

กฎในที่สาธารณะ

นางสาว ฉายา สุขสุเดช

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานที่ศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556 - 2557

กฎในที่สาธารณะ
The public rules

นางสาว ญาดา สุขสุเดช

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....
วัน,เดือน,ปี.....

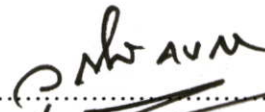
b. 12653408
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2556 – 2557


คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต


.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

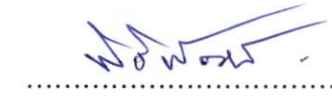
..... กรรมการ
ม.ล. นุตยมาศ นันทวัน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มล.นุตยมาศ นันทวัน)


..... กรรมการ
(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)


..... กรรมการ
(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)


..... กรรมการ
(อาจารย์อนุพงษ์ จันทร์)


..... กรรมการ
(อาจารย์หทัยรัตน์ มณีรัตน์)


..... กรรมการ
(อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)


..... กรรมการและเลขานุการ
(รองศาสตราจารย์อดิศา จันฝั่งเพชร)


..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	กฎในที่สาธารณะ
	The public rules
ชื่อ	นางสาว ญาดา สุขสุเวช
รหัสนักศึกษา	53020424
สาขาวิชา	จิตรกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2556 - 2557
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วุฒิกร คงคา

บทคัดย่อ

มาจากสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน และที่ทุกคนมีประสบการณ์ร่วมกันหยิบยกเรื่องราวที่ปรากฏตามในที่สาธารณะ หยิบยกพฤติกรรมที่สัมพันธ์กันมาวิเคราะห์ในเชิงเหตุผลที่สอดคล้องกับความเป็นพื้นที่ และอาจเกี่ยวเนื่องกับช่วงเวลา เพื่อศึกษาหาโครงสร้างความจริงในสังคมและพฤติกรรมมนุษย์ที่เชื่อมโยงกับเหตุผล ศึกษาาระบบต่างๆที่จะก่อให้เกิดเป็นสิ่งเร้าในพฤติกรรม ทั้งความเป็นเหตุผลของสาธารณะ และความเป็นเหตุผลของส่วนบุคคล

นำเสนอพฤติกรรมความจริงที่อยู่ในสิ่งที่ปรากฏ โดย ผู้ที่พบเห็นรู้สึกถึงประสบการณ์ร่วม โดยใส่จินตนาการที่เป็นพื้นฐานมาจากความจริงลงไปในตัวงานและสื่อออกมาในรูปแบบของป้ายและวัตถุต่างๆ เฉพาะพื้นที่ที่หยิบยกมา สื่อจำพวกป้ายพบเห็นได้ทั่วไปตามสถานที่ต่างๆในปัจจุบันทุกสถานที่ มีกฎและข้อห้ามอยู่ที่ทุกคนต่างรับรู้โดยทั่วกัน อาจจะรับรู้ด้วยจิตใต้สำนึก หรือรับรู้ด้วยการเรียนรู้ก็ตาม ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผ่านสื่อจำพวกป้ายเพื่อให้ผู้รับสารจากสื่อที่ข้าพเจ้าหยิบยกมาสร้างสรรค์นั้นเกิดความนึกคิดถึงพฤติกรรมมนุษย์ที่เกิดขึ้นจริงในสถานที่สาธารณะนั้น ที่อาจจะลืมเรื่องราวเหล่านี้ไปหรือพบเห็นจนเป็นเรื่องปกติไปนั้น ได้หวนกลับมามองเรื่องราวเหล่านี้ใหม่

ในความวุ่นวายของคนเมืองที่เป็นคนชนชั้นกลางย่อมเกิดความเบื่อหน่ายกับสิ่งรอบข้างที่พบเจอ สถานที่สาธารณะซ้ำๆกันทุกวัน พฤติกรรมผู้คนรอบข้างซ้ำๆกันทุกวัน ข้าพเจ้าจึงอยากให้ผู้รับสารนั้นปรับมุมมองกับเรื่องเดิมๆที่เคยชิน ให้เป็นมุมมองใหม่ ข้าพเจ้าจึงใส่ความตลกขบขันลงไปเพื่อให้ผู้รับสารได้มีมุมมองที่ต่างจากเดิมแต่ยังใช้ประสบการณ์เดิมอยู่

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์เล่มนี้จัดทำขึ้นจนสำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดี ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วุฒิกร คงคง ที่ให้ความช่วยเหลือให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้ และประสบการณ์ที่ดี แก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

ญาดา สุขสุเดช

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	ง
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	2
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	3
1.4 วิธีการศึกษา	3
1.5 แหล่งข้อมูล	3
บทที่ 2 ที่มาและแรงบันดาลใจ	4
2.1 อิทธิพลที่ได้รับ	4-14
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน	15-19
2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์	20-22
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	23-50
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	51-70
3.2 กระบวนการสร้างงาน	71
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	72
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	72-80
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ	89-135
บทที่ 5 บทสรุป	136
บรรณานุกรม	137
ภาพผลงานศิลปะ	138-140
ประวัติผู้เขียน	141

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. ภาพของ Barbara Kruger	16
2. ภาพของ Barbara Kruger	9
3. ภาพของ Barbara Kruger	18
4. ภาพประกอบชุดที่ 1 วิธีการทำงาน	24-27
5. ภาพประกอบชุดที่ 2 ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 1 “ห้าง”	28-39
6. ภาพประกอบชุดที่ 3 ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 2 “BACC”	40-50
7. ภาพประกอบชุดที่ 4 การพัฒนาแบบร่างของศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 1 “ห้าง”	51-62
8. ภาพประกอบชุดที่ 5 การพัฒนาแบบร่างของศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 2 “BACC”	63-70
9. ภาพประกอบชุดที่ 6 ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 1 “ห้าง”	72-74
10. ภาพประกอบชุดที่ 7 ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 2 “BACC”	111-112
ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ ชุดที่ 1	139
ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ ชุดที่ 2	140

บทที่ 1

บทนำ

มาจากสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน และที่ทุกคนมีประสบการณ์ร่วมกันหยิบยกเรื่องราวที่ปรากฏตามที่สาธารณะ มูลเหตุของความรู้สึกเกี่ยวกับพฤติกรรมต่างๆในพื้นที่สาธารณะหยิบยก พฤติกรรมที่สัมพันธ์กันมาวิเคราะห์ให้เห็นเชิงเหตุผลที่สอดคล้องกับความเป็นพื้นที่และอาจมีการเกี่ยวเนื่องกับช่วงเวลา เพื่อศึกษาหาโครงสร้างความจริงในสังคมและพฤติกรรมมนุษย์ที่เชื่อมโยงเข้ากับเหตุผล และศึกษาระบบต่างๆที่ก่อให้เกิดเป็นสิ่งที่เร้าในพฤติกรรม ทั้งความ เป็นเหตุผลของสาธารณะ และความ เป็นเหตุผลของส่วนบุคคล

1.1 ความสำคัญของโครงการ

นำเสนอพฤติกรรมจากความจริงที่อยู่ในสิ่งที่ปรากฏโดยให้ผู้พบเห็นรู้สึกถึงประสบการณ์ร่วม โดยใส่จินตนาการที่เป็นพื้นฐาน มาจากความจริงลงไปในตัวงาน และสื่อออกมาในรูปแบบของป้าย และวัตถุต่างๆ เฉพาะพื้นที่ที่หยิบยกมา สื่อจำพวกป้ายพบเห็นได้ทั่วไปตามสถานที่ต่างๆในปัจจุบัน ทุกสถานที่ มีกฎและข้อห้ามอยู่ที่ทุกคนต่างรับรู้โดยทั่วกัน อาจจะรับรู้ด้วยจิตใจสำนึก หรือรับรู้ด้วยการเรียนรู้ก็ตาม ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผ่านสื่อจำพวกป้ายเพื่อให้ผู้รับสารจากสื่อที่ข้าพเจ้าหยิบยกมา สร้างสรรค์นั้นเกิดความนึกคิดถึงพฤติกรรมมนุษย์ที่เกิดขึ้นจริงในสถานที่สาธารณะ ที่ซึ่งอาจจะลืมเรื่องราวเหล่านี้ไปหรือพบเห็นจนเป็นเรื่องปกติไปนั้น ได้หวนกลับมามองเรื่องราวเหล่านี้ใหม่

ในความวุ่นวายของคนเมืองที่เป็นคนชนชั้นกลางย่อมเกิดความเบื่อหน่ายกับสิ่งรอบข้างที่พบเจอ สถานที่สาธารณะซ้ำๆกันทุกวัน พฤติกรรมผู้คนรอบข้างซ้ำๆกันทุกวัน ข้าพเจ้าจึงอยากให้ ผู้รับสาร นั้นปรับมุมมองกับเรื่องเดิมๆที่เคยชิน ให้เป็นมุมมองใหม่ ข้าพเจ้าจึงใส่ความตลกขบขันลงไปเพื่อให้ ผู้รับสาร ได้มีมุมมองที่ต่างจากเดิมแต่ยังใช้ประสบการณ์เดิมอยู่

ข้าพเจ้ามีความเชื่อทางพุทธศาสนาว่าความสุขเกิดขึ้นได้จากตัวเรา ข้าพเจ้าจึงสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะจากสิ่งรอบตัวที่พบเจอในชีวิตประจำวันนี้ ออกมาในมุมมองใหม่เพื่อให้ผู้รับสารได้ปรับความคิดและมุมมองใหม่ เพื่อเกิดความสุขเล็กๆขึ้นมาในชีวิตจากเรื่องเดิมๆข้าพเจ้านำแรงบันดาลใจจากแนวคิดเหล่านี้มาต่อยอดทางความคิดในผลงานของข้าพเจ้านี้ โดยการนำเสนอในบริบทของป้ายตาม สถานที่สาธารณะต่างๆโดยมุ่งเน้นไปที่กลุ่มคนชนชั้นกลางที่อาศัยอยู่ในเมือง

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. วิเคราะห์ปัจจัยต่างๆที่มีอิทธิพลและจะส่งผลทำให้เกิดพฤติกรรมต่อพื้นที่
2. วิเคราะห์ถึงผลกระทบของพฤติกรรมทั้งในสถานที่สาธารณะและบุคคลในสถานที่สาธารณะทั้งทางกายภาพ และ ทางจิตใจ
3. เพื่อหาความจริงในกระบวนการความคิดมนุษย์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรม
4. เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างชุดความคิด พฤติกรรม สถานที่ และความเป็นชนชั้นกลาง
5. เพื่อนำเสนอความจริงที่ปรากฏในที่สาธารณะโดยให้ผู้รับสารรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมและเกิดการผูกพันต่อพฤติกรรมตัวเอง และบุคคลรอบข้าง
6. เพื่อให้ผู้รับสารได้ปรับมุมมองทางความคิดต่อสิ่งเดิมๆที่พบเจอและอาจจะเลยไปให้หันมา มีความช่างสังเกตกับสิ่งรอบตัว และหาความสุขเล็กๆจากการสังเกตเหล่านี้

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. นำเสนอในลักษณะของข้อควรปฏิบัติผ่านสื่อของป้ายข้อห้ามต่างๆจะปรับเปลี่ยนไปตามแต่ละพื้นที่ที่หยิบมาทำงาน
2. แนวทางการสร้างสรรค์สื่อออกมาเป็นแนวทาง corporate identity ในลักษณะของป้าย
3. กรรมวิธีในการสร้างผลงาน
 - 3.1 เก็บข้อมูลพฤติกรรมมนุษย์ที่มีต่อพื้นที่
 - 3.2 วิเคราะห์พฤติกรรมมนุษย์
 - 3.3 เก็บข้อมูลสื่อที่ปรากฏในพื้นที่ ข้อมูลทางกายภาพอย่างละเอียด
 - 3.4 ออกแบบตามต้นแบบของสื่อที่หยิบยกมาทำงานด้วยโปรแกรม Illustrator
 - 3.5 ผลิตป้าย สั่งตัดคลิก สั่งพิมพ์สื่อต่างๆ
 - 3.6 นำสื่อที่ออกแบบไปติดตั้งในพื้นที่จริง และเก็บเป็นภาพถ่าย
 - 3.7 ผลิตสื่ออื่นๆที่ไม่ได้ไปติดตั้งในพื้นที่จริง เพื่อจัดวางใน Gallery
4. ศิลปะการจัดวางมีทั้งหมด 2 ชุด
 - 4.1 ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 “ห้าง” ประกอบไปด้วย
 - 4.1.1 ป้ายสติ๊กเกอร์ จำนวน 2 ชิ้น
 - 4.1.2 ป้ายสติ๊กเกอร์ จำนวน 5 ชิ้น
 - 4.1.3 ภาพถ่าย จำนวน 2 ชิ้น
 - 4.1.4 ป้ายอะคริลิกวงกลม จำนวน 3 ชิ้น
 - 4.1.5 กล่องไฟ จำนวน 1 ชิ้น
 - 4.1.6 กล่องไฟ จำนวน 2 ชิ้น
 - 4.1.7 ตัวหนังสือวัสดุกระดาษ จำนวน 2 ชิ้น
 - 4.2 ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 “BACC” ประกอบไปด้วย
 - 4.2.1 ป้ายอะคริลิก จำนวน 7 ชิ้น
 - 4.2.2 สติ๊กเกอร์ตัวอักษร จำนวน 4 ชิ้น
 - 4.2.3 ป้ายรวมสัญลักษณ์ จำนวน 1 ชิ้น

4.2.4 ป้ายสัญลักษณ์ จำนวน 2 ชิ้น

4.2.5 รูปภาพ จำนวน 15 ชิ้น

1.4 วิธีการศึกษา

1. ศึกษาจากพื้นที่จริง สภาวะที่ปรากฏ พฤติกรรมมนุษย์ที่เกิดขึ้นจริงในพื้นที่
2. ศึกษาจากอินเทอร์เน็ต
3. ศึกษาเรื่องธีมการออกแบบจากแบรนด์ Uniqlo
4. ศึกษาการออกแบบที่สัมพันธ์กับการตลาดจากแบรนด์ Uniqlo
5. ศึกษาการตลาดที่สัมพันธ์กับการจัดวางจากแบรนด์ Uniqlo
6. ศึกษาจิตวิทยา จริยธรรม ในความเป็นเหตุผลทางพุทธศาสนาจากหนังสือ “สำเร็จได้จากจิตภายใน”
7. ศึกษาจิตวิทยามนุษย์ ที่แสดงออกมาทางพฤติกรรม ในความเป็นธรรมชาติที่ใช้ชีวิตร่วมกัน ในสังคมจากหนังสือ “เล่นแร่แปรธาตุ”

1.5 แหล่งข้อมูล

1. ต้นแบบจากสื่อที่ปรากฏในพื้นที่จริง
2. เก็บข้อมูลด้วยตัวเองโดยการไปพื้นที่จริง
3. สอบถามผู้คนในพื้นที่

บทที่ 2

ที่มาและแรงบันดาลใจ

2.1 อิทธิพลที่ได้รับ

นำเสนอพฤติกรรมความจริงที่อยู่ในสิ่งที่ปรากฏโดยให้ผู้ที่พบเห็นรู้สึกถึงประสบการณ์ร่วมโดยใส่จินตนาการที่เป็นพื้นฐานมาจากความจริงลงไปในตัวงาน และสื่อออกมาในรูปแบบของป้ายและวัตถุต่างๆ เฉพาะพื้นที่ที่หยิบยกมา สื่อจำพวกป้ายพบที่เห็นได้ทั่วไปตามสถานที่ต่างๆ ในปัจจุบันทุกสถานที่จะมีกฎและข้อห้ามอยู่ที่ทุกคนต่างรับรู้โดยทั่วกัน อาจจะรับรู้ด้วยจิตใต้สำนึก หรือรับรู้ด้วยการเรียนรู้ก็ตาม ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผ่านสื่อจำพวกป้ายเพื่อให้ผู้รับสารจากสื่อที่ข้าพเจ้าหยิบยกมาสร้างสรรค์นั้นจะเกิดความนึกคิดถึงพฤติกรรมมนุษย์ที่เกิดขึ้นจริงในสถานที่สาธารณะ ที่อาจจะลืมเรื่องราวเหล่านี้ไปหรือพบเห็นจนเป็นเรื่องปกติไปนั้น ได้หวนกลับมามองเรื่องราวเหล่านี้ใหม่

ในความวุ่นวายของคนเมืองที่เป็นคนชนชั้นกลางย่อมเกิดความเบื่อหน่ายกับสิ่งรอบข้างที่พบเจอสถานที่สาธารณะซ้ำๆ กันทุกวัน พฤติกรรมผู้คนรอบข้างซ้ำๆ กันทุกวัน ข้าพเจ้าจึงอยากให้ผู้รับสารนั้นปรับมุมมองกับเรื่องเดิมๆ ที่เคยชิน ให้เป็นมุมมองใหม่ ข้าพเจ้าจึงใส่ความตลกขบขันลงไปเพื่อให้ผู้รับสารได้มีมุมมองที่ต่างจากเดิมแต่ยังใช้ประสบการณ์เดิมอยู่

ข้าพเจ้ามีความเชื่อทางพุทธศาสนาว่าความสุขเกิดขึ้นได้จากตัวเรา ข้าพเจ้าจึงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากสิ่งรอบตัวที่พบเจอในชีวิตประจำวันนี้ ออกมาในมุมมองใหม่เพื่อให้ผู้รับสารได้ปรับความคิดและมุมมองใหม่ เพื่อเกิดความสุขเล็กๆ ขึ้นมาในชีวิตจากเรื่องเดิมๆ

อิทธิพลจากป้ายในที่สาธารณะ

ข้าพเจ้านำแรงบันดาลใจจากป้ายเหล่านี้มาเพื่อต่อยอดทางความคิดในผลงานของข้าพเจ้าโดยการนำเสนอในบริบทของป้ายตามสถานที่สาธารณะต่างๆ โดยมุ่งเน้นไปที่กลุ่มคนชนชั้นกลางที่อาศัยอยู่ในเมือง

ป้ายเป็นการดำเนินในแผนการเพื่อให้คำแนะนำและเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเมื่อมนุษย์ให้การสนับสนุนการดำเนินงานเพื่อความปลอดภัยใดๆ แล้วความรู้สึกในการเป็นเจ้าของและเจตนาธรรมที่มีต่อเรื่องความปลอดภัยและกระบวนการพัฒนาก็จะมีเพิ่มมากขึ้นซึ่งแน่นอนว่าการมีส่วนร่วมของผู้รับสารนี้จะพิจารณาทั้งสองประเด็นจากนั้นเมื่อมนุษย์รู้สึกถึงความเป็นเจ้าของและมีเจตนาธรรมมากขึ้นแล้ว การมีส่วนร่วมในการก้าวไปสู่ความสำเร็จด้านความปลอดภัยก็มีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ด้วยเหตุนี้ก็เท่ากับว่าการมีส่วนร่วมทำให้เกิดความรู้สึกในการเป็นเจ้าของและเกิดเจตนาธรรมที่ดี และในทางกลับกัน เมื่อเกิดความรู้สึกในการเป็นเจ้าของและเจตนาธรรมที่ดีทำให้เกิดความรู้สึกการมีส่วนร่วม นั่นเอง

กระตุ้นใกล้กับช่วงเวลาที่เกิดการตอบสนองขึ้นโดยทั่วไปแล้วยังระยะเวลาระหว่างการแนะนำกับโอกาสในการปฏิบัติตามคำแนะนำนั้นสั้นเพียงใดก็จะมีความเป็นไปได้ที่จะมีการปฏิบัติตามนั้นมากขึ้นเพียงนั้นด้วยเหตุนี้ข้อความด้านความปลอดภัยที่มีอยู่ในบริเวณพื้นที่ปฏิบัติงานที่ควรมีการปฏิบัติพฤติกรรมที่ถูกกระตุ้นนั้นจะมีผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นมากกว่าข้อความในลักษณะเดียวกันแต่เขียนไว้ในบันทึก จดหมายข่าว หรือในกิจกรรมการสนทนาเพื่อความปลอดภัยและในทำนองเดียว

กันนี้ สำหรับในการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ วิธีการ “การโฆษณาที่จุดซื้อ” หรือการติดข้อความโฆษณา ณ บริเวณที่ต้องการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เป้าหมายนั้นจะเป็นรูปแบบการทำการตลาดผลิตภัณฑ์ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด

แนวทางที่กล่าวมาจึงสามารถอธิบายว่าเพราะเหตุใดนักวิจัยจึงพบว่าผู้ขับขี่รถยนต์มีการคาดเข็มขัดนิรภัยมากขึ้นเมื่อมีป้ายข้อความคำว่า “คาดเข็มขัดนิรภัย” ติดไว้บริเวณทางเข้าออกที่จอดรถและบริเวณสี่แยก มากกว่าข้อความเดียวกันที่ไปปรากฏอยู่ในโทรทัศน์ ในทำนองเดียวกันนี้ป้ายสัญลักษณ์บนท้องถนนที่มีการแสดงผลให้ผู้ขับขี่ได้ทราบถึงเปอร์เซ็นต์ของรถยนต์ที่ขับขี่เร็วเกินกว่าความเร็วสูงสุดที่กำหนดนั้นพบว่ามิผลทำให้ผู้ขับขี่ที่พบเห็นป้ายดังกล่าวมีการขับขี่ในความเร็วน้อยลง

สัญลักษณ์ของป้าย

เครื่องหมายห้าม

สีที่ใช้ สีพื้น : สีขาว

สัญลักษณ์ : วงกลม คาดเฉียงสีแดง

รูปภาพ : สีดำ

รูปแบบ และตัวอย่าง



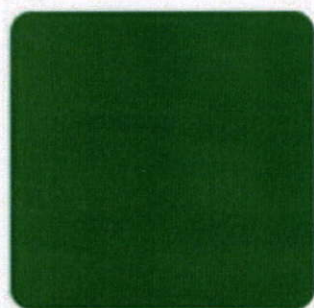
Do not touch
when in use

เครื่องหมายสารนิเทศเกี่ยวกับความปลอดภัย

สีที่ใช้ สีพื้น : สีเขียว

รูปภาพ : สีขาว

รูปแบบ และตัวอย่าง



First aid

เครื่องหมายเตือน

สีที่ใช้ สีพื้น : สีเหลือง

สัญลักษณ์ : ขอบสีดำ

รูปภาพ : สีดำ

รูปแบบและตัวอย่าง



และมีปัจจัยการส่งเสริมระบบทางความคิดของข้าพเจ้าในการวิเคราะห์ดังนี้
หลักการวิเคราะห์

1. พิจารณาว่าเรื่องนั้นใช้รูปแบบใด เช่น เป็นนิทาน เป็นเรื่องยาว เป็นร้อยกรองเป็นบทละคร เรื่องสั้น บทกวี
2. แยกเนื้อเรื่องให้ได้ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร เมื่อไร
3. แยกพิจารณาให้ละเอียดว่า เนื้อหาประกอบด้วยอะไรบ้าง
4. พิจารณาว่าใช้กลวิธีในการนำเสนอเรื่องอย่างไร
5. ลำดับเหตุการณ์ตามเหตุผลคือลำดับจากเหตุไปหาผลหรือจากผลไปหาเหตุหรือตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหลัง
6. ความสำคัญมากไปหาความสำคัญน้อยสิ่งที่ใกล้เคียงไปหาไกลตัวจากขวาไปซ้ายหรือซ้ายไปขวาจากเหนือไปได้หรือได้ไปเหนือจากสถานที่ใหญ่ไปหาสถานที่เล็กจากส่วนรวมไปหา ส่วนย่อย เป็นต้น
7. พิจารณาความคิดที่ผู้เขียนต้องสื่อให้ผู้อ่านทราบและความหมายที่แฝงอยู่ในเนื้อเรื่องหรือข้อความนั้นเมื่ออ่านพิจารณา ข้อความ บทกวี บทประพันธ์ เนื้อเรื่อง เสร็จแล้วจึงตอบคำถาม ข้อควรระวังคือคำตอบที่ให้เลือกนั้นจะคล้ายคลึงกันมากบางครั้งดูเหมือนว่าคำตอบเป็นคำตอบที่ ถูกต้องทุกข้อ จึงต้องใช้วิจารณญาณ เลือกคำตอบที่ถูกที่สุด

การวิเคราะห์เรื่องที่อ่านทุกชนิดสิ่งที่จะละเลยเสียมิได้ก็คือการพิจารณาถึงการใช้อ้อยคำสำนวนภาษาว่ามีความเหมาะสมกับระดับและประเภทของงานเขียนหรือไม่เช่นในบทสนทนาที่ไม่ควรใช้ภาษาที่เป็นแบบแผนควรใช้สำนวนให้เหมาะสมกับสภาพจริงหรือเหมาะแก่กาลสมัยที่เหตุการณ์ในหนังสือนั้นเกิดขึ้น เป็นต้น ดังนั้นการอ่านวิเคราะห์จึงต้องใช้เวลารับอ่านมากและยังมีเวลารับอ่านมากที่ยัง

มีโอกาสวิเคราะห์ได้คึกคักขึ้นการอ่านในระดับนี้ต้องรู้จักตั้งคำถามและจัดระเบียบเรื่องราวที่อ่าน เพื่อจะได้เข้าใจเรื่องและความคิดของผู้เขียนต้องการ

การวิเคราะห์การอ่าน การวิเคราะห์การอ่านประกอบด้วย

1. รูปแบบ
2. กลวิธีในการประพันธ์
3. เนื้อหาหรือเนื้อเรื่อง
4. สำนวนภาษา

การอ่านเชิงวิเคราะห์ในชั้นต่างๆ

1. การอ่านวิเคราะห์คำ

การอ่านวิเคราะห์คำเป็นการอ่านเพื่อให้ผู้อ่านแยกแยะถ้อยคำในวลีประโยคหรือข้อความต่างๆ โดยสามารถบอกได้ว่าคำใดใช้อย่างไร ใช้อย่างไร ใช้ผิดความหมาย ผิดหน้าที่ไม่เหมาะสมไม่ชัดเจนอย่างไร ควรจะต้องหาทางแก้ไขปรับปรุงอย่างไร เป็นต้น เช่น

- 1.1 อย่าเอาไปใช้ทับกระดาษ
- 1.2 ที่นี่รับอัดพระ
- 1.3 เขาต้องเที่ยวไปทั่วพิภพ
- 1.4 เจ้าอวาสวัดนี้มีมรดกกรรมเสียแล้ว

2. การอ่านวิเคราะห์ประโยค

การอ่านวิเคราะห์ประโยค เป็นการอ่านเพื่อแยกแยะประโยคต่างๆ ว่าเป็นประโยคที่ต้องการชัดเจนหรือไม่ ใช้ประโยคผิดไปจากแบบแผนของภาษาอย่างไร เป็นประโยคที่ต้องการสมบูรณ์เพียงใด หรือไม่มีหน่วยความคิดในประโยคขาดเกินหรือไม่ เรียงลำดับความในประโยคที่ใช้ได้ถูกต้องชัดเจนหรือไม่ ใช้พุ่มเพื่อยโดยไม่จำเป็นหรือใช้รูปประโยคที่สื่อความหมายไม่ชัดเจนหรือไม่เมื่อพบข้อบกพร่องต่างๆ แล้วก็สามารแก้ไขให้ถูกต้องได้ เช่น

- 2.1 สุขภาพของคนไทยไม่ดีขึ้น
- 2.2 การแก้ปัญหาจราจรในกรุงเทพฯ เกิดการจราจร
- 2.3 ทุกคนย่อมประสบความสำเร็จท่ามกลางความขยันหมั่นเพียร
- 2.4 เขามักจะเป็นหวัดในทุกครั้งที่ฝนเริ่มตก

3. การอ่านวิเคราะห์ทัศนคติของผู้แต่ง

ผู้อ่านต้องพิจารณาไตร่ตรองให้รอบคอบว่าผู้เขียนเสนอทัศนคติมีน้ำหนักเหตุผลประกอบข้อเท็จจริงน่าเชื่อถือเพียงใด เป็นคนมองโลกในแง่ใด เป็นต้น

4. การอ่านวิเคราะห์รส

การอ่านวิเคราะห์รส หมายถึง การอ่านอย่างพิจารณาถึงความซาบซึ้งประทับใจที่ได้จากการอ่าน วิธีการที่จะทำให้เข้าถึงรสอย่างลึกซึ้ง คือการวิเคราะห์รสของเสียงและรสของภาพ

- 4.1 ด้านรสของเสียง

ผู้อ่านจะรู้สึกได้ชัดจากการอ่านออกเสียงดังๆ ไม่ว่าจะเป็นการอ่านอย่างปกติหรือการอ่านทำนองเสนาะ จึงจะช่วยให้รู้สึกถึงความไพเราะของจังหวะ

และความเคลื่อนไหวซึ่งแฝงอยู่ในเสียงทำให้เกิดความรู้สึกไปตามท่วงทำนองของเสียงสูงต่ำจากเนื้อเรื่องที่อ่าน

4.2 ด้านรสของภาพ

เมื่อผู้อ่านอ่านแล้วเกิดความเข้าใจเรื่อง ในขณะที่เดียวกันทำให้เห็นภาพด้วยการสร้างเสริมให้ผู้อ่านได้เข้าใจความหมายการเขียนบรรยายความด้วยถ้อยคำไพเราะ ทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง ก่อให้เกิดภาพขึ้นในใจผู้อ่าน ทำให้เกิดความเพลิดเพลินและเข้าใจความหมายของเรื่องได้ดียิ่งขึ้น

5. การอ่านวิเคราะห์ข้อบกพร่องของปัญหาและการตีความเนื้อหาของข้อความ

การอ่านเชิงวิเคราะห์ยังมีสิ่งที่จะต้องพิจารณานั้นคือการวิเคราะห์ข้อบกพร่องของปัญหาและการตีความเนื้อหาของหนังสือ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

5.1 การวิเคราะห์ข้อบกพร่องของปัญหา มีหลักปฏิบัติดังนี้

5.1.1 จัดประเภทหนังสือตามชนิดและ เนื้อหา หนังสือแต่ละประเภทมีวิธีอ่านต่างกันก่อน อ่านต้องวิเคราะห์รู้ว่า หนังสือเล่มนั้นอยู่ในประเภทใด การแบ่งประเภทจะดูแต่ชื่อเรื่องหรือว่าลักษณะภายนอกเพียงอย่างเดียวไม่ได้ ต้องสำรวจเนื้อหาด้วย อย่างไรก็ตามชื่อเรื่องเป็นสิ่งแรกที่ใช้เป็นแนวทางได้ เพราะผู้เขียนย่อมต้องพยายามตั้งชื่อเรื่องให้ตรงแนวเขียนหรือจุดมุ่งหมายในการเขียนของตนให้มากที่สุด

5.1.2 สรุปให้สั้นที่สุดว่าหนังสือเล่มนั้นกล่าวถึงอะไรและหนังสือที่ดีทุกเล่มต้องมีเอกภาพมีการจัดองค์ประกอบของส่วนย่อยอย่างมีระเบียบ ผู้อ่านต้องพยายามสรุปภาพดังกล่าวออกมาเพียง 1-2 ประโยคว่าหนังสือเล่มนั้นมีอะไรเป็นจุดสำคัญหรือเป็นแก่นเรื่องแล้วจึงหาความสัมพันธ์กับส่วนสำคัญต่อไป

5.1.3 กำหนดโครงสร้างของหนังสือเมื่ออ่านต้องตั้งประเด็นคิดว่า จากเอกภาพของหนังสือเล่มนั้นมีส่วนประกอบสำคัญบ้าง ส่วนที่สำคัญๆสัมพันธ์กันโดยตลอดหรือไม่และแต่ละส่วนก็มีหน้าที่ของตน สนับสนุนซึ่งกันและกันหรือไม่

5.1.4 กำหนดปัญหาที่ผู้เขียนต้องการแก่ผู้อ่านควรให้พยายามอ่านและ ค้นพบว่าผู้เขียนเสนอปัญหาอะไรอย่างไร มีปัญหาย่อยอะไรและให้คำตอบไว้ตรงๆหรือไม่การตั้งปัญหาเป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้เข้าใจเรื่องแจ่มแจ้งยิ่งตั้งปัญหาได้กว้างขวางลึกซึ้งเพียงใด ยิ่งเข้าใจได้เพิ่มขึ้นเพียงนั้น

5.2 การตีความเนื้อหาของหนังสือการตีความเป็นสิ่งที่ผู้อ่านทำความเข้าใจ ความคิดของผู้เขียนพิจารณาต่อวัตถุประสงค์ของผู้เขียนซึ่งบางครั้งผู้เขียนไม่ได้บอกความหมายหรือนัยของข้อความที่เขียนออกมาตรงๆแต่ผู้อ่านต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจบริบทของเรื่องเป็นอย่างดีจึงจะตีความได้ถูกต้อง ในการทำความเข้าใจความคิดของผู้เขียนนั้น ไม่ว่าจะความคิดจะถูกต้อง

หรือไม่เราจะเห็นด้วยหรือไม่ก็ตามแต่การพยายามเข้าใจเช่นนั้นทำให้เรา
ไม่วิจารณ์ผู้เขียนอย่างไม่ยุติธรรมแต่จะพิจารณาทั้งข้อดีและข้อบกพร่อง
ของงานเขียนนั้นอย่างแจ่มแจ้ง

เทคนิคการคิดเชิงวิเคราะห์

เทคนิคการคิดเชิงวิเคราะห์ นี้เป็นเครื่องมือสำหรับช่วยเหลือผู้กำลังคิด ให้สามารถจำแนก,
แยกแยะ,จัดหมวดหมู่,องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกันในเนื้อหาของเรื่องที่กำลังคิดอย่างเป็นระบบ
สามารถทำให้ผู้คิดมองเห็นความสัมพันธ์นั้นได้อย่างสอดคล้อง และ กระจ่างชัดโดยไม่ทำให้เกิด
ความสับสนซึ่งง่ายต่อการนำไปศึกษาหรือพยายามทำความเข้าใจตลอดจนสามารถสืบค้นตรวจ
ทานเนื้อหาอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบเหล่านั้นได้อย่างต่อเนื่อง โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้คิด
สามารถนำไปตีความหรือให้คุณค่าในเนื้อหาเหล่านั้นได้อย่างถูกต้อง แม่นยำทั้งนี้ มีนักวิชาการ
หลายท่านที่กล่าวถึงเทคนิคการคิดเชิงวิเคราะห์ไว้ ดังนี้

ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ ได้กล่าวโดยสรุปในการบรรยาย เรื่องการคิดเชิงวิเคราะห์
ให้แก่ นักศึกษาหลักสูตรผู้บริหารระดับกลางของกระทรวงมหาดไทยไว้ตอนหนึ่งว่า "การคิดเชิง
วิเคราะห์ช่วยให้เราเข้าใจหลักการวิเคราะห์และนำไปใช้วิเคราะห์ทุกๆสถานการณ์ที่เกิดขึ้นใน
ชีวิตสามารถอ่านสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวได้อย่างทะลุปรุโปร่งช่วยในการดำเนินชีวิตประจำวัน
ได้เป็นอย่างดี และสามารถนำหลักแนวคิดวิธีการไปใช้ในการปฏิบัติหน้าที่อันจะเป็นประโยชน์
ต่อตนเองและองค์กรต่อไปในอนาคต"

ดร.ไสว ฝักขาว (2547) ยังได้ให้ความหมายของ "การคิดเชิงวิเคราะห์" ไว้ว่า "การคิดเชิง
วิเคราะห์หมายถึง ความสามารถในการจำแนกแจกแจงองค์ประกอบต่างๆของสิ่งใดสิ่งหนึ่งและ
หาความสัมพันธ์ในเชิงเหตุผลระหว่าง องค์ประกอบเหล่านั้นเพื่อค้นหาสาเหตุที่แท้จริงของสิ่งที่
เกิดขึ้น" จากความหมายดังกล่าวจะเห็นว่าความสามารถในการคิดเชิงวิเคราะห์นั้นมีความจำเป็น
ต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของคนเราอย่างมากในการที่บุคคลใดจะเป็นนักคิดเชิงวิเคราะห์ที่ดี
หรือไม่นั้นมียุทธศาสตร์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ (ดร.ไสว ฝักขาว, 2547) คือ

1. ความสามารถในการตีความซึ่งหมายถึงความพยายามที่จะทำความเข้าใจและให้เหตุผล
แก่สิ่งที่เราต้องการจะวิเคราะห์เพื่อแปลความหมายสิ่งที่ไม่ปรากฏของสิ่งนั้นซึ่งแต่ละ
คนอาจใช้เกณฑ์ต่างกัน เช่น จากความรู้เดิม จากประสบการณ์ หรือจากข้อเขียนของ
คนอื่น เป็นต้น
2. ความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่จะวิเคราะห์ผู้วิเคราะห์จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่
จะวิเคราะห์ดีพอเสียก่อนไม่เช่นนั้นจะกลายเป็นการใช้ความรู้สึกส่วนตัว
3. ความช่างสังเกตช่างสงสัยและช่างถามคุณสมบัติข้อนี้จะช่วยให้ผู้วิเคราะห์ได้ข้อมูลมาก
เพียงพอก่อนที่จะวิเคราะห์
4. ความสามารถในการหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลโดยเริ่มจากการแจกแจงข้อมูลเพื่อให้
เห็นภาพรวมเสียก่อนจากนั้นจึงค้นหาเหตุผลเชื่อมโยงสิ่งที่เกิดขึ้นเพื่อค้นหา ความจริง
นอกจากองค์ประกอบของการคิดเชิงวิเคราะห์ที่กล่าวมาแล้วการเป็นนักคิดเชิงวิเคราะห์ที่ดียัง
ต้องมีคุณสมบัติ (ดร.ไสว ฝักขาว, 2547) ดังนี้

1. เป็นผู้ที่รับข้อมูลแล้วไม่ด่วนสรุปผู้คิดจะต้องตีความข้อมูลที่ได้อีกครั้งก่อนโดยเริ่มจากการกำหนดนิยามของสิ่งที่คิดให้ตรงกันจากนั้นจึงตรวจสอบความสัมพันธ์เชิงเหตุผล โดยพิจารณาจาก สิ่งที่สื่อความหมายสัมพันธ์กัน สิ่งที่ละไว้สิ่งที่ซ่อนนัยและความสัมพันธ์เชิงเหตุผลในปัจจุบันคนในสังคมจำนวนไม่น้อยกำลังถูกหลอกให้หลงเชื่อสิ่งที่ไม่มีเหตุผลโดยการอ้างเหตุผลที่ไม่ถูกต้อง แต่ดูเหมือนถูกต้องซึ่งในทางปรัชญา เรียกว่า "การใช้เหตุผลวิบัติ" (Fallacy)
2. เป็นผู้ไม่ด่วนแก้ปัญหาแต่มีการตรวจสอบให้แน่ชัดว่าปัญหาที่แท้จริง คืออะไรเสียก่อน อาจใช้เทคนิค Why-Why Analysis คือ การถามว่าทำไมไปเรื่อยๆ อย่างน้อย 5 คำถาม
3. เป็นนักตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ที่ดี ซึ่งอาจเป็นคำถามในลักษณะต่อไปนี้
 - 3.1 คำถามแบบ "5Ws 1 H" คือ What (มันคืออะไร) Who (ใครเกี่ยวข้องบ้าง) Where (มันเกิดที่ไหน) When (มันเกิดเมื่อไร) Why (ทำไมจึงเกิดขึ้น และ How (มันเป็นอย่างไร)
 - 3.2 คำถามเชิงเงื่อนไข (Conditions) โดยถามในลักษณะ "ถ้า.....จะเกิด....." (If.....Then.....)
 - 3.3 คำถามเกี่ยวกับจำนวน(Number) หรือ ความถี่ (frequencies) เช่นเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นกี่ครั้งแล้ว หรือมีความถี่แค่ไหน
 - 3.4 คำถามเกี่ยวกับลำดับความสำคัญ (Priority) เช่น เราควรทำอะไรก่อน-หลัง
 - 3.5 คำถามเชิงเปรียบเทียบ (Comparative) เช่น สุขภาพกับ ความสุขอะไรสำคัญกว่ากัน

การตีความ

เนื้อหาของหนังสือมีรายละเอียดต่างๆ ดังนี้

1. ตีความหมายของคำสำคัญและค้นหาประโยคสำคัญที่สุดผู้อ่านต้องพยายามเข้าใจคำสำคัญและเข้าใจประเด็นที่สำคัญที่ผู้เขียนเสนอ เพื่อเข้าใจความคิดของผู้เขียน
2. สรุปความคิดสำคัญของผู้เขียนโดยพิจารณาว่าประโยคใดเป็นเหตุ ประโยคใดเป็นผล ประโยคใดเป็นข้อสรุปซึ่งบางครั้งผู้เขียนไม่ได้สรุปความคิดออกมาให้เห็นชัดเจนแต่ผู้อ่านต้องพยายามสรุปออกมาให้ได้
3. ตัดสินว่าอะไรคือการแก้ปัญหาของผู้เขียนเมื่อผู้อ่านตีความสำคัญให้ตรงกับผู้เขียนเข้าใจความคิดสำคัญของผู้เขียนและสรุปความคิดของผู้เขียนได้แล้วผู้อ่านก็จะวิเคราะห์หรือตัดสินได้ว่าจากเรื่องราวหรือเหตุผลต่างๆ ที่ผู้เขียนนำมาเสนอนั้นมีความสมเหตุสมผลหนักแน่นน่าเชื่อถือได้หรือไม่เพียงใดเพื่อนำไปสู่การวิจารณ์หนังสือเรื่องนั้นๆ ต่อไป

วิธีคิดเชิงระบบ

การคิดเชิงระบบเป็นหลักการที่สำคัญที่สุดในหลัก 5 ประการขององค์กรเรียนรู้และบุคคลเรียนรู้ Peter M. Senge ให้ความสำคัญกับ Systems Thinking มากจึงเริ่มต้นชื่อหนังสือของเขาทั้งสองเล่มว่า The Fifth Discipline ซึ่งเป็นลักษณะของการคิดเชื่อมโยง มองภาพรวมหรือภาพจากตานกคิดเชิง

สังเคราะห์มากกว่าวิเคราะห์แยกแยะมองเห็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่างๆของระบบทั้งความสัมพันธ์เชิงลึกและความสัมพันธ์แนวกว้าง ในลักษณะที่เป็นความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนมากกว่าคิดแบบเหตุ ผล เชิงเส้นตรงคิดเน้นที่กระบวนการหรือแบบแผนมากกว่าภาพเป็นจุดๆ Stephen P. Robbins และ Mary Coulter นักวิชาการด้านการจัดการที่มีชื่อเสียงได้กล่าวถึงองค์กร แห่งการเรียนรู้ไว้ในหนังสือ Management 8th Edition ว่าแนวคิดเรื่ององค์กรแห่งการเรียนรู้ไม่ได้เกี่ยวข้องกับโครงสร้างองค์กรแบบใดแบบหนึ่งโดยเฉพาะ แต่เป็นเรื่องของกรอบความคิดหรือปรัชญา ที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบขององค์กร องค์กรแห่งการเรียนรู้เป็นองค์กรที่ได้พัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ปรับตัว และเปลี่ยนแปลงขององค์กรอย่างต่อเนื่องพนักงานในองค์กรจะจัดการกับองค์ความรู้ต่างๆด้วยการศึกษา และการถ่ายทอดความรู้ใหม่ๆให้แก่ผู้อื่นอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนถึงเต็มใจที่จะประยุกต์ความรู้เหล่านั้นไปใช้กับการตัดสินใจและการปฏิบัติงาน Stephen P. Robbins และ Mary Coulter ได้กล่าวถึงลักษณะที่สำคัญขององค์กรแห่งการเรียนรู้ว่า เป็นองค์กรที่มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. รูปแบบขององค์กร (Organization Design) คือ ไร้พรมแดนการทำงานเป็นทีมและการให้อำนาจบุคลากรขององค์กรแห่งการเรียนรู้จำเป็นต้องแบ่งปันข้อมูลและให้ความร่วมมือกับทุกกิจกรรมของงานต่างๆ ซึ่งในทุกหน่วยงานในองค์กรถึงแม้ว่างานนั้นจะเป็นงานของหน่วยงานอื่น หรือแม้แต่งานในลำดับขั้นอื่นๆขององค์กรก็ตาม ซึ่งการกระทำในลักษณะดังกล่าวจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีการลดหรือกำจัดโครงสร้างหรือขอบเขตที่เป็นทางการขององค์กรในบรรยากาศการทำงานบุคลากรจะมีอิสระในการทำงานร่วมกันและเต็มใจให้ความร่วมมือในการทำงานขององค์กรด้วยวิธีการที่ดีที่สุดที่เขาสามารถทำได้ตลอดจนเรียนรู้ร่วมกันความจำเป็นของความร่วมมือในรูปแบบต่างๆทำให้การทำงานเป็นทีมเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับองค์กรแห่งการเรียนรู้พนักงานจะต้องทำงานร่วมกันเป็นทีมในการดำเนินทุกกิจกรรมที่จำเป็นสำหรับองค์กรโดยทีมงานต่างๆเหล่านี้จะได้รับมอบอำนาจให้ตัดสินใจเกี่ยวกับงานหรือประเด็นปัญหาต่างๆเมื่อพนักงานและทีมได้รับมอบอำนาจผู้บังคับบัญชา จึงไม่จำเป็นต้องกำกับ หรือควบคุมการทำงานบทบาทของผู้จัดการจึงเป็นเพียงผู้อำนวยการอำนวยความสะดวกผู้สนับสนุนและที่ปรึกษาของทีมงาน
2. บทบาทผู้นำ (Leadership) ต้องมีวิสัยทัศน์ร่วมและความร่วมมือคือการส่งเสริมการสร้างวิสัยทัศน์ร่วมเกี่ยวกับอนาคตขององค์กรตลอดจนการโน้มน้าวให้สมาชิกขององค์กรมุ่งไปสู่วิสัยทัศน์ร่วมนั้นๆนอกจากนี้ผู้นำยังต้องส่งเสริมและผลักดันบรรยากาศแห่งความร่วมมือให้เกิดขึ้นผู้นำที่มีความมุ่งมั่นและเข้มแข็งเท่านั้นจึงจะสามารถแสดงบทบาทดังกล่าวได้อย่างสัมฤทธิ์ผล
3. วัฒนธรรมองค์กร (Organizational Culture) คือต้องมีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดสำคัญของความเป็นกลุ่ม ความใส่ใจ และความไว้วางใจ คือวัฒนธรรมขององค์กรที่ทุกคนนั้นเห็นด้วยและยึดมั่นในวิสัยทัศน์ร่วมและทุกคนตระหนักถึงความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดระหว่างกระบวนการกิจกรรมและหน้าที่ขององค์กรกับสิ่งแวดล้อมภายนอกบรรยากาศขององค์กรจะเต็มไปด้วยสำนึกของความเป็นกลุ่มความใส่ใจซึ่งกันและกันตลอดจนความไว้วางใจ ดังนั้น พนักงานในองค์กรแห่งการเรียนรู้จึงสามารถสื่อสารแลกเปลี่ยน ที่คล่องและเรียนรู้อย่างเต็มที่โดยไม่ต้องกังวลกับการวิพากษ์วิจารณ์หรือการลงโทษขององค์กร

4. สรุปหลักการประการขององค์กรเรียนรู้องค์กรเรียนรู้เกิดจากการจัดบรรยากาศกระบวนการ การเรียนรู้ และการฝึกทักษะ ให้นักเรียนเป็นบุคคลเรียนรู้

โดยยึดหลักสำคัญ 5 ประการคือ

- 4.1 การพัฒนาความเชี่ยวชาญในการสร้างพลังแห่งตน
- 4.2 แบบจำลองความคิด
- 4.3 การสร้างวิสัยทัศน์ร่วม
- 4.4 การเรียนรู้เป็นทีม
- 4.5 การคิดเชิงระบบ

หลัก 5 ประการนี้เกื้อกูลและพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน โดยอาศัยพลังแห่งการเรียนรู้เป็นกลุ่มพลังแห่งการมองภาพรวม มองความเชื่อมโยงมองความเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงเป็นพลวัตมองอนาคต มองเชิงบวก มองเห็นสภาพความเป็นจริง มองแบบไม่ยึดติด ลดข้อดาดหรือตัวกู ของกู มองที่ประโยชน์หรือความมุ่งมั่นเพื่อส่วนรวมหรือคุณค่าอันยิ่งใหญ่อาศัยพลังแห่งทักษะของการเรียนรู้ร่วมกัน และ การเปลี่ยนสภาพหรือสิ่งที่ดูเสมือนเป็นจุดอ่อนหรือปัญหาให้กลายเป็นจุดแข็ง เป็นโอกาสหรือพลัง

ประเภทของการตัดสินใจ

ประเภทของการตัดสินใจมี 3 ประเภท ได้แก่

1. การตัดสินใจแบบโครงสร้างบางครั้งเรียกว่าแบบกำหนดไว้ล่วงหน้าแล้ว เป็นการตัดสินใจเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นประจำจึงมีมาตรฐานในการตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหาอยู่แล้ว โดยวิธีการในการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดมักจะถูกกำหนดไว้อย่างชัดเจนตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้เช่น การหาระดับสินค้าคงคลังที่จะเหมาะสมหรือการเลือกกลยุทธ์ในการลงทุนที่เหมาะสมที่สุด ในเมื่อมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดค่าใช้จ่ายต่ำที่สุดหรือเพื่อให้เกิดกำไรสูงสุด การตัดสินใจแบบนี้จึงมักใช้แบบจำลองทางคณิตศาสตร์หรือศาสตร์ทางด้านวิทยาการการจัดการ หรือการวิจัยดำเนินงานเข้ามาใช้ โดยในบางครั้งอาจจะนำระบบสนับสนุนในการตัดสินใจและระบบผู้เชี่ยวชาญเข้ามาใช้ร่วมด้วยตัวอย่างของการตัดสินใจแบบโครงสร้าง ได้แก่ การตัดสินใจเกี่ยวกับระดับสินค้าคงคลังจะต้องสั่งของเข้าครั้งละเท่าไรเมื่อใด การวิเคราะห์งบประมาณที่ต้องใช้ในการจัดการต่างๆ การตัดสินใจเรื่องการลงทุนจะลงทุน อะไรที่คุ้มโกดังเก็บสินค้า ควรตั้งที่ไหน ระบบการจัดส่ง/ การจำหน่าย ควรเป็นอย่างไร เป็นต้น
2. การตัดสินใจแบบไม่เป็นโครงสร้าง(Unstructure) เป็นการตัดสินใจเกี่ยวกับปัญหาซึ่งมีรูปแบบไม่ชัดเจนหรือว่ามีความซับซ้อนจึงไม่มีแนวทางในการแก้ปัญหาแน่นอนจะเป็นปัญหาที่ไม่มีวิธีการแก้ไขไว้อย่างชัดเจน ว่าต้องทำอะไรบ้างการตัดสินใจกับปัญหาลักษณะนี้ จะไม่มีเครื่องมืออะไรมาช่วยและมักเป็นปัญหาของผู้บริหารระดับสูงต้องใช้สัญชาตญาณ ประสบการณ์ และความรู้ของผู้บริหารในการตัดสินใจ ตัวอย่างของการตัดสินใจในแบบไม่เป็นโครงสร้างเช่นการวางแผนการบริ-

การใหม่, การว่าจ้างผู้บริหารใหม่เพิ่มหรือการเลือกกลุ่มของโครงการวิจัยและพัฒนาเพื่อนำไปใช้ในปีหน้า

3. การตัดสินใจแบบกึ่งโครงสร้าง (Semistructure)

เป็นการตัดสินใจแบบผสมระหว่างแบบโครงสร้างและแบบไม่เป็นโครงสร้างคือบางส่วนสามารถตัดสินใจแบบโครงสร้างได้แต่บางส่วนไม่สามารถทำได้โดยปัญหาแบบกึ่งโครงสร้างนี้จะใช้วิธีนี้แก้ปัญหาแบบมาตรฐาน และการพิจารณาโดยมนุษย์รวมเข้าไว้ด้วยกันคือมีลักษณะเป็นกึ่งโครงสร้างแต่มีความซับซ้อนมากขึ้นขั้นตอนจึงไม่ชัดเจนว่าจะมีขั้นตอนอย่างไรปัญหา บางส่วนเขียนเป็นแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ได้ แต่ปัญหาบางส่วนไม่สามารถเขียนออกมาในรูปของแบบจำลองได้ด้วยตัวอย่างการตัดสินใจแบบกึ่งโครงสร้าง เช่น การทำสัญญาทางการค้า การกำหนดงบประมาณทางการตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์

ขบวนการในการตัดสินใจและการสร้างตัวแบบในการตัดสินใจ คือ ขบวนการในการเลือกทางเลือกในการปฏิบัติเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ซึ่งในปัจจุบันทุกองค์กรต่างก็ต้องทำการตัดสินใจทั้งสิ้น โดยในการดำเนินงานภายในองค์กรต่างก็ต้องเผชิญปัญหาต่างๆมากมายแต่ในการแก้ปัญหาเหล่านั้นต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้และตัวแปรต่างๆที่เกี่ยวข้อง ซึ่งในการแก้ปัญหานั้นอาจมีวิธีที่เป็นไปได้หลายทางจึงจำเป็นต้องทำการตัดสินใจเลือกทางเลือกในการแก้ปัญหาที่เหมาะสมหรือเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ขององค์กรที่ได้วางไว้มากที่สุด

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการตัดสินใจนั้นเป็นขบวนการหนึ่งในการแก้ปัญหาโดยขบวนการในการแก้ปัญหานั้นประกอบด้วย

1. การกำหนดปัญหา เป็นขั้นตอนในการกำหนดหรือนิยามปัญหาที่เกิดขึ้น
2. การออกแบบ เป็นขั้นตอนในการสร้างตัวแบบเพื่อแทนตัวระบบจริง ตั้งสมมติฐานและเขียนความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้งหมดกำหนดเงื่อนไขแบบต่างๆและทำการพัฒนาทางเลือกต่างๆขึ้น
3. การเลือก เป็นขั้นตอนในการเลือกชุดของทางเลือกที่จะนำมาใช้ในการแก้ปัญหาและทำการทดลองกับทางเลือกนั้นก่อน และเลือกทางเลือกที่สมเหตุสมผลที่สุด
4. การนำไปปฏิบัติเป็นขั้นตอนในการนำทางเลือกที่เลือกไว้มาปฏิบัติจริงเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น
5. การตรวจสอบเป็นขั้นตอนที่ผู้ตัดสินใจทำการประเมินผลของทางเลือกที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหา
6. ขบวนการในการตัดสินใจเกิดขึ้นในระหว่างขั้นตอนการกำหนดปัญหาของการออกแบบทางแก้ปัญหากลueเลือกทางเลือกไปจนถึงขั้นตอนในการนำทางเลือกนั้นจะไปปฏิบัติจริงซึ่งขบวนการในการตัดสินใจเหล่านี้สามารถเกิดขึ้นได้หลายๆครั้งนั้น เพื่อปรับให้เข้ากับผลลัพธ์ที่ต้องการ

ขบวนการในการตัดสินใจ

จากที่กล่าวมาข้างต้น ขบวนการในการตัดสินใจ ได้แก่ Intelligence, Design, Choice, Implementation ซึ่งจะกล่าวถึงรายละเอียดของแต่ละขบวนการ ดังต่อไปนี้

1. การกำหนดปัญหา (Intelligent Phase) นั้นเป็นขั้นตอนในการพิจารณาว่าระบบงานมีปัญหาหรือโอกาสในการปรับปรุงองค์การได้หรือไม่เป็นไปตามเป้าหมายหรือไม่โดยทำการกำหนดขอบเขตของระบบ และกำหนดให้ได้ว่ามีตัวแปรอะไรที่เกี่ยวข้องบ้างและนิยามปัญหาหรือโอกาสขึ้น โดยในขั้นตอนนี้จะประกอบด้วย

1.1 การค้นหาปัญหา

เริ่มจากการระบุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ขององค์การและพิจารณาว่าระบบงานที่มีอยู่สามารถบรรลุเป้าหมายเหล่านี้ได้หรือไม่และดำเนินการหาข้อมูลเพื่อหาปัญหาที่มีอยู่, ระบุอาการของปัญหา, พิจารณาถึงความสำคัญของปัญหานั้นๆ และจึงนิยามปัญหาขึ้นมาโดยการสังเกตว่ามีปัญหาเกิดขึ้นในองค์การสามารถสังเกตและวิเคราะห์ได้จากระดับความสามารถในการผลิต (productivity) ขององค์การว่ามีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร

1.2 การแบ่งประเภทของปัญหา

หมายถึงการจัดปัญหาให้อยู่ในประเภทที่สามารถนิยามได้โดยดูจากระดับความเป็นโครงสร้างของปัญหา ได้แก่ปัญหาที่เคยเกิดขึ้นมาแล้ว (Programmed Problems) เป็นปัญหาแบบมีโครงสร้าง ซึ่งเกิดขึ้นบ่อยๆ เกิดขึ้นเป็นประจำมีตัวแบบมาตรฐานในการแก้ปัญหาได้เช่นการจัดตารางพนักงานรายสัปดาห์, การหาการหมุนเวียนของเงินสดรายเดือน, การเลือกระดับสินค้าคงคลังของวัสดุใดๆ ปัญหาที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน (Nonprogrammed Problems) เป็นปัญหาแบบไม่มีโครงสร้าง เป็นปัญหาที่แปลกไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนหรือไม่เกิดขึ้นบ่อยนักเช่น การตัดสินใจเข้าถือสิทธิ์หรือรวมบริษัท, การทำโครงการพัฒนาและวิจัย, การปรับรูปแบบขององค์การใหม่, การเปิดมหาวิทยาลัยใหม่

1.3 การแตกย่อยปัญหาให้เล็กลง

ได้แก่การแตกย่อยปัญหาที่ยุ่งยากซับซ้อนออกเป็นปัญหาย่อยๆ เพราะการแก้ปัญหาทำได้ง่ายกว่าการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนทีเดียวทั้งหมด

1.4 การหาเจ้าของหรือที่มาของปัญหา

ได้แก่การพิจารณาว่าปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นปัญหาของใครใครมีหน้าที่ในการแก้ปัญหานี้และองค์การสามารถแก้ปัญหานี้ได้หรือไม่ตัวอย่างเช่นปัญหาอัตราดอกเบี้ยสูงเป็นปัญหารัฐบาลที่ต้องแก้ไขบริษัทส่วนมากไม่สามารถทำอะไรกับปัญหานี้ได้ ดังนั้นปัญหาที่บริษัทควรคำนึงถึงก็คือจะต้องดำเนินการอย่างไรภายใต้สภาพแวดล้อมที่มีอัตราดอกเบี้ยสูงนี้เพราะอัตราดอกเบี้ยเป็นปัจจัยที่ไม่สามารถควบคุมได้โดยตัวบริษัทเอง

2. การออกแบบ (Design Phase)

ในขั้นตอนนี้เกี่ยวข้องกับการสร้างพัฒนาและวิเคราะห์ทางเลือกในการปฏิบัติที่เป็นไปได้รวมทั้งการทดสอบและประเมินทางเลือกที่เลือกขึ้นโดยในการสร้างตัวแบบนั้นจะทำการแปลงปัญหาให้อยู่ในรูปตัวแบบเชิงปริมาณหรือตัวแบบทางคณิตศาสตร์ได้แก่การกำหนดตัวแปรและสร้างสมการเพื่ออธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

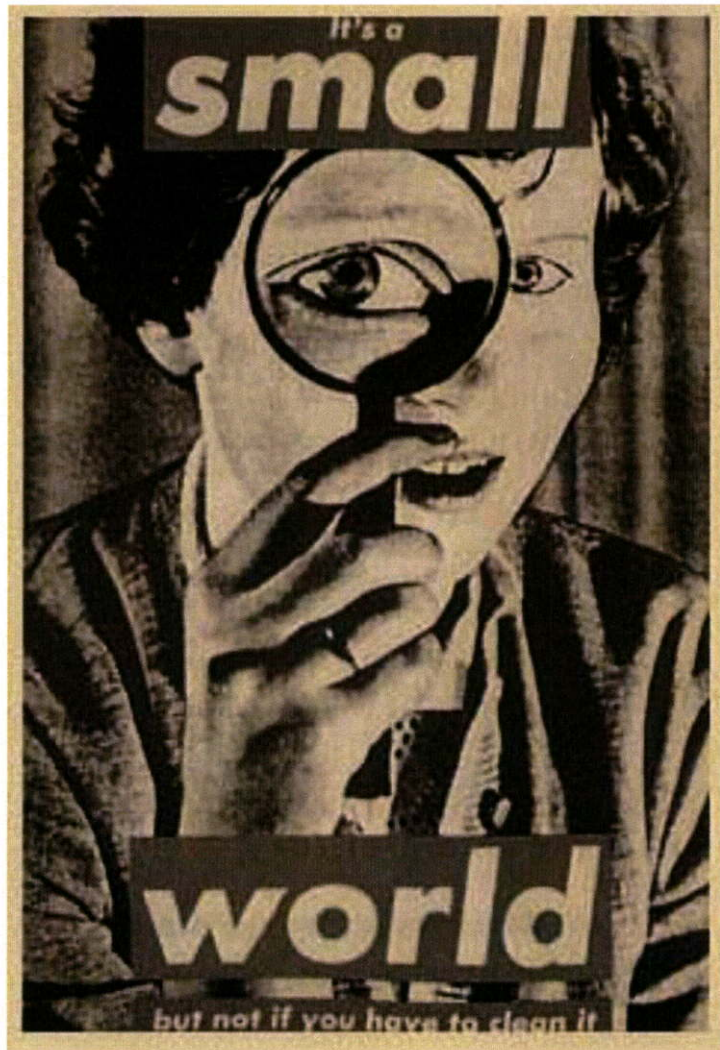
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

Babara Kruger

ศิลปินหญิงคนหนึ่งซึ่งใช้รูปแบบสื่อธรรมดาต่างๆ อย่างเช่น โปสเตอร์และป้ายโฆษณาไฟฟ้า (LED - light emitting diode) เพื่อวิจารณ์และแสดงความคิดเห็นต่ออิทธิพลของสื่อในชีวิตความเป็นอยู่ของเราอีเมลล์และรูปแบบอื่นๆของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์(หรือเรียกด้วยคำย่อว่า CMC- มาจากคำว่า computer mediated communication) ได้รับการยกย่องในฐานะที่เป็นสื่อกลางที่เป็นประชาธิปไตยและให้อำนาจกับการสื่อสารของมวลชน อันนี้เป็นเพราะพวกมันทำให้ปัจเจกชนทั้งหลายและผู้คนกลุ่มเล็กๆ สามารถได้รับสารของพวกเขาออกไปจากผู้คนกลุ่มใหญ่โดยไม่ต้องต่อสู้แข่งขันกับนโยบายต่างๆที่มีข้อจำกัดหรือค้ำเค็มและกฏข้อบังคับหรือเครื่องมือที่มีราคาแพงเกินไป จนเข้าไม่ถึง รวมถึงต้นทุนการผลิตต่างๆบรรดาผู้ผลิตสื่อให้กับมวลชนมีความสัมพันธ์ที่ไม่เป็นส่วนตัวกับคนเหล่านั้นซึ่งเป็นผู้รับสารต่างๆจากพวกเขาและบรรดาผู้บริโภคสื่อมีอำนาจน้อยและเป็นตัวแทนน้อยในการแลกเปลี่ยนสื่อสาร ในด้านหนึ่ง บรรดาผู้บริโภคควบคุมการตีความเกี่ยวกับสารแต่พวกเขาไม่มีช่องทางในการเข้าถึงเครื่องมือต่างๆของการสร้างผลผลิตสื่อของตัวเองและการโต้ตอบกลับไปโดยตรงสู่บรรดาผู้ผลิตสื่อได้

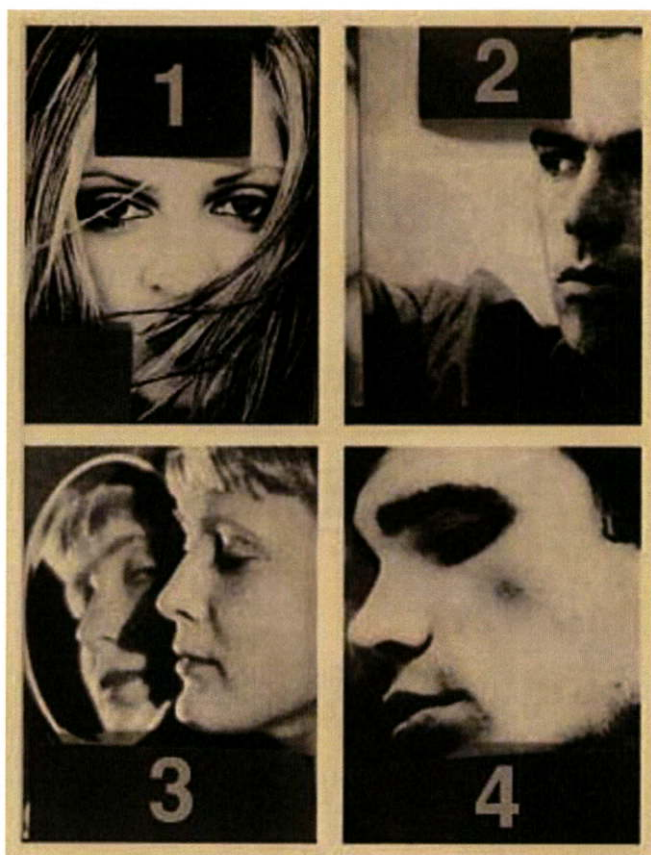
ในการสื่อสารออนไลน์ผู้ส่งและผู้รับได้ถูกร้อยเรียงเข้าด้วยกันโดยเครือข่ายสายโทรศัพท์และสายเคเบิลซึ่งเชื่อมคอมพิวเตอร์ต่างๆของพวกเขาเข้าด้วยกันดังนั้น มันจึงมีความเป็นไปได้สำหรับการแลกเปลี่ยนสื่อสารเพื่อสงวนรักษาอัตลักษณ์ของผู้คนบางอย่างเอาไว้ในตัวมันเองอันนี้สามารถให้อำนาจหรือเป็นการคืนอำนาจกลับไปยังผู้บริโภคเพราะบรรดาผู้บริโภคสื่อสามารถทำให้ความคิดเห็นของพวกเขาเป็นที่รับรู้ได้และสามารถสื่อสารมันไปสู่ปัจเจกชนคนอื่นๆซึ่งพวกเขามีการติดต่อเป็นส่วนตัวบางอย่างด้วย

ในราวทศวรรษที่1970sบรรดานักเรียกร้องสิทธิสตรีไม่มีความสุขเกี่ยวกับการทำให้ผู้หญิงกลายเป็นวัตถุทางเพศคนเหล่านี้เริ่มต้นขึ้นโดยการเขียนคำขวัญหรือสโลแกนและเขียนคำอธิบายบนภาพของผู้หญิงในงานโฆษณากลางแจ้งต่างๆกราฟิตี้หรือ การขีดเขียนทางการเมืองเหล่านี้ได้ดึงดูดความสนใจไปสู่เรื่องของการแบ่งแยกและกีดกันทางเพศซึ่งมันมีนัยยะอยู่ในภาพต่างๆเหล่านี้และในการกระทำเช่นนั้นได้เป็นการท้าทายต่อแนวคิดปิตาธิปไตยหรือผู้ชายเป็นใหญ่ บรรดาผู้ที่รณรงค์ต่อต้านการสูบบุหรี่ได้รับเอากลยุทธ์ทำนองเดียวกันนี้มาใช้เพื่อชี้ให้เห็นถึงภัยอันตรายของการสูบบุหรี่มีการระบายสีคำอธิบายต่างๆบนภาพโฆษณาเกี่ยวกับบุหรี่ การรณรงค์ทั้งคู่ปรากฏว่ามีผลบางอย่างเกิดขึ้น และได้มีการเชื่อมต่อการถือปฏิบัติทางการเมืองในทอมต่างๆ เกี่ยวกับการทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหลายหลากต่อภาพตัวแทนต่างๆของผู้หญิงในการโฆษณามีการสร้างข้อจำกัดขึ้นมาเกี่ยวกับโฆษณาเรื่องบุหรี่ และกฎเกณฑ์ที่เข้มงวดและรุนแรงเกี่ยวกับการสูบบุหรี่ การรณรงค์ของชาวออสเตรเลียเมื่อเร็วๆนี้ ได้ให้การส่งเสริมสนับสนุนคุณค่าเกี่ยวกับ การเรียนรู้ของผู้คนในเรื่องการช่วยปฐมพยาบาลฉุกเฉินซึ่งรูปแบบแผ่นป้ายได้แสดงให้เห็นภาพของผู้ชายคนหนึ่งซึ่งล้มลงหมดสติคำอธิบายภาพนี้เขียนให้อ่านว่า: "เมื่อสามีคุณล้มลงหมดสติ คุณจะทำอย่างไร?" ภาพดังกล่าวแสดงนัยยะถึงอุดมคติเกี่ยวกับการช่วยเหลือของครอบครัวระหว่างสามีภรรยา ร่องรอยของกราฟิตี้ที่พันทับลงบนแผ่นป้ายแผ่นหนึ่งเขียนว่า "ล้วงกระเป๋าตังค์ของเขา"ข้อความที่เพิ่มเติมเข้าไปในเชิงขบขันนั้นมันได้กักเขาทำลายอุดมคติของครอบครัวและเผยให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในความไม่เสมอภาคหรือความไม่เท่าเทียมกันทางเศรษฐกิจที่ประสบในชีวิตการแต่งงาน



ภาพที่ 1 ภาพของ Barbara Kruger

Barbara Kruger เป็นศิลปินคนหนึ่ง ผู้ซึ่งได้รับเอาเทคนิคในการทำงานเดียวกันนี้มาจากบรรดานักบรรณรักษ์เรียกเครื่องสิทธิสตรีและกราฟิ์ต่อต้านการสูบบุหรี่นี้ เธอได้วางคำอธิบายลงบนภาพต่างๆ เพื่อผลิตความหมายและท้าทายในความหมายต่างๆ ในภาพงานของเธอบ่อยครั้งเกี่ยวกับของกับประเด็นปัญหาผู้หญิงในหนทางที่สลับซับซ้อนโดยวาดภาพหรือพรรณมาถึงผู้หญิงในฐานะที่เป็นนักสังเกตการณ์ทางวิทยาศาสตร์คนหนึ่งภาพนี้ได้สร้างให้ผู้หญิงเป็นผู้มีอำนาจและนำเสนอว่าโลกได้หดเล็กลงด้วยพัฒนาการของเทคโนโลยี ในความก้าวหน้าทางสังคมเกิดขึ้น แต่อย่างไรก็ตามความจริงเกี่ยวกับหน้าที่การงานในการดูแลบ้านได้ถูกทำให้กลายเป็นเรื่องตลกน่าหัวเราะด้วยคำอธิบายได้ภาพซึ่งเป็นตัวหนังสือเล็กๆ (but not if you have to clean it - แต่ไม่ถ้าหากว่าคุณนั้นจะต้องทำความสะอาดมัน) ซึ่งได้ดึงความสนใจไปสู่การใช้แรงงานในบ้านงานบ้านได้ถูกลดคุณค่าลงหรือถ้าจะตีราคาก็เป็นงานที่ได้ค่าจ้างถูกๆ กระนั้นก็ตามมันเป็นสิ่งจำเป็นซึ่งจะขาดเสียมิได้และงานบ้านนั้นส่วนใหญ่แล้วยังคงกระทำโดยบรรดาผู้หญิงทั้งหลายเทคนิคของเธอเกี่ยวกับภาพที่หยาบขี้มมาและทำมันขึ้นมาใหม่ได้รับการอธิบายในฐานะที่เป็นศิลปินหลังสมัยใหม่ผลกระทบของมันอยู่ในการวางภาพและคำอธิบายได้ภาพ และในหนทางที่คำอธิบายนั้นเชื่อเชิญให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ในเชิงวิพากษ์เข้าไปในภาพดังกล่าว



ภาพที่ 2 ภาพของ Barbara Kruger

Kruger ได้รับการนำเอามาจากนิตยสาร Dazed and Confused (งงวยและสับสน) ดังเช่นชื่อที่บ่งชี้ของมันอันนี้เป็นนิตยสารยอดนิยมเกี่ยวกับการปรับตัวของวัยรุ่นฉบับหนึ่ง มันแสดงให้เห็นในสไตล์ภาพถ่ายล่าสุดเคียงข้างบทความเกี่ยวกับวัฒนธรรมร่วมสมัยต่างๆ และเป็นนิตยสารฉบับหนึ่งซึ่งแรกเริ่มเดิมทีเกี่ยวข้องกับภาพถ่ายและสไตล์ Kruger ได้รับการขอร้องให้ทำงานบนภาพถ่ายเหล่านี้ที่ได้จัดวางเอาไว้แล้วก่อนการตีพิมพ์ นิตยสารซึ่งอันนี้หมายความว่า นิตยสารดังกล่าวกำลังเชื้อเชิญให้มีการแสดงผลสะท้อนกลับในเชิงวิพากษ์ลงบนภาพที่น่าเสนอของนิตยสารฉบับนี้นั่นเอง ผลลัพธ์ก็คือภาพต่างๆ หนึ่ง พร้อมกับคำอธิบายในภาพที่ได้ดึงความสนใจไปยังสู่ความแตกต่างในระหว่างหัวข้อทั้งหลายในนิตยสาร, ผู้คนในภาพ, และผู้รับนิตยสารหรือคนอ่านทั้งหลายในอีกด้านหนึ่งนั้น ผลงานศิลปะของ Kruger ได้ชี้ให้เห็นความแตกต่างระหว่าง "ของพวกเขา" และ "ของพวกเขา" ขณะที่นิตยสารต่างๆ ต้องขึ้นอยู่กับความสนุกสนานและเพลิดเพลินกับภาพของผู้อ่านคำอธิบายภาพต่างๆ ของ Kruger กลับนำเสนอภาพถ่ายในนิตยสารทั้งหลาย ให้เป็นไปในลักษณะดูหมิ่นเหยียดหยามและลดทอนความสำคัญผู้อ่านนิตยสารต่างๆ ลงมาผลงานของเธอสามารถถูกมองในฐานะที่เป็นการวิจารณ์ที่รุนแรง คุร้าย (savage criticism) เกี่ยวกับนิตยสารแฟชั่นและสไตล์ให้ลองพิจารณาภาพแต่ละภาพซึ่งยังไม่มีคำอธิบายลองตัดสินใจว่าคุณคิดอะไรเกี่ยวกับภาพแต่ละภาพที่กำลังแสดงให้เห็นอยู่ และแต่ละภาพนั้นถ้าคุณต้องใส่คำอธิบายภาพลงไป คุณจะใส่ข้อความอะไรลงไปภาพนั้นๆ ถัดมาให้ดูภาพถ่ายชุดเดียวกันนี้ที่ได้รับการใส่คำอธิบายลงไปโดย Kruger ให้พิจารณาดูถึงสิ่งที่เข้ามารวมกับภาพถ่ายและคำอธิบายที่กำลังพูดถึงหัวข้อของภาพถ่ายรวมถึงคุณค่าต่างๆ ของภาพถ่ายแต่ละภาพ

การฝึกแสดงความคิดเห็น(Exercise commentary)พวกเราถูกทีมแท่งโดยวิธีการที่คำอธิบายภาพของ Kruger ได้วิจารณ์ภาพเหล่านี้ สิ่งที่เราหมายถึงในที่นี้คือภาพถ่ายต่างๆเปรียบเทียบกับส่วนที่เหลือ ของนิตยสารดูเหมือนว่ามันได้แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้อง นำประทับใจแพชั่นล่าสุดนางแบบและนายแบบยอดนิยมผู้ที่ได้รับการอธิบายโดยภาพที่ปรากฏออกมาของพวก เขามันเป็นความสามารถของพวกเขาที่ปรากฏตัวออกมาดูดี ทำให้พวกเขานำเอาอย่างและเป็นที่น่าปรารถนาคำอธิบายภาพของ Kruger เผยให้เห็นการชำเลื่องมองของพวกเขาเป็นการมองอย่างดูถูกหรือสบประมาทที่พุ่งตรงมายังบรรดาผู้อ่านนิตยสารฉบับนี้นายแบบและนางแบบได้คู่มั่นเหยียดหยามผู้คนที่กำลังชื่นชมพวกเขาอยู่บางที Kruger กำลังขุดเจาะทำลายภาพต่างๆ เช่นเดียวกับสไตล์ของภาพถ่ายแบบนั้นในอีกหนทางหนึ่งนั้นเธออาจกำลังนำเสนอว่าความรู้สึกดูถูกนี้และการสำคัญตนคือสิ่งที่น่าปรารถนาหรือนำเอาอย่างและเป็นภาวะที่น่าศรัทธาและน่าชื่นชมมันน่าสนใจที่ว่านิตยสารฉบับนี้ได้ตีพิมพ์ผลงานของ Kruger ซึ่งเป็นการบ่งถึงว่า พวกเขาได้ให้การสนับสนุนการวิจารณ์ตนเองด้วยเหตุนี้ นิตยสารฉบับดังกล่าวจึงส่งเสริมทั้งความน่าพึงปรารถนาเกี่ยวกับภาพที่น่าประทับใจโดยผ่านสไตล์ที่ปรากฏต่อสายตาของผู้คน และในเวลาเดียวกันนั้นก็วิพากษ์วิจารณ์ตนเองได้อย่างเฉียดฉิวฉลาดอันนี้อาจเป็นกระแงที่สะท้อนวิธีการที่ผู้คนจำนวนมากซึ่ง ทั้งสนุกสนานเพลิดเพลินกับสื่อสมัยใหม่และในเวลาเดียวกันก็วิพากษ์วิจารณ์และเยาะเย้ยถากถางเกี่ยวกับมันด้วย

การวิจารณ์โดยการแทรกแซงทางวัฒนธรรม(Criticisms of culture jamming) มันมีการวิพากษ์วิจารณ์เป็นจำนวนมากโดยการใช้วิธีการทำลายโฆษณาการเจาะข้อมูลและรูปแบบที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ของการแทรกแซงทางวัฒนธรรม อันดับแรกและก่อนอื่นใดทั้งหมดการทำลายโฆษณามันทำงานอยู่ในระบบที่มันกำลังวิพากษ์วิจารณ์อยู่มันยังคงเป็นรูปแบบหนึ่งของการโฆษณาและ มันเสี่ยงต่อการยอมรับแบบรวดเร็วอย่างได้ผลของบริษัทต่างๆ ที่มันกำลังพยายามทำลายในอีกด้านหนึ่ง การโฆษณาที่ฉลาดกว่า ได้ใช้ภาพกราฟิกดี และการโฆษณาที่เป็นไปในเชิงลบที่มันได้สร้างขึ้นมา โดยการทำเช่นนี้เป็นไปได้ที่ผู้คนทั้งหลายจะจดจำได้มากกว่าเกี่ยวกับแบรนด์ที่กำลังกล่าวถึงเมื่อพวกเขาได้เดินเข้าไปในร้านๆหนึ่ง และนั่นคือหนึ่งในเป้าหมายหลักของการโฆษณา อันดับที่สองการทุ่มเถียงกันรายรอบแบรนด์ๆหนึ่งหรือบริษัทหนึ่งในฐานะผลลัพธ์ของกิจกรรมสื่อสามารถจบลงด้วยการสร้างผลผลิตที่ดูเหมือนว่าน่าปรารถนายิ่งกว่า โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ต่อบรรดาสมาชิกของตลาดวัยรุ่นและหนุ่มสาว ซึ่งต้องการที่จะบ่งชี้ถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับตำแหน่งของความรุนแรงและความขัดแย้งท้ายสุดเท่าๆกันการแทรกแซงทางวัฒนธรรมได้รับการหลอมรวมในฐานะที่เป็นยุทธวิธีการโฆษณาอย่างหนึ่งเมื่อยุทธวิธีต่างๆ ทางการตลาดสำนึกว่ามันถูกรับรู้ด้วยท่าทีที่เยือกเย็น พวกเขาจึงเริ่มที่จะสร้างการแข่งขันต่างๆ ในการโฆษณาขึ้นซึ่งดึงดูดต่อการรับรู้ของผู้บริโภคเกี่ยวกับกระบวนการของการโฆษณา

2.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

นำเสนอพฤติกรรมความจริงที่อยู่ในสิ่งที่ปรากฏ โดยให้ผู้ที่พบเห็นนี้รู้สึกถึงประสบการณ์ร่วม โดยใส่จินตนาการที่เป็นพื้นฐานมาจากความจริงลงไป ในตัวงานและสื่อออกมาในรูปแบบของป้าย และวัตถุต่างๆ เฉพาะพื้นที่ที่หยิบยกมา สื่อจำพวกป้ายพบเห็นได้ทั่วไปตามสถานที่ต่างๆ ในปัจจุบัน ทุกสถานที่ มีกฎและข้อห้ามอยู่ที่ทุกคนต่างรับรู้โดยทั่วกัน อาจจะรับรู้ด้วยจิตใต้สำนึก หรือรับรู้ด้วยการเรียนรู้ก็ตาม ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผ่านสื่อจำพวกป้ายเพื่อให้ผู้รับสารจากสื่อที่ข้าพเจ้าหยิบยกมา สร้างสรรค์นั้นเกิดความนึกคิดถึงพฤติกรรมมนุษย์ที่เกิดขึ้นจริงในสถานที่สาธารณะ ที่อาจจะลืมในเรื่องราวเหล่านี้ไปหรือพบเห็นจนเป็นเรื่องปกติไปนั้น ได้หวนกลับมามองเรื่องราวเหล่านี้ในมุมมองใหม่

ในความวุ่นวายของคนที่เมืองที่เป็นคนชนชั้นกลางย่อมเกิดความเบื่อหน่ายกับสิ่งรอบข้างที่พบเจอสถานที่สาธารณะซ้ำๆ กันทุกวัน พฤติกรรมผู้คนรอบข้างซ้ำๆ กันทุกวัน ข้าพเจ้าจึงอยากให้ผู้รับสารนั้นปรับมุมมองกับเรื่องเดิมๆ ที่เคยชิน ให้เป็นมุมมองใหม่ ข้าพเจ้าจึงใส่ความตลกขบขันลงไป เพื่อให้ผู้รับสารได้มีมุมมองที่ต่างจากเดิมแต่ยังใช้ประสบการณ์เดิมอยู่

ข้าพเจ้ามีความเชื่อทางพุทธศาสนาว่าความสุขเกิดขึ้นได้จากตัวเรา ข้าพเจ้าจึงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากสิ่งรอบตัวที่พบเจอในชีวิตประจำวันนี้ ออกมาในมุมมองใหม่เพื่อให้ผู้รับสารได้ปรับความคิดและมุมมองใหม่ เพื่อเกิดความสุขเล็กๆ ขึ้นมาในชีวิตจากเรื่องเดิมๆ

โดยที่ข้าพเจ้าได้สร้างผลงานเป็นป้ายจริง สติกเกอร์ ป้ายไฟ และตัวหนังสือ โดยแบ่งเป็นหัวข้อดังนี้

1. ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 “ห้าง”

ข้าพเจ้ามีความคิดว่าห้างสรรพสินค้า นั้น เป็นพื้นที่ที่คนเมืองมีความจำเป็นต้องไปแทบจะเป็นสถานที่ที่หนึ่งที่จะต้องไปแล้วไม่ว่าจะด้วยเหตุผลใดก็ตาม ซึ่งห้างนั้นสามารถรวบเวลาการไปในสถานที่หลายๆที่ได้เช่น ไปตลาดซื้อผลไม้ ไปร้านตัด รongเท้า ไปร้านขายของแต่งบ้าน ห้างแทบจะเป็นทุกอย่างของเราโดยที่เราไม่รู้ตัว จากการวิเคราะห์ของข้าพเจ้า ห้างนั้นทำให้เกิดกลไกเฉื่อยเพราะห้างนั้นทำให้เราเป็นคนแปลกหน้าต่อกัน ด้วยป้ายราคาที่สูงจากความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง โดยการ ผู้ที่มาห้างจะพิจารณาเอาเองว่าพึงพอใจหรือไม่ จึงไม่เกิดบทสนทนา กับพนักงาน และเมื่อเทียบกับตลาดสด หรือแผงลอยข้างถนนนั้น สถานที่เหล่านี้ทำให้เกิดบทสนทนา กับผู้คนรอบข้างขึ้น ความสุขของคนที่มาเดินห้างคือ ความสุขที่สามารถกระตุ้นให้มีความสุขในแบบที่ตัวเองต้องการได้ สร้างความสุขจากสุนทรียภาพได้ด้วย รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส ซึ่งกลไกเหล่านี้ ห้างนั้นได้จัดขึ้นมาหมด และด้วยตำแหน่งการวางของร้านกาแฟ ที่ส่งกลิ่น หรือตำแหน่งการวางป้ายต่างๆ ที่มีผลต่อความรู้สึกทำให้รู้สึกอยากซื้อ และด้วยกลไกเหล่านี้ ข้าพเจ้าจึงคิดว่าสถานที่นี้เป็นสถานที่ที่สามารถสะท้อนประเด็นต่างๆ ในชีวิตคนเมืองได้

ด้วยข้อคิดเหล่านี้จึงทำให้ข้าพเจ้าเกิดจินตนาการต่อป้ายในสถานที่ และนำเอาพฤติกรรมที่พบเจอมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะชิ้น

1. ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 “ห้าง” ประกอบไปด้วย

1.1 ป้ายสติกเกอร์

ขนาด 10.2 x 10.2 เซนติเมตร

จำนวน 2 ชิ้น

- 1.2 ป้ายสติ๊กเกอร์
ขนาด 10 x 10 เซ็นติเมตร
จำนวน 5 ชิ้น
- 1.3 ภาพถ่าย
ขนาด 25.5 x 37.5 เซ็นติเมตร
จำนวน 20 ชิ้น
- 1.4 ภาพถ่าย
ขนาด 30 x 45 เซ็นติเมตร
จำนวน 7 ชิ้น
- 1.5 ป้ายอะคริลิกวงกลม
ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 10 เซ็นติเมตร
จำนวน 3 ชิ้น
- 1.6 กล่องไฟ
ขนาด 30 x 15 x 15 เซ็นติเมตร
จำนวน 1 ชิ้น
- 1.7 กล่องไฟ
ขนาด 20 x 20 x 15 เซ็นติเมตร
จำนวน 2 ชิ้น
- 1.8 ตัวหนังสือวัสดุกระดาษ
ขนาด 5 x 8 เซ็นติเมตร
จำนวน 2 ชิ้น

2 ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 “BACC”

ข้าพเจ้ามีความคิดว่าสถานที่หอศิลป์นั้นส่วนมีกติกายู่มากมายซึ่งผู้ที่เข้าไปชมนิทรรศการนั้นทราบที่อยู่ แต่ยังไม่ปฏิบัติ และข้าพเจ้าเห็นพฤติกรรมความบกพร่องของผู้คนที่เข้าไปดูงานนั้นไม่มีความเกรงใจต่อสถานที่ และพนักงานรักษาความปลอดภัย

ด้วยพฤติกรรมเหล่านี้จึงทำให้ข้าพเจ้าเกิดจินตนาการต่อป้ายในสถานที่ และนำเอาพฤติกรรมที่พบเจอมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 “BACC” ประกอบไปด้วย

- 2.1 ป้ายอะคริลิก
ขนาด 19.9 x 19.9 เซ็นติเมตร
จำนวน 7 ชิ้น
- 2.2 สติ๊กเกอร์ตัวอักษร
ขนาด 10.4 x 42 เซ็นติเมตร
จำนวน 4 ชิ้น

- 2.3 ป้ายรวมสัญลักษณ์
ขนาด 34 x 46.7 เซ็นติเมตร
จำนวน 1 ชิ้น
- 2.4 ป้ายสัญลักษณ์
ขนาด 30 x 42 เซ็นติเมตร
จำนวน 2 ชิ้น
- 2.5 รูปภาพ
ขนาด 30 x 45 เซ็นติเมตร
จำนวน 15 ชิ้น

บทที่ 3

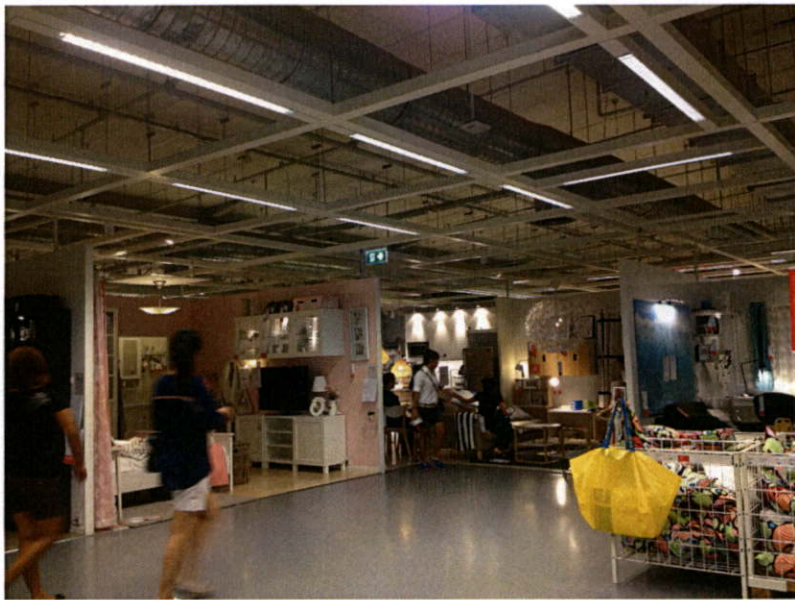
วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

หยิบยกสิ่งที่มีประสบการณ์ร่วม ที่พบเห็นในชีวิตประจำวันมาล้อเล่น หรือเชิงเสียดสี ถูกคิด ในความเป็นพื้นที่ ช่วงเวลา โครงสร้างของความจริง ศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ ความเป็นเหตุและผล ในพฤติกรรมและศึกษาโครงสร้างของระบบต่างๆทั้งความเป็นระบบสาธารณะและระบบความเป็น ส่วนตัวของบุคคล หยิบสื่อสี่พื้นที่จริงที่เป็นทางการมาเล่นคำ ประชดประชดประชันและใส่วิธีการ สร้าง ให้มีความตลกขบขันลงไปเพื่อให้ผู้รับสารได้มีมุมมองที่ต่างจากเดิมแต่ยังใช้ประสบการณ์เดิม อยู่ ข้าพเจ้านำแรงบันดาลใจจากวิธีคิดเหล่านี้มาต่อยอดทางความคิดในผลงานของข้าพเจ้าโดยการนำ เสนอในบริบทของป้ายตามสถานที่สาธารณะต่างๆ โดยมุ่งเน้นไปที่กลุ่มคนชนชั้นกลางที่อาศัยอยู่ใน เมือง

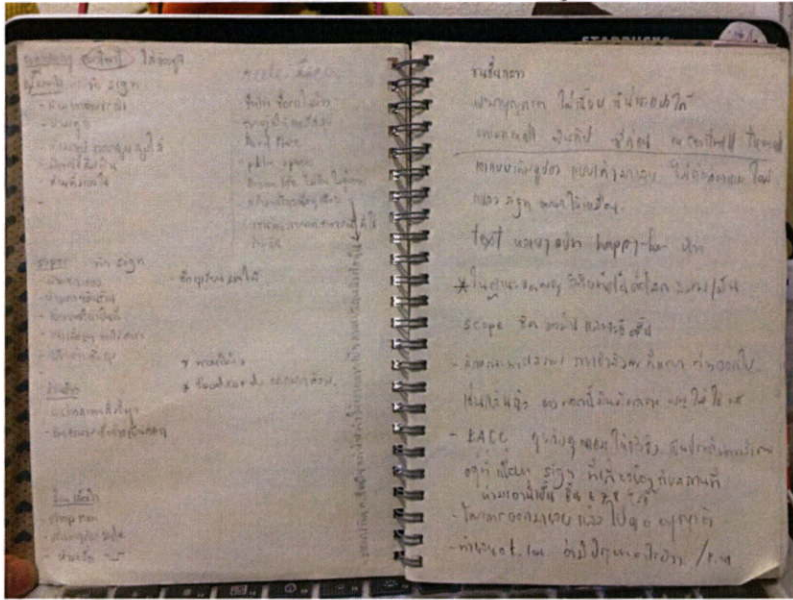
เริ่มต้นจากการเก็บข้อมูลในสถานที่จริงสังเกตพฤติกรรมมนุษย์ที่มีต่อสถานที่นั้นทั้งพฤติกรรม เฉพาะส่วนบุคคล และพฤติกรรมที่มีผลต่อสังคม หรือส่วนรวม นำเอาพฤติกรรมเหล่านั้นกลับมาคิด ต่อหาเหตุผล และผลกระทบ แล้วจึงกลับไปในสถานที่นั้นอีกเพื่อหาข้อมูลในตัวบริบทของพื้นที่ สื่อ ที่ปรากฏในพื้นที่นั้น เก็บข้อมูลเชิงลึกถึงวัสดุของสื่อ พื้นผิว วิธีการสร้างสื่อที่นั้นขึ้นมา ต่อมาจึงออก แบบด้วยโปรแกรม Illustrator โดยอ้างอิงจากรูปแบบของสื่อที่หยิบมาทำงาน มีการปรับเปลี่ยนเนื้อ หา เปลี่ยนเปลี่ยนคำต่างๆในป้าย เปลี่ยนสัญลักษณ์ แต่ยังคงรูปแบบ สี และตำแหน่งเดิมไว้อยู่ เมื่อ ออกแบบเสร็จแล้ว ข้าพเจ้าจึงนำแบบไปผลิตเป็นป้ายตามวัสดุของสื่อที่หยิบมาทำงานตามขนาดจริง ให้เหมือนกับในสถานที่นั้น บางสื่อที่สามารถนำไปติดตั้งร่วมกับสถานที่จริงได้ ข้าพเจ้าได้ไปติดตั้ง และเก็บเป็นรูปถ่าย บางสื่อที่ไม่สามารถไปติดตั้งในสถานที่จริงได้ ข้าพเจ้าได้ทำการตัดต่อภาพเพื่อ ความสมบูรณ์ของงาน

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 “ห้าง” มีวิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ดังนี้

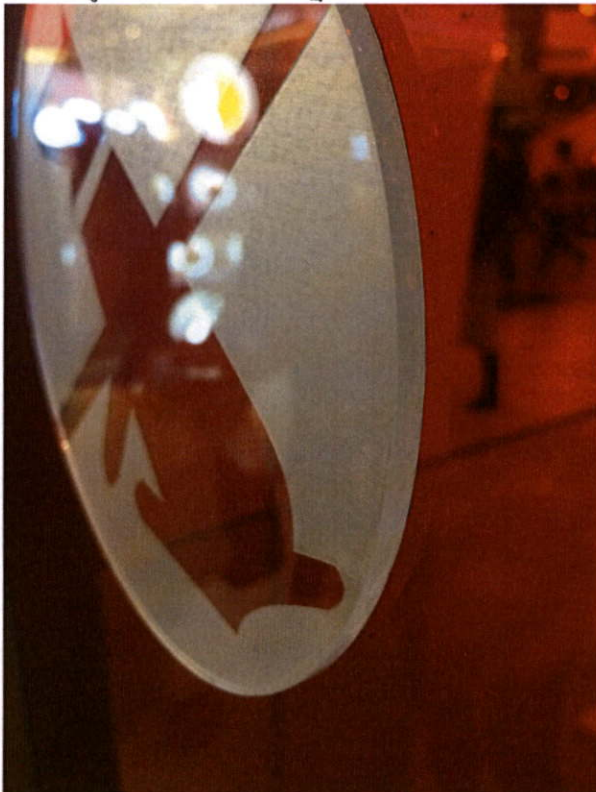
1. เก็บข้อมูลพฤติกรรมมนุษย์ที่มีต่อพื้นที่ ที่ห้าง Mega



2. รวบรวมพฤติกรรมและนำเอาพฤติกรรมที่เก็บข้อมูลมาคิดต่อ



3. เก็บข้อมูลเชิงลึกสื่อที่ปรากฏภายในสถานที่



4. พัฒนาภาพร่างจากภาพต้นแบบ



5. ผลิตสื่อ



6. ติดตั้งร่วมกับสถานที่จริง



ภาพประกอบชุดที่ 1 ขั้นตอนการทำงาน

และโครงการศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 "BACC" ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามขั้นตอนเดียวกัน

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 “ห้าง” ประกอบไปด้วย

1. ชุดป้ายไฟทางหนีสามมี

ประกอบไปด้วย

1.1 ป้ายไฟ ขนาด 30 x 15 x 15 จำนวน 1 ชิ้น



1.2 รูปถ่าย ขนาด 30 x 15 จำนวน 2 ชิ้น

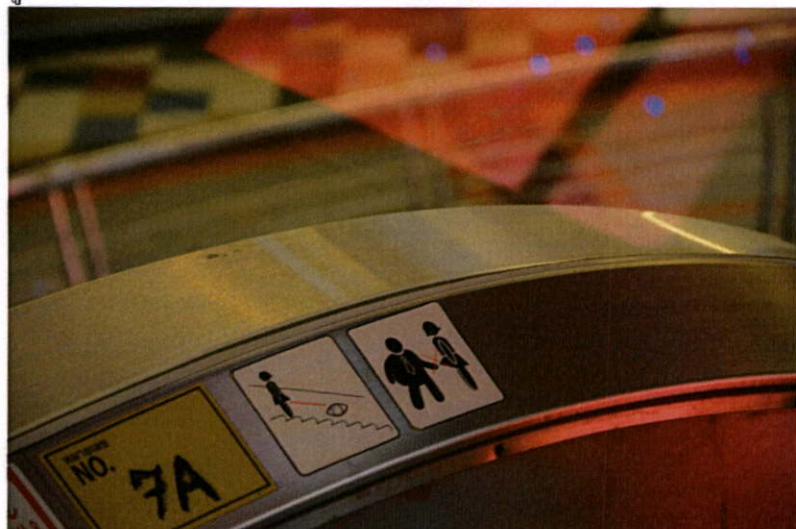


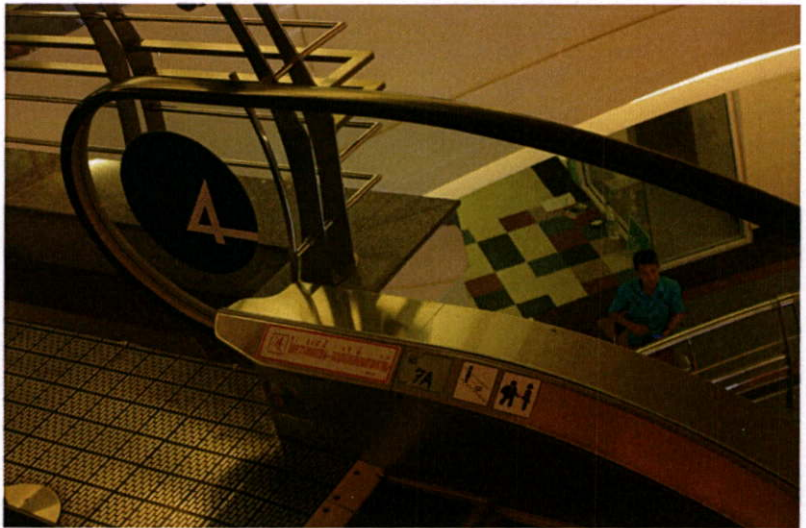
2. ชุดสติ๊กเกอร์บริเวณบันได
ประกอบไปด้วย

2.1 ป้ายสติ๊กเกอร์ ขนาด 10.2 x 10.2 เซ็นติเมตร จำนวน 2 ชิ้น



2.2 รูปถ่าย ขนาด 25.5 x 37.5 เซ็นติเมตร จำนวน 5 ชิ้น





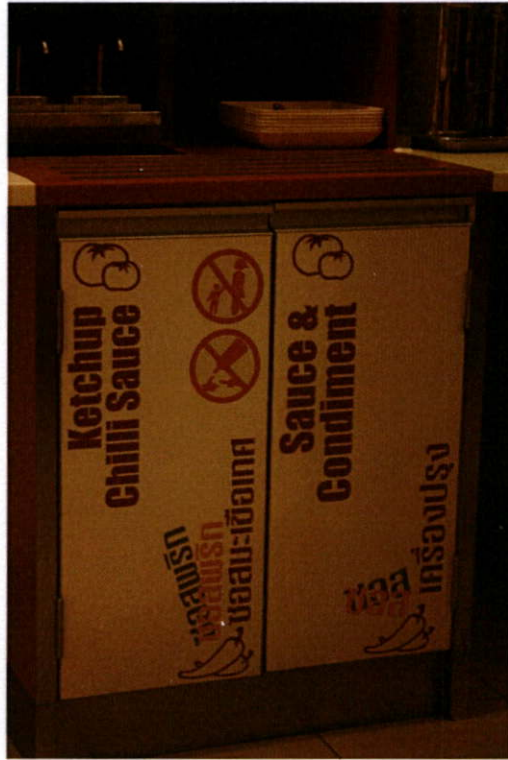
3. ชุดป้ายร้านไก่ทอด
ประกอบไปด้วย

3.1 ป้ายอะคริลิก ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 10 เซนติเมตร จำนวน 3 ชิ้น



3.2 ภาพถ่าย ขนาด 25.5 x 37.5 เซนติเมตร จำนวน 4 ชิ้น





4. ชุดโรงหนัง
ประกอบไปด้วย

4.1 ตั๋วหนัง ขนาด 5 x 8 เซ็นติเมตร จำนวน 2 ชั้น



4.2 กล่องไฟ ขนาด 20 x 20 x 15 เซ็นติเมตร จำนวน 2 ชั้น



DO NOT
TAKE OFF THE SHOES



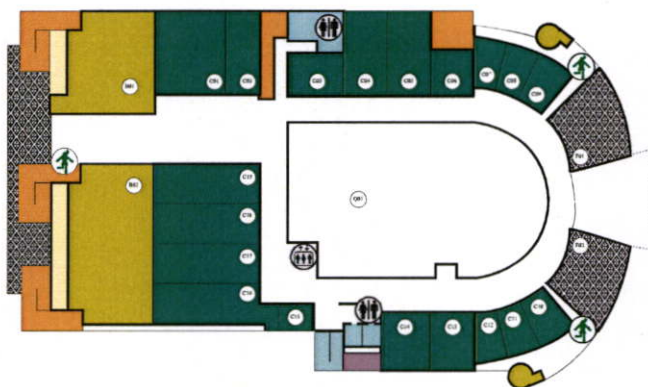
PLEASE DO NOT
CUDDLE

5. ชุดแผนผังห้อง
ประกอบไปด้วย

5.1 แผนผังห้อง ขนาด 49 x 59 เซ็นติเมตร จำนวน 1 ชั้น

MECA

LEVEL 99



MECA THEATER
 B01 โรงหนังสด
 B02 โรงภาพยนตร์กลาง

MECA CLUBHOUSE
 C01 ภัตตาคารจีน
 C02 ภัตตาคารอเมริกัน
 C03 ภัตตาคารญี่ปุ่น
 C04 ภัตตาคารเกาหลี
 C05 ภัตตาคารอาหารจีนโบราณ
 C06 ภัตตาคารอาหารไทย
 C07 ภัตตาคาร
 C08 ภัตตาคารอาหารอินเดีย
 C09 ค่ายมวย
 C10 ค่ายคาราเต้
 C11 ภัตตาคารอาหารเวียดนาม
 C12 ภัตตาคารอาหารจีน
 C13 ภัตตาคารอาหารจีนโบราณ
 C14 ภัตตาคารอาหารจีนโบราณ
 C15 ภัตตาคารอาหารจีนโบราณ
 C16 ภัตตาคารอาหารจีนโบราณ
 C17 ภัตตาคารอาหารจีนโบราณ
 C18 ภัตตาคารอาหารจีนโบราณ
 C19 ภัตตาคารอาหารจีนโบราณ

MECA CLUBHOUSE
 F01 ภัตตาคาร
 F02 ภัตตาคาร

MECA LAVISH
 Q01 ภัตตาคารอาหารจีน

ทางหนีไฟ
 ลิฟต์
 ห้องน้ำ

6. ชุดป้ายในห้องน้ำ
ประกอบไปด้วย

6.1 สติกเกอร์ ขนาด 10 x 10 เซ็นติเมตร จำนวน 2 ชิ้น



6.2 ภาพถ่าย ขนาด 25.5 x 37.5 เซ็นติเมตร จำนวน 5 ชิ้น





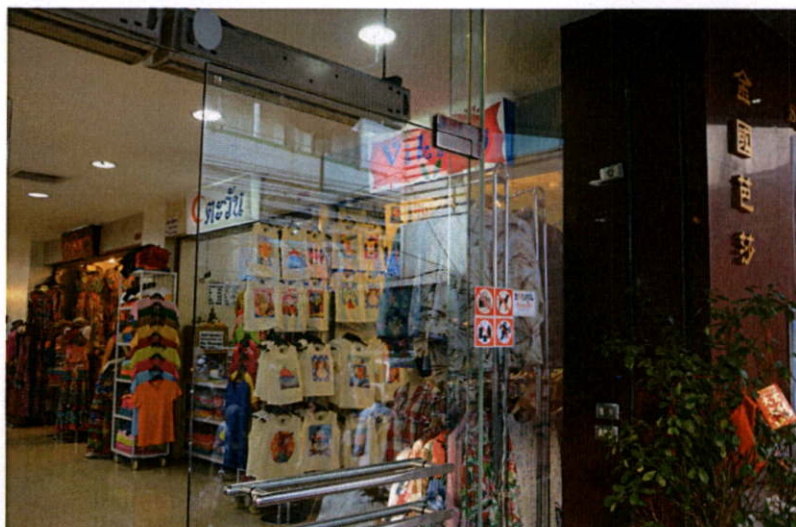
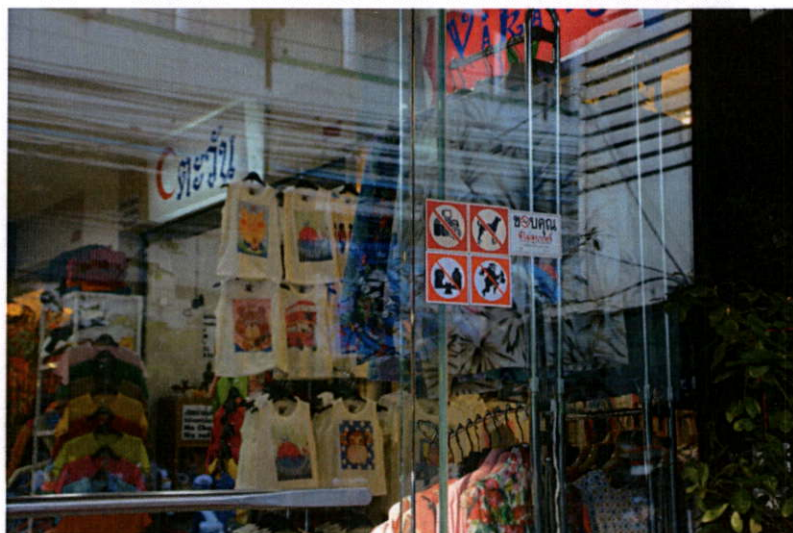


7. ชุดป้ายหน้าห้าง
ประกอบไปด้วย

7.1 ป้ายสติ๊กเกอร์ ขนาด 10.2 x 10.2 เซ็นติเมตร จำนวน 2 ชิ้น



7.2 ภาพถ่าย ขนาด 25.5 x 37.5 เซ็นติเมตร จำนวน 5 ชิ้น





ภาพประกอบชุดที่ 2 ผลงานศิลปินพินซ์ชุดที่ 1 “ห้าง”

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 2 “BACC”

1. ชุดป้ายหน้านิทรรศการ ประกอบไปด้วย

1.1. ป้ายอะคริลิก ขนาด 19.9 x 19.9 เซ็นติเมตร จำนวน 4 ชิ้น



ห้ามเล่นวิ่งไล่จับ
Please do not play tag



ห้ามแชท
Please do not chatting



ห้ามนั่งพื้น
please do not sit on the floor



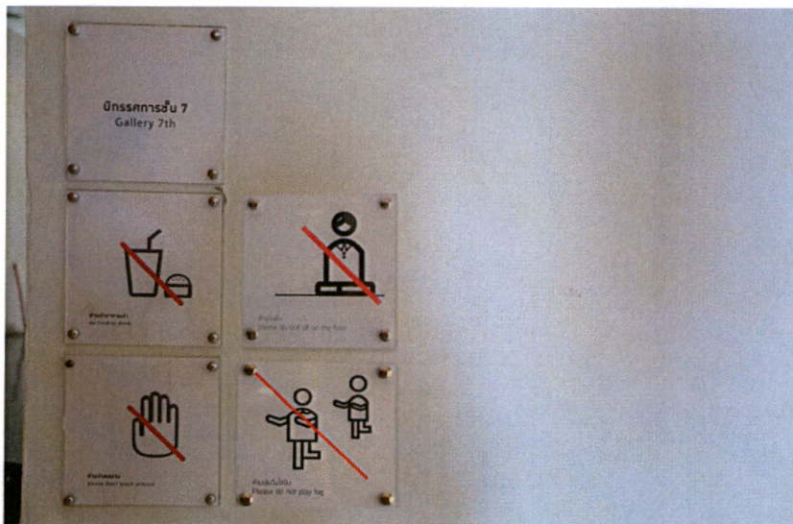
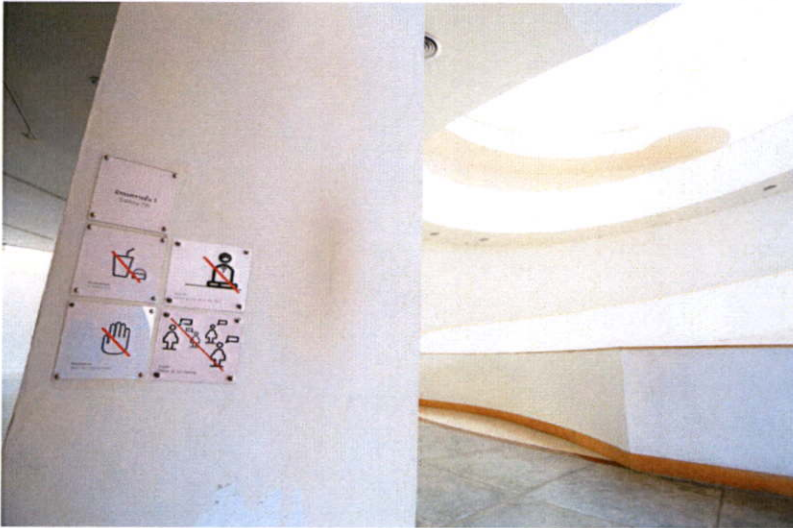
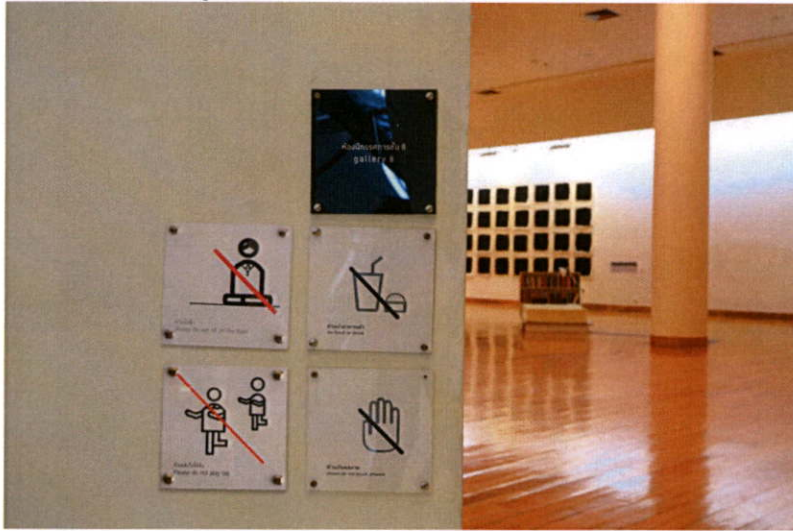
ให้จับผลงาน
please touch art work

1.2. สติกเกอร์ตัวอักษร ขนาด 10.4 x 42 เซ็นติเมตร จำนวน 1 ชิ้น

กรุณาจับผลงาน

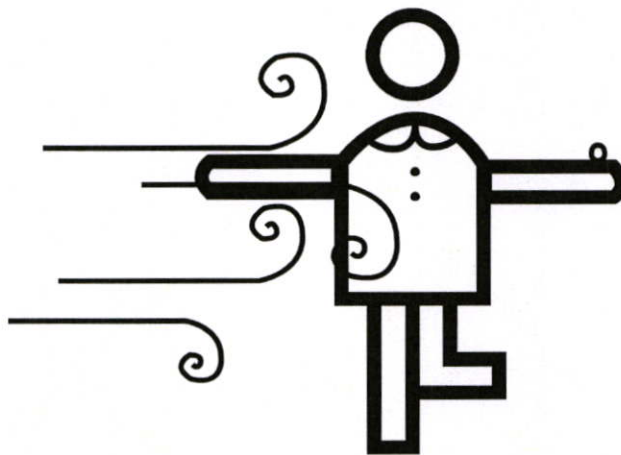
Please touch art work

1.3. รูปภาพ ขนาด 30 x 45 เซนติเมตร จำนวน 3 ชั้น



2. ชุดป้ายบริเวณหน้าบันไดเลื่อน
ประกอบไปด้วย

- 2.1. ป้ายสัญลักษณ์ ขนาด 34 x 46.7 เซนติเมตร จำนวน 1 ชิ้น

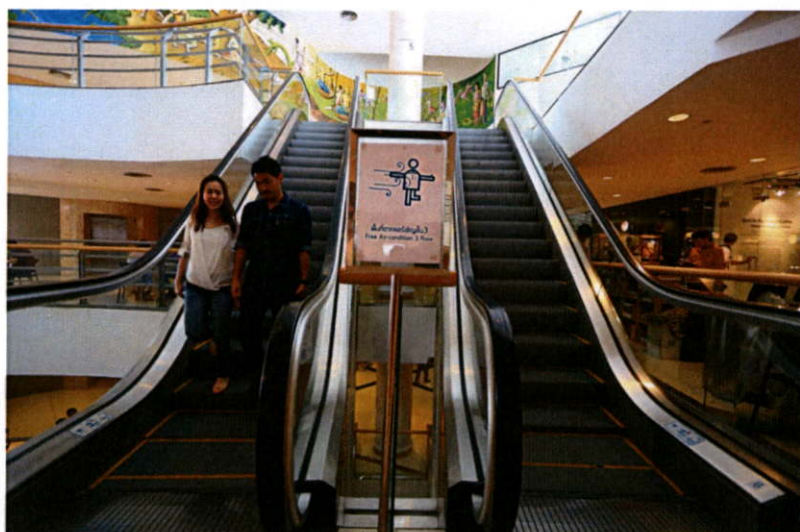


พื้นที่ตากแอร์เชิญชั้น3
Free Air-condition 3 floor



ทอ.ร.ท.สมาคมช่างเครื่องปรับอากาศไทย

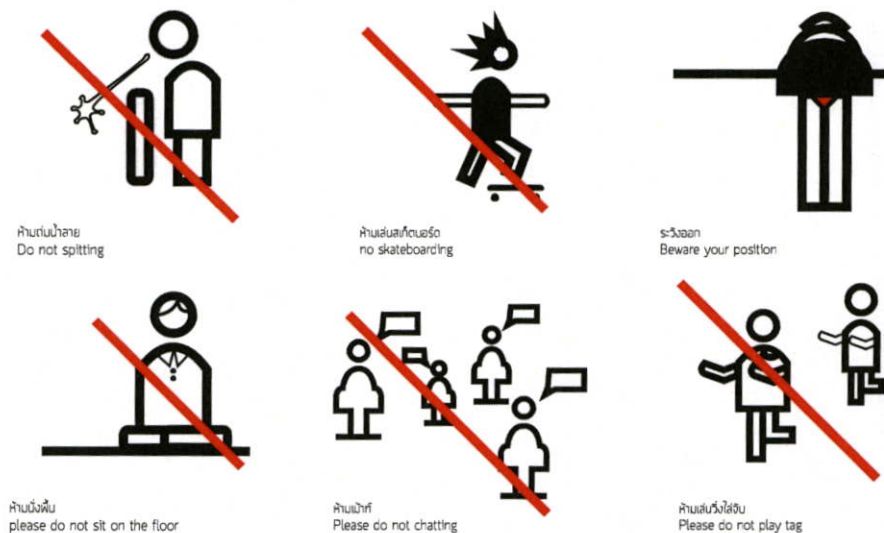
2.2. รูปภาพ ขนาด 30 x 45 เซนติเมตร จำนวน 2 ชั้น



3. ชุดป้ายบริเวณหน้าบันไดเลื่อนชั้น 5
ประกอบไปด้วย

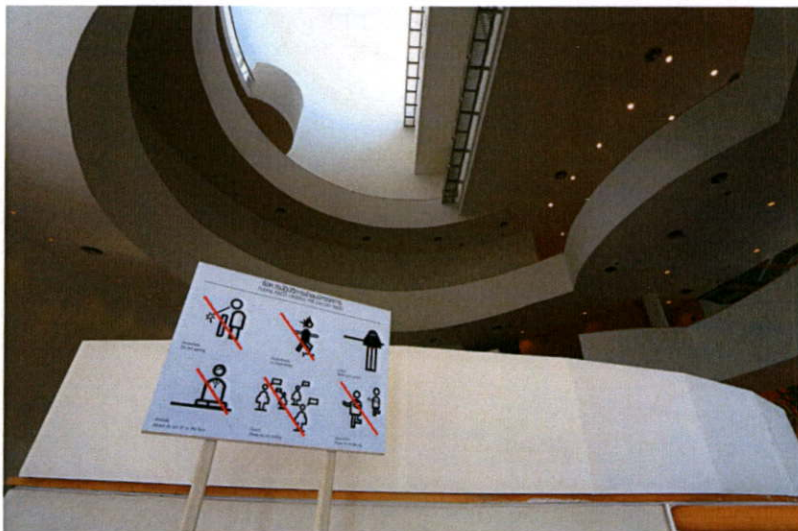
3.1. ป้ายสัญลักษณ์ ขนาด 34 x 46.7 เซนติเมตร จำนวน 1 ชิ้น

ข้อควรปฏิบัติในการเข้าชมนิทรรศการ
PLEASE KINDLY OBSERVE THE GALLERY RULES



3.2. รูปภาพ ขนาด 30 x 45 เซนติเมตร จำนวน 3 ชิ้น





4. ชุดตัวอักษรทางเดินวน

4.1. ตัวอักษรบริเวณกำแพง ขนาด 10.4 x 42 เซนติเมตร จำนวน 3 ชิ้น

ระวังออก

Beware your position

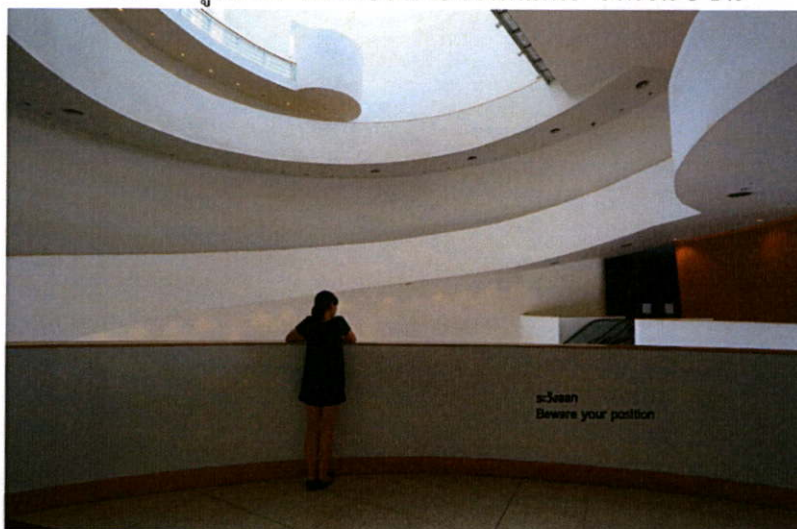
ห้ามเล่นสเก็ตบอร์ด

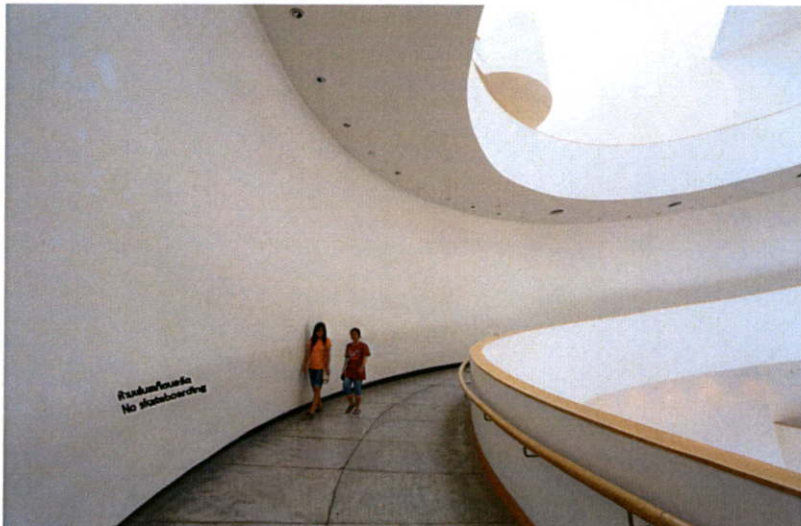
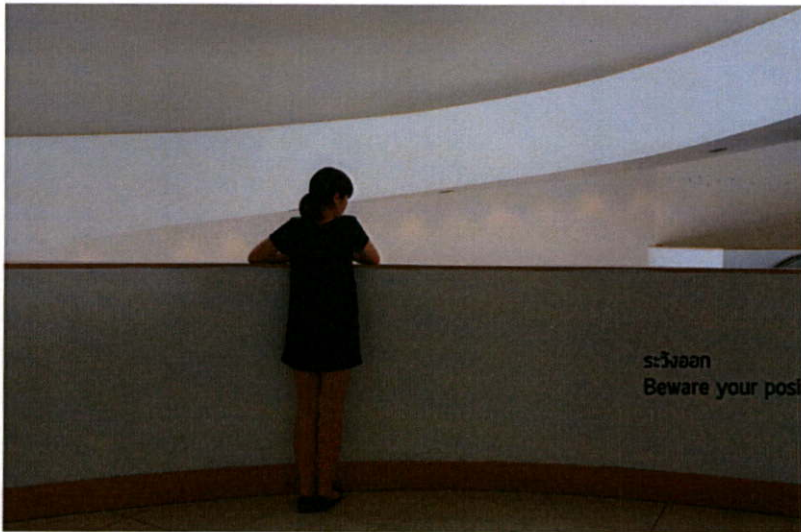
No skateboarding

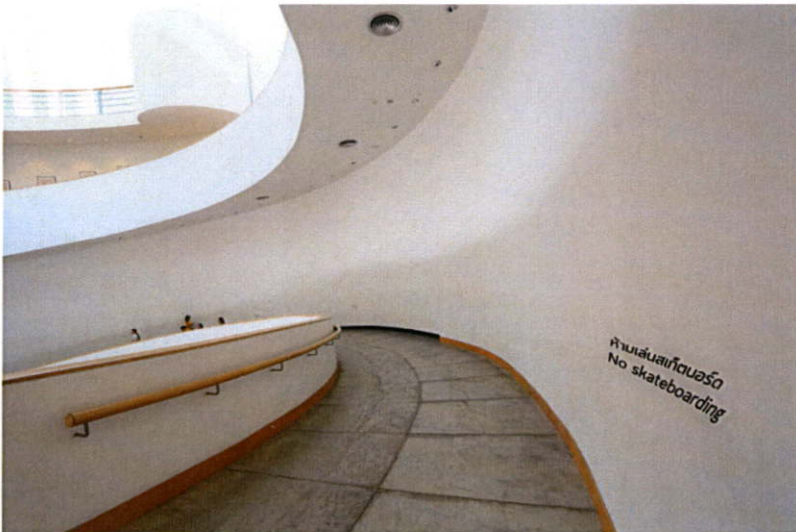
ห้ามดื่มน้ำลาย

Do not spitting

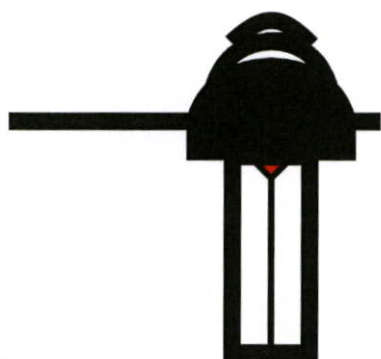
4.2. รูปภาพ ขนาด 30 x 45 เซนติเมตร จำนวน 6 ชิ้น







4.3. ป้ายอคลิก ขนาด 19.9 x 19.9 จำนวน 3 ชิ้น



ระวังออก
Beware your position



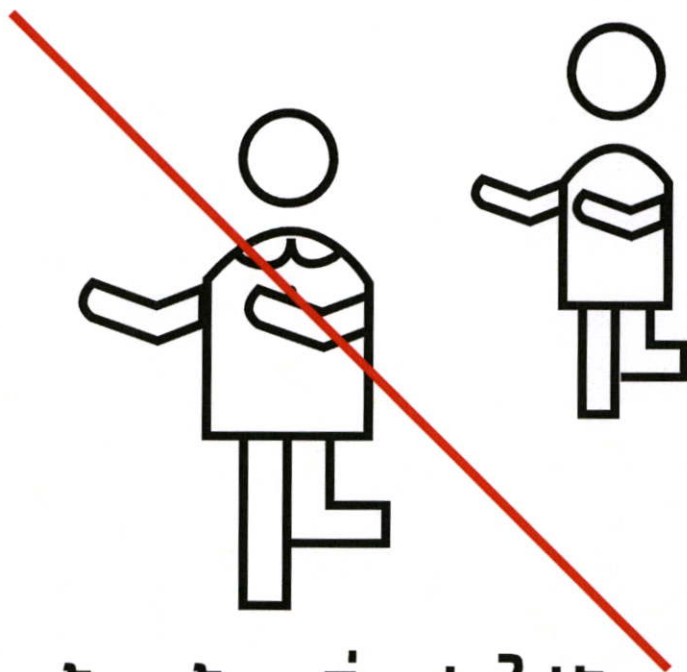
ห้ามถ่มน้ำลาย
Do not spitting



ห้ามเล่นสเก็ตบอร์ด
no skateboarding

5. ชุดป้ายหน้าพื้นที่กำลังจัดเตรียมนิทรรศการ

5.1. ป้ายสัญลักษณ์ ขนาด 30 x 43 จำนวน 1 ชิ้น



ห้ามเข้ามาวิ่งเล่นไล่จับ



5.2. รูปภาพ ขนาด 30 x 45 จำนวน 1 ชิ้น



ภาพประกอบชุดที่ 3 ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 “BACC”

3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง โครงการศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 “ห้าง”

ภาพต้นแบบชุดที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพร่างชุดที่ 1

ได้นำ ป้ายทางหนีไฟ ที่เป็นสื่อที่ปรากฏในห้าง Mega โดยสอดคล้องแนวคิดที่ว่า พฤติกรรม ของผู้หญิงเวลาไปช้อปปิ้งนั้น ส่วนใหญ่ สามีจะไม่ค่อยพอใจให้ไปสักเท่าไรจึงเกิดการแอบสามีไปช้อปปิ้งบ้าง จึงสื่อออกมาในรูปแบบของทางหนีสามีซึ่งจะสอดคล้องกับแนวคิดที่กล่าวไป

ภาพต้นแบบชุดที่ 2



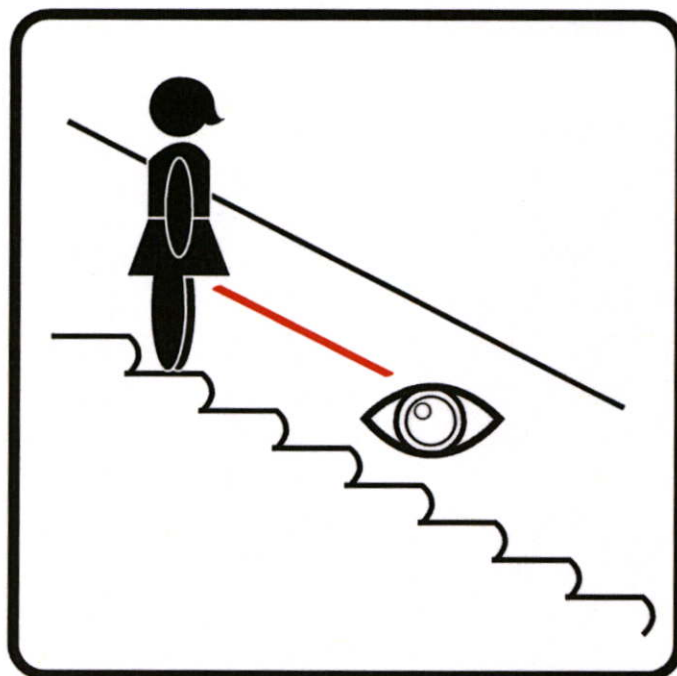
ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพร่างขั้นที่ 3



ภาพร่างชุดที่ 2

ได้นำ Sign ตรงบันไดเลื่อน ที่เป็นสื่อที่ปรากฏในห้าง Mega โดยบริบทของ Sign นี้จะสื่อให้ระวัง จึงนำความเป็น Sign มาสอดแทรกแนวความคิดที่ให้ระวังในความเป็นผู้หญิงที่อาจจะถูกเอาเปรียบได้ โดยความไม่ระวังตัว หรือความไม่ตั้งใจ และเหตุการณ์เหล่านี้ก็เกิดขึ้นจริงในห้าง

ภาพต้นแบบชุดที่ 3



ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพร่างขึ้นที่ 3



ภาพร่างชุดที่ 3

ได้นำ Sign ที่ปรากฏในร้านไก่ทอด โดยบริบทของ Sign นี้จะสื่อ ให้ระวังจึงนำความเป็น Sign ของร้านไก่ทอดนี้มาสอดคล้องแนวคิดที่ให้ระวังในความเป็นผู้หญิงที่อาจจะถูกเอาเปรียบได้ โดยความไม่ระวังตัวหรือความไม่ตั้งใจและอาจจะด้วยความไม่ตั้งใจของเด็กเพราะในร้านไก่ทอดมีเด็ก เยอะ และเหตุการณ์เหล่านี้ก็เกิดขึ้นจริงในห้าง

ภาพต้นแบบชุดที่ 4



ภาพร่างชิ้นที่ 1



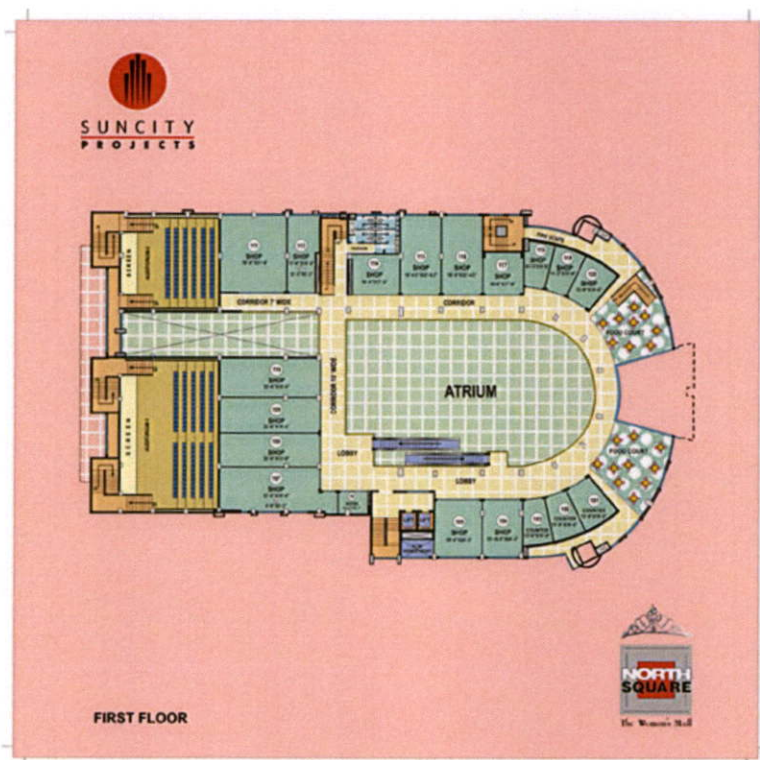
ภาพร่างชั้นที่ 2



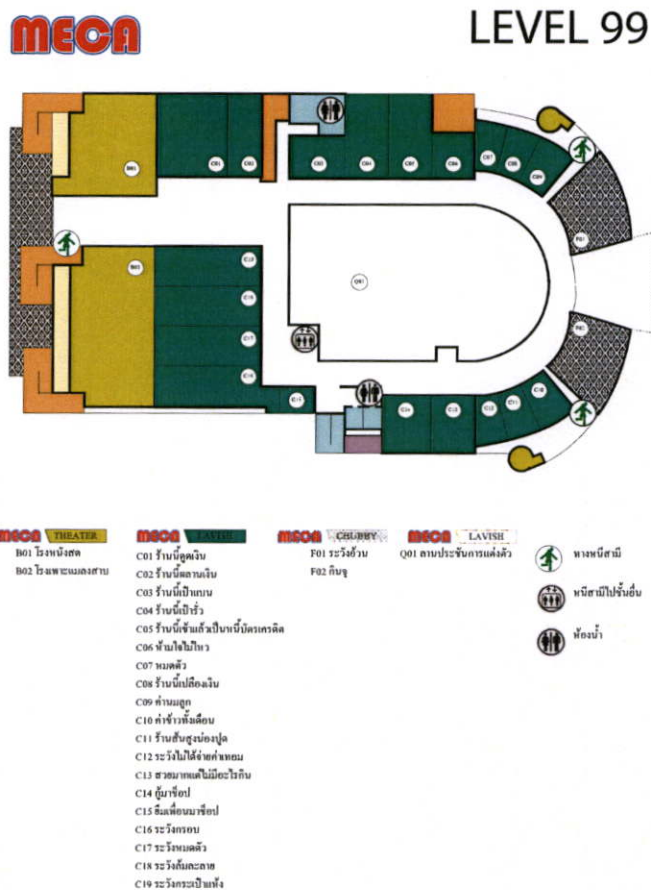
ภาพร่างชุดที่ 1

ได้นำตัวคู่มือที่ปรากฏในห้างMegaโดยสอดแทรกแนวความคิดที่ว่าพฤติกรรมของวัยรุ่นที่ไปดูหนังกับคูรักนั้น จะมีพฤติกรรมอนาจารเพียงเพราะเห็นว่าโรงหนังเป็นที่มืด แต่ความจริงแล้วผู้ที่นั่งข้างๆสามารถรับรู้และมองเห็นได้ชัดเจน

ภาพต้นแบบชุดที่ 5



ภาพร่างชั้นที่ 1



ภาพร่างชุดที่ 1

ได้นำ แผนผังห้าง suncity มาออกแบบสร้างสรรค์โดยสอดแทรกแนวความคิดที่ว่า พฤติกรรมของผู้หญิงเวลาไปช้อปปิ้งนั้น ส่วนใหญ่ จะซื้อของเสียจนลืมตัวเพราะบางครั้งของสิ่งนั้นที่ซื้อมาก็ไม่ได้ใช้แต่ซื้อมาเพียงเพราะอยากได้เท่านั้นเอง จึงได้ออกมาในรูปแบบของแผนผังห้างที่เปลี่ยนชื่อร้านต่างๆ ให้เป็นคำ ที่สามารถเตือนสติในการช้อปปิ้งได้ ซึ่งจะสอดคล้องกับแนว ความคิดที่กล่าวไป

ภาพต้นแบบชุดที่ 6



ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 2



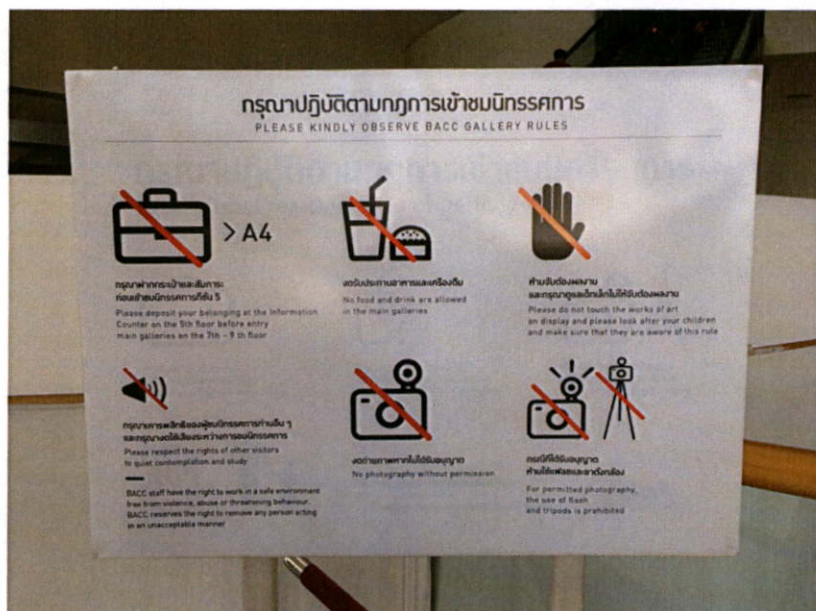
ภาพประกอบชุดที่ 4 การพัฒนาแบบร่างของผลงานศิลปนิพนธ์ชุดที่ 1 “ห้าง”

ภาพร่างชุดที่ 1

ได้นำ เดือนบริเวณหน้าห้าง ที่เป็นสื่อที่ปรากฏในห้างกรุงทองพลาซ่า โดยสอดแทรกแนวความคิดที่ว่า พฤติกรรมของผู้หญิงเวลาไปช้อปปิ้งนั้น ส่วนใหญ่จะเกิดความไม่พอใจเมื่อเห็นสินค้าลดราคาและอาจจะเกิดการแย่งกันได้ จึงออกแบบสร้างสรรค์มาในลักษณะป้ายเตือนหน้าห้าง

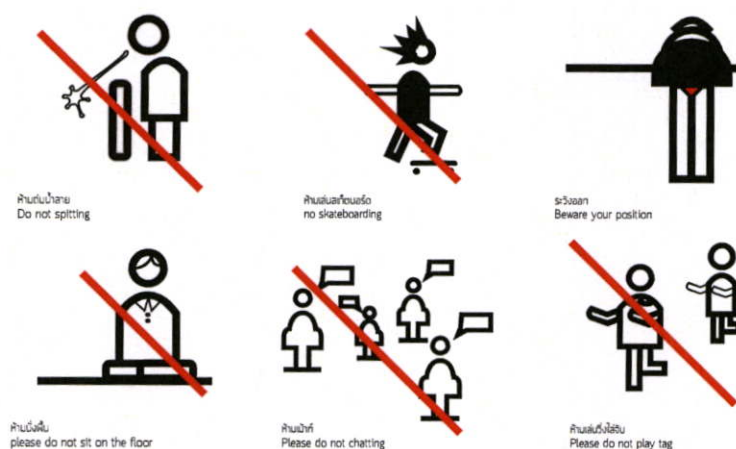
โครงการศิลปนิพนธ์ชุดที่ 2 “BACC”

ภาพต้นแบบชุดที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 1

ข้อควรปฏิบัติในการเข้าชมนิทรรศการ PLEASE KINDLY OBSERVE THE GALLERY RULES



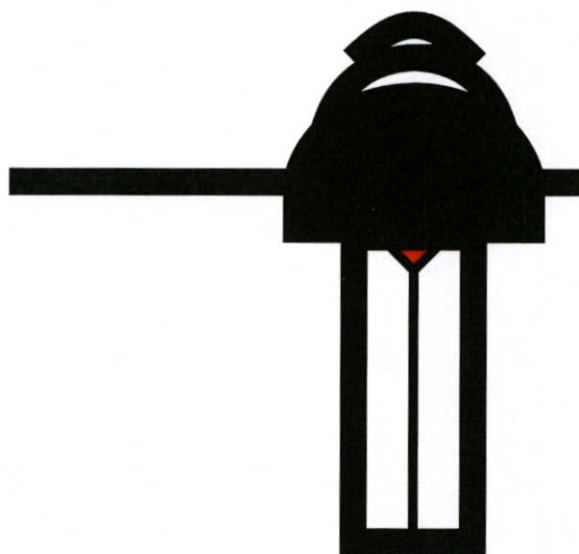
ภาพร่างชุดที่ 1

ได้นำ ป้ายเตือนก่อนทางขึ้นชมนิทรรศการ ที่เป็นสื่อที่ปรากฏในหอศิลป์โดยสอดแทรกแนวความคิดที่ว่า พฤติกรรม ของผู้ที่ไปชมนิทรรศการนั้น ส่วนใหญ่ จะทราบกฎกันอยู่แล้วแต่ไม่ทำตาม ซึ่งกฎเหล่านี้อยู่ในจิตใจได้สำนึกของเราทุกคนจึงสื่อออกมาในรูปแบบของป้ายและออกแบบให้มีอารมณ์ ซึ่งจะสอดคล้องกับแนว ความคิดที่กล่าวไป

ภาพต้นแบบชุดที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 1



ระวังออก
Beware your position

ภาพร่างชิ้นที่ 2



ห้ามนั่งพื้น
please do not sit on the floor

ภาพร่างชิ้นที่ 3



ให้จับผลงาน
please touch art work

ภาพร่างชิ้นที่ 4



ภาพร่างชิ้นที่ 5



ภาพร่างชิ้นที่ 6



ภาพร่างชิ้นที่ 7



ห้ามเล่นสเก็ตบอร์ด
no skateboarding

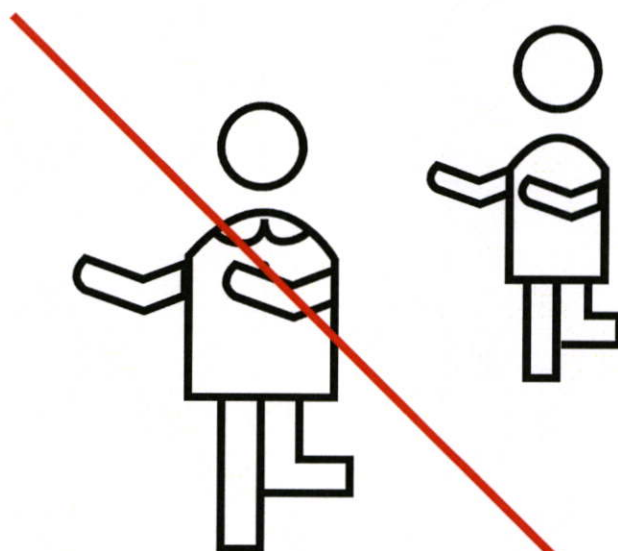
ภาพร่างชุดที่ 2

ได้นำ ป้ายเตือนด้านหน้านิทรรศการ ที่เป็นสื่อที่ปรากฏในหอศิลป์โดยสอดแทรกแนวความคิดที่ว่า พฤติกรรม ของผู้ที่ไปชมนิทรรศการนั้น ส่วนใหญ่ จะทราบกฎกันอยู่แล้วแต่ไม่ทำตาม ซึ่งกฎเหล่านี้อยู่ในจิตใจสำนึกของเราทุกคนจึงสื่อออกมาในรูปแบบของป้ายและออกแบบให้มีอารมณ์ขัน ซึ่งจะสอดคล้องกับแนว ความคิดที่กล่าวไป

ภาพต้นแบบชุดที่ 3



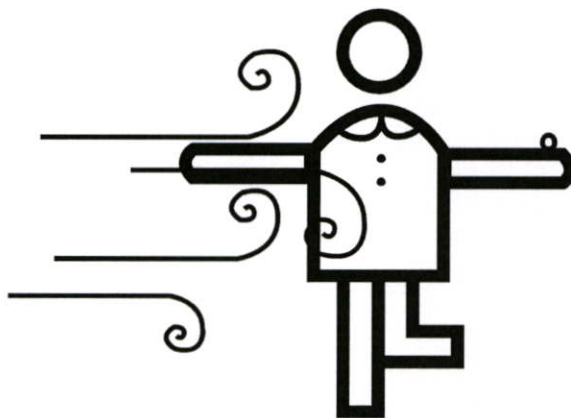
ภาพร่างชิ้นที่ 1



ห้ามเข้ามาวิ่งเล่นไล่จับ



ภาพร่างชั้นที่ 2



พื้นที่ตากแอร์เชิญชั้น3
Free Air-condition 3 floor



ภาพประกอบชุดที่ 5 การพัฒนาแบบร่างของศิลปินพจน์ชุดที่ 2 “BACC”

ภาพร่างชุดที่ 3

ได้นำ ป้ายเตือนก่อนทางขึ้นชมนิทรรศการ ที่เป็นสื่อที่ปรากฏในหอศิลป์โดยสอดแทรกแนวความคิดที่ว่า พฤติกรรม ของผู้ที่ไปชมนิทรรศการนั้น จะมีผู้ที่มาเดินเล่นตากแอร์ฟรี ซึ่งหอศิลป์ก็ไม่ขัดข้องอะไร จึงออกแบบสร้างสรรค์มาในเชิงล้อเล่นเสียดสีตามแนวความคิดที่กล่าวไป

3.2 กระบวนการสร้างงาน

เริ่มต้นจากการเก็บข้อมูลในสถานที่จริงสังเกตพฤติกรรมมนุษย์ที่มีต่อสถานที่นั้นทั้งพฤติกรรมเฉพาะส่วนบุคคล และพฤติกรรมที่มีผลต่อสังคม หรือส่วนรวม นำเอาพฤติกรรมเหล่านั้นกลับมาคิดต่อหาเหตุผล และผลกระทบ แล้วจึงกลับไปในสถานที่นั้นอีกเพื่อหาข้อมูลในตัวบริบทของพื้นที่ สื่อที่ปรากฏในพื้นที่นั้น เก็บข้อมูลเชิงลึกถึงวัสดุของสื่อ พื้นผิว วิธีการสร้างสื่อที่ขึ้นมา ต่อมาจึงออกแบบด้วยโปรแกรม Illustrator โดยอ้างอิงจากรูปแบบของสื่อที่หยิบมาทำงาน มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหา ปรับเปลี่ยนคำต่างๆในป้าย ปรับเปลี่ยนสัญลักษณ์ แต่ยังคงรูปแบบ สี และตำแหน่งเดิมไว้อยู่ เมื่อออกแบบเสร็จแล้ว ข้าพเจ้าจึงนำแบบไปผลิตเป็นป้ายตามวัสดุของสื่อที่หยิบมาทำงานตามขนาดจริงให้เหมือนกับในสถานที่นั้น บางสื่อที่สามารถนำไปติดตั้งร่วมกับสถานที่จริงได้ ข้าพเจ้าได้ไปติดตั้งและเก็บเป็นรูปถ่าย บางสื่อที่ไม่สามารถไปติดตั้งในสถานที่จริงได้ ข้าพเจ้าได้ทำการตัดต่อภาพเพื่อความสมบูรณ์ของงาน

บทที่ 4

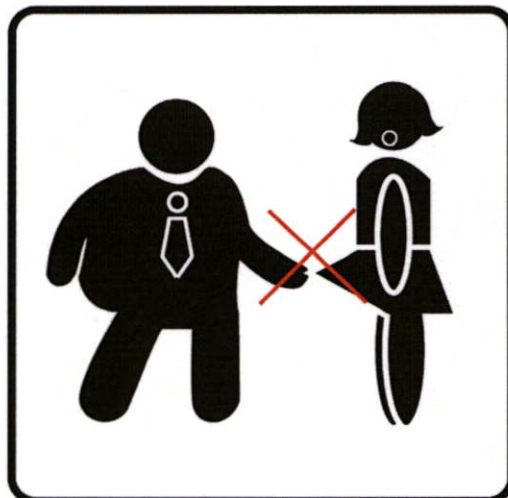
วิเคราะห์การสร้างสรรค์

หยิบยกสิ่งที่มีประสบการณ์ร่วมที่พบเห็นในชีวิตประจำวันมาล้อเล่นหรือเชิงเสียดสีถูกคิดในความเป็นพื้นที่และโครงสร้างของความจริงศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ความเป็นเหตุและผลในพฤติกรรมและศึกษาโครงสร้างของระบบต่างๆทั้งความเป็นระบบสาธารณะ และระบบความเป็นส่วนตัวของบุคคลหยิบสื่อใส่พื้นที่จริงที่เป็นทางการมาเล่นคำประชดประชันและใส่วิธีการสร้างให้มีความตลกขบขันลงไป

4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

เป็นการวิเคราะห์ตามแนวความคิดในแต่ละจุดของตัวงานซ้ำพเจ้า โดยจะอธิบายไว้อย่างละเอียดดังนี้

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 1 “ห่าง”





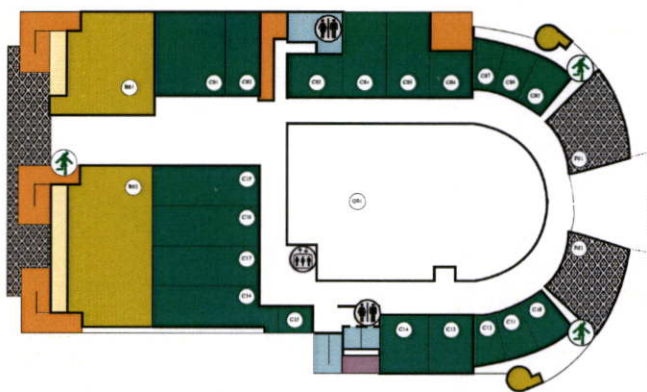
MECA
CINEPLEX

ระวังใต้หมิงสด

F7 22:22	หมิงสด(D) 13/08/2015	THEATRE
Direct Line # 54-020424		69-. 7 Val Incl.
Seat F7 22:22	movie หมิงสด(D) 13/08/1983	THEATRE
Direct Line # 54-020424 0000000424 13/08/2015		69-. 7 Val Incl.

MECA

LEVEL 99



MECA THEATER
 B01 โรงหนังสด
 B02 โรงภาพยนตร์

MECA ARTS
 C01 รมันี่ดูหนัง
 C02 รมันี่ดูละคร
 C03 รมันี่ดูนิยาย
 C04 รมันี่ดูการ์ตูน
 C05 รมันี่ดูซีรีส์
 C06 รมันี่ดูหนัง
 C07 รมันี่ดูหนัง
 C08 รมันี่ดูหนัง
 C09 รมันี่ดูหนัง
 C10 รมันี่ดูหนัง
 C11 รมันี่ดูหนัง
 C12 รมันี่ดูหนัง
 C13 รมันี่ดูหนัง
 C14 รมันี่ดูหนัง
 C15 รมันี่ดูหนัง
 C16 รมันี่ดูหนัง
 C17 รมันี่ดูหนัง
 C18 รมันี่ดูหนัง
 C19 รมันี่ดูหนัง

MECA CIBRARY
 P01 รมันี่ดูหนัง
 P02 รมันี่ดูหนัง

MECA LAVISH
 Q01 รมันี่ดูหนัง

- รมันี่ดูหนัง
- รมันี่ดูหนัง
- รมันี่ดูหนัง



ภาพประกอบชุดที่ 6 ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดที่ 1 “ห้าง”

ผลงานชิ้นที่ 1.1 รูปทรง (Forms)



1. รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า(ป้ายทางหนีไฟ)

ได้นำป้ายทางหนีไฟ ที่เป็นสี่ที่ปรากฏในห้าง Mega โดยสอดคล้องแนวคิดที่ว่าพฤติกรรมของผู้หญิงเวลาไปช้อปปิ้งนั้น ส่วนใหญ่สามีมักไม่ค่อยพอใจให้ไปสักเท่าไรจึงเกิดการแอบสามีมักไปช้อปปิ้งบ้างจึงสี่ออกมาในรูปแบบของทางหนีสามีมักจะสอดคล้องกับแนวคิดที่กล่าวไป



2. รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า(มีรูปสัตว์ค่านใน)

ได้นำรูปทรงของสัตว์ “แรด” เข้ามาในป้ายโดยสอดคล้องแนวคิดการเล่นคำภาษาไทยที่ แรดเป็นคำที่ใช้เรียกการแสดงท่าทีของผู้หญิงที่ไม่เรียบร้อย



3. รูปทรงลูกศร

ได้นำลูกศรเข้ามาในชิ้นนี้เพื่อเพิ่มความสมบูรณ์และเพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิด

ผลงานชิ้นที่ 1.2 รูปทรง (Forms)



1. รูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส

ได้นำ Sign ตรงบันไดเลื่อน ที่เป็นสื่อที่ปรากฏในห้าง Mega โดยบริบทของ Sign นี้จะสื่อให้ระวังจึงนำความเป็น Sign มาสอดแทรกแนวความคิดที่ให้ระวังในความเป็นผู้หญิงที่อาจจะถูกเอาเปรียบได้โดยความไม่ระวังตัวหรือความไม่ตั้งใจและเหตุการณ์เหล่านี้ก็เกิดขึ้นจริงในห้าง



2. รูปทรงคน(ผู้ชาย)

ได้ออกแบบรูปทรงผู้ชายอ้วนเข้ามาเพราะเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อได้ถึงพฤติกรรมที่อาจจะทำอันตรายในที่สาธารณะ



3. รูปทรงคน(ผู้หญิง)

ได้ออกแบบรูปทรงผู้หญิง ใส่กระโปรงให้มีความเป็นผู้หญิงและสามารถถูกเอาเปรียบโดยไม่รู้ตัวได้

ผลงานชิ้นที่ 1.3 รูปทรง (Forms)

1. รูปทรงวงกลม



ได้นำ Sign ที่ปรากฏในร้านไก่ทอด โดยบริบทของ Sign นี้จะสื่อให้ระวังจึงนำความเป็น Sign ของร้านไก่ทอดนี้มาสอดแทรกแนวความคิดที่ให้ระวังในความเป็นผู้หญิงที่อาจจะถูกเอาเปรียบได้ โดยความไม่ระวังตัวหรือความไม่ตั้งใจและอาจจะด้วยความไม่ตั้งใจของเด็กเพราะในร้านไก่ทอดมีเด็กมากและเหตุการณ์เหล่านี้ก็เกิดขึ้นจริงในห้าง

1. รูปทรงคน(ผู้หญิง)



ได้ออกแบบรูปทรงผู้หญิง ใส่กระโปรงให้มีความเป็นผู้หญิงและสามารถถูกเอาเปรียบโดยการไม่ตั้งใจของเด็กได้

2. รูปทรงคน(เด็กผู้ชาย)



ได้ออกแบบรูปทรงเด็กผู้ชาย ซึ่งสอดคล้องกับสถานที่ในร้านไก่ทอดที่มีเด็กอยู่มากและเด็กเป็นวัยอยากรู้อยากเห็น และยังไม่มีการนึกคิดหรือไตร่ตรองเรื่องถูกเรื่องผิดจึงอาจเกิดเหตุการณ์เด็กผู้ชายเปิดกระโปรงได้

ผลงานชิ้นที่ 1.4 รูปทรง (Forms)



1. รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า
ได้นำตัวหนังของโรงหนัง ที่ปรากฏในห้าง Mega มาสร้างสรรค์ โดยบริบทของตัวหนังจะแสดงชื่อนั่ง เลขโรงหนัง ราคา และค่าเดือน ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์โดยการเปลี่ยนค่าต่างๆในตัว ให้สอดคล้องกับแนวความคิดของวัยรุ่นที่เข้าไปดูหนังกันแบบคู่รักนั้น จะมีพฤติกรรมอนาจารเพียงเพราะเห็นเป็นที่มืด แต่ไม่ได้ถูกใคร่ตรองให้คิดว่าคนที่อยู่ข้างๆสามารถรับรู้และมองเห็นพฤติกรรมอนาจารได้อย่างชัดเจน



2. รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า
แทนค่าความหมายสัญลักษณ์และชื่อโรงหนัง



3. รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า
แทนค่าบริเวณบอกรายละเอียดของหนัง

ผลงานชิ้นที่ 1.6 รูปทรง (Forms)



1. รูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส

ได้นำเดือนบริเวณหน้าห้างที่เป็นสื่อที่ปรากฏในห้างกรุงทอง
พลาซ่าโดยสอดคล้องแนวความคิดที่ว่าพฤติกรรมของผู้หญิงเวลาไปช้อปปิ้งนั้นส่วนใหญ่จะเกิดความไม่พอใจเมื่อเห็นสินค้าลด
ราคาและอาจจะเกิดการแย่งกันได้จึงออกแบบสร้างสรรค์มาใน
ลักษณะป้ายเดือนหน้าห้าง



4. รูปทรงผู้หญิงสองคน แสดงถึงพฤติกรรมแย่งเสื้อผ้า



5. รูปทรงสี่เหลี่ยมเดี่ยว องค์ประกอบเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมของป้าย

ผลงานชิ้นที่ 1.1 สี (Colour)



1. สีเขียว
แสดงถึงบริบทของป้ายทางหนีไฟ



2. สีขาว
เพื่อให้ชัดเจนขึ้นเมื่ออยู่คู่กับสีเขียว

ผลงานชิ้นที่ 1.2 สี (Colour)



1. สีขาว
สีพื้นเพื่อขบเน้นให้ป้ายเด่นชัด



2. สีดำ
สีตามบริบทของป้าย และเพื่อให้เห็นเด่นชัด



3. สีแดง
สีที่มีผลในเชิงสัญลักษณ์ หมายถึงข้อห้าม

ผลงานชิ้นที่ 1.3 สี (Colour)

1. สีแดง

แสดงถึงบริบทที่ร้านไก่ทอดใช้เป็นสัญลักษณ์ และมีผลทางสัญลักษณ์ศาสตร์ให้ผู้รับสารรู้สึกว่าเป็นคำเตือน



2. สีขาว

แสดงถึงบริบทที่ร้านไก่ทอดใช้เป็นสัญลักษณ์ และเพื่อขบขันให้สีแดงมีความเด่นชัด



ผลงานชิ้นที่ 1.4 สี (Colour)



1. สีแดง
สัญลักษณ์ของห้าง



2. สีดำ
เพื่อข้บเน้นให้สัญลักษณ์ของห้างเด่นชัด

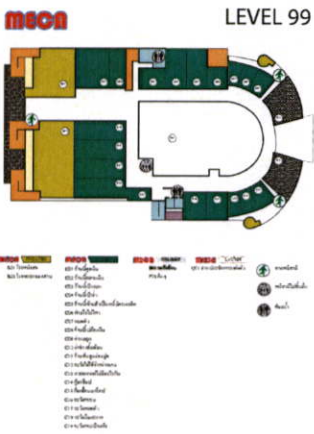


3. สีน้ำเงิน
เพื่อความสมดุลขององค์ประกอบศิลป์ภายในสื่อ

4. สีเหลือง
 ส่วนหนึ่งในแผนผังการจัดหมวดหมู่ของห้าง



5. สีเขียว
 ส่วนหนึ่งในแผนผังการจัดหมวดหมู่ของห้าง



ผลงานชิ้นที่ 1.6 สี (Colour)



1. สีแดง
สีพื้นที่มีความรู้สึกทางสัญชาตกรรให้เป็นข้อควรระวังเมื่ออยู่
กับสื่อจำพวกป้าย



2. สีขาว
สีพื้นเพื่อข้บเน้นให้บริบทเด่นชัด



3. สีดำ
สีตามบริบทของป้าย และข้บเน้นให้เห็นได้เด่นชัด

4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ

โดยการจัดองค์ประกอบภาพ ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ตามรูปลักษณะที่ปรากฏผ่านวิธีการของตัวต้นแบบ



ภาพผลงานชิ้นที่ 1.1

1. ความกลมกลืน (Harmony)

สีเขียวทำให้นึกถึงป้ายทางหนีไฟ ลูกศร และแบบตัวอักษรช่วยให้นึกถึงป้ายทางหนีไฟมากยิ่งขึ้น



2. ความหลากหลาย (Variety)

ไม่ค่อยมีความหลากหลายเพราะถูกจำกัดด้วยต้นแบบที่หยิบยกมาออกแบบ



3. ความสมดุล (Balance)
มีความสมดุลดี



4. สัดส่วน (Proportion)
มีการแบ่งสัดส่วนทางด้านซ้ายเป็นสัดส่วนของลูกศร ทางด้านขวาเป็นสัดส่วนของสัญลักษณ์ และด้านล่างเป็นสัดส่วนของตัวอักษร



5. ความเป็นเด่น (Dominance)
จัดให้ลูกศรและ สัญลักษณ์เป็นเด่น



6. การเคลื่อนไหว (Movement)
สัญลักษณ์รูปแรมมีลักษณะเหมือนกำลังวิ่ง และทิศทางของลูกศรนำสายตา



7. การจำกัด (Economy)
ตัดสัดส่วนที่ไม่จำเป็นออกตามป้ายทางหนีไฟ



ภาพผลงานชิ้นที่ 1.2

1. ความกลมกลืน (Harmony)

มีความกลมกลืนกับฝ่ายที่หยีบขมาทำงานสีขาว
สีดำและสีแดงจะช่วยขับเน้นให้นักถึงสื่อที่หยีบขมาทำงานได้มากขึ้น



2. ความหลากหลาย (Variety)

มีความหลากหลายของท่าทางพฤติกรรมที่ออกแบบ ใช้ความหลากหลายของสี3สี



3. ความสมดุล (Balance)

มีความสมดุลดี



4. สัดส่วน (Proportion)

มีการจัดสัดส่วนให้ผู้ชายอ้วน อยู่ทางด้านซ้าย และผู้หญิงอยู่ทางด้านขวา



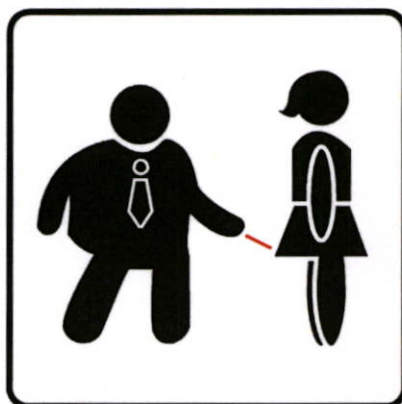
5. ความเป็นเด่น (Dominance)

พฤติกรรมของชายอ้วนเป็นเด่น



6. การเคลื่อนไหว (Movement)

ให้ความรู้สึกเหมือนชายอ้วนกำลังเปิดกระโปรงผู้หญิง



7. การจำกัด (Economy)

ตัดสัดส่วนที่ไม่จำเป็นออกเพื่อความเด่นชัดของป้ายสัญลักษณ์ และเพื่อความสื่อสารให้ผู้รับสาร
ไม่เข้าใจคลาดเคลื่อน



ภาพผลงานชิ้นที่ 1.3

1. ความกลมกลืน (Harmony)

มีความกลมกลืนกับป้ายสัญลักษณ์ที่หีบขกมทำงาน ที่ปรากฏในร้านไก่ทอด



2. ความหลากหลาย (Variety)

มีความหลากหลายแต่ไม่มาก เพราะต้องอ้างอิงถึงต้นแบบสื่อจริง



3. ความสมดุล (Balance)

มีความสมดุลจัดให้เด็กผู้ชายซึ่งตัวเล็กกว่าอยู่ทางด้านซ้าย ผู้หญิงตัวสูงกว่าอยู่ทางด้านขวา และเส้นที่คาดเอียงทางด้านซ้ายให้รับกับเด็กผู้ชายที่ตัวเล็กกว่า



4. สัดส่วน (Proportion)

จัดสัดส่วนให้เด็กผู้ชายอยู่ทางด้านซ้าย ผู้หญิงอยู่ทางด้านขวา และมีเส้นคาดกลาง



5. ความเป็นเด่น (Dominance)
เด็กผู้ชาย และ ผู้หญิงเป็นเด่น



6. การเคลื่อนไหว (Movement)
ทำให้รู้สึกเหมือนเด็กผู้ชายกำลังจะเปิดกระโปรงของผู้หญิง



7. การจำกัด (Economy)

มีการตัดส่วนที่รกรุงรังออกเพราะต้องอ้างอิงถึงสื่อจริง และเพื่อไม่ให้เกิดการสื่อสารถึงผู้รับสาร
คลาดเคลื่อน



ภาพผลงานชิ้นที่ 1.4

1. ความกลมกลืน (Harmony)

มีความกลมกลืนกับสื่อที่หยิบยกมาจริง ทั้งสัดส่วน สี และตัวอักษร



2. ความหลากหลาย (Variety)

มีความหลากหลายของสีภายในสื่อ เพื่อองค์ประกอบของสื่อ และเพื่อความเด่นชัด



3. ความสมดุล (Balance)

มีความสมดุลของการจัดตัวอักษร และการวางโครงสร้างสีภายในสื่อ



4. สัดส่วน (Proportion)

มีการจัดสัดส่วนหัวบนของสื่อเป็นชื่อและสัญลักษณ์ ตรงกลางเป็นคำเตือน และด้านล่างเป็นรายละเอียดของตัวหนัง



5. ความเป็นเด่น (Dominance)
สัญลักษณ์ของโรงหนังเด่น รองลงมาคือรายละเอียด

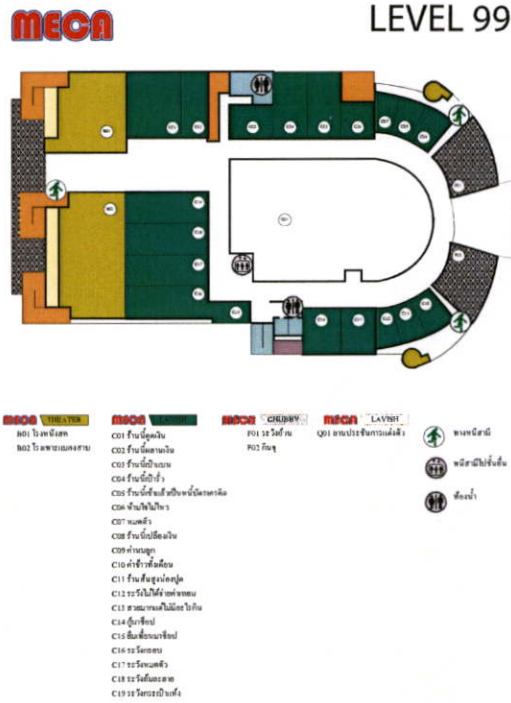


6. การเคลื่อนไหว (Movement)
ไม่ปรากฏการเคลื่อนไหว

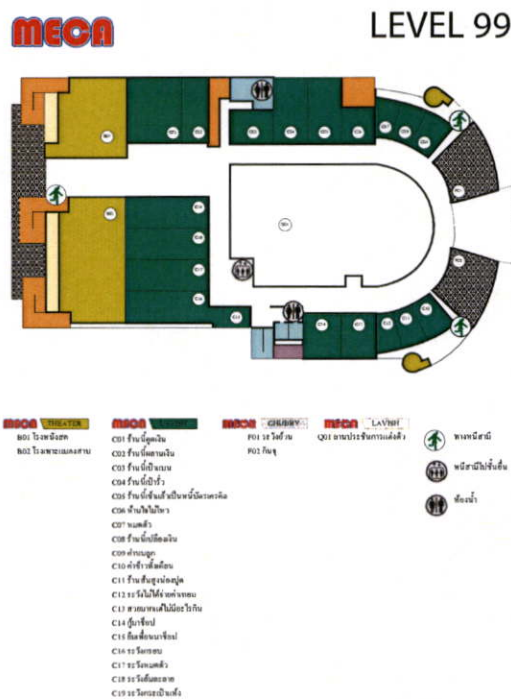


7. การจำกัด (Economy)

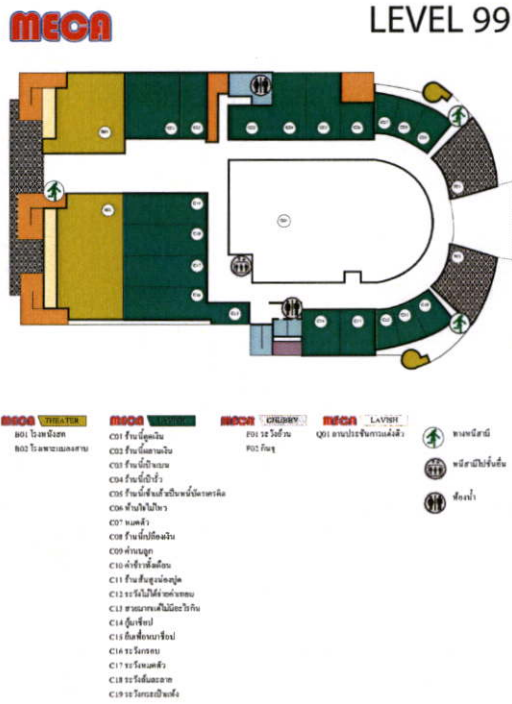
มีการจำกัด และตัดส่วนที่ไม่จำเป็นออกไป เพื่อให้เนื้อหาที่ต้องการจะสื่อชัดเจนยิ่งขึ้น



5. ความเป็นเด่น (Dominance)
จัดให้ส่วนของแผนผังเป็นเด่น



6. การเคลื่อนไหว (Movement)
ไม่ปรากฏการเคลื่อนไหว



7. การจำกัด (Economy)

มีการจำกัดในรูปแบบของแผนผังเพราะต้องอ้างอิงกับสื่อต้นแบบที่หยิบยกมาทำงาน



ภาพผลงานชิ้นที่ 1.6

1. ความกลมกลืน (Harmony)

มีความกลมกลืนกับสื่อที่หยาบขมมาทั้งเรื่องของสีและ สัดส่วน



2. ความหลากหลาย (Variety)

มีความหลากหลายในลักษณะการออกแบบคนและการใช้ทิศทางของเส้นตรงกันข้ามกันเพื่อ
 ขับเน้นให้เกิดความเข้าใจยิ่งขึ้น



3. ความสมดุล (Balance)

นักทางด้านล่างเพราะต้องขยับเน้นในสิ่งที่ต้องการจะสื่อสาร



4. สัดส่วน (Proportion)

มีการจัดสัดส่วนให้สัญลักษณ์อยู่ส่วนกลาง และรอบๆ เป็นสีพื้น



5. ความเป็นเด่น (Dominance)
จัดให้สัญลักษณ์ที่อยู่ส่วนกลางเด่น



6. การเคลื่อนไหว (Movement)
ทำให้รู้สึกเหมือนกำลังแย่งเสื่อกัน

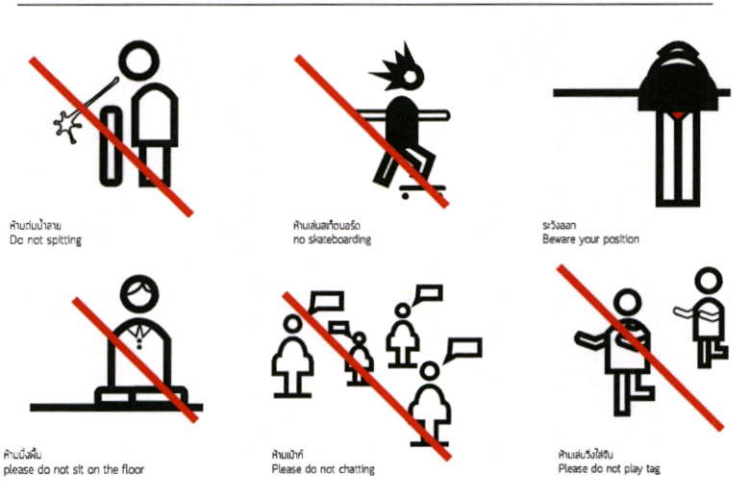


7. การจำกัด (Economy)

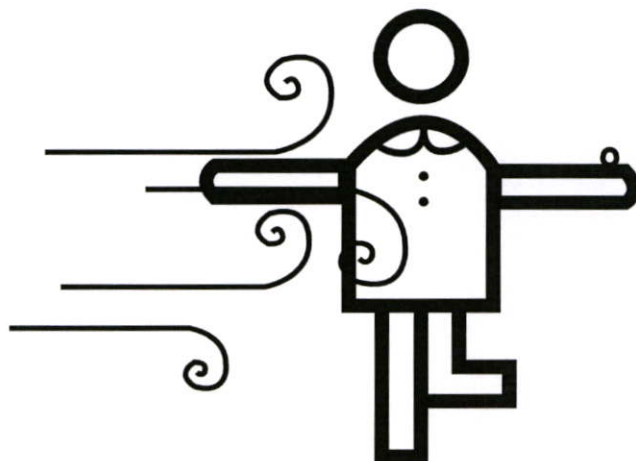
มีการจำกัดในการออกแบบ และรูปทรงเพราะต้องอ้างอิงกับสื่อที่ปรากฏ จึงต้องตัดส่วนที่ไม่จำเป็นออกเพื่อผู้รับสารได้เข้าใจตรงกัน

ห้ามตม้้ำลาย Do not spitting

ข้อควรปฏิบัติกรเข้าชมนิทรรศการ
PLEASE KINDLY OBSERVE THE GALLERY RULES



ห้ามตม้้ำลาย
Do not spitting



พื้นที่ตากแอร์เชิญชั้น3
Free Air-condition 3 floor



ภาพประกอบชุดที่ 7 ผลงานศิลปินพันธ์ชุดที่ 2 "BACC"

ผลงานชิ้นที่ 2.1 รูปทรง (Forms)

ห้ามตม่น้ำลาย

Do not spitting

1. รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า
มีความหมายเป็นป้ายข้อห้าม

ผลงานชิ้นที่ 2.2 รูปทรง (Forms)

1. รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า

ความหมายลักษณะป้ายคำเตือน และข้อห้ามในการเข้าไปในพื้นที่



2. รูปทรงคน

แทนค่าความหมายคนและพฤติกรรมทำทางต่างๆ



ผลงานชิ้นที่ 2.3 รูปทรง (Forms)

1. รูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส
แทนค่าความหมายห้ามทำพฤติกรรมดังกล่าวในพื้นที่



ห้ามสูบบุหรี่
Do not spitting

2. สี่เหลี่ยมผืนผ้าลักษณะเป็นเส้นคอค
แทนค่าความหมายห้ามทำพฤติกรรมดังกล่าว



ห้ามสูบบุหรี่
Do not spitting

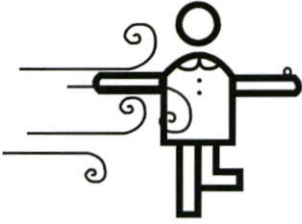
3. รูปทรงคน
แทนค่าความหมายคนและพฤติกรรมทำทางต่างๆ



ห้ามสูบบุหรี่
Do not spitting

ผลงานชิ้นที่ 2.4 รูปทรง (Forms)

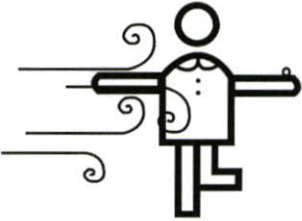
1. รูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า
ความหมายลักษณะป้ายบอกฟังก์ชันของพื้นที่



พื้นที่ตากแอร์เซตยูนิตชั้น3
Free Air-condition 3 floor



2. รูปทรงคน
แสดงถึงพฤติกรรมท่าทางต่างๆ



พื้นที่ตากแอร์เซตยูนิตชั้น3
Free Air-condition 3 floor



ผลงานชิ้นที่ 2.1 สี (Colour)

1. สีดำ

เพื่อความเด่นชัดและเป็นทางการของป้าย

ห้ามตม้้ำลาย

Do not spitting

ผลงานชิ้นที่ 2.2 สี (Colour)



1. สีขาว

สีพื้นเพื่อเน้นให้สัญลักษณ์และตัวอักษรเด่นชัด

2. สีดำ

สีตามบริบทของป้าย และขับเน้นให้เห็นได้เด่นชัด



3. สีแดง

สีพื้นที่มีความรู้สึกทางสัญชาตศรให้เป็นข้อควรระวังเมื่ออยู่กับสื่อจำพวกป้าย



ผลงานชิ้นที่ 2.3 สี (Colour)

1. สีขาว

สีพื้นหลังเพื่อข้บเน้นให้สัญลักษณ์เด่น



2. สีดำ

สีตามบริบทของป้าย และข้บเน้นให้เด่นชัด



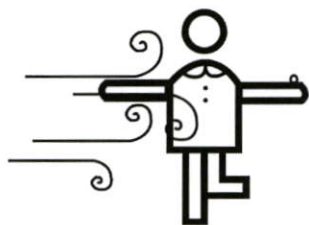
3. สีแดง

สีที่มีความรู้สึททางสัณศาสตร์มีผลทางสายตาและจิตใจว่าเป็นข้อตกลงกันว่าไม่ควรปฏิบัติเมื่ออยู่ในลักษณะของป้าย



ผลงานชิ้นที่ 2.4 สี (Colour)

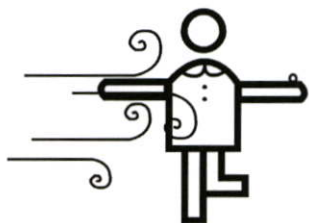
1. สีขาว
พื้นหลังและขับให้สัญลักษณ์เด่น



พื้นที่ตากแอร์เชิญชั้น3
Free Air-condition 3 floor



2. สีดำ
เน้นให้เด่นและเป็นสีตามบริบทของป้าย



พื้นที่ตากแอร์เชิญชั้น3
Free Air-condition 3 floor



4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ

โดยการจัดองค์ประกอบภาพ ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ตามรูปลักษณะที่ปรากฏผ่านวิธีคิดของตัวฉันแบบ

ห้ามด่มน้ำลาย
Do not spitting

ภาพผลงานชิ้นที่ 2.1

2. ความกลมกลืน (Harmony)
มีความกลมกลืนกับป้ายที่หิบบขมาทำงาน

ห้ามด่มน้ำลาย
Do not spitting

2. ความหลากหลาย (Variety)
ไม่มีความหลากหลายเพราะต้องอ้างอิงกับป้ายที่หิบบขมาทำงาน

ห้ามตม่น้ำลาย
Do not spitting

3. ความสมดุล (Balance)

มีความสมดุลในรูปแบบและขนาดตัวอักษร

ห้ามตม่น้ำลาย
Do not spitting

4. สัดส่วน (Proportion)

มีการจัดสัดส่วนอักษรภาษาไทยอยู่ด้านบน และภาษาอังกฤษอยู่ด้านล่าง

ห้ามตม่น้ำลาย
Do not spitting

5. ความเป็นเด่น (Dominance)

มีความเด่นชัดของตัวอักษร

ห้ามดื่มน้ำลาย

Do not spitting

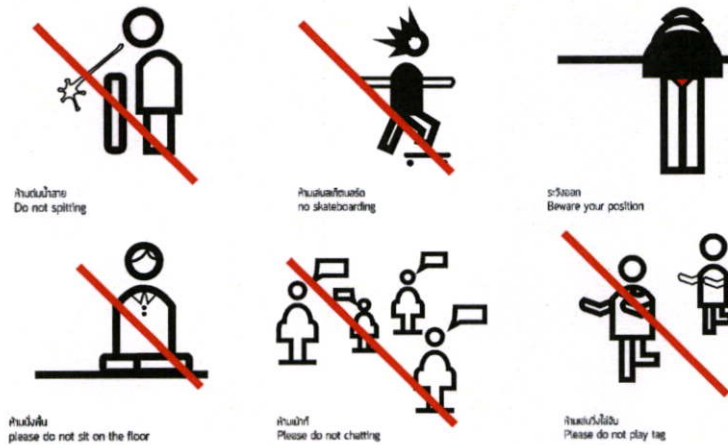
6. การเคลื่อนไหว (Movement)
การเคลื่อนไหวสายตาจากตัวอักษรซ้ายไปขวา

ห้ามดื่มน้ำลาย

Do not spitting

7. การจำกัด (Economy)
มีการจำกัดในงานเพราะต้องอ้างอิงถึงป้ายที่หยิบมาทำงาน

ข้อควรปฏิบัติในการเข้าชมนิทรรศการ
PLEASE KINDLY OBSERVE THE GALLERY RULES

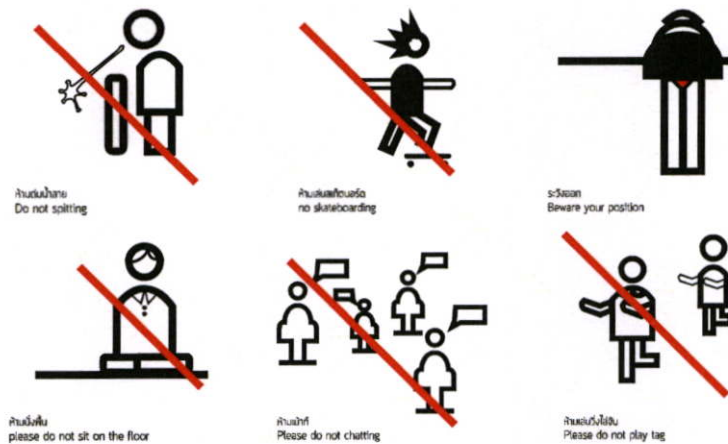


ภาพผลงานชิ้นที่ 2.2

2. ความกลมกลืน (Harmony)

สีชาวดำทำให้นักถึงป้ายที่ปรากฏอยู่ในสถานที่จริง และแบบตัวอักษรช่วยส่งเสริมทำให้นักถึงป้ายได้กลมกลืนยิ่งขึ้น

ข้อควรปฏิบัติในการเข้าชมนิทรรศการ
PLEASE KINDLY OBSERVE THE GALLERY RULES



2. ความหลากหลาย (Variety)

มีความหลากหลายของการออกแบบท่าทางตามกรีฑาของมนุษย์

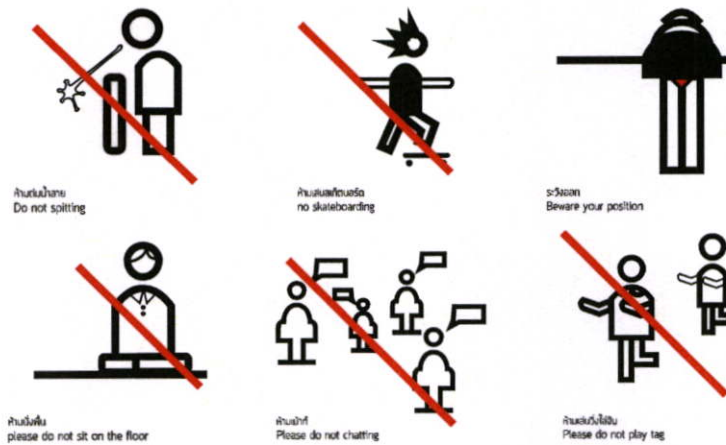
ขอความร่วมมือการเข้าชมนิทรรศการ
PLEASE KINDLY OBSERVE THE GALLERY RULES



3. ความสมดุล (Balance)

มีความสมดุลในการจัดองค์ประกอบภาพ และตัวอักษรด้านบนจัดให้อยู่ตรงกลางเพื่อให้ความสมดุลยิ่งขึ้น

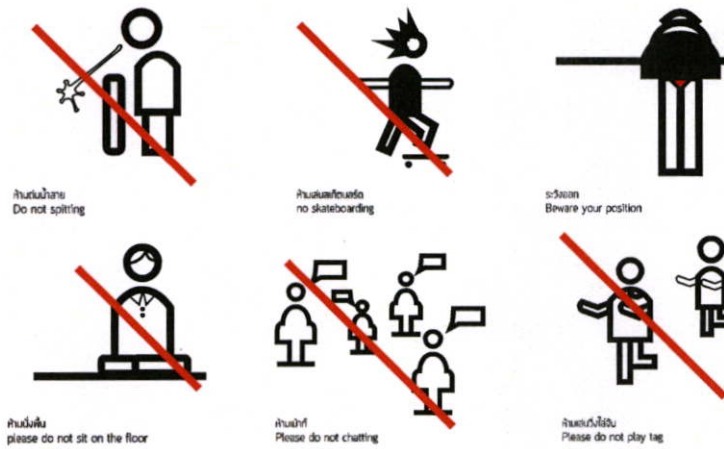
ขอความร่วมมือการเข้าชมนิทรรศการ
PLEASE KINDLY OBSERVE THE GALLERY RULES



4. สัดส่วน (Proportion)

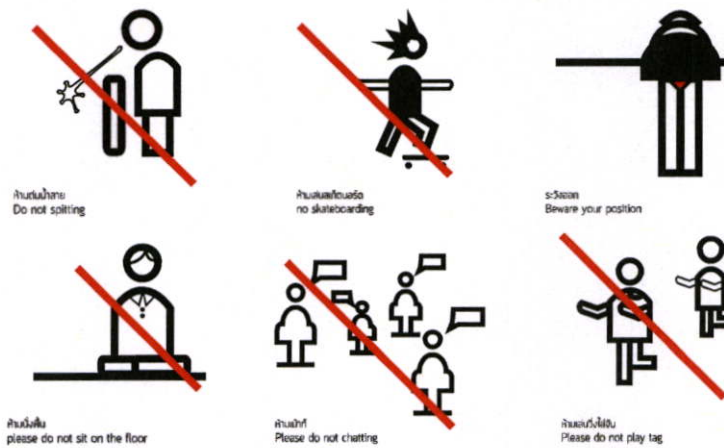
มีการจัดสัดส่วนภาพให้มีสัญลักษณ์ 6 ภาพอยู่ในภาพเดียวโดยการแบ่งเป็น 2 ส่วนด้วยกัน

ขอความร่วมมือการเข้าชมนิทรรศการ
PLEASE KINDLY OBSERVE THE GALLERY RULES



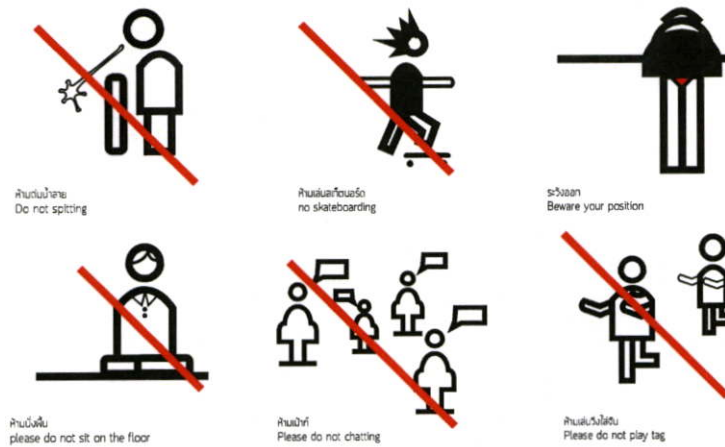
5. ความเป็นเด่น (Dominance)
สัญลักษณ์ภายในภาพมีความเด่นเท่าๆกัน

ขอความร่วมมือการเข้าชมนิทรรศการ
PLEASE KINDLY OBSERVE THE GALLERY RULES



6. การเคลื่อนไหว (Movement)
มีการเคลื่อนไหวในอวกาศกับกริยาต่างๆที่ออกแบบ

ข้อควรปฏิบัติในการเข้าชมนิทรรศการ
PLEASE KINDLY OBSERVE THE GALLERY RULES



7. การจำกัด (Economy)

มีการจำกัดในรูปแบบโดยรวมของภาพ เพราะต้องอ้างอิงถึงป้ายที่หิบบมาออกแบบ



ห้ามตม้้ำลาย
Do not spitting

ภาพผลงานชิ้นที่ 2.3

2. ความกลมกลืน (Harmony)

มีความกลมกลืนกับป้ายที่หิขิบมาทำงาน สีขาวที่เป็นพื้น สีดำของสัญลักษณ์และ เส้นสีแดงคาด และลักษณะการออกแบบโดยอ้างอิง จึงทำให้มีความกลมกลืนยิ่งขึ้น



ห้ามตม้้ำลาย
Do not spitting

2. ความหลากหลาย (Variety)

มีความหลากหลายของรูปทรง และมีการเลือกใช้เส้นความหนาที่ต่างกัน



ห้ามตม่น้ำลาย
Do not spitting

3. ความสมดุล (Balance)

มีการจัดให้สัญลักษณ์อยู่ด้านขวาเฉียงไปทางด้านบน ทำให้หนักทางด้านขวา จึงออกแบบตัวอักษรอยู่ทางซ้ายล่าง เพื่อคึงความสมดุลเอาไว้



ห้ามตม่น้ำลาย
Do not spitting

4. สัดส่วน (Proportion)

มีการจัดสัดส่วนให้สัญลักษณ์อยู่ทางด้านขวามือ ใหญ่กว่าตัวอักษร ส่วนสัดส่วนของตัวอักษรอยู่ทางด้านซ้ายมือ



ห้ามตบ้ำลาย
Do not spitting

5. ความเป็นเด่น (Dominance)
สัญลักษณ์เด่น



ห้ามตบ้ำลาย
Do not spitting

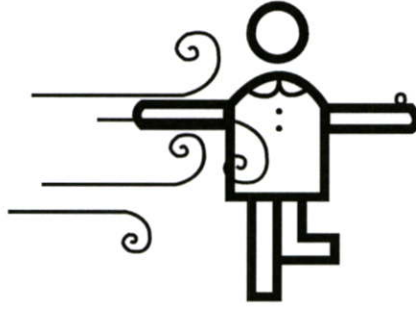
6. การเคลื่อนไหว (Movement)
มีการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ที่ออกแบบ เหมือนคนกำลังถ่มน้ำลายลงจาก



ห้ามตม้้ำลาย
Do not spitting

7. การจำกัด (Economy)

มีการจำกัดในการออกแบบเพราะต้องอ้างอิงถึงป้ายในสถานที่ที่หยิบมาทำงาน



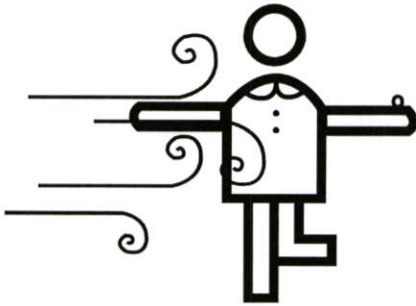
พื้นที่ตากแอร์เชิญชั้น3
Free Air-condition 3 floor



ภาพผลงานชิ้นที่ 2.4

2. ความกลมกลืน (Harmony)

ในการออกแบบ และแบบตัวอักษรมีความกลมกลืนกับป้ายที่หีบมาทำงาน

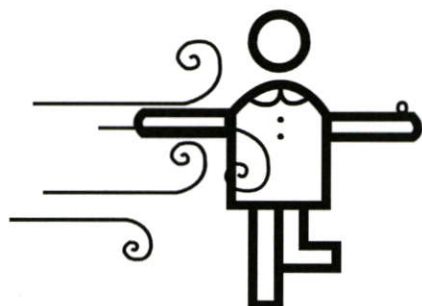


พื้นที่ตากแอร์เชิญชั้น3
Free Air-condition 3 floor



3. ความหลากหลาย (Variety)

ที่ความหลากหลายของเส้นที่ใช้ในการออกแบบ

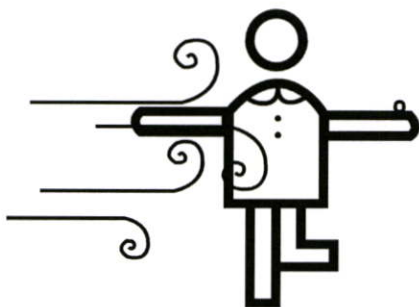


พื้นที่ตากแอร์เชิญชั้น3
Free Air-condition 3 floor



3. ความสมดุล (Balance)

มีความสมดุลในการออกแบบโดยจัดให้ตัวอักษรอยู่กึ่งกลาง

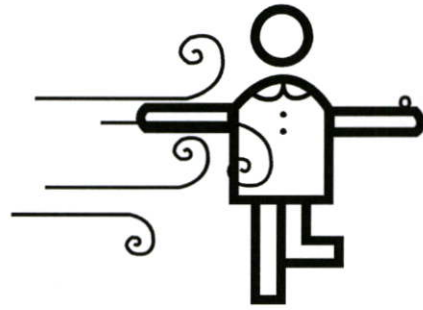


พื้นที่ตากแอร์เชิญชั้น3
Free Air-condition 3 floor



4. สัดส่วน (Proportion)

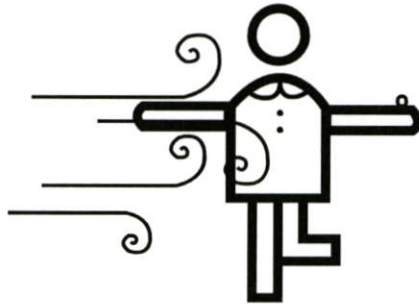
มีการจัดสัดส่วนให้สัญลักษณ์อยู่ด้านบน ตัวอักษรอยู่ด้านล่าง



พื้นที่ตากแอร์เชิญชั้น3
Free Air-condition 3 floor



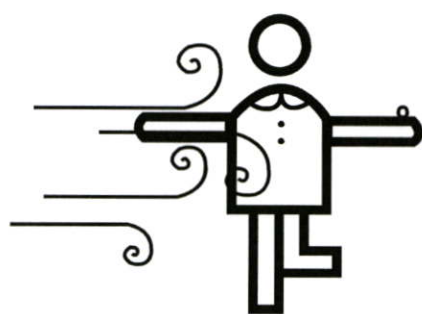
5. ความเป็นเด่น (Dominance)
สัญลักษณ์เป็นเด่น



พื้นที่ตากแอร์เชิญชั้น3
Free Air-condition 3 floor



6. การเคลื่อนไหว (Movement)
สัญลักษณ์ที่ออกแบบท่าทางให้ความรู้สึกเหมือนกำลังเคลื่อนไหว



พื้นที่ตากแอร์เชิญชั้น3
Free Air-condition 3 floor



7. การจำกัด (Economy)

มีการจำกัดรูปแบบในการออกแบบเพราะต้องอ้างอิงถึงป้ายที่หยิบมาทำงาน

บทที่ 5

บทสรุป

มาจากสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน และที่ทุกคนมีประสบการณ์ร่วมกันหยิบยกเรื่องราวที่ปรากฏตามในที่สาธารณะ หยิบยกพฤติกรรมที่สัมพันธ์กันมาวิเคราะห์ในเชิงเหตุผลที่สอดคล้องกับความ เป็นพื้นที่ และอาจเกี่ยวข้องกับช่วงเวลา เพื่อศึกษาหาโครงสร้างความจริงในสังคมและพฤติกรรมมนุษย์ที่เชื่อมโยงกับเหตุผล และศึกษาระบบต่างๆที่ก่อให้เกิดเป็นสิ่งเร้าในพฤติกรรม ทั้งความเป็นเหตุผลของสาธารณะ และความเป็นเหตุผลของส่วนบุคคล

นำเสนอพฤติกรรมความจริงที่อยู่ในสิ่งที่ปรากฏโดยให้ผู้ที่พบเห็นรู้สึกถึงประสบการณ์ร่วม โดยใส่จินตนาการที่เป็นพื้นฐานมาจากความจริงลงไปในตัวงานและสื่อออกมาในรูปแบบของป้าย และวัตถุต่างๆ เฉพาะพื้นที่ที่หยิบยกมา สื่อจำพวกป้ายพบเห็นได้ทั่วไปตามสถานที่ต่างๆในปัจจุบัน ทุกสถานที่ มีกฎและข้อห้ามอยู่ที่ทุกคนต่างรับรู้โดยทั่วกัน อาจจะได้รับรู้ด้วยจิตใต้สำนึก หรือรับรู้ด้วยการเรียนรู้ก็ตาม ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผ่านสื่อจำพวกป้ายเพื่อให้ผู้รับสารจากสื่อที่ข้าพเจ้าหยิบยกมา สร้างสรรค์นั้นเกิดความนึกคิดถึงพฤติกรรมมนุษย์ที่เกิดขึ้นจริงในสถานที่สาธารณะนั้น ที่อาจจะลืมเรื่องราวเหล่านี้ไปหรือพบเห็นจนเป็นเรื่องปกติไปนั้น ได้หวนกลับมามองเรื่องราวเหล่านี้ใหม่

ในความวุ่นวายของคนเมืองที่เป็นคนชนชั้นกลางย่อมเกิดความเบื่อหน่ายกับสิ่งรอบข้างที่พบเจอ สถานที่สาธารณะซ้ำๆกันทุกวัน พฤติกรรมผู้คนรอบข้างซ้ำๆกันทุกวัน ข้าพเจ้าจึงอยากให้ผู้รับสารนั้นปรับมุมมองกับเรื่องเดิมๆที่เคยชิน ให้เป็นมุมมองใหม่ ข้าพเจ้าจึงใส่ความตลกขบขันลงไปเพื่อให้ผู้รับสารได้มีมุมมองที่ต่างจากเดิมแต่ยังใช้ประสบการณ์เดิมอยู่

ข้าพเจ้ามีความเชื่อทางพุทธศาสนาว่าความสุขเกิดขึ้นได้จากตัวเรา ข้าพเจ้าจึงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากสิ่งรอบตัวที่พบเจอในชีวิตประจำวันนี้ ออกมาในมุมมองใหม่เพื่อให้ผู้รับสารได้ปรับความคิดและมุมมองใหม่ เพื่อเกิดความสุขเล็กๆขึ้นมาในชีวิตจากเรื่องเดิมๆ

ข้าพเจ้านำแรงบันดาลใจจากแนวคิดเหล่านี้มาต่อยอดทางความคิดในผลงานของข้าพเจ้าโดยการนำเสนอในบริบทของป้ายตามสถานที่สาธารณะต่างๆโดยมุ่งเน้นไปที่กลุ่มคนชนชั้นกลางที่อาศัยอยู่ในเมืองมาออกแบบสื่อลักษณะของป้ายผ่านโปรแกรม Illustrator โดยอ้างอิงป้ายในสถานที่ที่มีอยู่จริงมีการหยิบยกสี และรูปแบบมาดัดแปลงเป็นเนื้อหาที่สอดคล้องกับชุดวิทยานิพนธ์

ในบางพื้นที่อาจจะมีส่วนอื่นเข้ามาช่วย เช่นต้องสั่งตัดแผ่นอคริลิกให้เท่าและเหมือนกับต้นแบบที่ยกมา หรือบางพื้นที่ต้องเป็นสติ๊กเกอร์เหมือนต้นแบบ บางสื่อที่หยิบมาที่ไม่ใช่ป้าย ข้าพเจ้าได้จัดทำในโปรแกรม Illustrator แล้วสั่งพิมพ์ขนาดตามจริง และนำไปใส่กรอบสีขาวเพื่อความเรียบร้อย

การนำเสนอเป็นลำดับขั้นตอนในรูปแบบ Installation โดยการจัดให้สอดคล้องกับพื้นที่สาธารณะที่เฉพาะจนนำสายตาเดินไปถึงพื้นที่สาธารณะที่ปรากฏในพื้นที่นอกอาคาร และมีการจัดองค์ประกอบของสิ่งที่มีไฟให้เกิดความสมดุลภายในงานและจากสื่อที่ปรากฏในงาน จนสามารถเตือนในเรื่องของจริยธรรมให้คนในสังคมนึกคิดขึ้นมาได้ถึงความเหมาะสมกับพฤติกรรมต่อพื้นที่สาธารณะ

บรรณานุกรม

อรรณพ อริยากลมชัย. 2556. สำเร็จได้ จากจิตภายใน (The Inner Achievement).

กรุงเทพฯ : พรีเมายด์

มุกหอม วงษ์เทศ. 2549. เล่นแร่แปรธาตุ.

กรุงเทพฯ : มติชน

รายการวัฒนธรรมชุมชนแบ่งทอด. ตอน "ห้าง" 2556.

ออกอากาศทางช่อง ThaiPBS

Siamsafetyplus. 2552. ความหมายป้ายเตือนป้ายความปลอดภัย.

(Online). Available : <http://www.siamsafetyplus.com/forum/viewthread.php?tid=88>

กอรัดน. 2552. การวิเคราะห์เนื้อหาตามการตอบคำถาม.

(Online). Available : <http://www.thailocalmeet.com/index.php?topic=8068.0;wap2>

ดร.อมรศักดิ์ กิจชนานันท์ 2557. การคิดเชิงวิเคราะห์.

(Online). Available : http://www.entaining.net/in-house_amornsak-logical-thinking.php

โกศล สนิทวงษ์ 2556. วิธีคิดเชิงระบบ.

(Online). Available : <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=hrdlearning&month=06-2013&date=17&group=1&gblog=12>

จินดามัย หนูนิล. 2549. ขบวนการตัดสินใจ.

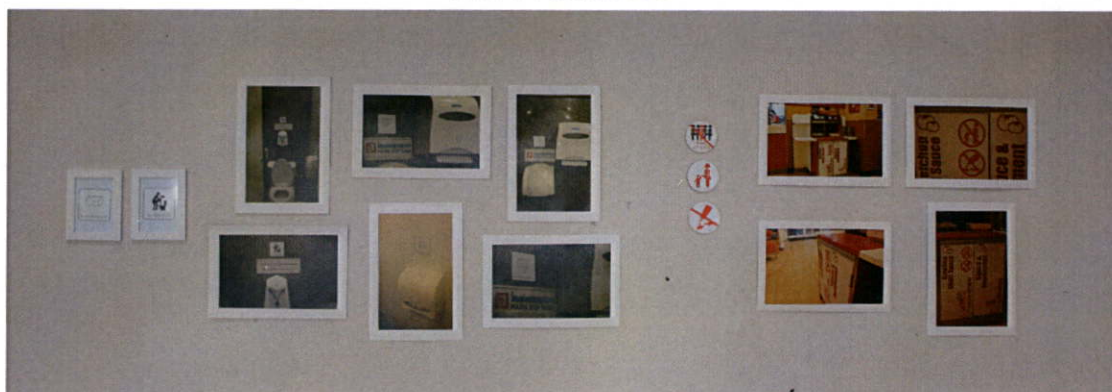
(Online). Available : <http://mlearning.wu.ac.th/moodle145/mod/forum/discuss.php?d=13422>

สมเกียรติ ตั่งมโน. 2547. การวิเคราะห์ภาพตามหลักสัญศาสตร์.

(Online). Available : <http://thaiis.com/midnightuniv-org-v1/midarticle/newpage75.html>

ภาพผลงานศิลปะ

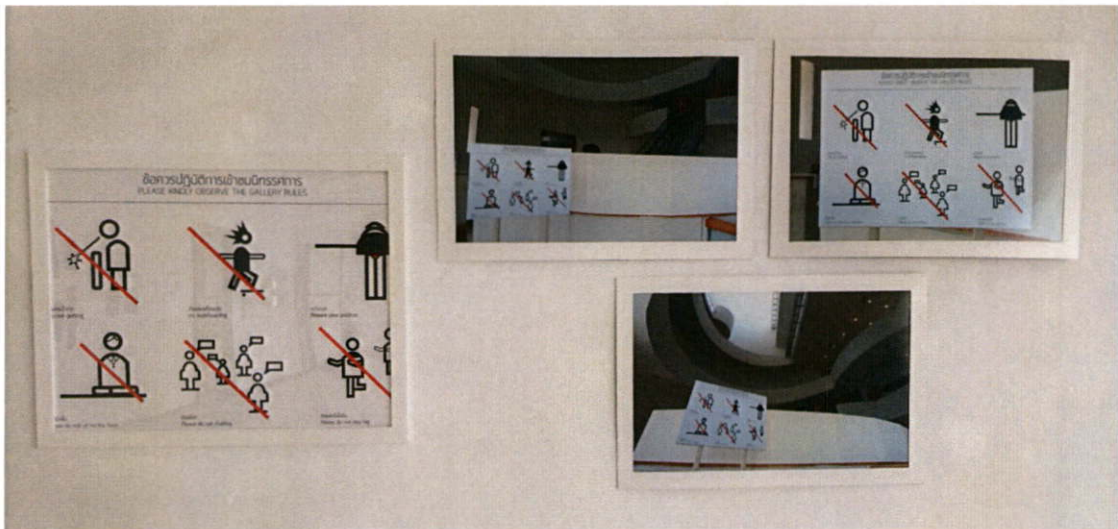
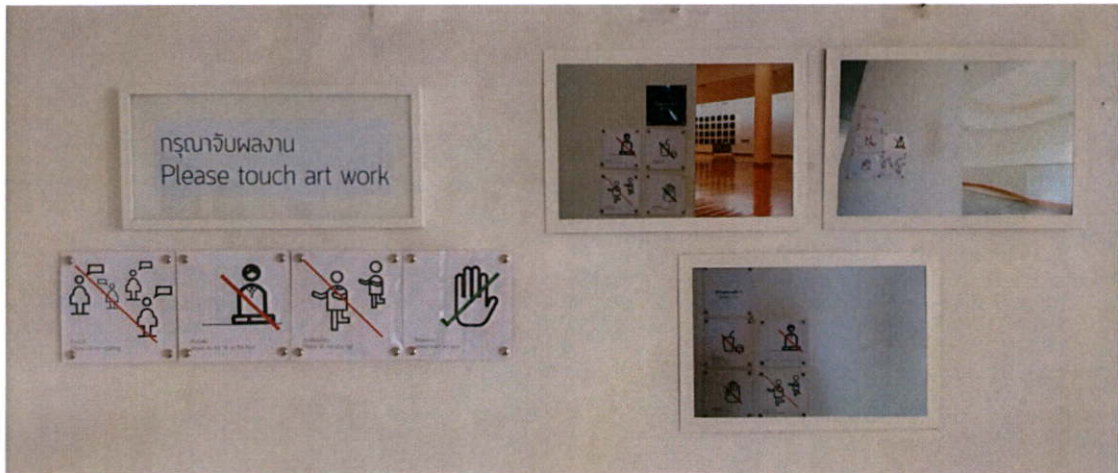
ผลงานศิลปะ



ชื่อผลงาน Plaza's rules, 2556

เทคนิค Installation

ขนาด แปรผันตามพื้นที่



ข้อ ๔
ข้อผลงาน BACC's rules, 2557

เทคนิค Installation

ขนาดแปรผันตามพื้นที่

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาวณาดา สุขสุเดช
วัน เดือน ปีเกิด 14 เมษายน 2535 ที่จ.สุราษฎร์ธานี
ที่อยู่ Worldbike Sriracha 6/2-3 ถ.สุขุมวิท ต.ศรีราชา อ.ศรีราชา จ.ชลบุรี
20110 โทร.038-312572 , 087-7481732
ประวัติการศึกษา 2552 โรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา
2556 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรกรรม