

วัตถุและภาพการสะท้อนกลับของวัตถุ

THE OBJECT AND ITS REFLECTION

ดวงกมล สมิงทัศน์

DUANGKAMON SAMINGTHUT

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2561

KMITL-2018-AR-M-005-018

วัตถุและภาพการสะท้อนกลับของวัตถุ

THE OBJECT AND ITS REFLECTION

ดวงกมล สมิงท์ศน์

DUANGKAMON SAMINGTHUT

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2561

KMITL-2018-AR-M-005-018

# THE OBJECT AND ITS REFLECTION

DUANGKAMON SAMINGTHUT

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  
2018  
KMITL-2018-AR-M-005-018

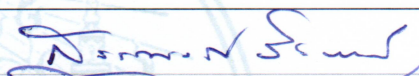



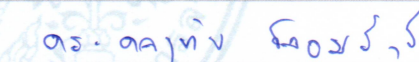
COPYRIGHT 2018

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

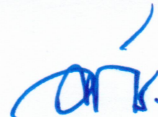
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ วัตถุและภาพการสะท้อนกลับของวัตถุ  
THE OBJECT AND ITS REFLECTION  
นักศึกษา นางสาวดวงกมล สมิงทัศน์  
รหัสประจำตัว 59602069  
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชา ทัศนศิลป์  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ คณากร คชาชีวะ  
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		ลายมือชื่อ
รองศาสตราจารย์ สรรณรงค์	สิงห์เสนี	
รองศาสตราจารย์ มัลลิกา	มังกรวงษ์	
รองศาสตราจารย์ คณากร	คชาชีวะ	
รองศาสตราจารย์ กัญจณา	ดำโสภี	
ดร.ดลฤทัย	ชลอมรักษ์	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 13 กรกฎาคม 2561 เวลา 10.00 น.  
สถานที่สอบ ภาควิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อันธิกา สวัสดิ์ศรี)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ 26 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2561

หัวข้อวิทยานิพนธ์	วัตถุและภาพการสะท้อนกลับของวัตถุ
นักศึกษา	นางสาวดวงกมล สมิงทัศน
รหัสประจำตัว	59602069
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2561
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ. คณากร คชาชีวะ

## บทคัดย่อ

ผลงานสร้างสรรค์ชุด “วัตถุและภาพการสะท้อนกลับของวัตถุ” ได้รับแรงบันดาลใจมาจากสังคมในปัจจุบัน จากการได้รับอิทธิพลตะวันตกทำให้เกิดการพัฒนาและการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วทั้งในด้านเทคโนโลยี อุตสาหกรรม ค่านิยม และวัฒนธรรมการดำรงชีวิตของคนในสังคม โดยการสร้างสรรค์คือการที่ข้าพเจ้าได้เข้าไปสำรวจพื้นที่ต่าง ๆ ในกรุงเทพมหานคร และได้เห็นสิ่งก่อสร้างตึกอาคาร ห้างสรรพสินค้ารวมไปถึงการคมนาคม ยวดยานพาหนะ ทางด่วน รถไฟฟ้า เพื่อตอบสนองผู้คนจำนวนมากถึงความสะดวกสบายที่เพิ่มมากขึ้น จึงได้หยิบเอาวัตถุที่เกิดจากสิ่งก่อสร้างในปัจจุบันที่ทำให้เกิดความหรรษา ทันสมัย ยกตัวอย่างเช่น กระฉก อะคริลิก สแตนเลส ที่มีพื้นผิวมันวาวสามารถสะท้อนภาพที่มีลักษณะพิเศษ ยืดหด ลดทอน หักเห บิดเบือนและทับซ้อน ส่งผลให้ข้าพเจ้าเกิดความคิดและจินตนาการจากวัตถุเหล่านั้น

ข้าพเจ้าจึงสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดการตั้งคำถาม การหาคำตอบให้วัตถุและภาพที่เกิดจากการสะท้อนกลับ ผ่านการบันทึกวิดีโอจากพื้นที่ในสังคม ถ่ายทอดจังหวะและช่วงเวลาจริงในขณะนั้น โดยการจัดวางวิดีโอให้มีมิติ มุมมอง องค์ประกอบ และการเคลื่อนไหวที่ทำให้เกิดสุนทรียะทางศิลปะและความรู้สึกที่แตกต่างออกไปจากความเป็นจริง เพื่อสะท้อนความเป็นอยู่ของสังคมผ่านการสร้างสรรค์ผลงานเทคนิควิดีโออาร์ต (Video Art) แปรผันตามพื้นที่

<b>Thesis</b>	The Object and its reflection
<b>Student</b>	Duangkamon Samingthut
<b>Student ID</b>	59602069
<b>Degree</b>	Master Of Fine Arts
<b>Program</b>	Visual Arts
<b>Year</b>	2018
<b>Thesis Advisor</b>	Assoc.Prof. Kanakorn Kachacheewa

## **ABSTRACT**

This creative work called “Objects and Images from Reflection of Objects” gets an inspiration from the current society which shows rapid development and growth in terms of technologies, industries, values and living culture in the society. The creation came as I explored different areas in Bangkok and saw buildings and department stores as well as transportation, including vehicles, expressways and electric trains, to facilitate a lot of people. Hence, I picked some objects from constructions which represent elegance and modernity, such as glass, acrylic and stainless, with gloss surface that can reflect images with special effects like elasticity, distortion, refraction and overlapping, thereby developing imagination from those objects.

With that, I created the work for the audience to raise a question and find an answer to objects and images from reflection of objects through recording video of social spaces which renders rhythm and reality at that time. This video art varied by area was done by concentrating on dimensions, points of view, composition and movements when shooting video which create aesthetics and feeling different from the reality so as to reflect living of the society.

## กิตติกรรมประกาศ

การสร้างสรรคงานศิลปนิพนธ์นี้ของข้าพเจ้า ได้สำเร็จลุล่วงด้วยการสนับสนุนและการช่วยเหลือเป็นอย่างดีจากบิดามารดา รวมทั้งอาจารย์ทุกท่าน ที่ได้ชี้แนะให้คำปรึกษา ช่วยแก้ปัญหา ตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

คุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้บิดามารดาอันเป็นที่รัก และเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่าน ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ทรงคุณค่ายิ่งแก่ข้าพเจ้า

ดวงกมล สมิงทัศน์

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VI
<b>บทที่ 1 บทนำ.....</b>	<b>1</b>
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 สมมุติฐานของการศึกษา.....	2
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	2
1.5 ขั้นตอนของการศึกษา.....	3
1.6 ขอบเขตในการสร้างสรรค์.....	3
1.7 แหล่งข้อมูล.....	3
<b>บทที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....</b>	<b>4</b>
2.1 อิทธิพลและแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ตัวเอง.....	4
2.2 อิทธิพลและแรงบันดาลใจการแพร่ขยายวัฒนธรรมและทุนนิยมทางอุตสาหกรรม.....	5
2.3 อิทธิพลและแรงบันดาลใจจากแสงและการมองเห็น.....	5
2.4 อิทธิพลและความหมายของภาพถ่ายวิดีโอ.....	8
2.5 อิทธิพลทางความคิดจากศิลปิน.....	13
2.6 แนวความคิด.....	18
<b>บทที่ 3 การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน.....</b>	<b>19</b>
3.1 การพัฒนาการสร้างสรรค์.....	19
3.2 กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ.....	27
<b>บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน.....</b>	<b>40</b>
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม.....	40
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์.....	41
4.3 วิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	54
<b>บทที่ 5 สรุปผลการสร้างสรรค์และข้อเสนอแนะ.....</b>	<b>59</b>

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์.....	60
บรรณานุกรม.....	69
ประวัติผู้เขียน.....	70

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพการสะท้อนของแสงเมื่อตกกระทบพื้นผิววัตถุที่เรียบ.....	6
2.2 ภาพการหักเหของแสง .....	7
2.3 ภาพ Nam June Paik. TV Buddha. 1917 .....	12
2.4 ภาพ Nam June Paik. Electronic Superhighway. 1995 .....	13
2.5 ภาพ Koki Tanaka .....	14
2.6 ภาพ Koki Tanaka. ชุด “Everything Is Everything”. 2006/2007 .....	14
2.7 ภาพ Koki Tanaka. ชุด “Everything Is Everything”. 2006/2007 .....	14
2.8 ภาพ Koki Tanaka. ชุด “Everything Is Everything”. 2006/2007 .....	14
2.9 ภาพ Erwin Wurm .....	17
2.10 ภาพ Erwin Wurm. ชุด “One Minute Sculpture” THE IDIOT II. 2003 .....	18
2.11 ภาพ Erwin Wurm .ชุด “One Minute Sculpture” UNTITLED (DOUBLE).2002.....	19
2.12 ภาพ Erwin Wurm. ชุด “One Minute Sculpture”. 2002 .....	19
3.1 ภาพแบบร่างชิ้นที่ 1(เป็นภาพที่นำไปสร้างสรรค์จริง).....	23
3.2 ภาพแบบร่างชิ้นที่ 2 .....	23
3.3 ภาพเก็บข้อมูลภาคสนาม สถานที่ : ห้างสรรพสินค้าเมกาบางนา กรุงเทพมหานคร.....	24
3.4 ภาพเก็บข้อมูลภาคสนาม สถานที่ : ห้างสรรพสินค้าเมกาบางนา กรุงเทพมหานคร.....	24
3.5 ภาพแบบร่างชิ้นที่ 1 .....	25
3.6 ภาพแบบร่างชิ้นที่ 2 (เป็นภาพที่นำไปสร้างสรรค์จริง) .....	26
3.7 ภาพเก็บข้อมูลภาคสนาม สถานที่ : ห้างสรรพสินค้าเมกาบางนา กรุงเทพมหานคร.....	26
3.8 ภาพเก็บข้อมูลภาคสนาม สถานที่ : ห้างสรรพสินค้าเมกาบางนา กรุงเทพมหานคร.....	26
3.9 ภาพแบบร่างชิ้นที่ 1 .....	27
3.10 ภาพแบบร่างชิ้นที่ 2.....	28
3.11 ภาพแบบร่างชิ้นที่ 3.....	28
3.12 ภาพแบบร่างชิ้นที่ 4.....	28
3.13 ภาพแบบร่างชิ้นที่ 5.....	29
3.14 ภาพแบบร่างชิ้นที่ 6.....	29
3.15 ภาพแบบร่างชิ้นที่ 7.....	29
3.16 ภาพเก็บข้อมูลภาคสนาม สถานที่ : ห้างสรรพสินค้าเมกาบางนา กรุงเทพมหานคร .....	31
3.17 ภาพเก็บข้อมูลภาคสนาม สถานที่ : ห้างสรรพสินค้าเมกาบางนา กรุงเทพมหานคร .....	31
3.18 ภาพแบบร่างชิ้นที่ 1.....	32

## สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.19	ภาพแบบร่างชิ้นที่ 2 ..... 33
3.20	ภาพแบบร่างชิ้นที่ 3 (เป็นภาพที่นำไปสร้างสรรค์จริง) ..... 33
3.21	ภาพกระบวนการทำงาน ..... 34
3.22	ภาพกระบวนการทำงาน ..... 35
3.23	ภาพกระบวนการทำงาน ..... 35
3.24	ภาพกระบวนการทำงาน ..... 36
3.25	ภาพกระบวนการทำงาน ..... 36
3.26	ภาพกระบวนการทำงาน ..... 37
3.27	ภาพกระบวนการทำงาน ..... 37
3.28	ภาพกระบวนการทำงาน ..... 38
3.29	ภาพกระบวนการทำงาน ..... 38
3.30	ภาพกระบวนการทำงาน ..... 39
3.31	ภาพกระบวนการทำงาน ..... 39
3.32	ภาพกระบวนการทำงาน ..... 40
3.33	ภาพกระบวนการทำงาน ..... 40
3.34	ภาพกระบวนการทำงาน ..... 41
3.35	ภาพกระบวนการทำงาน ..... 41
3.36	ภาพกระบวนการทำงาน ..... 42
4.1	ภาพการวิเคราะห์เอกภาพที่เชื่อมต่อกัน ..... 45
4.2	ภาพการวิเคราะห์การกลมกลืนจากรูปทรงวัตถุที่นำมาสร้างเป็นผลงาน ..... 46
4.3	ภาพการวิเคราะห์ความสมดุลโดยการแบ่งเป็นช่องตาราง ..... 47
4.4	ภาพการวิเคราะห์การเน้น ..... 49
4.5	ภาพการวิเคราะห์การเคลื่อนไหว ..... 50
4.6	ภาพการวิเคราะห์จังหวะและทิศทาง ..... 51
4.7	ภาพการวิเคราะห์พื้นที่ว่าง ..... 52
4.8	ภาพการวิเคราะห์เส้น ..... 53
4.9	ภาพการวิเคราะห์รูปทรง ..... 54
4.10	ภาพการวิเคราะห์สี ..... 55
4.11	ภาพการวิเคราะห์พื้นผิวของวัสดุ ..... 56
	ภาพผลงานชุดที่ 1 ..... 60

## สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพผลงานชุดที่ 2.....	61
ภาพผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 1 .....	62
ภาพผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 2 .....	63
ภาพผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 3 .....	64
ภาพผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 4 .....	65
ภาพผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 5 .....	66
ภาพผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 6 .....	67
ภาพรวมผลงานชุดที่ 3 .....	68

# บทที่ 1

## บทนำ

ข้าพเจ้าเข้ามาอาศัยในกรุงเทพมหานคร ได้มีประสบการณ์ตรงต่อความเจริญก้าวหน้าในสังคมที่แตกต่างจากต่างจังหวัดในหลายด้าน เช่น ศูนย์การค้าที่หนาแน่น การท่องเที่ยว แหล่งวัฒนธรรมและโบราณสถานที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาที่สำคัญของไทย การขนส่งโลจิสติกส์ การคมนาคมที่หลากหลาย เช่น ทางด่วน รถไฟฟ้า รถไฟใต้ดิน มีศูนย์กลางบริการด้านบันเทิง สุขภาพ และการศึกษา ซึ่งเป็นจุดเด่นการเป็นเมืองธุรกิจที่ยังคงมีความหรูหรา ทันสมัย ผสมผสานกับศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และสถานที่ท่องเที่ยวได้อย่างลงตัว

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

ปัจจุบันสังคมเมืองมีจำนวนประชากรที่เพิ่มขึ้น มีผลทำให้เกิดการขยายตัวของเมืองอย่างรวดเร็ว ความต้องการก็เพิ่มมากขึ้นในด้านสินค้า เครื่องอุปโภคบริโภคและบริการต่าง ๆ การพัฒนาอุตสาหกรรมก็ย่อมตามมา เช่น การสร้างถนน สะพาน โรงงาน เครื่องจักร สนามบิน ท่าเรือ รถไฟฟ้า รถไฟใต้ดิน เป็นต้น จึงนำไปสู่ความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ รวมทั้งสนองความต้องการของมนุษย์ที่เพิ่มขึ้นไม่มีวันสิ้นสุด การพัฒนาและการเจริญเติบโตของเมือง ที่เกิดจากการเพิ่มของจำนวนประชากรอย่างรวดเร็วนั้น ทำให้มีความต้องการพัฒนาอุตสาหกรรมเพื่อยกระดับความเป็นอยู่ของคนมากขึ้น แต่การพัฒนาอุตสาหกรรมย่อมตามมาด้วยการทำลายสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ เกิดสิ่งแวดล้อมเป็นพิษ มลทางน้ำ ทางอากาศ ปัญหาน้ำท่วมหนักที่ฝนตกหนัก ส่งผลให้การจราจรติดขัดอย่างมาก เนื่องจากใต้พื้นดินของกรุงเทพมหานครเต็มไปด้วยพื้นที่ใช้สอยของห้างร้านอาทิสายไฟฟ้าและขยะจำนวนมาก ปัญหาการจราจรติดขัดจากจำนวนรถยนต์ที่เพิ่มขึ้นทุกปี ปัญหาด้านสุขภาพเป็นปัญหาหนึ่งในกรุงเทพมหานครที่แตกต่างจากเมืองอื่น เนื่องจากในกรุงเทพมหานครมีป้ายโฆษณามากมาย ทำให้บดบังความงามทางทัศนียภาพ ซึ่งกรุงเทพมหานคร เป็นเมืองหลวงที่มีประชากรมากที่สุดของประเทศไทย เป็นศูนย์กลางการปกครอง การศึกษา การคมนาคมขนส่ง การเงินการธนาคาร การพาณิชย์ การสื่อสาร และบ่งบอกความเจริญของประเทศ แต่ปัญหาที่เกิดจากการนำเอาอุตสาหกรรมเข้ามาช่วยในการพัฒนาและตอบสนองความต้องการของคนจำนวนมากที่อาศัยอยู่ในเมืองนั้น ก็มีผลกระทบทางด้านสภาพแวดล้อมและการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเมืองในปัจจุบัน

สิ่งที่สนใจในสังคมคือวัตถุที่ทำจากกระจก อะคริลิก และสแตนเลสมาประกอบเป็น โครงสร้างสถาปัตยกรรมของตึก อาคาร คอนโดมิเนียม ป้ายโฆษณา และประติมากรรมที่ตั้งอยู่ หน้าห้างสรรพสินค้า โดยใช้วัสดุที่มีความคงทน แข็งแรงและดูทันสมัยบ่งบอกถึงความเป็นสังคมเมือง ซึ่งมีความพิเศษตรงพื้นผิวมันวาวเกิดภาพสะท้อนกลับในตัววัตถุ เกิดมิติมุมมองและองค์ประกอบที่ แตกต่างจากความเป็นจริง เช่น บิดเบือน ยืดหด ลดทอน ทับซ้อน ขัดแย้ง เป็นต้น ทำให้เกิด ความรู้สึกลึกลับและสามารถบ่งบอกได้ถึงความเคลื่อนไหวที่ไม่หยุดนิ่งของสังคม

## 1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 ต้องการตั้งคำถามและศึกษาหาความหมายกับวัตถุที่อยู่ในโครงของความเป็น สังคมเมือง

1.2.2 ต้องการเก็บข้อมูลที่เป็นเรื่องราวจากวัตถุที่สะท้อนเนื้อหาเกี่ยวกับพื้นที่นั้น ๆ ในเมือง

1.2.3 ต้องการตั้งคำถามกับภาพในลักษณะที่มองเห็นจริงกับภาพที่ถูกสะท้อนเข้าไปในวัตถุที่ มีลักษณะบิดเบือนจากความเป็นจริง

1.3.4 ต้องการศึกษาเกี่ยวกับช่วงเวลาและความเคลื่อนไหวที่เกิดจากการสะท้อนภาพลงบน วัตถุในพื้นที่ต่าง ๆ

## 1.3 สมมุติฐานของการศึกษา

การสร้างสรรคผลงานได้นำเสนอภาพสะท้อนที่เกิดจากการสนใจวัตถุที่มีพื้นผิวมันวาว มาถ่ายทอดเป็นผลงานเพื่อทำให้เกิดการตั้งคำถามในตัวภาพและวัตถุผ่านเทคนิควิดีโออาร์ต (Video Art)

## 1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 ศึกษาและบันทึกภาพเคลื่อนไหวที่สะท้อนเข้าไปในวัตถุสิ่งเคลื่อนไหวในเมือง

1.4.2 ถ่ายภาพวิดีโอจากวัตถุในพื้นที่ที่มีความเจริญในกรุงเทพ

1.4.3 สุนทรียะจากการมองที่เกิดจากการสะท้อนของภาพลงในวัตถุ ทำให้ภาพเกิดความ บิดเบือน

1.4.4 โดยนำเสนอผลงานจำนวน 2-3 ชุด ด้วยเทคนิค วิดีโอ การจัดวางแปรผันตามพื้นที่

## 1.5 ขั้นตอนของการศึกษา

1.5.1 การศึกษาหาข้อมูลที่มีความเจริญในกรุงเทพมหานคร

1.5.2 เก็บข้อมูลโดยการถ่ายภาพวิดีโอ

1.5.3 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความเจริญผลกระทบต่อพื้นที่ที่ทำให้เมืองเติบโตอย่างรวดเร็ว

1.5.4 ศึกษาหาความหมายของวัตถุที่ใช้ในการก่อสร้างที่ทำให้เมืองเกิดความหรูหราและทันสมัย

## 1.6 ขอบเขตในการสร้างสรรค์

เทคนิค : วิดีโออาร์ต (Video Art) จำนวน 3 ชุด

## 1.7 แหล่งข้อมูล

พื้นที่ที่มีความเจริญในกรุงเทพมหานคร โดยยึดจากห้างสรรพสินค้าเป็นหลัก

โครงสร้างสถาปัตยกรรม วัตถุในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

หนังสือ วารสาร บทความเกี่ยวกับการเจริญเติบโตของเมือง

อินเทอร์เน็ต

## บทที่ 2

# ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้มีเนื้อหาแสดงถึงการเจริญเติบโตทางด้านวัตถุและสภาพแวดล้อมในกรุงเทพมหานคร ซึ่งบ่งบอกถึงความเจริญที่ไม่สิ้นสุดได้รับอิทธิพลมาจากตะวันตกในด้านเทคโนโลยีเพื่อให้ความทันสมัยและด้านอุตสาหกรรมเพื่อมารองรับจำนวนประชากรที่เข้ามาอาศัยในสังคมเมือง

### 2.1 อิทธิพลและแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ตัวเอง

แรงบันดาลใจเกิดจากการเป็นคนช่างสังเกตสิ่งของหรือวัตถุที่คนอื่นมองข้าม จากพื้นที่ต่าง ๆ ในสังคมเมือง ซึ่งการมองสิ่งของเหล่านั้นทำให้ข้าพเจ้าเกิดความรู้สึกถึงการรับรู้ที่แปลกใหม่ โดยสนใจในตัววัตถุที่มีพื้นผิวมันวาวต่าง ๆ เช่น กระจกตามตึก อาคาร คอนโดมิเนียมที่สะท้อนสภาพสภาพแวดล้อมทั้งที่บิดเบือน เกิดภาพที่มีการซ้ำทับซ้อน ทำให้เกิดความรู้สึกเหมือนได้เห็นมิติใหม่ที่ดูล้าไปจากความเป็นจริง วัตถุที่มีรูปทรงหกเหลี่ยมที่ทำจากแผ่นอะคริลิคเป็นสิ่งของตกแต่งในห้างสรรพสินค้าที่สะท้อนภาพสกายวอร์คที่มีคนเดินไปมา รถไฟฟ้าที่กำลังแล่นผ่าน ทำให้ภาพที่ได้มีการบิดเบี้ยว เหมือนภาพที่ดูในหนังไซไฟ การสะท้อนภาพจากวัสดุที่ทำจากสแตนเลส เช่น เสาป้ายรถเมล์ เสาห้างสรรพสินค้า ป้ายอาคารต่าง ๆ ก็สะท้อนให้เห็นแต่แสงไฟจากยานพาหนะ ผู้คน เสาไฟตามริมทาง แสงจากตึกในยามค่ำคืน ทำให้ภาพที่ได้มีการลดทอนจากพื้นผิวสแตนเลสที่มีลักษณะต่างกัน เช่น พื้นผิวที่เป็นกระจกเงาก็จะสะท้อนภาพเสมือนจริง พื้นผิวที่มีการขัดเงาในเทคนิคต่าง ๆ ก็จะได้ภาพ ที่สะท้อนออกมาเป็นภาพเบลอ เป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เป็นคลื่น และเป็นวงกลม

โดยตัวผลงานของข้าพเจ้าเกิดจากการสงสัยและตั้งคำถามในเรื่องภาพที่สะท้อนความเป็นจริงจากตัววัตถุ ซึ่งวัตถุเหล่านั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะแทนความเป็นสังคมเมืองซึ่งเกิดจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและอุตสาหกรรม ส่วนมากที่พบเห็นมีลักษณะคงทน ราคาแพง ทนแดดทนฝน เป็นโลหะมีความมันเงา เช่น สแตนเลส หินอ่อน และกระจก เป็นต้น จึงเกิดการตั้งคำถามและหาความหมายจากตัววัตถุ เช่น เมื่อวัตถุเหล่านั้นสะท้อนภาพออกมาจะสามารถสื่อความหมายอะไรได้บ้าง ให้ความรู้และความรู้สึกอะไร ยังคงมองเป็นวัตถุอยู่หรือไม่ จึงได้มีการบันทึกข้อมูลตั้งแต่วิธีการถ่ายภาพจนมาสิ้นสุดที่การบันทึกภาพเคลื่อนไหวของวัตถุที่สะท้อนบิดเบือน เกิดมิติการรับรู้ที่ต่างออกไปจากความเป็นจริง

## 2.2 อิทธิพลและแรงบันดาลใจจากการแพร่ขยายของวัฒนธรรมและทุนนิยมทางอุตสาหกรรม

ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 จบจนกลางศตวรรษที่ 20 ได้พลิกโฉมกระบวนการของมนุษย์ไปสู่ระบบการคิดและปฏิบัติของจักรกล อีกทั้งยังเชิดชู ‘สุนทรียภาพของจักรกล’ ขึ้นมาแทนคุณค่าของ ‘มนุษย์’ อย่างหมดสิ้น เป็นช่วงขณะหนึ่งที่สถาปัตยกรรมได้ถูกสรรสร้างขึ้นเพื่อทำหน้าที่ตั้งเครื่องจักรกลในการตอบสนองพฤติกรรมและชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ในสังคมภายใต้แก่นความคิดหลักที่ขนานนามกันว่า ‘เหตุผลนิยม (Rationalism)’ มากไปกว่าการมุ่งตอบสนองในเชิงศิลปะหรือศรัทธาทางศาสนาตั้งเช่นอดีต

ต้นกำเนิดของสถาปัตยกรรมโมเดิร์นนั้น อาจเป็นไปตามที่เจอร์เก็น ฮาแบร์มัส (Jurgen Habermas) นักปรัชญาชาวเยอรมันได้กล่าวไว้ว่า เกิดจากผลกระทบของปฏิวัติอุตสาหกรรม และการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองอันทำลายต่อรูปแบบสถาปัตยกรรม ที่เกิดจากความต้องการใหม่เชิงคุณภาพในการออกแบบสถาปัตยกรรม วัสดุใหม่และเทคนิคในการก่อสร้าง และการโอนอ่อนของสถาปัตยกรรมต่อประโยชน์ใช้สอยใหม่ ๆ

ฮาแบร์มัสกล่าวว่า การแพร่ขยายของวัฒนธรรมและทุนนิยมทางอุตสาหกรรมในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 นี้ ได้ทำให้เกิดการก่อสร้างอาคารรูปแบบใหม่จำนวนมาก เช่น ห้องสมุดสาธารณะ โรงอุปรากร โรงภาพยนตร์ แต่สิ่งที่สำคัญเป็นยิ่งยวดคือ การสร้างอาคารและสาธารณูปโภคเพื่อรองรับการเดินทางและการขนส่ง เช่น สถานีรถไฟ สนามบิน ทางด่วน อีกทั้งการผลิต เครื่องอุปโภคบริโภคจำนวนมากด้วยเครื่องจักร ได้ทำให้เกิดรูปแบบอาคารเพื่อการพาณิชย์ใหม่ขึ้นอีกด้วย อาทิเช่น โกดังห้างสรรพสินค้า อาคารจัดแสดงนิทรรศการ เป็นต้น ซึ่งทำให้วิธีการออกแบบสถาปัตยกรรมในรูปแบบเดิมไม่อาจจรัสสร้างงานสถาปัตยกรรมใหม่ ๆ ได้อย่างประสบผลสำเร็จอีกต่อไป

## 2.3 อิทธิพลและแรงบันดาลใจจากแสงและการมองเห็น

### 2.3.1 ลำแสง

แสงเป็นพลังงานรูปหนึ่ง เดินทางในรูปคลื่นด้วยอัตราเร็วสูง 300,000 กิโลเมตรต่อวินาที แหล่งกำเนิดแสงมีทั้งแหล่งกำเนิดที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น แสงดวงอาทิตย์ที่เป็นแหล่งพลังงานของสิ่งมีชีวิต แหล่งกำเนิดแสงที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น แสงสว่างจากหลอดไฟ เป็นต้น

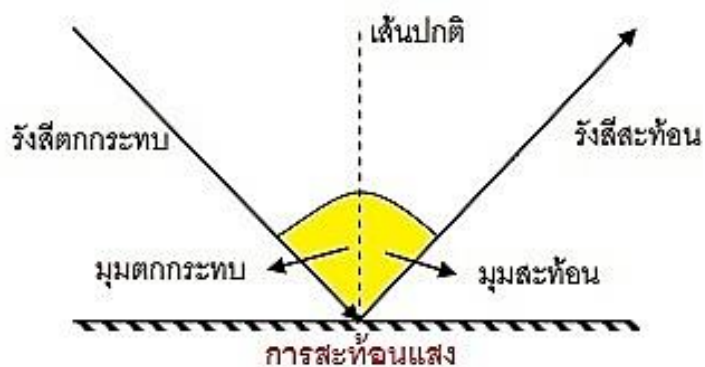
เมื่อแสงเคลื่อนที่ผ่านกลุ่มควันหรือฝุ่นละออง จะเห็นเป็นลำแสงเส้นตรง และสามารถทะลุผ่านวัตถุได้ วัตถุที่ยอมให้แสงเคลื่อนที่ผ่านเป็นเส้นตรงไปได้นั้น เราเรียกวัตถุนั้นว่า วัตถุโปร่งใส เช่น แก้ว อากาศ น้ำ เป็นต้น ถ้าแสงเคลื่อนที่ผ่านวัตถุบางชนิดแล้วเกิดการกระจายของแสงออกไปโดยรอบ ทำให้แสงเคลื่อนที่ไม่เป็นเส้นตรง เราเรียกวัตถุนั้นว่า วัตถุโปร่งแสง เช่น กระจกฝ้า กระจาด

ไซ พลาสติกฝ้า เป็นต้น ส่วนวัตถุที่ไม่ยอมให้แสงเคลื่อนที่ผ่านไปได้ เราเรียกว่า วัตถุทึบแสง เช่น ผนังคอนกรีต กระดาษแข็งหนา ๆ เป็นต้น วัตถุทึบแสงจะสะท้อนแสงบางส่วนและดูดกลืนแสงบางส่วนไว้ ทำให้เกิดเงาขึ้น

### 2.3.2 การสะท้อนของแสง (Reflection)

เป็นปรากฏการณ์ที่แสงเดินทางจากตัวกลางที่มีความหนาแน่นค่าหนึ่งมายังตัวกลางที่มีความหนาแน่นอีกตัวหนึ่ง ทำให้แสงตกกระทบกับตัวกลางใหม่ แล้วสะท้อนกลับสู่ตัวเดิม เช่น การสะท้อนของแสงจากอากาศกับผิวหน้าของกระจกเงาจะเกิดการสะท้อนแสงที่ผิวหน้าของกระจกเงาราบแล้วกลับสู่อากาศดังเดิม เมื่อแสงตกกระทบกับผิวหน้าของตัวกลางใด ๆ ปริมาณและทิศทางของการสะท้อนของแสง จะมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของพื้นผิวหน้าของตัวกลางที่ตกกระทบ จากรูป เมื่อลำแสงขนานตกกระทบพื้นผิวหน้าวัตถุที่เรียบ แสงจะสะท้อนเป็นลำแสงขนานเหมือนกับลำแสงที่ตกกระทบ การสะท้อนบนพื้นผิวหน้าเรียบ โดยเรียกว่า การสะท้อนแบบสม่ำเสมอ

การสะท้อนของแสงเมื่อตกกระทบพื้นผิววัตถุที่เรียบเกิดขึ้นเมื่อลำแสงตกกระทบไปยังพื้นกระจกหรือพื้นผิวที่ขรุขระจะส่งผลให้แสงสะท้อนกลับไปคนละทิศละทาง



ภาพที่ 2.1 การสะท้อนของแสงเมื่อตกกระทบพื้นผิววัตถุที่เรียบ

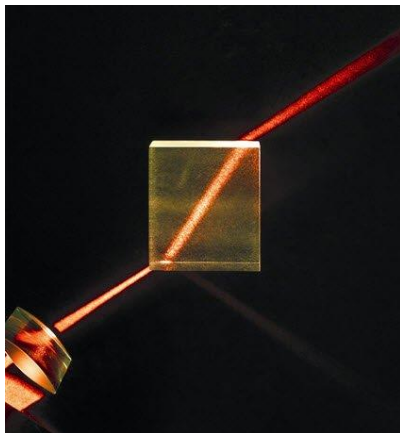
(ที่มา : [http://119.46.166.126/self\\_all/selfaccess8/m2/559/lesson3/](http://119.46.166.126/self_all/selfaccess8/m2/559/lesson3/))

### 2.3.3 การหักเหของแสง (Refraction of Light)

เมื่อแสงเดินทางผ่านวัตถุหรือตัวกลางโปร่งใส เช่น อากาศ แก้ว น้ำ พลาสติกใส แสงจะสามารถเดินทางผ่านได้เกือบหมด เมื่อแสงเดินทางผ่านตัวกลางชนิดเดียวกัน แสงจะเดินทางเป็นเส้นตรงเสมอ แต่ถ้าแสงเดินทางผ่านตัวกลางหลายตัวกลาง แสงจะหักเหสาเหตุที่ทำให้แสงเกิดการหักเห

เกิดจากการเดินทางของแสงจากตัวกลางหนึ่งไปยังอีกตัวกลางหนึ่งซึ่งมีความหนาแน่นแตกต่างกัน จะมีความเร็วไม่เท่ากันด้วย โดยแสงจะเคลื่อนที่ในตัวกลางโปร่งกว่าได้เร็วกว่าตัวกลางที่ทึบกว่า เช่น ความเร็วของแสงในอากาศมากกว่าความเร็วของแสงในน้ำ และความเร็วของแสงในน้ำมากกว่าความเร็วของแสงในแก้วหรือพลาสติก

การที่แสงเคลื่อนที่ผ่านอากาศและแก้วไม่เป็นแนวเส้นตรงเดียวกันเพราะเกิดการหักเหของแสง โดยแสงจะเดินทางจากตัวกลางที่มีความหนาแน่นน้อยกว่า (โปร่งกว่า) ไปยังตัวกลางที่มีความหนาแน่นมากกว่า (ทึบกว่า) แสงจะหักเหเข้าหาเส้นปกติ ในทางตรงข้าม ถ้าแสงเดินทางจากยังตัวกลางที่มีความหนาแน่นมากกว่า ไปยังตัวกลางที่มีความหนาแน่นน้อยกว่า แสงจะหักเหออกจากเส้นปกติ



ภาพที่ 2.2 การหักเหของแสง

(ที่มา : <http://www.scimath.org/lesson-physics/item/7282-2017-06-14-13-59-29>)

## 2.4 อิทธิพลและความหมายของภาพถ่ายวิดีโอ

วิดีโอ คือ มัลติมีเดียที่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงบรรยายได้ การนำเสนอวิดีโอมีหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอเพื่อ การศึกษา วิดีโอ เพื่อความบันเทิง ประโยชน์ของวิดีโอมีมากมาย นอกจากให้ความรู้ ให้ ความบันเทิง ยังสามารถ สร้างรายได้ให้กับผู้ ใช้งาน เช่น วิดีโอแนะนำเสนอสินค้า ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ การทำงานของวิดีโอมีหลาย ประเภทซึ่งสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมและความต้องการของผู้ใช้งาน เพื่อให้เข้าใจและสามารถเรียนรู้พร้อมกับสร้างวิดีโอได้ด้วยตนเองคุณจึงไม่ควรรอช้า ที่จะทำความรู้จักกับการสร้างวิดีโอด้วยตนเอง การสร้างสรรค์ผลงานของตนเองด้วย วิดีโอสามารถทำได้ง่ายหากทุกคนสามารถ เรียนรู้และเข้าใจการสอนใช้

โปรแกรมการสร้างผลงานในรูปแบบวิดีโอ เช่น วิดีโอสอน การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ วิดีโอการสอนสำหรับครูวิดีโอแนะนำเสนอผลงาน (Presentation) วิดีโอ Wedding วิดีโอหนังสือ ภาพยนตร์ซึ่งโปรแกรมที่สามารถใช้สร้าง วิดีโอในปัจจุบันมีความหลากหลายให้ผู้ใช้งานเลือกใช้ เพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของตนเองการสร้างผลงานด้วยวิดีโอการสร้างวิดีโอด้วยตนเองการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองด้วยวิดีโอสามารถทำได้ง่ายหากทุกคนสามารถเรียนรู้และเข้าใจการสอน ใช้โปรแกรมการสร้างผลงานในรูปแบบวิดีโอ เช่น วิดีโอสอนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ วิดีโอการสอนสำหรับครู วิดีโอแนะนำเสนอผลงาน (Presentation) วิดีโอ Wedding วิดีโอหนังสือ ภาพยนตร์ซึ่งโปรแกรมที่สามารถใช้สร้างวิดีโอในปัจจุบันมีความหลากหลายให้ผู้ใช้งานเลือกใช้เพื่อให้ตรงกับ วัตถุประสงค์ของตนเองซึ่งการสร้างงานด้วยวิดีโอมีหลากหลายประเภทเราสามารถเลือกใช้ได้ตาม ความเหมาะสมและความต้องการที่จะให้ผลงานที่สร้างด้วยวิดีโอออกมาในรูปแบบลักษณะใด

### 2.4.1 การสร้างงานวิดีโอ แบ่งเป็น 2 ประเภท

#### 2.4.1.1 การสร้างงานวิดีโอบันทึกภาพเหตุการณ์ แสง สี เสียง จากสถานที่จริง

ซึ่งอุปกรณ์ที่ใช้ทำการบันทึกวิดีโอประเภทนี้ คือ กล้องวิดีโอ แล้วสามารถนำมาตัดต่อภาพ และเสียง ด้วยโปรแกรมสร้างงานวิดีโอเพื่อให้วิดีโอที่บันทึกมีความสมบูรณ์ ไร้ความผิดพลาดขณะทำการ ถ่ายทำ โปรแกรมที่นิยมใช้สำหรับงานประเภทนี้ได้แก่ โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS โปรแกรม Sony Vegas โปรแกรม Adobe After Effects

#### 2.4.1.2 การสร้างงานวิดีโอจากการบันทึกทางหน้าจอคอมพิวเตอร์

เป็นการสร้างงานวิดีโอประเภทสื่อการสอนมัลติมีเดีย ใช้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หรือ CAI การสร้างงานวิดีโอชนิดนี้จะมีลักษณะการทำงานโดยการบันทึกภาพและเสียงขณะทำการ สอนบรรยายผ่านทางจอภาพคอมพิวเตอร์ เช่นการสอนใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Step by Step การ

สอนโดยนำเสนอทาง Powerpoint โปรแกรมที่นิยมใช้ได้แก่ Hypercam , Camtasia การใช้งานลักษณะนี้เหมาะสำหรับการทำบทเรียน การสอนเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หากเป็นการผลิตวิดีโอสอนใช้งานโปรแกรมใด ๆ ก็สามารถใช้ไมโครโฟน เปิดโปรแกรมจับภาพเป็นวิดีโอ และโปรแกรมที่ต้องการสอนแล้วทำการบันทึกวิดีโอได้ทันที

วิดีโอต่างจากภาพถ่ายตรงที่วิดีโอสามารถแสดงภาพที่เคลื่อนไหวได้ ซึ่งเกิดขึ้นจากการแปลงภาพและเสียงเป็นสัญญาณอนาล็อกและจัดเก็บเป็นข้อมูลในแถบแม่เหล็ก (เทป)ไปพร้อมๆกัน และเราจะสามารถเห็นภาพบันทึกดังกล่าวได้ผ่านเครื่องเล่นที่สามารถแปลงสนามแม่เหล็กในเนื้อเทปให้กลับมาเป็นภาพในรูปของจุดแสงดั้งเดิม ต่างจากระบบการถ่ายภาพยนตร์ที่เป็นการบันทึกภาพลงบนฟิล์มที่มีสัดส่วนความยาว 25 ภาพ ต่อการบันทึกภาพ 1 วินาที อีกทั้งยังต้องอาศัยกระบวนการล้างฟิล์มเหมือนภาพถ่ายและไม่สามารถบันทึกซ้ำได้เหมือนการบันทึกลงเทป ภาพยนตร์อาศัยแสงเพื่อฉายผ่านฟิล์มที่เคลื่อนที่ในความเร็ว 25 ภาพ ต่อภาพที่ปรากฏใน 1 วินาที ลงบนจอฉายหนัง ต่างจากวิดีโอที่อาศัยการแปลงสัญญาณหรือรหัสข้อมูลที่ถูกบันทึกลงในเทป หรือบันทึกไว้เป็นรหัสเลขฐานสองหลักของระบบดิจิทัลในปัจจุบัน ให้เป็นจุดแสงบนจอภาพหรือจอโทรทัศน์ที่ความละเอียด 576 เส้นการถ่ายวิดีโอจึงต่างจากการถ่ายภาพยนตร์ได้ตั้งแต่จุดเริ่มต้นไปจนจบกระบวนการทำงาน ความสะดวกในการลบหรือบันทึกซ้ำของวิดีโอ ตลอดจนความแตกต่างในการนำเสนอและการชม เพราะภาพยนตร์มีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอในโรงภาพยนตร์ หากแต่วิดีโอมีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอที่หลากหลายและแตกต่าง เช่น ดูผ่านจอในกล้อง โทรทัศน์ โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ แตกต่างไปตามจุดมุ่งหมายของการบันทึกและการนำไปใช้ เช่น ภาพเหตุการณ์ประทับใจ หรือจะเป็นภาพส่วนตัว ข้อมูลที่ถูกบันทึกจึงอยู่ในรูปที่ไม่สมบูรณ์และไม่มีความละเอียดเทียบเท่าฟิล์มภาพยนตร์

#### 2.4.2 ศิลปะสื่อใหม่ (New Media Art)

การกล่าวถึงเรื่องสื่อต่างๆที่เกิดขึ้นจากปัจจัยดังกล่าวนี้ มีการสร้างรูปแบบงานขึ้นมาใหม่ ซึ่งสื่อที่ใช้กัน ได้ถูกเรียกในชื่อที่มีความเหมาะสมกับการใช้และวิธีการของรูปแบบนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นศิลปะแบบ Video Art หรือศิลปะแบบ Media Art และอื่น ๆ อีกมากมาย รวมถึงการทำให้คนที่รับชมมีส่วนร่วมกับสื่อที่นำเสนอ Interactive Media สิ่งที่ข้าพเจ้าจะขอยกตัวอย่างในประเด็นนี้ นั่นคือส่วนของการใช้สื่อที่ถูกนำมาพัฒนาจากความเป็นอดีตสู่ความเป็นสมัยใหม่ ศิลปะที่มีความก้าวล้ำในเรื่องของเทคโนโลยี และเรื่องของการสื่อสารมากขึ้น ถูกเรียกว่า ศิลปะสื่อใหม่ New Media Art เกิดขึ้นมาในช่วงต้นศตวรรษที่ 21

จากปรากฏการณ์จากภาพเคลื่อนไหวเริ่มเป็นสิ่งที่คุ้นเคยเป็นที่รู้จักของผู้ชมภาพยนตร์ (Movie) สื่อวิดีโอ (Video) กลายเป็นสิ่งปกติวัฒนธรรมของภาพเคลื่อนไหวแทรกซึมไป ทั่วทุกแห่งจนเข้าสู่วงการศิลปะ โดยเฉพาะวิดีโออาร์ต (Video art) และเทเลวิชั่นอาร์ต (Television Art) ปลายทศวรรษที่ 60 เป็นยุคของการ แพร่กระจายของศิลปะสื่อใหม่ไปสู่ทั่วทุกหนแห่ง ความก้าวหน้าทาง

เทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้เกิดเป็นเวทีศิลปะที่ครอบคลุมทั่วโลก ทำให้ผลงานศิลปะ เป็นตัวนำพา วัฒนธรรมของศิลปิน ให้เกิดการเผยแพร่ได้ง่าย ด้วยปัจจัยของความเจริญ ซึ่งเป็นผลพวงมาจาก วิทยาการต่างๆของมนุษย์สื่อใหม่ (Media) เกิดจากการรวมตัวของสื่อมวลชนแบบเดิมอันได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุโทรทัศน์ภาพยนตร์คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต สิ่งเหล่านี้

เป็นสื่อกลางสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงในการทำงาน สื่อใหม่ซึ่งยังต้องอาศัยการใช้เทคโนโลยี ทางคอมพิวเตอร์เป็นตัวช่วย เช่นการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการผลิต ตัดต่อ การแสดง นำเสนอ ในรูปแบบและช่องทางที่หลากหลาย “สื่อใหม่” ยังรวมถึง การนำเสนองานในระบบเชิงโต้ตอบ (Interactive media) โดยส่วนมากสื่อใหม่จะผ่านช่องทางการนำเสนองานโดยมีระบบอินเทอร์เน็ต (Internet system) เป็นสื่อกลางแล้วเสนอผ่านจอภาพทีวีแบบโต้ตอบเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Television) เครือข่ายของสื่อขนาดใหญ่ (Broadband) จากการผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์จัดเก็บ และสื่อสารเผยแพร่ข้อมูลเช่น โทรศัพท์มือถือ (Mobile phone) ตลอดจนการนำเสนอผ่านการจัด แสดงสื่อ ภาพยนตร์การแสดงดนตรีการแสดงละคร การแสดงงานใน

ศิลปะสื่อใหม่ มักจะเกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและผู้สังเกตการณ์ศิลปะที่ เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติตั้งแต่ประสิทธิภาพแนวคิดเพื่อให้เสมือนแนวทางเป็นศิลปะการติดตั้ง (Installation)

#### 2.4.3 ศิลปะวีดิทัศน์ (Video Art)

โลกาภิวัตน์ (Globalization) นี้ได้บอกถึงความแพร่หลายของเทคโนโลยี ทั้งการรวมตัวของ วัฒนธรรม ต่างๆเข้าด้วยกัน สื่อในการแสดงถึงสิ่งเหล่านั้น ย่อมมีความสำคัญเป็นอย่างมากตอปัจจุบัน วิดีโอ อาร์ต (Video Art) ต้องอย่านำไปสับสนกับภาพยนตร์ที่อยู่ในรูปของวิดีโอหรือละครโทรทัศน์ วิดีโอ อาร์ต คือวิดีโอที่สร้างขึ้นโดยศิลปินสายทัศนศิลป์ วิดีโอ อาร์ต เป็นเครื่องมือไม่ใช่รูปแบบ ศิลปิน ใช้วิดีโอในหลายแนวทาง แม้ว่าจะงานวิดีโอโดยมากจะต้องอาศัยโทรทัศน์เป็นเครื่องฉายภาพ แต่ใน วงการก็จะเรียกศิลปะแบบนี้ว่า วิดีโอ อาร์ต มากกว่าจะไป เรียกว่า “เทเลวิชั่น อาร์ต” หรือ “โทรทัศน์ศิลป์” ศิลปินคนแรกในประวัติศาสตร์ที่ริเริ่มทำศิลปะด้วยวิดีโอคือคนเกาหลีนามว่า

นาม จุง ไพค์ (Nam June Paik) ศิลปินเป็นสมาชิกสำคัญในกลุ่ม ฟลักซุส (Fluxus) เหล่า ศิลปินวิญญานขบถที่ชอบทำกิจกรรมทำทนายจารีตของศิลปะ จุดกำเนิดของ วิดีโอ อาร์ต คือ ในปี 1965 นาม จุง ไพค์ สร้างงานโดยการบันทึกเทปวิดีโอด้วยกล้องโซนี่แบบหิ้วพกพาได้ ไพค์ ชื้ออุปกรณ์ ทันสมัยเหล่านั้นทันทีที่มันวางตลาด เขาจัดทำวิดีโอในวันนั้น แล้วหอบหิ้วไปฉายโชว์ 2-3 ชั่วโมง ใน ค่ำวันนั้นที่คลับของศิลปิน คาเฟ่ อะโกโก้ ในกรีนวิช วิลเลจ (Greenwich Village) ย่านศิลปะศิลปิน แห่งนครนิวยอร์กนาม จุง ไพค์ เคยกล่าวถ้อยแถลงอันมีชื่อเสียงว่า “ทีวีได้จับใจพวกเรากันไปทั้งหมด ตอนนี้อย่า เรากำลังอดมันกลับบ้าง” วิดีโอ อาร์ต มักจะต้องเกี่ยวข้องกับการแสดงอยู่ด้วยเสมอ

โดยเฉพาะการแสดงแบบ ศิลปะแสดงสด หรือ เพอร์ฟอร์แมนซ์ มีทั้งการแสดงสด ๆ ตอบโต้ ไปกับการฉายวิดีโอ เช่น ผลงานชื่อดัง ทีวี บรา ฟอร์ ลีฟวิง สคัลป์เจอร์ (TV Bra for Living Sculpture) ที่ ไค้ ทำร่วมกับ ชาร์ลอตต์ มัวร์แมน (Charlotte Moorman) ในผลงานชิ้นนี้ มัวร์แมน เปลือยกายสีเซลโล มีเพียงแค่อุปกรณ์เล็กๆ สองเครื่องปิดหน้าอกข้างละเครื่องเท่านั้น ในอีกแบบเป็นการถ่ายวิดีโอการแสดง แล้วนำไปฉายในจอโทรทัศน์ (หรือมอร์นิเตอร์) หรือฉายด้วยเครื่องฉายแบบวิดีโอโปรเจคเตอร์ ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ที่จัด แสดงงานบ้างก็ทำวิดีโออีกอย่างจริงจัง แล้วนำไปแพร่ภาพทั้งทางอากาศและเคเบิลทางทีวี ซึ่งมักจะเป็นแบบคุณภาพมาตรฐานดี ๆ มีค่าใช้จ่ายสูงจึงต้องทำร่วมกับพวกเครือข่ายโทรทัศน์หรือสถานีโทรทัศน์อิสระ กลุ่มศิลปินที่ชอบทำในแนวนี้คือ สคิป สวีเนีย (Skip Sweeney) โจแอน เคลลี (Joanne Kelly) อีดิน เวเลซ (Edin Velez) และ เดอะ โยเนะโมโตะส์ (The Yonemotos) หรือในผลงานของศิลปินบางคนจะใช้ภาพจากกล้องโทรทัศน์วงจรปิดแบบที่ใช้รักษาความปลอดภัย นำมาตัดต่อแล้วสร้างผลงานของตัวเองขึ้น หรือในผลงาน Nantes Triptych ค.ศ. 1992 ของ บิลล์ วิโอลา (Bill Viola) ศิลปินวิดีโอชื่อดังคนหนึ่งของโลก เขาจัดฉายวิดีโอบนจอยักษ์ 3 จอในห้องมืด จอแรกทางซ้ายฉายภาพผู้หญิงกำลังคลอเคลีย จอทางขวาเป็นภาพผู้หญิงชราที่กำลังสิ้นลม จอกลางเป็นภาพคนจมน้ำอยู่ใต้น้ำ ดูแว้งกว้างไร้

ทิศทางแต่บางทีก็ตื่นตระหนกแล้วก็นิ่งไปอีก ภาพกำเนิดทารกกับคนใกล้ตายเป็นภาพจากเหตุการณ์จริง และด้วยการจัดฉายจากอุปกรณ์ชั้นยอด ติดตั้งในบรรยากาศที่ขึงขัง ทำให้ผลงานชิ้นนี้ทรงพลังเป็นอย่างยิ่งอย่างไรก็ตาม วิดีโอ อาร์ต ไม่มีขีดจำกัดว่าจะต้องมีการแสดงหรือภาพจากเหตุการณ์จริงเท่านั้น ในหลาย ๆ งาน อาจจะเป็นการฉายภาพกราฟิกที่เป็นนามธรรมมาก ๆ บ้างก็เป็นภาพหุ่นนิ่ง วัตถุสิ่งของต่าง ๆ สุดแล้วแต่ศิลปินจะเกิดความคิดอะไร ตัวอย่างเช่น แฟรงค์ จิลเล็ต (Frank Gillette) ในงานชื่อ อแรนซัส (Aransas) เมื่อปี 1978 เขาใช้เครื่องฉายวิดีโอ 6 ตัวในจัดฉายภาพทิวทัศน์ที่เป็นหนองน้ำของชนบทที่ชื่อ อแรนซัส รอบตัวคนดู ในหลาย ๆ กรณีก็มีการใช้

เทคโนโลยีล่าสุดทางคอมพิวเตอร์มาทำงานที่ได้ผลทางเทคนิคพิเศษที่น่าตื่นตาตื่นใจราวกับภาพยนตร์แฟนตาซี บ้างก็สามารถมีปฏิริยาโต้ตอบกับคนดูได้ การทำ วิดีโอ อาร์ต ในอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ได้รับความนิยมมากคือ การผสมวิดีโอเข้ากับ ศิลปะจัดวางหรือ อินสตอลเลชัน อาร์ต นอกจากวิดีโอจะมีคุณสมบัติเป็น 3 มิติ แบบประติมากรรมแล้ว มันยังขยายขอบเขตตัวเองไปสู่ผลงานที่กินเนื้อที่และสภาพแวดล้อมอย่างมีนัยยะสำคัญ ตัวอย่างผลงานชิ้นเยี่ยมในแนวนี้คือ ผลงานของ แกรี ฮิลล์ (Gary Hill) ดาวเด่นของ วิดีโอ อาร์ต ร่วมสมัย Inasmuch as it is Always

Already Taking Place ค.ศ. 1990 ฮิลล์ ติดตั้งจอโทรทัศน์ (จอแก้ว) แบบเปลือยๆ ไม่มีกล่องโทรทัศน์หุ้ม มีทั้งหลายขนาดมีทั้งเล็กและใหญ่ 16 จอ แต่ละจอฉายภาพส่วนต่าง ๆ ของร่างกายตัวศิลปินเอง ทั้งหมดนี้จัดวางคล้ายกับภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่ง นอกจากภาพที่เป็นชิ้นส่วนกระจัดกระจายดูไม่แจ่มแจ้งว่าเป็นส่วนไหนไปต่อกับส่วนไหนแน่ๆ แล้ว ยังมีเสียงฮัมมิงง่าที่คลุมเครือชวนให้ค้นหาอีกด้วย ในผลงาน วีวเวอร์ (Viewer) ค.ศ. 1996 ฮิลล์ จัดห้องมืดแล้วฉายภาพผู้ชายต่าง

เผ่าพันธุ์ 17 คน ยืนอยู่ในพื้นที่ว่างที่มีสีดำ พวกเขายืนนิ่ง ๆ เงียบ ๆ มีการขยับเคลื่อนตัวเล็กน้อย ภาพที่เห็นจะเหมือนจริงมากราวกับว่าพวกเขามาอยู่ร่วมห้องกับคนดูและพร้อมที่จะเดินเข้ามาหาคนดู

เมื่อไรก็ได้ศิลปินอีกคนในสายงานนี้คือ โทนี อวส์เลอร์ (Tony Oursler) ลักษณะงานที่โดดเด่นเฉพาะตัวของเขาคือ เทคนิคการจัดฉายภาพวิดีโอลงบนวัตถุ 3 มิติ เช่น ลูกกลม ๆ บ้างก็เป็นชิ้นเดี่ยวๆ บ้างก็เป็นกลุ่มจัดวางอยู่ในห้องที่ตกแต่งด้วยข้าวของเครื่องใช้ ภาพที่ฉายลงบนวัตถุเหล่านั้นมีทั้งใบหน้าคนที่กำลังแสดงความรู้สึกหรือเฉพาะภาพดวงตาคนที่กำลังกรอกสิ่งหรือร้องไห้ ประกอบกับเสียงที่คล้ายคนกำลังบ่น บ้างก็เป็นเสียงขอความช่วยเหลือ วัตถุ 3 มิติเหล่านั้นดูราวกับว่ามีชีวิตจริง ให้ความรู้สึกละหลอนและน่าหวาดหวั่นผลงานที่ผสมวิดีโอกับ ศิลปะจัดวาง ที่น่าสนใจอีกชิ้นคือ เฟอร์สท แอนด์ เอิร์ด First and Third ค.ศ. 1987 ศิลปิน จูดีธ แบร์รี ได้รับเชิญไปแสดงงานที่ เดอะวิทเนีย มิวเซียม ออฟ อเมริกัน อาร์ต ในนิวยอร์ก แบร์รี วิพากษ์พิพิธภัณฑสถานนั้นว่าเป็นสถาบันที่ปิดกั้นสำหรับคนเฉพาะกลุ่ม แบร์รี ฉายภาพคนที่ไม่ถูกรวมอยู่ในประวัติศาสตร์อเมริกันฉบับทางการ โดยติดตั้งเครื่องเล่นวิดีโอในบริเวณโถงบันไดในพิพิธภัณฑสถาน ฉายภาพขึ้นบนผนังให้คนที่เดินผ่านไปมาได้หยุดดูและฟัง



ภาพที่ 2.3 ชื่อศิลปิน : Nam June Paik ชื่อผลงาน : TV Buddha ค.ศ.1917  
(ที่มา : <https://switchtalk.wordpress.com/2010/01/01/tv-buddha-1974/>)



ภาพที่ 2.4 ชื่อศิลปิน : Nam June Paik ชื่อผลงาน : Electronic Superhighway ค.ศ. 1995  
(ที่มา : <http://insider.si.edu/2016/07/see-u-s-paiks-electronic-superhighway/>)

## 2.5 อิทธิพลทางความคิดจากศิลปิน

### 2.5.1 ศิลปิน Koki Tanaka



ภาพที่ 2.5 ศิลปิน Koki Tanaka

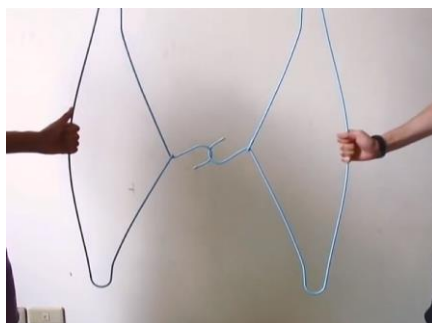
(ที่มา : <https://ocula.com/magazine/conversations/koki-tanaka/>)

Koki Tanaka เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่น เกิดปี 1975 ที่โทชิกิ ประเทศญี่ปุ่น ปัจจุบันอาศัยอยู่ที่ลอสแอนเจลิส ประเทศแคลิฟอร์เนีย นับจากปี 2001 เป็นต้นมา ผลงานของศิลปินมีรูปแบบพื้นฐานเป็นวิดีโอและศิลปะจัดวางที่เป็นการสำรวจถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุต่างๆ และการกระทำ งานวิดีโอของเขาคือการบันทึกทำที่อันเรียบง่ายที่ถูกแสดงออกด้วยการใช้สิ่งของในชีวิตประจำวัน เช่น การใช้มีดหั่นผัก การเทเบียร์ลงในแก้ว การเตะ การโยนสิ่งของ หรือการกางร่ม ฯลฯ ที่ดูเหมือน “ไม่มีอะไรเกิดขึ้น” กระนั้นก็ตาม ผ่านการกระทำซ้ำๆ และการเน้นความสนใจไปที่รายละเอียดของพวกมัน ทำให้เราต้องสังเกตปรากฏการณ์ของการดำรงอยู่ในชีวิตประจำวันอย่างเอาใจใส่มากขึ้นและด้วยสายตาที่แตกต่างออกไป แบบแผนเฉพาะที่แฝงอยู่ระหว่างวัตถุต่างๆ และการกระทำได้ปรากฏขึ้นจากเหตุการณ์ย่อยเหล่านั้น สิ่งของธรรมดาอันคุ้นเคยก็ถูกเปลี่ยนความหมายไป พวกมันสร้างการปรากฏตัวอันพิเศษขึ้นของรูปแบบต่างๆ ที่สัมพันธ์กับช่วงเวลาในชีวิตประจำวัน

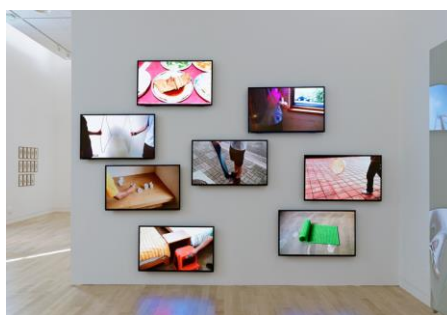


ภาพที่ 2.6 ศิลปิน : Koki Tanaka ผลงาน : ชุด “Everything Is Everything” ค.ศ. : 2006/2007

(ที่มา: <https://lascienegasproject.wordpress.com/2010/11/05/koki-tanaka-oshiro-john-tottenham/> )



ภาพที่ 2.7 ศิลปิน : Koki Tanaka ผลงาน : ชุด “Everything Is Everything” ค.ศ. : 2006/2007  
(ที่มา: <https://lascienegasproject.wordpress.com/2010/11/05/koki-tanaka-oshiro-john-tottenham/>)



ภาพที่ 2.8 ศิลปิน : Koki Tanaka ผลงาน : ชุด “Everything Is Everything” ค.ศ. : 2006/2007  
(ที่มา: <https://lascienegasprojects.wordpress.com/2010/11/05/koki-tanaka-oshiro-john-tottenham/>)

นำเสนอในรูปแบบงานศิลปะจัดวาง-วิดีโอแปดจอในชื่อ “Everything Is Everything” มันถูกนำออกแสดงครั้งแรกในปี 2006 ใน Taipei Biennial งานชุดนี้เกี่ยวข้องกับศิลปินและผู้ช่วยสองคนที่บันทึกการกระทำของพวกเขาเกี่ยวกับสิ่งของต่างๆ ที่มีอยู่ใกล้ตัว เป็นต้นว่า ไม้แขวนเสื้อ ผ้าเช็ดตัว บันไดอลูมิเนียม ฟูกเป่าลม และกระดาษชำระ สิ่งของเหล่านี้สามารถพบได้ทั่วไป ในห้วงเวลาแปดวัน คุณสมบัติทางกายภาพของวัตถุเหล่านี้ถูกทดสอบ เช่น ไม้แขวนเสื้อที่ถูกยืดออกจนถึงจุดที่มันพัง ประโยชน์ใช้สอยของพวกมันถูกยืดขยายออก เช่น เครื่องวัดระดับถูกวางบนโต๊ะสองตัวที่กลายเป็นร้วสำหรับกระโดดข้าม การกระทำเหล่านี้เฉียดใกล้กับความไร้สาระ เช่น ครีมโกนหนวดที่ถูกพ่นลงบนหน้ากากเชื่อมโลหะ ในขณะที่บางครั้งพวกมันกลับแฝงไว้ด้วยความสงบและแสดงถึงสมาธิ เช่น หลอดกลวงที่ถูกแกว่งไปรอบๆ เพื่อทำให้เกิดเสียงคล้ายนกหวีด ศิลปินและผู้ช่วยทดลองกับวัตถุแต่ละอย่างหลายๆ ครั้งทั้งภายในและนอกอาคาร พวกมันทั้งหมดถูกรวมเข้าด้วยกันกลายเป็นวิดีโอแปดจอที่แตกต่างกันซึ่งจะถูกฉายแบบหมุนวนโดยมีความยาวระหว่าง 79 ถึง 110 วินาที ศิลปินตัดกรอบภาพของแต่ละเหตุการณ์ด้วยการให้เรามองเห็นผู้แสดงจากส่วนคอลงไปหรือไม่ให้เห็นเลย ดังนั้นมันจึงบีบความสนใจของผู้ชมให้มีสมาธิอยู่กับสิ่งของและการกระทำอันเรียบง่ายที่ถูกกระทำซ้ำๆ เหล่านั้นในไทเปวิดีโอชุดนี้ถูกแสดงในจอมอนิเตอร์แปดเครื่องที่วางอยู่บนพื้นห้องนิทรรศการร่วมกับสิ่งของในครัวเรือนต่างๆ ที่ถูกใช้ในการแสดงของเขา ทั้งจอมอนิเตอร์และสิ่งของถูกจัดวางกระจายอย่างมีเป้าหมายไปทั่วทั้งห้องแสดงและกลายเป็นศิลปะจัดวางที่แสดงถึงความไร้ระเบียบอย่างมีเจตนา

## 2.5.2 ศิลปิน Erwin Wurm



ภาพที่ 2.9 ศิลปิน : Erwin Wurm

(ที่มา: <https://www.ropac.net/artist/erwin-wurm>)

Erwin Wurm เกิดปี ค.ศ. 1954 ที่เมือง Bruck an der Mur ประเทศออสเตรีย ศิลปินชาวออสเตรีย ใช้ชีวิตและทำงานอยู่ที่เวียนนาและลิมเบิร์ก ประเทศออสเตรีย เข้าศึกษาที่ Academy of Fine Arts ในเวียนนา เขาได้รับอิทธิพลจากแนวความคิด “ประติมากรรมทางสังคม” ของศิลปินเยอรมันอย่าง โจเซฟ บอยส์ และแตกหน่อต่อยอดมาเป็นผลงานอันเลื่องชื่อ ที่เชิญชวนผู้ชมให้เข้ามามีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับงานศิลปะของเขา เขากล่าวถึงแนวคิดในการทำงานของตัวเองว่า “ผมสนใจในชีวิตประจำวันของคน ดังนั้น วัตถุทุกสิ่งอันที่อยู่รอบตัวผมจึงสามารถใช้ประโยชน์ได้ เช่นเดียวกับหัวข้อในการทำงานที่เกี่ยวกับสังคมร่วมสมัย งานศิลปะของผมพูดถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นร่างกาย ความรู้สึกนึกคิด จิตใจ จิตวิญญาณ ไปจนถึงการเมือง”

เออร์วิน วูร์ม เป็นที่รู้จักจากงานศิลปะที่นำเสนอแนวคิดเชิงรูปแบบนิยม (Formalism) ที่มุ่งเน้นในการนำเสนอรูปทรงหรือองค์ประกอบศิลปะมากกว่าเนื้อหาเรื่องราวหรือความสมจริงแบบเดียวกับที่พบเห็นในงานศิลปะนามธรรมแต่สอดใส่ความตลกขบขันและการกระทบกระเทือนเสียดสีเข้าไป เขากล่าวว่า

“สำหรับผม ความขบขันเป็นวิธีการพื้นฐานที่จะเรียกร้องความสนใจจากผู้คน และในท้ายที่สุดมันน่าจะกระตุ้นให้ผู้คนมองสิ่งต่างๆ อย่างรอบคอบขึ้น ถ้าคุณแสดงออกถึงบางสิ่งบางอย่างด้วยอารมณ์ขัน คนที่พบเห็นจะตีความไปในทันทีทันใดว่าคุณไม่ได้พูดเรื่องจริงจัง แต่ผมคิดว่าความเป็นจริงเกี่ยวกับสังคมและการดำรงอยู่ของมนุษย์สามารถแสดงออกได้ในหลายหนทาง คุณไม่จำเป็นต้องซีเรียสจริงจังตลอดเวลาหรอก การเสียดสีและอารมณ์ขันสามารถช่วยให้เรามองเห็นสิ่งต่างๆ ในอีกแง่มุมหนึ่งได้”

และถึงแม้ประติมากรรมของเขาจะดูตลกและน่าขบขัน แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเขาจะพูดแต่เรื่องเหลวไหลไร้สาระหรือโลกสวยไปวันๆ ตรงกันข้าม งานของเขามักแฝงเร้นด้วยประเด็นที่ซีเรียส

จริงจัง และวิพากษ์วิจารณ์สังคมอย่างเจ็บแสบ ด้วยการใช้สิ่งของที่เรพบเห็นได้ทุกๆ ไปอย่าง เสื้อผ้า, เฟอร์นิเจอร์ ไปจนถึง รถ, บ้าน และข้าวของเครื่องใช้รอบตัวที่ไม่เพียงแต่จะนำเสนอความสัมพันธ์ของคนเรากับข้าวของที่เราเห็นจนจำเจเหล่านั้น หากแต่ยังเชื่อมโยงกับแนวคิดเชิงปรัชญา ไม่ว่าจะเป็นทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ หรือทฤษฎีการเล่นกับความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับข้อเท็จจริงในโลกของ ลูตวิก วิตเคนสไตน์

ซึ่งเนื้อแท้ของมันอาจจะแสดงออกถึงความเป็นจริงที่อาจจะรบกวนจิตใจคนดูอย่างเราไม่มากนักน้อย โดยเขามักแสดงออกถึงภาพและสิ่งที่เราพบเห็นจนชินตาในชีวิตประจำวันออกมาในรูปแบบที่ผิดเพี้ยนและลึกลับจนน่าขบขันแต่ก็แฝงเอาไว้ด้วยข้อเท็จจริงที่น่าขบถุก

“ผมมักจะใช้ความตลกขบขันในการยั่วเย้าผู้คนให้เข้ามาดูความเป็นจริงของผมใกล้ๆ แต่พอยิ่งใกล้เท่าไร สิ่งที่พวกเขาเห็นมันก็จะไม่น่าพิศมัยเท่าที่นั่นนั่นแหละนะ”



ภาพที่ 2.10 ชื่อศิลปิน : Erwin Wurm ชื่อผลงาน : ชุด “One Minute Sculpture” THE IDIOT II ค.ศ. : 2003  
(ที่มา: [https://www.matichonweekly.com/column/article\\_18736](https://www.matichonweekly.com/column/article_18736))



ภาพที่ 2.11 ศิลปิน : Erwin Wurm ผลงาน : ชุด “One Minute Sculpture” UNTITLED ค.ศ. : 2002  
(ที่มา: [https://www.matichonweekly.com/column/article\\_18736](https://www.matichonweekly.com/column/article_18736))



ภาพที่ 2.12 ชื่อศิลปิน : Erwin Wurm ชื่อผลงาน : ชุด “One Minute Sculpture” ค.ศ. : 2002  
(ที่มา: [https://www.matichonweekly.com/column/article\\_18736](https://www.matichonweekly.com/column/article_18736))

ตั้งแต่ช่วงปี 1980 วูร์มพัฒนาแนวคิดทางศิลปะของตัวเองที่เรียกว่า “ประติมากรรมหนึ่งนาทีก่อน” (One Minute Sculptures) ขึ้นมา ซึ่งเป็นการที่ตัวเขาเองหรือนายแบบและนางแบบหรือแม้แต่ผู้ชมที่ถูกเชิญชวนให้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมทางศิลปะ ด้วยการที่วูร์มจะเขียนคำสั่งด้วยลายมือหัวดๆ และภาพถ่ายเส้นคล้ายการ์ตูนบนพื้นที่แสดงงาน เพื่อให้ผู้ปฏิบัติการหรือผู้ชมที่เป็นอาสาสมัครทำการกลายร่างเป็นประติมากรรม ด้วยการโพสท่าร่วมกับวัสดุชั่วคราวของเครื่องใช้ใกล้ๆ มือในชีวิตประจำวันที่เขาเลือกมา อาทิ โต๊ะ เก้าอี้ ดินสอ ปากกา สมุด หนังสือ ถังน้ำ ไม้ถูพื้น หรือภาชนะอย่างจานชามรามไห หม้อ ขวด ฯลฯ และคงทำนั้นไว้นานหนึ่งนาทีก่อน (หรือตามแต่เวลาที่ศิลปินเขียนบอกในคำสั่ง) และบันทึกภาพเอาไว้ซึ่งทำทางเหล่านั้นส่วนใหญ่ ก็มักจะเป็นทำทางที่นำชั้นฟิลึกฟิลันและผืนธรรมชาติ จนยากที่จะทำค้างไว้ได้นานๆ ดังนั้น แม้หนึ่งนาทีก่อนจะเป็นเวลาสั้นๆ แต่สำหรับคนที่กำลังวางท่าเป็นประติมากรรมอยู่ มันก็อาจรู้สึกยาวนานราวกับเป็นนิรันดร์ก็เป็นได้

วูร์มเสาะแสวงหาวิธีที่แหวกแนวที่สามารถแสดงความรู้สึกได้อย่างชัดเจน รวดเร็ว และแฝงด้วยอารมณ์ขัน เพื่อดึงดูดความสนใจและกระตุ้นเร้าให้ผู้ชมตั้งคำถามต่อนิยามที่แท้จริงของประติมากรรม (หรือแม้แต่ความเป็นศิลปะ) เขาเสาะหาหนทางที่สั้น รวดเร็ว และง่ายที่สุดในการสร้างงานประติมากรรมขึ้นมา และประติมากรรมนั้นก็จะมีอายุที่สั้นและดำรงอยู่เพียงชั่วขณะหนึ่ง ก่อนที่มันจะสูญสลายหายไป ถูกบันทึกไว้แค่เพียงภาพถ่ายหรือภาพเคลื่อนไหวเท่านั้น ไม่ต่างอะไรกับความเป็นไม่ยั่งยืนคงทนของสรรพสิ่งในโลกนี้

ผลงานของวูร์มถูกรวบรวมไว้กับคอลเล็กชันผลงานอันทรงเกียรติอื่น ๆ ทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็นที่อัลแบร์ทีนา เวียนนา, หอศิลป์แวนคูเวอร์ ประเทศแคนาดา, ศูนย์ปอมเปดู พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่กรุงปารีส, พิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งเมืองบอนน์, พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ โบโลญญา, ศูนย์ศิลปะร่วมสมัยแห่งมาลากา ประเทศสเปน, หอศิลป์ซูริค, พิพิธภัณฑ์โซโลมอน อาร์. กุกเกนไฮม์ นิวยอร์ก, ศูนย์ศิลปะวอลเทอร์ มินนีแอฟริกา และหอศิลป์อัลไพร์ท์ น็อกซ์ นิวยอร์ก

## 2.6 แนวความคิด

ด้วยที่ตัวข้าพเจ้าเดินทางเข้ามาอยู่ในกรุงเทพมหานคร มีความรู้สึกตื่นตาตื่นใจกับสิ่งต่างๆ ทุกสิ่งดูรวดเร็วเต็มไปด้วยพลังทั้งการบริโภคและทุนนิยม สถาปัตยกรรม ห้างสรรพสินค้า ตึกสูงระฟ้า ป้ายโฆษณา การคมนาคมที่ล้ำสมัย จากการสังเกตเนื้อในของโครงสร้างเหล่านั้นประกอบไปด้วยวัสดุจากโลหะ กระจก อะคริลิก พลาสติก สแตนเลสที่มีพื้นผิวที่สามารถสะท้อนสิ่งต่างๆ ได้สิ่งที่ข้าพเจ้าให้ความสนใจมากเป็นพิเศษ ก็คือภาพสะท้อนจากวัตถุมีความเคลื่อนไหวของความเป็นจริงบนวัตถุที่สังเคราะห์ความเป็นจริงอีกที ภาพจะมีลักษณะทับซ้อน บิดเบือน ยืดหดที่เกิดจากวัตถุหรือวัสดุอื่นๆ ภาพที่เกิดขึ้นเหมือนกับเรามองความเป็นเมืองอีกมิติหนึ่ง สิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจอีกอย่างหนึ่งคือ การโฆษณาขนาดใหญ่ตามสถานที่ต่างๆ ซึ่งมีอยู่จำนวนมากได้ทำหน้าที่ส่งสารให้กับผู้คนแต่ในอีกหน้าที่หนึ่งในความเป็นวัตถุคือการสะท้อนภาพของความจริงในพื้นที่บอกได้ถึงสภาพในสังคมปัจจุบันที่เต็มไปด้วยอุดมคติที่หลงใหลในค่านิยม สุนทรียะที่เกิดจากความเคลื่อนไหวบนความหยุดนิ่งของวัตถุ ทำให้เกิดภาพอันน่าประหลาดเป็นเหมือนภาพแทนหลายๆแง่มุมของความเป็นเมืองใหญ่

## บทที่ 3

# การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน

การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าเป็นกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลแนวความคิด และวิธีการเข้าสู่กระบวนการทางทัศนศิลป์เพื่อนำไปต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานขั้นตอนสร้างสรรค์เป็นการทำงานเชิงปฏิบัติในการสร้างความสัมพันธ์ทางด้านความคิด เทคนิควิธีการรวมถึงรูปแบบการนำเสนอสื่อออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งในผลงานชุดนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 โครงการ

### 3.1 การพัฒนาการสร้างสรรค์

#### 3.1.1 การพัฒนาการสร้างสรรค์โครงการที่ 1

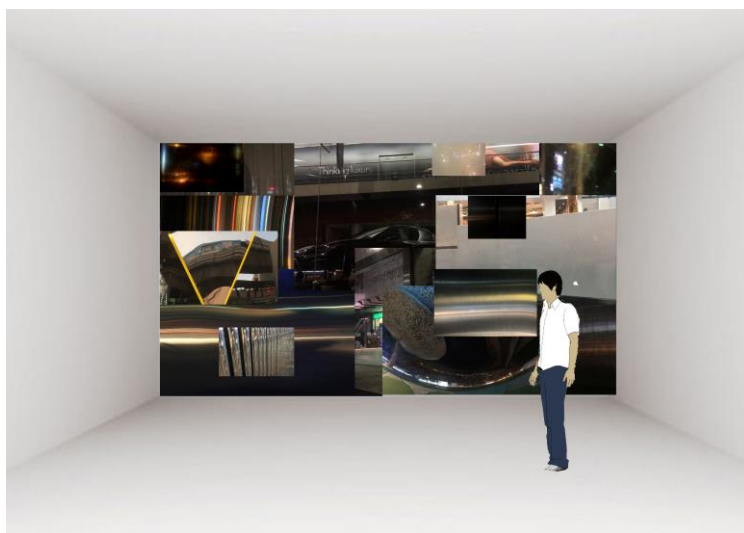
โครงการชุดนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเมืองที่เกิดจากภาพสะท้อนจากโครงสร้าง สถาปัตยกรรมของตึก เช่น กระฉก อะลูมิเนียม ที่บ่งบอกถึงความเจริญของพื้นที่ของกรุงเทพมหานคร โดยสะท้อนภาพของคนไร้บ้าน คนขายของตามริมถนน และสภาพแวดล้อมที่ตรงกันข้ามกับความหรูหรา ทันสมัยของโครงสร้างสถาปัตยกรรมสังคมเมือง โดยใช้เทคนิคบันทึกวิดีโอมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน

รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานนำเสนอแบบร่างขั้นที่ 1 มาปรับปรุงแก้ไขรูปแบบ คือการบันทึกภาพสะท้อนโครงสร้างของสถาปัตยกรรมห้างสรรพสินค้าทั้งหมด 50 เขตในกรุงเทพมหานคร โดยเรียงภาพวิดีโอทั้งหมด 50 คลิป คล้ายกับการเรียงเป็นตารางจากภาพกล้องวงจรปิด โดยการนำเสนอเป็นวิดีโอ 1 นาที โดยการฉายโปรเจคเตอร์บนผนังจะเห็นคลิปวิดีโอเรียงต่อกันเป็นแถว แนวนอนแถวละ 10 คลิป 5 แถว แนวตั้งแถวละ 5 คลิป 10 แถว แต่ละช่องมีความสัมพันธ์กันโดยการเรียงให้สีของภาพไล่จากอ่อนไปเข้มสุดและการเคลื่อนไหวของภาพไปในทิศทางเดียวกันเพื่อทำให้วิดีโอทั้งหมดมองแล้วเกิดเป็นกลุ่มก้อนดูคล้ายกลับฟิสิกเซลของภาพที่แต่ละช่องมีการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการสะท้อนในแต่พื้นที่

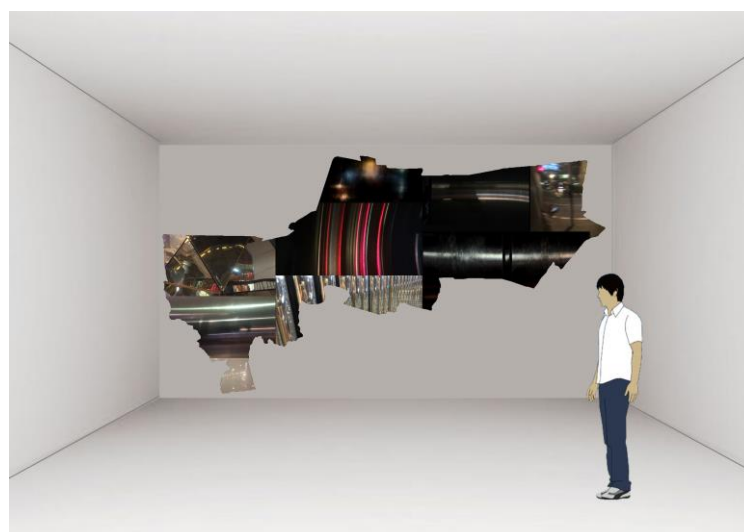
ปัญหาที่เกิดจากการทำงานของโครงการนี้คือ การมองหาวัตถุที่มีพื้นผิวสะท้อนภาพที่ต้องการในแต่ละพื้นที่นั้นยากมากต้องใช้เวลา บางคลิปวิดีโอต้องรอช่วงเวลาที่เหมาะสมเจาะ เช่น การถ่ายภาพคนขอทานก็ต้องรอเวลาช่วงเย็นถึงตอนกลางคืนซึ่งเป็นคนเลิกงาน ผู้คนพลุกพล่านก็จะเป็นช่วงที่มีคนขอทานมานั่งขอทานตามหน้าห้างสรรพสินค้า การถ่ายวิดีโอไม่สามารถใช้ขาตั้งกล้องได้ เพราะเป็นพื้นที่ที่ผู้คนเดินสวนกันไปมา และจะหามุมหรือองค์ประกอบที่ต้องการนั้นยากเพราะพื้นที่

ในการยื่นถ่ายบางที่มีจำกัดอย่างเช่น ริมทางเดินที่มีพื้นที่แคบ ผู้คนแออัด การถ่ายไม่สามารถให้ผู้คนไม่ให้เดินตัดหน้ากล้องได้

การแก้ไขปัญหาคือต้องหาเวลาและช่วงจังหวะการถ่ายวิดีโอตอนช่วงผู้คนเข้าทำงาน ทำให้ไม่มีการเดินสวนกันมากเกินไปตามริมถนน เพื่อให้ภาพวิดีโอที่ออกมาไม่มีคนเดินตัดผ่านกล้องได้ และต้องใช้เงินในการซื้อหรือเช่าอุปกรณ์เสริมเพื่อไม่ให้เกิดการสั่นไหวของวิดีโอที่ถ่ายคือ ไม้กันสั่นกล้อง



ภาพที่ 3.1 แบบร่างขั้นที่ 1 (เป็นภาพที่นำไปสร้างสรรค์จริง)



ภาพที่ 3.2 แบบร่างขั้นที่ 2



ภาพที่ 3.3 เก็บข้อมูลภาคสนาม สถานที่ : ห้างสรรพสินค้าเมกาบางนา กรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 3.4 เก็บข้อมูลภาคสนาม สถานที่ : ห้างสรรพสินค้าเมกาบางนา กรุงเทพมหานคร

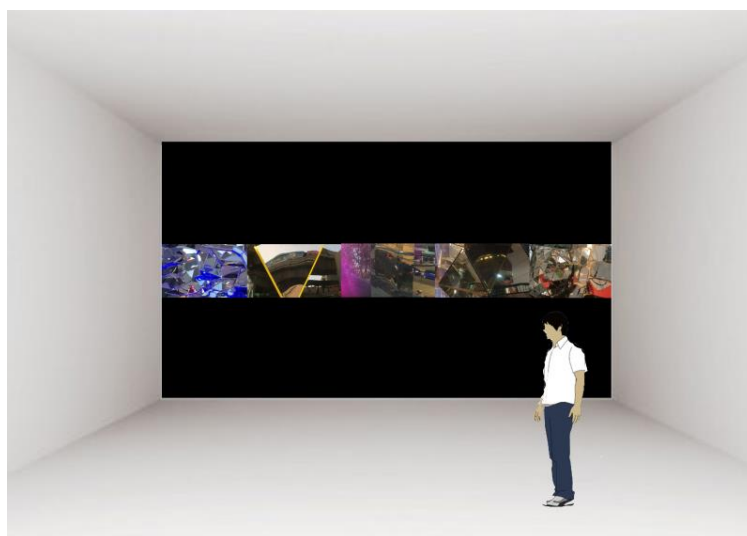
### 3.1.2 การพัฒนาการสร้างสรรค์โครงการที่ 2

โครงการชุดนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับวัตถุที่มีพื้นผิวสะท้อนสิ่งต่างๆ เช่น กระจก อะคริลิก พลาสติก สแตนเลส สะท้อนสภาพแวดล้อมของสังคม ผู้คน สถาปัตยกรรม ตึกอาคาร ทำให้ภาพหักเหเกิดจินตนาการทางด้านสุนทรียะมิติมุมมองที่ดูล้ำสมัยไปจากพื้นที่จริงเกิดเป็นพื้นที่ใหม่โดยใช้เทคนิคบันทึกวิดีโอมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน

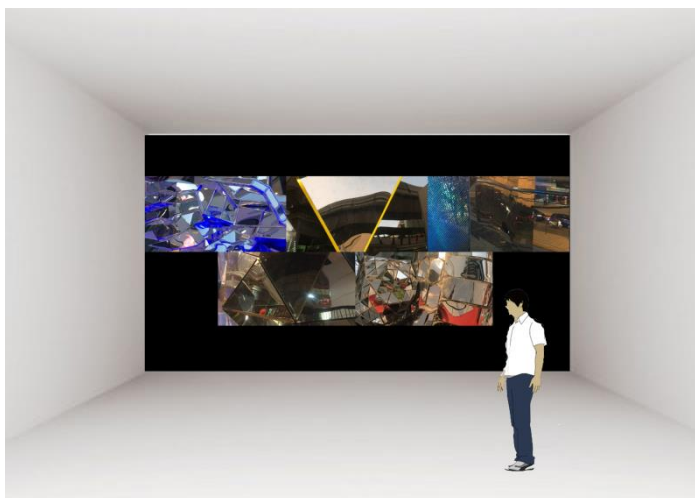
รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนำวิดีโอมาแบบร่างชั้นที่ 3 มาปรับปรุงแก้ไขรูปแบบ คือนำวิดีโอที่ถ่ายมาจัดวางเรียงต่อกันเป็นช่องตารางคล้ายกับภาพวิดีโอของกล้องวงจรปิด นำเสนอโดยวิดีโอ 1 นาที โดยการฉายโปรเจคเตอร์บนผนัง ภาพวิดีโอทั้งหมด 12 คลิป เรียงต่อกันเป็นแนวนอนแถวละ 3 คลิป 4 แถว แนวตั้งเรียงต่อกันแถวละ 4 คลิป 3 แถว ที่มีการเชื่อมต่อกันด้วยการเคลื่อนไหวของภาพ องค์ประกอบภาพสีที่เชื่อมกันของวัตถุที่มีรูปทรงในลักษณะใกล้เคียงกันเรียงต่อทำให้เกิดมุมมอง เส้น และมิติการเคลื่อนไหวที่แปลกไปจากความเป็นจริง

ปัญหาที่เกิดจากโครงการชุดนี้คือ การหาวัตถุที่สะท้อนภาพหักเหและต้องสะท้อนภาพที่มีการเคลื่อนไหวซึ่งใช้เวลาในการสำรวจบันทึกภาพเป็นเวลานาน วัตถุบางชิ้นอยู่ไกลไม่สามารถเข้าไปถ่ายใกล้ได้ต้องใช้กล้องซูมภาพ ภาพที่เกิดขึ้นมีการสั่นไหวและทำให้ภาพไม่ชัด ต้องออกไปเก็บภาพเพิ่มและนำมาเรียบเรียงแก้ไขอยู่หลายครั้ง

การแก้ปัญหาต้องแบ่งเวลาจัดการเป็นลำดับขั้นตอนในการเก็บข้อมูล ใช้คอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับการสร้างวิดีโอและใช้อุปกรณ์เสริมในการกันสั่นในตอนถ่ายวิดีโอ



ภาพที่ 3.5 แบบร่างชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.6 แบบร่างชั้นที่ 2 (เป็นภาพที่นำไปสร้างสรรค์จริง)



ภาพที่ 3.7 เก็บข้อมูลภาคสนาม สถานที่ : ห้างสรรพสินค้าเมกาบางนา กรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 3.8 เก็บข้อมูลภาคสนาม สถานที่ : ห้างสรรพสินค้าเมกาบางนา กรุงเทพมหานคร

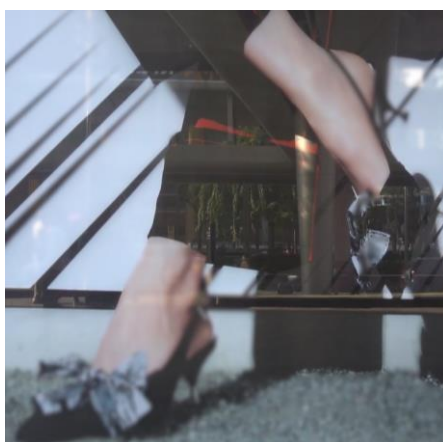
### 3.1.3 การพัฒนาการสร้างสรรค์โครงการที่ 3

โครงการชุดนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับภาพสะท้อนที่เกิดจากป้ายโฆษณาขนาดใหญ่ที่มีผู้นำเสนอสินค้า สะท้อนสภาพแวดล้อมของสังคม ผู้คน สถาปัตยกรรม ตึกอาคาร ทำให้ดูแปลกตา สุนทรีย์และมีมุมมองที่ดูล้ำสมัยจากพื้นที่จริงบ่งบอกได้ถึงความเป็นค่านิยมที่เข้ามาครอบงำผู้คนในสังคม โดยใช้เทคนิคบันทึกวิดีโอมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน

รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานนำวิดีโอ นำแบบร่างตั้งแต่ขั้นที่ 1-6 มานำเสนอในรูปแบบแบบร่างขั้นที่ 7 คือ นำเสนอวิดีโอ 1 นาที โดยการฉายลงบนผนังที่เรียงกัน ทั้งหมด 6 คลิป โดยนำวิดีโอที่ถ่ายจากป้ายโฆษณามาตัดเอาเฉพาะบางจุดที่ต้องการ คำนึงถึงมุมมองและการเคลื่อนไหวที่ดูแปลกตา เช่น ภาพป้ายโฆษณาที่ตัดนำมาเฉพาะส่วนใบหน้าของนางแบบ เกิดการสะท้อนของรถไฟฟ้าจากสถานที่จริงลงไปบนป้ายซึ่งเป็นจังหวะพอดีกับตรงศีรษะของนางแบบโฆษณา ทำให้ภาพดูล้ำและแปลกตาราวกับมีรถไฟกำลังวิ่งออกจากศีรษะของนางแบบ และมีผู้ตนตัวเล็กๆเดินอยู่ริมถนน ทำ

ปัญหาที่เกิดจากโครงการชุดนี้คือ การหาป้ายโฆษณาที่สามารถสะท้อนภาพได้ตามห้างสรรพสินค้าไม่ค่อยมี และการถ่ายวิดีโอต้องรอจังหวะที่พอดีในการเคลื่อนไหวของภาพที่สะท้อนกับป้าย บางพื้นที่อาจจะถ่ายหน้าห้างสรรพสินค้าโดยตรงไม่ได้ ต้องขึ้นไปถ่ายบนสะพานลอยเพื่อให้ได้องค์ประกอบที่ต้องการ ต้องใช้กล้องในการถ่ายภาพป้ายโฆษณาที่มีขนาดใหญ่ทำให้เกิดภาพสั่นไหวขึ้นในวิดีโอ จึงต้องใช้ไม้กันสั่นสำหรับที่มีน้ำหนักมากในการถ่าย บางพื้นที่ก็จำกัดไม่สามารถใช้กล้องถ่ายภาพได้จะมียามของทางห้างสรรพสินค้ามาบอกว่าต้องมีใบอนุญาตในการถ่ายภาพ และพื้นที่ในการถ่ายมีจำกัดจะมีผู้คนเดินสวนไปมาตัดหน้ากล้องทำให้ภาพถูกรบกวนสายตาต้องหาจังหวะในการถ่ายให้พอดี

การแก้ปัญหาเก็บข้อมูล โดยการสำรวจก่อนถ่ายวิดีโอจริงว่ามีที่ไหนบ้าง ช่วงเวลาไหน และต้องหามุมและองค์ประกอบที่ทำให้เกิดภาพสะท้อนป้ายที่เหมาะสมกับการถ่ายวิดีโอเมื่อไปถึงจะได้ไม่ต้องเสียเวลา



ภาพที่ 3.9 แบบร่างขั้นที่ 1



ภาพที่ 3.10 แบบร่างชิ้นที่ 2



ภาพที่ 3.11 แบบร่างชิ้นที่ 3



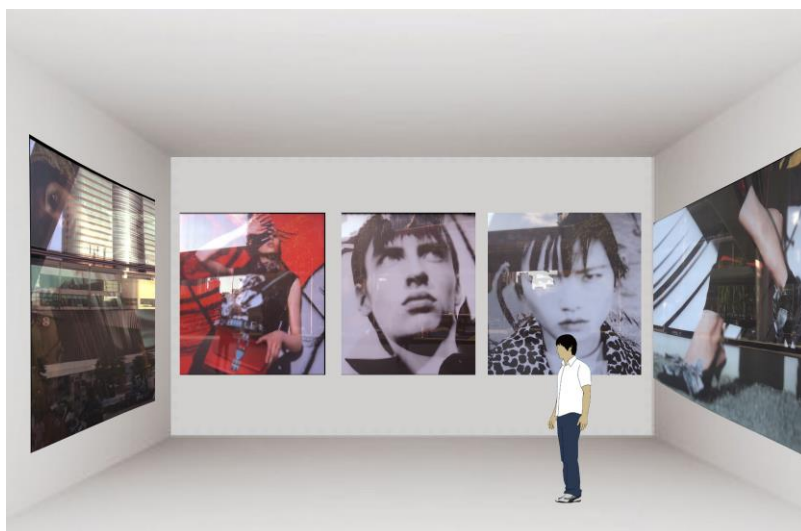
ภาพที่ 3.12 แบบร่างชิ้นที่ 4



ภาพที่ 3.13 แบบร่างชั้นที่ 5



ภาพที่ 3.14 แบบร่างชั้นที่ 6



ภาพที่ 3.15 แบบร่างชั้นที่ 7

## 3.2 กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะได้อธิบายถึงการการทำงานโครงการที่ 2 แบ่งออกเป็น 4 หัวข้อ

- การค้นคว้าข้อมูล
- การเก็บรวบรวมข้อมูล
- การสร้างแบบร่าง
- การสร้างสรรค์ผลงาน

### 3.2.1 การค้นคว้าข้อมูล

โดยปัจจุบันเราสามารถมีวิธีคิดผลงานได้ในหลาย ๆ รูปแบบเรื่องที่เราสนใจอาจเกิดจากสิ่งทีประสบการณ เช่น พื้นที่ วัตถุ โดยจุดเริ่มต้นของข้าพเจ้าเกิดจากการเข้าไปสำรวจพื้นที่ในกรุงเทพมหานครที่มีโครงสร้างตึก อาคาร วัตถุที่มีความหรูหรา ทันสมัย บ่งบอกถึงความเจริญในสังคมเป็นประเด็นหลักในการทำงานเพราะเป็นเรื่องที่ข้าพเจ้านั้นสนใจและมีอารมณ์ร่วมกับผลงานมากที่สุด

### 3.2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การค้นคว้าหาข้อมูลก่อนที่จะปฏิบัติ เช่น การค้นคว้าหาพื้นที่ที่มีความเจริญในแต่ละเขตของกรุงเทพมหานคร เช่น ห้างสรรพสินค้า เป็นต้น การหาวัตถุที่สามารถสะท้อนภาพได้โดยภาพที่สะท้อนออกมาเห็นอะไร ลักษณะแบบไหน ให้ความรู้สึกและความหมายอะไรได้บ้างจากตัววัตถุและภาพสะท้อน การนำความคิดที่ได้จากการพยายามเรียนรู้และทำความเข้าใจถึงสภาวะที่เกิดขึ้นภายในช่วงขณะนั้นเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน ย่อมต้องอาศัยความพยายามที่จะเข้าใจถึงประเด็นของเรื่องหรือประสบการณนั้น ๆ ให้ได้มากที่สุด เพื่อที่จะนำเสนอผลงานของมากให้ได้มากที่สุดและเหมาะสม และ แสดงผลตรงเป้าหมายที่สุด ระยะเวลาปฏิบัติงานคือการหาข้อผิดพลาดของงานและหาวิธีการที่จะแก้ไขผลงานในชนิดต่อ ๆ ไปในระยะปฏิบัติงานสิ่งที่เราประสบอยู่นั้นเป็นการฝึกทักษะของตนเองว่าถ้าเกิดเหตุการณ์ในรูปแบบนี้เราควรที่จะตั้งรับอย่างไร ระยะเวลาแรกของการปฏิบัติงาน เริ่มด้วยการเก็บข้อมูลภาคสนามไม่ว่าจะเป็นการดูสถานที่ที่จะใช้ทำผลงานหรือวิเคราะห์ผลงานของศิลปินที่สนใจ



ภาพที่ 3.16 เก็บข้อมูลภาคสนาม สถานที่ : ห้างสรรพสินค้าเมกาบางนา กรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 3.17 เก็บข้อมูลภาคสนาม สถานที่ : ห้างสรรพสินค้าเมกาบางนา กรุงเทพมหานคร

### 3.2.3 การสร้างแบบร่าง

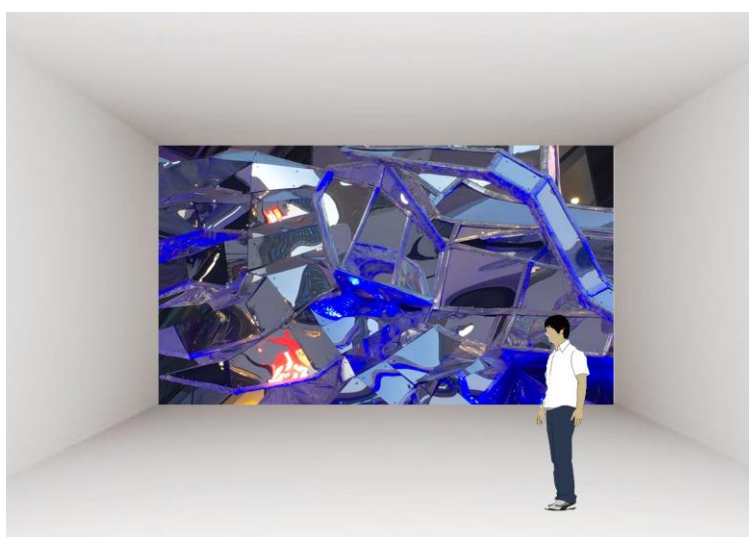
แบบร่างของโครงการชุดนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับภาพสะท้อนของวัตถุพื้นผิวมันเงาที่อยู่ในสังคม เสาคองคิก สิ่งของที่ประดับตกแต่งและประติมากรรมที่ติดตั้งตามห้างสรรพสินค้า ทำให้ภาพเกิดจินตนาการทางด้านสุนทรียะมิติมุมมองที่ดูล้ำสมัยไปจากพื้นที่จริง เกิดเป็นพื้นที่ใหม่จากการสะท้อนของวัตถุสร้างสรรค์เป็นผลงานด้วยการบันทึกวิดีโอ

แบบร่างขั้นที่ 1 นำเสนอด้วยการฉายโปรเจคเตอร์ลงบนกำแพง เทคนิควิดีโอจากภาพสะท้อนวัตถุ ด้วยการแสดงภาพเคลื่อนไหวที่ละอันลงบนกำแพงเพื่อให้เห็นถึงรายละเอียดของภาพ ปัญหาที่เกิดขึ้นจากภาพร่างขั้นนี้คือไม่เห็นถึงความเป็นองค์ประกอบที่ต่อเนื่องกันของวิดีโอทั้งหมด ดูธรรมดาไม่มีความแปลกใหม่

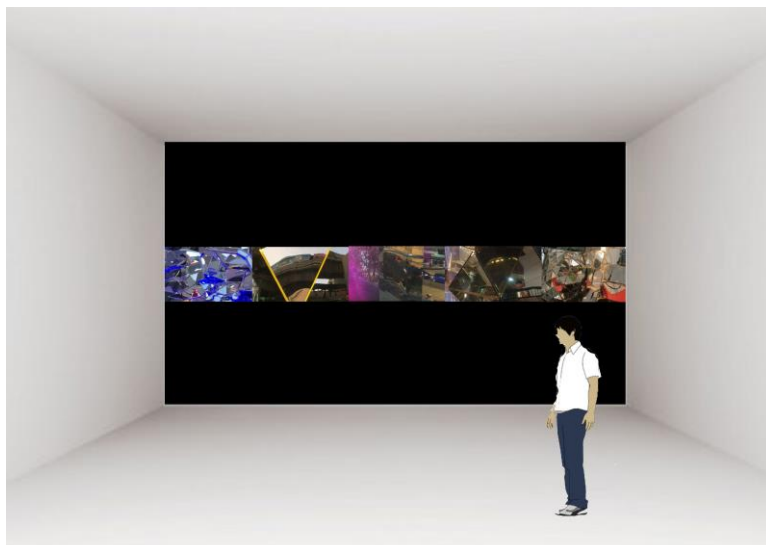
แบบร่างขั้นที่ 2 ต้องการนำเสนอภาพที่เรียงต่อกันเป็นแถวยาวฉายลงบนกำแพง เพื่อให้เห็นความเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกันของวิดีโอ ปัญหาที่เกิดขึ้นจากภาพร่างขั้นนี้คือ ภาพไม่สามารถเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกันได้ทั้งหมด ดูแตกแยกไปคนละทิศทาง

แบบร่างขั้นที่ 3 จัดวางวิดีโอเรียงต่อกันเป็นแถว เพื่อปรับให้ภาพวิดีโอแต่ละอันมีการเชื่อมต่อทั้งทางด้านองค์ประกอบของภาพและการเคลื่อนไหว ปัญหาที่เกิดขึ้นจากภาพร่างขั้นนี้คือ ต้องการถ่ายภาพวัตถุเพิ่ม เพื่อให้ภาพมีการเคลื่อนไหวเชื่อมต่อกันหมด

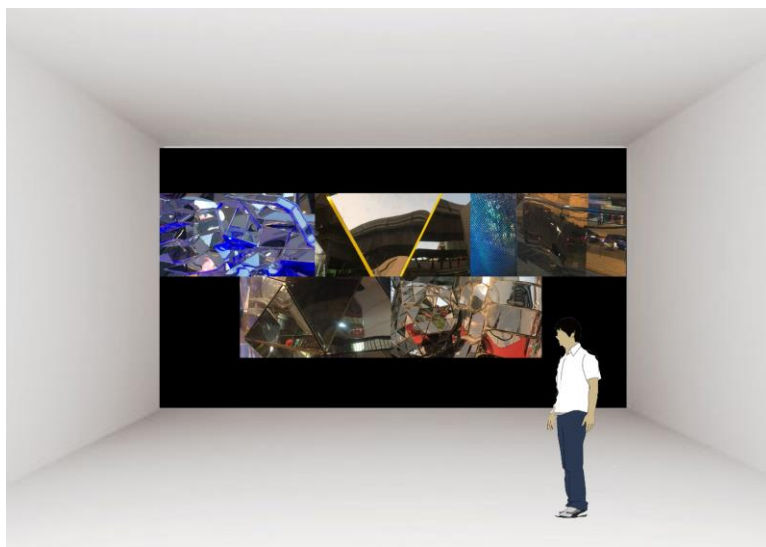
นำแบบร่างขั้นที่ 3 มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน โดยมีการปรับการถ่ายภาพวิดีโอเพิ่มเป็นทั้งหมด 9 วิดีโอ จัดวางภาพวิดีโอนำมาเรียงกันเป็นตาราง 3 แถว ทำให้วิดีโอมีการเคลื่อนไหวและเกิดสุนทรียะด้านองค์ประกอบที่เชื่อมต่อกัน



ภาพที่ 3.18 แบบร่างขั้นที่ 1



ภาพที่ 3.19 แบบร่างขั้นที่ 2



ภาพที่ 3.20 แบบร่างขั้นที่ 3 (เป็นภาพที่นำไปสร้างสรรค์จริง)

### 3.2.4 ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน

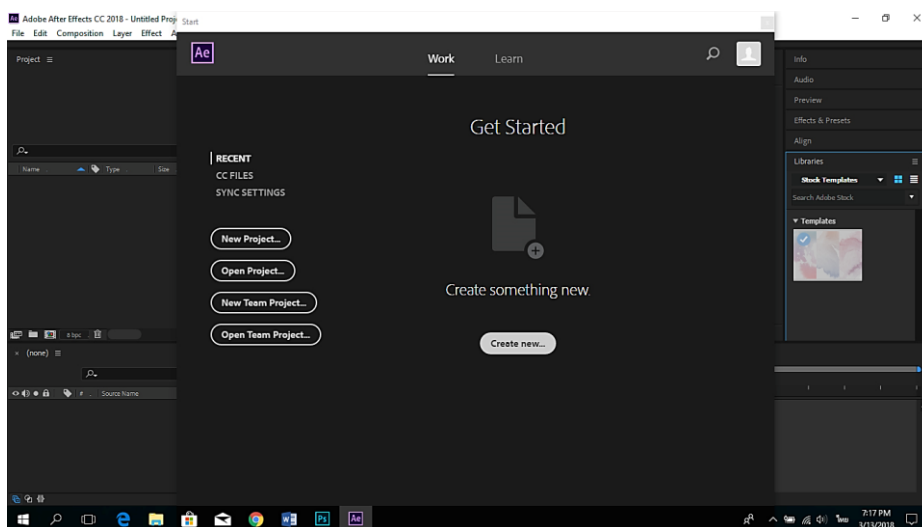
การสร้างสรรคผลงานของข้าพเจ้าถ่ายวิดีโอจากวัตถุที่อยู่ในพื้นที่ในกรุงเทพมหานคร จาก การถ่ายในช่วงขณะเวลานั้น ภาพวิดีโอไม่มีการปรุงแต่งหรือบิดเบือนจากความเป็นจริง การนำเสนอ ผลงานของข้าพเจ้านำเสนอด้วยเทคนิควิดีโอแอนิเมชันตามพื้นที่

#### 3.2.4.1 อุปกรณ์

- โทรศัพท์มือถือ
- กล้องถ่ายรูป
- ไม้กั้นสำหรับมือถือ
- โน้ตบุ๊ก

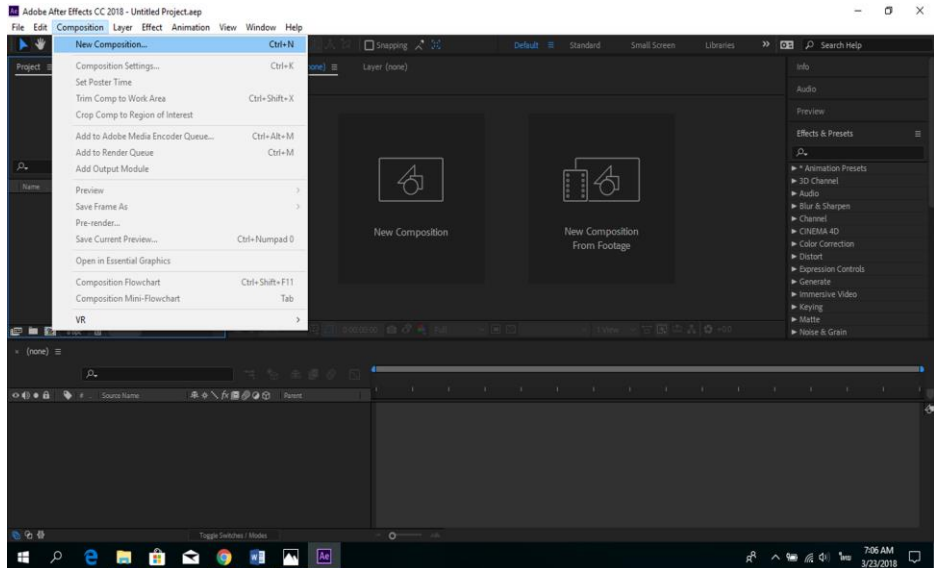
#### 3.2.4.2 กระบวนการสร้างสรรคผลงาน

1.เปิดโปรแกรม After Effects ขึ้นมาแล้วคลิกที่ Create new



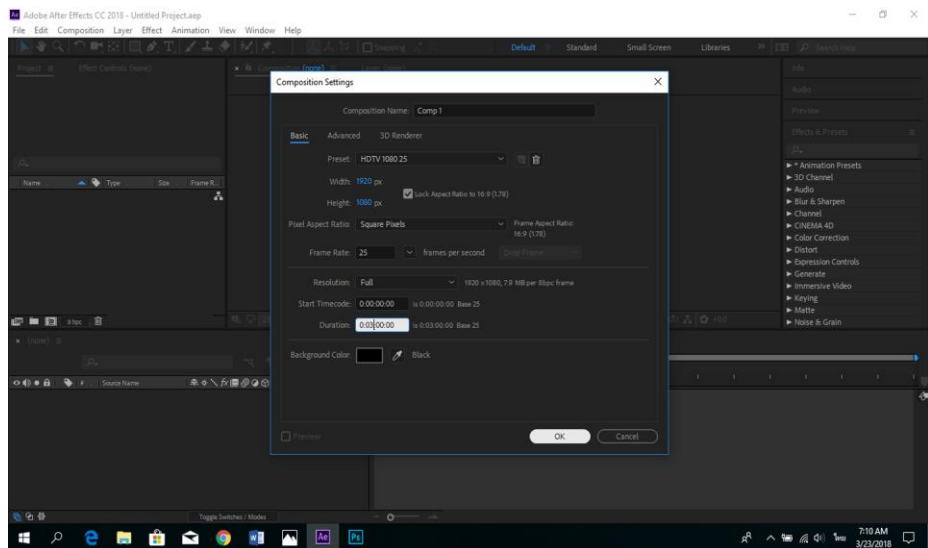
ภาพที่ 3.21 กระบวนการทำงาน

2. ต่อไปสร้างโปรเจกขึ้นมา โดยไปที่ Composition คลิกที่ New Composition



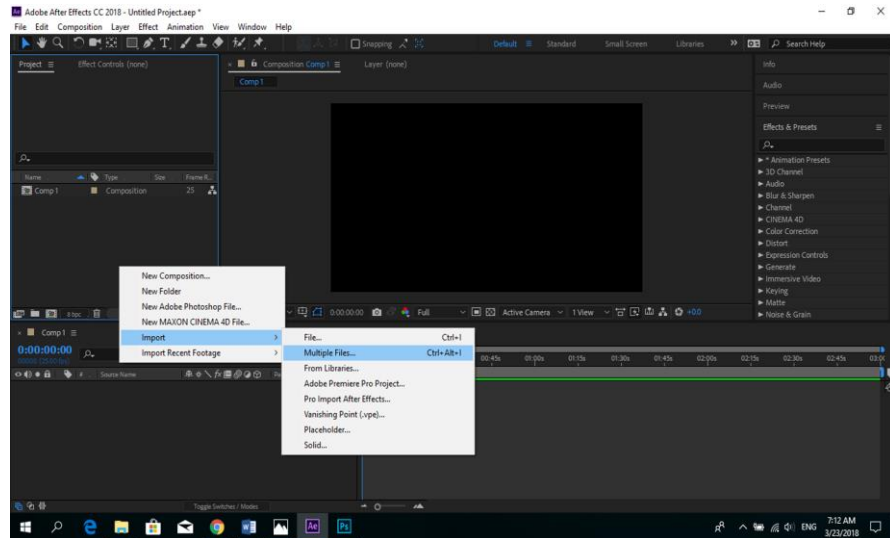
ภาพที่ 3.22 กระบวนการทำงาน

3. จะปรากฏ Composition Setting เลือกคุณภาพไฟล์วิดีโอตรงช่องPresentเป็น HDTV1080 25 กำหนดเวลาของวิดีโอที่จะนำเสนอตรงช่องDurationเป็น 0:03:00:00 (3นาที) จากนั้นกด ok



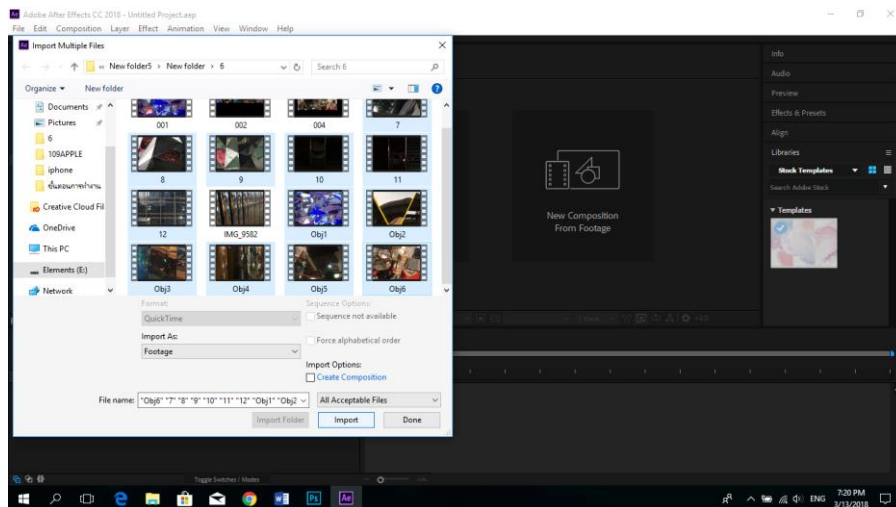
ภาพที่ 3.23 กระบวนการทำงาน

4. คลิกขวาตรงช่องกลางซ้ายมือ ลากเมาส์ไปที่ Import แล้วจะขึ้นแถบเพิ่มมาด้านขวาให้คลิก Multiple file เพื่อนำวิดีโอมาตัดต่อ



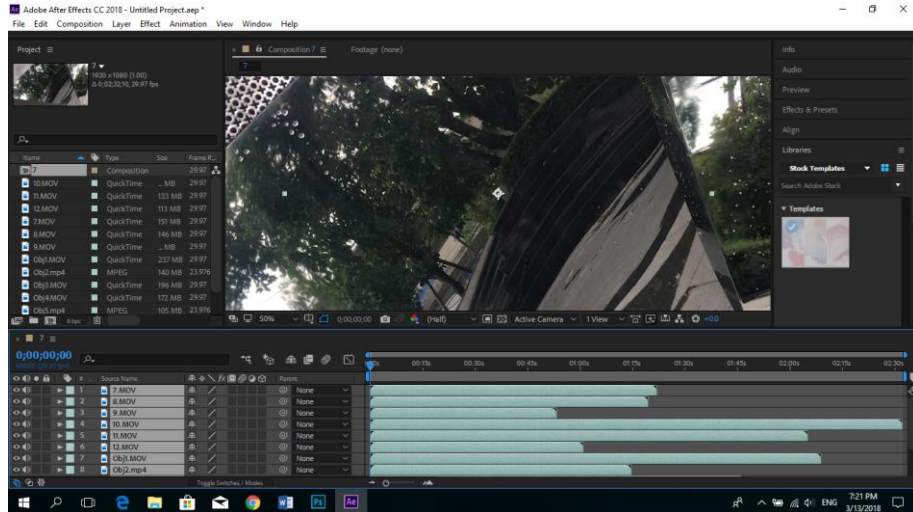
ภาพที่ 3.24 กระบวนการทำงาน

5. จะเปิดไฟล์ขึ้นมา ให้เลือกวิดีโอที่เราจะตัดต่อ มีทั้งหมด 12 วิดีโอ แล้วกด Import



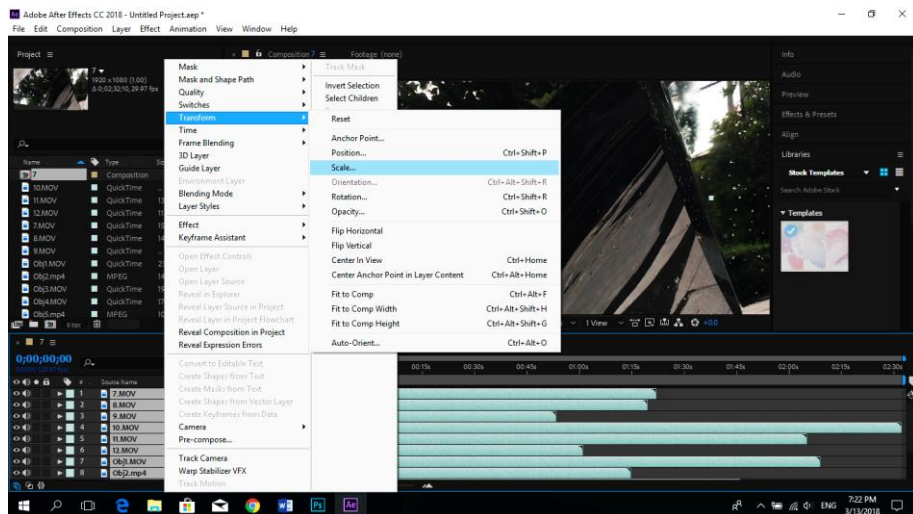
ภาพที่ 3.25 กระบวนการทำงาน

6. ลากวิดีโอทั้งหมดที่อยู่ช่องตรงกลางซ้ายมือมาใส่ช่องล่างซ้ายมือ จะได้ดังภาพนี้



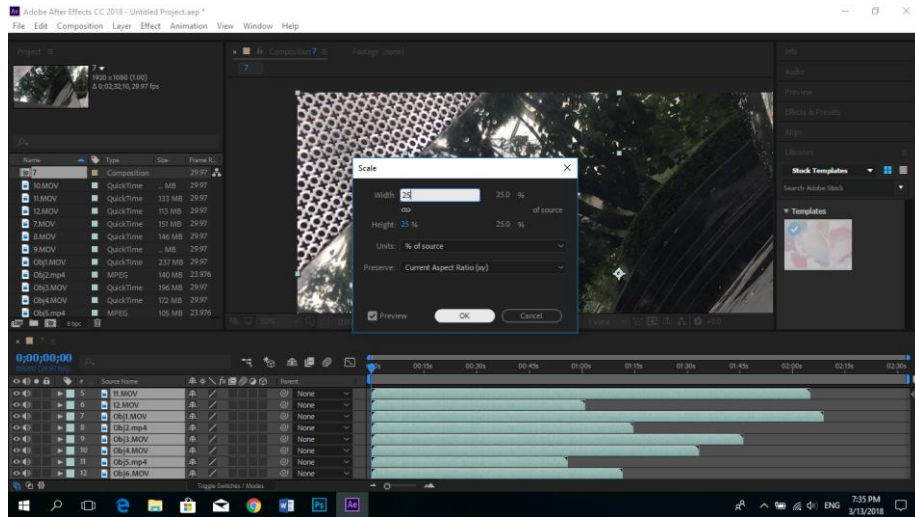
ภาพที่ 3.26 กระบวนการทำงาน

7. คลิกขวาตรงช่องล่างซ้ายมือจะขึ้นแถบให้ลากเมาส์ไปตรงที่ Transform แล้วคลิกที่ Scale เพื่อกำหนดขนาดของวิดีโอ



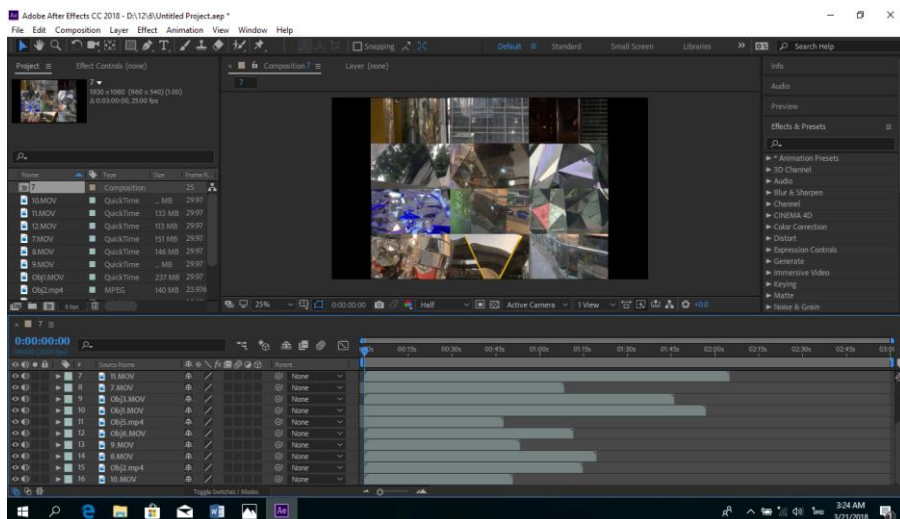
ภาพที่ 3.27 กระบวนการทำงาน

8. จะขึ้นหน้าต่าง Scale ใส่ขนาดตรงช่อง Width โปรแกรมกำหนดไว้ 1-100 เปอร์เซ็นต์ ให้ใส่ 25 เปอร์เซ็นต์



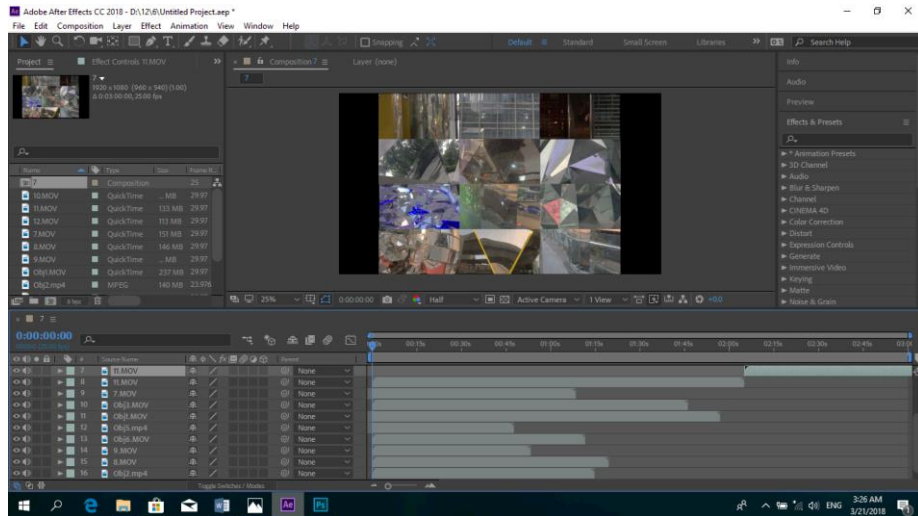
ภาพที่ 3.28 กระบวนการทำงาน

9. จะได้ขนาดตามที่ต้องการ จัดวางวิดีโอเป็นตารางให้แนวนอน 3 ช่อง แนวตั้ง 4 ช่อง



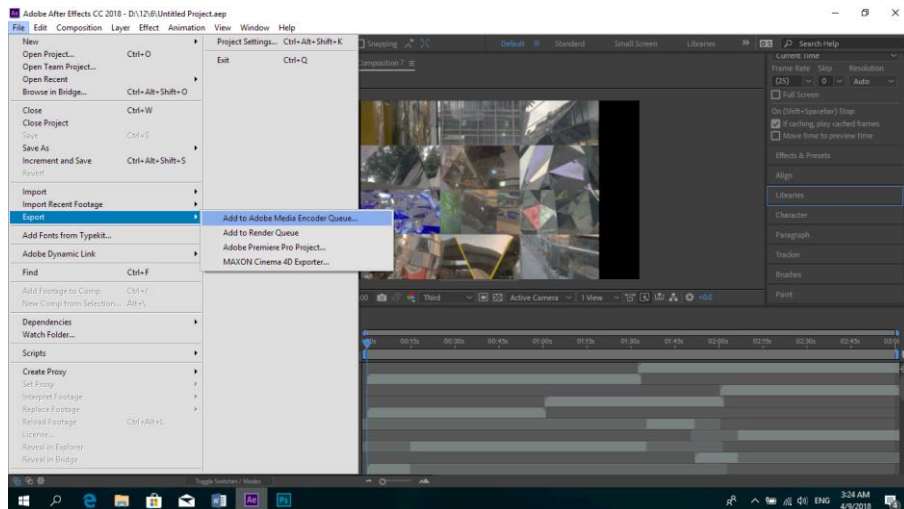
ภาพที่ 3.29 กระบวนการทำงาน

10. ในช่องล่างขวามือกำหนดเวลาให้วิดีโอแต่ละอันมีเวลาเท่ากัน โดยการคลิกที่แถบเวลา แล้วกดที่คีย์บอร์ด ปุ่ม CtrlและตัวD พร้อมกันเพื่อเป็นการคัดลอกวิดีโอ จากนั้นจะเห็นวิดีโออันที่คัดลอกปรากฏขึ้นข้างบนให้ใช้เมาส์คลิกลากเรียงต่อกันเป็นชั้นบันไดสลับแถว คือการคัดลอกวิดีโอให้เล่นวนซ้ำจนถึงเวลาที่กำหนดไว้ 3 นาที



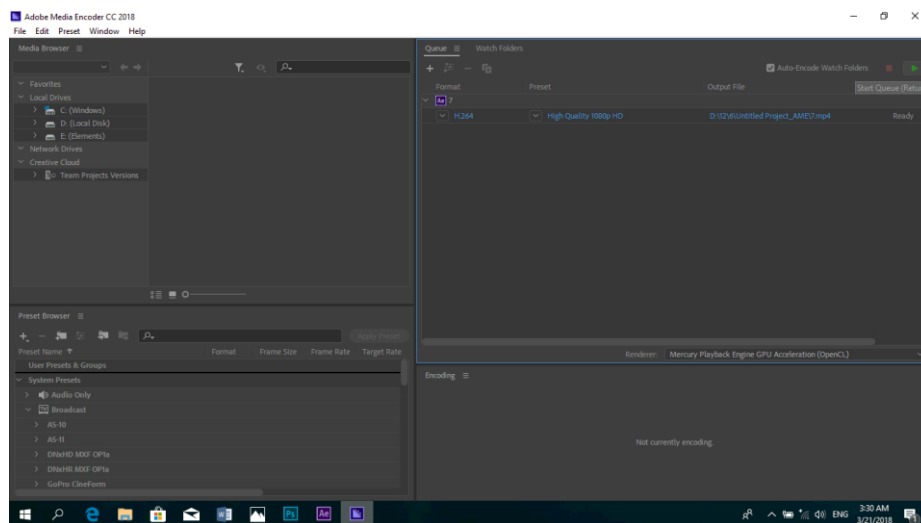
ภาพที่ 3.30 กระบวนการทำงาน

11. คลิก File ไปที่ Export คลิกที่ Add to Adobe Media Encoder Queue



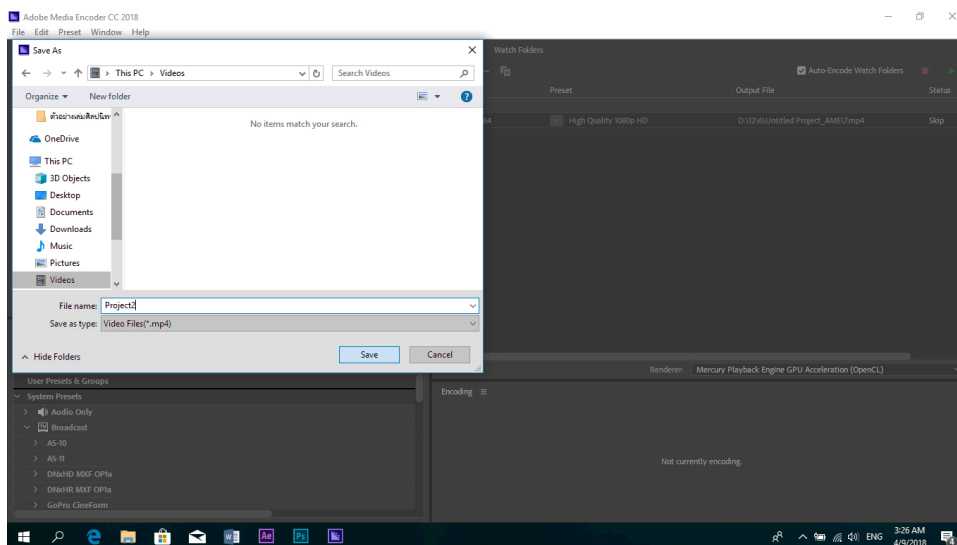
ภาพที่ 3.31 กระบวนการทำงาน

12. จากนั้นจะปรากฏโปรแกรม Adobe Media Encoder Queue คือโปรแกรมที่ใช้ในการเรนเดอร์วิดีโอและแปลงไฟล์วิดีโอได้ตามที่ต้องการ



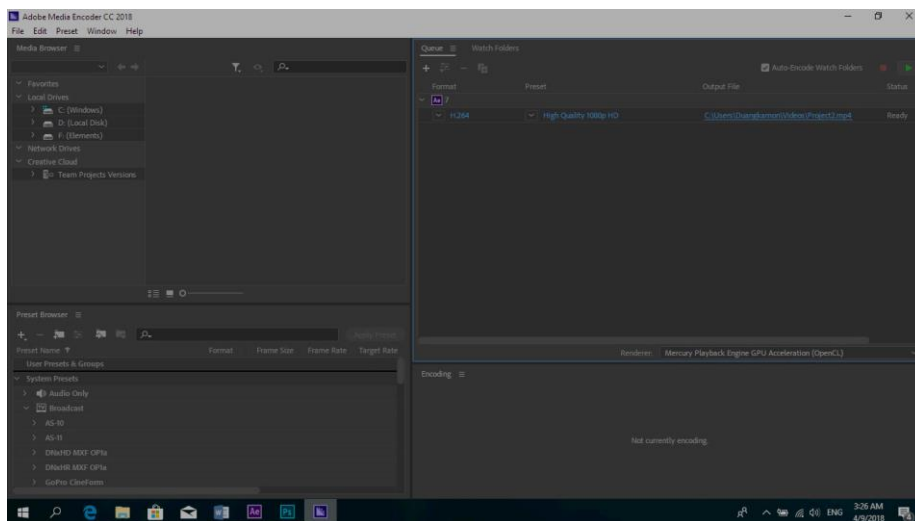
ภาพที่ 3.32 กระบวนการทำงาน

13. จะมีไฟล์งานเราปรากฏขึ้นมา ให้คลิกที่ช่อง Present เลือกสกุลไฟล์วิดีโอที่จะบันทึกเป็น High Quality 1080p HD และคลิก Output File จะปรากฏช่อง ให้เราเลือกว่าจะบันทึกวิดีโอไว้ที่ไหนและตั้งชื่อไฟล์วิดีโอให้เรียบร้อย จากนั้นคลิก OK



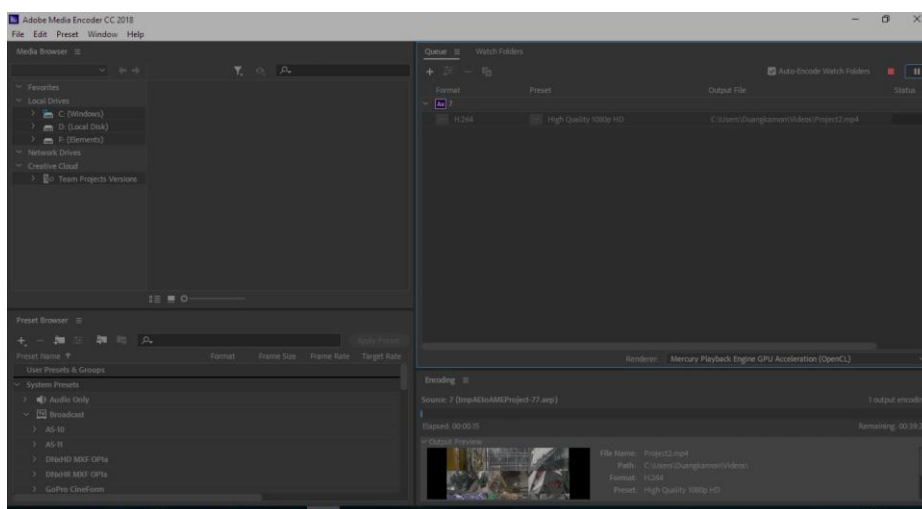
ภาพที่ 3.33 กระบวนการทำงาน

#### 14. กดปุ่มสามเหลี่ยมสีเขียวมุมบนขวามือเพื่อเป็นการเรนเดอร์วิดีโอ



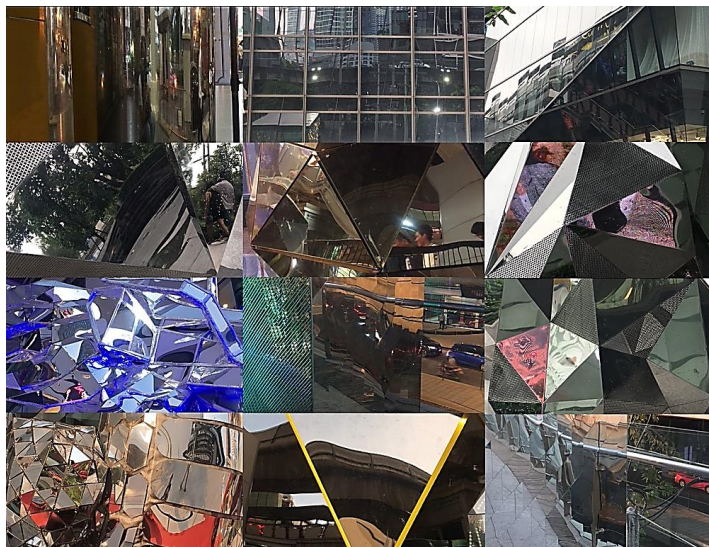
ภาพที่ 3.34 กระบวนการทำงาน

15. จะปรากฏแถบด้านล่างขึ้นมาจะมีเวลาบอกว่าวิดีโอของเราใช้เวลาเรนเดอร์เท่าไร จากนั้นรอตตามเวลาที่กำหนด



ภาพที่ 3.35 กระบวนการทำงาน

16. เปิดไฟลึ่วดีโอดตรวจทาน เป็นอันเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 3.36 กระบวนการทำงาน

## บทที่ 4

# การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

ในการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ในผลงานศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้า แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนแรกวิเคราะห์ผลงานโดยรวม ได้แก่ เรื่องราว(Subject) เนื้อหา(Content) การแสดงออก (Expression) ส่วนที่สองการวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ ความกลมกลืน (Harmony) ความสมดุล(Balance) เอกภาพ(Unity) การเน้น(Dominance) จังหวะและทิศทาง (Rhythm and Direction)และที่ว่าง(Space) และส่วนที่สามการวิเคราะห์ทัศนธาตุ(Visual Element) ซึ่งได้แก่ เส้น(Lines) รูปทรง (Forms) สี(Color) และพื้นผิว(Texture) เป็นเรื่องของการจัดวางทัศนธาตุให้เกิดความงามที่ลงตัวโดยมีจุดประสงค์ในการวิเคราะห์เพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการของการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบเพื่อเป็นการค้นหาแนวทางและลักษณะเฉพาะตนในการสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

### 4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “วัตถุและภาพการสะท้อนกลับของวัตถุ” สามารถจำแนกการวิเคราะห์ผลงานโดยรวมออกเป็นหัวข้อต่างๆดังนี้

#### 4.1.1 เรื่องราว (Subject)

เรื่องราวที่ปรากฏในผลงานศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงอารมณ์ ความแปลกตา ความล้ำสมัยจากความเป็นจริงของภาพสะท้อนจากวัตถุและความซับซ้อนที่มีต่อสภาพแวดล้อม สะท้อนปัญหาด้านวัฒนธรรมที่เกิดจากการรับเทคโนโลยี อุตสาหกรรม และค่านิยมต่างประเทศเข้ามาของคนในสังคมเมือง

#### 4.1.2 เนื้อหา (Content)

การนำเสนอเนื้อหาในผลงานของข้าพเจ้า เกิดการสร้างเนื้อหาโดยการนำภาพสะท้อนจากวัตถุโครงสร้างสถาปัตยกรรมต่าง ๆ เช่น กระฉก อะคริลิก และจากป้ายโฆษณาแฟชั่นมีผู้นำเสนอสินค้าที่สามารถสะท้อนสภาพแวดล้อมในสังคมเมืองทำให้เกิดภาพและความหมายใหม่ในผลงาน โดยเนื้อหาที่ข้าพเจ้าต้องการจะสื่อสารปรากฏให้เห็นผ่านกระบวนการวิดีโอ

### 4.1.3 การแสดงออก (Expression)

ผลงานศิลปะขั้นสูงนี้ มีการแสดงออกผ่านการตัดต่อวิดีโอที่มีการติดตั้งแปรผันตามพื้นที่ โดยถ่ายภาพที่เกิดจากการสะท้อนในสังคมมาตัดต่อ เรียงจัดวางทำให้เกิดการตั้งคำถามและหาความหมายของวัตถุที่นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานและทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกมุมมองของภาพองค์ประกอบ ความเคลื่อนไหวที่ดูแล้วเกินไปจากความเป็นจริง

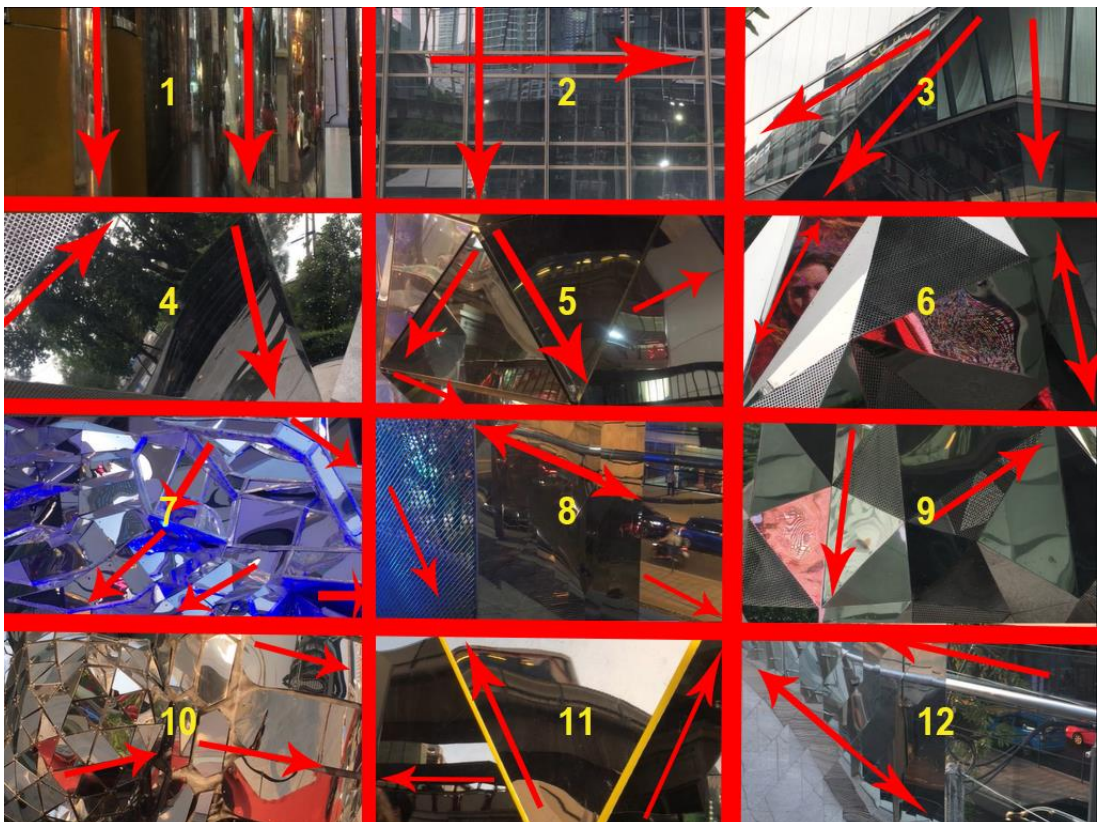
## 4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบศิลป์

การสร้างผลงานศิลปะ เป็นการถ่ายทอดการแสดงออก ซึ่งจะถ่ายทอดการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ความคิด ความงาม ผลงานที่สร้างขึ้น ประกอบไปด้วย รูปทรงที่ใช้แทนค่าทางความคิดและเนื้อหาที่ทำให้เกิดองค์ประกอบทางนามธรรมได้เช่นกัน รูปทรงของผลงานเป็นสื่อที่สามารถอธิบายความคิดที่จะแสดงออกให้ได้รูปทรงที่ต้องการไปในแนวทางเดียวกันกับแนวความคิด ถ้าแยกกันก็จะทำให้ขาดความเป็นเอกภาพ การนำหลักทัศนธาตุมาประกอบกับวิธีการจัดวางองค์ประกอบภาพในส่วนองรูปแบบงานศิลปะจะต้องใช้ความเข้าใจในหลักองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำมาวิเคราะห์ดังนี้

#### 4.2.1 เอกภาพ (Unity)

ความเป็นเอกภาพของผลงานข้าพเจ้าเกิดจากรูปทรงวัตถุที่มีเหลี่ยมมุมและสามารถสะท้อนภาพได้ ทำให้เกิดการหักเหได้ภาพสะท้อนจากหลาย ๆ ที่ที่วางหาลองค้ประกอบด้วยารเชื่อมกันด้วยเส้นทำให้ภาพมีความเป็นเอกภาพ

โดยช่องที่ 1 มีเส้นตรงแนวตั้งที่เกิดจากเสาเสตนเลสของห้างสรรพสินค้าเชื่อมต่อกันกับช่องที่ 4, 7 และ 11 ที่มีเส้นตรงแนวเฉียงเกิดจากแผ่นอะคริลิกที่ประกอบสร้างเป็นรูปทรงประติมากรรม ทำให้มีเส้นที่เชื่อมต่อกันตั้งแต่ช่องที่ 1 ซ้ายมือจนเชื่อมต่อยาวลงมาถึงกลางภาพช่อง 11 ล่างกลาง ช่องที่ 2 มีเส้นแนวตรงแนวตั้งและแนวนอนที่เกิดจากกระจกโครงสร้างของอาคารเชื่อมต่อกับ ช่องที่ 3 ที่เป็นเส้นตรงแนวเฉียงที่เกิดจากกระจกโครงสร้างของอาคารเช่นกัน และช่องที่ 2 ยังเชื่อมต่อกับช่องที่ 5, 8 และ 12 ทำให้มีเส้นที่เชื่อมต่อกันตั้งแต่ช่องที่ 2 กลางภาพบนเชื่อมต่อลงมาถึงช่องที่ 12 ขวามือล่าง ช่องที่ 6 เชื่อมต่อกับช่องที่ 3 และ 9 ซึ่งเป็นเส้นตรงแนวเฉียงที่เกิดจากอะคริลิกมาประกอบเป็นรูปทรงประติมากรรม ช่องที่ 10 มีเส้นที่เกิดจากอะคริลิกมาประกอบเป็นรูปทรงประติมากรรม เชื่อมต่อกับ ช่องที่ 11 ที่มีเส้นเกิดจากอะคริลิกมาประกอบเป็นรูปทรงประติมากรรมเช่นกัน และเชื่อมต่อเป็นเส้นมาจนถึงช่องที่ 12 ที่เป็นเส้นตรงแนวเฉียงที่เกิดจากแผ่นอะคริลิกที่มาประกอบสร้างเป็นผนังห้างสรรพสินค้า เกิดเป็นเส้นเชื่อมต่อกันกับช่องข้างล่างตั้งแต่ซ้ายไปขวา ทำให้เส้นมีลักษณะที่แตกต่างเชื่อมต่อกันทุก ๆ ช่องเกิดเป็นเอกภาพขึ้นในตัวผลงาน



ภาพที่ 4.1 ภาพการวิเคราะห์เอกภาพของแต่ละภาพที่เชื่อมต่อกัน

#### 4.2.2 ความกลมกลืน (Harmony)

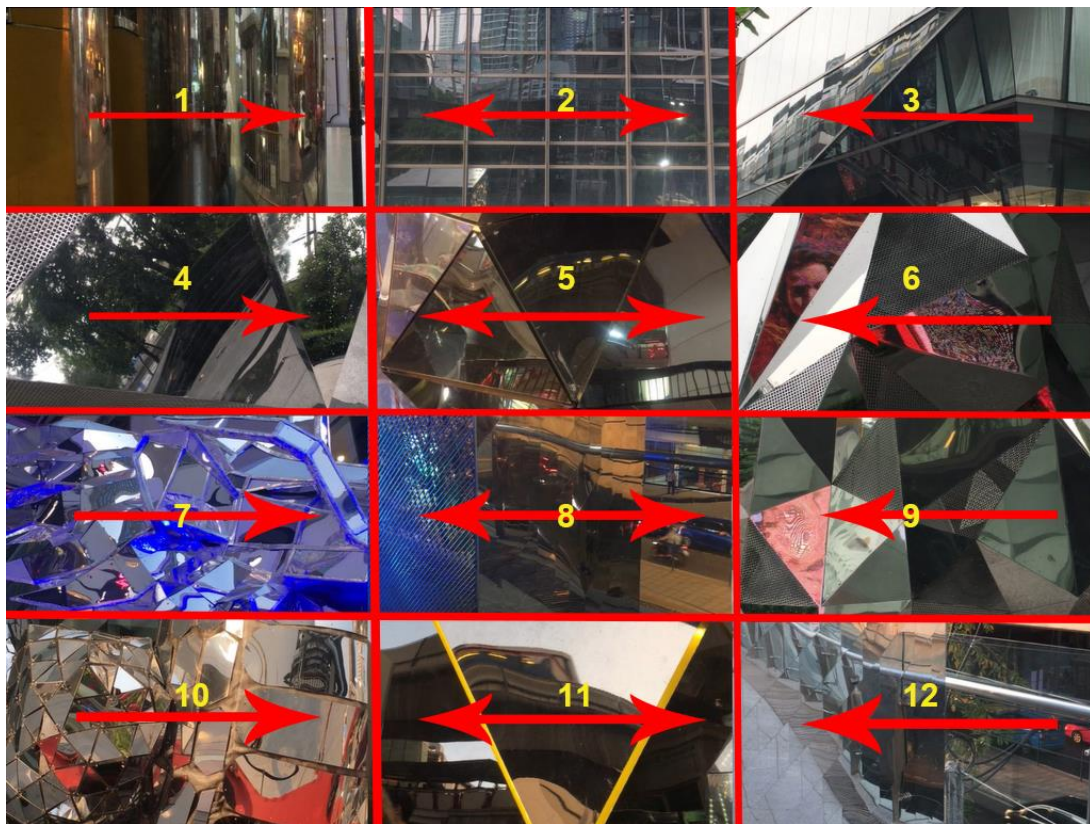
ในความกลมกลืนในผลงานของข้าพเจ้า เกิดจากการสะท้อนภาพของวัตถุ ทำให้ได้ภาพหลากหลายมิตินำมาจัดวางโดยการใช้เหลี่ยมมุม เส้น และโทนสีของภาพที่เน้นค่านำหนักเข้ม ทำให้ผลงานดูกลมกลืนเกิดจังหวะความต่อเนื่องในตัวผลงาน

จากช่องที่ 1 เกิดจากภาพของเสาสแตนแลสการเคลื่อนไหวของยวดยานพาหนะและผู้คนที่ยึดหดตามรูปทรงของวัตถุเคลื่อนไหวเชื่อมต่อเป็นจังหวะสลับไปมากับภาพช่องที่ 2 ที่เกิดจากกระจกอาคารสะท้อนภาพรถยนต์ที่วิ่งผ่านไปมามีลักษณะบิดเบี้ยวไม่เป็นรูปทรงแปลกตาจากภาพความเป็นจริงเชื่อมต่อไปจนถึงช่องที่ 3 ซึ่งเกิดจากวัตถุที่เป็นกระจกโครงสร้างอาคารสะท้อนผู้คนที่เดินตรงบันไดและสะท้อนจังหวะพอดีกับตอนที่รถไฟเคลื่อนที่ผ่านไปมาโดยมีลักษณะที่บิดเบี้ยวลดทอนรูปทรงให้ความรู้สึกล้ำสมัย

ช่องที่ 4, 5 และ 6 เกิดจากจังหวะการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องของภาพสะท้อนวัตถุที่เป็นแผ่นอะคริลิคประกอบสร้างเป็นรูปทรงประติมากรรมสะท้อนภาพผู้คน ยวดยานพาหนะ และป้ายโฆษณาที่มีลักษณะหักเหภาพเกิดเป็นมิติใหม่ขึ้น

ช่องที่ 7 เกิดจากการเคลื่อนไหวที่เป็นจังหวะและต่อเนื่องของภาพที่เกิดจากแผ่นอะคริลิคของรูปทรงประติมากรรมและผนังห้างสรรพสินค้าเกิดภาพเคลื่อนไหวของแสงไฟและป้ายโฆษณาเกิดการเคลื่อนไหวเชื่อมต่อกับช่องที่ 8 และ 9 ที่ใช้วัสดุเป็นรูปทรงประติมากรรมสะท้อนภาพยวดยานพาหนะและผู้คนที่เคลื่อนผ่านไปมาทำให้ภาพที่สะท้อนมีลักษณะลดทอนรูปทรงและมีการเคลื่อนไหวที่แปลกตาและเกิดมิติใหม่ขึ้นจากตัววัตถุ

ช่องที่ 10 และ 11 เกิดจากการเคลื่อนไหวจากแผ่นอะคริลิคของรูปทรงประติมากรรมที่ประกอบสร้างเป็นงานประติมากรรมเชื่อมต่อกับช่องที่ 12 เกิดจากการเคลื่อนไหวจากแผ่นอะคริลิคจากโครงสร้างผนังห้างสรรพสินค้า ทั้งสามช่องมีการสะท้อนภาพแสงไฟ ผู้คนและยวดยานพาหนะในลักษณะยึดหด บิดเบี้ยวและหักเหภาพ ทำให้ภาพทั้งสามช่องมีการเคลื่อนไหวที่สอดคล้องและต่อเนื่องไปด้วยกันเกิดพื้นที่และมิติใหม่ที่ดูลอยตาขึ้นจากพื้นที่เดิม ให้ความรู้สึกล้ำสมัยแปลกตาไปจากความเป็นจริง

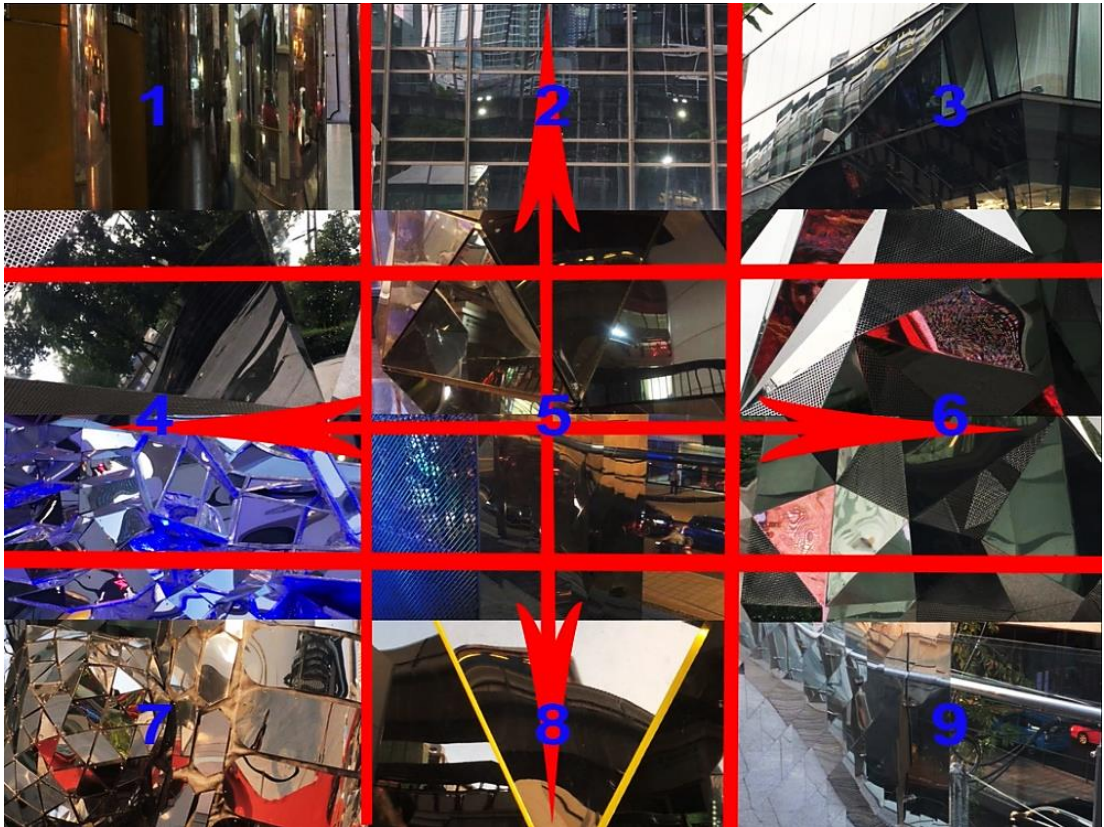


ภาพที่ 4.2 ภาพการวิเคราะห์ความกลมกลืนจากรูปทรงวัตถุที่นำมาสร้างเป็นผลงาน

### 4.2.3 ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลของงานซ้ำเจ้าเกิดการจัดวางองค์ประกอบให้ความสำคัญด้านดุลยภาพ โดยการวิเคราะห์องค์ประกอบด้วยการแบ่งเป็น 9 ช่องเท่ากันจากภาพวิดีโอเรียงเป็นตาราง 12 ช่อง ใช้เส้นสีแดงเป็นตัวแบ่งให้เห็นถึงพื้นที่

โดยช่องที่ 1, 2 และ 3 มีการแบ่งช่องให้เท่ากันมีพื้นที่เข้าไปในภาพที่ 4, 5 และ 6 ประมาณหนึ่งส่วนสามตามลำดับช่อง ช่องที่ 4, 5 และ 6 มีการแบ่งพื้นที่เข้าไปในภาพที่ 7, 8 และ 9 ประมาณสองส่วนสาม จะเห็นได้ว่าช่องทั้งสามอยู่กึ่งกลางภาพพอดี และช่องที่ 7, 8 และ 9 มีการแบ่งพื้นที่ให้เท่ากับช่องอื่นโดยใช้พื้นที่ที่ภาพที่ 10, 11 และ 12 และยังใช้พื้นที่หนึ่งส่วนสามของภาพที่ 7, 8 และ 9 ตามลำดับทำให้การแบ่งช่องเพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบความสมดุลมีความสมมาตรเท่ากันทั้งด้านซ้ายขวาและด้านบนล่างทำให้ได้เห็นรูปทรงของภาพ จังหวะและการเคลื่อนไหวที่ต่างกันออกไปอย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.3 ภาพการวิเคราะห์ความสมดุลโดยการแบ่งเป็นช่องตาราง

#### 4.2.4 การเน้น (Dominance)

การเน้นในผลงานของข้าพเจ้า มีกาวิเคราะห์จากรูปทรงของวัตถุหลายเหลี่ยมในแต่ละช่องที่มีการที่สะท้อนภาพการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ทำให้เกิดมิติมุมมองใหม่ที่แปลกตาและถ่ายทอดออกมาเป็นวิดีโอที่ฉายวนซ้ำเพื่อเน้นให้เห็นการเคลื่อนไหวของผลงานจากภาพที่ 4.4

ช่องที่ 1 เป็นการบันทึกวิดีโอจากเสาของห้างสรรพสินค้าที่ทำจากสแตนเลสสะท้อนภาพการเคลื่อนไหวของยวดยานพาหนะและผู้คนตามริมถนน โดยพื้นผิวของวัตถุมีลักษณะมันเงาทำให้ภาพที่สะท้อนมีการยืดหด เมื่อมองแล้วทำให้เกิดจินตนาการ ความรู้สึกว่ามีพื้นที่ที่แปลกประหลาดเกิดขึ้นใหม่บนตัวพื้นผิววัตถุ

ช่องที่ 2 เป็นการบันทึกวิดีโอจากกระจกอาคารพาณิชย์สะท้อนภาพยวดยานพาหนะบนทางด่วนและบนถนน และสะท้อนไฟที่ตกแต่งอาคาร โดยพื้นผิวของวัตถุมีลักษณะมันเงาสะท้อนภาพออกมาเกิดรูปทรงที่บิดเบี้ยว ทำให้เกิดจินตนาการที่ล้าสมัยไปจากความเป็นจริง

ช่องที่ 3 เป็นการบันทึกวิดีโอจากกระจกห้างสรรพสินค้า สะท้อนภาพคนเดินขึ้นบันไดกับรถไฟที่กำลังวิ่งเข้าสถานี โดยพื้นผิวของวัตถุเป็นกระจกที่มีเหลี่ยมมุม ภาพที่สะท้อนออกมาเกิดการหักเหและบิดเบี้ยว ทำให้เกิดมิติและมุมมองที่ลวงตาขึ้น

ช่องที่ 4 เป็นการบันทึกวิดีโอจากประติมากรรมที่ตั้งโชว์หน้าห้างสรรพสินค้า สะท้อน ภาพผู้คนกำลังเดินอยู่บริเวณหน้าห้าง โดยพื้นผิวของวัตถุเป็นกระจกมีเหลี่ยมมุม ภาพที่สะท้อนเกิดการหักเหและบิดเบี้ยว ทำให้มิติที่ผิดเพี้ยนเกิดเป็นพื้นที่ใหม่ขึ้นในตัวงาน

ช่องที่ 5 เป็นการบันทึกภาพวิดีโอจากประติมากรรมที่ตั้งโชว์หน้าห้างสรรพสินค้า สะท้อน ภาพผู้คนกำลังเดินอยู่บริเวณหน้าห้างและรถไฟที่กำลังวิ่งผ่านไปมา โดยพื้นผิวของวัตถุเป็นกระจกมีเหลี่ยมมุม ทำให้มีการหักเหของภาพเกิดเป็นมิติใหม่ที่แปลกตาไปจากความเป็นจริง

ช่องที่ 6 เป็นการบันทึกภาพวิดีโอจากประติมากรรมที่ตั้งโชว์หน้าห้างสรรพสินค้า สะท้อน ภาพนางแบบจากป้ายโฆษณาLed TV โดยพื้นผิวของวัตถุเป็นกระจกมีเหลี่ยมมุม ทำให้มีการหักเหของภาพเกิดเป็นมิติใหม่ที่แปลกตาไปจากความเป็นจริง

ช่องที่ 7 เป็นการบันทึกภาพวิดีโอจากประติมากรรมที่ตั้งโชว์หน้าห้างสรรพสินค้า สะท้อน แสงไฟที่ที่ประดับหน้าห้างที่เปลี่ยนสีและเคลื่อนไหวไปมา โดยพื้นผิวของวัตถุเป็นกระจกมีเหลี่ยมมุม ทำให้มีการหักเหของภาพเกิดเป็นมิติแปลกตาไปจากความเป็นจริง

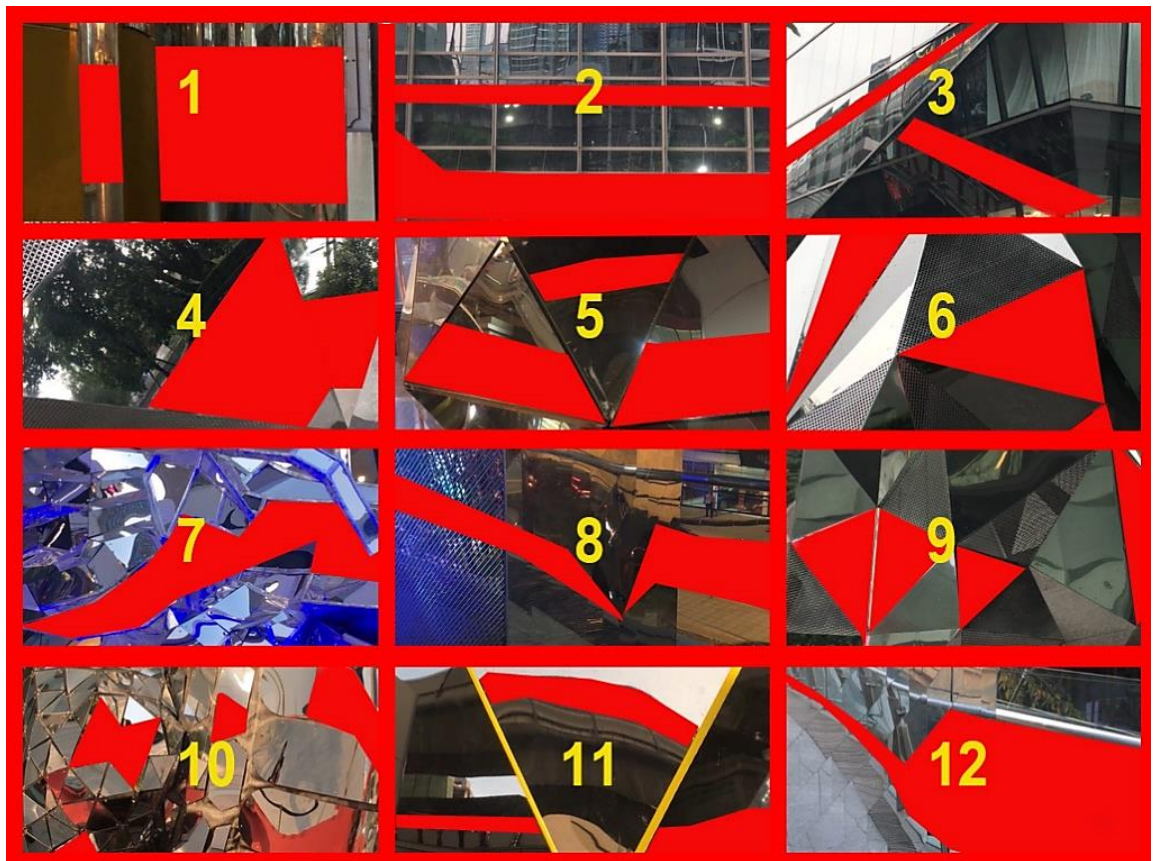
ช่องที่ 8 เป็นการบันทึกภาพวิดีโอจากผนังของห้างสรรพสินค้าสะท้อนแสงไฟที่ประดับหน้าห้างและยวดยานพาหนะที่วิ่งไปมาบนท้องถนน โดยพื้นผิวของวัตถุเป็นอะคริลิกมีเหลี่ยมมุม ทำให้มีการหักเหของภาพเกิดเป็นมิติใหม่ที่ลวงตาเหมือนรถยนต์ที่วิ่งไปมาบนท้องถนนถูกดูดลงไปได้พื้นถนน

ช่องที่ 9 เป็นการบันทึกภาพวิดีโอจากประติมากรรมที่ตั้งโชว์หน้าห้างสรรพสินค้า สะท้อน ภาพจากป้ายโฆษณาLed TV และผู้คนที่เดินผ่านไปมา โดยพื้นผิวของวัตถุเป็นกระจกมีเหลี่ยมมุม ทำให้มีการหักเหบิดเบี้ยว ให้ความรู้สึกเกินจริงดูไม่เป็นรูปร่าง

ช่องที่ 10 เป็นการบันทึกภาพวิดีโอจากประติมากรรมที่ตั้งโชว์หน้าห้างสรรพสินค้า สะท้อนภาพรถไฟฟ้าที่กำลังวิ่งผ่านและผู้คนที่กำลังเดินไปมา โดยพื้นผิวของวัตถุเป็นกระจกมีเหลี่ยมมุม ทำให้มีการหักเหของภาพเกิดเป็นมิติใหม่ที่แปลกตาไปจากความเป็นจริง

ช่องที่ 11 เป็นการบันทึกภาพวิดีโอจากประติมากรรมที่ตั้งโชว์หน้าห้างสรรพสินค้า สะท้อนภาพผู้คนกำลังเดินอยู่บริเวณหน้าห้างและรถไฟฟ้าที่กำลังวิ่งผ่านไปมา โดยพื้นผิวของวัตถุเป็นกระจกมีเหลี่ยมมุม ทำให้มีการหักเหของภาพเกิดเป็นมิติใหม่ที่แปลกตา เกิดพื้นที่ที่ดูล้ำเกินจริงขึ้นบนพื้นผิววัตถุ

ช่องที่ 12 เป็นการบันทึกภาพวิดีโอจากผนังของห้างสรรพสินค้าสะท้อนแสงไฟที่ประดับหน้าห้างและยอดยานพาหนะที่วิ่งไปมาบนท้องถนน โดยพื้นผิวของวัตถุเป็นอะคริลิกมีเหลี่ยมมุม ทำให้มีการหักเหของภาพเกิดเป็นมิติใหม่ที่แปลกตาไปจากความเป็นจริง



ภาพที่ 4.4 ภาพการวิเคราะห์การเน้น

#### 4.2.5 ความเคลื่อนไหว (Movement)

ความเคลื่อนไหวในผลงานของข้าพเจ้าเกิดจากผู้คน แสงไฟ รถยนต์ ที่มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาสร้างผลกระทบทางสายตาของคนดูด้วยการหักเห ล้อหลอกสายตาและเกิดเป็นมิติใหม่ที่แปลกตาตุลุ่มล้ำสมัย

ช่องที่ 1 มีการเคลื่อนไหวที่เกิดจากรถยนต์บนทางท้องถนนและผู้คน ทำให้มีการเคลื่อนไหวไปมาซ้ายขวาและมีการเคลื่อนไหวเชื่อมช่องที่ 2

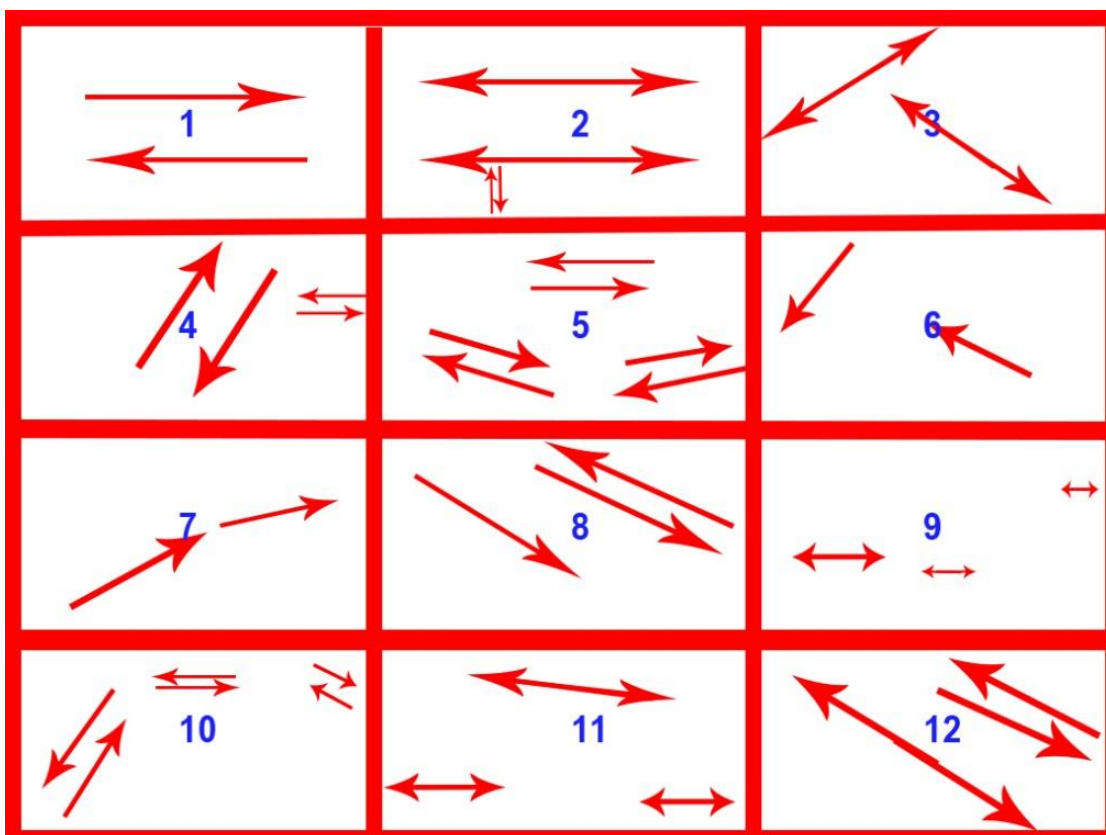
ช่องที่ 2 มีการเคลื่อนไหวที่เกิดจากรถยนต์บนทางด่วน ท้องถนน และการเคลื่อนไหวของไฟที่ประดับตามอาคาร ทำให้มีการเคลื่อนไหวซ้ายขวาเชื่อมกับช่องที่ 1 และ 3 และการเคลื่อนไหวขึ้นบนล่างเชื่อมกับช่องที่ 5

ช่องที่ 3 มีการเคลื่อนไหวที่เกิดจากรถไฟฟ้าและผู้คนเดินขึ้นลงบันได ทำให้มีการเคลื่อนไหวเป็นแนวเฉียงเชื่อมกับช่องที่ 2

ช่องที่ 4 มีการเคลื่อนไหวที่เกิดจากผู้คนที่เดินไปมา มีโดยการเคลื่อนไหวมีหักเหตามรูปทรงของวัตถุที่สะท้อนภาพจากแผ่นอะคริลิก ทำให้มีการเคลื่อนไหวแนวเฉียงและซ้ายขวาเชื่อมกับช่องที่ 5 และ 6 ที่มาจากวัตถุแบบเดียวกัน ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวไปมาสอดคล้องกันทั้งสามช่อง

ช่องที่ 7 มีการเคลื่อนไหวที่เกิดจากวัตถุอะคริลิกที่ประกอบเป็นประติมากรรมรูปทรงหลายเหลี่ยม ทำให้การเคลื่อนไหวมีการหักเหเฉียงไปมาสอดคล้องกับช่องที่ 8 และ 9 ที่เป็นวัตถุแบบเดียวกันแตกต่างกันตรงภาพที่สะท้อนที่เกิดจาก ผู้คน รถไฟฟ้า บ้ายโฆษณาตามลำดับ แต่มีการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกันทั้งสามช่อง

ช่องที่ 10 มีการเคลื่อนไหวที่หักเหเฉียงไปมา เชื่อมกับช่องที่ 11 และ 12 ที่มีการเคลื่อนไหวแบบเดียวกัน ทำให้เคลื่อนไหวมีการต่อเนื่องที่หลากหลายทั้งสามช่อง



ภาพที่ 4.5 ภาพการวิเคราะห์การเคลื่อนไหว

#### 4.2.6 จังหวะและทิศทาง (Rhythm and Direction)

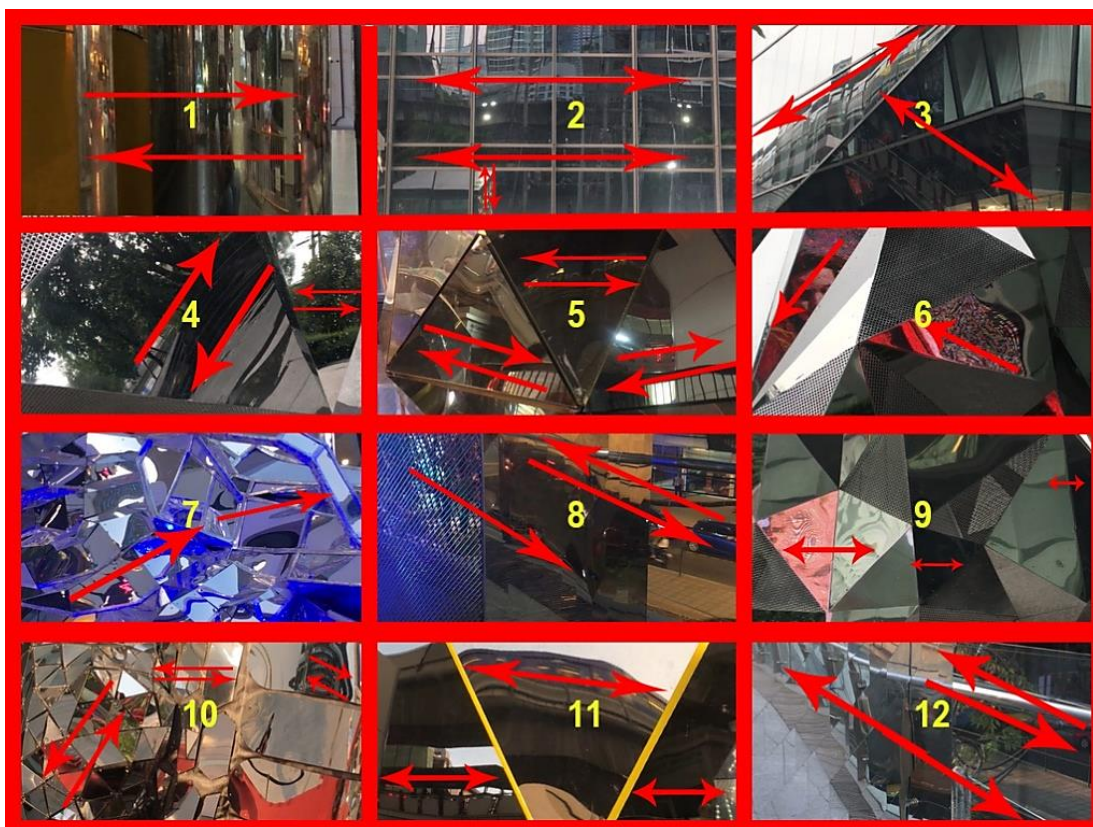
จังหวะทิศทางของผลงานของข้าพเจ้าเกิดจากการถ่ายภาพวัตถุที่สะท้อนภาพการเคลื่อนไหวของสภาพแวดล้อม เช่น ผู้คน ยวดยานพาหนะ แสงไฟ โดยวิดีโอจะตัดนำมาในช่วงที่มีการเคลื่อนไหวที่พลุกพล่าน เน้นการฉายวิดีโอซ้ำเพื่อให้เห็นจังหวะการเคลื่อนไหวที่เชื่อมต่อกันของภาพแต่ละช่องเพื่อเพิ่มการรับรู้ให้กับผู้ชมมากขึ้น

ช่องที่ 1 และ 2 มีภาพที่สะท้อนการจังหวะและทิศทางเคลื่อนไหวซ้ำๆ ที่มาจากยวดยานที่ต่อเนื่อง เมื่อเวลาผ่านไป 4 วินาที ช่องที่ 3 จะมีการเคลื่อนไหวของรถไฟและผู้คนที่มีรถที่เชื่อมต่อกันต่อเนื่องกันทั้งสามช่อง

ช่องที่ 4 เมื่อเวลาผ่านไป 5 วินาทีจะมีจังหวะทิศทางสท้อนการเคลื่อนไหวของภาพผู้คนเดินผ่านไปมาสอดคล้องกับช่องที่ 5 ที่มีผู้คนเดินและรถไฟวิ่งผ่าน และเมื่อผ่านไปอีก 3 วินาที ช่องที่ 4 ก็จะมีภาพเคลื่อนไหวของป้ายโฆษณาพอดี ทำให้ทั้งสามช่องมีความเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกันตามลำดับของช่อง

ช่องที่ 7 จะเป็นการสะท้อนภาพไฟประดับและป้ายโฆษณา เมื่อเวลาผ่านไป 3 วินาทีจะวิ่งผ่านจากซ้ายล่างขึ้นไปขวาบน หลังจากนั้นก็จะมีการเคลื่อนไหวของช่องที่ 8 เป็นภาพสะท้อนของคนและรถไฟเมื่อเวลาผ่านไปอีก 3 วินาที และก็จะเชื่อมกับช่องที่ 9 ที่สะท้อนภาพป้ายโฆษณาในอีก 2 วินาทีต่อมา ทำให้ทั้งสามช่องมีการเคลื่อนไหวสลับไปมาในช่วงจังหวะที่พอดีกัน

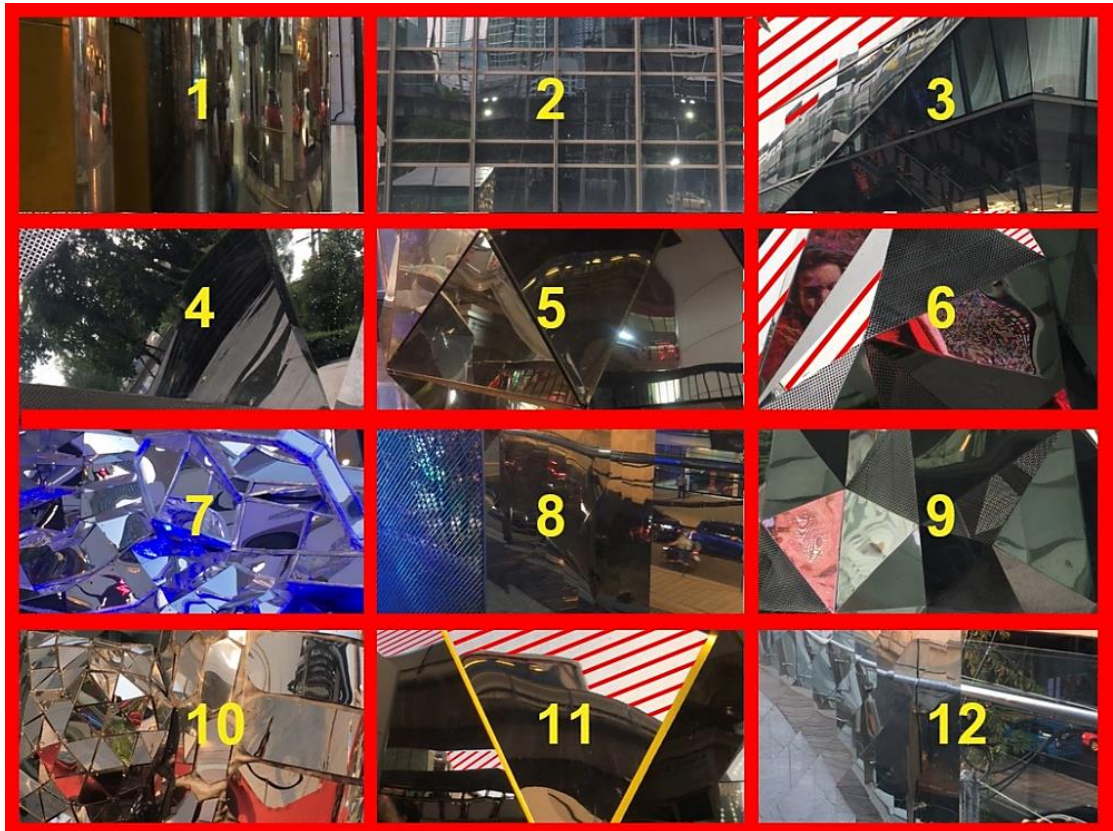
ช่องที่ 10 จะเป็นการสะท้อนภาพผู้คนและรถไฟฟ้า เมื่อเวลาผ่านไปประมาณ 4 วินาทีจะมีการเคลื่อนไหวต่อกันมาถึงช่องที่ 11 ที่เป็นภาพสท้อนการเคลื่อนไหวแบบเดียวกันพอดีและเคลื่อนไหวต่อเนื่องไปจนถึงช่องที่ 12 ที่เป็นการเคลื่อนไหวของยวดยานพาหนะในทิศทางจากซ้ายไปขวา ทำให้ทั้งสามช่องมีทิศทางเคลื่อนไหวซิกแซกแตกต่างกันแต่มีจังหวะในการเคลื่อนไหวที่เชื่อมต่อกันทั้งสามช่อง



ภาพที่ 4.6 ภาพการวิเคราะห์จังหวะและทิศทาง

#### 4.2.7 ที่ว่าง (Space)

ที่ว่าง คือ ส่วนที่เป็นพื้นเรียบ ๆ อย่างภาพที่มีท้องฟ้าโปร่ง ในส่วนของตัวผลงานนั้นมีพื้นที่ว่างเพียงเล็กน้อยเนื่องจากต้องการจะสื่อถึงความซับซ้อนของสังคมเมืองจึงถ่ายทอดภาพสะท้อนมีรูปทรงโครงสร้างสถาปัตยกรรมที่มีความทึบตันเป็นส่วนใหญ่ จะเห็นพื้นที่ว่างบางส่วนได้จากช่องที่ 3, 6 และ 11 ได้จากรูปภาพที่ 4.7



ภาพที่ 4.7 ภาพการวิเคราะห์พื้นที่ว่างของผลงาน

### 4.3 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ผลงานศิลปะป็นพจน์ชุด “วัตถุและภาพการสะท้อนกลับของวัตถุ” สามารถจำแนกการวิเคราะห์ผลงานออกเป็นหัวข้อต่างๆดังนี้

#### 4.3.1 เส้น (Lines)

งานโดยรวมเกิดจากเส้นวัตถุของโครงสร้างสถาปัตยกรรม เช่น เสา กระจก ทำให้ได้เส้นตรงที่ให้ความรู้สึกแข็งแรง มั่นคง และเส้นตรงเฉียงที่เกิดจากงานประติมากรรมที่ตั้งโชว์ที่มีรูปทรงหลายเหลี่ยม ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว รวดเร็ว และซับซ้อน โดยมีการจัดองค์ประกอบของภาพแต่ละช่องให้มีการเชื่อมต่อกันด้วยเส้น ให้ความรู้สึการเคลื่อนไหวที่ไม่หยุดนิ่งของสังคมเมือง



ภาพที่ 4.8 ภาพการวิเคราะห์เส้น

### 4.3.2 รูปทรง (Forms)

รูปทรงต่าง ๆ ของวัตถุสามารถดึงดูดความสนใจได้โดยขอบเขต หนาบาง บอกลึ้มมิติให้เห็นได้อย่างชัดเจน ต่อไปจะทำให้เราสามารถจัดการภาพผลงานงานได้อย่างรวดเร็วรูปทรงภายในผลงานของข้าพเจ้าเน้นรูปทรงของเรขาคณิตที่มีหลายเหลี่ยมเกิดจากโครงสร้างสถาปัตยกรรมและงานประติมากรรม

ช่องที่ 1 มีรูปทรงสี่เหลี่ยมพื้นผ้าที่เกิดจากเสาโครงสร้างอาคาร ทำให้ภาพที่สะท้อนยึดหดผิดแปลกไปจากความเป็นจริงตามรูปทรงของวัตถุ

ช่องที่ 2 มีรูปทรงสี่เหลี่ยมพื้นผ้าและสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่เกิดจากช่องกระจกที่ประกอบเป็นตัวอาคาร ทำให้ภาพที่สะท้อนมีรูปทรงที่ถูกลดทอน ดูบิดเบี้ยวแปลกตา

ช่องที่ 3 มีรูปทรงสี่เหลี่ยมพื้นผ้าและสี่เหลี่ยมคางหมูที่เกิดจากเสาโครงสร้างอาคารที่ประกอบกับกระจก ทำให้ได้ภาพสะท้อนมีการหักเหตามเหลี่ยมมุมของกระจก

ช่องที่ 4 มีรูปทรงห้าเหลี่ยมและสี่เหลี่ยมคางหมูที่เกิดจากอะคริลิคประกอบสร้างเป็นประติมากรรมหลายเหลี่ยม ทำให้ภาพมีการหักเหเกิดมิติใหม่ขึ้นมาจากวัตถุ

ช่องที่ 5 มีรูปทรงสามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยมคางหมูเกิดจากอะคริลิคประกอบสร้างเป็นประติมากรรมหลายเหลี่ยม ทำให้ภาพที่ได้มีลักษณะหักเหเกิดพื้นที่ที่ดูล้าไปจากความเป็นจริง

ช่องที่ 6 มีรูปทรงสามเหลี่ยมเกิดจากอะคริลิคประกอบสร้างเป็นประติมากรรมหลายเหลี่ยม ทำให้ภาพมีการหักเหเกิดมิติใหม่ขึ้นมาจากวัตถุ

ช่องที่ 7 มีรูปทรงสามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยมผืนผ้าเกิดจากอะคริลิคประกอบสร้างเป็นประติมากรรมหลายเหลี่ยมทำให้ได้ภาพสะท้อนมีการหักเหเกิดเป็นพื้นที่ใหม่จากการเชื่อมต่อกันเกิดจากภาพที่สะท้อนจากวัตถุ

ช่องที่ 8 มีรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่เกิดจากโครงสร้างของผนังและสามเหลี่ยมที่เกิดจากแผ่นอะคริลิคเรียงติดกันบนผนังอาคาร ทำให้ได้ภาพมีการหักเหและลดทอนรูปทรง เกิดความรู้สึกเหนือจริงเหมือนกับรถที่กำลังถูกดูดลงไปได้ถนน

ช่องที่ 9 มีรูปทรงสามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยมคางหมูเกิดจากอะคริลิคประกอบสร้างเป็นประติมากรรมหลายเหลี่ยม ทำให้ภาพที่ได้มีลักษณะหักเหเกิดภาพลวงตาจากการสะท้อนพื้นที่จริง

ช่องที่ 10 มีรูปทรงสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยมผืนผ้าและหกเหลี่ยมจากอะคริลิคประกอบสร้างเป็นประติมากรรมหลายเหลี่ยม ทำให้ได้ภาพสะท้อนมีการหักเหเกิดเป็นพื้นที่ใหม่จากการเชื่อมต่อกันเกิดจากภาพที่สะท้อนจากวัตถุ

ช่องที่ 11 มีรูปทรงสี่เหลี่ยมคางหมูเกิดจากอะคริลิคประกอบสร้างเป็นประติมากรรมหลายเหลี่ยม ทำให้ภาพที่ได้มีลักษณะหักเหเกิดพื้นที่ที่ดูล้าไปจากความเป็นจริง

ช่องที่ 12 มีรูปทรงสามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยมผืนผ้าเกิดจากโครงสร้างของผนังและสามเหลี่ยมที่เกิดจากแผ่นอะคริลิกเรียงติดกันบนผนังอาคาร ทำให้ภาพที่สะท้อนมีรูปทรงที่ถูกลดทอน ดูปิดเบี้ยว แปลกตาไปเป็นรูปร่าง



ภาพที่ 4.9 ภาพการวิเคราะห์รูปทรง

### 4.3.3 สี (Color)

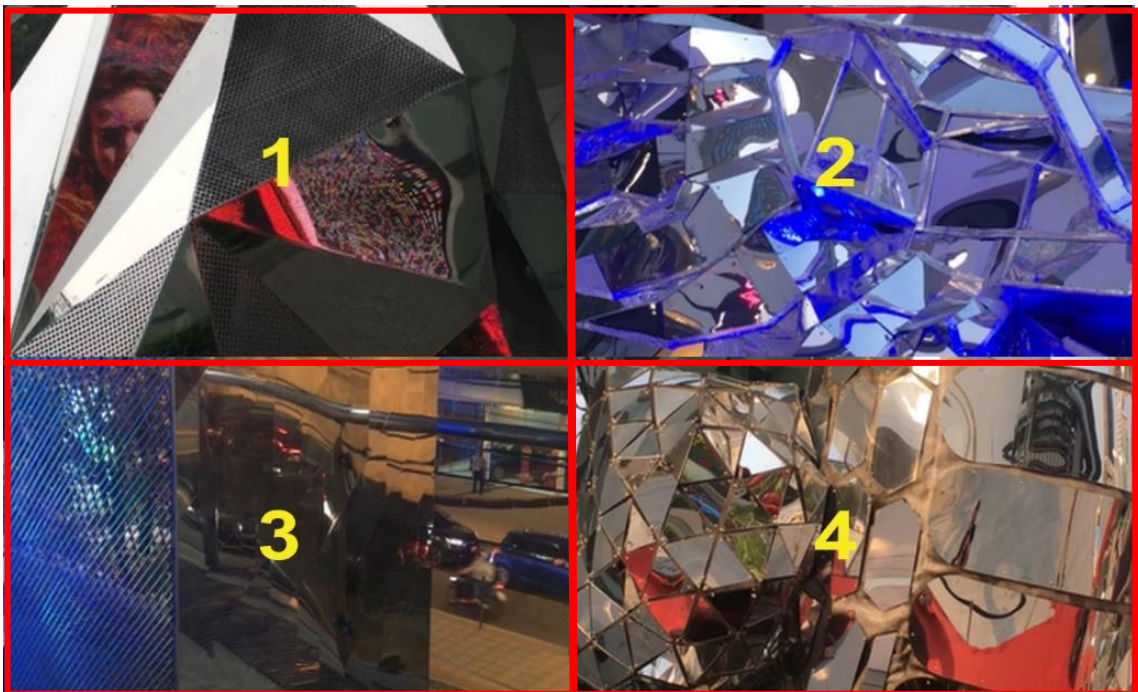
คู่สีโดยรวมของผลงานข้าพเจ้าใช้ทั้งสีโทนร้อนและโทนเย็นในผลงานโครงสร้างร้อน หมายถึง ชุดสีที่ สีสวรรณะร้อนให้ความรู้สึกตื่นตา มีพลัง อบอุ่น สนุกสนาน และดึงดูดความสนใจได้ดี โครงสร้างร้อนนี้สภาพโดยรวมจะมีความกลมกลืนของสีมากควรมีสีเย็นมาประกอบบ้างทำให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้น โครงสีเย็น หมายถึง โครงสีเย็นให้ความรู้สึกสุภาพ สงบ ลึกลับ เยือกเย็น ให้ความรู้สึกตื่นตา รู้สึกหดหู่ เศร้า และยังมีสีเข้มและอ่อนที่บ่งบอกถึงค่าน้ำหนักและปริมาตรของผลงาน

ช่องที่ 1 สีโทนร้อน คือ สีแดงที่เกิดการสะท้อนภาพป้ายโฆษณาหลอดวัตถุ ทำให้เกิดความรู้สึกตื่นตาและดึงดูดความสนใจมากกว่าสีโทนเย็น

ช่องที่ 2 สีเย็นคือ สีน้ำเงินที่เกิดจากไฟในตอนกลางคืนสะท้อนลงบนวัตถุจากภาพ ทำให้ภาพเกิดความลึกลับ ลวงตา และแปลกไปจากความเป็นจริง

ช่องที่ 3 ผลงานส่วนใหญ่มีสีเข้มคือมีสีดำ หรือสีที่ดูหนักที่เกิดจากการถ่ายภาพในตอนกลางคืนเป็นการช่วยให้เกิดมิติ น้ำหนักปริมาตรในผลงาน เป็นตัวเน้นรูปทรง

ช่องที่ 4 สีโทนอ่อนที่เกิดจากสีท้องฟ้า ตึกและอาคาร ทำให้ภาพเกิดปริมาตรของภาพได้ที่มีความตื้นลึก หนาบางหรือที่บตัน



ภาพที่ 4.10 ภาพการวิเคราะห์สี

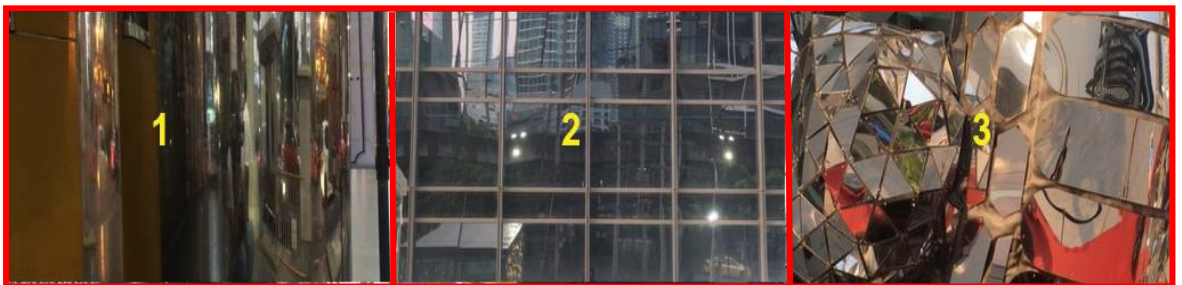
#### 4.3.4 พื้นผิว (Texture)

พื้นผิวของผลงานเกิดจากการถ่ายภาพวัตถุที่มีลักษณะมันวาว สามารถสะท้อนภาพได้ซึ่งเป็นลักษณะของตัววัสดุที่นำมาทำเป็นผลงาน เช่น กระจก อะคริลิก ทำให้เกิดภาพที่ลักษณะยืดหด หักเหกเกิดมิติมุมมองที่ดูล้ำเกินความเป็นจริง

ช่องที่ 1 เป็นภาพสะท้อนของเสาที่เป็นโครงสร้างของห้างสรรพสินค้าที่ทำจากสแตนเลส มีพื้นผิวมันเงาให้ภาพสะท้อนมีลักษณะยืดหดตามรูปทรงของเสาแปลกตาไปจากความเป็นจริง

ช่องที่ 2 เป็นภาพสะท้อนของกระจกที่เป็นโครงสร้างของตึก มีพื้นผิวสามารถสะท้อนภาพได้ ทำให้ภาพที่สะท้อนมีรูปทรงบิดเบี้ยวทำให้เกิดความรูปทรงของวัตถุที่ดูมั่นคงแข็งแรง

ช่องที่ 3 เป็นภาพสะท้อนจากประติมากรรมที่ตั้งโชว์ตามห้างสรรพสินค้าทำจากอะคริลิก มีพื้นผิวมันเงาให้ภาพสะท้อนที่มีลักษณะยืดหดและบิดเบี้ยวทำให้เกิดมิติใหม่ที่เกิดจากการเชื่อมต่อของพื้นที่ในหลาย ๆ มาแสดงอยู่ในระนาบเดียวกัน



ภาพที่ 4.11 ภาพการวิเคราะห์พื้นผิว

## บทที่ 5

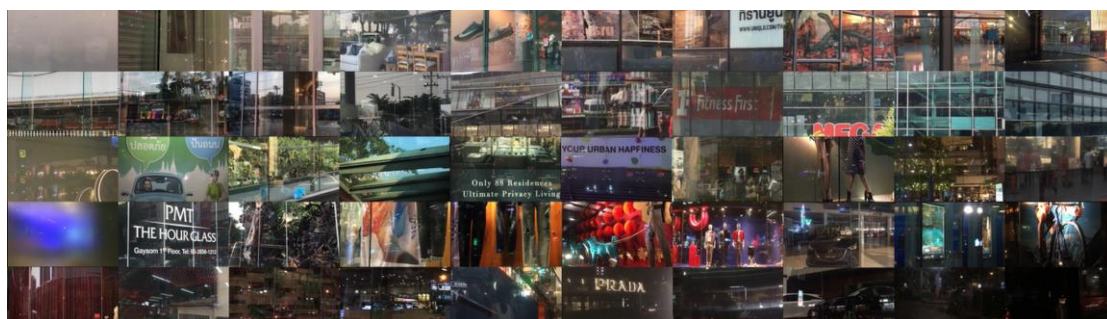
### สรุปผลการสร้างสรรค์และข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ชุด “วัตถุและภาพการสะท้อนกลับของวัตถุ” ข้าพเจ้าได้มุ่งเน้นนำเสนอรูปแบบของเนื้อหาสาระมาแสดงออกตามจินตนาการของข้าพเจ้าบวกกับอิทธิพลจากทางวัฒนธรรม ค่านิยมตลอดจนความเชื่อหรือแนวคิดจากตะวันตกเข้ามาอิทธิพลต่อความเป็นอยู่ของสังคมไทยอย่างต่อเนื่องจากความพยายามในการพัฒนาประเทศเพื่อยกระดับความคิดและชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคมไทย

สื่อโฆษณาในปัจจุบันมีอิทธิพลในการสร้างประสบการณ์ทั้งการพบเห็นและสัมผัสการมีส่วนร่วมร่วมกับเมืองที่กำลังพัฒนา เหตุการณ์จากสภาพแวดล้อมต่างๆที่พบเจอจึงมีผลกระทบโดยตรงต่อความรู้สึกของข้าพเจ้าที่ต้องการสะท้อนถึงสภาพสังคมเมืองในปัจจุบันกับพื้นที่ที่จากจินตนาการจากการได้เห็นถึงวิถีของสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การที่ข้าพเจ้าได้เข้าไปศึกษาข้อมูลจากสถานที่เหล่านั้น ทำให้ข้าพเจ้ามีความรู้ความเข้าใจถึงที่มาของสาเหตุที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมในสังคมได้ชัดเจน ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นเทคนิควิดีโออาร์ต (Video Art) เนื่องจากต้องพกกล้องและอุปกรณ์เสริมในการถ่ายวิดีโอที่มีน้ำหนักมาก และต้องเดินสำรวจในหลายพื้นที่เพื่อหาจังหวะและองค์ประกอบตามที่ต้องการจึงต้องมีการวางแผนและพัฒนาการหาข้อมูลและการทำงานมากขึ้นและปัญหาในการในการตัดต่อวิดีโอ เนื่องจากไม่ค่อยมีความรู้เรื่องโปรแกรมตัดต่อวิดีโอเท่าที่ควรจึงทำให้งานมีปัญหาล่าช้าจึงควรศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมตัดต่อวิดีโอมากขึ้น

หนังสือศิลปนิพนธ์เล่มนี้มีกระบวนการและขั้นตอนการทำงานทั้งหมด ที่บอกถึงแนวความคิดวิเคราะห์การสร้างสรรค์รูปแบบ การค้นหาข้อมูลและขั้นตอนการปฏิบัติงาน ที่ส่งผลมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานในการทำศิลปนิพนธ์ในผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าได้แสดงออกตามความสามารถและทัศนศิลป์ตามแบบเฉพาะตัวเพื่อแสดงความเป็นตัวเองให้มากที่สุดในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งในด้านรูปแบบวิธีการ ขั้นตอน กระบวนการในการทำงานต่างๆ ทั้งนี้อาจเป็นวิธีการหรือแนวทางส่วนหนึ่งในความสนใจของบุคคลที่ต้องการศึกษาศิลปนิพนธ์ต่อไป

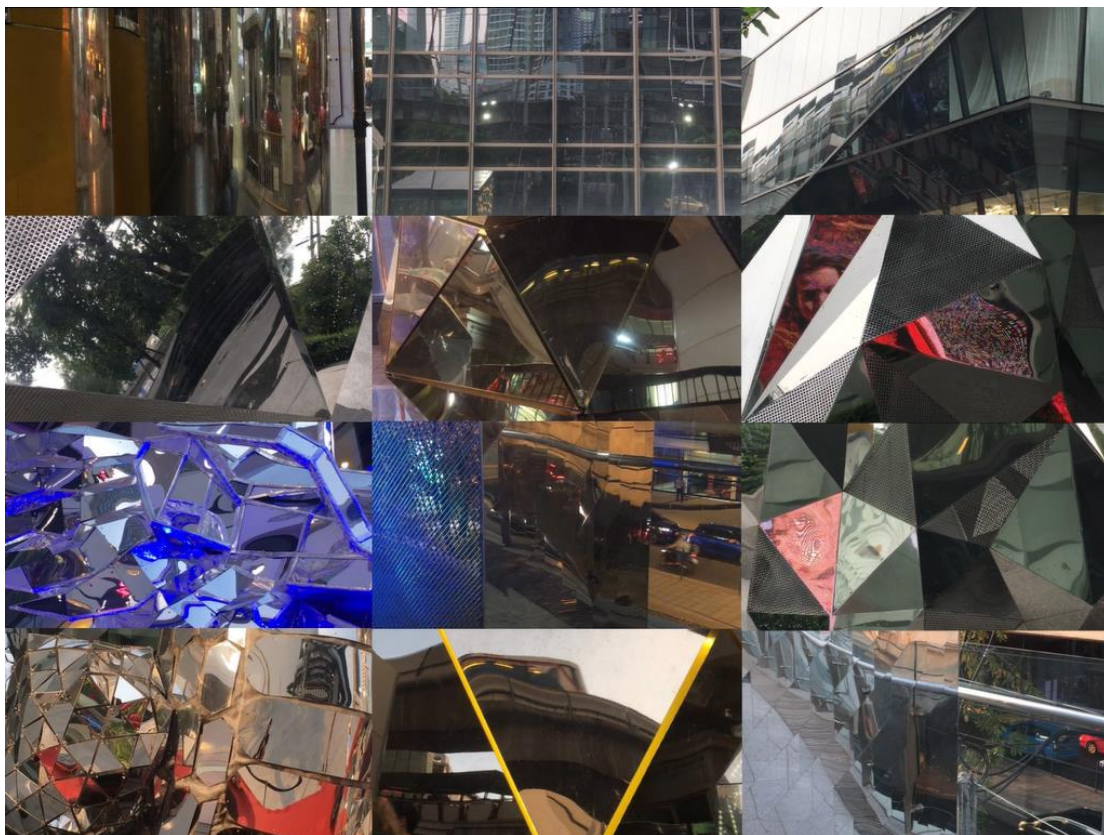
ภาพผลงานศิลปนิพนธ์



ภาพผลงานชุดที่ 1 วัตถุและภาพการสะท้อนกลับของวัตถุในพื้นที่ กทม. 50 เขต

เทคนิค วิดีโออาร์ต (Video Art)

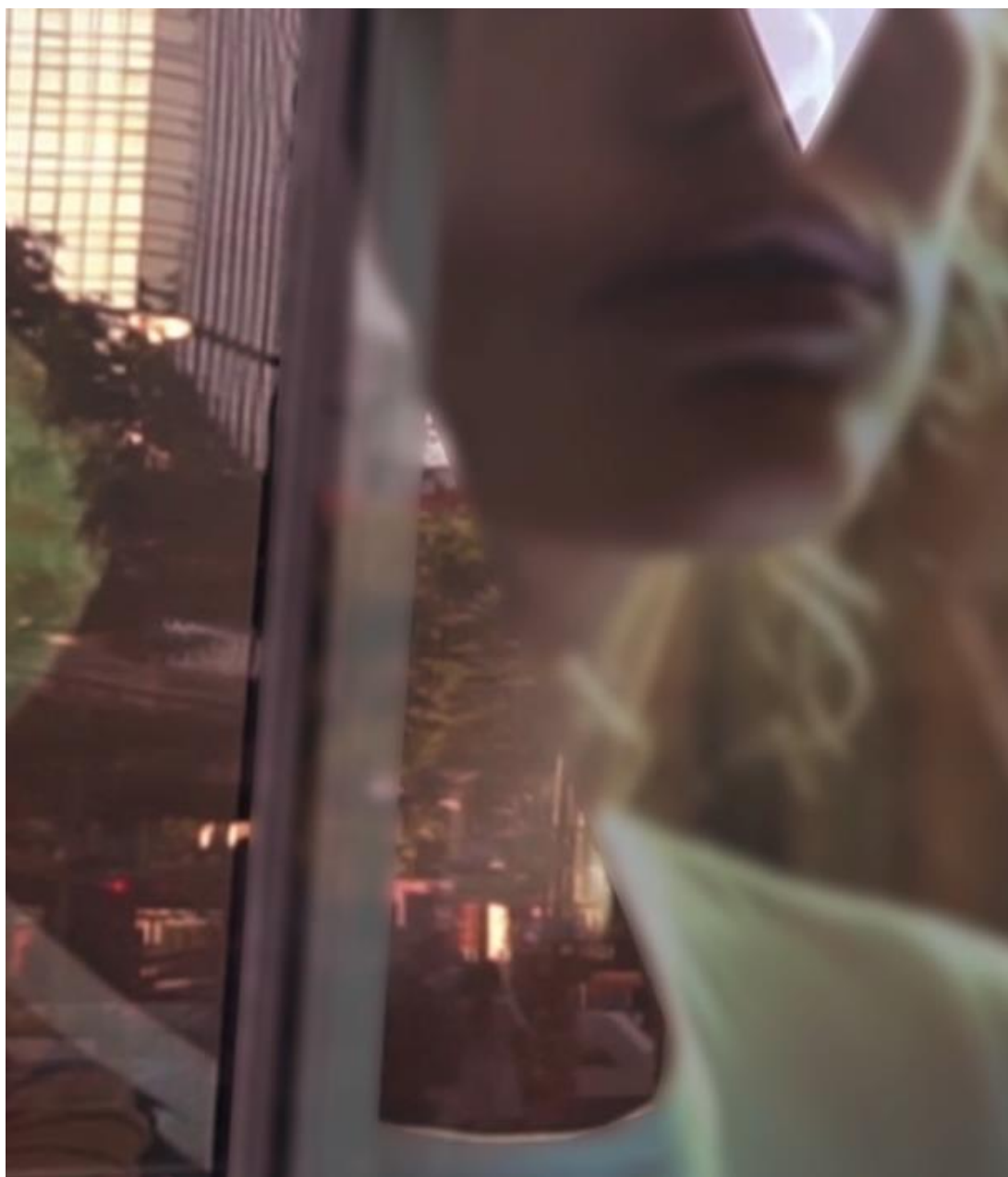
ขนาด แปรผันตามพื้นที่



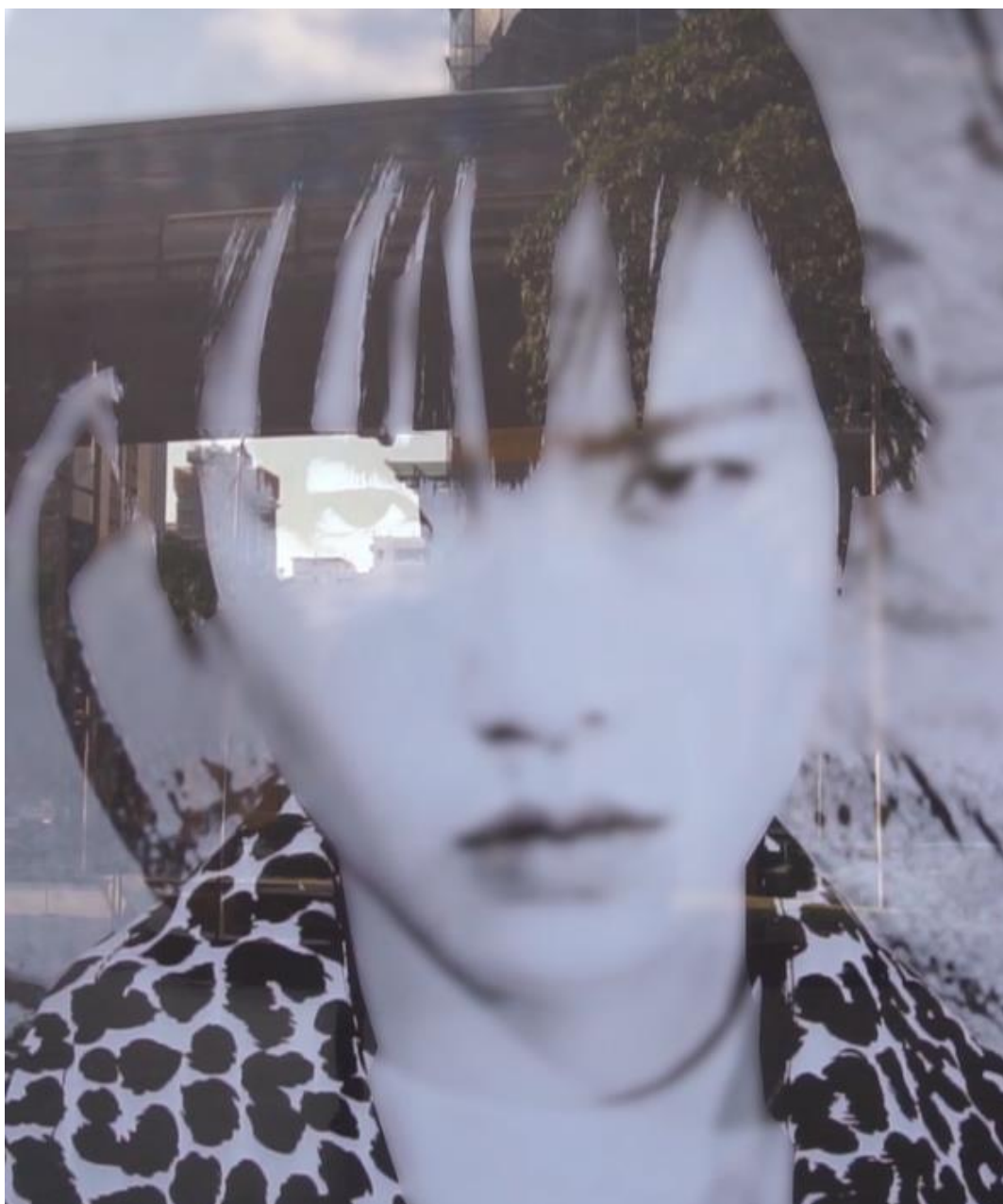
ภาพผลงานชุดที่ 2 วัดฤและภาพการสะท้อนกลับของวัดฤ  
เทคนิค วิดีโออาร์ต (Video Art)  
ขนาด แปรผันตามพื้นที่



ภาพผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 1 ภาพสะท้อนจากป้ายโฆษณา 1  
เทคนิค วิดีโออาร์ต (Video Art)  
ขนาด แปรผันตามพื้นที่



ภาพผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 2 ภาพสะท้อนจากป้ายโฆษณา 2  
เทคนิค วิดีโออาร์ต (Video Art)  
ขนาด แปรผันตามพื้นที่



ภาพผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 3 ภาพสะท้อนจากป้ายโฆษณา 3

เทคนิค วิดีโออาร์ต (Video Art)

ขนาด แปรผันตามพื้นที่



ภาพผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 4 ภาพสะท้อนจากป้ายโฆษณา 4

เทคนิค วิดีโออาร์ต (Video Art)

ขนาด แปรผันตามพื้นที่



ภาพผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 5 ภาพสะท้อนจากป้ายโฆษณา 1

เทคนิค วิดีโออาร์ต (Video Art)

ขนาด แปรผันตามพื้นที่



ภาพผลงานชุดที่ 3 ชั้นที่ 6 ภาพสะท้อนจากป้ายโฆษณา 6

เทคนิค วิดีโออาร์ต (Video Art)

ขนาด แปรผันตามพื้นที่



ภาพรวมผลงานชุดที่ 3 ภาพสะท้อนจากป้ายโฆษณา

เทคนิค วิดีโออาร์ต (Video Art)

ขนาด แปรผันตามพื้นที่

## บรรณานุกรม

- ธวัชชัย ปิยะวัฒน์. 2553. **สถาปัตยกรรม (architecture)**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:  
<https://www.gotoknow.org/posts/332740#0>. (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มีนาคม 2561).
- น้ำอ้อย อ่าวสินธุ์ศิริ. 2560. **Koki Tanaka**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:  
<https://www.facebook.com/profile.php?id=100000893207798>.  
 (วันที่ค้นข้อมูล : 14 มกราคม 2561).
- บทเรียนออนไลน์ วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง แสง**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:  
<http://www.truelookpanya.com/learning/detail/31433-04403>.  
 (วันที่ค้นข้อมูล : 12 เมษายน 2561).
- พสนันท์ ปัญญาพร. 2555. **ศิลปะสื่อใหม่**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:  
<http://photosanan.blogspot.com/2012/03/new-media.html>.  
 (วันที่ค้นข้อมูล : 14 มกราคม 2561).
- ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. 2559. **‘แอร์วิน วูร์ม’ ปรัชญา ประติ-บัติ นิทรรศการที่ใครๆ ก็กลายเป็น ศิลปะได้ภายในหนึ่งนาที**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก  
[https://www.matichonweekly.com/column/article\\_18736](https://www.matichonweekly.com/column/article_18736).  
 (วันที่ค้นข้อมูล : 14 มกราคม 2561).
- วิดีโอคืออะไร**. 2553. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:<http://www.vdolearning.com/vdotutor/video-knowledge/89-what-is-video>. (วันที่ค้นข้อมูล: 18 เมษายน 2561).
- ศรียศกร วัลลิโถม. 2535. **การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:  
<http://kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.php?book=16&chap=5&page=t16-5-infodetail05.html> (วันที่ค้นข้อมูล : 12 กุมภาพันธ์ 2561).
- แสงและการมองเห็น**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้  
 จาก:[http://www.nakhamwit.ac.th/pingpong\\_web/Light.htm](http://www.nakhamwit.ac.th/pingpong_web/Light.htm).  
 (วันที่ค้นข้อมูล: 23 กุมภาพันธ์ 2561).

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวดวงกมล สมิงทัศน์
วัน เดือน ปีเกิด	25 ตุลาคม 2536 จังหวัด ปราจีนบุรี
ที่อยู่	89/5 ม.5 ต.ไม้เค็ด อ.เมือง จ.ปราจีนบุรี 25230
E-mail	iceccw@gmail.com
ประวัติการศึกษา	
2554	โรงเรียนปราจิณราษฎรอำรุง
2559	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาจิตรศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รางวัลและเกียรติประวัติ	
2556	นิทรรศการภาพถ่าย First Step ณ Bloom Digital Pro Lab & studio
2556	นิทรรศการจิตรกรรมทิวทัศน์ SEA (What you SEE?) ณ หอศิลป์พระ จอมเกล้า สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2556	นิทรรศการวาดเส้นเปลือย Inside/Out ณ อาคารเรียนรวม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง
2559	นิทรรศการศิลปนิพนธ์ 20+ (20+ ART THESIS EXHIBITION) ณ อาคารนวัตกรรมเฉลิมพระเกียรติและหอพระราชประวัติ พระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหาอานันทมหิดลพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4
2559	นิทรรศการศิลปนิพนธ์ ยอดเยี่ยม ปี 2559 / The Best Art Thesis Exhibition 2016 ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ
2561	นิทรรศการศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต ครั้งที่ 12 ปี 2561 สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระ จอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ณ อาคารนวัตกรรมเฉลิมพระเกียรติ และหอพระราชประวัติพระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหาอานันทมหิดลพระจอม เกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4