



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

หลอน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

PSYCHEDELIC EFFECT



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS EDUCATION)
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2019
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	หลอน
โดย	ธฤต อรุณศรี
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ ทินกร กาษรสุวรรณ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณพิชณุ ศุภนิมิตร)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์ทินกร กาษรสุวรรณ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงห์เสนี)

61901313 : ทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : ศิลปะการจัดวาง ประติมากรรมสื่อผสม สื่อภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม หลอน

Psychedelic Effect

นาย ธฤต อรุณศรี: หลอน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : รองศาสตราจารย์ ทินกร กาษร
สุวรรณ

วิทยานิพนธ์ หัวข้อเรื่อง “หลอน” มีแรงบันดาลใจมาจากปัญหาสังคมของมนุษย์ที่เกิดขึ้นทั่วโลกคือ ปัญหายาเสพติด นับตั้งแต่มีการค้นพบสารเสพติดขึ้น มันก็ได้มอมเมาสร้างภาพมายาคติ หลอนหลอนมนุษย์บนโลกใบนี้และยังคงหยั่งรากลึกลงในสังคมปัจจุบันจนเกิดเป็นปัญหาสังคมหมุนเวียนต่าง ๆ มากมาย มิได้บรรเทาเบาบางลงแต่อย่างใด

ข้าพเจ้าจึงต้องการทำความเข้าใจปัญหานี้อย่างลึกซึ้ง และมีวัตถุประสงค์ที่จะแสดงสีสันบรรยากาศเพื่อจำลองสภาวะภายในจิตใจ และภาพการมองเห็นในมุมมองของผู้ใช้สารเสพติด ให้ความรู้สึก อึดอัด ว้าวุ่น สับสน ขาดสติเพราะการรับรู้ที่ผิดเพี้ยน ไม่สามารถควบคุมตนเอง กลับไปกลับมาซ้ำแล้วซ้ำเล่าขณะที่เสพ โดยแสดงในรูปแบบศิลปะการจัดวาง และสื่อภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม(semi-Abstract)ทั้งหมด 3 ชิ้นงาน โดยใช้รูปแบบของอาการทางประสาทเช่น เห็นภาพหลอน(Psychedelic Effect) ใช้หลักทัศนธาตุ จุด เส้น แสงเงา พื้นผิว ผสมกับโปรแกรมเฉพาะทางคอมพิวเตอร์ ผ่านจอแสดงผลหลากหลายขนาด โปรเจคเตอร์ และไฟLED หลากหลายชนิดในที่มีดีเพื่อมารองรับอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการจัดวาง

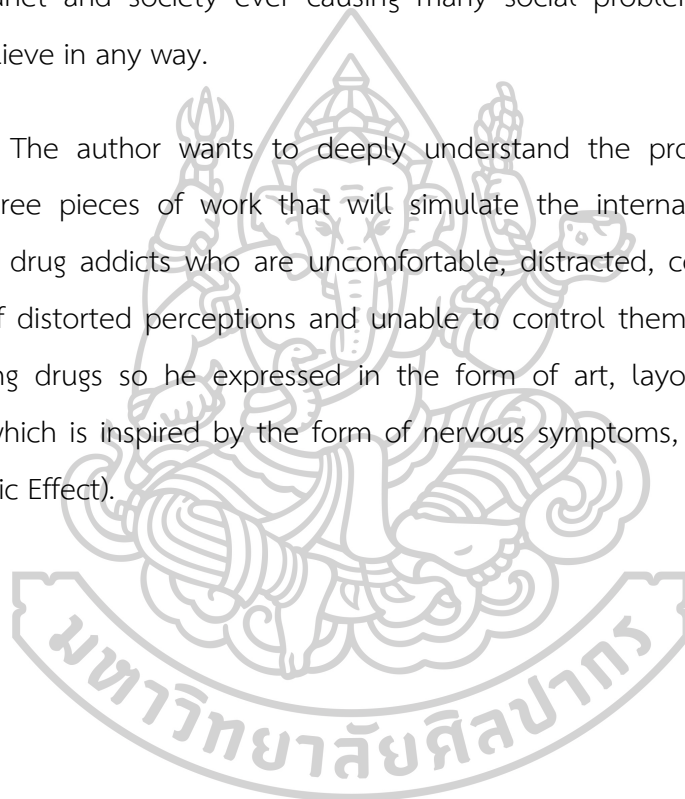
61901313 : Major (VISUAL ARTS EDUCATION)

Keyword : Psychedelic Effect

MR. TARIT ARUNSRI : PSYCHEDELIC EFFECT THESIS ADVISOR : ASSOCIATE PROFESSOR TINNAKORN KASORNSUWAN, Ph.D.

The thesis titled "Psychedelic" is inspired by the problems of human society that occur around the world which are drug problems. Since the discovery of drugs, It has been an intoxicating and creating delusion. It haunts humans as rooted to this planet and society ever causing many social problems circulating, and it doesn't relieve in any way.

The author wants to deeply understand the problem. Therefore, he created three pieces of work that will simulate the internal state of mind and feelings of drug addicts who are uncomfortable, distracted, confused, unconscious because of distorted perceptions and unable to control themselves over and over while taking drugs so he expressed in the form of art, layout and media (semi-abstract) which is inspired by the form of nervous symptoms, namely hallucination (Psychedelic Effect).



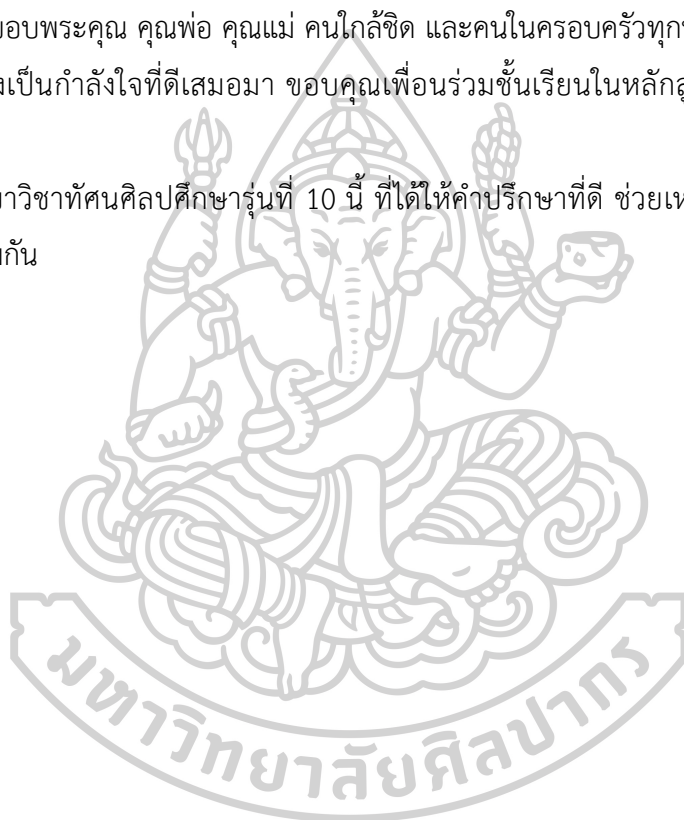
กิตติกรรมประกาศ

หัวข้อวิทยานิพนธ์ “หลอน” นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความอนุเคราะห์จากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์ทินกร กาษรสุวรรณ และ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม อาจารย์ ผศ. ดร.วิสูตร โภชน์เงิน ที่ได้ให้คำแนะนำ แนวความคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอดจนวิทยานิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ คนใกล้ชิด และคนในครอบครัวทุกท่าน ที่ได้คำปรึกษาในเรื่องต่าง ๆ รวมทั้งเป็นกำลังใจที่ดีเสมอมา ขอขอบคุณเพื่อนร่วมชั้นเรียนในหลักสูตรหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษารุ่นที่ 10 นี้ ที่ได้ให้คำปรึกษาที่ดี ช่วยเหลือเกื้อกูลตลอดที่ได้เรียนหลักสูตรนี้ร่วมกัน



ธฤต อรุณศรี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
1.3 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์.....	3
1.4 สมมติฐานในการสร้างสรรค์	3
1.5 ขอบเขตการศึกษา.....	4
1.6 ขั้นตอนการศึกษา.....	4
1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
1.8 วัสดุ/อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์	6
1.9 งบประมาณที่ใช้ในการสร้างสรรค์	7
1.10 ประโยชน์ที่จะได้รับ	7
บทที่ 2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1.แรงบันดาลใจและแนวความคิด.....	9
2.1.1 ความหมายสารเสพติด.....	9
2.1.2 ประเภทของยาเสพติด	9

2.1.3 สาเหตุของการเสพยาเสพติด	9
2.1.4.เด็กและเยาวชนกับปัญหาเสพติด	10
2.1.5เส้นทางการสู่การติดยาเสพติด	11
2.1.6 พิษภัยร้ายของสารเสพติด	12
2.1.7 แนวทางการปฏิบัติเพื่อป้องกัน	12
2.1.8 ผู้เสพยาคือผู้ป่วยควรได้รับการบำบัดรักษา	14
2.1.9 อาการประสาทหลอน	15
2.10.แอลเอสดี (LSD)	19
2.2.รูปแบบและเทคนิควิธีการสร้างสรรค์	28
2.2.1เทคนิคศิลปะการจัดวาง(Installation art)	28
2.3.1 Tony Oursler	31
2.3.2 Matt Clark	34
2.3.3 Nam June Paik	37
2.3.4 Wes Wilson	41
2.3.5 Fabian Oefner	43
2.3.6 Brian Pollett	46
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์	57
3.1 แนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์	57
3. วิธีการดำเนินงาน	58
3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล	58
3.2 การสร้างภาพร่างต้นแบบ และชิ้นงานต้นแบบ	59
3.3 รูปแบบและเทคนิคของงานสร้างสรรค์	62
3.4 รายละเอียดของระยะเวลาในการดำเนินงาน	63
3.5 วัสดุ - อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์	63

3.6 เทคนิค ขั้นตอน และกระบวนการสร้างสรรค์.....	74
และมีสอดแทรกด้วยลักษณะอาการของจอภาพที่ขัดข้อง สัมพันธ์กับงานชิ้นแรกทั้งเวลาและระดับ อารมณ์ สุดท้ายจะจางหายไปในความมืด	89
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์การสร้างสรรค์.....	105
4.1 ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานวิทยานิพนธ์.....	105
4.1.1 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน “ ดอกบัว ”	106
4.1.2 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 ชื่อผลงาน “ พันธนาการ ”	108
4.1.3 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 ชื่อผลงาน “ สารเคมีในสมอง ”.....	111
4.1.4 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4 ชื่อผลงาน “ หลุมดำ ”	113
4.2.ผลงานสร้างสรรค์ช่วงวิทยานิพนธ์	118
4.2.1 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 1	118
4.2.2 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 2.....	121
บทที่ 5 สรุปการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์	126
ข้อเสนอแนะในการทำวิทยานิพนธ์	128
รายการอ้างอิง.....	129
ประวัติผู้เขียน.....	131

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์อิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งาน	51
ตารางที่ 2 วิเคราะห์ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	107
ตารางที่ 3 วิเคราะห์ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	110
ตารางที่ 4 วิเคราะห์ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	112
ตารางที่ 5 วิเคราะห์ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	115
ตารางที่ 6 วิเคราะห์ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิดรูปแบบเทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่5.....	117
ตารางที่ 7 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	119
ตารางที่ 8 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	122
ตารางที่ 9 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	125

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ข้าวไรย์.....	19
ภาพที่ 2 ภาพ LSD ในรูปแบบของแผนแสดมภ์ เข้าถึงเมื่อ 18/05/2563 ที่มา https://www.unlockmen.com/this-is-lsd/	21
ภาพที่ 3 ภาพสวนดอกไม้จากมุมมองของคนเสพ LSD เข้าถึงเมื่อ 18/05/2563 ที่มา: https://youtu.be/9UtbCY98Gn8	23
ภาพที่ 4 ศิลปินสื่อผสม Tony Oursler เข้าถึงเมื่อ 15/08/2562	30
ภาพที่ 5 ผลงานของศิลปิน Tony Oursler.....	32
ภาพที่ 6 ชื่อผลงาน ,ปีที่สร้าง Sound Digressions: Spectrum, 2017 เทคนิค Videoprojector, amplifier, audio player, screen ขนาด Variable dimensions.....	33
ภาพที่ 7 ศิลปินศิลปะการจัดวาง Matt Clark ผู้ก่อตั้ง United Visual Artists (UVA).....	34
ภาพที่ 8 ภาพผลงานจาก Designer: United Visual Artists	35
ภาพที่ 9 ภาพผลงานจาก Designer: United Visual Artists	36
ภาพที่ 10 ภาพผลงานจาก Designer: United Visual Artists	36
ภาพที่ 11 Nam June Paik	37
ภาพที่ 12 :ชื่อผลงาน More Log in Less Logging.....	38
ภาพที่ 13 ภาพผลงานของศิลปิน Nam June Paik จัดแสดงเมื่อ 15 ตุลาคม 2014 เข้าถึงเมื่อ 26/09/2562.....	39
ภาพที่ 14 ภาพผลงานชื่อ Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii	40
ภาพที่ 15 ศิลปินภาพประกอบWes Wilson.....	41
ภาพที่ 16 ภาพหน้าปกนิตยสาร Juxtapoz–ศิลปินWas Wilson.....	42
ภาพที่ 17 ศิลปินภาพถ่ายFabianOefner(ซ้ายบน) และภาพผลงาน.....	43

ภาพที่ 18 ภาพอุปกรณ์ และภาพชิ้นงานที่จัดแสดง เข้าถึงเมื่อ :15/08/2562 ที่มา : https://www.english-video.net/v/th/1834	44
ภาพที่ 19 ภาพการจัดแสดงชิ้นงานภาพถ่ายที่ NEW WORK.....	45
ภาพที่ 20 ภาพ Brian Pollettผู้ทำการทดลอง	46
ภาพที่ 21 ญ. ผลงานที่ 1-9 เรียงซ้ายไปขวา.....	48
ภาพที่ 22 ผลงานที่10-18 เรียงซ้ายไปขวา.....	49
ภาพที่ 23 ภาพผลงานชิ้นสุดท้าย จากสาร LSD	50
ภาพที่ 24 ภาพขณะสัมภาษณ์ ผู้ที่มีพฤติกรรมใช้สารเสพติดอย่างเป็นกิจวัตร	58
ภาพที่ 25 ภาพร่างต้นแบบงาน ถ่ายเมื่อวันที่ 24 มกราคม 2562.....	59
ภาพที่ 26 ภาพร่างต้นแบบงาน ถ่ายเมื่อวันที่ 24 มกราคม 2562.....	60
ภาพที่ 27 ภาพร่างต้นแบบงาน ถ่ายเมื่อวันที่ 24 มกราคม 2562.....	60
ภาพที่ 28 ภาพถ่ายสรีระร่างกายในขณะที่ทำการพันนาการตนเอง	61
ภาพที่ 29 จอโทรทัศน์ ขนาด 60 นิ้ว 2 จอ เพื่อแสดงภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม.....	64
ภาพที่ 30 คอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว และจอคอมพิวเตอร์ 32 นิ้ว 4 จอ เพื่อแสดงภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม	64
ภาพที่ 31 ภาพอุปกรณ์แปลงสัญญาณจากคอมพิวเตอร์สู่จอภาพ ประกอบด้วยสาย HDMI จำนวน 2 เส้น DP PORT จำนวน 2 เส้น และอุปกรณ์แปลงสัญญาณ สู่สาย VGA 4 ตัวแปลง.....	65
ภาพที่ 32 ภาพอุปกรณ์ขยับจอภาพ และอุปกรณ์เจาะ ยึด เพื่อติดตั้งจอภาพ ณ พื้นที่จัดแสดง	65
ภาพที่ 33 กระจกเงาสะท้อนภาพ ขนาด 130 X 200 เซนติเมตร เพื่อสะท้อนภาพเคลื่อนไหวของชิ้นงาน.....	66
ภาพที่ 34 ไฟ LED หุ้มด้วยซิลิโคน สีไฟเป็นสีแดง ยาว 10 เมตร	66
ภาพที่ 35 สก็อตเทปใส ขนาด 1นิ้วครึ่ง และครึ่งนิ้ว ไม่ต่ำกว่า 30 ม้วน เพื่อถอดแบบสรีระร่างกาย	67
ภาพที่ 36 โปรเจคเตอร์ฉายภาพ และ อุปกรณ์เพิ่มจำนวนเต้ารับไฟฟ้า	67
ภาพที่ 37 ท่อน้ำประปาพลาสติกแข็ง ทรงกลม และข้อต่อชนิดต่างๆไฟ LED ชนิดหลอด 80W แสดงสีไฟเป็นสีแดง 12หลอดขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 2.5 ซม ยาว 130ซม	68

ภาพที่ 38 อุปกรณ์ และวัตต์ท่อน้ำประปา ชนิดต่างๆ	68
ภาพที่ 39 อุปกรณ์พ่นสี.....	69
ภาพที่ 40 อุปกรณ์ยึดจับหลอดไฟ และสายไฟ เช่น เทปพันสายไฟสีดำ และ CABLE TIE.....	69
ภาพที่ 41 สายไฟยาว 20 เมตร ต่อหลอด LED ทั้งหมดเป็นอนุกรม เพื่อเป็นการรวมจุดในการควบคุมการใช้งานหลอด LED ทั้งหมดพร้อมๆกัน	70
ภาพที่ 42 แผ่นอะคริลิค 4 แผ่นและกาวประสาน ขวดโหลแก้ว สูง 75 cm.....	70
ภาพที่ 43 เครื่องมือทางการแพทย์ ได้แก่ ถุงเลือด 10ถุง ถุงให้อาหารเหลว 10 ถุง สายให้น้ำเกลือ 20 ซีน เข็มฉีดยา 20 ซีน.....	71
ภาพที่ 44 แคปซูลยาลักษณะเป็นแบบใสภายในใส่กากเพชร	71
ภาพที่ 45 สายยางใสยาว 20 เมตร	72
ภาพที่ 46 อุปกรณ์ผสมเลือดเทียมที่ปลอดภัยต่อการใช้งาน ได้แก่กาแฟ น้ำหวานสีแดง และน้ำ โดยใช้กระบอกฉีดยาในการเติมเลือดเทียมเข้าสู่ถุงเลือด	72
ภาพที่ 47 อุปกรณ์ให้แสงสว่าง ชนิดสปอร์ตไลท์ LED 2 ดวง สายสำหรับเชื่อมต่อดวงโคม แล้วอุปกรณ์เพิ่มเต้ารับ 3 ชุด เมนบอร์ดควบคุมแสง สี และจังหวะการกะพริบของดวงโคม	73
ภาพที่ 48 ท่อและสายชนิดต่าง ๆ เพื่อจำลองระบบในร่างกาย.....	73
ภาพที่ 49 แท่นวางชิ้นงาน ขนาด 50X120 เซนติเมตร	74
ภาพที่ 50 ภาพร่างผลงาน.....	74
ภาพที่ 51 สตอรี่บอร์ดที่แสดงการกระจายตัวของมีเดียจากจอหนึ่งไปอีกจอหนึ่ง.....	75
ภาพที่ 52 ภาพมีเดีย ช่วงระดับอารมณ์ Introduction เมื่อ edit เสร็จสิ้น (ภาพจากซ้ายไปขวา) ..	76
ภาพที่ 53 ภาพมีเดียระดับที่ 2 เกิดการเผ่าไหม้จากมุมจอสู่ศูนย์กลาง และเข้าสู่ช่วงที่ 3 เป็นช่วงเริ่มต้นของสภาวะ.....	77
ภาพที่ 54 ภาพมีเดียระดับที่ 3 ช่วงเริ่มต้นของสภาวะ กราฟิกค่อยๆเริ่มปรากฏขึ้นอย่างช้า ค่อยๆ หมุนวน รักษาความเร็วที่ค่อนข้างต่ำ	77
ภาพที่ 55 ภาพมีเดียช่วงต้นของระดับที่ 4.....	78
ภาพที่ 56 ระดับที่ 5 ตอนต้น เสพเกินขนาด จากเส้นโค้งที่เคลื่อนไหวลื่นไหล กลายเป็นเส้นที่แข็ง พุ่งรุนแรงและรวดเร็ว เน้นความสับสนวุ่นวาย จอสลับกันติดและดับแบบสุม อย่างรวดเร็ว.....	78

ภาพที่ 57 ระดับที่ 5 ตอนปลาย ความรุนแรงยังคงไว้แต่เพิ่มจังหวะที่จอติดสลับกับเปิดที่ค่อนข้าง นุ่ม และถี่ขึ้นกว่าระยะที่ 5 พร้อมกับสร้างเอฟเฟกต์ที่ลักษณะคล้ายจอภาพที่มีการลัดวงจรเข้าร่วมด้วย	79
ภาพที่ 58 ระดับที่ 6 ตอนต้น ความวุ่นวายทั้งหมดบีบแคบลงจนเหลือเส้นเดียว	79
ภาพที่ 59 ระดับที่ 6 ตอนปลาย(ช่วงสุดท้าย) หลังจากมีเดียถูกบีบเป็นเส้นเดียวแล้วจะแปลงรูปมา เป็นซีพจรที่เด่นรุนแรง ช้าลง และหยุดนิ่งเป็นเส้นนอนในที่สุด	80
ภาพที่ 60 เมื่อสร้างมีเดียเสร็จก็จะเข้าสู่การติดตั้งชิ้นงานโดยเริ่มจากติดตั้งข้ายึดจอ.....	80
ภาพที่ 61 มาร์คตำแหน่งโดยให้ตลับเมตรและระดับน้ำ ทำการเจาะยึดตัวรับขาจอและแขวนจอภาพ	81
ภาพที่ 62 เซทตำแหน่งของจอโทรทัศน์ และกระจกสะท้อน ใช้กระดาษล่อง 1 ชั้นเพื่อไม่ให้กระจก ทำให้ฐานทีวีเป็นรอย.....	81
ภาพที่ 63 ทำการต่อสายจอ ตามตำแหน่งที่กำหนดไว้.....	82
ภาพที่ 64 ทำการทดสอบภาพและเสียงเพื่อเตรียมพร้อมในการจัดแสดง ปรับตำแหน่งการแสดงผล บนจอให้ถูกต้องตามที่กำหนดไว้.....	82
ภาพที่ 65 จัดวางเส้นไฟ LED และท่ออลูมิเนียม จึงเป็นอันเสร็จสิ้น	83
ภาพที่ 66 ภาพขณะจัดแสดง 01.....	83
ภาพที่ 67 ภาพขณะจัดแสดง 02.....	84
ภาพที่ 68 ภาพสเก็ตแนวความคิดช่วงแรกเริ่ม.....	84
ภาพที่ 69 ภาพสเก็ตแนวความคิดเพิ่มเติม ที่จะนำมีเดียที่ฉายจากโปรเจคเตอร์มาหมุนวนรอบตัว ประติมากรรม ออกแบบสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับมีเดียของงานชิ้นที่ 1 ทั้งเรื่องของเวลาในการฉาย และช่วงเวลาของเรื่องราวที่ค่อยๆเพิ่มระดับความรู้สึก.....	85
ภาพที่ 70 ภาพขณะกำลังทำการ edit ภาพเคลื่อนไหว ตามสตอรี่บอร์ด ที่วางไว้ซึ่งจะสัมพันธ์กับงาน ชิ้นแรก ทั้งเวลาและระดับอารมณ์ความรู้สึก.....	86
ภาพที่ 71 ภาพมีเดียระดับที่ 1 กราฟิกเคลื่อนไหวสั้นไหลเข้าสู่ศูนย์กลาง	87
ภาพที่ 72 ภาพมีเดียระดับที่ 2 เกิดกราฟิกหมุนวนจากตรงกลาง ออกมา.....	87
ภาพที่ 73 ภาพมีเดียระดับที่ 3 เริ่มมีการหมุนวน	87

ภาพที่ 74 ภาพมีเดียระดับที่ 5 การหมุนที่รุนแรง.....	88
ภาพที่ 75 ภาพมีเดียระดับที่ 4 การหมุนรุนแรง และรวดเร็วมากขึ้น.....	88
ภาพที่ 76 ทำการออกแบบกล่องไฟ LED จากหลอดไฟ และโครงจากท่อฝ้าประปาและข้อต่อ ชนิด ต่างๆไฟ LED ชนิดหลอด 80 W แสดงสีไฟเป็นสีแดง ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 2.5เซนติเมตร ยาว 130 เซนติเมตร	89
ภาพที่ 77 เริ่มลงมือตัดขนาดท่อ ใ้ยาวกว่าหลอดไฟเล็กน้อย.....	89
ภาพที่ 78 ประกอบข้อต่อ	89
ภาพที่ 79 ขึ้นโครงเพื่อเดินสายไฟ และคำนวณจุดเชื่อมต่อของสายไฟและมีสอตแทรกด้วยลักษณะ อาการของจอภาพที่ขัดข้อง สัมพันธ์กับงานชิ้นแรกทั้งเวลาและระดับอารมณ์ สุดท้ายจะจางหายไป ความมืด	90
ภาพที่ 80 ทดสอบไฟหลังต่อแบบอนุกรมทั้งหมด	90
ภาพที่ 81 :นำท่อที่ตัดแล้วมาทำการพันสี.....	91
ภาพที่ 82 ประกอบและเก็บรายละเอียดในทุกๆมุมของตัวชิ้นงาน	91
ภาพที่ 83 ต่อไปเป็นการขึ้นรูปประติมากรรมจากร่างกายของข้าพเจ้า โดยสก็อตเทป	92
ภาพที่ 84 ภาพขณะกำลังถอดแบบประติมากรรมจากศรีษะของข้าพเจ้าเอง	92
ภาพที่ 85 ภาพชิ้นส่วนงานรอการประกอบ ณ จุดจัดแสดง	93
ภาพที่ 86 ใช้ผ้าสีดำขนาดวัดตามผนัง นำมาปิดช่องแสงบริเวณหน้าต่าง	94
ภาพที่ 87 ภาพติดตั้งชิ้นงาน และวางตำแหน่งเครื่องโปรเจคเตอร์ฉายภาพเคลื่อนไหว ใ้สอตคล้อง กับงานประติมากรรม	94
ภาพที่ 88 ภาพเมื่อติดตั้งชิ้นงานแล้วเสร็จ	95
ภาพที่ 89 ภาพเมื่อติดตั้งชิ้นงานแล้วเสร็จ 02.....	96
ภาพที่ 90 ถูกลือดและถูให้อาหารเหลว บางถูมีการนำยาเสพติดชนิดที่ถูกกฎหมายมาใช้ เช่น บุหรี่ เป็นต้น	97
ภาพที่ 91 นำถูเลือดที่ได้มาต่อเข้ากับอุปกรณ์ใ้ให้น้ำเกลือ ที่สามารถปรับความดันเพื่อควบคุม ความเร็วการหยดของของเหลวได้ และทดสอบการใช้งาน	98
ภาพที่ 92 กำหนดตำแหน่งการติดตั้งชิ้นงาน และวางแท่นแสดงงาน	98

ภาพที่ 93 เจาะผนังและชิงลมดสลึง จากฝั่งหนึ่งไปอีกฝั่ง และแขวนถุงของเหลวให้สูง เพื่อให้แรงโน้มถ่วงทำให้ของเหลวเกิดการเคลื่อนที่ลง ส่วนถุงของเหลวที่แขวนในระยะไกล จะมีการต่อสายยางใส่เพื่อเพิ่มความยาว และเพื่อเพิ่มขนาดภาพรวมของตัวชิ้นงาน.....	99
ภาพที่ 94 จัดการวางงานระบบไฟ วางตำแหน่งดวงโคมให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ ตำแหน่งสายไฟและวางจุดเชื่อมต่อไฟฟ้าต่างๆ	99
ภาพที่ 95 ขั้นตอนต่อไป เป็นการใช้หลักทัศนธาตุ และการจัดองค์ประกอบ ในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยสร้างขึ้นจากสายยางใสที่ใส่หลอดเข้าไปภายในเพื่อให้ชิ้นงานอยู่ตัว และมีเทคนิคในการทำลวดเป็นขด วงๆ เพื่อช่วยรับน้ำหนักของวัสดุที่มาประกอบสร้างด้วยเช่น ยาแก้แพ้ชนิดที่วัยรุ่นมักนิยมเสพ ไฟแช็ค เข็มฉีดยา ขวดน้ำยาบุหรี่ไฟฟ้า และถุงเลือด.....	100
ภาพที่ 96 ขั้นตอนต่อไป บรรจุกากเพชรสีต่างๆลงในแคปซูล	101
ภาพที่ 97 จัดวางด้วยความอิสระ	101
ภาพที่ 98 นำน้ำแข็งแห้งใส่ในน้ำเดือด เพื่อสร้างควันในชิ้นงาน.....	101
ภาพที่ 99 ภาพเมื่อติดตั้งชิ้นงานแล้วเสร็จ	102
ภาพที่ 100 ภาพเมื่อติดตั้งชิ้นงานแล้วเสร็จ 02	103
ภาพที่ 101 ภาพหน้าเว็บไซต์ที่เผยแพร่คลิปวิดีโอตัวเต็มของชิ้นงาน.....	104
ภาพที่ 102 ภาพผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	108
ภาพที่ 103 ภาพด้านข้าง และลูกศรการวิเคราะห์ทิศทางของรูปทรงในงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2	109
ภาพที่ 104 ภาพขยาย งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	109
ภาพที่ 105 ภาพผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	111
ภาพที่ 106 ภาพผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	113
ภาพที่ 107 ภาพผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3 (ขณะยังไม่เคลื่อนไหว)	113

ภาพที่ 108 ภาพผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 4.....	114
ภาพที่ 109 ภาพผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้น ที่ 5.....	116
ภาพที่ 110 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1.....	118
ภาพที่ 111 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2.....	121
ภาพที่ 112 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3.....	124



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ข้าพเจ้าเกิดและเติบโตในจังหวัดยะลา ซึ่งอยู่เขตสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ถูกยกให้เป็นพื้นที่สีแดงเนื่องจากเกิดเหตุก่อการร้ายบ่อยครั้ง จึงทำให้มีการออกกฎอัยการศึก และมีการควบคุมดูแลจากเจ้าหน้าที่เป็นพิเศษ การขนส่งหรือการค้ายาเสพติดข้ามชายแดนเป็นไปได้ยากมากขึ้น แต่กลับกลายเป็นว่าเยาวชนในพื้นที่มักลองยาเสพติดตั้งแต่อายุยังไม่บรรลุนิติภาวะ ครั้งหนึ่งข้าพเจ้าพบรุ่นน้องที่ไม่รู้จัก เด็กชายคนนั้นอยู่ภายใต้เครื่องแบบชุดลูกเสือ ซึ่งหมายถึงการเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น กำลังถืออุปกรณ์พร้อมเสฟแอมเฟตามีนหรือยาบ้า ภายในห้องน้ำสาธารณะของโรงเรียนประจำจังหวัดที่ข้าพเจ้าเรียนอยู่ เคยพบเหตุการณ์ที่เพื่อนของข้าพเจ้านำโทรศัพท์มือถือของตนเองไปจำหน่ายเพื่อเป็นประกันการชำระหนี้และนำเงินที่ได้มาซื้อยาเสพติด และกว่าครึ่งของเพื่อนชั้นปีเดียวกันหนีเรียนเพื่อที่จะไปต้มและตีมน้ำจากพืชกระท่อมมารับประทานเป็นประจำ เพื่อนสนิทที่ข้าพเจ้าไว้ใจเปลี่ยนไป เสพหนักขึ้นเริ่มค้ายาเสพติด ใช้ความรุนแรงกับคนรอบข้างและโดนควบคุมตัวโดยเจ้าหน้าที่ในที่สุด ปัญหาต่างๆเหล่านี้เกิดขึ้นรอบตัวของข้าพเจ้าจนเกิดภาพจำที่ติดตาทั้งภาพและความรู้สึกสะเทือนใจที่เห็นเด็ก เห็นคนที่เรารักและไว้ใจเหล่านั้นเสพสารเสพติดต่อหน้าต่อตา เปลี่ยนไปเป็นคนละคนเพราะฤทธิ์ยา ยังฝังลึกอยู่ในจิตใจของข้าพเจ้า

จากรายงานสถิติผู้ต้องราชทัณฑ์คดี พ.ร.บ. ยาเสพติดทั่วประเทศ (ข้อมูลสถิติวันที่ 1 มีนาคม พ.ศ.2561) ทั้งชายและหญิงจำนวนทั้งสิ้น 247,190 คน ซึ่งเป็นจำนวนร้อยละ 73.95 ของนักโทษทั้งหมดในประเทศไทย ซึ่งถือได้ว่าเป็นจำนวนนักโทษส่วนใหญ่ในการดูแลของกรมราชทัณฑ์¹ แม้กระทั่งหน่วยงานแนวหน้าในการป้องกันและปราบปรามยาเสพติดก็ยังพบปัญหานี้ โดยข้าพเจ้าจะขอยกตัวอย่างจากเหตุการณ์ในปีงบประมาณ2562เจ้าหน้าที่ตำรวจรวมทั้งปี กว่า 70 นายในสภ.ยะลา

1 ข้อมูลจากรายงานสถิติผู้ต้องราชทัณฑ์คดี พ.ร.บ. ยาเสพติดทั่วประเทศ
สำรวจ ณ วันที่ 1 เมษายน 2562 เข้าถึงได้จาก http://www.correct.go.th/rt103pdf/report_resu_lt.php?date=2019-04-01&report=drug

ถูกดำเนินคดีและออกจากราชการซื้อขายยาเสพติด² ขณะนี้ยาเสพติดก็ยังคงแพร่กระจายในหมู่เยาวชนทั่วประเทศและทั่วโลกมิได้บรรเทาเบาบางลงไป และคาดการณ์ว่าจะเพิ่มปริมาณมากขึ้นเรื่อยๆ ยิ่งนานวันปัญหาเหล่านี้ก็ยิ่งทับถมและเรื้อรัง เป็นสิ่งที่ยากต่อการแก้ไขและยังทำให้เกิดปัญหาสังคม หมุนเวียน เช่น ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาวัยรุ่น ปัญหาโสเภณี ซ่องโจร และการพนัน เป็นต้น³

การที่ข้าพเจ้าตระหนักถึงปัญหานี้กับตนเองอย่างแท้จริง จึงต้องการที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงเท่าที่จะสามารถทำได้ โดยเริ่มตั้งแต่เริ่มรวบรวมข้อมูลในแง่มุมต่าง ๆ ของปัญหานี้ ทำความเข้าใจกับสภาพร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และความรู้สึกของผู้ป่วยที่ติดยาเสพติด ทั้งกลุ่มบุคคลที่สามารถเลิกได้และกลุ่มบุคคลที่ต้องการจะเลิก นำข้อมูลเหล่านั้นมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการจัดวางที่สามารถเป็นแรงบันดาลใจ ให้ผู้ที่ต้องการเลิกยาเสพติด และเป็นข้อคิด ให้ผู้ที่ได้รับชม เข้าใจผู้ป่วยที่มีพฤติกรรมการใช้ยาเสพติดมากยิ่งขึ้นว่าเขาทรมาณ เจ็บปวด และยากลำบากแค่ไหน ในการพยายามที่จะเลิกใช้สารเสพติด

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. แสดงถึงความรู้สึกสะเทือนใจ ผ่านสภาวะอาการของผู้ที่เสพยาเสพติด
2. เพื่อให้เห็นถึงโทษภัยที่รุนแรงและผลกระทบทางความรู้สึกของข้าพเจ้าที่มีต่อปัญหาเสพติดของตนเอง และให้ผู้คนได้ตระหนักถึงผลจากร้ายจากยาเสพติด และหันกลับมารักตนเอง ดูแลตนเอง
3. ให้ผู้รับชมผลงาน ทราบความจริงที่เกิดขึ้นในร่างกายและสภาวะจิตใจของผู้เสพ ซึ่งจะนำไปสู่การยกระดับจิตใจของผู้ชม ให้ผู้ที่ชมเข้าใจผู้ป่วยที่ติดการเสพยาเสพติด
4. ใช้สื่อภาพเคลื่อนไหว แสง และเสียงเพื่อมารองรับอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการจัดวาง

² หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจหัวข้อข่าว: เติ้ง 7 ตำรวจประจำจุดตรวจ หลังพบพัวพันยาเสพติด ในขณะที่ "ผู้การยะลา" เผยปี 62 ดำเนินคดี-ไล่ออก ตำรวจในสังกัดเยอะกว่า 70 นาย เกี่ยวข้องยาเสพติดเข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2563 เข้าถึงได้จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/860481>

³ บทความจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ภาควิชากฎหมายวิธีพิจารณาและธรรมนูญศาล เรื่องยาเสพติดกฎหมายยาเสพติดเข้าถึงเมื่อ 10 พฤษภาคม 2563 เข้าถึงได้จาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/1798>

1.3 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์



1.4 สมมติฐานในการสร้างสรรค์

ผลงานศิลปะการจัดวางเพื่อตอบสนองความรู้สึกสะท้อนใจที่มีความเกี่ยวข้องกับปัญหาเสพติด ที่เกิดขึ้นกับตนเองโดยการนำเสนอสภาพภายในร่างกาย และจิตใจของผู้เสพและผู้เกี่ยวข้องในรูปแบบประติมากรรมสื่อผสมจากวัสดุสังเคราะห์ ที่สามารถสื่อให้คนดู เห็น หรือรู้สึกได้ถึงผลกระทบ ต่อตนเอง และสังคม ให้ผู้คนได้ตระหนักถึงผลจากปัญหาเสพติดที่เพิ่มมากขึ้นและสร้างแรงบันดาลใจ

เพื่อให้ผู้ที่ต้องการเลิกยาเสพติดและให้ผู้รับชมผลงานทราบความจริงที่เกิดขึ้นภายในสภาวะจิตใจของผู้เสพยา

1.5 ขอบเขตการศึกษา

การสร้างสรรคผลงาน ในจุดนี้เป็นการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสภาวะภายในจิตใจ ร่างกาย และความรู้สึกของผู้ใช้สารเสพติด โดยมีการหยิบยกลักษณะท่าทางของมนุษย์ รูปทรงของอวัยวะมนุษย์ มาประกอบสร้างใหม่กลายเป็นผลงานสร้างสรรค์ของผู้เขียน โดยนำเสนอถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะการจัดวางที่ประกอบไปด้วยประติมากรรมสื่อผสม และภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม โดยการนำเสนอเทคนิคต่างๆทั้งแสง เสียง เพื่อตอบสนององลักษณะทางกายภาพของผลงาน ดังนี้

1. **ขอบเขตด้านเนื้อหา** แสดงสีสันและบรรยากาศเพื่อจำลองสภาวะภายในจิตใจ และภาพการมองเห็นในมุมมองของผู้ใช้สารเสพติด ให้ความรู้สึกรู้สึกอึดอัด ว้าวุ่น สับสน ขาดสติเพราะการรับรู้ที่ผิดเพี้ยน ไม่สามารถควบคุมตนเอง กลับไปกลับมาซ้ำแล้วซ้ำเล่าขณะที่เสพยา

2. **ขอบเขตด้านรูปแบบ** แสดงในรูปแบบศิลปะการจัดวาง และสื่อภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม(semi-Abstract) โดยใช้รูปแบบของอาการทางประสาทเช่น เห็นภาพหลอน(Psychedelic Effect)

3. **ขอบเขตด้านเทคนิค** เป็นผลงานศิลปะการจัดวาง และสื่อภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม ใช้หลัก

ทัศนธาตุ จุด เส้น แสงเงา พื้นผิว ผสมกับโปรแกรมเฉพาะทางคอมพิวเตอร์ ผ่านจอแสดงผลหลากหลายขนาดโปรเจคเตอร์ และไฟLEDหลากหลายชนิด ในที่มืด เพื่อมารองรับอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการจัดวาง

1.6 ขั้นตอนการศึกษา

- รวบรวมข้อมูลจาก งานวิจัย ข่าว ข้อมูลประจำปีของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการต่อต้านยาเสพติด และหน่วยงานที่บำบัดผู้ป่วยติดยาเสพติด

- ศึกษาผลกระทบของยาเสพติดที่มีต่อร่างกายและจิตใจของผู้เสพยา จาก ตัวผู้เสพยาเอง แพทย์และผู้เชี่ยวชาญ

- ศึกษาอาการทางประสาทเช่น การมองเห็นภาพหลอน (Psychedelic Effect)

- นำข้อเท็จจริงและข้อมูลเหล่านั้นมาตีความและสะท้อนสภาวะความรู้สึกต่างๆออกมาเป็นผลงานทางทัศนศิลป์ในรูปแบบสื่อผสม และศิลปะการจัดวาง

-ศึกษาค้นคว้าทางทัศนศิลป์ที่ว่าด้วยเรื่องของเทคนิควิธีการในการนำเสนอและแสดงออก ถ่ายทอดสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานสื่อผสม และศิลปะการจัดวาง

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

สภาวะภายในจิตใจ ร่างกาย และความรู้สึกของผู้ใช้สารเสพติด หมายถึง ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับระบบประสาทสัมผัสทั้ง 5 และอวัยวะต่างๆของร่างกาย ภายหลังจากได้รับสารเสพติด

ศิลปะการจัดวาง หมายถึงหมายถึงประเภทของงานศิลปะที่มีที่ตั้งเฉพาะจุด, เป็นงานสามมิติ ที่ออกแบบเพื่อที่จะแปรสภาพการรับรู้ของสิ่งแวดล้อม (Perception of a Space)⁴

ประติมากรรมสื่อผสม หมายถึงการสร้างสรรค์ผลงานในชุด หลอน เป็นการประกอบสร้าง รูปทรง 3 มิติ โดยใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์หลาย ๆแขนงมาผสมผสานทำให้เกิดผลงานที่อยู่ในชุดงานเดียวกัน เน้นหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ แสดงออกถึงอารมณ์สะท้อนใจของผู้สร้าง

สื่อภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม หมายถึงงานที่ศิลปะภาพเคลื่อนไหวที่มีการตัดทอนรูปทรง บางส่วนออกไปหรือดัดแปลงให้เปลี่ยนไปจากความเป็นจริง ได้รับแรงบันดาลใจมา การรับรู้ที่ผิดเพี้ยนไปจากปกติ เมื่อผู้เสพใช้สารเสพติดยกตัวอย่างเช่น ภาพเคลื่อนไหวใจจอแสดงผลขนาดต่างๆ และภาพจากโปรเจคเตอร์ที่ฉายบริเวณที่มีการจัดแสดงงาน⁵

หลอน (Psychedelic Effect) เป็นอาการทางประสาทที่ทำให้เห็นภาพ ได้ยินเสียง ได้กลิ่น รับรู้รสชาติ หรือเกิดความรู้สึก ทั้งที่ในความเป็นจริงไม่มีสิ่งเหล่านี้เกิดขึ้น สาเหตุที่ทำให้เกิดอาการดังกล่าวมักเป็นโรคทางจิต เช่น โรคจิตเภท (Schizophrenia) หรือโรคที่เกี่ยวข้องกับระบบประสาท⁶

⁴ ศิลปะการจัดวางเข้าถึงได้จาก <http://1155108050411.blogspot.com/2013/12/installation-art.html> เข้าถึงเมื่อ 20/05/2563

⁵ ประติมากรรมสื่อผสม ศิลปะกึ่งนามธรรม เข้าถึงได้จากhttp://119.46.166.126/self_all/selfaccess7/m1/195/lesson1/content1_2/content1_2.php

⁶ เว็บไซต์พบแพทย์ | ข้อมูลสุขภาพที่ครบถ้วนและเชื่อถือได้เรื่องอาการหลอน <https://www.pobpad.com/%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%AD%E0%B8%99>

1.8 วัสดุ/อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1. อุปกรณ์ที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

- 1.1 คอมพิวเตอร์
- 1.2 สมุดบันทึกและคลิปเสียงการให้สัมภาษณ์

2. วัสดุที่ใช้ในการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล

- 2.1 สมุดสเก็ต
- 2.2 ดินสอ และ ปากกาชนิดต่างๆ

3. วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

- 3.1 สก๊อตเทปใสหลากหลายขนาดและอุปกรณ์การตัด
- 3.2 ลวดและอุปกรณ์การตัดลวด
- 3.3 บรรจุภัณฑ์ของจริงและจำลองของยาเสพติดชนิดต่างๆ
- 3.4 อุปกรณ์ทางการแพทย์ เช่น ถุงเลือด ถุงให้อาหารเหลว สายน้ำเกลือ
เข็มฉีดยาหลากหลายขนาดแคปซูลยาใส
- 3.5 ท่อ PVC ข้อต่อหลากหลายชนิดและอุปกรณ์การตัดท่อ
- 3.6 ไฟหลอด LED หลากขนาด หลากรูปแบบ เช่น เส้นไฟหุ้มซิลิโคน สปอร์ต
ไลท์LED
ปรับสีไฟได้ด้วยเมนบอร์ดควบคุมไฟ
- 3.7 จอแสดงผล 2 ขนาดคือ 32 นิ้วพร้อมขายึดผนัง และ 60 นิ้ว อย่างละสองจอรวม
เป็น
ทั้งหมด 4 จอภาพโดยเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์ด้วยสาย HDMI 2 เส้น และสาย
DP (Display port) 2 เส้น ทั้งนี้อุปกรณ์ดังกล่าวต้องมีตัวแปลงสัญญาณ 4 ชิ้น
เพื่อเชื่อมต่อ
- 3.8 คอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง
- 3.9 คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กพกพา 1 เครื่อง
- 3.10 เครื่องโปรเจคเตอร์ฉายภาพเคลื่อนไหวน
- 3.11 กระจกเงาสะท้อนขนาด 120 x 180 มม.

1.9 งบประมาณที่ใช้ในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้มีการแบ่งเป็นตารางได้ดังนี้

รายการ	จำนวนเงิน/บาท
ค่าวัสดุ/อุปกรณ์ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์	165,000 บาท
ค่าจัดทำเอกสาร	4,000 บาท
ค่าเดินทาง	6,000 บาท
รวม	175,000 บาท

1.10 ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. ได้เรียนรู้ศึกษาผลกระทบของยาเสพติดที่มีตึร่างกายและจิตใจของผู้เสพจาก ตัวผู้เสพเอง แพทย์ และผู้เชี่ยวชาญ
2. ได้ถ่ายทอดผลงานที่สามารถเห็นถึงโทษภัยที่รุนแรงและผลกระทบทางความรู้สึกของผู้เขียนที่มีต่อปัญหายาเสพติดของผู้เขียนเอง และให้ผู้คนได้ตระหนักถึงผลจากร้ายจากยาเสพติด และหันกลับมารักตนเอง ดูแลตนเองและคนรอบข้าง
3. ได้พัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่มีรูปแบบเฉพาะตัว
4. ได้ผลงานศิลปะการจัดวางที่เกิดจากการวิจัยเชิงปฏิบัติ เป็นงานสามมิติ ที่จะแปรสภาพการรับรู้ของสิ่งแวดล้อมต่างๆในพื้นที่ (Perception of a Space)

บทที่ 2

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาข้อมูลของผู้เขียนอ้างอิงจากประสบการณ์โดยตรงที่เคยใกล้ชิดกับปัญหา ยาเสพติด ภาพ ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันที่ปัญหาเสพติดนี้ทวีคูณเพิ่มความรุนแรง และยิ่งใกล้ตัวมากขึ้นเรื่อยๆ ทำให้ผู้เขียนต้องการที่จะทำความเข้าใจปัญหาเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ ในชิ้นงานสร้างสรรค์โดยผู้เขียนได้จัดเรียงจำแนกไว้เป็นข้อมูล และอิทธิพลสำคัญในการสร้างสรรค์ดังนี้

2.1.แรงบันดาลใจและแนวความคิด

- 2.1.1 ความหมายของยาเสพติด
- 2.1.2 ประเภทของยาเสพติดและฤทธิ์ที่เกิดขึ้นกับร่างกาย
- 2.1.3 สาเหตุของการเสพยาเสพติด
- 2.1.4 เด็กและเยาวชนกับยาเสพติด
- 2.1.5 เส้นทางการสู่การติดยาเสพติด
- 2.1.6 พิษภัยร้ายของสารเสพติด
- 2.1.7 แนวทางการปฏิบัติเพื่อป้องกัน
- 2.1.8 ผู้เสพยาคือผู้ป่วยควรได้รับการบำบัดรักษา
- 2.1.9 อาการประสาทหลอน
- 2.1.10.ข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับสาร

2.2.รูปแบบและเทคนิควิธีการสร้างสรรค์

- 2.2.1เทคนิคศิลปะการจัดวาง

2.3แนวทางของศิลปกรรม

- 2.3.1Tony Oursler
- 2.3.2 MattClark
- 2.3.3.Nam June Paik
- 2.3.4 Wes Wilson
- 2.3.5 Fabian Oefner
- 2.3.6. Brian Pollett

2.1. แรงบันดาลใจและแนวความคิด

2.1.1 ความหมายสารเสพติด

ยาเสพติดให้โทษ ตามพระราชบัญญัติยาเสพติดให้โทษ พ.ศ. 2522 (ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2528 และฉบับที่ 3 พ.ศ. 2530) หมายถึงสารเคมีหรือวัตถุชนิดใด รวมถึงพืชหรือส่วนของพืชที่ให้ผลเป็นยาเสพติดให้โทษ ซึ่งเมื่อเสพเข้าสู่ร่างกายไม่ว่าจะด้วยวิธีรับประทาน ดม สูบฉีดแล้วทำให้เกิดผลต่อร่างกายและจิตใจ ต้องเพิ่มขนาดการเสพขึ้นเป็นลำดับหรือมีความต้องการเสพออย่างรุนแรงตลอดเวลา ซึ่งมีฤทธิ์ต่อระบบประสาทส่วนกลางได้แก่สมองและไขสันหลังยาเสพติดอาจมีฤทธิ์กดประสาท มีฤทธิ์กระตุ้นประสาท และมีฤทธิ์หลอนประสาท หรือออกฤทธิ์ผสมผสานกันก็ได้ฤทธิ์ต่างๆ เหล่านี้ทำให้ผู้ที่เสพ ติดต่อกันเป็นเวลานาน ต้องเพิ่มขนาดมากขึ้นเรื่อยๆ จนทำให้สุขภาพทางกายของผู้เสพเสื่อมโทรมลงอย่างมาก และเมื่อถึงเวลาอยากเสพแล้วไม่ได้เสพจะมีความผิดปกติรุนแรงจนยากที่จะควบคุมได้

2.1.2 ประเภทของยาเสพติด

สารกระตุ้นประสาท คือ สารที่กระตุ้นร่างกายและการทำงานของสมองให้ทำงานเร็วขึ้น ได้แก่ บุหรี่ โคเคน ยาบ้า ไอซ์ กระท่อม

สารกดประสาท คือ สารที่ทำให้ร่างกายและการทำงานของสมองช้าลง ได้แก่ เหล้า เฮโรอีน

ยาหลอนประสาท คือ สารที่ทำให้การมองเห็น ความรู้สึกและการได้ยินเปลี่ยนแปลงไป ได้แก่ ยาอี ยาเค

สารที่ออกฤทธิ์ผสมผสาน คือ สารที่มีการออกฤทธิ์กดประสาท กระตุ้นประสาท หรือหลอนประสาทได้พร้อมๆกัน ได้แก่ กัญชา

2.1.3 สาเหตุของการเสพยาเสพติด

2.3.1.ตนเอง ออยากรู้ ออยากลอง ต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน ไม่มีความรู้เรื่องสารเสพติด ประสบความล้มเหลวในชีวิต หรือเกิดจากการเจ็บป่วย

- ออยากทดลอง เกิดจากความอยากรู้อยากเห็นซึ่งเป็นนิสัยของคนโดยทั่วไปและไม่คิดว่าตนจะติดสารเสพติด จึงไปทำการทดลองใช้ ในการทดลองใช้ครั้งแรกๆ อาจมีความรู้สึกดีหรือไม่ดีก็ตาม ถ้ายังไม่ติดสารเสพติดก็อาจประมาทไปใช้อีก จนในที่สุดก็ติดสารเสพติดนั้น หรือ ถ้าไปทดลองใช้สารเสพติดบางชนิด เช่น เฮโรอีน แม้จะเสพเพียงครั้งเดียว ก็อาจทำให้ติดได้

- ถูกหลอกลวง ยาเสพติดมีรูปแบบต่างๆ มากมาย ผู้ถูกหลอกลวงไม่ทราบว่ามีสิ่งที่เป็นพิษได้กินเข้า

ไปนั้น เป็นยาเสพติดให้โทษร้ายแรง คิดว่าเป็นยาธรรมดาไม่มีพิษร้ายแรง หรือเป็นอะไรตามที่ผู้
 หลอกลวงแนะนำ ผลสุดท้ายกลายเป็นผู้ติดสารเสพติด

2.1.3.2.ครอบครัว เช่น บุคคลในครอบครัวติดสารเสพติด ครอบครัวไม่มีความอบอุ่น มีการ
 ทะเลาะเบาะแว้งกัน การหย่าร้างและแต่งงานใหม่ของหัวหน้าครอบครัว พ่อแม่ไม่เข้าใจลูก รักลูกไม่
 เท่ากัน และมีการเปรียบเทียบระหว่างลูกแต่ละคน หรือเปรียบเทียบกับลูกเพื่อนบ้าน

2.1.3. 3.สิ่งแวดล้อม เช่น มีแหล่งผลิตหรือแหล่งระบาดของยาเสพติดที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย
 มีตัวอย่างจากสื่อประเภทต่างๆ สังคมไม่เปิดโอกาสหรือไม่ยอมรับผู้ติดยาได้กลับเข้ามาสู่สังคมปกติ
 อาศัยอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการติดยาเสพติด

2.1.3.4.เศรษฐกิจ เช่น เศรษฐกิจ ตกต่ำ ว่างาน มีหนี้สินล้นพ้นตัวกลัวใจที่เป็นหนี้ก็ไปกิน
 เหล้า หรือสูบบุหรี่ให้เมาเพื่อที่จะได้ลืมเรื่องหนี้สิน บางคนต้องการรายได้เพิ่มขึ้นโดยพยายามทำงาน
 หนักมากขึ้นทุกๆ ที่ร่างกายอ่อนเพลียมาก จึงรับประทานสารกระตุ้นประสาทเพื่อให้สามารถทำงาน
 ต่อไปได้ เป็นต้น ถ้าทำอยู่เป็นประจำทำให้ติดสารเสพติดนั้นได้

เส้นทางการติดยา

2.1.4.เด็กและเยาวชนกับปัญหาเสพติด

ประเทศไทยต้องเผชิญกับปัญหาเสพติดมาช้านาน โดยสภาพปัญหาได้เปลี่ยนแปลงไปตาม
 สภาพการณ์ของโลกในยุคปัจจุบัน เด็กและเยาวชนเริ่มใช้ยาเสพติดมีอายุน้อยลง จากกระบวนรายงาน
 บสศ. ของศูนย์อำนวยการป้องกันและปราบปรามกรมสุขภาพจิต พบว่า ผู้เข้ารับการรักษา
 เสพติดกระทรวงสาธารณสุข ปี 2556-2558 จำนวน 156,884 คน 98,421 คน และ 55,683 คน
 ตามลำดับ โดยเป็นผู้เข้ารับการรักษาในหน่วยงานสังกัดกรมสุขภาพจิต จำนวน 3,975 คน
 4,071 คน และ 3,912 คน ตามลำดับ จากสถิติการเข้ารับการรักษาแม้ว่าจะมีแนวโน้มลดลง
 แต่กลับพบว่าผู้เข้ารับการรักษาเป็นเยาวชนอายุระหว่าง 15-24 ปี มีสัดส่วนมากถึงร้อยละ 50 (ศูนย์
 อำนวยการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด กรมสุขภาพจิต, 2559) ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มเสี่ยงสำคัญที่
 ต้องมีการเฝ้าระวังอย่างใกล้ชิดเนื่องจากมีโอกาสเข้าไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติด ควรได้รับการเสริมสร้าง
 ภูมิคุ้มกันต่อยาเสพติด และปัจจัยอื่นๆ รวมทั้งการเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการกลับไปใช้
 ซ้ำ ซึ่งเมื่อจำแนกชนิดยาเสพติดที่มีผู้เข้ารับการรักษามากที่สุด คือ ยาบ้า ร้อยละ 75.20
 รองลงมา คือ กัญชา ร้อยละ 6.83 และกระท่อม ร้อยละ 4.17 ด้านพฤติกรรมกรรมการใช้ยาเสพติดที่น่า
 เป็นกังวล คือ การใช้ยาเสพติดมากกว่า 1 ชนิดร่วมกันมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น ซึ่งส่งผลให้การบำบัดรักษา
 ว่ายาก ซับซ้อนมากขึ้น นอกจากนี้ปัจจุบันยังพบว่าเด็กและเยาวชนมีการนำสารต่างๆ ที่หาได้

ง่ายมาผสมกันเพื่อให้ฤทธิ์เหมือนสารเสพติด ซึ่งเด็กและเยาวชนมีการทดลองดื่มสารเหล่านี้ เนื่องจากมองว่าเกิดจากส่วนผสมของสารที่ไม่เป็นอันตราย โดยที่ไม่ได้คำนึงว่ามีฤทธิ์เสพติด ปัญหาสารเสพติดเป็นปัญหาที่เป็นภัยร้ายแรงต่อสุขภาพกาย และสุขภาพจิต ส่งผลต่อพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสมองโดยเฉพาะในเด็กและเยาวชน ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว กระทบต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 25 ปี เป็นกลุ่มประชากรที่มีขนาดใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 32.44 ของประชากรทั้งหมดในปี 2557 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2559) ซึ่งเป็นวัยที่ดำเนินชีวิตในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ ใฝ่หาความรู้ อยากเห็น อยากลองของใหม่ รักพวกพ้อง รักเพื่อน เชื้อเพื่อน และมองหาแบบอย่างเพื่อดำเนินรอยตามแบบ ทักษะคิดที่ผิดๆเกี่ยวกับการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น เช่น การเสฟไอซ์ ทำให้หอม ผิวขาว การเสพยาบ้าทำให้เพิ่มความตื่นเต้นในการมีเพศสัมพันธ์ อ่านหนังสือได้นานขึ้น ทำให้มีกำลังวังชา ทำให้มีจิตใจแจ่มใส ทำให้มีสุขภาพดี ทำให้สติปัญญาดี สามารถรักษาโรคบางอย่างได้ จากทัศนคติดังกล่าวทำให้เกิดความรู้สึกอยากลองใช้ จนมีการติดสารเสพติดนั้นในที่สุด⁷

2.1.5 เส้นทางการสู่การติดยาเสพติด

ตั้งแต่เริ่มเสพจนกระทั่งติดสามารถแบ่งได้ เป็น 4 ระยะ ได้แก่

2.5.1. เริ่มทดลองอยากรู้ อยากเห็น (Experiment and first-time use) เมื่อมีคนแนะนำให้ทดลอง ร่วมกับความรู้สึกอยากลอง หรือใช้ gateway drug อยู่แล้ว เช่น บุหรี่ เหล้า ซึ่งสารเหล่านี้ทำให้เกิดการเรียนรู้ว่าสารทำให้เกิดความพึงพอใจ สบายได้มากกว่าที่เป็นอยู่ หรือเพิ่มพลังกำลังในการทำงาน

2.5.2. ใช้เป็นครั้งคราว (Occasional use) เกิดความติดใจในผลของสารเสพติด เรียนรู้ว่าหากใช้ปริมาณมากขึ้นก็จะได้รับผลความรู้สึกดีมากขึ้น เกิดความรู้สึกเป็นสุขอย่างมาก

2.5.3. ใช้สม่ำเสมอใช้อย่างพร่ำเพรื่อ (Regular use) หมกมุ่นกับการหาสารมาเสพ มีอาการเมายา การทำงาน การเรียนแย่ลง สัมพันธภาพกับคนรอบข้างไม่ดี ใช้จ่ายเงินเปลือง อาจถูกจับเนื่องจากเสพหรือค้า

2.5.4. เกิดภาวะพึ่งพาสุรายาเสพติด (Dependence) ใช้สารมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน จนเกิดอาการทนต่อยา (Tolerance) และภาวะถอนยา (Withdraw) หรือ มีการใช้เกินขนาด (Drug Overdose) โดยไม่ตั้งใจ

⁷ กระทรวงแรงงาน เยาวชนกับปัญหาเสพยาเสพติด[ออนไลน์] [เข้าถึงเมื่อ 26 มีนาคม 2550] เข้าถึงได้จาก <http://www/mol.go.th/download/moldata/molnarcotic-Comernce/narcotic-rayonfhospild 280849.pdf>.

2.1.6 พิษภัยร้ายของสารเสพติด

2.1.6.1.ต่อร่างกายและจิตใจของผู้เสพ

- ทำลายประสาทสมอง จิตใจเสื่อม ซึมเศร้า วิตกกังวล เลื่อนลอย และเกิดภาวะผิดปกติทางจิต จากสารเสพติดนั้นๆพิษจากสารเสพติดทำลายอวัยวะต่างๆให้เสื่อมลง มีโรคแทรกซ้อนได้ง่าย ร่างกาย ชูบซีด อ่อนเพลีย

- เสียบุคลิกภาพ ขาดความสนใจตนเอง ขาดสติสัมปชัญญะการควบคุมกล้ามเนื้อและระบบประสาทบกพร่อง ทำให้ประสบอุบัติเหตุได้ง่าย

2.1.6.2.ต่อครอบครัวและสังคม

1. ครอบครัวที่มีผู้ติดสารเสพติด มักได้รับความเดือดร้อนจากผู้ติดสารเสพติดในทุกด้าน เช่น การขาดความรับผิดชอบต่อหน้าที่นำไปสู่ความขัดแย้ง ทะเลาะวิวาท ก่อให้เกิดความเครียด และต้อง แก้ไขปัญหาบ่อยๆ

2.ทำให้สูญเสียสมรรถภาพ การทำงาน ทำให้เกิดผลกระทบต่อครอบครัวทั้งทางเศรษฐกิจและสังคมเสียทรัพย์สินรายได้ของครอบครัวเนื่องจากต้องซื้อสารเสพติดมาเสพ และรักษาโรคที่เกิดจาก สารเสพติด

3.ปัญหาสารเสพติดก่อให้เกิดความหวาดระแวงจากประชาชนและสังคมเป็นวงกว้าง เนื่องจากเกรงว่าบุตรหลานจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับสารเสพติดหรือถูกประทุษร้ายจากผู้มาสารเสพติด หรือมีความผิดปกติทางจิตจากการใช้สารเสพติด

2.1.6.3.ต่อส่วนรวมและประเทศชาติ

เป็นภัยต่อความมั่นคง ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม และวิถีชีวิตที่เป็นสุข ของคนในประเทศประเทศชาติสูญเสียงบประมาณในการป้องกันปราบปราม บำบัดรักษาผู้ติดสารเสพติด

2.1.7 แนวทางการปฏิบัติเพื่อป้องกัน

ตนเองเป็นบทบาทสำคัญที่สามารถป้องกันและแก้ไขปัญหาสารเสพติดได้ ดังนี้

2.1.7.1. ศึกษาความรู้เกี่ยวกับโทษ และพิษภัยของสารเสพติด ไม่ทดลองเสพสารเสพติดทุกชนิด รู้เท่าทันการหลอกลวง ชักจูงจากกลุ่มผู้ค้าสารเสพติด เลือคบเพื่อนที่ไม่ใช้สารเสพติดและใช้ ทักษะการปฏิเสธเมื่อถูกชักชวน

2.1.7.2. มีทัศนคติที่ดีต่อชีวิต มีความภาคภูมิใจในตนเองว่ามีคุณค่าทั้งต่อตนเอง ครอบครัว

และสังคม ไม่ควรทำลายชีวิตที่ได้มาด้วยการติดสารเสพติด

2.1.7.3. ตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเอง ระลึกเสมอว่าขณะนี้ตนเองมีบทบาทหน้าที่อะไร เช่น มีหน้าที่เรียนหนังสือก็ควรตั้งใจศึกษาเล่าเรียนเชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อ แม่ ครู อาจารย์ เป็นต้น

2.1.7.4. รักษาสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงและทำจิตใจให้แจ่มใสใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ในการทำกิจกรรมต่างๆ เช่น อ่านหนังสือ เล่นกีฬา หรือทำงานอดิเรกต่างๆ

2.1.7.5. มีทักษะในการดำเนินชีวิต รู้จักแก้ไขปัญหาในทางที่ถูกที่ควร กล้าเผชิญปัญหา รู้จักคิดไตร่ตรองด้วยเหตุผล ไม่หลีกเลี่ยงปัญหาด้วยการเสพยาเสพติด

2.1.7.6. ขอคำปรึกษาหรือขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ ผู้ปกครอง เพราะการแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยลำพังแบบรู้เท่าไม่ถึงการณ์ อาจนำไปสู่การใช้ชีวิตที่ผิดพลาดได้

ครอบครัว

ควรสอดส่องดูแลเด็กและบุคคลในครอบครัวอย่าให้เกี่ยวข้องกับยาเสพติด อบรม สั่งสอน ให้รู้ถึงโทษภัยของยาเสพติด ดูแลเรื่องการคบเพื่อน คอยส่งเสริมให้รู้จักใช้เวลาในทางที่เป็นประโยชน์ เช่น การทำงานบ้าน การเล่นเกม เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดหันเหไปสนใจในยาเสพติด ทุกคนในครอบครัว ควรสร้างความรักความเข้าใจ และสัมพันธ์ภาพอันดีต่อกัน ที่พึง เป็นที่ปรึกษาและให้กำลังใจแก่กัน และกัน นอกจากนี้พ่อแม่ควรเป็นแบบอย่างที่ดีในการไม่ใช้สารเสพติด เช่น ไม่สูบบุหรี่ ไม่ดื่มเหล้า

โรงเรียน

ควรมีกิจกรรมให้ความรู้เรื่องพิษภัยสารเสพติดอย่างสม่ำเสมอควรเอาใจใส่ในการดูแลนักเรียน เป็นที่ปรึกษาที่ดี และมีการจัดกิจกรรมให้แก่แก่นักเรียนอย่างสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมให้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

พ่อแม่ผู้ปกครองควรทำอย่างไรเมื่อลูกยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติด

พ่อแม่ผู้ปกครองจะต้องร่วมมือร่วมใจช่วยเหลือ โดยอาศัยความรัก ความเข้าใจ เป็นพื้นฐาน ในการทำใจยอมรับสภาพปัญหาที่เกิดขึ้น และปฏิบัติในสิ่งต่อไปนี้

1. ระวังสติอารมณ์ อย่าว่าวามยอมรับความจริง ยอมรับสภาพว่าลูกติดยา เพื่อเตรียมตัวช่วยเหลือ
2. ไม่ควรแสดงความก้าวร้าวกับลูก เพราะจะทำให้ลูกปกปิดซ่อนเร้นมากขึ้น
3. แสดงความรัก ความเห็นใจอย่างจริงใจ เพื่อให้ลูกหลานยอมเปิดใจ ยอมรับความช่วยเหลือ
4. ต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมว่า บุตรหลานติดสารเสพติดประเภทใด ฤทธิ์รุนแรงแค่ไหน ใช้สาร

เสพติดมานานแล้วหรือยัง ใช้ปริมาณแค่ไหน โดยอาจหาจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น เพื่อนสนิท ครูที่โรงเรียน ห้องนอน กระเป๋าเสื้อผ้า เป็นต้น

5. ปรีक्षाผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญเฉพาะ เช่น ศูนย์ให้คำปรึกษาปัญหาสารเสพติดหากลูกหลานติดสารเสพติดมานาน จนทำให้สภาพร่างกายและจิตใจเปลี่ยนแปลงไป หรือมีพฤติกรรมและบุคลิกภาพเบี่ยงเบนไปจากเดิม และครอบครัวหรือไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้ ผู้ปกครองควรส่งลูกเข้ารับการบำบัดรักษาและฟื้นฟูสมรรถภาพทางด้านจิตใจ ในสถานบำบัดรักษาต่าง ๆ ทั่วประเทศ

ผลกระทบจากปัญหาสารเสพติด ทำให้เกิดความเสียหายทั้งต่อตัวผู้เสพ ครอบครัว สังคม เศรษฐกิจและประเทศชาติ การแก้ไขปัญหามาดังกล่าวต้องเริ่มต้นจากครอบครัวซึ่งใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนมากที่สุด โดยการให้เวลากับบุตรหลานและร่วมกันแก้ไขปัญหาดังกล่าวที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ สังคมโรงเรียนและสถานศึกษาต้องมีการติดตาม สังเกตพฤติกรรมนักเรียน-นักศึกษาที่เข้าข่ายเกี่ยวข้องกับสารเสพติด การมุ่งให้ความรู้ในเรื่องอันตราย ผลกระทบที่เกิดจากการใช้สารเสพติด สร้างการรับรู้ ความตระหนักถึงภัยอันตรายน่าจะมีการป้องกันและแก้ไขปัญหามาดังกล่าว และเป็นหน้าที่ของทุกคนจะต้องร่วมมือกัน⁸

2.1.8 ผู้เสพติดยาคือผู้ป่วยควรได้รับการบำบัดรักษา

ทำไมผู้ติดยาเสพติดถึงเป็นผู้ป่วย เพราะผู้ติดยาเสพติดจะมีภาวะ “สมองติดยา” เกิดแรงกระตุ้นจูงนำไปสู่ความอยากยา มีความจำเป็น ต้องหายาเสพติดเพื่อนำมาเสพ เมื่อเสพแล้วจะมีความสุขภาวะสมองติดยา มีระยะเวลาในการป่วยของแต่ละบุคคลขึ้นอยู่กับชนิดของสารเสพติดแต่ละตัวและปริมาณการใช้ รวมถึงปัจจัยแทรกซ้อนมากมายภาวะการติดยาเสพติด สามารถรักษาได้ แต่ต้องใช้ระยะเวลา และความเข้าใจของครอบครัว ชุมชนปัญหาการกลับไปเสพติดซ้ำเกิดจากผลกระทบทางด้านจิตใจ ครอบครัวขาดความอบอุ่น ร่างกายและจิตใจไม่เข้มแข็งพอ

8 วินิตดา ปิยะศิลป์ และพนม เกตุมาน. (2545). ตำราจิตเวชเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: ปิยอนต์ เอ็นเทอร์ไพรซ์. ศูนย์อำนวยการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด กรมสุขภาพจิต. (2559). สถิติการบำบัดรักษากระบวนรายงาน บสต. Retrieved 30 พฤษภาคม 2559, from www.nccd.go.th

นโยบายผู้เสพ คือ ผู้ป่วย

รัฐถือว่า ผู้เสพทุกคน เป็นผู้ป่วย และจะให้โอกาสในการบำบัดรักษา รวมถึงดูแลช่วยเหลือให้สามารถกลับมาใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างปกติสุข การเสพยาเสพติดเป็นความผิดตามกฎหมายมีโทษถึงจำคุก โดยรัฐบาลได้ให้โอกาสผู้เสพยาเสพติด ทุกคนเข้าสู่กระบวนการบำบัดรักษาในระบบสมัครใจ โดยไม่ถือว่ามีความผิดตามกฎหมาย หากพบผู้ใกล้ชิด ใช้ยาเสพติดขอให้ทำความเข้าใจ และแนะนำให้เข้ารับการบำบัดรักษาได้ที่โรงพยาบาลรัฐทุกแห่งตามสิทธิหลักประกันสุขภาพ ไม่ว่าจะ เป็นโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล (รพ.สต.) โรงพยาบาลชุมชน (รพช.) โรงพยาบาลทั่วไป (รพท.) โรงพยาบาลศูนย์ (รพศ.) รวมถึง โรงพยาบาลเฉพาะทาง ได้แก่ โรงพยาบาลธัญญารักษ์ 7 แห่ง และโรงพยาบาลสังกัดกรมสุขภาพจิต 16 แห่ง⁹

2.1.9 อาการประสาทหลอน

จากแพทย์หญิง นรมน จากคณะแพทยศาสตร์ รพ.รามธิบดี

หลอน (Psychedelic Effect) เป็นอาการทางประสาทที่ทำให้เห็นภาพ ได้ยินเสียง ได้กลิ่น รับรสชาติ หรือเกิดความรู้สึก ทั้งที่ในความเป็นจริงไม่มีสิ่งเหล่านี้เกิดขึ้น สาเหตุที่ทำให้เกิดอาการดังกล่าวมักเป็นโรคทางจิต เช่น โรคจิตเภท (Schizophrenia) หรือโรคที่เกี่ยวข้องกับระบบประสาท เช่น โรคพาร์กินสัน นอกจากนั้น ยังพบได้บ่อยในผู้ที่ใชยาบางชนิดซึ่งทำให้เกิดผลข้างเคียง หรือผู้ที่มีอาการนอนยาและใช้ยาเสพติด หากรู้สึกว่าตนเองมีอาการหลอนหรือพบคนใกล้ชิดมีอาการดังกล่าว ควรพบแพทย์โดยเร็ว เพื่อช่วยควบคุมอาการและดูแลให้อาการดีขึ้นได้ในระยะยาว

2.1.9.1 สภาพอาการหลอน

อาการหลอนอาจเกิดขึ้นกับการมองเห็น การได้ยิน ได้กลิ่น รสชาติ หรือสัมผัส ซึ่งอาการที่เกิดขึ้นอาจแบ่งประเภทได้ดังนี้

1. เห็นภาพหลอน (Visual Hallucination) ผู้ป่วยอาจเห็นภาพหรือเหตุการณ์ขึ้นมาเองโดยที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริง อาจเห็นเป็นวัตถุ รูปภาพ ผู้คน หรือแสง ตัวอย่างเช่น เห็นแมลงไต่อยู่ที่มือหรือใบหน้าผู้อื่น หรือเห็นแสงสว่างที่คนอื่นไม่เห็นหรือไม่ได้เกิดขึ้นจริง

⁹ เว็บไซต์สำนักงาน ปปส. กระทรวงยุติธรรม เข้าถึงเมื่อ 18/05/2563 เข้าถึงได้จาก <https://media.oncb.go.th/index.php/th/29-2018-02-23-09-09-42/29-2018-02-26-01-02-09>

2. อาการหูแว่ว (Auditory Hallucination) ผู้ป่วยอาจได้ยินเสียงที่ดังมาจากจิตใจหรือดังมาจากภายนอก มักจะได้ยินเสียงคนกำลังพูดคุยกันหรือบอกให้ทำอะไรบางอย่าง ซึ่งในความเป็นจริงไม่มีใครพูดอยู่ หรืออาจได้ยินเสียงอื่น ๆ เช่น คนกำลังเดิน มีเสียงเคาะ เป็นต้น

3. ประสาทหลอนทางการได้กลิ่น (Olfactory Hallucination) ผู้ป่วยอาจจะคิดว่าสิ่งที่ตนเองกำลังได้กลิ่นเป็นกลิ่นที่มาจากบางสิ่งบางอย่างรอบ ๆ ตัว หรือเป็นกลิ่นที่มาจากตนเอง เช่น ได้กลิ่นไม่พึงประสงค์เมื่อตื่นนอนมากกลางดึกหรือได้กลิ่นที่ไม่พึงประสงค์จากร่างกายตนเอง แต่ในความจริงแล้วไม่มีกลิ่นนั้น นอกจากนั้น อาจเป็นกลิ่นที่ตนเองชอบ เช่น กลิ่นหอมของดอกไม้ เป็นต้น

4. ประสาทหลอนทางการรับรส (Gustatory Hallucination) ผู้ป่วยอาจได้รับรสชาติของอาหารที่แปลกไปหรือเป็นรสชาติที่ไม่พึงประสงค์ และมักพบในผู้ป่วยโรคลมชัก

5. ประสาทหลอนทางการสัมผัส (Tactile Hallucination) ผู้ป่วยอาจรู้สึกเหมือนถูกสัมผัสหรือมีบางสิ่งขยับอยู่ในร่างกาย ตัวอย่างเช่น รู้สึกเหมือนมีแมลงไต่อยู่บนผิวหนัง อวัยวะภายในกำลังเคลื่อนที่ รวมไปถึงอาจรู้สึกเหมือนมีมือของคนอื่นมาสัมผัสร่างกายหรือจิกจี้

2.1.9.2 สาเหตุของอาการหลอน

สาเหตุของอาการหลอน เกิดขึ้นได้จากความเจ็บป่วยทางกายและจิตใจ รวมทั้งพฤติกรรมการใช้ชีวิต ได้แก่

1. โรคทางสุขภาพจิต (Mental Illnesses) ซึ่งเป็นสาเหตุที่พบบ่อย เช่น โรคจิตเภท (Schizophrenia) อาการเพ้อ (Delirium)
2. โรคทางระบบประสาทและสมอง เช่น โรคพาร์กินสัน โรคอัลไซเมอร์ สมองเสื่อม ไมเกรน โรคลมชัก และเนื้องอกในสมอง
3. โรคสุขภาพกายอื่น ๆ เช่น มีไข้สูง และ Charles Bonnet Syndrome หรือโรคที่มีความรุนแรง เช่น เอดส์ ไตวายและตับล้มเหลว
4. การพักผ่อนไม่เพียงพอ การอดนอนหรือนอนหลับไม่เพียงพอ ทำให้เกิดอาการหลอนได้ โดยเฉพาะไม่ได้นอนหลับติดต่อกันหลายวันหรือนอนหลับไม่เพียงพอในช่วงระยะเวลาหนึ่งติดต่อกัน
5. สารเสพติดและแอลกอฮอล์ เป็นอีกสาเหตุที่พบได้บ่อย ทำให้ผู้ป่วยเห็นภาพหลอนหรือหูแว่ว ไม่ว่าจะเป็นหลังการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในปริมาณมากหรือการใช้สารติดที่ผิดกฎหมายอย่างโคเคน นอกจากนั้น ยาหรือสารเคมีที่ทำให้ประสาทหลอน เช่น ยาแอลเอสดี (LSD) และแอมเฟตามีน (Amphetamine) ก็ทำให้เกิดอาการหลอนได้เช่นกัน

6. ยารักษาโรคบางชนิด อาจมีอาการหลอนอาจเกิดจากการใช้ยารักษาโรคบางชนิด โดยเฉพาะในผู้ป่วยสูงอายุจะมีความเสี่ยงสูงที่จะเกิดอาการ อย่างไรก็ตาม อาการหลอนที่มีสาเหตุจากการใช้ยารักษาโรคจะหายไปเมื่อหยุดใช้ยา และก่อนหยุดใช้ยาใด ๆ ผู้ป่วยต้องปรึกษาแพทย์ก่อน

การวินิจฉัยอาการหลอน แพทย์จะวินิจฉัยจากการถามประวัติอาการและตรวจร่างกาย รวมไปถึงอาจตรวจเพิ่มเติม ได้แก่ ตรวจเลือดหรือตรวจปัสสาวะ และรวมไปถึงการตรวจคลื่นไฟฟ้าสมอง หรือการตรวจอีอีจี (Electroencephalogram: EEG) เพื่อหาความผิดปกติของคลื่นไฟฟ้าในสมอง ซึ่งมักพบในผู้ป่วยที่เป็นโรคลมชัก นอกจากนี้ ในบางรายที่แพทย์สงสัยว่าผู้ป่วยอาจเป็นเนื้องอกในสมองหรือมีปัญหาของเส้นเลือดในสมอง แพทย์จะให้ตรวจคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าหรือเอ็มอาร์ไอ (Magnetic Resonance Imaging: MRI) ซึ่งช่วยให้แพทย์ตรวจสอบภาพของโครงสร้างภายในสมองได้



นอกจากนั้น หากพบว่าคนที่รู้จักหรือใกล้ชิดมีอาการหลอน ไม่ควรปล่อยไว้เพียงลำพัง เพราะอาการหลอนอาจกระตุ้นให้เกิดความกลัวและหวาดระแวง ซึ่งทำให้ผู้ป่วยมีพฤติกรรมที่เป็นอันตรายได้ ดังนั้น ควรเฝ้าดูแลผู้ป่วยอยู่เสมอก่อนที่จะพาไปพบแพทย์ โดยผู้ที่คอยเฝ้าดูแลจะสามารถช่วยอธิบายเกี่ยวกับอาการของผู้ป่วยให้แพทย์ทราบได้

2.1.9.3 การรักษาอาการหลอน

การรักษาอาการหลอน จะขึ้นอยู่กับสาเหตุ ตัวอย่างเช่น

1. การรักษาด้วยยา เช่น หากอาการหลอนเกิดขึ้นจากอาการถอนสุราที่รุนแรง แพทย์อาจให้ใช้ยาเพื่อชะลอระบบประสาท หรือการใช้ยารักษาโรคทางจิตและหรือโรคทางสมอง เช่น โรควัลไซเมอร์ รวมไปถึงให้ใช้ยาต้านชัก (Antiseizure) เพื่อรักษาโรคลมชัก และใช้ยาทริปแทน (Triptans) หรือยาเบต้า บล็อกเกอร์ (Beta Blocker) สำหรับผู้ที่เป็นไมเกรน

2. ผู้ป่วยที่มีปัญหาเกี่ยวกับการมองเห็น เช่น จอตาเสื่อม ต้อกระจก หรือต้อหิน ควรได้รับการรักษาโดยแพทย์ หรือผู้ป่วยที่มีเนื้องอกอาจได้รับการรักษาด้วยการฉายรังสีหรือผ่าตัด

3. การให้คำปรึกษาด้านสุขภาพจิต สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับตัวโรคแก่ผู้ป่วย ให้คำแนะนำในการใช้ชีวิตประจำวันรวมถึงแนวทางการแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งมีความแตกต่างกันไป ขึ้นกับตัวผู้ป่วยและลักษณะของโรค โดยจะช่วยให้ผู้ป่วยควบคุมอาการและเรียนรู้ที่จะอยู่กับโรคได้

ภาวะแทรกซ้อนของอาการหลอน อาการหลอนอาจกระตุ้นให้เกิดความกลัวหรืออาการหวาดระแวงได้ ซึ่งทำให้ผู้ป่วยมีพฤติกรรมหรือการกระทำที่อาจเกิดอันตรายได้ นอกจากนี้ หากมี

สาเหตุมาจากโรคจิตเภท (Schizophrenia) ซึ่งเป็นสาเหตุที่พบบ่อย อาจทำให้เกิดภาวะแทรกซ้อน ดังนี้

- ฆ่าตัวตาย
- ทำร้ายตัวเอง
- เป็นโรควิตกกังวลและโรคย้ำคิดย้ำทำ
- มีภาวะซึมเศร้า
- ติดสุรา สารเสพติด หรือยาสูบ
- ไม่สามารถทำงานหรือเรียนหนังสือได้ตามปกติ
- เกิดปัญหาทางการเงินและด้านกฎหมาย และอาจกลายเป็นคนเร่ร่อน
- แยกตัวออกจากสังคม
- มีปัญหาทางด้านสุขภาพ
- ถูกหลอกหลวงหรือฉ้อโกง
- มีพฤติกรรมก้าวร้าว

2.1.9.4 การป้องกันอาการหลอน

การป้องกันหรือดูแลตนเองสำหรับผู้ที่มีอาการหลอน จะขึ้นอยู่กับสาเหตุ ตัวอย่างเช่น

- หากผู้ป่วยมีอาการหลอนจากการนอนหลับไม่เพียงพอ หรือดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในปริมาณมาก ผู้ป่วยควรปรับพฤติกรรมดังกล่าว เพื่อไม่ให้อาการแย่ลง
- หากอาการหลอนมีสาเหตุจากความป่วยทางจิต เช่น โรคจิตเภท (Schizophrenia) ซึ่งไม่สามารถป้องกันได้ แต่ได้รับการรักษาอย่างทันท่วงที่จะช่วยให้ควบคุมอาการได้ก่อนเกิดภาวะแทรกซ้อนรุนแรง ที่สำคัญอาจทำให้อาการดีขึ้นได้ในระยะยาว นอกจากนี้ การปฏิบัติตามแผนการรักษาตามที่แพทย์แนะนำจะป้องกันการเกิดซ้ำของอาการรวมทั้งช่วยให้อาการไม่แย่ลง¹⁰

2.10.แอลเอสดี (LSD)

แอลเอสดี (อังกฤษ: Lysergic acid diethylamide - LSD) อาจเรียกว่า แอซิด เป็นสารเสพติดที่สกัดได้จากเชื้อราที่อยู่บนข้าวไรย์ เป็นสารเสพติดที่มีฤทธิ์หลอนประสาทรุนแรงที่สุด ผู้เสพนิยมเรียกว่า กระจดาขเมา กระจดาขมหัสจรรย์ หรือ สแตมป์มรณะ

ในตอนแรกอาร์เธอร์ สตอลล์ นักวิจัยของบริษัทแซนดอสได้ทำการแยกสารชนิดหนึ่งออกมาจากเชื้อราบนเมล็ดข้าวไรย์ และได้เรียกสารชนิดนี้ว่า "กรดไลเซอร์จิก" (Lysergic acid) และเพื่อนร่วมงานชื่ออัลเบิร์ตฮอฟมานน์ได้ทำการสังเคราะห์ลักษณะโมเลกุลของกรดไลเซอร์จิกขึ้นมาโดยไม่ต้องใช้เชื้อราในปี ค.ศ. 1938 และได้เรียกว่า "แอลเอสดี" (LSD) ซึ่งรู้จักกันไปทั่วในวงการยาเสพติด หลังจากค้นพบแล้ว ยังไม่ทราบว่าแอลเอสดีนั้นมีประโยชน์หรือโทษอย่างไร และเสพแอลเอสดีมาเรื่อยๆ จนวันที่ 19 เมษายน ค.ศ. 1943 ฮอฟมานน์ก็เกิดอาการวิงเวียนศีรษะและตาลาย แสงแดดเจิดจ้า ชื่นกว่าปกติ มีประกายสีต่าง ๆ หลังจากนั้นเขาก็เริ่มรู้สึกกระปรี้กระเปร่าขึ้นมาอย่างประหลาด อีกสามวันต่อมา เขาได้ทดลองกินแอลเอสดี 0.25 ไมโครแกรมใน 45 นาทีให้หลัง ยา ก็เริ่มออกฤทธิ์ ทำให้เกิดอาการประสาทหลอน

ต่อมา นักวิทยาศาสตร์ก็ได้ทำการค้นคว้าเกี่ยวกับสารแอลเอสดี เพื่อที่ใช้ทำเป็นยาในการรักษาอาการโรคจิตในอนาคต



ภาพที่ 1 ข้าวไรย์

เข้าถึงเมื่อ 18/05/2563

ที่มา <https://www.unlockmen.com/this-is-lsd/>

ในช่วงปี ค.ศ. 1960 สตาลิสลาฟ กรอฟ ซึ่งทำงานวิจัยเกี่ยวกับยาหลอนประสาทและจิตเวช ได้พยายามทำการวิจัยเกี่ยวกับจิตบำบัด โดยการใช้สารแอลเอสดี โดยเป็นการใช้สารแอลเอสดีเข้าสู่สภาวะเหนือธรรมชาติของจิตสำนึกและได้ออกหนังสือเกี่ยวกับการทำวิจัยของเขาออกมาชื่อ LSD Psychotherapy แต่ต่อมาได้มีการออกกฎหมายเกี่ยวกับการห้ามใช้ยาหลอนประสาท ทำให้กรอฟต้องล้มเลิกโครงการวิจัยนี้ไป

ในปี ค.ศ. 1960 ทิโมที แลรี นักจิตวิทยาแห่งมหาวิทยาลัยฮาวาร์ดได้ทดลองเสพสารแอลเอสดีและเสนอผลการเสพสารแอลเอสดีไว้ดังนี้

- ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นสุขทันที
- มีความคิดสร้างสรรค์ทางด้านดนตรีและศิลปะ
- เพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนและการทำงาน
- เพิ่มความไวของประสาทการรับรู้

ในระยะแรกได้มีการใช้สารนี้ในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย ผู้เสพในสมัยนั้นอายุมากกว่าในปัจจุบัน โดยมีอายุเฉลี่ยเท่ากับ 21 ปี ต่อมาได้มีการเสพกันอย่างแพร่หลาย เนื่องจากหาซื้อได้ง่ายเพราะมีขายกันทั่วไป และยังหลบเบี่ยงเจ้าหน้าที่ได้ง่าย กลุ่มผู้เสพที่สำคัญคือ นักดนตรี พวงฮิปปีและบุปผาชน (flower children) ได้มีงานรื่นเริงฉลองการเสพแอลเอสดีอย่างเอิกเกริกและยิ่งใหญ่ เช่น งานฉลองฤดูร้อนแห่งความรัก (summer love) ที่เมืองซานฟรานซิสโก ในเวลาต่อมาสารแอลเอสดีได้แพร่ระบาดเข้าไปในกลุ่มวัยรุ่น และในทุกกลุ่มชนชั้นโดยเฉพาะชนชั้นกลางและร่ำรวย เด็กวัยรุ่นในกลุ่มเสพประท้วงรัฐบาลในการทำสงครามกับเวียดนาม ขอเพิ่มสิทธิมนุษยชนและอิสระในการพูดและแสดงความคิดเห็น ในระยะหลัง ๆ ผู้เสพแอลเอสดีได้ใช้สารเสพชนิดอื่นร่วมด้วย เช่น กัญชา แอมเฟตามีนหรือเฮโรอีน ทำให้การเสพสารนี้กลายเป็นปัญหาระดับชาติที่สำคัญ ร่วมกับปัญหาเศรษฐกิจ และปัญหาเกี่ยวกับสงครามในเวียดนาม จึงได้มีการรณรงค์ต่อต้านยาเสพติดครั้งยิ่งใหญ่ในประเทศสหรัฐอเมริกา และได้มีการตั้งองค์กรเรียกสถาบันการศึกษาเรื่องยาเสพติดแห่งชาติ

ลักษณะทั่วไป

แอลเอสดีเป็นสารกึ่งสังเคราะห์ที่ไม่พบในธรรมชาติ สกัดได้จากกรดไลเซอจิกที่มีในเชื้อราที่อยู่บนเมล็ดข้าวไรย์ มีลักษณะเป็นผลึกสีขาว ไม่มีกลิ่น ไม่มีรส มักจะเสพด้วยการรับประทาน มีหลากหลายรูปแบบ เช่น ยาเม็ดกลมแบน แคปซูล แผ่นเจล ของเหลวบรรจุแก้ว มีความรุนแรงในการออกฤทธิ์ต่อสมองสูง คือใช้ในปริมาณแค่ 25 ไมโครกรัม (25/1 ล้านส่วนของกรัม) ส่วนใหญ่ที่พบจะนำเอาแอลเอสดีไปหยอดบนแผ่นกระดาษสีเหลืองที่มีคุณสมบัติในการดูดซับ เรียกว่า Blotter paper ที่มีลวดลายและสีอื่นต่าง ๆ แล้วแบ่งเป็นสี่เหลี่ยมชิ้นเล็ก ๆ คล้ายแอสตัมป์ นิยมเรียกกันในหมู่ผู้เสพว่า

เช่น โดยการนึกคิดหรือถูกกระตุ้นโดยเข้าไปอยู่ในที่มีดและอาจมีอาการอยู่นานเป็นเวลาหลายเดือนหรือหลายปี เรียกลักษณะเช่นนี้ว่า "ปรากฏการณ์ซ้ำ" (flashback)¹¹

อันตราย

1. อาจเสียชีวิตจากอุบัติเหตุ เนื่องจากผู้เสพยาคิดว่าตนเอง "บิน" ได้ จึงกระโดดลงมาจากตึกสูงจนเสียชีวิต
2. อาจได้รับบาดเจ็บจากการทะเลาะวิวาทกับผู้อื่น เนื่องจากผู้เสพยาสูญเสียการควบคุมจิตใจ

อาการพิษ

1. อาจจะเป็นโรคจิต โดยเฉพาะผู้ที่มีความผิดปกติทางจิตใจอยู่ก่อน
2. อาการ flashback ที่มีเป็นเวลานาน จะทำให้ผู้ป่วยมีความทุกข์ใจอย่างหนัก

โทษ

1. ผู้เสพยาอาจเห็นภาพลวงตา
2. หูแว่ว
3. อาจมีอาการทางจิตประสาทอย่างรุนแรง
4. เกิดอาการกลัวภาพหลอน (Bad Trip)
5. ผู้เสพยาจะมีความดันโลหิตสูงผิดปกติ
6. อุณหภูมิในร่างกายสูงเหมือนคนเป็นไข้
7. หายใจไม่สม่ำเสมอ เดี่ยวเร็ว เดี่ยวช้า
8. เกิดอาการจิตตก ทำร้ายตนเอง
9. คิดถึงอดีตที่เลวร้าย

¹¹ แอลเอสดี LSD <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%81%E0%B8%AD%E0%B8%A5%E0%B9%80%E0%B8%AD%E0%B8%AA%E0%B8%94%E0%B8%B5>



ภาพที่ 3 ภาพสวนดอกไม้จากมุมมองของคนเสพ LSD
 เข้าถึงเมื่อ 18/05/2563 ที่มา: <https://youtu.be/9UtbCY98Gn8>
 การทดลองจากปี 1950 ให้ศิลปินเสพ LSD เพื่อวาดภาพเดิมถึง 9 ครั้ง
 โดย ศาสตราจารย์ **Oscar Janiger** จากมหาวิทยาลัย **California-Irvine**

ในช่วงปี 1950 รัฐบาลสหรัฐได้ทำการทดลองเกี่ยวกับยาเสพติดที่มีฤทธิ์ต่อประสาทอย่างรุนแรง ซึ่งหนึ่งในนั้นก็คือการทดลองเกี่ยวกับยา LSD ในการทดลองดังกล่าว นักวิทยาศาสตร์จะทำการศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้ยา LSD โดยพวกเขาได้ให้ผู้เข้าร่วมการทดลองเสพยาตัวดังกล่าวเข้าไปและหลังจากนั้นจะคอยเฝ้าสังเกตพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง



ศาสตราจารย์ **Oscar Janiger** จากมหาวิทยาลัย **California-Irvine** ได้ทำการทดลองยา LSD กับศิลปิน โดยเขาให้ศิลปินเสพยาเข้าไปแล้วทำการวาดภาพเดิมซ้ำๆ กัน 9 ภาพ ซึ่งภาพที่คุณจะได้เห็นต่อไปนี้เป็นภาพวาดของศิลปินหลังจากที่เขาได้ใช้ยาแล้ว



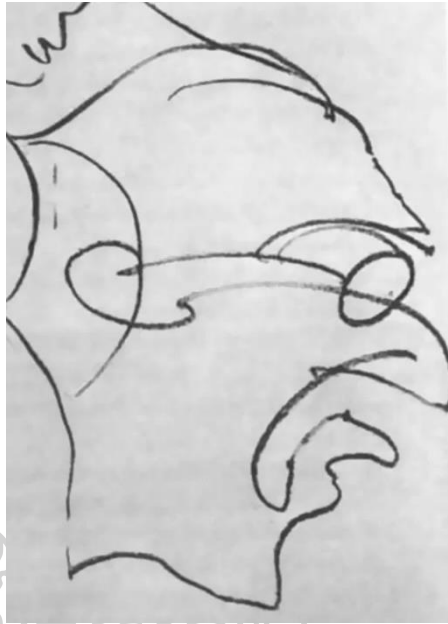
ภาพที่ 3 ก.: ภาพวาดเมื่อ 20 นาทีหลังจากการเสพ LSD ปริมาณ 50 ไมโครกรัม
ศิลปินเริ่มจับดินสอขึ้นมาและวาดภาพ ยายังไม่ออกฤทธิ์ ทุกอย่างยังคงปกติ



ภาพที่ 3 ข.: ภาพวาด เมื่อ 1 ชั่วโมง 15 นาทีหลังจากเสพยาครั้งแรก และหลังจากนั้น 20 นาทีเพิ่มยาอีก 50 ไมโครกรัม (รวม 100 ไมโครกรัม) ศิลปินเริ่มมีอาการร้ายแรง “ผมเริ่มเห็นทุกอย่างชัดขึ้น และชัดขึ้นเรื่อยๆ ผมเริ่มควบคุมดินสอไม่ได้ แต่ยังคงพยายามวาดภาพออกมา” เขากล่าว



ภาพที่ 3 ค.: ภาพวาด เมื่อ 2 ชั่วโมง 32 นาทีหลังจากใช้ยา ศิลปินเริ่มที่จะขยับกระดาก “ผมพยายามจะวาดรูปอื่น รูปต้นแบบยังคงเป็นอันเดิม แต่ภาพที่ได้ออกมานั้นไม่ใช่สิ่งที่ผมต้องการ ผมพยายามที่จะวาดใหม่อีกหลายครั้ง”



ภาพที่ 3 ง. : ภาพวาด เมื่อ 2 ชั่วโมง 35 นาที

หลังจากศิลปินเริ่มวาดภาพได้เร็วขึ้น แต่นั่นไม่ใช่ภาพของรูปต้นแบบ “ผมเริ่มวาดเส้นลงไปหนึ่งเส้น ต่อเนื่องกันโดยไม่หยุด” หลังจากวาดเสร็จเขาเริ่มหัวเราะออกมา และจากนั้นก็ลงไปนอนกึ่งบนพื้น



ภาพที่ 3 จ. : ภาพวาด 4 ชั่วโมง 25 นาทีหลังจากใช้ยา

ศิลปินกลับไปนอนพักเป็นเวลา 2 ชั่วโมงก่อนที่จะกลับมาวาดภาพอีกครั้ง เขาทำท่าทางแปลกๆ อย่างเช่นโบกมือไปมาในอากาศ เขากลับมาวาดภาพอีกครั้งแต่คราวนี้ชายหนุ่มใช้ปากกา และสีน้ำในการสร้างผลงานของเขา นอกจากนี้เขายังวิ่งไปทั่วห้องในระหว่างที่วาดภาพอีกด้วย



ภาพที่ 3 ฉ.: ภาพวาด 5 ชั่วโมง 45 นาทีหลังจากใช้ยา

ศิลปินยังคงวิ่งไปทั่วห้อง เขาใช้เวลาประมาณชั่วโมงครึ่งก่อนที่จะกลับมาวาดภาพอีกครั้ง เขารู้สึกว่าได้รับผลข้างเคียงจากยาอย่างมาก “ผมรู้สึกว้าวุ่นกำลังจะหลุด ตอนนี้เป็นเวลาที่ดีที่สุดที่จะวาดรูป ดินสอนี้มันจับยากนิดหน่อยนะ (อันที่จริงในตอนนั้นเขากำลังถือสีเทียนอยู่)”



ภาพที่3 ข.: ภาพวาด8 ชั่วโมงหลังจากใช้ยา

ศิลปินลุกขึ้นมา นั่งบนเตียง เขากลับมาวาดภาพเป็นครั้งสุดท้าย ชายหนุ่มเริ่มอ่อนล้าและไม่
อยากที่จะวาด “ผมไม่มีอะไรจะพูดสำหรับการวาดภาพครั้งสุดท้าย มันแย่มากและไม่น่าตื่นเต้น ตอนนี้ผม
อยากกลับบ้านแล้ว”

2.2.รูปแบบและเทคนิควิธีการสร้างสรรค์

2.2.1เทคนิคศิลปะการจัดวาง(Installation art)

ในงานศิลปะประเภทอิมเมจ (ศิลปะจัดวาง) ศิลปินจำนวนไม่น้อยใช้วัสดุและกรรมวิธี
การทางศิลปะ ผสมผสานกันเรียกว่า Mixed Media Installation¹²

ศิลปะในรูปแบบอิมเมจ คืองานศิลปะที่สามารถสร้างในพื้นที่เฉพาะเจาะจง (Site-
Specific Installation) หรือเป็นพื้นที่แห่งไหนก็ได้ พื้นที่ดังกล่าวจะต้องถูกสร้างหรือแปรสภาพให้เป็น

¹²สมพร รอดบุญ, “อันเนื่องมาจาก Mixed Media” ใน สุจิตร์การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ
ครั้งที่ 53, 140.

ส่วนหนึ่งของงานซึ่งมีความหมายแตกต่างไปจากเดิม ศิลปินที่ทำงานในแนวนี้จะไม่นำสิ่งต่างๆ มาจัดวางในพื้นที่เพียงเพื่อความสวยงามหรือความเหมาะสม แต่เป็นการสร้างพื้นที่ขึ้นใหม่ตามกรรมวิธี เทคนิคหรือการใช้สื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวัสดุเหลือใช้ วัสดุสำเร็จรูป งานจิตรกรรม ภาพถ่าย ภาพพิมพ์ ประติมากรรมหรืองานวาดเส้น มาสร้างสรรค์ให้เป็นงานศิลปะตามความคิด อารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการของศิลปิน ศิลปะในรูปแบบนี้สามารถสร้างกับพื้นที่หลากหลายชนิด อาทิเช่น บนผนัง เพดาน พื้น หรืออาจจะเป็นที่ที่เป็นก้อง มุมหนึ่งมุมใดของตัวอาคาร ผู้ดูสามารถเดินเข้าไปในงานเพื่อสัมผัสกับความคิดของศิลปินหรืออาจกลายเป็นส่วนหนึ่งของงานได้ด้วยเช่นกัน¹³

ศิลปะอินสตอลเลชันเริ่มเป็นที่รู้จักในแวดวงศิลปะของไทย เมื่อครั้งที่ กมล ทัศนาญชลี ศิลปินที่ใช้ชีวิตอยู่ในลอสแอนเจลิส ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นเวลาหลายสิบปี ได้นำผลงานของเขาในช่วงระยะเวลาสิบปีในอเมริกา พ.ศ. 2513-2523 มาแสดงเดี่ยว ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า กรุงเทพฯ ในปี พ.ศ. 2523...พื้นที่ห้องแสดงงานได้ถูกแปรสภาพให้เป็นงานศิลปะในลักษณะ 3 มิติ ผู้ชมสามารถเดินดูได้โดยรอบ แต่เนื่องจากว่างานชิ้นนี้ของกมลเป็นสิ่งที่แปลกและใหม่เกินไปสำหรับคนไทยในช่วงเวลานั้น รูปแบบของงานดังกล่าวที่ปรากฏ ซึ่งจัดได้ว่า เป็นศิลปะอินสตอลเลชันประเภทหนึ่ง จึงยังไม่เป็นที่ยอมรับเท่าใดนัก¹⁴

สำหรับในส่วนของการมีส่วนร่วมและการต่อต้านได้แสดงออกมาในศิลปะการติดตั้ง (installation art) ศิลปะแนวสถานการณ์เฉพาะศิลปะ (site-specific art) ศิลปะที่ไม่ได้ปรากฏร่างอยู่ในพื้นที่ของพิพิธภัณฑสถาน หอศิลป์ และแกลเลอรี เป็นต้น ศิลปะในแนวทางนี้ เป็นที่แพร่หลายมากขึ้นในทศวรรษ 1970 จนกระทั่งทศวรรษ 1980 ศิลปะในแนวทางดังกล่าวจึงได้กลายเป็นกระแสที่มีชีวิตและจิตใจเป็นของตัวเอง¹⁵

¹³ สมพร รอดบุญ, “ศิลปะในรูปแบบอินสตอลเลชัน (Installation Art)” ใน สุจิตต์การ แสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 54, ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า กรุงเทพฯ ระหว่างวันที่ 4-28 กันยายน 2551 และ ณ ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม เฉลิมพระเกียรติ 6 รอบ พระชนมพรรษา มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ระหว่างวันที่ 4 กันยายน - 26 ตุลาคม 2551 (กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2551), 145.

¹⁴ สมพร รอดบุญ, “ศิลปะในรูปแบบอินสตอลเลชัน (Installation Art)” ใน สุจิตต์การ แสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 54, 147.

¹⁵ ธเนศ วงศ์ยานนาวา, “การรวมศูนย์ศิลปะของการกระจายตัวของศิลปะและการเมือง: จากภาวะหลังสมัยใหม่สู่ภาวะสมัยใหม่” ใน ศิลปะกับภาวะสมัยใหม่: ความขัดแย้งและความลึกลับ (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, 2552), 147.

ศิลปะติดตั้ง (installation art) จึงเป็นเพียงการจับสิ่งแปลกปลอมวางลงไปในพื้นที่ของฝูงชนที่ไม่คุ้นเคยกับผลงานศิลปะ ทั้งนี้ภายใต้ความไม่ชัดเจนและอะไรก็เป็นศิลปะไปเสียหมด ก็ทำให้ผู้คนกลับรู้สึกคุ้นเคยกับวัสดุซ้ำของที่กลับกลายมาเป็นศิลปะ ในโลกของศิลปะ สิ่งที่คุ้นเคยจึงกลายเป็นสิ่งที่ไม่คุ้นเคย ศิลปะในสภาวะสมัยใหม่จึงเป็นกระบวนการของการทำลายความคุ้นเคย (defamiliarization) เพราะในที่สุดแล้ว ทั้งผู้คนและศิลปะต่างก็เป็นเพียงสิ่งแปลกปลอมซึ่งกันและกัน เมื่อเป็นดังนั้นแล้ววัตถุศิลปะนั้นก็สูญสลายตัวเองไปกับฝูงชน¹⁶

การทำงานศิลปะติดตั้ง (installation) อันเป็นศิลปะที่ต้องใช้พื้นที่นอกเหนือไปจากสถาบันศิลปะเท่านั้น เท่ากับว่า เป็นการประกาศให้เห็นถึงการมีศิลปะแบบใหม่ของศิลปินรุ่นใหม่และชนชั้นใหม่ๆ ที่เคลื่อนตัวขึ้นมาในโครงสร้างของชนชั้นหลังจากการขยายตัวของระบบการศึกษาที่มีไว้เพื่อตอบสนองแรงงาน นี่ถือได้ว่าเป็นการประกาศอัตลักษณ์แบบใหม่ที่สามารถขยายตัวไปได้ทุกหนแห่ง อัตลักษณ์ที่สามารถจะตั้งสรรพสิ่งต่างๆ ให้เข้ามารวมตัวเป็นศิลปะ¹⁷

2.3 แนวทางของศิลปกรรม



ภาพที่ 4 ศิลปินสื่อผสม Tony Oursler

เข้าถึงเมื่อ 15/08/2562

ที่มา: <http://galeriemitterrand.com/en/artistes/oeuvres/3421/tony-oursler#oeuv->

¹⁶ ธเนศ วงศ์ยานนาวา, “การรวมศูนย์ศิลปะของการกระจายตัวของศิลปะและการเมือง: จากภาวะหลังสมัยใหม่สู่สภาวะสมัยใหม่” ใน ศิลปะกับภาวะสมัยใหม่: ความขัดแย้งและความลักลั่น (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, 2552), 153.

¹⁷ ธเนศ วงศ์ยานนาวา, “การรวมศูนย์ศิลปะของการกระจายตัวของศิลปะและการเมือง: จากภาวะหลังสมัยใหม่สู่สภาวะสมัยใหม่” ใน ศิลปะกับภาวะสมัยใหม่: ความขัดแย้งและความลักลั่น (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, 2552), 166-167

2.3.1 Tony Oursler

Tony Oursler ศิลปินผู้บุกเบิกด้านวิดีโออาร์ตในช่วงต้น ทศวรรษ 1980 ในนิวยอร์ก เป็นศิลปินที่มีชื่อเสียง และเป็นที่รู้จักในด้านการใช้เทคโนโลยี สื่อดิจิทัล ผลงานส่วนใหญ่เป็นลักษณะรูปแบบของการจัดวางอยู่ภายในห้องมืด ยกตัวอย่างผลงานเช่น ผลงานที่นา หุ่นตุ๊กตากับ วิดีโอที่เป็นใบหน้าของศิลปินเองฉายลงบนหุ่นตุ๊กตา รู้สึกมีชีวิต การเล่นหูเล่นตาเพื่อตอบสนองกับคนดู การพัฒนาระบบมัลติมีเดีย พัฒนาภาพ เสียง เริ่มนำ วัตถุสิ่งของต่างๆ ใกล้เคียงศิลปินมาทำงาน รวมทั้งรูปทรงประติมากรรมที่แปรเปลี่ยน ลักษณะรูปทรงเป็นไปตามรูปแบบวิดีโอ ตลอดจนการนำเสนอผ่านต้นไม้ อาคาร หมอกควัน โดยใช้เป็นจอฉายสื่อวิดีโอ ที่มีเรื่องราว การแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง กระตุ้นอารมณ์ต่อคนดูลักษณะการนำเสนอทำให้รู้สึกว่ามีชีวิต การแสดงแสง สี เสียง มีความลึ้นไหล ลงตัวทั้งรูปแบบและเทคนิค การสร้างบรรยากาศในความคิด บรรยากาศที่ดูหลอกลอน ตื่นเต้น และให้ความรู้สึกที่สะท้อนอารมณ์ได้

Tony Oursler จึงเป็นอีกหนึ่งศิลปินที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผลงานศิลปินมีความน่าสนใจในเรื่องของการนำ สื่อวิดีโอมาทำงานร่วมกับรูปทรงวัตถุให้ความรู้สึกสนุก ลวดลาย ความเคลื่อนไหวที่เกิดจากแสง สี เป็นจุดเริ่มต้นของข้าพเจ้าเกิดความสนใจด้านเทคนิควิดีโอ และประทับใจสามารถนำกลวิธีมาผสมผสานกับรูปแบบของงานข้าพเจ้า ทำให้ผลงานศิลปะเกิดความคลี่คลายมากขึ้น และพัฒนาผลงานได้อย่างเหมาะสมตามแนวความคิด สามารถส่งผลต่อด้านอารมณ์ของผู้ชมได้

Tony Oursler เป็นศิลปินด้านมัลติมีเดียและการติดตั้งในอเมริกา เขาจบปริญญาตรีสาขาศิลปกรรมที่สถาบันศิลปะแคลิฟอร์เนียบาเลนเซียแคลิฟอร์เนียในปี 2522 ศิลปะของเขาครอบคลุมสื่อหลากหลายที่ทำงานร่วมกับวิดีโอประติมากรรมการติดตั้งการแสดงและการวาดภาพ ปัจจุบันศิลปินอาศัยและทำงานอยู่ในนิวยอร์กซิตี้ เขาแต่งงานกับจิตรกร¹⁸

¹⁸ Tony Oursler ศิลปินผู้บุกเบิกด้านวิดีโออาร์ตเข้าถึงได้จาก



ภาพที่ 5 ผลงานของศิลปิน Tony Oursler

ชื่อผลงาน R\os/e, 2017

วัสดุ อุปกรณ์ Glass, led screen, audio, video, steel, acrylic, resin, led light and computer

ขนาด 200 x 39 / Head 35ø cm

TON003

เข้าถึงเมื่อ 15/08/2562

ที่มา: <http://galeriemitterrand.com/en/artistes/oeuvres/3421/tony-oursler#oeuv-4>



ภาพที่ 6 ชื่อผลงาน ,ปีที่สร้าง Sound Digressions: Spectrum, 2017

เทคนิค Videoprojector, amplifier, audio player, screen

ขนาด Variable dimensions

เข้าถึงเมื่อ 15/08/2562

ที่มา: <http://galeriemitterrand.com/en/artistes/oeuvres/3421/tony-oursler#oeuv-4>

2.3.2 Matt Clark



ภาพที่ 7 ศิลปินศิลปะการจัดวาง Matt Clark ผู้ก่อตั้ง United Visual Artists (UVA)
เข้าถึงเมื่อ 20/09/2562

ที่มา https://en.wikipedia.org/wiki/United_Visual_Artists#/media/File:Matt_Clark.jpg

United Visual Artists (UVA) คือสถานที่ฝึกฝนศิลปะในลอนดอนซึ่งก่อตั้งขึ้นในปี 2546 โดย แมต คลาร์ก (Matt Clark) ศิลปินชาวอังกฤษ (1974) UVA ได้สร้างงานที่หลากหลายและรวมเทคโนโลยีใหม่เข้ากับสื่อดั้งเดิมเช่นการวาดรูป งานประติมากรรม งานแสดงและการติดตั้งเฉพาะสถานที่ การปฏิบัติดังกล่าวมีวิธีการแบบเปิดและมีทำงานร่วมกัน ในขณะที่คลาร์กเป็นผู้นำทีม UVA โดยคำว่า "ศิลปิน"ของคลาร์กนั้นหมายถึงผู้คนมากมายที่มีส่วนร่วมในงานของคลาร์ก การวาดภาพจากแหล่งต่าง ๆ ตั้งแต่ปรัชญาโบราณไปจนถึงวิทยาศาสตร์เชิงทฤษฎีการปฏิบัติสำรวจกรอบวัฒนธรรมและปรากฏการณ์ธรรมชาติที่กำหนดความรู้ความเข้าใจของเราสร้างเครื่องมือที่จัดการการรับรู้ของเราและเปิดเผยสัมพันธ์ภาพของประสบการณ์ของเรา แทนที่จะเป็นวัตถุ งานของ UVA นั้นเป็นที่เข้าใจกันดีกว่าว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาซึ่งเป็นงานที่โชว์แสงเสียงและการเคลื่อนไหวแผ่ออกไป

UVA ได้รับการยอมรับจากสถาบันในต่างประเทศรวมถึง Barbican Curve Gallery, London, England; Manchester International Festival, แมนเชสเตอร์, อังกฤษ ; ราชบัณฑิตยสถานแห่งศิลปะลอนดอนอังกฤษ; Serpentine Gallery, ลอนดอน, อังกฤษ; The Wellcome Trust, ลอนดอน, อังกฤษ; Towner Gallery, East Sussex, England; พิพิธภัณฑ์ Victoria & Albert, ลอนดอน, อังกฤษ; YCAM, โตเกียว, ญี่ปุ่นและอื่น ๆ รวมถึงการจัดนิทรรศการ

แบบกลุ่มก่อนหน้านี้ เช่น Blain | Southern ลอนดอน, อังกฤษ; Riflemaker ลอนดอน, อังกฤษ; Bryce Wolkowitz, New York; พิพิธภัณฑสถานศิลปะกรุงโซล , โซล, เกาหลี; และ Power Station of Art เซี่ยงไฮ้, จีน

UVA ได้ร่วมมือกับศิลปินรวมถึงนักออกแบบท่าเต้น Benjamin Millepied และ Paris Opéra Ballet ผู้สร้างภาพยนตร์ Adam Curtis และนักดนตรี Massive Attack, Battles และ James Blake ล่าสุด UVA ร่วมมือกับ Christopher Bailey สำหรับการแสดงแฟชั่นฤดูใบไม้ร่วง / ฤดูหนาว 2018 ที่ Burberry ¹⁹



ภาพที่ 8 ภาพผลงานจาก Designer: United Visual Artists

เข้าถึงเมื่อ 20/09/2562

ที่มา https://en.wikipedia.org/wiki/United_Visual_Artists#/media/File:Matt_Clark.jpg

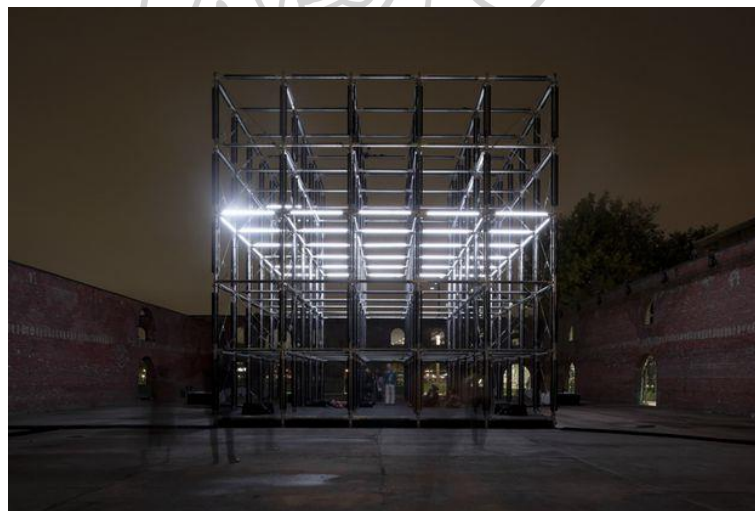
¹⁹ ศิลปินศิลปะการจัดวาง Matt Clark ผู้ก่อตั้ง United Visual Artists (UVA) เข้าถึงได้จาก https://en.wikipedia.org/wiki/United_Visual_Artists#/media/File:Matt_Clark.jpg



ภาพที่ 9 ภาพผลงานจาก Designer: United Visual Artists

เข้าถึงเมื่อ 20/09/2562

ที่มา https://en.wikipedia.org/wiki/United_Visual_Artists#/media/File:Matt_Clark.jpg



ภาพที่ 10 ภาพผลงานจาก Designer: United Visual Artists

Score: Scanner Client: The Creators Project

Location: New York City (2011) and San Francisco (2012)

Additional Audio Programming: Henrik Ekeus and Dave Meckin

เข้าถึงเมื่อ 5/05/2563

ที่มา [https://en.wikipedia.org/wiki/United_Visual_Artists#/media/File: Matt_Clark.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/United_Visual_Artists#/media/File:Matt_Clark.jpg)

2.3.3 Nam June Paik

เป็นศิลปินเกาหลีอเมริกัน เขาทำงานกับสื่อหลากหลายประเภทและได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้ก่อตั้งวิดีโออาร์ต เขาให้เครดิตกับการใช้งานครั้งแรกของคำว่า "ซูเปอร์ไฮเวย์อิเล็กทรอนิกส์" เพื่ออธิบายอนาคตของการสื่อสารโทรคมนาคม



ภาพที่ 11 Nam June Paik

เข้าถึงเมื่อ 20/09/2562 ที่มา <https://www.wikiart.org/en/nam-june-paik/all-works#/#filterName=all-paintings-chronologically,resultType=masonry>

เกิดเมื่อ: 20 กรกฎาคม 2475, Gyeongseong

เสียชีวิตเมื่อ: 29 มกราคม 2549, ไมอามี, ฟลอริดา, อเมริกา

กำลังจัดแสดง: Smithsonian American Art Museum, เพิ่มเติม

ยุค: Neo-Dada, ศิลปะสมัยใหม่, ฟลักซ์ซัส

คู่สมรส: Shigeko Kubota (สมรส พ.ศ. 2508–พ.ศ. 2549)

ภาพยนตร์: Back To Fucking Cambridge, The Misfits - 30 Years of Fluxus, Digital Experiments At Bell Labs



รางวัลที่ได้รับ: Ho-Am Prize in the Arts, Guggenheim Fellowship for Creative Arts, US&Canada, Kyoto Prize in Arts and Philosophy

ภาพที่ 12 :ชื่อผลงาน More Log in Less Logging

ศิลปิน Nam June Paik

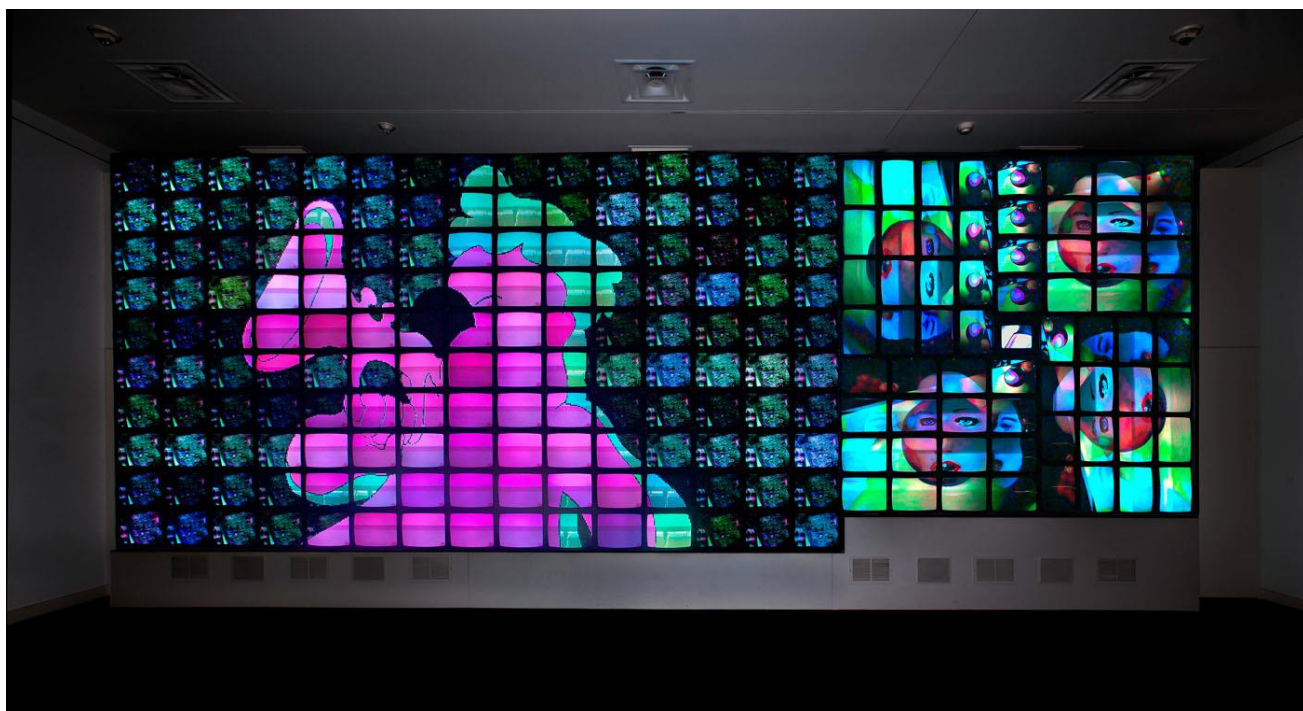
ปีที่สร้าง 1993

รูปแบบงานศิลปะ Neo-Dada

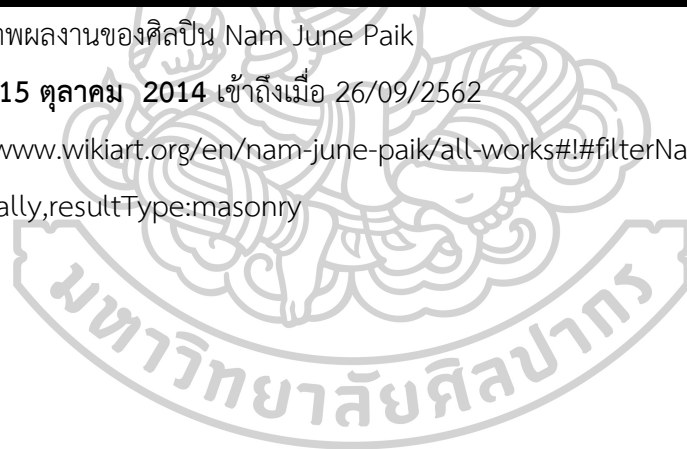
เทคนิค installation

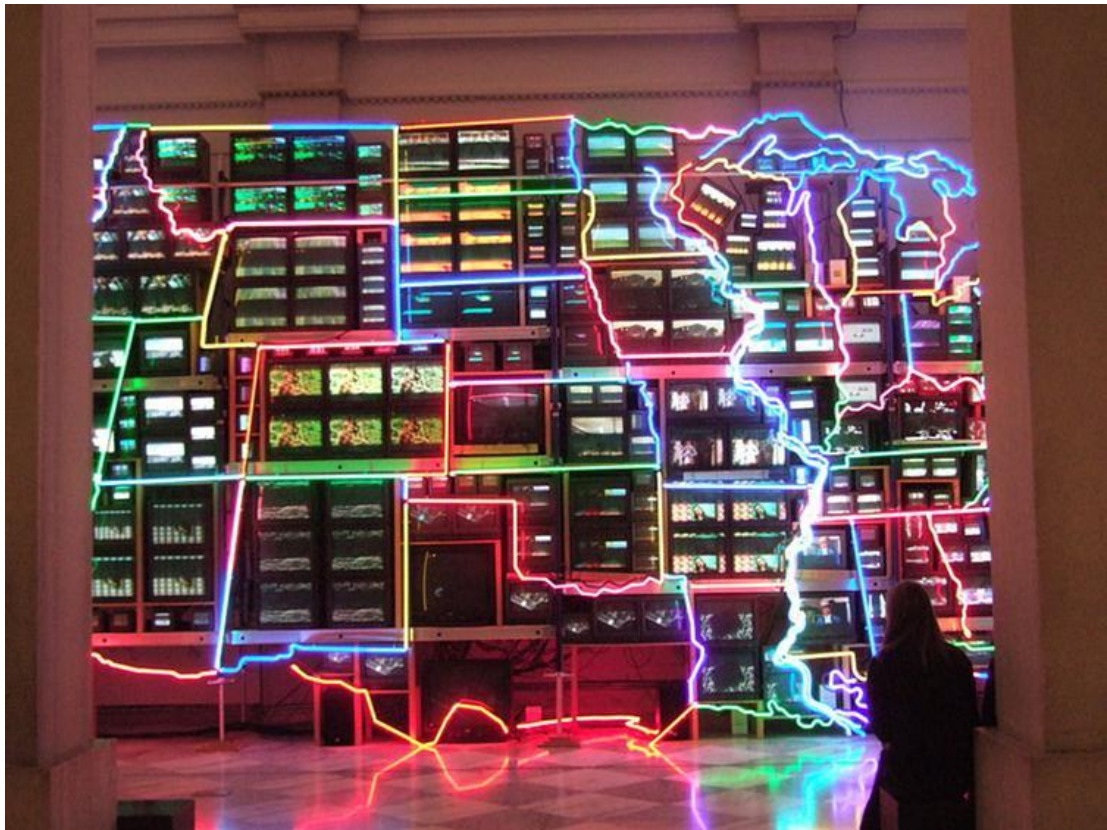
เข้าถึงเมื่อ 26/09/2562

ที่มา <https://www.wikiart.org/en/nam-june-paik/all-works#!#filterName:all-paintings-chronologically,resultType:masonry>



ภาพที่ 13 ภาพผลงานของศิลปิน Nam June Paik
จัดแสดงเมื่อ 15 ตุลาคม 2014 เข้าถึงเมื่อ 26/09/2562
ที่มา <https://www.wikiart.org/en/nam-june-paik/all-works#!#filterName=all-paintings-chronologically,resultType=masonry>





ภาพที่ 14 ภาพผลงานชื่อ Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii
 ศิลปิน :Nam June Paikปีที่สร้าง : 1996 รูปแบบงานศิลปะ :Neo-Dadaเทคนิค: installation
 เข้าถึงเมื่อ 26/09/2562
 ที่มา<https://www.wikiart.org/en/nam-june-paik/all-works#!#filterName=all-paintings-chronologically,resultType=masonry>

2.3.4 Wes Wilson



ภาพที่ 15 ศิลปินภาพประกอบ Wes Wilson

เข้าถึงเมื่อ 15/08/2562

ที่มา <https://www.rollingstone.com/music/music-news/wes-wilson-psychedelic-poster-artist-dead-obituary-945946/>

Wes Wilson ผู้ออกแบบโปสเตอร์ชื่อดัง ซึ่งสร้างสรรค์งานภาพประกอบและสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่ทำให้เกิดอารมณ์เคลิบเคลิ้มซึ่งเป็นที่รู้จักกันเป็นอย่างดีในเรื่องโปสเตอร์วงดนตรีร็อก ศิลปินใช้รูปแบบของสีเส้นที่สดใสและตัวอักษรที่มีลักษณะคล้ายการละลายและของเหลวยากที่จะอ่าน

Wilson ออกแบบโปสเตอร์สำหรับศิลปินเช่น The Grateful Dead, Jefferson Airplane และ Van Morrison รวมถึงสไตล์ที่โดดเด่นของเขาได้เชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับยุค 60



ภาพที่ 16 ภาพหน้าปกนิตยสาร Juxtapoz-ศิลปินWas Wilson

เผยแพร่เมื่อ ค.ศ.1960

ที่มา : <https://daily.jstor.org/when-posters-went-psychedelic/>

2.3.5 FabianOefner



ภาพที่ 17 ศิลปินภาพถ่าย Fabian Oefner (ซ้ายบน) และภาพผลงาน

เข้าถึงเมื่อ 15/08/2562

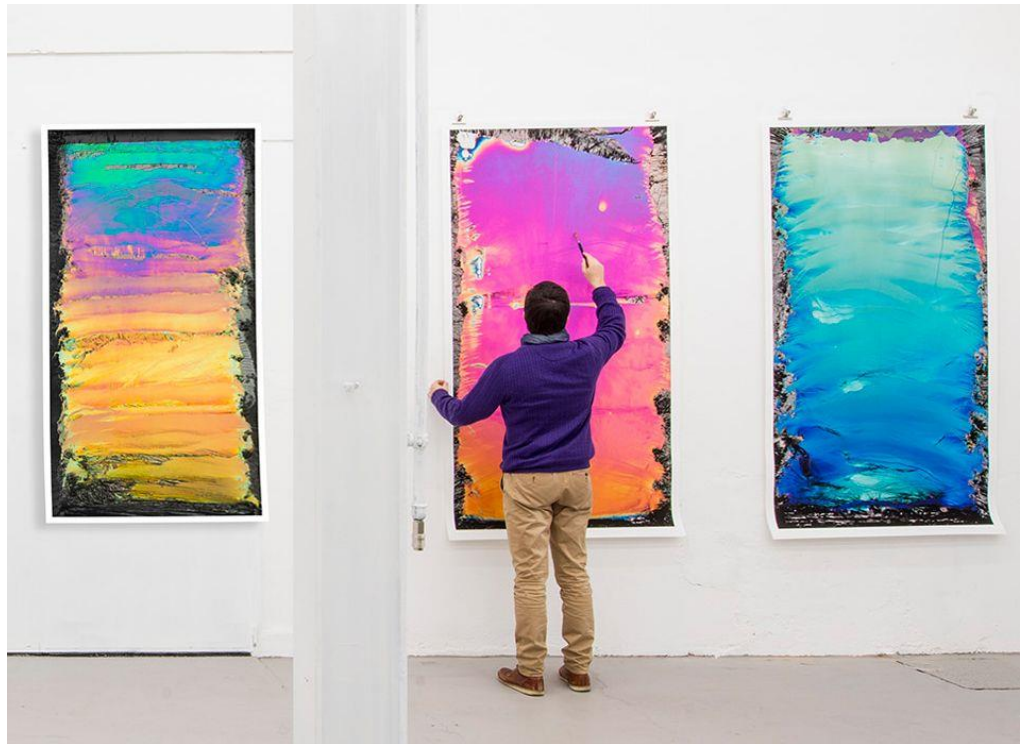
ที่มา https://web.facebook.com/Fabian-Oefner-347863818645141/?_rdc=1&_rdr

Fabian Oefner เป็นศิลปินที่มีความสามารถในการรวมศาสตร์ 2 ชนิดด้วยกัน นั่นคือ วิทยาศาสตร์ ศิลปะ การถ่ายภาพ หนึ่งด้วยเทคนิควิธีต่างๆ เขาได้พบและบันทึกภาพความงดงามของสภาวะทางธรรมชาติเล็กๆ ใกล้ตัว เช่น ในสสารต่างชนิดกัน ที่มีคุณสมบัติแตกต่างกัน เมื่อนำมาหยด ควบรวมกัน และนำพลังของสนามแม่เหล็กมาเหนี่ยวนำสารเหล่านั้น ทำให้เกิดปรากฏการณ์การแยกชั้นของสี จากนั้นถ่ายภาพช่วงเวลาเหล่านั้นด้วยกล้องที่มีความละเอียดสูง



ภาพที่ 18 ภาพอุปกรณ และภาพชิ้นงานที่จัดแสดง

เข้าถึงเมื่อ :15/08/2562 ที่มา :<https://www.english-video.net/v/th/1834>



ภาพที่ 19 ภาพการจัดแสดงชิ้นงานภาพถ่ายที่ NEW WORK

ในปี ค.ศ.2017 โดยศิลปิน Fabian Oefner ที่มา : <https://www.english-video.net/v/th/1834>

Fabian Oefner เข้าถึงเมื่อ 15/08/2562 ที่มา : <https://www.english-video.net/v/th/1834>

2.3.6 Brian Pollett

การทดลองจากปี 2016 ศิลปินเสพยาเสพติด 19 ชนิด เพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจที่จะสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกและผลกระทบต่อประสาทการรับรู้หลังเสพยาเสพติดเหล่านั้น



ภาพที่ 20 ภาพ Brian Pollett ผู้ทำการทดลอง

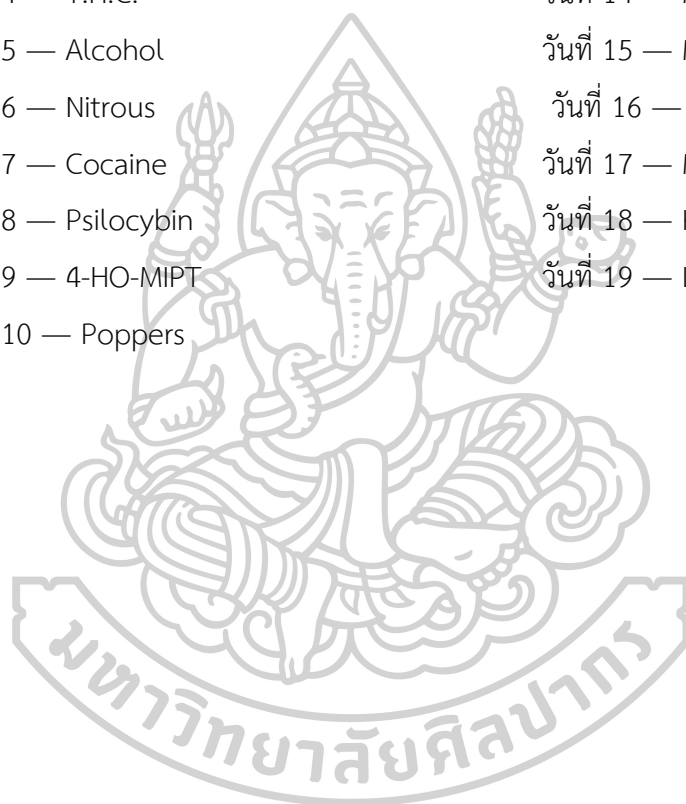
ที่มา <https://www.boredpanda.com/how-different-drugs-affect-you-artist-illustrations-art-brian-pollett/>

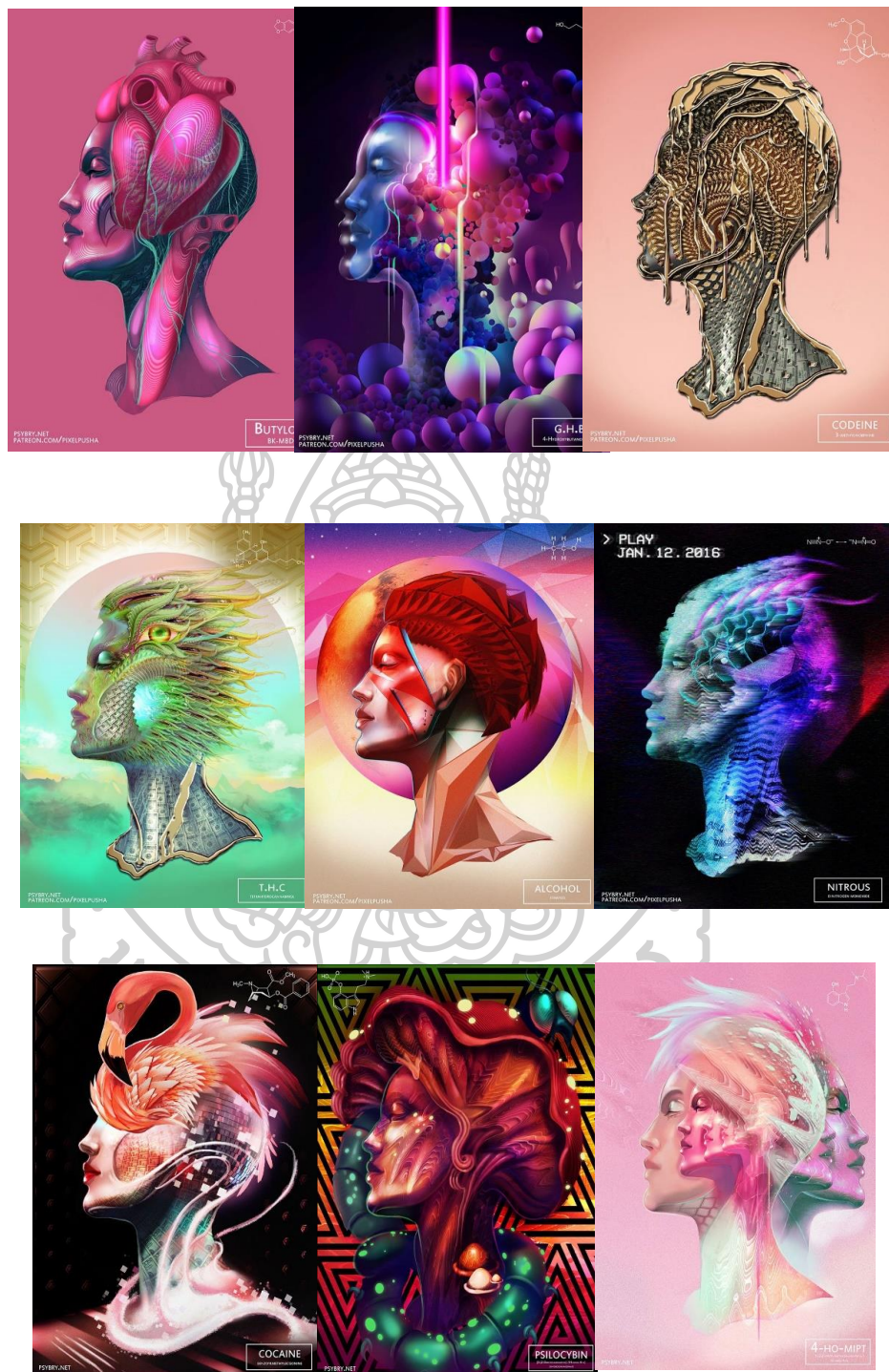
Brian Pollett หรือที่รู้จักกันในชื่อ Pixel-Pusha ต้องการที่จะลองทดสอบว่ายาเสพติดแต่ละชนิดให้ผลกระทบต่อเราอย่างไรบ้าง เขาเล่าว่าต้องการผลงานชุดนี้เป็นเหมือนการศึกษาว่าสิ่งที่คนเสพยาคิดเป็นอย่างไร การทดลองของเขานั้นอันตรายอย่างยิ่งเนื่องจากเขาได้ทำการเสพยาแต่ละชนิด 19 วันติดต่อกัน และสร้างสรรค์งานภาพเขียนดิจิทัลที่อธิบายสภาวะและความรู้สึกหลังเสพยาเหล่านี้

การเปลี่ยนภาพหลอนต่างๆ ให้กลายเป็นงานศิลปะ ตอนเสพนั่นจินตนาการว่าอดีต อนาคตเส้นเวลา
ได้หายไปแล้ว จับจ้องได้แค่ปัจจุบัน เรื่องวันพรุ่งนี้เป็นเรื่องตลก

วันที่ทำการทดลอง และชนิดของยาเสพติดที่ใช้ในแต่ละวันของการทดลอง

วันที่ 1 — Butylone	วันที่ 11 — DMT
วันที่ 2 — G.H.B.	วันที่ 12 — Ether
วันที่ 3 — Codeine	วันที่ 13 — 25I
วันที่ 4 — T.H.C.	วันที่ 14 — MXE
วันที่ 5 — Alcohol	วันที่ 15 — MDMA
วันที่ 6 — Nitrous	วันที่ 16 — Amphetamine
วันที่ 7 — Cocaine	วันที่ 17 — Mescaline
วันที่ 8 — Psilocybin	วันที่ 18 — Ketamine
วันที่ 9 — 4-HO-MIPT	วันที่ 19 — LSD
วันที่ 10 — Poppers	





ภาพที่ 21 ญ. ผลงานที่ 1-9 เรียงซ้ายไปขวา

ที่มา <https://www.boredpanda.com/how-different-drugs-affect-you-artist-illustrations->



ภาพที่ 22 ผลงานที่ 10-18 เรียงซ้ายไปขวา

ที่มา <https://www.boredpanda.com/how-different-drugs-affect-you-artist-illustrations-art-brian-pollett/>



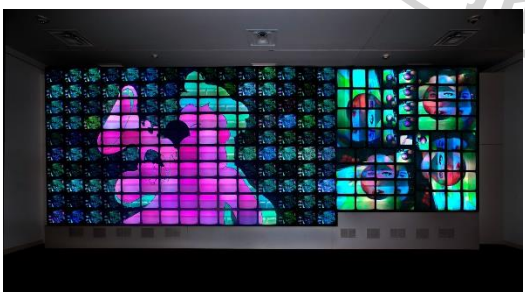


ภาพที่ 23 ภาพผลงานชิ้นสุดท้าย จากสาร LSD

ที่มา <https://www.boredpanda.com/how-different-drugs-affect-you-artist-illustrations-art-brian-pollett/>

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์อิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งาน

ผลงานของศิลปิน	รูปแบบ	เทคนิค	แนวคิด/เนื้อหา	สรุปการวิเคราะห์ผล การสร้างสรรค์งาน
	ศิลปะการจัด วางงานสื่อผสม	การประกอบ สร้างด้วยแก้ว จอLED เหล็ก เรซิน อคริลิก	ลักษณะงานที่โดดเด่น เฉพาะตัวของเขาคือ เทคนิค การจัดฉายภาพวิดีโอลงบน วัตถุ 3 มิติ หรือฉายผ่าน จอภาพขนาดต่างๆภาพที่ ฉายลงบนวัตถุเหล่านั้นมีทั้ง ใบหน้าคนที่กำลังแสดง ความรู้สึกหรือเฉพาะภาพ ดวงตาคคนที่กำลังกรอกกิ้ง หรือร้องไห้ ประกอบกับ เสียงที่คล้ายคนกำลังบ่น บ้างก็เป็นเสียงขอความ ช่วยเหลือ วัตถุ 3 มิติ	การนำรูปทรง สิ่งของเครื่องใช้มา สร้างสรรค์ เป็นงานสื่อผสม รูปแบบกึ่งนามธรรม และแสดงออก ความรู้สึกต่างๆผ่าน งานสร้างสรรค์ ลักษณะคล้ายมนุษย์ หรืออวัยวะมนุษย์
 <p data-bbox="347 1397 576 1429">Tony Oursler (2017)</p>	ศิลปะการจัด วางรูปแบบ วิดีโอ อาร์ต	วิดีโอ โปรเจคเตอร์ ฉายลงบน จอภาพ และให้ เสียงผ่านลำโพง ในแต่ละชิ้นงาน	เหล่านั้นดูราวกับว่ามีชีวิต จริง ให้ความรู้สึกที่หลอน และน่าหวาดหวั่น	

ผลงานของศิลปิน	รูปแบบ	เทคนิค	แนวคิด/ เนื้อหา	สรุปการวิเคราะห์ ผลการสร้างสรรค์ งาน
 <p data-bbox="295 1041 550 1075">Nam June Paik(1993)</p>	<p data-bbox="710 481 861 660">ศิลปะการจัด วาง รูปแบบ ประติมากรรม สื่อผสม</p>	<p data-bbox="885 481 1061 705">การประกอบ สร้างด้วย จอแสดงผลและ ใช้เทคโนโลยีตาม ยุคสมัย</p>	<p data-bbox="1085 481 1228 761">“ทีวีได้จูโจม พวกเรากันไป ทั้งหมด ตอนนี้ละ เรา กำลังอดมัน กลับบ้าง”</p>	<p data-bbox="1244 481 1436 761">สังเกตได้จากงาน เมื่อปี1993 จะเป็น เทคโนโลยีจอภาพ โทรทัศน์แบบเก่าที่ ไม่สามารถ แสดงผลแบบ ต่อเนื่องหรือสอด ประสานกันในแต่ละ จอภาพได้</p>
	<p data-bbox="710 1120 861 1299">ศิลปะการจัด วาง รูปแบบ ประติมากรรม สื่อผสม</p>	<p data-bbox="885 1120 1061 1433">ศิลปะการจัด วาง ใช้รูปแบบ ภาพเคลื่อนไหว กึ่งนามธรรม</p>	<p data-bbox="1085 1120 1228 1433">คำพูดของ ศิลปินในยุคที่ โทรทัศน์เข้า มามีบทบาท กับโลกมนุษย์ มากขึ้น เรื่อยๆ จึง เป็นแรง บันดาลใจให้ เขาพัฒนา งานจากสื่อ สมัยใหม่ตาม ยุคสมัยตั้งแต่ อดีตสู่ ปัจจุบัน</p>	<p data-bbox="1244 1120 1436 1433">ต่างกันอย่างมาก กับงานชุดปี 2014 ที่เทคโนโลยีล้ำ หน้าสามารถเพิ่ม ลูกเล่นให้กับ ชิ้นงานได้ หลากหลายมาก ขึ้น การแสดงผลที่ พัฒนาขึ้นทำให้ตัว ชิ้นงานนั้นมีความ โดดเด่นและ น่าสนใจด้วยความ ต่อเนื่องของมีเดีย ที่สอดประสานกัน ในทุกๆจอ เคลื่อนย้ายจากจอ หนึ่งไปยังอีกจอหนึ่ง ได้อย่างราบรื่น และสมบูรณ์แบบ</p>
 <p data-bbox="295 1747 550 1780">Nam June Paik(2014)</p>				

ผลงานของศิลปิน	รูปแบบ	เทคนิค	แนวคิด/ เนื้อหา	สรุปการวิเคราะห์ ผลการสร้างสรรค์ งาน
 <p data-bbox="236 1373 608 1406">United Visual Artists (2018)</p>	<p data-bbox="711 595 863 678">ศิลปะการจัด วาง ขนาดใหญ่</p>	<p data-bbox="888 595 1062 1272">การประกอบ สร้างงานพื้นที่ ศิลปะขนาดใหญ่ ด้วยโครงเหล็ก และในทุกส่วน ของชิ้นงานมีการ ติดตั้งหลอดไฟ LED ที่ควบคุม การเปิดไม่ว่าจะ เป็นการเปิด-ปิด เป็นแถว สลับกัน หรือเปิดปิดแบบ สุ่มก็สามารถทำ ได้ทั้งหมด</p>	<p data-bbox="1088 595 1219 1122">เป็นงาน ศิลปะที่ผู้เข้า ชมสามารถ เข้าไปอยู่ใน ชิ้นงาน และ ได้รับอารมณ์ ความรู้สึกลึก จากจากสี ของหลอด ทั้งหมดLED ในพื้นที่</p>	<p data-bbox="1251 611 1425 925">เป็นงานสามมิติ ที่ออกแบบ เพื่อที่จะแปร สภาพการรับรู้ ของสิ่งแวดล้อม ของผู้เข้าชม</p>

ผลงานของศิลปิน	รูปแบบ	เทคนิค	แนวคิด/เนื้อหา	สรุปการวิเคราะห์ ผลการสร้างสรรค์ งาน
 <p>Juxtapoz(1960)</p>	<p>โปสเตอร์ ภาพประกอบ สื่อสิ่งพิมพ์</p>	<p>เป็นผู้บุกเบิก แนวทาง สร้างสรรค์ผลงาน ภาพประกอบ สื่อ สิ่งพิมพ์โฆษณา ที่ ใช้รูปแบบของ สีเส้นที่สดใสและ ตัวอักษรที่มี ลักษณะคล้ายการ ละลายและ ของเหลว เคลื่อนไหวไปตาม จินตนาการของ ศิลปิน</p>	<p>แรงบันดาลใจ เกิดจาก แนวทาง ของ วงดนตรีร็อก ยุค 60 ที่เป็นที่ นิยม และเป็น กระแสใหม่ของ โลกขณะเวลานั้น</p>	<p>เป็นงานสองมิติ ที่ ถ่ายทอดอารมณ์แล้ว มุมมองขณะมีนเมา ลดทอนและ ถ่ายทอดออกมาได้ อย่างน่าสนใจ และ เป็นที่นิยมของคน ในขณะเวลานั้น</p>

ผลงานของศิลปิน	รูปแบบ	เทคนิค	แนวคิด/เนื้อหา	สรุปการวิเคราะห์ ผลการสร้างสรรค์ งาน
 <p data-bbox="379 1249 624 1279">FabianOefner(2017)</p>	ศิลปะ ภาพถ่าย	<p data-bbox="911 636 1070 1167">ในสสารต่างชนิดกัน ที่มีคุณสมบัติแตกต่างกัน เมื่อนำมาหยด ควบรวมกัน และนำพลังของสนามแม่เหล็กมาเหนี่ยวนำสารเหล่านั้น ทำให้เกิดปรากฏการณ์การแยกชั้นของสี จากนั้นถ่ายภาพช่วงเวลาเหล่านั้นด้วยกล้องที่มีความละเอียดสูง</p>	<p data-bbox="1102 636 1299 1167">การรวมศาสตร์ 2 ชนิดด้วยกันนั้นคือ วิทยาศาสตร์ และ ศิลปะการถ่ายภาพหนึ่งด้วยเทคนิควิธีต่างๆ เขาได้พบและบันทึกภาพความงดงามของสภาวะทางธรรมชาติเล็กๆใกล้ตัว</p>	<p data-bbox="1331 636 1506 1167">เป็นศิลปะภาพถ่ายที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินขยาย และตีแผ่เรื่องราวของสสารที่เราสัมผัสและพบเห็นได้ทั่วไปออกมาในแง่มุมใหม่อันแสนงดงาม</p>

ผลงานของศิลปิน	รูปแบบ	เทคนิค	แนวคิด/ เนื้อหา	สรุปการวิเคราะห์ผลการสร้างสรรค์ งาน
 <p data-bbox="288 1877 517 1906">Brian Pollett(2016)</p>	ศิลปะ การ วาด ภาพ ดิจิทัล	ใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ ที่เกี่ยวข้อง กับการสร้าง ชิ้นงานศิลปะ ภาพประกอบ ตีความ สภาวะ อารมณ์ ความรู้สึก หลังเสพ ออกมาอย่าง เป็นรูปธรรม	ศิลปิน เสียสละ ตนเองใน การลงเสพ ยาเสพติด 19ชนิด เก็บ รวบรวม ข้อมูลต่าง ๆ เพื่อเป็นแรง บันดาลใจใน การสร้างสรุ คงานชุดนี้	ศิลปินสามารถแยกแยะ บ่งชี้ถึง ความรู้สึกของอาการที่แตกต่างกันเมื่อ เสพสารชนิดต่างๆได้อย่างสมบูรณ์ ผ่านการใช้อ็ครประกอบของทัศนธาตุ ที่ผู้คนทั่วไปสามารถตีความได้ง่าย และยังมีการเก็บข้อมูลอย่างละเอียด เช่นการเขียนอธิบายถึงพันธเคมีของ สารชนิดนั้นๆในทุกๆชิ้นงาน สร้างสรรค์อีกด้วย

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “หลอน” ต้องการสะท้อนความรู้สึก สะเทือนใจ ของข้าพเจ้าตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ที่ข้าพเจ้าคลุกคลีและอยู่ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยปัญหา ยาเสพติด โดยการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านผลงานศิลปะการจัดวาง แสดงถึงความรู้สึกสะเทือนใจ ผ่าน สภาวะอาการของผู้ที่เสพยาเสพติด และสะท้อนความจริงที่เกิดขึ้นในร่างกายและสภาวะจิตใจของผู้เสพ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวที่ต้องการ

1. แนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์
2. รูปแบบของงานสร้างสรรค์
3. วิธีการดำเนินงาน
 - 3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล
 - 3.2 การสร้างภาพร่างต้นแบบ
 - 3.3 รูปแบบของงานสร้างสรรค์
4. รายละเอียดของระยะเวลาในการดำเนินงาน
5. วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์
6. เทคนิค ขั้นตอน และกระบวนการสร้างสรรค์

3.1 แนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าเกิดและเติบโตในจังหวัดยะลา ซึ่งอยู่เขตสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ถูกยกให้เป็นพื้นที่สีแดงเนื่องจากเกิดเหตุก่อการร้ายบ่อยครั้ง จึงทำให้มีการออกกฏอัยการศึก และมีการควบคุมดูแลจากเจ้าหน้าที่เป็นพิเศษ การขนส่งหรือการค้ายาเสพติดข้ามชายแดนเป็นไปได้ยากมากขึ้น แต่กลับกลายเป็นว่าเยาวชนในพื้นที่มักหลงยาเสพติดตั้งแต่อายุยังไม่บรรลุนิติภาวะ พร้อมด้วยเรื่องราวต่างๆมากมายที่คนสนิท คนใกล้ชิด ญาติ ได้มีการข้องเกี่ยวกับเส้นทางของยาเสพติด ปัญหาต่างๆเหล่านี้เกิดขึ้นรอบตัวของข้าพเจ้า

จนเกิดภาพจำที่ติดตา ทั้งภาพและความรู้สึกสะเทือนใจยังฝังลึกอยู่ในจิตใจของข้าพเจ้า จึงมุ่งเน้นการแสดงออกผ่านชุดงานศิลปะการจัดวาง

3. วิธีการดำเนินงาน

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้าพเจ้าเก็บข้อมูลจากการสืบค้นจากหน่วยงานที่รับผิดชอบโดยตรงในแวดวงที่เกี่ยวข้องเช่น สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด หรือ ป.ป.ส. (อังกฤษ: Office of the Narcotics Control Board) เป็นองค์กรสูงสุดในการกำหนดนโยบาย และมาตรการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด ตามพระราชบัญญัติป้องกันและปราบปรามยาเสพติด พ.ศ. 2519 โดยสืบค้นเป็นข้อมูลเชิงลึกคือที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติด ศึกษาตำราจิตเวชเด็กและวัยรุ่น จากศูนย์อำนวยการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด กรมสุขภาพจิต และทำการสัมภาษณ์เพื่อนผู้ที่มีอาการเสพติด ที่บอกเล่าถึงความทุกข์ทรมานขณะเสพสารเสพติด



ภาพที่ 24 ภาพขณะสัมภาษณ์ ผู้ที่มีพฤติกรรมใช้สารเสพติดอย่างเป็นกิจวัตร
บทสัมภาษณ์บางส่วน

ข้าพเจ้า(ผู้สัมภาษณ์):สามารถเล่าความรู้สึกตอนไม่ได้เสพได้หรือไม่ครับ
ผู้ให้สัมภาษณ์ : มันเป็นความรู้สึกหิว ที่กินเท่าไรก็ไม่สามารถทำให้อิ่มได้ ไม่มีอะไรมาทดแทนได้ นอกจากมัน(ยาเสพติด) ยิ่งอยาก มันยิ่งเพิ่มความทรมานจนวินาทีสุดท้ายที่จะสามารถห้ามใจจากมันได้ วันแบบนี้ตลอดเวลา

ข้าพเจ้า(ผู้สัมภาษณ์) : ถ้ามีโอกาสเลิก หรือสามารถเลิกได้ ต้องการจะเลิกเสพยาเส้นเชิงหรือไม่ เพราะเหตุใด

ผู้ให้สัมภาษณ์ : ผมยังคงมีหวังกับการเลิกอย่างสิ้นเชิง สำหรับผมมันสามารถทดแทนได้ด้วยความรักจากครอบครัว ทุกคนใส่ใจและห่วงใยผม และผมก็หวังว่าจะเป็นคนที่ดีขึ้นให้ได้เพื่อครอบครัว

จากนั้นข้าพเจ้าเก็บบันทึกข้อมูลของงานศิลปะ และศิลปินที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาทำการวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ และนำมาจัดองค์ประกอบโดยประกอบสร้างสิ่งต่างๆที่เกี่ยวข้องเพื่อแสดงสภาวะภายในจิตใจและร่างกายของผู้เสพผ่านศิลปะการจัดวาง

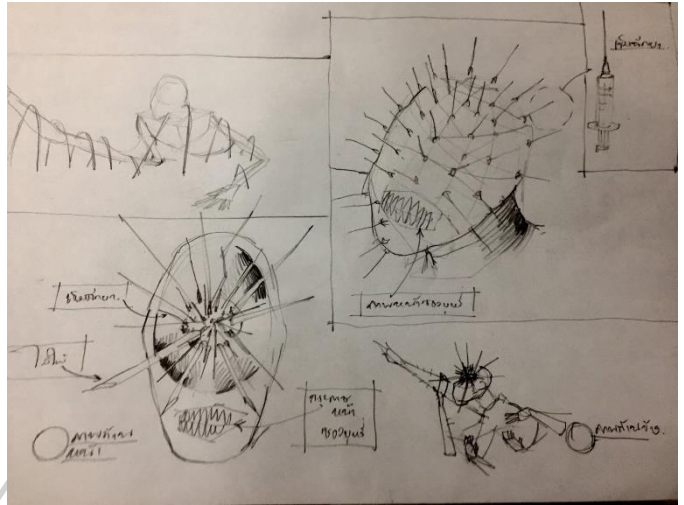
3.2 การสร้างภาพร่างต้นแบบ และชิ้นงานต้นแบบ

เกิดจากตกผลึกความคิดที่ได้จากการสืบค้นข้อมูลได้ด้านต่างๆ ทั้งภาคสนาม และภาคเอกสาร และอิทธิพลที่มีต่อผลงานสร้างสรรค์

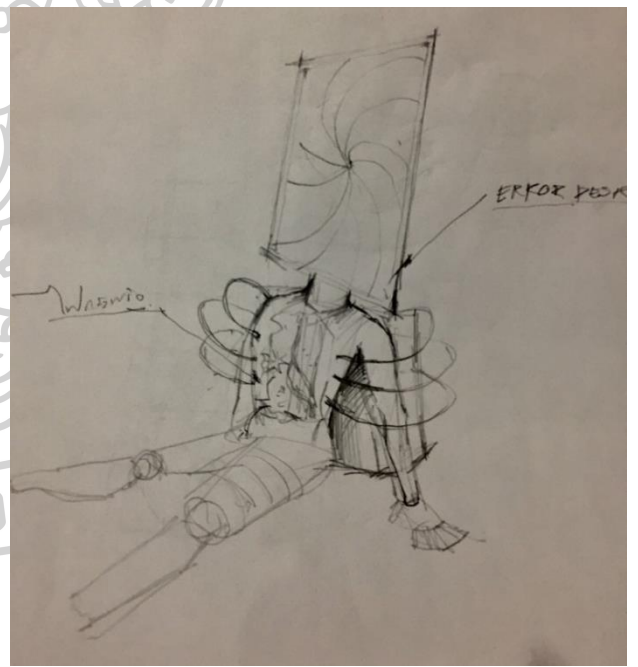
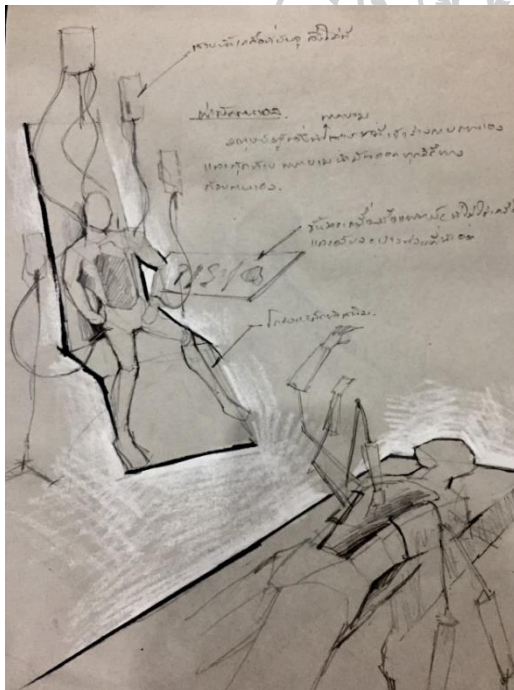


ภาพร่างชิ้นงานในช่วงระยะที่ 1

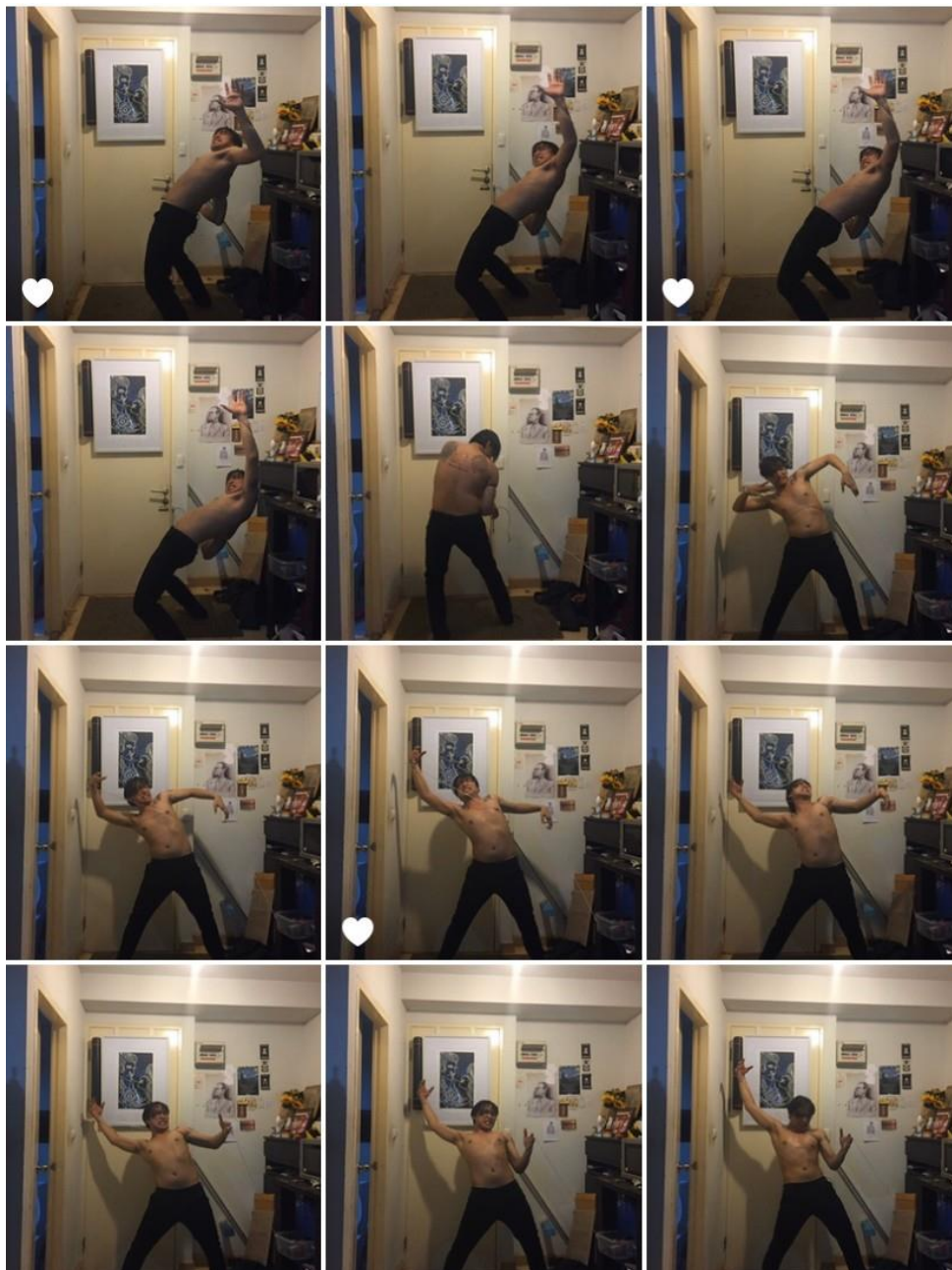
ภาพที่ 25 ภาพร่างต้นแบบงาน
ถ่ายเมื่อวันที่ 24 มกราคม 2562



ภาพที่ 26 ภาพร่างต้นแบบงาน
ถ่ายเมื่อวันที่ 24 มกราคม 2562



ภาพที่ 27 ภาพร่างต้นแบบงาน
ถ่ายเมื่อวันที่ 24 มกราคม 2562



ภาพที่ 28 ภาพถ่ายสรีระร่างกายในขณะที่ทำการพัฒนาร่างกายตนเอง
เพื่อค้นหาองค์ประกอบทางรูปทรงของตัวขึ้นงาน
ถ่ายเมื่อวันที่ 24 มกราคม 2562

3.3 รูปแบบและเทคนิคของงานสร้างสรรค์

จากการทดลองสร้างสรรค์งานศิลปะในช่วงแรกของการศึกษา ข้าพเจ้าจึงต่อยอดแนวทางที่ข้าพเจ้าถนัดในการสร้างสรรค์สร้างนั่นก็คือศิลปะการจัดวาง ประเภทของงานศิลปะที่มีที่ตั้งเฉพาะจุด, เป็นงานสามมิติ ที่ออกแบบเพื่อที่จะแปรสภาพการรับรู้ของสิ่งแวดล้อม โดยข้าพเจ้าแบ่งงานสร้างสรรค์ในพื้นที่เป็นสามชิ้น ทั้งสามชิ้นมีเทคนิควิธีที่แตกต่างกันเพื่อสร้างความหลากหลายในพื้นที่การจัดแสดงงานศิลปะการจัดวางในงานชุด “หลอน” ประกอบไปด้วยเทคนิคที่ต่างกันคือ

- ผลงานชิ้นที่ 1 **Nervous System Error** หรือชื่อภาษาไทยว่า ระบบประสาทล้มเหลว เป็นศิลปะการจัดวางที่ใช้การประกอบสร้างของจอแสดงผล หลากๆจอภาพ (ต่อยอดจากชิ้นงานต้นแบบชิ้นที่5) ภายในจอ นั้นมีการเล่นมีเดียเป็นศิลปะภาพเคลื่อนไหวกึ่งธรรมชาติ ที่อธิบายสภาวะภายในสมองของผู้เสพ

- ผลงานชิ้นที่ 2 **Supermassive Black Hole** หรือชื่อภาษาไทยว่า หลุมดำ เป็นศิลปะการจัดวางที่ใช้เทคนิคประติมากรรมสื่อผสมโดยขึ้นรูปจากสก็อตเทปที่พันร่างกายจนแข็งแต่อยู่ทรง ประกอบสร้างตามพื้นที่จัดแสดง (ต่อยอดจากต้นแบบชิ้นงานที่ 1 และ 4) ร่วมกับการฉายศิลปะภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม ไฟ LED หลายชนิด ที่ออกแบบสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับมีเดียของงานชิ้นที่ 1 ทั้งเรื่องของเวลาในการฉาย และช่วงเวลาของเรื่องราวที่ค่อยๆเพิ่มระดับความรู้สึก

- ผลงานชิ้นที่ 3 **Narcotic Artery** หรือชื่อภาษาไทยว่า หลอดเลือดแดง เป็นศิลปะการจัดวางที่ใช้เทคนิคประติมากรรมสื่อผสม จากวัสดุที่มีความเกี่ยวข้องกับการเสพยาเสพติด แล้ววัสดุอุปกรณ์ทางการแพทย์ ที่ประกอบสร้าง ห้อยแขวนจากเพดาน สู่จุดศูนย์กลางของชิ้นงาน ความเคลื่อนไหวของตัวงานมาจากของเหลวคล้ายเลือดที่ไหลเวียนด้วยอุปกรณ์ทางการแพทย์ และแสงไฟสปอร์ตไลท์ขนาดให้ 2 ดวงโคม ควบคุมสี แสง จังหวะการกระพริบช้า-เร็วผ่านเมนบอร์ด

3.4 รายละเอียดของระยะเวลาในการดำเนินงาน

ตาราง รายละเอียดของระยะเวลาในการดำเนินงาน

รายละเอียดในการดำเนินงาน	ปี 2562					ปี 2563				
	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.
พัฒนาแนวคิดรูปแบบเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์										
นำเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์แนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์										
สร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์										
แสดงนิทรรศการและสอบวิทยานิพนธ์										

3.5 วัสดุ - อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์

3.5.1 วัสดุ - อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1

Nervous System Error หรือชื่อภาษาไทยว่า ระบบประสาทล้มเหลว เป็นศิลปะการจัดวางที่ใช้การประกอบสร้างของจอแสดงผล หลากๆจอภาพ (ต่อยอดจากชิ้นงานต้นแบบชิ้นที่5) ภายในจอ นั้นมีการเล่นมีเดียเป็นศิลปะภาพเคลื่อนไหวกิจกรรม ที่อธิบายสถานะภายในสมองของผู้เสพ มีวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ดังนี้



ภาพที่ 29 จอโทรทัศน์ ขนาด 60 นิ้ว 2 จอ เพื่อแสดงภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม



ภาพที่ 30 คอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว และจอคอมพิวเตอร์ 32 นิ้ว 4 จอ เพื่อแสดงภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม



ภาพที่ 31 ภาพอุปกรณ์แปลงสัญญาณจากคอมพิวเตอร์สู่จอภาพ ประกอบด้วยสาย HDMI จำนวน 2 เส้น DP PORT จำนวน 2 เส้น และอุปกรณ์แปลงสัญญาณสู่สาย VGA 4 ตัวแปลง



ภาพที่ 32 ภาพอุปกรณ์ขยับจอภาพ และอุปกรณ์เจาะ ยึด เพื่อติดตั้งจอภาพ ณ พื้นที่จัดแสดง



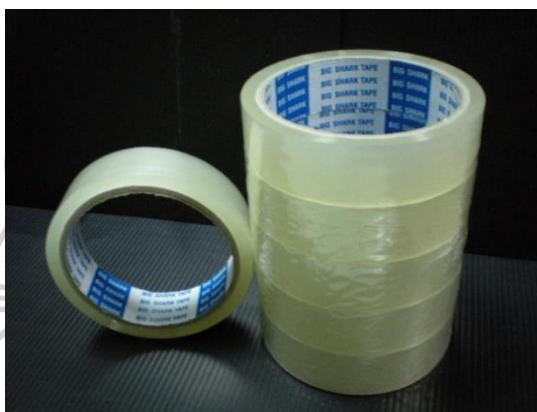
ภาพที่ 33 กระจกเงาสะท้อนภาพ ขนาด 130 X 200 เซนติเมตร เพื่อสะท้อนภาพเคลื่อนไหวของ
ชั้นงาน



ภาพที่ 34 ไฟ LED หุ้มด้วยซิลิโคน สีไฟเป็นสีแดง ยาว 10 เมตร

3.5.2 วัสดุ - อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2

ผลงานชิ้นที่ 2 Supermassive Black Hole หรือชื่อภาษาไทยว่า หลุมดำ เป็นศิลปะการจัดวางที่ใช้เทคนิคประติมากรรมสื่อผสมโดยขึ้นรูปจากสก็อตเทปที่พันร่างกายจนแข็งแต่อยู่ทรงประกอบสร้างตามพื้นที่จัดแสดง (ต่อยอดจากต้นแบบชิ้นงานที่ 1 และ 4) ร่วมกับการฉายศิลปะภาพเคลื่อนไหวบนกึ่งนามธรรม ที่ออกแบบสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับมีเดียของงานชิ้นที่ 1 ทั้งเรื่องของเวลาในการฉาย และช่วงเวลาของเรื่องราวที่ค่อยๆเพิ่มระดับความรู้สึก มีวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ดังนี้



ภาพที่ 35 สก็อตเทปใส ขนาด 1 นิ้วครึ่ง และครึ่งนิ้ว ไม่ต่ำกว่า 30 ม้วน เพื่อถอดแบบสรีระร่างกาย



ภาพที่ 36 โปรเจคเตอร์ฉายภาพ และ อุปกรณ์เพิ่มจำนวนเต้ารับไฟฟ้า



ภาพที่ 37 ท่อน้ำประปาพลาสติกแข็ง ทรงกลม และข้อต่อชนิดต่างๆไฟ LED ชนิดหลอด 80W แสงสีไฟเป็นสีแดง 12หลอดขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 2.5 ซม ยาว 130ซม



ภาพที่ 38 อุปกรณ์ และวัดท่อน้ำประปา ชนิดต่างๆ



ภาพที่ 40 อุปกรณ์ยึดจับหลอดไฟ และสายไฟ เช่น เทปพันสายไฟสีดำ และ CABLE TIE



ภาพที่ 39 อุปกรณ์พ่นสี



ภาพที่ 41 สายไฟยาว 20 เมตร ต่อหลอด LED ทั้งหมดเป็นอนุกรม
เพื่อเป็นการรวมจุดในการควบคุมการใช้งานหลอด LED ทั้งหมดพร้อมๆกัน

3.5.3 วัสดุ - อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 3

Narcotic Artery หรือชื่อภาษาไทยว่า หลอดเลือดแดง



ภาพที่ 42 แผ่นอะคริลิก 4 แผ่นและกาวประสาน ขวดโหลแก้ว สูง 75 cm



ภาพที่ 43 เครื่องมือทางการแพทย์
ได้แก่ ถุงเลือด 10 ถุง ถุงให้อาหารเหลว 10 ถุง สายให้น้ำเกลือ 20 ชิ้น เข็มฉีดยา 20 ชิ้น



ภาพที่ 44 แคปซูลยาลักษณะเป็นแบบใสภายในใส่กากเพชร



ภาพที่ 45 สายยางใสยาว 20 เมตร



ภาพที่ 46 อุปกรณ์ผสมเลือดเทียมที่ปลอดภัยต่อการใช้งาน
ได้แก่กาแฟ น้ำหวานสีแดง และน้ำ โดยใช้กระบอกฉีดยาในการเติมเลือดเทียมเข้าสู่ถุงเลือด



ภาพที่ 47 อุปกรณ์ให้แสงสว่าง
ชนิดสปอร์ตไลท์ LED 2 ดวง สายสำหรับเชื่อมต่อดวงโคม แล้วอุปกรณ์เพิ่มเติมตัวรับ 3 ชุด เมนบอร์ด
ควบคุมแสง สี และจังหวะการกระพริบของดวงโคม



ภาพที่ 48 ท่อและสายชนิดต่าง ๆ เพื่อจำลองระบบในร่างกาย



ภาพที่ 49 แท่นวางชิ้นงาน
ขนาด 50X120 เซนติเมตร

3.6 เทคนิค ขั้นตอน และกระบวนการสร้างสรรค์

3.6.1 เทคนิค ขั้นตอน และกระบวนการสร้างสรรค์ ผลงานชิ้นที่ 1

Nervous System Error หรือชื่อภาษาไทยว่า ระบบประสาทล้มเหลว เป็นศิลปะการจัดวางที่ใช้การประกอบสร้างของจอแสดงผล หลากหลายจอภาพ ภายในจอที่มีการเล่นมีเดียเป็นศิลปะภาพเคลื่อนไหวถึงธรรมชาติที่อธิบายสภาวะภายในสมองของผู้เสพ



ภาพที่ 50 ภาพร่างผลงาน

ระดับที่1.Introduction แสงสว่างจ้าออกมาจากกลางจอ เหมือนการตื่นนอนในทุกๆเช้าของทุกคน

ระดับที่2. ภาพมีเดียเกิดร่องรอยของการเผาไหม้ โดยเริ่มจากขอบมุมของทั้ง 4 จอ

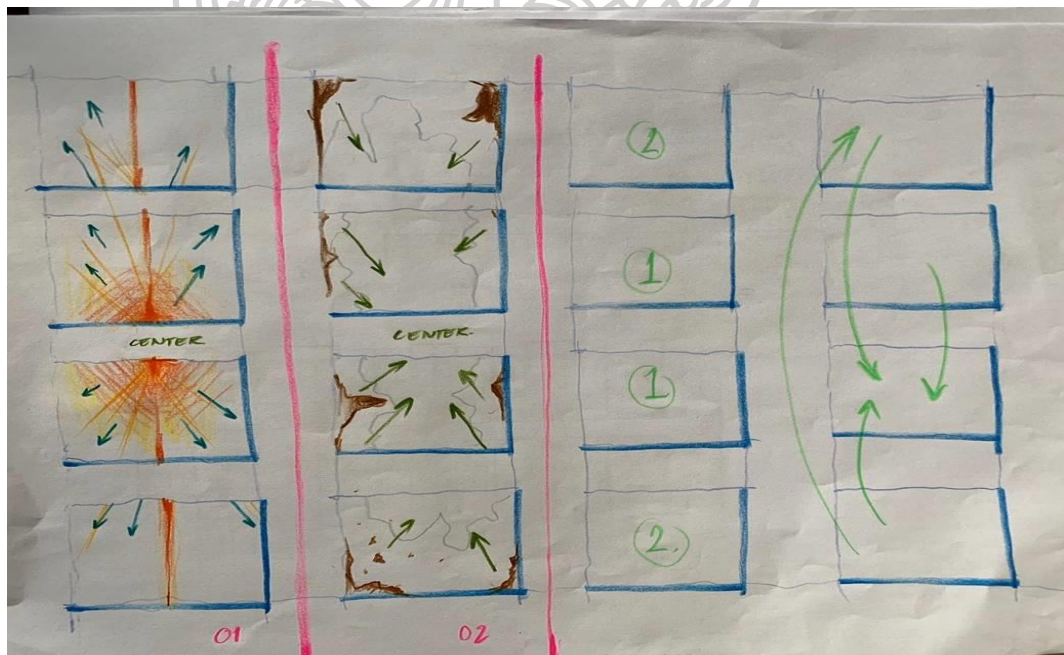
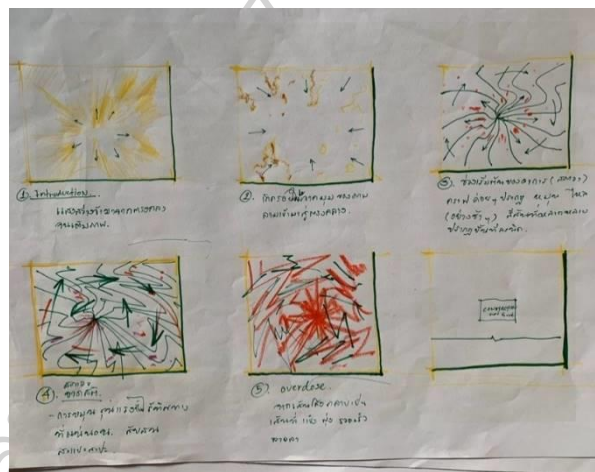
จนรอยไหม้ครอบคลุมพื้นที่ทั้งหมด

ระดับที่3. ช่วงเริ่มต้นของสภาวะ กราฟิกค่อยๆเริ่มปรากฏขึ้นอย่างช้า ค่อยๆหมุนวน รักษาความเร็วต่ำ

ระดับที่4.สภาวะขาดสติ ภาพเคลื่อนไหวเริ่มรุนแรง และรวดเร็วยิ่งขึ้น ไร้ทิศทางที่แน่นอน

ระดับที่5.เสพเกินขนาด จากเส้นโค้งที่เคลื่อนไหวลื่นไหล กลายเป็นเส้นที่แข็ง พุ่ง รุนแรงและรวดเร็ว เน้นความสับสนวุ่นวาย

ระดับที่6.ความวุ่นวายทั้งหมดบิบบแคบลงจนเหลือเส้นเดียว และกลายเป็นซีพจรที่เด่นรุนแรง ช้าลง และหยุดนิ่งเป็นเส้นนอนในที่สุด



(01)

(02)

(03)

(04)

ภาพที่ 51 สตอริบอร์ดที่แสดงการกระจายตัวของมีเดียจากจอหนึ่งไปอีกจอหนึ่ง

ได้แก่

- ช่วงแรก(01)การกระจายของแสงจะกระจายออกจากสองจกกลางไหลไปที่ละจกจนครบทุกจกภาพ
- ช่วงที่สอง(02)เกิดรอยไหม้ขึ้นที่ขอบมุมจกทั้ง 4 จกกลืนกินพื้นที่ทั้งหมด
- (03)จกเริ่มสลั้บตืดๆดับแสดงสภาวะเริ่มต้นของการขาดสติ
- (04)จกทั้ง 4 สลั้บไปมาอย่างรวดเร็ว รวมถึงตืดๆแสดงความสับสน วุ่นวาย ไม่สามารถควบคุมตนเองได้

ช่วงแรก (01)



(01.1)



(01.2)



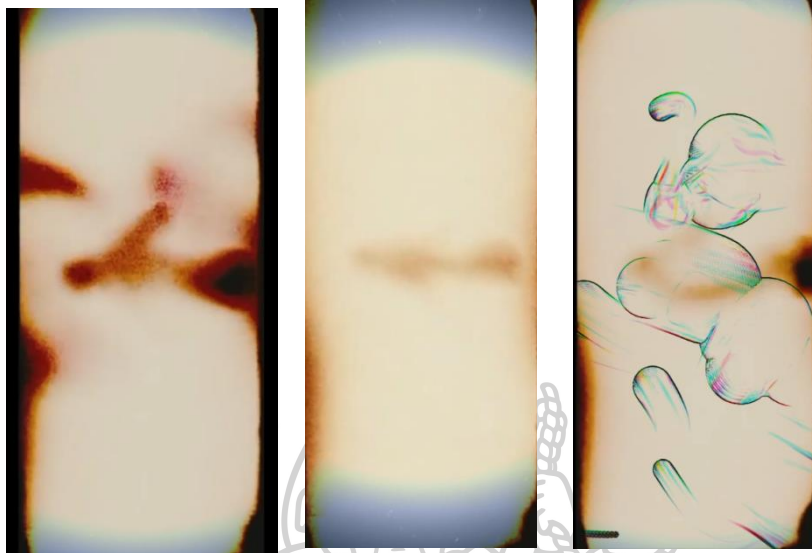
(01.3)



(01.4)

ภาพที่ 52 ภาพมีเดีย ช่วงระดับอารมณ์ Introduction เมื่อ edit เสร็จสิ้น (ภาพจากซ้ายไปขวา)

ช่วงระดับที่ 2 (02)



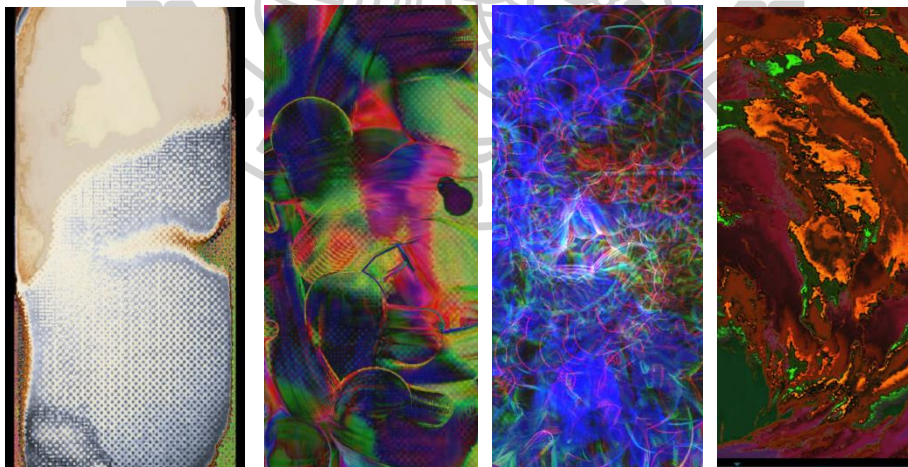
(02.1)

(02.2)

(02.3)

ภาพที่ 53 ภาพมีเดียระดับที่ 2 เกิดการแผ่ไหม้จากมุมจอศูนย์กลาง และเข้าสู่ช่วงที่ 3 เป็นช่วงเริ่มต้นของสภาวะ

ช่วงระดับที่ 3 (03)



(03.1)

(03.2)

(03.3)

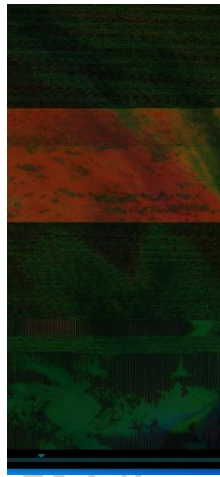
(03.4)

ภาพที่ 54 ภาพมีเดียระดับที่ 3 ช่วงเริ่มต้นของสภาวะ กราฟิกค่อยๆเริ่มปรากฏขึ้นอย่างช้า ค่อยๆ หมุนวน รักษาความเร็วที่ค่อนข้างต่ำ

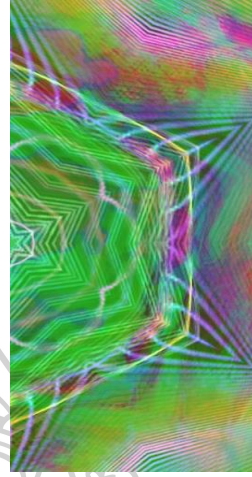
ช่วงระดับที่ 4 (04)



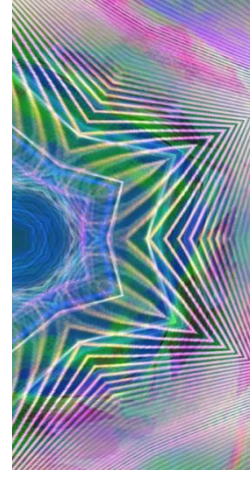
(04.1)



(04.2)



(04.3)

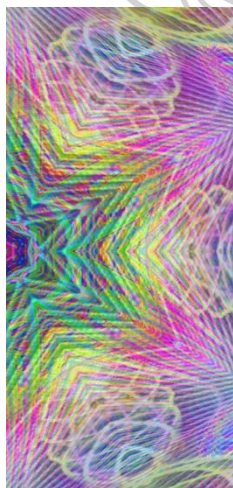


(04.4)

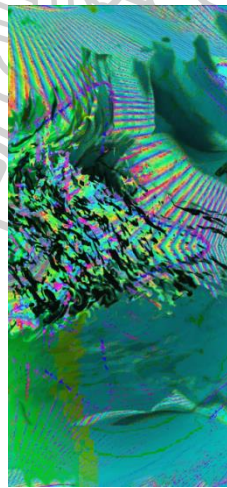
ภาพที่ 55 ภาพมีเดียช่วงต้นของระดับที่ 4

มีจอที่ติดๆดับบ้างบางช่วงเวลา และปรับไปสู่การเคลื่อนไหวที่เร็วขึ้นหมุนวน รักษาความเร็วที่ค่อนข้างต่ำ

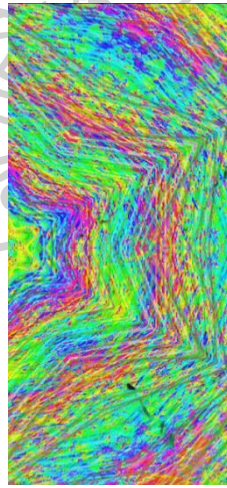
ช่วงระดับที่ 5 (05)



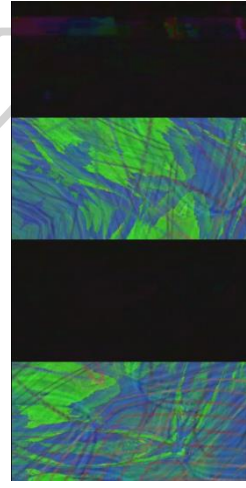
(05.1)



(05.2)



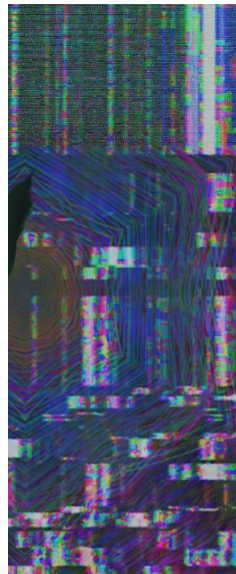
(05.3)



(05.4)

ภาพที่ 56 ระดับที่ 5 ตอนต้น เสพเกินขนาด จากเส้นโค้งที่เคลื่อนไหวลื่นไหล

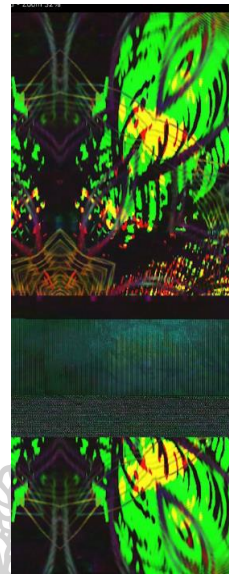
กลายเป็นเส้นที่แข็ง พุ่ง รุนแรงและรวดเร็ว เน้นความสับสนวุ่นวาย จอสลับกันติดและดับแบบสุ่มอย่างรวดเร็ว



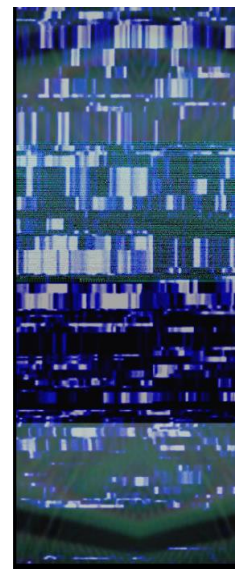
(05.5)



(05.6)



(05.7)



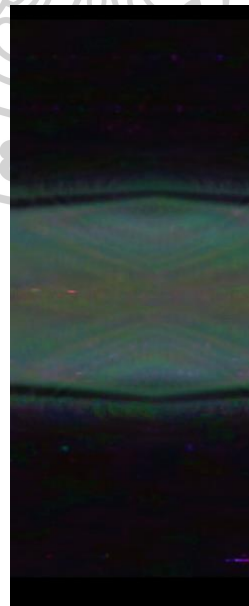
(05.8)

ภาพที่ 57 ระดับที่ 5 ตอนปลาย

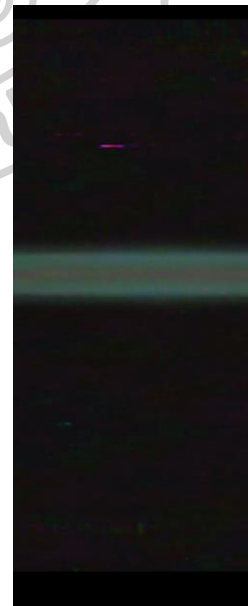
ความรุนแรงยังคงไว้แต่เพิ่มจังหวะที่จอตติสลับกับเปิดที่ค่อนข้างนุ่ม และถี่ขึ้นกว่าระยะที่ 5 พร้อมกับสร้างเอฟเฟคที่ลักษณะคล้ายจอภาพที่มีการลัดวงจรเข้าร่วมด้วย ช่วงระดับที่ 6 (06)



(06.1)



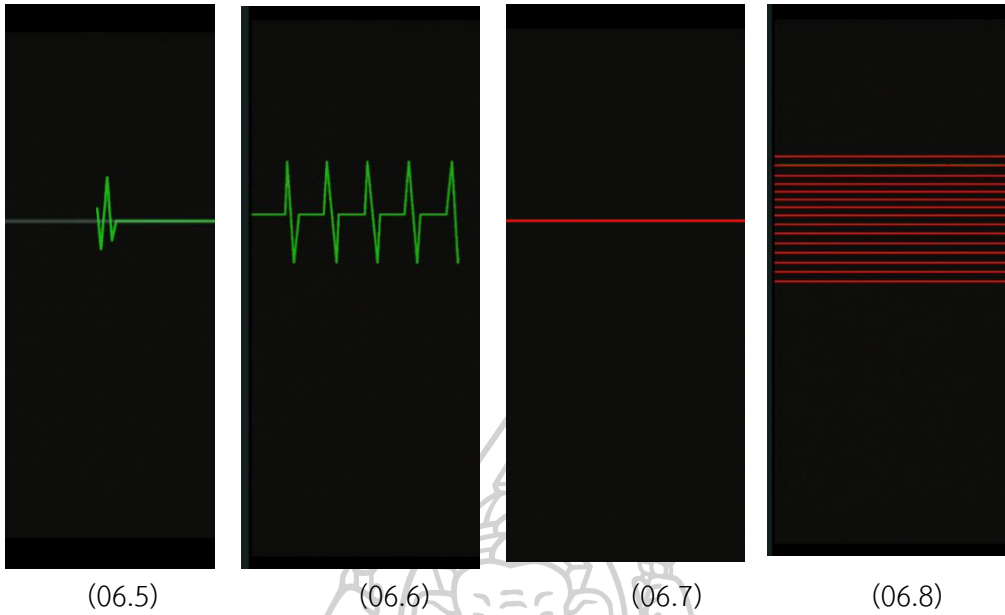
(06.2)



(06.3)

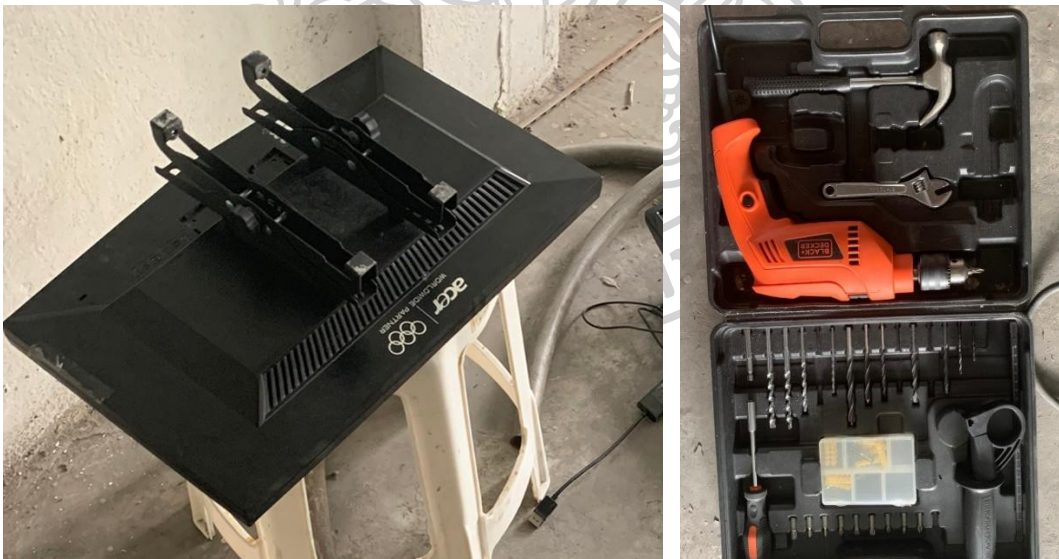
ภาพที่ 58 ระดับที่ 6 ตอนต้น

ความรุนแรงทั้งหมดบีบแคบลงจนเหลือเส้นเดียว



ภาพที่ 59 ระดับที่ 6 ตอนปลาย(ช่วงสุดท้าย)

หลังจากมีเดียถูกบีบเป็นเส้นเดียวแล้วจะแปลงรูปมาเป็นซีพจรที่เด่นรุนแรง ช้าลง และหยุดนิ่งเป็นเส้นนอนในที่สุด



ภาพที่ 60 เมื่อสร้างมีเดียเสร็จก็จะเข้าสู่การติดตั้งชิ้นงานโดยเริ่มจากติดตั้งขายึดจอ



ภาพที่ 61 มาร์คตำแหน่งโดยให้ตลับเมตรและระดับน้ำ ทำการเจาะยึดตัวรับขาจอและแขนจอภาพ



ภาพที่ 62 เซทตำแหน่งของจอโทรทัศน์ และกระจกสะท้อน
ใช้กระดาษลังรอง 1 ชั้นเพื่อไม่ให้กระจกทำให้ฐาน ทีวีเป็นรอย



ภาพที่ 63 ทำการต่อสายจ้อ ตามตำแหน่งที่กำหนดไว้



ภาพที่ 64 ทำการทดสอบภาพและเสียงเพื่อเตรียมพร้อมในการจัดแสดง
ปรับตำแหน่งการแสดงผลบนจอให้ถูกต้องตามที่กำหนดไว้



ภาพที่ 65 จัดวางเส้นไฟ LED และท่ออลูมิเนียม จึงเป็นอันเสร็จสิ้น



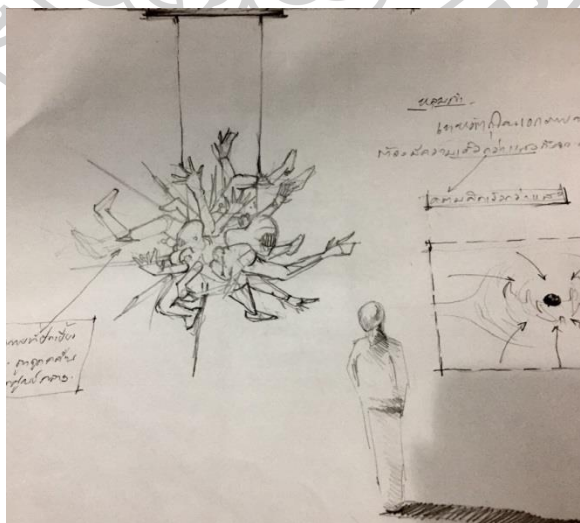
ภาพที่ 66 ภาพขณะจัดแสดง 01



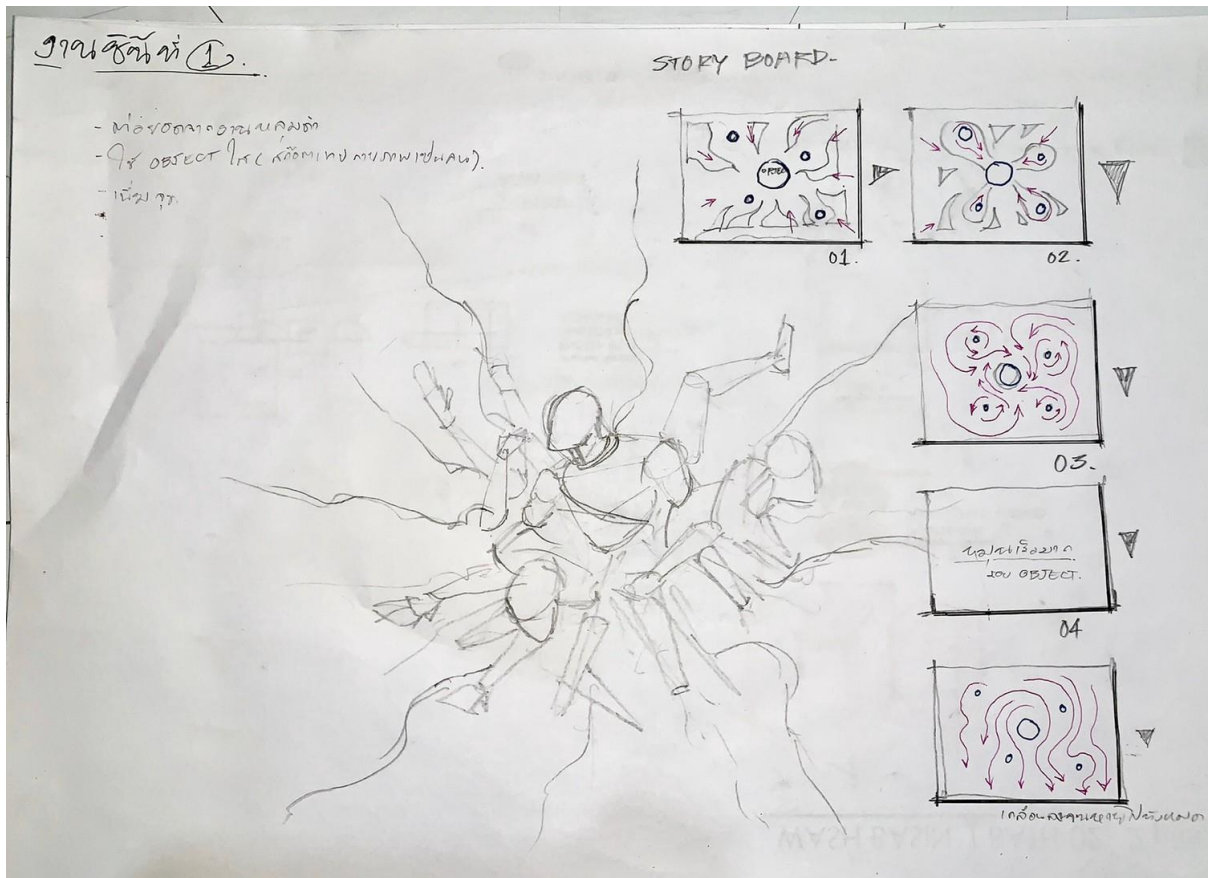
ภาพที่ 67 ภาพขณะจัดแสดง 02

6.2 เทคนิค ขั้นตอน และกระบวนการสร้างสรรค์ ผลงานชิ้นที่ 2

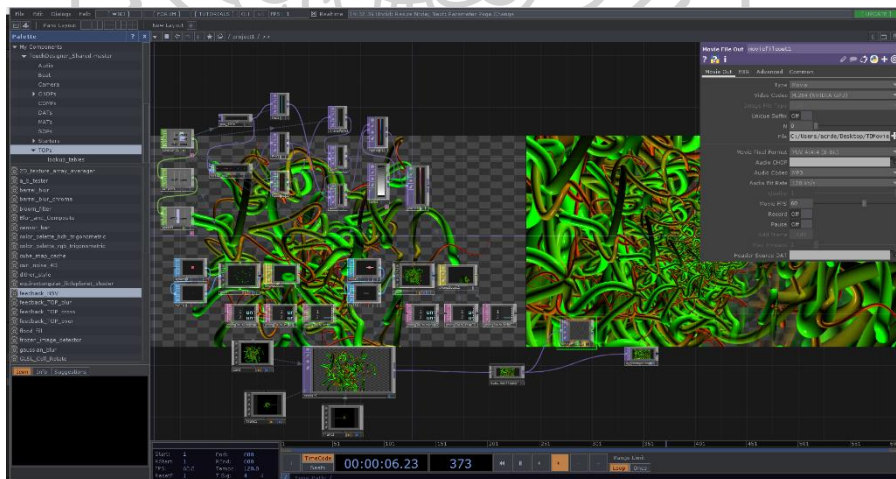
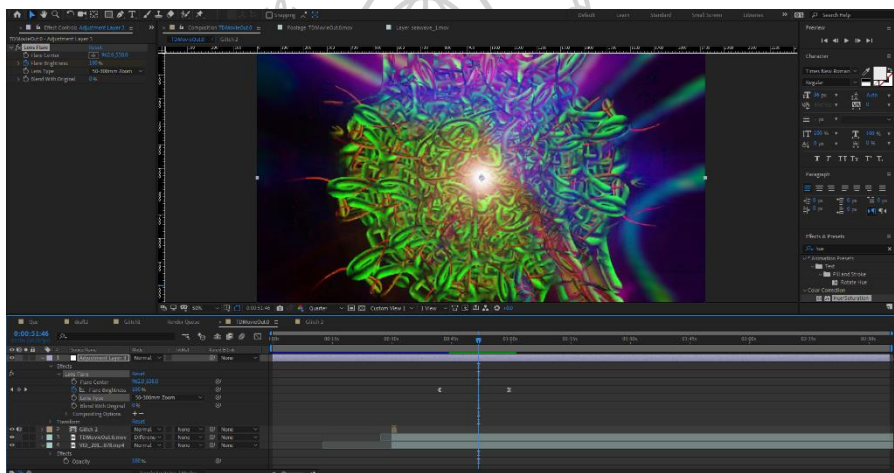
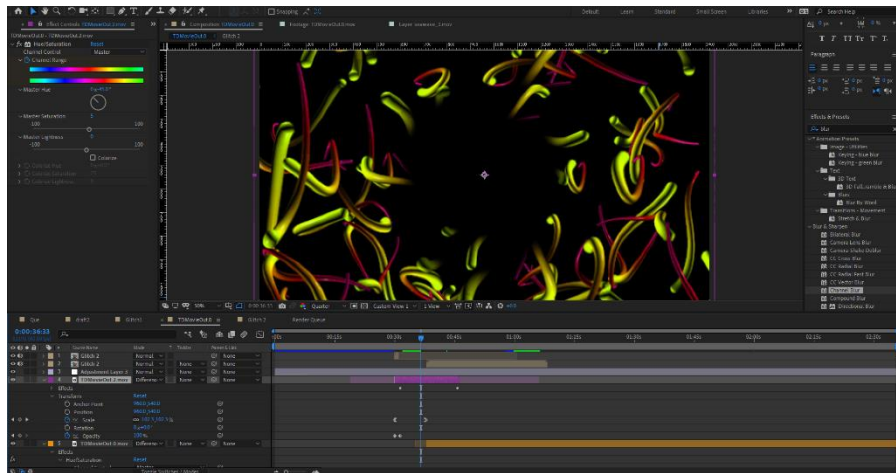
Supermassive Black Hole หรือชื่อภาษาไทยว่า หลุมดำ เป็นศิลปะการจัดวางที่ใช้เทคนิค ประติมากรรมสื่อผสมโดยขึ้นรูปจากสก็อตเทปที่พันร่างกายจนแข็งแต่อยู่ทรงประกอบสร้างตามพื้นที่ จัดแสดง (ต่อยอดจากต้นแบบชิ้นงานที่ 1 และ 4) ร่วมกับการฉายศิลปะภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม ไฟ LED หลายชนิด



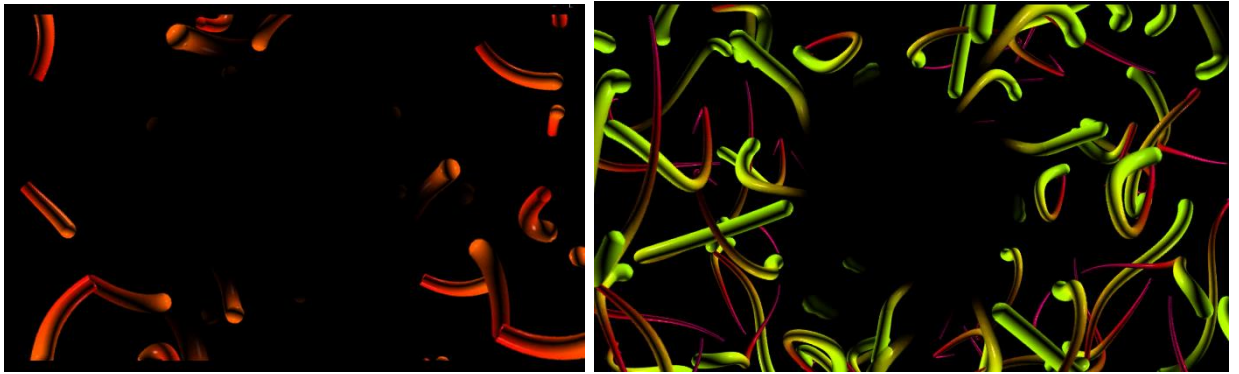
ภาพที่ 68 ภาพสเก็ตแนวความคิดช่วงแรกเริ่ม



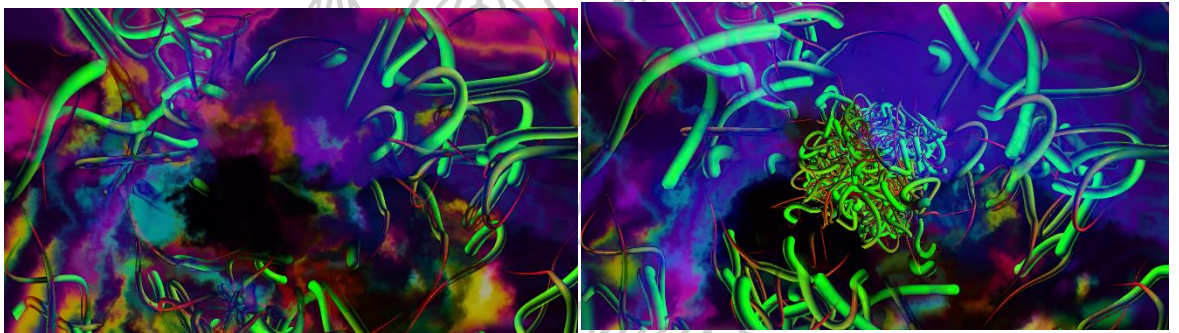
ภาพที่ 69 ภาพสเก็ตแนวความคิดเพิ่มเติม
ที่จะนำมาตัดที่ฉายจากโปรเจคเตอร์มาหมุนวนรอบตัวประติมากรรม ออกแบบสร้างสรรค์ให้สอดคล้อง
กับมีเดียของงานชิ้นที่ 1 ทั้งเรื่องของเวลาในการฉาย และช่วงเวลาของเรื่องราวที่ค่อยๆเพิ่มระดับ
ความรู้สึก



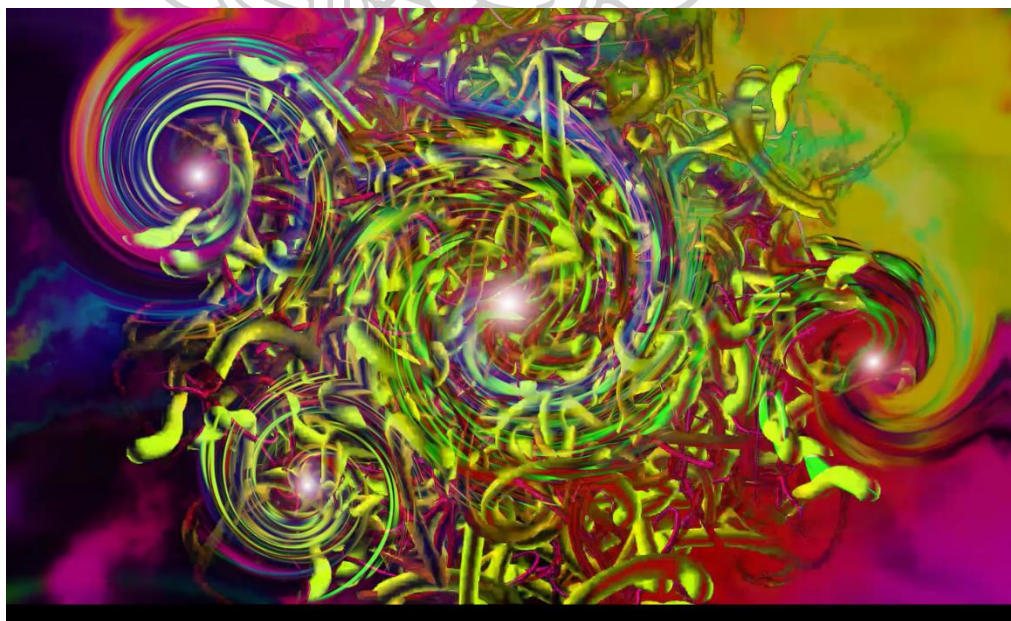
ภาพที่ 70 ภาพขณะกำลังทำการ edit ภาพเคลื่อนไหว ตามสตอรี่บอร์ด
ที่วางไว้ซึ่งจะสัมพันธ์กับงานชิ้นแรก ทั้งเวลาและระดับอารมณ์ความรู้สึก



ภาพที่ 71 ภาพมีเดียระดับที่ 1 กราฟิกเคลื่อนไหวเส้นไหลเข้าสู่ศูนย์กลาง



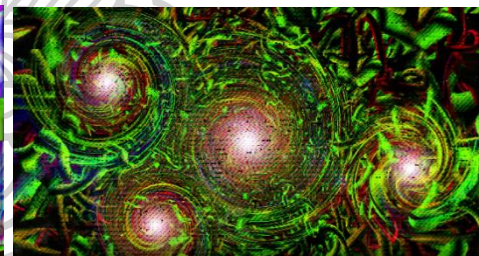
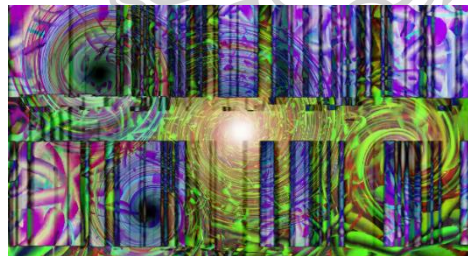
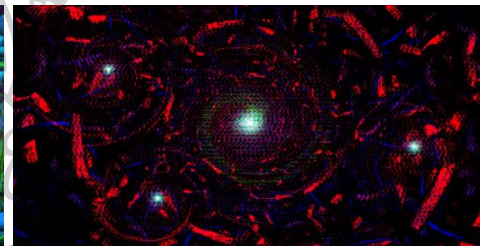
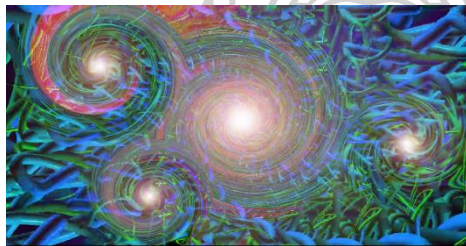
ภาพที่ 72 ภาพมีเดียระดับที่ 2 เกิดกราฟิกหมุนวนจากตรงกลาง ออกมา



ภาพที่ 73 ภาพมีเดียระดับที่ 3 เริ่มมีการหมุนวน



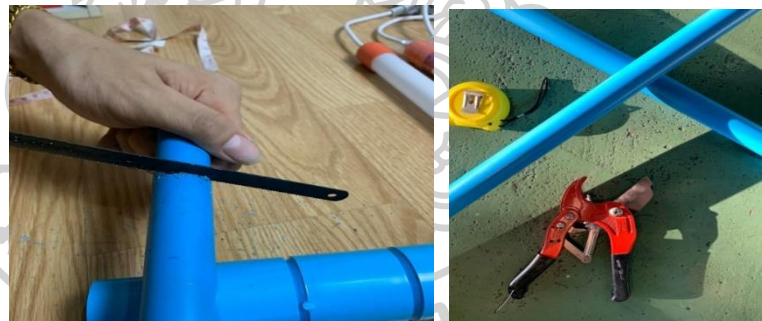
ภาพที่ 74 ภาพมีเดียระดับที่ 5 การหมุนที่รุนแรง



ภาพที่ 75 ภาพมีเดียระดับที่ 4 การหมุนวนรุนแรง และรวดเร็วมากขึ้น



ภาพที่ 76 ทำการออกแบบกล่องไฟ LED จากหลอดไฟ และโครงจากท่อน้ำประปาและข้อต่อชนิดต่างๆไฟ LED ชนิดหลอด 80 W แสดงสีไฟเป็นสีแดง ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 2.5 เซนติเมตร ยาว 130 เซนติเมตร



ภาพที่ 77 เริ่มลงมือตัดขนาดท่อ ให้ยาวกว่าหลอดไฟเล็กน้อย



ภาพที่ 78 ประกอบข้อต่อ



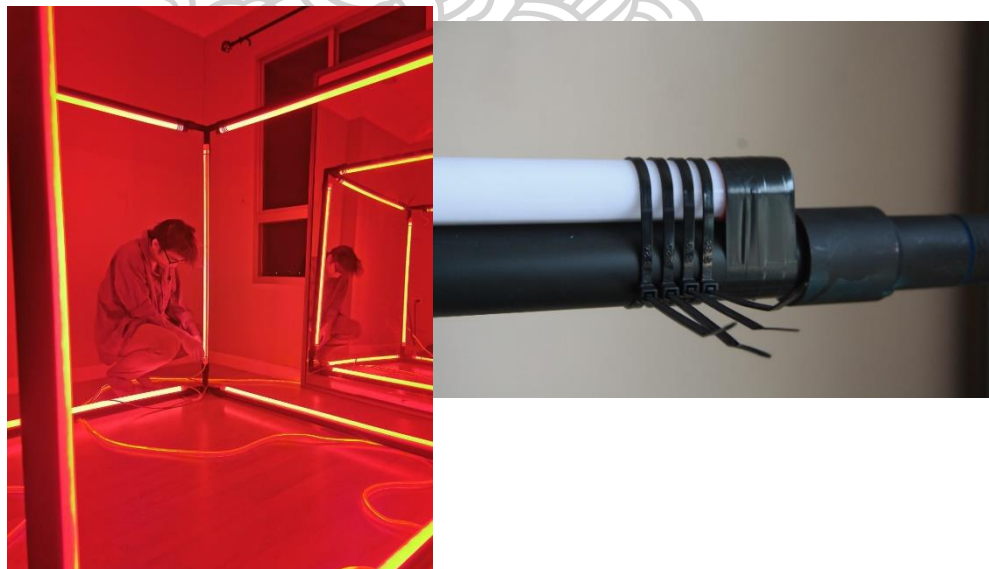
ภาพที่ 79 ขึ้นโครงเพื่อเดินสายไฟ และคำนวณจุดเชื่อมต่อของสายไฟและมีสอตแทรกด้วย
ลักษณะอาการของจอภาพที่ขัดข้อง สัมพันธ์กับงานชิ้นแรกทั้งเวลาและระดับอารมณ์ สุดท้าย
จะจางหายไปในความมืด



ภาพที่ 80 ทดสอบไฟหลังต่อแบบอนุกรมทั้งหมด



ภาพที่ 81 :นำท่อที่ตัดแล้วมาทำการพันสี



ภาพที่ 82 ประกอบและเก็บรายละเอียดในทุกๆมุมของตัวชิ้นงาน



ภาพที่ 83 ต่อไปเป็นการขึ้นรูปประติมากรรมจากร่างกายของข้าพเจ้า โดยสก็อตเทป

1. เริ่มจากเซทท่าทางอิริยาบถของตนเองตามที่ต้องการ และเกร็งค้างไว้
2. ใส่ถุงมือพลาสติกใสและพันด้วยแรปห่ออาหาร ในส่วนที่เป็นศรีษะ หรือลำตัวข้าพเจ้าจะใช้ถุงพลาสติกใสเจาะรูในส่วนที่จำเป็นและทำการสวมใส่
3. เริ่มนำสก็อตเทปมาพันร่างกาย แต่หากเป็นส่วนที่เล็กเช่นนิ้วมือ ก็จะใช้สก็อตเทปชนิดที่เล็กกว่า เนื่องจากจะทำให้งานเรียบร้อยและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
4. เมื่อพันแน่นแล้วอยู่ตรงแล้วใช้กรรไกรในการตัด และปิดรอยต่อต่างๆด้วยสก็อตเทป



ภาพที่ 84 ภาพขณะกำลังถอดแบบประติมากรรมจากศรีษะของข้าพเจ้าเอง



ภาพที่ 85 ภาพชิ้นส่วนงานรอกการประกอบ ณ จุดจัดแสดง





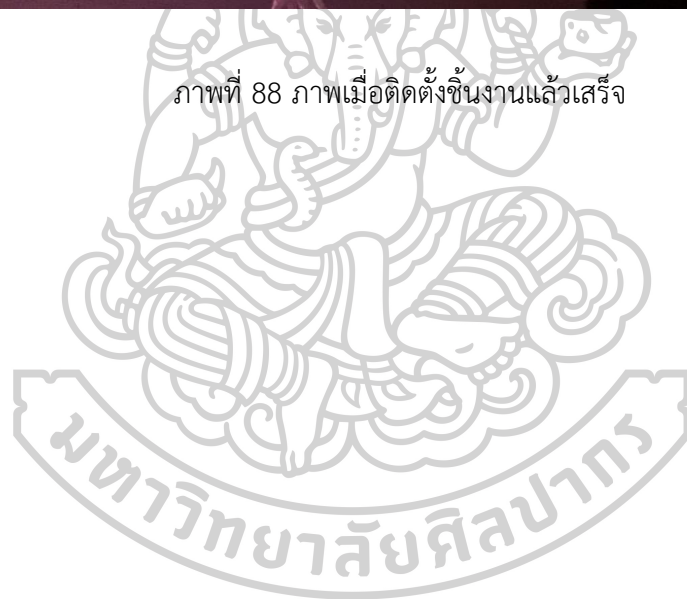
ภาพที่ 86 ใช้ผ้าสีดำขนาดวัดตามผนัง นำมาปิดช่องแสงบริเวณหน้าต่าง

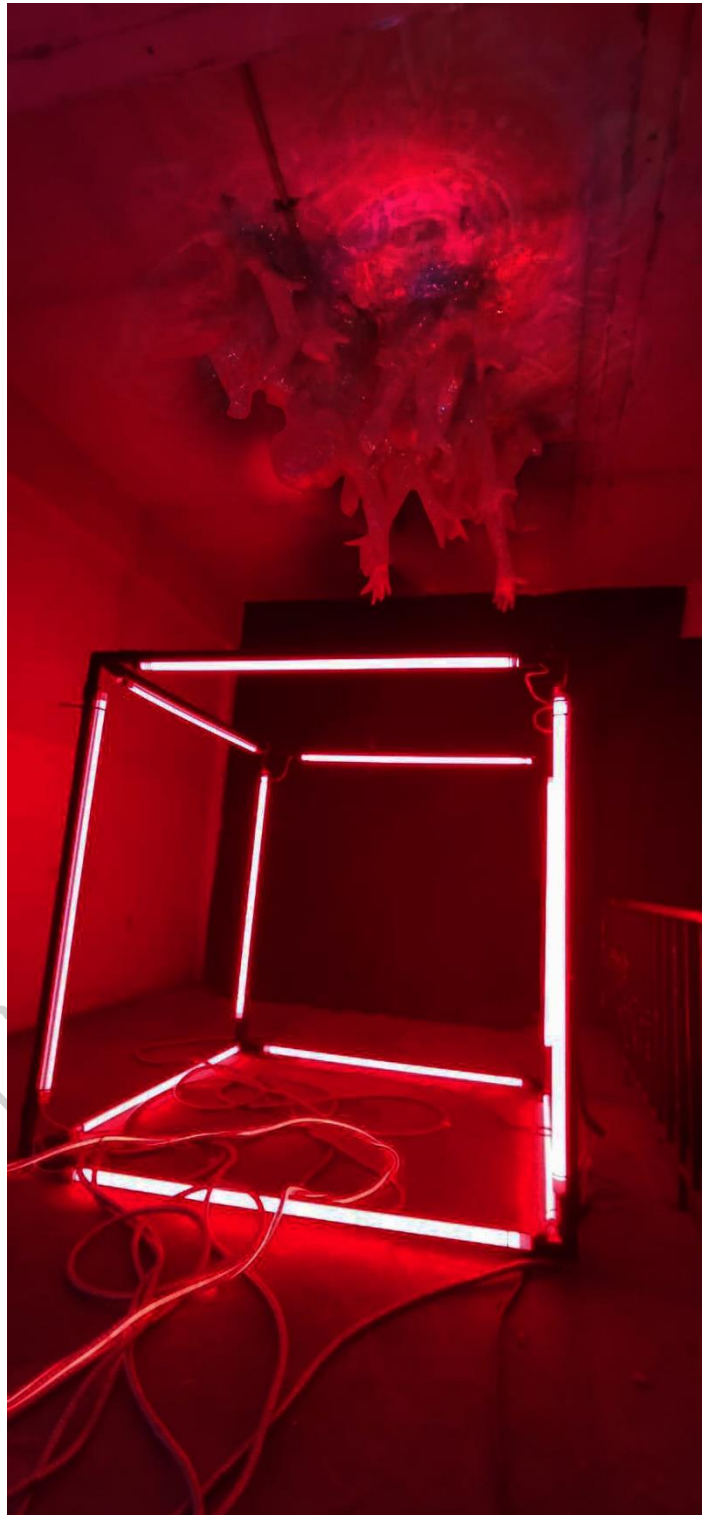


ภาพที่ 87 ภาพติดตั้งชิ้นงาน และวางตำแหน่งเครื่องโปรเจกเตอร์ฉายภาพเคลื่อนไหว ให้สอดคล้องกับงานประติมากรรม



ภาพที่ 88 ภาพเมื่อติดตั้งชิ้นงานแล้วเสร็จ



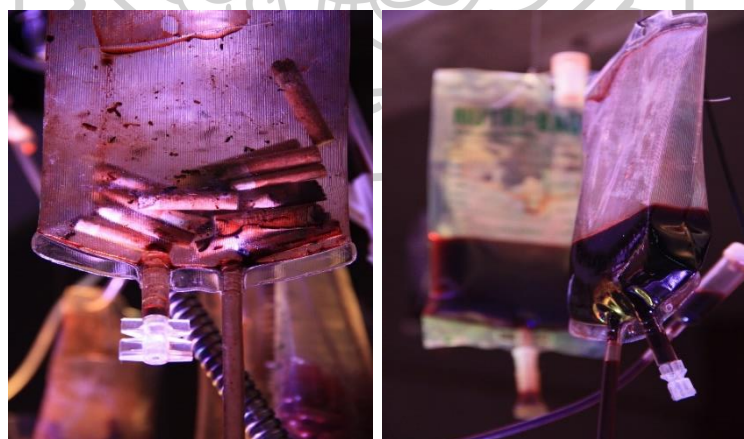


ภาพที่ 89 ภาพเมื่อติดตั้งชิ้นงานแล้วเสร็จ 02

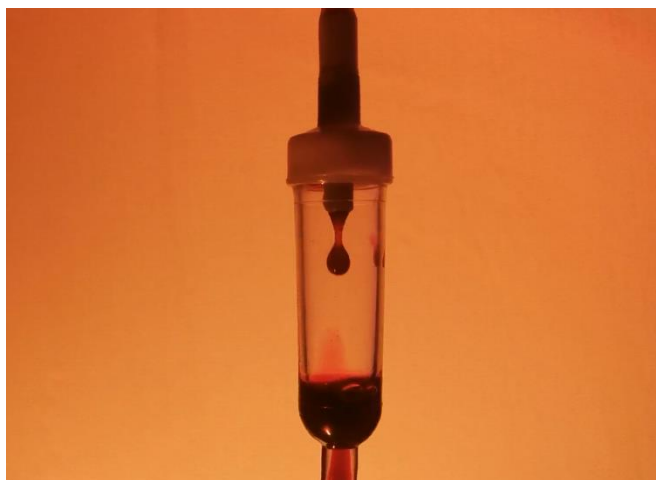
6.3 เทคนิค ขั้นตอน และกระบวนการสร้างสรรค์ ผลงานชิ้นที่ 3

Narcotic Artery หรือชื่อภาษาไทยว่า หลอดเลือดแดง เป็นศิลปะการจัดวางที่ใช้เทคนิค ประติมากรรมสื่อผสม จากวัสดุที่มีความเกี่ยวข้องกับการเสพสารเสพติด แล้ววัสดุอุปกรณ์ทางการแพทย์ เพื่อเป็นการสื่อสารถึงพิษภัยร้ายโดยตรงต่อผู้เสพ โดยประกอบสร้างด้วยการห้อยแขวน จากเพดาน สู่จุดศูนย์กลางของชิ้นงาน ความเคลื่อนไหวของตัวงานมาจากของเหลวคล้ายเลือดที่ ไหลเวียนด้วยอุปกรณ์ทางการแพทย์ และแสงไฟสปอร์ตไลท์ขนาดใหญ่ 2 ดวงโคมควบคุมสี แสง จังหวะการกระพริบซ้ำเร็ว ผ่าน เมนบอร์ด

ภาพที่ 82 : ขั้นตอนการผสมเลือดเทียม อัตราส่วนกาแฟผสมน้ำหวาน เท่าๆกันเพื่อให้ได้ความหนืด เทคนิคนี้เป็น เทคนิคทั่วไปที่ใช้ในวงการภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นวัสดุดิบที่ปลอดภัยและสามารถเช็ดล้างทำความสะอาดได้ง่าย



ภาพที่ 90 ถังเลือดและถุงให้อาหารเหลว บางถุงมีการนำยาเสพติดชนิดที่ถูกกฎหมายมาใส่ เช่น บุหรี่ เป็นต้น



ภาพที่ 91 นำถุงเลือดที่ได้มาต่อเข้ากับอุปกรณ์ให้น้ำเกลือ
ที่สามารถปรับความดันเพื่อควบคุมความเร็วการหยดของของเหลวได้ และทดสอบการใช้งาน



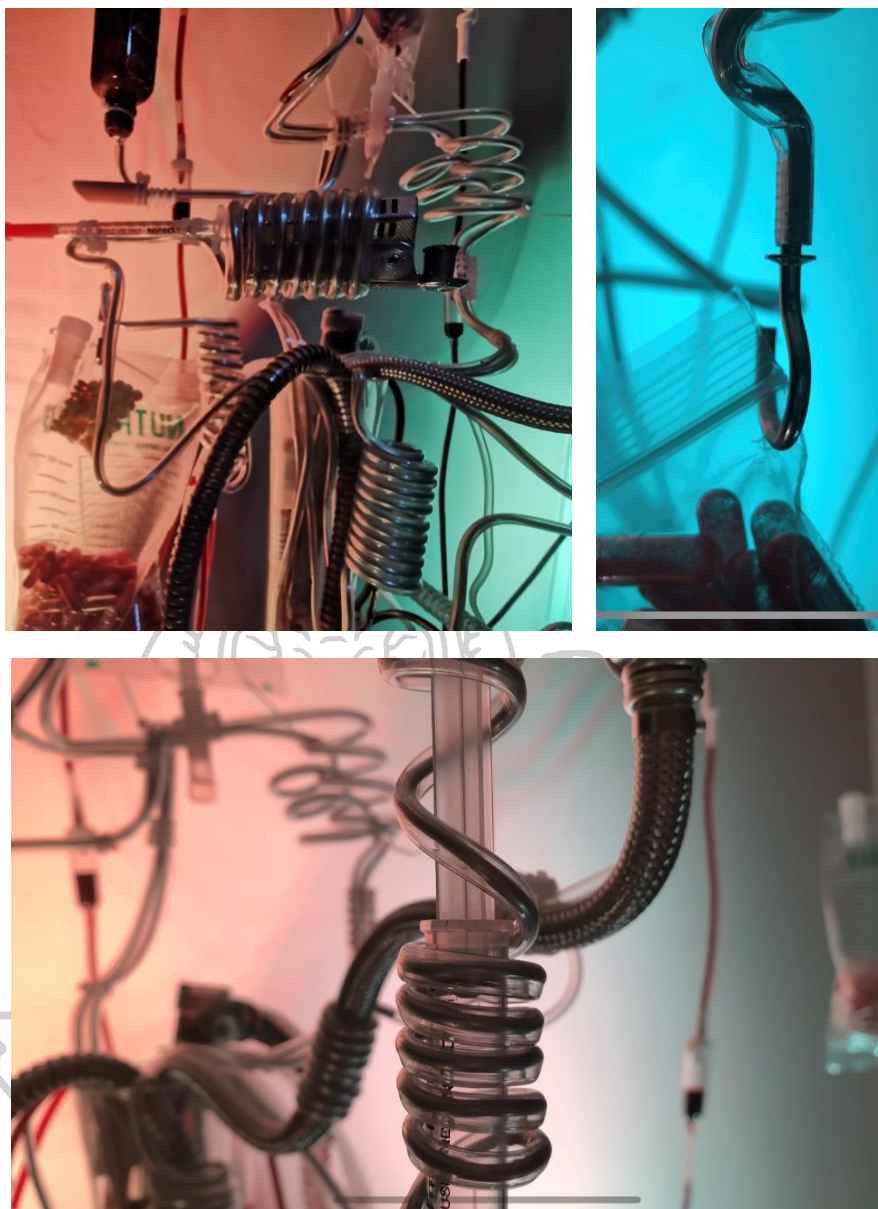
ภาพที่ 92 กำหนดตำแหน่งการติดตั้งชิ้นงาน และวางแท่นแสดงงาน



ภาพที่ 93 เจาะผนังและซึงลวดสลิง จากฝั่งหนึ่งไปอีกฝั่ง และแขวนถ่วงของเหลวให้สูง เพื่อให้แรงโน้มถ่วงทำให้ของเหลวเกิดการเคลื่อนที่ลง ส่วนถ่วงของเหลวที่แขวนในระยะไกล จะมีการต่อสายยางใสเพื่อเพิ่มความยาว และเพื่อเพิ่มขนาดภาพรวมของตัวชิ้นงาน



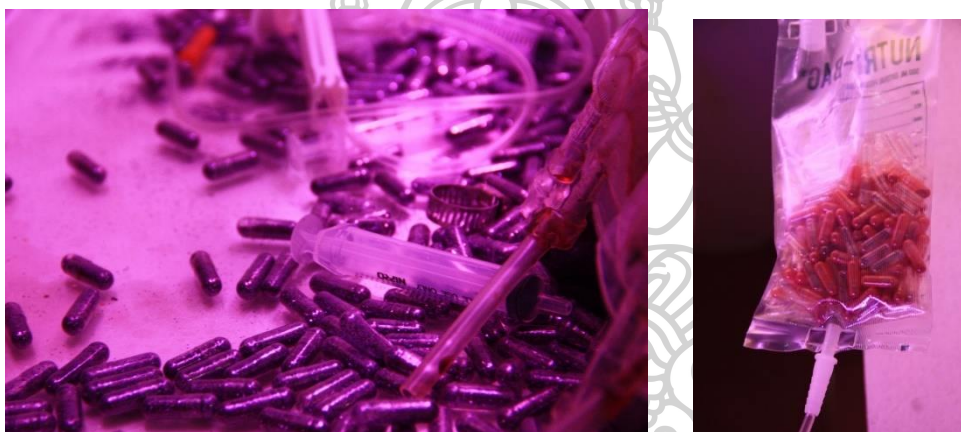
ภาพที่ 94 จัดการวางงานระบบไฟ วางตำแหน่งดวงโคมให้เป็นที่กำหนดไว้ ตำแหน่งสายไฟ และวางจุดเชื่อมต่อไฟฟ้าต่างๆ



ภาพที่ 95 ขั้นตอนต่อไป เป็นการใช้หลักทัศนธาตุ และการจัดองค์ประกอบ ในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยสร้างขึ้นจากสายยางใสที่ใส่ลวดเข้าไปภายในเพื่อให้ชิ้นงานอยู่ตัว และมีเทคนิคในการทำลวดเป็น ขด วงๆ เพื่อช่วยรับน้ำหนักของวัสดุที่มาประกอบสร้างด้วยเช่น ยาแก้แพ้ชนิดที่วัยรุ่นมักนิยมเสพ ไฟ แซ็ค เข็มฉีดยา ขวดน้ำยาบุหรี่ไฟฟ้า และถุงเลือด



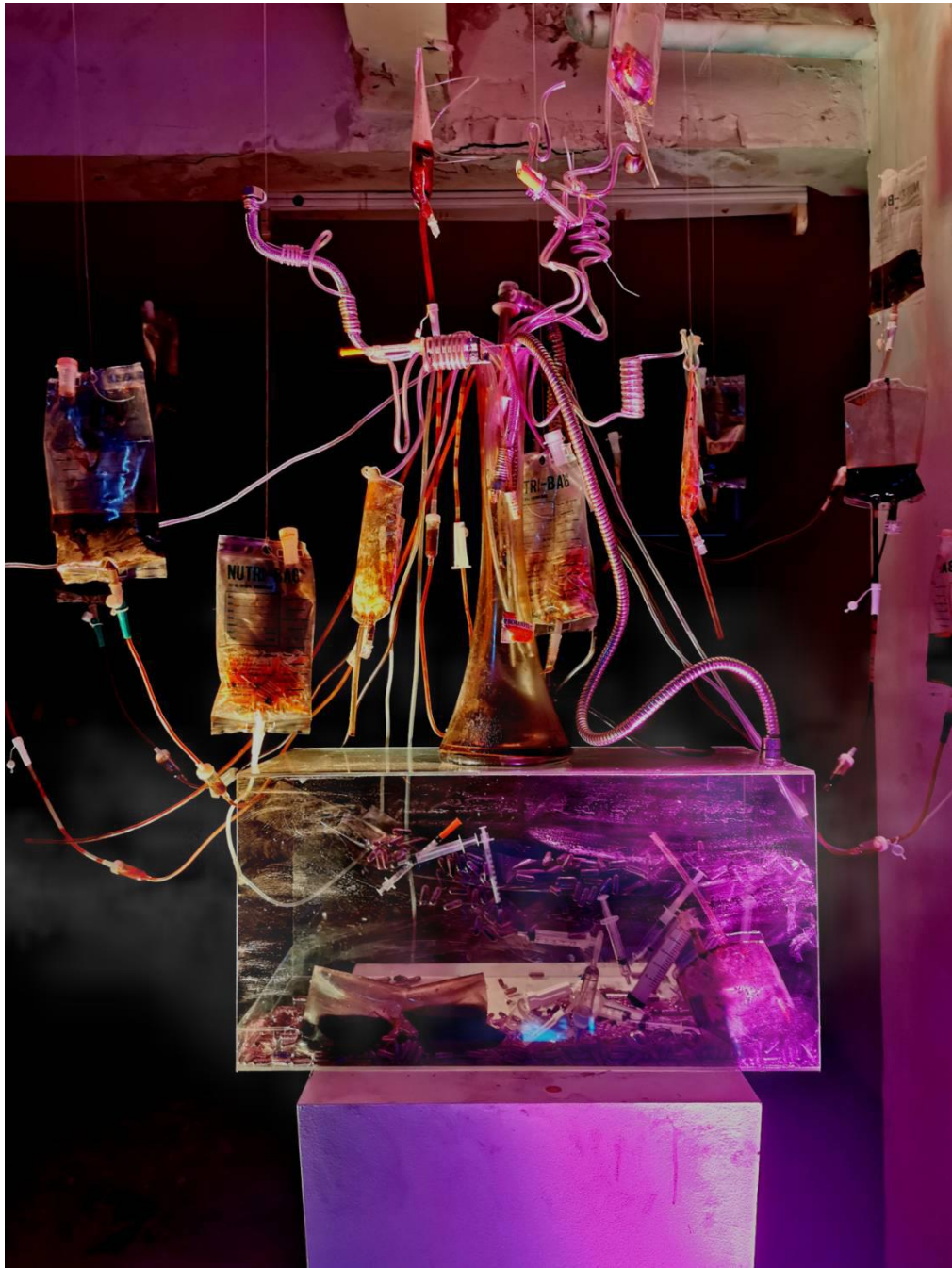
ภาพที่ 96 ขั้นตอนต่อไป บรรจุกากเพชรสีต่างๆลงในแคปซูล



ภาพที่ 97 จัดวางด้วยความอิสระ



ภาพที่ 98 นำน้ำแข็งแห้งใส่ในน้ำเดือด เพื่อสร้างควันในชิ้นงาน



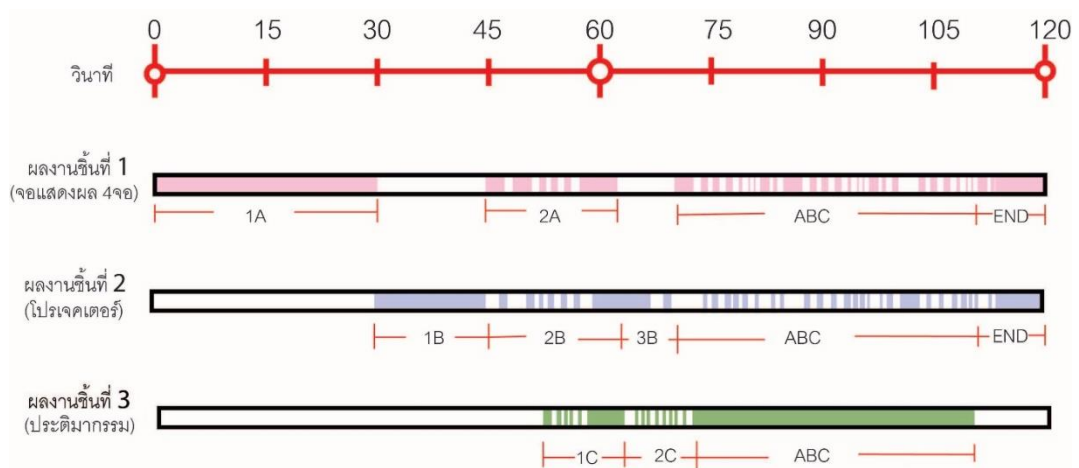
ภาพที่ 99 ภาพเมื่อติดตั้งชิ้นงานแล้วเสร็จ



ภาพที่ 100 ภาพเมื่อติดตั้งชิ้นงานแล้วเสร็จ 02
การติดตั้งและการจัดแสดงผลงานชิ้นงานทั้งสามชิ้น

เนื่องจากข้าพเจ้ามีความตั้งใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 3 ชิ้นให้มีจุดเริ่มต้นและสิ้นสุดพร้อมกัน มีการยกระดับอารมณ์ความรู้สึกของช่วงเวลาในตัวชิ้นงานสอดคล้องประสานกันทั้ง 3 ชิ้น โดยเริ่มจากกำหนดทามไลน์ของแต่ละชิ้น

ตารางแสดง ทามไลน์ภาพรวมของมิเดียและแสงของงานสร้างสรรค์ทั้งสามชิ้น



ผลงานชิ้นที่ 1 (จอแสดงผล 4 จอ)

ช่วง1A คือช่วงเริ่มต้น

2A คือช่วงเริ่มเคลื่อนไหวรุนแรง ตีตักดับสลับกับ 2B

ABC คือช่วงเริ่มตึกๆตัด สอดประสานกันทุกชิ้นงาน อย่างรวดเร็วและรุนแรง

ผลงานชิ้นที่ 2 (โปรเจกเตอร์ฉายบนประติมากรรมสื่อผสม)

ช่วง1B คือช่วงเริ่มต้น

2B คือช่วงเริ่มเคลื่อนไหวรุนแรง ตีตักดับสลับกับ2A

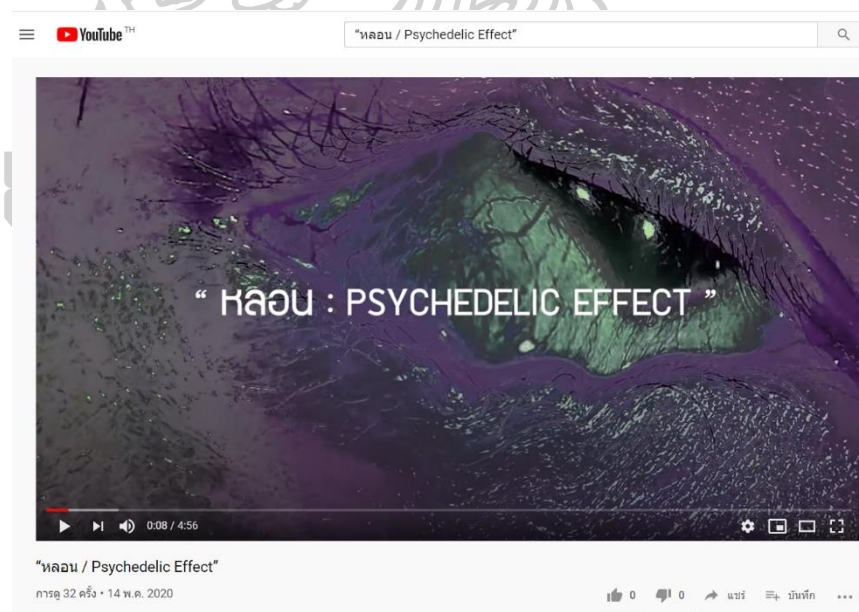
3B คือช่วงเคลื่อนไหวรุนแรงมาก

ABC คือช่วงเริ่มตึกๆตัด สอดประสานกันทุกชิ้นงาน อย่างรวดเร็วและรุนแรง

ผลงานชิ้นที่ 3 (ประติมากรรมสื่อผสม)

ช่วง1C คือช่วงเริ่มต้น

2C คือช่วงที่ไฟกระพริบถี่เพื่อดึงสายตาผู้รับชมงาน ABC คือช่วงเริ่มตึกๆตัด สอดประสานกันทุก ชิ้นงาน อย่างรวดเร็วและรุนแรงโดยสามารถเข้าชมผลงานเต็มทั้งสามชิ้นได้ที่ลิงค์ข้างล่าง (อัปเดตเมื่อ 14 พ.ค. 2020)



<https://www.youtube.com/watch?v=sYCx5RuyrVw&t=189s>

ภาพที่ 101 ภาพหน้าเว็บไซต์ที่เผยแพร่คลิปวิดีโอตัวเต็มของชิ้นงาน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์การสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้แสดงออกถึงความรู้สึกสะเทือนใจจากปัญหา ยาเสพติด นับตั้งแต่มีการค้นพบสารเสพติดขึ้น มันก็ได้มอมเมาสร้างภาพมายาคติ หลอกหลอนมนุษย์ บนโลกใบนี้และยังคงหยั่งรากลึกลงในสังคมปัจจุบันจนเกิดเป็นปัญหาสังคมหมุนเวียนต่าง ๆ มากมาย มิได้บรรเทาเบาบางลงแต่อย่างใด ส่งผลให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ รูปแบบงานศิลปะการจัดวาง ในครั้งนี้ ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลเชิงลึก แรงบันดาลใจจาก ประสบการณ์ และอิทธิพลต่าง ๆ นำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ที่พัฒนาและแก้ไขข้อผิดพลาดเป็น ลำดับขั้นตอน สู่ผลงานวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ “หลอน”

4.1 ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์

4.1.1 วิเคราะห์ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์
ชั้นที่ 1

4.1.2 วิเคราะห์ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์
ชั้นที่ 2

4.1.3 วิเคราะห์ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์
ชั้นที่ 3

4.1.4 วิเคราะห์ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์
ชั้นที่ 4

4.2 ผลงานสร้างสรรค์ช่วงวิทยานิพนธ์

4.2.1 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1

4.2.2 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2

4.2.3 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3

4.1 ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานวิทยานิพนธ์

ในการสร้างสรรค์ผลงานช่วงก่อนทำวิทยานิพนธ์ มีแรงบันดาลใจและแนวคิดเกี่ยวกับผลงาน วิทยานิพนธ์ในเรื่องการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับยาเสพติด ที่ข้าพเจ้าคลุกคลีและอยู่ท่ามกลาง สภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยปัญหา ยาเสพติด โดยการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านงานศิลปะการจัดวาง แสดงถึงความรู้สึกสะเทือนใจ ผ่านสภาวะอาการของผู้ที่เสพยาเสพติด และสะท้อนความจริงที่ เกิดขึ้นในร่างกายและสภาวะจิตใจของผู้เสพ จึงนำไปสู่แนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ เป็น ผลงานจำนวน 5 ชั้น ดังนี้

ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์

4.1.1 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 1 ชื่อผลงาน “ ดอกบัว ”



ภาพที่ 94 ภาพผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 1

ชื่อผลงาน ดอกบัว

ขนาด 50 ซม. x 50 ซม. X 60 ซม. (กว้าง x ยาว x สูง)

เทคนิค ประติมากรรมสื่อผสม 3 มิติ

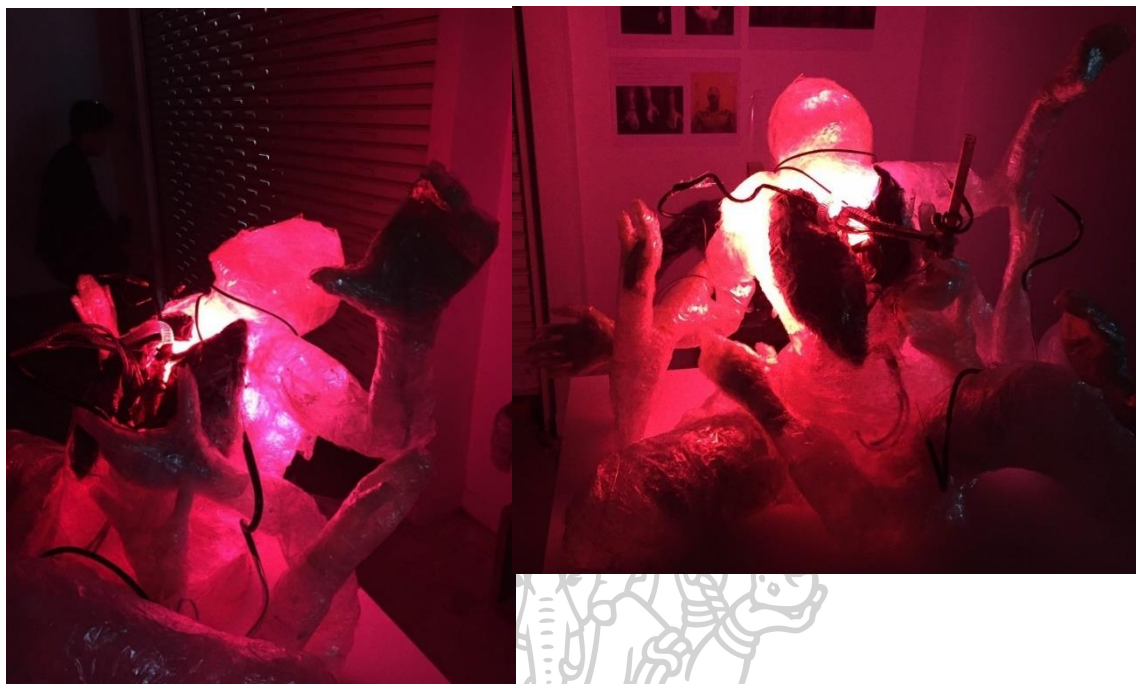
แนวความคิดในการสร้างสรรค์มาจากการจำลองภาพความจริงภายในร่างกาย คือลักษณะทางกายภาพของปอด และสภาพความจริงภายในจิตใจ เปรียบกับดอกบัว แรงแบนดาลใจจากสำนวนสุภาษิต “เห็นกรงจักรเป็นดอกบัว” เป็นงานสร้างสรรค์โดยแยกวัสดุชิ้นงานหลักๆ เป็น 2 ชั้น ชั้นแรกคือโหลแก้ว ภายในโหลแก้วมีก้นบุหรีที่ข้าพเจ้าเป็นผู้สูบและมีดอกบัวซึ่งมีนัยยะถึงความดีหากแต่ความดีนี้เป็นเพียงความเข้าใจของผู้เสพเองที่หล่อเลี้ยงสภาวะภายในร่างกายแทนด้วยวัตถุอีกชิ้นสร้างจากวัสดุสังเคราะห์รูปร่างคล้ายปอด



ภาพที่ 95 : ภาพผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิค งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1 ภาพที่ 2 ตารางที่ 2 วิเคราะห์ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1

ด้านแนวความคิด	แนวความคิดในการสร้างสรรค์มาจากการจำลองภาพความจริงภายในร่างกาย คือลักษณะทางกายภาพของปอด และสภาพความจริงภายในจิตใจ เปรียบกับ ดอกบัว แร้งบันดาลใจจากสำนวนสุภาษิต “เห็นกรงจักรเป็นดอกบัว”
ด้านขั้นตอน และกระบวนการ สร้างสรรค์	ร่างภาพ 2 มิติ สร้างฟอร์มจากเศษกระดาษ ใช้องค์ประกอบศิลป์ในการจัดวาง และเชื่อมต่อวัสดุต่างๆด้วยท่อและก้านดอกบัว เพื่อสื่อถึงแนวความคิดตามที่ กำหนดไว้
ด้านรูปแบบ	ประติมากรรมสื่อผสม 3 มิติ
ด้านเทคนิค	การจำลองอวัยวะต่างด้วยการ ประกอบสร้างวัสดุทางธรรมชาติ และวัสดุ สังเคราะห์เข้าด้วยกัน
รูปร่าง	เมื่อดูชิ้นงานสามารถเข้าใจรูปทรงได้ทันที เนื่องจากเป็นรูปทรงที่จำลองจาก อวัยวะภายในร่างกายมนุษย์
สี	ตัวชิ้นงานเป็นสีจะวัสดุหมายถึง การแสดงให้เห็นเนื้อแท้ของวัสดุ ที่ไม่ได้ผ่านการ ทำสีหรือให้สีโดยศิลปิน
แนวทาง ในการพัฒนา	พัฒนาด้านแนวความคิด และเทคนิคในการประกอบสร้างให้มีความพิเศษ ประณีตยิ่งขึ้น

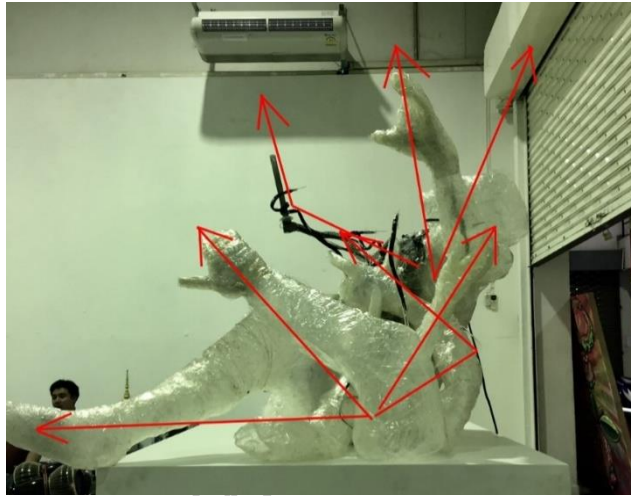
4.1.2 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2 ชื่อผลงาน “ พันธนาการ ”



ภาพที่ 102 ภาพผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค้งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน	พันธนาการ
ขนาด	90 ซม. x 120 ซม. X 100 ซม. (กว้าง xยาว x สูง)
เทคนิค	ประติมากรรมสื่อผสม 3 มิติ

แนวความคิดในการสร้างสรรค์มาจากการต่อยอดจากงานชั้นที่ 2 เป็นการแสดงความเจ็บปวดรวดร้าวผ่านรูปทรงของประติมากรรมสื่อผสม 3 มิติที่ถอดแบบจากร่างกายของข้าพเจ้าเอง ด้วยสก็อตเทปใส และเนื่องด้วยสก็อตเทปใสมีความโปร่งแสงสูง จึงสามารถใช้หลอดไฟ LED เพื่อเพิ่มอารมณ์ความรู้สึก โดยการให้แสงสว่างออกมาจากใจกลางตัวชิ้นงาน และตรงกลาง(ช่วงอก) ของชิ้นงานจะมีสิ่งแปลกปลอมต่างๆเลื้อย พัน ฉีกกระชาก ตัวชิ้นงานอีกด้วย



ภาพที่ 103 ภาพด้านข้าง และลูกศรการวิเคราะห์ทิศทางของรูปทรงในงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2



ภาพที่ 104 ภาพขยาย งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2

ตารางที่ 3 วิเคราะห์ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์
ชั้นที่ 2

ด้านแนวความคิด	แนวความคิดในการสร้างสรรค์มาจากการแสดงรูปทรงและกายภาพของร่างกายที่สื่อถึงความเจ็บปวดรวดร้าวจากการพันนาการโดยยาเสพติด
ด้านขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์	-ร่างภาพ 2 มิติ และศึกษาจากภาพถ่ายของข้าพเจ้าขณะถูกพันนาการมือ และทำด้วยเชือก -สร้างฟอร์มจากการถอดแบบร่างกายตนเองที่ละชิ้นส่วน -ใช้องค์ประกอบศิลป์ในการจัดวาง และประกอบสร้างชิ้นงาน -เชื่อมต่อวัสดุต่างๆด้วยสก็อตเทปและเคีลือบเรซิน -เก็บรายละเอียด และติดตั้งหลอดไฟLED -ติดตั้ง และแสดงชิ้นงาน
ด้านรูปแบบ	ประติมากรรมสื่อผสม 3 มิติ
ด้านเทคนิค	การใช้รูปทรง และกายภาพของร่างกายที่สื่อถึงความเจ็บปวดรวดร้าวจากการพันนาการโดยยาเสพติด โดยการถอดแบบร่างกายของข้าพเจ้าด้วยสก็อตเทปใส ส่งผลให้สามารถใส่ไฟในตัวชิ้นงาน และสามารถจัดแสดงในที่มืดได้ดีเป็นอย่างยิ่ง
รูปร่าง	เมื่อดูชิ้นงานสามารถเข้าใจรูปทรงได้ทันที เนื่องจากเป็นรูปทรงมนุษย์ที่คล้ายว่ากำลังขอความช่วยเหลือ หรือกำลังหนีออกมาจากบางสิ่งบางอย่าง และถูกครอบงำพันนาการจากบางสิ่งที่โหดร้ายและน่ากลัว
สี	ตัวชิ้นงานเป็นสีขาววัสดุเช่นเดิม แต่จะมีการต่อยอดจากชิ้นที่แล้วคือ ใช้สีของแสง (หลอดไฟสีแดง)มาเป็นส่วนหนึ่งของชิ้นงาน
แนวทางในการพัฒนา	การจัดแสดงในที่มืดค่อนข้างได้ผลในส่วนของอารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกับแนวความคิด หากแต่ต้องพัฒนาด้านรูปทรงและเทคนิคประณีตยิ่งขึ้น ต้องเพื่อระยะเวลาการแห้งของเรซิน ในส่วนที่เป็นมือของตัวประติมากรรมนั้นขึ้นรูปทรงโดยใช้ถุงมืออย่างทำให้ความโปร่งแสงต่ำกว่าส่วนอื่นจึงทำให้แสงที่ออกมาจากตัวประติมากรรมนั้นไม่สม่ำเสมอ

4.1.3 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ขั้นที่ 3 ชื่อผลงาน “สารเคมีในสมอง”



ภาพที่ 105 ภาพผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสร้งงานก่อนวิทยานิพนธ์
ขั้นที่ 3

ชื่อผลงาน สารเคมีในสมอง

ขนาด 45 ซม. x 70 ซม. X 130 ซม. (กว้าง xยาว x สูง)

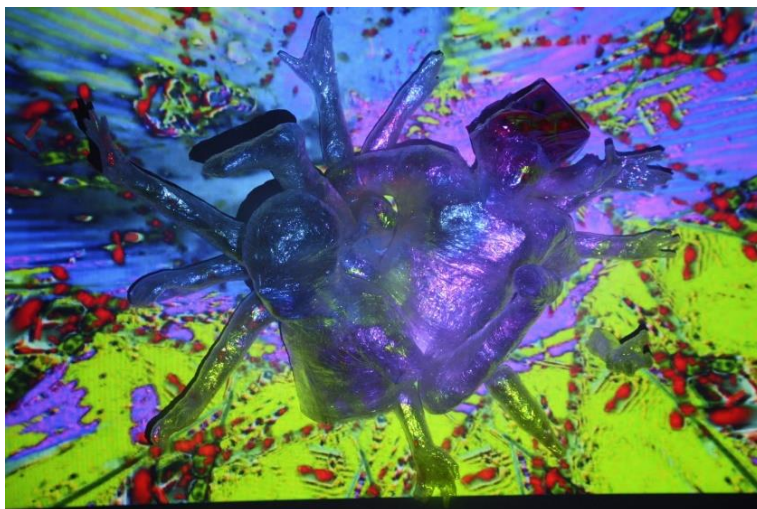
เทคนิค ประติมากรรมสื่อผสม 3 มิติ

แนวความคิดในการสร้างสรรค์มาจากการสืบค้นเกี่ยวกับการเสพติด ซึ่งทุกอย่างล้วนเกี่ยวข้องกับสารเคมีในสมอง ภายในสมองจะมีพื้นที่จัดเก็บคือสารแห่งความสุข(สารโดพามีน) ซึ่งผู้เสพนั้นจะมีความต้องการสารนี้มากกว่าคนปกติ สภาวะนี้ทำให้พื้นที่จัดเก็บสารแห่งความสุขขยาย ความต้องการสารจึงมากขึ้น เมื่อได้สารไม่เท่าเดิม(งดเสพ) จะมีอาการโหยหาถึงความสุขที่เคยได้สัมผัส

ตารางที่ 4 วิเคราะห์ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์
 ชั้นที่ 3

ด้านแนวความคิด	แนวความคิดในการสร้างสรรค์มาจากการสืบค้นเกี่ยวกับสารเคมีในสมองของผู้ติดยาเสพติด
ด้านขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์	-ร่างภาพ 2 มิติ และศึกษาจากภาพถ่ายของหัวกระโหลกมนุษย์ -สร้างฟอร์มจากการคำนวณมุมและองศาที่จะพับกระดาษลง และกรีด -ประกอบสร้างชิ้นงาน -นำลูกโป่งใสมาใส่หมึกสีดำ เคลือบเรซิน -เก็บรายละเอียด เพิ่มตะปู 1 ดอกในทุกๆมุมของชิ้นงาน และติดตั้งหลอดไฟLED -ติดตั้ง และแสดงชิ้นงาน
ด้านรูปแบบ	ประติมากรรมสื่อผสม 3 มิติ
ด้านเทคนิค	การใช้รูปทรง และกายภาพของกะโหลกมนุษย์ สู่ประติมากรรมรูปทรงเรขาคณิต ด้วยกระดาษลงขนาดใหญ่
รูปร่าง	เป็นรูปทรงเรขาคณิต รูปกระโหลกของมนุษย์ที่มีบางชิ้นแยกออกไปเผยภายในที่มีลูกโป่งใส
สี	ตัวชิ้นงานส่วนใหญ่เป็นสัจจะวัสดุ แต่เพิ่มการใช้หมึกสีดำในลูกโป่งใส และยังคงใช้ไฟชนิดเดียวกับงานชิ้นที่สอง
แนวทางในการพัฒนา	เพิ่มความประณีตในชิ้นงาน จุดเชื่อมต่อที่คำนวณเกิดความผิดพลาดเมื่อขยายขนาดเป็นชิ้นงานจริง ทำให้ชิ้นงานดูไม่เรียบร้อย

4.1.4 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4 ชื่อผลงาน “หลุมดำ”



ภาพที่ 106 ภาพผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน	หลุมดำ (ต้นแบบ)
ขนาด	60 ซม. x 200 ซม. X 170 ซม. (กว้าง x ยาว x สูง)
เทคนิค	ศิลปะการจัดวาง

แนวความคิดในการสร้างสรรค์มาจากหลุมดำ มีเพียงสิ่งที่เร็วกว่าแสงเท่านั้นที่จะหนีจากหลุมดำได้ สอดคล้องกับยาเสพติดคือ สิ่งเดียวที่จะหนีจากมันได้ ต้องเร็วกว่าแสงเช่นกัน นั่นก็คือความคิดใครที่สามารถคิดได้ว่าจะเลิก จะหยุด ก็จะสามารถหลุดพ้นจากหลุมดำนี้ได้ทันที

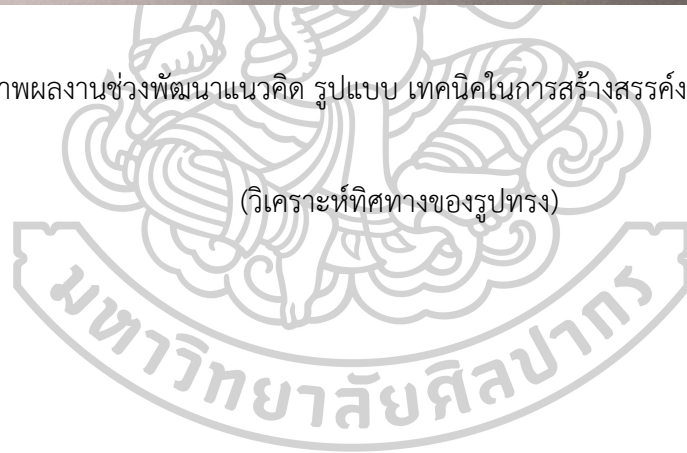


ภาพที่ 107 ภาพผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3 (ขณะยังไม่เคลื่อนไหว)



ภาพที่ 108 ภาพผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์
ชั้นที่ 4

(วิเคราะห์ทิศทางของรูปทรง)

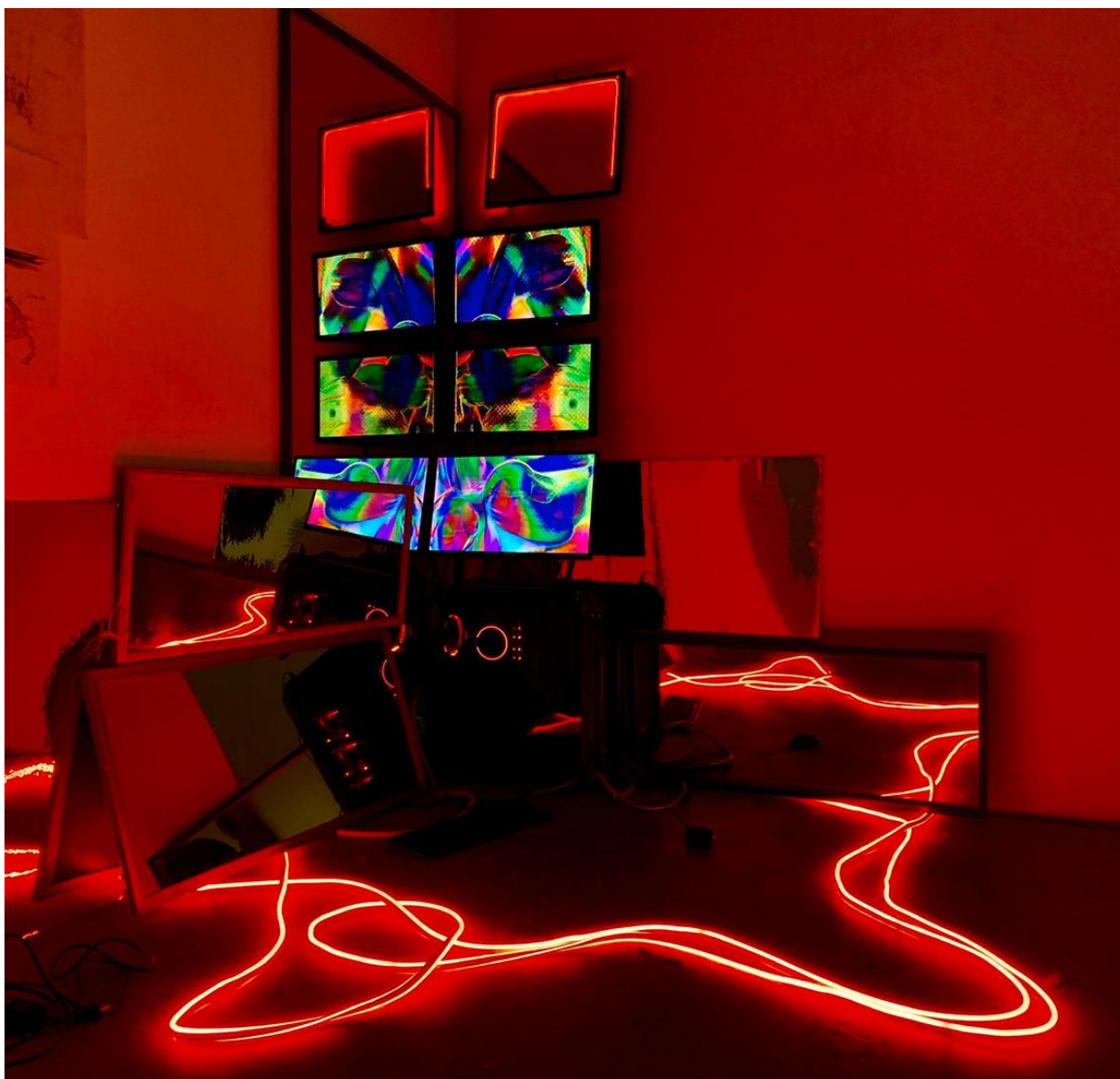


ตารางที่ 5 วิเคราะห์ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนวิทยานิพนธ์
ชั้นที่ 4

ด้านแนวความคิด	แนวความคิดในการสร้างสรรค์มาจากหลุมดำ มีเพียงสิ่งที่เร็วกว่าแสงเท่านั้นที่จะหนีจากหลุมดำได้ สอดคล้องกับยาเสพติดคือ สิ่งเดียวที่จะหนีจากมันได้ ต้องเร็วกว่าแสง เช่นกันนั่นก็คือความคิด ใครที่สามารถคิดได้ว่าจะเลิก จะหยุด ก็จะสามารถหลุดพ้นจากหลุมดำนี้ได้ทันที
ด้านขั้นตอน และกระบวนการ สร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> -ร่างภาพ 2 มิติ -สร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ -สร้างฟอร์มจากการถอดแบบร่างกายตนเองที่ละชิ้นส่วน -ใช้องค์ประกอบศิลป์ในการจัดวาง และประกอบสร้างชิ้นงาน -เชื่อมต่อวัสดุต่างๆด้วยสก็อตเทป -เก็บรายละเอียด และติดตั้งโปรเจคเตอร์เพิ่มฉายภาพ(เล่นมีเดียผ่านคอมพิวเตอร์) -ติดตั้ง และแสดงชิ้นงาน
ด้านรูปแบบ	ศิลปะการจัดวาง
ด้านเทคนิค	เป็นเทคนิคเดิมที่ต่อยอดจากงานชิ้นที่ 2 โดยแก้ปัญหาเรื่องกลิ้ง และระยะเวลาการแข็งตัวของเรซิน โดยการเพิ่มจำนวนรอบในการพันสก็อตเทปส่งผลให้สก็อตเทปหนา และคงตัวอยู่ได้โดยไม่ต้องอาศัยคุณสมบัติของเรซิน
รูปร่าง	เป็นการต่อยอดงานชิ้นที่ 2 ใช้การถอดแบบจากร่างกายข้าพเจ้าเช่นเดิมแต่มีการเพิ่มจำนวน และเปลี่ยนระนาบการติดตั้งจากวางบนพื้นเป็นการติดตั้งโดยยึดเกาะกับผนัง ทิศทางรูปทรงของประติมากรรมกระจายออกสอดคล้องกับมีเดียภาพเคลื่อนไหว
สี	ตัวชิ้นงานเป็นสัจจะวัสดุ แต่เพิ่มการใช้มีเดียที่แสดงผลจากโปรเจคเตอร์
แนวทาง ในการพัฒนา	เพิ่มเรื่องราวของมีเดียให้มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดที่ชัดเจน เพิ่มอารมณ์ที่สะเทือนใจและรุนแรงมากขึ้นในมีเดียเพื่อให้เกิดการส่งเสริมรูปทรงประติมากรรม

4.1.5 ผลงานสร้างสรรค์ก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5 ชื่อผลงาน “DESKTOP ERROR”

ภาพที่ 109 ภาพผลงานช่วงพัฒนาแนวคิด รูปแบบ เทคนิคในการสร้างสรรค้งานก่อนวิทยานิพนธ์ ชิ้นที่ 5



ชื่อผลงาน DESK TOP ERROR

ขนาด 170 ซม. x 180 ซม. X 220 ซม. (กว้าง xยาว x สูง)

เทคนิค ศิลปะการจัดวาง

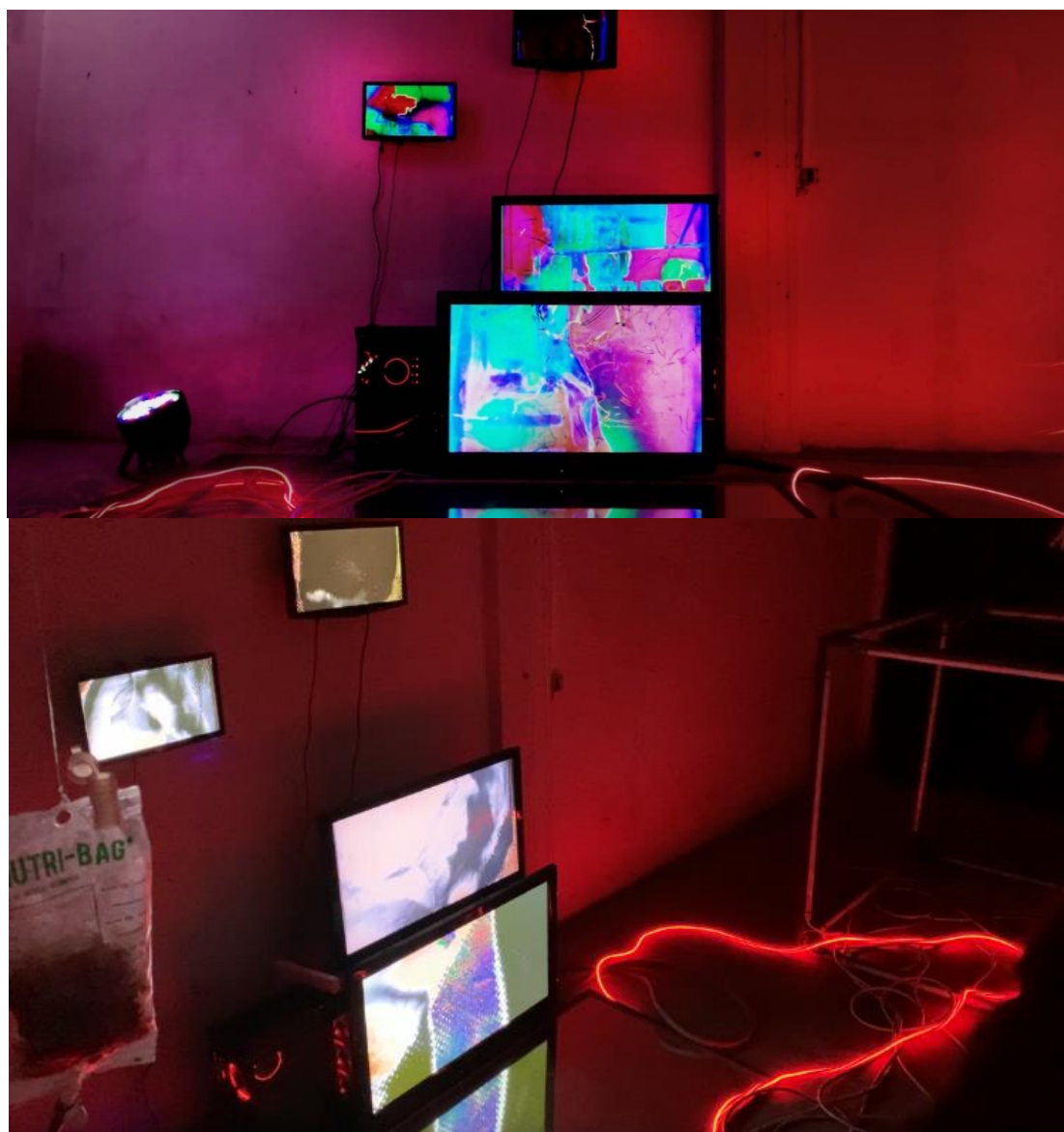
แนวความคิดในการสร้างสรรค์มาจากการจำลองภาพการรับรู้ของผู้เสพ ตั้งแต่ตื่นนอนจนได้รับสารและแสดงถึงระดับอารมณ์ความรู้สึกต่างๆเช่น เคลิบเคลิ้ม มึนงง สับสน ว้าวุ่น ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ทุกอย่างอธิบายผ่านจอแสดงผล LED ขนาด 32 นิ้ว 4 จอภาพที่เล่นมีเดียภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม

ตารางที่ 6 วิเคราะห์ผลงานช่วงพัฒนาแนวคิดรูปแบบเทคนิคในการสร้างสรรค์งานก่อนนิทรรศน์ ชั้นที่5

ด้านแนวความคิด	จำลองภาพการรับรู้ของผู้เสพ ตั้งแต่ตื่นนอนจนได้รับสาร และแสดงถึงระดับอารมณ์ความรู้สึกต่างๆเช่น เคลิบเคลิ้ม มึนงง สับสน ว้าวุ่น ไม่สามารถควบคุมตนเองได้
ด้านขั้นตอน และกระบวนการ สร้างสรรค์	-ร่างภาพ 2 มิติ ร่างสตอรี่บอร์ดของมีเดีย -สร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ -เชื่อมต่อจอกับคอมพิวเตอร์ -ใช้อุปกรณ์ประกอบศิลป์ในการจัดวาง และประกอบสร้างชิ้นงาน -ใช้วัสดุกระจก หรือที่ที่สามารถสะท้อนได้ร่วมกับชิ้นงาน -เก็บรายละเอียด และวางไฟLEDเส้น ยาว 8 เมตร
ด้านรูปแบบ	ศิลปะการจัดวาง
ด้านเทคนิค	จำลองภาพการรับรู้ของผู้เสพอธิบายผ่านจอแสดงผล LED ขนาด 32 นิ้ว 4 จอภาพที่เล่นมีเดียภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม จัดแสดงงานในที่มืด ใช้กระจกขนาดใหญ่ สะท้อนภาพเพื่อเพิ่มพื้นที่การปะทะของอารมณ์ความรู้สึกต่อตัวชิ้นงาน
รูปร่าง	เป็นการจัดวางเพื่อให้ชิ้นงานสะท้อนกันทำให้ผู้รับชมมองเห็นรูปร่างที่แตกต่างกันในแต่ละมุมมอง
สี	มีสีแดงที่เกิดจากสีของแสง LED และมีสีอื่นต่างๆมากมายที่เจอจากจอแสดงผล
แนวทาง ในการพัฒนา	มีเดียมีเรื่องราว จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดที่ชัดเจนแล้ว แต่ใช้ระยะเวลาเกินความจำเป็น (ทั้งหมด 4 นาที) ส่งผลทำให้หมดความน่าสนใจ ความตื่นเต้น และความน่าติดตาม

4.2.ผลงานสร้างสรรค์ช่วงวิทยานิพนธ์

4.2.1 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1



ภาพที่ 110 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน Nervous System Error

ขนาด 130 ซม. x 200 ซม. X 220 ซม. (กว้าง x ยาว x สูง)

เทคนิค ศิลปะการจัดวาง

Nervous System Error หรือชื่อภาษาไทยว่า ระบบประสาทล้มเหลว เป็นศิลปะการจัดวางที่ใช้การประกอบสร้างของจอแสดงผล หลากหลายจอภาพ ภายในจอที่มีการเล่นมีเดียเป็นศิลปะภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม ที่อธิบายสภาวะภายในสมองของผู้เสพ

ตารางที่ 7 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1

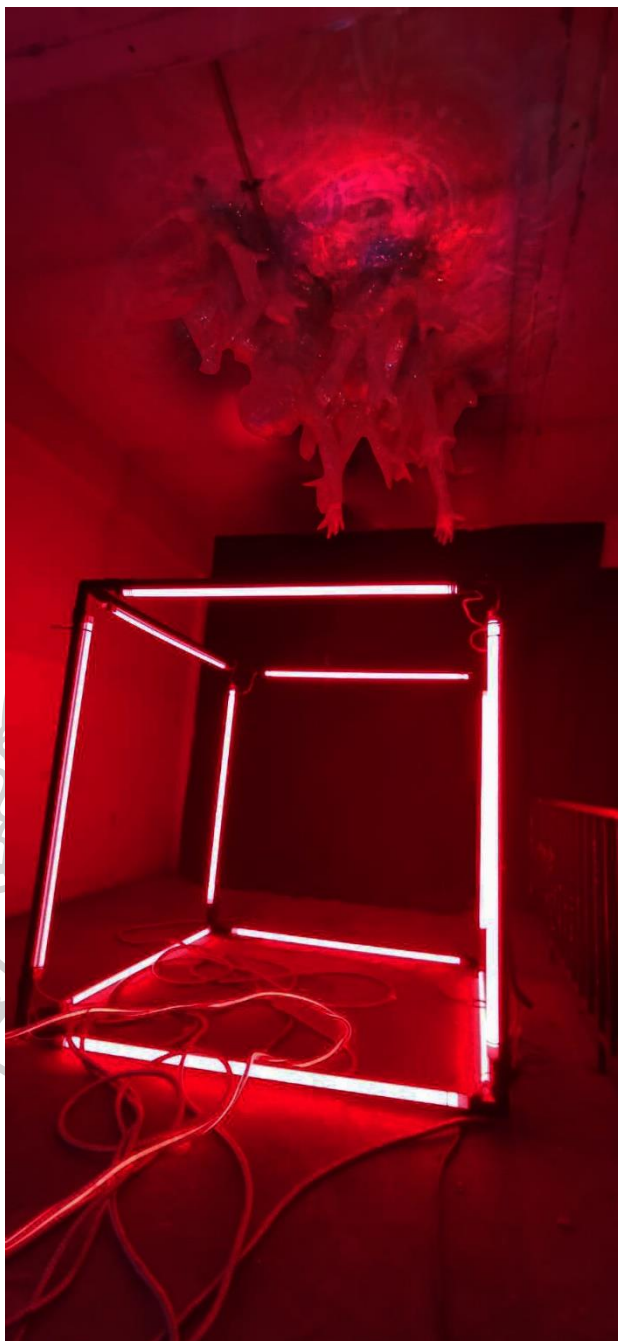
ด้านแนวความคิด	จำลองภาพการรับรู้ของผู้เสพ ตั้งแต่ตื่นนอนจนได้รับสาร และแสดงถึงระดับอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ เช่น เคลิบเคลิ้ม มึนงง สับสน ว้าวุ่น ขาดสติเพราะการรับรู้ที่ผิดเพี้ยน ไม่สามารถควบคุมตนเอง กลับไปกลับมาซ้ำแล้วซ้ำเล่าขณะที่เสพ
ด้านขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์	-ร่างภาพ 2 มิติ ร่างสตอรี่บอร์ดของมีเดีย -สร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ -เชื่อมต่อจอกับคอมพิวเตอร์และจอโทรทัศน์ -ใช้อุปกรณ์ประกอบศิลป์ในการจัดวาง และประกอบสร้างชิ้นงาน -ใช้วัสดุกระจก หรือที่ที่สามารถสะท้อนได้ร่วมกับชิ้นงาน -เก็บรายละเอียด และวางไฟLEDเส้น ยาว 8 เมตร
ด้านรูปแบบ	ศิลปะการจัดวาง และมีเดียภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม
ด้านเทคนิค	จำลองภาพการรับรู้ของผู้เสพอธิบายผ่านจอแสดงผล LED ขนาด 32 นิ้ว 2 จอภาพ และจอทีวี 60 นิ้ว 2 จอภาพ เล่นมีเดียภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม จัดแสดงงานในที่มืด ใช้กระจกขนาดใหญ่สะท้อนภาพเพื่อเพิ่มพื้นที่การประทะของอารมณ์ความรู้สึกต่อตัวชิ้นงาน
รูปร่าง	เป็นการจัดวางรูปแบบใหม่ที่แก้ไขจากรูปแบบเดิม เพื่อเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกที่สับสนมากยิ่งขึ้น และเมื่อเปลี่ยนมาใช้ขนาดจอที่ใหญ่ขึ้นทำให้ชิ้นงานสามารถแสดงตัวตนได้มากขึ้น ชัดเจนขึ้น
สี	มีสีแดงที่เกิดจากสีของแสง LED และมีสีอื่นต่างๆมากมายที่เจือจากจอแสดงผล
แนวทางในการพัฒนา	มีการปรับปรุงแก้ไขมีเดียให้กระชับ รุนแรง และ ตื่นเต้นมากยิ่งขึ้น และมีเดียทั้ง 4 จอจะสอดคล้องกับจังหวะ เวลา และอารมณ์ความรู้สึกของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2

ลักษณะเด่นของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 1

ด้านเทคนิคที่สอดคล้องกันกับด้านเนื้อหา จากการทำงานสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานที่แสดงภาพการรับรู้ที่ผิดเพี้ยน ซึ่งสภาวะนี้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นด้วยประสาทการรับรู้ของผู้เสพเท่านั้น แต่งานสร้างสรรค์นี้ได้นำสภาวะดังกล่าวตีความ และประมวลผลใหม่จากข้อมูลเชิงลึกทั้งการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ที่มีประสบการณ์ตรง จนแบ่งได้ออกมาเป็นช่วงของอารมณ์ - ความรู้สึกที่เป็นรูปธรรม แล้วนำมาตีความอีกครั้งด้วยทัศนธาตุต่าง ๆ ผ่านโปรแกรมเฉพาะ ทำให้มีเดียสามารถเคลื่อนไหวลื่นไหลได้ทั้ง 4 จอภาพ จนถึงช่วงที่มีเดียต้องติดๆตบๆสลับกันก็สามารถสร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ที่รับชมงานได้เป็นอย่างดี



4.2.2 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2



ภาพที่ 111 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2

ชื่อผลงาน Supermassive Black Hole หรือชื่อภาษาไทยว่า หลุมดำ

ขนาด 150 ซม. x 150 ซม. X 240 ซม. (กว้าง x ยาว x สูง)

เทคนิค ศิลปะการจัดวาง

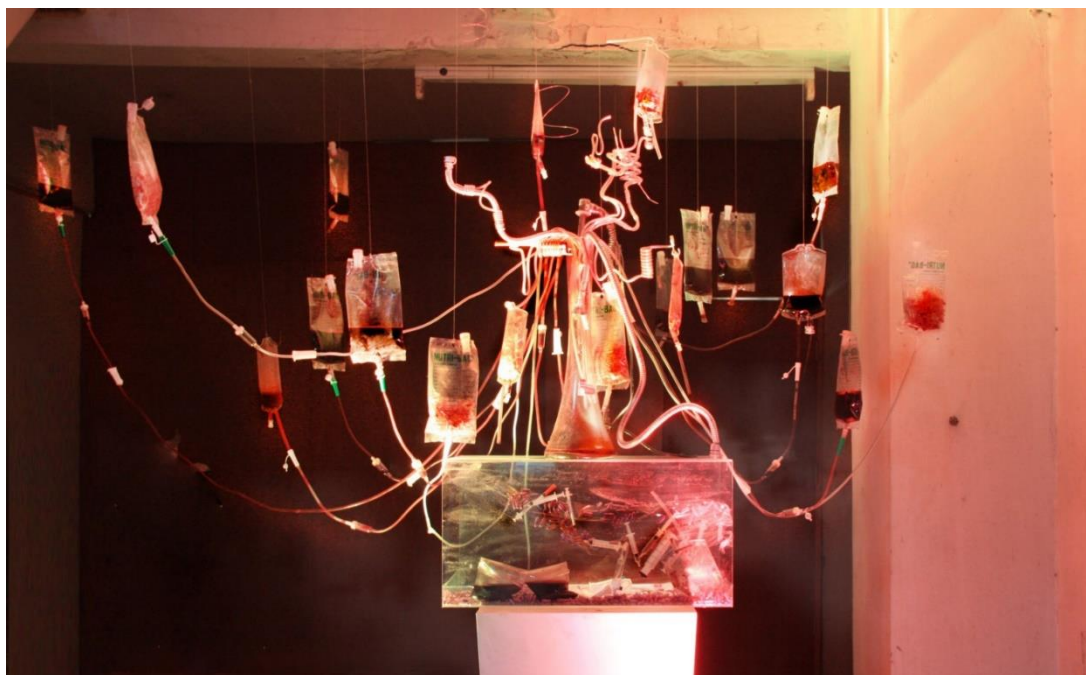
ตารางที่ 8 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2

ด้านแนวความคิด	Supermassive Black Hole หรือชื่อภาษาไทยว่า หลุมดำ แนวความคิดในการสร้างสรรค์มาจากหลุมดำ มีเพียงสิ่งที่เร็วกว่าแสงเท่านั้นที่จะหนีจากหลุมดำได้ สอดคล้องกับยาเสพติดคือ สิ่งเดียวที่จะหนีจากมันได้ ต้องเร็วกว่าแสงเช่นกันนั่นก็คือความคิด ใครที่สามารถคิดได้ว่าจะเลิก จะหยุด ก็จะสามารถหลุดพ้นจากหลุมดำนี้ได้ ในทันที งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้เป็นศิลปะการจัดวางที่ใช้เทคนิคประติมากรรมสื่อผสมโดยขึ้นรูปจากสก็อตเทปที่พันร่างกายจนแข็งและอยู่ทรง ประกอบสร้างตามพื้นที่จัดแสดง (ต่อยอดจากต้นแบบชิ้นงานที่ 1 และ 4) ร่วมกับการฉายศิลปะภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม และไฟ LED หลายชนิด
ด้านขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> -ร่างภาพ 2 มิติ ร่างสตอรี่บอร์ดของมีเดีย -สร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ -เชื่อมต่อจอกับคอมพิวเตอร์ -นำท่อแป๊ปมาตัดและประกอบเป็นโครง -คำนวณจุดเชื่อมต่อสายไฟ และทำการต่อ -ขึ้นรูปประติมากรรมด้วยสก็อตเทป(วิธีการถอดแบบจากร่างกาย) -มาร์คตำแหน่งการฉายภาพเคลื่อนไหวผ่านโปรเจคเตอร์ -ใช้อุปกรณ์ประกอบศิลป์ในการจัดวาง ติดตั้ง และประกอบสร้างชิ้นงาน -เก็บรายละเอียด และวางไฟLEDเส้น ยาว 8 เมตร
ด้านรูปแบบ	ศิลปะการจัดวาง
ด้านเทคนิค	เป็นการต่อยอดชิ้นงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4 โดยปรับเปลี่ยน ปรับปรุงแนวทางการจัดวางรูปแบบใหม่ จากการติดตั้งบนผนังสู่การติดตั้งชิ้นงานบนฝ้าเพดาน และเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมใหม่ให้กับพื้นที่ สร้างความเคลื่อนไหวของตัวชิ้นงานได้ด้วยภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรมที่ไหลวนเป็นกระแสอยู่รอบตัวชิ้นงาน
รูปร่าง	เป็นการจัดวางเพื่อให้ชิ้นงานสามารถมองได้ทุกทิศทาง
สี	มีสีแดงที่เกิดจากสีของแสง LED และมีสีอื่นต่างๆมากมายที่แสดงผลผ่านโปรเจคเตอร์
แนวทางในการพัฒนา	มีเดียมีเรื่องราว จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดที่ชัดเจนแล้ว แต่ใช้ระยะเวลามากเกินไปจนความจำเป็น ส่งผลทำให้หมดความน่าสนใจ ความตื่นเต้น และความน่าติดตาม

ลักษณะเด่นของผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 2

เป็นงานที่ใช้เทคนิคประติมากรรมสื่อผสมโดยขึ้นรูปจากสก็อตเทปที่พันร่างกายจนแข็ง ในขั้นตอนนี้ข้าพเจ้าได้ตกผลึกบางสิ่งจากขั้นตอนการปฏิบัติ ซึ่งคล้ายคลึงกับอารมณ์ - ความรู้สึกของการเสพติดยาเสพติด สิ่งที่สอดคล้องกันคือการพันสก็อตเทปนั้นทั้งทรมาน อึดอัด ส่งผลให้ไม่สามารถขยับเขยื้อนร่างกายส่วนนั้นได้โดยตรง และการพันสก็อตเทปรัดอวัยวะต่างๆของตนเองนั้นก็คล้ายกับการที่ข้าพเจ้าสมยอมให้ยาเสพติดมาพันนาการร่างกายและจิตใจ หากสก็อตเทปที่พันยิ่งแน่นการจะนำกรรไกรเข้าไปตัดเพื่อถอดแบบจะยากและอาจเสียดสีกับผิวหนังจนเกิดรอยถลอก รอยเลือดคล้ายกับยาเสพติดยิ่งเวลาผ่านไปการพันนาการก็จะยิ่งหนาแน่น และแข็งแรงมากยิ่งขึ้น จะยิ่งหนีหรือปฏิเสธมันยากยิ่งขึ้น





ภาพที่ 112 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน Narcotic Artery หรือชื่อภาษาไทยว่า หลอดเลือดแดง

ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เทคนิค ศิลปะการจัดวาง

Narcotic Artery หรือชื่อภาษาไทยว่า หลอดเลือดแดง เป็นศิลปะการจัดวางที่ใช้เทคนิค ประติมากรรมสื่อผสม จากวัสดุที่มีความเกี่ยวข้องกับการเสพสารเสพติด แล้ววัสดุอุปกรณ์ทางการแพทย์ เพื่อเป็นการสื่อสารถึงพิษภัยร้ายโดยตรงต่อผู้เสพ โดยประกอบสร้างด้วยการห้อยแขวน จากเพดาน สู่จุดศูนย์กลางของชิ้นงาน ความเคลื่อนไหวของตัวงานมาจากของเหลวคล้ายเลือดที่ ไหลเวียนด้วยอุปกรณ์ทางการแพทย์ และแสงไฟสปอร์ตไลท์ขนาดใหญ่ 2 ดวง โคมควบคุมสี แสง จังหวะการกระพริบซ้ำเร็ว ผ่าน เมนบอร์ด

ตารางที่ 9 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชั้นที่ 3

ด้านแนวความคิด	Narcotic Artery หรือชื่อภาษาไทยว่า หลอดเลือดแดง เป็นศิลปะการจัดวางที่ใช้เทคนิคประติมากรรมสื่อผสม จากวัสดุที่มีความเกี่ยวข้องกับการเสพสารเสพติด แล้ววัสดุอุปกรณ์ทางการแพทย์ เพื่อเป็นการสื่อสารถึงพิษภัยร้ายโดยตรงต่อผู้เสพ
ด้านขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> -ร่างภาพ 2 มิติ ร่างสตอรี่บอร์ดของแสงที่สอดคล้องกับมีเดียในงานชิ้นที่1,2 -จัดหาอุปกรณ์ -เริ่มทำการผสมเลือดเทียม และบรรจุในตัวชิ้นงาน -มาร์คตำแหน่งการติดตั้งชิ้นงาน -ประกอบสร้าง -ใช้องค์ประกอบศิลป์ในการจัดวาง ติดตั้ง และประกอบสร้างชิ้นงาน -เก็บรายละเอียด และวางไฟ SPORT LIGHT LED ที่ควบคุมผ่านMain board มาติดตั้ง -จัดแสดงชิ้นงาน
ด้านรูปแบบ	ศิลปะการจัดวาง
ด้านเทคนิค	<ul style="list-style-type: none"> -เบื้องต้นตัวชิ้นงานจะไปถูกแสงก่อนเนื่องจากการแย่งจุดนำสายตาขึ้นอื่น และเมื่อถึงเวลาที่กำหนด ก็จะเปิดไฟที่ควบคุมผ่านเมนบอร์ดให้กระพริบถี่ๆ เพื่อการเปิดตัวและนำสายตา หลังจากนั้นระดับความเร็วการกระพริบ และสีของไฟจะเป็นไปพร้อมกันกับงานชิ้นอื่น -ในตัวเองจะมีการเคลื่อนไหวด้วยตัวของมันเองเนื่องจากอุปกรณ์ลำเลียงของเหลวที่ติดตั้งไว้ สามารถลำเลียงได้เรื่อยๆโดยอัตโนมัติ
รูปร่าง	เป็นการจัดวางเพื่อให้ชิ้นงานสามารถมองได้ทุกทิศทาง สามารถขยายชิ้นงานได้ตามพื้นที่จัดแสดงหรือแปรผันตามพื้นที่นั่นเอง
สี	มีสีแดงที่เกิดจากสีของแสง LED และมีสีอื่นต่างๆ
แนวทางในการพัฒนา	มีเดียมีเรื่องราว จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดที่ชัดเจนแล้ว แต่ใช้ระยะเวลามากเกินไป ความจำเป็น ส่งผลทำให้หมดความน่าสนใจ ความตื่นตัว และความน่าติดตาม

บทที่ 5

สรุปการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ผลงานวิทยานิพนธ์ เรื่อง หลอน เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่กล่าวถึง ความรู้สึกสะเทือนใจ ของ ข้าพเจ้าตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ที่ข้าพเจ้าคลุกคลีและอยู่ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยปัญหา ยาเสพติด มาถ่ายทอดโดยผ่านกระบวนการทางทัศนศิลป์ในรูปแบบชุดงานศิลปะการจัดวางที่ประกอบไปด้วย ประติมากรรมสื่อผสม และศิลปะภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม โดยใช้วัสดุเป็นตัวสื่อสารถึง สภาวะภายในจิตใจและร่างกายของผู้ที่เสพยาเสพติดออกมาอย่างเป็นรูปธรรม โดยผ่าน กระบวนการทางเทคนิควิธีการเฉพาะที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อให้ผู้คนได้รู้สึก และเข้าใจ ความปวดร้าว ทรมานจากอาการเสพยาเสพติดและเพื่อให้ผู้เสพตระหนักถึงผลกระทบที่จะส่งผลกระทบต่อ ความรู้สึกนึกคิด และพิชภัยรุนแรงที่ส่งผลต่ออวัยวะต่างๆในร่างกายของตนเอง

การศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ หัวข้อ “หลอน” ประกอบไปด้วยผลงาน สร้างสรรค์ 1 ชุดงานทั้งหมด 3 ชิ้น เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกสะเทือนใจ ถ่ายทอดผ่านกระบวนการ ทางทัศนศิลป์ในรูปแบบศิลปะการจัดวาง ประมวลผลจากประสบการณ์อันเลวร้ายของข้าพเจ้าและ จากแหล่งข้อมูลเชิงลึกต่างๆผ่านกระบวนการทางเทคนิควิธีการ ถอดแบบจากร่างกาย,อวัยวะของ มนุษย์ การสร้างศิลปะภาพเคลื่อนไหว นำมาประกอบสร้างเป็นผลงานศิลปะการจัดวางและจัดแสดง แสง สี เสียงทั้งหมดในที่มืดเพื่อตอบสนองความต้องการที่อยากแสดงออกถึงความรู้สึกสะเทือนใจที่มี ต่อชีวิตทุกๆชีวิตที่หลงผิดคิดลอง เสพ และติดยาเสพติดจนนำพาร่างกายและจิตใจไปสู่เส้นทางที่ผิด

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 Nervous System Error หรือชื่อภาษาไทยว่า ระบบ ประสาทล้มเหลว เป็นศิลปะการจัดวางที่ใช้การประกอบสร้างของจอแสดงผล 4 จอภาพขนาด 32 นิ้ว 2 จอ และขนาด 60 นิ้ว 2จอ ต่อยอดจากชิ้นงานต้นแบบชิ้นที่ 5 ภายในจอที่มีการเล่นมีเดียเป็น ศิลปะภาพเคลื่อนไหวกึ่งนามธรรม ที่อธิบายสภาวะภายในสมองของผู้เสพตั้งแต่ตื่นนอน ได้รับสาร สู่ หัวเวลาสุดท้ายของชีวิต โดยได้แรงบันดาลใจจาก การเห็นภาพหลอน (Visual Hallucination) และ อาการประสาทหลอน (psychedelic effect) ชิ้นงานชิ้นนี้เป็นชิ้นงานหลักในการส่งอารมณ์ความรู้สึก ชุดงาน จะเป็นชิ้นที่เริ่มต้นนำสายตาผู้ชม และเป็นชิ้นที่แสดงจุดจบของทั้งชุดงาน

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1

- เนื่องจากเป็นการสร้างสรรค์ที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และจอแสดงผลเป็นหลัก ทำให้ ระหว่างการขนย้ายและติดตั้งต้องระมัดระวังและรอบคอบเป็นอย่างยิ่ง ในขณะที่ข้าพเจ้าระวังแล้ว

นั่นก็ยังคงเกิดความผิดพลาดที่ว่า หนึ่งในจอแสดงผลเหล่านั้นเกิดความเสียหายจนไม่สามารถใช้งานได้
1 จอภาพ สายเชื่อมต่อของจอชำรุด 2 เส้น

-อุปกรณ์ที่ใช้ทุกชิ้นราคาสูง การที่จะไปจัดแสดงที่ใดเป็นเวลานานนั้นจำเป็นต้องมีการ
ควบคุมดูแลจากเจ้าของสถานที่ และตกลงที่จะรับผิดชอบหากอุปกรณ์ชำรุด เสียหาย หรือสูญหาย

-ข้อจำกัดของพื้นที่เช่น

1. จำนวนจุดจ่ายไฟไม่เพียงพอต่ออุปกรณ์
2. อุปกรณ์ไม่สามารถจัดแสดงในที่โล่งได้
3. หากเป็นพื้นที่ที่อากาศร้อนและชื้นจะส่งผลกระทบต่อการทำงานของอุปกรณ์

-ในช่วงของการจัดแสดงชุดงานเกิดการระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 รัฐมีมาตรการหลาย
อย่างที่กระทบกับการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า เช่นทำให้ไม่สามารถติดตั้งชิ้นงานในพื้นที่หอศิลป์
ของทางมหาวิทยาลัยที่กำหนดไว้ตอนแรกได้ และเป็นการยากลำบากอย่างยิ่งที่จะค้นหาสถานที่ที่
สามารถติดตั้งชิ้นงานอย่างเหมาะสม ทั้งเรื่องขนาด และเวลาในการติดตั้งชิ้นงานที่ต้องเร่งรีบให้ผล
งานทั้งหมดคืบหน้าที่สุดก่อนเคอร์ฟิวในแต่ละวัน

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 - Supermassive Black Hole หรือชื่อภาษาไทยว่า หลุม
ดำ โดยแนวคิดคือการเปรียบเทียบยาเสพติดเป็นดั่งหลุมดำของโลกใบนี้ ผลงานเป็นศิลปะการจัดวางที่
ใช้เทคนิคประติมากรรมสื่อผสมโดยขึ้นรูปจากสก็อตเทปที่พันร่างกายจนแข็งอยู่ทรงประกอบสร้างตาม
พื้นที่จัดแสดง ต่อยอดจากต้นแบบชิ้นงานที่ 1 และ 4 ร่วมกับการฉายศิลปะภาพเคลื่อนไหวกึ่ง
นามธรรมที่ถูกสร้างให้หมุนวนคืบคลานสู่ตัวชิ้นงานประติมากรรมสื่อผสม ให้แสงโดยไฟ LED ทั้งแบบ
หลอด 80W และแบบเส้นหุ้มซิลิโคน ทั้งมีเดียและแสงออกแบบสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับมีเดียของ
งานชิ้นที่ 1 ทั้งเรื่องของเวลาในการฉาย และช่วงเวลาของเรื่องราวที่ค่อยๆเพิ่มระดับความรู้สึก งาน
ชิ้นนี้จะเริ่มแสดงตนหลังจากชิ้นแรกเริ่มเล่นมีเดียไปแล้ว 30 วินาทีเพื่อไม่ให้เกิดการแย่งจุดนำสายตา
และเพิ่มความตื่นเต้นและน่าค้นหาภายในงานชิ้นนี้

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2

-การพันสก็อตเทปเพื่อขึ้นรูปนั้นมีความยากลำบากเป็นอย่างมากในการถอดแบบจากร่างกาย
ข้าพเจ้ามักได้รับบาดเจ็บจากการสร้างสรรค์ชิ้นงานเสมอ

-ข้าพเจ้าไม่มีประสบการณ์ และความชำนาญในการต่อวงจรไฟฟ้า(เชื่อมต่อสายหลอดไฟ LED
เพื่อเปิด-ปิดใช้งานได้พร้อมกัน) ดังนั้นจึงใช้เวลานานในการประกอบสร้างงานในส่วนนี้

การสร้างสรรคผลงานชั้นที่ 3 Narcotic Artery หรือชื่อภาษาไทยว่า หลอดเลือดแดง เป็นศิลปะการจัดวางที่ใช้เทคนิคประติมากรรมสื่อผสม ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอสิ่งที่อยู่ภายในร่างกายออกมาแสดงให้เห็นเป็นรูปธรรมเพื่อสื่อสารกับผู้ที่ใช้สารเสพติดโดยตรงจึงเลือกใช้วัสดุที่มีความเกี่ยวข้องกับการเสพยาเสพติด และวัสดุอุปกรณ์ทางการแพทย์ที่มีนัยยะถึงการเข้ารับการรักษาตัวจากอาการเสพติดไม่ว่าจะอาการหนักหรือเบา โดยประกอบสร้าง ห้อยแขวนอุปกรณ์ทางการแพทย์เหล่านั้นจากเพดาน สู่จุดศูนย์กลางของชิ้นงาน ความเคลื่อนไหวของตัวงานมาจากของเหลวคล้ายเลือดที่ไหลเวียนด้วยอุปกรณ์ปรับความดันที่สามารถควบคุมให้ของเหลวไหลช้าหรือเร็วตามต้องการได้ และแสงไฟสปอร์ตไลท์ขนาดใหญ่ 2 ดวง โคม ควบคุมสี แสง จึงหะการกระพริบช้า-เร็วผ่านเมนบอร์ด

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรคผลงานชั้นที่ 3

- ของเหลวในตัวชิ้นงานทำให้ต้องระมัดระวังในการติดตั้งเป็นอย่างมาก
- ผ้าที่มีความสูงกว่า 260 เซนติเมตรต้องใช้อุปกรณ์เสริมในการติดตั้งชิ้นงาน
- ของเหลวในชิ้นงานทำจากกาแฟและน้ำหวาน(เฮลบลูบอย) ทำให้มีการเน่าเสียได้

ประเมินผลการสร้างสรรค

ชิ้นงานสามารถแสดงถึงความรู้สึกสะท้อนใจ ผ่านสภาวะอาการของผู้ที่เสพยาเสพติดได้เป็นอย่างดีทั้งทางด้านรูปแบบ และแนวความคิด ทำให้ผู้ที่ได้รับชมผลงานชุดนี้จะสามารถเห็นถึงโทษภัยที่รุนแรงและผลกระทบทางความรู้สึกทั้งทางร่างกายและจิตใจของข้าพเจ้าที่มีต่อปัญหาเสพยาเสพติดอย่างเป็นรูปธรรม และตระหนักถึงผลจากร้ายจากยาเสพติดได้ในทันที และสุดท้ายผู้รับชมผลงานทราบความจริงที่เกิดขึ้นในร่างกายและสภาวะจิตใจของผู้เสพ ซึ่งจะนำไปสู่การยกระดับจิตใจของผู้ชมให้ผู้ชมเข้าใจผู้ป่วยที่ติดการเสพยาเสพติด

ข้อเสนอแนะในการทำวิทยานิพนธ์

ผลงานวิทยานิพนธ์เป็นผลงานที่ผ่านกระบวนการทดลองสร้างสรรค์ การค้นหารูปแบบและเทคนิควิธีการต่าง สู่การพัฒนาผลงานมาโดยตลอดระยะเวลาการศึกษา ตั้งแต่เริ่มทดลองสร้างสรรค์ในช่วงก่อนทำวิทยานิพนธ์ ซึ่งผลงานวิทยานิพนธ์นี้ได้สื่อสารถึงความรู้สึกสะท้อนใจของข้าพเจ้าตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ที่ข้าพเจ้าคลุกคลีและอยู่ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยปัญหาเสพยาเสพติดในขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน วิธีการจัดวางติดตั้งผลงานในรูปแบบการแขวน การติดตั้งกับผ้า และวิธีการนำเอาวัสดุต่างๆมาประกอบสร้างงานศิลปะการจัดวางชุดนี้ ข้าพเจ้ายังคงจำเป็นต้องพัฒนาตนเองทั้งด้าน แนวความคิด รูปแบบการนำเสนอแบบใหม่ๆ เพื่อที่จะสามารถแสดงออกถึงความรู้สึกภายในจิตใจของข้าพเจ้า นำข้อบกพร่องปรับปรุงให้เหมาะสมกับเทคนิคที่ต้องการ ให้ได้มาซึ่งผลงานการสร้างสรรคที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นต่อไป

รายการอ้างอิง



รายการอ้างอิง

- ข้อมูลจากรายงานสถิติผู้ต้องราชทัณฑ์คดี พ.ร.บ. ยาเสพติดทั่วประเทศ สํารวจ ณ วันที่ 1 เมษายน 2562 เข้าถึงได้จาก http://www.correct.go.th/rt103pdf/report_result.php?date=2019-04-01&report=drug
- หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจหัวขั้ข่าว:ตั้ง 7 ตำรวจประจำจุดตรวจ หลังพบพวักันยาเสพติด ในขณะที่ "ผู้การยะลา" เผยปี62 ดำเนินคดี-ไล่ออก ตำรวจในสังกัดยะลา กว่า 70 นาย เกี่ยวข้องยาเสพติดเข้าถึงเมื่อ 30 เมษายน 2563 เข้าถึงได้จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/860481>
- บทความจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ภาควิชากฎหมายวิธีพิจารณาและธรรมนูญศาลเรื่องยาเสพติดกฎหมายยาเสพติดเข้าถึงเมื่อ 10 พฤษภาคม 2563 เข้าถึงได้จาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/1798>
- ศิลปะการจัดวางเข้าถึงได้จาก <http://1155108050411.blogspot.com/2013/12/installation-art.html> เข้าถึงเมื่อ 20/05/2563
- ประติมากรรมสื่อผสม ศิลปะกึ่งนามธรรม เข้าถึงได้จาก http://119.46.166.126/self_all/selfaccess7/m1/195/lesson1/content1_2/content1_2.php
- เว็บไซต์พบแพทย์ | ข้อมูลสุขภาพที่ครบถ้วนและเชื่อถือได้เรื่องอาการหลอน <https://www.pobpad.com/%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%AD%E0%B8%9>
- กระทรวงแรงงาน เยาวชนกับปัญหาเสพติด[ออนไลน์] [เข้าถึงเมื่อ 26 มีนาคม 2550] เข้าถึงได้จาก <http://www.mol.go.th/download/moldata/molnarcotic-Comernce/narcotic-rayonfhospild280849.pdf>.
- วินัดดา ปิยะศิลป์ และพนม เกตุมาน. (2545). ตำราจิตเวชเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: ปิยอนด์ เอ็นเทอร์ไพรซ์.ศูนย์อำนวยการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด กรมสุขภาพจิต. (2559). สถิติการบำบัดรักษาระบบรายงาน บสต. Retrieved 30 พฤษภาคม 2559, from www.nccd.go.th
- เว็บไซต์สำนักงาน ป.ป.ส. กระทรวงยุติธรรม เข้าถึงเมื่อ 18/05/2563 เข้าถึงได้จาก <https://media.oncb.go.th/index.php/th/29-2018-02-23-09-09-42/29-2018-02-26-01-02-09>
- เว็บไซต์พบแพทย์ | ข้อมูลสุขภาพที่ครบถ้วนและเชื่อถือได้เรื่องอาการหลอน <https://www.pobpad.com/%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%AD%E0%B8%9>

แอลเอสดี LSD <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%81%E0%B8%AD%E0%B8%A5%E0%B9%80%E0%B8%AD%E0%B8%AA%E0%B8%94%E0%B8%B5>

8%A5%E0%B9%80%E0%B8%AD%E0%B8%AA%E0%B8%94%E0%B8%B5

สมพร รอดบุญ, “อันเนื่องมาจาก Mixed Media” ใน สูจิบัตรการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 53, 140.

สมพร รอดบุญ, “ศิลปะในรูปแบบอินสตอลเลชั่น (Installation Art)” ใน สูจิบัตรการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 54, ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า กรุงเทพฯ ระหว่างวันที่ 4-28 กันยายน 2551 และ ณ ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม เฉลิมพระเกียรติ 6 รอบพระชนมพรรษา มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ระหว่างวันที่ 4 กันยายน - 26 ตุลาคม 2551 (กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2551), 145.

สมพร รอดบุญ, “ศิลปะในรูปแบบอินสตอลเลชั่น (Installation Art)” ใน สูจิบัตรการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 54, 147.

ธนศ วงศ์ยานนาวา, “การรวมศูนย์ศิลปะของการกระจายตัวของศิลปะและการเมือง: จากภาวะหลังสมัยใหม่สู่สภาวะสมัยใหม่” ใน ศิลปะกับภาวะสมัยใหม่: ความขัดแย้งและความลึกลับ (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, 2552), 147.

ธนศ วงศ์ยานนาวา, “การรวมศูนย์ศิลปะของการกระจายตัวของศิลปะและการเมือง: จากภาวะหลังสมัยใหม่สู่สภาวะสมัยใหม่” ใน ศิลปะกับภาวะสมัยใหม่: ความขัดแย้งและความลึกลับ (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, 2552), 153.

ธนศ วงศ์ยานนาวา, “การรวมศูนย์ศิลปะของการกระจายตัวของศิลปะและการเมือง: จากภาวะหลังสมัยใหม่สู่สภาวะสมัยใหม่” ใน ศิลปะกับภาวะสมัยใหม่: ความขัดแย้งและความลึกลับ (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, 2552), 166-167

Tony Oursler ศิลปินผู้บุกเบิกด้านวิดีโออาร์ตเข้าถึงได้จาก <http://galeriemitterrand.com/en/artistes/oeuvres/3421/tony-oursler#oeuv-4>

ศิลปินศิลปะการจิตตภาพ Matt Clark ผู้ก่อตั้ง United Visual Artists (UVA) เข้าถึงได้จาก https://en.wikipedia.org/wiki/United_Visual_Artists#/media/File:Matt_Clark.jpg

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายธฤต อรุณศรี
วัน เดือน ปี เกิด	26 กันยายน 2537
สถานที่เกิด	ยะลา
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์ภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณลาดกระบัง
ที่อยู่ปัจจุบัน	48/333 คอนโดลุมพินีวิลล์ โชคชัย 4 แขวงสะพานสอง เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร 10310
ผลงานตีพิมพ์	- ร่วมแสดงผลงาน Gradient Exhibition 1st Floor Siam Center 28-30 May 2018 - ผู้ออกแบบบันทึกการศิลปะเทิดทูลสถาบันพระมหากษัตริย์ ครั้งที่ 5 โดยกระทรวงวัฒนธรรม และกลุ่มศิลปินอิสระพัทยา - ทีมผู้ออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน Novotel Hotel Rayong By Star - ทีมผู้ออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน รีโนเวท Pathumwan Princess Hotel Bangkok - ทีมผู้ออกแบบ Cloud Residences Condominium Project Sukhumvit 23 Bangkok - หัวหน้าทีมผู้ออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน โรงแรม Asawin Grand Convention Bangkok By Miracle Group