

ความหลากหลายของวิถีชีวิตสังคมเมืองผ่านแสงสีและความบันเทิงยามค่ำคืน

VARIETY OF URBAN NIGHT LIFE IN BANGKOK

ณัฐพล นาคทรัพย์

NUTTAPON NAKSUB

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2564

KMITL-2021-AR-M-005-038

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

VARIETY OF URBAN NIGHT LIFE IN BANGKOK

NUTTAPON NAKSUB

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
FACULTY OF ARCHITECTURE
KUNGLONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2021

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ KMITL-2021-AR-M-005-038 อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COPYRIGHT 2021

FACULTY OF ARCHITECTURE

KUNG MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ความหลากหลายของวิถีชีวิตสังคมเมืองผ่านแสงสีและความบันเทิงยามค่ำคืน
ชื่อนักศึกษา	นาย ณัฐพล นาคทรัพย์
รหัสประจำตัว	61602052
ปริญญา	สถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2564
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.สุรัชย์ ดอนประศรี

บทคัดย่อ

โครงการศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ “ความหลากหลายของวิถีชีวิตสังคมเมืองผ่านแสงสีและความบันเทิงยามค่ำคืน” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานสื่อผสมรูปแบบศิลปะจัดวาง ผสมผสานกับทัศนคติที่มีต่อวิถีชีวิตยามค่ำคืนของสถานที่ท่องเที่ยวกรุงเทพมหานคร เพื่อแสดงให้เห็นถึงมิติของผู้มาเที่ยวที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติและต่างวัฒนธรรมที่ผู้คนหลากหลายกลุ่มชนมาอยู่ร่วมกัน จนเกิดความน่าสนใจในสถานที่แห่งนี้ ทว่าถึงแม้จะมีความหลากหลายทางเชื้อชาติ แต่ส่วนใหญ่ก็มีวัตถุประสงค์เพื่อมาเสพบรรยากาศความสนุกในยามค่ำคืน อีกทั้งยังมีผู้ประกอบการร้านค้าจำนวนมากที่สร้างขึ้นจนเป็นถนนคนเดิน มีการขายอาหารข้างทางสองฝั่งทางเดิน จนเกิดการกระจุกกระจายของร้านค้า และเกิดความทับซ้อนของภาพที่แสดงให้เห็นผ่านศิลปะในลักษณะสื่อผสม (Mixed media) รูปแบบจัดวาง (Installation)

ชีวิตยามค่ำคืนในกรุงเทพมหานคร ได้แสดงออกถึงวิถีชีวิตแบบสังคมเมืองสมัยใหม่และกรุงเทพมหานครเริ่มกลายเป็นเมืองกลางคืน ซึ่งเป็นแนวทางการศึกษาที่เปิดพื้นที่และมุมมองให้กับการศึกษาประวัติศาสตร์สังคมไทยและบรรยากาศสังคมเมืองในปัจจุบัน

Thesis Variety Of Urban Night Life In Bangkok
Student Mr. Nuttapon Naksub
Student ID 61602052
Degree Master of Fine Art
Program Visual Art
Year 2021
Thesis Advisor Assoc. Prof. Dr. Surachai Donprasri

ABSTRACT

The thesis project on the topic “Variety of Urban Night Life in Bangkok” is the creation of mixed media works of installation art. Combined with the attitude towards the nightlife lifestyle of Bangkok attractions. To show the dimension of visitors who are racially diverse and different cultures that people of different groups come together, until the interest in this place but despite the ethnic diversity but most of the purpose is to enjoy the atmosphere of fun at night. There are also many merchants built into walking streets. There are street food sales on both sides of the aisle, until the distribution of stores and there is an overlap of the images shown through the arts in the form of mixed media in the placement of nightlife in Bangkok. Showed the way of life of modern urban society and Bangkok began to become a night city.

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก รองศาสตราจารย์ ดร.สุรัชย์ ดอนประศรี อาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้ความช่วยเหลือให้คำชี้แนะช่วยแก้ปัญหาตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

ณัฐพล นาคทรัพย์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	II
กิตติกรรมประกาศ	III
สารบัญ	IV
สารบัญภาพประกอบ	VII
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	1
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	2
1.3.1 ขอบเขตการวิจัยด้านเนื้อหา	2
1.3.2 ขอบเขตการวิจัยด้านรูปแบบและเทคนิค	2
1.4 ขั้นตอนการศึกษา	2
1.4.1 ขั้นตอนการศึกษาวิจัย	2
1.5 ขอบเขตของโครงการ	3
1.6 แนวความคิดในการสร้างสรรค์	3
บทที่ 2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 เอกสารและข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและประสบการณ์	5
2.2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องพฤติกรรมการศึกษาเกี่ยวกับกลางคืน	5
2.3 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ	7
2.3.1 ชนิดของวิดีโอ แบ่งได้เป็น 2 ชนิด	8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ [New Media]	8
2.5 นิวมมีเดียอาร์ต [New Media Art]	10
2.6 ศิลปะวีดีโอ [Video Art]	10
บทที่ 3 การดำเนินการสร้างสรรค์	17
3.1 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน	17
3.2 ผลงานศิลปะวีดีโอ ศิลปะจัดวางและขั้นตอนการสร้างสรรค์	18
3.2.1 การวางแผนศึกษาข้อมูล	18
3.2.2 การรวบรวมข้อมูลที่ได้รับมาวิเคราะห์	19
3.2.3 วางแผนการจัดวาง	19
3.3 การสร้างสรรค์ผลงานจริง	20
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	24
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	24
4.1.1 เรื่องราว (Subject)	24
4.1.2 เนื้อหา (Content)	24
4.1.3 การแสดงออก (Expression)	25
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุทางศิลปะ	25
4.2.1 เส้น (Line)	25
4.2.2 รูปทรง (Forms)	29
4.2.3 พื้นผิว (Textures)	31
4.2.4 สี (Color)	32
4.2.5 น้ำหนัก (Volume)	37

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.2.6 ที่ว่าง (Space)	39
4.3 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์	42
4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)	42
4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)	43
4.3.3 ความสมดุล (Balance)	45
4.3.4 สัดส่วน (Proportion)	46
4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)	47
4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)	48
บทที่ 5 บทสรุป	50
บรรณานุกรม	51
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์	52
ประวัติผู้เขียน	58

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1. ศิลปะวิดีโอ ผลงาน นัม จุง ไพค์ ต้นคริสต์ทศวรรษ 1960	10
2. ภาพถ่ายจาก นิทรรศการ Teamlab 1	13
3. Transcending Boundaries	14
4. Connecting Block Town Teamlab	15
5. Media Block Chairs Teamlab	15
6. เก็บข้อมูลจากสถานที่จริง 1	18
7. เก็บข้อมูลจากสถานที่จริง 2	18
8. รวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์และจัดลำดับการสร้างผลงานจากเทปวิดีโอที่ได้บันทึกมา	19
9. โปรแกรมตัดต่อ Adobe Photoshop	19
10. ตัดต่อภาพและเสียงด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro	20
11. วัดขนาดพื้นที่หอศิลป์เพื่อติดตั้งผลงาน	21
12. ติดตั้งวัตถุที่หอศิลป์	21
13. ปรับมุมมองการตกกระทบของแสงเงา 1	22
14. ปรับมุมมองการตกกระทบของแสงเงา 2	22
15. ปรับมุมมองการตกกระทบของแสงเงา 3	23
16. ผลงานเสร็จสมบูรณ์	23
17. ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 1	26
18. ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 2	26
19. ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 3	27
20. ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 4	27

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
21.	ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 5	28
22.	ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 6	28
23.	ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง 1	29
24.	ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง 2	29
25.	ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง 3	30
26.	ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง 4	30
27.	ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว 1	31
28.	ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว 2	31
29.	ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว 3	32
30.	ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 1	33
31.	ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 2	33
32.	ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 3	33
33.	ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 4	34
34.	ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 5	34
35.	ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 6	35
36.	ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 7	35
37.	ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 8	36
38.	ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 9	36
39.	ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก 1	37
40.	ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก 2	37

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
41. ภาพแสดงการวิเคราะห์หน้าหน้า 3	38
42. ภาพแสดงการวิเคราะห์หน้าหน้า 4	38
43. ภาพแสดงการวิเคราะห์หน้าหน้า 5	39
44. ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง 1	39
45. ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง 2	40
46. ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง 3	41
47. ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง 4	41
48. ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง 5	42
49. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน 1	43
50. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน 2	43
51. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย 1	44
52. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย 2	44
53. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย 3	45
54. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล 1	45
55. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล 2	46
56. ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน 1	46
57. ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน 2	47
58. ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน 3	47
59. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น 1	48
60. ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น 2	48

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
61.	ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว	49
62.	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1	53
63.	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 2	54
64.	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 3	55
65.	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 4	56
66.	ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 5	57



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญของโครงการ

อัตลักษณ์ของบริบทตอนกลางคืนที่มีผู้คนมากมายหลายเชื้อชาติมาอยู่รวมกันเพื่อสังสรรค์และไขว่คว้าหาความสุขในสถานบันเทิง โดยมีแสงไฟจากป้ายโฆษณาอาหารเครื่องดื่มมากมายที่มีเห็นในช่วงเวลาตอนกลางคืนของผู้ประกอบการแต่ละร้านหลาย ๆ แห่งรวมกัน และความวุ่นวายจากผู้คนหลากหลายที่หลอมรวมกันอยู่ในสถานที่แห่งนี้ต่างคนต่างมาหาความสุขที่ตนต้องการ ทั้งเครื่องดื่มหญิงสาวชายหนุ่มและแสงไฟความสุขที่อยู่ระหว่างเวลาร่วมสนุก กรุงเทพมหานครจึงเป็นเมืองที่ไม่เคยหลับไหล ด้วยความเป็นเมืองหลวง และยังเป็นแหล่งรวมความบันเทิงต่าง ๆ ซึ่งไม่ว่าจะกลางวันหรือกลางคืนก็คึกคัก ทำให้มีกิจกรรมและมีสถานที่ท่องเที่ยวจำนวนมาก

ชีวิตยามค่ำคืนในกรุงเทพมหานครเป็นการแสดงออกถึงวิถีชีวิตแบบสังคมสมัยใหม่ และกรุงเทพมหานครเริ่มกลายเป็นเมืองกลางคืน ซึ่งเป็นแนวทางการศึกษาที่เปิดพื้นที่และมุมมองให้กับการศึกษาประวัติศาสตร์สังคมไทยและประวัติศาสตร์การเมือง สำหรับการมีวิถีชีวิตแบบสังคมสมัยใหม่คงไม่มีข้อกังขาใด ๆ เพราะนักประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่เห็นพ้องต้องกันว่าคนกรุงเทพฯ นั้นมีวิถีชีวิตแบบสังคมสมัยใหม่มาตั้งแต่สมัยพัฒนาประเทศภายใต้แนวทางการเปิดประเทศให้เป็นสมัยใหม่ โดยเริ่มปรากฏความเป็นสมัยใหม่ในด้านต่าง ๆ ทั้งโครงสร้างทางกายภาพเมือง การเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม การศึกษาประวัติศาสตร์สังคมผ่านชีวิตยามค่ำคืนนั้นจึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจ การกลายสภาพเป็นเมืองกลางคืนคือจุดกำเนิดของโลกสมัยใหม่ที่เกิดขึ้นพร้อมกับการเกิดเมืองสมัยใหม่ในระยะเปลี่ยนผ่านระหว่างกลางคริสต์ศตวรรษที่ 18 ถึงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 19 ที่เป็นผลมาจากการปฏิวัติอุตสาหกรรม เช่น เมืองหลวงของประเทศในยุโรปตะวันตกอย่างลอนดอน ปารีส และเบอร์ลิน ในขณะที่การกำเนิดเมืองกลางคืนและเมืองสมัยใหม่ของกรุงเทพฯ นั้นเกิดขึ้นภายใต้บริบทของยุคอาณานิคมและการปรับปรุงประเทศให้ทันสมัยตามแบบตะวันตก โดยเริ่มมีสถานบันเทิงประเภทต่าง ๆ ในสังคมไทยเมื่อประมาณสองทศวรรษ ในยุคนั้นจึงมีการกำเนิดของธุรกิจยามราตรีซึ่งเป็นที่รู้จักกันดี โดยเรียกกันว่าบาร์ (Bar) สำหรับใช้เป็นสถานที่สังสรรค์ยามค่ำคืน (Nightclub)

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อนำเสนอศิลปะจัดวางและภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นจากพื้นที่ความวุ่นวายจากผู้คน ร้านค้า แสงไฟ และเสียงดนตรี
2. เพื่อแสดงออกถึงศิลปะจัดวางที่มีภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นจากแสงไฟและเสียงดนตรี โดยมีการสร้างภาพขึ้นมาใหม่จากกรรมวิธีการตัดต่อเพื่อสร้างการทับซ้อนของรูปทรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เพื่อแสดงความรู้สึกถึงวุ่นวายของสถานที่บนเวทีที่ให้ความสนุกกับผู้คนในพื้นที่ซึ่งถูกกำหนดขึ้นในสถานบันเทิงต่าง ๆ

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1 ขอบเขตการวิจัยด้านเนื้อหา

วิเคราะห์ชีวิตยามค่ำคืนในกรุงเทพมหานคร โดยแสดงออกถึงวิถีชีวิตแบบสังคมเมืองสมัยใหม่ในลักษณะการกำหนดให้กรุงเทพมหานครกลายเป็นเมืองกลางคืน ที่มีแนวทางการศึกษาเพื่อเปิดพื้นที่และมุมมองให้กับการศึกษาประวัติศาสตร์สังคมไทยและประวัติศาสตร์เมือง

สร้างบริบทตอนกลางคืนที่มีผู้คนมากมายหลายเชื้อชาติมาอยู่รวมกัน เพื่อสังสรรค์และไขว่คว้าหาความสุขในสถานบันเทิง จากการใช้แสงไฟของป้ายโฆษณา อาหาร และเครื่องดื่มในช่วงเวลาตอนกลางคืนของผู้ประกอบการแต่ละร้านมารวมกัน เพื่อนำเสนอความวุ่นวายจากผู้คนมากมายมาหลอมรวมกันอยู่ในสถานที่แห่งนี้

1.3.2 ขอบเขตการวิจัยด้านรูปแบบและเทคนิค

ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอให้เห็นถึงรูปแบบงานลักษณะศิลปะจัดวางและภาพเคลื่อนไหว ด้วยการแสดงภาพจากวิดีโอที่มีความซับซ้อน จากการจัดการด้านแสงไฟ (Lighting) และเสียง (Sound) ที่สร้างขึ้น โดยมีการทับซ้อนของวัตถุที่เกิดจากภาพเคลื่อนไหว เพื่อสร้างสัญลักษณ์บางอย่างผ่านศิลปะรูปแบบนามธรรม (Abstract) ที่เกิดจากภาพบรรยากาศในพื้นที่ห้องเที่ยวต่าง ๆ ในกรุงเทพมหานคร

1.4 ขั้นตอนการศึกษา

1.4.1 ขั้นตอนการศึกษาการวิจัย

1.4.1.1 ศึกษาบริบทของสถานที่ท่องเที่ยวตอนกลางคืน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของสถานที่ ผู้คน วัตถุ แสง สี เสียง ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในลักษณะการบันทึกเป็นภาพเคลื่อนไหวและภาพนิ่ง เพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลักษณะจัดวาง (Installation) ร่วมกับงานศิลปะวิดีโอ (Video Art)

1.4.1.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาจากการรวบรวมขึ้นในแต่ละแห่ง เช่น งานวิจัย แบบสำรวจ ภาพถ่าย และวิดีโอ เป็นต้น

1.4.1.3 วิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะผ่านสื่อสามประเภท คือ วิดีโอ (Video) การจัดวาง (Installation) และคอมพิวเตอร์ (Computer)

1.5 ขอบเขตของโครงการ

1. ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอเนื้อหาของพื้นที่ ผู้คน แสงไฟ ที่ส่งผลต่อมุมมองและวิถีชีวิตผ่านความซับซ้อนที่เกิดขึ้น เพื่อสะท้อนความสุขที่มนุษย์อาศัยในแต่ละพื้นที่

2. ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอรูปแบบของงานศิลปะจัดวางและภาพเคลื่อนไหว ด้วยการแสดงภาพจากวิดีโอที่มีความซับซ้อน จากการจัดการด้านแสงไฟและเสียงที่สร้างขึ้น พร้อมทั้งสร้างการทับซ้อนของวัตถุ เพื่อทำให้เกิดสัญลักษณ์ผ่านรูปแบบนามธรรมที่เกิดจากพื้นที่ท้องเกี่ยวในเมือง

3. ศิลปะวิดีโอ (Video Art) และวิดีโอจัดวาง (Video Installation) จำนวน 4 ชุด

3.1 ผลงานชุดที่ 1 วิดีโอเล่นซ้ำ (Video Loop) ชื่อผลงาน ความหลากหลายของเชื้อชาติที่อยู่ในพื้นที่แห่งความสุข 1 จอ โดยมีความยาวประมาณ 3.05 นาที และ 3.51 นาที ขนาดภาพ Full HD 1920 x 1080 H 264

3.2 ผลงานชุดที่ 2 วิดีโอเล่นซ้ำ (Video Loop) ชื่อผลงาน ความซับซ้อนของวิถีชีวิตสังคมเมืองผ่านแสงสียามราตรี 1 จอ โดยมีความยาวประมาณ 4.00 นาที ขนาดภาพ Full HD 1920 x 1080 H 264

3.3 ผลงานชุดที่ 3 วิดีโอเล่นซ้ำ (Video Loop) ชื่อผลงาน ดินแดนแห่งความสุขในช่วงเวลากลางคืน 2 จอ โดยมีความยาวประมาณ 4.20 นาที ขนาดภาพ Full HD 1920 x 1080 H 264

3.4 ผลงานชุดที่ 4 วิดีโอเล่นซ้ำ (Video Loop) ชื่อผลงาน ความสุขและความมหัศจรรย์ของสังคมเมือง 1 จอ โดยมีความยาวประมาณ 3.34 นาที ขนาดภาพ Full HD 1920 x 1080 H 264

3.5 ผลงานชุดที่ 5 วิดีโอเล่นซ้ำ (Video Loop) ชื่อผลงาน ความหลากหลายของแสงสีและความบันเทิง 1 จอ โดยมีความยาวประมาณ 3 นาที ขนาดภาพ Full HD 1920 x 1080 H264

1.6 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการหยิบยกความทับซ้อนของผู้คนในบริบทยามค่ำคืนมาสร้างให้เกิดความงามในลักษณะศิลปะจัดวางและภาพเคลื่อนไหว ด้วยการแยกภาพของวัตถุที่มีการทับซ้อน ซึ่งสร้างขึ้นจากกระบวนการบันทึกภาพจากสถานที่จริง ในลักษณะการทำให้ดูเป็นภาพลวงตา มีการสร้างการกระจายกระจายด้วยผิวของวัตถุต่าง ๆ ในพื้นที่ มีผู้คนและแสงไฟที่แตกต่างกัน และสร้างจังหวะของความวุ่นวาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของผู้คนมาจัดวางใหม่ เพื่อสร้างความงามให้เกิดขึ้นจากกระบวนการปรับรายละเอียดที่แตกต่างกัน มีการเพิ่มและตัดทอนเนื้อหาจากการบันทึกด้วยวิดีโอ และปรับแต่งบางอย่างในสถานที่ที่ยาวมารাত্রีให้เกิดความโดดเด่นและน่าสนใจ โดยการสร้างภาพที่มีความเคลื่อนไหวของผู้คน วัตถุ แสง สี เสียง ที่ถูกถ่ายทอดออกมาในลักษณะที่ต่างกัน โดยการหยิบสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของสถานที่เหล่านั้นมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะ โดยมีการสังเกตพฤติกรรมของผู้คน แสงไฟ เสียงเพลงและเสียงดนตรี มารวมกันอยู่ในผลงานศิลปะชุดนี้

นอกจากนี้ ชีวิตยามค่ำคืนในกรุงเทพมหานครยังแสดงออกถึงวิถีชีวิตแบบสังคมเมืองสมัยใหม่จนเริ่มกลายเป็นเมืองกลางคืนที่เน้นความสนุกสนานและความบันเทิง ซึ่งเป็นการศึกษาเรื่องของพื้นที่และมุมมองด้านประวัติศาสตร์ในสังคมเมืองของคนไทย เป็นการใช้ชีวิตแบบสังคมเมืองสมัยใหม่มาตั้งแต่สมัยพัฒนาประเทศในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ที่เริ่มปรากฏความเป็นสมัยใหม่ในด้านต่าง ๆ ทั้งด้านโครงสร้างทางกายภาพด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม การศึกษาประวัติศาสตร์สังคมผ่านชีวิตยามค่ำคืนจึงประเด็นที่มีความน่าสนใจ การกำเนิดของสังคมกลางคืนในโลกสมัยใหม่นั้นเกิดขึ้นพร้อมกับการเกิดเมืองสมัยใหม่ในระยะเปลี่ยนผ่านระหว่างกลางคริสต์ศตวรรษที่ 18 ถึงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 19 ซึ่งเป็นผลจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมในประเทศแถบยุโรปตะวันตกอย่างลอนดอน ปารีส และเบอร์ลิน ในขณะที่การกำเนิดของสังคมกลางคืนสมัยใหม่ในกรุงเทพฯ นั้นเกิดขึ้นภายใต้บริบทของยุคอาณานิคมและการปรับปรุงประเทศให้ทันสมัยตามแบบตะวันตก

การสร้างบริบทของพื้นที่ในสังคมเมืองให้อยู่ร่วมกันภายในงานศิลปะชุดนี้ จึงเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเป็นเมืองในลักษณะที่แตกต่างจากเมืองทั่วไป โดยผู้ที่มาเที่ยวที่นั่นยังมีความหลากหลายทางเชื้อชาติและต่างวัฒนธรรม การที่ผู้คนหลายกลุ่มมาอยู่รวมกันจึงเกิดความน่าสนใจในสถานที่แห่งนี้ แต่ส่วนใหญ่มักจะมาเสพบรรยากาศของความสนุกของพื้นที่มากกว่า โดยมีผู้ประกอบการร้านค้าจำนวนมากมาร่วมกันสร้างบรรยากาศการท่องเที่ยวให้รู้สึกถึงความครึกครื้น มีการขายอาหารข้างทางสองฝั่งทางเดิน มีการกระจายกระจายของร้านค้า จนเกิดความทับซ้อนของภาพที่แสดงให้เห็นผ่านงานศิลปะลักษณะจัดวางร่วมกับงานวิดีโออาร์ต

บทที่ 2

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การแสดงออกด้วยศิลปะจัดวางและภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นจากบริบททางสังคมเมืองที่ประกอบไปด้วยผู้คน ร้านอาหาร เครื่องดื่ม แสงไฟและเสียงดนตรีนั้น คือการสร้างภาพขึ้นมาใหม่โดยใช้วิธีการตัดต่อและทับซ้อนให้เกิดเป็นวัตถุสิ่งของ ผู้คน แสงไฟ และบริเวณรอบข้าง เป็นการนำเสนอศิลปะจัดวางและภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นจากพื้นที่ความวุ่นวายของผู้คนที่ขวักไขว่ไปมา และสร้างการทับซ้อนของผู้คน ร้านค้าต่าง ๆ แสงไฟและเสียงดนตรี ซึ่งปรากฏในผลงานในชุดนี้ ทั้งนี้ ข้าพเจ้าได้ศึกษาเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาประกอบข้อมูลในการดำเนินการสร้างสรรค์งานศิลปะ ดังนี้

1. เอกสารและข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและประสบการณ์
2. เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องพฤติกรรมการณ์เกี่ยวกับกลางคืน
3. เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ

2.1 เอกสารและข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและประสบการณ์

จากประสบการณ์การท่องเที่ยวยามค่ำคืนทำให้เห็นถึงความงาม ความวุ่นวาย และความหลากหลายของรูปแบบที่เกิดจากผู้คน แสงไฟ และเสียงเพลงของแต่ละสถานบันเทิงที่ในแต่ละแห่ง ทำให้บรรยากาศเหล่านั้นนั้นเกิดความวุ่นวาย และเกิดความงามจากแสงไฟที่ผู้ประกอบการนำมาประดับร้านเพื่อทำให้ดูโดดเด่น เสียงเพลงที่ไพเราะทำให้เกิดความสนุกเพื่อทำให้นักท่องเที่ยวได้ผ่อนคลายความเครียดหลังจากเลิกงาน แต่บางครั้งปฏิกิริยาของผู้คนที่ดื่มด่ำกับความสนุกเคล้าไปกับเครื่องดื่มนั้นอาจทำให้เกิดความมึนเมาและขาดสติ

2.2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องพฤติกรรมการณ์เกี่ยวกับกลางคืน

ปัญหาพฤติกรรมการณ์ดื่มสุราของคนไทยในสมัยปัจจุบันนั้นไม่ใช่เรื่องธรรมดาอีกต่อไป พฤติกรรมการณ์ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของวัยรุ่นถือว่าเป็นปัญหาใหญ่ในสังคมพอสมควร อีกทั้งยังทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้นเรื่อย ๆ ในสมัยปัจจุบัน การดื่มสุราไม่ได้จำกัดแค่ผู้ใหญ่อีกต่อไป แต่ยังมีทั้งเด็กวัยรุ่น และเยาวชน ที่นิยมดื่มสุราเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก ปัญหาของวัยรุ่นในการดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ผสมนั้นไม่ว่าจะเป็นสุรา เบียร์ ไวน์ มีมากขึ้นในทุกประเทศ เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่ชอบทดลองสิ่งต่าง ๆ และเป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลงในทุก ๆ ด้าน ซึ่งอาจเป็นสาเหตุที่นำไปสู่การแสดงออกทางพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสม และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงด้านสังคมในเรื่องของการการคบเพื่อน ความต้องการความเป็นอิสระ ทำให้เกิดปัญหาความขัดแย้งกับผู้ปกครอง จนเป็นสาเหตุนำไปสู่พฤติกรรมการณ์เสพติดเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ โดยเฉพาะวัยรุ่นในครอบครัวที่มีปัญหา ในปัจจุบันยังมีแนวโน้มว่าจะเกิดปัญหาขึ้นในวัยรุ่นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีอายุน้อยลงเรื่อย ๆ จากสถิติอายุเฉลี่ยของเด็กวัยรุ่นที่เริ่มดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ คือ อายุระหว่าง 12 ปีขึ้นไป ในแต่ละปีจะมีวัยรุ่นจำนวน 4 ล้าน 6 แสนคน อายุระหว่าง 15 ถึง 19 ปี ที่มีปัญหาเกี่ยวข้องกับ การดื่มสุราเพิ่มขึ้น จนเป็นสาเหตุของการทำให้การเรียนตกต่ำ และมีปัญหากับผู้ปกครอง การดื่มเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์จึงส่งผลกระทบต่อวัยรุ่นทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม วัยรุ่นที่ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์เป็น ประจำจะทำให้เกิดการติดแอลกอฮอล์ได้ จนทำให้เกิดปัญหาและผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรม การดื่ม เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เช่น ทำให้เกิดโรคอ้วน ความดันโลหิตสูง ความผิดปกติของสมอง พฤติกรรมเซาว์น ปัญหา มีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ และก่อให้เกิดการติดสุราเมื่อเข้าสู่ผู้ใหญ่ มีพฤติกรรมส่อไปในทางการ เกิดอาชญากรรมเพิ่มขึ้น จนบางคนถึงขนาดถูกจับกุมดำเนินคดีได้ และที่สำคัญคือปัญหาการเกิดอุบัติเหตุ ที่มีจำนวนเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ในแต่ละปี โดยเฉพาะอุบัติเหตุจากการจราจรบนท้องถนน ซึ่งเป็นอุบัติเหตุที่มีความรุนแรงและทำให้มีผู้บาดเจ็บและเสียชีวิตจำนวนมาก โดยเฉพาะช่วงเทศกาลที่มีวันหยุดติดต่อกัน หลาย ๆ วัน เช่น เทศกาลปีใหม่ และเทศกาลสงกรานต์ เป็นต้น

นอกจากปัญหาพฤติกรรม การดื่มสุราของวัยรุ่นแล้ว สำหรับผู้ใหญ่เองก็มีปัญหาเช่นเดียวกัน เพราะการที่เด็กดื่มสุรา ส่วนหนึ่งเกิดจากการอบรมเลี้ยงดูจากบิดามารดาด้วย หากในครอบครัวใดที่มีบิดามารดา มีพฤติกรรมติดสุราจึงมักจะเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีแก่บุตร ทำให้ลูกมีปัญหาหรืออาจเกิดความรุนแรงถึงขั้นเกิดการทะเลาะวิวาทเกิดขึ้นภายในครอบครัว ปัญหาการดื่มสุราจึงไม่ได้เป็นเพียงปัญหาในระดับครอบครัวเท่านั้น แต่เป็นปัญหาระดับประเทศ เพราะหลังจากการดื่มสุราแล้วก็อาจเกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมา เช่น การเกิดอุบัติเหตุบนท้องถนน และปัญหาอาชญากรรมต่าง ๆ ตามมาหลายคดี จะเห็นว่าการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของเยาวชนก่อให้เกิดผลกระทบมากมาย โดยเฉพาะในนักเรียน นิสิต นักศึกษา ที่ต้องเรียนและพักอาศัยท่ามกลางร้านจำหน่ายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ความหนาแน่นของร้านจำหน่ายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์รอบสถานศึกษาจึงมีผลต่อการเพิ่มแรงจูงใจในการดื่ม และสร้างทัศนคติทางบวกต่อการดื่ม รวมทั้งเพิ่มจำนวนการเป็นนักดื่ม ดังนั้น การมีมาตรการควบคุมการจำหน่ายเครื่องดื่มแอลกอฮอล์รอบสถานศึกษาจึงเป็นสิ่งจำเป็นก่อนที่ประเทศไทยจะครองแชมป์นักดื่มของโลก จากสถานการณ์การดื่มสุราของวัยรุ่นไทยที่มีจำนวนเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้สังคมเล็งเห็นความสำคัญของการดื่มสุราเป็นอย่างมาก จึงเกิดนโยบายต่าง ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาและเสนอแนะแนวทางอย่างถูกวิธี เพื่อให้กับประชาชนได้นำไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ถนนคนเดินนั้นเป็นได้มากกว่าแค่พื้นที่ใช้สัญจรของรถยนต์ และยังมีบทบาทในการเป็นพื้นที่ใช้งานด้านสาธารณะที่มีคุณค่าทางสังคมและเศรษฐกิจ เมื่อพิจารณาถนนในฐานะองค์ประกอบกายภาพของเมือง นอกจากประโยชน์หน้กด้านการสัญจรแล้วถนนยังเป็นตัวเชื่อมของเมือง การเชื่อมต่อนี้ทำให้ผู้คนสามารถเคลื่อนที่จากพื้นที่หนึ่งไปยังอีกพื้นที่หนึ่งผ่านการใช้งานถนนร่วมกัน ซึ่งกล่าวได้ว่าถนนสามารถเป็นพื้นที่ที่ถ่ายทอดประสบการณ์ วิถีชีวิต เมือง และสิ่งแวดล้อมรอบข้าง การพิจารณาคุณภาพสภาพแวดล้อมของถนนจึงคำนึงถึงลักษณะทางกายภาพของถนน ทั้งขนาด ความกว้าง วิถีชุมชน หรือแม้กระทั่งต้นไม้สองข้างทาง ถนนที่ดีจะมีความเชื่อมโยงกับพื้นที่ทางสังคมของชุมชน และองค์ประกอบของถนนเองยังสามารถเป็นพื้นที่สาธารณะของเมืองได้อีกด้วย ด้วยเหตุผลนี้ จึงทำให้เกิดแนวคิดการใช้ถนนเป็นพื้นที่ทางสังคม (Street as Social) โดยสนับสนุนให้เกิดการใช้ถนนเป็นพื้นที่สาธารณะของชุมชน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งทางด้านการจัดกิจกรรมและสนับสนุนการเดินเท้าแทนการใช้พาหนะ ซึ่งเป็นที่มาของแนวคิดถนนคนเดิน (Walking Street) ถนนคนเดินเป็นคำที่มีความกำกวมในตัวเอง มีรูปลักษณะและความหมายที่หลากหลายตามนิยามของตะวันตก อาจหมายถึงถนนที่เอื้อต่อการใช้งานของคนเดินเป็นสำคัญ โดยยินยอมให้รถยนต์สามารถร่วมใช้ได้ถาวรหรือบางช่วงเวลา ส่วนความหมายของถนนคนเดินในฝั่งเอเชียอาจหมายถึง การปิดถนนเพื่อจัดกิจกรรมตาม

เงื่อนไขและวัตถุประสงค์ที่กำหนด หรือเพื่อเอื้อให้คนใช้พื้นที่อย่างอิสระจากรถยนต์ได้บ้าง ไม่ได้หมายถึงการปิดถนนให้คนเดินอย่างถาวรเสมอไป

การให้นิยามและความหมายของถนนคนเดินของแต่ละเมืองจึงแปรไปตามบริบทและความพร้อมของเมืองนั้น ๆ แต่เป้าหมายสำคัญของถนนคนเดินอยู่ที่การสร้างพื้นที่ที่มีความหมายแก่เมืองและสามารถนำไปสู่การพัฒนาเมืองที่เป็นมิตรต่อผู้อยู่อาศัยอย่างยั่งยืน Sustainable Cities Collective ในอดีตได้มีการกล่าวถึงเอกลักษณ์ของถนนในเอเชียไว้อย่างน่าสนใจว่า ถนนตลอดจนพื้นที่สาธารณะในเอเชียมีความโดดเด่นและหลากหลาย ถนนในเอเชียมีปริมาณการใช้งานของคนมากกว่าในตะวันตก ถนนไม่ใช่แค่เส้นทางขนส่งแต่มีหน้าที่ทางสังคม โดยเป็นทั้งสถานประกอบกิจการค้า เป็นเวทีทางการเมือง ศาสนา ประชาคม เป็นสถานที่จัดงานประเพณี เป็นที่พบปะรวมตัวกันของญาติมิตรและเพื่อนฝูง บางครั้งยังเป็นห้องนั่งเล่นและห้องกินข้าวของคนเมือง กิจกรรมหลักบนถนนจึงมีตั้งแต่การเดินดูคน ดูของ การกิน การนั่ง การยืน ตลอดจนการละเล่นที่เกิดขึ้นได้ในที่จำกัด สิ่งเหล่านี้สะท้อนวัฒนธรรมเอเชียที่ชื่นชอบการมาอยู่รวมกันและมองว่าเป็นการผ่อนคลายได้เป็นอย่างดี อีกทั้งเมืองในเอเชียส่วนมากกลายเป็นเมืองใหญ่ ทำให้บ้านมีขนาดเล็กลง ถนนจึงกลายเป็นพื้นที่จัดกิจกรรมมากขึ้น

รูปแบบของถนนคนเดินในประเทศไทยที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดคือถนนคนเดินแบบตลาดนัด (Street Market) รูปแบบถนนคนเดินแบบตลาดนัดนั้นมีมานานแล้ว พบได้ในชุมชนเมืองที่มีความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจร่วมกับชุมชนชนบทโดยเฉพาะภาคเกษตรกรรม การปิดถนนในเมืองทำให้เป็นตลาดนัดเป็นการเปิดโอกาสให้คนได้แลกเปลี่ยนสินค้าและมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน การใช้ถนนจึงเป็นพื้นที่สำหรับจัดกิจกรรมเพื่อเอื้อให้คนได้มีอิสระจากความจำเจเดิม ๆ ของถนนในเมืองใหญ่ที่พลุกพล่านไปด้วยรถและเต็มไปด้วยฝุ่นควัน เพื่อทำให้สังคมมีการเคลื่อนไหวที่ช้าลงและมีอากาศบริสุทธิ์ขึ้น

2.3 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ

วิดีโอ คือ มัลติมีเดียที่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงบรรยายได้ การนำเสนอวิดีโอมีหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอเพื่อการศึกษา วิดีโอเพื่อความบันเทิง ประโยชน์ของวิดีโอมีมากมาย นอกจากให้ความรู้และความบันเทิง ยังสามารถสร้างรายได้ให้กับผู้ใช้งาน เช่น วิดีโอนำเสนอสินค้า ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เป็นต้น

การทำงานของวิดีโอมีหลายประเภทซึ่งสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมและความต้องการของผู้ใช้งาน เพื่อให้เข้าใจและสามารถเรียนรู้พร้อมทั้งสร้างวิดีโอได้ด้วยตนเอง จึงไม่ควรรอช้า ที่จะทำความรู้จักกับการสร้างวิดีโอด้วยตนเอง การสร้างสรรค์ผลงานของตนเองด้วยวิดีโอนั้นสามารถทำได้ง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หากทุกคนเข้าใจการใช้โปรแกรมการสร้างผลงานในรูปแบบวิดีโอ เช่น วิดีโอสอนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ วิดีโอการสอนสำหรับครู วิดีโอนำเสนอผลงาน Presentation วิดีโอ Wedding วิดีโอหนังสือ ภาพยนตร์ ซึ่งโปรแกรมที่สามารถใช้สร้างวิดีโอในปัจจุบันมีความหลากหลาย ทำให้สามารถเลือกใช้งานได้ตามวัตถุประสงค์ของผู้ใช้งาน

2.3.1 ชนิดของวิดีโอ แบ่งได้เป็น 2 ชนิด

2.3.1.1 วิดีโอแอนะล็อก (Analog Video) เป็นวิดีโอที่ทำการบันทึกข้อมูลภาพและเสียงให้อยู่ในรูปของสัญญาณไฟฟ้า มีลักษณะการบันทึกข้อมูลที่ทำให้ความคมชัดต่ำกว่าวิดีโอแบบดิจิทัล วิดีโอแอนะล็อกจะใช้ เทป VHS (Video Home System) หรือ Hi – 8 ซึ่งเป็นม้วนเทปวิดีโอที่ใช้ดูกันตามบ้าน เมื่อทำการตัดต่อข้อมูลจะทำให้ได้วิดีโอที่มีความคมชัดต่ำ

2.3.1.2 วิดีโอดิจิทัล (Digital Video) เป็นวิดีโอที่ทำการบันทึกข้อมูลภาพและเสียงด้วยการแปรสัญญาณคลื่นให้เป็นตัวเลข 0 กับ 1 คุณภาพของวิดีโอที่ได้จะมีความใกล้เคียงกับต้นฉบับมาก ทำให้สามารถบันทึกข้อมูลลงบนฮาร์ดดิสก์ ซีดีรอม ดีวีดี หรืออุปกรณ์บันทึกข้อมูลอื่น ๆ และสามารถแสดงผลบนคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การผลิตมัลติมีเดียบนคอมพิวเตอร์สามารถเปลี่ยนรูปแบบของสัญญาณแอนะล็อกเป็นสัญญาณดิจิทัลได้ ถ้าผู้ใช้มีอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่เหมาะสม

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ [New Media]

Mark Tribe และ Reena Jana (มาร์ค ไทริบ์ และ รีนา จานา, 2552) ได้กล่าวถึงช่วงเวลาสำคัญของการเชื่อมโยงกันระหว่างประวัติศาสตร์ของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลว่า ในปี ค.ศ. 1994 บริษัท เนทสเคป (Netscape) ได้นำเสนอโปรแกรมค้นหาเว็บ (Web browser) เชิงการค้าออกมาเป็นครั้งแรก พร้อมทั้งส่งสัญญาณว่าอินเทอร์เน็ตไม่ได้เป็นเพียงเครือข่ายที่มีไว้สำหรับนักวิชาการและเครือข่ายคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่ยังสามารถเป็น “สื่อนิยม” (Popular Media) ที่เหมาะสำหรับการสื่อสารส่วนบุคคล ธุรกิจการพิมพ์ และการค้า หลังจากนั้นไม่นานคำศัพท์ต่าง ๆ เช่น “อินเทอร์เน็ต” (The Internet) “เว็บ” (Web) ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) และ “ดอทคอม” (.com) ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของภาษาสากล ในขณะเดียวกันการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคมที่สำคัญต่าง ๆ จึงเกิดขึ้นตามมา เช่น การเปลี่ยนแปลงจากการผลิตเชิงอุตสาหกรรมเป็นเศรษฐกิจข้อมูลข่าวสาร จากการจัดโครงสร้างมาเป็นโครงสร้างเครือข่ายที่กระจายออกไปยังพื้นที่ต่าง ๆ และจากตลาดการค้าภายในประเทศกลายเป็นตลาดการค้าระหว่างประเทศ ความหมายของคำว่า “อินเทอร์เน็ต” จึงได้รับการตีความแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับกลุ่มผู้ใช้ อินเทอร์เน็ต เช่น เป็นหนทางสู่ความร่ำรวยอย่างรวดเร็วในสายตาของผู้ประกอบการทางธุรกิจ เป็นหนทางสร้างแรงสนับสนุนจากประชาชนเพื่ออุดมการณ์ทางการเมืองในมุมมองของนักปฏิบัติการหัวรุนแรง และเป็นช่องทางใหม่ในการเผยแพร่เนื้อหาสาระต่าง ๆ ในความคิดของผู้มีอิทธิพลในวงการสื่อ และกลุ่มผู้มีอิทธิพลในวงการสื่อนี้เองที่ใช้คำว่า “สื่อใหม่” (New Media) เพื่ออธิบายรูปแบบธุรกิจการพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดิจิทัลต่าง ๆ เช่น ซีดีรอม (CD ROM) และเว็บไซต์ (website) ในขณะที่กลุ่มบริษัทที่ทำธุรกิจสื่อแบบเก่า (Traditional Media) นั้นเห็นตรงกันว่าเทคโนโลยีการพิมพ์ในรูปแบบดิจิทัลได้เปลี่ยนรูปแบบดั้งเดิมของสื่อต่าง ๆ เช่น จากหนังสือพิมพ์และโทรทัศน์ไปเป็นรูปแบบใหม่ของสื่อ เช่น สื่อผสมเชิงโต้ตอบ (Interactive Multimedia) ตัวอย่างเช่น กรณีของบริษัทเฮิร์สต์คอร์เปอร์เรชั่น (Hearst Corporation) ซึ่งเป็นเจ้าของสิ่งพิมพ์จำนวนมาก อาทิเช่น หนังสือพิมพ์ San Francisco Chronicle และนิตยสารชั้นนำระดับโลกอย่าง ELLE, ELLE DÉCOR, Esquire, Harper's Bazaar, Marie Claire, และ O, The Oprah Magazine รวมถึงเครือข่ายสถานีโทรทัศน์หลายแห่งในอเมริกา ได้จัดตั้งแผนก “สื่อใหม่” (New Media) ขึ้น นอกจากนี้ ยังได้มีการจัดตั้งกลุ่มทางการค้า เช่น สมาคมสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่แห่งนิวยอร์กขึ้นเป็นครั้งแรกด้วย และในช่วงเวลาเดียวกันนี้ คำว่า “ศิลปะสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่” (New Media Art) ได้เริ่มนำไปใช้โดยเหล่าศิลปิน ภัณฑารักษ์ และนักวิจารณ์ศิลปะ เพื่ออ้างถึงศิลปะต่าง ๆ ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น งานประติมากรรมสื่อผสมเชิงโต้ตอบ สภาวะความจริงเสมือน และศิลปะ

แบบอิงเว็บ คำว่า “สื่อใหม่” (New Media) มักถูกอ้างอิงถึงในงาน 2 ลักษณะ ได้แก่การสื่อสารสมัยใหม่ในรูปแบบดิจิทัล (New Media Communication) และนิวมီเดียอาร์ต (New Media Art) ซึ่งหมายถึง ผลงานศิลปะสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ ดังนี้

สื่อใหม่ (New Media) เป็นคำที่มีความหมายกว้างในมุมมองของการศึกษาเกี่ยวกับสื่อ ซึ่งมีการตื่นตัวมากในช่วงศตวรรษที่ 20 โดยมีความสามารถในการเข้าถึงเนื้อหาผ่านสื่อดิจิทัลได้ทุกที่ทุกเวลา ทั้งนี้การศึกษาเกี่ยวกับ “สื่อใหม่” หรือบางครั้งเรียกว่า “สื่ออนิเมิต” ยังให้ความสำคัญกับการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้รับสาร การมีส่วนร่วมในการผลิตเนื้อหาของผู้รับสาร และบทบาทของผู้ใช้งานเครือข่าย ซึ่งทำหน้าที่เป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารในเวลาเดียวกัน หัวใจของการสื่อสารในรูปแบบของสื่อใหม่ ได้แก่ ประชาธิปไตยในการสร้างสรรค์ผลงานผลิต เผยแพร่ จำหน่ายและบริโภค “เนื้อหา” ที่ปราศจากการควบคุม ถ้าเปรียบเป็นข้อมูลข่าวสารอาจเป็นข้อมูลข่าวสารที่เกิดขึ้นจริง ณ เวลาที่ทำการสื่อสารในขณะนั้น ถ้าจะมองในแง่ของเทคโนโลยีที่ใช้ในการสื่อสาร “สื่อใหม่” เป็นสื่อดิจิทัลที่นำเสนอเนื้อหาที่สะดวกต่อการปรับแต่ง สามารถบีบอัดข้อมูลและปรับใช้กับระบบเครือข่าย โดยมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานได้ ตัวอย่างเช่น สื่ออินเทอร์เน็ต (the Internet) เว็บไซต์ (Website) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) สื่อผสม (Computer multimedia) วีดีโอเกมส์ (Video games) โลกเสมือนจริง (Virtual reality) CD-ROMs DVDs อุปกรณ์ดิจิทัลแบบพกพา (PDA: Personal Digital Assistant or Personal Data Assistant) และโทรศัพท์มือถือ (Mobile device) นอกจากนี้ “สื่อใหม่” (New media) ยังหมายถึง รายการโทรทัศน์ (Television programs) ภาพยนตร์ (Feature films) นิตยสาร (Magazines) หนังสือ (Books) และงานพิมพ์ทุกชนิด (Paper-based publications) ที่ไม่สามารถมี “ปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบดิจิทัล” กับผู้ใช้งานได้ โดยให้ความสำคัญกับการสร้างเครือข่าย (Network or community) และการมีส่วนร่วม (Participation) ของผู้ใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 นิวมมีเดียอาร์ต (New Media Art)

นิวมมีเดียอาร์ต (New Media Art) หมายถึง ผลงานศิลปะสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งมีชื่อเรียกที่มักจะถูกใช้แทนกันบ่อย เช่น “ศิลปะดิจิทัล” (Digital Art) “ศิลปะคอมพิวเตอร์” (Computer Art) “ศิลปะสื่อผสม” (Multimedia Art) และ “ศิลปะเชิงโต้ตอบ” (Interactive Art) เป็นต้น มาร์ค ไทริบ์ และ รีนา จานา (Mark Tribe and Reena Jana, 2009) มองว่า “ศิลปะสื่อเทคโนโลยีใหม่” เป็นกลุ่มย่อยกลุ่มหนึ่งหรืออาจเรียกได้ว่าเป็น “จุดตัด” ระหว่างกลุ่มศิลปะ 2 กลุ่มใหญ่ ซึ่งได้แก่ “กลุ่มศิลปะและเทคโนโลยี” และ “กลุ่มศิลปะสื่อ” ซึ่งกลุ่มศิลปะและเทคโนโลยีเป็นกลุ่มที่ประกอบไปด้วย ศิลปะอิเล็กทรอนิกส์ ศิลปะเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตหรือศิลปะหุ่นยนต์ และศิลปะพันธุกรรม เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีใหม่แต่ไม่เกี่ยวข้องกับสื่อ ส่วนกลุ่มที่สอง คือ กลุ่มศิลปะสื่อที่รวมเอาศิลปะวิทัศน์ ศิลปะส่งผ่าน และภาพยนตร์ทดลองเข้าไว้ด้วยกัน ศิลปะของกลุ่มหลังนี้เป็นรูปแบบที่ใช้เทคโนโลยีสื่อ ซึ่งต่อมานับหลังจากเข้าสู่ช่วงทศวรรษ 1990 ไปแล้ว ศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีสื่อถือว่าล้าหลังไปแล้ว ดังนั้น ศิลปะเทคโนโลยีสมัยใหม่ซึ่งยืนอยู่ตรงกลางระหว่างทั้งสองกลุ่มใหญ่ที่กล่าวมา จึงมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในปี ค.ศ. 1994

2.6 ศิลปะวิดีโอ Video Art



ภาพที่ 1 ศิลปะวิดีโอ ผลงาน นัม จุง ไพค์ ต้นคริสต์ทศวรรษ 1960

เมื่อพูดถึง วิดีโอ อาร์ต (Video Art) ต้องระวังกการสับสนกันระหว่างภาพยนตร์ที่อยู่ในรูปของวิดีโอหรือละครโทรทัศน์ “วิดีโอ อาร์ต” จึงหมายถึง วิดีโอที่สร้างขึ้นโดยศิลปินสายทัศนศิลป์ วิดีโอ อาร์ตนั้นเป็นเครื่องมือไม่ใช่รูปแบบ ศิลปินจึงใช้วิดีโอในหลายแนวทาง แม้ว่าการวิดีโอส่วนใหญ่จะต้องอาศัยโทรทัศน์เป็นเครื่องฉายภาพ แต่ในวงการมักจะเรียกศิลปะแบบนี้ว่า วิดีโอ อาร์ต มากกว่าการเรียกว่า “เทเลวิชั่น อาร์ต” หรือ “โทรทัศน์ศิลป์”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปินคนแรกในประวัติศาสตร์ที่ริเริ่มทำศิลปะด้วยวิดีโอคือคนเกาหลีนามว่า นัม จุง ไพค์ (Nam June Paik) ซึ่งเป็นสมาชิกสำคัญในกลุ่มฟลักซุส (Fluxus) หรือเรียกว่าเหล่าศิลปินวิญญานขบถที่ชอบทำกิจกรรมท้าทายจารีตของศิลปะ จุดกำเนิดของ วิดีโอ อาร์ต นั้นเกิดขึ้นในปี 1965 โดยมีนัม จุง ไพค์ เป็นผู้นำการสร้างงานในลักษณะการบันทึกเทปวีดีโอด้วยกล้องโซนี่แบบหิ้วพกพาได้ ไพค์ชื่ออุปกรณ์ทันสมัยเหล่านั้นทันทีที่วางตลาด และจัดทำวิดีโอในวันนั้นพร้อมทั้งหอบหิ้วไปฉายโชว์ 2-3 ชั่วโมงที่คลับของศิลปินในกรีนวิซ วิลเลจ (Greenwich Village) ย่านศิลปะศิลปินแห่งนครนิวยอร์ก

นัม จุง ไพค์ เคยกล่าวว่า “ทีวีได้จับใจพวกเราทั้งหมด ตอนนี้อยู่ เราจะอัดมันกลับบ้าง” วิดีโอ อาร์ตมักเกี่ยวข้องกับการแสดงอยู่เสมอ โดยเฉพาะการแสดงศิลปะแบบแสดงสด หรือเพอร์ฟอร์แมนซ์ที่มีการแสดงสดและตอบโต้ไปกับการฉายวิดีโอ เช่น ผลงานชื่อดัง ทีวี บรา ฟอว์ ลีฟิง ประติมากรรม (TV Bra for Living Sculpture) ที่ไพค์ทำร่วมกับ ชาร์ลอตต์ มัวร์แมน (Charlotte Moorman) ในผลงานชิ้นนี้ มัวร์แมนได้ทำการเปลือยกายพร้อมทั้งสีเซลโล โดยมีเพียงแค่อุปกรณ์เล็ก ๆ สองเครื่องปิดหน้าอกข้างละเครื่องเท่านั้น

การถ่ายวิดีโอการแสดงแล้วนำไปฉายในจอโทรทัศน์ (หรือมอร์นิเตอร์) หรือฉายด้วยเครื่องฉายแบบวิดีโอโปรเจกเตอร์ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ที่จัดแสดงงาน แล้วนำไปแพร่ภาพทั้งทางอากาศและเคเบิลทางทีวีนั้น มักจะเป็นการถ่ายวิดีโอแบบมีคุณภาพมาตรฐานและมีค่าใช้จ่ายสูง จึงต้องทำร่วมกับพวกเครือข่ายโทรทัศน์หรือสถานีโทรทัศน์อิสระ กลุ่มศิลปินที่ชอบทำในแนวนี้คือ สคิป สวีเนีย (Skip Sweeney) โจแอนเน เคลลี (Joanne Kelly) อีดีน เวเลซ (Edin Velez) และ เดอะ โยเนะโมโตะส์ (The Yonemotos) ในผลงานศิลปินบางคนจะใช้ภาพจากกล้องโทรทัศน์วงจรปิดแบบที่ใช้รักษาความปลอดภัยแล้วนำมาตัดต่อเพื่อสร้างผลงานของตัวเองขึ้น ในผลงานที่มีชื่อว่า Nantes Triptych ของ บิลล์ วิโอลา (Bill Viola) ซึ่งเป็นศิลปินวิดีโอชื่อดังคนหนึ่งของโลกได้จัดฉายวิดีโอบนจอยักษ์ 3 จอในห้องมืด จอแรกทางซ้ายฉายภาพผู้หญิงกำลังคลอดลูก จอทางขวาเป็นภาพผู้หญิงชรากำลังจะสิ้นลม จอกลางเป็นภาพคนจมน้ำอยู่ใต้น้ำที่ดูแว้งแว้งไร้ทิศทาง แต่บางทีก็ตื่นทรมนทรมายแล้วนิ่งไป ภาพกำเนิดทารกกับคนใกล้ตายนั้นเป็นภาพจากเหตุการณ์จริง และด้วยการจัดฉายจากอุปกรณ์ชั้นยอด ติดตั้งในบรรยากาศที่เสมือนจริงจึงทำให้ผลงานชิ้นนี้ทรงพลังเป็นอย่างยิ่ง

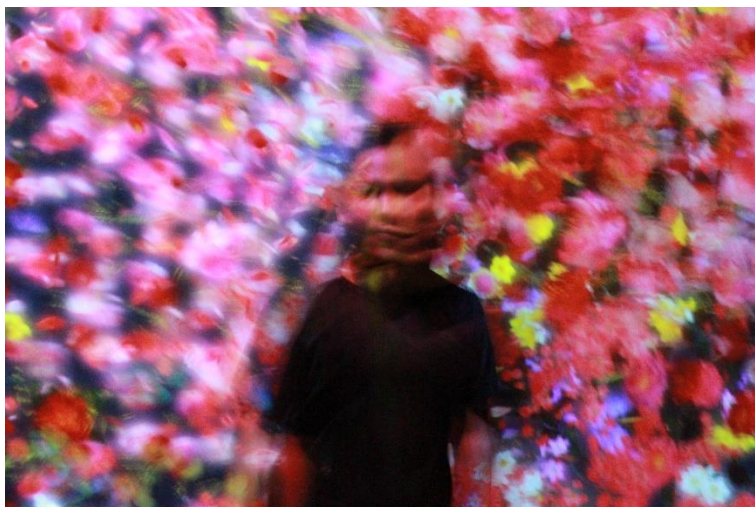
วิดีโอ อาร์ต ไม่มีขีดจำกัดว่าจะต้องมีการแสดงหรือภาพจากเหตุการณ์จริง อาจจะเป็นการฉายภาพตัดแต่งที่เป็นนามธรรม บ้างมักเป็นภาพหุ่นนิ่งหรือวัตถุสิ่งของต่าง ๆ แล้วแต่ศิลปินจะเกิดความคิดอะไร ตัวอย่างเช่น แฟรงค์ จิลเล็ท (Frank Gillette) ในงานชื่อ อแรนซัส (Aransas) เมื่อปี 1978 ได้ใช้เครื่องฉายวิดีโอ 6 ตัวในจัดฉายภาพทิวทัศน์ที่เป็นหนองน้ำของชนบทที่ชื่อ อแรนซัส รอบตัวคนดู ในหลายกรณีได้มีการใช้เทคโนโลยีล่าสุดทางคอมพิวเตอร์มาทำงานที่ได้ผลทางเทคนิคพิเศษที่น่าตื่นตาตื่นใจราวกับภาพยนตร์แฟนตาซีและมีปฏิกริยาโต้ตอบกับผู้ชม

ศิลปะวิดีโอในอีกรูปแบบที่ได้รับความนิยมมาก คือ การผสมวิดีโอเข้ากับศิลปะจัดวาง นอกจากวิดีโอจะมีคุณสมบัติเป็น 3 มิติแบบประติมากรรมแล้ว ยังขยายขอบเขตตัวเองไปสู่ผลงานที่กินเนื้อที่และสภาพแวดล้อมอย่างมีนัยยะสำคัญ ตัวอย่างผลงานชิ้นเยี่ยมในแนวนี้คือ ผลงานของแกรี ฮิลล์ (Gary Hill) ดาวเด่นของ วิดีโอ อาร์ต ร่วมสมัย Inasmuch as it is Always Already Taking Place ในปี 1990 ฮิลล์ติดตั้งจอโทรทัศน์ (จอแก้ว) แบบเปลือย (ไม่มีกล่องโทรทัศน์หุ้ม) มีทั้งเล็กใหญ่สารพัดขนาดทั้งหมด 16 จอ แต่ละจอฉายภาพส่วนต่าง ๆ ของร่างกายตัวศิลปิน ทั้งหมดนี้จัดวางคล้ายกับภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่ง นอกจากภาพที่เป็นชิ้นส่วนกระจัดกระจายดูไม่ชัดเจนว่าเป็นส่วนไหน ยังมีเสียงฮัมมิงง่าที่คลุมเครือชวนให้ค้นหาอีกด้วย

ในผลงานของวิวเวอร์ (Viewer) ในปี 1996 มีการจัดห้องมืดแล้วฉายภาพผู้ชายต่างเผ่าพันธุ์ 17 คนยืนอยู่ในพื้นที่ว่างที่มีมืดดำ พวกเขายืนนิ่ง ๆ เงียบ ๆ มีการขยับเคลื่อนไหวเล็กน้อย ภาพที่เห็นจะเหมือนจริงราวกับว่าอยู่ร่วมห้องกับคนดูและพร้อมที่จะเดินเข้ามาหาคนดูเมื่อไรก็ได้

คนดังอีกคนในสายงานนี้คือ โทนี อวส์เลอร์ (Tony Oursler) ผลงานที่โดดเด่นเฉพาะตัวของเขาคือการใช้เทคนิคการจัดฉายภาพวิดีโอลงบนวัตถุ 3 มิติ เช่น ลูกกลมบ้าง เป็นชิ้นเดี่ยวบ้าง หรือเป็นกลุ่มจัดวางอยู่ในห้องที่ตกแต่งด้วยข้าวของเครื่องใช้ ภาพที่ฉายลงบนวัตถุเหล่านั้นมีทั้งใบหน้าคนที่กำลังแสดงความรู้สึกหรือเฉพาะภาพดวงตาคนที่กำลังกรอกกิ้งหรือร้องไห้ประกอบกับเสียงที่คล้ายคนกำลังบ่น บ้างก็เป็นเสียงขอความช่วยเหลือ วัตถุ 3 มิติเหล่านั้นดูราวกับว่ามีชีวิตจริง ทำให้เกิดความรู้สึกที่หลอนและน่าหวาดหวั่น

ผลงานที่ผสมวิดีโอกับศิลปะจัดวางที่น่าสนใจอีกชิ้นคือ เฟิร์สท แอนด์ เซิร์ด (First and Third) ในปี 1987 ศิลปิน จูดีธ แบร์รี ได้รับเชิญไปแสดงงานที่ เดอะ วิทนี มิวเซียม ออฟ อเมริกัน อาร์ต ในนิวยอร์ก แบร์รีวิพากษ์พิพิธภัณฑสถานแห่งนี้ว่าเป็นสถาบันที่ปิดกั้นสำหรับคนเฉพาะกลุ่ม แบร์รี ฉายภาพคนที่ไม่ถูกรวมอยู่ในประวัติศาสตร์อเมริกันฉบับทางการ โดยติดตั้งเครื่องเล่นวิดีโอในบริเวณโถงบันไดในพิพิธภัณฑสถาน ภาพขึ้นบนผนังให้คนที่เดินผ่านไปมาได้หยุดดูและฟัง



ภาพที่ 2 ภาพถ่ายจาก นิทรรศการ Teamlab 1

Future World นิทรรศการจาก Teamlab ในสิงคโปร์เป็นนิทรรศการที่นำวิทยาศาสตร์และศิลปะเข้าไว้เป็นหนึ่งเดียวกัน งานของ Teamlab ที่สิงคโปร์มีชื่อว่า Future World : Where Art Meets Science จัดแสดงอยู่ที่ Art Science Museum ประเทศสิงคโปร์ Teamlab เป็นกลุ่มจากญี่ปุ่นที่ประกอบไปด้วยโทชิยูกิ อิโนะโกะ และทีมอีก 4 คน รวมตัวกันมาตั้งแต่ปี 2001 ซึ่งพวกเขามีพื้นเพเกี่ยวกับงานด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่าง ๆ มากมาย ทั้งโปรแกรมเมอร์ วิศวกร ชีจี แอนิเมเตอร์ สถาปนิก นักคณิตศาสตร์ และศิลปิน พอทุกอย่างมารวมกันจึงกลายเป็นงานศิลปะที่นำความรู้ด้านวิทยาศาสตร์เข้ามาผสมผสานกัน และต้องการที่จะสร้างพื้นที่ที่มอบประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับผู้ที่เข้าร่วมได้อย่างเต็มที่

Future World จะถูกแบ่งออกเป็น 5 โซนด้วยกัน ได้แก่ ธรรมชาติ เมือง สิ่งศักดิ์สิทธิ์และความเชื่อ สวน และพื้นที่ ซึ่งแม้ว่างานจะบอกว่าเป็นนิทรรศการที่เหมาะสมกับทุกเพศทุกวัย แต่หลายชิ้นที่จัดแสดงนั้นยังเหมาะกับเด็กมากกว่า แต่ด้วยความเป็นโลกดิจิทัลที่เราเข้าไปมีส่วนร่วมได้ในทุกชิ้นงาน จึงทำให้ผู้ชมสนุกและนึกว่าตัวเองเป็นเด็กคนหนึ่งไปด้วย

นิทรรศการเริ่มต้นด้วยโซนธรรมชาติกับชิ้นงาน Transcending Boundaries ที่ฉายโปรเจกเตอร์แบบ Interactive เป็นภาพน้ำตก น้ำไหล และเหล่าหมีม้วนดอกไม้ที่เราสามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ได้อย่างเช่นเวลาผู้ชมเดินอยู่บนพื้นที่มีกราฟิกน้ำไหล เส้นสายของน้ำจะแหวกหลีกให้ตัวผู้ชม



ภาพที่ 3 Transcending Boundaries

พื้นที่ถัดมาถือเป็นโซนที่ใหญ่ที่สุดของงานนี้ ซึ่งถือว่าเป็นโซนสำหรับคนเมือง โดย Teamlab นำมาจัดแสดงทั้งหมด 6 ชั้น โซนนี้จึงเป็นโซนเดียวที่ให้คุณได้ลองเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ เริ่มตั้งแต่ Sliding Through the Fruit Field ศิลปินให้แค่เด็ก ๆ ขึ้นไปเล่นและให้ลื่นลงมา ซึ่งเป็นเครื่องเล่นที่มีสวนผลไม้กระจายเต็มไปหมด พอลื่นผ่านผลไม้ก็จะแตกออก ดูแล้วสนุกสนานเหมาะสำหรับช่วงวัยที่ไม่มาก



ภาพที่ 4 Connecting Block Town Teamlab

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต่อมาคือ Connecting Block Town teamlab ที่มีโต๊ะขนาดใหญ่เพื่อให้ผู้ชมลองวางโครงสร้างระบบคมนาคมด้วยตัวเอง ทั้งถนน คลอง แม่น้ำ ไปจนถึงรางรถไฟและที่จอดเฮลิคอปเตอร์ ผ่านบล็อกไม้ต่าง ๆ ที่เพียงหยิบไปวางตรงไหนบนโต๊ะ โดยมีเส้นทางที่ปรากฏนั้นเป็นตัวนำทางและเชื่อมโยงเข้าหากัน

นอกจากนี้ยังมี Media Block Chairs ที่พยายามสอนให้คนดูได้ทดลองวางผังเมืองแบบเป็นบล็อก ๆ ซึ่งถือว่าเป็นผังเมืองที่มีความแปลกและมีสีสันสวยงาม เป็นการสร้างผังเมืองที่เหมาะสมกับวัยเด็กที่ชื่นชอบสีสันที่สร้างความตื่นเต้นและสนุกสนาน



ภาพที่ 5 Media Block Chairs Teamlab

งานศิลปะในโซนนี้เป็นงานที่สามารถหยิบหรือเคลื่อนที่ได้อย่างอิสระ คนดูสามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งของที่ศิลปินจัดเตรียมไว้ให้ เป็นการสร้างความเข้าใจเรื่องแนวคิดของเวลากับร่างกายมนุษย์ โดยจะมีการแบ่งเป็นห้องต่าง ๆ ตามแนวคิดของศิลปิน เพื่อสร้างประสบการณ์ตะลุยปืนผา ได้เห็นเรื่องแสง การเล่นที่ทำให้สามารถกระโดดได้สูงและจมลงไปในพื้นที่ การสร้างความตื่นเต้นกับการโหนบาร์ที่ลอยอยู่ในอากาศ บนพื้นที่ใรน้ำหนกที่มีแสงไฟแบบ 3 มิติ หมุนวนไปทั่วห้อง รูปจำลองของโลกที่กลับข้างในออกมาข้างนอก และพื้นที่ 3 มิติขนาดใหญ่ที่มีพื้นต่างระดับ ทำให้เกิดการผจญภัยที่ทำให้ผู้เล่นจดจ่อกับงานศิลปะ 3 มิติ แบบดิจิทัลที่จัดแสดงในงาน ผู้ชมจึงเกิดความสนุกกับการเคลื่อนไหวของร่างกายผ่านการสื่อสารกับผู้อื่น และเกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์จากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วยกัน โดยเปิดให้ผู้เยี่ยมชมเข้ามาสร้างประสบการณ์ในพื้นที่แห่งนี้ เพื่อให้ผู้ชมมีความคิดที่สร้างสรรค์มากขึ้นในชีวิตประจำวัน

พิพิธภัณฑ์ศิลปะและวิทยาศาสตร์ เป็นพิพิธภัณฑ์ที่ผสมผสานระหว่างความงามทางศิลปะและความทันสมัยของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน อธิบายให้เข้าใจง่าย ๆ คือ เป็นพิพิธภัณฑ์ที่เอางานศิลปะมาจัดแสดงในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ใช้เทคนิคหลายส่วนทำให้ผู้เข้าชมมีส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ร่วม (Interactive media) มีการใช้แสง สี เสียงมาประกอบ ทำให้การดูงานศิลปะมีความสนุกสนาน และ ตื่นตาตื่นใจมากยิ่งขึ้น

นิทรรศการ Art Science Museum คือนิทรรศการ Future World Where Art meets Science ซึ่งเป็นนิทรรศการถาวรที่ทางพิพิธภัณฑ์ร่วมกับ TeamLab จัดขึ้นโดย TeamLab คือชื่อ ทีม ออกแบบของประเทศญี่ปุ่น เป็น Studio ที่เชี่ยวชาญในการผนวกความคิดสร้างสรรค์เข้ากับเทคโนโลยีล้ำ ยุค โดยใช้ผนังและพื้นเป็นพื้นที่จัดแสดงภาพวาดและภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ

นิทรรศการ Future World แบ่งการแสดงออกเป็นหลายพื้นที่ มีการจัดแสดงทั้งบนผนังและที่ พื้นตามรูปแบบของ TeamLab พื้นที่สำหรับเด็ก เช่น Sketch Aquarium เป็นพื้นที่สำหรับเด็ก ๆ วาด รูปและระบายสีสัตว์น้ำลงบนกระดาด จากนั้นเอาไปเข้าเครื่องคัดลอก และสัตว์น้ำที่เด็ก ๆ วาด จะไป ปรากฏบนผนังที่เป็นฉากร่องทะเล โดยภาพวาดที่ฉายขึ้นไปนั้นสามารถขยับ วาดไปมาได้ Sketch Town ที่เด็ก ๆ วาดรูปจินตนาการสร้างสรรค์ และนำเข้าเครื่องคัดลอกฉายบนผนังเช่นเดียวกับ Sketch Aquarium

การดำเนินการสร้างสรรค์

ในการสร้างศิลปะวิดีโอและศิลปะจัดวางนั้น ข้าพเจ้าได้นำเสนอศิลปะจัดวางและภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นจากพื้นที่ความวุ่นวายของผู้คนขวักไขว่ไปมา การทับซ้อนของผู้คน ร้านค้าต่าง ๆ แสงไฟและเสียงดนตรี เพื่อแสดงออกด้านศิลปะจัดวางและภาพเคลื่อนไหว จากการนำบรรยากาศของกลุ่มคนร้านอาหาร เครื่องดื่ม แสงไฟและเสียงดนตรี มาสร้างสรรค์ชิ้นใหม่โดยใช้วิธีการตัดต่อและทับซ้อน จนเกิดเป็นรูปทรงของวัตถุ ผู้คน และแสงไฟในบริเวณรอบข้าง ที่ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความวุ่นวายของสถานบันเทิง ซึ่งให้ความสนุกกับผู้คนที่มาเพื่อผ่อนคลาย จากการสร้างพื้นที่ที่เกิดความเคลื่อนไหวที่แตกต่างจากบรรยากาศเดิมของสังคมเมือง

ข้าพเจ้าต้องการสร้างความทับซ้อนของผู้คนในบริบทยามค่ำคืนมาสร้างให้เกิดความงาม ในลักษณะศิลปะจัดวางและภาพเคลื่อนไหว จากการสร้างภาพของวัตถุที่มีกระบวนการบันทึกภาพจากสถานที่จริง โดยนำมาสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ให้ดูลงตาด้วยผิวของวัตถุ บรรยากาศของผู้คน และแสงไฟบางประเภทที่แตกต่างกัน อีกทั้งยังมีการนำบรรยากาศความวุ่นวายของผู้คนมาจัดวางใหม่ เพื่อสร้างความงามจากกระบวนการบันทึกด้วยวิดีโอ โดยมีการเพิ่มเติมและตัดทอนรายละเอียดบางออกไป ทำให้สถานที่เหล่านั้นเกิดความน่าสนใจและมีลักษณะเด่น จากการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่เกิดการรับรู้ที่แตกต่างจากเดิม นอกจากนี้ ยังสร้างความน่าสนใจในเรื่องของความหลากหลายทางเชื้อชาติและวัฒนธรรม ซึ่งส่วนใหญ่มาเพื่อเสพบรรยากาศความสนุกในพื้นที่แห่งนี้ โดยมีผู้ประกอบการร้านค้าจำนวนมากบนถนนคนเดิน มีการขายอาหารข้างทางสองฝั่งทางเดินจนเกิดความทับซ้อนของภาพเคลื่อนไหวที่แสดงออกมาในรูปแบบของงานศิลปะวิดีโออาร์ต (VDO art)

3.1 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน

การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในวิทยานิพนธ์นี้ มีศึกษาบริบทของสถานที่ท่องเที่ยวตอนกลางคืน เพื่อนำมาสร้างเป็นภาพที่นำเสนอเรื่องราวความหลากหลายของสถานที่ ผู้คน วัตถุ แสง สี เสียง ผ่านการบันทึกด้วยภาพเคลื่อนไหวและภาพนิ่ง สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะ โดยมีการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาจากการรวบรวมชิ้นงานวิจัย แบบสำรวจ ภาพถ่ายวิดีโอ เป็นต้น พร้อมทั้งมีการวิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะผ่านสื่อสามประเภท คือ วิดีโอ (Video) การจัดวาง (Installation) คอมพิวเตอร์ (Computer)

3.2 ผลงานศิลปะวีดีโอ ศิลปะจัดวาง และขั้นตอนการสร้างสรรค

3.2.1 การวางแผนศึกษาข้อมูล

วางแผนการศึกษาข้อมูลจากสถานที่ท่องเที่ยวยามค่ำคืน โดยมีการเก็บข้อมูลด้วยการบันทึกเทปวีดีโอ ภาพนิ่ง บรรยากาศของแสงไฟ เสียงเพลง และเสียงจากผู้คนที่อยู่ในพื้นที่จริงที่มีลักษณะที่ต่างกััน



ภาพที่ 6 เก็บข้อมูลจากสถานที่จริง 1

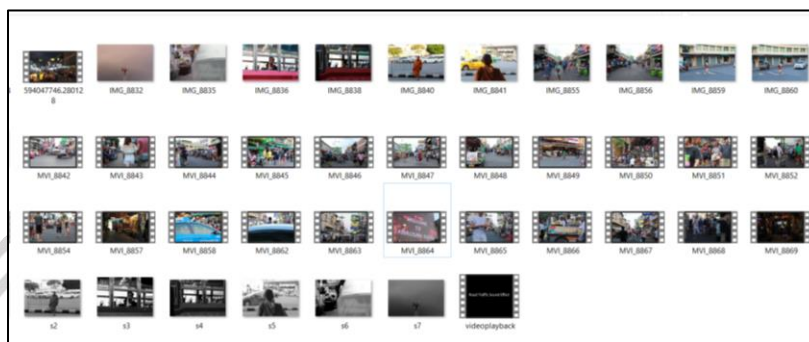


ภาพที่ 7 เก็บข้อมูลจากสถานที่จริง 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2 การรวบรวมข้อมูลที่ได้รับมาวิเคราะห์

รวบรวมข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และจัดลำดับการสร้างผลงานจากเทปวีดีโอที่ได้บันทึกจากบรรยากาศจริงในสถานที่ต่าง ๆ ของเขตกรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 8 รวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์และจัดลำดับการสร้างผลงานจากเทปวีดีโอที่ได้บันทึกมา

3.2.3 วางแผนการจัดวาง

3.2.3.1 การวางแผนการจัดวางวัสดุและวัตถุต่าง ๆ ด้วยการใช้โปรแกรมตัดต่อ Adobe Photoshop เพื่อสร้างสรรค์รายละเอียดและเนื้อหาของภาพให้มีความน่าสนใจ



ภาพที่ 9 โปรแกรมตัดต่อ Adobe Photoshop

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

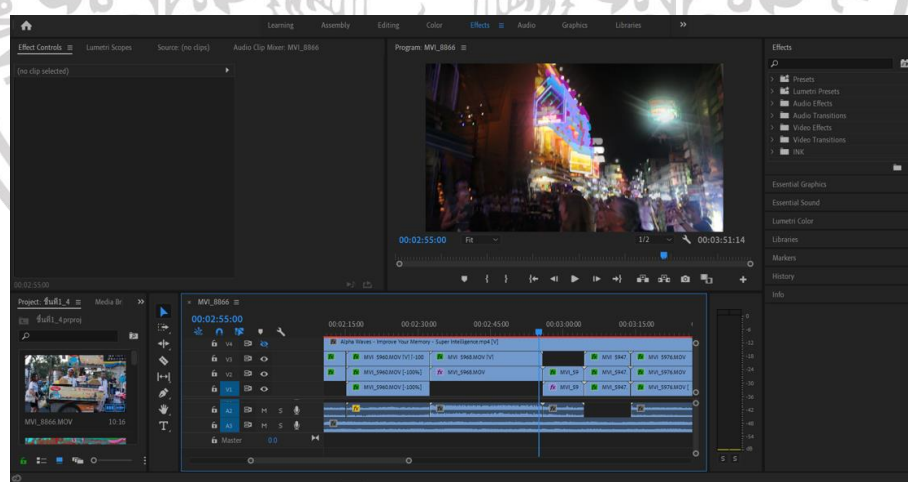
3.2.3.2 ทำการตัดต่อวิดีโอที่เป็นภาพเคลื่อนไหว และอัดเสียงจากบรรยากาศจริงด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro เพื่อนำมาประกอบการสร้างสรรค์งานศิลปะรูปแบบวีดีโออาร์ต (VDO art) ร่วมกับการจัดวาง (Installation)

3.2.3.3 วิเคราะห์ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นและสรุปผลที่ได้ เพื่อทำการแก้ไขข้อบกพร่องของผลงาน และปรับแต่งรายละเอียดให้เกิดความสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

3.3 การสร้างสรรค์ผลงานจริง

เมื่อได้ภาพร่างที่ผ่านกระบวนการปรับแก้จนเสร็จสมบูรณ์แล้ว จึงนำเอาภาพและวิดีโอที่บันทึกจากสถานที่จริงมาจัดเรียงและสร้างความเคลื่อนไหวด้วยการใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ จากนั้นจึงทำการตัดต่อภาพและเสียงให้เสร็จสิ้น พร้อมทั้งนำมาจัดแสดงบนพื้นที่จัดแสดงงาน และติดตั้งวัตถุที่จะร่วมมื่อนำเสนอร่วมกับผลงานวิดีโอ เพื่อทำให้เกิดเป็นงานศิลปะวีดีโออาร์ต และศิลปะจัดวาง ที่มีความสมบูรณ์ของรายละเอียดตามที่ต้องการ

พร้อมกันนี้ ยังมีการจัดวางและเรียงวิดีโอตามลำดับการสร้างสรรค์ โดยการนำภาพที่บันทึกจากสถานที่จริงมาสร้างให้เกิดมิติความงามในรูปแบบศิลปะวีดีโอ ในขั้นตอนนี้จะมีการตัดต่อภาพและเสียงให้มีความน่าสนใจ เพื่อใช้ประกอบการจัดแสดงผลงานจริง ในบรรยากาศการจัดแสดงงานที่มีการกำหนดพื้นที่ตามความเหมาะสม



ภาพที่ 10 ตัดต่อภาพและเสียงด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 11 วัดขนาดพื้นที่หอศิลป์เพื่อติดตั้งผลงาน

การจัดแสดงผลงานวิทยานิพนธ์นี้ ยังมีการวัดขนาดมุมของห้องและความสูงของเพดาน เพื่อที่ติดตั้งอุปกรณ์สำหรับฉายวิดีโอหรือภาพเคลื่อนไหว โดยมีการนำวัสดุต่าง ๆ ที่ใช้นำเสนอร่วมกับวิดีโอมาติดตั้งร่วมกัน เพื่อให้เห็นถึงความเป็นไปได้ของการจัดแสดงงานในพื้นที่จริง อีกทั้งยังเป็นการคำนวณความเป็นไปได้ของพื้นที่สำหรับจัดแสดงผลงาน ซึ่งอาจต้องมีการปรับแก้หรือตกแต่งให้เหมาะสมกับผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อประกอบผลงานวิทยานิพนธ์นี้

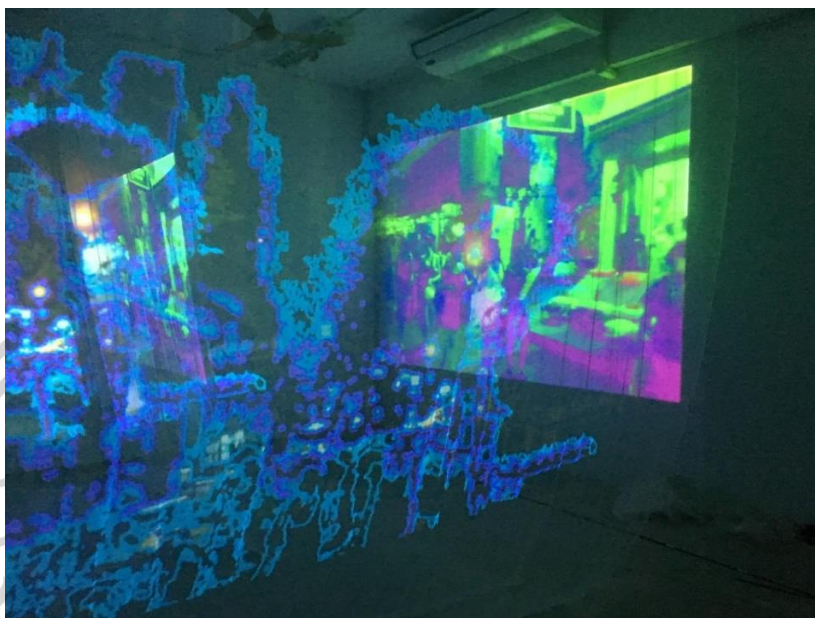


ภาพที่ 12 ติดตั้งวัสดุที่หอศิลป์

นอกจากนี้ การติดตั้งผลงานศิลปะนิพนธ์นี้ยังมีการออกแบบลักษณะของห้องให้เหมาะสมกับการติดตั้งมุ้ง ซึ่งเป็นวัสดุสำคัญชนิดหนึ่งของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ เป็นวัสดุที่นำมาติดตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ร่วมกับผลงานวิดีโอทั้ง 4 ชุด เพื่อสร้างความทับซ้อนของภาพเคลื่อนไหว จากการฉายวิดีโอที่มี การสร้างการรับรู้ (Perception) ที่แตกต่างจากต้นแบบเดิม



ภาพที่ 13 ปรับมุมมองการตกกระทบของแสงเงา 1



ภาพที่ 14 ปรับมุมมองการตกกระทบของแสงเงา 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 15 ปรับมุมมองการตกกระทบของแสงเงา 3

การติดตั้งผลงานเพื่อประกอบการจัดแสดงศิลปะนิพนธ์นี้ ยังมีการปรับขนาดและปรับมุมของวิดีโอให้มีลักษณะที่แตกต่างกัน เพื่อให้ได้มุมมองของการเคลื่อนไหวและการจัดแสดงงานด้วยวิดีโอที่มีลักษณะสวยงามและดูแปลกตา โดยมีการสร้างการตกกระทบของแสงเงาและสีจากบรรยากาศภายในภาพที่บันทึกจากสถานที่จริง ซึ่งทำให้เห็นถึงภาพรวมทั้งหมดของผลงานศิลปะนิพนธ์ ที่ต้องการนำเสนอเรื่องของภาพสังคมเมืองที่วุ่นวายและเต็มไปด้วยปัญหาต่าง ๆ



ภาพที่ 16 ผลงานศิลปะสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การสร้างสรรคผลงานศิลปวิทยานิพนธ์นี้ มีการวิเคราะห์เนื้อหาและรายละเอียดของผลงานเพื่อแสดงถึงการนำทัศนธาตุซึ่งได้แก่ รูปทรง ระยะเวลา สี น้ำหนัก พื้นผิว และที่ว่าง มาช่วยทำให้ผลงานดูโดดเด่นและน่าสนใจ พร้อมมีการวิเคราะห์การจัดพื้นที่ให้เกิดการทับซ้อนของภาพและบรรยากาศตอนกลางคืน มีการตัดทอนและจัดวางใหม่ เพื่อเชื่อมต่อภาพกับบรรยากาศให้เกิดความสมดุลตามหลักการจัดองค์ประกอบ โดยการศึกษาทัศนธาตุแต่ละชนิดมาใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะจัดวางร่วมกับภาพเคลื่อนไหว ซึ่งจุดประสงค์เพื่อให้ภาพที่ค้นคว้ามาจากแหล่งข้อมูลเหล่านั้น สามารถอยู่ด้วยกันได้อย่างมีเอกภาพ พร้อมทั้งสร้างการรับรู้จากเทคนิคของวิดีโอ (Video) ที่ส่งเสริมให้เกิดการเข้าถึงข้อมูลและเกิดบรรยากาศของภาพเคลื่อนไหวที่สร้างจินตนาการแก่คนดูงานศิลปะ

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ชุด “ความหลากหลายของวิถีชีวิตสังคมเมืองผ่านแสงสีและความบันเทิงยามค่ำคืน” เป็นการนำเสนองานศิลปะที่เน้นการแสดงออกในเรื่องภาพกับเสียง โดยภาพที่นำมาวิเคราะห์นั้น ส่วนใหญ่เป็นภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบของวิดีโอ ส่วนเสียงที่ได้นั้นก็เกิดจากการบันทึกจากแหล่งข้อมูลหรือสถานที่จริง โดยมีการวิเคราะห์ผลงานโดยรวม ดังนี้

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

ผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าเสนอความสุขของชีวิตของผู้คนในเวลากลางคืนของคนเมือง หรือผู้คนที่ใช้ชีวิตในกรุงเทพมหานคร เพื่อแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของวิถีชีวิตมนุษย์ในปัจจุบัน และความเป็นอยู่ในสังคมที่มีการแข่งขันกันสูง ทำให้ผู้คนในสังคมเกิดความกดดันและแสวงหาการพักผ่อนหรือคลายเครียดจากการทำงาน จึงทำให้เกิดวิถีชีวิตของคนที่ทำงานคืนขึ้น ข้าพเจ้าจึงนำแนวคิดเหล่านี้มาประกอบการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อนำเสนอแง่มุมที่ผู้คนมองข้ามหรือละเลย เป็นมุมมองของกลุ่มสังคมที่ต้องทำงานท่ามกลางแสง สี เสียง ในยามค่ำคืน และเกิดเป็นการถ่ายทอดภาพกับบรรยากาศที่ทุกคนยังไม่เคยรับรู้หรือสนใจ เป็นการแสดงออกในแง่ของงานศิลปะรูปแบบวิดีโออาร์ตร่วมกับการจัดวาง

4.1.2 เนื้อหา (Content)

ผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าเสนอถึงอัตลักษณ์ของบริบทตอนกลางคืนที่มีผู้คนมากมายหลายเชื้อชาติมาอยู่รวมกันเพื่อสังสรรค์และไขว่คว้าหาความสุขในสถานที่แห่งนี้และแสงไฟจากป้ายโฆษณาร้านอาหาร เครื่องดื่มมากมายที่มีเห็นในช่วงเวลากลางคืนของผู้ประกอบการแต่ละร้านหลายๆแห่งรวมกันและความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วุ่นวายจากผู้คนหลากหลายมากมายที่หลอมรวมกันอยู่ในสถานที่แห่งนี้ต่างคนต่างมาหาความสุขที่ตนต้องการทั้งเครื่องดื่มหญิงสาวชายหนุ่มและแสงไฟความสนุกที่อยู่ระหว่างเวลาแห่งความอัศจรรย์ใจ กรุงเทพมหานครเป็นเมืองที่ไม่เคยหลับใหล ด้วยความเป็นเมืองหลวงและยังเป็นแหล่งรวมความบันเทิงต่าง ๆ ซึ่งไม่ว่าจะกลางวันหรือกลางคืนก็คึกคักมีกิจกรรม มีสถานที่ท่องเที่ยวหลากหลาย

4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ มีการแสดงออกถึงงานจิตรกรรมร่วมกับศิลปะจัดวางที่ต้องการนำเสนอบริบทยามค่ำคืนในกรุงเทพมหานคร ซึ่งถูกตัดแปลงและปรับเปลี่ยนรายละเอียดบางส่วนออก และถูกแทนที่ด้วยภาพของวัตถุและบรรยากาศของผู้คนจากสถานที่จริง โดยรายละเอียดที่นำมาประกอบกันสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะนั้นจะมีภาพและเสียงที่แสดงออกถึงความคลุมเครือของเนื้อหาจากวิทยานิพนธ์ชุดนี้ นอกจากนี้ยังมีการสร้างบรรยากาศจำลองจากสถานที่ท่องเที่ยวยามราตรีมาสร้างสรรค์เป็นการศิลปะลักษณะนามธรรม เพื่อแสดงออกถึงความวุ่นวายของคนในสังคมเมืองที่ต้องการแสวงหาบรรยากาศความผ่อนคลายหลังจากเลิกงานหรือ ต้องการพักผ่อนเพื่อคลายเครียดจากการทำงานที่เคร่งเครียดทั้งวัน

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุทางศิลปะ

4.2.1 เส้น (Line)

เส้นเป็นองค์ประกอบสำคัญในทัศนธาตุทางศิลปะ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้มีการใช้เส้นมาประกอบเพื่อสร้างรายละเอียดภายในภาพ โดยเส้นที่นำมาปรับใช้ใหม่นี้เป็นเส้นที่เกิดจากรายละเอียดของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ภายในภาพ เช่น ตึก อาคาร ถนน รถยนต์ รถเข็น ป้ายร้านอาหาร ซึ่งเป็นรายละเอียดที่เป็นจุดสังเกตและมีความเด่นชัดภายในผลงานชุดนี้ เป็นเส้นที่เกิดจากการทับซ้อนของวัตถุสิ่งของและบรรยากาศภายในภาพ ทำให้เส้นต่าง ๆ เหล่านี้เกิดการสร้างระยะและเกิดจังหวะการเคลื่อนไหวในลักษณะการทับซ้อนกัน นอกจากนี้ เส้นที่นำมาปรับใช้ในผลงานชุดนี้ยังทำให้เกิดการนำสายตาที่ส่งเสริมให้ภาพเกิดมิติความลึกและเกิดจุดเด่นที่ช่วยดึงดูดสายตาแก่ผู้ชมงานศิลปะ



ภาพที่ 17 ภาพแสดงการวิเคราะห้เส้น 1



ภาพที่ 18 ภาพแสดงการวิเคราะห้เส้น 2

เส้นที่เกิดขึ้นจากแสงของไฟในร้านอาหารต่าง ๆ นั้น ยังสร้างให้เกิดมิติของการเชื่อมโยงภาพเป็นเส้นจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง และก่อให้เกิดระยะของภาพที่ส่งผลทำให้ภาพดูมีมิติ มีความตื้นลึกของระยะหน้า ระยะกลาง และระยะหลัง นอกจากนี้ เส้นที่นำมาปรับใช้ในผลงานชุดนี้ ยังช่วยนำสายตาของบรรยากาศและสิ่งของภายในภาพให้เกิดการเคลื่อนไหว เป็นเส้นที่ส่งเสริมให้เกิดการรับรู้ใหม่ (Perception) ที่มีความแปลกและแตกต่างจากภาพบรรยากาศจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



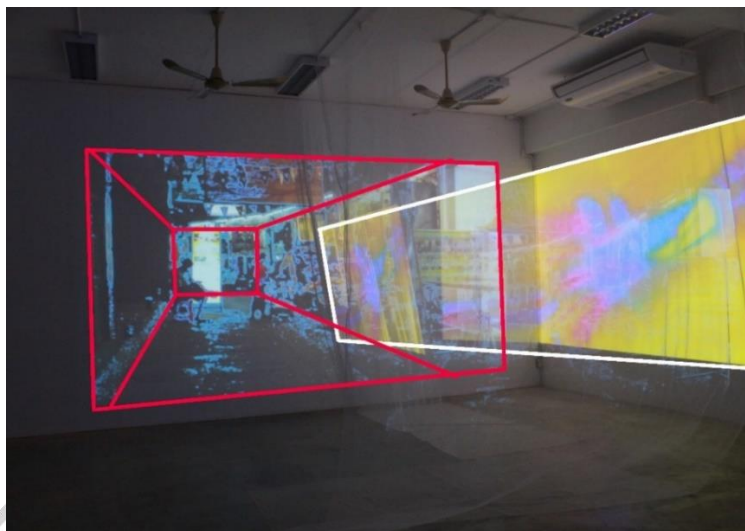
ภาพที่ 19 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 3

การติดตั้งผลงานชุดนี้มีการให้ความสำคัญเรื่องการเชื่อมโยงภาพในลักษณะการตกกระทบของวัตถุบนพื้น เป็นภาพของเส้นที่มีการทับซ้อนกัน และสร้างความรู้สึกลึกลับที่นำไปสู่การเชื่อมโยงเรื่องของมิติการตกกระทบของรูปทรงที่อยู่บนพื้น ในลักษณะของเส้นที่เกิดจากแสงไฟตอนกลางคืน นอกจากนี้ เส้นที่นำมาใช้ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ยังเป็นเส้นที่เกิดจากแสงเงาที่ตกกระทบในลักษณะการทับซ้อนกัน ซึ่งประกอบไปด้วยแสงเงาของคน สิ่งของ ตึกแถว และรายละเอียดต่าง ๆ ในบรรยากาศรอบข้างที่ก่อให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้นและมีความแปลกแตกต่างจากเส้นที่อยู่ในบรรยากาศจริง



ภาพที่ 20 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 21 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 5

นอกจากนี้ เส้นยังช่วยนำสายตาและเบี่ยงเบนสายตาผู้ชมให้เกิดการรับรู้ถึงความผิดปกติของรายละเอียดภายในภาพ เป็นรายละเอียดที่มีการปรับแต่งเนื้อหาให้แตกต่างจากบรรยากาศจริง โดยการใช้เส้นที่มีสีสั่นสวยงามและดูแปลกตา จากการฉายภาพลงบนผนังและทะลุไปด้านหลัง และตกกระทบบนฝาผนังของห้องจัดแสดงงาน ซึ่งเป็นการสร้างความรู้สึกลวงตาจากการใช้เส้นช่วยกำหนดทิศทางของภาพให้เกิดการเคลื่อนไหว และเกิดมิติเชิงความคิดในเรื่องของการสร้างนัยยะสำคัญที่เกี่ยวกับปัญหาสังคมของคนเมือง ซึ่งมีการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพในช่วงเวลากลางคืน

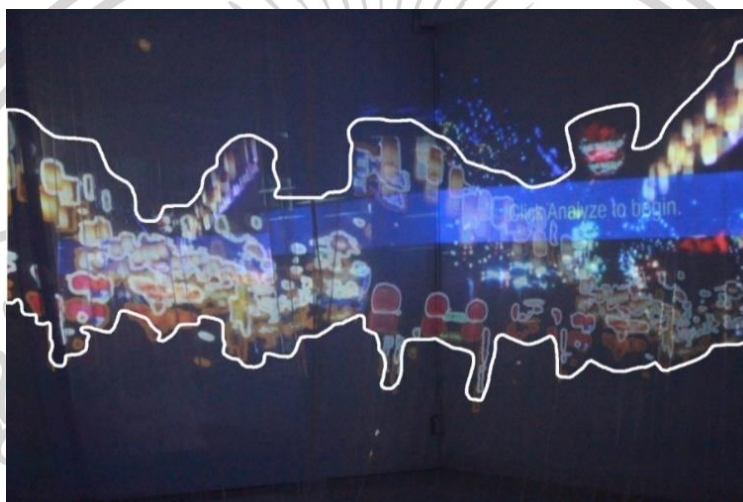


ภาพที่ 22 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้น 6

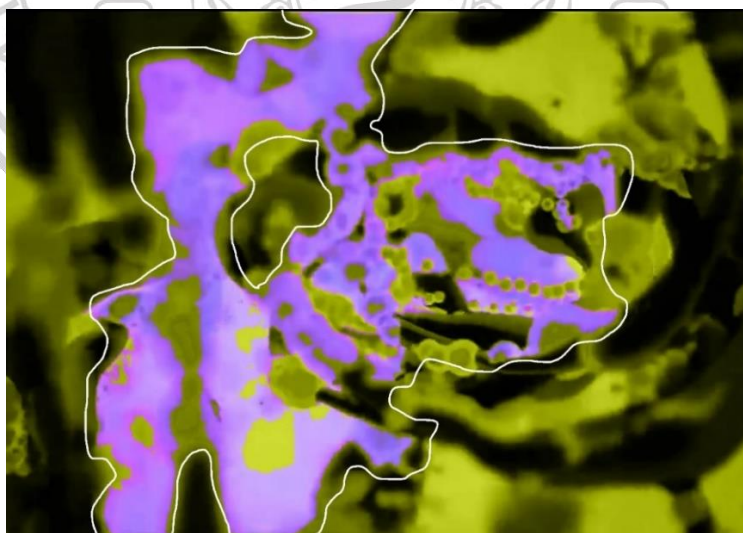
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 รูปทรง (Forms)

รูปทรงที่ปรากฏขึ้นบนจอที่ถูกฉายออกมานั้น เกิดจากการใช้รูปทรงอิสระที่ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความแปลกและแตกต่างจากรูปทรงในบรรยากาศจริง เป็นรูปทรงที่มีการปรับแต่งรายละเอียดให้เกิดการรับรู้ใหม่ มีการลดทอนเนื้อหาของรูปทรงให้แตกต่างจากของจริง โดยรูปทรงที่นำมาประกอบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ ส่วนใหญ่เป็นรูปทรงของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่มีการบันทึกภาพที่สร้างความแปลกและแตกต่างจากรูปทรงของเครื่องดื่มในบรรยากาศจริง โดยมีการปรับแต่งแสง สี และรายละเอียดของเครื่องดื่มให้ดูน่าสนใจมากขึ้น จากการสร้างเทคนิคการตัดต่อภาพ และเร่งแสงและสีให้เกิดความจัดจ้าน เพื่อสร้างความน่าสนใจของรูปทรงที่อยู่ในบรรยากาศมืด



ภาพที่ 23 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง 1



ภาพที่ 24 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 25 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง 3

รูปทรงที่นำมาประกอบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ เกิดจากการใช้รูปทรงอิสระที่ช่วยสร้างการเคลื่อนไหวของคนภายในภาพ และเกิดการสั่นไหวของเทคนิคที่ส่งเสริมให้เกิดความวุ่นวายของบรรยากาศที่สร้างสรรค์ขึ้นมา นอกจากนี้ รูปทรงอิสระยังช่วยทำให้ภาพที่ได้นั้นมีความแปลกตาและดึงดูดความน่าสนใจของผู้ชมงานศิลปะ โดยรูปทรงที่ปรากฏบนผลงานของภาพชุดนี้ เป็นรูปทรงของคนที่กำลังเดินร่ำและเล่นดนตรีด้วยท่าที่สนุกสนาน เป็นรูปทรงที่มีการขยับไปมาหรือเป็นรูปทรงที่มารการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความต่อเนื่องของรูปทรงที่นำมาประกอบการดำเนินงาน



ภาพที่ 26 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรง 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3 พื้นผิว (Textures)

พื้นที่ที่นำมาประกอบารสร้างศิลปะชุดนี้ ส่วนใหญ่เป็นพื้นผิวของผ้ามุ้งที่มีลักษณะเบาและบาง เป็นพื้นผิวที่สามารถมองเห็นทะลุได้ และช่วยสร้างการรับรู้ในเรื่องการหักเหของแสงจากภาพวิดีโอที่ฉายทะลุวัสดุชนิดนี้ ทำให้เกิดความน่าสนใจของแสงที่ตกกระทบของวัตถุ และทำให้พื้นผิวที่ได้มีความเด่นชัดและเกิดความน่าสนใจ นอกจากนี้ การเคลื่อนไหวของมุ้งที่เกิดจากการตกกระทบของแสงจากวิดีโอ ยังช่วยทำให้เกิดภาพที่มีลักษณะคลุมเครือ และช่วยสร้างนัยยะบางอย่างในเรื่องของปัญหาสังคมเมืองที่ยังคงเป็นประเด็นที่ต้องมีการแก้ไขและปรับปรุงให้ดีขึ้น

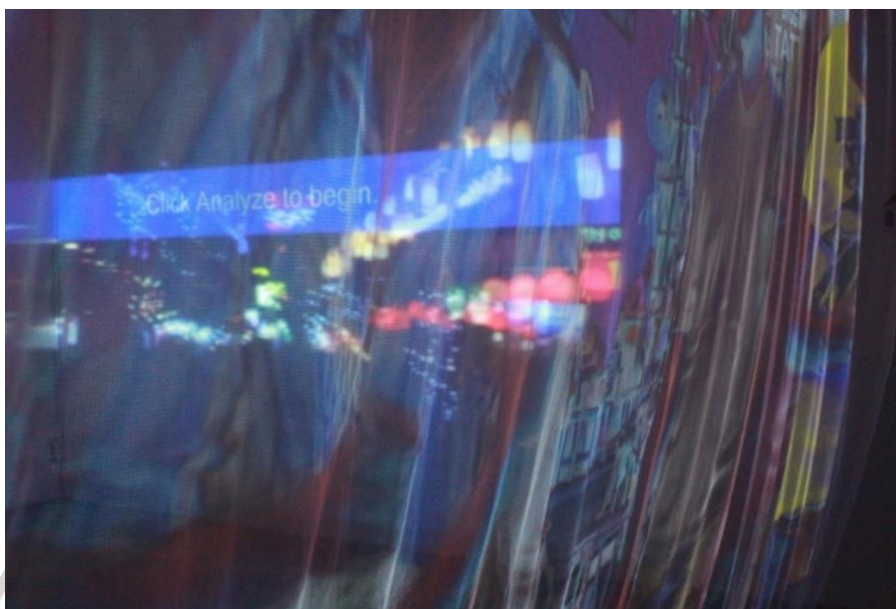


ภาพที่ 27 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว



ภาพที่ 28 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 29 ภาพแสดงการวิเคราะห์พื้นผิว 3

การทับซ้อนของพื้นผิวจากผ้ามุ้งที่นำมาประกอบการสร้างสรรค์งานศิลปะชุดนี้ ยังช่วยทำให้เกิดการรับรู้ของบรรยากาศภาพจากวิดีโอที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดความงามของพื้นผิวกับวัสดุที่ตกรกระทบกัน เป็นพื้นผิวที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะพลิ้วไหวไปตามแรงลม ทำให้ภาพที่ฉายลงบนพื้นผิวชนิดนี้เกิดการหักเหของแสงและเกิดเป็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวตลอดเวลา ทำให้เกิดการรับรู้ของบรรยากาศภายในภาพในลักษณะที่คลุมเครือ แต่เต็มไปด้วยความแปลกของบรรยากาศภายในภาพ และเกิดนัยยะแฝงจากความซับซ้อนของการอาศัยหรือมีชีวิตในสังคมกลางคืน

4.2.4 สี (Color)

สีมีบทบาทต่อการสร้างสรรค์ศิลปะชุดนี้ ในลักษณะของสีที่มีความสดและมีการกำหนดโทนของสีที่จัดจ้านมากกว่าสีในบรรยากาศจริง เป็นสีที่มีการปรับแต่งรายละเอียดและเนื้อหาให้แตกต่างจากบรรยากาศที่มนุษย์คุ้นชิน เป็นสีที่สร้างความรู้สึกสนุกสนาน ครื้นเครง มีความอ่อนไหวและลุ่มลึก เพื่อสร้างสีสันของบรรยากาศการท่องเที่ยวในยามค่ำคืนให้เกิดความน่าสนใจ จากการเร่งแสงและสีด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับปรับแต่งสีให้เกิดคุณลักษณะที่แตกต่างจากสีทั่วไปในธรรมชาติ เป็นสีที่สร้างความรู้สึกตื่นตาตื่นใจ และเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมเกิดความสนใจและเข้ามามีส่วนร่วมกับผลงานศิลปะชุดนี้



ภาพที่ 30 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 1



ภาพที่ 31 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 2



ภาพที่ 32 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โทนสีที่ใช้ประกอบการสร้างสรรค์ศิลปะชุดนี้ ส่วนใหญ่เป็นสีในโทนร้อนและมีการตัดด้วยสีเย็นในบางส่วนของภาพ เพื่อสร้างจุดเด่นและความสมดุลภายในภาพ นอกจากนี้ ยังมีการใช้สีคู่ตรงข้ามและไล่เฉดของสี แสงและเงาที่ตกกระทบบนผ้ามุ้ง ทำให้เกิดการรับรู้ถึงความสนุกสนาน และเกิดความสุขจากสีที่ปรากฏบนผลงานชุดนี้ พร้อมกันนี้ โทนสีที่นำมาปรับใช้ในผลงานชุดนี้ยังส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกในเชิงบวกเกี่ยวกับบรรยากาศการท่องเที่ยว และช่วยสร้างความรู้สึกลงถึงการพักผ่อนที่ดูสบายตา หรือคลายกังวลจากความเครียดที่เกิดจากสถานที่ทำงานในชีวิตประจำวัน



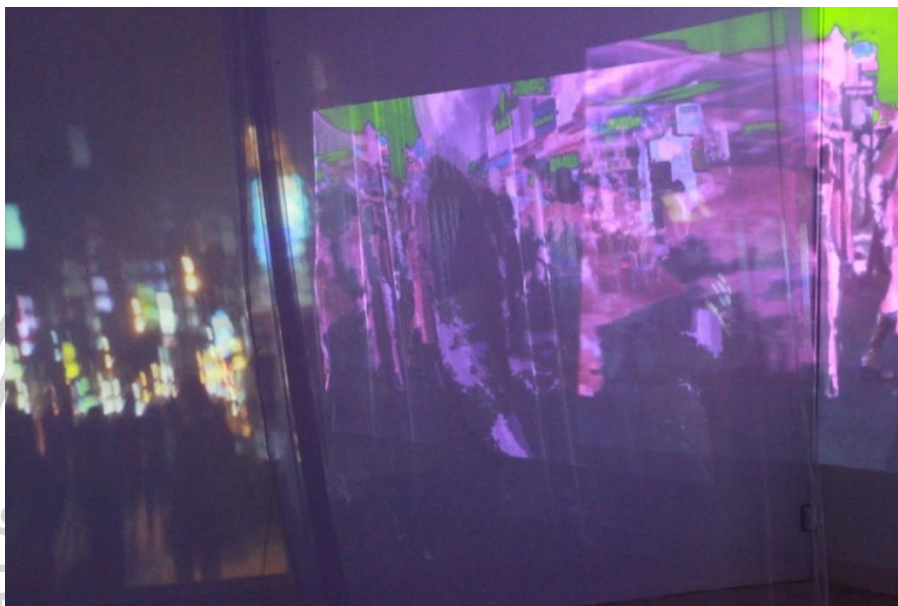
ภาพที่ 33 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 4



ภาพที่ 34 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้ สีส่วนใหญ่ภายในภาพยังเป็นสีที่กลมกลืนไปกับบรรยากาศในยามค่ำคืน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นสีม่วงอมชมพูที่ให้ความรู้สึกถึงการดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเข้ามาพักผ่อนหรือเสพบรรยากาศในสถานประกอบการ นอกจากนี้ สีม่วงอมชมพูยังเป็นสีที่ได้รับความนิยมในการนำมาประกอบการตกแต่งร้านอาหารในยามค่ำคืน และมีส่วนช่วยทำให้เกิดบรรยากาศดูน่าสนใจ เหมาะแก่การพักผ่อนและคลายเครียด จากวิถีชีวิตที่เร่งรีบของสังคมเมืองในปัจจุบัน



ภาพที่ 35 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 6



ภาพที่ 36 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีที่นำมาประกอบการฉายวิดีโอ นั้น ยังมีการใช้สีคู่ตรงข้ามที่ช่วยทำให้เกิดความขัดแย้งภายในภาพ และช่วยสร้างความโดดเด่นของบรรยากาศโดยภาพรวม อีกทั้งยังช่วยสร้างความแปลกของรายละเอียดที่นำมาประกอบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ เป็นสีที่สร้างความแตกต่างของวัตถุที่อยู่ในภาพ นอกจากนี้ สีคู่ตรงข้ามยังสะท้อนถึงความแตกต่างของอุปนิสัยของผู้คนที่มาท่องเที่ยวในสถานที่เหล่านี้ ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีความแตกต่างด้านภาษาและวัฒนธรรม แต่พอมายู่รวมกันจึงทำให้เกิดความกลมกลืน และเกิดเป็นวัฒนธรรมที่ผสมรวมกันในพื้นที่เดียวกัน



ภาพที่ 37 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 8



ภาพที่ 38 ภาพแสดงการวิเคราะห์สี 9

ผลงานชุดนี้ยังมีการใช้สีชมพู สีม่วง สีน้ำเงิน และสีเหลือง มาประกอบการดำเนินงานในลักษณะการฉายวิดีโอลงบนผนังที่มีลักษณะเป็นสีขาว ซึ่งสีประเภทนี้เป็นสีที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกที่โดดเด่น และเกิดแรงปะทะทางสายตาของผู้ชมงานศิลปะ เป็นสีที่สร้างความรู้สึกรุนแรงทางอารมณ์ และทำให้ภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรยากาศการจัดแสดงงานเกิดความลื่นไหลและต่อเนื่อง อีกทั้งยังเกิดความรู้สึกถึงความอึดอัดและวุ่นวาย จากบรรยากาศของสีที่แตกต่างจากสีที่มีอยู่ในธรรมชาติ

4.2.5 น้ำหนัก (Volume)

น้ำหนักมีบทบาทต่อการสร้างสรรค์ศิลปะชุดนี้จากการใช้น้ำหนักขาว เทา ดำ มาปรับใช้ร่วมกับงานวิดีโอ ที่มีความโดดเด่นในเรื่องของการสร้างภาพเคลื่อนไหว แต่ความพิเศษของน้ำหนักในผลงานศิลปะชุดนี้เกิดจากการสร้างค่าน้ำหนักที่จัดจ้านของภาพบรรยากาศตอนกลางคืนในสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ เป็นการสร้างค่าน้ำหนักที่เกิดจากการทับซ้อนกันของวัตถุกับสิ่งของ รวมทั้งบรรยากาศโดยภาพรวมที่มีลักษณะอึดอัด จากการรวมกันของนักท่องเที่ยวที่มาแสวงหาความสนุกในบรรยากาศยามค่ำคืน

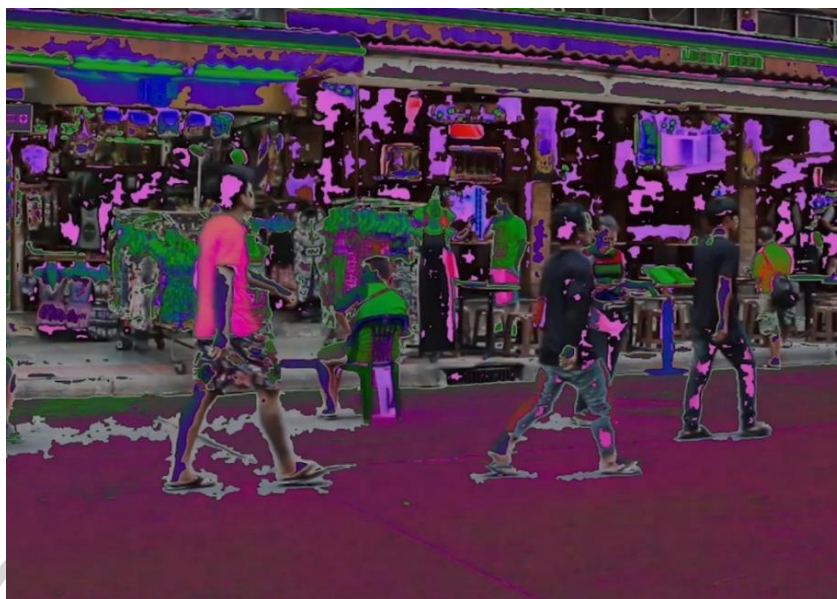


ภาพที่ 39 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก 1



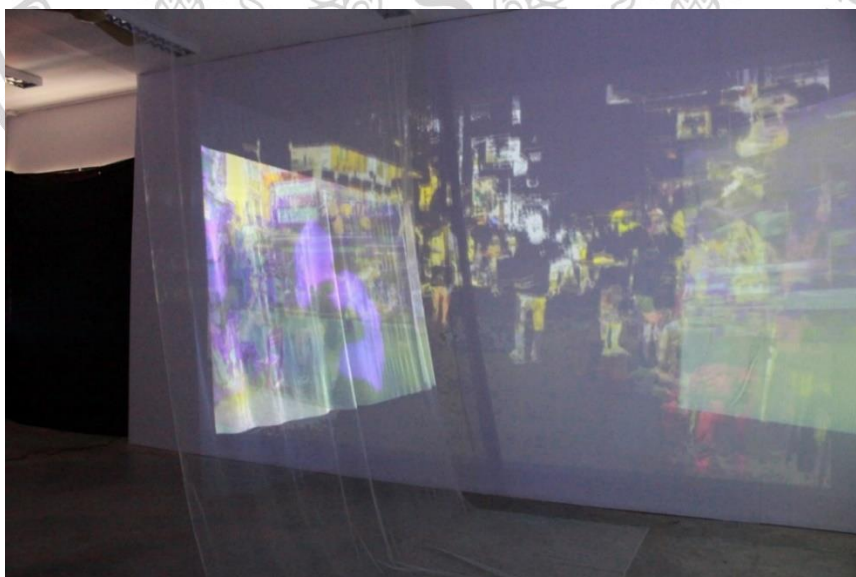
ภาพที่ 40 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนัก 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



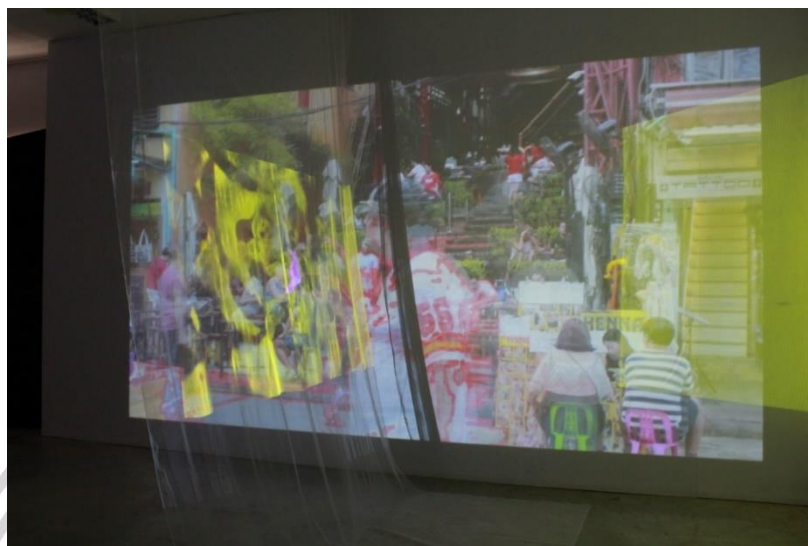
ภาพที่ 41 ภาพแสดงการวิเคราะห์หน้าหน้า 3

นอกจากนี้ ยังมีการใช้ค่าน้ำหนักที่ทำให้เกิดความรู้สึกสับสน จากการใช้สีฉูดฉาดมาปรับใช้เพื่อประกอบการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ในลักษณะการปรับแต่งภาพให้มีรายละเอียดแตกต่างจากความเป็นจริง แต่ยังคงไว้ซึ่งรูปทรงกับรายละเอียดภายในภาพที่เหมือนจริง โดยการใช้เทคนิค Paint Bucket Tool ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro ช่วยปรับแต่งเนื้อหาของผลงานชุดนี้ให้ดูโดดเด่น และสร้างแรงปะทะของค่าน้ำหนักอ่อน-แก่ ภายในภาพเคลื่อนไหว ซึ่งนำมาประกอบการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้



ภาพที่ 42 ภาพแสดงการวิเคราะห์หน้าหน้า 4

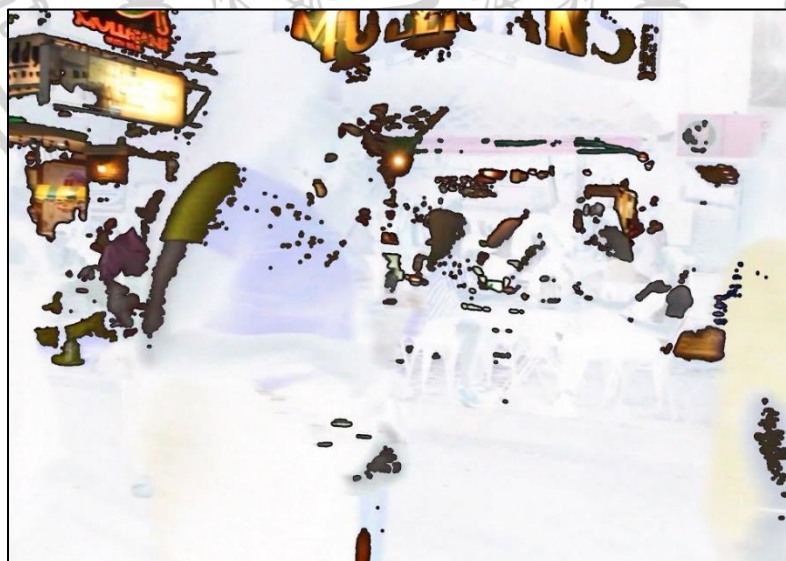
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 43 ภาพแสดงการวิเคราะห์หน้าหนัก 5

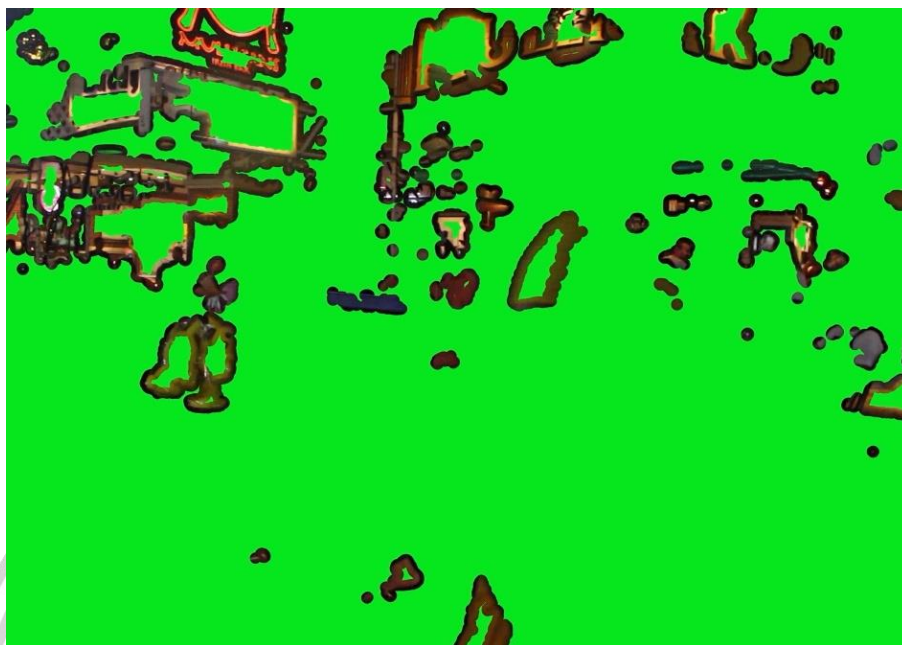
4.2.6 ที่ว่าง (Space)

ที่ว่างมีบทบาทต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะขุดนี้ ในลักษณะการสร้างพื้นที่ที่ปราศจากรายละเอียด โดยการปล่อยให้พื้นที่ภายในภาพมีสีขาว หรือมีรายละเอียดบางส่วนของเนื้อหาเพียงเล็กน้อย ส่วนใหญ่มักเกิดจากการเปลี่ยน Fram Rate ของภาพ ทำให้เกิดเป็นพื้นที่ว่างที่ช่วยลดความอึดอัดของรายละเอียดภายในภาพ ซึ่งเต็มไปด้วยความวุ่นวายจากสภาพสังคมเมืองในกรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 44 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

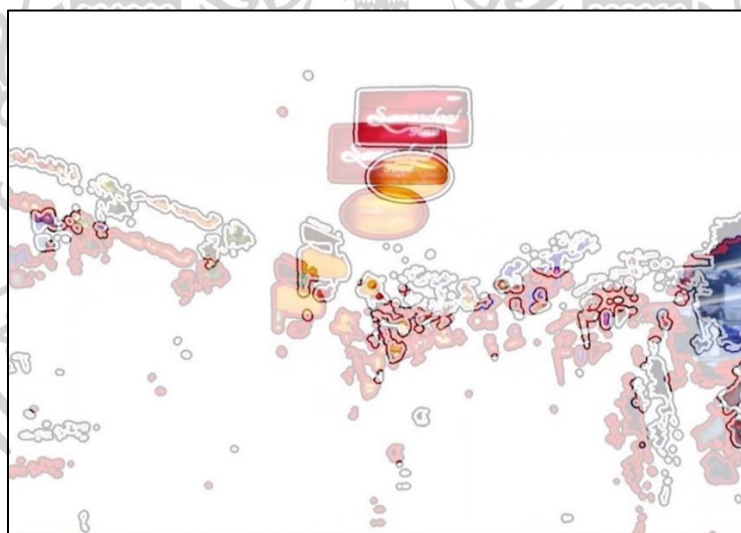


ภาพที่ 45 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง 2

นอกจากนี้ ที่ว่างที่ปรากฏภายในภาพ ยังเป็นที่ว่างที่เกิดจาก การเปลี่ยนค่าของแสงและสี ทำให้ภาพมีลักษณะที่แบนราบคล้ายภาพกราฟิก (Graphics) ทำให้ภาพที่ได้นั้นเกิดความรู้สึกผ่อนคลายและดูสบายตา ซึ่งเกิดจากการปรับแต่งลักษณะของสีให้มีรายละเอียดน้อยลง ส่งผลให้เกิดภาพที่มีลักษณะเป็นพื้นที่ว่าง



ภาพที่ 46 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง 3



ภาพที่ 47 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 48 ภาพแสดงการวิเคราะห์ที่ว่าง 5

4.3 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์

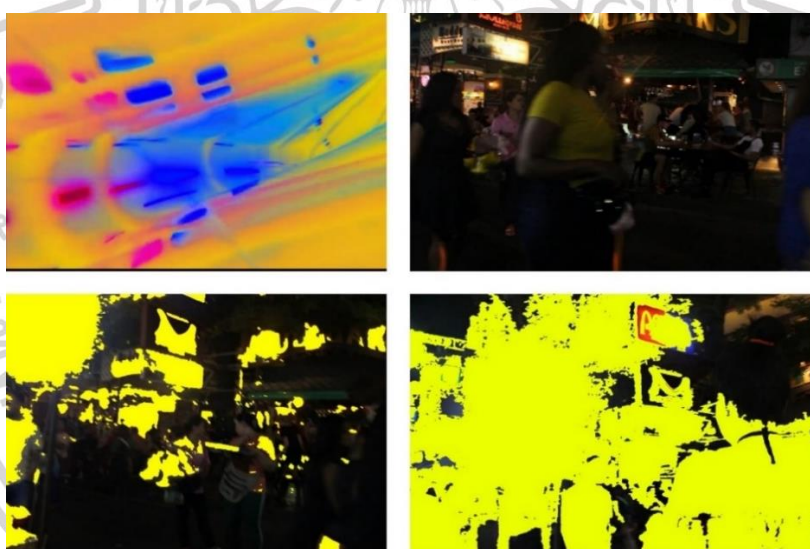
การสร้างสรรคผลงานศิลปะนั้นเป็นการแสดงออกและการถ่ายทอดทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ความงาม ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นมักประกอบไว้ด้วยรูปทรงที่ใช้แทนค่าทางความคิดและเนื้อหาที่ทำให้เกิดองค์ประกอบ รูปทรงในผลงานศิลปะจึงเป็นสื่อที่สามารถอธิบายถึงความคิดเพื่อแสดงออกในสิ่งที่ต้องการ หรืออาจจะกำหนดให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ถ้าแยกกันอาจทำให้ขาดความเป็นเอกภาพ การนำหลักทัศนธาตุมาประกอบรวมกับการจัดวางองค์ประกอบนั้น ส่วนใหญ่ต้องเข้าใจในรูปแบบงานศิลปะและหลักองค์ประกอบศิลป์ก่อน จากนั้นจึงทำการลงมือปฏิบัติงานหรือสร้างสรรค์งานศิลปะในสิ่งที่ศิลปินถนัด ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงได้นำหลักการที่กล่าวมานี้มาพัฒนาสู่งานศิลปะของตนเอง ในลักษณะการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ ดังนี้

4.3.1 ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนของผลงานชุดนี้ เกิดจากการใช้สีมาสร้างให้เกิดเป็นจุดที่เชื่อมโยงภาพเข้าด้วยกัน เป็นการเน้นและผสมผสานอารมณ์เข้าหากันจนเกิดความกลมกลืนกันทั้งภาพ พร้อมทั้งมีการสอดแทรก รูปทรงต่อเนื่องกัน ด้วยการใช้รูปทรงอิสระช่วยสร้างให้เกิดความกลมกลืน เพื่อสร้างการตอบโต้ด้านอารมณ์ของสีที่เกิดจากภาพเคลื่อนไหว และสร้างความรู้สึกของบรรยากาศภายในภาพในลักษณะการสลับภาพไปมา พร้อมทั้งมีการสร้างเสียงภายในบรรยากาศการแสดงงานให้เกิดการขับกล่อมทางอารมณ์ของผู้ชม พร้อมทั้งยังเป็นการสร้างความกลมกลืนระหว่างภาพและเสียงภายในงาน



ภาพที่ 49 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน 1



ภาพที่ 50 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความกลมกลืน 2

4.3.2 ความหลากหลาย (Variety)

ความหลากหลายในผลงานชุดนี้ เกิดจากการเน้นละเอียดการทับซ้อนกันของวัตถุหลายชนิดที่ถูกตัดทอน โดยการลดเนื้อหาบางช่วงของงานในลักษณะการปรับแสงของภาพให้มีสีที่จัดจ้าน เพื่อสร้างความหลากหลายทางเทคนิคและความหลากหลายด้านรูปทรง นอกจากนี้ ยังมีการเพิ่มความละเอียดของพื้นผิวด้วยการใช้เส้น น้ำหนัก และแสงเงา มาทำให้เกิดการซ้ำกันจนทำให้เกิดการประสานกันของรายละเอียดภายในภาพ เป็นการสร้างความหลากหลายให้เกิดขึ้นในผลงานศิลปะชุดนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

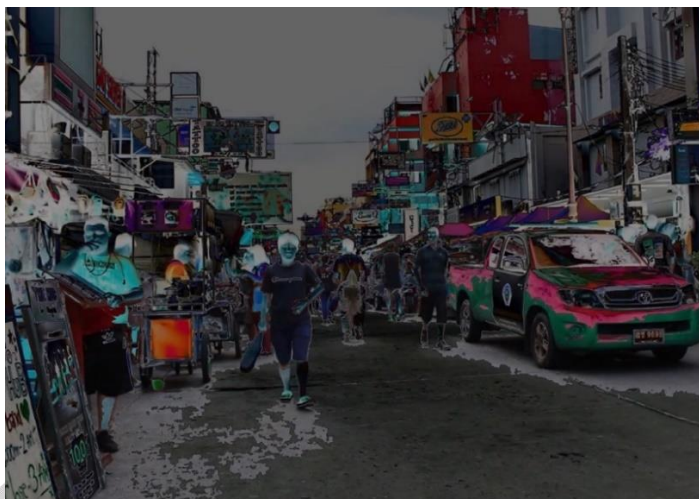


ภาพที่ 51 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย 1



ภาพที่ 52 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย 2

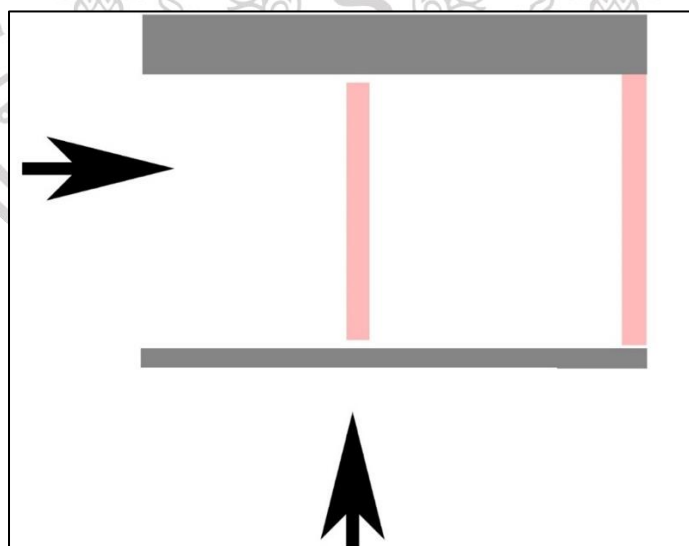
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 53 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความหลากหลาย 3

4.3.3 ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ เกิดจากการจัดองค์ประกอบที่ให้ความสำคัญกับการสร้างด้านดุลยภาพภายในผลงาน มีการสร้างภาพเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นเพื่อทำให้เกิดสภาวะเสมือนจริง รวมทั้งมีการจัดวางและติดตั้งวัตถุร่วมกับภาพเคลื่อนไหว เพื่อสร้างความสมดุลในชุดผลงานชุดนี้ เป็น การสร้างสมดุลโดยภาพรวมทั้งการจัดองค์ประกอบแบบเสมอหน้าหลัง การสร้างระยะภายในงาน หรือ การปรับแสง สี และเสียงของภาพเคลื่อนไหวให้เป็นไปตามทิศทางที่กำหนด ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นการสร้างความสมดุลภายในผลงานชุดนี้



ภาพที่ 54 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล 1

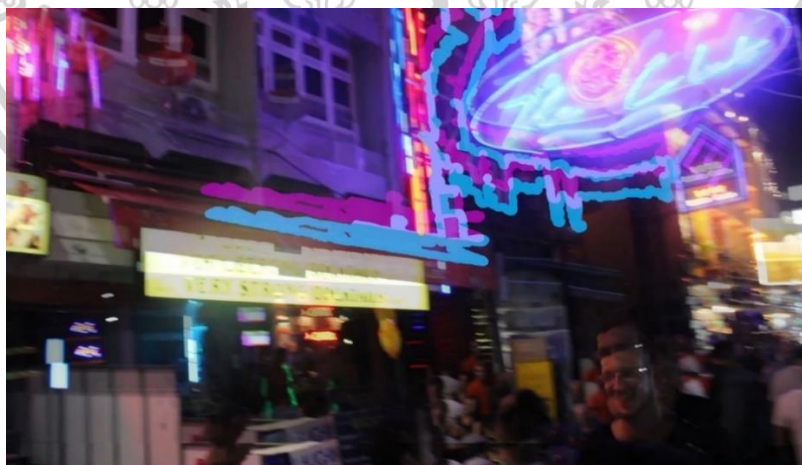
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 55 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความสมดุล 2

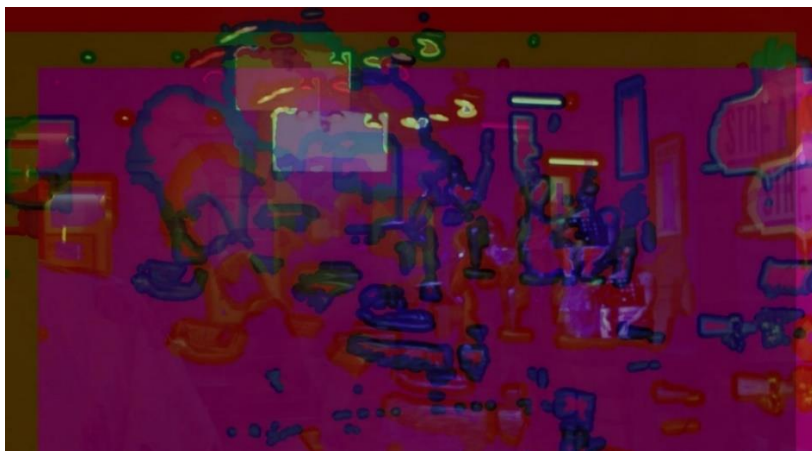
4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนในผลงานชุดนี้ เกิดจากการกำหนดขนาดของภาพและวัตถุที่อยู่ในภาพให้มีขนาดตามที่ต้องการ พร้อมทั้งมีการสร้างความสมดุลของสัดส่วนในลักษณะสมจริง เป็นการสร้างความสมดุลของขนาดจริงในธรรมชาติหรือในบรรยากาศจริง ซึ่งเกิดจากการบันทึกภาพในสถานที่จริงในกรุงเทพมหานคร โดยกำหนดสัดส่วนของรายละเอียดต่าง ๆ ที่อยู่ภายในภาพให้ใกล้เคียงกับขนาดของสถานที่จริง ซึ่งเป็นการสร้างสัดส่วนที่ทำให้เกิดความรู้สึกทางสุนทรียภาพ เป็นสัดส่วนที่มีปริมาณที่เหมาะสมตามหลักการจัดองค์ประกอบ

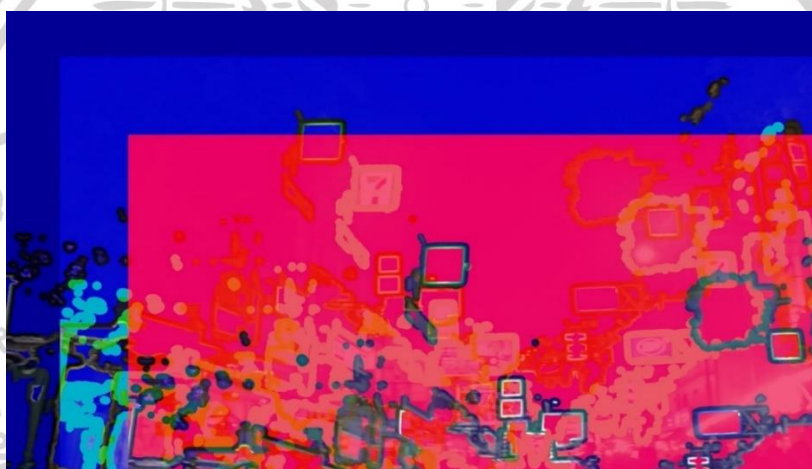


ภาพที่ 56 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 57 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน 2



ภาพที่ 58 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วน 3

4.3.5 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเด่นเป็นองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ ในลักษณะการนำความเด่นมาประกอบการสร้างมิติที่เกิดจากการทับซ้อนกันของรูปทรงของคน วัตถุ สิ่งของ บรรยากาศ และอาคารบ้านเรือน ที่มีการปรับแต่งแสง สี เสียง ให้เกิดความเด่นหรือแตกต่างจากความเป็นจริง นอกจากนี้ ยังมีการสร้างความเด่นในลักษณะการตัดทอนหรือลดรายละเอียดของรูปทรง เพื่อให้รูปทรงภายในภาพเกิดความเด่น และสร้างความแปลกหรือเกิดการรับรู้ถึงรายละเอียดเหล่านั้นแตกต่างไปจากเดิม อีกทั้งยังมีการกำหนดบทบาทของรูปทรง แสง สี เสียง และภาพเคลื่อนไหว ให้เกิดความเด่นในลักษณะปรับสีให้ดูชัดมากขึ้น ทำให้ผลงานชุดนี้เกิดความเด่นในเรื่องของแสงและสี



ภาพที่ 59 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น 1



ภาพที่ 60 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเป็นเด่น 2

4.3.6 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวเป็นองค์ประกอบสำคัญที่นำมาประกอบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ มีการสร้างความเคลื่อนไหวด้วยวิดีโอ แสง สี เสียง และภาพที่แสดงผลจากการถ่ายทอดลงบนผ้ามุ้งและทะลุเข้าเข้าสู่ผนังกำแพง เป็นการสร้างผลกระทบทางสายตาด้วยการทับซ้อนกันของรูปทรงที่มีการลดทอนรายละเอียด แต่มีการเคลื่อนไหวที่ทำให้เกิดความรู้สึกสนุกและตื่นเต้น เป็นการสร้างความเคลื่อนไหวที่อ้างอิงมาจากต้นแบบจริงในบรรยากาศจริง แต่ถูกตัดทอนรายละเอียดและเนื้อหาออกจนเหลือเพียงโครงสร้างหรือเส้นรอบนอก (Outline) ที่แสดงถึงความรู้สึกของรูปทรงที่ปรากฏบนวิดีโอ ในลักษณะของภาพเคลื่อนไหวในผลงานชุดนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 61 ภาพแสดงการวิเคราะห์ความเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5 บทสรุป

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ “ความหลากหลายของวิถีชีวิตสังคมเมืองผ่านแสงสีและความบันเทิงยามค่ำคืน” นี้ ข้าพเจ้ามีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอผลงานศิลปะที่เกิดจากประสบการณ์ส่วนตัวร่วมกับสถานที่จริงที่ข้าพเจ้าคุ้นเคย และเป็นสถานที่ซึ่งสื่อถึงวิถีชีวิตของสังคมเมืองที่เกิดการทับซ้อนจากวัฒนธรรมที่หลากหลาย เป็นสถานที่ซึ่งสร้างความสนุกให้แก่ผู้คน และเกิดบรรยากาศของแสง สี เสียง ที่ทำให้สถานที่เหล่านี้แตกต่างไปจากสถานที่อื่น และเกิดนัยยะสำคัญบางอย่างที่ทำให้สถานที่แห่งนี้มีความน่าสนใจ และคนส่วนใหญ่ในสังคมเมืองเข้าใช้บริการเพื่อพักผ่อนหรือคลายเครียดจากปัญหาความวุ่นวายในชีวิตประจำวัน

ข้าพเจ้ามีการศึกษาหาและเข้าถึงข้อมูลเพื่อวิเคราะห์สิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว จากการลงพื้นที่จริงเพื่อเก็บรายละเอียดสำหรับนำมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะรูปแบบวิดีโอ (VDO art) ร่วมกับการจัดวาง (Installation) โดยการศึกษาเนื้อหาและเทคนิคต่าง ๆ จากผู้เชี่ยวชาญและศิลปินที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์ เพื่อประกอบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยมีอาจารย์ในภาควิชาเป็นผู้คอยชี้แนะและให้คำปรึกษา จนทำให้เกิดผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ขึ้น ทำให้ผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นประสบความสำเร็จ และเกิดแง่มุมที่น่าสนใจหลากหลายแง่มุม ทั้งในด้านการจัดการในเรื่องของพื้นที่ (Space) บรรยากาศการจัดแสดงงาน หรือการใช้แสง สี เสียง มาประกอบการสร้างสรรค์งานศิลปะลักษณะของภาพเคลื่อนไหวที่สร้างความรู้สึกถึงความแปลกของพื้นที่ที่ข้าพเจ้านำมาประกอบการดำเนินงาน

นอกจากนี้ ยังมีการนำเสนอความหลากหลายของวิถีชีวิตสังคมเมืองผ่านแสง สี เสียง และความบันเทิงยามค่ำคืน ที่เกิดจากผู้คนหลากหลายเชื้อชาติและต่างวัฒนธรรมมาอาศัยอยู่ร่วมกัน ทำให้เกิดความงามหรือความน่าสนใจบางอย่างในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ซึ่งเป็นการศึกษาความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมที่แตกต่างกัน เป็นสังคมที่มีอัตลักษณ์เป็นของตนเอง ในลักษณะของสังคมที่มีการปรับตัวเข้าหากัน และมีการแข่งขันในเรื่องของการค้าขายและบริการในยามค่ำคืน จึงทำให้เกิดเป็นแง่มุมที่ข้าพเจ้านำมาศึกษาและถ่ายทอดเป็นงานศิลปะที่สะท้อนปัญหาสังคมแห่งนี้ ทั้งนี้ ข้าพเจ้ามุ่งหวังอย่างยิ่งว่าผลงานศิลปนิพนธ์ ในหัวข้อ “ความหลากหลายของวิถีชีวิตสังคมเมืองผ่านแสงสีและความบันเทิงยามค่ำคืน” จะเป็นงานศิลปะที่สร้างประโยชน์และทำให้สังคมเกิดการตระหนักในปัญหาของการอาศัยอยู่ร่วมกัน และเกิดการเรียนรู้ถึงวิถีชีวิตที่แตกต่างระหว่างเชื้อชาติ ศาสนา และวัฒนธรรม ที่มาจากแต่ละสถานที่บนโลกใบนี้

บรรณานุกรม

กลุ่มอาการจากการขาดสุรา [ออนไลน์].เข้าถึงจาก :

<https://www.rama.mahidol.ac.th/ramamental/psychiatristknowledge/generalpsychiatrist/08062014-0911>

(วันที่ค้นหาข้อมูล : 25 สิงหาคม พ.ศ.2564)

การสร้างวิดีโอและความหมายของวิดีโอ [ออนไลน์].เข้าถึงจาก :

<https://www.itgenius.co.th/>

(วันที่ค้นหาข้อมูล : 30 สิงหาคม พ.ศ.2564)

นิวมมีเดียอาร์ต (New Media Art) [ออนไลน์].เข้าถึงจาก :

http://en.wikipedia.org/wiki/New_media ,24 พฤษภาคม 2555

(วันที่ค้นหาข้อมูล : 23 ตุลาคม พ.ศ.2563)

นัม จุง ไพค์ (Nam June Paik) [ออนไลน์].เข้าถึงจาก :

<https://www.designer.co.th/1251>

(วันที่ค้นหาข้อมูล : 20 ตุลาคม พ.ศ.2563)

วิถีชีวิตสังคมเมืองตอนกลางคืน [ออนไลน์].เข้าถึงจาก :

https://www.baanjomyut.com/library_2/development_of_society/18.html

(วันที่ค้นหาข้อมูล : 20 สิงหาคม พ.ศ.2564)

สถานการณ์ปัญหาสุราในประเทศไทย [ออนไลน์].เข้าถึงจาก :

<https://www.thaihealth.or.th>

(วันที่ค้นหาข้อมูล : 28 สิงหาคม พ.ศ.2564)

สถานการณ์ของสถานบันเทิงไทยปัจจุบัน [ออนไลน์].เข้าถึงจาก :

<https://thestandard.co/relive-timeline-before-thonglor-ekamai-cluster/>

(วันที่ค้นหาข้อมูล : 28 สิงหาคม พ.ศ.2564)

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องพฤติกรรมกาเที่ยวกลางคืน [ออนไลน์].เข้าถึงจาก :

http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Nakarin_Chaisomboonpan/fulltext.pdf

(วันที่ค้นหาข้อมูล : 20 ตุลาคม พ.ศ.2563)

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ [ออนไลน์].เข้าถึงจาก :

<http://www.vdolearning.com/vdotutor/video-knowledge/89-what-is-video>

(วันที่ค้นหาข้อมูล : 20 ตุลาคม พ.ศ.2563)

Teamlab [ออนไลน์].เข้าถึงจาก :

<https://thepeople.co/japan-trip-2019-teamlab-borderless/>

(วันที่ค้นหาข้อมูล : 12 ตุลาคม พ.ศ.2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานศิลปนิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



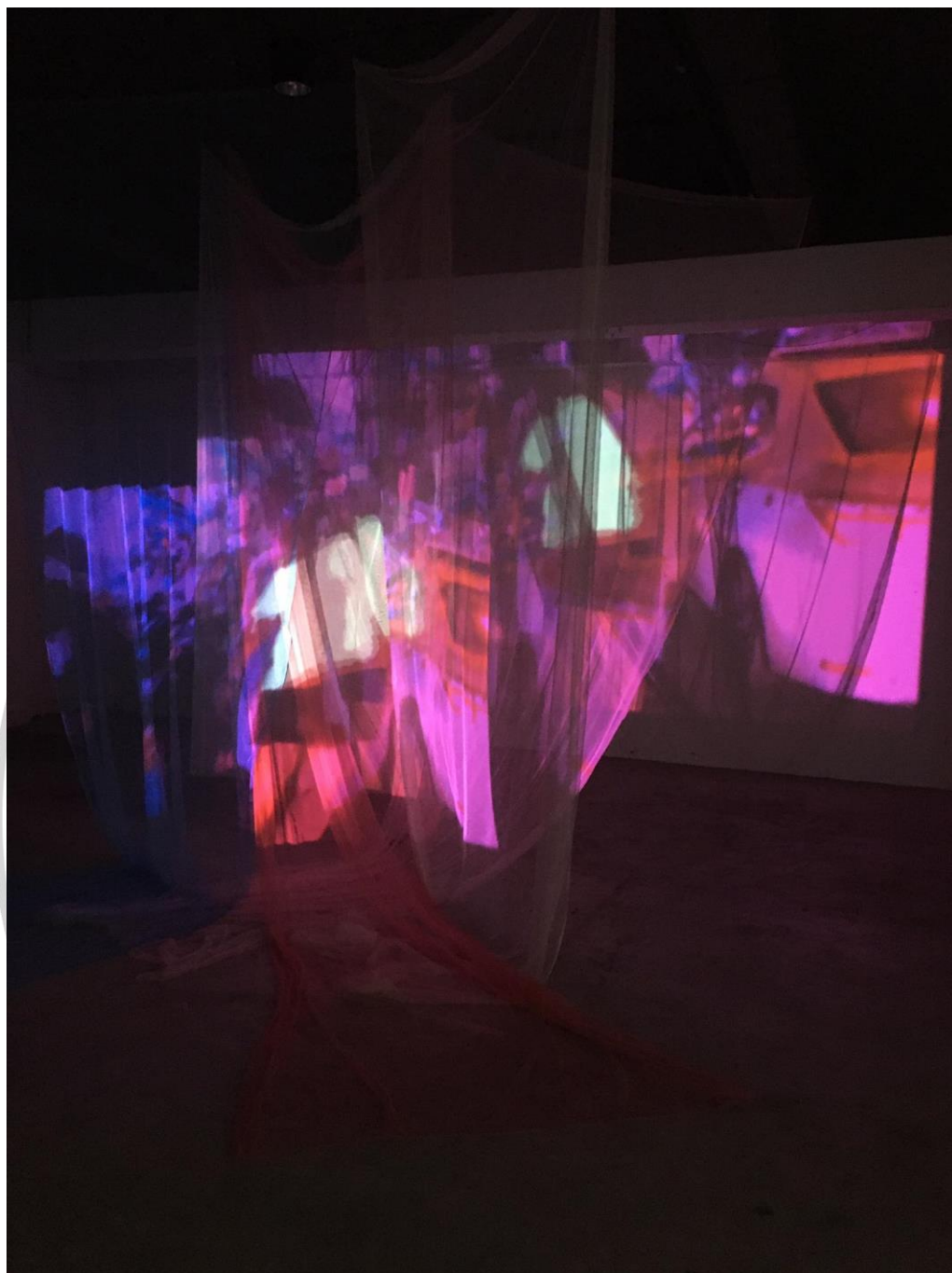
ภาพที่ 62 ภาพผลงานศิลปนิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน ความหลากหลายของเชื้อชาติที่อยู่ในพื้นที่แห่งความสุข, 2564

เทคนิค วีดีทัศน์และศิลปะจัดวาง

ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 63 ภาพผลงานศิลปินพณิชินี 2

ชื่อผลงาน ความซับซ้อนของวิถีชีวิตสังคมเมืองผ่านแสงสียามราตรี, 2564

เทคนิค วีดีทัศน์และศิลปะจัดวาง

ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 64 ภาพผลงานศิลปะนิพนธ์ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน ดินแดนแห่งความสุขในช่วงเวลากลางคืน, 2564

เทคนิค วีดีทัศน์และศิลปะจัดวาง

ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



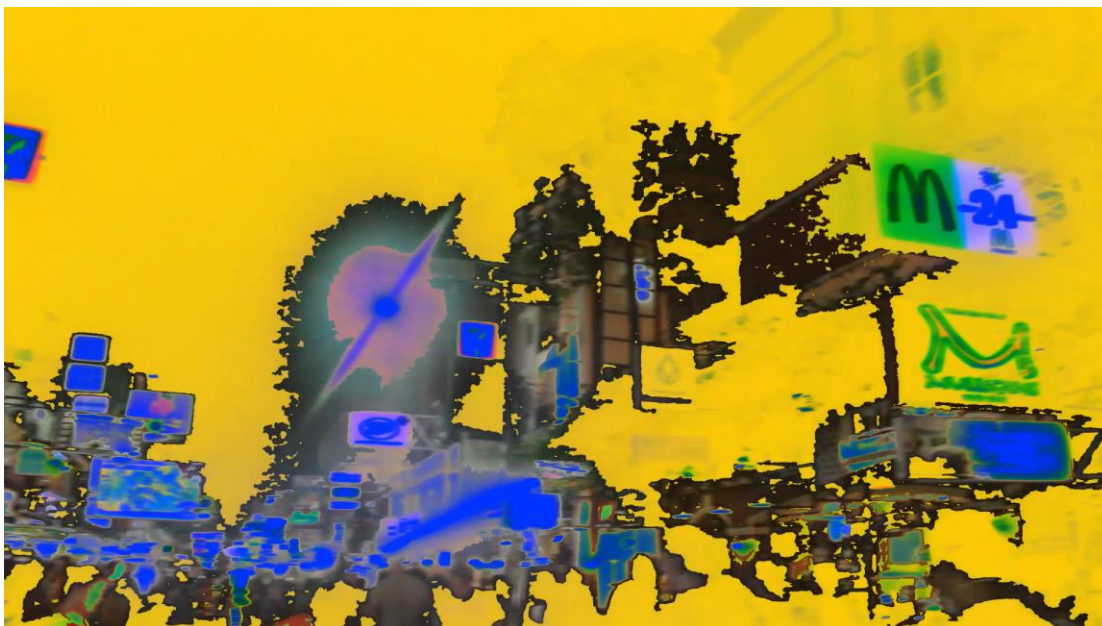
ภาพที่ 65 ภาพผลงานศิลปินพินิจชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน ความสุขและความมหัศจรรย์ของสังคมเมือง, 2564

เทคนิค วีดีทัศน์และศิลปะจัดวาง

ขนาด แปรผันตามพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 66 ภาพผลงานศิลปินพจน์ชั้นที่ 5

ชื่อผลงาน ความหลากหลายของแสงสีและความบันเทิง, 2564

เทคนิค วีดีทัศน์

ขนาด Full HD 1920 x 1080 H264

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นาย ธีรพล นาคทรัพย์
 วัน เดือน ปีเกิด 7 มิถุนายน พ.ศ.2536 ที่กรุงเทพมหานคร
 ที่อยู่ 774 ถนนสุขุมวิท77 อ่อนนุช46 หมู่บ้านมิตรภาพ ซอยดารารามาย
 เขตสวนหลวง แขวงอ่อนนุช กรุงเทพมหานคร 10250

ประวัติการศึกษา

- 2555 วิทยาลัยช่างศิลป์ลาดกระบัง
 2559 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปกรรม สาขาจิตรกรรม
 2564 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและ
 การออกแบบ ภาควิชาทัศนศิลป์ สาขาศิลปะสื่อผสม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้