

รอยยิ้มแห่งความน่ากลัว

A DREADFUL SMILE



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2561

KMITL-2018-AR-M-005-035

รอยยิ้มแห่งความน่ากลัว

A DREADFUL SMILE



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2561

KMITL-2018-AR-M-005-035

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# A DREADFUL SMILE



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  
2018

KMITL-2018-AR-M-005-035

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2018

FUCULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้


คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ รอยยิ้มแห่งความน่ากลัว  
A DREADFUL SMILE  
นักศึกษา นางสาวศศิภา นภาวรรณ  
รหัสประจำตัว 59602060  
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชา ทัศนศิลป์  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ถนอมนวล เดชาคนึงวงศ์  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ลายมือชื่อ
ศาสตราจารย์ เกียรติศักดิ์ ชานนารถ	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ถนอมนวล เดชาคนึงวงศ์	
รองศาสตราจารย์ อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์	
รองศาสตราจารย์ สุรพงษ์ สมนิช	
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.โอภาสจรัส นันทวัน	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 16 กรกฎาคม 2561 เวลา 10.00 น.  
สถานที่สอบ ภาควิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว

  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อันธิกา สวัสดิ์ศรี)  
คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
วันที่ 26 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	รอยยิ้มแห่งความน่ากลัว
นักศึกษา	นางสาวศศิภา นภาพรรณ
รหัสนักศึกษา	59602060
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2561
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผศ.ดร.ถนอมนวล เตชาคนึงวงศ์

### บทคัดย่อ

Coulrophobia เป็นโรคที่สั่งสมจากความกลัวในตัวตลกในวัยเด็ก ข้าพเจ้าต้องการที่จะเป็นตัวแทนสะท้อนความน่ากลัวผ่านสายตาของผู้ป่วยเหล่านั้นและแสดงออกมาให้เป็นผลงานศิลปะผสมผสานการใช้ Media Sound และ Reaction ของผู้ชม เพื่อผู้ชมจะได้เข้าถึง Coulrophobia และเป็นการตอบคำถามว่าทำไมผู้ป่วยเหล่านั้นจึงหวาดกลัวภาพลักษณะของตัวตลกมากเสียขนาดนั้น หลังจากได้เฝ้าถามผู้ป่วยบางรายได้ก็ข้อมูลมาว่าพวกเขามักจะฝังใจกับภาพความสยดสยองจากรอยยิ้มและใบหน้าที่ใจดีเกินจริง ข้าพเจ้าจึงตั้งชื่อการจัดแสดงในครั้งนี้ว่า A DREADFUL SMILE เพื่อบ่งบอกถึงรอยยิ้มที่มึนงง และความรู้สึกไม่ชอบมาพากลของใบหน้าตัวตลกเหล่านั้น เพื่อให้สังคมทั่วไปได้เข้าใจถึงความรู้สึกหดหู่ โดดเดี่ยวของคนเป็นโรค Coulrophobia และเพื่อเป็นการลดการ Bully ในสังคมที่จะเกิดขึ้นต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis	A Dreadful Smile
Student	Miss Sasipa Napawan
Student ID	59602060
Degree	Master of Fine Arts
Program	Visual Arts
Year	2018
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Thanormnaun Dechakaneewong

### Abstract

Coulrophobia is a persistent fear of clowns. I want to represent the horror through the eyes of those patients and show them as works of art, incorporating the use of Media Sound and Reaction of the audience, so that they will have access to Coulrophobia and answer the question of why they were so scared of the clowns' image. After asking some patients, they came to the conclusion that they often relied on the horror image of a smile and a kind face. I named this show A DREADFUL SMILE to indicate the hidden smiles and the peculiarities of those clown faces for the general public to understand the feelings of depression and loneliness of people who are suffering from Coulrophobia and to reduce bullying in society.

## กิติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้จากอาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.ถนอมนวล เตชาคนีวงศ์ ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้ประสบการณ์ การทำงาน รวมไปถึงมุมมองในการใช้ชีวิตแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับคุณพระบิดามารดา ผู้ให้กำเนิดข้าพเจ้า และเป็นที่รักเคารพยิ่ง ตลอดจนครูบาอาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชา ความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

ศศิภา นภาพรรณ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ .....	I
บทคัดย่อฉบับภาษาอังกฤษ .....	II
กิตติกรรมประกาศ .....	III
สารบัญ .....	IV
สารบัญภาพ .....	VI
บทที่ 1 บทนำ .....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ .....	2
1.3 สมมุติฐานของการสร้างสรรค์ .....	2
1.4 แนวความคิดในงานศิลปะ .....	3
1.5 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ .....	3
1.6 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ .....	4
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับต่อการสร้างสรรค์ .....	5
2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากโรคโฟรีเบีย .....	5
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากวิดีโออาร์ต .....	6
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน .....	8
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ .....	13
3.1 การกำหนดรูปแบบของผลงาน .....	13
3.2 การศึกษาหาข้อมูล .....	13
3.3 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน .....	15
3.4 ชุดแบบภาพร่าง .....	16
3.5 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน .....	22
3.6 ภาพผลงานแสดงจริง .....	26
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน .....	27
4.1 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ .....	27
บทที่ 5 บทสรุป .....	47
5.1 ปัญหาและข้อเสนอแนะ.....	47
บรรณานุกรม .....	48

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษา IV เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาพผลงานศิลปะ .....	49
ประวัติผู้เขียน .....	54



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพผลงาน Inasmuch as it is Always Already Taking Place .....	8
2.2 ภาพ ยาโยอี คุซามะ .....	9
2.3 ภาพผลงาน The Spirits of the Pumpkins Descended into the Heaven .....	10
2.4 ภาพผลงาน The Aftermath of Obliteration of Eternity .....	10
2.5 ภาพผลงาน The Obliteration Room .....	11
2.6 ภาพผลงาน Infinity Mirrored Room .....	11
2.7 ภาพถ่ายจากร้าน Louis Vuitton .....	12
3.1 ภาพร่าง หน้ากากที่ถูแขวนไว้ (HANGING MASK) .....	16
3.2 ภาพร่าง อิสระของตัวตลก (FREEDOM OF CLOWN) .....	17
3.3 ภาพร่าง เงาสะท้อนที่เห็น (VISIBLE REFLECTION) .....	17
3.4 ภาพร่าง คาดเดาไม่ได้ (UNPREDICTABLE) .....	18
3.5 ภาพร่าง มากมายหลายหน้า (MANY FACES) .....	18
3.6 ภาพร่าง การจ้องมอง (STARING AT).....	19
3.7 ภาพร่าง การแปรเปลี่ยนของบุคลิก (PERSONALITY DISORDER) .....	20
3.8 ภาพร่าง เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน (FULL OF LAUGH) .....	21
3.9 ภาพร่าง ดวงตาสะท้อน (EYES OF REFLECTION) .....	21
3.10 ภาพร่าง หลอกล่อ (BAIT).....	22
3.11 ภาพผลงาน Raw Material with continuous shift MMMM .....	23
3.12 ภาพผลงาน DOTS OBSESSION .....	23
3.13 ภาพผลงาน vocabulary of solitude .....	24
3.14 ภาพผลงาน vocabulary of solitude .....	24
3.15 ภาพผลงาน เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน (FULL OF LAUGH) .....	26
3.16 ภาพผลงาน เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน (FULL OF LAUGH) .....	26
4.1 ภาพร่าง เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน (FULL OF LAUGH) .....	27
4.2 ภาพผลงานจริง เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน (FULL OF LAUGH) .....	28
4.3 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ เอกภาพจากผลงานชิ้นที่ 1 .....	28
4.4 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ เอกภาพจากผลงานชิ้นที่ 2 .....	29
4.5 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ดุลยภาพจากผลงานชิ้นที่ 1 .....	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.6 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ดุลยภาพจากผลงานชั้นที่ 2 .....	31
4.7 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ การเคลื่อนไหวจากผลงานชั้นที่ 1 .....	32
4.8 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ การเคลื่อนไหวจากผลงานชั้นที่ 1 .....	32
4.9 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ การเคลื่อนไหวจากผลงานชั้นที่ 2 .....	33
4.10 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ความเป็นเด่นจากผลงานชั้นที่ 1 .....	34
4.11 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ความเป็นเด่นจากผลงานชั้นที่ 2 .....	35
4.12 ทฤษฎีคลื่นเสียง .....	36
4.13 คุณสมบัติของแสง .....	38
4.14 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ แสงจากผลงานชั้นที่ 1 .....	39
4.15 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ แสงจากผลงานชั้นที่ 2 .....	40
4.16 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ เงาจากผลงานชั้นที่ 1 .....	41
4.17 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ เงาจากผลงานชั้นที่ 2 .....	41
4.18 รูปแบบการทับซ้อนบางส่วน .....	42
4.19 รูปแบบการทับซ้อนแบบเต็มรูป .....	43
4.20 รูปแบบการทับซ้อนแบบคาบเกี่ยว .....	43
4.21 รูปแบบการทับซ้อนแบบลูกโซ่ .....	44
4.22 รูปแบบการทับซ้อนแบบสาน .....	44
4.23 รูปแบบการทับซ้อนแบบหลายชั้น .....	45
4.24 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ การทับซ้อนจากผลงานชั้นที่ 1 .....	45
4.25 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ การทับซ้อนจากผลงานชั้นที่ 2 .....	46
ภาพผลงานศิลปะ ชื่อผลงานที่ 1 .....	50
ภาพผลงานศิลปะ ชื่อผลงานที่ 1 .....	50
ภาพผลงานศิลปะ ชื่อผลงานที่ 2 .....	51
ภาพผลงานศิลปะ ชื่อผลงานที่ 2 .....	51
ภาพผลงานศิลปะ ชื่อผลงานที่ 3 .....	52
ภาพผลงานศิลปะ ชื่อผลงานที่ 3 .....	52
ภาพผลงานศิลปะ ชื่อผลงานที่ 4 .....	53

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้าขอเกริ่นถึงโรคจิตเวชชนิดหนึ่งที่มีชื่อเฉพาะทางคือ โรคกลัวตัวตลก (Coulrophobia) ก่อนเป็นอันดับแรก โรคกลัวตัวตลกเป็นชื่อทางจิตเวชของโรคโฟเบีย (Phobia) ซึ่งโฟเบียเป็นโรคจิตเวชอย่างหนึ่งเกี่ยวข้องกับความกลัวในสิ่งหนึ่งสิ่งใดเป็นพิเศษสามารถพบได้ในบุคคลทั่ว ๆ ไปและตัวข้าพเจ้าก็ได้มีโอกาสพูดคุยกับจิตแพทย์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับโรคโฟเบีย โรคกลัวตัวตลกคือโรคที่อธิบายถึงผู้ป่วยที่กลัวตัวตลก ไม่ว่าจะเป็นคนในชุดตัวตลก ตุ๊กตาตัวตลก รวมไปถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่คล้ายคลึงหรือเกี่ยวข้องกับตัวตลก ระดับความกลัวของผู้ป่วยจิตเวชนั้นมีหลายระดับขึ้นอยู่กับว่าผู้ป่วยเหล่านั้นมีความใส่ใจเกี่ยวกับตัวตลกมากแค่ไหน และขึ้นอยู่กับคนรอบตัวของเขาจะกระตุ้นความกลัวของผู้ป่วยเหล่านั้นมากน้อยเท่าไร

สาเหตุของการเกิดโรคกลัวตัวตลกนั้นเกิดขึ้นเป็นไปได้ว่าจะเกิดจากการประสบพบเจอเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ในอดีตที่ผู้ป่วยเหล่านั้นไม่ได้ตั้งใจทำให้เกิดการฝังใจรูปลักษณ์บางอย่างของตัวตลก บางรายอาจจะเกิดการช็อคอย่างรุนแรง ซึ่งแต่ละความรุนแรงแต่ละเหตุการณ์เหล่านั้นก็ส่งผลต่อการฝังใจในระยะยาว อาการที่เกิดขึ้นก็มีทั้งการหวาดกลัวหลีกเลี่ยงที่จะพบเจอจนไปถึงการหวาดกลัวตัวตลกขั้นสุดขีดจนไม่สามารถมองภาพตัวตลกได้อีกต่อไปซึ่งมีผู้ป่วยบางคนที่อยู่ในขั้นกลัวตัวตลกอย่างรุนแรงเมื่อพบเจอตัวตลกก็อาจจะเกิดอาการช็อค หรือ หมดสติได้ คล้าย ๆ กับคนบางคนทีกลัวเลือดนั่นเอง

ส่วนใหญ่เมื่อไปถึงตัวตลกแล้ว พวกเราจะจินตนาการถึงคุณลุงผมพริกจุกสีแดงถือลูกโป่งมาแจกเด็ก ๆ ใส่รองเท้าและแต่งตัวด้วยสีสันทสไสพร้อมกับฉีกยิ้มกว้าง แต่ถ้าหากพิจารณาดูดีตัวตลกเหล่านี้มีความน่ากลัวซ่อนเร้นอยู่ภายใน อาจจะเป็นเพราะการแต่งหน้าแต่งตาที่มีรูปแบบที่เกินจริง คิ้วสูง ปากยิ้มถึงใบหู จมูกโตเกินไป และสูงใหญ่จนเกินคนทำให้เด็ก ๆ ที่เห็นตัวตลกก็อาจจะเกิดอาการกลัวขึ้นมาได้ ซึ่งเหตุผลที่ข้าพเจ้ายกเอาตัวตลกมาพูดถึงในชิ้นงานนี้ก็เพราะว่ามันเป็นสิ่งที่คนธรรมดาสามารถรับรู้ได้และเข้าถึงความกลัวได้อย่างง่าย ๆ ซึ่งโรคการกลัวตัวตลกนั้นเป็นโรคที่ค่อนข้างจะเป็นการกลัวที่เกิดขึ้นแบบไม่ได้รับการกระทบกระเทือนทางจิตใจมาก่อน ศาสตราจารย์ โจเซฟ เดอร์วิน (Joseph Durwin) จาก California State University กล่าวว่า โดยส่วนใหญ่ในกลุ่มผู้ป่วยจะเป็นเด็กและเมื่อได้สอบถามพวกเขาเหล่านั้นก็ได้คำตอบว่า ตัวตลกมีสีหน้าท่าทางที่น่ากลัวเป็นพิเศษ เพราะมีการเขียนหน้าตาด้วยสีสันทมากมาย ปากกว้างผิดมนุษย์ จมูกโตอย่างไร้เหตุผล พร้อมทั้งเดินเข้ามาจูโจมเด็ก ๆ ด้วยบุคลิกที่ร่างเร็งผิดปรกติ ทำให้เด็ก ๆ ตกใจกลัว ซึ่งหลังจากมีการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คิดค้นการฉายภาพยนตร์ได้ไม่นาน ก็กำเนิดภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวตลกในแบบสยองขวัญ และระทึกใจ ยกตัวอย่างเช่น Clownhouse (1989) ที่เล่าถึงฆาตกรโรคจิตที่หนีออกมาจากโรงพยาบาลบ้า 3 คนซึ่งบังเอิญผ่านไปเจอโรงละครสัตว์พอดี จึงฆ่าตัวตลกที่นั่นและสวมชุดตัวตลกซะเอง The Clown at Midnight (1999) ฆาตกรรมสุดโหดในโรงโอเปร่า โดยดำเนินเรื่องโดยลูกสาวของคนที่ถูกฆ่าในโรงละคร Fear of Clowns (2004) หรือภาพยนตร์ชื่อ It (2018) ดำเนินเรื่องโดยเด็ก ๆ ที่ต้องต่อสู้กับคำสาปโรคโฟเบีย เพราะสิ่งที่เด็ก ๆ เหล่านั้นต้องเจอคือสิ่งที่พวกเขากลัว

## 1.2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

ต้นเหตุของโรคนี้คือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตดั่งที่กล่าวเอาไว้ข้างต้น แต่สิ่งที่กระตุ้นนั้นก็กลับเป็นจุดที่ทำให้เป็นสาเหตุของการกำเริบของโรคนี้ได้ต่างหาก ซึ่งชัดเจนว่าสิ่งกระตุ้นเหล่านั้นคือการกลั่นแกล้งนั่นเอง ซึ่งถ้าเป็นการกลั่นแกล้งในหมู่เพื่อน ๆ นั้นจะเป็นการกลั่นแกล้งแบบที่ผู้ป่วยเหล่านี้ยอมรับได้ แต่การกลั่นแกล้งในรูปแบบการรังแก (Bully) ส่งผลมาก ๆ ต่อการใช้ชีวิตร่วมกับผู้ที่เป็นโรคโฟเบีย ข้าพเจ้าจะขอยกตัวอย่างขึ้นมาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งเบื้องต้น เช่น นายเอ เป็นโรคโฟเบียกลัวแมงมุม และ นายบี หรือเพื่อนซี้แกล้ง ที่กลั่นแกล้งนายเอทุก ๆ วัน โดยการจับแมงมุมมาซ่อนไว้ในสิ่งของต่าง ๆ ของนายเอ เมื่อนายเอหยิบสิ่งของเหล่านั้นก็จะทำให้เขาตกใจทุกครั้งเพราะเจอแมงมุมอยู่ในสิ่งของของเขา จริงอยู่ที่การรักษาโรคโฟเบียคือการเผชิญหน้ากับสิ่งเหล่านั้น เช่น กลัวความสูง ต้องไปโดดหอ ขึ้นเครื่องบิน เล่นรถไฟเหาะ แต่วิธีที่ถูกต้องก็คือการให้ผู้ป่วยมีการเตรียมตัวเตรียมใจก่อน เมื่อไม่มีเรื่องอารมณ์มาเกี่ยวข้องด้วยก็จะทำให้พวกเขามีความรู้สึกว่าสามารถเตรียมพร้อมและรับมือกับสิ่งที่พวกเขาจะต้องเผชิญได้ ต่างกับการรังแกที่กล่าวมา ดังนั้นข้าพเจ้าจึงตั้งใจที่จะเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้เพื่อเป็นการอธิบายถึงมุมมองของผู้ที่เป็นโรคโฟเบีย ที่ไม่อาจจะอธิบายต่อสังคมได้อย่างเปิดเผย และมีถูกเข้าใจผิดว่าเป็นแค่ความรู้สึกกลัวเฉย ๆ ไม่ได้เป็นปัญหาแต่อย่างใด แต่เพราะคนที่เป็นโรคโฟเบีย ไม่ได้เป็นคนใจเสาะ และขี้สอ้าง เพียงเพราะพวกเขาแสดงอาการหวาดกลัวมากกว่าคนอื่น ๆ บางครั้งผู้ป่วยที่เป็นผู้ชายก็โดนกล่าวหาว่าเป็นสาวประเภทสอง ไม่แข็งแรง ซึ่งข้าพเจ้าอยากจะอธิบายสิ่งเหล่านี้และภาพเรื่องราวที่พวกเขาารู้สึกผ่านทางผลงานศิลปะ และถ่ายทอดออกไปแก่บุคคลภายนอกให้ได้เข้าใจว่ามันมีลักษณะเป็นอย่างไร และมันน่ากลัวแบบไหน ทำไมพวกเขาถึงได้กรี๊ดร้องทำท่าทางที่หวาดกลัว หวาดระแวงขนาดนั้น

## 1.3 สมมุติฐานของการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าเป็นคนหนึ่งที่เคยเป็นโรคโฟเบีย ในสมัยวัยเด็กที่ข้าพเจ้าไม่มีความรู้เรื่องโรคต่าง ๆ เหล่านี้มากนัก ซึ่งมีการกลัวแมงมุม และกลัวความมืดร่วมด้วย และทุก ๆ ครั้งที่ต้องเผชิญกับสิ่งเหล่านั้น ข้าพเจ้าจะต้องใช้การวิ่งหนีเพื่อหลีกเลี่ยงไปให้ไกลทุกครั้ง ข้าพเจ้าได้ปรึกษาผู้ปกครองของข้าพเจ้าในเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ดูแลเห็นว่าเป็นประโยชน์ในการศึกษาไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัยเด็ก แต่พวกเขากลับไม่สนใจและยังปฏิเสธที่จะรับฟังเรื่องนี้อีกด้วย เมื่อข้าพเจ้าโตขึ้นจึงมีโอกาสดำเนินเข้าไปศึกษาที่ วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล สถาบันวิทยาลัยดนตรีแห่งหนึ่ง และต้องเผชิญกับปัญหาของการสอบทุกครั้ง เพราะเมื่อใดที่ข้าพเจ้าเข้าสอบข้าพเจ้าจะไม่สามารถควบคุมร่างกายตัวเองได้ โดยเฉพาะนิ้วมือ และแขน ตอนนั้นข้าพเจ้าเข้าใจเป็นว่ามันคือความประหม่า อาการตื่นเต้นของการสอบที่ทำให้ข้าพเจ้าเป็นอย่างนั้น จนมีอาจารย์แนะนำให้ข้าพเจ้าไปพบจิตแพทย์ และค้นพบว่าสิ่งที่ข้าพเจ้าเป็นไม่ใช่แค่ความประหม่าแต่เป็นความกลัวต่างหาก ซึ่งเข้าข่ายโรคโฟเบียชนิดหนึ่ง หลังจากวันที่ได้เริ่มรักษาข้าพเจ้าได้ใช้เวลาว่างศึกษาโรคโฟเบียและหาต้นตอของมันว่าเกิดขึ้นจากอะไร อะไรคือสิ่งกระตุ้น แล้วอะไรคือการรักษา

#### 1.4 แนวความคิดในงานศิลปะ

ข้าพเจ้าเองเป็นโรคโฟเบีย ซึ่งเกิดจากความกลัวบางสิ่งบางอย่างมากเกินไป จากประสบการณ์การรักษาอย่างเคร่งครัดจึงทำให้ข้าพเจ้ามีความตั้งใจว่าจะทำงานศิลปะใหม่ ๆ ที่สร้างความน่ากลัวมาจากสิ่งที่จดจำง่ายในวัยเด็ก สิ่งที่เกี่ยวข้องและเป็นวินาทีแห่งความสุขของเด็ก ๆ ในวัยเดียวกันกับข้าพเจ้า แปรผันความน่าสะพรึงกลัวตามการเวลาที่ผ่านมา ซึ่งตัวแปรอันแสนจะเหมาะสมที่มีความสนุกและความน่ากลัวปะปนกันอยู่อย่างแยกไม่ออกก็คือตัวตลกนั่นเอง เหตุผลของการนำโรคโฟเบียที่ตัวข้าพเจ้าเองเป็นอยู่มาผสมผสานกับชุดผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ก็คือการเข้าใจความรู้สึกของการหวาดกลัวที่แท้จริง ข้าพเจ้ามิได้เจตนาเกลียดกลัวให้ผู้ชมผลงานตกใจและหวาดกลัวตัวตลกแต่อย่างใด หากแต่สิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการจริง ๆ ก็คือการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของผู้ที่เป็นโรคตัวตลกให้ออกมาเป็นบรรยากาศที่เต็มไปด้วยทัศนภาพ จินตภาพ และการสะท้อนความรู้สึกผ่านทางเสียงดนตรี

#### 1.5 ขอบเขตของการสร้างสรรค์

การคิดทำงานศิลปะก็เป็นส่วนหนึ่งที่จะสามารถแสดงออกได้ถึงความกลัวข้างในลึก ๆ ของคนเป็นโรคโฟเบีย ข้าพเจ้าเลือกที่จะสื่อออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหวสั้น ๆ แนวทางเป็นศิลปะนามธรรมผสมผสานดนตรีประกอบ เพื่อสร้างบรรยากาศความน่าสะพรึงกลัว ความอึดอัดที่ต้องเผชิญกับสิ่งที่เราไม่สามารถควบคุมได้ และพยายามสร้างภาพลักษณ์ของตัวตลกที่มีหน้าตาบูดเบี้ยว บิดเบี้ยว ควบคุมไม่ได้ซึ่งได้วิธีการบิดภาพเหล่านั้นโดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อช่วยเติมเต็มบรรยากาศของภาพเคลื่อนไหวสั้น ๆ ให้ได้อีกด้วย

## 1.6 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

เทคนิคที่ข้าพเจ้าเริ่มใช้จะเป็นในรูปแบบโปรเจคเตอร์ ลักษณะคือภาพเคลื่อนไหวที่ฉายไปตกกระทบกับกำแพงสีขาว ในภาพเคลื่อนไหวเหล่านั้นเป็นภาพของตัวตลกซึ่งมีรูปแบบที่ต่างกันออกไป ไร้ขอบเขตของการเคลื่อนไหว ไร้ทิศทาง และคาดเดาไม่ได้ นอกจากนี้ภาพเคลื่อนไหวเหล่านั้นมีลักษณะเป็นแบบวนภาพซ้ำไปซ้ำมาเรื่อย ๆ ไม่รู้จบ นอกเหนือไปจากนั้นข้าพเจ้าเพิ่มเทคนิคเกี่ยวกับเสียงเข้าไปอีกเพื่อสร้างความกดดันให้กับผู้ที่มารับชมงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

# อิทธิพลที่ได้รับต่อการสร้างสรรค์

ผลงานชุดนี้ได้รับอิทธิพลอย่างสูงมาจากโรคโฟเบีย โรคที่เกิดขึ้นจากความกลัวของข้าพเจ้าเอง โดยในการนำเสนอชุดผลงานก่อน ๆ ของข้าพเจ้าก็ได้เริ่มต้นโดยโรคกลัวแมงมุม (Arachnophobia) ซึ่งได้บอกเล่าเรื่องราวผ่านภาพวิดีโอย้อนกลับไปช่วงเวลาในวัยเด็กที่ โศกเศร้า และหวาดกลัว ไม่ว่าจะโรคโฟเบียจะเป็นอย่างไรในสายตาของคนอื่น แต่ในสายตาของข้าพเจ้ามันมักจะเป็นฝันร้ายที่จ้องเข้ามาอ้อมกอดจิตใจของเราในเวลาที่ย่ำแย่บอบช้ำ ช่วงเวลาที่พวกเราไม่มีความสุข โรคโฟเบียก็จะคอยเข้ามาซ้ำเติมมากขึ้นถึงแม้ว่ามันจะเป็นความผิดปกติของร่างกายตัวเราเองก็ตาม ข้าพเจ้าจึงได้รับแรงบันดาลใจและจะถ่ายทอดเรื่องราวของโรคโฟเบียที่เกิดขึ้นจากตัวข้าพเจ้าเพื่อแสดงออกมาในรูปแบบผลงานศิลปะต่อไป

### 2.1 อิทธิพลที่ได้รับจากโรค โฟเบีย (Phobia)

โฟเบียเป็นโรคประเภทหนึ่งที่อยู่ใต้มหามวลของความวิตกกังวล เป็นการส่งผลกระทบเฉพาะบุคคลซึ่งเกิดขึ้นมาจากเหตุการณ์ประสบการณ์ฝังใจบางอย่างเกี่ยวกับสถานการณ์เหล่านั้น ที่เคยเกิดขึ้นมาก่อน จึงทำให้เกิดอาการหวาดกลัวอย่างไร้เหตุผล เช่นการกลัวสัตว์ต่าง ๆ กลัวสถานที่ หรือแม้กระทั่งสิ่งของต่าง ๆ เมื่อมีการเกิดโฟเบียขึ้นในบุคคลคนหนึ่ง เขาจะหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับสิ่งเหล่านั้นที่พวกเขาคิดว่ามันเป็นอันตราย และหลีกเลี่ยงการจินตนาการถึงสิ่งเหล่านั้น ซึ่งโฟเบียก็คือความผิดปกติที่เกิดขึ้นในจิตใจของตัวพวกเขาเอง ผู้ป่วยโรคโฟเบียจะมีความรู้สึกกลัวอย่างรุนแรงที่จะเผชิญหน้ากับสิ่งที่พวกเขากลัว พวกเขาจะแสดงอาการต่อต้านและเริ่มป้องกันตัวเองในระดับปกติจนไปถึงการป้องกันตัวโดยใช้กำลัง ซึ่งในประเทศสหรัฐอเมริกาเองมีผู้ป่วยที่เป็นโรคโฟเบียแล้วถึง 19 ล้านคนด้วยกัน โดยโรคโฟเบียจะแบ่งเป็น 3 ประเภทหลัก ๆ ด้วยกัน

ซึ่งโดยส่วนมากโรคโฟเบียจะเกิดขึ้นในช่วง เด็ก วัยรุ่น หรือ ช่วง หนุ่มสาว แต่น้อยครั้งที่จะเกิดขึ้นในผู้ใหญ่หรือวัยกลางคน สาเหตุที่พวกเขาเหล่านั้นเป็นโรคนี้อาจจะเกิดจาก การประสบเรื่องเลวร้าย เรื่องที่ตึงเครียดที่สุด รวมไปถึงเหตุการณ์เฉียดตายที่พวกเขาได้พบเจอมาก่อนหน้านี้ หรือรวมไปถึงการเป็นโฟเบียของพ่อแม่ของพวกเขาเองก็สามารถทำให้พวกเขาจดจำและหลีกเลี่ยงที่จะเข้าไปใกล้สิ่งเหล่านั้นเช่นกัน โรคโฟเบียเป็นโรคที่ใช้ค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูงในการรักษาแต่ถ้าหากการเป็นโรคโฟเบียของผู้ป่วยไม่ได้ส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวันของผู้ป่วยก็ไม่จำเป็นต้องเข้าทำการรักษาแต่อย่างใด หากแต่ผู้ป่วยบางคนต้องการทำการรักษาอย่างจริงจังแล้วพวกเขาเหล่านั้นต้องไปพบกับหมोजิตแพทย์ในโรงพยาบาลต่าง ๆ และใช้เวลาการรักษาในระยะที่เหมาะสมตามแพทย์สั่ง ซึ่งการรักษาที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะประกอบไปด้วยการบำบัดต่าง ๆ รวมไปถึงการใช้ยารักษาเข้าร่วมด้วย ซึ่งการรักษาสุดท้ายก็คือการเผชิญหน้ากับสิ่งที่ผู้ป่วยกลัวที่สุด

ข้าพเจ้าได้หิบบกแรงบันดาลใจมาจากตัวข้าพเจ้าเองและขบวนการรักษาที่ครบถ้วนทั้งประกอบไปด้วยยาและการบำบัดแบบการเผชิญหน้าเพื่อเพิ่มพูนประสิทธิภาพของการรักษาที่แพทย์สั่ง นอกจากนี้ข้าพเจ้าคิดว่าการนำเสนอโรครุโเบียในงานศิลปะเป็นสิ่งแปลกใหม่และน่าสนใจ เพียงเพราะภาพสิ่งของบางอย่างในจินตภาพของข้าพเจ้านั้นไม่ได้เป็นเหมือนจินตภาพของคนทั่วไป แต่กลับเป็นภาพที่น่าสยดสยองของสิ่งของที่ข้าพเจ้าหวาดกลัวจนไม่อยากจะนึกถึงเสียมากกว่า และเมื่อพวกเขาไม่เคยเห็นก็ย่อมเป็นธรรมดาที่พวกเขาจะไม่สามารถรับรู้ถึงความรู้สึกหรือทัศนภาพเหล่านั้นได้ นับจากจุด ๆ นี้ไปก็คือการเริ่มต้นที่จะสร้างบรรยากาศพร้อมกับทัศนภาพออกมาเป็นงานศิลปะกลั่นกรองผ่านอารมณ์ของตัวข้าพเจ้าเอง

## 2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากวิดีโออาร์ต

เนื่องจากตัวข้าพเจ้าเรียนต่อจากวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล สาขา เทคโนโลยีดนตรี ข้าพเจ้าจึงมีพื้นฐานของการตัดต่อ ปรับเปลี่ยนเสียงต่าง ๆ ผ่านโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ซึ่งเมื่อเวลาผ่านไประยะหนึ่งข้าพเจ้าจึงตระหนักถึงสิ่งที่จะเอื้อให้เสียงเหล่านั้นมีความน่าสนใจจากการนำภาพเคลื่อนไหวมาประกอบกัน และทำให้ข้าพเจ้านึกถึงการทำวิดีโออาร์ตขึ้น ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการนำภาพเคลื่อนไหวที่มีลักษณะวนไปไม่รู้จบวกกันการตัดแต่งเสียงหลากหลายชนิดแล้วจึงนำมารวมกัน

ในการตัดต่อมีวัตถุประสงค์อยู่ 5 ประการ ดังนี้ (สุชาติ พรหมปัญญา, 2544 : 26)

### 2.2.1 เพื่อเป็นการคัดเลือก

การถ่ายวิดีโอถึงแม้จะเป็นมืออาชีพแต่ก็ยังต้องใช้เวลากำทำเป็นจำนวนหลาย ๆ ครั้ง ซึ่งจำเป็นที่จะต้องคัดเลือกและนำมาเฉพาะช่วงที่ดีที่สุดก่อนที่จะกำจัดส่วนที่เหลือทิ้งไป

### 2.2.2 เพื่อลำดับภาพต่าง ๆ

เมื่อคัดเลือกภาพต่างในวิดีโอได้แล้ว ก็ต้องนำมาเรียงลำดับใหม่อีกครั้งเพื่อปะติดปะต่อเรื่องราวให้ตรงกันกับที่เขียนไว้เบื้องต้น

### 2.2.3 เพื่อปรับความยาว

เกิดขึ้นหลังจากที่นำชิ้นต่าง ๆ มาร้อยเรียงกันแล้ว ความยาวของวิดีโอทั้งหมดไม่พอดีเท่าที่ต้องการ จึงต้องใช้เทคนิคการตัดออกหรือการหาวิดีโอมาใส่เพิ่ม ปรับตำแหน่งการเชื่อมต่อระหว่างวิดีโอหนึ่งไปยังอีกวิดีโอหนึ่งให้เหมาะสม

### 2.2.4 เพื่อปรับแต่งและแก้ไข

ชิ้นของวิดีโอที่เราเลือกมาอาจมีข้อบกพร่องในเรื่องแสง สี และเสียง หรือสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ต่าง ๆ ที่เข้ามาแทรกระหว่างการถ่ายทำ ซึ่งคือ เสียงรบกวน เสียงผู้คน เสียงฟ้าร้อง ซึ่งมีความจำเป็นที่จะต้องลบเสียงเหล่านั้นออกและเพิ่มเสียงที่ควรจะเป็นเข้าไป

### 2.2.5 เพื่อปรุงแต่ง

เป็นการเพิ่มสีสันในตัววิดีโอเช่นการใส่เสียงดนตรี ใส่รูปแบบของเทคนิคต่าง ๆ ใส่ชื่อของภาพยนตร์ การใส่คำแปลในภาษาต่าง ซึ่งเป็นการทำให้วิดีโอมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

การทำวิดีโออาร์ตในอีกรูปแบบหนึ่งที่ข้าพเจ้าสนใจก็คือ การผสมวิดีโอเข้ากับ ศิลปะจัดวางหรือ อินสตอลเลชันอาร์ต (Installation Art) นอกจากวิดีโอจะมีคุณสมบัติเป็น 3 มิติ แบบประติมากรรมแล้ว มันยังขยายขอบเขตตัวเองไปสู่ผลงานที่กินเนื้อที่และสภาพแวดล้อมอย่างมีนัยยะสำคัญ ตัวอย่างผลงานชิ้นเยี่ยมที่ข้าพเจ้าชื่นชอบก็คือผลงานของ แกรี่ ฮิลล์ (Gary Hill) เจ้าของผลงานวิดีโออาร์ตร่วมสมัย ในปี 1990 ซึ่งฮิลล์ได้ติดตั้งจอโทรทัศน์ในสมัยก่อนวางเรียงกันไป มีทั้งเล็กใหญ่รวมขนาดทั้งหมดมีจำนวน 16 จอ ในแต่ละจอเป็นภาพส่วนต่าง ๆ ของร่างกายจากศิลปิน



ภาพที่ 2.1 ภาพผลงาน Inasmuch as it is Always Already Taking Place โดย Gary Hill  
(ออนไลน์). (2561)

สืบค้นจาก : <https://www.moma.org/collection/works/8132> [1 พฤษภาคม 2561]

วิวเวอร์ (Viewer) ชื่อผลงานของ ฮิลล์ ในช่วงปี 1996 ก็เป็นอีก 1 ผลงานที่ข้าพเจ้าสนใจ ซึ่งฮิลล์ได้จัดหาสถานที่มืด ๆ บวกกับการค้นหาเก้าอี้ที่เหมาะสม ๆ เพื่อจัดฉายโปรเจคเตอร์ลงไปยังผนังของห้องเป็นวิดีโอ ซึ่งในวิดีโอนั้นมีภาพผู้ชายต่างเผ่าพันธุ์ 17 คน ยืนอยู่ในพื้นที่ว่างที่หนึ่ง ร่างกายของพวกเขาขึ้นนิ่งแต่ยังคงมีการขยับของกล้ามเนื้อและการขยับในท่วงท่าต่าง ๆ ครั้งหนึ่งที่พวกเขาหายใจ ซึ่งภาพที่ได้นี้ก็ได้ให้ความรู้สึกราวกับว่าผู้คนเหล่านั้นจะออกมาอยู่ร่วมกับผู้ชมงานศิลปะอีกด้วย

วิดีโออาร์ตนี้ส่งผลกับผลงานชุด รอยยิ้มแห่งความกลัว ค่อนข้างมาก เพราะเปรียบเสมือนเป็นไอเดียที่สร้างความแปลกใหม่ พร้อมกับเทคนิคในโลกของวิดีโอที่ไม่เคยเห็นที่ไหน ข้าพเจ้ารับรู้ถึงความนึกคิดของศิลปินวิดีโออาร์ตจากการดำเนินงานที่แปลก เพื่อเพิ่มลูกเล่นให้กับวิดีโอด้วยรูปทรงและการตัดต่อ ประหนึ่งเป็นเทคโนโลยีใหม่ที่ถ่ายทอดอารมณ์ของศิลปินออกมาได้ดีเยี่ยม ข้าพเจ้าเชื่อว่าศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ตจะต้องมีความรู้รอบด้านและเป็นนักประดิษฐ์ด้วย เพราะนอกจากพวกเขาจะมีความคิดสร้างสรรค์แล้วยังต้องใช้ความเข้าใจทางด้านเทคโนโลยีในโลกของดิจิทัลอีกด้วย ข้าพเจ้าได้เรียนรู้วิธีการตัดต่อเพื่อสร้างภาพทับซ้อนกันจากศิลปินวิดีโออาร์ตหลาย ๆ ท่าน ไม่พอก่อนนั้นข้าพเจ้ายังเรียนรู้ความเป็นไปของเทคโนโลยีใหม่ ๆ จากผลงานของศิลปินเหล่านั้นอีกด้วย

## 2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

### 2.3.1 ยาโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama)

ศิลปินที่มีเอกลักษณ์ของลายจุด และฟักทอง ศิลปินหญิงที่มีอิทธิพลต่อการสร้างงานศิลปะของโลกคนหนึ่ง จากปมด้านจิตใจของเธอที่มีความน้อยเนื้อต่ำใจจากการเป็นใหญ่ของผู้ชายที่ประเทศอเมริกา ซึ่งคุซามะได้เรียกร้องเสรีทางสตรีเพศ ต่อต้านสงครามต่าง ๆ รวมไปถึงตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำถามต่อการวิจารณ์งานศิลปะ เพื่อสะท้อนถึงความแปลกแยกของเธอในฐานะผู้หญิงชาวญี่ปุ่นที่อาศัยอยู่ในอเมริกา หลังจากนั้นเธอก็ได้เข้าบำบัดทางจิตเวช ที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น และยังคงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างต่อเนื่อง ข้าพเจ้าชื่นชมความแข็งแกร่งในเป้าหมายของคุซามะที่ได้ถ่ายทอดอารมณ์ความอัดอั้นทั้งหมดออกมาเป็นงานศิลปะที่วิจิตรและเป็นเอกลักษณ์ แรงบันดาลใจที่ข้าพเจ้าได้รับก็คือการที่คุซามะนำจินตภาพของเธอในช่วงเวลาหนึ่งให้เห็นภาพจุดหลายสีมาประกอบกันจนเป็นรูปร่าง ซึ่งในสายตาของบุคคลทั่วไปก็คือภาพหลอนต่าง ๆ ที่คุซามะได้พบเจอตอนอายุ 10 ขวบ จนเป็นแรงผลักดันให้เธอเริ่มวาดลวดลายลงบนแผ่นกระดาษเป็นรูปซ้ำไปซ้ำมาไม่สิ้นสุดนั่นเอง นอกจากนั้นตลอดวัยเด็กจนถึงวัยรุ่นคุซามะต้องต่อสู้กับแรงกดดันมากมายจากครอบครัวของเธอที่ต่อต้านเส้นทางความเป็นศิลปิน เพื่อที่จะให้เธอเดินทางอยู่ในเส้นทางของหญิงสาวทั่ว ๆ ไป ในญี่ปุ่นที่พร้อมที่จะเป็นแม่บ้านแม่เรือน แต่เธอคือเด็กหญิงหนีไปอาศัยอยู่ในประเทศนิวยอร์กและเริ่มต้นการหาพื้นที่อิสระในการสร้างผลงานของเธอเอง

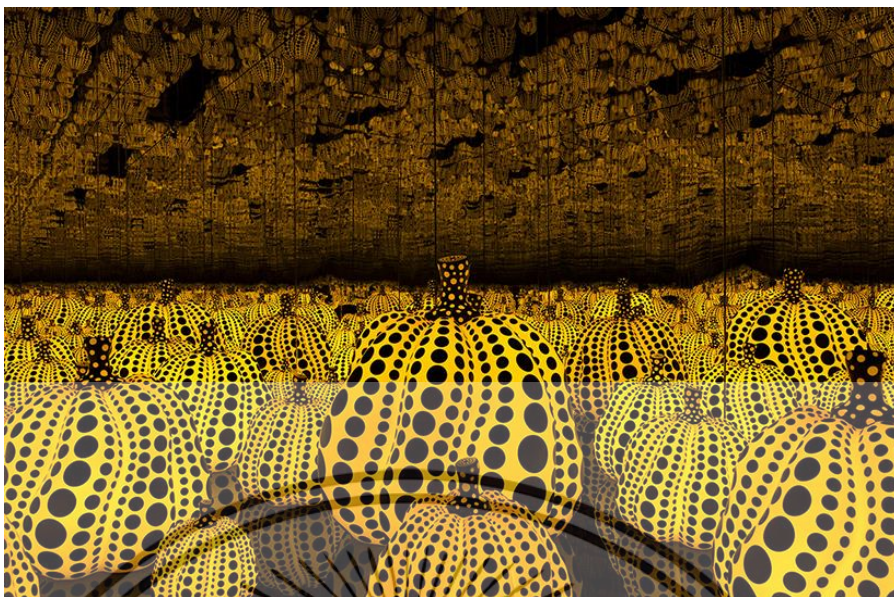


ภาพที่ 2.2 ภาพ ยาโยอิ คุซามะ(ออนไลน์). (2561)

สืบค้นจาก : [https://themomentum.co/wp-](https://themomentum.co/wp-content/uploads/2017/11/ljTPTQLZs2me9Ay2bcQNhLNU-YNz5njrMUYzufGRqQVtkZkT-Jbls3AC4T0WFFPG-Cc_KGnvOsUy3YeJP7Lf0rJQfqwrWAs800.png)

[content/uploads/2017/11/ljTPTQLZs2me9Ay2bcQNhLNU-YNz5njrMUYzufGRqQVtkZkT-Jbls3AC4T0WFFPG-Cc\\_KGnvOsUy3YeJP7Lf0rJQfqwrWAs800.png](https://themomentum.co/wp-content/uploads/2017/11/ljTPTQLZs2me9Ay2bcQNhLNU-YNz5njrMUYzufGRqQVtkZkT-Jbls3AC4T0WFFPG-Cc_KGnvOsUy3YeJP7Lf0rJQfqwrWAs800.png) [1 พฤษภาคม 2561]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 ภาพผลงาน The Spirits of the Pumpkins Descended into the Heaven โดย ยา

โยอิ คุซา-มะ (ออนไลน์). (2561)

สืบค้นจาก : [http://www.metro-society.com/images/upload/MetroSociety\\_YAYOI\\_KUSAMA\\_240817\\_YS\\_02.jpg](http://www.metro-society.com/images/upload/MetroSociety_YAYOI_KUSAMA_240817_YS_02.jpg)

[1 พฤษภาคม 2561]

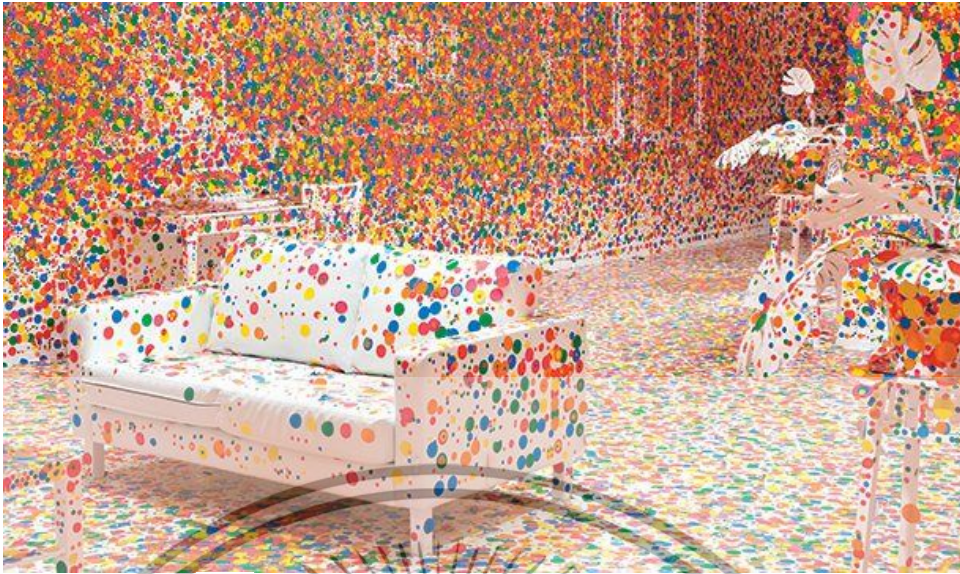


ภาพที่ 2.4 ภาพผลงาน The Aftermath of Obliteration of Eternity โดย ยาโยอิ คุซา-มะ

(ออนไลน์). (2561)

สืบค้นจาก : <https://theculturetrip.com/asia/japan/articles/the-self-obliteration-of-yayoi-kusama/> [19 พฤษภาคม 2561]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.5 ภาพผลงาน The Obliteration Room (2002) โดย ยาโยอิ คุซา-มะ (ออนไลน์). (2561)

สืบค้นจาก : [http://dunedin.art.museum/images/Gallery/kusama\\_ex3.jpg](http://dunedin.art.museum/images/Gallery/kusama_ex3.jpg)

[19 พฤษภาคม 2561]



ภาพที่ 2.6 ภาพผลงาน Infinity Mirrored Room (2013) โดย ยาโยอิ คุซา-มะ (ออนไลน์). (2561)

สืบค้นจาก :

[https://www.thebroad.org/sites/default/files/art/kusama\\_the\\_souls\\_of\\_millions\\_1.jpg](https://www.thebroad.org/sites/default/files/art/kusama_the_souls_of_millions_1.jpg)

[19 พฤษภาคม 2561]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.7 ภาพถ่ายจากร้าน Louis Vuitton โดย ยาโยอิ คุซามะ (ออนไลน์). (2561)  
 สืบค้นจาก : [https://static.dezeen.com/uploads/2012/08/dezeen\\_Louis-Vuitton-and-Kusama-concept-store-at-Selfridges\\_10.jpg](https://static.dezeen.com/uploads/2012/08/dezeen_Louis-Vuitton-and-Kusama-concept-store-at-Selfridges_10.jpg)  
 [19 พฤษภาคม 2561]

ยาโยอิ คุซามะ คือศิลปินที่ทำงานเพื่อบำบัดความกลัวของตนเอง ข้าพเจ้าได้หยิบยกแนวคิดบางประการของเธอผสมกับโรคโฟเบียที่เกิดขึ้นในวัยเด็กเพื่อสรรสร้างผลงานผ่านความกลัวในอดีต เปลี่ยนความโหดร้ายของโรคร้ายให้กลายเป็นการเอาชนะ ซึ่งยาโยอิ คุซามะก็ได้ปฏิบัติแบบนี้เช่นเดียวกัน เพราะโรคโฟเบียคือโรคของความกลัวนอกเหนือจากการเผชิญหน้าที่สม่าเสมอกับความกลัวของตนเองแล้วก็ไม่มีความรักษาหายขาดได้ คนเป็นโรคโฟเบียหรือโรคจิตเวชใดใดก็ตาม รวมไปถึงตัวของ ยาโยอิ คุซามะ และตัวข้าพเจ้าจะไม่ได้ได้รับความสนใจจากสังคมรอบข้างนัก เพราะพวกเขาเหล่านั้นยังไม่ได้เข้าใจถึงความรู้สึกจริง ๆ ของโรค ข้าพเจ้าจึงคิดว่า การแสดงงานศิลปะเป็นสิ่งที่สามารถสะท้อนความรู้สึกเหล่านั้นออกมาให้เข้าใจได้ง่าย ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

# วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

การสร้างผลงานชุด รอยยิ้มแห่งความน่ากลัว นำเสนอการสร้างสรรค์ในรูปแบบสื่อผสม (Mix media) รวมไปถึงการใช้เทคนิคเสียง และเทคนิคการจัดวางแบบ Installation อีกด้วย ซึ่งข้าพเจ้าได้ทำการค้นคว้าและหาข้อมูลรวมไปถึงการรวบรวมข้อมูลด้านศิลปะแบบจัดวาง Installation ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำมาเป็นแบบอย่างในการคำนวณที่จะเกิดขึ้นในผลงานชุดของข้าพเจ้าสืบเนื่องต่อไป ข้าพเจ้าจึงต้องจัดระเบียบขบวนการรวมไปถึงการลำดับก่อนหลังเพื่อจัดแสดงผลงานให้ทันท่วงทีซึ่งวิธีการและการดำเนินการต่างมีดังนี้

### 3.1 การกำหนดรูปแบบของผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าจำเป็นต้องใช้เทคนิคของโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมร่วม และเนื้อหาของวิดีโอ รวมไปถึงเทคนิคการประดิษฐ์เสียงสังเคราะห์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงเนื้อหาและความน่ากลัวของโรคกลัวตัวตลก (Coulrophobia) ที่ข้าพเจ้าได้กล่าวเอาไว้ข้างต้น นอกจากนี้ข้าพเจ้าจำเป็นต้องคำนวณถึงงบประมาณที่ต้องใช้และบัญชีรายรับรายจ่ายอย่างละเอียด

### 3.2 การศึกษาหาข้อมูล

#### 3.2.1 ศึกษาโรคโฟเบีย (Phobia)

ข้าพเจ้าแต่เดิมเป็นโรคโฟเบีย และได้รับการรักษามาก่อนหน้านี้ 3 ปีโดยมีจิตแพทย์ส่วนตัวและมีความรู้ที่ได้มาจากการค้นคว้าและการสอบถามจิตแพทย์ในทุก ๆ ครั้งบวกกับความอยาก رؤ้อยากเห็น สนตัว และโรคโฟเบียที่ข้าพเจ้าเป็นคือการหวาดกลัวสิ่งบางอย่างอย่างเฉพาะเจาะจง หนึ่งในนั้นก็คือตัวตลก นอกจากตัวตลกข้าพเจ้าก็เป็นโรคกลัวแมงมุม (Arachnophobia) โรคกลัวแมลง (Entomophobia) อีกด้วย ซึ่งข้าพเจ้าได้ศึกษาความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับตัวเอง กับบุคคลอื่น ๆ สอบถามจิตแพทย์ และรวมไปถึงการค้นคว้าหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตอีกเพื่อทำความเข้าใจต่อโรคที่ข้าพเจ้าเป็นอย่างละเอียด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2.2 ศึกษาเกี่ยวกับตัวตลก

ข้าพเจ้ามีความหวาดกลัวตัวตลกอยู่พอสมควรข้าพเจ้าจึงเดินทางไปยังสวนสนุกใกล้ปริมณฑลแห่งหนึ่งและนัดแนะเพื่อพูดคุยกับตัวตลกมีอาชีพที่ทำงานอยู่ในสวนสนุกแห่งนั้นในช่วงที่เขาไม่ได้ใส่เครื่องแบบตัวตลก เพื่อสอบถามเกี่ยวกับผู้คนที่พบเจอเขาในขณะที่เขาอยู่ในชุดตัวตลกสีสันสดใส นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังถามถึงสถิติของคนที่ถูกขูดตัวตลกที่เขาสวมใส่อยู่ในขณะทำงานอีกด้วยว่ามีจำนวนมากเท่าไร และส่วนใหญ่อยู่ในช่วงวัยใด

### 3.2.3 ศึกษาเกี่ยวกับการใช้ซอฟต์แวร์ (Software) ในการตัดต่อวิดีโอ และ โปรแกรมการทำภาพเคลื่อนไหว

เนื่องจากข้าพเจ้าไม่ได้มีพื้นฐานที่แข็งแกร่งมากพอ โดยเฉพาะการใช้งานโปรแกรมวาดภาพสามมิติ การสร้างภาพอนิเมชัน (Animation) ข้าพเจ้าจึงต้องเปิดหาอ่านเพิ่มเติมในอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก เนื่องด้วยเป็นสื่อที่มีการอัปเดตอย่างรวดเร็วและทันสมัยรวมไปถึงมีการสอนเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยมากมายซึ่งสามารถค้นหาได้ทันที แตกต่างจากหนังสือตัดต่อวิดีโอมากมายที่วางอยู่ในร้านหนังสือชื่อดังหลาย ๆ แห่ง

### 3.2.4 ศึกษาเกี่ยวกับการใช้ Software ในการตัดต่อเสียง

เพื่อผลิตเสียงที่แปลกใหม่จากการใช้เครื่องผลิตเสียงสังเคราะห์ (Synthesizer) ที่มีคุณสมบัติในการสังเคราะห์เสียงต่าง ๆ ให้เปลี่ยนแปลงไปรวมไปถึงการบิดเบี้ยวเสียงต่าง ๆ ให้แหลมสูงขึ้น หรือทุ้มต่ำลงได้อย่างไร้ขีดจำกัด ข้าพเจ้าพอจะมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องเสียงและการตัดต่อเสียงอยู่บ้างรวมไปถึงการรู้จักบุคคลที่มีอาชีพเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการตัดต่อเสียง (Sound Engineer) จึงทำให้ข้าพเจ้าสามารถเข้าใจได้ไม่ยากเท่าไรนัก

### 3.2.5 ศึกษาเกี่ยวกับโครงสร้างของประติมากรรม

ข้าพเจ้าใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการท่องโลกอินเทอร์เน็ตและห้องสมุดในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ รวมถึงนิตยสารสถาปนิกบางฉบับเพื่อศึกษาถึงรูปแบบของโครงสร้างแปลกใหม่ของการสร้างตึกเพื่อนำมาปรับใช้ในการสร้างผลงานทางด้านศิลปะของข้าพเจ้าโดยตรง

### 3.2.6 ศึกษาเกี่ยวกับศิลปินที่มีความสอดคล้องกับผลงานของข้าพเจ้า

ซึ่งคือ ยาโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama) ที่มีเป้าหมายการสร้างผลงานศิลปะเพื่อการรักษาตนเองและเพื่อเป็นการแสดงถึงมุมมองของคนที่เป็นโรคโฟเบียให้กับสังคมทั่วไปให้เห็นเช่นเดียวกันกับข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2.7 จัดหาวัสดุต่าง ๆ

เนื่องด้วยผลงานของข้าพเจ้าเป็นสื่อผสมและมีการใช้เทคนิคการจัดตั้ง (Installation) ร่วมด้วย ข้าพเจ้าจึงต้องสั่งทำวัสดุบางชิ้นที่ไม่สามารถประดิษฐ์ได้ด้วยตัวเอง การทำงานมีเวลาเป็นสำคัญเพื่อให้ไม่มีอะไรผิดพลาด ข้าพเจ้าจึงต้องบริหารจัดการตารางและคำนวณวันเวลาให้ทันกับการจัดแสดงงานพอดี ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะเป็นวัสดุที่ค่อนข้างเฉพาะเจาะจงและไม่มีขายในท้องตลาดทั่วไปให้เลือกซื้ออย่างง่าย ๆ ดังนั้นหัวข้อที่จะค้นหาวัสดุในการสร้างผลงานศิลปะของข้าพเจ้าจึงต้องเป็นอันดับต้น ๆ ของการทำงานเพื่อให้เสร็จสมบูรณ์ภายในวันกำหนดส่งงาน

## 3.3 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน

### 3.3.1 ร่างภาพขึ้นงาน

ด้วยมือก่อนเป็นอันดับแรกก่อนที่จะนำไปเติมสีเส้นและจัดวางให้เป็นรูปเสมือนจริงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีชื่อว่า Photoshop

### 3.3.2 สั่งทำวัสดุที่ต้องใช้

ยกตัวอย่างการสั่งทำวัสดุที่ต้องใช้ก็คือ วัสดุที่ไม่สามารถทำด้วยตัวเองได้ เช่นแผ่นอคริลิกที่ถูกตัดให้พอดี รูปทรงของกระจกที่จะต้องถูกตัดให้พอดีกับตัวงาน ลูกโป่งพิมพ์ภาพ (Balloon Screen) การเช่าโปรเจคเตอร์และอุปกรณ์ต่าง ๆ เป็นจำนวนหลายตัว เป็นต้น

### 3.3.3 ตัดต่อวิดีโอและเสียง

การตัดต่อวิดีโอและเสียงต้องใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือซอฟต์แวร์บางอย่าง ซึ่งโปรแกรมที่ข้าพเจ้าจะใช้มีอยู่ดังนี้ โปรแกรม Photoshop โปรแกรม Adobe After Effect และโปรแกรม Logic Pro IOS

### 3.3.4 ติดตั้งผลงาน

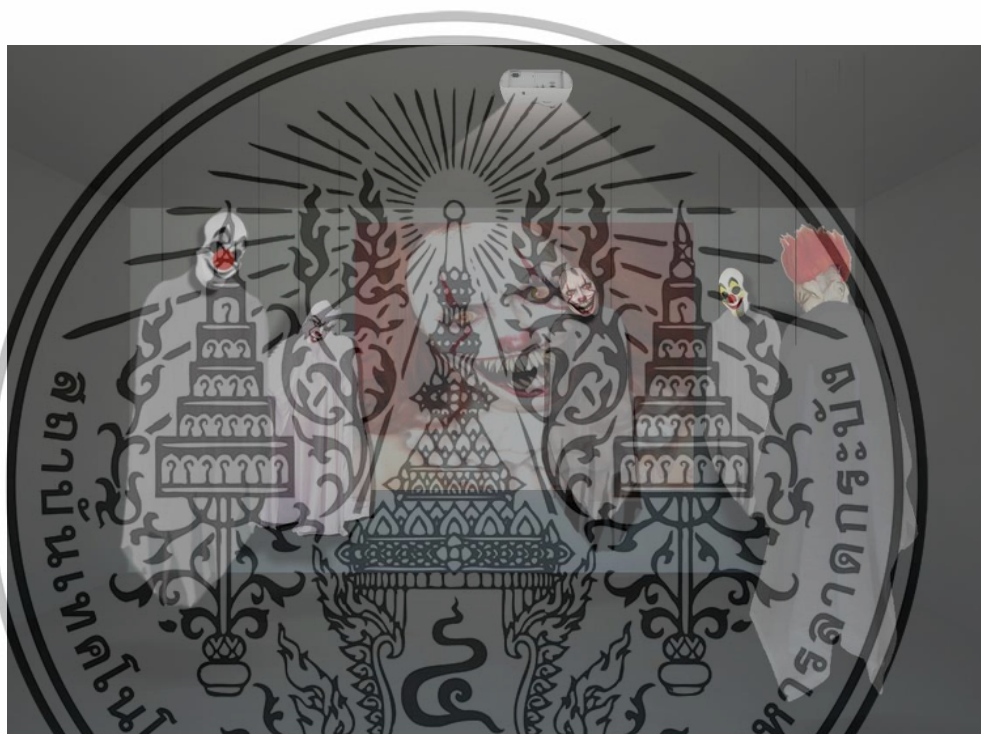
หลังจากที่เสร็จจากการตัดต่อผลงานทั้งหมดในรูปแบบวิดีโอและเสียงแล้ว ก็จะดำเนินการในขั้นตอนการติดตั้งงานทั้งหมดในพื้นที่จัดแสดงงาน จะต้องใช้ความรู้เรื่องโครงสร้างและวิศวกรรมในการจัดวางเล็กน้อยเพื่อให้ชิ้นงานที่มีน้ำหนักไม่หลุดออกจากจุดที่จะติดตั้งงาน เพราะในบางครั้งจะต้องจัดวางในลักษณะแขวน หรือยึดติดกับผนังห้อง

### 3.3.5 จัดแต่งงาน

การจัดแต่งงานเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการทำงานและเนื่องจากงานของข้าพเจ้าต้องการการมีส่วนร่วมในงานจากผู้ที่มีรับชมงาน การจัดเก็บภาพบรรยากาศของงานจึงเป็นส่วนหนึ่งของผลงานของข้าพเจ้า

## 3.4 ชุดแบบภาพร่าง

### 3.4.1 ภาพร่างทั้งหมด



ภาพที่ 3.1 ภาพร่าง หน้ากากที่ถูกแขวนไว้ (HANGING MASK)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2 ภาพร่าง อีสาระของตัวตลก (FREEDOM OF CLOWN)

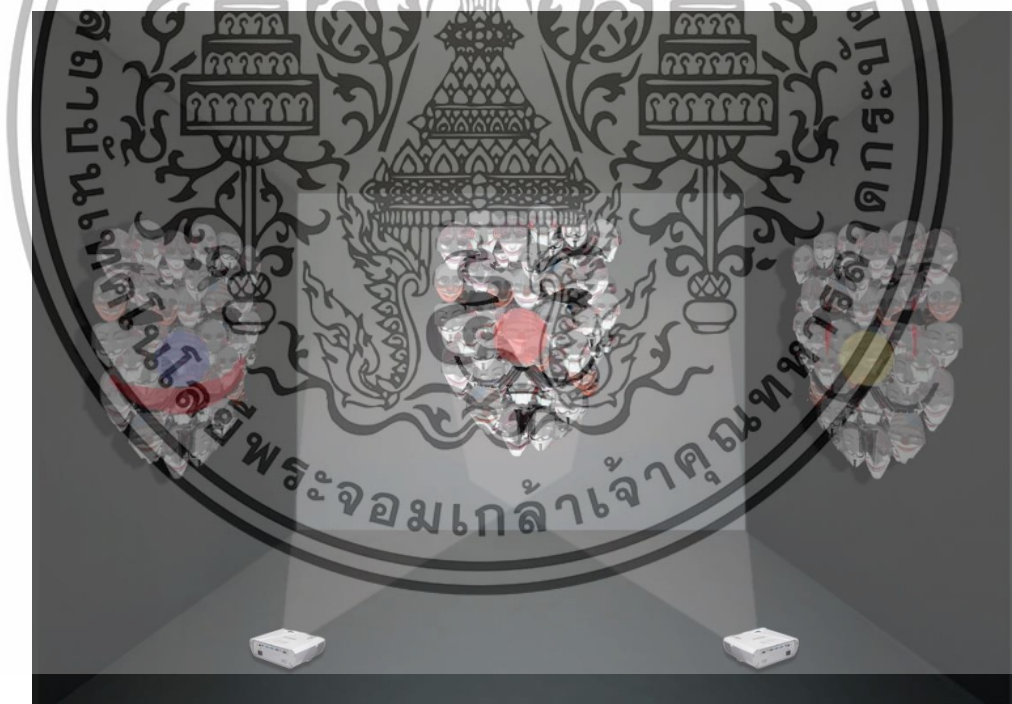


ภาพที่ 3.3 ภาพร่าง เงาสะท้อนที่เห็น (VISIBLE REFLECTION)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.4 ภาพร่าง คาดเดาไม่ได้ (UNPREDICTABLE)



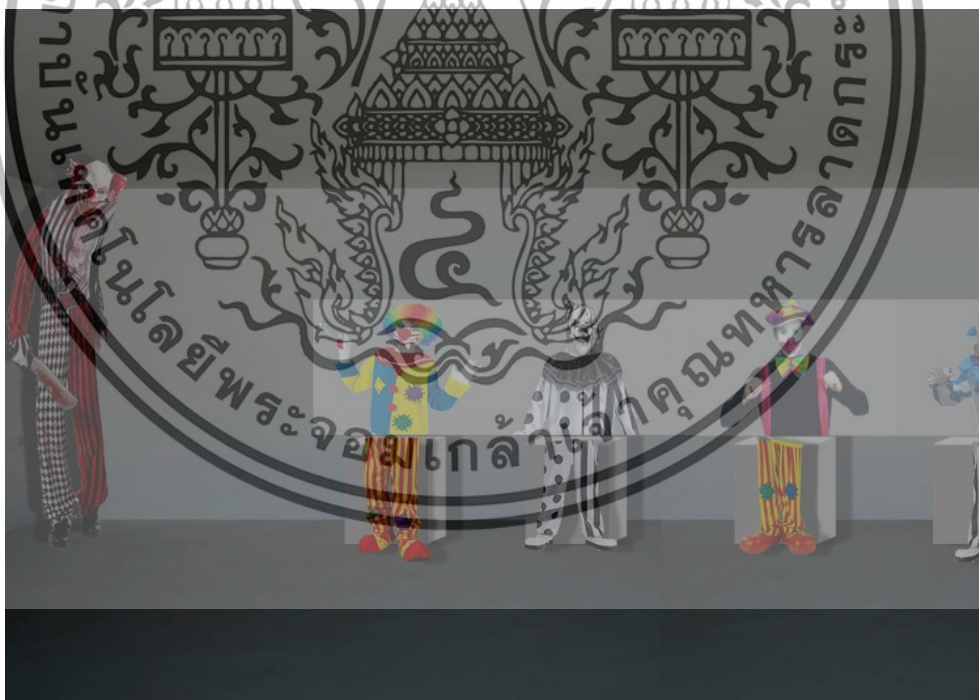
ภาพที่ 3.5 ภาพร่าง มากมายหลายหน้า (MANY FACES)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.6 ภาพร่าง การจ้องมอง (STARING AT)

### 3.4.2 ภาพร่างที่ถูกนำมาใช้จริง



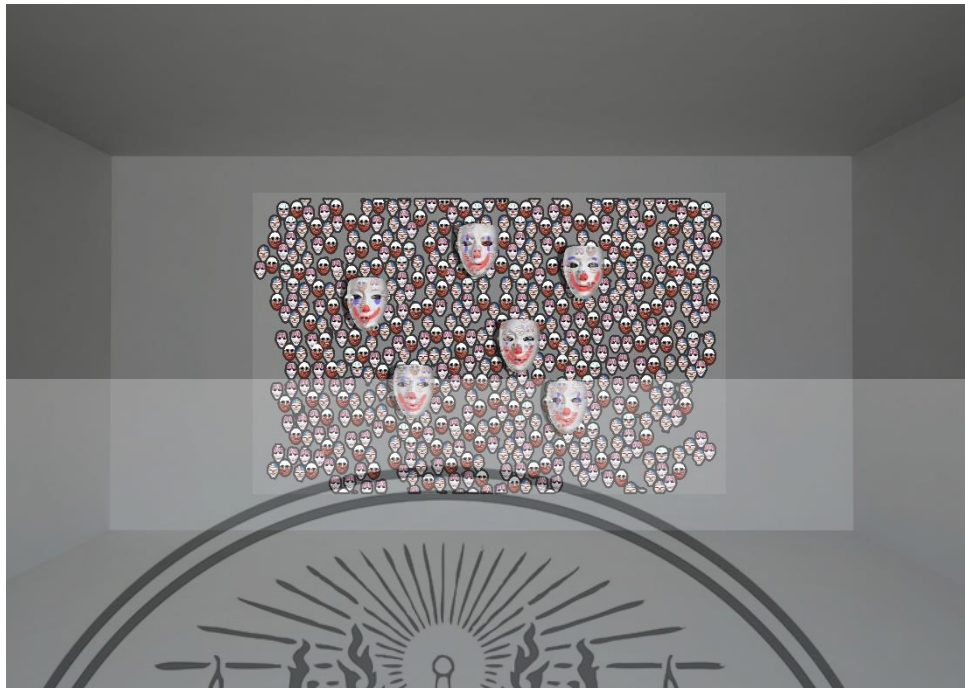
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.7 ภาพร่าง การแปรเปลี่ยนของบุคลิก (PERSONALITY DISORDER)

ภาพร่างการแปรเปลี่ยนของบุคลิกตรงตามแนวคิดของข้าพเจ้าที่ว่าบุคลิกของตัวตลกนั้นไร้ซึ่งความคาดเดา พวกเขาแสดงให้เห็นทุกคนมีรอยยิ้ม แต่ภายใต้หน้ากากหลากสีเหล่านั้นผู้ชมจะไม่สามารถรู้ได้เลยว่า ตัวตลกที่แท้จริงคิดอะไรอยู่ และพวกเขาต้องการที่จะทำอะไรต่อไป บางครั้งผู้ชมอาจจะเห็นตัวตลกโดนกลั่นแกล้งเหตุเพราะใบหน้าที่ชวนขบขันต่อจากนั้นตัวตลกก็จะถูกหัวเราะเยาะ เพียงเพราะการวาดสีแสดบนริมฝีปากทำให้เหมือนตัวตลกมีความสุขอยู่ตลอดเวลา ไม่ได้หมายความว่าพวกเขาจะมีความสุขจริง ๆ ความกลัวของข้าพเจ้าคือการนึกถึงภาพของความแค้นที่พร้อมที่จะระเบิดออกมาได้ทุกเมื่อของตัวตลกและข้าพเจ้าเชื่อมั่นว่าจะเป็นเรื่องที่เราจะไม่สามารถควบคุมตัวตลกไว้ทันก่อนที่เรื่องร้าย ๆ จะเกิดขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.8 ภาพร่าง เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน (FULL OF LAUGH)

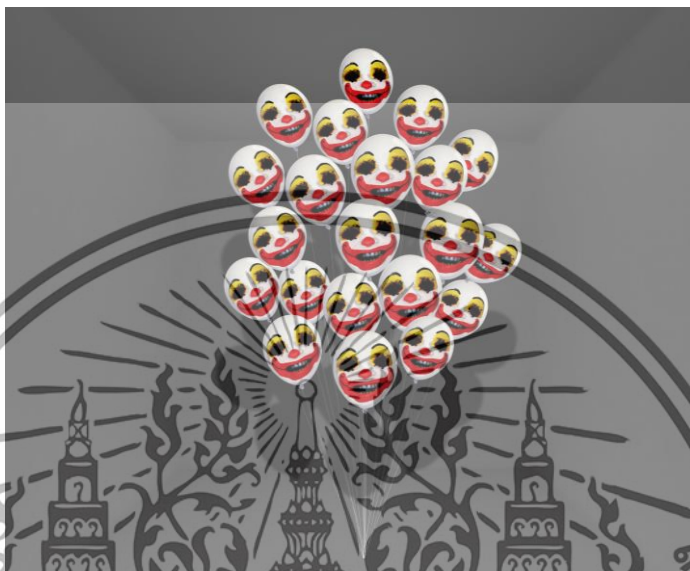
ข้าพเจ้าเชื่อว่าการนำภาพตัวตลกมาเรียงต่อกันจำนวนหนึ่งคือการรวมตัวของความน่ากลัวในอีกรูปแบบ ในวิดีโอจะเป็นรูปของตัวตลกที่หัวเราะอยู่ตลอดเวลา และเสียงที่จะเกิดขึ้นในผลงานชิ้นนี้ก็จะ เป็นเสียงหัวเราะเช่นกัน เพราะแท้จริงแล้วความกลัวที่ข้าพเจ้าหรือคนที่เป็นโรคกลัวตัวตลกอ่อนไหว ที่สุดเหมือนจะเป็นรอยยิ้มที่มีนัยแฝง และเสียงหัวเราะที่เต็มไปด้วยประสังข์ร้ายของเหล่าตัวตลกเสีย มากกว่า



ภาพที่ 3.9 ภาพร่าง ดวงตาสะท้อน (EYES OF REFLECTION)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้วยความคิดที่จะนำการสะท้อนของกระจกเงามาใช้เพื่อให้ไร้ขอบเขตของห้อง หรืออีกนัยหนึ่งคือการเพิ่มพูนความสยดสยองของการสย่ะยี้มโดยค่านึงถึงจำนวนเป็นหลัก ด้วยความเชื่อที่ว่าจำนวนอาจจะช่วยสร้างบรรยากาศให้ใหญ่มากขึ้น และการสะท้อนจะช่วยใ้บรรยากาศเสมือนมิติซ้อนอีกด้วย



ภาพที่ 3.10 ภาพร่าง หลอกล่อ (BAIT)

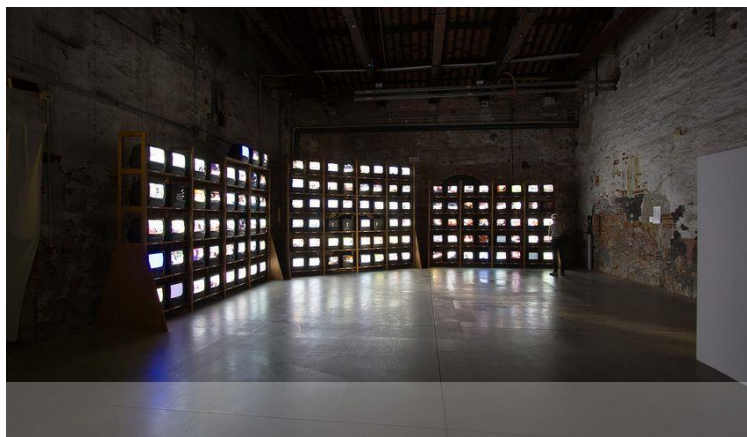
ตัวตลกมีเอกลักษณ์ที่คอยจะสร้างความบันเทิงให้กับผู้คนเสมอหนึ่งในั้นคือลูกโป่ง ที่สมาชิกในครอบครัวชื่นชอบ การล่อลวงเด็ก ๆ เพื่อดึงความสนใจจากวิญญาณตัวเล็ก ๆ เสมือนเป็นการสร้างความพึงพอใจให้กับตัวตลก ขงข้าาพเจ้าวิตกังวลทุกครั้งทีเห็นใบหน้ายิ้มแย้มแจ่มใสที่ไร้ความรู้สึกเหล่านั้น ห้อมล้อมไปด้วยลูกโป่งที่ระยเระยง เหตุผลที่ข้าพเจ้าเลือกภาพร่างขึ้นนี้ก็อาจจะเป็นเพราะลูกโป่งที่ดึงความสนใจของเด็ก เป็นเหมือนสิ่งทีใกล้ตัวสำหรับบุคคลทั่ว ๆ ไป และเข้าใจง่าย

### 3.5 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

#### 3.5.1 หาข้อมูลก่อนจะร่างชิ้นงาน

ซึ่งจะต้องมีแบบตัวอย่างขอผลงาน Installation ทั้งเก่าและใหม่ การจัดวาง ช่องว่าง และแสงไฟ ตัวอย่างรูปแบบของผลงานที่นำมาศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.11 ภาพผลงาน Raw Material with continuous shift MMMM โดย Bruce Nauman  
(ออนไลน์). (2561)

สืบค้นจาก : <https://www.widewalls.ch/sound-art/> [1 พฤษภาคม 2561]

ที่ข้าพเจ้าเลือกรูปผลงานชิ้นนี้มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานชุดวิทยานิพนธ์ก็เพราะว่า  
ตัวผลงานในรูปมีการจัดเรียงแบบคล้ายภาพซึ่งให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักและการเท่ากันพอดี และเป็นการ  
ประกอบกันของรูปทรงสี่เหลี่ยมที่เป็นจอตีวี่



ภาพที่ 3.12 ภาพผลงาน DOTS OBSESSION โดย ยาโยอิ คุซามะ (ออนไลน์). (2561)

สืบค้นจาก : [http://www.roslynxley9.com.au/artists/49/Yayoi\\_Kusama/38/49924/](http://www.roslynxley9.com.au/artists/49/Yayoi_Kusama/38/49924/) [1  
พฤษภาคม 2561]

ภาพนี้ก็เป็นอย่างภาพหนึ่งที่มีสีสันสดใสน่าค้นหา ให้ความรู้สึกถึงความขี้เล่นและหม่นหมองใน  
อารมณ์เดียวกัน ข้าพเจ้าจึงนำรูปแบบพลังของการรวมตัวกันจากภาพสู่ผลงานวิดีโอของข้าพเจ้า  
เอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.13 ภาพผลงาน vocabulary of solitude โดย Ugo Rondine (ออนไลน์). (2561)  
 สืบค้นจาก : [https://video-images.vice.com/\\_uncategorized/1497566514157-RONDINONE\\_BAMPFA\\_PR-3.jpeg?resize=1050:\\*](https://video-images.vice.com/_uncategorized/1497566514157-RONDINONE_BAMPFA_PR-3.jpeg?resize=1050:*) [1 พฤษภาคม 2561]



ภาพที่ 3.14 ภาพผลงาน vocabulary of solitude โดย Ugo Rondine (ออนไลน์). (2561)  
 สืบค้นจาก : [https://video-images.vice.com/\\_uncategorized/1497566514157-RONDINONE\\_BAMPFA\\_PR-3.jpeg?resize=1050:\\*](https://video-images.vice.com/_uncategorized/1497566514157-RONDINONE_BAMPFA_PR-3.jpeg?resize=1050:*) [1 พฤษภาคม 2561]

ภาพของตัวตลกเศร้าหมองและในขณะเดียวกันในภาพเหล่านั้นข้าพเจ้ารู้สึกถึงการเคลื่อนไหวบางอย่าง ความน่ากลัวที่ฝังลึกอยู่ใต้เสื้อผ้าสีสันสดใส เหตุผลของการเลือกภาพตัวตลกเหล่านี้มาเป็นแรงบันดาลใจของข้าพเจ้าก็คงจะเป็นเรื่องของรูปแบบในการแต่งตัวของตัวตลกที่ไม่เหมือนใครแต่ยังคงเอกลักษณ์ของตัวตลกเอาไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.5.2 ดราฟชันงานขึ้นมา

ดราฟงานก่อนและจึงไปจัดการทำให้เป็นรูปเสมือนของจริงในคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมตัดต่อภาพนิ่งเข้าช่วย

### 3.5.3 จัดหาหรือสั่งทำวัสดุที่ต้องใช้บางอย่าง

ตระเตรียมวัสดุและการตระเตรียมอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ อาทิเช่น ลำโพง โปรเจคเตอร์

### 3.5.4 เขียนภาพจาก Photoshop ขึ้นมาและทำ Stop motion

สร้างภาพเคลื่อนไหวหลังจากนั้นให้เก็บรายละเอียดทั้งหมด แล้วบันทึกไฟล์ (Render) ออกมาเป็นไฟล์ AVI หรือ ไฟล์วิดีโอชนิดใดก็ได้ จบจากการใช้โปรแกรม Photoshop แล้วให้นำไฟล์วิดีโอที่ Import ลงใน Premiere Pro และขยับให้เป็นภาพเคลื่อนไหวหลังจากนั้นให้ปรับคอนทราสต์ของสีและแสงสว่างของแสงที่จะเกิดขึ้นในวิดีโอเมื่อปรับแต่งออกมาแล้วให้บันทึกไฟล์อีกครั้งให้ออกมาเป็นวิดีโอคุณภาพสูง

### 3.5.5 เปิดโปรแกรมเสียงและเริ่มปรับแต่งเสียงจาก Plug-in

สร้างเสียงสังเคราะห์ขึ้นมาให้เป็นเสียงต่ำ 2 เสียง และเสียงสูง 2 เสียงจากนั้นทำให้เสียงทั้ง 4 เสียงนั้นมีความถี่ที่แตกต่างกันไปในช่วงระยะห่างของเสียงที่เท่า ๆ กัน อัดเสียงหัวเราะของตัวตลก และเสียงร้องไห้เด็กเข้าไปในโปรแกรมตัดต่อเสียง รวมไปถึงการใช้เสียงลมในขวดแก้วเข้าช่วยทำให้มีเสียงที่ก้องกังวานเสมือนอยู่ในอุโมงค์ หลังจากปรับแต่งเสียงจนได้เสียงที่ต้องการแล้วให้ Bounce เสียงออกมาเป็นอันเสร็จสิ้น

### 3.5.6 เมื่อจัดการ Media ทั้งเสียงและภาพเสร็จแล้วข้าพเจ้าจึงเข้าไปจัดสถานที่ที่จะจัดแสดงงาน

เริ่มต้นการติดตั้งผลงานทั้งหมด ซึ่งใช้เวลาไม่น้อยแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับรายละเอียดของผลงานชิ้นนั้น

### 3.6 ภาพผลงานแสดงจริง



ภาพที่ 3.15 ภาพผลงาน เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน (FULL OF LAUGH)



ภาพที่ 3.16 ภาพผลงาน เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน (FULL OF LAUGH)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

# วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

### 4.1 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

คำว่าองค์ประกอบ ตามความหมายพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน คือ ส่วนต่าง ๆ ที่ประกอบกันทำให้เกิดรูปร่างใหม่ขึ้นโดยเฉพาะ ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดรอยยิ้มแห่งความน่ากลัว (A DREADFUL SMILE) ใช้องค์ประกอบศิลป์เพื่อสื่อความหมายและถ่ายทอดอารมณ์ตามแนวคิดที่อยู่เหนือความกลัวการวิเคราะห์ผลงานชุดนี้จึงเป็นการวิเคราะห์พื้นผิว ดุลยภาพ และจุดเด่นเป็นหลักใหญ่ ๆ

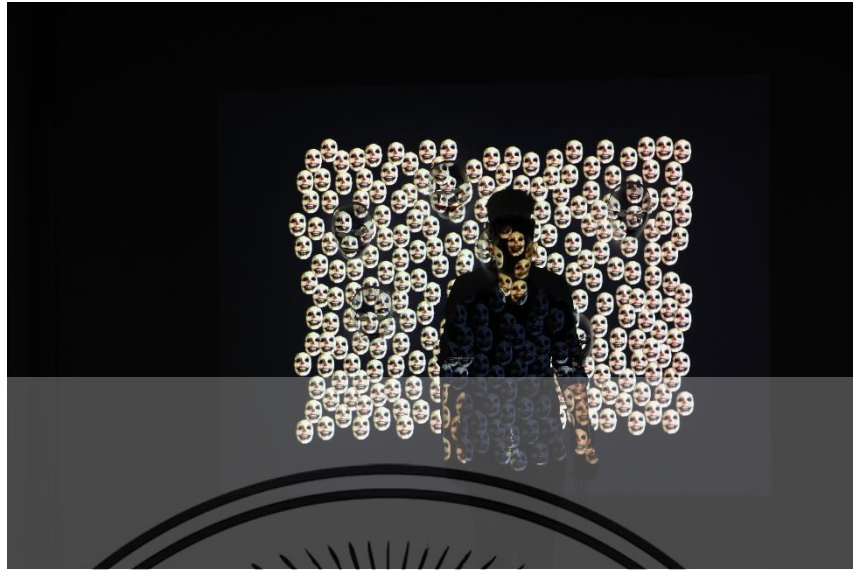
การสร้างสรรค์ผลงานชุดทั้งหมดมี 4 ชิ้นและเพื่อเป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุอย่างครบถ้วน จึงใช้รูปถ่ายผลงานจริงและรูปร่างแบบงานฉบับเต็ม

ภาพผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อ เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน (FULL OF LAUGH)



ภาพที่ 4.1 ภาพราง เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน (FULL OF LAUGH)

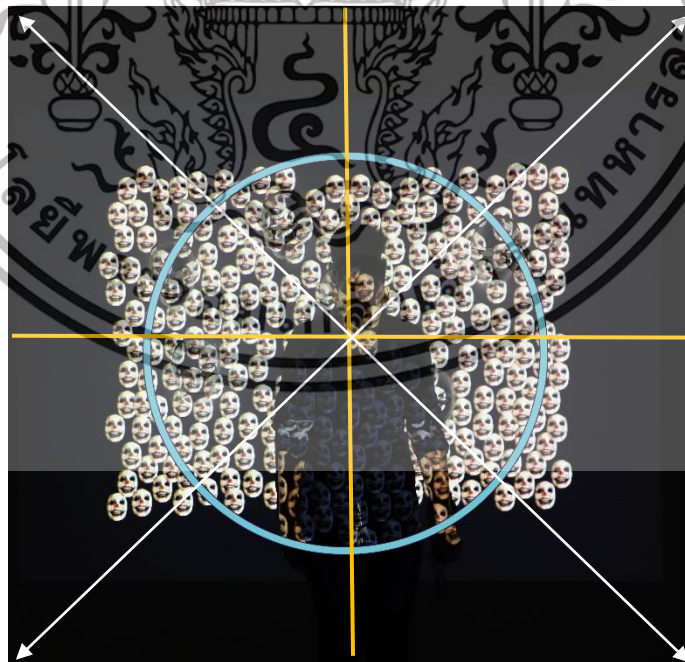
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 ภาพผลงานจริง เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน (FULL OF LAUGH)

#### 4.1.1 เอกภาพ (Unity)

เอกภาพคือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืนเป็นหน่วยเดียวกัน ด้วยการจัดองค์ประกอบโดยรวมรูปลักษณ์ เช่น รูปทรง พื้นผิว เส้นสี เป็นต้น โดยการจัดระเบียบของรูปทรง จังหวะ เนื้อหาให้เกิดดุลยภาพให้เชื่อมโยงและสัมพันธ์กันหรือทำให้สิ่งที่ขัดแย้งกันรวมกันได้ (ชลุต นิมเสมอ, 2554 : 130)

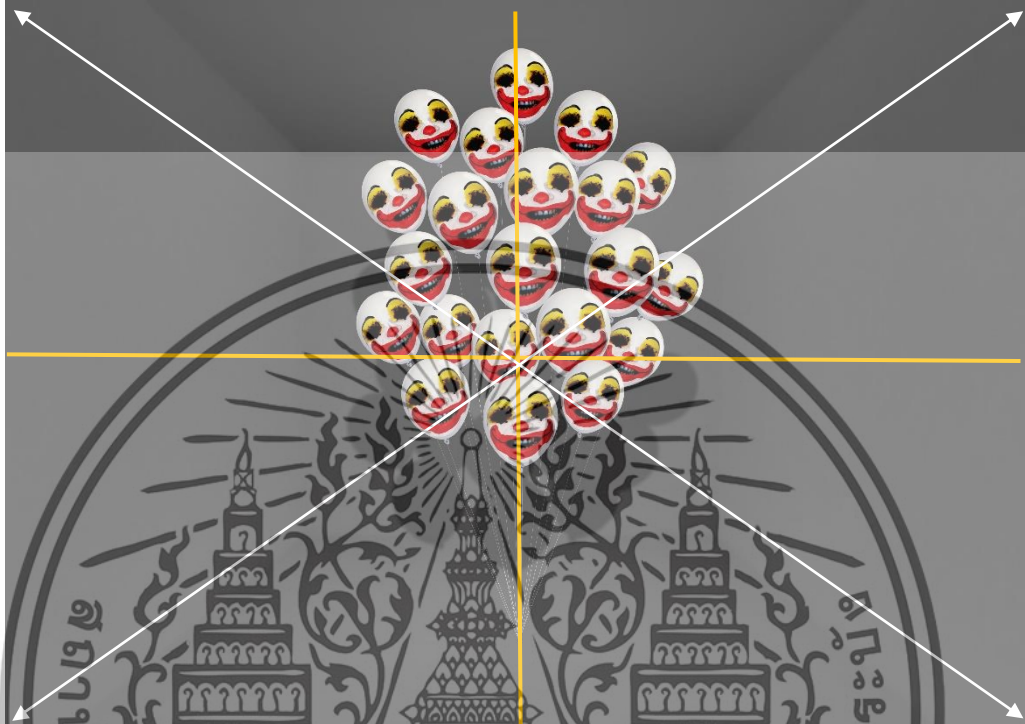


ภาพที่ 4.3 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ เอกภาพจากผลงานชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นที่ 1 ใช้การพูดถึงการรวมตัวของความน่ากลัวจากหน้าตาของตัวตลกโดยสร้างสรรค์

จากการนำตัวตลกหน้าเดียวมาจัดเรียงให้เป็นกลุ่มก้อน ซึ่งผลงานชิ้นนี้มีความเป็นเอกภาพทางด้าน  
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรง ที่มีลักษณะเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และรูปทรงที่ผืนึกเข้าหากัน เกิดจากการผสมรูปทรงที่มี ความเป็นทรงกลมรวมเข้าด้วยกันและจึงมีลักษณะเป็นเอกภาพทั้งแนวความคิดและรูปแบบของ ผลงาน



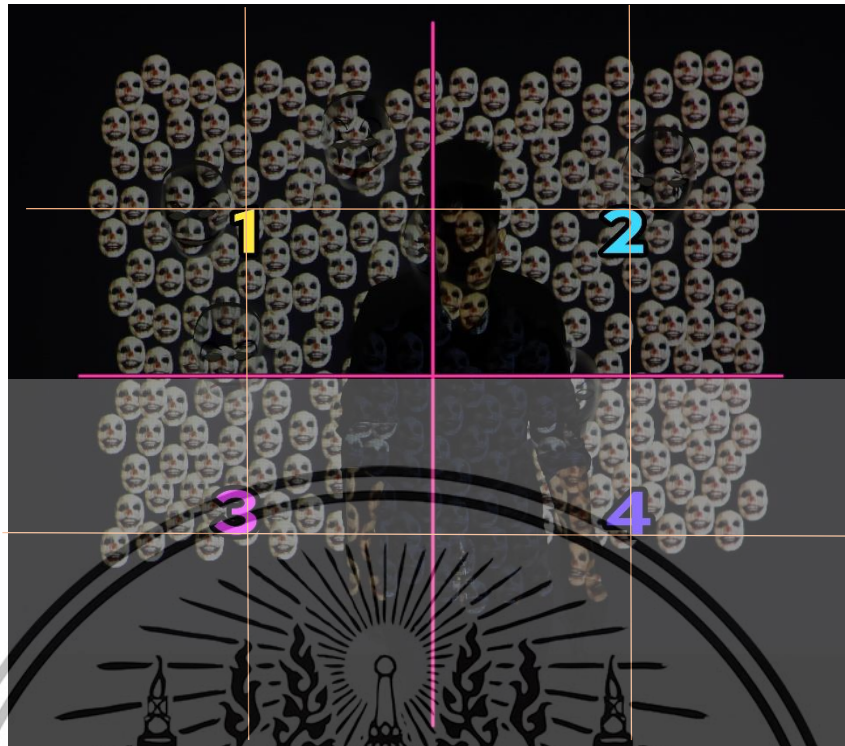
ภาพที่ 4.4 วิเคราะห์ห้องค์ประกอบศิลป์ เอกภาพจากผลงานชิ้นที่ 2

ผลงานชิ้นที่ 2 พุทธถึงการรวมตัวกันของลูกโป่งที่เป็นเอกภาพทางด้านรูปทรงเช่นกัน มีลักษณะ เป็นกลุ่มก้อน และรวมการผูกลูกโป่งเข้าด้วยกัน เป็นลักษณะเอกภาพทางแนวความคิดเช่นเดียวกับรูป ผลงานชิ้นที่ 1

#### 4.1.2 ดุลยภาพ (Balance)

ความสมดุลหรือดุลยภาพ หมายถึง ความเท่ากันเสมอกันการแบ่งส่วนต่าง ๆ ของผลงานให้มี ขนาดที่พอเหมาะพอดีจนเกิดความสมดุล และดุลยภาพก็ได้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดุลยภาพแบบ สมมาตร (Formal Balance) เป็นการแบ่งภาพออกทั้งสองข้างเท่า ๆ กันใช้กับงานที่ต้องการดุลยภาพ ที่นิ่งและมั่นคง ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Informal Balance) เป็นการใช้จุดเด่นไม่ตรงกับแกนหลัก ของงาน การจัดการวางองค์ประกอบอย่างไม่เท่ากัน จึงทำให้เกิดดุลยภาพที่มีลักษณะเคลื่อนไหวในตัว มั่นเอง (ชลูด นิ่มเสมอ, 2554 : 164)

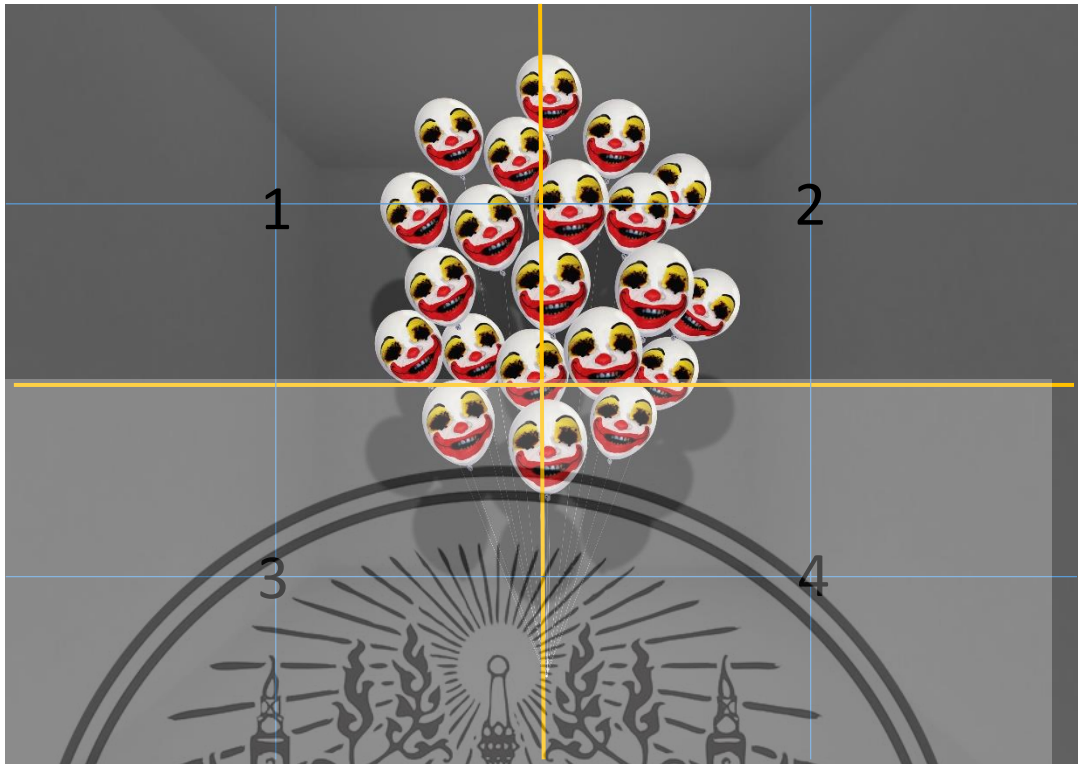
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ดุลยภาพจากผลงานชิ้นที่ 1

ภาพของผลงานชิ้นที่ 1 นี้จึงออกมามีลักษณะเป็นดุลยภาพแบบสมมาตร (Formal Balance) และแบบอสมมาตร (Informal Balance) คือการนำส่วนประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันมาจัดองค์ประกอบรวมเข้าด้วยกันให้กลมกลืน เพื่อทำให้เกิดเอกภาพเดียวกัน ซึ่งเป็นการนำภาพใบหน้าของตัวตลกจับมารวมกันเป็นกลุ่ม และขยับภาพในรูปแบบเดียวกัน กระพริบตาแบบเดียวกัน รวมไปถึงด้านการใช้เสียงประกอบของตัวตลกที่มีลักษณะที่คล้ายกัน แต่ก็อาจจะเป็นบางครั้งที่ผู้ชมที่มาชมงานสามารถเข้ามายื่นในลักษณะที่บั่นทอนกับงานระหว่างภาพของโปรเจคเตอร์ที่ถูกฉายลงบนผนังกับตัวโปรเจคเตอร์ทำให้ลักษณะของผลงานชิ้นนี้เปลี่ยนแปลงไปตามผู้ชมที่มีส่วนร่วมกับผลงานด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.6 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ดุลยภาพจากผลงานชิ้นที่ 2

ภาพของผลงานชิ้นที่ 2 นี้จึงออกมามีลักษณะเป็นดุลยภาพแบบสมมาตร (Formal Balance) เนื่องจากการจับกลุ่มก้อนของลูกโป่งให้อยู่ตรงกลางของพื้นที่จัดแสดงงาน และด้วยลูกโป่งที่มีหน้าตาเหมือนกันทำให้ผลงานชิ้นนี้จัดอยู่ในดุลยภาพแบบสมมาตร

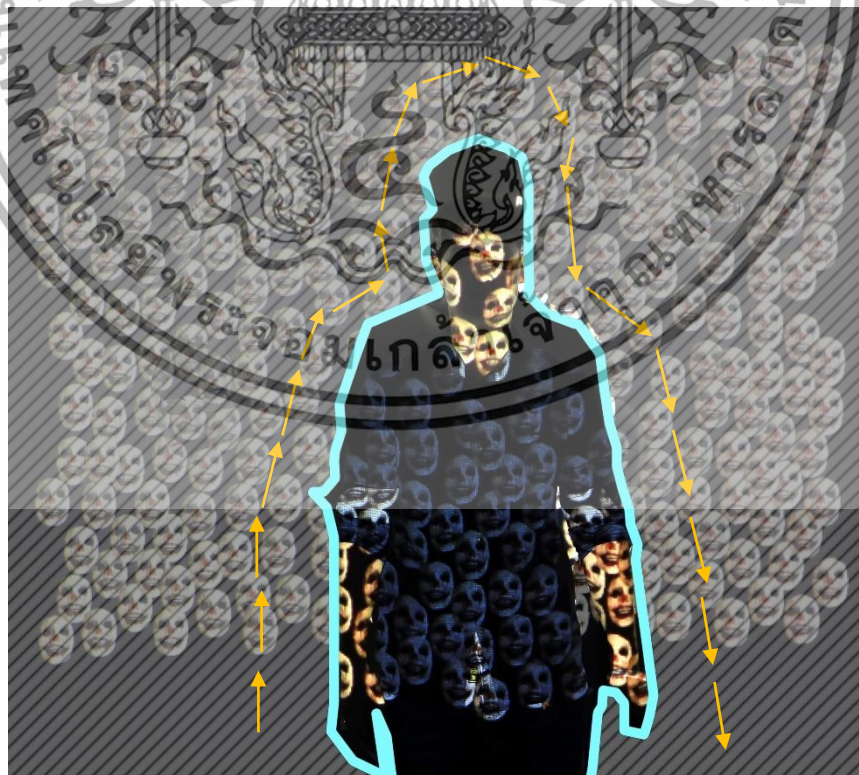
#### 4.1.3 การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหวในผลงานศิลปะคือการที่ผู้ชมสามารถมองเห็นภาพการเคลื่อนไหวจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง เกิดขึ้นได้ในศิลปะประเภทวิดีโอ รวมไปถึงศิลปะภาพนิ่ง และประติมากรรม เกิดจากการเคลื่อนไหวของสายตาผู้ชมงานเคลื่อนที่สายตาด้วยเส้นสี ลวดลาย หรือน้ำหนักอ่อนแก่ที่ประกอบรวมอยู่ในตัวผลงานนั้น ๆ ซึ่งมักจะเคลื่อนไหวนอกจากภายนอกสู่ภายในของภาพ (ชูลุด นิมเสมอ, 2554 : 103)



ภาพที่ 4.7 วิเคราะห์ห้องค้ประกอบศิลป์ การเคลื่อนไหวจากผลงานชิ้นที่ 1

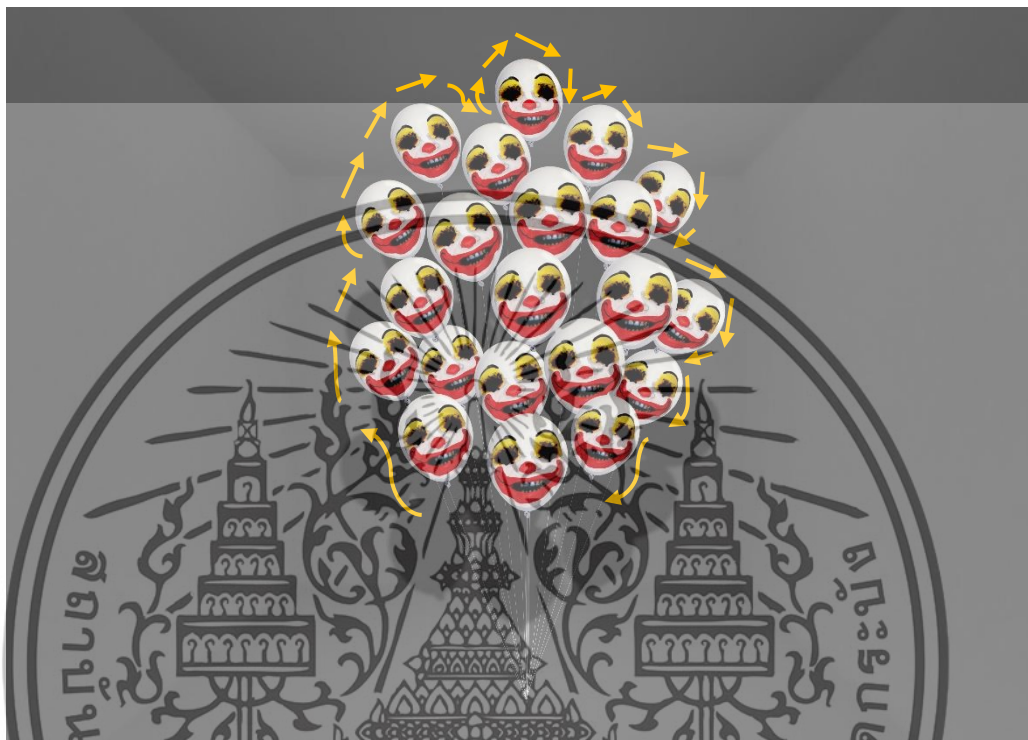
ซึ่งจากผลงานชุดนี้ได้มีการใช้วิธีการเคลื่อนไหวแบบวิดีโอ โดยใช้เทคนิค Stop motion คือการนำภาพถ่ายหลาย ๆ ภาพมาต่อกันและขยับภาพทีละนิดเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว โดยขยับไปตรงที่ดวงตาบนใบหน้าตัวละครสีขาว ให้อารมณ์กับว่าตัวละครเหล่านั้นมีชีวิตจริง ๆ



ภาพที่ 4.8 วิเคราะห์ห้องค้ประกอบศิลป์ การเคลื่อนไหวจากผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากตัววิดีโอแล้วก็ยังมี การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการขยับตัวของผู้ชมงาน ที่เข้ามามีส่วนร่วมกับงานในจุดต่างของงาน และมีการเคลื่อนไหวที่ค่อนข้างชัดเจนเพราะการทำให้ผู้คนที่มาชมงานมีส่วนร่วมกับผลงานทำให้เกิดการหยุดของสายตาลงตรงที่มีผู้ชมยืนอยู่



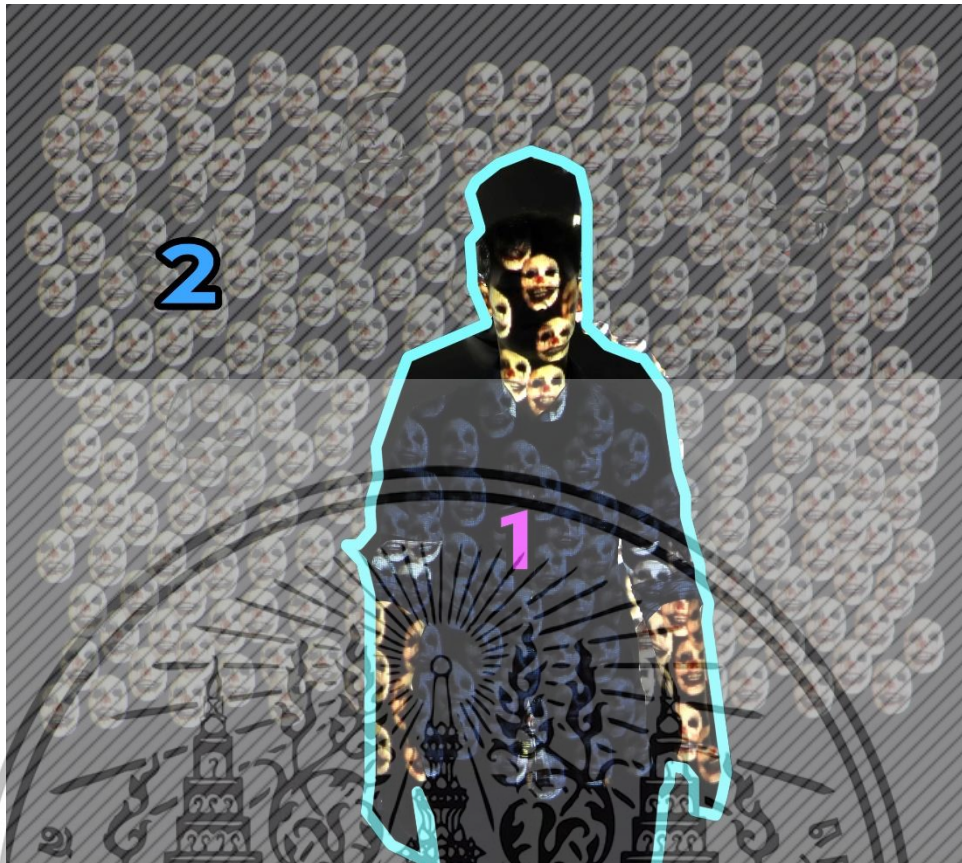
ภาพที่ 4.9 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ การเคลื่อนไหวจากผลงานชั้นที่ 2

การเคลื่อนไหวของผลงานชั้นที่สองค่อนข้างที่จะเห็นได้ชัดจากการมองลูกโป่งที่ขยับช้า ๆ ในอากาศ และรูปทรงที่เป็นทรงกลมของลูกโป่งทำให้สายตาของผู้ชมงานจับจ้องไปยังจุดศูนย์กลางของกลุ่มลูกโป่ง เพราะเป็นจุดเด่นจึงทำให้เกิดการหยุดของสายตาของผู้ชมนั่นเอง

#### 4.1.4 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่น คือ ส่วนสำคัญที่ปรากฏชัด สะดุดตาที่สุดในงานศิลปะ จุดเด่นจะช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับผลงาน เพื่อทำให้เกิดจุดดึงดูดสายตาหรือจุดรวมสายตา เป็นการชักจูงผู้ชมงานให้เกิดความสนใจในตัวงานได้ ซึ่งความเป็นเด่นเกิดจากการจัดวางที่เหมาะสม และรู้จักการเน้นภาพ (Emphasis) ที่ดี จุดเด่น มี 2 แบบคือ จุดเด่นหลัก และจุดเด่นรอง (ภฤชธกรณ, 2561 : ออนไลน์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

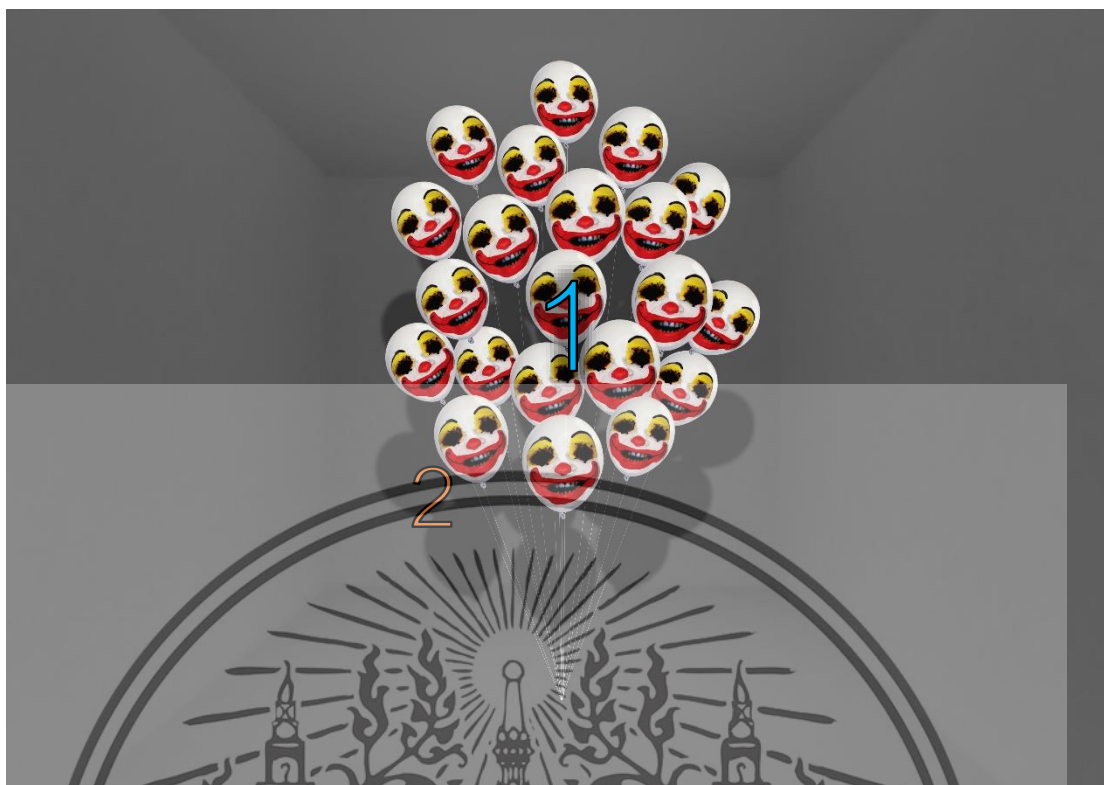


ภาพที่ 4.10 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ความเป็นเด่นจากผลงานชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นนี้มีหมายเลข 1 เป็นจุดเด่นของตัวงานโดยใช้ผู้ชมที่เข้ามามีส่วนร่วมกับงานเป็นจุดดึงดูดสายตาต่อภาพวิดีโอพื้นผิวด้านหลัง ซึ่งเป็นความเป็นเด่นอันดับแรกที่ผู้ชมงานจะถูกดึงดูดสายตาเข้ามา

หมายเลข 2 บนภาพเป็นจุดเด่นอันดับที่สองเพราะเป็นวิดีโอและมีการเคลื่อนไหว เป็นพื้นผิวที่มีลักษณะเป็นกลุ่มเป็นก้อน เป็นการเคลื่อนไหวเล็ก ๆ ที่เกิดขึ้นเป็นระยะด้วยเพราะเนื่องจากเป็นภาพวิดีโอ จึงทำให้ผู้ชมสามารถเห็นภาพของตัวตลกกระพริบตาคล้ายกับว่าตัวตลกเหล่านั้นมีชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



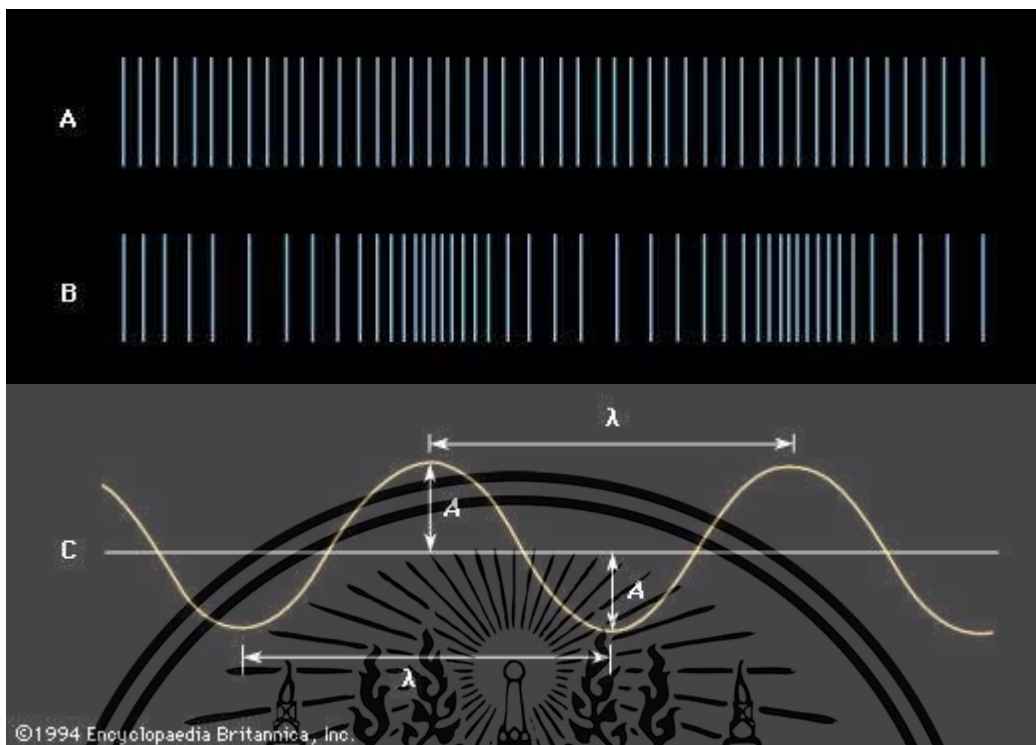
ภาพที่ 4.11 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ความเป็นเด่นจากผลงานชิ้นที่ 2

ผลงานชิ้นนี้มีหมายเลข 1 มีความเป็นเด่นของตัวงานคือลูกโป่งทั้งหมด โดยใช้ผู้ชมที่เข้ามาชมงานจะถูกดึงดูดสายตาไปยังก่อนลูกโป่งเป็นอันดับแรก และเป็นจุดดึงดูดสายตาต่อเงาของลูกโป่งที่กระทบกับพื้นที่ด้านหลัง

หมายเลขที่ 2 ในภาพบอกถึงความเป็นเด่นที่ 2 ที่ผู้ที่เข้ามาชมงานจะมองเห็นก็คือ เงาของลูกโป่ง ที่ถูกความเป็นเด่นหมายเลข 1 บดบังอยู่

#### 4.1.5 เสียง (Sound)

เสียงคือ การสั่นสะเทือนของวัตถุต้นกำเนิดทั้งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ และเกิดขึ้นจากมนุษย์ เมื่อเกิดการสั่นสะเทือนของวัตถุนั้น ๆ แล้ว จะทำให้การสั่นสะเทือนนี้เดินทางผ่านอากาศไปกระทบต่อหูของสิ่งมีชีวิต และสั่นสะเทือนผ่านเข้าไปยังหูชั้นนอก หูชั้นกลาง และหูชั้นใน โดยมีเส้นประสาทการรับรู้ที่ส่งผ่านไปยังสมอง



©1994 Encyclopaedia Britannica, Inc.

ภาพที่ 4.12 ทฤษฎีคลื่นเสียง (ออนไลน์). (2561)

สืบค้นจาก : <https://cdn.britannica.com/700x450/20/4320-004-CFE3C8FE.jpg>

[19 พฤษภาคม 2561]

ซึ่งมนุษย์ก็ได้สร้างแผนผังให้กับเสียง และมีชื่อเรียกการเขียนแผนผังนี้ว่า คลื่นเสียง (Wave) โดยมีแกนกลางดังสัญลักษณ์ C ในรูป (Richard E. Berg, 2561 : ออนไลน์)

เสียงที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และเสียงที่เกิดขึ้นจากการสร้างขึ้นใหม่ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยเสียงที่เกิดจากธรรมชาติจะสามารถถูกบันทึกเก็บไว้เพื่อนำไปใช้ในภาพยนตร์ หรือสื่อวิดีโอต่าง ๆ และจะเป็นเสียงที่เสมือนจริงซึ่งเกิดจากการสร้างเสียงขึ้นมาใหม่ในเครื่องบันทึกเสียงก่อนที่จะถูกนำไปอ่านค่าด้วยคอมพิวเตอร์หรือเครื่องแปลงเสียง ซึ่งเสียงที่ได้บันทึกมาเหล่านั้นเปรียบเสมือนการวาดภาพเหมือนจริง หรือการถ่ายรูปนั่นเอง แต่เสียงที่เกิดจากการสร้างขึ้นใหม่จากโปรแกรมต่าง ๆ ของคอมพิวเตอร์เป็นการนำเอาคลื่นเสียงหนึ่งที่เป็นเสียงสังเคราะห์ ไม่มีเอกลักษณ์และเรียบง่าย คลื่นเสียงที่เรียบง่ายเหล่านั้นเปรียบเหมือนกระดาษเปล่าเตรียมพร้อมสำหรับการลงสีส้น และเพื่อเป็นการลงสีส้นของเสียงเหล่านั้นจำเป็นต้องใช้โปรแกรมสร้างเสียงสังเคราะห์ขึ้นมา และบิดพริ้วคลื่นเสียงนั้น ๆ ให้เป็นในทิศทางที่เหมาะสม โดยการเติมแต่งความดังเบา การสะท้อนของเสียง การบิดเบี้ยวของเสียง รวมไปถึงเสียงสูงเสียงต่ำอีกด้วย นอกเหนือไปจากนั้นก็ยังสามารถเลียนเสียงเครื่องดนตรี เสียงที่ไม่มีอยู่จริง เช่น เสียงอวกาศ เสียงมนุษย์ต่างดาว เสียงเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ที่ล้ำสมัย เสียงของโลกอนาคต เสียงในจินตนาการ ฯลฯ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

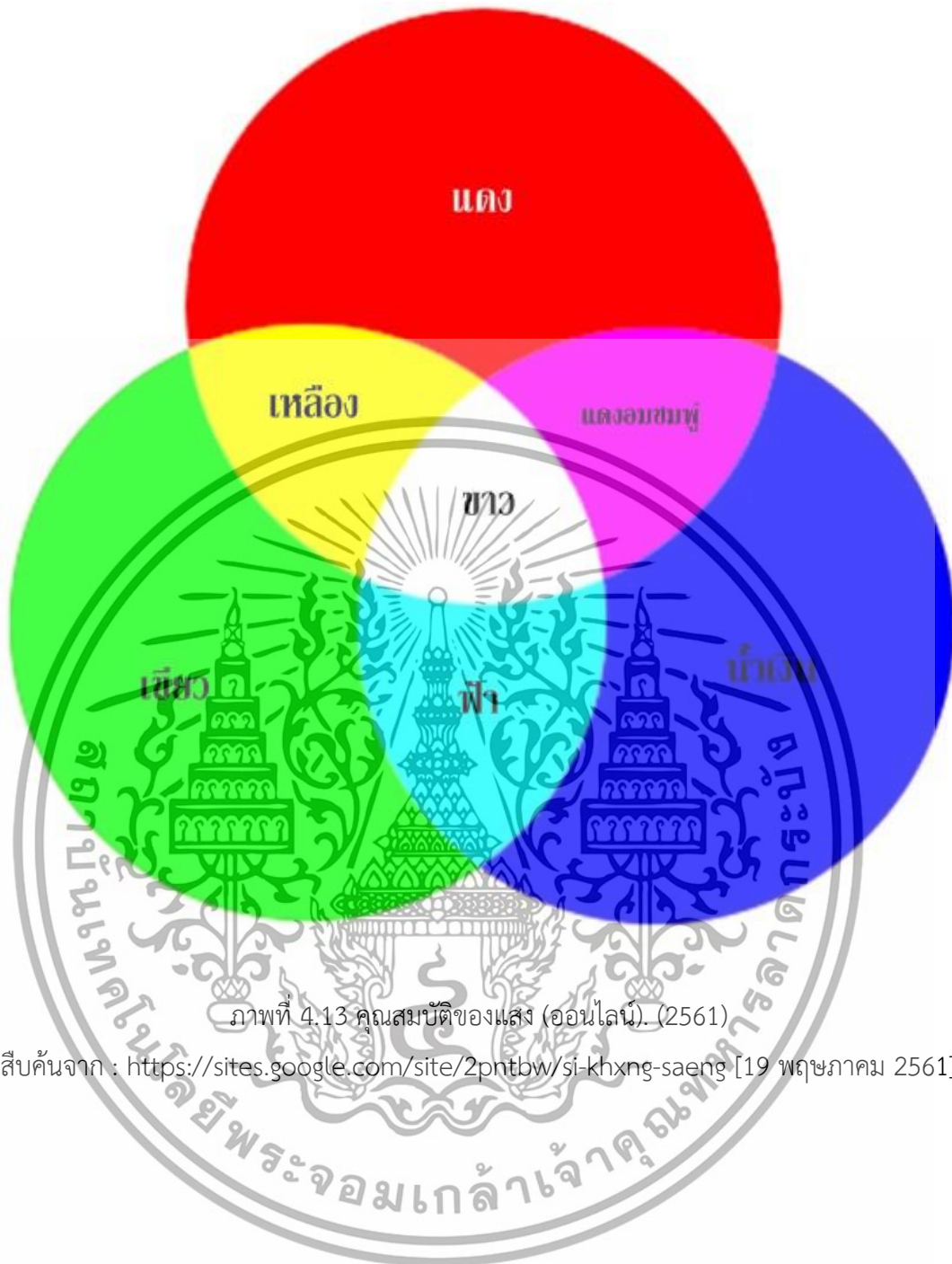
การสร้างเสียงของผลงานชิ้นที่ 1 นี้เป็นการใช้เสียงหัวเราะของคนหลาย ๆ คนมารวมกันเป็นกลุ่มคนกลุ่มหนึ่ง ก่อนที่จะใส่เคลือบความถี่ต่ำที่ถูกปรับแต่งด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เข้าไปด้วย ซึ่งเป็นการผสมผสานของเสียงที่ถูกสังเคราะห์ และเสียงที่ถูกบันทึกมาจากคนจริง ๆ

การสร้างเสียงของผลงานชิ้นที่ 2 เป็นการใช้เสียงที่เลียนเสียงเครื่องดนตรีต่าง ๆ ก่อนที่จะเขียนโน้ตลงไปโปรแกรมเพื่อทำให้เสียงเครื่องดนตรีเหล่านั้นเล่นไปในยังทิศทางของโน้ตดนตรีที่เราต้องการ ก่อนจะผสมผสานเสียงของลมซึ่งเป็นเสียงความถี่ต่ำ พร้อมทั้งมีการใส่เสียงของผู้ชายที่หัวเราะเลียนแบบเสียงตัวตลกของฝรั่งอีกด้วย

#### 4.1.6 แสง (Light)

แสงมีคุณสมบัติเป็นทั้งคลื่นและอนุภาค โดยจะแบ่งออกเป็น 4 ประเภทคือ แสงที่เดินทางเป็นเส้นตรง (Rectilinear propagation) เป็นแสงที่เดินทางผ่านอากาศโดยที่ไม่มีการผ่านวัสดุใดใด แสงที่มีการหักเห (Refraction) เมื่อแสงเดินทางไปจะขอบเขตบางอย่างแสงบางส่วนจะสะท้อนกลับและแสงส่วนที่เหลือจะเดินทางไปยังตัวกลางต่อไป แสงที่มีการสะท้อน (Reflection) เป็นแสงที่สะท้อนกลับวัสดุบางอย่างที่มีผิวเรียบมัน แสงที่มีการกระจายตัว (Dispersion) การสะท้อนต่อวัสดุบางอย่างที่มีผิวขรุขระซึ่งการสะท้อนต่อวัสดุที่ขรุขระจะทำให้แสงกระจายออก (สสวท., 2561 : ออนไลน์)

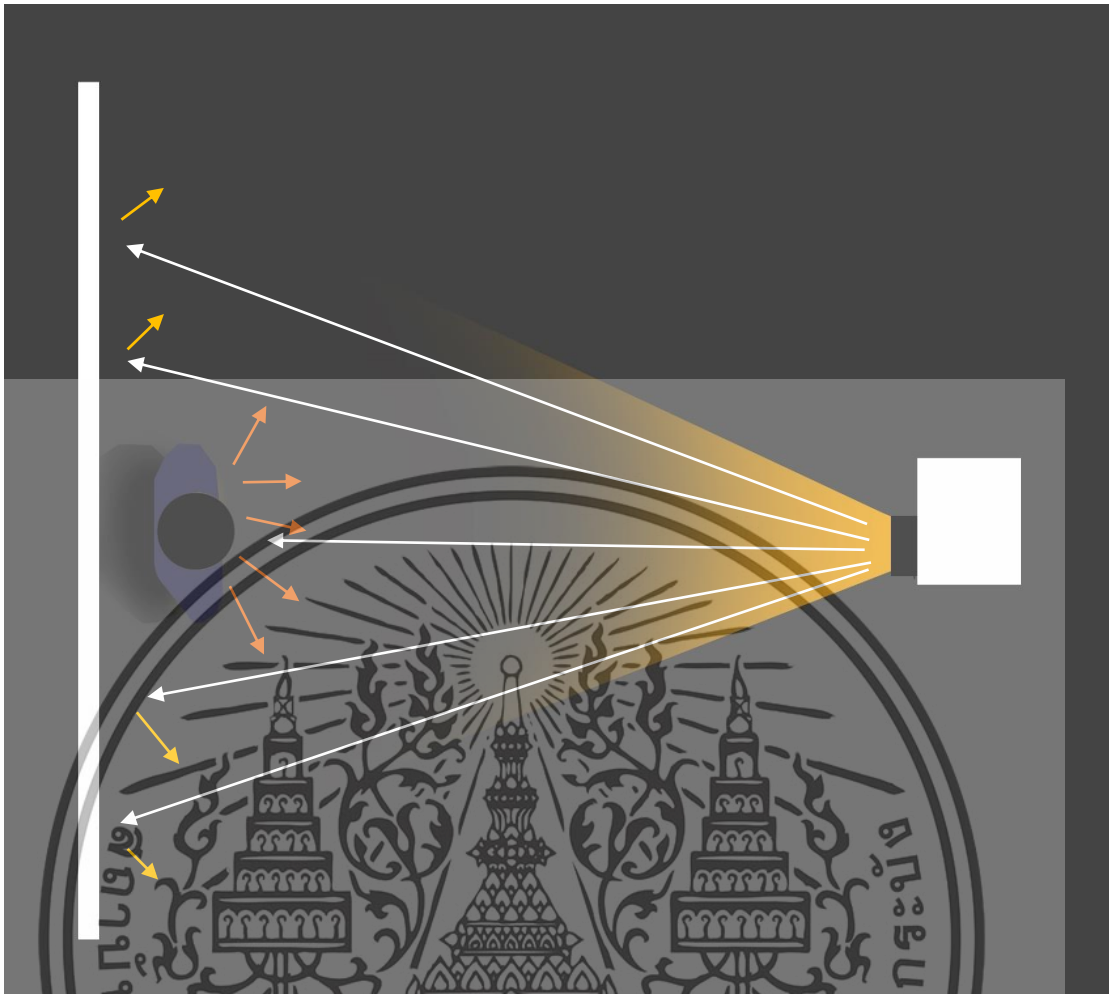
ซึ่งโดยธรรมชาติแล้วแสงสีขาวนั้นเกิดจากการรวมของแสงหลาย ๆ สีเข้าด้วยกัน โดยอาจจะมีเพียงแต่การรวมของแสงเพียง 3 สีเท่านั้นได้แก่แสงสีแดง แสงสีเขียว และแสงสีน้ำเงิน ซึ่งแสงสีดำนั้นจะต่างกับสีดำตรงที่แสงสีดำก็คือความมืดนั่นเอง โดยแสงต่าง ๆ จะผิผิวหรือขึ้นตรงต่อสภาพของพื้นที่ที่ล้อมรอบแสง ยกตัวอย่างเช่นแสงสีขาวฉายลงบนผนังสีขาวก็จะทำให้ผนังดูสว่างขึ้น ส่วนแสงสีเหลืองฉายลงบนผนังสีฟ้าที่ตาของเราก็จะมองเห็นเป็นสีเขียว



ภาพที่ 4.13 คุณสมบัติของแสง (ออนไลน์). (2561)

สืบค้นจาก : <https://sites.google.com/site/2pntbw/si-khxng-saeng> [19 พฤษภาคม 2561]

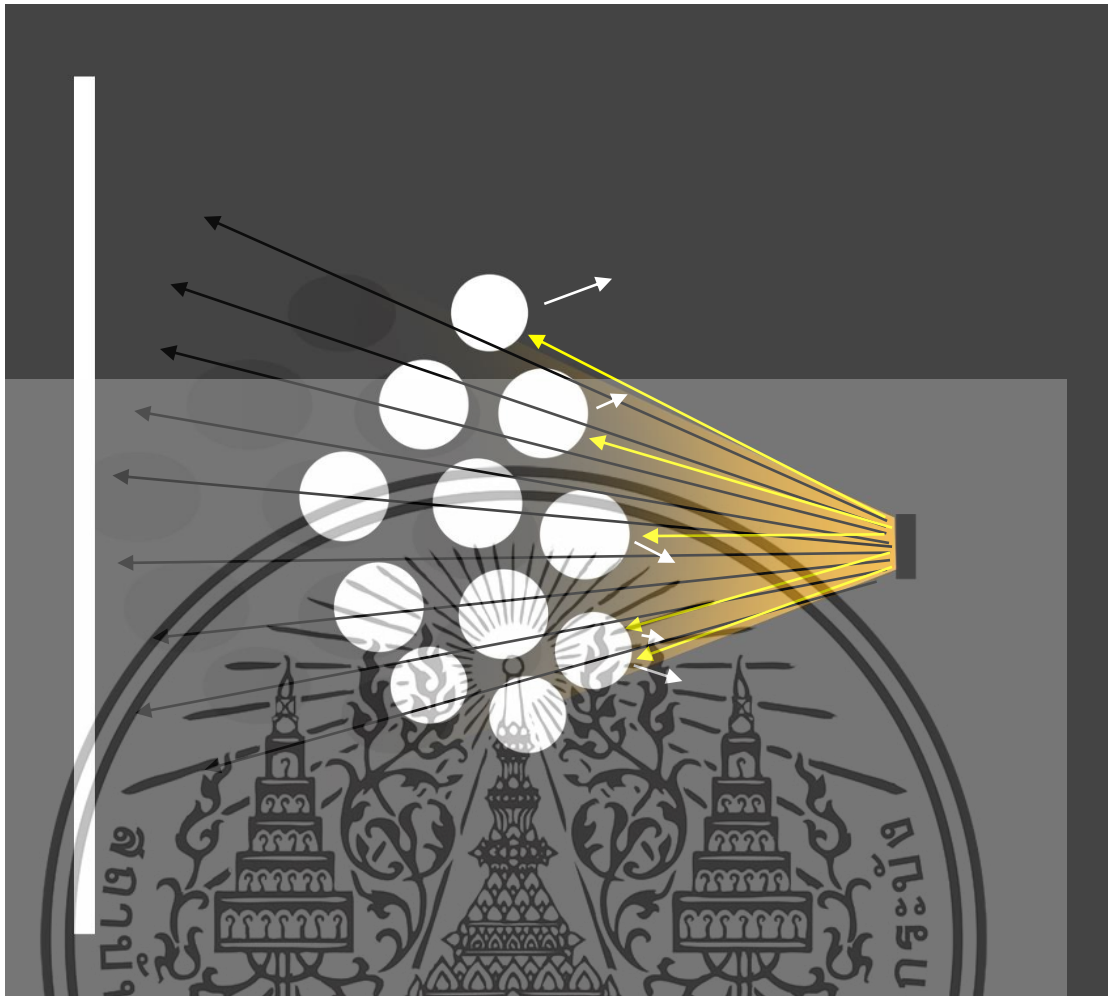
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.14 วิเคราะห์ห้องค์ประกอบศิลป์ แสงจากผลงานชิ้นที่ 1

รูปแบบของแสงในผลงานชิ้นที่ 1 คือการฉายแสงโปรเจกเตอร์ไปบนกำแพงซึ่งอยู่ในหมวดหมู่แสงที่มีการสะท้อนและหักเหจากการกระทบกำแพงแสดงจากลูกศรสีเหลืองในภาพ นอกเหนือไปจากนั้นแสงทั้งหมดยังถูกฉายลงบนตัวของผู้ที่มามีส่วนร่วมกับการงาน ซึ่งทำให้มีการกระจายตัวของแสงตามลูกศรสีส้มดังภาพอีกด้วย จึงมีทั้งการกระจายของแสง การสะท้อนของแสง และการหักเหของแสงในตัวผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



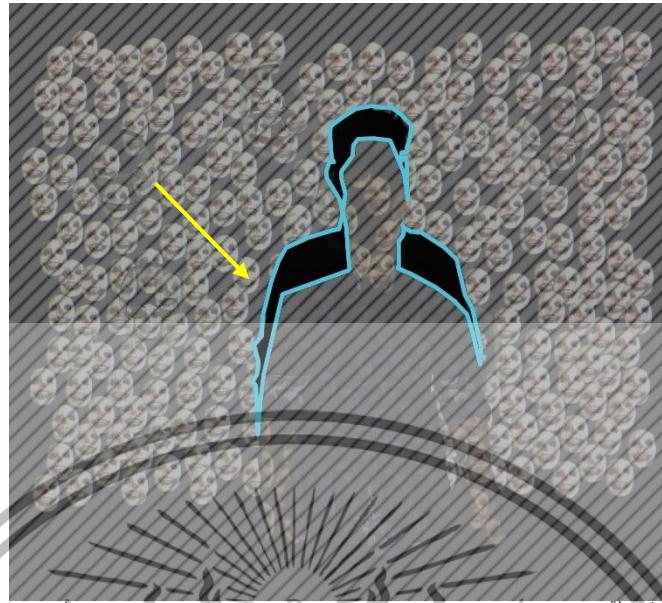
ภาพที่ 4.15 วิเคราะห์ห้องค์ประกอบศิลป์ แสงจากผลงานชิ้นที่ 2

รูปแบบของแสงในผลงานชิ้นที่สองคล้ายคลึงกับผลงานชิ้นแรก แสงที่ออกมาจากต้นกำเนิดแสงที่อยู่ด้านขวา ตกกระทบกับลูกโป่งตรงกลางของภาพตามลูกศรสีเหลือง หลังจากนั้นได้มีการสะท้อนและหักเหกลับแบบลูกศรสีขาว ซึ่งก็มีแสงอีกบางส่วนที่ทะลุผ่านลูกโป่งไปดังลูกศรสีดำ และจึงไปตกกระทบที่วัตถุด้านหลังซึ่งก็คือกำแพงสีขาว ผลงานชิ้นนี้จึงมีทั้งแสงที่หักเหออก แสงที่สะท้อน และแสงกระจายออก

#### 4.1.6 แสงเงา (Shadow)

แสงเงาคือแสงสว่างที่ตกกระทบบริเวณวัตถุ และทำให้เกิดเงาในทางตรงกันข้ามกับแสงตกกระทบ แบ่งออกได้หลายแบบเช่น เงามืดคือเงาที่เกิดจากแสงสว่างมาก ๆ ตกกระทบลงบนวัตถุไว้วัตถุหนึ่งและทำให้เกิดเงา เงามัวคือเงาที่เกิดจากแสงสว่างที่ตกลงบนวัตถุใดวันุหนึ่งและทอดผ่านไปยังอีกหนึ่งวัตถุที่อยู่ห่างไกล เงาตกทอดคือแสงสว่างที่จกกระทบกับวัตถุและทอดผ่านไปยังพื้นที่ที่วัตถุนั้นถูกวางอยู่ เงาคาบเกี่ยวคือเงาที่เกิดขึ้นจากแสงสว่างมากระทบกับวัตถุหนึ่งที่อยู่ใกล้กับวัตถุที่สองจนเกิดเงาที่ทอดผ่านวัตถุที่สองหรือพื้นที่บริเวณใกล้เคียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.16 วิเคราะห์ห้วงค์ประกอบศิลป์ เเงจากผลงานชิ้นที่ 1

จากผลงานชิ้นที่ 1 แสงสว่างจากโปรเจคเตอร์ได้เดินทางผ่านอากาศไปตกกระทบที่ตัวผู้ชมที่เข้ามามีส่วนร่วมในงาน และได้เกิดเงาขึ้นด้านหลังของผู้ชม ซึ่งสรุปได้ว่าประเภทเป็นเงามืดและเงาตกทอด เพราะมีลักษณะเป็นเงาที่ทอดผ่านพื้นที่ด้านหลัง



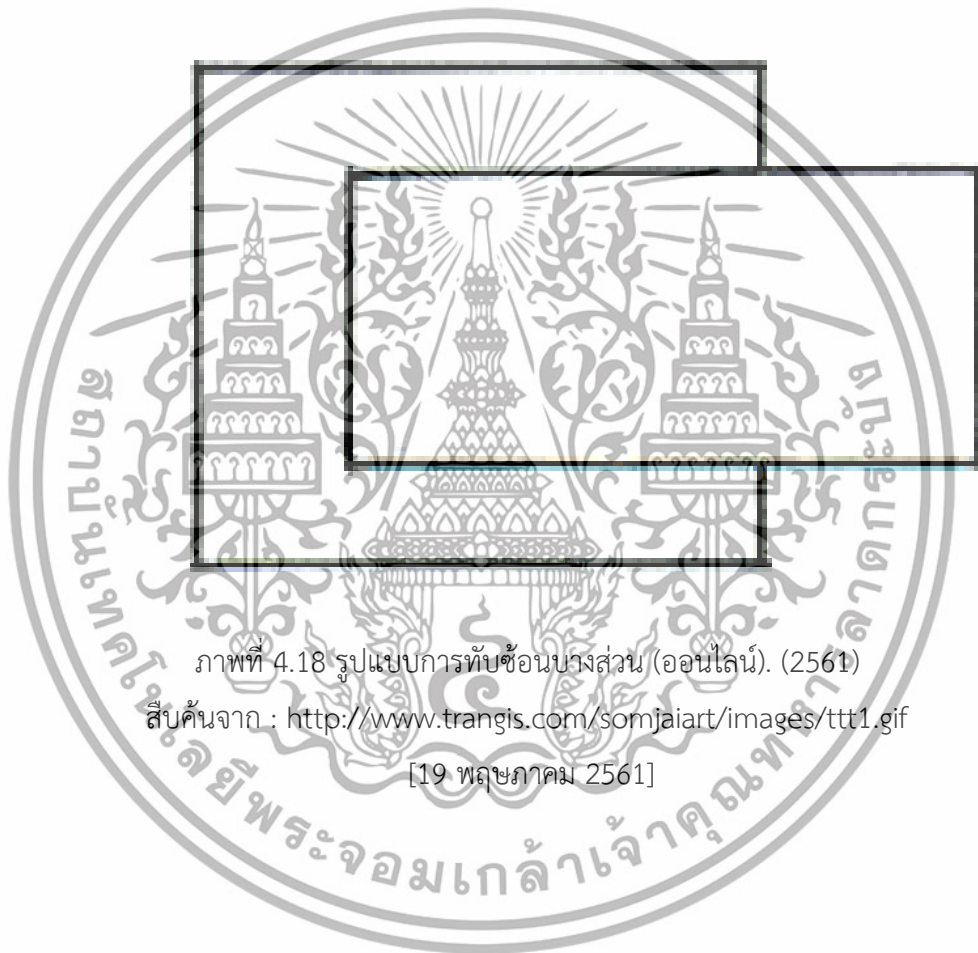
ภาพที่ 4.17 วิเคราะห์ห้วงค์ประกอบศิลป์ เเงจากผลงานชิ้นที่ 2

ผลงานที่ชิ้นที่สองมีลักษณะของเงาที่ทอดผ่านพื้นที่ใหญ่ด้านหลังแต่ในขณะเดียวกันก็มีการทอดผ่านเงาจากลูกโป่งที่อยู่ใกล้กับต้นกำเนิดแสงมากกว่าลูกโป่งที่อยู่ด้านหลัง ทำให้มีเงาคาบเกี่ยวเกิดขึ้น ซึ่งสรุปได้ว่าในผลงานชิ้นที่ 2 นี้มีทั้งเงาตกทอดที่เป็นเงามัว และเงาคาบเกี่ยวอีกด้วย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.7 การทับซ้อน (S)

คือการนำวัตถุ หรือรูปทรงบางอย่างมาทับซ้อนกัน ซึ่งต้องเป็นวัตถุที่เป็นพหุพจน์ขึ้นไป โดยจะต้องสามารถมองเห็นในทิศทางที่ตัววัตถุที่ 1 อยู่ด้านหน้า และวัตถุที่ 2 อยู่ด้านหลังจึงจะเกิดการทับซ้อน ทั้งนี้และทั้งนั้นการทับซ้อนก็สามารถเกิดขึ้นกับสิ่งที่เป็นนามธรรมได้อีกด้วย กล่าวถึงรูปแบบการทับซ้อนก็สามารถแยกออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ดังนี้ (สมใจ ภัทศิรี, 2561 : ออนไลน์)

##### 4.1.7.1 การทับซ้อนบางส่วน

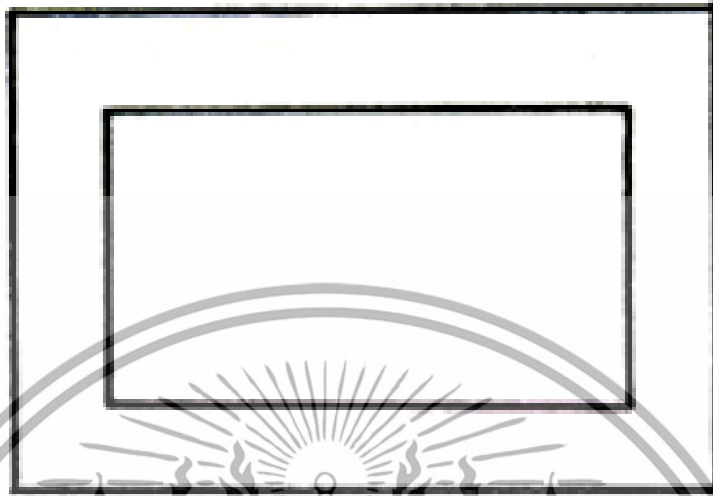


ภาพที่ 4.18 รูปแบบการทับซ้อนบางส่วน (ออนไลน์). (2561)

สืบค้นจาก : <http://www.trangis.com/somjaiart/images/ttt1.gif>

[19 พฤษภาคม 2561]

#### 4.1.7.2 การทับซ้อนแบบเต็มรูป



ภาพที่ 4.19 รูปแบบการทับซ้อนแบบเต็มรูป (ออนไลน์). (2561)  
 สืบค้นจาก : <http://www.trangis.com/somjaiart/images/ttt2.gif>  
 [19 พฤษภาคม 2561]

#### 4.1.7.3 การทับซ้อนแบบคาบเกี่ยว



ภาพที่ 4.20 รูปแบบการทับซ้อนแบบคาบเกี่ยว (ออนไลน์). (2561)  
 สืบค้นจาก : <http://www.trangis.com/somjaiart/images/ttt3.gif>  
 [19 พฤษภาคม 2561]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.7.4 การทับซ้อนแบบลูกโซ่



ภาพที่ 4.21 รูปแบบการทับซ้อนแบบลูกโซ่ (ออนไลน์). (2561)  
 สืบค้นจาก : <http://www.trangis.com/somjaiart/images/ttt4.gif>  
 [19 พฤษภาคม 2561]

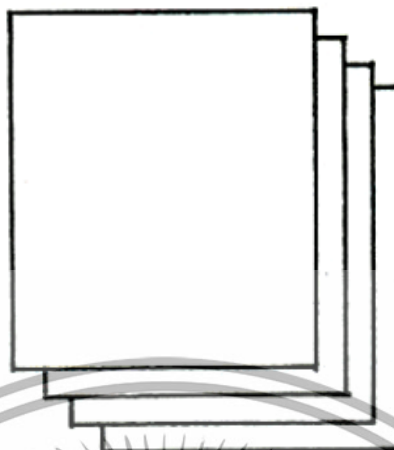
#### 4.1.7.5 การทับซ้อนแบบสาน



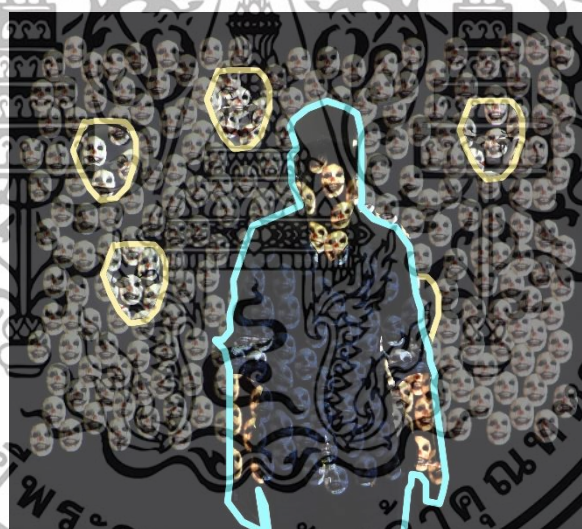
ภาพที่ 4.22 รูปแบบการทับซ้อนแบบสาน (ออนไลน์). (2561)  
 สืบค้นจาก : <http://www.trangis.com/somjaiart/images/ttt5.gif>  
 [19 พฤษภาคม 2561]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.1.7.6 การทับซ้อนแบบหลายชั้น



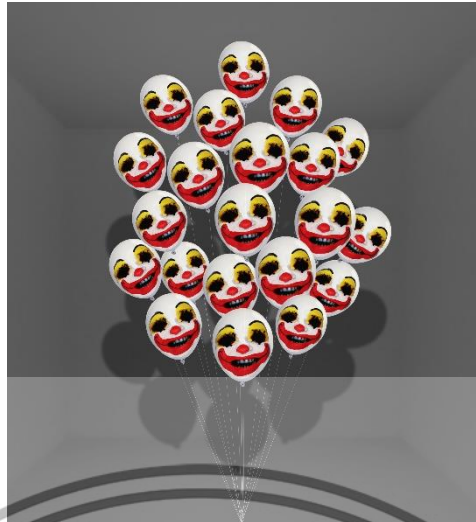
ภาพที่ 4.23 รูปแบบการทับซ้อนแบบหลายชั้น (ออนไลน์). (2561)  
 สืบค้นจาก : <http://www.trangis.com/somjaiart/images/ttt6.gif>  
 [19 พฤษภาคม 2561]



ภาพที่ 4.24 วิเคราะห์ห้องศิลปะประกอบศิลป์ การทับซ้อนจากผลงานชิ้นที่ 1

รูปแบบของผลงานชิ้นที่ 1 จะสังเกตเห็นได้ว่าการทับซ้อนหลายแบบในเวลาเดียวกัน ซึ่งสามารถเห็นได้จากการฉายแสงของโปรเจคเตอร์ที่ไปกระทบกับตัวผู้ชมงานที่เข้ามามีส่วนร่วมกับงานที่ได้ทับซ้อนกันกับผนังของห้องด้านหลัง ซึ่งระหว่างผู้เข้ามามีส่วนร่วมกับงานกับผนังจึงเป็นการทับซ้อนแบบเต็มรูปแบบดังเส้นสีฟ้าที่ได้ตีกรอบไว้ในภาพ และเมื่อสังเกตอีกครั้งก็จะสามารถมองเห็นหน้ากากที่ติดอยู่บนกำแพงที่ซ้อนทับกับแสงโปรเจคเตอร์ดังกรอบสีเหลืองในภาพ การซ้อนทับแบบนี้ก็คือการซ้อนทับแบบเต็มรูปแบบเช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.25 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ การทับซ้อนจากผลงานชิ้นที่ 2

จากการวิเคราะห์ผลงานชิ้นที่ 2 ก็ยังสามารถเห็นได้ว่าการซ้อนทับจากลูกโป่งลูกที่อยู่ด้านหน้าสุด ไปยังลูกโป่งที่อยู่ด้านหลังสุด ซึ่งสามารถบอกได้ว่าเป็นการซ้อนทับหลายชั้น ซ้อนทับบางส่วน และในบางครั้งก็เป็นการซ้อนทับแบบเต็มรูปแบบ ขึ้นอยู่กับการจัดวางลูกโป่ง ณ ที่จัดแสดงงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุป

อารมณ์ความรู้สึกที่สะท้อนความหวาดกลัวของคนที่เป็นโรคโฟเบีย (Phobia) โรคจิตเวชอย่างหนึ่งเป็นโรคการกลัวสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นพิเศษที่ยากที่จะอธิบาย หรือบอกเล่าให้คนรอบตัวของเขาฟัง เป็นความรู้สึกที่ไม่มีใครเข้าใจ ข้าพเจ้าจึงให้ความสำคัญกับความรู้สึกที่ละเอียดอ่อนเหล่านั้นเป็นพิเศษ เนื่องด้วยความรู้สึกของข้าพเจ้าเองที่เคยสัมผัสมาก่อน โดยการจำลองภาพ ความรู้สึก และเสียง ให้ทวีคูณผ่านทางเทคโนโลยีสมัยใหม่จากโปรแกรมตัดต่อวีดีโอและเสียง ทำให้ภาพและเสียงสอดคล้องกันจนเป็นผลงานศิลป์

วิทยานิพนธ์หัวข้อ รอยยิ้มแห่งความน่ากลัว ถูกจัดทำขึ้นเพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจให้กับผู้ป่วยโรคโฟเบีย และบุคคลทั่ว ๆ ไป ซึ่งตลอดเวลาที่ได้ปฏิบัติงาน ได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ผู้สอน โดยเฉพาะอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และช่วยเหลือข้าพเจ้าในส่วนของความรู้ ความเข้าใจ ข้อบกพร่อง ปัญหา ทั้งทฤษฎีและทางปฏิบัติ เพื่อให้ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังรู้สึกว้าทั้งขบวนการทางความคิดและการเริ่มต้นทำงาน เป็นการสร้างประสบการณ์ พัฒนาผลงานสร้างสรรค์จากการค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์ และการทดลอง เพื่อนเรียนรู้ถึงปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งทำให้ทราบว่าในการทำงานแต่ละครั้งมีอุปสรรคที่จะต้องแก้ไขอย่างไร เช่นศิลปะการจัดวาง เสียงซึ่งต้องใช้การทดลองก่อนในหลาย ๆ รูปแบบเพื่อค้นหาการจัดวางให้เหมาะสมและเป็นไปอย่างแบบแผนที่วางเอาไว้ และเพื่อเป็นการค้นหาการสร้างผลงานศิลปะให้มีลักษณะเฉพาะตัวจนส่งผลความสำเร็จต่อไปในอนาคต

#### 5.1 ปัญหา และ ข้อเสนอแนะ

ในส่วนปัญหาของข้าพเจ้ามักเกิดขึ้นในตอนเริ่มติดตั้งผลงาน ในบางครั้งที่รูปทรงหลังจากติดตั้งงานออกมาไม่ตรงตามที่วางแบบแผนไว้ก็ต้องปรับเปลี่ยนการติดตั้งอีกครั้ง ซึ่งหลาย ๆ ครั้งที่ขนาดของที่จัดแสดงและแสงไฟไม่เอื้ออำนวยก็ต้องจัดเตรียมอุปกรณ์มาเพิ่มเติม รวมไปถึงการสร้างสรรค์ผลงานที่มีรูปแบบไม่ชัดเจนซึ่งข้าพเจ้าได้มีการปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานของข้าพเจ้าต่อไป

## บรรณานุกรม

ชะลูด นิมเสมอ. (2531). **องค์ประกอบของศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 9 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อมรินทร์  
สุชาติ พรหมปัญญา. 2544. **วิดีโอ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<https://sites.google.com/site/patchreeyaploy/system/app/pages/recentChanges>  
(วันที่ค้นข้อมูล : 19 พฤษภาคม 2561)

เพชรียา ตีบประวงค์. 2556. **ประวัติของการตัดต่อวิดีโอ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<https://sites.google.com/site/patchreeyaploy/home/prawati-khxng-kar-tad-tx-widixo>  
(วันที่ค้นข้อมูล : 19 พฤษภาคม 2561)

กฤษชยกรณ. 2556. **หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20/unity/> (วันที่ค้นข้อมูล : 19 พฤษภาคม  
2561)

สมใจ ภัตติศิริ. 2561. **เอกภาพ**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

[http://www.trangis.com/somjaiart/e1\\_3\\_12.php](http://www.trangis.com/somjaiart/e1_3_12.php) (วันที่ค้นข้อมูล : 19 พฤษภาคม  
2561)

Moma, 2018. **The Museum of Modern Art** [Online]. Available :

<https://www.moma.org/> (June 19, 2018)

Judith Barry, 2018. **Waterside Contemporary** [Online]. Available :

<http://www.waterside-contemporary.com/artists/judith-barry/> (June 19, 2018)

The Momentum, 2018. **The Momentum** [Online]. Available :

<https://themomentum.co/yayoi-kusama-bio/> (June 19, 2018)

Richard E. Berg, 2018. **Sound Physics** [Online]. Available :

<https://www.britannica.com/science/sound-physics> (June 19, 2018)

Matt Fussel, 2018. **The Element Of Art – “Space”** [Online]. Available :

<https://thevirtualinstructor.com/space.html> (June 19, 2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงานที่ 1 การแปรเปลี่ยนของบุคลิก (PERSONALITY DISORDER) ภาพที่ 1

เทคนิค ศิลปะสื่อผสม

ขนาด 5.0x2.5 เมตร

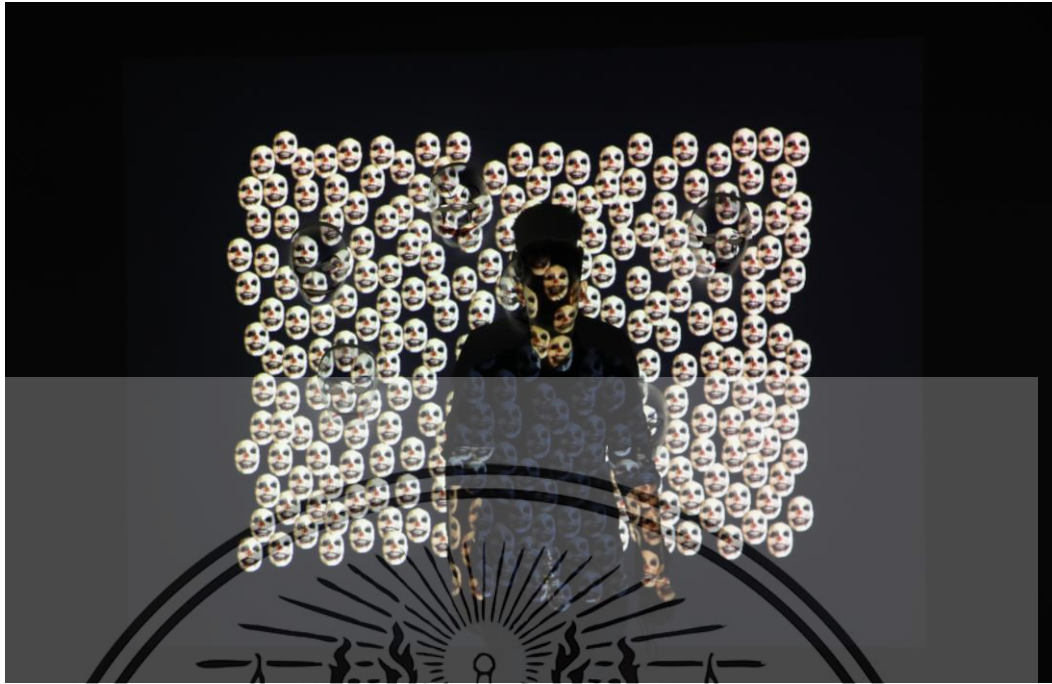


ชื่อผลงานที่ 1 การแปรเปลี่ยนของบุคลิก (PERSONALITY DISORDER) ภาพที่ 2

เทคนิค ศิลปะสื่อผสม

ขนาด 5.0x2.5 เมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงานที่ 2 เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน (FULL OF LAUGH) ภาพที่ 1  
 เทคนิค ศิลปะสื่อผสม  
 ขนาด 2.0x1.5 เมตร



ชื่อผลงานที่ 2 เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน (FULL OF LAUGH) ภาพที่ 2  
 เทคนิค ศิลปะสื่อผสม  
 ขนาด 2.0x1.5 เมตร

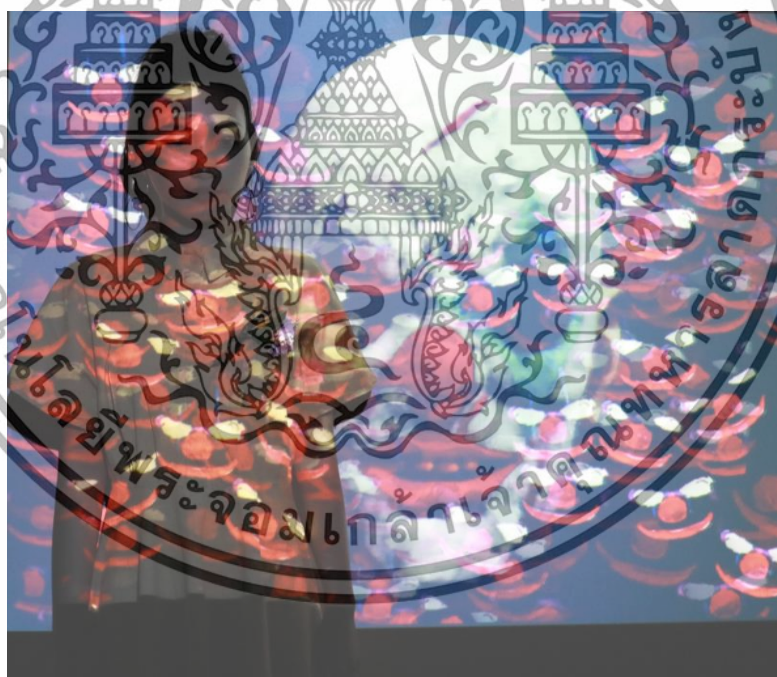
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงานที่ 3 ดวงตาสะท้อน (EYES OF REFLECTION) ภาพที่ 1

เทคนิค ศิลปะสื่อผสม

ขนาด 2.5x2.5 เมตร



ชื่อผลงานที่ 3 ดวงตาสะท้อน (EYES OF REFLECTION) ภาพที่ 2

เทคนิค

ศิลปะสื่อผสม

ขนาด 2.5x2.5 เมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงานที่ 4 หลอดล่อ (BAIT) ภาพที่ 1

เทคนิค ศิลปะสื่อผสม

ขนาด 3.5x3.0 เมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาว ศศิภา นภาวรณ  
 วัน เดือน ปีเกิด วันที่ 29 เมษายน พ.ศ. 2536  
 สถานที่เกิด จังหวัด กรุงเทพมหานคร  
 ที่อยู่ 41 ซ. สุขุมวิท 5 ซอย 10/3 ถนน สุขุมวิท 5 แขวงท่าแร้ง  
 เขตบางเขน กรุงเทพมหานคร 10220

ประวัติการศึกษา พ.ศ. 2558 วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล  
 พ.ศ. 2561 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร  
 ลาดกระบัง

ประวัติการแสดงผลงาน พ.ศ. 2561 นิทรรศการ “FUSE EXHIBITION 9<sup>TH</sup>”



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้