

ความเสียหายที่น่าหลงใหล

DAMAGE ENTICING



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาทัศนศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
พ.ศ. 2560  
KMITL-2017-AR-M-005-019

ความเสียหายที่น่าหลงใหล

DAMAGE ENTICING



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2560

KMITL-2017-AR-M-005-019

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**DAMAGE ENTICING**



**CHATDANAI KAOPRAKHON**

**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**

**2017**

**KMITL-2017-AR-M-005-019**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**COPY RIGHT 2017**

**FACULTY OF ARCHITECTURE**

**KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อเผยแพร่เห็นเป็นประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ความเสียหายที่นำหลงไหล  
DAMAGE ENTICING  
นักศึกษา นายฉัตรดนัย เกาประโคน  
รหัสประจำตัว 58602066  
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชา ทศนศิลป์  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพชร  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		ลายมือชื่อ
อาจารย์อรรถชัย	พองสมุทร	พองสมุทร
รองศาสตราจารย์อลิตา	จันผิงเพชร	อลิตา จันผิงเพชร
รองศาสตราจารย์กันจณา	ดำโสही	กันจณา ดำโสही

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 30 มิถุนายน 2560 เวลา 10.00 น.  
สถานที่สอบ ภาควิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว

  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเศษ โสวิทย์สกุล)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ 24 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2560

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ความเสียหายที่น่าหลงใหล
นักศึกษา	นายฉัตรดนัย เกาประโคน
รหัสประจำตัว	58602066
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2560
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพ็ชร

### บทคัดย่อ

เทคโนโลยีในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว พร้อมกับศิลปะจนมีส่วนร่วมในฐานะสื่อศิลปะชนิดใหม่ มุ่งให้ความสำคัญกับปฏิภิกิริยาโต้ตอบ (interactive) เกิดเป็นศิลปะในแนว Interactive Art และศิลปะอินเทอร์เน็ต (Net art) ฯลฯ ศิลปินสามารถใช้เครื่องเพื่อเป็นเครื่องมือเพื่อสืบทอดแนวทางจากยุคสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ พื้นที่จำลองบนโลกอินเทอร์เน็ตจึงถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างปรากฏการณ์ใหม่ เพื่อหาสาระสำคัญของประสบการณ์ทางศิลปะที่เกิดขึ้น ความผิดพลาดเทคโนโลยีและภาษาทางคอมพิวเตอร์

วิทยานิพนธ์หัวข้อ ความเสียหายที่น่าหลงใหล เกิดขึ้นจากสร้างข้อมูลและปัจจัยพื้นฐานของคอมพิวเตอร์โดยการถ่ายภาพตนเอง (Self-portrait) ในอิริยาบถต่างๆจากนั้นจึงป้อนข้อมูลภาพถ่ายผ่านระบบดิจิทัลและใช้ภาษาคอมพิวเตอร์สร้างและทำลายด้วยโปรแกรมอย่างต่อเนื่อง โดยข้าพเจ้าควบคุมการทำงานของภาพตามความต้องการ ตามจังหวะของสี รูปทรงและพื้นที่ที่ปรากฏเพื่อเป็นทรงรูปทรงความงามในมิติใหม่ ผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการดังกล่าวนำไปสู่รูปแบบศิลปะนามธรรมที่เกิดขึ้นจากระบบของคอมพิวเตอร์

ผลงานศิลปะชุดนี้ถูกนำมาอัดขยายเป็นภาพนิ่งจำนวน 9 ชิ้นหลังจากเสร็จสมบูรณ์ได้ทำการวิเคราะห์ในภาคเอกสารเพื่อให้เห็นกระบวนการอย่างเป็นขั้นตอนจนสำเร็จการค้นคว้าวิธีการสร้างสรรค์แนวทางนี้ถือเป็นประสบการณ์ใหม่ที่ท้าทายออกจากความคุ้นเคยเดิมโดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือและทางเลือกในการสร้างสรรค์งานศิลปะซึ่งผสมระหว่างระบบดิจิทัลและข้อมูลภาพถ่าย

<b>Thesis Title</b>	Damage Enticing
<b>Student</b>	Mr. Chatdanai Kaoprakhon
<b>Student ID</b>	58602066
<b>Degree</b>	Master of Fine Arts
<b>Program</b>	Visual Arts
<b>Year</b>	2017
<b>Thesis Adviser Assoc.</b>	Prof. Alita Junfungpetch

## ABSTRACT

Today's technology is changing rapidly. Along with the arts, to become involved as a new media art. Focus on interactive reactions is the art of Interactive and Art Internet art (Net art), etc. Artists can use the machine as a tool to inherit from the modern and postmodern. The simulation space on the internet is used as a tool to create new phenomena. To find out the essence of the artistic experience, the occurrence of technology errors and computer languages.

Thesis topics Damage Enticing Occurs from the creation of information and the fundamentals of the computer by self-portrait in various gestures, then digitally input digital photos and use computer language to create and destroy programs with continuous By controlling my work as needed. According to the stroke of color shapes and areas that appear to shape the beauty in a new dimension. The result of this process leads to the abstract art form that occurs from the computer system.

This piece of art was print with nine slides. After completing it, I analyzed the documentation to see how the process was so successful. Researching this creative approach is a challenging new experience. Familiar with the use of technology as a tool and an alternative to creating artwork that mixes digital and photo data.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ข้าพเจ้าได้รับความช่วยเหลือด้านต่างๆจากบุคคลรอบข้างตั้งแต่ครอบครัว คณาจารย์และเพื่อนร่วมสาขาวิชาอีกหลายท่านซึ่งส่งผลให้ข้าพเจ้าท่านลุล่วงไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าจึงขอขอบพระคุณทุกท่านมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณครอบครัวที่สนับสนุนการศึกษาด้วยดีมาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณ รศ.อติดา จันทังเพ็ชรที่คอยให้คำปรึกษาและเปิดประสบการณ์ใหม่กับการศึกษาให้กับตัวข้าพเจ้า รวมถึงคณาจารย์ในสาขาวิชาทุกท่านที่บ่มเพาะความรู้ความสามารถให้กับตัวข้าพเจ้าทั้งความรู้และทัศนคติความรู้ในทางศิลปะ รวมถึงคำปรึกษาในการใช้ชีวิตและการสร้างประสบการณ์ใหม่ในอนาคต

ขอขอบคุณเพื่อนพี่น้องทุกท่านที่ช่วยเหลือเป็นอย่างดีและความสัมพันธ์อันดีจากการศึกษาในระดับปริญญาโท

ฉัตรณัย เกาประโคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VII
<b>บทที่ 1 บทนำ.....</b>	<b>1</b>
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ .....	2
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ .....	3
1.3 ขอบเขตของโครงการ .....	3
1.4 แหล่งที่มาข้อมูล .....	4
<b>บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรม.....</b>	<b>5</b>
2.1 อิทธิพลงานศิลปะจากคอมพิวเตอร์ .....	6
2.2 รูปแบบการเกิดภาพจากข้อมูลของคอมพิวเตอร์ .....	7
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน .....	7
2.3.1 มาติเยอร์ ปีแอร์ (Mathieu st.pierre).....	7
2.3.2 เจมส์ ฮัสซิด (James usill).....	10
2.3.3 โรเบิร์ต ฮัสกา (Robert Hruska) .....	13
2.4 สรุปอิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรม .....	15
<b>บทที่ 3 กระบวนการสร้างสรรค์.....</b>	<b>16</b>
3.1 ขั้นตอนการกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน .....	16
3.2 วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน .....	17
3.3 ข้อมูลภาพในรูปแบบการปรับแต่ง .....	17
3.3.1 ข้อมูลภาพ Raw .....	17
3.3.2 ข้อมูลภาพ Bitmap .....	18
3.3.3 ข้อมูลภาพ Tiff .....	19
3.3.4 ข้อมูลภาพ JPEG.....	20

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3.5 ข้อมูลภาพ JPEG2000 .....	21
3.3.6 ข้อมูลภาพวิดีโอ MOV .....	21
3.3.7 ข้อมูลภาพวิดีโอ DV .....	22
3.3.8 ข้อมูลภาพวิดีโอ AVI .....	23
3.4 การสร้างสรรค์ผลงานจริง .....	24
3.5 การสร้าง DIGITAL PAINT .....	27
3.5.1 เส้น .....	28
3.5.2 รูปทรง .....	28
3.5.3 สี .....	29
3.6 ขั้นตอนการพิมพ์ผลงาน .....	31
<b>บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ .....</b>	<b>32</b>
4.1 การรับรู้ความงามทางศิลปะนามธรรมจากคอมพิวเตอร์ .....	32
4.2 การวิเคราะห์ทัศนธาตุ .....	33
4.2.1 รูปทรง .....	33
4.2.2 สีและน้ำหนัก .....	34
4.2.3 พื้นที่ว่าง .....	35
4.2.4 พื้นผิว .....	36
4.3 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบผลงาน .....	37
4.3.1 ชุดผลงานที่ 1 .....	37
4.3.2 ชุดผลงานที่ 2 .....	38
4.3.3 ชุดผลงานที่ 3 .....	39
4.4 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบผลงานโดยรวม .....	40
<b>ผลงานศิลปะ .....</b>	<b>42</b>
<b>บทที่ 5 สรุปผลการสร้างสรรค์ .....</b>	<b>52</b>
5.1 ข้อเสนอแนะ .....	52

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บรรณานุกรม.....	53
ประวัติผู้เขียน.....	54



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพเกิดจากความเสียหายของข้อมูลภาพวิดีโอ.....	7
2.2 ศิลปิน Mathieu st.pierre ชื่อผลงาน Bleu man.....	8
2.3 ศิลปิน Mathieu st.pierre ชื่อผลงาน Bleu Bikini .....	9
2.4 ศิลปิน Mathieu st.pierre ชื่อผลงาน Bleu Bikini 2 .....	10
2.5 ศิลปิน James usill ชื่อผลงาน 3D Glitch Self-Portrait.....	10
2.6 ศิลปิน James usill ชื่อผลงาน ภาพรวมผลงานของ Jame usill.....	11
2.7 ศิลปิน James usill ชื่อผลงาน 3D Glitch Self-Portraitภาพผลงานระยะใกล้.....	12
2.8 ภาพ Robert Hruska .....	13
2.9 ภาพ Robert Hruska ชื่อผลงาน this is flower .....	13
2.10 ภาพ Robert Hruska ชื่อผลงาน Water fall.....	14
2.11 ภาพ Robert Hruska ชื่อผลงาน the moon .....	14
3.1 ภาพข้อมูลภาพ Raw .....	17
3.2 ภาพข้อมูลภาพ Bitmap.....	18
3.3 ภาพข้อมูลภาพ Tiff.....	19
3.4 ผลของเกิดจากข้อมูลภาพ Tiff.....	19
3.5 ภาพข้อมูลภาพ JPEG.....	20
3.6 ภาพข้อมูลภาพ JPEG 2000.....	21
3.7 ภาพข้อมูลภาพ MOV .....	21
3.8 ภาพต้นแบบข้อมูลภาพ MOV.....	22
3.9 ภาพข้อมูลภาพ DV .....	22
3.10 ภาพข้อมูลภาพ AVI.....	23
3.11 ภาพต้นแบบถูกถ่ายด้วยกล้อง.....	24
3.12 ภาพที่ถูกถ่ายด้วยสแกนเนอร์.....	25
3.13 ตัวอย่างการแปลงภาพ .....	26
3.14 ภาพโปรแกรม Processing.....	27
3.15 ภาพของเส้นจาก Processing.....	28
3.16 ภาพระยะใกล้ของเส้นจาก Processing.....	28
3.17 ภาพที่เกิดขึ้นใช้เวลา 12 ชั่วโมงเพื่อสลายรูปทรง .....	29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการเรียนการสอนเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.18 ภาพสีที่โปรแกรมสร้างขึ้นมา พร้อมกับรูปทรง.....	30
3.19 ภาพสีเกิดจากการผสมสีและทำลายรูปทรงซ้ำเติม .....	30
4.1 ภาพจากการบิดรูปทรงด้วยวิธีการเขย่าตัวภาพผ่านโปรแกรม Processing .....	33
4.2 ภาพจากผลงานชิ้นที่ 3 .....	34
4.3 ภาพจากผลงานชิ้นที่ 6 .....	34
4.4 ภาพจากผลงานชิ้นที่ 1 .....	35
4.5 ภาพพื้นที่ของพื้นสีเพื่อสร้างพื้นที่ว่าง.....	35
4.6 ภาพรวมพื้นผิวระยະใกล้เคียง.....	36
4.7 ผลงานชุดที่ 1.....	37
4.8 ผลงานชุดที่ 2.....	38
4.9 ผลงานชุดที่ 3.....	39
4.10 ภาพผลงานชิ้นที่ 1 .....	43
4.11 ภาพผลงานชิ้นที่ 2 .....	44
4.12 ภาพผลงานชิ้นที่ 3 .....	45
4.13 ภาพผลงานชิ้นที่ 4 .....	46
4.14 ภาพผลงานชิ้นที่ 5 .....	47
4.15 ภาพผลงานชิ้นที่ 6 .....	48
4.16 ภาพผลงานชิ้นที่ 7 .....	49
4.17 ภาพผลงานชิ้นที่ 8 .....	50
4.18 ภาพผลงานชิ้นที่ 9 .....	51

# บทที่ 1

## บทนำ

มนุษย์เรากำลังพัฒนาความเจริญทางการใช้ชีวิตและความคิดสร้างสรรค์ผ่านเทคโนโลยี เพื่อให้เกิดความสะดวกสบาย แต่ในเวลาต่อมามนุษย์กำลังใช้เทคโนโลยีนั้นเป็นเครื่องมือผูกขาด ร่วมกับการใช้ชีวิตประจำวัน โดยบางครั้งเราไม่พยายามที่จะเรียนรู้ถึงที่มาของสิ่งที่เราจะใช้งาน เช่นหากตอนนี้ถ้าเราสามารถแปลภาพเป็นข้อความหรือภาพเป็นเสียงที่ระบบดิจิทัลสามารถอ่าน ได้ดิจิทัลก็จะสามารถตอบสนองเราได้ แต่ในเวลานี้สิ่งที่เรากำลังทำอยู่นั้น คือการใช้ตัวเราเองกับ ภาษาและบริบทที่ระบบดิจิทัลยังคงไม่เข้าใจในความคิดของตัวเราทั้งหมด นั้นเป็นช่องว่างของ ดิจิทัลที่กำลังห่อหุ้มชีวิตของเราอยู่ เรากำลังใช้ชีวิตไหลตามเทคโนโลยีโดยที่เราไม่ได้เข้าใจ เทคโนโลยีอย่างแท้จริง

อิทธิพลจากวัตถุอิเล็กทรอนิกส์เริ่มมีบทบาทกับมนุษย์ในปัจจุบันมากขึ้นเพื่อความ สะดวกสบายต่อชีวิตในชีวิตประจำวัน จนข้าพเจ้าเริ่มมองวัตถุเหล่านั้นกลายเป็นปัจจัยเสริมร่วมกับการ ใช้ชีวิตในที่สุด เรากำลังเข้าสู่ยุคที่ผู้คนส่วนใหญ่เริ่มขาดความสะดวกสบายจากวัตถุช่วยเหลือ เหล่านี้ได้ยากขึ้น แม้แต่ในทางการทำงานทางศิลปะ เครื่องหรืออุปกรณ์เหล่านี้ทำให้ศิลปินทำงาน ได้ง่ายขึ้น ตั้งแต่ยุคค.ศ.2000 เป็นต้นมาอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พัฒนาและถูกนำมาใช้อย่าง เจริญรุ่งเรืองและรวดเร็วมาก จากการเจริญเติบโตที่รวดเร็วนี้เองทำให้เกิดความผิดพลาดนี้เกิดขึ้นใน รูปแบบต่างๆจากการสร้างและการใช้งาน ผู้คนกำลังถูกเทคโนโลยีห่อหุ้มชีวิตภายนอกโดยไม่รู้ตัว แต่ถึงกระนั้นในรูปแบบการสร้างงานศิลปะกระแสใหม่ก็ถือกำเนิดขึ้นจากความสมบูรณ์และความ ละหลวมของเทคโนโลยี เริ่มมีคำนิยามศิลปะจากเทคโนโลยีเหล่านี้ คือศิลปะยุค Post Digital

Post Digital เป็นคำที่ถูกนิยามมาเมื่อเร็ว ๆ นี้จากการใช้งานในวาทกรรมของการสร้าง ผลงานด้วยศิลปะดิจิทัล มีนัยสำคัญเกี่ยวกับความสัมพันธ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของยุคสมัย และการเปลี่ยนแปลงด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและรูปแบบศิลปะ บ่งชี้ไปที่ทัศนคติที่แสดงออกความ คิดเห็นขึ้นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับดิจิทัล เราจะสามารถคัดแยกและแสดง ความรู้สึกนึกคิดอย่างไรหากดิจิทัลเริ่มมีบทบาทต่อชีวิต

ในอนาคตของศิลปะในรูปแบบ “Post Digital” Mel Alexenberg กล่าวถึง “Post digital art” เป็นงานศิลปะที่จะแสดงออกและพัฒนาไปพร้อมกับมนุษย์ในโลกสมมุติของเทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านปฏิสัมพันธ์ระหว่างระบบดิจิทัลซึ่งภาพ วัฒนธรรม และจิตวิญญาณระหว่างโลกไซเบอร์และ พื้นที่จริงร่วมกับสื่อเป็นตัวเป็นตนและความเป็นจริงผสมกัน ในการสื่อสารทางสังคมและทาง กายภาพระหว่างเทคโนโลยีขั้นสูงและประสบการณ์สัมผัสและภาพสัมผัสการเห็นพร้อมกันได้ยิน และประสบการณ์สื่อการเคลื่อนไหวทางร่างกายระหว่างความเป็นจริงเสมือนและเต็มเต็มรากฐาน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของมนุษย์และโลกาภิวัตน์ระหว่าง “Autoethnography” การตอบสนองของเทคโนโลยีอัตโนมัติ พร้อมการสื่อสารของผู้คนจากผู้สร้างสื่อ ไปถึงผู้รับจนเกิดสังคมบนโลกไซเบอร์ เป็นงานศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยสื่อทางเลือกว่าผ่านการมีส่วนร่วมการปฏิสัมพันธ์และการทำงานร่วมกันในบทบาทของศิลปิน

Glitch Art กลิทอาร์ตคือศิลปะสมัยใหม่เป็นที่นิยมในช่วงหลังปีค.ศ.2000 กลิทอาร์ตเป็นศิลปะที่เกิดจากความผิดพลาดจากระบบกึ่งอนาล็อก เกิดจากการบันทึกภาพวิดีโอจนไปถึงการแสดงผลภาพผ่านระบบวิดีโอออกโทรทัศน์ที่บิดเบือน สี รูปทรง เสียงในวิดีโอผิดแปลกไปจากปกติ คนทั่วไปเริ่มเข้าถึงการบันทึกวิดีโอได้ตั้งแต่ปีค.ศ.1980 โดยบริษัท JVC เริ่มผลิตสื่อชนิดนี้ให้คนทั่วไปเริ่มจับต้องได้ในราคาที่ถูกลง ด้วยเหตุนี้เองผู้คนที่จะใช้วิดีโอVHS(video home system)มีความรู้ทางการถ่ายทำ ซึ่งในช่วงแรกนั้นระบบของกล้องเพื่อการช่วยเหลือในการถ่ายทำยังมีไม่มากนัก ทำให้ผู้คนที่ใช้ในช่วงแรกต้องลองผิดลองถูกกันอยู่ จนนำไปสู่ความผิดพลาดในรูปแบบต่างๆ ผ่านวิดีโอที่ถูกบันทึกออกมา จนในช่วงปลายปีค.ศ.1990 แผ่นCDจึงถือกำเนิดขึ้นเพื่อรักษาคุณภาพของวิดีโอหรือข้อมูลอนาล็อกให้อยู่ในรูปแบบระบบดิจิทัล แต่นั่นก็ไม่ได้ทำให้รักษาข้อมูลนั้นได้ยาวนานขึ้นเท่าไรนัก เพราะระบบดิจิทัลมีความเสียหายง่ายกว่าระบบอนาล็อกแต่ให้คุณภาพที่ดีกว่า ซึ่งในช่วงหลังปีค.ศ.2000 กลิทอาร์ตจึงถือกำเนิดขึ้นด้วยความไม่ตั้งใจในยุโรป ซึ่งแท้จริงแล้วกลิทอาร์ตคือการสร้างสรรค์ผลงานผ่านระบบดิจิทัลด้วยการใช้ระบบดิจิทัลนั้นทำลายตัวเอง โดยมีจุดเริ่มต้นมาจากระบบกึ่งอนาล็อก ทำให้เกิดรูปแบบใหม่ด้วยความตั้งใจจากตัวของศิลปินเอง ทั้งภาพ สี เสียง แต่ในช่วงแรกนั้นทำได้เพียงการเล่นแบบเท่านั้นยังไม่สามารถควบคุมการเกิดความผิดพลาดให้เป็นมิติใหม่ได้ตามที่ใจต้องการมากนัก จนในช่วงหลังระบบดิจิทัลเริ่มมีโปรแกรมที่สามารถทำให้มันเกิดขึ้นได้ตามใจต้องการของศิลปิน

## 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้าหลงใหลช่วงเปลี่ยนถ่ายระบบอนาล็อกไปสู่ระบบดิจิทัลของระบบวิดีโอและภาพถ่าย ช่วงการเปลี่ยนแปลงนี้หลายคนเชื่อว่าจะนำไปสู่มิติของระบบที่ให้คุณภาพสูงกว่าและคงทน แต่ในช่วงเวลานั้นความผิดพลาดของระบบได้เกิดขึ้นมากมายและทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้การทำงานงานของระบบวิดีโอในระบบอนาล็อกเปลี่ยนไปสู่ระบบดิจิทัล มักจะมีความผิดพลาดของการบันทึกทำให้ภาพและเสียงเสียหายหรือบิดเบือนนั้นเรียกว่า Glitch ทั้งคลื่นแทรก การสะดุด ความบิดเบือนของสี ทำให้เกิดมิติทางภาพและเสียงในช่วงระยะเวลาสั้นๆ ที่บิดเบือนจากรูปทรงที่เป็นรูปธรรม

ความหลงใหลใน Glitch ทำให้ข้าพเจ้าสนใจที่จะศึกษาที่มาและสาเหตุทำให้เกิดภาพที่ผิดแปลกไปเพื่อนำมาสร้างผลงานศิลปะเป็นภาพถ่าย การเกิดความเสียหายไม่แสดงออกถึงที่มาและสาเหตุเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ชัดเจน แต่สามารถบ่งบอกได้ว่าต้นเหตุของการเกิดนั้นเกิดด้วยเหตุผลใด ในยุคปีค.ศ. 2000 Glitch เริ่มเป็นที่นิยมแพร่หลายในการนำมาสร้างงานศิลปะในประเทศฝั่งยุโรปจึงเรียก System error นั้นว่า Glitch Art ยังคงเป็นงานศิลปะประเภทหนึ่งบนระบบเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า ข้าพเจ้าศึกษาทัศนธาตุของ Glitch ทั้งรูปทรง สี เส้น ผิดแปลกธรรมชาติผ่านรูปทรงของตัวข้าพเจ้าเป็นตัวก่อกำเนิด และแสดงออกในทางศิลปะที่แสดงออกความรู้สึกแบบฉับพลัน ภายใต้อารมณ์และมิตของกึ่งนามธรรม ไปจนถึงนามธรรม

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1.2.1 เพื่อนำแรงบันดาลใจจากความสวยงามของสีจากระบบดิจิทัลที่เกิดจากความบกพร่องมาสร้างสรรค์ในรูปแบบนามธรรมทางศิลปะ ผ่านขั้นตอนของภาพถ่ายและป้อนข้อมูลใส่โปรแกรมในคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างความแปรเปลี่ยนสภาพที่ผิดเพี้ยนจากหน่วยบิต(bit)เป็นความสวยงามของสีสันต์ที่เกิดจากเทคโนโลยี ความบิดเบือนของภาพทำให้เกิด Glitch Art

1.2.2 เพื่อศึกษาค้นคว้าวิธีการแสดงออกในงานศิลปะด้วยเทคนิคดิจิทัลโดยศึกษาจากศิลปิน Mathieu St. Pierre, James usill, Robert hruska เพื่อนำวิธีคิดมุมมองและข้อดีของเทคนิคบางประการมาปรับใช้และพัฒนาทักษะในผลงานของข้าพเจ้า

1.2.3 เพื่อทำความเข้าใจและเรียนรู้การนำข้อมูล ภาษาของระบบดิจิทัลมาตีความเข้าสู่ภาษาทางศิลปะ

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

เพื่อให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้และให้การดำเนินงานเป็นไปตามขอบเขตของการสร้างสรรค์งานศิลปะที่แน่นอน ข้าพเจ้าจึงกำหนดขอบเขตดังนี้

1.3.1 ข้าพเจ้าใช้ภาพถ่ายของตนเอง เพื่อแสดงออกถึงตัวตนของตนเองกับรูปแบบของภาพในระบบดิจิทัล

1.3.2 รูปแบบผลงานในศิลปะนามธรรมที่เกิดจากความบิดเบือน (Glitch) เกิดจากทำงานด้วยภาษา Java ผ่านโปรแกรม Processing เป็นตัวสร้างสรรค์ผลงาน ใช้การสร้างภาพและตัดแปลงด้วยวิธีการจากความคิดและความเข้าใจกับดิจิทัลเพื่อแสดงปลายทางของภาพนั้นให้เป็นไปตามที่ข้าพเจ้าคาดหวังไว้

1.3.3 กำหนดขอบเขตความสนใจของเนื้อหาและศึกษาวิจัยโดยละเอียดจากภาพของในรูปแบบ Glitch art โดยการใช้โปรแกรม Processing เป็นตัวสร้างสรรค์ผลงานภาพดิจิทัลพื้นตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.4 ผลงานจำนวน 9 ภาพ ขนาด 104 X 74 เซนติเมตร ผ่านวัสดุมันวาวเพื่อให้สีสันที่ออกมาจากการพิมพ์บนวัสดุออกมาเป็นไปตามที่ข้าพเจ้าได้ตั้งหวังไว้

## 1.4 แหล่งที่มาข้อมูล

ข้าพเจ้าสร้างภาพด้วยระบบดิจิทัลที่ไม่ได้แสดงออกถึงเนื้อหาหรือเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมา แต่กลับกลายเป็นวิธีการที่จะสร้างสรรค์ผลงานเป็นเรื่องราวหลักในการทำงานศิลปะนิพนธ์ครั้งนี้ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้ากับการสร้างสรรค์ผลงานในมิติใหม่ของตนเองและแสดงออกในการทำงานแบบฉบับพลัน หลังจากได้ศึกษาหาข้อมูลถึงวิธีการทำงานของตนเองมาเป็นระยะเวลาหนึ่งและสร้างวิธีการทำงานเป็นแบบเฉพาะของตนเองด้วยวิธีการดิจิทัลเพ้นต์ด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์

1.4.1 ศึกษานิทรรศการศิลปะ Glitch Art is dead นิทรรศการนี้จัดแสดงที่ประเทศโปแลนด์ มีการนำศิลปะป็นและผลงานที่มีอยู่ตามอินเทอร์เน็ต นำออกมาแสดงในรูปแบบของผลงานที่สามารถแปรเปลี่ยนรูปแบบการจัดแสดงผลงานที่ไม่ใช่แค่ภาพถ่ายหรือวิดีโอตามอินเทอร์เน็ต

1.4.2 ศึกษาข้อมูลของภาพและวิดีโอที่เป็นรูปแบบทางภาษาของคอมพิวเตอร์เพื่อนำข้อมูลเหล่านี้มาปรับแก้และสร้างสรรค์ด้วยการสร้าง โปรแกรมที่สามารถตอบสนองความต้องการได้

1.4.3 หนังสือที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ

หนังสือ New media Art ผู้เขียน มาร์ค ไทรบ์ และ รินา จานา

หนังสือ Glitch Art is dead 2017 ผู้เขียน Aleksandra Pienkosz

1.4.4 เว็บไซต์

<https://www.mathieustpierre.com/>

[https://creators.vice.com/en\\_us/article/glitch-art-is-dead](https://creators.vice.com/en_us/article/glitch-art-is-dead)

<https://www.facebook.com/jamesusill?fref=ts>

<https://www.facebook.com/rbrthrsk/?fref=ts>

<https://www.facebook.com/glitchartistscollective/?fref=ts>

<https://www.youtube.com>

## บทที่ 2

# อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะกรรม

ข้าพเจ้าเริ่มต้นการทำงานศิลปะจากการถ่ายภาพและวิดีโอเพื่อบอกเล่าเรื่องราวต่างๆจากประสบการณ์ตนเองหรือเรื่องที่ต้องการจะบอกเล่าเรื่องในรูปแบบศิลปะ ระหว่างทำงานเหล่าข้าพเจ้าพบกับความผิดพลาดกับการจัดการและสร้างสรรค์ผล การถ่ายภาพและปรับแต่งภาพให้สมบูรณ์ก่อนหน้านั้นมักมีภาพที่ไม่ถูกใจหรือเกิดความเสียหายจากการถ่ายทำและจัดเก็บเกิดภาพเสียหายขึ้น ข้าพเจ้าพยายามจะนำภาพเหล่านั้นกลับมาใช้งาน แต่ตัวโปรแกรมหรือข้อมูลภาพนั้นสูญหายไปทำให้เกิดเส้นสีที่ผิดเพี้ยนไปจากเดิมโดยที่เราไม่ได้ตั้งใจ สิ่งเหล่านี้เกิดจากการที่เราใช้งานด้วยประสบการณ์ไม่ใช่ความเข้าใจถึงที่มาและที่ไปประกอบพร้อมด้วย โลกเรานั้นต่างค้นหาศิลปะมากมายเพื่อตอบสนองความเป็นตัวเองหรืออาจจะใช้ศิลปะไว้เป็นการบันทึกเรื่องราวต่างๆที่ตนเองได้ไปพบเจอมาหรือรู้สึกผ่านสิ่งต่างๆ แต่ถ้าหากจะพูดถึงสิ่งที่เป็นศิลปะและทำได้รวดเร็วและประหยัดระยะเวลาที่สุดในปัจจุบันก็คงหนีไม่พ้น ศิลปะด้านการถ่ายภาพ(Photographic Art) การถ่ายภาพเป็นการบันทึกเรื่องราวต่างๆด้วยความรวดเร็วที่ทำได้เร็วกว่าศิลปะด้านอื่นๆ และถ้าหากกล่าวถึงสิ่งที่ทำให้ศิลปะด้านการถ่ายภาพเลื่องลือ ก็คงเป็นเป็นการบันทึกภาพบุคคล ภาพบุคคลเป็นสิ่งที่มนุษย์ชอบ เพราะเป็นการเห็นตัวเองผ่านงานศิลปะ หรือภาพบุคคล

ข้าพเจ้าเริ่มศึกษาการจัดการข้อมูลของภาพที่เป็นระบบดิจิทัล ทำให้ข้าพเจ้าได้พบกับมิตีการสร้างภาพอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งเรียกว่า Glitch art ถ้าพูดถึงการถ่ายภาพเราจะเข้าใจทันทีว่าภาพเหล่านั้นจะเกิดได้ต้องเกิดจากการล้นขีดเคอร์ผ่านตัวกล้อง แต่ในมิตีของGlitch art มองว่าเราจะสร้างภาพอย่างไรก็ได้ที่เกิดจากความเสียหายข้อมูล หรือเป็นภาพที่สมบูรณ์แล้วนำมาเลียนแบบผลลัพธ์ให้เกิดความผิดแปลกไปจากเดิมหรือใช้วิธีการสร้างภาพผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ที่โดยโปรแกรมทำให้คอมพิวเตอร์เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานให้เรา ข้าพเจ้าคลุกคลีและติดตามผลงานของคนในโลกไซเบอร์ที่สร้างผลงานศิลปะเหล่านี้มาเป็นเวลา 3 ปี ทำให้ข้าพเจ้าเริ่มเข้าใจปัจจัยพื้นฐานของข้อมูลทางภาพถ่าย ข้าพเจ้าชื่นชอบการถ่ายภาพบุคคลและศึกษาการถ่ายภาพด้วยเทคนิคและวิธีการทางการถ่ายภาพ แล้วนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการทำงานในศิลปะของตนเอง จากภาพถ่ายของตนเอง

การที่ข้าพเจ้าใช้การถ่ายภาพของตนเองมาเป็นตัวก่อเกิดภาพ ในช่วงเวลาที่เรากำลังถ่ายหรือบิดทำ รูปทรงต่างๆเป็นแอคชั่นนั้น เราไม่สามารถรู้ได้เลยในวินาทีนั้นว่ารูปที่ออกมาจะสามารถตอบเราได้หรือไม่ว่าถูกต้องตามที่ต้องการหรือไม่ เราเองที่บอกว่าความรู้สึกนั้นถูกต้องทำนี้แสดงออกอย่างถูกต้องแล้ว จึงล้นขีดเคอร์เพื่อทิ้งๆที่ไม่ได้แสดงออกผลลัพธ์ให้เห็นในเวลานั้น

หากไม่ถูกใจเราต้องกลับไปทำใหม่ซ้ำ ข้าพเจ้านำรูปถ่ายเหล่านั้นกลับมาวิเคราะห์ว่าเราถูกใจกับเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ท่าทางเหล่านั้นแล้ว ก่อนที่จะถ่ายแต่ทำไมเราถึงไม่ชอบหรือชอบรูปนั้น ทั้งๆที่เราเคยตอบกับตัวเองแล้วว่ารูปจะต้องออกมาใจต้องการ ข้าพเจ้านำวิธีคิดเหล่านี้มาปรับใช้ร่วมกับงานศิลปะของตนเอง เป็นหนึ่งในกระบวนการทางความคิด

## 2.1 อิทธิพลงานศิลปะจากคอมพิวเตอร์

การสร้างสรรคผลงานศิลปะทางคอมพิวเตอร์เริ่มมีมากขึ้นหลังจากที่มีการสร้างสังคมโลกเสมือนของเว็บไซต์ Facebook มีการแสดงผลงานของตนเองและใช้เป็นสื่อกลางทางกลางสื่อสารที่ทั้งโลกสามารถเข้ามาชมผลงานได้ง่ายขึ้น จากผลงานที่สร้างจากคอมพิวเตอร์โดยไม่ต้องผ่าน แกลเลอรีหรือ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ Glitch ก็เช่นกัน ถูกสร้างขึ้นโดยกลุ่มคนจากที่ต่างๆทั่วโลกเพื่อเป็นพื้นที่การแสดงงานและแลกเปลี่ยนทัศนคติกับการสร้างผลงาน ศิลปินส่วนใหญ่มักใช้นามแฝงและไม่จำกัดเทคนิคหรือวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่ผลงานเหล่านั้นจะถูกจัดอยู่ในกลุ่มของ Glitch art หรือไม่นั้นเราหรือผู้ชมจะเป็นตัวตัดสินตามความนิยมชมชอบ ศิลปะที่แสดงออกมามักจัดอยู่ในรูปแบบของกึ่งนามธรรมและนามธรรมตามแบบฉบับของตัวเอง ศิลปินส่วนใหญ่มักใช้เทคนิคและวิธีการที่ตนเองถนัดเพื่อแสดงออกถึงวิธีการและแนวทางที่ชัดเจนของตนเอง Jame usill และMatieu St. pierre ใช้สื่อภาพและวิดีโอหรือจนไปถึงงานปะติมากรรมที่ใช้เครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นตัวสร้างผลงาน

### 2.1.1 การสร้างผลงานในรูปแบบกึ่งนามธรรม

ศิลปินใช้ภาพหรือวิดีโอจากการถ่ายทำหรือภาพวาดของจิตรกรรมที่มีชื่อเสียงมาทำการล้อเลียนหรือปรับเปลี่ยนรูปทรงและสีตามแบบฉบับของตนเองเพื่อเปลี่ยนวิธีคิดและมีมุมมองของภาพในรูปแบบใหม่ ทั้งเหลือเรื่องราวเดิมแต่ปรับเปลี่ยนความงามของภาพจิตรกรรมหรือเหตุการณ์ให้ทันสมัย หรือปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้เกิดมุมมองใหม่แต่ใช้องค์ประกอบของภาพเหล่านั้นเป็นตัวเล่าเรื่อง รูปแบบแนวความคิดในแบบกึ่งนามธรรมของGlitch art มีลักษณะวิธีคิดใกล้เคียงกับ Pop art ใช้สิ่งที่มีอยู่แล้วใกล้ตัวมาเปลี่ยนมุมมองใหม่หรือสร้างแนวความคิดใหม่กับผลงานทางสร้างศิลปะ

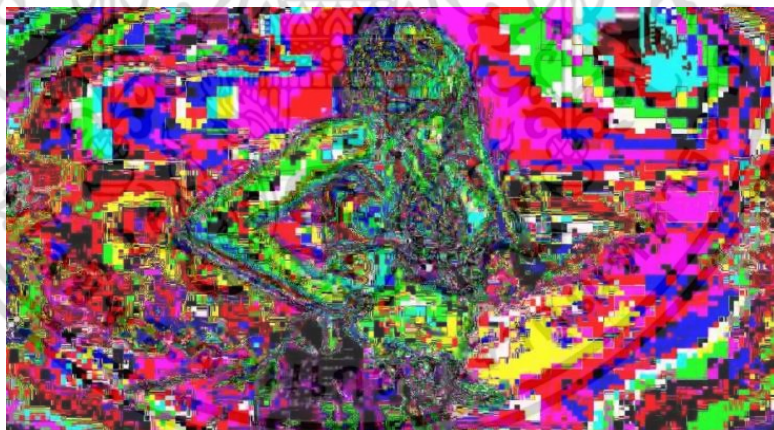
### 2.1.2 การสร้างผลงานในรูปแบบนามธรรม

ศิลปินในรูปแบบธรรมของGlitch art ให้ความสำคัญกับเรื่องสีเป็นหลัก การที่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างผลงานทำให้ศิลปินเกิดมิติใหม่อยู่ตลอดเวลา ด้วยเหตุผลที่คอมพิวเตอร์สามารถสร้างสีที่บางครั้งธรรมชาติไม่สามารถสร้างสีบางชนิดได้หรือผสมรวมกันไม่เป็นไปตามต้องการ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่คอมพิวเตอร์สามารถแสดงออกถึงความต้องการของศิลปินได้ รูปทรงที่ได้มักจะบิดเบี้ยวหรือเป็นเหลี่ยมพิศมัยตามทีคอมพิวเตอร์สร้างจากจุดเล็กๆและอยู่ร่วมกันจนเกิดรูปภาพ ศิลปินมักใช้ความหลากหลายเหล่านี้ผสมปนเปกันบางครั้งภาพทั้งภาพเหลือเพียงสีที่ไว้รูปทรงทางธรรมชาติหลงเหลืออยู่เลย

## 2.2 รูปแบบการเกิดภาพจากข้อมูลของคอมพิวเตอร์

ภาพนิ่งหรือภาพวิดีโอจะปรากฏให้เราเห็นเป็นภาพได้นั้นเป็นการประกอบไปด้วยข้อมูลของสีจำนวนมากเป็นภาพสี่เหลี่ยมขนาดเล็กที่เรียกว่า pixel ผสมรวมกันในขนาดเล็กรวมตัวกันจนเกิดเป็นรูปร่างและสีตามที่เรารู้อยู่ ข้อมูลต่างๆเหล่านี้จะถูกคอมพิวเตอร์จัดจำเป็นภาษาทางคอมพิวเตอร์เป็นข้อมูลจำนวนมากหากเราเข้าไปในข้อมูลนั้นได้และทำการเปลี่ยนแปลงข้อมูลนั้นจะผิดเพี้ยนไปและไม่สามารถนำกลับมาให้เป็นดังเดิมได้ ด้วยเหตุผลที่หน่วยข้อมูลนั้นเล็กมากและละเอียดมากจนมนุษย์ไม่สามารถจะสร้างมันขึ้นมาได้จากการจดจำหรือเขียนภาษาทางคอมพิวเตอร์ขึ้นมาจนเป็นภาพขนาดใหญ่ได้ จึงมีการสร้างโปรแกรมเพื่อให้เป็นตัวช่วยสังเคราะห์และลดขั้นตอนต่างๆเหล่านี้เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน



ภาพที่ 2.1 ภาพเกิดจากความเสียหายของข้อมูลภาพวิดีโอ

## 2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

### 2.3.1 ศิลปินมาตีเยอร์ ปีแอร์ (Mathieu st.pierre)

ศิลปินชาวแคนาดาชื่อว่า Mathieu st.pierre มาตีเยอร์เป็นศิลปินชาวแคนาดา เกิดในปีค.ศ. 1975 ในเมืองมอลเรียด มาตีเยอร์เข้าศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย ในมหาวิทยาลัยคอนโคเดีย ในเมืองเอกซาร์นี่เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มอลเรียล สาขาภาพยนตร์ในปีค.ศ.1995-2001และศึกษาต่อในระดับปริญญาโทในสาขาDesign art ต่ออีก2ปี หลังจากจบการศึกษามาติเยอได้เริ่มทำงานในวงการภาพยนตร์อยู่2ปี ในช่วง2ปีของการทำงาน เขาทำหนังเกี่ยวกับหนังทดลองเป็นหลักทำให้ได้ลองใช้วิธีการทำภาพยนตร์ในรูปแบบต่างๆ หลังจากนั้นไม่นาน มาติเยอได้เจอกับงานศิลปะรูปภาพของทาเคชิ มารุตะศิลปินชาวญี่ปุ่น ทาเคชินำภาพจากภาพยนตร์ต่างๆมาทำลายคิดไปจากปกติ ทำให้ภาพและสีสันตื้นตา ออกมาในรูปแบบที่นามธรรมยังคงเหลือรูปทรงความเป็นจริงไว้ นั่นเป็นแรงบันดาลใจของมาติเยอให้เขากลับไปทำการทดลองกับงานของตนเอง แต่นั่นไม่ใช่สิ่งแปลกใหม่เลยสำหรับมาติเยอ ในภาพยนตร์ความคิดพลาดของภาพเหล่านี้มีให้พบเห็นกันบ่อยครั้งแต่มันไม่ใช่สิ่งที่สวยงามเลยในระบบของภาพยนตร์ ในช่วงปี2008มาติเยอเริ่มจัดแสดงงานของตัวเองในรูปแบบของกลีซอาร์ต



ภาพที่ 2.2 “Bleu man” pigment print Size: 80 H x 80 W cm

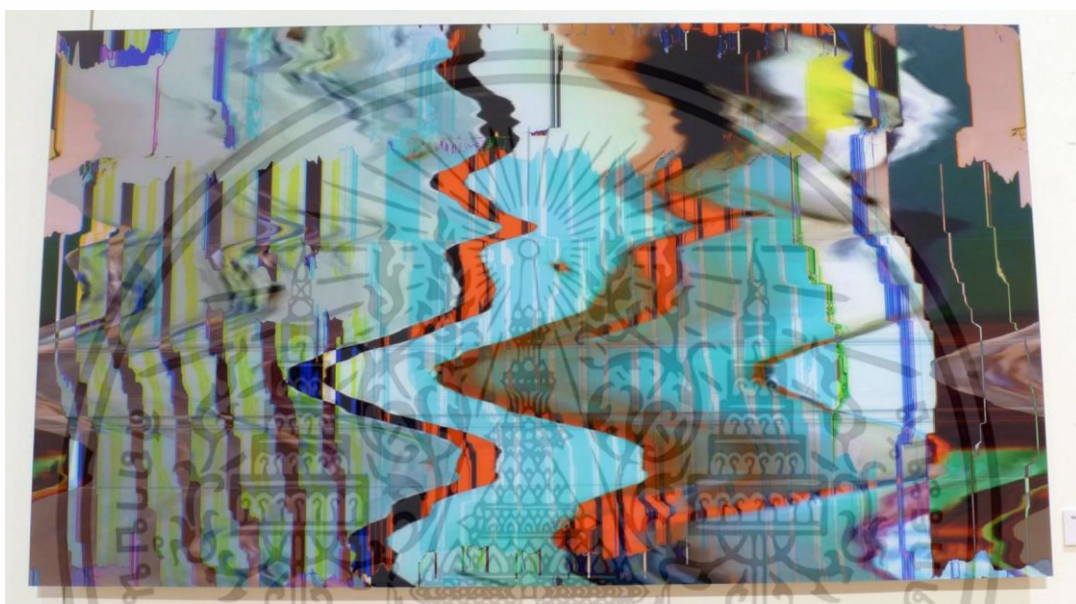
ที่มา <https://matstpierre.wordpress.com/tag/databent/>

ผลงานในช่วงแรกของเขามุ่งเน้นการทำลายภาพเพื่อให้เกิดความหมายใหม่โดยการถ่ายภาพเหตุการณ์ของบ้านเมืองหรือนำภาพมาจากภาพยนตร์ที่มีการแสดงออกถึงอารมณ์เรื่องเพศ โดยให้สีสันในภาพมี4สีเท่านั้นคือสีขาว ดำ น้ำเงิน และแดง มาติเยอให้เหตุผลว่า สีขาวดำเป็นอีกด้านหนึ่งที่แสดงออกถึงความตื้อตันของเพศชายและหญิงทำให้ลดความต้องการทางเพศลงเหมือนการลดลงของรสชาติอาหารบางรสจากอาหาร สีน้ำเงินแทนความเป็นชาย ส่วนสีแดงแทนผู้หญิง สองสีนี้เปรียบเป็นความสัมพันธ์กันทางเพศในภาพหลอมรวมกันเหมือนกันการมีเพศสัมพันธ์กันอยู่อย่างมีความสุขทางกามอารมณ์

หลังจากนั้นไม่นานมาติเยอเริ่มหันมาใช้สีและวิดีโอที่สื่ออารมณ์ออกมาในงานศิลปะรูปแบบนามธรรม สีและรูปแบบภาพที่บิดเบี้ยวไปมา มาติเยอเริ่มรู้สึกว่าการทำลายภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เปรียบเสมือนการเล่นมายากลผ่านการทำลายที่ไร้ขีดจำกัดทางรูปทรง สีที่วิ่งผสมกันในวิดีโอของเขานั้นจะทำให้เกิดรูปทรงใหม่ที่ผิดแปลกไปไม่ซ้ำกันกัน การทำงานรูปแบบนามธรรมของมาติเยอเขาเริ่มลดประเด็นในภาพหรือวิดีโอลงเพื่อให้คนดูได้รับอารมณ์และความรู้สึกผิวเผินจากเนื้อหาในงาน แต่ใส่อารมณ์ส่วนตัวของผู้ชมเข้าไปแทนที่ เนื่องจากสีและรูปทรงของภาพนั้นมีมากพอ หากจะยึดเนื้อหาเข้าไปในงานมากจะทำให้งานเต็มจนล้นจนกลายเป็นผลงานที่ไม่มี ความงามหลงเหลือมากเท่าไรนัก

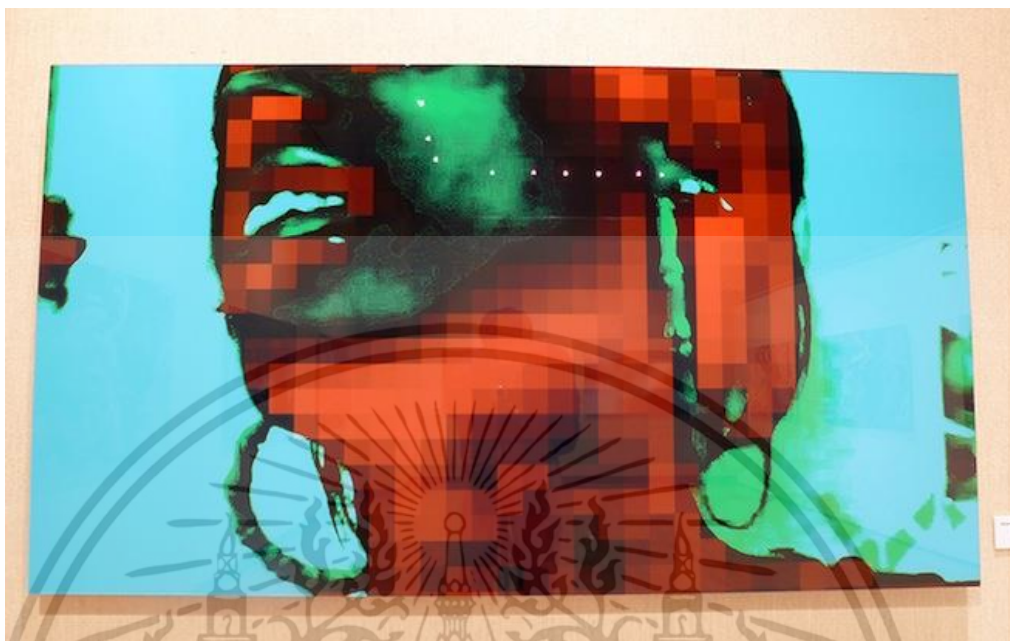


ภาพที่ 2.3 “Bleu Bikini” Mathieu St-Pierre print canvas Size: 32 H x 56.9 W x 1 แสดงใน Saatchi art ที่มา <https://matstpierre.wordpress.com/tag/databent/>

การที่มาติเยอเรียนภาพยนตร์ก่อนจะมาเรียนศิลปะทำให้เขาเข้าใจการลดทอนของเนื้อหาทางภาพยนตร์และวิดีโอ เวลานานยาวเท่าไรที่จะทำให้ผู้ชมได้สัมผัสกับผลงานที่ไร้รูปทรงและผิดแปลกไปจากความจริงนั้น ประกอบกับเนื้อหาที่ค่อนข้างสั้น แต่ถูกรวมองค์ประกอบต่างๆทางภาพแล้วจะสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกได้ชัดเจนที่สุด ศิลปะแบบไร้รูปทรงที่เสมือนจริงของมาติเยอเป็นศิลปะที่แสดงสุนทรียภาพในรูปแบบที่ความรู้หรืออารมณ์ออกจากรูปทรงจริง ซึ่งผู้ดูจะรับรู้และสัมผัสได้ตามที่ตนเองรับรู้ได้โดยไม่จำเป็นต้องเข้าใจตรงกับผู้สร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะไร้รูปลักษณะเป็นศิลปะที่มีลักษณะสกัดออกมาจากความรู้สึกโดยส่วนรวมออกจากสภาพแวดล้อมภายนอกซึ่งมาแสดงด้วยสื่อผ่านผลงานต่างๆ สามารถปรากฏได้ออกมาจากความรู้ความสามารถ บุคลิกภาพของตัวศิลปินเองและถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานทางศิลปะ ลักษณะการถ่ายทอดศิลปะแบบกึ่งนามธรรมและนามธรรมของมาติเยอ ศิลปินจะไม่สนใจเรื่องของธรรมชาติตามที่เห็น แต่จะให้ความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำคัญกับทัศนธาตุ เช่นเส้น สี รูปทรงที่บิดเบี้ยว เป็นหลัก เช่นใบหน้าของคนที่ยืดยาว สีผิวของคนมีหลากสี ตลอดจนแยกรูปร่างสิ่งของต่างๆจนไม่สามารถจำรูปทรงเดิมได้



ภาพที่ 2.4 “Bleu Bikini 2” Mathieu St-Pierre print canvas Size: 32 H x 56.9 W x 1 แสดงใน Gallery GAHOEDONG60 ที่มา <https://matstpierre.wordpress.com/2016/03/16/gallery-gahoedong60-solo-exhibition/>

### 2.3.2 ศิลปินเจมส์ อัสซิล (Jame usill)

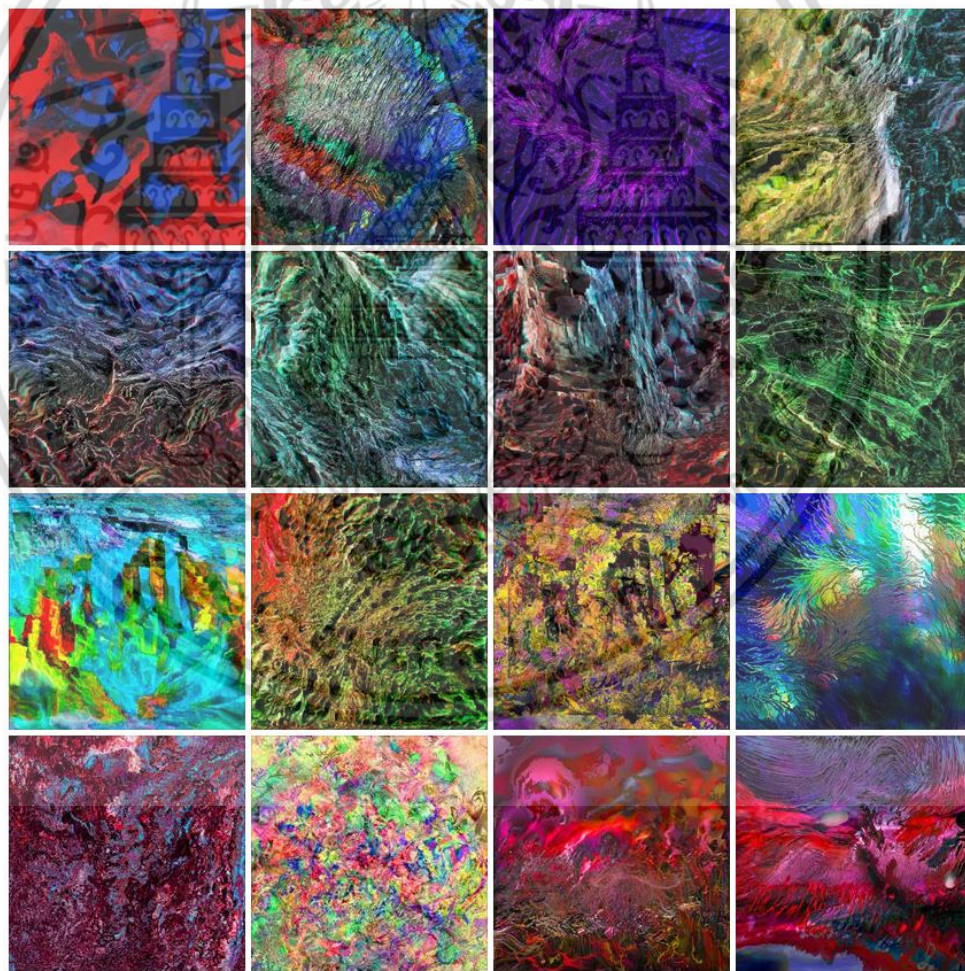


ภาพที่ 2.5 ภาพ 3D Glitch Self-Portrait ของ James usill

ที่มา <https://www.facebook.com/jamesusill?fref=ts>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**James ustill** เจมส์เป็นศิลปินบนอินเทอร์เน็ตที่ปกปิดตัวตนเขาสร้างผลงานออกมามบนโลกออนไลน์โดยไม่ได้หวังผลจากการตอบรับในวงการศิลปะ คนทำงานศิลปะบนโลกออนไลน์ส่วนใหญ่ต้องการเพียงตัวตนที่ไม่มีตัวตนจริง เหลือไว้ให้ผู้คนพูดถึงเพียงชื่อและผลงานเท่านั้น เจมส์สร้างผลงานออกมอย่างต่อเนื่องด้วยวิธีทางคอมพิวเตอร์ ผลงานถูกจัดอยู่ในรูปแบบนามธรรมเสียส่วนใหญ่ เขาไม่ได้แสดงที่มาของผลงานหรือแนวความคิดที่ยืดยาวหรือเนื้อหาสาระที่บอกละเอียดเลยสักผลงาน การทำงานท่ามกลางความคิดส่วนบุคคลถูกขับออกมาให้เป็นผลงานที่ไม่มีที่มาที่ไปทำให้ผู้คนที่ดูผลงานมากกว่าการพิจารณาเนื้อหาสาระตั้งต้นเป็นสิ่งสำคัญทำให้การแสดงออกในผลงานถูกขับออกมาโดยไม่รู้จบ ไม่มีผลงานที่โดดเด่นหรือมีคุณค่ามากที่สุดซึ่งนั้นส่งผลให้งานที่เจมส์ทำออกมาดูว่างงานบนโลกออนไลน์เหล่านี้เขาเป็นคนทำมันขึ้นมาทั้งที่งานเหล่านั้นไม่ซ้ำเดิมเลยทั้ง สี รูปทรง และพื้นที่ หรือผลลัพธ์ปลายทางของผลงาน



ภาพที่ 2.6 ภาพรวมผลงาน Jame usill ที่มา <https://www.facebook.com/jamesusill?fref=ts>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เจมส์สร้างผลงานเหล่านี้และแสดงบนโลกออนไลน์วันละ ภาพต่อ 4 ภาพหรือมากที่สุด 1 วันมาเป็นระยะเวลาประมาณปี3 ภาพถูกแสดงออกในรูปแบบนามธรรมที่ไร้นิยามหรือที่มาของภาพและที่มาของอัลบั้มภาพทั้งหมด การใช้ภาพที่จะสร้างมวลของสีที่ถูกผสมกันอย่างไร้ทิศทาง ในรูปภาพเดิวนั้นยังคงเป็นความลับของศิลปินที่ไม่ได้แสดงออกหรือบ่งบอกต้นตอของมันหรือวิธีการในการสร้างผลงาน แต่ผลลัพธ์ของผลงานนั้นถูกแสดงออกให้เห็นถึงการสื่ออารมณ์ ให้ผู้ชม ชับกับการเจือสีผสมเข้าด้วยกันอย่างไรทิศทางเป็นรูปทรงที่เลียนแบบพื้นผิวของวัตถุในธรรมชาติ เช่นเกลียวคลื่นหรือพื้นผิวของหิน ฯลฯ ผลงานเหล่านี้สร้างด้วยรูปภาพที่ไม่ซ้ำเดิมในแต่ละวันและเป็นสิ่งที่จะต้องตามศึกษาการสร้างผลงานจากศิลปินอยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 2.7 James usill 3D Glitch Self Portrait แสดงที่ The Gamut Gallery Minneapolis 2017

ที่มา <http://www.gamutgallerympls.com/>

ผลงานชุดนี้ถูกเล่าถึงการบันทึกข้อมูลและการสร้างข้อมูลของระบบที่ไม่สมบูรณ์และถูกสร้างโดยตัวระบบคอมพิวเตอร์และถูกทำลายด้วยตัวของมันเองเป็นสื่อสารระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลให้ข้อมูลเหล่านั้นเปลี่ยนแปลงสภาพไปอย่างไรทิศทางของผลลัพธ์ ผลงานชุดนี้ถูกจัดแสดงในงาน Glitch art is Dead

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.3 ศิลปินโรเบิร์ต ฮัสกา (Robert Hruska)



ภาพที่ 2.8 Robert Hruska

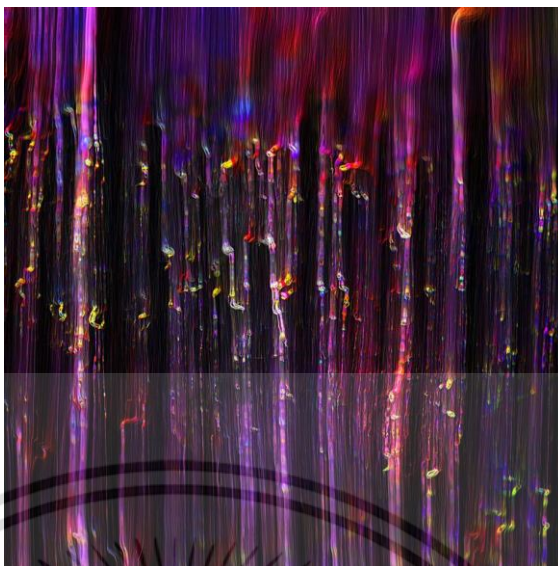
**Robert Hruska** โรเบิร์ต เป็นศิลปินบนอินเทอร์เน็ตที่แสดงออกถึงตัวตนเองที่ชัดเจนมาก ในศิลปะแบบ Glitch arts เขาใช้ภาพหรือวิดีโอเหตุการณ์ประจำวันเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน และแสดงออกในงานด้วยศิลปะนามธรรมและกึ่งนามธรรม เขามักนิยมใช้สีและเทคนิคของเส้นที่มีแรงดึงดูดจากการชมด้วยเทคนิคเฉพาะตัวของตนเอง โดยไม่แสดงนิยามหรือแนวความคิด ใช้เทคนิคกลวงภาพจากการมองเห็นหรือให้ผู้ชมคิดว่าต้นทางนั้นคืออะไรจากการมองเห็นหรือสร้างภาพลวงตาเป็นวิดีโอด้วยสีที่อบอุ่นละมุนละไม การทำงานของเขาถูกมองว่าภาพเหล่านี้ไม่ได้เกิดด้วยวิธีการจากภาพแบบ Glitch เขาใช้วิชาลจากสีและรูปทรงของGlitch เป็นแรงบันดาลใจ



ภาพที่ 2.9 this is flower 2017 ผลงานของ Robert Hruska

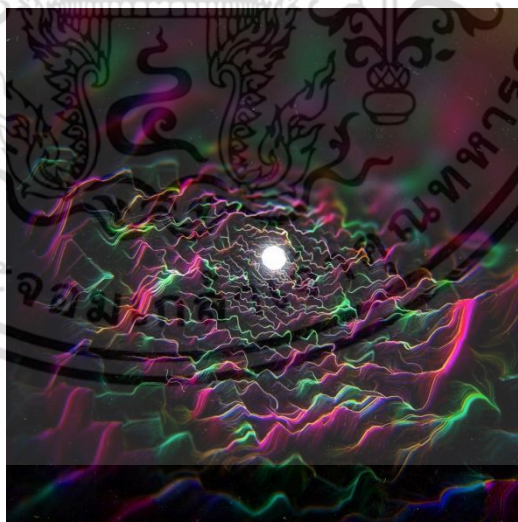
ที่มา <https://www.facebook.com/rbrthrsk/?fref=ts>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.10 Water fall 2017 ที่มา <https://www.facebook.com/rbrthrsk/?fref=ts>

โรเบิร์ต ใช้ถ่ายทอดวิธีการสร้างสรรค์จิตรกรรมนามธรรมของเขาซึ่งเกิดขึ้นจากความสงสัยและความหวัง เขาจะไม่ร่างภาพหรือกำหนดรูปทรงองค์ประกอบที่ตายตัวขึ้นมาก่อน แต่จะปล่อยให้กระบวนการทำงานนำพาไปอย่างอิสระ จิตรกรรมนามธรรมของเขาคู่คล้ายกับจิตรกรรมอเมริกันแนวสำแดงอารมณ์ แต่ไม่ใช่เนื่องจากงานของเขาไม่ได้ถูกสร้างขึ้นมาจากสภาวะภายในแบบฉับพลันทันทีเหมือนกับพวกที่มันเคยจะเป็นจากรูปแบบภายนอก



ภาพที่ 2.11 The moon 2017 ที่มา <https://www.facebook.com/rbrthrsk/?fref=ts>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.4 สรุปอิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะกรรม

การศึกษาหาข้อมูลเชิงลึกของศิลปินบางคนยังคงสามารถหาข้อมูลได้เพียงเล็กน้อยหรือสามารถเข้าถึงได้เพียงตัวผลงานเพียงเท่านั้น ในส่วนของรายละเอียดเช่นแนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ไม่ได้ถูกพูดถึงมาก ข้าพเจ้าจึงใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวผลงานเหล่านั้นกำลังถูกนำเสนอไปในทิศทางใด ผลงานศิลปะจากศิลปินนิยมใช้การสื่ออารมณ์ในรูปแบบนามธรรมและนามธรรม

การสร้างผลงานจาก Mathieu St-pierre เป็นแรงบันดาลใจที่ทำให้ตัวข้าพเจ้าเองสนใจในศาสตร์และองค์ความรู้ทางศิลปะของGlitch art เขาถือเป็นศิลปินอันดับต้นของศิลปะแนวนี้ ผลงานส่วนใหญ่ถูกเล่าด้วยเรื่องราวผ่านตัวบุคคลในรูปแบบกึ่งนามธรรม ด้วยการจับภาพหรือแคปเจอร์ภาพจากวิดีโอจากการกระทำเพื่อบอกเล่าเรื่องอย่างที่เขาคาดหวังไว้แล้วจึงนำภาพเหล่านั้นสู่กระบวนการแก้ไขข้อมูลภาพซึ่งสามารถสร้างข้อมูลและเรื่องราวจากภาพเดิมไปสู่รูปแบบภาพผ่านมุมมองทางความคิดของศิลปิน

การสร้างผลงานจาก James usillและRobert Hruska ผลงานส่วนใหญ่ถูกแสดงออกด้วยรูปแบบนามธรรมที่ให้สีเป็นลักษณะพิเศษเป็นการผสมสีที่มนุษย์ยากจะเลียนแบบด้วยการสร้างสีเหล่านั้นด้วยมือ จังหวะการสร้างสีและสัดส่วนของสี โทนร้อนและโทนเย็นอยู่ในอัตราส่วนที่พอเหมาะ แต่ถ้าจะพูดถึงในเรื่องของเทคนิคการสร้างถือเป็นเรื่องที่ยากพอสมควรที่จะสร้างสีและรูปทรงเหล่านั้นเลียนแบบถือเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของศิลปิน ศิลปินทั้งท่านนี้สร้างรูปทรงจาก2 ภาพต้นฉบับจากภาพถ่ายปกติเป็นตัวต้นแบบนารสร้างผลงาน บางผลงานก็ยังคงหลงเหลือรูปทรงให้เห็นอยู่บ้างว่าภาพนั้นคือรูปทรงของสิ่งใด แต่ผลงานส่วนใหญ่มักสลายรูปทรงเดิมและทรงมิติของรูปทรงใหม่ด้วยเส้นของสีที่ไร้ทิศทางผสานเข้าด้วยกัน

## บทที่ 3

### กระบวนการสร้างสรรค์

ในช่วงเวลาที่ผ่านมา ข้าพเจ้าได้ใช้ความนิยมชมชอบกับการทำงานศิลปะผ่านเทคโนโลยี และศึกษาถึงที่มาที่ไป ทำให้ข้าพเจ้าพบกับมิติทางการมองเห็นศิลปะไปในอีกมุมมองหนึ่งจากการศึกษาขั้นตอนและกระบวนการทำงานของศิลปะบนคอมพิวเตอร์กับตัวข้าพเจ้าเอง ที่กำลังแสดงถึงควมมีตัวตนภายใต้การครอบคลุมของเทคโนโลยีที่ส่งผลให้ความลุ่มหลงที่มีในศิลปะบนเทคโนโลยีนั้นเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าลุ่มหลงและพยายามทำเรื่อยมา จนนำไปสู่การจัดการเพื่อจะแสดงกระบวนการทางศิลปะในรูปแบบของตัวข้าพเจ้าเองในรูปแบบนามธรรม

#### 3.1 ขั้นตอนการกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

##### 3.1.1 ข้อมูลแนวทางศิลปะ

ศิลปะจากคอมพิวเตอร์ **Glitch art** มีผลงานให้ชมตามสถานที่แสดงงานศิลปะน้อยมากการที่จะได้เห็นผลงานจริงนั้นเป็นเรื่องยาก แต่ในทางกลับกันมีการแสดงบนงานบนโลกของอินเทอร์เน็ตเยอะมากและสามารถเข้าถึงได้อย่างง่ายดายได้บางครั้งความง่ายนั้นเอง อาจทำให้คุณค่าของผลงานดูด้อยค่าหลงศิลป์ต่างเพิ่มเนื้อหาหรือเทคนิคให้การทำเลียนแบบยากขึ้นไป การที่ข้าพเจ้าจะเรียนรู้เทคนิคต่างนั้นใช้เวลาค่อนข้างมาก จนกว่าจะค้นพบสิ่งที่ข้าพเจ้าต้องการ ข้าพเจ้าซึมซับแนวความคิดของศิลปินหลายคนในมิติมุมมองของ **Glitch art** ทำให้ข้าพเจ้าเรียนรู้การทำงานรูปแบบกึ่งนามธรรมเสียก่อน ไปสู่รูปแบบนามธรรมเพื่อแสดงแนวความคิดที่มีต่อผลงาน

**แนวความคิดรูปแบบกึ่งนามธรรม** ข้าพเจ้าเริ่มจากการจัดการระเบียบความคิดที่มีต่อภาพถ่ายของตัวข้าพเจ้าเพื่อให้ผู้ชมได้ซึมซับความงามที่ผิดแปลกไปผ่านร่างที่บิดเบี้ยวที่ก่อเกิดด้วยความตั้งใจแต่ไม่สามารถคาดการณ์ถึงผลของรูปที่จะออกมาได้ตามที่ใจต้องการ แสดงออกถึงความมั่นใจแล้วว่านั้นคือภาพถ่ายที่ตัวเองคิดว่าสมบูรณ์แบบแล้วโดยไม่คัดหรือบิดท่าทางเพื่อให้เกิดความตามแบบฉบับภาพถ่ายบุคคล

**แนวความคิดรูปแบบนามธรรม** ข้าพเจ้านำภาพถ่ายของตนเองนำไปเข้าสู่กระบวนการของเทคโนโลยี ด้วยความคิดที่ว่าการทำงานของเทคโนโลยีแสดงออกมาโดยไม่มีความคิดและตัดสินใจใดกับรูป หากแต่เป็นการแสดงออกตามลำดับขั้นตอนและกระบวนการตามตัวเลขและเวลาที่เป็นภาษาทางคอมพิวเตอร์ ข้าพเจ้าใช้เทคโนโลยีเหล่านี้สร้างภาพและตัดสินใจแทนตัวข้าพเจ้าเองจนแสดงออกมาเป็นภาพหนึ่งภาพ

### 3.2 วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

1. เริ่มต้นการทำงานด้วยความรู้สึกนึกคิดและจัดรูปแบบทางความคิดเพื่อแสดงออกด้วยจดจำ หรือประสบการณ์ที่ได้พบเจอในชีวิตประจำวันถึงอิริยาบถของผู้คนรอบตัว เมื่อรวบรวมได้มากพอข้าพเจ้าจะจัดการกับข้อมูลเหล่านั้นให้เป็นไปในทิศทางเดียวจากการศึกษาอิริยาบถเหล่านั้น

2. ถ้าข้าพเจ้าจะเริ่มทำตามความคิดของตนเองโดยจับปล้นด้วยวิธีการถ่ายภาพเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกแรกที่ชัดเจนออกมาโดยไม่ได้ผ่านการปรุงแต่ง

3. ข้าพเจ้านำรูปภาพเหล่านั้นมากลั่นกรองและวิเคราะห์อีกครั้ง เป็นไปตามสิ่งข้าพเจ้าคิดไว้หรือไม่

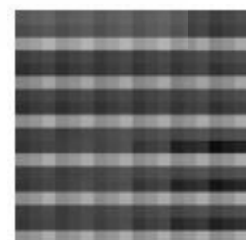
4. นำข้อมูลภาพเหล่านั้นมาทดลองและเลือกปรับกับวิธีการของโปรแกรมที่ได้ว่าจะถูกแสดงภาพและปรับเปลี่ยนไปในทิศทางใด

5. หลังจากทำการทดลองนั้นเป็นไปตามที่ใจคาดหวังไว้ ข้าพเจ้าจะจัดการเตรียมข้อมูลหรือโปรแกรมของคอมพิวเตอร์เพื่อแปรเปลี่ยนข้อมูลโดยโปรแกรมเหล่านั้นเพื่อแสดงออกเป็นภาพที่ขนาดเข้าคาดหวังไว้ในที่สุด

### 3.3 ข้อมูลภาพในรูปแบบการปรับแต่ง

ภาพที่ถูกปรับแต่งข้อมูลจะมีความแตกต่างกันออกไปตามนามสกุลของข้อมูลบนคอมพิวเตอร์เป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่ เอฟเฟกต์ที่เกิดขึ้นเหล่านี้ไม่ได้เกิดจากการใช้โปรแกรมช่วยในการปรับแต่งหรือใช้โปรแกรมที่ไม่ได้ถูกสร้างมาเพื่อนำภาพเป็นตัวปรับแต่ง

#### 3.3.1 ข้อมูลภาพ Raw



ภาพที่ 3.1 ภาพข้อมูลภาพ Raw

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลที่ถูกจัดเก็บด้วยความละเอียดสูงและมีข้อมูลที่หนาแน่นถูกบีบอัดให้สามารถมาปรับแต่งลายละเอียดภายหลังได้ละเอียดเช่นกัน แต่ในทางกลับกันข้อมูลเหล่านี้จะเข้าถึงข้อมูลด้วยการปรับแต่งแบบ Glitch ได้น้อยมากเพราะการจะทำให้ข้อมูลเหล่านี้ผิดเพี้ยน ข้อมูลเหล่านี้ถูกจัดเก็บไว้เป็นอย่างดีการที่จะเข้าถึงข้อมูลไปถึงภาษาคอมพิวเตอร์ต้องถูกจัดการ โดยการแปลงข้อมูลเสียก่อน

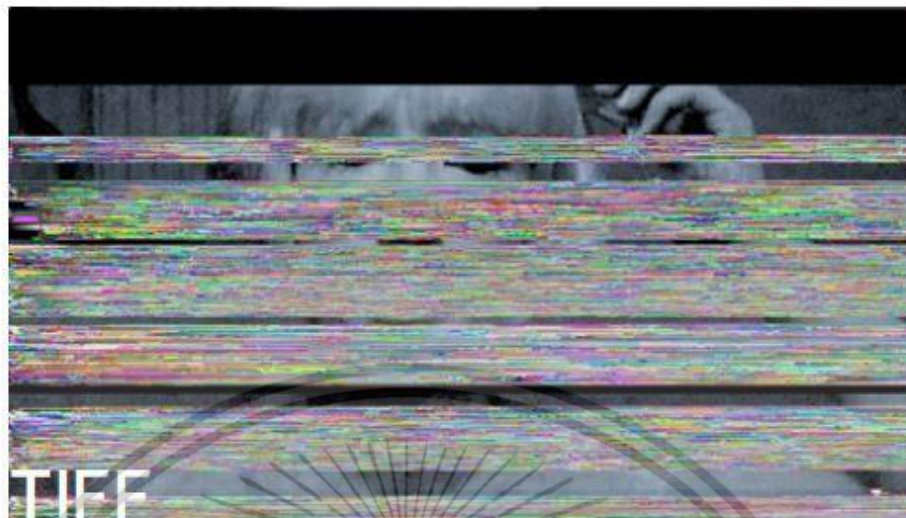
### 3.3.2 ข้อมูลภาพ Bitmap



ภาพที่ 3.2 ภาพข้อมูลภาพ Bitmap

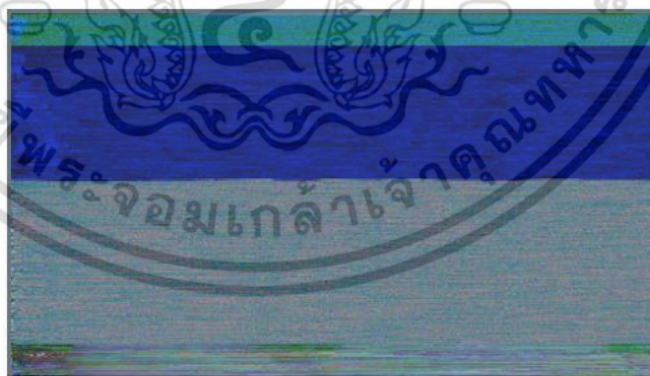
ข้อมูลภาพ Bitmap เป็นข้อมูลที่ถูกจัดเก็บในลักษณะเป็นแพหรือกลุ่มก้อนของ Pixel ที่เราดึงหรือโยกย้ายภาพให้บิดเบี้ยว Pixel ของภาพก็จะเกาะตัวกันไปหรือหากมีเส้นสีที่ผิดเพี้ยนก็จะมีลักษณะที่แสดงออกเหมือนกันโดยจะแตกต่างเป็นกลุ่มก้อนใหญ่ๆ ไฟล์ภาพประเภทนี้เก็บจุดของภาพแบบจุดต่อจุด เรียกว่าไฟล์แบบ บิตแมพ ไฟล์ประเภทนี้จะมีขนาดใหญ่แต่สามารถเก็บรายละเอียดของภาพได้อย่างสมบูรณ์ แต่เนื่องจากการเก็บแบบ Bitmap ใช้เนื้อที่ในการเก็บจำนวนมาก จึงได้มีการคิดค้นวิธีการเก็บภาพให้มีขนาดเล็กลงโดยยังคงสามารถเก็บภาพได้เช่นเดิม

### 3.3.3 ข้อมูลภาพ Tiff (Tagged Image File Format)



ภาพที่ 3.3 ภาพข้อมูลภาพ Tiff

ข้อมูลภาพ Tiff (Tagged Image File Format) คือการเก็บไฟล์ภาพในลักษณะเดียวกับไฟล์แบบ BMP แต่ในไฟล์มี Tagged File ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่ช่วยโปรแกรมควบคุมการแสดงภาพ เช่น การแสดงหรือไม่แสดงภาพบางส่วนได้ ภาพที่เก็บไว้ในลักษณะของ Tiff จึงมีความพิเศษกว่าการเก็บแบบอื่น ที่กล่าวมา นอกจากนี้ยังมีไฟล์ภาพแบบต่างๆ อีกหลายแบบ โดยแต่ละแบบจะมีจุดเด่นแตกต่างกันไป มักนิยมใช้ในงานกราฟิกการพิมพ์



ภาพที่ 3.4 ผลของเกิดจากข้อมูลภาพ Tiff

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3.4 ข้อมูลภาพ JPEG



ภาพที่ 3.5 ภาพข้อมูลภาพ JPEG

ข้อมูลภาพ JPEG เป็นไฟล์ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อบีบอัดข้อมูลภาพ เพื่อให้มีขนาดกะทัดรัดเพื่อนำใช้งานในระบบอินเทอร์เน็ต นิยมมาใช้ในการแสดงผลรูปภาพบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่นเดียวกับ GIF แต่มีวัตถุประสงค์ในการใช้งานแตกต่างกัน นับว่าไฟล์ภาพนามสกุล JPEG หรือที่เรียกกันว่า JPG เป็นไฟล์แบบมาตรฐานที่ได้รับความนิยมมากที่สุดเลยก็ว่าได้ เพราะไม่เพียงแต่ได้ภาพที่คมชัดเท่านั้น แต่ยังได้ไฟล์ขนาดเล็ก ที่ช่วยประหยัดพื้นที่ในเมมโมรี่เครื่องได้เป็นอย่างดี แลเหมาะสมกับคนที่ชอบอัปโหลดภาพบนโซเชียลและแชร์ให้เพื่อน ๆ ดู รวมถึงการพิมพ์ภาพด้วยถึงแม้ว่าจะเป็นไฟล์ที่รองรับการใช้งานร่วมกับโปรแกรมหรืออุปกรณ์เกี่ยวกับภาพแทบทุกชนิด แต่ก็ยังมีข้อเสียด้วยคือไม่รองรับภาพโปร่งใส ข้อมูลของ JPEG จะถูกแบ่งเป็นหน่วยย่อยเป็น Pixel แต่ทุกๆจุดจะประสานเข้าหากันทั้งรูปร่างของสีเหลืองหรือแม้แต่สีก็จะค่อยรวม Pixel จนเป็นสีที่เนียนตาทำให้ภาพดูละเอียดแต่ความจริงแล้วการที่มีสีกลืนเข้าหากันนั้นเป็นการปกปิดเพื่อพรางละเอียดเสียมากกว่าเพื่อให้ผู้ชมที่เห็นภาพแล้วรู้สึกเนียนตา ข้อมูลที่แท้จริงของ JPEG หากแสดงออกมาแบบหยาบๆ จะให้เห็นดังภาพตัวอย่าง STRATNY JPG ที่ไม่ได้มีความละเอียดเสียเลย แต่จะใช้การกลืนสีเข้าหากันเพื่อแสดงรูปร่างของภาพออกมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3.5 ข้อมูลภาพ JPEG 2000



ภาพที่ 3.6 ภาพข้อมูลภาพ JPEG 2000

ข้อมูลภาพ JPEG 2000 ถูกพัฒนาต่อมาจาก JPEG ซึ่งสามารถเก็บความละเอียดได้สูงขึ้นแต่มีลักษณะการจัดเก็บข้อมูลที่คล้ายคลึงกับ JPEG แต่จะไม่ใช้วิธีการผสานสีจนเป็นรูปทรง ใช้วิธีการแยกสีแต่ละ Pixel หากมี Pixel อันหนึ่งเกิดความเสียหาย จะไม่เกิดความเสียหายลุกลามตามไปด้วย แต่ความเสียหายนั้นเกิดในพื้นที่ Pixel วงกว้างขึ้น ทั้งสองอย่างมีข้อดีข้อเสียที่แตกต่างกันชัดเจนการจะนำข้อมูลภาพแบบ JPEG 2000 ทำให้ควบคุมการเกิดผลของภาพเสียหายขึ้น เพราะกินพื้นที่วงกว้างและมีลักษณะเฉพาะเกินไปยากที่จะแก้ไขข้อมูลภายในได้

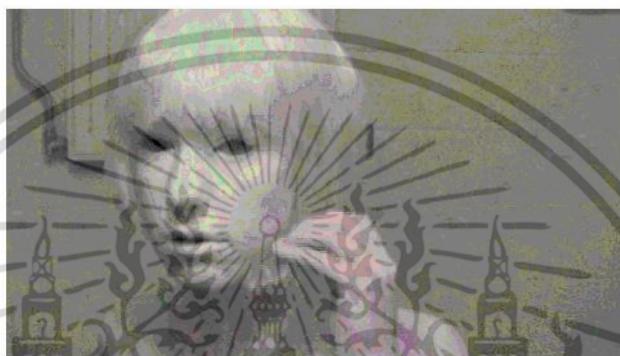
### 3.3.6 ข้อมูลภาพวิดีโอ MOV



ภาพที่ 3.7 ภาพข้อมูลภาพ MOV

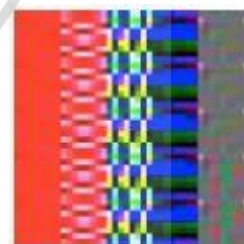
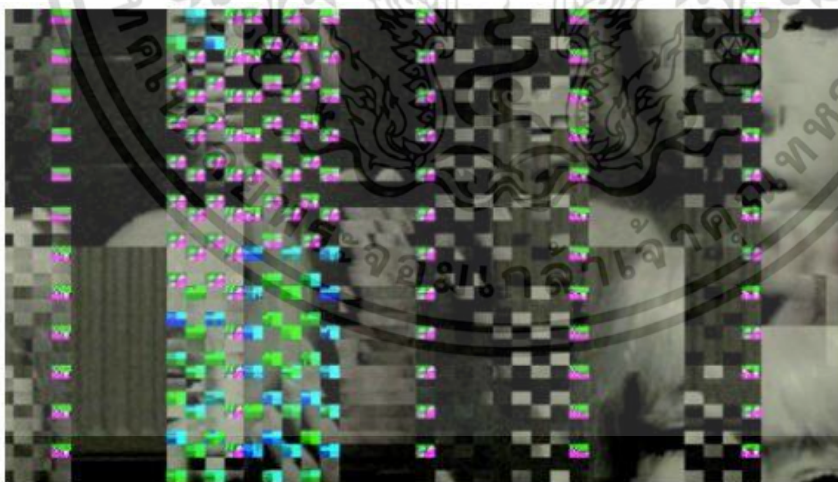
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลภาพวิดีโอ MOV (Apple QuickTime Movie File) ถูกพัฒนาขึ้นโดยบริษัทแอปเปิล และถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายไปทั่วโลกหลังจากที่บริษัทแอปเปิลเริ่มกลับมามีชื่อเสียงอีกครั้งจากการจำหน่ายคอมพิวเตอร์ และต่อมาไม่นาน MOV กลายเป็นต้นแบบในการจัดเก็บข้อมูลของภาพยนตร์ที่ค่อนข้างสมบูรณ์และถูกพัฒนาต่อยอด แต่ MOV ก็มีช่องว่างให้เข้าถึงข้อมูลในภาษาคอมพิวเตอร์ได้และยังมีข้อด้อยของการถ่ายเปลี่ยนข้อมูลทำให้เกิดความชำรุดหรือเสียหายอยู่ คิดป็นที่นำภาพวิดีโอจากMOVมาเปลี่ยนสภาพทั้งเส้นและสี แต่ก็ยังให้ข้อมูลภาพเดิมหลงเหลืออยู่บ้างยังไม่ถูกทำลายเสียทั้งหมด



ภาพที่ 3.8 ภาพต้นแบบข้อมูลภาพ MOV

### 3.3.7 ข้อมูลภาพวิดีโอ DV



ภาพที่ 3.9 ภาพข้อมูลภาพ DV

ข้อมูลภาพวิดีโอ DV (Digital Video) เริ่มถูกนำมาใช้ในการบันทึกวิดีโอเข้าสู่ระบบดิจิทัลแต่การบันทึกนั้นยังไม่มีความสะดวกที่มากพอ DV เป็นที่นิยมอย่างมากในระบบของโทรทัศน์และการจำหน่ายภาพยนตร์เพื่อดูตามครัวเรือนแต่ไม่สามารถเก็บไว้ได้นานเท่าที่ควรหรือเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่ายเปลี่ยนจากอนาล็อกมาเป็นเทปDVยังไม่สมบูรณ์มากนักจึงทำให้เกิดข้อมูลที่เสียหายที่เกิดจากPixel ในจำนวนมากจนทำให้ภาพและเสียงเสียหายจนไม่สามารถดูหรือฟังได้ แต่สิ่งที่แสดงออกมาจากความเสียหายนั้นเป็นสีและรูปทรงที่ถูกบันทึกไว้แต่จะไม่ถูกแสดงออกมาจนกว่าจะเกิดการจัดเรียงข้อมูลที่ผิดพลาดหรือหล่นหายสีและเส้นเหล่านั้นจะปรากฏออกมาให้เห็นตามตัวอย่างภาพในข้างต้น

### 3.3.8 ข้อมูลภาพวิดีโอ AVI



ภาพที่ 3.10 ภาพข้อมูลภาพ AVI

ข้อมูลภาพวิดีโอ AVI (Audio Video Interleave) เป็นข้อมูลที่ถูกบีบอัดให้ภาพและเสียงรวมกันเป็นข้อมูลเดียวกันอย่างละเอียดและทำให้ข้อมูลนั้นมีขนาดเล็กลงแต่ยังให้คุณภาพที่ค่อนข้างสูงอีกด้วย แต่ในทางกลับกัน ศิลปินจะเลือกนำข้อมูลAVIมาใช้งานมากที่สุด เนื่องจากข้อมูลของAVI เป็นการแปรเปลี่ยนข้อมูลให้ละเอียด ความละเอียดนั่นเองสามารถทำให้มันละเอียดและแสดงภาพเป็นPixel ได้ การทำงานของมัน จะใช้การล้นทะไหลของสีและรูปร่างเข้าหากันและแสดงสีที่ไม่ปรากฏบนภาพเดิมออกมาเป็นการผสมสีที่แปลกประหลาด ดังกับภาพวาดแบบอิมเพรสชันนิสและเอกเพรสชันนิส ตามความนิยมชมชอบของศิลปินที่จะทำให้หยุดหรือเคลื่อนที่ต่อเนื่องไปตามวิดีโอเหล่านั้น ในส่วนของเสียงก็จะถูกแปรเปลี่ยนไปตามภาพเช่นกันจนไม่หลงเหลือต้นเสียงเดิมอยู่เลย เป็นเสียงรบกวนของคลื่นเสียงที่มนุษย์ไม่สามารถฟังหรือจับใจความได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4 การสร้างสรรค์ผลงานจริง

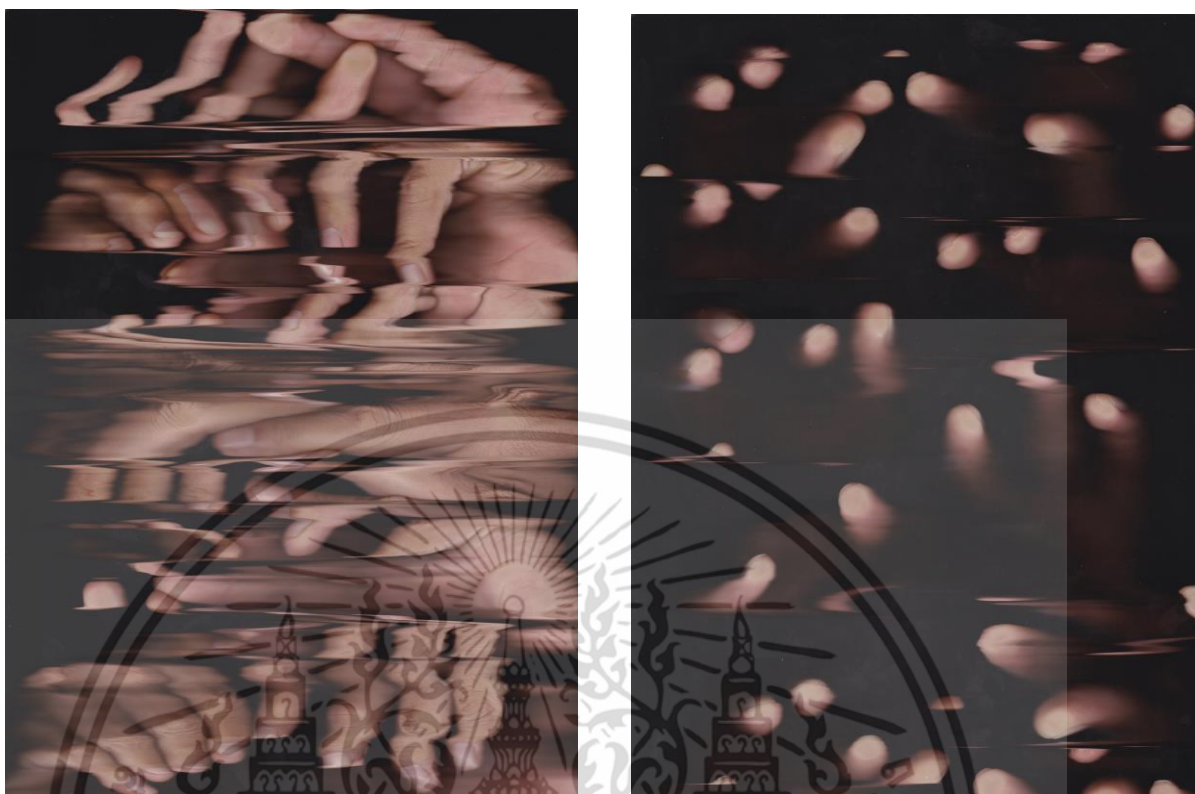
การถ่ายภาพ ในขั้นตอนการทำงานนี้หลังจากที่รวบรวมภาพความคิดของอิริยาบถของมนุษย์แล้วนั้น ข้าพเจ้าจะนำความคิดความทรงจำเหล่านั้นแสดงอิริยาบถออกไปตามความคิดแบบฉบับพลันด้วยอุปกรณ์กล้อง และ สแกนเนอร์



ภาพที่ 3.11 ภาพต้นแบบถูกถ่ายด้วยกล้อง

ภาพที่ถูกลำด้วยกล้องจะให้ความละเอียดที่สูง และสามารถจะทำให้ขยายภาพได้ในการพิมพ์ภาพและยังคงให้ความละเอียดที่อยู่ แต่ในทางกลับกันภาพที่มีความละเอียดสูงจะทำให้การประมวลผลด้วยโปรแกรมของคอมพิวเตอร์นั้นช้าตามไปด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



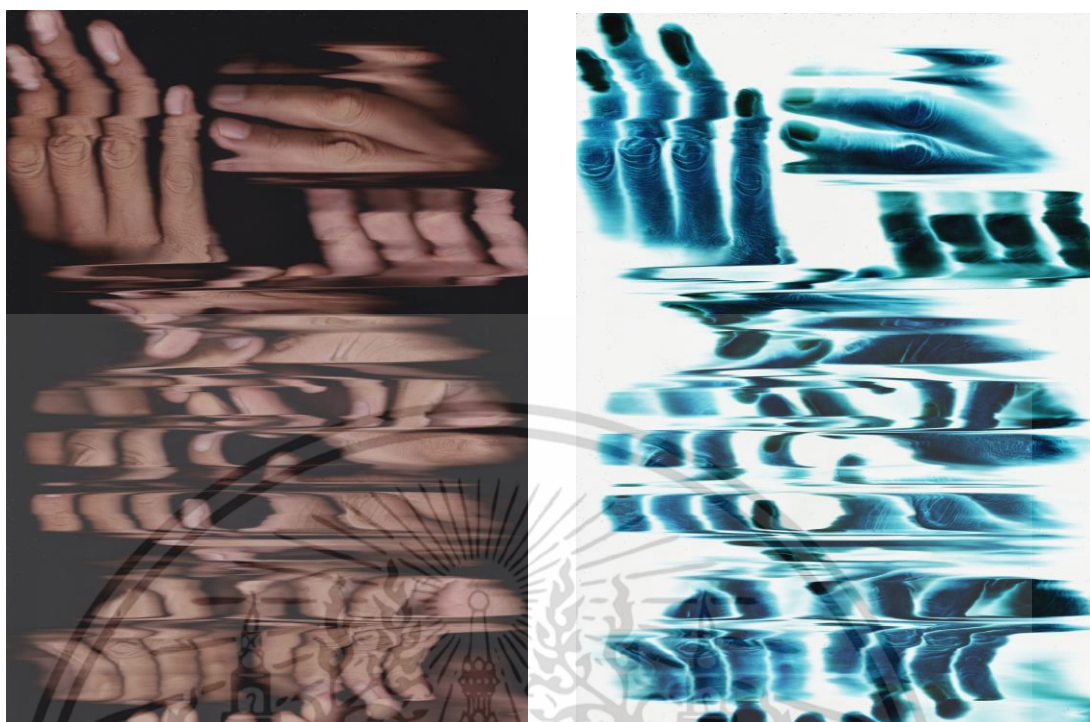
ภาพที่ 3.12 ภาพที่ถูกถ่ายด้วยสแกนเนอร์

ภาพที่ถูกถ่ายด้วยสแกนเนอร์จะให้ความละเอียดที่ค่อนข้างดีแต่ไม่สามารถเทียบเท่ากับกล้องถ่ายรูปได้ วิธีการถ่ายภาพของสแกนเนอร์ถ่ายด้วยหลอดภาพเคลื่อนตัวในพื้นที่สี่เหลี่ยมทำให้ระหว่างที่ถ่ายเราสามารถเคลื่อนวัตถุไปตามหลอดภาพนั้นได้ ทำให้เกิดภาพบิดเบี้ยวและไม่สม่ำเสมอขึ้นได้ ข้าพเจ้าใช้วิธีการสแกนเพื่อสร้างเป็นภาพต้นแบบหรือทดลองวิธีการและผลลัพธ์ภาพข้างต้นเหล่านี้เป็นภาพสเก็ทซ์ทดลองก่อนทำงานจริงบนคอมพิวเตอร์

#### 3.4.1 การจัดการข้อมูลภาพ

ขั้นตอนนี้ถือเป็นหนึ่งในขั้นตอนภาพที่สำคัญ หากเราทำผิดขั้นตอนภาพที่ได้มานั้นอาจจะไม่ส่งผลตามโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เราสร้างไว้ภาพเหล่านั้นจะไม่เกิดเอฟเฟคตามที่เรานึกคิดไว้ในตอนแรกตามลำดับขั้นตอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.13 ตัวอย่างการแปลงภาพ

เรานำภาพที่เราได้มาทำการดึงสีและน้ำหนักรวมออกมาเพื่อแปรเปลี่ยนสภาพในขั้นตอนที่หนึ่ง เนื่องจากสีของผิวมนุษย์ที่เป็น โมโนโทน หรือ โทนสีที่แสดงออกในสีใกล้เคียงกันภายใต้สีเหล่า โทนเดี่ยวนั้นดิจิทัลสามารถแสดงสีที่จะไปประกอบเป็นสีของมนุษย์จำนวนหลายสี ข้าพเจ้าใช้วิธีการกลับค่าสีเพื่อแสดงให้เห็นว่าพื้นผิวของมนุษย์สามารถสร้างสีและน้ำหนักต่างๆมากมาย ภายใต้รูปแบบเนกาทีฟเพื่อให้สี น้ำหนักและรูปทรง สามารถบิดออกไปได้หลากหลายมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.5 การสร้าง DIGITAL PAINT

ข้าพเจ้าใช้โปรแกรมที่มีชื่อว่า **PROCESSING** คือโปรแกรมที่มีไว้สร้างเป็นต้นแบบโปรแกรมต่างๆด้วยภาษาทางคอมพิวเตอร์ ข้าพเจ้าได้สร้างชุดภาษาทางคอมพิวเตอร์ขึ้นมาในรูปแบบและลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ตามที่ข้าพเจ้าคาดหวังไว้ตามรูปแบบทัศนธาตุทางศิลปะ ข้าพเจ้าให้แนวความคิดที่ว่าทุกการตัดสินใจการแปรเปลี่ยนสภาพนั้นขึ้นอยู่กับคอมพิวเตอร์เป็นผู้กำหนด เป็นไปในลักษณะที่คอมพิวเตอร์เป็นผู้สร้างสรรค์ผลตามใจข้าพเจ้า ด้วยการบอกของตัวข้าพเจ้าเอง ชุดภาษาที่สร้างขึ้นเป็นชุดภาษาที่ทำงานอยู่ในโปรแกรมแต่งภาพทั่วไปแต่จะถูกทำให้เข้าใจและลึกซึ้งกว่าเพื่อให้การเคลื่อนที่ของภาพที่จะเกิดขึ้น โดยโปรแกรมได้สุ่มได้หลากหลายมากขึ้นและจะหยุดเมื่อภาพนั้นคอมพิวเตอร์เห็นว่าภาพเหล่านั้นเกิดความสมบูรณ์แล้ว

```

line3 | Processing 2.2.1
File Edit Sketch Tools Help
-----
// put image filename here:
String filename = "test";
String fileext = ".jpg";
String foldername = ".";

// choose channel
int channel = HUE;

// run, after 30 iterations result will be saved automatically
// on press SPACE

int max_display_size = 800; // viewing window size (regardless image size)

////////////////////////////////////

// channels to work with
final static int RED = 0;
final static int GREEN = 1;
final static int BLUE = 2;
final static int HUE = 3;
final static int SATURATION = 4;
final static int BRIGHTNESS = 5;
final static int NRED = 6;
final static int NGREEN = 7;
final static int NBLUE = 8;
final static int NSATURATION = 10;
final static int NBRIGHTNESS = 11;

int n=2000;
float [] cx=new float[n];
float [] cy=new float[n];

PImage img;
int len;

// working buffer
Paragraphs buffer;

String sessionId;

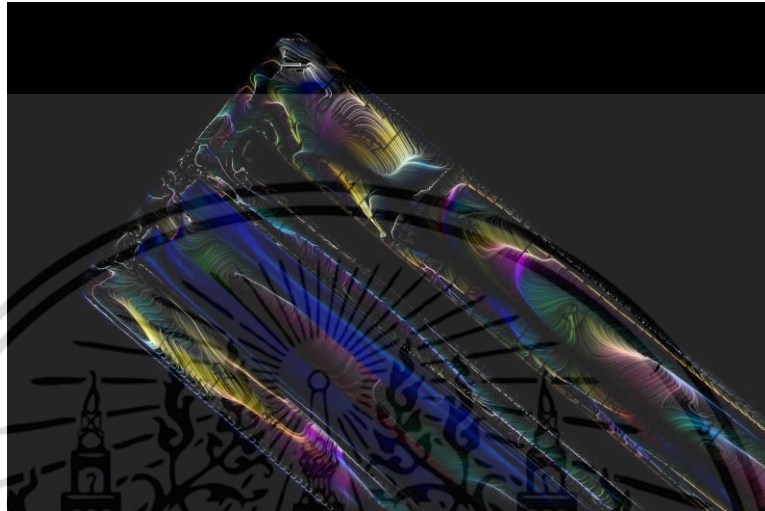
```

You are running Processing revision 0227, the latest build is 0257.

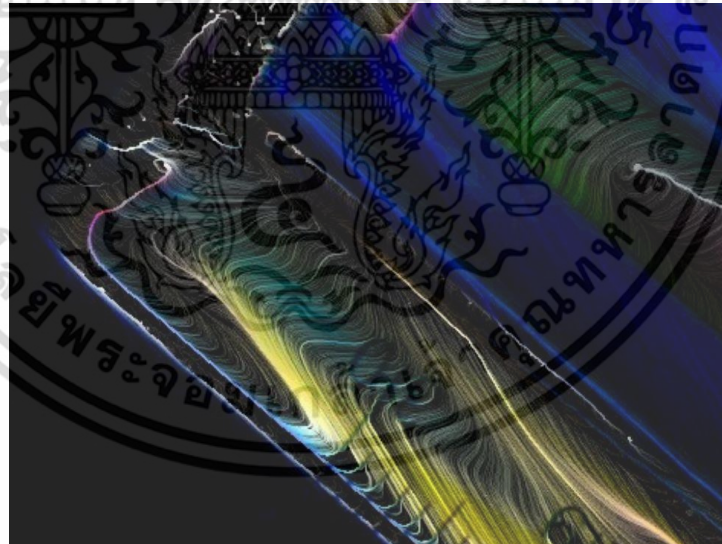
ภาพที่ 3.14 ภาพโปรแกรม Processing

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5.1 เส้น ขั้นตอนที่หนึ่งผ่านโปรแกรม Processing ข้าพเจ้าได้สั่งให้โปรแกรมสุ่มภาพด้วยสร้างเส้นบนภาพ โปรแกรมสร้างเส้นจากการจับหาเส้นของสีที่มีลักษณะเด่นตามชุดคำสั่งของภาษาคอมพิวเตอร์ เส้นที่เกิดขึ้นอย่างกระจัดกระจายและประสานเข้าหากันด้วยสี และดึงสีบางอย่างออกมาจากภาพ อาทิเช่นเส้นที่บนภาพเส้นสีที่มีขนาดใหญ่



ภาพที่ 3.15 ภาพของเส้นจาก Processing

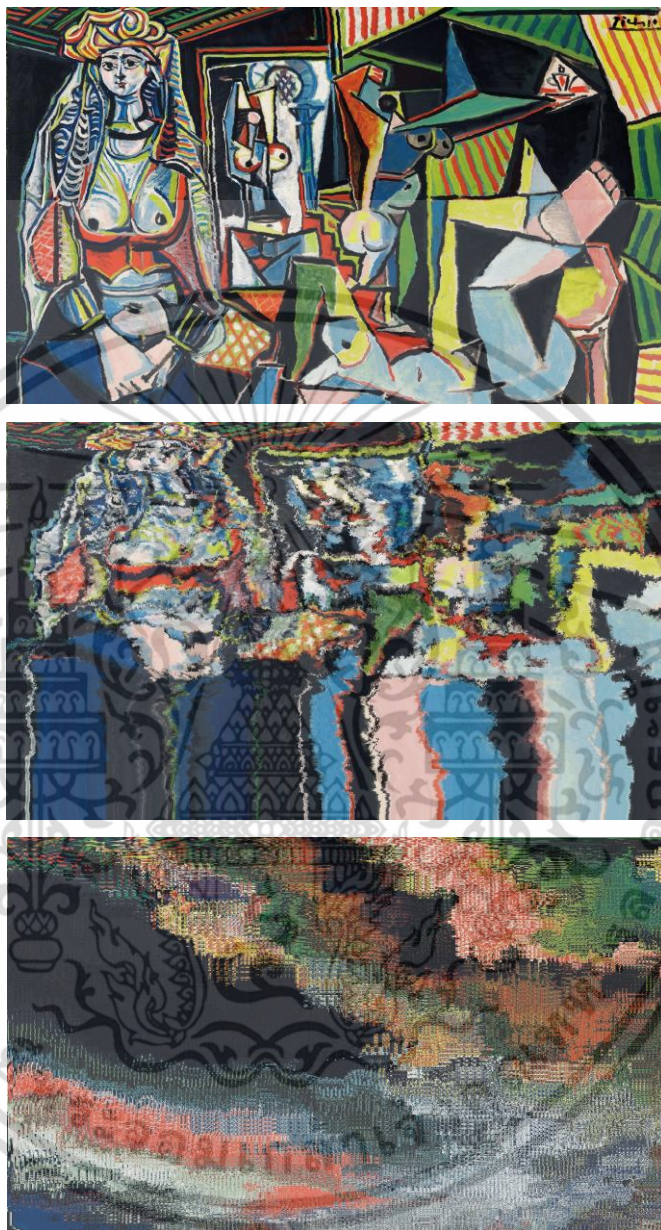


ภาพที่ 3.16 ภาพระยะใกล้ของเส้นจาก Processing

3.5.2 รูปทรง ที่ได้จากภาพเดิมจะถูกสลายรูปทรงเดิมด้วยโปรแกรมอย่างไรทิศทางด้วยโปรแกรมอีกชุดหนึ่งที่ถูกสร้างเพื่อการสลายรูปทรง ลักษณะการทำงานจะทำงานด้วยการเขย่าภาพไปเรื่อยๆตามเวลาเมื่อเวลาช้านานมากเท่าไรภาพนั้นจะสลายละลายจนกลายเป็นสภาพเปลี่ยนแปลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

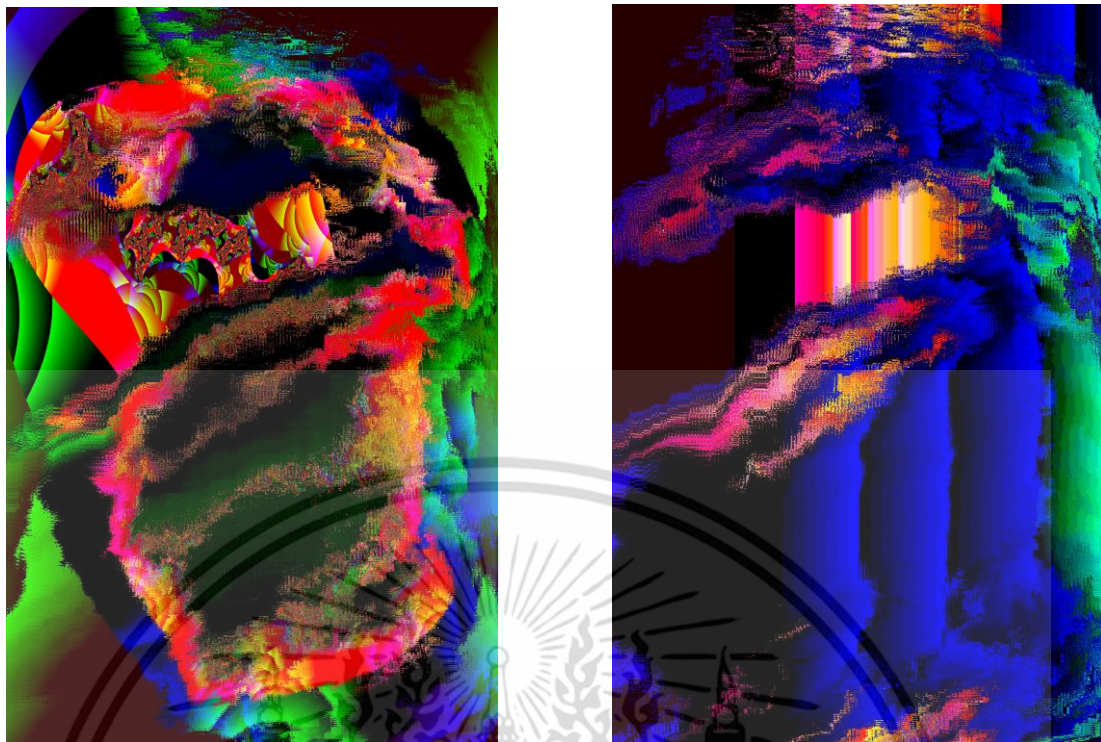
เหลือเพียงแค่เส้นสี ขั้นตอนนี้หากภาพยังมีความละเอียดมาก จะใช้เวลากระบวนนี้เวลานานมากกว่าจะเห็นผลของการกระทำของโปรแกรม



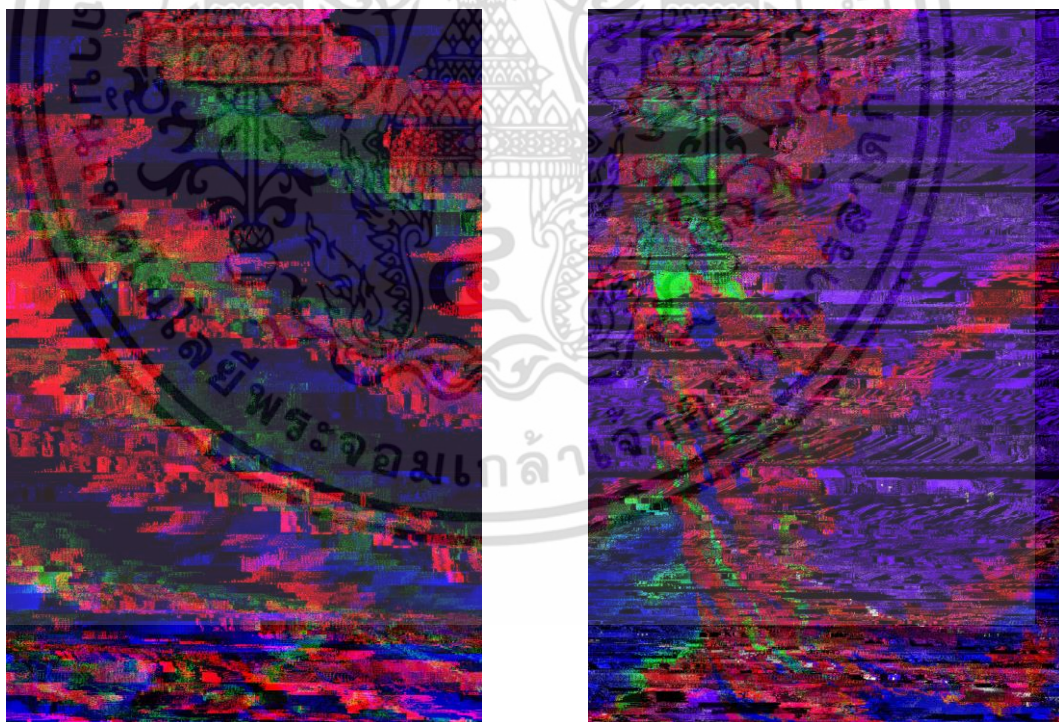
ภาพที่ 3.17 ภาพที่เกิดขึ้นใช้เวลา 12 ชั่วโมงเพื่อสลายรูปทรง

3.5.3 สี โปรแกรมสีถูกสร้างออกมาด้วยชุดภาษาที่แสดงออกได้หลายรูปแบบข้าพเจ้าสร้างไว้ออกเป็นสองแบบหลักๆด้วยกัน คือ สุ่มสีและสร้างรูปทรงเกิดขึ้นใหม่ทับซ้อนกันขึ้นมาใหม่โดยใช้รูปทรงที่ป้อนเข้าไปนั้นสร้างมันขึ้นมาใหม่ รูปแบบที่สองคือ สุ่มสีและทำลายรูปทรงซ้ำเดิมเข้าไปอีกและจัดการเรียงข้อมูลภาพออกมาใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.18 สีที่โปรแกรมสร้างขึ้นมา พร้อมกับรูปทรง



ภาพที่ 3.19 ภาพที่เกิดจากการสุ่มสีและทำลายรูปทรงซ้ำเติม

ภาพที่เกิดจากการสุ่มสีและทำลายรูปทรงนั้นมีชื่อเรียกว่า Random parameter จะทำการสุ่มและสลายรูปทรงหรือสร้างลำดับข้อมูลของรูปทรงและสีใหม่ จากภาพของรูปทรงของมนุษย์ถูกจับเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกไปสู่การแสดงผลของสีจากภาพภายใต้ข้อมูลภาพเดิม ผลจากการทานเหล่านี้สามารถแสดงให้เห็นถึงการทำงานและการเคลื่อนที่ที่คอมพิวเตอร์สร้างผลลัพธ์ออกมาเราสามารถปรับแก้ข้อมูลหรือทิศทางของภาพได้จากการแก้ภาษาคอมพิวเตอร์เพื่อปรับรูปให้เป็นตามที่ใจคาดหวังไว้แต่ไม่สามารถกำหนดทุกอย่างให้เป็นไปตามที่ต้องการได้ทั้งหมด

### 3.6 ขั้นตอนการพิมพ์ผลงาน

ข้าพเจ้ามีทัศนคติที่เปลี่ยนไปกับการ Photo art หลังที่ข้าพเจ้าได้เข้าใจการทำงานต่างๆบนข้อมูลของคอมพิวเตอร์ ที่จะต้องขุดศักยภาพสูงสุดเพื่อให้รูปภาพได้คุณภาพสูงที่สุดบนกระดาษหรือวัสดุผ้าและเครื่องพิมพ์โฟโต้มีข้อจำกัดต่างๆมากมาย ข้าพเจ้าปรับความเข้าใจถึงปัจจัยเหล่านี้ว่าการทำงานเหล่านี้มีผลกระทบต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจบ ข้าพเจ้าจึงพยายามหาวัสดุชนิดอื่นๆเพื่อสร้างความเหมาะสมกับผลงานของตัวเองที่จะจัดการข้อดีของดิจิทัลของมาให้ได้มากที่สุดที่จากจุดที่ให้น้ำหนักมืดดำกับสว่างที่สุดตามทิศทางของแสง การใช้วัสดุแผ่นอะลูมิเนียมนั้นสามารถสร้างผิวสัมผัสได้จากการพิมพ์ของสีที่ไม่สามารถซึมเข้าพื้นผิวได้ทำให้เกิดนูนขึ้นและแข็งตัว

กระดาษโฟโต้ ข้าพเจ้าเลือกใช้วัสดุชนิดที่ 1 คือกระดาษจะมีความยืดหยุ่นและทำให้สีบางอย่างจางและถูกดูดซับและสามารถสะท้อนจุดที่สว่างได้เหมือนกับกับแสงที่ตกกระทบกับการมอง

แผ่นฟอยล์ ข้าพเจ้าทดลองพิมพ์ภาพบนแผ่นฟอยล์ที่นำมาใช้ในการทำอาหาร แผ่นฟอยล์ให้ผลลัพธ์ของการแสดงผลเป็นไปตามที่ข้าพเจ้าคาดหวังไว้ แต่แผ่นฟอยล์มีความบอบบางและเสียหายง่ายดายนมากจึงไม่เหมาะที่จะนำมาใช้หรือเก็บในระยะยาว

แผ่นอะลูมิเนียมข้าพเจ้าทดลองและเลือกใช้แผ่นอะลูมิเนียมทดแทนแผ่นฟอยล์เพราะมีคุณสมบัติที่เงาสท้อนแสงและมีความแข็งแรงมากกว่าและสร้างพื้นผิวของสีได้

การเลือกใช้วัสดุนั้นยังเป็นไปตามแนวความคิดของข้าพเจ้าอีกด้วยที่มุมมองว่าการทำงานของภาพ Glitch art นั้นไม่มีข้อจำกัดของการแสดงผลหรือรูปแบบที่ตายตัวด้วยทางเลือกที่หลากหลายนั้นทำข้าพเจ้าหลงใหลการทำงานที่ต้องเลือกสรรตามแนวความคิดที่มีต่อผลงานนั้นๆ และแปรเปลี่ยนได้อย่างไม่มีข้อจำกัด

## บทที่ 4

### วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การทำงานศิลปะในระดับการศึกษาที่สูงขึ้น บรรยากาศการทำงานทางศิลปะของแต่ละคน มีผลงานทางศิลปะในรูปแบบของตนเองแทบทั้งสิ้น ทั้งหมดล้วนเป็นความแปลกใหม่ ข้าพเจ้าก็ได้สร้างสรรค์งานชิ้นเล็กๆต่อมาอีกหลายชิ้น ซึ่งยังคงเป็นรูปแบบ เทคนิค โทนสี และแนวคิด ในทิศทางเดียวกันกับผลงานในชุดศิลปนิพนธ์อยู่ ความคิดของข้าพเจ้าในตอนนั้นก็คืออยากทำงานในแบบนั้น อย่างนั้น รูปแบบนั้นต่อไปเพียงเท่านั้น แล้วข้าพเจ้าก็ยังคงสนุกที่จะงานแบบไร้รูปแบบที่ตายตัวเช่นนั้นอยู่เรื่อยๆ ทว่าการขึ้นมาเรียนในระดับที่สูงขึ้นหากจะสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ๆแบบนั้นอยู่ย่อมเป็นสิ่งที่ไม่ใช้อย่างแน่นอน เหมือนเป็นการเดินย่ำอยู่กับที่ หลังจากที่เริ่มเข้าเรียนข้าพเจ้าจึงเริ่มหา Idea และ Concept ใหม่ๆในการทำงาน และได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคใหม่ๆ หลากหลากแบบ จนเป็นการค้นพบการสร้างสรรค์สื่อศิลปะกระแสใหม่ถูกสร้างขึ้น โดยความที่ไม่เป็นระเบียบของการจัดการสื่อศิลปะบนอินเทอร์เน็ต เมื่อมนุษย์เริ่มใช้คอมพิวเตอร์กันอย่างแพร่หลายในหลังยุคค2000.ศ.จนถึงปัจจุบันถือว่าเป็นเวลาไม่นานนัก มีการสร้างผลงานศิลปะจำนวนมากถูกเผยแพร่บนโลกของอินเทอร์เน็ตจนทำให้แนวความคิดและทัศนคติถูกเชื่อมโยงกันได้อย่างไร้ขอบเขต เราสามารถศึกษาและเรียนรู้การทำงานศิลปะของอีกฝั่งโลกได้ด้วยเพียงในช่วงเวลาสั้นๆ แต่คำว่าศิลปะยังมีข้อจำกัดของความรู้สึก การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตไม่สามารถให้และแสดงความรู้สึกเหล่านั้นได้จากผลงานศิลปะบางชนิดจากผลงานจริง ข้าพเจ้าเรียกสิ่งเหล่านี้ว่าความงามในทางศิลปะ

#### 4.1 การรับรู้ความงามทางศิลปะนามธรรมจากคอมพิวเตอร์

ความงามของศิลปะมีแบบเฉพาะของตัวเองทั้งในรูปแบบของจิตรกรรม ประติมากรรม และอื่นๆอีกมากมาย ความงามของผลงานศิลปะจากคอมพิวเตอร์ไม่ได้ถูกพูดถึงมากนักเพราะเพียงจากการเห็นนั้นหรือประสบการณ์การพบเจอการสร้างสรรค์นั้นถูกมองว่ามันง่ายและไม่ลึกซึ้ง ข้าพเจ้าจึงศึกษาเรียนรู้ถึงต้นตอของผลงานศิลปะและโลกของศิลปะที่ไร้ตัวตนเหล่านี้ถูกจัดการและถูกแสดงออกในรูปแบบที่ไม่แสดงออกถึงเนื้อหาและบทความที่ลึกซึ้ง ไม่สามารถจับต้องได้หรือสัมผัสความงามได้ในรูปแบบอื่นนอกจากการมองเห็น การมองเห็นนี้คือการสัมผัสความงามของศิลปะที่ไร้ตัวตนหากถูกถือปี่บนอินเทอร์เน็ตในจำนวนมากเป็นการยากที่จะรู้ได้ใครเป็นเจ้าของ ในทางตรงกันข้ามการที่จะหาผลงานที่ดีที่สุดของศิลปินคนใดคนหนึ่งนั้นคือการทำซ้ำหรือการสร้างเอกลักษณ์ของศิลปิน นั่นหมายความว่าเราไม่ได้ชื่นชมในตัวผลงานอย่างแท้จริง เรากำลังเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลงใหลในตัวของศิลปิน ผลงานที่ดีที่สุดจึงแทบจะไม่มีบนอินเทอร์เน็ตแต่มนุษย์จะจำรูปแบบความงามนั้นได้จากผลงานของศิลปินที่ตนเองชื่นชอบและมองข้ามตัวผลงานแต่จะซึมซับความงามเหล่านั้น

การรับรู้ความงามได้จากภายในตัววัตถุ เป็นการรับรู้คุณค่าของความงามที่เป็นคุณสมบัติภายในตัววัตถุหรือผลงานศิลปะ ปรากฏให้เห็นจากรูปทรง สี ลักษณะผิว พื้นผิวว่าง ฯลฯ เช่น เรารับรู้ความงามจากภาพถ่ายบุคคลที่ถูกกำหนดสีและรูปทรงเฉพาะบุคคลมาโดยธรรมชาติปรากฏให้เห็นถึงลักษณะความเหมาะสมของของรูปร่าง เค้าโครงใบหน้าและสีผิว ถูกนำมาจัดการใหม่และเปลี่ยนแปลงรูปทรงใหม่ทำให้เกิดสีและรูปทรงที่บิดเบี้ยว เกิดจากการสร้างสรรค์ที่ปรากฏให้เห็นลักษณะความเหมาะสมของการนำทัศนธาตุทางศิลปะมาจัดองค์ประกอบศิลป์

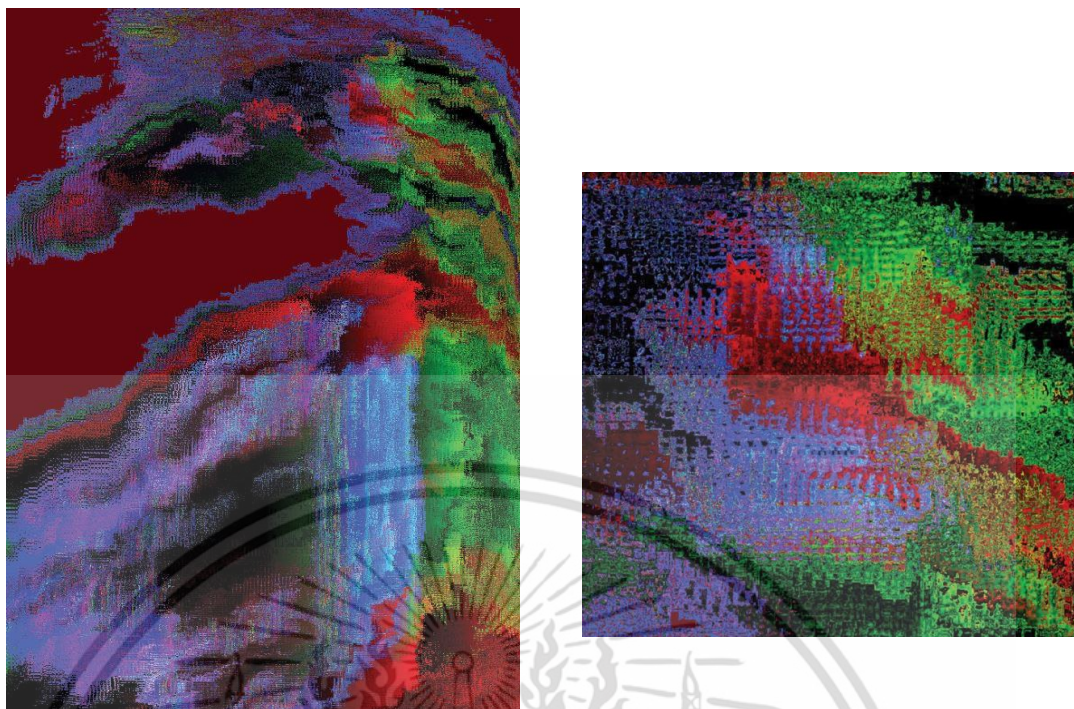
## 4.2 การวิเคราะห์ทัศนธาตุ

4.2.1 รูปทรง สิ่งที่ข้าพเจ้าพบจากพฤติกรรมของมนุษย์ ที่มีความแปลกไปจากปกติเช่น อาการบิดเบี้ยว ใบหน้าที่กำลังหาวหรือน้ำตาหลังจากการตื่นนอน ใบหน้าที่แสดงอารมณ์ในขณะที่กำลังเดิน ใบหน้าที่มีอาการเกร็งเครียดจากบรรยากาศที่อึดอัดกับการเดินทางในเมือง เป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าแสดงอารมณ์โดยการสร้างใบหน้าให้บิดเบี้ยว เพื่อเป็นต้นแบบในการถ่ายภาพด้วยกล้องหรือเครื่องสแกนเนอร์และนำภาพถ่ายมาปรับเข้าสู่ขบวนการ Digital processing สลายรูปทรงเดิมให้เปลี่ยนไปเป็นภาพที่ถูกสร้างด้วยหน่วย bit จากการทำงานของคอมพิวเตอร์



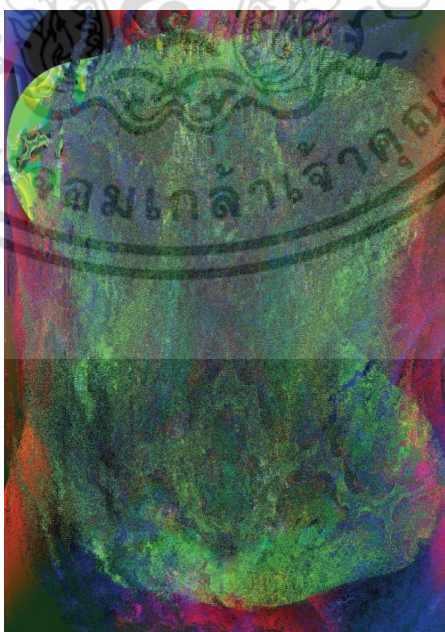
ภาพที่ 4.1 ภาพจากการบิดรูปทรงด้วยวิธีการเขย่าตัวภาพผ่าน โปรแกรม Processing

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 ภาพจากผลงานชิ้นที่3

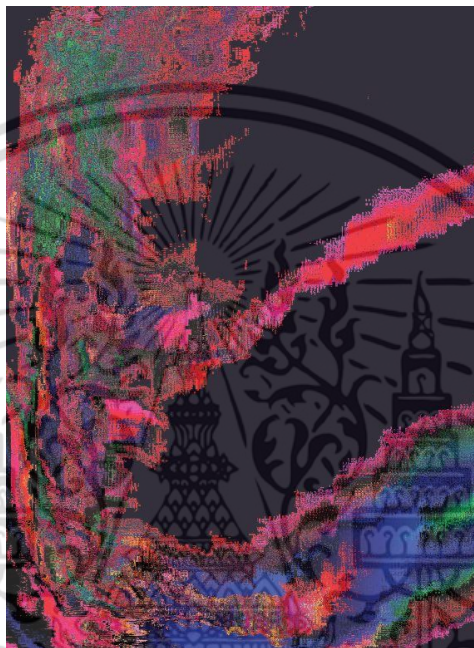
4.2.2 สีและน้ำหนัก สีเกิดจากสีในระบบโปรแกรมสีของแสง โดยมาจากแม่สี แดง เขียว น้ำเงิน (RGB) ออกมาเป็นสีต่างๆตามที่เครื่องมือทางเทคโนโลยีอ่านค่า ข้าพเจ้าเรียนรู้การรวมตัวของสีและคู่ตรงข้ามของสี โดยการป้อนข้อมูลจากภาพต้นแบบแล้วใช้วิธีการ Random color เพื่อหาค่าสีและน้ำหนักตามที่คอมพิวเตอร์เป็นตัวกำหนดขึ้นแบบไร้ทิศทางจนกว่าข้าพเจ้าพึงพอใจ



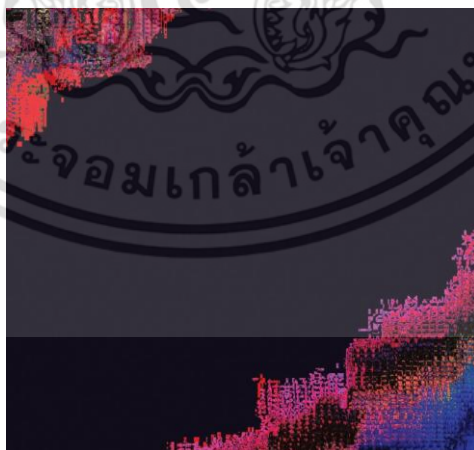
ภาพที่ 4.3 ภาพผลงานชิ้นที่6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**4.2.3 พื้นที่ว่าง** พื้นที่ทั้งหมดเต็มไปด้วยมิติของสีและรูปทรงที่แสดงออกมาอย่างมากมาย จำเป็นต้องมีพื้นที่ว่างเพื่อลดหรือเพิ่มน้ำหนักในภาพรวมเพื่อเพิ่มแรงดึงดูดให้ภาพที่ไม่มีระบบระเบียบนั้นมีมิติในตัวเองด้วยสีและรูปทรง การสร้างพื้นที่ของสีด้วยอัตราส่วนหลักของภาพการสร้างพื้นที่ว่างเปล่านั้นจะใช้ให้รูปทรงและการกระจายตัวของภาพมีจังหวะของสัดส่วนที่เด่นชัดมากขึ้นทำให้เห็นมิติของรูปทรงเป็นจุดเด่นของภาพจากการสร้างพื้นที่ว่างในตัวของภาพ



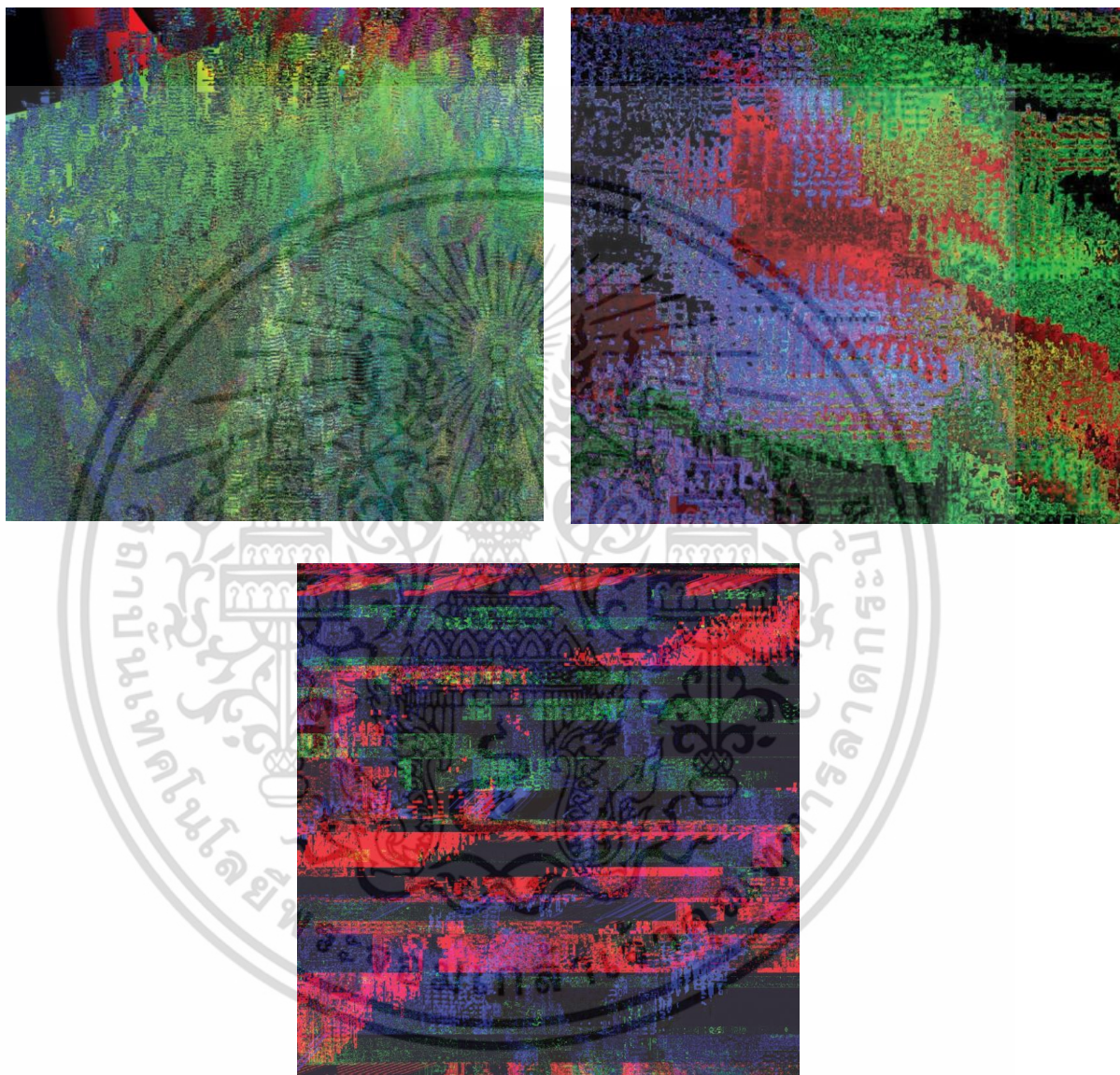
ภาพที่ 4.4 ภาพจากผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 4.5 ภาพพื้นที่ของพื้นที่สีเพื่อสร้างพื้นที่ว่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.4 พื้นผิว เกิดขึ้นจากการระบวนในระบบคอมพิวเตอร์ทำให้กลุ่มแผ่นสีเล็กๆที่ก่อตัวขึ้นเป็นแผ่นกระจายตัวไปทั่วภาพแล้วรวมตัวกันจนเกิดลักษณะของพื้นผิวที่เป็นคลื่นสร้างความรู้สึกลื่นไหลเป็นระลอก เมื่อพิมพ์ผ่านพื้นผิวของวัสดุที่มันวาวจะดูเรืองแสงและสามารถเห็นชั้นสีที่ทับซ้อนชัดเจนขึ้นเหมือนการมองผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์



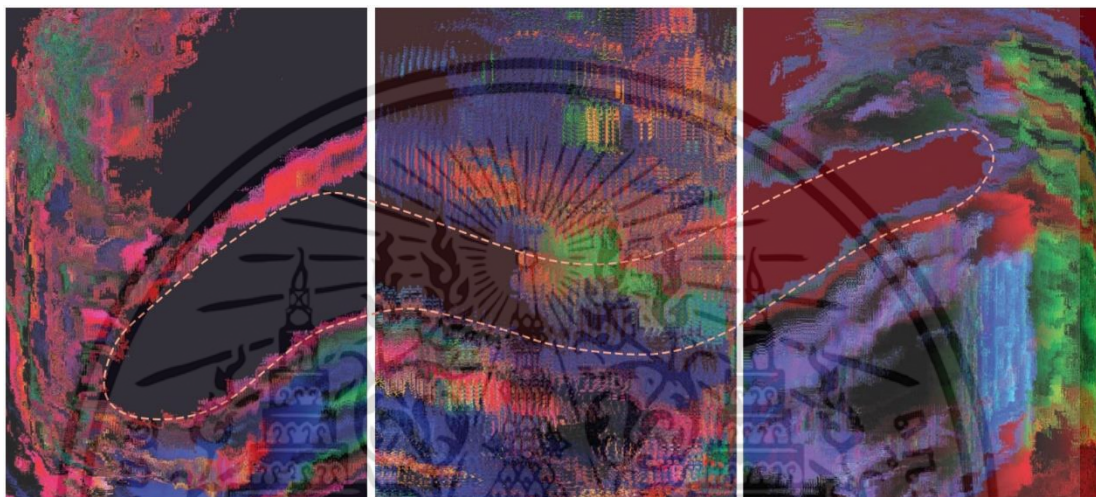
ภาพที่4.6 ภาพรวมพื้นผิวระยะใกล้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบผลงาน

ชุดผลงานทั้งหมดมีจำนวนทั้งหมด 3 ชุดผลงานจำนวน 9 ชิ้น ใช้วิธีการทำงานด้วยวิธีทำงาน 3รูปแบบ Transform, Random color, Random parameter

#### 4.3.1 ชุดผลงานที่ 1



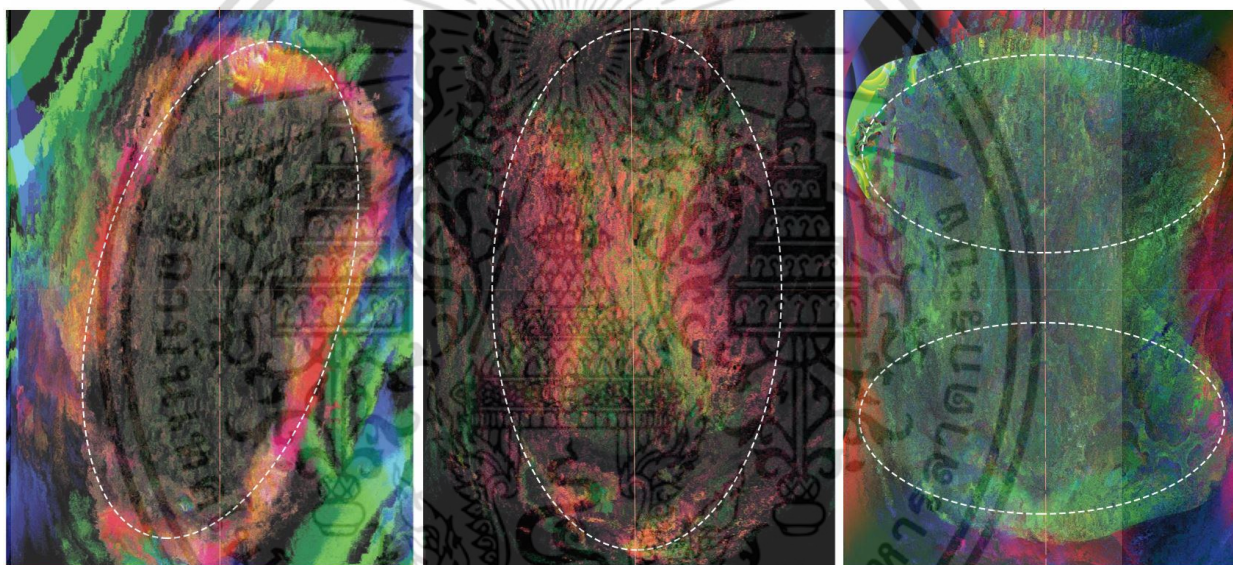
ภาพที่ 4.7 ผลงานชุดที่ 1

ผลงานชุดนี้ใช้วิธีการเรียงลำดับวิธีการเริ่มจาก Random parameter, Random color, และ Transform ตามลำดับ ข้าพเจ้าต้องการสร้างชุดภาพนี้ให้เกิดรูปทรงที่สอดคล้องกันเป็นภาพต่อเนื่องกัน ในขั้นแรกเป็นการสลายรูปทรงของภาพต้นฉบับด้วยวิธี Random parameter เพื่อเปลี่ยนรูปทรงตามที่โปรแกรมคอมพิวเตอร์ถูกตั้งค่าให้สุ่มย้ายตำแหน่งของสีแต่ยังคงพื้นสีเดิมไว้ สามารถยังคงเห็นเค้าโครงรูปทรงเดิมได้ หลังจากได้ภาพแรกนำไปสู่ขั้นตอน Random color จะสลายรูปทรงไปพร้อมกับการสร้างสีขึ้นมาใหม่แทนที่สีและรูปทรงเดิมทั้งหมด การทำงานขั้นตอนสุดท้ายคือ Transform ในขั้นตอนนี้คือส่วนที่สำคัญที่สุดในชุดผลงาน การทำงานในส่วนนี้สามารถจัดวางองค์ประกอบได้ด้วยวิธีการขยับหน่วย Pixel ด้วยวิธีการเขย่าภาพไปพร้อมกับสร้างพื้นที่ว่างเปล่าในภาพเพื่อสร้างและปรับเปลี่ยนรูปทรงของสีทั้งหมดให้สอดคล้องกันทั้ง 3 ภาพ โดยให้พื้นที่ว่างเป็นพื้นที่เชื่อมต่อระหว่างพร้อมกันให้รูปทรงทั้ง 3 ภาพสร้างสมดุลของภาพเป็นชุดภาพเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3.2 ชุดผลงานที่ 2

ผลงานชุดนี้ใช้วิธีการเรียงลำดับวิธีการเริ่มจาก Random parameter, Transform, และ Random color ตามลำดับ ชุดผลงานที่ 2 จะยังคงให้เห็นรูปทรงใบหน้าภาพถ่ายบุคคลของภาพต้นแบบที่ถูกจัดวางสัดส่วนใหม่ด้วยตามลำดับวิธีการเพื่อสร้างความรู้สึกของภาพด้วยรูปร่างและสีที่ถูกเปลี่ยนแปลงไป ภาพทั้งหมดในชุดนี้ถูกสร้างภายใต้ความรู้สึกอัดอัด ถูกบีบคั้นจากสภาวะแวดล้อมและต้องการผ่อนคลายอิริยาบถไปพร้อมความรู้สึกเหล่านั้นด้วยการแสดงออกผ่านสีและรูปทรงเอกลักษณ์จากรูปใบหน้าของภาพตัวข้าพเจ้าเองที่ยังคงให้เห็นอยู่ในภาพพร้อมกับใช้สีเป็นเครื่องมือในการสร้างอารมณ์ของภาพ



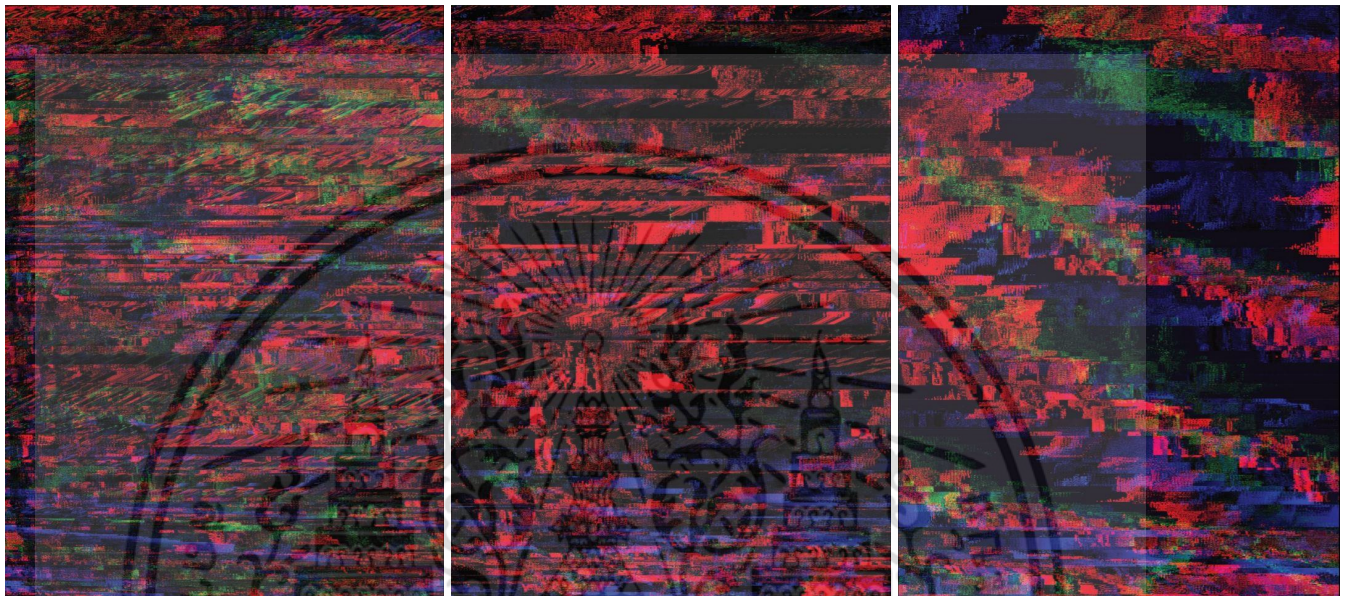
ภาพที่ 4.8 ผลงานชุดที่ 2

ทั้ง 3 ภาพใช้วิธีการ Random parameter และ Transform ยืดรูปทรงของใบหน้าออกให้ยืดยาว ขยายและถูกกลับค่าสีให้มีค่านารูปทรงของใบหน้าไปพร้อมกับการสร้างสีรอบข้างด้วยวิธี Random color โดยสีและรูปทรงเหล่านั้นถูกสร้างโดยการสุ่มเพื่อสร้างพื้นที่สีแบบไร้ทิศทาง การสร้างรูปทรงของภาพ ถูกทำให้เกิดรูปทรงใหม่ภายใต้ภาพของใบหน้ารูปถ่ายบุคคลและถูกสร้างจากรูปภาพเดียวกันทั้งหมด เพื่อแสดงสัดส่วนของอวัยวะและท่าทางเดิมเช่น การยืดยาวในเวลาหาการก้มหน้าทีหมองเศร้า สัดส่วนของจมูกที่ต้องการอากาศบริสุทธิ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3.3 ชุดผลงานที่ 3

ผลงานชุดนี้ใช้วิธีการเรียงลำดับวิธีการเริ่มจาก Transform, Random color, และจาก Random parameter ตามลำดับ



ภาพที่ 4.9 ผลงานชุดที่ 3

ในชุดผลงานภาพนี้เริ่มด้วยวิธีการสลายรูปทรงก่อนด้วยวิธีการเขย่าภาพให้กระจายออกให้ทั่วขอบภาพ ต่อมาถูกสุ่มสีและกลับค่าสีของภาพซึ่งสองขั้นตอนในขั้นต้นนั้นคือการสลายรูปทรงเพื่อแสดงความรู้สึกผ่อนคลายจากรูปทรงเดิมให้หมดไปแล้ว และถูกทำซ้ำด้วยวิธีการ Random parameter สุ่มตำแหน่งสีอีกครั้งหนึ่ง ผลลัพธ์ที่ออกมานั้นคือภาพที่ไร้รูปทรงจนสลายหายไปจากภาพต้นฉบับ และคงเหลือไว้แต่เส้นสีที่ผสมรวมกันจำนวนมาก สีที่ถูกแสดงออกมาในภาพคือสีจากการกลับค่าสีและแสดงสีพื้นฐาน แดง เขียว น้ำเงิน (RGB) เป็นภาพช่องสีเหลี่ยมของสีต่อกันจำนวนมากแบบไร้รูปทรงที่แน่นนอน สัดส่วนในการวางตำแหน่งของภาพถูกสร้างด้วยวิธีการปล่อยอิสระให้กับการทำงานของคอมพิวเตอร์สุ่มตำแหน่งและการจัดวางทั้งหมด ผลลัพธ์ที่ได้นั้นข้าพเจ้าเป็นคนตัดสินใจให้ระบบหยุดหรือภาพทั้ง3ภาพนั้นถูกวางองค์ประกอบอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมที่สุดแล้วตามที่ใจคาดหวัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.4 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบผลงานโดยรวม

ภาพรวมในผลงานชุดนี้ใช้หลักการการจัดวางองค์ประกอบหลากหลายรูปแบบทั้งความสมดุล ความโดดเด่น ความเคลื่อนไหว ความกลมกลืนและการทำซ้ำ

### 4.4.1 ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลในการจัดวางองค์ประกอบถูกวางด้วยน้ำหนักจากรูปพื้นที่ที่มีขนาดใหญ่จัดวางให้อยู่ในกึ่งกลางของภาพในผลงานที่ 4, 5, และ 6 ในผลงานทั้งสามชิ้นนี้ถูกวางให้น้ำหนักของภาพหลักเป็นสำคัญทั้งบน ล่าง ซ้ายและขวา เพื่อก่อให้เกิดความสมดุลของจุดกึ่งกลางมากที่สุด แบบ Symmetry อยู่ในภาพชุดที่ 2

### 4.4.2 ความกลมกลืน (harmony)

ความกลมกลืนในภาพผลงานถูกให้ความสำคัญในเรื่องของสีที่มีโทนสีใกล้เคียงกันทำให้ชุดภาพทั้งหมด แม้รูปทรงจะแตกต่างกันออกไปในเรื่องของรูปทรงแต่ถูกผสมผสานความกลมกลืนของภาพโดยใช้น้ำหนักของสีแบ่งจังหวะน้ำหนักเพื่อเปลี่ยนแปลงรูปทรงและสร้างความกลมกลืนในภาพรวมในชุดผลงานทั้งหมด

### 4.4.3 การทำซ้ำ (Repetition)

การทำซ้ำถูกใช้ในชุดผลงานที่ 3 เพื่อให้ผลของการทำงานเหล่านั้นแสดงเอกลักษณ์ในภาพ เช่น เส้น สีและการจัดวางที่มีความทับซ้อนกันจนกลายเป็นภาพที่ไม่ถูกจัดเรียงด้วยความตั้งใจทำให้เกิดเอกลักษณ์ในตัวของชุดผลงานที่ 3 ผลจากการทำซ้ำยังทำให้ภาพเกิดความเคลื่อนไหวและรู้รูปทรงอีกด้วย

### 4.4.4 ความเคลื่อนไหว (movement)

ความเคลื่อนไหวภาพทั้งหมดสร้างจากรูปทรงที่แปรเปลี่ยนไปแบบไร้ทิศทาง ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวเป็นรูปทรงที่อ่อนและยืดหยุ่น ไม่มีทิศทางเคลื่อนไหวที่แน่นอนหลอมรวมกันจนเกิดเป็น

รูปทรงตามจินตนาการที่ต้องการให้รูปทรงเคลื่อนไหวแบบไร้ทิศทางที่แน่นอน  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.4.5 ความเป็นเด่น (dominance)

ความโดดเด่นถูกจัดวางให้อยู่ในจุดที่สมดุลในชุดผลงานที่ 1 และ 2 ในเรื่องของรูปทรงทั้งจุดกึ่งกลางของรูปทรงหลักและการใช้สีของพื้นภาพที่แตกต่างจากตัวภาพหลัก เพื่อสร้างความโดดเด่นและจุดสนใจในภาพจากภาพรวมทั้งหมดให้เห็นเด่นชัดแม้ในภาพเหล่านั้นจะมีความหลากหลายของโทนสีก็ตามแต่ยังคงเห็นจุดเด่นในภาพด้วยการสร้างรูปทรงเป็นจุดเด่นหลักด้วยน้ำหนักโทนสีที่แตกต่างออกไปจากสีพื้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

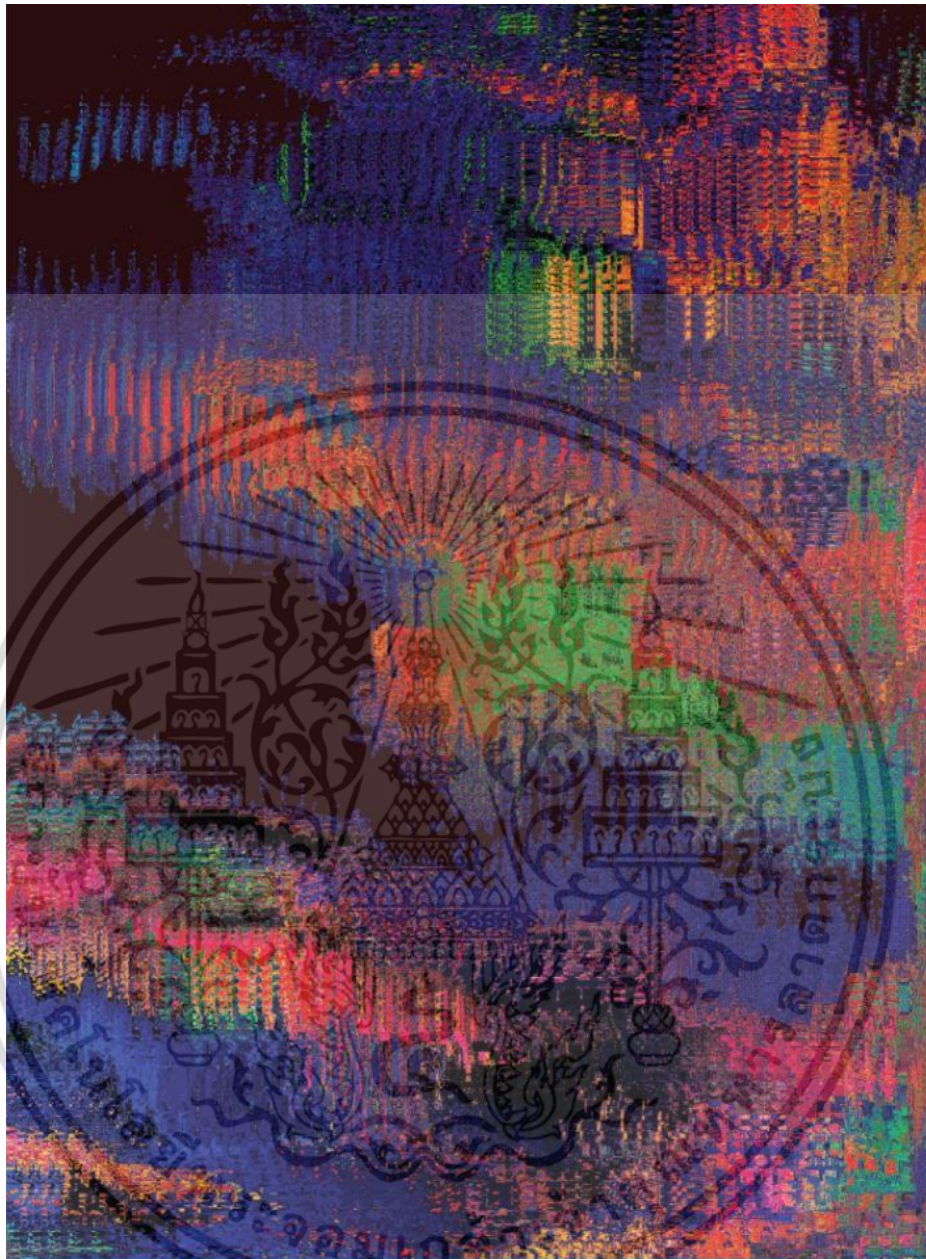


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



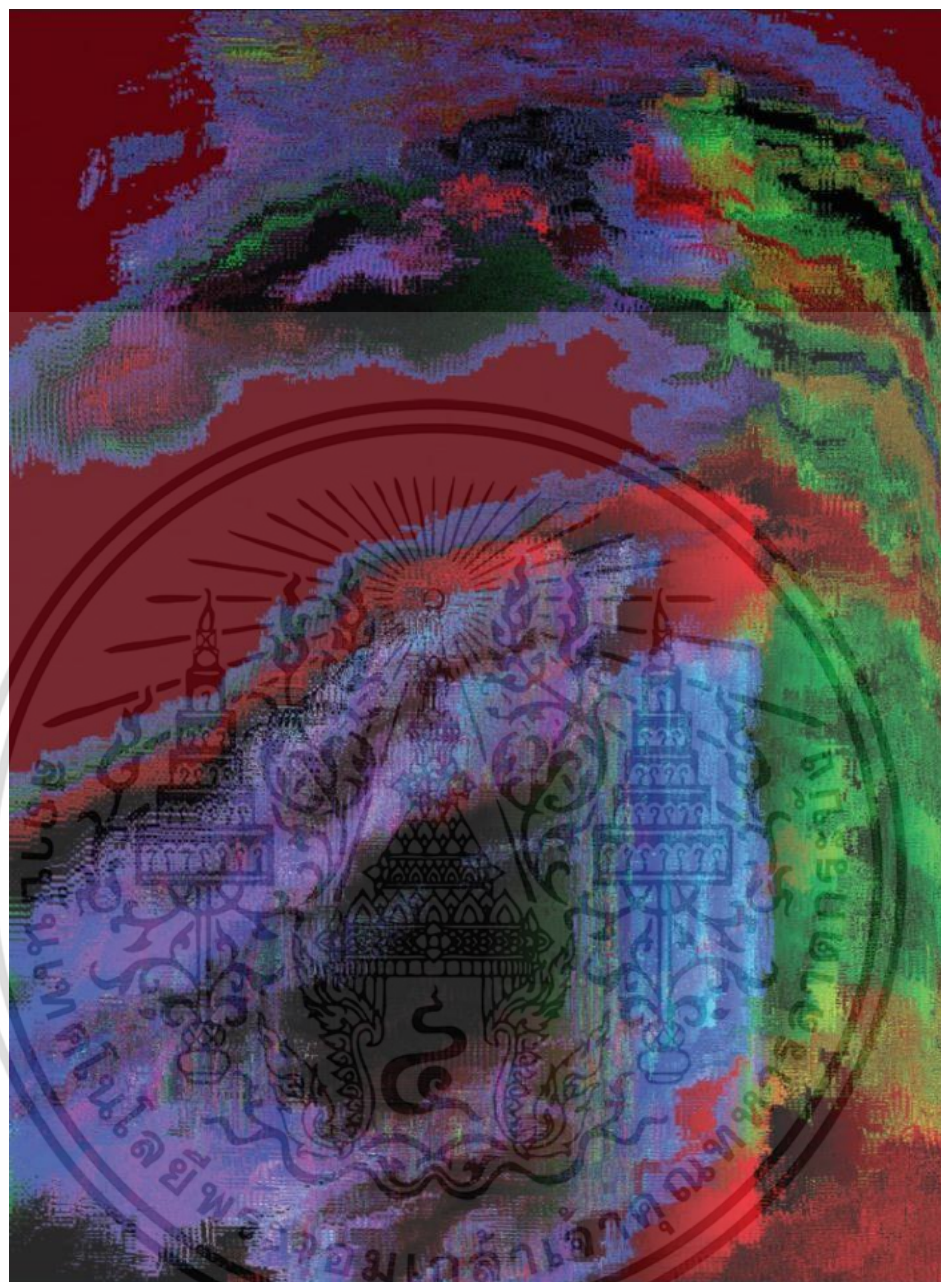
ภาพที่ 4.10 ภาพผลงานชิ้นที่ 1 2560. Processing 103 x 73 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



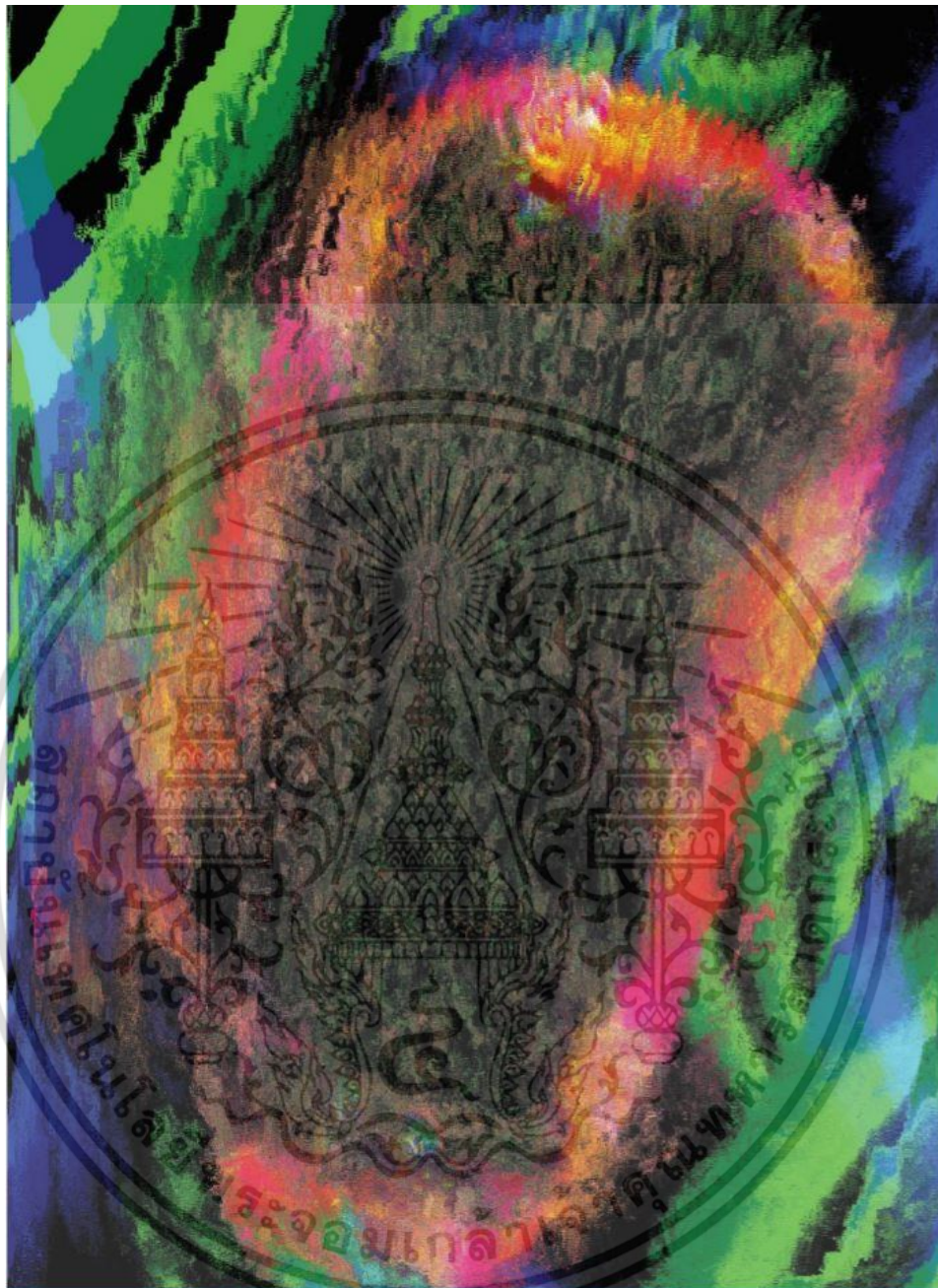
ภาพที่ 4.11 ภาพผลงานชิ้นที่ 2 2560, Processing 103 x 73 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



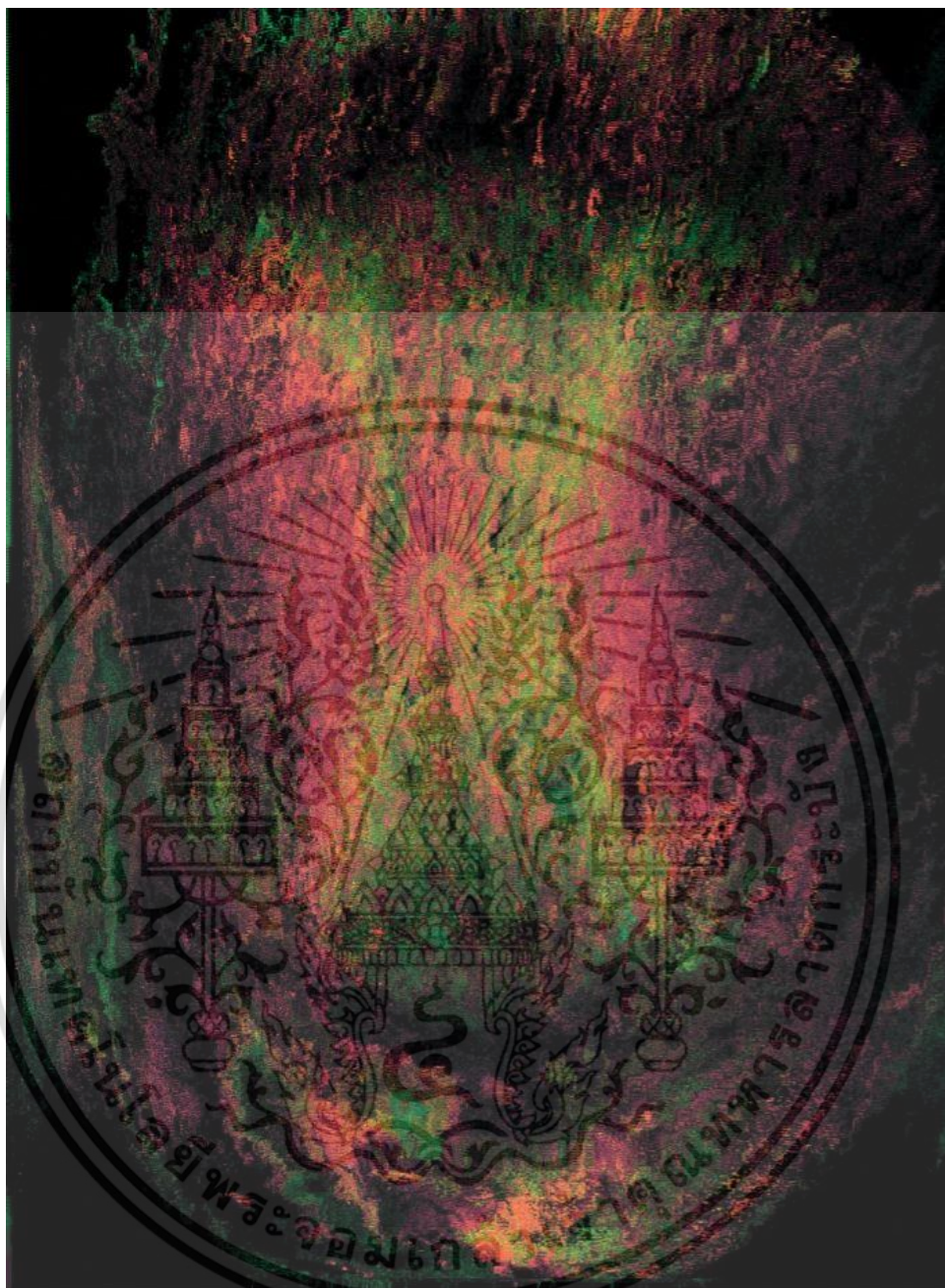
ภาพที่ 4.12 ภาพผลงานชิ้นที่ 3 2560. Processing 103 x 73 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.13 ภาพผลงานชิ้นที่ 4 2560. Processing 103 x 73 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.14 ภาพผลงานชิ้นที่ 5 2560. Processing 103 x 73 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



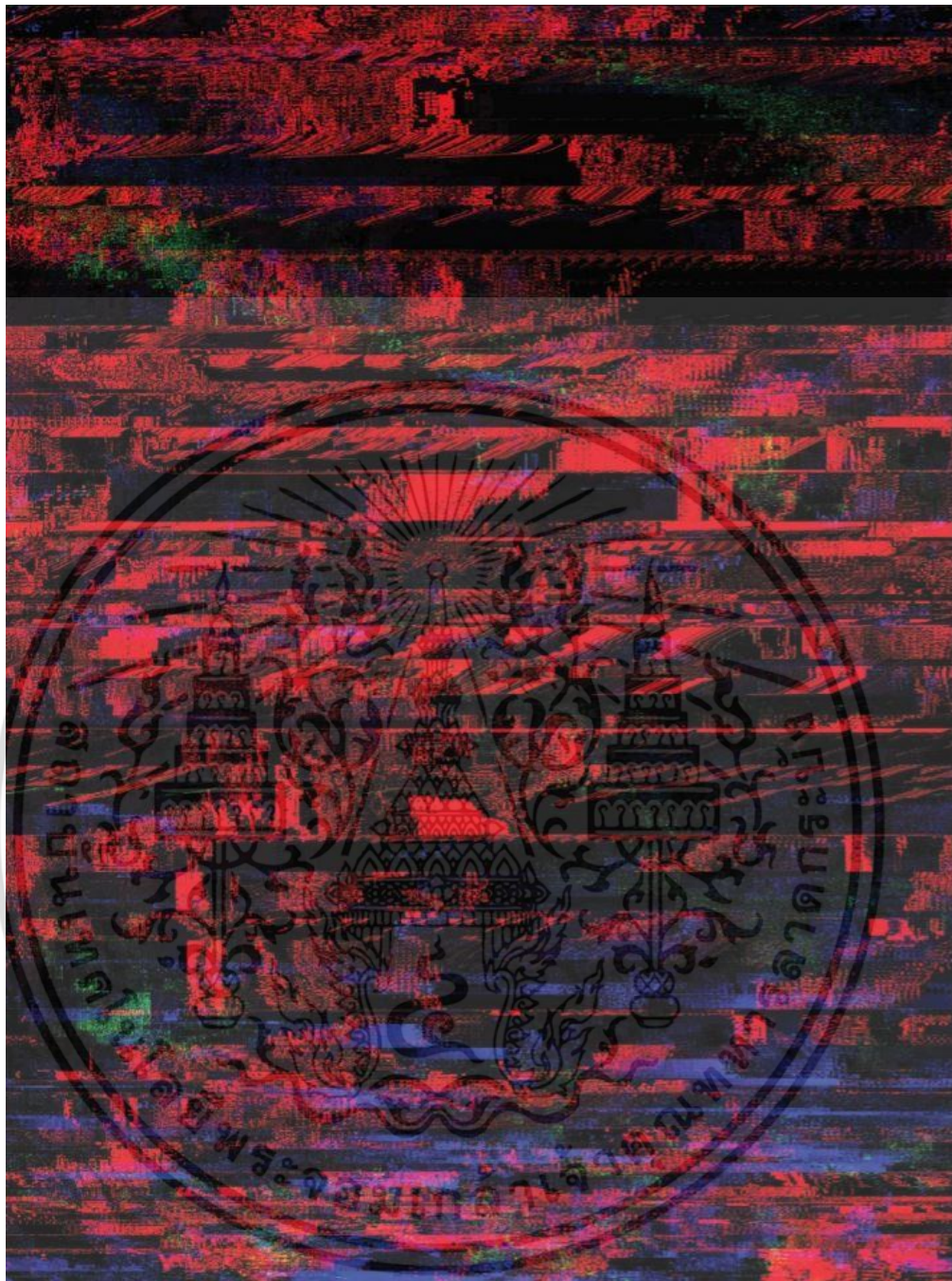
ภาพที่ 4.15 ภาพผลงานชิ้นที่ 6 2560. Processing 103 x 73 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



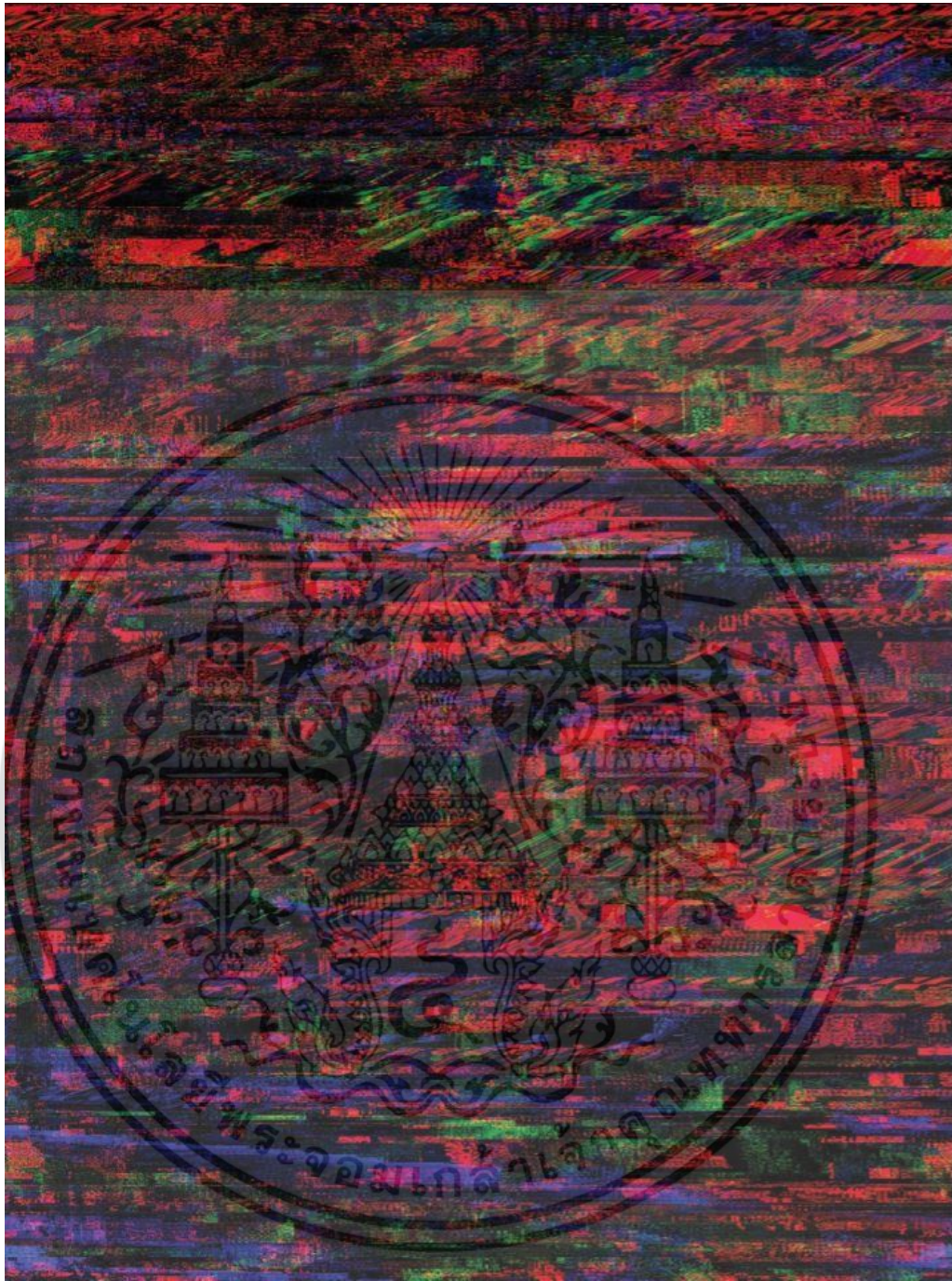
ภาพที่ 4.16 ภาพผลงานชิ้นที่ 7 2560. Processing 103 x 73 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.17 ภาพผลงานชิ้นที่ 8 2560. Processing 103 x 73 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.18 ภาพผลงานชิ้นที่ 9 2560. Processing 103 x 73 ซม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

# สรุปผลการสร้างสรรค์

ผลงานศิลปะนิพนธ์เกิดจากแนวความคิดและนิยามทางศิลปะกระแสใหม่ที่เป็นที่น่าสนใจสำหรับตัวข้าพเจ้าเองถือเป็นการรับอิทธิพลทางการทำงานในผลงานโดยตรง ถือเป็นการศึกษาศิลปะบนคอมพิวเตอร์ เป็นศิลปะที่อยู่ในยุคสมัยของตนเองและสามารถเรียนรู้แลสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่มีรูปแบบตายตัว หากจะจัดยุคสมัยและอิทธิพลของศิลปะบนคอมพิวเตอร์ยังคงต้องระยะเวลาหนึ่ง ด้วยเหตุผลทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นและจบลงอย่างรวดเร็วแต่ก็มีนิยามของนักวิจารณ์ศิลปะในต่างประเทศพูดถึงศิลปะชนิดนี้คือ Post Digital Art คือความล้ำหน้าทางยุคสมัยของศิลปะที่ไม่มีวันหยุดนิ่ง ด้วยเหตุผลที่ว่าศิลปินใช้เทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นอยู่เรื่อยๆเป็นเครื่องมือในการทำงานแทนพู่กันและเครื่องมือแบบเดิม ข้าพเจ้าดึงเอารูปแบบและแนวความคิดของศิลปนามธรรมที่ทำงานและแสดงออกตามความรู้สึกของตัวศิลปินเอง สร้างสรรค์ผลงานเพื่อรองรับความรู้สึกของตนเองแล้วจึงแสดงออกให้ผู้อื่นได้รับรู้ความรู้สึกเหล่านั้นผ่านความงามในตัวผลงาน

การทำงานภายใต้เทคนิคนำความคิดนั้นทำให้ตัวข้าพเจ้าเองไม่หยุดที่จะศึกษาวิธีการทำงานองใช้ระยะเวลาและบ่มเพาะไปพร้อมกับเทคนิคใหม่ การใช้แนวความคิดที่ลึกซึ้งนั้นอาจจะตีมากกว่านี้ การแสดงออกผ่านเทคนิคในหัวข้อ “ความเสียหายที่น่าหลงใหล” ได้รับอิทธิพลจากความผิดพลาดของระบบดิจิทัลที่มีมากมายตามคอมพิวเตอร์และในชีวิตประจำวันเช่น ป้ายโฆษณาไฟฟ้าที่ติดๆดับๆ สัญญาณโทรทัศน์ภาพแตกกระจาย สิ่งต่างๆเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นอิทธิพลทางเทคนิคที่ข้าพเจ้าได้รับและสั่งสมมา ถูกลำมาคิดวิเคราะห์หาค้นหาวิธีการเพื่อที่จะเลียนแบบประยุกต์ใช้กับผลงาน

### 5.1 ข้อเสนอแนะ

5.1.1 ปัญหาการศึกษาเทคนิค เป็นเรื่องยากสำหรับตัวข้าพเจ้าเองที่ต้องศึกษาและค้นคว้าการทำงานของโปรแกรมเป็นภาษาของคอมพิวเตอร์เพื่อมาปรับใช้ตามความต้องการไปพร้อมกับการศึกษาศิลปะข้าพเจ้าพบเจอวิธีการใหม่อยู่เสมอแต่เนื่องจากไม่มีพื้นฐานทางด้านโปรแกรมจึงทำให้การทำงานช้าตามไปด้วย การจำกัดวงแคบเจาะจงเรื่องที่สนใจทำให้การศึกษาสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

5.1.2 การแก้ปัญหา ข้าพเจ้าเริ่มศึกษาถึงที่มาและหาจุดมุ่งหมายหลักที่ต้องการเป็นและปรับความเข้าใจด้วยวิธีการลัดเป็นอันดับเมื่อเริ่มเข้าใจแล้วจึงศึกษาในเชิงลึกในลำดับต่อไป จนกว่าจะมีส่วนผสมของเทคนิคที่สามารถตอบสนองความต้องการได้นั้น ต้องใช้ระยะเวลาเพื่อบ่มเพาะการทำงานที่มากกว่านี้เพื่อที่จะหาความเฉพาะตัวมากที่สุดได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

- Mathieu St. pierre “Mathieu St. pierre” 2555. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา  
<https://www.mathieustpierre.com/> (18 มกราคม 2560).
- Aleksandra Pienkosz “Glitch art is Dead” 2559. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา  
[https://creators.vice.com/en\\_us/article/glitch-art-is-dead](https://creators.vice.com/en_us/article/glitch-art-is-dead) (20 มกราคม 2560).
- Robert Hruska “Robert Hruska” 2558. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา  
<https://www.facebook.com/rbrthrsk/?fref=ts> (20 มกราคม 2560).
- James usill “jamesusill” 2557. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา  
<https://www.facebook.com/jamesusill?fref=ts> (16 เมษายน 2560).
- “Glitch Artists Collective” 2555. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา  
<https://www.facebook.com/glitchartistscollective/?fref=ts> (12 มกราคม 2560).
- “Glitch sound” 2555. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา  
<https://www.facebook.com/groups/glitchartistscollectiveME/?fref=ts> (12 มกราคม 2560).
- “Museum of Internet” 2558. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา  
<https://www.facebook.com/MuseumOfInternet/?fref=ts> (12 มกราคม 2560).
- “Glitch Aesthetic” 2558. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา  
<https://www.facebook.com/groups/glitchaesthetic/?fref=ts> (12 มกราคม 2560).
- “Aestheticians” 2559. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา  
<https://www.facebook.com/newaestheticians/?fref=ts> (12 มกราคม 2560).
- “Glitch” 2555. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.glitchet.com/resources> (12 มกราคม 2560).
- “AsianAesthetic” 2558. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา  
<https://www.facebook.com/asianaesthetic/?ref=ts&fref=ts> (12 มกราคม 2560).
- “Processing Progames” 2559. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://processing.org/> (25 มกราคม 2560).
- “THE VISUAL ELEMENTS” 2558. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา  
[http://www.artfactory.com/art\\_appreciation/visual-elements/visual-elements.html](http://www.artfactory.com/art_appreciation/visual-elements/visual-elements.html)  
 (25 มกราคม 2560).
- “What is Post Digital” 2559. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.aprja.net/what-is-post-digital/>  
 (25 มกราคม 2560).

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล                      นัตรีคนัย เกาประโคน  
 ที่อยู่                            229 หมู่ที่ 8 ต. ชุมเห็ด อ.เมือง  
     บัรรัมย์ 31000  
 อีเมลล์                         backkuup@gmail.com

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2546                      ระดับประถมศึกษา โรงเรียน มารีย์อนุสรณ์ บัรรัมย์  
 พ.ศ. 2549                      มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน มารีย์อนุสรณ์ บัรรัมย์  
 พ.ศ. 2552                      มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียน บัรรัมย์พิทยาคม บัรรัมย์  
 พ.ศ. 2556                      ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา ภาพยนตร์และวิดีโอ  
    คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร  
    ลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้