

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ความสัมพันธ์ของวัตถุในบริบทที่ต่างกัน

The relationship of object in the different context



T121002



เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....
วันเดือนปี.....

121002

5 ส.ค. 2555

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2553 - 2554

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้ศิลป
นิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา)

กรรมการ

(รองศาสตราจารย์สรธรรมรงค์ สิงหนเสนี)

กรรมการ

(อาจารย์อัฐพร นิมมาลัยแก้ว)

ดร.ม.ล.ปดอมาต นันทวัน

กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ม.ล.บุศยมาศ นันทวัน)

กรรมการ

(อาจารย์อนุพงษ์ จันทร์)

กรรมการ

(อาจารย์จันทร์ภัสสร มณีรัตน์)

กรรมการ

(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

กรรมการ

(อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง)

กรรมการและเลขานุการ

(รองศาสตราจารย์อดิตา จันทังเพ็ชร)

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

(อาจารย์คมสัน หนูเขียว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ ความสัมพันธ์ของวัตถุในบริบทที่ต่างกัน
The relationship of object in the different context

ชื่อ นายนวรรตน์ กาญจนินทุ
สาขาวิชา จิตรกรรม
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2553 - 2554
อาจารย์ที่ปรึกษา อ.คมสัน หนูเขียว

บทคัดย่อ

วัตถุทั้งจำเป็นและไม่จำเป็นมีมากขึ้นเรื่อยๆ และมีการพัฒนาของเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง ทำให้วัตถุเหล่านี้มีที่ท่าว่าจะมากขึ้นเรื่อยๆ ผู้คนในปัจจุบันก็นิยมและหลงมกยไปกับวัตถุเหล่านั้นเป็นของมีค่า เชิดชูเทิดทูน ขอมทำทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งของที่ต้องการ จนบางครั้งลืมนึกถึงความจำเป็นและความสิ้นเกินของวัตถุเหล่านั้น

การนำเสนอผลงานในชุดนี้ เพื่อแสดงทัศนคติต่อวัตถุนิยมที่มีผลต่อสังคมโดยรวมในปัจจุบันในเชิงล้อเลียนเสียดสี กล่าวคือแสดงในเห็นการเข้ามาแทนที่ของวัตถุนิยมมากมายตามยุคสมัยนี้ที่เกินความจำเป็นและแสดงเหมือนว่าสิ่งต่างๆเหล่านั้นได้เข้ามามีบทบาทมากมายจนบดบังสิ่งต่างๆที่เคยมีอยู่จนแทนจะไม่เหลือให้เห็น ซึ่งต้องการสะท้อนปัญหาที่มีอยู่จริงในสังคม

ทั้งนี้ทั้งนั้นแล้วจุดประสงค์ของการจัดทำวิทยานิพนธ์และผลงานศิลปะในชุดนี้ขึ้นก็เพื่อ ถ่ายทอดทัศนคติและสะท้อนถึงปัญหา หรือคัดเตือนผู้คน ไม่ให้หลงมกยต่อสิ่งของวัตถุใดๆเหนือจิตใจ และอยากให้เห็นประจักษ์ได้ถึงความพอดี และพอเพียง อันเป็นความคิดสำคัญและเป็นหลักสำคัญของการแก้ปัญหา ดังกล่าวได้อย่างยั่งยืน

ข้าพเจ้าหวังว่าผู้อ่านจะได้รับประโยชน์ไม่มากนักน้อยตามจุดประสงค์ข้างต้นหรืออาจจะเป็นประโยชน์ต่อผู้นำไปศึกษาถึงวิธีการคิด หรือเทคนิควิธีการทำงานศิลปะในผลงานชุดนี้ก็เป็นได้ และหากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความผิดพลาดประการใด ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ คมสัน หนูเขียว ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหา ตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

ขอขอบคุณบิดา มารดา อันเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ทุกท่านที่มีส่วนช่วยเหลือในวิทยานิพนธ์เล่มนี้ และขอบคุณพี่ๆทุกคน ที่ทำงานของข้าพเจ้า ที่ให้ความรู้ใหม่ๆ และคอยช่วยเหลือตลอดมา

นวรรตน์ กาญจนินทุ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

| | หน้า |
|---|------|
| บทคัดย่อ | ก |
| กิตติกรรมประกาศ | ข |
| สารบัญ | ค |
| สารบัญภาพประกอบ | ง |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| ความสำคัญของโครงการ..... | 1 |
| วัตถุประสงค์ของโครงการ..... | 2 |
| ขอบเขตของโครงการ..... | 2 |
| บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์ | 3 |
| อิทธิพลด้านรูปแบบ..... | 4 |
| อิทธิพลที่ด้านแนวความคิด..... | 13 |
| แนวความคิดสร้างสรรค์..... | 17 |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์ | 18 |
| ขั้นตอนคิดฉากและพื้นที่ใหม่..... | 18 |
| ขั้นตอนการคัดเลือกและสร้างพื้นที่ใหม่..... | 18 |
| ขั้นตอนใส่การเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ..... | 20 |
| ขั้นตอนการใส่เสียงและตัดต่อ..... | 20 |
| ขั้นตอนจัดเก็บ..... | 21 |
| บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ | 23 |
| วิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว..... | 23 |
| วิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ..... | 28 |
| บทที่ 5 บทสรุป | 30 |
| บรรณานุกรม | 32 |
| ภาพผลงานศิลปะ | 33 |
| ประวัติผู้เขียน | 38 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

| รูปที่ | | หน้า |
|--------|---|------|
| 2.1 | Nam June Paik | 7 |
| 2.2 | ตัวอย่างผลงานของ Nam June Paik | 9 |
| 2.3 | Victor Burgin | 10 |
| 2.4 | ตัวอย่างผลงานของ Victor Burgin | 12 |
| 2.5 | Michel Foucault | 13 |
| 3.1 | ขั้นตอนการเตรียม Element ใน โปรแกรม Adobe Photoshop | 19 |
| 3.2 | ขั้นตอนการประกอบสร้างฉากขึ้นจาก Element ที่เตรียมไว้ | 19 |
| 3.3 | การสร้างการเคลื่อนไหว(Animation)ให้กับวัตถุ ใน โปรแกรม Adobe After effect | 20 |
| 3.4 | ขั้นตอนการตัดต่อ ใสเสียง และ Transition ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro | 21 |
| 4.1 | ผลงานชิ้นที่ 1 | 23 |
| 4.2 | ผลงานชิ้นที่ 2 | 24 |
| 4.3 | ผลงานชิ้นที่ 3 | 26 |
| 4.4 | ผลงานชิ้นที่ 4 | 27 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

โลกในปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับวัตถุมากจนเกินไป จนได้เข้ามามีบทบาททดแทนสิ่งต่างๆ ทั้งที่จำเป็นและเกินความจำเป็น ซึ่งวัตถุนิยมเหล่านี้ มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของคนในปัจจุบันเป็นอย่างมาก จนทำให้ผู้คนหลงงมงายและเชิดชูวัตถุเหนือสิ่งอื่นใด

ความสำคัญของโครงการ

การนำเสนอผลงานในชุดนี้ เพื่อแสดงทัศนคติต่อวัตถุนิยมที่มีผลต่อสังคมโดยรวมในปัจจุบันในเชิงล้อเลียนเสียดสี กล่าวคือแสดงให้เห็นการเข้ามาแทนที่ของวัตถุนิยมมากมายตามยุคสมัยนี้ที่เกินความจำเป็น และแสดงเหมือนว่าสิ่งต่างๆ เหล่านั้น ได้เข้ามามีบทบาทมากมายซะจนบังคับสิ่งต่างๆ ที่เคยมีอยู่จนแทนจะไม่เหลือให้เห็น ยกตัวอย่างเช่น เมืองทั้งเมืองถูกมือถือและคอมพิวเตอร์เข้ามาทดแทนต้นไม้ใบไม้ และธรรมชาติต่างๆ ที่เคยมีอยู่ ซึ่งสะท้อนให้เห็นความสำคัญของการอุปโภคบริโภคได้อย่างชัดเจนของคนในสังคมสมัยปัจจุบัน และเป็นที่ตกตื้นใจของผู้คนที่หลงงมงายกับวัตถุตามสมัยนิยม

จากความสำคัญของโครงการงานเข้าพเจ้าจึงต้องการศึกษา การเข้ามาทดแทนของวัตถุโดยเฉพาะ ด้านเทคโนโลยี อุปกรณ์อำนวยความสะดวกที่เข้ามาทดแทนการใช้ชีวิตเดิมๆ ให้ง่ายขึ้น อุปกรณ์การสื่อสารที่ข้อมโลกให้เล็กลง รวมถึงเกินความจำเป็นต่างๆ เช่นของแบรนด์เนม ที่มีไว้เพียงบ่งบอกหน้าตาทางสังคม ทำให้รู้สึกถึงความสำคัญที่มากเกินไปของการอุปโภค บริโภคในสังคมปัจจุบัน โดยถ่ายทอดผ่านงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัตถุประสงค์

1. มีความสนใจในวัตถุที่อยู่รอบๆตัว โดยต้องการนำมาสร้างเป็นงานศิลปะในรูปแบบใหม่ๆ
2. ศึกษาเทคนิค การทำวิดีโอ การถ่ายภาพ,วิดีโอ การตัดต่อ ทดลองค้นคว้าเทคนิคใหม่ๆ และเทคนิคเฉพาะตัวเพื่อให้งานมีเอกลักษณ์
3. ถ่ายทอดทัศนคติ มุมมองความคิด ผ่านงานศิลปะ
4. ศึกษานิยามของศิลปะ, ปรัชญาที่เกี่ยวข้องกับวิถีคิด เพื่อนำมาต่อยอดในการสร้างงานศิลปะให้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้น
5. ศึกษาปัญหาของวัตถุนิยมที่มีผลใดๆ ต่อสังคม

ขอบเขตของโครงการ

ศิลปะวีดิทัศน์ (Video art) จำนวน 1 ชุด ผลงานทั้งหมด 4 ชิ้น ตามความคิดของวัตถุนิยมที่แตกต่างไปในแต่ละชิ้นงาน โดยส่วนใหญ่เป็นภาพที่เกิดจาก ภาพถ่ายและผ่านเทคนิคและการตัดต่อจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็น แอนิเมชัน 2.5 มิติ(Animation 2. 5 D) โดยมีความชิ้นงานละ 3 – 5 นาที โดยประมาณ ในระบบ PAL DV

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

วัตถุนิยมตามความหมายของราชบัณฑิตยสถานนั้นหมายถึง ทฤษฎีหรือความเชื่อที่ว่าวัตถุเท่านั้นที่อยู่จริง; การให้คุณค่าแก่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรม, สสารนิยม ก็ว่า.

บทความจาก ปณิธานข้อสาม การนำโลกออกมาเสียจากวัตถุนิยม ในปณิธานสามประการของ พุทธทาส ก็ได้กล่าวไว้เช่นเดียวกันว่า “ความเจริญก้าวหน้าของโลก ในทางวิชาการก็ค้นคว้าแต่เรื่องวัตถุ ในการประดิษฐ์คิดค้น หรือผลิตขึ้นมา ก็เป็นแต่เรื่องของวัตถุ วัตถุจึงครองโลก มันก็เป็นเรื่องที่ไม่รู้ว่ามันจะเป็นสิ่งที่ใครจะรับผิดชอบ ถ้าจะให้พระเจ้ารับผิดชอบก็ไม่รู้ว่าพระเจ้าอยู่ที่ไหน แล้วคนเขาบูชาวัตถุยิ่งกว่าพระเจ้า เขาก็หันหลังให้พระเจ้า บทบัญญัติทางศาสนาก็เลยเป็นหมันไป ไม่มีใครเชื่อฟัง ไม่มีใครเหลียวแล ฝ่ายมารร้ายคือวัตถุนิยมก็ได้เปรียบ เจริญก้าวหน้ายิ่ง ๆ ขึ้นไปจนครองโลก”

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ถึง โลกในปัจจุบันที่มีให้ความสำคัญกับวัตถุมากจนเกินไป จนได้เข้ามาบีบบทบาททดแทนสิ่งต่างๆ ทั้งที่จำเป็นและเกินความจำเป็น ซึ่งวัตถุนิยมเหล่านี้ มีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของคนในปัจจุบันเป็นอย่างมาก จนทำให้ผู้คนหลงงมงายและเชิดชูวัตถุเหนือสิ่งอื่นใด

ข้าพเจ้าได้สังเกตเห็นถึงการเข้ามาทดแทนของวัตถุ โดยเฉพาะ ด้านเทคโนโลยี อุปกรณ์อำนวยความสะดวกที่เข้ามาทดแทนการใช้ชีวิตเดิมๆ ให้ง่ายขึ้น อุปกรณ์การสื่อสารที่ย่อโลกให้เล็กลง รวมถึงเกินความจำเป็นต่างๆ เช่นของแบรนด์เนม ที่มีไว้เพียงบงบอกหน้าตาทางสังคม ทำให้รู้สึกถึงความสำคัญที่มากเกินไปของการอุปโภค บริโภคในสังคมปัจจุบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อิทธิพลที่ได้รับ

ข้าพเจ้าสามารถแบ่งอิทธิพลที่ได้รับในผลงานชุดนี้ออกเป็น 2 ประเภท คือ อิทธิพลด้านรูปแบบ และ อิทธิพลด้านแนวความคิด ดังนี้

1. อิทธิพลด้านรูปแบบ

1.1 วิดีโอสื่อศิลปะ (Video Art)

วิดีโอสื่อศิลปะเกิดขึ้นพร้อมกับกระแสต่อต้านการโฆษณาทางโทรทัศน์ซึ่งปรากฏในทางปฏิบัติของศิลปินบางคนในช่วงต้นทศวรรษที่ 60 หากกล่าวถึงแล้ว สิ่งนี้อาจนับจุดเริ่มต้นได้จากงานของ Nam June Paik และ Wolf Vostell ซึ่งจัดแสดงครั้งแรกที่ Gallery Parnasse ใน Wuppertal ปี ค.ศ. 1963 และรายการแรกที่มีการทดลองการกระทำที่ภาพนำออกอากาศใน ปี ค.ศ. 1964 โดยสถานีโทรทัศน์ WEBH – TV ใน Boston ในรายการที่ชื่อว่า “Broadcast Jass Workshop” จากจุดแรกเริ่มเราอาจมองเห็น 2 ทิศทางที่ต่างกัน ในผลงานของศิลปินในสื่อนี้ด้านหนึ่งเป็นการใช้กล้องถ่ายวิดีโอในฐานะของอุปกรณ์ในการบันทึก ส่วนอีกด้านหนึ่งก็มีการค้นคว้าทดลองที่จัดขึ้นผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบจำเพาะ ตัวอย่างของลักษณะแรกคือการบันทึกเทป “อากัปกิริยา” โดย Vito Acconci, Gilbert และ George Gina Pane และตัวแทนจากศิลปะ Body Art หลายคนผู้ซึ่งต้องการขยายการค้นคว้าของพวกเขาเองให้กว้างขึ้นซึ่งเดิมเคยถูกจำกัดอยู่เพียงในตัวหนังสือ จนมาถึงเวลานั้นและจำกัดอยู่ในเรื่องภาพถ่ายมาก่อน กิจกรรมต่างๆ ของ Bruce Nauman, Peter Campus, Wolf Vostell, Joseph Beuys และ Robert Rauschenberg พัฒนามาจากขั้นตอนบางส่วนที่คล้ายคลึงกัน แม้จะมีความยืดหยุ่นของระบบอย่างเต็มที่มากขึ้นตัวอย่างเช่น Nauman ได้หันกล้องถ่ายวิดีโอของเขาไปทางสตูดิโอและปล่อยให้มันบันทึกภาพท่าทางต่างๆ ของเขาอย่างอิสระ จากนั้นเขาก็เพียงคัดเลือกการบันทึกภาพบางตอนนำไปแสดงในนิทรรศการ สำหรับ Peter Campus ก็เช่นเดียวกัน เขาติดกล้องวิดีโอของเขาไว้ที่เพดาน และบันทึกภาพทรงกระบอกที่วาดด้วยร่างกายของเขาที่ห้อยอยู่ที่ปลายเชือก ลักษณะการทำงานของศิลปินหลายคนที่ดำเนินการ ค้นคว้าวิจัยเรื่องบุคลิกลักษณะของเทคโนโลยีของวิดีโอค่อนข้างแตกต่างกัน ศิลปินถือว่าอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ได้เป็นเพียงเครื่องมือการบันทึกภาพเท่านั้น แต่ยังเป็นวิธีอันซับซ้อนเชิงศิลปะที่สามารถจัดแต่งได้เช่นเดียวกับวัสดุต่างๆ ในการสร้างภาพหรือปติมากรรม ดังนั้น ศิลปิน อาทิ Nam June Paik ได้สานต่อการสืบค้นของเขา ผ่านทางทุกรูปแบบของสื่อนี้ เขาสามารถบันทึกเทปภาพขาว-ดำ เริงนามธรรมด้วยการปรับการเปลี่ยน ตำแหน่งขององค์ประกอบทางอิเล็กทรอนิกส์ภายในกล้องถ่ายวิดีโอ

รูปแบบการทำงานกับวิดีโออีก 4 ประเภท เป็นส่วนที่มีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการของรูปแบบศิลปะชนิดนี้ อันดับแรกเป็นเรื่องการใช้กล้อง, จอฉายภาพ และเครื่องบันทึกเสียงเพื่อที่จะสร้าง “ประติมากรรมสื่อวิดีโอ” (Video sculptures) “สิ่งแวดล้อมสื่อวิดีโอ” (Video environment) หรือ “การจัดวางสื่อวิดีโอ” (Video installations) ที่กล่าวมานี้คือประเภทที่ได้รับการพัฒนาอย่างเห็นได้ชัดโดยศิลปินในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา ประเภทที่สองคือ “วิดีโอซุ่มถ่าย” (guerillavideo) ซึ่งเป็นการบันทึก ภาพกิจกรรมประจำวันตามถนนหนทาง

เอ็กสักรีนเป็นเอ็กสักรีนที่ส่งวันเวลาสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้หน้าเปไซบระเยชนดานการค้ำ

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้วยกล้องถ่ายวิดีโอมือถือ โดยทั่วไปทำเพื่อจุดประสงค์ทางการเมืองหรือการศึกษา แม้ว่า การบันทึกภาพลักษณะนี้จะไม่ได้รับการสนใจจากศิลปินจากที่ช่วงแรกยังเป็นเรื่องแพชชั่นแต่ มันก็กลับมาดึงดูดความสนใจของบรรดาศิลปินอีกครั้งในช่วงทศวรรษที่ 80 และ 90 ประเภทที่สามคือการแสดงวิดีโอเชิงการละครซึ่งถูกนำมาใช้อย่างต่อเนื่องโดยศิลปินตั้งแต่ ต้นทศวรรษที่ 70 และได้รับการพัฒนาไปสู่รูปแบบที่ประณีตมากขึ้นกับงานสื่อสารด้วยวิดีโอ ประเภทที่สี่ประกอบด้วยการทำงานแบบผสมผสานอุปกรณ์วิดีโอเข้ากับเทคโนโลยี ขั้นสูงอื่นๆ โดยเฉพาะกับคอมพิวเตอร์ในงานศิลปะรุ่นใหม่ๆดังนั้นดูเหมือนว่ามีแนวทางการปฏิบัติ ที่ต่างกันอย่างน้อยหกทางในศิลปะสื่อวิดีโอ

1. การใช้วิธีการทางเทคโนโลยีในการสร้างให้เกิดภาพที่มองเห็น ได้รวมถึงการ ค้นคว้าวิจัยอย่างเป็นทางการเข้าไปในเรื่ององค์ประกอบต่างๆทางทัศนศิลป์
2. ระดับต่างๆ จำนวนมากของการบันทึก การแสดงออกและเหตุการณ์ต่างๆ ของConceptual Art ซึ่งบ่อยครั้งเน้นอยู่ในการถ่ายร่างกายของตัวศิลปินเอง
3. “วิดีโอซุ่มถ่าย”
4. การผสมผสานอุปกรณ์การทำงานร่วมกันของกล้องถ่ายวิดีโอกับจอภาพ,สิ่งแวดล้อมกับการจัดวาง
5. การแสดงสดและงานด้านการสื่อสารที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการใช้วิดีโอ
6. และสุดท้ายเป็นการผสมผสานกันของการวิจัยทางเทคโนโลยีขั้นสูงซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของวิดีโอทำงานกับคอมพิวเตอร์

หนึ่งในบุคลิกลักษณะเด่นชัดที่สุดของวิดีโอสื่อศิลปะในปัจจุบันนี้ก็คือการที่ศิลปิน ไม่เพียงสร้างความต่อเนื่องของภาพต่างๆในการจัดวางของเขาแต่ยังได้สร้างสถานการณ์ขึ้นมาใหม่ทั้งหมด เพื่อจะดูมันอีกครั้ง ในบริบทนี้ มีตัวอย่างศิลปิน เช่น Marie JoLafontaine ชาวเบลเยียมได้ใช้ประสบการณ์ของเธอในเรื่องการทำโปรแกรมแบบหลากหลายที่มา และหลายจอแสดงภาพ และปฏิกริยาแบบเวลาที่คลาดเคลื่อน (time-lag)และภาพเคลื่อนไหวช้า(slow-motion)ในการสร้างงานสื่อวิดีโอ ตัวอย่างเช่น Round Around the Ring (ปี ค.ศ.1981),การแข่งขันชกมวยจำลอง หรือผลงาน The Dream of Hephaistos (ในปี ค.ศ. 1982)ในวิดีโอแสดงภาพหุ่นยนต์ที่ทำหน้าที่แทนมนุษย์ ผลงานคือ tears of steel (ปี ค.ศ. 1985-86)ที่แสดงด้วยจอภาพจำนวน27เครื่อง แสดงถึงความขัดแย้งตรงกันข้ามระหว่างการ ฝึกซ้อมเตรียมการรบ ของบรรดาเด็กหนุ่มกับการใช้งานพวกเขาอย่างสุดกำลังในสงคราม ส่วนผลงานชื่อ Victoria (ในปี ค.ศ. 1987-88)ผลงานจัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วางเป็น ภาพการเดินแทงโก้ของชายสองคน ผลงานการจัดวางทั้งหมดนี้ล้วนแต่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการค้นหา
ชีวิตจำกัดทางด้านร่างกายและจิตใจมนุษย์เมื่อตกอยู่ในสถานะการณ์ที่รุนแรง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 Nam June Paik



ภาพที่ 2.1 Nam June Paik

นาม จุน ไปค์ (Nam June Paik) เกิด วันที่ 20 กรกฎาคม ค.ศ.1932 ในกรุงโซล ประเทศเกาหลี อดีตที่ผ่านมาเคยศึกษาทางด้านดนตรี ประวัติศาสตร์ทางศิลปะ และปรัชญาที่มหาวิทยาลัยในโตเกียว (Tokyo) เวลาต่อมาปี 1956 เขาเดินทางไปศึกษาต่อเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ทางดนตรีที่มหาวิทยาลัยของ Munich ในเยอรมัน ณ ที่นั่นเขาได้พบกับ Karlheinz Stockhausen และ John Cage ได้สร้างแรงคลใจให้กับเขา นับว่าเป็นจุดเปลี่ยนชีวิตอันสำคัญของเขาไม่น้อย ที่เกิดแนวคิดสร้างสรรค์ผลงาน และได้ทดลองงานโดยผสมผสานกันระหว่างดนตรีกับศิลปะ ซึ่งใช้สตูดิโอสำหรับเพลงอิเล็กทรอนิกส์ของ Stockhausen เป็นสถานที่ทำงาน ระยะเวลาเขาได้เข้าร่วมเคลื่อนไหวไปกับกลุ่ม Fluxus ซึ่งมีแกนนำโดย George Maciunas เป็นการเคลื่อนไหวนี้เป็นไปในเชิงจัดคอนเสิร์ต หรือ ไม่ก็รูปแบบงานฉลองประจำปี ตั้งแต่นั้นมาเขาเข้ากับกลุ่ม Fluxus และได้รับการยอมรับเป็นอย่างดี

จากนั้นศิลปินกลุ่ม Fluxus ได้มีการเคลื่อนไหว ในทศวรรษที่ 1960 มีบทบาทใน New York, Köln, Dusseldorf, Darmstadt, Wiesbaden และที่สูงสุดในกรุง Tokyo เมื่อกล่าวถึงความหมายคำว่า Fluxus มาจากภาษาอังกฤษ flux ซึ่งแปลว่าความเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง และมาจากภาษา latin = fluere แปลว่า “ไหล” ความเคลื่อนไหวดังกล่าวเป็นในรูปแบบคอนเสิร์ต และการฉลองประจำปี (festival) ตามหัวเมืองต่างๆ แรกทีเดียวจัดขึ้น ในกรุงนิวยอร์ก และตามเมืองต่างๆของยุโรปตะวันตก และตะวันออกเป็นประจำต่อเนื่องกันตั้งแต่ทศวรรษ 1960-1970 จนกลายเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มศิลปินระดับสากล ที่ร่วมการจัดนิทรรศการ และวัฒนาการศิลปะร่วมในเชิงรูปผสม เช่น วรรณศิลป์ ดุริยศิลป์ ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ นาฏศิลป์ แนวคิดหลักของ Fluxus หรือ ขบวนการ ฟลักซุส นั้นเป็นการแสดงออกที่มาจากความคิดของคนกลุ่มหนึ่งเพื่อต่อต้านข้อห้ามในสังคมหรือการตัดขาดจากพฤติกรรมในชีวิตประจำวันจากประเพณีดั้งเดิม หรืออารยธรรมบางอย่างที่สังคมรับมาและปฏิบัติด้วยความเคยชิน เช่นการแต่งตัวหรูหราทั้งผู้ดูและผู้บรรเลง

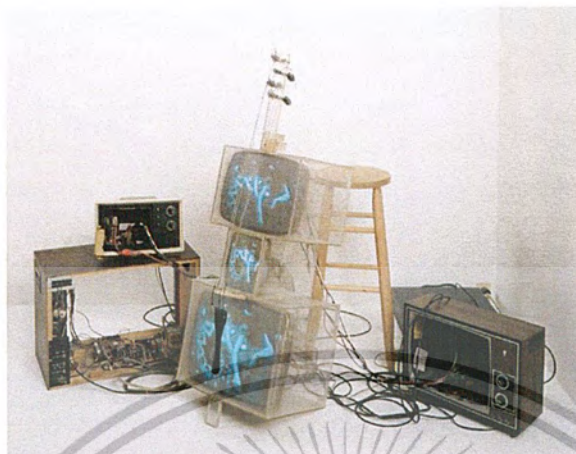
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดนตรีในคอนเสิร์ต (ดูตัวอย่าง ภาพที่1- 2Paik, และ Moorman, “TV-Bra for Living Sculpture” 1969) ซึ่งต่างกับ Happening อันเป็นการแสดงออกในรูปแบบของทัศนศิลป์ ดังนั้นจึงมีความหมายเป็นประเภทของผลงาน ส่วน Fluxus คือสื่อของกระแสความคิด ที่มาจากชนกลุ่มหนึ่งที่มีความสามารถแตกต่างกัน เช่น นักวิชาการทางทฤษฎี นักประพันธ์ นักเขียน นักวิจารณ์ และที่สำคัญที่สุดคือนักดนตรี ส่วนศิลปินทางด้านทัศนศิลป์กลับมีน้อยคนที่ร่วมกับกลุ่มนี้ ระยะเวลาต่อมาได้เกิดคำนิยามขึ้นว่า Intermedia โดย Dick Higgins ในช่วงกลางทศวรรษ 1960 และได้ขยายศักยภาพภาพเข้าสู่ยุโรป และเอเชียในที่สุด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างผลงานของ Nam June Paik ภาพที่ 2.2



Concerto for TV Cello and Video Tape



TV Buddha, 1974



TV Jackass, 1966

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 Victor Burgin



ภาพที่ 2.3 Victor Burgin

เบอร์จินเกิด 1941 ที่เซฟฟีลด์ ประเทศอังกฤษ ระหว่างปี 1965 ถึง 1967 วิคเตอร์ เบอร์จิน ศึกษาอยู่ที่ มหาวิทยาลัยเฮลล์ และได้เข้าฟังการสัมมนาของ โรเบิร์ต มอร์ริส จึงไม่น่าแปลกใจเลยที่ผลงานในช่วงแรกๆ ของเค้าจะได้รับอิทธิพลมาจากอาจารย์ท่านนี้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นผลงานชื่อ 25 พุดสองชั่วโมง (1967) ซึ่งแสดงให้เห็นกระบวนการในการผลิตงาน ในทำนองเดียวกันกับผลงานของมอร์ริสชื่อ กล้องกับเสียงที่มันทำขึ้นเอง (1962) เป็นต้น

สำหรับผลงานชื่อ วิถีภาพถ่าย ที่เบอร์จินสร้างขึ้นระหว่างปี 1967 และ 1969 นั้นเป็นผลงานที่ศิลปินเริ่มมีแนวทางเป็นของตัวเอง กล่าวคือในผลงานชิ้นนี้ เบอร์จินถ่ายภาพพื้นในสถานที่ซึ่งใช้ในการจัดแสดงผลงาน จากนั้นนำภาพที่ได้ไปขยายใหญ่จนเท่าขนาดของพื้นห้องจริงและทำไปปูทับพื้นห้องจนมิดผลงาน วิถีภาพถ่าย ซึ่งนำเสนอพื้นห้องจริงผ่านรูปถ่ายจึงนำมาซึ่งประเด็นคำถามถึงการนำเสนอด้วยภาพถ่ายในรูปแบบดังกล่าว ทั้งนี้ผลงานของเบอร์จินยังนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยของสิ่งของอีกด้วย กล่าวคือเมื่อพื้นที่ห้องจริงถูกปกคลุมด้วยภาพถ่าย เราจึงไม่สามารถเดินเหยียบย่ำบนพื้นห้องนั้นได้อีกต่อไป

หลังจากเบอร์จินได้ใช้ภาษาเป็นสื่อกลางในการทำงานตั้งแต่ปี 1969 เป็นเวลาสองปี นับจากปี 1971 ศิลปินจึงตรวจสอบความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างภาพและข้อความ นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา เบอร์จินหันมาพิจารณา โครงสร้างและชุดข้อความหมายของภาพและถ้อยคำที่อยู่ร่วมกันอย่างจริงจัง

ความสนใจของเบอร์จินในการถอดรหัสของระบบการใช้ภาษาอันซับซ้อนคล้ายคลึงกับกลุ่มศิลปินชาวอังกฤษที่เรียกตัวเองว่า กลุ่มศิลปะ & ภาษา ทว่าผลงานของเบอร์จินตรงกันข้ามกับผลงานของกลุ่มศิลปะ & ภาษาที่เน้นเกี่ยวกับทฤษฎีล้วนๆ ในขณะที่เบอร์จินมุ่งไปที่การใช้ภาษาในสภาพสังคมจริง โดยเฉพาะเอกสารที่เป็นเอกสารที่สว่นเวสสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญตาไหนาเปไซประโยชน์ดานการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทั้งบริบททางศิลปะและออกไปศึกษาการใช้ภาษาตามท้องถนน หรือศึกษาการใช้ภาษาในโฆษณาที่ห้อมล้อมเราอยู่ทุกๆวัน เพื่อค้นหาความหมายในระดับต่างๆของภาษานั้นเอง

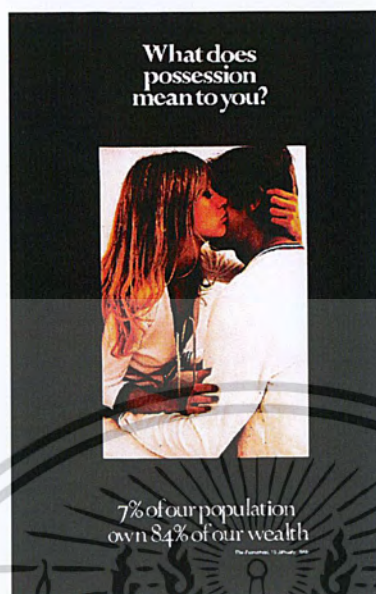
คั้งนั้นในปี 1976 เบอร์จิ้นจึงออกแบบโปสเตอร์สำหรับงานนิทรรศการงานหนึ่งซึ่งจัดขึ้นที่เมืองนิวยอร์ก โดยหยิบยกข้อความจากนิตยสาร “เดอะ อีโคโนมิสต์” มาใส่ร่วมกับภาพในลักษณะที่ขัดแย้งกัน กล่าวคือเห็นรูปภาพของคู่รักกอดกัน เบอร์จิ้นเขียนคำถามลงไปว่า “การครอบครองมีความหมายสำหรับคุณอย่างไร?” ด้านล่างของรูปภาพดังกล่าว มีข้อมูลทางสถิติอ่านได้ว่า “7% ของประชากรเป็นเจ้าของทรัพย์สิน 84%” เบอร์จิ้นได้อาศัยกลวิธีแบบเดียวกับนักโฆษณาโดยการนำโปสเตอร์ไปติดไว้ทั่วมือง นอกจากนั้นการผสมผสานถ้อยคำและรูปภาพด้วยความสับสนเช่นนี้ นำมาซึ่งการสะท้อนให้เห็นถึงสภาพสังคมและเศรษฐกิจอย่างเห็นได้ชัด

นอกจากผลงานแปลกใหม่ที่ยกตัวอย่างข้างต้นแล้ว เบอร์จิ้นยังมีส่วนสำคัญเกี่ยวกับทฤษฎีภาพถ่ายอีกด้วย ทั้งนี้ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์หลายเรื่องของเบอร์จิ้นถูกจัดให้เป็นผลงานมาตรฐานตามหลักทฤษฎีภาพถ่ายที่สะท้อนให้เห็นถึงสัญลักษณ์เชิงภาษาอีกด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างผลงานของ Victor Burgin ภาพที่ 2.4



ภาพจากนิตยสาร “เดอะ อีโคโนมิสต์”

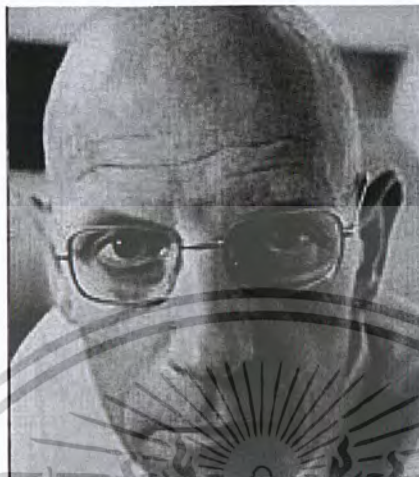


Photopath (วิถีภาพถ่าย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. อิทธิพลด้านความคิด

2.1 Michel Foucault



ภาพที่ 2.5 Michel Foucault

Foucault เกิดวันที่ 15 ตุลาคม 1926 ณ เมือง Poitiers ประเทศฝรั่งเศส เขาเป็นลูกคนที่สองของครอบครัวชนชั้นกลางในบรรดาพี่น้องทั้งหมดสามคน พ่อของเขา (Paul Foucault) เป็นศัลยแพทย์ชื่อดังในแวดวงท้องถิ่นและต้องการให้ลูกดำเนินชีวิตในสายอาชีพเดียวกัน (ปู่ของ Michel Foucault ก็มีอาชีพเป็นแพทย์เช่นกัน) แม่ของ Foucault ส่งเสริมให้เขาได้ร่ำเรียนจบ Saint-Stanislas school และเข้าศึกษาต่อที่ lycée Henri IV ในปารีส

ในปี 1946 หลังสงครามโลกครั้งที่สอง Foucault สอบเข้าศึกษาต่อที่ École Normale Supérieure ด้วยคะแนนสูงเป็นอันดับสี่ เขาเริ่มเผยแพร่วาทกรรมอันหลักแหลมในวัยหนุ่มจนได้รับประกาศนียบัตรทั้งทางด้านปรัชญาและจิตวิทยาในช่วงทศวรรษที่ 1950s เขาสนใจศึกษางานของนักปรัชญาชาวเยอรมันสองท่าน คือ Heidegger และ Nietzsche ซึ่งมีอิทธิพลอย่างใหญ่หลวงต่อความคิดของ Foucault อันปรากฏให้เห็นในงานของเขาในเวลาต่อมา ช่วงปี 1954 – 1958 Foucault สอนหนังสือด้านฝรั่งเศสที่ Universities of Uppsala หลังจากนั้นได้ย้ายไปสอนที่ Warsaw และ Hamburg จนในที่สุดเขาได้รับ doctorat d'etat ในปี 1959 ภายใต้การดูแลของ Georges Canguilhem นักปรัชญาผู้มีอิทธิพลต่อความคิดทางปรัชญาฝรั่งเศสมากที่สุดคนหนึ่งในศตวรรษที่ 20 งานวิทยานิพนธ์ของ Foucault ชิ้นนี้ได้รับการตีพิมพ์ในอีกสองปีถัดมาในชื่อ *Madness and Unreason: A History of Madness in the Classical Age* หรือ "ประวัติศาสตร์ของความบ้าในยุคคลาสสิก" ซึ่งเขาได้วิพากษ์และเผยแผ่แสดงให้เห็นว่า การแบ่งแยกกีดกันคนบ้าออกจากคนปกติหรือการกีดกันคนบ้าออกจากสังคมนั้นจริงๆ แล้วเป็นเพียงการประดิษฐ์สร้างกระบวนการความคิดผ่านประวัติศาสตร์จากยุคแห่งเหตุผล (Age of Reason) อาจกล่าวได้ว่า Foucault ได้แย้งกล่าวหาว่า ทฤษฎีของ Descartes (ฉันทัดฉันทัดจึงมีอยู่) เป็นดังจุดกำเนิดความคิดของความสงสัยแคลงใจในทุกๆ สิ่งรอบตัว (รวมถึงคนบ้า) แต่กลับยกเว้นที่จะสงสัยเอกสารที่เป็นเอกสารที่สวนวโสภาหรือการเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญตให้เขาไปเซปรีเยชันดานการค่า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แคลงใจในตัวเองซึ่งเป็นคนปกติดี ดังนั้นแล้ว ในทัศนะของ Foucault การที่คิดกันคนบ้าออกจากสังคมจึงเป็นเพียงการสงสัยแคลงใจที่เกินจริง (hyperbolic doubt) ในปีเดียวกันนี้ Foucault ได้พบกับ Daniel Defert นักศึกษาปรัชญารุ่นหนุ่มที่อายุอ่อนกว่าเขาถึงสิบปี Defert เป็นนักกิจกรรมด้านการเมืองซึ่งมีอิทธิพลต่อการพัฒนาแนวคิดของ Foucault เป็นอย่างมาก Foucault เคยให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ส่วนตัวระหว่างเขา กับ Defert ในปี 1981 ว่า “ผมอยู่ที่นั่นมา 18 ปี ด้วยใจใคร่ครวญปรารถนาว่าจะได้พบใครสักคน ในบางเวลา ถ้อยแถลงแห่งกิเลสและความปรารถนาในใจนี้ได้ก่อสร้างรูปแบบแห่งความรักขึ้นมา ซึ่งที่จริงแล้วมันเป็นสาระเนื้อความอันสำคัญต่อความใคร่ครวญปรารถนา ระหว่างเราสองคน” “I have lived in for 18 years in a state of passion toward someone. At some moments, this passion has taken the form of love. But in truth, it is a matter of a state of passion between the two of us.”

Foucault กับ Defert มีความสัมพันธ์อันลึกซึ้งซึ่งระหว่างกันเป็นเวลานานถึง 25 ปี ในปี 1963 Foucault เขียนงานออกตีพิมพ์เรื่อง The Birth of the Clinic ซึ่งเกี่ยวกับสภาวะเงื่อนไขแห่งความเป็นไปได้ของความรู้ทางการแพทย์สมัยใหม่โดยใช้วิธีวิทยาเชิงโบราณคดี (Archaeology) เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์วาทกรรมเกี่ยวกับการแพทย์ งานเขียนเรื่อง The Order of Things ในปี 1966 กลายเป็นหนังสือขายดีในฝรั่งเศส ทำให้ชื่อของ Foucault เริ่มเบียดเข้ามาโด่งดังในแวดวงวิชาการฝรั่งเศส งานชิ้นนี้วิเคราะห์วิพากษ์ศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจวิทยาศาสตร์ธรรมชาติและภาษาศาสตร์ตลอดช่วงศตวรรษที่ 18 – 19 ที่ผ่านมา ซึ่งเป็นการบุกเบิกแนวความคิดแบบหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ที่ได้ถือกำเนิดขึ้นในประวัติศาสตร์ความคิดแห่งยุคสมัย รวมไปถึงการแสดงความคิดเห็นก่อนหน้าของ Foucault ที่ได้สร้างความเสื่อมเสียให้แก่เขา เป็นที่ได้ประจักษ์แล้วว่า แนวทางการวิเคราะห์กระบวนการวาทกรรม (discursive formation) ของเขานั้น ได้เปิดมุมมองใหม่เกี่ยวกับตัวตนหรือความรู้ของ “มนุษย์” เปรียบได้กับ Nietzsche ที่เคยกล่าวว่า “พระเจ้าตายไปแล้ว” แต่บัดนี้ Foucault ได้แสดงให้เห็นว่าแท้จริงแล้ว “มนุษย์ได้ตายไปด้วย” Foucault ได้พัฒนางานเขียนของเขาใน The Archaeology of Knowledge หลังจากที่ย้ายไปอยู่ตูนิเซียกับ Defert ในปี 1966 – 1968 ซึ่งได้รับอิทธิพลทางความคิดจากปัญหาทางการเมืองในตูนิเซียเขากลับมาอยู่ปารีส ในปี 1968 ในฐานะหัวหน้าภาควิชาปรัชญาแห่ง University of Paris VIII และจากประสบการณ์ความรุนแรงทางการเมืองที่ได้ประสบมาในตูนิเซีย ทำให้ Foucault นำพาตัวเองเข้าเป็นนักเคลื่อนไหวทางการเมืองอย่างจริงจังร่วมกับนักวิชาการและปัญญาชนอีกหลายท่านใน The Archaeology of Knowledge แนวทางการวิเคราะห์ของ Foucault ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยเขาใช้วิธีวิเคราะห์วาทกรรม (Discourse Analysis) ซึ่งเขาได้โต้แย้งแนวคิดแห่งการมีอยู่ของศาสตร์วิชาการสาขาต่างๆ เช่น มนุษยศาสตร์ โดยเผยแสดงให้เห็นว่าความผสมกลมกลืนของวาทกรรม (discursive unities) ได้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นรากฐานรองรับหลักการ หรือศาสตร์ทางวิชาการ ซึ่งในหลายๆ ครั้งเราก็พบความไม่ชัดเจนและคลุมเครือ งานของ Foucault เป็นไปในแนวทางการวิเคราะห์วาทกรรมเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และหลักการทฤษฎีโดยเน้นวิเคราะห์ด้วยบท (context)

ในปี 1970 Foucault ได้รับเลือกเป็นศาสตราจารย์ประจำวิชา The History of Systems of Thought ที่ Collège de France ซึ่งวิชานี้เป็นวิชาที่เขาคิดและร่างหลักสูตรขึ้นมาเอง แนวความคิดในช่วงแรกของเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไวสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นับว่าตีพิมพ์ไปเผยแพร่ในด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Foucault ในฐานะนักวิชาการ เขาสนใจการวิจารณ์ประวัติศาสตร์ในยุคสมัยปัจจุบัน งานของเขาจึงนำเสนอวิธีการวิเคราะห์ที่เรียกว่า วิธีโบราณคดี (Archaeology) และในช่วงเวลาต่อมาเขาใช้ วิธีกำเนิดวิทยา หรือ วงศาวิทยา (Genealogy) การศึกษาวิเคราะห์หลักแห่งความรู้ (Episteme) ของเขาได้เปลี่ยนแปลงแนวคิดของกรอบความรู้เดิมแห่งยุคสมัยใหม่ที่ถูกระงับผ่านประวัติศาสตร์อันแผ้วถางด้วยแวดวงวิชาการต่างๆ เช่น วิทยาศาสตร์ ปรัชญา ศิลปะ และวรรณกรรม Foucault ใช้วิธีวงศาวิทยา (Genealogy) เปิดเผยให้เห็นว่า แท้จริงแล้ว อำนาจของสถาบันต่างๆ ในสังคม ได้เชื่อมโยงสัมพันธ์กับรูปแบบความรู้ของปัจเจกบุคคล ในลักษณะที่ถูกระงับให้ต้องเป็นไปตามระเบียบวินัย บรรทัดฐานทางสังคม โดยบรรทัดฐานต่างๆ เหล่านั้น ไม่ได้มีหลักเกณฑ์อันสมบูรณ์ใดๆ อีกทั้งยังถูกสร้างให้เกิดขึ้นมาในสังคมอย่างเกินจริง (transcendent truth) และสุดท้ายบรรทัดฐานทางสังคม (norm) เหล่านี้ก็กลายเป็นผลผลิตทางประวัติศาสตร์ Foucault อธิบายว่า “ความผิดปกติ” (abnormal) ของปัจเจกบุคคล เกิดจากชุดความทรงจำความรู้ที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ในแขนงต่างๆ เช่น จิตเวชศาสตร์ (Psychiatry) การแพทย์ (Medicine) และอาชญาวิทยา (Criminology) Discipline and Punish : The Origin of the Prison หรือ “วินัยและการลงโทษ: จุดกำเนิดแห่งคุก” ปรากฏตีพิมพ์ออกมาในปี 1975 ก่อให้เกิดแรงสั่นคลอนในแวดวงวิชาการอีกครั้ง งานชิ้นนี้ Foucault เริ่มเฟื่องวิเคราะห์ไปที่ “เทคนิคแห่งอำนาจ” (technology of power) ซึ่งเขาได้ปฏิเสธโครงสร้างทางอำนาจศาสตร์แห่งปรัชญา และกฎหมายที่ก่อตัวในยุคภูมิปัญญา (Enlightenment) ส่งผลให้เกิดรูปแบบการใช้ อำนาจของรัฐในลักษณะที่แยกแยะและแผ่ซ่านทุกทิศทาง เขากล่าวว่า อำนาจ (power) มีความสัมพันธ์ทั้ง ความรู้ (knowledge) และร่างกาย (physical body) ซึ่งถูกบังคับ กัดขี้ ควบคุมอย่างรอบด้านด้วยเทคนิคแห่งอำนาจ เช่นเดียวกับในหนังสือ History of Madness ซึ่ง Foucault อธิบายถึงการกำเนิดยุคสมัยใหม่ใน ศตวรรษที่ 19 รวมถึงการก่อเกิดสถาบันทางสังคมใน โลกสมัยใหม่ เช่น กองทัพ โรงงาน โรงเรียน ซึ่งเทคนิค แห่งอำนาจได้เข้าไปควบคุมร่างกายและพฤติกรรมของมนุษย์ในฐานะผู้ถูกระงับเพื่อก่อสร้างกฎเกณฑ์ บรรทัดฐานหรือระเบียบวินัย เขาอธิบายถึงการออกแบบเรือนจำสมัยใหม่ (The Panopticon) ที่ออกแบบให้มี หอสูงอยู่ตรงกลางเพื่อให้ผู้คุมได้สอดส่อง ตรวจสอบ พฤติกรรมของนักโทษที่อยู่ในห้องขังที่ล้อมรอบหอสูง นั้นอยู่ คำอธิบายเรื่องคุกแห่งนี้เป็นเครื่องมือที่ชี้ให้เห็นกลไกเทคนิคแห่งอำนาจของสถาบันทางสังคมใน ยุคใหม่ ซึ่งเผยให้เห็นความสัมพันธ์ที่เกี่ยวโยงกันอย่างลึกซึ้งและซับซ้อนระหว่างอำนาจกับความรู้

ชื่อเสียงของ Michel Foucault โด่งดังขึ้นเรื่อยๆ ในระหว่างทศวรรษที่ 1970s ถึง 1980s ทำให้เขาได้รับ เชิญไปบรรยายเชิงวิชาการในระดับโลกหลายครั้งหลายครา และในช่วงเวลานั้นเอง Foucault ได้พัฒนางาน ขึ้นมาอีกชิ้นหนึ่ง คือ History of Sexuality โดยเขาวางโครงการไว้อีกหลายเล่มในชื่อชุดเดียวกัน แต่การ เสียชีวิตของเขา ในปี 1984 ทำให้โปรเจกต์นี้ต้องหยุดลง History of Sexuality เล่มแรก ตีพิมพ์ออกมาในปี 1974 ในหัวเรื่อง An Introduction และอีกสองเล่มถัดมา คือ The Uses of Pleasure และ Care of the Self ตีพิมพ์ในปี 1984 ก่อนการเสียชีวิตของ Foucault ไม่นาน ในงานชุดนี้ Foucault ได้บรรยายถึง ความเข้าใจใน สังคมตะวันตกเกี่ยวกับความรู้เรื่องเพศสภาพแห่งปัจเจกบุคคล อันเกี่ยวเนื่องทั้งทางด้านศีลธรรมและ

จริยธรรมโดยสืบค้นจากโครงสร้างทางประวัติศาสตร์ของผู้กระทำหรืออิทธิภาวะ (subjectivity) ผ่านการ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญตให้ไปเผยแพร่บนช่องทางใดๆ

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ตัวบท (text) อันเฉพาะเจาะจง Foucault ทำการวิเคราะห์งานเหล่านี้ผ่านการศึกษาเรื่องราวในยุคกรีกโบราณและโรมัน งานในช่วงหลัง Foucault เสนอแนวคิดว่าด้วยระบบเทคนิคแห่งอำนาจทางการเมืองและสังคมได้ก่อสร้างรูปแบบกลไกขึ้นเพื่อครอบงำชีวิตมนุษย์ หรือที่เรียกว่า ชีวอำนาจ (biopower) โดยเฉพาะสังคมแห่งยุคสมัยใหม่ของโลกตะวันตก เขาได้เผยแสดงให้เห็นว่าการเข้าใจในกลไกอำนาจ biopower จะทำให้ปัจเจกบุคคลเชื่อและเข้าใจได้มากขึ้นกับวิถีคิดที่เชื่อว่าชีวิตนั้นล้วนมีความเกี่ยวข้องกับ ความปกติ/ผิดปกติ ดี/เลว ถูก/ผิด จริงหรือ ? Foucault จึงเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนควรทำความเข้าใจกับกลไกอำนาจเหล่านี้ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ทางความคิดต่อตัวเองและผู้อื่น เขาเคยเขียนไว้ว่า “เราต้องเข้าใจ หัวใจเราเองด้วยแรงปรารถนาในตัวเรา โดยตลอดผ่านไปตามความต้องการเสพสม จากรูปแบบใหม่แห่ง ความสัมพันธ์ รูปแบบใหม่แห่งความรัก รูปแบบใหม่แห่งการรังสรรค์ชีวิต ; เซ็กซ์ไม่ใช่เรื่องคอขาดบาดตาย บางทีมันอาจมีไว้เพื่อรังสรรค์ชีวิต” “We have to understand that with our desires, through our desires, go new forms of relationships, new forms of love, new forms of creation. Sex is not a fatality; it's a possibility for creative life”

Michel Foucault เสียชีวิตที่กรุงปารีส ด้วยโรคเอดส์ ในวันที่ 25 มิถุนายน 1984



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิด

ข้าพเจ้าได้เติบโตและเฝ้าดูการเข้ามาแทนที่ของวัตถุที่มีเข้ามาทดแทนสิ่งต่างๆในการดำรงชีวิตของมนุษย์จากอิทธิพลของประเทศรอบข้าง และมีความเจริญทางด้านวัตถุอย่างไม่หยุดยอนและคาดว่าคงจะมีการพัฒนาต่อไปเรื่อยๆ และเกิดการเข้ามาทดแทนกันของวัตถุในรูปแบบใหม่ๆ ไม่มีวันจบสิ้น จนผู้คนได้หลงไหลและยกย่องวัตถุนิยมเหล่านี้ให้มีความสำคัญจนเกินกว่าที่ควรจะเป็น และส่งผลกระทบต่อสิ่งเดิมๆ ที่เคยเป็นเคยมีอยู่นั้น คุณจะมีความสำคัญลดลงจนแทบจะหายไปจากโลกใบนี้



บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

การดำเนินการสร้างสรรค์ในผลงานชุดนี้ทั้ง 4 ชิ้น แบ่งเป็น 5 ขั้นตอนหลัก คือ

1. ขั้นตอนคิดฉากและพื้นที่ใหม่ (Create Process)
2. ขั้นตอนการคัดเลือกและสร้างพื้นที่ใหม่ (Selection element Process)
3. ขั้นตอนใส่การเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animation Process)
4. ขั้นตอนการใส่เสียงและตัดต่อ (Sound and edit Process)
5. ขั้นตอนจัดเก็บ (Output Process)

3.1 ขั้นตอนคิดฉากและพื้นที่ใหม่ (Create Process)

ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนแรกในการคิดที่จะสร้างพื้นที่ใหม่ขึ้นมา โดยมีวิธีการคือ ไปถ่ายรูปจากพื้นที่จริงในบางส่วน และในบางส่วนก็มีการ เพิ่มหรือตัดทอนให้เหมาะสมกับองค์ประกอบที่ร่างแบบไว้ให้มากที่สุด

3.2 ขั้นตอนการคัดเลือกและสร้างพื้นที่ใหม่ (Selection element Process)

ในขั้นตอนนี้จะแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ คัดเลือก และ ประกอบสร้าง

3.2.1 คัดเลือก (Selection)

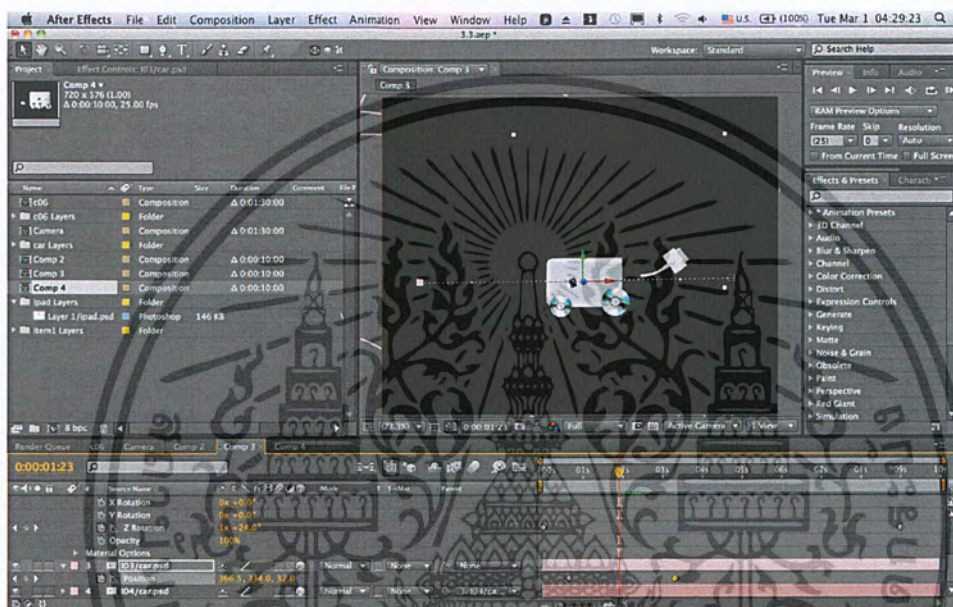
ในขั้นตอนนี้ จะเป็นการคัดเลือก วัตถุดิบและส่วนประกอบ (Element) ต่างๆเพื่อที่จะนำมาประกอบสร้างในขั้นตอนต่อไป วิธีคัดเลือกนั้น ได้ใช้ทั้งวิธีการหาจาก Internet และการใช้กล้อง ถ่ายภาพจากวัตถุจริงที่ต้องการ ควบคู่กัน ไป เพื่อให้ได้ Element ที่ต้องการครบถ้วน

และมุมมองที่เหมาะสม สุดท้ายใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop ในการตัดและปรับแต่ง เพื่อให้เป็น Element ที่พร้อมใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 ขั้นตอนในการเคลื่อนไหวให้กับวัตถุ (Animation Process)

ขั้นตอนนี้เป็นการสร้าง การเคลื่อนไหว (Animation) ให้กับวัตถุ สร้างเรื่องราวและชีวิตให้ Element ที่ประกอบสร้างไว้ โดยใช้โปรแกรม Adobe After effect โดย Import ไฟล์ PSD ที่บันทึกไว้เข้ามาในโปรแกรม และจัดการสร้าง Animation และ Effect ตามจินตนาการและเรื่องราว ตามความเหมาะสม สุดท้าย Export เป็น ไฟล์ Video (.MOV) ในระบบ DV PAL ที่ 25 Frames per second เพื่อนำไปสู่กระบวนการตัดต่อและใส่เสียงในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 3.3 การสร้างการเคลื่อนไหว(Animation)ให้กับวัตถุ ใน โปรแกรม Adobe After effect

3.4 ขั้นตอนการใส่เสียงและตัดต่อ (Sound and edit Process)

หลังจากได้สร้างการเคลื่อนไหวให้กับงานและ Export เป็น ไฟล์ Video ออกมา นำไฟล์นั้น Import เข้าสู่โปรแกรม Adobe Premiere Pro เพื่อทำการ ใส่เสียง Effect ตัดต่อภาพ Title และใส่ Transition ให้ Video เพื่อความสมบูรณ์ที่สุดของชิ้นงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.4 ขั้นตอนการตัดต่อ ใส่เสียง และ Transition ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro

3.5 ขั้นตอนจัดเก็บ (Output Process)

เมื่อผ่านกระบวนการครบทั้ง 4 ขั้นตอนข้างต้นแล้ว ถือว่าเราได้ผลงานที่เป็นโปรเจกต์ (Project) ที่สมบูรณ์แล้ว พร้อมทั้งจะเข้าสู่กระบวนการจัดเก็บและเผยแพร่ต่อไป ซึ่งผลงานในชุดนี้ทั้ง 4 ชิ้น ได้ จัดเก็บในรูปแบบ ไฟล์ Video (.MOV) ในระบบ DV PAL ที่ 25 Frames per second และ จัดเก็บลงแผ่น DVD โดย Project ที่สมบูรณ์ ทั้งภาพและเสียงจะถูกแปลงเป็นสัญญาณข้อมูล (Data) ส่งไปยังเครื่องอ่านข้อมูล สำหรับการบันทึกลงแผ่น DVD ใช้เวลาอ่านสัญญาณข้อมูลตามเวลาจริง (Real Time) เราจะได้ผลงานพร้อมฉายกับระบบ DVD หรือดิจิตอล (DVD/Digital) การเก็บชิ้นงานซึ่งเป็นข้อมูลดิจิตอลสามารถจัดเก็บ ได้สะดวกขึ้นกว่าสมัยก่อนมาก เนื่องจากระบบดิจิตอลสามารถรองรับการทำงานตั้งแต่กระบวนการแรก จนถึงกระบวนการสุดท้าย การจัดเก็บชิ้นงานที่ดีจะต้องจัดเก็บ ไฟล์งานดิบ ตลอดทั้ง Project จาก โปรแกรม จะทำให้สามารถนำกลับมาแก้ไข เพิ่มเติมในอนาคตได้อย่างง่ายดาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาและการแก้ไขปัญหา

ปัญหาที่เกิดในกระบวนการสร้างงาน

ปัญหาส่วนใหญ่ที่เกิดในกระบวนการสร้างงานคือ การคัดเลือก Element ที่ไม่เหมาะสม ทั้ง สี รูปทรง และมุมมอง ทำให้การประกอบสร้างพื้นที่ คู่มือองค์ประกอบที่ไม่สมบูรณ์ และแก้ไขโดยการ ปรับแต่ง เพิ่ม หรือลด Element ใหม่ ๆ ลงไป และการหาจาก Internet อาจจะไม่เพียงพอ จำเป็นต้อง ไปหาวัสดุจริงและเก็บภาพด้วยการถ่ายรูปมาประกอบผลงาน

ปัญหาที่เกิดในกระบวนการจัดเก็บผลงาน

ปัญหาที่เกิดจากกระบวนการจัดเก็บผลงาน มักจะเกิดจากปัญหาของ แผ่น DVD ที่ใช้จัดเก็บข้อมูลนั้น คุณภาพต่ำ ทำให้ไฟล์อาจจะเสียหาย หรือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ไม่ว่าจะเป็น ฮาร์ดแวร์ (Hardware) และซอฟต์แวร์ (Software) มีคุณภาพต่ำ หรือไม่เหมาะสมกับงานที่ทำ ก็อาจจะทำให้เกิดการติดขัดระหว่างการทำงาน และทำให้ไฟล์เสียในที่สุด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

หัวข้อวิทยานิพนธ์เรื่อง “ความสัมพันธ์ของวัตถุในบริบทที่ต่างกัน” เป็นการล้อเลียนสังคมระบบทุนนิยมในปัจจุบัน โดยเสนอมุมมองของรสนิยมในการอุปโภค บริโภค วัตถุของคนในสังคมปัจจุบัน ที่มีมากเกินไปจนเกิดความพอดี โดยผลงานชุดนี้ มีทั้งหมด 4 ชิ้น สามารถแบ่งการวิเคราะห์ได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว
2. การวิเคราะห์เชิงทัศนศาสตร์

4.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว

ในการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราวเนื้อหานั้น จะพูดถึง เรื่องราว (Story) การลำดับภาพ ขนาดภาพ และการเปลี่ยนฉาก (Transition) ซึ่งจะแตกต่างกันไปในแต่ละชิ้น เพื่อให้การวิเคราะห์ผลงานได้ชัดเจนมากขึ้น จึงแบ่งการวิเคราะห์เชิงเรื่องราวของแต่ละชิ้นดังนี้

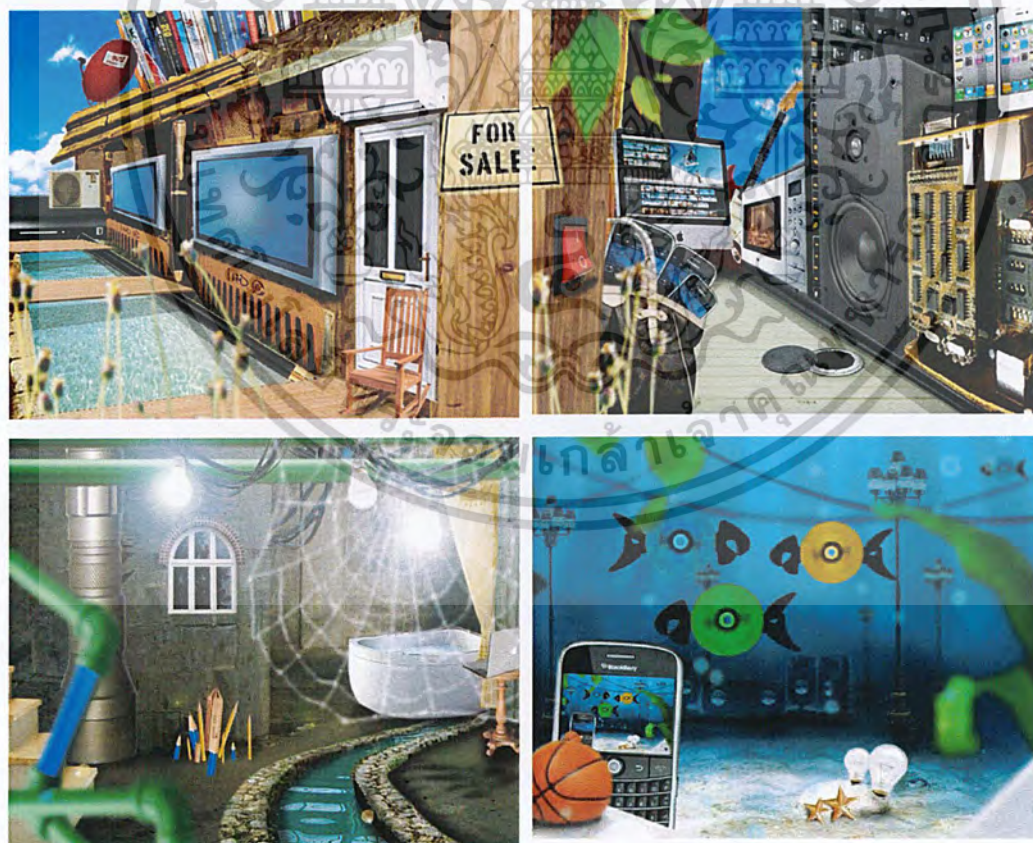


ภาพที่ 4.1 ผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว ผลงานชิ้นที่ 1

ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้ใช้วัตถุต่างๆที่คัดเลือกแล้ว มาประกอบสร้างเป็น มุมมองของพื้นที่ที่คล้ายคลึงกับภาพทิวทัศน์ (Landscape) โดยผลงานในชิ้นนี้ประกอบไปด้วยฉากทั้งหมด 4 ฉากในฉากแรกเป็นฉากที่เป็นมุมคล้ายกับภาพสองมิติเป็นบริเวณหน้าบ้าน ที่มีเก้าอี้และโคมไฟ เป็นจุดสนใจ จึงเลือกใช้มุมกล้องที่เป็นภาพขนาดกลาง (Medium shot) เพื่อเจาะจงเนื้อหาของฉากนี้เป็นหลัก นั่นคือน้ำที่หยดลงมาจากเสาไฟที่เป็นขลุ่ยว่า จนทำให้น้ำท่วมและเก้าอี้เป็นตัวเชื่อมไปสู่ฉากที่สอง หลังจากเก้าอี้ลอยน้ำมาสู่ฉากที่สอง ซึ่งใช้มุมกล้องให้ได้ภาพกว้าง (Establishing shot) เพื่อให้มองเห็นบรรยากาศโดยรอบ มากกว่าเน้นรายละเอียด และจักรยานในฉากนี้เป็นตัวนำไปสู่ฉากที่สาม ที่เป็นฉากคล้ายคลึงกับภาพบนถนน โดยมีองค์ประกอบและขนาดคล้ายกับฉากที่สอง และเรื่องราวของการล้มของตู้ไปรษณีย์จากลม ทำให้จดหมายเป็นตัวเชื่อมไปฉากสุดท้าย นั่นคือฉากที่สี่ที่ใช้มุมภาพขนาดกว้าง โดยองค์ประกอบเป็นมุมคล้ายถนนริมแม่น้ำ ให้เห็นบรรยากาศกว้างๆและท้องฟ้าที่คล้ายเวลาเย็น



ภาพที่ 4.2 ผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว ผลงานชิ้นที่ 2

ในผลงานชิ้นที่ 2 เริ่มด้วยฉากที่คล้ายคลึงกับมุมของหน้าห้อง ที่มีทางเดินคล้ายสะพานข้ามน้ำ และลึกลงเข้าไปเป็นภาพทัศนียภาพ มุมมองเป็นภาพขนาดกลาง เน้นให้เห็นอุปกรณ์ต่างๆที่ออกมาจากโทรทัศน์ และตกลงในน้ำ แล้วค่อยๆจมหายไป ส่วนการเปลี่ยนฉากไปเป็นฉากที่สอง มีความแตกต่างจากผลงานในชิ้นที่ 1 คือ ในผลงานชิ้นนี้ ใช้การแพนกล้องไปทางขวา จนรู้สึกว่ฉากที่สองและฉากที่ 1 มีพื้นที่ติดต่อกันอยู่ ซึ่งในฉากนี้นั้น มืองค์ประกอบค่อนข้างคล้ายกับฉากแรก โดยสร้างขึ้นคล้ายคลึงกับถนนจากกระดาด และมีวัตถุมากมายอยู่ข้างทาง โดยมีจุดสนใจอยู่ตรงที่การดูสิ่งของต่างๆที่ประกอบฉากอยู่นั้น ลงไปในท่อ และมุมกล้องถูกทำให้คล้ายกับว่าถูกดูตกลงไปด้วย ซึ่งทำให้เป็นการเปลี่ยนฉากสู่ฉากต่อไป ที่ใช้ภาพขนาดใกล้ (Close-up) เพื่อเน้นรายละเอียดขณะที่ยิ่งของกำลังตกลงไปในท่อ ผ่านวัตถุที่ประกอบกัน และไขว้ไปมาคล้ายคลึงกับท่อน้ำใต้ดิน

เมื่อกำลังแพนถึงพื้น จะปรากฏให้เห็นฉากที่มีลักษณะทางระบายน้ำใต้ดิน มีคและคูสกรปรก โดยมีลูกเล่นของแสงไฟจากหลอดไฟที่แฉ่วงไปมาและน้ำที่สลับสีไปเรื่อยๆ และมีวัตถุบางอย่างเคลื่อนไหวผ่านไป ทำให้นึกถึงสิ่งมีชีวิตบางชนิด ที่อาศัยอยู่ในนี้

การเปลี่ยนมาฉากสุดท้ายที่เป็นฉากใต้น้ำนั้น ใช้วิธีเคลื่อนกล้องคล้ายกับ การเปลี่ยนจากฉากที่ 2 ไปฉากที่ 3 นั่นคือ เป็นมุมที่กล้องพุ่งลงน้ำไป และปรากฏเป็นฉากที่อยู่ใต้น้ำ จุดสนใจที่วัตถุต่างๆนั้น ประกอบเป็นสิ่งมีชีวิตหลายๆชีวิตใต้น้ำ และในตอนสุดท้าย มีลูกเล่นด้วยการทำฉากจบที่ทำให้รู้สึกว่ ถูกอุปกรณ์เหล่านั้นดูเข้าไป



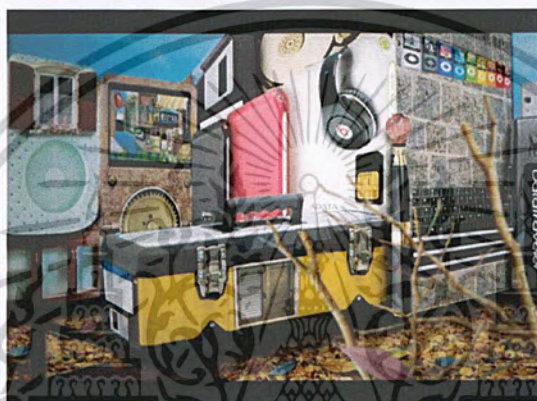
ภาพที่ 4.3 ผลงานชิ้นที่ 3

4.1.3 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว ผลงานชิ้นที่ 3

ผลงานในชิ้นนี้ มีฉากเปิดเรื่องที่แตกต่างกันออกไปจากชิ้นอื่นๆ โดยในฉากแรก มีมุมมองที่คล้ายกับภาพ Silhouette หรือ ภาพย้อนแสง ที่ประกอบด้วยวัตถุต่างๆ และมุมมองค่อยๆ เคลื่อนเข้าไปจนภาพขาวไปเพราะแสง และกล้องดึงภาพออกอีกครั้ง เกิดเป็นฉากที่สองที่เป็นฉากมุมมองริมถนนและมีอาคารบ้านเรือนที่ถูกประกอบสร้างขึ้น จุดสนใจของฉากนี้อยู่ที่ การชนกันของรถ ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นจากวัตถุ และแพนกล้องตามเนื้อเรื่องเหล่านั้น

ในฉากต่อไปถูกขยายจากฉากที่สอง โดยเลื่อนมุมมองเข้ามาไปที่หญ้า และแพนกล้องต่อไปทางขวาเรื่อยๆ จนเห็นวัตถุที่เลียนแบบคล้ายดอกไม้ ค่อยๆ ออก และเติบโตขึ้น จนกล้องแพนเจอเสาไฟฟ้า และแพนกล้องตามความสูงของเสาไปพบกับ เสื้อผ้าที่ถูกแขวนบนสายไฟที่เป็นองค์ประกอบของฉากสุดท้ายในชิ้นนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 ผลงานชั้นที่ 4

4.1.4 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว ผลงานชั้นที่ 4

ในผลงานชั้นสุดท้ายได้ใช้เทคนิคที่แตกต่างจากชั้นที่หนึ่งถึงสามคือ ในชั้นนี้ไม่มีการเพนกล้องแสดงพื้นที่หรือฉากใดๆที่สอดคล้องกันเป็นเรื่องราว แต่จะเป็นการแสดงภาพในมุมมองหนึ่งที่ใช้กล้องนิ่งๆแสดงให้เห็นองค์ประกอบต่างๆที่อยู่ในภาพ และมีการเคลื่อนไหวเกิดขึ้น ซึ่งในชั้นนี้ ประกอบไปด้วย ฉากย่อยอีกสามฉาก โดยรวมทั้งสามฉากนั้น จะเน้นให้เห็นรายละเอียดกว้างๆของฉาก เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกไม่มีสิ้นสุด และมีการเคลื่อนไหวเล็กน้อยขององค์ประกอบต่างๆ เพื่อความเป็นธรรมชาติและธรรมดาที่สุด โดยการจัดวางในชั้นนี้ จะมีทั้งหมดสามจอและจะเปิดวนไปเรื่อยๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ

ผลงานในชุดนี้ ประกอบด้วยผลงานทั้งหมด 4 ชิ้น ซึ่งผลงานทั้งหมดมีรูปแบบที่ค่อนข้างเป็นไปในทางเดียวกัน แตกต่างกันเพียง เรื่องราว (Story) การลำดับภาพ ขนาดภาพ และการเปลี่ยนฉาก (Transition) ซึ่งกล่าวไปในการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราวในแต่ละชิ้นงานแล้ว

ในการวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุทั้ง 4 ชิ้น มีความคล้ายคลึงไปในทางเดียวกัน และสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

4.2.1 องค์ประกอบของภาพ (Composition)

ผลงานชุดนี้ในทุกๆฉาก ได้จัดองค์ประกอบขึ้น ที่อ้างอิงจากภาพทิวทัศน์ หรือภาพทัศนียภาพที่มีอยู่ทั่วไป โดยใช้ Element ที่มีรูปร่างใกล้เคียงและเหมาะสมที่สุด เข้ามาประกอบกัน เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่แนวความคิด

4.2.2 ความหลากหลาย (Varity)

ความหลากหลายที่เกิดขึ้น ในผลงานชุดนี้ทั้งสี่ชิ้น ค่อนข้างชัดเจนเรื่องของการขัดแย้ง และการประกอบสร้าง ที่เกิดจากวัสดุ ที่ไม่เข้าที่เข้าทาง รวมถึงขนาดสัดส่วนต่างๆที่ผิดแปลกไปจากความเป็นจริง นำมาประกอบสร้างเข้าด้วยกัน ให้เกิดเป็นพื้นที่ต่างๆ ซึ่งความหลากหลายและความขัดแย้งนี้ ถือเป็นจุดที่น่าสนใจที่สุดในผลงานชุดนี้ทั้งสี่ชิ้น

4.2.3 สัดส่วน (Proportion)

สิ่งที่เห็นได้ชัดเจนอีกอย่างของงานชุดนี้คือ ขนาด และสัดส่วนที่ผิดแปลกไปจากความเป็นจริง ทำให้เกิดพื้นที่ ที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกันไป ไม่สามารถระบุขนาดสิ่งใดได้ชัดเจน พื้นที่ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมา ในความเป็นจริงนั้น มีขนาดเท่าใด เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่แนวความคิดของงานชุดนี้

4.2.4 สี (Color)

ผลงานในชุดนี้ ได้กำหนด Element ต่างๆ เป็นสีเดิมตามความเป็นจริง เพื่อตอบรับตามแนวความคิด มีเพียง Element บางอย่างเท่านั้น ที่จะถูกปรับแต่งสีไป เพื่อสื่อให้นึกถึง สิ่งมีชีวิต หรือ เป็นวัตถุที่มีความหมาย อย่างเช่น เปลี่ยน Element ให้เป็นสีสดใส สวยงาม เกินกว่าความเป็นจริง รวมถึงการเคลื่อนไหวของวัตถุต่างๆเรื่อยๆ เพื่อให้นึกถึงดอกไม้ที่ไหวตามลมโบก เป็นต้น

4.2.5 เสียง (sound)

ทุกๆชิ้นในงานชุดนี้ เสียงที่เกิดจะแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิดคือ เสียงบรรยากาศ เช่น เสียงลม เสียงน้ำ เป็นต้น และเสียงเอฟเฟ็กของวัตถุต่างๆที่เกิดจากเปลี่ยนแปลงไป เช่น วัตถุที่ตกลงพื้น วัตถุที่กระทบกัน โดยในแต่ละฉากก็จะมีเสียงแตกต่างกันไป ตามความเหมาะสมและเรื่องราวที่ดำเนินอยู่

4.2.6 พื้นที่และเวลา (Space & Time)

พื้นที่ในงานชุดนี้ค่อนข้างมีความใกล้เคียงกัน คือ การปล่อยพื้นที่ว่าง และจุดรวมสายตาที่มีจุดรวมสายตาอยู่ไกลๆ เพื่อแสดงถึงแนวความคิด การไม่สิ้นสุดของวัตถุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องที่สำคัญสำหรับงานประเภทแอนิเมชันอีกอย่างนั้นคือ เวลา ที่สามารถเชื่อมโยงและควบคุมความรู้สึกของคนดูได้ ซึ่งในงานทั้งหมดในชุดนี้ ใช้เวลาเป็นตัวกำหนดความรู้สึกเช่นเดียวกัน เช่น ในฉากที่ต้องการความตื่นเต้นต้องใช้การเคลื่อนไหวในเวลาอันสั้น และในฉากที่ต้องการความรู้สึกสบาย หรือมีจุดประสงค์เน้นรายละเอียดหรือเรื่องราวในช่วงเวลานั้น จะใช้การขยับที่ช้า และเวลานาน เพื่อตอบสนองได้ตรงตามจุดประสงค์ของแนวความคิด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

วิทยานิพนธ์เรื่อง “ความสัมพันธ์ของวัตถุในบริบทที่ต่างกัน” (The relationship of object in the different context) ได้รับแรงบันดาลใจมาจากที่ข้าพเจ้าได้เติบโตและเฝ้าดูการพัฒนาการของเทคโนโลยีและความทันสมัย ทำให้เกิดวัตถุอุปกรณ์แปลกใหม่มากมาย เพื่ออำนวยความสะดวกและตอบสนองความต้องการของมนุษย์ได้มากขึ้น การอุปโลกบริโลกของตามสมัยนิยมได้แพร่หลายเข้ามาในหมู่ผู้คนทุกเพศทุกวัยและมีวิวัฒนาการจะเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ

จากปัญหาที่กล่าวถึง ข้าพเจ้ามีความรู้สึกถึงการอุปโลกบริโลกสิ่งของตามสมัยนิยมเกินความจำเป็นของมนุษย์ และมีสิ่งของมากมายสิ้นเกินความพอดี ทำให้ข้าพเจ้าต้องการนำทัศนคตินี้มาถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะในชุดนี้

งานศิลปะในชุดนี้ เป็นงานศิลปะในรูปแบบ Animation 2.5 D โดยผลงานในชุดนี้มีทั้งหมด 4 ชิ้น ซึ่งในภาพรวม รูปแบบของงานจะเป็นการประกอบสร้างภาพทิวทัศน์ หรือทัศนียภาพขึ้นมาใหม่ จากวัตถุที่สิ้นเกินดังที่กล่าวข้างต้น โดยในชิ้น 1 ถึง 3 นั้น มีเทคนิคการแพนกล้องไปตามฉากต่างๆที่ต่อเนื่องกัน ทำให้รู้สึกถึงของที่มีสิ้นเกินมากมายไปซะทุกหนแห่ง ส่วนในชิ้นที่ 4 ก็ยังคงแสดงออกถึงความไม่มีสิ้นสุดของวัตถุอันสิ้นเกินเหล่านี้ โดยการสร้างภาพทิวทัศน์ที่กว้างขวางและสุดสายตา เพื่อให้สอดคล้องกับแนวความคิดข้างต้น

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ในขั้นตอนการผลิตงานครั้งนี้ สามารถสรุปปัญหาที่พบได้ดังนี้

1. ความไม่แน่นอนของข้อมูล โดยเฉพาะข้อมูลที่สืบค้นได้บนอินเทอร์เน็ต ที่พบปัญหามากส่วนใหญ่มักจะเป็นข้อมูลประเภทที่สามารถให้ผู้ใช้งานแก้ไขได้เอง จึงต้องอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลมากกว่าแหล่งเดียว เพื่อจะได้เปรียบเทียบและทราบข้อมูลที่ถูกต้องที่สุด

2. ปัญหาเรื่องอุปกรณ์ อุปกรณ์ที่ใช้มีขีดความสามารถจำกัดจึงทำให้เวลาทำงานต้องใช้เวลานานมากขึ้น เนื่องจากเมื่อทำงานที่เกี่ยวข้องกับเทคนิค 3 มิติ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้มันจะต้องมีประสิทธิภาพสูงพอสมควรเพื่อที่จะสามารถควบคุมและจัดการงานที่ทำอยู่ได้อย่างราบรื่น และขั้นตอนการประมวลผลภาพของงาน 3 มิติ นั้นก็ต้องใช้เวลาถ้าหากมีคอมพิวเตอร์ในการช่วยประมวลผลภาพหลายเครื่องจะทำให้ทำงานได้สะดวกขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ปัญหาเรื่องเวลาในการทำงาน สืบเนื่องมาจากปัญหาเรื่องอุปกรณ์ ทำให้เวลาที่ใช้ในการทำงานแต่ ละชิ้นยืดออกไปทำให้กำหนดเวลาในการทำงานที่แน่นอนได้ยาก

ข้อเสนอแนะ

เทคนิคแอนิเมชัน ไม่ว่าจะเป็น 2 มิติ หรือ 3 มิติ ที่ต้องใช้คอมพิวเตอร์ในการทำงานนั้น นอกจากความ พร้อมของตัวผู้สร้างงานแล้ว ยังต้องเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์ที่จะใช้ในการทำงานด้วย และการ วางแผนงานเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างยิ่ง เพื่อที่จะให้ ได้งานที่มีคุณภาพสูงสุด ควรจะรู้ขอบเขตของอุปกรณ์ที่เรา มีและเลือกวิธีทำงานให้เหมาะสมกับอุปกรณ์จะได้เป็นการใช้อุปกรณ์อย่างเต็มประสิทธิภาพ ถ้าหากทำงาน เกินกำลังของเครื่อง ควรเผื่อเวลาไว้สำหรับการประมวลผลที่ช้าลงของเครื่องด้วย

นอกจากการเตรียมพร้อมเรื่องอุปกรณ์ในการทำงานแล้ว การวางแผนสำหรับการทำงานก็สามารถรัน เวลาการทำงานลงได้แม้ว่าจะเสียเวลาในการวางแผนอยู่บ้างแต่ถ้าหากได้แผนงานที่เหมาะสมที่สุดจะทำให้ กระบวนการทำงานรวดเร็วไปได้อย่างรวดเร็ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

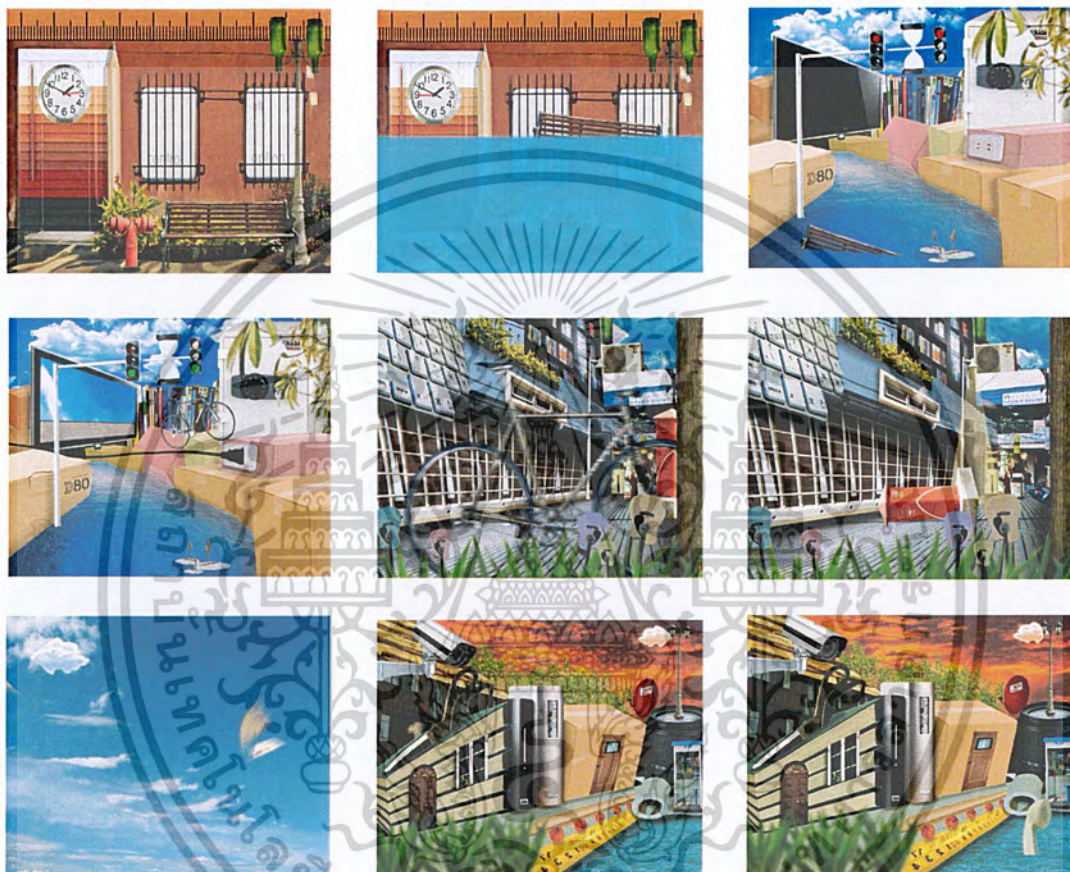
- ธีรยุทธ บุญมี. 2551. **มิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault)**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิภาษา.
- ธีรยุทธ บุญมี. 2551. **การปฏิวัติศาสตร์ของโซซูร์ เส้นทางสู่โพสต์ โมเดิร์นนิสม์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิภาษา.
- ซิลเวีย มาร์ติน. 2552. **วีดีโออาร์ต Video Art**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ บริษัท เดอะเกรทไฟน์อาร์ท จำกัด.
- ดาเนียล มาร์โซนา. 2552. **คอนเซ็ปชวลอาร์ต Conceptual Art**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ บริษัท เดอะเกรทไฟน์อาร์ท จำกัด.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

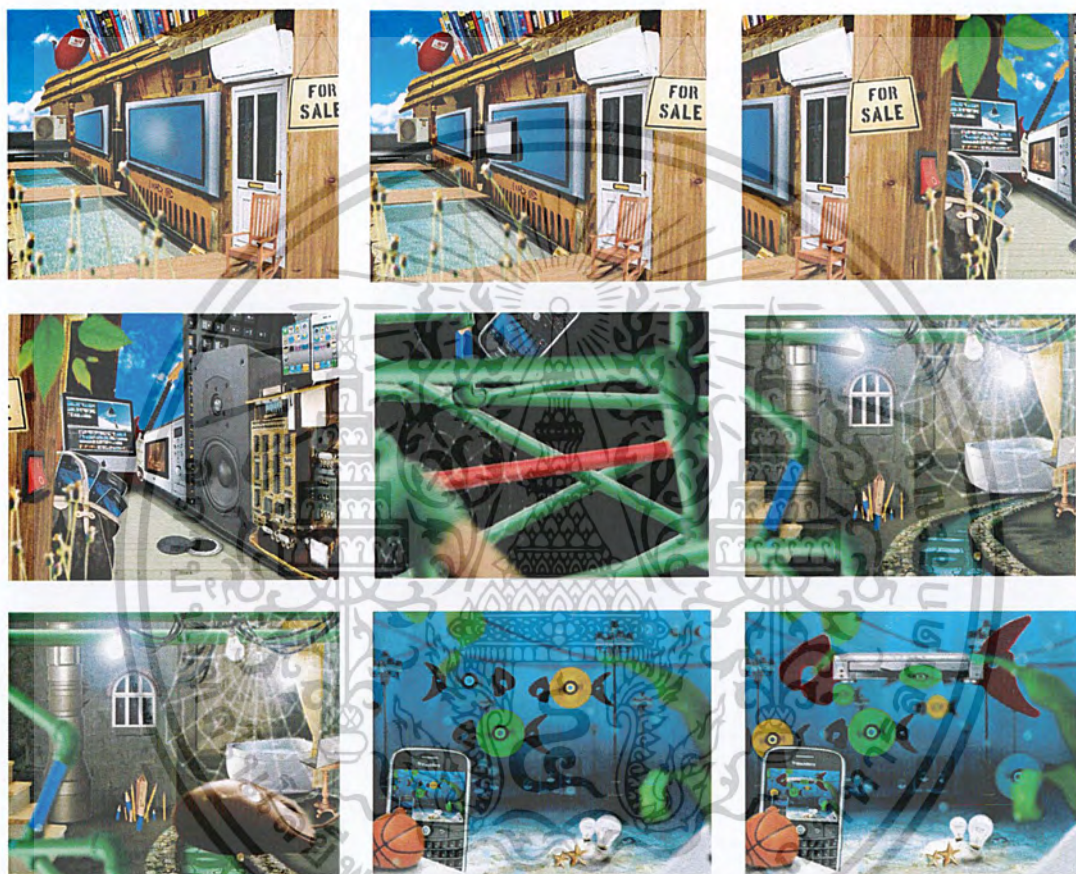


ชื่อผลงาน Object area No.1, 2554

เทคนิค Animation 2.5 D

Color, Sound, PAL DV, 3.00 min

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน Object area No.2, 2554

เทคนิค Animation 2.5 D

Color, Sound, PAL DV, 4.30 min

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน Object area No.3, 2554

เทคนิค Animation 2.5 D

Color, Sound, PAL DV, 3.00 min

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน Object area No.4, 2554

เทคนิค Animation 2.5 D

Color, Sound, PAL DV

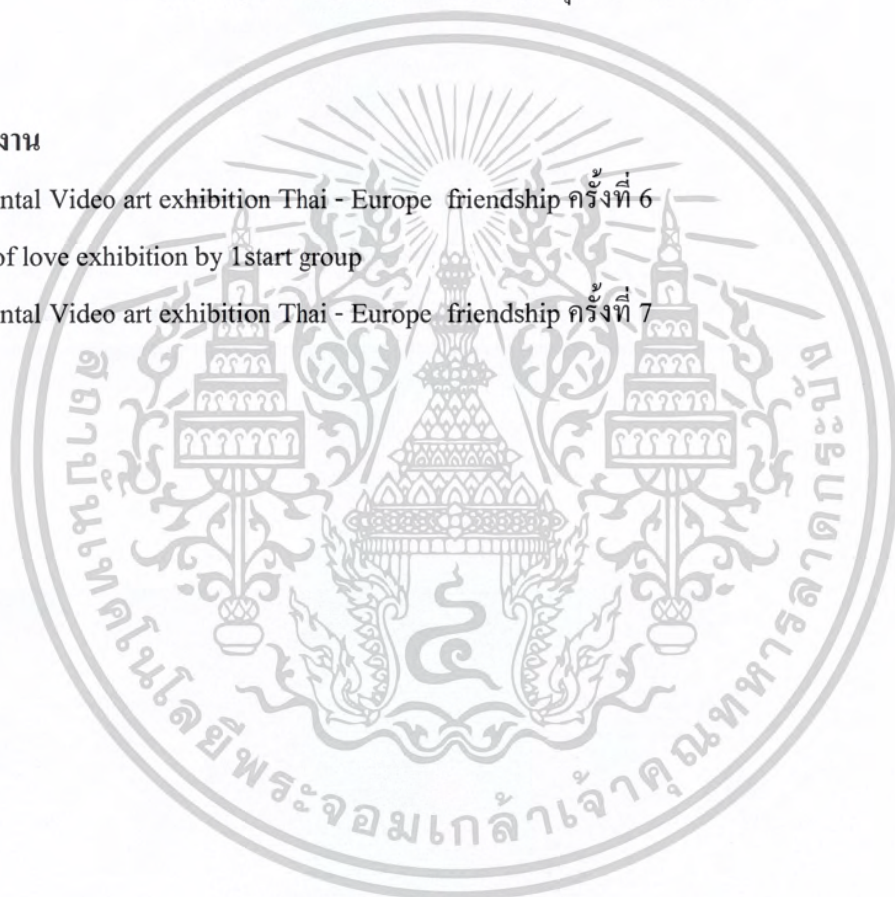
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

| | |
|------------------|--|
| ชื่อ-นามสกุล | นายนวัฒน์ กาญจนินทุ |
| วัน เดือน ปีเกิด | 16 สิงหาคม 2531 |
| ที่อยู่ | 94/10 หมู่ 3 อ.บางบัวทอง ต.บางบัวทอง จ.นนทบุรี 11110 โทร 083-545-8455 |
| ประวัติการศึกษา | - โรงเรียนราชวินิต มัธยม - สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |

ประวัติการแสดงผลงาน

- 2552 Experimental Video art exhibition Thai - Europe friendship ครั้งที่ 6
- 2553 Because of love exhibition by Istart group
- 2553 Experimental Video art exhibition Thai - Europe friendship ครั้งที่ 7



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้