

สภาวะความเครียดของมนุษย์เงินเดือนในเมืองกรุงเทพ

EMPLOYEE'S STRESS WORKING IN BANGKOK



สกนพัฒน์ โชติพัฒน์

SAKONPAT CHOTIPATTHAMANON

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2560

KMITL-2017-AR-M-005-011

สภาวะความเครียดของมนุษย์เงินเดือนในเมืองกรุงเทพ

EMPLOYEE'S STRESS WORKING IN BANGKOK



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2560

KMITL-2017-AR-M-005-011

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**EMPLOYEE'S STRESS WORKING IN BANGKOK**



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS  
FACULTY OF ARCHITECTURE**

**KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

**2017**

**KMITL-2017-AR-M-005-011**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**COPY RIGHT 2017**

**FACULTY OF ARCHITECTURE**

**KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้กับภาควิชาการเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อเผยแพร่เห็นแก่ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ สภาวะความเครียดของมนุษย์เงินเดือนในเมืองกรุงเทพฯ  
EMPLOYEE'S STRESS WORKING IN BANGKOK  
นักศึกษา นายสกลพัฒน์ โชติปัญนนท์  
รหัสประจำตัว 58602062  
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชา ทัศนศิลป์  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์กัญจณา คำโสภี  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

| คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์       | ลายมือชื่อ   |
|--------------------------------|--|
| อาจารย์อรรถชัย พองสมุทร        |  |
| รองศาสตราจารย์กัญจณา คำโสภี    |  |
| รองศาสตราจารย์อติตา จันผิงเพชร |  |

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 30 มิถุนายน 2560 เวลา 10.00 น.  
สถานที่สอบ ภาควิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ โสวิทยสกุล)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ 12 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2560

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| หัวข้อวิทยานิพนธ์           | สภาวะความเครียดของมนุษย์เงินเดือนในเมืองกรุงเทพ |
| นักศึกษา                    | นายสกลพัฒน์ โชติปัทมพันธ์                       |
| รหัสประจำตัว                | 58602062  |
| ปริญญา                      | ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต                          |
| สาขาวิชา                    | ทัศนศิลป์                                       |
| พ.ศ.                        | 2560  |
| อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ | รศ.กัญจนา คำโสภี                                |

## บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เกิดจากที่ข้าพเจ้าตั้งข้อสงสัยและคำถาม กับการทำงานของมนุษย์เงินเดือน ในกรุงเทพทุกวันนี้ ว่าพวกเขาเหล่านั้นมีสภาวะทางด้านจิตใจเป็นอย่างไร เนื่องด้วยจากข้าพเจ้าได้รับ ฟังข่าวสารจากกรมสุขภาพจิตและข่าวต่างๆตามสื่อออนไลน์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น อินเทอร์เน็ต Social Network โทรศัพท์ และ วิทยุ เป็นต้น ว่าในประชากรในเมืองกรุงเทพมหานครมีการความเครียด และมีการฆ่าตัวตายที่สูงขึ้นมาตลอด 4-5 ปีที่ผ่านมา ทำให้ข้าพเจ้าทำการสืบค้นข้อมูลในเรื่องนี้ โดย ข้าพเจ้าจะลงไปที่สภาวะความเครียดของกลุ่มพนักงานที่อาศัยและทำงานอยู่ในเมืองกรุงเทพใน ย่านใจกลางเมือง โดยเฝ้าสังเกตและศึกษา ทั้งจากสถานที่จริงและจากงานวิจัยต่างๆเพื่อนำมาอ้างอิง ไม่ว่าจะ อริยาบถ ท่าทาง การแสดง หรือกิจกรรมที่ทำเป็นประจำต่องานที่ทำ และวิจัยเกี่ยวกับ สุขภาพจิตของคนในกรุงเทพมหานคร เป็นต้น ทำให้ข้าพเจ้านำหัวข้อนี้มาศึกษาและเป็นแนวคิดใน การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะ โดยพูดถึง การทำเรื่องซ้ำๆเป็นกิจวัตร จนทำให้เกิดความรู้สึก เครียด อึดอัด กัดค้น เบื่อ และสภาพแวดล้อมรอบๆตัวที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจต่อพวกเขา ไม่ ไม่ว่าจะจำนวนของผู้คน เครื่องจักร เครื่องยนต์ เทคโนโลยี เสียง แสง แม้กระทั่งเพื่อนร่วมงาน หรือ เจ้านาย จนทำให้เกิดสภาวะความเครียดในระดับต่ำจนถึงสูงโดยข้าพเจ้าใช้ตัวเองเป็นตัวแทนในการ ถ่ายทอดความรู้สึกเหล่านี้ลงไปในงานสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

|                       |                                      |
|-----------------------|--------------------------------------|
| <b>Thesis</b>         | Employee's Stress Working in Bangkok |
| <b>Student</b>        | Mr.Sakonpat Chotipatthamanon         |
| <b>Student ID.</b>    | 58602062                             |
| <b>Degree</b>         | Master of Fine Arts                  |
| <b>Program</b>        | Visual Arts                          |
| <b>Year</b>           | 2017                                 |
| <b>Thesis Advisor</b> | Assoc.Prof Kunjana Dumsopee          |

## ABSTRACT

This Thesis is about employee's stress working in Bangkok. The idea of this thesis was happened when I watched news and announcement from Department of Mental Health. They told about After, last 4-5 years the people in Thailand have increased from Choric stress and Major depressive disorder of people. Especially, the people is working and living in Bangkok. They have high risk to kill themselves more than another city. So, I would have set question and find the answer about this problem. "How do they feel right now about their job?". And I got this point to make my concept to create my artwork. Then, I would research from report and thesis included internet and I went to the real place for watch them. Example movement, action, acting of their work life. So that I want to tell about the routine of employee. And in them mind about stress in their work. Like a depressive, bored, stress, do same things everyday and everything surround. In my artwork I used myself to representative about them feeling and routine.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสามารถ และเมตตาจากอาจารย์ที่ปรึกษา รศ.กันจณา คำโสภี ผู้ให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด และคอยตอบคำถาม ชี้แนะ ให้คำแนะนำ พร้อมทั้งวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน และแนวคิดต่างๆ อย่างต่อเนื่อง จนผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ สำเร็จลุล่วง ถือเป็นพระคุณและเกียรติอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณหัวหน้าภาควิชาทัศนศิลป์ ผศ.วุฒิกกร คงคา และอาจารย์ประจำสาขาทุกท่าน ที่ทุ่มเท ถ่ายทอดความรู้ และความเข้าใจในด้านทัศนศิลป์อันเป็นแขนงความรู้ที่น่าสนใจ และเป็นประโยชน์แก่ข้าพเจ้าอย่างยิ่ง

ขอขอบคุณ พ.อ. สกกล โชติปัทมมนท์ (บิดา) พ.อ.ญู กนิษฐา โชติปัทมมนท์ (มารดา) และครอบครัว ผู้สนับสนุนอย่างเป็นทางการ ตลอดระยะเวลาเรียนทั้ง 2 ปี ทั้งในเรื่องการศึกษา และเรื่องต่างอีกมากมาย และสิ่งสำคัญคือ การให้กำลังใจอย่างสม่ำเสมอ ข้าพเจ้ารู้สึกซาบซึ้ง จึงขอกราบขอบคุณในความกรุณาเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณ นาย สกกลชัย โชติปัทมมนท์ (น้องชาย) นักแสดง โชติพงศ์ โชติปัทมมนท์ (พี่ชาย) และ นายสุทธิเกียรติ เวชแดง ผู้ช่วยถ่ายทำ ทั้งในส่วนภาพนิ่งและวิดีโอ และให้คำแนะนำ เรื่องต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น มุมกล้อง กระบวนการตัดต่อวิดีโอ และกำลังใจอย่างสม่ำเสมอ ขอขอบคุณเป็นอย่างสูง

ขอบคุณเพื่อนๆที่ใกล้ชิด ที่คอยให้คำปรึกษา แลกเปลี่ยนความคิด ให้คำแนะนำ ซึ่งกันและกัน ตลอดเวลาการทำผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์

วิทยานิพนธ์ EMPLOYEE'S STRESS WORKING IN BANGKOK ผ่านศิลปะวิดีโออาร์ต และวิดีโอจตุรัส จะไม่มีทางสำเร็จได้ หากไม่ได้รับความร่วมมือและการสนับสนุนจากทุกท่าน ขอขอบพระคุณพระคุณเป็นอย่างยิ่ง ที่ทำให้ผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี และเป็นไปตามที่คาดหวังของข้าพเจ้า

สกกลพัฒน์ โชติปัทมมนท์

# สารบัญ

|  | หน้า      |
|--|-----------|
| บทคัดย่อภาษาไทย .....  | I         |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....                                       | II        |
| กิตติกรรมประกาศ .....  | III       |
| สารบัญ .....   | IV        |
| สารบัญรูป .....  | VII       |
| <b>บทที่ 1 บทนำ</b> .....                                      | <b>1</b>  |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....                | 1         |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....                          | 3         |
| 1.3 ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....                                | 3         |
| 1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....                                  | 4         |
| 1.5 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....                      | 4         |
| <b>บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรมและวรรณกรรม</b> ..... | <b>6</b>  |
| 2.1 อิทธิพลที่ได้จากวรรณกรรม.....                              | 6         |
| 2.2 อิทธิพลที่ได้จากศิลปกรรม.....                              | 11        |
| 2.3 อิทธิพลจากผลงานศิลปะ.....                                  | 18        |
| 2.4 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....                             | 28        |
| <b>บทที่ 3 การดำเนินการสร้างสรรค์</b> .....                    | <b>30</b> |
| 3.1 เขียนแนวคิดในการสร้างสรรค์.....                            | 30        |
| 3.2 หาข้อมูลเพิ่มเติม.....                                     | 30        |
| 3.3 ขั้นตอนการทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard) และสเก็ต.....         | 31        |
| 3.4 ขั้นตอนเตรียมวัสดุอุปกรณ์และเลือกสถานที่ถ่ายทำ.....        | 33        |
| 3.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจริง.....                         | 34        |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

|   | หน้า |
|---|------|
| บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....          | 63   |
| 4.1 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์โดยรวม 4 ชุด .....   | 63   |
| 4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ (Visual Element) .....      | 66   |
| 4.3 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบทัศนศิลป์..... | 71   |
| 4.4 สรุปผลการวิเคราะห์.....                       | 79   |
| บทที่ 5 สรุปผลการสร้างสรรค์.....                  | 81   |
| ภาคผนวก.....                                      | 94   |
| บรรณานุกรม.....                                   | 98   |
| ประวัติผู้เขียน.....                              | 99   |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญภาพ

| ภาพที่  | หน้า |
|---|------|
| 2.1 Nam June Paik .....   | 12   |
| 2.2 TV-Bra for Living Sculpture (1969) by Nam June Paik, Moorman, Charlotte ..... | 13   |
| 2.3 Nantes Triptych (1992), by Bill Viola .....                                   | 14   |
| 2.4 Inasmuch As It Is Always Already Taking Place, 1990 by Gary Hill .....        | 15   |
| 2.5 First and Third (1987) by Judith Barry .....                                  | 16   |
| 2.6 Bill Viola .....  | 18   |
| 2.7 The Sleepers (1992), By Bill Viola .....                                      | 21   |
| 2.8 The Stopping Mind (1990/91), by Bill Viola .....                              | 22   |
| 2.9 Douglas Gordon .....  | 24   |
| 2.10 Somethings Between My Mouth And Your Ear (1994), by Douglas Gordon .....     | 26   |
| 2.11 What You Want Me To Say(1998) by Douglas Gordon .....                        | 27   |
| 3.1 งานสเก็ตช์ และสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ชุดที่ 1.....                          | 31   |
| 3.2 งานสเก็ตช์ และสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ชุดที่ 1 และชุดที่ 2 .....             | 31   |
| 3.3 งานสเก็ตช์ และสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ชุดที่ 2.....                          | 32   |
| 3.4 งานสเก็ตช์ และสตอรี่บอร์ด (Storyboard)ชุดที่ 3.....                           | 32   |
| 3.5 งานสเก็ตช์ และสตอรี่บอร์ด (Storyboard)ชุดที่ 4.....                           | 33   |
| 3.6 ขั้นตอนการจัดแสง กล้อง และฉาก .....   | 33   |
| 3.7 ไฟล์วิดีโอทั้งหมดในผลงานชุดที่ 1 .....  | 34   |
| 3.8 ไฟล์เสียงทั้งหมดในผลงานชุดที่ 1.....  | 34   |
| 3.9 ไฟล์วิดีโอมาตัดต่อในโปรแกรม After Effect CS6 .....                            | 35   |
| 3.10 เอฟเฟกมาร์ก (Mark) ในไฟล์วิดีโอ .....  | 35   |
| 3.11 มาร์ก (Mark) ข้างขวา .....   | 36   |
| 3.12 มาร์ก (Mark) ข้างซ้าย.....   | 36   |
| 3.13 มาร์ก (Mark) สร้างเงา.....   | 37   |
| 3.14 การตัดต่อเสียง .....   | 38   |
| 3.15 ตัดต่อการเสร็จสิ้น .....   | 39   |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

| ภาพที่   | หน้า |
|--|------|
| 3.16 ส่งออกไฟล์วิดีโอ.....                                     | 39   |
| 3.17 การตั้งค่าส่งออกไฟล์วิดีโอ (Output Setting).....          | 40   |
| 3.18 ผลงานชุดที่ 1 Humanoid .....                              | 41   |
| 3.19 ไฟล์วิดีโอทั้งหมดในผลงานชุดที่ 2 .....                    | 42   |
| 3.20 ไฟล์เสียงทั้งหมดในผลงานชุดที่ 2.....                      | 42   |
| 3.21 นำไฟล์วิดีโอมาตัดต่อใน โปรแกรม After Effect CS6.....      | 42   |
| 3.22 ใส่เอฟเฟคปรับแสง (Level) กับ คีย์แสง (Key Light 1.2)..... | 43   |
| 3.23 การซ้อนทับภาพของไฟล์วิดีโอ MVI_8533 .....                 | 43   |
| 3.24 การซ้อนทับภาพของไฟล์วิดีโอ MVI_8534 .....                 | 44   |
| 3.25 รวมไฟล์วิดีโอแต่ละไฟล์.....                               | 45   |
| 3.26 จัดองค์ประกอบทั้งหมด .....                                | 45   |
| 3.27 ส่งออกไฟล์วิดีโอ.....                                     | 46   |
| 3.28 การตั้งค่าส่งออกไฟล์วิดีโอ .....                          | 47   |
| 3.29 ผลงานชุดที่ 2 Multi-Layer .....                           | 47   |
| 3.30 ไฟล์วิดีโอทั้งหมดของผลงานชุดที่ 3 .....                   | 48   |
| 3.31 นำไฟล์วิดีโอมาตัดต่อใน โปรแกรม After Effect CS6.....      | 49   |
| 3.32 ใส่เอฟเฟคคีย์แสง 1.2 (Key Light 1.2) .....                | 49   |
| 3.33 มาร์กไฟล์วิดีโอ.....                                      | 50   |
| 3.34 จัดองค์ประกอบให้เป็นภาพ.....                              | 51   |
| 3.35 นำไฟล์วิดีโอทั้งหมดมารวมกัน .....                         | 52   |
| 3.36 จัดองค์ประกอบสุดท้ายและใส่เสียง .....                     | 52   |
| 3.37 รวมไฟล์วิดีโอ.....  | 52   |
| 3.38 ขั้นตอนการส่งออกไฟล์วิดีโอ.....                           | 53   |
| 3.39 การตั้งค่าเรนเดอร์ (Render Setting).....                  | 53   |
| 3.40 การตั้งค่าส่งออกไฟล์วิดีโอ (Output Setting).....          | 54   |
| 3.41 ผลงานชุดที่ 3 Time Lapse .....                            | 55   |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

| ภาพที่  | หน้า |
|---|------|
| 3.42 ขั้นตอนการจัดแสง กล้อง และฉาก.....                   | 56   |
| 3.43 ไฟล์วิดีโอทั้งหมดในผลงานชุดที่ 4 .....               | 56   |
| 3.44 นำไฟล์วิดีโอมาตัดต่อในโปรแกรม After Effect CS6 ..... | 57   |
| 3.45 ใส่เอฟเฟคมาร์ก (Mark) ในไฟล์วิดีโอ.....              | 58   |
| 3.46 มาร์ก (Mark) ไฟล์วิดีโอแต่ละชิ้น .....               | 58   |
| 3.47 รวมไฟล์วิดีโอทั้งหมด .....                           | 59   |
| 3.48 ปรับแสงของภาพ .....                                  | 60   |
| 3.49 ขั้นตอนการส่งออกไฟล์วิดีโอ.....                      | 60   |
| 3.50 การตั้งค่าการเรนเดอร์ (Render Setting) .....         | 61   |
| 3.51 การตั้งค่านำออกไฟล์วิดีโอ (Output Setting).....      | 61   |
| 3.52 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room .....                  | 62   |
| 4.1 ผลงานชุดที่ 1 Humanoid .....                          | 64   |
| 4.2 ผลงานชุดที่ 2 Multi-Layer .....                       | 64   |
| 4.3 ผลงานชุดที่ 3 Time Lapse .....                        | 65   |
| 4.4 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room .....                   | 65   |
| 4.5 วิเคราะห์เรื่องสี 1 .....                             | 66   |
| 4.6 วิเคราะห์เรื่องสี 2 .....                             | 67   |
| 4.7 วิเคราะห์เรื่องเส้น 1 .....                           | 67   |
| 4.8 วิเคราะห์เรื่องเส้น 2 .....                           | 68   |
| 4.9 วิเคราะห์เรื่องรูปทรงในผลงานชุดที่ 1 .....            | 68   |
| 4.10 วิเคราะห์เรื่องรูปทรงในผลงานชุดที่ 2 .....           | 69   |
| 4.11 วิเคราะห์เรื่องรูปทรงในผลงานชุดที่ 3 .....           | 69   |
| 4.12 วิเคราะห์เรื่องรูปทรงในผลงานชุดที่ 4 .....           | 69   |
| 4.13 วิเคราะห์เรื่องพื้นที่ว่างในผลงานชุดที่ 1 .....      | 70   |
| 4.14 วิเคราะห์เรื่องพื้นที่ว่างในผลงานชุดที่ 2 .....      | 70   |
| 4.15 วิเคราะห์เรื่องพื้นที่ว่างในผลงานชุดที่ 3 .....      | 71   |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญญภาพ (ต่อ)

| ภาพที่   | หน้า |
|--|------|
| 4.16 วิเคราะห์เรื่องพื้นที่ว่างในผลงานชุดที่ 4     | 71   |
| 4.17 วิเคราะห์เรื่องเอกภาพในผลงานชุดที่ 2          | 72   |
| 4.18 วิเคราะห์เรื่องเอกภาพในผลงานชุดที่ 1          | 72   |
| 4.19 วิเคราะห์เรื่องเอกภาพในผลงานชุดที่ 3          | 73   |
| 4.20 วิเคราะห์เรื่องเอกภาพในผลงานชุดที่ 4          | 73   |
| 4.21 วิเคราะห์เรื่องความกลมกลืนในผลงานชุดที่ 1     | 74   |
| 4.22 วิเคราะห์เรื่องความกลมกลืนในผลงานชุดที่ 3     | 74   |
| 4.23 วิเคราะห์เรื่องความกลมกลืนในผลงานชุดที่ 4     | 75   |
| 4.24 วิเคราะห์เรื่องความกลมกลืนในผลงานชุดที่ 2     | 75   |
| 4.25 วิเคราะห์เรื่องความสมดุลในผลงานชุดที่ 1       | 76   |
| 4.26 วิเคราะห์เรื่องความสมดุลในผลงานชุดที่ 3       | 76   |
| 4.27 วิเคราะห์เรื่องความสมดุลในผลงานชุดที่ 4       | 76   |
| 4.28 วิเคราะห์เรื่องความสมดุลในผลงานชุดที่ 2       | 77   |
| 4.29 วิเคราะห์เรื่องจุดสนใจหรือเน้นในผลงานชุดที่ 1 | 77   |
| 4.30 วิเคราะห์เรื่องจุดสนใจหรือเน้นในผลงานชุดที่ 3 | 78   |
| 4.31 วิเคราะห์เรื่องจุดสนใจหรือเน้นในผลงานชุดที่ 4 | 78   |
| 4.32 วิเคราะห์เรื่องจุดสนใจหรือเน้นในผลงานชุดที่ 2 | 78   |
| 4.33 ผลงานชุดที่ 1 Humanoid 1                      | 82   |
| 4.34 ผลงานชุดที่ 1 Humanoid 2                      | 82   |
| 4.35 ผลงานชุดที่ 1 Humanoid 3                      | 83   |
| 4.36 ผลงานชุดที่ 1 Humanoid 4                      | 83   |
| 4.37 ผลงานชุดที่ 1 Humanoid 5                      | 84   |
| 4.38 ผลงานชุดที่ 1 Humanoid 6                      | 84   |
| 4.39 ผลงานชุดที่ 2 Multi-Layer 1                   | 85   |
| 4.40 ผลงานชุดที่ 2 Multi-Layer 2                   | 85   |
| 4.41 ผลงานชุดที่ 2 Multi-Layer 3                   | 86   |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

| ภาพที่                                     | หน้า |
|--|------|
| 4.42 ผลงานชุดที่ 2 Multi-Layer 4 .....     | 86   |
| 4.43 ผลงานชุดที่ 3 Time Lapse 1 .....      | 87   |
| 4.44 ผลงานชุดที่ 3 Time Lapse 2 .....      | 87   |
| 4.45 ผลงานชุดที่ 3 Time Lapse 3 .....      | 88   |
| 4.46 ผลงานชุดที่ 3 Time Lapse 4 .....      | 88   |
| 4.47 ผลงานชุดที่ 3 Time Lapse 5 .....      | 89   |
| 4.48 ผลงานชุดที่ 3 Time Lapse 6 .....      | 89   |
| 4.49 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room 1 ..... | 90   |
| 4.50 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room 2 ..... | 90   |
| 4.51 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room 3 ..... | 91   |
| 4.52 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room 4 ..... | 91   |
| 4.53 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room 5 ..... | 92   |
| 4.54 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room 6 ..... | 92   |
| 4.55 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room 7 ..... | 93   |

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

เมืองกรุงนั้นเต็มไปด้วยผู้คนมากมายหลายรูปแบบและหลายเชื้อชาติที่เข้ามาอาศัยดำเนินชีวิตและกิจวัตรประจำวันหรือแค่มาเพื่อท่องเที่ยว เมืองกรุงนั้นเป็นแหล่งรวมของสิ่งอำนวยความสะดวกมากมาย ไม่ว่าจะเป็น เทคโนโลยีทันสมัย ระบบการศึกษาที่ดี การขนส่งสาธารณะ จนถึงตัวเงินและโอกาสต่างๆ มากมาย มากกว่าในพื้นที่ต่างจังหวัด จึงทำให้ผู้คนจากต่างที่หลั่งไหลเข้ามาสู่เมืองกรุงเป็นจำนวนมาก ด้วยเหตุผลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเงิน โอกาสทางธุรกิจ การศึกษา และอื่นๆอีกมากมาย เป็นต้น ทำให้สังคมในเมืองกรุงนั้นเต็มไปด้วยผู้คนมากมายที่เข้ามาอยู่กันอย่างแออัดและเบียดเสียดในพื้นที่จำกัด จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติในปี 2558-2559 ได้กล่าวไว้ว่า จำนวนประชากรของประเทศไทยในเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2558 มีจำนวนทั้งสิ้น 67.2 ล้านคน เป็นชาย 32.8 ล้านคน (ร้อยละ 48.8) และหญิง 34.4 ล้านคน (ร้อยละ 51.2) คิดเป็นอัตราส่วนเพศ 95.5 (ชายต่อหญิง 100 คน) ประชากรส่วนใหญ่ร้อยละ 55.4 อาศัยอยู่นอกเขตเทศบาล และร้อยละ 44.6 อาศัยอยู่ในเขตเทศบาล เมื่อเปรียบเทียบระหว่างภาค พบว่าภาคกลางมีประชากรอาศัยอยู่มากที่สุด ร้อยละ 28.6 รองลงมา คือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 27.9 ภาคเหนือ ร้อยละ 17.1 ภาคใต้ ร้อยละ 13.6 และกรุงเทพมหานคร ร้อยละ 12.8 และในเรื่องความหนาแน่นของประชากรนั้น ประเทศไทยมีจำนวนประชากรเฉลี่ยประมาณ 131.0 คนต่อพื้นที่ 1 ตารางกิโลเมตร โดยกรุงเทพมหานครมีความหนาแน่นมากที่สุดประมาณ 5,498.3 คนต่อ 1 ตาราง กิโลเมตร เมื่อพิจารณาในระดับภาค พบว่า ภาคกลางมีความหนาแน่นเฉลี่ย 188.0 คนต่อ 1 ตารางกิโลเมตร รองลงมาคือภาคใต้ 129.5 คน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 110.9 คน และภาคเหนือมีความหนาแน่นของประชากรน้อยที่สุด 67.7 คนต่อ 1 ตารางกิโลเมตร จากการสำรวจจะเห็นได้ว่ากรุงเทพมหานครมีความหนาแน่นที่สุด อันนี้ยังไม่รวมถึงนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวในกรุงเทพมหานคร (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, ออนไลน์, 2559)

จากการหลั่งไหลและการเพิ่มของจำนวนประชากรที่มากมายขึ้นทำให้พื้นที่ในเมืองกรุงเทพมหานครเต็มไปด้วยผู้คนมากมาย เมื่อมีผู้คนมากมายเข้ามาแออัดมากขึ้นทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกที่ต้องมารองรับมากขึ้น ความขัดแย้งต่างๆ ของผู้คน และความเครียดของผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมืองรวมไปถึงเทคโนโลยีและการบริโภคก็จะมากขึ้นตามผู้คน ทำให้พื้นที่ต่างๆ ในกรุงเทพมหานครเกิดความแออัดและหนาแน่น ไม่ว่าจะเป็นท้อง

ถนน การขนส่งสาธารณะทางเดินเท้า และห้างสรรพสินค้า เป็นต้นและข้าพเจ้าก็เป็นส่วนหนึ่งของเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ในทางอื่นไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้คนในเมืองกรุง ที่ถูกสิ่งต่างๆ รอบตัว ไม่ว่าจะเป็นผู้คนแปลกหน้าหรือคนรู้จัก เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อม เสียง แสง ภาพ และสังคมในโลกออนไลน์ ที่พุ่งพรูเข้ามาอย่างรวดเร็ว จนทำให้ผู้คนต่างๆ เกิดความเครียด โดยเฉพาะ คนที่ทำงาน พนักงานและคนอาศัยในเมืองกรุงนั้นจะค่อนข้างมีความเครียดที่สูงกว่าคนทั่วไปในภูมิภาคอื่นๆ เพราะจะต้องแข่งชิงตำแหน่งงาน เงิน ความฝัน เพื่อนำมาเลี้ยงชีพของตัวเองและครอบครัวทำให้ผู้คนในเมืองต้องพยายามปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวตลอดเวลา เพื่อให้สามารถรับกับสถานการณ์ต่างๆ ได้ จากผลการศึกษาปัจจัยด้านความเครียดตามตำแหน่งงานแรงจูงใจและความผูกพันต่อองค์กรที่มีอิทธิพลต่อการตั้งใจจะลาออกจากงานของพนักงานระดับปฏิบัติงานในกรุงเทพมหานครย่านอโศกของพรทิพย์ ทิพมาศ พบว่าสิ่งที่ทำให้พนักงานเกิดความเครียดในตำแหน่งงานมากที่สุดเรียงตามลำดับได้แก่รู้สึกกดดันว่าต้องให้ผลงานออกมาดี มีโอกาสน้อยในเรื่องความก้าวหน้า งานนำเบื่องานที่ได้รับมอบหมายไปไม่ถึงเป้าหมายที่วางไว้ กลัวทำงานผิดพลาด การทำงานมีความขัดแย้ง รู้สึกว่าต้องแข่งขันหรือเปรียบเทียบกับเพื่อนร่วมงานมีความขัดแย้งกับเพื่อนร่วมงานงานที่ได้รับมอบหมายมากเกินไป งานที่ได้รับมอบหมายไม่สำเร็จ และจากงานประชุมวิชาการสุขภาพจิตนานาชาติครั้งที่ 14 และการประชุมวิชาการสุขภาพจิตและจิตเวชเด็กครั้งที่ 12 ประจำปี 2558 ศ.นพ.รัชตะ รัชตะนาวิณ รมว. สาธารณสุข บอกว่า ในรอบ 3 ปีที่ผ่านมา คนไทยเจ็บป่วยทางจิตเพิ่มขึ้น และตัวเลขการเข้ารักษาตัวทางด้านจิตเวชเพิ่มสูงถึง 1.5 ล้านคน และ พญ.พรรณพิมล วิบุลากร รองอธิบดีกรมสุขภาพจิต ให้ข้อมูลว่า จากผลการสำรวจระดับชาติ สุขภาพจิตของคนไทยระดับชาติปี 2556 ซึ่งเป็นการสำรวจทุก 5 ปีเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับโรคจิตเวชของคนไทย พบว่า ปัจจัยหลักที่ทำให้คนไทยมีปัญหาด้านสุขภาพจิตมากที่สุด คือ สุรา ที่พบสูงถึง 9.3 ล้านคน หรือประมาณ 18% ของประชากรทั้งประเทศ รองลงมาคือภาวะติดบุหรี่ 14.9% หรือ 7.7 ล้านคน การใช้สารเสพติด 2.1 ล้านคน หรือ 4.1% ของประชากร ตามด้วยอาการในกลุ่มโรคจิตกึ่งวลอีกราว 1.6 ล้านคน หรือประมาณ 3.1% ของประชากรทั้งประเทศ และคุณหมอมพรรณพิมล บอกว่านอกจากนี้ยังมีตัวเลขคนไทยที่มีภาวะของโรคซึมเศร้าตลอดช่วงชีวิตถึง 900,000 คน หรือประมาณ 1.8% ของประชากรทั้งประเทศ และปัญหาการฆ่าตัวตายประมาณ 3.5% ของประชากรหรือราว 1.8 ล้านคน ส่วนที่เหลือก็เป็นอาการทางจิตหลงผิด และติดการพนัน รวมถึงภาวะสะเทือนขวัญหลังเผชิญเหตุการณ์รุนแรง (PTSD) อีกประมาณ 5 แสนคน และจากที่กล่าวมาข้างบนทำให้ข้าพเจ้าเล็งเห็นว่า ความเครียดของคนในกรุงเทพมหานครนั้น โดยเฉพาะพนักงานในเมืองกรุง ค่อนข้างน่าเป็นห่วงอย่างยิ่ง ไม่ใช่แค่ความเครียดจากสิ่งแวดล้อมภายนอกเท่านั้น แต่ยังมีเครียดจากสิ่งแวดล้อมภายในองค์กรที่มีผลต่อพนักงานอย่างมาก จนทำให้เกิดความเครียดสะสมเป็นเวลานานๆ และอาจจะก่อให้เกิดเป็นความเครียดระดับสูงและส่งผลไปสู่การเป็นโรคทางจิตเวชได้หรือร้ายแรงที่สุดก็คือการฆ่าตัวตายนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าต้องการจะถ่ายทอดและสะท้อนความรู้สึก ความเครียดของกลุ่มพนักงานที่อาศัยและทำงานอยู่ในเมืองกรุงผ่านการตีความและจินตนาการของ ข้าพเจ้าที่มีต่อพนักงานเหล่านั้น โดยข้าพเจ้าใช้เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานผ่านสื่อศิลปะวิดีโอ (Video Art) และ ศิลปะวิดีโอจัดวาง (Video Installation) ในรูปแบบผลงานที่ทำให้ความรู้สึกที่เกิน ความเป็นจริงทั้งเรื่องราว เนื้อหา ภาพ เสียง และเทคนิคพิเศษทางคอมพิวเตอร์โดยอ้างอิงจาก ความรู้สึกของพนักงานในเมืองกรุงทุกภูมิภาค และผลวิจัยต่างๆ โดยการจำลองสภาวะความเครียด ความอึดอัด ความทับซ้อนภายในจิตใจ ทั้งเสียง ภาพเคลื่อนไหวและทอนสีต่างๆ เพื่อให้สะท้อน ถ่ายทอด และสื่อสารให้เข้าใจถึงเนื้อหาและแนวคิดของผลงาน พร้อมทั้งยังให้ได้สัมผัสถึง ความรู้สึกและอารมณ์ร่วมกับตัวผลงาน

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1.2.1 เพื่อถ่ายทอดและสะท้อนภาวะความเครียดของพนักงานที่อาศัยและทำงานอยู่ในเมืองกรุง เทพที่ส่งผลต่อสุขภาพผ่านการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ อาทิ เช่น วิดีโอ ภาพถ่าย

1.2.2 เพื่อจะถ่ายทอดพฤติกรรม การแสดงออก และอริยาบถต่างๆ ของพนักงานในพื้นที่ที่ถูก จำกัดทางสภาพแวดล้อม

## 1.3 ขอบเขตการวิจัยของการสร้างสรรค์

1.3.1 เก็บบันทึกและรวบรวมข้อมูลของการแสดงออก อิริยาบถ และท่าทางต่างๆของพนักงาน ที่ทำงานและอาศัยอยู่ในเมืองกรุงเทพมหานคร

1.3.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาจากการรวบรวมข้อมูล โดยใช้ข้อมูลจริง อาทิ เช่น งานวิจัย แบบ สสำรวจ ภาพถ่าย วิดีโอ เป็นต้น

1.3.3 วิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะผ่านสื่อสี่ประเภท คือ การแสดง (Performing), วิดีโอ (Video), การจัดวาง (Installation), คอมพิวเตอร์ (Computer)

1.3.4 ศิลปะวิดีโอ(Video Art) และวิดีโอจัดวาง (Video Installation) จำนวน 4 ชุด

1.3.4.1 ผลงานชุดที่ 1 วิดีโอเล่นซ้ำ (Video Loop) ชื่อผลงาน Humunoid 1 จอ ความยาวประมาณ 3.45 นาที ขนาดภาพ Full HD 1920 x 1080 H264

1.3.4.2 ผลงานชุดที่ 2 วิดีโอเล่นซ้ำ (Video Loop) ชื่อผลงาน Muti-Layer 1 จอ ความยาวประมาณ 0.55 วินาที ขนาด ภาพ Full HD 1914 x 722 H264

1.3.4.3 ผลงานชุดที่ 3 วิดีโอเล่นซ้ำ (Video Loop) ชื่อผลงาน Time Laspe 1 จอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความยาวประมาณ 1.01 นาที ขนาดภาพ Full HD 1920 x 1080 H264

1.3.4.4 ผลงานชุดที่ 4 วิดีโอเล่นซ้ำ (Video Loop) ชื่อผลงาน The.Square Room 1 จอ

ความยาวประมาณ 1.15 นาที ขนาดภาพ Full HD 1920 x 1080 H264

## 1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

1.4.1 เริ่มต้นจากเขียนแนวความคิดหลักของผลงานอย่างคร่าวๆ รวมไปถึงที่มาที่ไปและรายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับแนวความคิดที่จะนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน

1.4.2 หลังจากนั้นหาข้อมูลเพิ่มเติม ทั้งจากหนังสือ งานวิจัย วารสารต่างๆ รวมไปถึงข้อมูลอินเทอร์เน็ตที่น่าเชื่อถือได้นำมาเป็นข้อมูลเพิ่มเติม และทำให้แนวความคิดชัดเจน โดยเฉพาะจะไปประเด็นที่ต้องการเพื่อจะได้นำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานได้อย่างชัดเจน

1.4.3 เมื่อแนวความคิดกระชับและสมบูรณ์แล้ว ต่อมาเริ่มจากการทำงานสเก็ตซ์ต้นแบบ ในรูปแบบ Storyboard รูปวาด หรือ ภาพถ่าย และภาพเคลื่อนไหว แม้กระทั่งตัวหนังสือ

1.4.4 หลังจากได้ภาพสเก็ตซ์แล้ว ก็จัดหาอุปกรณ์ต่างๆ พร้อมทั้งพื้นที่ในการถ่ายทำงาน เพื่อให้ผลงานที่สร้างสรรค์ออกมาตรงตามสเก็ตซ์และแนวความคิดหลัก

1.4.5 จะเริ่มการถ่ายทำเป็นผลงานสร้างสรรค์ การถ่ายทำจะถ่ายเป็นฉากแต่ละฉาก อาจจะมีหลายฉากขึ้นอยู่กับผลงาน และในแต่ละฉากขึ้นอยู่กับสเก็ตซ์ และ Storyboard ที่ร่างไว้นั่นเอง

1.4.6 หลังจากถ่ายทำเสร็จแล้ว จะถึงขั้นตอนการคัดเลือกวิดีโอและเสียง แล้วนำมาตัดต่อเป็นผลงานเพื่อสร้างความสมบูรณ์ให้ผลงานมากที่สุด ในขั้นตอนนี้จะมีการใส่เอฟเฟกต์เข้าไปในผลงาน เพื่อให้ผลงานออกมาตามความต้องการมากที่สุด

## 1.5 แหล่งข้อมูลในการสร้างสรรค์

### 1.5.1 ห้องสมุด

1.5.1.1 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

1.5.1.2 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

### 1.5.2 เว็บไซต์

1.5.2.1 [www.ipsr.mahidol.ac.th/ipsr/annualconference/conferenceiii/articles/download/article02.pdf](http://www.ipsr.mahidol.ac.th/ipsr/annualconference/conferenceiii/articles/download/article02.pdf)

1.5.2.2 <https://edu.msu.ac.th/rungson/teach/document/0023016/pdf/03.pdf>

1.5.2.3 [http://stat.dopa.go.th/stat/statnew/upstat\\_m.php](http://stat.dopa.go.th/stat/statnew/upstat_m.php)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5.2.4 <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/service/survey/popchange58-59.pdf>

1.5.2.5 <http://hilight.kapook.com/view/133379>

1.5.2.6 <http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2559/E/048/27.PDF>

1.5.2.7 <http://health.mthai.com/health-news/11550.html>

1.5.2.8 <http://www.thairath.co.th/content/509151>

1.5.2.9 <http://www.art21.org/>

1.5.2.10 [http://www.tate.org.uk/whats-on?event\\_group=films](http://www.tate.org.uk/whats-on?event_group=films)

1.5.2.11 [http://mba.swu.ac.th/article/fileattachs/10022015121908\\_f\\_0.pdf](http://mba.swu.ac.th/article/fileattachs/10022015121908_f_0.pdf)

1.5.2.12 [http://dspace.bu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/1886/1/pornthip\\_thip.pdf](http://dspace.bu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/1886/1/pornthip_thip.pdf)

1.5.2.13 <http://www.repository.rmutt.ac.th/bitstream/handle/123456789/2030/139303.pdf?sequence=1>

1.5.2.14 [http://ir.swu.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/4507/Pavitra\\_L.pdf?sequence=1](http://ir.swu.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/4507/Pavitra_L.pdf?sequence=1)

### 1.5.3 สถานที่

1.5.3.1 รถไฟฟ้า (BTS)

1.5.3.2 รถไฟฟ้าใต้ดิน (MRT)

1.5.3.3 ออนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ

1.5.3.4 สยามพารากอน

1.5.3.5 สยามสแควร์

1.5.3.6 อโศก

1.5.3.7 สีลม

1.5.3.8 ศาลาแดง

1.5.3.9 สวนลุมพินี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

# อิทธิพลที่ได้รับจากงานวรรณกรรมและศิลปกรรม

ในบทที่ผ่านมาผู้วิจัยได้กล่าวถึงความสำคัญและที่มาของการเกิดสภาวะความเครียดของมนุษย์เงินเดือนในเมืองกรุงเทพมหานคร สำหรับในบทนี้จะผู้วิจัยจะกล่าวถึง แนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่จะศึกษา ดังนี้ คือ

### 2.1 อิทธิพลที่ได้จากวรรณกรรม

นอกเหนือจากทัศนคติส่วนตัวแล้ว อิทธิพลที่ได้รับจากวรรณกรรมเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทั้งในด้าน เนื้อหา ข้อมูล พฤติกรรม ความรู้สึกต่างๆ นับเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างจินตนาการและต่อยอดให้เป็นผลงานศิลปะให้เป็นไปรูปแบบของตัวเอง

#### 2.1.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความเครียดและความเครียดในที่ทำงาน

##### 2.1.1.1 ความหมายของความเครียด

ความเครียดนั้นมีความหมายและนิยามหลากหลาย แตกต่างกันไปในแต่ละคน หรือแต่ละสถานที่แต่ในตามความหมายในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 หมายถึง อาการที่สมองไม่ได้ผ่อนคลาย เพราะคร่ำเคร่งอยู่กับงานจนเกินไป เมื่อเราเกิดความเครียดจะทำให้ร่างกายเกิดปฏิกิริยาตอบสนองที่แสดงออกทั้งทางร่างกายและจิตใจ เพื่อให้เราสามารถเผชิญกับภาวะความกดดันกับความเครียดที่เกิดขึ้นได้ และในแต่ละอาชีพนั้นจะมีความเครียดที่แตกต่างกันออกไป ความเครียดเป็นการเปลี่ยนแปลงแบบไม่เฉพาะเจาะจงที่เกิดขึ้นด้วยความสมัครใจในสภาพปัญหาทุกปัญหาไม่ว่าจะเกิดจากปัญหาอะไรก็ตามก็สามารถเกิดขึ้นได้ โดยความเครียดอาจจะเกิดขึ้นได้ในทันทีทันใด ไม่ว่าจะอยู่ในขณะประสบกับภาวะความขัดแย้งทางความคิดหรือพฤติกรรม ทั้งเรื่องที่ใหญ่หรือเล็กๆ น้อยก็มีผลให้เกิดความเครียดได้เหมือนกัน

ความเครียดเป็นภาวะทางอารมณ์หรือความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อเผชิญกับปัญหาต่างๆ ที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจ คับข้องใจ หรือถูกบีบคั้น กัดค้นจนทำให้เกิดความรู้สึกทุกข์ใจ สับสน โกรธ หรือเสียใจจนทำให้เกิดสภาวะความกดดันที่ส่งผลต่อร่างกายหรือแสดงออกไปให้เห็นในบางครั้งบางคราว เมื่อในเวลาที่มีบุคคล เหตุการณ์ หรือสิ่งหนึ่งสิ่งใดมากระทบต่อร่างกายและจิตใจ ไม่ว่าจะ

เป็นปัญหาในตัวเอง หรือนอกตัวคน ซึ่งจะปัญหาที่เกิดขึ้นจริงหรือคาดว่าจะเกิดขึ้น หรือจะเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาจากความผิดปกติทางจิต อันเป็นปฏิกิริยาทางจิตใจที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งที่มากระตุ้นซึ่งเป็นปัญหาที่กำลังเผชิญกับสิ่งเร้า ที่ทำให้เกิดความรู้สึกแปรปรวนทั้งทางกายและจิตใจ ซึ่งสามารถทำให้ระบบของร่างกายเกิดความเมื่อยล้าจนถึงทำหน้าที่ผิดปกติ และอาจจะส่งผลให้เกิดโรคได้ในที่สุดและความเครียดก็ยังเป็นปฏิกิริยาต่อสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในบุคคลเกิดขึ้นเมื่อบุคคลรู้สึกเป็นห่วง วิตกกังวล เสรีาโศก ละอวย หรือโกรธ โดยอาจจะมิสาเหตุมาจากตัวเอง ผู้อื่นหรือสิ่งรอบข้างต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับบุคคลนั้นในการทำงานของความเครียดนั้นเป็นปฏิกิริยาระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อมด้วย ที่ส่งผลทำให้เกิดความเครียดในการทำงานของบุคคลอาจเกิดความเครียดเมื่อสิ่งแวดล้อม เจ้านาย ลูกน้อง หรือคนอื่นๆ ต้องการสิ่งทีเกินกว่าความสามารถของบุคคลนั้น หรือในกรณีที่บุคคลไม่มีความสามารถในการตอบสนองความต้องการต่องาน ทำให้บุคคลนั้นต้องมีปฏิกิริยาตอบโต้ของจิตใจและร่างกาย ซึ่งนำไปให้บุคคลต้องปรับตัวหรือเปลี่ยนแปลงให้รองรับต่อสภาพแวดล้อมนั้นๆ ได้อยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะทั้งสภาพแวดล้อมใกล้ตัวและสภาพแวดล้อมที่ไกลตัวออกไป สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงเหล่านี้เองที่มีผลกระทบต่อความรู้สึกที่เปลี่ยนแปลงไป

ความเครียดเป็นสภาวะของการปรับเปลี่ยนของระบบในร่างกายและจิตใจ เพื่อรองรับกับเรื่องต่างๆ ที่เข้ามากระทบต่อบุคคลนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องในที่ทำงาน ครอบครัว ผู้คน เพื่อนร่วมงาน เจ้านาย และสภาพแวดล้อม สิ่งเหล่านี้เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความเครียดได้ ไม่ว่าจะเป็นในระดับต่ำ ปานกลาง และสูง

### 2.1.2 ความหมายของความเครียดในการปฏิบัติงาน

ความเครียดในการทำงาน คือ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เพื่อนร่วมงานที่ไม่สมดุลและไม่เหมาะสม ที่อาจจะมีการขัดแย้งหรือขัดแย้งกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล็กไปจนถึงเรื่องใหญ่ การมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน การทำงานไม่ได้ตามที่ต้องการ เจ้านายไม่ให้ความไว้วางใจ ไปไม่ถึงเป้าหมายที่ต้องการ หรือแม้กระทั่งการทำงานเกินเวลา สิ่งเหล่านี้เป็นตัวกระตุ้นทำให้กินสภาวะของความเครียดในการปฏิบัติงาน ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายและจิตใจในตัวบุคคลนั้น และอาจจะผลให้เกิดการทำงานที่ไร้ประสิทธิภาพได้

### 2.1.3 องค์ประกอบของความเครียด

องค์ประกอบของความเครียดอาจจะมีหลายปัจจัย แตกต่างกันไปในแต่ละที่ทำงาน หรือประเภทของงาน อาจจะทำให้เกิดความเครียดน้อยจนถึงสูงได้ แต่ในที่นี้จะได้กล่าวต่อไปนี้เป็นสาเหตุใหญ่ๆ ที่ทำให้คนเราเครียดนั้นแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3.1 สภาพแวดล้อม ทั้งด้านกายภาพและจิตใจ ได้แก่สิ่งแวดล้อมที่เป็นวัตถุบรรยากาศต่าง ๆ ที่ล้อมรอบตัวบุคคลนั้นอยู่เช่น อากาศที่หนาวจัด เสียงดัง เสียงค่อย แสงจ้า หรือ มีด สารพิษต่าง ๆ ในอากาศ

2.1.3.2 องค์ประกอบทางด้านจิตใจ ความหนักแน่น รวมถึงการเก็บอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ ที่ไว้และอาการของโรคจิต โรคประสาทต่างๆ

2.1.3.3 งานที่ทำให้เราเครียด ได้แก่งานหนัก งานมาก งานเสี่ยง งานจำเจซ้ำซาก น่าเบื่อ งานที่ต้องใช้สติปัญญาและกำลังสมองมาก

2.1.3.4 แรงกดดันทางสังคม เช่น หนี้สิน ค่านิยม ศีลธรรม ประเพณี เพื่อน สถานะทางสังคม ตำแหน่งหน้าที่การงาน เป็นต้น

2.1.3.5 สัมพันธภาพและพฤติกรรมลักษณะสัมพันธภาพที่มีต่อบุคคลอื่นและพฤติกรรมการแสดงออกมีผลต่อคนเราจนทำให้เครียดได้ (อัญชนาเวสารัชช, ออนไลน์, 2527)

#### 2.1.4 ประเภทของความเครียด

ประเภทของความเครียดได้ถูกแบ่งออกเป็น 2 ชนิดใหญ่ ตามที่มิลเลอร์ และเคย์แมกกล่าวไว้ คือ ความเครียดทางร่างกายและความเครียดทางจิตใจ

2.1.4.1 ความเครียดทางร่างกาย (Physical Stress) แบ่งเป็น 2 ประเภท ตามปฏิกิริยาตอบสนอง คือ

2.1.4.1.1 ความเครียดชนิดเฉียบพลัน (Emergency Stress) เป็นความเครียดเกิดขึ้นทันทีทันใดเมื่อได้รับสิ่งที่คุกคามชีวิตที่เกิดขึ้นทันทีทันใด เช่น การได้รับบาดเจ็บ การเกิดอุบัติเหตุ หรือการตกอยู่ในสภาพการกระทำน่ากลัว เป็นต้น

2.1.4.1.2 ความเครียดชนิดต่อเนื่องกัน (Continuing Stress) เป็นสิ่งคุกคามชีวิตที่เกิดขึ้นต่อเนื่อง เช่น การเปลี่ยนแปลงของร่างกายในวัยต่างๆ หรือการเปลี่ยนแปลงของร่างกายในบางโอกาสเช่น การเจ็บป่วยเรื้อรัง การตั้งครรถ์ เป็นต้น

2.1.4.2 ความเครียดทางด้านจิตใจ (Psychological Stress) เป็นการตอบสนองของร่างกายอย่างเฉียบพลัน เมื่อคิดว่าจะมีอันตรายเกิดขึ้น ทำให้เกิดความเครียดของกล้ามเนื้อ หัวใจเต้นแรง และเร็ว

(รัชดา เอี่ยมยิ่งพานิช, ออนไลน์, 2532)

### 2.1.5 ระดับความเครียด

ระดับของความเครียดนั้น อาจจะมีหลายระดับ โดยแต่ละนักจิตวิทยาได้แบ่งแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่ระดับของอาการที่ตรวจพบ แต่ส่วนใหญ่แล้วจะจำแนกความเครียดออกเป็น 4 ระดับตามที่เฟรน และวาริกา กล่าวไว้ดังนี้

2.1.5.1 ระดับ 1 ความเครียดที่เกิดขึ้นตามปกติในชีวิตประจำวัน (Day To Day Stress) ความเครียดในระดับนี้ทำให้คนปรับตัวโดยอัตโนมัติ และใช้พลังงานในการปรับตัวน้อยที่สุด เช่น การมีชีวิตแบบเร่งรัด การเดินทางในสภาพการจราจรติดขัด การปรับตัวกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป ความเครียดในระดับนี้มีน้อยมากและหมดไปในระยะเวลาอันสั้น ไม่คุกคามการดำเนินชีวิต

2.1.5.2 ระดับ 2 ความเครียดระดับต่ำ (Mild Stress) เป็นความเครียดที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันเนื่องจากมีสิ่งคุกคาม เช่น การสัมภาษณ์เพื่อเข้าทำงาน หรือพบเหตุการณ์ที่สำคัญในสังคมความเครียดระดับนี้ทำให้บุคคลตื่นตัว และร่างกายจะเกิดปฏิกิริยาต่อต้านขึ้น ความเครียดในระดับนี้มีน้อยและสิ้นสุดลงในระยะเวลาเพียงวินาที หรือชั่วโมงเท่านั้น

2.1.5.3 ระดับ 3 ความเครียดระดับปานกลาง (Moderate Stress) ความเครียดระดับนี้แรงกว่าระดับ 1 และระดับ 2 อาจปรากฏเป็นเวลานาน และไม่สามารถปรับตัวได้ในเวลาอันรวดเร็ว เช่น ความเครียดที่เกิดขึ้นจากการเข้าทำงานใหม่ การทำงานหนัก การเจ็บป่วยที่รุนแรง สถานะนี้ทำให้บุคคลรู้สึกคุกคามเนื่องจากอยู่ระหว่าง ความสำเร็จกับความล้มเหลวบุคคลจะไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ต่างๆ ได้และมีการแสดงออกทางอารมณ์เพื่อลดความเครียด ความเครียดระดับนี้จะเกิดเป็นชั่วโมง หลายชั่วโมง หรืออาจจะเป็นวัน

2.1.5.4 ระดับ 4 ความเครียดระดับสูง (Severe Stress) เกิดจากสถานการณ์คุกคามยังคงดำเนินอยู่อย่างต่อเนื่อง จนทำให้บุคคลเกิดความเครียดสูงขึ้น ความเครียดระดับนี้ทำให้บุคคลประสบความล้มเหลวในการปรับตัว เช่น ขาดสมาธิในการทำงาน ไม่สนใจครอบครัว เกิดการขาดงาน ความเครียดในระดับนี้จะเกิดขึ้นเป็นสัปดาห์ เดือน หรือ เป็นปี(ธนิทร์ กล่อมฤกษ์, ออนไลน์, 2544)

### 2.1.6 ปัจจัยที่ทำให้เกิดความเครียด

ปัจจัยที่ทำให้เกิดความเครียดนั้น มีหลายปัจจัยมากมาย แต่ข้าพเจ้านำปัจจัยที่พบส่วนใหญ่จาก บราวน์และโมเบอร์จ เขากล่าวไว้ว่าสาเหตุที่ก่อให้เกิดความเครียดในการปฏิบัติงานนั้น มีดังนี้

#### 2.1.6.1 ปัจจัยเกี่ยวกับงานที่พบเสมอ คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.6.1.1 สภาพการทำงาน เช่น การที่ต้องทำงานอย่างเร่งรีบ ต้องใช้ความพยายามสูง ชั่วโมงการทำงานที่มากเกินไป หรืองานลำบากเกินไป

2.1.6.1.2 งานที่หนักเกินไป หมายถึง การมีปริมาณงานที่ต้องทำมาก หรืองานที่ต้องใช้สมาธิการทำงานสูง ใช้เวลารวดเร็วและเป็นการตัดสินใจที่มีความหมาย

2.1.6.2 เกี่ยวกับบทบาทขององค์กร ได้แก่

2.1.6.2.1 บทบาทที่คลุมเครือ หมายถึง การที่คนได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของงาน บทบาทความคาดหวังเกี่ยวกับงานของผู้ร่วมงาน และเกี่ยวข้องกับขอบเขตความรับผิดชอบของงานที่ไม่ชัดเจน

2.1.6.2.2 บทบาทที่ขัดแย้ง หมายถึง การที่บทบาทหน้าที่ของแต่ละบุคคลในองค์การถูกกำหนดขึ้นอย่างสับสน เกี่ยวกับงานที่ต้องกระทำหรือไม่กระทำ อาการแสดงออกของบทบาทที่ขัดแย้งที่พบเสมอ คือ เมื่องานถูกกำหนดโดยกลุ่มคน 2 กลุ่ม ซึ่งต้องการพฤติกรรมที่แตกต่างกันจะรู้สึกขัดแย้งในบทบาท จะมีความเครียดสูง และมีความสัมพันธ์กับความเครียดทางกาย ทำให้อัตราการเต้นของหัวใจสูง อัตราการเกิดโรคหลอดเลือดหัวใจสูง

2.1.6.2.3 ความรับผิดชอบในองค์กร แบ่งได้เป็น 2 ประการ คือ ความรับผิดชอบเกี่ยวกับคน หมายถึง การที่ต้องใช้เวลามากในการพบปะกับผู้คน การตั้งสรรคร์ เป็นต้น และความรับผิดชอบเกี่ยวกับสิ่งของ จากการศึกษาพบว่า ความรับผิดชอบเกี่ยวกับคน มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับโรคหลอดเลือดหัวใจมากกว่าความรับผิดชอบเกี่ยวกับสิ่งของ

2.1.6.2.4 อื่นๆ เช่น การไม่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ การขาดความช่วยเหลือจากผู้บริหารที่ต้องทำงานให้ได้มาตรฐานสูงขึ้น และให้ทันกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

2.1.6.3 สัมพันธภาพในหน่วยงาน สัมพันธภาพระหว่างผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติงาน และผู้ร่วมงาน เป็นสาเหตุของความเครียดประการหนึ่ง สัมพันธภาพไม่ดีจะทำให้เกิดความไว้วางใจต่ำ ความช่วยเหลือเกื้อกูลกันต่ำ ความสนใจที่พยายามแก้ปัญหาน้อยลง และความไว้วางใจของบุคคลในหน่วยงานมีความสัมพันธ์กับบทบาทที่คลุมเครือ ซึ่งมีผลทำให้การสังการระหว่างบุคคลไม่ดี เกิดความเครียดทางใจและรู้สึกว่าคุณภาพเกี่ยวกับงาน และความสุขของตนเอง

2.1.6.4 พัฒนาการทางอาชีพ ได้แก่การขาดความมั่นคงปลอดภัยในงาน และไม่มี ความก้าวหน้าในงาน

2.1.6.5 บรรยากาศในการทำงาน ได้แก่การคุกคามต่ออิสรภาพของแต่ละบุคคล เช่น การไม่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ การขาดการให้คำแนะนำ และการ ปรีกษาที่มีประสิทธิภาพจาก ผู้บังคับบัญชาการสื่อสารที่ไม่ดี และการแสดงออกของพฤติกรรมถูกจำกัด

2.1.6.6 สาเหตุภายนอกขององค์กร ได้แก่ปัญหาครอบครัว วิกฤติของชีวิต ความยุ่งยากทางการเงิน ความขัดแย้งในความเชื่อถือของบุคคลกับองค์กร และองค์กรกับความต้องการของครอบครัวและคุณลักษณะแต่ละบุคคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.6.7 การเปลี่ยนแปลงในงาน เช่น การเปลี่ยนแปลงหน้าที่ใหม่การเปลี่ยนขั้นตอนการทำงาน โดยเฉพาะเมื่อการเปลี่ยนแปลงถูกตัดสินใจโดยปราศจากเหตุผล และไม่มีการอธิบายใดๆ ให้ทราบถึงความคาดหวังที่จะได้รับจากการเปลี่ยนแปลงนั้นๆ

2.1.6.8 ระบบรางวัล การประเมินผลในการปฏิบัติงาน ก่อให้เกิดความเครียดขึ้นได้ (ประชิด ศราชพันธุ์, ออนไลน์, 2533)

## 2.2 อิทธิพลจากศิลปกรรม

นอกจากทัศนคติและวรรณกรรมแล้ว ยังมีอิทธิพลจากศิลปกรรมก็ยังเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญไม่ต่างจากอิทธิพลของวรรณกรรม ในเรื่อง เทคนิค วิธีการ นำเสนอ แนวคิด และรูปแบบต่างๆ ที่มีส่วนสำคัญในการพัฒนาและสร้างสรรค์ให้ผลงานศิลปะออกมาสมบูรณ์ที่สุด

### 2.2.1 วิดีโอ อาร์ต (Video Art)

เมื่อพูดถึง วิดีโอ อาร์ต (Video Art) ต้องอย่านำไปสับสนกับภาพยนตร์ที่อยู่ในรูปของวิดีโอหรือละครโทรทัศน์ วิดีโออาร์ต คือวิดีโอที่สร้างขึ้นโดยศิลปินสายทัศนศิลป์ วิดีโอ อาร์ต (Video Art) เป็นเครื่องมือไม่ใช่รูปแบบศิลปะป็นใช้วิดีโอในหลายแนวทาง แม้ว่างานวิดีโอโดยมากจะต้องอาศัยโทรทัศน์เป็นเครื่องฉายภาพ แต่ในวงการก็จะเรียกศิลปะแบบนี้ว่า วิดีโออาร์ต มากกว่าจะไปเรียกว่า “เทเลวิชัน อาร์ต” หรือ “โทรทัศน์ศิลป์”

ศิลปินคนแรกในประวัติศาสตร์ที่ริเริ่มทำศิลปะด้วยวิดีโอคือคนเกาหลีนามว่า นัม จุง ไพค์ (Nam June Paik) เขาเป็นสมาชิกสำคัญในกลุ่ม “ฟลักซุส (Fluxus)” เหล่าศิลปินวิญญานขบถที่ชอบทำกิจกรรมท้าทายจิตของศิลปะ จุดกำเนิดของ วิดีโอ อาร์ต คือ ในปีค.ศ. 1965 นัม จุง ไพค์ สร้างงานโดยการบันทึกเทปวิดีโอด้วยกล้องโซนี่แบบหิ้วพกพาได้ ไพค์ซื้ออุปกรณ์ทันสมัยเหล่านั้นทันทีที่มันวางตลาด เขาจัดทำวิดีโอในวันนั้น แล้วหอบหิ้วไปฉายโชว์ 2-3 ชั่วโมง ในค่าน้ำมันที่กลับของศิลปิน คาเฟ่ อะโกโก้ (Caf-A-Go-Go) ในกรีนวิช วิลเลจ (Greenwich Village) ย่านศิลปะของศิลปินแห่งนครนิวยอร์กนั่นเอง

นัม จุง ไพค์ เคยกล่าวถ้อยแถลงอันมีชื่อเสียงว่า “ทีวีได้จุ่มพวกเรากันไปทั้งหมด ตอนนี้ละเรากำลังอัดมันกลับบ้าง”



ภาพที่ 2.1 Nam June Paik

ที่มา : <http://www.widewalls.ch/artist/nam-june-paik/> Retrieved March 25 2017

วิดีโอ อาร์ต มักจะต้องเกี่ยวข้องกับการแสดงอยู่ด้วยเสมอ โดยเฉพาะการแสดงแบบศิลปะปะแสดงสด หรือ เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performing) มีทั้งการแสดงสดๆ ตอบโต้ไปกับการฉายวิดีโอ เช่น ผลงานชื่อดัง ทีวี บรา ฟอรัลลิฟวิง สคัลป์เจอร์ (TV Bra for Living Sculpture) ที่ ไปก์ ทำร่วมกับ ชาร์ลอตต์ มัวร์แมน (Charlotte Moorman) ในผลงานชิ้นนี้ มัวร์แมน เปลือยกายสีเชลโล มีเพียงแค่โทรททัศน์เล็กๆ สองเครื่องปิดหน้าอกข้างละเครื่องเท่านั้น



ภาพที่ 2.2 TV-Bra for Living Sculpture (1969) by Nam June Paik, Moorman, Charlotte.

ที่มา : <http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-bra/> Retrieved March 25 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในอีกแบบเป็นการถ่ายวิดีโอการแสดง แล้วนำไปฉายในจอโทรทัศน์ (หรือมอร์นิเตอร์) หรือฉายด้วยเครื่องฉายแบบวิดีโอโปรเจกเตอร์ ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ที่จัดผลงานบ้าง บ้างก็ทำวิดีโอกันอย่างจริงจัง แล้วนำไปแพร่ภาพทั้งทางอากาศและเคเบิลทางทีวี ซึ่งมักจะเป็นแบบคุณภาพมาตรฐานที่ดี มีค่าใช้จ่ายสูงจึงต้องทำร่วมกับพวกเครือข่ายโทรทัศน์หรือสถานีโทรทัศน์อิสระ กลุ่มศิลปินที่ชอบทำในแนวนี้คือ ศิลปิน สวีเนีย (Skip Sweeney) โจแอน เคลลี (Joanne Kelly) อีดิน เวเลซ (Edin Velez) และ เดอะ โยเนะโมโตะส์ (The Yonemotos)

หรือในผลงานของศิลปินบางคนจะใช้ภาพจากกล้องโทรทัศน์วงจรปิดแบบที่ใช้รักษาความปลอดภัย นำมาตัดต่อแล้วสร้างผลงานของตัวเองขึ้น หรือในผลงาน Nantes Triptych ในปีค.ศ. 1992 ของ บิลล์ วิโอลา (Bill Viola) ศิลปินวิดีโอชื่อดังคนหนึ่งของโลก เขาจัดฉายวิดีโอบนจอยักษ์ 3 จอในห้องมืด จอแรกทางซ้ายฉายภาพผู้หญิงกำลังคลอดลูก จอทางขวาเป็นภาพผู้หญิงชรากำลังจะสิ้นลม จอกลางเป็นภาพคนจมนิ่งอยู่ใต้น้ำ ดูแว้งคว้างไร้ทิศทางแต่บางทีก็ตื่นทรมานตายแล้วก็นิ่งไปอีก ภาพกำเนิดทารกกับคนใกล้ตายเป็นภาพจากเหตุการณ์จริง และด้วยการจัดฉายจากอุปกรณ์ชั้นยอด ติดตั้งในบรรยากาศที่ขึงขัง ทำให้ผลงานชิ้นนี้ทรงพลังเป็นอย่างยิ่ง



ภาพที่ 2.3 Nantes Triptych (1992), by Bill Viola

Video 3 projections, colour and sound (stereo), Duration: 29 mins., 46 sec. Collection : Tate

ที่มา : <http://www.rudedo.be/amarant10/wp-content/uploads/2017/02/Viola08.jpg>

Retrieved March 25 2017

อย่างไรก็ตาม วิดีโอ อาร์ต ไม่มีขีดจำกัดว่าจะต้องมีการแสดงหรือภาพจากเหตุการณ์จริงเท่านั้น ในหลายๆ งาน อาจจะเป็นการฉายภาพกราฟฟิคที่เป็นนามธรรมมากๆ บ้างก็เป็นภาพหุ่นนิ่งวัตถุสิ่งของต่างๆ สดแล้วแต่ศิลปินจะเกิดความคิดอะไร ตัวอย่างเช่น แฟรงค์ จิลเล็ต (Frank Gillette) เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในงานชื่อ อแรนซัส (Aransas) เมื่อปีค.ศ. 1978 เขาใช้เครื่องฉายวิดีโอ 6 ตัวในจัดฉายภาพทิวทัศน์ที่เป็นหนองน้ำของชนบทที่ชื่อ อแรนซัส รอบตัวคนดู

ในหลายๆกรณีก็มีการใช้เทคโนโลยีล่าสุดทางคอมพิวเตอร์มาทำงานที่ได้ผลทางเทคนิคพิเศษที่น่าตื่นตาตื่นใจราวกับภาพยนตร์แฟนตาซี บ้างก็สามารถมีปฏิกริยาโต้ตอบกับคนดูได้ การทำวิดีโอ อาร์ต (Video Art) ในอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับคามนิยมนมากคือ การผสมวิดีโอเข้ากับ ศิลปะจัดวางหรือ อินสตอลเลชัน อาร์ต (Installation Art) นอกจากวิดีโอจะมีคุณสมบัติเป็น 3 มิติ แบบประติมากรรมแล้ว มันยังขยายขอบเขตตัวเองไปสู่ผลงานที่กินเนื้อที่และสภาพแวดล้อมอย่างมีนัยยะสำคัญ

ตัวอย่างผลงานชิ้นเยี่ยมในแนวนี้อีกคือ ผลงานของ แกรี่ ฮิลล์ (Gary Hill) คาวเด่นของ วิดีโออาร์ต ร่วมสมัย Inasmuch as it is Always Already Taking Place ในปีค.ศ. 1990 ฮิลล์ คิดตั้งจอโทรทัศน์ (จอแก้ว) แบบเปลือยๆ (ไม่มีกล่องโทรทัศน์หุ้ม) มีทั้งเล็กใหญ่สารพัดขนาดทั้งหมด 16 จอ แต่ละจอฉายภาพส่วนต่างๆ ของร่างกายตัวศิลปินเอง ทั้งหมดนี้จัดวางคล้ายกับภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่ง นอกจากภาพที่เป็นชิ้นส่วนกระจัดกระจายดูไม่จะแจ้งว่าเป็นส่วนไหนไปต่อกับส่วนไหนแน่ๆ แล้ว ยังมีเสียงฮัมมิงง่าที่คลุมเครือชวนให้ค้นหาอีกด้วย



ภาพที่ 2.4 Inasmuch As It Is Always Already Taking Place, 1990 by Gary Hill

Sixteen-Channel Black-And-White Video, Sound (sixteen cathode ray tubes) ; 5 to 30 Second

Loops. 16 x 54 x 66 Inch. (40.6 x 137.2 x 167.6 cm), niche recessed into wall by Gary Hill

Edition number one of two. Gift of Lannan Foundation, 1997.14

ที่มา : <https://imageobjecttext.files.wordpress.com/2012/04/gary-hill-inasmuch.jpg>

Retrieved March 25 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในผลงาน วิวเวอร์ (Viewer) ในปีค.ศ. 1996 ฮิลล์ จัดห้องมืดแล้วฉายภาพผู้ชายต่างเผ่าพันธุ์ 17 คน ยืนอยู่ในพื้นที่ว่างที่มีมืดดำ พวกเขาขึ้นนิ่งๆ เงียบๆ มีการขยับเคลื่อนไหวเล็กน้อย ภาพที่เห็นจะเหมือนจริงมากกว่าราวกับว่าพวกเขาอยู่ร่วมห้องกับคนดูและพร้อมที่จะเดินเข้ามาหาคนดูเมื่อไรก็ได้

คนดังอีกคนในสายงานนี้คือ โทนี อวส์เลอร์ (Tony Oursler) ลักษณะงานที่โดดเด่นเฉพาะตัวของเขา คือ เทคนิคการจัดฉายภาพวิดีโอลงบนวัตถุ 3 มิติ เช่น ลูกกลมๆ บ้างก็เป็นชิ้นเดียวๆ บ้างก็เป็นกลุ่มจัดวางอยู่ในห้องที่ตกแต่งด้วยข้าวของเครื่องใช้ ภาพที่ฉายลงบนวัตถุเหล่านั้นมีทั้งใบหน้าคนที่กำลังแสดงความรู้สึกหรือเฉพาะภาพดวงตาคคนที่กำลังกรอกกลิ้งหรือร้องไห้ ประกอบกับเสียงที่คล้ายคนกำลังบ่น บ้างก็เป็นเสียงขอความช่วยเหลือ วัตถุ 3 มิติเหล่านั้นดูราวกับว่ามีชีวิตจริง ให้ความรู้สึกที่หลอนและน่าหวาดหวั่น



ภาพที่ 2.5 Half Brain (1998) by Tony Oursler

2 Sony CPJ 200 Projector, 2 Videotape, 2 Samsung VCR, Polystyrene Foam, Paint Performance.

ที่มา : [http://www.designartnews.com/media/users/akrol/originals/01a\\_7822.jpg](http://www.designartnews.com/media/users/akrol/originals/01a_7822.jpg)

Retrieved March 25 2017

ผลงานที่ผสมวิดีโอเข้ากับ ศิลปะจัดวาง ที่น่าสนใจอีกชิ้นคือ เฟิร์สท แอนด์ เซิร์ด (First and Third) ในปีค.ศ. 1987 ศิลปิน จูดีธ แบร์รี่ ได้รับเชิญไปแสดงงานที่ เดอะ วิทนี มิวเซียม ออฟ อเมริกัน อาร์ต ในนิวยอร์ก แบร์รี่ วิจารณ์พิพิธภัณฑ์แห่งนั้นว่าเป็นสถาบันที่ปิดกั้นสำหรับคนเฉพาะกลุ่ม แบร์รี่ ฉายภาพคนที่ไม่ถูกรวมอยู่ในประวัติศาสตร์อเมริกันฉบับทางการ โดยติดตั้งเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องเล่นวิดีโอในบริเวณ โถงบันไดในพิพิธภัณฑ์ ฉายภาพขึ้นบนผนังให้คนที่เดินผ่านไปมาได้  
หยุดดูและฟัง



ภาพที่ 2.6 First and Third (1987) by Judith Barry

Video beam projection, Photography Credit : Fred Scruton.

ที่มา : [http://archive.newmuseum.org/index.php/Detail/Object/Show/object\\_id/4123](http://archive.newmuseum.org/index.php/Detail/Object/Show/object_id/4123)

Retrieved March 26 2017

จะให้ได้ว่า วิดีโออาร์ต เป็นเครื่องมือหนึ่งที่ศิลปินนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ ด้วยการผสมผสานเอาเครื่องมือชิ้นอื่น ไม่ว่าจะเป็น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพถ่าย หรือศิลปะหลายแขนง ทำให้ศิลปินในยุคปัจจุบันได้หยิบเครื่องมือทางด้านวิดีโออาร์ต มาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานในยุคศตวรรษที่ 21 ที่เทคโนโลยีพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ ภาพที่ชัดขึ้นเรื่อยๆ ทำให้ศิลปินในยุคนี้จะมีการใช้ศิลปะแขนงใดแขนงหนึ่ง จะเป็นผนวกงานศิลปะเข้าไปด้วยกัน และวิดีโออาร์ตก็เครื่องหนึ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะให้พลัง ในการความประหลาดใจ และสามารถจะสื่อสาร สร้างปฏิสัมพันธ์กับคนผู้ชมได้เข้ามามีส่วนร่วมได้อย่างดี วิดีโออาร์ตเป็นเครื่องมือเท่านั้นแต่ไม่ศิลปะแขนงหนึ่ง สิ่งที่สำคัญในการสร้างสรรค์ก็คือ แนวความคิดในการสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.3 อิทธิพลจากผลงานศิลปะ

นอกจากจินตนาการของตัวข้าพเจ้าแล้ว อิทธิพลจากศิลปินก็ยังเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญ ที่อาจจะหลีกเลี่ยงได้ในเรื่อง ทักษะคิด รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เทคนิค หรือกระทั่งชีวิต และชีวประวัติของพวกเขา ที่เป็นแรงบันดาลใจและต่อยอดจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพร้อมกันหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในลักษณะของตัวเอง

### 2.3.1 บิล วิโอลา (Bill Viola)



ภาพที่ 2.7 Bill viola

ที่มา : <http://static.guim.co.uk/sys-images/Guardian/Pix/pictures/2012/5/15/1337097218475/-Bill-Viola-008.jpg> Retrieved March 27 2017

#### 2.3.1.1 ประวัติด

เขาเกิดในปีค.ศ. 1951 ปัจจุบันอายุ 66 ปีเขาได้รับการยอมรับในระดับสากลว่าเป็นหนึ่งในศิลปินชั้นนำของโลกศิลปะ เขาเป็นคนที่บทบาทสำคัญในการริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะ วิดีโอร่วมสมัยและจากที่เขาทำผลงานเช่นนี้ ได้ช่วยผลักดันอย่างมากในการแพร่ขยายขอบเขตงานในแง่ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น เทคโนโลยี เนื้อหาและการเข้าถึงทางประวัติศาสตร์เป็นเวลา 40 ปีที่เขาทำงานด้านวิดีโอเทป วิดีโอจัดวางกับสถาปัตยกรรม งานเสี่ยงจากสภาพแวดล้อม งานการแสดงดนตรีแนวอิเล็กทรอนิกส์และการทำงานออกอากาศทางโทรทัศน์ ผลงาน วิดีโอ อินสตอลเรชั่น (Video Installtion) ของเขาจะใช้สภาพแวดล้อมทั้งหมดห่อหุ้มผู้ชมด้วยภาพและเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิดีโอหนึ่งช่องที่เขาใช้ในการเผยแพร่อย่างกว้างขวางและถูกนำเสนอในโรงภาพยนตร์ ในขณะที่งานเขียนของเขาได้รับการเผยแพร่อย่างกว้างขวางและถูกแปลไปให้สำหรับผู้อ่านที่ต่างประเทศ เขาได้ใช้วิดีโอในการสำรวจมุมมองทางการรับรู้และความรู้สึกเพื่อเป็นวิธีการเข้าใจตัวเอง ผลงานของเขามุ่งเน้นไปที่ประสบการณ์การเกิดของมนุษยชาติความตายการเปิดเผยของการมีสติและรากฐานทางศิลปะตะวันออกและตะวันตกร่วมไปถึงประเพณีทางจิตวิญญาณ รวมทั้งพุทธศาสนานิกายเซน อิสลามนับถือนุสลิมนและคริสเตียนเวทย์มนต์ โดยใช้ภาษาทางความคิดส่วนตัวและความทรงจำร่วมกันของเขาเพื่อสื่อสารกับผู้ชม ทำให้ผู้ชมจะได้มีประสบการณ์ร่วมกับตัวงานโดยตรงในรูปแบบของพวกเขาเอง

เขาจบศิลปบัณฑิตที่ Experimental Studios จาก Syracuse University ในปีค.ศ. 1973 ซึ่งเขาได้ไปศึกษาด้านทัศนศิลป์กับแจ็กเนลสันและนักดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ แฟรงคลินมอร์ริส ในช่วงปีค.ศ. 1970 เขาอยู่ใน ฟลอเรนซ์อิตาลีเป็นเวลา 18 เดือน และได้เป็นผู้อำนวยการด้านเทคนิคเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งสตูดิโอที่เขาเป็นผู้อำนวยการนั้นเป็นสตูดิโอแรกทางด้านวิดีโออาร์ตของยุโรป จากนั้นเขาได้เดินทางไปหลายที่เพื่อการศึกษาและบันทึกการแสดงศิลปะแบบดั้งเดิมในหมู่เกาะโซโลมอน ซวา บาห์ลีและญี่ปุ่น เขาได้ถูกรับเชิญไปเป็นศิลปินและพักอาศัยของ WNET โทรทัศน์ช่อง 13 ในนิวยอร์ก ในปีค.ศ. 1976-1980 ที่เขาได้สร้างหนึ่งชุดผลงานและได้ถูกนำไปฉายรอบปฐมทัศน์ในโทรทัศน์ ในปีค.ศ. 1977 เขาได้รับเชิญไปแสดงงานวิดีโอของเขาที่มหาวิทยาลัย La Trobe ในเมลเบิร์น ออสเตรเลียโดยผู้อำนวยการศิลปะวัฒนธรรม คีรา เพโร (Kira Perov) ที่ปีต่อคีราได้เชิญชวนให้เขาไปทำงานร่วมกันที่นิวยอร์ก หลังจากนั้นพวกเขาก็แต่งงานและเริ่มการทำงานร่วมกันตลอดชีวิตและเดินทางไปด้วยกันเสมอ

ในปีค.ศ. 1979 เขา และเพโร เดินทางไปยังทะเลทรายซาฮารา ตูนิเซีย และได้บันทึกภาพสิ่งลวงตา หลังจากนั้นในปีต่อไปเขาได้รับรางวัลของสหรัฐ และญี่ปุ่นซึ่งงานว่า Creative Artist Fellowship และพวกเขาอาศัยอยู่ในประเทศญี่ปุ่นเป็นเวลาหนึ่งปีและอีกครั้งปีพวกเขาได้ศึกษาพุทธศาสนานิกายเซนกับ นายไดเคท ทะนะกะ (Daiken Tanaka) และเขาได้กลายเป็นศิลปินคนแรกที่อาศัยอยู่ที่ Sony Corporation ของ Atsugi ห้องปฏิบัติการวิจัย เขาและ เพโร กลับไปยังสหรัฐอเมริกาในช่วงปลายปีค.ศ. 1981 และตั้งรกรากอยู่ในลองบีชแคลิฟอร์เนียเริ่มต้นโครงการที่จะสร้างผลงานศิลปะบนพื้นฐานของเทคโนโลยีการถ่ายภาพทางการแพทย์ของร่างกายมนุษย์ที่โรงพยาบาลท้องถิ่น ความรู้สึกนึกคิดของสัตว์ในสวนสัตว์ ซานดิเอ และพิธีกรรมการเดินบน ไฟของชุมชนชาวอินดูในประเทศฟิลิปปินส์

ในปีค.ศ. 1987 พวกเขาเดินทางห้าเดือนตลอดอเมริกากลางตะวันตกเฉียงใต้ถ่ายภาพศิลปะพื้นเมือง Native American Rock Art และบันทึกภูมิทัศน์ทะเลทรายในเวลาเวลากลางคืนด้วยกล้องวิดีโอชนิดพิเศษเฉพาะ ในตอนท้ายปีค.ศ. 2005 ที่พวกเขาได้เดินทางไป Dharamsala ที่อินเดียกับ

บุตรชายสองคน เพื่อไปบันทึกการสวดมนต์ขอศีลให้พรกับดาไลลามะในทุกๆ ครั้ง เพลงมีเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต หากมีข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยเป็นอย่างสูง และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสำคัญอย่างมากและเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตและผลงานของเขา ในปีค.ศ. 1973-1980 เขาได้ร่วมกับนักแต่งหัวก้าวหน้า เดวิด ทูดอท (David Tudor) เขาเป็นสมาชิกของวงดนตรี Rainforest ภายหลังจากถูกเรียกว่า นักแต่งแนว Inside Electronics เขาได้สร้างวิดีโอประกอบรวมกับเพลง ทั้งเพลงในศตวรรษที่ 20 นักแต่งเพลง Edgard Varèse 'Déserts ในปีค.ศ. 1994 กับวง โมเดิร์นและในปีค.ศ. 2000 ชุดวิดีโอสามเพลงสำหรับวงรีคชื่อว่า Nine Inch Nails และพวกเขาทัวร์คอนเสิร์ตไปรอบโลก ในปีค.ศ. 2004 เขาได้เริ่มทำงานร่วมกันกับผู้กำกับ พิตเตอร์ เซวรอน (Peter Sellars) และวาทยากร เอซ่า เพสคา ซารอนเนส (Esa-Pekka Salonen) เพื่อสร้างการผลงานเพลงแนวโอเปร่าใหม่ของ ริชชาร์ท วอสเนอร์ (Richard Wagner) ชื่อผลงานว่า Tristan und Isolde และถูกไปนำเสนอเป็นโครงการ โดย Los Angeles Philharmonic ในเดือนธันวาคมปีค.ศ. 2004 และต่อมาที่ลินคอล์นเซ็นเตอร์ ศิลปะการแสดงที่นิวยอร์กในปีค.ศ. 2007 โอเปร่าที่เสร็จสมบูรณ์ได้ถูกจัดแสดงรอบปฐมทัศน์โรงละครโอเปร่าแห่งชาติปารีส ที่ Bastille ในเมษายน ปีค.ศ. 2005

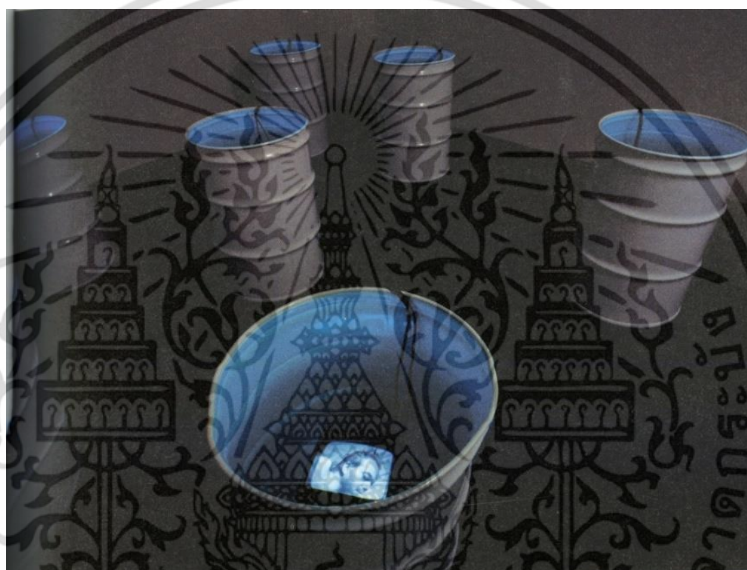
นับตั้งแต่ต้นปีค.ศ. 1970 งานศิลปะวิดีโอของเขาได้ถูกแพร่หลายไปทั่วทุกมุมโลก นิทรรศการของเขาในที่ต่างๆ เช่น อินสตอเรชั่น และ วิดีโอเทป (Installations and Videotapes) พิพิธภัณฑสถานศิลปะสมัยใหม่ของนิวยอร์กในปีค.ศ. 1987 เขาได้ถูกเชิญให้ไปแสดงงานจาก Curator Kunsthalle Düsseldorf และ คีรา เพโร (Kira Perov) เขาได้เป็นตัวแทนของสหรัฐไปแสดงงานที่ เวนิส เบียนนาเล่ (Venice Biennale) ครั้งที่ 46 ในปีค.ศ. 1995 โดยนำเสนอผลงานชุดที่ชื่อ Buried Secrets ในปีค.ศ. 1997 ที่วิทนีย์พิพิธภัณฑสถานอเมริกัน ในเวลาการสำรวจ 25 ปีที่รวมงานกว่า 35 ชิ้น ทั้งงานจัดวาง วิดีโอ และการเดินทางเป็นเวลาสองปี กับหกพิพิธภัณฑสถานในสหรัฐอเมริกาและยุโรป ในปีค.ศ. 2002 วิโอล่าได้เสร็จสิ้นโครงการที่มีความทะเยอทะยานที่สุดของเขาคือ Going Forth By Day มี 5 ภาคเป็นครั้งแรกของเขาที่ได้ทำงานกับวิดีโอความละเอียดสูงโดยผู้สนับสนุนคือ Deutsche Guggenheim กรุงเบอร์ลินและพิพิธภัณฑสถาน Guggenheim นิวยอร์ก งาน The Passion ชุดผลงานใหม่ของเขาที่เขาได้แรงบันดาลใจมาจากยุคกลางและปลายต้นศิลปะเรอเนซองส์ (Renaissance Art) ที่ได้รับการจัดแสดงที่พิพิธภัณฑสถาน J. Paul Getty ในปีค.ศ. 2003 เขาได้เดินทางไป Los Angeles ที่หอศิลป์แห่งชาติลอนดอน ผลงาน The Fundación "La Caixa" ในกรุงมาดริด และหอศิลป์แห่งชาติของออสเตรเลียแคนเบอร์รา หนึ่งในการจัดนิทรรศการที่ใหญ่ที่สุดของเขา ในปีค.ศ. 2006-2007 เขาได้ให้ชื่อผลงานว่า Hatsu-Yume หรือแปลว่า ผันแรก โดยผลงานชุดนี้ดึงดูดผู้เข้าชมได้มากกว่า 340,000 คน ที่พิพิธภัณฑสถานโมริในกรุงโตเกียว ในปีค.ศ. 2007 งานจัดวางเก้าอี้ของเขา จากนั้นเขาก็ได้ไปแสดงที่ Zahenta หอศิลป์แห่งชาติ และในปีค.ศ. 2008 เขาได้ไปแสดงงานผลงานที่ เวนิส เบียนนาเล่ (Venice Biennale) ผลงาน Visionsi Interiori นิทรรศการที่ถูกจัดขึ้น โดย คีรา เพโร (Kira Perov) ถูกนำเสนอในกรุงโรมที่ Palazzo Delle Esposizioni ในปีค.ศ. 2014 และการจัดนิทรรศการที่ใหญ่ที่สุดของเขาถูกจัดโดยคณะกรรมการเซนต์ปอลและนำไปจัดแสดงไว้ที่โบสถ์ที่ลอนดอน ชื่อว่า Martyrs มี 4 จอ แบ่งเป็น ดิน (Earth) ลม (Wind) ไฟ (Fire) และน้ำ (Water)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.1.2 แนวคิด

ผลงานของเขาจะพูดถึงเรื่อง การเกิด แก่ เจ็บ และตาย โดยใช้ความเชื่อของแต่ละศาสนา มาตีความหมายหรือพิธีกรรมต่างๆ เพื่อสะท้อนความเชื่อของคนเราในแต่ละพื้นที่ และเปิดเผยรากฐานทางศิลปะตะวันออก และตะวันตก โดยนำประเพณีที่โดดเด่นของแต่ละวัฒนธรรมมาตีความในรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของเขา เพื่อให้เห็นสุดท้ายแล้วเราตายไปมันก็คือความว่างเปล่าหรือไม่มีอะไรที่จะสามารถนำติดตัวไปได้ ไปได้แก่จิตและวิญญาณ ผลงานส่วนใหญ่จะวัดขนาดต่างๆ เช่น น้ำ ไฟ ดิน ลม ที่มันบ่งบอกถึงสิ่งเหนือธรรมชาติที่เราไม่สามารถเอาชนะมันได้ สุดท้ายเราต้องยอมรับต่อความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ



ภาพที่ 2.8 The Sleepers (1992), Video Installation 7 Metal Barrels, 7 Videos, 7 Black and White Surveillance Monitors, 7 Video Players and 385 Gallons of Water, 524 x 584 cm (Dimensions May Vary According to Presentation Space) by Bill Viola

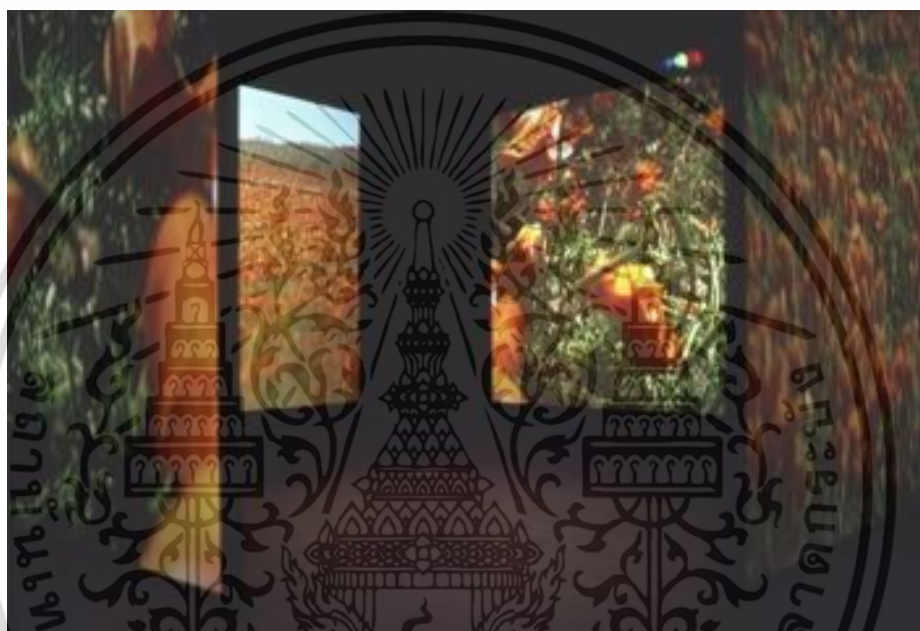
ที่มา : <http://www.arttribune.com/report/2012/05/sacre-conversazioni-in-video-bill-viola-chez-panza/> Retrieved March 27 2017

### 2.3.1.3 ผลงาน The Sleepers

ผลงานชิ้นนี้ศิลปินนำถังน้ำมันกลลอนกับวิดีโอมาใช้ด้วยกัน โดยในแต่ละถังนั้นจะมีน้ำอยู่ในถังและจอทีวีที่จมอยู่ในน้ำ จอทีวีจะเป็นภาพขาวดำ ภายในจอจะเป็นภาพบันทึกคนนอนหลับ โดยตัวศิลปินบันทึกจากคนที่หลับจริง แสงจากจอทีวีกับถังที่เป็นสีขาวทำให้เกิดการเรืองแสงที่เป็นสีฟ้าอ่อน มุมมองที่มองมาจากถังน้ำมันที่มีน้ำในถังที่แตกต่างกันในแต่ละระดับ เปรียบเหมือนความจริงและความไม่จริงในตัวเดียวกัน ความจริงที่เห็นคือถังน้ำมันอยู่ในน้ำจริงคือจอวิดีโอ แต่มีน้ำที่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำให้มันเลื่อนกลางหรือให้ความรู้สึกจอกที่วิมันอยู่ไกล บางครั้งอยู่ใกล้ เหมือนเป็นการหลอกสายตา เราเปรียบเหมือนความไม่จริง และวิถีโอภาที่อยู่น้ำเป็นรูปผู้ชายที่นอนหลับอยู่ ก็พูดถึงความจริงและความไม่จริงในตัวมันเอง คนนอนก็คือความเป็นคนจริง แต่ในตอนหลับหรือความฝันคือการไร้ตัวตนหรือการเดินทางไปอีกมิติหนึ่ง ที่มันไม่มีอยู่จริง

จากการตีความในผลงานชิ้นนี้ มันคือการมีความจริงและความไม่จริงอยู่ร่วมกันด้วย มีตัวตนก็ต้องไม่ตัวตนด้วย ทำให้เรากลับไปคิดว่า ชีวิตประจำวันเรานั้นที่ใช้อยู่จริงนั้นมันเป็นความจริง หรือว่ามันจะไม่จริงเลย หรือว่าเรากำลังฝันอยู่กันแน่ หรือ เราสร้าง โลกที่เราอยากเห็นขึ้นมาเองเท่านั้น



ภาพที่ 2.9 The Stopping Mind (1990/91), Fragment of The Video and Sound Installation with Four Screens. By Bill Viola.

ที่มา : <http://rolf-lauter.com/en/bill-viola-the-stopping-mind-mmk-frankfurt-1991/>

Retrieved March 27 2017

### 2.3.1.2 ผลงาน The Stopping Mind

The Stopping Mind เป็นผลงาน Video Installation มีทั้งภาพและเสียงเป็นหลักมันพูดถึงเกี่ยวกับความปรารถนาของคนสมัยเก่าเรื่องการหยุดเวลา มันเป็นการจัดการความคิดปกติทางความคิดหรือความทรงจำ และประสบการณ์ มันสำคัญต่อการโน้มน้าวทางจิตใจหรือประสบการณ์ที่หยุดชะงัก

ผลงานแบ่งออกเป็น สี่หน้าจอขนาดใหญ่ ฉายภาพจากเพดานและขนานไปกับผนังทั้งสี่ด้านของห้อง แต่ละจออยู่ในตำแหน่งที่แตกต่างกันออกไปแต่ทุกจอมีความเกี่ยวเนื่องกันและในแต่ละจอจะเป็นภาพที่เคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วจากนั้นก็จะมีจังหวะหยุดภาพและบรรยายกาศของห้องจะเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เจ็บจากนั้นจะมีเหมือนเสียงกระซิบอย่างรวดเร็วตลอดการหยุดภาพ การพูดกระซิบนั้นอธิบายถึงเรื่องการสูญเสียทันได้นั้น โดยที่ไม่มีการเตือนในเวลาเดียวกันนั้น ภาพก็การเคลื่อนเข้าสู่ภาพป่าที่มีชีวิตอย่างช้าๆมันเป็นการเคลื่อนไหวที่ควบคุมไม่ได้และมีเสียงดังเหมือนน้ำตก หลังจากนั้นเพียงไม่กี่วินาทีและโดยที่ไม่มีการเตือนเขาแช่ภาพหยุดอีกครั้งพร้อมความเจ็บและภาพที่หยุดนิ่ง ลำดับภาพที่ถูกฉายออกมาทั้งหมดเกิดจากการเคลื่อนไหวของกล้องอย่างต่อเนื่อง มันเป็นภาพลักษณะที่แสดงถึงกิจกรรมที่อย่างต่อเนื่องและสภาวะความรุนแรงและศูนย์กลางในรูปแบบของการคืนรันทงกายภาพกับวัตถุทางโลกและยังมีการรวมภาพของแต่ละบุคคลที่มีส่วนร่วมในการต่อสู้เข้าไปด้วย

เวลาที่ถูกขังของภาพที่หยุดนิ่งสามารถพูดถึงการปลดปล่อยตัวมันเองในช่วงระยะเวลาหนึ่ง และความรู้สึกของผู้ชมได้เริ่มพัฒนากิจกรรมที่มีความรุนแรงของพวกเขา และยังสามารถนำเสนออย่างต่อเนื่องในพื้นที่ ช่วงเวลาระหว่างการโจมตีของการเคลื่อนไหวแต่ละแบบ ทั้งชัดเจน สุ่ม หรือไม่แน่นอนที่สามารถเกิดขึ้นได้ทั้งสองแบบเป็นเวลาหลายนาทีก หากได้รับอนุญาตในการเล่นอย่างต่อเนื่องเขาคงจะถูกครอบงำและทนไม่ได้ ในเวลาเดียวกันเสียงที่กระซิบเบาและจะเน้นเสียงใจกลางของห้องและเป็นการจัดเตรียมถึงความนิ่งเจ็บมันเป็น อ้างอิงถึงความมั่นคงในเฉพาะพื้นที่

### 2.3.2 ดักลาส กอร์ดอน (Douglas Gordon)



ภาพที่ 2.10 Douglas Gordon

ที่มา : <https://news.artnet.com/art-world/douglas-gordon-axe-attack-theater-317070>

Retrieved March 27 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.2.1 ประวัติ

ดักลาส กอร์ดอน (Douglas Gordon) เกิดในปีค.ศ. 1966 ในกลาสโกว์ เขาเป็นศิลปินแนว มัลติมีเดีย (Mutli Media) เขาได้เข้าเรียน โรงเรียนศิลปะที่กลาสโกว์ในปีค.ศ. 1984-1988 และไป เรียนต่อที่ โรงเรียนศิลปะ Slade ที่ลอนดอนตั้งแต่ปีค.ศ. 1988 จนถึงปีค.ศ. 1990 กอร์ดอนได้นำ ความรู้ที่เรียนนั้นกลับมาสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคภาพถ่ายและวิดีโอ ในงานชื่อ 24 Hour Psycho คือ การถ่ายทอดสภาวะของคนโรคจิต 24 ชั่วโมงในปีค.ศ. 1993 จากนั้นในปีค.ศ. 1994 เขา ได้ทำงานภาพถ่ายลายสักอีกชุด ชื่อว่า Trust Me เป็นภาพถ่ายลายสักบนแขนของศิลปินเอง หลังจากนั้น ในปีค.ศ. 1997 ถ่ายภาพรอยสักสะท้อน แสดงให้เห็นถึงรอยสักที่สะท้อนรอยสักด้านหลังของ ผู้ชายคนหนึ่งที่เขาเขียนว่า GUILTY แปลว่า ผิด ผลงานต่อมาในปีค.ศ. 1999 ชื่อว่า Through A Looking Glass เมื่อมองภาพสะท้อนจากกระจก เขาได้สร้างผลงานจอโปรเจกเตอร์ 2 ตัว และในจอ จะมีเรื่องจากภาพยนตร์ชื่อว่า Martin Scorsese's และ Taxi Driver ในปีค.ศ. 1976 ซึ่งตัวละครหลักก็ จะอยู่ในกล้อง แต่ละฉากถูกจัดเรียงเพื่อให้ตัวละครดูเหมือนว่าอยู่ด้วยตัวของมันเอง ในปีค.ศ. 2003 Play Dead Real Time ผลงานชิ้นนี้เขากำกับช่างให้เข้าไปอยู่ในแกลลอรี่ Gagosian ที่นิวยอร์กในปี ค.ศ. 2002 และในปีค.ศ. 2005 งาน A Twenty-First-Century Portrait กอร์ดอน ได้กำกับร่วมกับ Philippe Parreno โดยใช้ภาพฟิล์มมีความ 90 นาที ซึ่งในภาพนั้นจะเป็นนักฟุตบอล Superstar ชาว ฝรั่งเศส นั่นคือ ซิเนดีน ซีดาน (Zinedine Zidane) เพื่อสำรวจ และเพิ่มพูนประวัติศาสตร์ในเรื่องความ หลงใหลที่มนุษย์มองการเคลื่อนไหวทางร่างกายให้จนเกิดความงามและไปถึงศิลปะ ในปีค.ศ. 1990 เขาได้ทำงานศิลปะจัดวางโดยการนำชื่อของคนที่เขาสามารถจำได้มาติดไว้ที่ผนังแกลลอรี่

ตั้งแต่การแสดงผลนิทรรศการเดี่ยวครั้งแรกของเขาที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ De La Ville De Paris ในปีค.ศ. 1993 จากนั้นเขาก็ได้ไปแสดงผลงานในหลายๆที่ เช่น Centre Georges Pompidou ใน ปารีส ในปีค.ศ. 1995, หอศิลป์ Tate ที่ลอนดอนในปีค.ศ. 1999, ศูนย์ศิลปะ Dia ในนิวยอร์กในปีค.ศ. 1999, พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยใน Los Angeles ในปีค.ศ. 2001, หอศิลป์แห่งชาติของสกอตแลนด์ ที่ Edinburgh ในปีค.ศ. 2002, Fundacio Joan Miró ในบาร์เซโลนาในปีค.ศ. 2006, พิพิธภัณฑ์ศิลปะ สมัยใหม่ในนิวยอร์กในปีค.ศ. 2006, หอศิลป์แห่งชาติในเอเดินบะระในปีค.ศ. 2006, พิพิธภัณฑ์ ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยในเทรนตันในปีค.ศ. 2006 และKunstmuseum Wolfsburg ในปีค.ศ. 2007

ในปีค.ศ. 2005 Curator ของ Deutsche Guggenheim ได้เชิญให้ ดักลาส กอร์ดอน (Douglas Gordon) ไปแสดงในงานชื่อว่า The Vanity Of Allegory หรือแปลว่า ความหยิ่งยะโสของนิทาน เปรียบเทียบที่เรียกว่า “ชาดก” ในกรุงเบอร์ลิน นอกจากนี้เขายังได้ถูกเชิญไปแสดงผลงานกันอย่าง แพร่หลาย เช่น ในการแสดงกลุ่มรวมทั้ง Skulptur Projekte ใน Münster และ Biennale d'Art Contemporain de Lyon ในปีค.ศ. 1997 และยังมีงานที่ใหญ่ๆอย่าง ที่ เวนิส เบียนนาเล่ (Venice

Biennale) ในปีค.ศ. 1999, ค.ศ. 2003 และค.ศ. 2005, ในปีค.ศ. 2002 และค.ศ. 2003 เขาได้ไปแสดงที่ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ในการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Solomon R. Guggenheim Museum และพิพิธภัณฑ์ Guggenheim Museum Bilbao ในงานชื่อว่า Moving Picture และในปี 2008 ที่ Solomon R. Guggenheim พิพิธภัณฑ์ในนิวยอร์ก ในงานชื่อว่า Theanyspace Whatever เขาได้รับรางวัล Turner Prize ในปีค.ศ. 1996, The Premio ในปีค.ศ. 2000 ที่เวนิส เบียนนาเล (Venice Biennale) ในปีค.ศ. 1997 และพิพิธภัณฑ์ Guggenheim รางวัล Hugo Boss Prize ในปีค.ศ. 1998 ปัจจุบันเขาใช้ชีวิตและทำงานในกลาสโกว์และนิวยอร์ก

### 2.3.2.2 แนวคิด

ผลงานส่วนใหญ่ของเขาจะดูเหมือนอาการหลอนทางประสาท เขานำม้วนฟิล์มจากภาพยนตร์ และตัวเขาเองมาแสดงเป็นผลงานด้วยการใส่สัญญาณวิทยุเข้าไป เป็นบ่งบอกความรู้สึกของงาน สีหน้าของตัวละคร แนวคิดในสร้างผลงานของเขา เขาพยายามเปิดเผยความน่าสงสัยของชีวิตมนุษย์ ในโลกของเขานั้นเขาคิดว่าไม่มีสิ่งดี หรือ สิ่งชั่ว แต่ทั้งสองสิ่งมันเกิดขึ้นพร้อมกันในเวลาเดียวกัน เขานำความเชื่อของเขาและประสบการณ์ที่ถูกอบรมเลี้ยงดูในวัยเด็กของเขามาสร้างเป็นผลงาน จึงทำให้เขาตระหนักรู้ถึงความเชื่อที่ฝังลึกของมนุษย์ และเขาได้นำแนวคิดนี้มาสร้างสรรค์ผลงานของเขา และเขาสนใจทางด้านจิตวิทยาอีกด้วย เช่น การไร้จิตสำนึก การมีสติ เป็นต้น ซึ่งเขายังศึกษาลึกลงถึงความซับซ้อนของจิตใจมนุษย์และ เจาะจงไปที่ความผิดปกติทางจิตหรือโรคจิตเสื่อม และเขาเชื่อว่ามนุษย์เราทุกคนก็เปรียบเหมือนวัตถุที่ต้องเคลื่อนไหวยุ่ตลอดเวลา ไม่หยุดนิ่ง ทำให้ผลงานของเขาสะท้อนถึงความรู้สึกทางจิตของมนุษย์ที่แตกต่างกันออกไป



ภาพที่ 2.11 Somethings Between My Mouth And Your Ear (1994), Sound Installation  
by Douglas Gordon

ที่มา : [https://classconnection.s3.amazonaws.com/542/flashcards/406542/png/](https://classconnection.s3.amazonaws.com/542/flashcards/406542/png/something_between_my_mouth.png)

something\_between\_my\_mouth.png Retrieved March 27 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.2.3 ผลงาน Somethings Between My Mouth And Your Ear

ผลงานชิ้นนี้ของศิลปินตั้งชื่อว่า Somethings Between My Mouth And Your Ear แปลเป็นไทยว่า “ บางสิ่งบางอย่างระหว่างปากของฉันและหูของคุณ” ในปีค.ศ. 1994 เป็นครั้งแรกของผลงานของเขาที่ดูเครื่องเคียบน้อยที่สุดแบบมินิมอล (Minimal) และมันค่อนข้างจะไม่ใช่มุกคิด หรือนิสัยของศิลปินเลย ทั้งห้องถูกทาด้วยสีฟ้าให้ความรู้สึกถึงบรรยากาศที่เคร่งครึม บางระบบเสียงจะเล่นเพลงยุคสมัยเก่าที่ฮิต ในช่วงเดือนมกราคมถึงกันยายนปีค.ศ.1996 ระยะเวลาที่เขาในอยู่ในครรภ์มารดา ความทรงจำทั้งหมดของเราเองหรือว่าการเชื่อมโยงระหว่างเพลงเหล่านี้ให้ผสมผสานการเรียกร้องของเขาไปโดยปริยายที่ทำให้ตระหนักรับรู้ ชื่อเรื่องทำให้เด่นชัดจนแทบจะเกี่ยวกับทางเพศ เป็นการเชื่อมต่อระหว่างตัวงานของเขากับผู้ชมมันคือการรับและส่ง ในท้ายที่สุดงานจะอยู่ในพื้นที่ของมันเองในที่ไหนสักแห่ง เป็นการชวนให้นึกถึงการเปิดขยายของลอเรนดาวของชีวิตและความคิดเห็นของทริสแทม สุภาพบุรุษ ในปีค.ศ. 1759 -1761 งานนี้ดูเหมือนจะชี้ให้เห็นว่าสิ่งที่เราต้องตอบแทนให้กับมดลูกหรือความเป็นแม่นั้น มันหลีกเลี่ยงไม่ได้และหลีกเลี่ยงหนีจากมันอาจจะเป็นเรื่องที่ไม่น่าที่จะทำ หรือ ไม่พึงประสงค์.

แม้ว่าเราต้องได้ถูกปล่อยลงมาสู่พื้นที่แห่งนี้ แต่เรายังผูกพันกับบ้าน ในทั้งสองกรณีนี้เขาก็ประสบความสำเร็จในการให้ผู้ชมเคลิมตามงานของเขาในพื้นที่ระหว่างชีวิตของเขาและงานศิลปะของเขา เขาสามารถที่จะใช้วิธีการสร้างสรรค์ผลงานจากอดีตชีวิตที่ชัดเจนและในเวลาเดียวกันนั้นเขาเผยแพร่ในการอ้างอิงทางด้านวัฒนธรรม สมาคมทั้งหมดก็หลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่สิ่งที่ผู้ชมได้สัมผัสก็คือ เพลงที่พวกเขาจำกันดีและสิ่งเหล่านี้กลายเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการรับชิ้นส่วนในการสร้างกรอบของการอ้างอิงที่ใช้ร่วมกันที่อยู่ในเวลาเดียวกันที่เฉพาะเจาะจงอย่างใกล้ชิดกับตัวศิลปินเอง



ภาพที่ 2.12 What You Want Me To Say(1998) by Douglas Gordon

ที่มา : [http://www.migrosmuseum.ch/fileadmin/\\_processed\\_/csm\\_6428\\_63c84c91a7.jpg](http://www.migrosmuseum.ch/fileadmin/_processed_/csm_6428_63c84c91a7.jpg)

Retrieved March 27 2017

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.2.4 ผลงาน What You Want Me To Say

ผลงาน What you want me to say แปลว่า คุณต้องการให้ผมทำอะไร ซึ่งตัวศิลปินนั้นจะบันทึกเสียงของคำไม่สมบูรณ์แล้วปล่อยให้เล่นซ้ำไปเรื่อย คือคำว่า “ผมรักคุณ หรือ I Love You ” ปล่อยให้เล่นไปเรื่อยการซ้ำๆ นั้นซ้ำเป็นกรณีที่ไม่มีทิศทาง เหมือนในทฤษฎีภาพยนตร์สตีเฟ่นเฮลธ์ ได้เขียนไว้ การกลับไปทีคำดั้งเดิมๆมันคือความปรารถนาที่จะยกเลิกความยุ่งยากทางเวลา มันจะกำกับช่วงเวลาที่ดีในกลับสู่ข้อโต้แย้งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ที่ความจริงสิ่งที่ต่างกันมากระหว่าง ความเหมือน และความแตกต่าง มันคือชอบหรือชอบเขตความรู้และประสบการณ์ ดังนั้นมันคือความตาย ท้ายที่สุดการพังทลายของความเหมือนและความแตกต่างนั้น ผลงานชิ้นนี้จะพูดถึงประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปิน จากความเหมือนหรือความเคยชิน และ ประสบการณ์ที่แตกต่างๆ และผู้ชมที่เข้ามาชมจะได้สัมผัสถึงประสบการณ์ของความเหมือน และความแตกต่าง จากเสียงพูดซ้ำ และจินตนาการหรือตีความตามประสบการณ์และขอบเขตทางความรู้ของแต่ละคนว่าจะสัมผัสได้ถึงเรื่องราวอย่างไรกันแน่น

## 2.4 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในหัวข้อนี้ เกิดจากการนำเอาความรู้สึกเครียดของพนักงานที่อาศัยและทำงานอยู่ในเมืองกรุงเทพมหานครในย่านใจกลางเมือง โดยการนำอริยาบถ ท่าทาง การแสดง หรือกิจกรรมที่ทำเป็นประจำมาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ โดยพูดถึง การทำซ้ำๆ เป็นกิจวัตร จนน่าเบื่อ หรือ จนเกิดความรู้สึก เครียด อึดอัด กัดค้น และสิ่งแวดล้อมที่มันบีบอัดด้วยจำนวนของผู้คน เครื่องจักร เครื่องยนต์ เทคโนโลยี เสียง แสง แม้กระทั่งเพื่อนร่วมงาน หรือ เจ้านายที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจของพนักงานที่ทำงานและอาศัยอยู่ในเมืองกรุงเทพ จนทำให้เกิดสภาวะความเครียดในระดับต่ำจนถึงสูง และทำให้ข้าพเจ้านำความรู้สึกนี้ของพนักงานมาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ ศึกษาและนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานทางศิลปะ โดยข้าพเจ้าอ้างอิงจากข้อมูลจริง อาทิเช่น ผลงานวิจัย แบบสำรวจ และทฤษฎีต่างๆ โดยข้าพเจ้าใช้ตัวเองเป็นตัวแทนในการถ่ายทอดความรู้สึกนี้ โดยการใช้เทคนิคการซ้อนทับหรือการทำซ้ำๆ ของภาพและการล้อมของเฟรมภาพให้เกิดภาพซ้อนทับและการเคลื่อนไหวของตัวละครซ้ำๆ เพื่อสะท้อนสภาวะความรู้สึกเครียดในภายในจิตใจของพนักงาน และการสร้างบรรยากาศของความมืดเป็นพื้นหลัง เพื่อบ่งบอกถึงความลึกลับและความไม่แน่นอนภายในจิตใจ และการใช้แสงส่องตรงเจาะจงไปที่ตัวละคร เพื่อสะท้อนให้เห็นอริยาบถ สรีระ การแสดงออก และสัญญาณที่อยู่ในตัวละคร และข้าพเจ้ายังได้นำเสียงที่เกิดจากร่างกายของมนุษย์ เครื่องจักร เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมรอบๆนำมาใช้ด้วย โดยเจาะจงไปที่เสียงที่เกิดขึ้นในเมืองและร่างกาย โดยข้าพเจ้าได้ใช้เทคนิคเพิ่มความเร็วของเสียงหรือทำให้เสียงช้าลง เพื่อ

ต้องการให้เกิดความรู้สึกและบรรยากาศที่เหมือนจริง และในการสร้างสรรค์ผลงานนั้น ข้าพเจ้าจะ  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ใดเห็นแบบฉบับหรือเนื้อหา  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้รูปร่าง รูปทรง การเคลื่อนไหว การแสดง ชุดแต่งกาย และสัญลักษณ์ที่สำคัญที่บ่งบอกถึงพนักงาน เพื่อที่จะได้สะท้อนและถ่ายทอดสภาวะภายในจิตใจและความเครียดที่เกิดขึ้นกับพนักงานที่ทำงาน และอาศัยอยู่ในเมือง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### การดำเนินการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตและวิดีโอจตุรัส ข้าพเจ้าได้ตั้งคำถาม และข้อสงสัยต่อพฤติกรรมการทำงานของผู้คนในกรุงเทพมหานคร ว่าการทำงานในทุกวันนี้ทำให้ผู้คนมีความเครียดมากน้อยแค่ไหน พร้อมทั้งยังมีข่าวต่างๆ ที่พูดถึงความเครียดของคนในเมืองกรุงเทพมหานครที่เพิ่มสูงขึ้นต่อระยะเวลา 4-5 ปีที่ผ่านมา ไม่ใช่แค่ข่าวอย่างเดียว แต่รวมถึงกรมสุขภาพจิตและจิตเวชได้ออกมาประกาศเรื่องนี้ด้วยเช่นกัน ทำให้ข้าพเจ้ามีความสนใจในเรื่องนี้ โดยข้าพเจ้าจะลงไปในกลุ่มมนุษย์เงินเดือนที่ทำงานในบริษัท โดยข้าพเจ้าได้นำตัวเองลงสำรวจ เฝ้าสังเกต และศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์เงินเดือนในสถานที่จริง พร้อมทั้งสืบค้นหาข้อมูลจากวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวกับความเครียดของมนุษย์เงินเดือนในกรุงเทพ เพื่อนำมาเป็นแหล่งข้อมูลอ้างอิง ทั้งในเรื่อง ความรู้สึก อริยาบถ การแต่งกาย และรูปแบบการทำงาน เป็นต้น

ข้าพเจ้าได้นำข้อมูลที่สืบค้นหาทั้งหมดนำมาสังเคราะห์ ปรับปรุง พัฒนา ต่อยอด และตกผลึกเพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตและวิดีโอจตุรัส ซึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละชุดก็จะดำเนินไปอย่างเป็นขั้นตอน โดยในลำดับต่อไปจะกล่าวไปถึงขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละชุด

#### 3.1 เขียนแนวคิดในการสร้างสรรค์

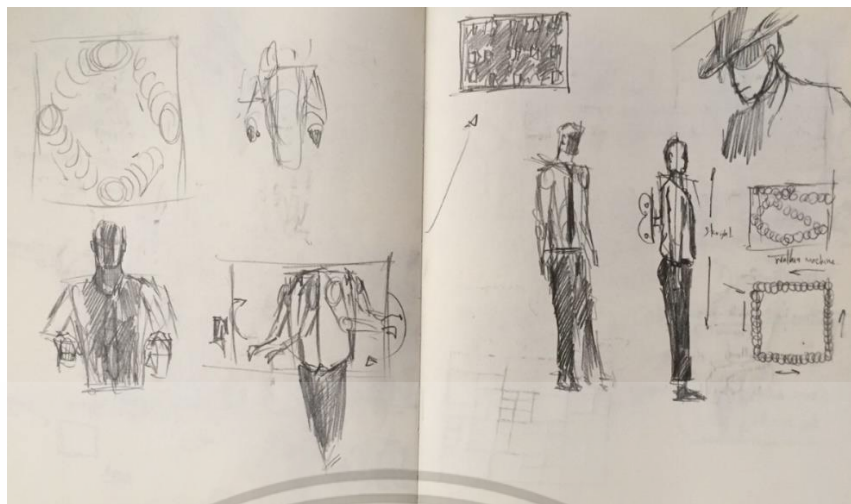
เขียนกรอบแนวคิดหลักคร่าวๆ ของการสร้างสรรค์ผลงาน พร้อมทั้งที่ไปที่มาและรายละเอียดต่างๆ ของผลงานแต่ละชุด ในขั้นนี้เป็นเพียงแค่แนวคิดเริ่มต้นในการสร้างสรรค์อาจจะมีเพิ่มเติมปรับเปลี่ยน และลดทอนได้ ตามเหมาะสม

#### 3.2 หาข้อมูลเพิ่มเติม

หาข้อมูลเพิ่มเติมจากการลงสถานที่จริง ทั้งการเฝ้าสังเกต และสัมภาษณ์ พร้อมทั้งสืบค้นเพิ่มเติมจากหนังสือ ตำรา และวิจัยต่างๆ รวมไปถึงจนถึงอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นข้อมูลให้กับแนวคิด เทคนิค และการนำเสนอของผลงาน จากนั้นนำมาวิเคราะห์ ปรับปรุง ลดทอน เพิ่มเติมเพื่อให้ได้แนวคิด เทคนิค การนำเสนอที่สมบูรณ์และกระชับมากขึ้น เพื่อนำไปสร้างเป็นผลงาน







ภาพที่ 3.5 งานสเก็ต และสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ชุดที่ 4

### 3.4 ขั้นตอนเตรียมวัสดุอุปกรณ์และเลือกสถานที่ถ่ายทำ

นำสตอรี่บอร์ด (Storyboard) และสเก็ตที่ทำได้ มาเลือกแล้ว จากนั้นก็จัดเตรียมอุปกรณ์ วัสดุ และชุดแต่งกายต่างๆที่ใช้ในการประกอบในแต่ละฉาก พร้อมทั้งเลือกสถานที่ถ่ายทำที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตามโครงร่างของสตอรี่บอร์ด (Storyboard) และสเก็ตที่วางไว้ โดยอุปกรณ์ วัสดุและเครื่องแต่งกายที่เตรียมมานั้นก็จะมี กล้อง DSLR การ์ดความจำ 32 จิกะไบต์ (GB) คอมพิวเตอร์ ขาตั้งกล้อง ไฟ และฮาร์ดดิสก์ภายนอก (External Harddisk) เป็นต้น ในส่วนสถานที่ถ่ายทำจะใช้สกรีนสีเขียว (Green screen) ในการถ่ายทำ และถ่ายทำในสถานที่ปิดก็คือ สตูดิโอ



ภาพที่ 3.6 ขั้นตอนการจัดแสง กล้อง และฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 3.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจริง

### 3.5.1 สร้างสรรค์ผลงานจริงชุดที่ 1 (Humanoid)

#### 3.5.1.1 ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ

เริ่มจากเลือกสตอรี่บอร์ด (Storyboard) และสเก็ทซ์ที่สมบูรณ์ที่สุดในแต่ละชุดผลงานจากนั้นให้นักแสดงฝึกการแสดงให้ได้ตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) หรือให้ใกล้เคียงกับการแสดงที่ต้องการมากที่สุด ในขั้นตอนนี้อาจจะมีการปรับปรุง แก้ไข และเพิ่มเติมตามความเหมาะสมการแสดงเข้าไป เพื่อให้ได้การแสดงที่ออกมาสมบูรณ์ที่สุด

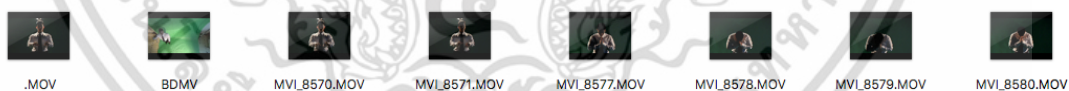
#### 3.5.1.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ

ให้แต่งกายให้ตัวละครในชุดยูนิฟอร์มพนักงาน เสือเช็ด ผูกเน็กไท แล้วให้นักแสดงเข้าฉากเพื่อจัดแสงให้ตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) มากที่สุด จากนั้นเริ่มการถ่ายทำ ในขั้นตอนนี้อาจมีการถ่ายทำหลายครั้ง เพื่อให้ผลงานออกมาสมบูรณ์และตามที่ต้องการมากที่สุด

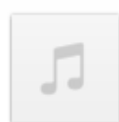
#### 3.5.1.3 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำและทำเสียง

##### 3.5.1.3.1 นำไฟล์วีดิโอที่ถ่ายทำและเสียงทั้งหมดมาเลือก

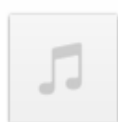
ภายหลังจากการถ่ายทำเสร็จ ผู้ศึกษาได้ทำการคัดเลือกภาพวีดิโอ (Footage) (ในภาพที่ 3.7) และเสียง (ในภาพที่ 3.8) เพื่อนำมาใช้ในการตัดต่อเป็นขั้นตอนต่อไป และโดยมีแนวทางในการเลือกจากองค์ประกอบศิลป์ที่สมบูรณ์ ทั้งด้านอารมณ์ มุมกล้อง ความรู้สึก และการแสดงของตัวละคร เพื่อให้มีความใกล้เคียงกับสตอรี่บอร์ด (Storyboard) มากที่สุด



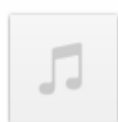
ภาพที่ 3.7 ไฟล์วีดิโอทั้งหมดในผลงานชุดที่ 1



Key04.m4a



Keyboard 01.m4a

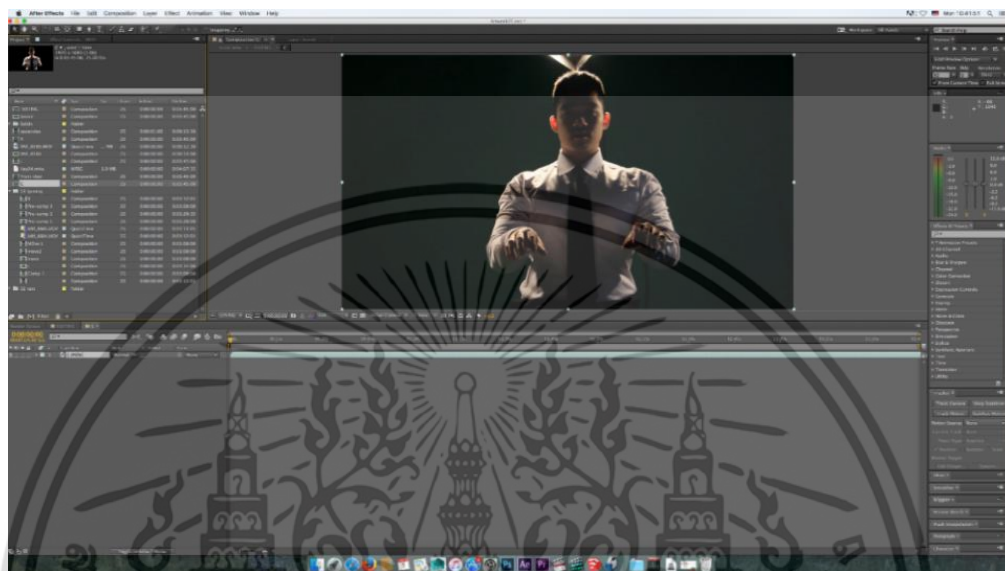


Keyboard 02.m4a

ภาพที่ 3.8 ไฟล์เสียงทั้งหมดในผลงานชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.1.3.2 ขั้นตอนการตัดต่อให้ได้ตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) และสเก็ท นำไฟล์วิดีโอที่เลือกมาตัดต่อตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของผลงานชุดที่ 1 โดยใช้โปรแกรม After Effect CS6 ในการตัดต่อและใส่เอฟเฟ็คต่างๆ เช่น ความคมชัด (Sharpen), คีย์แสง 1.2 (Keylight 1.2), ความสว่าง (Brightness) และจัดของสี (Contrast) เป็นต้น



ภาพที่ 3.9 ไฟล์วิดีโอมาตัดต่อในโปรแกรม After Effect CS6

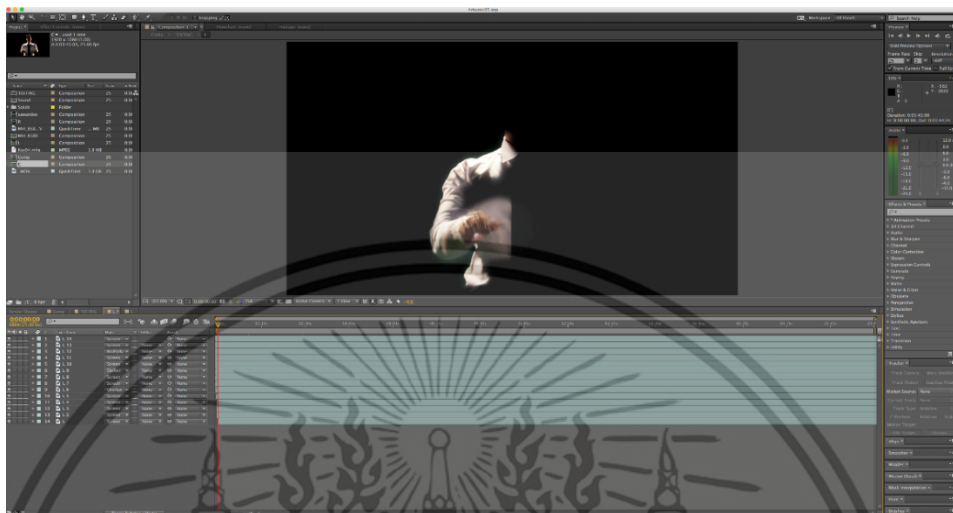
ในขั้นตอนนี้จะนำไฟล์วิดีโอที่เลือกทั้งหมด นำเข้า (Import File) มาในโปรแกรม After Effect CS6 เพื่อนำมาตัดต่อให้ได้เวลาที่ต้องการ



ภาพที่ 3.10 เอฟเฟคมาร์ก (Mark) ในไฟล์วิดีโอ

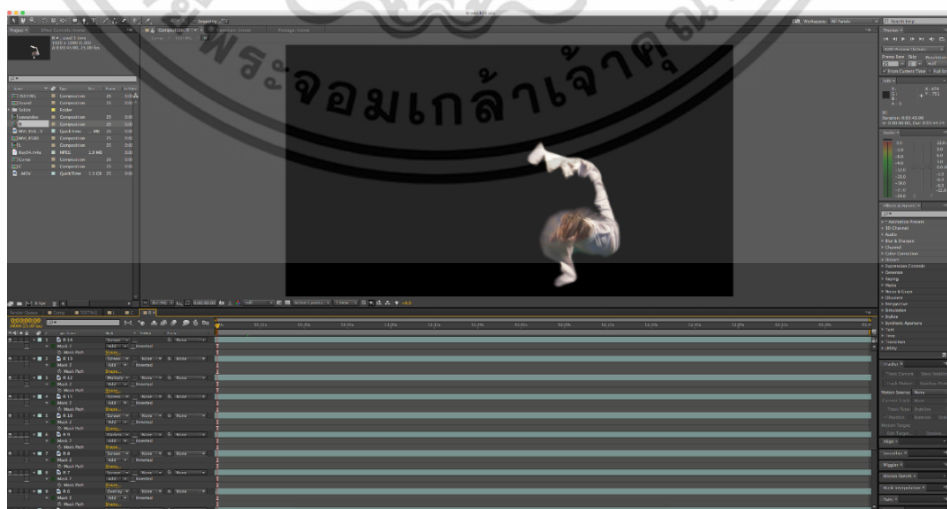
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำเอฟเฟคมาร์ก (Mark) มาทำการสร้างเป็นกรอบตามที่ต้องการ เพื่อจัดองค์ประกอบและตัดสิ่งที่ไม่ต้องการในภาพออก เหมือนดังรูปภาพที่ 3.10 จากนั้นก็นำเอฟเฟคคีย์แสง 1.2 (Key light-1.2) มาใส่เพื่อนำกรีนสกรีนสีเขียว (Green Screen) ออก เพื่อให้พื้นหลังเป็นสีดำ



ภาพที่ 3.11 มาร์ก (Mark) ข้างขวา

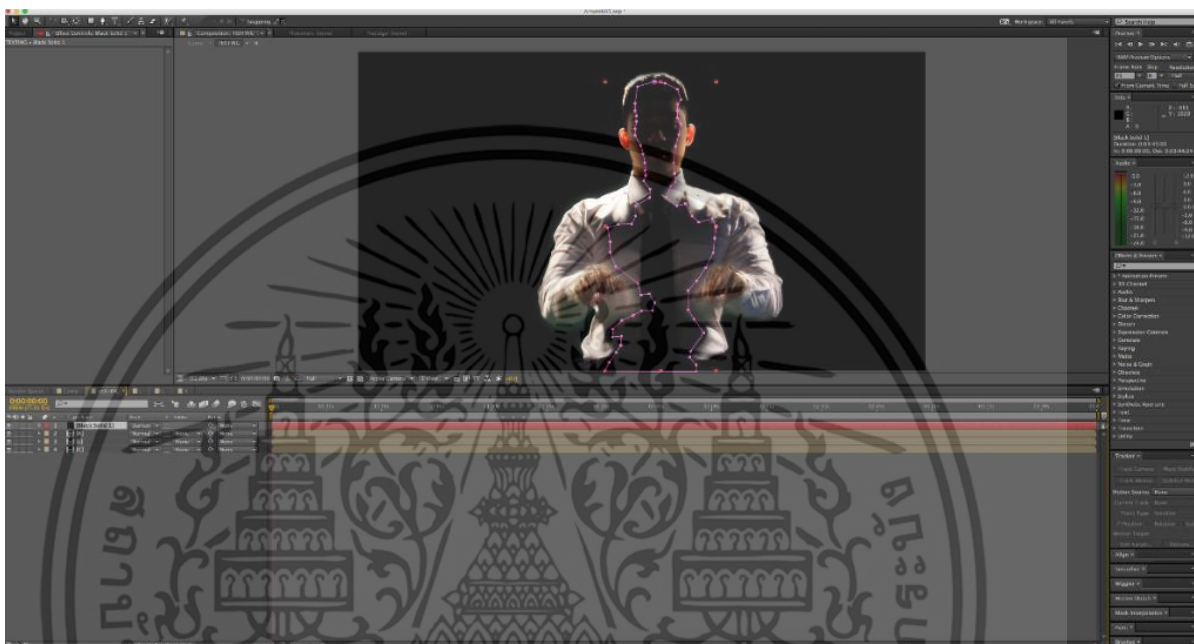
ในขั้นตอนนี้ต้องคัดลอกไฟล์ (Duplicate File) วิดีโอต้นอันแรกที่มีมาร์กไว้แล้ว ในภาพที่ 3.10 จากนั้นจะใช้เอฟเฟคมาร์กอีกครั้ง เพื่อมาสร้างเป็นกรอบเพียงข้างขวาเท่านั้น เพื่อให้เห็นภาพเพียงข้างเดียว จากนั้นก็จะคัดลอกไฟล์ (Duplicate File) ไฟล์ที่มีมาร์ก (Mark) เรียบร้อยแล้ว มาอีก 10 กว่าไฟล์วิดีโอ เพื่อสร้างการทับซ้อนของภาพ โดยการเลื่อนไทม์ไลน์ (Time Line) ของวิดีโอให้แตกต่างกันไปตามดังภาพที่ 3.11



ภาพที่ 3.12 มาร์ก (Mark) ข้างซ้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

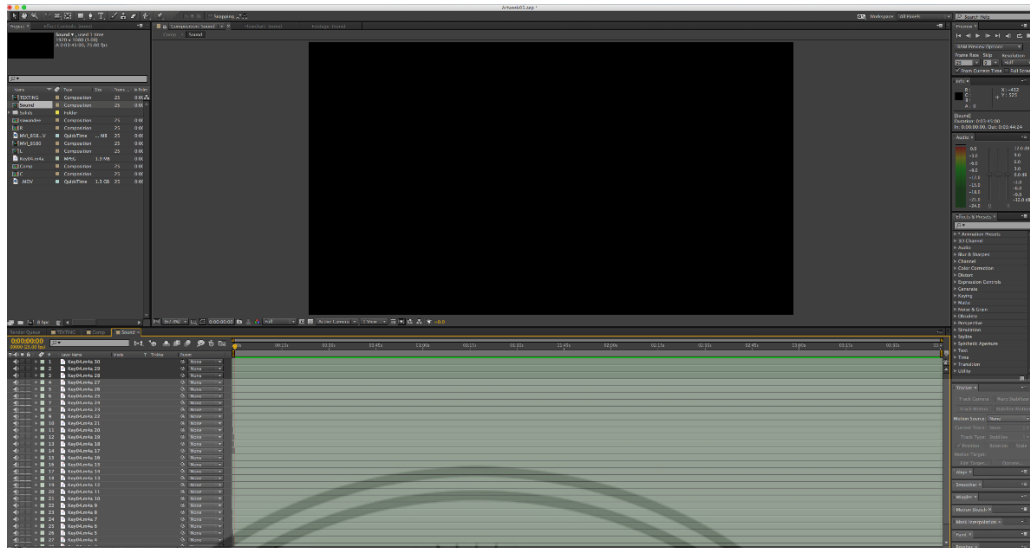
ในขั้นตอนนี้ต้องคัดลอกไฟล์ (Duplicate File) วิดีโออันแรกอีกครั้ง ที่มาร์กไว้แล้วในภาพที่ 3.10 จากนั้นจะใช้เฟรมมาร์ก (Mark) อีกครั้ง เพื่อมาสร้างเป็นกรอบเพียงข้างซ้ายเท่านั้น เพื่อให้เห็นภาพเพียงข้างเดียว จากนั้นก็จะคัดลอกไฟล์ที่มาร์กเรียบร้อยแล้ว มาอีก 10 กว่าไฟล์วิดีโอ เพื่อสร้างการทับซ้อนของภาพ โดยการเลื่อนไทม์ไลน์ (Time Line) ของวิดีโอให้แตกต่างกันไป ตามดั่งภาพที่ 3.12



ภาพที่ 3.13 มาร์ก (Mark) สร้างเงา

จากนั้นก็นำไฟล์ในภาพที่ 3.11 และ 3.12 มารวมเป็นไฟล์วิดีโอของแต่ละข้าง ทั้งซ้ายและขวา จากนั้นมาเรียงกันตามลำดับ โดยให้ไฟล์ต้นแบบที่มาร์กไว้แล้วอยู่ข้างล่างสุด และไฟล์วิดีโอซ้ายและขวายู่ข้างบน จากนั้นใส่เทคนิคสกรีน (Screen) เพื่อให้มันทับกันเป็นไฟล์เดียวกัน จากนั้นก็เป็นการสร้างเงา โดยสร้างโซลิด (Solid) สีดำแล้วใช้มาร์ก (Mark) มาให้ได้รูปตามลายของร่างกายคนในวิดีโอ และใส่เทคนิคสกรีน (Screen) พร้อมปรับค่าความทึบแสง (Opacity) เพื่อให้เงามันดูเป็นเนื้อเดียวกับไฟล์วิดีโอทั้งหมดนั่นเอง (ภาพที่ 3.13)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.14 การตัดต่อเสียง

มาสู่ขั้นตอนการทำเสียง โดยการนำไฟล์เสียงทั้งหมดที่ต้องการมาลง สร้างนั้นก็นำไฟล์เสียง Duplicate ประมาณ 30 กว่าไฟล์ แล้วทำให้ใหม่ไลน์ (Time Line) ของเสียงมันแตกต่างกัน เพื่อสร้างการทับซ้อนของเสียง และให้เข้ากับการแสดงของแต่ละครในวิดีโอ จากนั้นนำไฟล์เสียงทั้งหมดที่ทำมารวมเป็นไฟล์เดียว ตามภาพที่ 3.14

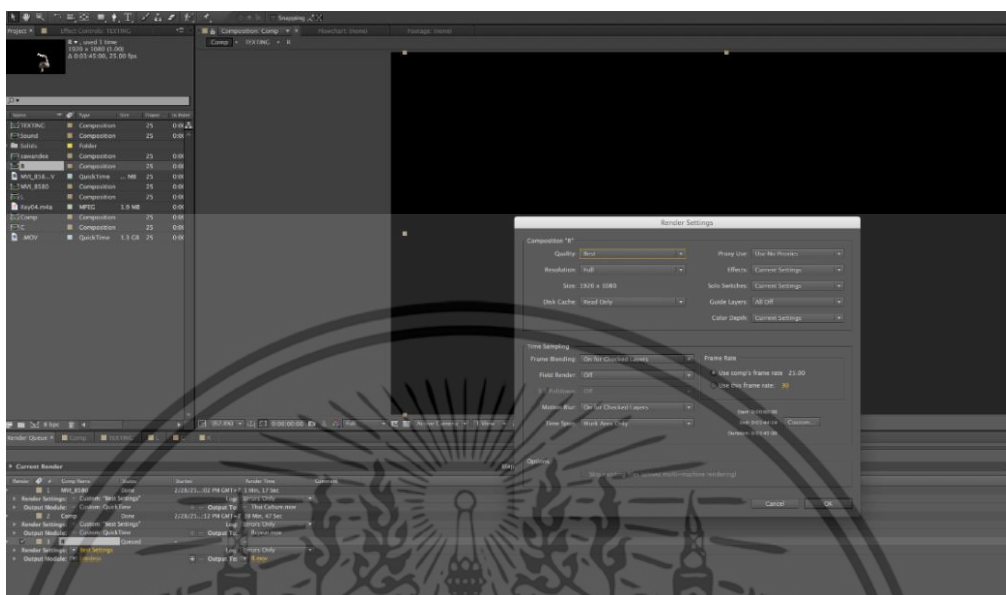


ภาพที่ 3.15 ตัดต่อการเสร็จสิ้น

จากนั้นไฟล์ทั้งหมดมาไว้ในหน้าจอเดียวกัน ทั้งภาพวิดีโอเคลื่อนไหว ไร่ ซ้าย ขวา และเสียง จากนั้นใส่เอฟเฟกความคมชัด (Sharpen) เพื่อสร้างให้ภาพคมชัดขึ้น เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการส่งออกเอกสารนี้ไปเป็นเอกสารที่ส่งงานให้ทางโรงเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

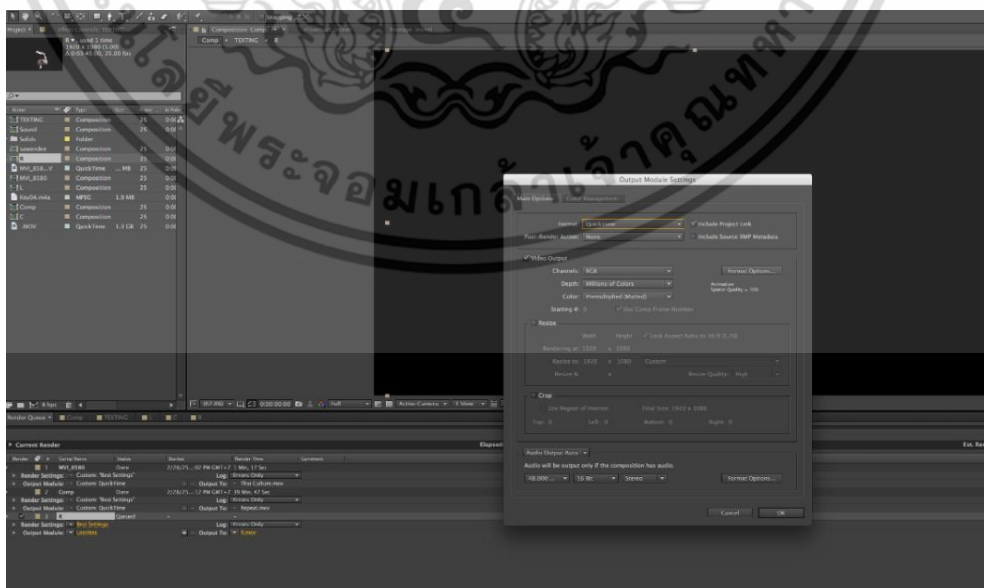
### 3.5.1.3.3 ขั้นตอนรวมไฟล์ทั้งหมดเป็นผลงานจริง

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่ทำให้ผลงานออกมาสมบูรณ์ และพร้อมที่จะเผยแพร่



ภาพที่ 3.16 ส่งออกไฟล์วิดีโอ

ในขั้นตอนนี้เข้าไปที่ไฟล์ (File) จากนั้นไปที่ส่งออก (Export) แล้วมาสู่การตั้งค่า ตั้งคุณภาพของภาพ (Quality) ให้เต็ม (Full) ขนาดภาพ 1920 x 1080 พิกเซล (Pixel) 25 เฟรม (Frame) แล้วกดตกลง (Ok) ตามในภาพที่ 3.16



ภาพที่ 3.17 การตั้งค่าส่งออกไฟล์วิดีโอ (Output Setting)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นมาตั้งค่าส่งออก (Output Setting) เพื่อเลือกนามสกุลของไฟล์ในการส่งออก (Export) และเปิดเสียงที่ทำมาในวิดีโอเพื่อให้การส่งออก (Export) ไปมีเสียง โดยตั้งค่า ฟออร์แมต (Format) เป็น H264 มาตรงเสียง (Audio) แล้วกดเปิดเสียง (Audio On) จากนั้นกดตกลง (Ok) แล้วกดเรนเดอร์ (Render) ตามภาพที่ 3.17



ภาพที่ 3.18 ผลงานชุดที่ 1 Humunoid

### 3.5.2 สร้างสรรค์ผลงานจริงชุดที่ 2 (Multi-Layer)

#### 3.5.2.1 ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ

เริ่มจากเลือกสตอรี่บอร์ด (Storyboard) และสเก็ทที่สมบูรณ์ที่สุดในแต่ละชุดผลงาน จากนั้นให้นักแสดงฝึกการแสดงให้ได้ตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) หรือให้ใกล้เคียงกับการแสดงที่ต้องการมากที่สุด ในขั้นตอนนี้อาจจะมีการปรับปรุง แก้ไข และเพิ่มเติมตามความเหมาะสมการแสดงเข้าไป เพื่อให้ได้การแสดงที่ออกมาสมบูรณ์ที่สุด

#### 3.5.2.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ

ให้แต่งกายให้ตัวละครในชุดยูนิฟอร์มพนักงาน เสื้อเชิ้ต ผูกเน็คไท แล้วให้นักแสดงเข้ามาจากเพื่อจัดแสงให้ตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) มากที่สุด จากนั้นเริ่มการถ่ายทำ ในขั้นตอนนี้ อาจจะมีการถ่ายทำหลายครั้ง เพื่อให้ผลงานออกมาสมบูรณ์และตามที่ต้องการมากที่สุด

#### 3.5.2.3 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำและทำเสียง

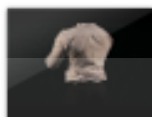
##### 3.5.2.3.1 นำไฟล์วิดีโอที่ถ่ายทำและเสียงทั้งหมดมาเลือก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

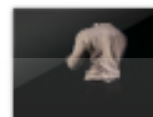
ภายหลังจากการถ่ายทำเสร็จ ผู้ศึกษาได้ทำการคัดเลือกภาพวิดีโอ (Footage) (ในภาพที่ 3.19) และเสียง (ในภาพที่ 3.20) เพื่อนำมาใช้ในการตัดต่อเป็นขั้นตอนต่อไป และโดยมีแนวทางในการเลือกจากองค์ประกอบศิลป์ที่สมบูรณ์ ทั้งด้านอารมณ์ มุมกล้อง ความรู้สึก และการแสดงของตัวละคร เพื่อให้มีความใกล้เคียงกับสตอรี่บอร์ด (Storyboard) มากที่สุด



MVI\_8532.MOV



MVI\_8533.MOV



MVI\_8534.MOV

ภาพที่ 3.19 ไฟล์วิดีโอทั้งหมดในผลงานชุดที่ 2



Away.m4a

Fan sound  
effect.mp3Sound Effect- Neon  
Light On.mp3

ภาพที่ 3.20 ไฟล์เสียงทั้งหมดในผลงานชุดที่ 2

3.5.2.3.2 ขั้นตอนการตัดต่อให้ได้ตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) และสเก็ท

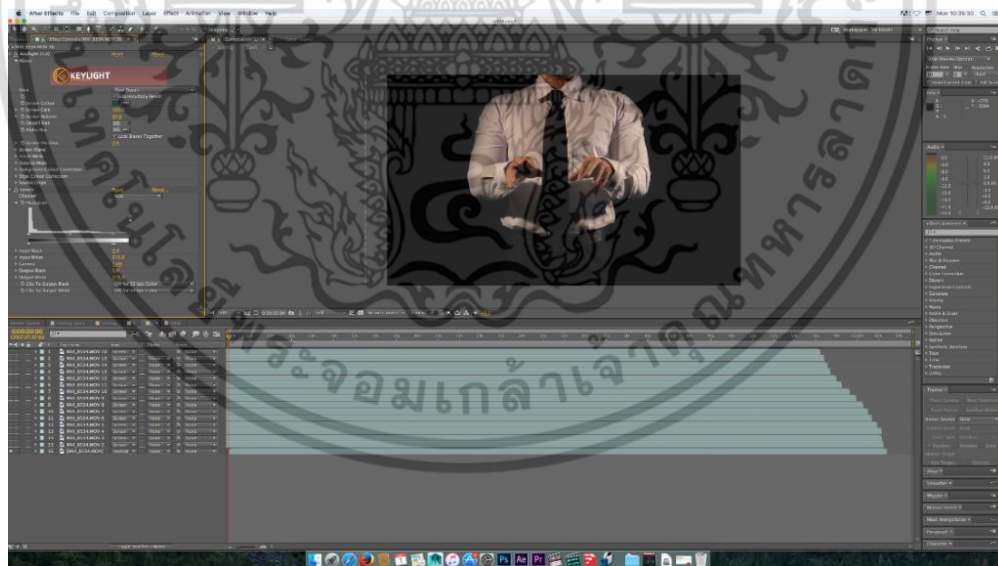
นำไฟล์วิดีโอที่เลือกมาตัดต่อตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของผลงานชุดที่ 2 โดยใช้โปรแกรม After effect CS6 ในการตัดต่อและใส่เอฟเฟ็คต่างๆ เช่น ความคมชัด (Sharpen), คีย์แสง 1.2 (Keylight 1.2), ความสว่าง (Brightness) และจัดของสี (Contrast) เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.21 นำไฟล์วิดีโอมาตัดต่อในโปรแกรม After Effect CS6

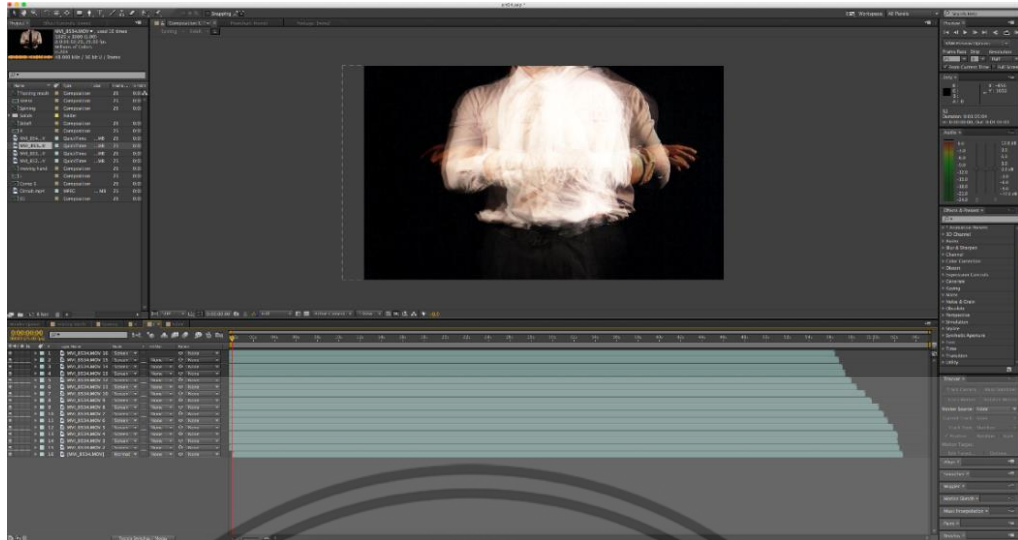
ในขั้นตอนนี้จะนำไฟล์วิดีโอที่เลือกมาทั้งหมด ส่งเข้า (Import File) มาในโปรแกรม After Effect CS6 เพื่อนำมาตัดต่อให้ได้ตามต้องการ โดยจะมี 2 ไฟล์วิดีโอ คือ MVI\_8533 กับ MVI\_8534



ภาพที่ 3.22 ใส่เอฟเฟคปรับแสง (Level) กับ คีย์แสง (Key Light 1.2)

นำเอฟเฟคปรับแสง (Level) มาใส่ เพื่อปรับความสว่างและมีดีให้ได้ตามต้องการ จากนั้นนำเอฟเฟคคีย์แสง (Key Light 1.2) มาใส่เพื่อนำกรีนสกรีนเขียว (Green Screen) ออกแล้วปรับค่าให้กรีนสกรีนหายไป หรือเป็นสีดำ ตามในภาพที่ 3.22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.23 การซ้อนทับภาพของไฟล์วิดีโอ MVI\_8533

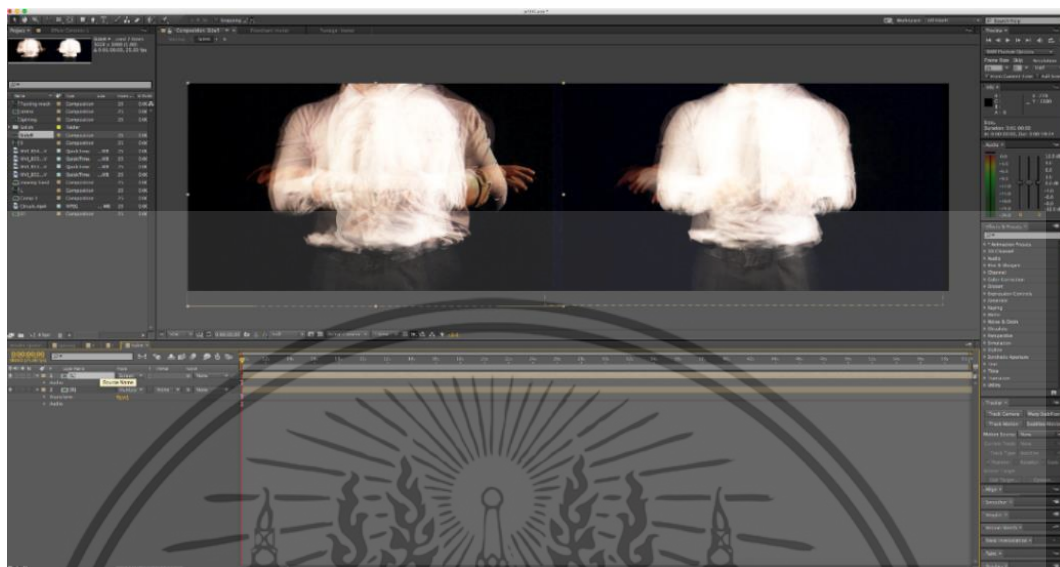
นำไฟล์วิดีโอ MVI\_8533 มาคัดลอกไฟล์ (Duplicate File) เพิ่มขึ้นมา 10 กว่าไฟล์เพื่อนำมาทับซ้อน หลังจากคัดลอกไฟล์ (Duplicate File) แล้วก็นำไฟล์ทั้ง 10 กว่าไฟล์วิดีโอมา เลื่อนให้ไทม์ไลน์ (Time Line) แตกต่างกัน แล้วใช้เทคนิคสกรีน (Screen) และความทึบแสง (Opacity) เพื่อให้ภาพมันเกิดการซ้อนทับกัน และช่วยลดความสว่างของภาพ ตามดังภาพที่ 3.23



ภาพที่ 3.24 การซ้อนทับภาพของไฟล์วิดีโอ MVI\_8534

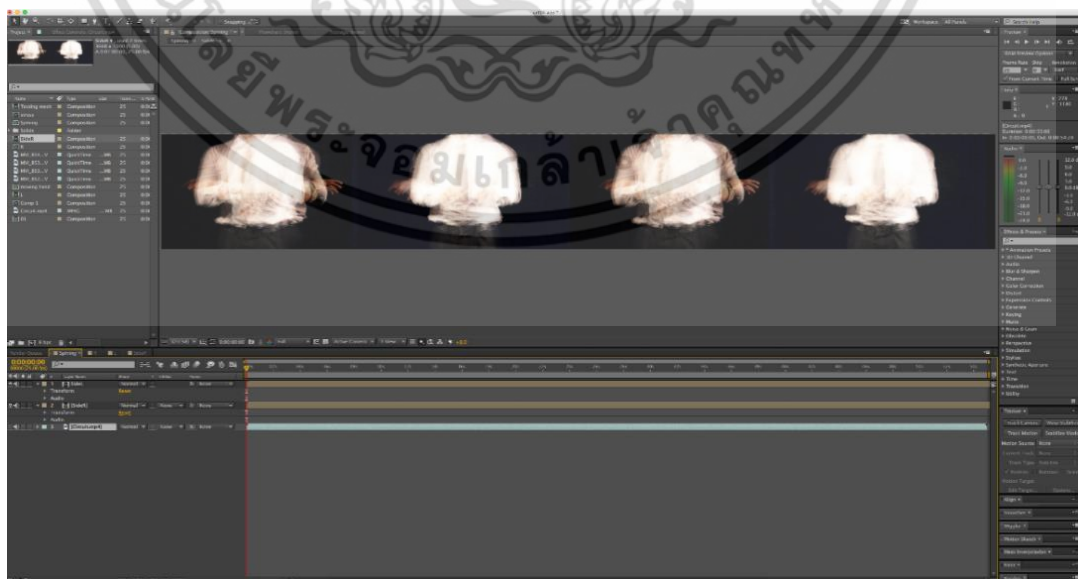
นำไฟล์วิดีโอ MVI\_8534 มาคัดลอกไฟล์ (Duplicate File) เพิ่มขึ้นมา 10 กว่าไฟล์เพื่อนำมาทับซ้อนเหมือนกับในภาพที่ 3.22 หลังจากคัดลอกไฟล์ (Duplicate File) แล้วก็นำไฟล์ทั้ง 10 กว่าไฟล์วิดีโอมา เลื่อนให้ไทม์ไลน์ (Time Line) แตกต่างกัน แล้วใช้เทคนิคสกรีน (Screen) และเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ สงวนลิขสิทธิ์ สำหรับการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความทึบแสง (Opacity) เพื่อให้ภาพมันเกิดการซ้อนทับกัน และช่วยลดความสว่างของภาพโดยรวมทั้งหมด ตามดังภาพที่ 3.24



ภาพที่ 3.25 รวมไฟล์วิดีโอแต่ละไฟล์

นำไฟล์วิดีโอ MVI\_8534 กับ MVI\_8533 ที่ทำเสร็จไว้แล้ว มารวมกันในแต่ละไฟล์วิดีโอ โดยในไฟล์วิดีโอ MVI\_8534 จะตั้งชื่อว่า L และไฟล์วิดีโอ MVI\_8533 ตั้งชื่อว่า R จากนั้นก็นำมาจัดวางองค์ประกอบ โดยแบ่ง 2 ฟังก์ชันโดยใช้เทคนิคสเกล (Scale) ลดขนาดของภาพเพื่อให้ได้องค์ประกอบตามต้องการ ตามในภาพที่ 3.25



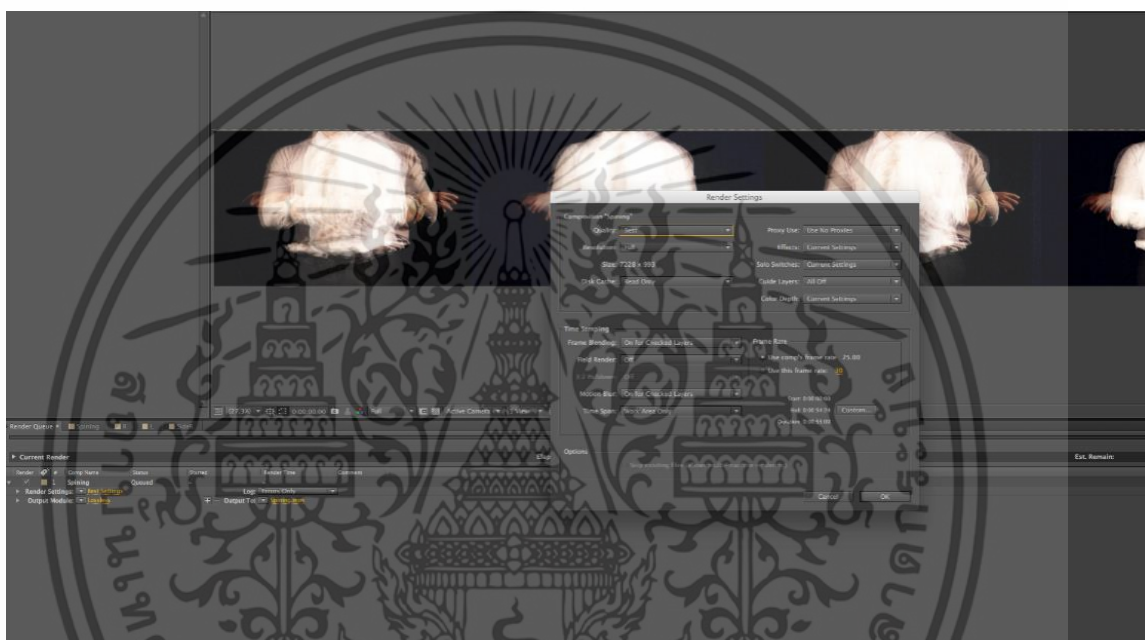
ภาพที่ 3.26 จัดองค์ประกอบทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำไฟล์ที่จัดองค์ประกอบเรียบร้อยตามภาพที่ 3.26 มาคัดลอกไฟล์ (Duplicate File) เพิ่มอีก 1 ไฟล์ เพื่อจัดองค์ประกอบให้ได้อย่างสมบูรณ์ตามต้องการ จากนั้นก็ใช้เทคนิคเลื่อนไทม์ไลน์ (Time-Line) ให้มีความแตกต่างกัน เพื่อให้เกิดภาพเคลื่อนไหวที่ไม่เคลื่อนไหวพร้อมกัน แล้วนำโครงเสียงที่สร้างไว้มาใส่เพื่อให้ได้ความสมบูรณ์ของผลงาน เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนส่งออกไฟล์ (Export File) ต่อไป

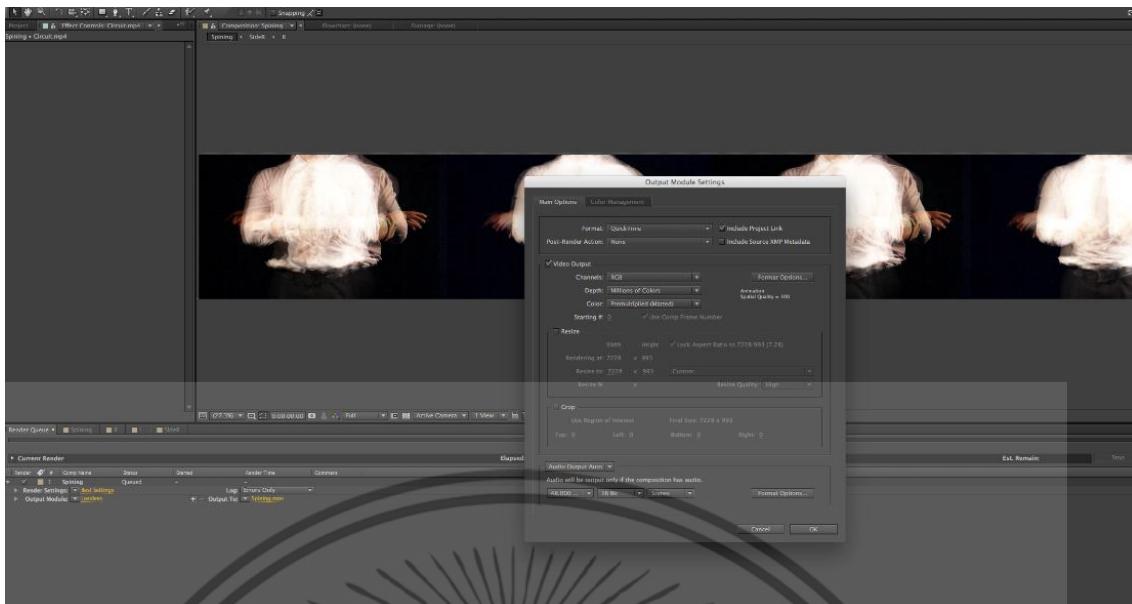
### 3.6.2.3.3 ขั้นตอนรวมไฟล์ทั้งหมดเป็นผลงานจริง

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่ทำให้ผลงานออกมาสมบูรณ์ และพร้อมที่จะเผยแพร่



ภาพที่ 3.27 ส่งออกไฟล์วิดีโอ

ในขั้นตอนนี้เข้าไปที่ไฟล์ (File) จากนั้นไปที่ส่งออก (Export) แล้วมาสู่การตั้งค่า ตั้งคุณภาพของภาพ (Quality) ให้เต็ม (Full) ขนาดภาพ 7228 x 933 พิกเซล (Pixel) 25 เฟรม (Frame) แล้วกด ตกลง (Ok) ตามในภาพที่ 3.27



ภาพที่ 3.28 การตั้งค่าส่งออกไฟล์วิดีโอ

จากนั้น มาตั้งค่าส่งออก (Output Setting) เพื่อเลือกนามสกุลของไฟล์ในการส่งออก (Export) และเปิดเสียงที่ทำมาในวิดีโอเพื่อให้การส่งออก (Export) ไปมีเสียง โดยตั้งค่า ฟอรั่มเมต (Format) เป็น H264 มาตรงเสียง (Audio) แล้วกดเปิดเสียง (Audio On) จากนั้นกดตกลง (Ok) แล้วกดเรนเดอร์ (Render) ตามภาพที่ 3.28



ภาพที่ 3.29 ผลงานชุดที่ 2 Multi-Layer

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.5.3 สร้างสรรค์ผลงานจริงชุดที่3 (Time-Lapse)

#### 3.5.3.1 ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ

เริ่มจากเลือกสตอรี่บอร์ด (Storyboard) และสเก็ทที่สมบูรณ์ที่สุดในแต่ละชุดผลงาน จากนั้นให้นักแสดงฝึกการแสดงให้ได้ตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) หรือให้ใกล้เคียงกับการแสดงที่ต้องการมากที่สุด ในขั้นตอนนี้จะมีการปรับปรุง แก้ไข และเพิ่มเติมตามความเหมาะสมการแสดงเข้าไป เพื่อให้ได้การแสดงที่ออกมาสมบูรณ์ที่สุด

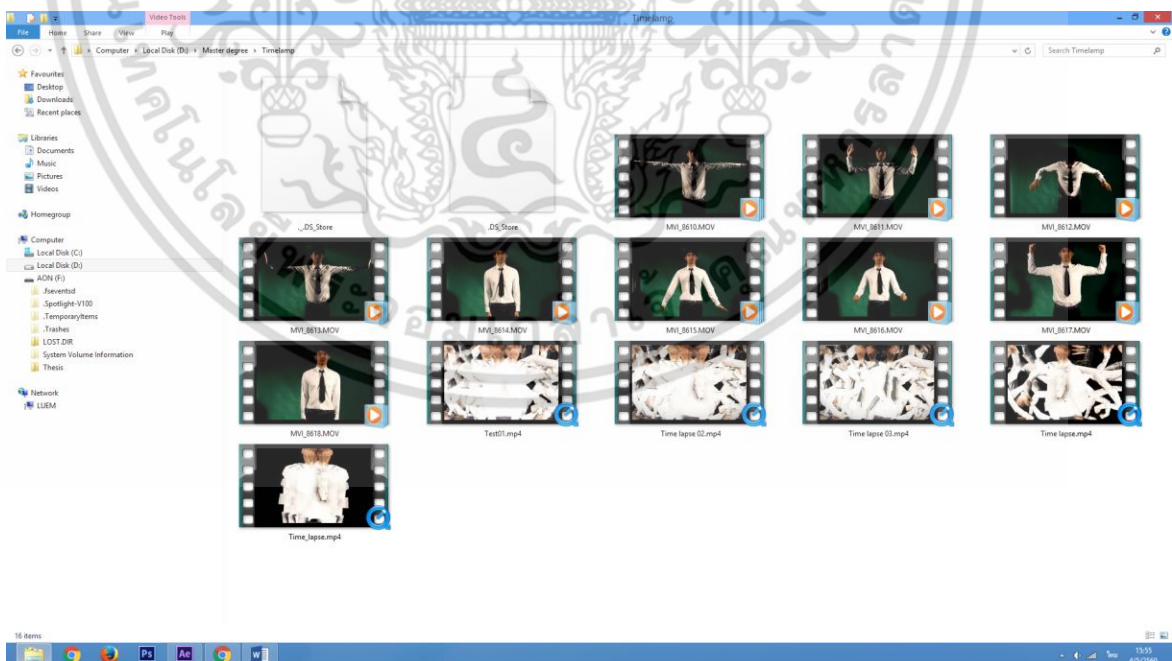
#### 3.5.3.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ

ให้แต่งกายให้ตัวละครในชุดยูนิฟอร์มพนักงาน เลือเชิ้ต ผูกเน็คไท แล้วให้นักแสดงเข้าฉากเพื่อจัดแสงให้ตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) มากที่สุด จากนั้นเริ่มการถ่ายทำ ในขั้นตอนนี้จะมีการถ่ายทำหลายครั้ง เพื่อให้ผลงานออกมาสมบูรณ์และตามที่ต้องการมากที่สุด

#### 3.5.3.3 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำและทำเสียง

##### 3.5.3.3.1 นำไฟล์วิดีโอที่ถ่ายทำและเสียงทั้งหมดมาเลือก

หลังจากการถ่ายทำเสร็จ ผู้ศึกษาได้ทำการคัดเลือกภาพวิดีโอ (Footage) และเสียง (ในภาพที่ 3.30) เพื่อนำมาใช้ในการตัดต่อเป็นขั้นตอนต่อไป และโดยมีแนวทางในการเลือกจากองค์ประกอบศิลป์ที่สมบูรณ์ ทั้งด้านอารมณ์ มุมกล้อง ความรู้สึก และการแสดงของตัวละคร เพื่อให้มีความใกล้เคียงกับสตอรี่บอร์ด (Storyboard) มากที่สุด

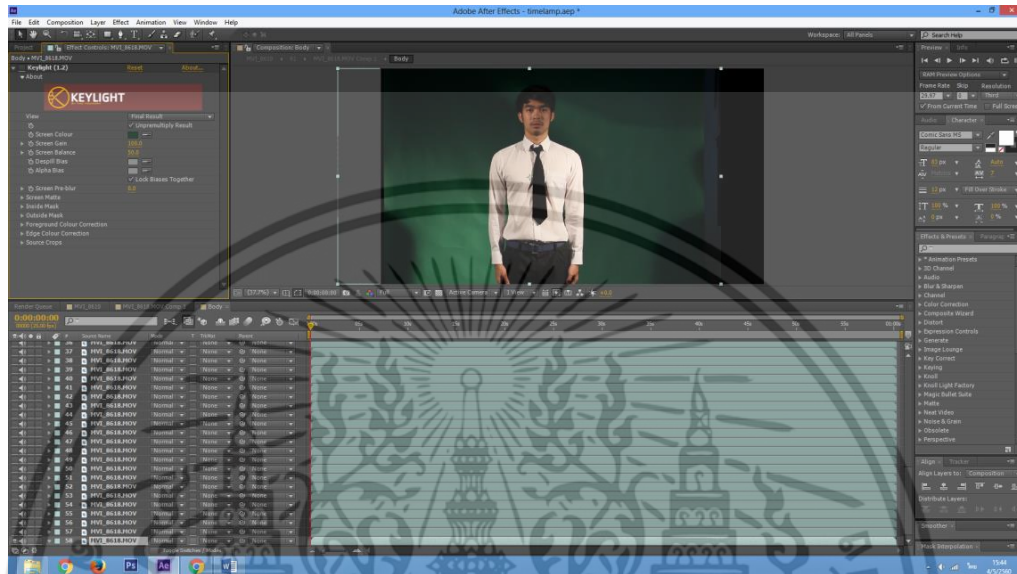


ภาพที่ 3.30 ไฟล์วิดีโอทั้งหมดของผลงานชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

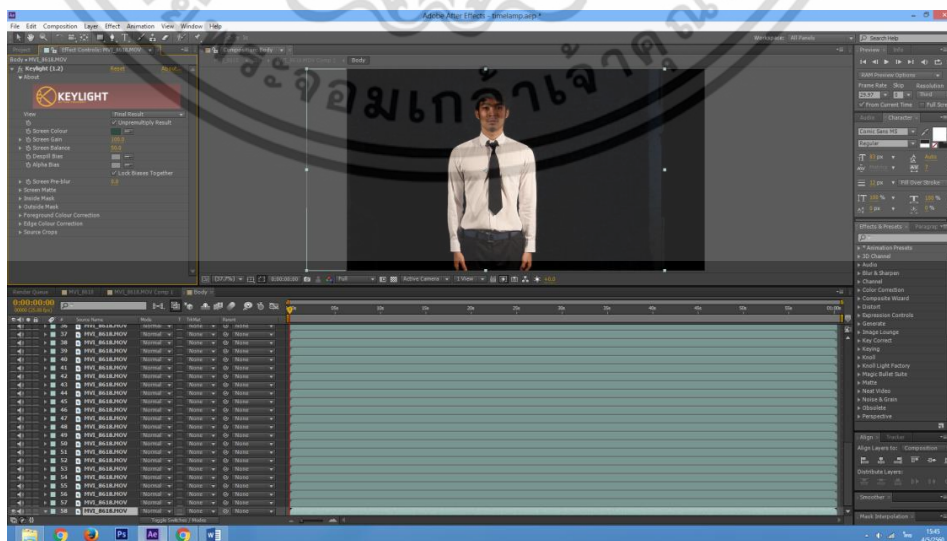
### 3.5.3.3.2 ขั้นตอนการตัดต่อให้ได้ตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard)และสก็ต

นำไฟล์วิดีโอที่เลือกมาตัดต่อตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard)ของผลงานชุดที่ 2 โดยใช้โปรแกรม After Effect CS6ในการตัดต่อและใส่เอฟเฟ็คต่างๆ เช่น ความคมชัด (Sharpen), คีย์แสง 1.2 (Keylight 1.2), ความสว่าง (Brightness) และจัดของสี (Contrast) เป็นต้น



ภาพที่ 3.31 นำไฟล์วิดีโอมาตัดต่อใน โปรแกรม After Effect CS6

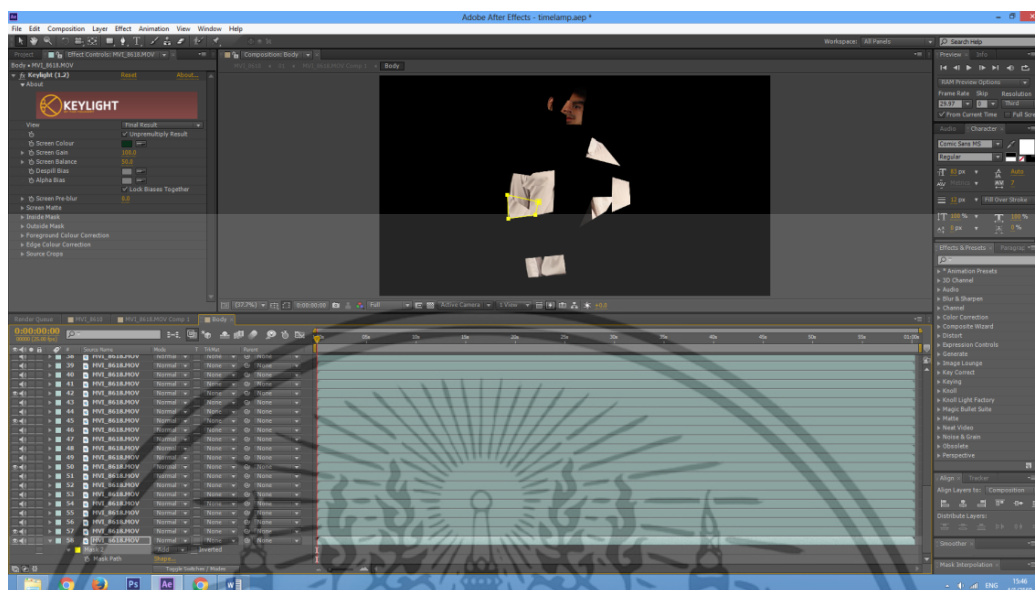
ในขั้นตอนนี้จะนำไฟล์วิดีโอที่เลือกมาทั้งหมด ส่งเข้า (Import File) มาในโปรแกรม After Effect CS6 เพื่อนำมาตัดต่อให้ได้ตามต้องการ โดยจะมี 2 ไฟล์วิดีโอ คือ MVI\_8618 กับ MVI\_8612



ภาพที่ 3.32 ใส่เอฟเฟคคีย์แสง 1.2 (Key Light 1.2)

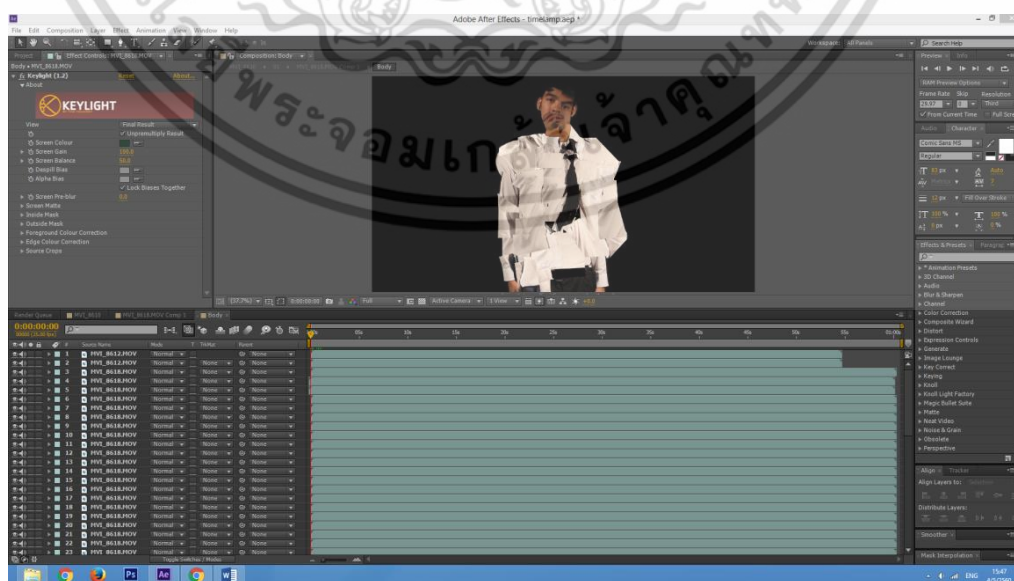
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เฉพาะในพิธีการเพื่อประโยชน์แก่ผู้เกี่ยวข้อง มิใช่เผยแพร่ให้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำเอฟเฟกต์คีย์แสง 1.2 (Key Light 1.2) มาใส่เพื่อนำสกรีนสีเขียว (Green Screen) ออก แล้วปรับค่าให้สกรีนสีเขียว (Green Screen) หายไป หรือเป็นสีดำ ตามในภาพที่ 3.32



ภาพที่ 3.33 มาร์ค ไฟล์วิดีโอ

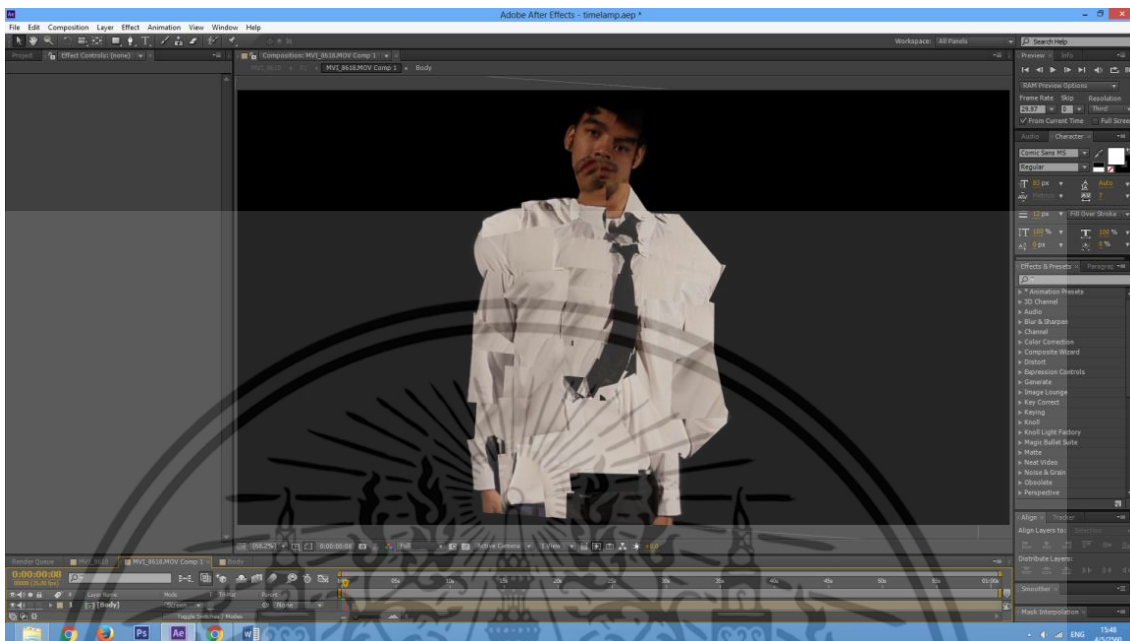
นำเทคนิคมาร์ค (Mark) มาตัดไฟล์วิดีโอเป็นกรอบในพื้นที่ที่ต้องการ ในทุกไฟล์วิดีโอ เลือกลงมา จากนั้นก็ทำการคัดลอกไฟล์ (Duplicate File) วิดีโอเป็นจำนวน 50 กว่าไฟล์วิดีโอ จากนั้นก็ใช้เทคนิคมาร์ค (Mark) ไปตัดกรอบภาพในไฟล์วิดีโอตามพื้นที่ที่ต้องการ แล้วทำการเลื่อนไทม์ไลน์ (Time Line) ให้แตกต่างกัน เพื่อให้เกิดการทับซ้อนของภาพ ตามดังภาพที่ 3.33



ภาพที่ 3.34 จัดองค์ประกอบให้เป็นภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำไฟล์วิดีโอที่มาร์ก (Mark) ตามภาพที่ 3.33 มาทำการจัดวางองค์ประกอบภาพให้ได้ตามที่ต้องการ เพื่อสร้างภาพให้ได้ตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) นั้นเอง ตามภาพที่ 3.34



ภาพที่ 3.35 นำไฟล์วิดีโอทั้งมารวมกัน

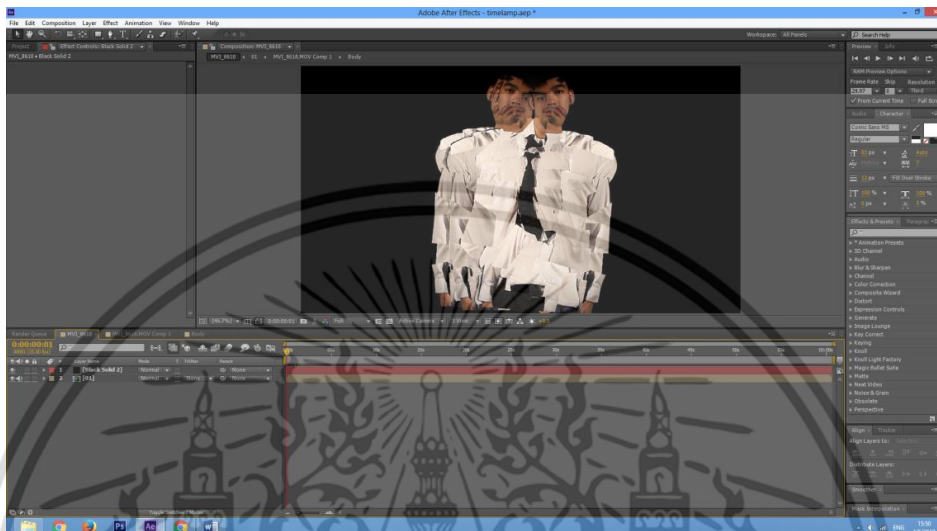
นำไฟล์วิดีโอที่มาร์ก (Mark) และจัดองค์ประกอบเรียบร้อยแล้ว มารวมเป็นไฟล์เดียวกัน



ภาพที่ 3.36 จัดองค์ประกอบสุดท้ายและใส่เสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำไฟล์วิดีโอที่รวมแล้ว ตามภาพที่ 3.35 มาทำการคัดลอกไฟล์ (Duplicate File) ให้ได้อีก 10 ไฟล์วิดีโอ จากนั้นใช้เทคนิคการสกรีน (Screen) และมัดติพลาซ (Mutiply) ภาพ ให้เข้ากันเป็นหนึ่งเดียว พร้อมนำไฟล์เสียงนาฬิกา (Clocking) มาใส่ไว้ เพื่อให้ผลงานออกมาสมบูรณ์ ตามในภาพที่ 3.36

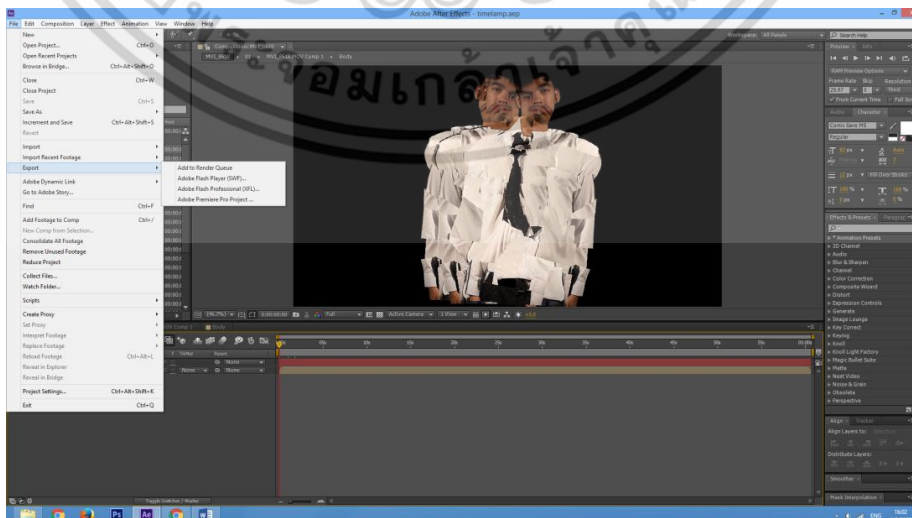


ภาพที่ 3.37 รวมไฟล์วิดีโอ

นำไฟล์วิดีโอที่ทำมาทั้งหมดทุกขั้นตอน รวมเป็นไฟล์อันเดียวเพื่อให้ง่ายต่อการส่งออกไฟล์วิดีโอ (Export File) ไฟล์ผลงานออกไปใช้งาน ตามดังภาพที่ 3.37

### 3.5.3.3.3 ขั้นตอนรวมไฟล์ทั้งหมดเป็นผลงานจริง

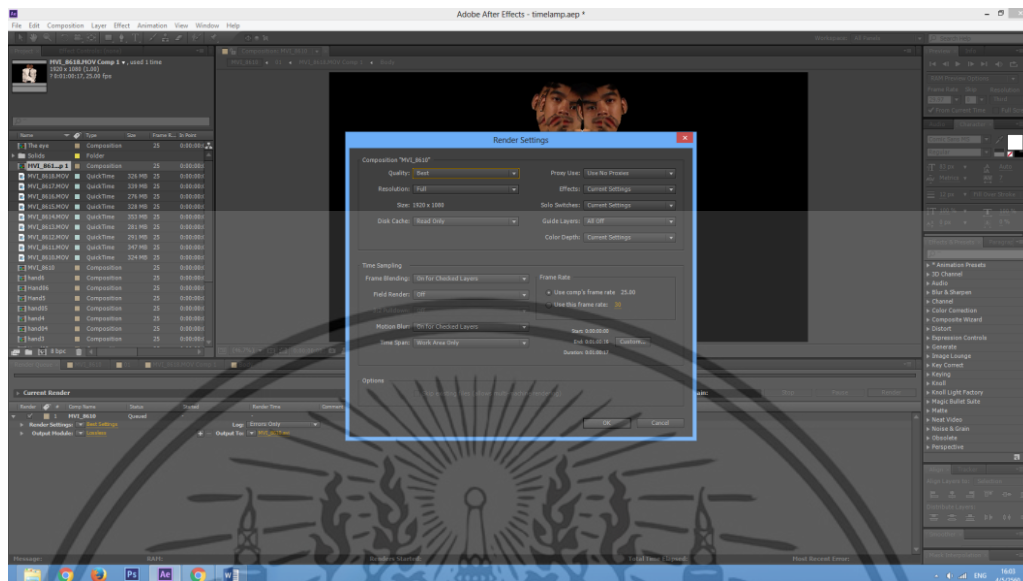
ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่ทำให้ผลงานออกมาสมบูรณ์ และพร้อมที่จะเผยแพร่



ภาพที่ 3.38 ขั้นตอนการส่งออกไฟล์วิดีโอ

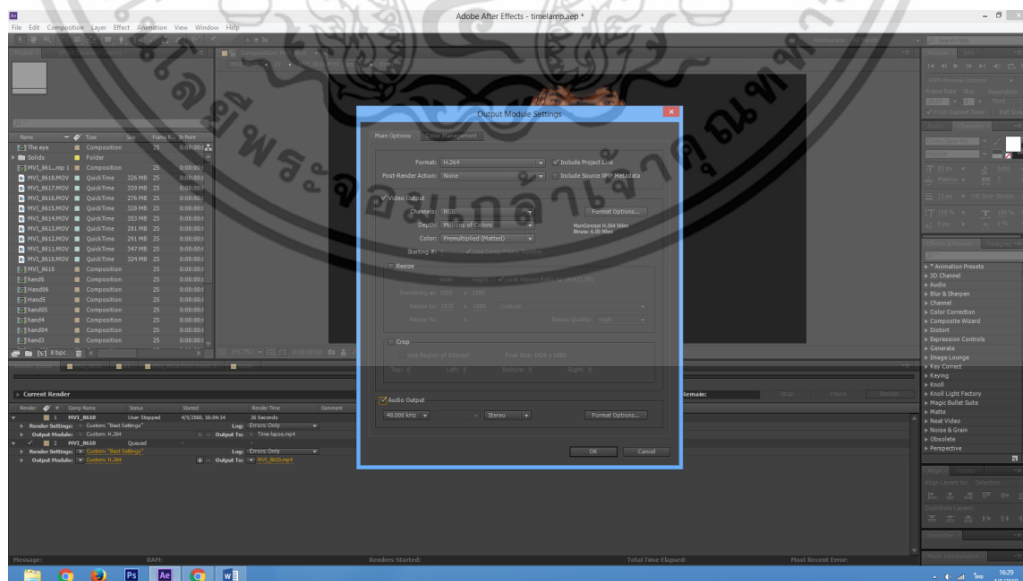
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น มิใช่เพื่อใช้ในการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กดที่ไฟล์ (File) แล้วไปที่ส่งออก (Export) แล้วเลือกทำการเรนเดอร์ไฟล์วิดีโอ (Add to Render Queue)



ภาพที่ 3.39 การตั้งค่าเรนเดอร์ (Render Setting)

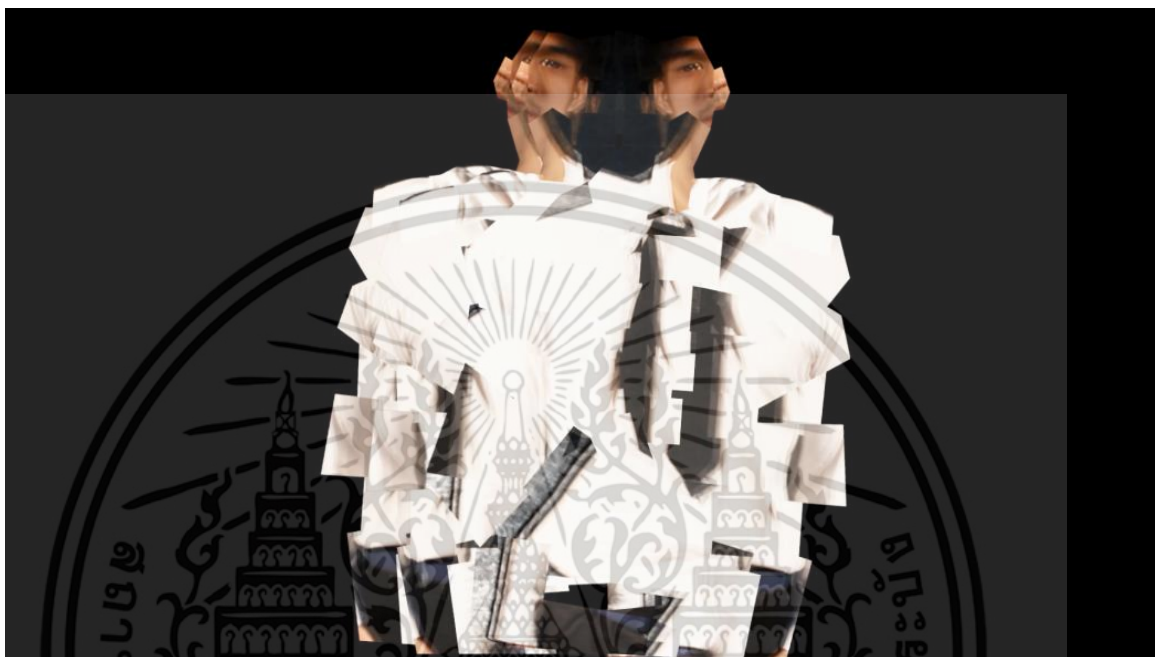
ในขั้นตอนนี้นำเข้าไปที่ไฟล์ (File) จากนั้นไปที่ส่งออก (Export) แล้วมาสู่การตั้งค่า คุณภาพของภาพ (Quality) ให้เต็ม (Full) ขนาดภาพ 1920 x 1080 พิกเซล (Pixel) 25 เฟรม (Frame) แล้วกด ตกลง (Ok) ตามในภาพที่ 3.39



ภาพที่ 3.40 การตั้งค่าส่งออกไฟล์วิดีโอ (Output Setting)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นมาตั้งค่านำออก (Output Setting) เพื่อเลือกนามสกุลของไฟล์ในการส่งออก (Export) และเปิดเสียงที่ทำมาในวิดีโอเพื่อให้ส่งออก (Export) ไปมีเสียง โดยตั้งค่าฟอร์แมต (Format) เป็น H264 แล้วมาตรงเสียง (Audio) แล้วเช็คเปิดเสียง (Audio on) จากนั้นกดตกลง (Ok) แล้วกดเรนเดอร์ (Render) ตามภาพที่ 3.40



ภาพที่ 3.41 ผลงานชุดที่ 3 Time Laspe

### 3.6.4 สร้างสรรค์ผลงานจริงชุดที่ 4 (The Square Room)

#### 3.6.4.1 ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ

เริ่มจากเลือกสตอรี่บอร์ด (Storyboard) และสเก็ทที่สมบูรณ์ที่สุดในแต่ละชุดผลงาน จากนั้นให้นักแสดงฝึกการแสดงให้ได้ตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) หรือให้ใกล้เคียงกับการแสดงที่ต้องการมากที่สุด ในขั้นตอนนี้ อาจจะมีการปรับปรุง แก้ไข และเพิ่มเติมตามความเหมาะสมการแสดง เข้าไป เพื่อให้ได้การแสดงที่ออกมาสมบูรณ์ที่สุด

#### 3.6.4.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ

ให้แต่งกายให้ตัวละครในชุดยูนิฟอร์มพนักงาน เสื้อเชิ้ต ผูกเน็คไท แล้วให้นักแสดงเข้าฉาก เพื่อจัดแสงให้ตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) มากที่สุด จากนั้นเริ่มการถ่ายทำ ในขั้นตอนนี้ อาจจะมีการถ่ายทำหลายครั้ง เพื่อให้ผลงานออกมาสมบูรณ์และตามที่ต้องการมากที่สุด



ภาพที่ 3.42 ขั้นตอนการจัดแสง กล้อง และฉาก

### 3.6.4.3 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำและทำเสียง

#### 3.6.4.3.1 นำไฟล์วิดีโอที่ถ่ายทำและเสียงทั้งหมดมาเลือก

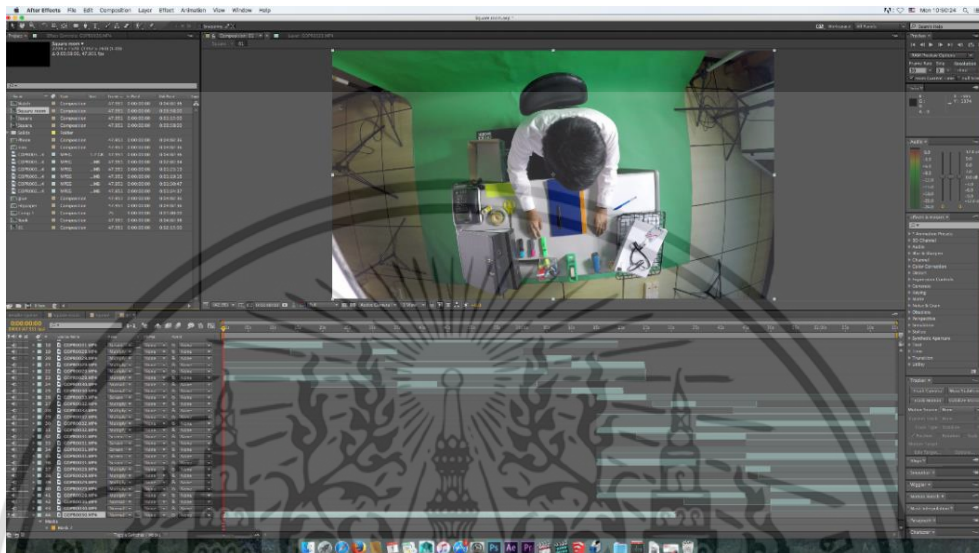
โดยเลือกจากวิดีโอที่สามารถสื่อสารความหมายได้ตรงตามที่ตัวข้าพเจ้าต้องการมากที่สุด และมีความสมบูรณ์ตามที่ข้าพเจ้าคาดหวังไว้



ภาพที่ 3.43 ไฟล์วิดีโอทั้งหมดในผลงานชุดที่ 4

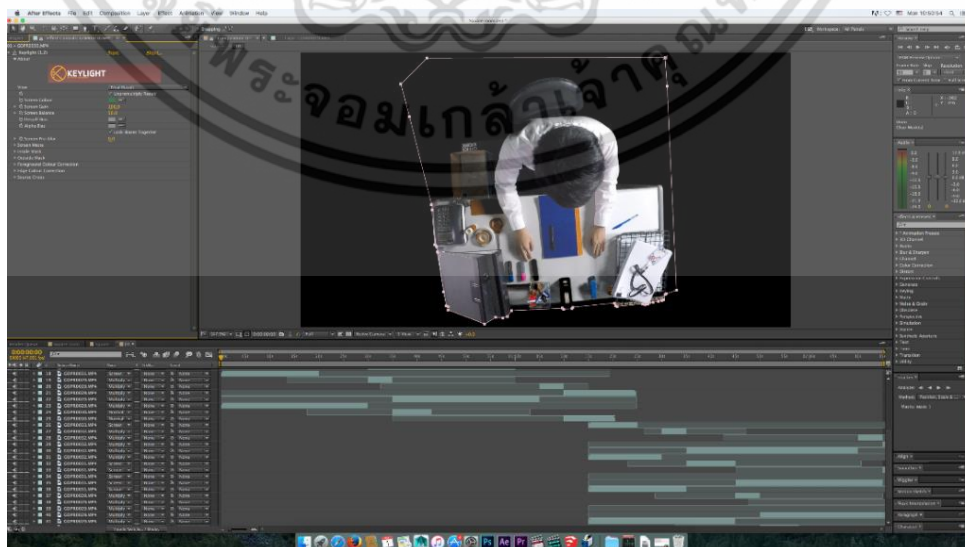
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.4.3.2 ขั้นตอนการตัดต่อให้ได้ตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) และสเก็ท นำไฟล์วิดีโอที่เลือกมาตัดต่อตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของผลงานชุดที่ 4 โดยใช้ โปรแกรม After Effect CS6 ในการตัดต่อและใส่เอฟเฟคต่างๆ เช่น ความคมชัด (Sharpen), คีย์แสง 1.2 (Keylight 1.2), ความสว่าง (Brightness) และจัดของสี (Contrast) เป็นต้น



ภาพที่ 3.44 นำไฟล์วิดีโอมาตัดต่อใน โปรแกรม After Effect CS6

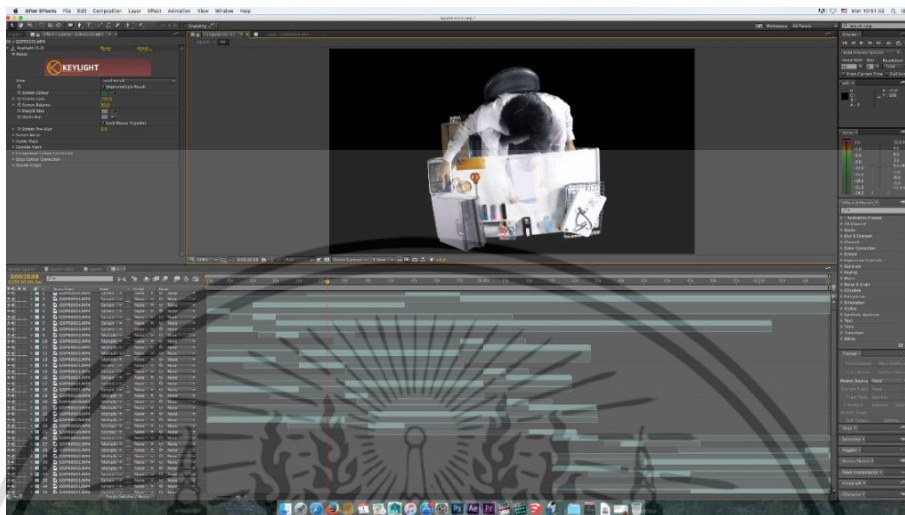
ในขั้นตอนนี้จะนำไฟล์วิดีโอที่เลือกมาทั้งหมด ส่งเข้า (Import File) มาใน โปรแกรม After Effect CS6 เพื่อนำมาตัดต่อให้ได้ตามต้องการ โดยจะมี 7 ไฟล์วิดีโอ คือ GOPRO0028, GOPRO0029, GOPRO0030, GOPRO0031, GOPRO0032, GOPRO0033, และ GOPRO0034



ภาพที่ 3.45 ใส่เอฟเฟคมาร์ก (Mark) ใน ไฟล์วิดีโอ

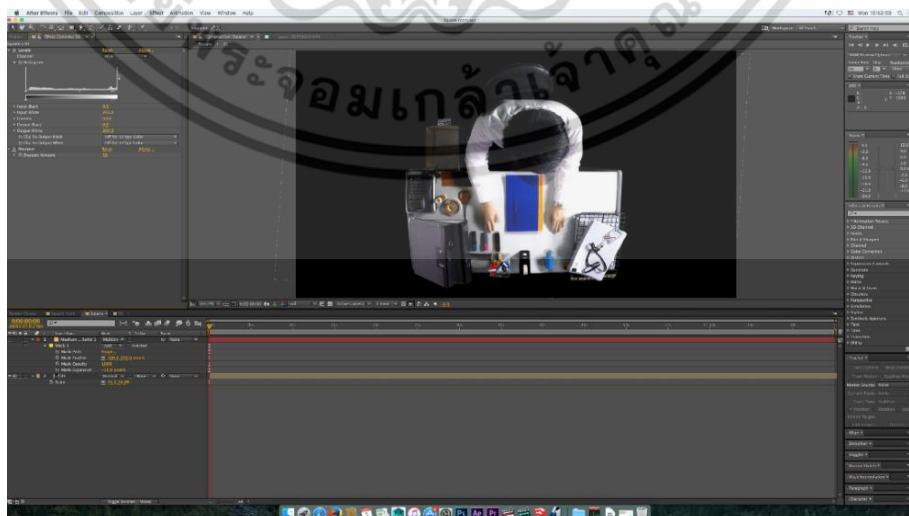
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้จัดทำเห็นไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำเอฟเฟกต์มาร์ค (Mark) มาทำการสร้างเป็นกรอบตามที่ต้องการ เพื่อจัดองค์ประกอบ และตัดสิ่งที่ไม่ต้องการในภาพออก เหมือนดังรูปภาพที่ 3.45 จากนั้นก็นำเอฟเฟกต์คีย์แสง 1.2 (Key light 1.2) มาใส่เพื่อนำสกรีนสีเขียว (Green Screen) ออก เพื่อให้พื้นหลังเป็นสีดำ



ภาพที่ 3.46 มาร์ค (Mark) ไฟล์วิดีโอแต่ละชิ้น

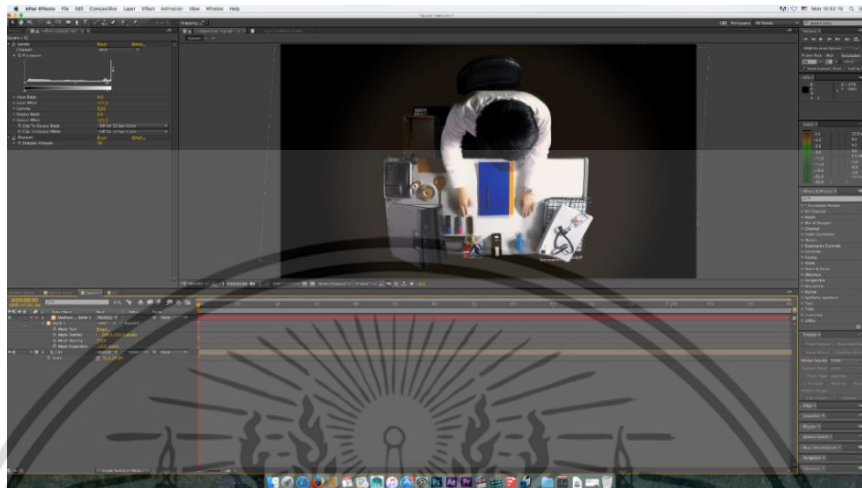
นำมาร์ค (Mark) มาตัดไฟล์วิดีโอให้เป็นกรอบในพื้นที่ที่ต้องการ ในทุกไฟล์วิดีโอที่เลือก มา จากนั้นก็ทำการคัดลอกไฟล์ (Duplicate File) วิดีโอตามต้องการ แล้วทำการเลื่อนไทม์ไลน์ (Time Line) ให้แตกต่างกัน จะมีทั้งช้าและเร็วผสมรวมกัน เพื่อให้เกิดการทับซ้อนของภาพ จากนั้นใช้เทคนิคการสกรีน (Screen) และความทึบแสง (Opacity) เพื่อให้ผลงานกลายเป็นเนื้อเดียวกัน ตามดังภาพที่ 3.46



ภาพที่ 3.47 รวมไฟล์วิดีโอทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำไฟล์วิดีโอทั้งหมดที่ตัดต่อเรียบร้อยแล้วมารวมเป็นไฟล์เดียว จากนั้นใส่เอฟเฟกปรับมืดสว่าง (Level) และความคมชัด (Sharpen) เพื่อสร้างมิติสว่างและมีดีของภาพ พร้อมทั้งสร้างความคมชัดของภาพ ตามดังรูปภาพ 3.47

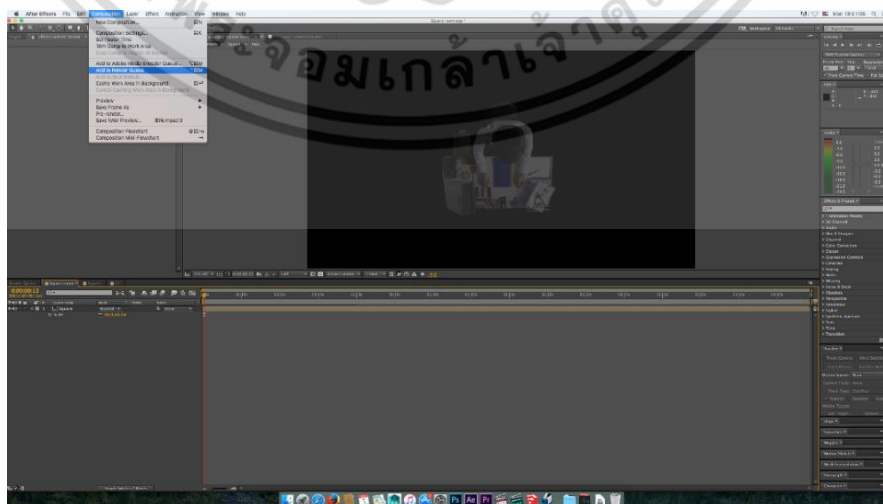


ภาพที่ 3.48 ปรับแสงของภาพ

สร้างโซลิด (Solid) เป็นพื้นหลังแล้วเลือกโทนที่ต้องการ จากนั้นใช้เอฟเฟกมาร์ก (Mark) ทำเป็นวงกลมล้อมรอบภาพตัวละครหลัก จากนั้นกดจ็อดคั้ประกอบให้ภาพอยู่ตรงกึ่งกลางของเฟรม (Frame) เพื่อให้ผลงานออกมาตามที่ต้องการ แล้วนำไปสู่ขั้นตอนการส่งออกไฟล์วิดีโอ (Export File)

#### 3.6.4.3.3 ขั้นตอนรวมไฟล์ทั้งหมดเป็นผลงานจริง

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่ทำให้ผลงานออกมาสมบูรณ์ และพร้อมที่จะเผยแพร่



ภาพที่ 3.49 ขั้นตอนการส่งออกไฟล์วิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกิจกรรมเชิงวิชาการเพื่อใช้เท่านั้น เมื่อผู้ดูแลเห็นหน้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



จากนั้นมาตั้งค่านำออก (Output Setting) เพื่อเลือกนามสกุลของไฟล์ในการส่งออก (Export) และเปิดเสียงที่ทำมาในวิดีโอเพื่อให้ส่งออก (Export) ไปมีเสียง โดยตั้งค่าฟอร์แมต (Format) เป็น H264 แล้วมาตรงเสียง (Audio) แล้วเช็คเปิดเสียง (Audio on) จากนั้นกดตกลง (Ok) แล้วกดเรนเดอร์ (Render) ตามภาพที่ 3.51



ภาพที่ 3.52 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ภายใต้หัวข้อ "สภาวะความเครียดของมนุษย์เงินเดือนในกรุงเทพ" โดยข้าพเจ้าต้องการจะถ่ายทอดและสะท้อนความรู้สึกความเครียดของกลุ่มพนักงานที่อาศัยและทำงานอยู่ในเมืองกรุงผ่านการศึกษาและจินตนาการของข้าพเจ้าที่มีต่อพนักงานเหล่านั้น โดยข้าพเจ้าใช้เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานผ่านสื่อศิลปะวิดีโอ (Video Art) และศิลปะวิดีโอจัดวาง (Video Installation) ในรูปแบบผลงานที่ให้ความรู้สึกที่เกินความเป็นจริงทั้งเรื่องราว เนื้อหา ภาพ เสียง และเทคนิคพิเศษทางคอมพิวเตอร์ โดยอ้างอิงจากความรู้สึกของพนักงานในเมืองกรุงเทพฯ และผลวิจัยต่างๆ โดยการจำลองสภาวะความเครียด ความกดดัน ความอึดอัด ความทับซ้อนภายในจิตใจ ทั้งเสียง ภาพเคลื่อนไหวและโทนสีต่างๆ เพื่อให้สะท้อน ถ่ายทอด และสื่อสารให้เข้าใจถึงเนื้อหาและแนวคิดของผลงาน พร้อมทั้งยังให้ได้สัมผัสถึงความรู้สึกและอารมณ์ร่วมกับตัวผลงาน โดยข้าพเจ้าจะใช้สัญลักษณ์ของชุดยูนิฟอร์มพนักงานเป็นตัวหลักนั่นเองซึ่งในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานออกเป็น 4 ชุด ดังนี้ ผลงานชุดที่ 1 Humanoid, ผลงานชุดที่ 2 Multi-Layer, ผลงานชุดที่ 3 Time Lapse และผลงานชุดที่ 4 The Square Room

#### 4.1 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์โดยรวมจำนวน 4 ชุด

##### 4.1.1 เนื้อหา (Content)

โดยในผลงานทั้ง 4 ชุด ได้ใช้เนื้อหาและแนวความคิดในเรื่อง สภาวะความเครียดของมนุษย์เงินเดือนในกรุงเทพ ที่ในเนื้อหุดถึงเรื่องสภาวะภายในจิตใจของคน ที่กำลังตกอยู่ภาวะความรู้สึก เบื่อหน่าย กดดัน อึดอัด อัดอั้น และเครียด โดยในแต่ละชุดผลงานจะมีไอเดียในการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันออกไป แต่จะมีสัญลักษณ์ที่เหมือนกัน คือ ชุดยูนิฟอร์มของพนักงานนั่นเอง โดยในผลงานชุดที่ 1 ได้ไอเดียมาจาก การได้เฝ้าสังเกตว่าทุกๆ ที่ทำงานมีการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อพิมพ์เอกสารหรือส่งข้อความไม่ว่าที่ไหน ที่บ้าน ที่ทำงานหรือ แม้อีกที่ทำงานอยู่เสมอ ดังนั้นข้าพเจ้าจึงได้นำมาใช้เป็นไอเดียในการสร้างสรรค์ และในผลงานชุดที่ 1 นี้ข้าพเจ้าได้จำลองสภาวะความเครียดของมนุษย์เงินเดือนในกรุง ทั้งในด้านบรรยายกาศในผลงานที่มีดนตรีและการแสดงของนักแสดง และการจัดแสง โดยในพื้นที่หลังของในฉากนั้นข้าพเจ้าต้องการจะบอกเล่าสภาวะที่อยู่ภายในจิตใจ ก็คือ ความเครียด และตัวละครที่ใส่ชุดยูนิฟอร์มอยู่ พร้อมทั้งกำลังแสดงท่าทางของการพิมพ์บอร์ด ที่พูดถึงความเป็นพนักงานออฟฟิศ โดยการแสดงนั้นจะบ่งบอกถึง พฤติกรรมของ

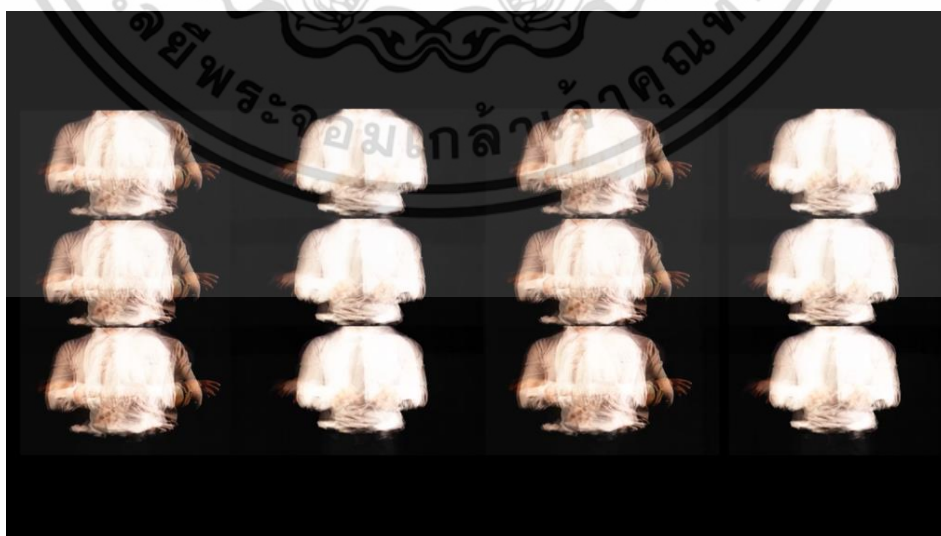
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พนักงานที่ทำงานอยู่ในสภาวะของความกดดัน ภาพที่ทับซ้อน และการเคลื่อนไหวซ้ำไปซ้ำมาที่บ่งบอกถึงเรื่องของความรู้สึกเหมือนหุ่นยนต์ อึดอัด เมื่อยล้า และเหนื่อยหน่าย ที่ทำให้เกิดความเครียดของพนักงาน ตามดังรูป 4.1



ภาพที่ 4.1 ผลงานชุดที่ 1 Humanoid

ส่วนในผลงานชุดที่ 2 ได้ไอเดียมาจากการเห็นเครื่องจักรทำงาน ที่การทำงานที่ซ้ำกันไปซ้ำไปเหมือนเครื่องจักร ข้าพเจ้าเลยนำไอเดียนี้มาสร้างผลงาน โดยผนวกความเป็นมนุษย์เงินเดือนและเครื่องจักรเข้าไปด้วยกัน ที่เนื้อหาพูดถึงความเป็นเครื่องจักร การทำงานแบบวนไปวนมา ทำให้เกิดความน่าเบื่อ จนเกิดเป็นสภาวะความเครียดในสุด ตามดังรูป 4.2



ภาพที่ 4.2 ผลงานชุดที่ 2 Multi-Layer

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชุดที่ 3 ข้าพเจ้าได้นำไอเดียเนื้อหาจากการทำคอนตาสในงานจิตรกรรม คือ การตัดปะ ทำให้ภาพนั้นเกิดความคลาดเคลื่อน และทับซ้อนกันไปและสับสน เพื่อสะท้อนสภาวะของความไม่มั่นคงทางอารมณ์ ตามในภาพที่ 4.3



ภาพที่ 4.3 ผลงานชุดที่ 3 Time Lapse

ในผลงานชุดที่ 4 นั้น ได้ไอเดียมาจากการเข้าไปดูห้องทำงานของพนักงาน และเห็นการทำงานที่วุ่นวาย หยิบยื่น หยิบนี้ แต่ในพื้นที่นั้นจะมีการจัดวางของอย่างเป็นระเบียบ (ภาพที่ 4.4) ทำให้ข้าพเจ้าจำลองและสร้างพื้นที่ที่ใกล้เคียงกับความจริงมากที่สุด และจำลองพฤติกรรมของการแสดงออกของตัวละครที่เหมือนจริง เพื่อเหล่าถึงเนื้อหาแห่งความวุ่นวาย สับสน กัดค้น อึดอัดในการทำงาน ในพื้นที่นั้น



ภาพที่ 4.4 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.2 การแสดงออก (Expression)

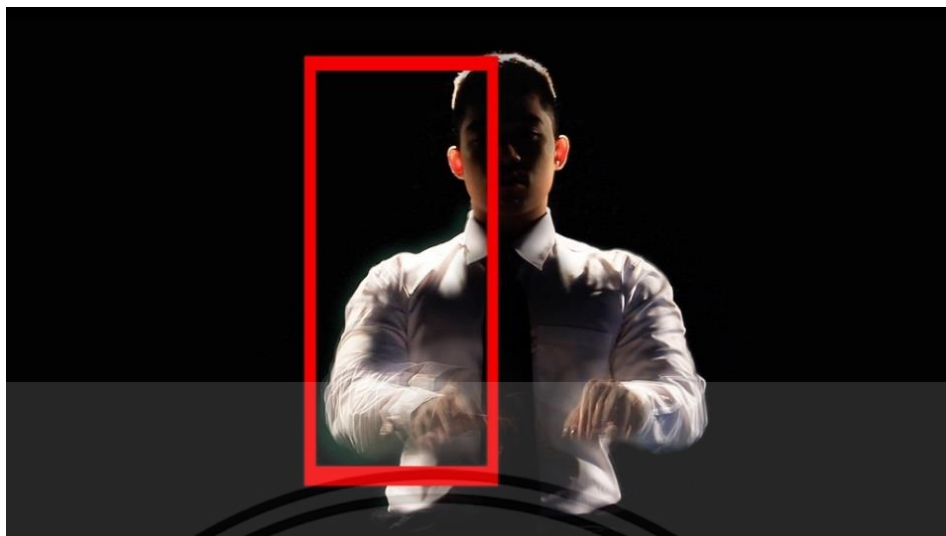
ผลงานสร้างสรรค์ทั้ง 4 ชุดที่นี้ มีการแสดงออกของตัวละครมีทั้งอย่างชัดเจนและคลุมเครือในเวลาเดียวโดยการแสดงของสีหน้าและและสภาพแวดล้อมนั้นค่อนข้างไม่ชัดเจนและคลุมเครือแต่การเคลื่อนไหวทางด้านร่างกาย เช่น มือแขน ตัว และร่างกายของตัวละครนั้นมีความชัดเจนอย่างเห็นได้ชัด ทำให้เห็นว่ากำลังทำอะไรอยู่ และยังมีการแสดงออกของการเคลื่อนไหวที่ทับซ้อนกันไปมา เพื่อจะบ่งบอกการแสดงออกถึงอาการภายในจิตใจหรือสภาวะความเครียดนั้น โดยในการแสดงออกของตัวละครจะมีทั้งมีการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว ช้าและพยายามหยุดนิ่ง และการแสดงออกของบรรยายกาศหยุดนิ่ง และแสงที่ตกกระทบกับตัวละคร โดยในผลงานทั้ง 4 ชุดนั้นต้องการจะสร้างความผสมผสานให้กับการแสดงออกทั้งการเคลื่อนไหวและหยุดนิ่งพร้อมไปกัน เพื่อสร้างความกลมกลืนให้เป็นเนื้อเดียวกันในผลงาน

#### 4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ (Visual Element)

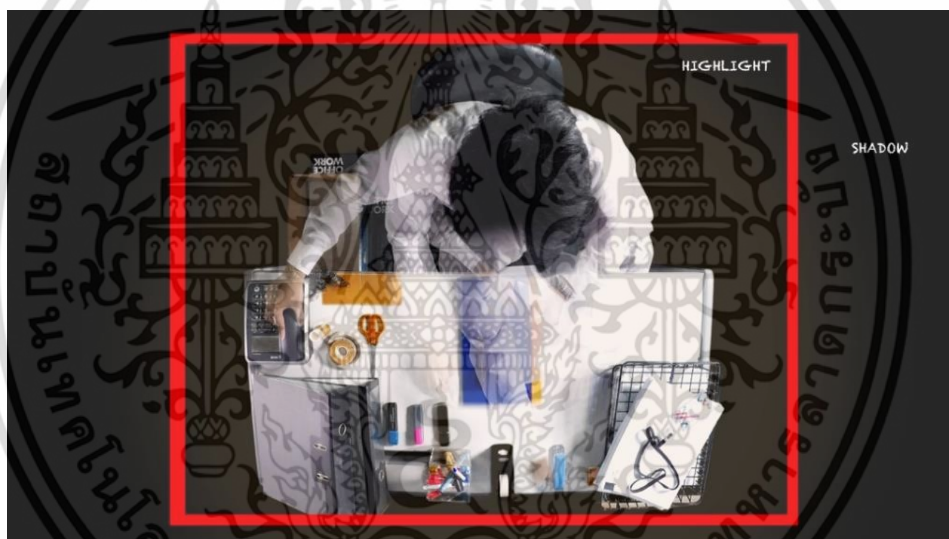
สามารถวิเคราะห์ทัศนธาตุหลักในผลงานทั้ง 4 ชุด ได้ดังต่อไปนี้

##### 4.2.1 สี (Color) สี

ส่วนใหญ่ในผลงานทั้ง 4 ชุดของข้าพเจ้า เลือกใช้สีโดยรวมในน้ำหนักไปในทางโทนมืด แสงจัด เงาจัด เพื่อให้เห็นตัวละครในภาพได้เด่นชัดเจน และยังสร้างความรู้สึกลงของสภาวะภายในจิตใจได้อย่างดี โดยการสร้างแสงเงาที่จัดนั้น บ่งบอกถึงความจริงจังที่ตัวละครต้องการจะบอกกล่าวถึงเนื้อหาที่สอดแทรกอยู่ และยังสร้างมิติของความรู้สึกกลับ น่ากลัว และพิศวง อย่างเช่น ในผลงานชุดที่ 1 จะเห็นได้ว่า แสงจัด เงาจัด โดยสีจะอยู่ใน โทนมืดครึ้ม ตามดังรูปภาพ 4.5 และผลงานชุดที่ 4 จะได้เห็นได้ถึงแสงที่ตกกระทบที่ตัวละคร ที่เห็นได้ชัดเจนและสว่างจ้า โดดเด่น (ภาพที่ 4.6) เป็นต้น



ภาพที่ 4.5 วิเคราะห์เรื่องสี 1

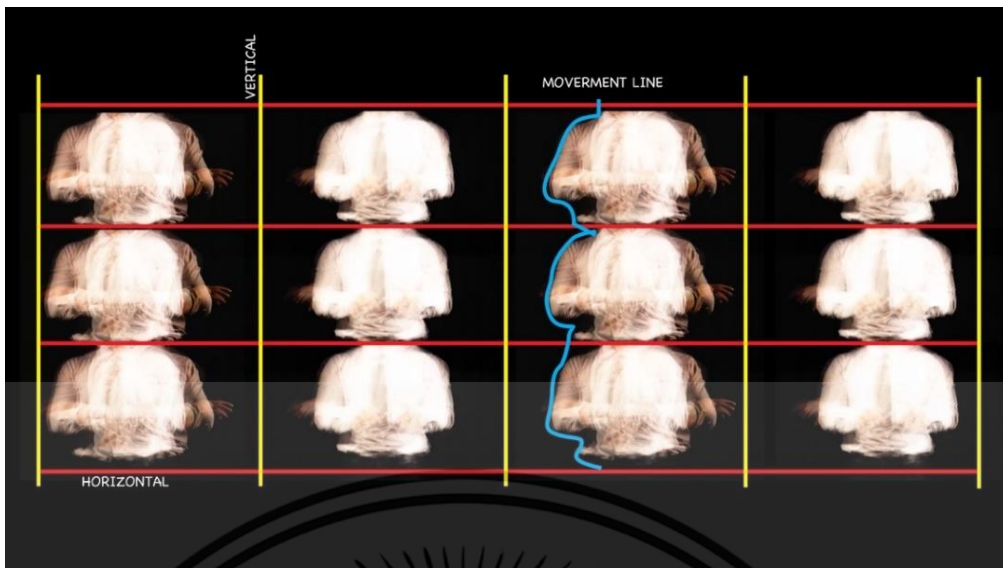


ภาพที่ 4.6 วิเคราะห์เรื่องสี 2

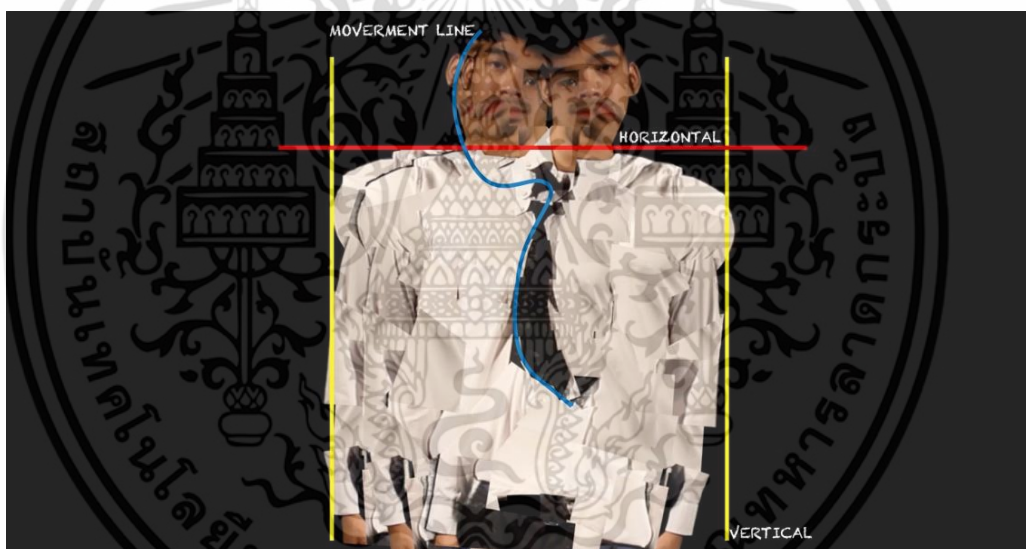
#### 4.2.2 เส้น (Line)

เส้นในผลงานทั้ง 4 ชุด โดยรวมเกิดจากเส้นทัศนียภาพที่เส้นตรงแนวนอนและแนวตั้งโดยผู้สร้างต้องการจะถ่ายทอดออกมา เพื่อให้ผู้ชมจะมองไปที่ตัวละครเพียงอย่างเดียว และเส้นแนวนอนและแนวตั้งยังบอกถึงความแข็งและความนิ่งในบรรยายกาศที่สอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องความเครียดอีกด้วย ซึ่งเส้นของตัวละครที่ไหลไปมา ในการเคลื่อนไหว เพื่อให้เกิดความขัดแย้งของเส้นที่นิ่ง และเส้นที่เคลื่อนไหว ทำที่พูดถึงความไม่มั่นคง ในสภาวะจิตใจของตัวละครที่กำลังถ่ายทอดออกมานั่นเอง ดังจะเห็นได้จากภาพที่ 4.7 และ 4.8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



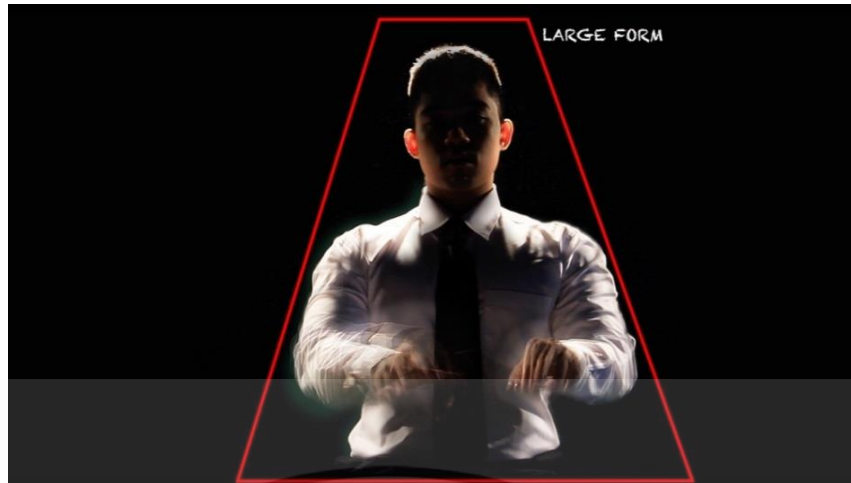
ภาพที่ 4.7 วิเคราะห์เรื่องเส้น 1



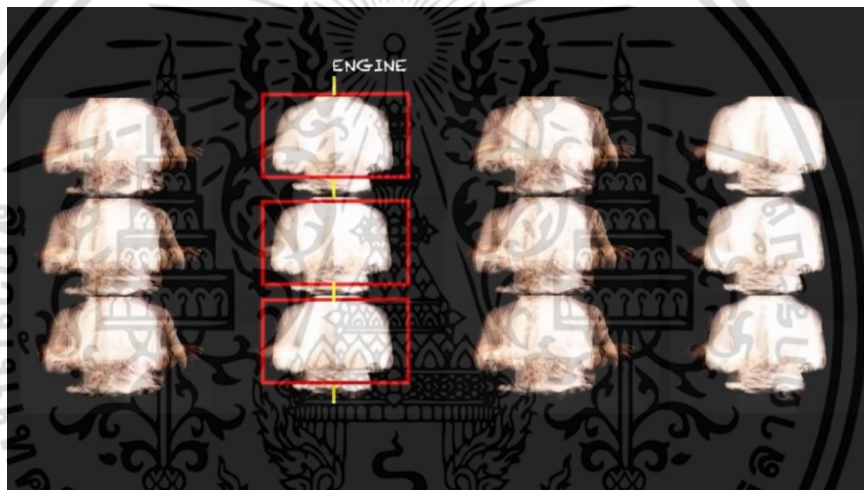
ภาพที่ 4.8 วิเคราะห์เรื่องเส้น 2

### 4.2.3 รูปทรง (Form)

รูปทรงภายในผลงานทั้ง 4 ชุด จะเน้นไปที่รูปทรงของคนเป็นหลักและสื่อรูปแบบของพนักงานเพื่อนเน้นไปที่การบอกเล่าของคน แต่ก็สิ่งแตกต่างกันในรูปทรงแต่ละผลงาน เช่น ผลงานชุดที่ 1 จะเป็นเห็นรูปทรงคน ที่ชัดเจน ใหญ่ (ภาพที่ 4.9) ส่วนในผลงานชุดที่ 2 จะเป็นรูปที่ทรงคนที่น่ามาต่อกันให้เป็นเหมือนเครื่องจักรที่หมุน (ภาพที่ 4.10) ในผลงานชุดที่ 3 เป็นรูปทรงที่ตัดให้เป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส เป็นเหลี่ยม (ภาพที่ 4.11) และส่วนในผลงานชุดที่ 4 จะเป็นทรงของคนมองจากมุมมองข้างบนและพื้นที่เป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า (ภาพที่ 4.12) นั่นเอง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.9 วิเคราะห์เรื่องรูปทรงในผลงานชุดที่ 1



ภาพที่ 4.10 วิเคราะห์เรื่องรูปทรงในผลงานชุดที่ 2



ภาพที่ 4.11 วิเคราะห์เรื่องรูปทรงในผลงานชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.12 วิเคราะห์เรื่องรูปทรงในผลงานชุดที่ 4

#### 4.2.4 น้ำหนัก (Value)

ข้าพเจ้าเลือกใช้น้ำหนักของแสง และเงาที่ตัดกันอย่างรุนแรง สว่างก็สว่างจัด มืดก็มืดสนิท โดยคัดจุดเด่นของความสว่างไปที่สิ่งที่ต้องการจะโฟกัสมากที่สุด และค่อยๆ ไล่น้ำหนักของความสว่างและมีดตามลงมา เพื่อต้องการสร้างมิติของความลึกภายในภาพ เพื่อตอบสนองต่อเนื้อหาและความรู้สึกของแต่ละผลงาน

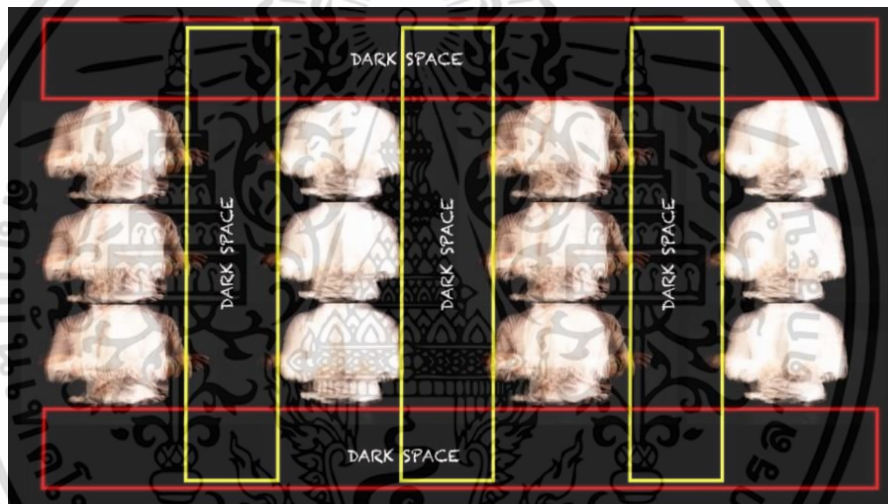
#### 4.2.5 พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่างที่เป็นสีดำนั้น เป็นบ่งบอกถึงความรู้สึก สงบนิ่ง หน่วงเพื่อต้องการแสดงพื้นที่ เวลา และบรรยากาศที่ครอบคลุมในขณะนั้นโดยทั่วไป โดยเว้นให้มีช่องว่างของความดำมืด เพื่อสร้างบรรยากาศที่ลึกกลับ พิศวง ได้แก่เพียงจินตนาการเท่านั้น ดังที่จะเห็นได้จากผลงานทั้ง 4 ชุด ที่จะเห็นพื้นที่ของพื้นหลังสีดำที่เป็นพื้นว่าง ทั้งข้างบน ข้างล่าง และซ้ายขวา ในผลงาน ตามในภาพที่ 4.13, 4.14, 4.15 และ 4.16 นั้นเอง

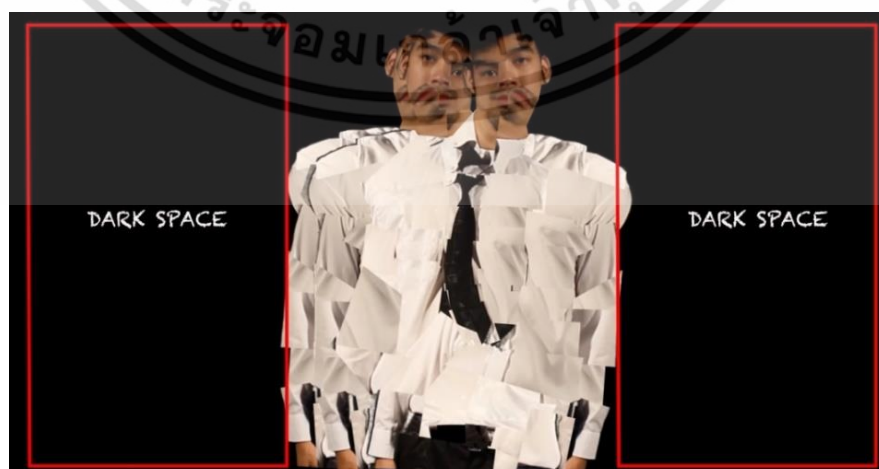
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.13 วิเคราะห์เรื่องพื้นที่ว่างในผลงานชุดที่ 1

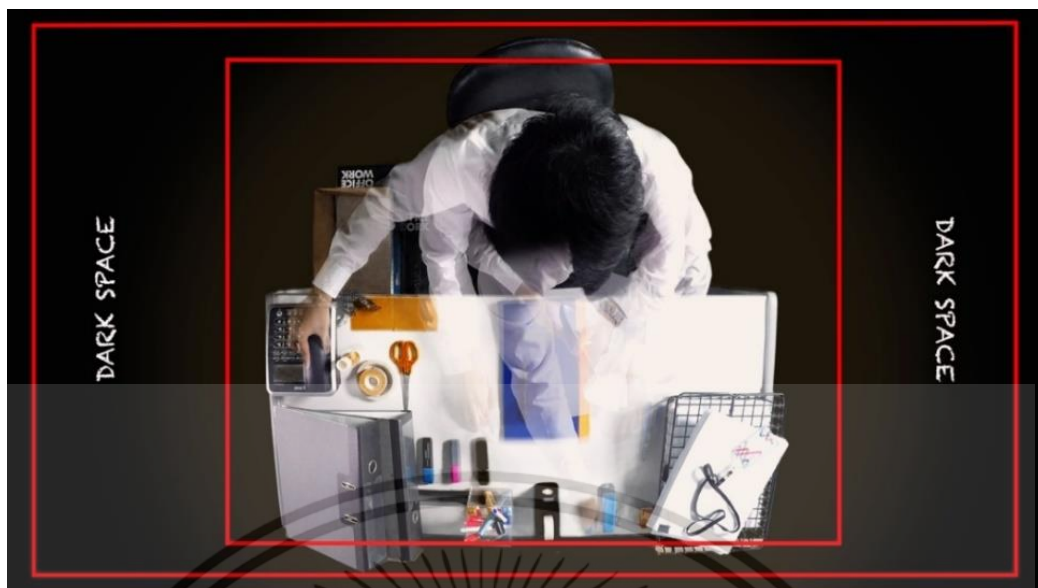


ภาพที่ 4.14 วิเคราะห์เรื่องพื้นที่ว่างในผลงานชุดที่ 2



ภาพที่ 4.15 วิเคราะห์เรื่องพื้นที่ว่างในผลงานชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.16 วิเคราะห์เรื่องพื้นที่ว่างในผลงานชุดที่ 4

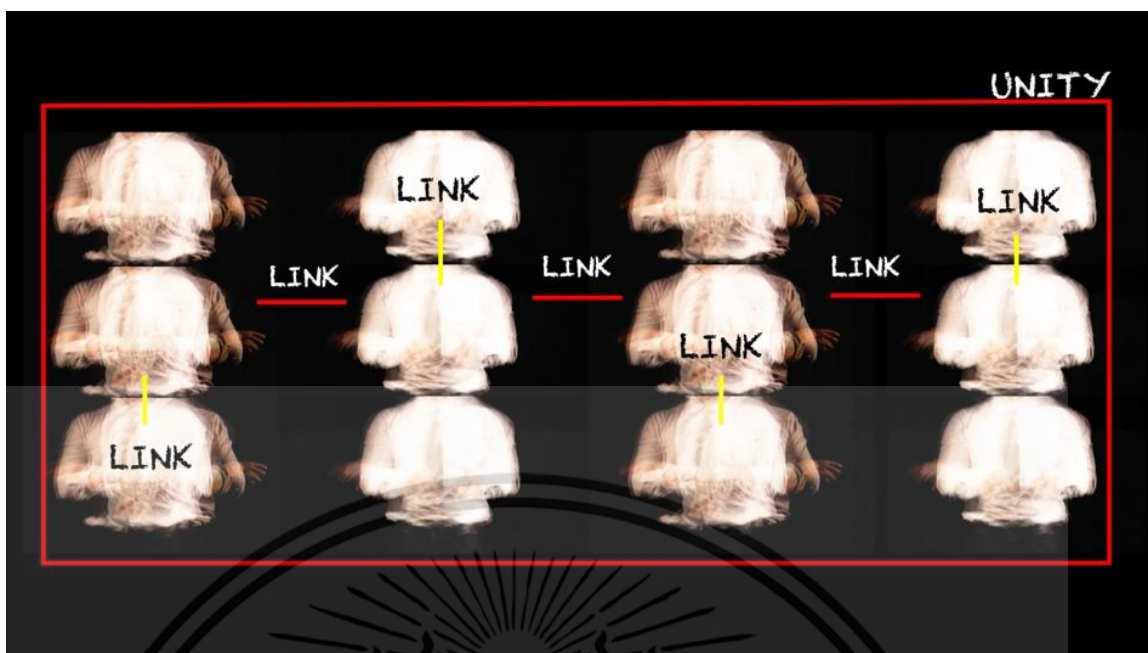
### 4.3 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบทัศนศิลป์

ข้าพเจ้าได้นำผลงานทั้ง 4 ชุด มาวิเคราะห์ตามหลัก 5 ประการของการจัดวางองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ (Principle of Composition) ซึ่งประกอบด้วย เอกภาพ (Unity) ความกลมกลืน (Harmony) ความสมดุล (Balance) จุดสนใจหรือการเน้น (Emphasis) จังหวะ (Rhythm) และดังนี้

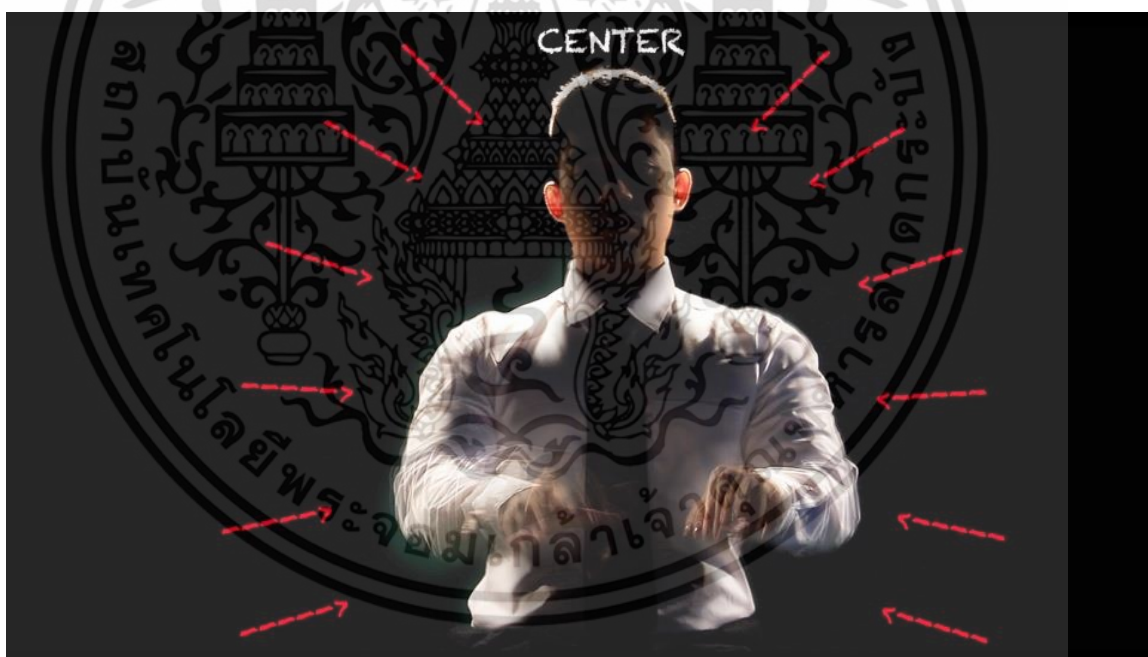
#### 4.3.1 เอกภาพ (Unity)

ผลงานทั้ง 4 ชุดมีความเอกภาพที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะในผลงานชุดที่ 2 จะมีความเป็นเอกภาพที่แตกกระจายกันออกไปแต่ยังมีการรวมกันเป็นแบบแผน ตามดังรูป 4.17 จะเห็นได้ว่าวัตถุในภาพมีหลากหลายก็จริงแต่ยังมีความเป็นระเบียบในการจัดเรียงแถวของทัศนธาตุในผลงานนั้น ส่วนให้ผลงานชุดที่ 1, 3 และ 4 นั้น จะมีความเป็นเอกภาพที่รวมเป็นหนึ่งเดียวก็คือตรงกลาง ที่จะมีตัวละครอยู่ตรงกลางของภาพ โดยในผลงานชุดที่ 1 นั้นจะเห็นได้ชัดเจนว่า ตัวละครมีขนาดใหญ่และโดดเด่นอยู่ตัวเดียว ตามดังรูปที่ 4.18 และในผลงานชุดที่ 3 และ 4 ก็เหมือนกันตามรูป 4.19 และ 4.20 จะเห็นว่าภาพจะรวมเป็นกลุ่มก้อนเดียว เพื่อให้สามารถนำสายตาของผู้ชมให้จดจ่อไปที่สิ่งเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

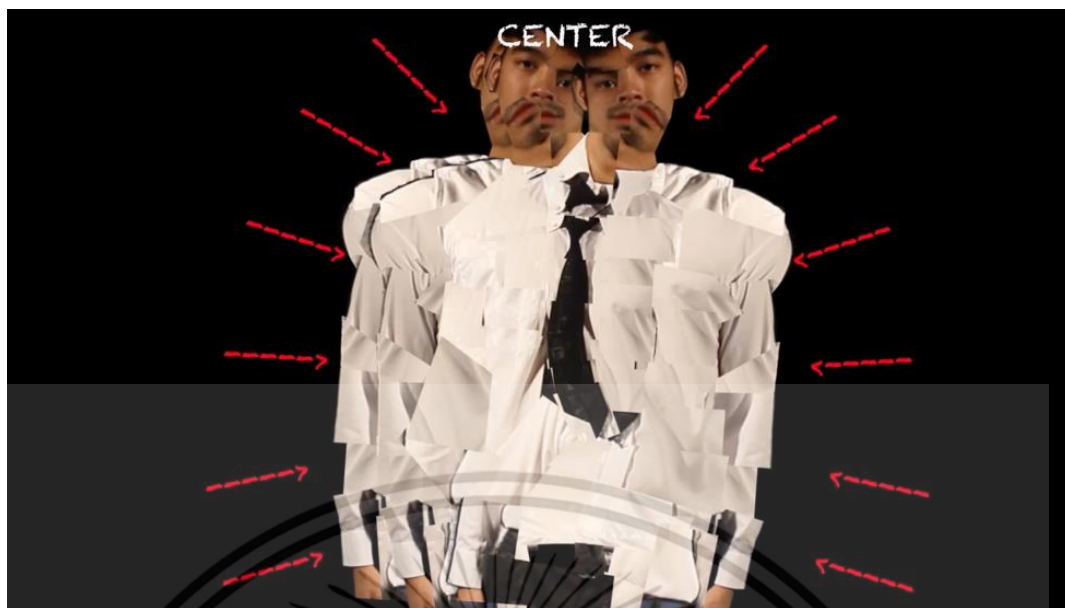


ภาพที่ 4.17 วิเคราะห์เรื่องเอกภาพในผลงานชุดที่ 2



ภาพที่ 4.18 วิเคราะห์เรื่องเอกภาพในผลงานชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.19 วิเคราะห์เรื่องเอกภาพในผลงานชุดที่ 3

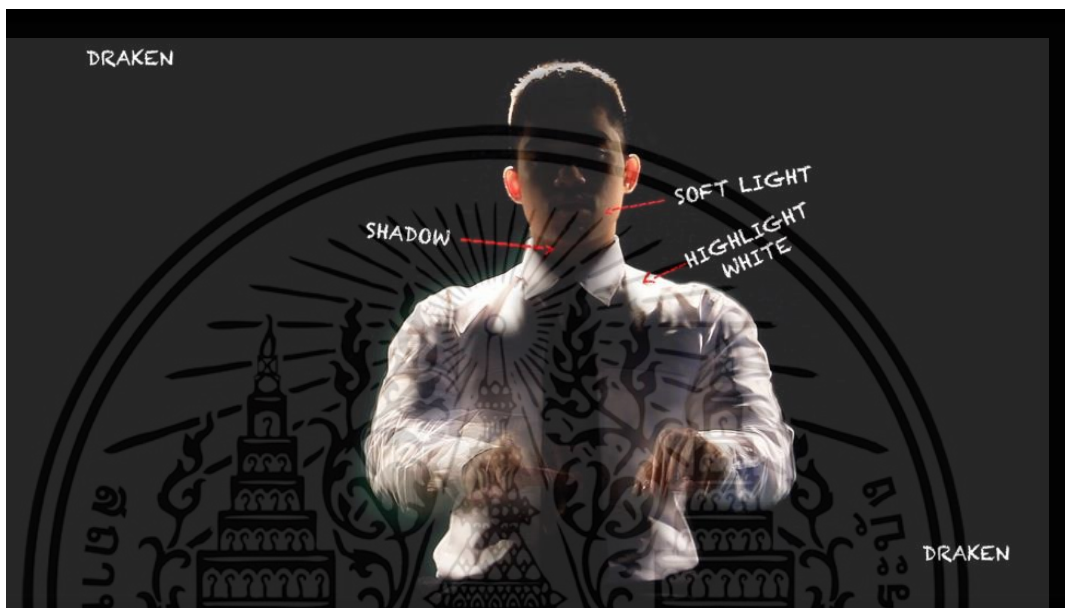


ภาพที่ 4.20 วิเคราะห์เรื่องเอกภาพในผลงานชุดที่ 4

#### 4.3.2 ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนในผลงานชุดที่ 1, 3 และ 4 จะเกิดจากเส้นที่นำสายตาไปที่รูปทรงเดียวก็คือ ตัวละครหลักทั้งเส้นแนวตั้งและแนวนอนในภาพ และแสงเงาที่ตกกระทบไปที่เสื้อผ้า ผิว และใบหน้า นั้น เพื่อสร้างสภาวะของความกลมกลืนในผลงานในการไล่แสงเงา ขาว เทา ดำ เพื่อลดการตัดกันของแสงที่สว่างจัดกับพื้นหลังสีดำ เพื่อให้ตัวละครกับพื้นหลังไม่ขัดแย้งกันและสร้างให้เกิดเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความกลมกลืนในเนื้อเดียวกัน ตามดังรูปที่ 4.21, 4.22 และ 4.23 ส่วนในผลงานชุดที่ 2 นั้น จะความหลากหลายของทัศนธาตุในผลงาน ที่จะวัตถุหรือตัวละครจำนวนมากที่ให้เกิดความขัดแย้งหรือดีกันในงาน แต่โดยการจัดองค์ประกอบจะวางวัตถุทางทัศนธาตุให้มีความเป็นระเบียบช่วยสร้างความกลมกลืนและเป็นระเบียบให้ผลงาน และกลมกลืนไปกับพื้นหลัง โดยการลดความสว่างและคุมโทนสีมืดเอาไว้ เพื่อสร้างความเป็นหนึ่งเดียวให้กับภาพนั้น ตามภาพที่ 4.24



ภาพที่ 4.21 วิเคราะห์เรื่องความกลมกลืนในผลงานชุดที่ 1

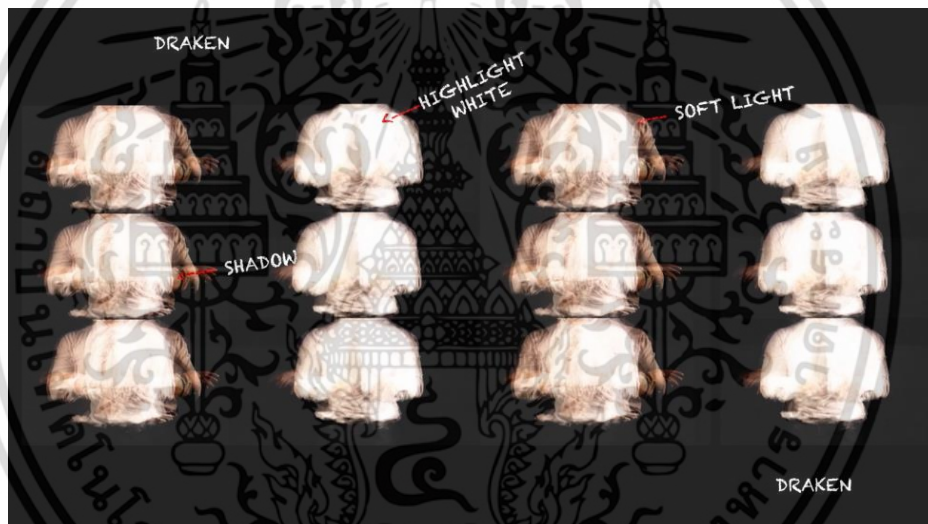


ภาพที่ 4.22 วิเคราะห์เรื่องความกลมกลืนในผลงานชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.23 วิเคราะห์เรื่องความกลมกลืนในผลงานชุดที่ 4



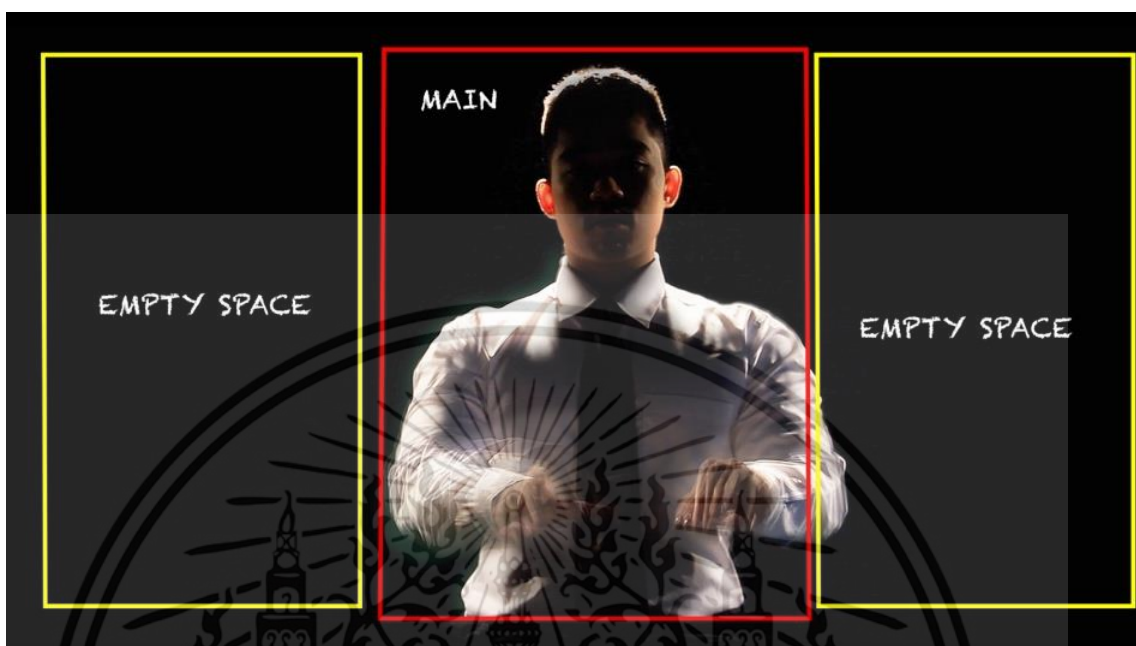
ภาพที่ 4.24 วิเคราะห์เรื่องความกลมกลืนในผลงานชุดที่ 2

#### 4.3.3 ความสมดุล (Balance)

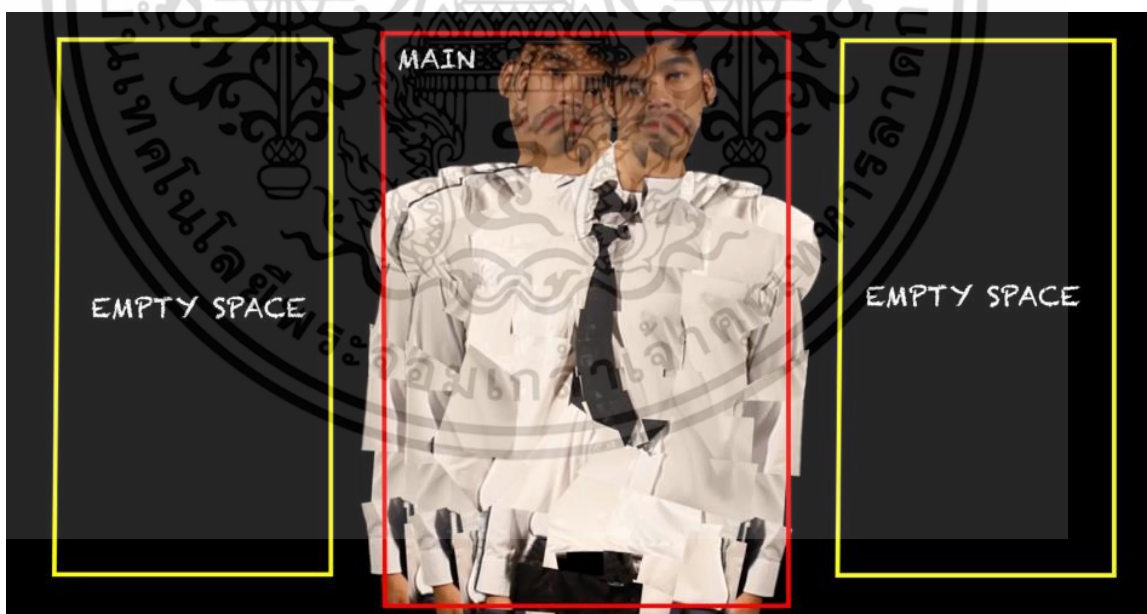
ความสมดุลของผลงานทั้ง 4 ชุดนั้น จะมีความสมดุลของภาพที่เท่ากันทั้งสองด้าน โดยในชุดที่ 1, 3 และ 4 จะมีวัตถุหรือตัวละครที่แสดงอยู่ตรงกลางของภาพ และสร้างให้มีพื้นที่ว่าง (Space) สองข้างที่สมดุลกัน ตามภาพที่ 4.25, 4.26 และ 4.27 โดยจะเห็นตัวละครที่กำลังกระทำบางอย่างอยู่นั้นอยู่ตรงกลางของภาพ และจะทำให้เกิดพื้นที่ว่างของทุกข้างที่เหลือเท่ากันที่เป็นสีดำ ทั้งข้างบนข้างล่าง และซ้ายขวานั้นเอง ส่วนในผลงานชุดที่ 2 นั้นจะมีความสมดุลทางทัศนธาตุที่เท่ากัน การจัดวางภาพที่มีความสมดุลทั้งซ้ายและขวา ตามดังรูปที่ 4.28 ซึ่งจะเห็นได้ว่าวัตถุในภาพจะถูกจะเรียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างเป็นระเบียบ เป็นแถวแนวนอนและแนวตั้ง มีความสมดุลของวัตถุธาตุเท่ากัน โดยในผลงานทั้ง 4 ชุดนั้นจะทำให้เกิดความรู้สึกลงตัวพอดี และมีความสมดุลในตัวผลงานเอง



ภาพที่ 4.25 วิเคราะห์เรื่องความสมดุลในผลงานชุดที่ 1

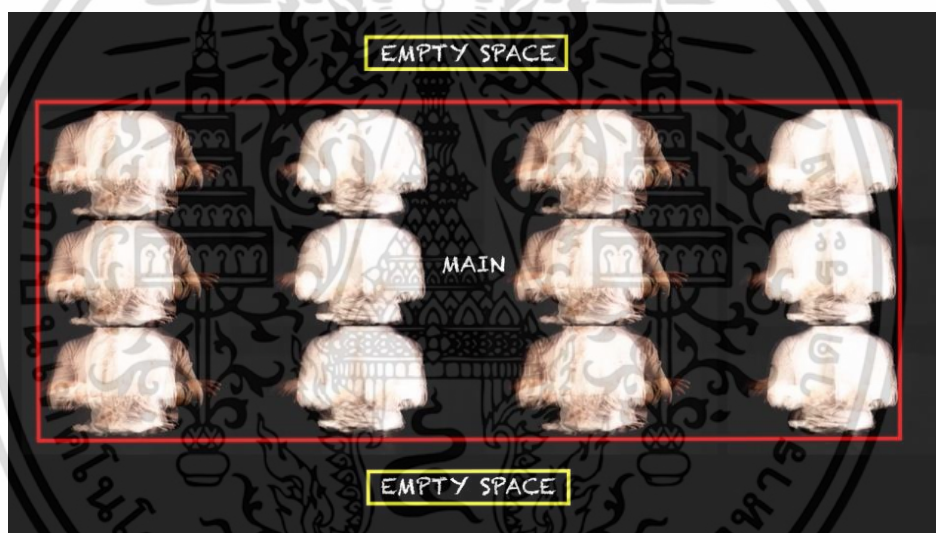


ภาพที่ 4.26 วิเคราะห์เรื่องความสมดุลในผลงานชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.27 วิเคราะห์เรื่องความสมดุลในผลงานชุดที่ 4

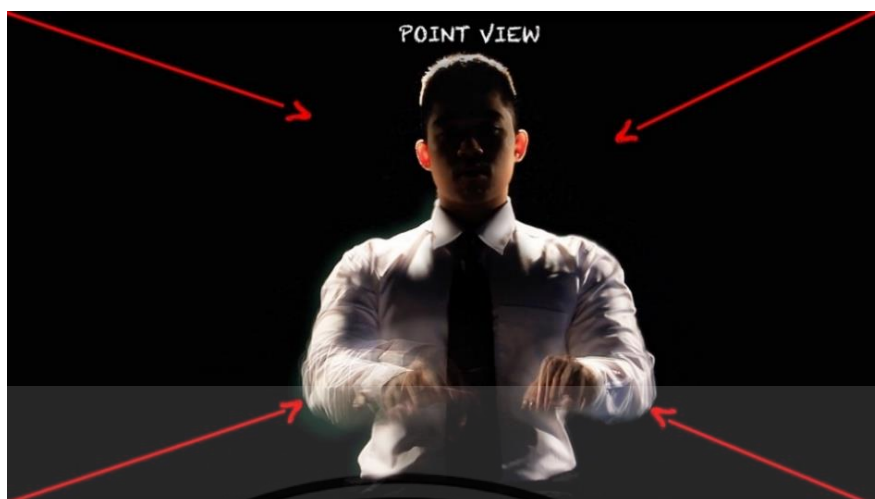


ภาพที่ 4.28 วิเคราะห์เรื่องความสมดุลในผลงานชุดที่ 2

#### 4.3.5 จุดสนใจหรือการเน้น (Emphasis)

ผลงานทั้ง 4 ชุด จะมีจุดรวมสายตา (Focal Point) คือบุคคลที่อยู่กลางภาพ โดยการนำสายตาจากเส้นโครงสร้างของคน และแสงที่มืดกระทบกับตัวคน และลักษณะท่าทางของบุคคล สายตาโดยใช้ทิศทางของเส้นนำในรูปแบบ Point perspective เพื่อจะได้สามารถนำสายตาไปยังจุดศูนย์กลางของภาพให้เห็นได้ง่ายตามนั้นภาพที่ 4.29, 4.30 และ 4.31 โดยในผลงานชุดที่ 2 นั้นมีการเน้นให้เห็นภาพรวมของภาพ โดยให้เห็นทัศนธาตุและการเคลื่อนไหวที่หลากหลาย และแตกต่างกัน เพื่อสร้างให้เกิดความสับสน ตามดังรูปภาพที่ 4.32

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.29 วิเคราะห์เรื่องจุดสนใจหรือเน้นในผลงานชุดที่ 1

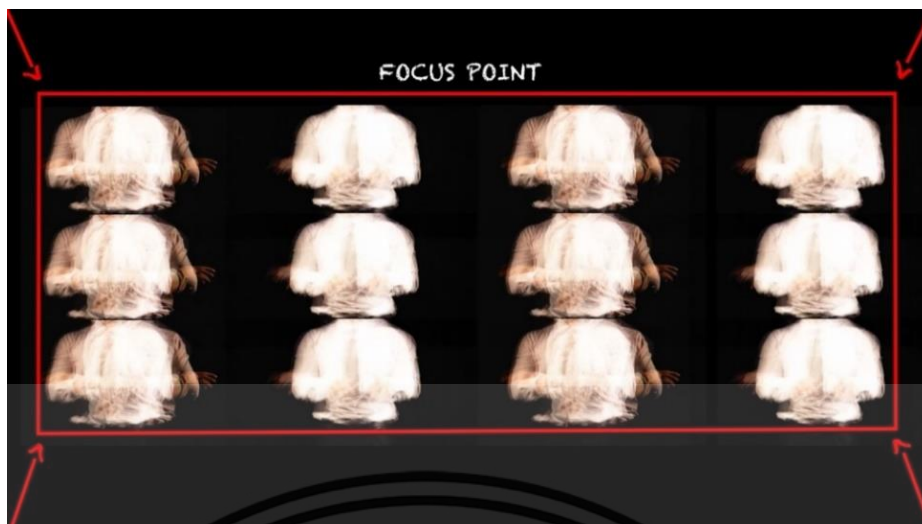


ภาพที่ 4.30 วิเคราะห์เรื่องจุดสนใจหรือเน้นในผลงานชุดที่ 3



ภาพที่ 4.31 วิเคราะห์เรื่องจุดสนใจหรือเน้นในผลงานชุดที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.32 วิเคราะห์เรื่องจุดสนใจหรือเน้นในผลงานชุดที่ 2

#### 4.3.6 จังหวะ (Rhythm)

จังหวะของการเคลื่อนไหวในผลงานทั้ง 4 ชุดนั้น จะมีความคล้ายคลึงกันคือ การเคลื่อนไหวที่ทับซ้อนของภาพที่เกิดขึ้น โดยจะมีการเน้นจังหวะการเคลื่อนไหวแบบ เร็ว ปานกลาง และช้า ซึ่งส่วนประกอบหลักของการเคลื่อนก็คือตัวละคร ที่เคลื่อนไหว และเป็นการจำลองมาจากพฤติกรรมจริงของบุคคลนั้น แล้วทำการซ้อนทับภาพเพื่อให้เกิดการสร้างจังหวะการเคลื่อนไหวที่เหนือความจริงซึ่งการเกิดการเคลื่อนไหวในผลงานทั้ง 4 ชุดนี้เกิดขึ้นจากการจัดองค์ประกอบ โดยวางตัวละครไว้ให้เป็นจุดกึ่งกลางของภาพและรอจังหวะการแสดงของตัวละคร (Performing) ที่กำลังจะพิมพ์คีย์บอร์ดที่ไม่มีอยู่จริง การพิมพ์คีย์บอร์ดแบบหมุนตัว การเคลื่อนไหวไปซ้ายขวา และการทำกิจวัตรของตัวละครที่ทับซ้อนกันเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวที่เหนือจริง

#### 4.4 สรุปผลการวิเคราะห์

ในการสร้างสรรค์ภาพวิดีโอเคลื่อนไหวนี้ ข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้มันเพราะมันสามารถจะสะท้อนอารมณ์ที่จริง และสามารถที่จะสัมผัสได้ถึงห้วงอารมณ์ อารมณ์บางอย่างที่เหมือนจริง และมันให้ความรู้สึกถึง กลิ่น เสียง การเคลื่อนไหว และห้วงของอารมณ์ขณะนั้นได้ ข้าพเจ้าคิดว่า วิดีโอเป็นสื่อที่สามารถที่จะรองรับและตอบ โจทย์ของแนวความคิดนี้ได้ดีกว่า ภาพถ่าย จิตรกรรม ประติมากรรม นั่นเอง และสิ่งที่ทำให้ผลงานสามารถที่ส่งผลกระทบต่อผู้ชมได้ก็คือ การอินสโตเรชั่น หรือ ที่เรียกรวมกันว่า วิดีโอ อินสโตเรชั่น ที่ทำให้ผลงานมีผลทางด้านจิตใจต่อผู้ชมได้เป็นอย่างดี วิดีโอเป็นสื่อที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา มันเป็นสื่อที่สามารถจะนำไปประยุกต์ใช้กับสื่อศิลปะตัวอื่นๆ ได้เป็นอย่างดี และสื่อวิดีโอมันมันพลังของภาพที่เคลื่อนไหว และภาพถ่าย ในตัวมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้เห็นเห็น ขอสงวนสิทธิ์ในกรณีที่ไม่มีการนำ  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอง แต่สิ่งที่วิดีโอทำได้ก็คือ เสียง ที่ทำให้ผมเลือกใช้สื่อนี้ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ แล้วสามารถพูดถึงเรื่องราวที่อยู่ภายในใจได้ดีกว่าสื่อมีเดียอื่น โดยในผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ล้วนมีแนวคิดมาจากข้าพเจ้าสนใจและตั้งข้อสงสัยกับเรื่องปัจจุบัน

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุด “สภาวะความเครียดของมนุษย์เงินเดือนในกรุง” ได้มีการจับเน้นการแสดงออกอย่างชัดเจน ทั้งจากสีหน้า รวมถึงบรรยายกาศและท่าทางของกลุ่มบุคคลภายในภาพวิดีโอ ซึ่งภายในผลงาน ได้มีการจัดแสง จัดฉาก และกำกับการแสดงของตัวละครขึ้น มาเพื่อให้สามารถที่จะได้สื่อสารให้ได้ออกมาดีที่สุด โดยมีการอ้างอิงพฤติกรรม ทฤษฎี และผลงานวิจัยจากข้อมูลจริง และมีการกำหนดเงื่อนไขของเวลาในการถ่ายทำให้แต่ละชุดผลงาน โดยนัยยะที่ต้องการให้เกิดจากสภาวะของความตึงเครียด กดดัน อึดอัด หรือดิ้นรนของตัวบุคคล

ในผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ มุ่งเน้นการนำเสนอในเรื่องราวของมนุษย์เงินเดือนที่ต้องทำงานแบบเครื่องจักร ทำงานที่เข้าไปเข้ามา จำเจ น่าเบื่อ จนเกิดสภาวะความเครียดที่เกิดจากงาน ในแต่ละบุคคล ในแต่ละที่ทำงาน ในแต่ละช่วงเวลาที่แตกต่างกัน จนทำให้บุคคลนั้นต้องลาออกจากงาน หรือในสิ่งที่แย่สุดก็คือการฆ่าตัวตาย ในผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าต้องการจะบอกเล่าเรื่องของความเป็นมนุษย์เงินบางส่วน ที่ต้องรับมือกับความเครียดในแต่ละระดับที่แตกต่างกันออกไป โดยในเนื้อหาจะเป็นเรื่องของความจริง แต่เรื่องราวในผลงานมีการสร้างให้เกิดผลกระทบทางด้านจิตใจต้องผู้ชมก็มีความเหนือจริงทั้งเสียง และภาพ ในทุกผลงานจะมีการวางแผนในการสร้างสรรค์ซึ่งต้องอยู่ในกรอบแนวคิดหลักเพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ออกมาในทิศทางเดียวกัน โดยผลงานชุดนี้จะ เป็นต้นทางในการทำงานของข้าพเจ้าต่อไปในอนาคต

## บทที่ 5

# สรุปผลการสร้างสรรค์

ผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์ชุดนี้ "สภาวะความเครียดของมนุษย์เงินเดือนในกรุงเทพฯ" เป็นเรื่องราวพฤติกรรมของพนักงานที่อาศัยและทำงานอยู่ในเมืองที่วุ่นวาย ก็คือ กรุงเทพมหานคร ที่ทุกๆ สิ่งทุกอย่างในเมืองนั้น มีสิ่งอำนวยความสะดวกและผู้คนที่มากรมาย ไม่ว่าจะเป็น รถไฟฟ้า รถยนต์ เทคโนโลยี และสิ่งอื่นๆ อีกมาก ที่มีผลกระทบต่อสภาพทางด้านจิตใจของเรา โดยข้าพเจ้านั้น มุ่งไปที่ประเด็นของพนักงานที่ทำงานในบริษัทต่างๆ และจากการได้รับข้อมูลข่าวสารเรื่องประชากรในกรุงเทพฯ มีสภาวะความเครียดที่พุ่งสูงขึ้นเรื่อยๆ ในรอบ 4-5 ปีมา และมีโอกาสเป็นโรคซึมเศร้าได้ ทำให้ข้าพเจ้าตั้งคำถามและสงสัยว่า ทำไมคนในกรุงเทพฯ ถึงมีเครียดเพิ่มขึ้น โดยที่สิ่งอำนวยความสะดวก เทคโนโลยีที่ดีขึ้นเรื่อยๆ มันควรจะเครียดน้อยลงหรือเปล่า ทำให้ข้าพเจ้านำตัวเองไปเสาะแสวงหาและศึกษาพฤติกรรมเกี่ยวกับมนุษย์เงินเดือน ไม่ว่าจะเป็นจากการสัมภาษณ์จากพนักงาน หรือสืบค้นจากงานวิจัย และทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปอ้างอิงในการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้รู้ว่าสิ่งที่ทำให้มนุษย์เกิดความเครียดในการทำงานมันคืออะไร มันเกิดจากปัจจัยอะไรบ้าง จากนั้นก็มาสังเคราะห์ออกมาเป็นแนวความคิด แล้วนำไปสร้างเป็นผลงาน โดยข้าพเจ้าให้ความสำคัญในเรื่องของความเครียดที่เกิดในการทำงานของบริษัทเอกชน มากกว่ารัฐบาล ซึ่งข้าพเจ้าได้พบว่า สิ่งที่ทำให้พนักงานในบริษัทต่างๆ เกิดความเครียด ก็มาจากสภาพแวดล้อม ความก้าวหน้า ความรับผิดชอบที่มากเกินไป การทำงานที่จำเจ การทำงานที่เข้าไปเข้ามา รวมไปถึงพื้นที่ในการทำงาน และเจ้านาย ที่ทำให้พนักงานเกิดสภาวะความเครียดได้ ตั้งแต่ระดับความเครียดต่ำไปจนถึงสูง ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้ เป็นตัวบีบบังคับให้มนุษย์เงินเดือน ต้องตกอยู่ในสภาวะความเครียด โดยข้าพเจ้าได้ใช้สื่อภาพเคลื่อนไหว (Moving Image) วิดีโออาร์ต (Video Art) และวิดีโอ อินสตอลเรชัน (Video Installation) มาเป็นตัวรองรับ และถ่ายทอดออกมา ซึ่งข้าพเจ้าได้มีการจำลอง และสร้างพื้นที่ของสภาวะความเครียด โดยข้าพเจ้านำข้อมูลจากความจริง มาสร้างใหม่ และเพิ่มเติมด้วยจินตนาการของตัวเอง โดยในเนื้อหาของภาพเคลื่อนไหวมีความเกินจริง ทั้งรูปแบบของภาพ และเสียง ที่ทับซ้อนกัน จนน่ารำคาญ และทำให้เกิดความรู้สึกกดดัน อึดอัด จนกระทั่งเกิดความเครียด โดยการใช้เทคนิคนี้ เพื่อพูดถึงสภาวะของความเครียดที่อยู่ภายในจิตใจ ที่มันเกินกว่าร่างกายจะแสดงออกมา แต่มันกับแสดงอยู่ภายในจิตใจของมนุษย์เท่านั้น ที่เราไม่สามารถเห็นได้ด้วยสายตา แต่สามารถสัมผัสได้ถึงความรู้สึกเพียงเท่านั้น

จากการที่ได้เข้าศึกษาค้นคว้าข้อมูลอย่างเจาะลึก ทำให้ข้าพเจ้าได้ไอเดียในการสร้างสรรค์ผลงานออกมา 4 ชุด โดยข้าพเจ้าได้เทคนิคพิเศษจากคอมพิวเตอร์ และการจัดเซตฉากในถ่ายทำ เพื่อสร้างให้ผลงานสามารถที่จะสื่อสารออกมาได้ดีที่สุด โดยการถ่ายทำ ข้าพเจ้าจะเป็นคนจัดฉาก และเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เตรียมบทบาทที่ตัวละครต้องแสดงออกมา โดยในการจัดแสดงนั้น ข้าพเจ้าต้องการให้เกิดสภาวะของความลึกลับ ทำให้ข้าพเจ้าเลือกใช้การจัดแสง และเงา ที่ตัดกันเพื่อให้เห็นตัวละครเป็นจุดเด่น และเห็นอย่างโจ่งแจ้ง โดยเทคนิคของภาพวิดีโอ จะทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวที่มากมาย สับสน และเสียงที่สามารถส่งผลกระทบต่อประสาทของผู้ที่เข้ามาชมได้ โดยในตัวผลงานจะเล่าเรื่องของสภาวะความเครียดได้เป็นอย่างดี ทั้งภาพเคลื่อนไหว และเสียงที่ผสมผสานเข้าด้วยกัน ทำให้ผู้ชมที่เข้ามาชม อาจจะได้สัมผัสถึงสภาวะของความเครียด ไม่มากก็น้อยนั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ชม แต่สิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการสะท้อนนั้น ก็คือ เราควรหันกลับมามองว่าสิ่งเรากำลังทำอยู่ทุกวันนี้ มันทำให้มนุษย์เราเกิดความเครียดมากน้อยเพียงใด ไม่ใช่แค่เรื่องในที่ทำงานเท่านั้น แต่ยังหมายถึงสภาพแวดล้อม เทคโนโลยี ข่าวสาร อินเทอร์เน็ต ที่มันอยู่รอบตัวเรา แล้วเราก็รับฟังมันโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ มันอาจจะเป็นสิ่งหนึ่งที่เข้ามาหล่อหลอมให้มนุษย์ในเมืองกรุงเทพ ตกอยู่ในสภาวะความเครียดก็เป็นไปได้

ข้าพเจ้าหวังว่าผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์ชุดนี้ อาจจะทำให้ผู้รับสารจากผลงานของข้าพเจ้า ได้หันกลับมามองตัวเอง แล้วถามตัวเองว่า เราควรจะมีมือและปรับตัวรองรับกับสภาวะความเครียดอย่างไรดี ที่ในยุคนี้มีทุกอย่างมันรวดเร็วขึ้นเรื่อยๆ และข้อมูลข่าวสารที่เราได้รับมันเยอะเกินกว่าเราจะแยกความจริง และความไม่จริงออกจากกันยากขึ้นทุกที แต่ในผลงานนี้ไม่ได้พูดถึงการแก้ไขสภาวะของความเครียด แต่เป็นการสะท้อนให้เราตระหนักถึงสภาวะความเครียดนั้นมีความสำคัญในชีวิตของเรา และลองหันกลับมามองตัวเองว่า เราก็เป็นคนหนึ่งใหม่ที่กำลังตกอยู่สภาวะความเครียดนี้

## ปัญหาและข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์

เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ไม่ได้สร้างขึ้นได้เพียงคำคิดเดียว ก็ต้องพบกับอุปสรรคและปัญหาทั้งมากและน้อย ทั้งในรูปแบบที่ไม่สามารถคาดเดาได้ และบางอย่างก็สามารถคาดเดาได้ ในขั้นแรกของการทำเป็นผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์นี้ ก็ต้องมีแนวคิดในการสร้างสรรค์ ในขั้นนี้ต้องใช้เวลาในการศึกษาค้นคว้า และสังเคราะห์ออกมาเป็นแนวคิดหลักก่อนเพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละชุด ในแต่ละชุดผลงานสร้างสรรค์มีปัญหาและอุปสรรคที่แตกต่างกัน ในส่วนแรกหลังจากข้าพเจ้าได้แนวคิดหลัก และไอเดียในสร้างสรรค์มาแล้ว แต่ปัญหาในการจะนำแนวคิดนั้นออกมาถ่ายทอดเป็นภาพให้ผู้ชมเข้าใจ และถ่ายทอดออกมาได้ตามแนวคิดนั้น มีความยาก ทั้งในเรื่องการเลือกการแสดงออก (Performing) ของตัวละคร และวัตถุต่างๆ ที่จะนำมาเป็นสัญลักษณ์ในตัวผลงาน เพราะในทุกๆ วัตถุ (Object) นั้นล้วนมีความหมายในตัวมันเอง ถ้าใส่สัญลักษณ์ที่ผิดเข้าไป อาจจะทำให้เกิดการตีความที่ผิดได้ ดังนั้นข้าพเจ้าจึงต้องหาความหมายของวัตถุแต่ละสัญลักษณ์ที่ละเอียดที่นำมาใส่ในผลงานแต่ละชุด ในส่วนขั้นตอนการถ่ายทำนั้น ในทุกๆ ชุดนั้นจะมีปัญหาที่คล้ายๆกันอยู่ ก็คือ การหาตัวนักแสดง ที่จะสามารถแสดงได้ตามข้าพเจ้าที่ต้องการ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เผยแพร่เอกสารนี้ให้ผู้อื่นโดยไม่ผ่านการอนุญาต ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้ ดังนั้นในบางผลงานข้าพเจ้าได้นำตัวเองเข้าไปเป็นนักแสดงแทน เพื่อให้ผลงานออกมาได้อย่างที่ข้าพเจ้าต้องการ และทำให้ต้องมีการถ่ายทำหลายครั้ง เพื่อต้องการให้การแสดงของตัวละครออกมาสมบูรณ์ที่สุด และมาส่วนขั้นตอนนำการตัดต่อผลงานนั้น ปัญหาส่วนใหญ่จะอยู่ที่คอมพิวเตอร์ในการประมวลผลในการทำงาน โดยข้าพเจ้าได้เทคนิคในการสร้างสรรค์ ก็คือ การทับซ้อน ซ้อนทับของภาพ ทำให้ไฟล์วิดีโอในการตัดต่อ นั้น มีจำนวนมาก ในแต่ละผลงานนั้น ไม่ต่ำกว่า 100 ไฟล์วิดีโอ ทำให้คอมพิวเตอร์ อาจจะปัญหาในการประมวลผล และบางทีเครื่องก็เกิดความผิดปกติ (Error) ดับลงไปในช่วงการทำงาน ทำให้ข้าพเจ้าต้องทำการเซฟ (Save) งานบ่อยครั้ง

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้จากปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การถ่ายทำ การจัดแสง การวางองค์ประกอบ การตัดต่อวิดีโอ และการจบออกมาเป็นผลงานศิลปะ ทำให้รู้ว่าทุกๆ ขั้นตอน เราต้องมีการวางแผน การคิดก่อนทำ การเตรียมพร้อมต้องสิ่งต่างๆ ทั้งคาดเดาได้ และคาดเดาไม่ได้ ความรอบคอบ ระวังระวัง ความละเอียด การทำให้คุณภาพของผลงานออกมามีที่ที่สุด และสุดท้ายก็ความอดทนในการทำงานมากยิ่งขึ้น

### พัฒนาการในการสร้างสรรค์

เนื่องด้วยตลอดระยะเวลาเรียน 2 ปี และทั้งการสั่งสมมาตั้งแต่อดีต ที่ผ่านมา ข้าพเจ้าได้ศึกษาปฏิบัติงาน และสั่งสมประสบการณ์ ด้านสื่อภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ และภาพอนิเมชัน ทั้ง 2 มิติ (2D) และ 3 มิติ (3D) ทั้งในด้านกลวิธี และจากประสบการณ์การลงมือทำจริง โดยมีคณาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำ ตลอดระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 2 ปีในมหาวิทยาลัย ถึงแม้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์ วิดีโออาร์ต (Video Art) และวิดีโอ อินสตอลเลชัน (Video Installation) ทั้ง 4 ชุดนี้ ไม่ว่าจะเกิดจากการทดลอง ลองผิดลองถูกของตัวข้าพเจ้าเอง แต่ข้าพเจ้ามีความเชื่อมั่นว่า ข้าพเจ้าได้พัฒนาขึ้นมาอีกระดับหนึ่ง จากการได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะทั้ง 4 ชุดนี้ ไม่ว่าจะในเนื้อหา แนวคิด และเทคนิคการนำเสนอภายในผลงาน ที่ถูกกลั่นกรองจากความคิด การค้นคว้า ศึกษา และทัศนคติของข้าพเจ้าเอง สิ่งที่ข้าพเจ้าได้รับตอบแทน จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์นั้นคือ วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน แนวคิด การนำเสนอ กระบวนการในการทำงานของข้าพเจ้า ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้และเข้าใจว่า ความหมาย ความชอบ ความรัก ของการทำงานศิลปะนั้นคืออะไร นั้นหมายความว่า การที่ข้าพเจ้าได้ทำสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์ชุดนี้นั้นเป็นสิ่งล้ำค่า ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาที่ดีในอนาคต การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์นั้นเสมือนเราได้เป็นผู้กำกับ ผู้เขียนบท ผู้แสดง ผู้ถ่ายทำ และเปรียบเสมือนการสร้างภาพยนตร์ หรือผลงานทางศิลปะขึ้นมา โดยข้าพเจ้าได้ทำทุกหน้าที่ และทุกอย่างด้วยตัวเอง ตั้งแต่เริ่มจนจบ ทั้งเขียนบท เขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) จัดสรรงบประมาณ จัดหาสถานที่ จัดหานักแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์เพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เผยแพร่ใช้ประโยชน์ในการศึกษาไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ่ายวิดีโอ การตัดต่อ ใส่เอฟเฟค ข้อความ ภาพ ทำเสียง ออกแบบฉาก ออกแบบพื้นที่การแสดงงาน แม้ว่าในบางครั้งจะต้องผู้ช่วย แต่การตัดสินใจทุกอย่างนั้น ข้าพเจ้าเป็นผู้ตัดสินใจเองทั้งหมด ซึ่งไม่ได้เป็นสิ่งที่ง่ายเลยทีเดียว เพราะในบางเรื่องเราไม่สามารถจะควบคุม หรือคาดเดาได้ทุกอย่าง การทำงานครั้งนี้ สอนให้ข้าพเจ้า ได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ และการทำสิ่งต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ทำให้ข้าพเจ้ามีประสบการณ์มากขึ้น ทั้งในด้านการวางแผน การสร้างสรรค์ การใช้ความคิด ความอดทน และสิ่งสำคัญเหนือสิ่งใดนั่นคือ หน้าที่ที่ข้าพเจ้ารู้สึกชอบทำที่สุด นั่นคือ การได้ถ่ายทำ และการตัดต่อ ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ข้าพเจ้ารู้สึกสนุกสนานและมีความสุข ทุกครั้งเมื่อได้จัดองค์ประกอบ บรรยายภาพ และอารมณ์ต่างๆ ให้อยู่ในเฟรมภาพ การได้ทำอะไรทุกอย่าง และลงทุนลงแรงด้วยตัวเอง ในการถ่ายทำ การแสดง การสร้างสรรค์ผลงาน และการตัดต่อ จึงเป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้นมากสำหรับข้าพเจ้า แม้ว่าจะมีคนบอกว่าทำงานกับวิดีโอมันง่ายนั้น ผู้ศึกษาคิดว่าไม่จริงทั้งหมด มันเหมือนกับการวาดรูปหลายภาพมารวมกัน และก็เหมือนกับการจัดวางทางงานศิลปะ (Installation Art) ต้องมีการเลือกใช้สี ใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เสียง วัตถุ (Object) และอื่นๆ อีกมากมาย ที่สามารถทำให้ผู้ชมนั้น สัมผัสถึงอารมณ์และความหมายที่แฝงอยู่ในผลงานได้ นั่นเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต และวิดีโอ อินสตอลเรชัน (Video Installation)

จากการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์ ข้าพเจ้าได้ใช้สิ่งที่เรียนรู้มาตลอดระยะเวลา ปีในระดับปริญญาโท 2 และที่ผ่านมาในอดีต ไม่ว่าจะจากการทำงาน หรือเรียน รวมกับแนวคิดที่ข้าพเจ้าสนใจ และการศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องของ วิธีการการสร้างสรรค์ผลงาน และกระบวนการทางด้านความคิด จนสรุปออกมาได้เป็นผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ซึ่งข้าพเจ้าคาดหวังว่าผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์เล่มนี้ จะสามารถให้ความรู้เพิ่มเติมกับผู้อื่นได้ไม่มากนักน้อย และสามารถนำกลับไปพัฒนาให้เกิดเป็นผลงานศิลปะในลักษณะเฉพาะของตนต่อไปได้

## บรรณานุกรม

- ไทยรัฐออนไลน์. 2557. โพลชี้คนไทยเครียด เหตุข่าวของแพง ค่าครองชีพสูงปรี๊ด. [Online]. Available : <http://www.thairath.co.th/content/456112>.
- นงนุช สงวนศักดิ์. “ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเครียดในการทำงานของพนักงานบัญชีบริษัทเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด. 2557
- พรทิพย์ ทิพมาสน์. “การศึกษาปัจจัยด้านความเครียดตามตำแหน่งงาน แรงจูงใจ และความผูกพัน ต่อองค์กรที่มีอิทธิพลต่อการตั้งใจจะลาออกจากงานของพนักงานระดับปฏิบัติการ กรุงเทพมหานคร ย่านอโศก.” วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. 2558.
- อุทุมพร เมืองนามา. “ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดความเครียดของพนักงาน ธนาคาร สินเอเชีย จำกัด (มหาชน).” วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. 2553.
- Pim chanok. 2556. คนกรุงเครียดมากขึ้นรอบ 3 เดือน. [Online]. Available : <http://www.thaihealth.or.th/Content/2652>.
- Bill Viola. 2017. **Artist Biography**. [Online]. Available : <http://www.billviola.com/biograph.htm>.
- Docam. 2017. **Bill Viola, The Sleepers, 1992**. [Online]. Available : <http://www.docam.ca/en/component/content/article/256-bill-viola-the-sleepers-1992.html>.
- Guardian News and Media. 2017. **Douglas Gordon: What Have I Done**. [Online]. Available : <https://www.theguardian.com/arts/pictures/image/0,8543,-11004531576,00.html>.
- James Cohan. 2017. **Bill Viola Artist Bio**. [Online]. Available : <http://www.jamescohan.com/artists/bill-viola>.
- Roca Gallery. 2017. **Gordon-Biography**. [Online]. Available : [http://rogallery.com/Gordon\\_Douglas/gordon-biography.html](http://rogallery.com/Gordon_Douglas/gordon-biography.html).
- The Guardian. 2017. **A Rembrandt For The Video Age**. [Online]. Available : <https://www.theguardian.com/education/2001/may/06/arts.highereducation>.
- Wikipedia. 2015. **Bill Viola**. [Online]. Available : [https://en.wikipedia.org/wiki/Bill\\_Viola](https://en.wikipedia.org/wiki/Bill_Viola).

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

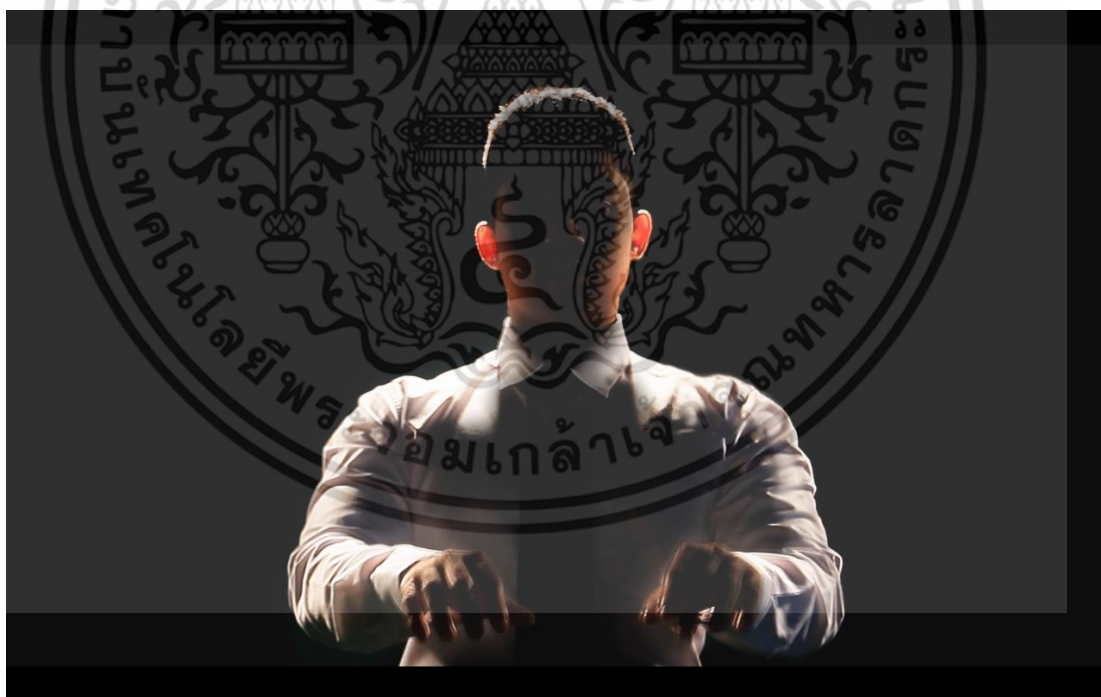


ภาคผนวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.33 ผลงานชุดที่ 1 Humanoid 1 ความยาว 3.45 นาที เทคนิค : วิดีโอโปรเจกเตอร์บนกำแพง  
ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกสพัฒน โสคติปัทมนนท์

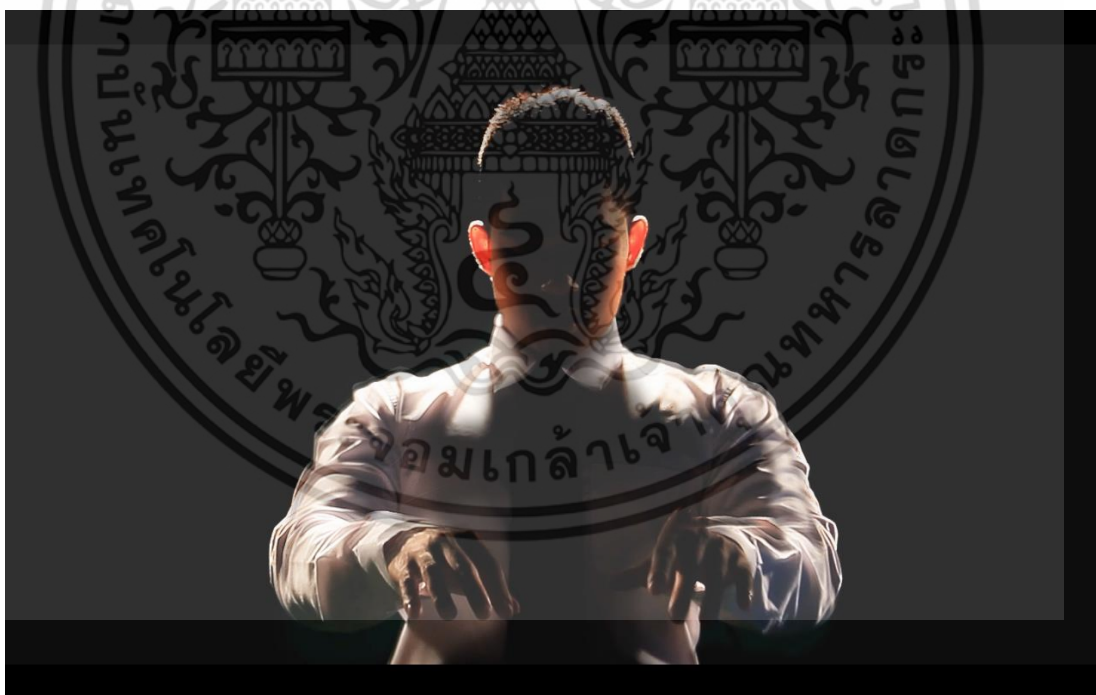


ภาพที่ 4.34 ผลงานชุดที่ 1 Humanoid 2 ความยาว 3.45 นาที เทคนิค : วิดีโอโปรเจกเตอร์บนกำแพง  
ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกสพัฒน โสคติปัทมนนท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

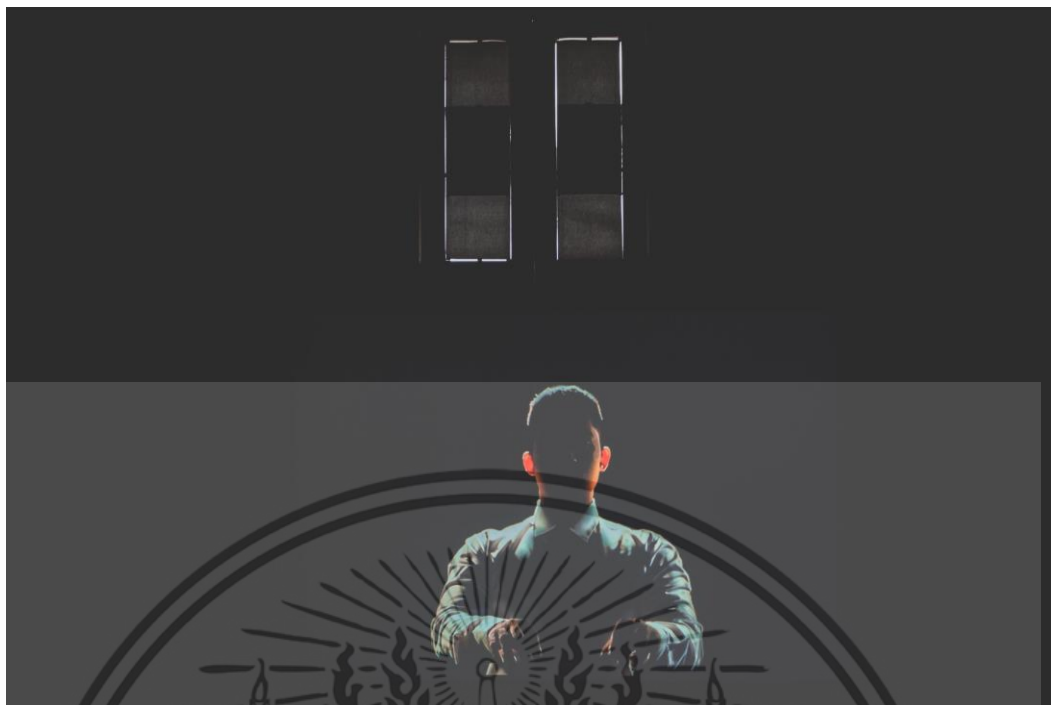


ภาพที่ 4.35 ผลงานชุดที่ 1 Humanoid 3 ความยาว 3.45 นาที เทคนิค : วิดีโอโปรเจกเตอร์บนกำแพง  
ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์



ภาพที่ 4.36 ผลงานชุดที่ 1 Humanoid 4 ความยาว 3.45 นาที เทคนิค : วิดีโอโปรเจกเตอร์บนกำแพง  
ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

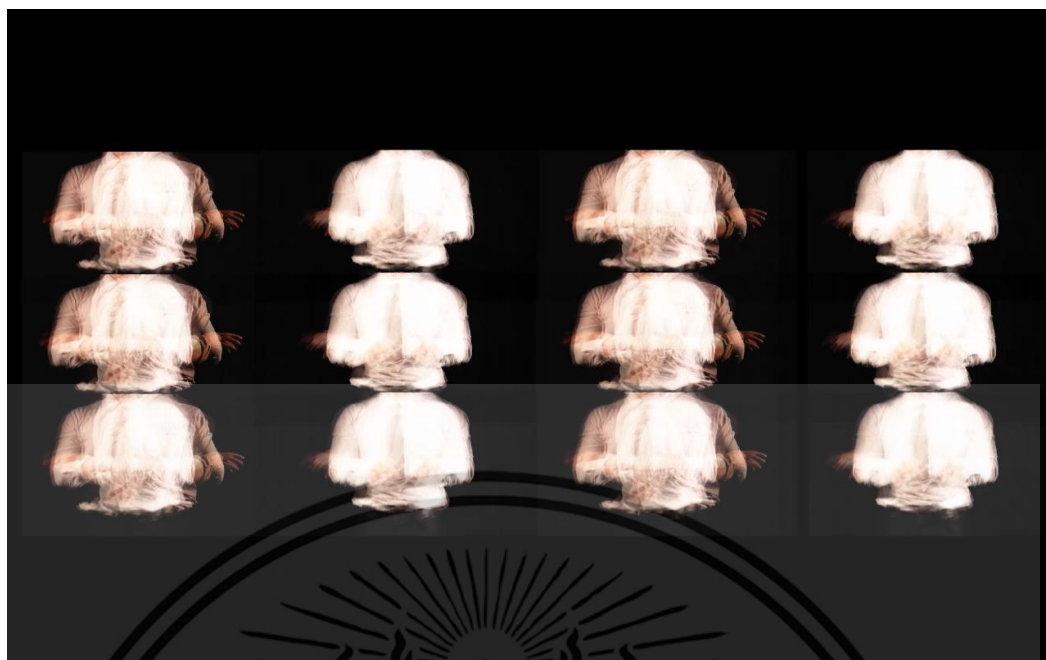


ภาพที่ 4.37 ผลงานชุดที่ 1 Humanoid 5 ความยาว 3.45 นาที เทคนิค : วิดีโอโปรเจกเตอร์บนกำแพง  
ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์



ภาพที่ 4.38 ผลงานชุดที่ 1 Humanoid 6 ความยาว 3.45 นาที เทคนิค : วิดีโอโปรเจกเตอร์บนกำแพง  
ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

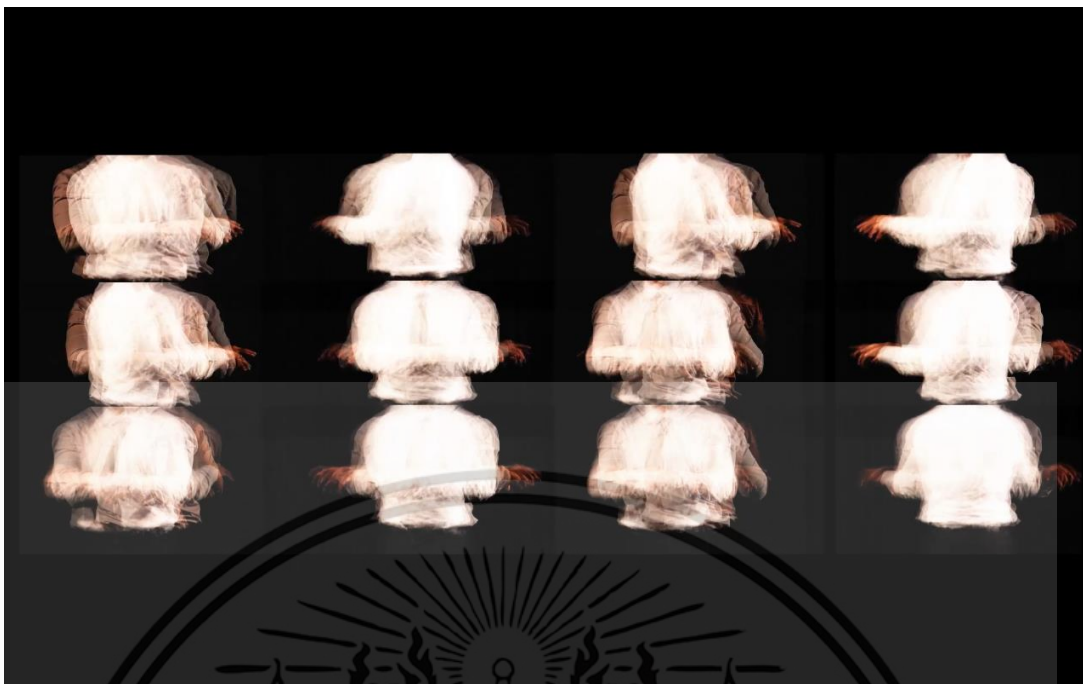


ภาพที่ 4.39 ผลงานชุดที่ 2 Multi-Layer 1 ความยาว 0.55 นาที  
 เทคนิค : วิดีโอโปรเจกเตอร์บนกำแพง  
 ขนาดภาพ : 1914 x 722 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์



ภาพที่ 4.40 ผลงานชุดที่ 2 Multi-Layer 2 ความยาว 0.55 นาที  
 เทคนิค : วิดีโอโปรเจกเตอร์บนกำแพง  
 ขนาดภาพ : 1914 x 722 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.41 ผลงานชุดที่ 2 Multi-Layer 3 ความยาว 0.55 นาที  
 เทคนิค : วิดีโอโปรเจกเตอร์บนกำแพง  
 ขนาดภาพ : 1914 x 722 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์



ภาพที่ 4.42 ผลงานชุดที่ 2 Multi-Layer 4 ความยาว 0.55 นาที  
 เทคนิค : วิดีโอโปรเจกเตอร์บนกำแพง

ขนาดภาพ : 1914 x 722 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการเรียนการสอนเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.43 ผลงานชุดที่ 3 Time Lapse 1 ความยาว 1.01 นาที  
 เทคนิค : วิดีโอโปรเจกเตอร์บนกำแพง  
 ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์



ภาพที่ 4.44 ผลงานชุดที่ 3 Time Lapse 2 ความยาว 1.01 นาที  
 เทคนิค : วิดีโอโปรเจกเตอร์บนกำแพง  
 ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

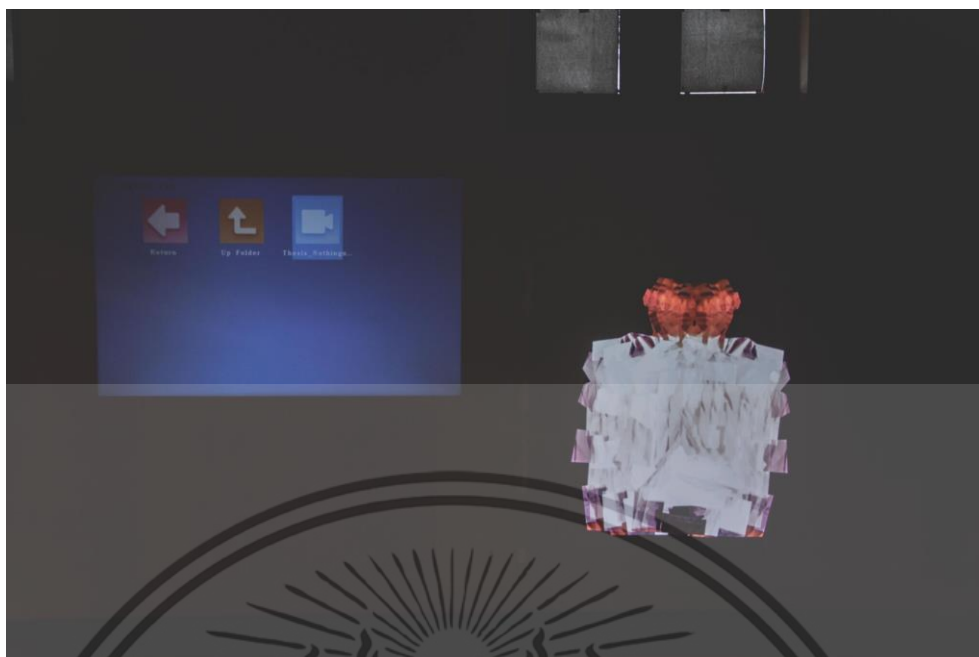


ภาพที่ 4.45 ผลงานชุดที่ 3 Time Lapse 3 ความยาว 1.01 นาที  
 เทคนิค : วิดีโอโปรเจกเตอร์บนกำแพง  
 ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์



ภาพที่ 4.46 ผลงานชุดที่ 4 Time Lapse 1 ความยาว 1.01 นาที  
 เทคนิค : วิดีโอโปรเจกเตอร์บนกำแพง  
 ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.47 ผลงานชุดที่ 3 Time Lapse 5 ความยาว 1.01 นาที  
 เทคนิค : วิดีโอโปรเจกเตอร์บนกำแพง  
 ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์



ภาพที่ 4.48 ผลงานชุดที่ 3 Time Lapse 6 ความยาว 1.01 นาที  
 เทคนิค : วิดีโอโปรเจกเตอร์บนกำแพง

ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.49 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room 1 ความยาว 1.15 นาที

เทคนิค : จอคอมพิวเตอร์บน โต๊ะ

(59 ซม. x 27 ซม. x 80 ซม.) ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์



ภาพที่ 4.50 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room 2 ความยาว 1.15 นาที

เทคนิค : จอคอมพิวเตอร์บน โต๊ะ

(59 ซม. x 27 ซม. x 80 ซม.) ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.51 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room 3 ความยาว 1.15 นาที

เทคนิค : จอคอมพิวเตอร์รับน โตะ

(59 ซม. x 27 ซม. x 80 ซม.) ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์

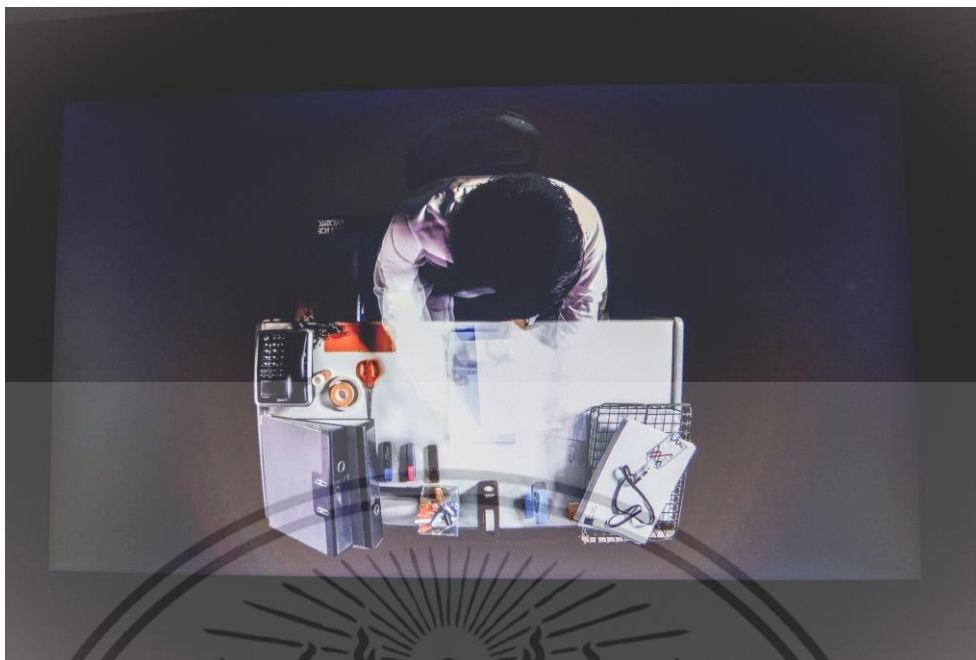


ภาพที่ 4.52 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room 4 ความยาว 1.15 นาที

เทคนิค : จอคอมพิวเตอร์รับน โตะ

(59 ซม. x 27 ซม. x 80 ซม.) ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.53 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room 5 ความยาว 1.15 นาที  
 เทคนิค : จอคอมพิวเตอร์บนโต๊ะ  
 (59 ซม. x 27 ซม. x 80 ซม.) ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์



ภาพที่ 4.54 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room 6 ความยาว 1.15 นาที  
 เทคนิค : จอคอมพิวเตอร์บนโต๊ะ  
 (59 ซม. x 27 ซม. x 80 ซม.) ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.55 ผลงานชุดที่ 4 The Square Room 7 ความยาว 1.15 นาที  
 เทคนิค : จอคอมพิวเตอร์บนโต๊ะ  
 (59 ซม. x 27 ซม. x 80 ซม.) ขนาดภาพ : 1920 x 1080 พิกเซล โดย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

|                       |  |
|-----------------------|--|
| ชื่อ-สกุล             | นาย สกลพัฒน์ โชติปัทมนนท์  |
| วัน เดือน ปีเกิด      | 30 กันยายน พ.ศ. 2534   |
| ที่อยู่               | เลขที่ 424/728 ถนนราชวิถี แขวงทุ่งพญาไท เขตราชเทวี<br>กรุงเทพมหานคร 10400  |
| E-mail                | Chot.th98@gmail.com  |
| ประวัติการศึกษา       | 2549 นักเรียนแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม UCE เมืองแอคิลเต ประเทศออสเตรเลีย<br>2555 นักเรียนแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม มหาลัคขาลัย ประเทศจีน<br>2557 ศิลปกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์ เอกศิลปะจิตรกรรม<br>คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร<br>2560 ปริญญาศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์<br>คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์<br>สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  |
| ประสบการณ์ทำงาน       | 2558-2559 ตำแหน่ง Animator ที่บริษัท Riff Animation Studio   |
| การแสดงนิทรรศการศิลปะ | นิทรรศการ ศิลปะจินตทัศน์ – เซรามิกส์ ครั้งที่ 2 ณ เพชรบุรี<br>นิทรรศการ “Daming” ศิลปะจินตทัศน์ – เซรามิกส์ ครั้งที่ 3 ณ มหาวิทยาลัย ประสานมิตร<br>นิทรรศการ “ไวไฟ” ศิลปะจินตทัศน์นิพนธ์ ปริญญาตรี ที่ G23 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ<br>ประสานมิตร<br>นิทรรศการ ไทย – เยอรมัน Experimental Video Art (EVA) ที่ BACC หอศิลป์กรุงเทพมหานคร<br>นิทรรศการ “FAR-OFF” Video Arts ที่ โคโลญ ประเทศ เยอรมนี<br>นิทรรศการ “I-Zation” ศิลปะนิพนธ์มหาบัณฑิต ณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร<br>ลาดกระบัง |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้