดนตรี.....	34
2.5 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ.....	35
2.5.1 อิทธิพลจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “Foster’s Home for Imaginary Friends” .....	35
2.5.2 อิทธิพลจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “Inside Out” .....	36
2.5.3 อิทธิพลจากศิลปิน Tum Ulit.....	37
2.5.4 อิทธิพลจากศิลปิน Nam June Paik.....	40
2.5.5 อิทธิพลจากศิลปิน Charlie Chaplin.....	42
บทที่ 3 วิธีการสร้างสรรค์.....	43
3.1 กำหนดแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	43
3.2 กำหนดเทคนิคของผลงานวิทยานิพนธ์.....	43
3.3 กำหนดเนื้อหาของผลงานวิทยานิพนธ์.....	44
3.4 วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์.....	46
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	51
3.6 การกำหนดรูปแบบ.....	51
3.7 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	51

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
3.7.1 การสร้างภาพร่างผลงาน.....	51
3.7.2 การสร้างผลงานจริง.....	55
<b>บทที่ 4 วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....</b>	<b>62</b>
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม.....	62
4.2 วิเคราะห์คุณค่าความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา.....	63
<b>บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....</b>	<b>97</b>
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	97
5.2 ข้อเสนอแนะ.....	97
ภาพผลงานสร้างสรรค์.....	98
บรรณานุกรม.....	104
ประวัติผู้เขียน.....	106

# สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 Diagram แสดงลักษณะ และข้อดีข้อเสียของอาการฝันกลางวัน.....	5
2.2 ตารางแสดงคำสำคัญที่สื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ.....	19
3.1 ตารางแสดงเกณฑ์การเลือกภาพร่าง.....	54
4.1 ตารางแสดงบทวิเคราะห์คุณค่าด้านความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา ชั้นที่ 1.....	64
4.2 ตารางแสดงบทวิเคราะห์คุณค่าด้านความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา ชั้นที่ 2.....	71
4.3 ตารางแสดงบทวิเคราะห์คุณค่าด้านความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา ชั้นที่ 3.....	78
4.4 ตารางแสดงบทวิเคราะห์คุณค่าด้านความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา ชั้นที่ 4.....	85
4.5 ตารางแสดงบทวิเคราะห์คุณค่าด้านความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา ชั้นที่ 5.....	92



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
2.1 Clouds.....	6
2.2 Clouds 2.....	6
2.3 ระบบคลาวด์ จากโปรแกรม Microsoft Word.....	7
2.4 A mind map layout with clouds on a blue sky background.....	7
2.5 จิตวิทยากับความฝัน.....	8
2.6 Tom and Jerry.....	8
2.7 Garfield comic version.....	9
2.8 Dreaming.....	9
2.9 Thunderbolt.....	11
2.10 Thunderbolt 2.....	11
2.11 Rain.....	12
2.12 Rain 2.....	13
2.13 Rain 3.....	13
2.14 Snow.....	14
2.15 Snow 2.....	14
2.16 Hail.....	15
2.17 Hail 2.....	15
2.18 Hail 3.....	16
2.19 Rainbow.....	17
2.20 Rainbow 2.....	18
2.21 Rainbow 3.....	18
2.22 Golden section.....	21
2.23 Michelangelo, 1512, The Creation of Adam, Size 280 x 570 cm. ....	21
2.24 Nok Terracotta artworks.....	22
2.25 Symmetry Balance.....	23
2.26 Symmetry Balance 2.....	23
2.27 Asymmetry Balance.....	24
2.28 Asymmetry Balance 2.....	24
2.29 Rhythm.....	25
2.30 Emphasis by Contrast.....	26
2.31 Emphasis by Isolation.....	27
2.32 Emphasis by Placement.....	28
2.33 เอกภาพของการแสดงออก.....	29
2.34 เอกภาพของรูปทรง.....	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูป(ต่อ)

รูปที่	หน้า
2.35 การแสดงออกทางสีหน้า.....	32
2.36 การแสดงท่าทาง.....	33
2.37 ดนตรีกับอารมณ์ความรู้สึก.....	34
2.38 Foster’s Home for Imaginary Friends.....	35
2.39 Inside Out.....	36
2.40 Tum Ulit.....	37
2.41 Tum Ulit, 2021, Lukily no one sees my tears.....	37
2.42 Tum Ulit, 2020, Not die yet, just wait for the sun.....	38
2.43 Tum Ulit, 2019, Mr. Santa, Do you see me..? .....	38
2.44 Tum Ulit, 2021, There’s always someone we keep chasing after.....	39
2.45 Nam June Paik.....	40
2.46 Nam June Paik, 1995, Electronic Superhighway.....	40
2.47 Nam June Paik, 1990, Piano Piece.....	41
2.48 Nam June Paik, 1974, TV Garden.....	41
2.49 Charlie Chaplin.....	42
2.50 ฉากการแสดงของ Charlie Chaplin.....	42
3.1 “On a rainy day”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่.....	44
3.2 “Under the cloud”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่.....	44
3.3 “Prisoner autonomy”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่.....	45
3.4 “Colors of the season”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่.....	45
3.5 “Until the storm passes”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่.....	45
3.6 ไยสังเคราะห์.....	46
3.7 ลวดสลิง.....	46
3.8 แผ่นไม้.....	47
3.9 สเปร์ยกาว.....	47
3.10 ไฟ LED.....	48
3.11 โปรเจคเตอร์ (Projector) .....	48
3.12 ลำโพงบลูทูธ.....	49
3.13 โปรแกรม Procreate.....	49
3.14 โปรแกรม GarageBand.....	50
3.15 โปรแกรม iMovie.....	50
3.16 ภาพร่างที่ 1.....	52
3.17 ภาพร่างที่ 2.....	52
3.18 ภาพร่างที่ 3.....	52
3.19 ภาพร่างที่ 4.....	53

เอกสารนี้เป็นทรัพย์สินส่วนราชการซึ่งห้ามเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากทางราชการ

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และดัดแปลงอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูป(ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.20 ภาพร่างที่ 5 .....	53
3.21 ภาพร่างที่เหมาะสม.....	54
3.22 การทำ Stop motion ด้วยโปรแกรม Procreate.....	55
3.23 ทำเสียงประกอบวิดีโอด้วยโปรแกรม GarageBand.....	56
3.24 การตัดต่อวิดีโอและเสียงในโปรแกรม iMovie.....	56
3.25 การเตรียมงานศิลปะจัดวาง.....	57
3.26 การติดตั้งงานศิลปะจัดวาง.....	58
3.27 การติดตั้งงานศิลปะจัดวาง 2.....	58
3.28 การตัดเย็บชุด.....	59
3.29 การลองชุด.....	60
3.30 การออกแบบท่าทางและสีหน้า.....	60
3.31 “Mysterious Thunder”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่.....	61
3.32 “Mysterious Thunder” 2, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่.....	61
4.1 “Mysterious Thunder”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่.....	63
4.2 ปิดข้อมือพร้อมหมุนคอไปมาเพื่อสื่อถึงการถูกควบคุม (ชั้นที่ 1 นาทีที่ 0.33) .....	65
4.3 ยกแขนไขว้กันแล้วชูขึ้นเพื่อสื่อถึงความกลัว (ชั้นที่ 1 นาทีที่ 1.01) .....	65
4.4 เงยหน้าชูมือขึ้นค้ำข้างเพื่อสื่อถึงการป้องกันตัว (ชั้นที่ 1 นาทีที่ 1.21).....	66
4.5 การวิ่งอยู่กับที่สื่อถึงการไม่อาจหลีกเลี่ยงหนีได้พ้น (ชั้นที่ 1 นาทีที่ 1.48).....	66
4.6 ชูมือขึ้นค้ำข้างเพื่อสื่อถึงการป้องกันตัวพร้อมกับความรู้สึกกลัว (ชั้นที่ 1 นาทีที่ 2.02).....	67
4.7 การก้มตัวลงและชูมือขึ้นสื่อถึงการยอมจำนนต่อความกลัว (ชั้นที่ 1 นาทีที่ 2.15).....	67
4.8 ก้มตัวลงและเงยหน้าขึ้นเพื่อสื่อถึงความวิตกกังวล (ชั้นที่ 1 นาทีที่ 2.51).....	68
4.9 การยื่นขึ้นเอื้อมมือคว้าหาแสงสว่างเพื่อสื่อถึงความหวัง (ชั้นที่ 1 นาทีที่ 3.17) .....	68
4.10 การทรุดตัวลงเพื่อสื่อถึงความสิ้นหวัง (ชั้นที่ 1 นาทีที่ 3.55).....	69
4.11 “Emotional Rainy”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่.....	70
4.12 การนั่งไขว่ห้างมือเท้ากางสื่อถึงการรอคอยอย่างสิ้นหวัง (ชั้นที่ 2 นาทีที่ 0.34).....	72
4.13 การเอียงตัวและยกแขนขึ้นช้า ๆ สื่อถึงความหมดเรี่ยวแรง (ชั้นที่ 2 นาทีที่ 0.52).....	72
4.14 การยกมือขึ้นมาปาดน้ำตาสื่อถึงความเศร้า (ชั้นที่ 2 นาทีที่ 0.59).....	73
4.15 เอนตัวไปด้านหลังและชูคอขึ้นสื่อถึงความอ่อนไหวที่อยู่ภายใน (ชั้นที่ 2 นาทีที่ 1.13).....	73
4.16 การย่อตัวลงก้มหน้าเพื่อสื่อถึงความอัดอั้นใจ (ชั้นที่ 2 นาทีที่ 1.21).....	74
4.17 การยืดตัวแล้วชูแขนไปด้านหน้าสื่อถึงการปลดปล่อยอารมณ์ (ชั้นที่ 2 นาทีที่ 1.25).....	74
4.18 ถือร่มแล้วกวาดมือหาน้ำฝนเป็นการสื่อถึงการอยู่ร่วมกับความเศร้า (ชั้นที่ 2 นาทีที่ 2.27).....	75
4.19 ถือร่มแล้วย่อตัวลงเพื่อแสดงถึงความอดกลั้นต่อความเศร้า (ชั้นที่ 2 นาทีที่ 2.38).....	75
4.20 ถือร่มแล้วนั่งลงเพื่อสื่อถึงความชินชาต่อความเศร้า (ชั้นที่ 2 นาทีที่ 3.06).....	76
4.21 “Placid Snow”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่.....	77
4.22 การย่อตัวลงพร้อมมือกุมไหล่สื่อถึงความหนาวเหน็บ (ชั้นที่ 3 นาทีที่ 0.18).....	79

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูป(ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.23 การหมนอยู่กับที่แบบไร้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อถึงความสงบ1 (ชั้นที่ 3 นาทีที่ 0.31)....	79
4.24 การหมนอยู่กับที่แบบไร้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อถึงความสงบ2 (ชั้นที่ 3 นาทีที่ 0.41)....	80
4.25 การหมนอยู่กับที่แบบไร้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อถึงความสงบ3 (ชั้นที่ 3 นาทีที่ 1.15)....	80
4.26 การหมนอยู่กับที่แบบไร้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อถึงความสงบ4 (ชั้นที่ 3 นาทีที่ 1.46)....	81
4.27 การหมนอยู่กับที่แบบไร้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อถึงความสงบ5 (ชั้นที่ 3 นาทีที่ 2.28)....	81
4.28 การหมนอยู่กับที่แบบไร้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อถึงความสงบ6 (ชั้นที่ 3 นาทีที่ 3.01)....	82
4.29 การหมนอยู่กับที่แบบไร้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อถึงความสงบ7 (ชั้นที่ 3 นาทีที่ 4.50)....	82
4.30 การหมนอยู่กับที่แบบไร้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อถึงความสงบ8 (ชั้นที่ 3 นาทีที่ 5.47)....	83
4.31 “Rustic Hail”, ศิลปะจัดวาง วีดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่.....	84
4.32 การย่อตัวเข้ามาอยู่ในจอทีวีและตะแคงหน้าจอเพื่อสื่อถึงความสงสัย (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 0.03).....	86
4.33 การทุบตีหน้าจอแสดงถึงการใช้ความรุนแรงเพื่อหลุดพ้นจากบางสิ่ง (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 0.13)....	86
4.34 การคืบคลานไปยังจอต่าง ๆ แสดงถึงการค้นหาทางออก1 (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 0.23).....	87
4.35 การคืบคลานไปยังจอต่าง ๆ แสดงถึงการค้นหาทางออก2 (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 0.36).....	87
4.36 การคืบคลานไปยังจอต่าง ๆ แสดงถึงการค้นหาทางออก3 (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 0.51).....	88
4.37 การคืบคลานไปยังจอต่าง ๆ แสดงถึงการค้นหาทางออก4 (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 1.17).....	88
4.38 การคืบคลานไปยังจอต่าง ๆ แสดงถึงการค้นหาทางออก5 (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 2.00).....	89
4.39 การคืบคลานไปยังจอต่าง ๆ แสดงถึงการค้นหาทางออก6 (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 2.34).....	89
4.40 การคืบคลานไปยังจอต่าง ๆ แสดงถึงการค้นหาทางออก7 (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 3.30).....	90
4.41 “Innocent Rainbow”, ศิลปะจัดวาง วีดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่.....	91
4.42 การคุกเข่าก้มหน้าแสดงถึงการตกอยู่ในภวังค์ (ชั้นที่ 5 นาทีที่ 0.03).....	93
4.43 ลูกชิ้นจิ้มมองและเอานิ้วสัมผัสเพื่อสื่อถึงความอยากรู้อยากเห็น (ชั้นที่ 5 นาทีที่ 1.23) .....	93
4.44 การเดินย่องไปมาสื่อถึงการสำรวจและตรวจสอบ (ชั้นที่ 5 นาทีที่ 1.38).....	94
4.45 การเอามือเอื้อมไปเปิดไฟเป็นการสื่อถึงการอยากรู้อยากลอง (ชั้นที่ 5 นาทีที่ 2.56).....	94
4.46 การเดินเอามือสัมผัสสิ่งต่าง ๆ ไปทั่ว เป็นการแสดงถึงความตื่นเต้น (ชั้นที่ 5 นาทีที่ 3.41).....	95
4.47 การกระโดดโลดเต้นสื่อถึงความสนุกสนาน (ชั้นที่ 5 นาทีที่ 4.02).....	95
4.48 การกุมหัวแล้วไฟติดเป็นการสื่อถึงจุดกำเนิดจินตนาการที่ไม่สิ้นสุด (ชั้นที่ 5 นาทีที่ 5.01).....	96
5.1 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1.....	99
5.2 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2.....	100
5.3 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3.....	101
5.4 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4.....	102
5.5 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5.....	103

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จุดเริ่มต้นของข้าพเจ้าในการตัดสินใจทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ มีที่มาจากตั้งแต่สมัยที่ข้าพเจ้ายังเป็นเพียงเด็กตัวเล็ก ๆ ช่วงอายุประมาณ 3 - 4 ปี ที่เติบโตมาภายใต้ครอบครัวที่คุณพ่อคุณแม่ทำงานอย่างหนักทุกวันจนแทบไม่มีเวลาให้ ประกอบกับที่ข้าพเจ้าเป็นเพียงลูกสาวเพียงคนเดียวของครอบครัว ไม่มีพี่น้องแต่อย่างใด อีกทั้งยังมีปัญหาในการเข้าสังคมกับเพื่อน ๆ ที่โรงเรียน นั่นจึงเป็นสาเหตุที่ทำให้ตัวข้าพเจ้าในช่วงเวลานั้นเกิดความรู้สึกเหงาและอ้างว้างในจิตใจ จนส่งผลให้ความคิดของข้าพเจ้าหลุดออกจากความเป็นจริงไปบางส่วนแล้วสร้างโลกและเพื่อนในจินตนาการของตนเองขึ้นมา เพื่อเป็นการชดเชยและเติมเต็มช่องว่างในจิตใจเหล่านั้นไปโดยไม่รู้ตัว

เมื่อเวลาผ่านไป ความสนุกที่เกิดขึ้นภายในความคิดเพียงอย่างเดียว ก็ได้ส่งผลต่อการกระทำในความเป็นจริงอย่างเห็นได้ชัดขึ้นเรื่อย ๆ โดยลักษณะอาการที่เกิดขึ้นกับข้าพเจ้าในตอนนั้น คือไม่มีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า แสดงอาการเหม่อลอยบ่อยครั้งและตอบสนองช้ากว่าเด็กคนอื่น ๆ ทั่วไปเล็กน้อย แต่ถึงอย่างนั้น อาการเหล่านี้ก็ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อร่างกายอะไรมากมายนัก อีกทั้งในบางครั้ง ยังถ่ายทอดความคิดเหล่านั้นออกมาผ่านลายเส้นที่ไร้เดียงสาลงบนกระดาษมากมาย คุณแม่ของข้าพเจ้าที่เห็นดังนั้น จึงรวบรวมภาพวาดของข้าพเจ้าทุกใบเท่าที่จะเก็บได้ลงในแฟ้มเอกสารอย่างดีพร้อมบันทึกวันเดือนปี ที่ข้าพเจ้าเขียนรูปเหล่านั้นเท่าที่ท่านจะจำได้ นั่นจึงเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ข้าพเจ้าเกิดความหลงใหลในการวาดภาพ และสนใจที่จะศึกษาต่อทางด้านศิลปะมาเรื่อย ๆ จนมาถึงปัจจุบัน ที่ข้าพเจ้ากำลังศึกษาอยู่ในภาควิชาทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ ณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง แห่งนี้ด้วยเช่นกัน

จากการศึกษา พบว่า ฝันกลางวัน (Daydreaming) หมายถึง การปล่อยความคิดของตนเองให้ล่องลอยไปในขณะที่ตัวเองกำลังล้มตัวนอนอยู่ โดยที่จิตใจไม่ได้จดจ่ออยู่กับความเป็นจริง ซึ่งจากพจนานุกรมฉบับ บัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้คำจำกัดความของ “ฝันกลางวัน” ไว้ว่า เป็นคำกริยา หมายถึง การนึกฝันถึงสิ่งที่ไม่อาจเป็นจริงได้ ซึ่งอาการนี้เป็นเรื่องปกติที่สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกเพศทุกวัย โดยในบางครั้งก่อเกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่เหนือความคาดหมายจนเกิดเป็น

ผลงาน หรือสิ่งประดิษฐ์ระดับโลกจากความไม่ตั้งใจ แต่ในขณะเดียวกันหากอาการนี้เกิดขึ้นบ่อยเกินไป จนไม่สามารถแยกแยะความฝันกับความเป็นจริงได้ ก็อาจเข้าข่าย “โรคฝันกลางวัน” (Maladaptive Daydreaming) ซึ่งเป็นโรคที่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันไม่ต่างจากโรคซึมเศร้าเลยทีเดียว (กรมสุขภาพจิต, 2562)

ดังนั้น ผลงานชุด “จิตใต้สำนึกนำพาความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง” จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้ชมและเพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมไปกับโครงการนี้ได้อย่างแท้จริง

## 1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.2.1 เพื่อศึกษาลักษณะ สาเหตุ และผลกระทบของอาการผื่นกลางวันที่เกิดขึ้นต่อตัวเอง และผู้อื่นทั้งข้อดีและข้อเสีย
- 1.2.2 เพื่อพัฒนาแนวทางการสื่อความหมาย อารมณ์ และวิธีการสร้างสรรค์ที่สามารถดึงดูดความสนใจได้อย่างเหมาะสม
- 1.2.3 เพื่ออธิบายให้ผู้ชมเห็นถึงประโยชน์และโทษของอาการผื่นกลางวันที่เกิดขึ้น และอธิบายมุมมองของผู้วิจัยผ่านการสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม

## 1.3 ขอบเขตของการศึกษา

- 1.3.1 ศึกษาเฉพาะลักษณะ สาเหตุ และผลกระทบข้อดีและข้อเสียของอาการผื่นกลางวันที่เกิดขึ้น
- 1.3.2 ศึกษาเฉพาะรูปแบบการสื่อสารที่รับรู้ผ่านประสาทสัมผัสการมองเห็นและการได้ยิน
- 1.3.3 ผลงานชุดนี้อยู่ในรูปแบบศิลปะจัดวาง วีดีโอ และการแสดงสด
- 1.3.4 ผลงานชุดนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาการผื่นกลางวันที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิตประจำวัน
- 1.3.5 จำนวนชิ้นงานทั้งหมด 5 ชิ้น โดยแต่ละชิ้นจะมีขนาดที่แปรผันตามพื้นที่ที่จัดแสดง

## 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการศึกษา

- 1.4.1 ได้แนวทางการสร้างสรรค์ที่แสดงถึงปัญหาและความสำคัญของอาการผื่นกลางวันที่เกิดขึ้น
- 1.4.2 ได้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของผู้ที่ตกอยู่ในอาการผื่นกลางวันที่เกิดขึ้น
- 1.4.3 ได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องที่น่าสนใจอย่างลึกซึ้งจากการที่ได้ไปค้นหาข้อมูล
- 1.4.4 ได้พัฒนาทักษะ เทคนิควิธีการทำงาน การเลือกใช้วัสดุ การแสดงออกทางสีหน้า และการเคลื่อนไหวร่างกายของมนุษย์ เพื่อให้ผลงานมีมิติทางอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น
- 1.4.5 ได้เผยแพร่ผลงานออกสู่สาธารณะ

## 1.5 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

“ผื่นกลางวันที่เกิดขึ้น” เป็นอาการที่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวัน และสามารถเกิดขึ้นได้กับทุกเพศทุกวัย ซึ่งความผื่นนั้นก็เปรียบได้กับก้อนเมฆที่มาเติมเต็มท้องฟ้าให้สดใส แต่บางครั้งก็อาจรุนแรงจนเกิดเป็นพายุฝนฟ้าคะนองได้เช่นกัน ผลงานชุด “จิตใต้สำนึกนำพาความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง” จึงเป็นผลงานที่นำเสนอผ่านงานสื่อผสมอันประกอบไปด้วย ศิลปะจัดวาง วีดีโอ และการแสดงสด จนเกิดเป็นผลงานที่มีมิติทางอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้เป็นการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อรวบรวมและนำมาวิเคราะห์กำหนดแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในหัวข้อเรื่อง “จิตใต้สำนึกนำพาความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง” โดยแบ่งเรื่องที่ต้องการศึกษาเป็นหัวข้อ ดังนี้

#### 2.1 ที่มาและความสำคัญของฝันกลางวัน

- ความหมาย
- ข้อดี
- ข้อเสีย
- การตีความเชิงอุปมา

#### 2.2 สัญลักษณ์ที่ใช้ในผลงาน

#### 2.3 ทฤษฎีการสร้างสรรค์

- การจัดองค์ประกอบศิลป์

#### 2.4 วิธีการสื่อสาร

- การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางของมนุษย์
- การสื่อสารผ่านเสียงดนตรี

#### 2.5 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.1 ที่มาและความสำคัญของฝันกลางวัน

ฝันกลางวัน (Daydreaming) หมายถึง การปล่อยความคิดของตัวเองให้ล่องลอยไปในขณะที่ตัวเองกำลังลืมตาตื่นอยู่ โดยที่จิตใจไม่ได้จดจ่ออยู่กับความเป็นจริง ซึ่งจากพจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้คำจำกัดความของ “ฝันกลางวัน” ไว้ว่า เป็นคำกริยา หมายถึง การนึกฝันถึงสิ่งที่ไม่อาจเป็นจริงได้ ซึ่งอาการนี้เป็นเรื่องปกติที่สามารถเกิดขึ้นได้กับทุกเพศ ทุกวัย โดยในบางครั้งก่อเกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่เหนือความคาดหมายจนเกิดเป็นผลงาน หรือสิ่งประดิษฐ์ระดับโลกจากความไม่ตั้งใจ แต่ในขณะเดียวกันหากอาการนี้เกิดขึ้นบ่อยเกินไป จนไม่สามารถแยกแยะความฝันกับความเป็นจริงได้ ก็อาจเข้าข่าย “โรคฝันกลางวัน” (Maladaptive Daydreaming) ซึ่งเป็นโรคที่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันไม่ต่างจากโรคซึมเศร้าเลยทีเดียว (กรมสุขภาพจิต, 2562)

ทั้งนี้ ได้มีนักวิชาการทั้งชาวไทย และต่างชาติหลายท่านที่ให้ความหมายของฝันกลางวัน ในความหมายต่าง ๆ ดังนี้

- นายแพทย์ยุทธนา องค์กรอาจสกุลมัน (จิตเวชผู้ใหญ่ โรงพยาบาลมหารมย์, ม.ป.ป.) กล่าวว่า การฝันกลางวันจะรุนแรงจนเป็นฝันกลางวันได้ก็ต่อเมื่อ ก็ให้เกิดความทุกข์ในจิตใจ เป็นปัญหาต่อการใช้ชีวิตประจำวัน การทำงาน หรือความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

- แพทย์หญิงอนัญญา สิริรัตนานันท์ (แนวทางการดูแลโรคทางจิตเด็กและวัยรุ่น 4 โรคหลัก, 2559, หน้า 78) กล่าวว่า เด็กที่วอกแวกง่าย ขาดความตั้งใจในการทำงาน มักจะแสดงอาการเหม่อลอย ฝันกลางวันอยู่บ่อยครั้ง มีความเสี่ยงที่จะเป็นโรคสมาธิสั้น

- Jayne Bigelsen (National Library of Medicine, 2016) อธิบายอาการโรคฝันกลางวันไว้ว่า เหมือนกับการมีโทรทัศน์เปิดอยู่ในหัวตลอดเวลาแต่กลับหาリモート (Remote) ไม่เจอ

- Sigmund Freud (Bachelorandmaster.com, 2017) กล่าวว่า การหมกมุ่นในโลกส่วนตัว ช่วงวัยเด็กคือส่วนหนึ่งของการเติบโต โดยเด็กทุกคน เปรียบเสมือนยอดนักเขียนที่รังสรรค์โลกของตัวเองได้ตามใจชอบ

- Eric Klinger (Daydream : Using Waking Fantasy and Imaginary for Self – Knowledge and Creativity, 1990) กล่าวว่า การฝันกลางวันนั้นคิดเป็นส่วนประมาณครึ่งหนึ่งของความคิดมนุษย์

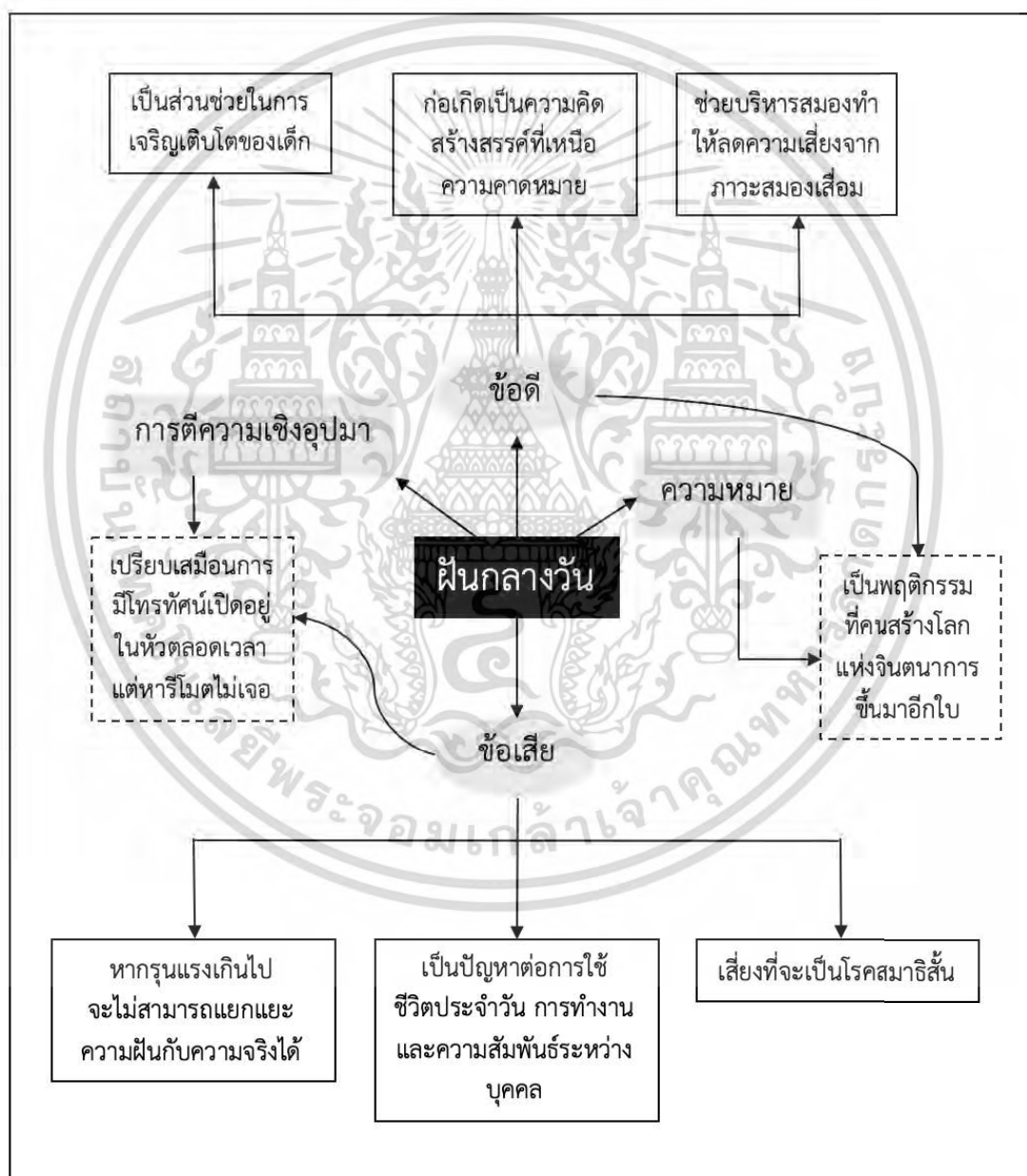
- Eli Somer (Researchgate.net, 2002) กล่าวว่า โรคฝันกลางวันเป็นภาวะฝันเพื่อระดับรุนแรง ซึ่งเข้ามาแทรกแซงกิจวัตรประจำวัน รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์คนอื่น ๆ

- Dr. Muireann Irish (abc.net.au, 2013) กล่าวว่า การฝันกลางวัน เป็นการใช้สมองอย่างหนัก เพราะไม่เพียงคิดถึงเรื่องราวในอดีตหรือปัจจุบันเท่านั้น แต่ยังจินตนาการไปถึงอนาคต ซึ่งการใช้พลังความคิดที่ซับซ้อนยิ่งกว่าระบบคอมพิวเตอร์ขนาดนี้ จะสามารถช่วยให้เราได้บริหารสมอง และลดความเสี่ยงจากภาวะสมองเสื่อมได้ด้วย

- Elizabeth Blackburn (smh.com.au, 2010) กล่าวว่า การฝันกลางวันเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เขาประสบความสำเร็จซึ่งสอดคล้องกับความเชื่อที่ว่า ทฤษฎีสัมพันธภาพของไอน์สไตน์เกิดขึ้นในขณะที่เขากำลังฝันกลางวันว่าตัวเองนั้น กำลังวิ่งไปยังขอบจักรวาล

จากการศึกษาความหมายของฝันกลางวันที่กำลังมาข้างต้น จึงสามารถสรุปความหมายของฝันกลางวันได้ว่า เป็นพฤติกรรมที่คนสร้างโลกแห่งจินตนาการขึ้นมาอีกใบ โดยที่ไม่ได้ยึดหลักความเป็นจริงแม้แต่น้อย โดยพฤติกรรมนี้ มีประโยชน์อย่างมากในการเสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์จนก่อให้เกิดเป็นนวัตกรรมใหม่ ๆ ได้ อีกทั้งยังสามารถช่วยบริหารสมองและลดความเสี่ยงจากภาวะสมองเสื่อมได้อีกด้วย แต่ในขณะเดียวกัน หากฝันกลางวันบ่อยเกินไปจนไม่สามารถควบคุมอาการได้ อาการนี้ก็จะส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันทำให้ไม่สามารถแยกแยะความฝันกับความเป็นจริงได้ จึงนับได้ว่าเป็นดาบสองคมที่สามารถส่งผลดีและร้ายได้ในเวลาเดียวกัน

ตารางที่ 2.1 : Diagram แสดงลักษณะ และข้อดีข้อเสียของอาการฝันกลางวัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

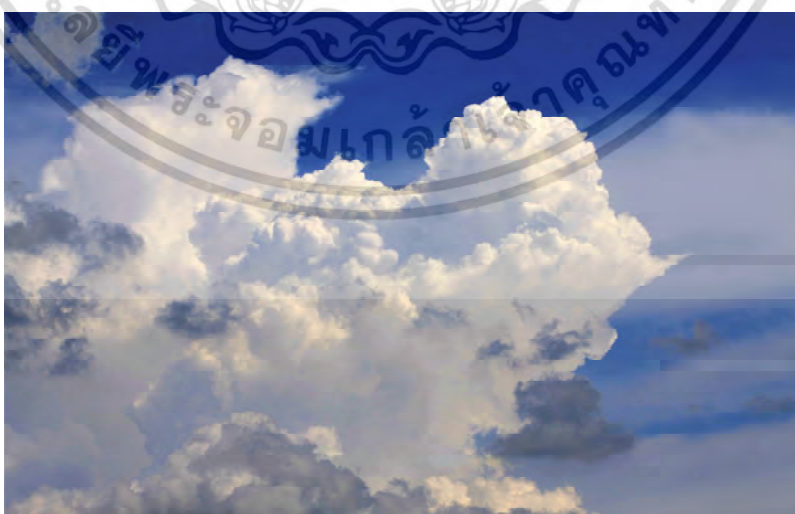
## 2.2 สัญลักษณ์ที่ใช้ในผลงาน

เมื่อกล่าวถึงความคิด ความฝัน เราจะพบว่ามันเป็นสิ่งที่มีนามธรรม ไม่สามารถจับต้องได้และไม่ได้มีรูปร่างที่ตายตัว ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในสมองของเราเท่านั้น แต่มนุษย์ก็ได้กำหนดสัญลักษณ์ที่เป็นรูปธรรมขึ้นมาใช้ในระดับสากลเพื่อสื่อถึง ความคิด หรือความฝันขึ้นมา ซึ่งก็คือ “ก้อนเมฆ” หรือ “Clouds” นั่นเอง โดยความหมายของ “เมฆ” ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ระบุไว้ว่า เป็นคำนาม หมายถึง ใอน้ำที่รวมตัวกันเป็นกลุ่มก้อนลอยอยู่ในอากาศ



รูปที่ 2.1 : Clouds, [Online]

ที่มา : <https://th.wikipedia.org/wiki/เมฆ>, 2002



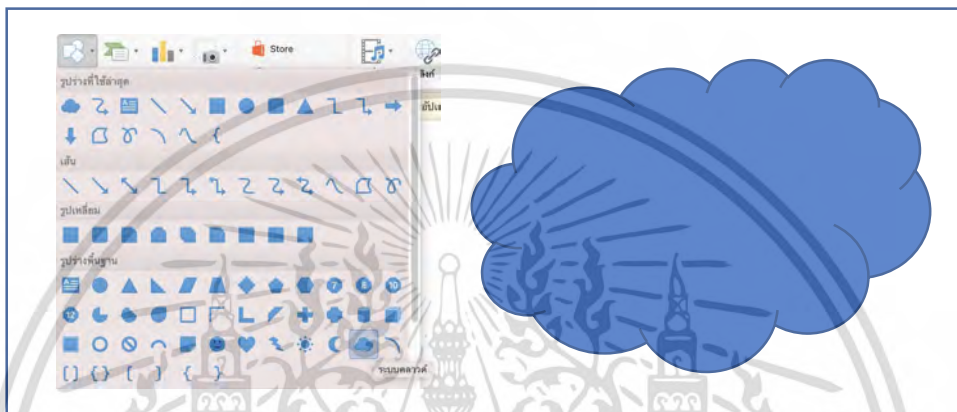
รูปที่ 2.2 : Clouds 2, [Online]

ที่มา : <https://th.wikipedia.org/wiki/เมฆ>, 2002

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการศึกษาจึงสามารถวิเคราะห์สาเหตุที่นำก้อนเมฆที่เป็นรูปธรรมมาใช้เป็นสัญลักษณ์แทนความคิด หรือ ความฝัน ที่เป็นนามธรรมได้ เนื่องจากความคิดเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในสมองของเรา ไม่สามารถจับต้องได้ ซึ่งเปรียบได้กับก้อนเมฆที่ลอยลอยอยู่ในท้องฟ้า สามารถมองเห็นได้ด้วยตา แต่ไม่สามารถจับต้องได้เช่นเดียวกัน

ดังนั้น เราจะพบเห็นสัญลักษณ์ก้อนเมฆความคิดนี้ถูกใช้กันอย่างแพร่หลายทั่วโลกไม่ว่าจะเป็น โปรแกรม Microsoft แผนผังความคิด (Mind mapping) สื่อโฆษณา สื่อสิ่งพิมพ์ การ์ตูน (Cartoon) ภาพยนตร์ และอื่น ๆ อีกมากมาย



รูปที่ 2.3 : ระบบคลาวด์ จากโปรแกรม Microsoft Word

ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธุ์, 25 ม.ค. 2565



รูปที่ 2.4 : A mind map layout with clouds on a blue sky background, [Online]

ที่มา : <https://stock.adobe.com/templates/whimsical-cloud-mind-map-layout/163834936>, ม.ป.ป.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.5 : จิตวิทยากับความฝัน, [Online]  
ที่มา : <https://www.cosmenet.in.th/cosme-intrend/48107, 2565>



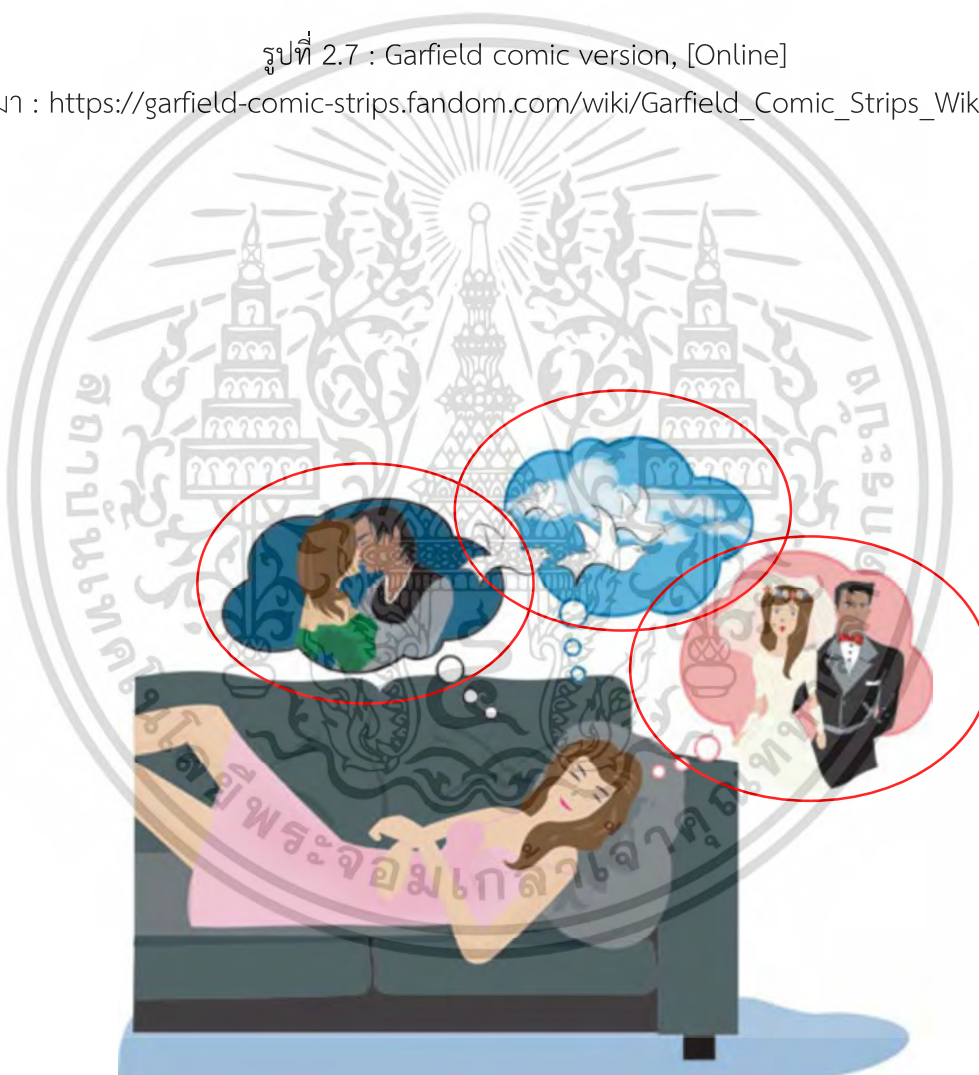
รูปที่ 2.6 : Tom and Jerry, [Online]  
ที่มา : <https://tralfaz.blogspot.com/2014/11/tom-and-jerry-30.html>, 2014

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.7 : Garfield comic version, [Online]

ที่มา : [https://garfield-comic-strips.fandom.com/wiki/Garfield\\_Comic\\_Strips\\_Wiki](https://garfield-comic-strips.fandom.com/wiki/Garfield_Comic_Strips_Wiki), ม.ป.ป.



รูปที่ 2.8 : Dreaming, [Online]

ที่มา : [http://roikamhom.blogspot.com/2008/09/blog-post\\_8962.html](http://roikamhom.blogspot.com/2008/09/blog-post_8962.html), 2008

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้ “ก้อนเมฆ” เป็นสัญลักษณ์แทนความคิดที่เกิดจากอาการฝันกลางวันในการเชื่อมโยงระหว่างความฝันและความจริง โดย ในผลงานทั้ง 5 ชิ้นนี้ ในแต่ละชิ้นจะสื่ออารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป เนื่องจากอาการฝันกลางวันนั้นจะส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกได้หลากหลายรูปแบบ โดยจะเป็นไปตามจิตใต้สำนึกและจินตนาการของแต่ละบุคคล ซึ่งเปรียบได้กับเมฆที่สามารถสร้างปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่หลากหลาย และอยู่เหนือการควบคุมได้แก่ สายฟ้า ฝน หิมะ ลูกเห็บ และ รุ้งกินน้ำ เป็นต้น

จากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่กล่าวมาข้างต้น สามารถอธิบายสาเหตุของการเกิดปรากฏการณ์เหล่านี้ได้ตามหลักวิทยาศาสตร์ ดังนี้

### 2.2.1 สายฟ้า (Thunderbolt)

สายฟ้า เป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติที่เกิดขึ้นภายใต้ก้อนเมฆฝนฟ้าคะนองหรือที่นักอุตุนิยมวิทยาเรียกกันว่าเมฆคิวมูโลนิมบัส (Cumulonimbus) ซึ่งจะเป็นเมฆที่มีลักษณะเป็นก้อนขนาดใหญ่ที่มีบริเวณฐานของเมฆ (ขอบล่าง) นั้นจะสูงจากพื้นราว ๆ 2 กิโลเมตรและที่ส่วนของยอดเมฆ (ขอบบน) นั้นอาจจะสูงถึง 20 กิโลเมตร และเมื่อก้อนเมฆนั้นเคลื่อนที่ก็จะมิลมเข้าไปยังภายในก้อนเมฆและจะเกิดการไหลเวียนของกระแสอากาศภายในอย่างรวดเร็วและรุนแรง ทำให้หยดน้ำและก้อนน้ำแข็งในเมฆเสียดสีกันจนเกิดประจุไฟฟ้าและพบว่าประจุบวกมักจะรวมตัวกันอยู่บริเวณยอดเมฆ ส่วนประจุลบจะอยู่บริเวณฐานเมฆ ทั้งนี้ ประจุลบที่ฐานเมฆอาจจะเหนี่ยวนำทำให้พื้นผิวของโลกที่อยู่ “ใต้เงา” ของมันมีประจุเป็นบวก เป็นผลให้เกิดสนามไฟฟ้าระหว่างกลุ่มประจุเหล่านั้น เมื่อประจุ มีการสะสมจำนวนมาก ทำให้ความเครียดของสนามไฟฟ้าเพิ่มสูงขึ้นจนเกินค่าความคงทน ของอากาศต่อแรงดันไฟฟ้า จนทำให้เกิดการคายประจุขึ้น อันเป็นจุดกำเนิดของการเกิด ฟ้าผ่าขึ้น การคายประจุ อาจเกิดขึ้น ระหว่างก้อนเมฆ หรือ ระหว่าง ก้อนเมฆ กับ พื้นโลก ซึ่งเรียก ปรากฏการณ์ นี้ว่า "ฟ้าผ่า" (th.wikipedia.org, 2015)



รูปที่ 2.9 : Thunderbolt, [Online]

ที่มา : <https://www.istockphoto.com/th>, 2018



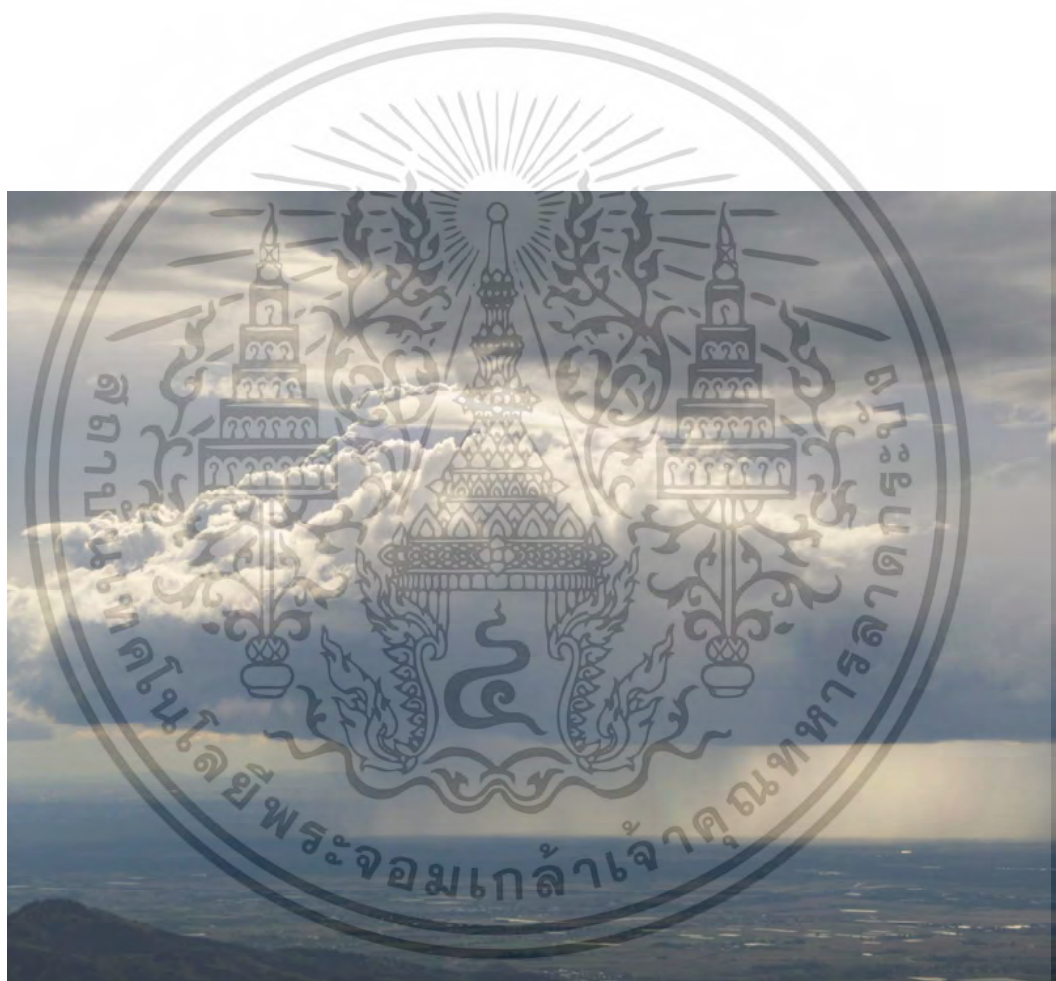
รูปที่ 2.10 : Thunderbolt 2, [Online]

ที่มา : <https://www.istockphoto.com/th>, 2018

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2.2 ฝน (Rain)

ฝน เกิดขึ้นจากอนุภาคของไอน้ำขนาดต่าง ๆ ในก้อนเมฆ เมื่อมีขนาดใหญ่ขึ้นจนไม่สามารถลอยตัวอยู่ในก้อนเมฆได้ ก็จะตกลงมาเป็นฝน โดยการที่ฝนจะตกลงมายังพื้นดินได้นั้น จะต้อง มีเมฆเกิดในท้องฟ้าก่อน เนื่องจากเมฆมีอยู่หลายชนิด และมีเมฆบางชนิดเท่านั้นที่ทำให้มีฝนตก เราทราบแล้วว่าไอน้ำจะกลั่นตัวเป็นเมฆก็ต่อเมื่อมีอนุภาคกลั่นตัวเล็ก ๆ อยู่เป็นจำนวนมากเพียงพอและไอน้ำจะเกาะตัวบนอนุภาคเหล่านี้รวมกันทำให้เกิดเป็นเมฆ เมฆจะกลั่นตัวเป็นน้ำฝนได้ก็ต่อเมื่อมีอนุภาคแข็งตัว (Freezing nuclei) หรือเม็ดน้ำขนาดใหญ่ซึ่งจะดึงเม็ดน้ำขนาดเล็กมารวมตัวกันจนเป็นเม็ดฝน ซึ่งจะเรียกปรากฏการณ์ นี้ว่า "ฝนตก" นั่นเอง (sites.google.com, ม.ป.ป.)



รูปที่ 2.11 : Rain, [Online]

ที่มา : <https://www.livescience.com>, 2022

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.12 : Rain 2, [Online]

ที่มา : <https://www.sciline.org/learn/media-starter-guide/>, 2020



รูปที่ 2.13 : Rain 3, [Online]

ที่มา : <https://grist.org>, 2022

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.2.3 หิมะ (Snow)

หิมะ เป็นรูปหนึ่งของการตกลงมาของน้ำจากบรรยากาศ เช่นเดียวกับการเกิดฝน แต่จะอยู่ในรูปของผลึกน้ำแข็งจำนวนมากเรียก เกล็ดหิมะ โดยจะจับตัวรวมกันเป็นก้อน ดังนั้นหิมะจึงมีเนื้อที่หยาบเป็นเกล็ด และเนื่องจากมีโครงสร้างที่กลวงจึงมีความนุ่มเมื่อสัมผัส โดยหิมะจะเกิดจากละอองน้ำที่เกิดการเกาะรวมตัวกันในชั้นบรรยากาศที่อุณหภูมิต่ำกว่า 0 °C (32 °F) ทำให้เกิดการแข็งตัวเป็นผลึกน้ำแข็ง และตกลงมา ซึ่งจะเรียกปรากฏการณ์ นี้ว่า "หิมะตก" (th.wikipedia.org, 2010)



รูปที่ 2.14 : Snow, [Online]

ที่มา : <https://edition.cnn.com>, 2021



รูปที่ 2.15 : Snow 2, [Online]

ที่มา : <https://edition.cnn.com>, 2021

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2.4 ลูกเห็บ (Hail)

ลูกเห็บ เกิดจาก มวลอากาศร้อนที่ลอยตัวสูงขึ้น และพัดพาเม็ดฝนลอยขึ้นไปปะทะกับมวลอากาศเย็นด้านบน มักเกิดขึ้นในเมฆคิวมูโลนิมบัส (Cumulonimbus clouds) จากนั้น เม็ดฝนจะจับตัวเป็นเม็ดน้ำแข็งซึ่งตกลงมาเจอมวลอากาศร้อนที่อยู่ด้านล่าง ความชื้นจะเข้าไปห่อหุ้มเม็ดน้ำแข็งให้เพิ่มขนาดใหญ่ขึ้นจากนั้นกระแสลมก็พัดพาเม็ดน้ำแข็งวนซ้ำไปซ้ำมาหลายครั้งระหว่างชั้นมวลอากาศร้อนและมวลอากาศเย็นภายในกลุ่มเมฆ จนกลายเป็นเม็ดน้ำแข็งที่มีน้ำหนักมากขึ้น ทำให้กระแสลมไม่สามารถพยุงไว้ได้ จึงตกลงมายังพื้นดิน ซึ่งมักเกิดขึ้นพร้อมพายุฝนฟ้าคะนอง และเมื่อตกลงมาจากฟ้าแล้ว ก็มักส่งผลกระทบต่ออาคารบ้านเรือน พืชผลทางการเกษตร ยานพาหนะ และผู้คน อาจได้รับบาดเจ็บ ซึ่งจะเรียกปรากฏการณ์ นี้ว่า "ลูกเห็บตก" (ngthai.com, 2019)



รูปที่ 2.16 : Hail, [Online]

ที่มา : <https://www.bluemountainsgazette.com.au>, 2022



รูปที่ 2.17 : Hail 2, [Online]

ที่มา : <https://www.eskp.de>, ม.ป.ป.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.18 : Hail 3, [Online]  
ที่มา : <https://www.eumetsat.int>, 2015



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2.5 สายรุ้ง (Rainbow)

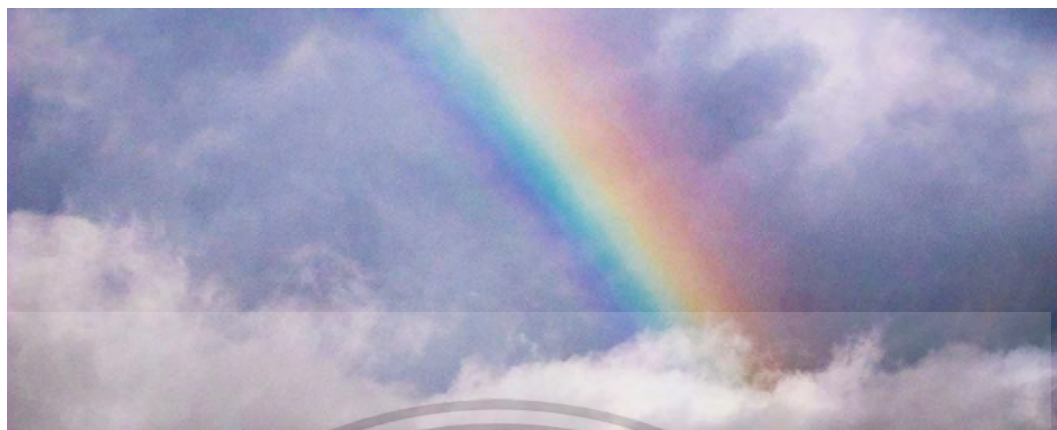
สายรุ้ง เกิดจากแสงอาทิตย์ที่ส่องผ่านละอองน้ำในชั้นบรรยากาศโลก ทำให้เกิดการหักเหในระดับสายตาทันทีมุมองศา  $40^{\circ}$  -  $42^{\circ}$  กรณีที่แสงอาทิตย์ทำมุมกับหยดน้ำแล้วหักเหเป็นมุม  $40^{\circ}$  จะทำให้เรามองเห็นแสงเป็นสีม่วง แต่ถ้าแสงอาทิตย์ทำมุมกับหยดน้ำแล้วหักเหเป็นมุม  $42^{\circ}$  เราก็จะมองเห็นแสงเป็นสีแดง ซึ่งรุ้งที่เกิดขึ้นจริง ๆ แล้วละอองน้ำในอากาศจะหักเหแสงอาทิตย์ทำให้เกิดแถบสเปกตรัม (Spectrum) เป็นเส้นอาร์ควงกลมเหนือพื้นผิวโลก จึงเห็นเป็นแถบสีต่าง ๆ ปรากฏขึ้นบนท้องฟ้า ในทางทฤษฎีเราอาจสรุปและอธิบายได้ว่า รุ้งเกี่ยวข้องกับการกระจายของแสง จากแสงแดดตกกระทบหยดน้ำ แล้วหักเหเข้าไปในหยดน้ำเนื่องจากมีการเคลื่อนที่ผ่านตัวกลางที่มีความหนาแน่น โดยแสงสีน้ำเงินจะหักเหมากกว่าแสงสีแดงจนเกิดการกระจายของแสง แล้วสะท้อนภายในหยดน้ำ เนื่องจากผิวภายในของหยดน้ำ มีความโค้งและผิวคล้ายกระจก ทำให้หักเหออกมาจากหยดน้ำ และกระจายแสงในลักษณะคล้ายกัน เมื่อเราทดลองนำแสงลอดผ่านปริซึม (Prism) ซึ่งจะแยกออกเป็นสเปกตรัม 7 สี ได้แก่ ม่วง คราม น้ำเงิน เขียว เหลือง แสด แดง ซึ่งจะเรียกปรากฏการณ์นี้ว่า "รุ้งกินน้ำ" ([www.scimath.org](http://www.scimath.org), 2562)



รูปที่ 2.19 : Rainbow, [Online]

ที่มา : <https://www.farmersalmanac.com>, 2021

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.20 : Rainbow 2, [Online]  
ที่มา : <https://www.sciencealert.com>, 2022




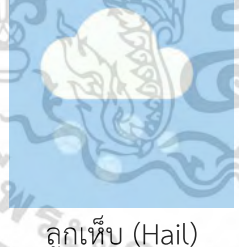



รูปที่ 2.21 : Rainbow 3, [Online]  
ที่มา : <http://www.atlasobscura.com>, 2021

เมื่อนำข้อมูลข้างต้นมาสรุปผลโดยอ้างอิงเปรียบเทียบคำรหัสจาก “ตารางแสดงบุคลิกภาพ การสื่อสารจากทฤษฎี ของ ชิเกโนบุ โคบายาชิ” (ทะนงศักดิ์ เกติวงษ์, การศึกษาและพัฒนารูปแบบ กราฟฟิกเพื่อปรับภาพลักษณ์องค์กร คณาศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2555, 10-12) จะสามารถจำแนกผลงานแต่ละชิ้นตามปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ได้ตามตาราง ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ผู้ใดเห็นไปใช้ประโยชน์ในการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.2 : ตารางแสดงคำสำคัญที่สื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ

ผลงาน	ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ	คำสำคัญ
ชั้น 1	 สายฟ้า (Thunderbolt)	ลึกลับ (Mysterious) จัด ๆ แรงแกล้ง (Intense)
ชั้น 2	 ฝน (Rain)	เกี่ยวกับน้ำ (Aqueous) สะเทือนอารมณ์ (Emotional)
ชั้น 3	 หิมะ (Snow)	เยือกเย็น (Tranquil) สงบ (Placid)
ชั้น 4	 ลูกเห็บ (Hail)	หยาบ (Rustic) ไม่อ่อนนุ่ม (Untamed)
ชั้น 5	 สายรุ้ง (Rainbow)	สีสัน (Colorful) ไร้เดียงสา (Innocent)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.3 ทฤษฎีการสร้างสรรค

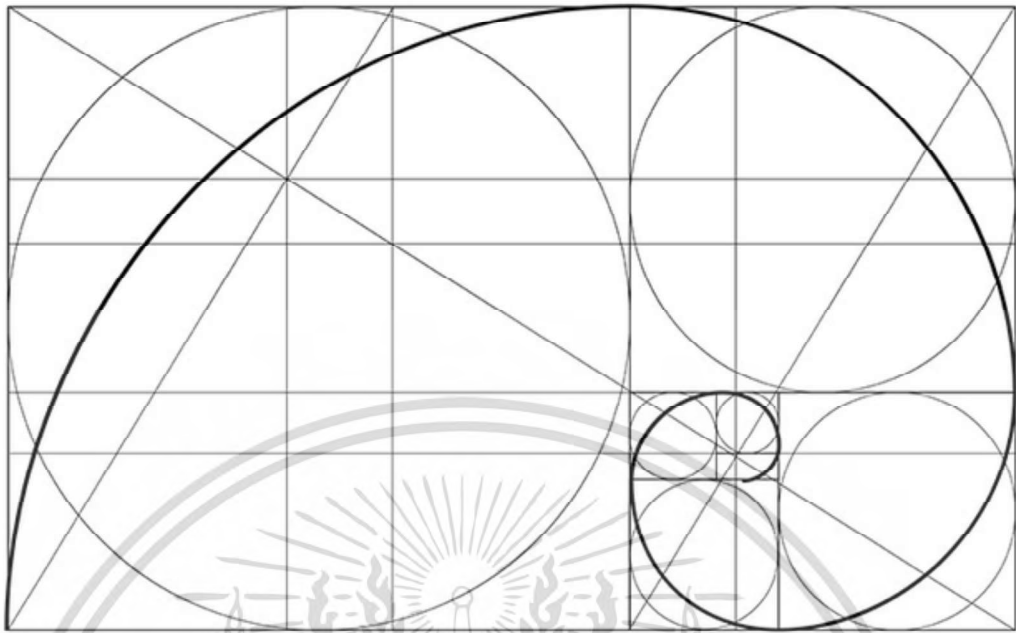
### 2.3.1 การจัดองค์ประกอบศิลป์

การจัดองค์ประกอบศิลป์ เป็นหลักสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค เนื่องจากผลงานศิลปะใด ๆ ก็ตาม ล้วนมีคุณค่าอยู่ 2 ประการ คือ คุณค่าทางด้านเนื้อหา และ คุณค่าทางด้านรูปลักษณะ โดยคุณค่าทางด้านเนื้อหา เป็นเรื่องราว หรือสาระของผลงานที่ศิลปิน ผู้สร้างสรรคต้องการที่จะแสดงออกมา ให้ ผู้ชมได้สัมผัส ส่วนคุณค่าทางด้านรูปลักษณะ เกิดจากการนำเอาองค์ประกอบต่าง ๆ ของศิลปะ อันได้แก่ เส้น สี แสงและเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ มาจัดเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความงาม ซึ่งแนวทาง ในการนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาจัดรวมกันนั้น เรียกว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์ ทั้งนี้ หาก องค์ประกอบที่จัดขึ้น ไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอ งานศิลปะนั้นก็ขาดคุณค่าทางความงามไป ดังนั้นการจัดองค์ประกอบศิลป์ จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรคงานศิลปะเป็นอย่างมาก เพราะ จะทำให้งานศิลปะทรงคุณค่าทางความงามอย่างสมบูรณ์ โดยจะมีหลักการที่ควรคำนึง อยู่ 5 ประการ ได้แก่ สัดส่วน ความสมดุล จังหวะลีลา การเน้น และเอกภาพ (Principle of composition, ม.ป.ป.)

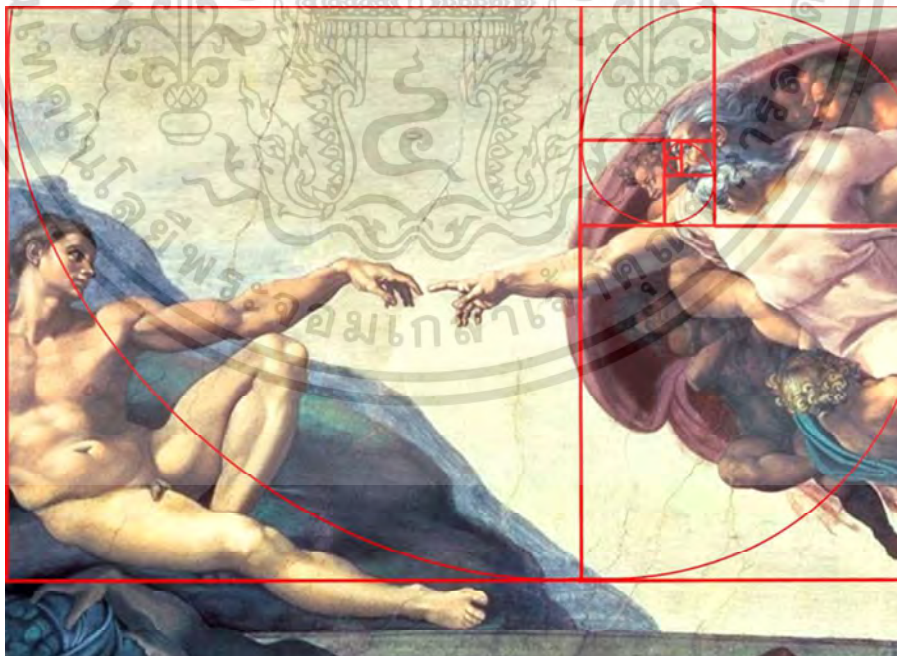
#### 1. สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วน (Proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของ องค์ประกอบ ที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง รวมถึง ความสัมพันธ์ที่กลมกลืนกัน ระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน ซึ่งความเหมาะสมของสัดส่วนนั้น สามารถ พิจารณาจากคุณลักษณะ ดังต่อไปนี้

- **สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน** : มีที่มาจากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของ คน สัตว์ พืช ซึ่ง โดยทั่วไป ถือว่า สัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือ จากรูปลักษณะที่เป็นการ สร้างสรรคของมนุษย์ เช่น สัดส่วนทองคำ (Golden section) เป็นกฎในการสร้างสรรครูปทรง ของกรีก ซึ่งถือว่า “ส่วนเล็กสัมพันธ์ กับส่วนที่ใหญ่กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม” ทำให้ สิ่งต่าง ๆ ที่สร้าง ขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กับทุกสิ่งอย่างลงตัว



รูปที่ 2.22 : Golden section, [Online]  
ที่มา : www.pixpa.com, 2019



รูปที่ 2.23 : Michelangelo, 1512, The Creation of Adam, Size 280 x 570 cm. [Online]

ที่มา : [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Creation\\_of\\_Adam](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Creation_of_Adam), 2009

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สัดส่วนจากความรู้สึก : เนื่องจากศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึง เนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึก ด้วยสัดส่วนจะช่วย เน้นอารมณ์ ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการลักษณะเช่นนี้ ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่าง ๆ มีลักษณะแตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราว อารมณ์ และ ความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่าง ๆ กันไป เช่น กรีก นิยมในความงามตามธรรมชาติเป็น อุดมคติ เน้นความ งามที่เกิดจากการประสานกลมกลืนของรูปทรง จึงแสดงถึงความเหมือนจริงตามธรรมชาติ ส่วนศิลปะแอฟริกันดั้งเดิม เน้นที่ความรู้สึกทาง วิญญาณที่น่ากลัว ดังนั้นรูปลักษณะจึงมีสัดส่วนที่ผิดแผกแตกต่างไปจาก ธรรมชาติทั่วไป



รูปที่ 2.24 : Nok Terracotta artworks, ม.ป.ป., [Online]

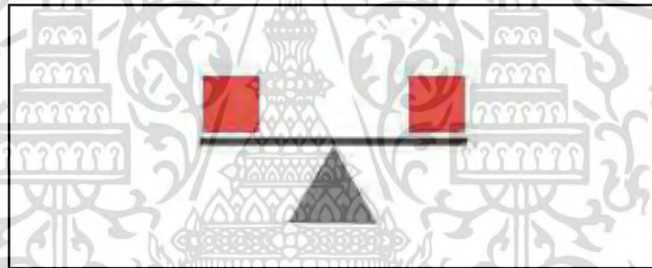
ที่มา : [https://en.wikipedia.org/wiki/African\\_art#/media/File:Nok\\_sculpture\\_Louvre\\_70-1998-11-1.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/African_art#/media/File:Nok_sculpture_Louvre_70-1998-11-1.jpg), 2022

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. ความสมดุล (Balance)

ความสมดุล หรือ ดุลยภาพ (Balance) หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอน เอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของส่วน ต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงในงานศิลปกรรมนั้น จะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วงในธรรมชาตินั้นทุกสิ่งทุกอย่างที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากัน ทุกด้าน ฉะนั้น ในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่ามีบางส่วนหนักไป แขนงไป หรือ เบาลงไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความรู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม ดุลยภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะ คือ

- **ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) :** หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวา เหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมมูล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะ แบบนี้ใน ทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลาย ตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบาง แบบ หรือ ในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคง



รูปที่ 2.25 : Symmetry Balance, [Online]

ที่มา : <http://artnet.nmu.edu/foundations/doku.php>, ม.ป.ป.

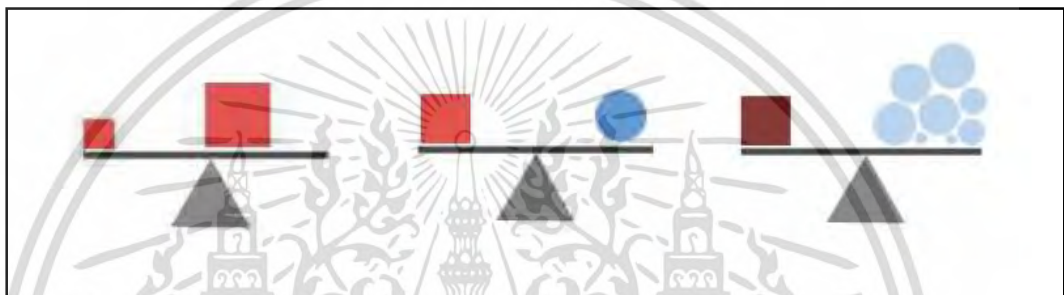


รูปที่ 2.26 : Symmetry Balance 2, [Online]

ที่มา : <https://gharpedia.com>, 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) :** หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวา จะไม่ เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุล ด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุล ด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิด ความสมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้โดย เลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่า หรือ เลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้น หรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา



รูปที่ 2.27 : Asymmetry Balance, [Online]

ที่มา : <http://artnet.nmu.edu/foundations/doku.php>, ม.ป.ป.



รูปที่ 2.28 : Asymmetry Balance 2, [Online]

ที่มา : <https://gharpedia.com>, ม.ป.ป.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. จังหวะลีลา (Rhythm)

จังหวะลีลา (Rhythm) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการ ซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่า ๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซ้ำซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจากการซ้ำของหน่วยหรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟ หรือเกิดจากการเลื่อนไหลต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือ น้ำหนัก ถ้าจัดจังหวะให้แตกต่างกันออกไปด้วยการเว้นช่วง หรือสลับช่วง ก็จะทำให้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น และเบื่อง่าย เนื่องจากขาดความหมายเป็นการรวมตัวของสิ่งๆ เหมือนกัน แต่ไม่มีความหมายในตัวเอง จังหวะที่น่าสนใจและมีชีวิต ได้แก่ การเคลื่อนไหวของคน สัตว์ การเติบโตของพืช การเต้นรำ เป็นการเคลื่อนไหวของโครงสร้างที่ทำให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างรูปทรงที่มีความหมายเนื่องจากจังหวะของกลายนั้น ซ้ำตัวเองอยู่ตลอดไปไม่มีวันจบ และมีแบบรูปของการซ้ำ ที่ตายตัว แต่งานศิลปะแต่ละชิ้นจะต้องจบลงอย่างสมบูรณ์ และมี ความหมายในตัว งานศิลปะทุกชิ้นมีกฎเกณฑ์และระเบียบที่ซ่อนลึกลงไปใน ไม่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน งานชิ้นใดที่แสดงระเบียบกฎเกณฑ์ที่ชัดเจนเกินไป งานชิ้นนั้นก็จำกัดตัวเอง ไม่ต่างอะไรกับลวดลายที่มองเห็นได้ง่าย ไม่มีความหมาย ให้ผลเพียงความเพลิดเพลินสบายตาแก่ผู้ชม



รูปที่ 2.29 : Rhythm, [Online]

ที่มา : <http://thehelpfulartteacher.blogspot.com>, 2012

#### 4. การเน้น (Emphasis)

การเน้น (Emphasis) หมายถึง การกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมี ส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง ที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ๆ เป็นประธานอยู่ ถ้าส่วนนั้น ๆ อยู่ ปะปนกับส่วนอื่น ๆ และมีลักษณะเหมือน ๆ กัน ก็อาจถูกกลืนหรือ ถูกส่วนอื่น ๆ ที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบัง หรือแย่งความสำคัญ ความน่าสนใจไปงานที่ไม่มีจุดสนใจหรือประธาน จะทำให้ดูน่าเบื่อ เหมือนกับลวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกันโดยปราศจากความหมาย หรือเรื่องราวที่น่าสนใจ ดังนั้น ส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้นให้เห็นเด่นชัดขึ้นมาเป็นพิเศษกว่าส่วนอื่น ๆ ซึ่งจะช่วยให้ผลงานมีความงามที่สมบูรณ์ ลงตัว และน่าสนใจมากขึ้น การเน้นจุดสนใจสามารถทำได้ 3 วิธี คือ

- การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) : สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากส่วนอื่น ๆ ของงานจะเป็นจุดสนใจ ดังนั้น การใช้ องค์ประกอบที่มีลักษณะ แตกต่าง หรือขัดแย้ง กับส่วนอื่น ก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้ แต่ทั้งนี้ต้องพิจารณาลักษณะความแตกต่างที่นำมาใช้ด้วยว่า ก่อให้เกิดความขัดแย้งกันในส่วนรวม และทำให้เนื้อหาของงานเปลี่ยนไปหรือไม่ โดยต้องคำนึงว่า แม้มีความขัดแย้งแตกต่างกันในบางส่วน และใน ส่วนรวมยังมีความกลมกลืนเป็นเอกภาพเดียวกัน

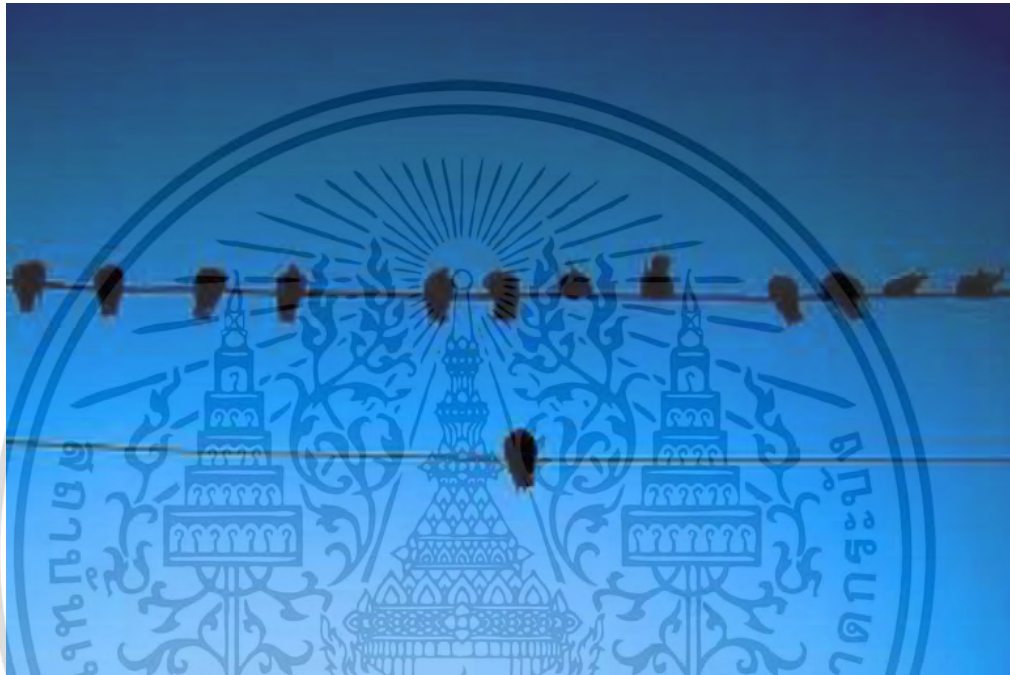


รูปที่ 2.30 : Emphasis by Contrast, [Online]

ที่มา : <https://www.blendspace.com/lessons>, ม.ป.ป.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การเน้นด้วยการตัดการอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยกออกไปจากส่วนอื่น ๆ ของภาพ หรือกลุ่มของมัน สิ่งนั้นก็จะดึงดูดสนใจ เพราะเมื่อแยกออกไปแล้วก็จะเกิดความสำคัญขึ้นมา ซึ่งเป็นผลจากความแตกต่าง ที่ไม่ใช่แตกต่างด้วย รูปลักษณ์ แต่เป็นเรื่องของตำแหน่งที่จัดวาง ซึ่งในกรณีนี้ รูปลักษณ์นั้นไม่จำเป็นต้องแตกต่างจากรูปอื่น แต่ตำแหน่งของมันได้ดึงสายตาออกไป จึงกลายเป็นจุดสนใจขึ้นมา



รูปที่ 2.31 : Emphasis by Isolation, [Online]  
ที่มา : <https://www.blendspace.com/lessons>, ม.ป.ป.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement)  
เมื่อองค์ประกอบอื่น ๆ ชี้นำมายังจุดใด ๆ จุดนั้นก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมา และการจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสมก็สามารทำให้จุดนั้นเป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกัน



รูปที่ 2.32 : Emphasis by Placement, [Online]  
ที่มา : <https://www.blendspace.com/lessons>, ม.ป.ป.

ทั้งนี้ การเน้นไม่จำเป็นจะต้องชี้แนะให้เห็นเด่นชัดจนเกินไป สิ่งที่จะต้องระลึกถึงอยู่เสมอคือ เมื่อจัดวางจุดสนใจแล้ว จะต้องพยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้สิ่งอื่นมาดึงความสนใจออกไปจนทำให้เกิดความสับสน การเน้นสามารถกระทำได้ด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ของศิลปะ ไม่ว่าจะเป็น เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง หรือพื้นผิว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์

## 5. เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ ทั้งด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว เพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป การสร้างงานศิลปะ คือ การสร้างเอกภาพขึ้นจากความสับสน ความยุ่งเหยิง เป็นการจัดระเบียบ และดูยภาพ ให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกัน เพื่อให้รวมตัวกันได้ โดยการเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กัน ซึ่งเอกภาพของงานศิลปะ มีอยู่ 2 ประการ คือ

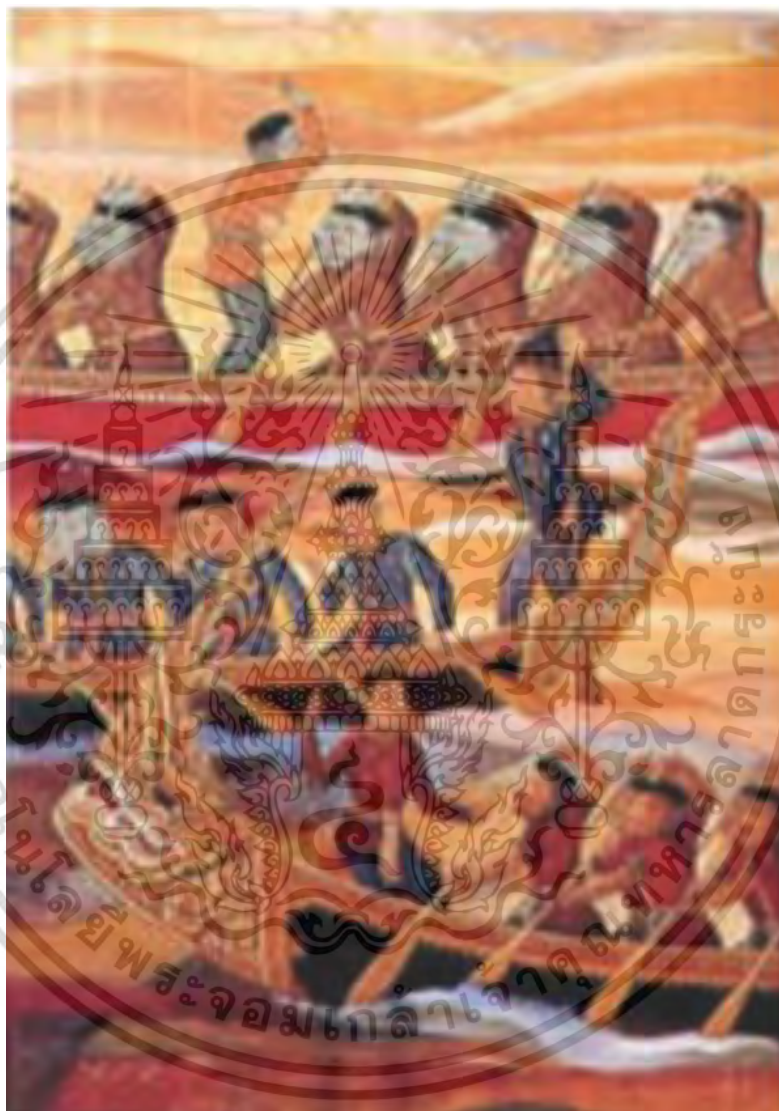
- **เอกภาพของการแสดงออก** : การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว แน่นอน และมีความเรียบง่าย งานชิ้นเดียวจะแสดงออกหลายความคิดหลายอารมณ์ไม่ได้ จะทำให้สับสน ขาดเอกภาพ และการแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคนก็สามารถทำให้เกิดเอกภาพแก่ผลงานได้



รูปที่ 2.33 เอกภาพของการแสดงออก, [Online]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ประโยชน์ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **เอกภาพของรูปทรง** : การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ และมีระเบียบขององค์ประกอบทางศิลปะ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่ง ที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรืออารมณ์ของศิลปินออกได้อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรง เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดต่อความงามของผลงานศิลปะ เพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงเรื่องราว ความคิด และอารมณ์



รูปที่ 2.34 : เอกภาพของรูปทรง, [Online]  
ที่มา : <https://krittayakorn.wordpress.com>, 2556

จากการศึกษาหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ จึงสามารถสรุปได้ว่าการจัดองค์ประกอบศิลป์ มีความสำคัญอย่างยิ่งในการที่จะทำให้ผลงานชุด “จิตใต้สำนึกนำพาความกลมกลืนระหว่างความฝัน และความจริง” ทรงคุณค่าทางความงามอย่างสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.4 วิธีการสื่อสาร

การสื่อสาร คือ การทำให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน กล่าวคือ มนุษย์มีการสื่อสารซึ่งกันและกัน เพื่อให้เข้าใจตรงกัน (www.chulapedia.chula.ac.th, 2554) โดยสามารถแบ่งเนื้อหาของสารได้ 2 ประเภท คือ

1. รหัสของสารที่ใช้คำ ได้แก่ ภาษาที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อซึ่งกันและกัน และพัฒนาสืบทอดต่อกันไป โดยภาษาจะมีโครงสร้าง ที่ทำให้ส่วนประกอบต่าง ๆ รวมเข้าด้วยกันอย่างมีความหมาย เช่น เสียง ตัวอักษร คำ ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถนำมาเรียบเรียงเข้าเป็นถ้อยคำ เป็นวลี และประโยคที่มีความหมาย โดยอาศัยระเบียบและกฎเกณฑ์ของภาษานั้น ๆ เป็นหลัก

2. รหัสของสารที่ไม่ใช้คำ ได้แก่ ระบบสัญลักษณ์ สัญญาณ หรือเครื่องหมายใด ๆ ก็ตามที่ไม่เกี่ยวข้องกับการใช้ถ้อยคำ เช่น ดนตรี การเต้นระบำ อากัปกิริยาท่าทาง การแสดงทางหน้าตา สี ธง สัญญาณไฟ คิวน์ สัญญาณ การวาดภาพ รูปปั้น ฯลฯ ซึ่งแต่ละอย่างมีส่วนประกอบย่อย และเมื่อรวมเข้าด้วยกันตามแบบที่กำหนดจะทำให้มีความหมายมากขึ้น (www.chulapedia.chula.ac.th, 2554)

รหัสของสารที่ไม่ใช้คำนั้น ผู้รับสารจะเกิดความคิดเชิงภาพ (Visual Thinking) ซึ่งเป็นการร่างภาพความคิดในใจเพื่อเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น โดยอาศัยทักษะการมองและการคิด ซึ่งเป็นการเรียนรู้ยุคใหม่ ที่ช่วยให้สามารถเข้าใจแนวคิดที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น ส่งผลให้ผู้รับสารได้รับประโยชน์จากการสื่อสารด้วยความคิดเชิงภาพอย่างมีประสิทธิภาพสูงกว่าการสื่อสารแบบอื่น (www.adges.net, 2561) ยกตัวอย่างเช่น การทดสอบโดยการให้ผู้คนนึกถึงเพื่อนสนิทของตนเองมาหนึ่งคน แล้วถามว่านึกถึงบุคคลนั้นเป็นภาพหรือเป็นตัวอักษร ซึ่งผลการทดสอบ ร้อยละ 95 ให้คำตอบว่าเห็นเป็นภาพ (visualthinkingthailand.com, 2560) หรือ การเรียนการสอนในห้องเรียนที่ผู้สอนสื่อสารผ่านรูปภาพ จะส่งผลให้การเรียนการสอนมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น เนื่องจากผู้เรียนสามารถจดจำได้มากกว่าการใช้ตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว (www.adges.net, 2561) ซึ่งจากการข้อมูลข้างต้น ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางของมนุษย์ประกอบกับเสียงดนตรีในการสื่อสารภายในชั้นงานแต่ละชั้นนั่นเอง โดยสามารถอธิบายวิธีการสื่อสารทั้ง 2 ได้ดังนี้

### 2.4.1 การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางของมนุษย์

การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางในการสื่อสารนั้นเป็นปฏิกิริยาที่จะตอบสนองตามอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ตามสถานการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่ช่วงขณะนั้น โดยสามารถแบ่งลักษณะการแสดงออกทางสีหน้า ตามอารมณ์ที่พบเห็นได้บ่อยในชีวิตประจำวัน ดังนี้

- ความสุข : คิ้วและริมฝีปากผ่อนคลาย มุมปากยกขึ้นทั้งสองข้าง แก้มยกขึ้น และมีริ้วรอยเล็ก ๆ ที่มุมตา

- ความโกรธ ระบายเคือง : คิ้วขมวดเข้าหากันและก้มลงปิดปากแน่น บ่อยครั้งที่ฟันจะประกบกันเช่นเดียวกับริมฝีปาก

- การดูถูก ยิ้มเยาะ : มุมปากด้านหนึ่งยกขึ้นและมองเห็นเหล่เล็กน้อยในดวงตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ความประหลาดใจ : โดยทั่วไปแล้วริมฝีปากและใบหน้าจะผ่อนคลาย ดวงตาจะกลมกว่าปกติ คิ้วยกขึ้น และปากแยก

- ความกลัว : คิ้วและเปลือกตาบนยกขึ้นและส่วนล่างตึงเหมือนใบหน้าโดยรวม ดวงตาเบิกกว้าง

- ความเศร้า ความผิดหวัง : เปลือกตาบนที่ลดลงเล็กน้อยและคิ้วที่ยกขึ้นเล็กน้อย ริมฝีปากที่ผ่อนคลายพร้อมมุมที่มองลงมา เช่นเดียวกับรูปลักษณะที่ว่างเปล่าและสูญพันธุ์ไปแล้ว

- ความรังเกียจ : ริมฝีปากบนตึงและยกขึ้น คิ้วขมวดชนกันทำให้เกิดรอยพับเล็ก ๆ และลดลงเล็กน้อย แก้มยกขึ้น จมูกมีรอยย่นเล็กน้อย



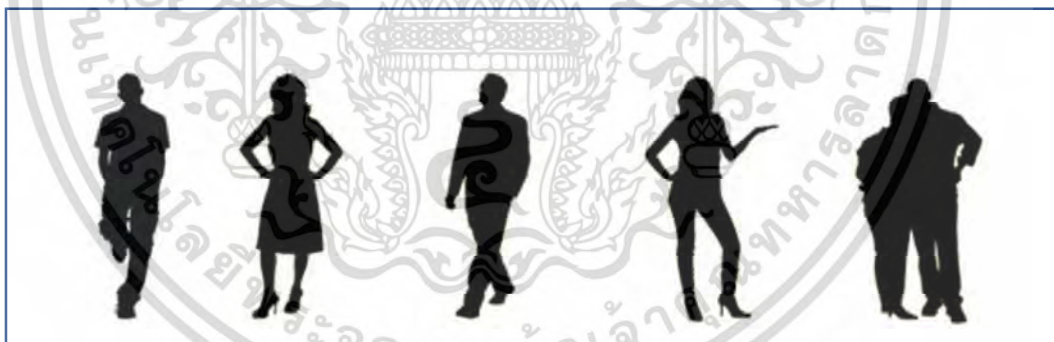
รูปที่ 2.35 : การแสดงออกทางสีหน้า, [Online]

ที่มา : <https://kerchtt.ru/th/mimika-lica-mimika-i-zhesty-v-obshchenii-yazyk-mimikak/>, ม.ป.ป.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนท่าทางที่ใช้แสดงอารมณ์และสามารถพบได้บ่อยในชีวิตประจำวัน มีอยู่มากมายหลายลักษณะด้วยกัน ตัวอย่างเช่น

- การตะแคงหรือเกาแสดงว่าคุณคนนั้นไม่ชอบสิ่งที่คู่สนทนากำลังพูดถึง
- การถือคางแสดงถึงความเบื่อหน่ายและความปรารถนาที่จะจบการสนทนาโดยเร็วที่สุด
- การลูบหรือเกาคางแสดงถึงการไตร่ตรองและการไตร่ตรอง
- การแตะนิ้วหรือวัตถุอื่น ๆ บนโต๊ะ เหลือบมองนาฬิกา ตะเท้าบนพื้น หรือกระตุกเท้าบ่งบอกถึงความไม่อดทน
- การเปิดฝ่ามือ แสดงถึงความเต็มใจที่จะสื่อสารและเปิดใจ
- การไขว้แขนและขาปิดท่าบ่งบอกถึงความไม่ไว้วางใจหรือไม่เต็มใจที่จะสื่อสาร
- การถูหรือเกาที่คอ บ่งบอกถึงความสงสัยและความไม่มั่นคง
- มือที่วางอยู่ด้านหลังหรือหลังศีรษะบ่งบอกถึงความปรารถนาของคู่สนทนาเพื่อแสดงความเหนือกว่าของเขา
- การถอดและเช็ดแว่น การกัดขมับแสดงถึงการระงับ
- การเอามือปิดปากหมายถึงความลับหรือการโกหก คู่สนทนาไม่พูดอะไรหรือพูดข้อมูลเท็จโดยจงใจ
- การเอามือล้วงกระเป๋าบ่งบอกถึงความลับหรือไม่เต็มใจที่จะมีส่วนร่วมในการสนทนา



รูปที่ 2.36 : การแสดงท่าทาง, [Online]

ที่มา : <https://kerchtt.ru/th/mimika-lica-mimika-i-zhesty-v-obshchenii-yazyk-mimiki-kak/>, ม.ป.ป.

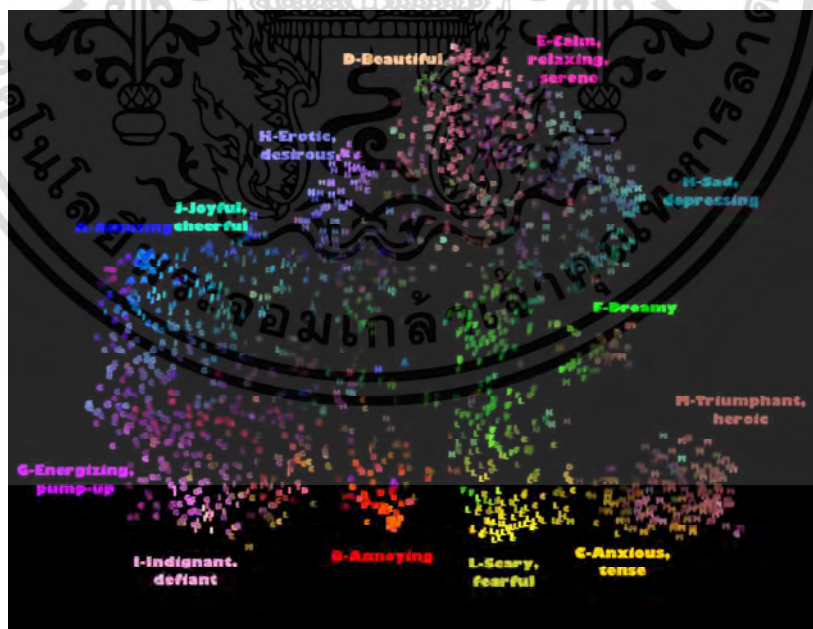
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.4.2 การสื่อสารผ่านเสียงดนตรี

ดนตรี เปรียบเหมือนยาแก้ลมประสาทตามธรรมชาติ ที่ฟังแล้วรู้สึกเคลิ้ม เพลิดเพลินและสบายใจ โดยมีแพทย์ผู้เชี่ยวชาญจำนวนมากใช้ดนตรีในการบำบัดผู้ป่วยที่มีพฤติกรรมซึมเศร้า หดหู่ วิตกกังวล โดยระดับเสียงและจังหวะดนตรี จะส่งผลกระทบต่อสมองส่วนฮิปโปแคมปัส (Hippocampus), คอร์เทกซ์ (Cortex) หน้าผากส่วนหน้า และส่วนสมองกลีบข้าง ซึ่งขณะฟังเพลง สมองจะทำงานโดยที่ส่วนฮิปโปแคมปัสมีหน้าที่กำหนดความทรงจำใหม่และกำหนดการตอบสนองอารมณ์ต่าง ๆ และในทางกลับกัน สมองส่วนคอร์เทกซ์หน้าผากส่วนหน้า จะทำหน้าที่จัดการกับอารมณ์ต่าง ๆ เปรียบดังเป็นตัวช่วยใช้วิจารณ์ญาณ ให้ร่างกายแสดงออกอย่างเหมาะสม สมองส่วนกลีบข้าง ช่วยรับรู้และประมวลผลความรู้สึก

เพราะเหตุนี้ดนตรีจึงถูกนำมาบำบัด ในผู้ป่วยที่มีพฤติกรรมซึมเศร้าและวิตกกังวล ทั้งนี้ยังช่วยบำบัดอาการอื่น ๆ เช่น อาการพูดติดอ่าง หรือพูดติดขัดจากการป่วยโรคหลอดเลือดสมอง ดนตรีช่วยให้ผู้ป่วยพูดได้คล่องและชัดขึ้น เป็นต้น

ทั้งนี้ ดนตรีสามารถแจกแจงอารมณ์หลัก ๆ ที่อธิบายภาพลักษณ์ของเพลงทุกเพลงออกมาได้ชัดเจนที่สุด 13 ประเภท ได้แก่ สนุกสนาน (amusing), น่ารำคาญ (annoying), ความเครียดวิตกกังวล (anxious, tense), งดงาม (beautiful), ผ่อนคลาย สบายใจ (calm, relaxing, serene), เพื่อฝันลอย ๆ (dreamy), กระตือรือร้น (energizing), เช็กซี วาบหวิว (erotic, desirous), โหมโห (indignant, defiant), สดชื่นร่าเริง (joyful, cheerful), เศร้า หดหู่ (sad, depressing), หวาดระแวง (scary, fearful) และอีกเหิมกล้าหาญ (triumphant, heroic) โดยในแต่ละประเภทก็จะมีรูปแบบของทำนอง และ จังหวะที่ไม่ตายตัว ขึ้นอยู่กับ ความคิดสร้างสรรค์ และเจตนาของผู้ประพันธ์



รูปที่ 2.37 : ดนตรีกับอารมณ์ความรู้สึก, [Online]

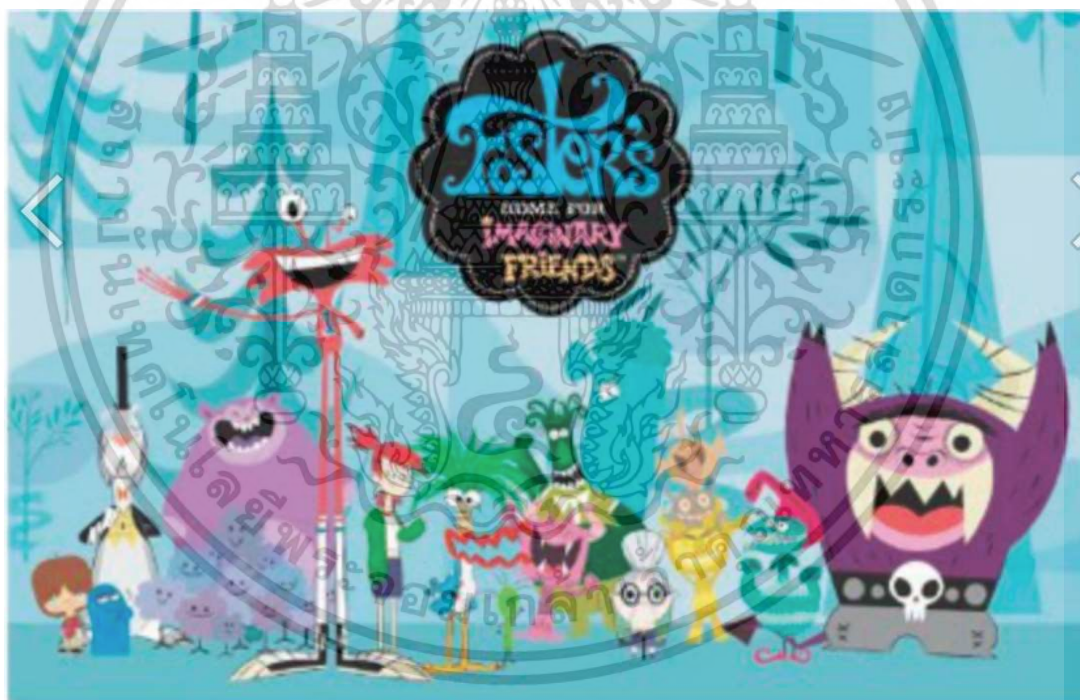
ที่มา : <https://www.fungjazine.com/article/guru/music-rised-13-emotions>, 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.5 อิทธิพลในการสร้างสรรค์ผลงาน

### 2.5.1 อิทธิพลจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “Foster’s Home for Imaginary Friends”

อิทธิพลที่ข้าพเจ้าได้รับนั้น มาจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “Foster’s Home for Imaginary Friends” ซึ่งเนื้อหาในภาพยนตร์เรื่องนี้ จะเกี่ยวกับโลกของเพื่อนในจินตนาการที่สามารถมีตัวตนในชีวิตจริงได้ จากการที่เด็ก ๆ ใช้จินตนาการของตัวเองสร้างพวกเขาขึ้นมา แต่กลับนำเศร้าที่พอเวลาเด็ก ๆ เหล่านั้นก็เริ่มเบื่อ และทอดทิ้งพวกเขาไป เพื่อนในจินตนาการเหล่านั้นเลยต้องถูกทิ้งให้ใช้ชีวิตด้วยตนเอง นั่นจึงเป็นสาเหตุที่ “มาตาม ฟอสเตอร์” ก่อตั้ง “บ้านฟอสเตอร์” ขึ้น เพื่ออุปการะเลี้ยงดูเหล่าเพื่อนในจินตนาการที่ถูกทอดทิ้ง ด้วยสโลแกน (Slogan) ที่ว่า “Where good ideas are not forgotten” (เมื่อจินตนาการดี ๆ ยังไม่ถูกลืม) ซึ่งในตอนจบของตอน “Emancipation Complication” มาตามฟอสเตอร์ได้ระบุไว้ว่า ในบ้านฟอสเตอร์นี้มีเพื่อนในจินตนาการทั้งสิ้น 2,037 ตัวเลยทีเดียว



รูปที่ 2.38 : Foster’s Home for Imaginary Friends, 2004, [Online]

ที่มา : [https://en.wikipedia.org/wiki/Foster%27s\\_Home\\_for\\_Imaginary\\_Friends](https://en.wikipedia.org/wiki/Foster%27s_Home_for_Imaginary_Friends), 2004

จากการที่ข้าพเจ้าได้รับชมภาพยนตร์เรื่องนี้ ข้าพเจ้าจึงสังเกตเห็นมุมมองที่เพื่อนในจินตนาการเข้ามามีบทบาทในชีวิตความเป็นจริง มันจึงเกิดคำถามที่มีอิทธิพลต่อผลงานข้าพเจ้าตรงที่ว่า หากอาการฝันกลางวันเข้ามามีบทบาทในชีวิตจริงบ้าง มันจะเป็นอย่างไรนั่นเองใช่ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.5.2 อิทธิพลจากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “Inside Out”

ภาพยนตร์จากค่ายดิสนีย์ (Disney) เรื่องนี้ จะมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ที่อยู่ภายในร่างกายของมนุษย์ โดยมีการออกแบบตัวละคร (Character) เพื่อเป็นตัวแทนของอารมณ์ในแบบต่าง ๆ อย่างเห็นได้ชัด โดยการจำแนกด้วยสี ซึ่งตัวละครอารมณ์ ในภาพยนตร์เรื่องนี้ มีอยู่ 5 อารมณ์ด้วยกัน ได้แก่

1. ลัลลา (Joy) : เป็นตัวแทนของความสุข ถูกแทนด้วย สีเหลือง
2. เศร้าซิม (Sadness) : เป็นตัวแทนของความเศร้า ถูกแทนด้วย สีฟ้า
3. ฉุนเฉียว (Anger) : เป็นตัวแทนของความโกรธ ถูกแทนด้วย สีแดง
4. กลัวกลัว (Fear) : เป็นตัวแทนของความกลัว ถูกแทนด้วย สีม่วง
5. หยะเหยง (Disgust) : เป็นตัวแทนของความรังเกียจ ถูกแทนด้วย สีเขียว



รูปที่ 2.39 : Inside Out, 2015, [Online]

ที่มา : <https://www.beartai.com/lifestyle/movies/58217>, 2015

จากการที่ข้าพเจ้าได้รับชมภาพยนตร์เรื่องนี้ ข้าพเจ้าจึงเล็งเห็น ความน่าสนใจในเรื่องของการตีความอารมณ์ที่เป็นนามธรรม ให้อยู่รูปธรรมได้อย่างกลมกล่อม ข้าพเจ้าจึงได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่องนี้ในการนำมาประยุกต์ใช้ในเรื่องของการสื่ออารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างภายในงานแต่ละชิ้น

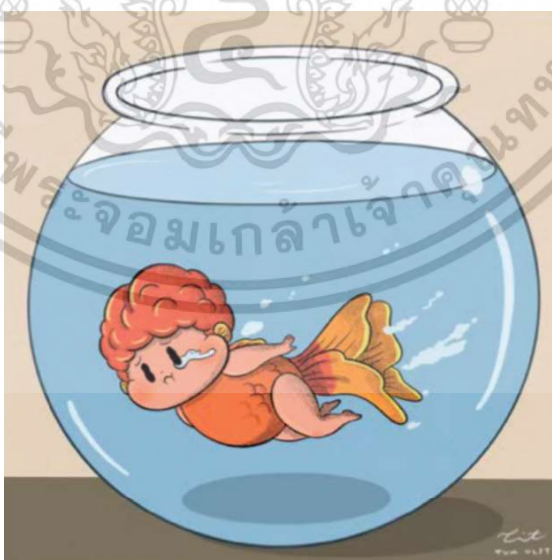
### 2.5.3 อิทธิพลจากศิลปิน Tum Ulit

“Tum Ulit” หรือ ต้ม-ณัฐกร อุธิตร คือ นักวาดภาพประกอบชาวไทยที่มีผู้ติดตามกว่า 1.5 ล้านคนทั่วโลก ด้วยการเขียนการ์ตูนที่เล่าเรื่องที่แสนธรรมดาแต่ลึกซึ้ง และเปี่ยมไปด้วยความรู้สึกด้วย ‘ภาษาภาพ’ เพียงอย่างเดียว ไม่มีคำผสมแต่อย่างใด ความยากนี้เองที่ทำให้ผลงานของเขาสามารถสื่อสารกับคนทั่วโลกได้ โดยไม่มีกำแพงภาษาเข้ามากั้น (adaymagazine.com, ม.ป.ป.) โดยเขากล่าวไว้ว่าจุดประสงค์ของเขาในการเขียนการ์ตูนก็เพื่อไว้ช่วยบำบัดความเศร้าของตัวเอง



รูปที่ 2.40 : Tum Ulit, [Online]

ที่มา : [www.mangozero.com](http://www.mangozero.com), 2562



รูปที่ 2.41 : Tum Ulit, 2021, Luckily no one sees my tears, [Online]

ที่มา : <https://www.facebook.com/tumnulit/>, 2021

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.42 : Tum Ulit, 2020, Not die yet, just wait for the sun, [Online]  
ที่มา : <https://www.facebook.com/tumnulit/>, 2020



รูปที่ 2.43 : Tum Ulit, 2019, Mr. Santa, Do you see me.?, [Online]  
ที่มา : <https://www.facebook.com/tumnulit/>, 2019

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



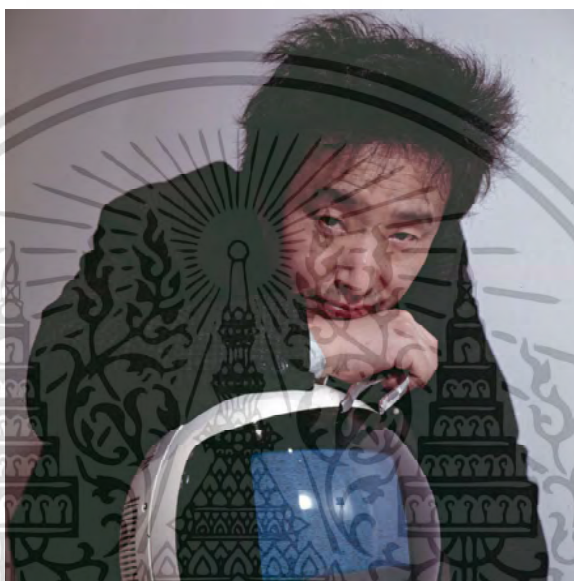
รูปที่ 2.44 : Tum Ulit, 2021, There's always someone we keep chasing after, [Online]  
ที่มา : <https://www.facebook.com/tumnulit/>, 2019

จากการศึกษาแนวคิดและวิธีการสื่อสารในผลงานของ “Tum Ulit” หรือ ต้ม-ณัฐกร อุฬิตร จึงพบว่า ทุกผลงานไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์แบบไหน ศิลปินมักใช้มนุษย์ หรือใส่ความเป็นมนุษย์ลงไป ในผลงานเพื่อใช้ในการสื่อสารเป็นหลัก และใช้องค์ประกอบอื่น ๆ ในภาพเป็นตัวสนับสนุนแนวคิดในผลงานนั้น ๆ ข้าพเจ้าจึงสังเกตเห็นว่านอกจากภาษาแล้ว มนุษย์เองก็เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกได้เหมาะสมที่สุด ซึ่งข้าพเจ้าได้นำอิทธิพลดังกล่าวมาปรับใช้ในผลงานของข้าพเจ้า โดยเลือกใช้เทคนิค “ศิลปะการแสดง” หรือ “Art Performance” ที่มีการเคลื่อนไหว เพื่อมาสนับสนุนแนวความคิดในผลงานชุด “จิตใต้สำนึกนำพาความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง” นี้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 2.5.4 อิทธิพลจากศิลปิน Nam June Paik

ศิลปินชาวเกาหลีสัญชาติอเมริกัน ซึ่งเป็นผู้บุกเบิกงานศิลปะในสื่อวิดีโอ หรือวิดีโออาร์ต ในช่วงยุค 60 จนได้รับการขนานนามว่าเป็น “บิดาของวิดีโออาร์ต” โดยตัวศิลปินได้ใช้สื่ออันล้ำสมัยสร้างผลงานศิลปะอันแปลกใหม่ที่โลกไม่เคยเห็นมาก่อน ด้วยการใช้เทคโนโลยีใหม่ล่าสุดในยุคนั้น อย่างวิดีโอและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ซึ่งผลจากการทดลองทางศิลปะอันหลากหลายรูปแบบจึงเกิดเป็นการปฏิวัติทางศิลปะ จนในที่สุดกลายเป็นรากฐานทางความคิดให้ศิลปินที่ทำงานในสื่อยุคใหม่ (New media) มาจนถึงปัจจุบัน



รูปที่ 2.45 : Nam June Paik, [Online]

ที่มา : <https://www.fondationlouisvuitton.fr/en/collection/artists/nam-june-paik>, ม.ป.ป.



รูปที่ 2.46 : Nam June Paik, 1995, Electronic Superhighway, [Online]

ที่มา : <https://americanart.si.edu/artwork/electronic-superhighway-continental-us-alaska-hawaii-71478>, 2002

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.47 : Nam June Paik, 1990, Piano Piece, [Online]

ที่มา : <https://surveyinstallationart.wordpress.com/2012/11/13/piano-piece/>, 2012



รูปที่ 2.48 : Nam June Paik, 1974, TV Garden, [Online]

ที่มา : <https://prejpac-en.gscf.kr/archives/artwork/n006-tv-garden/>, 2002

จากการศึกษาเทคนิคและรูปแบบในผลงานของ “Nam June Paik” จึงพบว่า ผลงานของเขามีวิธีการผสมผสานวีดีโอให้เข้ากับงานศิลปะจัดวางได้อย่างกลมกล่อม โดยสังเกตได้ว่าเขามักใช้จอโทรทัศน์หลากหลายขนาดที่มีการเคลื่อนไหวของวีดีโอมาจัดวางร่วมกับสิ่งของอื่น ๆ ที่หยุดนิ่งในรูปแบบต่าง ๆ จึงทำให้ผลงานของเขามีความน่าสนใจในเรื่องของวิธีการนำเสนอ และสามารถดึงดูดสายตาให้กับคนดูได้อย่างน่าอัศจรรย์ ซึ่งข้าพเจ้าได้นำอิทธิพลดังกล่าวมาปรับใช้ในผลงานของข้าพเจ้า โดยการนำเสนองานวีดีโอร่วมกับศิลปะจัดวางที่หยุดนิ่งและการแสดงสดที่มีการเคลื่อนไหว เพื่อเพิ่มมิติที่แปลกใหม่และเกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 2.5.4 อิทธิพลจากศิลปิน Charlie Chaplin

ศิลปินตลกชาวอังกฤษ ผู้มีชื่อเสียงที่สุดคนหนึ่งในยุคต้นถึงยุคกลางศตวรรษที่ 20 ของฮอลลีวูด อีกทั้งยังเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ซึ่งมีผลงานโดดเด่นหลายเรื่องด้วยกัน ตัวละครที่เขาแสดงซึ่งมีผู้จดจำได้มากที่สุดคือ "คนจรจัด" (The Tramp) ซึ่งมักปรากฏตัวในลักษณะคนจรจัดซึ่งสวมเสื้อนอกคับตัว สวมกางเกงและรองเท้าหลวม สวมหมวกดาร์บี้หรือหมวกโบว์เลอร์ ถือไม้เท้าซึ่งทำจากไม้ไผ่ และไว้หนวดจุ่มจิม แซปลินเป็นบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์มากที่สุดคนหนึ่งในยุคภาพยนตร์เงียบ ดังจะเห็นได้จากการที่เขาทั้งแสดง กำกับ เขียนบท อำนวยการสร้าง และรวมไปถึงประพันธ์ดนตรีประกอบในภาพยนตร์ของเขาเอง



รูปที่ 2.49 : Charlie Chaplin, [Online]

ที่มา : [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Tramp/](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Tramp/), ม.ป.ป.



รูปที่ 2.50 : ฉากการแสดงของ Charlie Chaplin, [Online]

ที่มา : <https://www.maturetimes.co.uk/charlie-chaplin-famous-actor-world/>, ม.ป.ป.

จากการศึกษาเทคนิคการสื่อสารผ่านการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางของแซปลิน จึงค้นพบว่า ตัวศิลปินนั้นเป็นอัจฉริยะทางด้านการสื่อสารมณีในรูปแบบละครใบ้ที่ใช้ภาษากายในการสื่อสาร ส่งผลให้เขาประสบความสำเร็จอย่างมากในวงการภาพยนตร์ ข้าพเจ้าจึงได้รับอิทธิพลในเรื่องของการแสดง (Performance) และการผสมผสานให้เข้ากับดนตรีเพื่อการสื่อสารมณีในแต่ละชิ้นงานให้ไปในทิศทางเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

# วิธีการสร้างสรรค์

กระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ ทั้งการสร้างสรรค์ขั้นตอนหรือวิธีการสร้างสรรค์และกระบวนการทำงานทางความคิด เพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงานได้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ ดังนั้นจึงใช้วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ โดยใช้ข้อมูลที่ได้ศึกษาในบทที่ 2 เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกออกมาเป็นผลงานศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด โดยอาศัยการเก็บข้อมูล และภาพสเก็ทซ์ (Sketch) เพื่อมากำหนดรูปแบบการสร้างสรรค์ เทคนิคกรรมวิธี และเนื้อหาของการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้

### 3.1 กำหนดแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

“ฝันกลางวัน” เป็นอาการที่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวัน และสามารถเกิดขึ้นได้กับทุกเพศทุกวัย ซึ่งความฝันนั้นก็เปรียบได้กับก้อนเมฆที่มาเติมเต็มท้องฟ้าให้สดใส แต่บางครั้งก็อาจรุนแรงจนเกิดเป็นพายุฝนฟ้าคะนองได้เช่นกัน ผลงานชุดนี้จึงเป็นผลงานที่นำเสนอผ่านงานสื่อผสมอันประกอบไปด้วย ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด จนเกิดเป็นผลงานที่มีมิติทางอารมณ์ความรู้สึกผ่านสารทสัมพันธ์ที่หลากหลาย เช่น

1. การมองเห็น : ผู้ชมจะต้องสามารถรับชมผลงานได้รอบชิ้นงาน เพราะมิติต่าง ๆ ภายในงานที่หลากหลายจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจภายในงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. การได้ยิน : นอกจากการมองเห็นแล้ว การได้ยินก็ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกภายในงานได้ โดยรูปแบบเสียงที่ต่างกันในแต่ละงาน ก็จะช่วยทำให้แยกแยะอารมณ์ความรู้สึกของแต่ละงานได้เช่นเดียวกัน

### 3.2 กำหนดเทคนิคของผลงานวิทยานิพนธ์

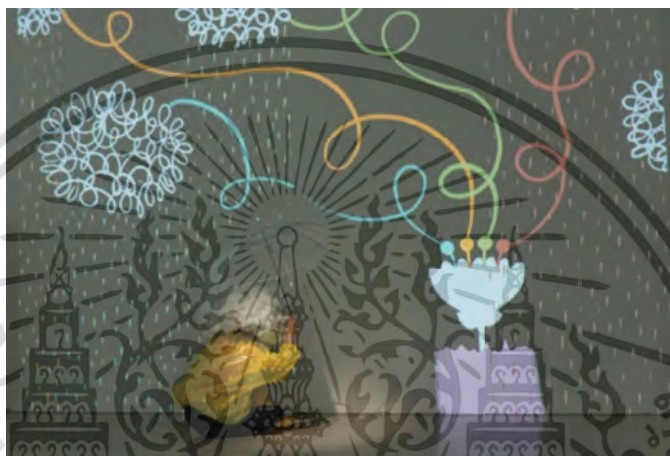
สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบสื่อผสมอันประกอบไปด้วย ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด โดยก่อนจะเริ่มลงมือสร้างสรรค์ตัวชิ้นงาน จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในชิ้นงานแต่ละชิ้นตามขั้นตอนต่อไปนี้

- ขั้นที่ 1 ศึกษาพื้นที่ที่จะจัดแสดง
- ขั้นที่ 2 กำหนดตำแหน่งและขนาดของวิดีโอที่จะฉาย
- ขั้นที่ 3 จัดวางองค์ประกอบศิลปะภายในชิ้นงานให้สัมพันธ์กับวิดีโอที่ฉาย
- ขั้นที่ 4 จำกัดบริเวณที่นักแสดงสามารถแสดงได้
- ขั้นที่ 5 การทำเสียงประกอบให้สอดคล้องกับอารมณ์ความรู้สึกของชิ้นงาน

### 3.3 กำหนดเนื้อหาของผลงานวิทยานิพนธ์

เนื่องจากผลงานชุด “จิตใต้สำนึกนำพาความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง” มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้ชมและเพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวผลงานได้อย่างแท้จริง เนื้อหาภายในงานจึงจะเป็นการผสมผสานโลกของความฝันและความจริง โดยในแต่ละชิ้นงานจะนำเสนออารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกันตามสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เผชิญอยู่ในความฝันนั่นเอง

#### 3.3.1 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์



รูปที่ 3.1 : “On a rainy day”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่  
ที่มา : นางสาวพิชามณูชु หาญโชติพันธ์, 2565



รูปที่ 3.2 : “Under the cloud”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่  
ที่มา : นางสาวพิชามณูชु หาญโชติพันธ์, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.3 : “Prisoner autonomy”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แพร่ผันตามพื้นที่  
ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธ์, 2565



รูปที่ 3.4 : “Colors of the season”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แพร่ผันตามพื้นที่  
ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธ์, 2565



รูปที่ 3.5 : “Until the storm passes”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แพร่ผันตามพื้นที่  
ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธ์, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4 วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์



รูปที่ 3.6 : โยสังเคราะห์, [Online]

ที่มา : [https://polyplastic.ran4u.com/p\\_18000\\_81639\\_225246\\_โยปั่น%2Cโยสังเคราะห์%2Cโยตี%2Cโยฟู%2Cโยแดง, 2555](https://polyplastic.ran4u.com/p_18000_81639_225246_โยปั่น%2Cโยสังเคราะห์%2Cโยตี%2Cโยฟู%2Cโยแดง, 2555)



รูปที่ 3.7 : ลวดสลิง, [Online]

ที่มา : <https://www.kcbsling.co.th>, ม.ป.ป.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.8 : แผ่นไม้, [Online]

ที่มา : <https://www.sahachaioffice.com/product/8-x-12-1/>, 2019



รูปที่ 3.9 : สเปรย์กาว, [Online]

ที่มา : <https://shopee.co.th/> ราคาพิเศษ สเปรย์กาว

3m-super77-i.43077345.7109145184, 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.10 : ไฟ LED, [Online]

ที่มา : <http://www.108ledstripexpert.com/Product/Detail/95867>, ม.ป.ป.



รูปที่ 3.11 : โปรเจคเตอร์ (Projector), [Online]

ที่มา : <http://www.kaideefree.net/product/332/>โปรเจคเตอร์-epson-projector-รุ่น-eb-s7-

มือสอง-2300-ลูเมน, 2561.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.12 : ลำโพงบลูทูธ, [Online]

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=rW13nu1yows>, 2561



รูปที่ 3.13 โปรแกรม Procreate, [Online]

ที่มา : <https://apogee-ccd.com/2020/05/24/แนะนำ-procreate-แอปวาดรูปบน-ipad/>, 2020.  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.14 โปรแกรม GarageBand, [Online]

ที่มา : <https://support.apple.com/th-th/guide/garageband-ipad/welcome/ipados, 2023>



รูปที่ 3.15 โปรแกรม iMovie, [Online]

ที่มา : <https://support.apple.com/th-th/guide/imovie-ipad/welcome/ipados, 2023>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลเนื้อหาของอาการผื่นกลางวันโดยยึดหลักของสาระเนื้อหาที่เกี่ยวข้องในผลงาน โดยหาข้อมูลดังนี้

1. อาการผื่นกลางวันที่ข้าพเจ้าได้เผชิญในวัยเด็ก และส่งผลกระทบต่อการทำหน้าที่ของข้าพเจ้าทั้งในแง่ดีและร้าย
2. ศึกษาข้อมูลอาการผื่นกลางวันเพิ่มเติมจากนักวิชาการ และสื่อออนไลน์
3. นำข้อมูลที่ได้มาตีความจากนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรมพร้อมกับการใส่จินตนาการส่วนตัวเข้าไป ก่อนที่จะขึ้นภาพร่าง

### 3.6 การกำหนดรูปแบบ

เป็นการผสมผสานกันระหว่างการแสดงสด (Performance) ที่มีความเหมือนจริง ร่วมกับอนิเมชั่น วีดีโอ (Animation Video) ที่มีความเหมือนจริงเหมือนความฝัน ประกอบกับศิลปะจัดวางที่เป็นตัวประสานให้ความจริงและความฝันอยู่ร่วมกันอย่างกลมกลืน โดยจะคำนึงถึงหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ดังต่อไปนี้

1. สัดส่วน (Proportion) : ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบ ที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง รวมถึงความสัมพันธ์ที่กลมกลืนกัน ระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดีขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัด รวมกัน
2. ความสมดุล (Balance) : น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอน เอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของส่วน ต่าง ๆ ภายในชิ้นงาน
3. จังหวะลีลา (Rhythm) : การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ
4. การเน้น (Emphasis) : การกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดาโดยมี ส่วนใดส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ๆ
5. เอกภาพ (Unity) : ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ ทั้งด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราว

### 3.7 ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน

#### 3.7.1 การสร้างภาพร่างผลงาน

เมื่อรวบรวมข้อมูลด้านเนื้อหาและทฤษฎีการสร้างสรรคเรียบร้อยแล้ว จากนั้นจึงนำมาวิเคราะห์ปรับแต่งผสมผสานใส่จินตนาการลงในภาพร่างตามพื้นที่ที่จัดแสดงด้วยโปรแกรม Procreate ในแบบต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.16 : ภาพร่างที่ 1

ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธ์, 2566



รูปที่ 3.17 : ภาพร่างที่ 2

ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธ์, 2566



รูปที่ 3.18 : ภาพร่างที่ 3

ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธ์, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.19 : ภาพร่างที่ 4

ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธ์, 2566



รูปที่ 3.20 : ภาพร่างที่ 5

ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธ์, 2566

เมื่อได้ภาพร่างในแบบต่าง ๆ แล้ว จึงนำมาดูเปรียบเทียบเพื่อหาภาพร่างที่ประกอบไปด้วย เนื้อหาและองค์ประกอบศิลป์ที่สมบูรณ์ที่สุด เพื่อนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานจริงต่อไป โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกภาพร่าง ตามตารางต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ ร่าง	สัดส่วน (5)	ความสมดุล (5)	จังหวะลีลา (5)	การเน้น (5)	เอกภาพ (5)	เนื้อหา (5)	คะแนน รวม (30)
1	4	3	5	4	5	5	26
2	4	5	4	5	5	5	28
3	3	4	3	3	4	4	21
4	3	3	5	5	4	3	23
5	3	5	3	5	5	4	25

ตารางที่ 3.1 : ตารางแสดงเกณฑ์การเลือกภาพร่าง  
ที่มา : นางสาวพิชามณูชु หาญโชติพันธ์, 25 ม.ค. 2565

จากตารางแสดงเกณฑ์การเลือกภาพร่างในข้างต้น จึงได้ผลสรุปว่า ภาพร่างที่ 2 ประกอบไปด้วยเนื้อหาและองค์ประกอบศิลป์ที่สมบูรณ์ที่สุดในการนำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานจริง



รูปที่ 3.21 : ภาพร่างที่เหมาะสม

ที่มา : นางสาวพิชามณูชु หาญโชติพันธ์, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.7.2 การสร้างผลงานจริง

เนื่องจากชิ้นงานจะอยู่ในรูปแบบศิลปะจัดวาง วีดีโอ และการแสดงสด จึงสามารถจำแนกขั้นตอนในงานออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

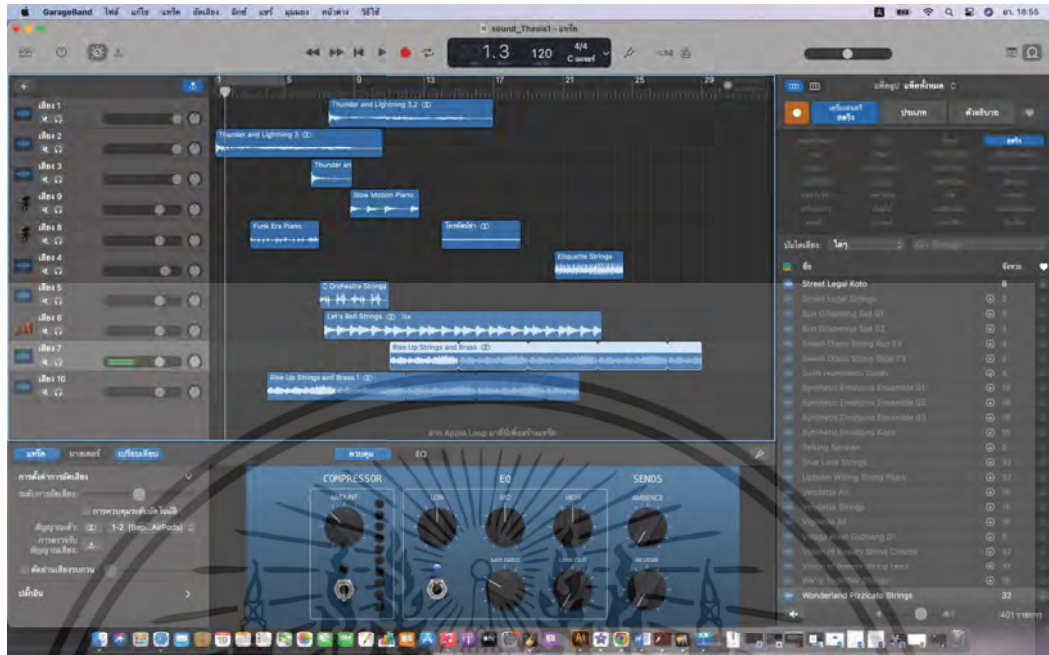
#### ส่วนที่ 1 : วีดีโอ (Video)

1. กำหนดขนาดของวีดีโอ
2. กำหนดความยาวของวีดีโอ
3. ทำ Stop motion ด้วยโปรแกรม Procreate และส่งออกเป็นไฟล์ mp4
4. ทำเสียงประกอบวีดีโอด้วยโปรแกรม Garage band และส่งออกเป็นไฟล์ mp3
5. นำไฟล์ Stop motion กับเสียงประกอบ มันทัดต่อรวมกันในโปรแกรม iMovie จากนั้นส่งออกเป็นไฟล์ mp4 ลงในแฟลชไดรฟ์
6. ต่อโปรเจคเตอร์ (Projector) เข้ากับ มีเดียเพลเยอร์ (Media player) จากนั้นเปิดไฟล์วีดีโอจากแฟลชไดรฟ์ (Flash drive)
7. เชื่อมต่อบลูทูธ (Bluetooth) เข้ากับลำโพงเพื่อใช้ในการขยายเสียง



รูปที่ 3.22 : การทำ Stop motion ด้วยโปรแกรม Procreate  
ที่มา : นางสาวพิชามณูช ชาญโชติพันธุ์, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.23 : ทำเสียงประกอบวิดีโอด้วยโปรแกรม GarageBand  
ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธ์, 2566



รูปที่ 3.24 : การตัดต่อวิดีโอและเสียงในโปรแกรม iMovie

ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธ์, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ส่วนที่ 2 : ศิลปะจัดวาง (Installation Art)

1. เตรียมกระดานไม้ขนาด 120 x 250 ซม. พร้อมเจาะรูตรงกลางกระดานสำหรับฉายวิดีโอผ่านรู
2. กำหนดจุดที่จะวางปลั๊กไฟบนกระดานไม้
3. ขดสายไฟ LED ยาว 20 เมตร ลงบนกระดานไม้ และติดด้วยเทป
4. ติดใยสังเคราะห์ด้วยสเปรย์กาวให้ทั่วกระดานไม้ทั้ง 2 ด้าน เว้นไว้เฉพาะตำแหน่งที่วางโปรเจคเตอร์ (Projector)
5. ติดตั้งหลอดสลิงทั้ง 4 มุมของกระดาน เพื่อใช้ในการยึดกับเพดาน
6. ติดตั้งยางยึดกลมสี่ขาจำนวน 6 เส้นไว้กับกระดานเพื่อยึดกับนักแสดง
7. นำใยสังเคราะห์มาโรยบนพื้นรอบ ๆ วิดีโอเพื่อให้เกิดความกลมกลืนระหว่างนักแสดงกับวิดีโอที่ฉายลงมา



รูปที่ 3.25 : การเตรียมงานศิลปะจัดวาง  
ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธุ์, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.26 : การติดตั้งงานศิลปะจัดวาง  
ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธ์, 2566



รูปที่ 3.27 : การติดตั้งงานศิลปะจัดวาง 2

ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธ์, 2566  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้เผยแพร่เห็นนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ส่วนที่ 3 : การแสดงสด (Performance)

1. วัดขนาดสัดส่วนของนักแสดง
2. ออกแบบเครื่องแต่งกายที่จะให้นักแสดงใส่
3. เลือกซื้อผ้าที่จะใช้ในการตัดชุด
4. นำแบบและผ้าที่เตรียมไว้ไปให้ช่างตัด
5. นำวิดีโอที่ทำเสร็จแล้วส่งให้นักแสดง และอธิบายอารมณ์กับแนวคิดในชิ้นงาน เพื่อพูดคุยตกลงกันเรื่องสีหน้าและท่าทางทั้งภายในงาน



รูปที่ 3.28 : การตัดเย็บชุด

ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธ์, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.29 : การลองชุด

ที่มา : นางสาวพิชามณูชु หาญโชติพันธ์, 2566

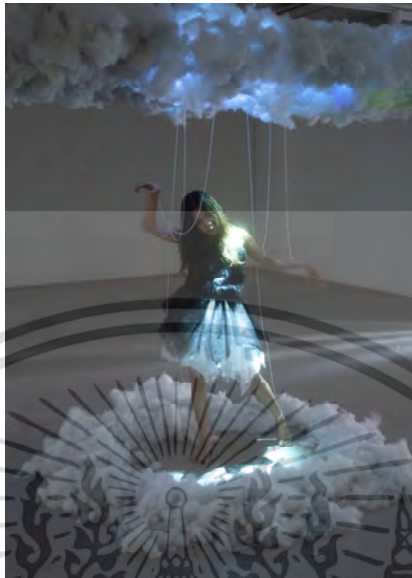


รูปที่ 3.30 : การออกแบบท่าทางและสีหน้า

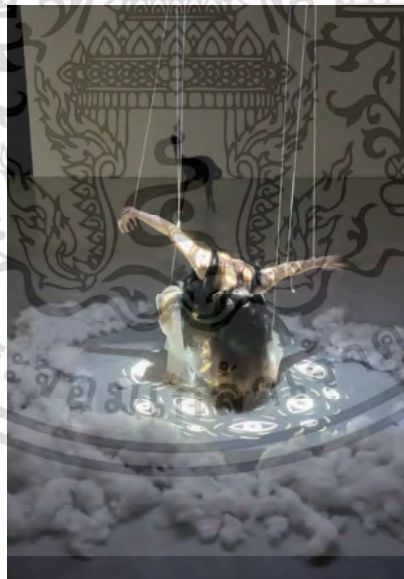
ที่มา : นางสาวพิชามณูชु หาญโชติพันธ์, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อทำตามขั้นตอนทั้ง 3 ส่วนเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงนำทั้ง 3 ส่วนมารวมเข้าด้วยกัน และตรวจความเรียบร้อยภายในงานจึงเป็นอันเสร็จสิ้น



รูปที่ 3.31 : “Mysterious Thunder”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่  
ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธุ์, 2566



รูปที่ 3.32 : “Mysterious Thunder” 2, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่  
ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธุ์, 2566

จากขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานที่กล่าวไปในข้างต้น เป็นการอธิบายขั้นตอนการสร้างสรรค์ของผลงานชิ้นที่ 1 ทั้งนี้ ในชิ้นอื่น ๆ ก็จะใช้วิธีการสร้างสรรค์ในลักษณะเดียวกันเป็นส่วนใหญ่ เพียงแต่ แตกต่างกันตรงวัสดุ และรายละเอียดในส่วน of ศิลปะจัดวางนั่นเอง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “จิตใต้สำนึกนำพาความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดขึ้นจากความปรารถนาที่จะนำเสนออารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลายของผู้ที่ตกอยู่ในอาการฝันกลางวัน ซึ่งรวมถึงตัวข้าพเจ้าเอง ด้วยรูปแบบของผลงานสื่อผสม อันประกอบไปด้วย ศิลปะจัดวาง วีดีโอ และการแสดงสด ผ่านการเปรียบเทียบอารมณ์ความรู้สึกของอาการฝันกลางวัน กับปรากฏการณ์ทางธรรมชาติอันเหนือการควบคุมที่หลากหลายบนท้องฟ้า

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์เป็นการประเมิน และตรวจสอบองค์ประกอบของงานให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอผ่านการแสดงออกทางทัศนศิลป์ ดังต่อไปนี้

#### 4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบสื่อผสม อันประกอบไปด้วย ศิลปะจัดวาง วีดีโอ และการแสดงสด โดยเน้นไปที่ประสาทการรับรู้ด้วยการมองเห็นและการได้ยิน ดังนั้นผลงานทั้ง 5 ชิ้นนี้ จึงประกอบไปด้วย แสง สี และ การเคลื่อนไหว ที่ตอบสนองการมองเห็น และเสียงที่ตอบสนองการได้ยิน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 4.2 วิเคราะห์คุณค่าความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา

ชั้นที่ 1 : Mysterious Thunder



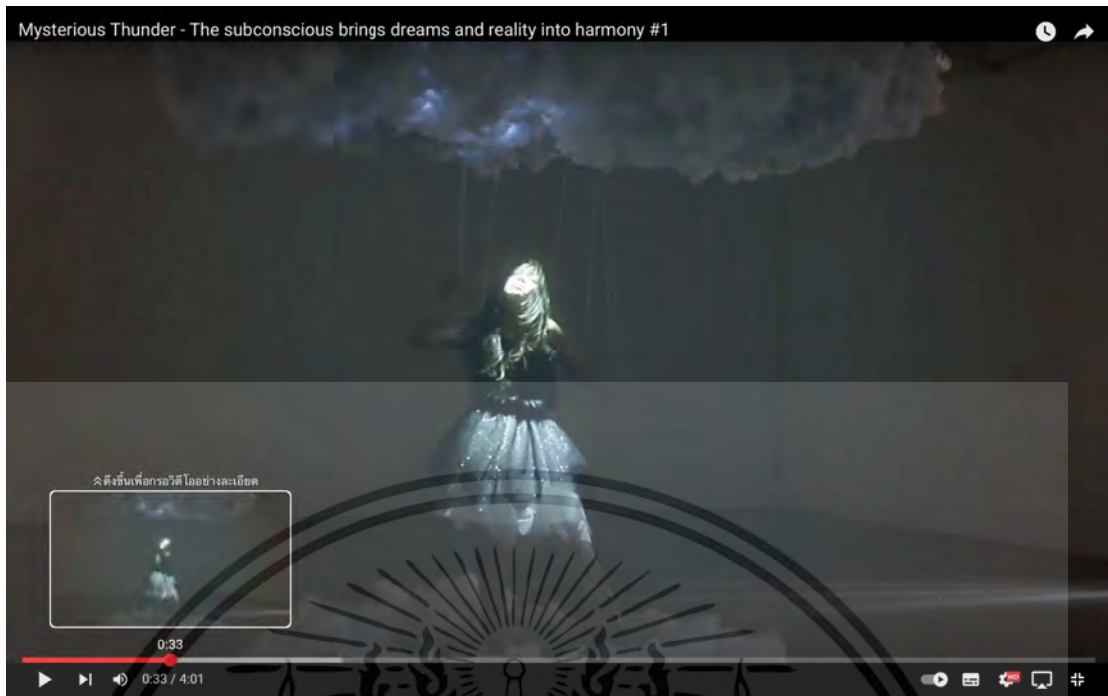
รูปที่ 4.1 : “Mysterious Thunder”, ศิลปะจัดวาง วีดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่  
 ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธุ์, 2566  
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 : ตารางแสดงบทวิเคราะห์ความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา ชั้นที่ 1

องค์ประกอบศิลป์	บทวิเคราะห์
สัดส่วน	เป็นการใช้สัดส่วนตามธรรมชาติที่ผสมผสานกับสัดส่วนตามความรู้สึก เนื่องจากการนำเสนอความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง โดยการอิงสัดส่วนตามธรรมชาติจากกลุ่มเมฆสายฟ้าที่ลอยอยู่ด้านบน และการใช้สัดส่วนตามความรู้สึกจากวิดีโอที่ฉายลงสู่พื้นดิน เพื่อให้เกิดมิติการมองเห็นที่แปลกใหม่เหนือจินตนาการ
ความสมดุล	เป็นการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่มีความสมดุลแบบสมมาตร ซึ่งเหมือนกันทั้งด้านซ้ายและขวา โดยใช้ศูนย์กลางแสดงเป็นจุดศูนย์กลางขององค์ประกอบ
จังหวะลีลา	นักแสดง วิดีโอและเสียงประกอบ จะใช้จังหวะที่ช้าและเร็ว ที่ไม่สม่ำเสมอ แต่มีความสัมพันธ์กันในทุก 3 องค์ประกอบ จึงทำให้ชิ้นงานเกิดความน่าสนใจและยากต่อการคาดเดาเหมือนสายฟ้าที่ผ่าลงมานั่นเอง
การเน้น	เป็นการเน้นด้วยค่าน้ำหนักของสีและแสงเงา ซึ่งองค์ประกอบส่วนใหญ่จะเลือกใช้เป็นสีสังเคราะห์ที่มีสีขาว และให้ค่าน้ำหนักแสงเงาที่สว่าง จึงเน้นไปที่เครื่องแต่งกายของนักแสดงที่มีการเคลื่อนไหวให้มีสีเข้มตัดกับองค์ประกอบโดยรวม
เอกภาพ	การเลือกใช้โทนสีขาวดำในชิ้นงาน ประกอบกับการใช้เสียงฟ้าร้องฟ้าผ่า จึงส่งผลให้ภาพรวมเกิดอารมณ์ความรู้สึกพิศวงภายในชิ้นงาน
แนวความคิด	เนื่องจากเมฆบนฟ้าสามารถรังสรรค์ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติต่าง ๆ ได้มากมาย ไม่ต่างจากความฝันที่นำพาอารมณ์ความรู้สึกมาที่หลากหลายมาสู่ผู้คนงานชิ้นนี้จึงเลือกใช้ปรากฏการณ์ฟ้าผ่ามาเป็นสัญลักษณ์ในงานเพื่อสื่อถึงความฝันอันน่าพิศวงนั่นเอง

จากตารางแสดงบทวิเคราะห์ความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา ชั้นที่ 1 ในข้างต้นนี้ จึงสามารถสรุปได้ว่าผลงานชิ้นที่ 1 มีองค์ประกอบศิลป์ที่สัมพันธ์กับเนื้อหาภายใต้แนวความคิด “ฟ้าผ่า” และสื่ออารมณ์ความรู้สึก ลึกลับ (Mysterious) และจัด ๆ แรงกล้า (Intense) ได้อย่างเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

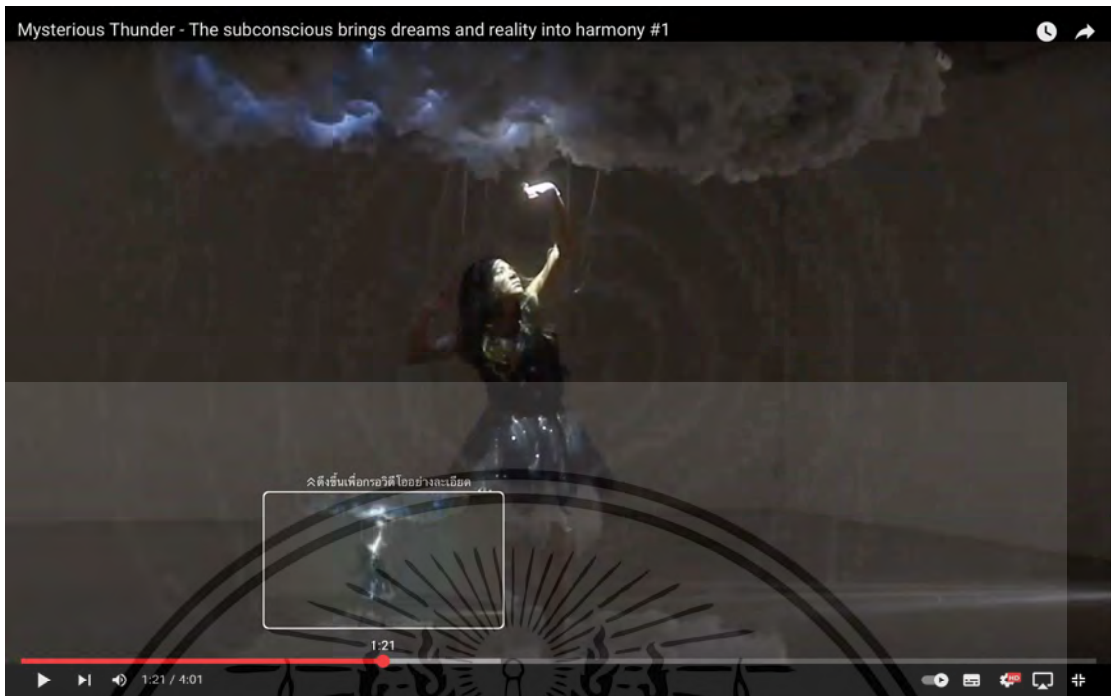


รูปที่ 4.2 บิดข้อมือพร้อมหมนคอไปมาเพื่อสื่อถึงการถูกควบคุม (ชั้นที่ 1 นาทีที่ 0.33)



รูปที่ 4.3 ยกแขนไขว้กันแล้วชูขึ้นเพื่อสื่อถึงความกลัว (ชั้นที่ 1 นาทีที่ 1.01)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

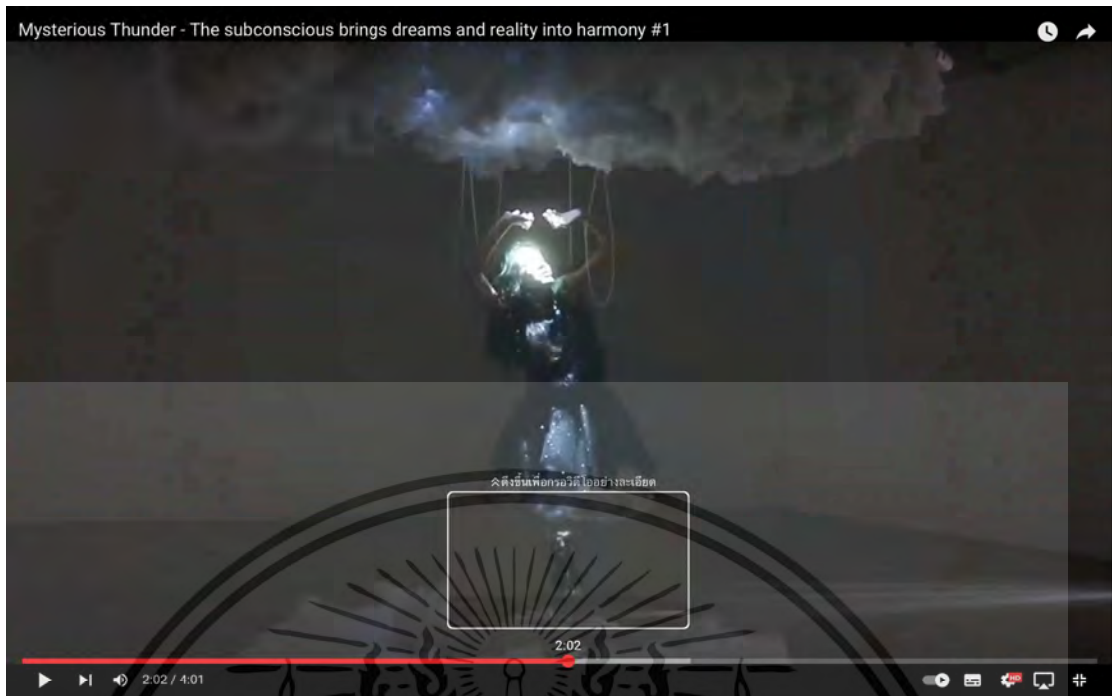


รูปที่ 4.4 เงยหน้าชูมือขึ้นค้ำน1ข้างเพื่อสื่อถึงการป้องกันตัว (ชั้นที่ 1 นาทีที่ 1.21)



รูปที่ 4.5 การวิ่งอยู่กับที่สื่อถึงการไม่อาจหลีกเลี่ยงหนีได้พ้น (ชั้นที่ 1 นาทีที่ 1.48)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

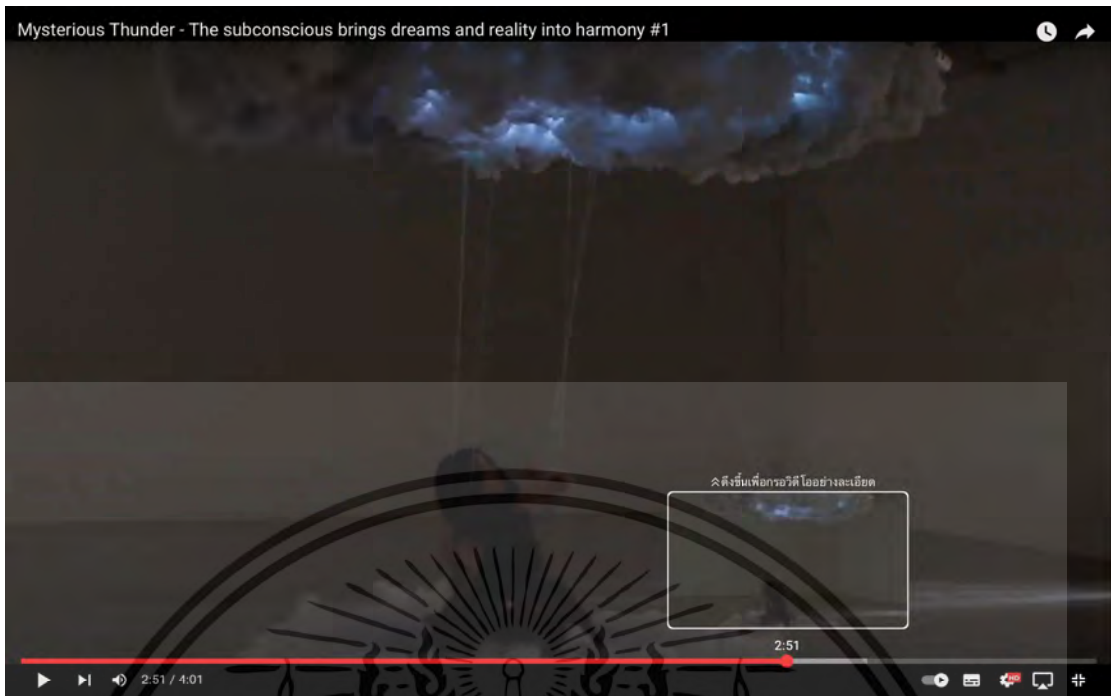


รูปที่ 4.6 ชูมือขึ้นค้ำน2ข้างเพื่อสื่อถึงการป้องกันตัวพร้อมกับความรู้สึกกลัว (ขั้นที่ 1 นาทีที่ 2.02)

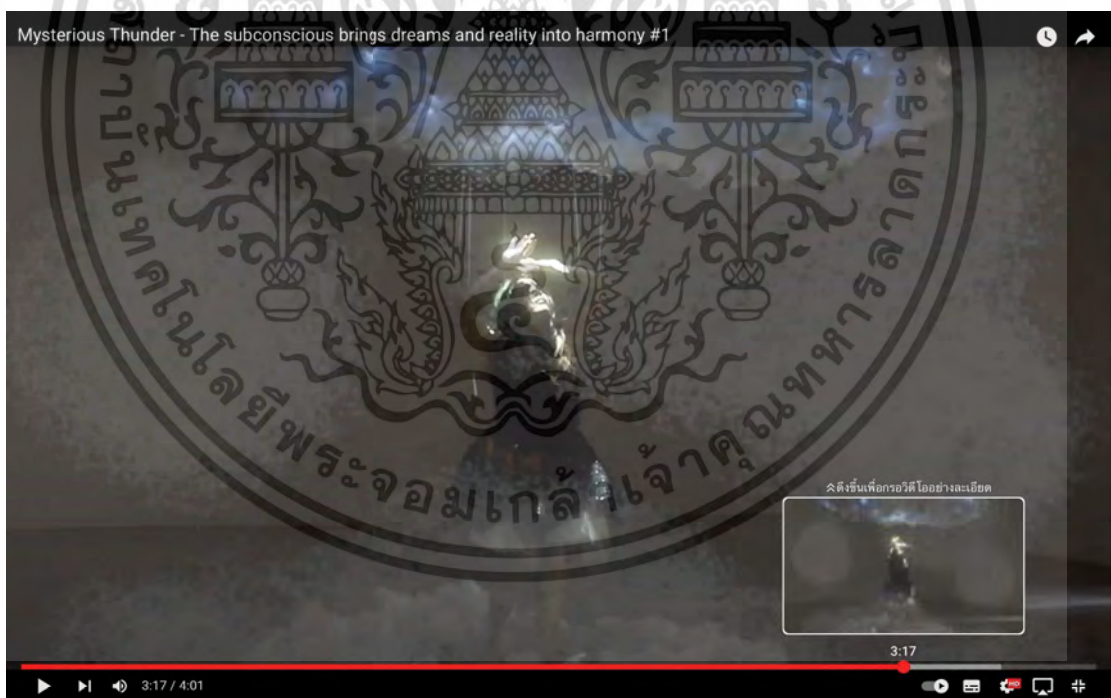


รูปที่ 4.7 การก้มตัวลงและชูมือขึ้นสื่อถึงการยอมจำนนต่อความกลัว (ขั้นที่ 1 นาทีที่ 2.15)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

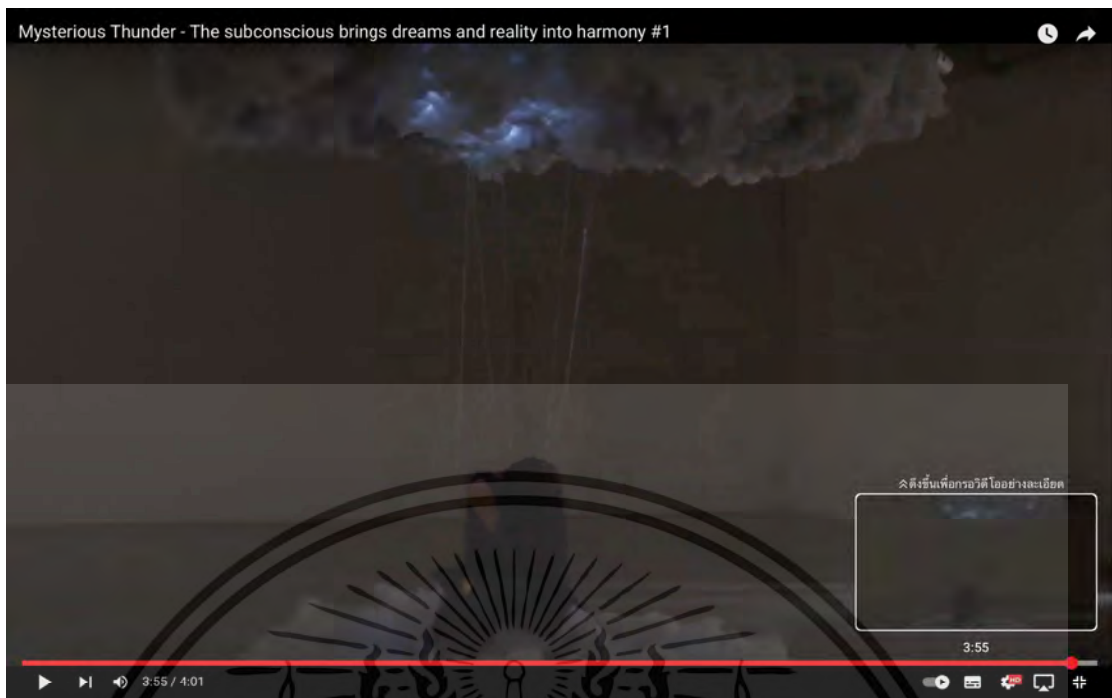


รูปที่ 4.8 ก้มตัวลงและเงยหน้าขึ้นเพื่อสื่อถึงความวิตกกังวล (ชั้นที่ 1 นาทีที่ 2.51)



รูปที่ 4.9 การยืนขึ้นเอื้อมมือคว้าหาแสงสว่างเพื่อสื่อถึงความหวัง (ชั้นที่ 1 นาทีที่ 3.17)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.10 การทชุดตัวลงเพื่อสื่อถึงความสิ้นหวัง (ชั้นที่ 1 นาทีที่ 3.55)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 2 : Emotional Rainy



รูปที่ 4.11 : “Emotional Rainy”, ศิลปะจัดวาง วีดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่  
ที่มา : นางสาวพิชามณชุ์ หาญโชติพันธ์, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.2 : ตารางแสดงบทวิเคราะห์คุณค่าความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา ชั้นที่ 2

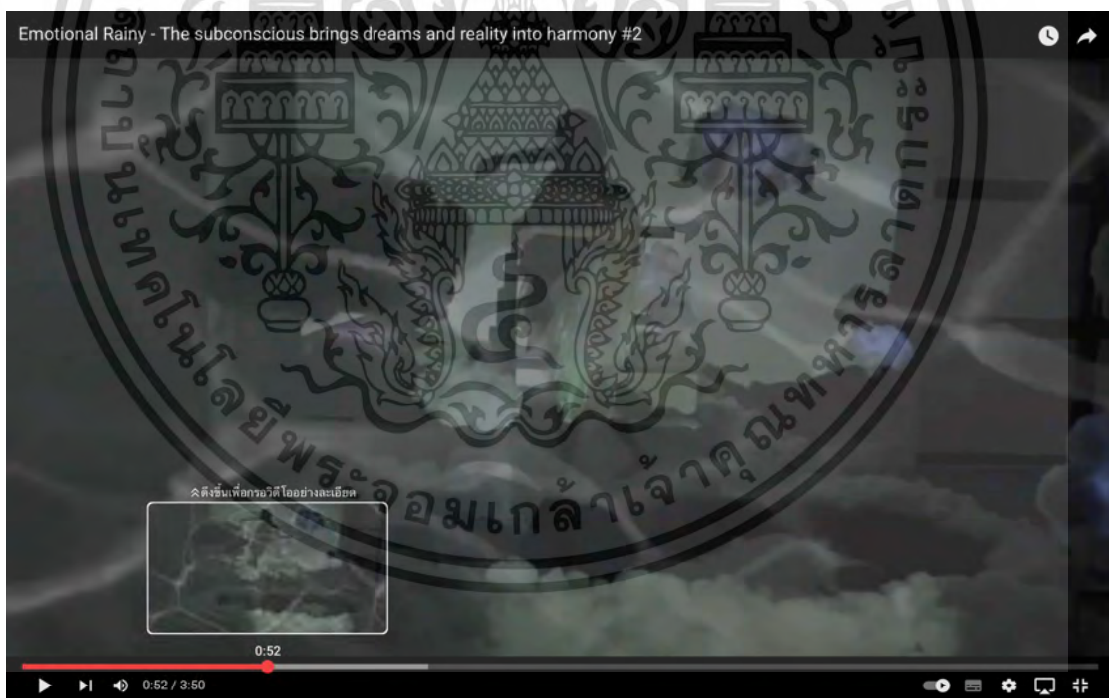
องค์ประกอบศิลป์	บทวิเคราะห์
สัดส่วน	เป็นการใช้สัดส่วนตามธรรมชาติที่ผสมผสานกับสัดส่วนตามความรู้สึก เนื่องจากต้องการนำเสนอความกลมกลืนระหว่างความผันและความจริง โดยการอิงสัดส่วนตามธรรมชาติจากกลุ่มเมฆฝนที่ลอยอยู่ด้านบน ประกอบกับแอ่งน้ำฝนที่อยู่ด้านล่างเมฆฝน และการใช้สัดส่วนตามความรู้สึกจากวิดีโอที่ฉายลงบนบันได เพื่อให้เกิดมิติการมองเห็นที่แปลกใหม่เหนือจินตนาการ
ความสมดุล	เป็นการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่มีความสมดุลแบบอสมมาตร ซึ่งเป็นการถ่วงดุลน้ำหนักของก้อนเมฆ ซึ่งต่างกันทั้งด้านซ้ายและขวาโดยใช้บันไดเป็นจุดศูนย์กลาง
จังหวะลีลา	นักแสดง วิดีโอและเสียงประกอบ จะใช้จังหวะปานกลางอย่างสม่ำเสมอทั้ง 3 องค์ประกอบ จึงทำให้ชิ้นงานเกิดความรู้สึกเหมือนฝนที่ตกอย่างต่อเนื่องและไม่มีที่ท่าว่าจะหยุดแม้แต่น้อย
การเน้น	เป็นการเน้นด้วยค่าน้ำหนักของสีและแสงเงา ซึ่งองค์ประกอบส่วนใหญ่จะเลือกใช้เป็นไฮไลต์ที่มิสสีขาว และมีพื้นผิวที่ขรุขระไม่สม่ำเสมอ จึงเน้นไปที่เครื่องแต่งกายของนักแสดงที่มีการเคลื่อนไหวให้มีความเรียบลื่นเป็นมันวาวและสะท้อนสีส้มได้เหมือนแสงที่ตกกระทบหยดน้ำ
เอกภาพ	การเคลื่อนไหวที่สม่ำเสมอ ประกอบกับการใช้เสียงฝนตก จึงส่งผลให้ภาพรวมเกิดอารมณ์ความรู้สึกเปล่าเปลี่ยวภายในชิ้นงาน
แนวความคิด	เนื่องจากเมฆบนฟ้าสามารถรังสรรค์ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติต่าง ๆ ได้มากมาย ไม่ต่างจากความผันที่นำพาอารมณ์ความรู้สึกมาที่หลากหลายมาสู่ผู้ชมงานชิ้นนี้จึงเลือกใช้ปรากฏการณ์ฝนตกมาเป็นสัญลักษณ์ในงานเพื่อสื่อถึงความผันอันเปล่าเปลี่ยวนั่นเอง

จากตารางแสดงบทวิเคราะห์คุณค่าความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา ชั้นที่ 2 ในข้างต้นนี้ จึงสามารถสรุปได้ว่าผลงานชิ้นที่ 2 มีองค์ประกอบศิลป์ที่สัมพันธ์กับเนื้อหาภายใต้แนวความคิด “ฝน” และสื่ออารมณ์ความรู้สึก เกี่ยวกับน้ำ (Aqueous) และสะท้อนอารมณ์ (Emotional) ได้อย่างเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

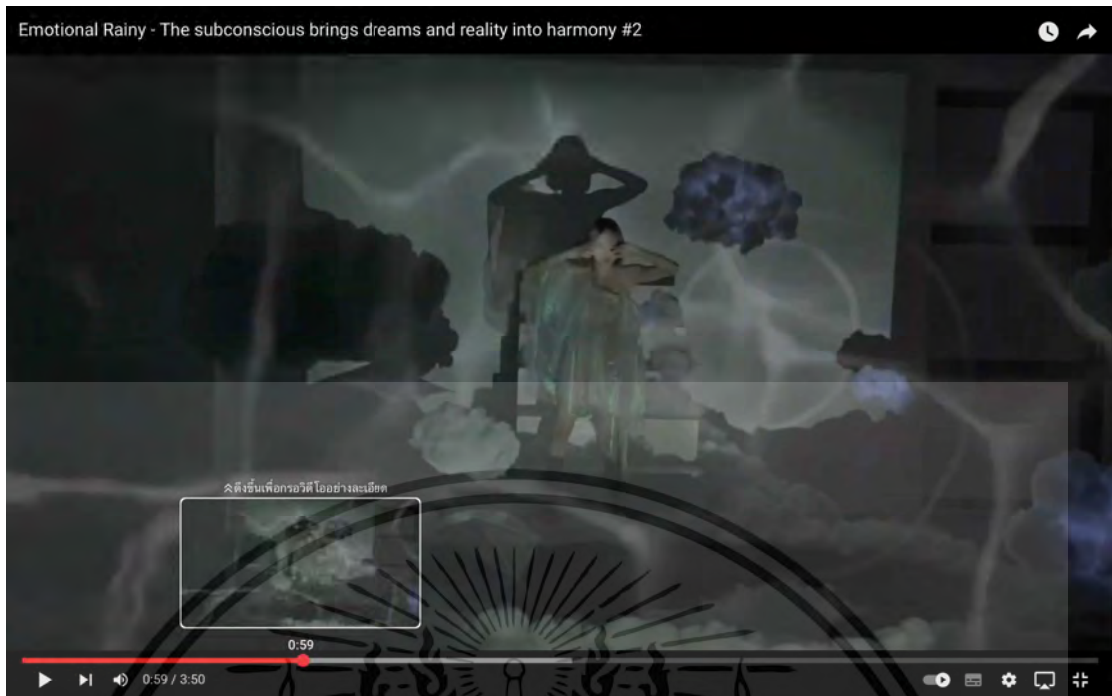


รูปที่ 4.12 การนั่งไขว่ห้างมือเท้าคางสื่อถึงการรอคอยอย่างสิ้นหวัง (ชั้นที่ 2 นาทีที่ 0.34)



รูปที่ 4.13 การเอียงตัวและยกแขนขึ้นช้า ๆ สื่อถึงความหมดเรี่ยวแรง (ชั้นที่ 2 นาทีที่ 0.52)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

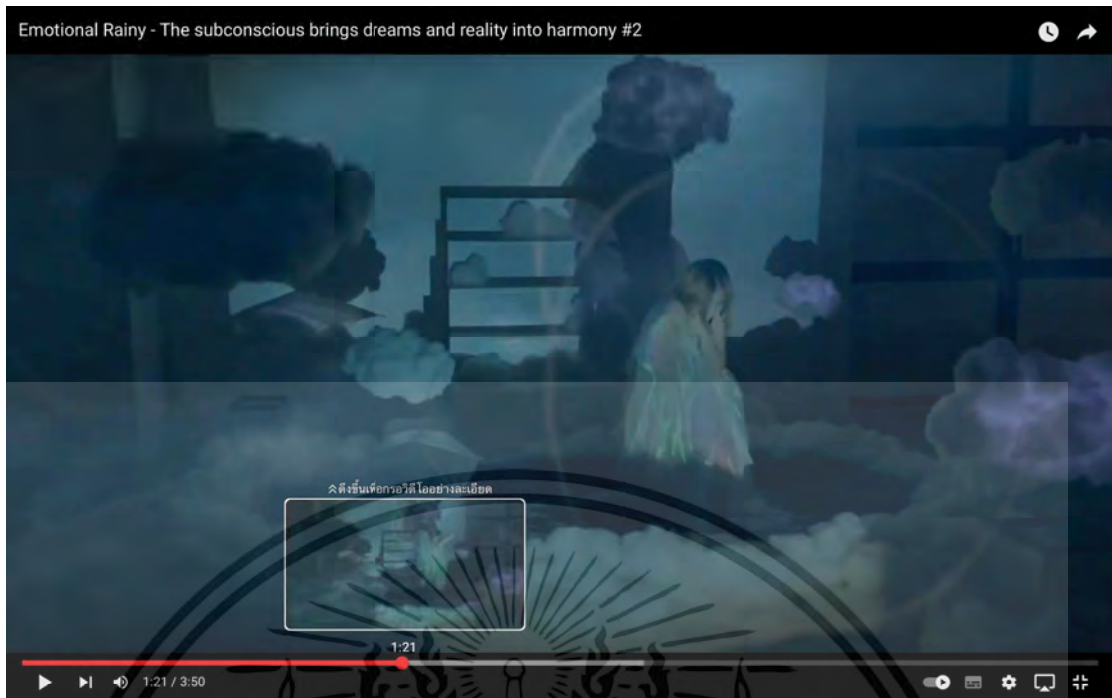


รูปที่ 4.14 การยกมือขึ้นมาปาดน้ำตาสื่อถึงความเศร้า (ชั้นที่ 2 นาทีที่ 0.59)



รูปที่ 4.15 เอนตัวไปด้านหลังและชูคอขึ้นสื่อถึงความอ่อนไหวที่อยู่ภายใน (ชั้นที่ 2 นาทีที่ 1.13)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

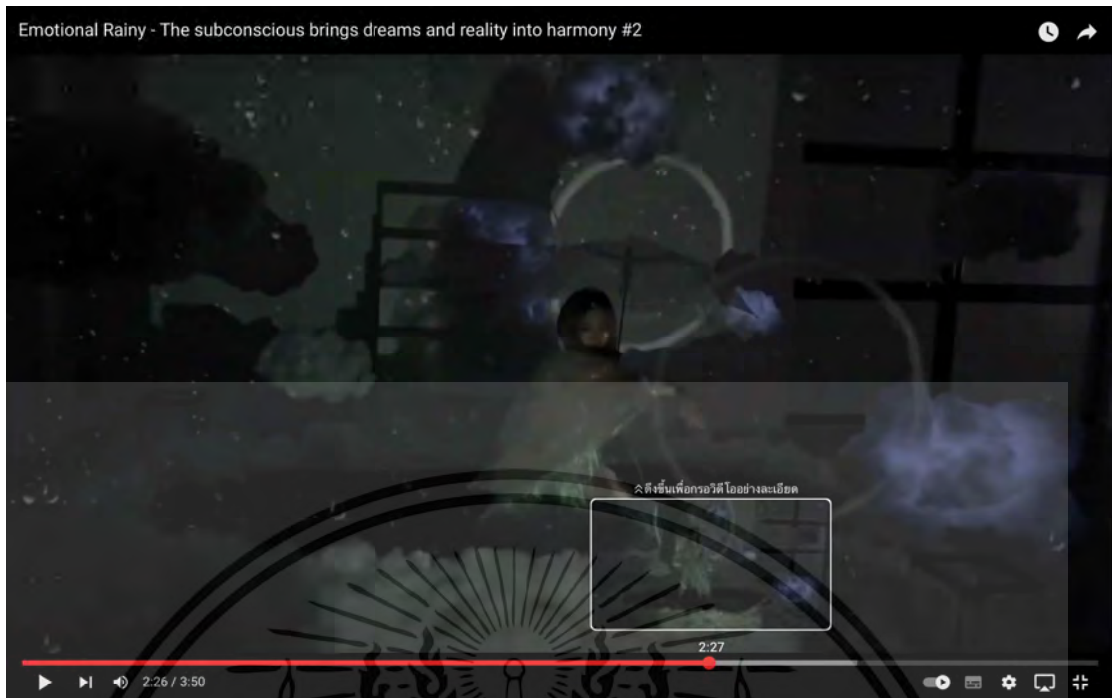


รูปที่ 4.16 การย่อตัวลงก้มหน้าเพื่อสื่อถึงความอึดอัดใจ (ขั้นที่ 2 นาทีที่ 1.21)



รูปที่ 4.17 การยืดตัวแล้วชูแขนไปด้านหน้าสื่อถึงการปลดปล่อยอารมณ์ (ขั้นที่ 2 นาทีที่ 1.25)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

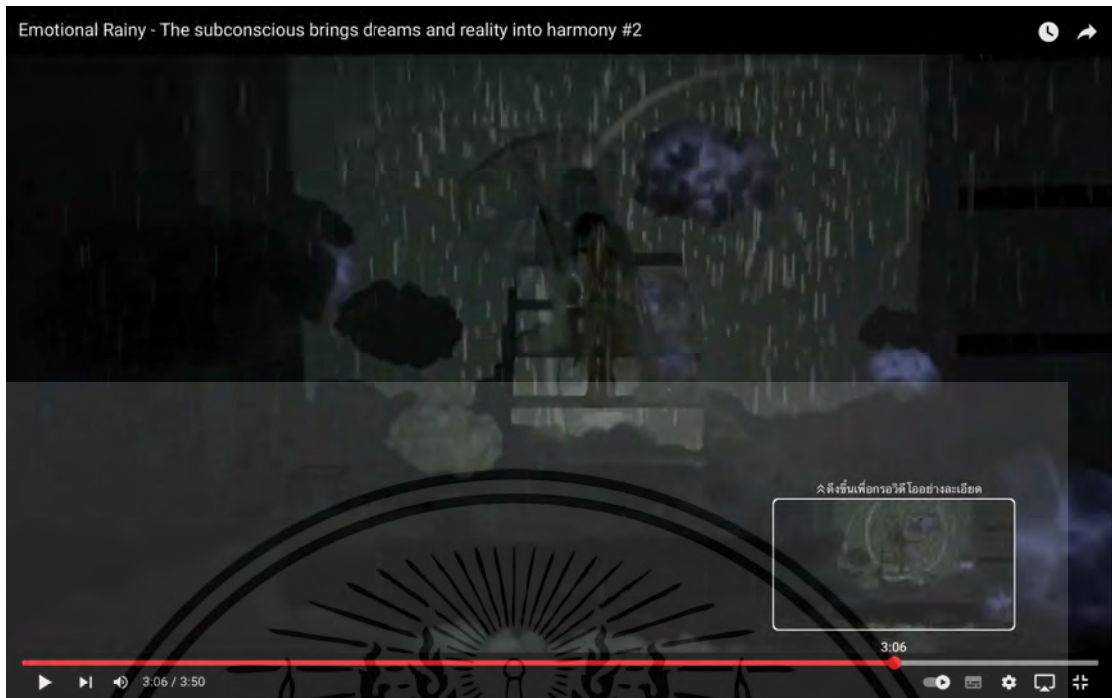


รูปที่ 4.18 ถีอรัมแล้วกวาดมือทาน้ำฝนเป็นการสื่อถึงการอยู่ร่วมกับความเศร้า (ขั้นที่ 2 นาทีที่ 2.27)



รูปที่ 4.19 ถีอรัมแล้วย่อตัวลงเพื่อแสดงถึงความอดกลั้นต่อความเศร้า (ขั้นที่ 2 นาทีที่ 2.38)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.20 ถูกร่มแล้วนั่งลงเพื่อสื่อถึงความชินชาต่อความเศร้า (ชั้นที่ 2 นาทีที่ 3.06)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 3 : Placid Snow



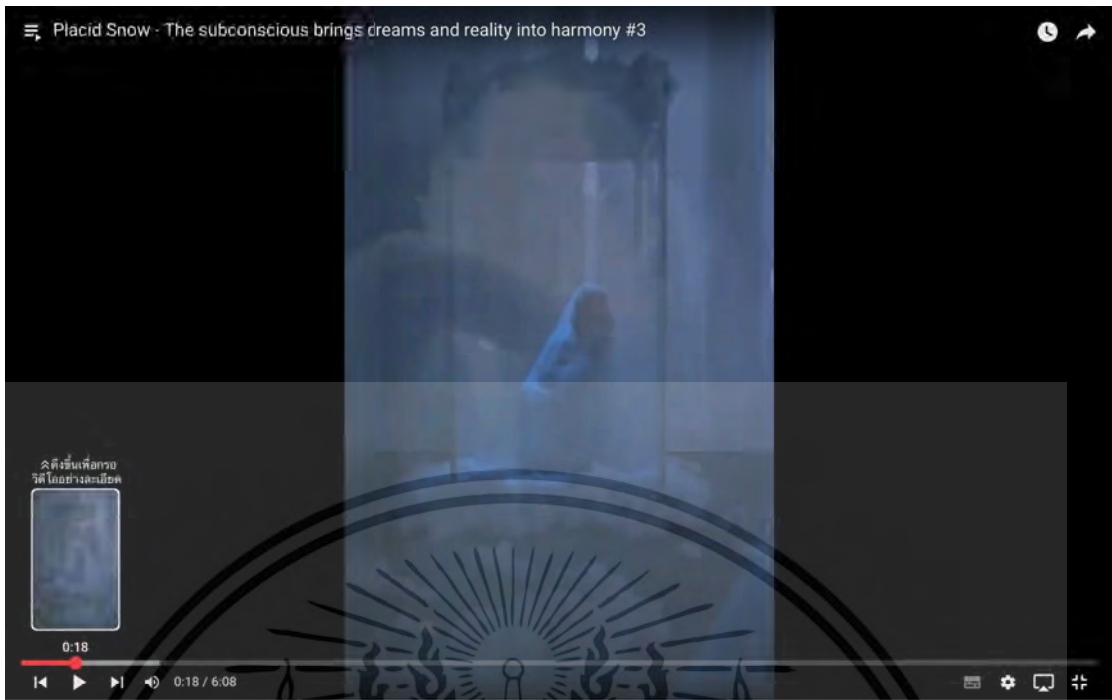
รูปที่ 4.21 : “Placid Snow”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แพร่ผันตามพื้นที่  
ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธุ์, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.3 : ตารางแสดงบทวิเคราะห์คุณค่าความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา ชั้นที่ 3

องค์ประกอบศิลป์	บทวิเคราะห์
สัดส่วน	เป็นการใช้สัดส่วนตามธรรมชาติที่ผสมผสานกับสัดส่วนตามความรู้สึก เนื่องจากการนำเสนอความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง โดยการอิงสัดส่วนตามธรรมชาติของหิมะที่เกาะบนชายคากล่อง ประกอบกับไอเย็นที่ลอยอยู่ในตู้ และการใช้สัดส่วนตามความรู้สึกจากวิดีโอที่ฉายลงพื้นเพื่อให้เกิดมิติการมองเห็นที่แปลกใหม่เหนือจินตนาการ
ความสมดุล	เป็นการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่มีความสมดุลแบบสมมาตร ซึ่งเหมือนกันทั้งด้านซ้ายและขวา โดยใช้ฉากแสดงเป็นจุดศูนย์กลางขององค์ประกอบ
จังหวะลีลา	นักแสดง วิดีโอและเสียงประกอบ จะใช้จังหวะที่ซ้ำอย่างสม่ำเสมอในทั้ง 3 องค์ประกอบ จึงทำให้ชิ้นงานเกิดความรู้สึกเหมือนหิมะที่ค่อย ๆ ตกลงมาอย่างเบาบางนั่นเอง
การเน้น	เป็นการเน้นด้วยค่าน้ำหนักของสีและแสงเงา ซึ่งองค์ประกอบส่วนใหญ่จะเลือกใช้เป็นโศลกเคราะห์ที่มีสีขาว จึงเน้นไปที่เครื่องแต่งกายของนักแสดงที่มีการเคลื่อนไหวให้มีสีฟ้าอ่อน ซึ่งเป็นสีโทนเย็นสัมพันธ์กับความหนาวเย็นของหิมะ
เอกภาพ	การเคลื่อนไหวที่สม่ำเสมอ ประกอบกับการใช้เสียงลมหนาว จึงส่งผลให้ภาพรวมเกิดอารมณ์ความรู้สึกสงบเยือกเย็นภายในชิ้นงาน
แนวความคิด	เนื่องจากเมฆบนฟ้าสามารถรังสรรค์ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติต่าง ๆ ได้มากมาย ไม่ต่างจากความฝันที่นำพาอารมณ์ความรู้สึกมาที่หลากหลายมาสู่ผู้คนงานชิ้นนี้จึงเลือกใช้ปรากฏการณ์หิมะตกมาเป็นสัญลักษณ์ในงานเพื่อสื่อถึงความฝันอันสงบเยือกเย็นนั่นเอง

จากตารางแสดงบทวิเคราะห์คุณค่าความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา ชั้นที่ 3 ในข้างต้นนี้ จึงสามารถสรุปได้ว่าผลงานชิ้นที่ 3 มีองค์ประกอบศิลป์ที่สัมพันธ์กับเนื้อหาภายใต้แนวความคิด “หิมะ” และสื่ออารมณ์ความรู้สึก เยือกเย็น (Tranquil) และสงบ (Placid) ได้อย่างเหมาะสม

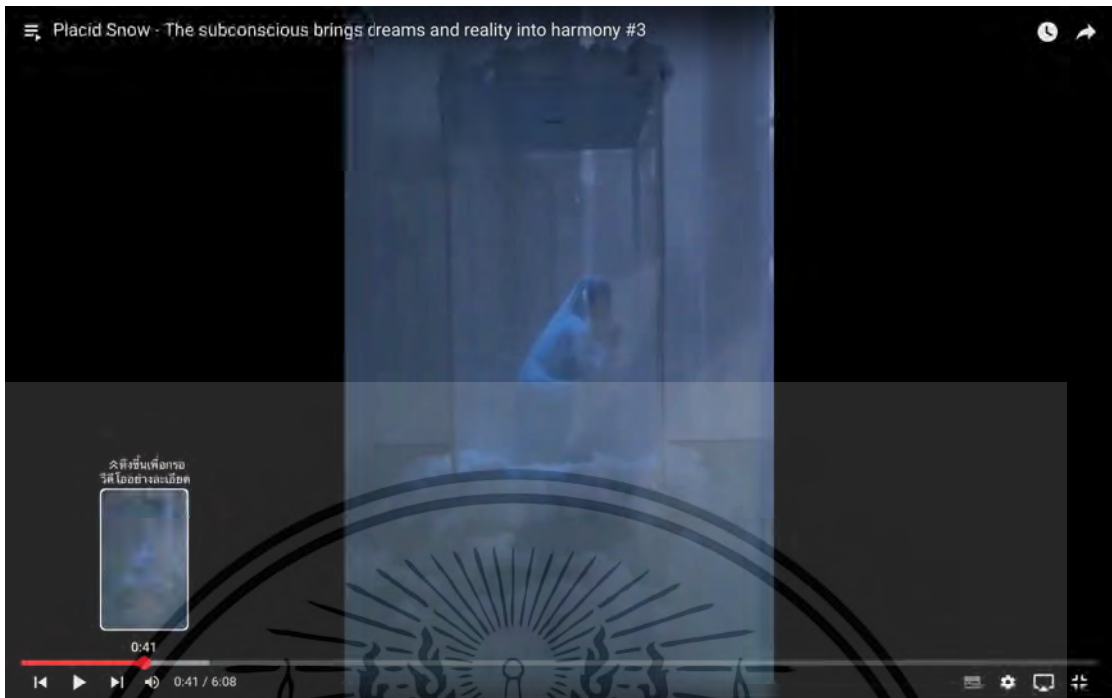


รูปที่ 4.22 การย่อตัวลงพร้อมมือกุมไหล่สื่อเพื่อถึงความหนาวเหน็บ (ชั้นที่ 3 นาทีที่ 0.18)

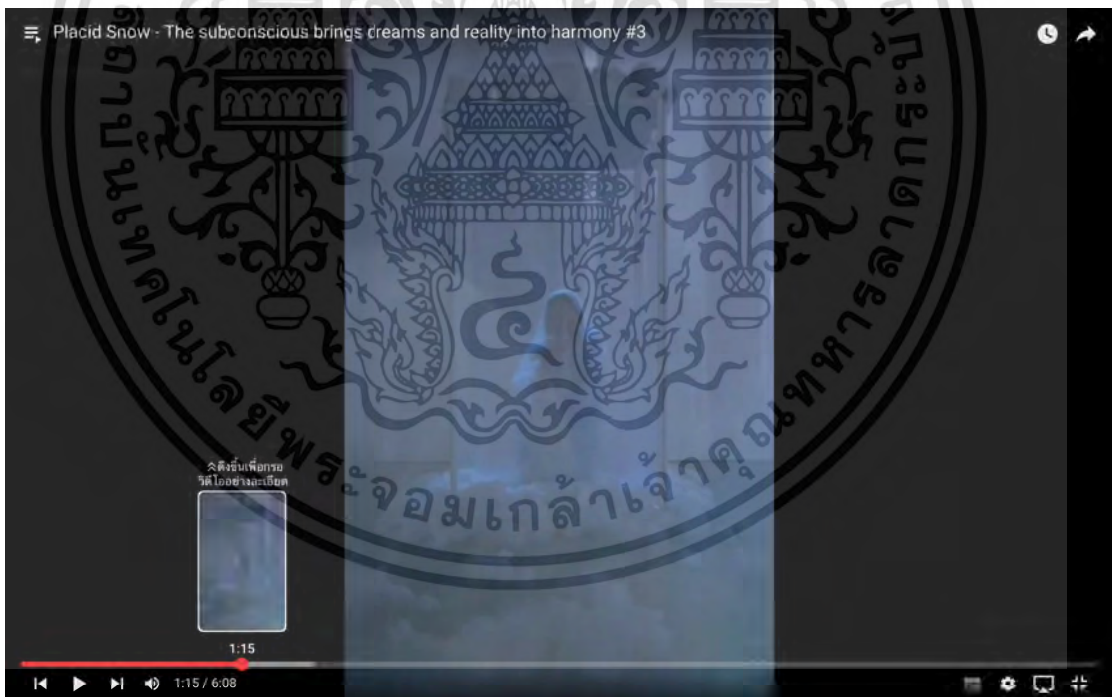


รูปที่ 4.23 การหมอบอยู่กับที่แบบไร้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อถึงความสงบ (ชั้นที่ 3 นาทีที่ 0.31)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

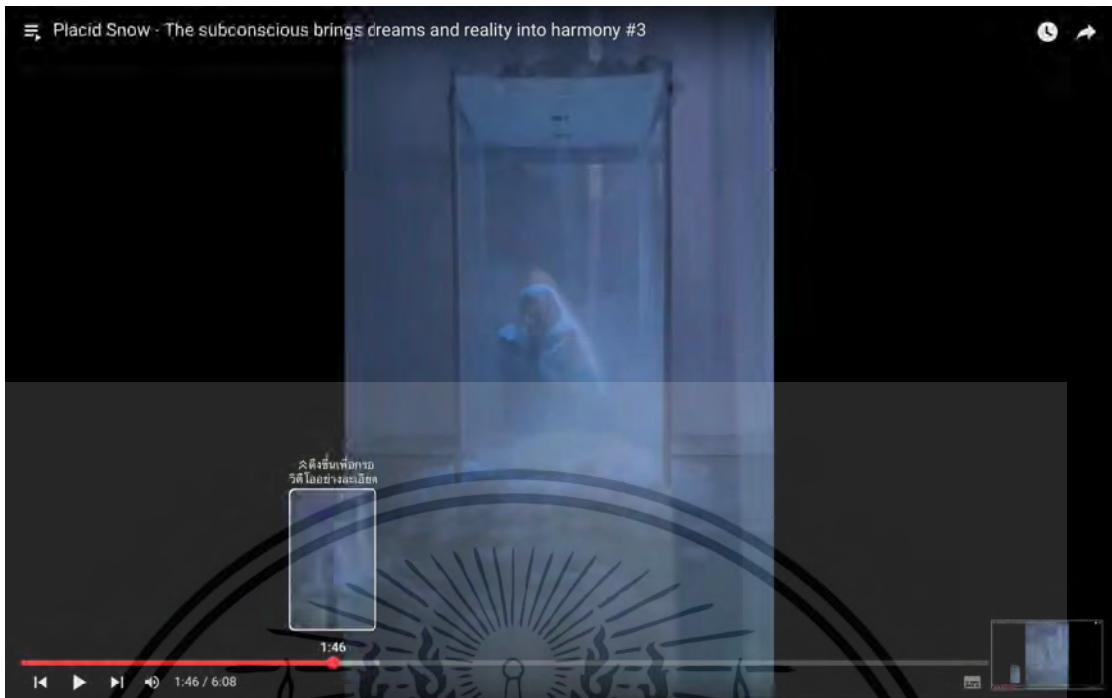


รูปที่ 4.24 การหมนอยู่กับที่แบบไร้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อถึงความสงบ2 (ชั้นที่ 3 นาทีที่ 0.41)



รูปที่ 4.25 การหมนอยู่กับที่แบบไร้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อถึงความสงบ3 (ชั้นที่ 3 นาทีที่ 1.15)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

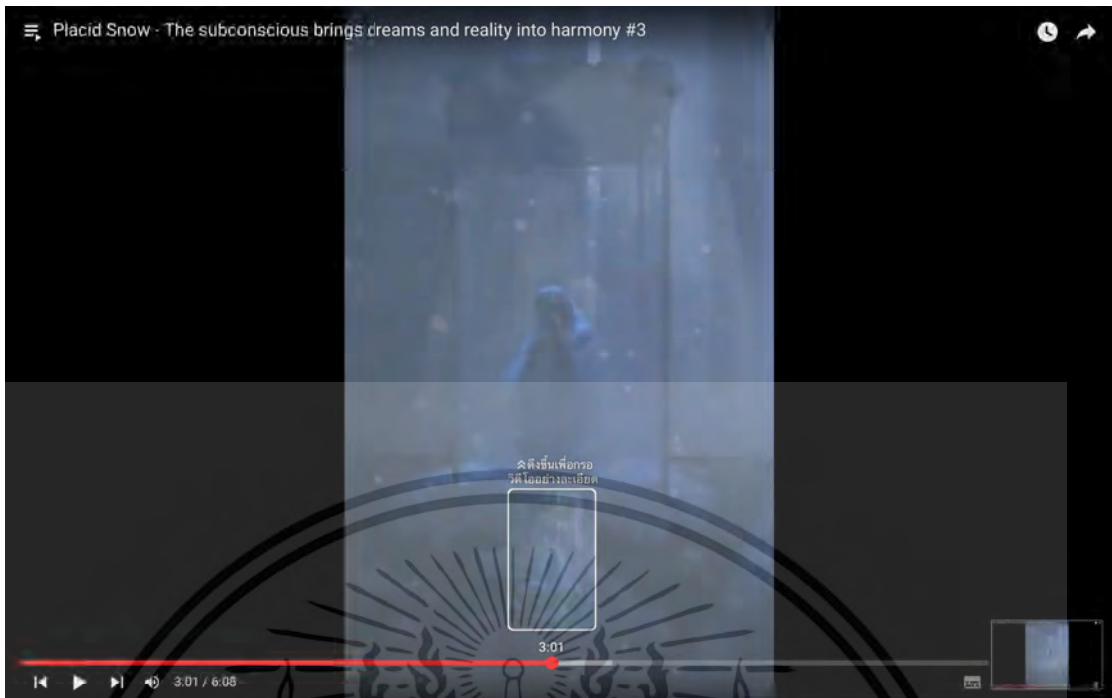


รูปที่ 4.26 การหม่นอยู่กับที่แบบไร้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อถึงความสงบ4 (ชั้นที่ 3 นาทีที่ 1.46)

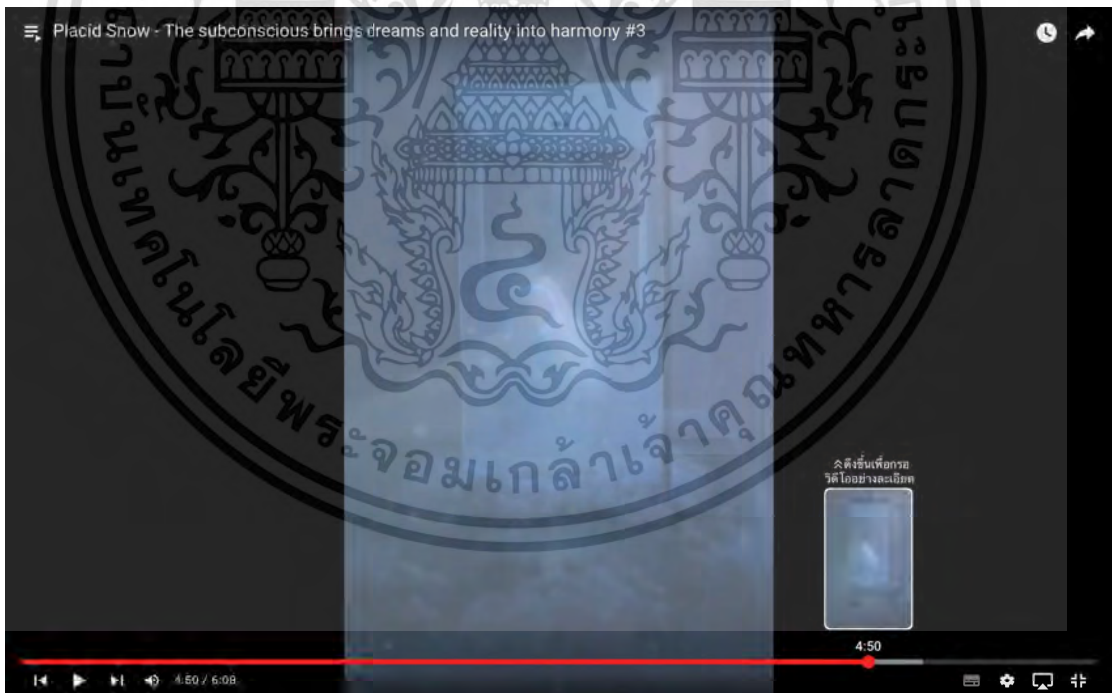


รูปที่ 4.27 การหม่นอยู่กับที่แบบไร้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อถึงความสงบ5 (ชั้นที่ 3 นาทีที่ 2.28)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.28 การหม่นอยู่กับที่แบบไร้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อถึงความสงบ (ขึ้นที่ 3 นาทีที่ 3.01)



รูปที่ 4.29 การหม่นอยู่กับที่แบบไร้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อถึงความสงบ (ขึ้นที่ 3 นาทีที่ 4.50)

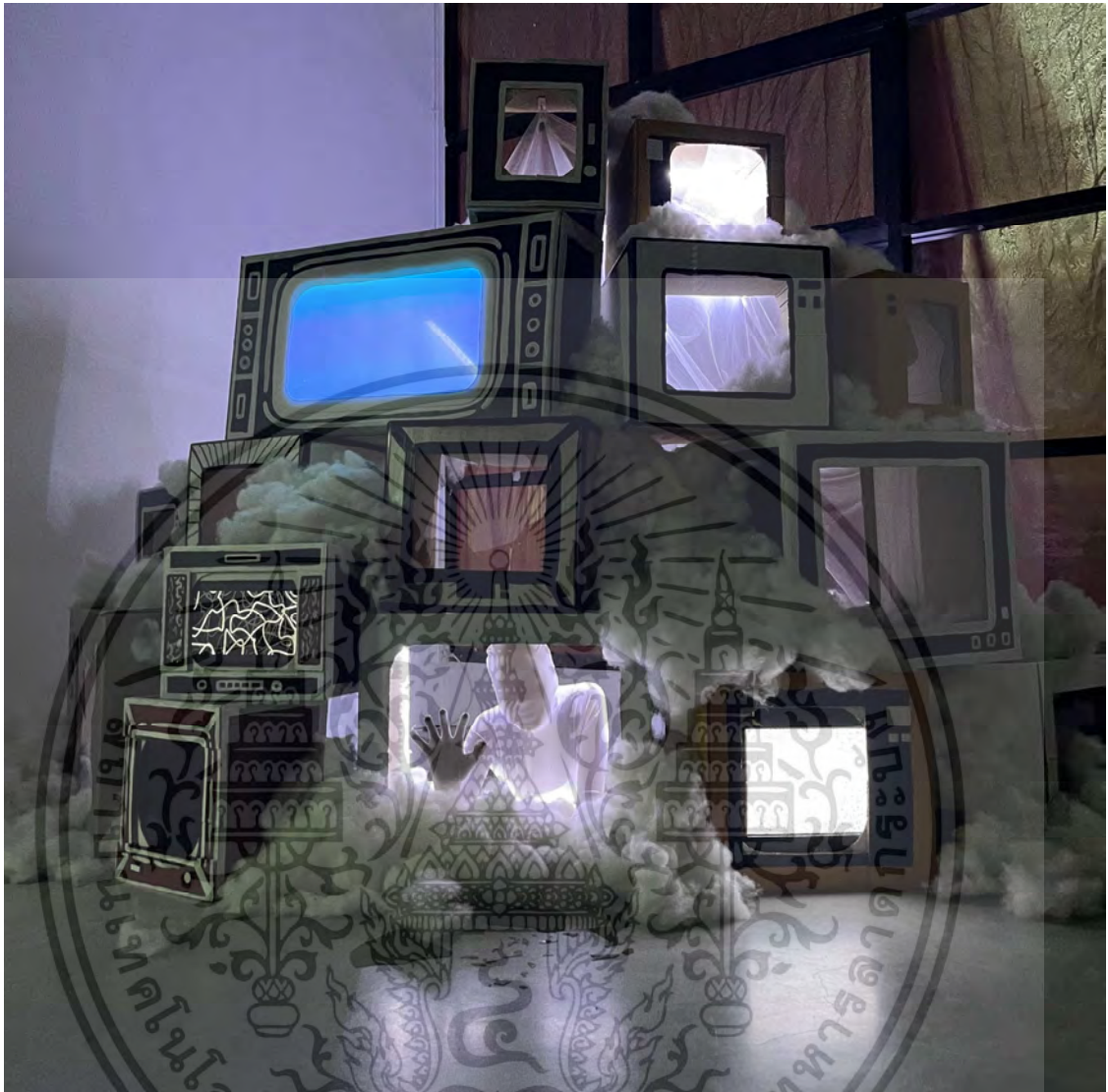
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.30 การหมอนอยู่กับที่แบบไร้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อถึงความสงบ (ชั้นที่ 3 นาทีที่ 5.47)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 4 : Rustic Hail



รูปที่ 4.31 : “Rustic Hail”, ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่  
ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธ์, 2566

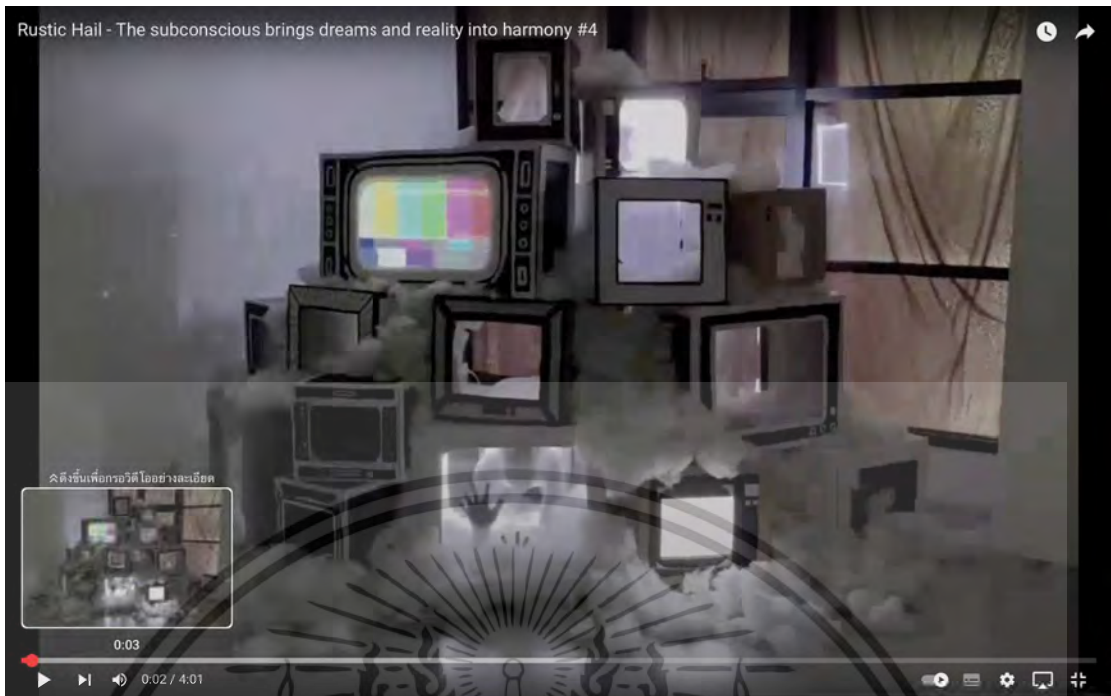
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 : ตารางแสดงบทวิเคราะห์คุณค่าความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา ชั้นที่ 4

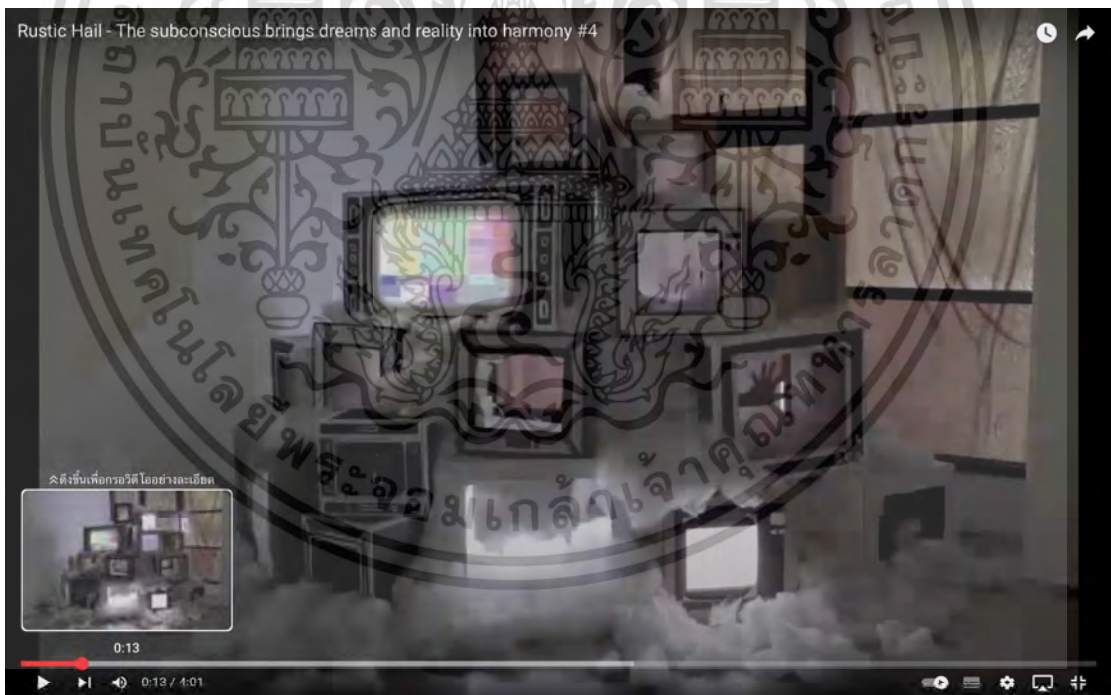
องค์ประกอบศิลป์	บทวิเคราะห์
สัดส่วน	เป็นการใช้สัดส่วนตามธรรมชาติที่ผสมผสานกับสัดส่วนตามความรู้สึก เนื่องจากต้องการนำเสนอความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง โดยการอิงสัดส่วนตามธรรมชาติจากรูปทรงเลขาคณิตรูปสี่เหลี่ยมของหน้าจอตีวี และการใช้สัดส่วนตามความรู้สึกจากก้อนเมฆที่เอ่อล้นทะลุออกมาจากหน้าจอตีวี แทนที่จะลอยอยู่บนฟ้านั่นเอง
ความสมดุล	เป็นการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่มีความสมดุลแบบอสมมาตร ซึ่งเป็นการถ่วงดุลน้ำหนักของจอตีวี ซึ่งต่างกันทั้งด้านซ้ายและขวาโดยใช้มุมห้องที่จัดแสดงเป็นจุดศูนย์กลาง
จังหวะลีลา	นักแสดง วิดีโอและเสียงประกอบ จะใช้จังหวะที่เร็วและรุนแรงอย่างสม่ำเสมอ ในทั้ง 3 องค์ประกอบ จึงทำให้ชิ้นงานเกิดความรู้สึกเหมือนลูกเห็บที่ตกลงมา กระแทกสิ่งของอย่างต่อเนื่องและไม่มีที่ท่าว่าจะหยุดแม้แต่น้อย
การเน้น	เป็นการเน้นด้วยค่าน้ำหนักของสีและแสงเงา ซึ่งองค์ประกอบส่วนใหญ่จะเลือกใช้ เป็นหน้าจอตีวีที่มีสีส้มและค่าน้ำหนักมาก จึงเน้นไปที่เครื่องแต่งกายของนักแสดงที่มีการเคลื่อนไหวให้มีสีขาวล้วนตั้งแต่หัวจรดเท้าซึ่งมีค่าน้ำหนักเดียว และเป็นค่าน้ำหนักที่อ่อน เพื่อให้ตัดกับองค์ประกอบโดยรวม
เอกภาพ	การเคลื่อนไหวที่สม่ำเสมอ ประกอบกับการใช้เสียงกระจกแตก จากการกระแทกของลูกเห็บ จึงส่งผลให้ภาพรวมเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่รุนแรงภายในชิ้นงาน
แนวความคิด	เนื่องจากเมฆบนฟ้าสามารถรังสรรค์ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติต่าง ๆ ได้มากมาย ไม่ต่างจากความฝันที่นำพาอารมณ์ความรู้สึกมาที่หลากหลายมาสู่ผู้คนงานชิ้นนี้จึงเลือกใช้ปรากฏการณ์ฝนตกมาเป็นสัญลักษณ์ในงานเพื่อสื่อถึงความฝันที่รุนแรงนั่นเอง

จากตารางแสดงบทวิเคราะห์คุณค่าความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา ชั้นที่ 4 ในข้างต้นนี้ จึงสามารถสรุปได้ว่าผลงานชิ้นที่ 4 มีองค์ประกอบศิลป์ที่สัมพันธ์กับเนื้อหาภายใต้แนวความคิด “ลูกเห็บ” และสื่ออารมณ์ความรู้สึก หยาบ (Rustic) และไม่อ่อนนุ่ม (Untamed) ได้อย่างเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.32 การย่อตัวเข้ามาอยู่ในจอทีวีและตะหนัจอเพื่อสื่อถึงความสงสัย (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 0.03)

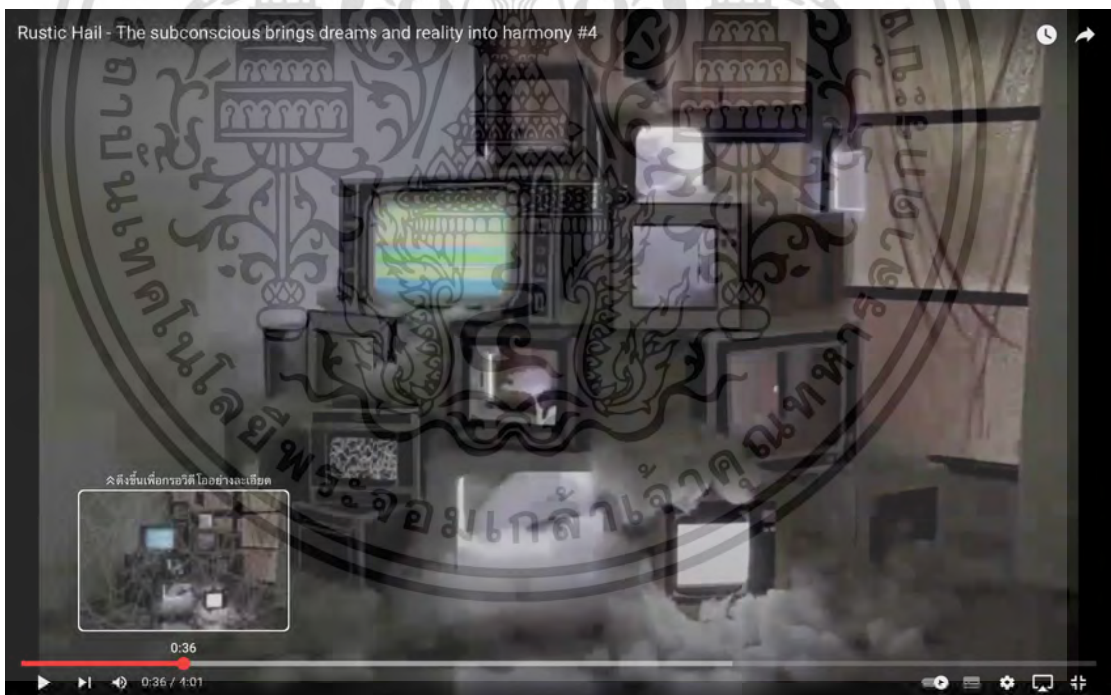


รูปที่ 4.33 การทุบตีหน้าจอแสดงถึงการใช้ความรุนแรงเพื่อหลุดพ้นจากบางสิ่ง (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 0.13)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.34 การสืบคลานไปยังจุดต่าง ๆ แสดงถึงการค้นหาทางออก1 (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 0.23)

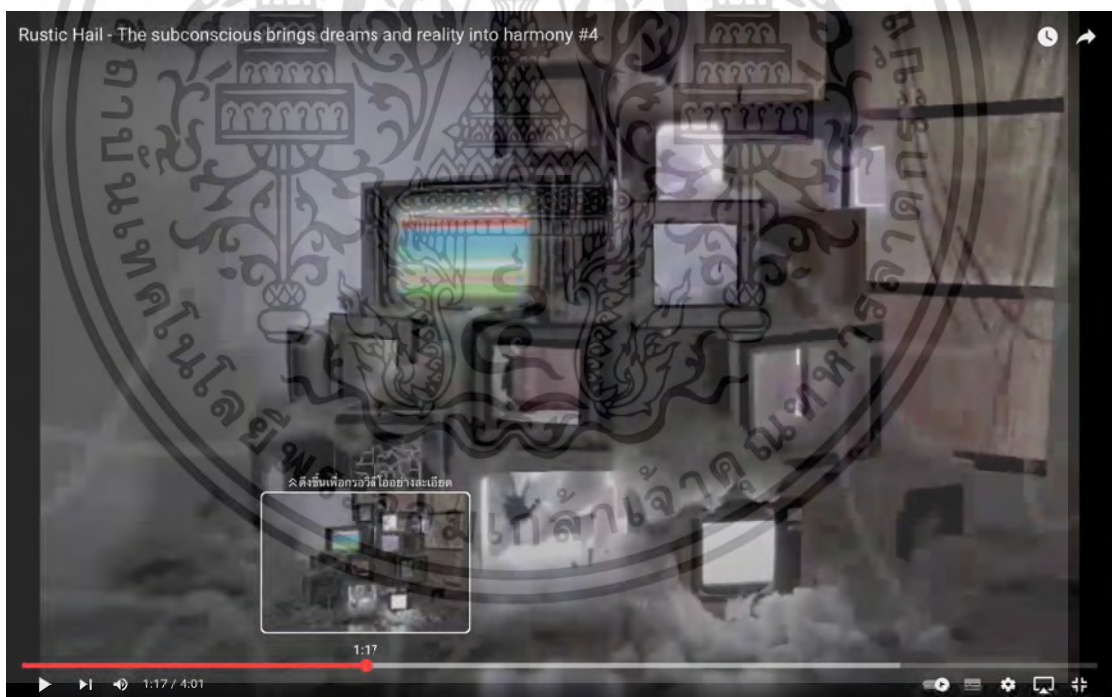


รูปที่ 4.35 การสืบคลานไปยังจุดต่าง ๆ แสดงถึงการค้นหาทางออก2 (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 0.36)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.36 การสืบคลานไปยังจุดต่าง ๆ แสดงถึงการค้นหาทางออก3 (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 0.51)



รูปที่ 4.37 การสืบคลานไปยังจุดต่าง ๆ แสดงถึงการค้นหาทางออก4 (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 1.17)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

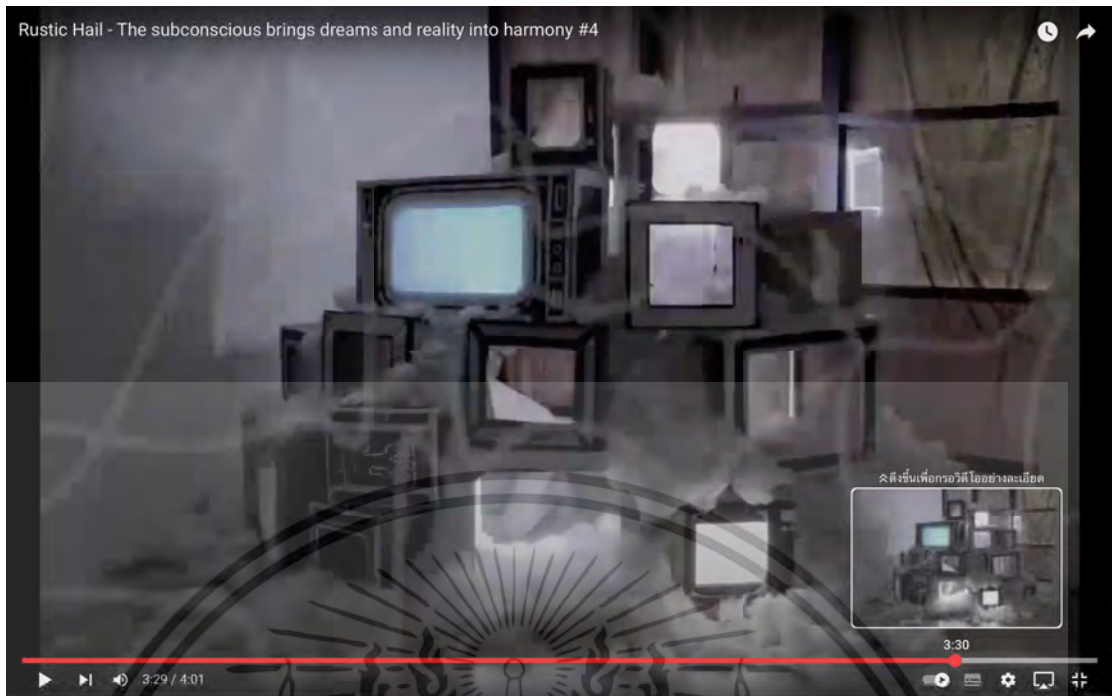


รูปที่ 4.38 การสืบคลานไปยังจอต่าง ๆ แสดงถึงการค้นหาทางออก5 (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 2.00)



รูปที่ 4.39 การสืบคลานไปยังจอต่าง ๆ แสดงถึงการค้นหาทางออก6 (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 2.34)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.40 การสืบคลานไปยังจอต่าง ๆ แสดงถึงการค้นหาทางออก7 (ชั้นที่ 4 นาทีที่ 3.30)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้นที่ 5 : Innocent Rainbow



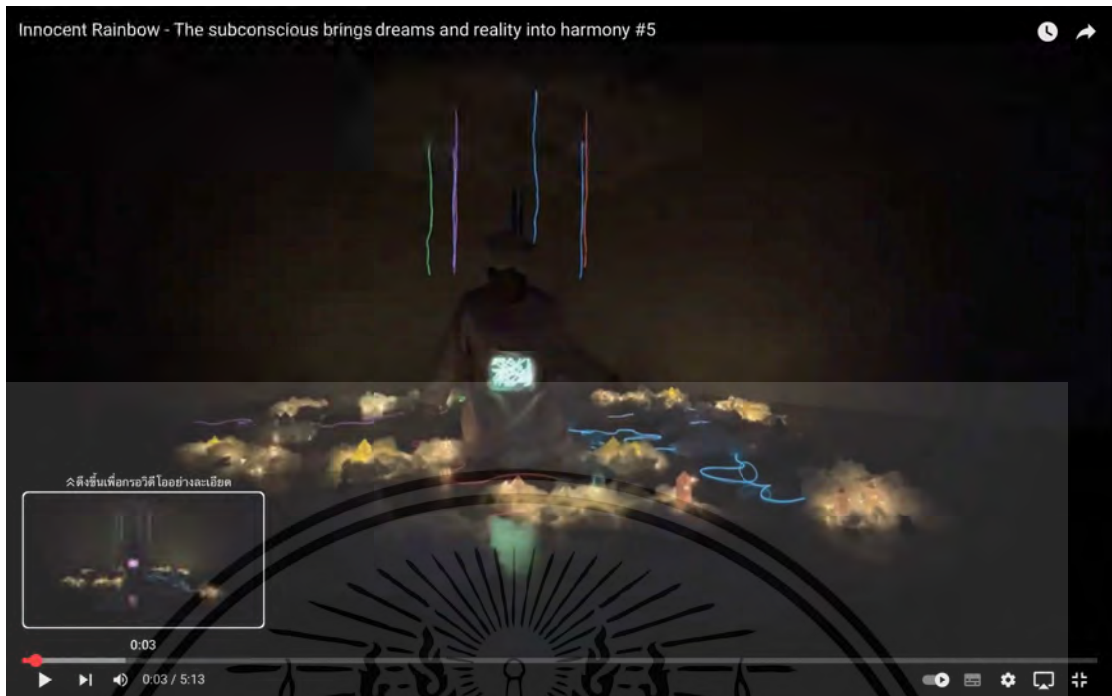
รูปที่ 4.41 : “Innocent Rainbow”, ศิลปะจัดวาง วีดีโอ และการแสดงสด, แปรผันตามพื้นที่  
 ที่มา : นางสาวพิชามณูชู่ หาญโชติพันธุ์, 2566  
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.5 : ตารางแสดงบทวิเคราะห์คุณค่าความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา ชั้นที่ 5

องค์ประกอบศิลป์	บทวิเคราะห์
สัดส่วน	เป็นการใช้สัดส่วนตามธรรมชาติที่ผสมผสานกับสัดส่วนตามความรู้สึก เนื่องจากการนำเสนอความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง โดยการอิงสัดส่วนตามธรรมชาติจากรูปทรงของต้นไม้ และคริสตัล ประกอบการใช้สัดส่วนตามความรู้สึกจากก้อนเมฆและเส้นสายรุ้งเพื่อให้เกิดมิติการมองเห็นที่แปลกใหม่เหนือจินตนาการ
ความสมดุล	เป็นการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่มีความสมดุลแบบอสมมาตร ซึ่งเป็นการถ่วงดุลน้ำหนักของแสงสี และมวลของก้อนเมฆ ซึ่งต่างกันทั้งด้านซ้ายและขวาโดยใช้ต้นไม้เป็นจุดศูนย์กลาง
จังหวะลีลา	นักแสดง วิดีโอและเสียงประกอบ จะใช้จังหวะที่เร็วและสนุกสนาน อย่างสม่ำเสมอในทั้ง 3 องค์ประกอบ จึงทำให้ชิ้นงานเกิดความรู้สึกสดใสเหมือนสายรุ้งที่มาเติมเต็มสีสันบนท้องฟ้า
การเน้น	เป็นการเน้นด้วยค่าน้ำหนักของสีและแสงเงา ซึ่งองค์ประกอบส่วนใหญ่จะเลือกใช้เป็นโয়สังเคราะห์ที่มีสีขาว แล้วใช้การเน้นด้วยไฟ LED หลากสี เพื่อให้ตัดกับองค์ประกอบโดยรวม
เอกภาพ	ด้วยสีสันสดใสที่ปรากฏในชิ้นงาน ประกอบกับการใช้เสียงดนตรีที่สนุกสนาน จึงส่งผลให้ภาพรวมเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่สดใสภายในชิ้นงาน
แนวความคิด	เนื่องจากเมฆบนฟ้าสามารถรังสรรค์ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติต่าง ๆ ได้มากมาย ไม่ต่างจากความฝันที่นำพาอารมณ์ความรู้สึกมาที่หลากหลายมาสู่ผู้คนงานชิ้นนี้จึงเลือกใช้ปรากฏการณ์สายรุ้งมาเป็นสัญลักษณ์ในงานเพื่อสื่อถึงความฝันที่สดใสในตัวเอง

จากตารางแสดงบทวิเคราะห์คุณค่าความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา ชั้นที่ 5 ในข้างต้นนี้ จึงสามารถสรุปได้ว่าผลงานชั้นที่ 5 มีองค์ประกอบศิลป์ที่สัมพันธ์กับเนื้อหาภายใต้แนวความคิด “สายรุ้ง” และสื่ออารมณ์ความรู้สึก สีสัน (Colorful) และไร้เดียงสา (Innocent) ได้อย่างเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

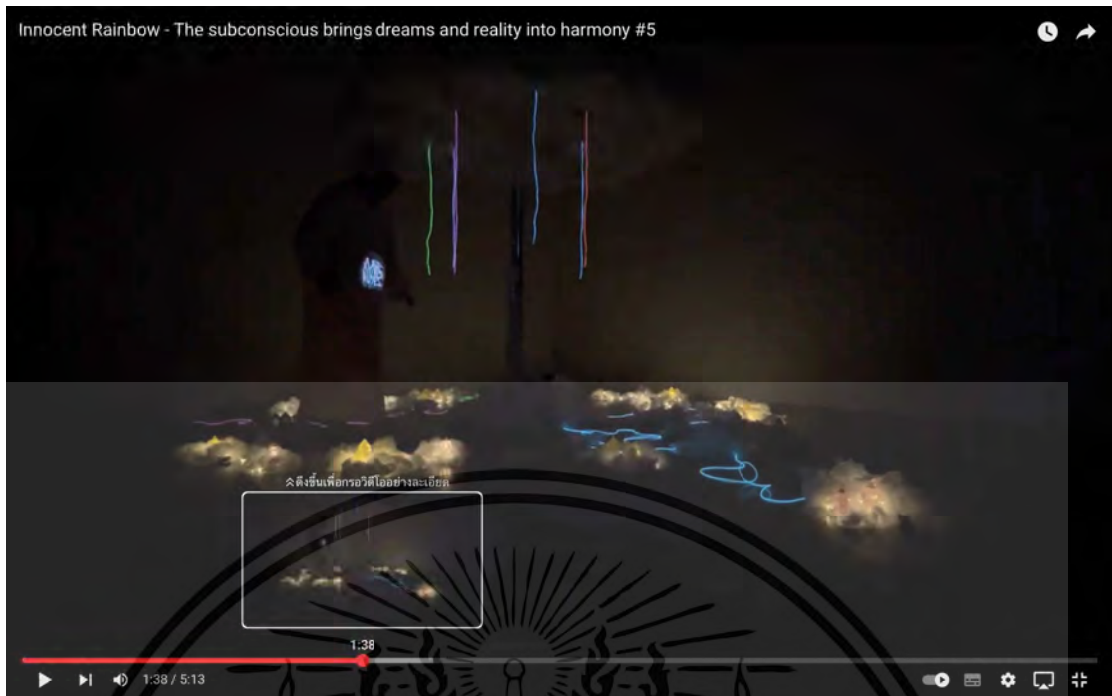


รูปที่ 4.42 การคุกเข่าก้มหน้าแสดงถึงการตกอยู่ในภวังค์ (ขึ้นที่ 5 นาทีที่ 0.03)



รูปที่ 4.43 ลูกขึ้นจ้องมองและเอานิ้วสัมผัสเพื่อสื่อถึงความอยากรู้อยากเห็น (ขึ้นที่ 5 นาทีที่ 1.23)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

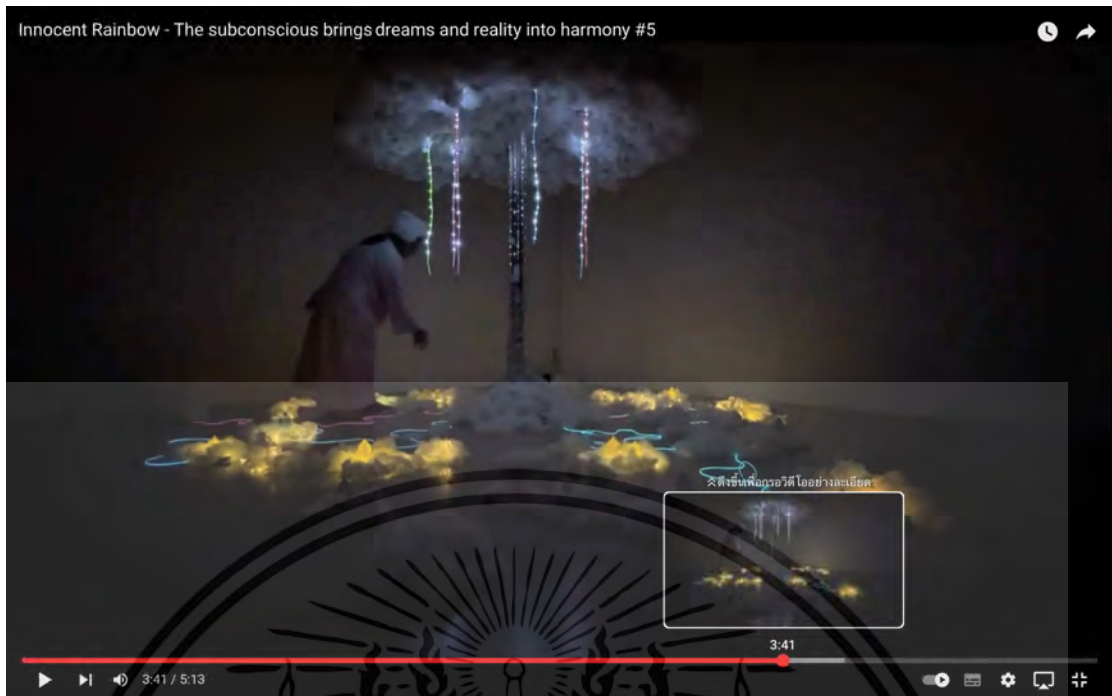


รูปที่ 4.44 การเดินย่องไปมาสื่อถึงการสำรวจและตรวจสอบ (ชั้นที่ 5 นาทีที่ 1.38)



รูปที่ 4.45 การเอามือเอื้อมไปเปิดไฟเป็นการสื่อถึงการอยากรู้อยากลอง (ชั้นที่ 5 นาทีที่ 2.56)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

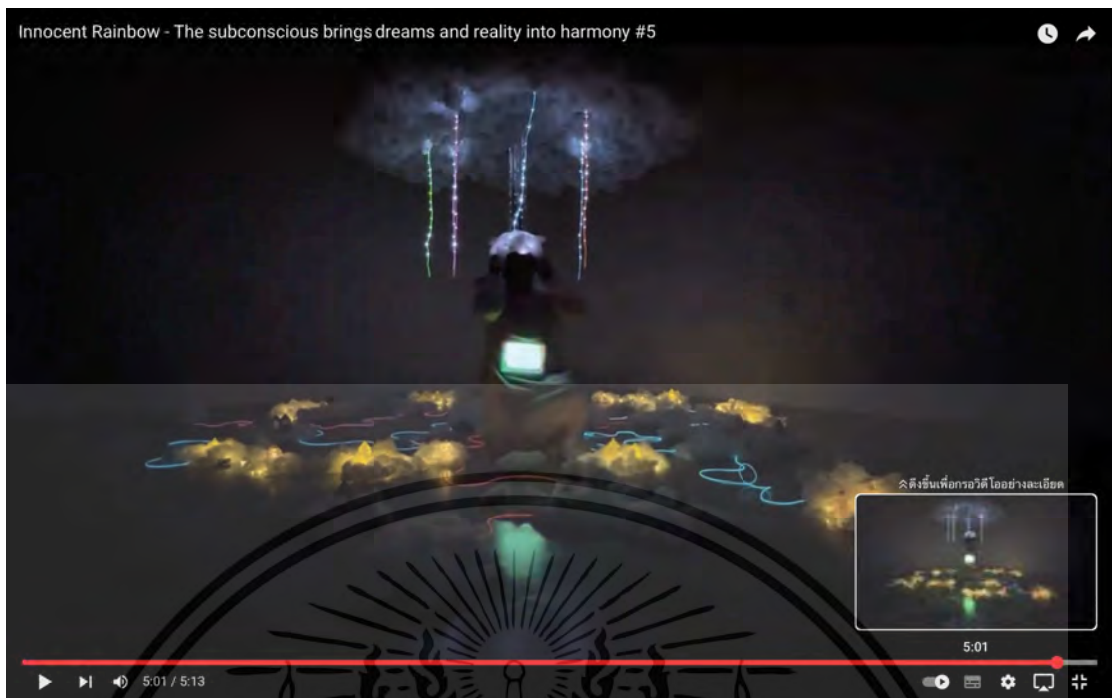


รูปที่ 4.46 การเดินเอามือสัมผัสสิ่งต่างๆ ไปทั่ว เป็นการแสดงถึงความตื่นตัว (ชั้นที่ 5 นาทีที่ 3.41)



รูปที่ 4.47 การกระโดดโลดเต้นสื่อถึงความสุขสนาน (ชั้นที่ 5 นาทีที่ 4.02)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.48 การกุ่มหัวแล้วไฟติดเป็นการสื่อถึงจุดกำเนิดจินตนาการที่ไม่สิ้นสุด (ขึ้นที่ 5 นาทีที่ 5.01)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

# สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

### 5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “จิตใต้สำนึกนำพาความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง” มีจุดเริ่มต้นมาจากอาการฝันกลางวันที่เกิดขึ้นกับตัวข้าพเจ้าในอดีต และส่งผลกระทบต่อทั้งด้านดีและร้ายต่อตัวข้าพเจ้ามาจนถึงปัจจุบัน โดยผลกระทบในด้านดี ทำให้ข้าพเจ้ารังสรรค์จินตนาการในหัวตลอดเวลา จนส่งเสริมให้ข้าพเจ้ากลายเป็นคนมีความคิดสร้างสรรค์และหลงรักงานศิลปะในที่สุด แต่ผลเสียที่ตามมา กลับทำให้ข้าพเจ้ากลายเป็นคนเหม่อลอย และไม่มีสมาธิกับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า จนส่งผลให้ข้าพเจ้ามีปัญหาในการเข้าสังคม ณ ช่วงเวลานั้น นี่จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้ข้าพเจ้าตัดสินใจค้นคว้าเรื่อง “ฝันกลางวัน” แล้วพบว่า มีผู้คนอีกมากมายที่ประสบกับอาการนี้เช่นเดียวกับตัวข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจึงเล็งเห็นว่าการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ จะสามารถสร้างความเข้าใจให้กับผู้ชม และทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมไปกับโครงการนี้ได้อย่างแท้จริง ผ่านรูปแบบงานสื่อผสมอันประกอบไปด้วย ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และการแสดงสด จากการค้นคว้าในหนังสือ อินเทอร์เน็ต และประสบการณ์ตรงจากตัวข้าพเจ้าเอง จนเกิดเป็นผลงานที่มีมิติทางอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย

ทั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้พบเจอปัญหาในการจัดแสดงผลงานให้สัมพันธ์กับพื้นที่ที่จัดแสดงผลงาน เนื่องจาก ผลงานทั้ง 5 ชิ้นมีการใช้เสียงประกอบชิ้นงานที่แตกต่างกันออกไป เพื่อให้ภายในชุดผลงานมีอารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ดังนั้น เมื่อนำงานทั้งหมดมาจัดแสดงรวมกันในพื้นที่ที่จำกัด จึงทำให้เสียงของงานแต่ละชิ้นตีกันจนไม่สามารถแยกแยะได้ ข้าพเจ้าจึงแก้ปัญหาโดยการแบ่งรอบการแสดงสดของผลงานแต่ละชิ้น ควบคู่กับการใช้ “AR (Augmented reality)” ในการรับชมผลงานชิ้นอื่น ๆ ผ่านทางโทรศัพท์มือถือของผู้ชม โดยการแสกนรูปภาพของผลงานที่จัดแสดง ทำให้ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “จิตใต้สำนึกนำพาความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง” สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

### 5.2 ข้อเสนอแนะ

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “จิตใต้สำนึกนำพาความกลมกลืนระหว่างความฝันและความจริง” ทั้ง 5 ชิ้น มีวิธีการนำเสนอด้วยเทคนิคที่แปลกใหม่และน่าสนใจ ซึ่งหากสามารถเก็บรายละเอียดขององค์ประกอบเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่จะส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชมภายในชิ้นงานได้ ก็จะเป็นการเสริมให้ตัวชิ้นงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นไปอีก อย่างไรก็ตามผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ สามารถนำมาพัฒนาต่อยอดได้อีกมากมาย อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทในงานศิลปะมากขึ้นในปัจจุบัน พร้อมแนวทางการพัฒนางานศิลปะในอนาคตอีกด้วย



## ภาพผลงานสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.1 : ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1

ชื่องาน	Mysterious Thunder
พ.ศ.	2566
เทคนิค	ศิลปะจัดวาง วีดีโอและการแสดงสด
ขนาด	แปรผันตามพื้นที่
คลิปวีดีโอ	<a href="https://youtu.be/LZXQYZTO90g">https://youtu.be/LZXQYZTO90g</a>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.2 : ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 2

ชื่องาน Emotional Rainy  
 พ.ศ. 2566  
 เทคนิค ศิลปะจัดวาง วิดีโอและการแสดงสด  
 ขนาด แปรผันตามพื้นที่  
 คลิปวิดีโอ <https://youtu.be/04bC4bP35iU>

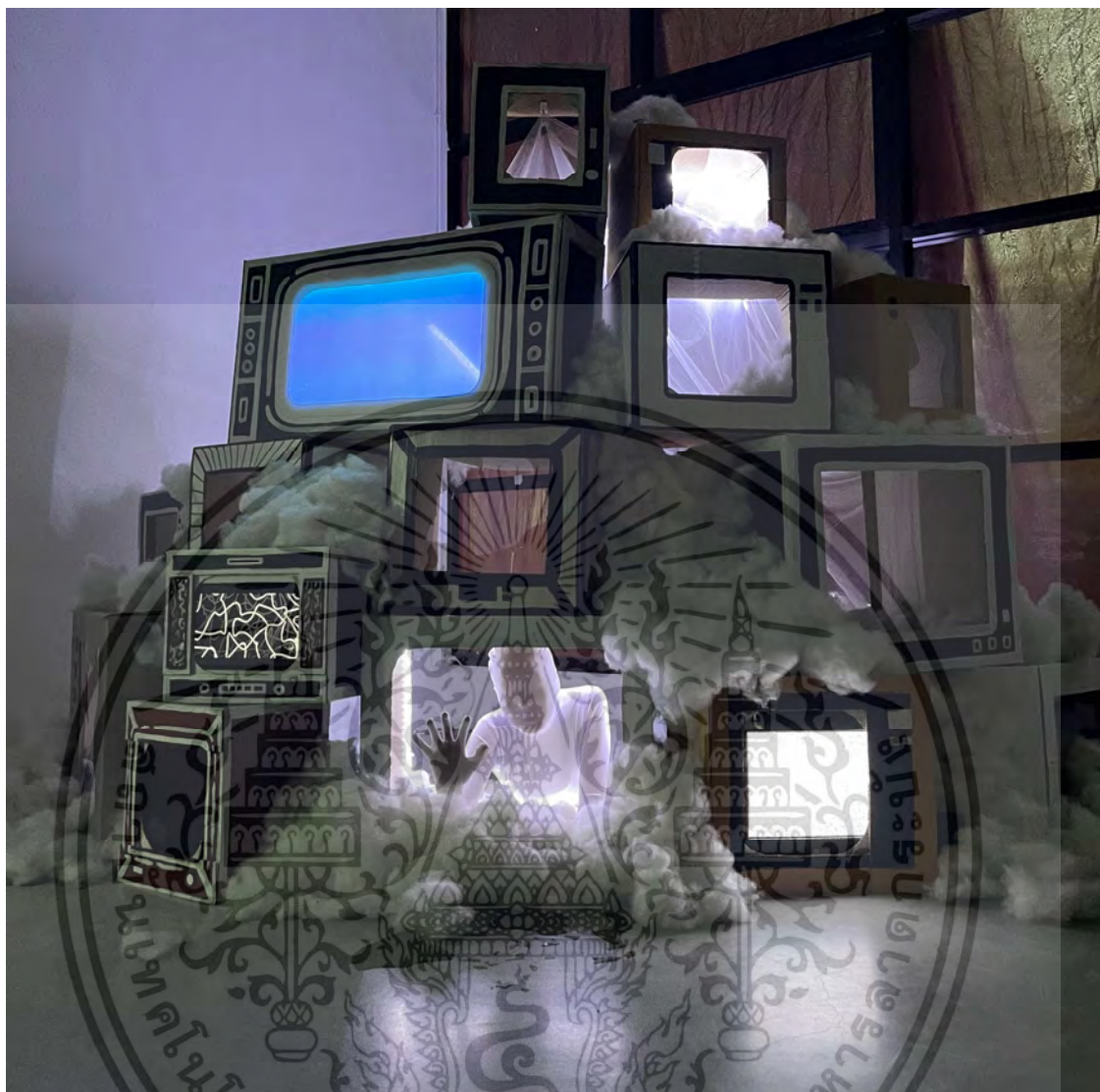
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.3 : ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3

ชื่องาน	Placid Snow
พ.ศ.	2566
เทคนิค	ศิลปะจัดวาง วีดีโอและการแสดงสด
ขนาด	แปรผันตามพื้นที่
คลิปวีดีโอ	<a href="https://youtu.be/eYs2RCcU8_U">https://youtu.be/eYs2RCcU8_U</a>

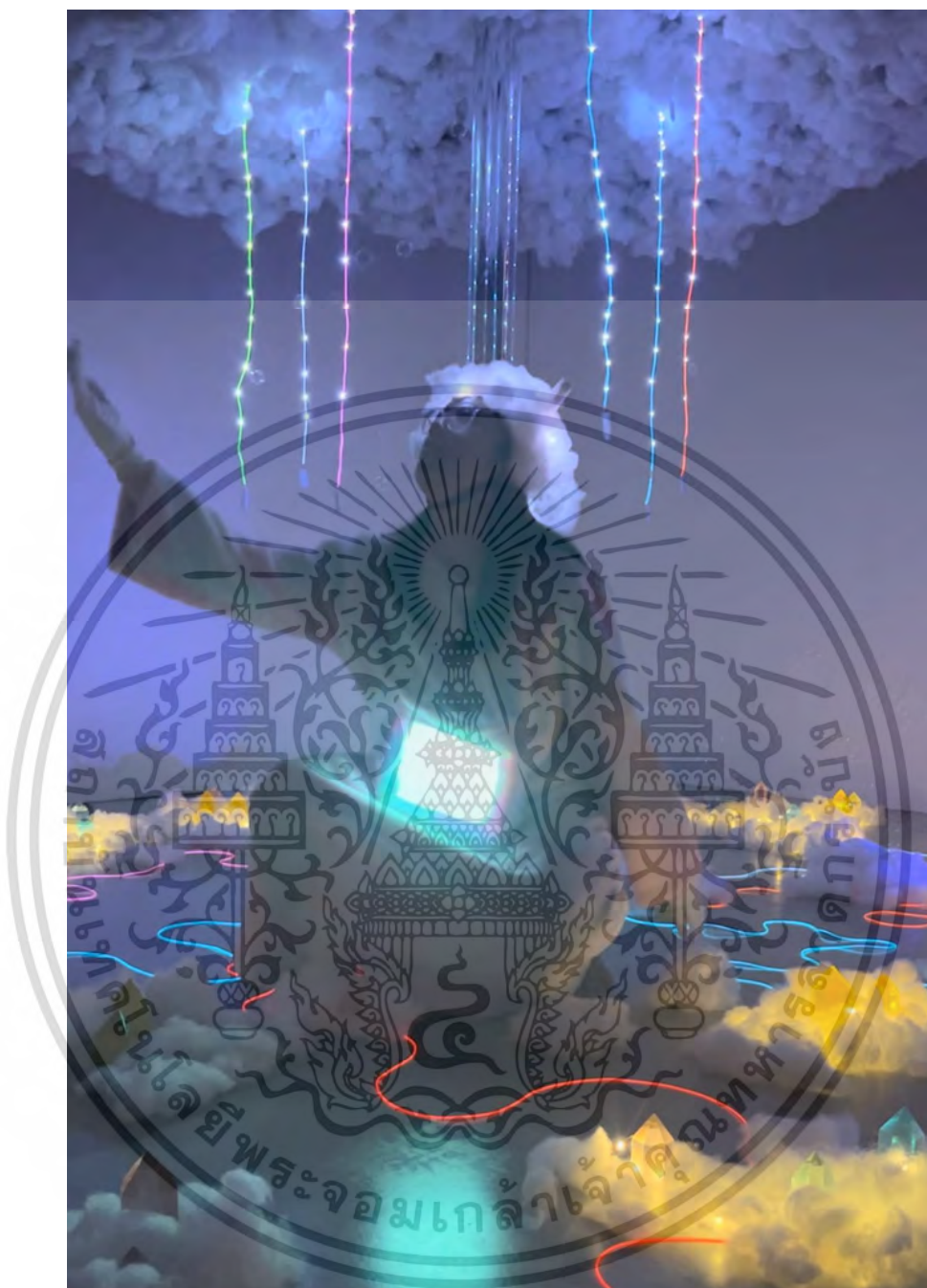
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.4 : ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 4

ชื่องาน	Rustic Hail
พ.ศ.	2566
เทคนิค	ศิลปะจัดวาง วีดีโอและการแสดงสด
ขนาด	แปรผันตามพื้นที่
คลิปลิงก์วีดีโอ	<a href="https://youtu.be/DnWh5OldzLU">https://youtu.be/DnWh5OldzLU</a>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.5 : ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5

ชื่องาน	Innocent Rainbow
พ.ศ.	2566
เทคนิค	ศิลปะจัดวาง วีดีโอและการแสดงสด
ขนาด	แปรผันตามพื้นที่
คลิปวีดีโอ	<a href="https://youtu.be/iQiDNac2_Gs">https://youtu.be/iQiDNac2_Gs</a>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

- กรมสุขภาพจิต. (2559). แนวทางการดูแลโรคทางจิตเด็กและวัยรุ่น 4 โรคหลัก. 78.  
 โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด
- กรมสุขภาพจิต. (2562). “ฝันกลางวัน” โรคอันตรายที่หอมหวานและน่าหลงใหล.  
 สืบค้นจาก <https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=29565>
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2554). การสื่อสาร (Communication).  
 สืบค้นจาก [http://www.chulapedia.chula.ac.th/index.php?title=การสื่อสาร\\_\(Communication\)](http://www.chulapedia.chula.ac.th/index.php?title=การสื่อสาร_(Communication))
- ชยภร ศรีชราชัย. (ม.ป.ป.). ความสัมพันธ์ในธรรมชาติ.  
 สืบค้นจาก สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- ทะนงศักดิ์ เกตวิงษ์. (2555). การศึกษาและพัฒนาารูปแบบกราฟฟิกเพื่อปรับภาพลักษณ์องค์กร  
 คณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 10-12.  
 สืบค้นจาก [http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/De\\_Inno/Thanongsak\\_K.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/De_Inno/Thanongsak_K.pdf)
- นายแพทย์ยุทธทนา องค์อาจสกุลมั้น. (ม.ป.ป.). จิตเวชผู้ใหญ่ โรงพยาบาลมนารมย์.  
 สืบค้นจาก [https://www.manarom.com/adult\\_thai.html](https://www.manarom.com/adult_thai.html)
- มติชน. (ม.ป.ป.). อะไร(แม่ง)ก็เป็นศิลปะ : ศิลปินวิดีโออาร์ตตัวพ่อแห่งโลกศิลปะ  
 สืบค้นจาก [https://www.matichonweekly.com/art/article\\_394834](https://www.matichonweekly.com/art/article_394834)
- ศิริวิโรจน์สกุล, สมศักดิ์. (ม.ป.ป.). เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้มีเอกภาพ (Unity) อย่าง  
 ร่วมมือบนความหลากหลายและยุ่งเหยิง.  
 สืบค้นจาก วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ADGES. (2561). Visual Thinking คืออะไร.  
 สืบค้นจาก <https://www.adges.net/single-post/2018/04/09/Visual-Thinking-คืออะไร>
- Beartai. (2015). Inside Out.  
 สืบค้นจาก <https://www.beartai.com/lifestyle/movies/58217>
- Healthaddict. (2019). 'ฝันกลางวัน' พฤติกรรมนี้ มีอะไรดีๆ กว่าแค่การฟุ้ง.  
 สืบค้นจาก [https://www.healthaddict.com/content/health\\_snap/ฝันกลางวัน-พฤติกรรมนี้-มีอะไรดีๆ-กว่าแค่การฟุ้ง](https://www.healthaddict.com/content/health_snap/ฝันกลางวัน-พฤติกรรมนี้-มีอะไรดีๆ-กว่าแค่การฟุ้ง)
- Jandahong Ponsawan. (ม.ป.ป.). The Painting Creation for Furniture Decoration  
 Named “mai Leuay”(Ivy)  
 สืบค้นจาก วารสารช่อพะยอม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม(ต่อ)

- The101. (2017). เคยเป็นไหม? ‘โรคฝันกลางวัน’ : เสพติดการเพ้อฝัน แต่ไม่ถึงขั้นเป็นบ้า.  
 สืบค้นจาก <https://www.the101.world/maladaptive-daydreaming/>
- Fungjaizine. (2020). สุข เศร้า เหงา ตกหลุมรัก ให้ฟังเพลง เสียงดนตรีดีถึงอารมณ์ 13 แบบที่  
 ซ่อนอยู่สมองของเราออกมาได้.  
 สืบค้นจาก <https://www.fungjaizine.com/article/guru/music-rised-13-emotions>
- Kerchtt. (ม.ป.ป.). การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางในการสื่อสาร.  
 สืบค้นจาก <https://kerchtt.ru/th/mimika-lica-mimika-i-zhesty-v-obshchenii-yazyk-mimiki-kak/>
- Mangozero. (2562). Tum Ulit มนุษย์เหงาผู้บำบัดความเศร้าผ่านภาพการ์ตูน.  
 สืบค้นจาก <https://www.mangozero.com/tum-ulit/>
- Ngthai. (2019). ลูกเห็บ.  
 สืบค้นจาก <https://ngthai.com/tag/ลูกเห็บ/>
- Art Blog. (2013). หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์.  
 สืบค้นจาก <https://krittayakorn.wordpress.com/>
- Scimath. (2562). ปริศนาสายรุ้ง.  
 สืบค้นจาก <https://www.scimath.org/article-physics/item/9842-2019-02-22-01-32-30>
- Sigmund Freud. (2017). ทฤษฎีบุคลิกภาพ.  
 สืบค้นจาก <https://thaihypnosis.com/Content/page/ทฤษฎีบุคลิกภาพ:-Sigmund-Freud>
- Sites. (ม.ป.ป.). การเกิดฝน.  
 สืบค้นจาก <https://sites.google.com/site/rainingreason/>
- Visual Thinking Thailand. (2560). เล่นให้เป็นภาพ.  
 สืบค้นจาก <https://visualthinkingthailand.com/tag/คิดด้วยภาพ/>
- Wikipedia. (2004). Foster’s Home for Imaginary Friends.  
 สืบค้นจาก [https://en.wikipedia.org/wiki/Foster%27s\\_Home\\_for\\_Imaginary\\_Friends](https://en.wikipedia.org/wiki/Foster%27s_Home_for_Imaginary_Friends)
- Wikipedia. (2010). หิมะ.  
 สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%AB%E0%B8%B4%E0%B8%A1%E0%B8%B0>
- Wikipedia. (2015). ฟ้ายา.  
 สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%9F%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%9C%E0%B9%88%E0%B8%B2>
- Wikipedia. (ม.ป.ป.). ชาร์ลี แชลีน  
 สืบค้นจาก [https://th.wikipedia.org/wiki/ชาร์ลี\\_แชลีน](https://th.wikipedia.org/wiki/ชาร์ลี_แชลีน)

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวพิชามณูชु หาญโชติพันธ์ุ์
วัน เดือน ปีเกิด	1 เมษายน 2542
ที่อยู่	76/263 หมู่บ้านศุภาลัยแกรนด์เลค ถนนคุ้มเกล้า แขวงแสนแสบ เขตมีนบุรี กรุงเทพมหานคร 10510 โทร. 080-9957437
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ภาควิชาานฤมิตศิลป์ สาขาหัตถศิลป์-เซรามิก คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ประวัติการแสดงผลงาน	ร่วมแสดงนิทรรศการ “Crafts in the AIR” international visual online exhibition 2021
2564	ร่วมแสดงนิทรรศการ “33 <sup>rd</sup> Creative Arts’ Online Graduation Show”
2564	ร่วมแสดงนิทรรศการ “Dystopian” ณ หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน
2566	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้