

ภาพสะท้อนวิถีชีวิตของการสื่อสารในยุคปัจจุบัน

THE REFLECTION OF PRESENT COMMUNICATION CYCLES



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา ทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2565

KMITL-2022-AR-M-005-007

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THE REFLECTION OF PRESENT COMMUNICATION CYCLES



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

2022

KMITL-2022-AR-M-005-007

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2022

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ภาพสะท้อนวิถีชีวิตของการสื่อสารในยุคปัจจุบัน
นักศึกษา	นายปานวัตร เมืองมูล
รหัสประจำตัว	61602044
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวัฒน์

บทคัดย่อ

การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างก้าวกระโดด ทำให้การบริโภคข้อมูลข่าวสารเปลี่ยนแปลงไป ส่งผลทั้ง ทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมของมนุษย์ในหลากหลายมิติ ความจริงที่ใช้ร่วมกันบนสื่อออนไลน์ ระบบการเมืองการปกครอง ปฏิสัมพันธ์ของผู้คน หรือแม้กระทั่งหน่วยย่อยที่เกิดกับสถานะภายใน ระดับปัจเจกบุคคล การพัฒนาอุตสาหกรรมโทรศัพท์มือถือ ถือเป็นหนึ่งในผลผลิตอันทรงพลังที่ทำให้ มนุษย์สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมภายนอกอย่างรวดเร็ว เราไม่อาจปฏิเสธได้ว่าในหนึ่งวัน ข้อมูล ข่าวสารไหลเข้ามาเป็นจำนวนมหาศาลเพียงการสัมผัสของนิ้วมือ ศิลปะนิพนธ์ “ภาพสะท้อนวิถีชีวิตของการสื่อสารในยุคปัจจุบัน” มีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งเน้น การสร้างผลงานศิลปะในรูปแบบศิลปะสื่อผสม (Mix Media) ใช้สุนทรียศาสตร์ของภาพเคลื่อนไหว เสียง และภาพถ่ายเข้ามาประกอบสร้างเป็นนิเวศน์ทางศิลปะขึ้น ตลอดจนการใช้สื่อภายในโซเชียลมีเดียที่ข้าพเจ้าบริโภคในชีวิตประจำวันที่แสดงถึงการไหลบ่าของข้อมูลจำนวนมหาศาล มาใช้สร้างผลงานเพื่อให้เกิดการตระหนักรู้และเห็นความสำคัญในวิถีชีวิตที่ผูกติดกับเทคโนโลยีการสื่อสารผ่านกระบวนการวิทัศน์ของศิลปะนิพนธ์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการหยิบยกจุดร่วมระหว่างลักษณะภาพจาก เทคนิคการถ่ายภาพในรูปแบบลองเอ็กซ์โพเจอร์ (Long Exposure) กับลักษณะการบริโภคข้อมูลใน โซเชียลมีเดียที่เคลื่อนไหวในระนาบตั้ง (Vertical Movement) ประกอบสร้างเป็นภาพต้นแบบโดย นำมาประยุกต์ใช้ในงานศิลปะของภาพเคลื่อนไหวและภาพถ่ายผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยบูรณา การความรู้ทางทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์, เทคโนโลยีและแนวคิดเรื่องกฎไตรลักษณ์ เพื่อสำรวจหาความเป็นไปได้ที่จะพบ ความสมดุลของวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลท่ามกลางความสัมพันธ์ของโลกกายภาพ (Physical Space) และ โลกจริงเสมือน (Cyberspace) ผ่านกระบวนการทำงานศิลปะ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ภาพสะท้อนวิถีชีวิตของการสื่อสารในยุคปัจจุบัน
THE REFLECTION OF PRESENT COMMUNICATION CYCLES
นักศึกษา นายปานวัตร เมืองมูล
รหัสประจำตัว 61602044
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทศนศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ศาสตราจารย์อริยะ / กิตติเจริญวิวัฒน์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		ลายมือชื่อ
ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์	ชานนารถ	
ศาสตราจารย์อริยะ	กิตติเจริญวิวัฒน์	
ศาสตราจารย์สุรพงษ์	สมสุข	
รองศาสตราจารย์ ดร.สุรัชย์	ดอนประศรี	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 24 มิถุนายน 2565
สถานที่สอบ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ รับรองแล้ว

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อันธิกา สวัสดิ์ศรี)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ 12 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis	The reflection of present communication cycle
Student	Mr. Pannawat Muangmoon
Student ID.	61602044
Degree	Master of Fine Arts
Program	Visual Arts
Year	2022
Thesis Advisor	Prof. Ariya Kitticharoenwivat

ABSTRACT

From an interest in digital society, especially online social networks. Nowadays, life has changed the perception of humans, especially the receiving and response of a great amount of information through the use of social media. From my interest in this phenomenon, I want to reflect on the confrontation with life in this era through the creation of video installation. collecting data routines from using social media via my mobile phones by using moving image techniques developed from the principles of photography long-exposure. Which is a recording of a landscape of information that moving like water flowing.

The creation of this artwork is a combination of the theory of phenomenology and Buddhist concepts by using metaphor to create artistic aesthetics to recognize the confrontation with information and the relationship between the physical world and cyberspace to explore the balance of how to live in the digital age.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ ที่ให้ความอนุเคราะห์รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ให้คำปรึกษา แนะนำ และให้การช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์ตลอดทั้งโครงการด้วยความเมตตา ขอขอบคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ให้คำแนะนำและแนวทางในการปรับปรุงวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ขอขอบคุณคณะอาจารย์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบัน เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังทุกท่าน ที่สั่งสอนวิชาความรู้ ถ่ายทอดประสบการณ์ ต่าง ๆ และนาความรู้เหล่านั้นมาใช้ในการทำวิจัยนี้ สำหรับคุณประโยชน์และคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบ ให้มารดา บิดาผู้เป็นที่รักและเคารพยิ่งครูอาจารย์ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ข้าพเจ้ามา ตลอดจนถึงทุกวันนี้

ปานวัตร เมืองมูล



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	I
ABSTRACT.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญรูป.....	VI
สารบัญรูป.....	VII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาของปัญหา.....	2
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 ขอบเขตของงานวิจัย.....	3
1.4 ส่วนประกอบของวิทยานิพนธ์.....	3
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับจากงานวรรณกรรมและศิลปกรรม.....	4
2.1 อิทธิพลของศิลปินและรูปแบบศิลปะ.....	5
2.1.1 ฮิโรชิ ซูกิโมโตะ (Hiroshi Sugimoto)	5
2.1.2 ศิลปิน(กลุ่ม) Teams lab.....	8
2.1.3 ศิลปิน: เรียวจิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda).....	12
2.1.4 ศิลปิน: ฮิตะ สเตเยร์ล (Hito Steyerl).....	16
2.1.5 ศิลปิน: โอลาเฟอร์ เอเลียสสัน (Olafur Eliasson).....	19
2.1.6 สรุปแนวคิด รูปแบบ กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปินที่ให้อิทธิพล.....	20
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากงานวรรณกรรม.....	22
2.2.1 นิยามความหมายของไซเชียมมีเดีย.....	22
2.2.2 นิยามของกฎไตรลักษณ์.....	24
2.2.3 สรุปอิทธิพลที่ได้รับจากงานวรรณกรรม.....	25
บทที่ 3 กระบวนการสร้างสรรค์.....	26
3.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	26
3.1.1 ผลงานชิ้นที่ 1 Vertical flowing of water fall no.1.....	26
3.1.2 ผลงานชิ้นที่ 2 Vertical flowing of water fall no.2.....	30
3.1.3 ผลงานชิ้นที่ 5 และ 6 FLOW no.1 & 2	35

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 กระบวนการสร้างสรรค์.....	38
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม.....	38
4.1.1 เนื้อหา (Content).....	38
4.1.2 การแสดงออก.....	39
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ (Visual)	39
4.2.1 สี (Color).....	39
4.2.2 เส้น (Line).....	43
4.2.3 รูปทรง (Form).....	47
4.2.4 น้ำหนัก (Volume).....	51
4.2.5 ที่ว่าง (Space).....	53
4.3 วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ (Composition).....	56
4.3.1 เอกภาพ (Unity).....	56
4.3.2 ดุลยภาพ (Balance).....	57
4.3.3 จังหวะ (Rhythm).....	58
4.3.4 สัดส่วน (Proportion).....	59
บทที่ 5 บทสรุป.....	60
ภาพผลงานสร้างสรรค์.....	61
บรรณานุกรม.....	68
ประวัติผู้เขียน.....	69

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 Portrait of Hiroshi Sugimoto.....	5
2.2 exhibition view Galleria Continua, San Gimignano Palu Hiroshi Sugimoto	6
2.3 Revolution (1990-2002) nailu Hiroshi Sugimoto	7
2.4 MORI Building DIGITAL ART MUSEUM teamLab Borderless, Tokyo.....	8
2.5 ภาพข้าพเจ้าขณะชมผลงาน WHERE ART MEETS SCIENCE, Singapore	9
2.6 Forest of Lamps MORI Building DIGITAL ART MUSEUM teamLab Borderless, Tokyo.....	10
2.7 Drawing on the Water Surface Created by the Dance of Koi & People	11
2.8 เรียวจิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda)	12
2.9 Ryoji Ikeda's 'data-verse 1' installation at this year's Venice Biennale	13
2.10 test pattern [n°2] APR 22 - JUN 13, 2010 "ARTE SONoro", La Casa Encendida, Madrid, ES.....	14
2.11 The Radar 2012 site-specific instllation.....	15
2.12 ฮีโตะ สเตเยร์ล (Hito Steyerl)	16
2.13 How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational.MOV File (2013)..	17
2.14 Liquidity Inc. (2014).....	18
2.15 Olafur Eliasson.....	19
2.16 The New York City Waterfalls, 2008 Brooklyn Bridge, New York, 2008 Photo: Julienne Schaer / Courtesy Public Art Fund.....	20
2.17 social media.....	22
2.18 สารคดีเรื่อง "The Social Dilemma' จากผู้สร้าง Jeff Orlowski.....	28
2.19 Olafur Eliasson.....	19
3.1 แสดงลักษณะการบันทึกภาพด้วยความเร็วชัตเตอร์ในความเร็วที่ต่างกัน.....	20
3.2 แสดงลักษณะผลลัพธ์เทคนิคการถ่ายภาพแบบ Long Exposure.....	22

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.3 แสดงลักษณะการแปลงข้อมูลที่บ้านที่กักจิวตรในโทรศัพท์มือถือด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	5
3.4 แสดงลักษณะเทคนิค Directional Blur effect โปรแกรม Adobe Premiere Pro	6
3.5 แสดงลักษณะ เทคนิค Blur Length effect : โปรแกรม Adobe Premiere.....	7
3.6 แสดงลักษณะ Directional Blur effect : โปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	8
3.7 แสดงลักษณะ Directional Blur effect : โปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	9
3.8 ภาพผลงานชิ้นที่ 1 ‘Vertical flowing of water fall no.1.....	10
3.9 แสดงลักษณะการศึกษาและลดทอนรูปทรงน้ำตก.....	11
3.10 แสดงลักษณะการจัดวางโครงสร้างฉากสำหรับฉายโปรเจคเตอร์.....	12
3.11 แสดงลักษณะขั้นตอนการจัดวางโครงสร้าง : นำดินมาเป็นส่วนพื้นของงาน.....	13
3.12 แสดงลักษณะการจัดวางโครงสร้าง : ประกอบแผ่นค พลาสติกใสและจัดรูปทรงดิน	14
3.13 แสดงลักษณะขั้นตอนการปรับเปลี่ยนรูปทรงภาพเคลื่อนไหว ให้ตรงกับโครงสร้างที่ ออกแบบด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	15
3.14 แสดงลักษณะภาพการติดตั้งผลงานเสร็จ สมบูรณ์.....	16
3.15 แสดงลักษณะภาพที่การติดตั้งผลงานเสร็จสมบูรณ์และรับคำแนะนำจากคณาจารย์	17
3.16 แสดงลักษณะการสร้างงานด้วยเทคนิค kaleido ภาพ 1.....	18
3.17 ภาพการสร้างงานด้วยเทคนิค kaleido ภาพ 2.....	19
3.18 ภาพการสร้างงานด้วยเทคนิค kaleido ภาพ 3.....	20
3.19 แสดงลักษณะการติดตั้งจอ LED กันพื้นที่จริงของผลงานชิ้นที่ 5.....	22
3.20 แสดงลักษณะการติดตั้งจอ LED กันพื้นที่จริงของผลงานชิ้นที่ 5.....	23
4.1 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีโดยรวมของผลงาน.....	19
4.2 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีโดยรวมของผลงานชิ้นที่ 2.....	20
4.3 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีภายในวิดีโอของผลงานชิ้นที่ 2.....	22
4.1 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีโดยรวมของผลงาน.....	19
4.2 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีโดยรวมของผลงานชิ้นที่ 2.....	20
4.3 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีภายในวิดีโอของผลงานชิ้นที่ 2.....	22
4.4 แสดงการวิเคราะห์สีโดยรวมของผลงานชิ้นที่ 3.....	22

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.5 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีในแว่น VR ของผลงานชิ้นที่ 3.....	7
4.6 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีโดยรวมของผลงานชิ้นที่ 4.....	8
4.7 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีโดยรวมของผลงานชิ้นที่ 5.....	9
4.8 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีโดยรวมของผลงานชิ้นที่ 6.....	10
4.9 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นของผลงานชิ้นที่ 1.....	11
4.10 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นของผลงานชิ้นที่ 2.....	12
4.11 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นของผลงานชิ้นที่.....	13
4.12 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นของผลงานชิ้นที่ 4.....	14
4.13 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นของผลงานชิ้นที่ 5 และ 6.....	15
4.14 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 1.....	16
4.15 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 2.....	17
4.16 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 3.....	18
4.17 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 4.....	19
4.18 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 6.....	20
4.19 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนักของผลงานชิ้นที่ 1.....	22
4.20 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนักของผลงานชิ้นที่ 2.....	23
4.21 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนักของผลงานชิ้นที่ 3.....	19
4.22 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนักของผลงานชิ้นที่ 4.....	20
4.23 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนักของผลงานชิ้นที่ 5 และ 6.....	22
4.24 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนักของผลงานชิ้นที่ 1.....	19
4.25 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนักของผลงานชิ้นที่ 2.....	20
4.26 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนักของผลงานชิ้นที่ 3.....	19
4.27 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนักของผลงานชิ้นที่ 4.....	20
4.28 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนักของผลงานชิ้นที่.....	22
4.29 ภาพแสดงการวิเคราะห์เอกภาพของผลงานชิ้นที่ 2.....	22
4.30 ภาพแสดงการวิเคราะห์ดุลยภาพของผลงานชิ้นที่ 2.....	22
4.31 ภาพแสดงการวิเคราะห์จังหวะของผลงานชิ้นที่ 2.....	22

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.32 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วนของผลงานชิ้นที่ 2.....	7
4.33 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1.....	8
4.34 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2.....	9
4.35 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3.....	10
4.36 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4.....	11
4.37 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5.....	12
4.38 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 6.....	13



บทที่ 1

บทนำ

ในสภาวะการเปลี่ยนแปลงไปของโลกในยุคปัจจุบัน ที่เปรียบเสมือนว่าปัจจัยในการ ดำรงชีวิตในโลกยุคดิจิทัลมีความเปลี่ยนแปลง ทั้งปัจจัยการดำรงชีวิต ความต้องการพื้นฐาน สุนทรียะ ในด้านต่าง ๆ ที่ผู้คนเติบโตมาและดำรงอยู่ภายใต้โลกในยุคดิจิทัลต้องเผชิญอาจยังเป็นที่ยกเถียงกัน ว่าเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ถูกพัฒนาขึ้นจากน้ำมือและมันสมองมนุษย์เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองในด้านความสะดวกสบายความเจริญก้าวหน้าสืบเนื่องไปจนนวัตกรรมที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองบริบทต่าง ๆ ทางสังคมภายใต้โลกยุคโลกาภิวัตน์ ทั้งนี้เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่เกิดขึ้นนั้นสามารถช่วยให้ร่นระยะเวลาในการ ทำงานบางอย่าง การเติบโตและดำรงอยู่ภายใต้โลกยุคโลกาภิวัตน์ที่มีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อกลางในการเข้าถึงโลกในยุคดิจิทัล ทุกอย่างรวดเร็วฉับไวเพียงแค่นี้แล้วสัมผัสเราสามารถรับรู้ข่าวสารที่ ทั้งโลกได้อย่างรวดเร็วต่างจากเดิม เราสามารถสร้างโลกเสมือนจริงบนพื้นที่ที่เรามองไม่เห็น สามารถสร้างตัวตนใหม่ ๆ แต่แท้จริง แล้วเทคโนโลยีและนวัตกรรมเหล่านั้นสร้างแต่ประโยชน์ให้แก่वलมนุษยจริงหรือไม่

ยังมีอีกบางแง่มุมที่แสดงให้ เห็นถึงภัยร้ายที่เกิดจากเทคโนโลยีที่เปรียบเสมือนดาบสองคม พฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวันของคน ในยุคดิจิทัลเปลี่ยนแปลงไป จากที่กล่าวมาข้างต้น การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารทุกอย่างบนโลกออนไลน์นั้น มีความรวดเร็วเราสามารถเก็บข้อมูลได้มากเท่าที่เรารต้องการด้วยการเปิดมือถือและเลื่อนหน้าจอไปเรื่อย ๆ งานวิจัยของบริษัท google ได้เปิดเผย ว่าในยุคปัจจุบันผู้คนมีระยะเวลาในการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่หรือมือถือมากจนเกินไปทำให้รู้สึกวาทเทคโนโลยีคือสิ่งที่มารบกวนชีวิต ซึ่งบริษัท google มองว่าปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นปัญหาที่สำคัญหากเทคโนโลยีไม่ได้ทำให้ชีวิตของคนดีขึ้นแล้วจะมีเทคโนโลยีทำไม? ผลวิจัยแสดงให้เห็นว่าผู้คนมีความรู้สึก ว่าติดมือถือมากขึ้น และการติดมือถือเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดความเครียดโดยไม่รู้ตัวหรือสามารถเรียกอาการนี้ว่า FOMO หรือ Fear of Missing Out ความกลัวที่จะพลาดข้อมูลข่าวสารหรือข้อความ บางอย่างที่มีคนส่งมาให้จึงก่อให้เกิดอาการติดมือถือสาเหตุเกิดมาจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ พัฒนาอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่เรียกว่ามือถือให้สามารถเป็นทุกอย่างให้กับชีวิตของผู้คนได้ ทำให้ผู้คนต้องเกิดการตื่นตัวตลอดเวลาในการรับข่าวสาร การตื่นตัวในการรับข่าวสารหรือการใช้ เทคโนโลยีตลอดเวลาไม่ได้มีเพียงข้อดีเท่านั้น จากการได้รับข่าวสารตลอด 24 ชั่วโมงและผู้ใช้บริโภคไม่ สามารถจัดการกับสภาวะตัวเองได้จะเกิดผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจ ซูซาน บับเบ (Susanne Babbe) นักจิตวิทยาได้อธิบายถึงการตอบสนองของมนุษย์หากได้รับข้อมูลข่าวสารมากเกินไปว่า หลายคนไม่รู้ตัวว่าสะสมความเครียดต่าง ๆ ผลัดกันเสพข่าวโซเชียลมีเดียมากจนเกินไปซึ่งสามารถ พัฒนาสู่อาการป่วยใช้ทั้งด้านร่างกายและจิตใจตามมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากประเด็นข้างต้นผู้วิจัยต้องการนำเสนอกระบวนการทางศิลปะที่สะท้อนปรากฏการณ์การบริโภคข้อมูลภายใต้กรอบและความเป็นไปของสังคมยุคดิจิทัลซึ่งนำไปสู่การสร้างสมดุลทางด้านจิตใจโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดการตระหนักรู้และเห็นความสำคัญของผลกระทบที่เทคโนโลยีมีต่อชีวิตประจำวัน นำเสนอในรูปแบบของการหยิบยกสื่อสมัยใหม่ สื่อสารผ่านงานภาพเคลื่อนไหวและภาพถ่าย

1.1 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.1.1 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มุ่งเน้นแสดงเนื้อหาทางศิลปะในรูปแบบสื่อผสม โดยใช้ภาพเคลื่อนไหวและภาพถ่ายที่สะท้อนวิถีชีวิตของการบริโภคข้อมูลข่าวสารในสื่อโซเชียลมีเดีย

1.1.2 เพื่อศึกษาค้นคว้าหาองค์ความรู้ แนวคิดจากวรรณกรรม เอกสาร งานวิจัย และ ผลงานศิลปะของศิลปินร่วมสมัย

1.1.3 เพื่อพัฒนาวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้มีลักษณะเฉพาะตน และนำเสนอต่อสาธารณชนในรูปแบบของนิทรรศการ

1.2 สมมุติฐานของการศึกษา

การศึกษาในครั้งนี้สามารถมองเห็นสุนทรียศาสตร์ของภาพเคลื่อนไหวและภาพถ่าย เข้าใจถึงหลักของอนิจจังในโลกยุคดิจิทัลที่มีสถานะของความแปรเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา รวมไปถึงสามารถเห็นถึงสภาวะภายในที่เกิดขึ้นจากใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียในความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ ทางกายภาพและและโลกจริงเสมือน ตระหนักรู้ถึงการเสียสมดุล ของจิตใจจากการบริโภคข้อมูลจำนวนมากผ่านเทคโนโลยีโทรศัพท์มือถือในปัจจุบัน โดยมุ่งหวังว่าการทำงานโครงการครั้งนี้เป็นเหมือนการหาความเป็นไปได้ที่จะสำรวจหาสมดุลของสภาวะภายในผ่านปฏิบัติบัติการศิลปะ

1.3 ขอบเขตของการสร้างสรรค์

1.3.1 เนื้อหา

สะท้อนปรากฏการณ์การบริโภคข้อมูลภายใต้กรอบและความเป็นไปของสังคมยุคดิจิทัลซึ่งนำไปสู่การสร้างสมดุลทางด้านจิตใจโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดการตระหนักรู้และ เห็นความสำคัญของผลกระทบที่เทคโนโลยีมีต่อชีวิตประจำวันนำเสนอผลงานศิลปะในรูปแบบของการหยิบยกสื่อสมัยใหม่ สื่อสารผ่านงานภาพเคลื่อนไหวและภาพถ่าย โดยบูรณาการความรู้ทางด้านศิลปะร่วมสมัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.2 ด้านรูปแบบและการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานนี้ใช้รูปแบบศิลปะสื่อผสมโดยการสร้างนิเวศน์ทางศิลปะขึ้นมีการใช้ศิลปะภาพเคลื่อนไหวและภาพนิ่งผสมผสานกัน โดยใช้กล้องถ่ายภาพและวีดีโอ โปรแกรมการตัดต่อ (Adobe photoshop และ Adobe Premier Pro) จอ LED และโปรเจคเตอร์ฉายภาพในการนำเสนอผลงาน

1.3.3 จำนวนของผลงาน

จำนวนผลงาน จำนวน 6 ชิ้น ดังนี้ 1. Vertical flowing of water fall no.1. (ฉากใหญ่), 2. Vertical flowing of water fall no.2 (ทรงน้ำตก) 3. The vertical flowing of Waterfall no 3 (VR) 4. Untitled,2021 5. FLOW No.1 (3 Pieces) 6. FLOW No.2

1.4 ขั้นตอนของการสร้างสรรค์

1.4.1 เก็บรวบรวม ข้อมูล และหลักฐานการศึกษาค้นคว้าที่ให้แรงบันดาลใจและจินตนาการ จาก หนังสือ บทความ เอกสาร งานวิจัยรวมทั้งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง รวมถึงประสบการณ์ส่วนตัว

1.4.2 กระบวนการการศึกษาค้นคว้าและทดลอง ค้นหารูปแบบเชิงเทคนิค วิธีการ ที่ตอบสนอง กับแนวความคิดในการสร้างสรรค์โดยทดลองใช้ทั้งภาพเคลื่อนไหวและภาพถ่าย พัฒนาสเก็ตรูป แบบผลงานที่ได้สังเคราะห์ข้อมูลผนวกกับจินตนาการที่สอดคล้องนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ปรับปรุง พัฒนาให้สมบูรณ์

1.4.3 สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคสื่อผสมกับรูปแบบของภาพเคลื่อนไหวและภาพถ่ายและ นำเสนอในรูปแบบนิทรรศการ

1.5 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้านำเสนอถึง “ภาพสะท้อนวิถีชีวิตของการสื่อสารในยุคปัจจุบัน” โดยการนำเอา “ข้อมูลในโลกออนไลน์ในชีวิตประจำวันของข้าพเจ้า” มาใช้ในการสื่อความหมายของ เป็นภาพแทน กระแสข้อมูล ที่ไหลบ่าเข้ามาสู่ผู้คนในวิถีชีวิตสมัยใหม่ ที่ซึ่งได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันอย่าง แนบสนิทและมีอิทธิพลเป็นอย่างมาก ถ่ายทอดผ่านการลดทอนภาพของข้อมูลในชีวิตประจำวัน (news feeds) เป็นภาพของเส้นสายของกระแสน้ำตกที่ล้นไปกับภาพจำทางธรรมชาติ เพื่อสะท้อน ปรากฏการณ์ดังกล่าวโดยใช้สุนทรียศาสตร์การเคลื่อนไหวทางสายตาไปควบคู่ไปกับวิถีชีวิตในยุค ดิจิทัล แสดงออกผ่าน ผลงานศิลปะในรูปแบบวีดีโออินสตอลเลชั่น

บทที่ 2

อิทธิพลที่ได้รับจากงานวรรณกรรมและศิลปกรรม

สำหรับผู้สร้างสรรค์งานศิลปะหรือนักศึกษาศิลปะ ในทัศนะของข้าพเจ้าการศึกษาประวัติชีวิต ผลงานและศิลปะ รวมถึงมูลเหตุของการสร้างสรรค์ ของศิลปินสำคัญที่เป็นที่ยอมรับในโลกของวงการศิลปะมีความจำเป็นอย่างยิ่ง รวมไปถึงการศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะ นิทรรศการและเหตุการณ์ต่าง ๆ ทำให้ข้าพเจ้าได้เห็นภาพกว้างไปจนถึงหน่วยย่อยในระดับจิตใต้สำนึกของศิลปิน ทั้งหมดส่งผลโดยตรงต่อข้าพเจ้าไม่ว่าจะเป็นแรงบันดาลใจ การเข้าใจผลงานศิลปะที่มากขึ้นกว่าเดิม บางครั้งก็สร้างความประหลาดใจและประทับใจในระดับสติปัญญาและจินตนาการของคำวามนุษย์ได้

จริงอยู่ธรรมชาติก็สร้างสรรค์ด้วยตัวของมันเอง สัตว์ปรางและอื่น ๆ ของธรรมชาติก็น่าทึ่ง แต่ การสร้างสรรค์ของมนุษย์นั้นแตกต่างออกไป ตรงที่เจตนา มนุษย์มีเจตนา โดยเฉพาะศิลปินเจตนาของศิลปินนั้นรุนแรงมากต่องานศิลปะ ศิลปินบางท่านอุทิศทั้งชีวิตให้กับศิลปะให้กับการสร้างสรรค์ เป็นเหมือนกระจกที่สะท้อนตัวเองออกไปสู่โลกสังคมภายนอก และสังคมภายนอกก็สามารถมองย้อนกลับมาถึงเจตนาอันแรงกล้าของศิลปิน การศึกษาเรียนรู้ถึงประวัติของศิลปะโลก มีความจำเป็นอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยเฉพาะการศึกษาประวัติและแนวคิดผลงานของศิลปินแต่ละยุคในอดีตนจนถึงปัจจุบัน ทำให้ได้เห็นถึงความเกี่ยวโยงกันเป็นองค์รวม และยังทำให้มีความเข้าใจในศิลปะปัจจุบันเพิ่มมากขึ้น สำหรับข้าพเจ้าแล้ว การศึกษาประวัติศิลปินและแนวคิดผลงานเปรียบเสมือนกับการเข้าไปศึกษาถึงสูตรการปรุงอาหารในแต่ละเมนู ได้รู้ถึงความเป็นมาของวัตถุดิบ การเลือกสรร เทคนิคการปรุง และรสชาติของเชฟแต่ละท่าน บางครั้งการศึกษาเช่นนี้ก็ก่อให้เกิดความตื่นตัว ความประหลาดใจ และส่งแรงบัลดาลต่อข้าพเจ้า และก่อให้เกิดเป็นวัตถุดิบทางความคิดต่อข้าพเจ้าอย่างมาก การได้ศึกษาถึงกระบวนการการทำงานของศิลปะแต่ละชิ้นหรือช่วงชีวิต ภูมิหลังของศิลปิน ก็ถือว่าเป็นทางเลือกอีกทางหนึ่ง ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าเอง เพราะทั้งชีวิตของแต่ละท่านก็ย่อมเป็นบทสรุปให้เราศึกษาได้อย่างสะดวก โดยปกติแล้วข้าพเจ้าชอบค้นคว้าศึกษาถึงประวัติของบุคคลที่ข้าพเจ้าสนใจ และรวมไปถึงศิลปิน บางครั้งอาจจะเริ่มจากผลงานศิลปะก่อน เป็นศิลปะที่ถูกจริตกันและมีความชอบเป็นส่วน ผลงานจะปะทะกับเราจนเกิดความอยากรู้ว่าทำไมถึงเป็นเช่นนี้ ทำให้เป็นแรงบัลดาลใจในการเข้าไปรู้จักกับผู้สร้างผลงานหรือศิลปิน บางครั้งก็อดไม่ได้ที่จะทิ้งในความคิดและวิธีการนำเสนอผลงานศิลปะของศิลปะแต่ละท่าน สัมผัสได้ถึงการอุทิศทั้งชีวิตในการทำงาน

ทั้งหมดนี้ข้าพเจ้าเชื่อมั่นอย่างยิ่งว่าการศึกษาเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็นประวัติ แนวคิด เทคนิค และวิธีการนำเสนอ รวมถึงความเป็นมาของวงการศิลปะโลกที่เชื่อมโยงกัน จะเป็นฐานที่มั่นคงอย่างยิ่งกับข้าพเจ้าเป็นวัตถุดิบสำคัญในการที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่จะถูกเก็บอยู่ในจิตสำนึกและรอคอยการนำออกมาใช้ประโยชน์ในอนาคตต่อไปได้อย่างตีเยี่ยมในฐานะของคำว่า “ศิลปิน” ต่อข้าพเจ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 อิทธิพลของศิลปินและรูปแบบศิลปะ

2.1.1 ฮิโรชิ ซูกิโมโตะ (Hiroshi Sugimoto)



ภาพที่ 2.1 Portrait of Hiroshi Sugimoto www.artandobject.com/articles/hiroshi-sugimoto-photography-fools-eye (สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2563)

ฮิโรชิ ซูกิโมโตะ (Hiroshi Sugimoto) เกิดเมื่อปี 1948 ที่กรุงโตเกียวประเทศญี่ปุ่น เป็นช่างภาพร่วมสมัยชาวญี่ปุ่นเขาสำเร็จการศึกษาด้านสังคมวิทยาและการเมืองจากมหาวิทยาลัย Rikkyo ในปี 1970 ได้ย้ายไปเรียนต่อที่นิวยอร์ก เขาสนใจและค้นหาความหมายของเรื่องความทรงจำ และความลึกลับแห่งมิติเวลา ด้วยเทคนิคการถ่ายภาพโดยเปิดความเร็วชัตเตอร์ค้างไว้เป็นเวลานาน (Long Exposure) ศิลปินให้ข้อมูลว่าสื่อสามารถบดบังและเปลี่ยนแปลงความเป็นจริงได้อย่างไร ซูกิ โมโตะได้รับอิทธิพลจากทฤษฎี Dadaist และ Surrealist ในงาน Seascapes, Dioramas และ Theaters สร้างฉากลึกลับจากเนื้อหาในพื้นที่นั้น ๆ “ การถ่ายภาพเป็นเหมือนการค้นพบ ช่างภาพไม่เคยสร้างสิ่งใหม่ พวกเขาแค่ขโมยภาพจากโลกเท่านั้น ” ซูกิโมโตะกล่าว “ การถ่ายภาพคือระบบ บันทึกความจำเป็นไหมเมซซิ่งที่จะรักษาความทรงจำและเวลา ” ซูกิโมโตะได้จัดนิทรรศการเดี่ยวอยู่หลายแห่ง ไม่ว่าจะเป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยแห่งชาติ ในโอซาก้า (1989), พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยในลอสแอนเจลิส (1994), Center International d'Art Contemporain in Montreal (1995), Contemporary Arts Museum in Houston (1996), พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ซานฟรานซิสโก (พ.ศ. 2543), ดอยซ์ชุกเกนไฮม์เบอร์ลินและพิพิธภัณฑ์กุก เกนไฮม์บิลเบา (พ.ศ. 2543), พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยในซิดนีย์ (พ.ศ. 2546), พิพิธภัณฑ์และสวน ประติมากรรม Hirshhorn ในวอชิงตัน ดี.ซี. (2549) และ Neue Nationalgalerie ในเบอร์ลิน (2551) และสถานที่อื่น ๆ นอกจากนี้เขายังได้เข้าร่วมในนิทรรศการกลุ่มนานาชาติมากมายเช่น The Art of Memory / The Loss of History กั

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

New Museum of Contemporary Art in New York (1985), Carnegie International (1991), Japanese Art After 1945: Scream Against the Sky ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะโยโกฮาม่าและพิพิธภัณฑ์ กุกเกนไฮม์ SoHo (1994), Prospect 96 ณ Schirn Kunsthalle Frankfurt (1996), Johannesburg Biennale (1997), International Triennale of Contemporary Art in Yokohama (2001), Moving Pictures (2002) และ Singular Forms (2004) ที่พิพิธภัณฑ์ Solomon R. Guggenheim และ Reality Check ที่ Metropolitan Museum of Art ในนิวยอร์ก (2008) เขาได้รับทุนจาก John Simon Guggenheim Memorial Foundation ในปี 1980 และ National Endowment for the Arts ต่อมาในปี 1982 อีกทั้งปี 2001 ยังได้รับรางวัล Hasselblad Foundation International Award ด้านการถ่ายภาพ



ภาพที่ 2.2 exhibition view Galleria Continua, San Gimignano, Hiroshi Sugimoto
www.galleriacontinua.com/artists/hiroshi-sugimoto-72 (สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2563)

ยืนยันได้ใหม่ว่านั้นคือความเป็นจริง? ฮิโรชิ สุกิมโตะต่อสู้กับคำถามนี้มาตลอดชีวิตและสี่สิบปีที่เขาพยายามจะตอบคำถามนี้ เขาพบคำตอบผ่านการถ่ายภาพโดยระบุว่า “ผมมองเห็นโลกจอมปลอม แต่มันจะเป็นจริงเท่านั้นเมื่อถูกถ่ายเก็บไว้” ในปี 1976 ฮิโรชิ สุกิมโตะตัดสินใจว่าจะเริ่มถ่ายภาพในโรงภาพยนตร์และไม่หยุดพักตั้งแต่นั้นมา การตั้งกล้องฟิล์มขนาดใหญ่เปิดรับแสงที่จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์และไม่ปิดจนกว่าจะจบลง ภาพถ่ายกว่า 130 ภาพ ในช่วงสี่ทศวรรษที่ทำอย่างต่อเนื่องจัดแสดงแล้วหลายแห่ง โดยทุกรูปฉายภาพขาวสว่างแคบหน้าจอแต่พื้นหลังกลับมืดและว่างเปล่า อย่างในวลีที่เข้าได้พูดไว้ว่า “แสงสว่างที่มากเกินไปส่องความมืดแห่งการเพิกเฉย”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทนำของ ซูกิโมโตะ เกี่ยวกับผลงานชุดนี้ เขากล่าวว่า “ในการชมภาพยนตร์ความยาว 2 ชั่วโมงเป็นเพียงการดูภาพหลังภาพถ่าย 172,800 ภาพ” ทุกวันนี้ภาพยนตร์ทำงานด้วยความเร็วยี่สิบสี่เฟรมต่อวินาทีซึ่งทำให้แทบจะไม่สามารถแยกแยะและประมวลผลระหว่างภาพถ่ายแต่ละภาพของจำนวน 172,800 ที่รวมอยู่ในภาพยนตร์สองชั่วโมงทั่วไป อย่างไรก็ตามด้วยการถ่ายภาพภาพยนตร์เหล่านี้ ซูกิโมโตะ ได้จับภาพภาพถ่ายหลายพันภาพจากภาพยนตร์ลงบนฟิล์มเฟรมเดียวบนหน้าจอสีขาวเรืองแสง ซึ่งทำให้เราต้องถามคำถามว่าทำไม? ดูเหมือนจะตรงไปตรงมาเมื่อภาพถ่ายของโรงภาพยนตร์เหล่านี้อาจปรากฏขึ้นที่มาเบื้องหลังพวกเขาซับซ้อนกว่า พวกเขาวางตัวให้ซับซ้อนพอก ๆ กับผู้สร้างของพวกเขา คำอธิบายของ ซูกิโมโตะ คือ “ ผมต้องการถ่ายภาพภาพยนตร์ที่มีรูปลักษณะของสิ่งมีชีวิตและการเคลื่อนไหวทั้งหมดเพื่อที่จะหยุดมันอีกครั้ง...ผมต้องใช้การถ่ายภาพเป็นวิธีในการปลุกผีที่ฟื้นคืนชีพด้วยภาพที่มีอยู่มากเกินไป”

ซูกิโมโตะ ตระหนักถึงความย้อนแย้งของผลงานชุดนี้ในปัจจุบัน การถ่ายภาพทำหน้าที่ตรงความเป็นจริงและภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากภาพถ่ายหลายพันภาพ เพื่อนำความเป็นจริงที่ถูกแช่แข็งนี้กลับมา เคลื่อนไหว ดังนั้นรูปถ่ายของ ซูกิโมโตะ จึงจับภาพความเป็นจริงที่เคลื่อนไหวกลับไปสู่ความเป็นจริงที่ เคยหยุดนิ่งเป็นภาพถ่ายแต่ละภาพ ในขณะที่มันซับซ้อนมากขึ้นภาพที่น่าเสนอก็กี้อยู่ในขอบเขตของ มันเองซึ่งเป็นขอบเขตของสิ่งที่กล้องมองเห็นเท่านั้น! “ ภาพนั้นเป็นสิ่งที่ไม่มีอยู่จริงในโลกแห่งความเป็นจริง แล้วใครเคยเห็นบ้าง? คำตอบของผมคือ มันเป็นสิ่งที่กล้องเห็น”



ภาพที่ 2.3 Revolution (1990-2002) ศิลปิน Hiroshi Sugimoto

www.sugimotohiroshi.com/new-page-80 (สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2 ศิลปิน(กลุ่ม) Teams lab



ภาพที่ 2.4 MORI Building DIGITAL ART MUSEUM teamLab Borderless, Tokyo

<https://borderless.teamlab.art/th/> (สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2563)

teamLab (f. 2001) คือการรวมกลุ่มคนที่หลากหลาย ผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ เช่นศิลปิน โปรแกรมเมอร์ วิศวกรแอนิเมชัน CG นักคณิตศาสตร์และสถาปนิกซึ่งการปฏิบัติงานร่วมกันพยายามที่จะนำทางจุดบรรจบของศิลปะวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและธรรมชาติ โลก

หลังจากการก่อตั้งในปี 2001 โดย โทชิยุกิ อิโนโคะ(Yoshiyuki noko) และสมาชิกกว่า 400 คนพวกเขา ก็ค่อย ๆ สร้างผลงานออกแสดงทั่วโลกจนผลงานอยู่ในคอลเล็กชันถาวรของ Art Gallery of New South Wales, Sydney หอศิลป์เซาท์ออสเตรเลียแอดิเลด: พิพิธภัณฑ์ศิลปะเอเชียซิดนีย์ซิดนีย์, พิพิธภัณฑ์เอเชียโซไซตี้ นิวยอร์ก; Borusan Contemporary Art Collection, อิสตันบูล, หอศิลป์แห่งชาติวิกตอเรียเมลเบิร์น; และ Amos Rex เฮลซิงกิ และปัจจุบันมี พิพิธภัณฑ์ ถาวรของพวกเขาอยู่ 2 แห่งที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น แห่งแรกคือ MORI Building Digital Art Museum: teamLab borderless ตั้งอยู่ในเมืองโอไดบะ และ teamLab PlanetsTOKYO ตั้งอยู่ในเมืองโทโยสุ

พวกเขามีจุดมุ่งหมายเพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับโลกและการรับรู้ใหม่ ๆ ผ่านงานศิลปะ เพื่อที่จะเข้าใจโลกรอบตัวผู้คนจึงแยกตัวเองออกเป็นหน่วยงานอิสระโดยมีขอบเขตที่รับรู้ได้ teamLab พยายามที่จะก้าวข้ามขอบเขตเหล่านี้ในการรับรู้ของเราเกี่ยวกับโลกความสัมพันธ์ระหว่างตัวเองกับโลกและความต่อเนื่องของเวลา ทุกสิ่งดำรงอยู่ในชีวิตที่ต่อเนื่องยาวนานเประบาง แต่น่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

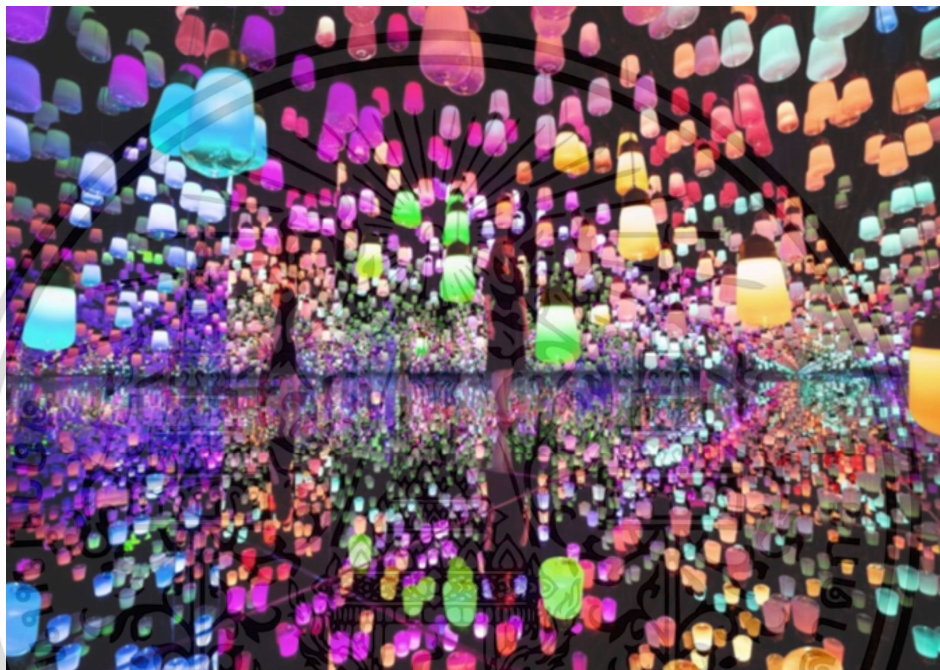
อัจฉริยะไร้พรมแดนผ่านเทคโนโลยีเป็นตัวกลางที่จะสื่อสารผ่านให้ผู้เข้ามาชมเชื่อมโยงกับตัวเอง กับผู้อื่นที่เข้ามาร่วมชม และธรรมชาติ ภายในตัวอาคารจะคงแนวคิดที่ว่า ไร้พรมแดนเป็น “museum without map” ที่ผลงานสามารถเคลื่อนไหวลื่นไหลเชื่อมต่อกันได้ภายในพื้นที่ 10,000 ตารางเมตร แบ่งออกเป็น 5 โซน อันประกอบด้วย Borderless World, teamLab Athletics Forest, Future of Lamp ba? EN Tea House (N MORI Building Digital Art Museum: teamLab borderless) ก่อตั้ง โทชิยูกิ อิโนโกะ กล่าวไว้ว่า “พวกเขาทำงานกันเป็นทีมคอยหาไอเดีย ความรู้ในงานศิลปะ และทดลองอยู่ตลอดเวลาเหมือนกับ ห้องวิจัยห้องหนึ่งนั่นแหละ จึงเป็นที่มาของคำว่า teamLab



ภาพที่ 2.5 ภาพเข้าพเจ้าขณะชมงาน WHERE ART MEETS SCIENCE, Singapore

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นเวลาหนึ่งปีนับตั้งแต่ที่เปิดให้เข้าชมในเดือนมิถุนายน 2018 พิพิธภัณฑ์แห่งนี้มีผู้เข้าชมแล้วราว 2.3 ล้านคนจากกว่า 160 ประเทศทั่วโลก สำหรับ teamLab Planets จัดแสดงงานในธีม “a museum where you move through water” โดยผู้เข้าชมจะต้องเดินเท้าเปล่าในพื้นที่ที่โอบล้อม ด้วยงานศิลปะขนาดมหึมา และหลังจากผ่านไปหนึ่งปีนับตั้งแต่มีการเปิดให้เข้าชมเมื่อเดือนกรกฎาคม 2018 พิพิธภัณฑ์แห่งนี้มีผู้เข้าชมแล้วกว่า 1.25 ล้านคนที่เดินทางมาจาก 106 ประเทศทั่วโลกมียอดผู้เข้าชมสูงสุดของโลกสามอันดับแรกประจำปี 2018



ภาพที่ 2.6 Forest of Lamps MORI Building DIGITAL ART MUSEUM teamLab Borderless, Tokyo <https://borderless.teamlab.art/th/> (สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2563)

ผลงานศิลปะชุดป่าแห่งโคม ภายในห้องที่เต็มไปด้วยโคมไฟเกิดจากการสะท้อน (Reflect) ของผนังกระจกทั้ง 4 ด้านทำให้เรารู้สึกว่าถูกโอบล้อมไปด้วยโคมไฟนับไม่ถ้วน เมื่อคนยืนนิ่งใกล้กับโคมไฟมันจะส่องสว่างและเปล่งสีที่สะท้อนออกมา แสงจะกลายเป็นจุดเริ่มต้นและกระจายไปยังหลอดไฟสองดวงที่ใกล้ที่สุด แสงจากหลอดไฟสองหลอดที่ใกล้ที่สุดจะส่งสีเดียวกันไปยังหลอดอื่น ๆ โดยกระจายออกไปอย่างต่อเนื่อง แสงที่ส่งผ่านจะสะท้อนออกมาเป็นแสงจำเพียงครั้งเดียวโดยส่งผ่านไปยังหลอดไฟที่ปิดจนกว่าหลอดไฟทั้งหมดจะส่องสว่างเพียงครั้งเดียวแล้วจึงกลับไปหลอดไฟดวงแรก แสงของหลอดไฟเพื่อตอบสนองต่อปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์แบ่งออกเป็นสองส่วนกลายเป็นเส้นแสงหนึ่งเส้นผ่านหลอดไฟทั้งหมดตามลำดับในที่สุดก็พบกันที่หลอดไฟดวงแรกที่กลายเป็นจุดเริ่มต้น การจัดเรียงโคมไฟที่เกิดจากกระบวนการดังกล่าวดูเหมือนจะสุ่ม แต่แสงยังคงส่องไปยังหลอดไฟที่ใกล้เคียงที่สุดซึ่งให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ และเนื่องจากวิถีแสงของหลอดไฟเชื่อมต่อกันด้วยเส้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เดียวแสงที่เกิดจากหลอดไฟหลอดหนึ่งและแสงที่เกิดจากหลอดไฟอื่น ๆ จึงมักจะข้ามกันเสมอ การจัดเรียงโคมไฟไม่เพียง แต่สวยงามในรูปแบบคงที่ แต่ยังรวมถึงรูปแบบไดนามิกเมื่อเปิดใช้งานโดยผู้คนในพื้นที่ในลักษณะต่อเนื่อง มันแสดงให้เห็นถึงพื้นที่ของยุคใหม่ที่ปรับตัวและเปลี่ยนแปลงเนื่องจากการเคลื่อนไหวของผู้คนในนั้น



ภาพที่ 2.7 Drawing on the Water Surface Created by the Dance of Koi and People
<https://borderless.teamlab.art/th/> (สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2563)

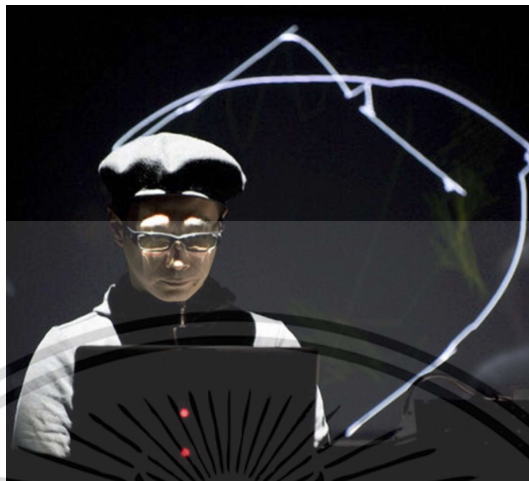
ผลงานชิ้นนี้จัดตั้งอยู่ teamLab Planets TOKYO ที่ปลากราฟแหวกว่ายบนผิวน้ำที่ทอดยาว ออกไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ภายในอาคารเป็นน้ำที่มีคนเดินลงได้ การเคลื่อนไหวของปลาการ์ฟจะ สัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวของคนที่เดินอยู่ในน้ำ เมื่อปลาชนกับผู้คนก็จะกลายเป็นดอกไม้และโปรยลง มา ตลอดทั้งปีดอกไม้ที่บานจะเปลี่ยนไปตามฤดูกาล วิธีของปลากราฟถูกกำหนดโดยการปรากฏตัว ของผู้คน และเส้นติดตามวิถีเหล่านี้บนผิวน้ำ การแสดงผลงานแบบเรียลไทม์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ไม่ได้มีการบันทึกไว้ล่วงหน้าหรือแบบวนซ้ำ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและการติดตั้งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องในตัวเอง ไม่สามารถจำลองสถานะภาพก่อนหน้าได้และจะไม่เกิดซ้ำอีก

teamLab Borderless , [ออนไลน์],เข้าถึงจาก

<https://www.thaibusinessnews.com/readnews.php?id=2062> สืบค้นวันที่ 9 กันยายน 2563

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3 ศิลปิน: เรียวจิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda)



ภาพที่ 2.8 เรียวจิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda) www.orbmag.com/news/ryoji-ikeda-to-showcase-new-exhibition-in-paris/ (สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2563)

เรียวจิ อิเคดะ (Ryoji Ikeda) เกิดเมื่อปี 1966 ที่เมืองกิฟุประเทศญี่ปุ่นอาศัยและทำงาน ใน ปารีส ประเทศฝรั่งเศส เขาเป็นนักแต่งเพลงอิเล็กทรอนิกส์และศิลปินด้านภาพชั้นนำของญี่ปุ่น แรกเริ่ม เขาเป็นศิลปินที่ทำงานด้านเสียงและ DJ ในปี 1990 ต่อมาได้เริ่มต้นแต่งเพลงจากศิลปะหาค หลายแขนง ตั้งแต่ปี 1995 เป็นต้นไป อิเคดะได้มุ่งเน้นไปที่ลักษณะสำคัญของเสียงและภาพที่เป็นแสง โดยอาศัยทั้งความแม่นยำทางคณิตศาสตร์และความสวยงามทางคณิตศาสตร์ อิเคดะ ได้รับชื่อเสียงในฐานะหนึ่งในศิลปินระดับนานาชาติเพียงไม่กี่คนที่ทำงานได้อย่างน่าเชื่อถือทั้งในสื่อภาพและเสียง เขาเรียบเรียงเสียงภาพวัสดุปรากฏการณ์ทางกายภาพและรูปแบบความคิดทางคณิตศาสตร์อย่างประณีต ในการแสดงสดและการจัดวางที่สมจริง

นอกเหนือจากผลงานด้านดนตรีบริสุทธิ์แล้วอิเคดะ ยังทำงานโครงการระยะยาวอย่าง 'datamatics' (2006-) ประกอบด้วยรูปแบบต่าง ๆ เช่นงานภาพเคลื่อนไหวงานประติมากรรมเสียง และสื่อใหม่ที่สำรวจศักยภาพของตนเองในการรับรู้สารหลากชนิดที่มองไม่เห็น ของข้อมูลที่แทรกซึมอยู่ในโลกของเรา โครงการ test pattern" (2008-) ได้พัฒนาระบบที่แปลงข้อมูลทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นข้อความเสียงภาพถ่าย ภาพยนตร์เป็นรูปแบบบาร์โค้ดและรูปแบบไบนารีของ 0 และ 1 ซึ่งจะตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างจุดวิกฤตของประสิทธิภาพของอุปกรณ์และ “ขีดจำกัดของการรับรู้ของมนุษย์” ซีรีส์ 'Spectra' (2001-) เป็นงาน Installation ขนาดใหญ่ที่ใช้แสงสีขาวยุติกันเป็นวัสดุ ประติมากรรมขนาดยักษ์จะมีการติดตั้งที่เปลี่ยนแปลงไปตามพื้นที่สาธารณะของแต่ละประเทศที่จัดวาง อิเคดะ ได้ร่วมงานกับ Carsten Nicolai ในโครงการ cyclo' (2000-) ซึ่งตรวจสอบโครงสร้าง

ข้อผิดพลาดและการวนซ้ำในซอฟต์แวร์และเพลงที่ตั้งโปรแกรมด้วยคอมพิวเตอร์พร้อมโมดูลภาพและเสียงสำหรับการแสดงภาพเสียงแบบเรียลไทม์ผ่านการแสดงสดซีดีและหนังสือ (Raster- noton, 2001, 2011) อัลบั้ม +/- (1996), 0 °C (1998), matrix (2000), dataplex (2005) และ test pattern(2008) ของอิเคดะเป็นการบุกเบิกโลกดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แบบมินิมอลใหม่ผ่านเทคนิคและสุนทรียศาสตร์ที่คมกริบ matrix (2000)ยังได้รับรางวัล Golden Nica Award ที่ Ars Electronica ในปี 2001 ผลงานล่าสุด Data - verse1 หนึ่งในโปรเจกต์ X- verse ได้จัดแสดงในงาน Venice Biennale Art 2019 ที่ผ่านมา

ผลงานส่วนใหญ่ของอิเคดะเป็น Installation art กับพื้นที่สาธารณะ เพื่อให้ผู้คนได้รับประสบการณ์ตรงจากการสร้างสรรค์ที่เกิดจากเทคโนโลยีสมัยใหม่แต่ไม่ได้ทิ้งความเป็นธรรมชาติ เพราะผลงานที่เขาล้วนเป็นการเลียนแบบสิ่งที่มีมาจากรธรรมชาติ เขายังพูดไว้ว่า “ผมเป็นเพียงครึ่งหนึ่งของผลงานที่ทำหากปราศจากผู้ชมงานก็ไม่มี ความหมาย” ดังนั้นในแต่ละผลงานเขาต้องการผู้ชมร่วมชมกระตุ้นให้พวกเขาเกิดความรู้สึกบางอย่างที่ไม่อาจพรรณนาได้สิ่งที่ประเสริฐและแปลกใหม่เป็นสิ่งที่ยากจะลืมเลือน



ภาพที่ 2.9 Ryoji Ikeda's 'data-verse 1' installation at this year's Venice Biennale
www.ft.com/content/a4d5a568-ff19-11e9-a530-16c6c29e70ca (สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2563)

เป็นการติดตั้งที่แปลข้อมูลที่ผ่านการประมวลผลเป็นภาพและเสียงของแ่งมุมที่ซ่อนอยู่ของธรรมชาติ ชิ้นส่วนของ audiovisual นี้เป็นส่วนแรกของไตรภาคถือเป็นบทสุดท้ายของงานวิจัย อิเคดะได้ทำต่อเนื่องจากว่าทศวรรษที่แล้ว เขาได้ทำการถอดเสียงแปลงร่างแปลง des / re / meta-builds

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

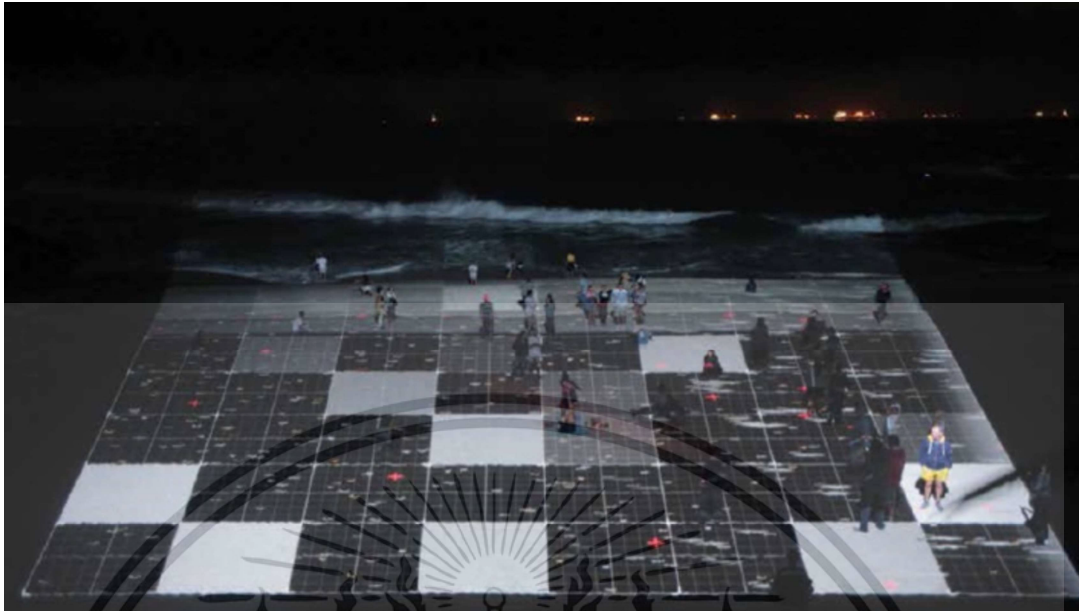
และจัดระเบียบชุดข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ขนาดใหญ่เพื่อให้เห็นภาพและเป็นเสียงของมิติต่าง ๆ ที่อยู่ร่วมกันในโลกของเรา ตั้งแต่อนุภาคมูลฐานไปจนถึงจักรวาล ผลงานชิ้นนี้นำเสนอที่ La Biennale Di Venezia ในปี 2019 เชิญชวนให้ผู้เยี่ยมชมตีความกับภาพและปากเปล่าในจักรวาลอันกว้างใหญ่ของข้อมูลที่เราอาศัยอยู่โดยรวบรวมความรู้ทางวิทยาศาสตร์มากมายที่ คำจูนการดำรงอยู่ของเราโดยรวบรวมแง่มุมที่ซ่อนอยู่ของธรรมชาติซึ่งได้รับการประมวลผลถอดความและเปลี่ยนผ่านชุดข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ Open Source จำนวนมากที่ได้รับจากสถาบันต่าง ๆ เช่น CERN, NASA และ



ภาพที่ 2.10 test pattern [n 2] APR 22 - JUN 13, 2010 "ARTE SONoro", La Casa Encendida, Madrid, ES www.design-calendar.com/2011/06/11/ryoji-ikeda-the-transfinite/ (สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2563)

ผลงานภาพและเสียงล่าสุดจาก Ryoji Ikeda นำเสนอภาพขาวดำที่กะพริบอย่างรุนแรงซึ่งลอยและ ชักกระตุกในความมืดไปสู่ชาวด์แทรกที่มีประสิทธิภาพและมีประสิทธิภาพสูง ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบเรียลไทม์ ศิลปินจะแปลงรูปแบบสัญญาณเสียงเป็นรูปแบบบาร์โค้ดที่ชิงโครโนซ์อย่างบนหน้าจอ ความเร็วของภาพที่เคลื่อนไหวนั้นเร็วมาก หลายร้อยเฟรมต่อวินาที ที่นำเสนอความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ของความสัมพันธ์ภาพและเสียง ตลอดจนการทดสอบการตอบสนองการรับรู้ของผู้ชม ผลงานชุดนี้อยู่ในซีรีส์ ของ Ikeda ซึ่งเป็นโครงการศิลปะที่สำรวจศักยภาพในการรับรู้ข้อมูลหลายชนิดที่มองไม่เห็นซึ่งแทรกซึมอยู่ในโลกของเรา โครงการนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างจุดวิกฤตของประสิทธิภาพของอุปกรณ์และเกณฑ์การรับรู้ของมนุษย์ซึ่งผลักดันให้ทั้งคู่ไปสู่ขีดจำกัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.11 The Radar, 2012, site-specific installation

www.ryojiikeda.com/project/theradar/ (สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2563)

โปรเจกต์แรกจัดบนชายหาด ที่กรุงริโอ ดีเจเนโร ประเทศบราซิล รูปแบบของจุดของแสง ถูกกำหนดโดยใช้ข้อมูลของ NASA และระบุตำแหน่งของดาวฤกษ์หลายพันดวงที่ปรากฏบนท้องฟ้า จากพื้นที่โลกที่ไซท์ อีเคตะ กล่าวว่าการแม่นยำในการฉายดวงดาวลงบนผืนทรายเป็นความพยายามของเขา “ ที่จะทำให้ผู้คนรู้สึกถึงความสง่างามเล็กน้อย ” แต่สิ่งที่อยากให้เกิดบางอย่างเกี่ยวกับประสบการณ์ การทำงานร่วมกันที่ซับซ้อนของแสงและเสียงในชิ้นส่วนที่เพิ่มเข้ากับเสียงของลมและคลื่นสร้างประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสอย่างเต็มที่ พลังส่วนหนึ่งมาจากความแตกต่างระหว่างจังหวะที่ได้รับตามธรรมชาติของการฉายแสงและ ทิวทัศน์ของเสียงและเสียง / คลื่นตามธรรมชาติของมหาสมุทรและจังหวะการเต้นของคลื่นบน ชายหาด Marcelo Dantas ผู้อำนวยการสร้าง OiR กล่าวว่า “ ความสำเร็จของมันมาจากการ ผสมผสานอย่างดีกับธรรมชาติ “ คลื่นและคลื่นวิทยุ: แสงและดวงดาวเบื้องบน ผู้คนบนผืนทราย The Radar ได้สร้างบทกวีลงไปในจิตวิญญาณของริโอด้วยแสงสี ทราย และน้ำ ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.4 ศิลปิน: ฮีโตะ สเตเยร์ล (Hito Steyerl)



ภาพที่ 2.12 ฮีโตะ สเตเยร์ล (Hito Steyerl) <https://momus.ca/to-cut-and-to-swipe-understanding-hito-steyerl-how-not-to-be-seen/> (สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2563)

ฮีโตะ สเตเยร์ล (Hito Steyerl) ศิลปิน นักทำภาพยนตร์ นักเขียน นักวิชาการชาวเยอรมัน เกิดเมื่อปี 1966 เธอเรียนภาพยนตร์ที่ประเทศญี่ปุ่น และจบปริญญาเอกสาขาปรัชญาที่มหาวิทยาลัยเวียนนา ประเทศออสเตรีย สเตเยร์ลเป็นที่รู้จักจากผลงานศิลปะในรูปของภาพยนตร์และวิดีโออันน่าตื่นตา ที่ผสมผสานเนื้อหาและภาพจากหลายแหล่งที่มา เธอตั้งคำถามต่อโลกยุคโพสดีจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในฐานะเป็นเครื่องมือของอำนาจรัฐเพื่อจับจ้องประชาชน

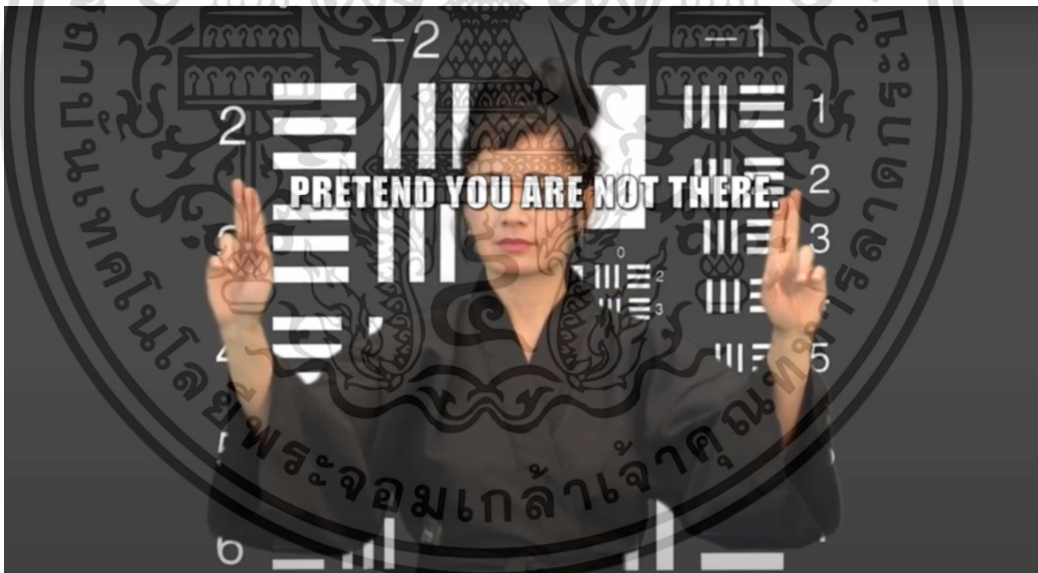
ผลงานส่วนใหญ่ของสเตเยร์ล คือภาพเคลื่อนไหว (Video) สารคดี (Documentary) และศิลปะจัดวาง (Installation Art) ทั้งยังมีการนำเอาเทคนิคการสร้างภาพยนตร์เข้ามาในตัวผลงานของเธอ ในการสร้างสรรค์ผลงานออกมาแต่ละชิ้น เธอต้องทำการค้นคว้าอย่างมากมาย ตระเวนสัมภาษณ์ผู้คน และสำรวจตรวจสอบเรื่องราวและหัวข้อที่เธอสนใจ เรียกได้ว่าทำงานเชิงลึกในข้อมูลอีกทั้งทดลองตัวผลงานอย่างต่อเนื่อง อิทธิพลผลงานของ สเตเยร์ลมีตั้งแต่ Godard, New German Cinema และผลงานของ Harun Farocki ผู้สร้างภาพยนตร์ทดลองไปจนถึงศิลปะการต่อสู้ของ Bruce Lee รวมถึง Theodor W. Adorno นักปรัชญาของ Frankfurt School ประเด็นที่สเตเยร์ลมักตั้งคำถามหนีไม่พ้น ประเด็นทางสังคมและการเมือง ไม่ว่าจะเป็นสิทธิสตรี, เสรีภาพในการเข้าถึงข้อมูลความรู้, วิกฤตผู้ลี้ภัยทั่วโลก, การคอร์รัปชันทางการเมือง, ความขัดแย้งระหว่างประเทศ ไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จนถึงสงคราม และแท้จริงแล้วงานศิลปะนั้นทำลายความเป็นมนุษย์ลงหรือไม่ เมื่อบริษัทผลิตอาวุธ เป็นแหล่งเงินทุนใหญ่ที่สนับสนุนพิพิธภัณฑ์ระดับโลก

สเตเยร์ลเคยทำงานเป็นผู้ช่วยผู้อำนวยการของ Wim Wenders โครงการ Until the End of the World ในปี 1990-1991 ซึ่งทำให้เธอเดินทางไปออสเตรเลีย ญี่ปุ่น ยุโรป และสหรัฐอเมริกา ในช่วงกลางทศวรรษที่ 1990 ก็กลับมาศึกษาต่อด้านการสร้างภาพยนตร์สารคดี แต่คราวนี้ที่ มหาวิทยาลัยโทรทัสและภาพยนตร์ในมิวนิก สารคดียุคแรกของเธอ ได้แก่ Deutschland und das Ich (Germany and the Ego), Land des Lachelns (Land of Smiles), Babenhausen และ Normality 1-0 ตั้งแต่ปี 1994-1999 จัดการกับการต่อต้านขบวนการเหยียดสีผิวและลัทธินีโอนาซี

เธอได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติผ่านการแสดงที่ German pavilion งาน Venice Biennale ในปี 2015 เช่นเดียวกับที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยในลอสแอนเจลิสและพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ในนิวยอร์ก ในปี 2017 สเตเยร์ล กลายเป็นผู้หญิงคนแรกที่ติดอันดับ "power100" ของ นิตยสาร ArtReview รายชื่อที่จัดตั้งขึ้นโดยคณะกรรมการเจ้าของแกลเลอรี ภัณฑารักษ์ ผู้อำนวยการ พิพิธภัณฑ์และศิลปิน 20 คนจัดอันดับให้เธอเป็น "บุคลิกภาพที่มีอิทธิพลมากที่สุดในโลกศิลปะสากล" ในปีนั้น



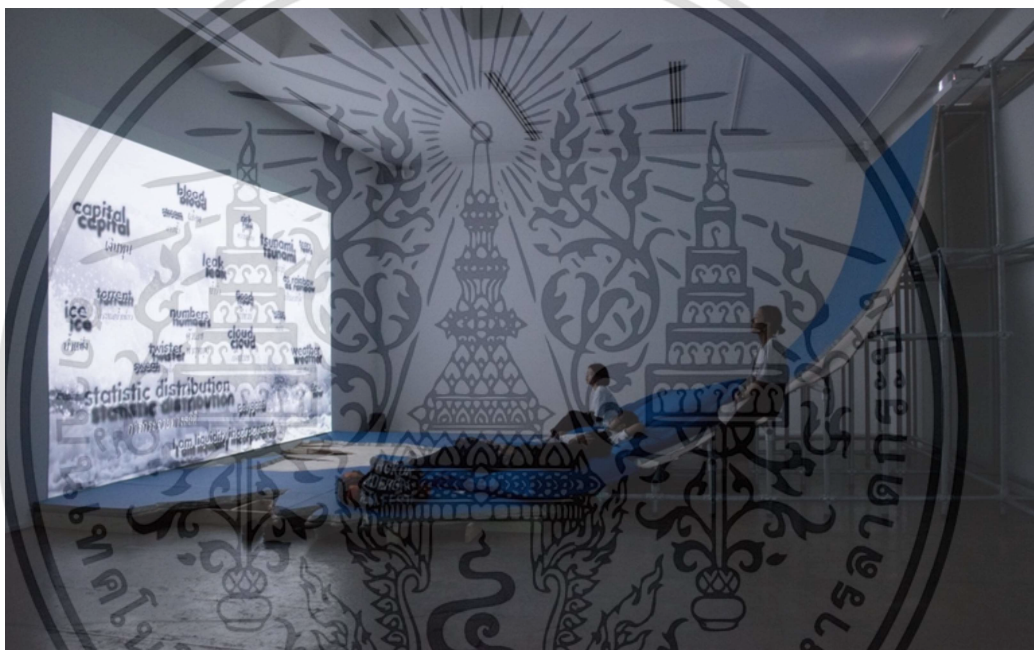
ภาพที่ 2.13 How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational.MOV File (2013)

<https://www.artsy.net/artwork/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file> (สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2563)

สเตเยร์ลกล่าวว่า “สถานการณ์ที่ค่อนข้างมากพบเจอนั้นคือต้องอยู่ภายใต้การถูกบันทึกภาพตลอดเวลา และนั่นเป็นสิ่งที่น่าเศร้า ฉันคิดว่าคนอยากที่จะหนีจากการตรวจตราจับจ้องในระดับที่เกิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปกตินี้ แต่ในขณะที่เดียวกัน การไม่ถูกมองเห็นอาจจะทำให้พวกเขาเป็นอันตรายถึงชีวิตได้” ผลงานวิดีโอความยาว 14 นาที ในวิดีโอนี้เธอได้ทำขึ้นมาตามแบบฉบับวิดีโอ “ฮาวทู” ซึ่งได้บอก 5 วิธีในการทำให้ตัวเองไร้ตัวตนได้ อย่างไรก็ตามในโลกยุคโพสดิจิทัล โดยแต่ละบทเรียน เสนอวิธีแตกต่างกัน เสียชื่อเสียงถึงความตลกร้ายในการทำให้ตัวเองหายไปสามารถป้องกันไม่ให้ตัวเองถูกจับโดยเทคโนโลยีดิจิทัล แต่ท้ายที่สุดแล้วก็เป็นเรื่องที่เหลือเชื่อเกินกว่าจะเป็นไปได้เมื่อต้องอยู่ใต้ของผูที่มีอำนาจเหนือกว่า ยกตัวอย่างบทเรียนที่ 1 ว่าด้วยการทำให้ตัวเองไร้ตัวตนจากการถูกจับตามองผ่านกล้อง ด้วยวิธีการหลบ ซ่อน หรือเดินผ่านไปเลย แต่ท้ายที่สุดแล้วเราไม่สามารถที่จะหลบมันได้เพราะมันคือกล้องที่ถูกถ่ายจากดาวเทียม หรือแม้กระทั่งการทำให้ตัวเองหายไป



ภาพที่ 2.14 Liquidity Inc. (2014) https://xspace.gallery/blogview?i_uid=8m1buwvpvz7ts
(สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2563)

วิดีโอจัดวางซึ่งนำเสนอเรื่องราวของ Jacob Wood อดีตผู้ลี้ภัยชาวเวียดนามที่ได้รับการอุปการะจากครอบครัวอเมริกัน และเติบโตมาเป็นนักวิเคราะห์ทางการเงิน ก่อนที่จะตกงานในช่วงวิกฤตเศรษฐกิจปี 2008 ด้วยความที่ชื่นชอบกิจกรรมศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวแบบผสมผสาน (MMA) ทุนเดิมจึงได้ผันให้กลายเป็นอาชีพหลัก ภายในวิดีโอสารคดีชุดนี้ใช้น้ำเป็นตัวสื่อสารออกมา ผ่านสภาพอากาศนี้สงบจนไปถึงพายุซัดคลื่นน้ำที่อย่างรุนแรง โดยซ้อนทับและรวมเข้าด้วยกันกับ ศัพท์ในโลกอินเทอร์เน็ต และในเชิงอุปมาถึงการไหลเวียนของข้อมูลและสินทรัพย์ในโลกทุนนิยมที่รู้สึก ถึงความไม่มั่นคง ไปจนถึงในเชิงปรัชญาการต่อสู้ตั้งคำถามของบรูซ ลี ที่ว่า “จงไร้รูปทรง ไร้รูปร่าง จงเป็นดั่งน้ำ” โดยจัดวางที่นั่งชมบนแรมป์โค้งลาดเข้าหาหน้าจอเรียงรายไปด้วยเสื่อโยโดซึ่งศิลปิน ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เปรียบเทียบกับแพทที่พังทลายจากพายุที่โหมกระหน่ำอีกทั้งผลงานชิ้นนี้เคยร่วมจัดแสดงที่กรุงเทพฯ ในซีรีส์การแสดงศิลปะวิดีโอและศิลปะแสดงสด Ghost : 2561

2.1.5 ศิลปิน: โอลาเฟอร์ เอเลียสสัน (Olafur Eliasson)



ภาพที่ 2.15 Olafur Eliasson <https://interiordesign.net/designwire/10-questions-with-olafur-eliasson/> (สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2563)

ผลงานศิลปะของ Olafur Eliasson มุ่งเน้นไปที่การรับรู้, การเคลื่อนไหว การรับรู้ทางประสบการณ์ส่วนตัวโดยเฉพาะการจำลองปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่นแสง น้ำตก รุ้งกินน้ำ ขึ้นมาผ่านกระบวนการทางศิลปะ เป็นผลงานที่ไม่ใช่เพียงแค่มองเห็นจาก ทศนศิลป์เท่านั้นแต่ ขยายวงกว้างไปถึงความรู้สึกทางประสาทสัมผัส ทั้ง 5 และการชมงานศิลปะในมิติที่กว้างมาก เขามุ่งมั่นที่จะสร้างความตระหนักสิ่งต่าง ๆ ในสังคมในวงกว้าง โดยเฉพาะประเด็นในระดับโลก ผลงานศิลปะของเขากระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งความคิดต่อยอดมาสู่การลงมือทำให้เกิดขึ้นกับสังคมโลก ศิลปินไม่จำกัดเทคนิคเฉพาะแบบเดียว เขามีผลงานศิลปะไม่ว่าจะเป็นงานประติมากรรม, จิตรกรรม, ภาพถ่าย, ภาพเคลื่อนไหว และศิลปะจัดวางผลงานของเขานั้นไม่จำกัดอยู่เพียงแค่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ เขาทำงานในความหมายที่กว้างออกไปมีทั้งการนำศาสตร์ของสถาปัตยกรรมเข้ามาร่วม, พื้นที่สาธารณะ, การศึกษา, รวมไปถึงการค้นหาความยั่งยืนต่อสภาพภูมิอากาศที่เปลี่ยนแปลงเช่นภาวะโลกร้อน Olafur Eliasson เกิดปี พ.ศ. 2510 เขาเติบโตมาที่ไอซ์แลนด์และเดนมาร์ก ศึกษาศิลปะที่ Royal Danish Academy of Fine Arts ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2532 ถึง พ.ศ. 2538 ในปี พ.ศ. 2538 เขาย้ายไปอยู่ที่กรุงเบอร์ลินและก่อตั้งสตูดิโอ Olafur Eliasson ซึ่งปัจจุบันมีสมาชิกมากกว่าหนึ่งร้อยคน เป็นการทำงานศิลปะที่ใช้องค์ความรู้หลายสาขาเข้าด้วยกัน โดยในสตูดิโอนี้มีทั้ง ช่างฝีมือ, สถาปนิก, นักวิจัย, ผู้บริหาร, พ่อครัว, นักเขียนโปรแกรม, นักประวัติศาสตร์ศิลป์และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นับตั้งแต่ช่วงกลางทศวรรษที่ 1990 Olafur Eliasson นั้นได้สร้างงานศิลปะในพื้นที่สาธารณะมากมายหลายแห่งทั้งโปรเจกต์ Green River ที่ต้องการให้คนตระหนักถึงมลพิษทางน้ำในปี 1998 - 2001 Eliasson แสดงผลงานศิลปะมากมาย ในปี 2003 ได้เป็นตัวแทนประเทศเดนมาร์กแสดงงานที่เวนิว เบียนนาร์เลีย ในปีต่อมา 2004 ได้แสดงงานที่ Tate Modern กรุงลอนดอนประเทศอังกฤษ งาน ชุด The Weather project ที่ Turbin Hall เป็นงานที่ทำให้ชื่อเสียงของเขาเป็นที่รู้จักในวงกว้าง



ภาพที่ 2.16 The New York City Waterfalls, 2008 Brooklyn Bridge, New York, 2008

<https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK100345/the-new-york-city-waterfalls> (สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2563)

ผลงานที่เป็นที่รู้จักของศิลปะอีกชิ้นคือ The New York City Waterfalls ในปี 2008 เป็นการสร้างน้ำตกจำลองขึ้นมากลางเมืองนิวยอร์กที่ได้ทุนสนับสนุนจาก Public Art Found ศิลปินใช้วัสดุหลักที่ชื่นชอบโดยส่วนตัวคือ น้ำ ซึ่งน้ำตกนั้นเราต่างก็ทราบดีอยู่แล้วว่าเป็นสิ่งสวยงามที่ธรรมชาติได้สรรค์สร้างขึ้น แต่ศิลปินกลับสร้างมันขึ้นมาใหม่ในที่ที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ตามธรรมชาติ ซึ่งเป็นงานศิลปะที่ต้องใช้ทั้งความรู้ทางวิศวกรรม, สถาปัตยกรรม, และศิลปะ งานชิ้นนี้ได้มีการนับสถิติ มีคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เดินทางมาชมเป็นจำนวนเกือบ 1 ล้านคน ศิลปินได้เล่นล้อไปกับเมืองนิวยอร์กที่ผู้คนนั้นได้โยกย้ายมาชมท่ามกลางความเร่งรีบวุ่นวายของเมือง นำขนาดของธรรมชาติมาเทียบกับขนาดของมนุษย์

2.1.6 สรุปแนวคิด รูปแบบ กระบวนการวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปินที่ให้อิทธิพล

แนวคิดในผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินทั้ง 5 ท่านนั้นท่านแรก ฮิโรชิ ซูกิโมโตะ (Hiroshi Sugimoto) มีแนวคิดและกระบวนการทัศนที่ได้อิทธิพลจากโลกตะวันออกที่เน้นการสร้างสมดุลของชีวิต สภาวะภายในเช่นความสงบ และธรรมชาติ ซึ่งใกล้เคียงกับศิลปินท่านที่ 2 คือ ทีมแล็บ (Teams Lab) ที่มีแนวคิดในกระบวนการทัศนที่ข้องเกี่ยวกับธรรมชาติและมนุษย์ แต่ต่างกันที่มีกระบวนการที่ทำงานเป็นทีมทำให้ที่เกี่ยวข้องกับหลากหลายศาสตร์ทั้งศิลปะและเทคโนโลยี ซึ่งเรียวกิจ อิเคดะ (Ryoji Ikeda) ก็เป็นอีกหนึ่งศิลปินที่มีแนวคิดการทำงานด้านนี้แต่เขาจะเน้นหนักทางด้านความสัมพันธ์ของเสียงและภาพแต่ยังยึดโยงแรงบัลดาลใจที่มาจากธรรมชาติด้วยเช่นกัน ในทางกลับกันฮิโตะ สเตเยร์ล (Hito Steyerl) เป็นศิลปินที่มีแนวคิดที่เน้นมาทางด้านทฤษฎี เขาเป็นทั้งนักปรัชญาและศิลปินโดยมีแนวคิดเกี่ยวข้องกับโลกยุคโพสดีจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในฐานะเป็นเครื่องมือของอำนาจรัฐเพื่อจับจองประชาชน ส่วนโอลาเฟอร์ เอเลียสสัน (Olafur Eliasson) นั้นมีรากฐานแนวคิดที่ผสมผสานที่มุ่งเน้นสร้างความตระหนักรู้ในสังคมวงกว้างและการขยายขอบเขตศิลปะจากทัศนศิลป์ไปสู่กับรับรู้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยมีการทำงานเป็นทีมเช่นเดียวกันซึ่งภายหลังเขาจะให้นำหนักทางด้านแนวคิดและให้ทีมเป็นผู้ทดลองผลิตผลงาน

กระบวนการสร้างสรรค์และรูปแบบงานศิลปะที่ส่งอิทธิพลนั้น ภาพเคลื่อนไหวเป็นการศึกษาในผลงานของทีมแล็บ (Teams lab) เรียวกิจ อิเคดะ (Ryoji Ikeda) ที่จะใช้ภาพเคลื่อนไหวในการนำเสนอแต่ขยายขอบเขตเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมโดยเรียกอีกอย่างว่า Projection Mapping (ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งใหม่ในวงการภาพเคลื่อนไหว) ทำให้ปัจจุบันทั่วโลกได้นำมาปรับใช้ทั้งงานศิลปะและงานเชิงพาณิชย์ ในส่วนของภาพถ่าย ฮิโรชิ ซูกิโมโตะ (Hiroshi Sugimoto) นั้นถือว่าเป็นแรงบัลดาลใจต่อข้าพเจ้าเป็นอย่างมากที่นำเสนอภาพถ่ายนามธรรมที่นำเสนอสภาวะภายในและได้อิทธิพลจากงานจิตรกรรมในยุค 1950 โดยเฉพาะผลงานของ Mark Rothko (1903-1970) ที่เรียกว่า Color field painting นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังค้นภาพอีกหนึ่งรูปแบบในการนำเสนอผลงานที่นอกจากงานศิลปะแล้วยังมีสำเนียงของผู้สร้าง ฮิโตะ สเตเยร์ล (Hito Steyerl) มีสำเนียงที่ขบถ, ต่อต้าน ซึ่งนำเสนอผลงานที่ลุ่มลึกไปด้วยการค้นคว้าวิจัยเชิงวรรณกรรม ส่วนศิลปินอีกท่าน โอลาเฟอร์ เอเลียสสัน (Olafur Eliasson) ถือได้ว่าเป็นศิลปินที่มีความอ่อนน้อมและสร้างความประทับใจให้กับข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก ทั้งการสร้างศิลปะให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม การอนุญาตให้ธรรมชาติเป็นผู้ร่วมสร้างผลงานทำให้การเข้าถึงของผู้ชมงานศิลปะนั้นเต็มอิ่มไปด้วยความประทับใจและสร้างบทสนทนาหลังจากรับชมเสร็จเสมอๆ

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากงานวรรณกรรม

2.2.1 นิยามความหมายของโซเชียลมีเดีย

ความหมายของคำว่าโซเชียลมีเดียในปัจจุบันยังไม่มีนิยามตายตัว เนื่องจากการปรับตัวอยู่ตลอดเวลาของเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้ผู้ที่ศึกษาเกี่ยวกับโซเชียลมีเดียมีความหมายอย่างกว้างๆ ซึ่งข้าพเจ้าจึงเลือกนำเสนอให้เห็นความหลากหลายในนิยามของคำว่า โซเชียลมีเดีย มากกว่าที่จะพยายามหาความหมายเพียงหนึ่งเดียว



ภาพที่ 2.17 Social media <https://www.nuttaputch.com/4-steps-of-social-media-strategy/> (สืบค้นเมื่อ 29 กันยายน 2563)

แดเนียล มิลเลอร์ (Daniel Miller,) ผู้บุกเบิกสาขาวิชามานุษยวิทยาดิจิทัล (Digital Anthropology) คนสำคัญได้อธิบายว่าความหมายของ Social Media คือ การช่วงชิงพื้นที่ที่อยู่ตรงกลางระหว่างการกระจายเสียงและการสื่อสารส่วนตัวแบบคู่ตามขนบดั้งเดิม โดยเลือกให้คนกำหนดขนาดของกลุ่มและระดับความเป็นส่วนตัวได้ซึ่งเราเรียกว่าสถานะความเป็น สังคมที่ปรับระดับได้มั่นคง มอบศักยภาพในการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ให้กับเราในแบบที่ไม่เคยมีมาก่อน (มิลเลอร์ แดเนียล, *Why we post : ส่องวัฒนธรรมโซเชียลมีเดียผ่านมานุษยวิทยาดิจิทัล*, พิมพ์ครั้งแรก, กรุงเทพฯ : บุ๊คสเคป, 2562, หน้า 25)

แนวคิดของแม็คลูฮัน (Marshall McLuhan, 1964) นักวิชาการด้านสื่อมวลชนชาว อเมริกัน ที่ได้นำเสนอแนวคิดไว้ว่า “The medium is the message” ในหนังสือ *Understanding media*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

the extensions of man โดยอธิบายว่า medium หรือสื่อหรือช่องทางการสื่อสารหรือวิธีการที่ใช้ในการส่งผ่าน ข้อมูลข่าวสารเนื้อหาสาระต่างๆ สื่อจะมีผลกระทบต่อสังคมไม่ใช่เพียงแค่บทบาทในการส่งเนื้อหาผ่านสื่อเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทตามลักษณะของตัวสื่อเองอีกด้วย ซึ่งบางครั้งกลับมีผลทาง “จิตวิทยาและสังคม” ต่อการรับรู้ของผู้รับสารมากกว่าตัวสารเสียอีก ซึ่งอาจนิยามได้คือ เทคโนโลยีที่มนุษย์ใช้ติดต่อสื่อสาร หรือเชื่อมโยงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเข้าหากัน อาทิ เครือข่ายสังคมออนไลน์ เว็บไซต์ รวมไปถึงอุปกรณ์ต่างๆ ที่ออกแบบมาให้มีการใช้งานแตกต่างกัน

จิตวิทยาและโซเชียมัลมีเดีย (กวีพงษ์ เลิศวัชรา และคณะ, การเรียนรู้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุหลักสูตรการบริหารเทคโนโลยีวิทยาลัย นวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, วารสารออนไลน์ CITU Review ฉบับที่ 1/2556, หน้า 1-7.)

สารคดีเรื่อง “The Social Dilemma” จากผู้สร้าง Jeff Orlowski เป็นสารคดีที่ถ่ายทอดมุมมองของผู้ที่เคยเกี่ยวข้องกับการอยู่เบื้องหลังแพลตฟอร์มที่เราใช้ในโลกรออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็น อดีตวิศวกรของ, อดีตผู้บริหารของ Pinterest, อดีตนักจริยธรรมการออกแบบ Google และยังมีอีกหลายวงการ ทั้ง Twitter, YouTube

แน่นอนว่าการมีโซเชียมัลมีเดียทำให้การเชื่อมต่อรับสารและส่งสารจากทั่วโลกสามารถเป็นเรื่องที่เป็นเครื่องอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันที่มีอิทธิพลกับมนุษย์เป็นอย่างมาก แต่ในทางกลับกันประเด็นในการเกิดขึ้นของโซเชียมัลมีเดียทำให้การละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัวเกิดขึ้น กระจายข่าวปลอมและสร้างความเสียหาย การแบ่งแยก ตัดสิน เข้าใจผิดในสังคม การเมือง ทัศนคติ ทฤษฎีสมคบคิด และการที่สิ่งนี้เองถูกออกแบบมาให้ผู้ใช้งาน เสพติด” จนทำให้เสียสุขภาพจิต วิตกกังวล ซึมเศร้า และกลายคนละเลยความสัมพันธ์กับคนรอบข้างลงไป



ภาพที่ 2.18 สารคดีเรื่อง “The Social Dilemma” จากผู้สร้าง Jeff Orlowski

http://www.impawards.com/tv/social_dilemma.html (สืบค้นเมื่อ 29 กันยายน 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แฮร์ริส (Tristan Harris) อดีตพนักงานฝ่ายออกแบบจริยธรรมในกูเกิล ได้บอกเล่าเรื่องราวตอนหนึ่งในสารคดีได้นำเสนอผลกระทบที่เกิดกับจิตใจ ว่าเขาใช้หลักการของมายากลกล่าวว่า “นักมายากลก็เหมือนนักประสาทวิทยาและนักจิตวิทยา เขาเป็นพวกแรกที่เข้าใจว่าจิตใจของคนทำงานอย่างไร นอกจากนี้ยังมีการศึกษาหลักจิตวิทยาจุดใจที่เขาเคยได้ศึกษาสแตนฟอร์ดก็ยังลงเรียนวิชาวิจัยเทคโนโลยีการชักจูงเพื่อนำมาใช้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้คนในโซเซียลมีเดีย ซึ่งภายหลังเขาเห็นความน่ากลัวของสิ่งนี้เขาจึงลาออกและหันกลับมาก่อตั้ง Center for Humane Technology เพื่อเสริมสร้างการใช้สื่อโซเซียลมีเดียอย่างยั่งยืนและไม่ก่อโทษ

ทิม เคนดอล (Tim Kendall) อดีตประธานฟินเทอเรสต์และผู้อำนวยการสร้างรายได้เฟซบุ๊กเล่าว่า เขาเองก็ยังห้ามตัวเองไม่ให้เผลอหน้าจอต่ไปเรื่อยๆ ได้ แม้จะเลิกงานกลับบ้าน แวดล้อมไปด้วยลูกเล็กสองคนก็ตาม ทั้งๆที่เขาเป็นผู้ออกแบบเอง ซึ่งเขามองว่ามันทรงพลังต่อผู้ใช้เป็นอย่างมาก ความหลงใหลในการเสพติดข้อมูลข่าวสารน่าจะคล้ายสภาวะของการเล่นสล็อตแมชชีน ที่ลุ้นว่าจะ มีสิ่งดีดีที่น่าสนใจอะไร ปรากฏให้เราได้ชื่นชมบ้าง หรือมีใครจะมาถูกใจหรือสนใจเรามากน้อยแค่ไหน ความลุ้น, ความหวัง ความอยากรู้อยากเห็น กลายเป็นแรงกระตุ้นที่ในทางวิทยาศาสตร์กล่าวว่าเป็น การหลั่งสารโดปามีน สารที่เกิดการตื่นตัว ตื่นเต้น หัวใจเต้นเร็วขึ้น ซึ่งมนุษย์ไม่ได้ถูกออกแบบมาให้ หลั่งสารเหล่านี้ตลอดเวลา ผลสุดท้ายทำให้ขาดสมดุลในชีวิตในระดับตัวบุคคล และส่งผลในระดับ สังคม (Jeff Orlowski, **The Social Dilemma** (Netflix), วิดีโอสารคดี, สหรัฐอเมริกา : Exposure Labs, Argent Pictures, The Space Program, 2020)

2.2.1 นิยามของกฎไตรลักษณ์

พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต) ได้กล่าวไว้ว่า ความหมายของไตรลักษณ์ (the Three Characteristics of Existence) โดย ย่อดังนี้ 1) อนิจจตา (Impermanence) ความไม่เที่ยง ความไม่คงที่ ความไม่คงตัว ภาวะที่ เกิดขึ้นแล้วเสื่อมแล้วสลายไป 2) ทุกขตา (Conflict) ความเป็นทุกข์ ภาวะที่ถูกต้องค้ำด้วยการเกิดขึ้นและสลายไป ภาวะที่เกิดกดดันฝืนและขัดแย้งในตัว เพราะปัจจัยที่ปรุงแต่งให้มีสภาพเป็นอย่างนั้นเปลี่ยนแปลงไป จะทำให้คงอยู่ในสภาพนั้นไม่ได้ ภาวะความไม่สมบูรณ์มีความบกพร่องอยู่ในตัวไม่ให้ความสมอยาก แท้จริงหรือความพึงพอใจเต็มให้แก่ผู้อยากด้วยตัณหา และก่อให้เกิดทุกข์แก่ผู้เข้าไปอยากไปยึดด้วย ตัณหา อุปาทาน 3) อนัตตา (Soullessness หรือ Non-Self) ความเป็นอนัตตาความไม่ใช่ตัวตน ความไม่ มีตัวตนแท้จริงที่สั่งบังคับให้เป็นอย่างไร ๆ ได้. (พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต), **พุทธธรรม (ฉบับเดิม)**, พิมพ์ครั้งที่ 14, กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ สหธรรมิก, 2544, หน้า 60) การแสดงอรรถแห่งอนิจจตาเป็น 4 นัย หมายความว่า เป็นอนิจจังด้วยเหตุผล 4 อย่างคือ อุปาทายยุปวัตติโต เพราะเป็นไปโดยการเกิดและการสลายคือเกิดดับๆมีแล้วก็ไม่มี วิปริณามโต เป็นของแปรปรวน คือเปลี่ยนแปลง แปรสภาพไปเรื่อยๆ ตาวกาลิกโต เพราะเป็นของ

ชั่วคราว อยู่ได้ชั่วคราวๆ นิจุปฏิบัติขอบโต เพราะแย้งต่อความเที่ยง คือ สภาวะของมันเป็นไปสิ่งไม่เที่ยงนั้น ชัดกัณอยู่เองในตัวกับความเที่ยง หรือโดยสภาวะของมันเองก็ปฏิเสธความเที่ยงอยู่ในตัว เมื่อมองดูรู้เห็นตรง ตามสภาวะของมันแล้ว ก็จะไม่พบความเที่ยงเลย ถึงคนจะพยายามมองให้เห็นเป็นเที่ยง มันก็ไม่ยอมเที่ยงตามที่คนอยาก จึงเรียกว่ามันปฏิเสธความเที่ยง (พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต), พุทธธรรม (ฉบับปรับขยาย), พิมพ์ครั้งที่ 1, ฉบับข้อมูลคอมพิวเตอร์, หน้า 75)

พุทธทาสภิกขุ ได้กล่าวไว้ว่า ความรู้เรื่องอนิจจังทุกขัง อนัตตา ช่วยได้มากคือ ช่วยให้สามารถ มองเห็นความจริงข้อนี้ ว่าทุกสิ่งที่มีการปรุงแต่งปัจจัยปรุงแต่งนั้นไม่เที่ยงเป็นทุกข์ แล้วทั้งสิ่งที่มีปัจจัย ปรุงแต่ง และไม่มีปัจจัยปรุงแต่ง นั้นเป็น อนัตตา ระลึกถึงบทสวดมนต์ที่สวดให้ดี ๆ ว่า สัพเพ สงขารา อนิจจา, สัพเพ สงขารา ทุกขา, สัพเพ ธมมา อนัตตา พอมาถึงคำว่าอนัตตา ใช้คำรวมหมดว่า ธรรม ในเมื่อ อนิจจัง กับ ทุกขัง ใช้ว่าสังขาร สังขารไม่เที่ยงเป็นทุกข์ ธรรมทั้งปวงเป็นอนัตตา ธรรมทั้งปวงก็คือ ทั้งสังขารและทั้งวิสังขาร ทั้งสังขารและมีใช้สังขาร นี้เป็นอนัตตาเลยไม่มีอะไรที่จะเป็นอัตตาคือเป็นตัวตน จิตจึงไม่มีความคิดที่จะเห็นแก่ตน เพราะมันรู้จักความไม่มีตัวตนของสิ่งทั้งปวง เป็นจิตที่ปราศจากความยึดถือใด ๆ ไร เป็นจิตว่างเป็นจิตที่ไม่มีความถือมั่นใด ๆ (พุทธทาส อินทปณฺโณ, คู่มือมนุษย์, (กรุงเทพมหานคร : ธรรมสภา, 2501), หน้า 31)

2.2.1 สรูปอิทธิพลที่ได้รับจากงานวรรณกรรม

จากการศึกษาพบว่าอารมณ์ความรู้สึกสุขและทุกข์มีผลโดยตรงกับการบริโภคข้อมูลใน โซเชียลมีเดีย ไม่ว่าจะเป็นภาวะความเครียด ความวิตกกังวล การเปรียบเทียบ ดีกว่า ด้อยกว่า และที่น่ากังวล ที่มันเป็นอัตราเร่งที่ไวขึ้นจากโลกยุคอดีต การบริโภคข้อมูลอย่างไม่หยุดหย่อนเพียงปลายนิ้วสัมผัส ปัจจัยหนึ่งมาสาเหตุมาจากการออกแบบให้ผู้ใช้งาน มีพฤติกรรมที่ทำให้ผู้ใช้ เสพติด และหลุดเข้าไปอยู่ในโลกออนไลน์ ในอีกด้านหนึ่งในทัศนะของข้าพเจ้า มีความเห็นว่า แม้โลกของความเจริญหรือการพัฒนาทางเทคโนโลยีนั้น สามารถใช้หลักธรรมชาติหรือพุทธธรรมนำมาใช้วิเคราะห์และอธิบายเทียบเคียงได้ โซเชียลมีเดียแสดงให้เห็นเนื้อหาว่าสรรพสิ่งนั้นมีสภาวะของการเปลี่ยนแปลง อยู่ตลอดเวลา (อนิจจัง) และรวดเร็วยิ่งขึ้นกว่าในอดีต มีการยินดี ยินร้าย ตัดสิน ถูกและผิด มีการแสดงความคิดเห็นหมุนเวียนอยู่ตลอดเวลา และการเข้าไปยึดติดกับการเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้ชีวิตขาดความสมดุลหรือเป็น ทุกข์ ตามปรากฏการณ์ที่ปรากฏ ตามที่กฎไตรลักษณ์ที่อธิบายเรื่อง อนิจจัง ทุกขัง แต่การจะให้เห็นว่าเป็นอนัตตาได้นั้น เป็นจุดที่ไม่ได้เกิดขึ้นกับบุคคลทั่วไปด้วยเช่นกัน การเห็นจุดเชื่อมของสิ่งทั้งสอง ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจที่จะนำเสนอปรากฏการณ์นี้ออกมาในรูปแบบงานศิลปะที่เกิดจากการบูรณาการเรื่อง ศิลปะเทคโนโลยีและพุทธธรรม

บทที่ 3

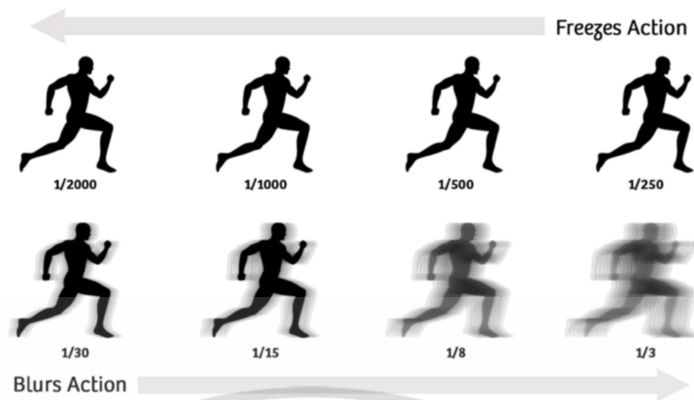
กระบวนการสร้างสรรค์

3.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานเป็นกระบวนการที่นำองค์ความรู้ การตกผลึก จินตนาการ และทักษะ มาผลิตผลงานให้เป็นรูปธรรมโดยเริ่มจากการศึกษาข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้องทั้งแนวคิด แรงบันดาลใจ ทฤษฎีต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ลักษณะการเลื่อนขึ้นลงของการใช้โทรศัพท์มือถือ การไหลของน้ำตก เทคนิคการถ่ายภาพและการแปลงข้อมูลผ่านโปรแกรมของภาพเคลื่อนไหว นำมาผสมรวมกัน เพื่อประกอบสร้างชุดผลงานศิลปะ หลังจากการสังเคราะห์ข้อมูลและการตกผลึกทางความคิดแล้วข้าพเจ้า เลือกใช้ภาพเคลื่อนไหว นำมาสื่อสาร โดยเริ่มจากการบันทึกกิจกรรมในหน้าจอโทรศัพท์มือถือของตนเองที่อยู่แอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก (Facebook) ที่เป็นการบริโภคข้อมูลข่าวสารในชีวิตประจำวันที่มีการ เลื่อนขึ้น-ลงอย่างรวดเร็วโดยมีทั้งภาพและข้อความจำนวนมากผ่านเข้ามาทางสายตาและส่ง ปฏิกริยา ต่อสมองและความรู้สึกภายใน ข้าพเจ้ามองปรากฏการณ์นี้เป็นเหมือนการเผชิญหน้ากับการ ไหลของ กระแสน้ำโดยเฉพาะน้ำตกในธรรมชาติ ที่โถมเข้ามาใส่ผู้มอง ข้าพเจ้าจึงเริ่มต้นศึกษา รายละเอียดของ กระแสน้ำโดยเฉพาะรูปทรงและความโปร่งแสงของกระแสน้ำ รวมถึงการเข้าไป บันทึกเสียงเพื่อนำ กลับมาใช้ประกอบสร้างเป็นนิเวศทางศิลปะ

3.1.1 ผลงานชิ้นที่ 1 Vertical flowing of water fall no.1

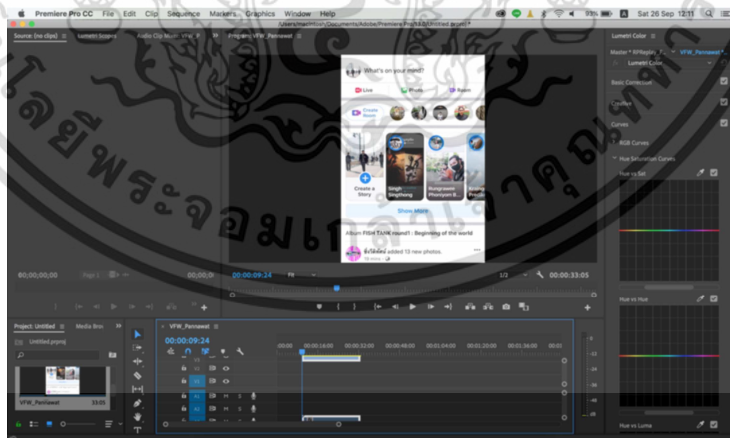
หลังจากเก็บบันทึกภาพเคลื่อนไหวกิจกรรมในหน้าจอโทรศัพท์มือถือ (Screen shot recording) เพื่อมาเป็นวัตถุดิบในการทำงานจำนวนมากพอแล้ว ข้าพเจ้านำข้อมูลเหล่านั้นมาแปลง (Remediation) ให้มีลักษณะเป็นเส้นเหมือนกระแสน้ำ ข้าพเจ้าเลือกเทคนิคของภาพถ่ายประเภท ลองเอ็กซ์โพเชอร์ (Long Exposure) โดยการเลือกใช้ค่าสปีดชัตเตอร์ประมาณ 5 – 10 วินาทีต่อหนึ่ง ภาพ ภาพที่ปรากฏจะมีลักษณะเป็นเส้น และต่อยอดลักษณะภาพนี้มาสู่ภาพเคลื่อนไหวด้วยการใช้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Adobe premiere ในการทำงานด้วยการเอฟเฟกต์ที่ชื่อว่า Directional blur



ภาพที่ 3.1 แสดงลักษณะการบันทึกภาพด้วยความเร็วชัตเตอร์ในความเร็วที่ต่างกัน



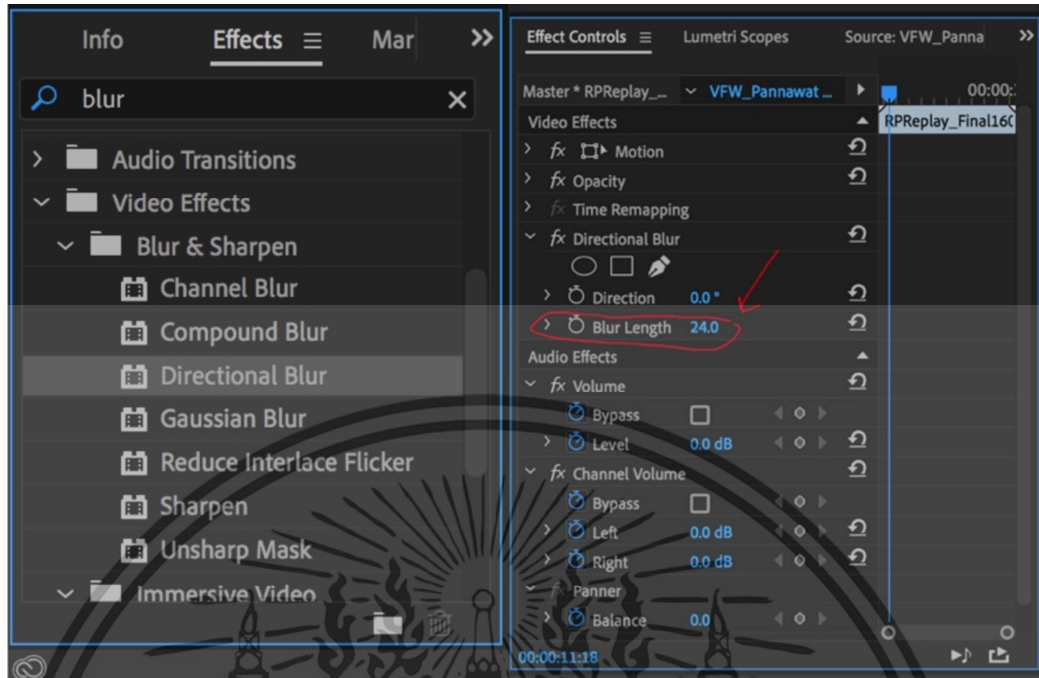
ภาพที่ 3.2 แสดงลักษณะผลลัพธ์เทคนิคการถ่ายภาพแบบ Long Exposure



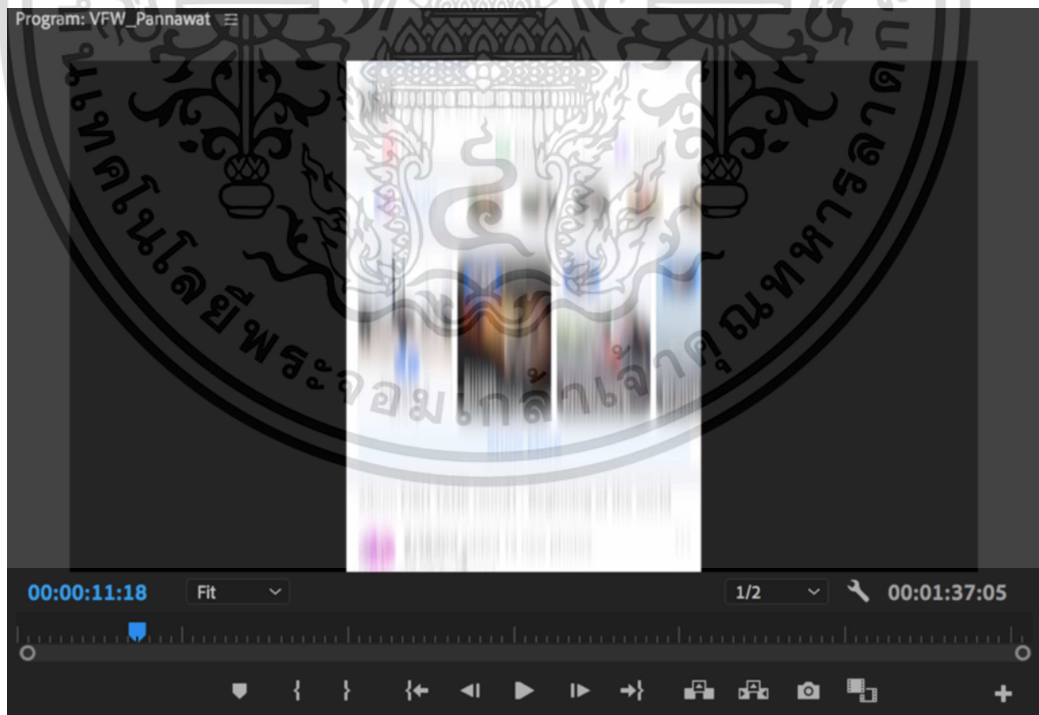
ภาพที่ 3.3 แสดงลักษณะการแปลงข้อมูลที่บันทึกกิจกรรมในโทรศัพท์มือถือด้วยโปรแกรม

Adobe Premiere Pro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

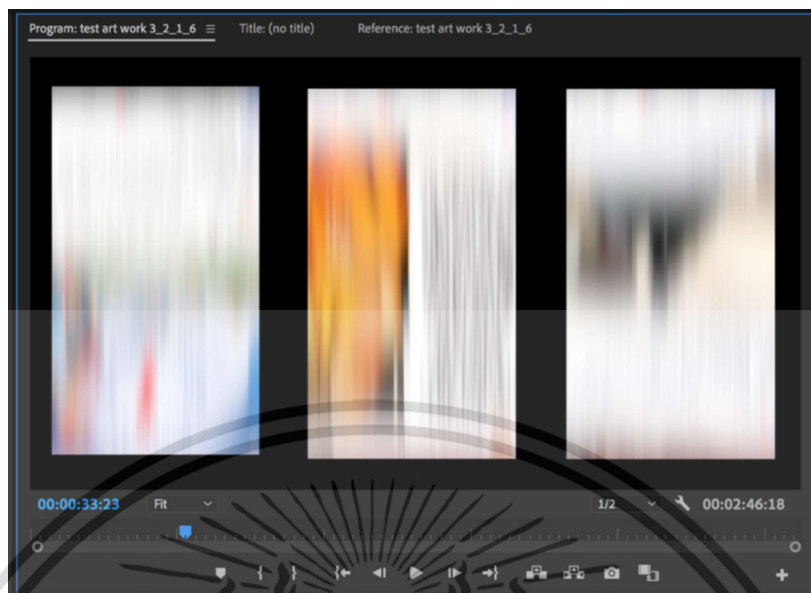


ภาพที่ 3.4 แสดงลักษณะเทคนิค Directional Blur effect : โปรแกรม Adobe Premiere Pro

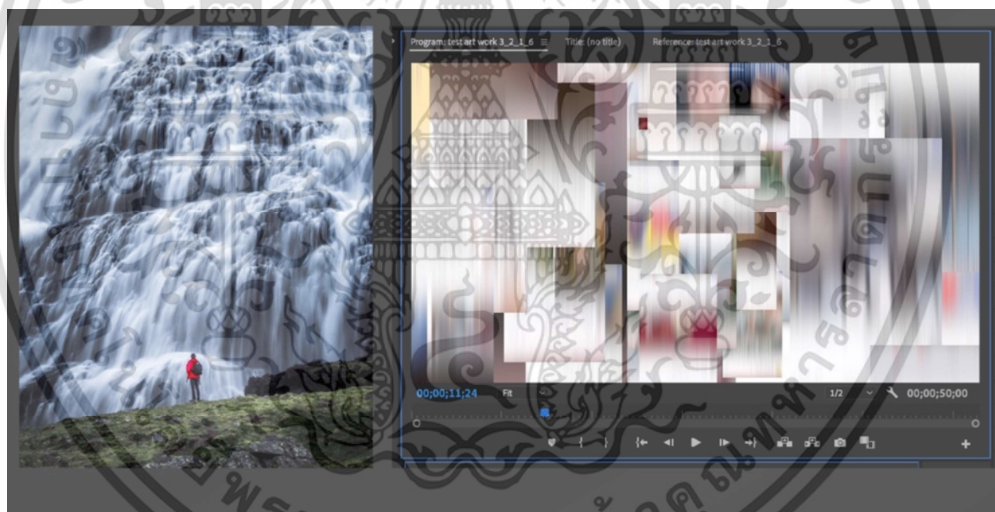


ภาพที่ 3.5 แสดงลักษณะ เทคนิค Blur Length effect : โปรแกรม Adobe Premiere Pro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.6 แสดงลักษณะ Directional Blur effect : โปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 3.7 แสดงลักษณะ Directional Blur effect : โปรแกรม Adobe Premiere Pro

ข้าพเจ้าแปลงข้อมูลที่บันทึกด้วยเทคนิคจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Adobe Premiere Pro ครั้งละไฟล์ และรวม (Export) เป็นหนึ่งคลิป หลังจากนั้นนำคลิปแต่ละชิ้นนั้นกลับเข้ามารวมกันเพื่อสร้างรูปร่าง ตามแรงบันดาลใจที่ได้จากกระแสน้ำตก ด้วยการลำดับชั้นกันทีละเลเยอร์ (Layer) จนมีรูปร่างที่มี ความสัมพันธ์กัน หลังจากนั้นข้าพเจ้าปรับความเร็วการเล่นของคลิปวิดีโอที่ได้มาให้เร็วขึ้น (Speed duration) 500% ผสมกับไฟล์เสียงกระแสน้ำตกเข้ามาประกอบกันและ รวมไฟล์ทุกอย่างเข้าด้วยกัน (Export file) เป็นไฟล์คุณภาพสูง 1 ชั้น ในสกุลไฟล์ MOV. สำหรับนำมาฉายลงตำแหน่งที่ออกแบบ

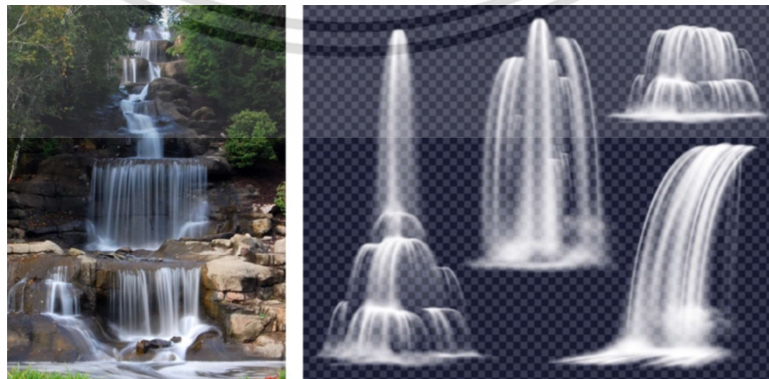
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.8 ภาพผลงานชิ้นที่ 1 ‘Vertical flowing of water fall no.1

กระบวนการต่อมาเป็นการติดตั้งโปรเจคเตอร์เพื่อฉายภาพและการติดตั้งลำโพงเพื่อนำเสนอเสียง ในส่วนของพื้นที่เลือกใช้ผนังสีขาวและนำแผ่นพลาสติกชนิดใสมารองพื้นเพื่อให้เกิดการสะท้อนภาพจากกำแพง เพื่อเชื่อมโยงลักษณะภาพเป็นการสะท้อนของผิวน้ำตามธรรมชาติ ในส่วนของระยะการติดตั้งโปรเจคเตอร์ห่างจากผนังประมาณ 5 เมตร เพื่อให้ภาพนั้นมีขนาดใหญ่ดูโอ้อ่า เกินระดับสายตาทั่วไปตามแรงบัลดาลเริ่มต้น จากนั้นก็ตั้งค่าการนำเสนอไฟล์ภาพเป็นลักษณะของการเล่นซ้ำ และสร้างห้องให้มีมิติเพื่อความคมชัดของสีและแสงจากเครื่องฉายโปรเจคเตอร์

3.1.2 ผลงานชิ้นที่ 2 Vertical flowing of water fall no.2



ภาพที่ 3.9 แสดงลักษณะการศึกษาและลดทอนรูปทรงน้ำตก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2 เป็นการศึกษาโครงสร้างของรูปทรงน้ำตกจากแรงบันดาลใจเริ่มต้น ต่อยอดเป็นการลดทอนรูปทรงในทางธรรมชาติ ข้าพเจ้าประทับใจลักษณะของลำดับชั้นของน้ำตกโดยได้นำมาใช้หลังจากที่ศึกษาและวิเคราะห์ แสดงออกผ่านที่ไม่ใช่ธรรมชาติเช่นแผ่นพลาสติก เข้ามาอยู่ในโครงสร้างเพื่อรับภาพที่ฉายจากเครื่องโปรเจคเตอร์ ซึ่งมีแนวคิดเรื่องของการแสดงออกถึงความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีและธรรมชาติ ซึ่งเป็นหนึ่งในจุดประสงค์ข้างต้นเพื่อสื่อสารถึงการมีชีวิตที่สมดุลผ่านการบำบัดจากธรรมชาติ



ภาพที่ 3.10 แสดงลักษณะการจัดวางโครงสร้างฉากสำหรับฉายโปรเจคเตอร์

กระบวนการถัดมาเป็นการประกอบสร้างโครงสร้างต่าง ๆ ร่วมกับการฉายภาพด้วย โปรเจคเตอร์ โดยเริ่มจากการนำโครงอลูมิเนียมจำนวน 10 ชั้นมาเป็นโครงสร้างชั้นของน้ำตก โดยติดตั้งแผ่นพลาสติกชนิดขึ้นเพื่อเป็นฉากรองรับภาพจากโปรเจคเตอร์ พื้นที่รองรับโครงสร้าง ข้าพเจ้านำดินมาผสมผสานรวมถึงกระจกเพื่อสะท้อนภาพจากด้านเสียนแบบการสะท้อนของผิวน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

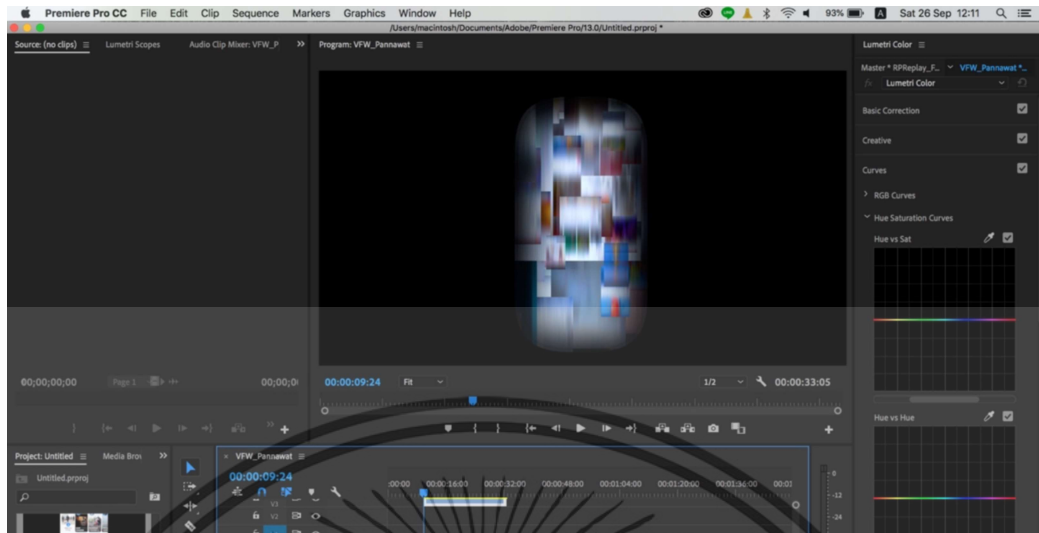


ภาพที่ 3.11 แสดงลักษณะขั้นตอนการจัดวางโครงสร้าง : นำดินมาเป็นส่วนพื้นของงาน

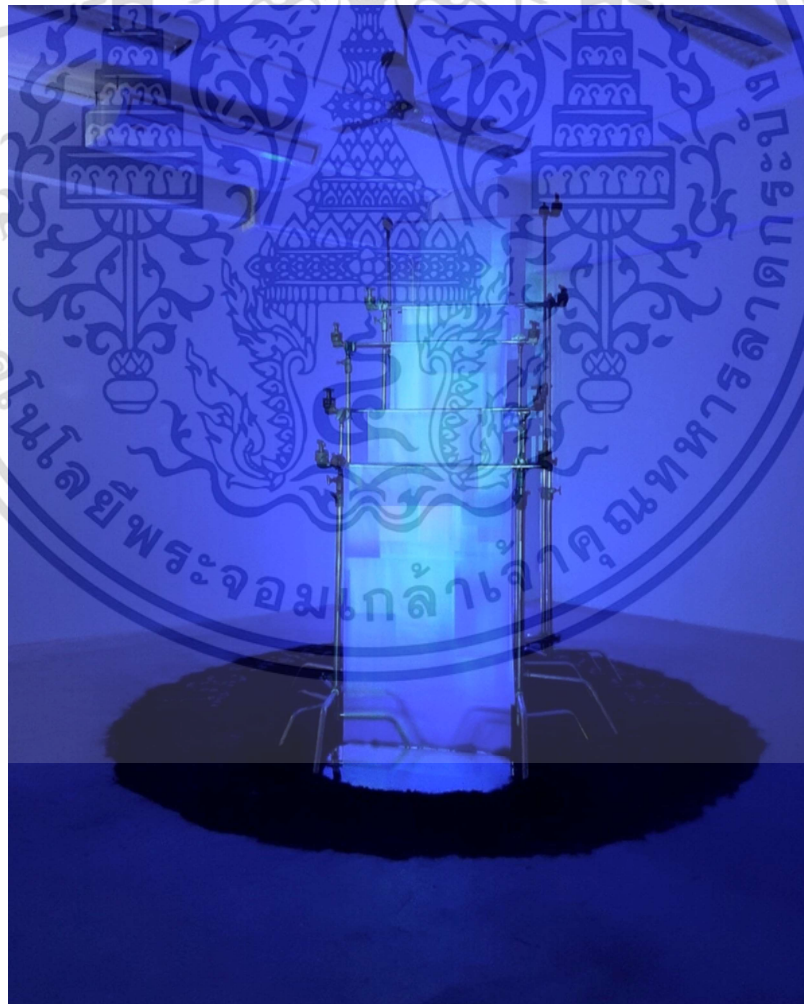


ภาพที่ 3.12 แสดงลักษณะการจัดวางโครงสร้าง : ประกอบแผ่น c พลาสติกใสและจัดรูปทรงดิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

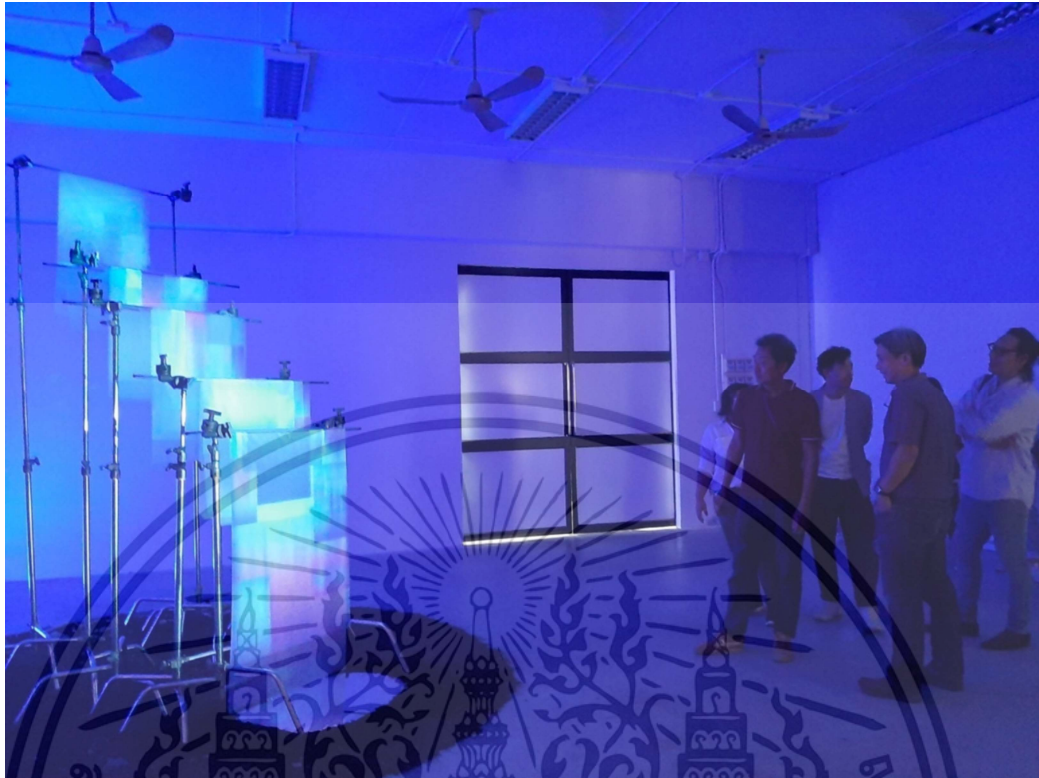


ภาพที่ 3.13 แสดงลักษณะขั้นตอนการปรับเปลี่ยนรูปทรงภาพเคลื่อนไหว ให้ตรงกับโครงสร้างที่ออกแบบด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 3.14 แสดงลักษณะภาพการติดตั้งผลงานเสร็จ สมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



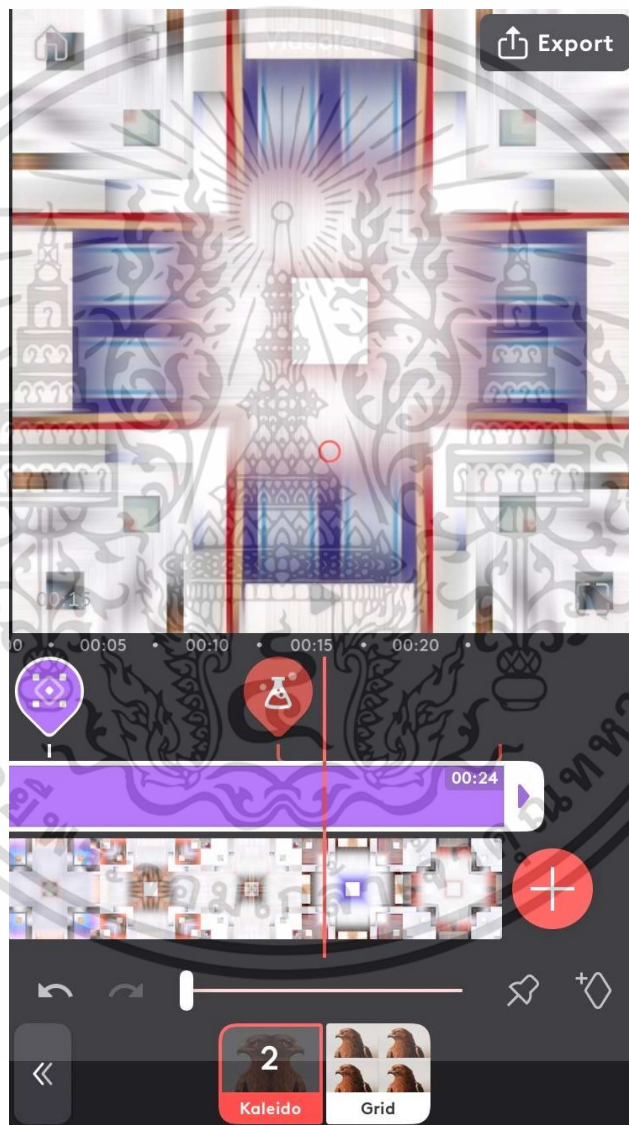
ภาพที่ 3.15 แสดงลักษณะภาพที่การติดตั้งผลงานเสร็จสมบูรณ์และรับคำแนะนำจากคณาจารย์

ภายหลังจากการขึ้นโครงสร้างสำเร็จข้าพเจ้าก็นำไฟ LED สีน้ำเงินมาติดตั้งด้านหลังเพื่อให้บรรยากาศของห้องเป็นสีฟ้าและปรับขนาดขอบเขตของภาพที่จะนำมาฉายไปในโครงสร้างเพื่อให้มีความสัมพันธ์กันด้วยการสร้างเงาดำมาปิดด้านข้าง ให้เป็นลักษณะแนวตั้งตามรูปทรงของโครงสร้างที่ทำไว้ รวมถึงการติดตั้งลำโพงเพื่อนำเสนอเสียงน้ำตกที่นำเข้ามาประกอบกันเพื่อสร้างนิเวศน์ของงานศิลปะขึ้น ขณะฉายภาพลงโครงสร้าง ผู้ชมจะได้ยินเสียงกระแชน้ำตกและภาพวิดีโอที่ไหลในทิศบนลงล่างโดยตั้งชื่อผลงานว่า Vertical flowing of water fall no.2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

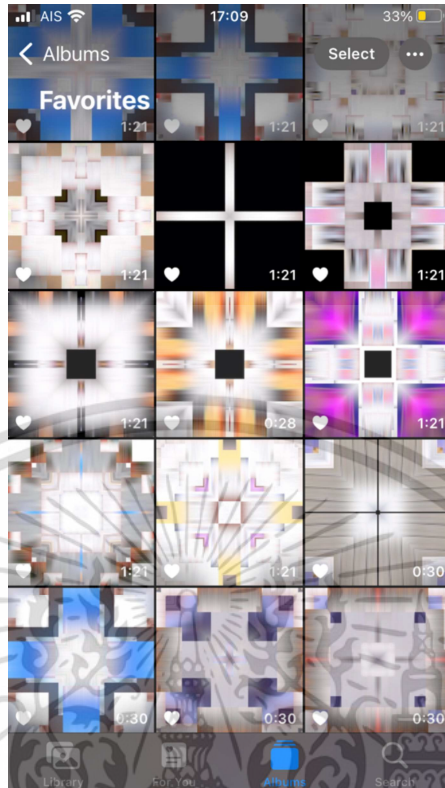
3.1.3 ผลงานชิ้นที่ 5 และ 6 FLOW no.1-2

ผลงานชิ้นนี้ได้พัฒนารูปแบบจากงานทั้ง 3 ชิ้นแรกมีการปรับเปลี่ยนภาพที่เป็นเส้นแนวตั้งที่เป็น Vertical ให้กลายเป็นมุมมองแบบ 4 เหลี่ยม แสดงออกถึงความถูกจำกัดอยู่ในกรอบ กฎของระบบ บางอย่างที่มีในโลกออนไลน์ โดยเพิ่มเทคนิคในการสร้างภาพที่เรียกว่า kaleido ในโปรแกรมชื่อ Videoleap เป็นการสะท้อนภาพที่มีลักษณะเดียวกันกับกระจกเลียนแบบลักษณะของกล้อง kaleidoscope



ภาพที่ 3.16 แสดงลักษณะการสร้างงานด้วยเทคนิค kaleido ภาพ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.17 ภาพการสร้างงานด้วยเทคนิค kaleido ภาพ 2



ภาพที่ 3.18 ภาพการสร้างงานด้วยเทคนิค kaleido ภาพ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อได้ผลงานวิดีโอที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว นำมาแสดงผ่านจอ LED ติดตั้งบนพื้นที่จริงเพื่อดูการทำงานของผลงานศิลปะที่มีต่อพื้นที่และผู้ชม เพื่อกำหนดระยะและขนาดที่เหมาะสมสำหรับการแสดงผลงาน



ภาพที่ 3.19 แสดงลักษณะการติดตั้งจอ LED กันพื้นที่จริงของผลงานชิ้นที่ 5



ภาพที่ 3.20 แสดงลักษณะการติดตั้งจอ LED กันพื้นที่จริงของผลงานชิ้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานผลงานสร้างสรรค์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ภายใต้หัวข้อ “ภาพสะท้อนวิถีชีวิตของการสื่อสารในยุคปัจจุบัน” เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวของการรับรู้ข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อโซเชียลมีเดียในยุคปัจจุบัน ที่มาการผสมผสานแนวคิดของพุทธศาสนาและปรากฏการณ์วิทยาเข้าด้วยกัน ผ่านการเล่าเรื่องด้วยการหยิบยกความสัมพันธ์ทางโลกทางกายภาพและโลกไซเบอร์สเปซเข้าด้วยกัน โดยมีการนำรูปแบบภาพเคลื่อนไหวและเสียงนำมาถ่ายทอดเป็นงานศิลปะในรูปแบบวีดิโออินสตอลเลชัน การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้านี้ได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วนคือ 1.วิเคราะห์ผลงานโดยรวม คือเนื้อหา (Content) และการแสดงออก (expression) 2. วิเคราะห์ทัศนธาตุซึ่งได้แก่เส้น (Line), รูปทรง (Form), สี (Color), น้ำหนัก (Volume), และที่ว่าง (Space), และส่วนที่ 3. คือส่วนของการวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ได้แก่ เอกภาพ (Unity), ความสมดุล (Balance), จังหวะ (Rhythm) สัดส่วน (Proportion โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้เข้าใจวิธีการสร้างสรรค์เพื่อที่สามารถสื่อสารถึงแนวความคิด สร้างสรรค์และเป็นการค้นหาลักษณะเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไปในอนาคต

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

4.1.1 เนื้อหา (Content)

เนื้อหาของผลงานสร้างสรรค์นี้เป็นการพูดถึงการรับรู้ข้อมูลข่าวสารในยุคปัจจุบันผ่านเทคโนโลยีใกล้ตัวเช่นโทรศัพท์มือถือ ที่ต้องการสะท้อนถึงปรากฏการณ์ในสังคมปัจจุบันในเรื่องการบริโภคข้อมูลข่าวสารจำนวนมาก ซึ่งปรากฏการณ์นี้ได้มีผลโดยตรงกับผู้สร้างสรรค์เอง จึงทำการศึกษาและค้นคว้าวิธีการทำงานโดยพบเทคนิคของการทำให้ภาพนั้นซ้อนทับกันจากการเปิด màn ขัดเตอร์ของกล้องถ่ายภาพ ซึ่งข้าพเจ้าได้นำรูปแบบของเทคนิคนี้มาประยุกต์ใช้กับภาพเคลื่อนไหวก่อให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวที่ดูเป็นนามธรรมโดยหยิบยืมลักษณะการเคลื่อนไหวของกระแสน้ำนำมาอุปโลกน์กับการรับรู้ข้อมูลข่าวสารในยุคปัจจุบัน

การนำลักษณะของน้ำเข้ามาใช้ในงานนี้ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อสารถึงการผสมผสานกันระหว่างความเป็นพื้นที่ทางกายภาพและพื้นที่ทางไซเบอร์ เป็นการสื่อสารถึงความสัมพันธ์ในยุคปัจจุบันที่สังคมเราเริ่มเข้ามาสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ มนุษย์นั้นได้มีปฏิสัมพันธ์กับโลกไซเบอร์สเปซทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยเฉพาะสังคมออนไลน์ (Social Media) รวมไปถึงการหยิบยก

ลักษณะของนำมาใช้นี้เป็นการผสมผสานของแนวความคิดทางพุทธศาสนาในเรื่องความไม่เที่ยงแท้ ความแปรเปลี่ยนตลอดเวลาที่อยู่ใน อริยสัจ 4

การผสมผสานของสิ่งต่างๆที่ได้นำมาเป็นสัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์นี้ ทำให้ก่อเกิดรูปแบบของการสร้างสรรค์วีดิโออินสตอลเลชัน (video installation) ที่หลอมรวมทั้งปรากฏการณ์ในสังคมยุคดิจิทัล ธรรมชาติ และพุทธศาสนา นำมาสื่อสารและสะท้อนผ่านศิลปะเพื่อสร้างความตระหนักผู้ในการดำรงชีวิตในปัจจุบันที่สังคมกำลังก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล

4.1.2 การแสดงออก (expression)

จากแรงบัลดาลใจของที่มาคือลักษณะการใช้งานในสื่อออนไลน์ในปัจจุบัน ที่ถูกออกแบบให้เคลื่อนไหวในระนาบตั้ง เช่น เลื่อนขึ้นและลง ส่งผลให้ก่อเกิดเป็นแรงบัลดาลใจที่โยงไปถึงการเคลื่อนไหวของสายน้ำโดยเฉพาะน้ำตก เป็นการเคลื่อนไหวของการไหลของน้ำและนำมาเปลี่ยนกับข้อมูลในแต่ละวันที่ผมพบจากการใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือ ผสานกับการเลือกใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมและวัสดุอุตสาหกรรมเช่นโลหะและกระจกที่บ่งบอกถึงความไร้ชีวิต แข็งต่อความรู้สึก รวมไปถึงการแสดงออกของผลงานชิ้นนี้จึงเป็นการ เชื่อมโยงลักษณะการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาตามลักษณะของกระแสน้ำ ทั้งนี้การหยิบหยกน้ำตก อีก นัยหนึ่งเป็นการสร้างความสมดุลในวิถีชีวิตสมัยใหม่ที่ต้องการนำเสนอประเด็นของการอยู่ร่วมกัน ระหว่างการพัฒนาของเทคโนโลยีและการเห็นความสำคัญของธรรมชาติ ซึ่งนำมาแสดงออกผ่านภาพ และงานศิลปะในรูปแบบวีดิโออินสตอลเลชัน

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ (Visual Element)

4.2.1 สี (Color)

วิเคราะห์ทัศนธาตุขั้นที่ 1

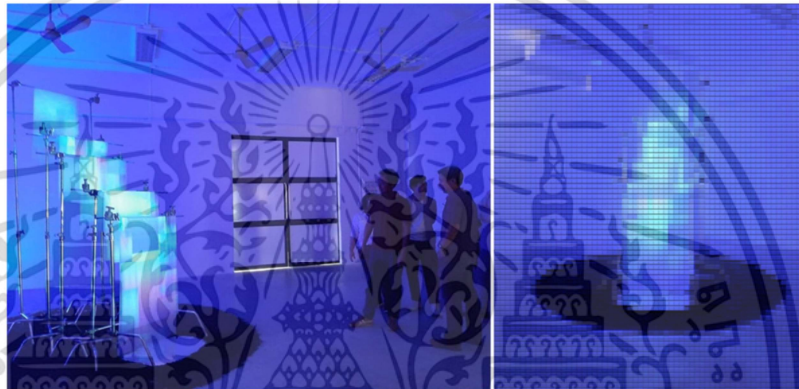


ภาพที่ 4.1 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีโดยรวมของผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีในงานชุด The vertical flowing of water wall no.1 สัตว์ส่วนสีที่มากที่สุดคือสีขาวและสีเทา เป็นสีที่มาจากไฟล์ข้อมูลที่บ้านที่มาจากหน้าจอโทรศัพท์มือถือและนำมาปรับให้เป็นรูปร่างกึ่งนามธรรมเป็นเส้นๆ ทำให้การทำงานของสีขาวและเทา เชื่อมโยงไปถึงภาพจำของกระแสน้ำตกในธรรมชาติ แต่ผลงานยังคงปล่อยให้สีสรรอื่นๆเช่นฟ้า ม่วง ชมพู ดำ อยู่ในงานเพื่อให้ยังคงเข้าใจในส่วนของเนื้อหาอยู่ว่าเป็นสีของข้อมูลข่าวที่เราบริโภคอยู่ในแต่ละวัน แต่สีโดยรวมของงานชิ้นนี้แล้ว ยังคงเป็นสีขาวและสีเทา ที่เกิดจากภาพพื้นหลังส่วนใหญ่ของพื้นแพลตฟอร์มเช่น facebook เป็นต้น

วิเคราะห์ทัศนธาตุชิ้นที่ 2



ภาพที่ 4.2 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีโดยรวมของผลงานชิ้นที่ 2

ลักษณะของสีในงานชุด The vertical flowing of water wall no.2 แบ่งออกเป็นสีในภาพรวมและ สีภายในภาพของไฟล์วิดีโอ โดยรวมเป็นการใช้สีฟ้าไปจนถึงน้ำเงิน เป็นสีที่มาจากแสงทั้งหมดไฟ และสีจากการแสดงผลงานจอโปรเจคเตอร์ การใช้โทนสีเย็นสร้างความสัมพันธ์ของความเย็น สงบนิ่ง

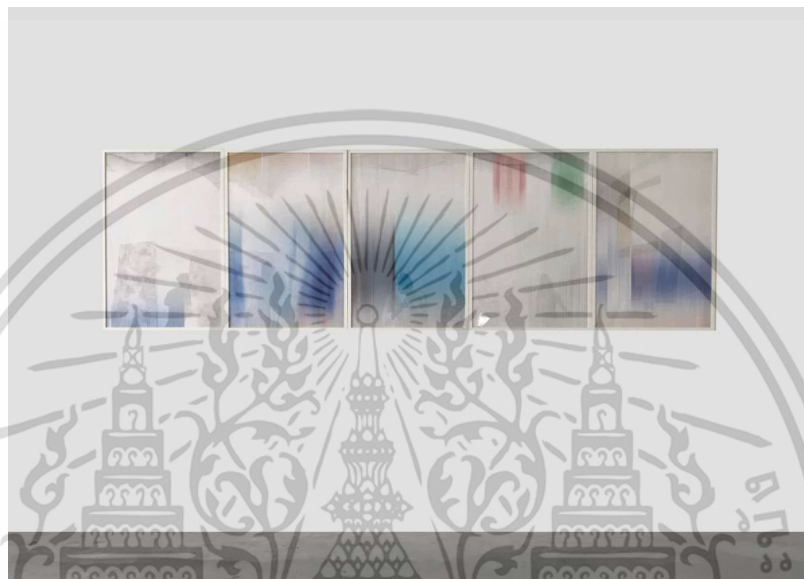


ภาพที่ 4.3 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีภายในวิดีโอของผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนสีในวิดีโอจะเป็นสีขาวยประมาณ 75 % และสีที่หลากหลาย โดยจุดประสงค์ต้องการให้ความ
 ความ ใกล้เคียงของสีขาวยในกระแสน้ำที่ไหลลงมาจากน้ำตก ส่วนความหลากหลายของสีได้มาจาก
 ข้อมูลที่ บันทึกมาในสื่อโซเซียลมีเดีย สร้างหลากหลายของการรับรู้ผ่านสีต่างๆที่อยู่ภายในอีก 25 %

วิเคราะห์ทัศนธาตุชิ้นที่ 3



ภาพที่ 4.4 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีโดยรวมของผลงานชิ้นที่ 3



ภาพที่ 4.5 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีในแว่น VR ของผลงานชิ้นที่ 3

สีของผลงานชิ้นที่ 3 The vertical flowing of water wall no.3 ยังคงยึดค่าสีเดิมคือสีขาว
 และเทาเป็นหลักและมีการแทรกสีฟ้า เขียว ม่วง เหลือง เข้าไปในงานที่เป็นตัวแทนของภาพข่าวต่างๆ
 ที่อยู่ในโลกออนไลน์ ซึ่งการที่มีสีที่หลากหลายนั้นคือการเชื่อมโยงไปถึงข้อมูลที่หลากหลาย
 เช่นเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ทัศนธาตุชั้นที่ 4



ภาพที่ 4.6 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีโดยรวมของผลงานชั้นที่ 4

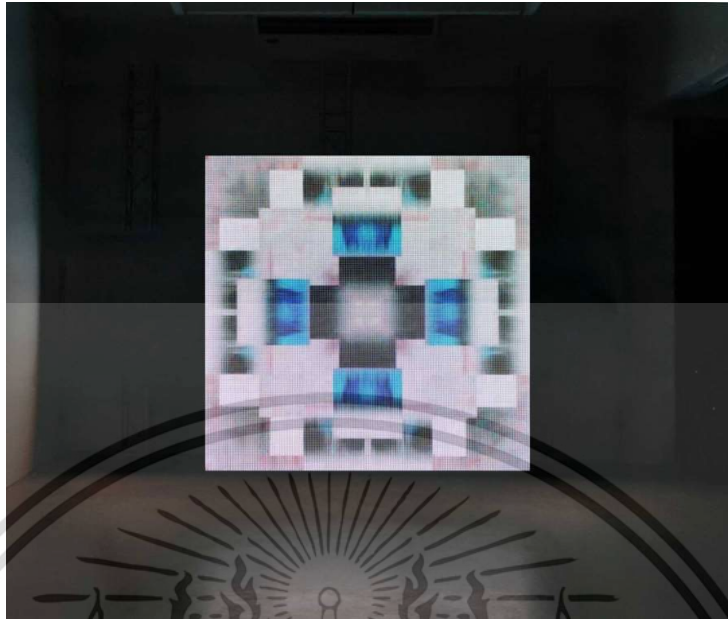
สีของผลงานชุด Untitled, 2021 จะมีองค์ประกอบของสีคือสีในภาพม้วนและวัสดุด้านล่าง การเลือกใช้สียังคงเป็นสีขาวและเทาเป็นหลักเพื่อเชื่อมโยงสีกระแสน้ำ และในรายละเอียดจะมีสีฟ้า เขียว ชมพู ของภายในภาพม้วนและวัสดุไม้และผลงานพิมพ์ที่อยู่ด้านล่าง ความหลากหลายของสีชุดนี้ จะออกมาในสีของความสุกเพิ่มมากขึ้น เพื่อต้องการสร้างความสมดุลที่เกิดจากความตึงเครียดขณะ เสพข้อมูลในโลกออนไลน์

วิเคราะห์ทัศนธาตุชั้นที่ 5 และ 6



ภาพที่ 4.7 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีโดยรวมของผลงานชั้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

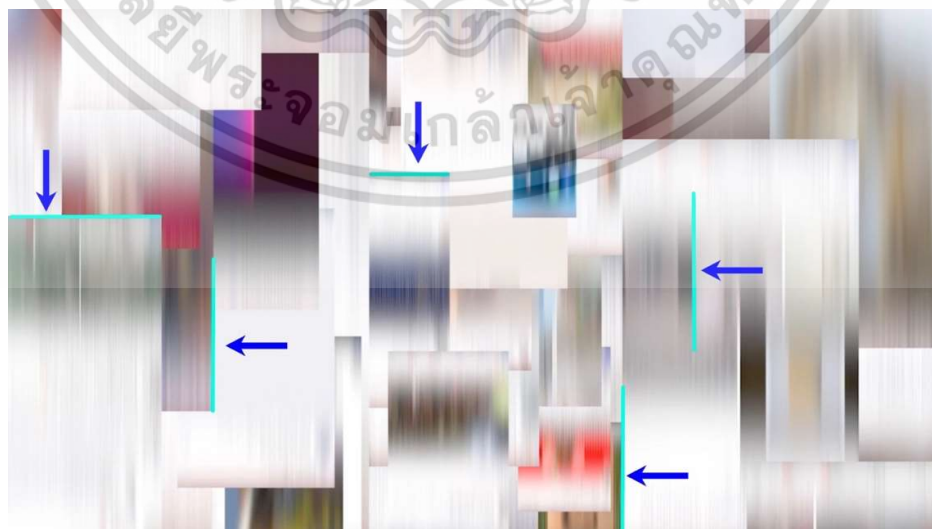


ภาพที่ 4.8 ภาพแสดงการวิเคราะห์สีโดยรวมของผลงานชิ้นที่ 6

ผลงาน FLOW no.1 จะเป็นสีดำเป็นหลักและมีสีขาวและเทาผสมกับสีที่หลากหลาย การใช้สีดำเป็นหลักและมีสีขาวและสีอื่นๆแทรกเข้ามานั้น สะท้อนให้เห็นถึงช่วงเวลาที่มิวสิคชีวิตในโลกออนไลน์ที่อยู่ในห้องมืดและมีแสงจากหน้าจอโทรศัพท์มือถือที่ส่องออกมา ได้ความรู้สึกลึกลับโดดเดี่ยวผ่านองค์ประกอบของสีผ่านงานชุดนี้

4.2.2 เส้น (Line)

วิเคราะห์ทัศนธาตุชิ้นที่ 1

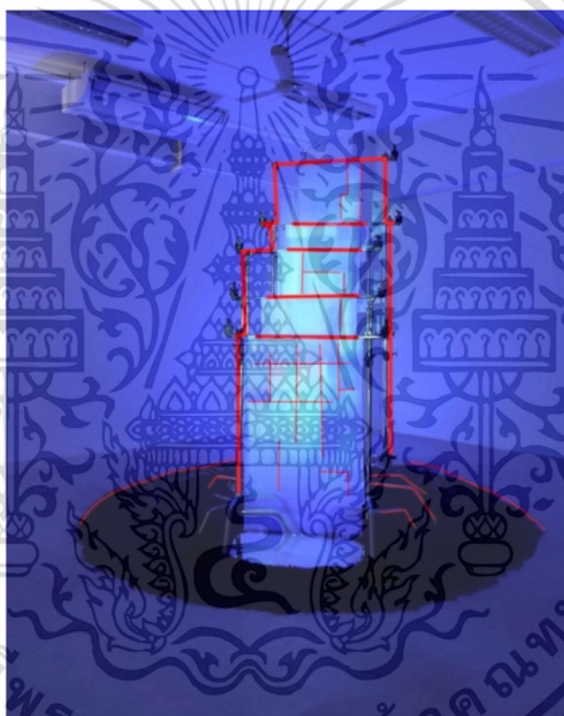


ภาพที่ 4.9 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นของผลงานชิ้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

The vertical flowing of water wall no.2 ผลงานชิ้นนี้มีเส้นแนวตั้งเป็นองค์ประกอบหลัก เส้นที่เป็นแนวตั้งสะท้อนให้เห็นถึงภาพจำของกระแสน้ำและยังรวมไปถึงอัตราส่วนของหน้าจอตทางเทคโนโลยีต่างๆ เช่นโทรศัพท์หรือแพลตฟอร์มต่างๆที่อยู่ในโลกออนไลน์ มีความรู้สึกที่แข็งและโดดเดี่ยว ตรงกันข้ามกับความรู้สึกที่นุ่มละมุนที่ได้รับจากทางธรรมชาติ(Organic form) ทั้งนี้ในผลงานยังมีเส้นแนวนั้นเป็นส่วนประกอบรองลงมาแต่เป็นสัดส่วนที่น้อยกว่า เพื่อต้องการให้เกิดภาพจำของหน้าจอโทรศัพท์มือถือ

วิเคราะห์ทัศนธาตุชิ้นที่ 2

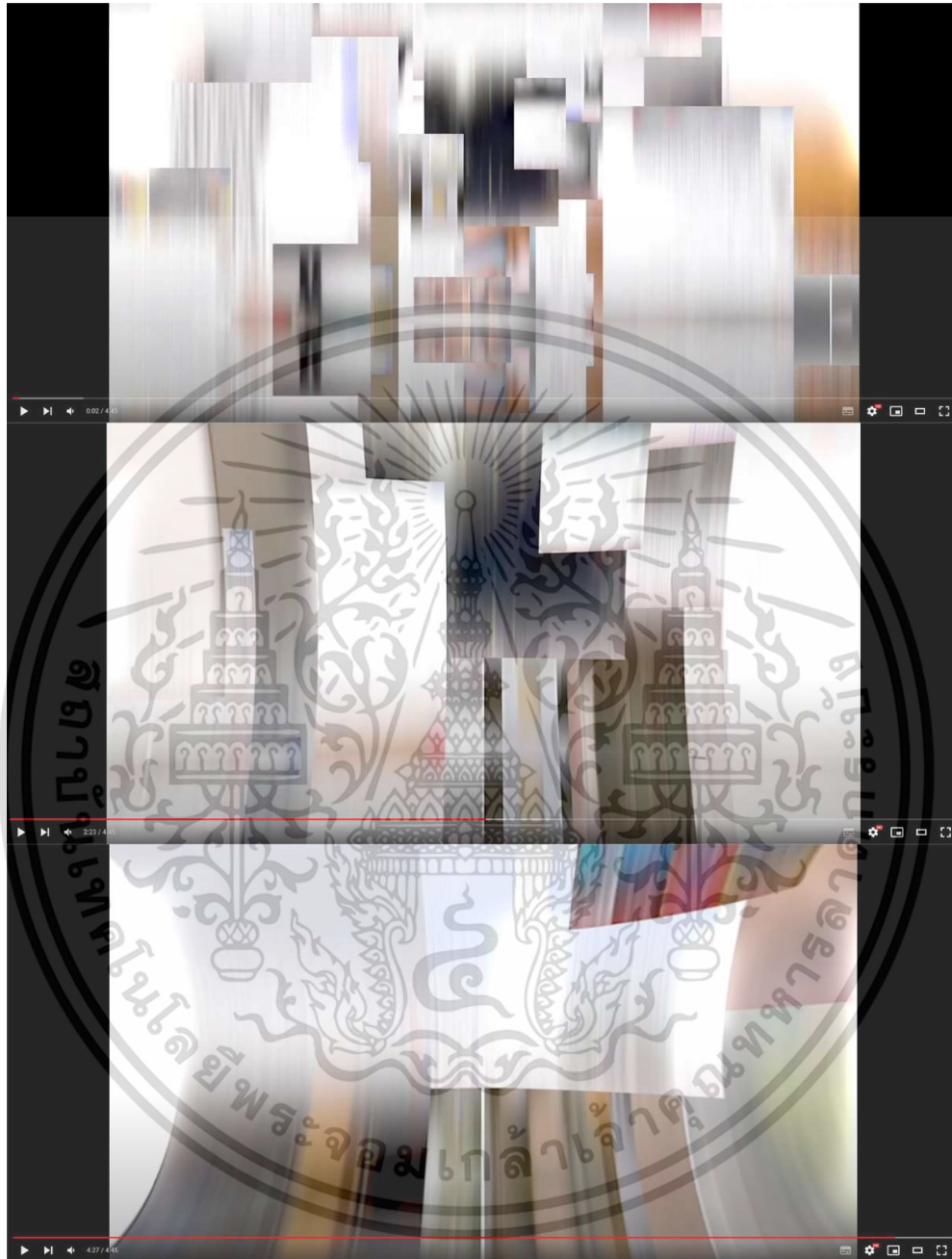


ภาพที่ 4.10 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นของผลงานชิ้นที่ 2

เส้นที่ใช้ภายในผลงานของข้าพเจ้าแบ่งออกได้หลักๆ 3 ประเภทคือเส้นตรง, เส้นหยัก และเส้นโค้ง โดยโครงสร้างเหล็กและพลาสติกที่ใช้เป็นฉาก รองรับภาพจากโปรเจคเตอร์มีการใช้เส้นตรงสร้างความรู้สึกสง่า เพื่อสื่อสารถึงน้ำตก ภายในโครงสร้างมีเส้นหยักจาก และฉากให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างเป็นจังหวะและเส้นโค้งด้านล่างสร้างความรู้สึกนุ่มนวลและลื่นไหล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ทัศนธาตุชิ้นที่ 3



ภาพที่ 4.11 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นของผลงานชิ้นที่ 3

The vertical flowing of water wall no.3 เป็นการแสดงลักษณะของเส้นที่ยืดออกแบบโค้งเมื่อเวลาวิดีโอเลื่อนผ่านไปตามเวลาที่วางไว้ เส้นโค้งเว้านี้ที่ค่อยๆบิดเบี้ยวจากเส้นตรงทั้งแนวตั้งและแนวนอนนี้ ให้ความรู้สึกโอบ วกกลับเข้าหาผู้ชม เชื่อมโยงไปถึงเกลียวคลื่นทางธรรมชาติที่โถมเข้ามาให้ผู้มองภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ทัศนธาตุชิ้นที่ 4



ภาพที่ 4.12 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นของผลงานชิ้นที่ 4

Untitled, 2021 ผลงานชิ้นนี้ได้นำเอกลักษณ์ของทัศนธาตุในเรื่องของเส้นแนวตั้ง (vertical line) มาใช้กับงานโดยตรง ตั้งแต่รูปแบบการสร้างงานเช่น แนวตั้งของจอมือถือ เส้นตั้งตรงของการแขวนผลงานทั้ง 4 ชิ้น ก้อนไม้และงานพิมพ์ภาพ Lenticular ข้าพเจ้าเลือกการทดลองทางศิลปะชุดนี้ให้อยู่ในหมวดของเส้นตรง แนวตั้งทั้งหมด โดยได้แรงบันดาลใจจาก ลักษณะทิศทางการเล่นขึ้น-ลงของการใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือมาเป็นแนวคิดในการทำลงสร้างผลงานชิ้นนี้

วิเคราะห์ทัศนธาตุชิ้นที่ 5 และ 6



ภาพที่ 4.13 ภาพแสดงการวิเคราะห์เส้นของผลงานชิ้นที่ 5 และ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

FLOW no.1 and no.2 ผลงานทั้งสองชิ้นยังคงใช้ลักษณะเส้นตรงทั้งแนวตั้งและแนวนอน โดยจุดประสงค์หลักคือต้องการให้รู้สึกถึงความนิ่ง ความแข็ง ของลักษณะทางกายภาพของอุปกรณ์ทางเทคโนโลยี ล้อไปกับผลงานทางศิลปะที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้น

4.2.3 รูปทรง (Form)

วิเคราะห์ทัศนธาตุชิ้นที่ 1

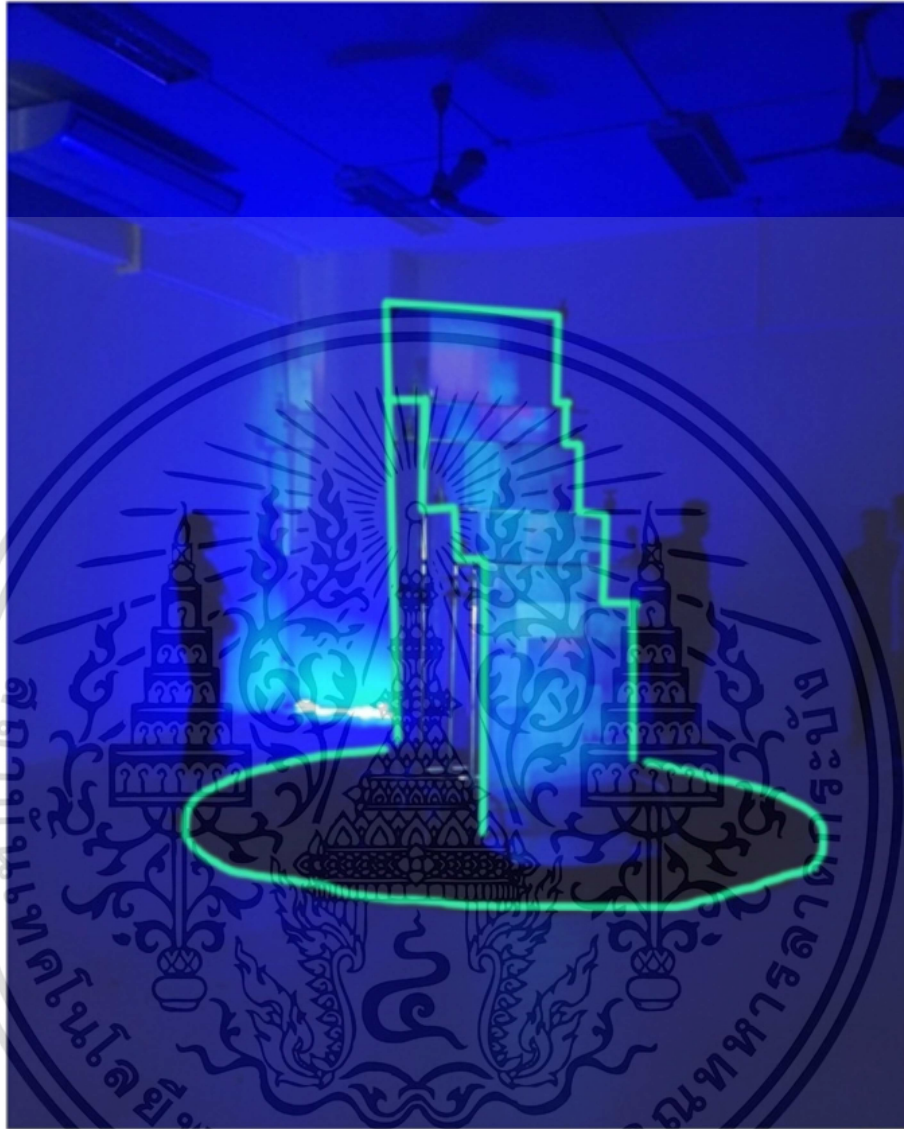


ภาพที่ 4.14 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 1

รูปเรขาคณิตทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้งที่ถูกฉายบนผนังนั้น เป็นรูปทรงที่ถอดลักษณะของหน้าจอโทรศัพท์มือถือและรูปทรงโครงสร้างของกระแสน้ำตก นำมาผสมรวมกัน รวมไปถึงรูปทรงภายในวิดีโอที่เคลื่อนไหวก็ยึดรูปทรงรูปเรขาคณิตสี่เหลี่ยมเช่นเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ทัศนธาตุชิ้นที่ 2

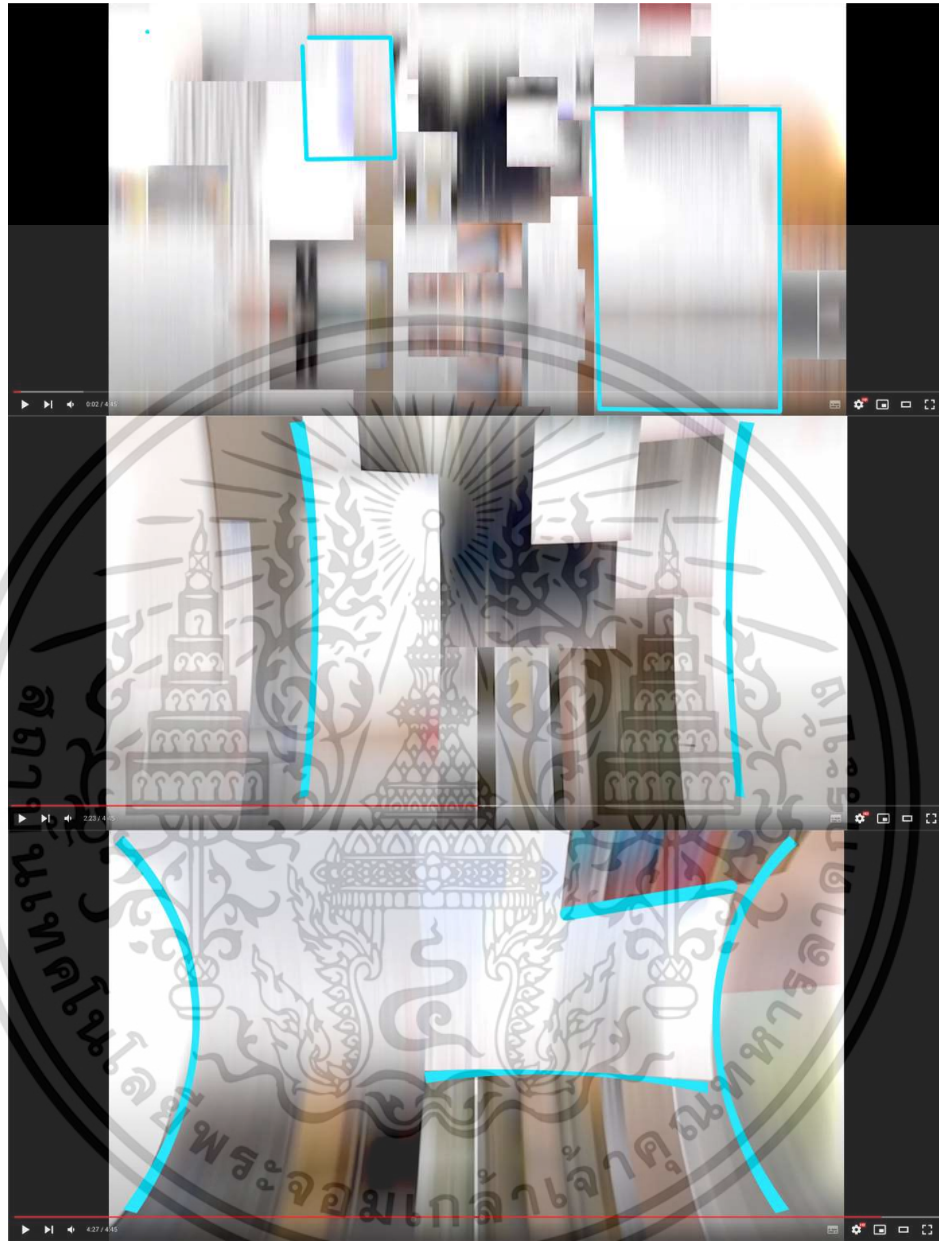


ภาพที่ 4.15 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 2

รูปทรงภายในผลงานเป็นการใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นการสร้างความสัมพันธ์ของรูปทรงสี่เหลี่ยมและวงกลม มีการลดทอนของรูปทรงสี่เหลี่ยมเพื่อสื่อถึงลักษณะทางธรรมชาติของระดับขั้นน้ำตก และนำมาตีความใหม่ให้เป็นสี่เหลี่ยมตั้งฉากที่ดูแข็งและไม่เป็นธรรมชาติเพื่อสื่อถึงลักษณะการออกแบบของอุปกรณ์เทคโนโลยีหรือการออกแบบรูปแบบของการรับรู้ข้อมูลข่าวสารในสื่อโซเชียลมีเดียโดยมากจะเป็นรูปทรงเรขาคณิตพื้นฐาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ทัศนธาตุชิ้นที่ 3

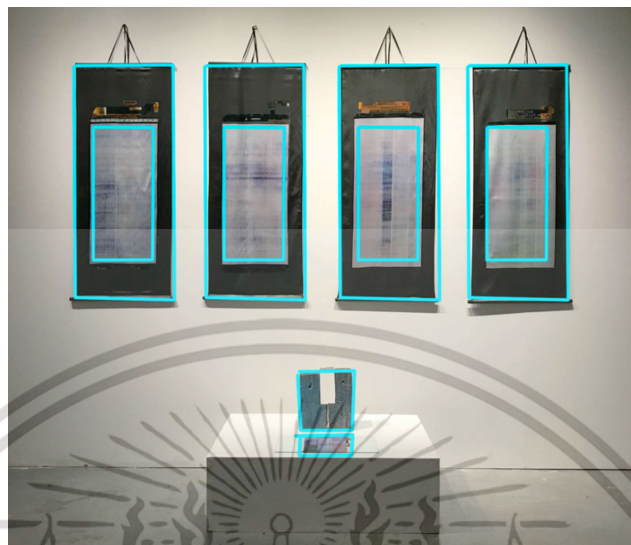


ภาพที่ 4.16 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงานชิ้นที่ 3

ผลงานชิ้นที่ 3 จะแตกต่างออกไปในด้านของรูปทรงที่จะค่อยๆเปลี่ยนรูปทรงไปตามเวลาการชมภาพเคลื่อนไหว ยิ่งเวลานานขึ้นก็จะยิ่งมีการเปลี่ยนแปลงของรูปทรงมากขึ้นเรื่อยๆ กล้อง 4 เหลี่ยมที่เป็นรูปทรงเรขาคณิตจะเริ่มมีโค้งเว้ามากขึ้น เป็นการทดลองสร้างความรู้สึกใหม่ที่นิ่ง เรียกว่าความรู้สึก ลื่นไหล จากรูปทรงสี่เหลี่ยม เพื่อสร้างความแปรเปลี่ยนของความรู้สึกตามทัศนธาตุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

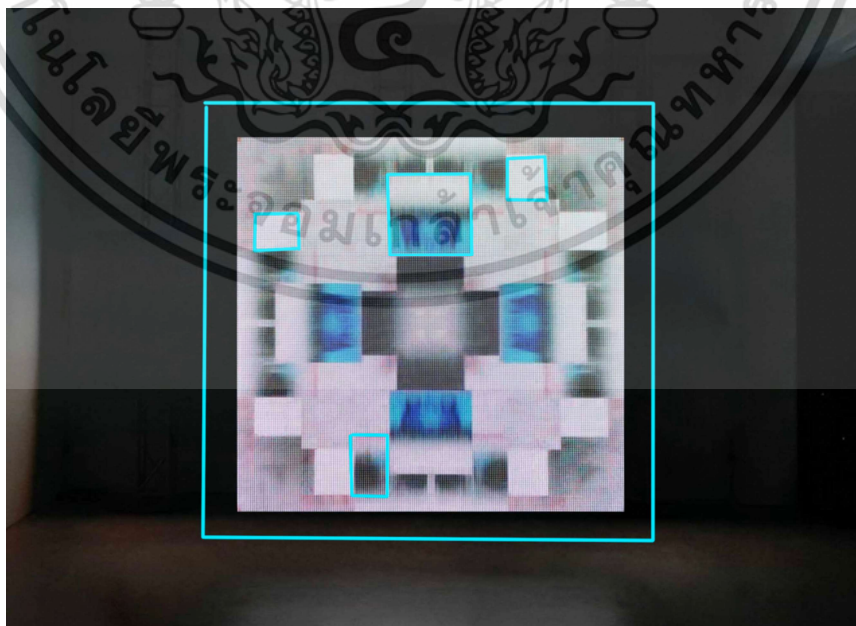
วิเคราะห์ทัศนธาตุชั้นที่ 4



ภาพที่ 4.17 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงานชั้นที่ 4

ผลงานชั้นที่ 4 รายละเอียดงานทุกชิ้นจะแสดงให้เห็นถึงรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้งทั้งหมด ทั้งภาพแขวนผนัง แท่งไม้ ภาพปรีนที่อยู่ด้านล่าง โดยทดลองสร้างผลงานโดยมีที่มาจากอัตราส่วนของ หน้าจอโทรศัพท์มือถือ ให้ความรู้สึกที่ นิ่ง โดด เด่น แต่มีความรู้สึกที่สดคล้องไปกับ สภาวะภายในของ การใช้ชีวิตในโลกออนไลน์ มีความโดดเด่นด้วยคอนข้างสูง ตรงข้ามกับความรู้สึกเสถียรที่ให้ความสงบ

วิเคราะห์ทัศนธาตุชั้นที่ 6



ภาพที่ 4.18 ภาพแสดงการวิเคราะห์รูปทรงของผลงานชั้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สี่เหลี่ยมจัตุรัสและสี่เหลี่ยมผืนผ้า เป็นรูปทรงเลขาคณิตที่เลือกใช้ในงานชิ้นที่ 5 และ 6 สร้างความรู้สึกถูกจำกัดด้วยระบบบางอย่าง ไม่สามารถหลุดออกมาได้จากความรู้สึก บางครั้งก็ให้ความรู้สึกถูกดูดเข้าไปอยู่ในกล่อง 4 เหลี่ยมให้ความรู้สึก แน่นและอุดอู้บ้างในบางครั้ง แต่ด้วยความสมมาตรของกล่อง 4 เหลี่ยม 1:1 ก็สร้างความสมดุลมั่นคงอยู่ด้วยเช่นกัน

4.2.4 น้้าหนัก (Volume)

วิเคราะห์ทัศนธาตุ

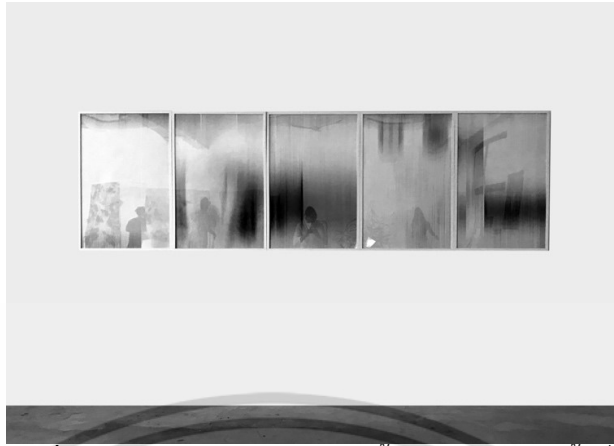


ภาพที่ 4.19 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนักของผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.20 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนักของผลงานชิ้นที่ 2

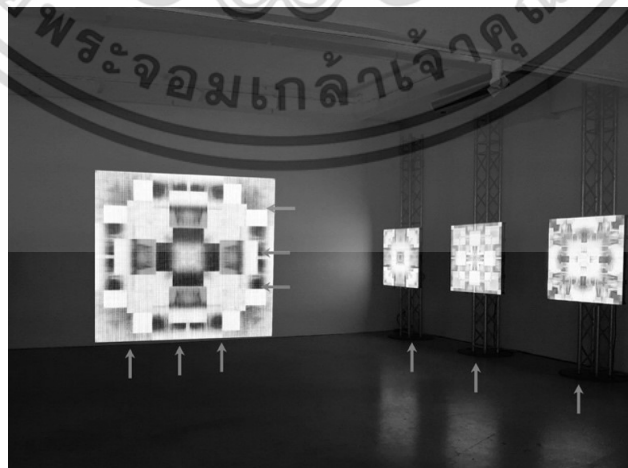
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.21 ภาพแสดงการวิเคราะห์หน้าหนักของผลงานชั้นที่ 3



ภาพที่ 4.22 ภาพแสดงการวิเคราะห์หน้าหนักของผลงานชั้นที่ 4



ภาพที่ 4.23 ภาพแสดงการวิเคราะห์หน้าหนักของผลงานชั้นที่ 5 และ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่หนึ่งน้ำหนักของภาพจะอยู่ในโซนสว่างจนไปถึงกลางโดยเน้นไปที่กระแสของน้ำตกข้อมูล แต่โดยรอบผลงานจะเป็นน้ำหนักดำเข้มสุดซึ่งเกิดจากความมืด ส่วนชิ้นที่ 2 น้ำหนักภายในผลงานชุดนี้จะมีค่าความสว่างเป็นหลักประมาณ 80% ของทั้งผลงานภายใน วิดีโอ ส่วนที่รองลงมาจะเป็นโทนกลางที่มากกว่าน้ำหนักเข้มทำให้ภาพรวมดูมีระยะเพิ่มขึ้นโดยเฉพาะ ภายในวิดีโอ มีจุดมุ่งหมายให้มีความเป็น 2 ระนาบเพื่อสื่อถึงความคุ้นชินกับภาพ ที่ปรากฏบนหน้าจอโทรศัพท์มือถือ ที่โดยส่วนมากจะมีความชัดลึกลงน้อย มีความเป็นกราฟฟิก ส่วนตัวโครงสร้างเป็นในรูปแบบของ 3 มิติที่ดูได้รอบด้าน และมีสีดำอยู่ด้านล่างเพื่อเน้น ตัวโครงสร้างให้เด่นขึ้นจากพื้นและกำแพง

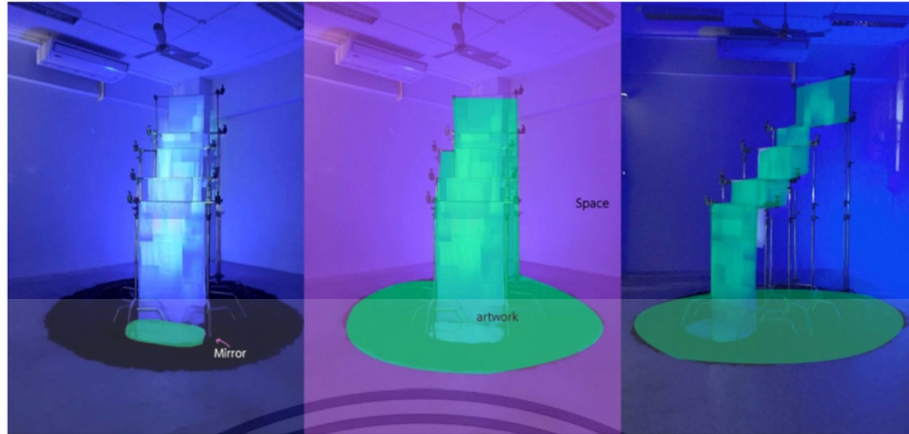
ผลงานชิ้นที่ 3 ตระกูลลักษณะคล้ายชิ้นแรกคือโซนสว่างตั้งแต่ขาวสุดจนไปเทา ชิ้นที่ 4 น้ำหนักของภาพแฉวนจากมืดตรงขอบของภาพและเป็นน้ำหนักกลางและสว่างจุดกลางเหมือนแสงจากมือถือ ส่วน 2 ชิ้นสุดท้าย เนื่องจากเป็นภาพวิดีโอที่มีความยาวหลายนาที น้ำหนักจะผสมกันทั้งมือสว่าง อ่อนเบา และหนักสลับกันไป เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายของข้อมูลในแต่ละนาที่ที่เราบริโภค

4.2.5 ที่ว่าง (Space)

วิเคราะห์ทัศนธาตุ



ภาพที่ 4.24 ภาพแสดงการวิเคราะห์น้ำหนักของผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.25 ภาพแสดงการวิเคราะห์หน้าหนักของผลงานชิ้นที่ 2

พื้นที่ว่างของในวิดีโอของผลงานชิ้นแรกนั้นจะมีลักษณะสลับกัน มีการใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมเพื่อสร้าง ความว่างและมีขนาดไม่เท่ากันเพื่อเพิ่มระยะการมองและแสดงออกถึงจำนวนของข้อมูลข่าวสารที่มี จำนวนมากที่ตกลงมาสลับกันไปโดยเลือกสีขาวมาแทนพื้นที่ว่างดังกล่าว ในชิ้นที่ 2 ที่เป็นตัวโครงสร้างในส่วนของตัวผลงานอินสตอลเลชันนั้นที่ว่างถูกใช้ให้ผสานไปกับสี ฟ้าและใช้มุมห้องเป็นจุดศูนย์กลาง สร้างความรู้สึกมั่นคง ความเป็นศูนย์รวม และเปิดกว้าง เนื่องจาก ใช้พื้นที่ของกำแพงช่วย ขวามาช่วยสนับสนุน พื้นที่ด้านข้างของผลงานเป็นชั้นลดหลั่นลงมาตาม ลักษณะชั้นของน้ำตก



ภาพที่ 4.26 ภาพแสดงการวิเคราะห์หน้าหนักของผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.27 ภาพแสดงการวิเคราะห์หน้าหนึ่งของผลงานชิ้นที่ 4



ภาพที่ 4.28 ภาพแสดงการวิเคราะห์หน้าหนึ่งของผลงานชิ้นที่ 5

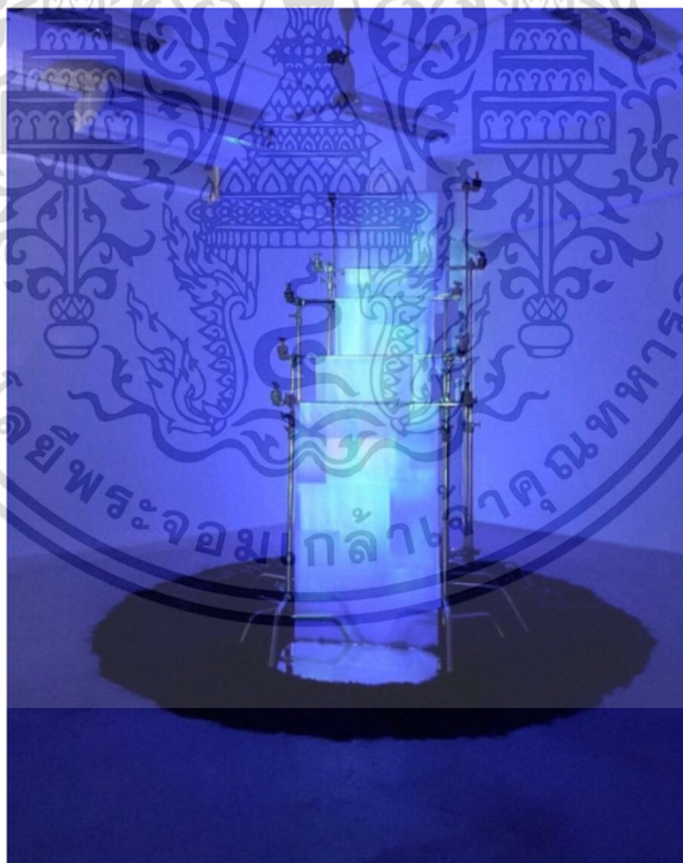
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 วิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบศิลป์

4.3.1 เอกภาพ (Unity)

วิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ขั้นที่ 1

ถ้อยแถลงของศาสตราจารย์ ชลูด นิ่มเสมอ ในเรื่ององค์ประกอบศิลป์ที่กล่าวถึงเอกภาพนั้น ผู้สร้างสรรค์ประทับใจในประเด็นของ สภาพลีส้มตัว ได้คำกล่าวว่า “ให้สำรวจเอกภาพของความคิด จุดหมายที่ต้องการแสดงออกลักษณะการประกอบการของรูปทรงว่าเป็นไปในแนวเดียวกันหรือไม่มีสมาธิในการทำงานจนถึงกับอยู่ในสภาพลีส้มตัวหรือไม่ก็ภาพของรูปทรงในระดับที่จะแสดงออกได้ จะต้องมียะไรมากกว่าเอกภาพตามกฎเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลปะกลไกได้สำนึกที่ทำงานในขณะที่เรากำลังอยู่ในสภาพลีส้มตัวเท่านั้นที่จะสร้างเอกภาพที่แท้จริงของรูปทรงได้เนื้อ” ผู้สร้างสรรค์จึงนำเกณฑ์ในการวิเคราะห์เอกภาพเป็น 3 ส่วนคือ เอกภาพของรูปความคิด, เอกภาพของการแสดงออก เอกภาพของรูปทรง



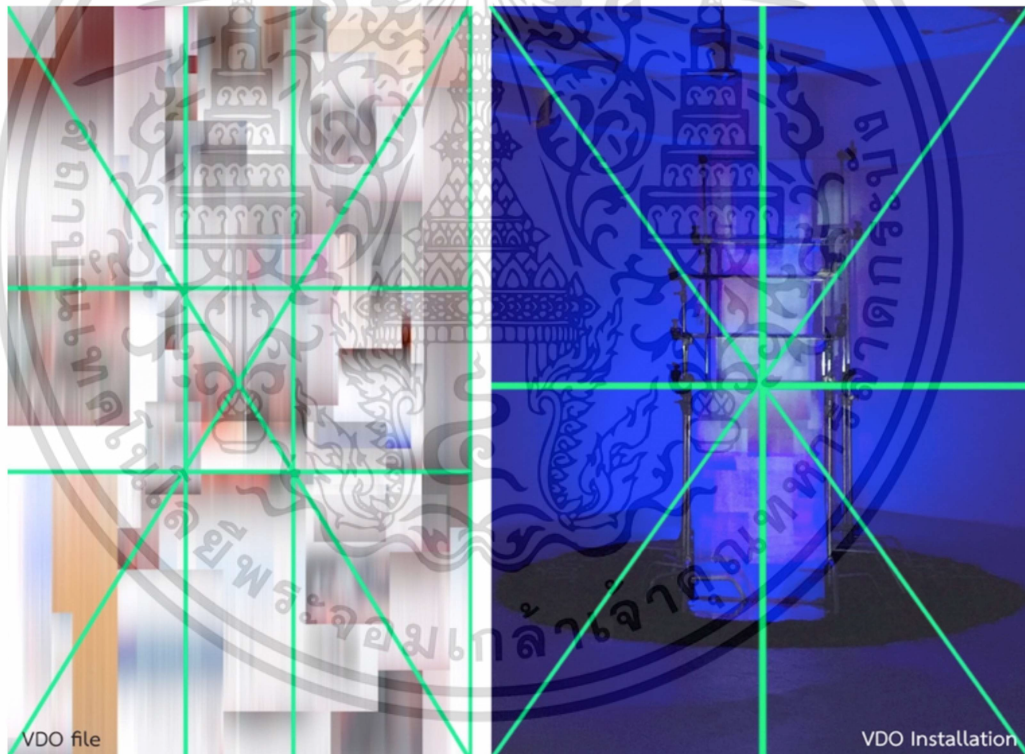
ภาพที่ 4.29 ภาพแสดงการวิเคราะห์เอกภาพของผลงานขั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกภาพของรูปความคิดของผลงาน The vertical flowing of water wall no.2 เป็นการสะท้อนสภาวะไม่หยุดนิ่งของการลื่นตัวในการรับข้อมูลข่าวสารในสื่อโซเชียลมีเดีย โดยผู้สร้างสรรค์นำมาเชื่อมโยงกับการไหลของกระแส เพื่อให้ผสานความรู้ของสิ่ง 2 สิ่งที่แตกต่างกันแต่ถูกหลอมรวมกันอยู่ในผลงานศิลปะ เป็นการเปลี่ยนบริบทของสิ่งเดิม รื้อสร้างและประกอบใหม่เป็นผลงานศิลปะ ลักษณะเอกภาพของการแสดงออกนั้น จึงเป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้ข้อมูลข่าวสารในสื่อโซเชียลมีเดียนำมาแปลงเป็นภาพนามธรรม แสดงออกถึงความแปรเปลี่ยน ไหลเวียนอย่างต่อเนื่องของข้อมูลที่มากล้นในทุกวันนี้ ซึ่งเอกภาพของรูปทรงนั้นเป็นการหลอมรวมรูปทางความคิดกับลักษณะการแสดงผล จึงสร้างออกมาเป็นรูปทรงที่ตัดทอนจากระดับชั้นของน้ำตกขนาดย่อม

4.3.2 ดุลยภาพ (Balance)

วิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.30 ภาพแสดงการวิเคราะห์ดุลยภาพของผลงานชิ้นที่ 2

จากภาพถ่ายเป็นผลงานที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์เพื่อฉายผ่านโปรเจคเตอร์ลงกับโครงสร้าง เป็นการใชดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) มีการวางน้ำหนักอ่อนแอกันไม่เท่ากัน การจัดวางสีมีการกระจายสีเพื่อให้สมดุลเช่นสีฟ้า สีแดง สีเทาในงาน และมีการซ้ำกันในบางพื้นที่ การวางกรอบ 4 เหลี่ยมเล็กใหญ่ไม่เท่ากัน มีกลุ่มของรูปทรงสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ บริเวณด้านล่างขวาและมีการใช้สี

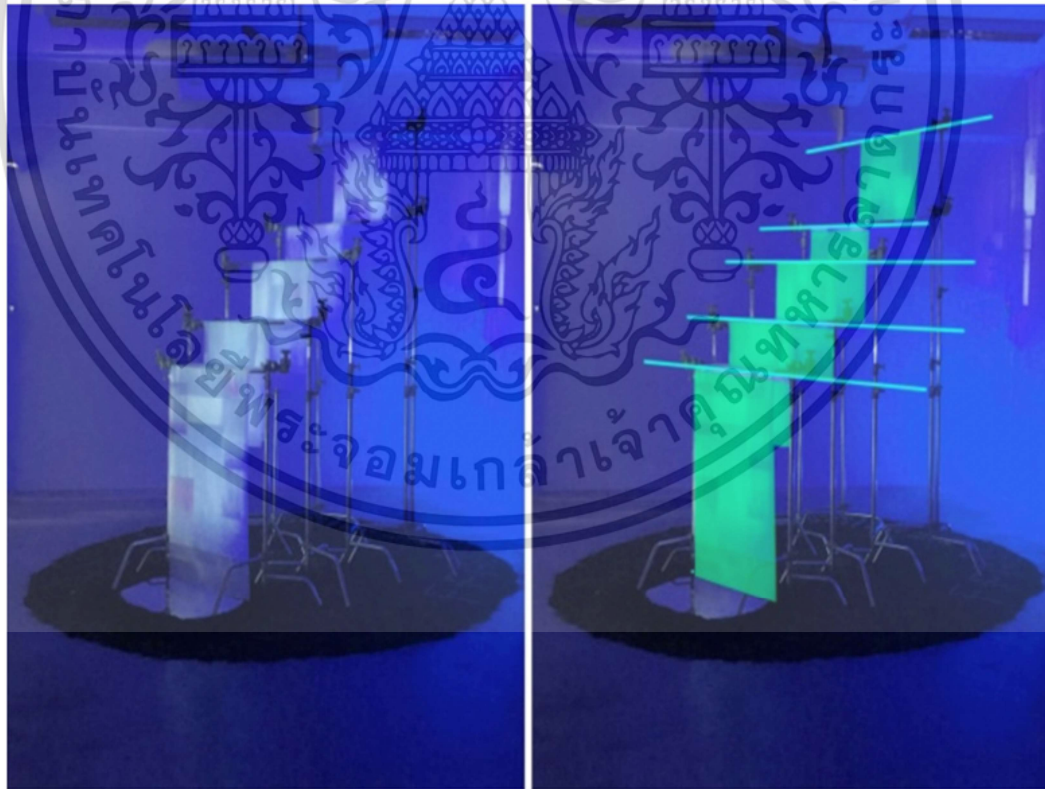
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เหลือลงในน้ำหนักเข้มและรูปทรงสี่เหลี่ยมยาว ถ่วงดุลทางซ้าย รวมไปถึงน้ำหนักเข้มด้านล่างขวาและบนซ้ายเพื่อให้เกิดความสมดุลให้มีขึ้นในผลงาน

ส่วนภาพขวามือเป็นผลงานที่ผสมการฉายภาพลงบนโครงสร้าง ใช้การลดทอนชั้นของน้ำตกขนาดย่อมเป็นการใช้ดุลภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) มีสมดุลทั้งซ้ายและขวาเท่ากันทั้งรูปทรงสี่เหลี่ยมและวงกลมพื้นด้านล่าง จากการวิเคราะห์ทำให้พบว่า ผลงานมีรสนิ่มและอิทธิพลของศิลปะ ลัทธิมินิมอลลิซึม (minimalism) ค่อนข้างมาก รวมไปถึงความเป็นภาพนามธรรมที่มีอิทธิพลของจิตรกรรมนามธรรมในศตวรรษที่ 19 ซึ่งโดยส่วนตัวแล้วผู้สร้างสรรค์มีความประทับใจในศิลปะในยุคนี้ที่เป็นการแสดงความจริงในเนื้อหาและตัดทอนเพื่อขับเน้นสิ่งที่มีอยู่ให้เรียบง่ายและชัดเจน ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสัมพันธ์ (intertextuality) ในผลงานชุดนี้เป็นการหาความหมายที่ซ้อนทับและอิงอาศัยกัน ทั้งการใช้วัสดุและรูปแบบของสัญลักษณ์ที่สื่อถึงเทคโนโลยีและธรรมชาติ หรือโลกทางกายภาพและโลกไซเบอร์สเปซ

4.3.3 จังหวะ (Rhythm)

วิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ชิ้นที่ 1



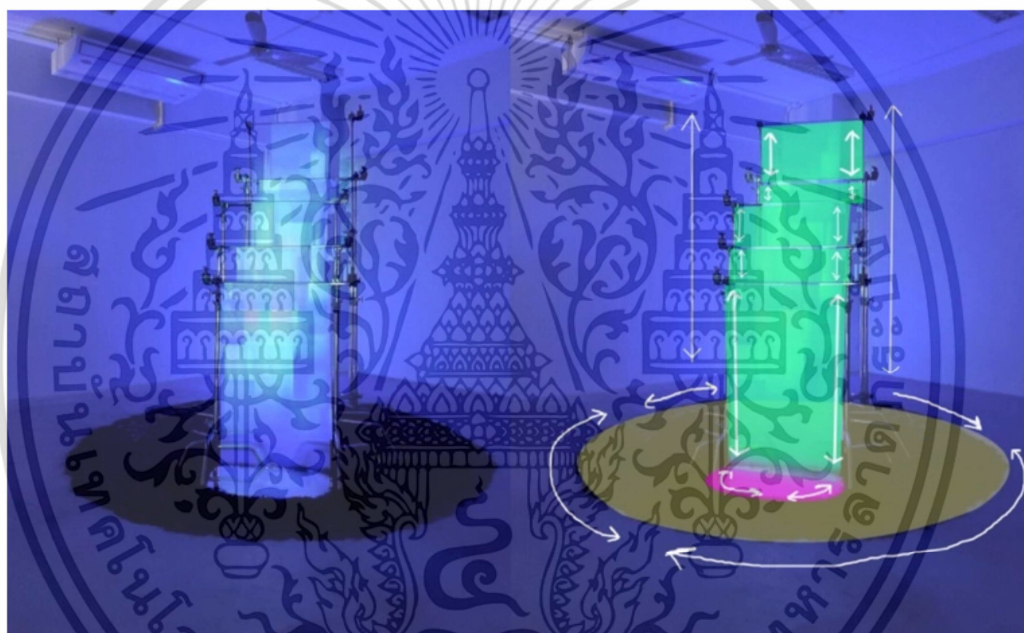
ภาพที่ 4.31 ภาพแสดงการวิเคราะห์จังหวะของผลงานชิ้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวิเคราะห์จังหวะของผลงาน “The vertical flowing of water wall no.2” เป็นการใช้องค์ประกอบที่ เกิดจากการเลื่อนไหลหรือการลำดับขั้นที่ต่อเนื่อง (Continues Gradation) เป็นจังหวะที่ศึกษาการไหลของน้ำและชั้นของน้ำตกขนาดย่อม มีการใช้จังหวะผ่านขนาดของความยาวฉากที่รองรับภาพจากโปรเจคเตอร์ มีการซ้ำและความแตกต่างเพื่อสร้างความเป็นเอกภาพแก่องค์ประกอบรวมหรือรูปทรงที่สร้างสรรค์ขึ้นให้สอดคล้องกับรูปทางความคิดแรกเริ่ม

4.3.4 สัดส่วน (Proportion)

วิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ขั้นที่ 1



ภาพที่ 4.32 ภาพแสดงการวิเคราะห์สัดส่วนของผลงานขั้นที่ 2

จากชิ้นงานชื่อ The vertical flowing of water wall no.3 เป็นการรวมตัวกันของรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าและวงกลม มีรูปทรงส่วนใหญ่อยู่ในแนวตั้งและมีทรงกลมเป็นรูปทรงเพื่อรองรับให้ความรู้สึกขัดแย้งแต่ดูสมดุล ส่งผลให้รูปทรงสี่เหลี่ยมที่เป็นชั้นน้ำตกดูเด่นขึ้น มีดินที่เป็นวงกลมรองลงมา มีการแปรเปลี่ยนของความหลากหลายของรูปทรงสี่เหลี่ยมลดหลั่นกันมา ตั้งแต่ด้านบนลงด้านล่าง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวในแนวตั้ง รวดเร็ว และถูกต้านทานด้วยวงกลมขนาดใหญ่ที่ให้ความรู้สึกหม่นวนรองรับและมีการแผ่กระจาย ทำให้สัดส่วนของงานชิ้นนี้ดูมีความเคลื่อนไหวและสงบนิ่งในเวลาเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

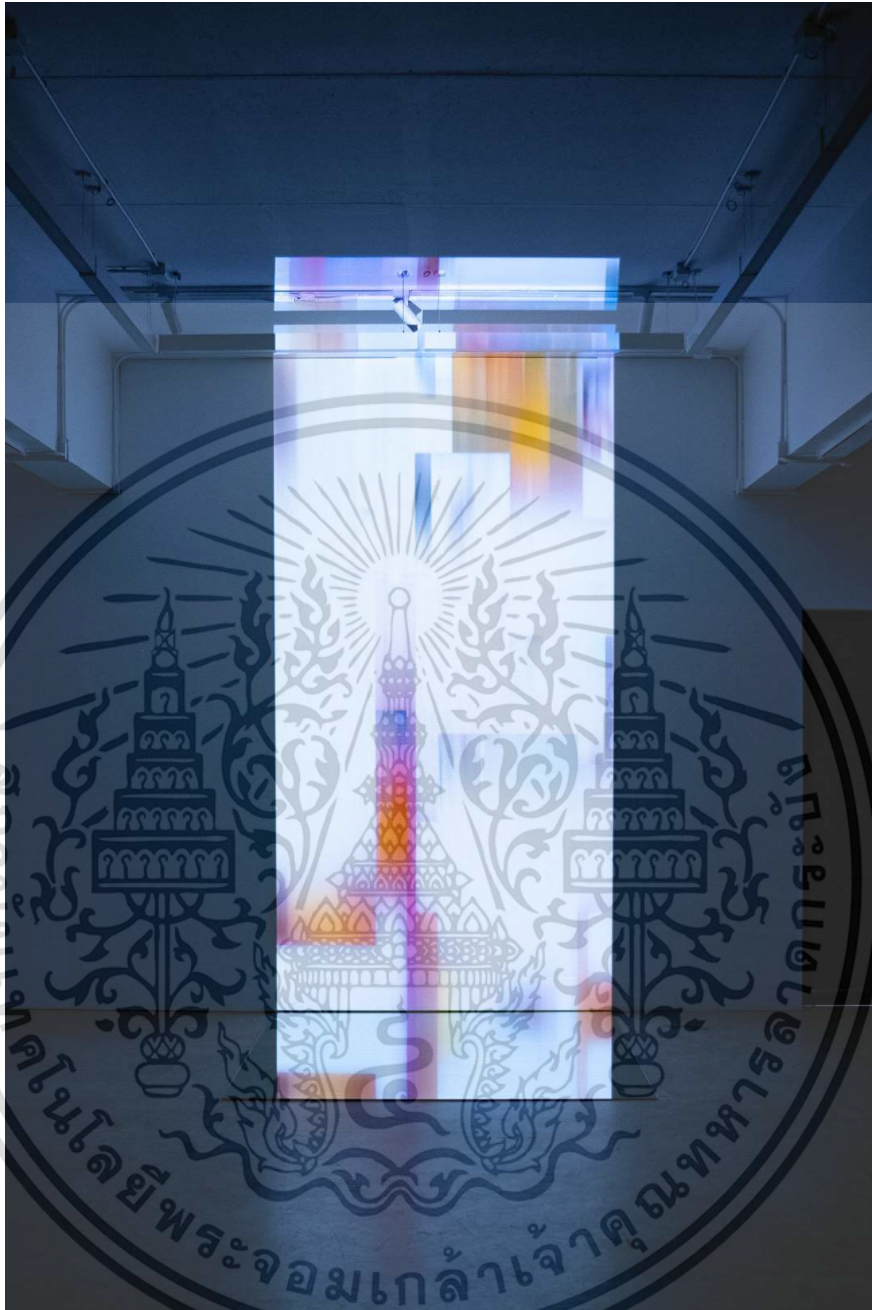
บทสรุป

ผลงานศิลปกรรมในวิทยานิพนธ์ชุดนี้สร้างสรรค์ภายใต้หัวข้อ “ ภาพสะท้อนวิถีชีวิตของการสื่อสารในยุคปัจจุบัน” โดยมี แนวความคิดเพื่อ สร้างสรรค์และการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจากการทำการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นทางด้าน ปรัชญา ทศนศิลป์ รวมไปถึง การวิเคราะห์ และการสังเคราะห์ ผลงาน ที่เกี่ยวกับเรื่องของการปฏิบัติเชิงทัศนศิลป์ การนำ ภาพวิดีโอในโทรศัพท์มือถือเข้ามาเป็นสารหลักในการสร้างงาน การทดลองพิมพ์ลงกับผ้า การขยายผลงานสู่งานศิลปะจัดวาง และการทำงานร่วมกับเทคโนโลยีแสดงผลขนาดใหญ่อย่างจอ LED นอกจากนี้ยังรวมถึงการทบทวนเนื้อหา และการวิจารณ์ผลงานศิลปะ อีกทั้งข้าพเจ้าได้นำเทคนิควิธีการต่างๆมาประยุกต์ให้สอดคล้องผสมผสาน กลมกลืนกับแนวคิด เพื่อพัฒนาผลงานศิลปะของข้าพเจ้าให้ไปสู่ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

จากข้อมูลทั้งหมดที่ได้กล่าวมานั้น ข้าพเจ้าหวังว่าผลงานศิลปะวิทยานิพนธ์ จะสร้างความประทับใจ ผ่านสุนทรีย์แห่งศิลปะเป็นประตูดูสู่กับสังสารในเรื่องของข้อมูลที่เราบริโภคในปัจจุบันในโลกออนไลน์ เพื่อสร้างการครุ่นคิด เกิดจินตนาการและการทบทวนวิถีชีวิตที่ผูกติดกับโลกโซเซียลมีเดีย เกิดการสะท้อนใจและสะท้อนกลับมาให้เห็นถึงวิถีชีวิตของผู้ชมเอง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.33 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน	The vertical flowing of water wall no.1
ปีที่สร้างสรรค์	2563
เทคนิค	วีดีโอ อินสตอลเลชั่น
ขนาด	400 x 200 x 200 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.34 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน	The vertical flowing of water wall no.2
ปีที่สร้างสรรค์	2563
เทคนิค	วิดีโอ อินสตอลเลชั่น
วัสดุ	โครงเหล็กอลูมิเนียม, พลาสติก, ดิน, กระจก, โปรเจคเตอร์
ขนาด	350 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.35 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน	The vertical flowing of Waterfall no 3 (VR)
ปีที่สร้างสรรค์	2564
เทคนิค	ภาพถ่ายและวีดีโอ (VR Glasses)
ขนาด	350 เซนติเมตร

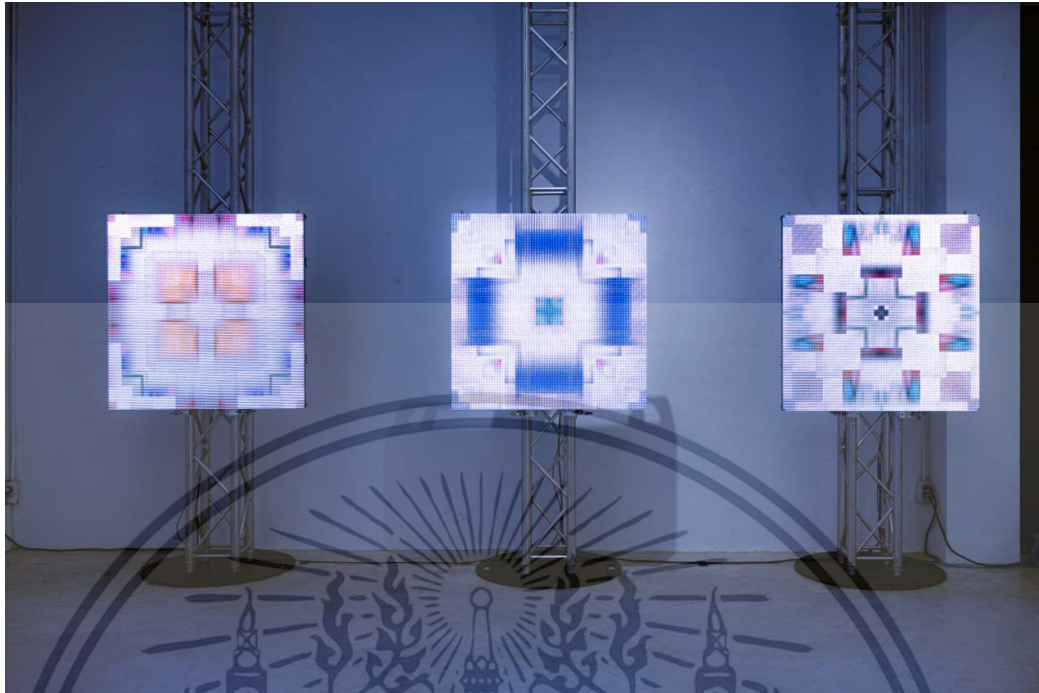
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.36 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน	Untitled 2021
ปีที่สร้างสรรค์	2564
เทคนิค	อินสตอลเลชัน
วัสดุ	ภาพถ่ายผ่านม้วน (4), แผงไม้, ภาพถ่าย Lenticular, ภาพปริ้นลงบนแท่งอะคริลิกใส
ขนาด	300 เซนติเมตร

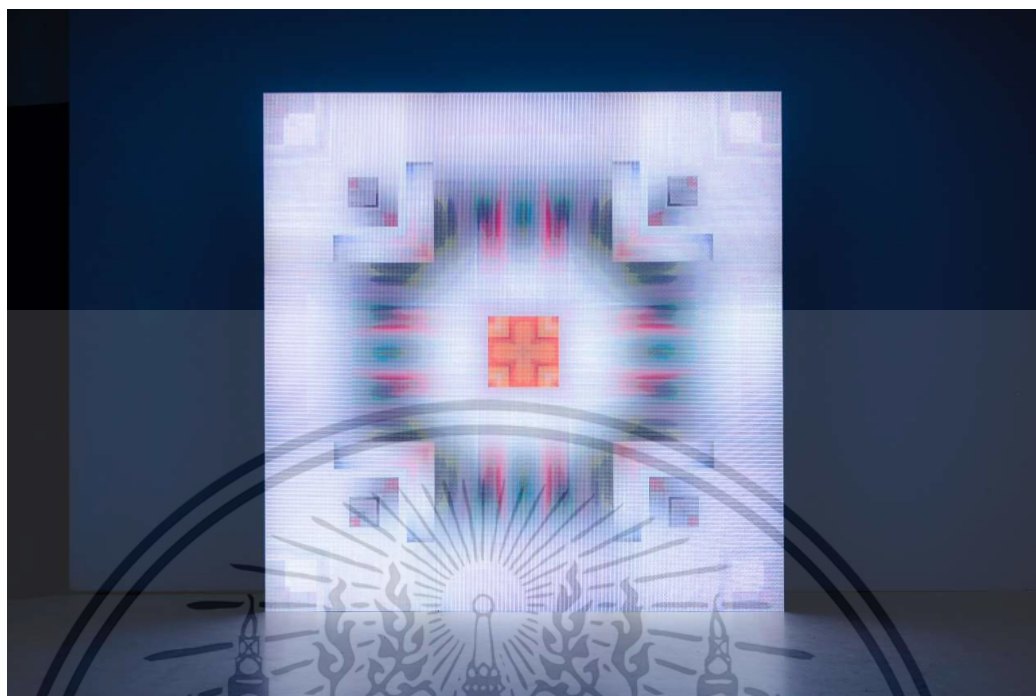
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.37 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5

ชื่อผลงาน	FLOW no.1
ปีที่สร้างสรรค์	2565
เทคนิค	วีดีโอฉายบนจอ LED
ขนาด	100 x 100 เซนติเมตร (3 ชั้น)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.38 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 6

ชื่อผลงาน	FLOW no.1
ปีที่สร้างสรรค์	2565
เทคนิค	วีดีโอฉายบนจอ LED
ขนาด	300 x 300 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

teamLab Borderless , [ออนไลน์], เข้าถึงจาก

<https://www.thaibusinessnews.com/readnews.php?id=2062> สืบค้นวันที่ 9
กันยายน 2563

มิลเลอร์ แดเนียล, **Why we post** : ส่องวัฒนธรรมโซเชียลมีเดียผ่านมานุษยวิทยาดิจิทัล, แปล

โดย ฐณัฐ จินตานนท์, พิมพ์ครั้งแรก, กรุงเทพฯ : บุ๊คสเคป, หน้า 25, 2562

Jeff Orlowski, **The Social Dilemma** (Netflix), วิดีโอสารคดี, สหรัฐอเมริกา : Exposure
Labs, Argent Pictures, The Space Program, 2020

พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต), **พุทธธรรม (ฉบับเดิม)**, พิมพ์ครั้งที่ 14, (กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์
สหธรรมิก, 2544), หน้า 60

พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต), **พุทธธรรม (ฉบับปรับขยาย)**, พิมพ์ครั้งที่ 1, ฉบับข้อมูลคอมพิวเตอร์,
หน้า 75

พุทธทาส อินทปญโญ, **คู่มือมนุษย์**, (กรุงเทพมหานคร :ธรรมสภา, 2501, หน้า 31.

ศาสตราจารย์ ชลุด นิยมเสมอ, **องค์ประกอบศิลป์**, สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, หน้า 279

ศาสตราจารย์ ชลุด นิยมเสมอ, **องค์ประกอบศิลป์**, สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, หน้า 151

ต้นฉบับไม่มีภาคผนวก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

NAME (THAI/ENG) : ปานวัตร เมืองมูล / Pannawat Muangmoon

BIRTHDAY : 19 กันยายน 2533 E-mail : pannawat.mm@gmail.com Tel : 0929915362

Address : 228 ม.5 ต.เวียง อ.เชียงคำ จ.พะเยา 56110

Education พ.ศ. 2555 สำเร็จการศึกษาปริญญาตรี สาขาศิลปการถ่ายภาพ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (เกียรตินิยมอันดับหนึ่ง)

พ.ศ. 2561 -ปัจจุบัน กำลังศึกษา สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า

Exhibition พ.ศ. 2563 The Best Art Thesis Exhibition 2020, The Queen Gallery, BKK

พ.ศ. 2563 “ Art in Landscape Photo exhibition ”, Nuer Sang - เหนือแสง, workshop studio & cafe, Chaing Mai

พ.ศ. 2562 SaWasDe 33rd of body and the 8th planet, WTF Gallery

พ.ศ. 2562 - EARLY YEARS PROJECT #4: PRAXIS MAKES PERFECT โครงการบ่มเพาะและสร้างเครือข่ายศิลปินรุ่นใหม่ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

พ.ศ. 2561 - นิทรรศการและกิจกรรมศิลปะ “2 Postcard and a cup of tea” Chiang Mai Design week 2018, ณ วัดดวงดี, เชียงใหม่

พ.ศ. 2560 - ร่วมแสดงภาพถ่าย Rene Burri at Chiang Mai, Side Exhibition, Chiang May Photo-festival, เชียงใหม่

พ.ศ. 2555 - ร่วมแสดงภาพถ่าย Online photo contest หัวข้อ “Shared stories of Asia and Europe” จัดโดย culture360.org and the Singapore International Photo- graphy Festival (SIPF) ณ National Museum of Singapore, สิงคโปร์

Honor and Award

พ.ศ. 2562 ได้รับทุนสนับสนุน (Mobility Fund)โครงการ EARLY YEARS PROJECT #4: PRAXIS MAKES PERFECT โครงการบ่มเพาะและสร้างเครือข่ายศิลปินรุ่นใหม่ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

พ.ศ. 2562 ได้รับทุนสนับสนุนจากโครงการ BRANDNEW 2019 ART PROJECT หอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

พ.ศ. 2554 รางวัลชนะเลิศ โครงการ Canon U Challenge Season 3 โดย บริษัทแคนนอน ประเทศไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้