

มิติที่ซับซ้อนของรูปทรงสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกสับสน

THE COMPLEX DIMENSION OF THE SHAPE REFLECT CONFUSING EMOTIONS



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2567

KMITL-2024-AR-M-005-014

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THE COMPLEX DIMENSION OF THE SHAPE REFLEX CONFUSING EMOTIONS

SUVAPITCH SLISATAKORN



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
SCHOOL OF ARCHITECTURE, ART, AND DESIGN
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2024

KMITL-2024-AR-M-005-014

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2024

SCHOOL OF ARCHITECTURE, ART, AND DESIGN

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	มิติซับซ้อนของรูปทรงสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกสับสน
นักศึกษา	นางสาวสุวิษญ์ ศลิษฐ์อรุณกร
รหัสประจำตัว	65026029
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในการสะท้อนความรู้สึกสับสนที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์หรือปัญหาต่างๆ ในสภาวะความรู้สึกอันสับสนที่แปรเปลี่ยนตามสภาพแวดล้อมและความเครียดที่เกิดจากความกดดันภายในของตนเอง รวมถึงสังคมที่เกิดการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ก่อให้เกิดการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคลที่ต้องเผชิญกับสภาพการณ์ต่างๆ ที่ก่อให้เกิดการผันแปรและอุปสรรคต่างๆ มากมาย โดยพบว่าความรู้สึกของปัญหาที่ยากเกินกว่าจะแก้ไข เกิดจากความคิดที่วนเวียนอยู่กับตรรกะและความสับสนของตนเอง ต่อเมื่อได้ก้าวข้ามผ่านความรู้สึกไปได้และถอยออกห่างจากปัญหา แล้วมองย้อนกลับไปจึงพบว่าบางปัญหาสร้างประสบการณ์และการเรียนรู้ในการรับมือและการปล่อยผ่าน ผู้สร้างสรรค์จึงนำเสนอผลงานศิลปะที่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกผ่านรูปแบบประติมากรรม โดยกระบวนการทางเทคนิคสื่อผสมของกระจกเงาสะท้อนไป-มาอย่างไม่รู้จบ ด้วยการสร้างมิติสะท้อนแสงสีและไฟนีออนเฟล็กซ์ที่ลึกลับไม่สิ้นสุดภายใต้อารมณ์ความรู้สึกที่สับสน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis	The complex dimension of the shape reflex confusing emotions
Student	Miss. Suvapitch Slisatakorn
Student ID	65026029
Degree	Master of Fine Art
Program	Visual Art
Year	2024
Thesis Advisor Assistant Professor	Professor Ariya Kitticharoenwivat

ABSTRACT

The purpose of this thesis is to create a work of art that reflects feelings of confusion, that arise from various events or problems In a state of confused feelings that change according to the environment and stress caused by one's own internal pressure. Including society that is constantly changing. Causes the lifestyle of each person who has to face various situations. That causes many variations and obstacles They found that the feeling of the problem being too difficult to solve. It comes from thoughts that revolve around their own logic and confusion. When can you get past your feelings and move away from the problem? Then, looking back, we found that some problems created experiences and learning in dealing with and letting go. The creator then presents a work of art. That reflects the mood of confusion through the sculpture form by the technical process of mixed media of mirrors reflecting back and forth endlessly. By creating a reflective dimension of colors and neon flex that is endlessly mysterious beneath confusing emotions.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ในหัวข้อ “มิติที่ซับซ้อนของรูปทรงสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกสับสน” ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี จากการให้ความรู้และได้รับคำแนะนำจากคณาจารย์ของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิตทุกท่าน ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่คอยชี้แนะแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สร้างแรงบันดาลใจ อบรมสั่งสอนคุณธรรมและจริยธรรม และให้ความรู้ถ่ายทอดประสบการณ์ด้านศิลปะให้แก่ข้าพเจ้าเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณครอบครัวที่ให้การสนับสนุนอย่างเป็นทางการในเรื่องการศึกษาและทุนเพื่อการศึกษาสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ตลอดจนช่วยเป็นกำลังใจสำคัญและสร้างแรงผลักดันที่พร้อมสนับสนุนข้าพเจ้าให้การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณทีมงานช่างที่ให้การสนับสนุนช่วยเหลือในเรื่องการสร้างผลงานให้เกิดขึ้นจริงตามแบบที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการ ช่วยให้การสร้างผลงานและการติดตั้งผลงานเป็นไปอย่างราบรื่น อีกทั้งได้เรียนรู้วิธีการทำงานในรูปแบบผ่านประสบการณ์ คอยแนะนำและหาวิธีทางต่างๆ เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์เป็นไปในรูปแบบที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการมากที่สุดและสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ข้าพเจ้ามุ่งหวังอย่างยิ่งว่าผลงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสามารถเป็นแนวทางในการศึกษาและเกิดประโยชน์แก่บุคคลทั่วไป นักศึกษา และผู้ที่มีความสนใจในผลงานศิลปะ ข้าพเจ้ายินดีเพื่อแบ่งปันและถ่ายทอดประสบการณ์เพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคมสืบไป

สุวพิชญ์ ศลิษฐ์อรุณกร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	I
ABSTRACT.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VI
บทที่ 1.....	1
บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	2
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	3
1.3 แนวความคิดสร้างสรรค์.....	3
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	4
1.5 ขั้นตอนของการศึกษา.....	4
บทที่ 2.....	5
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 เอกสารและข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและประสบการณ์ของตนเอง.....	5
2.2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความรู้อีกสืบสน.....	6
2.3 เอกสารและข้อมูลการแสดงผลทางศิลปะการใช้ไฟนีออนเฟล็กซ์ในประติมากรรม.....	8
2.4 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกระจกนูน (กระจกเงาสะท้อนไป-มาไม่รู้จบ).....	10
2.5 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลที่ได้รับจากภาพยนตร์.....	11
2.6 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ.....	19
บทที่ 3.....	25
วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน.....	25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
3.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	25
3.2 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน	25
3.3 ผลงานประติมากรรมชุดนี้มีขั้นตอนวิธีการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้.....	26
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	26
3.5 วัสดุในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	27
3.6 การสร้างภาพร่างหรือภาพต้นแบบ	31
บทที่ 4	47
วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์	47
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	47
4.2 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์.....	47
4.3 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ของผลงาน.....	50
4.4 วิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	57
4.5 วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชั้นที่ 1.....	60
4.6 วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชั้นที่ 2.....	63
4.7 วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชั้นที่ 3.....	69
4.8 วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชั้นที่ 4.....	72
4.9 วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชั้นที่ 5.....	77
บทที่ 5	81
บทสรุป.....	81
ภาพผลงานสร้างสรรค์.....	82
บรรณานุกรม	88
ประวัติผู้เขียน.....	89

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 Inside Out	13
2.2 ตัวละคร Inside Out	13
2.3 Inside Out 2.....	18
2.4 ตัวละคร Inside Out 2.....	18
2.5 ภาพผลงาน Pumpkins screaming about love beyond infinity (2017).....	20
2.6 ภาพผลงาน Infinity Mirrored Room – Illusion Inside the Heart (2020).....	20
2.7 ภาพผลงาน French Clock TV.....	23
2.8 ภาพผลงาน Dogmatic.....	24
3.1 ภาพแสดงลักษณะของโครงเหล็ก.....	27
3.2 ภาพลักษณะของแผ่นไม้.....	27
3.3 ภาพลักษณะของสีฟัน.....	28
3.4 ภาพลักษณะของแผ่นอะคริลิคมิลเลอร์.....	28
3.5 ภาพลักษณะของไฟนีออนเฟล็กซ์.....	29
3.6 ภาพลักษณะของสายไฟ.....	29
3.7 ภาพลักษณะของสเตปไฟ.....	30
3.8 ภาพลักษณะของปอมปอม.....	30
3.9 ภาพลักษณะ ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1.....	31
3.10 ภาพลักษณะ ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2.....	32
3. 11 ภาพลักษณะ ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3.....	32
3.12 ภาพลักษณะ ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4.....	33
3.13 ภาพลักษณะ ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5.....	33
3.14 ภาพลักษณะขั้นตอนสร้างมิติของตู้ไฟด้วยไฟนีออนเฟล็กซ์ตู้ไฟผลงานชิ้นที่ 1.....	34
3.15 ภาพลักษณะขั้นตอนการสร้างมิติตู้ไฟด้วยไฟนีออนเฟล็กซ์ตู้ไฟผลงานชิ้นที่ 2.....	34
3.16 ภาพลักษณะขั้นตอนการติดไฟนีออนเฟล็กซ์ตู้ไฟผลงานชิ้นที่ 4.....	35
3.17 ภาพลักษณะขั้นตอนการสร้างมิติตู้ไฟด้วยไฟนีออนเฟล็กซ์ตู้ไฟผลงานชิ้นที่ 3.....	35
3. 18 ภาพลักษณะขั้นตอนการทดลองไฟตู้ไฟผลงานชิ้นที่ 1.....	36

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.19 ภาพลักษณะขั้นตอนการทดลองไฟตู้ไฟผลงานชิ้นที่ 2.....	36
3.20 ภาพลักษณะขั้นตอนการทดลองไฟตู้ไฟผลงานชิ้นที่ 4.....	37
3.21 ภาพลักษณะขั้นตอนการทดลองไฟตู้ไฟผลงานชิ้นที่ 3.....	37
3.22 ภาพลักษณะขั้นตอนการทดลองไฟตู้ไฟผลงานชิ้นที่ 5.....	38
3.23 ภาพลักษณะในกระบวนการประกอบผลงานชิ้นที่ 1.....	39
3.24 ภาพลักษณะในกระบวนการประกอบผลงานชิ้นที่ 2.....	39
3.25 ภาพลักษณะในกระบวนการประกอบผลงานชิ้นที่ 3.....	40
3.26 ภาพลักษณะขั้นตอนการประกอบผลงานชิ้นที่ 4.....	40
3.27 ภาพลักษณะขั้นตอนการประกอบผลงานชิ้นที่ 5.....	41
3.28 ภาพลักษณะผลงานชิ้นที่ 1.....	41
3.29 ภาพลักษณะผลงานชิ้นที่ 2.....	42
3.30 ภาพลักษณะผลงานชิ้นที่ 3.....	42
3.31 ภาพลักษณะผลงานชิ้นที่ 4.....	43
3.32 ภาพลักษณะผลงานชิ้นที่ 5.....	43
3.33 ภาพแสดงลักษณะ มิติสะท้อนผลงานชิ้นที่ 1.....	44
3.34 ภาพแสดงลักษณะ มิติสะท้อนผลงานชิ้นที่ 2.....	44
3.35 ภาพแสดงลักษณะ มิติสะท้อนผลงานชิ้นที่ 4.....	45
3.36 ภาพแสดงลักษณะ มิติสะท้อนผลงานชิ้นที่ 3.....	45
3.37 ภาพแสดงลักษณะ มิติสะท้อนผลงานชิ้นที่ 5.....	46
4.1 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 1.....	50
4.2 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 2 (ภาพด้านหน้า).....	51
4.3 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 2 (ภาพด้านหลัง).....	52
4.4 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 3.....	53
4.5 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 4 (ภาพด้านหน้า).....	54
4.6 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 4 (ภาพด้านหลัง).....	54
4.7 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 5 (ภาพด้านหน้า).....	55
4.8 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 5 (ภาพด้านหลัง).....	56

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.9 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 1.....	60
4.10 ภาพแสดงเส้นของผลงานชิ้นที่ 1.....	61
4.11 ภาพแสดงสีของผลงานชิ้นที่ 1	61
4.12 ภาพแสดงน้ำหนักสีของผลงานชิ้นที่ 1	62
4.13 ภาพแสดงมิติลึกของผลงานชิ้นที่ 1	62
4.14 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 2 (ด้านหน้า).....	63
4.15 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 2 (ด้านหลัง).....	64
4.16 ภาพแสดงเส้นของผลงานชิ้นที่ 2 (ด้านหลัง).....	65
4.17 ภาพแสดงเส้นของผลงานชิ้นที่ 2 (ด้านหน้า).....	65
4.18 ภาพแสดงสีของผลงานชิ้นที่ 2 (ด้านหลัง).....	66
4.19 ภาพแสดงสีของผลงานชิ้นที่ 2 (ด้านหน้า).....	66
4.20 ภาพแสดงน้ำหนักสีของผลงานชิ้นที่ 2 (ด้านหลัง).....	67
4.21 ภาพแสดงน้ำหนักสีของผลงานชิ้นที่ 2 (ด้านหน้า)	67
4.22 ภาพแสดงมิติลึกของผลงานชิ้นที่ 2	68
4.23 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 3	69
4.24 ภาพแสดงสีของผลงานชิ้นที่ 3	70
4.25 ภาพแสดงเส้นของผลงานชิ้นที่ 3.....	70
4.26 ภาพแสดงน้ำหนักสีของผลงานชิ้นที่ 3	71
4.27 ภาพแสดงมิติลึกของผลงานชิ้นที่ 3	71
4.28 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 4 (ด้านหลัง).....	72
4.29 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 4 (ด้านหน้า).....	72
4.30 ภาพแสดงเส้นของผลงานชิ้นที่ 4 (ด้านหน้า).....	73
4.31 ภาพแสดงเส้นของผลงานชิ้นที่ 4 (ด้านหลัง).....	73
4.32 ภาพแสดงสีของผลงานชิ้นที่ 4 (ด้านหน้า).....	74
4.33 ภาพแสดงสีของผลงานชิ้นที่ 4 (ด้านหลัง).....	74
4.34 ภาพแสดงน้ำหนักสีของผลงานชิ้นที่ 4 (ด้านหน้า)	75
4.35 ภาพแสดงน้ำหนักสีของผลงานชิ้นที่ 4 (ด้านหลัง).....	75

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.36 ภาพแสดงมิติลึกของผลงานชิ้นที่ 4	76
4.37 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 5 (ด้านหน้า).....	77
4.38 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 5 (ด้านหลัง).....	78
4.39 ภาพแสดงเส้นของผลงานชิ้นที่ 5 (ด้านหลัง).....	79
4.40 ภาพแสดงเส้นของผลงานชิ้นที่ 5 (ด้านหน้า).....	79
4.41 ภาพแสดงสีของผลงานชิ้นที่ 5 (ด้านหลัง).....	80
4.42 ภาพแสดงสีของผลงานชิ้นที่ 5 (ด้านหน้า).....	80
4.43 ภาพแสดงน้ำหนักสีของผลงานชิ้นที่ 5 (ด้านหลัง).....	81
4.44 ภาพแสดงน้ำหนักสีของผลงานชิ้นที่ 5 (ด้านหน้า)	81
4.45 ภาพแสดงมิติลึกของผลงานชิ้นที่ 5	82
5.1 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1.....	83
5.2 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2.....	84
5.3 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3.....	85
5.4 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4.....	86
5.5 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5.....	87

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

อารมณ์ความสับสนและความคลุมเครือ คือสภาวะที่มีปฏิกิริยา ความเชื่อ หรือความรู้สึกที่ขัดแย้งกันต่อวัตถุบางอย่างพร้อมกัน อารมณ์ความสับสนเป็นประสบการณ์ของการมีทัศนคติที่มีต่อใครบางคนหรือบางสิ่งบางอย่างที่มีทั้งบวกและลบ ส่วนประกอบคำนี้ยังหมายถึงสถานการณ์ที่ "ความรู้สึกผสม" ของประเภททั่วไปหรือที่บุคคลประสบกับความไม่แน่นอนหรือไม่แน่ใจ แม้ว่าทัศนคติมักจะชี้นำพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ ยิ่งทัศนคติของปัจเจกบุคคลมีความแน่นอนน้อยเท่าไร ก็ยิ่งทำให้ทำให้การกระทำในอนาคตคาดเดาไม่ได้หรือเด็ดขาดน้อยลง ทัศนคติที่คลุมเครือยังอ่อนไหวต่อความรู้สึกหรืออารมณ์ ซึ่งอาจส่งผลให้มีความอ่อนไหวที่มากขึ้น อย่างไรก็ตามความสับสนทางจิตใจที่ไม่สบายใจหรือที่เรียกว่าความไม่ลงรอยกันทางปัญญา สามารถนำไปสู่การหลีกเลี่ยงความพยายามที่จะแก้ไขความสับสน โดยเจตนาผู้คนที่รู้สึกไม่สบายใจมากที่สุดจากความสับสนในเวลาที่ยุติธรรมต้องการการตัดสินใจ ผู้คนต่างตระหนักถึงความสับสนของตนเองในระดับที่แตกต่างกัน ดังนั้นผลกระทบของสภาวะที่ไม่แน่นอนจึงแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคลและสถานการณ์

การสร้างสรรคผลงานชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ผลงานผ่านอารมณ์ความรู้สึกที่สับสนที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์หรือปัญหาต่างๆ ในสภาวะความรู้สึกอันสับสนที่แปรเปลี่ยนตามสภาพแวดล้อมและความเครียดที่เกิดจากความกดดันภายในของตนเอง รวมถึงสังคมที่เกิดการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ก่อให้เกิดการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคลที่ต้องเผชิญกับสภาพการณ์ต่างๆ ที่ก่อให้เกิดการผันแปรและอุปสรรคต่างๆ มากมาย โดยพบว่าความรู้สึกของปัญหาที่ยากเกินกว่าจะแก้ไข เกิดจากความคิดที่วนเวียนอยู่กับตรรกะและความสับสนของตนเอง ต่อเมื่อได้ก้าวข้ามผ่านความรู้สึกไปได้และถอยออกห่างจากปัญหา แล้วมองย้อนกลับไปจึงพบว่าบางปัญหาสร้างประสบการณ์และการเรียนรู้ในการรับมือและการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ที่ไม่อาจควบคุมได้ และการปล่อยผ่านความรู้สึกที่ผูกติดกับปัญหา เพื่อใช้สติและปัญญาที่มีอยู่ เพื่อแก้ไขปัญหาในแต่ละสถานการณ์ที่แตกต่างกัน โดยใช้รูปสัญลักษณ์ของดินสอและกบเหลา แทนการเรียนรู้และฝึกฝนผ่านประสบการณ์ เหมือนเช่นดินสอที่ถูกเหลาให้มีความแหลมคมเพื่อพร้อมใช้งาน พร้อมรับมืออยู่เสมอ และเกิดการเรียนรู้ที่ไม่มีสิ้นสุด เหมือนเช่นตู้ไฟที่สะท้อนมิติไม่รู้จบ ที่สะท้อนให้เห็นในมุมมองสะท้อนในมิติต่างๆ ในรูปแบบที่แตกต่างกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

วรรณกรรมทางจิตวิทยาได้แยกแยะความแตกต่างระหว่างรูปแบบต่างๆ ของความสับสนหนึ่ง มักเรียกว่าอัตวิสัย ความสับสนหรือความรู้สึกสับสนแสดงถึงประสบการณ์ทางจิตวิทยาของความขัดแย้ง (การแสดงออกทางอารมณ์), ความรู้สึกผสมหรือปฏิกิริยาผสม (การแสดงออกทางปัญญา), และความไม่แน่ใจ (การแสดงออกทางพฤติกรรม) ในการประเมินต่อสิ่งเร้าหรือวัตถุบางอย่าง บุคคลที่ประสบกับความสับสนไม่ได้รับการยอมรับเสมอไป แม้ว่าเมื่อบุคคลรับรู้ในระดับที่แตกต่างกัน ความรู้สึกไม่สบายใจจะเกิดขึ้น ซึ่งเกิดขึ้นจากทัศนคติที่ขัดแย้งกันเกี่ยวกับสิ่งเร้าบางอย่าง ความสับสนตามอัตวิสัยโดยทั่วไปจะถูกประเมินโดยใช้มาตรการหรือตรรกะของตนเองโดยตรง

อารมณ์ความสับสนและความคลุมเครือ คือสภาวะที่มีปฏิกิริยา ความเชื่อ หรือความรู้สึกที่ขัดแย้งกันต่อวัตถุบางอย่างพร้อมกัน อารมณ์ความสับสนเป็นประสบการณ์ของการมีทัศนคติที่มีต่อใครบางคนหรือบางสิ่งบางอย่างที่มีทั้งบวกและลบ แม้ว่าทัศนคติมักจะชี้นำพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ ยิ่งทัศนคติของปัจเจกบุคคลมีความแน่นอนน้อยเท่าไร ก็ยิ่งทำให้ทำให้การกระทำในอนาคตคาดเดาไม่ได้หรือเด็ดขาดน้อยลง ทัศนคติที่คลุมเครือยังอ่อนไหวต่อความรู้สึกหรืออารมณ์ ซึ่งอาจส่งผลให้ความอ่อนไหวที่มากขึ้น อย่างไรก็ตามความสับสนทางจิตใจที่ไม่สบายใจ หรือที่เรียกว่าความไม่ลงรอยกันทางปัญญา สามารถนำไปสู่การหลีกเลี่ยงความพยายามที่จะแก้ไขความสับสน โดยเจตนา ผู้คนรู้สึกไม่สบายใจมากที่สุดจากความสับสนในเวลาที่สถานการณ์ต้องการการตัดสินใจ ผู้คนต่างตระหนักถึงความสับสนของตนเองในระดับที่แตกต่างกัน ดังนั้นผลกระทบของสภาวะที่ไม่แน่นอนจึงแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคลและสถานการณ์

การรับมือกับปัญหาในสถานการณ์ต่างๆที่แปรผันกับปัญหาที่แตกต่างกันออกไป ในแต่ละบุคคลก็จะมีวิธีแก้ไขปัญหาในรูปแบบที่แตกต่างกัน ตามสถานการณ์ สภาพแวดล้อม และประสบการณ์ที่แตกต่างกันของแต่ละปัจเจกบุคคล โดยการรับมือและสามารถแก้ไขปัญหาให้ผ่านไปได้นั้น ล้วนแล้วแต่ต้องผ่านการเรียนรู้และการฝึกฝนในหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้เกิดความรู้และการพัฒนาศักยภาพของตนเอง เหมือนกับดินสอที่ผ่านการเหลาให้มีความแหลมคมเพื่อพร้อมใช้งาน พร้อมรับมือกับทุกสถานการณ์อยู่เสมอ ผู้สร้างสรรค์จึงนำเสนอผลงานศิลปะที่สะท้อนอารมณ์ความสับสนผ่านรูปแบบประติมากรรม โดยกระบวนการทางเทคนิคสื่อผสมของกระจกเงาสะท้อนไป-มา อย่างไม่รู้จบ ด้วยการสร้างมิติสะท้อนแสงสีและไฟนีออนเฟล็กซ์ที่ลึกลับไม่สิ้นสุดภายใต้อารมณ์ความรู้สึกที่สับสน ผ่านมุมมองการสะท้อนในมิติสถานการณ์ต่างๆด้วยรูปแบบที่แตกต่างกัน ภายใต้หัวข้อ “มิติที่ซับซ้อนรูปทรงสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกสับสน”

1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อต้องการนำเสนอความรู้สึกสับสนเมื่อพบเจอปัญหาในเหตุการณ์ต่างๆ ในการดำเนินชีวิตผ่านมุมมองมิติสะท้อนที่แตกต่างกัน

1.2.2 เพื่อต้องการนำเสนอถึงความงามผ่านมุมมองของรูปร่างรูปทรง สี สัน แสงไฟเงาสะท้อน ในรูปแบบประติมากรรม โดยกระบวนการทางเทคนิคสื่อผสมของกระจกสะท้อนมิติไป-มาอย่างไม่รู้จบ (Infinity mirror) ร่วมกับแสงสีและไฟนีออนฟลักซ์ (Neon flex) ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมา

1.2.3 เพื่อต้องการเผยแพร่ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าออกสู่สาธารณชน

1.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

การสะท้อนความรู้สึกสับสน ที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์หรือปัญหาต่างๆ ในสภาวะความรู้สึกอันสับสนที่แปรเปลี่ยนตามสภาพแวดล้อมและความเครียดที่เกิดจากความกดดันภายในของตนเอง รวมถึงสังคมที่เกิดการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ก่อให้เกิดการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคลที่ต้องเผชิญกับสภาพการณ์ต่างๆ ที่ก่อให้เกิดการผันแปรและอุปสรรคต่างๆ มากมาย โดยพบว่าความรู้สึกของปัญหาที่ยากเกินกว่าจะแก้ไข เกิดจากความคิดที่วนเวียนอยู่กับตรรกะและความสับสนของตนเอง ต่อเมื่อได้ก้าวข้ามผ่านความรู้สึกไปได้และถอยออกห่างจากปัญหา แล้วมองย้อนกลับไปจึงพบว่าบางปัญหาสร้างประสบการณ์และการเรียนรู้ในการรับมือและการปล่อยผ่าน การรับมือกับปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ที่แปรผันกับปัญหาที่แตกต่างกันออกไป ในแต่ละบุคคลก็จะมีวิธีแก้ไขปัญหาในรูปแบบที่แตกต่างกัน ตามสถานการณ์ สภาพแวดล้อม และประสบการณ์ที่แตกต่างกันของแต่ละปัจเจกบุคคล โดยการรับมือและสามารถแก้ไขปัญหาให้ผ่านไปได้นั้น ล้วนแล้วแต่ต้องผ่านการเรียนรู้และการฝึกฝนในหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้เกิดความรู้และการพัฒนาศักยภาพของตนเอง เหมือนกับดินสอที่ผ่านการเหลาให้มีความแหลมคมเพื่อพร้อมใช้งาน พร้อมรับมือกับทุกสถานการณ์อยู่เสมอ ผู้สร้างสรรค์จึงนำเสนอผลงานศิลปะที่สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกผ่านรูปแบบประติมากรรม โดยกระบวนการทางเทคนิคสื่อผสมของกระจกเงาสะท้อนไป-มาอย่างไม่รู้จบ ด้วยการสร้างมิติสะท้อนแสงสีและไฟนีออนฟลักซ์ที่ลึกลับไม่สิ้นสุดภายใต้อารมณ์ความรู้สึกที่สับสน ผ่านมุมมองการสะท้อนในมิติสถานการณ์ต่างๆ ด้วยรูปแบบที่แตกต่างกัน ภายใต้หัวข้อ “มิติที่ซับซ้อนรูปทรงสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกสับสน”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ขอบเขตการวิจัย

- 1.4.1 ผลงานศิลปะชุดนี้อยู่ในรูปแบบประติมากรรม
- 1.4.2 ผลงานศิลปะชุดนี้ใช้กระบวนการทางเทคนิคสื่อผสมของกระจกสะท้อนไป-มาไม่รู้จบ (Infinity mirror) ด้วยการสร้างมิติสะท้อนแสงสีและไฟนีออนฟลักซ์ (Neon flex)
- 1.4.3 ผลงานศิลปะชุดนี้มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกสับสนและมิติที่ลึกลับซับซ้อน
- 1.4.4 จำนวนชิ้นงานทั้งหมด 5 ชิ้น
 - 1.4.4.1 ขนาด h150 x w110 x d110 เซนติเมตร
 - 1.4.4.2 ขนาด h220 x w145 x d120 เซนติเมตร
 - 1.4.4.3 ขนาด h150 x w100 x d100 เซนติเมตร
 - 1.4.4.4 ขนาด h135 x w350 x d70 เซนติเมตร
 - 1.4.4.5 ขนาด h220 x w235 x d220 เซนติเมตร

1.5 ขั้นตอนของการศึกษา

- 1.5.1 ผู้สร้างสรรค์ได้ถ่ายทอดความรู้สึกสับสนในมิติที่ลึกลับซับซ้อนผ่านชุดผลงานศิลปะ
- 1.5.2 ได้รับความรู้ ความเข้าใจในเรื่องความสับสนและถ่ายทอดความรู้สึกได้อย่างลึกซึ้งจากการศึกษาและการค้นคว้าข้อมูล
- 1.5.3 ผู้สร้างสรรค์ได้ฝึกฝน การพัฒนาทักษะและการสร้างเทคนิควิธีการทำงาน การใช้แสงสีและมิติของกระจกสะท้อนไป-มาไม่รู้จบ รวมทั้งองค์ประกอบการจัดการโครงสร้างผ่านการจัดวางขององค์ประกอบศิลป์
- 1.5.4 ได้เผยแพร่ผลงานออกสู่สาธารณะชน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรคผลงานศิลปะนิพนธ์ในหัวข้อ “มิติซับซ้อนของรูปทรงสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกสับสน” เกิดจากทัศนคติและประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์เพื่อต้องการสะท้อนให้เห็นถึงอารมณ์ในสภาวะความรู้สึกสับสนในตนเองที่เกิดจากเหตุการณ์หรือปัญหาต่างๆ ในสภาวะความรู้สึกอันสับสนที่แปรเปลี่ยนตามสภาพแวดล้อมและความเครียดที่เกิดจากความกดดันภายในตนเอง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้นำความรู้สึกผ่านประสบการณ์ส่วนตัวมาสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรม โดยผ่านกระบวนการทางเทคนิคสื่อผสมของกระจกเงาสท้อนไป-มาอย่างไม่รู้จบ ด้วยการสร้างมิติสะท้อนแสงสีและไฟนีออนฟลักซ์ที่ลึกลับไม่สิ้นสุดภายใต้อารมณ์ความรู้สึกที่สับสน

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและข้อมูลจากประสบการณ์ที่ผ่านมา รวมทั้งอิทธิพลที่ได้รับและข้อมูลในส่วนอื่นที่เกี่ยวข้องตามลำดับ ดังนี้

- 2.1 เอกสารและข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและประสบการณ์ของตนเอง
- 2.2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกสับสน
- 2.3 เอกสารและข้อมูลการแสดงออกทางศิลปะการใช้ไฟนีออนฟลักซ์ในประติมากรรม
- 2.4 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกระจกอนันต์ (กระจกเงาสท้อนไป-มาอย่างไม่รู้จบ)
- 2.5 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลที่ได้รับจากภาพยนตร์
- 2.6 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ

2.1 เอกสารและข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและประสบการณ์ของตนเอง

จากประสบการณ์ในชีวิตของข้าพเจ้าที่เคยได้ผ่านความรู้สึกของอารมณ์สับสน ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆหรือประสบกับสิ่งที่ทำให้เกิดปัญหา รวมถึงสังคมที่เกิดการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ก่อให้เกิดการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคลที่ต้องเผชิญกับสภาพการณ์ต่างๆ ที่ก่อให้เกิดการผันแปรและอุปสรรคต่างๆมากมาย โดยพบว่าความรู้สึกของปัญหาที่ยากเกินกว่าจะแก้ไข เกิดจากความคิดที่วนเวียนอยู่กับตรรกะและความสับสนของตนเอง ต่อเมื่อใดก้าวข้ามผ่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรู้สึกไปได้และถอยออกห่างจากปัญหา แล้วมองย้อนกลับไปจึงพบว่าบางปัญหาสร้างประสบการณ์และการเรียนรู้ในการรับมือและการปล่อยผ่าน

2.2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกสับสน

ความสับสนที่ขับเคลื่อนด้วยเป้าหมายซึ่งก่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหลายรูปแบบ อาจมีนัยยะสำคัญต่อพฤติกรรมและผลลัพธ์ ตัวอย่างบางส่วน ได้แก่ การเอาชนะการเสพติด การผัดวันประกันพรุ่ง การดูแลรักษาสุขภาพ และอื่นๆ อีกมากมาย จุดสนใจของงานก่อนหน้าส่วนใหญ่ มุ่งเน้นไปที่การหลีกเลี่ยงความเจ็บปวดและการแสวงหาความสุข (เน้นที่วัตถุที่ไม่ชัดเจน) และไม่เพียงพอต่อวัตถุประสงค์เป้าหมาย "ความสุข" ที่เกี่ยวข้องและขับเคลื่อนความขัดแย้ง ภายใต้สถานการณ์บางอย่าง ผู้ที่เคยประสบกับประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์จะถูกกระตุ้นให้ลดความรู้สึกไม่พอใจต่อความสับสน วิธีหนึ่งที่จะทำให้งานดังกล่าวสำเร็จลุล่วงได้โดยการได้มาซึ่งความรู้ใหม่ที่อาจส่งผลให้ได้ข้อสรุปในทันทีเกี่ยวกับวัตถุที่สนใจ หรือผลในการปรับทัศนคติของแต่ละบุคคลเกี่ยวกับเป้าหมายที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง ทัศนคติที่คลุมเครือซึ่งแสดงความอ่อนแอเข้าถึงได้ซ้ำกว่าทัศนคติที่เข้มแข็งและคิดว่ามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมน้อยกว่า สิ่งนี้นำไปสู่ความขัดแย้งที่เรียกว่าการแข่งขันตอบโต้ กระบวนการชะลอการตอบสนองเนื่องจากความยากลำบากในการเลือกระหว่างความเชื่อและความรู้สึกเชิงบวกและเชิงลบ การประมวลผลจากล่างขึ้นบนแสดงให้เห็นว่าความพยายามในการรู้คิดที่เชื่อมโยงกับความเชื่อร่วมกันส่งผลให้เกิดข้อมูลที่ไม่สอดคล้องกันอย่างไร เมื่อแต่ละคนต้องเผชิญกับทางเลือกหลายทาง พวกเขาจะตามมาด้วยผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอน ดังนั้น สรุปได้ว่าเวลาตอบสนองที่ช้าลง อาจเป็นเพราะการประมวลผลอย่างเป็นระบบ

ทฤษฎีความสม่ำเสมอและความสับสน

ทฤษฎีความสอดคล้องทางปัญญาได้รับการจัดตั้งขึ้นบนสมมติฐานที่ว่าบุคคลต้องการความรู้ความเข้าใจที่เชื่อถือได้และสอดคล้องกัน ความไม่สอดคล้องกันในความคิด ความรู้สึก อารมณ์ ค่านิยม ความเชื่อ เจตคติ หรือพฤติกรรมทำให้เกิดความตึงเครียด ในอดีต นักทฤษฎีความคงเส้นคงวามุ่งเน้นไปที่การขับเคลื่อนโดยสัญชาตญาณเป็นหลัก เพื่อลดความรู้สึกไม่สบายทางจิตใจ และกลับสู่สภาวะที่เรียบง่ายและสมดุล อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีของความคลุมเครือเกี่ยวกับทัศนคตินั้นต่างจากแนวทางแบบคลาสสิกมากกว่าที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้สถานะที่ขัดแย้งกันเองมากกว่า

2.2.1 ทฤษฎีสมดุล

Fritz Heider ได้กำหนดแนวทางแรกในกลุ่มทฤษฎีความสม่ำเสมอที่กำลังเติบโต ทฤษฎีความสมดุลพยายามที่จะเข้าใจความคิดของตนเองเกี่ยวกับความสัมพันธ์ส่วนตัวกับผู้อื่นและกับสิ่งแวดล้อม

ความสัมพันธ์แบบ Triadic ใช้ในการประเมินโครงสร้างและคุณภาพของทัศนคติภายในข้อตกลงที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้เชิงวิชาการเท่านั้น มิใช่เพื่อเผยแพร่เชิงพาณิชย์ การนำ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กำหนดความสัมพันธ์ทางสังคม เช่น สามารถวิเคราะห์ในแง่ของการรับรู้ของแต่ละบุคคลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างตนเอง(p)บุคคลอื่น(o)และหัวข้อ (เช่น ปัญหา ความเชื่อ คุณค่า วัตถุ) ที่เน้น (x) . ตาม Heider สามเหลี่ยมที่สมดุลจะเกิดขึ้นเมื่อทั้งสามสิ่งเป็นค่าบวก หรือสองค่าเป็นค่าลบและอีกหนึ่งค่าเป็นค่าบวก (เนื่องจากยังคงมีจำนวนบวกอยู่) สมมติฐานโดยรวมของทฤษฎีความสมดุลมีรากฐานมาจากปรัชญาที่ว่ารัฐที่ไม่สมดุลมีแนวโน้มที่จะสร้างความหายนะ ความสัมพันธ์ที่น่าพึงพอใจนั้นต้องการความสมดุล มิฉะนั้น ไม่ใช่เรื่องแปลกที่จะประสบกับผลที่ตามมา เช่น ความเครียด ความตึงเครียด หรือความสับสน

2.2.2 ทฤษฎีความสม่ำเสมอของการประเมินความรู้ความเข้าใจ

ทฤษฎีความคงเส้นคงวาเชิงประเมิน-ประเมินหมายถึงสภาวะที่บุคคลหนึ่งมีทัศนคติที่ตรงกันข้ามต่อวัตถุที่มีขนาดไม่เท่ากัน จุดเน้นคือความแตกต่างโดยรวมในการประเมินโดยไม่คำนึงถึงขนาด “ความสับสนเป็นหน้าที่ของจำนวนความขัดแย้งภายในทัศนคติ ในขณะที่ความสอดคล้องในการประเมินและการรับรู้เป็นหน้าที่ของขนาดของความแตกต่างระหว่างการประเมิน” ในชุดของคะแนนมิติ เช่น ค่าบวก 5 และค่าลบ 5 มีระดับความสม่ำเสมอเท่ากับชุดของค่าบวก 9 และลบ 1 อย่างไรก็ตาม ระดับของความสับสนในแต่ละชุดมีความแตกต่างกันอย่างมาก ความแตกต่างนี้มีความสำคัญเมื่อตรวจสอบความหมายและผลกระทบของความสับสน เนื่องจากการให้คะแนนที่คล้ายคลึงกันนั้นแตกต่างกันมากที่เดียวมุมมองสองมิติของการประเมินทัศนคติสามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างความสับสนและความสอดคล้องในการประเมินความรู้ความเข้าใจ เมื่อเรตติ้งเพิ่มขึ้น ทั้งความสับสนและความสอดคล้องในการประเมินและการรับรู้มีแนวโน้มที่จะมีเสถียรภาพน้อยลงและมีประสิทธิภาพน้อยลงในการทำนายพฤติกรรม การศึกษาในอดีตได้เชื่อมโยงสภาวะทางจิตที่ไม่ชัดเจนกับเวลาตอบสนองที่ช้าลง (เนื่องจากการเข้าถึงได้น้อย) และทัศนคติที่ไม่รุนแรง แม้ว่าทฤษฎีความสอดคล้องเชิงประเมิน-การรับรู้จะยังไม่ได้รายงานผลการค้นพบดังกล่าว

2.2.3 ทฤษฎีความไม่ลงรอยกันทางปัญญา

ความรู้สึกไม่สบายที่เกิดจากการรับรู้ที่ไม่สอดคล้องกันเป็นปัจจัยกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ที่ทรงพลัง การเกิดขึ้นของการวิจัยเกี่ยวกับความตึงเครียดทางปัญญาเกิดขึ้นในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 และเป็นประเด็นร้อนในจิตวิทยาสังคมตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ในปี 1957 ลีออน Festinger เป็นครั้งแรกที่จะตรวจสอบปรากฏการณ์นั้นการสร้างทฤษฎีของการประสานองค์ Festinger และนักจิตวิทยายุคแรกๆ คนอื่นๆ ถือคติที่ว่าความไม่สอดคล้องกันของความรู้ความเข้าใจเป็นผลมาจากความคิดหรือความคิดเห็นที่ขัดแย้งกันสองอย่าง อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบัน การวิจัยได้พิสูจน์แล้วว่า ความไม่

สอดคล้องกันของความรู้ความเข้าใจทั้งหมดไม่ได้ทำให้เกิดความไม่พอใจเท่าๆ กัน เพราะมันไม่จำเป็นว่าจะต้องเกิดความไม่ลงรอยกันที่ก่อให้เกิดการวิวาท แต่เป็นการสร้างปัจเจกของความขัดแย้งที่ให้ความไม่ลงรอยกันจึงมีลักษณะเป็นความคลาดเคลื่อนระหว่างทัศนคติของบุคคลกับพฤติกรรมจริงที่บุคคลนั้นปฏิบัติ ในขณะที่ความคลุมเครือถูกมองว่ามีความไม่เท่าเทียมกันภายในทัศนคติของตนเอง แม้ว่าจะมีความพิเศษเฉพาะ แต่สภาวะที่สับสนก็ยังคงมีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับทฤษฎีความไม่ลงรอยกัน ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ที่พบได้บ่อยที่สุด

ปัจเจกบุคคลพยายามสร้างความพึงพอใจให้กับภาพพจน์ของตนเองที่มั่นคงและเป็นบวก ด้วยเหตุนี้ความตึงเครียดที่ยิ่งใหญ่ที่สุดเกิดขึ้นเมื่อมีความไม่ลงรอยกันระหว่างใคร่ที่คิดว่าตนเป็นกับพฤติกรรมที่แท้จริงของพวกเขา การคุกคามต่อความภาคภูมิใจในตนเองดังกล่าวทำให้เกิดแรงจูงใจในการขจัดความทุกข์ จากการวิจัยในปัจจุบัน มีสามวิธีที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวางในการลดความไม่สอดคล้องกันของความรู้ความเข้าใจ

ปรับพฤติกรรมโดยเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจที่ไม่ลงรอยกัน

ปรับพฤติกรรมโดยเพิ่มความรู้ความเข้าใจใหม่

ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้ตรงกับองค์ความรู้ที่ไม่ลงรอยกัน

2.3 เอกสารและข้อมูลการแสดงผลทางศิลปะการใช้ไฟนีออนฟลักซ์ในประติมากรรม

ประติมากรรมถือเป็นรูปแบบศิลปะที่ช่วยให้ศิลปินหลุดพ้นจากสื่อศิลปะแบบเดิมๆ และสำรวจวิธีใหม่ๆ ในการแสดงออก วิธีการใหม่อย่างหนึ่งที่ได้รับคามนิยมในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาคือการใช้ LED Neon Flex ในประติมากรรม วิธีการร่วมสมัยนี้ไม่เพียงแต่เพิ่มองค์ประกอบที่มีชีวิตชีวาและมีชีวิตชีวาให้กับประติมากรรม แต่ยังช่วยให้ศิลปินทดลองกับแสงและสีในรูปแบบที่ไม่เหมือนใคร ในบทความนี้ เราจะเจาะลึกเข้าไปในโลกของประติมากรรม LED Neon Flex สำรวจความเป็นไปได้ไม่รู้จบที่มอบให้กับศิลปินและผลกระทบที่มีต่อโลกศิลปะ

2.3.1 การเกิดขึ้นของ LED Neon Flex

เพื่อที่จะเข้าใจว่าทำไม LED Neon Flex จึงกลายเป็นตัวเปลี่ยนเกมในโลกแห่งประติมากรรม สิ่งสำคัญคือต้องติดตามต้นกำเนิดของมัน LED Neon Flex เป็นการทดแทนแสงไฟนีออนแบบดั้งเดิมที่ทันสมัย ซึ่งเปิดตัวครั้งแรกในต้นปี 1900 แสงนีออนได้ปฏิวัติการโฆษณาและภูมิทัศน์ของเมืองแต่มีข้อจำกัดในแง่ของความยืดหยุ่นและความคุ้มค่า เมื่อเวลาผ่านไป เทคโนโลยี LED ก็ก้าวล้ำหน้าซึ่งนำไปสู่การกำเนิดของ LED Neon Flex ซึ่งจัดการกับข้อจำกัดของรุ่นก่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 ข้อดีของ LED Neon Flex ในงานประติมากรรม

LED Neon Flex มีข้อดีหลายประการเหนือแสงนีออนแบบดั้งเดิมและแหล่งกำเนิดแสงอื่นๆ ในงานประติมากรรม ประการแรก มันมีความยืดหยุ่นสูง ช่วยให้ศิลปินสามารถสร้างรูปแบบที่ซับซ้อนและซับซ้อนซึ่งครั้งหนึ่งเคยเป็นไปได้ด้วยหลอดนีออนแข็งความสามารถในการโค้งงอและขึ้นรูปองค์ประกอบแสงทำให้ศิลปินมีอิสระในการทดลองกับรูปทรงและพื้นผิวต่างๆ นอกจากนี้ LED Neon Flex ยังประหยัดพลังงานและทนทานอีกด้วย ต่างจากไฟนีออนทั่วไปตรงที่ LED Neon Flex ใช้พลังงานน้อยกว่าอย่างเห็นได้ชัด ทำให้มีความยั่งยืนและคุ้มค่าในระยะยาว นอกจากนี้ยังมีอายุการใช้งานยาวนานกว่าและทนทานต่อปัจจัยภายนอก เช่น สภาพอากาศ ทำให้เหมาะสำหรับงานประติมากรรมทั้งในร่มและกลางแจ้ง

2.3.3 สำรวจความเป็นไปได้ในการแสดงออก

หนึ่งในแง่มุมที่น่าตื่นตาตื่นใจที่สุดของการใช้ LED Neon Flex ในประติมากรรมคือความเป็นไปได้ในการแสดงออกที่ไม่มีที่สิ้นสุด องค์ประกอบแสงนี้สามารถตั้งโปรแกรมให้แสดงสเปกตรัมสีที่หลากหลายได้ ช่วยให้ศิลปินสามารถปลุกอารมณ์และอารมณ์ที่แตกต่างกันในงานศิลปะของพวกเขาได้ ความสามารถในการสร้างเอฟเฟกต์แสงแบบไดนามิกช่วยเพิ่มมิติใหม่ให้กับประติมากรรม ทำให้ดูน่าหลงใหลยิ่งขึ้น

2.3.4 ปฏิสัมพันธ์และการโต้ตอบ

การนำ LED Neon Flex มาใช้ในงานประติมากรรมยังได้เปิดประตูสำหรับการโต้ตอบและการโต้ตอบอีกด้วย ด้วยการใช้เซ็นเซอร์และการเขียนโปรแกรม ศิลปินสามารถสร้างประติมากรรมที่ตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมหรือผู้ชมของตนได้ ตัวอย่างเช่น ประติมากรรมอาจเปลี่ยนสีหรือลวดลายเมื่อมีคนเข้าใกล้ ทำให้เกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์ในงานศิลปะ การโต้ตอบนี้ทำให้เส้นแบ่งระหว่างผู้ชมและงานศิลปะพร่ามัว ทำให้ประสบการณ์ที่ดื่มด่ำและเป็นส่วนตัวมากขึ้น

2.3.5 จัดแสดงสุนทรียศาสตร์สมัยใหม่

รูปลักษณ์ที่ทันสมัยและทันสมัยของ LED Neon Flex สอดคล้องกับสุนทรียภาพของศิลปะและการออกแบบร่วมสมัย เส้นสายที่สะอาดตาและแสงเรืองรองที่สดใสช่วยเสริมประติมากรรม เพิ่มความทันสมัยและความซับซ้อน ประติมากรรม LED Neon Flex

กลายเป็นจุดสนใจในทุกพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นแกลเลอรี สวนสาธารณะ หรือคอลเลกชันส่วนตัว เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การผสมผสานระหว่างวัสดุประติมากรรมแบบดั้งเดิมกับองค์ประกอบแสงที่ทันสมัยทำให้เกิดความแตกต่างอันน่าทึ่งที่ดึงดูดผู้ชม

2.3.6 ผลกระทบต่อโลกศิลปะ

การบูรณาการ LED Neon Flex ในประติมากรรมได้ส่งผลกระทบต่อโลกศิลปะ ได้ขยายขอบเขตของสิ่งที่ประติมากรรมสามารถเป็นได้ และวิธีที่ประติมากรรมสามารถดึงดูดผู้ชมได้ ศิลปินพยายามผลักดันขอบเขตอย่างต่อเนื่อง สร้างสรรค์ผลงานที่ยิ่งใหญ่และทะเยอทะยานมากขึ้นเพื่อดึงดูดผู้ชม นอกจากนี้ ประติมากรรม LED Neon Flex ยังกลายเป็นหัวข้อยอดนิยมสำหรับการจัดวางและนิทรรศการสาธารณะ ซึ่งดึงดูดผู้ชื่นชอบงานศิลปะและนักท่องเที่ยว

(Glamour lighting 2023 : ออนไลน์)

2.4 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกระจกอนันต์ (กระจกเงาสท้อนไป-มาไม่รู้จบ)

"กระจกอนันต์" ภาพลวงตาไร้ขอบเขตที่ไร้จุดสิ้นสุด มันเกิดภาวะภาพลวงตาอย่างนี้ได้อย่างไร เป็นปริศนาที่น่าสงสัยยิ่ง โดยภาวะ 'Infinity Mirror' นี้เกิดจากการสะท้อนกลับไปมาระหว่างกระจกสองบาน และมันจะสามารถสร้างภาพสะท้อนที่สะท้อนออกไปเรื่อยๆอย่างไม่รู้จบ จนดูราวกับว่ามันเป็นอนันต์ไร้ขอบเขต ไร้จุดสิ้นสุด (Infinity) ซึ่งสาเหตุที่ภาพสะท้อนทอดลึกเข้าไปนั้นเกิดจากการสะท้อนของแสงปะปนอยู่ด้วย โดยหากกระจกมีความหนา 2 เซนติเมตร แสงที่สะท้อนระหว่างกระจกนั้นสามารถเคลื่อนไปได้แค่ในระยะ 1 เซนติเมตรเท่านั้น และนั่นคือสาเหตุที่อธิบายว่าเหตุใดภาพเงาลวงตาที่อยู่ส่วนลึกสุดจึงดูมืดมิดกว่า ภาพสะท้อนในช่วงแรก (ลองดูภาพซ้ำอีกครั้งแล้วสังเกตว่าปลายหางของเงาจะมีตื้นขึ้นเรื่อยๆ)ความเข้าใจในการสร้างภาพลวงตานี้ ทำให้เกิดผลงานน่าทึ่งขึ้นมากมาย อีกทั้งยังมีการผสมผสานเทคโนโลยี LED เข้าไปในห้องภาพสะท้อนอันไร้ขอบเขตเหล่านี้ ดูราวเราหลุดไปอยู่ในห้วงแห่งอวกาศอันไกลโพ้น

(Board postjung 2021 : ออนไลน์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลที่ได้รับจากภาพยนตร์

2.5.1 Inside out

ในเรื่อง inside-out นี้ตัวเอกของเรื่องคือโรลีย์เด็กสาวผู้มองโลกในแง่บวกอยู่เสมอเป็นนักกีฬาฮอกกี้ตัวเก่งของโรงเรียน และในหัวของโรลีย์นั้นประกอบด้วยตัวเอกเล็กๆอีก 5 ตัว คือ Joy, Sadness , Anger, Disgust และ Fear ซึ่งแต่ละอารมณ์ทั้ง 5 จะเป็นแต่ละอารมณ์แต่ละความรู้สึกดังนี้ Joy คือความรู้สึกที่มีความสุข สนุกสนาน ลั่นลา, Sadness คือความรู้สึกที่ซึมเศร้า เศร้าหมอง, Fear คือความรู้สึกกลัว กังวล, Anger คือความรู้สึกโกรธ, และ Disgust คือความรู้สึกขยะแขยงรังเกียจ แม้ว่าจะมีอารมณ์ถึง 5 อารมณ์ แต่คนที่คอยควบคุมความรู้สึกและการกระทำส่วนมากของโรลีย์ก็คือ Joy คอยทำให้โรลีย์เป็นเด็กที่สดใส มองโลกในแง่ดีอยู่เสมอ ในทุกการกระทำของโรลีย์ จะถูกเก็บเป็นลูกบอลความทรงจำ ความทรงจำเหล่านี้เมื่อหมดวันจะถูกเก็บไปยังส่วนของความทรงจำระยะยาว และในบางครั้งเมื่อเกิดเหตุการณ์สำคัญๆในชีวิตลูกบอลที่เกิดขึ้นจะเรียกว่า “ความทรงจำหลัก ” และความทรงจำเหล่านี้คั่นเอง ที่จะถูกพัฒนาให้กลายเป็นบุคลิกภาพประจำตัวต่อไป ซึ่งในเรื่องนี้ความทรงจำเหล่านี้จะถูกนำไปสร้างเป็นเกาะ เพื่อแทนบุคลิกภาพในแต่ละแง่มุม เช่นเกาะฮอกกี้ เมื่อโรลีย์ทำประตูแรกได้เมื่อตอนเป็นเด็กทำให้เธอชอบเล่นฮอกกี้ตั้งแต่นั้นมา หรือเกาะแห่งมิตรภาพที่แทนถึงเพื่อนรักของเธอที่สนิทกันมาตั้งแต่เด็ก ชีวิตของโรลีย์มีแต่ความสุขเป็นส่วนมากแม้กระทั่ง Joy เองก็ไม่คิดว่าจะเกิดอะไรขึ้นกับโรลีย์ได้ จนกระทั่งโรลีย์ต้องย้ายบ้านทุกอย่างก็เปลี่ยนกันไปหมดพฤติกรรมบางอย่างของโรลีย์เปลี่ยนไปทั้งนี้ก็เกิดกับการควบคุมของอารมณ์ทั้ง 5 เกิดเรื่องราวต่างๆขึ้นมากมาย ความทรงจำบางอย่างของโรลีย์ก็ถูกลืมไปเกาะก็พังลงเกือบทุกเกาะ ในขณะที่ Joy กำลังหาวิธีกลับมาควบคุมโรลีย์ จากนั้นเกาะต่างๆพังลง ความทรงจำบางอย่างหายไป ซึ่งส่งผลถึงพฤติกรรมต่างๆของโรลีย์ในขณะนั้น เมื่อ Joy กลับมาถึงก็ให้ Sadness นำความทรงจำหลักกลับเข้าไปทำให้ทุกอย่างเริ่มเหมือนเดิมและเกาะต่างๆก็ถูกสร้างขึ้นใหม่อีกครั้ง เช่นเกาะครอบครัวมิตรภาพเป็นต้น จากนั้นก็ทำให้โรลีย์กลับมามีความสุขและมีความทรงจำดีๆเหมือนเดิม

สิ่งที่ได้จากการรับชม InsideOut มหัศจรรย์อารมณ์อลเวง

1. ความเปลี่ยนแปลงคือธรรมชาติของชีวิต

หลายครั้งความสุขของคนเราก็ไม่ได้เกิดขึ้นจากชีวิตที่สมบูรณ์แบบ แต่เกิดจากความสามารถของเราในการปรับตัวปรับใจให้เข้ากับสถานการณ์ภายนอกที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างกลมกลืน

2. อารมณ์

อารมณ์ความรู้สึกของเราก็อมซับซ้อนหรือเข้าใจยากมากขึ้นกับสิ่งแต่ละสิ่ง หรือกับความทรงจำแต่ละเรื่องเราไม่จำเป็นต้องมีความรู้สึกเดียวเสมอไป เราอาจจะสุขเศร้าโกรธกลัวหรือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รังเกียจมันไป พร้อมๆกันก็ได้ นอกจากนี้ถึงแม้การมองโลกในแง่ดีหรือพยายามเอ็นจอยกับทุกอย่างบนโลกจะเป็นเรื่องที่ดี แต่เราไม่จำเป็นต้องฝืนหรือพยายามเป็นคนที่ไม่สบายใจตลอดเวลาก็ได้ ความรู้สึกบางอย่างแม้แต่ความเศร้าเองก็มีคุณค่าในตัวของมันในเวลาของมัน และเป็นความทรงจำที่ดีได้ไม่น้อยไปกว่าความทรงจำที่มีแต่ความสุข ทุกอารมณ์มีความหมายที่สำคัญ คนเราทุกคนมีสิทธิ์ที่จะโกรธเศร้าหรือกลัวในบางเวลา แต่เราแค่ต้องเรียนรู้ที่จะควบคุมอารมณ์ทั้งห้านั้นให้แสดงออกมาให้ถูกที่ถูกลงเวลาและในปริมาณที่ เหมาะสม

3. ความเศร้าสอนให้เราเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

คนเศร้านั้นมักจะเป็นคนที่ชอบคิดใคร่ครวญอะไรต่างๆอยู่ในใจเสมอ(คล้ายๆกับการอ่านคู่มือสมอง) และนั่นก็ทำให้ Sadness มีความเข้าอกเข้าใจในพื้นที่ต่างๆ ภายในจิตใจของใคร่ดียิ่งกว่าใคร

4. ความสุขมักจะมาคู่กับความเศร้าอยู่เสมอ

ความทรงจำหลายๆอย่างของคนเรามักจะอยู่ในรูปของความสุขที่ปนมากับความเศร้าหรือที่เรียกกันว่าmixed-feeling ซึ่งเป็นความรู้สึกที่เข้าใจได้ยาก

5. การเก็บกดความเศร้าเอาไว้เป็นเรื่องไม่ดี

คนที่ เป็นโรคซึมเศร้าแม้จะดูมีความสุขจากภายนอก แต่เราก็ไม่อาจรู้ได้เลยว่าเขาเก็บซ่อนความเศร้าเอาไว้มากแค่ไหน และอันตรายของการเก็บกดความเศร้าเอาไว้วันๆก็คือมันย่อมระเบิดขึ้นในสักวัน เช่นเดียวกับสิ่งที่เกิดขึ้นกับ Sadness ในตอนท้ายของเรื่อง ในทุกช่วงวัยชีวิตจะพาเราเดินไปข้างหน้าอยู่เสมอและบางครั้งเราก็ต้องเรียนรู้ที่จะ 'ทิ้งอดีต' เอาไว้ข้างหลังบ้างเพื่อให้ใจเรา 'เบาพอ' ที่จะก้าวต่อไปในอนาคตให้ได้

6. ประสบการณ์ใหม่ๆช่วยให้เราได้เติบโต

คนเราสามารถเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ของชีวิตยิ่งเรามีประสบการณ์มากเรายิ่งเรียนรู้ได้มาก

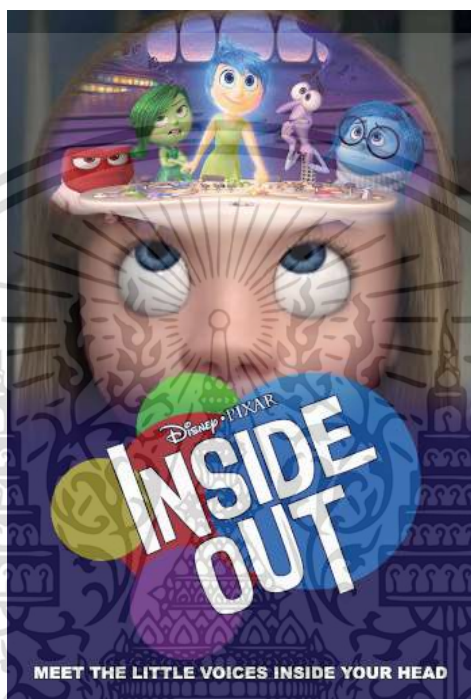
7. "ความรัก" คือพลังช่วยเราได้ในวันที่เรา "อ่อนแอ"

ในช่วงเวลาที่อ่อนแอบางครั้งสิ่งที่เราต้องการมากที่สุดก็คือใครบางคนที่รักและห่วงใยเรา และไม่ว่าช่วงเวลานั้นจะยากลำบากสักแค่ไหนแต่เราก็ยอมผ่านมันไปได้ด้วยกำลังใจจากคนที่เรารัก เพราะความรักคือพลังที่สำคัญในวันที่เราอ่อนแอ

Inside Out มหัศจรรย์อารมณ์อลเวงทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ทฤษฎีของออสซูเบล (Ausubel) จากทฤษฎีคือ เมื่อ Riley มีประสบการณ์และมีความคิดที่จะเชื่อมโยงความตั้งใจกับสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ ทำให้ Riley สามารถแก้ปัญหาจัดการกับอารมณ์ของตัวเองได้ ความเศร้าที่ใครๆก็เห็นว่าไม่เป็นจำเป็น ในบางเวลากลับเป็นสิ่งที่เราต้องการมากที่สุด จะเศร้าบ้างก็ได้ และในทางกลับกันความสนุกสนานก็ไม่ได้สามารถเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้แก้ทุกปัญหาเช่นกัน ในการแก้ปัญหานั้นบางครั้งเราก็ต้องรู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเราด้วย เมื่อเรียนรู้ถึงสิ่งนี้ได้ก็พร้อมจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น ความขัดแย้งนี้ถูกโยงไปยังการก้าวข้ามผ่านวัย (Coming of Age) ของ Riley ความรู้เกี่ยวกับการรู้จักคิดของตนเอง คือความรู้ส่วนตัวของแต่ละบุคคลต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรือสิ่งที่ตนรู้จากการเรียนรู้อะไรก็ตามด้วยความเข้าใจ ซึ่งจากหนัง Inside Out ที่ Riley มีความสามารถทางด้านกีฬาออกก็ทำให้เธอชอบเล่นออกก็ตั้งแต่นั้นมา
(สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดนนทบุรี 2021 : ออนไลน์)



ภาพที่ 2.1 Inside Out

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : siamreview.com (สืบค้นเมื่อ 16 มีนาคม 2567)



ภาพที่ 2.2 ตัวละคร Inside Out

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : beartai.Com (สืบค้นเมื่อ 16 มีนาคม 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.2 Inside out 2

หลังจากที่ Inside Out ภาคแรก ได้สร้างความประทับใจแก่ผู้ชมจนสามารถกวาดรายได้รวมทั่วโลกสูงถึง 858 ล้านดอลลาร์ พร้อมคว้ารางวัลออสการ์สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยมมาได้สำเร็จ โดยครั้งนี้จะดำเนินเรื่องราวห่างจากภาคแรกประมาณ 2 ปี เมื่อ Riley (Kensington Tallman) ในวัย 13 ปี กำลังจะก้าวเข้าสู่การเป็นวัยรุ่นที่เธอจะได้พบกับสิ่งใหม่ที่ไม่คุ้นเคยมากมาย รวมไปถึงอารมณ์ใหม่อย่างว่าวุ่น, อิจฉา, เฉยชิล และเขินอาย ไม่ใช่แค่ Riley ที่ต้องปรับตัว แต่ยังรวมถึงเหล่า 5 อารมณ์อย่างลึลลา, เศร้าซิม, ฉุนเฉียว, กลัวกลัว และหะหะแยง ก็ต้องรับมือกับการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่และพยายามช่วยเหลือ Riley ไปพร้อมกัน.

ลึลลา (Joy) ช่วงเวลาแปลกและน่ากลัวต่างๆ ที่โลกวัยรุ่นของไรลีย์ต้องเผชิญ อันดับแรกนั้น จอยตั้งใจแน่วแน่ที่จะปกป้อง “ความเป็นตัวของตัวเอง” ช่วยให้เธอยังคงเป็นเด็กที่มีความสุขเหมือนคนเดิมที่เธอเคยรู้จัก มีความคิดบวก ร่าเริง และเต็มไปด้วยไอเดียเจ๋งๆ

ว่าวุ่น (Anxiety) คือ การมั่วรวมของพลังงานอันปั่นป่วนที่มุ่งมั่นอย่างมากในการเตรียมความพร้อมให้ไรลีย์รับมือกับพลังลบที่อาจเกิดขึ้นในทุกสถานการณ์ น่องว่าวุ่นจึงทุ่มเทความพยายามที่จะทำให้ไรลีย์เข้ากับเพื่อนร่วมชั้นมัธยมปลายไม่ว่าด้วยวิธีใดก็ตาม และถึงแม้ว่าตัวเองเป็นตัวสร้างปัญหาเยอะ แต่น่องว่าวุ่นรู้ว่าการผลักดันไรลีย์ไปสู่ความสมบูรณ์แบบนั้นหมายถึงการบรรลุเป้าหมายได้ใกล้มากขึ้น

โกรธ (Anger) เป็นคนหัวรั้นและพร้อมที่จะต่อสู้เพื่อสิ่งที่ถูกต้องเป็นธรรมชาติเมื่อมันเกี่ยวข้องกับไรลีย์ เขาเป็นคนที่มัวปลารณาอย่างแน่วแน่ แต่บางครั้งก็อาจจะหุนหันพลันแล่นมากเกินไป ถึงขั้นรุนแรงเลยด้วยซ้ำ อย่างไรก็ตามอารมณ์โกรธยังเชื่อในการกำหนดขอบเขต แต่ไม่กลัวที่จะขจัดอุปสรรคออกไปถ้าคิดว่าเป็นสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับไรลีย์

เศร้าซิม (Sadness) เติบโตขึ้นและคุ้นเคยกับอารมณ์ความรู้สึกใหม่ๆ ที่จะมาถึง ทุกคนเข้าใจถึงความสำคัญของบทบาทของเธอในชีวิตของไรลีย์ ดังนั้น ความเศร้าซิมจึงรู้สึกสบายใจมากขึ้นท่ามกลางอารมณ์ที่สลดหดหู่ของเธอในช่วงเวลานี้ แม้ว่าเธออาจจะไม่มีพลังมากมาย แต่เธอก็พร้อมที่จะช่วยเหลือไรลีย์ของพวกเธออดทนต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคตอันใกล้

กลัวกลัว (Fear) แม้จะขี้กลัวเพียงใดแต่น้องก็ช่วยปกป้องไรลีย์และทำให้เธอปลอดภัยจากอันตรายน้อยใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นลูกพคชอกก็ทีพุ่งมาหรือแม้กระทั่งเปเปอร์คัต น้องกลัวกลัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เปรียบเสมือนป้ายเตือนภัยเคลื่อนที่ คอยพาเธอออกห่างจากสถานการณ์เสี่ยง อันตรายที่ใกล้จะเกิดขึ้น และภัยคุกคามร้ายแรง

หยะแหยง (Disgust) ช่างจู้จี้ พุดตรงไปตรงมาแบบไม่สนโลกกว่าเดิม และมุ่งมั่นที่จะปกป้องโรลีย์ให้ห่างไกลจากทุกสิ่งที่น่าขยะแขยง พร้อมทั้งจะแบหน้าทันทีที่ได้กลิ่นอาหารเหม็นๆ หรือคอมเมนต์ที่น่าเบื่อ และเธอปฏิเสธที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมใดๆ ที่อาจนำไปสู่ความอับอายตูดอย่างใดอย่างหนึ่งในสังคม

เบื่อหน่าย (Ennui) เป็นหนึ่งในอารมณ์ใหม่ของโรลีย์ แต่มันก็ไม่ได้ส่งผลอะไรกับเธอสักเท่าไรด้วยความเบื่อหน่ายและเฉื่อยชา พร้อมกับการกลอกตาอันเป็นท่าประจำตัว ความเบื่อหน่ายเฉยเมยแบบวัยรุ่นเข้ามาในบุคลิกภาพของโรลีย์ได้อย่างลงตัวในเวลาที่เราารู้สึกอยากจะทำเฉื่อยเฉย แต่ข้อดีก็มี เธอไม่จำเป็นต้องลุกขึ้นจากโซฟาเลยด้วยซ้ำ

อิจฉา (Envy) อารมณ์เล็กๆ แต่เธอก็รู้ว่าตัวเองต้องการอะไร เธออิจฉาไปซะทุกสิ่งที่คุณอื่นมีอยู่เสมอและไม่กลัวที่จะรู้สึกเสียใจเมื่อไม่ได้มันมา ความคิดเพื่อฝันและความหลงใหลในสิ่งใหม่ๆ ที่เจ๋งที่สุดของ เจ้าอิจฉาดึงดูดความสนใจของเธอในทุกทิศทางและโยเยหาในสิ่งที่โรลีย์ไม่มี

อายอาย (Embarrassment) ชอบที่จะเก็บตัวเงียบ ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายสำหรับคนร่างใหญ่ผิวสีชมพูอมแดง อายอายและค่อนข้างเงียบ อายอายพร้อมที่จะทิ้งตัวลงบนคอนโซลศูนย์บัญชาการใหญ่ทันทีที่เกิดความอายไม่กล้าเข้าสังคม

(GQ Thailand 2024, ออนไลน์)

แกนหลักสำคัญของเรื่อง นั่นคือ ‘การเปลี่ยนแปลง’ เพราะระยะเวลาเกือบ 10 ปีก็มากพอที่จะพาชีวิตของคนคนหนึ่งไปพบเจอกับการเปลี่ยนแปลงมากมาย ทั้งในแง่ของสภาพแวดล้อมรอบตัว ความคิด และอารมณ์ในจิตใจที่เริ่มมีมากกว่าแค่สุขหรือเศร้า เช่นเดียวกับสาวน้อย Riley และเหล่าอารมณ์อลเวงซึ่งในภาคที่แล้วพวกเขาได้พาเราไปสำรวจว่าบางครั้งอารมณ์หม่นเศร้าเองก็เป็นส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้ของการเติบโต มาคราวนี้เราจะได้ติดตามสาวน้อย Riley ที่ต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงมากมาย ทั้งการต้องรับมือกับความผิดพลาด การพยายามปรับตัวเข้ากับสังคมใหม่ๆ ความคาดหวังที่อยากให้คุณอื่นยอมรับ ไปจนถึงการที่บางครั้งเราก็เผลอทำร้ายความรู้สึกของคนรอบข้างไปโดยไม่รู้ตัว ทางฝั่งของอารมณ์ทั้ง 5 เองก็ต้องรับมือกับการเปลี่ยนแปลงจากภายในไม่แพ้กัน เมื่อว่าวุ่นหรือความวิตกกังวลกำลังพยายามจะเข้ามาควบคุมศูนย์สั่งการ จนทำให้ลึลลาและผองเพื่อนถูกไล่ออกมา และต้องออกผจญภัยอีกครั้งเพื่อช่วยเหลือ Riley ที่กำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงครั้งเอกสารถิ่นเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำคัญ โดยสิ่งที่ *Inside Out 2* ยังคงรักษาจุดแข็งของภาคแรกไว้ได้อย่างครบถ้วนคือการฉายภาพให้เราเห็นถึงความสำคัญของทุกอารมณ์และกระบวนการทำงานของมันออกมาให้เราเห็นเป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน เริ่มตั้งแต่ความวิตกกังวลที่ในมุมหนึ่งก็อาจทำให้เราครุ่นคิดกับอนาคตที่ยังไม่เกิดขึ้นมากเกินไป แต่ในทางกลับกันมันก็ช่วยให้เราได้ลองคิดและวางแผนเพื่อรับมือกับเหตุการณ์ต่างๆ ไปพร้อมกัน หรือจะเป็นความอิจฉาที่บางครั้งมันก็เป็นแรงผลักดันให้เราอยากพัฒนาตัวเองให้เก่งขึ้นกว่าเดิม และสิ่งที่เพิ่มเข้ามาในภาคนี้คือการพาเราไปสำรวจดูว่าอารมณ์ที่หลากหลายเหล่านี้คืออย่างไร ถูกชักทอเป็น ‘ตัวตน’ ของคนคนหนึ่งขึ้นมาได้อย่างไร เพราะทุกอารมณ์และทุกความทรงจำล้วนเป็นจิ๊กซอว์ชิ้นสำคัญที่ประกอบร่างขึ้นมาจนกลายเป็นตัวเราในปัจจุบัน

ขณะเดียวกัน เรื่องราวที่เกิดขึ้นกับ Riley ในภาคนี้ก็น่าจะเป็นสิ่งที่ผู้ชมทุกคนที่เติบโตขึ้นมาพร้อมกับภาพยนตร์เรื่องนี้ต่างเคยประสบพบเจอและอาจจะข้ามผ่านมาแล้วไม่มากนักน้อย แต่เพียงความพิเศษของ *Inside Out 2* ครั้งนี้คือการเปิดประตูให้ผู้ชมได้ลองกลับมาสำรวจและทบทวนทุกห้วงอารมณ์ของตัวเองไปพร้อมกับ Riley กันอีกครั้งว่า ณ วันนี้เรากำลังอยู่กับอารมณ์ไหนมากเกินไปหรือเปล่า เรากำลังเก็บซ่อนหรือมองข้ามอารมณ์ไหนอยู่บ้าง จนบางทีสิ่งเหล่านี้ก็อาจทำให้เราหลงทางและอาจลืมไปว่าตัวตนของเราจริงๆ เป็นแบบไหน เพราะบางครั้งการลองกลับมาตั้งคำถามเข้าใจว่าตอนนี้อารมณ์ของเราเป็นอย่างไร ก็อาจทำให้เรามองเห็นตัวเองชัดขึ้น มองเห็นผู้อื่นชัดขึ้น ปล่อยวางกับบางสิ่งได้มากขึ้น และที่สำคัญคือสามารถรับมือกับความเปลี่ยนแปลงได้ดียิ่งขึ้น (The Standard 2024, ออนไลน์)

Inside Out ภาค 2 หนึ่งเรื่องนี้สามารถเล่าเรื่องราวของอารมณ์ และการแสดงอารมณ์ผ่านทางตัวละครหลัก (Riley Andresen) ในแต่ละสถานการณ์ได้เป็นอย่างดี แต่ถ้าใครอยู่สายจิตวิทยา (Psychology) หรือ Consumer Behavior อาจจะดูหนังเรื่องนี้ไปและพยักหน้าไป เพราะถ้ามองแบบให้ลึกขึ้น จะรู้ว่าหนังเรื่องนี้ถูกสร้างมาจาก Theory of Emotions หลายทฤษฎี เรื่องราวมันเลยดูสมเหตุสมผล และกลมกลื่น เช่น

1. แต่ละอารมณ์จะมีประโยชน์ของตัวเอง ทั้งอารมณ์ลบและอารมณ์บวก (เช่น ความกลัวจะป้องกันอันตรายเราจากสิ่งที่เห็น หรือ ความกังวลจะป้องกันอันตรายสิ่งที่เรายังไม่เห็น) และบางอารมณ์จะเป็นแรงจูงใจ (Motivator) ให้เราทำสิ่งต่างๆ ได้
2. คนเราสามารถกดอารมณ์ตัวเองไม่ให้แสดงออกมาได้ ซึ่งในบางสถานการณ์คนเราจะไม่แสดงอารมณ์ที่แท้จริงออกมา (Emotion Regulation)

3. อารมณ์คนเราสามารถเชื่อมกับตัวตนเราได้ เพราะคนเราจะแสดงสิ่งที่ต้องการออกมาผ่านอารมณ์ และเมื่อไรที่แสดงบ่อยๆมันจะเป็นตัวตน (Personality) ถึงแม้ตอนทำๆของหนึ่งจะเริ่มเฉลยว่า ตัวตนคนเรามีหลากหลายอารมณ์ และอารมณ์ที่หลากหลายของเราจะโอบอุ้มความเป็นตัวเราได้
4. บางอารมณ์สามารถเชื่อมเข้ากันเข้ากับบางอารมณ์ได้ดีเป็นพิเศษ และบางอารมณ์จะไม่ถูกกับบางอารมณ์ หรือบางอารมณ์ต้องเกิดก่อนบางอารมณ์
5. การแสดงอารมณ์ของเราสามารถแสดงได้ชัดเจนผ่านทาง การแสดงออกทางสีหน้า (Facial Expression) ของทฤษฎี Paul Ekman (ถึงแม้หลังๆจะโดนคำวิจารณ์เยาะใน เรื่องความซับซ้อนของอารมณ์ที่มีมากกว่าแค่การแสดงออกทางสีหน้า)
6. ตอนจบของ Riley's last Joy ในฉากเล่น Hockey ที่ว่าความสุขคนเราขึ้นอยู่กับความ ทำท่าย และ Skills Level ที่เรามี (ถ้าเรา Challenge ตัวเองมากเกินไป แต่ skills เราไม่ถึง จะไม่มีความสุข)
7. บางอารมณ์เราสามารถมีตั้งแต่เกิด (innate) ซึ่ง ทฤษฎีนี้บางส่วนมาจาก Darwin ส่วน บางอารมณ์จะถูกสร้างมาจากสังคม (Social Construct)
8. การที่แต่ละอารมณ์ของเราจะแสดงออกมาต้องผ่านกระบวนการประเมินอารมณ์ (Appraisal Emotions) จึงทำให้ในสถานการณ์เดียวกันคนเราจึงอาจจะแสดงอารมณ์ที่ เหมือนกันหรือต่างกันก็ได้

(เพจการตลาดจากต่างแดน 2024, ออนไลน์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 Inside Out 2
แหล่งที่มา (ออนไลน์) : reddit.com (สืบค้นเมื่อ 14 มิถุนายน 2567)



ภาพที่ 2.4 ตัวละคร Inside Out 2
แหล่งที่มา (ออนไลน์) : mixmagazine.in.th (สืบค้นเมื่อ 14 มิถุนายน 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

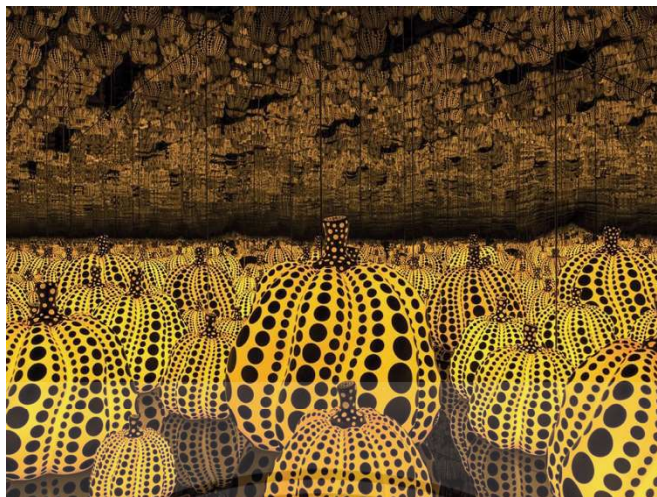
2.6 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ

การสร้างสรรคผลงานประติมากรรมด้วยเทคนิคสื่อผสมชุดนี้ได้รับแรงบันดาลใจที่ก่อให้เกิดแนวคิดสร้างสรรค์ซึ่งเกิดขึ้นจากสภาวะความรู้สึกสับสนภายในตนเองจากสถานการณ์ผ่านประสบการณ์ ผู้สร้างสรรค์จึงได้ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานประติมากรรมชุด “มิติซับซ้อนของรูปทรงสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกสับสน” โดยได้รับอิทธิพลจากผลงานประติมากรรมและศิลปะการจัดวางของศิลปินที่แสดงออกผ่านการสร้างรูปร่าง รูปทรง น้ำหนักมิติแสงและสี ขึ้นตามจินตนาการที่แสดงออกมาผ่านรูปแบบงานประติมากรรม ที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งมีศิลปินดังนี้

2.6.1 ยายโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama)

หรือที่หลาย ๆ คนเรียกติดปากว่า ‘คุณป้าลายจุด’ กันเป็นอย่างดี เพราะถ้าจะว่ากันตามจริงแล้ว ที่ทางของเธอในบริบทโลกสมัยใหม่ดูจะขยายขอบเขตไปไกลมากกว่าแค่ศิลปินร่วมสมัยผู้โด่งดังแต่ยังขึ้นแท่นเป็นหนึ่งใน ‘ป๊อปไอคอน’ แห่งยุค ที่ทั้งตัวตนและผลงานได้สร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้คนมากมาย ตั้งแต่ของใกล้ตัวอย่างเสื้อผ้าที่สวมใส่ ไปจนถึงประเด็นหนักๆ อย่างโรคทางจิตเวช และด้วยอิทธิพลในแวดวงศิลปะและการออกแบบนี้แหละที่ทำให้แกเลอรีและพิพิธภัณฑ์ทั่วโลกต่างตามหาผลงานศิลปะของเธอมาครอบครองในคอลเลกชันกันแทบทั้งนั้น การจัดแสดง Yayoi Kusama: 1945 to Now นิทรรศการที่รวบรวมผลงานกว่า 200 ชิ้นตลอดการทำงานมากกว่า 7 ทศวรรษของเธอมาจัดแสดงที่พิพิธภัณฑ์ M+ Museum ในเขต West Kowloon Cultural District ของฮ่องกง เรียกได้ว่า นี่แทบจะเป็นการจัดแสดงผลงานของคุซามะที่ยิ่งใหญ่ที่สุดนอกเขตแดนประเทศญี่ปุ่นก็ว่าได้ ผลงานภายในนิทรรศการจะถูกเล่าตามธีมหลักทั้ง 6 ธีม คือ Infinity (ความไม่มีที่สิ้นสุด), Accumulation (การสะสม), Radical Connectivity (การเชื่อมต่อสุดโต่ง), Biocosmic (ชีวจักรวาล), Death (ความตาย) และ Force of Life (พลังแห่งชีวิต) โดยนอกจากเราจะได้เห็นการเดินทางในโลกศิลปะของเธอตั้งแต่สมัยยังผลิตจิตรกรรมนามธรรมอันเรียบง่าย ไปจนถึงภาพจำลองกาลอย่างผลงานลายจุดสีจัดจ้านในหลากหลายรูปแบบแล้ว ผลงานในแต่ละธีมก็ยังสะท้อนชีวิตของเธอในแต่ละช่วงวัยที่มีการเรียนรู้และเติบโตที่แตกต่างกันออกไป ตั้งแต่ตอนที่เธอยังเป็นเพียงศิลปินหน้าใหม่ไร้ชื่อเสียงในญี่ปุ่น บินข้ามน้ำข้ามทะเลไปสร้างชื่อให้ตัวเองไกลถึงสหรัฐอเมริกาและยุโรป ก่อนจะกลับมาพำนักและผลิตผลงานศิลปะดีๆ ในญี่ปุ่นอีกครั้ง บทสรุปที่อธิบายตัวตนและผลงานของเธอได้ครบถ้วนและเห็นภาพชัดเจนที่สุดแล้ว เพราะนอกจากสีสันและลายจุดเหล่านี้จะช่วยบรรเทาความเจ็บปวดภายในจิตใจของเธอเองแล้ว ทุกวันนี้ คุซามะในวัย 93 ปียังคงส่งต่อแรงบันดาลใจและพลังงานบวกให้กับคนรุ่นหลังอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะออกมาในรูปแบบผลงานศิลปะชิ้นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์ดังของโลก หรือเป็นเพียงสินค้าแฟชั่นทั่วไปที่ใครๆ ก็สามารถจับต้องได้ก็ตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

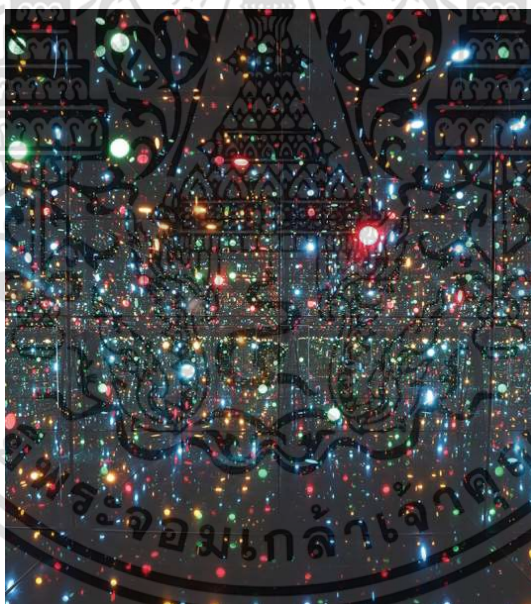


ภาพที่ 2.5 ภาพผลงาน Pumpkins screaming about love beyond infinity (2017)

พ.ศ. 2560

เทคนิค ศิลปะการจัดวาง

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : Nybg.org (สืบค้นเมื่อ 16 มีนาคม 2567)



ภาพที่ 2.6 ภาพผลงาน Infinity Mirrored Room – Illusion Inside the Heart (2020)

พ.ศ. 2563

เทคนิค ศิลปะการจัดวาง

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : Nybg.org (สืบค้นเมื่อ 16 มีนาคม 2567)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.2 นัม จุน เฟ็ก (Nam June Paik)

ศิลปินชาวเกาหลีสัญชาติอเมริกัน ผู้ทำงานในสื่อหลากหลายแขนง เขาเป็นผู้นำบุกเบิกงานศิลปะในสื่อวิดีโอ หรือวิดีโออาร์ต ในช่วงยุค 60 จนได้รับการขนานนามว่าเป็น“บิดาของวิดีโออาร์ต”ผู้ใช้สื่ออันล้ำสมัยสร้างผลงานศิลปะอันแปลกใหม่ที่โลกไม่เคยเห็นมาก่อน ด้วยการใช้เทคโนโลยีใหม่ล่าสุดในยุคนั้นอย่างวิดีโอ และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ในการทดลองทางศิลปะหลากหลายรูปแบบ การปฏิบัติทางศิลปะของเขา กลายเป็นรากฐานทางความคิดให้ศิลปินที่ทำงานในสื่อยุคใหม่ (New media) ในปัจจุบัน จำนวนนับไม่ถ้วน

นัม จุน เฟ็ก (หรือเรียกแบบเกาหลีว่า เฟ็ก นัม จุน) เกิดในปี 1932 ที่กรุงโซล ประเทศเกาหลี เมื่อเกิดสงครามเกาหลีขึ้นในช่วงปี 1950 เขาและครอบครัวต้องลี้ภัย จากบ้านเกิดไปยังฮ่องกง ต่อด้วยญี่ปุ่น และจบการศึกษาปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยโตเกียว เดิมที นัม จุน เฟ็ก ไม่ได้ร่ำเรียน มาทางด้านศิลปะแต่แรก หากแต่เรียนมาทางด้านดนตรีคลาสสิก แต่เขามีความสนใจในการใช้เสียง จากสภาพแวดล้อมรอบตัวทั่วไปในชีวิตประจำวันในการทำดนตรี โดยได้รับอิทธิพล จากนักดนตรี ทดลองผู้ยิ่งใหญ่ในยุคนั้นอย่าง จอห์น เคจ (John Cage) ต่อมาเขาย้ายไปเรียนดนตรีที่เยอรมนี ตะวันตก และได้พบกับจอห์น เคจ และเหล่าบรรดาศิลปิน หัวก้าวหน้าในยุคนั้น อย่างจอร์จ มาซิวนัส (George Maciunas), ชารอน เกรซ (Sharon Grace), วูล์ฟ วอสเทลล์ (Wolf Vostell) และโจเซฟ บอยส์ ที่ต่างก็เป็นสมาชิกของกลุ่มเคลื่อนไหว ทางศิลปะแนวทดลองอย่างฟลักซ์ซัส (Fluxus) และเขาเองก็ได้เข้าร่วมเป็นสมาชิกกลุ่มนี้ในที่สุด ต่อมาเขาเริ่มต้นทำงานศิลปะที่เป็นการผสมผสาน เสียง ภาพ การทำศิลปะแสดงสด และองค์ประกอบทางอิเล็กทรอนิกส์เข้าไว้ด้วยกัน

ในปี 1963 เขาสร้างผลงาน Zen for TV (1963) ประกอบด้วยโทรทัศน์ที่ถูกดัดแปลงให้ ภาพในหน้าจอกลายเป็นเส้นแสงขีดเดียว เฟ็กใช้เวลาในการเรียนรู้เกี่ยวกับกลไกภายในของโทรทัศน์ จนสร้างผลลัพธ์ทางภาพอันแปลกใหม่ขึ้นมามากมาย เขาทำนายว่า ในอนาคตจอโทรทัศน์จะถูกใช้ แทนผืนผ้าใบในการสร้างงานศิลปะ ซึ่งเป็นคำทำนายที่ไม่ไกลจากความเป็นจริงเลย ในช่วงยุค 60 นัม จุน เฟ็ก เริ่มต้นทำงานด้วยอุปกรณ์ชิ้นใหม่ล่าสุด อย่างเครื่องบันทึกเทปวิดีโอ ตามมาด้วย กล้องวิดีโอบันทึกภาพและเสียงแบบพกพา ด้วยเครื่องมือนี้เขาสามารถเคลื่อนไหวและบันทึกภาพ และเสียงต่างๆ เพื่อนำมาทำเป็นงานศิลปะของเขาได้อย่างอิสระเสรี

ในปี 1964 นัม จุน เฟ็ก ย้ายไปนิวยอร์ก และเริ่มต้นทำงานศิลปะแสดงสดและวิดีโอ ร่วมกับนักเล่นเชลโล่หัวก้าวหน้าอย่างชาร์ลอตต์ มัวร์แมน (Charlotte Moorman) ที่ต่อมาได้กลายเป็นผู้ร่วมงานกับเขาอย่างยาวนาน การแสดงชุดนี้ของเขากับมัวร์แมน สะท้อนความสนใจของเขาเกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อสาธารณชน และความพยายาม ผสานเทคโนโลยีใหม่นี้เข้ากับความเป็นมนุษย์ผ่านร่างกายคน ด้วยผลงานเหล่านี้ นัม จุน เฟ็ก เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำพาเทคโนโลยีวิดีโอ และโทรทัศน์ ให้เข้าใกล้ความเป็นมนุษย์ มากกว่าการเป็นแค่เครื่องมือสร้างความบันเทิงธรรมดาๆ

ในปี 1964 เขาและวิศวกรไฟฟ้า ชูยะ อาเบะ (Shuya Abe) ร่วมกันพัฒนาเทคนิคการตัดแปลงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อันล้ำสมัย และสร้างเป็นผลงานหลายหลากอย่าง Robot K-456 (1964) หุ่นยนต์ควบคุมระยะไกลเคลื่อนที่ด้วยล้อ และตั้งโปรแกรมให้ “ถ่ายอุจจาระ” ออกมาเป็นเมล็ดถั่วอบแห้งไปพร้อมๆ กับเล่นเสียงสุนทรพจน์ของจอห์น เอฟ. เคนเนดี (นำเศร่าที่เจ้าหุ่นยนต์ตัวนี้ ประสบอุบัติเหตุถูกรถชนขณะเดินโซ่วตัวอยู่บนถนนในนิวยอร์ก เพื่กเปรียบเทียบว่าเหตุการณ์นี้แสดงถึงความหายนะของเทคโนโลยีในศตวรรษที่ยี่สิบ) นอกจากนี้ เขายังเคยเขียนถึงความปรารถนาในการทำ “ตลาดกลางวิดีโอเสรี” ที่ไม่เพียงแค่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถเผยแพร่ผลงานของตัวเองได้แบบฟรีๆ เท่านั้น หากแต่ยังรวมถึงการแบ่งปันความรู้ การศึกษา การสนทนาแลกเปลี่ยนในระดับนานาชาติ ซึ่งในปัจจุบันแนวคิดนี้ของเขาก็กลายเป็นความจริงไปเรียบร้อยแล้ว ด้วยการถือกำเนิดของชุมชนออนไลน์อย่าง Facebook และ Youtube ที่ดึงดูดผู้ใช้งาน นับพันล้านคนทั่วโลก เขายังเป็นผู้บัญญัติศัพท์คำว่า “Electronic Superhighway” ซึ่งเป็นการทำนายว่า ในอนาคต เทคโนโลยีจะช่วยให้ผู้คนในโลกสามารถเชื่อมต่อกันได้อย่างไร้พรมแดน ซึ่งในปัจจุบันความคิดนี้ของเขาก็กลายเป็นจริงเช่นเดียวกัน ในรูปของ “อินเทอร์เน็ต” นั่นเอง

“ชีวิตของเราเป็นส่วนผสมระหว่างธรรมชาติและเทคโนโลยี่ครั้งต่อครั้งซึ่งเป็นสิ่งที่ดี เราไม่อาจปฏิเสธได้ว่าเทคโนโลยีล้ำสมัยเป็นความก้าวหน้า เราต้องการมันเพื่อหาเลี้ยงชีพ แต่ถ้าคุณเอาแต่มุ่งเน้นไปที่ความล้ำสมัย สุดท้ายก็อาจจะจบลงที่สงคราม ดังนั้นเราต้องมีความเป็นมนุษย์ที่เข้มแข็งเพื่อรักษาสมดุลระหว่างความล้ำสมัย และความเป็นธรรมชาติให้เท่าเทียมกัน”

นัม จุน เพ็ก เสียชีวิตในปี 2006 ที่เมืองไมอามี รัฐฟลอริดา ด้วยวัย 73 ปี เหลือทิ้งไว้แต่เพียงมรดกทางความคิดอันมหาศาล และการบุกเบิกเส้นทางใหม่ในโลกศิลปะให้แก่เหล่าบรรดาศิลปินและคนทำงานสร้างสรรค์รุ่นหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.7 ภาพผลงาน French Clock TV

ปีที่สร้าง 1989

ขนาด: 260 x 140 x 200 cm

เทคนิค : Pendulum wall clock, 3 monitors, 3 wooden boards, video camera with tripod, transformers, electric cable

ถือว่าเป็นผู้บุกเบิก วิดีโอ อาร์ต Nam June Paik ผลิต ประติมากรรม วิดีโอต่างๆ ที่เปลี่ยนเครื่องรับโทรทัศน์ให้เป็นสื่อศิลปะโดยบิดเบือนหน้าที่ตามปกติของความบันเทิงและข้อมูลประการแรก เขาปรับแต่งและบิดเบือนภาพบนหน้าจอโทรทัศน์ แต่ในปี 1965 เขากลายเป็นหนึ่งในศิลปินกลุ่มแรกๆ ที่ทดลองกับสื่อวิดีโอ "French Clock TV" เป็นรูปปั้นวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้และการวัดของ เวลา. ประกอบด้วยทีวีสามเครื่อง นาฬิกาแขวน และกล่องวงจรปิดนาฬิกา แขวนอยู่บนผนัง ในตำแหน่ง 12 นาฬิกา ติดตั้งทีวี 3 เครื่องไว้รอบๆ ที่พิกัด 3, 6 และ 9 นาฬิกาตามลำดับ เวลากำลังเดินออกไปและการเคลื่อนไหวของลูกตุ้มจะถูกส่งไปยังทีวีบนผนังตลอดเวลาในการทำงาน เวลาจะแตกเป็นเสียงๆ แตกหัก และประกอบขึ้นเป็นส่วนประกอบด้วยการแทรกแซงทางเทคโนโลยีนี้ Paik เปลี่ยนวัตถุชั่วคราว ให้เป็นวัตถุวิดีโอประติมากรรม

"What Time Is It ?"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.8 ภาพผลงาน Dogmatic

ปีที่สร้าง: 1996

ขนาด: 45 x 39 x 20 in. (114.3 x 99.1 x 50.8 cm)

เทคนิค: ประติมากรรม (Two vintage television cabinets, microphone, two vintage telephone mouthpieces, and video)

Dogmatic แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของขบวนการ Dada และ Marcel Duchamp โดยเฉพาะอย่างยิ่งต่องานของ Paik และงานของกลุ่ม Fluxus โดยทั่วไป งานนี้อาศัยการใช้การเล่นสำนวน Duchampian เพื่อส่งเสริมความรู้สึกของการประชดประชันและการล้อเลียน โทรทัศน์มีรูปร่างคล้ายสุนัข โดยมีเครื่องรับโทรศัพท์แบบเก่าเป็นหูและหาง วิดีโอเล่นคลิปของสุนัขรวมถึงเยอรมันเชพเพิร์ดที่มีชีวิตชีวา ตลอดจนบุคคลสำคัญทางการเมืองและศาสนาต่างๆเพื่อเชื่อมโยงระหว่างความเชื่อทางการเมือง ศาสนา และสังคมที่สมาชิกในสังคมยึดถือ Dogmatic สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2539 นำเสนอบทวิจารณ์เกี่ยวกับความหมายของคำว่า ความเชื่อ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเมือง และศาสนาในทศวรรษที่ 1980 ในขณะเดียวกัน งานนี้สำรวจคุณภาพที่เป็นทางการของวิดีโอในลักษณะที่ผิดสมัย ซึ่งชวนให้นึกถึงทศวรรษแรกของการผลิตวิดีโอ ศิลปินในช่วงปี 1970 รวมถึง Paik ได้ปรับเปลี่ยนความสามารถในการแสดงออกของสื่อโดยรบกวนระบบสีและสัญญาณ เพื่อพยายามแยกโครงสร้างเฟรมภาพและขีดความสามารถ ของวิดีโอ ในการถ่ายทอดภาพที่ตรงไปตรงมา สิ่งนี้เห็นได้ใน Dogmatic อย่างชัดเจนที่สุดในช่วงแสงวาบของสีและรูปแบบ ซึ่งชี้ไปที่กลยุทธ์แรกเริ่มเหล่านี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน

การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานของผู้สร้างสรรค์ที่ถ่ายทอดมาจากสภาวะความรู้สึกสับสน หลากหลายรูปแบบ เพื่อให้การสร้างสรรค์ถูกสะท้อนผ่านทัศนคติของผู้สร้างสรรค์ได้มีความสอดคล้องของเนื้อหาและรูปแบบผลงานจากประสบการณ์ที่ได้จากสถานการณ์และเหตุการณ์ต่างๆ ก่อนจะนำมาสร้างภาพร่างและสร้างผลงานนี้ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้วยรูปแบบงานประติมากรรม (Sculpture) โดยใช้เทคนิคสื่อผสม (Mixed media) ของมิติกระจกสะท้อนไป-มาไม่รู้จบ (Infinity mirror) และหลอดลายแสงสีจากไฟนีออนฟลักซ์ (Neon flex) ออกมาเป็นผลงานที่สามารถรับรู้ได้

3.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุด “มิติซับซ้อนของรูปทรงสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกสับสน” ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอแนวคิดที่ต้องการสะท้อนสภาวะอารมณ์ความรู้สึกสับสนที่เกิดจากสถานการณ์ต่างๆ และการรับมือปล่อยผ่านจากสภาวะความรู้สึกสับสนที่เกิดขึ้นภายในตนเอง โดยใช้เทคนิคการสร้างมิติจากกระจกสะท้อนไป-มาอย่างไม่รู้จบ และการสร้างหลอดลายแสงสีจากไฟนีออนฟลักซ์ เพื่อสร้างมิติที่ลึกลับซับซ้อนผ่านความรู้สึกสับสนภายในตนเอง

3.2 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะชิ้นนี้ได้เริ่มจากการเรียบเรียงแนวความคิดเพื่อใช้ในการดำเนินการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล ด้วยวิธีการศึกษาจากประสบการณ์ส่วนตัว เอกสารข้อมูล รวมถึงวัสดุที่นำมาใช้สร้างสรรค์ เพื่อสร้างมิติและนำมาสร้างสรรคผลงานให้เป็นเทคนิคที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ผ่านผลงานด้วยความรู้สึกของมิติที่ลึกลับและแสงสีที่ถ่ายทอดผ่านเรื่องราวและเนื้อหาภายในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 ผลงานประติมากรรมชุดนี้มีขั้นตอนวิธีการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาข้อมูลเอกสารต่างๆ รวมถึงประสบการณ์ที่เคยสัมผัสและความรู้สึกที่อยู่ในความทรงจำ จนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน
2. รวบรวมข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ และพัฒนาไปสู่แนวความคิดที่ชัดเจนเพื่อนำมาสร้างเป็นภาพร่างผ่านโปรแกรมสามมิติ (Sketch up) ในคอมพิวเตอร์
3. นำภาพร่างที่เลือกซึ่งมีความลงตัวทางด้านองค์ประกอบศิลป์ที่สื่อถึงเนื้อหาโดยตรงตามแนวความคิดมาใส่รายละเอียดของขนาดชิ้นส่วน และวัสดุต่างๆ เพื่อส่งให้ทีมช่างขึ้นโครงสร้างตามแบบที่ร่างไว้ โดยเริ่มจากกล่องไฟที่อยู่ภายในโครงสร้างผลงานก่อนแล้วจึงทำโครงสร้างภายนอก
4. ผู้สร้างสรรค์นำกล่องไฟที่ทางทีมช่างเตรียมให้มาทำการตัดไฟและติดไฟนีออนเพิล็กซ์ตามแบบที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสร้างมิติแสงสีตามความรู้สึกและมิติที่ต้องการจะถ่ายทอด
5. นำกล่องไฟที่เสร็จสมบูรณ์ไปให้ทีมช่างประกอบเข้ากับโครงสร้างภายนอกของผลงานพร้อมทำสีเก็บความเรียบร้อยของผลงาน
6. ผู้สร้างสรรค์และทีมช่างตรวจสอบความเรียบร้อยของการแสดงมิติแสงสีของไฟและความเรียบร้อยทั้งหมดของผลงานให้มีความสมบูรณ์มากที่สุด

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

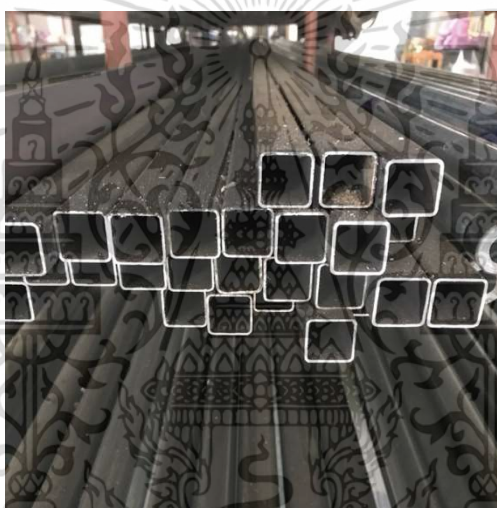
การสร้างสรรค์หาผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด “มิติซับซ้อนของรูปทรงสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกสับสน” ผู้สร้างสรรค์ได้เริ่มต้นจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เอกสาร แรงบันดาลใจที่ได้รับจากศิลปินและภาพยนตร์ การสร้างเทคนิคผ่านมิติสะท้อน ทั้งนี้เพื่อต้องการจัดระบบความคิดและเรียบเรียงกระบวนการคิดสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสามารถนำมาพัฒนาไปสู่แนวความคิดที่มีความสมบูรณ์มากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 วัสดุในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานมีวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างผลงาน โดยแบ่งเป็นอุปกรณ์สำหรับโครงสร้างของชิ้นงานประติมากรรมและตู้ไฟในชิ้นงาน ดังนี้ อุปกรณ์สำหรับใช้ในส่วนโครงสร้าง เช่น โครงเหล็ก ไม้แผ่น สีฟัน และอุปกรณ์สำหรับใช้ในการทำตู้ไฟ เช่น แผ่นอะคริลิกมิลเลอร์ ไฟนีออนฟลิกซ์ สายไฟ สเตปไฟ ปอมปอม

3.5.1 อุปกรณ์สำหรับใช้ในส่วนโครงสร้าง



ภาพที่ 3.1 ภาพแสดงลักษณะของโครงเหล็ก

โครงเหล็กที่ใช้สำหรับขึ้นโครงสร้างชิ้นงาน



ภาพที่ 3.2 ภาพลักษณะของแผ่นไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นไม้ที่ใช้สำหรับประกอบโครงสร้างชิ้นงาน



ภาพที่ 3.3 ภาพลักษณะของสีฟัน

สีฟันที่ใช้เก็บรายละเอียดความสวยงามของชิ้นงาน

3.5.2 อุปกรณ์สำหรับการทำตู้ไฟ



ภาพที่ 3.4 ภาพลักษณะของแผ่นอะคริลิกมิลเลอร์

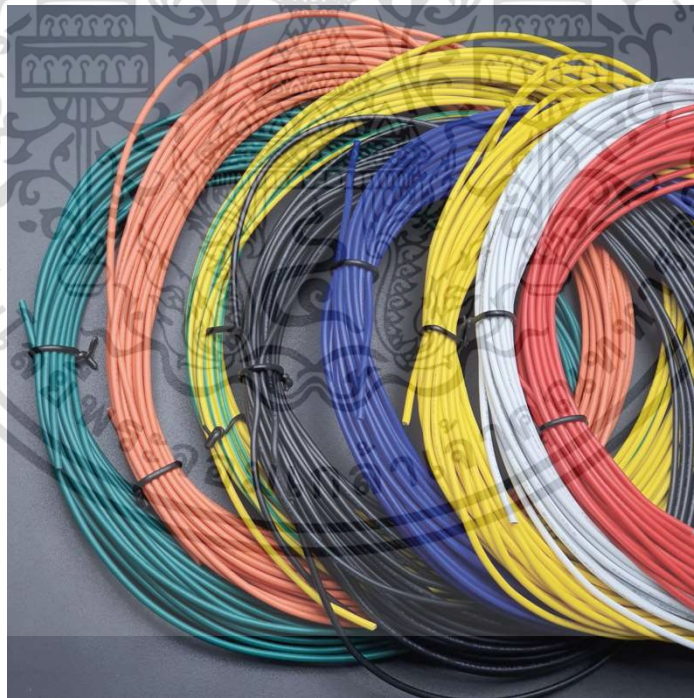
อะคริลิกมิลเลอร์ใช้สำหรับสร้างมิติสะท้อนภายในตู้ไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.5 ภาพลักษณะของไฟเบอร์ออปติกส์

ไฟเบอร์ออปติกส์ใช้สำหรับสร้างมิติแสงสีภายในตู้ไฟ



ภาพที่ 3.6 ภาพลักษณะของสายไฟ

สายไฟใช้สำหรับต่อวงจรของไฟเบอร์ออปติกส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.7 ภาพลักษณะของสเตปไฟ
สเตปไฟใช้สำหรับควบคุมการกระพริบของจังหวะไฟภายในตู้ไฟ



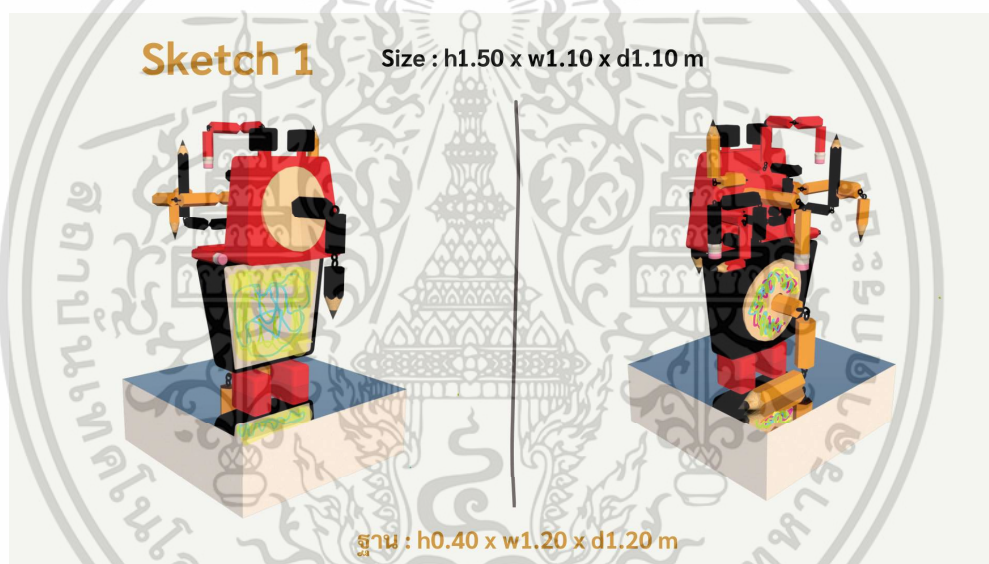
ภาพที่ 3.8 ภาพลักษณะของปอมปอม

ปอมปอมใช้สำหรับตกแต่งและเก็บรายละเอียดความสวยงามให้มีความสมบูรณ์แบบ
ภายในตู้ไฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6 การสร้างภาพร่างหรือภาพต้นแบบ

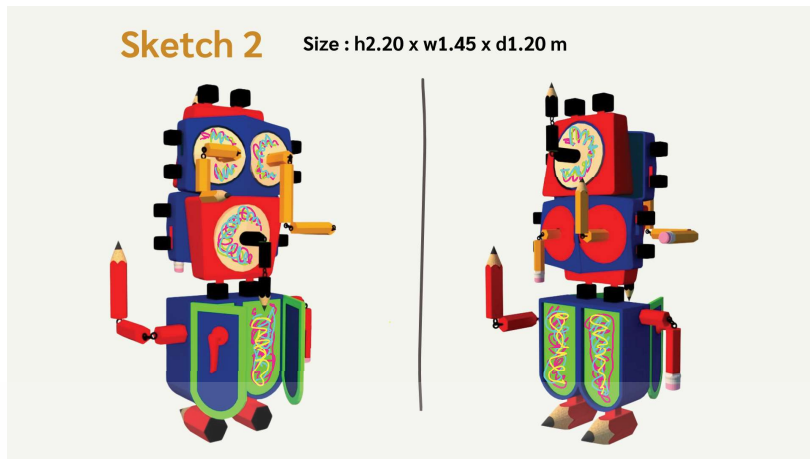
การสร้างสรรคผลงานศิลปะนิพนธ์ชุด “มิติซับซ้อนของรูปทรงสะท้อนอารมณ์ความรู้สึก สับสน” ผู้สร้างสรรค์ได้เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการสร้างภาพร่าง โดยสร้างภาพร่างผ่านโปรแกรมวาดภาพสามมิติ (sketch up) ในคอมพิวเตอร์ โดยกำหนดโครงสร้างและขนาดของชิ้นงานด้วยวิธีการจัดวางองค์ประกอบ หลังจากนั้นจึงกำหนดการวางสีในแต่ละองค์ประกอบ เพื่อความสมบูรณ์ของภาพร่าง ผู้สร้างสรรค์ได้ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดสร้างสรรค์ ตามทัศนคติที่ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ที่ทัศนธาตุและกระบวนการสร้างของการออกแบบ ได้แก่ รูปร่าง รูปทรง ขนาดของผลงาน วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ มิติของแสงสี และมิติสะท้อน เป็นต้น



ภาพที่ 3.9 ภาพลักษณะ ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1

ภาพร่างชิ้นที่ 1 ผู้สร้างสรรค์ขึ้นแบบภาพร่างโดยใช้โปรแกรมวาดภาพสามมิติ (sketch up) ในคอมพิวเตอร์ โดยกำหนดขนาดและรูปทรงให้อยู่บนแท่นงานกระจก เพื่อให้เกิดภาพที่เสมือนจริงมากที่สุด ก่อนจะนำแบบร่างไปขึ้นแบบสร้างผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.10 ภาพลักษณะ ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2

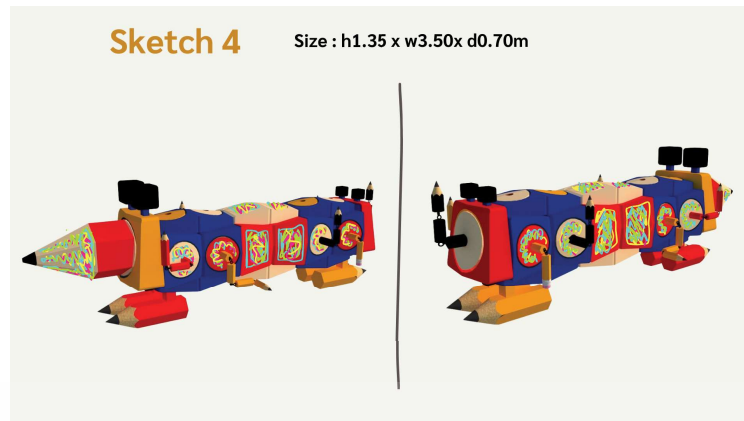
ภาพร่างชิ้นที่ 2 ผู้สร้างสรรค์ชิ้นแบบภาพร่างโดยใช้โปรแกรมวาดภาพสามมิติ (sketch up) ในคอมพิวเตอร์ โดยกำหนดรูปร่าง รูปทรง ที่มีลักษณะองค์ประกอบในแนวสูงและเพิ่มจำนวนตู้ไฟให้มีจำนวนมากขึ้น เพื่อเพิ่มมิติสะท้อนและมุมมองที่มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3. 11 ภาพลักษณะ ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3

ภาพร่างชิ้นที่ 3 ผู้สร้างสรรค์ชิ้นแบบภาพร่างโดยใช้โปรแกรมวาดภาพสามมิติ (sketch up) ในคอมพิวเตอร์ โดยกำหนดรูปร่าง รูปทรง ที่มีการจัดวางองค์ประกอบของโครงสร้างในลักษณะแนวตั้งที่มีความสัมพันธ์กับแนวนอน เพื่อเปลี่ยนลักษณะมุมมองและได้เพิ่มการเคลื่อนไหวแบบหมุนของชิ้นงานขององค์ประกอบด้านบน รวมทั้งเพิ่มมุมมองของตู้ไฟให้มีการซ่อนตู้ไฟให้อยู่ภายในลำตัวของชิ้นงานโดยสามารถมองผ่านได้จากรูด้านบน และมิติสะท้อนด้านล่างที่จะวางสะท้อนบนพื้นกระจกที่จะทำให้เห็นมิติสะท้อนของตู้ไฟที่ซ่อนไว้ด้านล่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.12 ภาพลักษณะ ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4

ภาพร่างชิ้นที่ 4 ผู้สร้างสรรค์ชิ้นแบบภาพร่างโดยใช้โปรแกรมวาดภาพสามมิติ (sketch up) ในคอมพิวเตอร์ โดยกำหนดรูปร่าง รูปทรง ที่มีการจัดวางองค์ประกอบของโครงสร้างในลักษณะแนวนอน เพื่อเปลี่ยนลักษณะมุมมองและได้เพิ่มการเคลื่อนไหวของชิ้นงาน รวมทั้งเพิ่มมุมมองของตู้ไฟให้มีจำนวนมากขึ้นและมีการซ่อนตู้ไฟให้อยู่ภายในลำตัวของชิ้นงานโดยสามารถมองผ่านได้จากทางด้านบน และมีมิติสะท้อนที่แตกต่างจากรูปทรงของตู้ไฟทั้งแบบวงกลม สีเหลี่ยมและหกเหลี่ยม



ภาพที่ 3.13 ภาพลักษณะ ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5

ภาพร่างชิ้นที่ 5 ผู้สร้างสรรค์ชิ้นแบบภาพร่างโดยใช้โปรแกรมวาดภาพสามมิติ (sketch up) ในคอมพิวเตอร์ โดยกำหนดรูปร่าง รูปทรง ที่มีการจัดวางองค์ประกอบของโครงสร้างในลักษณะทรงวงกลมเพื่อเปลี่ยนลักษณะมุมมองและได้เพิ่มการเคลื่อนไหวแบบหมุนของชิ้นงานขององค์ประกอบรอบด้าน รวมทั้งเพิ่มมุมมองของตู้ไฟให้มีการเพิ่มตู้ไฟให้อยู่ภายในกลางลำตัวของชิ้นงานโดยสามารถมองผ่านได้จากช่องที่เว้นไว้ โดยจะเห็นได้ทั้งด้านบน ด้านล่าง และด้านข้างภายในลำตัว และมีมิติสะท้อนภายนอกลำตัวทั้งด้านหน้าและด้านหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.14 ภาพลักษณะขั้นตอนสร้างมิติของตู้ไฟด้วยไฟนีออนเฟล็กซ์ตู้ไฟผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 3.15 ภาพลักษณะขั้นตอนการสร้างมิติตู้ไฟด้วยไฟนีออนเฟล็กซ์ตู้ไฟผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.16 ภาพลักษณะขั้นตอนการสร้างมิตตู้ไฟด้วยไฟนีออนเพลิงซ์ตู้ไฟผลงานชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.17 ภาพลักษณะขั้นตอนการติดไฟนีออนเพลิงซ์ตู้ไฟผลงานชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.19 ภาพลักษณะขั้นตอนการทดลองไฟตู้ไฟผลงานชิ้นที่ 1

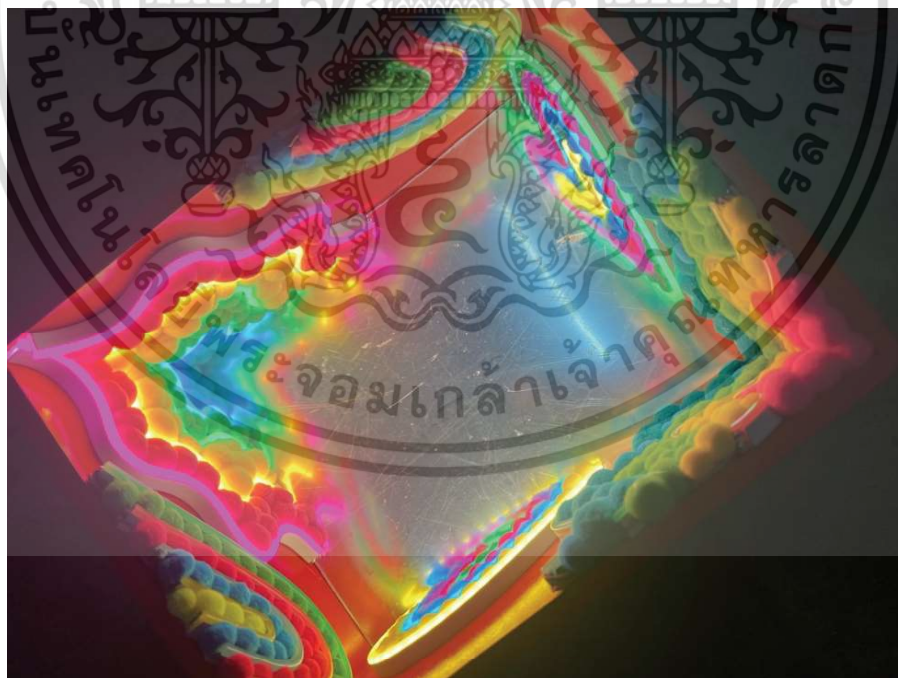


ภาพที่ 3.18 ภาพลักษณะขั้นตอนการทดลองไฟตู้ไฟผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

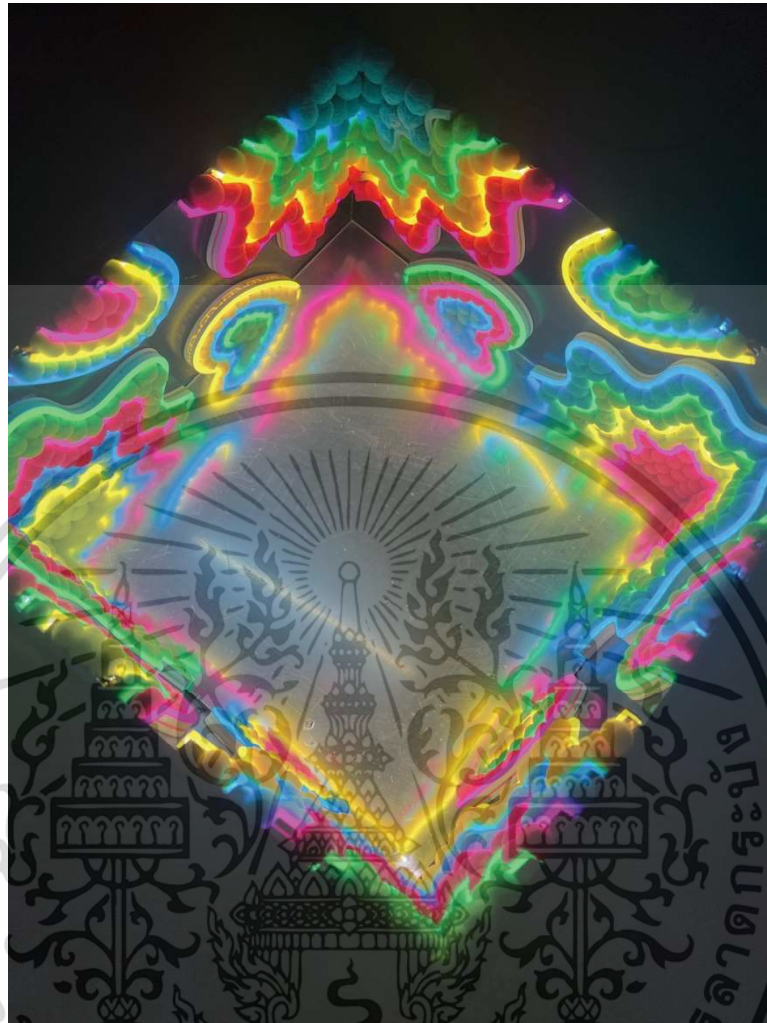


ภาพที่ 3.21 ภาพลักษณะขั้นตอนการทดลองไฟตู้ไฟผลงานชิ้นที่ 3



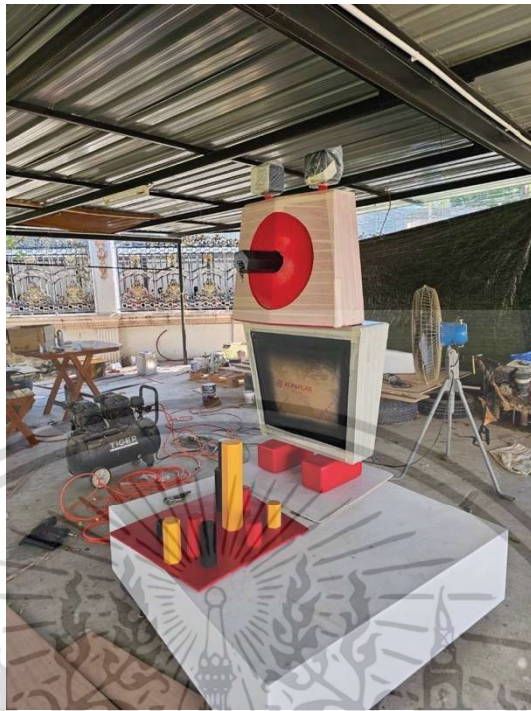
ภาพที่ 3.20 ภาพลักษณะขั้นตอนการทดลองไฟตู้ไฟผลงานชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

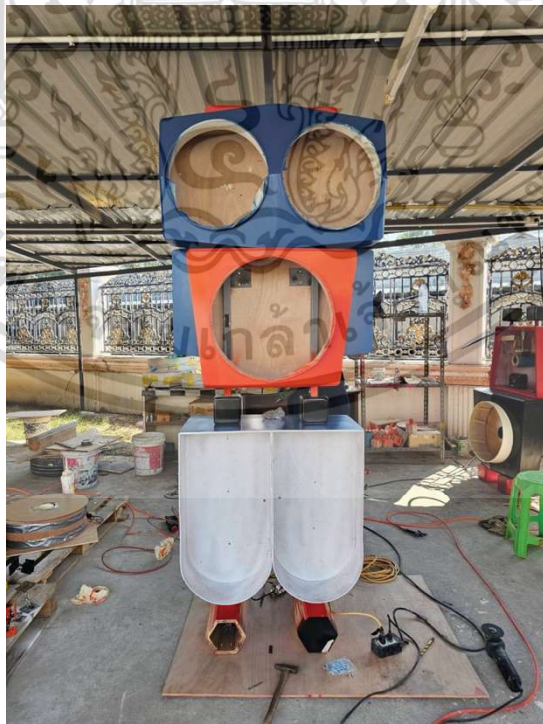


ภาพที่ 3.22 ภาพลักษณะขั้นตอนการทดลองไฟตู้ไฟผลงานชิ้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.24 ภาพลักษณะในกระบวนการประกอบผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 3.23 ภาพลักษณะในกระบวนการประกอบผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.25 ภาพลักษณะในกระบวนการประกอบผลงานชิ้นที่ 3



ภาพที่ 3.26 ภาพลักษณะขั้นตอนการประกอบผลงานชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.27 ภาพลักษณะขั้นตอนการประกอบผลงานชิ้นที่ 5



ภาพที่ 3.28 ภาพลักษณะผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกิจกรรมเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้เอาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.29 ภาพลักษณะผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 3.30 ภาพลักษณะผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.31 ภาพลักษณะผลงานชิ้นที่ 4



ภาพที่ 3.32 ภาพลักษณะผลงานชิ้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.34 ภาพแสดงลักษณะ มิติสะท้อนผลงานชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.33 ภาพแสดงลักษณะ มิติสะท้อนผลงานชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.35 ภาพแสดงลักษณะ มิติสะท้อนผลงานชิ้นที่ 3



ภาพที่ 3.36 ภาพแสดงลักษณะ มิติสะท้อนผลงานชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.37 ภาพแสดงลักษณะ มิติสะท้อนผลงานชิ้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “มิติที่ซับซ้อนของรูปทรงสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกสับสน” การสร้างสรรค์ผลงาน เกิดจากความต้องการสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกสับสนที่แปรผันกับเหตุการณ์ต่างๆ ภายในตนเอง โดยใช้ดินสอและกบเหลา รวมถึงการสร้างมิติสะท้อนผ่านตู้ไฟกระจกสะท้อนไปมาไม่รู้จบ โดยจัดวางองค์ประกอบให้สมบูรณ์ผ่านรูปแบบผลงานประติมากรรม

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์เป็นการประเมินและตรวจสอบองค์ประกอบของผลงานให้สอดคล้องกับทฤษฎีการจัดองค์ประกอบศิลป์และหัวข้อตรงตามเป้าหมายที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอในการแสดงออกทางทัศนศิลป์ดังต่อไปนี้

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานชุดนี้สร้างสรรค์ขึ้นจากประสบการณ์ที่แปรผันตามสถานการณ์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้ประสบ และพบเจอในการใช้ชีวิตประจำวัน โดยใช้การจัดวางองค์ประกอบ โดยใช้สัญลักษณ์ของดินสอและกบเหลาแทนตัวเองเมื่อพบกับสถานการณ์ต่างๆที่แปรผันกับความรู้สึก รวมทั้งตู้ไฟกระจกสะท้อนไปมาไม่รู้จบในการสร้างมิติที่ลึกลับเพื่อแทนความรู้สึกสับสนภายในเมื่อประสบพบเจอกับเหตุการณ์และสถานการณ์ที่แตกต่างกัน โดยประสานรวมกันเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่สื่อสาร ผ่านรูปแบบประติมากรรมโดยการใช้เทคนิค การประกอบโครงสร้างด้วยเหล็ก, ไม้, อคริลิคแผ่น, ไฟนีออนเปลือย และปอมปอม และการจัดวางองค์ประกอบให้มีการสร้างระยะพื้นที่ รูปร่าง รูปทรง ค่าน้ำหนักสี รวมทั้งมิติแสงสีจากไฟนีออนเปลือยผ่านตู้กระจกที่สร้างมิติสะท้อนเป็นอนันต์ เพื่อสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกสับสนตามเป้าหมายที่ได้ระบุไว้ในหัวข้อ “มิติสะท้อนของรูปทรงสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกสับสน” ด้วยรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม

4.2 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึงสิ่งที่มนุษย์ใช้เป็นสื่อในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ โดยนำส่วนประกอบของศิลปะมาจัดวางรวมกันอย่างสอดคล้องกลมกลืนและมีความหมาย เกิดรูปร่าง รูปทรง หรือรูปแบบต่างๆอันเด่นชัดซึ่งจากความหมายข้างต้น จะเห็นได้ว่าการที่จะสร้างผลงานศิลปะแต่ละชิ้นนั้น ผู้สร้างสรรค์จะต้องใช้กระบวนการที่หลากหลายมาประกอบกัน ได้แก่ องค์ประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นฐานทางศิลปะ องค์ประกอบของศิลปะ และการองค์ประกอบของศิลปะ มาถ่ายทอดลงในผลงาน หรือชิ้นงานนั้นๆ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณค่าทั้งทางด้านความงามและมีคุณค่าทางจิตใจอันเป็น จุดหมายสำคัญที่ศิลปินทุกคนมุ่งหวังให้เกิดแก่ผู้ชมทั้งหลาย (เอกสารประกอบการสอน อาจารย์จรรุวรรณ เมืองขวา, 2556)

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการวิเคราะห์ผลงานตามหลักการจัด องค์ประกอบ ได้ดังต่อไปนี้

4.2.1 เอกภาพ (Unity)

หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืน เป็นหน่วยเดียวกัน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องการเป็นกลุ่มก้อนไม่กระจัดกระจาย โดย จัดระเบียบรูปทรง จังหวะเนื้อหาให้เกิดดุลยภาพจะได้สื่ออารมณ์ ความรู้สึก ความหมายได้ ง่ายและรวดเร็ว ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

เอกภาพในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้เกิดจากการประสานเรื่องราวเนื้อหา การจัดวาง องค์ประกอบภายในผลงาน ซึ่งมาจากรูปร่างและรูปทรง พื้นผิว สี มิติของแสงและการ สะท้อน เพื่อให้ผลงานได้ถ่ายทอดอารมณ์และสะท้อนความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์

4.2.2 ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลหรือดุลยภาพ หมายถึง ความเท่ากันเสมอกันมีน้ำหนัก หรือความ กลมกลืนพอเหมาะพอดี โดยมีแกนสมมติทำหน้าที่แบ่งภาพให้ซ้ายขวาบนล่างให้เท่ากันการ เท่ากันอาจไม่เท่ากันจริงๆก็ได้แต่จะเท่ากันในความรู้สึก ตามที่ตามองเห็น ความสมดุลแบ่งเป็น2ประเภทดังนี้

2.1. ความสมดุล 2 ข้างเท่ากัน (Symmetrical Balance) หมายถึงการจัดวาง องค์ประกอบต่างๆของศิลปะให้ทั้ง 2 ข้าง แกนสมมติมีขนาดสัดส่วนและน้ำหนัก เท่ากันหรือมีรูปแบบเหมือนกัน

2.2. ความสมดุล 2 ข้างไม่เท่ากัน (Asymmetrical Balance) หมายถึง การจัด องค์ประกอบของศิลปะ ทั้ง 2 ข้างแกน สมมติมีขนาดสัดส่วนน้ำหนักไม่เท่ากัน ไม่ เหมือนกัน ไม่เสมอกันแต่สมดุลกันในความรู้สึกความสมดุล 2 ข้างไม่เท่ากันคือ ภาพ มีความสมดุลย์ของเนื้อหาและเรื่องราวแต่ไม่เท่ากันในเรื่องขนาดน้ำหนัก

4.2.3 จังหวะ จุดเด่น (Dominance)

จุดเด่นหรือจุดสนใจ หมายถึงส่วนสำคัญที่ปรากฏชัดเจนที่สุดในงานศิลปะ จุดเด่นจะช่วยสร้างความน่าสนใจ ในผลงานมีความสวยงาม มีชีวิตชีวายิ่งขึ้น จุดเด่นเกิดจากการจัดวางที่เหมาะสม และรู้จักการเน้นภาพ (Emphasis) ที่ดี

จุดเด่น มี 2 แบบ คือ

- จุดเด่นหลักเป็นภาพที่มีความสำคัญมากที่สุดในเรื่องที่จะแสดงออกถึงเรื่องราวที่ชัดเจน เด่นชัดที่สุด
- จุดเด่นรองเป็นภาพประกอบของจุดเด่นหลักทำหน้าที่สนับสนุนจุดเด่นหลักให้มีความสวยงามยิ่งขึ้น

4.2.4 ความกลมกลืน (Harmony)

หมายถึงความกลมกลืนด้านเรื่องราวที่สอดคล้องเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติ และเป็นความกลมกลืนในเรื่องสีวรรณะเดียวกัน

4.2.5 ความขัดแย้ง (Contrast)

ขัดแย้งด้วยรูปทรง ขัดแย้งด้วยขนาด ขัดแย้งด้วยเส้น ขัดแย้งด้วยผิว ขัดแย้งด้วยสี ความขัดแย้งที่กล่าวมาถูกจัดวางเพื่อให้เกิดความงามทางศิลปะ เช่น ความขัดแย้งเรื่องสีแต่ทำให้เกิดความลงตัวด้วยการเบรคความกลมกลืนเรื่องรูปร่างและรูปทรง

4.2.6 ขนาด สัดส่วน (Size Property)

ขนาดและสัดส่วนมีความสำคัญมาก ทุกส่วนของงานจะต้องมีความสอดคล้องกัน ของขนาดและสัดส่วน จะผิดเพี้ยนไม่ได้

4.3 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ของผลงาน

4.3.1 วิเคราะห์องค์ประกอบของผลงานชิ้นที่ 1

เอกภาพของผลงานชิ้นนี้เกิดจากการจัดองค์ประกอบด้วยการจัดระเบียบรูปทรงให้เกิดความสมดุลในลักษณะบน-ล่าง โดยให้เกิดจุดเด่นบริเวณด้านล่างด้วยมิติของตู้ไฟระจกสะท้อนมิติอนันต์ และมีความขัดแย้งของพื้นผิว ซึ่งส่วนด้านบนเป็นพื้นผิววัสดุแบบทึบแสง ขัดแย้งกับส่วนด้านล่างที่มีลักษณะพื้นผิวแบบโปร่งแสง และสร้างมิติลึกที่แบบไม่สิ้นสุดซึ่งมีความขัดแย้งกับระยะด้านลึกในส่วนขององค์ประกอบทางด้านบนของชิ้นงาน เพื่อให้มิติได้สร้างความรู้สึกละลุถึงอารมณ์ความสับสน



ภาพที่ 4.1 ภาพแสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

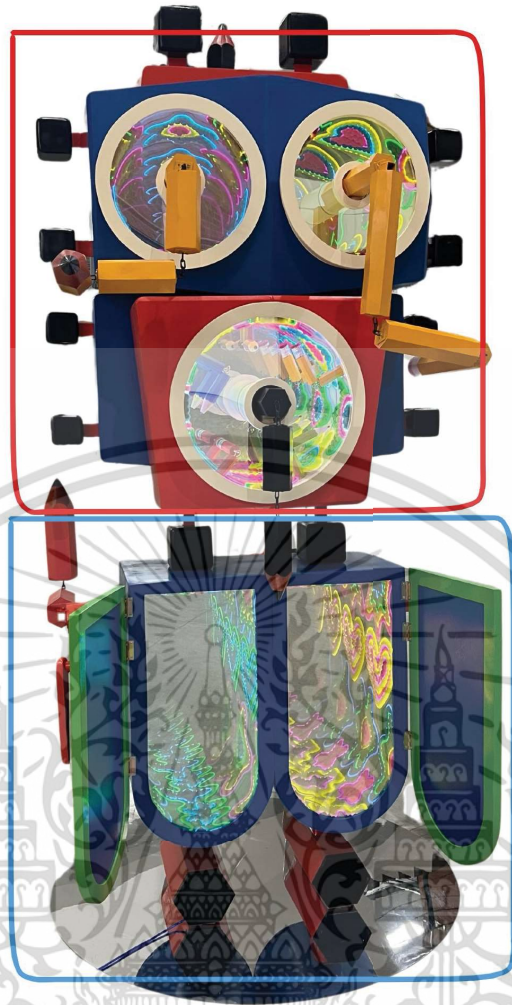
4.3.2 วิเคราะห์องค์ประกอบของผลงานชิ้นที่ 2

เอกภาพของผลงานชิ้นนี้เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์ด้วยการจัดระเบียบรูปทรงของด้านหน้าและด้านหลังให้เกิดความสมดุลแบบ 2 ข้างไม่เท่ากัน แต่มีความกลมกลืนของความสมดุลด้วยขนาดสัดส่วนของผลงานของด้านบนกับด้านล่าง และกำหนดจุดเด่นหลักให้อยู่ในส่วนด้านล่างที่เป็นตู้ไฟสะท้อนมิติที่มีขนาดใหญ่ และจุดเด่นรองคือตู้ไฟทรงวงกลมที่มีขนาดเล็กกว่าที่อยู่ด้านบน โดยสร้างความขัดแย้งด้วยพื้นผิวที่แตกต่างกันของไม้ที่มีลักษณะเป็นวัสดุทึบแสง กับกระจกของตู้ไฟที่มีลักษณะโปร่งแสงและสร้างมิติลึกลับสิ้นสุดซึ่งขัดแย้งกับความจริง ทำให้เกิดความรู้สึกสับสนอย่างที่คุณสร้างสรรค์ผลงานต้องการถ่ายทอดอารมณ์ความสับสนลงในผลงาน



ภาพที่ 4.2 ภาพแสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 2 (ภาพด้านหน้า)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

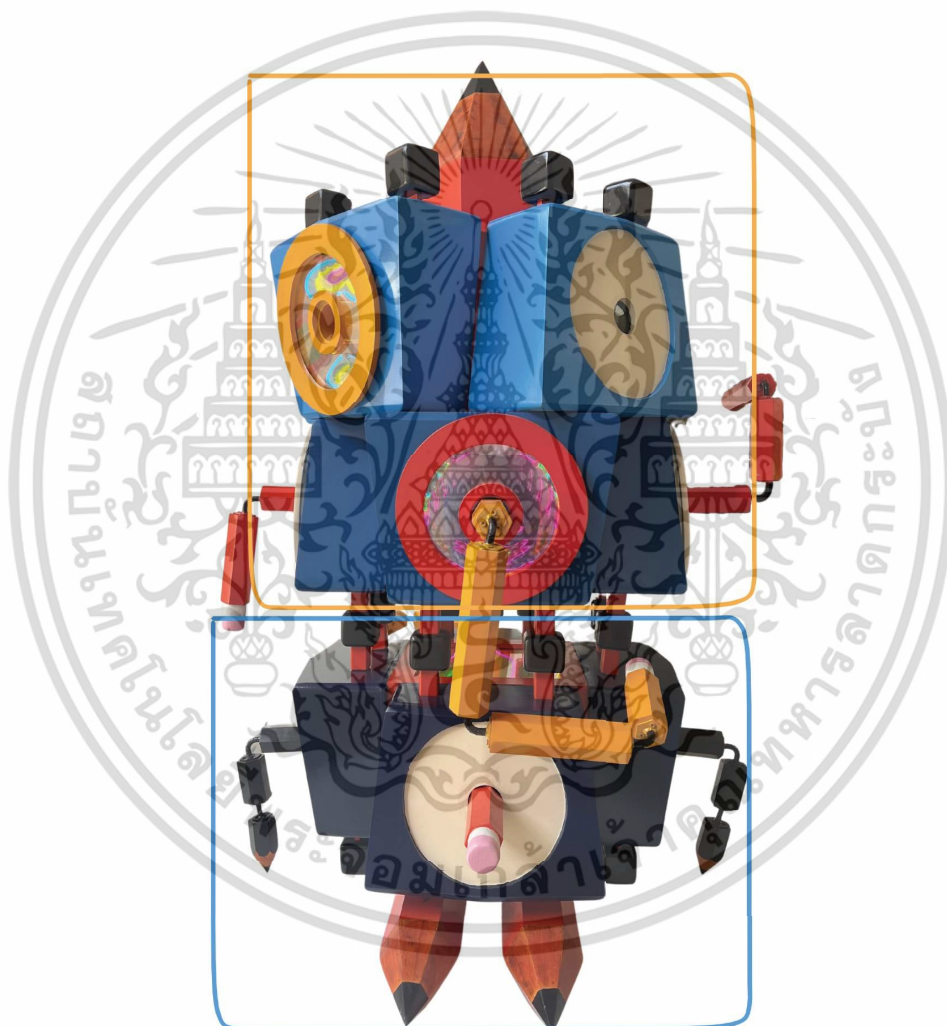


ภาพที่ 4.3 ภาพแสดงการวิเคราะห์ห้องศิลปะประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 2 (ภาพด้านหลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 วิเคราะห์องค์ประกอบของผลงานชิ้นที่ 3

เอกภาพของผลงานชิ้นนี้เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์ด้วยการจัดระเบียบรูปทรงให้มี ความสมดุลของด้านซ้ายและด้านขวาให้มีลักษณะสมมาตร โดยกำหนดจุดเด่นหลักคือดินสอด้านบน ซึ่งมีความเคลื่อนไหวแบบหมุน และจุดเด่นรองคือตู้ไฟมิติสะท้อนที่อยู่รอบๆด้านล่าง โดยสลับังหระ ให้มีทั้งด้านนอกและด้านในลำตัว และใช้ความกลมกลืนจากสีในส่วนลำตัวที่เป็นวรรณะเย็น สร้าง ความขัดแย้งด้วยสีจากตัวดินสอดที่เป็นสีวรรณะร้อน

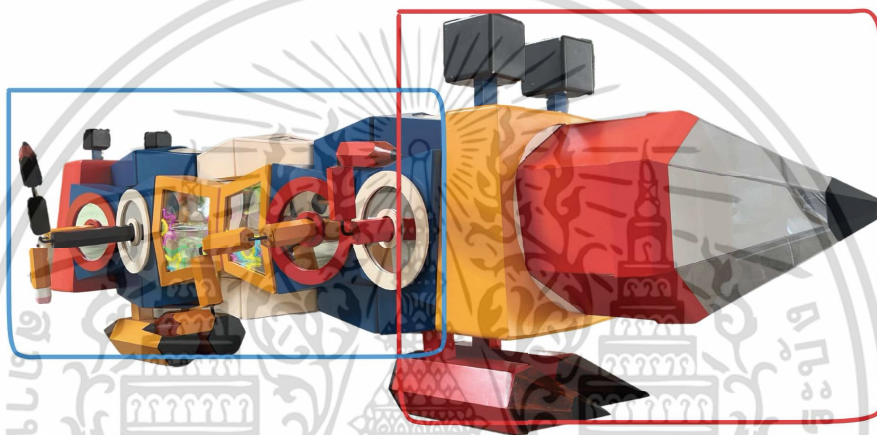


ภาพที่ 4.4 ภาพแสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 3

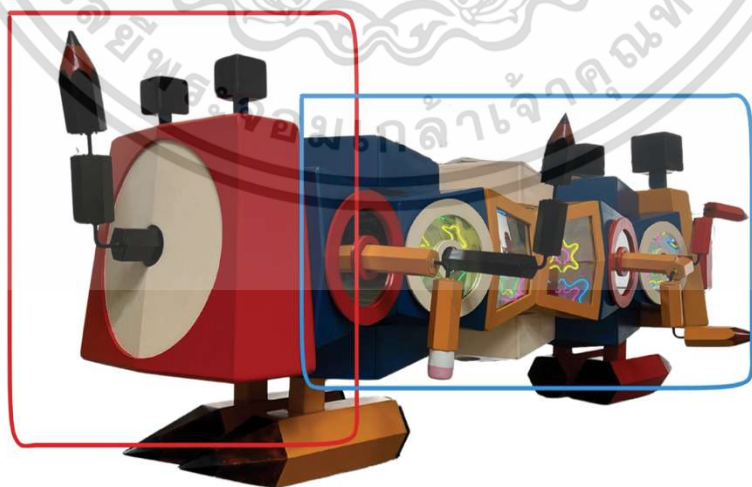
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.4 วิเคราะห์องค์ประกอบของผลงานชิ้นที่ 4

เอกภาพของผลงานชิ้นนี้เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์ด้วยการจัดระเบียบรูปทรงให้มีความสมดุลแบบไม่เท่ากันของหัวกับลำตัวทั้งด้านหน้าและด้านหลัง โดยจุดเด่นจะอยู่ด้านหน้าและเพิ่มมิติด้วยตู้ไฟมิติสะท้อนอนันต์ขนาดใหญ่เป็นรูปหกเหลี่ยม และด้านหลังที่เพิ่มการเคลื่อนไหวของดินสอ โดยทำให้จุดรองอยู่ระหว่างกลางลำตัว โดยเป็นตู้ไฟที่มีขนาดเล็กแต่มีจำนวนโดยรอบของลำตัวที่มีรูปร่างของจอเป็นรูปวงกลม และสีเหลี่ยมเพื่อเพิ่มความขัดแย้งด้วยรูปร่าง แต่กลมกลืนด้วยการติดตั้งอยู่บนโครงสร้าง ที่มีขนาดเท่ากัน



ภาพที่ 4.5 ภาพแสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 4 (ภาพด้านหน้า)



ภาพที่ 4.6 ภาพแสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 4 (ภาพด้านหลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

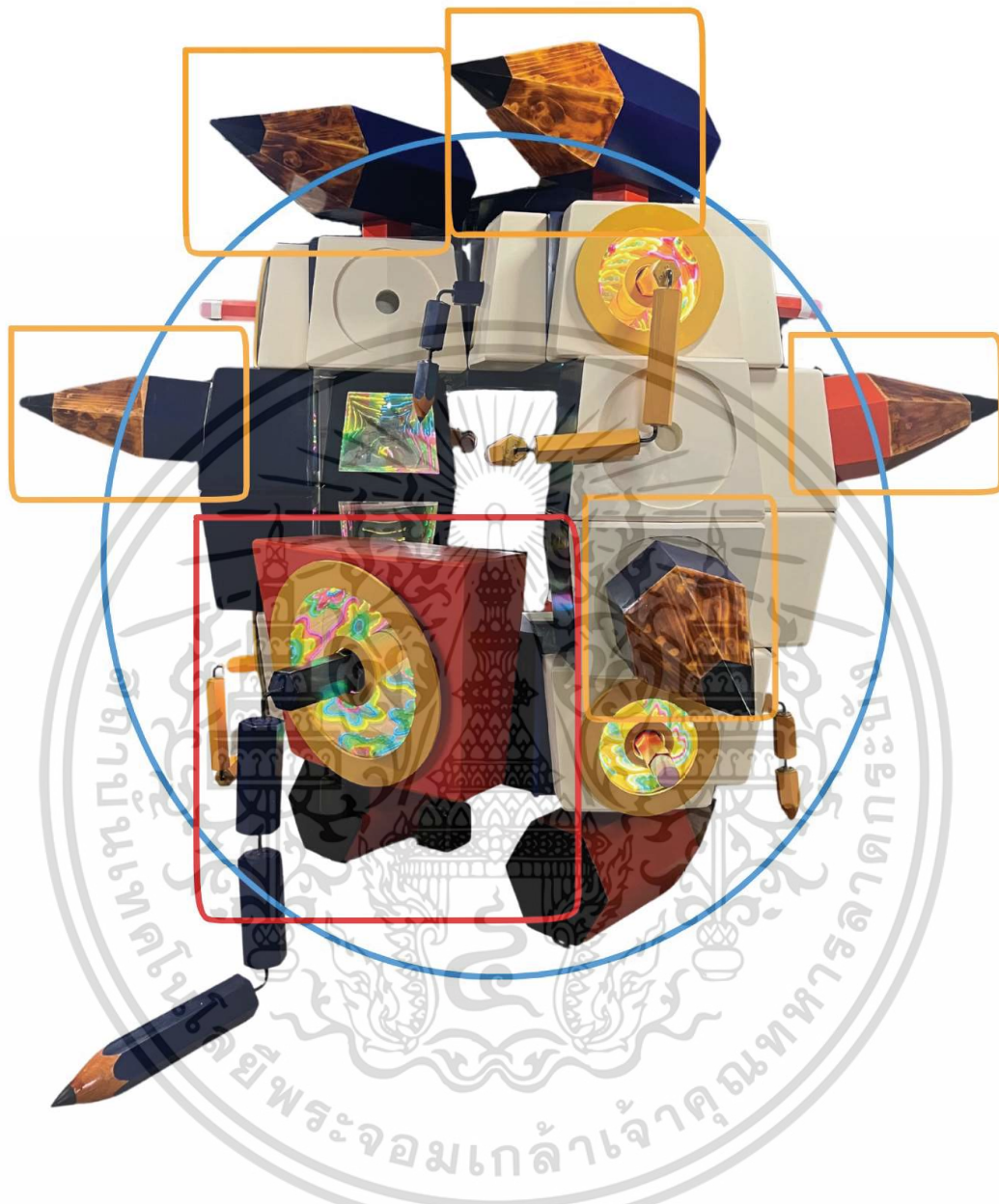
4.3.5 วิเคราะห์องค์ประกอบของผลงานชิ้นที่ 5

เอกภาพของผลงานชิ้นนี้เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์ด้วยการจัดระเบียบรูปทรงให้มีความสมดุลของโครงสร้างด้านหน้าและด้านหลัง โดยจุดเด่นหลักจะเป็นหัวและลำตัวด้วยขนาดของรูปทรงและเพิ่มมิติด้วยตู้ไฟขนาดใหญ่รวมทั้งตู้ไฟที่อยู่ภายในลำตัว และจุดรองคือดินสอที่อยู่ล้อมรอบจุดเด่นหลักและเพิ่มการเคลื่อนไหวแบบหมุนทั้งด้านหน้าและด้านหลัง ใช้ความขัดแย้งของสีที่เป็นสีอ่อนภายนอกขัดแย้งกับสีเข้มภายในลำตัว และความขัดแย้งของพื้นผิวภายนอกที่ทึบแสงขัดแย้งกับตู้ไฟสะท้อนมิตอนันต์ที่อยู่ภายในที่มีความโปร่งแสงและแสงสีที่ฉูดฉาด



ภาพที่ 4.7 ภาพแสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 5 (ภาพด้านหน้า)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.8 ภาพแสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ของผลงานชิ้นที่ 5 (ภาพด้านหลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุ (Visual Element) คือ สิ่งที่เป็นปัจจัยของการมองเห็นในผลงานทัศนศิลป์ อันประกอบไปด้วยจุด เส้นรูปร่าง รูปทรง หน้าหนักอ่อน-แก่ พื้นที่ว่าง พื้นผิว และสี เป็นสิ่งที่ศิลปินนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสื่อความหมายตามแนวคิด โดยนำทัศนธาตุมาประกอบให้เข้ากัน และเกิดการรวมตัวกันอย่างสมบูรณ์ โดยอาศัยหลักเกณฑ์ความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืนและความสมดุล รายละเอียดของเส้น สี แสงเงา พื้นที่ว่าง รูปทรง ตลอดจนลักษณะพื้นผิว ทั้งหมดนี้เป็นรายละเอียดของภาพ ที่ทำให้เรามองเห็นถึงความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันของรูปแบบทัศนธาตุที่ปรากฏอยู่ในรูปทรงของภาพ การมองเห็นเช่นนี้ถือเป็นข้อมูลสำคัญที่ช่วยให้สามารถศึกษาวิเคราะห์ตัวผลงานทัศนศิลป์ รูปแบบของทัศนธาตุ ประเภทของผลงาน หรือเนื้อหาที่ต้องการสื่อตามแนวคิดของศิลปินผู้สร้างได้ง่ายขึ้น (เอกสารประกอบการสอน อาจารย์วรรณธนา จิรมหาศาล, 2560)

4.4.1 จุด (Point , Dot)

จุดเป็นทัศนธาตุอันดับแรกที่สุดที่เล็กที่สุด ไม่มีขนาด ไม่มีมิติ แต่เมื่อนำมาเรียงต่อกันจะทำให้เกิดเป็นเส้น และเมื่อนำจุดมารวมกลุ่มกันอย่างหนาแน่นก็จะเกิดเป็นรูปร่าง หรือการรวมกันของจุดที่มีน้ำหนักและปริมาตรก็จะเกิดเป็นรูปทรงต่างๆขึ้น

4.4.2 เส้น (Line)

เป็นทัศนธาตุที่สำคัญที่สุดในทางศิลปะและเป็นพื้นฐานโครงสร้างของสิ่งต่างๆ ที่ให้อารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ชม ทั้งนี้ เส้นจะมีคุณค่าทางด้านกายภาพ โดยเป็นสิ่งที่ช่วยบ่งบอกถึงขนาด ลักษณะและทิศทาง เส้นมี 2 ลักษณะ ได้แก่ เส้นตรงและเส้นโค้ง ส่วนเส้นลักษณะอื่นๆ เกิดจากการประกอบกันของเส้นตรงและเส้นโค้งทั้งสิ้น

4.4.3 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

รูปร่างคือพื้นที่ที่ล้อมรอบด้วยเส้นที่แสดงความกว้างและความยาว รูปร่างจึงมีสองมิติ รูปทรงคือภาพสามมิติที่ต่อเนื่องจากรูปร่าง โดยมีความหนาหรือความลึก ทำให้ภาพที่เห็นมีความชัดเจนและสมบูรณ์

รูปร่างและรูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะใหญ่ คือ

- 3.1 รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปร่างรูปทรงที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือคำนวณได้ มีกฎเกณฑ์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี ห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม พีระมิด เป็นต้น รูปเรขาคณิตเป็นโครงสร้างพื้นฐานของรูปทรงต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 รูปทรงธรรมชาติ (Nature Form) เป็นการเลียนแบบธรรมชาติ นำรูปทรงที่มีอยู่ตามธรรมชาติรอบตัวเรา เช่น ดอกไม้, ใบไม้, สัตว์ต่างๆ, สัตว์น้ำ, แมลง, มนุษย์ เป็นต้น มาใช้เป็นแม่แบบในการออกแบบและสร้างสรรค์โดยยังคงให้ความรู้สึกและรูปทรงที่เป็นธรรมชาติอยู่ ส่วนผลงานบางชิ้นที่ล้อเลียนธรรมชาติ โดยใช้รูปทรงเช่น ตึกตาคหมี, การ์ตูน, อวัยวะของร่างกายเรา เป็นต้น ยังคงเป็นรูปทรงตามธรรมชาติให้เห็นอยู่บางครั้ง

3.3 รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปแบบโครงสร้างที่ไม่แน่นอน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เคลื่อนไหว ให้ความอิสระ และได้อารมณ์ความเคลื่อนไหวเป็นอย่างดี รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูปธรรมชาติ ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจนไม่เหลือสภาพเดิม

4.4.4 พื้นที่ว่าง (Space)

ที่ว่างจะอยู่คู่กับรูปทรงโดยเป็นคู่ที่มีความหมายตรงข้ามกัน หรือขัดแย้งกันกับรูปทรง แต่ก็มีส่วนช่วยให้รูปทรง มีความเด่นชัดมากขึ้น ความหมายของที่ว่างมีอยู่หลายประการ เช่น หมายถึง อากาศที่โอบล้อมรูปทรงหรือระยะห่างระหว่างรูปทรง หรือที่เรียกว่า “ช่องไฟ” เป็นต้น

4.4.5 น้ำหนักอ่อน-แก่ (Tone)

ความอ่อน-แก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่างและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ โดยการระบายสีในความเข้มระดับต่างๆในงานทัศนศิลป์ ซึ่งน้ำหนักที่ใช้ตามลักษณะของแสงเงาในธรรมชาติ จะทำให้เกิดปริมาตรของรูปทรงและอารมณ์ความรู้สึกต่อความอ่อน-แก่ที่รับรู้

4.4.6 พื้นผิว (Texture)

ลักษณะพื้นผิวของสิ่งต่างๆ เช่น หยาด ด้าน มัน ละเอียด เนียน ขรุขระ เป็นต้น พื้นผิวจะมีผลต่อการรับรู้จากการมองเห็นและการสัมผัส ซึ่งพื้นผิวของงานทัศนศิลป์มีทั้งพื้นผิวตามธรรมชาติ และพื้นผิวที่เกิดจากการกระทำของศิลปิน

4.4.7 สี (Color)

สี (Color) หมายถึง สีเป็นปรากฏการณ์ของแสงที่ส่องกระทบวัตถุ สะท้อนเข้าสู่ตามนุษย์สีแต่ละสีที่มีอยู่ในวัตถุต่างๆ มีผลต่อความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น้ำหนักสี (Tone) หรือวรรณะของสี หมายถึง ระดับความเข้มที่แตกต่างกันของสีหรือค่าความอ่อนแก่ของสี ไล่ระดับกันไป เช่น ดำ – เทาเข้ม – เทากลาง – เทาอ่อน – ขาว โทนก็มีผลต่อความรู้สึกคล้ายกับสีนั่นเอง เพียงแต่จะละเอียดอ่อนมากขึ้น มีค่าความแตกต่างกันเล็กน้อย แต่มีผลต่อความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์

1.วรรณะสีร้อน (Warm Tone) ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วงแดง และสีม่วง สีในวรรณะร้อนนี้จะเป็นสีที่ค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้มถ้าสีใดสีหนึ่งค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่นสีน้ำตาล สีเทาอมแดง ก็ให้ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน ให้ความรู้สึกร้อนแรงว่องจรสี และสีวรรณะร้อน

2. วรรณะสีเย็น (Cold Tone) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงินสีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่นๆ ถ้าหนักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็นดังเช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เหล่านี้เป็นต้น ให้ความรู้สึกเย็นสบายว่องจรสีและสีวรรณะเย็น

4.5 วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 1

ผลงานมีลักษณะที่เป็นรูปร่างแบบเรขาคณิต คือ สี่เหลี่ยมและวงกลม ใช้เส้นตรงในบริเวณด้านหน้าให้ความรู้สึกแข็งแรงมั่นคงและเส้นหยักในบริเวณด้านหลังให้ความรู้สึกสับสน ไม่แน่นอน ใช้สีโทนเข้มกับชิ้นงานในส่วนด้านบนและมีตุ้ไฟมิติสะท้อนแบบอนันต์ ซึ่งให้โทนสีเป็นโทนสว่างที่อยู่ด้านล่าง เพื่อทำให้เกิดน้ำหนักและแสงเงาที่แตกต่างกัน และความขัดแย้งของพื้นผิวที่เป็นวัสดุที่มีคุณสมบัติทึบแสงของไม้ในส่วนบนของชิ้นงานกับวัสดุโปร่งแสงของตู้ไฟกระจก โดยสร้างมิติให้เป็นอนันต์เพื่อให้เกิดความลึกที่เกินความเป็นจริงที่ขัดแย้งกับความลึกของชิ้นงาน เพื่อให้เกิดความรู้สึกสับสนตามที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านผลงาน



ภาพที่ 4.9 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 ภาพแสดงเส้นของผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.11 ภาพแสดงสีของผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.12 ภาพแสดงน้ำหนักรหัสของผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.13 ภาพแสดงมิติสีของผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.6 วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 2

ผลงานมีลักษณะที่เป็นรูปร่างแบบเรขาคณิต คือ สีเหลี่ยมและวงกลม ใช้เส้นตรงเป็นแกนหลักของผลงานเพื่อให้ความรู้สึกแข็งแรงมั่นคงและเส้นโค้งที่ให้ความรู้สึกนุ่มนวลอ่อนไหว และเส้นหยักในบริเวณโดยรอบชิ้นงานหน้า-หลัง ให้ความรู้สึกสับสน ไม่แน่นอน เพื่อเกิดความขัดแย้งของเส้น พื้นผิวที่เป็นวัสดุที่มีคุณสมบัติทึบแสงของไม้ในส่วนบนของชิ้นงานกับวัสดุโปร่งแสงของตู้ไฟ กระฉก โดยสร้างมิติให้เป็นอนันต์เพื่อให้เกิดความลึกที่เกินความเป็นจริงที่ขัดแย้งกับความลึกของชิ้นงาน เพื่อให้เกิดความรู้สึกสับสนตามที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านผลงาน



ภาพที่ 4.14 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 2 (ด้านหน้า)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.15 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 2 (ด้านหลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.17 ภาพแสดงเส้นของผลงานชิ้นที่ 2 (ด้านหน้า)

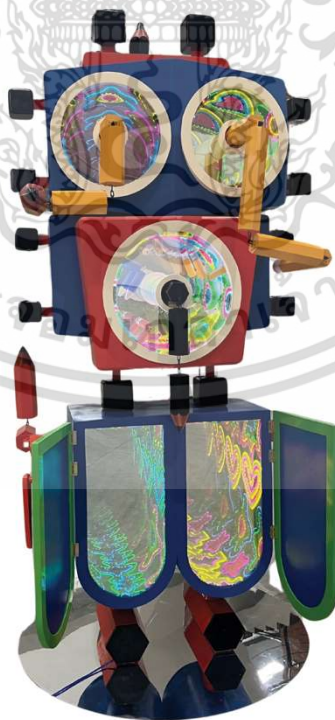


ภาพที่ 4.16 ภาพแสดงเส้นของผลงานชิ้นที่ 2 (ด้านหลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

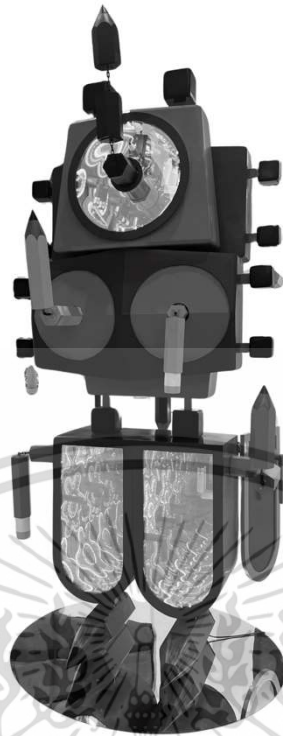


ภาพที่ 4.19 ภาพแสดงสีของผลงานชิ้นที่ 2 (ด้านหน้า)



ภาพที่ 4.18 ภาพแสดงสีของผลงานชิ้นที่ 2 (ด้านหลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

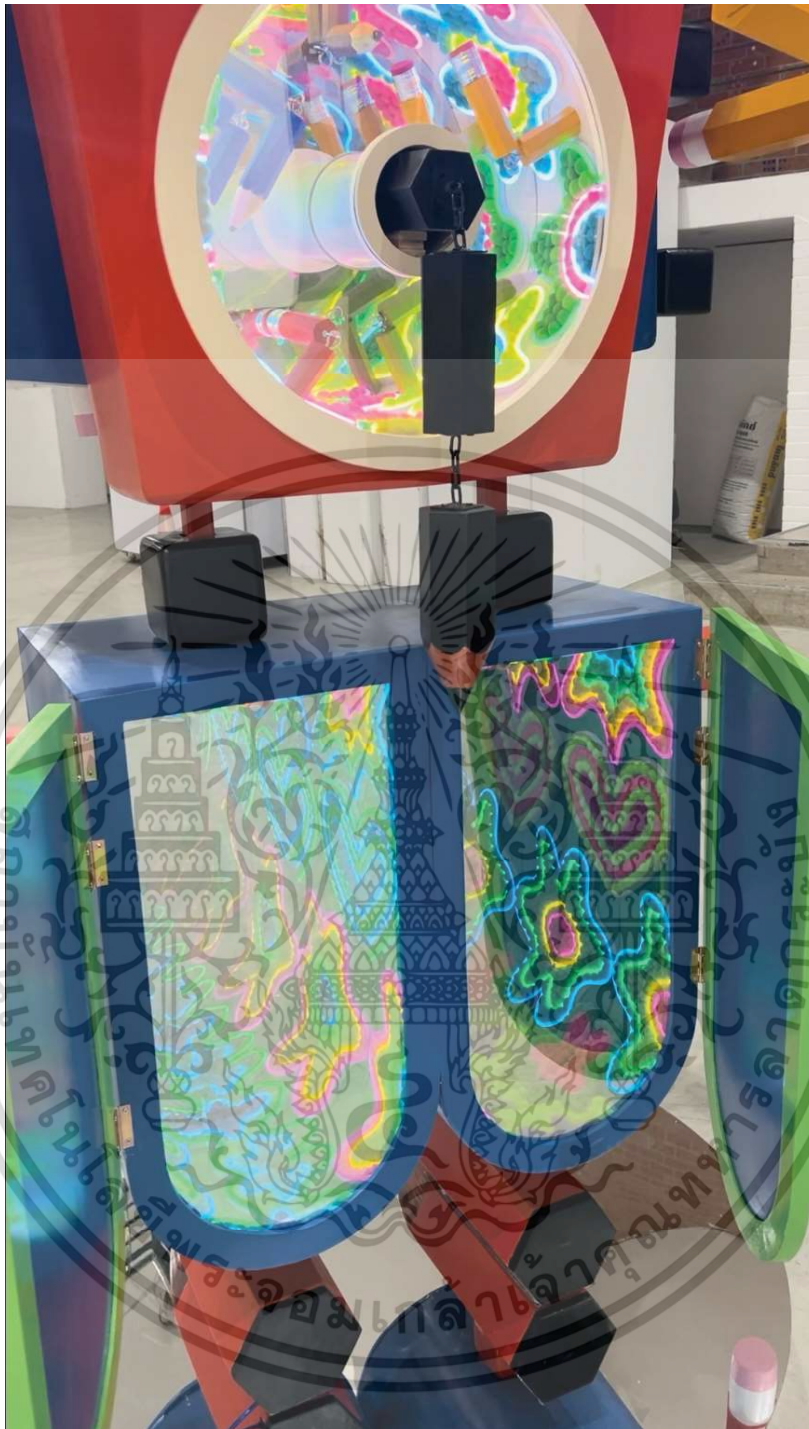


ภาพที่ 4.21 ภาพแสดงหน้าหน้ากลิ้งของผลงานชิ้นที่ 2 (ด้านหน้า)



ภาพที่ 4.20 ภาพแสดงหน้าหน้ากลิ้งของผลงานชิ้นที่ 2 (ด้านหลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

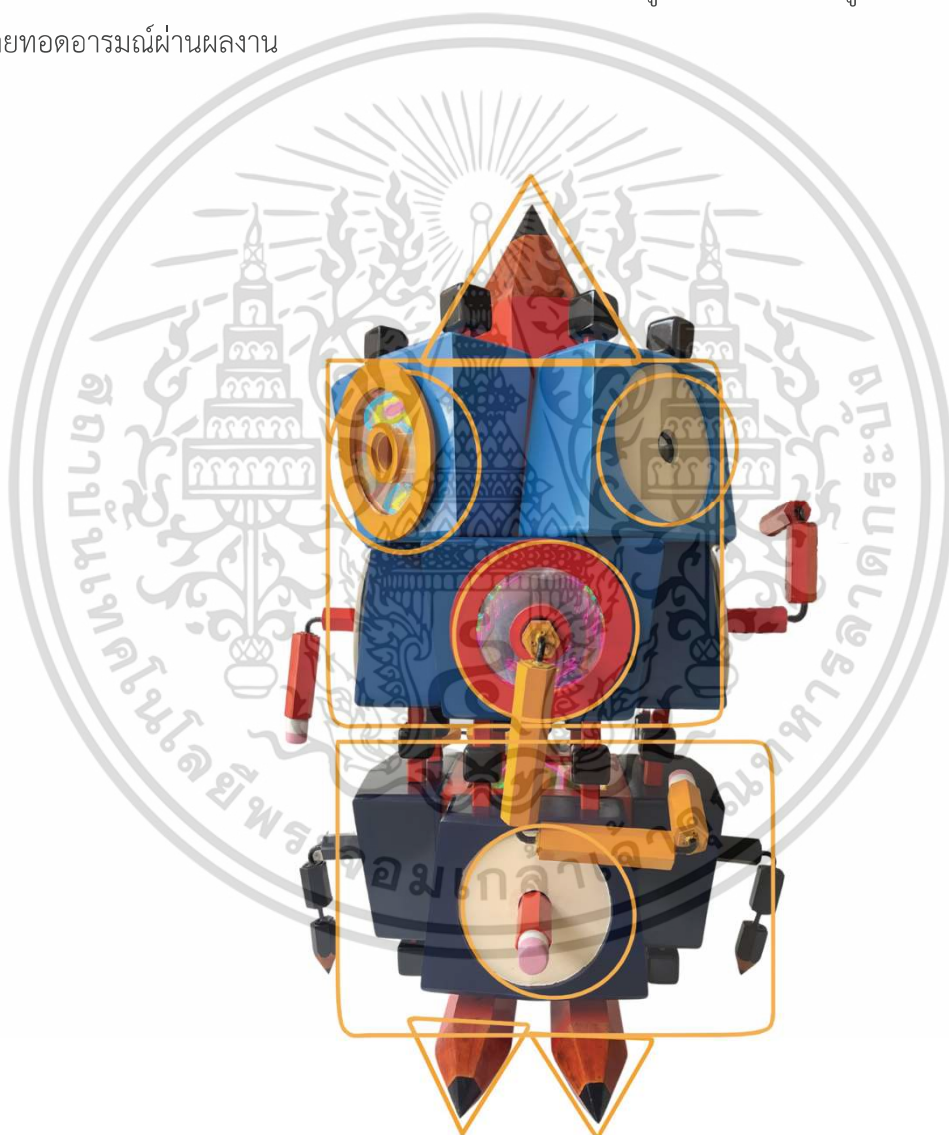


ภาพที่ 4.22 ภาพแสดงมิติลึกของผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

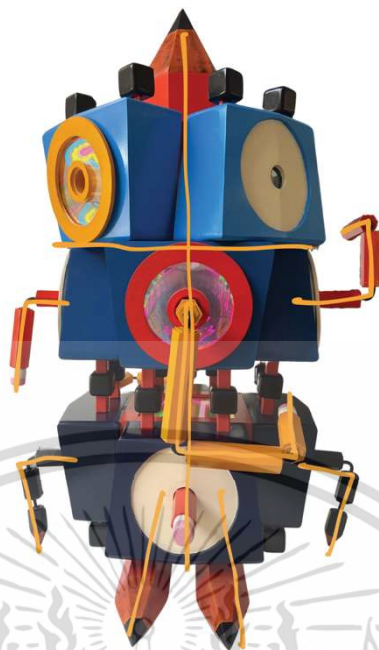
4.7 วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 3

ผลงานมีลักษณะที่เป็นรูปร่างแบบเรขาคณิต คือ สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และวงกลม ใช้เส้นตรงเป็นแกนหลักของผลงานเพื่อให้ความรู้สึกแข็งแรงมั่นคงและเส้นหยักในบริเวณโดยรอบชิ้นงานหน้าหลัง ให้ความรู้สึกสับสน ไม่แน่นอน เพื่อเกิดความขัดแย้งของเส้น พื้นผิวที่เป็นวัสดุที่มีคุณสมบัติทึบแสงของไม้ในส่วนบนของชิ้นงานที่สามารถเลื่อนไหวแบบหมุน กับวัสดุโปร่งแสงของตู้ไฟกระจกที่อยู่โดยรอบลำตัวทั้งด้านนอกและด้านในผลงาน โดยสร้างมิติให้เป็นอนันต์เพื่อให้เกิดความลึกที่เกินความเป็นจริงที่ขัดแย้งกับความลึกของชิ้นงาน เพื่อให้เกิดความรู้สึกสับสนตามที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านผลงาน



ภาพที่ 4.23 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

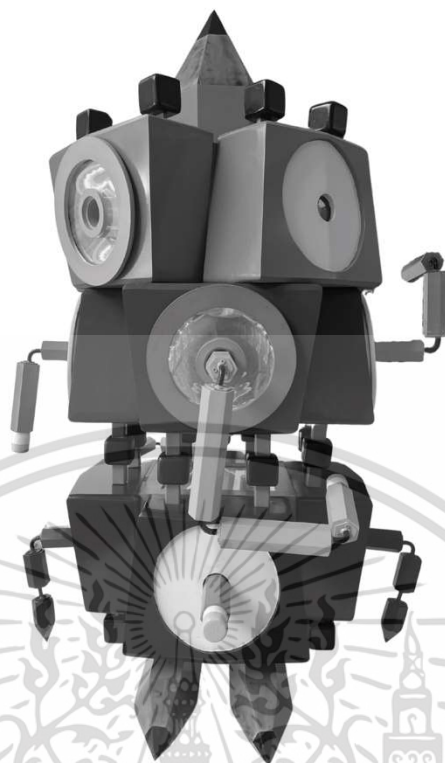


ภาพที่ 4.25 ภาพแสดงเส้นของผลงานชิ้นที่ 3



ภาพที่ 4.24 ภาพแสดงสีของผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.26 ภาพแสดงหน้าหนังสือของผลงานชิ้นที่ 3

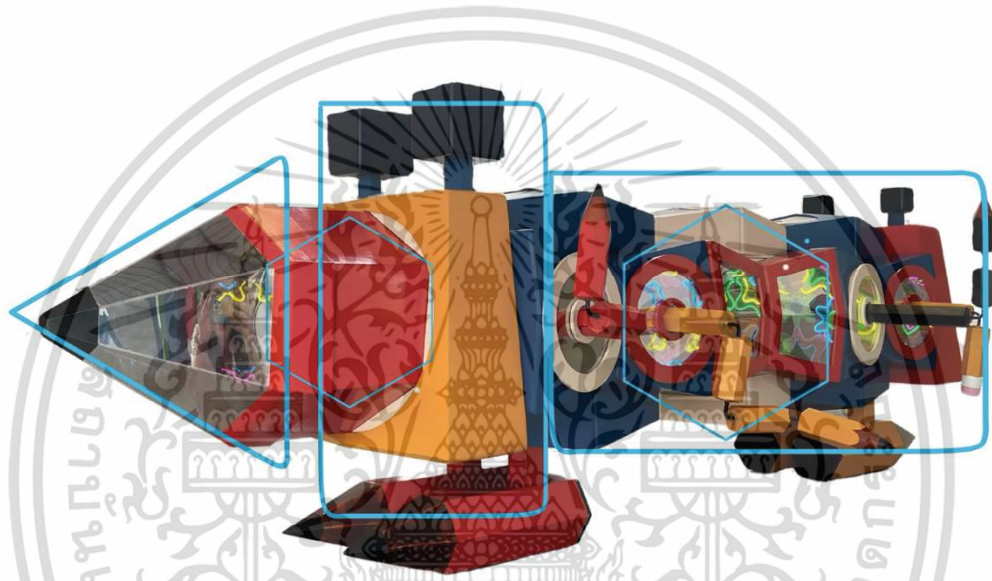


ภาพที่ 4.27 ภาพแสดงมติดิสก์ของผลงานชิ้นที่ 3

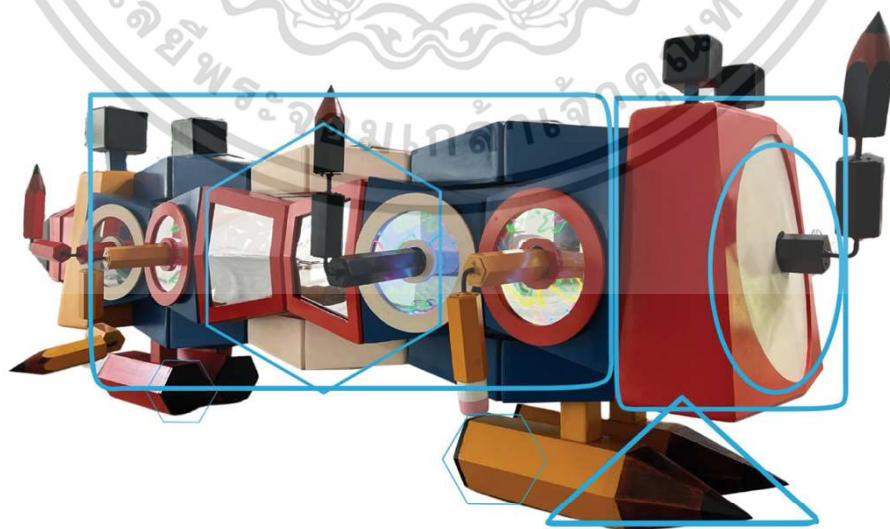
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.8 วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 4

ผลงานมีลักษณะที่เป็นรูปร่างแบบเรขาคณิต คือ หกเหลี่ยม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยมและวงกลม ใช้เส้นตรงแนวอนเป็นแกนหลักของผลงานเพื่อให้ความรู้สึกเรียบง่าย และเส้นหยักในบริเวณโดยรอบ ชิ้นงาน ด้านหลังสร้างกลไกให้เคลื่อนไหวแบบแกว่งเพื่อให้ความรู้สึกสับสน ไม่นานอน พื้นผิวที่เป็นวัสดุที่มีคุณสมบัติทึบแสงของไม้และวัสดุโปร่งแสงของตู้ไฟกระจกสะท้อนที่ โดยสร้างมิติให้เป็นอนันต์ เพื่อให้เกิดความลึกที่เกินความเป็นจริงที่ขัดแย้งกับความลึกของชิ้นงาน เพื่อให้เกิดความรู้สึกสับสน ตามที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านผลงาน

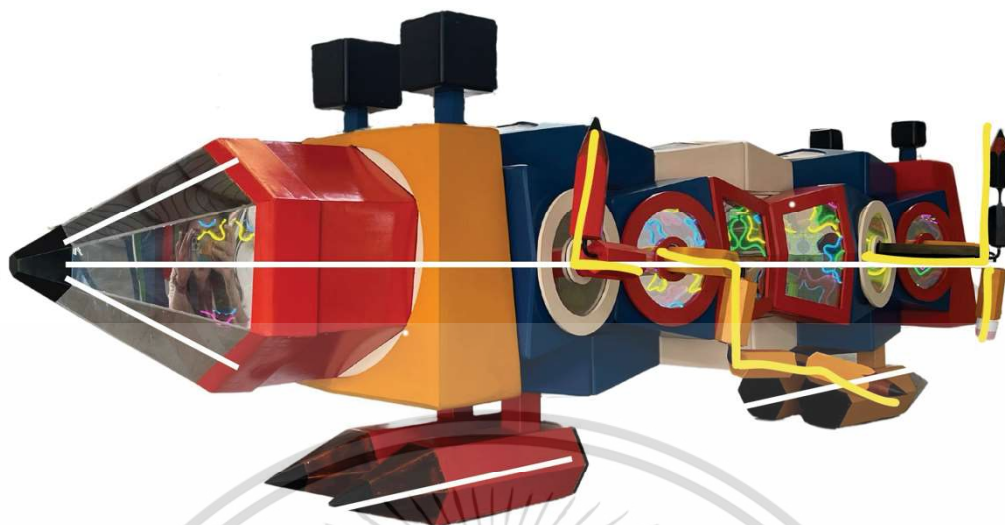


ภาพที่ 4.29 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 4 (ด้านหน้า)

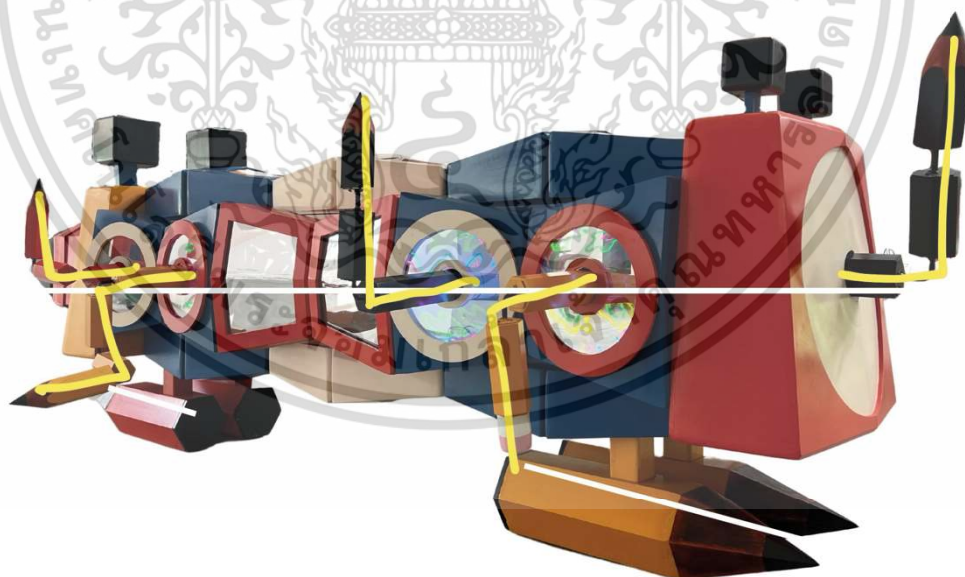


ภาพที่ 4.28 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 4 (ด้านหลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.30 ภาพแสดงเส้นของผลงานชิ้นที่ 4 (ด้านหน้า)

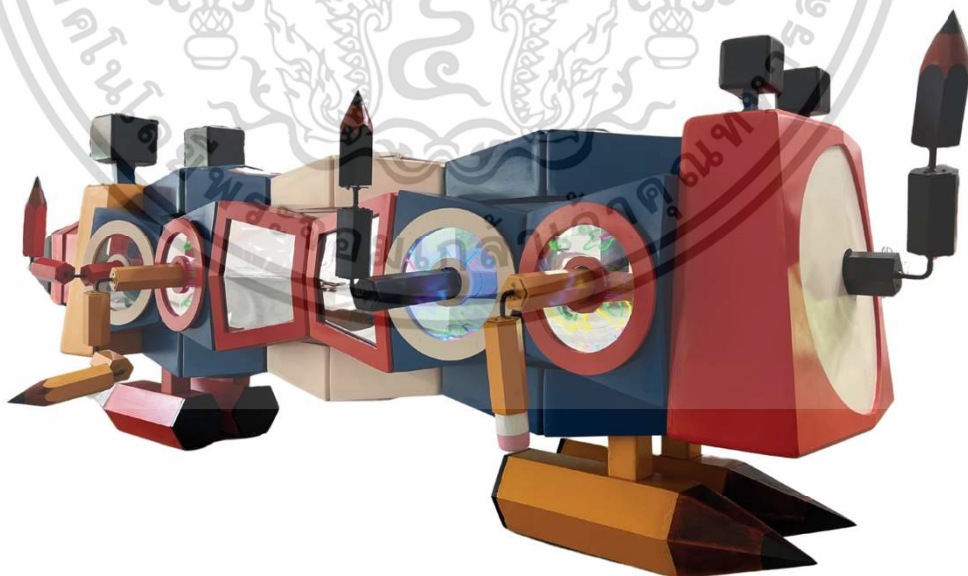


ภาพที่ 4.31 ภาพแสดงเส้นของผลงานชิ้นที่ 4 (ด้านหลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

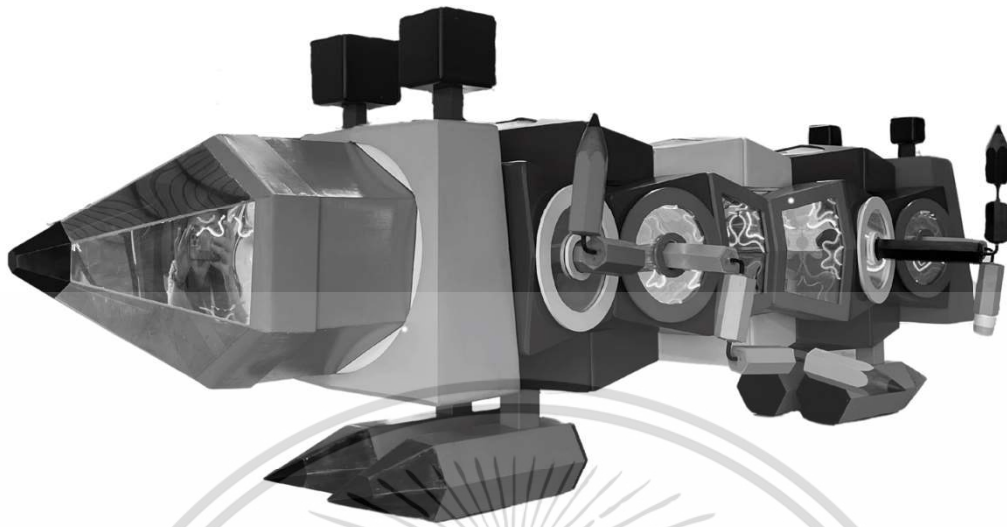


ภาพที่ 4.32 ภาพแสดงสีของผลงานชิ้นที่ 4 (ด้านหน้า)

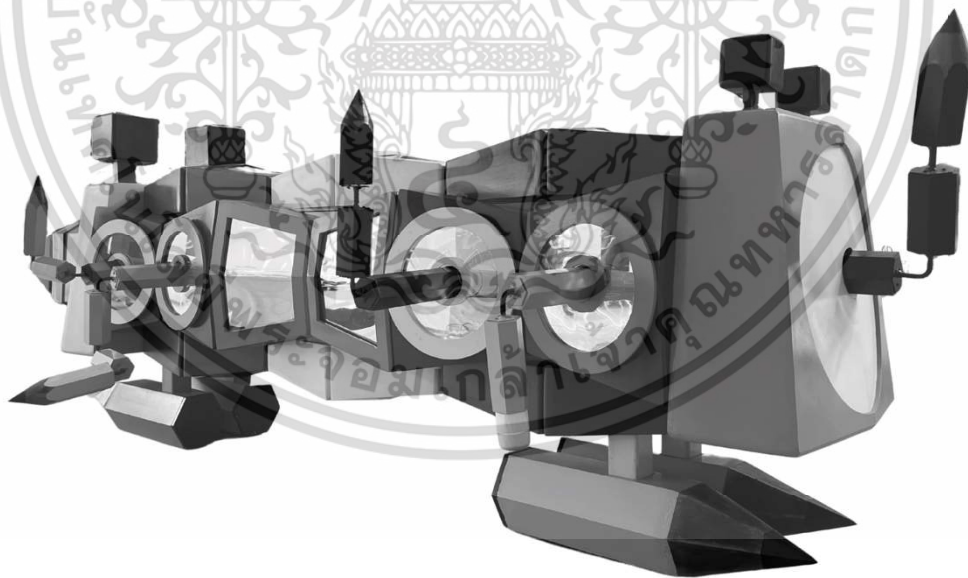


ภาพที่ 4.33 ภาพแสดงสีของผลงานชิ้นที่ 4 (ด้านหลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

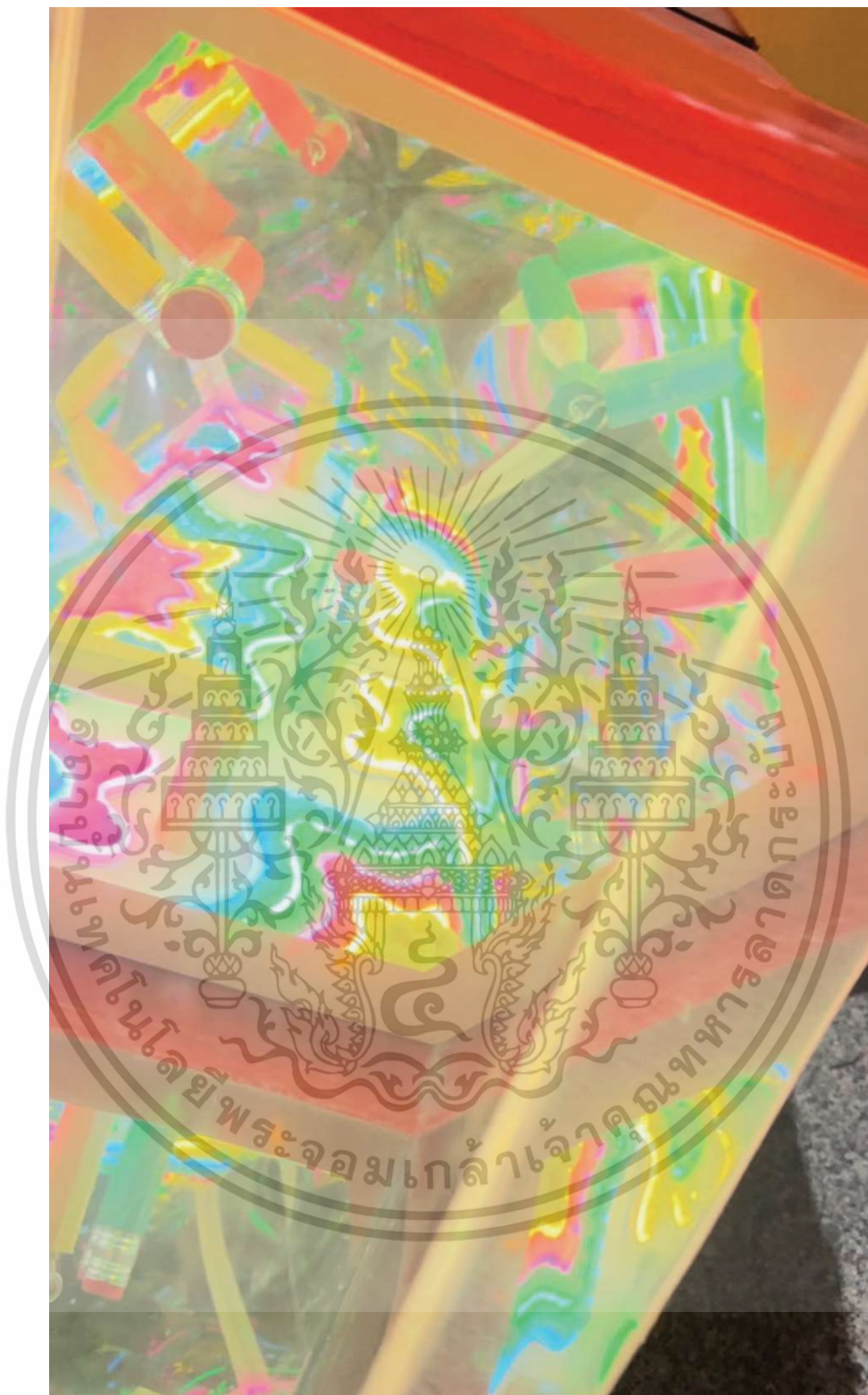


ภาพที่ 4.34 ภาพแสดงน้ำหนักรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 4 (ด้านหน้า)



ภาพที่ 4.35 ภาพแสดงน้ำหนักรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 4 (ด้านหลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.36 ภาพแสดงมติดีลิกของผลงานชิ้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.9 วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 5

ผลงานมีลักษณะที่เป็นรูปร่างแบบเรขาคณิต คือ หกเหลี่ยม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และวงกลม ใช้เส้นโค้งของวงกลมเป็นแกนหลักของผลงานเพื่อให้ความรู้สึกสมดุล เส้นทแยงและเส้นหยักในบริเวณโดยรอบชิ้นงานหน้า-หลัง ให้ความรู้สึกสับสน ไม่แน่นอน บริเวณจุดกึ่งกลางผลงานเว้นพื้นที่ว่างสำหรับการมองเห็นทะลุเข้าไปในผลงาน พื้นผิวเป็นวัสดุที่มีคุณสมบัติที่บดแสงของไม้ภายนอกผลงาน และวัสดุโปร่งแสงของตู้ไฟกระจกโดยสร้างมิติให้เป็นอนันต์ภายในผลงานเพื่อให้เกิดความลึกที่เกินความเป็นจริงเพื่อให้เกิดความรู้สึกสับสนตามที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านผลงาน



ภาพที่ 4.37 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 5 (ด้านหน้า)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.38 ภาพแสดงรูปร่างของผลงานชิ้นที่ 5 (ด้านหลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.40 ภาพแสดงเส้นของผลงานชิ้นที่ 5 (ด้านหน้า)



ภาพที่ 4.39 ภาพแสดงเส้นของผลงานชิ้นที่ 5 (ด้านหลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

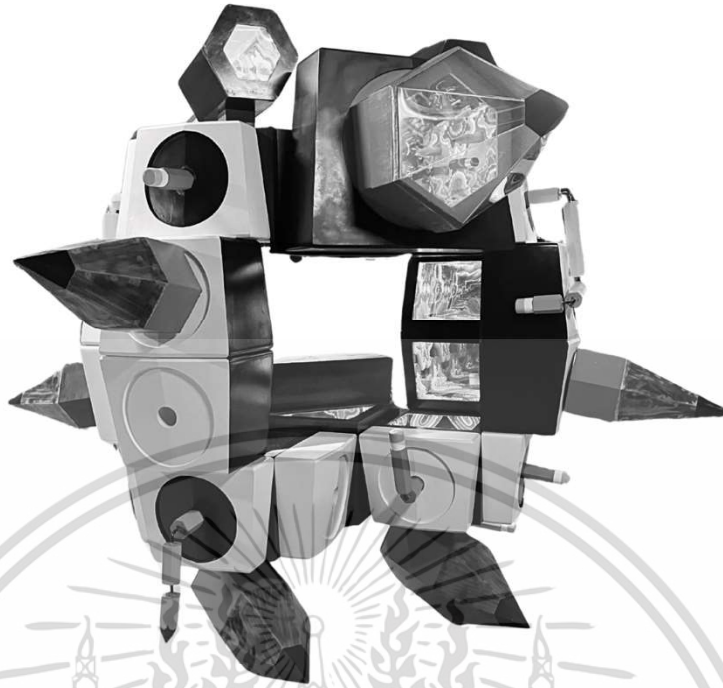


ภาพที่ 4.42 ภาพแสดงสีของผลงานชั้นที่ 5 (ด้านหน้า)



ภาพที่ 4.41 ภาพแสดงสีของผลงานชั้นที่ 5 (ด้านหลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

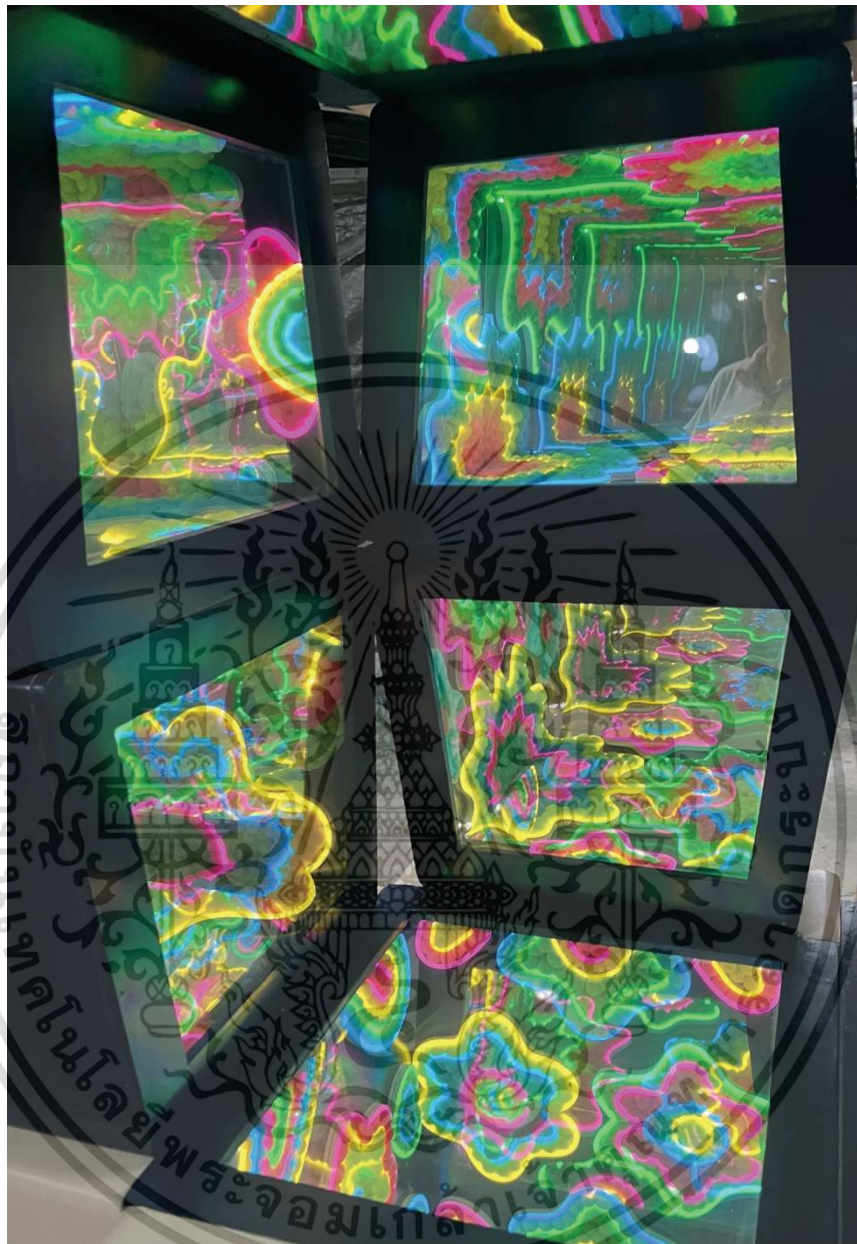


ภาพที่ 4.44 ภาพแสดงน้ำหนักรีสของผลงานชิ้นที่ 5 (ด้านหน้า)



ภาพที่ 4.43 ภาพแสดงน้ำหนักรีสของผลงานชิ้นที่ 5 (ด้านหลัง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.45 ภาพแสดงมิติลึกของผลงานชิ้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “มิติที่ซับซ้อนของรูปทรงสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกสับสน” เกิดจากผู้สร้างสรรค์ ต้องการสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกสับสนที่แปรผันกับเหตุการณ์ต่างๆภายในตนเอง โดยผู้สร้างสรรค์ได้ใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเล่าเรื่องราวผ่านดินสอและกบเหลา รวมถึงการสร้างมิติสะท้อนผ่านตู้ไฟกระจกสะท้อนไปมาไม่รู้จบ ในการสะท้อนความรู้สึกสับสนที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์หรือปัญหาต่างๆ ในสภาวะความรู้สึกอันสับสนที่แปรเปลี่ยนตามสภาพแวดล้อมและความเครียดที่เกิดจากความกดดันภายในของตนเอง รวมถึงสังคมที่เกิดการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ก่อให้เกิดการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคลที่ต้องเผชิญกับสภาพการณ์ต่างๆ ที่ก่อให้เกิดการผันแปรและอุปสรรคต่างๆมากมาย โดยพบว่าความรู้สึกของปัญหาที่ยากเกินกว่าจะแก้ไข เกิดจากความคิดที่วนเวียนอยู่กับตรรกะและความสับสนของตนเอง ต่อเมื่อใดก้าวข้ามผ่านความรู้สึกไปได้และถอยออกห่างจากปัญหา แล้วมองย้อนกลับไปจึงพบว่าบางปัญหาสร้างประสบการณ์และการเรียนรู้ในการรับมือและการปล่อยผ่าน ผู้สร้างสรรค์จึงนำเสนอผลงานศิลปะที่สะท้อนอารมณ์ความสับสนผ่านรูปแบบประติมากรรม โดยกระบวนการทางเทคนิคสื่อผสมของกระจกเงาสะท้อนไป-มาอย่างไม่รู้จบ ด้วยการสร้างมิติสะท้อนแสงสีและไฟนีออนเปลlickซ์ที่ลึกลับไม่สิ้นสุดภายใต้อารมณ์ความรู้สึกที่สับสน

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ได้เริ่มจากการรวบรวมข้อมูลจากสื่อต่างๆ รวมไปถึงการสังเกตพฤติกรรมและจากประสบการณ์ชีวิตของผู้สร้างสรรค์ ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ได้ถ่ายทอดผลงานผ่านรูปแบบงานประติมากรรมโดยกระบวนการทางเทคนิคสื่อผสมทำให้ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “มิติที่ซับซ้อนของรูปทรงสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกสับสน” สรุปลงสำเร็จได้ดี



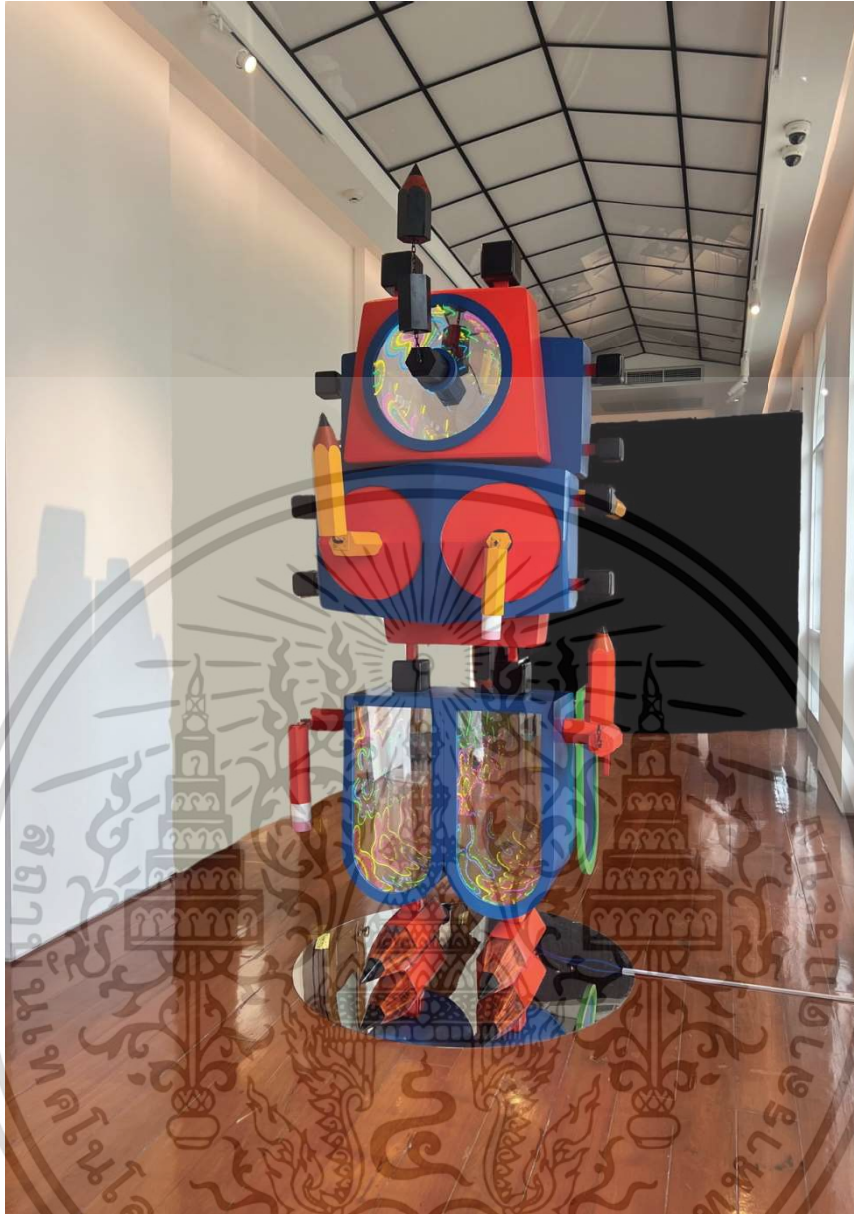
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.1 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน	ความสับสนในมิติซับซ้อน หมายเลข 1
พ.ศ.	2566
เทคนิค	สื่อผสม (เหล็ก, ไม้, อะคริลิก, โฟนีออนเพล็กซ์, ปอมปอม)
ขนาด	h150 x w110 x d110 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.2 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน	ความสับสนในมิติซับซ้อน หมายเลข 2
พ.ศ.	2567
เทคนิค	สื่อผสม (เหล็ก, ไม้, อะคริลิก, ฟีนอลิก, ปอมปอม)
ขนาด	h220 x w145 x d120 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.3 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน	ความสับสนในมิติซับซ้อน หมายเลข 3
พ.ศ.	2567
เทคนิค	สื่อผสม (เหล็ก, ไม้, อะคริลิก, ฟีนีออนเพล็กซ์, ปอมปอม)
ขนาด	h150 x w100 x d100 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.4 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน ความสับสนในมิติซับซ้อน หมายเลข 4
 พ.ศ. 2567
 เทคนิค สื่อผสม (เหล็ก, ไม้, อะคริลิค, ฟีนีออนเฟล็กซ์, ปอมปอม)
 ขนาด h150 x w100 x d100 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.5 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5

ชื่อผลงาน	ความสับสนในมิติซับซ้อน หมายเลข 5
พ.ศ.	2567
เทคนิค	สื่อผสม (เหล็ก, ไม้, อะคริลิก, ฟีนีออนเพล็กซ์, ปอมปอม)
ขนาด	h150 x w100 x d100 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Karen Pinker. (2552). **ความสับสน.**

(สืบค้นจาก <https://hmong.in.th/wiki/Ambivalence>)

Glamour LED. (2566). **การแสดงออกทางศิลปะการใช้ไฟนีออนเฟล็กซ์ในประติมากรรม.**

(สืบค้นจาก glamourled.com/th/a-news-artistic-expression-using-led-neon-flex-in-sculptures)

Board postjung. (2564). **กระจกสะท้อนไปมาไม่รู้จบ.**

(สืบค้นจาก Board.postjung.com/1314615)

สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดนนทบุรี. (2021). **Inside Out.**

(สืบค้นจาก Nonthaburi.cdd.go.th/wp/-content/uploads/sites/25/2021/07/inside-out.pdf)

ชัชฎาพร จ้อยจั่น. (2567). **Inside Out2.**

(สืบค้นจาก <https://www.gqthailand.com/culture/movie/article/joong-archen-ready-to-sprint-the-extra-mile>)

สุพัฒน์ ศิวะพรพันธ์. (2567). **Inside Out2.**

(สืบค้นจาก <https://thestandard.co/opinion-inside-out-2/>)

ภาณุ บุญพิพัฒนาพงษ์. (2567). **ยาโยอิ คุซามะ.**

(สืบค้นจาก <https://thematter.co.thinkers/yayoi-kusama>)

ภาณุ บุญพิพัฒนาพงษ์. (2564). **นาม จุน เฟ็ก (Nam June Paik).**

(สืบค้นจาก https://www.matichonweekly.com/art/article_394834)

จารุวรรณ เมืองขวา, (2556). **องค์ประกอบศิลป์.**

(สืบค้นจาก elfar.ssru.ac.th/jaruwan_mu/pluginfile.php)

วรรณธนา จิรมหาศาล, (2560). **ทัศนธาตุ.**

(สืบค้นจาก thaischool.in.th/_files_school/10106250/data/.pdf)

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล สุวพิชญ์ ศลิษฐ์อรรณกร
 วัน เดือน ปีเกิด 30 มีนาคม 2538
 ที่อยู่ 18/456 Q.house Sathorn condo ถนน กรุงธนบุรี
 แขวงคลองตันไทร เขตคลองสาน กรุงเทพมหานคร 10600

ประวัติการศึกษา

2555 ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย
 2559 ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
 พระนครเหนือ คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ
 สาขาศิลปะประยุกต์และการออกแบบผลิตภัณฑ์
 2566 ระดับปริญญาโท สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
 ลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ ภาควิชา
 ศิลปกรรม สาขาทัศนศิลป์

ประสบการณ์การทำงาน

2562 – 2565 เจ้าหน้าที่ฝ่ายศิลป์ส่วนกลาง บริษัท เดอะมอลล์กรุ๊ป จำกัด
 (ออกแบบสื่อตกแต่ง)

ประวัติการแสดงงาน

2566 - ร่วมแสดงผลงาน การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 68
 2567 - ร่วมแสดงผลงาน นิทรรศการ POP STAR Group Exhibition
 ที่ Street star Gallery
 - นิทรรศการกลุ่ม IN TO ONE หอศิลป์ ณ บ้านเจ้าพระยา
 - นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ยอดเยี่ยม ประจำปี 2567 หอศิลป์
 สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้