

ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา

RELATION AND TIME SPACE



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2560

KMITL-2017-AR-M-005-018

ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา

RELATION AND TIME SPACE



ภูมินทร์ ชูอินทร์  
PUMIN CHUIN

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2560

KMITL-2017-AR-M-005-018

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**RELATION AND TIME SPACE**

**PUMIN CHUIN**

**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-005-018**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**COPYRIGHT 2017**

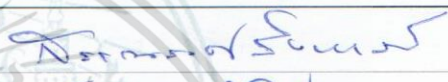
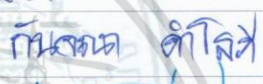

**FACULTY OF ARCHITECTURE**

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

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา  
RELATION AND TIME SPACE  
นักศึกษา นายภูมินทร์ ชูอินทร์  
รหัสประจำตัว 58602063  
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชา ทัศนศิลป์  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์กันจณา ดำโสภี  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		ลายมือชื่อ
รองศาสตราจารย์สรณรงค์	สิงหเสนี	
รองศาสตราจารย์กันจณา	ดำโสภี	
ดร.ดลฤทัย	ชลอมรักษ์	

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

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ โสวิทย์สกุล)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ 17 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2560

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา
นักศึกษา	นายภูมินทร์ ชูอินทร์
รหัสประจำตัว	58602063
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2560
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ กันจณา คำโสภี

### บทคัดย่อ

“ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา” ผลงานชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์โดยพิจารณาผ่านมุมมองความทรงจำของอดีตกับปัจจุบัน จึงถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานด้วยกระบวนการแสดงออกทางศิลปะอันเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากความประทับใจในช่วงเวลาต่าง ๆ ที่สัมผัสได้ถึงความสุขทั้งนี้ เหตุการณ์ทั้งหมดที่ปรากฏขึ้นระหว่างอดีตสู่ปัจจุบันล้วนทำให้ข้าพเจ้าสามารถรับรู้ถึงความรู้สึกภายในที่ยังคงตราตรึงในทุกๆ ครั้ง เมื่อครั้งนึกถึงความทรงจำหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในครอบครัว

“ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา” มีสาเหตุหลายอย่างที่ส่งผลทางตรงกับคำว่า “ที่สุด” เช่น รักที่สุดแรกที่สุด โดยนำคำว่า “ที่สุด” มาเป็นโครงสร้างต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้เกิดความรู้สึกนึกคิดถึงความผูกพันภายในครอบครัวโดยใช้เทคนิคเฉพาะตัวเพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวและเนื้อหาอารมณ์ความรู้สึกภายในผลงาน

**คำสำคัญ :** ความสัมพันธ์ , พื้นที่ , เวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<b>Thesis</b>	Relation and time space
<b>Student</b>	Mr.Pumic Chuin
<b>Student ID</b>	58602063
<b>Degree</b>	Master of Fine Arts
<b>Program</b>	Visual Arts
<b>Year</b>	2017
<b>Thesis Advisor</b>	Assoc. Prof .Kunjana Dumsoppee

### ABSTRACT

The Thesis "Relation and Time Space" This project is the creation from the past to present through my memories view. The scope of work is determined by creativity with the artistic expression and represents impression of happiness moment as long as I can remember. There will be a video art which is real good to show my dynamic memories. To take care of my family is one of the best part of the video and is demonstrated to be my special moments.

"Relation and Time Space", this word has many reasons which are directly meant by the word "The Best" - love the most, the first. The word, Best, is able to applied to be part of structure of creation process. And it will create the emotion of relationship within family. In addition, unique techniques is designated to fit well with the story specifically emotional content within the portfolio.

### KEYWORD : RELATION , SPACE , TIME

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ข้าพเจ้าได้รับการช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ จากบุคคลรอบข้างตั้งแต่ครอบครัวของข้าพเจ้า คณาจารย์ และเพื่อนร่วมสาขา ซึ่งส่งผลให้ข้าพเจ้านั้นทำงานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าจึงขอขอบคุณมา ณ ที่นี้

ขอขอบคุณมารดาของข้าพเจ้า คุณป้า น้องชายและน้องสาวที่ช่วยสนับสนุนในด้านการตัดสินใจที่เกี่ยวกับการศึกษาตลอดมา ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ กันจณา คำโสภี รั้วพั้งและให้คำปรึกษาและให้คำแนะนำในทิศทางของการนำเสนอผลงานให้มีความพัฒนามากขึ้นกว่าเดิม ขอขอบคุณคณะครูอาจารย์ทุกท่านผู้ให้ความรู้แก่ข้าพเจ้า

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ที่รับฟังคำปรึกษาและช่วยงานของข้าพเจ้าเสมอมาทำให้ข้าพเจ้าได้รู้ว่าการศึกษาต่อปริญญาโทนั้น ไม่ใช่แค่มาเรียนวิชาอย่างเดียวแต่ข้าพเจ้ากับได้คำว่าครอบครัวเพิ่มขึ้นมาอีกครอบครัวหนึ่งซึ่งในระยะเวลาที่ผ่านมาข้าพเจ้าได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ มากมายเป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบความคิดไปอีกแง่มุมหนึ่งของชีวิต จึงขอขอบคุณมา ณ ที่นี้

ภูมินทร์ ชูอินทร์

# สารบัญ

บทคัดย่อภาษาไทย .....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ .....	IV
สารบัญรูป .....	VI

บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา .....	2
1.3 สมมุติฐานของการศึกษา.....	2
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	3
1.5 ขั้นตอนของการศึกษา.....	3
1.6 ขอบเขตในการสร้างสรรค์.....	3
1.7 แหล่งข้อมูล .....	4
บทที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	5
2.1 อิทธิพลและแรงบันดาลใจจากครอบครัว .....	5
2.3 อิทธิพลและความหมายของการถ่ายภาพ .....	9
2.4 อิทธิพลและความหมายของภาพถ่ายวิดีโอ .....	17
2.5 การกำหนดรูปแบบเทคนิคของผลงาน .....	23
2.6 อิทธิพลทางความคิดจากศิลปิน .....	25
2.7 สรุปลิทธิพลที่ได้รับ .....	34
บทที่ 3 การดำเนินการสร้างสรรค์.....	35
3.1 เรื่องที่เราสนใจ : หาดูเริ่มต้น .....	35
3.2 การรวบรวม : ค้นคว้า.....	36
3.3 แบบร่าง .....	38
3.4 การสร้างผลงาน .....	39
3.5 สรุปลจากกรทดลองทำ Cinemagraph.....	44

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน.....	45
4.1 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์โดยรวม .....	45
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ (Visual Element) .....	45
4.3 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบศิลป์.....	47
4.4 การวิเคราะห์ผลงาน .....	50
4.5 รูปแบบของการนำเสนอผลงาน.....	51
บทที่ 5 สรุปผลการสร้างสรรค์.....	52
5.1 ข้อเสนอแนะ.....	52
ภาคผนวก.....	53
บรรณานุกรม.....	58
ประวัติผู้เขียน.....	59

# สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
2.1 รูปถ่ายครอบครัวในวัยเด็ก .....	7
2.2 รูปถ่ายครอบครัวในวัยเด็ก .....	8
2.3 รูปถ่ายครอบครัวในวัยเด็ก .....	8
2.4 รูปถ่ายครอบครัวในวัยเด็ก .....	8
2.5 รูปถ่ายครอบครัวในวัยเด็ก .....	9
2.6 Marilyn Monroe .....	10
2.7 Cara Delevingne .....	11
2.8 Afghan Girl .....	11
2.9 Breaking Away .....	12
2.10 Shoutout for letting Me borrow her face.....	12
2.11 Kazakh .....	13
2.12 Kazakh .....	14
2.13 Humanscapes-Street View .....	15
2.14 Humanscapes-Street View .....	15
2.15 A Protesting Buddhist Monk.....	17
2.16 Vulture Waiting for the Malnourished Child to Die .....	17
2.17 TV Buddha .....	22
2.18 Electronic Superhighway .....	23
2.19 Man She She .....	23
2.20 Philip-Lorca .....	25
2.21 American .....	26
2.22 Lgor .....	26
2.23 Heads # 11 .....	27
2.24 Heads # 23 .....	27
2.25 Heads # 10 .....	28
2.26 Brian .....	28
2.27 Jeongmee Yoon .....	29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูป(ต่อ)

รูปที่	หน้า
2.28 Naegok-dong :Woman at Small Marker .....	30
2.29 Naegok-dong :Man at Cactus Shop .....	30
2.30 Tiger .....	31
2.31 Small-monkey .....	31
2.32 Terry Richardson .....	32
2.33 Mom & Dad .....	32
2.34 Mom & Dad .....	33
2.35 Mom & Dad .....	33
3.36 เก็บของข้อมูลภาคสนาม.....	36
3.37 เก็บของข้อมูลภาคสนาม.....	37
3.38 เก็บของข้อมูลภาคสนาม.....	37
3.39 เก็บของข้อมูลภาคสนาม.....	37
3.40 แบบร่างของผลงาน.....	38
3.41 แบบร่างของผลงาน.....	39
3.42 แบบร่างของผลงาน.....	39
3.43 ขั้นตอนการทำงาน.....	40
3.44 ขั้นตอนการทำงาน.....	41
3.45 ขั้นตอนการทำงาน.....	41
3.46 ขั้นตอนการทำงาน.....	42
3.47 ขั้นตอนการทำงาน.....	42
3.48 ขั้นตอนการทำงาน.....	43
3.49 ขั้นตอนการทำงาน.....	43
4.50 ภาพการวิเคราะห์ภายในผลงาน ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา หมายเลข 1 .....	47
4.51 ภาพการวิเคราะห์ภายในผลงาน ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา หมายเลข 4 .....	48
4.52 ภาพการวิเคราะห์ภายในผลงาน ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา หมายเลข 2 .....	49
4.53 ภาพการวิเคราะห์ภายในผลงาน ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา หมายเลข 3 .....	50
4.54 รูปแบบของการนำเสนอผลงาน ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา .....	51

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

ความเป็นไปของการดำเนินชีวิตมนุษย์เรา ล้วนมีแต่ความทรงจำและความผูกพันกับปัจจุบัน และอดีต ตั้งแต่สามารถจำความได้ ความทรงจำและความผูกพันเหล่านี้ยังคงฝังลึกและเป็นภาพที่ถูกเก็บอยู่ภายในจิตของตนเองและของผู้อื่นอีกมาก นับตั้งแต่ตอนเกิดจนถึงช่วงเวลาในปัจจุบันเราได้เรียนรู้ทำสิ่งต่าง ๆ มากมาย และในหลาย ๆ ครั้งสิ่งที่เราให้ความสำคัญน้อยลงที่สุดคือการให้เวลากับครอบครัวและความผูกพันที่นับวันจะจางหายไป

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

ครอบครัวจัดเป็นสถาบันที่สำคัญที่สุดเป็นหน่วยหนึ่งของสังคมของมนุษย์ที่มีความสัมพันธ์และความร่วมมืออย่างใกล้ชิดครอบครัวมีความสำคัญและมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อมนุษย์ทุกคน นับตั้งแต่เกิด เจริญเติบโตและจนกระทั่งถึงวาระสุดท้ายของชีวิตปัจจุบันได้มีการตระหนักถึงความสำคัญของครอบครัวมากขึ้น มีการมองบริบทนอกเหนือจากการเคยมองเฉพาะบุคคล จึงช่วยให้เข้าใจถึงบุคคลได้อย่างแท้จริงเนื่องจากบริบทที่สำคัญของบุคคล คือครอบครัวอย่างไรก็ตาม ครอบครัวไทยในปัจจุบันมีปัญหาและอ่อนแอ ครอบครัวไม่สามารถทำหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์ สัมพันธภาพในครอบครัวเสื่อมถอยที่น่าวิตกมากที่สุดคือ บุคคลขาดหลักคตินิยมและจริยธรรม

ในการดำเนินชีวิต ความหลากหลายและซับซ้อนของปัญหาที่เกิดขึ้นไม่ได้ส่งผลกระทบต่อปัจเจกบุคคลเท่านั้นแต่ยังส่งผลกระทบต่อสังคมอีกด้วย สาเหตุของปัญหาเกิดจากการครอบครัวต้องเผชิญกับสภาวะเปลี่ยนแปลงหลากหลายอันเป็นผลมาจากปัจจัยภายในครอบครัวและปัจจัยภายนอกได้แก่ ชุมชน สังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสโลกาภิวัตน์อีกด้วยครอบครัวจึงเป็นสถาบันที่สำคัญที่สุดในชีวิตที่ทุกคนต้องให้การดูแลเอาใจใส่ เพราะทำหน้าที่ในการหล่อหลอมและขัดเกลาความเป็นมนุษย์ทั้งการอบรมเลี้ยงดู ให้ความรักช่วยเหลือเกื้อกูลกันเพื่อให้ครอบครัวนั้นสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

บทบาทของการดำเนินชีวิตของแต่ละครอบครัวนั้นแตกต่างกันออกไป โดยพื้นฐานของครอบครัวข้าพเจ้านั้นเติบโต จากครอบครัวที่ต้องสูญเสียบิดาตั้งแต่ข้าพเจ้ายังวัยเด็ก จากวันนั้นทำให้ความเจ็บปวด ความสิ้นหวังแทรกซึมเข้ามาสู่ครอบครัวของข้าพเจ้าเพราะสูญเสียเสาหลักของครอบครัวลงไป ด้วยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นไม่สามารถย้อนกลับหรือเปลี่ยนแปลงอะไรได้ทุกวัน ล้วนมีความสำคัญต่อ ข้าพเจ้ากับช่วงเวลามีอยู่ด้วยกันของครอบครัวถึงแม้ว่าช่วงเวลานั้นจะเปลี่ยนไปเพียงใด แต่สิ่งที่เพิ่มพูนขึ้นมาทดแทนคือความผูกพันและคุณค่าทางจิตใจที่มีต่อคนในเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ครอบครัว ข้าพเจ้าจึงเลือกเก็บช่วงเวลานั้นเป็นความทรงจำเพราะภาพเหล่านั้นเป็นช่วงเวลาที่ครอบครัวมีความสุขที่มากเติมเต็มในสิ่งที่ขาดหายไป มนุษย์เรามีความสัมพันธ์ และความทรงจำมากมายต่อประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตแต่ละช่วงเวลาที่มีความเชื่อมโยงกันตลอดเป็นเหตุและผลให้ชีวิตดำรงอยู่ หากกล่าวถึงความทรงจำของ ครอบครัวนั้น ในทุกครอบครัวนั้นย่อมมีความทรงจำที่แตกต่างกันออกไปตามสิ่งที่พบเจอ สิ่งที่ทำให้เกิดความทรงจำได้ คือ ความรู้สึกหรืออารมณ์ ในแต่ละบุคคลนั้นมีความทรงจำที่ไม่เท่า มีทั้งความทรงจำในระยะสั้น และความทรงจำในระยะยาว ขึ้นอยู่กับว่าเรานั้นจะเลือกที่จะเก็บความทรงจำในช่วงเวลาไหนไว้เท่านั้น

## 1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

มนุษย์ผลิตเครื่องมือบันทึกภาพขึ้นไม่ว่าจะเป็นการบันทึกภาพถ่ายหรือภาพวิดีโอขึ้นมาเพื่อวัตถุประสงค์หลายอย่าง เพื่อบันทึกเหตุการณ์ความประทับใจ ความสูญเสีย ความสุข ในอิริยาบถต่างๆของมนุษย์ จึงกล่าวได้ว่าเครื่องมือเหล่านี้เป็นสิ่งที่เชื่อมต่อกับความทรงจำและทำหน้าที่เป็นตัวแทน ทางจิตใจในยามที่ความทรงจำนั้นจางหายไปได้ ผลงานของข้าพเจ้าจึงนำเรื่องราวความทรงจำของอดีตและปัจจุบันมาสร้างสรรค์งานด้วยกระบวนการแสดงออกทางศิลปะอันเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากความประทับใจในช่วงวัยต่างๆ ที่มีความสุขเป็นเหตุการณ์จากอดีตที่จดจำหรือเหตุการณ์ในปัจจุบันที่ข้าพเจ้าสามารถรับรู้ได้ แต่ละความทรงจำนั้นเกิดขึ้นจากความรู้สึกและยังคงนึกถึงในทุกครั้งคราวที่ได้อยู่กับครอบครัวข้าพเจ้าจึงนำมาสื่อเป็นผลงานทางศิลปะ โดยสร้างจากความทรงจำเหล่านั้นด้วยกระบวนการทางวิดีโออาร์ต

## 1.3 สมมุติฐานของการศึกษา

ในการสร้างสรรค์ผลงานในชนิดนี้ได้นำเสนอถึงความสัมพันธ์และความผูกพันที่มีต่อคนในครอบครัวโดยมีสาเหตุต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “ที่สุด” เช่น รักที่สุด มากที่สุด แรกที่สุดใช้ความหมายของคำใช้เป็นโครงสร้างต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดความรู้สึกจากการผูกพันของครอบครัวโดยนำมาซึ่งเทคนิคเฉพาะตัว เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวและเนื้อหามารมณ์ความรู้สึกภายในงาน

## 1.4 ขอบเขตการวิจัย

- 1.4.1 เพื่อศึกษา ภาพถ่ายแบบวิดีโอ โดยใช้เทคนิคของภาพแบบซีนีมากราฟ (Cinemagraphs) หมายถึงการเล่าและแสดงออกถึงเรื่องราวสั้นๆ ให้จบภายในภาพ
- 1.4.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานภายใต้แนวคิดและการแสดงออกที่บ่งบอกถึงเรื่องราวความผูกพันระหว่างบุคคลในครอบครัวที่เกิดขึ้นจากความทรงจำสถานที่ กิจกรรมร่วมกันในครอบครัว
- 1.4.3 เพื่อต้องการให้ผู้รับรู้ทางศิลปะ ได้จินตนาการในรูปแบบและมุมมองของการสร้างสรรค์ผลงานผ่านความหมายของคำว่า ครอบครัว

## 1.5 ขั้นตอนของการศึกษา

- 1.5.1 ศึกษาถึงวัตถุประสงค์ของการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในบทบาทของครอบครัว โดยเฉพาะสิ่งที่มีผลกระทบต่อครอบครัว
- 1.5.2 รวบรวมข้อมูลจากภาพถ่ายของบุคคลในครอบครัว สถานที่คุ้นเคยทั้งอดีตและปัจจุบัน
- 1.5.3 วิเคราะห์ วางแผนและตั้งข้อสังเกตของแนวความคิดให้เหมาะสมกับการสร้างสรรค์ผลงานตามจุดมุ่งหมาย
- 1.5.4 นำเสนอผลงาน และแก้ไขเทคนิคตามวิธีการที่ได้ศึกษา

## 1.6 ขอบเขตในการสร้างสรรค์

เทคนิค : ภาพเคลื่อนไหว

“ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา” หมายเลข 1 ความยาว 4 นาที / วันซ้ำ

“ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา” หมายเลข 2 ความยาว 4 นาที / วันซ้ำ

“ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา” หมายเลข 3 ความยาว 4 นาที / วันซ้ำ

“ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา” หมายเลข 4 ความยาว 4 นาที / วันซ้ำ

## 1.7 แหล่งข้อมูล

ภูมิสำเนาของตนเองที่อำเภอเมืองจังหวัดเพชรบุรี  
เครือข่ายพี่น้องในครอบครัว  
อาจารย์ ศิลปินต่างๆ  
เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต  
หนังสือวารสาร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

# ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

### ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ปัจจุบัน ศิลปินต้องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะรูปแบบใหม่เพื่อตอบสนองสังคมที่มีเนื้อหาแสดงถึงคุณค่าต่อสังคมการเอาใจใส่กับสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวคุณค่านั้นแสดงออกซึ่งคุณธรรม ศิลธรรม เข้าใจต่อปัญหาที่ได้พบเจอภายในสังคม โดยอาจจะแสดงเนื้อหาที่สร้างสรรค์ ที่มีเนื้อหาจากความ สะท้อนใจที่ศิลปินได้พบเจอ ทางอารมณ์ หรือ จิตใจ เพื่อเป็นแรงผลักดันในการทำงานจินตนาการ ในการสร้างงานศิลปะมีความจำเป็นอย่างยิ่ง หมายถึง งานศิลปะนั้นต้องเกิดจากผู้สร้างก่อนเป็น อันดับแรกเราต้องทำความเข้าใจในตนเองว่าเรากำลังสร้างผลงานศิลปะ เพื่อต้องการถ่ายทอดอะไร ให้กับผู้ดูหรือผู้ชม ให้ผู้ดูหรือผู้ชมสามารถเห็นสิ่งใดในงานของเราคาดหวังว่าความคิดสร้างสรรค์ จะช่วยให้การดำเนินชีวิตและสังคมของเราดีขึ้นเราจะมีความสุขมากขึ้น

### 2.1 อิทธิพลและแรงบันดาลใจจากครอบครัว

การนำเสนอผลงานของข้าพเจ้ากล่าวถึงเรื่องราวที่ข้องเกี่ยวกับความทรงจำอดีตความสัมพันธ์ และพื้นที่ของเวลา จากครอบครัวที่ต้องสูญเสียบิดาตั้งแต่ข้าพเจ้ายังวัยเด็กจากวันนั้นทำให้ความเจ็บปวด ความสิ้นหวังแทรกซึมเข้ามาสู่ครอบครัวของข้าพเจ้าเพราะสูญเสียเสาหลักของครอบครัว ลงไป ด้วยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นไม่สามารถย้อนกลับหรือเปลี่ยนแปลงอะไรได้ทุกวันล้วนมีความสำคัญต่อข้าพเจ้ากับช่วงเวลามีอยู่ด้วยกันของครอบครัวถึงแม้ว่าช่วงเวลานั้นจะเปลี่ยนไปเพียงใดแต่สิ่งที่เพิ่มพูนขึ้นมาทดแทนคือความผูกพันและคุณค่าทางจิตใจที่มีต่อคนในครอบครัว ข้าพเจ้าจึงเลือกเก็บช่วงเวลานั้นเป็นความทรงจำเพราะภาพเหล่านั้นเป็นช่วงเวลาที่ดี

ครอบครัวมีความสุขที่มาเติมเต็มในสิ่งที่ขาดหายไป โดยใช้ช่วงเวลาของความทรงจำเป็นสิ่งที่เก็บเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่อยู่ในความทรงจำ ของข้าพเจ้าที่เลือกที่จะจดจำ จากสาเหตุต่างๆที่เกี่ยวข้องกับคำว่า ที่สุด เช่น รักที่สุด เจ็บที่สุด แรกที่สุด สุดท้ายที่สุดจึงเป็นสิ่งที่พิเศษ โดยกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้านั้น จะเริ่มต้นจากการตั้งหัวข้อที่สนใจขึ้นมาว่าผลงาน ในชุดนี้ต้องการที่จะสื่อถึงเรื่องอะไรบ้างและจะมีสาระสำคัญในการกำหนดรูปแบบอย่างไรในขั้นต้นนั้นข้าพเจ้าได้เลือกที่จะนำเสนอผลงานที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวโดยอ้างอิงจากความหมายของคำว่าครอบครัวและความของคำว่าความทรงจำ ที่มี

ผลกระทบต่อตัวข้าพเจ้าอย่างไรและได้ทำการสร้างแนวทางไปไว้เบื้องต้นก่อนเพื่อกำหนดทิศทาง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์เพื่อการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาติให้นำไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของการสร้างสรรค์ผลงานและความเป็นไปได้ต่อการสร้างสรรค์ผลงานที่สมบูรณ์ขึ้นมา จึงได้มีการกำหนดขอบเขตของผลงานที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยผลงานของข้าพเจ้าอ้างอิงจาก เหตุการณ์ที่ข้าพเจ้าเคยประสบและรูปถ่ายของครอบครัวศิลปินที่ข้าพเจ้าสนใจและคำปรึกษาจาก อาจารย์ผู้สอนกับการแนะนำเพื่อให้ผลงานนั้นสมบูรณ์ตามความต้องการของข้าพเจ้า

### 2.1.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว

ครอบครัว เป็นสถาบันสังคมแรกเริ่มที่มีความสำคัญที่สุดเพราะเป็นสถาบันพื้นฐานที่มีบทบาท สัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับมนุษย์ทุกคนในสังคม เป็นสถาบันแรกที่ทำหน้าที่ทางสังคมในการ ถ่ายทอด ค่านิยมปลูกฝังความเชื่อสร้างเสริมทัศนคติ กำหนดบุคลิกภาพ วิธีประพฤติปฏิบัติตน รวมทั้งการสร้างบรรทัดฐานทางสังคมให้แก่ สมาชิกรุ่นใหม่ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาสังคมและ ประเทศครอบครัวจึงเปรียบเสมือนจักรกลชิ้นแรกที่ทำหน้าที่หล่อหลอมบุคลิกภาพของบุคคลให้ เป็นไปตามที่สังคมต้องการนำไปสู่การดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข ครอบครัวถือเป็น กลไกสำคัญในการดำเนินชีวิตของแต่ละคน การอบรมสั่งสอน เลี้ยงดู ถ่ายทอด และการปลูกฝังสิ่ง ต่าง ๆ ผ่านการรับรู้ และการตัดสินใจ การรับรู้มีจุดเริ่มต้นจากสิ่งเร้า ทำให้เกิดการแปลสัมผัสโดย

สมอง และตั้งการให้วิเคราะห์เปรียบเทียบกับประสบการณ์การรับรู้กล่าวคือการแปล ความหมายของสิ่งที่เราได้จดจำ สิ่งที่เราเคยพบเห็นย่อมจะอยู่ในความทรงจำของสมองเมื่อบุคคล ได้รับความรู้ สมองจะทำหน้าที่ทบทวนกับความรู้ที่มีอยู่เดิมว่า สิ่งเร้านั้นคืออะไร การที่ครอบครัว ถ่ายทอดรูปแบบวิถีชีวิต ความคิด ความรักความอบอุ่นผ่านการสัมผัส โดยอาศัยการกระทำหลาย ๆ อย่างนั้นทำให้เกิดการจดจำทั้งสิ่งที่ดีและไม่ดี สิ่งที่เกี่ยวข้องกับจิตใจมากจะถูกกระตุ้นให้ขับออกมา ทางพฤติกรรมแสดงออกหรือแฝงตัวอยู่ในรูปเชิงสัญลักษณ์

### 2.1.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความทรงจำ

มนุษย์เรานั้นมีความทรงจำต่าง ๆ มากมายแตกต่างกันออกไป ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตแต่ละช่วงวัย ในเวลาแต่ละขณะมีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกันตลอด เป็นเหตุเป็นผลให้ชีวิตเกิดการดำรงอยู่ความ ทรงจำในทางหลักจิตวิทยา คำว่าความทรงจำ เป็นกระบวนการที่ข้อมูลต่าง ๆ รับการเข้ารหัสการ เก็บไว้ และการค้นคืน เนื่องจากว่า ในระยะแรกข้อมูลจากโลกภายนอกกระทบกับประสาท สัมผัสต่าง ๆ โดยภาพเหล่านั้นจะเข้าสู่จากการมองเห็น และแสดงให้เหมือนกับหน้าต่างที่คอยรับรู้ ถึงโลกกว้าง ก่อให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ เข้ามาในชีวิตแม้เรื่องราวเหล่านั้นจะดีหรือจะร้ายจะถูกเก็บไว้ ตลอดเฉพาะนั้นความทรงจำจึงมีบทบาทต่อมนุษย์เป็นอย่างมาก เพื่อให้คำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ก่อนการ กระทำสิ่งที่ทำให้เกิดความทรงจำได้ คือ ความรู้สึกหรืออารมณ์ ที่มีอยู่หลายระดับตั้งแต่ความสบาย

ใจ เล็กน้อย หรือ ความพึงพอใจ จนถึงความเพลิดเพลินที่เต็มไปด้วยความสุข โดยความทรงจำ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นั่นมีอยู่ด้วยกัน 2 ประเภทได้แก่ ความทรงจำระยะสั้นและความทรงจำระยะยาว โดยกล่าวว่า ความทรงจำระยะสั้นหรือความทรงจำทันทีทันใดความทรงจำระยะสั้นเป็นความทรงจำชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความทรงจำระยะสั้นจะต้องได้รับการทบทวนอยู่ตลอดเวลาเพราะความทรงจำจะสลายตัวไปอย่างรวดเร็วในการทบทวนนั้นเราจะไม่สามารถทบทวนทุกสิ่งทุกอย่างที่เข้ามาอยู่ในระบบความทรงจำระยะสั้น ดังนั้นในความทรงจำระยะสั้นจึงมีข้อจำกัดในการป้องกันไม่ให้สลายตัวไป และถ้าสิ่งใดที่อยู่ในความทรงจำระยะสั้นเป็นระยะเวลาที่นาน สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความทรงจำระยะยาวถ้าเราจำสิ่งใดได้ในความทรงจำระยะเวลายังนานสิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความทรงจำระยะยาวถ้าเราจำสิ่งใดไว้ในความทรงจำระยะยาวสิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวในความทรงจำของเราตลอดไป

ความทรงจำเป็นความสามารถที่จะทรงไว้ซึ่งสิ่งที่รับรู้ไว้แล้วระลึกออกมา อาจระลึกออกมาในรูปของรายละเอียด ภาพ ชื่อ สิ่งของ วัตถุ ประโยค และแนวคิด ฯลฯ ความจำมี 2 ชนิดใหญ่ ๆ คือ จำอย่างมีความหมายและจำอย่างไม่มีมีความหมาย (อนเนก เพ็ชรอนุกุลบุตร 2527 : 138)

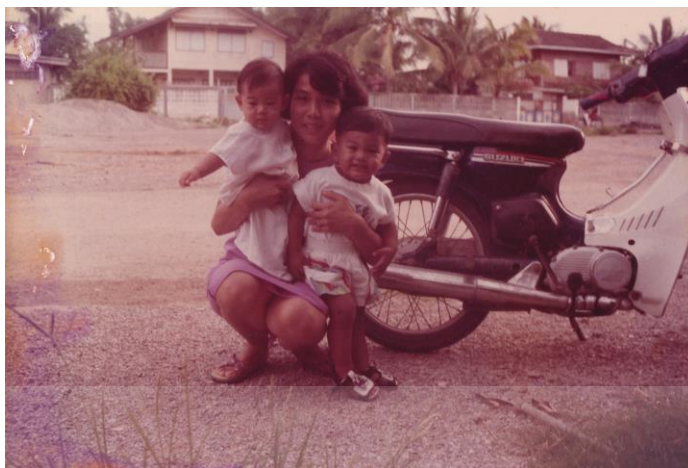
ความทรงจำเป็นสมรรถภาพในการจำเรื่องราวต่าง ๆ เหตุการณ์ ภาพ สัญลักษณ์ รายละเอียด สิ่งที่มีความหมายและสิ่งที่ไร้ ความหมายและสามารถระลึกหรือถ่ายทอดออกมาได้ (ชาญวิทย์ เทียมบุญประเสริฐ 2528 : 163)

ความทรงจำ หมายถึง ผลที่คงอยู่ในสมองหลังจากสิ่งเร้าได้หายไปจากสนามสัมผัสแล้ว ผลที่คงอยู่นี้จะอยู่ในรูปของรหัสใด ๆ ที่เป็นผลจากการโยงสัมพันธ์ (ไสว เลี่ยมแก้ว 2527 : 8)

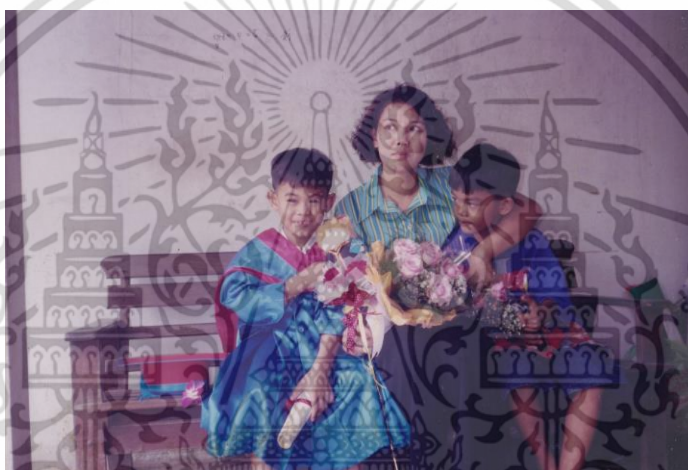


รูปที่ 2.1 รูปถ่ายครอบครัวในวัยเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.2 รูปถ่ายครอบครัวในวัยเด็ก



รูปที่ 2.3 รูปถ่ายครอบครัวในวัยเด็ก



รูปที่ 2.4 รูปถ่ายครอบครัวในวัยเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.5 รูปถ่ายครอบครัวในวัยเด็ก

### 2.3 อิทธิพลและความหมายของการถ่ายภาพ

ประโยชน์ของการถ่ายภาพและวิดีโอสามารถนำไปใช้ได้หลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นบันทึกความทรงจำหรือนำไปสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสร้างเป็นงานศิลปะ ซึ่งการถ่ายภาพและวิดีโอที่นำไปสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะนั้นก็มิได้อยู่ด้วยกันมากมายเนื่องจากภาพถ่ายนั้นสะดวกต่อการใช้งานยิ่งในปัจจุบันมีการสร้างกล้องที่สะดวกต่อการใช้งานยิ่งเป็นการง่ายมากกว่าใช้อุปกรณ์อื่น ๆ ยิ่งทำให้ผลงานศิลปะการถ่ายภาพมีจำนวนมากว่าผลงานทางศิลปะแบบอื่นๆ ซึ่งการสร้างผลงานศิลปะผ่านการถ่ายภาพนั้นมีอยู่ด้วยกันมากมายหลายรูปแบบ เช่น ศิลปะการถ่ายภาพคนหรือ ศิลปะการถ่ายภาพสถาปัตยกรรมหรือศิลปะการถ่ายภาพแนวจิตรหรือการสร้างสรรค

ผลงานศิลปะการถ่ายภาพเวลากลางคืน และ อื่น ๆ อีกมากมายหลากหลายรูปแบบทำให้เกิดแนวคิดรูปแบบหรือการนำเสนอที่แตกต่างกันการสร้างสรรค์ผลงานในแนวทางการสร้างจุดเด่นของผลงานในการสร้างสรรค์ในปัจจุบันรูปแบบงานในลักษณะนี้หมายถึงบุคคลที่ทำงานในลักษณะนี้โดยเฉพาะที่มีความเป็นเอกลักษณ์การบอกถึงตัวตนที่แท้จริงของศิลปินผลงานที่สร้างจากจิตใจโดยผ่านแนวทางการคิด จากสิ่งรอบตัว บุคคลใกล้ชิด เป็นแรงบันดาลใจที่มีต่อผลงานในตัวศิลปินที่เป็นแนวนำศึกษาและวิเคราะห์วิธีการสร้างสรรค์ผลงานเป็นอย่างยิ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.1 ภาพถ่าย Portrait

ภาพถ่าย Portrait แบบต่าง ๆ ภาพถ่าย นั้น สามารถแตกแขนงออก Portrait หลากหลายมากมาย ก่อให้เกิดประโยชน์ในการ สร้างงานศิลปะได้เป็นอย่างดีทั้ง นี้ภาพถ่าย Portrait สามารถไปสร้าง งานทั้ง ศิลปะบริสุทธิ์และศิลปะประยุกต์ การสร้างภาพถ่าย Portrait จุดประสงค์ของผู้ที่สร้างงาน แล่นงานภาพถ่ายสามารถที่จะแตกแขนงออกไปได้อีกมากมาย

ภาพถ่าย Portrait ทั่วไปเป็นภาพถ่าย Portrait เป็นภาพถ่ายที่เห็นใบหน้าทั้ง เป็นภาพเดี่ยวหรือ เป็นภาพถ่ายที่เป็นกลุ่ม ก็ได้การสร้างงานแบบนี้สามารถนำไปใช้ได้หลากหลาย รูปแบบเช่น ภาพถ่ายเพื่อเก็บความทรงจำหรือนำไปใช้ลงในหนังสือของบริษัทห้างร้านต่างๆหรือ นำไปติดไว้ในบ้านหรือตามบริษัทห้างร้านต่างๆ ภาพถ่าย Portrait แบบนี้มีการใช้ศิลปะในการ ถ่ายภาพมาก บ้างน้อยบ้างตามวัตถุประสงค์ของการใช้งานภาพถ่ายนั้น ๆ แต่ สิ่งสำคัญ ที่สุดคือ ต้องเห็นใบหน้า อย่างชัดเจนภาพถ่าย Portrait นี้มีทั้งที่เป็นศิลปะบริสุทธิ์และที่เป็นศิลปะประยุกต์ ภาพถ่ายบางภาพ มีความสวยงามสูงมากเมื่อนำไปแขวนในพิพิธภัณฑ์หรือตามแกลลอรีใหญ่ ๆ ก็ กลายเป็นงาน ศิลปะบริสุทธิ์เช่นผลงานภาพถ่ายของ Richard Avedon



รูปที่ 2.6 ชื่อศิลปิน : Richard Avedon ชื่อผลงาน : Marilyn Monroe ค.ศ. : 1998

ที่มา : <http://www.avedonfoundation.org/the-work>

ภาพถ่าย Studio Portrait ภาพถ่าย Portrait แบบนี้มีความคล้ายคลึงกับภาพถ่าย Portrait แบบ ทั่วไป ทั้งวัตถุประสงค์และการนำไปใช้งาน จะต่างกันที่ การถ่ายภาพแบบ Portrait ภาพถ่ายที่ใช้ใน สตูดิโอเท่านั้น



รูปที่ 2.7 ชื่อศิลปิน : Terry Richardson ชื่อผลงาน : Cara Delevingne ค.ศ. : 2003  
ที่มา : <http://terrysdiary.com/tagged/models>

ภาพถ่าย Environmental Portrait ภาพถ่ายแบบนี้ค่อนข้างแตกต่างจากภาพถ่าย 2 ประเภทแรกคือภาพถ่าย Portrait แบบนี้วัตถุประสงค์ต้องการให้เห็นคนที่อยู่ในสภาพแวดล้อมนั้นๆ ให้เห็นถึงความเป็นจริงที่ภาพถ่ายสามารถสะท้อนออกมาให้เห็นได้เป็นภาพถ่ายที่ต้องถ่ายทอดความรู้สึกและสามารถที่จะต้องสร้าง อารมณ์ร่วมจากผู้ชมได้ภาพถ่ายนี้มี Environmental Portrait ภาพถ่ายที่ยิ่งใหญ่หลายภาพด้วยกันเช่น ภาพถ่าย หญิงสาวชาวอัฟกานิสถาน ที่ลงเป็นปกของหนังสือ National Geographic



รูปที่ 2.8 ชื่อศิลปิน : Steve McCurry ชื่อผลงาน : Afghan Girl ค.ศ. : 1984  
ที่มา : <http://stevemccurry.com/posters>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพถ่าย Fashion Portrait ภาพถ่ายในวงการแฟชั่น ก็ต้องมีภาพถ่าย Portrait ประกอบในแฟชั่นเซ็ทนั้น ๆ ด้วยเพื่อประกอบกับส่วนของแฟชั่นที่เหลือให้เกิดความหลากหลายให้กับแฟชั่นเซ็ทนั้นๆ ให้ดูสมบูรณ์ มากยิ่งขึ้น ยิ่งในวงการถ่ายภาพแฟชั่นปัจจุบันยังมีความต้องการมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 2.9 ชื่อศิลปิน : Annie Leibovitz ชื่อผลงาน : Breaking Away ค.ศ. : 2011  
ที่มา : <http://www.vogue.com/article/charlize-theron-breaking-away>

ภาพถ่าย Portrait แนวสมัยใหม่ภาพถ่ายแบบนี้มีพัฒนาการตามงานศิลปะที่ได้พัฒนาไปตามยุคสมัย ภาพถ่าย Portrait แบบนี้เมื่อผู้ชมได้ชมต้องใช้ความคิดและจินตนาการขั้นสูงที่ต้องสร้างให้เกิดความเข้าใจ ได้เพราะภาพถ่ายแนวนี้เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับศิลปะล้วนๆที่ผู้ชมต้องมีจินตนาการในการสร้างความเข้าใจกับ ภาพถ่าย Portrait ประเภทนี้



รูปที่ 2.10 ชื่อศิลปิน : Brookedidonato ชื่อผลงาน : Shoutout for letting me borrow her face  
ค.ศ. : 2016 ที่มา : <http://www.brookedidonato.com/light/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.2 ภาพถ่าย Environmental Portrait

ภาพถ่าย Environmental Portrait คือภาพถ่ายบุคคลกับสภาพแวดล้อม ที่สามารถแสดงให้เห็น หรือ ประจักษ์ได้ว่าบุคคลนั้นๆ มีความเป็นอยู่หรือสะท้อนความเป็นจริงที่บุคคลนั้นเป็นอยู่ ทั้งนี้ เพื่อต้องการให้ผู้ที่ได้ชมภาพถ่ายภาพนั้นสามารถเข้าใจหรือเห็นสภาพความเป็นจริงของบุคคลนั้น ว่ามีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ หรือ ประกอบอาชีพอะไรบ้างหรือในขณะนั้นมีสภาพความเป็นจริงบุคคลนั้นๆ ทั้งนี้ภาพถ่าย Environmental Portrait เป็นการแสดงให้เห็นให้ผู้ชมได้เข้าใจได้อย่างรวดเร็วเนื่องจาก ภาพถ่าย Environmental Portrait สามารถบอกความเป็นจริงได้อย่างเที่ยงตรงที่สุดหรืออาจจะกล่าวได้ว่าภาพถ่ายนั้นสามารถบอกหรือพูดได้เป็นล้านๆคำ ลักษณะของภาพถ่าย Environmental Portrait

ถ่ายภาพคนกับสภาพแวดล้อมที่เป็นจริงของคนคนนั้นที่อยู่ในภาพที่เราากำลังถ่ายภาพ และเป็น สิ่งที่สำคัญที่ไม่สามารถขาดหายไปจากภาพถ่าย ภาพถ่าย Environmental Portrait มีความสำคัญหรือ มีความจำเป็นอย่างไรบาง อันนี้เป็นคำถามแรกที่จะต้องอยู่ในใจของช่างภาพที่เริ่มการถ่ายภาพใหม่ ๆ เสมอหรือแม้แต่คนทั่วไปที่เริ่มถ่ายภาพว่าทำไมภาพถ่าย บุคคลหรือ Portrait นั้นมีความสำคัญ อย่างไรบาง ภาพถ่าย Portrait ทั้งหมดทุก ๆ รูปแบบมีจุดประสงค์ที่ต้องการ ให้เห็นถึงบุคคลคนนั้น ผ่านภาพถ่าย แต่คนกำเนิดจะต้องเกิดจากผู้ที่สร้างงานหรือช่างภาพที่เป็นผู้ที่เกิด จินตนาการเป็น เริ่มแรกเสียก่อนจึงจะสามารถถ่ายทอดหรือบันทึกถ่ายภาพบุคคลคนนั้นออกมาเป็นภาพถ่ายให้ คน อื่น ๆ ได้ดูหรือชมภาพถ่ายนั้น ๆ ให้เกิดความรู้สึกสามารถมองเห็นและเข้าใจว่าภาพถ่ายภาพนั้น สามารถบอก และเล่าเรื่องให้ผู้ดูมีจินตนาการตาม จึงจะถือว่าภาพถ่ายภาพนั้นประสบความสำเร็จ



รูปที่ 2.11 ชื่อศิลปิน : Jimmy Nelson ชื่อผลงาน : Kazakh ค.ศ. : 2011

ที่มา : <https://www.jimlynelson.com/people/kazakh>



รูปที่ 2.12 ชื่อศิลปิน : Jimmy Nelson ชื่อผลงาน : Kazakh ค.ศ. : 2011

ที่มา : <https://www.jimmynelson.com/people/kazakh>

### 2.3.3 ภาพถ่าย Environmental portrait จากอดีต ปัจจุบัน และอนาคต

ภาพถ่ายแบบ Environmental Portrait ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันดูอนาคตนั้นเราสามารถมองย้อนกลับไปตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันของภาพถ่ายแบบนี้ได้ว่า รูปแบบของภาพถ่ายนั้นมีการเปลี่ยนแปลงมาเป็นลำดับขั้น แต่บางภาพถ่ายของช่างถ่ายภาพบางคนก็มีรูปแบบที่คล้ายกับภาพถ่ายในสมัยแรก ๆ เพราะว่าภาพถ่าย Environmental Portrait นั้นสิ่งที่สำคัญที่สุดคือเนื้อหาภายในภาพถ่ายนั่นเอง เพราะว่า ภาพถ่ายแบบ Environmental Portrait นั้นสิ่งที่สำคัญที่สุดคือเรื่องราวของเนื้อหาภายในมากกว่าภาพถ่ายแบบอื่นเช่นภาพถ่ายแฟชั่นที่มีการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลาอยู่ตลอดเพื่อให้ทันกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไปนั่นเอง แต่ ภาพถ่าย Environmental Portrait นั้นส่วนมากเป็น

ภาพถ่ายที่แสดงความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในขณะนั้นตามความเป็นจริงที่ปรากฏซึ่งเราเป็นเพียงผู้สร้างที่มีจินตนาการที่ถ่ายทอดออกมาให้ผู้อื่นได้รับชม จึงทำให้ภาพถ่ายแบบ Environmental Portrait นั้นเป็นภาพถ่ายที่ไม่ค่อยมีเรื่องของกาลเวลาเข้ามาเกี่ยวข้องกับในแง่ที่ภาพถ่ายภาพนั้นต่อไปในอนาคตจะกลายเป็นเพียงภาพถ่ายที่ล้าสมัย ฉะนั้นภาพถ่ายแบบ Environmental Portrait จากอดีต ปัจจุบันสู่อนาคตนั้นจะมีการเปลี่ยนแปลงน้อยกว่าภาพถ่ายแบบอื่น ๆ

### 2.3.4 ภาพถ่าย Street photography

การถ่ายภาพแบบ Street Photography คือ การผสมผสานเทคนิคการถ่ายภาพ เพื่อให้ได้ภาพที่สื่อถึงสภาพความเป็นจริง เหมือนกับการเป็นกระจกสะท้อนภาพให้กับสังคมการถ่ายภาพประเภทนี้เน้นเรื่องความเป็นจริงของสภาพที่เป็นไปในสังคม ไม่มีการตกแต่ง หรือจัดฉาก ภาพถ่ายจะเป็นธรรมชาติ ภาพจะให้ความรู้สึกเหมือนผู้ชมอยู่ในภาพมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ Street Photography ภาพที่เกิดขึ้นจริงบนเส้นทางที่เราได้สัญจรไปพบเจอ ไม่ว่าจะ เป็นการพบโดยบังเอิญหรือรอคอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แม้แต่ขอให้ผู้คนที่เราพบเจอนั้นแสดง ท่าทางบางลีลาและแม้แต่การหลอกล้อให้สัตว์ออกอาการต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อให้ภาพมี จังหวะขององค์ ประกอบลงตัวยิ่งขึ้นและทั้งหมดควรขึ้นอยู่กับพื้นฐานความเป็นไปได้ เป็น เรื่องจริงที่เกิดขึ้นตรงนั้น รวมทั้งร้องขอให้มีการกระทำซ้ำขึ้นใหม่เพื่อการถ่ายภาพให้ถูกจังหวะมีข้อดีที่ไม่จำเป็นต้องไปหาสถานที่สวย ๆ สถานที่ดี ๆ เพื่อทำการถ่ายภาพ หากแต่สถานที่ที่เหมาะสมกับการถ่ายภาพประเภทนี้ก็คือ ตามถนนในเมืองใหญ่ซึ่งมีผู้คนที่มีความหลากหลายมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา การถ่ายภาพแบบนี้มีเสน่ห์ที่การมองหามุมมอง และการเล่าเรื่องในภาพ ด้วยความที่ไม่มีข้อจำกัดมากนักในการถ่ายภาพประเภทนี้ถ่ายภาพเองจึงมีความอิสระในการสร้างสรรค์ภาพได้มากขึ้น



รูปที่ 2.13 ชื่อศิลปิน : Insan Manzaralari ชื่อผลงาน : Humanscapes-Street View ค.ศ. : 2010  
ที่มา : <http://muratgermen.com/#artworks>



รูปที่ 2.14 ชื่อศิลปิน : Insan Manzaralari ชื่อผลงาน : Humanscapes-Street View ค.ศ. : 2010  
ที่มา : <http://muratgermen.com/#artworks>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3.5 ภาพถ่ายสารคดี Documentary Photography

ภาพถ่ายสารคดีซึ่งเน้นความเหมือนจริงเป็นสิ่งสำคัญ เป็นการบันทึก เหตุการณ์ตามความเป็นจริงอย่างตรงไปตรงมา ภาพถ่ายสารคดีครอบคลุม เนื้อหาหลากหลายประเภท ไม่ได้จำกัดแค่ภาพถ่ายเกี่ยวกับชีวิตและสังคม เท่านั้น ภาพถ่ายสถาปัตยกรรม ภาพถ่ายวิทยาศาสตร์การแพทย์ ภาพถ่ายเดินทางท่องเที่ยว ล้วนแต่เป็นงานภาพถ่ายเชิงสารคดีทั้งสิ้น วัตถุประสงค์หลักของภาพถ่ายประเภทนี้คือบันทึกหลักฐานเอกสารเพื่อเก็บ เป็นข้อมูล อย่างไรก็ตามภาพถ่ายในฐานะสื่อที่มีอิทธิพลต่อความคิดและ อารมณ์ขอบเขตงานภาพสารคดีจึงไม่ได้หยุดอยู่แค่การบันทึกข้อมูล ไม่ได้เป็น เพียงแค่หลักฐานเอกสาร นับแต่ปลายศตวรรษที่ 19 รูปแบบของภาพถ่ายสารคดีถูกนำไปใช้

โน้มน้าวกระแสสังคม ทั้งการเมือง โฆษณาชวนเชื่อซึ่งผู้คนในสังคมให้ความเชื่อถือข้อมูลจากภาพถ่ายอยู่เสมอแม้บางครั้ง สิ่งที่อยู่ใน ภาพถ่ายอาจไม่ใช่ความจริงทั้งหมด หรืออาจเป็นความจริงเพียงบางส่วนหรืออาจ โกหกอย่างเจตนา ซึ่งอาจนำไปสู่การเข้าใจผิดและบิดเบือน แต่สิ่งเหล่านี้อยู่นอกเหนือ การควบคุม และเป็นเรื่องที่ต้องมีวิจารณญาณ ต้องมีความรู้สติปัญญาที่จะดูแล รับผิดชอบตนเอง ช่างภาพสารคดี ภาพข่าว มีหน้าที่บันทึกเหตุการณ์ตีความจากเหตุการณ์ตรงหน้าที่เป็นสภาพจริงที่เกิดขึ้นวินาทีนั้น บันทึกอย่างตรงไป ตรงมา ไม่ออกความเห็นเกินจำเป็นซึ่งโดยหลักการแล้วไม่ควร แสดงความเห็นส่วนตัวด้วย แต่ในฐานะมนุษย์ย่อมเป็นไปไม่ได้เพราะมี จิตใจ

มีความรู้สึก และทุกคนเลือกข้างของตนเอง ไม่ว่าจะปาก จะพูดอย่างไรก็ตามสิ่งที่ช่างภาพในฐานะมนุษย์พึงทำได้คือไม่ บิดเบือน เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ประเด็นนี้เป็นหัวใจสำคัญที่สุดของภาพถ่ายสารคดีและ ภาพข่าวช่างภาพสามารถบันทึกได้แค่สิ่งที่ปรากฏอยู่ตรงหน้าเท่านั้นส่วนกระบวนการ นำเสนอภาพต่อสังคมอยู่ในอำนาจของสำนักข่าว สำนักพิมพ์รัฐบาล ซึ่ง แน่นนอนว่าองค์กรเหล่านี้ย่อมมีแนวคิด วัตถุประสงค์แม้กระทั่งมีผลประโยชน์แอบแฝงที่ต้องคำนึงถึงเมื่อภาพถ่ายไปถึงมือผู้กุมอำนาจการสื่อสารเหล่านี้ แล้วภาพถ่ายมักถูกใช้ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์แอบแฝงขององค์กรเสมอตั้งนั้นในโลกศตวรรษที่ 21 สถานการณ์หนึ่งนั้น การมีช่างภาพจำนวนมากจากหลากหลายสำนักจึงเป็นสิ่ง จำเป็น เพราะการบิดเบือนหรือแอบแฝงใดๆ ย่อมถูกโต้แย้งได้

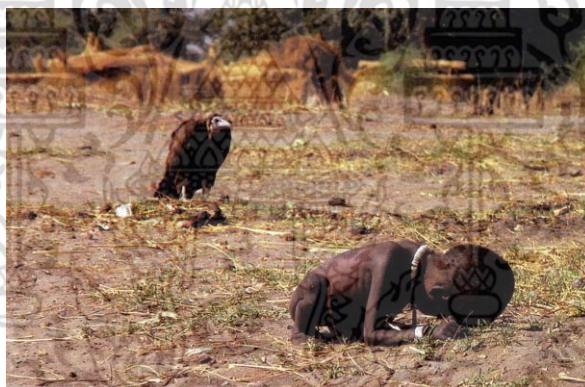
ด้วยข้อมูลภาพถ่ายของอีกฝ่ายหนึ่ง โดยเฉพาะในโลก ทุนนิยมที่มีการแข่งขันสู่อีกทั้งปัจจุบันภาพถ่ายพัฒนาเทคโนโลยีไปสู่ ดิจิตอล และเกิดช่างภาพประชาชนขึ้นมาทุกมุมโลก ซึ่งช่างภาพ ประชาชน คือชาวบ้านธรรมดาที่มีกล้องอยู่ในมือ ทั้งภาพนิ่ง วิดีโอ โทรศัพท์ มือถือผ่านอินเตอร์เน็ตการโกหกบิดเบือน จึงทำได้ยากกว่าศตวรรษก่อนหน้าแต่อย่างไรสังคมก็ยอมรับว่าภาพถ่ายนำเสนอความเป็นจริงเสมอประวัติกลุ่ม Bang-Bang Club หรือชื่อเดิมคือ Bang-Bang Paparazzi แต่เปลี่ยนเป็น Club ในภายหลัง เนื่องจากสมาชิกในกลุ่มเห็นว่า ปาปาราซซี่ ทำให้ภาพลักษณ์ของการทำงานเสียหาย Bang-Bang เป็นคำที่ชาวท้องถิ่นใช้เรียกความรุนแรงที่เกิดขึ้น ทั้งยังหมายถึงเสียงปืนอีกด้วย Bang-Bang Club นำเสนอถึงเรื่องราวที่มีเบื้องหลังของภาพคือความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โศคร้ายที่มนุษย์มีต่อกันในอดีตตั้งแต่การใช้อาวุธการถูกเหยียดหยามอุบัติเหตุจากโรงงานที่มีสาเหตุมาจากคนรวมทั้งภัยพิบัติธรรมชาติที่สร้างหายนะให้กับชีวิตทรัพย์สินของผู้คน



รูปที่ 2.15 ชื่อศิลปิน : Malcolm Browne ชื่อผลงาน : A Protesting Buddhist Monk ค.ศ. : 1963  
ที่มา : <http://rebrn.com/re/thch-qung-c-a-buddhist-monk-who-self-immolated-in-protest-of-the-2577618/>



รูปที่ 2.16 ชื่อศิลปิน : Kevin Carter ชื่อผลงาน : Vulture Waiting for the Malnourished Child - to Die ค.ศ. : 1963 ที่มา : <http://rarehistoricalphotos.com/vulture-little-girl/>

## 2.4 อิทธิพลและความหมายของภาพถ่ายวิดีโอ

วิดีโอ คือ มัลติมีเดียที่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงบรรยายได้ การนำเสนอวิดีโอมีหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอเพื่อ การศึกษา วิดีโอ เพื่อความบันเทิง ประโยชน์ของวิดีโอมีมากมาย นอกจากให้ความรู้ ให้ ความบันเทิง ยังสามารถ สร้างรายได้ให้กับผู้ ใช้งาน เช่น วิดีโอนำเสนอสินค้า ผลิตภัณฑ์ ต่าง ๆ การทำงานของวิดีโอมีหลาย ประเภทซึ่งสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมและความต้องการของผู้ใช้งาน เพื่อให้เข้าใจและสามารถเรียนรู้พร้อมกับสร้างวิดีโอได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้วยตนเองคุณจึงไม่ควรรอช้า ที่จะทำความรู้จักกับการสร้างวิดีโอด้วยตนเอง การสร้างสรรค์ผลงานของตนเองด้วย วิดีโอ สามารถทำได้ง่ายหากทุกคนสามารถ เรียนรู้และเข้าใจการสอนใช้

โปรแกรมการสร้างผลงานในรูปแบบวิดีโอ เช่น วิดีโอสอน การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ วิดีโอการสอนสำหรับครู วิดีโอนำเสนอผลงาน Presentation วิดีโอ Wedding วิดีโอหนังสือ ภาพยนตร์ซึ่งโปรแกรมที่สามารถใช้สร้าง วิดีโอในปัจจุบันมีความหลากหลายให้ผู้ใช้งานเลือกใช้ เพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของตนเองการสร้างผลงานด้วยวิดีโอการสร้างวิดีโอด้วยตนเอง การสร้างสรรค์ผลงานของตนเองด้วยวิดีโอสามารถทำได้ง่ายหากทุกคนสามารถเรียนรู้และเข้าใจการสอนใช้โปรแกรมการสร้างผลงานในรูปแบบวิดีโอ เช่น วิดีโอสอนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ วิดีโอการสอนสำหรับครู วิดีโอนำเสนอผลงาน Presentation วิดีโอ Wedding วิดีโอหนังสือ ภาพยนตร์ซึ่งโปรแกรมที่สามารถใช้สร้างวิดีโอในปัจจุบันมีความหลากหลายให้ผู้ใช้งานเลือกใช้ เพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของตนเองซึ่งการสร้างงานด้วยวิดีโอมีหลากหลายประเภทเราสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมและความต้องการที่จะให้ผลงานที่สร้างด้วยวิดีโอออกมาในรูปแบบลักษณะใด การสร้างงานวิดีโอ แบ่งเป็น 2 ประเภท

1. การสร้างงานวิดีโอจากการบันทึก ภาพเหตุการณ์ แสง สี เสียง จากสถานที่จริงซึ่งอุปกรณ์ที่ใช้ทำการบันทึกวิดีโอประเภทนี้ คือ กล้องวิดีโอ แล้วสามารถนำมาตัดต่อภาพและเสียง ด้วยโปรแกรมสร้างงานวิดีโอเพื่อให้วิดีโอที่บันทึกมีความสมบูรณ์ ไร่ความผิดพลาดขณะทำการถ่ายทำ โปรแกรมที่นิยมใช้สำหรับงานประเภทนี้ได้แก่ โปรแกรม Ulead Video Studio โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS โปรแกรม Sony Vegas

2. การสร้างงานวิดีโอจากการบันทึกทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ เป็นการสร้างงานวิดีโอประเภทสื่อการสอนมัลติมีเดีย ใช้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหรือ CAI การสร้างงานวิดีโอชนิดนี้จะมีลักษณะการทำงานโดยการบันทึกภาพและเสียงขณะทำการสอนบรรยายผ่านทางจอภาพคอมพิวเตอร์ เช่นการสอนใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Step by Step การสอนโดยนำเสนอทาง Powerpoint โปรแกรมที่นิยมใช้ได้แก่ Hypercam , Camtasia การใช้งานลักษณะนี้เหมาะสำหรับการทำบทเรียน การสอนเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หากเป็นการผลิตวิดีโอสอนใช้งาน โปรแกรมใด ๆ ก็ สามารถต่อไมโครโฟน เปิดโปรแกรมจับภาพเป็นวิดีโอ และโปรแกรมที่ต้องการสอน แล้วทำการบันทึกวิดีโอได้ทันที

วิดีโอต่างจากภาพถ่ายตรงที่วิดีโอสามารถแสดงภาพที่เคลื่อนไหวได้ ซึ่งเกิดขึ้นจากการแปลงภาพและเสียงเป็นสัญญาณอะนาล็อกและจัดเก็บเป็นข้อมูลในแทปแม่เหล็กไปพร้อมๆ(เทป) มาตรฐานแม่เหล็กในและเราจะสามารถเห็นภาพบันทึกดังกล่าวได้ผ่านเครื่องเล่นที่สา กัน เนื้อเทปให้กลับมาเป็นภาพในรูปของจุดแสงดั้งเดิม ต่างจากระบบการถ่ายภาพยนตร์ที่เป็นการเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บันทึกภาพลงบนฟิล์มที่มีสัดส่วนความยาว 25 ภาพ ต่อการบันทึกภาพ 1 วินาที อีกทั้งยังต้องอาศัยกระบวนการล้างฟิล์มเหมือนภาพถ่ายและไม่สามารถบันทึกซ้ำได้เหมือนการบันทึกลงเทป ภาพยนตร์อาศัยแสงเพื่อฉายผ่านฟิล์มที่เคลื่อนที่ในความเร็ว 25 ภาพ ต่อภาพที่ปรากฏใน 1 วินาที

ลงบนจอฉายหนัง ต่างจากวิดีโอที่อาศัยการแปลงสัญญาณหรือรหัสข้อมูลที่ถูกบันทึกลงในเทปหรือบันทึกไว้เป็นรหัสเลขฐานสองหลักของระบบดิจิทัลในปัจจุบัน ให้เป็นจุดแสงบนจอภาพหรือจอโทรทัศน์ที่ความละเอียด 576 เส้นการถ่ายวิดีโอจึงต่างจากการถ่ายภาพยนตร์ได้ตั้งแต่จุดเริ่มต้นไปจนจบกระบวนการทำงาน ความสะดวกในการลบหรือบันทึกซ้ำของวิดีโอ ตลอดจนความแตกต่างในการนำเสนอและการชม เพราะภาพยนตร์มีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอในโรงภาพยนตร์ หากแต่วิดีโอมีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอที่หลากหลายและแตกต่าง เช่น ดูผ่านจอในกล้องโทรทัศน์ โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ หรือจะเป็นจอหน้าห้างสรรพสินค้า ต่างกันไปตามจุดมุ่งหมายของการบันทึกและการนำไปใช้ เช่น ภาพข่าว ภาพเหตุการณ์ประทับใจ หรือจะเป็นภาพส่วนตัว ข้อมูลที่ถูกบันทึกจึงอยู่ในรูปที่ไม่สมบูรณ์และไม่มีความละเอียดเทียบเท่าฟิล์มภาพยนตร์

#### 2.4.1 ศิลปะสื่อใหม่ New Media Art

การกล่าวถึงเรื่องสื่อต่างๆที่เกิดขึ้นจากปัจจัยดังกล่าวนี้ มีการสร้างรูปแบบแนวทางขึ้นมาใหม่ ซึ่งสื่อที่ใช้กัน ได้ถูกเรียกในชื่อที่มีความเหมาะสมกับการใช้และวิธีการของรูปแบบนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็น ศิลปะแบบ VDO Art หรือศิลปะแบบ Media Art และอื่น ๆ อีกมากมาย รวมถึงการที่ทำให้คนที่รับชมมีส่วนร่วมกับสื่อที่นำเสนอ Interactive Media สิ่งที่ข้าพเจ้าจะขอยกตัวอย่างในประเด็นนี้นั้นคือส่วนของการใช้สื่อที่ถูกนำมาพัฒนาจากความเป็นอดีตสู่ความเป็นสมัยใหม่ ศิลปะที่มีความก้าวล้ำในเรื่องของเทคโนโลยี และเรื่องของการสื่อสารมากขึ้น ถูกเรียกว่า ศิลปะสื่อใหม่ New Media Art ศิลปะสื่อใหม่ New Media Art เกิดขึ้นมาในช่วงต้นศตวรรษที่ 21

จากปรากฏการณ์จากภาพเคลื่อนไหวเริ่มเป็นสิ่งที่คุ้นเคยเป็นที่รู้จักของผู้ชมภาพยนตร์ Movie สื่อวิดีโอ Video กลายเป็นสิ่งปกติวัฒนธรรมของภาพเคลื่อนไหวแทรกซึมไป ทั่วทุกแห่งจนเข้าสู่วงการศิลปะ โดยเฉพาะวิดีโออาร์ต Video art และทีวีซันอาร์ต Television Art ปลายทศวรรษที่ 60 แพร่กระจายของศิลปะสื่อใหม่ไปสู่ทั่วทุกหนแห่ง ความก้าวหน้าทาง เป็นยุคของการเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้เกิดเป็นเวทีศิลปะที่ครอบคลุมทั่วโลก ทำให้ผลงานศิลปะ เป็นตัวนำพาวัฒนธรรมของศิลปิน ให้เกิดการเผยแพร่ได้ง่าย ด้วยปัจจัยของความเจริญ ซึ่งเป็นผลพวงมาจากวิวัฒนาการต่างๆของมนุษย์สื่อใหม่ Media เกิดจากการรวมตัวของสื่อมวลชนแบบเดิมอันได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุโทรทัศน์ภาพยนตร์คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต สิ่งเหล่านี้

เป็นสื่อกลางสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงในการทำงาน สื่อใหม่ซึ่งยังต้องอาศัยการใช้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์เป็นตัวช่วย เช่นการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการผลิต ตัดต่อ การเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสดง นำเสนอในรูปแบบและช่องทางที่หลากหลาย “สื่อใหม่” ยังรวมถึง การนำเสนองานในระบบเชิงโต้ตอบ Interactive media โดยส่วนมากสื่อใหม่จะผ่านช่องทางการนำเสนองานโดยมีระบบอินเทอร์เน็ต Internet system เป็นสื่อกลางแล้วเสนอผ่านจอภาพทีวีแบบโต้ตอบเชิงปฏิสัมพันธ์ Interactive Television เครื่องข่ายของสื่อขนาดใหญ่ Broadband จากการผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์จัดเก็บและสื่อสารเผยแพร่ข้อมูลเช่น โทรศัพท์มือถือ Mobile phone ตลอดจนการนำเสนอผ่านการจัดแสดงสื่อ ภาพยนตร์การแสดงดนตรีการแสดงละคร การแสดงงานใน

นิทรรศการ ๆ ซึ่งสื่อใหม่เป็นผลมาจากการผสมการทำงานระหว่างสื่อ Media และ เทคโนโลยี Technology ศิลปะสื่อใหม่ New media art เป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ที่มีเนื้อหาครอบคลุมงานศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีจากสื่อ ถูกใช้แยกออกไปหลายสาขาเช่น ศิลปะดิจิทัลคอมพิวเตอร์กราฟิก Digital Computer Graphic Art ภาพเคลื่อนไหว Motion Graphic ศิลปะเชิงโต้ตอบ Art interactive หุ่นยนต์คอมพิวเตอร์ Computer robot ศิลปะคอมพิวเตอร์ Computer Art ศิลปะวีดิทัศน์ Video Art ศิลปะดิจิทัล Digital Art ศิลปะอิเล็กทรอนิกส์ Electronic Art ศิลปะข้อมูล Information art ศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ Interactive Art สื่อศิลปะอินเทอร์เน็ต Internet Art ศิลปะการแสดง Performance Art ศิลปะสื่อใหม่ มักจะเกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและผู้สังเกตการณ์ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติตั้งแต่ประสิทธิภาพแนวคิดเพื่อให้เสมือนแนวทางเป็นศิลปะการติดตั้ง Installation

#### 2.4.2 ศิลปะวีดิทัศน์ Video Art

Globalization นี้ได้บอกถึงความแพร่หลายของเทคโนโลยี ทั้งการรวมตัวของวัฒนธรรม ต่างๆ เข้าด้วยกัน สื่อในการแสดงถึงสิ่งเหล่านั้น ย่อมมีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อบัจจุบัน วิดีโอ อาร์ต Video Art ต้องอย่านำไปสับสนกับภาพยนตร์ที่อยู่ในรูปของวิดีโอหรือละครโทรทัศน์ วิดีโอ อาร์ต คือวิดีโอที่สร้างขึ้นโดยศิลปินสายทัศนศิลป์ วิดีโอ อาร์ต เป็นเครื่องมือไม่ใช่รูปแบบ ศิลปินใช้วิดีโอในหลายแนวทาง แม้ว่างานวิดีโอโดยมากจะต้องอาศัยโทรทัศน์เป็นเครื่องฉายภาพ แต่ในวงการก็จะเรียกศิลปะแบบนี้ว่า วิดีโอ อาร์ต มากกว่าจะไป เรียกว่า “เทเลวิชัน อาร์ต” หรือ “โทรทัศน์ศิลป์” ศิลปินคนแรกในประวัติศาสตร์ที่ริเริ่มทำศิลปะด้วยวิดีโอคือคนเกาหลีนามว่า

นาม จุง ไพล์ Nam June Paik เขาเป็นสมาชิกสำคัญในกลุ่ม ฟลักซุส Fluxus เหล่าศิลปินวิญญานขบถที่ชอบทำกิจกรรมทำทนายรืดของศิลปะ จุดกำเนิดของ วิดีโอ อาร์ต คือ ในปี 1965 นาม จุง ไพล์ สร้างงาน โดยการบันทึกเทปวิดีโอด้วยกล้องโซนี่แบบหิ้วพกพาได้ ไพล์ ชื่ออุปกรณ์ทันสมัยเหล่านั้นทันทีที่มันวางตลาด เขาจัดทำวิดีโอในวันนั้น แล้วหอบหิ้วไปฉายโชว์ 2-3 ชั่วโมง ในค่านวนั้นที่คลับของศิลปิน คาเฟ่ อะโกโก้ ในกรีนวิช วิลเลจ Greenwich Village ย่านศิลปะศิลปินแห่ง

นครนิวยอร์กคนนั้น จุง ไพล์ เคยกล่าวด้วยถ้อยแถลงอันมีชื่อเสียงว่า “ทีวีได้รู้ใจพวกเรากันไปทั้งหมดตอนนี้ละ เรากำลังอัดมันกลับบ้าง” ทีวีโอ อาร์ต มักจะต้องเกี่ยวข้องกับการแสดงอยู่ด้วย

เสมอ โดยเฉพาะการแสดงแบบ ศิลปะแสดงสด หรือ เพอร์ฟอร์แมนซ์ มีทั้งการแสดงสด ๆ ตอบโต้ไปกับการฉายวิดีโอ เช่น ผลงานชื่อดัง ทีวี บรา ฟอรั ลีฟวิง สคัลป์เจอร์ TV Bra for Living Sculpture ที่ ไพล์ ทำร่วมกับ ชาร์ล็อตต์ มัวร์แมน Charlotte Moorman ในผลงานชิ้นนี้ มัวร์แมนเปลือยกายสีเชลโล มีเพียงแค่โทรทัศน์เล็กๆ สองเครื่องปิดหน้าอกข้างละเครื่องเท่านั้น ในอีกแบบเป็นการถ่ายวิดีโอการแสดง แล้วนำไปฉายในจอโทรทัศน์ ฉายหรือฉายด้วยเครื่อง (หรือมอร์นิเตอร์) แบบวิดีโอ โปรเจคเตอร์ ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ที่จัด แสดงงานบ้างก็ทำวิดีโอกันอย่างจริงจัง แล้วนำไปแพร่ภาพทั้งทางอากาศและเคเบิลทางทีวี ซึ่งมักจะเป็นแบบคุณภาพมาตรฐานดี ๆ มีค่าใช้จ่าย

สูงจึงต้องทำร่วมกับพวกเครือข่ายโทรทัศน์หรือสถานีโทรทัศน์อิสระ กลุ่มศิลปินที่ชอบทำในแนวนี้คือ ศิลปิน สวีเนี่ย Skip Sweeney โจแอนเน เคลลี Joanne Kelly อีดีน เวเลซ Edin Velez และ เดอะ โยเนะ โมโตะส์ The Yonemotos หรือในผลงานของศิลปินบางคนจะใช้ภาพจากกล้องโทรทัศน์วงจรปิดแบบที่ใช้รักษาความปลอดภัย นำมาตัดต่อแล้วสร้างผลงานของตัวเองขึ้น หรือในผลงาน Nantes Triptych ค.ศ. 1992 ของ บิลล์ วิโอลา Bill Viola ศิลปินวิดีโอชื่อดังคนหนึ่งของโลก เขาจัดฉายวิดีโอบนจอยักษ์ 3 จอในห้องมืด จอแรกทางซ้ายฉายภาพผู้หญิงกำลังคลอคลุก จอทางขวาเป็นภาพผู้หญิงชรากำลังจะสิ้นลม จอกลางเป็นภาพคนจมน้ำอยู่ใต้น้ำ ดูแว้งกว้างไว้

ทิศทางแต่บางทีก็คืนทูลนทูลแล้วก็นิ่งไปอีก ภาพกำเนิดทารกกับคนใกล้ตายเป็นภาพจากเหตุการณ์จริง และด้วยการจัดฉายจากอุปกรณ์ชั้นยอด ติดตั้งในบรรยากาศที่ขึงขัง ทำให้ผลงานชิ้นนี้ทรงพลังเป็นอย่างยิ่งอย่างไรก็ตาม ทีวีโอ อาร์ต ไม่มีขีดจำกัดว่าจะต้องมีการแสดงหรือภาพจากเหตุการณ์จริงเท่านั้น ในหลาย ๆ งาน อาจจะเป็นการฉายภาพกราฟิกที่เป็นนามธรรมมาก ๆ บ้างก็เป็นภาพหุ่นนิ่ง วัตถุสิ่งของต่าง ๆ สุดแล้วแต่ศิลปินจะเกิดความคิดอะไร ตัวอย่างเช่น แฟรงค์ จิลเล็ท Frank Gillette ในงานชื่อ อแรนซัส Aransas เมื่อปี 1978 เขาใช้เครื่องฉายวิดีโอ 6 ตัวในจัดฉายภาพทิวทัศน์ที่เป็นหนองน้ำของชนบทที่ชื่อ อแรนซัส รอบตัวคนดู ในหลาย ๆ กรณีก็มีการใช้

เทคโนโลยีล่าสุดทางคอมพิวเตอร์มาทำงานที่ได้ผลทางเทคนิคพิเศษที่น่าตื่นตาตื่นใจราวกับภาพยนตร์แฟนตาซี บ้างก็สามารถมีปฏิริยาโต้ตอบกับคนดูได้ การทำ ทีวีโอ อาร์ต ในอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับความนิยมมากคือ การผสมวิดีโอเข้ากับ ศิลปะจัดวางหรือ อินสตอลเลชัน อาร์ต นอกจากวิดีโอจะมีคุณสมบัติเป็น 3 มิติ แบบประติมากรรมแล้ว มันยังขยายขอบเขตตัวเองไปสู่ผลงานที่กินเนื้อที่และสภาพแวดล้อมอย่างมีนัยยะสำคัญ ตัวอย่างผลงานชิ้นเยี่ยมในแนวนี้คือ ผลงานของ แกรี่ ฮิลล์ Gary Hill ดาวเด่นของ ทีวีโอ อาร์ต ร่วมสมัย Inasmuch as it is Always

Already Taking Place ค.ศ. 1990 ฮิลล์ ติดตั้งจอโทรทัศน์ กล้องไม่มี แบบเปลือยๆ (จอแก้ว) โทรทัศน์หุ้ม มีทั้งหลายขนาดมีทั้งเล็กและใหญ่ 16 จอ แต่ละจอฉายภาพส่วนต่าง ๆ ของร่างกายตัวศิลปินเอง ทั้งหมดนี้จัดวางคล้ายกับภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่ง นอกจากภาพที่เป็นชิ้นส่วนกระจัดกระจาย ดูไม่จะแจ้งว่าเป็นส่วนไหน ไปต่อกับส่วนไหนแน่ๆ แล้ว ยังมีเสียงฮัมมิงง่าที่คลุมเครือชวนให้ค้นหา อีกด้วย ในผลงาน วิวเวอร์ Viewer ค.ศ. 1996 ฮิลล์ จัดห้องมืดแล้วฉายภาพผู้ชายต่างเผ่าพันธุ์ 17 คน ยืนอยู่ในพื้นที่ว่างที่มีด้า พวกเขาขึ้นนั่ง ๆ เงียบ ๆ มีการขยับเคลื่อนไหวตัวเล็กน้อย ภาพที่เห็นจะเหมือนจริงมากกว่าว่าพวกเขาอยู่ร่วมห้องกับคนดูและพร้อมที่จะเดินเข้ามาหาคนดู

เมื่อไรก็ได้ศิลปินอีกคนในสายงานนี้คือ โทนี อวส์เลอร์ Tony Oursler ลักษณะงานที่โดดเด่นเฉพาะตัวของเขา คือ เทคนิคการจัดฉายภาพวิดีโอลงบนวัตถุ 3 มิติ เช่น ลูกกลม ๆ บ้างก็เป็นชิ้นเดี่ยวๆ บ้างก็เป็นกลุ่มจัดวางอยู่ในห้องที่ตกแต่งด้วยข้าวของเครื่องใช้ ภาพที่ฉายลงบนวัตถุเหล่านั้น มีทั้งใบหน้าคนที่กำลังแสดงความรู้สึกหรือเฉพาะภาพดวงตาคนที่กำลังกรอกกิ้งหรือร้องไห้ ประกอบกับเสียงที่คล้ายคนกำลังบ่น บ้างก็เป็นเสียงขอความช่วยเหลือ วัตถุ 3 มิติเหล่านั้นดูราวกับว่ามีชีวิตจริง ให้ความรู้สึกที่หลอนและน่าหวาดหวั่นผลงานที่ผสมวิดีโอกับ ศิลปะจัดวาง ที่น่าสนใจอีกชิ้นคือ เฟิร์สท แอนด์ เธิร์ด First and Third ค.ศ. 1987 ศิลปิน จูดิธ แบร์รี ได้รับเชิญไปแสดงงานที่ เดอะ วิทนีซ์ มิวเซียม ออฟ อเมริกัน อาร์ต ในนิวยอร์ก แบร์รี วิพากษ์พิพิธภัณฑสถานแห่งนั้นว่าเป็นสถาบันที่ปิดกั้นสำหรับคนเฉพาะกลุ่ม แบร์รี ฉายภาพคนที่ไม่ถูกรวมอยู่ในประวัติศาสตร์อเมริกันฉบับทางการ โดยติดตั้งเครื่องเล่นวิดีโอในบริเวณโถงบันไดในพิพิธภัณฑสถาน ฉายภาพขึ้นบนผนังให้คนที่เดินผ่านไปมาได้หยุดดูและฟัง



รูปที่ 2.17 ชื่อศิลปิน : Nam June Paik ชื่อผลงาน : TV Buddha ค.ศ. : 2517

ที่มา : <https://switchtalk.wordpress.com/2010/01/01/tv-buddha-1974/>



รูปที่ 2.18 ชื่อศิลปิน : Nam June Paik ชื่อผลงาน : Electronic Superhighway ค.ศ. : 1995  
ที่มา : <http://insider.si.edu/2016/07/see-u-s-paiks-electronic-superhighway/>



รูปที่ 2.19 ชื่อศิลปิน : Tony Oursler ชื่อผลงาน : Man She She ค.ศ. : 1917  
ที่มา : <http://tonyoursler.com/man-she-she/>

## 2.5 การกำหนดรูปแบบเทคนิคของผลงาน

การนำเสนอผลงานของข้าพเจ้านั้น ใช้การอ้างอิงจากเทคนิคของภาพถ่ายและเทคนิคของภาพวิดีโอทำให้ผลงานของข้าพเจ้าอยู่ในครึ่งกลางของเทคนิคต่าง ๆ หลังจากการค้นคว้าข้าพเจ้าจึงได้ใช้เทคนิคทั้ง 2 ประเภทมาผสมผสานกันทำให้เกิดเป็นเทคนิคที่มีชื่อว่า Cinemagraph เป็นรูปแบบภาพถ่าย ที่เป็นภาพนิ่ง แต่มีบางส่วนในภาพ ที่เคลื่อนไหวไปมาได้อยู่ในภาพนิ่งนั้น ๆ ไม่ใช่ภาพวิดีโอ ไม่ใช่ภาพนิ่งแต่เป็นส่วนผสมของทั้งสองอย่างเข้าด้วยกันโดยยังให้ความรู้สึกโดยรวมเป็นภาพนิ่ง มากกว่าภาพเคลื่อนไหวและเนื่องจากยังไม่มีภาษาบัญญัติศัพท์ของภาพถ่ายลักษณะนี้ไว้ ผมจึงอยากเรียกว่า "ภาพจลน์" เพื่อจะได้มีคำไทย เรียกแทนคำนี้ จะได้ไม่ต้องเรียกทับศัพท์กัน

Cinemagraph นี้เป็นการผสมรวมของภาพเคลื่อนไหว หรือ ภาพยนตร์ Cinema เข้ากับ ภาพถ่าย Photograph รวมความกลายเป็นสิ่งใหม่ ที่เรียกว่า Cinemagraph คือ การรวมกันของ ภาพยนตร์ และ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ใดเห็นประโยชน์อันใดจากเอกสารนี้ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Potential Energy กับ พลังงานจลน์ Kinetic Energy ที่สามารถถ่ายเปลี่ยนสลับไปมา ระหว่างพลังงานที่ซ่อนไว้ในวัตถุหนึ่ง แล้วแปรเปลี่ยนไปเป็นพลังงานในสิ่งที่เคลื่อนไหวได้ จึงนำเอาสิ่งนี้มาใส่ไว้ในคำ Cinemagraph ที่มีทั้งส่วนที่หยุดนิ่ง กับส่วนที่เคลื่อนไหวอยู่ในภาพเดียวกันรวมทั้งให้เป็นคำที่พ้องเสียงกับ คำว่า "ภาพยนตร์" ด้วย ฟังดูแล้วจะได้พ้องเสียงกันไปในที่ผู้ฟังจะได้รู้สึกเชื่อมโยง กับสิ่งที่เคยรับรู้มาแล้ว อย่างภาพยนตร์ แต่ มันก็ไม่ใช่อะไร

### 2.5.1 ภาพเคลื่อนไหว Gif classic

Cinemagraph นี้ตามรูปแบบไฟล์คือไฟล์ภาพแบบ Animated Gif หรือภาพที่มีนามสกุลว่า gif ไฟล์ภาพแบบ gif หรือเรียกเต็มๆว่า Graphics Interchange Format GIF มีขึ้นมาตั้งแต่ปี ค.ศ.1987 หรือ พ.ศ.2535 พัฒนาโดยบริษัท CompuServe ไฟล์ชนิดนี้ ไม่เหมือนกับไฟล์ภาพแบบ jpeg ก็คือสามารถทำภาพเคลื่อนไหว หรือที่เรียกกันต่อๆมาว่า ภาพ Animated Gif ทำให้เป็นที่นิยมแพร่หลายในหมู่นักทำเว็บไซต์ในยุคแรกๆเพราะเป็นวิธีเดียวที่จะทำภาพเคลื่อนไหวบนหน้าเว็บ ภาพจลน์แบ่งออกเป็น 5 ประเภทถ่ายด้วยภาพวิดีโอสั้น ๆ ให้เห็นทั้งสิ่งที่นิ่ง และเคลื่อนไหวในภาพนำภาพวิดีโอนี้ มาแปลงเป็นภาพนิ่ง รายเฟรม ด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพทำ Layer Masking บังส่วนที่ต้องการเป็นภาพนิ่ง ปลดปล่อยที่ปล่อยให้เคลื่อนไหวปรับลดรายละเอียด และสีต้นลง เพื่อลดปัญหาสีเหลือง ๆ ของ Animated Gif บันทึกภาพเป็นรูปแบบ Animated Gif

Gif ย่อมาจาก Graphics Interchange Format หมายถึงรูปแบบของไฟล์ภาพชนิดหนึ่ง Gif เป็นเทคโนโลยีการสร้างไฟล์สำหรับภาพ ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ถูกคิดค้นโดยบริษัท CompuServe Inc. เมื่อปี ค.ศ. 1985 การสร้างไฟล์แบบ Gif ใช้เทคโนโลยีการบีบอัดขนาดไฟล์เพื่อให้ขนาดไฟล์เล็กลง ประหยัดเนื้อที่จัดเก็บ อีกทั้งยังสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ด้วย โดยนิยมนำไปสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวทั้งแนวข้างและแนวนอนสำหรับการโฆษณา ไฟล์ภาพที่สร้างด้วยเทคโนโลยี Gif จะมีรูปแบบไฟล์คือ xxxx.gif (xxxx คือชื่อไฟล์) โดยได้รับการจดสิทธิบัตรโดย Unisys Inc. ไฟล์ภาพแบบ Gif มีข้อเสียหลายอย่างเหมือนกัน เช่น เก็บรายละเอียดของภาพได้น้อย (เพราะต้องใช้การบีบอัดไฟล์) และสีที่ได้ไม่สมจริง เนื่องจากสามารถเก็บรายละเอียดของเม็ดสีได้สูงสุดเพียง 256 สีเนื่องจากข้อเสียเรื่องคุณภาพของภาพและปัญหาเรื่องสิทธิบัตรนี้เอง ภายหลังจึงมีการคิดค้นเทคโนโลยีการบีบอัดไฟล์ภาพแบบใหม่ขึ้นมา เรียกว่า Png หรือ Portable Network Graphics ซึ่งเป็นเทคโนโลยีการบีบอัดไฟล์ที่ให้ความคมชัดสูง

## 2.6 อิทธิพลทางความคิดจากศิลปิน

### 2.6.1 ศิลปิน ฟิลิป ลอร์กา (Philip Lorca)



รูปที่ 2.20 รูปภาพศิลปิน Philip Lorca

ที่มา : <http://www.artnet.com/artists/philip-lorca-dicorcia/>

ฟิลิป ลอร์กา เกิดในปี ค.ศ.1951 ในเมืองฮาร์ตฟอร์ดครอบครัมมีเชื้อสายอิตาเลียนและต่อมาได้ย้ายครอบครัวมาอยู่ที่สหรัฐอเมริกา ได้เข้าศึกษาที่โรงเรียนของพิพิธภัณฑ์วิจิตรศิลป์ในเมืองบอสตันและได้รับปริญญาโทวิจิตรศิลป์จากมหาวิทยาลัยเยลและในปี ค.ศ. 1979 ผลงานของฟิลิป ลอร์กา เปรียบเหมือนการแสดงละครกับการใช้ชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคมความพยายามที่จะสร้างแรงบันดาลใจในการชมภาพกับการรับรู้ของการแสดงอารมณ์ที่มีอยู่กับสถานการณ์ในชีวิตจริง ผลงานที่จะสามารถอธิบายได้ว่าการถ่ายภาพสารคดีผสมกับ โลกสมมติของภาพยนตร์และโฆษณาซึ่งสร้างการเชื่อมโยงที่มีประสิทธิภาพระหว่างความเป็นจริงกับจินตนาการและความปรารถนาภายในตัวละครที่จะทำให้ผู้ชมคิดว่าภาพเป็นภาพที่เกิดขึ้นเองในชีวิตประจำวันของใครบางคนเมื่อพวกเขาอยู่ในความเป็นจริงของสิ่งรอบ ๆ

ผลงานเป็นการบอกถึงความรู้สึกได้เป็นอย่างดี ศิลปินต้องการสื่อถึงความเศร้าที่เข้ามาสภาพทางสังคมที่สิ่งแวดล้อมได้ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตกระแสการบริโภคนิยมการเป็นความต้องการเกินความจำเป็น เนื่องจากมนุษย์ปัจจุบันใช้สิ่งของราคาแพง เพื่อให้เกิดการยอมรับของฐานะทางสังคม การจัดลักษณะของภาพให้เหมือนกับเหตุการณ์จริงเป็นการจัดองค์ประกอบของภาพที่สร้างความโดดเด่นขึ้นมาจากการใช้แสงสว่างเจาะจงไปที่ตัวแบบบอกถึงความรู้สึกของผลงานได้เป็นอย่างดี ซึ่งศิลปินจงใจทำให้เกิดการเชื่อมโยงเข้าหากันของเนื้อหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## รูปแบบของผลงานศิลปิน Philip Lorca ชุดที่ 1 " Strangers "



**รูปที่ 2.21** ชื่อศิลปิน : Philip Lorca ชื่อผลงาน : American เทคนิค : Chromogenic Color Print  
Ektacolor ค.ศ. : 1957 ที่มา : <http://www.artnet.com/artists/philip-lorca-dicorcia/>

ผลงานชนิดนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกรอบงำโดยค่าของวัตถุนิยม การบริโภคนิยมที่ผู้บริโภคมีฐานะเพื่อวัตถุประสงค์ความต้องการของสังคม เป็นการอวดความมั่งมีการประชันแข่งขันด้วยค่าทางวัตถุนกลายเป็นการเสพติด ศิลปินใช้การแทรกสัญลักษณ์ให้วัตถุนิยมนั้นเปรียบเสมือนปลาในตู้อากาศซึ่งเป็นการปลักคั่นให้ผลงานนี้ดูเด่นขึ้นการบอกถึงเหตุการณ์ที่ผู้ชมสามารถพบได้ในชีวิตประจำวัน



**รูปที่ 2.22** ชื่อศิลปิน : Philip Lorca ชื่อผลงาน : Lgor เทคนิค : Chromogenic Color Print Ektacolor  
ค.ศ. : 1987 ที่มา : <http://www.artnet.com/artists/philip-lorca-dicorcia/>

ผลงานชนิดนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกรอบงำโดยค่าของวัตถุนิยม การบริโภคนิยมที่ผู้บริโภคมีฐานะเพื่อวัตถุประสงค์ความต้องการของสังคม เป็นการอวดความมั่งมีการประชันแข่งขันด้วยค่าทางวัตถุนกลายเป็นการเสพติด ศิลปินใช้การแทรกสัญลักษณ์ให้วัตถุนิยมนั้นเปรียบเสมือนปลาในตู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อากาศซึ่งเป็นการผลักดันให้ผลงานนี้ดูเด่นขึ้นการบอกถึงเหตุการณ์ที่ผู้ชมสามารถพบได้ในชีวิตประจำวัน

รูปแบบของผลงานศิลปะ Philip-Lorca di Corcia ชุดที่ 2 " Heads "



รูปที่ 2.23 ชื่อศิลปิน : Philip Lorca ชื่อผลงาน : Heads # 11

เทคนิค : Fujicolor Crystal Archive Print ค.ศ. : 1987

ที่มา : <http://www.artnet.com/artists/philip-lorca-dicorcia/>



รูปที่ 2.24 ชื่อศิลปิน : Philip Lorca ชื่อผลงาน : Heads # 3

เทคนิค : Fujicolor Crystal Archive Print ค.ศ. : 2001

ที่มา : <http://www.artnet.com/artists/philip-lorca-dicorcia/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.25 ชื่อศิลปิน : Philip Lorca ชื่อผลงาน : Heads # 10

เทคนิค : Fujicolor Crystal Archive Print ค.ศ. : 2001

ที่มา : <http://www.artnet.com/artists/philip-lorca-dicorcia/>

ผลงานชื่อ Heads ภาพถ่ายในนครนิวยอร์กท่ามกลางความเร่งรีบของถนนในเมืองและผู้คนที่สำคัญ ฟิลิป ลอร์กา เสนอผลงานภาพถ่าย Self Portrait การใช้เทคนิคการจัดแสงที่เรียบง่ายโดยจำกัดแสงไปที่เฉพาะจุดบริเวณใบหน้าผู้คนที่สัญจรไปมาการใช้ชีวิตประจำวันของแต่ละบุคคล โดยการตั้งกล้องแอบถ่ายบริเวณที่ต่าง ๆ ตามถนนและให้แสงนั้นสร้างจุดเน้นให้แต่ละบุคคลทำให้อารมณ์ออกไปสู่สถานการณ์จริงแสดงมิติให้กับผลงานได้เหมือนปกติ



รูปที่ 2.26 ชื่อศิลปิน : Philip Lorca ชื่อผลงาน : Brian

ที่มา : <http://www.artnet.com/artists/philip-lorca-dicorcia/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.6.2 ศิลปิน จอมมี ยูน (Jeongmee Yoon)



รูปที่ 2.27 รูปภาพศิลปิน Jeongmee Yoon

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

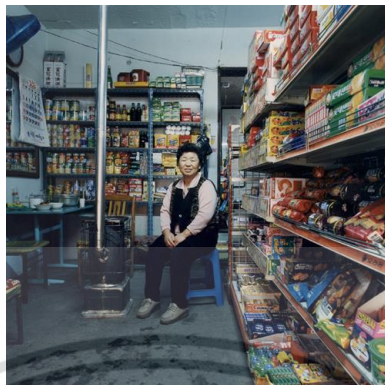
จอมมี ยูน เกิดในกรุงโซลประเทศเกาหลีใต้และต่อมาได้ย้ายไปอาศัยอยู่ที่นิวยอร์กประเทศสหรัฐอเมริกา จอมมี ยูน มีความสนใจศิลปะมาตั้งแต่อายุน้อยและมีความสามารถทางด้านศิลปะอย่างชัดเจน จอมมี ยูน จบการศึกษาจาก School of Visual Arts With An MFA In Photography ต่อมาในปี 2004 จอมมี ยูน ได้รับ BFA ในการ Painting จากมหาวิทยาลัย Seoul National และ MFA ในการออกแบบภาพถ่ายจาก the Hongik University ปัจจุบัน จอมมี ยูน มีส่วนร่วมใน The International Studio and Curatorial Program (ISCP) ที่นิวยอร์กและมีการจัดนิทรรศการเดี่ยวของเธอชื่อ The Pink and Blue Project In Seoul Korea ได้รับการสนับสนุนโดย The Geonhi Arts Foundation ผลงานของ จอมมี ยูน ได้รับการจัดแสดงกันอย่างแพร่หลายในหอศิลป์และพิพิธภัณฑ์ทั่วโลก

รูปแบบของผลงานศิลปิน Jeongmee Yoon ชุดที่ 1 Space – Man – Space

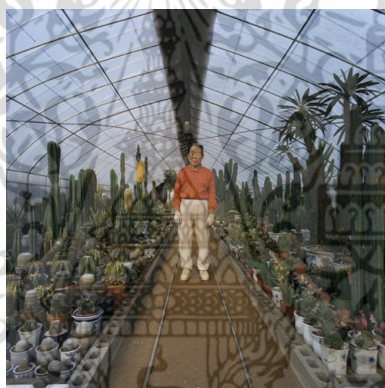
ผลงานภาพถ่าย Environmental Portrait คือภาพถ่าย Portrait ที่มีวัตถุประสงค์ต้องการให้เห็นพื้นที่ความเป็นอยู่ในสภาพให้เห็นถึงความเป็นจริงที่ภาพถ่ายสามารถสะท้อนออกมาให้เห็นได้เป็นภาพถ่ายที่ต้องถ่ายทอดความรู้สึกและสามารถที่จะต้องสร้าง อารมณ์ร่วมจากผู้ชมได้ภาพถ่าย จอมมี ยูน นำเสนอผลงานภาพถ่ายของ " พื้นที่ " ของแต่ละบุคคลจะมีขนาดพื้นที่ที่แตกต่างกันอยู่เสมอเป็นเอกลักษณ์ในแต่ละบุคคลและมีแนวโน้มที่จะทำอะไรเกี่ยวกับเรื่องของกระบวนการคิดบางอย่างอาจเกิดจากช่วงเวลาหรือความแตกต่างของขนาดพื้นที่ของแต่ละบุคคล โดยแสดงให้เห็นว่าบุคคลที่อยู่ในภาพนั้นเป็นอย่างไร เช่น ความเป็นอยู่อย่างไร บ้านช่องที่อยู่อาศัยมีลักษณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## รูปแบบของผลงานศิลปิน Jeongmee Yoon ชุดที่ 1 Space – Man – Space



รูปที่ 2.28 ชื่อศิลปิน : Jeongmee Yoon ชื่อผลงาน : Naegok-dong : Woman at Small Marke  
เทคนิค : C - Print ค.ศ. : 2000 ที่มา : <http://www.jeongmeeyoon.com/>

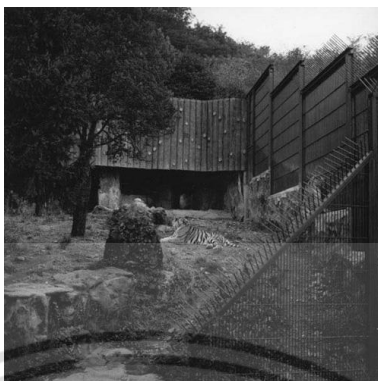


รูปที่ 2.29 ชื่อศิลปิน : Jeongmee Yoon ชื่อผลงาน : Naegok-dong : Man at Cactus Shop  
เทคนิค : C - print ค.ศ. : 2000 ที่มา : <http://www.jeongmeeyoon.com/>

ผลงานภาพถ่าย Environmental Portrait คือภาพถ่าย Portrait ที่มีวัตถุประสงค์ต้องการให้เห็นพื้นที่ความเป็นอยู่ในสภาพให้เห็นถึงความเป็นจริงที่ภาพถ่ายสามารถสะท้อนออกมาให้เห็นได้เป็นภาพถ่ายที่ต้องถ่ายทอดความรู้สึกและสามารถที่จะต้องสร้าง อารมณ์ร่วมจากผู้ชมได้ภาพถ่าย จอมมี ยูน นำเสนอผลงานภาพถ่ายของ " พื้นที่ " ของแต่ละบุคคลจะมีขนาดพื้นที่ที่แตกต่างกันอยู่เสมอเป็นเอกลักษณ์ในแต่ละบุคคลและมีแนวโน้มที่จะทำอะไรเกี่ยวกับเรื่องของกระบวนการคิดบางอย่างอาจเกิดจากช่วงเวลาหรือความแตกต่างของขนาดพื้นที่ของแต่ละบุคคล โดยแสดงให้เห็นว่าบุคคลที่อยู่ในภาพนั้นเป็นอย่างไร เช่น ความเป็นอยู่อย่างไร บ้านช่องที่อยู่อาศัยมีลักษณะอย่างไร หรือประกอบอาชีพอะไรหรือเป็นชนชาติใดทั้งนี้ไม่จำเป็นที่จะต้องมีส่วนประกอบมากในภาพถ่าย แต่จำเป็นที่จะต้องมีการเรียกได้ว่า Environmental Portrait

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบของผลงานศิลปะป็น Jeongmee Yoon ชุดที่ 2 " Zoo "



รูปที่ 2.30 ชื่อศิลปิน : Jeongmee Yoon ชื่อผลงาน : Tiger เทคนิค : Gelatin Siver Print  
ค.ศ. : 1998-1999 ที่มา : [http://www.jeongmeeyoon.com/aw\\_zoo.html](http://www.jeongmeeyoon.com/aw_zoo.html)



รูปที่ 2.31 ชื่อศิลปิน : Jeongmee Yoon ชื่อผลงาน : Small-Monkey เทคนิค : Gelatin Siver  
Print ค.ศ. : 1998-1999 ที่มา : [http://www.jeongmeeyoon.com/aw\\_zoo.html](http://www.jeongmeeyoon.com/aw_zoo.html)

การนำเสนอผลงานภาพถ่ายของสวนสัตว์การมองเห็นความเป็นจริงของธรรมชาติที่ดูขมขื่น สภาพความเศร้าโศกของสวนสัตว์ในมุมมองของ จอมมี ยูน กล่าวว่าในบางครั้งคุณอาจดูมองสัตว์พวกนี้ด้วยความไร้เดียงสาแต่อันที่จริงแล้วมันไม่ได้เป็นไปอย่างที่คุณคิดเสมอไป Zoo เปรียบเสมือนคุกที่ขังสิ่งมีชีวิตการให้พื้นที่ไม่เหมาะสมต่อพวกสัตว์การถูกกักขังอยู่ในกรงแคบไร้อิสรภาพไม่ต่างอะไรกับการถูกบังคับคล้ายคลึงกันกับสังคมมนุษย์ อย่างเช่นระบบอำนาจ และการถูกควบคุมโดยมนุษย์นั้นเป็นสิ่งที่ประปรายกับเรื่องของระบบสังคมจนทำให้อาจถูกครอบงำทางจิตใจได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.6.3 ศิลปิน เทอร์รี่ ริชาร์ดสัน (Terry Richardson)



รูปที่ 2.32 รูปภาพศิลปิน Terry Richardson

ที่มา : <http://taddlr.com/celebrity/terry-richardson//>

เทอร์รี่ ริชาร์ดสัน เกิดในเมือง เทอร์รี่ ริชาร์ดสัน เกิดที่เมืองนิวยอร์กและใช้ชีวิตอยู่ในฮอลลีวูด รัฐแคลิฟอร์เนีย เมื่อครั้งยังเด็กเขาเป็นคนค่อนข้างขี้อายและไม่ค่อยชอบเข้าสังคมสักเท่าไรที่จะคบหาเขาเป็นลูกชายของช่างภาพชื่อดัง Bob Richardson เวลาในช่วงสมัยเรียนของเขามีความสนใจไปกับการถ่ายภาพวิวทิวทัศน์และผู้คนรอบๆตัวของเขาขณะเรียนเขาเริ่มสนใจการถ่ายรูปและแม่ของเขาแนะนำให้รู้จักกับ Tony Kent ช่างภาพที่ภายหลังได้รับเขาไปเป็นผู้ช่วยช่างภาพให้กับตนเอง เขาได้รับอิทธิพลอย่างยิ่งจากกลุ่มการเคลื่อนไหว SnapshotAesthetics เรื่องที่นำเสนอมักจะไม่มี การเชื่อมโยงที่ชัดเจนจากภาพต่อภาพและการถ่ายภาพของแต่ละบุคคลแต่จะแสดงถึงบุคลิกเฉพาะของ ตัวแบบเอง และสำหรับภาพถ่ายของ เทอร์รี่ ริชาร์ดสัน จะสอดแทรกเรื่องเพศเข้ามาในภาพถ่ายของเขาด้วยซึ่งการแสดงออกในเรื่องเพศก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มีอิทธิพลในภาพถ่ายของเขาอยู่เสมอ

รูปแบบของผลงานศิลปิน Terry Richardson ชุดที่ 1 Mom & Dad



รูปที่ 2.33 ชื่อศิลปิน : Terry Richardson ชื่อผลงาน : Mom & Dad ค.ศ. : 1998-1999

ที่มา : <http://www.blinkreflex.com/41>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.34 ชื่อศิลปิน : Terry Richardson ชื่อผลงาน : Mom & Dad ค.ศ. : 2011

ที่มา : <http://www.blinkreflex.com/41>



รูปที่ 2.35 ชื่อศิลปิน : Terry Richardson ชื่อผลงาน : Mom & Dad ค.ศ. : 2011

ที่มา : <http://www.blinkreflex.com/41>

การนำเสนอผลงานชุดภาพถ่ายที่อุทิศให้กับพ่อและแม่ของเขาระบายภาพก่อนที่พวกเขาเหล่านี้จะเสียชีวิตแสดงถึง สิ่งที่เป็นความซื่อสัตย์ ความรักและ ในช่วงเวลาที่เผชิญหน้ากับครอบครัว ภาพที่นำเสนออิริยาท่าทางของพ่อและแม่บ่งบอกถึงความสัมพันธ์มากมายที่มีให้กัน Terry Richardson โด่งดังในด้านการถ่ายภาพแบบ Snapshot ของเขาซึ่งออกมามีความพอดีและสวยงามมากเป็นภาพประเภทเดียวกันกับ Nan Goldin , Wolfgang Tilmans Juergen Teller DianaScheunemann และ Martin Parr งานถ่ายภาพของ เทอร์รี่ ริชาร์ดสัน โดยมากแล้วจะถ่ายแบบ Autobiographical และค่อนข้างจะเน้นการถ่ายภาพที่ค่อนข้างชัดเจนแสดงออกถึงแนว Sexual เสียเป็นส่วนใหญ่ว่าความสามารถที่โดดเด่นและเป็นที่ยกย่องของเขาคือความสามารถที่นำเอาบุคคลิกเฉพาะตัวของนางแบบหรือนายแบบออกมาได้เวลาที่เขากำลังถ่ายภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.7 สรุปอิทธิพลที่ได้รับ

ภาพของวิวัฒนาการครอบครัวไทยในอดีต ถึงปัจจุบัน ยังแสดงการทำหน้าที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการดูแลสมาชิกใหม่ ให้เป็นสมาชิกของสังคมที่มีคุณภาพ ดังนั้น สถาบันครอบครัวจึงยังคงเป็นสถาบันพื้นฐานของสังคม ที่จะมีส่วนต่อการพัฒนาคุณภาพ ของ ประชากรไทยโดยเน้นให้ การดูแล ทั้งด้านพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์จิตใจ ความคิด และเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของ ครอบครัวมากขึ้นอิทธิพลทางความคิดจากศิลปินการที่เรามีความจำเป็นที่ต้องศึกษาถึงช่างภาพ Environmental Portrait ชื่อดังของโลกนั้นก็เพราะเราควรที่จะศึกษาแนวงานภาพถ่ายที่มีจินตนาการ ลักษณะ รูปแบบรวมถึงแรงบันดาลใจในการสร้างงานของช่างภาพเหล่านี้ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

ว่าเราสามารถมองย้อนจากภาพถ่ายกลับไปให้ผู้สร้างงานหรือช่างถ่ายภาพได้จากงานของเขา ทั้งนี้เพื่อที่จะเป็นแนวทางและตัวอย่างในการเอาอย่างที่ดีในการสร้างงานหรือภาพถ่าย ว่าช่างถ่ายภาพเหล่านี้ทำไมถึงมีชื่อเสียงไปทั่วโลกได้ซึ่งในที่นี้ช่างถ่ายภาพ Environmental Portrait ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเป็นบางส่วนเพื่อที่จะได้เห็นถึงพัฒนาการของภาพถ่ายแบบ Environmental Portrait การถ่ายภาพ Environmental Portrait นั้นจะไม่ยากถ้าผู้สร้างงานหรือผู้ถ่ายภาพหมั่นทำความเข้าใจกับการสร้างงานภาพถ่ายว่าต้องสร้างจินตนาการในการถ่ายภาพแบบไหน มีวัตถุประสงค์สร้างงานเพื่ออะไรและ นำไปใช้ได้อย่างไรกระบวนการในการสร้างงานตั้งแต่การเลือกตัวแบบ การเลือกสถานที่หรือฉาก การใช้แสงเงา ให้ถูกต้องทั้งหมดนี้ถ้าผู้สร้างงานหรือผู้ถ่ายภาพหมั่นฝึกฝนหาประสบการณ์อยู่เสมอ จะสามารถสร้างงานศิลปะ ที่ดีได้อย่างแน่นอน

## บทที่ 3

### การดำเนินการสร้างสรรค์

การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าเป็นกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลแนวความคิดและวิธีการเข้าสู่กระบวนการทางทัศนศิลป์เพื่อนำไปต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานขั้นตอนสร้างสรรค์เป็นการทำงานเชิงปฏิบัติในการสร้างความสัมพันธ์ทางด้านความคิด เทคนิควิธีการ รวมถึงรูปแบบการนำเสนอสื่อออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์ ดังนั้นในกระบวนการขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจึงเป็นความรู้ที่สำคัญยิ่ง ก่อให้เกิดประโยชน์ ไม่น่าก็น้อยแก่ผู้ที่สนใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้แบ่งออกเป็น 4 ระยะ

กระบวนการสร้างงานศิลปะ แบ่งออกเป็น 4 หัวข้อหลัก

1. เรื่องที่เราสนใจ
2. รวบรวม-ค้นคว้า
3. แบบร่าง
4. การสร้างผลงาน

#### 3.1 เรื่องที่เราสนใจ : หาจุดเริ่มต้น

1. ชีวิตประจำวัน พื้นที่ ความสัมพันธ์ต่อชีวิต บุคคล
2. ความทรงจำ
3. ปัจจุบัน-อดีต

โดยปัจจุบันเราสามารถมีวิธีคิดผลงานได้ในหลาย ๆ รูปแบบเรื่องที่เราสนใจนั้นสนใจอาจเกิดจากสิ่งที่เราคิดอยู่ในใจ เช่นครอบครัว พื้นที่ จะอยู่ในกรอบหรือนอกกรอบก็เป็นได้จะเป็นประเด็นที่เล็กหรือยิ่งใหญ่อาจเกิดจากบุคคลหรือสิ่งของก็เป็นไปได้โดยโดยจุดเริ่มต้นของข้าพเจ้าเลือกความจำที่มีต่อครอบครัวเป็นประเด็นหลักในการทำงานเพราะเป็นเรื่องที่ข้าพเจ้านั้นเข้าใจมากที่สุดและมีอารมณ์ร่วมกับผลงานมากที่สุด

### 3.2 รวบรวม : ค้นคว้า

1. ความทรงจำ ภาพ สิ่งของ เหตุการณ์
2. เก็บข้อมูลภาคสนาม
3. ผลงานของศิลปินที่ศึกษา วิเคราะห์
4. ทฤษฎีของมุมมอง

การค้นคว้าหาข้อมูลก่อนที่จะปฏิบัติ เช่นอธิบายความหมายของคำว่าครอบครัวนั้นเป็นอย่างไร และการจำกัดความหมายของคำว่าครอบครัวของข้าพเจ้าว่ามีข้อแตกต่างกันอย่างไรบ้าง การนำความคิดที่ได้จากการพยายามเรียนรู้และทำความเข้าใจถึงสภาวะที่เกิดขึ้น ภายในช่วงขณะนี้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน ย่อมต้องอาศัยความพยายามที่จะเข้าใจถึงประเด็นของเรื่องหรือประสบการณ์นั้น ๆ ให้ได้มากที่สุด เพื่อที่จะนำเสนอผลงานของมากให้ได้มากที่สุดและเหมาะสม และ แสดงผลตรงเป้าหมายที่สุด ระยะเวลาปฏิบัติงานคือการหาข้อผิดพลาดของงานและหาวิธีการที่จะแก้ไขผลงานในชนิดต่อ ๆ ไปในระยะเวลาปฏิบัติงานสิ่งที่เราประสบอยู่นั้นเป็นการฝึกทักษะของตนเองว่าถ้าเกิดเหตุการณ์ในรูปแบบนี้เราควรที่จะตั้งรับอย่างไร ระยะเวลาของการทำงาน เริ่มด้วยการเก็บข้อมูลภาคสนามไม่ว่าจะเป็นการดูสถานที่ที่จะใช้ทำผลงานหรือวิเคราะห์ผลงานของศิลปินที่สนใจ



รูปที่ 3.36 เก็บของข้อมูลภาคสนาม สถานที่ : ตำบลโรงเข้ อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.37 เก็บของข้อมูลภาคสนาม สถานที่ : ตำบลโรงเข้ อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรี



รูปที่ 3.38 เก็บของข้อมูลภาคสนาม สถานที่ : หาดเจ้าสำราญ จังหวัดเพชรบุรี



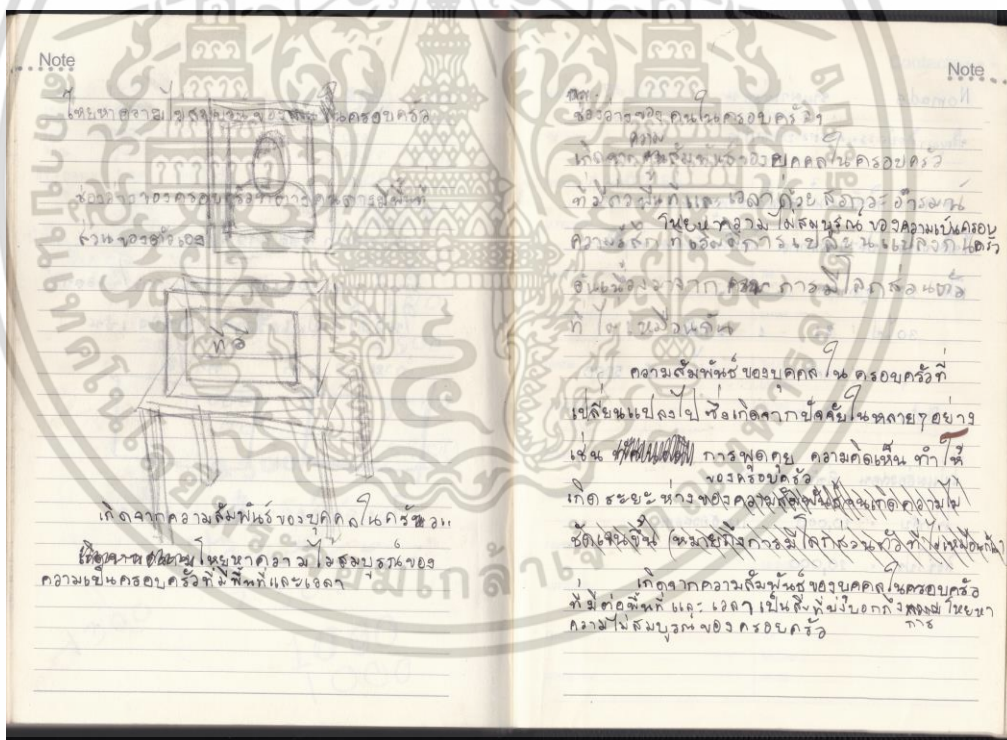
รูปที่ 3.39 เก็บของข้อมูลภาคสนาม สถานที่ : หาดเจ้าสำราญ จังหวัดเพชรบุรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3 แบบร่าง

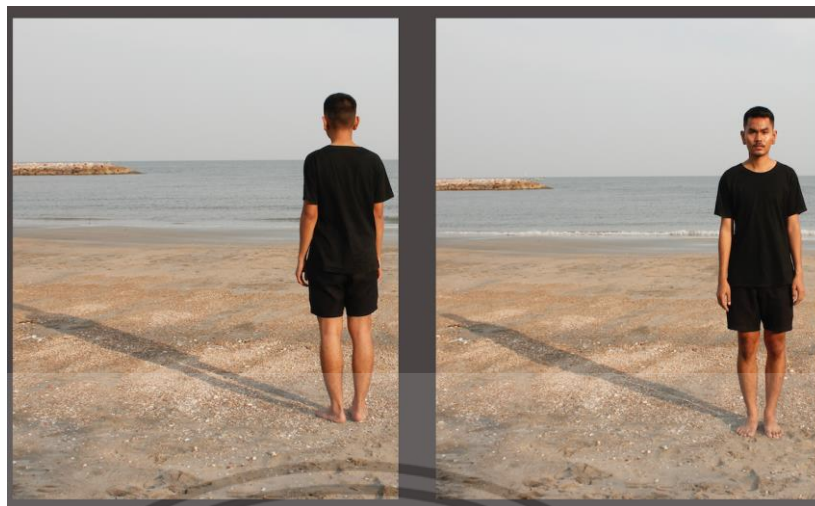
1. พัฒนาแบบร่าง
2. การบันทึกข้อมูลที่ได้จากแหล่งข้อมูลต่างๆ
3. ประเมินค่าของแบบร่าง

เขียนบันทึกข้อมูลที่ได้รับจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น ในการงานแบบประเมินให้อาจารย์ผู้สอน ข้าพเจ้าจะจดคำพูดที่ได้รับมาทุกครั้งแล้วนำมาวิเคราะห์ทบทวนในสิ่งที่ผิดพลาดเพื่อแก้ไขใน ผลงานของข้าพเจ้าและการสเก็ตรูปแบบของงานโดยการร่างเป็นรูปแบบคร่าว ๆ ก่อนทำงานทุกครั้งในทุกครั้งที่ทำงานข้าพเจ้าจะทำการทดสอบ เช่น ทดสอบแสงและเงาที่ตกกระทบที่ตัวแบบ ทดสอบพื้นที่ถ่าย ทดสอบท่าทางของแบบ และดูช่วงเวลาที่จะสามารถทำงานได้เพราะถ้าแสงแดด แแรงหรืออ่อนจนเกินไปจะส่งผลกระทบต่อผลงาน

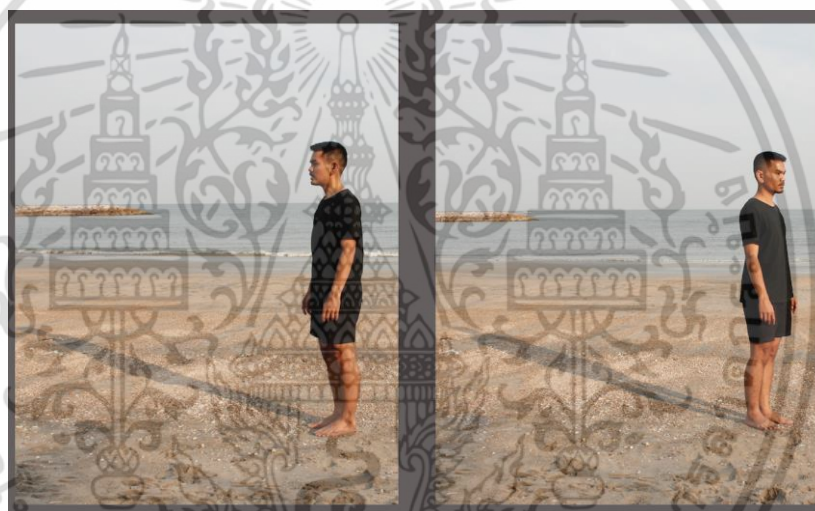


รูปที่ 3.40 แบบร่างของผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.41 แบบร่างของผลงาน สถานที่ : หาดเจ้าสำราญ จังหวัดเพชรบุรี



รูปที่ 3.42 แบบร่างของผลงาน สถานที่ : หาดเจ้าสำราญ จังหวัดเพชรบุรี

### 3.4 การสร้างผลงาน

1. ทำผลงาน
2. ปรับแต่งให้สมบูรณ์
3. การทดลอง

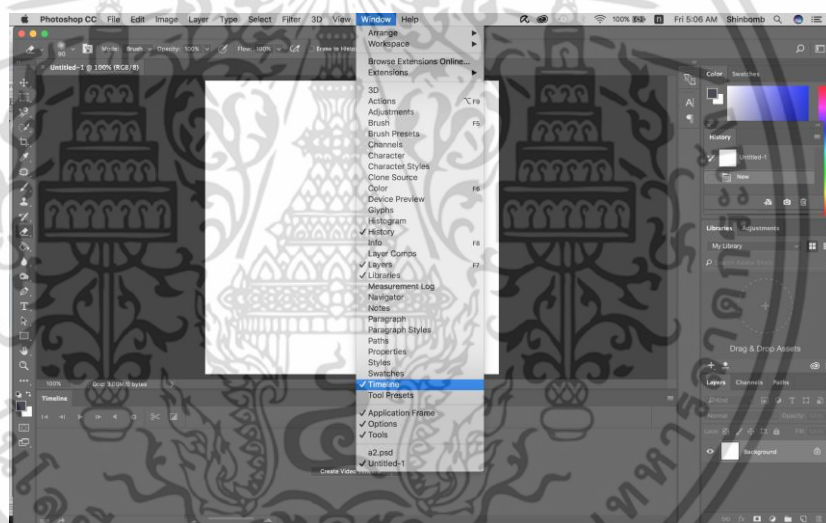
ในตัวตนข้าพเจ้านั้นมีเทคนิคของการบอกเล่าเรื่องราวที่ต้องการให้ผลงานนั้นเป็นธรรมชาติมากที่สุดเช่นกิริยาบทของบุคคล แสดงถึงท่าทางที่เป็นธรรมชาติให้ได้มากที่สุดโดยข้าพเจ้าใช้การตั้งกล้องทิ้งไว้ในพื้นที่ๆ ข้าพเจ้าและครอบครัวข้าพเจ้ามีการใช้ชีวิตและทำกิจกรรมร่วมกันโดยการถูกบันทึกได้ด้วยภาพถ่ายวิดีโอโดยไม่มีการปรุงแต่งหรือบิดเบือนจากความเป็นจริงการนำเสนอเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ประโยชน์ในเชิงวิชาการและไม่เปิดเผยต่อสาธารณะโดยไม่ได้รับความยินยอมจากผู้เกี่ยวข้อง หากมีข้อสงสัยประการใด กรุณาติดต่อผู้จัดทำเอกสารนี้ได้ที่เบอร์โทรศัพท์ 08-1234-5678 หรืออีเมล contact@myuniversity.ac.th

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานของข้าพเจ้านั้น ใช้การอ้างอิงจากเทคนิคของภาพถ่ายและเทคนิคของภาพวิดีโอทำให้ผลงานของข้าพเจ้าอยู่ในครึ่งกลางของเทคนิคต่าง ๆ หลังจากการค้นคว้าข้าพเจ้าจึงได้ใช้เทคนิคทั้ง 2 ประเภทมาผสมผสานกันทำให้เกิดเป็นเทคนิคที่มีชื่อว่า Cinemagraph เป็นรูปแบบภาพถ่าย ที่เป็นภาพนิ่ง แต่มีบางส่วนในภาพ ที่เคลื่อนไหวไปมาได้อยู่ในภาพนิ่งนั้น ๆ ไม่ใช่ภาพวิดีโอ ไม่ใช่ภาพนิ่งแต่เป็นส่วนผสมของทั้งสองอย่างเข้าด้วยกันโดยยังให้ความรู้สึกโดยรวมเป็นภาพนิ่งมากกว่าภาพเคลื่อนไหว

### 3.4.1 ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการรวมภาพ

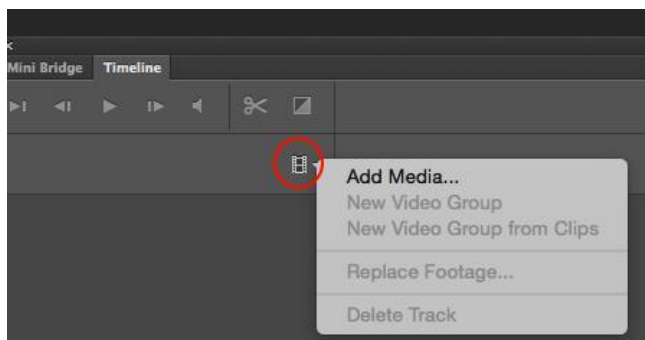
1. ทำการแยกส่วนของรูปการที่ต้องการจะใช้งาน โดยใช้โปรแกรม Photoshop เป็นตัวดำเนินงาน ขั้นตอนแรก ขั้นตอนที่ 1 เปิด Photoshop ขึ้นมาแล้วไปที่ Window เข้าไปที่หัวข้อ Timeline



รูปที่ 3.43 ขั้นตอนการทำงาน

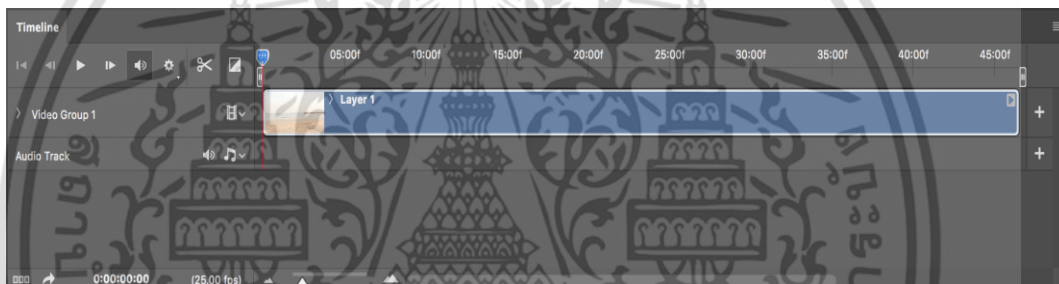
2. ต่อไปจะเอารูปทั้งที่เตรียมไว้เข้ามาใน Timeline โดยกดที่สัญลักษณ์ฟิล์มเล็ก ๆ แล้ว กด Add Media แล้วเลือกรูปที่เตรียมไว้ทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.44 ขั้นตอนการทำงาน

3. กด Play ใน timeline ภาพก็จะสามารถเล่นต่อกันได้เหมือนเป็นวิดีโอแล้วแต่ลองสังเกตว่าแต่ละเฟรมจะใช้เวลาหลายวินาทีเลยออกมาเหมือนภาพ กระตุกๆเราจะแก้โดยการลดระยะเวลาที่ใช้แสดงผลในแต่ละภาพลง เพื่อให้ภาพเล่นต่อกันได้เนียนขึ้นเหมือนวิดีโอหรือทำให้ภาพเร็วขึ้น



รูปที่ 3.45 ขั้นตอนการทำงาน

4. ขั้นตอนการทำภาพถ่าย เลือกรูปภาพที่เราต้องการทำการ ตัดในส่วนที่เราต้องการเช่น จากรูปภาพต้องการตัวบุคคลให้ตัดส่วนตัวบุคคลออกมาโดยใช้ เครื่องมือที่ชื่อมา Brush Toon



รูปที่ 3.46 ขั้นตอนการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.47 ขั้นตอนการทำงาน

5. คลิกเลือกที่ Layer ภาพนิ่ง Layer 2 กด “Q” เพื่อเข้าสู่โหมด Quick Mask ใช้ Brush Toon ระบายมาร์คส่วนที่เราไม่ต้องการให้เคลื่อนไหว กด Ctrl+J เพื่อ Copy เอาภาพในเฟรมนั้น ขึ้นมาเป็นภาพธรรมดาใน Layer ใหม่สังเกตในพาเนล Layer จะมี Layer เพิ่มใหม่ขึ้นมา 1 Layer เป็นภาพนิ่งที่ไม่มีสัญลักษณ์ Video อยู่มุมขวาล่าง



รูปที่ 3.48 ขั้นตอนการทำงาน

6. ผลที่ได้เมื่อทำการรวม Layer การระหว่างภาพนิ่งและภาพวิดีโอจากภาพถ่ายนั้นให้ลบในส่วนที่เราไม่ต้องการออกให้เหลือเพียงตัวบุคคลและเงาที่พื้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.49 ขั้นตอนการทำงาน

7. ผลที่ได้เมื่อเราทำงานลบส่วนเกินของภาพออก จากนั้นให้เรากด Play ที่ตัวของวิดีโอจะเห็นได้ว่า Layer นั้นถูกแยกออกจากกันในส่วนของรูปภาพนั้นจะนิ่งไม่เคลื่อนไหวแต่ส่วนของวิดีโอจะเคลื่อนไหวตามเวลาที่บันทึกมา

### 3.4.2 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

ก.) กล้อง Canon 550D ได้พัฒนาเรื่องการถ่ายวิดีโอ HD ไปอีกขั้นโดยสามารถถ่ายที่ full 1920x1080p HD Video Resolution โดยสามารถเลือก Frame rates of 24fps, 25fps และ 30fps ได้จึงเหมาะกับทั้ง PAL และ NTSC, และในโหมด 720p สามารถถ่ายวิดีโอ High Speed ที่ 60 และ 50fps ได้ ซึ่งสามารถใช้ถ่าย MV และนำกลับมาฉายปกติจะได้ภาพ Slow, EOS 550D ยังติดตั้งรู สำหรับ Stereo Microphone 3.5mm เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ใช้ได้ใช้ External Microphone เพื่อคุณภาพเสียงที่ดีขึ้นในขณะที่บันทึกภาพ

ข.) เลนส์ กล้อง Canon 50 mm เป็นเลนส์ที่มีช่วงเดียวในช่วงระยะ 50 ม.ม. มีรูรับแสงค่อนข้างกว้างเนื่องจากเป็นเลนส์ที่ใช้งานในระยะค่อนข้างใกล้ ทำให้ระยะที่ห่างกับตัวแบบนั้นค่อนข้างใกล้ จึงทำให้ได้ภาพที่มีความใกล้ชิดและเป็นจริงมากหลังจากที่เตรียมการเรื่องอุปกรณ์ไปแล้วในข้างต้น จึงได้ทำการถ่ายภาพในพื้นที่ทำงานจริงจากที่มีการวางแผนในเรื่องช่วงเวลาที่พักติดกับการทำงาน โดยเลือกมุมที่มีพฤติกรรมหรือการเคลื่อนไหวบางอย่างโดยรอบ โดยมีบริบทของกิจกรรมที่เกิดขึ้นของตัวแบบนั้นจะต้องมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ที่เลือกเพื่อทำให้ภาพนั้นสื่อออกมาได้อย่างสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.5 สรุปจากการทดลองทำ Cinemagraph

1. ถ้าจะทำ Cinemagraph จากภาพนิ่ง ควรจะถ่าย Burstshot มาอย่างน้อย 50 ภาพ เพื่อให้ได้วิดีโออย่างน้อย 5 วินาที
2. ถ้าถ่ายวิดีโอมาเลย ก็ควรจะให้ได้อย่างน้อย 5 วินาทีเช่นกัน หรือถ้าเป็นไปได้ ก็ถ่ายเพื่อมาก่อนแล้วค่อย มาเลือกตอนทำเอาว่าจะใช้ช่วงไหน
3. ความเนียนของ Cinemagraph อยู่ที่การเคลื่อนไหวของวัตถุในภาพ ที่ต้องวนเป็นลูปและการเลือกเฟรม เวลาทำต้องให้ตอนเริ่มและตอนจบใกล้เคียงกันที่สุด

จากการวิเคราะห์ข้อมูลและสร้างสรรค์ และคัดเลือกภาพเพื่อที่จะเป็นต้นแบบและเพื่อการแก้ไขให้ตรงตามจินตนาการการแสดงออกทางความรู้สึกให้มากที่สุดก่อนจะนำไปขยายเป็นงานจริงนั้นจึงจำเป็นต้องทำแบบร่างที่ได้ผ่านการตรวจสอบและวิเคราะห์จากอาจารย์ที่ปรึกษานำมาพัฒนาเป็นผลงานจริงต่อไป หลังจากผลงาน ได้ถูกสร้างขึ้นเสร็จสมบูรณ์แล้ว ก็จะถูกนำมาวิเคราะห์เพื่อประเมินผลการ ทำงานอีกครั้งเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาผลงานต่อไป

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลาของข้าพเจ้า เป็นการสร้างผลงานที่เกิดจากความสัมพันธ์ของครอบครัวและพื้นที่ของช่วงเวลาต่าง ๆ ในความทรงจำพร้อมกับแทรกจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกของข้าพเจ้าเรื่องราวในแต่ละผลงานนำเสนอถึงโลกที่มีทั้งความสุขความทุกข์ที่อยู่ในเวลาเดียวกัน ซึ่งต้องการสื่อให้เห็นว่า ทั้งสองสิ่งนี้จะแยกออกจากกันไม่ได้ และ ต้องยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้นถึงแม้ว่าในช่วงเวลาที่อยู่ด้วยกันของครอบครัวเวลานั้นจะเปลี่ยนไปเพียงใดแต่สิ่งที่เพิ่มพูนขึ้นมาทดแทนคือความผูกพันและคุณค่าทางจิตใจที่มีต่อคนในครอบครัวข้าพเจ้าจึงเลือกเก็บช่วงเวลานั้นเป็นความทรงจำเพราะภาพเหล่านั้นเป็นช่วงเวลาที่ครอบครัวมีความสุขที่มาเติมเต็มในสิ่งที่ขาดหายไป

#### 4.1 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์โดยรวม

ผลงานชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์โดยพิจารณาผ่านมุมมองความทรงจำของอดีตกับปัจจุบัน จึงถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานด้วยกระบวนการแสดงออกทางศิลปะอันเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากความประทับใจในช่วงเวลาต่างๆที่สัมผัสได้ถึงความสุขทั้งนี้เหตุการณ์ทั้งหมดที่ปรากฏขึ้นระหว่างอดีตสู่ปัจจุบันล้วนทำให้ข้าพเจ้าสามารถรับรู้ถึงความรู้สึกภายในที่ยังคงตราตรึงในทุกๆครั้ง เมื่อครั้งนึกถึงความทรงจำหรือเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นภายในครอบครัว“ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา” มีสาเหตุหลายอย่างที่ส่งผลทางตรงกับคำว่า “ ที่สุด ” เช่น รักที่สุดแรกที่สุด โดยนำคำว่า “ที่สุด” มาเป็นโครงสร้างต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้เกิดความรู้สึกนึกคิดถึงความผูกพันภายในครอบครัวโดยใช้เทคนิคเฉพาะตัวเพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวและเนื้อหาอารมณ์ความรู้สึกภายในผลงาน

#### 4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ (Visual Element)

ผลที่ได้รับนั้นคือภาพที่มีมิติและน้ำหนัก อีกทั้งภาพนั้นยังมีความเป็นจริงเนื่องด้วยผลงานของข้าพเจ้านั้นเป็นการผสมผสานการระหว่างภาพถ่ายกับภาพวิดีโอทำให้ผลงานนั้นเป็นภาพเสมือนจริงเพราะไม่รับการปรุงแต่งภาพแต่อย่างใดให้ความรู้สึกของสีที่เป็นธรรมชาติตามช่วงเวลาที่ถ่ายทำผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2.1 สี (Color)

คู่สีโดยรวมของผลงานข้าพเจ้าใช้ทั้งสีโทนร้อนและโทนเย็นในผลงาน โครงสีร้อน หมายถึง ชุดสีที่ สีวรรณะร้อนให้ความรู้สึกตื่นตา มีพลัง อบอุ่น สนุกสนาน และดึงดูดความสนใจได้ดี โครงสีร้อนนี้สภาพโดยรวมจะมีความกลมกลืนของสีมากควรมีสีเย็นมาประกอบบ้างทำให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้น โครงสีเย็น หมายถึง โครงสีเย็นให้ความรู้สึกสุภาพ สงบ ลึกลับ เยือกเย็น ให้ความรู้สึกตื่นตา รู้สึกหดหู่ เศร้า โครงสีเย็นควรมีสีร้อนแทรกบ้างจะทำให้ผลงานดูน่าสนใจมากขึ้น

#### 4.2.2 เส้น (Line)

เส้นในงานโดยรวมเกิดจากเส้นทัศนียภาพ Perspective ซึ่งมุมมองของผลงานของข้าพเจ้าจะนำเสนอจุดสนใจไปที่ตรงกลางของภาพเพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงความรักความผูกพันในครอบครัว จะสรุปมุมมองของผลงาน ได้ดังนี้

1. High-Angle Shot คือ เป็นมุมมองที่เห็นตัวบุคคลหรือวัตถุอยู่ต่ำกว่า ใช้แสดงแทนสายตามองไปเบื้องล่างที่พื้น ให้เห็นลักษณะภูมิประเทศหรือความกว้างใหญ่ไพศาลของภูมิทัศน์เมื่อใช้กับภาพระยะไกล

2. Eye Level Angle คือ ภาพมุมมองในระดับสายตา เป็นภาพที่ตั่งกล้องในระดับสายตาของบุคคล หรือของวัตถุที่ถูกถ่าย ภาพในระดับสายตาเพื่อสื่อความหมายว่าภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพให้ความรู้สึกธรรมดา ไม่เด่นอะไร

เส้นต่าง ๆ ในภาพทำให้เกิดขอบเขต บอกรูปร่างลักษณะของสิ่งต่างๆ และเส้นที่เกิดเมื่อเป็นโครงสร้างแล้วจะช่วยบอกทิศทางของภาพได้ด้วยเพราะในภาพของภาพถ่ายเส้นหรือมุมมองของภาพสามารถบอกความหมายได้หลายๆ อย่าง เช่น แนวนอนหมายถึงความสงบ เรียบง่าย เส้นตรงแสดงถึงสง่าผ่าเผย เส้นเฉียงหมายถึง ความรวดเร็วฉับพลัน

#### 4.2.3 รูปทรง (Form)

รูปทรงต่างๆ ของวัตถุสามารถดึงดูดความสนใจได้เช่น รูปทรงของทะเล รูปทรงของพื้นทราย บอกรูปทรง ขอบเขต หนาบาง บอกถึงมิติให้เห็นได้อย่างชัดเจน เมื่อภาพแยกแยะรูปทรงลักษณะได้ชัดเจนแล้ว ต่อไปจะทำให้เราสามารถจัดการภาพผลงานงาน ได้อย่างรวดเร็วรูปทรงภายในผลงานของข้าพเจ้านั้น รูปทรงของบุคคลเป็นหลักในการถ่ายภาพโดยให้โครงสร้างของสภาพแวดล้อมสัมพันธ์กับรูปแบบที่ได้ร่างไว้

#### 4.2.4 น้ำหนัก (Value)

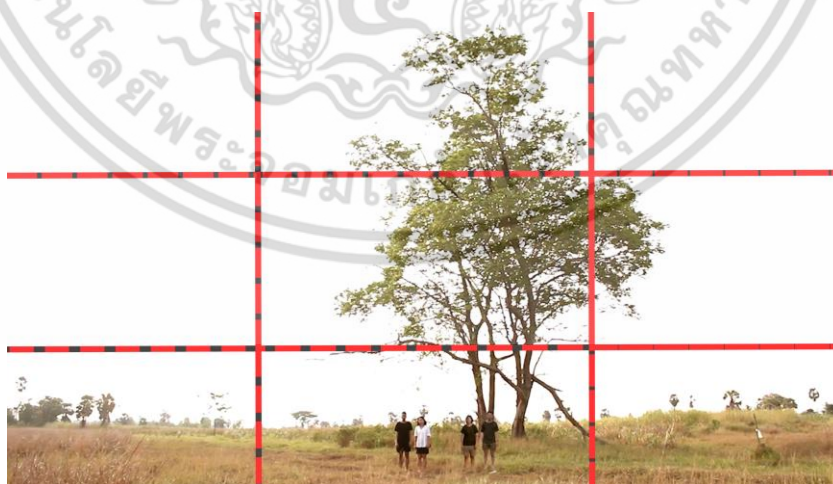
ผลงานของข้าพเจ้าคือการผสมผสานกันระหว่างภาพถ่ายกับภาพวิดีโอซึ่งค่าที่ได้รับ คือ ภาพถ่ายนั้นจะให้ความละเอียดที่คมชัดกว่าภาพวิดีโอจึงทำให้ส่วนที่นิ่งหรือไม่เคลื่อนไหวในภาพนั้นจะเด่นกว่าเพราะเป็นค่าของภาพถ่าย เช่น ตัวบุคคลที่เป็นภาพถ่ายนั้นจะดูเด่นกว่าเพราะโทนสีและแสงนั้นแตกต่างกันทำให้แยกน้ำหนักของโทนสีภาพได้อย่างชัดเจน

#### 4.2.5 ที่ว่าง (Space)

ที่ว่าง คือ ส่วนที่เป็นพื้นเรียบ ๆ อย่างภาพวิวทิวทัศน์มีท้องฟ้าโปร่ง พื้นน้ำทะเลที่กว้าง จะทำให้จุดเด่นของผลงานดูขนาดเล็กลงไปหากแคบมากจะดูอึดอัด ดังนั้นการจัดการช่องไฟให้พอเหมาะ กับจุดเด่นของผลงานจะเป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยเน้นผลงานได้ดีพื้นที่ว่างเกิดจากพื้นที่ภายใน หรือ เรียกว่า มุมมอง Bird eye view ภาพขนาดกว้างมาก บางที่แทบจะไม่เห็นตัววัตถุ เลยก็ได้ เน้นสถานที่ลูกเดียวให้เห็นถึงความกว้าง ความใหญ่ ความสูง หรือความแตกต่างระหว่าง สถานที่กับ วัตถุ

### 4.3 การวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบศิลป์

วิเคราะห์ผลงานตามหลักของการจัดวางองค์ประกอบของภาพ ซึ่งประกอบด้วย ความสมดุล (Proportion) ความเคลื่อนไหว (Movement) ความกลมกลืน (Harmony) เอกภาพ (Unity) ขนาดและสัดส่วน (Size Property) การเน้น (Dominance)



รูปที่ 4.50 ภาพการวิเคราะห์ภายในผลงาน ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา หมายเลข 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3.1 ความสมดุล

กฎสามส่วนและ จุดตัด 9 ช่องการจัดวางตำแหน่งหลักของภาพถ่าย เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถทำให้เกิดผลทางด้านแนวความคิด และความรู้สึกได้ การวางตำแหน่งที่เหมาะสมของจุดสนใจในภาพ เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญ และที่นิยมกัน โดยทั่วไปคือ กฎสามส่วนกฎสามส่วนกล่าวไว้ว่า ไม่ว่าจะภาพจะอยู่แนวตั้งหรือแนวนอนก็ตาม หากเราแบ่งภาพนั้นออกเป็นสามส่วนทั้งตามแนวตั้งและแนวนอน แล้วลากเส้นแบ่งภาพทั้งสามส่วน จะเกิดจุดตัดกันทั้งหมด 4 จุด ซึ่งจุดตัดของเส้นทั้งสี่นี้ เป็นตำแหน่งที่เหมาะสมสำหรับการจัดวางวัตถุที่ต้องการเน้นให้เป็นจุดเด่นหลัก ส่วนรายละเอียดอื่นๆนั้น เป็นส่วนสำคัญที่รองลงมา

### 4.3.2 ความเคลื่อนไหว

ความเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นนี้เกิดขึ้นจากหลายส่วนประกอบกัน ได้แก่ความ เคลื่อนไหวที่เกิดจากจังหวะที่เป็นธรรมชาติเส้นนำ สายตาที่มีลักษณะพุ่งตรงไปยังจุดกลางของภาพ และทิศทางของรูปทรงบุคคล ที่มีลักษณะนำสายตาไปสู่จุดกลาง

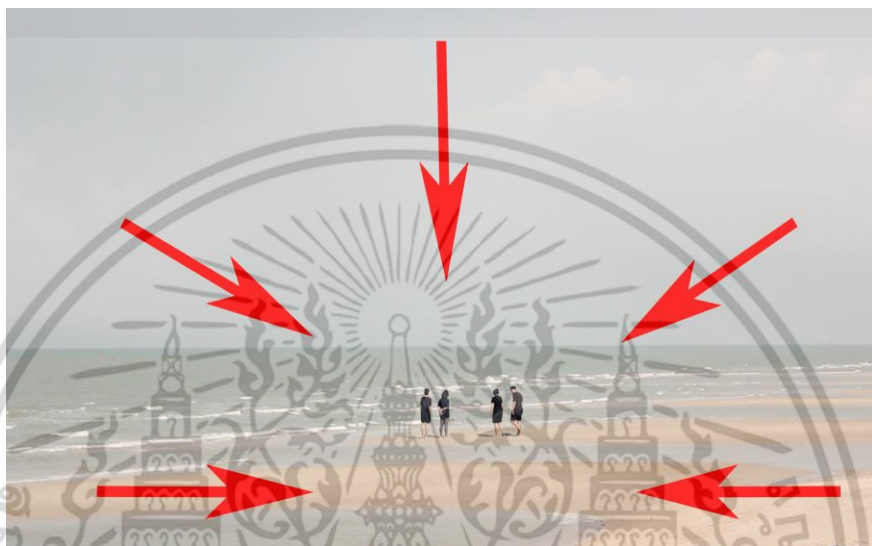


รูปที่ 4.51 ภาพการวิเคราะห์ภายในผลงาน ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา หมายเลข 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 4.3.3 ความกลมกลืน

ผลงานนี้มีความกลมกลืนกันจากการแบ่งองค์ประกอบของขนาดรูปทรงเลขาคณิตที่เกิดขึ้นภายในภาพ และทิศทางของรูปทรงและเส้น ที่เกิดจากลักษณะท่าทางของบุคคลภาพในภาพ และการใช้จุดศูนย์กลางที่จุดกึ่งกลางของภาพทำให้ภาพรวมทั้งหมดในงานให้เกิดความกลมกลืนกัน



รูปที่ 4.52 ภาพการวิเคราะห์ภายในผลงาน ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา หมายเลข 2

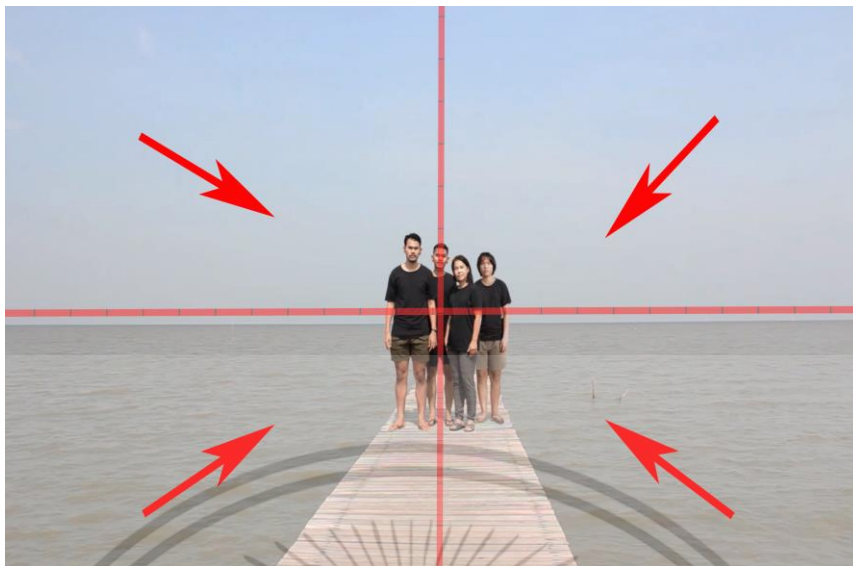
### 4.3.4 เอกภาพ

ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืน เป็นหน่วยเดียวกัน ด้วยการจัดองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเป็นกลุ่มก้อนไม่กระจัดกระจาย โดยการจัดระเบียบของรูปภาพ จึงหว่า เนื้อหาให้เกิดดุลยภาพจะได้สื่ออารมณ์ ความรู้สึก ความหมายได้ง่ายและรวดเร็ว

### 4.3.5 ขนาดและสัดส่วน

เป็นคำที่มีความหมายทั้งคล้ายกัน และ แตกต่างกัน เล็กน้อย แต่มีความความสัมพันธ์กันตลอดเวลา ความใหญ่ ความเล็ก ความกว้าง จากภาพจะระบุว่าขนาดนั้นมีความลึกของตัวภาพให้ขนาดภาพที่คุ้นตาเป็น ได้ตามธรรมชาติที่มองเห็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.53 ภาพการวิเคราะห์ภายในผลงาน ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา หมายเลข 3

#### 4.3.6 การเน้น

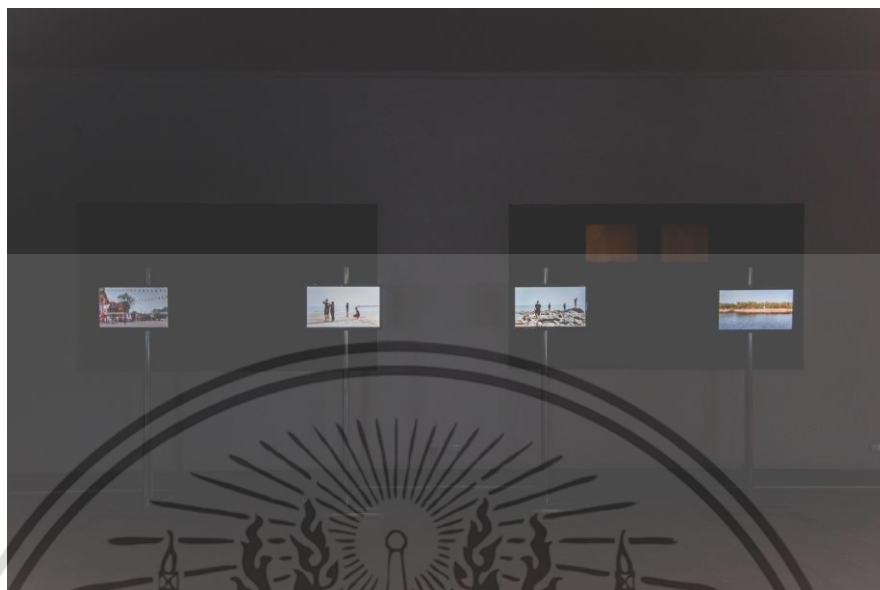
การสร้างจุดเด่น หรือจุดสนใจ ส่วนสำคัญที่ปรากฏชัด สะดุดตาที่สุด จุดเด่นจะช่วยสร้างความน่าสนใจในผลงานจากรูปการสร้างจุดเด่นของภาพนั้นจะอยู่ที่ตัวบุคคลซึ่งแสดงถึงเรื่องราวของความสัมพันธ์ที่ชัดเจนของครอบครัว

#### 4.4 การวิเคราะห์ผลงาน

มนุษย์ผลิตเครื่องมือบันทึกภาพขึ้นไม่ว่าจะเป็นการบินถ่ายภาพถ่ายหรือภาพวิดีโอขึ้นมาเพื่อวัตถุประสงค์หลายอย่าง เพื่อบันทึกเหตุการณ์ความประทับใจ ความสูญเสีย ความสุข ในอิริยาบถต่างๆของมนุษย์ จึงกล่าวได้ว่าเครื่องมือเหล่านี้เป็นสิ่งที่เชื่อมต่อกความทรงจำและทำหน้าที่เป็นตัวแทน ทางจิตใจในยามที่ความทรงจำนั้นจางหายไปได้ ผลงานของข้าพเจ้าจึงนำเรื่องราวความทรงจำของอดีตและปัจจุบันมาสร้างสรรค์งานด้วยกระบวนการแสดงออกทางศิลปะอันเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากความประทับใจในช่วงวัยต่าง ๆ ที่มีความสุขเป็นเหตุการณ์จากอดีตที่จดจำหรือเหตุการณ์ในปัจจุบันที่ข้าพเจ้าสามารถรับรู้ได้ แต่ละความทรงจำนั้นเกิดขึ้นจากความรู้สึกและยังคงนึกถึงในทุกครั้งคราวที่ได้อยู่กับครอบครัวข้าพเจ้าจึงนำมาสื่อเป็นผลงานทางศิลปะ โดยสร้างจากความทรงจำเหล่านั้นด้วยกระบวนการทางวิดีโออาร์ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.5 รูปแบบของการนำเสนอผลงาน



รูปที่ 4.54 รูปแบบของการนำเสนอผลงาน ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

# สรุปผลการสร้างสรรค์และข้อเสนอแนะ

การศึกษาผลงานศิลปะในฐานะผู้ชมและผู้สร้างผลงานศิลปะกระบวนการทาง ความคิดเชิง วิเคราะห์มีความจำเป็นในการให้เหตุผล กับสิ่งต่างๆ เพื่อทำความเข้าใจสิ่งที่มองเห็น โดยเฉพาะใน งานศิลปะ หากเราปราศจากความสามารถ ในการวิเคราะห์ เราจะไม่สามารถเชื่อมโยงเรื่องราว ใน สิ่งที่มองเห็นและไม่อาจเข้าถึงสิ่งที่เกิดขึ้นของสิ่งเหล่านั้นได้ ในสถานภาพผู้สร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะ ยังมีความจำเป็นอย่างยิ่งทั้งนี้ ความคิด วิเคราะห์ช่วยให้เราเข้าใจความเป็นไปของโลก และชีวิต เข้าใจว่ามีองค์ประกอบอะไรบ้าง แต่ละองค์ ประกอบเชื่อมโยงสัมพันธ์กันอย่างไรซึ่ง สามารถ นำไปใช้ในการสร้างสรรค์ตามแนวทางเฉพาะคนได้ อีกด้วย

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ของข้าพเจ้า เป็นการสร้างผลงานที่เกิดจาก ความสัมพันธ์ของครอบครัวและพื้นที่ของช่วงเวลาต่าง ๆ ในความทรงจำพร้อมกับแทรกจินตนาการ และอารมณ์ความรู้สึกของข้าพเจ้า เรื่องราวในแต่ละผลงานนำเสนอถึงโลกที่มีทั้งความสุขความ ทุกข์ที่อยู่ในเวลาเดียวกัน ซึ่งต้องการสื่อให้เห็นว่า ทั้งสองสิ่งนี้จะแยกออกจากกันไม่ได้ และ ต้อง ยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้น ผลงานของข้าพเจ้าอาจจะเป็นเครื่องเตือนให้เห็นถึงความสำคัญของ ครอบครัวการดูแลกัน การใส่ใจกันให้มากขึ้นกว่าเพื่อว่าสุดท้ายเวลาที่เราจะได้ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันกับ ครอบครัวอาจน้อยลง ก่อนที่ทุกอย่างจะหายไปเราควรที่จะหันมาดูแลบุคคลรอบๆข้างเราบ้าง

งานศิลปะโดยเฉพาะงานศิลปะสมัยปัจจุบัน ศิลปะจะสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบที่ หลากหลายมากขึ้นทำให้มีขอบข่ายกว้างขวางมาก แต่ไม่ว่าจะเป็น ไปในลักษณะใดก็ตามงานศิลปะ ทุกประเภท จะให้คุณค่าที่ตอบสนองต่อมนุษย์ ในด้านที่เป็นผลงานการแสดงออกของ อารมณ์ ความรู้สึกและความคิด เป็นการสื่อถึงเรื่องราวที่สำคัญ หรือเหตุการณ์ที่ประทับใจ เป็น การตอบสนองต่อความพึงพอใจ ทั้งทางด้านจิตใจและความสะดวกสบายด้านประโยชน์ใช้สอยของ ศิลปวัตถุองค์ประกอบของการสร้างสรรค์งานศิลปะ

### 5.1 ข้อเสนอแนะ

1. ปัญหาทางเวลา เนื่องจากเทคนิคที่ใช้กินเวลามากเพราะต้องรอช่วงเวลาของแสงที่จะถ่ายทำ ผลงานจึงทำให้ผลงานในแต่ละและได้แสงที่ไม่เหมือนกันเพราะจะควบคุมแสงที่ยากและลำบากจึง ต้องมีเวลาคิดและพัฒนาต่อยอดต่อไป

2. ปัญหาในการควบคุมผลงาน เนื่องจากที่อาจจะจัดหมู่ให้เกี่ยวโยงกันได้ แต่ก็กว่าเป็นการยากมากที่ต้องการให้ได้ซึ่งผลงานตามความต้องการเพราะความพร้อมในการทำงานนั้นยังไม่เพียงพออาจคิดว่าเวลาของบุคคลในภาพไม่ตรงกันผลงานบางภาพจึงจำเป็นต้องตกแต่งแทรกรูปภาพของบุคคลแทนเข้าไปเพื่อให้เกิดความสมดุลของภาพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

- ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก [http://www.trueplookpanya.com/true/blog\\_diary\\_detail.php?diary\\_id=33102](http://www.trueplookpanya.com/true/blog_diary_detail.php?diary_id=33102) [2017, March 10].
- ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องความสามารถด้านความจำ [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://kb.psu.ac.th/psukb/bitstream/9/6707/2010Chapter.2pdf> [2017, March 10].
- ภาพถ่าย **Environmental Portrait** [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://www.photoartcmu.com/sites/default/files/%20Environmental%20Portrait.pdf> [2017, March 11].
- ภาพเคลื่อนไหว **Gif classic** [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://popgazine.com/breathtaking-cinmagraphs-a-whole-new-level-of-animated-gif.html> [2017, March 13].
- ศิลปะวีดิทัศน์ **Video Art** [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://www.designer.co.th/1251> [2017, April 20].
- ศิลปะสื่อใหม่ **New Media Art** [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://www.mediaartsdesign.org/> [2017, April 20].
- ศิลปิน "**Jeongmee Yoon** " [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://www.jeongmeeyoon.com/> [2017, March 15].
- ศิลปิน "**Philip-Lorca** " [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://www.artnet.com/artists/philip-lorca-dicorcia/> [2017, March 15].
- ศิลปิน "**Terry Richardson** " [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://www.terryrichardson.com/diary/> [2017, March 15].



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา หมายเลข 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา หมายเลข 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา หมายเลข 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชื่อผลงาน ความสัมพันธ์กับพื้นที่ของเวลา หมายเลข 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นายภูมินทร์ ชูอินทร์  
 วัน เดือน ปีเกิด 30 มกราคม 2534  
 ที่อยู่ ถ.บันไดอิฐ ต.คลองกระแซง อ.เมือง จ.เพชรบุรี 76000  
 เบอร์โทร 091-734-1313  
 E\_mail shinbomb@hotmail.com  
 เว็บไซต์ <http://shinbomb.wixsite.com/portfoliol-pumin>

### ประวัติการศึกษา

2553 ระดับ มัธยมศึกษา โรงเรียนพรหมานุสรณ์จังหวัดเพชรบุรี  
 2557 ระดับ ป.ตรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาการถ่ายภาพ ภาควิชา นิเทศศิลป์  
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
 2560 ระดับ ป.โท คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขา ทัศนศิลป์ ภาควิชาจิตรศิลป์  
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้