

พฤติกรรมมนุษย์กับเทคโนโลยี

HUMAN BEHAVIOR WITH TECHNOLOGY



T120683

นางสาวเกตุกาญจน์ เกตุรักษา
MISS KETKARN KETRUKSA

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....120683.....
วัน, เดือน, ปี 22 ส.ค. 2555

b.....
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร


ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาประติมากรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2553 - 2554

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้ศิลป
นิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต


.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

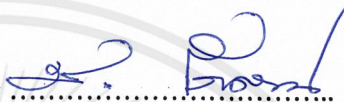
คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

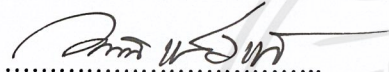
ประธานกรรมการ


.....
(รองศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)


กรรมการ


.....
(อาจารย์มงคล เกิดวัน)

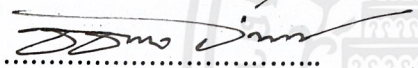
กรรมการ


.....
(อาจารย์กิตติ แสงแก้ว)


กรรมการ


.....
(อาจารย์สุรชัย คอนประศรี)

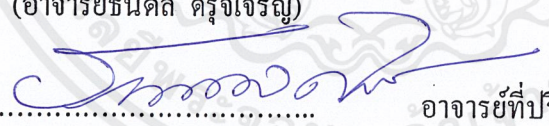
กรรมการ


.....
(อาจารย์ชัชวาล อ่ำสมคิด)

กรรมการ


.....
(อาจารย์ธนพล ศีร์จิเจริญ)

กรรมการและเลขานุการ


.....
(อาจารย์ธนพล ศีร์จิเจริญ)

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(อาจารย์ธนพล ศีร์จิเจริญ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	พฤติกรรมมนุษย์กับเทคโนโลยี HUMAN BEHAVIOR AND TECHNOLOGY
ชื่อ	นางสาวเกตุกาญจน์ เกตุรักษา
สาขาวิชา	ประติมากรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2553 - 2554
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ชนดล ตีรุจิเจริญ

บทคัดย่อ

นับว่าสังคมปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการสื่อสารไร้พรมแดนอย่างแท้จริงและปฏิเสธไม่ได้ว่าเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากในทุกๆด้านทุกส่วนเสมือนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ด้วยเหตุนี้ ข้าพเจ้าจึงลองมองลึกลงไปในมูลเหตุว่า การที่เทคโนโลยีเข้ามาคุกคามมนุษย์และเมื่อมนุษย์เสมือนเป็นทาสของเทคโนโลยี สิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปคือสิ่งใด เมื่อลองเปรียบเทียบกับสมัยก่อน ในการสื่อสารกันแต่ละครั้งจะต้องใช้เวลามากกว่าข้ามวันจึงไปถึงกัน มนุษย์ก็สามารถอดทนและรอคอยได้ แต่ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้พัฒนาให้เข้ากับความต้องการของมนุษย์ ความรวดเร็ว สะดวกสบาย จึงเป็นผลที่ตามมา มีการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่สามารถส่งข้อความ คุยโต้ตอบกันได้ในระยะเวลาที่สั้น สิ่งเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้พฤติกรรมมนุษย์เปลี่ยนแปลงไป ข้าพเจ้าจึงได้หยิบยกเรื่องราวเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ที่มีต่อเทคโนโลยีในด้านต่างๆมานำเสนอผ่านมุมมองของข้าพเจ้าที่ได้พบเห็นจากผู้คนรอบข้างและสัมผัสด้วยตนเอง ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบผลงานประติมากรรมผสมผสานกับขบวนการและเทคนิค เพื่อให้ได้มาซึ่งผลงานที่ตอบสนองแนวความคิดของข้าพเจ้าได้อย่างแท้จริง

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณในความรักและความอบอุ่นของครอบครัวอันเป็นกำลังสำคัญที่ทำให้ข้าพเจ้ามีความแข็งแรง ความเชื่อมั่นและสร้างจิตสำนึกที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาประติมากรรมทุกท่านที่ได้มอบแค่เพียงวิชาความรู้แต่ยังสอนวิธีการคิดทั้งในแง่ของการทำงานและการใช้ชีวิต

ศิลปะนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ชนคล ศิริจิเจริญที่ให้คำปรึกษาและกำลังใจอันเป็นสิ่งสำคัญแก่ข้าพเจ้าตลอดมา

ท้ายที่สุดขอขอบคุณทุกมิตรภาพอันดีงามที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ข้าพเจ้าได้ศึกษาอยู่ในภาควิชาจิตรศิลป์ ทุกบรรยากาศ ทุกเสียงหัวเราะ ทุกความสุข ข้าพเจ้าจะเก็บไว้ในความทรงจำไม่มีวันลืม

เกตุกาญจน์ เกตุรักษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญต่อ	ง
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของโครงการ	2 – 5
วัตถุประสงค์ของโครงการ	6
ขอบเขตของโครงการ	6
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	7 – 8
อิทธิพลที่ได้รับ	9 – 14
อิทธิพลจากงานศิลปะ	15 – 19
แนวความคิดสร้างสรรค์	19
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	20
แบบร่างและการพัฒนาภาพร่าง	21
แบบร่างสามมิติภาพรวมของงาน	21
ภาพร่างในส่วนที่ 1	22
ภาพร่างในส่วนที่ 2	23
ภาพร่างในส่วนที่ 3	24
กระบวนการสร้างงาน	25
อุปกรณ์และเครื่องมือ	25 – 27
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	28 – 30
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	31
วิเคราะห์เชิงความคิด	31
ภาพรวมของงานและวิเคราะห์รายละเอียด	32 – 36

สารบัญต่อ

	หน้า
บทที่ 5 บทสรุป	37
ปัญหาและข้อเสนอแนะ	37
เอกสารอ้างอิง	38
ภาพผลงานศิลปะ	39 – 44
ประวัติผู้เขียน	45



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1. ภาพประกอบอิทธิพลที่ได้รับต่อการสร้างสรรค์	13
2. ภาพประกอบอิทธิพลจากงานศิลปะ	15 – 18
3. ภาพประกอบแบบร่างสามมิติภาพโดยรวมของงาน	21
4. ภาพประกอบแบบร่างสามมิติผลงานชิ้นที่ 1	22
5. ภาพประกอบแบบร่างสองมิติผลงานชิ้นที่ 2	23
6. ภาพประกอบแบบร่างสามมิติผลงานชิ้นที่ 3	24
7. ภาพประกอบอุปกรณ์และเครื่องมือ	25 – 27
8. ภาพประกอบขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	28 – 29
9. ภาพประกอบวิเคราะห์เชิงความคิด	32 – 36
10. ภาพผลงานศิลปะ	40 – 42
11. ภาพบรรยากาศการเข้าชมงาน	43 – 44

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ในปัจจุบันบทบาทของเทคโนโลยีได้เข้ามามีผลกระทบต่อมนุษย์มากขึ้น ซึ่งบางคนอาจจะถือว่าเทคโนโลยีเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ขาดไม่ได้ หรือเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตไปโดยไม่รู้ตัว ไม่ว่าจะเป็นการทำธุรกรรมผ่านอินเทอร์เน็ต การติดต่อสื่อสารต่างๆ ซึ่งเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายในกลุ่มของคนติดตามเทคโนโลยี นอกจากจะสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีเหล่านี้ผ่านคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันก็สามารถที่จะเข้าถึงได้โดยผ่านทางโทรศัพท์มือถือได้เป็นอีกทางเลือกหนึ่ง ซึ่งมีความสะดวกและรวดเร็วในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากยิ่งขึ้น เพราะสามารถพกติดตัวได้ตลอดเวลา และสื่อประเภทใหม่ที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีอิทธิพลกับสังคมไทยอย่างรวดเร็ว ได้แก่ Social Network ที่ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงสังคมเสมือนจริง (Virtual Communities) ในโลกของอินเทอร์เน็ต โดย Social Network นั้นยังไม่มีคำไทยเป็นทางการ มีการใช้คำว่า “เครือข่ายสังคม”, “เครือข่ายมิตรภาพ” หรือ “กลุ่มสังคมออนไลน์” โดยคำเหล่านี้ล้วนแต่ชี้ให้เห็นถึงความหมายของ Social Network ทั้งสิ้น

สำหรับกระแสความนิยมของ Social Network ในประเทศไทย ทำให้หลายคนมองว่าสิ่งเหล่านี้ที่เข้ามาสร้างผลกระทบหรือผลเสียอย่างไรบ้างกับผู้ใช้บริการ Social Network เหล่านั้น และภายในสังคม นอกจากนั้นทำให้ตระหนักถึงพฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารที่เปลี่ยนแปลงไป โดยไม่มีใครทราบได้ว่าในอนาคตข้างหน้าผลกระทบเหล่านี้จะเกิดขึ้นกับผู้อื่นเป็นจำนวนมาก เพราะเป็นสังคมออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้เข้าไปใช้เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว รูปภาพ ผลงาน พบปะ แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความสนใจร่วมกัน และกิจกรรมอื่น ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ อาจจะเป็นเหมือนดาบสองคม หากมองถึงผลกระทบของ Social Network ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นจากการใช้งานในทางที่ผิดวัตถุประสงค์ ซึ่งการกระทำนั้นอาจจะก่อให้เกิดความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น หรือเป็นการกระทำที่ผู้อื่นเกิดความเสียหาย เพราะ Social Network นั้นสามารถกระจายข้อมูลให้กับผู้คนจำนวนมากได้อย่างรวดเร็ว ยังรวมไปถึงผลกระทบที่เกิดจากตัวผู้ใช้เอง นั้นเพราะ Social Network นั้นมีทั้งคนที่รู้จัก และไม่รู้จักปะปนอยู่ ซึ่งอาจมีผู้ที่ไม่ประสงค์ดีเข้ามาใช้เป็นช่องทางในการทำเรื่องเสียหายให้เกิดขึ้นก็เป็นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Social Network เป็นเครือข่ายความสัมพันธ์เสมือนที่ตอบสนองกับการสร้างสายสัมพันธ์
โยงใยให้เราได้เจอกับคนที่คุยกันในเรื่องที่น่าสนใจในสิ่งๆ เดียวกัน สามารถเชื่อมโยงบุคคลต่างๆ เข้า
หากัน สามารถที่จะสร้างสรรค์สังคมใหม่ๆ ให้กับทุกคน ซึ่งเป็นสิ่งที่ตอบสนองรูปแบบชีวิตของ
มนุษย์ยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่ในอีกด้านหนึ่งหากผู้ใช้ใช้งาน Social Network ในทางที่ผิดหรือไม่ถูกต้อง ก็อาจก่อให้เกิดปัญหาที่เกิดผลกระทบในวงกว้างได้ ดังนั้นจึงควรมีการจับตามอง Social Network ในฐานะที่เป็นสื่อสองคมบนสังคมออนไลน์และมีผลกระทบมากมายซึ่งผู้ใช้ในสังคม ควรรู้ให้เท่าทันถึงประโยชน์และโทษของสื่อใหม่ที่เกิดขึ้นมานี้

ความสำคัญของโครงการ

เนื่องจากในปัจจุบันการใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นที่แพร่หลายและคนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้อย่างง่ายดายมาก อีกทั้งการใช้งานอีเมลในการรับส่งข้อมูลกันอย่างแพร่หลายเพิ่มมากยิ่งขึ้นทำให้เกิดการสร้างกลุ่มของคนที่น่าสนใจในเรื่องๆเดียวกันได้เริ่มมีการสร้างเว็บไซต์ที่ตอบสนองความต้องการเฉพาะกลุ่มขึ้นมา นี่อาจเป็นจุดเริ่มของสังคมหนึ่งในโลกอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นกลุ่มสังคมออนไลน์ที่เรียกกันว่า Social Network

ความเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ทางสังคมที่สำคัญอันเนื่องมาจากการปรากฏตัวของ facebook หรือ เว็บไซต์จำพวก Social Network ก็คือการเปิดพื้นที่ทางสังคมแบบใหม่ขึ้น (อย่างที่หลายคนคงทราบกันดี) บนโลกออนไลน์หรือโลกเสมือนจริง โดยการพัฒนาเทคโนโลยีตลอด 10 ปีแห่งยุคอินเทอร์เน็ตนี้จะทำให้ facebook สามารถกระทำการไม่แต่เพียงการตอบโต้ระหว่าง “เจ้าของ” กับ “ผู้เยี่ยมชม” เท่านั้น หากแต่ผู้ใช้ยังสามารถสร้าง application จำนวนหนึ่งขึ้นมาเพื่อให้ผู้ใช้งานคนอื่นสามารถเข้ามามีส่วนร่วมด้วย อาทิ แบบสอบถาม กลุ่มสังคม หรือการจัดงาน (Event) ต่างๆ และเมื่อมีลักษณะเป็นพื้นที่ออนไลน์หรือพื้นที่เสมือนจริง ผู้ใช้งานจึงสามารถ “เข้าถึง” facebook ได้ทุกพื้นที่ (ที่ระบบอินเทอร์เน็ตเข้าถึง) ผ่านคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือที่ปัจจุบันได้พัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองการใช้งานออนไลน์ ในแง่นี้จึงจะทำให้เกิดผลสำคัญประการหนึ่ง คือ การกลับมาพบเจอกันของบรรดา “เพื่อน” หรือ “คนรู้จัก” ในโลกจริง ที่ห่างหายไปนานแสนนาน ซึ่งเราจะไม่พบเหตุการณ์นี้เลยในโลกเมื่อ 30 ปีที่แล้ว ที่เพื่อนซึ่งมิได้ติดต่อกันจะหายหน้ากันไปเลย ในขณะที่เพื่อนใน facebook แม้จะมีได้ติดต่อกันอย่างน้อยก็ยังรู้ถึงความเคลื่อนไหวและช่องทางในการติดต่อ

นอกจากการกลับมาพบเจอกับบรรดา “เพื่อนเก่า” แล้ว ในอีกมุมหนึ่ง facebook จะทำให้รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนหรือคนรู้จักเป็นไปอย่างแนบแน่นและรวดเร็วขึ้นอีกเช่นกัน การติดต่อพูดคุยผ่านโลกออนไลน์ รวมถึงการติดต่อผ่านโลก “จริง” ที่สามารถทำได้อย่างสะดวก รวดเร็วและวงกว้าง การนัดสังสรรค์ระหว่างเพื่อนสามารถบอกกล่าวในโลกออนไลน์ได้ในวงกว้างและมีประสิทธิภาพมากกว่าเทคโนโลยีก่อนหน้านี้ ในทางเดียวกัน โลกเสมือนจริงที่ facebook

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สร้างขึ้น ยังได้นำไปสู่การสร้าง “กลุ่มความสนใจ” จำนวนหนึ่งขึ้นด้วย ไม่ว่าจะเป็น กลุ่มผู้คลั่งไคล้ นักร้อง/ศิลปิน (ที่มีสมาชิกจากหลายมุมของโลก) กลุ่มช่วยเหลือสังคม กลุ่มผู้สนใจในด้านอาหารและการกิน และกลุ่มผู้สนใจทางด้านหนังสือ เป็นต้น โดยกลุ่มต่างๆ เหล่านี้ดูจะมีได้ดำรงอยู่แต่บนโลกออนไลน์เท่านั้น สมาชิกหรือคนในกลุ่มเหล่านี้ยังได้มาพบปะสังสรรค์กันในโลกจริงด้วยเช่นกัน ตัวอย่างเช่น หนุ่มน้อยผู้ศรัทธาในการกินอาหารอร่อยคนหนึ่งได้เป็นตัวตั้งในการสร้างกลุ่มหรือเครือข่ายผู้รักการกินอาหารอร่อยขึ้นและได้จัด “ทริป” การกินอยู่เรื่อยๆ โดยแต่ละทริปก็จะมีผู้ที่เข้าร่วมทั้งโดยรู้จักและไม่รู้จักกันมาก่อน อันทำให้เกิดเครือข่ายความสัมพันธ์ทางสังคมบนโลกจริงขึ้นใหม่จากทริปการกินที่มีจุดเริ่มในโลกออนไลน์หรือในกลุ่มผู้สนใจในการช่วยเหลือสังคมได้มีการนัดแนะกันไปทำงานเพื่อสังคมต่าง ๆ นานากันอยู่เป็นประจำ

ในแง่หนึ่งจึงไม่เป็นการเกินเลยที่จะกล่าวว่า facebook (และอาจรวมถึงเว็บไซต์ Social Network อื่นๆ ด้วยนั้น) เป็นเครื่องมือหรือกลไกสำคัญอันหนึ่งที่ทำให้เกิดรูปแบบหรือเครือข่ายความสัมพันธ์ทางสังคมใหม่ๆ บนโลกแห่งความเป็นจริง โลกออนไลน์ที่ดูเหมือนจะทำให้คนเป็นปัจเจกชนเก็บตัวอยู่แต่ในพื้นที่ส่วนตัวมากขึ้น ในอีกด้านหนึ่งได้สร้างกลุ่มความสนใจทางสังคมอันหลากหลายขึ้นมา นับไม่ถ้วน ลักษณะหรือสภาพที่ราวกับเป็นไปด้วยกันมิได้นี้ดูจะตรงกับสิ่งที่นักคิดฝรั่งคนหนึ่งเรียกว่า “Rhizome” อันเป็นสถานะแห่งโลกสมัยใหม่หรือโลกแห่งยุคเทคโนโลยีที่ผู้คนมีลักษณะคล้าย “จุด” ที่เชื่อมโยงกับ “จุดอื่นๆ” ซึ่งสามารถมีได้มากกว่าหนึ่งผ่านความสนใจที่อยู่ นอกเหนือขอบเขตทางกายภาพของชุมชนหรือสังคม (ที่มา : http://174.120.83.155/~spring/news_view.php?gid=1&id=710)

ส่วนหนึ่งที่ทำให้เว็บไซต์ประเภท Social network เติบโตอย่างรวดเร็วคือการนำเอารายชื่ออีเมลล์ของบุคคลที่เราติดต่อในอีเมลล์ส่วนตัวของเราไปค้นหาว่ามีใครใช้เว็บไซต์ประเภท Social network นั้นหรือไม่ ถ้ามีก็สามารถเพิ่มเพื่อนหรือแอดเข้าไปขอเป็นเพื่อนได้อย่างง่ายดาย ประเทศไทยได้มีการเริ่มเข้ามาของเว็บไซต์ประเภท Social network โดยทุกคนอาจจะเคยจำได้ว่า www.hi5.com เป็นเว็บไซต์ประเภท Social network ที่ได้รับความนิยมในประเทศไทยสูงมาก ซึ่งในช่วงต้นนั้น hi5 ได้รับความนิยมจากกลุ่มนักเรียน นักศึกษา ต่อมาหลังจากการที่กระแสของ hi5 เริ่มลดลงทำให้กลุ่มผู้ใช้งานเว็บไซต์ดังกล่าวได้เปลี่ยนไปใช้เว็บไซต์อื่นแทน ซึ่งมีลักษณะการใช้งานคล้ายกันนั้นคือ เฟสบุ๊ค Facebook

Facebook เป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมเปิดตัวในเดือนกุมภาพันธ์ปี 2004 และ Facebook ก่อตั้งโดย Mark Zuckerberg ผู้ใช้สามารถเพิ่มคนเป็นเพื่อนและส่งข้อความและ update โปรไฟล์ส่วนตัวของพวกเขาเพื่อแจ้งเพื่อน ๆ เกี่ยวกับตัวเอง นอกจากนี้ผู้ใช้สามารถเข้าร่วมเครือข่าย Facebook ได้พบกับการถูกล็อกในหลายประเทศรวมทั้งปากีสถาน จีน เวียดนาม และอิหร่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Facebook ได้รับการห้ามใช้สถานที่ทำงานเพื่อเป็นการไม่ให้พนักงานสูญเสียเวลาในการทำงาน Facebook ความเป็นส่วนตัวยังเป็นปัญหาและได้รับการโจมตีหลายครั้ง ด้วยระยะเวลาเพียง 6 ปี เว็บไซต์นี้ในปัจจุบันมีผู้ใช้งานมากกว่า 400 ล้านทั่วโลก จากการเพิ่มมากขึ้นอย่างรวดเร็วของผู้ใช้งาน Facebook ทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับสังคมที่มากขึ้นตามจำนวนของผู้ใช้งาน

ถึงกระนั้น Facebook ยังกลายเป็นที่มาของการ กลียดชัง ทะเลาะเบาะแว้งระหว่างคู่สมรสกันบ่อยครั้งมาก และหลายๆ กรณีก็กลายเป็นเรื่องถึงขั้นฟ้องร้องตั้งแต่เรียกค่าเสียหายเรื่อยไปจนถึงการฟ้องหย่ากันในที่สุด ข้อมูลที่ถูกนำมาใช้มีตั้งแต่ ภาพใน Facebook ทั้งของเจ้าตัว และของชายชู้หรือเมียน้อย ในบางกรณี ผู้เป็นสามีอาจบดบังกรรยาจากการเข้าถึงหน้า Facebook ของตนเอง แต่กลับไม่มีการบล็อก Facebook ของผู้เป็นเมียน้อย หรือในบางกรณี ลูกๆ ที่ถูกขอให้จัดการบล็อกหน้า Facebook ให้ก็กลายเป็นพยานชั้นหนึ่งสำหรับการฟ้อง หย่า นอกจากนั้นแล้ว ภาพและข้อมูลใน Facebook ยังนิยมนำมาใช้ในคดีเกี่ยวกับการอ้างสิทธิในการเลี้ยง ครอบครองอีกด้วย

Facebook เริ่มเข้ามามีอิทธิพลในประเทศมากยิ่งขึ้นในช่วงที่ประเทศไทยเกิดเหตุการณ์ความขัดแย้งในช่วงเดือนเมษายนและเดือนพฤษภาคม ที่ผ่านมานั้น Facebook เป็นช่องทางในการสื่อสารที่ทำให้เกิดกระแสในความเข้าใจผิดในเรื่องของข่าวต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นข่าวของฝ่ายใด เพราะมีการบอกต่อกันอย่างรวดเร็วใน Facebook ว่าเกิดอะไรขึ้นที่ไหนอย่างไร ข่าวที่เห็นบน Facebook ถ้าไม่มี link ของสำนักข่าวที่เชื่อถือได้ ข่าวนั้นก็ไม่น่าเชื่อถือแต่คนทั่วไปนั้น ไม่ได้สนใจหลงเชื่อไปกับทุกข่าวที่มีอยู่บน Facebook ซึ่งข่าวที่อยู่บน Facebook นั้นแตกต่างกับข่าวของสำนักข่าวต่างๆ เพราะทุกสำนักข่าวนั้นจะมีกองบรรณาธิการหรือผู้กรองข่าว (Gatekeeper) แต่ข่าวที่อยู่บน Facebook ไม่มีการกรองข่าว ถ้าผู้ใช้งานไม่มีการเช็คข่าวสารก่อนว่าเป็นความจริงหรือไม่ก็จะปักใจหลงเชื่อในข่าวนั้นๆ มีการรวมตัวของกลุ่มต่างๆ อย่างมากมาย เช่น กลุ่มมั่นใจว่าคนไทยเกิน 1 ล้านต่อต้านการยุบสภา กลุ่มอาสาสมัครฟื้นฟูประเทศไทย กลุ่ม Watch Red Shirt ศูนย์ปฏิบัติการติดตามผู้ชุมนุมเสื้อแดง ซึ่งกลุ่มต่างๆ ที่ว่ามา มีสมาชิกไม่น้อยกว่าหมื่นคน หรือแม้แต่การรวมตัวของกลุ่มคนที่ชื่นชอบนักการเมือง อย่างเช่นของนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ นายกรัฐมนตรีที่มีผู้เข้าร่วมถึงสี่แสนคน การเข้าร่วมในกลุ่มต่างๆ นั้น ผู้ใช้งานส่วนใหญ่เข้าไปเป็นสมาชิกในกลุ่มต่างๆ โดยไม่ได้คิดอะไร แต่ผู้ก่อตั้งกลุ่มนั้นก็ใช้ประโยชน์จากการที่มีผู้เข้าร่วมกลุ่ม โดยอ้างถึงว่าภายในกลุ่มนั้นมีผู้สนับสนุนเป็นจำนวนมาก ทุกคนควรจะรับฟังความคิดเห็นของกลุ่มนั้น โดยที่ผู้เข้าร่วมในกลุ่มไม่ทราบว่ามีการกล่าวอ้างถึงกลุ่มที่ตนเองเป็นสมาชิกอยู่

จะว่าไปแล้ว Facebook ก็เหมือนกันกับสิ่งอื่นที่เปรียบได้กับเหรียญที่มีอยู่สองด้าน ทั้งด้านที่ดี และด้านที่ไม่ดี อยู่ที่การนำมาใช้ของบุคคลนั้น สุดท้ายแล้ว Facebook ก็ยังอยู่กับสังคมต่อไป และ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยังคงอิทธิพลกับสังคมไทยเพิ่มมากขึ้น แต่ปัญหาทุกอย่างจะไม่เกิดขึ้นถ้าผู้ใช้งานFacebookมีความคิดยับยั้งชั่งใจในการกระทำใดๆกับFacebook อย่างที่ พระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี หรือ ว.วชิรเมธี วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม กล่าวว่า เวลานี้ อยากให้คนไทยใช้สติกันให้มาก เพราะสิ่งที่สังคมไทยขาดไม่ใช่ความรู้ หรือเงินทอง แต่สิ่งที่ขาดอย่างยิ่งคือสติ ความยับยั้งชั่งใจ ความมีเหตุมีผล ดังนั้น คุณธรรมที่จำเป็นที่สุดคืออยากให้คนไทยเจริญสติให้มากที่สุด ซึ่งจะทำให้รู้ว่าควรคิด พูด และแสดงออกอย่างถูกต้องพระมหาวุฒิชัย ยังแนะวิธีปฏิบัติเพื่อให้มีสติสำหรับประชาชนทั่วไป ว่าควรยึดหลัก 3 ประการ คือ 1.เสพสื่อหลายช่องทาง เพื่อสร้างความยับยั้งชั่งใจและใช้ปัญญารอบด้าน จะได้ไม่ตกเป็นทาสขยะข้อมูล ปฏิเสธข่าวสาร หรือโฆษณาชวนเชื่อต่างๆ 2. เมื่อติดตามข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ แล้วต้องสังเกตตัวเองว่าตกไปสู่อารมณ์โกรธ เกลียด อาฆาตพยาบาท ฟุ้งซ่านจนเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของความรุนแรงหรือไม่ 3. เวลาแสดงออกทางสังคม ถ้าเป็นไปได้ไปในทางที่สันติก็ถูกต้อง แต่หากเป็นไปได้ไปในทิศทางที่เบียดเบียนคนอื่นแสดงว่าเป็นความผิดพลาดขาดสติ (ที่มา : <http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook>)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ข้าพเจ้าต้องการที่จะกล่าวถึงกลุ่มสังคมออนไลน์หรือSocial Network ออกมาในลักษณะผลงานประติมากรรมตามทฤษฎีของข้าพเจ้า
2. ข้าพเจ้าต้องการเปรียบเทียบระหว่างสังคมออนไลน์กับสังคมที่เป็นอยู่จริง
3. ข้าพเจ้าต้องการที่จะเปลี่ยนบริบทของสังคมออนไลน์และให้เกิดความรู้สึกใหม่
4. ข้าพเจ้าสร้างผลงานเพื่อให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับงาน
5. อารมณ์ความรู้สึกสนุกสนานที่ผู้ชมได้มีส่วนร่วมกับการงาน

ขอบเขตของโครงการ

1. ข้าพเจ้าได้จำลอง ลักษณะของงานสามารถให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการงานได้ มีการตอบโต้กันระหว่างผู้ชมกับงาน จึงถือเป็นการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึกของผู้ชมที่มีต่องาน
2. ลักษณะงานเป็นรูปแบบการจัดวางหรือInstallation โดยเล่นกับพื้นที่การแสดงผลงานและผู้ชมงาน
3. เป็นงานที่ใช้วัสดุหลายสื่อ อาทิเช่น ยางพารา ซิลิโคน นำมาผสมผสานกับวัสดุสำเร็จรูปที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดของงาน อาทิเช่น แป้นพิมพ์คอมพิวเตอร์ เป็นต้น
4. ในบางส่วนของตัวงานมีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต
5. ผลงานจัดแสดงเป็น 1 โครงการใหญ่ สามารถแบ่งย่อยในแต่ละส่วน ในที่นี้ข้าพเจ้าจะเลือกมา3ส่วนหลักๆ
 - พื้นที่โดยรวมทั้งหมด(บริเวณที่จัดแสดง)ประมาณ 400 x 400 เซนติเมตร
 - 5.1 ส่วนที่1 โต๊ะนั่งเล่นใช้วางคอมพิวเตอร์ ขนาด 90 x 120 เซนติเมตร
 - 5.2 ส่วนที่2 เสื้อผ้าและหุ่นจัดวาง ขนาด แปรผันได้
 - 5.3 ส่วนที่3 รองเท้าเดินเล่นในบ้านและพรมเช็ดเท้า ขนาดแปรผันได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

ปัจจุบันเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ได้เข้ามามีบทบาทกับมนุษย์มากขึ้นราวกับว่าจะแยกจากกันไม่ได้ การบริโภคที่มากขึ้นทำให้มีการเจริญเติบโตรวดเร็วของเทคโนโลยีในช่วงหลายปีที่ผ่านมา นับเป็นช่วงที่ก้าวกระโดด เทคโนโลยีเหล่านี้ได้ถูกออกแบบมาให้มีความสามารถในการติดต่อสื่อสารได้รวดเร็วและสะดวกมากยิ่งขึ้นและจำนวนผู้บริโภคก็มากขึ้นเช่นเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมเมือง เมื่อมีมนุษย์ก็ต้องมีเทคโนโลยี เป็นสิ่งที่ควบคู่กันไป มนุษย์สร้างเทคโนโลยีเพื่อความสะดวกสบายแต่เหมือนยิ่งเทคโนโลยีก้าวหน้าเท่าไร สายใยที่ใช้เชื่อมความสัมพันธ์ของมนุษย์จะยิ่งบางลงคล้ายปล่อยให้เทคโนโลยีเปลี่ยนเป็นสิ่งที่บงการเราแทนที่จะกล่าวถึงคือผลกระทบของเทคโนโลยีในปัจจุบัน ที่สามารถบังคับตัวตนที่แท้จริงของมนุษย์ให้หมดไปได้เพียงปลายนิ้วสัมผัส อาทิเช่น การแชตผ่านมือถือที่ฮิตกันเป็นอย่างมาก

เมื่อครั้งที่การสื่อสารยังไม่พัฒนา มนุษย์เคยนั่งเขียนจดหมายหาใครคนหนึ่งด้วยความคิดถึง เขาแล้วคิดถึงเขาอีก บรรยายความรู้สึกอย่างละเอียด ทำให้มีความสำคัญมากขึ้นด้วยการระบุชัดเจนว่าต้องการจะส่งให้ใคร จดหมายจะไม่เสร็จสมบูรณ์เลยถ้าผู้ส่งไม่ได้ตั้งใจทำและดูเหมือนว่าการรอคอยนั้นดูมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น ความรู้สึกของผู้ส่งและผู้รับก็ยิ่งเต็มเปี่ยมไปด้วยความยินดี ยินดีที่จะรอคอยถึงแม้จะใช้เวลาในการเดินทางนานพอสมควร เมื่อกลับมามองในยุคสมัยปัจจุบัน ด้วยความที่มีการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว มีการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตกันอย่างแพร่หลาย ทำให้มีการคิดค้นการส่งข้อความที่รวดเร็วขึ้นนั่นคือการส่งอีเมลล์หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเป็นการย่นระยะเวลาในการส่งข้อความจากการส่งแบบสมัยก่อนหลายเท่าตัว นั่นเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้การส่งจดหมายแบบเดิมๆถูกลดบทบาทลงไป ประเด็นที่ข้าพเจ้าจะหยิบยกขึ้นมาแนะนำเสนอนั้นจึงไม่ไกลไปจากการมีวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่องของเทคโนโลยี อันเป็นเหตุให้พฤติกรรมของมนุษย์เปลี่ยนไป พอมีเทคโนโลยีหลายด้านก็ทำให้ไม่ต้องรอนานเหมือนสมัยก่อน อาทิเช่น อยากโทรคุยกับเพื่อน อยู่ที่ไหนก็โทรได้ ไม่ต้องคอย ไม่ต้องรอคิว หรือในแง่ของการคมนาคม อยากเดินทางไปไหนมาไหน ก็ไปได้อย่างสะดวกรวดเร็ว พอพบกับความรวดเร็ว ความสะดวก ความง่าย บ่อยๆก็เกิดความเกียจคร้าน บางคนเป็นมาตลอดชีวิตจึงไม่มีโอกาสจะต้องฝึกฝน ความอดทนของตนเอง พฤติกรรมนี้อาจคล้ายกับอาการสมาธิสั้น อันเนื่องมาจากการที่มีสื่อเข้าถึงตัวได้รวดเร็ว หลังไหลเข้ามาในชีวิต มากจนไม่มีการจดจ่ออยู่กับอะไรได้นาน มีสิ่งที่ต้องให้สนใจมากมายไปหมด แล้วยิ่งไปโน่นแวนไปนี่ ไปมาเสียจนขาดสมาธิ จำอะไรไม่ค่อยได้ ไม่มีความพยายาม ไม่รู้จักคำว่ามุ่งมั่น ก็เกียจ อยากเป็นอยากได้แต่ไม่พยายาม นี่ก็เป็นผลพวงมาจากความเจริญก้าวหน้ามาก เพราะมีหนทางเดินให้เลือกมากมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พลาดจากตรงนี้ก็ยังมีทางเลือกอื่นอีก ไม่อยากมุ่งมั่นพยายามไปทำไม สิ่งเหล่านี้มันเกิดขึ้นตลอดเวลา เมื่อมีเทคโนโลยี การหลั่งไหลของข้อมูลข่าวสารทั้งของดีและของไม่ดี เข้าหาเราได้มากได้ง่าย ได้หลากหลายทาง การได้สัมผัสกับของดีและของไม่ดีมากๆ เข้า ถ้ายังไม่มีวุฒิภาวะมากพอจะแยกแยะไม่ออกกว่าดี ว่าชั่ว ก็ยากที่จะทนทานต่อสิ่งที่ไม่ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชนที่ยังไม่มีวุฒิภาวะมากพอ

ด้วยมูลเหตุดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงเกิดคำถามขึ้นมาว่า การมีเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นมาอย่างต่อเนื่องนั้นเป็นผลดีหรือไม่ เมื่อมีเทคโนโลยีเข้ามา ทำให้มนุษย์หลงระเริงหรือไม่อีกทั้งการใช้เทคโนโลยีหรือเครื่องมือสื่อสารจนเกินพอดี ส่งผลอย่างไรกับมนุษย์ในด้านต่างๆ อย่างไรก็ตาม ข้าพเจ้าไม่ปฏิเสธว่าการตามเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่ผิดและเชื่อว่าข้าพเจ้าจะปฏิเสธหรือไม่รับสิ่งใหม่ๆ และการจะปฏิเสธความเจริญก้าวหน้านี้ย่อมเป็นไปได้ ในเมื่อมันเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตเราไปแล้ว เราต้องอยู่กับมันให้ดีและให้เป็น แท้ที่จริงแล้วเทคโนโลยีไม่ใช่เรื่องเลวร้ายถ้าเราใช้มันเป็นใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองมากที่สุดและคำตอบก็คงขึ้นอยู่กับผู้บริโภคว่าจะใช้มันเป็นทางด่วนในการเชื่อมสัมพันธ์ หรือจะใช้มันเป็นทางเบี่ยงออกจากคนรอบข้างที่สำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลที่ได้รับต่อการสร้างสรรค์

อินสตอลเลชัน ศิลปะจัดวาง

Installation

อยู่ในช่วงปลายคริสต์ทศวรรษ 1960

อินสตอลเลชัน (Installation) หรือเป็นที่รู้จักในภาษาไทยว่า ศิลปะจัดวาง แรกเริ่มปรากฏให้เห็นตั้งแต่คริสต์ทศวรรษ 1970 โดยเริ่มจากสหรัฐอเมริกาและยุโรป

หากแปลคำว่า อินสตอลเลชัน แบบตรงตัวจะหมายถึงการติดตั้ง ซึ่งกินความไปถึงการติดตั้งสิ่งต่างๆ ทั้งที่ใช่และไม่ใช่ศิลปะ แต่ในความหมายที่เฉพาะลงมาในงานศิลปะแบบทัศนศิลป์แล้ว มันคือ งานศิลปะที่มีวัตถุทางศิลปะสัมพันธ์เฉพาะกับพื้นที่ (Site-Specific, ไซต์-สเปซิฟิค) ในความหมายนี้ อินสตอลเลชัน ถูกทำขึ้นสำหรับพื้นที่เฉพาะนั้นๆ เช่น ทำขึ้นเพื่อติดตั้งในแกลเลอรี พื้นที่กลางแจ้ง ความสำคัญของผลงาน ไม่ได้อยู่ที่ศิลปวัตถุชิ้นใดชิ้นหนึ่งเท่านั้น แต่ความสำคัญจะอยู่ที่การประกอบส่วนต่างๆ หรือ การจัดสภาพแวดล้อมทั้งหมด

อินสตอลเลชัน เป็นงานศิลปะที่ทำให้คนดูได้ประสบการณ์ในการอยู่ร่วม หรือการมีศิลปะแวดล้อมตัวผู้ดู เช่นเดียวกับจิตรกรรมฝาผนังในพื้นที่สาธารณะและศิลปะในสถาปัตยกรรมทางศาสนาต่างๆ ที่มักจะมีลักษณะการจัดวางทุกอย่างโดยคำนึงถึงองค์รวม

แรกเริ่มของศิลปะประเภทนี้ สามารถสืบค้นกลับไปศิลปะในยุค พ็อพ อาร์ต (Pop Art) เมื่อปลายคริสต์ทศวรรษ 1950 และ 1960 ชิ้นงานที่ได้รับการกล่าวถึงที่สุดคือ พื้นที่ที่ อัลัน คาโปรว (Allan Kaprow) ทำขึ้นสำหรับงาน แฮ็ปเพนนิ่ง (Happening) ของเขา และ งานที่ดูเป็นฉากผสมกับประติมากรรมของ เอ็ดวาร์ด เคียนโฮลซ์ (Edward Kienholz) งานที่ทำสภาพแวดล้อมเป็นแบบละครเวทีของ เร็ด กลูม (Red Groom) และผลงานชื่อ Ruckus Manhattan Store ของ เคลส์ โอลเด็นเบิร์ก (Claes Oldenburg) ที่ใช้ปูนปลาสเตอร์สร้างเป็นข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ จัดวางไปทั่วห้อง และ แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ที่ติดภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนสีสด ไปทั่วห้องจนกลายเป็นวอลล์เปเปอร์

งานในแนวนี้โดยมากมักจะขายไม่ได้ ทำการสะสมได้ลำบาก โดยมากจะจัดแสดงในระยะเวลาสั้นๆ แล้วแยกส่วน เหลือเพียงเอกสารข้อมูลที่บันทึกเอาไว้เท่านั้น ตลาดศิลปะที่ตกต่ำเมื่อปลายคริสต์ทศวรรษ 1980 และการฟื้นกลับมาของ คอนเซ็ปชวล อาร์ต (Conceptual Art) ในต้นคริสต์ทศวรรษ 1990 ทำให้ อินสตอลเลชัน เติบโตแพร่หลาย งานแนวนี้บางชิ้นก็สามารถขายได้ โดยมากจะต้องเป็นสถาบันอย่างพิพิธภัณฑ์เท่านั้นที่พอจะมีที่ทางเก็บงานแบบนี้ ในทุกวันนี้คำว่า

อินสตอลเลชัน บางทีก็ใช้กับงานที่จัดแสดงอย่างถาวร งานจัดวางเฉพาะที่ และงานประติมากรรมแบบสื่อผสมสำหรับติดตั้งในพื้นที่สาธารณะ

ศิลปินในแนวนี้ที่มีชื่อเสียงในตะวันตก มีอาทิเช่น แมททิว บาร์นีย์ (Mathew Barney), โจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys), คริสเตียน โบลแทนสกี (Christian Boltanski), โจนาธาน โบรอฟสกี (Jonathan Borofsky), มาร์เซล บรูด์ทือเออร์ส (Marcel Broodthaers), โทนี บราวน์ (Tony Brown), คริส เบอร์ดี้ (Chris Burden), วอลเตอร์ เดอ มาเรีย (Walter de Maria), เทอร์รี่ ฟ็อกซ์ (Terry Fox), กิกิ สมิธ (Kiki Smith), เจมส์ เทอเรลล์ (James Turrell), บิล วิโอลา (Bill Viola), เฟร็ด วิลสัน (Fred Wilson)

ตัวอย่างของศิลปะแนวนี้ที่สร้างให้สัมพันธ์กับกายภาพของพื้นที่ที่แสดงงานคือ ผลงานชื่อ 20/50 ในปี 1987 ของ เฟร็ด วิลสัน เปิดแสดงครั้งแรกในแกลเลอรี ต่อมา เดอะ ซาตชี คอลเลกชัน (The Saatchi Collection) สถาบันทางศิลปะร่วมสมัยชื่อดังของอังกฤษได้จัดซื้อเข้าสู่คลังสะสม ผลงานชิ้นนี้เป็นถังโลหะที่มีความลึกระดับเอวของผู้ใหญ่ สร้างให้พอดีกับพอดีกับห้อง มีการทำทางเดินแคบๆ ให้คนเดินเข้าไปดูได้ ภายในถังนี้บรรจุน้ำมันเครื่องสีดำสนิทเอาไว้ ด้วยความเข้มข้นและสีที่ดำสนิททำให้ของเหลวนี้ดูลึกลับสนิทและสะท้อนภาพได้อย่างน่าตื่นตาตื่นใจ

ผลงานอีกชิ้นเป็นตัวอย่างที่ดีของการสร้างงาน อินสตอลเลชัน ที่สัมพันธ์กับพื้นที่ทั้งมิติทางกายภาพ มิติของประวัติศาสตร์และความหมายของพื้นที่ที่แสดงงาน เยอรมันเนีย (Germania) โดย ฮันส์ แฮค (Hans Haacke) ปี 1993 สร้างขึ้นที่อาคารนิทรรศการของประเทศเยอรมนี ในนิทรรศการศิลปะชื่อดัง เวนิส เบียนนาเล่ (Venice Biennale) ในปีเดียวกันนั้น ที่ประตูทางเข้าอาคาร ศิลปินได้แขวนภาพถ่ายขาวดำภาพผู้นำจอมเผด็จการ ฮอโลต์ ฮิตเลอร์ เมื่อครั้งมาเยือนนิทรรศการศิลปะของเยอรมนีในอาคารแห่งนี้ ในสมัยที่พวกนาซียังเรืองอำนาจในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ภายในห้องนิทรรศการนั้นว่างเปล่า มีแต่เพียงพื้นหินที่ถูกขูดขึ้นมาสกัดแตกกระจัดกระจาย คนดูสามารถเดินเข้าไปบนเศษหินเหล่านั้น คนดูจะได้ทั้งสัมผัสกับการเดินบนความอ่อนแอหักพังและยังได้ยินเสียงการเดินเสียงหินแตกกระทบกันและกันดังสนั่นห้อง บนผนังโค้ง โถงขาวสะอาดมีเพียงชื่อประเทศเยอรมนีในภาษาอิตาลี (ในรูปแบบเดียวกับตัวอักษรชื่ออาคารที่ติดอยู่ด้านนอก)

การจัดวางอีกแบบหนึ่งซึ่งไม่มีการสร้างวัตถุอะไรที่จับต้องได้ มีเพียงภาพฉายกับสถาปัตยกรรมที่มีอยู่แล้ว และยังจำกัดเวลาการดูเอาไว้แค่ตอนกลางคืนเท่านั้น ในปี 1990 คริสตอฟ วอดิชซ์โค (Krzysztof Wodiczko) ฉายภาพมือขวาที่ถือปืนพก มือซ้ายถือเทียนไขสีขาว ตรงกลางเป็นภาพกลุ่มไมโครโฟนที่อยู่ในตำแหน่งคล้ายจ่อปากคนกำลังกล่าวสุนทรพจน์หรือไม่กี่แถว ขาว ผลงานชิ้นนี้ทำขึ้นที่ภายนอกของอาคารพิพิธภัณฑน์ เฮิร์ชฮอร์น มิวเซียม (Hirshhorn Museum) ในวอชิงตัน ดีซี สหรัฐอเมริกา ศิลปินเชื้อสายโปแลนด์คนนี้ต้องการจะวิพากษ์อำนาจของสถาบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยใช้อาคารดังกล่าวและภาพต่างๆที่ฉายเหล่านั้นเป็นสัญลักษณ์ในการแทนค่าเรื่องราวที่เขาต้องการสื่อสาร

สำหรับประเทศไทย แม้ว่าการจัดวางให้ศิลปะหลายชิ้น หลายสื่อ สามารถอยู่ร่วมกันได้ อย่างเป็นเอกภาพ โดยคำนึงถึง ความคิดแบบองค์รวม จะมีมานานแล้วในศิลปะไทยประเพณี เช่น การออกแบบและจัดทำศาสนสถาน อย่างพระอุโบสถในศาสนาพุทธ ที่ซึ่งประติมากรรม (พระพุทธรูป), จิตรกรรม (จิตรกรรมฝาผนัง) และสถาปัตยกรรม ได้รับการจัดวางอย่างอย่างเป็นเอกภาพ หรือพิธีกรรมที่ชาวบ้านจัดทำขึ้นต่างๆมากมาย อาจจะถูกคล้ายกับ อินสตอลเลชัน ในศิลปะร่วมสมัยที่นำเข้ามาจากตะวันตก แต่วัฒนธรรมไทยประเพณีและแนวคิดศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยของไทยก็ไม่เคยที่จะให้การยอมรับว่า “การจัดวาง” แบบนั้นจะเป็นศิลปะโดยตัวมันเอง และความรู้ใน “การจัดวาง” ดั้งเดิมแบบนั้นก็ไม่ได้จะถูกพัฒนาให้กลายเป็นรูปแบบทางศิลปะแบบหนึ่งด้วยเช่นกัน

ปัจจุบันนี้ การแปลคำว่า อินสตอลเลชัน เป็นภาษาไทยว่า “ศิลปะจัดวาง” ได้รับความนิยมนแพร่หลายในวงการศิลปะของไทยพอสมควร เนื่องด้วยการแสดงออกแบบนี้เปิดกว้างกับการจัดการผลงาน ทำให้การสร้างสรรค์ผลงานประเภทนี้มิได้ยึดกรอบตายตัวทางวัสดุและรูปแบบ ไม่มีกฎเกณฑ์การสร้างสรรค์ที่แน่นอน แต่ให้ความสำคัญกับองค์รวมของผลงาน ผลงานที่สร้างขึ้นจะไม่ประดับประดาเพื่อให้เกิดความงามทางทัศนธาตุ (Visual Element) แต่เป็นการสร้างพื้นที่โดยรอบให้เกิดความหมายแบบใหม่ๆ ให้การติดตั้งผลงานในการแสดงนิทรรศการแต่ละครั้ง ต้องมีการออกแบบการใช้พื้นที่ทำให้เกิดประโยชน์และเหมาะสมมากที่สุด พื้นที่ว่าง (Space) และบริบท (Context) ต่างๆควรเป็น โจทย์ที่สำคัญที่ศิลปินต้องแก้ ไม่ว่าศิลปินจะสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบใดก็ตาม ควรคำนึงถึงการจัดวางลงในพื้นที่ด้วย บทบาทการทำงานของศิลปินจึงมีใช้ลักษณะเดิมๆที่มุ่งแต่ตัวงานอยู่เพียงอย่างเดียว แต่ควรเปิดโอกาสให้ผลงานได้รับใช้บริบทของพื้นที่นั้นๆไม่ว่าจะติดตั้งในพื้นที่ส่วนตัว (Private Space) หรือพื้นที่สาธารณะ (Public Space) ก็ตาม ซึ่งข้อดีของการคำนึงถึงปัจจัยโดยรอบของพื้นที่ ทำให้ผลงานไม่แปลกแยกตัวจากสิ่งแวดล้อม เป็นการสร้างสภาวะการณ์จำลองสถานการณ์ ให้ผู้ดูได้หลุดจากภาพเดิมๆที่ผู้ดูก็ทำได้แค่เพียงยืนมองดูผลงานโดยไร้ประสบการณ์ที่สัมผัสกับบรรยากาศรอบข้าง หรือบางครั้งพลังของผลงานบางชิ้นก็ไม่สามารถถ่ายทอดออกมาอย่างเต็มที่ก็ได้ แต่ถ้าผลงานใดได้คำนึงถึงความเป็นไปของพื้นที่แล้วละก็ สุนทรียะของศิลปะชิ้นนั้นก็คงเพิ่มมิติทางผัสสะได้มากขึ้น เช่น การที่ผู้ดูสามารถเดินเข้าไปเล่นและตอบโต้ (Interactive) กับผลงาน ตลอดจนผู้ดูเองก็กลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ผลงานศิลปะก็จะมีชีวิตและเป็นเสมือนโลกใบใหม่ที่สัมผัสได้จริง ในการแสดงผลงานศิลปะที่อยู่ในแวดวงการประกวดในเมืองไทย นับเป็นเรื่องยากยิ่งในการติดตั้งผลงานให้สอดคล้องกับพื้นที่ๆมีอยู่ หลายครั้งที่จำนวนและขนาดของผลงานเกินความพอดีถ้าเทียบกับพื้นที่ ประกอบกับการให้คุณค่าของตัวผลงานเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลัก ทำให้การติดตั้งไม่ได้มีความหมายสำคัญเท่าใดนัก มีการจัดวางเพียงแสดงความสำคัญของตัวงานเท่านั้น โดยเฉพาะในรายการประกวดศิลปะระดับชาติในประเทศไทยแล้ว ก็ยังเห็นข้อบกพร่องในการติดตั้งอย่างชัดเจน บางครั้งจำนวนของผลงาน 2 มิติที่คัดเลือกเข้ามาร่วมแสดงมีอยู่มากขึ้นพื้นที่ๆมีก็ไม่พอเพียงกับจำนวนและขนาดของผลงาน ผู้ติดตั้งจำเอาผลงานไปติดเหนือระดับสายสายตาที่มีผลงานอีกชิ้นติดตั้งอยู่แล้ว ทำให้ผลงานทั้งสองชิ้นถูกวางขนานกันบนพื้นผนังอย่างไม่น่าดูนัก ที่ซ้ำร้ายกว่านั้นคือผลงานบางชิ้นต้องใช้ระยะและขอบเขตในการดูผลงานแล้วจึงเกิดความรับรู้ทางสุนทรียะ แต่พอติดตั้งซ้อนกันระดับการดูก็จะเปลี่ยนมุมมองไปทันที ทำให้ผลทางสายตาไม่เพียงพอต่อการสัมผัสผลงาน กลายเป็นว่าผลงานนั้นไม่สามารถให้ผลทางความรู้สึกเท่าที่ควร

ศิลปินร่วมสมัยของไทยหลายคน ได้ศึกษาและปฏิบัติการในการจัดวางผลงานให้เกิดความเหมาะสมกับพื้นที่ แต่ที่โดดเด่นและเป็นหนึ่งในผู้บุกเบิกในเรื่องดังกล่าวนี้คนหนึ่งคือ มณฑิยา บุญญา ซึ่งในระยะแรกเขายังมิได้มีเจตจำนงในการจัดตั้งผลงานให้เกิดความหมายกับพื้นที่เท่าใดนัก เขาไม่ได้เรียนรู้การจัดวางผลงานศิลปะในรูปแบบอินสตอลเลชันเต็มตัว แต่เขาเรียนรู้จากการสร้างผลงานประติมากรรมแบบสื่อผสมนำไปสู่การค้นพบการจัดตั้งผลงานให้ต่างจากกรอบประเพณีนิยมเดิมๆ

ออนไลน์ อาร์ต

Online Art



อยู่ในช่วงต้นคริสต์ทศวรรษ 1990

ออนไลน์ อาร์ต (Online Art) ได้รับการออกแบบให้อยู่ในอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าไปดูโดยผ่านสายโทรศัพท์จากโมเด็ม-อิกวิพด์ คอมพิวเตอร์ (modem-equipped computer) แม้ว่าจะมีศิลปินมากมายที่มีผลงานในอินเทอร์เน็ต เช่น ภาพถ่ายที่จัดแสดงใน เวอร์ชวล แกลเลอรี (virtual gallery) ใน WWW (World Wide Web) ก็ยังคงเป็นภาพถ่ายมากกว่าจะเป็นงานศิลปะแบบออนไลน์

หลายคนจะสับสนระหว่าง WWW กับ อินเทอร์เน็ต (internet) WWW เป็นส่วนประกอบของอินเทอร์เน็ต WWW เป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีระบบไฮเปอร์เท็กซ์ (hypertext) ที่ทำให้เชื่อมโยงไปสู่อีกด้านของเว็บ คนคลิกเข้าไปในเว็บก็จะสามารถเข้าไปสู่การได้รับฟังเสียง ดูภาพ หรืออ่านข้อความต่างๆ ในอินเทอร์เน็ตได้

ออนไลน์ อาร์ต อาจจะไม่จำเป็นต้องอยู่ในเว็บเท่านั้น แต่อาจจะมาในรูปของอีเมลล์หรือนิวส์กรุปส์ (newsgroups) แบบการประชุมสัมมนา (bulletin-board) จากประวัติศาสตร์ มีเดีย อาร์ต (Media Art) คือ แนวศิลปะที่เคยทำมาก่อน ออนไลน์ อาร์ต ซึ่งนำเอาสื่อสารมวลชนอย่าง โทรทัศน์ มาเป็นทั้งเครื่องมือ (medium) และ “เนื้อหา” (content)

ศิลปินแบบ มีเดีย อาร์ต หลายคนที่เป็นคนบุกเบิก ออนไลน์ อาร์ต เช่น ปีเตอร์ ดี อากอสติโน (Peter D'Agostino), ดักลาส เดวิส (Douglas Davis) และ อันโตนิโอ มุนตาเดส (Antonio Muntadas) ได้โอกาสขยายสิ่งที่เขาสนใจมานาน (ทฤษฎีสื่อสารมวลชน) การแบ่งแยกระหว่าง มีเดีย อาร์ต กับ ออนไลน์ อาร์ต จะมีลักษณะเป็นปฏิสัมพันธ์ คนดูสามารถมีส่วนร่วมได้อย่างที่ไม่เคยมีมา มีเดีย อาร์ต ก็เคยทำแต่จะอยู่ในรูปของการทำสำรวจหรืองานคอมพิวเตอร์ที่มีการโต้ตอบกับคนดู

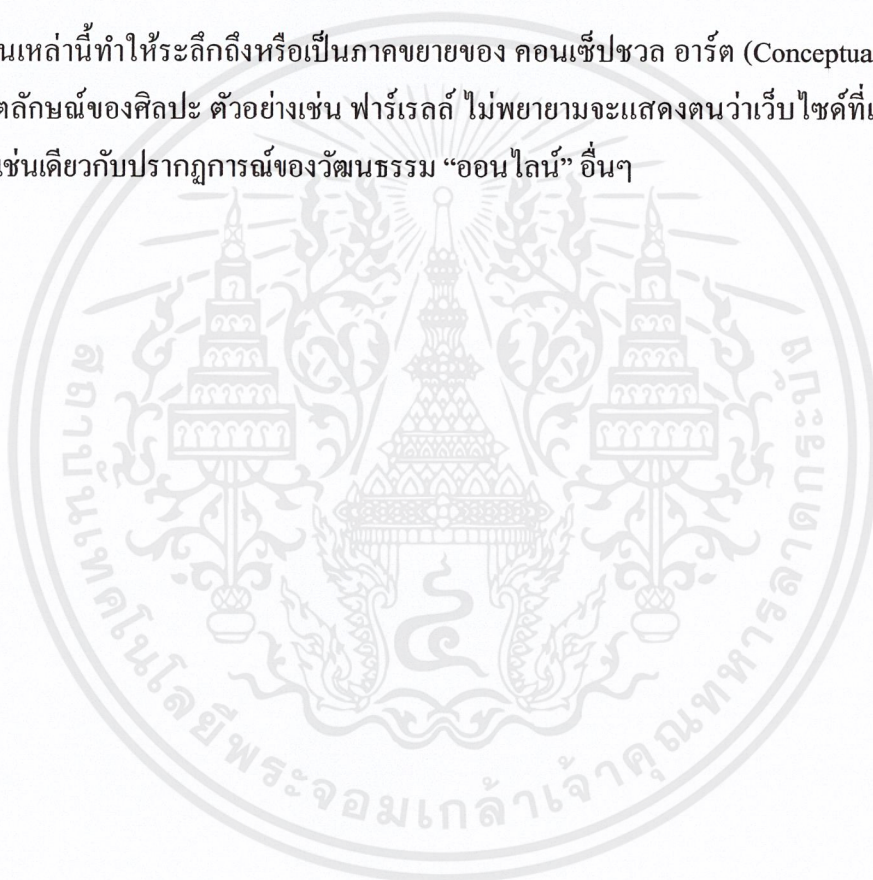
ลอว์รีแอนเดอร์สัน (Laurie Anderson) ทำเสียงและภาพที่ให้ความบันเทิงใจในรูปของซีดีรอม (CD-Rom) บ้างก็ใช้ประโยชน์จากความสามารถในการเก็บข้อมูลในระบบดิจิทัล ด้วยการใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สร้างฐานข้อมูล เช่น มุนตาแคส สร้าง “File Room” เป็นศูนย์ข้อมูลเกี่ยวกับการเซ็นเซอร์ทางวัฒนธรรมสร้างเป็นพื้นที่ให้คนดูเข้ามาเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของการเซ็นเซอร์ทางวัฒนธรรมและสังคม ตั้งแต่ยุค คลาสสิก ของกรีก และให้คนที่เข้ามาดูช่วยกันให้ข้อมูลจากประสบการณ์ของตัวเองด้วย

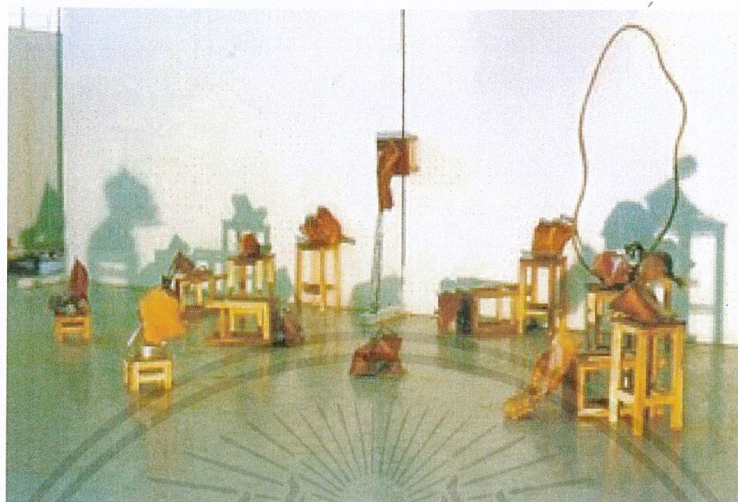
คาติ ลาพอร์เต้ (Cati Laporte) ทำ Living Almanac of Disasters เป็นปฏิทินที่แยกย่อยเป็นเหตุการณ์หายหน้าทั้งทางธรรมชาติและที่มนุษย์เป็นผู้กระทำ ซูซาน ฟาร์เรลล์ (Susan Farrell) ทำ Art Crime เป็นฐานข้อมูลของ กราฟฟิตี้ อาร์ต (Graffiti Art) จากที่ต่างๆ จากช่างภาพต่างๆ ทั่วโลก เป็นงานที่ interactive ในรูปของชุมชนที่มีรูปแบบอย่างเว็บบอร์ด มีการพูดคุย (chat) และให้ข้อมูล

งานเหล่านี้ทำให้ระลึกถึงหรือเป็นภาคขยายของ คอนเซ็ปชวล อาร์ต (Conceptual Art) ที่สนใจในอัตลักษณ์ของศิลปะ ตัวอย่างเช่น ฟาร์เรลล์ ไม่พยายามจะแสดงตนว่าเว็บไซต์ที่เธอทำนั้นเป็นศิลปะ เช่นเดียวกับปรากฏการณ์ของวัฒนธรรม “อนไลน์” อื่นๆ



อิทธิพลจากงานศิลปะ

เรื่องราวของการแปรเปลี่ยนรูป-สภาพชีวิตในท้องทุ่ง

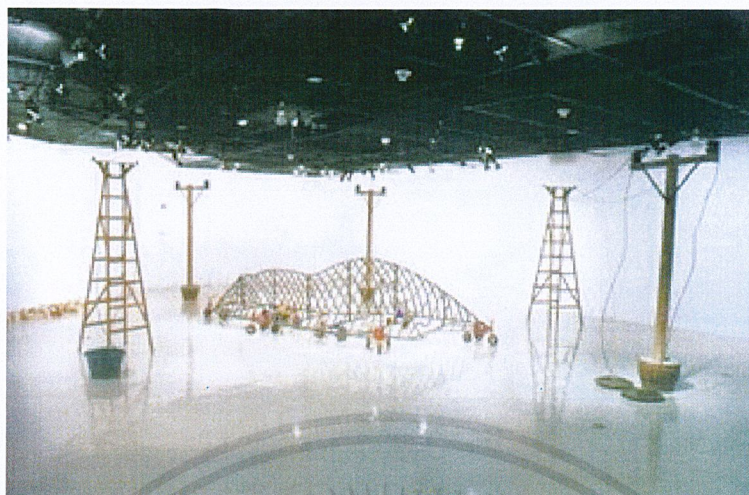


มณฑิธร บุญมา. 2535. เรื่องราวของการแปรเปลี่ยนรูป-สภาพชีวิตในท้องทุ่ง.
[Online]. Available : <http://jumpsuri.blogspot.com/2009/03/blog-post.html>

ในผลงานศิลปะแบบสื่อผสม (Mixed Media) ที่ชื่อ “เรื่องราวของการแปรเปลี่ยนรูป-สภาพชีวิตในท้องทุ่ง” ของมณฑิธร กลายเป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสมแนวใหม่ที่ศิลปินไทยในยุคนี้สร้างสรรค์กันน้อยในระยะแรก ผลงานชิ้นนี้ประกอบขึ้นด้วยวัสดุที่หลากหลายพบเห็นได้ทั่วไป เขานำวัสดุจากธรรมชาติและข้าวของสำเร็จรูปแบบชาวบ้านชาวชนบทไทยมาทำประติมากรรม ประสมกันจนเกิดภาพลักษณ์ใหม่ทำลายบริบทของหน้าที่ (Function) เดิมของแต่ละวัตถุ และจัดตั้งผลงานรายรอบพื้นที่ว่าง กลายเป็นกลุ่มประติมากรรมที่ถูกจัดวางอย่างจงใจ รวมถึงจัดสรรในแต่ละส่วนให้พื้นที่ว่างวิ่งผ่านไปทุกๆ ส่วนของกลุ่มประติมากรรม (Open Space) การจัดวางดังกล่าวทำให้ผู้ชมสามารถเดินผ่านเข้าไปในตัวผลงานที่ถูกประกอบกันราวกับเป็นหนึ่งในสิ่งมีชีวิตที่ถูกแทนด้วยสัญลักษณ์บางอย่าง ด้วยผลในการวางตัวผลงานในแต่ละจุดอย่างมีจังหวะ ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวแปรเปลี่ยนของแต่ละรูปทรงอย่างลงตัว ผู้ดูจึงสามารถสัมผัสกับสารที่ศิลปิน ได้ส่งผ่านสื่อทางทัศนศิลป์ได้อย่างน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Mountain in my mind



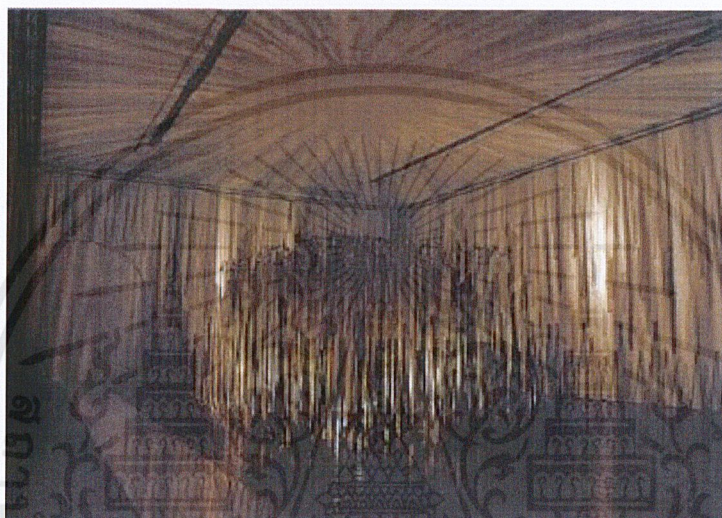
จักรพันธ์ วิลาสินีกุล. 2540. **Mountain in my mind**. [Online]. Available :
<http://jumpsuri.blogspot.com/2009/03/blog-post.html>

ผลงานประติมากรรมอินสตอลเลชัน (Sculpture Installation) ของจักรพันธ์ วิลาสินีกุล ชื่อ “Mountain in my mind” ได้แสดงออกถึงความเชี่ยวชาญของศิลปินในการติดตั้งผลงาน โดยใช้เนื้อที่ของหอศิลป์ทุกส่วนจัดวางผลงานให้เหมาะสม เหนียววัสดุสำเร็จรูป (Ready-Made Object) และวัสดุต่างๆ มาจัดการประกอบกับขึ้นกลายเป็นรูปลักษณ์ของสิ่งใหม่ โครงสร้างของภูเขาจำลองกลางห้องมีสถานะทางมายาคติแทนด้วยภาพลักษณ์ของความหนาหนัก แน่น ทว่าทำให้โปร่งด้วยการสร้างเป็นโครงสร้างของเหล็ก ภูเขาอยู่บนจักรยานเด็กเล่น 8 คัน ทำให้น้ำหนักทั้งหมดถ่ายเทไปบนจักรยานเด็ก เสมือนการทำลายสภาพทางความหมายของภูเขาและผลักดันให้จักรยานมีความหมายเชิงกตัญญู เสาไฟฟ้าและส่วนที่เหมือนบันไดมาประกอบเข้ากับเสาไฟฟ้าขนาดใหญ่ ถูกเชื่อมโยงกับด้วยสายไฟไปรอบๆพื้นที่ว่าง ยิ่งช่วยย้ำเน้นให้โครงสร้างภูเขาตรงกลางโดดเด่นแต่ไม่แปลกแยกไปกับกลุ่มประติมากรรมโดยรอบ เขาต้องการให้ผู้ดูสามารถเดินเข้าไปในกลุ่มประติมากรรมเพื่อให้สามารถสัมผัสกับเนื้อหาที่ศิลปินต้องการแสดงออกมา ความใหญ่โตของเสาไฟฟ้าที่ถูกจัดวางในหอศิลป์ ทำให้ผู้ชมที่เดินเข้าไปดูเกิดความเกรงกับอำนาจขนาดของมัน ในขณะเดียวกันกับโครงสร้างภูเขาที่ถูกเปิดโล่งกลับมิได้ให้ความกดดันอะไรกับผู้ดูที่เดินเข้าไปในปริมาตรของผลงาน กลับดูเป็นเรื่องทางปัจเจกของศิลปินมากกว่า ผลงานของจักรพันธ์ในชุดนี้ นับเป็นผลงานที่มีการติดตั้งที่ดีชิ้นหนึ่งในการเล่นกับความว่างของพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นิทรรศการครั้งนี้ก็จบลงเหลือเพียงประสบการณ์ที่ผู้ดูได้มาชมและสัมผัสเป็นความทรงจำ แต่ตัววัตถุและการจัดวางเป็นการแสดงออกทางศิลปะที่เล่นกับบริบทของพื้นที่ว่าง (Site Specific Installation) เพื่อสื่อสารทัศนะที่ศิลปินต้องการแสดงออก

...Shed the Shells...



พิศยศ พุทธเจริญ. 2546. “...Shed the Shells...”. [Online]. Available : <http://jumpsuri.blogspot.com/2009/03/blog-post.html>

ในผลงานชุด “...Shed the Shells...” ของพิศยศ พุทธเจริญ เป็นการจัดวางผลงานศิลปะแบบอินสตอลเลชันอย่างเต็มตัว เขานำวัสดุต่างๆมาประกอบกัน เช่น หัวโขนแทนชีวิต ตะพัดไม้ไผ่แทนสังขาร ลำไผ่คือธาตุแท้แทนจิตวิญญาณบริสุทธิ์ (ธรรมชาติ) ไม้ไผ่ข้อมสี่แฉ่งเติมลวดลายแทนความจอมปลอม วัตถุเหล่านี้มีหน้าที่เฉพาะในตัวเอง แต่เมื่อเขานำมาจัดบริบทขึ้นใหม่วัตถุสภาพเดิมได้ถูกทำลายความหมายเก่า เกิดเป็นความหมายใหม่ขึ้น เขาสร้างสถานการณ์จำลอง โดยใช้พื้นที่โดยรวมเข้าร่วมในการสร้างสรรค์ นอกจากเขาจะจัดการกับตัววัตถุผลงานแล้ว ยังเล่นในเรื่องของการใช้แสงเพื่อให้เกิดเงา กระทบในพื้นที่ว่างบนพื้น ผ่นัง และเพดาน พื้นที่ว่างรอบนอกดังกล่าวที่ดูอาจจะกลายเป็นส่วนเกินในตอนแรกเปลี่ยนสถานะเป็นหนึ่งเดียวกับตัววัตถุจนทอดยั้งเสริมพลังของกลุ่มประติมากรรมให้เกิดบรรยากาศแห่งความเชื่อในเรื่องความลึกลับ ที่ศิลปินต้องการนำเสนอผ่านผลงานสื่อผสมและจัดวางโดยคำนึงถึงพื้นที่เข้าประกอบด้วย (Mixed Media Installation)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตัวอย่างผลงานข้างต้น ไม่ได้ต้องการนำเสนอแต่เพียงผลงานที่อยู่ในรูปแบบของอินสตอลเลชันแต่ฝ่ายเดียว แต่ผลงานในประเภทอื่นๆเองก็จำเป็นที่ศิลปินและผู้เกี่ยวข้องในการทำนิทรรศการพึงต้องศึกษาการติดตั้งผลงานด้วย เพราะการติดตั้งผลงานที่ลงตัว และมีความสัมพันธ์กับพื้นที่โดยรอบ จะยิ่งเพิ่มคุณค่าและให้การสัมพันธ์ระหว่างตัวงานกับผู้ดูได้ดียิ่งขึ้น

ทั้งหมดที่กล่าวมาเป็นเพียงส่วนเล็กๆของการติดตั้งผลงานที่ให้ผลในการแสดงออกที่มีประสิทธิภาพยิ่ง ในที่นี้ไม่ได้ต้องการแสดงทัศนคติการติดตั้งศิลปะในรูปแบบอินสตอลเลชันเท่านั้น แต่ต้องการนำเสนอถึงความสำคัญของการติดตั้งผลงานทัศนศิลป์ทุกแขนงที่ปัจจุบัน มิได้เป็นเพียงการจัดวางแบบตู้โชว์สินค้าตามห้างสรรพสินค้าสมัยใหม่ (Modern Trend) ถึงเวลาแล้วที่ผลงานศิลปะร่วมสมัยไทยต้องแสดงออกถึงแนวทางใหม่ที่เล่นกับความเป็นไปของพื้นที่ ไม่ว่าจะทางประวัติศาสตร์ของพื้นที่หรือพื้นที่ว่างที่รายรอบผลงาน ศิลปินและผู้จัดนิทรรศการต้องจัดการกับพื้นที่ว่างดังกล่าวให้เป็นเอกภาพกับตัวผลงานอีกด้วย

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจและแนวความคิดสร้างสรรค์มาจากกระแสนิยมของผู้คนในปัจจุบันที่มีต่อเทคโนโลยี ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์สื่อสาร โทรคมนาคม หรือการสื่อสารผ่านโครงข่าย social network เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นกระแสสังคมที่กำลังเกิดขึ้นและกำลังมาแรงและเป็นที่พูดถึงกันอย่างแพร่หลาย โดยข้าพเจ้าได้สังเกตพฤติกรรมผู้บริโภคสื่อจากกลุ่มคนใกล้ตัวจนแพร่ขยายไปสู่สังคมในวงกว้าง สิ่งเหล่านี้จึงเป็นข้อมูลสำคัญและเป็นสิ่งบันดาลใจแก่ข้าพเจ้าที่ได้นำมาใช้ในผลงาน

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

ภาพร่างและกระบวนการในการสร้างสรรค์งานของข้าพเจ้านั้นได้มาจากการสังเกตพฤติกรรม การกระทำของตัวข้าพเจ้าเองและกลุ่มคนที่ใกล้ชิดกับข้าพเจ้าที่มีต่อเทคโนโลยีในแง่มุมต่างๆ และนำข้อมูลเหล่านั้นที่ได้มาประมวลผลออกมาเป็นภาพร่างแบบสองมิติ จากนั้นจึงนำมาขยายเป็นภาพร่างแบบสามมิติเพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้นตามลำดับ โดยให้ตรงตามแนวความคิดของข้าพเจ้ามากที่สุด

ผลงานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าจัดแสดงรวมเป็นหนึ่ง โครงการใหญ่ สามารถจำแนกแยกย่อยออกเป็นสามส่วนหลัก

ส่วนที่หนึ่งคือส่วนของ โต๊ะวางคอมพิวเตอร์และผ้าคลุมโต๊ะทำจากคีย์บอร์ดยางพารา

ส่วนที่สองคือส่วนของเก้าอี้ซึ่งประกอบจากคีย์บอร์ดยางพารา

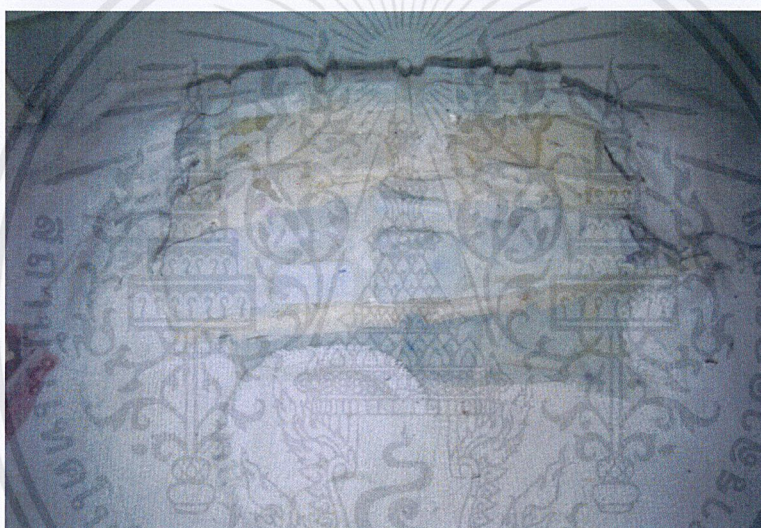
ส่วนที่สามคือส่วนพื้นซึ่งเป็นผ้าสีขาวขนาด4X4เมตรและรองเท้าเดินในบ้านซึ่งนำมาทำพื้นรองเท้าใหม่เพื่อให้ผู้ชมงานสามารถสวมใส่เดินเข้าไปชมงาน

แบบร่างและการพัฒนาภาพร่าง



แบบร่างสามมิติภาพโดยรวมของงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบร่างสามมิติชิ้นงานส่วนที่หนึ่ง

ภาพร่างส่วนที่หนึ่ง

ชิ้นงานในส่วนที่หนึ่งนี้ ข้าพเจ้าต้องการที่จะสื่อถึงพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีต่อเทคโนโลยี ซึ่งบางทีมนุษย์อาจเกิดความคุ้นชินกับมัน ข้าพเจ้าจึงหยิบยกอุปกรณ์ที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มาใช้นั้นคือคีย์บอร์ด แต่ในที่นี้ข้าพเจ้านำคีย์บอร์ดที่เคยพบเห็นโดยทั่วไปมาเปลี่ยนแปลงใหม่ ข้าพเจ้าต้องการที่จะเปลี่ยนแปลงความเคยชินของมนุษย์ โดยการนำคีย์บอร์ดที่หลุดจากขางพารามาเรียงต่อกันจำนวนมาก ซึ่งถ้ามองเผินๆอาจจะดูว่าเป็นเหมือนพื้นเดียวกันและนำปุ่มคีย์บอร์ดซึ่งหลุดจากซิลิโคนผสมสีด้านบนจะมีตัวอักษรอยู่ในแต่ละปุ่มมาติดไว้บนแผ่นคีย์บอร์ดแต่วางสลับกันไป แบบไม่ครบจำนวน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาที่เกิดขึ้นกับงานชิ้นแรกคือตอนแรกข้าพเจ้านำคีย์บอร์ดมาแกะปุ่มออกและนำมาเรียงสลับปุ่มใหม่หมด แต่พอลองเชื่อมต่อเข้ากับคอมพิวเตอร์แล้วไม่สามารถใช้งานได้อย่างที่ตั้งใจไว้ ตอนแรก ข้าพเจ้าจึงหาวิธีการที่สามารถทำให้ชิ้นงานออกมาบรรลุตามเป้าหมายที่ต้องการ ข้าพเจ้าจึงเปลี่ยนวัสดุจากคีย์บอร์ดพลาสติกสำเร็จรูปมาเป็นยางพาราแทนแต่ผลที่ออกมาตรงตามที่ข้าพเจ้าคิดไว้ในตอนแรก



แบบร่างสองมิติชิ้นงานส่วนที่สอง

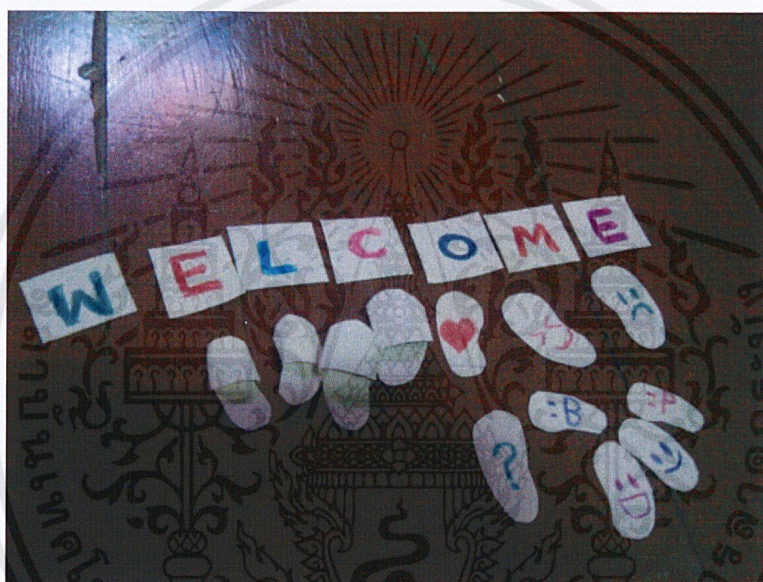
ภาพร่างส่วนที่สอง

ในชิ้นงานส่วนที่สองก็เป็นส่วนที่สืบเนื่องมาจากส่วนที่หนึ่ง ยังคงเป็นแนวความคิดเดิมซึ่งเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์กับเทคโนโลยี เพียงแต่ในส่วนนี้ข้าพเจ้าต้องการจะพูดถึงเทคโนโลยีที่เสมือนเป็นสิ่งที่ติดตัวมนุษย์ซึ่งข้าพเจ้าได้นำมาเปรียบเทียบกับเสื้อผ้าที่เหมือนกับว่าเป็นสิ่งที่ปกคลุมร่างกาย ซึ่งเสื้อผ้าก็เปรียบเสมือนสิ่งที่บอกฐานะทางสังคมของมนุษย์ เปรียบกับคนบางกลุ่มที่มีได้ใช้เทคโนโลยีเพื่อความจำเป็น แต่กลับเหมือนเป็นเครื่องเชิดหน้าชูตาทางสังคม เป็นเพียงเครื่องมือที่นำมาโอ้อวดอ้างสรรพคุณกันเสียมากกว่า สำหรับคนบางกลุ่มจึงเป็นเพียงเหมือนเปลือกนอกที่ห่อหุ้มจิตใจที่อยู่เบื้องลึกภายใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานในจีนนี้ยังคงใช้วิธีการเดิมกับงานจีนแรกนั่นคือหล่ออย่างพารา แต่ในส่วนนี้ข้าพเจ้านำ คีย์บอร์ดที่หล่อด้วยยางพาราที่ได้นำมาทำเป็นเสื่อผ้า เพื่อให้ผู้ชมงานได้สวมใส่ อีกทั้งผู้ชมงานยังสามารถใช้คีย์บอร์ดที่สวมใส่บนร่างกายเชื่อมต่อเข้ากับคอมพิวเตอร์ได้จริง โดยผู้ชมสามารถเลือกสวมใส่ได้ตามต้องการ

ปัญหาที่เกิดขึ้นกับงานที่จีนที่สองคือการต่อแผงวงจรคีย์บอร์ดกับคีย์บอร์ดยางพารา ตอนแรกข้าพเจ้าวางปุ่มไม่ตรงตำแหน่งกับแผงวงจรจึงทำให้ตำแหน่งตัวอักษรไม่ตรงตามเป็นจริง ในบางตำแหน่งกดไม่ติดและในบางปุ่มหลุดออกมา



แบบร่างสองมิติชิ้นงานส่วนที่สาม

ภาพร่างส่วนที่สาม

ผลงานส่วนที่สามเกิดจากแนวความคิดหลักและข้าพเจ้าได้จำแนกแยกออกมาในความคิดย่อย แนวความคิดในส่วนหลักคือข้าพเจ้าต้องการจะสร้างพื้นที่จำลองในการสนทนาตามความคิดของข้าพเจ้าขึ้นมา ในส่วนนี้จึงเป็นส่วนที่สืบเนื่องมา เป็นส่วนของรองทำเดินเล่นในบ้านและพรมเช็ดเท้า ที่ผู้เข้าชมงานสามารถสวมใส่รองเท้าเข้าไปชมภายในงานได้ ในส่วนนี้เน้นการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมเป็นหลัก ข้าพเจ้าต้องการแบ่งปันประสบการณ์ร่วมกับผู้ชมงานและเห็นภาพความสนใจที่ผู้ชมงานมีต่อผลงาน

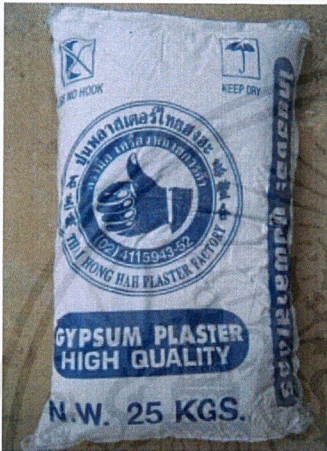
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการสร้างงานประติมากรรม

ผลงานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าในครั้งนี้ มีการใช้เทคนิคและกระบวนการที่แตกต่างกันไป มีการผสมผสานวัสดุต่างๆและเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

อุปกรณ์และเครื่องมือต่างๆ

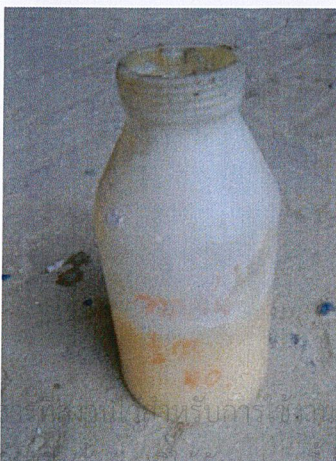
1. ปูนปลาสเตอร์



2. น้ำยาล้าง



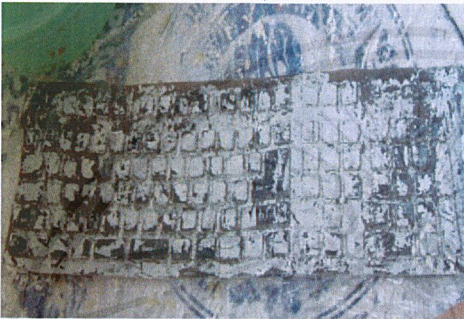
3. วาสลีน



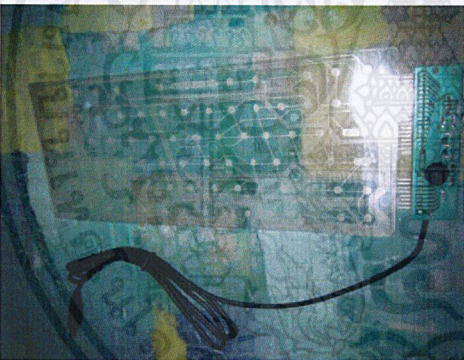
4. แปรง/พู่กัน



5. คีย์บอร์ดต้นแบบ



6. แผงวงจรคีย์บอร์ด



7. สีฝุ่น/สีอะคริลิก

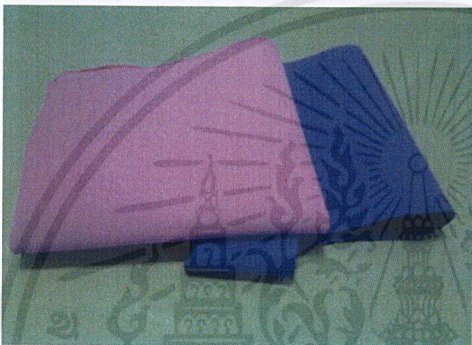


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. รองเท้าเดินในบ้าน

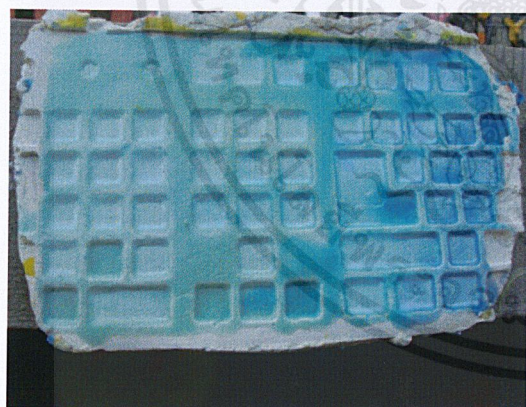


9. แผ่นPVA



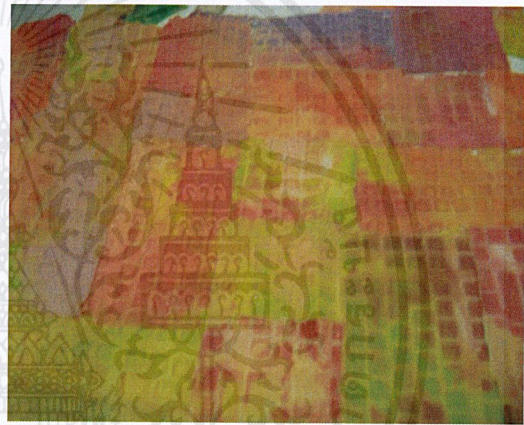
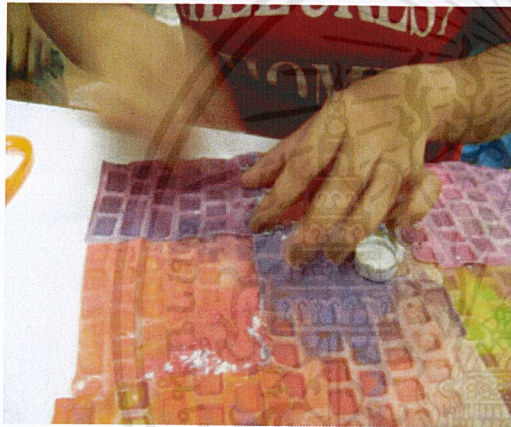
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน



ขั้นตอนในการสร้างงาน ขั้นตอนแรกเริ่มจากการนำคีย์บอร์ดต้นแบบมาทำพิมพ์ด้วยปูน
 พลาสติก ผสมยางพารา กับสีฝุ่นหรือสีอะคริลิคแล้วเทลงบนพิมพ์ปูน จากนั้นรองจนยางพาราแห้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



นำแผ่นยางพาราที่ได้มาเชื่อมต่อกันด้วยน้ำยางพาราจนกลายเป็นผืนใหญ่ จากนั้นนำผืนผ้า
ยางพาราที่ได้นำมาตัดเป็นแพทเทิร์นของเสื้อผ้าตามที่ได้ออกแบบไว้



จากนั้นนำแผงวงจรของคีย์บอร์ดที่แกะออกมาหุ้มด้วยยางพาราที่หล่อออกมาเป็นปุ่มคีย์บอร์ด
นำปุ่มคีย์บอร์ดที่มีตัวอักษรมาวางสลับตำแหน่งกัน จากนั้นจึงนำมาประกอบเข้ากับชุดยางพาราที่เรา
ตัดไว้เรียบร้อยแล้วเป็นอันเสร็จสิ้นในส่วนที่หนึ่งและส่วนที่สอง
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับส่วนที่สามคือส่วนของรองเท้าเดินในบ้าน ข้าพเจ้านำรองเท้าเดินในบ้านมาดัดแปลงเสียใหม่โดยการใช้แผ่นPVAนำมาวัดและตัดให้ขนาดเท่ากับรองเท้า จากนั้นร่างภาพที่เราต้องการลงไปบนพื้นรองเท้า ใช้คัตเตอร์ตัดตามรอยที่ร่างและนำมาติดกับพื้นรองเท้าเป็นอันสำเร็จเรียบร้อย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

เริ่มแรกในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้า ข้าพเจ้ามักจะมองในสิ่งที่ใกล้ตัว และเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นผู้คนส่วนมากในขณะนี้ ด้วยเหตุนี้ข้าพเจ้าจึง ได้นำกระบวนการมาสร้างสรรค์ ตามแนวความคิด กล่าวคือ ความคิดนำวิธีการนั่นเอง ด้วยความที่เรื่องที่ข้าพเจ้าหยิบยกขึ้นมาเป็น เรื่องที่ค่อนข้างจะกว้าง ฉะนั้นกระบวนการจึงมีความหลากหลาย ทั้งหยิบเอาวัสดุสำเร็จรูป ทั้ง กระบวนการที่ต้องสร้างด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังมีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งของ งาน

ในการวิเคราะห์สร้างสรรค์จะเป็นการพูดถึงโครงสร้าง โดยรวมตามความเข้าใจของข้าพเจ้า ในผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าได้ใช้วิธีการจัดวางเสียเป็นส่วนใหญ่ มีเทคนิคและวิธีการที่ไม่ตายตัวซึ่งเป็นการหยิบยกกระบวนการขึ้นมาทำตามแนวความคิด หัวใจสำคัญของงานคือแนวความคิด ฉะนั้นใน บทวิเคราะห์นี้ ข้าพเจ้าจะขออนุญาต ไม่พูดถึงหลักการวิเคราะห์ทัศนธาตุเท่าที่ควรจะเป็น จุดประสงค์ที่แท้ของข้าพเจ้าคือต้องการพูดถึงรายละเอียดในตัวตนและแนวความคิดของงาน มากกว่า

ภาพโดยรวมของงาน



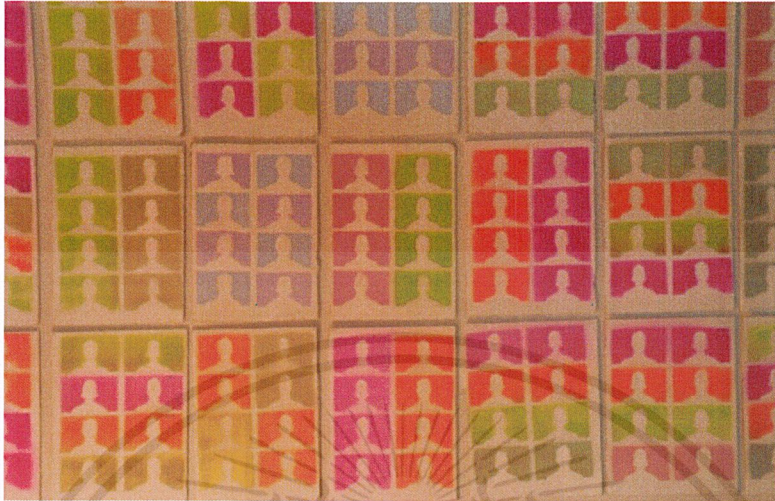
ข้าพเจ้าต้องการที่จะสร้างพื้นที่ส่วนตัวในการสนทนาขึ้นมา ซึ่งพื้นที่นี้เปรียบเสมือนกับห้องนั่งเล่นภายในบ้าน เป็นพื้นที่ที่เราสามารถชวนกลุ่มเพื่อนมานั่งคุยเล่น สนทนาเกี่ยวกับเรื่องราวต่างๆหรือทำกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งข้าพเจ้าได้นำมาเปรียบเทียบกับสังคมโซเชียลเน็ตเวิร์คไม่ว่าจะเป็นการเล่นเฟสบุค ทวิตเตอร์ ไฮไฟว์ ฯลฯ เว็บไซต์เหล่านี้จุดประสงค์หลักๆคือการสื่อสารพูดคุยผ่านสื่อ การที่เราได้เล่นเว็บไซต์ประเภทนี้ก็เหมือนเราได้นั่งพูดคุยกับเพื่อนหรืออาจจะเป็นคนที่เพิ่งรู้จักกันก็ได้ เป็นการสนทนากันอย่างหนึ่งแต่ไม่ใช่พูดคุยแบบface to faceแต่เป็นการพูดคุยกันผ่านสื่อนั่นเอง

บรรยากาศโดยทั่วไปจะข้าพเจ้าได้ออกแบบให้ดูเรียบง่ายและเน้นความสบาย จึงเลือกที่ใช้โต๊ะยาวลักษณะคล้ายโต๊ะญี่ปุ่นขนาดใหญ่ มีเบาะรองนั่งที่สามารถใช้เป็นหมอนได้ เพื่อให้ผู้มาชมงานได้นั่งเล่นอินเทอร์เน็ต หรือทำกิจกรรมต่างๆตามความสนใจได้โดยสะดวกสบาย และเลือกใช้โทนสีที่ดูเรียบง่ายสบายตา

หัวใจหลักของงานคือการเปิดให้ผู้ชมงานสามารถเข้ามามีส่วนร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมเป็นส่วนหนึ่งของงาน โดยเฉพาะในส่วนแรกคือส่วนที่เป็นพรมเช็ดเท้าและรองเท้าเดินในบ้าน ผู้ชมสามารถสวมใส่รองเท้าเพื่อที่จะเดินเข้าไปชมงานในส่วนอื่นๆ ขณะที่ผู้ชมเดินเข้าไปจะเกิดร่องรอยทิ้งไว้บนพื้นผ้าสีขาวภายในงาน ราวกับว่าผู้ชมได้มีส่วนร่วมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไปกับข้าพเจ้าด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพในส่วนที่เป็นรายละเอียดต่างๆของงาน

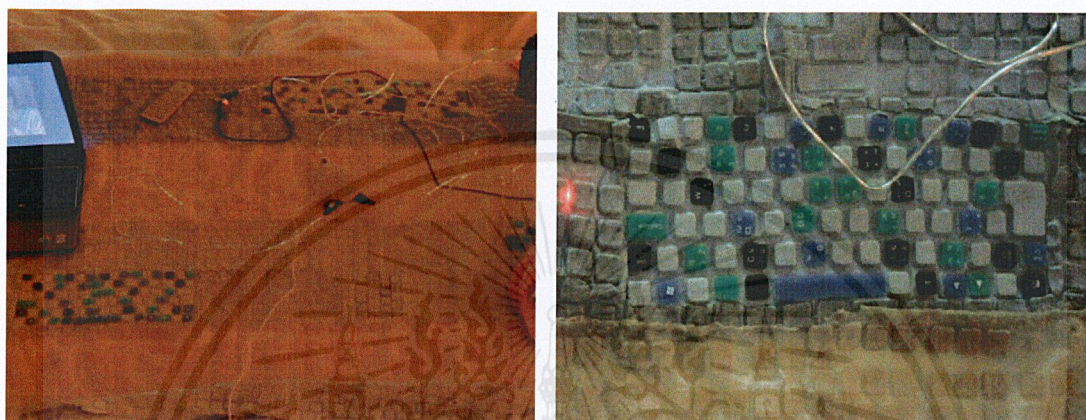


ข้าพเจ้านำรูปโปรไฟล์ในfacebookมาใช้เป็นสัญลักษณ์แทนกลุ่มคนที่ข้าพเจ้าพบเจอ คนบางกลุ่มอาจจะเป็นกลุ่มคนที่คุ้นเคย เช่น กลุ่มเพื่อนหรือคนใกล้ชิด แต่ในที่นี้ข้าพเจ้าจะกล่าวถึงกลุ่มคนที่ข้าพเจ้าไม่คุ้นเคยและ(อาจ)ไม่เคยพบเจอในโลกแห่งความจริงแต่กลับมาเจอกันในโลกไซเบอร์ อาจจะช่วยการมีความชอบที่คล้ายกัน มีบุคลิกรู้จักที่เหมือนกัน ฯลฯ แต่ไม่ว่าอะไรก็ตามแต่การที่เราได้พบเห็น พูดคุย ทำความรู้จักกันผ่านทางอินเทอร์เน็ต นั่นก็เป็นเพียงส่วนหนึ่งและเบื้องต้น เราไม่อาจรู้ถึงเบื้องลึกเบื้องหลัง พื้นเพที่แท้จริงของเขา ข้าพเจ้าจึงนำมาเปรียบกับรูปโปรไฟล์ที่เป็นรูปร่างของคนที่ไม่แสดงรายละเอียด ไม่แสดงตน ไม่สามารถบ่งบอกได้ว่าคนๆนั้นคือใคร



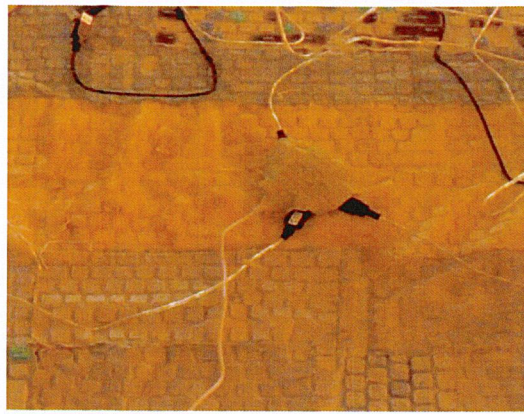
ในส่วนของเสื้อผ้าที่ประกอบด้วยคีย์บอร์ดหลอกจากยางพารา ข้าพเจ้าเปรียบเทียบเทคโนโลยีในยุคสมัยนี้สามารถที่จะติดตามผู้บริโภคไปได้ในทุกที่ทุกแห่ง เสมือนอยู่ในชีวิตประจำวัน คล้ายกับเสื้อผ้าอาภรณ์ที่เราสวมใส่อยู่ทุกวันซึ่งเราใส่สวมใส่เพื่อที่จะปกคลุมร่างกาย อีกนัยหนึ่งเสื้อผ้าที่เราเลือกสวมใส่ก็สามารถเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บ่งบอกได้ถึงฐานะทางสังคมและรสนิยมของผู้สวมใส่ เปรียบเทียบกับเทคโนโลยีที่เราเลือกใช้ บางคนมิได้ใช้เทคโนโลยีตามประโยชน์ใช้สอยที่มีแต่กลับกลายเป็นนำเทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือที่ใช้สำแดงความมีระดับหรือฐานะของตน ซึ่งนั่นจึงมิใช่แก่นแท้จริง มันจึงเป็นเพียงแค่เปลือกที่ห่อหุ้มความเป็นตัวตนที่อยู่ภายในนั่นเอง



ส่วนของโต๊ะและผ้าคลุมโต๊ะคีย์บอร์ดที่วางอยู่กลางห้อง ข้าพเจ้านำเป็นคีย์บอร์ดที่หล่อด้วยยางพารามาทำการจัดการเสียใหม่ โดยการนำปุ่มตัวอักษรมาวางสลับกลับหัวกลับหางกัน บางตำแหน่งก็ไม่มีตัวอักษรอยู่บนปุ่ม แต่จะไปอยู่บนแป้นอื่นๆแทน ซึ่งมีจำนวนสามแป้น โดยแต่ละแป้นจะมีตัวอักษรแต่ละตำแหน่งไม่ซ้ำกัน ผู้ที่เข้ามาชมงานจะต้องหาดำแหน่งตัวอักษรที่ต้องการที่จะพิมพ์เอง ข้าพเจ้าต้องการที่จะลดทอนความเคยชินของคนในสังคมปัจจุบัน ซึ่งการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นประจำ มักจะทำให้เกิดความคุ้นเคย และเมื่อเกิดความคุ้นเคยทำให้ความเคยชินเกิดขึ้นตามลำดับ การที่ข้าพเจ้าลองเปลี่ยนแปลง ทำให้บางอย่างมันดูยากต่อการใช้งานมากขึ้น ทำให้คนที่เข้ามาลองใช้งานเกิดความตั้งใจ มีความพินิจพิจารณามากขึ้นซึ่งขัดกับการใช้ชีวิตของผู้คนในปัจจุบันที่เร่งรีบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

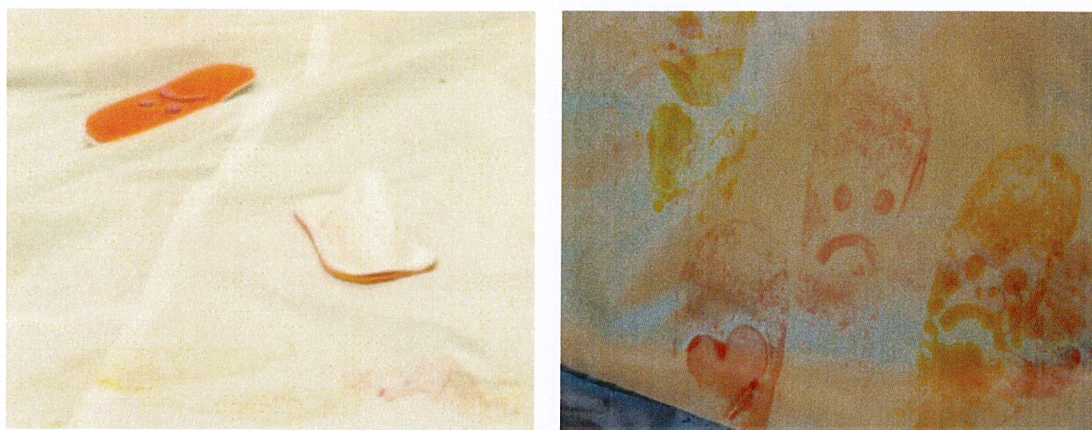


จุดเชื่อมต่อของUSBที่ติดอยู่กับผ้าคลุมโต๊ะ



พรมเช็ดเท้าตัวอักษรเรียงเป็นคำว่าwelcome ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นว่าข้าพเจ้าต้องการที่จะสร้างพื้นที่สนทนาส่วนตัวในความคิดของข้าพเจ้าและข้าพเจ้าต้องการสร้างความรู้สึกให้เหมือนกับห้องนั่งเล่นในบ้าน ซึ่งถ้าพูดถึงตามบ้านเรือนทั่วไป จะต้องมีการพรมเช็ดเท้าวางอยู่ก่อนที่เข้ามาในบ้าน เสมือนเป็นการต้อนรับผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชม

ข้าพเจ้าได้เทสีลงไปบนพรมเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาชมใส่รองเท้าเดินในบ้านเหยียบลงไปบนพรม และเมื่อเดินเข้าไปบนตัวงานก็จะมีร่องรอยที่เกิดขึ้นบนพื้นผ้า เป็นลวดลายที่เกิดขึ้นจากพื้นรองเท้าที่แกะลายต่างๆลงไป



รองเท้าเดินในบ้านในความรู้สึกของข้าพเจ้ามันสามารถสื่อถึงความเป็นบ้าน ความสบายในพื้นที่ที่เป็นส่วนตัว ข้าพเจ้าจึงเลือกที่จะนำมาใช้ในงานเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาชมรู้สึกสบาย รู้สึกเป็นกันเอง เหมือนพื้นที่ที่ได้เข้ามาเป็นพื้นที่ของตนเองด้วย โดยส่วนของรองเท้าข้าพเจ้าได้นำมาดัดแปลงโดยการนำพื้นรองเท้าที่ทำขึ้นใหม่มาติดที่พื้นรองเท้า แต่ละลายลื่นแล้วแต่เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้กันในอินเทอร์เน็ตหรือเรียกว่าเป็นภาษาคอมพิวเตอร์ที่สามารถเข้าใจกันได้โดยง่าย เช่น สัญลักษณ์ :) คือ รอยยิ้ม :(คือ หน้าบึ้ง เป็นต้น

เมื่อผู้เข้าชมงาน ได้สวมใส่รองเท้าและเหยียบลงบนพื้นที่เป็นผืนผ้าสีขาว ก็จะเกิดลวดลายที่มาจากพื้นรองเท้า ข้าพเจ้าเปรียบเทียบกับรอยที่เกิดจากการกระทำของผู้ที่เข้ามาชมงาน เหมือนกับการที่คนเข้ามาคอมเมนต์คือการทิ้งข้อความไว้ในโปรไฟล์(profile) ห้องนั่งเล่นที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นจึงเปรียบเหมือนกับโปรไฟล์ของเราที่เปิดพื้นที่ในการสนทนาให้คนเข้ามาพูดคุยกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้มีความบันเทิงใจมาจากสภาวะแวดล้อมที่เกิดขึ้นรอบกายข้าพเจ้า ไม่ว่าจะในกลุ่มคนที่รู้จัก อาทิเช่น กลุ่มเพื่อนที่มหาวิทยาลัย กลุ่มเพื่อนสมัยมัธยม หรือแม้กระทั่งกลุ่มคนที่ไม่รู้จัก อาทิเช่น กลุ่มคนที่มีความสนใจเฉพาะด้านที่เหมือนกันกับตัวข้าพเจ้า ซึ่งมาพบมาเจอกันในโลกของอินเทอร์เน็ต ทั้งหมดล้วนแล้วแต่เป็นประสบการณ์ตรงของข้าพเจ้าทั้งสิ้น ข้าพเจ้ารวบรวมข้อมูลดังกล่าวโดยอาศัยการสังเกตพฤติกรรมของผู้คนกลุ่มนี้ มาอ้างอิงเพื่อเป็นข้อมูลส่วนหนึ่งในการทำงาน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้เหล่านั้นมาพินิจพิจารณา ทำการกลั่นกรองเพื่อให้ได้ซึ่งข้อมูลที่เป็นตัวตนอย่างแท้จริง จากข้อมูลที่ได้ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นภาพร่างสองมิติและสามมิติตามลำดับเพื่อให้เห็นภาพรวมของงานที่ชัดเจนขึ้น กระบวนการสร้างภาพร่างนั้น ได้ครอบคลุมไปถึงการกำหนดรูปแบบของตัวงาน ลักษณะการติดตั้งและจัดวางผลงาน รูปแบบของวัสดุที่เลือกนำมาใช้ รวมไปถึงสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศโดยรวมของตัวงานอีกด้วย

ดังที่กล่าวมาทั้งหมด ได้ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านรูปแบบผลงาน 3 มิติ ซึ่งเป็นการจัดวาง จัดสภาวะแวดล้อมและสร้างความรู้สึกให้ผู้เข้าชม เสมือนเป็นส่วนหนึ่งของงานด้วย ผลงานชุดนี้จึงมุ่งเน้น ไปที่การมีส่วนร่วมของผู้ชม ผลที่ตามมาคือการมีอารมณ์ร่วมไปกับงานของผู้ชม ไม่ว่าจะ เป็นอารมณ์สนุกสนาน อารมณ์สนใจใคร่รู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ใช้จินตนาการในการชมงานร่วมด้วย

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ด้วยเหตุที่ผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ของข้าพเจ้า มิได้มีเพียงผลงานในเชิงประติมากรรมเพียงอย่างเดียว ข้าพเจ้าได้นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศ คือการเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตและการต่อแผงวงจรคีย์บอร์ดมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับงาน ฉะนั้นปัญหาที่เกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่าก็มักจะเป็นปัญหาที่เกี่ยวกับอุปกรณ์ที่ข้าพเจ้านำมาใช้ อาทิเช่น แผงวงจรที่ได้ต่อเข้ากับฝืนยางพาราเรียบร้อยแล้ว พอนำมาลองเชตงาน ปรากฏว่าไม่สามารถใช้ได้ ข้าพเจ้าจึงต้องรื้อและประกอบใหม่ หรือเมื่อลองทดสอบแผงวงจรดูแล้ว ตำแหน่งตัวอักษรไม่ตรงกับที่วางไว้ บางตำแหน่งกดไม่ติด บ้างอาจเป็นเพราะแผงวงจรเกิดเสี้ยนมาหรืออาจวางตำแหน่งคลาดเคลื่อน ซึ่งวิธีแก้ไขของข้าพเจ้าคือ เมื่อข้าพเจ้าประกอบวงจรเข้ากับตัวงานสำเร็จทุกครั้ง ข้าพเจ้าจะทดสอบวงจรเพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารอ้างอิง

<http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook>

http://www.nidambe11.net/ekonomiz/2010q4/2010_December16p2.htm

http://174.120.83.155/~spring/news_view.php?gid=1&id=710

<http://jumpsuri.blogspot.com/2009/03/blog-post.html>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานศิลปะ

ภาพโดยรวมของงาน



ชื่อผลงาน พื้นที่สนทนาในโลกเสมือนจริง
 เทคนิค สื่อผสม
 ขนาด 400 x 400 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพในแต่ละส่วนของผลงาน



ชื่อผลงาน untitled

เทคนิค สื่อผสม

ขนาด 140 x 100 ซม.

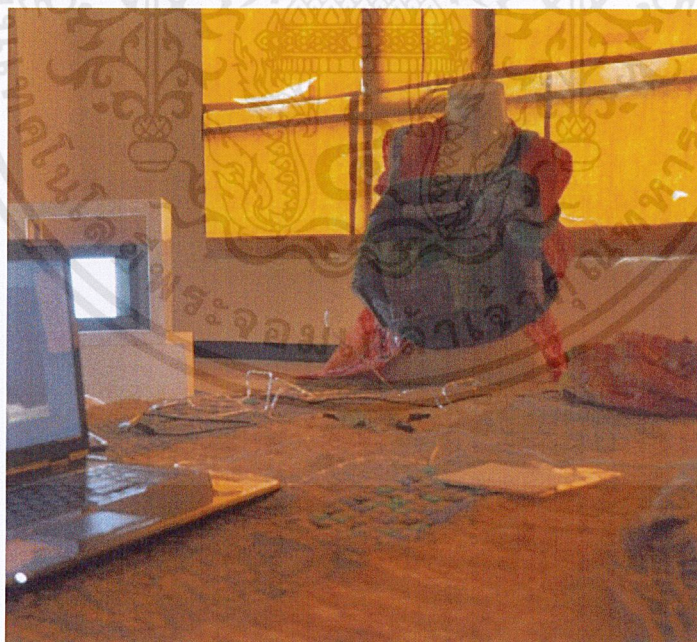
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน untitled

เทคนิค สีสผสม

ขนาด แปรผันได้



ชื่อผลงาน untitled

เทคนิค สีสผสม

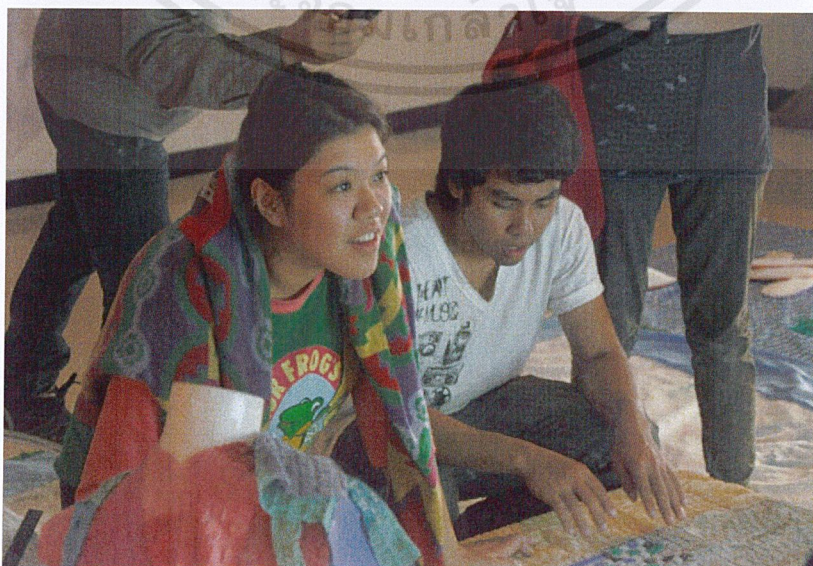
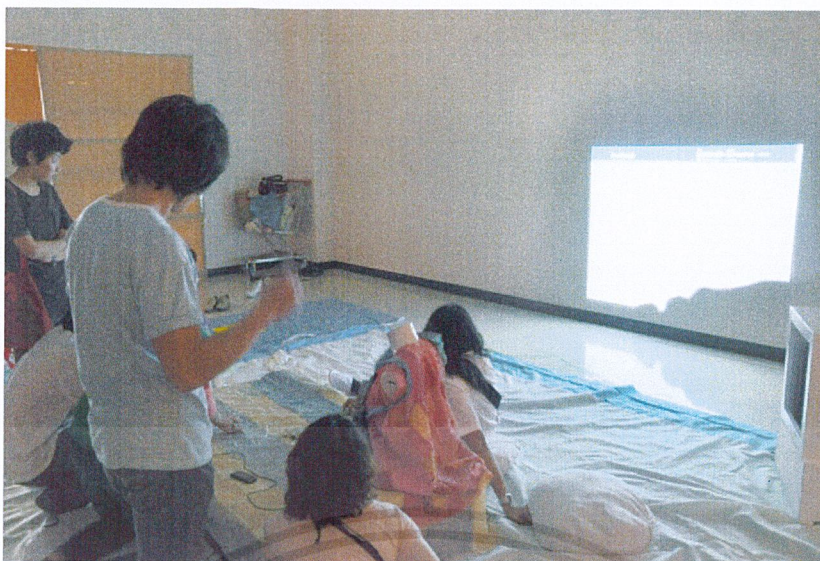
ขนาด แปรผันได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพบรรยากาศการเข้าชมงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

- ชื่อ-นามสกุล นางสาวเกตุกาญจน์ เกตุรักษา
- วัน เดือน ปีเกิด 25 พฤษภาคม 2531 ที่กรุงเทพฯ
- ที่อยู่ 27 ซ.พื้งมี29 ถ.สุขุมวิท บางจาก พระโขนง กรุงเทพฯ 10260
โทร.0899224935
- ประวัติการศึกษา - โรงเรียนอโศกวิทย์ อ่อนนุช
 - โรงเรียนราชินี
 - สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- ประวัติการแสดงผลงานและกิจกรรม
- แสดงนิทรรศการ “The happiness of sexual” ของกลุ่มนักศึกษาเอกประติมากรรมชั้นปีที่4
 - ร่วมแสดงนิทรรศการ “Mini sculptureครั้งที่2และ3”
 - ร่วมจัดทำเรือประดับไฟฟ้าเพื่อการประกวดของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้