

ศิลปะภาพจำลองเสมือนจริงสะท้อนสิ่งแวดล้อม

VIRTUAL REALITY ART OF ENVIRONMENT REFLECTION



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2562

KMITL-2019-AR-M-005-047

ศิลปะภาพจำลองเสมือนจริงสะท้อนสิ่งแวดล้อม

VIRTUAL REALITY ART OF ENVIRONMENT REFLECTION



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2562

KMITL-2019-AR-M-005-047

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

VIRTUAL REALITY ART OF ENVIRONMENT REFLECTION



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

2019

KMITL-2019-AR-M-005-047

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2019

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ศิลปะภาพจำลองเสมือนจริงสะท้อนสิ่งแวดล้อม
นักศึกษา	นายณัฐ ฐนโชติวัฒนศิริ
รหัสนักศึกษา	60602026
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2562
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ. สุรพงษ์ สมสุข

บทคัดย่อ

ผลงานศิลปะภายใต้แนวความคิดที่มีชื่อเรื่องว่า ‘เพียงแค่อุ่น’ เป็นการสร้างงานศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริง กำหนดให้อยู่ภายใต้แนวความคิดที่สะท้อนให้เห็นถึงสิ่งแวดล้อมที่เป็นปัญหามลภาวะทางอากาศของละอองฝุ่น PM2.5 โดยนำเสนอขอบเขตของสถานที่ให้จำกัดอยู่ภายในกรุงเทพฯ ซึ่งเป็นสถานที่สำคัญ ๆ ยกตัวอย่างเช่น สยามพารากอน ซึ่งเป็นแหล่งธุรกิจใหญ่โตที่สำคัญในกรุงเทพฯ สวนวชิรเบญจทัศ ซึ่งเป็นแหล่งทางธรรมชาติที่สำคัญในกรุงเทพฯ แต่กลับสะท้อนให้เห็นภายในชิ้นงานว่า แม้แต่สถานที่เหล่านี้ก็มีมลภาวะทางอากาศเป็นพิษ ไม่สามารถหายใจได้ปกติ

Thesis	Virtual Reality Art of Environment Reflection
Student	Mr. Nat Tanachodwattanasiri
Student ID	60602026
Degree	Master of Arts
Program	Visual Arts
Year	2019
Thesis Advisor	Assoc. Surapong Somsook

ABSTRACT

These artworks are presented in the concept 'Just a Dust' creating by Virtual Reality Art. Defined to be on the concept effected to environment problem. At the present time Thailand is faced on air pollution problem that know as PM2.5 dust. Scope of locations within Bangkok which is an important place, for example, Siam Paragon, which is a major business area, Wachira Benjatat Garden, its national park in Bangkok. That give an expression of above place be permeated with air pollution which effect to breathing of human.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ชุดนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รศ. สุรพงษ์ สมสุข ที่ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ แก้ปัญหา ตลอดจนให้ความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ดีแก่ข้าพเจ้า ขอขอบคุณกลุ่มเพื่อน ๆ ในชั้นเรียนเดียวกัน ที่คอยสนับสนุนหลาย ๆ อย่างในการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ คอยปรึกษา พุดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน และช่วยในเรื่องของการจัดแสดงผลงานในแต่ละครั้ง จนสามารถผ่านการทำงานของวิทยานิพนธ์มาด้วยกันได้ด้วยดี ขอขอบคุณทางครอบครัวของข้าพเจ้าที่คอยสนับสนุนในเรื่องของทุนการศึกษา กำลังใจ ทั้งยังช่วยในเรื่องของการจัดเตรียมสิ่งของที่ใช้ในการแสดงงานวิทยานิพนธ์ และขอขอบคุณทางบริษัท Mozz Creation ที่อำนวยความสะดวกในเรื่องของการจัดพิมพ์เล่มวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ด้วย

วิทยานิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าจัดทำขึ้นมาเพื่อเป็นอีกหนึ่งแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เทคนิควิธีที่ผสมผสานเข้ากับเทคโนโลยีในยุคของข้าพเจ้า อันจะเป็นอีกหนึ่งตัวอย่างของวิทยานิพนธ์ที่จะเป็นแนวทางและสร้างแรงบันดาลใจ แก่ผู้ที่ศึกษาหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบใหม่ ๆ ตามยุคสมัยของตนเอง เพื่อที่จะพัฒนาแวดวงศิลปะไทยให้มีความก้าวหน้าและพัฒนาต่อตามยุคสมัย วิทยานิพนธ์เล่มนี้ขอเป็นส่วนหนึ่งของแนวทางและแรงบันดาลใจดังกล่าวมาสืบต่อไป

ณัฏฐ์ ธนโชติวัฒนศิริ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพประกอบ.....	VI
บทที่ 1 ความเป็นและความสำคัญของโครงการ	1
1.1 บทนำ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ขอบเขตการศึกษา.....	2
บทที่ 2 ปรัชญา ความเชื่อ งานวิจัย และศิลปะที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 ศิลปะในยุคของการแพร่กระจายข้อมูลข่าวสาร ผ่านระบบดิจิทัล.....	4
2.1.1 รากเหง้าทางประวัติศาสตร์ศิลป์.....	4
2.2 ศึกษาและวิเคราะห์ผลงานศิลปะภาพจำลองเสมือนจริงของต่างประเทศ.....	6
2.2.1 Chiara Passa.....	6
2.2.2 Google Tilt Brush.....	10
2.3 ศึกษาและวิเคราะห์ผลงานภาพจำลองเสมือนจริงของคนไทย.....	14
2.3.1 บริษัท MAD Virtual Reality Studio : คุณจิตุพร รักไทยเจริญ.....	14
2.3.2 บริษัท YGGDrazil Group : คุณศรุต ทับลอย.....	15
2.4 ศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับผลงานศิลปะ.....	19
2.4.1 ภาพยนตร์เรื่อง อินเทอร์เน็ตสตาร์ (Interstellar) : ทะยานดาวกู้โลก.....	19
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานสร้างสรรค์	23
3.1 ที่มาของแรงบันดาลใจ.....	23
3.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	23
3.3 การเก็บและรวบรวมข้อมูล.....	24
3.4 การสร้างภาพร่างผลงาน.....	24
3.5 การสร้างผลงานจริง.....	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษา IV เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์.....	34
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม.....	35
4.1.1 เรื่องราว (Subject).....	35
4.1.2 เนื้อหา (Content).....	35
4.1.3 การแสดงออก (Expression).....	36
4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	36
4.2.1 เส้น (Lines).....	36
4.2.2 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form).....	38
4.2.3 สี (Color).....	39
4.2.4 น้ำหนัก (Volume).....	41
4.2.5 ที่ว่าง (Space).....	42
4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบของภาพ.....	44
4.3.1 แนวความคิดสร้างสรรค์เฉพาะผลงาน (Concept).....	44
4.3.2 ความเป็นเด่น (Dominance).....	44
4.3.3 ความเป็นรอง (Subordination).....	46
4.3.4 ความขัดแย้ง (Opposition).....	47
4.3.5 การแปรเปลี่ยน (Variation).....	49
4.3.6 พลังการเคลื่อนไหว (Dynamic Movement).....	50
4.3.7 ดุลยภาพ (Balance).....	52
4.3.8 เอกภาพ (Unit).....	53
บทที่ 5 บทสรุป.....	54
ภาพผลงานวิทยานิพนธ์.....	55
บรรณานุกรม.....	59
ประวัติผู้เขียน.....	60

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพตัวอย่างโครงการไลฟ์แชนแนล.....	5
2.2 ภาพตัวอย่างโครงการไลฟ์แชนแนล.....	5
2.3 อีวาและฟรองโก้ แมตเตส.....	6
2.4 Chiara Passa.....	7
2.5 ภาพงาน Live Architectures : "Speaking at the wall".....	8
2.6 ภาพงาน Live Architectures : "Augmented irreality".....	9
2.7 แสดงตัวอย่างการใช้งาน Tilt Brush.....	11
2.8 Andrew Nemr.....	12
2.9 ชุดภาพตัวอย่างงานศิลปะของ Andrew ที่ได้สร้างสรรค์ผ่าน Tilt Brush.....	12
2.10 Leonardo Perezniето.....	13
2.11 ชุดภาพตัวอย่างงานศิลปะของ Leonardo ที่ได้สร้างสรรค์ผ่าน Tilt Brush.....	14
2.12 ชุดแผ่นโฆษณาตัวอย่างเกม ARAYA.....	14
2.13 คุณจิตพร รักไทยเจริญ.....	15
2.14 ชุดแผ่นโฆษณาตัวอย่างเกม Home Sweet Home.....	16
2.15 ชุดภาพตัวอย่างฉากในเกม Home Sweet Home.....	17
2.16 คุณศรุต ทับลอย.....	18
2.17 ตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์เรื่องอินเตอร์สเตลลาร์.....	19
2.18 ชุดตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์เรื่องอินเตอร์สเตลลาร์.....	20
2.19 ภาพแสดงตัวอย่างของฝุ่น PM2.5.....	22
3.1 ชุดภาพแสดงตัวอย่างกล้อง Samsung Gear 360.....	25
3.2 ภาพแสดงตัวอย่างของการแผ่ขยายของมุมมองภาพจำลองเสมือนจริงออกมาในรูปแบบของ ระนาบแบนแบบ 2 มิติที่ถ่ายด้วยกล้อง Samsung Gear 360.....	25
3.3 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1.....	26
3.4 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2.....	26
3.5 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3.....	26
3.6 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4.....	27
3.7 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5.....	27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.8 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 6.....	27
3.9 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 7.....	28
3.10 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 8.....	28
3.11 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 9.....	28
3.12 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 10.....	29
3.13 ภาพแสดงภาพร่างที่ตรงกับเกณฑ์ที่ข้าพเจ้าตั้งไว้.....	29
3.14 ภาพแสดงตำแหน่งสำคัญของจุดต่าง ๆ ภายในรูปและแสดงตัวอย่างการตีเส้นสเกล.....	31
3.15 ภาพแสดงตัวอย่างจุดยืนพื้นที่ถูกม้วนโดยสมบูรณ์แบบแล้ว.....	31
3.16 ภาพแสดงตัวอย่างจุดแขนงฟ้าที่ถูกม้วนโดยสมบูรณ์แบบแล้ว.....	32
3.17 ภาพแสดงตัวอย่างจุดเชื่อมต่อไม่รู้จบที่ถูกม้วนโดยสมบูรณ์แบบแล้ว.....	32
3.18 ภาพแสดงตัวอย่างเมาส์ปากกา (Mouse Pen).....	33
4.1 ภาพแสดงภาพผลงานโดยรวมชิ้นที่ 2 ในระนาบแบน 2 มิติ.....	34
4.2 ภาพแสดงภาพผลงานโดยรวมชิ้นที่ 3 ในระนาบแบน 2 มิติ.....	35
4.3 ภาพแสดงการใช้เส้นในผลงานชิ้นที่ 2.....	37
4.4 ภาพแสดงการใช้เส้นในผลงานชิ้นที่ 3.....	37
4.5 ภาพแสดงการใช้รูปร่างและรูปทรงในผลงานชิ้นที่ 2.....	38
4.6 ภาพแสดงการใช้รูปร่างและรูปทรงในผลงานชิ้นที่ 3.....	39
4.7 ภาพแสดงการใช้สีในผลงานชิ้นที่ 2.....	40
4.8 ภาพแสดงการใช้สีในผลงานชิ้นที่ 3.....	41
4.9 ภาพแสดงการใช้น้ำหนักในผลงานชิ้นที่ 2.....	41
4.10 ภาพแสดงการใช้น้ำหนักในผลงานชิ้นที่ 3.....	42
4.11 ภาพแสดงการใช้ที่ว่างในผลงานชิ้นที่ 2.....	43
4.12 ภาพแสดงการใช้ที่ว่างในผลงานชิ้นที่ 3.....	43
4.13 ภาพแสดงความเป็นเด่นในผลงานชิ้นที่ 2.....	45
4.14 ภาพแสดงความเป็นเด่นในผลงานชิ้นที่ 3.....	46
4.15 ภาพแสดงความเป็นรองในผลงานชิ้นที่ 2.....	47
4.16 ภาพแสดงความเป็นรองในผลงานชิ้นที่ 3.....	47

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.17 ภาพแสดงความขัดแย้งในผลงานชิ้นที่ 2.....	48
4.18 ภาพแสดงความขัดแย้งในผลงานชิ้นที่ 3.....	49
4.19 ภาพแสดงการแปรเปลี่ยนในผลงานชิ้นที่ 2.....	49
4.20 ภาพแสดงการแปรเปลี่ยนในผลงานชิ้นที่ 3.....	50
4.21 ภาพแสดงพลังการเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นที่ 2.....	51
4.22 ภาพแสดงพลังการเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นที่ 3.....	51
4.23 ภาพแสดงดุลยภาพในผลงานชิ้นที่ 2.....	52
4.24 ภาพแสดงดุลยภาพในผลงานชิ้นที่ 3.....	53



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

1.1 บทนำ

เนื่องจากการพัฒนาของโลกปัจจุบันที่มีความเจริญทางด้านเทคโนโลยี และมีผลต่อการดำรงอยู่ของผู้คนในปัจจุบัน จึงส่งผลให้ข้าพเจ้ามีความสนใจในการนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการสร้างงานศิลปะ โดยเทคโนโลยีที่ข้าพเจ้ามีความสนใจนั้นมีชื่อเรียกว่า ‘ภาพจำลองเสมือนจริง (Virtual Reality : VR)’ ซึ่งโดยวิธีการนี้เป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ ที่สามารถนำเสนอภาพจำลองได้เสมือนจริง ในระดับที่ผู้ที่ชมภาพนั้น ๆ สามารถเปลี่ยนมุมมองรอบทิศทางได้อย่างอิสระ ซึ่งปัจจุบันเทคโนโลยีนี้ถูกนำไปใช้ในสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุทัศน์ ภาพถ่าย งานโมเดลสามมิติ และเกมภาพจำลองเสมือนจริง ซึ่งโดยเทคนิคนี้ยังไม่มีการใช้กันอย่างแพร่หลายในศิลปินไทยมากนัก ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจในการศึกษาเทคโนโลยีนี้ และนำเทคนิคนี้มาสร้างเป็นงานศิลปะ

ซึ่งโดยตัวเทคนิคการนำเสนอศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริงมีข้อแตกต่างจากเทคนิคงานศิลปะแบบอื่น อยู่อย่างเห็นได้ชัด นั่นก็คือภาพจำลองเสมือนจริงสามารถเปลี่ยนมุมมองของภาพได้ ในระดับ 360 องศา จึงทำให้ผู้ชมสามารถเห็นขอบเขตของงานที่มีลักษณะเป็น 360 องศาได้ จึงทำให้ข้าพเจ้ามีแนวคิดในการสร้างงานศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริงที่อยู่ภายใต้แนวคิดที่ว่า ‘สะท้อน (Reflection)’ ซึ่งการสะท้อนเป็นคำที่มีความหมายในเชิงของการสร้างและแยกแยะความหมายของสิ่งต่าง ๆ ออกมาให้ชัดเจน เป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมุมมอง ผลกระทบ และแนวคิดที่ต่างกัน และโดยตัวเทคนิคการนำเสนอศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริงที่สามารถนำการสะท้อนมาใช้ภายในแนวคิดได้เป็นอย่างดี คือ ‘มุมมอง (Viewpoint)’ ที่สามารถเปลี่ยนได้รอบด้าน จึงทำให้ภายในงานศิลปะสามารถสร้างการสะท้อนของแนวความคิดที่แตกต่างกันได้หลาย ๆ จุดบนภาพ 360 องศา โดยจะเน้นให้สะท้อนถึงสิ่งแวดล้อมโดยรอบด้าน ด้วยการมองได้รอบทิศทาง จะทำให้เห็นการสะท้อนของสิ่งต่าง ๆ ที่มีผลกระทบที่ต่างกัน ถูกสร้างสรรค์มารวมกันอยู่ในสถานที่เดียวกัน หรือนำมาตีความหมายแบบใหม่ ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นผลกระทบของสิ่งต่าง ๆ ที่แตกต่างกันได้ง่ายขึ้น และชัดเจนกว่าเดิม โดยจะเน้นศึกษากับปัญหาปัจจุบันเป็นหลักที่มีผลกระทบร้ายแรงต่อการอยู่อาศัยของผู้คนส่วนใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในรูปแบบศิลปะภาพจำลองเสมือนจริง (Virtual Reality Art) มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1.2.1 เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ความสามารถ ในการใช้เทคโนโลยีภาพจำลองเสมือนจริง นำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานศิลปะได้อย่างลงตัว และเป็นการสร้างผลงานศิลปะด้วยเทคนิคใหม่ๆ ขึ้นมา

1.2.2 เพื่อศึกษาและนำข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้านำมาเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบภาพจำลองเสมือนจริง ที่มุ่งเน้นความคิดด้านการสร้างสรรค์ และเทคนิคการนำเสนอผลงานศิลปะแบบใหม่

1.2.3 เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวความคิดที่สะท้อนสิ่งแวดล้อม ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมุมมอง ผลกระทบ และแนวความคิดที่ต่างกัน โดยสื่อสารออกมาให้เห็นได้ง่ายขึ้นและชัดเจนกว่าเดิม เพื่อให้ผู้คนได้ตระหนักถึงผลของการกระทำ ที่ก่อให้เกิดปัญหาต่อการอยู่อาศัยของผู้คนส่วนใหญ่

1.2.4 เพื่อแสดงให้เห็นถึงเทคนิคและกระบวนการคิดสร้างสรรค์โดยเป็นการใช้หลักทัศนธาตุทางศิลปะ (Visual Elements) ในเรื่องของเส้น สี น้ำหนัก รูปทรง รูปร่าง พื้นผิว และพื้นที่ว่าง รวมไปถึงเทคนิควิธีการนำเสนอเฉพาะตัว นำมาประกอบกันขึ้นเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริง

1.3 ขอบเขตการศึกษา

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในรูปแบบศิลปะภาพจำลองเสมือนจริง (Virtual Reality Art) มีขอบเขตดังนี้

1.3.1 สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริง ภายใต้เนื้อหาการนำเสนอที่ให้เห็นถึงผลของการสะท้อนสิ่งแวดล้อมในลักษณะของมลภาวะเป็นหลัก ซึ่งนำเสนอเกี่ยวกับการอยู่อาศัยของผู้คนในเมืองหลวงเป็นส่วนใหญ่ ผสมผสานกับจินตนาการและความรู้สึก นำมาสร้างสรรค์ในเทคนิคการนำเสนอแบบใหม่

1.3.2 สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริง ด้วยเทคนิค Digital Painting ซึ่งก็คืองานวาดภาพที่ใช้เทคนิคการวาดผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้หลักทัศนธาตุทางศิลปะ (Visual

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Elements) มาประกอบเพื่อให้เกิดความงามในด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) ผสมผสานกับจินตนาการและประสบการณ์ของข้าพเจ้านำสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ

1.3.3 สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริง ด้วยเทคนิค Digital Painting เฉพาะตัว ที่ต้องอาศัยความรู้ ความเข้าใจจุดม้วนภาพ 360 องศา การตีสเกลภาพแบบ 360 องศา อุปกรณ์ Samsung Gear 360 ที่สามารถใช้ถ่ายรูป ถ่ายวิดีโอแบบ 360 ได้ และความรู้บางส่วนในการสร้างโมเดล 3 มิติ โดยผ่านกระบวนการติดตั้งผลงานแบบฉายขึ้นโปรเจคเตอร์ โดยการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือหลักในการนำเสนอภาพ และใช้อุปกรณ์ของคอมพิวเตอร์ในการเปลี่ยนมุมมองของภาพ

1.3.4 ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริงเป็นจำนวน 5 ชิ้นงาน โดยมีความละเอียดของภาพอยู่ที่ 5472 x 2736 pixels.

บทที่ 2

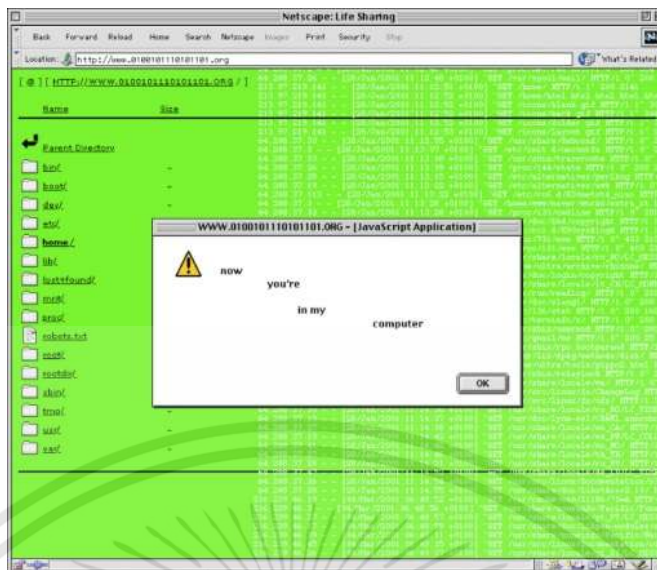
ปรัชญา ความเชื่อ งานวิจัย และศิลปะที่เกี่ยวข้อง

2.1 ศิลปะในยุคของการแพร่กระจายข้อมูลข่าวสาร ผ่านระบบดิจิทัล

2.1.1 รากเหง้าทางประวัติศาสตร์ศิลป์

จากการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะในยุคของการแพร่กระจายข้อมูลข่าวสาร ผ่านระบบดิจิทัล (New Media Art) ทำให้ค้นพบว่าศิลปะแบบนิวมมีเดียไม่ได้เกิดขึ้นมาอย่างโดดเดี่ยว แต่มีการเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ศิลป์ โดยที่ฐานทางสุนทรียะ และทางความคิดของศิลปะแบบนิวมมีเดียเกิดขึ้นในช่วงทศวรรษที่สองของศตวรรษที่ 20 ศิลปะแบบนิวมมีเดียถูกมองว่าเป็น การตอบสนองต่อการปฏิวัติเทคโนโลยีสารสนเทศ และการพัฒนาไปสู่ระบบดิจิทัลของรูปแบบทางวัฒนธรรมแฉกเช่นเดียวกับ ศิลปินกลุ่มดาดา

โครงการไลฟ์แชร์ริง (Life Sharing) ของกลุ่ม 0100101110101101.ORG ในปี ค.ศ. 2000-2003 ที่สร้างโดยระบบปฏิบัติการเดอเบียนจีเอ็นยู ลินุกซ์ เอชทีเอ็มแอล จาวา แฟลช และไพทอน เป็นโครงการที่อีวา และฟรอนโก้ แมตเตส ได้ทำชีวิตส่วนตัวของเขาให้กลายเป็นงานศิลปะสาธารณะ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2000 ถึง 2003 พวกเขาได้เปิดเผยข้อมูลทุกแฟ้มของพวกเขา ตั้งแต่คำขอเงินสนับสนุน ถึงอีเมล ขาเข้าทุกสายตาทุก ๆ คนที่เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์งานชิ้นนี้มีชื่อมาจากการผสมคำของคำว่า “ไฟล์แชร์ริง” ถือเป็นการเปิดเผยข้อมูลของศิลปินแบบไม่มีอะไรปิดบัง ทำให้ผู้ชมกลายเป็นพวกถ้า มองไปโดยปริยาย



ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่างโครงการไลฟ์แชร์िंग ที่มา : <http://0100101110101101.org/life-sharing/>

โดยโครงการไลฟ์แชร์िंग แสดงให้เห็นถึงความประสงค์อันแรงกล้า ที่จะทำให้พวกเขาตกเป็นเป้าหมายของการทำลาย (ในแง่ของการขโมยอัตลักษณ์ และการละเมิดอื่น ๆ ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์) พวกเขาใช้อัตลักษณ์ดิจิทัลเป็นสื่อกลาง ผู้เข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์จะพบกับระบบปฏิบัติการแหล่งข้อมูลเปิด พวกเขาแบ่งปันทรัพย์สินเหล่านี้กับทุก ๆ คน ซึ่งเป็นการแทรกแซงของพวกนักแฮ็คเกอร์หัวรุนแรง ที่รวบรวมความโกรธแค้นของเหล่าเพื่อนพ้องศิลปิน และเป็นตัวอย่างแรก ๆ ของศิลปะแบบยืมมาโดยไม่ได้ขออนุญาตเจ้าของ



ภาพที่ 2.2 ภาพตัวอย่างโครงการไลฟ์แชร์िंग ที่มา : <http://0100101110101101.org/life-sharing/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งเจ้าของโครงการไลฟ์แฮริง หรือก็คืออีวา และฟรังก์ แมตเตส (Eva and Franco Mattes) ผู้ก่อตั้งกลุ่ม 0100101110101101.ORG ได้กล่าวเอาไว้ว่า “กับเวลาที่ผ่านไป คอมพิวเตอร์ก็ลงเอยโดยมีลักษณะคล้ายกับสมองของเจ้าของมัน คอมพิวเตอร์ทำให้คล้ายสมองได้มากกว่า และดีกว่าสื่อดั้งเดิมอื่น ๆ เช่น อนุทิน สมุดจดบันทึก หรืองานจิตรกรรม และนวนิยายซึ่งสองอย่างหลังนี้ จะอยู่ในระดับนามธรรมมากยิ่งขึ้น”



ภาพที่ 2.3 อีวาและฟรังก์ แมตเตส ที่มา : <http://randominstitute.org/art/eva-franco-mattes>

อาจกล่าวได้ว่า ในยุคหลัง ๆ เราอาจจะได้เห็นงานศิลปะในรูปแบบนามธรรมมากยิ่งขึ้น กลายเป็นศิลปะที่จับต้องไม่ได้ เพราะการพัฒนาของยุคสมัยที่นำพาเอาเทคโนโลยีเข้ามาในชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้น และโลกที่ก้าวข้ามยุคสมัยที่รวดเร็วนี้ ทำให้ผู้คนค้นพบสิ่งใหม่ ๆ มากยิ่งขึ้น พบกับเทคโนโลยีแปลก ๆ และสามารถนำมาเป็นงานศิลปะใหม่ ๆ ได้ ดังเช่นตัวอย่างงานโครงการไลฟ์แฮริง ที่เป็นเพียงแค่เว็บไซต์ที่เปิดเผยเพียงข้อมูลของศิลปิน ก็กลายเป็นงานศิลปะในยุค นั้น ๆ ได้

2.2 ศึกษาและวิเคราะห์ผลงานศิลปะภาพจำลองเสมือนจริงของต่างประเทศ

2.2.1 Chiara Passa

Chiara Passa (เกิดปี ค.ศ. 1973) เป็นศิลปินที่ทำงานศิลปะที่เกี่ยวกับ Media Art ในช่วงครึ่งหลังของทศวรรษที่ 1990 การวิจัยทางศิลปะของเธอได้วิเคราะห์ความแตกต่างของช่องว่างเสมือนจริงผ่านเทคนิคที่หลากหลาย ซึ่งเธอมักใช้ Augmented Reality (AR) และ Virtual Reality (VR) เธอทำงานร่วมกับแอนิเมชัน และการติดตั้งวิดีโอแบบอินเทอร์แอคทีฟทำ Digital Art, Projection เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Mapping Art, Video Sculpture, Art-Application และ Widget (GUI) สำหรับแพลตฟอร์ม โทรศัพท์มือถือ



ภาพที่ 2.4 Chiara Passa ที่มา : <https://www.curatedplace.com/events/8/2/2018/from-inside-geometry-double-language-two-times-four>

2.2.1.1 งานศิลปะหลัก

ในปี 1996 ชิเอร่าเริ่มงานของเธอในแอนิเมชัน และ Video-Installation ซึ่งได้รับการอธิบายว่าเป็นการศึกษาของรูปทรงเรขาคณิต ร่วมกับวิสัยทัศน์แบบสามมิติ และแบบไดนามิกของพื้นที่เสมือนจริง ในปี 1999 เธอได้บัญญัติศัพท์ขึ้นมาว่า "Super Place" เพื่อเป็นข้อมูลอ้างอิงสำหรับชิ้นงานที่มีชื่อว่า "Extens(z) ion Projects" และต่องาน "Live Architectures" ซึ่งเป็นชุดของงาน Digital Art ที่พัฒนาขึ้น และอยู่บนพื้นฐานของแนวคิด "Super Place" ที่เป็นเว็บไซต์ที่มีประสิทธิภาพในการทำงาน และเกินความสามารถของตอนสะท้อนให้เห็นถึงความคิดของความเสมือนจริง และไม่เสมือนจริง และวิธีการพรางกายมนุษย์ไปในพื้นที่จริงที่มีความสัมพันธ์กับชนิดของมิติ

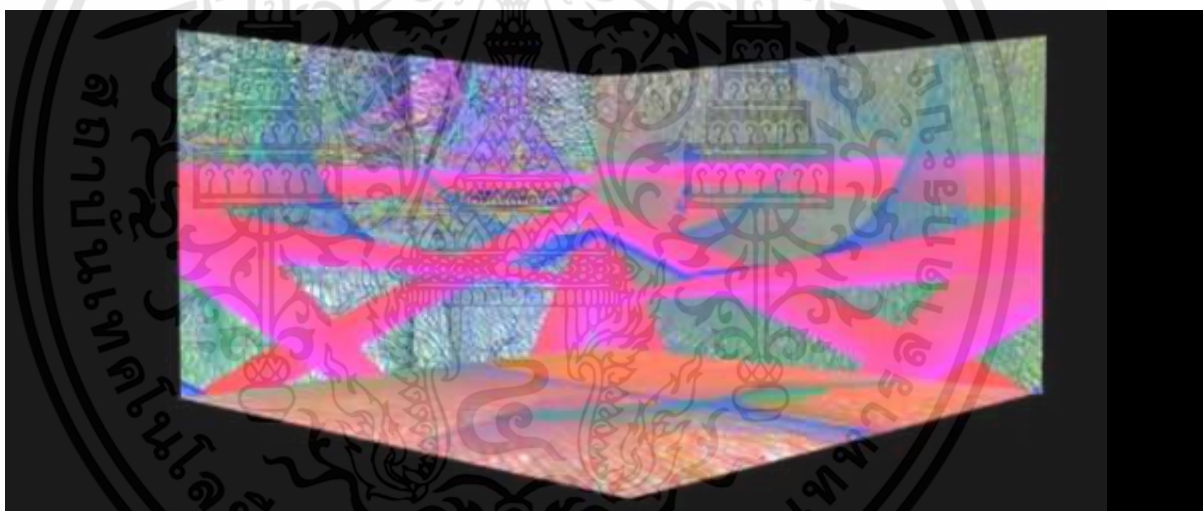
การวิจัยทางศิลปะของเธอส่วนใหญ่เป็นการสำรวจสถาปัตยกรรมเป็นแบบอินเทอร์เฟซ เช่น ใน VR "Dimensioning" ซึ่งมีจุดมุ่งหมายในการสร้างส่วนขยายหลายมิติของพื้นที่ ทำให้ผู้เยี่ยมชมสามารถเดินเข้าไปในพื้นที่ 360 องศาได้ ทั้งยังเคลื่อนที่ได้ด้วย โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างงานศิลปะเสมือนจริงแบบ AR ขึ้นโดยอาศัยเทคโนโลยีความเป็นจริงที่พัฒนาขึ้นมา และสร้างสิ่งใหม่ ๆ ในรูปแบบ "mise en abyme" หรือ "droste effect" ซึ่งองค์ประกอบหนึ่งจะเปลี่ยนไปในเชิงลึก สภาพแวดล้อมของ Google Earth ผสานเข้ากับพื้นที่ที่เพิ่มขึ้นเพื่อสร้างพื้นที่ใหม่ ในปี 2005 เธอได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สร้างโครงการ blog-art ขึ้น "ideasonair.net-blogging" ซึ่งเป็นโครงการศิลปะแบบเปิด (2005-2012 ได้เริ่มใช้งาน) นี้เป็นงานศิลปะแนวความคิดที่นำไปสู่แนวความคิดเรื่อง "Open Artwork" การสร้าง และแบ่งปันความคิดทางศิลปะหลาย ๆ ด้าน ในหลาย ๆ ศิลปิน ภัณฑารักษ์นักวิจารณ์ และคนรักศิลปะ

ในปี 2009 เธอได้สร้าง และพัฒนา "Widget Art Gallery" เว็บแอปพลิเคชันเสมือนจริงที่เป็นแกลเลอรีซึ่งทุกสองเดือนเธอจะเป็นเจ้าภาพจัดนิทรรศการ Digital Art ที่เกี่ยวข้อง และได้รับแรงบันดาลใจจาก "Widget Art Gallery" ซึ่งใช้งานได้ทั้งในฐานะแกลเลอรีที่แสดงผลงานนิทรรศการชั่วคราว และเป็นพิพิธภัณฑ์สะสมถาวร ซึ่งเป็นวิธีที่จะช่วยเก็บรักษาผลงานที่ผ่านมาทั้งหมดไว้ได้ภายในที่เก็บฐานข้อมูลออนไลน์

Speaking at the wall, 1998



ภาพที่ 2.5 ภาพงาน Live Architectures : "Speaking at the wall" ที่มา :

https://www.youtube.com/watch?v=UvtnEXO17ck&ab_channel=ChiaraPassa

จากผลงานชุด Live Architectures : "Speaking at the wall", interactive video installation, ที่มีหน้าจอแสดงผล 3 หน้าจอด้วยกัน

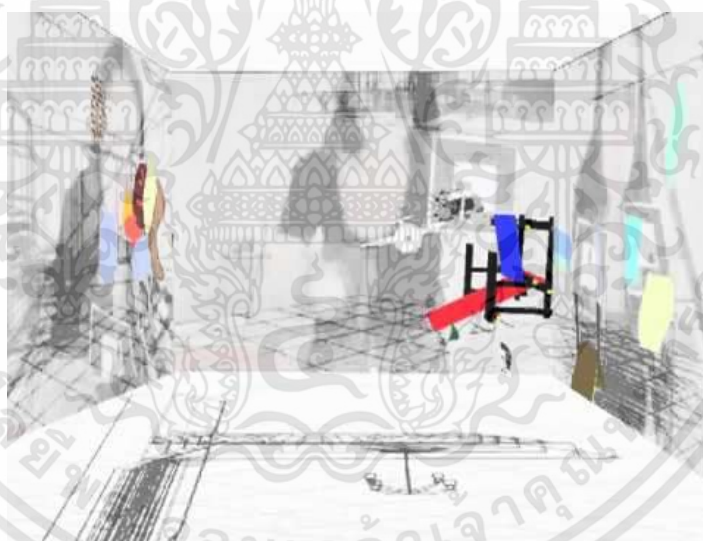
แนวความคิด : "Live Architecture" คือชุดการติดตั้งวิดีโอแบบอินเทอร์แอคทีฟเฉพาะที่ที่เธอคิด และทำขึ้นเพื่อที่จะปรับเปลี่ยนสถาปัตยกรรมในสถานที่สาธารณะ รวมถึงสภาพแวดล้อมภายในเข้าไว้ด้วยกัน อย่างมีชีวิตชีวา และ "Speaking at the wall" เป็นการสังเคราะห์เสียงในสถาปัตยกรรมเสมือนจริง เสียงของผู้ชมจะถูกบันทึกจากไมโครโฟนและเสียงวิดีโอสดที่ประมวลผล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผ่านซอฟต์แวร์ Quartz Composer "Speaking at the wall" จะเปลี่ยนรูปแบบตัวเองบนผนังสองด้านและที่พื้น การฉายทั้งสามรอบมุมของกำแพงสามแห่งจะสร้างมุมมองภาพลวงตาขึ้น

ขณะที่ผู้ชมอยู่ภายในห้องและพูดใกล้กับกำแพงเขาปรับเปลี่ยนด้วยเสียง (ปริมาตรและสเปกตรัม) ของสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัวของผู้ชม คำที่เขาออกเสียงขึ้นมาวาดบรรยากาศใหม่ ๆ ที่เสมือนจริง ในมิติที่ไม่จริงนี้ เส้นอนันต์ที่สร้างความว่างเปล่า และระยะทางจะถูกดึงดูด และทำให้จางหายไป การก่อสร้างฉากของโครงข่ายซอฟต์แวร์ 3 มิติเป็นส่วนขยายเสมือนจริงในการเคลื่อนที่ของพื้นที่สถาปัตยกรรม สภาพแวดล้อมในการเคลื่อนที่ที่ผู้ชมถูกนำไปสู่อีกพื้นที่หนึ่ง 'ดังนั้นผู้ชมจึงถูกบังคับให้เผชิญหน้ากับบรรยากาศอีกแบบหนึ่งซึ่งเป็น 'ดิจิทัล' ที่ 'ใหม่' มิตินี้เป็นตอนนี้เป็นมิติที่สี่ "Speaking at the wall" เป็นการเปิดแบบเสมือนจริงไม่เคยเกิดขึ้นมา เป็นขั้นตอนในการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นจึงไม่ได้ระบุถึงสถานที่เฉพาะเจาะจงใด ๆ

Augmented Irreality, 2000



ภาพที่ 2.6 ภาพงาน Live Architectures : "Augmented irreality" ที่มา :

https://www.youtube.com/watch?v=6RlyR7obEs4&ab_channel=ChiaraPassa

จากผลงานชุด Live Architectures : "Augmented irreality", interactive video installation, เวลาทั้งหมดสำหรับรุ่น DEMO 2.30 นาที

แนวความคิด : "Augmented Irreality" คือการติดตั้งวิดีโอเชิงโต้ตอบที่ฉายลงบนผนังสามด้านและพื้น งานศิลปะ (สร้างโดย Quartz Composer และ Artokit) ทำให้ผู้ชมเป็นซอฟต์แวร์ 3D

โดยการวางตัวเองลงใน "window-camera" โดยที่ผู้ชมจะใช้รูปทรงเมทริกซ์ (มีรูปแบบที่แตกต่างกัน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขนาดของฝ่ามือ) พิมพ์บนสีเหลี่ยม สามารถทำงานได้โดย ย้าย ชูมเข้าออก ลบ และโต้ตอบกับวัตถุ สามมิติที่ตรงกับแกนคาร์ทีเซียน X, Y และ Z ของซอฟต์แวร์จำลอง งานศิลปะสร้างรูปทรงแบนสาม มิติ ที่อยู่ภายใต้การก่อสร้างซึ่งผู้ชมเองยังคงปรับแต่งผ่านการเคลื่อนไหวของพวกเขา "Augmented Irreality" เช่นเดียวกับการติดตั้งวิดีโอชุดอื่นของ "Live Architecture" จะขึ้นอยู่กับแนวคิด "Super Place" ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่มีประสิทธิภาพในการทำงานสูงกว่าความสามารถของตัวเอง การติดตั้งวิดีโอ สะท้อนถึงแนวคิดเสมือนจริง และไม่เสมือนจริง "Augmented Irreality" ซึ่งให้เห็นถึงความขัดแย้ง เกี่ยวกับความเป็นจริงที่เติมมากขึ้น ในความเป็นจริงการลบ และการปรับเปลี่ยนระดับความเป็นจริง ทำให้เพิ่มความยาวนานในบรรยากาศที่แท้จริงของผู้ชมได้

2.2.2 Google Tilt Brush

ปัจจุบันเทคโนโลยี Virtual Reality (VR) ถือเป็นเทคโนโลยียุคใหม่ที่จะมาเปิดประสบการณ์ แปลกใหม่ด้านความบันเทิงจนถึงขีดสุด ซึ่งด้วยเทคโนโลยี VR นั้นนอกจากจะถูกเรียกว่าเป็นสื่อบันเทิง ที่เปิดประสบการณ์แปลกใหม่แล้ว ยังกลายเป็นพื้นที่สำหรับซอฟต์แวร์รูปแบบใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นมาอีก ด้วย ซึ่งไม่ว่าจะเป็นการดูหนังแบบใหม่, การเล่นเกมแบบใหม่, หรือแม้กระทั่งการวาดภาพแบบใหม่ ด้วยเช่นกัน โดยซอฟต์แวร์ที่จะกล่าวต่อไปนี้ คือซอฟต์แวร์วาดรูปแบบ VR ของ Google ที่โดดเด่น มากที่สุดในตอนนี้อย่าง Tilt Brush ซึ่งล่าสุด Google ได้ปล่อยให้ Tilt Brush Toolkit ชุดคำสั่ง และ ส่วนประกอบต่าง ๆ ของ Tilt Brush ออกมาในรูปแบบโอเพนซอร์ซที่จะให้คนทั่วไปสามารถดาวน์โหลดตัวซอฟต์แวร์ไปศึกษาและพัฒนากันได้อย่างอิสระ

โดยที่ภาพเหล่านั้นผู้ใช้งานจำเป็นต้องใส่แว่น VR เท่านั้น ถึงจะรับชมผลงานศิลปะเหล่านั้นได้ โดยเหตุผลที่ Google ปล่อยให้ Tilt Brush Toolkit ออกมาเป็นโอเพนซอร์ซนั้นก็เพราะ Google ต้องการให้นักพัฒนาทั่วไปสามารถนำซอฟต์แวร์ Tilt Brush ไปดัดแปลงใหม่จนมีประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าเดิมและสามารถสร้างซอฟต์แวร์วาดภาพแบบ VR ลักษณะพิเศษต่าง ๆ ออกมาได้



ภาพที่ 2.7 แสดงตัวอย่างการใช้งาน Tilt Brush ที่มา : <https://www.roadtovr.com/title-brush-htc-vive-sketchfab-support-sharing-scaling-tiltasaurus-update-version-7/>

อย่างไรก็ตาม Tilt Brush สามารถใช้ได้กับแว่น VR ของ HTC Vive VR เท่านั้น ซึ่งผู้ใช้งานทั่วไปมองว่าซอฟต์แวร์ตัวนี้เป็นเพียงของเล่นสำหรับระดับสูง เพราะด้วยราคาของมันที่สูงถึง 29.99 เหรียญ ส่วนของประเทศไทยมีราคาอยู่ที่ 559 บาท โดยเราสามารถใช้งานตัวซอฟต์แวร์นี้ได้ผ่านทาง Steam เท่านั้น นอกจากนี้ถ้าหากเราสามารถมองเห็นได้มากกว่าเป็นของเล่นชิ้นหนึ่ง Tilt Brush คือซอฟต์แวร์วาดภาพสำหรับมืออาชีพที่จะใช้สำหรับวาดผลงานศิลปะที่ไม่ธรรมดาออกมาได้

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นว่า Tilt Brush เป็นเพียงของเล่นที่มีราคาสูงและเป็นซอฟต์แวร์วาดภาพที่เหมาะสมสำหรับมืออาชีพ จึงทำให้ศิลปินในต่างประเทศมีการใช้ Tilt Brush กันอย่างแพร่หลายอย่างมาก ด้วยสาเหตุที่ว่า Tilt Brush ได้เปิดประสบการณ์ที่แปลกใหม่และสามารถสร้างผลงานศิลปะที่ไม่เหมือนใครมาก่อน จึงทำให้ศิลปินในต่างประเทศเริ่มนิยมใช้ Tilt Brush มากขึ้นเรื่อย ๆ ยกตัวอย่างศิลปินดังต่อไปนี้

2.2.2.1 Andrew Nemr

Andrew Nemr ได้รับการยกย่องจาก Gregory Hines เป็นหนึ่งในศิลปินนักเต้นแท็ปที่มีความหลากหลายมากที่สุดในปัจจุบัน ผลงานของ Andrew จากการเต้นแท็ปเป็นการเล่าเรื่องและเป็นการสร้างชุมชน เขาได้ชนะรางวัลแกรมมี่ในหลาย ๆ ประเภท นอกจากนี้ยังก่อตั้ง The tap dance company Cats Paying Dues และร่วมก่อตั้งมูลนิธิ Tap Legacy™, Inc. (ร่วมกับไฮนส์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.8 Andrew Nemr ที่มา : <https://fineacts.co/andrew-nemr>

โดยผลงานศิลปะของ Andrew ที่ได้สร้างสรรค์ผ่าน Tilt Brush นั้น จะเป็นการเคลื่อนไหวโดยการเดินแท็บไปด้วยและวาดลวดลายผ่าน Tilt Brush ไปด้วย จึงทำให้ผู้ชมได้เห็นลายเส้นและลวดลายการเคลื่อนไหวของมือของศิลปินในขณะที่เดินแท็บที่มีการเคลื่อนไหวที่อ่อนช้อย มีเส้นโค้งที่พลิ้วไหวทับซ้อนกันไปมา แต่ยังคงความงดงามไว้ให้เห็นอยู่ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าตัวศิลปินเป็นนักเดินแท็บที่มีความสามารถสูงและหลากหลายมากที่สุด



ภาพที่ 2.9 ชุดภาพตัวอย่างงานศิลปะของ Andrew ที่ได้สร้างสรรค์ผ่าน Tilt Brush ที่มา : <https://www.tiltbrush.com/air/artists/andrew-nemr/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2.2 Leonardo Pereznieto

Leonardo Pereznieto นักประติมากรชาวเม็กซิกันและจิตรกร มีการแสดงงานเดี่ยว 32 รายการในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ทั่วยุโรป, เอเชีย, สหรัฐอเมริกา และเม็กซิโก เขายังได้รับรางวัลมากมาย เช่นเหรียญทองของอิตาลีรางวัลด้านทัศนศิลป์ และ "Premio Firenze" มอบให้กับเขาโดยรัฐบาลของฟลอเรนซ์ Leonardo ได้แสดงการบรรยายกว่า 50 เรื่องเกี่ยวกับธุรกิจและการปฏิบัติงานศิลปะทั่วโลก รวมถึงที่ NY Academy of Art, Celebrity Centre London, University of Michigan และ Estate Estate ใน Kharkov (ยูเครน) เขาแบ่งปันความหลงใหลในงานศิลปะกับบุคคลทั่วไปในวิดีโอการเรียนการสอน บทเรียนศิลปะยอดนิยมของเขาในช่อง YouTube "Fine Art-Tips" (ซึ่งเป็นภาษาอังกฤษ) และ "Arte Divierte" (ซึ่งเป็นภาษาสเปน) มีผู้ชมที่เป็นสมาชิกติดตามมากกว่า 1.6 ล้านคนและรับชมวิดีโอมากกว่า 2 ล้านครั้งต่อเดือน



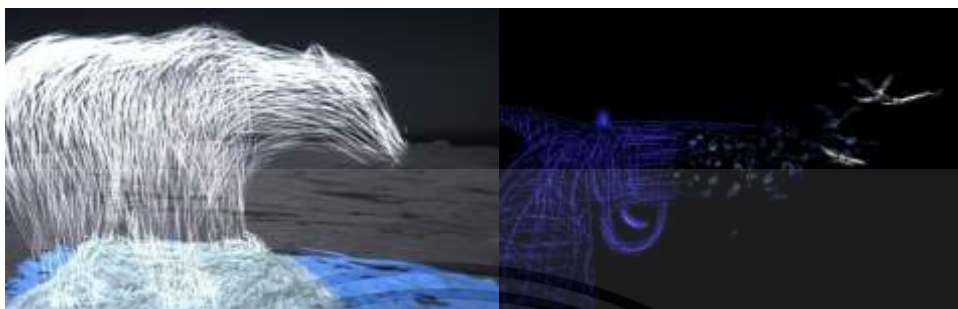
ภาพที่ 2.10 Leonardo Pereznieto ที่มา :

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8d/EscultorLVPrensa.jpg>

โดยผลงานศิลปะของ Leonardo ที่ได้สร้างสรรค์ผ่าน Tilt Brush นั้น จะเป็นการพูดถึงความรุนแรงหรือผลกระทบของมนุษย์ที่มีต่อสัตว์โลก จะเห็นได้ว่าศิลปินได้ให้ความสำคัญกับความเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ธรรมชาติเป็นอย่างสูง จึงทำให้เขามีความสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะของการอนุรักษ์
ธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่



ภาพที่ 2.11 ชุดภาพตัวอย่างงานศิลปะของ Leonardo ที่ได้สร้างสรรค์ผ่าน Tilt Brush ที่มา :

<https://www.tiltbrush.com/air/artists/leonardo-pereznieto/>

2.3 ศึกษาและวิเคราะห์ผลงานภาพจำลองเสมือนจริงของคนไทย

2.3.1 บริษัท MAD Virtual Reality Studio : คุณจิตุพร รักไทยเจริญ

จากผู้สร้างเกมภาพจำลองเสมือนจริง Hospital haunted be lost และเกม ARAYA ซึ่งถือว่าเป็นเกมภาพจำลองเสมือนจริงที่โด่งดังในยุคแรก ๆ ของประเทศไทย สำหรับ ARAYA เกมสยองขวัญในรูปแบบ VR ที่พัฒนาโดยกลุ่มคนไทยจากค่าย MAD Virtual Reality Studio และได้ออกแสดงในงาน Tokyo Game Show 2016



ภาพที่ 2.12 ชุดแผ่นโฆษณาตัวอย่างเกม ARAYA ที่มา :

<http://akibatan.com/2016/10/interview-mad-virtual-reality-studio-araya-horror-vr-creator/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยที่เกมนี้นี้มีจุดเริ่มต้นมาจากวิทยานิพนธ์ของคุณจัดตุพร ที่ต้องการสร้างเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผีของไทย โดยให้ชื่อเกมว่า Hospital Haunted BE LOST โดยคุณจัดตุพรมีแนวคิดที่ต้องการสร้างเกมผีและคิดว่าคนไทยเล่นเกมผีของต่างประเทศมาหลากหลายแล้ว แต่ในขณะที่ประเทศไทยยังไม่เคยมีเกมผีของไทยออกมาให้เห็น จึงได้สร้างเกมผีไทยขึ้นมา และใช้ VR เพื่อช่วยเพิ่มความสนใจ จนต่อมามีนักลงทุนสนใจอยากต่อยอด จึงกลายมาเป็นเกม ARAYA ซึ่งเนื้อหาของเกมจะเป็นความสยองขวัญที่อิงบรรยากาศแบบไทย ๆ บรรยากาศเรื่องราวภายในเกมจะเกิดขึ้นในโรงพยาบาลร้างแห่งหนึ่งในประเทศไทย พร้อมกับบรรยากาศต่าง ๆ ภายในเกมที่จะทำให้ผู้เล่นเกมชาวไทยมีความรู้สึกคุ้นเคยกันมากขึ้นกับบรรยากาศที่สยองขวัญกว่าเกมของต่างประเทศ โดยที่เราจะได้เล่นเป็นตัวละครสามคนคือ มาริสา, รัม และบุญ ซึ่งมีเนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกันในบท และต้องตามหาว่าแท้จริงแล้วอารยาคือใคร



ภาพที่ 2.13 คุณจัดตุพร รักไทยเจริญ ที่มา :

<http://ads.manager.co.th/OnlineSection/ViewNews.aspx?NewsID=9580000085455>

2.3.2 บริษัท YGGDrazil Group : คุณศรุต ทับลอย

จากผู้สร้างเกมภาพจำลองเสมือนจริง Home Sweet Home ซึ่งถือว่าเป็นเกมภาพจำลองเสมือนจริงที่กำลังโด่งดังในประเทศไทยในขณะนี้ สำหรับเกม Home Sweet Home ที่ผลิตโดย Yggdrazil Group ที่เป็นโปรดักชันเฮาส์ด้าน VFX และ CGI ระดับแนวหน้าของไทย มีผลงาน และรางวัลมาแล้วมากมาย พร้อมวิสัยทัศน์ ที่ต้องการให้วงการ CGI ของไทยเป็นที่ยอมรับในระดับสากล ก่อนที่จะตัดสินใจหันมาพัฒนาเกม Yggdrazil Group มองว่า Digital Media จะมีบทบาทมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จึงต้องการทำอะไรที่สร้าง interactive นอกเหนือจาก VFX และ CGI ที่เชี่ยวชาญ ด้วยเหตุนี้ Yggdrasil Group จึงจัดตั้งทีมพัฒนาเกมขึ้นมา เพื่อต่อยอดองค์ความรู้และความเชี่ยวชาญที่มี และแบ่งเป็น 2 ทีมย่อยตามเอนจินที่ใช้ คือทีม Unreal Engine กับ Unity Engine ที่ทำเกมลงบนสมาร์ตโฟนโดยเฉพาะ



ภาพที่ 2.14 ชุดแผ่นโฆษณาตัวอย่างเกม Home Sweet Home ที่มา :

<https://www.blognone.com/node/87808>

แต่ถึงแม้ Yggdrasil Group จะมีสนใจในการสร้างเกม แต่ทัศนคติของบริษัทก็ยังคงเหมือนเดิมที่ต้องการให้เกมไทยไปอยู่ในระดับสากล ประกอบกับมองว่า เมื่อทำเกมก็อยากทำเกมที่มีเอกลักษณ์ของความเป็นไทย (uniqueness) พร้อมนำเสนอความเป็นไทยไปในตัว (ลักษณะเดียวกับที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ญี่ปุ่นขายวัฒนธรรมผ่านเกม ภาพเคลื่อนไหว หรือหนังสือการ์ตูน) ผู้พัฒนาจึงตัดสินใจเลือกเอาความเชื่อของไทยมานำเสนอ



ภาพที่ 2.15 ชุดภาพตัวอย่างฉากในเกม Home Sweet Home ที่มา :

<https://www.blognone.com/node/87808>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยคุณศรุตได้ให้สัมภาษณ์ว่า ข้อดีในการพัฒนาเกมผี คือการทำฉาก (Map) หรือองค์ประกอบต่าง ๆ ไม่จำเป็นต้องอลังการหรือสวยงามยิ่งใหญ่ ทำให้ไม่ต้องใช้ทรัพยากรสูงมาก (เนื่องจากทีมพัฒนามีทรัพยากรคนจำกัด) แต่ความยากคือการเล่นกับจิตวิทยาความกลัวของผู้เล่น การชักนำความคิด อารมณ์ร่วมให้ผู้เล่นรู้สึกเข้าถึงตัวเกมมากที่สุด ซึ่งตัวคุณศรุตเองก็ต้องไปเรียนและศึกษาจิตวิทยาความกลัวเพื่อทำเกมนี้โดยเฉพาะ ตัวอย่างเช่น การใช้องค์ประกอบแบบไทย ๆ อย่างเช่น เสียงสวดมนต์ของพระในงานศพ เสียงระนาดและดนตรีไทยมาประกอบ ซึ่งก็เป็นข้อสงสัยว่า จะทำให้ผู้เล่นต่างประเทศรู้สึกกลัวและมีอารมณ์ร่วมเหมือนคนไทยมากแค่ไหน คุณศรุตเองก็ยอมรับว่าก็ไม่แน่ใจเช่นกัน แต่ก็พยายามใส่รายละเอียดต่าง ๆ ลงไปในเกม เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับบริบทของไทยให้มากขึ้นด้วย



ภาพที่ 2.16 คุณศรุต ทับลอย ที่มา : <https://www.blognone.com/node/87808>

การสร้างเกมของคนไทย โดยมีมือคนไทย เป็นการศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมของคนไทย แล้วแสดงออกมาทางรูปแบบเกม โดยจะใช้รูปทรง รูปร่าง บรรยากาศ เสียง แบบไทย ๆ ซึ่งจะทำให้คนไทยที่เล่นเกม เกิดความรู้สึกกลัวมากกว่าเกมของคนต่างประเทศ เช่น ข้อความที่เป็นตัวหนังสือภาษาไทย ที่คนไทยสามารถอ่านออก บรรยากาศ และฉากที่คุ้นเคยสำหรับคนไทย บ้านไม้เรือนไทย หอพักนักศึกษา สถานีตำรวจ มหาวิทยาลัย โรงพยาบาล บรรยากาศที่คุ้นเคยเหล่านี้สร้างบรรยากาศความสยองขวัญได้เป็นอย่างดี เสียงพูดทางโทรทัศน์ที่มีในเกมซึ่งเป็นภาษาไทย เสียงผีที่พูดออกมาเป็นภาษาไทย เสียงดนตรีไทย ระนาด ปี่ ที่คนไทยสามารถได้ยินเป็นประจำ ซึ่งสร้าง Visual ที่คุ้นเคยกับคนไทย ต่างจากเกมต่างประเทศและสร้างความสยองขวัญให้กับคนไทยได้อย่างดีทีเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 ศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับผลงานศิลปะ

2.4.1 ภาพยนตร์เรื่อง อินเทอร์เน็ตสตาร์ (Interstellar) : ทะยานดาวกู้โลก

อินเทอร์เน็ตสตาร์ ทะยานดาวกู้โลก (ภาษาอังกฤษ : Interstellar) เป็นภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ กำกับโดย คริสโตเฟอร์ โนแลน เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการเดินทางในอวกาศโดยผ่านทางรูหนอน ถ่ายทำทั้งในระบบฟิล์ม 35 มิลลิเมตร และไอแมกซ์ กำหนดออกฉายในวันที่ 6 พฤศจิกายน พ.ศ. 2557



ภาพที่ 2.17 ตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์เรื่องอินเทอร์เน็ตสตาร์

2.4.1.1 เนื้อเรื่องย่อ

ในอนาคตอันใกล้ ปัญหาของฝุ่นควันในอวกาศได้เป็นสาเหตุที่ทำให้อารยธรรมของมนุษย์ ถดถอยลงกลับไปสู่สังคมเกษตรกรรมอันล่มสลาย อดีตนักบินนาซ่า คูเปอร์ ทำไร่อยู่กับครอบครัวของเขา เมิร์ฟ ลูกสาววัย 10 ขวบของคูเปอร์เชื่อว่าห้องของเธอถูกผีสิง โดยผีพยายามจะติดต่อสื่อสารกับเธอ (Poltergeist) ไม่นานพวกเขาค้นพบว่า "ผี" ของเมอร์ฟีก็คือสิ่งที่ทรงภูมิปัญญาที่ไม่รู้จัก ส่งข้อความเข้ารหัสมาโดยใช้คลื่นความโน้มถ่วง ที่งักตึงเลขฐานสองไว้บนฝุ่นที่พื้น ซึ่งได้นำพวกเขาไปสู่สถานที่ลับของนาซ่า นำโดยศาสตราจารย์ จอห์น แบรินด ซึ่งแบรินดเผยว่ารูหนอน ซึ่งเป็นที่ชัดเจนว่าสร้างโดยสิ่งมีชีวิตทรงภูมิปัญญา ได้เปิดออกใกล้ ๆ กับดาวเสาร์ และเป็นทางนำไปสู่ดาวเคราะห์ใหม่ ๆ ในอีกกาแล็กซีหนึ่ง ซึ่งอาจให้ความหวังในการย้ายดาวถิ่นที่อยู่อาศัยของมนุษยชาติ "ภารกิจลาซาร์ส" ของนาซ่าได้ระบุดาวเคราะห์ดวงใหม่ที่มีโอกาสอยู่อาศัยได้สามดวง ซึ่งโคจรอยู่รอบหลุมดำมวลยวดยิ่งที่มีชื่อว่า กาแกนทัว ได้แก่ มิลเลอร์, เอ็ดมันด์ และแมนน์ ซึ่งตั้งชื่อตามนักบินอวกาศที่ออกสำรวจพวกมัน แบรินดให้คูเปอร์มาเป็นผู้ขั้ยานอวกาศ เอ็นดูแรนซ์ เพื่อเก็บกู้ข้อมูลของนักบิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อวกาศ ถ้าดาวเคราะห์ดวงใดดวงหนึ่งสามารถอยู่อาศัยได้ มนุษยชาติทั้งหมดบนโลกจะตามไปด้วย
สถานีอวกาศ ซึ่งการออกเดินทางของคูเปอร์ทำลายความรู้สึกของเมิร์ฟ



ภาพที่ 2.18 ชุดตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์เรื่องอินเทอร์สแตลลาร์ แสดงให้เห็นถึงปัญหาของฟูนควัน
ในอากาศที่เป็นสาเหตุที่ทำให้อารยธรรมของมนุษย์ล่มสลายและเป็นสาเหตุให้มนุษย์ชาติต้องย้ายดาว
ถิ่นที่อยู่อาศัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

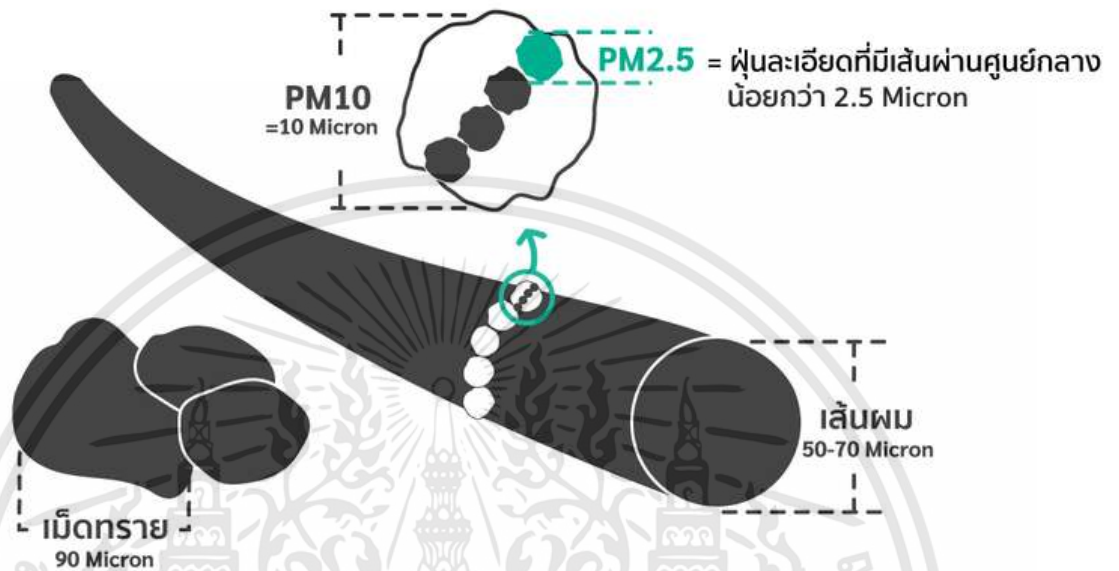
2.4.1.2 วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องอินเทอร์สเทลลาร์

เนื้อเรื่องภายในภาพยนตร์ซึ่งมีการเปิดประเด็นเกี่ยวกับปัญหาของฝุ่นและมลภาวะทางอากาศเป็นหลัก ซึ่งเนื้อเรื่องในตอนต้นจะเน้นเล่าเรื่องปมลักษณะและประเด็นปัญหาของตัวละครควบคู่กับสภาพแวดล้อมของโลกปัจจุบันภายในภาพยนตร์ไปด้วย ทำให้ผู้ชมได้เห็นถึงบรรยากาศของโลกภายในภาพยนตร์ที่ค่อนข้างแสดงออกมาได้ขุ่นมัว มัวหมองและดูน่าอึดอัด ไม่น่าอยู่อาศัย และปัญหาดังกล่าวก็เป็นสาเหตุให้ตัวละครหลักมีความจำเป็นที่จะต้องออกไปสำรวจนอกอวกาศเพื่อค้นหาอารยธรรมและดาวดวงใหม่เพื่อเป็นแหล่งที่อยู่อาศัยของมนุษยชาติ ในขณะที่ผู้ชมหลาย ๆ คนอาจจะไม่คาดคิดว่า ‘เพียงแค่ฝุ่น’ จะทำให้มนุษยชาติมีความจำเป็นที่จะต้องย้ายแหล่งที่อยู่อาศัยไปนอกอวกาศจริง ๆ หรือ? แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้แสดงให้เห็นแล้วว่า ‘เพียงแค่ฝุ่น’ ก็ทำให้อารยธรรมของมนุษยชาติต้องล่มสลายได้ ซึ่งหากลองย้อนมองดูภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์เรื่องอื่น ๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน จะเห็นได้ว่าเรื่องอินเทอร์สเทลลาร์แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ที่มีปัญหาของการย้ายแหล่งที่อยู่อาศัยและปัญหาที่มาจากฝุ่น ซึ่งเป็นแค่มลภาวะทางอากาศ แต่ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่องอื่นจะเล่าถึงปัญหาโลกแตกบ้าง ปัญหาโลกร้อนบ้าง หรือแม้กระทั่งปัญหาการรุกรานจากมนุษย์ต่างดาวบ้าง ซึ่งนั่นก็เป็นแนวความคิดของผู้สร้างภาพยนตร์ แต่ข้าพเจ้ามีแนวความคิดโดยส่วนตัวว่าภาพยนตร์เรื่องอินเทอร์สเทลลาร์นำเสนอเรื่องและปัญหาที่ค่อนข้างชัดเจนตรงประเด็นและมีความใกล้เคียงกับเป็นจริงมากที่สุด ด้วยปัญหามลภาวะทางอากาศที่ทำให้มนุษย์ไม่สามารถอยู่อาศัยบนโลกต่อได้ ก็เพียงพอที่จะทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถกลายเป็นเรื่องจริงได้ในโลกปัจจุบัน ด้วยความคิดแค่ว่า ‘เพียงแค่ฝุ่น’ ที่ใคร ๆ ก็มองข้าม

จากการวิเคราะห์ข้างต้นจึงทำให้ข้าพเจ้าหันกลับมามองย้อนในโลกปัจจุบัน ทำให้พบว่าประเทศไทยและทั่วโลกเองก็กำลังพบกับวิกฤติปัญหาฝุ่นละออง PM2.5 ซึ่งฝุ่นละอองดังกล่าวมีความอันตรายสูงหากมีการสูดดมเข้าไปและสะสมอยู่ในร่างกายในปริมาณมาก อาจจะทำให้ผู้คนเสียชีวิตได้ ซึ่งภายในภาพยนตร์เรื่องอินเทอร์สเทลลาร์ก็ได้เล่าถึงปัญหานี้ภายในเรื่องไว้อย่างชัดเจน และก็อาจจะมีความเป็นไปได้สูงว่ามนุษย์อาจจะไม่สามารถใช้ชีวิตปกติได้บนโลกเหมือนในภาพยนตร์หากไม่มีการตระหนักและแก้ไขถึงปัญหาให้ดี และแต่ถึงแม้ว่าปัญหาฝุ่นละออง PM2.5 จะเบาบางลงไปบ้างในช่วงนี้ แต่ข้าพเจ้ามีความเชื่อเสมอว่าเมื่อเหตุการณ์ลักษณะเช่นนี้เคยเกิดขึ้น มันอาจจะกลับมาเกิดขึ้นอีกก็เป็นได้และอาจจะทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้นเรื่อย ๆ เหมือนกับปัญหาโลกร้อนในปัจจุบัน ดังนั้นข้าพเจ้าจึงมีแนวคิดที่จะนำเสนอผลงานศิลปะที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับมลภาวะทางอากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และปัญหาฝุ่นละออง PM2.5 เพื่อให้ผู้ชมงานศิลปะได้ตระหนักถึงความน่ากลัวของปัญหานี้และเร่งหาทางแก้ไขปัญหาก่อนที่จะสายจนเกินไป โดยข้าพเจ้าได้ให้ชื่อกับงานศิลปะชุดนี้ว่า ‘Just a Dust’ (เพียงแค่ฝุ่น)



ภาพที่ 2.19 ภาพแสดงตัวอย่างของฝุ่น PM2.5 ที่มา : <https://www.honestdocs.co/pm-2-5-environmental-nano-pollutants>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานสร้างสรรค์

3.1 ที่มาของแรงบันดาลใจ

เนื่องจากปัจจุบันได้เกิดปัญหาของฝุ่นละออง PM2.5 ขึ้นในประเทศไทย ซึ่งอันที่จริงแล้วปัญหาในลักษณะของทางมลภาวะทางอากาศไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่สำหรับการดำรงชีวิตของผู้คนในเมืองหลวง แต่ด้วยปัญหาของฝุ่นละออง PM2.5 เป็นคำที่เพิ่งเกิดขึ้นมาให้คนทั่วไปเริ่มพูดถึงกันมากยิ่งขึ้น และได้ตระหนักถึงความอันตรายของฝุ่นละอองชนิดนี้ ซึ่งแหล่งที่มาของการเผยแพร่ข่าวสารเกี่ยวกับฝุ่นละออง PM2.5 ก็มีหลากหลายแหล่งข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นตามข่าวสารจากแหล่งอินเทอร์เน็ตต่าง ๆ ตามข่าวสารจากโทรทัศน์ เป็นต้น ดังนั้นด้วยข่าวสารและลักษณะของสภาพอากาศที่มีมลภาวะของฝุ่นละออง PM2.5 ที่กำลังเป็นที่พูดถึงในปัจจุบัน ข้าพเจ้าจึงหยิบยกปัญหาของฝุ่นละออง PM2.5 ในการเป็นที่มาของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ

3.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

แนวความคิดในการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ของข้าพเจ้าภายใต้หัวข้อเรื่อง ‘ศิลปะภาพจำลองเสมือนจริงสะท้อนสิ่งแวดล้อม’ เป็นการสร้างงานศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริง (Virtual Reality : VR) ที่สามารถเปลี่ยนมุมมองได้รอบทิศทาง กำหนดให้อยู่ภายใต้แนวความคิดที่สะท้อนให้เห็นถึงสิ่งแวดล้อมที่เป็นปัญหามลภาวะทางอากาศของละอองฝุ่น PM2.5 โดยได้ให้ชื่อชิ้นงานว่า ‘Just a Dust’ (เพียงแค่ฝุ่น) โดยที่ข้าพเจ้าจะนำเสนอขอบเขตของสถานที่ให้จำกัดอยู่ภายในกรุงเทพฯ ซึ่งเป็นสถานที่สำคัญ ๆ ภายในกรุงเทพฯ ยกตัวอย่างเช่น สยามพารากอน ซึ่งเป็นแหล่งธุรกิจใหญ่โตที่สำคัญในกรุงเทพฯ สวนวชิรเบญจทัศ ซึ่งเป็นแหล่งทางธรรมชาติที่สำคัญในกรุงเทพฯ แต่กลับสะท้อนให้เห็นภายในชิ้นงานว่า แม้แต่สถานที่เหล่านี้ก็มีมลภาวะทางอากาศเป็นพิษไม่สามารถหายใจได้ปกติ ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริง โดยใช้เทคนิคของ Digital Paint โดยเมื่อเข้าสู่ช่วงการสร้างผลงานศิลปะนิพนธ์ ข้าพเจ้าจะนำองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีอยู่ดั้งเดิม นำมาประกอบกับรูปทรงต่าง ๆ ของสิ่งของใหม่ ผสมกับเจตสีตามจินตนาการและแนวคิดสร้างเป็นสวดลายและสถานที่ เพื่อสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ในการสะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกอารมณ์ และปัญหาภายในชิ้นงาน อย่างไรก็ตามในผลงานทุกชิ้นก็ยังคงมีพื้นฐานของความเสมือนจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผสมอยู่ ทั้งรูปทรง รูปร่าง น้ำหนัก สี เป็นต้น แต่ผสมกับจินตนาการและแนวคิดของข้าพเจ้าให้เกิดความแปลกใหม่ทางความหมายที่ต้องการจะสื่อออกมาเป็นหลัก ดังนั้นการสร้างผลงานศิลปะแต่ละขั้นตอนการคิด แกะไข ทดลอง และค้นหารูปแบบวิธีการเฉพาะ ซึ่งจำเป็นต้องทำตามลำดับขั้นตอน เพื่อให้ได้ผลงานที่ใกล้เคียงกับความหมายที่ต้องการจะสื่อออกมาให้ได้มากที่สุดและเพื่อให้ได้ผลงานตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

3.3 การเก็บและรวบรวมข้อมูล

3.2.1 การศึกษาวิธีการสร้างงานศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริง การทดลอง ลองผิดลองถูก ในวิธีที่หลากหลาย วิธีและชนิดในการสร้างผลงานภาพจำลองเสมือนจริง รวมไปถึงอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องการสร้างผลงาน เทคนิควิธีอื่น ๆ เพิ่มเติม เพื่อให้ได้การสร้างชิ้นงานที่สมบูรณ์ที่สุด และเมื่อข้าพเจ้าได้ศึกษาวิธีการสร้างภาพจำลองเสมือนจริง ทำให้ค้นพบวิธีที่เป็นไปได้ในการสร้างงานศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริง

3.2.2 การศึกษาสถานที่สำคัญภายในกรุงเทพฯ เพื่อนำไปใช้ในผลงานศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริง โดยที่สถานที่ดังกล่าวจะต้องแสดงให้เห็นถึงแนวความคิดของปัจจัยเสริมของการอยู่อาศัยของมนุษย์ เช่น แหล่งธุรกิจ แหล่งวัฒนธรรม แหล่งธรรมชาติ แหล่งท่องเที่ยว เป็นต้น และภายในงานจะพยายามสะท้อนให้เห็นว่าระหว่างปัจจัยเสริมเหล่านี้ กับอากาศที่ใช้หายใจของมนุษย์ อย่างไหนจะสำคัญกว่ากัน

3.4 การสร้างภาพร่างผลงาน

ข้าพเจ้าใช้วิธีการถ่ายภาพจากสถานที่จริงเป็นการหาข้อมูลในการสร้างภาพร่างผลงาน โดยที่ข้าพเจ้าใช้กล้อง Samsung Gear 360 ในการถ่ายภาพ เพื่อให้ได้มุมมองภาพในรูปแบบของภาพจำลองเสมือนจริง เพื่อให้ง่ายต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมากยิ่งขึ้น และด้วยกล้องดังกล่าวจะทำให้ภาพจำลองเสมือนจริงสามารถแผ่ขยายออกมาในระนาบแบนแบบ 2 มิติได้



ภาพที่ 3.1 ชุดภาพแสดงตัวอย่างกล้อง Samsung Gear 360 ที่มา :

<https://www.samsung.com/th/wearables/gear-360-2017/>



ภาพที่ 3.2 ภาพแสดงตัวอย่างของการแผ่ขยายของมุมมองภาพจำลองเสมือนจริงออกมาในรูปแบบของระนาบแบนแบบ 2 มิติที่ถ่ายด้วยกล้อง Samsung Gear 360

โดยภาพที่ข้าพเจ้าได้ทำการถ่ายภาพมาเพื่อประกอบในการสร้างภาพร่างผลงาน ข้าพเจ้าเลือกเป็นสถานที่บริเวณลานกว้างหน้าห้างสรรพสินค้าสยามพารากอน โดยที่การถ่ายภาพจะถ่ายเป็นมุมสูงเหนือศีรษะขึ้นไปเล็กน้อย ซึ่งได้ภาพร่างผลงานที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1



ภาพที่ 3.4 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2



ภาพที่ 3.5 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.6 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4



ภาพที่ 3.7 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 5



ภาพที่ 3.8 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.9 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 7



ภาพที่ 3.10 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 8



ภาพที่ 3.11 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.12 ภาพแสดงภาพร่างผลงานชิ้นที่ 10

โดยข้าพเจ้ามีเกณฑ์ในการเลือกรูปภาพไว้ 2 ข้อ นั่นคือ ข้าพเจ้าต้องการให้ภายในภาพร่างมีอาคารของห้างสรรพสินค้าสยามพารากอนอยู่ตรงกลางรูปภาพ และข้าพเจ้าต้องการให้ภายในภาพร่างมีผู้คนอยู่จำนวนหนึ่งที่ถ่ายติดอยู่ใกล้กับกล้องในระยะ 2-3 เมตรเป็นจำนวน 4-5 คน และข้าพเจ้าได้ทำการเลือกภาพร่างดังนี้ ภาพที่ 5 ,6 ,9 และ 10 โดยใช้ภาพร่างที่ 10 เป็นภาพหลัก และภาพที่เหลือดังกล่าว ข้าพเจ้าจะตัดต่อเฉพาะองค์ประกอบในภาพที่ 10 ขาดหายไป ซึ่งนั่นก็คือผู้คนที่ถ่ายติดอยู่ใกล้กับกล้องในระยะ 2-3 เมตร และทำให้ได้ภาพร่างที่ตรงกับเกณฑ์ที่ข้าพเจ้าตั้งไว้ ซึ่งมีลักษณะดังต่อไปนี้



ภาพที่ 3.13 ภาพแสดงภาพร่างที่ตรงกับเกณฑ์ที่ข้าพเจ้าตั้งไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 การสร้างผลงานจริง

ข้าพเจ้าใช้โปรแกรมในคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยโปรแกรมหลักที่ข้าพเจ้าเลือกใช้คือ โปรแกรม Adobe Photoshop ในการสร้างสรรค์ผลงานแบบ Digital Paint โดยวิธีการสร้างงานศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริง ผู้สร้างต้องคำนึงถึงจุดสำคัญ 3 จุดภายในภาพ โดยข้าพเจ้าจะใช้คำนิยามในการเรียกซึ่งได้มาจากการศึกษาและทดลองด้วยตัวของข้าพเจ้าเอง จุดสำคัญ 3 จุดนั้นก็คือ จุดยืนพื้น, จุดแขวนฟ้า และจุดเชื่อมต่อไม่รู้จบ และทุกครั้งที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริง สิ่งที่ขาดเลยไม่ได้นั้นก็คือ การตีเส้นสเกลภายในภาพ เพื่อให้เห็นชัดถึงลักษณะการม้วนของภาพได้อย่างชัดเจน โดยข้าพเจ้าจะขออธิบายจุดสำคัญ 3 จุดดังต่อไปนี้ ว่าอยู่บริเวณส่วนไหนของภาพ พร้อมกับภาพประกอบตำแหน่งของจุดต่าง ๆ

จุดยืนพื้น : จะอยู่ในตำแหน่งล่างสุดของภาพ ซึ่งบริเวณดังกล่าวหากจะเป็นตำแหน่งที่ภาพจะม้วนเข้าหากันโดยสมบูรณ์แบบที่พื้น และคล้ายกับจุดแขวนฟ้า ซึ่งทั้งสองจุดดังกล่าวยังต้องคำนึงถึงจุดเชื่อมต่อไม่รู้จบอีกด้วย เพื่อที่จะให้ภาพที่ถูกแผ่ขยายในรูปแบบของระนาบแบนแบบ 2 มิติถูกม้วนเข้าหากันโดยสมบูรณ์แบบที่สุด โดยที่ผู้สร้างต้องกำหนดเองว่าตำแหน่งของมุมมองอยู่สูงจากพื้นเท่าไรหรือตามความเป็นจริงหรือไม่จริงก็ได้ ในกรณีที่มุมมองของภาพอาจจะลอยอยู่บนท้องฟ้า

จุดแขวนฟ้า : จะอยู่ในตำแหน่งบนสุดของภาพ ซึ่งบริเวณดังกล่าวจะคล้ายกับจุดยืนพื้นทุกประการ แต่เป็นตำแหน่งบนฟ้าภายในภาพ โดยที่ผู้สร้างจะต้องคำนึงถึงความสูงของเพดานภาพห่างจากมุมมองตามความเป็นจริงหรือไม่จริงก็ได้ ในกรณีที่อาจจะไม่สามารถกะระยะความสูงได้ เช่นเพดานของภาพเป็นท้องฟ้า เป็นต้น แต่ก็ต้องคำนึงถึงการม้วนเข้าหากันของภาพให้ดีเช่นเดียวกับจุดยืนพื้น

จุดเชื่อมต่อไม่รู้จบ : จะอยู่ในตำแหน่งของซ้ายสุดและขวาสุดของภาพ ในจุดนี้หากจะอธิบายให้เข้าใจโดยง่าย ขอบซ้ายและขวาของภาพเป็นรูปเดียวกัน ต่อกัน ถึงแม้ว่าผู้สร้างจะเห็นว่ามันถูกแยกกันคนละฝั่งทั้งซ้ายและขวา แต่เมื่อนำมาเรียงต่อกันจะเรียงต่อกันได้ไม่รู้จบโดย และจุดดังกล่าวยังถูกซ้อนทับด้วยจุดยืนพื้นและจุดแขวนฟ้าอีกด้วย ดังนั้นผู้สร้างจึงต้องคำนึงถึงการประกอบกันให้ดีของจุดทั้ง 3 จุดดังกล่าว

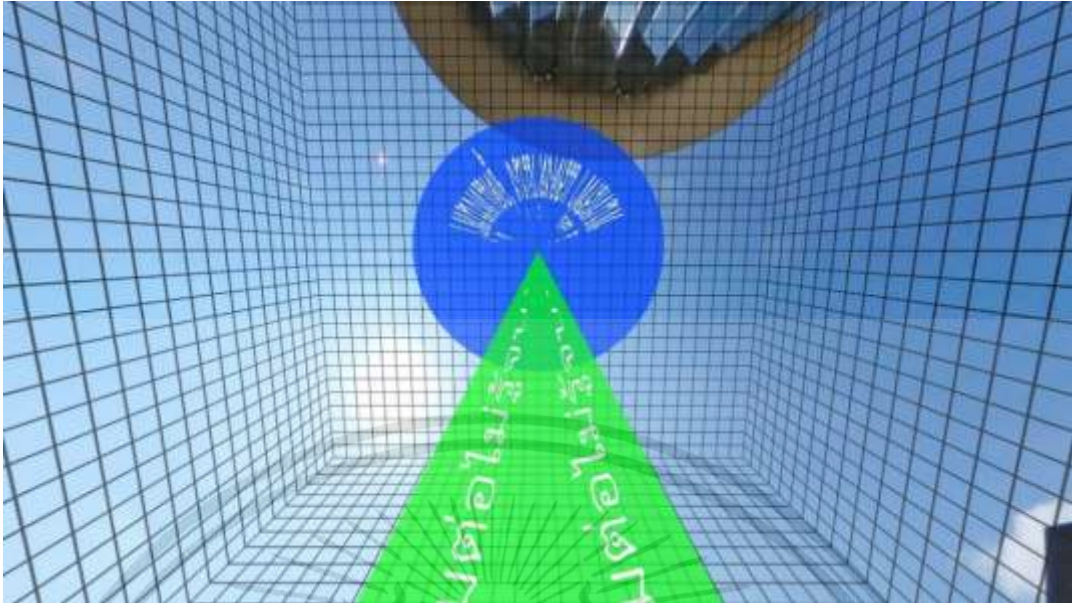


ภาพที่ 3.14 ภาพแสดงตำแหน่งสำคัญของจุดต่าง ๆ ภายในรูปและแสดงตัวอย่างการตีเส้นสเกล

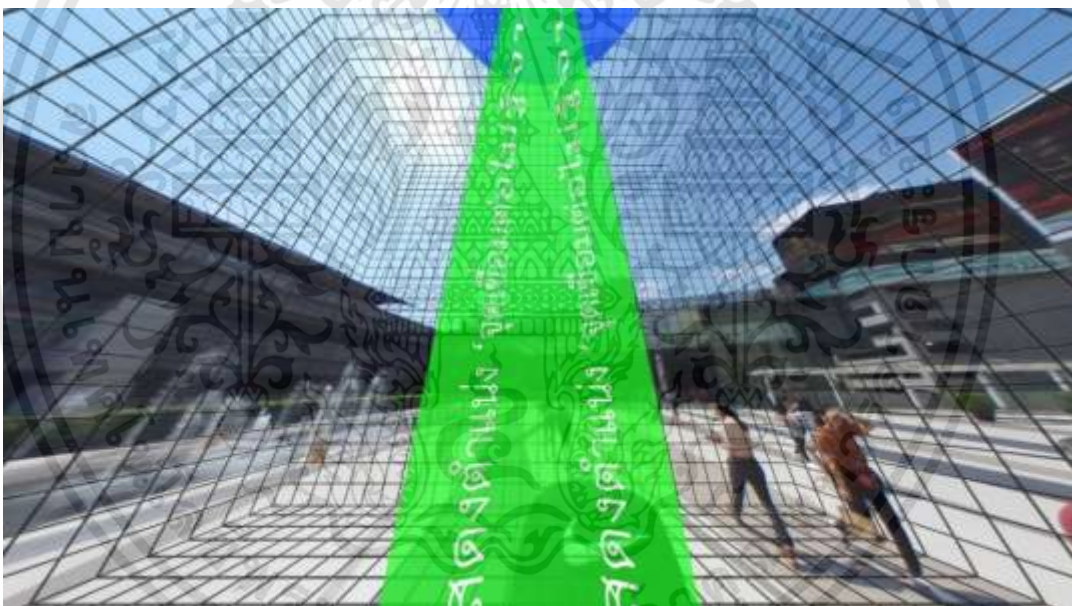


ภาพที่ 3.15 ภาพแสดงตัวอย่างจุดยืนพื้นที่ถูกม้วนโดยสมบูรณ์แบบแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.16 ภาพแสดงตัวอย่างจุดแหล่งฟ้าที่ถูกม้วนโดยสมบรูณ์แบบแล้ว



ภาพที่ 3.17 ภาพแสดงตัวอย่างจุดเชื่อมต่อไม่รู้จบที่ถูกม้วนโดยสมบรูณ์แบบแล้ว

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริง โดยใช้เทคนิคของ Digital Paint ข้าพเจ้าใช้อุปกรณ์ช่วยในการวาดคือ เมาส์ปากกา (Mouse Pen) ในการวาดรูปบนคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเมาส์ปากกาช่วยในเรื่องของการขีดเส้นในคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามความต้องการและยังช่วยในการประหยัดเวลาในการทำงานอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.18 ภาพแสดงตัวอย่างเมาส์ปากกา (Mouse Pen) ที่มา : <http://www.mrk-shop.com/product/7/genius-easypen-i405x-เมาส์ปากกา>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

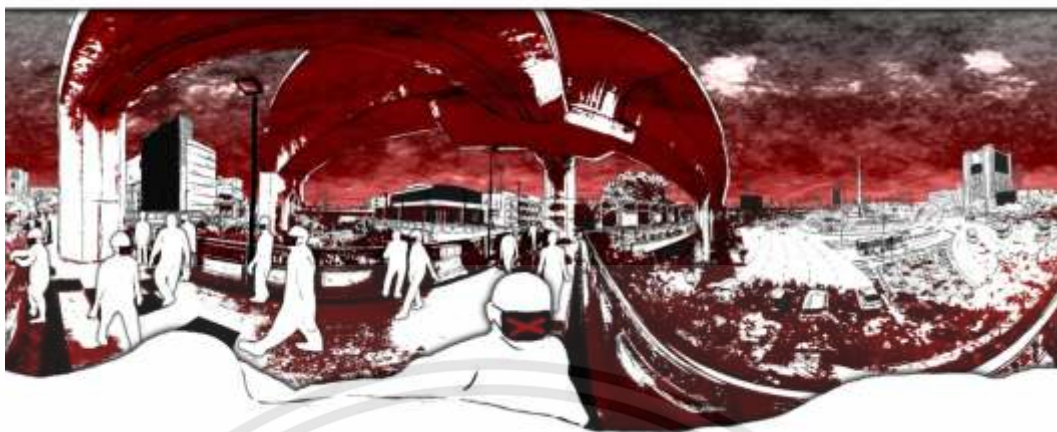
วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ในการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้า แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนของการวิเคราะห์ทัศนธาตุ (Visual Element) ซึ่งได้แก่ เส้น (Lines) รูปทรง (Forms) สี (Color) น้ำหนัก (Volume) และที่ว่าง (Space) เป็นเรื่องของการจัดวางทัศนศิลป์ให้เกิดความงามที่ลงตัวเป็นเอกภาพ (Unity) และส่วนที่สองคือ ส่วนของการวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ ความกลมกลืน (Harmony) ความหลากหลาย (Variety) ความสมดุล (Balance) สัดส่วน (Proportion) และความเป็นเด่น (Dominance) โดยมีจุดประสงค์ในการวิเคราะห์เพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการของการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบ และเพื่อเป็นการค้นหาแนวทางและลักษณะเฉพาะตนในการสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต และในการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้า มีผลงานจำนวนทั้งสิ้น 5 ชิ้นงาน โดยจะเลือกผลงานชิ้นที่ 2 และ 3 มาวิเคราะห์ตามหลักดังกล่าว



ภาพที่ 4.1 ภาพแสดงภาพผลงานโดยรวมชิ้นที่ 2 ในระนาบแบน 2 มิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 ภาพแสดงภาพผลงานโดยรวมขึ้นที่ 3 ในระนาบแบน 2 มิติ

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานของข้าพเจ้าภายใต้หัวข้อเรื่อง ‘ศิลปะภาพจำลองเสมือนจริงสะท้อนสิ่งแวดล้อม’ เป็นผลงานที่กำหนดให้อยู่ภายใต้แนวความคิดที่สะท้อนให้เห็นถึงสิ่งแวดล้อมที่เป็นปัญหามลภาวะทางอากาศของละอองฝุ่น PM2.5 โดยได้ให้ชื่อชุดของชิ้นงานว่า ‘Just a Dust’ (เพียงแค่ฝุ่น) โดยใช้เทคนิคของ Digital Paint ข้าพเจ้านำองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีอยู่ดั้งเดิม นำมาประกอบกับรูปทรงต่าง ๆ ของสิ่งของใหม่ ผสมกับเฉดสีตามจินตนาการและแนวคิด สร้างเป็นลวดลายและประกอบกับสถานที่ เพื่อสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ในการสะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึก อารมณ์ และปัญหาภายในชิ้นงาน โดยให้การแสดงผลงานออกมาให้ดูน่ากลัวเกินความเป็นจริงมากกว่าเดิม

4.1.1 เรื่องราว (Subject)

เรื่องราวถูกกำหนดให้อยู่ภายใต้แนวความคิดที่สะท้อนให้เห็นถึงสิ่งแวดล้อมที่เป็นปัญหามลภาวะทางอากาศของละอองฝุ่น PM2.5 โดยที่ข้าพเจ้าจะนำเสนอขอบเขตของสถานที่ให้จำกัดอยู่ภายในกรุงเทพฯ ซึ่งเป็นสถานที่สำคัญ ๆ ภายในกรุงเทพฯ

4.1.2 เนื้อหา (Content)

เนื้อหาในผลงานของข้าพเจ้า ต้องการสื่อถึงแนวความคิดของการกระทำของผู้คนที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน เพื่อให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลง มุมมอง ผลกระทบ ผลเสีย และแนวความคิดที่ผิดเพี้ยน โดยสื่อสารออกมาให้เห็นได้ง่ายขึ้นและชัดเจนกว่าเดิม เพื่อให้ผู้คนได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตระหนักถึงผลของการกระทำ ที่ก่อให้เกิดปัญหาของสิ่งแวดล้อมต่อการดำเนินชีวิต ให้ชื่อชิ้นงานว่า 'Just a Dust' (เพียงแค่ฝุ่น) โดยสร้างสรรค์ชิ้นงานออกมาให้ดูน่ากลัวเกินความจริง

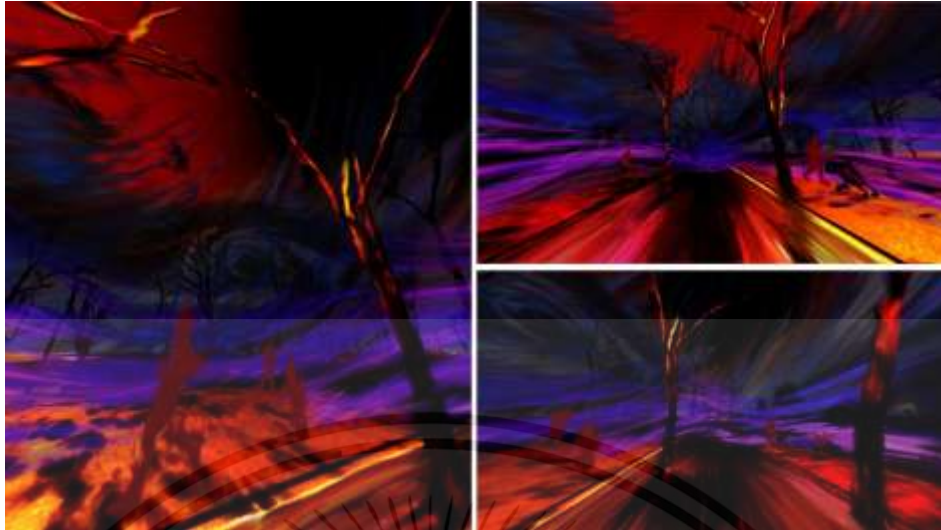
4.1.3 การแสดงออก (Expression)

การแสดงออกผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้แสดงออกในรูปแบบของศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริง (Virtual Reality : VR) ที่สามารถเปลี่ยนมุมมองได้รอบทิศทาง โดยใช้เทคนิคการสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยวิธีของ Digital Painting ซึ่งก็คืองานวาดภาพที่ใช้เทคนิคการวาดผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และแสดงออกมาในรูปแบบของโทนสี รูปร่าง และรูปทรง ผสมผสานกับจินตนาการ ในการแสดงภาพผลงานออกมาให้ดูน่ากลัวเกินความเป็นจริงมากกว่าเดิม

4.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

4.2.1 เส้น (Lines)

การใช้เส้นในผลงานชิ้นที่ 2 ของข้าพเจ้า เป็นการวาดเส้นในลักษณะโค้งเป็นเหมือนเกลียวคลื่น สร้างความรู้สึกเหมือนสิ่งของที่จับต้องไม่ได้ ไม่มีมวลที่แน่นอน ไม่มีรูปทรงที่แน่นอน กำลังไหลผ่านทุกอนุพันธ์ที่ กระจายอยู่ทั่วทุกหนแห่ง มีเพียงปัจจัยเดียวที่จะนำพาสิ่งเหล่านี้ไปได้คือ ลมที่พัดไปมา ซึ่งข้าพเจ้าแทนค่าสิ่งเหล่านี้ให้เปรียบเสมือนฝุ่นละออง ความอันตราย ความหายนะ ที่จะพัดไปทั่วทุกพื้นที่ มีเส้นการขีดเป็นแนวเส้นตรงและหักงอไปมากระหว่างเส้นโค้งเหล่านี้ เพื่อแสดงให้เห็นถึงบรรยากาศโดยรอบที่ฝุ่นละอองเหล่านี้จะสามารถกระจายไปได้ และข้าพเจ้าแทนค่าเส้นดังกล่าวเปรียบเสมือนต้นไม้ที่แห้งตาย สื่อถึงความตาย ความไม่มีชีวิตชีวา ความแห้งแล้ง และมีเส้นทางเดินที่ตีคู่ขนานกันไปเป็นทางยาว ซึ่งแสดงให้เห็นถึงระยะของภาพ ทำให้เห็นได้ชัดยิ่งขึ้นถึงความไกลที่เปรียบเสมือนว่าไม่มีที่สิ้นสุด และฝุ่นละอองพวกนี้ก็ยังคงกระจายอยู่ทั่วทุกพื้นที่ต่อไป ไม่ว่าจะไปที่ไหนก็หนีไม่พ้นฝุ่นละอองเหล่านี้



ภาพที่ 4.3 ภาพแสดงการใช้เส้นในผลงานชิ้นที่ 2

การใช้เส้นในผลงานชิ้นที่ 3 ของข้าพเจ้า เป็นการวาดเส้นสีดำที่ชัดเจนและแข็งแรงต่าง ให้ความรู้สึกที่อัดอั้น ไม่สบายใจ หมองหม่น ดูน่าหวาดกลัว ซึ่งเส้นเหล่านี้จะเป็นรายละเอียดของภาพทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นรูปทรงต่าง ๆ ของตึก อาคาร สะพาน รถยนต์ หรือทางเดิน จะใช้เส้นสีดำเป็นหลัก ซึ่งมีความละเอียดกว่าการป้ายสีลงบนชิ้นงาน ทำให้เห็นรายละเอียดของภาพทั้งหมดได้เป็นอย่างดี ซึ่งเส้นสีดำเหล่านี้จะแสดงให้เห็นถึงสถานที่ที่เล่าเรื่องในภาพด้วย ทำให้ผู้ชมสามารถเดาได้ว่าสถานที่นั้นคือที่ไหน การใช้เส้นสีดำวาดอาจไม่มีความหมายหรือนัยยะแฝงภายในงาน แต่สามารถใช้เล่าเรื่องของภาพได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 4.4 ภาพแสดงการใช้เส้นในผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

การใช้รูปร่างและรูปทรงในผลงานชิ้นที่ 2 ของข้าพเจ้า เป็นการแทนค่าของวัตถุต่าง ๆ ภายในภาพอย่างชัดเจน เช่น รูปทรงที่ดูเหมือนร่างกายของคนที่กำลังวิ่ง และดูเหมือนว่ากำลังจะค่อย ๆ สลายหายไปในอากาศ เปรียบเสมือนสุขภาพร่างกายของคน ที่หายใจสุดเอาลมพิษเหล่านี้เข้าไปในร่างกายและร่างกายภายในกำลังจะตายอย่างทรมาน แม้ว่าภายนอกอาจดูเหมือนไม่มีอะไร แต่แท้จริงแล้วภายในร่างกายกำลังจะเป็นโรคร้ายอยู่นั่นเอง แม้ว่าการใช้ชีวิตของคนในภาพ จะเป็นลักษณะของการวิ่งออกกำลังกาย หรือปั่นจักรยานอยู่ ก็ไม่สามารถช่วยให้ดีขึ้นได้ หากแม้ฝุ่นละอองเหล่านี้ยังคงกระจายอยู่ทั่วทุกพื้นที่ และคนเรายังสูดลมหายใจนำมันเข้าไปในร่างกาย นอกจากนั้นยังมีการแทนค่ารูปทรงของต้นไม้ที่แห้งตายที่สื่อถึงความตาย ความไม่มีชีวิตชีวา ความแห้งแล้ง ทั้งยังมีรูปทรงของตึกและอาคารเป็นเงาสีดำอยู่ไกล ๆ ที่สื่อออกมาให้เห็นว่ามีหมอกบังทำให้มองไม่ค่อยเห็น แสดงให้เห็นถึงความหนาแน่นของฝุ่นละอองเหล่านี้นั่นเอง



ภาพที่ 4.5 ภาพแสดงการใช้รูปร่างและรูปทรงในผลงานชิ้นที่ 2

การใช้รูปร่างและรูปทรงในผลงานชิ้นที่ 3 ของข้าพเจ้า เป็นการใช้เส้นที่วาดอย่างต่อเนื่องจนก่อให้เกิดเป็นรูปทรงภายในภาพ ทำให้เห็นบรรยากาศของภาพได้อย่างชัดเจน สามารถดูออกได้อย่างง่ายดายว่าสิ่ง ๆ นั้นคืออะไร เช่น รูปทรงของคน ตึก อาคาร สะพาน รถยนต์ ต้นไม้ หรือแม้กระทั่งทางเดิน โดยรูปทรงเหล่านี้จะมีสีแดงที่หม่นหมองคอยบดบัง ขวนให้รู้สึกอึดอัดอยู่ตลอดทั้งภาพ และรูปทรงที่ข้าพเจ้าต้องการสื่อออกมาอย่างชัดเจนภายในภาพก็คือ ผ้าปิดปากที่มีลายกากบาทสีแดงคาดทับเอาไว้อยู่ ซึ่งเป็นการแทนค่าความหมายในเชิงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี เปรียบเสมือนการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หายใจที่ไม่สะดวก การใช้ชีวิตที่ผิดปกติของคนทั่ว ๆ ไป ความผิดปกติของอากาศที่ทำให้ไม่สามารถหายใจได้ปกติ รวมไปถึงการสื่อความหมายสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในทางสังคมได้ด้วย เปรียบเสมือนการพูดคุยที่ไม่ลงตัว การออกปากออกเสียงไม่ได้ การพูดที่ไม่มีเสียง เสียงพูดที่ไม่มีความหมาย การพูดความหมายในเชิงสัญลักษณ์ที่อันตราย การทะเลาะเบาะแว้ง การเจรจาที่ไม่ลงตัว เป็นต้น ซึ่งก็เป็นการแทนค่าสัญลักษณ์ในความหมายเดียวกันกับปัญหาการหายใจของคน



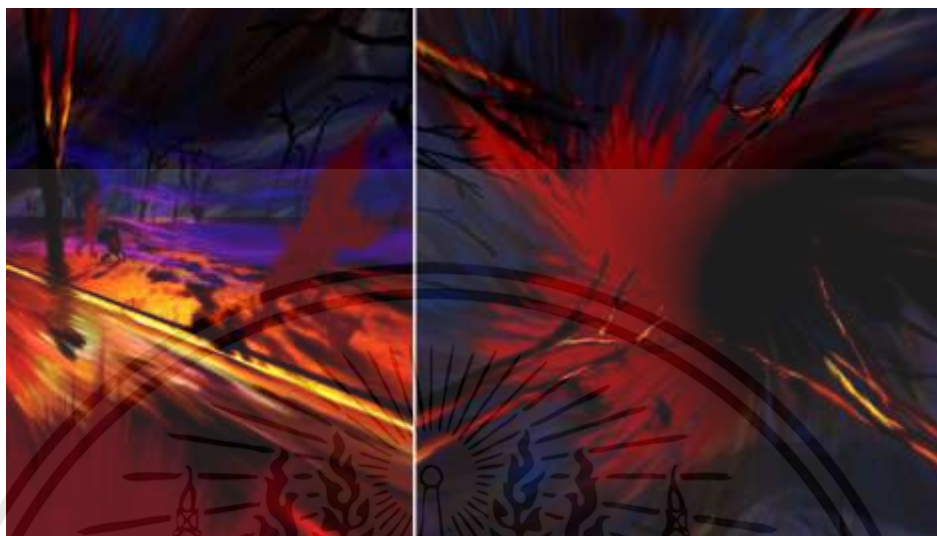
ภาพที่ 4.6 ภาพแสดงการใช้รูปร่างและรูปทรงในผลงานชิ้นที่ 3

4.2.3 สี (Color)

การใช้สีในผลงานชิ้นที่ 2 ของข้าพเจ้า เป็นการป้ายสีที่มีลักษณะคล้ายแปรงพู่กัน ป้ายลากยาวต่อเนื่องและพยายามให้เชื่อมต่อกัน ทำให้เกิดจังหวะที่ต่อเนื่องกันทั้งภาพ ไม่ขาดตอน มีการไหลของสีที่ดูหม่นหมอง อันตราย และน่ากลัว โดยทั้งภาพจะเป็นเทคนิคการป้ายสีที่มีลักษณะคล้ายแปรงพู่กันเกือบทั้งหมด ทำให้ภาพดูเชื่อมกัน เป็นเรื่องเดียวกัน สถานที่เดียวกัน เหตุการณ์เดียวกัน เวลาเดียวกันอย่างสมบูรณ์ โดยมีการแทนค่าของสีที่ดูหม่นหมองและน่ากลัวเกินความเป็นจริง เช่น การใช้สีแดงที่เปรียบเสมือนเลือดบนรูปทรงของคนที่กำลังจะสลายไป เปรียบเสมือนสุขภาพของคนที่กำลังถดถอยและตายลงอย่างช้า ๆ และทรมาน สีพื้นที่ไหลไปในแนวเดียวกันและตัดกันระหว่างสีเส้นทางเดินที่คู้ขนาน โดยใช้สีที่เข้มกว่า เปรียบเสมือนความกลัวที่เกิดขึ้นระหว่างการย่างก้าว ทางเดินที่แห้งแล้ง อันตราย และไร้หนทาง สีของหมอกฝุ่นละอองที่อันตรายและดูเหมือนจะกำลังกลืนกินบริเวณโดยรอบได้อย่างง่ายดาย สีของท้องฟ้าที่เปลี่ยนไป เปรียบเสมือนสีแดงของเลือด และมีแต้มสีดำของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

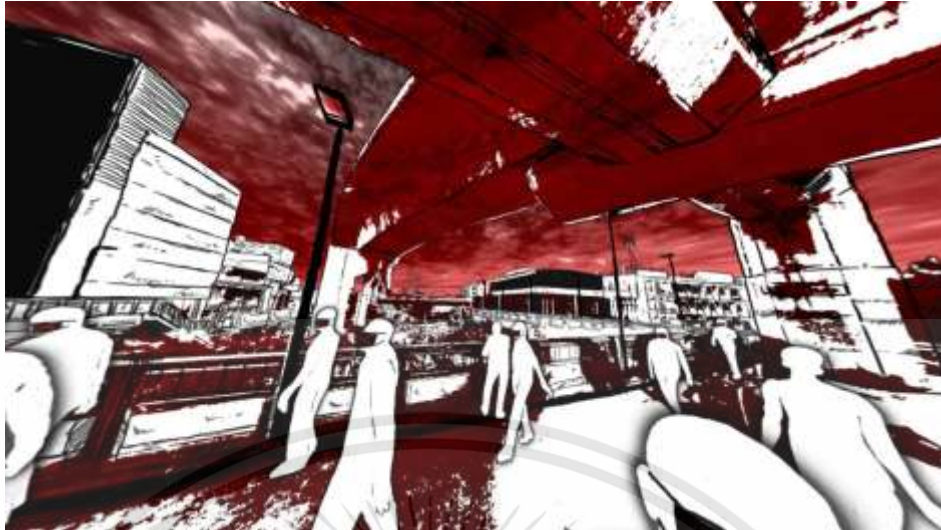
ความมืด ไร้ซึ่งแสงสว่าง เปรียบเสมือนเหตุการณ์ที่ไร้ซึ่งทางออก ไร้ซึ่งทางแก้ไข มีแต่หายนะที่ปกคลุมอยู่ทั่วทุกบริเวณ



ภาพที่ 4.7 ภาพแสดงการใช้สีในผลงานชิ้นที่ 2

การใช้สีในผลงานชิ้นที่ 3 ของข้าพเจ้า เป็นการเน้นสีดำและสีแดง ซึ่งเมื่อคู่สีนี้อยู่ด้วยกัน จะส่งผลให้เกิดเป็นความโดดเด่นในภาพ ทำให้ภาพดูมีพลังมากยิ่งขึ้น และเมื่อใช้ในการสื่อสารผ่านทางศิลปะ จะทำให้เรื่องที่เล่าดูมีพลังและจริงจังมากยิ่งขึ้น ทั้งยังสื่อถึงความอันตราย ไปพร้อมกับความมืดมนไปพร้อม ๆ กัน โดยสีแดงจะมีหน้าที่เล่าเรื่องของสุขภาพของคน ซึ่งถูกแทนความหมายด้วยเลือด เลือดที่อ่อนองเต็มทั่วทุกบริเวณของภาพทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นที่พื้นดินหรือบนท้องฟ้า สื่อให้เห็นถึงความอันตรายในด้านของสุขภาพต่อพื้นที่นั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี ความตายที่สามารถเกิดขึ้นได้ทั่วทุกแห่ง การไหลผ่านของความตายที่พัดผ่านทั่วทุกบริเวณ เปรียบเสมือนทะเลเลือด และสีดำจะทำหน้าที่เล่าเรื่องของความมืดมน ความอึดอัด ความไม่สบายใจ ความหมองหม่น ดูน่าหวาดกลัว แต่ในภาพนี้สีดำถูกแทนเป็นเส้นของรูปทรงต่าง ๆ ภาพในภาพ ซึ่งไม่ได้เป็นองค์ประกอบหลักของสีทั้งหมด แต่ช่วยให้ภาพมีรายละเอียดที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และข้าพเจ้าแทนสีค่าอื่น ๆ ลงบนรูปทรงของ ตึก อาคาร สะพาน ทางเดิน เพื่อแสดงถึงผลกระทบร้ายแรงของสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นบนสถานที่นั้น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.8 ภาพแสดงการใช้สีในผลงานชิ้นที่ 3

4.2.4 น้ำหนัก (Volume)

การใช้น้ำหนักในผลงานชิ้นที่ 2 ของข้าพเจ้า เป็นการเน้นน้ำหนักกับระยะความใกล้ไกลของภาพ โดยจะสังเกตได้ว่า ระยะไกลที่สุดของภาพนี้ คือรูปทรงของตึกและอาคาร ซึ่งถูกหมอกบัง ทำให้ไม่สามารถมองได้ชัดเจน มองได้เพียงกลาง ๆ พอจับใจความได้ว่าเป็นรูปทรงของอะไร ซึ่งทำให้ภาพดูมีมิติมากยิ่งขึ้น และช่วยให้ภาพมีความรู้สึกถึงสภาพแวดล้อมที่อันตรายมากยิ่งขึ้น

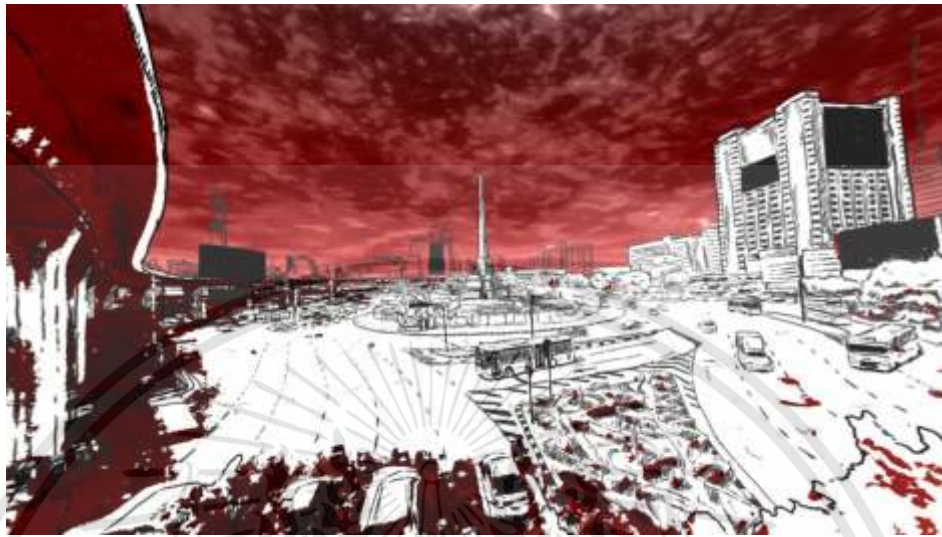


ภาพที่ 4.9 ภาพแสดงการใช้น้ำหนักในผลงานชิ้นที่ 2

การใช้น้ำหนักในผลงานชิ้นที่ 3 ของข้าพเจ้า เป็นการไล่โทนสีของเส้นสีดำ จะเห็นได้ชัดว่า ระยะไกล เส้นสีดำจะมีความเข้มของสีอ่อนลงอย่างชัดเจน และในระยะใกล้ความเข้มของสีจะเข้มกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และบรรยากาศน้ำหนักของภาพ จะถูกเน้นไปบนอาคารและท้องฟ้าที่มีสีดำ ทำให้ภาพดูมีความรู้สึกถึงความมืดอึดอัดและอันตรายมากยิ่งขึ้น

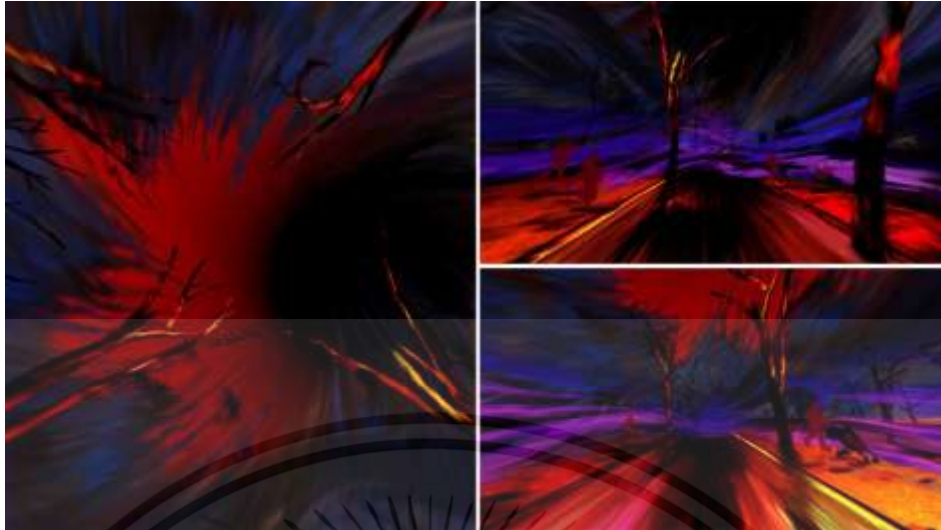


ภาพที่ 4.10 ภาพแสดงการใช้น้ำหนักในผลงานชิ้นที่ 3

4.2.5 ที่ว่าง (Space)

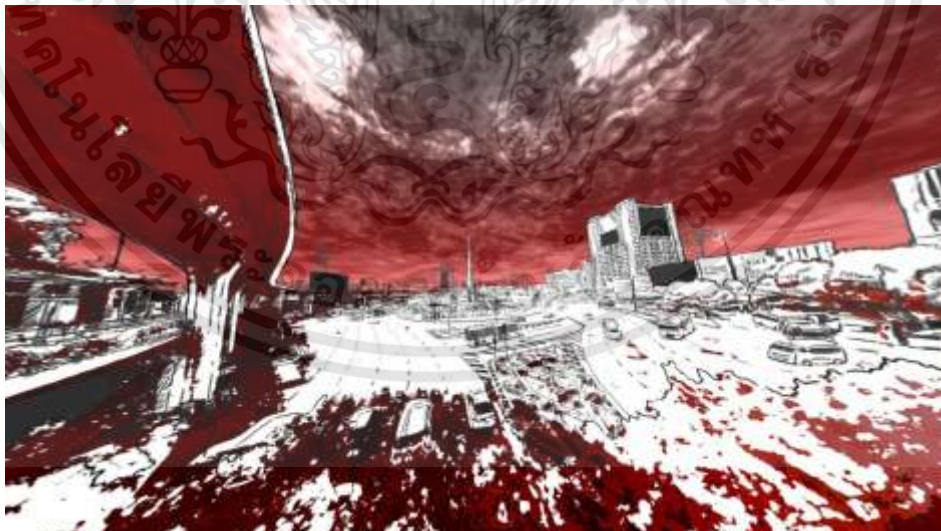
การใช้ที่ว่างในผลงานชิ้นที่ 2 ของข้าพเจ้า เป็นการใช้พื้นที่ว่างบริเวณสุดทางเดินยาวคู่ขนาน โดยจะพยายามปล่อยให้ไม่มีรูปทรงอะไรที่มีขนาดใหญ่มาบดบัง เพื่อให้เห็นวาระยะทางของทางเดินมีความยาวไกลมาก และเหมือนว่าจะไม่มีที่สิ้นสุด เหมือนกับปัญหาที่ไร้หนทางแก้ไข ไม่ว่าจะพยายามเดินตรงไปเท่าไร ก็ไม่พ้นปัญหาเหล่านี้ได้เลย และพื้นที่ว่างบนท้องฟ้าที่ข้าพเจ้าปล่อยให้มันเป็นเพียงสีดำและสีแดง มีการแทนค่าที่เปรียบเสมือนพื้นที่ที่ไร้ซึ่งแสงสว่าง เหตุการณ์ที่ไร้ซึ่งทางออก ไร้ซึ่งทางแก้ไข มีแต่หายนะที่ปกคลุมอยู่ทั่วทุกบริเวณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.11 ภาพแสดงการใช้ที่ว่างในผลงานชิ้นที่ 2

การใช้ที่ว่างในผลงานชิ้นที่ 3 ของข้าพเจ้า เป็นการใชพื้นที่ว่างบริเวณสุดขอบสายตาของ ทิวทัศน์ที่เป็นตึกและอาคารเบื้องหน้า แสดงให้เห็นถึงระยะของภาพที่มีมิติมากยิ่งขึ้น เปรียบเสมือน ความอันตรายเหล่านี้ยังถูกปกคลุมไปทั่วทุกพื้นที่ ทั้งยังพื้นที่บริเวณที่เปรียบเสมือนทะเลเลือดเบื้อง ล่าง ที่เปรียบเสมือนความตาย การหลั่งเลือด สุขภาพ สิ่งแวดล้อมที่เป็นมลภาวะ และพื้นที่ว่างที่เป็น ท้องฟ้าที่ข้าพเจ้าปล่อยให้มันเป็นเพียงสีดำและสีแดง มีการแทนค่าที่เปรียบเสมือนพื้นที่ที่ไร้ซึ่งแสง สว่าง เหตุการณ์ที่ไร้ซึ่งทางออก ไร้ซึ่งทางแก้ไข มีแต่หายนะที่ปกคลุมอยู่ทั่วทุกบริเวณ



ภาพที่ 4.12 ภาพแสดงการใช้ที่ว่างในผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบของภาพ

การสร้างผลงานศิลปะ เป็นการถ่ายทอดการแสดงออก ซึ่งจะถ่ายทอดการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก แนวความคิด ความงดงามของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น ประกอบไปด้วย รูปทรงที่ใช้แทนค่าทางความคิดและเนื้อหาที่ทำให้เกิดองค์ประกอบทางนามธรรมได้เช่นกัน รูปทรงของผลงานเป็นสื่อที่จะสามารถอธิบายความคิดที่จะแสดงออกให้ได้รูปทรงที่ต้องการไปในแนวทางเดียวกันกับแนวความคิด ถ้าแยกกันก็จะทำให้ขาดความเป็นเอกภาพ การนำหลักทัศนธาตุมาประกอบกับวิธีการจัดวางองค์ประกอบภาพในส่วนของรูปแบบงานศิลปะจะต้องใช้ความเข้าใจในหลักองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะนำมาวิเคราะห์ในวิทยานิพนธ์ดังนี้

4.3.1 แนวความคิดสร้างสรรค์เฉพาะผลงาน (Concept)

ทั้ง 2 ภาพนั้นคือ ภาพผลงานชิ้นที่ 2 และ 3 ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยภายใต้แนวความคิดเรื่องเดียวกัน สื่อความหมายเดียวกัน ถึงแม้จะมีลักษณะการเขียนที่แตกต่างกัน และสถานที่ที่นำเสนอภาพในผลงาน แต่ก็มีทิศทางแนวความคิดที่จะสื่อความหมายเดียวกัน โดยแนวความคิดสร้างสรรค์ที่ต้องการจะสื่อออกมาผ่านผลงานของข้าพเจ้านั้นคือ เรื่องปัญหามลภาวะทางอากาศของละอองฝุ่น PM2.5 โดยได้ให้ชื่อชุดของชิ้นงานว่า ‘Just a Dust’ (เพียงแค่ฝุ่น) โดยที่ข้าพเจ้าจะนำเสนอขอบเขตของสถานที่ให้จำกัดอยู่ภายในกรุงเทพฯ ซึ่งเป็นสถานที่สำคัญ ๆ ภายในกรุงเทพฯ

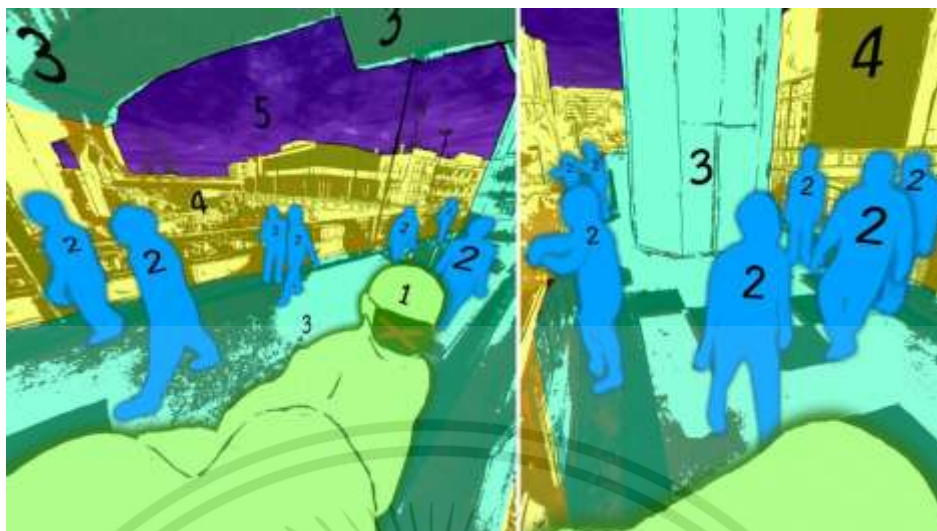
4.3.2 ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นที่ 2 ของข้าพเจ้า เป็นการใช้รูปทรงของต้นไม้ที่แห้งตายตามกลุ่มหมายเลข 1 ในระยะหน้าสุดของผลงานสื่อถึงความตาย ความไม่มีชีวิตชีวา ความแห้งแล้ง และใช้กลุ่มรูปทรงที่ดูเหมือนร่างกายของคนที่กำลังวิ่งและปั่นจักรยาน ที่ดูเหมือนว่ากำลังจะค่อย ๆ สลายหายไป ในอากาศ ตามกลุ่มหมายเลข 2 เปรียบเสมือนสุขภาพร่างกายของคนที่หายใจสุดเอามลพิษเหล่านี้เข้าไปในร่างกาย และร่างกายภายในกำลังจะตายอย่างทรมาน



ภาพที่ 4.13 ภาพแสดงความเป็นเด่นในผลงานชิ้นที่ 2

ความเป็นเด่นในผลงานชิ้นที่ 3 ของข้าพเจ้า เป็นการใช้รูปทรงของคนที่กำลังยื่นมือของตนเอง เพื่อถ่ายรูปรรยากาศรอบด้าน และรูปทรงของคนที่กำลังยื่นมือปิดปากสีดำที่มีลายกากบาทสีแดง ตามหมายเลข 1 ในระยะด้านหน้าสุดของผลงาน เพื่อเป็นการเน้นย้ำถึงความหมายของแนวความคิดของผลงาน โดยรูปทรงของคนที่กำลังยื่นมือปิดปากสีดำที่มีลายกากบาทสีแดง เปรียบเสมือนการหายใจที่ไม่สะดวก ความผิดปกติของอากาศที่ทำให้ไม่สามารถหายใจได้ปกติ รวมไปถึงการสื่อความหมายสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในทางสังคมได้อีกด้วย และใช้กลุ่มรูปทรงที่ดูเหมือนร่างกายของคนที่กำลังเดินผ่านไปผ่านมาในบริเวณนั้น ๆ และทุกคนใส่ผ้าปิดปากเดียวกันหมด ตามกลุ่มหมายเลข 2 เพื่อเป็นการเน้นย้ำถึงความหมายของแนวความคิดของผลงานให้มีน้ำหนักมากยิ่งขึ้น เปรียบเสมือนปัญหาตั้งกล่าวที่มีผลกระทบกับทุก ๆ คน ปัญหาที่ใคร ๆ ก็รับรู้ได้ แต่ไม่มีใครที่จะตระหนักถึงปัญหาเหล่านี้อย่างจริงจัง

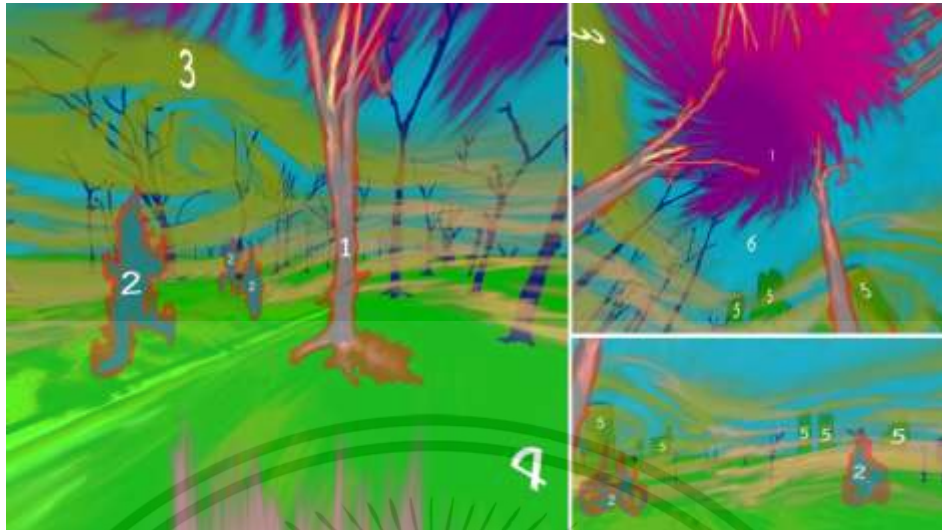


ภาพที่ 4.14 ภาพแสดงความเป็นเด่นในผลงานชิ้นที่ 3

4.3.3 ความเป็นรอง (Subordination)

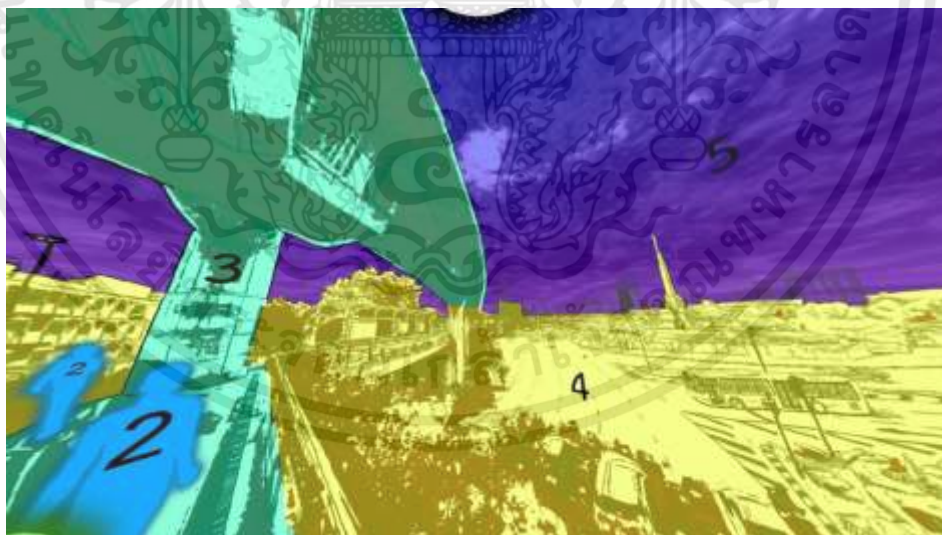
ความเป็นรองในผลงานชิ้นที่ 2 ของข้าพเจ้า เป็นการใช้รูปทรงโค้งที่พลิ้วไหวไปมา เปรียบเสมือนรูปทรงของหมอกที่ไม่มีรูปร่างที่แน่นอนและพร้อมที่จะลอยพัดไปตามลม ตามหมายเลข 3 แต่แท้จริงแล้วรูปทรงดังกล่าวเป็นกลุ่มของฝุ่นละอองแห่งความตาย ที่พร้อมจะกลืนกินทุกชีวิตที่สูดดมมันเข้าไป แม้ว่าจะเป็นรูปทรงในผลงานที่มีความเป็นรอง แต่เป็นรูปทรงที่ใช้เล่าเนื้อหาหลัก ๆ ของผลงาน เพราะตามผลงานจะเน้นเล่าเรื่องเกี่ยวกับสุขภาพเป็นหลัก และปัญหาของแนวความคิดจะเป็นเสมือนที่มาของปัญหาสุขภาพดังกล่าว พื้นที่บริเวณหมายเลข 4 เป็นการบ่งบอกถึงระยะและบริเวณของผลงานที่มีความใกล้เคียงไม่มีที่สิ้นสุด ทุกวงประดับด้วยรูปทรงของต้นไม้ที่แห้งตายเต็มบริเวณพื้นที่ โดยจะสื่อให้เห็นว่ากลุ่มฝุ่นละอองกำลังกลืนกินบริเวณโดยรอบ ไม่ว่าจะไปที่ไหนก็จะมีกลุ่มฝุ่นละอองดังกล่าวอยู่ทั่วเต็มพื้นที่ รูปทรงที่มีความคล้ายกับตึกและอาคาร ตามกลุ่มหมายเลข 5 เป็นรูปทรงที่ใช้บ่งบอกถึงสถานที่ของผลงานได้เป็นอย่างดี ทั้งยังเป็นรูปทรงที่ช่วยให้ผลงานดูมีระยะที่กว้างไกลขึ้นอีกด้วย และรูปทรงตามหมายเลข 6 และ 7 เป็นการบ่งบอกถึงบรรยากาศโดยรวมของท้องฟ้า มุมมองทิวทัศน์บริเวณด้านบนของผลงาน เป็นการสื่อถึง ความมืด ไร้ซึ่งแสงสว่าง เปรียบเสมือนเหตุการณ์ที่ไร้ซึ่งทางออก ไร้ซึ่งทางแก้ไข มีแต่หายนะที่ปกคลุมอยู่ทั่วทุกบริเวณนั้น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.15 ภาพแสดงความเป็นรองในผลงานชิ้นที่ 2

ความเป็นรองในผลงานชิ้นที่ 3 ของข้าพเจ้า เป็นการใช้รูปทรงของของตึก อาคาร สะพาน รถยนต์ หรือทางเดิน ตามกลุ่มหมายเลข 3, 4 และ 5 เป็นการบ่งบอกถึงสถานที่ที่ใช้เล่าเรื่องของผลงานทั้งหมด โดยจะเล่าถึงระยะความไกลของภาพได้ดีอีกด้วย ทั้งยังเป็นการเล่าถึงความหมายของแนวความคิดของผลงานที่บ่งบอกถึงความอันตรายของกลุ่มละอองฝุ่นในเมืองหลวงที่มีอยู่ทั่วทุกพื้นที่ทุกบริเวณ

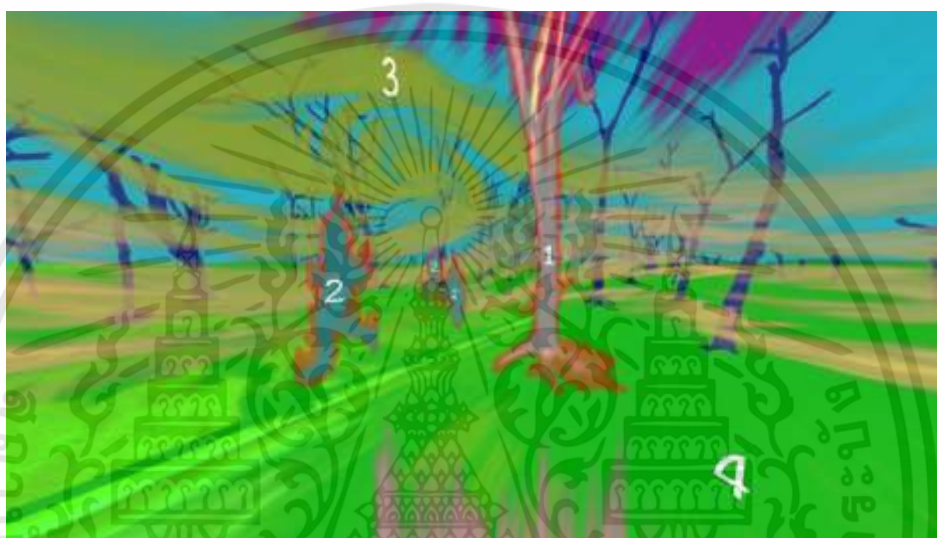


ภาพที่ 4.16 ภาพแสดงความเป็นรองในผลงานชิ้นที่ 3

4.3.4 ความขัดแย้ง (Opposition)

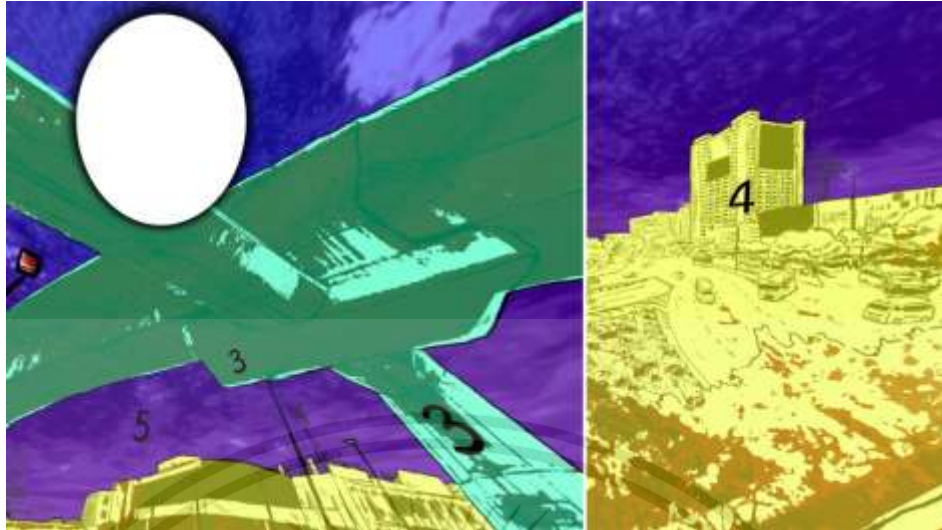
ความขัดแย้งในผลงานชิ้นที่ 2 ของข้าพเจ้า เป็นการใช้รูปทรงของหมอกตามหมายเลขที่ 3 และ บริเวณต้นไม้ที่แห้งตายตามพื้นที่หมายเลข 4 ที่มีความขัดแย้งกันในด้านของเส้นและรูปทรงที่ไม่ได้ไปเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในทิศทางเดียวกัน โดยจะเห็นได้ว่ารูปทรงหมอกตามหมายเลข 3 จะโค้งและพลิ้วไหวมีความอ่อนช้อย ไหลไปตามแนวพื้นที่ของผลงาน ซึ่งขัดกันกับบริเวณต้นไม้ที่แห้งตายตามพื้นที่หมายเลข 4 ที่เป็นเส้นตรงที่แข็งกร้าวและแข็งแรง ทั้งยังมีเส้นหงิกงอไม่มีทิศทาง ไหลไปตามแนวของผลงาน ทำให้ผลงานมีความขัดแย้งของเส้นและรูปทรง ซึ่งส่งเสริมให้ผลงานมีนัยยะของทิศทางหมอกตามหมายเลขที่ 3 ทำให้รู้สึกเหมือนกับว่าหมอกดังกล่าวกำลังไหลไปตามทั่วทุกบริเวณพื้นที่ตามแรงลม ไหลผ่านเศษซากต้นไม้ที่แห้งตายแล้วทุก ๆ ต้น



ภาพที่ 4.17 ภาพแสดงความขัดแย้งในผลงานชิ้นที่ 2

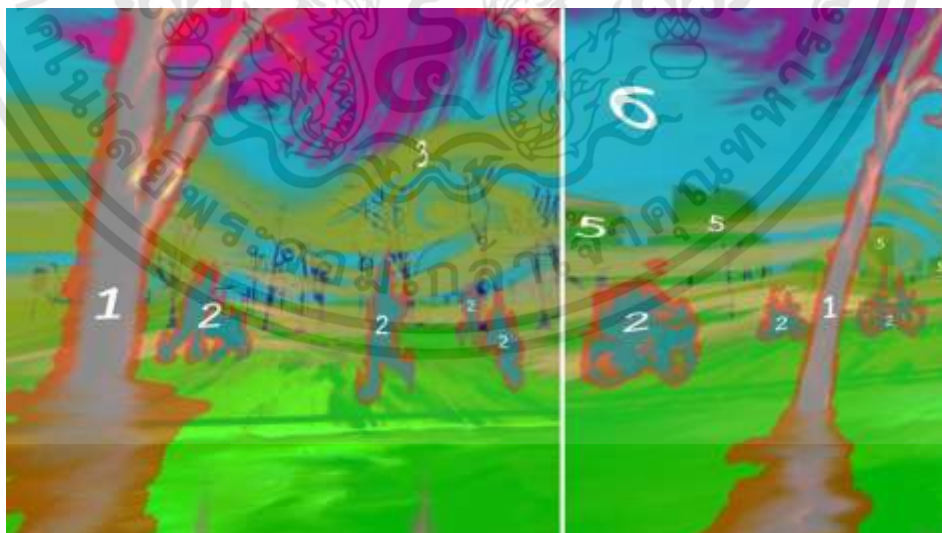
ความขัดแย้งในผลงานชิ้นที่ 3 ของข้าพเจ้า เป็นการใช้รูปทรงของเส้นทางเดินที่พื้นและสะพาน บริเวณด้านบนของผลงานตามกลุ่มหมายเลขที่ 3 ที่ขัดแย้งกัน บ่งบอกถึงเส้นทางการเดินทางที่วุ่นวายภายในเมืองหลวง การไขว้กันไปมาดูยุ่งเหยิง และรูปทรงของบริเวณการจราจรด้านล่างของผลงานตามพื้นที่หมายเลขที่ 4 ที่มีรถวิ่งสวนกันไปมาบนพื้นถนนที่ไขว้ไขว้ไปมา ทางโค้งบ้าง ทางตรงบ้าง สลับกัน ทั้งยังตึกและอาคารที่สร้างสูงบ้าง ต่ำบ้าง ไม่มีระนาบเดียวกัน เกิดเป็นความวุ่นวายของสภาพแวดล้อมในตัวเมืองกรุงเทพฯ



ภาพที่ 4.18 ภาพแสดงความขัดแย้งในผลงานชิ้นที่ 3

4.3.5 การแปรเปลี่ยน (Variation)

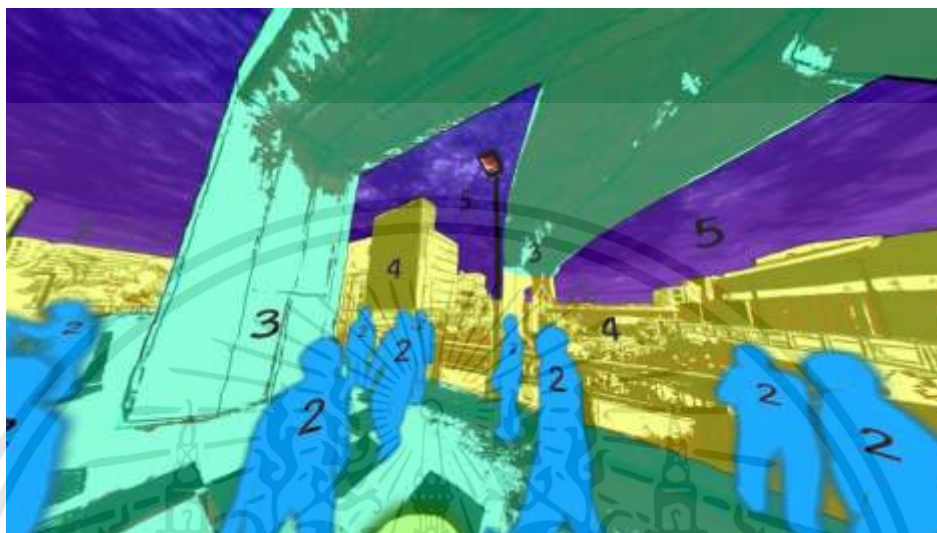
การแปรเปลี่ยนในผลงานชิ้นที่ 2 ของข้าพเจ้า เป็นการใช้รูปทรงของคนที่กำลังวิ่งและปั่นจักรยาน และรูปทรงของต้นไม้ที่แห้งตาย ตามกลุ่มหมายเลข 1 และ 2 สร้างสรรค์ให้มีการเปลี่ยนแปลงรูปทรงให้ดูเหมือนว่ามีการสูญสลายไป ค่อย ๆ หายไปตามแรงลมที่พัดผ่านร่างกายและวัตถุ เปรียบเสมือนลมที่พัดนำพากลุ่มหมอกฝุ่นละอองแห่งความตายที่จะพัดกลืนกินทุกสิ่งมีชีวิตให้หายไปอย่างช้า ๆ เป็นการเล่าถึงแนวความคิดจะเป็นเสมือนที่มาของปัญหาสุขภาพดังกล่าว



ภาพที่ 4.19 ภาพแสดงการแปรเปลี่ยนในผลงานชิ้นที่ 2

การแปรเปลี่ยนในผลงานชิ้นที่ 3 ของข้าพเจ้า เป็นการใช้สีแดงของเลือดที่ถูกละเลงตามพื้นที่ และรูปทรงตามกลุ่มหมายเลข 3 และ 4 โดยการละเลงสีแดงของเลือดตามพื้นที่และรูปทรงเป็นการเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

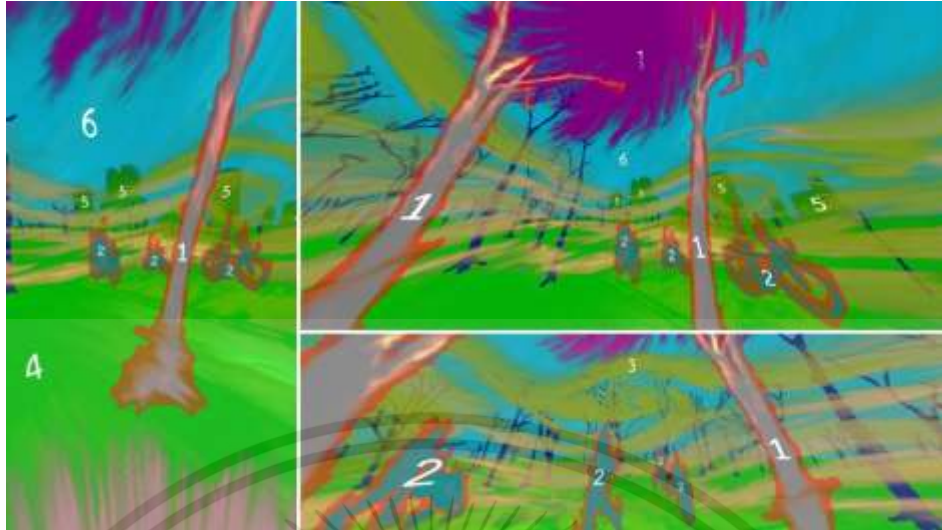
สื่อให้เห็นถึงความอันตรายที่ลุกลามทั่วบริเวณพื้นที่ ซึ่งไม่ได้เกิดปัญหาแค่กับคนและสิ่งมีชีวิต แม้แต่สิ่งที่เป็นสถาปัตยกรรมเองก็ถูกผลกระทบดังกล่าวไปด้วย เป็นการแปรเปลี่ยนรูปทรงของวัตถุให้กลายเป็นมีสีแดงของเลือดไหลออกมาเต็มทั่วทุกบริเวณ



ภาพที่ 4.20 ภาพแสดงการแปรเปลี่ยนในผลงานชิ้นที่ 3

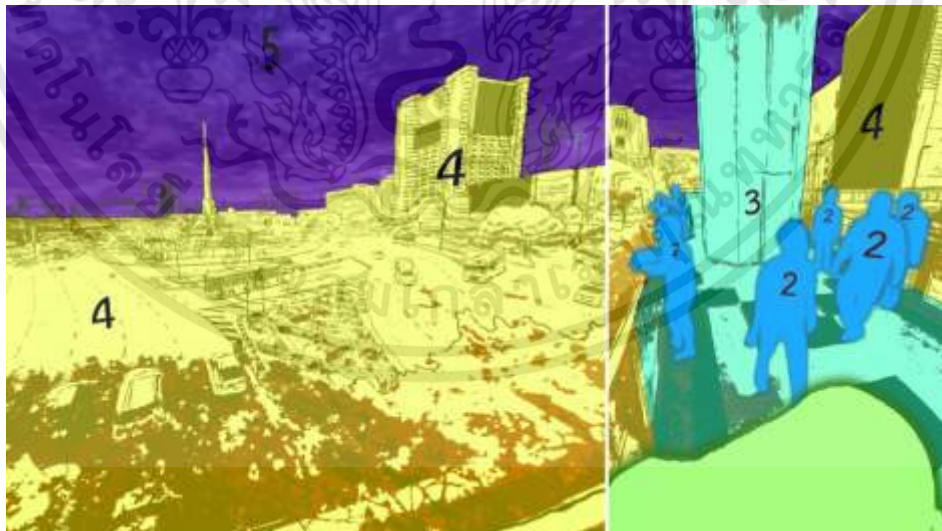
4.3.6 พลังการเคลื่อนไหว (Dynamic Movement)

พลังการเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นที่ 2 ของข้าพเจ้า เป็นการใช้รูปทรงของคนที่กำลังวิ่งและปั่นจักรยานไปมาอยู่ในผลงานตามกลุ่มหมายเลข 2 ทั้งยังมีการเคลื่อนไหวของการสูญสลายไปพร้อม ๆ กันด้วย โดยการเคลื่อนไหวของคนที่กำลังวิ่งและปั่นจักรยานดังกล่าว ถูกจัดให้เคลื่อนไหวตามทิศทางของพื้นที่ตามหมายเลข 4 ที่มีเส้นทางเดินที่ตีคู่ขนานกันไปเป็นทางยาว มีการเคลื่อนไหวของรูปทรงของหมอกตามหมายเลข 3 ที่พลิ้วไหวไปรอบ ๆ ผลงานคล้ายกับถูกพัดตามแรงลม ทำให้ผลงานมีการเคลื่อนไหวที่มากยิ่งขึ้น และการเคลื่อนไหวของรูปทรงหมายเลข 6 ที่เคลื่อนไหวขึ้นที่สูงสุดบริเวณของผลงาน ตามการเคลื่อนไหวที่สูญสลายของคนตามกลุ่มหมายเลข 2 ที่สื่อให้เห็นถึงความอันตรายที่ปกคลุมอยู่ทั่วทุกพื้นที่



ภาพที่ 4.21 ภาพแสดงพลังการเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นที่ 2

พลังการเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นที่ 3 ของข้าพเจ้า เป็นการใช้รูปทรงของคนตามกลุ่มหมายเลข 2 ที่กำลังเดินผ่านไปผ่านมาในบริเวณนั้น ๆ โดยการเคลื่อนไหวจะถูกจัดให้เคลื่อนไหวตามทิศทางของพื้นที่ทางเดินตามหมายเลข 3 ที่มีเส้นทางเดินเป็นทางยาว สื่อถึงการใช้ชีวิตของคนในเมืองหลวง การเดินทาง ความวุ่นวาย และการเคลื่อนไหวของรถยนต์ของบริเวณการจราจรด้านล่างของผลงานตามพื้นที่หมายเลขที่ 4 ที่มีรถวิ่งสวนกันไปมาบนพื้นถนนที่ขวกไขว้ไปมา ทางโค้งบ้าง ทางตรงบ้าง สลับกัน บ่งบอกถึงเส้นทางการเดินทางที่วุ่นวายภายในเมืองหลวงได้เป็นอย่างดี

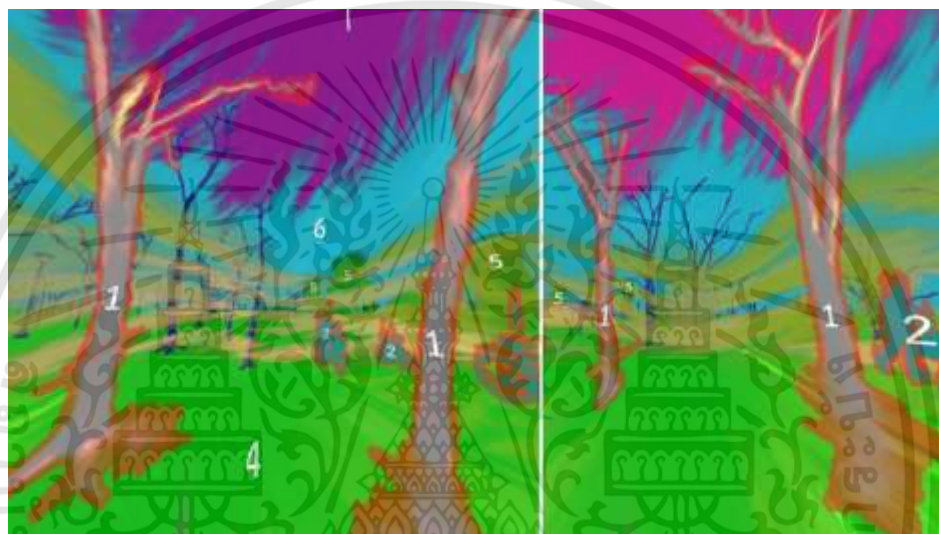


ภาพที่ 4.22 ภาพแสดงพลังการเคลื่อนไหวในผลงานชิ้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

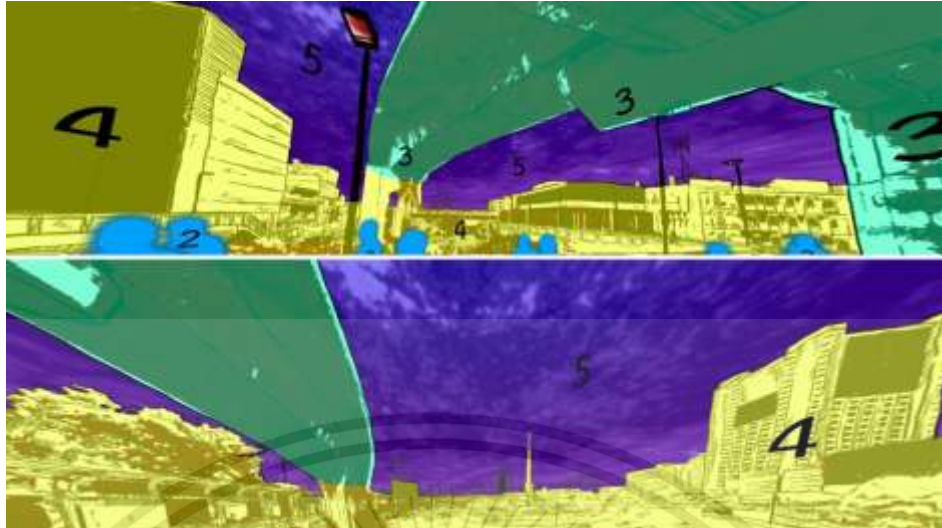
4.3.7 ดุลยภาพ (Balance)

ความเป็นดุลยภาพผลงานชิ้นที่ 2 ของข้าพเจ้า มีการสร้างสมดุลการเคลื่อนไหวของทิศทางของกลุ่มคนที่กำลังวิ่งและปั่นจักรยานไปมา ตามกลุ่มหมายเลข 2 ซึ่งกำลังเคลื่อนไหวไปตามทิศทางของพื้นที่ตามหมายเลข 4 ที่มีเส้นทางเดินที่ตีคู่ขนานกันไปเป็นทางยาว มีสมดุลระหว่างซ้ายและขวาหากมองในมุมมองที่ทอดยาวไปตามทางของพื้นที่ตามหมายเลข 4 และจะสังเกตเห็นว่ามีรูปทรงของต้นไม้ที่แห้งตายตามกลุ่มหมายเลข 1 ถูกจัดวางคู่กันทั้ง 2 ฝั่งมุมมองที่ทอดยาวตามทาง



ภาพที่ 4.23 ภาพแสดงดุลยภาพในผลงานชิ้นที่ 2

ความเป็นดุลยภาพผลงานชิ้นที่ 3 ของข้าพเจ้า มีการสร้างสมดุลที่หนักไปทางฝั่งใดฝั่งหนึ่งมากกว่า เพื่อต้องการให้เห็นถึงความแออัดที่ชัดเจนของอีกฝั่งของผลงาน และต้องการให้เห็นถึงระยะความไกลของผลงานทั้งหมดโดยผ่านอีกฝั่งของรูปโดยชัดเจน แต่ความเป็นดุลยภาพในผลงานชิ้นที่ 3 ของข้าพเจ้าเองก็สามารถแบ่งสมดุลได้ออกเป็น 4 ส่วน คือส่วนที่แสดงถึงความแออัดที่สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนโดยที่มีน้ำหนักของรูปทรงในปริมาณที่เท่ากัน และส่วนที่แสดงถึงระยะความไกลที่สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนเช่นกัน โดยที่มีน้ำหนักของรูปทรงในปริมาณที่เท่ากันอีกด้วย อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นเพราะเทคนิคการนำเสนอผลงานของข้าพเจ้าสามารถมองได้รอบด้าน จึงไม่มีสามารถกำหนดดุลยภาพหรือสมดุลได้ด้วยตัว



ภาพที่ 4.24 ภาพแสดงดูลยภาพในผลงานชิ้นที่ 3

4.3.8 เอกภาพ (Unity)

ความเป็นเอกภาพผลงานชิ้นที่ 2 และ 3 ของข้าพเจ้า ถึงแม้จะมีความขัดแย้งและความเคลื่อนไหวที่ค่อนข้างขัดแย้งกัน แต่ก็เป็นที่ศกทางการเล่าเรื่องของแนวความคิดสร้างสรรค์เรื่องเดียวกัน หากแต่จะขาดรูปทรงใดรูปทรงหนึ่งไปไม่ได้ เพราะจะทำให้การเล่าเรื่องในผลงานไม่สมบูรณ์แบบ เพราะรูปทรงทุกอย่างจะมีหน้าที่ที่เล่าเรื่องต่างกัน แต่ก็ถูกนำมารวมไว้ภายใต้แนวความคิดเดียวกัน ส่งเสริมกัน สนับสนุนกัน ทำให้ผลงานสามารถเล่าเรื่องเดียวกันได้อย่างลงตัวในทุก ๆ องค์ประกอบที่กล่าวมา

บทที่ 5

บทสรุป

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้า ภายใต้หัวข้อเรื่อง ‘ศิลปะภาพจำลองเสมือนจริงสะท้อนสิ่งแวดล้อม’ เป็นการสร้างงานศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริง (Virtual Reality : VR) ที่สามารถเปลี่ยนมุมมองได้รอบทิศทาง โดยใช้เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานแบบ Digital Paint กำหนดให้อยู่ภายใต้แนวความคิดที่สะท้อนให้เห็นถึงสิ่งแวดล้อมที่เป็นปัญหามลภาวะทางอากาศของละอองฝุ่น PM2.5 โดยได้ให้ชื่อชุดชิ้นงานว่า ‘Just a Dust’ (เพียงแค่ฝุ่น) เนื่องจากปัจจุบันได้เกิดปัญหาของฝุ่นละออง PM2.5 ขึ้นในประเทศไทย ซึ่งอันที่จริงแล้วปัญหาในลักษณะของทางมลภาวะทางอากาศไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่สำหรับการดำรงชีวิตของผู้คนในเมืองหลวง แต่ด้วยปัญหาของฝุ่นละออง PM2.5 เป็นค่าที่เพิ่งเกิดขึ้นมาให้คนทั่วไปเริ่มพูดถึงกันมากยิ่งขึ้น และได้ตระหนักถึงความอันตรายของฝุ่นละอองชนิดนี้ ข้าพเจ้าจึงหยิบยกปัญหาของฝุ่นละออง PM2.5 เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ

โดยนำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบของภาพจำลองเสมือนจริง (Virtual Reality : VR) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ ที่สามารถนำเสนอภาพจำลองได้เสมือนจริง ในระดับที่ผู้ที่ชมภาพนั้น ๆ สามารถเปลี่ยนมุมมองรอบทิศทางได้อย่างอิสระ ซึ่งปัจจุบันเทคโนโลยีนี้ถูกนำไปใช้ในสื่อต่าง ๆ เช่น วิทยุทัศน์ ภาพถ่าย งานโมเดลสามมิติ และเกมภาพจำลองเสมือนจริง ซึ่งโดยเทคนิคนี้ยังไม่มีการใช้งานอย่างแพร่หลายในศิลปินไทยมากนัก ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจในการนำเทคนิคนี้มาสร้างเป็นงานศิลปะ โดยตัวเทคนิคการนำเสนอศิลปะแบบภาพจำลองเสมือนจริงที่สามารถนำการสะท้อนมาใช้ภายในแนวคิดได้เป็นอย่างดี คือ ‘มุมมอง (Viewpoint)’ ที่สามารถเปลี่ยนได้รอบด้าน จึงทำให้ภายในงานศิลปะสามารถสร้างการสะท้อนของแนวความคิดได้ในหลาย ๆ จุดบนภาพ 360 องศา

จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพจำลองเสมือนจริง ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ถึงเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานแบบ Digital Paint ให้กลายเป็นภาพจำลองเสมือนจริงได้ ถือว่าเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น เพื่อให้ศิลปินรุ่นต่อ ๆ ไปได้สามารถเรียนรู้เทคนิควิธีนำเสนอประเภทนี้นำไปใช้ ต่อยอดแนวความคิด ต่อยอดเทคนิคการสร้างสรรค์ เป็นแรงบันดาลใจในการนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมากยิ่งขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

ชื่อผลงาน SIAM PARAGON

เทคนิค Digital Painting

ขนาด 5472 x 2736 pixels. (360°)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



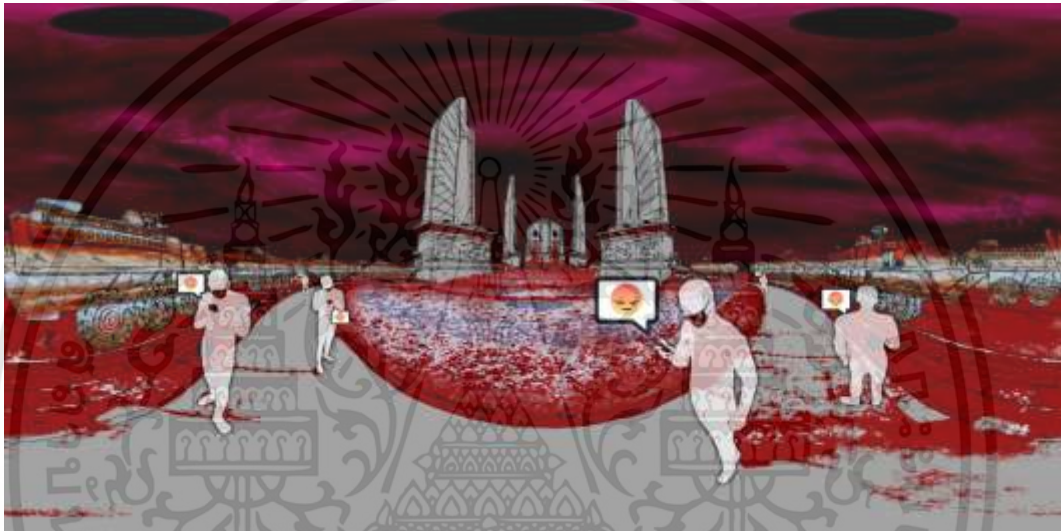
ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2
ชื่อผลงาน VACHIRABENJATAS PARK
เทคนิค Digital Painting
ขนาด 5472 x 2736 pixels. (360°)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3
ชื่อผลงาน VICTORY MONUMENT
เทคนิค Digital Painting
ขนาด 5472 x 2736 pixels. (360°)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน DEMOCRACY MONUMENT

เทคนิค Digital Painting

ขนาด 5472 x 2736 pixels. (360°)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 5

ชื่อผลงาน CHONG NONSI

เทคนิค Digital Painting

ขนาด 5472 x 2736 pixels. (360°)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- Mark Tribe and Reena Jana. 2015. **New Media Art**. [Online]. Available :
<http://getbooks.online/book/151642>
- Chiara Passa. 2019. **Chiara Passa**. [Online]. Available : https://en.wikipedia.org/wiki/Chiara_Passa
- Torsakuln. 2016. **GOOGLE TILT BRUSH TOOLKIT**. [Online]. Available : <http://dynamicwork.net/wp/google-ปล่อยไอโฟนซอร์ซ-tilt-brush-toolkit-vr/>
- ALEX. 2016. **Google Tilt Brush**. [Online]. Available : <https://www.appdisqus.com/2016/05/05/tilt-brush-the-first-vr-painting-app-released.html>
- Constance Valis Hill. 2010. **Tap Dancing America, A Cultural History (Andrew Nemr)**. [Online]. Available : <http://memory.loc.gov/diglib/ihas/loc.music.tdabio.198/default.html>
- Leonardo Perezniето. 2019. **Leonardo Perezniето**. [Online]. Available : https://en.wikipedia.org/wiki/Leonardo_Perezniето
- Prepanod Nainapat. 2016. **ARAYA**. [Online]. Available : <https://thematter.co/entertainment/have-a-chit-chat-with- araya-creators/12618>
- ทรงกลด ลิ้มพิพัฒน์. 2017. **Home Sweet Home**. [Online]. Available : <https://adaymagazine.com/draft-home-sweet-home/>
- Sci Ways. 2018. **Interstellar ปัญหาทรัพยากรโลกขาดแคลน**. [Online]. Available : <https://www.sciways.co/interstellar-science-theory-part1/>

...

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ- นามสกุล	นายณัฐ ฐนโชติวัฒนศิริ
วัน เดือน ปีเกิด	17 สิงหาคม 2535 กรุงเทพฯ
ที่อยู่	บ้านเลขที่ 14/22 หมู่ที่ 2 บ้านสวนริมคลอง หมู่ที่ 2 ต.บ้านแพ้ว อ.บ้านแพ้ว จ.สมุทรสาคร 74000
ประวัติการศึกษา	2554 มัธยมศึกษา โรงเรียนสมเด็จพระปิยมหาราชรมณียเขต 2558 ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนคร เหนือ (KMUTNB) คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ สาขา การออกแบบตกแต่งภายใน 2562 ปริญญาโท สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง (KMITL) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์
ประวัติการแสดงผลงาน	2561 ร่วมแสดงนิทรรศการ Experimental Video Art Thai-European Friendship 2018 (EVA15) at King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang 2561 ร่วมแสดงนิทรรศการ Experimental Video Art Thai-European Friendship 2018 (EVA15) at Silpakorn University 2561 ร่วมแสดงนิทรรศการ Experimental Video Art Thai-European Friendship 2018 (EVA15) at Burapha University 2561 ร่วมแสดงนิทรรศการ Experimental Video Art Thai-European Friendship 2018 (EVA15) at King Mongkut's University of Technology Thonburi 2561 ร่วมแสดงนิทรรศการ Experimental Video Art Thai-European Friendship 2018 (EVA15) at Rajabhat Suan Sunandha University 2561 ร่วมแสดงนิทรรศการ Experimental Video Art Thai-European Friendship 2018 (EVA15) at Maribor, Slovenia

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2561 ร่วมแสดงนิทรรศการ Experimental Video Art Thai-European Friendship 2018 (EVA15) at Painting Department, Collage of Fine Arts, Ladkrabang

2561 ร่วมแสดงนิทรรศการ Experimental Video Art Thai-European Friendship 2018 (EVA15) at Chiangmai University

2562 ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปกรรมมหาบัณฑิต ศิลป์สอด ณ หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้