

ภาพสะท้อนการเผชิญปัญหาทางสังคมของมนุษย์จากสื่อดิจิทัล

A REFLECTION ON HUMAN FACING SOCIAL PROBLEM FROM DIGITAL MEDIA

ชัยวัฒน์ เจริญงาม

CHAIWAT CHAROEN-NGAM

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2564

KMITL-2021-AR-M-005-028

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

A REFLECTION ON HUMAN FACING SOCIAL PROBLEM FROM DIGITAL MEDIA

CHAIWAT CHAROEN-NGAM

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2021
KMITL-2021-AR-M-005-028

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COPYRIGHT 2021

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ภาพสะท้อนการเผชิญปัญหาทางสังคมของมนุษย์จากสื่อดิจิทัล
นักศึกษา	นายชัยวัฒน์ เจริญงาม
รหัสนักศึกษา	62602044
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2564
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ.ดร.สุรัชย์ ดอนประศรี

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาในเรื่องราวของมนุษย์ที่เผชิญหน้ากับเทคโนโลยีข้อมูลข่าวสาร เนื่องจากปัจจุบันเทคโนโลยีข้อมูลข่าวสารเป็นสิ่งที่จำเป็นในชีวิตประจำวันอย่างขาดไม่ได้ นับตั้งแต่ที่อินเทอร์เน็ตได้ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อช่วยเชื่อมต่อและแพร่กระจายข้อมูลข่าวสารไปทั่วโลก ประกอบกับเทคโนโลยีโทรคมนาคมที่เติบโตอย่างรวดเร็ว ทำให้ปัจจุบันมนุษย์ได้เข้าสู่ยุคของข้อมูลข่าวสารอย่างแท้จริง มีการผลิตข้อมูลอย่างมหาศาลขึ้นในแต่ละวัน ไม่ว่าจะเป็น ตัวหนังสือ ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว โดยเรารับรู้ข้อมูลเหล่านี้ผ่านเครื่องมือที่หลากหลาย เป็นการรับรู้ในปริมาณที่มากมาย อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ในแต่ละวัน ก่อให้เกิดสภาวะข้อมูลท่วมท้น อันเป็นสภาวะที่บุคคลประสบความยุ่งยากในการทำความเข้าใจประเด็นและการตัดสินใจอันเนื่องมาจากการมีข้อมูลที่มากเกินไป สร้างความสับสนต่อมนุษย์ ทั้งยังสะท้อนถึงสภาพการรับรู้ตัวตนของมนุษย์ท่ามกลางเทคโนโลยีดิจิทัล อันเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ เพื่อถ่ายทอดมุมมองที่มีต่อสภาวะปัจจุบันที่เราต้องเผชิญหน้ากับข้อมูลข่าวสารปริมาณมากในแต่ละวัน นำเสนอในรูปแบบของศิลปะวิดีโอจัดวาง เพื่อแสดงออกให้ผู้ชมได้ตระหนักต่อสภาวะการอยู่ท่ามกลางโลกสมัยใหม่ที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารอันล้นเกิน

Thesis	A Reflection on Human Facing Social Problem from Digital Media
Student	Mr. Chaiwat Charoen-ngam
Student ID	62602044
Degree	Master of Fine Arts
Program	Visual Arts
Year	2021
Thesis Advisor	Associate Professor Surachai Donprasri, Ph.D.

ABSTRACT

This thesis aims to study about human facing information technology. Nowadays information technology was indispensable necessity in everyday life. Ever since the internet was developed to help connect and spread information around the world. Telecommunications combined with fast-growing technology causing humanity entered the information age. An enormous amount of information whether it is text, still images, sound, and video were produced daily. Also, we perceive this information through a wide range tools, inevitably perceived in vast quantities daily causing the overwhelming data conditions. Which is a condition in which individuals have trouble to understanding issues and decisions due to excessive data availability. This is the idea of creating series of artworks to convey our perspective on the current state of information overwhelming that we are faced in daily. Presented in the form of video installation that arranged to show viewers the state of being overwhelming information during living in a modern day.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้เขียนขอขอบพระคุณ รศ.ดร.สุรชัย ดอนประศรี ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ให้ความรู้ คำแนะนำ และให้การช่วยเหลือด้วยความปรารถนาดี รวมไปถึงคณาจารย์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ทุกท่านที่ช่วยชี้แนะแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจนเสร็จสมบูรณ์ รวมถึงสอนวิธีการทำงานที่ดีทำให้ผู้เขียนรู้จักพัฒนาตนเองในด้านการทำงานให้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งบิดา มารดา และญาติมิตรผู้มีพระคุณอย่างยิ่ง ขอขอบคุณ สุพัตรา เจริญงาม น้องสาวผู้ที่มอบความปรารถนาดีและเป็นกำลังใจสนับสนุนข้าพเจ้าเสมอมา ข้าพเจ้ารู้สึกซาบซึ้งและขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

สำหรับคุณงามความดีและประโยชน์อันใดในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ที่สามารถเป็นแนวทางในการศึกษาให้แก่ผู้ที่สนใจ ข้าพเจ้ายินดีและเต็มใจเป็นอย่างยิ่ง และขอขอบคุณงามความดีทั้งหมดที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้แก่ผู้มีพระคุณทั้งบิดา มารดา คณาจารย์ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ทั้งยังให้ความสนับสนุนและมอบประสบการณ์ที่มีคุณค่าแก่ข้าพเจ้ามาโดยตลอด

ชัยวัฒน์ เจริญงาม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	5
2.1 มนุษย์กับเทคโนโลยีและผลกระทบจากสื่อดิจิทัล.....	5
2.2 การใช้เทคโนโลยีในงานศิลปะ.....	9
2.3 Projection Mapping.....	11
2.4 อิทธิพลความคิดจากศิลปิน.....	15
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์.....	20
3.1 การกำหนดรูปแบบเนื้อหาและความคิด.....	20
3.2 กระบวนการสร้างผลงาน.....	21
3.2.1 ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลที่จะนำมาใช้.....	21
3.2.2 ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์.....	21
3.3 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างผลงาน.....	22
3.3.1 ภาพร่างผลงานชุดที่ 1.....	23
3.3.2 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2.....	28
3.3.3 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3.....	33
3.3.4 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4.....	38
3.3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.4.1 โครงสร้าง	43
3.4.2 วัสดุรับภาพ.....	44
3.4.3 ภาพวิดีโอสำหรับฉาย.....	45
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน	47
4.1 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1	49
4.2 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2	51
4.3 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3	53
4.4 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4	55
4.5 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5	57
บทที่ 5 บทสรุป.....	58
ภาพผลงานสร้างสรรค์.....	60
บรรณานุกรม.....	66
ประวัติผู้เขียน.....	67

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพตัวอย่าง Projection Mapping จากงาน Amsterdam Light Festival	12
2.2 “Proiezioni Dirette” ผลงานของ Bruno Munari ศิลปะ video installation.....	13
2.3 การฉาย Projection Mapping บนอาคาร	14
2.4 ศิลปิน Felipe Pantone.....	15
2.5 ผลงาน Planar Direction, Mural Festival 2016, Spray paint, Montreal, Canada.....	17
2.6 ผลงาน CHROMADYNAMICA 61, 2018, Giclee print, 20*20 in, USA.....	18
3.1 ภาพร่างผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 1	24
3.2 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 1	24
3.3 ภาพร่างผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 2	25
3.4 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 2	25
3.5 ภาพร่างผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 3	26
3.6 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 3	26
3.7 ภาพร่างผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 4.....	27
3.8 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 4.....	27
3.9 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 1	29
3.10 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 1.....	29
3.11 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 2	30
3.12 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 2	30
3.13 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 3	31
3.14 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 3.....	31
3.15 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 4.....	32
3.16 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 4.....	32
3.17 ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 1	34
3.18 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 1.....	34

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.19 ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 2	35
3.20 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 2	35
3.21 ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 3	36
3.22 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 3	36
3.23 ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 4	37
3.24 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 4	37
3.25 ภาพร่างผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 1	39
3.26 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 1	39
3.27 ภาพร่างผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 2	40
3.28 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 2	40
3.29 ภาพร่างผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 3	41
3.30 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 3	41
3.31 ภาพร่างผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 4	42
3.32 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 4	42
3.33 ภาพตัวอย่างโครงสร้างของชิ้นงาน	43
3.34 ภาพตัวอย่างผ้าแต่ละชนิด	44
3.35 ภาพตัวอย่างสติ๊กเกอร์โฮโลแกรม	44
3.36 ตัวอย่างวิดีโอ ชั้นที่ 1	45
3.34 ตัวอย่างวิดีโอ ชั้นที่ 2	45
3.35 ตัวอย่างวิดีโอ ชั้นที่ 3 และ 5	46
3.36 ตัวอย่างวิดีโอ ชั้นที่ 4	46
4.1 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1	48
4.2 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2	50
4.3 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3	52
4.4 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4	54

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.5 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5	56
5.1 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1	61
5.2 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2	62
5.3 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 3	63
5.4 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4	64
5.5 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4	65



บทที่ 1

บทนำ

เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทอย่างมากกับชีวิตเราในปัจจุบัน ข้อมูลข่าวสารมีบทบาทสำคัญต่อการใช้ชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก โทรศัพท์มือถือเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวัน แต่ในอีกแง่หนึ่งก็สร้างผลกระทบต่อผู้ใช้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การรับข้อมูลข่าวสารของคนในยุคนี้เปลี่ยนไป มีเรื่องราวมากมายเกิดขึ้นและถูกส่งต่ออยู่ตลอดเวลาอย่างอิสระบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จนบางครั้งกลายเป็นเรื่องราวที่ไม่ได้อยู่บนพื้นฐานความจริง หรือขาดการตรวจสอบความถูกต้อง ส่งผลกระทบต่อมนุษย์ในยุคปัจจุบันในแง่ต่าง ๆ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่เราต้องตระหนักถึงการบริโภคข้อมูลข่าวสารในชีวิตประจำวัน

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ปัจจุบันในชีวิตประจำวันข้อมูลข่าวสารกลายเป็นสิ่งที่จำเป็น สืบเนื่องจากการพัฒนาเทคโนโลยีข้อมูลข่าวสาร มีการผลิตข้อมูลข่าวสารป้อนผ่านช่องทางต่าง ๆ เป็นจำนวนมากมายมหาศาล การไหลบ่าของข้อมูลข่าวสารอันเป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศได้แพร่กระจายและเชื่อมต่อกับผู้คนไปทั่วโลก นับตั้งแต่อินเทอร์เน็ตได้ถูกคิดค้นขึ้น เกิดการไหลบ่าของข้อมูลข่าวสารอย่างไม่หยุดยั้ง เทคโนโลยีสื่อสารอันทันสมัยสนับสนุนการถ่ายทอดการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการเกิดขึ้นของโซเชียลมีเดียทำให้มนุษย์เข้าสู่ยุคของข้อมูลข่าวสาร และเรารับข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เช่นคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ หรือแม้แต่ทีวี ผ่านการรับรู้ทั้งทางตัวอักษร ทางภาพและทางเสียง ในชีวิตประจำวันมนุษย์จึงเกี่ยวข้องกับข้อมูลข่าวสารอย่างไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้กับข้อมูลมหาศาลผ่านการรับรู้ทั้งทางสายตา ภาพ เสียง ตัวหนังสือ ภาพเคลื่อนไหว เป็นผลให้ชีวิตประจำวันของเราต้องเผชิญกับข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ทั้งที่จำเป็นและไม่จำเป็น แม้ข้อมูลข่าวสารจะเป็นสิ่งที่มีประโยชน์แต่หากมากเกินไปย่อมเกิดผลในทางลบ เช่น ภาวะข้อมูลท่วมท้น (information overload) อันเป็นสภาวะที่เกิดจากการรับข้อมูลข่าวสารมากเกินไป มีผลต่อพฤติกรรมและการตัดสินใจ หรือเข้าใจประเด็นต่าง ๆ เพราะมนุษย์เรามีขีดจำกัดในการรับข้อมูลข่าวสาร อันเป็นผลกระทบที่อยากจะหลีกเลี่ยงในสภาพปัจจุบันที่เราต้องอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือที่จำเป็นในชีวิตประจำวันของเรา

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อสร้างความตระหนักถึงผลกระทบของเทคโนโลยีข้อมูลข่าวสารภายใต้สภาวะข้อมูลข่าวสารล้นเกินอันเป็นผลกระทบที่เกิดจากการใช้งานเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน ที่มีปริมาณมากมายจนเกิดผลกระทบต่อมนุษย์ในยุคปัจจุบัน เช่น ภาวะข้อมูลข่าวสารท่วมท้น (Information Overwhelming) หรืออาการ อัมพาตจากการวิเคราะห์ (Analysis Paralysis) หรือแม้แต่อាកา สมาธิสั้น (Attention Deficit Trait) อันเป็นภาวะที่มนุษย์หลีกเลี่ยงได้ยากเพราะชีวิตประจำวันต้องอาศัยเครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ หรือคอมพิวเตอร์ อย่างขาดไม่ได้ ซึ่งเครื่องมือเหล่านี้ทำให้เราได้รับข้อมูลข่าวสารเป็นปริมาณมากมายมหาศาลที่ผ่านสายตาเราไปในแต่ละวัน ซึ่งหากเราตระหนักถึงผลกระทบเหล่านี้จะสามารถช่วยลดสภาวะอันไม่พึงประสงค์อันเกิดจากการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ รวมไปถึงการมีสติท่ามกลางข้อมูลข่าวสาร สามารถพิจารณาถ่วงถ่วงข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่มากระทบต่อการรับรู้ของเราได้

1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ในชีวิตประจำวันของเราไม่สามารถหลีกเลี่ยงจากเทคโนโลยีสารสนเทศได้และนับวันยิ่งทวีความสำคัญมากขึ้น แม้จะมีประโยชน์เป็นอย่างมากแต่ก็ก่อให้เกิดผลในทางลบ อันเป็นสภาวะจากการท่วมท้นของข่าวสารข้อมูลอันเป็นแรงบัลดาลใจให้ข้าพเจ้าในการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนภาพชีวิตมนุษย์ยุคปัจจุบันที่ต้องอยู่กับข้อมูลข่าวสารจำนวนมหาศาลผ่านสื่อดิจิทัล อันเป็นสภาวะที่สร้างความรู้สึกวุ่นวาย สับสน ภาวะข้อมูลข่าวสารท่วมท้น (Information Overwhelming) ที่สร้างความสับสน ความเครียด และความกดดันจากการรับรู้ข่าวสาร อาการอัมพาตจากการวิเคราะห์ (Analysis Paralysis) อันเนื่องมาจากการมีข้อมูลทีมากเกินไปจนไม่ได้ลงมือทำ เกิดอาการสมาธิสั้น (Attention Deficit Trait) เนื่องจากต้องประมวลผลหลายด้าน จนไม่สามารถจดจ่อกับสิ่งใดเป็นนาน รวมไปถึงความกังวล สับสน มึนงง ในการทำความเข้าใจข้อมูล ทุกคนเหมือนกำลังแหวกว่ายอยู่ท่ามกลางมหาสมุทรของข้อมูลข่าวสารที่ล่องลอยไปตามกระแสอย่างขาดที่ยึดเหนี่ยว หรือเปรียบเช่นการบริโภคข้อมูลอย่างการทานอาหารในปริมาณที่มากเกินไปอย่างรวดเร็วจนทำให้เกิดการสำลัก แม้แต่การทำให้สมองปนเปื้อนไปด้วยมลพิษของข่าวปลอมหรือเรื่องที่ไม่น่าสนใจไร้คุณภาพ จนทำให้คุณภาพชีวิตลดลงไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อีกประเด็นหนึ่งในแง่การรับรู้ตัวตนผ่านสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ อาทิ เฟสบุค อินสตาแกรม เป็นการประกอบสร้างตัวตน การรับรู้ถึงตนเองและตัวตนของบุคคลอื่นผ่านสื่อดิจิทัล รวมถึงการสร้างตัวตนในรูปแบบที่อยากให้ผู้อื่นรับรู้ตามที่ตนปรารถนา เกิดกิจกรรมทางสังคมออนไลน์ ที่สะท้อนอัตลักษณ์ตัวตนของบุคคลในรูปแบบดิจิทัลที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการแสดงออกของอัตลักษณ์ตัวเองผ่านช่องทางดิจิทัล การปฏิสัมพันธ์กับสังคม หรือผู้ร่วมเครือข่ายอื่น ๆ ที่มีความแตกต่างผุดเผยไปจากโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้สภาวะการเผชิญหน้าระหว่างโลกจริงและโลกดิจิทัลนับวันจะยิ่งใกล้กันเข้ามาทุกที และส่งผลกระทบต่อมนุษย์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การประดิษฐ์ตนเอง หรือประกอบสร้างตัวตนบนโลกดิจิทัลเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของสังคม สิ่งเหล่านี้สร้างการรับรู้ตัวตนบุคลิกอัตลักษณ์ของบุคคลที่ประกอบสร้างเป็นตัวบุคคลอย่างกระจัดกระจาย จากลักษณะที่ตนเองประกอบสร้างอย่างนิดละหน้อยเป็นชิ้นส่วนของการรับรู้ที่ประกอบกันขึ้นในโลกดิจิทัลเหมือนการอยู่ในโลกแห่งการรับรู้ดวงตาที่กระจัดกระจายเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อย เป็นโลกที่เกิดความแปลกแยกของตัวตนบนสื่อดิจิทัล กับโลกที่เป็นจริง และผลกระทบของกิจกรรมออนไลน์ต่อสภาวะทางจิต การเชื่อมต่อผู้คนหลายพันล้านให้กลายเป็นทาสของเทคโนโลยีดิจิทัล ผนวกกับการพัฒนาของผู้ให้บริการทางโซเซียลมีเดียที่สร้างการเรียกร้องให้ผู้ใช้งานต้องการติดตาม กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นและดึงดูผู้คนให้ใช้เวลาอยู่กับแพลตฟอร์มนั้น ๆ อันเป็นหัวใจหลักในการสร้างรายได้ให้กับผู้ให้บริการ เป็นต้น

เรื่องราวเหล่านี้นำมาสู่การสร้างสรรคผลงานศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีนำมาใช้ถ่ายทอดการแสดงออกด้วยวิธีการสร้างสรรค์ ในรูปแบบ video installation ที่สร้างจากเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ทั้งจากโปรแกรมสามมิติ 3d Studios Max และโปรแกรม Adobe After Effect เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีลักษณะของแสงสีจัดจ้าน เปรียบกับผลกระทบของเทคโนโลยี ด้วยแนวความคิดเกี่ยวกับภาวการณ์เผชิญความท่วมท้นของข่าวสารข้อมูล การประกอบสร้างภาพของมนุษย์ในโลกดิจิทัล โดยใช้ลักษณะของพิกเซล เป็นจุดภาพซึ่งเป็นหน่วยพื้นฐานที่เล็กสุดของภาพดิจิทัลในจอคอมพิวเตอร์ อันเป็นองค์ประกอบสำคัญของการแสดงผลทางดิจิทัล ประกอบกับคุณลักษณะทางดิจิทัลเช่น แสงและสี ที่เป็นรูปทรงของมนุษย์ นำมาผสมผสาน และนำมาฉายถ่ายทอดผ่านเครื่องฉาย Projector ซึ่งวิดีโอที่ฉายออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหวที่เป็นแสงก็เปรียบเสมือนอุปกรณ์เทคโนโลยี ที่เวลาเรารับรู้ข้อมูลเราต้องมองการแสดงผลหน้าจอ ที่มีลักษณะเป็นแสงเปล่งออกมาจากอุปกรณ์มากระทบที่ตาเรา การฉายลงบนวัตถุชิ้นงานที่มีลักษณะเป็นตัวรองรับภาพ หรือแม้แต่ใช้วัสดุที่มีลักษณะสะท้อนภาพ เพื่อสร้างแสงที่สะท้อนในการชม จึงเปรียบเทียบการที่เรารับข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ ผ่านอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำการจัดวางหรือติดตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้เกิดมุมมองในการชมที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นด้านบน ด้านหน้า ด้านล่าง หรือ มุม เพื่อสร้างสุนทรียะและสภาวะการรับรู้ ที่สะท้อนเรื่องราวของความท่วมท้นของข้อมูลข่าวสารต่อ มนุษย์ในยุคปัจจุบัน เพื่อสร้างความตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตัวเรา

1.4 ขอบเขตของโครงการ

ผลงานในรูปแบบวีดีโอจัดวาง video installation จำนวน 5 ชิ้นงาน โดยสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสภาวะการท่วมท้นของข่าวสารข้อมูลที่มนุษย์ ปัจจุบันเผชิญอยู่อันเป็นผลจากความเจริญของเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่เป็นแรงบันดาลใจ และนำไปฉายผ่านเครื่อง Projector ลงบนวัสดุรับภาพต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นโครงสร้างรูปทรง และมีการใช้ผ้าเป็น วัสดุหลักในการรับภาพจากเครื่องฉาย มีการจัดวางซ้อนกันเพื่อสร้างมิติของภาพฉายที่ซ้อนกันเป็นชั้น ๆ ทำการจัดวางและมีลักษณะสอดคล้องกับภาพเคลื่อนไหวที่ฉาย ทำการฉายภายใต้บรรยากาศที่มีมืดหรือมี แสงสว่างที่น้อย เพื่อสร้างสภาวะการรับรู้ที่สะท้อนในเรื่องราวของสภาวะข้อมูลข่าวสารไหลบ่าท่วมมนุษย์

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ภายใต้หัวข้อ “ภาพสะท้อนการเผชิญปัญหาทางสังคมของมนุษย์จากสื่อดิจิทัล” ข้าพเจ้าต้องการสร้างความตระหนักถึงสถานะทางการรับรู้สื่อต่าง ๆ จากการรับรู้ข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว ล้วนแล้วแต่อาจมีเรียกร้องความต้องการการสนใจจากผู้ชม ยกตัวอย่างเช่น โฆษณา ซึ่งต้องการยึดเหนี่ยวและบีบบังคับให้ผู้ชมต้องรับรู้ รู้สึก หรือจดจำได้ถึงสินค้า เพื่อส่งเสริมการตลาด หรือข่าว ที่พยายามเรียกร้องความสนใจจากผู้ชม ซึ่งเป็นยุคสมัยของการเรียกร้องความสนใจ เหล่านี้ยึดเหนี่ยว แคมเปญบังคับให้เราต้องรับรู้ ต้องดู ต้องฟัง ยังมีปริมาณมากมายต่อวัน เราหลีกเลี่ยงได้ยาก การใช้โซเชียลมีเดียสร้างสถานะที่เป็นปัญหาต่อการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร เนื่องจากข้อมูลมีปริมาณที่มากเกินไป หรือแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอตัวตนผ่านสื่อดิจิทัลที่สะท้อนการรับรู้ตัวตน การแสดงออกผ่านสื่อออนไลน์ การรับรู้ตัวตนของบุคคลอื่นผ่านช่องทางดิจิทัล ที่ต่างไปจากความเป็นจริง สร้างภาพการประติดประต่อของความเป็นบุคคลที่เป็นชิ้นส่วนกระจัดกระจาย ข้าพเจ้าจึงได้มีการศึกษารวบรวมข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

2.1 มนุษย์กับเทคโนโลยีและผลกระทบจากสื่อดิจิทัล

ยุคแห่งข่าวสารข้อมูล เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมาก เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างโซเชียลมีเดียทำให้มนุษย์ต้องอาศัยข้อมูลข่าวสารและเชื่อมต่อกับสังคม การสื่อสารออนไลน์ได้เปลี่ยนวิถีชีวิต อีกทั้งยังสร้างผลลบในแง่ต่าง ๆ (Newport, 2019) ได้กล่าวถึงการถูกรบกวนบังอาจอยู่ในวงจรของการสื่อสารที่ถูกชี้นำโดยข้อมูลที่ปรากฏการเสพติดเหล่านี้สร้างความมั่งคั่งให้แก่บริษัทที่เป็นเจ้าของ เมื่อเราเชื่อมต่อ ข้อมูลจำนวนมากมาถ่ายทอดมายังเรา ข้อมูลเหล่านี้ล้วนมีอิทธิพลต่อความคิดและการตัดสินใจของเรา พฤติกรรมการบริโภค สร้างวัฒนธรรมในการสื่อสารที่ครอบงำชีวิตเรา อีกทั้งยังกระตุ้นให้เกิดการอยากเข้าไปใช้ อยากมีส่วนร่วม สร้างพฤติกรรมการติโซเชียลมีเดีย มีการออกแบบเพื่อให้นักเสพติด สร้างความพึงใจในการได้ใช้แอปพลิเคชัน ด้วยแรงจูงทางจิตวิทยาดึงดูดให้เราใช้เวลาในโลกออนไลน์มากยิ่งขึ้น มีสิ่งเร้าคอยล่อตาล่อความสนใจเราตลอดเวลา ซึ่งแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เชื่อมต่อผู้คนหลายพันล้าน กลับทำให้ผู้คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลายเป็นทาสของข้อมูลข่าวสาร เสพติดข่าวสารตลอดเวลา ซึ่งการสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชันเหล่านี้ต้องการเรียกร้องความสนใจให้ต้องการติดตาม อันเป็นหัวใจสำคัญของระบบการทำรายได้ให้ผู้สร้าง เพราะผลกำไรมาจากความนิยมที่ผู้ใช้มีให้ต่อแพลตฟอร์ม ในยุคสมัยปัจจุบันผู้คนเสพติดกับภาพ เรื่องราว กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น ดึงดูดให้คนหมกมุ่นอยู่กับแพลตฟอร์มนั้น พัฒนาการแจ้งเตือนเพื่อดึงดูดให้คนกลับเข้าไปดูอยู่เรื่อย ๆ เทคโนโลยีเหล่านี้จึงเสริมสร้างพฤติกรรมเสพติดเพื่อประโยชน์ทางธุรกิจผ่านเทคโนโลยีสมาร์ตโฟน ทำให้คนจจ่ออยู่กับข้อมูลข่าวสารได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ใช้เวลาอยู่กับมันไปเรื่อย ๆ เหล่านี้เปลี่ยนวิถีชีวิต สร้างความอึดอัดจากการเผชิญข้อมูลจำนวนมาก ลดความสุขในชีวิตและดึงเราออกจากกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตจริง เหมือนจะเป็นปัญหาสังคมในยุคใหม่ที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับเทคโนโลยีสารสนเทศสร้างผลกระทบต่อมนุษย์อย่างยากจะหลีกเลี่ยง

ปัญหาสังคม เป็น สภาวะการณ์ที่มีผลกระทบต่อคนจำนวนมากในสังคม และเห็นว่าควรร่วมกันแก้ไขปัญหานั้นให้ดีขึ้น สาเหตุของปัญหาสังคมอาจเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในลักษณะที่ผู้คนในสังคมยอมรับไม่ได้ อาจเกิดจากความบกพร่องทางร่างกายและจิตใจของมนุษย์หรืออาจเกิดจากปัจจัยทางสภาวะแวดล้อมทางธรรมชาติที่ไม่เหมาะสม ปัญหาของมนุษย์กับเทคโนโลยี จึงเป็นสภาวะหนึ่ง ที่ชีวิตประจำวันของเราหลีกเลี่ยงได้ยากจากการพึ่งพาเทคโนโลยีสารสนเทศ อันกลายเป็นกลไกสำคัญในการกำหนดชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ เช่น โซเชียลมีเดียที่เป็นเครื่องมือในการพัฒนาความสัมพันธ์ของคนในสังคมแทนการปฏิสัมพันธ์แบบเดิม ทำให้การติดต่อสื่อสารเป็นไปได้ง่าย แต่ก็มีผลกระทบต่อผู้ใช้และสังคม (วันทนะสมบัติ, 2018) โดยเปลี่ยนวัฒนธรรมการบริโภคข่าวสาร เปลี่ยนพฤติกรรมส่วนตัวผู้ใช้ รวมไปถึงการสร้างเนื้อหาป้อนเข้าสู่แพลตฟอร์ม ซึ่งแพลตฟอร์ม ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการจับคู่ระหว่างเนื้อหา กับผู้รับ โดยมี อัลกอริทึม เป็นตัวกำหนด ดึงเนื้อหาโดยเน้นเฉพาะด้านที่ผู้ใช้สนใจ รวมถึงถูกนำเสนอซ้ำ นำไปสู่สภาวะฟองสบู่ของข้อมูลข่าวสาร จากข้อมูลข่าวสารปริมาณมหาศาลที่อาจไม่มีคามน่าเชื่อถือใด ๆ เมื่อเรารับข้อมูลที่มีอยู่เป็นจำนวนมากเกินไปทำให้เกิดสภาวะการสับสนในข้อมูลที่ได้รับมาก่อนเกิดสภาวะข้อมูลท่วมท้น เนื่องจากข้อมูลข่าวสารจำนวนมากถูกสร้างมาเพื่อดึงดูดผู้รับ แย่งชิงความสนใจและความคิดของผู้คน ข้อมูลข่าวสารล้นหลามไหลท่วมท้นเข้ามาในความคิด จนทำให้เกิดการสับสน มึนงง กระทั่งยากลำบากต่อการตัดสินใจ เมื่อมีข้อมูลที่มากแต่มีเวลาน้อยเกินไป รวมถึงข้อมูลที่ไร้คุณภาพผลิตซ้ำได้อย่างง่ายดายทำให้ข้อมูลปริมาณมหาศาลไหลผ่านเราไป และเราก็ไม่มีเวลามากพอที่จะประมวลผลและเลือกรับข้อมูลที่ดีที่สุด สร้างสภาวะการรับรู้ที่สับสน ไม่ตรงกับความเป็นจริง แม้กระทั่งความต้องการอยากหลีกเลี่ยงหนีไปหาสภาวะที่สงบนิ่งกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สภาวะข้อมูลท่วมท้น เกิดขึ้นมาพร้อมการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ (วิทยา, 2020) มีการวิจัยเกี่ยวข้องกับอาการภาวะข้อมูลท่วมท้นว่า การได้รับข้อมูลหลายชุดข้อมูล ข้อมูลมีความซับซ้อน และมีจำนวนมาก หรือข้อมูลที่มีความขัดแย้งจะทำให้คุณภาพของการตัดสินใจลดลง เนื่องจากข้อจำกัดของแต่ละบุคคลในการประมวลผลข้อมูลทั้งหมดและทำการตัดสินใจอย่างเหมาะสมที่สุด รวมไปถึงอาการอัมพาตจากการวิเคราะห์ (Analysis Paralysis) เพราะมีข้อมูลที่มากเกินไปจนไม่ได้ลงมือทำ เพราะมัวแต่จับจ้องและจดจ่ออยู่กับข้อมูล หรือแม้กระทั่ง เกิดอาการสมาธิสั้น (Attention Deficit Trait) ที่ไม่สามารถจดจ่อกับเนื้อหาข้อมูลได้อย่างต่อเนื่อง อันเนื่องจากต้องประมวลผลหลายด้าน จนไม่สามารถจดจ่อกับสิ่งใดเป็นพิเศษ รวมไปถึงความกังวล สับสน มึนงง ในการทำความเข้าใจข้อมูล คล้ายกับการเป็นโรคชนิดใหม่ที่ทำให้การตัดสินใจต้อยลงและเป็นเหยื่อของข้อมูลเท็จ ที่ถูกทำให้เชื่อว่าเป็นจริง เนื่องจากข่าวสารที่น่าเสนอเราจากช่องทางดิจิทัล ถูกประมวลโดยอัลกอริทึมอันเป็นตัวกำหนดว่า สิ่งใดควรนำเสนอต่อการรับรู้ของเรา เมื่อเราเกิดสนใจในข้อมูลลง ก็เป็นไปได้อย่างสูงว่าจะพบกับข้อมูลลงนั้นซ้ำ ๆ ทำให้เราเชื่อว่าข้อมูลลงเหล่านั้นที่ถูกนำเสนอซ้ำ ๆ เป็นข้อมูลที่เป็นจริง การแข่งขันกันนำเสนอข้อมูลบนโลกดิจิทัลที่ทะลักล้นเกินกว่าสมอของคนที่รับได้ จนเกิดเป็นอาการอัมพาตด้านการวิเคราะห์ มนุษย์จึงต้องตระหนักว่าตนอยู่ท่ามกลางภาวะการณัรบกวนของโลกดิจิทัล รวมถึงรู้ตัวถึงการเสพติดในการรับข้อมูลข่าวสารในปัจจุบันเพื่อควมมีสุขภาพชีวิตที่ดี

Analysis Paralysis เป็นอาการจากการที่มีความคิดวิเคราะห์ที่มากเกินไป เป็นผลทำให้เกิดอาการคิดไม่ออก เป็นปัญหาที่ทำลายสุขภาพจิต เกิดมาจากการรับข้อมูลที่มากเกินไป ส่งผลให้เกิดความไม่กล้าคิดไม่กล้าตัดสินใจ สมองต้อตัน หรือแม้แต่ลงมือทำสิ่งใดไม่ได้เลยเพราะไม่สามารถตัดสินใจและสับสน ลุกกลามไปสู่ความคิดที่วุ่นวายจนไม่สามารถควบคุมได้ เพราะความคิดเชื่อมโยงกับตัวเรา ทำให้เกิดความวิตกกังวลหรือนอนไม่หลับ

โซเชียลมีเดีย (Social Media) หมายถึงสื่อที่สร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้ใช้โดยผ่านช่องทางออนไลน์ ถูกพัฒนาต่อเนื่องมาจากเว็บไซต์ แต่มีลักษณะพิเศษคือ ผู้ใช้มีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา ช่วยให้ผู้คนสามารถนำเสนอเรื่องราวของตนเอง ลักษณะวิถีชีวิต ความสนใจส่วนตัว งานอดิเรก ผ่านพื้นที่สาธารณะบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยสามารถติดตามเรื่องราวของบุคคลอื่นที่ใช้งานผ่านเครือข่ายได้ ทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้คนที่ขยายเครือข่ายทำความรู้จักกับผู้ใช้งานคนอื่นในเครือข่าย ถือเป็นช่องทางสื่อสารสำคัญในปัจจุบัน สะท้อนวัฒนธรรมการแสดงออกทางความคิด ความเชื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาให้คน เข้าถึง และมีปฏิสัมพันธ์ในระดับความคิดและจิตวิทยา มีบทบาทและอิทธิพลสำคัญในชีวิตยุคปัจจุบัน โดยเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องมือสื่อสาร แสดงออกถึงอัตลักษณ์ของผู้คนสมัยใหม่ เป็นการหลอมรวมชีวิตเข้ากับเทคโนโลยีการสื่อสาร การสื่อสารออนไลน์สร้างความเปลี่ยนแปลงให้ผู้คนจำนวนมากทำให้ถูกรอบงำจากสื่อยุคใหม่จากการออกแบบเพื่อให้ผู้คนนิยมและติดตาม เพราะยอดเหล่านี้เอื้อประโยชน์ทางการค้า ทำให้ชีวิตประจำวันเราต้องหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาดูตลอดเวลาวันละหลายร้อยครั้ง การกระตุ้นให้เกิดการใช้และการเข้าถึงคืออำนาจและอิทธิพลแบบใหม่ที่อยู่เหนือจากชีวิตในความเป็นจริง และความเคลื่อนไหวในโลกเสมือนจริง โซเชียลมีเดียเหล่านี้มีผลกระทบต่อความซึมเศร้า ความเปราะบาง ความหวาดกลัว ความเหงา ความวิตกกังวลของผู้คน อีกทั้งปัญหาข่าวปลอมที่มีมากมายและสถานการณ์ก็เลวร้ายลงเรื่อย ๆ จนบางครั้งไม่มีใครเชื่อโลกที่เป็นจริง ตัวอย่าง เช่น กรณีไวรัสโคโรนาในสหรัฐอเมริกาที่ส่งต่อข่าวเท็จ ข้อมูลลวงจนทำให้ไม่มีการจัดการป้องกันที่ดี ทำให้ได้รับผลกระทบที่รุนแรง

การนำเสนอตัวตนและประกอบสร้างตัวตนผ่านโซเชียลมีเดีย เป็นการนำเสนอตัวตนบนโซเชียลมีเดียซึ่งเป็นดังโลกเสมือนที่ต่างจากโลกจริงในทางกายภาพ โดยตัวตนของเราเป็นสิ่งที่ยืนยันว่าตนเป็นใคร เป็นสิ่งที่ระบุลักษณะและเอกลักษณ์ของบุคคลนั้น เป็นสิ่งที่มนุษย์ประกอบสร้างขึ้นภายใต้สภาวะบริบททางสังคม วัฒนธรรมที่ตนเองอาศัยอยู่การหลอมรวมเข้ากับเทคโนโลยีการสื่อสารอันก้าวหน้าในยุคปัจจุบันที่การติดต่อสื่อสารได้ขยายตัวอย่างกว้างไกล เกิดการขยายขอบเขตและและเปลี่ยนวัฒนธรรมเกิดการผสมผสานตัวตนไปพร้อม ๆ กัน โดยเฉพาะ โซเชียลมีเดียเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารของมนุษย์ยุคปัจจุบัน จึงเป็นเสมือนพื้นที่หล่อหลอมและสร้างตัวตนที่มีอิทธิพลเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งการที่เราจะสามารถจะติดต่อสื่อสารผ่านโลกออนไลน์จำเป็นต้องมีการสร้างตัวตนของผู้ใช้งานดิจิทัลซึ่งเป็นตัวแทนจากโลกกายภาพ โดยสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง คำพูด เหล่านี้ล้วนมีอิทธิพลต่อผู้ใช้งาน โดยตัวตนที่ถูกสร้างขึ้นมาเป็นอัตลักษณ์ในโลกออนไลน์ที่เป็นตัวแทนจึงเป็นเพียงมายาภาพของผู้นำเสนอที่อยู่ภายใต้การควบคุม เช่นการสร้างรูปประจำตัว หรือรูป Profile ในแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย ซึ่งเราต่างต้องการสร้างภาพการรับรู้ที่ดูดีต่อตัวของตนเอง ภาพนำเสนอที่เกิดขึ้นจึงสร้างความรับรู้ที่เสมือน ทำให้การรับรู้เข้าใจในบุคคลต่างไปจากโลกจริง วัฒนธรรม เน็ตไอดอลในปัจจุบัน หล่อหลอมให้เราต้องสร้างตัวตนให้เป็นที่น่าสนใจ เรียกอวดโลก หรือความนิยมจากผู้คน หาทางสร้างความดึงดูดต่อคนรอบข้าง ภายใต้การสื่อสารลักษณะนี้ กลายเป็นการผสมผสานขึ้นส่วนที่กระจัดกระจายของบุคคลจากโลกกายภาพให้เกิดขึ้นในโลกดิจิทัล เกิดการรับรู้ลักษณะอัตลักษณ์บุคคลที่ผิดเพี้ยนไปจากโลกจริง เช่น เราสามารถติดต่อคนรู้จักผ่านสื่อโซเชียลมีเดียแต่เราไม่เคยได้พบเจอตัวจริง สิ่งที่เรารับรู้ได้เป็นเพียงลักษณะที่ปรากฏบนแพลตฟอร์มดิจิทัล การโพสต์แชร์เนื้อหาต่าง ๆ การเขียนบรรยายความรู้สึก การโพสต์ภาพการใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชีวิตท่องเที่ยว ไลฟ์สไตล์ การกดไลค์ กดแชร์แสดงไปถึงความนิยมในตัวบุคคล รวมไปถึงการแสดง ความรู้สึกส่วนตัว การแสดงทัศนคติ เหล่านี้ถือเป็นการแสดงออกตัวตนที่หลากหลาย ส่งสารไปยังผู้รับ บนแพลตฟอร์ม ปรากฏเป็นภาพที่เรารับรู้ต่อบุคคล แต่อาจเป็นภาพที่ถูกตกแต่ง ต่างจากความจริงที่เป็น ตัวตนที่แท้จริงและไม่แสดงออกมา สถานะที่เรารับรู้ถึงตัวบุคคลนั้นจึงได้เพียงชิ้นส่วนหนึ่งของความเป็นจริงที่กระจัดกระจายมาประกอบสร้างในรูปแบบดิจิทัล ที่เป็นได้เพียงภาพเสมือนแต่ไม่เข้าถึงตัวบุคคลจริง ๆ สะท้อนกลับกันไปมาในโลกออนไลน์ ในทางกลับกัน เรารับรู้ตัวตนของเราจากภาพแทนตัวที่นำเสนอ ผ่านสื่อดิจิทัล ก็เป็นการประกอบสร้างการรับรู้ในทิศทางที่เราต้องการเผยแพร่สู่ผู้อื่น ซึ่งเป็นภาพสะท้อน ตัวตนที่เราต้องการนำเสนอเท่านั้น ทำให้โลกดิจิทัลเป็นดังโลกเสมือนที่ไม่ใกล้เคียงกับความจริง ดังโลกที่ ต้องประติดประต่อชิ้นส่วนเพื่อประกอบสร้างภาพตัวตน เมื่อเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ที่แพร่หลายทำให้เกิดการสร้างตัวตนออนไลน์ ที่เป็นตัวแทนนำเสนอภาพลักษณ์ของเจ้าตัวและสร้างความประทับใจ อันเป็น ตัวตนที่ถูกคาดหวัง โลกทางดิจิทัลจึงเต็มไปด้วยข้อมูลตัวตนที่บิดเบือน ไม่ประสานกันสนิท สื่อดิจิทัลจึงมี บทบาทสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการนำเสนอตัวตนของมนุษย์ กระบวนการปฏิสัมพันธ์ของตัวเรากับผู้ร่วมใช้ งานอื่น ๆ ที่หลากหลายล้วนมีอิทธิพลต่อตัวเรา เราจึงต้องควรใช้วิจารณญาณในการคัดกรองความจริง จากข้อมูลปริมาณมหาศาลในโลกออนไลน์ และมีความตระหนักถึงความแตกต่างระหว่างโลกทางกายภาพ และโลกของดิจิทัล ที่จะช่วยให้เรารับข้อมูลได้อย่างมีสติและวิจารณญาณเมื่อต้องเผชิญหน้ากับเทคโนโลยี ข้อมูลข่าวสารดิจิทัลจำนวนมหาศาลบนโลกออนไลน์ ด้วยการตระหนักเสมอว่า โลกแห่งความจริงและความลงมาบรรจบกัน เราจึงต้องอาศัยสติกลั่นกรองการรับรู้ข้อมูลต่าง ๆ อยู่เสมอ เพื่อไม่ตกเป็นเหยื่อ ของภาพลวงตาจากข้อมูลมหาศาลในโลกออนไลน์

2.2 การใช้เทคโนโลยีในงานศิลปะ

ต้นศตวรรษที่ 20 การนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้เพื่อสร้างภาพใหม่ ๆ เพื่อเผยแพร่ เกิดคอมพิวเตอร์ และดิจิทัลอาร์ตที่พัฒนาสู่การปฏิวัติทั้งด้านความรู้และสติปัญญาในงานศิลปะ คอมพิวเตอร์ที่เป็น เครื่องมือมีใช้กันอย่างแพร่หลายและมีอิทธิพลไปในทุกวงการ จนกระทั่งคอมพิวเตอร์ได้เป็นส่วนหนึ่งใน ชีวิตประจำวันของมนุษย์ จึงไม่แปลกที่คอมพิวเตอร์จะก้าวเข้าสู่อาณาเขตของศิลปะ อันเป็นสิ่งที่มนุษย์ สร้างสรรค์จากวัสดุในชีวิตประจำวัน ในงานศิลปะ มีการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสร้างงานทัศนศิลป์ ไม่ว่าจะ

เป็น ในงานจิตรกรรม มีการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อวาด หรือแม้แต่ตกแต่งภาพ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ด้านประติมากรรม มีการใช้โปรแกรมประเภท 3 มิติ ในการออกแบบเพื่อทำแบบร่างหรือออกแบบรูปทรง แม้กระทั่งใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดนิทรรศการทางศิลปะในพิพิธภัณฑ์ คอมพิวเตอร์ได้เพิ่มพูนความสำคัญในงานศิลปะมากขึ้นเรื่อย ๆ เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานไม่ว่าจะเป็น ศิลปะดิจิทัล (Digital Art), ภาพเคลื่อนไหว (Motion Graphic), ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art), ศิลปะวิดีโอทัศน์ (Video Art) เป็นต้น ซึ่งสื่อสมัยใหม่เหล่านี้ทำหน้าที่เชื่อมโยงเข้าหากันจนปัจจุบันผู้คนเริ่มคุ้นชินและเข้าใจ ศิลปินจำนวนมากใช้เทคโนโลยีหรือข้อมูลมาสร้างเป็นผลงานศิลปะ โดยลดขอบเขตของข้อจำกัดของงานศิลปะ และข้อมูล เกิดการตีความใหม่ๆ มีการพัฒนาดิจิทัลอาร์ตมาตั้งแต่ 1950 ซึ่งเป็นเวลาที่คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลกำลังพัฒนาขึ้นมา ศิลปินใช้ดิจิทัลอาร์ตได้สะท้อนลักษณะทางวัฒนธรรม ชีวิตประจำวัน และศิลปะด้วยเทคโนโลยีในช่วงเวลานั้น ๆ ที่มีอิทธิพลในด้านความคิดของมนุษย์ การรับรู้ สุนทรียะ การแสดงออก เหล่านี้ขยายขอบเขตการเชื่อมโยงระหว่างโลกทางกายภาพนำไปสู่การต่อยอดความคิด ที่โลกของดิจิทัลเปิดช่องทางใหม่ ๆ ในการทำความเข้าใจความแตกต่างซึ่งเป็นการฉีกขอบแบบเดิม ที่เดินไปพร้อมกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีสารสนเทศได้พัฒนาอย่างก้าวกระโดด การพัฒนาที่ไม่เพียงเป็นแค่การสื่อสาร แต่ขยายอิทธิพลครอบคลุมเข้าไปมีบทบาทในชีวิตประจำวันในด้านต่าง ๆ ศิลปะจากดิจิทัลอาร์ตจึงเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตในยุคปัจจุบัน

(มาร์ติน, 2008) กล่าวว่า สื่อดิจิทัลอาร์ตมีพัฒนาการยาวนานมาตั้งแต่ ทศวรรษ 1970 อย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ศิลปินวิดีโออาร์ตได้นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ทางศิลปะ และผลักดันเรื่อยมา จากแนวคิดของการขยายพรมแดนทางศิลปะ ซึ่งสื่อวิดีโอเมื่อประกอบเข้ากับศิลปะจัดวาง ได้สร้างการเรียกร้องทางองค์ประกอบทั้งพื้นที่และเวลาจากผู้ชม ซึ่งสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่แตกต่างจากสื่อเดิม การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยให้วีดีโอกลายเป็นมากกว่าภาพบันทึกหรือเครื่องมือถ่ายทอดการเล่าเรื่อง ทำให้ศิลปินสามารถถ่ายทอดการแสดงออกผ่านภาพเชิงสัญลักษณ์ และอุปมาอุปมัยได้เพิ่มขึ้น ซึ่งในยุคก่อน การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในศิลปะถูกมองว่าเป็นเครื่องมือในการสร้างศิลปะแบบขนบ เช่น ภาพถ่าย, ภาพพิมพ์, ประติมากรรม, และเทคโนโลยีเป็นเพียงเครื่องมือ แต่ในปัจจุบันศิลปะจากคอมพิวเตอร์ขยายขอบเขตของการใช้งาน คอมพิวเตอร์ทวีความสำคัญมากขึ้นไปถึงด้านแนวคิดของศิลปินมากกว่าจะใช้เป็นสื่ออย่างเช่นเดิม เมื่อเทคโนโลยีก้าวหน้าขึ้นเรื่อย ๆ การพัฒนา วีดีโอเกมส์, คอมพิวเตอร์, เว็บไซต์ รวมถึงหุ่นยนต์ สร้างลักษณะการมีส่วนร่วมของมนุษย์กับเทคโนโลยี เกิดรูปแบบใหม่ของสื่อที่เรียกว่า Interactive Art อันเป็นการมีส่วนร่วมของมนุษย์และเทคโนโลยี ทำให้เทคโนโลยีไม่ได้เป็นเพียงสื่อ

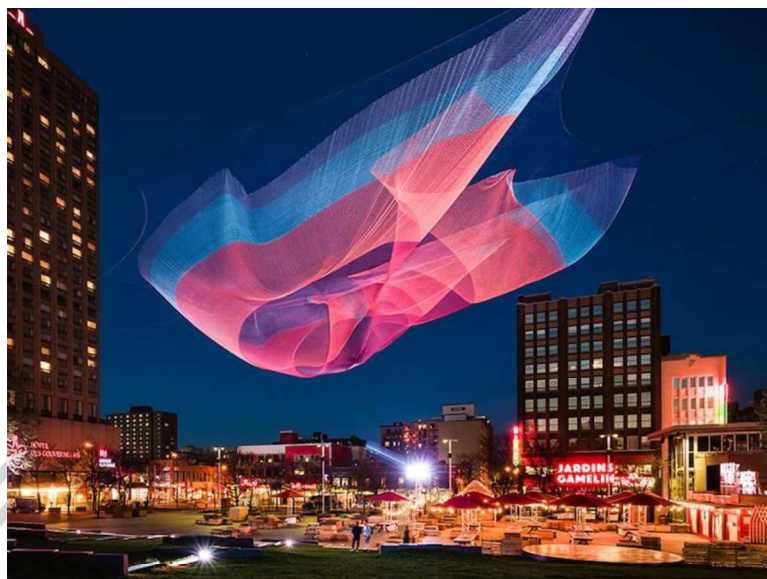
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(Medium) ทางศิลปะอีกต่อไป ศิลปะสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่กระจายตัวไปทั่วโลกเนื่องจากการแพร่หลายของอินเทอร์เน็ตช่วยสร้างชุมชนศิลปะดิจิทัลให้กระจายไปยังภูมิภาคต่าง ๆ ของโลกขณะเดียวกันก็สะท้อนธรรมชาติของโลกศิลปะที่เป็นหนึ่งเดียวและครอบคลุมทั่วโลกมากขึ้น จนกระทั่ง ทศวรรษที่ 1990 การพัฒนาทางดิจิทัลทำให้เกิดการผสมผสาน ด้วยวิธีและรูปแบบที่หลากหลายทำให้ สถานภาพของวิดีโอจัดวางเป็นที่ยอมรับในฐานะชิ้นงานศิลปะที่ไม่เหมือนใคร เช่น งาน Projection Mapping ซึ่งเป็นการผสมผสานศิลปะจัดวางและวิดีโออาร์ต สภาพแวดล้อมของการจัดวางอนุญาตให้ผู้ชมได้เข้าไปมีส่วนร่วมในกระบวนการของความเป็นวัตถุทางศิลปะ ซึ่งในงานจัดวางหลาย ๆ ประเภท ผู้ชมสามารถเข้าไปสู่ตัวงานเพื่อรับประสบการณ์โดยตรงจากตัวงาน

2.3 Projection Mapping

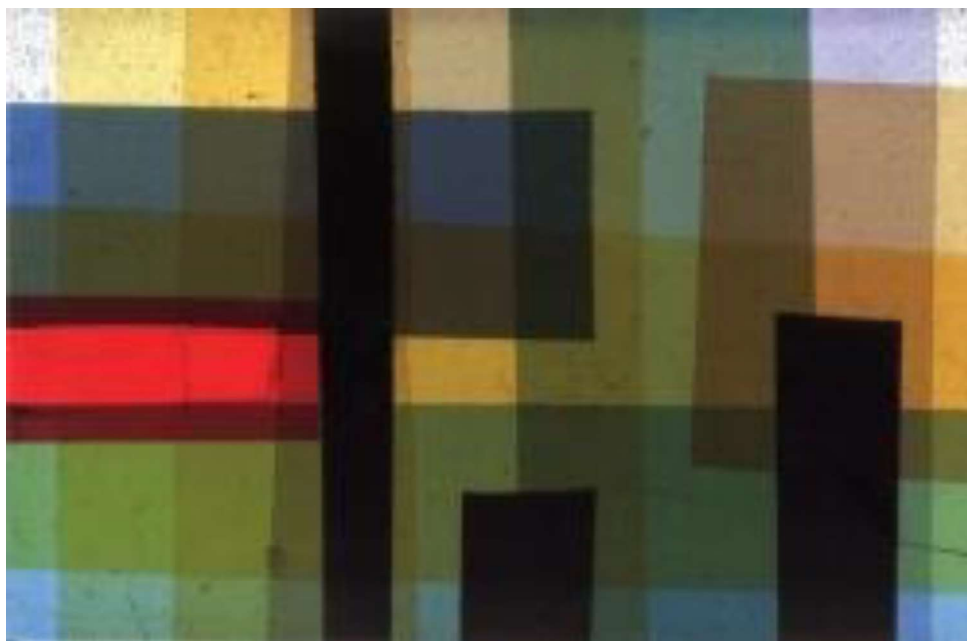
Projection Mapping เป็นการฉายภาพเคลื่อนไหว ลงไปสู่วัตถุ หรือฉากในลักษณะตามที่ต้องการ แบ่งออกเป็นสองส่วนคือ Projection คือวิธีการแสดงผล หรือการฉายภาพที่มีลักษณะแบบเดียวกันกับเครื่องฉายภาพยนตร์ที่แหล่งกำเนิดแสงจะฉายภาพจากเครื่องฉายไปยังจอ หรือพื้นที่รับภาพที่แสงตกกระทบเพื่อแสดงผลภาพ ซึ่งอุปกรณ์ที่ใช้ในการฉายก็คือ Projector ที่มีความละเอียดสูง Mapping คือการฉายภาพลงบนพื้นที่รับภาพในรูปแบบต่าง ๆ ที่มากกว่าจอภาพแบนๆ สีเหลี่ยม ซึ่งอาจเป็นพื้นผิวหรือวัตถุที่มีรูปร่างที่หลากหลาย และรูปทรงที่มีมิติ อาจจะนูนลอยตัวขึ้น หรือบุบเข้าไปก็ได้ เช่น อาคาร หรือวัตถุ (เช่น รถยนต์ รองเท้า เป็นต้น) โดยภาพจะมีลักษณะที่ตรงตามตำแหน่งของพื้นที่รับแสงนั้น ๆ เสมือนว่าวัตถุนั้นมีการเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงรูปร่าง และมีมิติอาจนูนสูงหรือนูนต่ำลงไปได้อย่างน่าสนใจ โดยแบ่งโครงสร้างออกเป็น ส่วนเนื้อหาภาพ (Content) กับฉากพื้นผิว (Display Surface) ทั้งสองส่วนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ศิลปินจะต้องหาเทคนิควิธีการ รวมทั้งความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างผลงาน ลักษณะของเนื้อหาของภาพ ที่จะนำมาฉาย อาจสร้างด้วยเทคนิค Computer Animation, Live Action, หรือ Motion Graphic ซึ่งงาน Projection Mapping คือการสร้างงานในลักษณะ 3D Optical Illusion ที่ภาพจะมีมิติเสมือนจริง โดยอาศัย หลักการการทำภาพเคลื่อนไหวมาประยุกต์ใช้กับทัศนธาตุ แล้วนำมาฉายภาพบนพื้นผิวประติมากรรม 3 มิติ เพื่อเพิ่มมิติการรับรู้ เป็นศิลปะที่สำรวจการรับรู้ของมนุษย์โดยตระหนักถึงการเข้ากันของรูปทรงและภาพที่ฉาย โดยศิลปะชนิดนี้แสดงตัวตนในหลายลักษณะ มีความเป็นดิจิทัลที่ถูกนำเสนอโดยเครื่องจักร โดยลักษณะทางสุนทรียศาสตร์ของ Projection Mapping ถูกนับเป็น ฟาวออบเจค จากแนวคิดในกลุ่มดาดา มีความเป็นอิสระโดยศิลปินสามารถสร้างการสื่อสารที่เชื่อมต่อกับผู้ชมไปในทิศทางใหม่ โดยศิลปินสามารถแสดงงานได้ในทุกพื้นที่ และทุกวัสดุที่เป็นตัวรับภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่าง Projection Mapping จากงาน Amsterdam Light Festival
ที่มา : <http://www.meetingmediagroup.com/article/world-masters-of-projection-mapping-to-debut-in-amsterdam> (สืบค้น 11 กุมภาพันธ์ 2564)

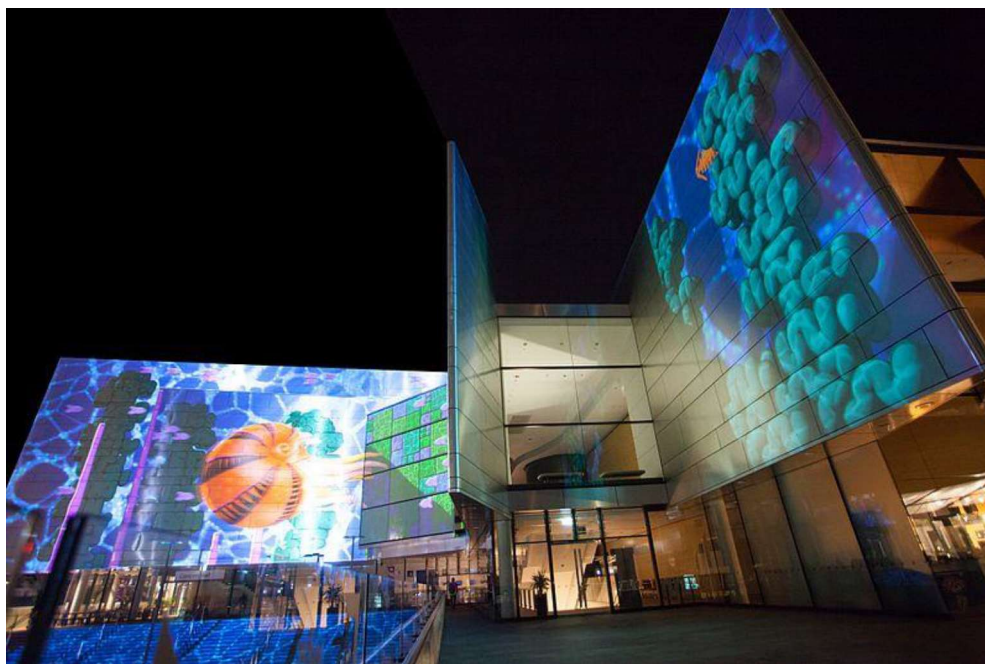
พัฒนาการของ Projection Mapping มีมาตั้งแต่ทศวรรษที่ 1950 โดยเฉพาะในสายงานศิลปะที่สนับสนุนความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล ถูกพัฒนามาตั้งแต่จอสำหรับฉายภาพยนตร์และพัฒนาไปในหลายทิศทาง ไม่ว่าจะเป็นใช้ในการจัดนิทรรศการ หรือการนำเสนอสินค้าและผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีข้อได้เปรียบจากสื่ออื่นในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบใหม่ ๆ ให้กับวัตถุ การสร้างการปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ หรือสร้างเนื้อหาอันเป็นที่น่าจดจำ อันเกี่ยวข้องกับการสร้างศิลปะด้วยแสง ในงานของ Bruno Munari เป็นบุคคลหนึ่งที่ใช้การวาดภาพด้วยแสง ในงานชื่อ “Proiezioni Dirette” เป็นงานศิลปะวีดีโอจัดวาง โดยฉายภาพไปยังวัสดุที่เป็นพลาสติกสี กระจาดาช หรือว่าแก้ว



ภาพที่ 2.2 “Proiezioni Dirette” ผลงานของ Bruno Munari ศิลปะ video installation
ที่มา <http://www.munart.org/index.php?p=15> (สืบค้น 11 กุมภาพันธ์ 2564)

ซึ่งลักษณะการใช้งาน Projection Mapping ยังพัฒนาไปอย่างหลากหลายในยุคต่อมา มีการนำ Projection Mapping แสดงสู่สายตาสาธารณชนมากขึ้น มีการจัดแสดงฉายภาพขึ้นบนอาคารทางสถาปัตยกรรมเพื่อหรือแม้แต่ธรรมชาติ นำเสนอมุมมองที่สวยงามแปลกใหม่ ถูกใช้ในเชิงธุรกิจอย่างแพร่หลาย มีการจัดงานนิทรรศการแสง ซึ่งเป็นการแสดงงานศิลปะด้วยแสง ที่รวมเอาผลงานที่สร้างสรรค์ด้วยการใช้แสงไม่ว่าจะเป็นงาน Laser งาน Neon หรือการจัดไฟในรูปแบบต่าง ๆ ผสมผสานกับงาน Interactive มาจัดแสดง และเป็นที่นิยมของสาธารณชน จัดขึ้นในภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก อันเป็นการผสมผสานสุนทรีย์ของการรับรู้แสง ขยายขอบเขตให้แสงเข้ามาเป็นส่วนสำคัญในงานศิลปะมากขึ้น ด้วยความสามารถที่เปลี่ยนวัตถุธรรมดาให้กลายเป็นสิ่งจัดแสดง สามารถดึงดูดความสนใจจากสาธารณชน ผวนกับรูปแบบหรือรูปทรงที่มีศักยภาพที่จะรับภาพฉาย ทำให้สามารถเพิ่มประสบการณ์ทางการรับรู้ให้ผู้ชม ทั้งด้วยความหลากหลายและเฉพาะตัวในการใช้ Projection Mapping เปิดโอกาสให้ศิลปินสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและผลักขอบเขตของศิลปะ ช่วยเอื้อให้ศิลปินมีเครื่องมือใหม่ในการนำเสนอต่อสาธารณชน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 การฉาย Projection Mapping บนอาคาร
ที่มา : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Concourse_Chatswood.jpg
(สืบค้น 11 กุมภาพันธ์ 2564)

ลักษณะการทำงานของศิลปินทำงาน Projection Mapping เป็นการผสมผสานระหว่างงานทางเทคนิค การออกแบบและการจัดองค์ประกอบ การใช้สีของแสง รวมไปถึงงานสร้างภาพเคลื่อนไหวจากการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ ผสมผสานสุนทรียศาสตร์และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างเนื้อหาอันเป็นที่จดจำ ทำหน้าที่เป็นสื่อ ที่ถ่ายทอดเรื่องราว ทั้งภาพเคลื่อนไหว และเสียง ผสมเข้ากับบริบท หรือวัตถุที่ฉายในบรรยากาศที่มืด ขนาดของวัตถุที่ใหญ่จะช่วยสร้างความรู้สึกและช่วยนำเสนอประสบการณ์ต่างรูปแบบออกไปในชีวิตประจำวันของผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 อิทธิพลทางความคิดจากศิลปิน

ศิลปินที่มีแนวทางการคิดคล้ายกับของผู้เขียนคนหนึ่งคือ Felipe Pantone เกิดในปี 1986 เป็นศิลปินที่ไม่เปิดเผยตัวตนและใบหน้า และใช้ชื่อที่เป็นนามแฝง ศิลปินลูกครึ่งอาเจนติน่า-สเปน เกิดใน Buenos Aires และเติบโตในสเปน ผลงานของศิลปินมีทั้ง Kinetic art, installation, และ graffiti มีลักษณะการใช้สีที่เด่นชัด รูปทรงเรขาคณิต ผสมกับ Op Art ซึ่งการผสมผสานเหล่านี้ทำให้นึกถึงสีรูปลักษณะของ Synth pop และแถบสีของทีวีในยุค 80 โดยมีศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจได้แก่ Carlos Cruz-Diez (1923 – 2019) ศิลปินชาวเวเนซุเอล่า ที่ทำงาน Op Art ที่เกี่ยวกับสีในความรู้สึกของศิลปิน



ภาพที่ 2.4 ศิลปิน Felipe Pantone

ที่มา : <https://siglonuevo.mx/nota/1621.felipe-pantone> (สืบค้น 22 มกราคม 2564)

Felipe Pantone เริ่มทำงานกราฟฟิตีในสเปน ในชื่อ Pant1 เริ่มวาดภาพของตัวเองตั้งแต่อายุ 12 ปี จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรม และเริ่มมีผลงานในการสร้างสรรค์ด้านตัวอักษร และสัญลักษณ์มากขึ้น พร้อมกับพัฒนารูปแบบผลงานกราฟฟิตีในสไตล์ Op Art จนกลายเป็นที่จับตามอง และทำให้เขาได้เข้าร่วมอยู่ในกลุ่ม European crew ชื่อตัวอย่าง Ultra Boyz ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลอย่างยิ่งใหญ่ต่อเขา ผลงานของเขาผสมรูปทรงเรขาคณิตและสีเส้นโดดเด่นจนเกิดเป็นภาษาภาพใหม่ที่มีการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สื่อสารที่น่าสนใจด้วยแนวความคิดที่โยงเกี่ยวกับ โลกแห่งยุคดิจิทัลและความเปลี่ยนแปลงในด้านเทคโนโลยี ที่ทุกวันนี้ได้กลายเป็นระบบออนไลน์หรือระบบอินเทอร์เน็ตไปเกือบหมดและครอบคลุมโลกของเราทั้งทางตรงและทางอ้อม ที่เป็นตัวก่อกระบวนการใช้ชีวิตของมนุษย์ไปโดยปริยาย ซึ่งทุกคนเผชิญหน้ากับเทคโนโลยีเหล่านี้ทุกวันจนแทบเสียสามัญสำนึกไป ซึ่งการทำงานของเขาคอบคลุมตั้งแต่ งานกราฟฟิตีไปจนถึงงานศิลปะในแบบ Kinetic Art ที่มีการไลโทนสีแบบ SMPTE color bars หรือสีของหน้าจอสำหรับทดสอบการแสดงผลของจอทีวี และสีนีออนต่าง ๆ ผสมกับสีของโลหะที่สร้างไฮไลต์ให้กับผลงานจนเกิดเป็นมุมมองและสไตล์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ในปัจจุบัน ผลงานของเขาก็ได้รับการยอมรับในระดับโลกอย่างเต็มตัว จากประสบการณ์ที่มีมากขึ้นและการได้โชว์ผลงานในหลายต่อหลายที่ทั่วโลก เกิดเป็นกระแสที่ทำให้ผู้ชมอยากติดตามชมผลงานของเขาในชุดต่อ ๆ ไป

แรงบันดาลใจในการสร้างงานในฐานะศิลปินที่เติบโตในยุคสมัยการเกิดขึ้นของอินเทอร์เน็ต ความเปลี่ยนแปลงในการสื่อสารกันของมนุษยชาติ เทคโนโลยีล้ำสมัยมากมาย ชิ้นงานที่สื่อถึงการเคลื่อนไหวไม่หยุดยั้งของสิ่งเหล่านี้ ซึ่งมาพร้อมอิทธิพลอย่างมากในชีวิตประจำวันของเราไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ผลงานที่มีชื่อเสียงหลากหลายชิ้นของเขาสะท้อนแนวคิดนี้ไว้ในตัว ศิลปินเคยจัดแสดงงานหลายที่ไม่ว่าจะเป็นจะเป็น The Mesa Contemporary Arts Centre หรือจะเป็น The Long Beach Museum of Art ในอเมริกา และ The Palais de Tokyo ในปารีส รวมไปถึงเมืองใหญ่ๆ ในประเทศต่าง ๆ อย่างเม็กซิโก ชิเต้ โอซาก้า ลิสบอน ปาเลสไตน์ อิตาลี และออสเตรเลีย มีอยู่งานหนึ่งที่เขายกมายอมรับว่าเป็นผลงานของเขาคือการเพนท์สีไปบนสะพานข้ามแม่น้ำ Guadalmedina ในช่วงงานเทศกาล 2016 Maus Festival ในเมืองมาลากา ประเทศสเปน และอีกงานที่คนทั้งโลกจำได้คือเขาไปสร้างงานให้กับรถเซฟโรเลต คอร์เวตต์ในปี 1994 ด้วยการทำการพิกเป็นพิกเซลชื่อว่า “ULTRADYNAMIC” ในอินเดียที่เขาอยากทำให้รถล่องหน

ศิลปินพยายามสะท้อนประสบการณ์ของเขาผ่านเทคโนโลยี เป็นตัวแทนของเด็กในยุคอินเทอร์เน็ต ที่มีเทคโนโลยีแทรกซึมอยู่ในทุกทิศทาง เขามองคอมพิวเตอร์เป็นเหมือนดินสอสำหรับสร้างงานศิลปะ สร้างภาษาภาพที่โดดเด่นเฉพาะตัว งานของเขาสะท้อน โลกแบบ The hyper-technological และข้อมูลข่าวสารมากมายที่เรารับในแต่ละวัน เรายืนอยู่บนโลกดิจิทัลอย่างแท้จริง งานของเขาปลุกจิตวิญญาณให้รู้สึกถึงการผนวกรวมของอดีตแบบ Analog และอนาคตแบบ digital ที่ซึ่งความเป็นมนุษย์และความเป็นเครื่องจักร โดยการวางคู่กริด คู่กับแสงปริซึมสีแบบนีออนและรูปทรงเรขาคณิต ศิลปินกล่าวว่า แสงและสีเป็นสิ่งที่ลึกซึ้งสำหรับวิช่วลอาร์ต “ต้องขอบคุณทีวี คอมพิวเตอร์ อันทำให้การรับรู้ของแสงและสีของเราเปลี่ยนไปอย่างถาวร” ศิลปินกล่าว สิ่งที่น่าสนใจในงานของเขาคือพัฒนาการของศิลปินที่ค้นพบสุนทรีย์ของตนเอง เราอยู่ในยุคที่ภาพมากมายถูกผลิตมาให้เห็น งานภาพอันโดดเด่นจึงเป็นจุดแข็ง

ของเขา ศิลปินรับเอากระบวนการทางเทคโนโลยีมาช่วยในทางดีไซน์ เป็นส่วนผสมของการสร้างภาพขึ้นมา เขาใช้โปรแกรมสามมิติเพื่อสร้างความมีมิติให้กับรูปทรงของเขาบนแบคราวน์ที่แบนเรียบ เป็นการเชื่อมโยงโลกดิจิทัลและเทคนิคการกราฟฟิคีเข้าด้วยกัน

เขาสร้างภาษาทางภาพ ที่เชื่อมโยงความโกลาหลของโลกในชีวิตจริงกับโลกดิจิทัล เหมือนกับทีวีที่เปล่งแสงอย่างไม่ปกติ สร้างการรับรู้ที่อยู่เหนือขอบเขตของโลกกายภาพ ศิลปินทดลองทำงานบนแผ่นอลูมิเนียมและเหล็กหนักจากผ้าใบจิตรกรรม ศิลปินกล่าวว่า ปัจจุบันงานศิลปะต่างก็ไม่ได้ยึดติดกับพื้นที่ใด ๆ โลกดิจิทัลสามารถนำงานศิลปะไปสู่ผู้ชมได้ทุกที่ทั่วโลก ศิลปะจึงอยู่ในทุกที่ และศิลปินตระหนักตรงจุดนี้ โลกดิจิทัลนำมาซึ่งความรู้ขนาดใหญ่ อันเป็นช่วงเวลาแห่งประวัติศาสตร์อันยิ่งใหญ่ การผสมผสานของสื่อแบบเก่าเช่น การพ่นสเปรย์ และวิธีการพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ ทำให้เขาสามารถสร้างภาพรับรู้แบบใหม่ที่โดดเด่นท่ามกลางภาพมหาศาลที่ถูกผลิตขึ้นมาเพื่อดึงดูดความสนใจของเรา

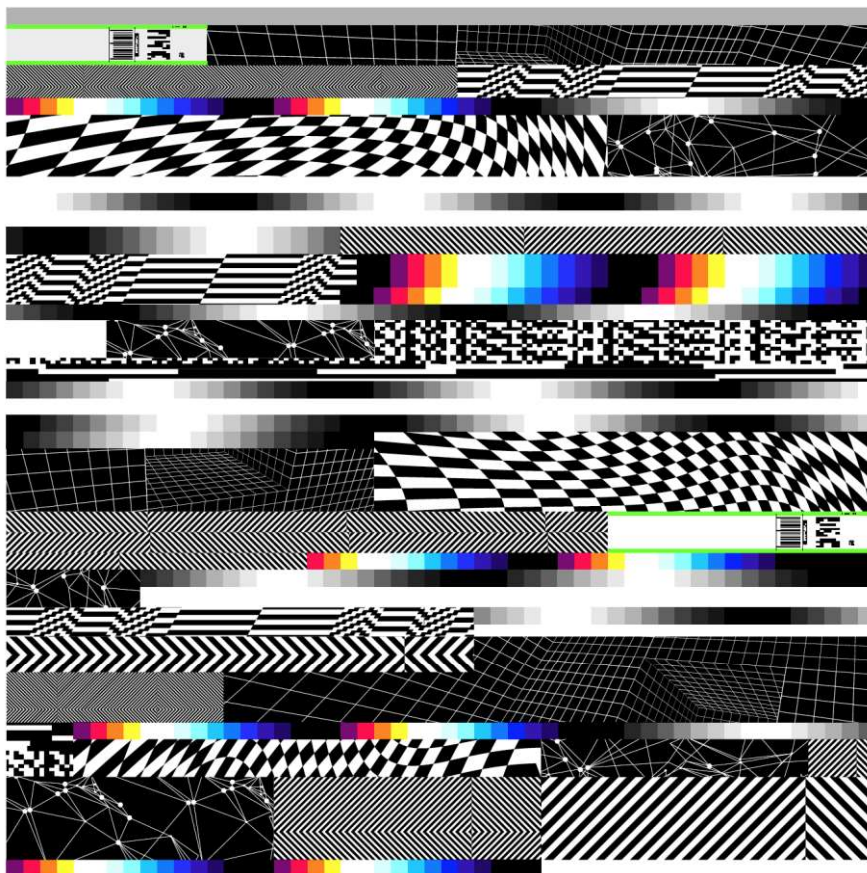


ภาพที่ 2.5 ผลงาน Planar Direction, Mural Festival 2016, Spray paint, Montreal, Canada

ที่มา : <https://streetartnyc.org/blog/2017/06/06/felipe-pantone-presents-planar-direction-at-station-16-gallery/> (สืบค้น 22 มกราคม 2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นิทรรศการ Planar Direction ในมอหรืออล ศิลปินร่วมเทศกาล ด้วยงานกราฟฟิก และกราฟิตี้ ด้วยรูปทรงเรขาคณิตสีสดใส ตัดกับสีขาวดำ พุดถึงการใช้ชีวิตในโลกที่มีเทคโนโลยีสูงเกินไปทำให้เราต้องรับข้อมูลภาพจำนวนมากของสมัยใหม่ ผลงานของเขาโดดเด่นด้วยเสปกตรัมของสี ตัดกับภาพพื้นขาวดำมีลักษณะเป็นมิติลวงตา สร้างการรับรู้ใหม่สู่ผู้ชม



ภาพที่ 2.6 ผลงาน CHROMADYNAMICA 61, 2018, Giclee print, 20*20 in, USA

ที่มา : <https://www.artsy.net/artwork/felipe-pantone-chromadynamica-61>

(สืบค้น 22 มกราคม 2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปินรับเอาลักษณะภาพของต้นยุคดิจิทัลในสมัย 90 อันเป็นยุคของทีวีและการเริ่มต้นของอินเทอร์เน็ต มาผสมผสานร่วมกับรูปทรงเลขาคณิตอันเป็นสัญลักษณ์ประจำตัวของศิลปิน ปลูกเร้าผู้ชมให้ระลึกถึงความเป็นเทคโนโลยีของวันวาน และอนาคตของยุคดิจิทัล ผู้เขียนให้ความสนใจกับวิธีการนำเสนอและแนวคิดของศิลปินที่สามารถถ่ายทอดสะท้อนลักษณะของความเป็นเทคโนโลยียุคดิจิทัลด้วยสีที่ราวกับเป็นแสง ประกอบกับลักษณะของกราฟฟิคที่มีความเฉียบคมสร้างแรงบัลดาลใจในการค้นหาแนวทางของศิลปิน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ในวิทยานิพนธ์หัวข้อ “ภาพสะท้อนการเผชิญปัญหาทางสังคมของมนุษย์จากสื่อดิจิทัล” ผู้เขียนต้องการสร้างผลงานที่สะท้อนถึงสถานะของมนุษย์ในยุคปัจจุบันที่ต้องเผชิญกับปัญหาความถดถอยของข้อมูลข่าวสาร อีกทั้ง ยังสร้างผลกระทบในแง่การประกอบสร้างตัวตนของบุคคลและการรับรู้ด้านตัวตนของบุคคลผ่านสื่อดิจิทัล โดยผลงานแต่ละชิ้นผ่านขั้นตอนการศึกษาวิธีการสร้างสรรค์ในรูปแบบวีดีโอจัดวาง โดยสร้างวีดีโอสร้างความรู้สึกระหว่างสถานะดังกล่าว เพื่อฉายลงบนตัวรับภาพฉายที่จัดวางด้วยเทคนิค Projection Mapping เพื่อสร้างความตระหนักถึงสถานะปัจจุบันที่ท่วมทับไปด้วยข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีวิธีการในการดำเนินการสร้างสรรค์ดังนี้

3.1 การกำหนดรูปแบบเนื้อหาและความคิด

การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้มีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์ และเทคโนโลยี ผู้เขียนได้หาข้อมูลที่เกี่ยวข้องในเรื่องราวดังกล่าวเพื่อนำเสนอถึงผลกระทบของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลที่มีผลต่อ เพื่อสร้างภาพฉายที่สามารถสะท้อนสถานะอันสับสนวุ่นวาย รวมไปถึงการประกอบสร้างตัวตนของมนุษย์ ซึ่งโดยเทคนิคการฉายภาพลงบนวัตถุจึงเปรียบเสมือนแสงแห่งเทคโนโลยีที่ทาบทองไปดังเช่น ผลกระทบของเทคโนโลยีที่ทาบทองร่างกายมนุษย์ สะท้อนถึงพรมแดนของดิจิทัล ผู้เขียนได้ใช้แนวคิดในการถ่ายทอดสีของแสงมาอยู่บนวัตถุ ซึ่งสีของแสงจากภาพฉายดิจิทัลที่ถูกสร้างจากคอมพิวเตอร์ เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันที่เราใช้เทคโนโลยีเช่น โทรศัพท์มือถือ ที่เราอ่านหน้าจอเพื่อรับรู้ข้อมูลจากแสงดิจิทัลที่แสดงบนอุปกรณ์ผ่านสายตา จึงได้แนวความคิดของการเป็นภาพฉายลงบนรูปร่างของมนุษย์ ผสมกับความเป็นพิกเซล กล่าวคือรูปทรงสี่เหลี่ยมขนาดเล็ก อันเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดในการแสดงผลของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ

ในด้านรูปแบบของตัวผลงานจะมีลักษณะเป็นชิ้นงานที่ติดตั้งบนพื้นที่ ทำหน้าที่เป็นตัวรับภาพหรือแสงจากเครื่องฉาย Projection Mapping ที่มีการฉายภาพเคลื่อนไหวที่มีลักษณะเป็นแสงที่เต็มไปด้วยสีล้วนฉูดฉาด มีลักษณะประกอบกันเป็นพิกเซล มีการจัดวางชิ้นงานสำหรับรับภาพฉายไว้ในทิศทางที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลากหลาย เช่นด้านบน หรือด้านล่างสร้างสภาวะ การมองของผู้ชมที่แตกต่างไป เพื่อสร้างการรับรู้ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดของผลงานที่เกี่ยวกับสภาวะการรับรู้ข้อมูลข่าวสารและการเผชิญหน้ากับเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคปัจจุบัน ในด้านเทคนิคมีการใช้ซอฟต์แวร์สามมิติ เป็นเครื่องมือในการสร้างภาพเคลื่อนไหวจากคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมสามมิติ การใช้สีเส้นที่จัดจ้าน สร้างภาพที่ดูไกลาหลและสับสนออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหวสำหรับฉายลงบนวัตถุที่กำหนดไว้ เพื่อสร้างความหมายให้กับภาพเคลื่อนไหวที่ฉายตอบสนองต่อแนวคิดดังกล่าวข้างต้น

3.2 กระบวนการสร้างผลงาน

3.2.1 ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลที่จะนำมาใช้

การสร้างสรรคผลงานในชุดนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ผู้เขียนได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลในการสร้างสรรค์ที่พูดถึงสภาวะของมนุษย์ที่เผชิญสังคมดิจิทัลอันเป็นเนื้อหาในผลงานของผู้เขียน รวมไปถึงศิลปะที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัล มนุษย์ ผลกระทบจากเทคโนโลยีดิจิทัล ศิลปะจากดิจิทัล รวมไปถึงอิทธิพลความคิดจากศิลปิน Felipe Pantone ที่มีแนวคิดในการสร้างงานศิลปะเกี่ยวข้องกับมุมมองของยุคดิจิทัล และผลกระทบของดิจิทัลต่อมนุษย์ หลังจากสำรวจข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลแล้วจึงได้หาวิธีการนำเสนอให้สอดคล้องเชื่อมโยงถึงกัน เพื่อสามารถถ่ายทอดเรื่องราวดังกล่าว ด้วยเทคนิคที่เหมาะสมกับเรื่องราว คำนึงถึงความเหมาะสมของพื้นที่ วัสดุที่ใช้รับภาพฉาย การมีส่วนร่วมของผู้ดู ทักษะธาตุ ระนาบมิติ และบรรยากาศแสงในพื้นที่จริง และประมวลข้อมูลความคิดเพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำภาพร่างผลงาน

3.2.2 ศึกษาเทคนิคการสร้างภาพโดยคอมพิวเตอร์

โดยเทคนิคที่นำมาใช้สร้างผลงาน เป็นการค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการสร้างวีดีโอโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยสร้างภาพฉายจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่างเช่น Autodesk 3D Studios Max ที่เป็นโปรแกรมทางด้านการสร้างงานสามมิติที่นิยมใช้ โดยโปรแกรมสามารถทำการจำลองวัตถุที่ต้องการในโปรแกรมสามมิติ หรือแม้แต่สร้างรูปทรงและรูปร่างของมนุษย์ได้อย่างหลากหลาย ในโลกสามมิติ อาศัยการสร้างภาพความเคลื่อนไหวจำลองจากคอมพิวเตอร์ โดยเริ่มจากการสร้างหุ่นจำลองรูปทรง

ของมนุษย์ขึ้นมา และทำการใส่โครงสร้างเพื่อนำมาทำการเคลื่อนไหวรวมไปถึงการตั้งกล้องกำหนดมุมภาพเพื่อทำการจัดมุมและแสงในแบบที่ต้องการ และนำภาพเคลื่อนไหวที่ได้จากโปรแกรมสามมิติมาผสมผสานและสร้างรายละเอียดต่าง ๆ เพิ่มเติมในโปรแกรม Adobe After Effect ที่เป็นโปรแกรมสำหรับตกแต่งภาพเคลื่อนไหว หรือแม้แต่ นำภาพที่ได้จากโปรแกรมสามมิติมาทำการลดทอนให้กลายเป็นภาพที่มีลักษณะเป็น พิกเซล เพื่อสื่อสารถึงเรื่องราวของความเป็นดิจิทัลหรือใส่เทคนิคพิเศษเพิ่มเติมให้กับภาพเคลื่อนไหว รวมไปถึงการปรับสีแสงต่าง ๆ เพื่อแสดงผล และนำภาพเคลื่อนไหวที่ได้ไปทดลองฉายโดยเครื่องฉาย ลงบนชิ้นงานที่ออกแบบมาสำหรับรับภาพฉายโดยเฉพาะ

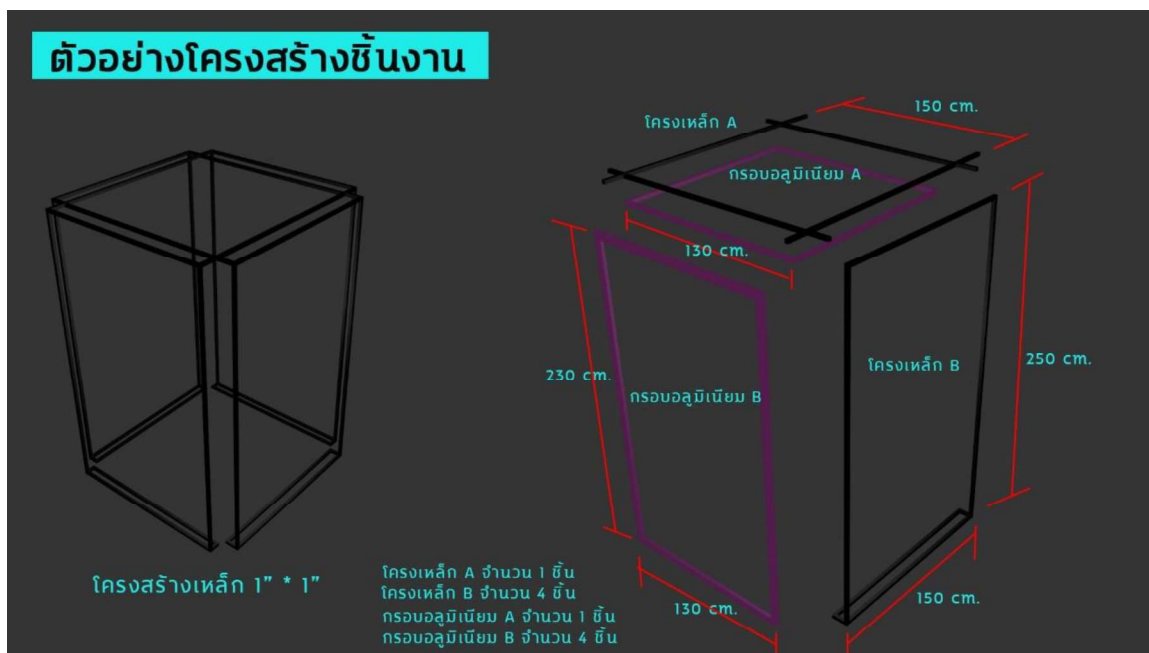
3.3 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่างผลงาน

เมื่อได้ข้อมูลที่รวบรวมมาจึงนำไปสู่การทำภาพร่างแบบ (Sketch) เพื่อเป็นโครงสร้างสำหรับผลงานจริง และเพื่อให้เห็นภาพองค์ประกอบโดยรวมของชิ้นงาน ทั้งโครงสร้างและองค์ประกอบต่าง ๆ รวมไปถึงการจัดวางของชิ้นงาน และใช้โปรแกรม Autodesk 3D Studios Max ในการสร้างโครงสร้างจำลองสามมิติ ของตัวชิ้นงานที่มีขนาดสัดส่วนตามจริง รวมไปถึงสร้างภาพจำลองของบรรยากาศที่ชิ้นงานติดตั้งอยู่ และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการตกแต่งภาพบรรยากาศของห้องแสดง และจำลองลำแสงที่ฉายจากโปรเจคเตอร์ รวมไปถึงการจำลองสภาพแวดล้อมของแสงในชิ้นงาน เพื่อให้เห็นภาพได้ชัดเจนและเข้าใจมากขึ้น เพื่อเป็นแบบก่อนลงมือสร้างชิ้นงานจริง มีการออกแบบภาพวิดีโอ ด้วยโปรแกรม Autodesk 3D Studio Max และ Adobe After Effect เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวและรูปทรงของวิดีโอสำหรับเครื่องฉายโดยกำหนดขนาดสัดส่วนของภาพฉาย เพื่อเวลาฉายจะได้ภาพวิดีโอที่รองรับสอดคล้องกับชิ้นงานได้พอดี ซึ่งแต่ละชิ้นงานที่มีลักษณะและรูปทรงต่างกันไป โดยในเนื้อหาของวิดีโอมีลักษณะของการสะท้อนสภาวะข้อมูลข่าวสารท่วมท้นที่มนุษย์ต้องเผชิญ โดยใช้ลักษณะของความเป็นพิกเซล ภาพเคลื่อนไหวที่ประกอบสร้างรูปทรงของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นร่างกาย ใบหน้า ที่อยู่ท่ามกลางแสงของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เคลื่อนไหวรายล้อมตัวมนุษย์ เป็นเสมือนข้อมูลปริมาณมากมหาศาลรายรอบตัวเราในชีวิตประจำวัน เพื่อสะท้อนสภาวะดังกล่าวขึ้น เพื่อนำเสนอแก่อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการขอคำชี้แนะในการปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปสู่การสร้างผลงานจริง

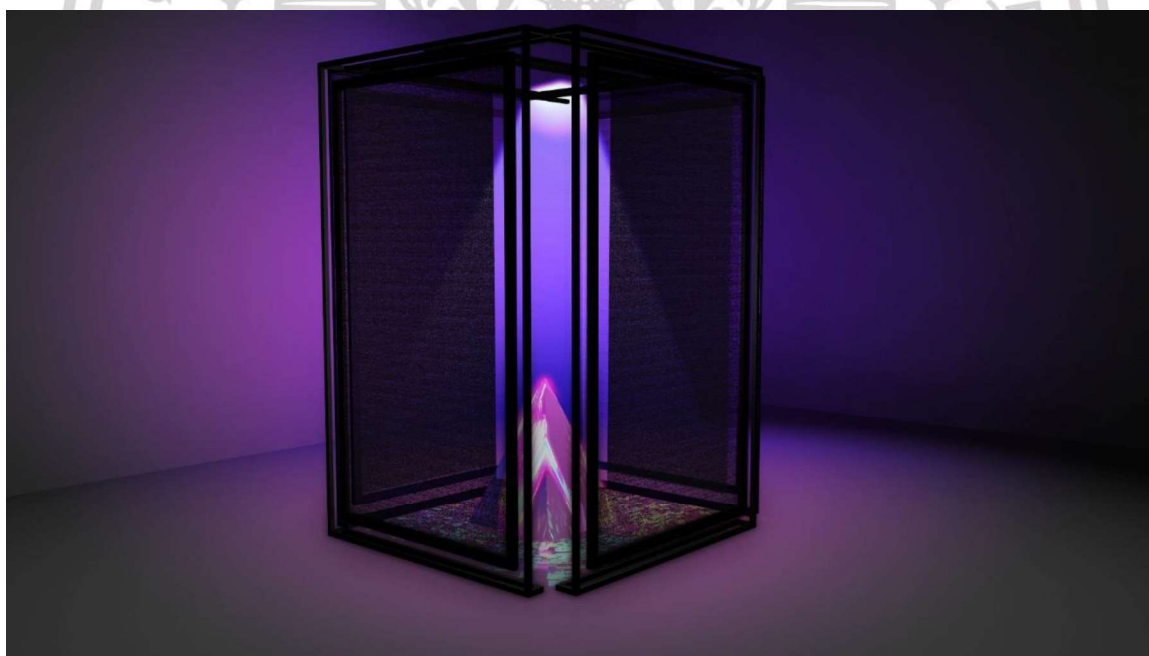
ในกระบวนการการสร้างชิ้นงานภาพวิดีโอจัดทำขึ้นภายใต้แนวคิดของมนุษย์ที่สัมพันธ์กับดิจิทัล โดยใช้ลักษณะร่างกายของมนุษย์ รวมไปถึงส่วนหัว และใบหน้า ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญสำหรับการรับรู้ของมนุษย์ จึงเป็นเสมือนของภาพแทนการรับรู้ของมนุษย์ มาทำการเพิ่มเติมสีสันและการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ท่ามกลาง พิกเซล หรือจุดสี โดยได้ทดลองใช้เทคนิคต่าง ๆ ผนวกรวมจนออกมาเป็นภาพวิดีโออย่างที่ต้องการ

3.3.1 ภาพร่างผลงานชุดที่ 1

ภาพร่างชุดที่ 1 มีจำนวนทั้งหมด 4 ชิ้นงาน โดยมีลักษณะเป็นวัตถุรูปทรงสี่เหลี่ยมเป็นส่วนใหญ่ แต่ละชิ้นมีความแตกต่างโดยมุมมองของผู้ชม มีทั้งที่มีทิศทางมุมมองแบบตรง ๆ มุมก้ม มุมเงย และลักษณะการติดตั้งของตัวชิ้นงานโดยมีแบบทั้งแขวน และลอยตัว ด้วยแนวคิดของความเป็นพิกเซล อันเป็นลักษณะจุดภาพที่เป็นหน่วยพื้นฐานของการแสดงผลทางคอมพิวเตอร์ สะท้อนลักษณะของดิจิทัลและเทคโนโลยี โดยในตัวภาพเคลื่อนไหวจะเป็นร่างกายของมนุษย์ เพื่อแสดงออกถึงผลกระทบจากสื่อดิจิทัลที่มีต่อมนุษย์ หมุนวนอยู่ภายในวัฏจักรภาพแต่ละชิ้นมีลักษณะซ้อนกันเป็นชั้นเพื่อเวลาที่ฉายภาพเข้าสู่วัตถุทำให้เกิดการสร้างภาพที่ซ้อนเหลื่อมกันเป็นชั้น ๆ และวัสดุที่เลือกใช้ เป็นผ้าชนิดหนึ่งที่เราเรียกว่าผ้าไหมแก้ว ที่มีความแวววาวเมื่อกระทบแสงจากเครื่องฉายภาพ เกิดการสะท้อนระยิบระยับบนผิวผ้า การจัดวางชิ้นงานมีทั้งแขวนติดเพดาน ลอยตัว และตั้งพื้น เพื่อให้ผู้ชมมีมุมมองที่แตกต่างไป โดยเนื้อหาของวิดีโอที่ฉายก็แตกต่างกันไปตามลักษณะการจัดวางของชิ้นงาน มีการใช้ความรุนแรงของสี เมื่อฉายมาทำให้มีสีสันที่รุนแรง ก้าวร้าว ตอบสนองต่อเรื่องราวที่เป็นแนวความคิด ทั้งนี้ผู้เขียนได้ใช้ภาพร่างชิ้นที่ 1 ของชุดที่หนึ่งเพื่อนำมาผลิตเป็นชิ้นงานที่ 1 ที่มีลักษณะเป็นคล้ายกล่องขนาดใหญ่ ปิดทึบสีด้านด้วยผ้าสีดำที่มีความโปร่งสามารถมองเห็นทะลุได้บ้าง ภายในมีภาพฉายจากด้านบนลงบนวัตถุที่เป็นลักษณะกระจกรูปทรงปิรามิดที่สามารถสะท้อนเป็นตัวรับภาพฉาย เมื่อมองในมุมที่ต่างกันไปทำให้ภาพฉายมีลักษณะที่เปลี่ยนไป โดยภาพฉายมีลักษณะเป็นร่างของมนุษย์ยืนบนแหวกว่ายอยู่ท่ามกลางพิกเซล แสงสี ปริมาณมากมายที่วิ่งวนและปั่นป่วน และผู้ชมสามารถที่จะมองผ่านช่องทางด้านมุมของกล่อง ให้มุมมองตั้งกระแสความนึกคิดหรือข้อมูลดิจิทัลที่เรารับรู้ได้ในแต่ละวันวิ่งวนอยู่ในกายของเรา โดยได้ตั้งชื่อผลงานว่า “แหวกว่ายทะเลข้อมูล”

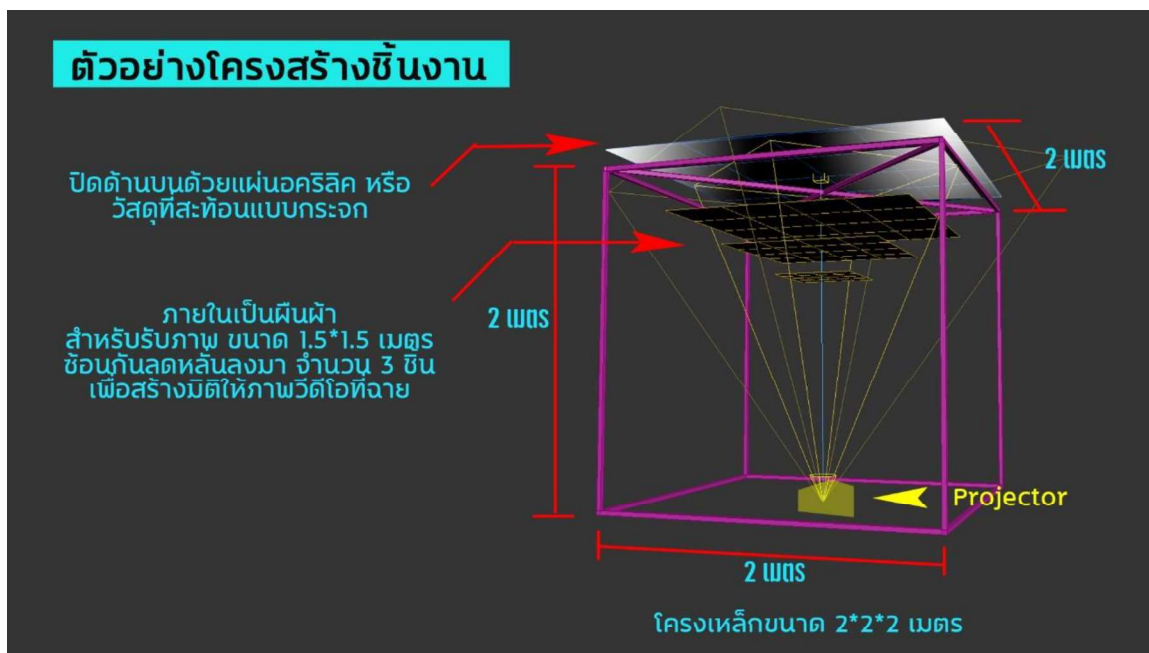


ภาพที่ 3.1 ภาพร่างผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 1

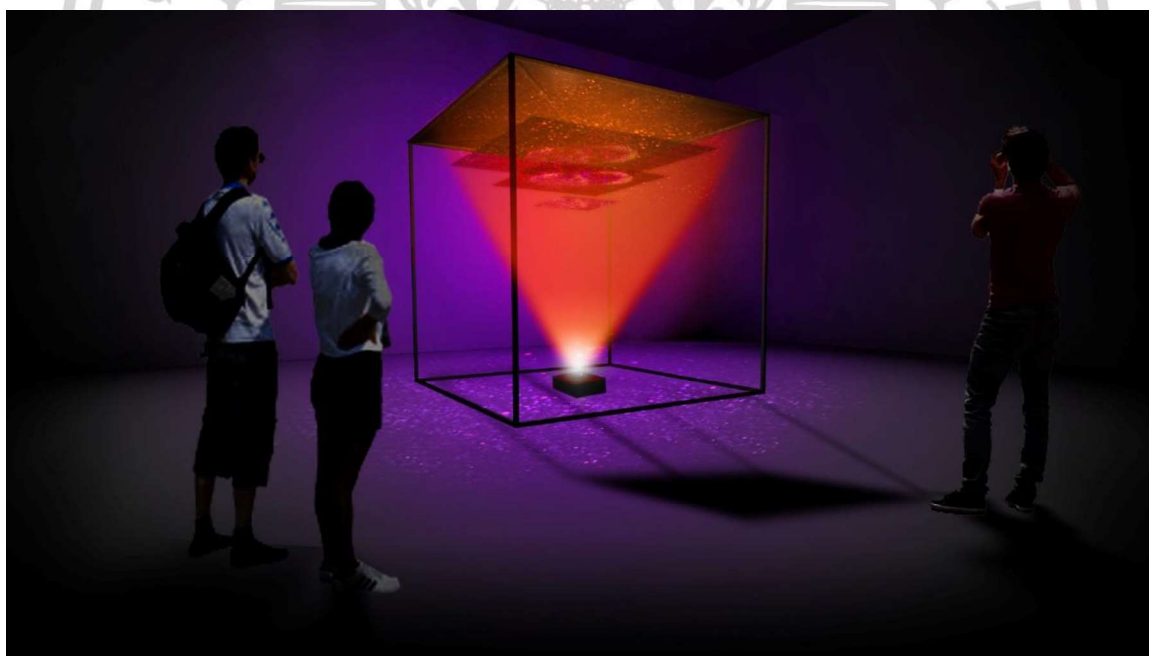


ภาพที่ 3.2 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

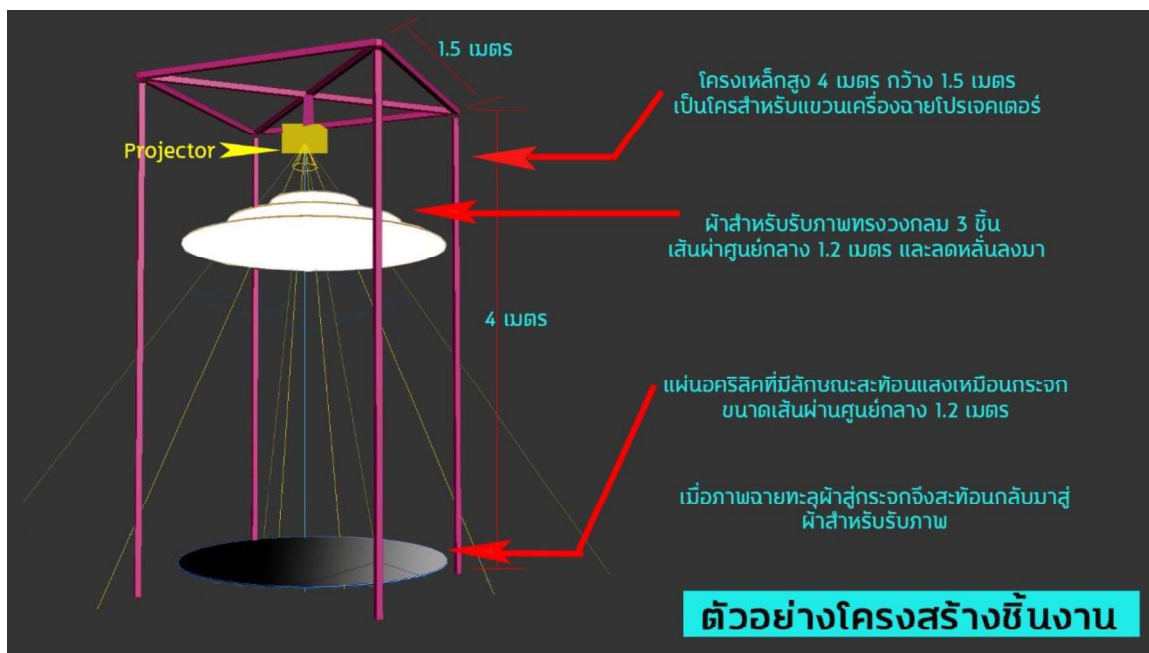


ภาพที่ 3.3 ภาพร่างผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.4 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

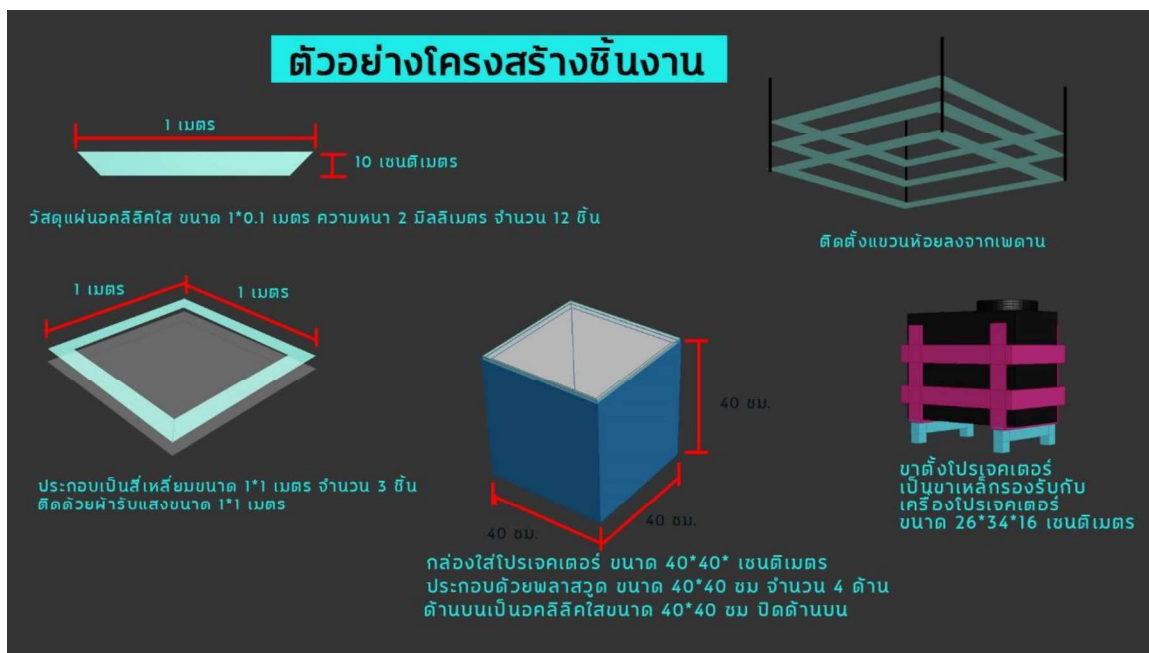


ภาพที่ 3.5 ภาพร่างของผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 3

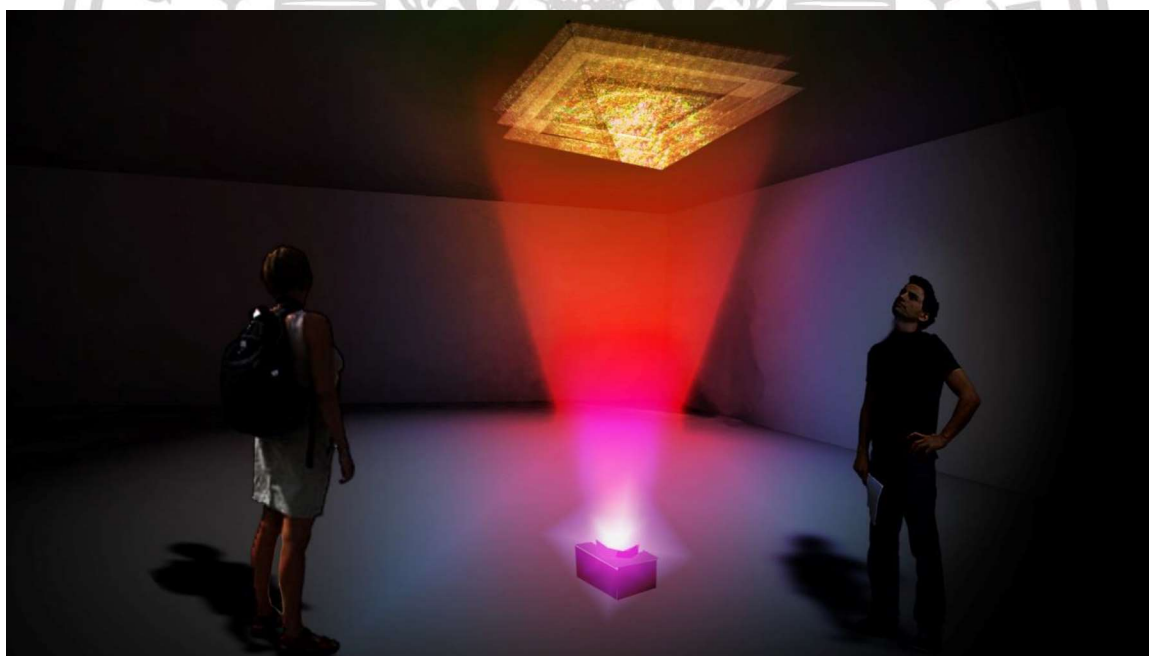


ภาพที่ 3.6 ภาพตัวอย่างบรรยากาศของผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.7 ภาพร่างผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 4

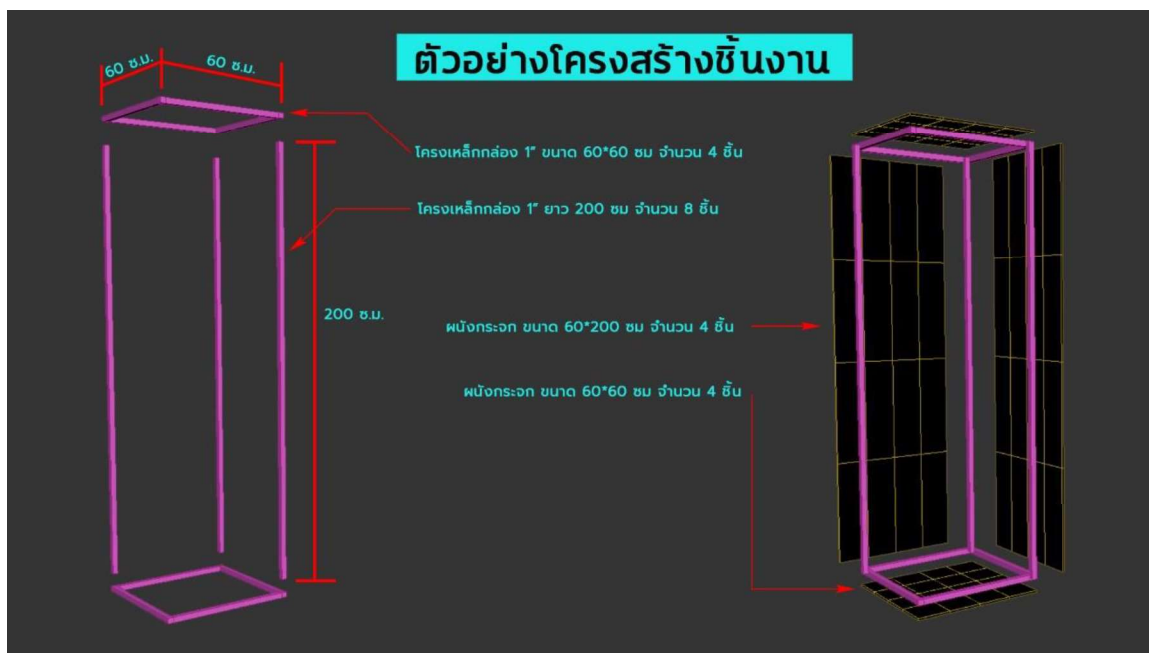


ภาพที่ 3.8 ภาพตัวอย่างบรรยากาศผลงานชุดที่ 1 ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2

ภาพร่างชุดที่ 2 มีจำนวนทั้งหมด 4 ชิ้นงาน โดยมีลักษณะเป็นวัตถุรูปทรงที่มีโครงสร้างเป็นทรงของกล่องที่ถูกตัดครึ่ง ยังคงใช้แนวคิดของความเป็นพิกเซล รวมกันเป็นรูปทรงของมนุษย์ มาประกอบเป็นภาพถ่ายลงบนชิ้นงาน มีการใช้วัสดุที่สะท้อนภาพได้คล้ายกระจกเข้ามาร่วมในชิ้นงานเพิ่มเสริมลักษณะการสะท้อนของแสงที่จะช่วยเน้นให้ภาพถ่ายมีการกระจายออกไปยังบรรยากาศโดยรอบ งานในชิ้นที่ 2 ภาพที่เห็นก็เป็นทั้งภาพสะท้อนกลับไปกลับมาของแสง จากภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ผู้เขียนได้เลือกผลิตผลงานจากภาพร่างชิ้นที่ 2 ที่มีวัตถุรับภาพที่มีลักษณะเป็นกระจกสามารถสะท้อนภาพ โดยมีรูปทรงเป็นเหมือนกล่องสี่เหลี่ยมขนาดพอดีกับร่างกายมนุษย์ และมีมุมมองที่สะท้อนเข้าไป จำนวนสองชิ้นจัดวางไว้ข้างกัน เว้นระยะห่างพอประมาณสำหรับภาพถ่าย เมื่อผู้ชมมองเข้าไปจะพบกับแสงสะท้อนไปมาจากการสะท้อนของภาพจากเครื่องฉาย และในส่วนของภาพเคลื่อนไหวจะมีลักษณะเป็นรูปทรงร่างกายของมนุษย์ ยืนอยู่ท่ามกลางภาพสะท้อนระยะยับที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา ในลักษณะที่คล้ายกับเป็นการถูกกักขังไว้ในกล่อง โดยวัสดุที่เลือกใช้สำหรับรับภาพถ่ายของงานชิ้นนี้จะเป็นสติ๊กเกอร์โฮโลแกรม ที่มีลักษณะแวววาว มีลักษณะคล้ายกระจก โดยตัวของสติ๊กเกอร์เองสามารถสะท้อนแสงหรือสะท้อนภาพที่กระทบได้ อีกทั้งเป็นประกายออกมาหลายสี เมื่อมองจากมุมอื่น ๆ สีที่สะท้อนก็มีความเปลี่ยนแปลงไป ผนวกกับแสงของภาพถ่าย จะทำให้การสะท้อนภาพถ่ายเปลี่ยนสีออกไปเมื่อมองจากมุมอื่น ตั้งชื่อผลงานว่า “สภาวะตื่นรน”

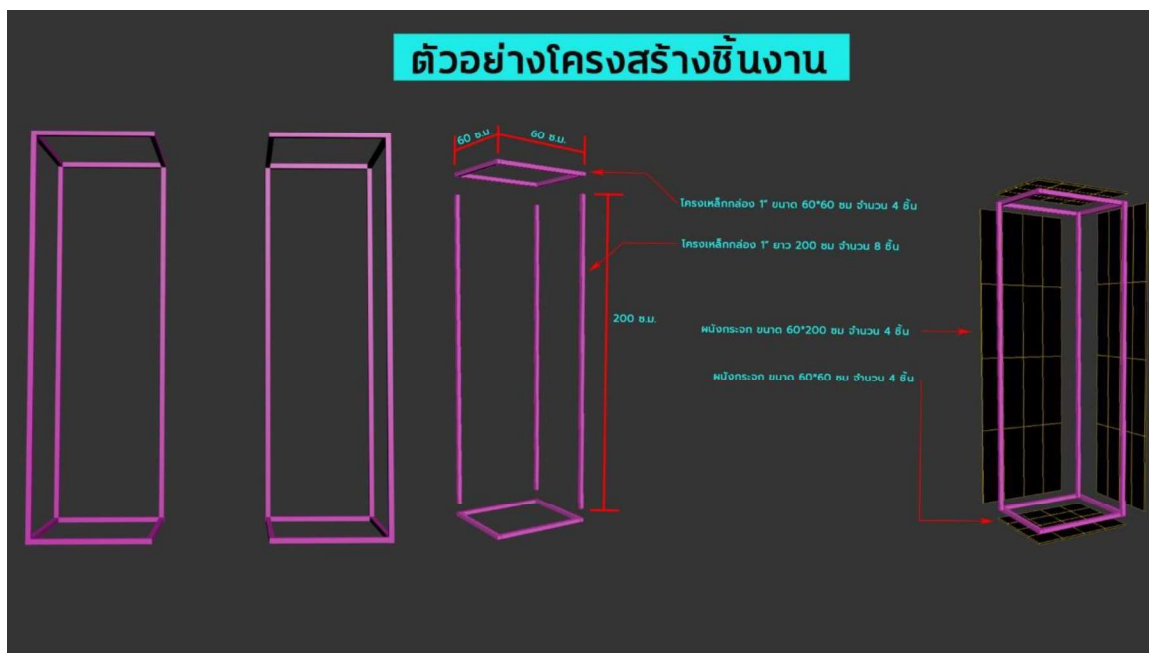


ภาพที่ 3.9 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 1

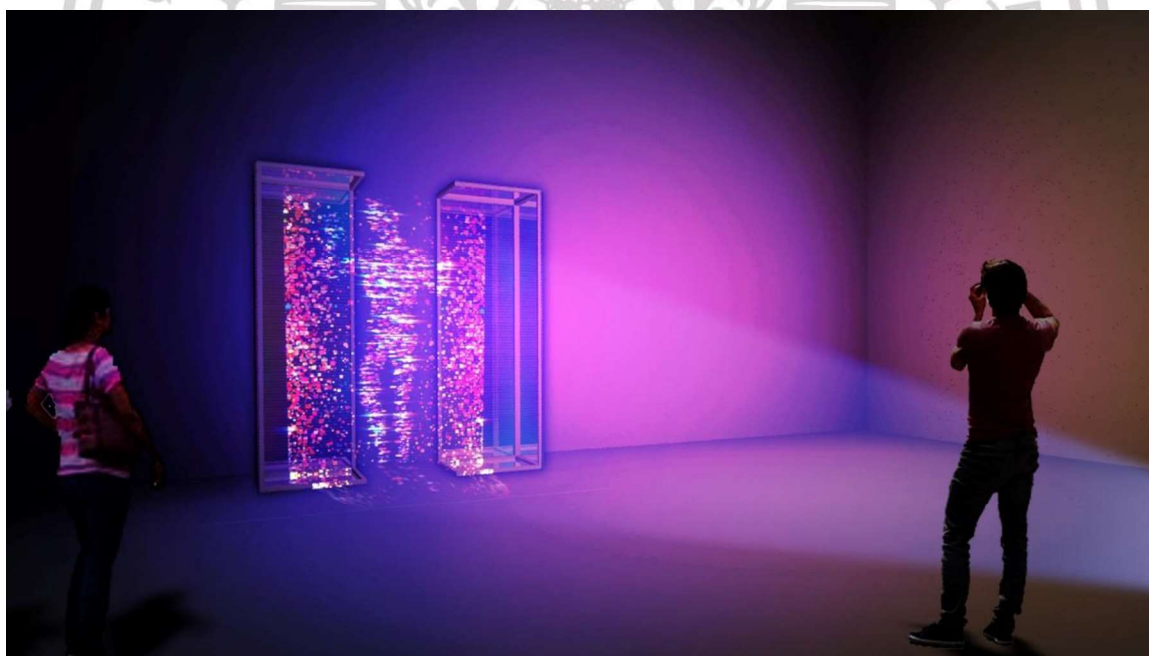


ภาพที่ 3.10 ภาพตัวอย่างบรรยากาศผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

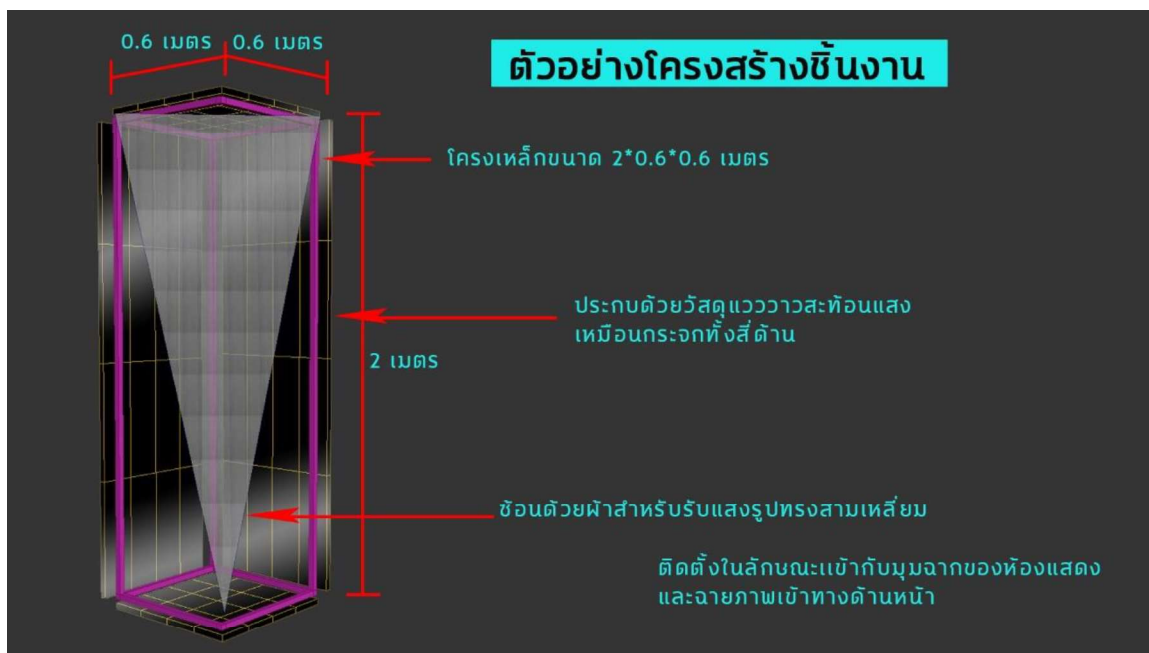


ภาพที่ 3.11 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 2

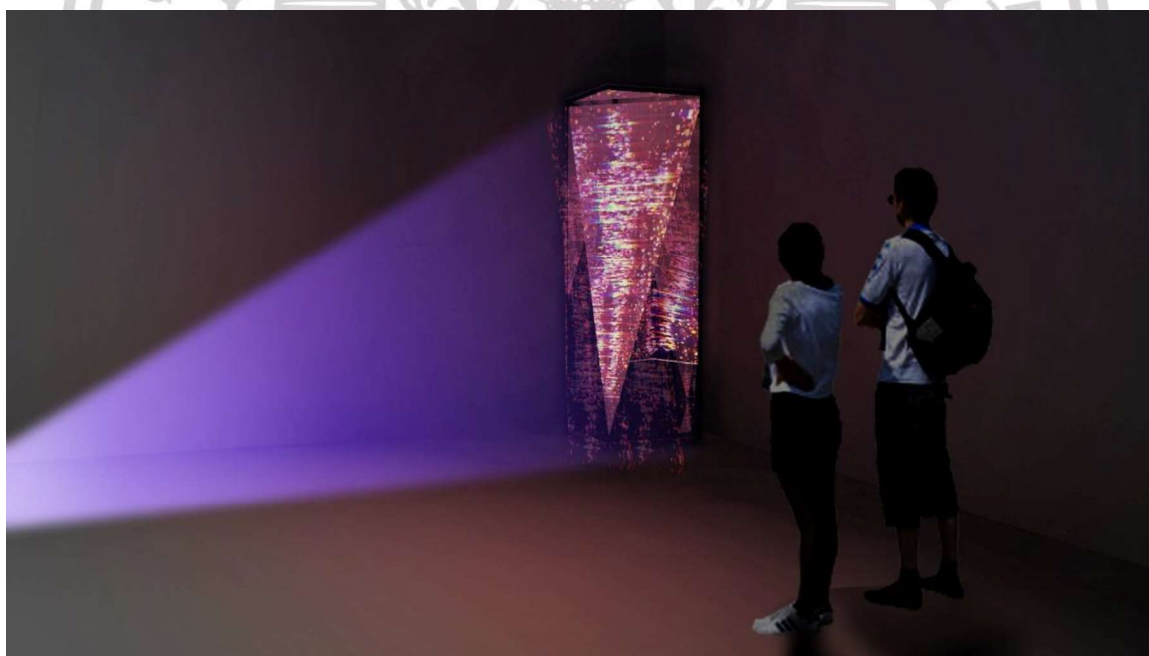


ภาพที่ 3.12 ภาพตัวอย่างบรรยากาศผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

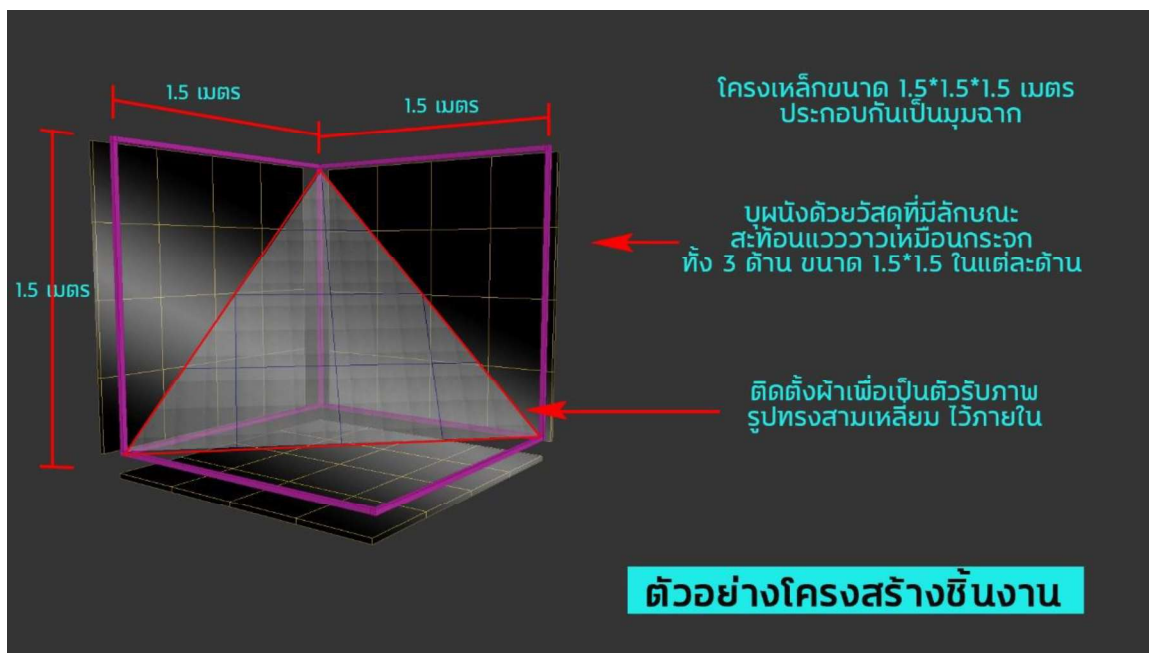


ภาพที่ 3.13 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 3

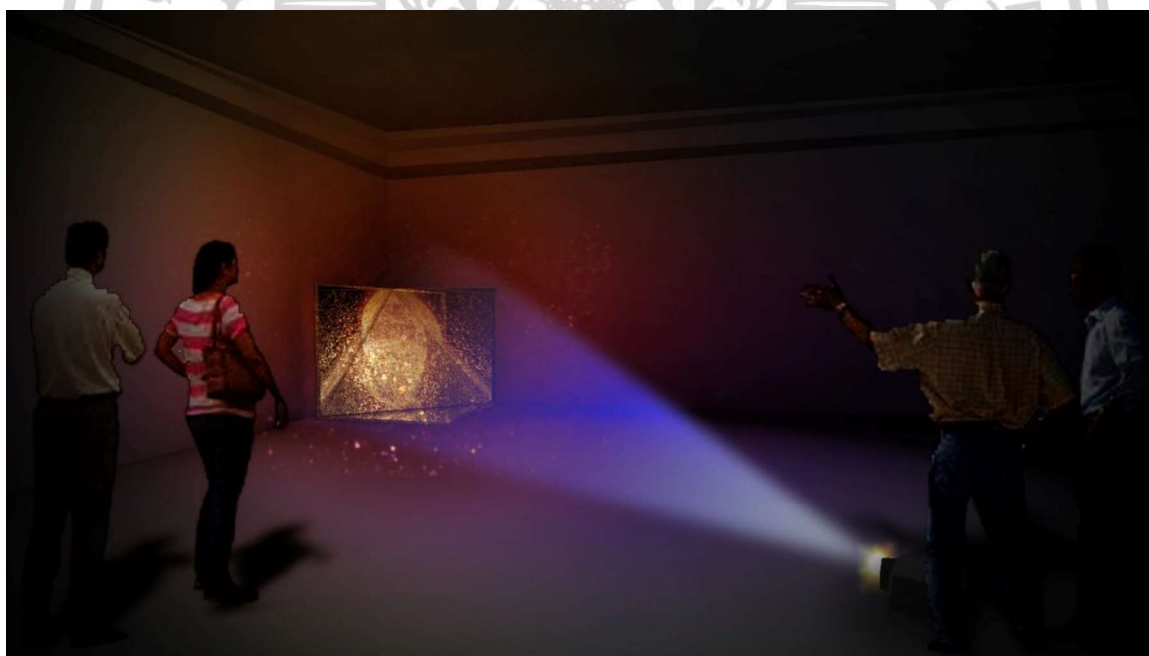


ภาพที่ 3.14 ภาพตัวอย่างบรรยากาศผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.15 ภาพร่างผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 4

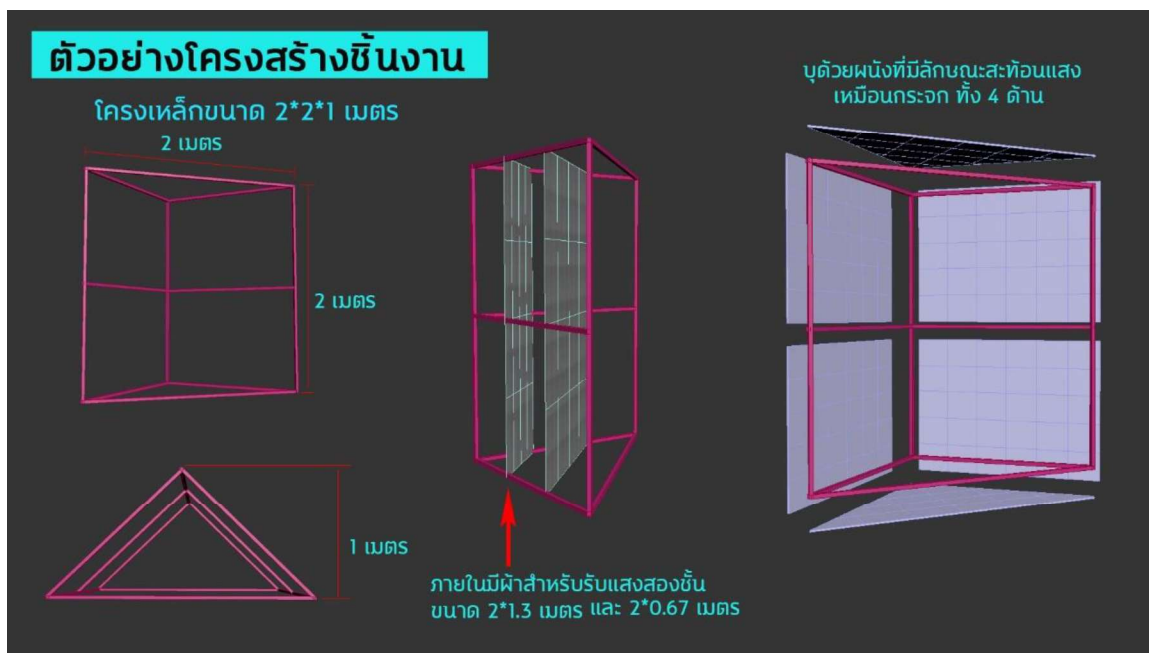


ภาพที่ 3.16 ภาพตัวอย่างบรรยากาศผลงานชุดที่ 2 ชั้นที่ 4

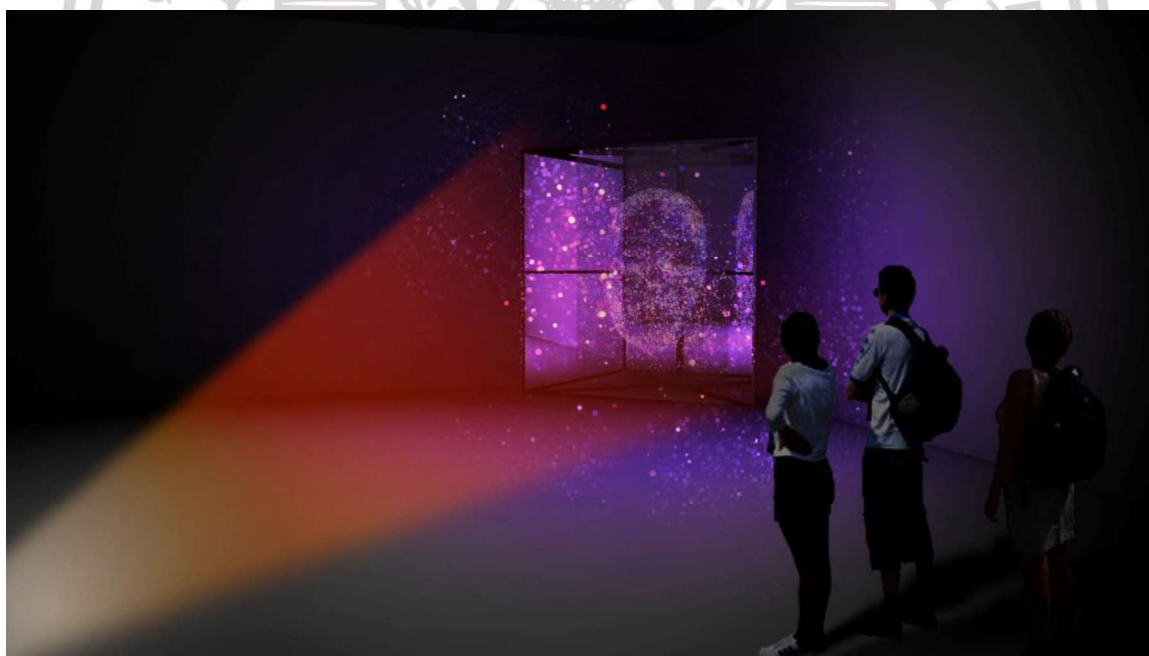
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.4 ภาพร่างผลงานชุดที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 3 มีจำนวนทั้งหมด 4 ชิ้นงาน โดยมีลักษณะเป็นวัตถุรูปทรงที่มีโครงสร้างแตกต่างกันไป ยังคงใช้แนวคิดของความเป็นพิกเซล รวมกันเป็นรูปทรงของมนุษย์ มาประกอบเป็นภาพฉายลงบนชิ้นงาน มีการใช้วัสดุที่สะท้อนภาพได้คล้ายกระจกเข้ามาร่วมในชิ้นงานเพิ่มเสริมลักษณะการสะท้อนของแสงที่จะช่วยเน้นให้ภาพฉายมีการกระจายออกไปยังบรรยากาศโดยรอบ งานสเก็ทชิ้นที่ 2 ของชุดนี้มีการใช้รูปร่างของมนุษย์มาใช้เป็นตัวรับภาพ ในชิ้นที่ 3 และ 4 ของชุดนี้ มีการใช้ลักษณะของมุมห้อง ประกอบกับความแผ่กว้างของวัสดุเพื่อสร้างภาพการรับภาพที่สามารถมีการสะท้อน มีการใช้วัสดุโอทที่มีรูปทรงรับกับแต่ละลักษณะของชิ้นงาน เช่น วงกลม หรือ สี่เหลี่ยม เป็นต้น จากภาพร่างผลงานชุดที่ 3 ผู้เขียนได้เลือกผลิตผลงานจากภาพร่างชิ้นที่ 3 ที่มีวัตถุรับภาพมีลักษณะเป็นช่องวงกลม ซ้อนกันเป็นชั้น ๆ เพื่อให้เกิดภาพฉายที่มีลักษณะซ้อนเหลื่อมกันเป็นชั้น มีมิติทางการรับรู้ โดยวัสดุที่ซ้อนเป็นผ้าชนิดพิเศษที่เรียกว่า ผ้าไหมแก้ว ที่มีความแวววาวเมื่อกระทบกับแสงของภาพฉาย และภาพเคลื่อนไหวที่ฉายลงไปจะมีลักษณะเป็นหน้าของมนุษย์ที่แสดงถึงสถานะความรู้ต่อข้อมูลดิจิทัลของมนุษย์ ซึ่งเกิดขึ้นตรงตำแหน่งกลางหน้าของภาพฉาย โดยภายในช่องว่างภาพฉายจะมีลักษณะเป็นสีที่หมุนวนอยู่บนกลางหน้าผาก ดังความรู้ของมนุษย์ที่วนว่ายเกาะติดภายใต้ข้อมูลดิจิทัล โดยได้ตั้งชื่อผลงานชิ้นนี้ว่า “การรับรู้ทางดิจิทัล”

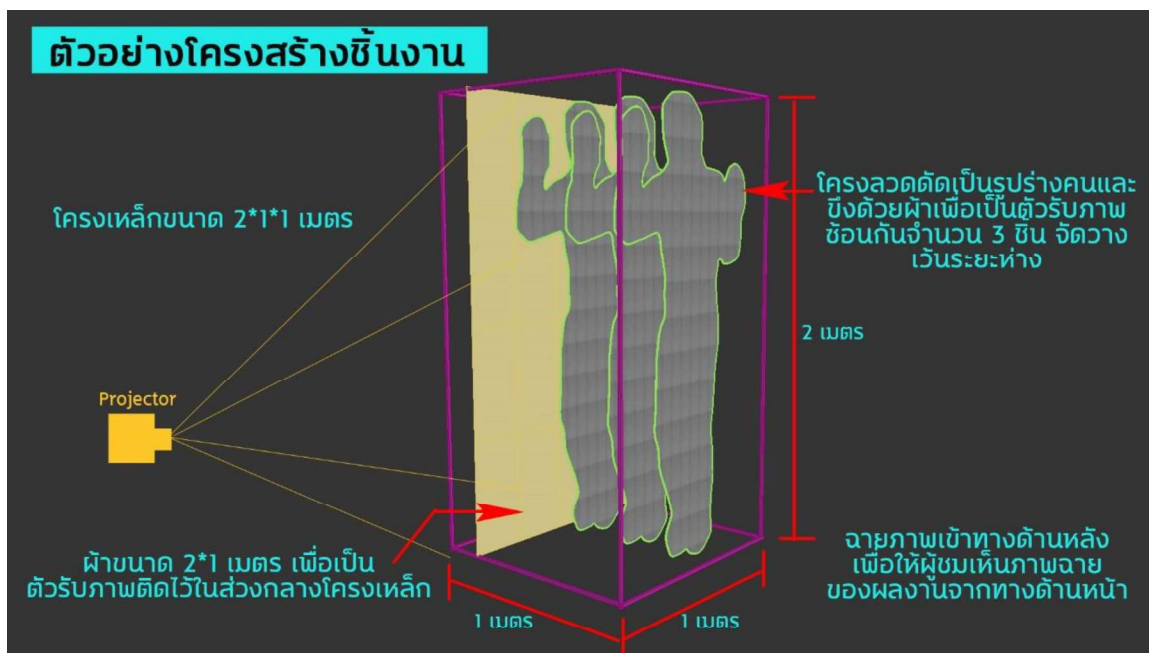


ภาพที่ 3.17 ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.18 ภาพตัวอย่างบรรยากาศผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

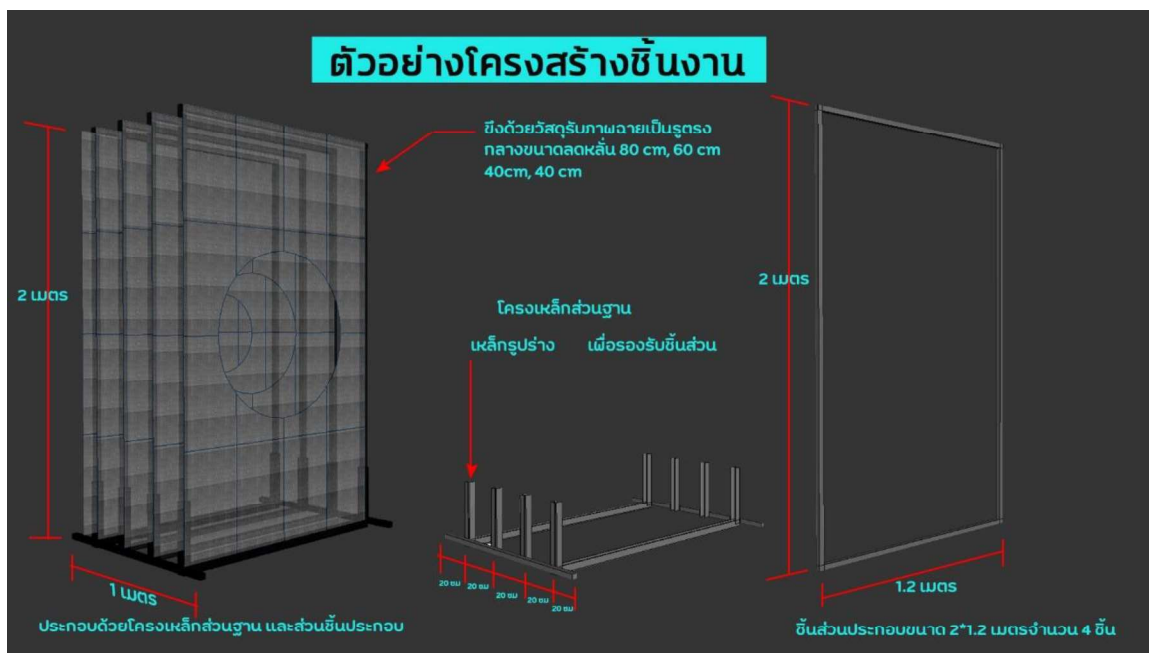


ภาพที่ 3.19 ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.20 ภาพตัวอย่างบรรยากาศผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

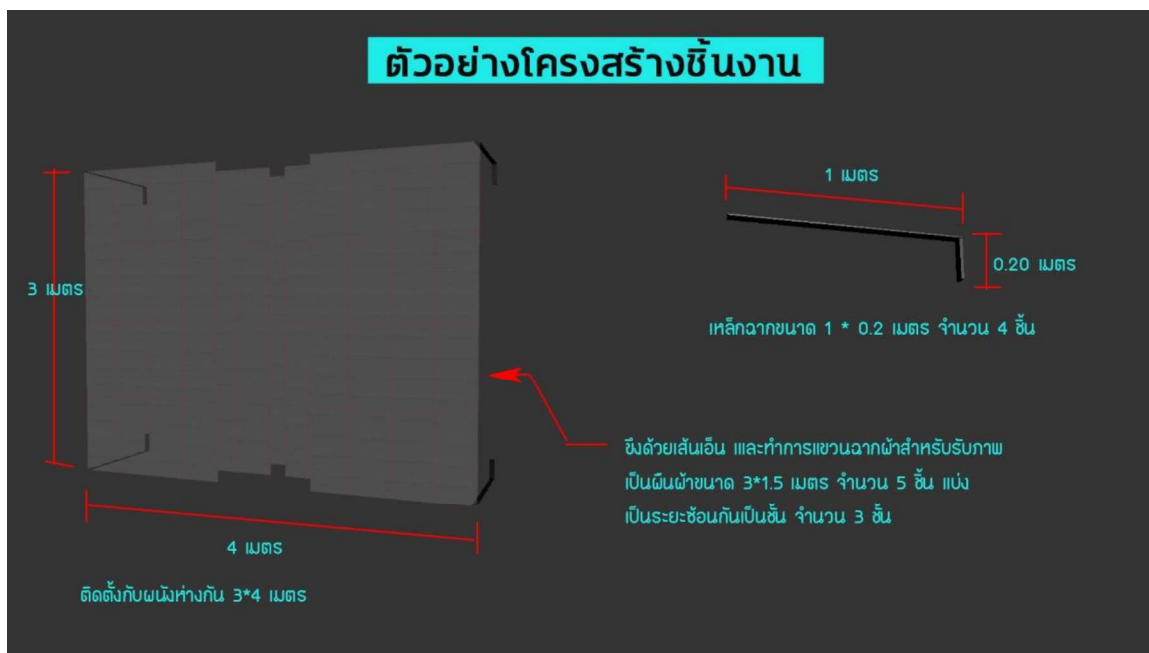


ภาพที่ 3.21 ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 3

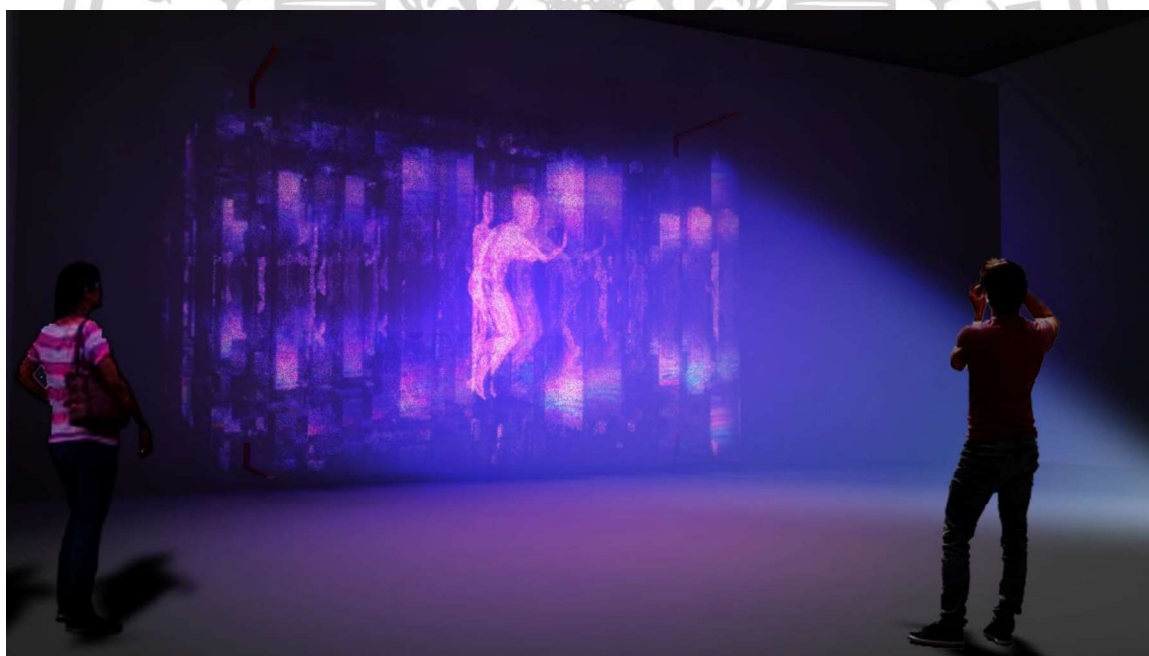


ภาพที่ 3.22 ภาพตัวอย่างบรรยากาศผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.23 ภาพร่างผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 4

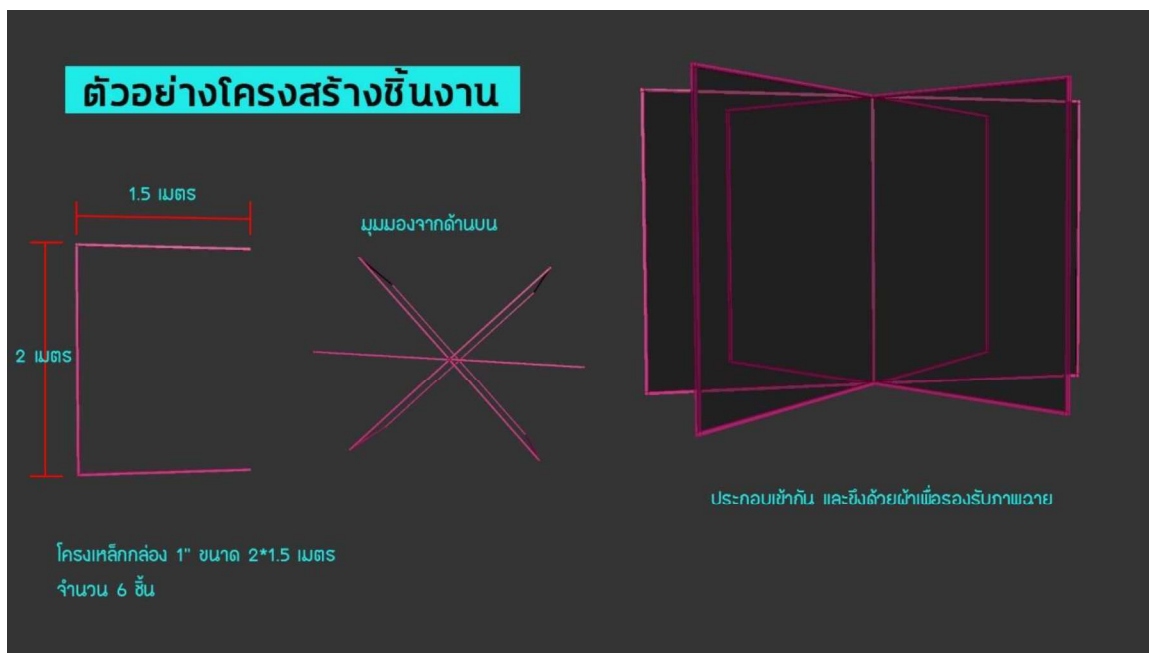


ภาพที่ 3.24 ภาพตัวอย่างบรรยากาศผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 4

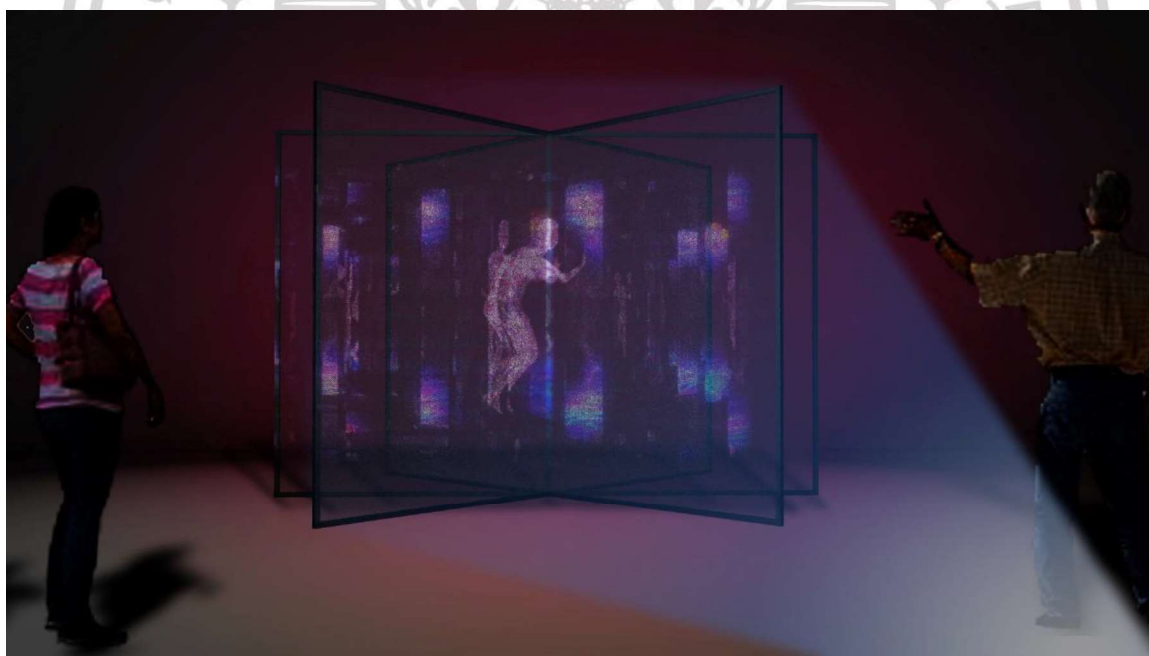
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.5 ภาพร่างผลงานชุดที่ 4

ภาพร่างชุดที่ 4 มีจำนวนทั้งหมด 4 ชิ้นงาน โดยมีลักษณะเป็นวัตถุรูปทรงที่มีโครงสร้างแตกต่างกันไป ยังคงใช้แนวคิดของความเป็นพิกเซล รวมกันเป็นรูปทรงของมนุษย์ มาประกอบเป็นภาพฉายลงบนชิ้นงาน มีการใช้วิดีโอที่มีรูปทรงรับกับแต่ละลักษณะของชิ้นงาน ที่เป็นทรงสี่เหลี่ยม ทำหน้าที่เป็นจอขนาดกว้างรองรับภาพโดยในงานชุดจะเน้นที่การสร้างภาพใส่ตัวรับที่มีลักษณะตัดซ้อนขนาดกว้าง ซึ่งจากภาพร่างผลงานชุดที่ 4 ผู้เขียนได้เลือกผลิตผลงานจากภาพร่างชิ้นที่ 4 ที่มีวัตถุรับภาพที่มีลักษณะเป็นโครงสร้างที่เป็นกล่องทรงลูกบาศก์อันเป็นรูปทรงเลขาคณิตที่เป็นดั้งตัวแทนของพิกเซลดิจิทัลสามมิติ จัดวางโดยการสร้างฐานเล็ก ๆ ไว้ที่มุม เมื่อตั้งลูกบาศก์จะมีลักษณะที่ต่างไปจากการวางลูกบาศก์ในลักษณะตรง ๆ โดยการฉายภาพจากทางด้านข้างของทั้งสองฝั่งของวัตถุ ทำให้ตัวรับภาพนั้นเกิดภาพเคลื่อนไหวที่ซ้อนประกอภกันจากทั้งสองฝั่ง โดยใช้ภาพฉายที่มีลักษณะเป็นร่างกายมนุษย์ หมุนวนและดิรรน อยู่ท่ามกลางพิเซล ที่พุ่งพรูออกมาอย่างไม่หยุดยั้ง ฉายลงบนกล่องทรงลูกบาศก์ทำให้ภาพมนุษย์ที่เกิดขึ้นวนเวียนลื่นไหลและหมุนวนอยู่รอบกล่อง เปรียบเสมือนการที่ต้องผจญสภาวะข้อมูลข่าวสารท่วมท้นในชีวิตประจำวันของเรา โดยตั้งชื่อชิ้นงานว่า “เลื่อนไหลในลูกบาศก์”

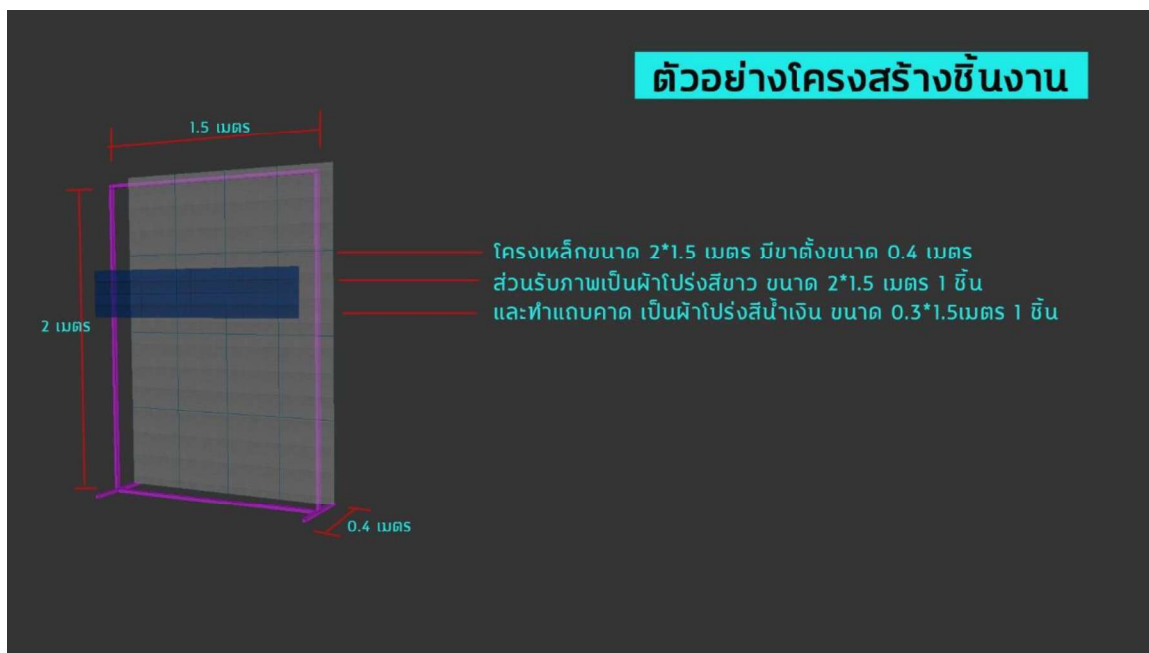


ภาพที่ 3.25 ภาพร่างผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.26 ภาพตัวอย่างบรรยากาศผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

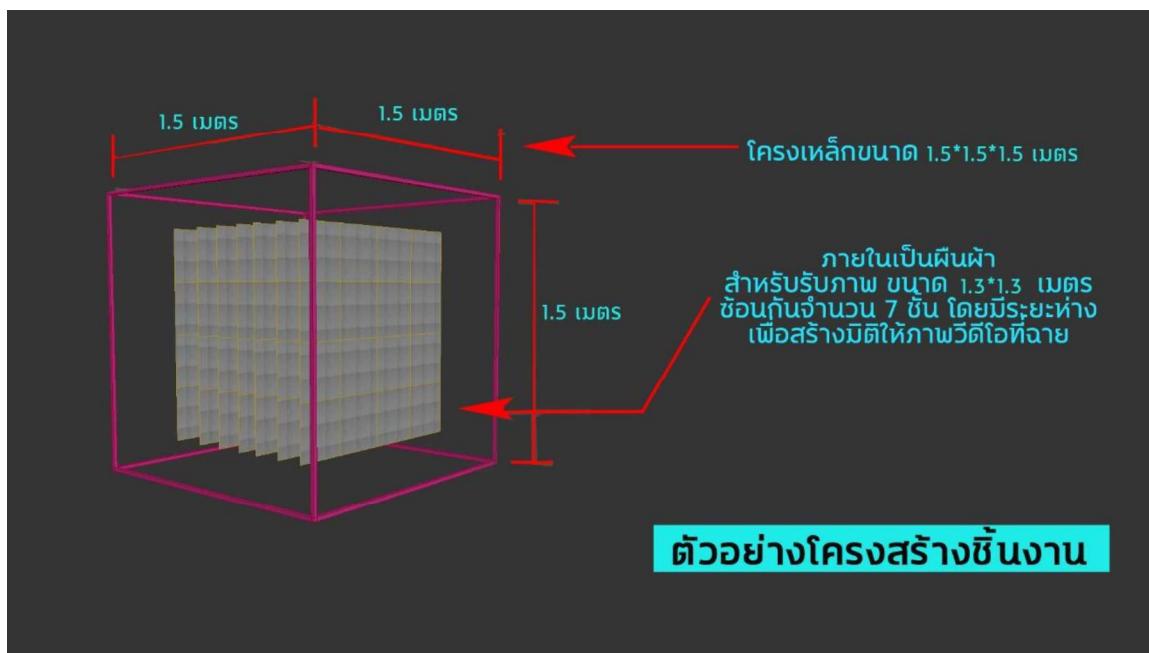


ภาพที่ 3.27 ภาพร่างผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 2

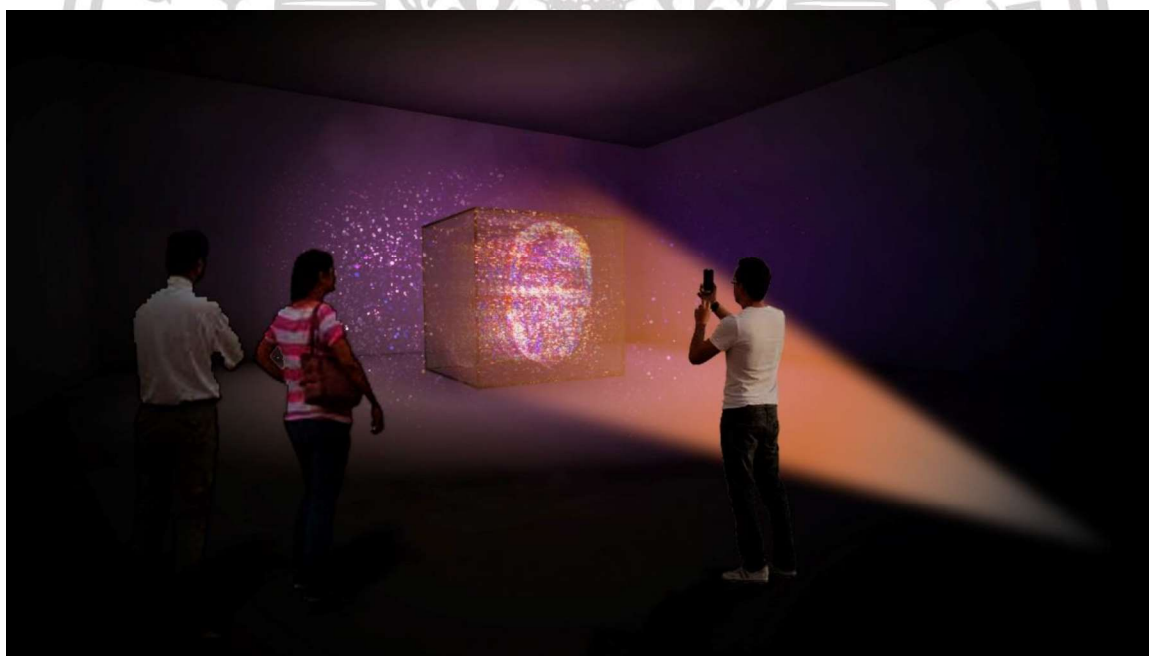


ภาพที่ 3.28 ภาพตัวอย่างบรรยากาศผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

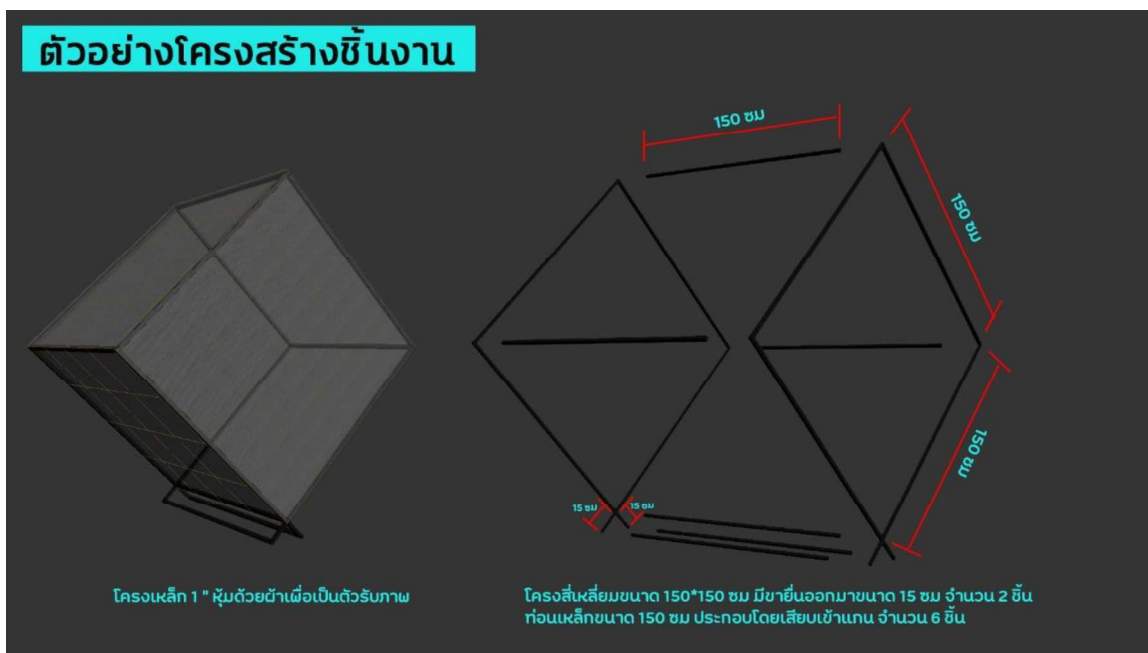


ภาพที่ 3.29 ภาพร่างผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 3

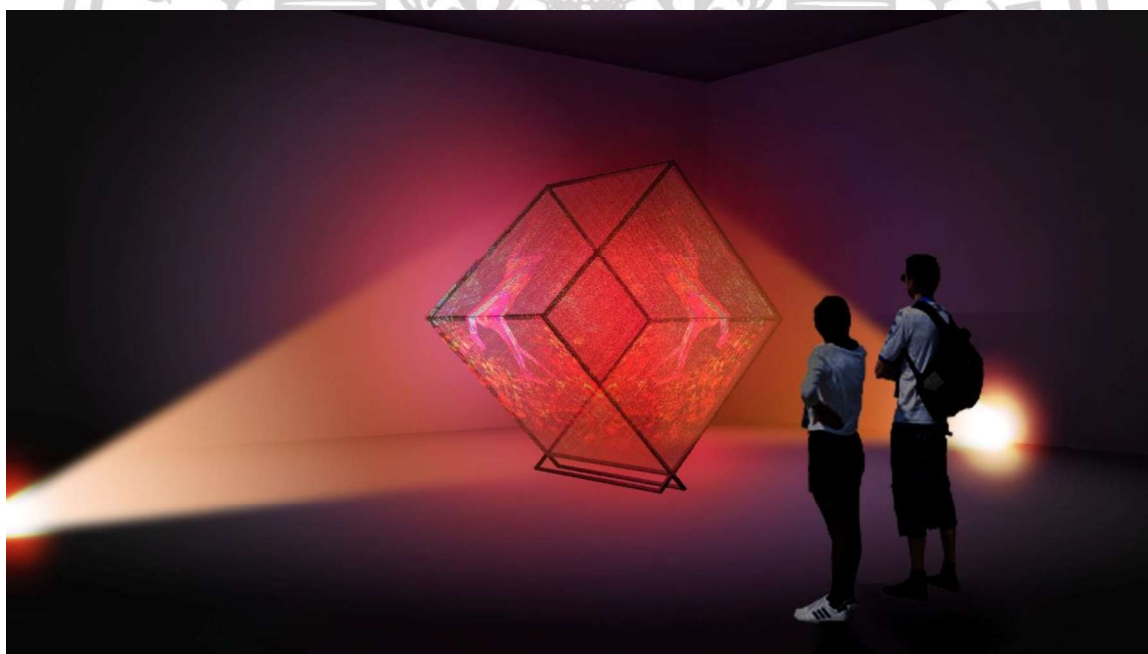


ภาพที่ 3.30 ภาพตัวอย่างบรรยากาศผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.31 ภาพร่างผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 4



ภาพที่ 3.32 ภาพตัวอย่างบรรยากาศผลงานชุดที่ 4 ชั้นที่ 4

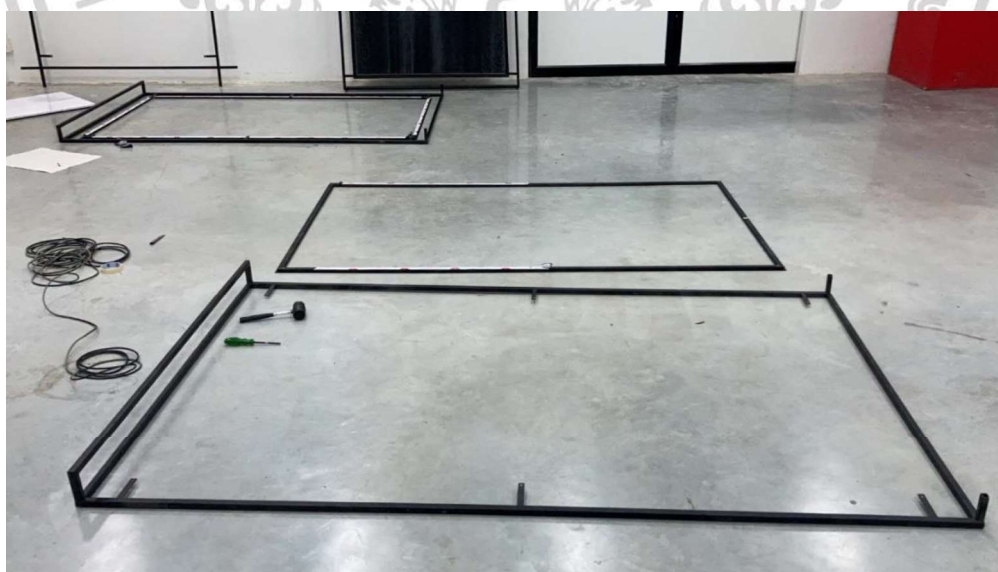
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

เมื่อได้ข้อมูลที่รวบรวมมาจึงนำไปสู่การทำภาพร่างแบบ (Sketch) เพื่อเป็นโครงสร้างสำหรับผลงานจริง และเพื่อให้เห็นภาพองค์ประกอบโดยรวมของชิ้นงาน ทั้งโครงสร้างและองค์ประกอบต่าง ๆ รวมไปถึงการจัดวางของชิ้นงาน และใช้โปรแกรม Autodesk 3D Studios Max ในการสร้างโครงสร้างจำลองสามมิติ ของตัวชิ้นงานที่มีขนาดสัดส่วนตามจริง รวมไปถึงสร้างภาพจำลองของบรรยากาศที่ชิ้นงานติดตั้งอยู่ และใช้โปรแกรม Adobe After Effect ในการตกแต่งภาพบรรยากาศของห้องแสดง และจำลองลำแสงที่ฉายจากโปรเจคเตอร์ รวมไปถึงการจำลองสภาพแวดล้อมของแสงในชิ้นงาน เพื่อให้เห็นภาพได้ชัดเจนและเข้าใจมากขึ้น เพื่อเป็นแบบก่อนลงมือสร้างชิ้นงานจริง

3.4.1 โครงสร้าง

โครงสร้างเป็นส่วนสำคัญในผลงานเพราะเป็นส่วนที่กำหนดขนาดและขอบเขตของภาพฉาย โดยโครงสร้างหลักที่สำคัญในทุกชิ้นงานเป็นโครงสร้างหลักที่ประกอบขึ้นมาเพื่อรองรับภาพฉาย โดยในการสร้างโครงสร้างต้องคำนึงถึงขนาด น้ำหนัก และมีความแข็งแรงพอที่จะรองรับน้ำหนักตัวของโครงสร้างเองได้ โดยใช้เหล็กขนาดต่าง ๆ ทำการเชื่อมต่อและประกอบกันจนได้โครงสร้างอย่างที่ต้องการ



ภาพที่ 3.33 ภาพตัวอย่างโครงสร้างของชิ้นงาน

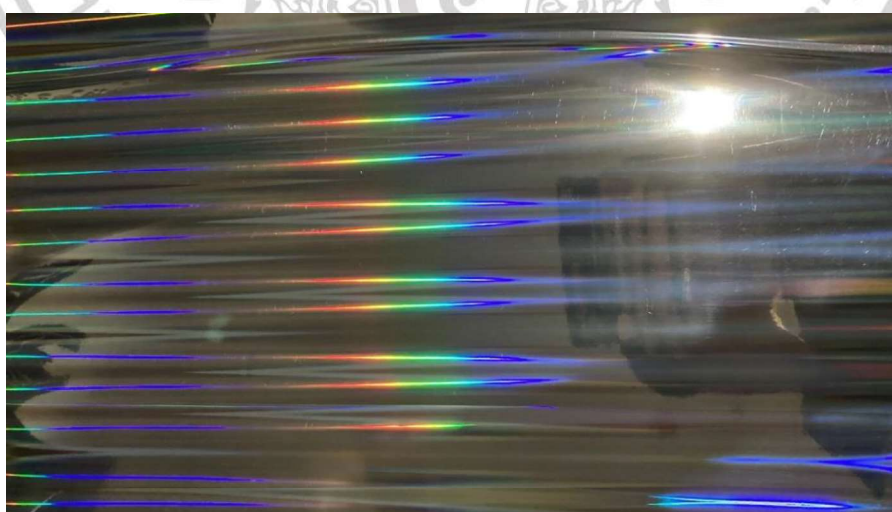
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.2 วัสดุรับภาพ

วัสดุรับภาพ มีส่วนสำคัญในการทำให้ชิ้นงานมีความแตกต่างและมีลักษณะพิเศษ เมื่อรับภาพฉายจะสามารถสร้างภาพที่มีลักษณะพิเศษที่เกิดขึ้น ทางผู้จัดทำได้ทดลองกับวัสดุที่เป็นผืนผ้าต่าง ๆ หลายชนิด ซึ่งผ้าแต่ละชนิดมีการรับแสงและสะท้อนแสงที่แตกต่างกันออกไปตามชนิดของเนื้อผ้า รวมไปถึงวัสดุสะท้อนแสงอย่างอื่น เช่น กระจก สติกเกอร์โฮโลแกรม อันจะช่วยสร้างให้ภาพฉายมีลักษณะที่แตกต่างออกไป



ภาพที่ 3.34 ภาพตัวอย่างผ้าแต่ละชนิด

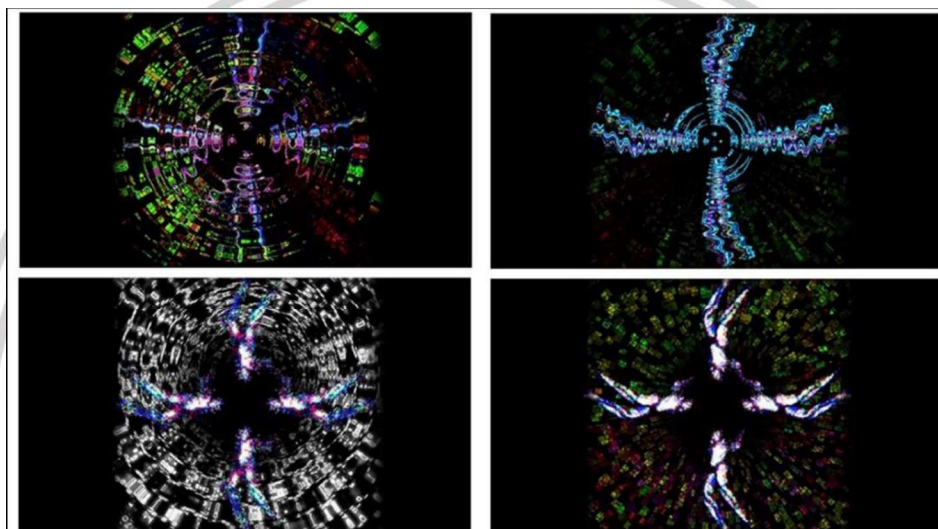


ภาพที่ 3.35 ภาพตัวอย่างสติกเกอร์โฮโลแกรม

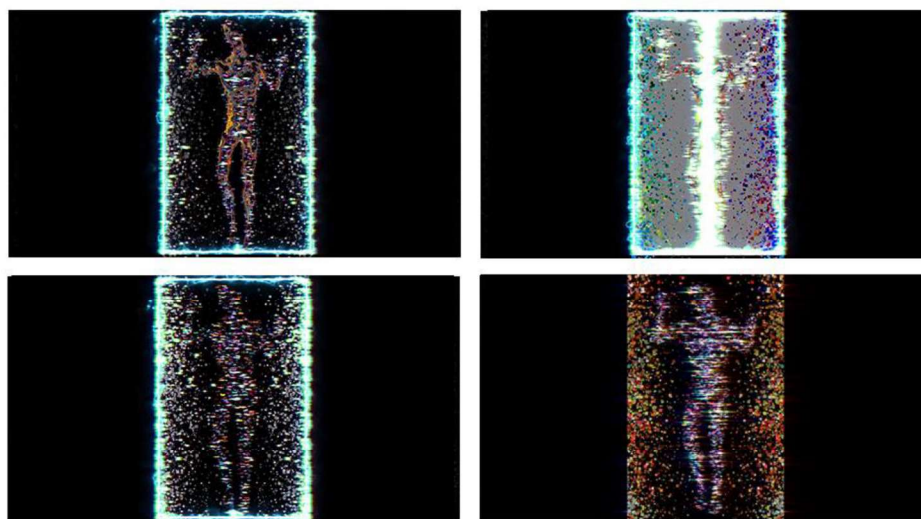
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.3 ภาพวีดีโอสำหรับฉาย

ในการสร้างสรรค์ภาพวีดีโอสำหรับฉาย สิ่งที่จะต้องคำนึงถึงคือความเคลื่อนไหว และลักษณะของ
 ชั้นงานที่รับภาพฉาย ซึ่งเมื่อชั้นงานมีขนาดรูปร่างและลักษณะการฉายที่แตกต่างกันไป ภาพฉายจึงมา
 ขนาดและลักษณะที่สอดคล้องกับโครงสร้างของชั้นงานที่ฉาย มีการจัดสัดส่วนและต้องคำนึงถึงขนาดเมื่อ
 ฉายภาพลงบนชั้นงาน

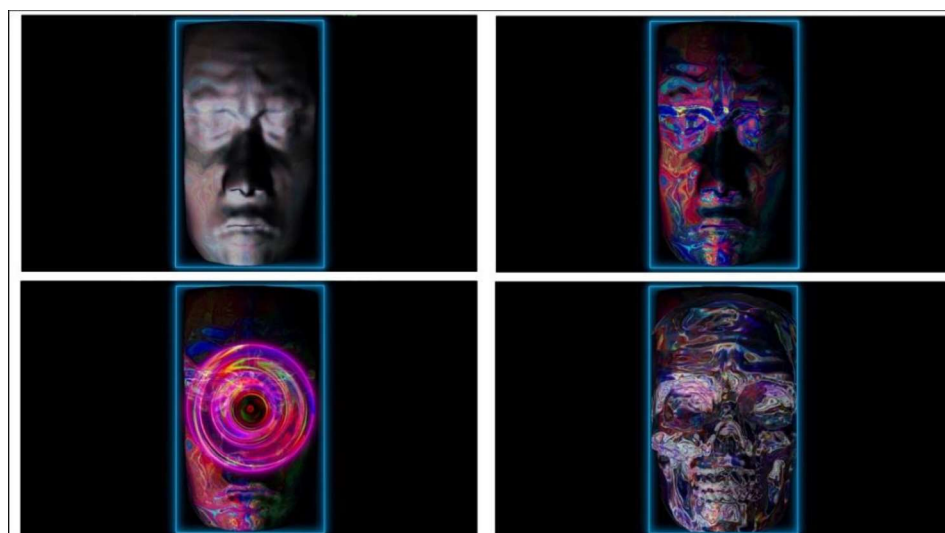


ภาพที่ 3.36 ตัวอย่างวีดีโอชิ้นที่ 1

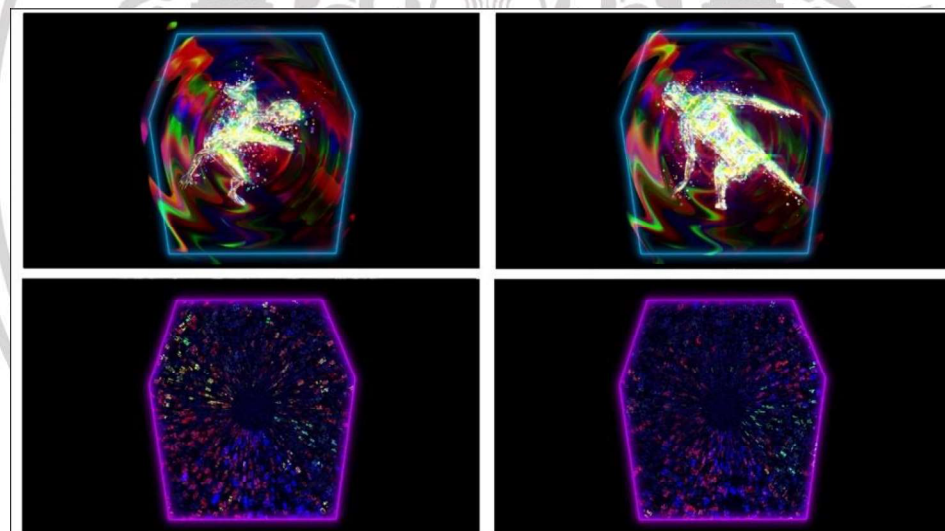


ภาพที่ 3.37 ตัวอย่างวีดีโอชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.38 ตัวอย่างวีดิโอขั้นที่ 3 และ 5



ภาพที่ 3.39 ตัวอย่างวีดิโอขั้นที่ 4

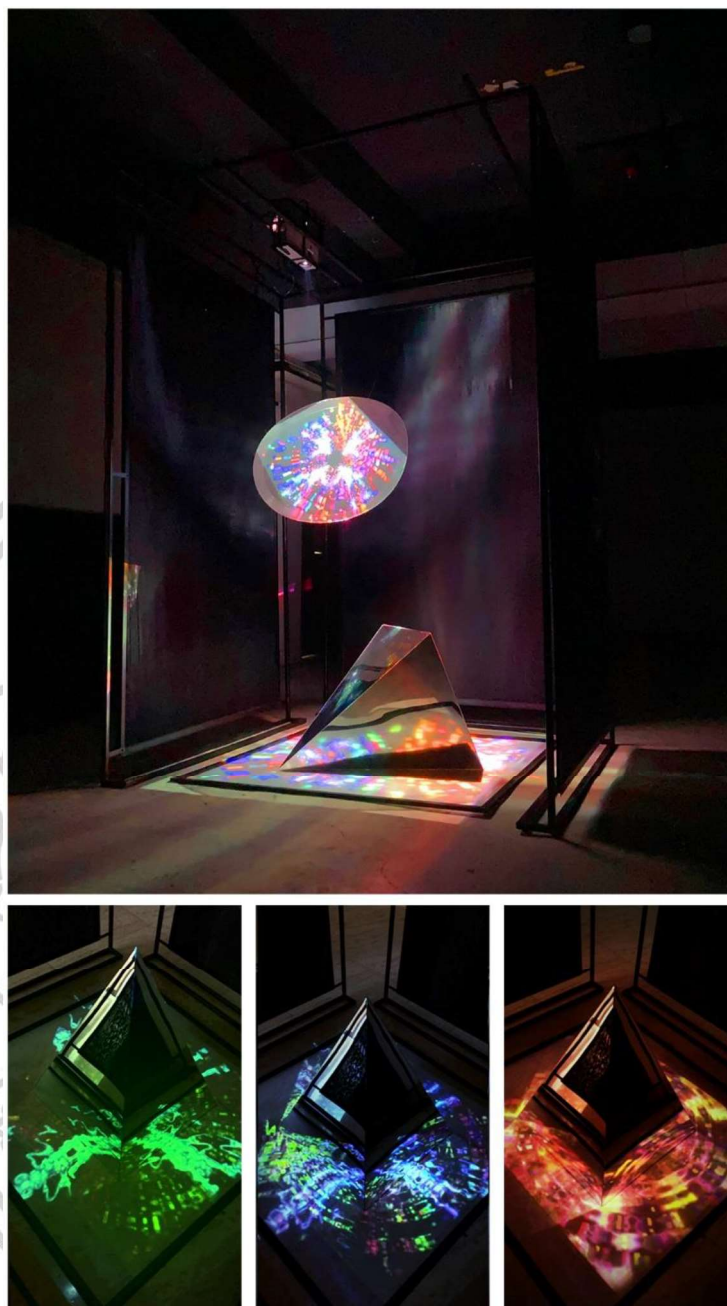
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

จากแนวคิดเกี่ยวกับภาวะการเผชิญข่าวสารข้อมูลที่ล้นเกินในชีวิตปัจจุบัน นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ภาพสะท้อนการเผชิญปัญหาทางสังคมของมนุษย์จากสื่อดิจิทัล” นี้ข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยการเลือกใช้เทคนิคการศิลปะวิดีโอจัดวาง ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงภาพวิดีโอ แต่ยังมีองค์ประกอบของการออกแบบการถ่ายทอดภาพวิดีโอที่เน้นลงบนวัตถุที่เป็นชิ้นงาน รวมไปถึงการ ออกแบบภาพถ่ายและจัดวางในเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสื่อดิจิทัล ประกอบกันเพื่อสร้างความหมายผ่านการเล่าเรื่องราวของภาวะการเผชิญกับข้อมูลข่าวสารและการท่วมท้นของสารสนเทศในชีวิตของมนุษย์ยุคปัจจุบัน มีการใช้ภาพเคลื่อนไหวที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ โดยใช้สีที่ให้อารมณ์ความรู้สึกของแสงสีที่ดูฉูดฉาดสื่อถึงเทคโนโลยีในปัจจุบันเช่นโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ที่แสดงผลด้วยแสง เพื่อสร้างบรรยากาศและความรู้สึกถึงการเผชิญหน้ากับความวุ่นวายสับสนของเทคโนโลยีดิจิทัล ถ่ายทอดผ่านผลงานจำนวน 4 ชิ้น อันได้แก่ แหวกว่ายทะเลข้อมูล, สภาวะดินรน, การรับรู้ทางดิจิทัล และเลื่อนไหลในลูกบาศก์ โดยอาศัยวิดีโอภาพเคลื่อนไหวและชิ้นงานรับภาพที่สะท้อนแนวคิดถึงสภาวะดังกล่าวในชิ้นงาน

งานโดยรวมเป็นความเคลื่อนไหว เลื่อนไหลและถาโถมด้วยภาพที่เป็นแสงสีสั่นจัดจ้าน เต็มไปด้วยสภาวะสับสนงวยต่อสายตา ประกอบกับความเคลื่อนไหวดิ้นรนของร่างกายมนุษย์ เสมือนดังหาทางที่จะหลบหนีจากกรอกล่องเหล่านี้แต่ไม่สามารถจะหลีกเลี่ยงได้จึงทำได้แต่ดิ้นรนอยู่ในวังวนแห่งภาพสะท้อนความเคลื่อนไหวของแสงพิกลเซสที่มากมายเข้ามาถาโถมต่อตัวมนุษย์อย่างไม่หยุดยั้ง และวนเวียนไปอย่างไม่จบสิ้น สร้างความหมายของเรื่องที่ต้องการสื่อสารผ่านภาพเคลื่อนไหวที่ทาบทายลงบนชิ้นงานรูปทรงต่าง ๆ โดยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการสร้างความตระหนักถึงชีวิตในยุคปัจจุบันที่ผูกพันอยู่กับสื่อดิจิทัลอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และได้ทำการวิเคราะห์เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ด้วยการวิเคราะห์รูปแบบดังนี้



ภาพที่ 5.1 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน	แหวกว่ายทะเลข้อมูล
ปีพ.ศ.	2564
เทคนิค	ศิลปะวีดีโอจัดวาง
ขนาด	200 x 270 x 200 ซม.

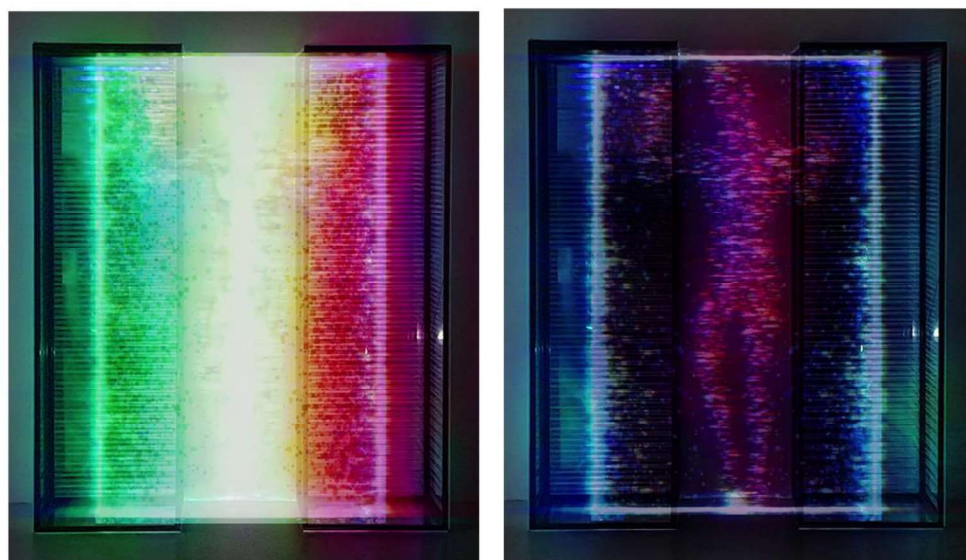
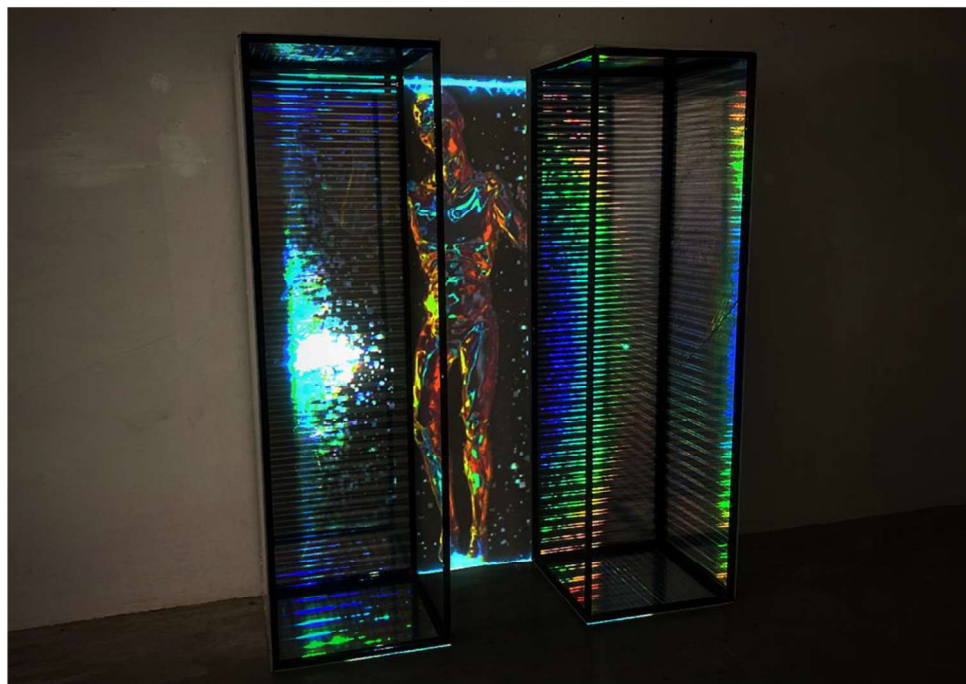
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ผลงาน “แหวกว่ายทะเลซ็อมูล” ภายใต้โครงสร้างขนาดใหญ่ที่มีลักษณะเหมือนกล่องสี่ด้านขนาดใหญ่ สูงกว่าตัวคน ภายในกล่องมีภาพเคลื่อนไหวฉายจากส่วนบนของห้องลงมายังพื้นด้านล่าง และในส่วนพื้นมีวัตถุอันเป็นตัวรับภาพที่มีลักษณะคล้ายกระจกทรงปิรามิด เป็นทั้งตัวรับและสะท้อนภาพเคลื่อนไหว และภาพของร่างกายมนุษย์ที่ดิ้นรนเคลื่อนไหว ซึ่งหากจะมองภาพเคลื่อนไหวได้ชัดผู้ชมต้องมองผ่านช่องว่างด้านข้างของห้อง ทำให้มีลักษณะเหมือนเป็นการแอบดูสิ่งที่อยู่ภายใน ซึ่งภายในเป็นภาพฉายที่เป็นร่างของมนุษย์ว่ายน้ำวนอยู่ท่ามกลางคลื่นของกระแสธารของฟิสิกส์ที่หลังไหลวนเวียนและเปลี่ยนเป็นสีুবวาบตัดสลับกับบางครั้งเป็นฟิสิกส์ขาวดำหมุนวนอยู่ภายใน โดยภาพฉายนั้นกระทบกับกระจกทรงปิรามิดที่มีสี่ด้าน ทำให้เห็นเป็นภาพสะท้อนของภาพฉายที่กระทบลงสู่พื้นและสะท้อนมาในกระจก เมื่อผู้ชมมองจากมุมที่ต่างออกไป ก็จะได้เห็นภาพจากมุมที่ต่างไป ลักษณะของการมองผลงานต้องมองจากช่องว่าง หรือมุมตามขอบของกล่อง เพื่อจะได้เห็นถึงความสับสนวุ่นวายที่อยู่ภายในถือเป็นปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ดูในรูปแบบหนึ่ง การฉายภาพจากด้านบนเพื่อให้เห็นภาพอยู่บนพื้นสร้างการมองในระนาบที่ต่างไป หรือการมองจากระยะไกล แสงที่ตกกระทบลงบนพื้นทำให้ชิ้นงานกระจกทรงปิรามิดเหมือนลอยตัวขึ้นมาจากพื้น

ผืนผ้าสี่ด้านขนาดใหญ่ที่ปิดกั้นการมองเห็นจากภายนอกเปรียบเสมือนส่วนที่ปิดกั้นการรับรู้ของเราจากโลกแห่งความเป็นจริงภายนอก แต่เมื่อเรามุ่งเข้าไปยังภายในจึงพบแต่ภาพสะท้อนของความสับสนวุ่นวาย กล้องสี่ด้านใหญ่จึงเป็นเสมือนโลกภายในจิตใจของเรา เส้นโครงสร้างของเหล็กสี่ด้านนั้นแข็งทื่อ มั่นคง แสดงถึงความเคร่งขรึมและไร้อชีวิตชีวา ตัดตรงข้ามกับความไหลเวียนวุ่นวนของภาพฉายที่ที่เคลื่อนไหวและแสดงให้เห็นการดิ้นรนของชีวิตท่ามกลางแสงสีที่จัดจ้า สลับไปมาอย่างวุ่นวน

ในแง่ของรูปแบบผลงาน “แหวกว่ายทะเลซ็อมูล” เป็นผลงานวิทัศน์จัดวางที่มีรูปทรงหลักเป็นกล่องสามมิติ ประกอบกับภาพฉายที่มีความเคลื่อนไหวอยู่ภายใน ให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ และเมื่อเข้าไปใกล้ตัวงาน จึงจะสามารถรับรู้ถึงความเคลื่อนไหวที่เป็นภาพฉายและภาพสะท้อนอยู่ภายในกล่อง ที่เป็นรูปร่างของมนุษย์กำลังแหวกว่ายท่ามกลางกระแสของฟิสิกส์แสงสี สะท้อนอยู่บนพื้นและกระจกรูปปิรามิดอันทำหน้าที่สะท้อนภาพออกมา และแปรเปลี่ยนไปตามการมองของผู้มอง ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงความสับสนวุ่นวาย ความเป็นฟิสิกส์ที่เคลื่อนไหวไหลเลื่อน อันเป็นตัวแทนของเทคโนโลยีสารสนเทศ การแหวกว่ายดิ้นรนได้จากภาพฉายวิทัศน์ที่กระทบกับชิ้นงานตัวรับภาพ สะท้อนซึ่งสภาวะการเผชิญต่อเทคโนโลยี



ภาพที่ 4.2 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน	สภาวะดินรน
ปีพ.ศ.	2564
เทคนิค	ศิลปะวีดีโอจัดวาง
ขนาด	200 x 180 x 60 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ผลงาน “สภาวะตื่นรน” เป็นผลงานวิดีโอจัดวาง โดยใช้ชิ้นงานที่รองรับภาพฉายอันมีลักษณะเป็น กล่องขนาดใกล้เคียงกับมนุษย์ขนาดจริง ที่ช่องภายในกล่องติดด้วยสติ๊กเกอร์โฮโลแกรมที่เมื่อแสงกระทบ จะระยิบระยับไปมา ภายในช่องว่างของกล่องมีภาพฉายของมนุษย์ที่ร่างกายเป็นสีเหลืองประกาย ร่างกายสภาพไม่คงที่บางครั้งกลายเป็นฟิสิกเซล บางครั้งเหือดหายไปบางส่วนเหมือนกับจะละลายลงไป แต่ ยังคงรูปร่างของมนุษย์ปรากฏให้เห็นอยู่ ทำท่ายืนยกมือทั้งสองข้างขึ้นทาบข้างหน้าเป็นท่าทางของสภาวะ การติดอยู่ในกล่องพยายามที่จะตื่นรนหาทางออกไปจากกล่องขณะที่ร่างกายค่อย ๆ แปรเปลี่ยนสภาพไปมา บางครั้งดูก็ครุ่นจนเหลือแค่เค้าโครง หรือกลายเป็นเพียงละอองประกายที่กระจัดกระจาย อยู่ท่ามกลาง ฟิสิกเซลระยิบระยับที่โพรยปรายไปรอบ ๆ กายและแสงของเส้นขอบที่เสมือนเป็นกรอบจำกัดตัวมนุษย์

ผลงานสื่อให้เห็นถึงการติดอยู่ภายใน สภาวะเสมือนกล่องที่เป็นเหมือนเทคโนโลยีกักขังและจองจำ มนุษย์ไว้ในอันเป็นพื้นที่ที่เป็นเสมือนกล่องกรอบท่ามกลางแสงสี ฟิสิกเซลที่ระยิบระยับสะท้อนประกาย เมื่อภาพฉายกระทบวัสดุที่เป็นสติ๊กเกอร์โฮโลแกรมซึ่งเป็นสติ๊กเกอร์ที่ให้ผิวแวววาวสะท้อนแสงเหลือง ประกายสีต่าง ๆ สื่อถึงความทันสมัย เมื่อสีสันที่จัดจ้านของภาพฉายกระทบ ผิวของสติ๊กเกอร์จะเกิดแสง ประกายมากขึ้น พร้อม ๆ สะท้อนไปมาภายในกล่อง ภาพฉายทำหน้าที่เล่าเรื่องราวของมนุษย์ที่ติดอยู่ ภายในกระแสของเทคโนโลยีดิจิทัล ความหลีกเลี่ยงไม่พ้น และการกักขังถูกบังคับให้อยู่ในกรอบท่ามกลาง กระแสของเทคโนโลยีรายรอบตัว พร้อมร่างกายที่ซึมซับวูบไหวไปเรื่อย ๆ บางครั้งเลื่อนร่างเป็นเค้าโครง ร่างของรูปร่างมนุษย์ สื่อถึงตัวตนที่แปรเปลี่ยนและกลืนหายไปกับกระแสของเทคโนโลยี ความตัดกันระ หว่าความเป็นเลขาธิการของกล่องและโครงสร้างตัดกับรูปร่างของมนุษย์ที่เป็นรูปทรงอิสระช่วยเน้นให้ รูปทรงของมนุษย์เด่นชัดขึ้นและเน้นถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับมนุษย์



ภาพที่ 4.3 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

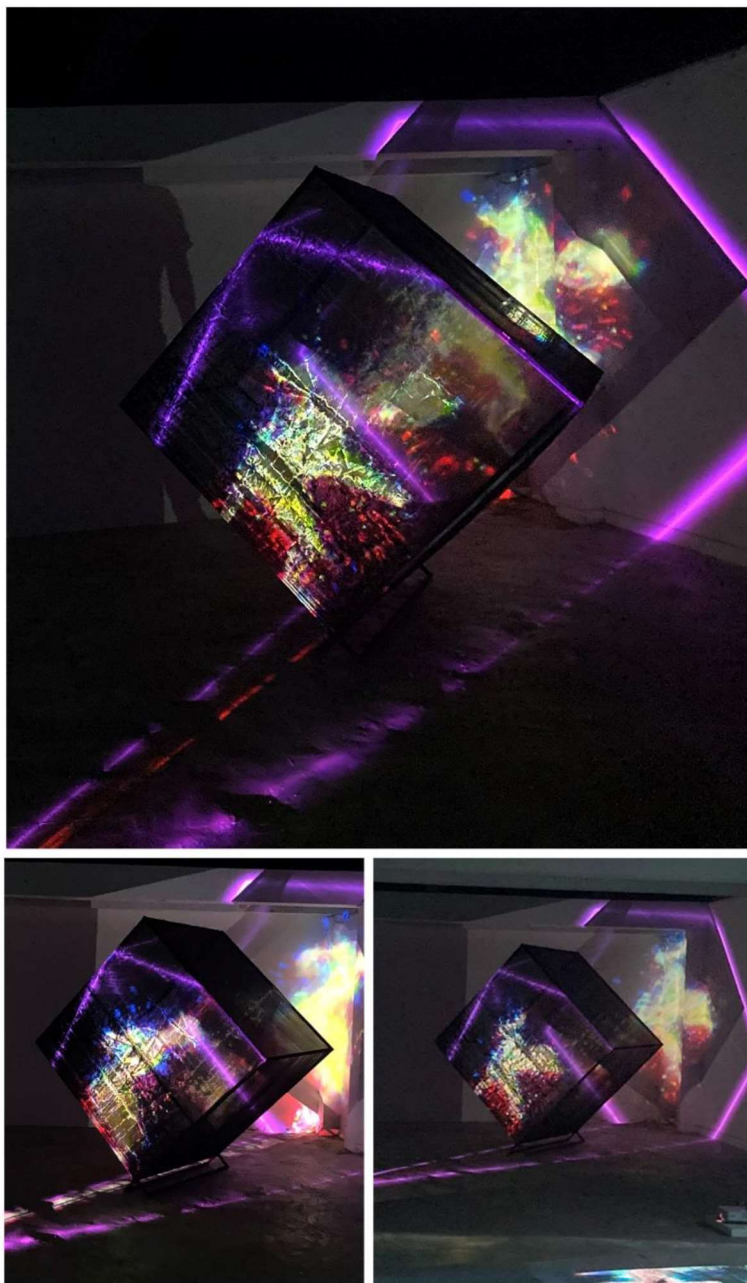
ชื่อผลงาน	การรับรู้ทางดิจิทัล
ปีพ.ศ.	2564
เทคนิค	ศิลปะวีดีโอจัดวาง
ขนาด	200 x 120 x 100 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

ผลงาน “การรับรู้ทางดิจิทัล” มีลักษณะเป็นจอขนาดประมาณช่องประตูซ้อนกันเป็นชั้น ตรงกลางเป็นช่องวงกลมลดหลั่นกันไป ทำหน้าที่รับภาพฉายและสร้างมิติซ้อนให้แก่ภาพฉายที่เป็นภาพของใบหน้ามนุษย์หน้าสีขาวหลังตาถูกปิดให้อยู่ในช่องว่างอันจำกัดจนไม่สามารถปรากฏได้เต็มใบหน้า จากนั้นใบหน้าค่อย ๆ กลับกลายเป็นเต็มไปด้วยสีส้มหม่นเวียนไหลเลื่อน ตรงกลางหน้าผากมีความเคลื่อนไหวของแสงสีที่หมุนวนและรุนแรงตั้งความคิดคำนึงของมนุษย์ที่ปั่นป่วนถึงแม้จะหลับตาอยู่ หลังจากนั้นใบหน้าจึงเปลี่ยนแปลงเป็นโครงกะโหลกมนุษย์ที่มีแสงแวววาวไหลเวียนราวกับแสงที่มากระทบและสะท้อนอยู่ในกะโหลกแก้วและวนกลับมาเป็นใบหน้าสีขาวดังเดิม

โดยลักษณะของการแสดงออกภายในผลงานสื่อถึงความรับรู้ของมนุษย์ที่วุ่นวายภายในกระแสความคิดของมนุษย์ที่ปราศจากความสงบเพราะผลกระทบของเทคโนโลยี ซึ่งความวุ่นวายนั้นสร้างความกระทบกระเทือนเข้าไปท่ามกลางความเป็นมนุษย์ ภาพที่ฉายที่ฉายลงสู่วัตถุที่ซ้อนกันเป็นชั้น สร้างความเหลื่อมของภาพซ้อนกันเป็นมิติที่ลึกเข้าไป แสงที่ทะลุสอดส่องเป็นชั้น ๆ ทำให้การรับรู้ที่มีความเหลื่อมซ้อนของภาพ ใบหน้าสีขาว โดยขบเน้นด้วยขนาดของใบหน้าบนจอที่มีขนาดใหญ่เมื่อเทียบกับขนาดใบหน้าจริงของคน ผิดชิดกับกระแสไหลที่วนอยู่ตรงกลางหน้าผาก ทำให้ใบหน้านั้นกลับกลายเป็นสีส้มมากมายไหลเวียนอยู่บนใบหน้าให้ความรู้สึกของความเคลื่อนไหวไหลเวียนที่ไม่สงบสุขและทำให้ใบหน้านั้นกลับกลายเป็นหัวกะโหลกที่มีความแวววาวมีแสงกระทบวนเวียนไป สร้างคำถามต่อความนึกคิดถึงสภาวะของมนุษย์ที่มีต่อเทคโนโลยีที่มีต่อการรับรู้ของมนุษย์



ภาพที่ 4.4 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน	ว่ายนบนลูกบาศก์
ปีพ.ศ.	2564
เทคนิค	ศิลปะวีดีโอจัดวาง
ขนาด	235 x 235 x 150 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4

ผลงาน “ว่ายนบนลูกบาศก์” ลูกบาศก์ขนาดใหญ่กว่าร่างกายมนุษย์มีลักษณะเป็นโครงทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์บุด้านนอกด้วยผ้าสีดำวางโดยด้านมุมตั้งอยู่บนพื้นเป็นตัวชิ้นงานที่สามารถเดินชมได้โดยรอบตัวงาน สำหรับรับภาพฉาย ด้านข้างมีภาพฉายจากทั้งสองด้านทำให้ภาพฉายปรากฏทะลุถึงผิวผ้าทางด้านข้างทั้งสองด้าน โดยภาพวิดีโอที่ฉาย ด้านหนึ่งเป็นร่างกายของมนุษย์ที่หมุนลอยคว้างวนเวียนไปมาในขณะที่บางส่วนของร่างกายหลุดปลิวออกเป็นชิ้นฟีกเซลชิ้นเล็ก ๆ กระจายกระจาย อีกด้านหนึ่งเป็นภาพฉายของฟีกเซลสีส้มจัดจ้านที่ไหลวนพุ่งพรู่ออกมาออกมาปะทะกับภาพของมนุษย์ในอีกฝั่งหนึ่ง ความมืดของวัสดุช่วยเน้นให้แสงของภาพฉายนั้นเด่นชัดขึ้น เห็นเป็นการหมุนวนดิ้นรนของมนุษย์อยู่บนผิวของลูกบาศก์

โครงสร้างลูกบาศก์ขนาดใหญ่สี่ด้านมีลักษณะเข่งขรุขระ เป็นรูปทรงเลขาคณิต มีการจัดวางที่เอาด้านมุมตั้งบนพื้น เกิดลักษณะที่ไม่ใช่การจัดวางโดยปกติทั่วไปทำหน้าที่เป็นตัวรับภาพฉายที่สีส้มจัดจ้านฉูดฉาดของมนุษย์ที่ดิ้นรนอยู่เป็นจุดที่เน้นของงานชิ้นนี้ ขณะที่อีกฝั่งภาพฉายฟีกเซลได้หมุนวนและพุ่งพรู่ออกมาปะทะกับมนุษย์ที่หมุนคว้าง ถ่ายทอดเพื่อสร้างความตระหนักถึงชีวิตที่วนเวียนไม่สามารถปลีกขาดจากเทคโนโลยีได้



ภาพที่ 4.5 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5

ชื่อผลงาน	การรับรู้ทางดิจิทัล หมายเลข 2
ปีพ.ศ.	2564
เทคนิค	ศิลปะวีดีโอจัดวาง
ขนาด	200 x 120 x ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5

ผลงาน “การรับรู้ทางดิจิทัล หมายเลข 2” เป็นผลงานเพิ่มเติมชิ้นมาจากผลงานชิ้นที่ 3 โดยใช้ผลงานวิดีโอจากงานชิ้นที่ 3 “การรับรู้ทางดิจิทัล” อันเป็นวิดีโอที่เป็นลักษณะของใบหน้ามนุษย์หลับตา และมีสีหน้าที่ไม่พึงพอใจอยู่ท่ามกลางแสงสีที่เลื่อนไหลไปทั่วใบหน้าจนกระทั่งใบหน้านั้นกลายเป็นรูปของกะโหลกมนุษย์ที่มีลักษณะแวววาว และฉายภาพวิดีโอนี้ลงบนผนังเพื่อขับเน้นเนื้อหาที่ต้องการสื่อ และด้วยการฉายโดยตรงลงบนผนังทำให้เนื้อหาของภาพวิดีโอสามารถเห็นรายละเอียดได้อย่างชัดเจน



บทที่ 5

บทสรุป

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ภาพสะท้อนการเผชิญปัญหาทางสังคมของมนุษย์จากสื่อดิจิทัล” นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรคผลงานที่บอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสภาวะการเผชิญปัญหาจากสื่อดิจิทัลในแง่การรับข้อมูลข่าวสาร เสนอให้เห็นถึงสภาพแห่งการท่วมทับด้วยเทคโนโลยี แสง สี ภาพรับรู้ที่กระทบต่อการรับรู้ของเราในยุคปัจจุบัน สร้างความตระหนักถึงบทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อชีวิตเรา การรับรู้ข้อมูลมหาศาลผ่านการรับรู้ของเรา โดยสร้างสรรคผลงานในรูปแบบของศิลปะวีดิโอจัดวาง จากเรื่องราวในชีวิตประจำวันที่เราต้องอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้ได้ทำความเข้าใจและตระหนักถึงสภาวะในชีวิตปัจจุบันที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในการเผชิญสื่อดิจิทัล ถือเป็นสิ่งสำคัญที่มนุษย์เราควรตระหนักในการใช้ชีวิตในปัจจุบันเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาสภาวะตั้งเครียดหรือกดดันจากการรับรู้ข้อมูลข่าวสารที่มากเกินไป ข้าพเจ้าจึงต้องการถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นผลงานศิลปะกรรมโดยมุ่งหมายสร้างความตระหนักต่อผู้ชม การศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคมที่เป็นผลมาจากการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อให้เกิดความขบคิดถึงความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศที่ขาดไม่ได้ในชีวิตประจำวันนั้นสร้างผลกระทบต่อการรับรู้ของเรา เราจึงควรตระหนักรู้เท่าทันการรับสื่อข้อมูลสารสนเทศในชีวิตประจำวันไม่ว่าจะด้วยการรับสารอย่างมีวิจารณ์ญาณ รวมไปถึงการควบคุมเวลาและปริมาณของการรับสื่อต่าง ๆ เพื่อลดปัญหาเหล่านี้

ข้าพเจ้าได้ศึกษาและวิเคราะห์ถึงทฤษฎีที่สนับสนุนแนวความคิด รวมถึงวิธีการและอิทธิพลและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรคผลงานศิลปะกรรม โดยเป็นการสร้างสรรคในรูปแบบเทคนิคศิลปะวีดิโอจัดวาง ซึ่งเป็นการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวฉายลงบนวัตถุ Projection Mapping นำมาผ่านกระบวนการสร้างสรรคและจัดองค์ประกอบศิลป์ตามหลักทัศนธาตุ ทำการทดลองและพัฒนา อันได้แก่การเลือกรูปทรงของวัตถุสำหรับรับภาพ ใช้วัสดุพื้นผิวที่เหมาะสมสำหรับฉายภาพ การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ที่สร้างความรู้สึกสัมพันธ์กับเนื้อหาที่ต้องการบอกเล่า ตลอดจนทดลองเทคนิคในการสร้างสรรคภาพเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกับแนวความคิด คือเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี การใช้แสงและสีที่สัมพันธ์สะท้อนถึงสภาวะดังกล่าว โดยกระบวนการเหล่านี้ที่ดำเนินการมาทั้งหมดได้ช่วยสร้างวิธีการทำงานที่เป็นระบบ และสามารถเรียนรู้และพัฒนาการทำงานสร้างสรรคต่อไปจากนี้ให้ดียิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

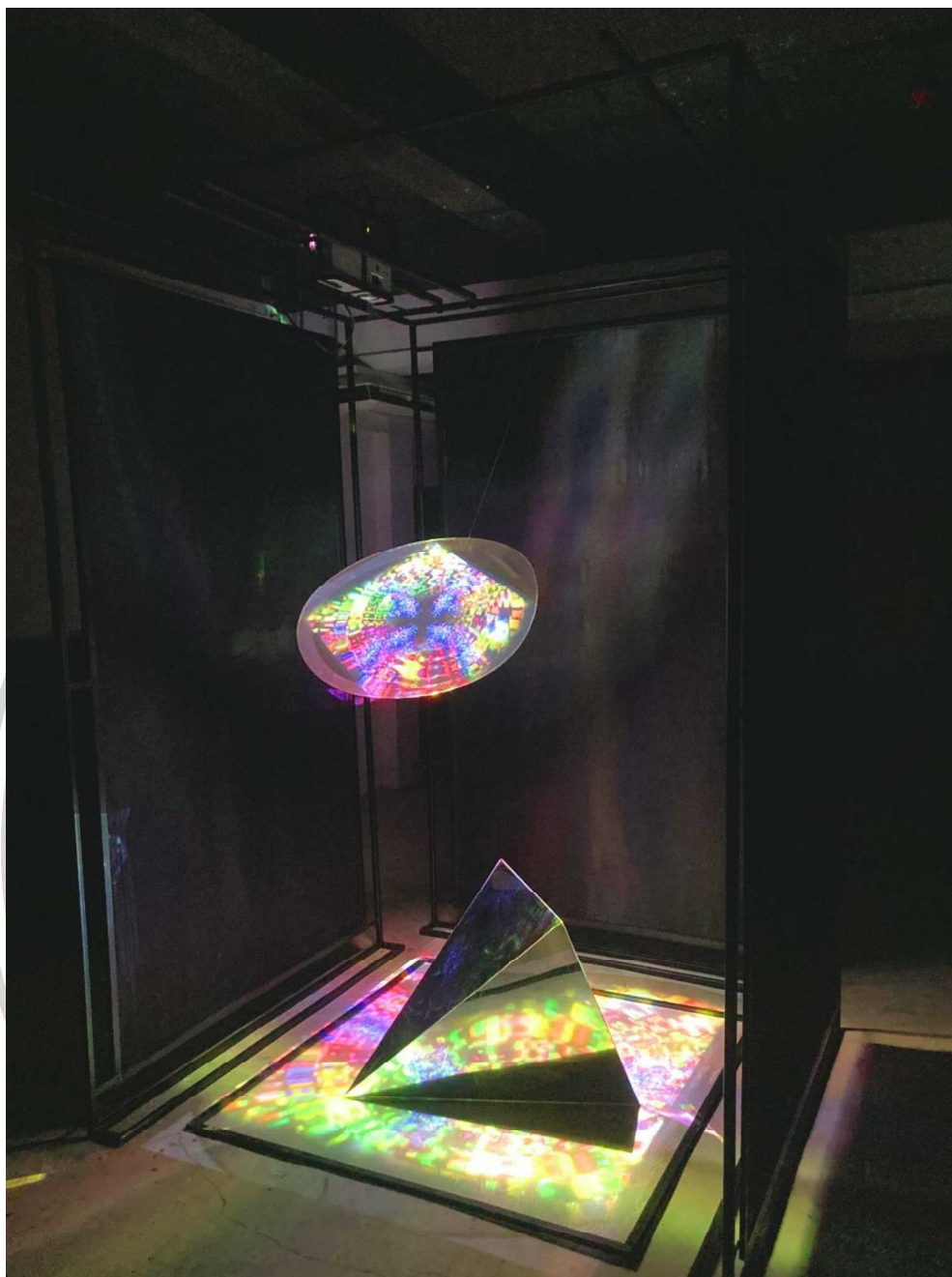
ปัญหาที่พบในการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ได้แก่ ปัญหาเรื่องการจัดการกับวัตถุสำหรับรองรับภาพฉาย เนื่องจากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานในส่วนหลักเป็นการสร้างภาพวิดีโอเพื่อฉายลงบนวัตถุ ลักษณะของแสงที่กระทบต่อผิววัสดุมีลักษณะที่แตกต่างกันไป ข้าพเจ้าจึงได้ทำการทดลองและเลือกวัสดุสำหรับภาพฉายที่มีลักษณะให้ผลออกมาดีที่สุดเมื่อรับภาพฉาย ปัญหาการกำหนดขอบเขตสำหรับรับฉายและระยะในการจัดวางเครื่องฉายเพื่อให้ภาพฉายที่ออกมาตรงกับวัตถุที่ฉายและได้ขนาดพอดีตามต้องการ โดยข้าพเจ้าได้แก้ไขด้วยการคำนวณขนาดในการสร้างไฟล์วิดีโอเพื่อให้สอดคล้องกับขนาดที่ต้องการเวลาที่ฉาย และอีกปัญหาหนึ่งที่สำคัญ เนื่องจากการฉายภาพต้องการสถานที่ และบรรยากาศที่มีแสงน้อยที่สุด เพื่อที่จะไม่มีแสงมารบกวนการฉายภาพ ซึ่งแสงที่เข้ามารบกวนจะทำให้ภาพฉายมีสีที่ออกมาซีดกว่าที่ต้องการ ความสว่างของเครื่องฉาย ก็เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อลักษณะของชิ้นงาน เนื่องจากเครื่องฉายภาพมีความสว่างที่ไม่เท่ากัน และเครื่องฉายภาพที่ให้ความสว่างมากก็มีราคาที่สูง ข้าพเจ้าแก้ปัญหาโดยการสร้างบรรยากาศที่มีด การควบคุมแสงในบรรยากาศจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งในงานชุดนี้ เพื่อช่วยให้ภาพฉายได้แสดงผลออกมาอย่างเด่นชัด

ศิลปะนิพนธ์เรื่อง “ภาพสะท้อนการเผชิญปัญหาทางสังคมของมนุษย์จากสื่อดิจิทัล” มีจุดมุ่งหมายในการสร้างความตระหนักของสถานะตัวเราในปัจจุบันต่อการเผชิญปัญหาการรับข้อมูลข่าวสารที่ล้นเกินจากสื่อดิจิทัล โดยการนำเสนอรูปทรงของมนุษย์นำเสนอด้วยภาพฉายเคลื่อนไหวประกอบเข้ากันเพื่อสะท้อนการเรื่องราวในข้างต้น ทำให้ข้าพเจ้าได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะการเรียนรู้จากการศึกษาหาข้อมูล คิดสร้างสรรค์หาวิธีการแสดงออก โดยได้รับคำแนะนำจากคณาจารย์หลายท่าน รวมถึงได้รับการฝึกฝนทางเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ที่จะช่วยพัฒนาทักษะในการสร้างผลงานต่อเนื่องไปในภายภาคหน้า ผู้ศึกษาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้จะประโยชน์ต่อการสร้างแรงบันดาลใจและกระบวนการคิดสร้างสรรค์สำหรับผู้สนใจ



ภาพผลงานสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.1 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน	แหวกว่ายทะเลข้อมูล
ปีพ.ศ.	2564
เทคนิค	ศิลปะวีดีโอจัดวาง
ขนาด	200 x 270 x 200 ซม.

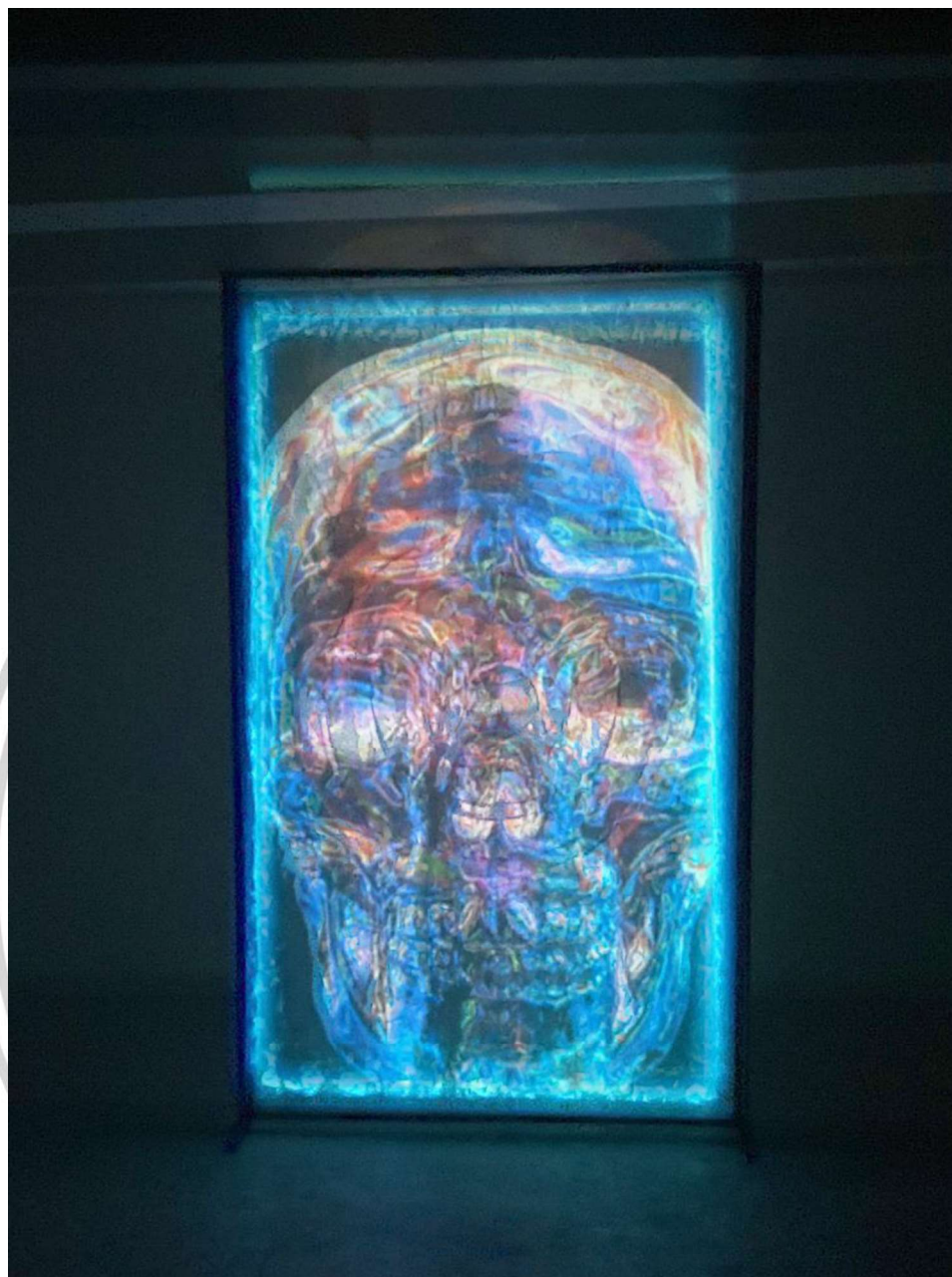
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.2 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน	สภาวะดินรน
ปีพ.ศ.	2564
เทคนิค	ศิลปะวีดีโอจัดวาง
ขนาด	200 x 180 x 60 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.3 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน	การรับรู้ทางดิจิทัล
ปีพ.ศ.	2564
เทคนิค	ศิลปะวีดีโอจัดวาง
ขนาด	200 x 120 x 100 ซม.

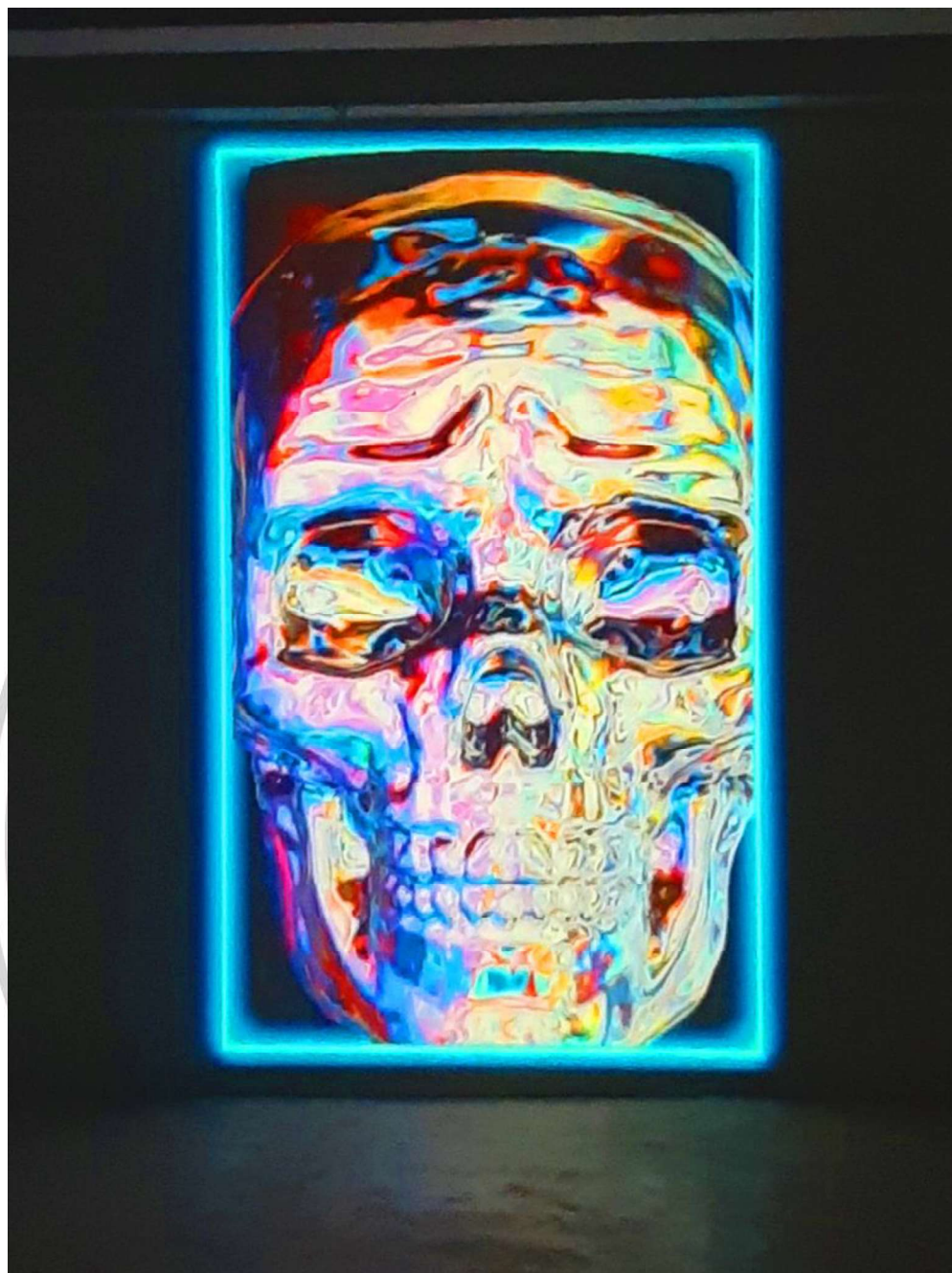
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.4 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน	ว่ายนบนลูกบาศก์
ปีพ.ศ.	2564
เทคนิค	ศิลปะวีดีโอจัดวาง
ขนาด	235 x 235 x 150 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 5

ชื่อผลงาน	การรับรู้ทางดิจิทัล หมายเลข 2
ปีพ.ศ.	2564
เทคนิค	ศิลปะวีดีโอจัดวาง
ขนาด	200 x 120 x ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- (IFTF), I. f. (2020, May 25). ตัวตนที่หลากหลายกับความปลอดภัยทางไซเบอร์.
https://www.tma.or.th/2016/news_detail.php?id=438.
- Newport, C. (2019). *Digital Minimalism : on living better with less technology*. New York: Penguin.
- Paul, C. (2003). *Digital Art*. London: Thame & Hudson.
- Popper, F. (2007). *From technological to virtual art*. United States of America: Massachusetts Institute of Technology Press.
- Schmitt, D. (2020). *Image beyond the screen projection mapping*. London: John Wiley & Sons, Inc.
- มาร์ติน, ช. (2008). *วีดีโออาร์ต*. กรุงเทพฯ: เดอะเกรทโฟนอาร์ท.
- วันชนะสมบัติ, อ. (2018, 03 20). เฟสบุค วัฒนธรรมสื่อ และปรากฏการณ์ Pseudo-reality.
- วิทยา, จ. (2020, 12 25). ข้อมูลท่วมท้นไม่ได้ทำให้คนฉลาดขึ้น แต่เป็นเหยื่อเรื่องเท็จมากขึ้น.
<https://www.hfocus.org/content/2020/12/20700>.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล ชัยวัฒน์ เจริญงาม
 วัน เดือน ปีเกิด 25 มีนาคม 2527 อุดรธานี
 ที่อยู่ 333/205 ถนนอ่อนนุช 46 แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กทม. 10250
 โทร. 087-2141225

ประวัติการศึกษา

- 2548 นิเทศศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
 2549 ศิลปศาสตรบัณฑิต ศิลปกรรม (ออกแบบนิเทศศิลป์) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
 2564 ศิลปะกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ ภาควชาศิลปกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประสบการณ์การทำงาน

- 2550 – 2557 พนักงานประจำ บริษัท อีเมจินดีไซน์ จำกัด (3D Modeller)
 2557 – 2557 พนักงานประจำ บริษัท แบค โปรดักชั่น จำกัด (3D Generalist)
 2558 – 2561 พนักงานประจำ บริษัท เฮกโซคอนโซลูชั่น ไทยแลนด์ จำกัด (3D Artist)

ประวัติการแสดงผลงาน

- 2564 นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ยอดเยี่ยม ปี 2564 หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ
 2564 นิทรรศการศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต “P.E.D People Education Diversity” ผ่านช่องทางออนไลน์ ที่ <https://www.arch.kmitl.ac.th/PED>