

สงครามอุ่น

WARM WAR

ณัฐชน บัวลอย

NATTANA BUALOY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2551

KMITL-2008-AR-M-005-316

สงครามอุ่น

WARM WAR



ณัฐชน บัวลอย

NATTANA BUALOY

ณ.
26329
2551

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน **81407**
วัน,เดือน,ปี **11 ส.ย. 2551**

b. **119 31358**
i.....

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2551

KMITL-2008-AR-M-005-316

WARM WAR

NATTANA BUALOY

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
SCHOOL OF GRADUATE STUDIES
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

2008

KMITL-2008-AR-M-005-316

COPYRIGHT 2008

SCHOOL OF GRADUATE STUDENTS

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

หัวข้อวิทยานิพนธ์(ภาษาไทย)	สงครามอุ้น
นักศึกษา	นายฉัฐชน บัวลอย
รหัสประจำตัว	49062612
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	วิชาทัศนศิลป์
พ.ศ.	2551
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ.สรรณรงค์ สิงหนณี

บทคัดย่อ

สังคมโลกในยุคปัจจุบันนั้น ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วมีการติดต่อสื่อสารที่รวดเร็ว จับใจ และไร้พรมแดน ทำให้โลกของเราดูเล็กลงไปจนมีขนาดไม่ใหญ่ไปกว่าหมู่บ้าน หรือที่เรียกว่าหมู่บ้าน โลก(Global village) วัฒนธรรมต่างๆ ของโลกได้ผสมผสานเข้าหากันเผ่าพันธุ์ของมนุษย์เกิดการผสมกันจนไม่สามารถแบ่งแยกให้เห็นถึงความเป็นอัตลักษณ์ที่ชัดเจนซึ่งสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ได้สร้างให้เกิดอารมณ์ร่วมของประชาคมโลก เช่นเหตุการณ์ 9/11 ดิจิ worldTrade ได้ถูกเครื่องบินโดยสารบินชนตึก หลังจากเหตุการณ์เกิดขึ้นได้ไม่นานทั่วทุกมุมโลกได้เห็นวินาทีที่เครื่องบินพุ่งชนตึกอาคารเกือบจะพร้อมๆกันทั่วโลก ความเศร้าและความหวาดระแวงเกิดขึ้นพร้อมกันทั่วโลก

แต่ภายใต้ความเป็นหนึ่งเดียวกันนี้ก็ยังคงเกิดความขัดแย้งกันอยู่เสมอๆเกิดการต่อสู้ แย่งชิง จนกลายเป็นสงครามโลกของเราได้ผ่านสงคราม มาทั้งสงครามโลก ที่ผู้คนบาดเจ็บล้มตายเป็นจำนวนมาก หรือสงครามเย็นที่ได้สร้างให้เกิดผลกระทบไปทุกประเทศทั่วโลก ซึ่งในปัจจุบันรูปแบบของการสู้รบหรือ ยุทธวิธีการทำสงครามจะเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมาก สงครามในยุคโลกาภิวัตน์นี้เป็นสงครามที่น่าฉงนคลุมเครือ ทั้งจุดมุ่งหมาย วิธีการ อาวุธ และคู่ต่อสู้ที่ทุกอย่างไม่สามารถระบุได้อย่างตายตัว แต่ผล ที่เกิดขึ้นกลับรุนแรงกว่า และมีบทบาทกว่าสงครามที่ผ่านมา ซึ่งวิธีการทำสงครามในปัจจุบันดูเหมือน จะมีส่วนผสมของสงครามเย็นและร้อน ในสัดส่วนที่ทำให้สงครามในวันนี้มันดูอุ่นๆ

ข้าพเจ้าได้นำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับสงครามในยุคปัจจุบันที่มีความคลุมเครือ โดยใช้ความหมายในเชิงอุปมาอุปไมย หยอกล้อสังคมโลก โดยผ่านสื่อผลงานวิดีโอ และ การจัดวางเพื่อให้เกิดความชัดเจนในแนวความคิดของข้าพเจ้าที่ต้องอาศัยกาลเวลา สถานที่ ความเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างผลงานศิลปะของข้าพเจ้า

Thesis Title	Warm War
Student	Mr. Nattana Bualoy
Student ID	49062612
Degree	Master Degree of Arts
Program	Visual Arts
Year	2008
Advisor	Assos Prof. Sannarong Singhasenee

ABSTRACT

In the present, world's society has changed rapidly with limitless and prompt communication that makes our globe smaller as Global village. Moreover, several cultures are blended together and many races of human are combined. The result is society cannot separate and define to identity completely. In addition, Globalization age can also lead into inclinations of people around the world. Example for, the situation 9/11 World Trade building was hit by plane. After susceptible situation happened shortly, all people around the world could see and know about thrilling story in the meantime that brought people sadness and awe.

Although all people can know many situations at the same time, there are many conflicts and forces happened in the world resulting in the war. Our world was past many world wars, some made many people injured, withered and died. And Cold War could also change many people's livings. However, war in globalization age is curious and unusual. This is because it comes with undeterminable purposes, methods, weapons and opponents. The war is able to bring about more serious effect and play more important role than before. It can be said that war in the present is combined together with cold and hot war. Thus, it looks like a warm war now.

Therefore, the writer brings the lines of thought involving the unclear war by using the metaphorical meaning. This is because the writer would like to tease the society. The creation of writer is created via video as media of work. Moreover, the writer has to spend long time for arranging the writer's idea and it also depends on places and moving that are important things to help the writer creates this work.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา รศ. วรรณรงค์ สิงห์เสนีย์ และ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ คมสัน หนูเขียว ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะตลอดจนให้ความรู้ และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

ขอขอบคุณ อ.อรรถชัย ฟองสมุทร ศ.เดชา วราชน รศ.อลิตา จันฝั่งเพชร กรรมการสอบ หัวข้อและโครงร่างวิทยานิพนธ์ที่กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนข้อชี้แนะ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลงได้

ข้าพเจ้าขอขอบคุณต่อ มารดาผู้เป็นผู้ให้ และผู้อดทนตลอดในระยะเวลา 6 ปีที่ผ่านมา และเป็นผู้สนับสนุนให้ข้าพเจ้าทำในสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจ ตั้งแต่ข้าพเจ้าเด็กจวบจนทุกวันนี้

ขอขอบคุณพี่น้องเพื่อนฝูงภาควิชาจิตรศิลป์ และต่างที่ต่างสาขาที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ วิทยานิพนธ์เล่มนี้ทุกท่าน

ณัฐชน บัวลอย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญ (ต่อ).....	V
สารบัญภาพ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาของความคิดสร้างสรรค์.....	1
1.2 แนวความคิด.....	2
1.3 ความสำคัญของเรื่องที่น่ามาศึกษา.....	2
1.4 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	3
1.5 ขอบเขตของการศึกษา.....	3
1.6 ขั้นตอนการศึกษา.....	3
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับ.....	4
2.1 อิทธิพลทางด้านรูปแบบ	4
2.1.1 วิดีโอสื่อศิลปะ.....	4
2.1.2 ข้อเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์ และ วิดีโอสื่อศิลปะ.....	6
2.1.3 ตัวอย่างศิลปินสื่อวิดีโอศิลปะ.....	7
2.2 อิทธิพลทางด้านแนวคิด.....	22
บทที่ 3 การดำเนินการสร้างสรรค์.....	23
3.1 การดำเนินการสร้างสรรค์.....	23
3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	23
3.2.1 ขั้นตอนก่อนถ่ายทำ.....	23
3.2.2 ขั้นตอนก่อนถ่ายทำ.....	23

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.2.3 ขั้นตอนหลังถ่ายทำ.....	23
3.3 ขั้นตอนการจัดเก็บชิ้นงาน.....	26
บทที่ 4 วิเคราะห์ผลงาน.....	27
4.1 ผลงานชิ้นที่ 1 ผลงาน.....	27
4.1.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราวผลงาน.....	27
4.1.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุผลงาน.....	27
4.2 ผลงานชิ้นที่ 2 ผลงาน.....	30
4.2.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราวผลงาน.....	30
4.2.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ.....	30
4.3 ผลงานชิ้นที่ 3.....	32
4.3.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว.....	32
4.3.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ.....	32
4.4 ผลงานชิ้นที่ 4.....	34
4.4.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว.....	34
4.4.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ.....	34
บทที่ 5 บทสรุป.....	41
บรรณานุกรม.....	42
ประวัติผู้เขียน.....	43

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1	8
ภาพที่ 2.2	10
ภาพที่ 2.3	10
ภาพที่ 2.4	11
ภาพที่ 2.5	13
ภาพที่ 2.6	13
ภาพที่ 2.7	14
ภาพที่ 2.8	16
ภาพที่ 2.9	16
ภาพที่ 2.10	17
ภาพที่ 2.11	18
ภาพที่ 2.12	18
ภาพที่ 2.13	19
ภาพที่ 2.14	21
ภาพที่ 2.15	21
ภาพที่ 2.16	22
ภาพที่ 4.1	29
ภาพที่ 4.2	29
ภาพที่ 4.3	31
ภาพที่ 4.4	33
ภาพที่ 4.5	33
ภาพที่ 4.6	36
ภาพที่ 4.7	36
ภาพที่ 4.8	37
ภาพที่ 4.9	38
ภาพที่ 4.10	39
ภาพที่ 4.11	40

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาของความคิดสร้างสรรค์

โลกาภิวัตน์ตามความหมายของราชบัณฑิตยสถานนั้นหมายถึงการแพร่กระจายไปทั่วโลกการที่ประชาคมโลกไม่ว่าจะอยู่แห่งใดสามารถรับรู้สัมพันธ์ หรือรับผลกระทบจากสิ่งที่เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว กว้างขวาง ซึ่งเนื่องจากการพัฒนาระบบสารสนเทศเป็นต้นส่วนพจนานุกรมฉบับมติชนนั้นได้นิยามเอาไว้เป็น "ลักษณะที่ดินแดนส่วนต่างๆของโลก ซึ่งต่างมีลักษณะทางเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมที่เป็นแบบเฉพาะตน ก้าวข้ามเข้ามามีความสัมพันธ์ต่อกันอย่างใกล้ชิดและค่อยๆมีลักษณะตามแบบแผนอารยธรรมยุคใหม่"

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าการเชื่อมโยงทางการเมืองเศรษฐกิจและสังคมมีส่วนผลักดันให้ความเป็นโลกาภิวัตน์ขับเคลื่อนไป ทว่าความรวดเร็วของกระบวนการนี้ ถูกเร่งรัดในทุกๆ มิติการเชื่อมโยง ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศกลายเป็นจักรกลสำคัญซึ่งได้มีส่วนทำลายพรมแดนใดๆในความหมายเดิมลงไป อย่างสิ้นเชิง โลกใบนี้จึงต้องถูกย่อลงทั้งทางด้านเวลา และพื้นที่ (กาลเทศะ) และถูกทำให้เล็กลงจน ขนาดไม่ใหญ่กว่าหมู่บ้าน ซึ่งใครหลายคนเรียกลักษณะนี้ว่าหมู่บ้านโลก (Global village) ซึ่งก็คือโลกาภิวัตน์ในปัจจุบันนั่นเอง

สิ่งหนึ่งที่ข้าพเจ้าเห็นถึงโลกยุคโลกาภิวัตน์มากที่สุดคือ เรื่องของวัฒนธรรม และอารมณร่วมกันของประชาคมโลก ในแง่วัฒนธรรม ได้เกิดการรวมตัวของวัฒนธรรมต่างๆ กลายเป็นวัฒนธรรมโลกาภิวัตน์ (Cultura Globalizing) เช่นการใช้ภาษาอังกฤษ หรือการใช้โทรศัพท์มือถือ ฯลฯ ผู้คนในแทบจะทุกประเทศต่างพากันเลียนแบบการใช้ชีวิตของประชาชนในประเทศใหญ่ๆ โดยรับรู้ผ่านสื่อมวลชนที่ไร้พรมแดน เช่น ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ทางดนตรีผ่านช่องเอ็มทีวี หรือข่าวสารจากโทรทัศน์ผ่านดาวเทียม เช่น CNN, BBC หรือตามเว็บไซต์ต่างๆ จนมีความคล้ายคลึงกันทั่วโลก ทั้งในแง่วิถีคิด และวิถีชีวิต ซึ่งผลตรงนี้ได้สร้างให้เกิดอารมณร่วมกันของประชาคมโลกเช่น เหตุการณ์เมื่อ 6 ปีก่อนในเหตุการณ์ 9/11 ที่ผู้ก่อการร้าย จี้เครื่องบินพุ่งชนตึก World Trade Center นั้นผู้คนทั้งโลกสามารถรับรู้ได้อย่างรวดเร็วโดยผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ และนอกจากเกิดการรับรู้แล้วยังส่งผลให้ประชาคมโลก ต้องตกอยู่ในภาวะ หวาดวิตกต่อภัยคุกคามจากการก่อการร้ายข้ามชาติ

ด้วยความเป็นหนึ่งเดียวกันทำให้ข้าพเจ้าได้รู้สึกถึงภาวะการไม่มีอยู่จริงของอัตลักษณ์ในแง่อัตลักษณ์ทางด้านเชื้อชาติซึ่งเราไม่สามารถบ่งบอกถึงความเป็นแน่แท้ของเชื้อชาติเผ่าพันธุ์นั้นได้ซึ่ง

เป็นผลมาจากการ ย้ายถิ่นฐาน ล่าอาณานิคม หรือการข้ามสายพันธุ์ของเผ่าพันธุ์มนุษย์ (ลูกครึ่ง)

จากเหตุการณ์ 9/11 นั้นเป็นหมายเหตุที่ชัดเจนถึงภาวะการไม่มีอยู่จริงของอัตลักษณ์ ซึ่งหากดูกันดีๆ เราจะไม่เห็นถึงสงครามระหว่างชาติใดกับชาติใด เนื่องจากภายในตึก World Trade Center ก็เต็มไปด้วยผู้คนหลากหลายเชื้อชาติ วัฒนธรรม แม้แต่บนเครื่องบิน United 95 เองก็เต็มไปด้วยผู้คนที่รู้ อัตลักษณ์ แม้แต่ตัวผู้ก่อการร้ายเองก็ไม่สามารถบ่งบอกได้ชัดเจนว่าเป็นชาติใด เราเพียงเหมารวมว่าเป็น มุสลิม ซึ่งหากมองไปถึงอัตลักษณ์ในแง่ศาสนา ข้าพเจ้ายังไม่แน่ใจว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นข้อพิพาท ระหว่างใครกับใคร เพื่อแย่งชิงสิ่งใด และสนามรบอยู่ที่ไหน ซึ่งข้าพเจ้ารู้สึกว่านี้คือสงครามแบบใหม่ที่เกิดขึ้นในยุคโลกาภิวัตน์ที่ผ่านทั้งสงครามร้อนอย่างสงครามโลก หรือแม้กระทั่งข้อกั้นของมหาอำนาจใน สงครามเย็นมาแล้ว

สงครามในยุคโลกาภิวัตน์นี้เป็นสงครามที่น่าฉงนคลุมเครือทั้งจุดมุ่งหมายวิธีการรบอาวุธและคู่ต่อสู้ทุกอย่างไม่สามารถระบุได้อย่างตายตัวแต่ผลที่เกิดขึ้นกับรุนแรงกว่าและมีบทบาทกว่าสงครามที่ผ่านมาซึ่งยุทธวิธีการทำสงครามในปัจจุบันดูเหมือนจะมีส่วนผสมของทั้งสงครามเย็นและร้อนในสัดส่วนที่ทำให้สงครามในปัจจุบันมันดูอุ่นๆ

1.2 แนวความคิด

ข้าพเจ้าเฝ้ามองความเป็นไปของสังคมโลกที่หมุนเร็วบ้างช้าบ้างไปตามกระแสของยุคสมัย โลกาภิวัตน์ ซึ่งก่อให้เกิดการย่อยส่วนของระบบต่างในโลกให้เล็กลง เกิดการควมรวมของวัฒนธรรม เชื้อชาติและอื่นๆ ซึ่งทำให้สังคมดูเป็นหนึ่งเดียวกันเนื่องจากเส้นแบ่งของสิ่งต่างๆ ดูเบาบางลง และค่อยๆหายไปเราสามารถรับรู้สิ่งเหล่านี้จากสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นสื่อที่เร็วที่สุดในปัจจุบัน หรือ หนังสือ พิมพ์ที่เราพบเจอทุกเช้า รายงานข่าวที่เราเจอทุกๆต้นชั่วโมงในเครื่องรับโทรทัศน์ แต่ในความเป็นจริงนั้นภาพที่เราเห็นกับความจริงที่เกิดขึ้นนั้นขัดแย้งกัน สื่อถูกทำให้กลายเป็นกระบวนการที่ทำให้เชื่อว่าดีงามและถูกต้องข้าพเจ้ามองภาวะที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเสมือนการสู้รบในสงครามที่มีชั้นเชิงกลยุทธมากกว่าสงครามเย็นและประหัตประหารกันมากกว่าสงครามโลกที่ผ่านมาซึ่งทำให้ สงครามในยุคนี้ดู อุ่นแต่มีผลกระทบที่เป็นวงกว้างกว่าเดิม

1.3 ความสำคัญของการศึกษา

ผลงานของข้าพเจ้าเพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นไปในโลกปัจจุบันที่เกิดความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วความหมายของสังคมโลกถูกจัดการให้เล็กลงและขยับใกล้ตัวเราทุกๆปัญหาที่เกิดขึ้นจากทางซีกโลกตะวันตกที่ระยะห่างกันเป็นพันเป็นหมื่นกิโลเมตรก็ส่งผลกระทบมาทางซีกตะวันออกได้

ร้ายแรงพอๆกันเพราะโลกของเราถูกย่อโดยการสื่อสารที่รวดเร็วจับไวและไร้พรหมแดนจนดูว่าโลกใบนี้เป็นเพียงหมู่บ้านเล็กๆหมู่บ้านหนึ่งข้าพเจ้าได้ตระหนักถึงความเป็นไปของหมู่บ้านนี้ที่มีความเป็นหนึ่งเดียวกันวัฒนธรรมที่ผสมกลมกลืนเชื้อชาติที่แยกออกจากกันไม่ได้ความเป็นตัวตนถูกลอมละลายกลายเป็นหนึ่งเดียวแต่หากมองถึงความเป็นจริงแล้วโลกของเราก็เกิดความขัดแย้งอยู่บ่อยครั้งแต่ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นเปลี่ยนแปลงรูปแบบไปจากเดิมมากจนเราไม่แน่ใจว่าความขัดแย้งนั้นเกิดกับใคร และใครอุปมาอุปไมยที่ข้าพเจ้า สร้างขึ้นนั้นเพื่อหยอกล้อ และเสียดสีในความเป็นไปของโลกของเรา

1.4 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

- 1.4.1. เพื่อศึกษาให้เข้าใจในความหมายของสังคมโลกในยุคปัจจุบัน
- 1.4.2. เพื่อต้องการนำเสนอมุมมองแนวคิดส่วนตัวต่อสังคมโลกในปัจจุบัน
- 1.4.3. เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นในการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาสังคมโลกไปในทางที่ดีขึ้น

1.5 ขอบเขตของการศึกษา

ศิลปะวีดิทัศน์ (Video art) จำนวน 1 ชุด 4 ผลงาน หมายความว่าผลงานจะแบ่งเป็น 4 ชิ้น ตามความคิดเรื่องของโลกาภิวัตน์และความขัดแย้งซึ่งโดยหลักแล้วเป็นภาพที่เกิดจากการถ่ายทำใน โรงถ่ายมีความยาว เรื่องละประมาณ 5 นาทีโดยประมาณ ระบบ DVD PAL บันทึกลงแผ่น DVD

1.6 ขั้นตอนการศึกษา

- 1.6.1 ค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆเช่นหนังสือ อินเทอร์เน็ต วิดีโอสารคดี รวมไปถึงการแลกเปลี่ยนแนวคิดกับผู้อื่นที่หลากหลายเพื่อต่อยอดแนวความคิด
- 1.6.2 ศึกษาถึงลงไปถึงปัญหาและความเป็นไปของสังคมโลกทั้งในเชิงประวัติศาสตร์ เทคโนโลยี เพื่อเป็นฐานในการสร้างสรรค์ผลงาน

บทที่ 2

อิทธิพลที่ได้รับ

2.1 อิทธิพลทางด้านรูปแบบ

2.1.1 วิดีโอสื่อศิลปะ (Video Art)

วิดีโอสื่อศิลปะเกิดขึ้นพร้อมกับกระแสต่อต้านการโฆษณาทางโทรทัศน์ซึ่งปรากฏในทางปฏิบัติของศิลปินบางคนในช่วงต้นทศวรรษที่ 60 หากลำดับเวลาแล้วสิ่งนี้อาจนับจุดเริ่มต้นได้จากผลงานของ Nam June Paik และ Wolf Vostell ซึ่งจัดแสดงครั้งแรกที่ Gallery Parnasse ใน Wuppertal ปี ค.ศ. 1963 และรายการแรกที่มีการทดลองการกระทำกับภาพที่นำออกอากาศในปี ค.ศ. 1964 โดยสถานีโทรทัศน์ WEBH - TV ใน Boston ในรายการที่ชื่อว่า “Broadcast Jazz Workshop” จากจุดแรกเริ่มเราอาจมองเห็น 2 ทิศทางที่ต่างกันในงานของศิลปินในสื่อนี้ ด้านหนึ่งเป็นการใช้กล้องถ่ายวิดีโอในฐานะของอุปกรณ์ในการบันทึกส่วนอีกด้านหนึ่งก็มีการค้นคว้าทดลองที่จัดขึ้นให้ผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบจำเพาะ ตัวอย่างของลักษณะแรกคือ การบันทึกเทป “อาทปกริยา” โดย Vito Acconi, Gilbert และ George Gina Pane และตัวแทนจากศิลปะ Body Art หลายคนผู้ซึ่งต้องการจะขยายการค้นคว้าของพวกเขาเองให้กว้างขึ้นซึ่งเดิมเคยถูกจำกัดอยู่เพียงในตัวตนสื่อจนมาถึงเวลานั้นและจำกัดอยู่ในเรื่องภาพถ่ายมาก่อน กิจกรรมต่างๆ ของ Bruce Nauman, Peter Campus, Wolf Vostell, Joseph Beuys และ Robert Rauschenberg พัฒนามาจากขั้นตอนบางส่วนที่คล้ายคลึงกัน แม้จะมีความยืดหยุ่นของระบบอย่างเต็มที่มากขึ้นตัวอย่างเช่น Nauman ได้หันกล้องถ่ายวิดีโอของเขาไปทางสตูดิโอและปล่อยให้มันบันทึกภาพท่าทางต่างๆ ของเขาอย่างอิสระ จากนั้นเขาก็เพียงคัดลอกการบันทึกภาพบางตอนนำไปแสดงในนิทรรศการ สำหรับ Peter Campus ก็เช่นเดียวกันเขาคัดลอกถ่ายวิดีโอของเขาไว้ที่เพดาน และบันทึกภาพรูปทรงกระบอกที่วาดด้วยร่างกายของเขาที่ห้อยอยู่ปลายเชือก ลักษณะการทำงานของศิลปินหลายคนที่ดำเนินการ ค้นคว้าวิจัยเรื่องบุคลิกลักษณะของเทคโนโลยีของวิดีโอค่อนข้างแตกต่างกันศิลปินถือว่า อุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์มิได้เป็นแค่เครื่องมือในการบันทึกภาพเท่านั้นแต่ยังเป็นวิธีอัน ซับซ้อนเชิงศิลปะที่สามารถจัดแต่งได้เช่นเดียวกับวัสดุต่างๆ ในการสร้างภาพ หรือประติมากรรม ดังนั้น ศิลปินอาทิ Nam June Paik ได้สานต่อการสืบค้นของเขาผ่านทางทุกรูปแบบของสื่อนี้ เขาสามารถบันทึกเทปภาพขาว-ดำเชิงนามธรรมด้วยการปรับการเปลี่ยน ตำแหน่งขององค์ประกอบทางอิเล็กทรอนิกส์ภายในกล้องถ่ายวิดีโอ

รูปแบบการทำงานกับวิดีโออีก 4 ประเภท เป็นส่วนที่มีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการของรูปแบบศิลปะชนิดนี้ อันดับแรกเป็นเรื่องการใช้กล้อง, จอฉายภาพ และเครื่องบันทึกเสียงเพื่อที่จะสร้าง “ประติมากรรมสื่อวิดีโอ” (Video sculptures), “สิ่งแวดล้อมสื่อวิดีโอ” (Video environment) หรือ “การจัดวางสื่อวิดีโอ” (Video installations) ที่กล่าวมานี้คือประเภทที่ได้รับการพัฒนาอย่างเห็นได้ชัดโดยศิลปินในช่วง 20 ปี ที่ผ่านมา ประเภทที่สองคือ “วิดีโอซุ่มถ่าย” (guerillavideo) ซึ่งเป็นการบันทึก ภาพกิจวัตรประจำวันตามถนนหนทาง ด้วยกล้องถ่ายวิดีโอมือถือ โดยทั่วไปทำเพื่อวัตถุประสงค์ทางการเมืองหรือการศึกษา แม้ว่า การบันทึกภาพลักษณะนี้จะไม่ได้รับความสนใจจากศิลปินจากที่ช่วงแรกยังเป็นเรื่องแพชชั่นแต่ มันก็กลับมาดึงดูดความสนใจของบรรดาศิลปินอีกครั้งในช่วงปลายทศวรรษที่ 80 และ 90 ประเภทที่สามคือการแสดงวิดีโอเชิงการละครซึ่งถูกนำมาใช้อย่างต่อเนื่องโดยศิลปินตั้งแต่ ต้นทศวรรษที่ 70 และได้รับการพัฒนาไปสู่รูปแบบที่ประณีตมากขึ้นกับงานการสื่อสารด้วยวิดีโอ ประเภทที่สี่ประกอบด้วยการทำงานแบบผสมผสานอุปกรณ์วิดีโอเข้ากับเทคโนโลยี ขั้นสูงอื่นๆ โดยเฉพาะกับคอมพิวเตอร์ในงานศิลปะรุ่นใหม่ๆดังนั้นดูเหมือนว่ามีแนวการปฏิบัติ ที่ต่างกันอย่างน้อยหกทางในศิลปะสื่อวิดีโอ

1. การใช้วิธีการทางเทคโนโลยีในการสร้างให้เกิดภาพที่มองเห็น ได้รวมถึงการค้นคว้าวิจัย อย่างเป็นทางการเข้าไปในเรื่ององค์ประกอบต่างๆ ทางทัศนศิลป์
2. ระดับต่างๆ จำนวนมากของการบันทึก การแสดงออกและเหตุการณ์ต่างๆ ของ Conceptual Art ซึ่งบ่อยครั้งจะเน้นอยู่ในการถ่ายร่างกายของ ตัวศิลปินเอง
3. “วิดีโอซุ่มถ่าย”
4. การผสมผสานอุปกรณ์ทำงานร่วมกันของกล้องถ่ายวิดีโอกับจอภาพ, สิ่งแวดล้อมกับงานจัดวาง
5. การแสดงสดและงานด้านการสื่อสารที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการใช้วิดีโอ
6. และสุดท้ายเป็นการผสมผสานกันของการวิจัยทางเทคโนโลยีขั้นสูงซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของวิดีโอทำงานกับคอมพิวเตอร์

หนึ่งในบุคลิกลักษณะที่เด่นชัดที่สุดของวิดีโอสื่อศิลปะในปัจจุบันนี้ก็คือการที่ศิลปินไม่เพียงสร้างความต่อเนื่องของภาพต่างๆ ในการจัดวางของเขาแต่ยังได้สร้างสถานการณ์ขึ้นมาใหม่ทั้งหมดเพื่อจะดูมันอีกครั้ง ในบริบทนี้มีตัวอย่างศิลปิน เช่น Marie JoLaFontaine ชาวเบลเยียม ได้ใช้ประสบการณ์ของเธอในเรื่องการทำโปรแกรมแบบหลากหลายที่ มา และหลายจอแสดงภาพ และปฏิริยาแบบเวลาที่ คลาดเคลื่อน (time – lag) และภาพเคลื่อนไหวช้า (slow – motion) ในการสร้างงานจัดวางสื่อวิดีโอ ตัวอย่างเช่น Round Around the Ring (ปี ค.ศ.1981), การแข่งขันชกมวยจำลอง หรือผลงาน The Dream of Hephaistos (ปีค.ศ.1982) ในวิดีโอแสดงภาพหุ่นยนต์ที่ทำหน้าที่แทนมนุษย์ ผลงานคือ Tears of steel (ปี ค.ศ.1985-86) ที่แสดงด้วยจอภาพจำนวน 27

เครื่อง แสดงถึงความขัดแย้งตรงกันข้ามระหว่างการ ฝึกซ้อมเตรียมการรบ ของบรรดา เด็กหนุ่มกับการใช้งานพวกเขาอย่างสุดกำลังในสงคราม ส่วนผลงานชื่อ Victoria (ปี ค.ศ 1987-88) ผลงานจัดวางเป็น ภาพการเดินแท่งไม้ของชายสองคน ผลงานจัดวางทั้งหมดนี้ล้วน แต่เป็นเรื่อง เกี่ยวกับการค้นหาจิตจำกัดทางร่างกาย และจิตใจของมนุษย์เมื่อตกอยู่ใน สถานการณ์รุนแรง

2.1.2 ข้อเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์ และ วิดีโอสื่อศิลปะ

ความแตกต่างขั้นพื้นฐานระหว่างภาพยนตร์และวิดีโอแม้ตั้งแต่ในระดับการทดลองขั้น อยู่ กับการจัดการเรื่องของเวลาในสื่อทั้งสอง วิดีโอนั้นสามารถและเป็นตัวแทนของเวลาแท้จริง (real time) ซึ่งต่างกัน ในภาพยนตร์เช่น ในผลงานของ Leger และ Andy Warhol ได้ปรากฏ เป็นลักษณะของ องค์ประกอบ ที่ขัดแย้ง กันเอง Hermine Freed ผู้ทำการศึกษาในรายละเอียด ของคอนเซ็ปต์เรื่องเวลา, ความทรงจำ และการเกิดของสองสิ่งในเวลาเดียวกัน ในวิดีโอ เขาได้ตั้งข้อสังเกตอย่างถูกต้องว่า ปัญหาเรื่องเวลาเป็นเรื่องร้ายแรงที่กระทบต่อความสำคัญ และ ความหมายของวิดีโอสื่อศิลปะและมันยังได้สะท้อนความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในช่วงระยะ 20 ปีที่ผ่านมาในสามัญสำนักของเราที่มีต่อเรื่องเวลา (และพื้นที่) การเปลี่ยนแปลงที่ว่านี้ ขยาย ไปไกลมากจนทำให้การรับสัมผัสจากการมองเห็นแยกออกไม่ได้จากองค์ประกอบเชิงเวลา ซึ่งเป็น เรื่องเฉพาะตัวของสื่อนี้ นั่นคือความฉับพลันทันใจ ซึ่งเป็นผลมาจากความสามารถในการ กรอเทปกลับ ได้ทันทีโดยไม่ต้องผ่านกระบวนการ หรือทำให้เวลาล่าช้าออกไป และการทำสองสิ่ง ได้ในเวลาเดียวกันก็เกิดขึ้นได้โดยอาศัยกล้อง และจอภาพหลายๆ ตัวที่ ทำให้สามารถบันทึก หรือกรอภาพต่างๆ กลับได้ในที่เดิม หรือกรอกลับหลายๆ ภาพจากต่างสถานที่ ทั้งหมดได้ในเวลาเดียวกันแท้จริงแล้วความเป็นไปได้มีไม่สิ้นสุด และระเบียบวิธีปฏิบัติ ก็แตกต่างกันอย่างมหาศาล ตามความเห็นของ Freed วิดีโอเป็นสิ่งที่น่าดึงดูดใจต่อศิลปินเป็น อย่างยิ่ง เมื่อชี้ชัดลงไปก็เนื่องมาจากเรื่อง ที่มันทำให้เป็นไปได้นั่น คือ ความฉับพลันทันใจ (spontaneity) และ สามารถทำ สองสิ่งหรือหลายสิ่งในเวลาเดียวกันได้ (simultaneity)

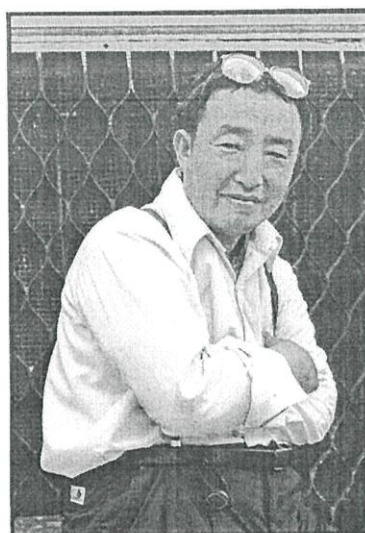
ความแตกต่างในด้านอื่นๆ ระหว่างภาพยนตร์ และวิดีโอเกิดขึ้นจากลักษณะ สภาพที่ ฉายให้เรามองเห็น เช่น ขนาดและรูปร่างของจอ และองค์ประกอบของ การดัดแปลงขึ้นมาใหม่ (improvisation) ดังที่ศิลปินหลายคนมักใช้ในกระบวนการของการเล่าเรื่อง และผ่านทางการ เล่าเรื่องแบบเป็นส่วนตัวของพวกเขาเองศิลปินผู้ทำงานด้วยวิดีโอ ก็พยายามเข้าไป จับประเด็นเรื่องความเป็นจริงพยายามทำสีเทียมให้ กับภาพ แสงบังคับให้แสดงตัวออกด้วยการ เปรียบเทียบให้เห็นความต่างของเวลาที่สังเกตได้และเวลาที่ ปฏิบัติจริงจนถึงจุดที่หมดเวลา ความแตกต่างเรื่องสุดท้ายระหว่างภาพยนตร์และวิดีโอ มีความเกี่ยวข้องกับการนำเสนอ ในการมองเห็นภาพ (visual presentation) ไม่กี่ปีมานี้ ผลอันเนื่องมาจากความเป็นไปได้มากมาย ที่ วิทยาการทางอิเล็กทรอนิกส์ในปัจจุบันช่วย ให้เราสามารถใช้อุปกรณ์ในการ

วิเคราะห์และสร้างภาพขึ้นมาใหม่วิดีโอจึงถูกกำหนด บุคลิกลักษณะโดยวิธีการนำเสนอภาพที่มีลักษณะเฉพาะตัวของภาพที่ ถ่ายทำด้วยวิดีโอ

2.1.3 ตัวอย่างศิลปินวิดีโอศิลปะ

มีตัวอย่างที่โดดเด่นจำนวนมากที่แสดงถึงผลงานในประเภทวิดีโอสื่อศิลปะที่ข้าพเจ้าได้ตั้งขึ้นมาและยังทำให้ข้าพเจ้ามีโอกาสศึกษาการทำงานร่วมกันของปัจจัยทางเทคนิคและสุนทรียภาพในงาน เหล่านั้นอีกด้วย

2.1.3.1 Nam June Paik



ภาพที่ 2.1 Nam June Paik

Nam June Paik ศิลปิน และนักดนตรีชาวอเมริกันเกาหลีผู้เริ่มต้นงาน และอยู่ในช่วงบุกเบิกของวิดีโอสื่อศิลปะและใช้เวลามากกว่า 25 ปีจากนั้นคงความเป็นผู้นำด้วยผลงานอันหลากหลายของเขา รวมถึงการสร้างสรรคงานประติมากรรม, สิ่งแวดล้อม และงานจัดวางสื่อวิดีโอให้ประณีตซับซ้อนขึ้นขณะเดียวกันเขาก็ยังคงรักษาจุดยืนที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก Fluxus ไว้อย่างมั่นคง แม้ว่าเราอาจกำหนดที่มาของวิดีโอสื่อศิลปะส่วนหนึ่งด้วยโทรทัศน์เช่นการทดลอง 1952 ครั้งของ Ernie Kovac โดยการรบกวนสัญญาณโทรทัศน์แต่โดยทั่วไปแล้วเป็นที่ยอมรับกันว่า Paik เป็นผู้ริเริ่มกระแสของงานด้านนี้ เมื่อหันมาสนใจ วิดีโอในฐานะที่เขายังเป็นนักดนตรีหัวก้าวหน้าที่ได้รับอิทธิพลจาก John Cage และ Karlheinz Stockhausen เขามองเห็นโทรทัศน์กับชื่อเสียงที่ไม่ดีเป็นสื่อที่สมบูรณ์แบบ สำหรับชื่อสถาบันทางสังคม แรกเริ่มนั้นเขาได้ใช้เครื่องรับโทรทัศน์ในลักษณะอุปกรณ์สำเร็จรูปที่เปลี่ยนสภาพในผลงานชื่อ *The Moon is the Oldest TV* และงานชิ้นอื่นๆ ที่มันเป็นเหมือนเครื่องที่อ้างอิงจากตัวเอง และสามารถสร้างภาพต่างๆ ขึ้นมาได้ด้วยกลไกของตัวเองประสบการณ์อันหลากหลายของเขากับเสียงสะท้อนกลับดำเนินควบคู่ไปกับความสนใจของโลกศิลปะที่มีต่อเรื่องกระบวนการและวัสดุอุปกรณ์ ผลงานชิ้นนี้ นำ Paik ไปสู่การพัฒนาเครื่องสร้างสี (colourizer) หรือเครื่องสังเคราะห์สี (colour synthesizer) โดยการร่วมมือกับ Shuya Abe จากความสามารถในการผลิตสี Fauve และรูปทรงที่มีลักษณะแทรกซึมเหนียวนำด้วยรูปแบบอิมิตีฟเครื่องสังเคราะห์ของ Paik และ Abe นั้นถูกสร้างขึ้นโดยมีคู่แข่งที่ผลิตโดย Stephen Beck, Peter Campus, Bill และ Louise Etra, James Seawright, Eric Siegel, Aldo Tambellini, Stan VanDerBeek และ Walter

Wright เครื่องสังเคราะห์สี่ที่กล่าวถึงนี้นำไปสู่การแบ่งแยกประเภทให้กับผลงานที่มีกระบวนการสร้างภาพ ส่วนผลงานประติมากรรมสื่อศิลปะของ Paik เช่น TV Bra for Living Sculture (ค.ศ.1969), Concerto for Cello and Video Tape (ค.ศ.1971) และ TV Buddha (ค.ศ.1974) รวมถึงงานการแสดงของเขาร่วมกับ Charlotte Moorman ถือเป็นการนำ การแสดงสื่อวิดีโอ ประติมากรรมสื่อวิดีโอ และงานจัดวางสื่อวิดีโอเข้าสู่โลกแห่งศิลปะ ขณะที่ผลงาน TV Buddha เป็นหนึ่งในงานจัดวางระบบวงจรปิด ที่มีชื่อเสียงมากที่สุดของ Paik งานชื่อ Global Grove (ปี ค.ศ.1973) ที่เขานำ ไปพร้อมกับผลงาน TV Garden ที่สร้างในปี ค.ศ.1974 ก็ได้รับการพิจารณาว่าเป็นเทพที่ส่งอิทธิพลมากที่สุดของเขาในยุคนั้น นับจากนั้นเป็นต้นมาผลงานวิดีโอที่โดดเด่นของเขาก็เป็นลักษณะ แบบวงจรปิดและจัดวางด้วยจอภาพจำนวนมาก เช่น Imagine There Are More Stars in the Sky than Chinese on Earth (ปี ค.ศ.1981), V-yramid (ปี ค.ศ.1982), Beuys/Voice (ปี ค.ศ.1987), One Candle (ปี ค.ศ.1989) หรืองานจัดวางเชิงอนุสรณ์สถาน The Electronic Fairy (ปีค.ศ.1989) โดยได้ รวมเอาจอโทรทัศน์ 200 เครื่อง เข้ากับจอวิดีโอจัดไว้ในห้องที่อุทิศแต่ ผลงานชื่อ La Fee Electricite ของ Dufy ที่พิพิธภัณฑ์ Musee d'Art Moderne de la Ville de Paris เพื่อเป็นการรำลึกถึงการ ครอบรอบ 200 ปี ของการปฏิวัติฝรั่งเศส

ตัวอย่างผลงาน Nam June Paik

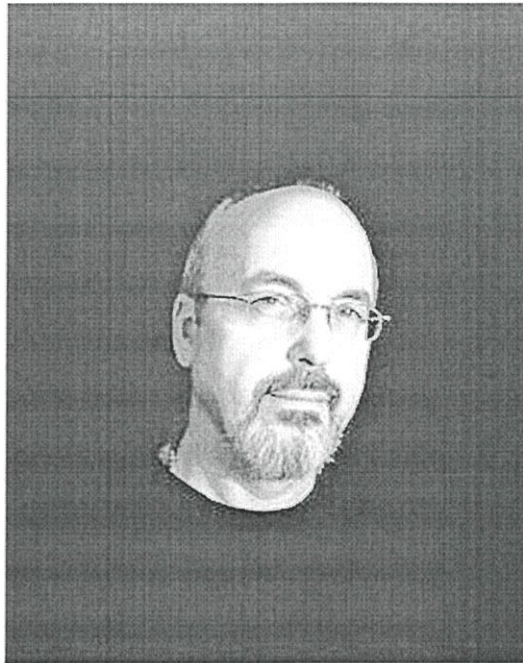


ภาพที่ 2.2 Piano Piece, 1993



ภาพที่ 2.3 TV cello, 2000

2.1.3.2 Bill Viola

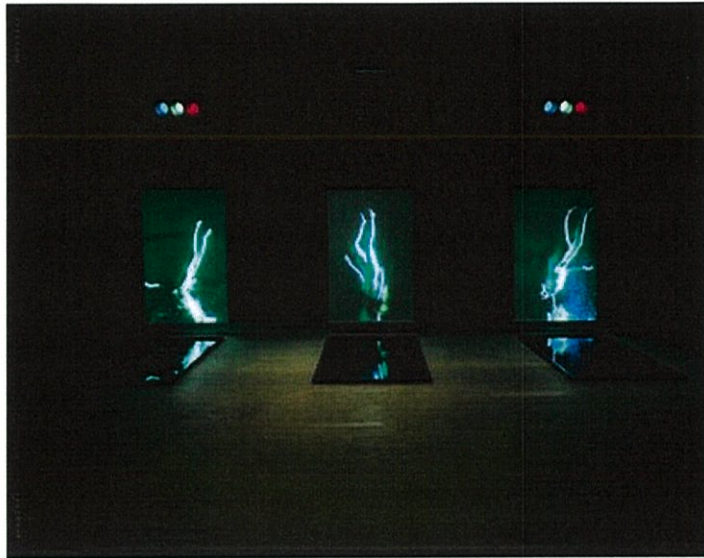


ภาพที่ 2.4 Bill Viola

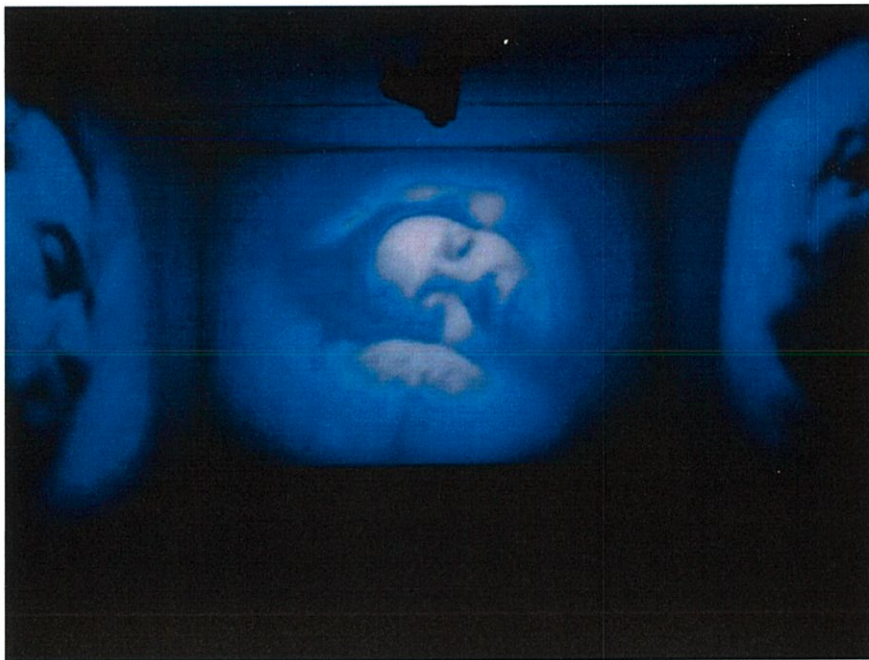
ตั้งแต่ต้นทศวรรษที่ 70 Bill Viola ได้ผลิตเทปวิดีโอและวิดีโอสื่อศิลปะ ไปพร้อมๆ กันโดยเขา มีวัตถุประสงค์จะจัดองค์ประกอบทางด้านเวลาของเทคนิค โสต และทัศนูปกรณ์ ซึ่งจะรวมเอาเรื่องเสียง และภาพบันทึกลงบนเทปวิดีโอเพื่อ จะได้จัดระเบียบของพวกมันเสียใหม่ และใช้นั้นทำเป็นโครงสร้างการนำเสนอ เรื่องโลกบนพื้นฐานการมองเห็น และเข้าใจของตัวศิลปินเอง, จากจินตนาการ, การรับรู้, ความฝัน และความทรงจำของเขา ซึ่งเป็นอิสระจากโครงสร้างทางบรรยาย และการกล่าวถึง โดยปกติที่ พบ ใน ภาพยนตร์ และโทรทัศน์ตามหลักเกณฑ์ที่เข้าใจทั่วไป เป้าหมายสูงสุดของเขาคือการถ่ายทอดผลงานของเขาซึ่งเขาถือว่ามันเป็น กวีนิพนธ์ทางสื่อการ มองเห็นให้ ไปสู่ห้องนั่งเล่นของทุกคน ผลงานยุคต้นๆ ของ Viola ที่อ้างถึงเจตนาธรรมนี้ ได้แก่ Wild Horses (ปี ค.ศ.1972), Information และ Cycles (ทั้งสองชิ้นนี้ ทำในปี ค.ศ.1973) ประมาณปี ค.ศ.1972 Viola ได้ผลิตผลงานที่ชื่อ Instant Replay ซึ่งทำจากวิดีโอบันทึกไว้ 20 นาทีรวมกับงานจัดวาง วงจรปิดที่ซึ่งกล้องถ่ายวิดีโอ, จอฉายภาพ 2 เครื่อง และอุปกรณ์บันทึก 2 ตัว ถูกติดตั้งไว้ในลักษณะที่จะ ทำให้ผู้ชมสามารถเห็นเวลาที่คลาดเคลื่อนกันได้ (time-lag) งานอีกชิ้นที่ ชื่อ Vapour (ปี ค.ศ.1975) และ He weeps for you (ปีค.ศ.1976) ก็รวมเอาการจัดการที่เหมือนกันนี้ทาง ด้านเทคโนโลยีให้เข้ากันด้วย องค์ประกอบของน้ำในบทเรียงความที่เขียนด้วยสื่อ การมองเห็นในหัวข้อที่ นำมาจากปรัชญาของ Sufi ในผลงานชื่อ Hatsu Yume (ฝันแรก) (ปี ค.ศ.1981) เป็นการบันทึกเทปวิดีโอภาพสี

พร้อมระบบเสียงสเตอริโอ ขนาดความยาว 56 นาที งานชิ้นนี้ Viola ได้เสนอให้เห็นว่าอะไรคือ
 บันทึบการเดินทางด้วยเทคโนโลยีชั้นสูงของญี่ปุ่นสมัยใหม่ทำให้เห็น ความขัดแย้ง
 กันของชีวิตในเมือง และ ชีวิตชนบทโดยตลอดทั้งชิ้นงานนี้บางส่วนได้แฝงสิ่งอ้างอิงรูป
 สัญลักษณ์ซึ่งเป็นแนวคิดของงานของเขามีสมาคือเรื่อง ความเป็นปฏิปักษ์ (opposition)
 กับความเป็นเอกภาพที่สำคัญของไฟและน้ำ, ความ สว่าง และความมืด, ชีวิตและความตาย
 ดังที่เขาได้ตั้งข้อสังเกตว่า “วิดีโอนั้น จัดการกับแสงเหมือนกับเป็นน้ำ มันกลายเป็นของเหลว
 ที่อยู่บนหลอด ภาพวิดีโอ ผมคิดว่าน้ำให้ปลาได้อาศัยฉันใดแสงก็ให้ มนุษย์ได้อาศัยฉันนั้น
 พื้นดินคือ ความตายของปลา ความมืดก็คือความตายของมนุษย์” ผลงานจัดวาง ที่น่าประทับใจ ของ
 Viola ที่ชื่อ Room for St. John of the Cross (ปี ค.ศ.1983) และ The Theatre of Memory
 (ปี ค.ศ.1985) ทั้งสองชิ้นนี้เรียกร้องต่อจินตนาการ ของมนุษย์ ให้เอาชนะความเจ็บปวด และ
 ชีดจำกัดทางกายภาพของตัวเอง

ตัวอย่างผลงาน Bill Viola



ภาพที่ 2.5 "Stations," 1994



ภาพที่ 2.6 Threshold, 1992

2.1.3.3 Gary Hill



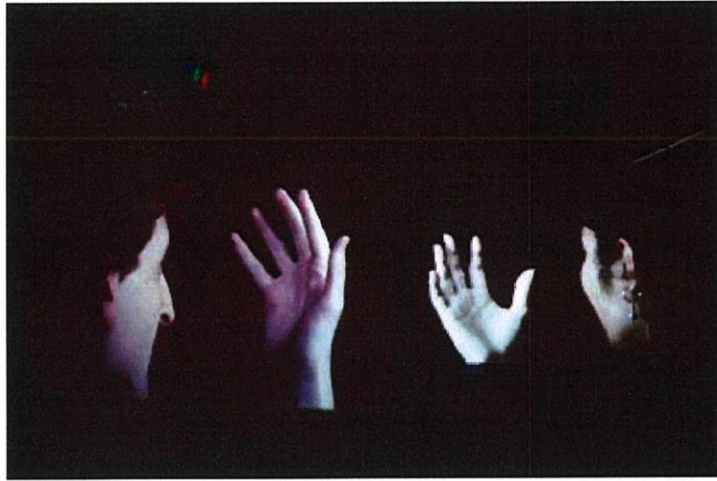
ภาพที่ 2.7 Gary Hill

Gary Hill ผู้เริ่มต้นอาชีพของเขาในฐานะประติมากรแล้วหันไปสู่วิดีโอ สื่อศิลปะเมื่อต้น ทศวรรษที่ 70 เขาสร้างผลงานทั้งทางด้านวิดีโอเทป และงานจัดวางสื่อวิดีโอ แต่เขาก็แบ่งแยกความแตกต่างของทั้งสอง รูปแบบนี้ อย่างชัดเจนด้วยความคุ้นเคยในการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ซึ่งมีกลไกใกล้เคียง คล้ายคลึงกับระบบของสมองมนุษย์ และระบบประสาทนำพาให้เขาไปสู่การผลิตผลงานที่รวมเนื้อหาเรื่องการแปรสภาพของสิ่งที่มีใช้กระบวนการทางเทคนิคหาก แต่เป็นกระบวนการทางความคิด ประเด็นพื้นฐานของ Hill ที่ว่าด้วยเรื่องความสัมพันธ์ ระหว่างคำพูดและภาพ ได้นำมาแสดงตัวอย่างในผลงานชื่อ *Primarily Speaking* (ค.ศ. 1981-83) อีกด้านหนึ่งนั้น เขายังได้สร้างสิ่งที่เขาเรียกว่า ความ สามารถของระบบ (systems performances) ดังที่ปรากฏในผลงาน *In Situ* (ปี ค.ศ.1986) และ *Media Rite* (ปีค.ศ.1987) ในผลงานชิ้นแรก เขาจัดให้ผู้ชมนั่งดูวิดีโอเทปที่ปรากฏบนจอภาพขณะที่ ภาพที่เหมือนกันแบบสำเนา ก็แสดงให้เขาดูจากด้านบนส่วนในผลงานชิ้นหลัง (*Media Rite*) แสดงภาพการขุดเจาะซึ่งเป็นการสื่อสารให้ผู้ชมถึงอุปมาเรื่อง กระบวนการสร้างสรรค์ที่เกิดมาจากการค้นคว้าเพื่อการค้นพบ

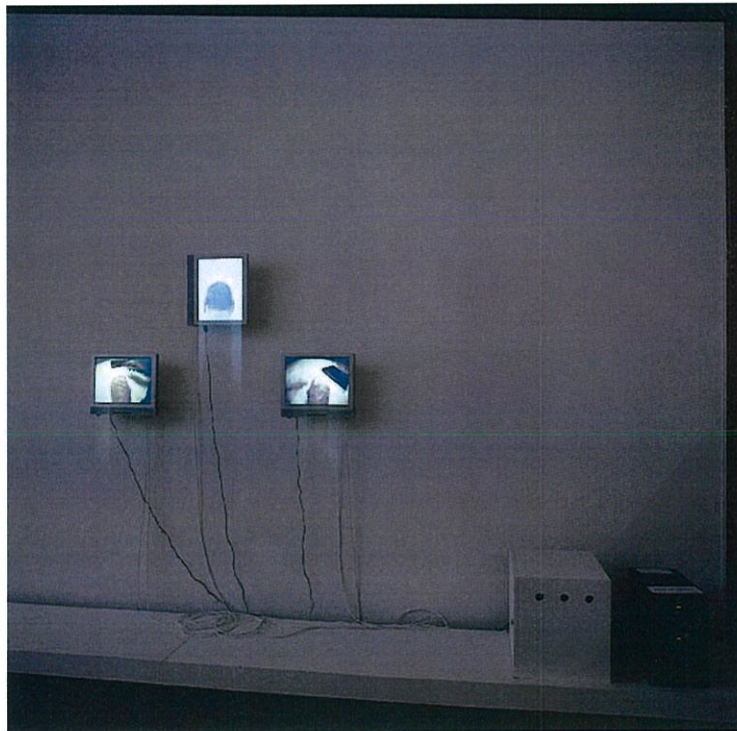
ผลงานจัดวางสื่อวิดีโอของ Hill ที่ชื่อ *Between Cinema and a Hard Place* (ปี ค.ศ.1991) ได้รับ รางวัลในการประกวด International Competition ที่ ARTEC ใน เมือง Nagoya ปี ค . ศ .1991 งานชิ้นนี้ ประกอบด้วยจอภาพขนาดต่างๆ 23 จอวางในลักษณะที่ทำให้คิดถึง กำแพงหินที่ถล่มลงมาโดยมีลักษณะ เฉพาะให้เห็นถึง การแบ่งพื้นดินออกเป็น ส่วนๆ ภาพ และเสียงจากแหล่ง กำเนิด 3 แหล่งถูกต่อไปยังเครื่องรับเพื่อแสดงผล 32 เครื่องบนเฟรมโดยการควบคุม สวิตช์ต่างๆ ด้วยคอมพิวเตอร์ภาพถูกจัดขึ้น มาอยู่รอบๆ ข้อความที่ถูกเปล่งเสียง นี้คือ การพัฒนา มาจากผลงานของ Heidegger ที่ชื่อ *The Nature of Language* ซึ่งเป็นการตั้งคำถามเรื่องแนวคิดเชิงปริมาณที่แทรกตัวอยู่ในพื้นที่ และเวลาเป็นการ สันนิษฐาน ความเป็นไปได้ของเรื่อง

“ความใกล้ของสิ่งใกล้ตัว” (neighbouring nearness) ที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์เชิงเวลา และสถานที่ จากการตีความความหมายข้อเขียนในบริบททางภาพยนตร์ที่ใช้ การวัดปริมาณแบบเดียวกันก็เกิด ประเด็นปัญหาของภาพที่มีการใช้มิติทางด้านเวลาร่วมกัน (time sharing images) เช่นเดียวกันกับเรื่องการจัดวางเชิงพื้นที่และสัดส่วนของภาพ การทำงานเป็นความ พยายามที่จะหาเครื่องมือเชิงโครงสร้างให้กับภาพยนตร์ในฐานะที่มันจะชี้วัด ข้อถกเถียงเชิงปรัชญาที่มีต่อ เรื่องจุกจิก ฟื้นฟู ในชีวิตประจำวัน

ตัวอย่างผลงาน Gary Hill



ภาพที่ 2.8 Hand Heard, 1995



ภาพที่ 2.9 Crossbow 1999

2.1.3.4 Ulrike Rosenbach

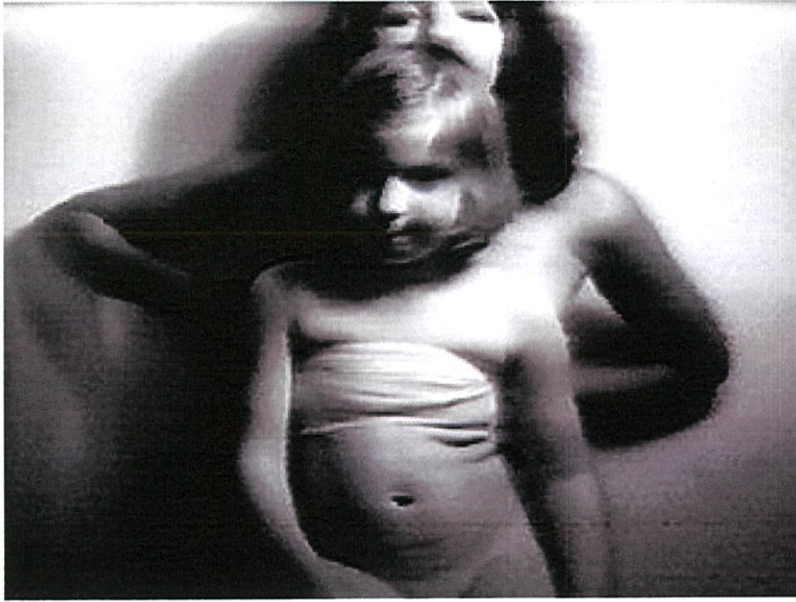


ภาพที่ 2.10 Ulrike Rosenbach

Ulrike Rosenbach เริ่มทำวิดีโอเทปในปี ค.ศ.1972 ซึ่งนำมาแสดง ในปีเดียวกันที่ Video Gallery Schum ในเมือง Dusseldorf, ที่งาน Venice Biennale และที่ Documenta ในเมือง Kassel เธอเริ่มสร้างผลงานการแสดงชุด ด้วยกล้องวิดีโอหนึ่งปีหลังจากนั้น เมื่อครั้งเริ่มต้น เธอทำงานทั้งหมดกับ สถานการณ์สด ผู้ชมจะได้เห็นเธอแสดงสดขณะที่ก็สามารถติดตามชม การแสดงจากหลาย ๆ มุมมอง บนจอภาพต่อมาภายหลังเธอจึงได้มีการใช้เทปบันทึก ที่เตรียมไว้ล่วงหน้าแล้ว จนกระทั่งต้นทศวรรษที่ 80 Rosenbach ศิลปินแนวสตรีนิยม ได้มุ่งมั่นอยู่กับแนวทางที่อยู่บนพื้นฐานของประสบการณ์ส่วนตัวของเธอ ในฐานะผู้หญิงคนหนึ่ง การแสดงจำนวนมากของเธอประกอบด้วย The enchanted Sea และ Don't Think That I Am an Amazon (ทั้งสองผลงานทำในปี ค.ศ.1975), Reflection on the Birth of Venus (ปี ค.ศ.1976), My Transformation is My Liberation (ปีค.ศ.1978) และ Psyche and Eros (ปีค.ศ.1981) Rosenbach เน้นเรื่องความแตกต่างระหว่างผลงานที่มีการทำเตรียมล่วงหน้า (pre-produced work) กับส่วนที่สร้างขึ้นระหว่างการแสดง ในการแสดงส่วนใหญ่ของเธอซึ่งเธอเรียกว่า “การแสดงวิดีโอสด” หรือ “ไม่ใช่การแสดง” (not actions) วิดีโอเทปถ่ายทำระหว่างที่มีการแสดง ด้วยกระบวนการแบบวงจรปิดผู้ชมทราบดีว่าศิลปินกำลังถ่ายทำวิดีโอ เทป เพราะพวกเขา จะเห็นกล้องที่อยู่ในมือของศิลปิน หรือ ติดอยู่กับร่างกายของเธอในลักษณะที่มันจะบันทึก และฉายภาพวัตถุจากมุมมองของศิลปินมากกว่าจากมุมมองของผู้ชม

Rosenbach สนใจเป็นอย่างยิ่งกับการแสดงเหล่านั้นในเรื่องการใช้เวลาให้หมดไปตาม วิธีชีวิตปกติเป้าหมายของเธอคือการกระตุ้นเรียกร้องความสามารถของผู้ชมต่อการติดตามเรื่อง ทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบของกระบวนการเรื่องเวลานี้เพื่อให้ได้พบรายละเอียด อันละเอียดอ่อน ที่อาจไปจุดประกายความสนใจขึ้นมากะทันหัน และสร้างภาวะการค้นพบ (revelation)

ผลงานตัวอย่าง Ulrike Rosenbach



ภาพที่ 2.11 Wrapping with Julia , 1972



ภาพที่ 2.12 Or-Phelia, 1987

2.1.3.5 Orlan

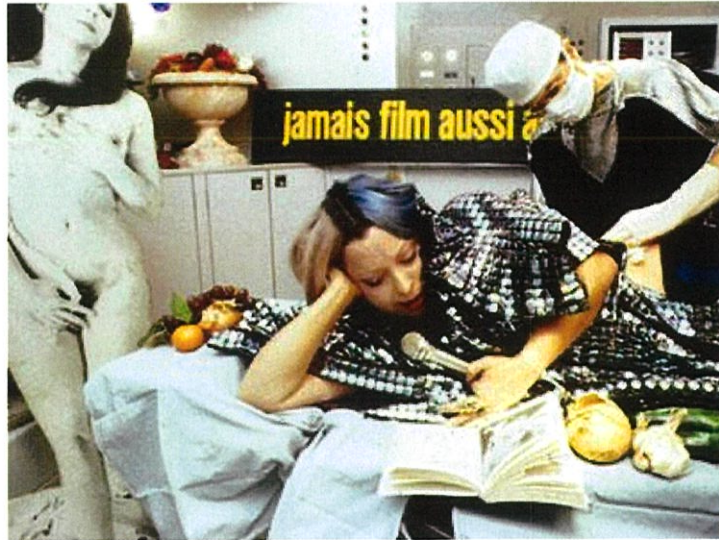


ภาพที่ 2.13 Orlan

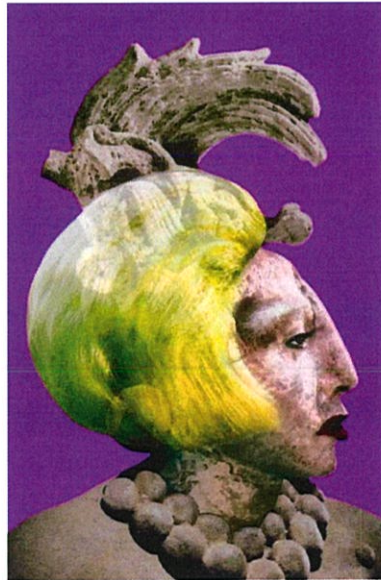
มีการแสดงสื่อวิดีโอประเภทที่แตกต่างออกไปอย่างมากเป็นของศิลปินนักแสดงสื่อผสมชาวฝรั่งเศส ชื่อ Orlan ผู้ซึ่งตั้งแต่ปีค.ศ.1974 ได้ก่อให้เกิดท่าที วิกฤตเรื่องสตรีนิยมที่มีการอ้างอิงไปถึง ลักษณะ บุคคล ทางศาสนาโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในที่เป็นของยุคบาโรก (Baroque) เธอได้เริ่มสร้างผลงานเช่น The Re-Incarnation of Saint-Orlan หรือ Image(s)/New Image(s) ซึ่งเป็นผลงานการรวมเอาเทคนิค การผ่าตัด, การผ่าตัดแบบ Micro-Surgery และการปฏิบัติการทางจิตวิเคราะห์โดยเป็น ความพยายามที่จะสร้างการวาดภาพตนเอง “เชิงจิตวิทยา” ในการใช้กล้องวิดีโอระบบดิจิทัล และทำการศัลยกรรม ผ่าตัดจริงที่บ้านทีกด้วยกล้องวิดีโอนี้ เธอได้จ้างศัลยแพทย์พลาสติกให้ทำการผ่าตัดแก้ไขคางของเธอให้เป็น เหมือนของ Venus ที่วาดโดย Botticelli (จากภาพ The Birth of Venus), เปลี่ยนจมูกให้เหมือนของนาง Psyche (ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพ Le Premier Baiser de l'Amour a Psyche ของ Gerard), ริมฝีปากเปลี่ยนให้เหมือน ของนาง Europa ในภาพ L'Enlèvement d'Europe ของ Moreau, เปลี่ยนตาให้เหมือนของนาง Diana ในภาพเขียนที่ชื่อ Diane Chasseresse วาดโดย School of Fontainebleau และเปลี่ยนหน้าผากของเธอให้ คล้าย กับของ Mona Lisa ของ Leonardo da Vinci การแสดงอันพิลึกพิลั่นแต่ละขั้นตอนนี้ถูกจัดการ, บันทึกภาพในวิดีโอ และภาพถ่ายภายใต้การกำกับของ Orlan (เธอรับยาชา เฉพาะที่บริเวณที่ผ่าตัด ระหว่างการผ่าตัด) ดังนั้นเธอจึงควบคุมห้องผ่าตัดเอง ซึ่งมีการตกแต่งเป็นพิเศษ, คณะศัลยแพทย์ ที่แต่งกายด้วยเครื่องแต่งกายที่ออกแบบโดยนักออกแบบแฟชั่น, และคณะผู้ถ่ายวิดีโอ และช่างภาพ ขณะเดียวกับที่เธอต้องบทข้อเขียนทางปรัชญา และบทวิเคราะห์ทางจิตระหว่างการผ่าตัด วัตถุประสงค์ของ Orlan ในการถ่ายทำ การแสดงสื่อวิดีโอชิ้นนี้คือเพื่อที่จะสร้าง “ศิลปะเชิงโลกีย์วิสัย” (Carnal Art) ด้วยเหตุที่ทศวรรษที่ 90 มีความหมายเท่ากับยุคศิลปะของเรือนร่าง (Body Art) ในช่วงทศวรรษที่ 70

และเป็นการเปลี่ยนลักษณะเฉพาะของตัวเธอไปในเวลาเดียวกัน ใบหน้าใหม่ที่เธอจะเสนอต่อโลกภายนอก, ชื่อใหม่ที่เธอจะใช้, การมีตัวตนใหม่ ที่เธอจะนำพา ทั้งหมดนี้ทำเพื่อเป็นสัญลักษณ์ และ เป็นการเกิดใหม่ของการผสมปนเป ภาพอันหลากหลายเชิงประวัติศาสตร์ของลักษณะสตรีเพศของยุโรป นับเป็นปฏิบัติ การของแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodern) อย่างแท้จริง โดยอาศัยความช่วยเหลือ จากเทคโนโลยีสมัยใหม่

ตัวอย่างผลงาน Orlan



ภาพที่ 2.14 Evolution



ภาพที่ 2.15 Refiguration Self-Hybridization

2.2 อิทธิพลทางด้านแนวคิด

โทมัส ฟรีดแมน



ภาพที่ 2.16 โทมัส ฟรีดแมน

โทมัส ฟรีดแมน นักเขียนชาวอเมริกัน ชนะรางวัลพูลิตเซอร์ 3 ครั้ง จากผลงานใน The New York Time ผลงานหนังสือ 3 เล่มก่อนหน้านี้ ติดอันดับหนังสือขายดีทุกเล่ม หนังสือ From Beirut to Jerusalem ได้รับรางวัล National Book Award สาขา nonfiction ในปี 2548 The World Is Flat ได้รับ รางวัล Financial Times and Goldman Sachs Business Book of the Year Award ฟรีดแมนได้รับการยกย่องให้เป็นหนึ่งใน America's Best Leaders โดย U.S. News & World Report ฟรีดแมนได้พาเราสำรวจถึงการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบัน ความก้าวหน้าด้วยความเร็วสูงทั้ง ด้านเทคโนโลยี และการสื่อสาร ทำให้มวลมนุษยย์ทั่วโลกมีความใกล้ชิดกัน อย่างที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน ในประวัติศาสตร์ ทำให้จีนและอินเดีย เดินหน้าสู่ความมั่งคั่งอย่างรวดเร็ว บรรดาประเทศต่างๆ กำลังเผชิญกับความท้าทายใหม่ๆ และต้องเดินหน้าให้เร็วยิ่งขึ้นแม้เพียงเพื่อรักษาตำแหน่งเดิมไว้ให้ได้ก็ตาม ในหนังสือที่เขาแต่ง เรื่อง ใครว่าโลกแบน คือประวัติศาสตร์แห่งยุคปัจจุบัน อธิบายอย่างถึงแก่นเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลมาจากโลกาภิวัตน์ ช่วยไขปริศนาที่ว่า ทำไม และอย่างไร โลกที่เคยกลม และโค้งงอ จึงกลับกลายเป็นโลกที่แบนราบเป็นระนาบเดียวกัน ผู้อ่านจะได้มองเห็น และมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงปรากฏการณ์อันแปลกพิสดารต่างๆ ทั้งทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมที่ปรากฏอยู่ตรงหน้าในวิถีชีวิตประจำวันด้วย ความชำนาญในการวิเคราะห์หรือธิบายนโยบายต่างประเทศและประเด็นด้านเศรษฐศาสตร์อันซับซ้อน ฟรีดแมน ได้อธิบายว่า ณ จุดเริ่มต้นของศตวรรษที่ 21 โลกเปลี่ยนแปลง ผู้สภาวะแบนราบได้อย่างไร

และส่งผลอย่างไรต่อนานาประเทศ ธุรกิจต่างๆ สังคม และปัจเจกบุคคล รัฐบาลและสังคม จะเปลี่ยนแปลง และรับมือได้อย่างไร The World Is Flat เป็นหนังสืออธิบายสถานการณ์ โลกาภิวัตน์เล่มล่าสุด เขียนขึ้นโดยผู้สังเกตการณ์ วิเคราะห์และรายงานเหตุการณ์ ชั้นแนวหน้าคนหนึ่งของโลก ซึ่งให้เห็นทั้งความก้าวหน้า ความสำเร็จ และจุดอ่อน ความล้มเหลวที่เกิดขึ้น บนโลกในยุคสมัยแห่งโลกาภิวัตน์

บทที่ 3

การดำเนินการสร้างสรรค์

3.1 การดำเนินการสร้างสรรค์

การดำเนินการสร้างสรรค์ในผลงานชุดนี้กล่าวคือแบ่งเป็น 3 ส่วนคือขั้นตอนก่อนการ ถ่ายทำ ขั้นตอนการถ่ายทำ และขั้นตอนหลังจากการถ่ายทำ

3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

3.2.1 ขั้นตอนก่อนถ่ายทำ

กระบวนการนี้ต้องใช้ข้อมูลข่าวสารที่เกิดขึ้นทั้งในปัจจุบันและอดีต ค้นคว้าในเชิงประวัติศาสตร์เพื่อให้เห็นถึงช่วงระยะเวลาของข้อมูลข่าวสารที่เคลื่อนไปตามยุคสมัยเพื่อนำข้อมูล เหล่านี้ มาสร้างผลงานในขั้นต่อไป ข้าพเจ้าได้เลือกสถานที่ถ่ายทำภายในโรงถ่าย เพราะต้องการ ฉากหลังที่เรียบ และง่ายต่อการควบคุมแสง

3.2.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ

3.2.2.1 ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าต้องการความนิ่งเงียบของภาพและเสียงโดยข้าพเจ้าเลือกใช้พื้น หลังเป็นสีขาวเพื่อง่ายในการตัดต่อในขั้นต่อไป ข้าพเจ้าได้ใช้นักแสดง 2 คน โดยหนึ่งในนั้นข้าพเจ้าได้ทาหน้าเป็นสีขาว ในส่วนนี้ข้าพเจ้าใช้สีขาวแทนประเทศมหาอำนาจ หรือที่เรียกว่าพวกผิวขาว ส่วนอีกคนข้าพเจ้าคงสีผิวไว้เพื่อหมายถึงความเป็นประเทศโลกที่ 3 ข้าพเจ้าใช้วิธีการแช่ภาพให้เห็นทั้งสองฝั่งซึ่งกำลังผลัดกันป้ายสีและเช็ดสีออกในส่วนนี้ ข้าพเจ้าต้องการให้เห็นถึงการพยายามให้กลายเป็นพวกตนโดยมีการดึงภาพเข้าออกเป็นระยะ เพื่อให้ ภาพดูไม่น่าเบื่อจนเกินไป

3.2.2.2 ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าการถ่ายในสตูดิโอเช่นเคยโดยใช้การถ่ายในระยะใกล้โดยดึงภาพให้อยู่ช่วงใบหน้าของนักแสดงโดยมีฉากหลังเป็นสีน้ำเงินเพื่อนำไปดูดสีฉากหลังออก ให้กลายเป็นสีดำ ข้าพเจ้าถ่ายทำผลงานชิ้นนี้โดยแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ในช่วงแรก ข้าพเจ้าถ่ายหน้าตาของนักแสดงธรรมดา และพูดเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับข้อดีของ ยุคโลกาภิวัตน์ ในช่วงที่ 2 ข้าพเจ้าได้ใช้น้ำกากมาสวมใส่ที่นักแสดงเพื่อแทนความเป็น อื่นที่ไม่ปกติ ในที่นี้ข้าพเจ้าใช้ลักษณะที่เป็นอื่น

แทนประเทศโลกที่สามและนักแสดง คนที่ 2 นี้พูดเนื้อหาเกี่ยวกับชื่อเสียงของ โลกาภิวัตน์

3.2.2.3 ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าใช้การถ่ายทำด้วยกล้องน้อยมากเนื่องจากภาพส่วนใหญ่ ถูกสร้างด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในส่วนของการทำงานข้าพเจ้าได้ใช้นักแสดงทา หน้าสีขาว และให้พูดเกี่ยวกับยุคโลกาภิวัตน์ไปเรื่อยๆ ข้าพเจ้าดึงภาพจับไปที่หน้า นักแสดงเท่านั้นตลอด ทั้งการถ่ายทำ

3.2.2.4 ข้าพเจ้าเลือกถ่ายทำในสตูดิโอเนื่องจากต้องการฉากที่คล้ายกับสตูดิโอ ถ่ายภาพนิ่งหรือภาพยนตร์ เพื่อยกย่องเพลง “We are the world” โดยได้ตั้งฉากหลัง เป็นผ้าสีขาวและใช้ไฟสตูดิโอ จัดขึ้นมาเพื่อให้เหมือนการถ่ายทำภาพยนตร์จริงๆ ข้าพเจ้าเลือกใช้ภาพมมูมกว้าง เพื่อให้เห็นทั้งฉากโดยเห็นขาตั้งไฟด้วย เพื่อให้เห็น ถึงบรรยากาศที่ดูสมจริง หลังจากนั้นให้นักแสดงที่ถูกคลุมด้วยหนังสือพิมพ์ออกมา แสดงออกตามอารมณ์เพลงที่เปิดคลอไปตลอดการถ่ายทำ ในช่วงแรกของการถ่าย ทำข้าพเจ้าถ่ายนักแสดงไปที่ละคนๆ ในช่วงหลังข้าพเจ้าได้ถ่ายรวมนักแสดงทั้งหมด เข้าด้วยกันอีกครั้ง โดยในช่วงนี้นำเสนอให้เห็นการอยู่ร่วมกันตามเนื้อหาของเพลง และเริ่มแก่งแย่งกันในช่วงหลังซึ่งข้าพเจ้าได้ใช้ไมโครโฟนเป็นตัวแทนของอำนาจที่ นักแสดงแย่งกันครอบครอง ข้าพเจ้าใช้การดึงภาพเข้าออกสลับกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ดูสับสนวุ่นวายเหมือนกับบรรยากาศของสังคมโลกใบนี้และดูขัดแย้งกับเนื้อหา เพลงที่บรรเลงอยู่

3.2.3 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

หลังจากถ่ายทำเสร็จสิ้นแล้วขั้นตอนนี้ข้าพเจ้านำภาพที่ถ่ายทำเสร็จแล้วลงใน คอมพิวเตอร์ และตัดต่อด้วยโปรแกรมไฟนอลคัทโปร(FinalCutPro) และสร้างเทคนิค พิเศษด้วย โปรแกรมอะโดบีเอฟเฟกต์เอฟเฟกซ์(AdobeAfterEffects) โดยแต่ละผลงานมี รายละเอียดที่แตกต่างกันดังนี้ในผลงานชิ้นแรกข้าพเจ้าได้ใช้การเพิ่มระดับสีด้วยโปรแกรมทาง คอมพิวเตอร์ให้สีดูมีระดับที่ สว่างมากจากความเป็นจริงเพื่อให้ตัวนักแสดงที่มีสีขาว และพื้นผนังดูกลืนกันและดูตัดกับ อีกคนที่เป็นสีผิวหนังธรรมดา หลังจากส่วนของภาพเสร็จ แล้วข้าพเจ้าตัดต่อเสียงในการถ่ายทำทั้งหมดเพื่อให้ได้เสียงที่เจียบที่สุด เพื่อให้เกิด บรรยากาศของบทสนทนาที่ ไร้เสียง

3.2.3.2 ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้ใช้เทคนิคพิเศษจากโปรแกรม อะโดบี ออฟเตอร์ เอฟเฟ็กต์(AdobeAftereffects) ในการดูคีย์เฟรมหลังที่เป็นสีน้ำเงินออก แล้วจึงนำไปตัดต่ออีกครั้งด้วยโปรแกรมไฟนอล คัท โพร(Final Cut Pro) ขั้นตอนนี้ได้นำภาพทั้งสองภาพที่มีพื้นหลังใสมาวางทับซ้อนกัน โดยได้เพิ่มระดับสี และความสว่างลงในทั้งสองภาพ หลังจากนั้น ดึงภาพ ทั้งสองเคลื่อนที่เข้าหากัน โดยกำหนดเวลาให้พอดีเมื่อทับซ้อนกันแล้ว จึงพิมพ์คำบรรยายเป็นภาษาอังกฤษ ทับลง ไปข้างล่างภาพอีกที โดยให้ขึ้นอยู่ ทั้งสองฝั่งและเคลื่อนที่เข้าหากันตามภาพ

3.2.3.3 ข้าพเจ้าได้สร้างลูกโลกด้วยโปรแกรมอะโดบี ออฟเตอร์ เอฟเฟ็กต์ (Adobe After effects) หลังจากนั้นนำภาพที่ได้เข้ามาใส่ในโปรแกรมไฟนอล คัท โพร (Final Cut Pro) จากนั้นภาพหน้านักแสดงที่ทาสีขาวไว้มาดูคีย์เฟรมจนเหลือแค่ภาพตา จมูก และปากนำภาพที่ได้มาซ้อนบนภาพโลกทั้งสองใบหลัง จากนั้นนำภาพโลกทั้งสองใบมาลากเข้าหากัน ตรงกลางภาพคล้ายกับผลงานชิ้นที่2 เมื่อเสร็จแล้วสร้างตัวหนังสือภาษาอังกฤษและอราบิกโดย เขียนเป็นคำว่า “Globalization” วางซ้อนกันหลังจากนั้นจึงสู่ขั้นตอนการทำเสียงโดยนำเสียงจากข่าวมาตัดสลับกัน ระหว่างข่าว เศรษฐกิจเป็นภาษาอังกฤษ และข่าวสงครามซึ่งเป็นเสียงอราบิก ในช่วงหลังข้าพเจ้านำเสียงมาทับซ้อนกันจนฟังเป็นเสียงที่แปลกประหลาดตามที่ข้าพเจ้า ตั้งใจไว้

3.2.3.4 ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าต้องการตัดต่อออกมาให้มีลักษณะเป็นภาพจากคาราโอเกะ ซึ่งหลังจากนำภาพที่ถ่ายทำเสร็จ ได้นำมาคัดเลือกภาพที่ต้องการ โดยดูจากเสียงดนตรีที่ใช้เป็นหลัก หลังจากนั้นทำภาพที่เรียงไว้ให้เป็นขาวดำ เพื่อให้ดูคล้ายกับ ภาพในหนังสือพิมพ์ และ สอดคล้องกับภาพบรรยากาศของห้องติดตั้งไว้ หลังจากทำภาพเสร็จแล้ว จึงทำตัวหนังสือวงแบบคาราโอเกะด้วยโปรแกรม อะโดบี ออฟเตอร์ เอฟเฟ็กต์ (Adobe After effects) แล้วนำมาวางซ้อนลงบนภาพ และจัดให้พอดีกับจังหวะเสียงดนตรีของเพลง “We are the world”

ปัญหาและการแก้ไข

การสร้างผลงานผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นต้องใช้อุปกรณ์ที่มีคุณภาพและใช้โปรแกรมที่รุ่นใหม่เพื่อจัดการต่อภาพให้มีคุณภาพมากขึ้น และปัญหาด้านการหาสถานที่ถ่ายทำนั้นวางแผนทั้งเรื่องสถานที่ตั้งกล้องรวมถึงเวลาที่ต้องการ

3.3 ขั้นตอนการจัดเก็บชิ้นงาน

3.3.1 ขั้นตอนการบันทึกลงแผ่นดีวีดี (Out Put Process) และขั้นตอนการจัดเก็บชิ้นงาน

ขั้นตอนการบันทึกลงแผ่นดีวีดี (Out Put Process) กระบวนการบันทึกลงแผ่นวีซีดีนี้เป็นกระบวนการที่ต้องนำโปรเจกไฟล์ภาพและเสียง (Project) หรือชิ้นงานที่สมบูรณ์แล้ว ทั้งภาพและเสียงแปลงเป็นสัญญาณข้อมูล (Data) ส่งไปยังเครื่องอ่านข้อมูล สำหรับการบันทึกลงแผ่นดีวีดีใช้เวลาอ่านสัญญาณข้อมูลตามเวลาจริง (Real Time) และใช้เวลาบันทึกสัญญาณข้อมูลลงแผ่นดีวีดีตามเวลาจริง (Real Time) เราจะได้ผลงานพร้อมฉายกับระบบดีวีดี หรือดีจิตอล (DVD/Digital) การจัดเก็บชิ้นงานซึ่งเป็นข้อมูลดิจิทัลสามารถจัดเก็บได้สะดวกขึ้นกว่าสมัยก่อนมาก เนื่องจากระบบดิจิทัลสามารถรองรับการทำงานตั้งแต่กระบวนการแรก จนถึง กระบวนการสุดท้าย การจัดเก็บชิ้นงานที่ดีจะทำให้สามารถนำกลับมาแก้ไข เพิ่มเติมในอนาคตได้อย่างง่ายดาย

วิธีจัดเก็บผลงานควรแยกประเภทออกจกัันดังนี้

1. ม้วนดีจิตอลขนาดเล็ก (Mini DV) ซึ่งบันทึก footage ไว้
2. โปรเจก (Project) หรือผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้วทั้งภาพและเสียง แปลงสัญญาณข้อมูลเป็นสกุลเอวีไอ (file.AVI) บันทึกลง 2 ระบบคือ แผ่นดีวีดี และม้วนดีจิตอลขนาดเล็ก (Mini Dv)
3. ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้วทั้งภาพและเสียง สัญญาณภาพดีวีดี บันทึกลงแผ่น ดีวีดีชนิดดี

ปัญหาและการแก้ไขปัญหา

หากอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทั้งฮาร์ดแวร์ (Hardware) และซอฟต์แวร์ (Software) มีคุณภาพดีเหมาะสมกับขนาดของงานจะทำให้สามารถการอ่านข้อมูล และเก็บข้อมูลสมบูรณ์ ข้อควรระวังคือ ไม่ควรโอนถ่ายข้อมูลจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่งเพื่อจัดเก็บ ควรหาวิธีโอนถ่ายข้อมูลด้วยวิธีตรงที่สุดเท่าที่สามารถทำได้มิฉะนั้นคุณภาพของข้อมูลจะเสื่อมคุณภาพลงตามจำนวนครั้งที่ถูกโอนถ่ายข้อมูล

บทที่ 4

วิเคราะห์ผลงาน

หัวข้อวิทยานิพนธ์ "สงครามอุ่น" เป็นการหยอกล้อความเป็นสังคมโลกาภิวัตน์ในปัจจุบันของโลก โดยนำเสนอผ่านมุมมองของข้าพเจ้าที่ได้มองสังคมโลกผ่านข่าวสารในหลายสื่อที่บ่มเพาะให้เกิดแนวคิดทัศนคติเพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกมาทั้งหมด 1 ชุดแบ่งได้เป็น 4 ชั้นสามารถแบ่งการวิเคราะห์ได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว
2. การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ

4.1 ผลงานชิ้นที่ 1

4.1.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว

การแสดงภาพให้เห็นมุมมองกว้างให้เห็นภาพคนทั้ง 2 คน เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเผชิญหน้า ซึ่งอารมณ์ที่แสดงออกทางสีหน้าเป็นอารมณ์เรียบเฉย เพื่อแสดงถึงภาวะปัจจุบันที่คลุมเครือในผลงานชิ้นนี้ได้ถูกสร้างภาวะที่ไม่ชัดเจนในทุกด้าน ความคลุมเครือที่ถูกสร้างขึ้นนั้นเพื่อแสดงให้เห็นถึงภาพสะท้อนของสังคมโลกที่ไม่สามารถจับต้องได้ถึงความเป็นจริงภาพที่ปรากฏขึ้นเปรียบเสมือนการพูดคุยกันโดยไร้ซึ่งเสียงสนทนาของคน 2 ฝ่าย

4.1.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ

4.1.2.1 องค์ประกอบภาพ (Composition)

การวางภาพแบ่งเป็นสองฝั่งของจอเพื่อแสดงให้เห็นถึงภาพที่คล้ายกับการสนทนาของคนสองคนซึ่งไร้อารมณ์ซึ่งการวางภาพลักษณะนี้บ่งบอกได้ชัดเจนถึงการแบ่งฝั่งแบ่งฝ่ายได้เรียบง่าย และเข้าใจง่ายที่สุด

4.1.2.2 สี (Color)

ข้าพเจ้าได้ใช้สีขาวเป็นสีหลักของผลชิ้นนี้เพื่อสร้างให้เกิดความไม่ชัดเจนในลักษณะที่มีอยู่ และไม่มีอยู่ของส่วนแสดงนั้น อีกนัยหนึ่งข้าพเจ้าใช้สีขาวเพื่อเสนอในแง่ที่ถูกขบไ้ด้วยความสะอาดดี งามเปรียบเสมือนโฆษณาชวนเชื่อที่เราได้พบเห็นทุกๆวันตามสื่อต่างๆ

4.1.2.3 เสียง (Sound)

ข้าพเจ้าใช้เสียงเงียบในงานให้เป็นเหมือนบทสนทนาที่เป็นกลาง เนื่องจากในโลกยุคโลกาภิวัตน์นั้นมีหลายประเด็นที่พูดถึงในลักษณะสองด้าน

4.1.2.4 พื้นที่และเวลา (Space & Time)

เวลาในผลงานข้าพเจ้านั้นมีระยะเวลานานพอสมควรเนื่องจากข้าพเจ้าต้องการให้เวลา ใกล้เคียงกับการบันทึกภาพมากที่สุดเพื่อให้เหมือนกับการพูดคุยกันจริงๆ



ภาพที่ 4.1 ผลงานชิ้นที่1



ภาพที่ 4.2 ผลงานชิ้นที่1

4.2 ผลงานชิ้นที่ 2

4.2.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว

ในผลงานชิ้นที่ 2 นี้ข้าพเจ้าได้นำเสนอข้อเปรียบเทียบข้อดีและข้อเสียของระบบสังคมแบบโลกาภิวัตน์ซึ่งใช้ภาพของใบหน้าสองใบหน้าที่แสดงให้เห็นถึงข้อเปรียบเทียบที่ชัดเจน ใบหน้าหนึ่งที่ใสหน้าากเหมือนผู้ก่อการร้ายนั้นข้าพเจ้าได้แทนความคลุมเครืออื่นๆ ไปด้วยหน้าากที่ข้าพเจ้ามองอีกนัยหนึ่ง คือการเป็นอื่นของสังคมใหญ่ซึ่งนั่นก็คือประเทศโลกที่ 3 ที่มักจะได้รับอิทธิพลและผลกระทบจาก สังคมใหญ่เสมอๆ ในงานชิ้นนี้จึงเหมือนกับบทสนทนาที่มีความขัดแย้งแต่สอดคล้องกันของความจริงที่มองกันคนละมิติสังคม

4.2.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ

4.2.2.1 องค์ประกอบภาพ (Composition)

การนำเสนอภาพเป็น 2 ฝั่งเท่าๆ กันเพื่อสร้างสมดุลย์ของภาพ และสร้างนัยของการเปรียบเทียบกันและกัน การเคลื่อนที่ของภาพที่เคลื่อนมาทับซ้อนกัน เพื่อสร้างให้เกิดความกลมกลืนของภาพซึ่งบ่งบอกถึงความหมายของความจริงที่ทับซ้อนกันอยู่

4.2.2.2 สี (colour)

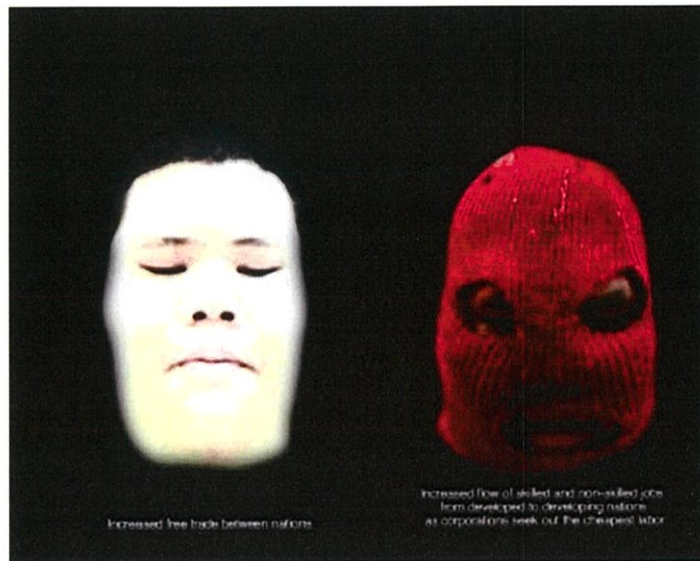
การแบ่งแยกสีที่ชัดเจน และหน้าากที่แดงสด เพื่อให้เห็นชัดเจนในความแตกต่างในใบหน้าแรกข้าพเจ้าต้องการนำเสนอถึงความเชื่อที่ว่าคนผิวขาว คือ ผู้เจริญ ซึ่งข้าพเจ้าได้หยิบยกสีขาวนั้นมาหยอกล้อกับใบหน้าที่เป็นเอเชียเหมือนเป็น การฟอกตัวเองให้เป็นผู้เจริญตามชนผิวขาว

4.2.2.3 เสียง (Sound)

เสียงที่เกิดขึ้นในผลงานชิ้นนี้เป็นเสียงพูด ที่กล่าวถึงข้อดี และข้อเสียของระบบโลกาภิวัตน์ข้าพเจ้าเลือกที่จะให้เสียงทับซ้อนกันบางจังหวะโดยเฉพาะช่วงหลังเสียงที่ทับซ้อนกันจนแยกไม่ออกเพื่อแสดงถึงภาวะปัจจุบันที่กลมกลืนจนแยกความจริง และสื่อทั้งหลายออกจากกัน ไม่ได้

4.2.2.4 พื้นที่และเวลา (Space & Time)

เวลาในผลงานชิ้นนี้เป็นไปตามระยะเวลาของการสนทนา ในเรื่องข้อดีและข้อเสียของยุคโลกาภิวัตน์โดยไม่ตัดทอนส่วนใดออกเพื่อที่จะได้เห็นถึงความเคลื่อนไหวที่ราบเรียบ



ภาพที่ 4.3 ผลงานชิ้นที่ 2

4.3 ผลงานชิ้นที่ 3

4.3.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้หยิบยกภาพรูปโลกมาใช้เพื่ออธิบาย เปรียบเทียบระหว่างโลก 2 ใบ โดยหนึ่งในโลกนั้นมีหน้าตาที่ผิดเพี้ยนไปจากคนทั่วไปในส่วนนี้ข้าพเจ้าแทนความหมายของการถูกมองให้เป็นอื่นซึ่งหรือแสดงภาวะของความเป็นตัวประหลาดข้าพเจ้าแบ่งเสียงออกเป็น 2 เสียง คือเสียงข่าวเศรษฐกิจ และเสียงข่าวสงคราม ซึ่งข้าพเจ้าให้ความหมายของสงครามในที่นี้ ไม่ใช่แค่เพียงกันสู้รบด้วยอาวุธ สงครามเท่านั้น แต่รวมไปถึงสงครามที่ไม่ใช้อาวุธ

4.3.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ

4.3.2.1 องค์ประกอบภาพ (Composition)

การสร้างสมดุลย์ให้เกิดขึ้นในผลงานโดยวางภาพลูกโลกอยู่คนละฝั่งของจอภาพข้าพเจ้า ใช้ ตัวหนังสือกะพริบเพื่อสร้างให้รูปโลกดูเด่น และดูเด่นรองลงไปภาพที่ปรากฏขึ้นเมื่อมาถึงช่วงหนึ่งของ เวลา ของงาน โลกทั้งสองจะวิ่งเขากัน จนทับซ้อนกัน และเกิดเป็นจุดเด่นขึ้นมา

4.3.2.2 สี (Color)

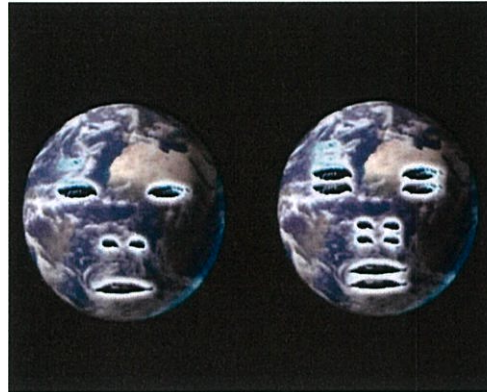
ในผลงานชิ้นนี้ใช้สีตามแบบธรรมชาติของโลก และใช้พื้นหลังเป็นสีดำ โดยสร้างตัวอักษรภาษาอังกฤษ และภาษาอราบิก เพื่อสร้างให้เกิดระยะแล้วสร้างสีดำในภาพเกิดอากาศขึ้น

4.3.2.3 เสียง (Sound)

เสียงในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้านำเสียงของข่าวจากข่าวเศรษฐกิจ โดยใช้เสียงเล่นวนซ้ำโดยเสียงนั้นกล่าวถึงระบบเศรษฐกิจในโลกส่วนอีกหนึ่งเสียงข้าพเจ้าใช้เสียงข่าวสงครามภาษาอราบิก โดยเสียง นั้นอธิบายถึงเหตุการณ์ของสงครามหนึ่ง

4.3.2.4 พื้นที่และเวลา (Space&time)

ข้าพเจ้าให้เวลาเดินไปตามเสียงที่ข้าพเจ้าใส่ไว้เพื่อให้เหมือน โลกหมุนเป็นปกติ โดยในส่วนนี้ข้าพเจ้านำเสนอแง่มุมในเรื่องของความเคยชินของระบบโลกาภิวัตน์ แต่ในช่วงท้ายของผลงานข้าพเจ้าเร่งเสียงให้เร็วจนไม่สามารถฟังออกได้ โดยข้าพเจ้าใช้ส่วนนี้หยอกล้อกับสังคมปัจจุบัน



ภาพที่ 4.4 ผลงานชิ้นที่3



ภาพที่ 4.5 ผลงานชิ้นที่3

4.4 ผลงานชิ้นที่ 4

4.4.1 การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเรื่องราว

ในผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้พูดถึงการโฆษณาชวนเชื่อที่มาถึงสื่อที่เราเคยชิน ข้าพเจ้าได้สร้างห้องคาราโอเกะโดยนำเอาหนังสือพิมพ์มาสร้างเพื่อบ่งบอกถึงเรื่องของสื่อรอบตัวในส่วนของภาพที่ใช้ในวิดีโอนั้นข้าพเจ้าได้สร้างมิวสิกวิดีโอเพื่อล้อเลียนเพลง “We are the world” โดยใช้คาราโอเกะมาเป็นสื่อกลาง ผลงานชิ้นนี้ได้ให้คนเข้าไปมีส่วนร่วมในผลงาน โดยสามารถเข้าไปร้องเพลง “We are the world” ได้ อย่างสนุกสนาน ข้าพเจ้าหยอกล้อ ทั้งเนื้อหาเพลง “We are the world ” และวัฒนธรรมคาราโอเกะที่เป็นเสมือนพื้นที่ร่วมกัน ทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด (ร้องเพลง)

4.4.2 การวิเคราะห์เชิงทัศนธาตุ

4.4.2.1 องค์ประกอบภาพ (Composition)

ข้าพเจ้าได้จัดองค์ประกอบโดยรวมใน 2 ส่วนคือ

4.4.2.1.1 ห้องคาราโอเกะข้าพเจ้าใช้หนังสือพิมพ์ทั้งภาษาอังกฤษ และภาษาไทยมาทำเป็นห้องที่มีลักษณะคล้ายมุ้ง โดยข้างในข้าพเจ้าได้นำอุปกรณ์การร้องเพลงมาติดตั้งเพื่อให้กลายเป็นห้องคาราโอเกะในที่นี้ ข้าพเจ้าต้องการสร้างบรรยากาศให้เหมือนอยู่ภายใต้ตัวอักษรของข่าวที่เราเจอทุกวันซึ่งยากที่จะหาความจริงจากข่าวเหล่านั้นได้ส่วนของภาพวิดีโอ ข้าพเจ้าสร้างภาพล้อเลียนจากภาพมิวสิกวิดีโอเพลง “We are the world” โดยข้าพเจ้าใช้ตัวแสดงมาคลุมหัว ด้วยหนังสือพิมพ์ และทำท่าทางร้องไปตามเพลง ข้าพเจ้าใช้หนังสือพิมพ์คลุมหัวแทนผู้คนทั่วไป ที่ตกอยู่ภายใต้การชี้นำของสื่อที่มักจะนำเสนอในแง่ดีของมหาอำนาจต่างๆ ในส่วนของเพลง “We are the world” ข้าพเจ้าหยอกล้อตัวภาพไปกับเนื้อหาของเพลงที่พูดในแง่ที่ดีงามเกินจากความ เป็นจริงของสังคมโลก

4.4.2.2 สี (Colour)

ข้าพเจ้าเลือกใช้สีโทนขาวดำเพื่อให้ดูเหมือนภาพขาวเก่าที่เคยเกิดขึ้น มาแล้ว และเพื่อให้บรรยากาศของตัววิดีโอ และห้องที่ถูกเช็ดขึ้นไปในทิศทางเดียวกัน ดูคลุมเครือภายใต้สีเทาๆ และแสงบางๆ

4.4.2.3 เสียง (Sound)

ข้าพเจ้าใช้เสียงดนตรีบรรเลงแบบคาราโอเกะในเพลง “We are the world” มาใช้เพื่อเสียดสีเรื่องของการสร้างให้เชื่อในสิ่งที่ดังมกเกินกว่าความเป็นจริงที่เป็นอยู่

4.4.2.4 พื้นที่และเวลา(Space & Time)

ผลงานชิ้นนี้ในส่วนของเวลาเลื่อนไหลไปตามเสียงดนตรีที่เล่นวนไปเรื่อยๆ ซึ่งในผลงานชิ้นนี้เวลาสามารถเคลื่อนไหลไปมาได้ไม่มีที่สิ้นสุด เนื่องจากผู้เข้าชมงานก็เป็นส่วนหนึ่งของการกำหนดเวลานั้นให้เคลื่อนที่หรือหยุดนิ่งได้

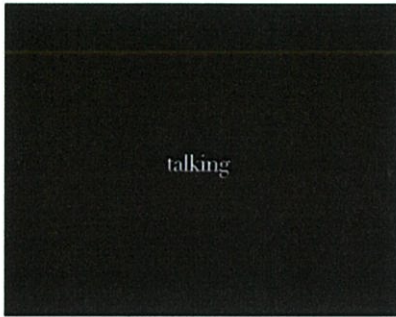


ภาพที่ 4.6 ผลงานชิ้นที่4



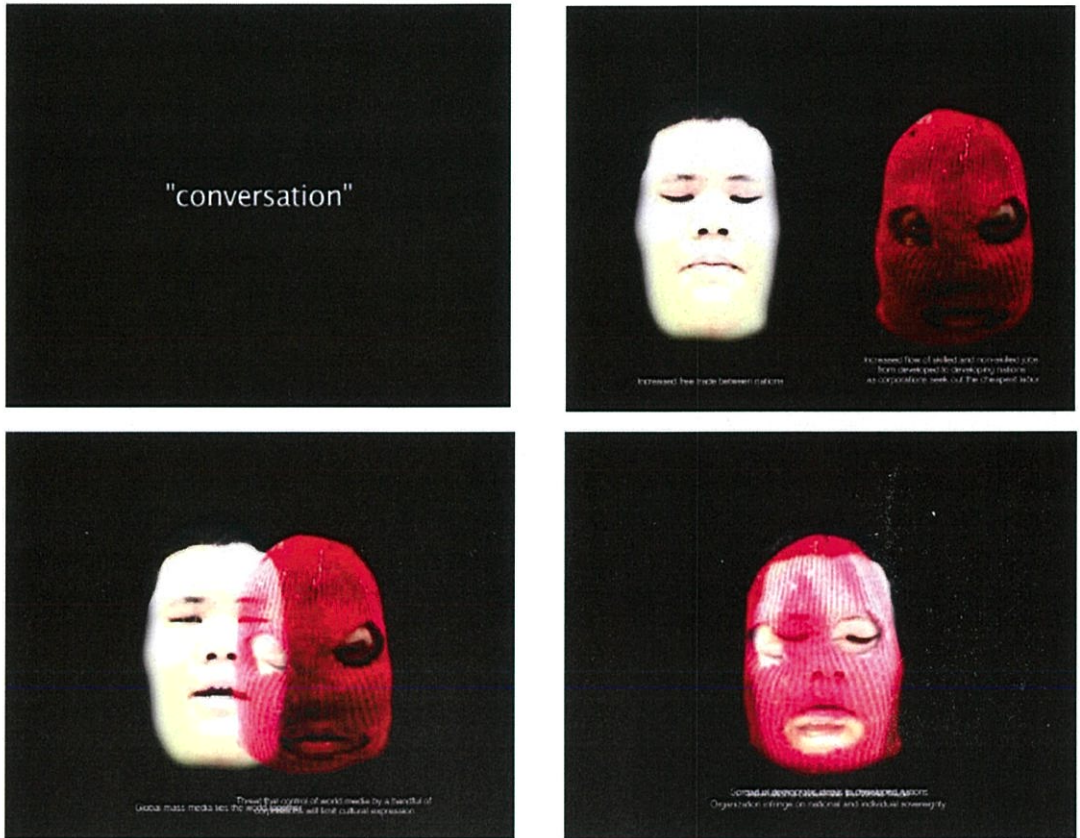
ภาพที่ 4.7 ผลงานชิ้นที่4

ภาพผลงาน



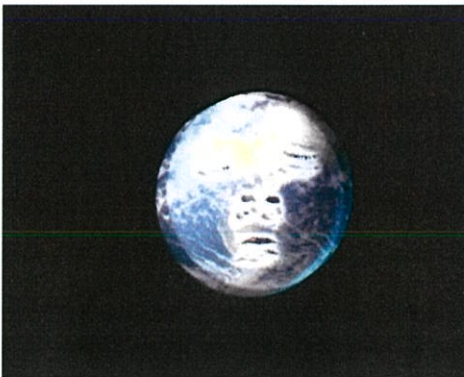
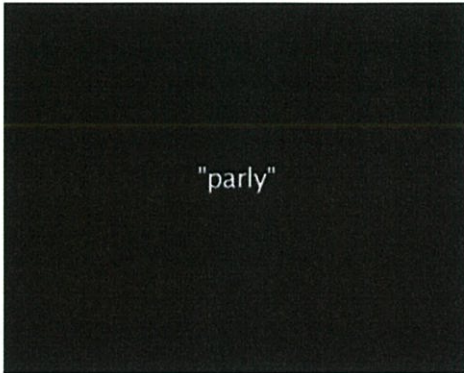
ภาพที่4.8 ผลงานชิ้นที่1

ภาพผลงาน



ภาพที่4.9 ผลงานชิ้นที่2

ภาพผลงาน



ภาพที่ 4.10 ผลงานชิ้นที่ 3

ภาพผลงาน



ภาพที่4.11 ผลงานชิ้นที่4

บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานทั้ง 4 ชิ้นของข้าพเจ้าในชุดนี้ ได้หยอกล้อไปกับภาวะความเป็นสังคมโลกในยุคโลกาภิวัตน์ที่สลับซับซ้อนซ่อนเงื่อน จนเราไม่สามารถมองเห็นความเคลื่อนไหวของโลกใบนี้ได้ชัด เจน ซึ่งเหตุการณ์แต่ละเหตุการณ์เรารับรู้ได้อย่างรวดเร็ว นั่นก็มักจะแฝงไปด้วยนัยที่ซ่อนเร้น จนเราไม่อาจแยกแยะ ความจริง และความหลงในสื่อที่ได้นั้นได้แน่นอนว่าภายใต้ความเป็นหนึ่งเดียวกันของยุคสมัยนี้มันได้ก่อเกิดคลื่นใต้น้ำที่มองเห็นได้บ้างไม่ได้บ้างยุคสมัยปัจจุบันยังไม่สามารถแสดงฐานะตัวตนได้ชัดเจน เนื่องจากการควมรวมทางวัฒนธรรมสังคมเศรษฐกิจการเมือง ทำให้เส้นแบ่งที่เคยถูกขีดไว้จางลง และคล้ายว่ากำลังจะหายไป ซึ่งดูเหมือนจะกลมเกลียวเป็นหนึ่งเดียวกัน หากแต่ความเป็นจริง ที่เกิดขึ้นนั้นเรายังเห็นการรุกรานประเทศโลกที่ 3 จากมหาอำนาจในทุกๆ ด้านไม่ว่าจะเป็นการรุกราน ครอบงำทางวัฒนธรรม หรือการไขกำลังประหัตประหาร เป็นต้น แต่สิ่งเหล่านี้ไม่ได้ถูกแสดงมาตรงๆ แต่กลับถูกปิดบังซ่อนเร้น และถูกฉาบไปด้วยความชอบธรรม และดึงตามความคิดที่น่าเคลือบแคง ของมหาอำนาจ

ผลงานของข้าพเจ้ามุ่งเน้นใช้ภาพที่ดูไม่รุนแรง แต่เกิดความขัดแย้งในทุกๆ ผลงาน เพื่อต้องการสร้างประเด็นเรื่องของความขัดแย้งที่ดูไม่อันตรายแต่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมแน่นอนว่าเกิดการพัฒนาไปในทิศทางที่ดีในด้านวัตถุ และการเจริญทางสังคม แต่สิ่งนั้นต้องถูกแลกด้วยหลายๆ สิ่งอย่างที่ข้าพเจ้าไม่อาจแน่ใจว่า นั่นคือ สิ่งใดเนื่องจากภาวะการแลกเปลี่ยนนั้น ประเทศมหาอำนาจเป็นผู้กำหนดทิศทางเสียส่วนใหญ่ ข้าพเจ้ามีความเชื่อว่า กระแสโลกาภิวัตน์นั้นถูกพัฒนาให้เป็นเครื่องมือชิ้นหนึ่งของการต่อกรกันในสงครามอุณห ซึ่งเป็นการสร้างโฆษณาชวนเชื่อ เพื่อผลประโยชน์ยังฝ่ายตนด้วย ขนาดที่เล็กกลงของโลกใบนี้ที่เป็นผลจากการสื่อสารที่กระชับ ฉับไวการกรองข้อมูล จึงกลายเป็นเรื่องที่ถูกละเอียด ซึ่งนั่นทำให้เกิดการสร้างกระแสและสร้างภาวะที่ ฉาบเคลือบความดึงตาม และทำให้เชื่อว่าสิ่งนั้นดึงตามตามการหมุนของมหาอำนาจต่างๆ

ข้าพเจ้าได้รับวิธีคิดจากข้อมูลข่าวสารทั้งหลาย และได้นำขมวดจนกลายเป็นผลงานศิลปะที่สร้างล้อเลียนกับภาวะการณ์เหล่านั้นสิ่งที่ผ่านมาในความคิดไม่ว่าทั้งดีและร้ายนั้นได้ผ่านกระบวนการสังเคราะห์กรันกรองมาเป็นอุปมาอุปมัย ทั้งหมดนี้ไม่ได้มีความประสงค์ที่จะได้มองว่าใครเป็นผู้ร้ายหรือพระเอก ข้าพเจ้าเพียงสร้างผลงานที่ตั้งคำถามที่ไม่มีคำตอบที่ถูกที่สุด

บรรณานุกรม

1. Art in the Twenty-First Century 3. New York: Harry N. Abrams, Inc., 2004
2. 51. International art exhibition La Biennale di Venezia . Venezia : Fondazione La
3. Biennale di Venezia Ca'Giustinian, Sanmarco, 2005
4. <http://www.pbs.org/art21/index.html>
5. http://www.mediaartsdesign.org/media_public/index.php?option=com_content&task=view&id=44&Itemid=45
6. <http://www.billviola.com>

ประวัติผู้เขียน

ชื่อผู้เขียน นาย ณัฐชน บัวลอย

เกิด 28 มีนาคม 2526

ที่อยู่ 459/2 ถ.เพชรสมุทร ต.แม่กลอง อ.เมืองฯ จ.สมุทรสงคราม 75000

Email : fat1609@hotmail.com

โทร. 081-7956846

ประวัติการศึกษา

2551 ระดับปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขา ทัศนศิลป์ ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะบัณฑิตวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

2548 ระดับปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพพิมพ์ ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการแสดงผลงาน

- 2550 : Experimental Video Exhibition Thai-European Friendship 2007 In cooperation with : World Didac 2007 Asia Bangkok, ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์
: Experimental Video Art 4 Exhibition At Silpakorn University, Nakhon Pathom Bundipatanasilpa Institute , Ladkabang , Burapa University ,Chiang Mai university, kmitl.
- 2549 : Train & Rain art exhibition at Tadu contemporary art
: 1 st Art Exhibition Mini-Art , Hof art Gallery,Bkk
: Experimental Video Art 3 Exhibition At Bundipatanasilpa Institute , Ladkabang , Burapa University ,Chiang Mai university, kmitl.
- 2548 : Farang Experimental Video Art Exhibition Thai - European at Vienna Austria
: Thai - German exchange art exhibition at Germany , Kmitl.

2547 : Experimental Video Art 1 Exhibition At Bundipatanasilpa Institute , Ladkabang ,
Burapa University ,Chiang Mai university, kmitl.

เกียรติประวัติ

2551 ได้รับทุนสนับสนุนการทำวิทยานิพนธ์