

สภาวะความกดดันในสังคมเมือง

PRESSURE OF URBAN LIFE

วสันต์ ฐิติสกุล

WASAN THITSAKUL

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสังคมศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2551

KMITL-2008-AR-M-005-256

สภาวะความกดดันในสังคมเมือง

PRESSURE OF URBAN LIFE



วสันต์ ฐิติสกุล

WASAN THITISAKUL

กท.  
03596  
2551

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน..... 81393  
วัน,เดือน,ปี..... 11 ส.ย. 2551

b. 11921118  
i.....

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาทัศนศิลป์  
บัณฑิตวิทยาลัย  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
พ.ศ. 2551

PRESSURE OF URBAN LIFE

WASAN THITISAKUL

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 - 258

COPYRIGHT 2008

SCHOOL OF GRADUATE STUDENTS

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

หัวข้อวิทยานิพนธ์

นักศึกษา

รหัสประจำตัว

ปริญญา

สาขาวิชา

พ.ศ.

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

สภาวะความกดดันในสังคมเมือง

นายวสันต์ ฐิติสกุล

49062615

ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

ทัศนศิลป์

2551

รศ. อลิดา จันผิงเพชร

อ. อรรถชัย ฟองสมุทร

### บทคัดย่อ

โลกในยุคปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วจากสภาพแวดล้อมทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และการปฏิวัติด้านข้อมูลข่าวสาร ส่งผลให้หลายๆ ส่วนปรับตัวไม่ทัน ตั้งแต่หน่วยย่อย เล็กๆ ในสังคม เช่นครอบครัวจนถึงภาคสังคมที่มีขนาดใหญ่ หลากหลายปัญหาที่เกิดขึ้นล้วน สะท้อนให้เห็นถึงสภาวะความกดดันในสังคมเมือง ที่ปรากฏออกมาในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น สภาวะทางกายภาพ เช่นมลภาวะจากสภาพแวดล้อม หรือ สภาวะนามธรรม อย่างเช่น สภาวะทางจิตใจของคน ซึ่งทั้งสองด้านที่กล่าวมาไม่ได้พัฒนาควบคู่กันไปในทางที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าววิทยานิพนธ์ภายใต้โครงการ สภาวะความกดดันในสังคมเมือง จึงประมวล เรื่องราวต่างๆ จากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงทางสังคมที่พบเห็นอยู่ทุกวัน อาทิข่าวสารใน หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต มาเป็นจุดเริ่มต้นทางความคิด และวิเคราะห์ข้อมูล เรื่องราวที่มี โดยคัดเลือกเนื้อหาที่เกิดจากสภาวะความกดดันทางสังคมที่มีต่อคนเรา เข้าสู่การ สังเคราะห์ผ่านงานศิลปกรรมในรูปแบบศิลปะวิดีโอ หรือ ภาพถ่าย เพื่อเปิดพื้นที่ทางความคิดใน มุมมองของศิลปะในการบอกเล่าถึงปัญหาส่วนหนึ่งของสังคมที่เราเผชิญอยู่

วิทยานิพนธ์นี้แบ่งออกเป็น 5บท ที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ ตั้งแต่ที่มา ข้อมูล ความสำคัญ ศิลปะและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง การดำเนินการสร้างสรรค์ วิเคราะห์ปัญหา และ ข้อเสนอแนะ

ส่วนของการสังเคราะห์ผลงานประกอบด้วยผลงานวิดีโออาร์ต 4 เรื่อง ภายใต้โครงการ การสร้างสรรค์ชุด สภาวะความกดดันในสังคมเมือง ซึ่งแสดงออก ผ่านอวัยวะมนุษย์ที่แสดง อากัปกริยา เช่น ตา ปาก โดยใช้เป็นสัญลักษณ์ในเชิงจิตวิทยาในการรับรู้และ ปฏิกริยาได้ตอบ ทั้งหมดใช้เทคนิคสร้างภาพด้วยความเคลื่อนไหว โดยมี รูปทรง เสียง บรรยากาศ เป็นทัศนธาตุ หลัก แล้วจึงเข้าสู่การวิเคราะห์โดยใช้หลักเกณฑ์การวิเคราะห์ในเชิงวิชาการ

ดังนั้นผลงานชุดนี้จึงเป็นการสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อสะท้อนความรู้สึกภายใน ซึ่งเป็นอีกด้านหนึ่งของมนุษย์ที่ได้รับจากสภาพสังคมเมือง เพื่อดำเนินชีวิตอยู่ให้ได้ในสภาพสังคมที่ซับซ้อนวุ่นวาย และสิ่งสำคัญอย่างยิ่งคือการได้แสวงหาลักษณะเฉพาะตัวในการสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสืบเนื่องต่อไป และเป็นการขยายขอบเขตการสร้างสรรค์ให้มีแนวทางที่กว้างขวางมากยิ่งขึ้น

Title of Thesis	Pressure of Urban Life
Student	Mr. Wasan Thitisakul
Student ID.	49062615
Degree	Master Degree of Arts
Program	Visual Arts
Year	2008
Advisor	Assos Prof. Alita Junfungpetch
Co-Advisor	Ark Fongsmut

### ABSTRACT

Now a day, the world is changed very rapidly as a result of changes in political, economic, and revolution from information technologies. These changes impact not only individual but also society as a whole. There are a lot of problems which reflect the pressure from both fiscal eg. pollution, and intangible eg. value of people, sides. Since both of these are not developed together in the appropriate way. This set of art has been inspired by the story from the real world situation that happens in every day life and presented in newspaper, radio, television, and internet. These situations are source of an idea that is used to analyze all of the information that impact people in the society. This art using VDO art to tell the story that people face in the real life.

This thesis divided into 5 chapters, the content of this thesis is about creation start from the source, information, art, literature, analyze problem and suggestion. There are four video art in Pressure of Urban Life project which present by using a part of human body such as eyes and mouth. The technical in thesis is visual elements of shape sound and time into formal analysis. Finally this thesis creates to show the reflection of social life, complicate city. The important thing is to looking for characteristic of further development.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา รศ.อลิตา จันผิงเพชร และอาจารย์อรรชฌ์ พองสมุทร ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะตลอดจนให้ความรู้ และประสบการณ์ที่ดีแก่ข้าพเจ้า

ขอขอบคุณ ศ.ชลุด นิมเสมอ รศ.สรณรงค์ สิงหนณี และกรรมการสอบทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตลอดจนข้อชี้แนะ ต่างๆ ในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ของข้าพเจ้า

ประโยชน์ และคุณงามความดี อันใดที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้แก่ บิดามารดา ครูอาจารย์ ตลอดจน ญาติ มิตร ที่เคารพทุกท่าน

เกิดความผิดพลาดอันใด ข้าพเจ้าขอกราบขออภัยไว้ ณ ที่นี้

वलันต์ ฐิติสกุล

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	III
กิตติกรรมประกาศ.....	IV
สารบัญ.....	V
สารบัญ(ต่อ).....	VII
สารบัญภาพ.....	VIII
<b>บทที่1 บทนำ.....</b>	<b>1</b>
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 วิธีการศึกษา.....	2
1.5 แหล่งข้อมูล.....	2
ศิลปศัพทาริบาย.....	4
<b>บทที่2 ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง.....</b>	<b>5</b>
2.1 ศิลปะวีดิทัศน์.....	5
2.2 ศิลปะภาพถ่าย.....	9
2.3 Performance Art.....	11
2.4 แนวความคิดสร้างสรรค์.....	16
<b>บทที่3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์.....</b>	<b>17</b>
3.1 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์.....	17
3.2 ขั้นตอนก่อนถ่ายทำ.....	17
3.3 ขั้นตอนการถ่ายทำ.....	17
3.4 ขั้นตอนหลังถ่ายทำ.....	18
3.5 ขั้นตอนการทำงาน.....	18

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 4 วิเคราะห์ผลงาน.....	20
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	20
4.1.1 เสียง.....	20
4.1.1.1 ลักษณะของเสียงในผลงานชิ้นที่ 1.....	20
4.1.1.2 ลักษณะของเสียงในผลงานชิ้นที่ 2.....	20
4.1.1.3 ลักษณะของเสียงในผลงานชิ้นที่ 3.....	21
4.1.1.4 ลักษณะของเสียงในผลงานชิ้นที่ 4.....	21
4.1.2 ขนาดภาพ.....	21
4.1.2.1 ลักษณะขนาดภาพในผลงานชิ้นที่ 1.....	22
4.1.2.2 ลักษณะขนาดภาพในผลงานชิ้นที่ 2.....	22
4.1.2.3 ลักษณะขนาดภาพในผลงานชิ้นที่ 3.....	22
4.1.2.4 ลักษณะขนาดภาพในผลงานชิ้นที่ 4.....	22
4.1.3 เวลา.....	22
4.1.3.1 ลักษณะของเวลาในผลงานชิ้นที่ 1.....	23
4.1.3.2 ลักษณะของเวลาในผลงานชิ้นที่ 2.....	23
4.1.3.3 ลักษณะของเวลาในผลงานชิ้นที่ 3.....	23
4.1.3.4 ลักษณะของเวลาในผลงานชิ้นที่ 4.....	23
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ.....	24
4.2.1 ผลงานชิ้นที่ 1.....	24
4.2.2 ผลงานชิ้นที่ 2.....	25
4.2.3 ผลงานชิ้นที่ 3.....	27
4.2.4 ผลงานชิ้นที่ 4.....	29
ภาพผลงานวิทยานิพนธ์.....	30

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 5 สรุป ปัญหา และข้อเสนอแนะ.....	39
บรรณานุกรม.....	41
ประวัติผู้เขียน.....	42

# สารบัญภาพ

รูปที่	หน้า
2.1 นัม จุง พ็อค 2475 – 2549.....	5
2.2 Charlotte Moorman (1971).....	5
2.3 สอนศิลป์ให้ไก่กรุง 2528.....	8
2.4 Jackson Pollock in his studio. 1950.....	11
2.5 The Singing Sculpture.....	12
2.6 Vito Acconci.....	13
2.7 Self Portrait 2545 โดย ไมเคิล เซาวนด์.....	14
2.6 Bon Voyage 2545 โดย กมล เผ่าสวัสดิ์.....	15
4.1 ผลงานชิ้นที่ 1.....	24
4.2 ผลงานชิ้นที่ 2.....	25
4.3 ผลงานชิ้นที่ 3.....	26
4.4 ผลงานชิ้นที่ 3.....	26
4.5 ผลงานชิ้นที่ 3.....	27
4.6 ผลงานชิ้นที่ 4.....	28
4.7 ผลงานชิ้นที่ 4.....	28
4.8 ผลงานชิ้นที่ 4.....	29
4.9 ผลงานชิ้นที่ 1.....	31
4.10 ผลงานชิ้นที่ 1.....	31
4.11 ผลงานชิ้นที่ 1.....	32
4.12 ผลงานชิ้นที่ 1.....	32
4.13 ผลงานชิ้นที่ 2.....	33
4.14 ผลงานชิ้นที่ 2.....	33
4.15 ผลงานชิ้นที่ 2.....	34
4.16 ผลงานชิ้นที่ 2.....	34
4.17 ผลงานชิ้นที่ 3.....	35
4.18 ผลงานชิ้นที่ 3.....	36

## สารบัญญภาพ (ต่อ)

4.19 ผลงานชิ้นที่ 4.....	37
4.20 ผลงานชิ้นที่ 4.....	38

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ดังข้อมูลและข่าวที่ปรากฏทุกๆ วันในสื่อสาธารณะ ไม่ว่าจะเป็นในหน้าหนังสือพิมพ์ ในวิทยุ หรือโทรทัศน์ ที่ล้นนำเสนอข้อมูลเรื่องราวของสภาวะที่เป็นแง่ลบของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในบ้านเมืองโดยเฉพาะอย่างยิ่งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเมืองใหญ่ ที่แม้ว่าการรายงานดังกล่าวจะดำเนินไปอย่างรวดเร็วทันกาลสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยของข้อมูลข่าวสาร หากแต่อีกนัยหนึ่งนั้น มันก็ได้สะท้อนแก่ผู้รับข้อมูลข่าวสารและเราทุกคนว่าสังคมกำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ข่าวคราว ข้อมูลบ่อยครั้งก็เกิดจากรื่องราวที่ซ้ำๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการฆาตกรรม การฆ่าตัวตาย การจี้ปล้น การฉ้อโกง ฯลฯ ที่เรื่องราวดำเนินไปในลักษณะคล้ายๆ กันกับที่เกิดขึ้นเสมอมาเพียงแต่เปลี่ยนผู้แสดงเท่านั้น

ข่าวคราวข้อมูลที่ปรากฏตามหน้าสื่อสาธารณะเหล่านี้ ก่อให้เกิดความรู้สึกมากมายแก่ผู้บริโภคตลอดจนผู้ที่อาศัยอยู่ในสังคมอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ความรู้สึกต่างๆ ที่ทยอยเข้ามาในการรับรู้ของผู้คนนับวันจะสั่งสมที่นานเข้าก็ก่อให้เกิดความรู้สึกกดดัน ความรู้สึกที่ดูเสมือนหนึ่งว่าเป็นปรากฏการณ์ปกติของคนที่อาศัยและใช้ชีวิตอยู่ในเมืองใหญ่อย่างเช่น กรุงเทพมหานคร หากในความเป็นจริงแล้ว ความรู้สึกกดดันกลับกลายเป็นสภาวะปกติจากความเคยชิน มากกว่าจะเป็นสภาวะปกติจากข้อเท็จจริงที่ควรจะเป็น

ความรู้สึกกดดันดังกล่าวนี้ ก่อให้เกิดความสงสัยประการหนึ่งแก่ข้าพเจ้าในฐานะผู้สังเกตการณ์ว่า หากความรู้สึกนี้ดำเนินมาจนถึงระดับหนึ่งแล้ว ผู้คนจะมีวิธีการจัดการกับมันอย่างไร ข้าพเจ้าจึงตั้งคำถามเบื้องต้นที่ว่า สภาวะความกดดันของคนในเมืองนั้นเกิดจากอะไรได้บ้าง พร้อมกับถามต่อไปว่า หากสภาวะความกดดันเกินขอบเขตที่จะรับหรือควบคุมเอาไว้ได้แล้ว เขาเหล่านั้นจะปลดปล่อยมันออกมาในรูปแบบหรือในลักษณะใด

### 1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

1.2.1 การสร้างสรรค์ จากการศึกษาที่ข้าพเจ้าเป็นผู้สังเกตการณ์

1.2.1.1 เพื่อที่จะศึกษาทำความเข้าใจและแสดงออกถึงสภาวะความกดดันของผู้คนในเมือง

- 1.2.1.2 เพื่อที่จะสังเคราะห์และแปรรูปความรู้สึกและการแสดงออกของผู้คนต่อความรู้สึกกดดันดังกล่าวให้ออกมาในรูปแบบงานศิลปะที่ใช้สื่อร่วมสมัย อาทิ วิดีโอ การจัดวาง ภาพถ่าย
- 1.2.1.3 ต้องการให้สื่อศิลปะนี้ สร้างความรู้สึกแก่ผู้ชมถึงอะไรบางอย่างในงานที่ต้องการแสดงถึงนัยยะที่มีอยู่ในตัวงานที่ข้าพเจ้าได้ใส่ไว้

### 1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 เก็บบันทึกข้อมูลสภาวะและท่าทางของผู้ที่อาศัยอยู่ในสังคมเมืองกรุงเทพฯ
- 1.3.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมนั้น
- 1.3.3 แปรรูปข้อมูลออกมาเป็นผลงานศิลปะผ่านสื่อสามประเภทได้แก่ ร่างกาย ภาพถ่าย และวิดีโอ
- 1.3.4 ศิลปะวิดีโอ (Video Art) จำนวน 3 ชิ้น
  - 1.3.4.1 ผลงานชิ้นที่ 1 ความยาวประมาณ 1 นาที ระบบ DV PAL บันทึกลงแผ่น DVD
  - 1.3.4.2 ผลงานชิ้นที่ 2 ความยาวประมาณ 1.30 นาที ระบบ DV PAL บันทึกลงแผ่น DVD
  - 1.3.4.3 ผลงานชิ้นที่ 3 ความยาวประมาณ 1 นาที ระบบ DV PAL บันทึกลงแผ่น DVD

### 1.4 วิธีการศึกษา

- 1.4.1 ค้นคว้าข้อมูลและรูปภาพจากสถานที่จริง เช่น ถนนสาทร ถนนสีลม เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างผลงาน
- 1.4.2 ศึกษารูปแบบการทำงานและแนวคิดในผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้องจากหนังสือในห้องสมุด ทางเว็บไซต์ และวิดีโออาร์ต

### 1.5 แหล่งข้อมูล

- 1.5.1 ห้องสมุด
  - 1.5.1.1 มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
  - 1.5.1.2 มหาวิทยาลัยศิลปากร
  - 1.5.1.3 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

## 1.5.2 เว็บไซต์

1.5.2.1 <http://www.google.com>

1.5.2.2 <http://www.billviola.com>

1.5.2.3 <http://www.midnightuniv.org>

1.5.2.4 <http://en.wikipedia.org>

1.5.2.5 <http://ecurriculum.mv.ac.th>

1.5.2.6 <http://www.youtube.com>

## 1.5.3 เอกสารทางศิลปะ

1.5.3.1 สุจิตร์ From Message to Media หอศิลปะมหาวิทยาลัยกรุงเทพ พ.ศ.  
2550

1.5.3.2 สุจิตร์ Bon Voyage หอศิลปะมหาวิทยาลัยกรุงเทพ พ.ศ. 2545

## ศัพท์พาทาธิบาย

Action Painting	เป็นลักษณะในการวาดรูปชนิดหนึ่งด้วยการเคลื่อนไหวอากัปกิริยาไป พร้อมกับการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นต้นกำเนิดของศิลปะเพอร์ฟอร์แมนส์ (Performance Art)
Avant-Garde	เป็นคำในภาษา ฝรั่งเศส มีความหมายในภาษาอังกฤษ ว่า แฉินภาค (vanguard) มีความหมายว่า กองหน้า ในทางศิลปะ นั้น จะมีความหมายว่า คนก้าวหน้า คนที่ชอบเปลี่ยนแปลง
DVD	ย่อจาก Digital Video Disc ดิสก์บันทึกข้อมูลระบบดิจิทัล ซึ่งสามารถ เก็บข้อมูลได้มากกว่า คอมแพคต์ และให้ความคมชัดกว่า
DVD PAL	ระบบดิจิทัลวิดีโอ ที่ใช้อัตราส่วนเฟรมจำนวน 25 เฟรม ต่อ 1 วินาที
Feminist	กลุ่มเรียกร้องสิทธิสตรี เกิดขึ้นในช่วงปี 1990s
Footage	ข้อมูลภาพดิบไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบ เทปวิดีโอ फिल्म ที่ยังไม่ได้เข้าสู่ ขั้นตอนการลำดับภาพ
Fluxus	เป็นคำที่มาจาก ภาษาลาติน แปลว่า ไหล (to flow) เป็นกลุ่มเคลื่อนไหว ศิลปะที่เกิดขึ้นในปี 1960s
Frame	ขอบเขตภาพที่ปรากฏขึ้น โดยมีสัดส่วน 4:3 และ 16:9
Happening Art	เป็นการ แสดงออก ในงานศิลปะ ที่เกิดขึ้น ณ ขณะที่กำลังแสดงออก
Installation Art	ศิลปะการจัดวาง เกิดขึ้นในปี 1969
Performance Art	ศิลปะการแสดง เกิดขึ้นในปี 1960s
Real time	เวลาที่เกิดขึ้นจริงไม่มีการปรุงแต่ง
Render	การประมวลผลข้อมูลของคอมพิวเตอร์
Single Screen	การฉายภาพในลักษณะจอเดียว
Video Installation	งานวิดีโอที่มีการจัดการ รูปแบบในการนำเสนอ

## บทที่ 2

# ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง

### 2.1 ศิลปะวีดิทัศน์ (Video Art)

เมื่อพูดถึง Video Art ต้องอย่านำไปสับสนกับภาพยนตร์ที่อยู่ในรูปของวิดีโอหรือละครโทรทัศน์ วิดีโออาร์ต คือวิดีโอที่สร้างขึ้นโดยศิลปินสายทัศนศิลป์ วิดีโออาร์ต เป็นเครื่องมือไม่ใช่รูปแบบ ศิลปินใช้วิดีโอในหลายแนวทาง แม้ว่าการใช้วิดีโอโดยมากจะต้องอาศัยโทรทัศน์เป็นเครื่องฉายภาพ แต่โดยทั่วไปก็จะเรียกศิลปะแนวนี้ว่า วิดีโออาร์ต มากกว่าจะไปเรียกอย่างอื่น

ศิลปินคนแรกในประวัติศาสตร์ที่ริเริ่มทำศิลปะด้วยวิดีโอคือคนเกาหลี นามว่า นัม จุง ไพค์ (Nam June Paik) เขาเป็นสมาชิกคนสำคัญในกลุ่ม ฟลักซุส (Fluxus) เหล่าศิลปินวิญญูณชนบถที่ชอบทำกิจกรรมท้าทายจารีตของศิลปะ จุดกำเนิดของ วิดีโออาร์ต คือ ในปี 1965 นัม จุง ไพค์ สร้างงานโดยการบันทึกเทปวิดีโอด้วยกล้องแบบหิ้วพกพาได้ ไพค์ ซื้ออุปกรณ์ทันสมัยเหล่านั้นทันทีที่มีวางตลาด เขาจัดทำวิดีโอในวันนั้น แล้วหอบหิ้วไปโชว์ 2-3 ชั่วโมง ในค้ำวันนั้นที่คลับของศิลปิน Café-a-Go-Go ใน Greenwich Village ย่านศิลปะศิลปินแห่งนครนิวยอร์ก



ภาพประกอบที่ 2.1 นัม จุง ไพค์ 2475 – 2549



ภาพประกอบที่ 2.2 Charlotte Moorman performing Paik's Concerto for TV Cello and Videotapes (1971) at Galeria Bonino, New York, November 23, 1971

ศิลปะวีดิทัศน์ มักจะต้องเกี่ยวข้องกับ การแสดงอยู่เสมอ โดยเฉพาะการแสดงแบบ Performance มีทั้งการแสดงสดๆ ตอบโต้ไปกับการฉายวิดีโอ ในอีกแบบเป็นการถ่ายวิดีโอการแสดง แล้วนำไปฉายในจอโทรทัศน์ หรือ ฉายด้วยเครื่องฉายแบบวิดีโอโปรเจคเตอร์ ในพิพิธภัณฑ์ หรือหอศิลป์ที่จัดแสดงงานบ้างก็ทำวิดีโอกันอย่างจริงจังแล้วนำไปแพร่ภาพทั้งทางอากาศ และ เคเบิลทางทีวี ซึ่งมักจะเป็นแบบคุณภาพมาตรฐานดีที่มีค่าใช้จ่ายสูงจึงต้องทำร่วมกับพวก เครื่องฉายโทรทัศน์หรือสถานีโทรทัศน์อิสระ หรือในผลงานของศิลปินบางคนจะใช้ภาพจาก กล้องโทรทัศน์วงจรปิดแบบที่ใช้รักษาความปลอดภัยนำมาตัดต่อ แล้วสร้างผลงานของตัวเองขึ้น

อย่างไรก็ตาม วิดีโออาร์ต ไม่มีขีดจำกัดว่าจะต้องมีการแสดงหรือภาพจากเหตุการณ์ จำลองเท่านั้น ในหลายๆงาน อาจจะเป็นการฉายภาพกราฟฟิกที่เป็นนามธรรมมากๆ บ้างก็เป็น ภาพหุ่นนิ่ง วัตถุของต่างๆสุดแล้วแต่ศิลปินจะเกิดความคิดอะไร ในหลายๆ กรณีก็มีการใช้ เทคโนโลยีล่าสุดทางคอมพิวเตอร์มาทำงานที่ได้ผลทางเทคนิคพิเศษที่น่าตื่นตาตื่นใจราวกับ ภาพยนตร์แฟนตาซี บ้างก็สามารถมีปฏิริยาโต้ตอบกับคนดูได้

การทำ วิดีโออาร์ต ในอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับการนิยมนามากคือ การผสมวิดีโอเข้ากับ ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) นอกจากวิดีโอจะมีคุณสมบัติเป็น 3 มิติ แบบประติมากรรม แล้ว มันยังขยายขอบเขตตัวเองไปสู่ผลงานที่กินเนื้อที่และสภาพแวดล้อมอย่างมีนัยยะสำคัญ

ในทำนองเดียวกัน บทความเรื่องเหล่านี้เก่าในขวตใหม่<sup>1</sup> โดยอาลัน คาโปร กล่าวเกี่ยวกับ เรื่องวิดีโออาร์ตไว้ว่า “..โดยทั่วไปแล้วมีความเห็นกันว่า การใช้โทรทัศน์มาเป็นสื่อในทางศิลปะเป็นการทดลอง และด้วยเหตุผลที่ว่าศิลปินไม่ได้คิดกันแบบนี้ก่อนต้นทศวรรษที่ 60 ดังนั้นมันจึงควร ได้รับการยอมรับว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ แต่ในความเห็นของฉันจนถึงขณะนี้มันนับเป็นการทดลอง ทางศิลปะได้เพียงน้อยนิดเท่านั้น ตัววัตถุที่เป็นผลงานนั้นอาจจะใหม่สำหรับงานศิลปะ แต่ใน กรอบมโนทัศน์หลัก และทัศนคติทางสุนทรีย์ของวิดีโอส่วนมากที่เป็นงานศิลปะนั้นค่อนข้างน่าเบื่อ ที่เดียว ปกติแล้ว ผลงานในแขนงนี้มักจะแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลัก: การบันทึกภาพศิลปะเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance Art) การบันทึกภาพสิ่งแวดล้อมที่ได้ติดตั้งโทรทัศน์วงจรปิดได้ และการ บันทึกภาพเพื่อเป็นหลักฐานหรือเป็นภาพทางการเมือง

ในกลุ่มแรก การแสดงทางศิลปะบางเหตุการณ์โดยศิลปินและเพื่อนๆ หรือรูปที่สร้างรูปขึ้น จากการควบคุมด้วยอิเล็กทรอนิกส์จะถูกอัดย่อ เก็บ และทำซ้ำลงบนความยาวที่มีมาตรฐานของเทป สำหรับนำมาฉายในโอกาสต่อไป

<sup>1</sup> จักรพันธ์ วิลาสินีกุล : ผู้แปล แปลจาก : Alan Kaprow. "Video Art: Old Wine in a New Bottle" Essays on the Blurring of Art and Life : University of California Press. 1993, pp.148-153.

ตีพิมพ์เผยแพร่ครั้งแรกใน Art forum 12, No. 10. 1974, pp. 46-49.

ในกลุ่มที่สอง คน เครื่องจักรกล ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมที่มีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ การสื่อสาร และบางทีก็อาจเป็นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของกันและกันในเวลาหนึ่ง แม้ว่าในบางครั้งจะมีการบันทึกเทปไว้เพื่อเป็นหลักฐานว่าได้เกิดอะไรขึ้น มันก็ไม่อาจจะทำได้อย่างสมบูรณ์แบบแต่สามารถที่จะเอาเทปนั้นมาใช้ในเวลาอื่น หรือตัดกิจกรรมที่เกิดขึ้นก่อนออกได้เพื่อที่จะเสนอขั้นตอนของเหตุการณ์ที่ดำเนินไป

ในกลุ่มที่สาม เหตุการณ์ที่เห็นว่ามีค่าสำคัญทางสังคมที่ถูกบันทึกไว้ด้วยเครื่องมือขนาดที่ใช้งานได้คล่องตัว (หรือ ที่ถูกถ่ายทอดมาตามสายเคเบิลซึ่งมีอยู่น้อยมาก) เพื่อที่จะช่วยให้สาธารณชนที่ปรกติแล้วไม่อาจเข้าถึงเรื่องเหล่านั้นในสื่อทางโทรทัศน์ หรือด้วยสื่อสารมวลชนอื่นๆ ได้ตามว่างขึ้น ฉันทละระดับกลุ่มที่สามให้มีความสำคัญทางสังคมมากกว่าทางศิลปะ เพราะแม้ว่ามันจะได้รับการโอบอุ้มในทางศิลปะในขณะที่ไม่มีใครต้องการ แต่ที่ถูกต้องแล้วงานเช่นนี้จะต้องทำในโลกของความเป็นจริงไม่ใช่ในโลกศิลปะ เกิดการตระหนักกันขึ้นว่า การใช้ชีวิตไอเช่นนี้จะสามารถนำมาซึ่งการทดลองอันมีค่าของมนุษยชาติ แต่การที่จะรวมเอางานกลุ่มนี้เข้ามาอภิปรายถกเถียงในทางศิลปะด้วยเพียงเพราะว่า มันได้ใช้โลกศิลปะมาเป็นตัวกันชน ก็เท่ากับเป็นการจำกัดคุณประโยชน์อันแท้จริงของมันให้ลงมาอยู่ในกลุ่มทางปัญญาเล็กๆ เท่านั้น และเป็นการเบี่ยงเบนความเข้มข้นในการวิพากษ์วิจารณ์ของสิ่งนี้ด้วยข้อกล่าวอ้างทางสุนทรีย์..”

ดังนั้น อาลัน คาพโรพ จะจำกัดความคิดเห็นของเขาอยู่ในสองกลุ่มแรกเท่านั้น แน่นนอนว่ามีการซ้อนเหลื่อมกันในระหว่างกลุ่มและบางครั้งก็มีการเพิ่มวิธีการอื่นเข้าไปด้วย เช่น การใช้วิทยุ โทรศัพท์ โทรเลข ฟิล์ม และสไลด์ แต่โดยทั่วไปแล้วการแบ่งกลุ่มเช่นนี้ช่วยในการจัดตำแหน่งว่าเกณฑ์ทางความคิดของศิลปินนั้นอยู่ในพื้นที่ใด จนถึงขณะนี้มากกว่า 12 ปีแล้ว หลังจากที่ Paik และ วอสเทล (Vostell) ใช้เครื่องรับโทรทัศน์เป็นตัวช่วยจัดฉากในงานที่สร้างสิ่งแวดล้อม (Environments) และงานที่เป็นการสร้างเหตุการณ์ (Happening) ความคิดที่จะประเมินคุณค่าผลงานในแขนงนี้จึงเป็นสิ่งที่น่าจะทำได้

โดยปรกติแล้ว เมื่องานศิลปะที่ต้องการการมีส่วนร่วมของคนถูกแสดงในบริบทของนิทรรศการหนึ่งโดยไม่รู้ตัวทั้งศิลปินและผู้ชมต่างก็คาดหวังว่ามันจะเป็น หรือเหมือนกับภาพหนึ่งซึ่งก็จะถอยออกมาและรักษาระยะห่างกับงานไว้ เมื่อผู้ชมถูกเร่งเร้าให้กลายเป็นส่วนหนึ่งโดยปราศจากการช่วยเหลือแนะนำหรือการเตรียมการใดๆ พวกเขาจะรู้สึกถูกลอกและจะคิดเหมือนกัน

ในเมืองไทยปรากฏว่าศิลปะประเภทที่ใช้สื่อวีดิโอ นั้น เริ่มปรากฏขึ้นในผลงาน สอนศิลป์ให้ไก่กรุง โดยอภิรักษ์ โปษยนนท์<sup>2</sup> ที่ไม่เพียงแต่มีการนำเอาเทคโนโลยีที่ถือว่าล้ำสมัยในยุคนั้นมาใช้

<sup>2</sup> ชาญนุช ศิลปศาสตร์, From Message to Media, 2550 , หน้า 22

ในการสร้างสรรค์ หากแต่ยังถือว่าการเปิดประตูสู่การใช้สื่อวิดีโอในงานศิลปะของเมืองไทยก็ว่าได้



ภาพประกอบที่ 2.3 สอนศิลป์ให้แกกรุง 2528

อภินันท์ โปษยานนท์ ได้แสดงเดี่ยวผลงานชุด สอนศิลป์ให้แกกรุง ที่มีการติดตั้งสื่อและวัสดุสารพัดชนิด เช่น ลังไม้ที่พิมพ์ภาพ โมนาลิซ่า (ของ ลีโอนาโด ดา วินชี ศิลปินยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาที่เป็นภาพตัวแทนของศิลปะชั้นสูง) ด้วยระบบพิมพ์ซิลค์สกรีนด้วยสีสันทันทีที่จัดจ้าน, และยังมีภาพและเสียงจากวิดีโอผ่านจอโทรทัศน์ พื้นที่ของหอศิลป์ถูกศิลปินปรับสภาพให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ในพิธีเปิดนิทรรศการ กมล เผ่าสวัสดิ์ได้ทำศิลปะแสดง โดยใช้ตัวของเขาเอง และไก่เป็นๆ ร่วมแสดง เป็นการตอบรับกับผลงานของอภินันท์ นับได้ว่าเป็นศิลปะแสดงผสมกับศิลปะจัดวาง

## 2.2 ศิลปะภาพถ่าย

คีร์ท มิลเลอร์ ในกล้องถ่ายภาพไม่เคยโกหก (มาก) จุดโฟกัสที่ไม่ชัด – การถ่ายและการอนุมานความจริง<sup>3</sup> กล่าวเกี่ยวกับกล้องถ่ายภาพไว้ว่า ฟิวเจอริสม์<sup>1</sup> Futurism เป็นแนวคิดสายหนึ่งที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับพวกหัวก้าวหน้า (avant-garde) ในศตวรรษที่ 20 ซึ่งมีความสัมพันธ์อย่างยิ่งกับการถ่ายภาพทั้งในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการแสดงออก และเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล นักถ่ายภาพอย่างพี่น้องบรากาเจีย (Bragaglia) หรือคนที่ตามมาอย่าง ฟิลิปโป มาโซเอล (Filippo Masoelo) และ กุจิเอลโม ซานโซมี (Guglielmo Sansoni) (ที่รู้จักกันในชื่อ ทาโท Tato) นักถ่ายภาพเหล่านี้ต่างก็ใช้กลเม็ดทางเทคนิคในแบบต่างๆที่เราคุ้นเคยกันดี เช่น กรรมวิธีการอัดภาพซ้ำหลายครั้งซ้อนลงกระดาษอัดภาพใบเดียว การเคลื่อนกล้องขณะบันทึกภาพ และการนำภาพมาปะซ้อนกัน เพื่อที่จะพิสูจน์ให้เห็นจริงถึงปรัชญาที่ว่าด้วยพลังงานและความเคลื่อนไหวของ มารินETTI (Marinetti) ภาพที่ถ่ายตามแนวคิดอย่างเคร่งครัดจำนวนมากต่อมากนั้น รวบรวมเป็นการเฉลิมฉลองให้แก่ ภาพเมือง และเครื่องจักร ที่ถูกสร้างขึ้นเป็นสัญลักษณ์ของความหมายแห่งการเปลี่ยนแปลงและความเคลื่อนไหว นอกจากนี้มันยังเป็นหลักฐานที่แสดงพัฒนาการของผู้ที่ถ่ายภาพเหล่านั้นด้วย

70 ปีเศษ หลังจากเกิดลัทธิฟิวเจอริสม์ หลายสิ่งได้เปลี่ยนแปลงไป การถ่ายภาพง่ายดายดั่งการหายใจ แล้วมีปรากฏอยู่กลาดเกลื่อนราวกับว่า มันไม่ได้เกิดขึ้นมาจากสื่อเพียงชนิดเดียว การถ่ายภาพขยายการรับรู้ของเราออกไปมากขึ้น หรือทำให้เราได้เห็นเหตุการณ์ในที่ซึ่งเราไม่ได้อยู่ ณ ที่นั้นเพื่อนที่ ไม่ได้ไปด้วยกันได้เห็นภาพทิวทัศน์ร่วมกับเรา ต่อคำถามที่ว่าภาพถ่ายสอดคล้องกับคำจำกัดความและจัดอยู่ในระดับของ "ศิลปะ" หรือไม่อย่างไรนั้น ดูเหมือนว่าคำถามนี้จะไม่เกี่ยวข้องกับประเด็นด้านความมั่งคั่งแบบเดิมๆเสียแล้ว

การถ่ายภาพได้พัฒนาขึ้นมาจากฐานะที่เป็นเครื่องบ่งชี้การมาถึงของโมเดิร์นนิสม์ที่ค่อนข้างจะรุนแรง ในช่วงเวลาของการเปลี่ยนศตวรรษครั้งที่แล้ว ไปสู่ฐานะของป้อมปราการแห่งความเชื่อตรงต่อความจริงและความประณีตจากทักษะฝีมือ ซึ่งต่อต้านการใช้เครื่องมืออันทันสมัย ในช่วงเวลาของการเปลี่ยนศตวรรษครั้งที่เพิ่งผ่านไป พวกคนป่าเถื่อนที่เป็นอุปสรรคขวางทางพัฒนา ณ จุดเริ่มต้น บัดนี้ได้กลายเป็นภาพที่สร้างขึ้นด้วยระบบดิจิตอลเสียแล้ว การถ่ายภาพแบบดิจิตอลเป็นสิ่งที่ถูกดูแลจากนักถ่ายภาพ "ตัวจริง" จากผลของความกระด้างของมัน และใครก็ตามที่พยายามจะถ่ายภาพวันซึ่งหมอกลงทึบ หรือถ่ายภาพบรรยากาศของแสงเทียน ด้วยกล้องถ่ายภาพระบบดิจิตอลแล้วก็อาจพบว่า เขาเห็นพ้องด้วยว่ามันกระด้างจริง แต่ก็มีผู้ผลิต

<sup>3</sup> เพ็ญศิริ ชาตินิยม : ผู้แปล แปลจาก Keith Miller, "the camera never lies, much." The Times Literary Supplement, March 16, 2001, p.p. 18-19. จักรพันธ์ วัลลภสินธุ์ : ผู้เรียบเรียง

ภาพยนตร์หลายคนที่เราทำตามอย่างที่ไม่อาจทำให้เจริญขึ้นมาได้ในแบบของคนที่ทำเพื่อมุ่งแต่การขายถ่ายเดียว หรือพวกที่ชอบทำของกำมะลอตบตาคน... โดยใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เพียงเพื่อให้ได้ภาพลวงตาที่ดูแล้วมหัศจรรย์ โปรแกรมสร้างภาพสำเร็จรูปอย่าง Photoshop ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือตัดแต่งภาพในคอมพิวเตอร์ได้อย่างกว้างขวาง และแม้แต่ วูล์ฟแกง ทิลล์มานส์ ก็ยังใช้แต่ก็มีนักถ่ายภาพ "ศิลปะ" ที่รู้จักกันดีบางคนเช่น เจฟฟ์ วอลล์ (Jeff Wall) ได้นำคอมพิวเตอร์มาใช้ร่วมกับกล้องถ่ายภาพให้เชื่อมต่อกัน เพื่อสร้างสรรค์ภาพที่ไม่อาจมีปรากฏอยู่บนโลกหากไม่ใช้กระบวนการเช่นนั้น ซึ่งให้ผลที่ไม่อาจอธิบายได้ทั้งในแง่ของความคุ้นเคยต่อเนื้อหาเรื่องราวที่ปรากฏในภาพ หรือในแง่ของบางสิ่งที่มีอิทธิพลครอบคลุมนอยู่เหนือภาพเหล่านั้น คำกล่าวที่แสดงความคิดเห็นว่า กล้องถ่ายภาพไม่เคยโกหกนั้น เป็นความจริงอยู่เพียงครั้งเดียวเสมอ แต่เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้นำมาซึ่งวิธีการในการสร้างสรรค์แบบหนึ่ง ซึ่งเป็นอีกครั้งที่ ศิลปินไม่เพียงแต่ยืนเฝ้าดูอยู่เฉยๆ แต่เป็นผู้ริเริ่มในการใช้มันสร้างภาพลักษณะใหม่ขึ้น และถ้าจะขอยืมคำเก่า ๆ จากบรรดาผู้คร่ำหวอดในห้องแสดงงานศิลปะแล้วก็คือ พวกเขานำมันออกมาเสนอซ้ำอีกครั้งหนึ่ง "re-present" มันช่างเป็นการเสียดสีเสียดจริง เพราะมันฟังดูคล้ายๆ กับกรณีของจิตรกรรมที่นักถ่ายภาพทั้งหลายได้เคยฉลองความตายของจิตรกรรมเมื่อหนึ่งร้อยปีมาแล้ว

ในทำนองเดียวกัน การศึกษาถึงเรื่องศิลปะภาพถ่ายในเมืองไทยนั้น ไม่มีการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม หากคาดว่ากรายยอมรับให้ภาพถ่ายเข้าสู่กระบวนการศิลปะร่วมสมัยของไทยนั้น ปรากฏเมื่อครั้งที่มานิต ศรีวานิชภูมิ กับผลงาน The Bloodless War (ค.ศ. 1997) ได้รับการคัดเลือกเข้าร่วมแสดงในเทศกาลศิลปะ ฟูกุโอกะ เทริยนเนียล ครั้งที่ 1 (Fukuoka Triennial) (ค.ศ. 1997) ที่นับว่าเป็นศิลปะภาพถ่ายแรกที่ถูกนำเสนอในฐานะผลงานศิลปะร่วมสมัย ซึ่งปรากฏการณ์ในครั้งนั้น ถูกตอกย้ำต่อมาด้วยการเกิดขึ้นของเทศกาลศิลปะเดือนแห่งการถ่ายภาพกรุงเทพ (ค.ศ. 2001) และดำเนินเรื่อยมาทุกสองปีโดยการริเริ่มของสมาคมฝรั่งเศส กรุงเทพฯ<sup>4</sup>

<sup>4</sup> บทสัมภาษณ์ อรรถชัย พงษ์สมุทร ที่เป็นภัณฑารักษ์เทศกาลเดือนแห่งการถ่ายภาพกรุงเทพครั้งที่ 2 และ 3, วันที่ 7 มกราคม 2551

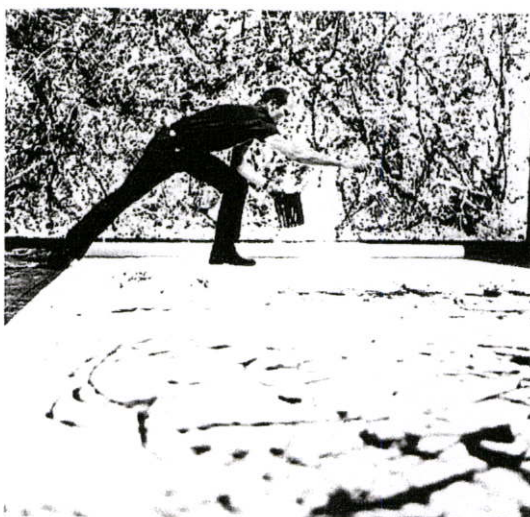
### 2.3 Performance Art

“ศิลปะโคร์แสดง” หรือ “ศิลปะสื่อแสดงสด” คือคำที่พยายามถอดความมาจากศัพท์ศิลปะ ในตะวันตกคำว่า Performance Art หรือบางที่ไม่ต้องมี Art ตามหลังก็เป็นที่น่าสนใจเหมือนกัน การที่ไม่ใส่คำว่า Art เข้าไปก็เพราะโดยต้นตอของ Performance นั้นเกิดขึ้นจากการต่อต้านศิลปะในความหมายแบบเดิม

ศิลปะที่ปรากฏในชื่อนี้ เริ่มขึ้นตั้งแต่ปลายคริสต์ทศวรรษ 1960 ในวงการศิลปะนานาชาติ โดยเฉพาะในประเทศตะวันตก คำว่า Performance Art มีความหมายของคำที่ไม่ชัดเจนได้เปิดกว้างให้แก่ความเป็นไปได้เอาไว้มากๆ

ตั้งแต่ปลายคริสต์ทศวรรษ 1970 คำนี้กลายเป็นที่นิยมมากสำหรับกิจกรรมทางศิลปะต่างๆ ที่นำเสนอต่อหน้าคนดูแบบสดๆ มีการรวมเอา ดนตรี นาฏศิลป์ กวี ละคร และวิดีโอ เข้ามาอยู่ในการแสดงด้วย คำนี้ยังเรียกศิลปะที่ใช้การแสดงสดๆ อย่าง Live Art, Body Art, Happening, Action และกิจกรรมบางอย่างของ ฟลักซุส (Fluxus) และ เฟมินิสต์ (Feminist)

Performance Art เกิดขึ้นจากการที่ศิลปินต้องการสื่อสารกับคนดูโดยตรง มากไปกว่าที่จิตรกรรมและประติมากรรมสามารถทำได้ ซึ่งเป็นแนวโน้มที่เกิดขึ้นตั้งแต่ปลายคริสต์ทศวรรษ 1960 ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปินในสายทัศนศิลป์หลายคน ตั้งแต่กลุ่ม ดาดา (Dada) จอห์น เคจ (John Cage) ผู้ซึ่งทำให้ความคิดแบบ ดาดา เผยแพร่ที่ นิวยอร์ก ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 และจากการที่ แจ็คสัน พอลล็อก (Jackson Pollock) ที่ทำจิตรกรรมแบบ Action Painting สำหรับการถ่ายภาพยนตร์ในปี 1950



ภาพประกอบที่ 2.4 Jackson Pollock in his studio. 1950.

จนกระทั่งปลายคริสต์ทศวรรษ 1970 ศิลปินปฏิเสฐที่จะใช้คำว่า Performance นี้กับการแสดงในแบบละครเวที (ซึ่งนิยมใช้คำว่า performing art มากกว่า)

Performance ในระยะแรกเริ่มเมื่อปลายคริสต์ทศวรรษ 1960 มักจะเป็นกิจกรรมในแนวคิดของกลุ่ม คอนเซ็ปชวล (Conceptual) ซึ่งไม่มีลักษณะที่เป็นละครเวที หรือนาฏศิลป์ พวกศิลปินมักจะทำ เพอร์ฟอร์แมนซ์ ใน แกลเลอรีและพื้นที่สาธารณะ ความยาวของการแสดงมีตั้งแต่ไม่กี่นาทีไปจนถึงยาวนานเป็นวันๆ และมักจะทำเพียงครั้งเดียวไม่ค่อยทำซ้ำอีก

ในปี 1969 กิลเบิร์ต และ จอร์จ (Gilbert and George) ศิลปินคู่ที่ได้ใช้ร่างกายของตัวเองในผลงานศิลปะ โดยกลายสถานะตัวเองให้เป็น “ประติมากรรมที่มีชีวิต” (living sculpture) เป็นดั่งศิลปะวัตถุที่มีลักษณะแบบหุ่นยนต์ในนิทรรศการของพวกเขาหรือบางทีก็ออกไปแสดงตามท้องถนนในกรุงลอนดอน



ภาพประกอบที่ 2.5 The Singing Sculpture

และในปี 1972 วิโต แอคคองซี (Vito Acconci) ทำ เพอร์ฟอร์แมนซ์ ชื่อ Seed bed ที่ New York's Sonnabend Gallery เขาสำเร็จความใคร่ด้วยตัวเองได้บันไดที่คนดูเดินอยู่และคนดูจะได้ยินเสียงของศิลปินที่ขยายออกไปสู่ลำโพง



ภาพประกอบที่ 2.6 Vito Acconci

ในปี 1975 Laurie Anderson ทำ เพอร์ฟอร์แมนซ์ ชื่อ Duet on Ice ทำการหล่นน้ำแข็งหุ้ม รองเท้าสเก็ตซ์ของตัวเอง แล้วยื่นโซ่ขัดโซเชบนถนน พร้อมกับเล่นไวโอลินเพลงคลาสสิกจน น้ำแข็งละลายหมด

ศิลปิน เพอร์ฟอร์แมนซ์ รุ่นที่สองเริ่มมีบทบาทในปลายคริสต์ทศวรรษ 1970 โดยปฏิเสธ ความเคร่งครัดของศิลปะแนว คอนเซ็ปชวล ทำให้งาน เพอร์ฟอร์แมนซ์ เริ่มไปปรากฏให้เห็นในโรงละครและไนต์คลับ ในรูปของดนตรี หรือตลกเดี่ยว หรือบางทีก็อยู่ในรูปของ วิดีโอ หรือ ภาพยนตร์ ในหลายกรณีที่ เพอร์ฟอร์แมนซ์ ทำได้อย่างน่าตื่นตาตื่นใจ จะถูกเทียบเคียงหรือได้กลายเป็น นาฏลีลา ละคร หรือดนตรีแบบหัวก้าวหน้า (avant-garde)

ในคริสต์ทศวรรษ 1980 ได้เกิดศิลปินที่มีความสามารถอย่างยอดเยี่ยมหลายคนที่ทำ เพอร์ฟอร์แมนซ์ ในลักษณะ "ผสมและข้ามสาขา ทางศิลปะ" คือเก่งทั้งในสาขาการแสดงแบบ ศิลปะการแสดง (performing art) และสาขาทัศนศิลป์ ไม่ว่าจะเป็นนักดนตรี นักแสดง ดาวตลก ศิลปิน เพอร์ฟอร์แมนซ์ หลายคน ทำงานทั้งแบบ เพอร์ฟอร์แมนซ์ และสร้างงานในสื่ออื่นด้วยไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรมหรือประติมากรรม เช่นเดียวกับศิลปินที่ทำงานจิตรกรรมและประติมากรรมเป็นหลัก ก็อาจจะทำงาน เพอร์ฟอร์แมนซ์ ได้ด้วยเหมือนกัน งาน เพอร์ฟอร์แมนซ์ จึงเป็นเหมือน เครื่องมือหรือสื่ออีกทางเลือกหนึ่งสำหรับการแสดงออก

อย่างไรก็ดี ศิลปะสื่อแสดงสดได้มีการพัฒนารูปแบบของมันออกไป ในลักษณะที่มีการข้ามสื่อจากร่างกายไปสู่สื่อภาพถ่ายก็ดี หรือสื่อวิดีโอก็ดี ดังที่ปรากฏในผลงาน Self Portrait (พ.ศ.2545)<sup>5</sup> โดย ไมเคิล เซาวนด์ย ที่เป็นการนำเอาร่างกายของตนในบริบทของภาพเปลือยที่สะท้อนนัยยะของปัญหาของเกย์ในสังคมไทย ในรูปของภาพถ่ายที่มีการจัดการผ่านกระบวนการทางคอมพิวเตอร์ หรือในกรณีของ กมล เผ่าสวัสดิ์ ในผลงาน Bon Voyage (พ.ศ.2545)<sup>6</sup> ที่เป็นการนำเอาร่างกายของศิลปินมาเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ผ่านสื่อวิดีโอ



ภาพประกอบที่ 2.7 Self Portrait 2545 โดย ไมเคิล เซาวนด์ย

<sup>5</sup> ดูเพิ่มเติมในสูจิบัตร From Message to Media หอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ พ.ศ.2550

<sup>6</sup> ดูเพิ่มเติมในสูจิบัตร Bon Voyage หอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ พ.ศ. 2545



ภาพประกอบที่ 2.8 Bon Voyage 2545 โดย กมล เผ่าสวัสดิ์

ประเด็นของการนำเอาร่างกายมาเป็นสื่อในลักษณะที่ใช้ร่วมกับสื่อสมัยใหม่ (Media) อื่นๆ นั้นมีการนำมาใช้ในศิลปะยุคต่อๆ มา อาทิ สุรโชค แสงธรรมชัย ในผลงาน ชกลม (พ.ศ.2547) หรืออนุชฎี เหล่ามานะเจริญ ในผลงาน A Ma Loves Muang Thai (พ.ศ. 2002) ที่แม้จะไม่ใช่ร่างกายของตนแต่ก็มีการนำเอาร่างกายผู้อื่นมาใช้ในผลงานแทน เหล่านี้เป็นต้น

## 2.4 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

แนวความคิดในการสร้างผลงานมาจาก การที่ข้าพเจ้าได้รับรู้เรื่องราวต่างๆ ของสังคมผ่านจากสื่อต่างๆ ในฐานะที่ข้าพเจ้าเป็นผู้ที่เฝ้าดูสังคมในยุคปัจจุบันนี้ที่สังคมเมื่อของเรานี้ได้มีการพัฒนาสิ่งแวดล้อมต่างๆ เทคโนโลยีต่างๆ ไปอย่างรวดเร็ว นั้น แต่ มนุษย์เรานั้นไม่ได้พัฒนาสภาพของตัวเอง เช่น จริยธรรม มโนธรรม ไปตามสิ่งแวดล้อมเลย จึงทำให้เกิดปัญหาของสังคมที่มีให้เราเห็นอยู่ตลอดเวลา เช่น ปล้น ช่มชู้ ทำร้ายร่างกาย จึงทำให้เกิดปัญหาสภาวะการณ์ที่ยังคงอยู่ในตัวของมนุษย์เรา

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานออกมาเพื่อที่ความต้องการจะตอบสนองของความคิดและความต้องการของตัวข้าพเจ้าเอง ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอถึง สภาวะความกดดันที่เกิดจากสังคมโดยที่ในความเป็นจริงแล้วไม่สามารถที่จะทำได้ แต่ในทางโลกของศิลปะนั้นข้าพเจ้าสามารถที่จะแสดงออกมาได้ โดยผ่านสื่อของงานวิดีโอ หรือ รูปถ่ายที่เป็นการบันทึกช่วงหนึ่งของเวลาเอาไว้

### บทที่ 3

## วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

#### 3.1 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การดำเนินการสร้างสรรค์ในผลงานชุดนี้ของข้าพเจ้าแบ่งออกเป็น 4 ส่วนคือ

##### 3.1.1 การหาข้อมูล

ค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานจาก สถานที่ต่างๆมา  
ตั้ง สมมติฐานในการสร้างสรรค์

##### 3.1.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆที่ได้ค้นคว้าและตั้ง สมมติฐานต่างๆมาวิเคราะห์ หา  
ความเป็นไปได้ที่จะมาสร้างสรรค์งานศิลปะ

##### 3.1.3 นำข้อมูลทั้งหมดมาสรุป

สรุปสมมติฐานที่ได้เลือกจากการวิเคราะห์มาสร้างสรรค์ผลงาน

##### 3.1.4 การทำงาน

สร้างสรรค์ผลงานออกมา

#### 3.2 ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ

ข้าพเจ้าได้ทำการรวบรวมข้อมูลต่างๆ จาก สื่อหลากหลายชนิด เช่น หนังสือพิมพ์  
โทรทัศน์ วิทยุ เพื่อค้นหาสาเหตุต่างๆที่เกิดขึ้นกับเมือง ที่ข้าพเจ้าได้อาศัยอยู่ในสถานะผู้สังเกต  
การณ์ และผู้ที่อยู่ในสภาวะของความกดดัน ข้าพเจ้าได้ จิตนาการถึง สภาวะความกดดันต่างๆที่มี  
อยู่ในเมือง และได้จินตนาการออกมาเป็นสองอย่าง คือ 1. สภาวะความกดดันจากตัวเองสร้างขึ้นมา  
2. สภาวะความกดดันจากผู้อื่นสร้างขึ้นมา

#### 3.3 ขั้นตอนการถ่ายทำ

ในขั้นตอนแรกของการทำงานนั้นข้าพเจ้า ได้ออกไปหาสถานที่หรือ แหล่งชุมชน ที่มีผู้คน  
อยู่มากมายหลายชนชั้น เพื่อที่จะได้เก็บรวบรวมข้อมูล และหาหมุกกล้องที่จะทำการบันทึกสถานที่  
ในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน เพื่อที่ข้าพเจ้าจะได้นำภาพ เหล่านั้นมาคัดเลือกหมุกกล้อง แสง เสียง และ  
บรรยากาศที่อยู่ในภาพ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานในขั้นตอนต่อไป

### ข้อเสนอแนะ

ด้านการหาสถานที่ถ่ายภาพนั้นต้องมีการวางแผนในเรื่องของสถานที่ตั้งกล้อง เวลาที่ใช้ในการบันทึกที่ต้องการ และรวมถึงเวลาที่ทำการบันทึกว่าจะให้อยู่ในช่วงเวลาใด

### 3.4 ขั้นตอนหลังถ่ายทำ

การจัดการข้อมูลต่างๆที่ได้คัดเลือกออกมาเพื่อนำมาจัดทำเป็นผลงานทั้งหมดนั้น ต้องผ่านกระบวนการจัดการทางด้าน คอมพิวเตอร์ ในตัวผลงานชุดนี้มีการผสมผสานระหว่างผลงาน วีดีโอ และ ภาพถ่าย จึงต้องมีการผ่านกระบวนการจัดการกับข้อมูลผ่านทาง คอมพิวเตอร์ เพราะว่า การถ่ายทำช่วงแรกเป็นเพียงขั้นตอนแรกของการทำงานจะไม่มีการใช้เทคนิคพิเศษอะไร ในการถ่ายทำงาน จะเป็นการทำงานบันทึกข้อมูลธรรมดาแทบทั้งสิ้น แล้วจึงนำมาสร้างภาพต่างๆ ให้เกิดขึ้นในคอมพิวเตอร์

### ข้อเสนอแนะ

การสร้างผลงานที่ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น เครื่องมือต่างๆที่จำเป็นต้องใช้ต่อพ่วงเข้ากับเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นจำเป็นต้องเป็นของที่มีคุณภาพพอสมควร และอุปกรณ์ของเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นก็ต้องมีคุณภาพในการถ่ายโอนข้อมูลจากตัวกล้องวีดีโอในระดับที่ดีพอสมควร เพื่อคุณภาพของงานที่ได้จะออกมาดี เพราะว่า การถ่ายโอนสัญญาณข้อมูลจากเทป นั้น จะเป็นการถ่ายโอนตามเวลาจริงที่ข้าพเจ้าได้บันทึกมา จึงจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ที่ดีในการทำงาน

### 3.5 ขั้นตอนการทำงาน

ขั้นตอนนี้จะเป็นการนำผลงานที่ได้จากการติดต่อ หรือสร้างผลงาน เป็นที่เรียบร้อยแล้ว บันทึกลงแผ่น ดีวีดี (DVD) กระบวนการบันทึกลงแผ่นดีวีดีนี้เป็นกระบวนการที่ต้องนำไฟล์งาน ที่สมบูรณ์ทั้งภาพและเสียงแปลงเป็นสัญญาณข้อมูล ส่งไปยังเครื่องเขียนข้อมูลสำหรับ การเขียนลงแผ่น ดีวีดี จะได้ผลงานที่สามารถนำไปฉายกับเครื่องเล่น ดีวีดี

การจัดเก็บชิ้นงานซึ่งเป็นข้อมูลดิจิทัล สามารถที่จะจัดเก็บได้สะดวกขึ้นกว่าสมัยก่อนมาก การจัดเก็บชิ้นงานที่ได้นั้น จะทำให้สามารถนำชิ้นงานกลับมาแก้ไข เพิ่มเติมได้อีกในอนาคต นอกจากนี้ประโยชน์ที่เห็นชัดเจนของมันคือความสะดวกและรวดเร็วที่เกิดขึ้นโดยเฉพาะทางการขนย้ายและส่งผ่านข้อมูล ด้วยระบบข้อมูลดิจิทัลทำให้งานมีเดียอาร์ตมีความสะดวกรวดเร็วและประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลาในการขนส่ง คือเพียงแค่ ดีวีดี หนึ่งแผ่นเท่านั้น

วิธีการจัดเก็บผลงานควนแยกออกจากกันดังนี้

- ม้วนดิจิทัลขนาดเล็ก(Mini DV) ที่ได้ทำการบันทึก Footage ไว้

- โปรเจค(Project) งานที่อยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่เป็นผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ทั้งภาพและเสียง
- ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว แปลงสัญญาณข้อมูลออกมาเป็น ข้อมูลสกุลเอวีไอ (File .avi)
- ผลงานที่แปลงสัญญาณข้อมูลออกมาอยู่ในรูปแบบของ แผ่น ดีวีดี และ ม้วน ดิจิตอลขนาดเล็ก (Mini DV)

#### ข้อเสนอแนะ

คอมพิวเตอร์ทั้งฮาร์ดแวร์ (Hardware) และซอฟต์แวร์ (Software) ต้องมีคุณภาพที่ดี เหมาะสมกับขนาดของการทำงานจะทำให้ความสามารถในการถ่ายโอนข้อมูล และการเก็บข้อมูลต่างๆ สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

## บทที่ 4

# วิเคราะห์ผลงาน

การวิเคราะห์ผลงานในหัวข้อ “สภาวะความกดดันในสังคมเมือง” ของข้าพเจ้านี้มีวัตถุประสงค์ที่ต้องการให้เกิดองค์ความรู้และเกิดความเข้าใจในตัวผลงานโดยจะวิเคราะห์จากทัศนธาตุต่างๆ ซึ่งรวมกันเป็นองค์ประกอบในงานภาพเคลื่อนไหว แต่ในผลงานศิลปะ วิดีโออาร์ต นั้นจะใช้เกณฑ์ความงามทางทัศนศิลป์เข้ามาช่วยด้วย มี เสียง (Sound) เวลา (Time) ขนาดภาพ (Frame) ซึ่งทัศนธาตุเหล่านี้มีหน้าที่ในการสร้างอารมณ์ความรู้สึก และสื่อความหมายให้กับผู้ชม สุดท้ายเป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบภาพเพื่อให้เห็นถึงโครงสร้างโดยรวมในผลงานศิลปะกรรมชุดนี้

### 4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

#### 4.1.1 เสียง (Sound)

เสียงมี 2 ชนิดคือ เสียงในธรรมชาติเป็นเสียงที่เกิดขึ้นจริง เช่นเสียงฝนตก ฟังร้องเสียงลมในธรรมชาติ เสียงร้องของสัตว์ หรือแม้กระทั่งในความเงียบก็มีเสียงของความเงียบที่สามารถสร้างเสียงในจินตนาการให้กับผู้ฟังได้ กับเสียงที่ถูกสร้างขึ้น เช่นเสียงที่เกิดจากเครื่องดนตรีชนิดต่างๆ เสียงที่เกิดจากการปรุงแต่งผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ เสียงจึงมีความสำคัญในการสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้ชม และเป็นสิ่งพิเศษที่มีอยู่ในงานวิดีโออาร์ต การเลือกใช้เสียงจึงต้องมีความพิถีพิถัน เพราะการเลือกใช้เสียงที่ผิดและไม่เข้ากับตัวงานนั้น อาจจะเป็นการทำลายตัวผลงานลงได้

##### 4.1.1.1 ลักษณะการใช้เสียงในผลงานชิ้นที่ 1

เสียงในผลงานชิ้นที่ 1 จะมีเสียงหลักคือ เสียงของท้องถนนที่วุ่นวายในเมืองที่เป็นเสียงจากสถานที่จริง และมีเสียงรองเป็นเสียงที่สร้างขึ้นมาจะมีเสียงอยู่ 2 ชนิด คือ เสียงที่มีความเร็วเหนือจริง กับ เสียงที่มีความช้ากว่าที่เป็นจริงควบคู่กันไป โดยใช้ระดับเสียงที่เบากว่าเสียงหลัก เป็นพื้นหลังตลอดทั้งเรื่อง

##### 4.1.1.2 ลักษณะการใช้เสียงในผลงานชิ้นที่ 2

เสียงในผลงานชิ้นที่ 2 จะมีเสียงอยู่หลายชั้นเสียง และเป็นเสียงที่ปรุงแต่งขึ้นทั้งหมด เป็นการอุปมาอุปมัย ถึงความสับสนวุ่นวายในสังคมเมือง โดยให้เสียงหลักเป็นเสียงที่มีการเพิ่มความเร็วจนไม่สามารถจับใจความได้ว่าเป็นเสียง

ของอะไรบ้าง และใช้เสียงที่ซ้ำๆ เป็นพื้นหลังเพื่อเป็นการสร้างความขัดแย้งในตัวผลงาน

#### 4.1.1.3 ลักษณะการใช้เสียงในผลงานชิ้นที่ 3

เสียงในผลงานชิ้นที่ 3 จะใช้เสียงของความเงียบเป็นหลัก เพื่อให้ผู้ฟังได้จินตนาการถึงเสียงต่างๆ ที่จะต้องประกอบกับภาพที่ได้ดูอยู่ และในขณะนั้นก็จะมียุติเสียงที่เป็นเสียงของเมืองเข้ามาสอดแทรก เพื่อเป็นนัยยะของการเข้ามาบุกรุกของสังคมเมือง และมีการแยกลำโพง ซ้าย ขวา เพื่อเป็นการบอกถึงการเข้ามาทุกทิศทางของเมือง

#### 4.1.1.4 ลักษณะการใช้เสียงในผลงานชิ้นที่ 4

เสียงในผลงานชิ้นที่ 4 จะใช้เสียงที่เป็นเสียงที่มีการเพิ่มความเร็วของเสียงที่ได้มาจากเสียงจริง จนไม่สามารถจับใจความของเสียงได้ว่าเป็นเสียงอะไร เป็นการอุปมาอุปมัยถึงสังคมที่รวดเร็วแต่ไม่สามารถที่คนเราจะรับรู้ถึงความจริงอะไรได้เลยจากสิ่งที่ได้รับรู้มา และมีการซ่อนเสียงจริงที่อยู่ในงาน แต่อยู่ในระดับที่เบามาก เพื่อบ่งบอกถึงความจริงที่ถูกซ่อนเร้นอยู่ในสังคมเมือง

### 4.1.2 ขนาดภาพ (Frame)

ขนาดภาพในที่นี้หมายถึง ขนาดของสิ่งที่เกิดขึ้นในจอภาพ เรียกอีกอย่างว่าระยะภาพซึ่งมักจะเกิด ควบคู่กับมุมมอง ขนาดของภาพและมุมมองไม่เพียงแต่ให้ภาพที่แตกต่าง แต่ยังส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกและจิตใจ เช่น สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความตื่นเต้น สะเทือนใจ สบายใจ อึดอัด ได้

ขนาดภาพ หรือ ระยะภาพ แบ่งออกได้ดังนี้

- ภาพมุมกว้าง ต้องการบรรยายภาคโดยรวมที่แวดล้อมเนื้อหาหลัก สามารถบอกเล่าเรื่องราวรอบตัว
- ภาพขนาดกลาง คือเห็นเนื้อหาหลักมากขึ้น แต่ยังเห็นพื้นที่ทางด้านหลังอยู่ ให้ความรู้สึกปกติไม่เน้นให้เห็นรายละเอียดส่วนลึกมากนัก
- ภาพระยะใกล้ มีอยู่ 2 ระดับคือ ภาพที่ดึงเข้ามาใกล้ในลักษณะปกติ เห็นรายละเอียดที่ใกล้ชิดของพื้นผิว และอารมณ์ที่ชัดเจน ให้อารมณ์ความรู้สึกมากกว่าขนาดภาพอื่นๆ ส่วนภาพใกล้ในลักษณะผิดปกติที่อาจจะเกินกว่าสายตามนุษย์จะมองเห็นให้ชัดเจนได้ ซึ่งจะต้องมีอุปกรณ์เสริม เช่นเลนส์มาโคร (Lens Macro) ซึ่งจะเห็นได้จากงานทุกชิ้นของข้าพเจ้า ที่เป็นการใช้ภาพในระยะใกล้

ระดับของมูมกล้อง แบ่งออกเป็น 3 ประเภทดังนี้

- ระดับสายตาปกติ เป็นระดับภาพที่ให้ความรู้สึกปกติธรรมดา
- ระดับมูมก้ม เป็นภาพที่เหมือนมองลงมาจากที่สูง
- ระดับมูมเงย เป็นภาพที่เหมือนมองขึ้นสู่ที่สูง

#### 4.1.2.1 ลักษณะขนาดภาพในผลงานชิ้นที่ 1

ใช้ขนาดภาพในขนาดเดียวคือ ภาพในระยะใกล้ที่ จับเข้าไปในดวงตา ให้เห็นการเคลื่อนไหวของลูกตาได้ชัดเจนขึ้น แต่มีการนำภาพมาจัดเรียงใหม่ และใช้มูมกล้องในระดับสายตาปกติ ให้ความรู้สึกที่ถูกจ้องมอง

#### 4.1.2.2 ลักษณะขนาดภาพในผลงานชิ้นที่ 2

ใช้ขนาดภาพในขนาดเดียวคือ ภาพในระยะใกล้ที่จับเข้าไปในดวงตา เหมือนกับผลงานในชิ้นที่ 1 แตกต่างกันตรงที่ จะมีการเพิ่มเติมของขนาดภาพที่มีมากกว่า

#### 4.1.2.3 ลักษณะขนาดภาพในผลงานชิ้นที่ 3

ในผลงานชิ้นที่ 3 จะมีขนาดภาพ 2 ขนาดคือ ภาพมูมกว้าง และภาพระยะใกล้ ภาพระยะใกล้ นั้นจะเป็นภาพของปากที่เปิด ปิด อยู่ตลอดเวลา และในขณะที่ปากเปิดขึ้นนั้น จะปรากฏภาพมูมกว้างอยู่ข้างในปาก เป็นการซ้อนภาพ 2 ขนาดเข้าด้วยกัน และมีการใช้มูมกล้อง 2 ระดับเช่นกันคือ ระดับปกติที่เป็นปาก และ ระดับมูมเงยคืออาคารต่างๆที่อยู่ในปาก

#### 4.1.2.4 ลักษณะขนาดภาพในผลงานชิ้นที่ 4

ในผลงานชิ้นที่ 4 นี้จะมีขนาดภาพอยู่เพียงขนาดเดียวคือ ภาพระยะใกล้ ที่เป็นการถ่ายภาพขณะพูดคุย โดยถ่ายเน้นไปที่ปากเพียงอย่างเดียว

### 4.1.3 เวลา (Time)

เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเฉพาะในงาน วิดีโอ ที่มีการเก็บบันทึกเรื่องราวเกี่ยวกับเวลาไว้ได้ เวลาสามารถแบ่งออกมาได้เป็น เวลาที่เป็นจริง (Real time) ซึ่งจะให้ความรู้สึกที่เป็นจริงตรงไปตรงมา และเวลาที่มีการปรุงแต่ง โดยการ เพิ่มความเร็วเข้าไปในเวลา ทำให้ภาพออกมาเป็นภาพที่เร็วกว่าเวลาปกติ อีกอันคือการยืดเวลาเป็นการนำภาพที่เป็นเวลาจริงไปเพิ่มขนาดของเวลาให้มีเวลามากขึ้น ซึ่งเวลาทั้ง 3 อย่างนั้นจะสร้างความรู้สึกที่แตกต่างกัน

#### 4.1.3.1 ลักษณะของเวลาในผลงานชิ้นที่ 1

ในผลงานจะใช้เวลาทั้ง 3 อยู่ในตัวผลงาน คือ จะมีทั้งภาพที่เป็นเวลาจริง ภาพที่เป็นกรเพิ่มความเร็วของเวลา และภาพที่มีการยืดเวลาออก

#### 4.1.3.2 ลักษณะของเวลาในผลงานชิ้นที่ 2

ในผลงานจะใช้เวลาทั้ง 3 ชนิดเข้าด้วยกัน และ จะมีการเพิ่มในส่วนของเวลาย้อนกลับเข้าไปในชิ้นงานด้วย เพื่อเป็นการบอกถึงนัยยะย้อนกลับของสังคม

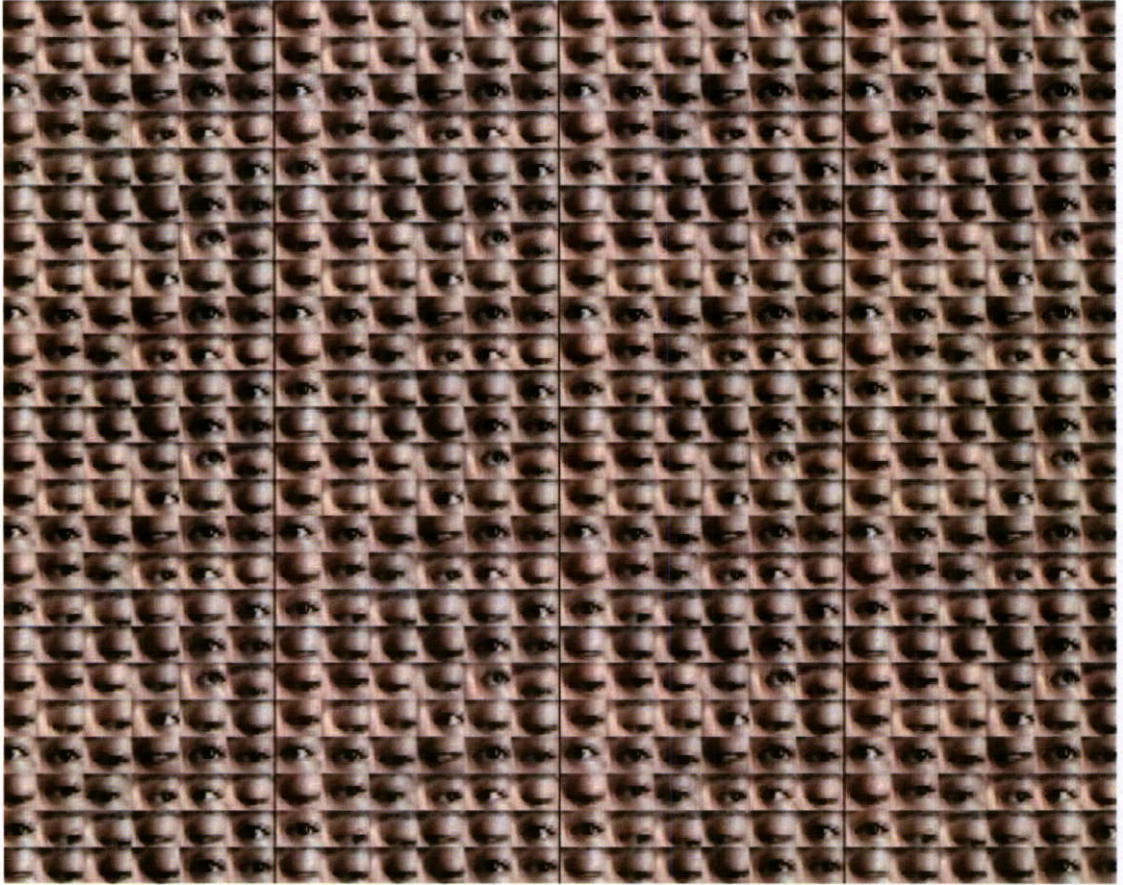
#### 4.1.3.3 ลักษณะของเวลาในผลงานชิ้นที่ 3

ผลงานชิ้นนี้ใช้เวลาอยู่ 2 ชนิดคือ ตัวปากนั้นจะใช้เวลาที่เป็นจริง ส่วนข้างในปากนั้นจะใช้ เวลาที่รวดเร็วเพื่อให้รู้สึกถึงความเร่งรีบ และวุ่นวาย ของสังคมเมือง

#### 4.1.3.4 ลักษณะของเวลาในผลงานชิ้นที่ 4

เป็นเวลาจริง แต่ถ่ายทำออกมาให้ดูเหมือนกับ เป็นการเพิ่มเวลาเข้าไป เป็นการหลอกคนดู เพื่อให้ภาพที่ผู้ชมเห็นเป็นภาพที่จะจริงหรือเท็จ นั้นไม่สามารถที่จะตอบออกมาได้อย่างชัดเจน เป็นการ อุปมาอุปมัยของข้าพเจ้าที่ต้องการหลอกคนดู ว่าสิ่งที่เห็นนั้นไม่ใช่ความจริงเสมอไป

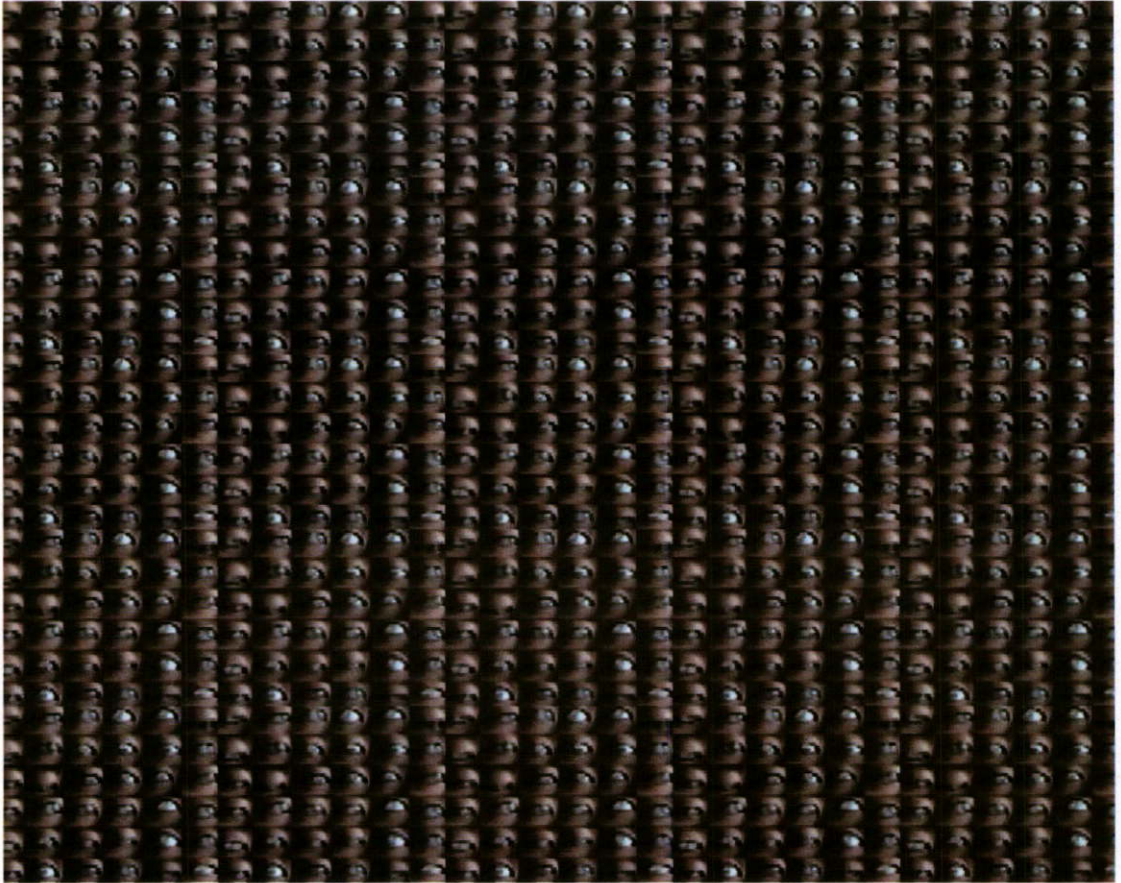
## 4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบ



ภาพประกอบที่ 4.1 ผลงานชิ้นที่ 1

### 4.2.1 ผลงานชิ้นที่ 1

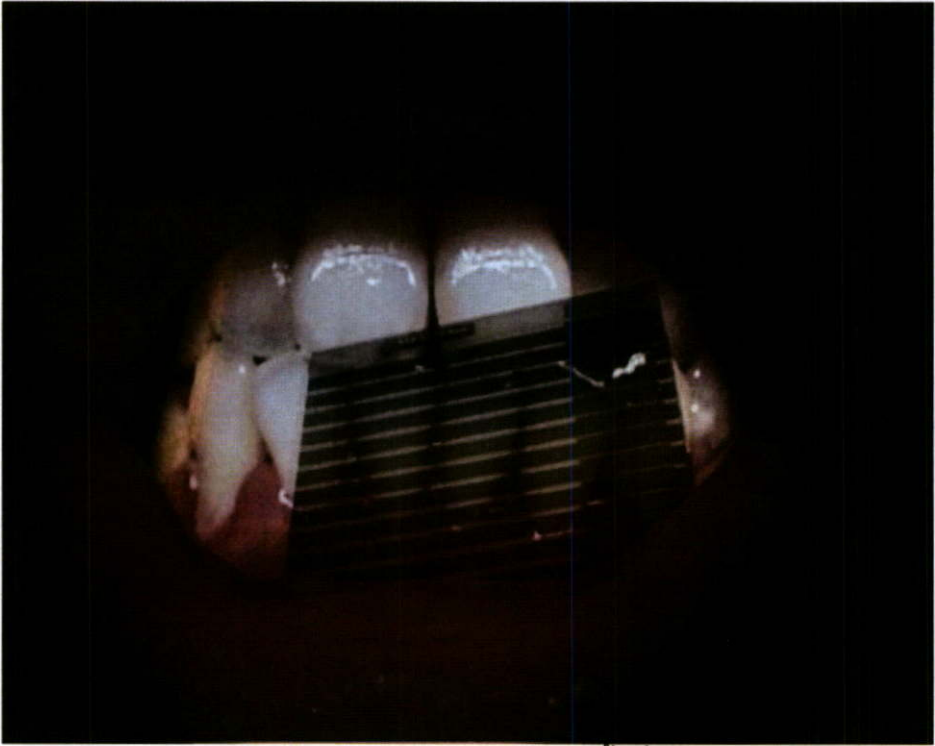
จุดเด่นของภาพนี้ จะมีความหลากหลาย (Variety) ของภาพตาที่มีการซ้ำกัน (Repetition) จนรวมกันเป็นหนึ่งเดียว (Unity) ไม่รู้สึกขัดแย้งกันในตัวงาน และภาพนั้นจะดูต่อเนื่องกันไปเรื่อยๆ มีความสมดุลอยู่ในตัวงานอย่างพอดี และทิศทางที่เกิดขึ้นในตัวงานนี้ก็จะ เป็นทิศทางที่มีทิศทางชี้ขึ้นไปด้วยสายตาที่มีการขยับไปทุกทิศทางทำให้ไม่รู้สึกเบื่อ



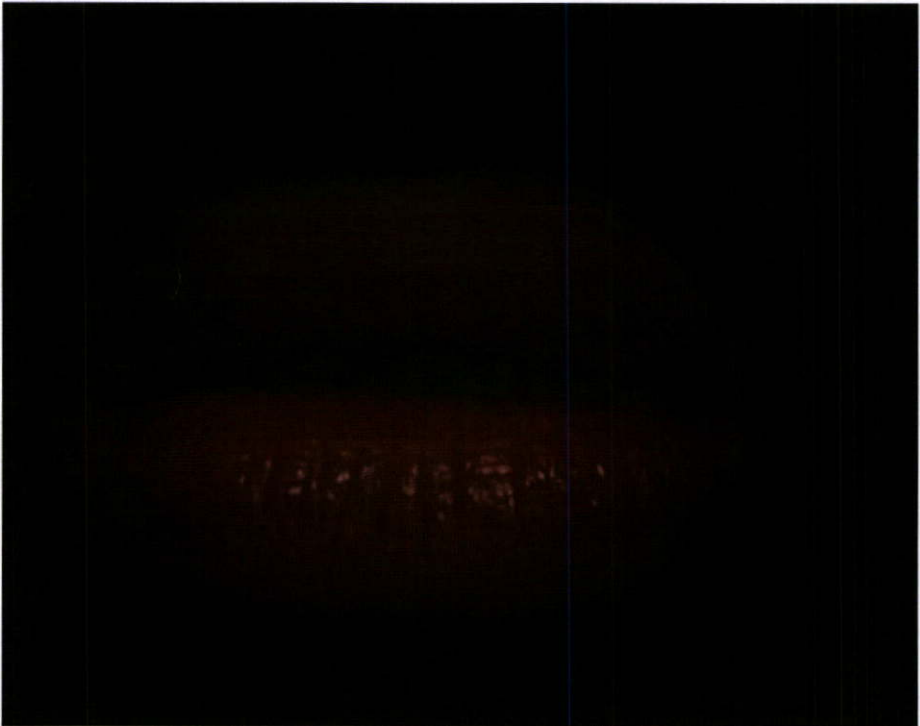
#### ภาพประกอบที่ 4.2 ผลงานชิ้นที่ 2

##### 4.2.2 ผลงานชิ้นที่ 2

จุดเด่นอยู่ที่ความหลากหลายจนดูเหมือน ภาพผลงานนี้ไม่มีองค์ประกอบอะไรเลย แต่ในตัวเองมีความขัดแย้งกันอยู่ในตัวเอง คือ ตัวงานกับเสียงของงาน และในตัวเอง ภาพที่ลูกตาธรรมดา กลายเป็นสีขาว และภาพที่เกิดขึ้นของลูกตาที่ขยับไปมากก็เป็นการแสดงอย่างหนึ่ง และทิศทางของงานนั้นก็ถูกชี้นำทางสายตาด้วย ลูกตาที่ขยับไปมา จึงทำให้ทิศทางของงานไปได้หลายทิศทาง ตัวงานจึงมีความสนุก และขัดแย้งกันเอง



ภาพประกอบที่ 4.3 ผลงานชิ้นที่3



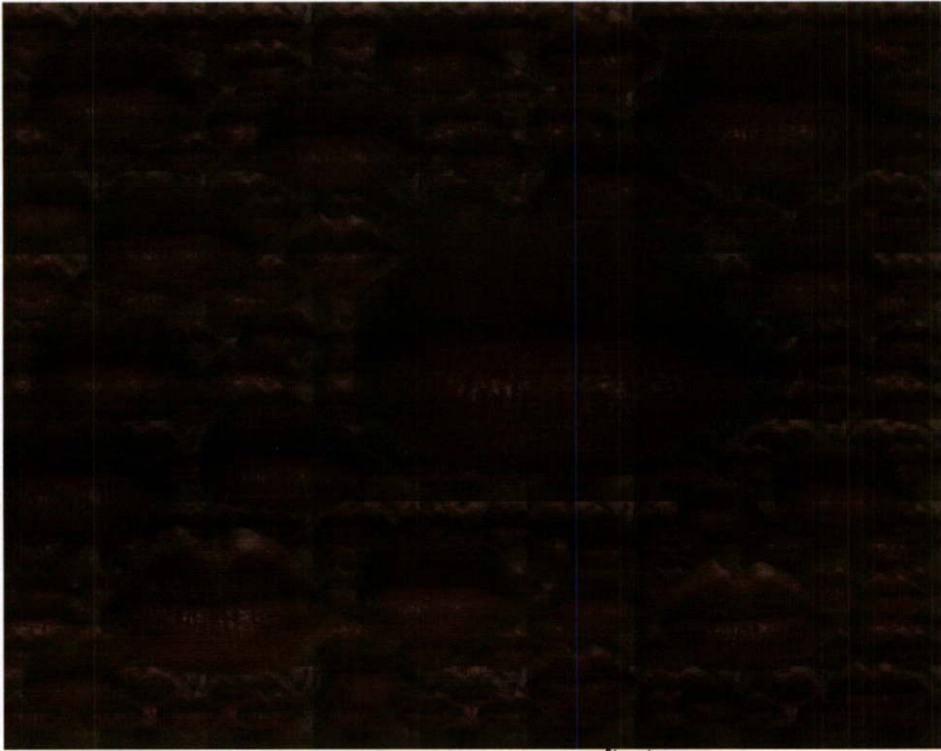
ภาพประกอบที่ 4.4 ผลงานชิ้นที่3



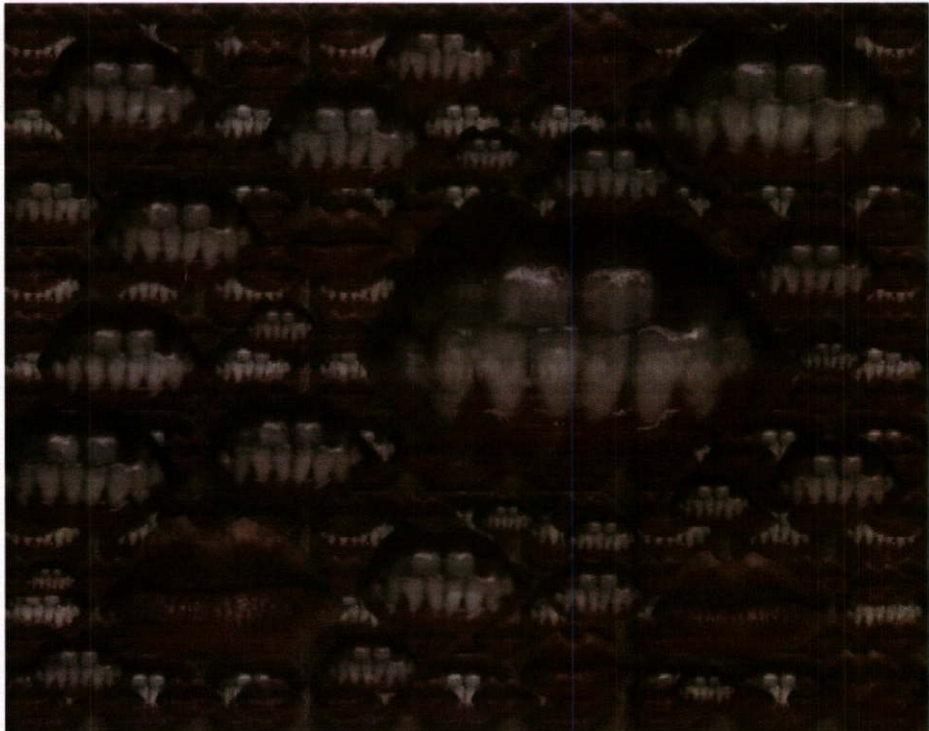
ภาพประกอบที่ 4.5 ผลงานชิ้นที่ 3

#### 4.2.3 ผลงานชิ้นที่ 3

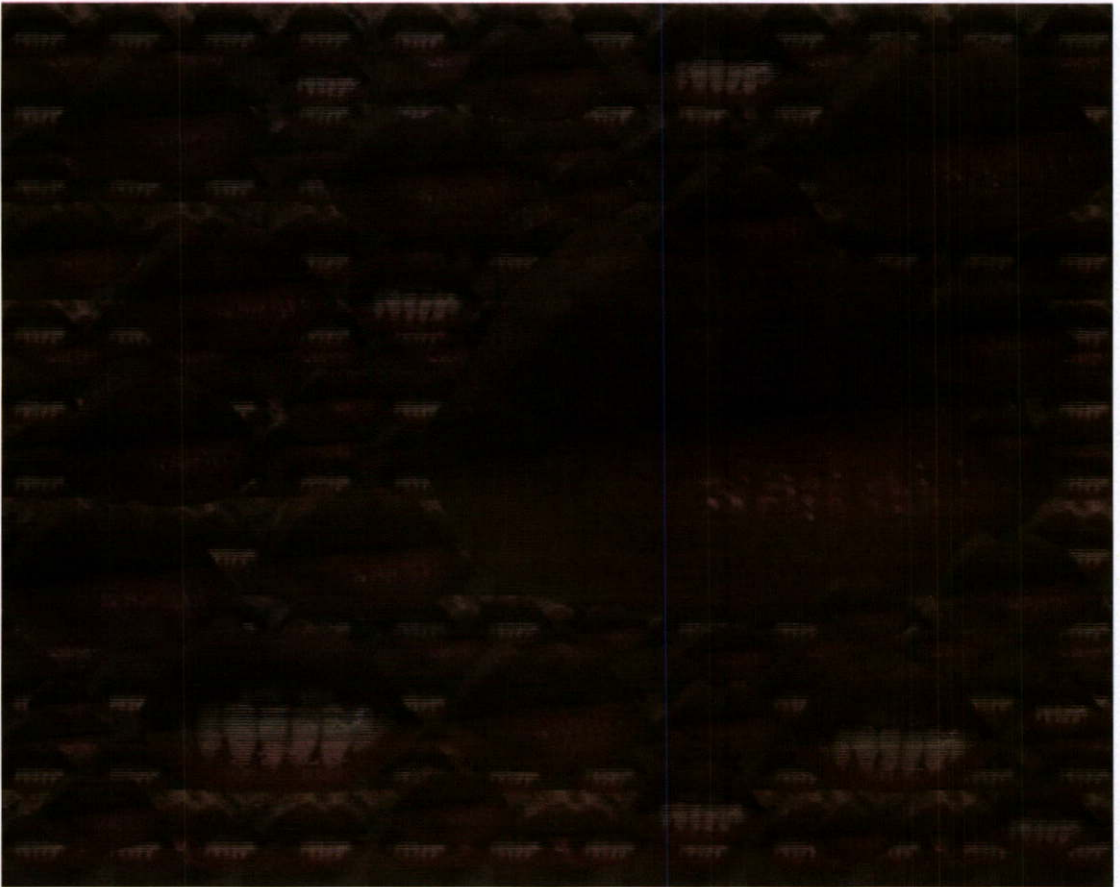
จุดเด่นของภาพในผลงานชิ้นนี้อยู่ที่ปากที่มีความใหญ่โต และมีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา และความเป็นรองจะอยู่ที่ภาพในปากที่เป็นรูปตึก ความขัดแย้งในผลงานนี้คือความเจ็บ และเสียงเมื่อขณะเปิดปาก ที่มีความขัดแย้งกันเองในตัวอยู่แล้ว ภาพพื้นหลังที่เป็นสีดำนั้นก็เป็นตัวเชื่อมระหว่างข้างในกับข้างนอกปาก จึงทำให้งานมีความเป็นหนึ่งเดียวกัน ทิศทางของตัวงานนั้นเกิดขึ้นในขณะที่ปากมีการเปลี่ยนรูปทรงไปหลากหลายรูปทรง การซ้ำกันในตัวงานนั้นอยู่ที่ลักษณะของปากที่มีการเปิดและการปิด การเชื่อมกันของงานอยู่ที่ภาพในปากที่เป็นตัวตึก ที่เชื่อมต่อกันในงาน



ภาพประกอบที่ 4.6 ผลงานชิ้นที่ 4



ภาพประกอบที่ 4.7 ผลงานชิ้นที่ 4

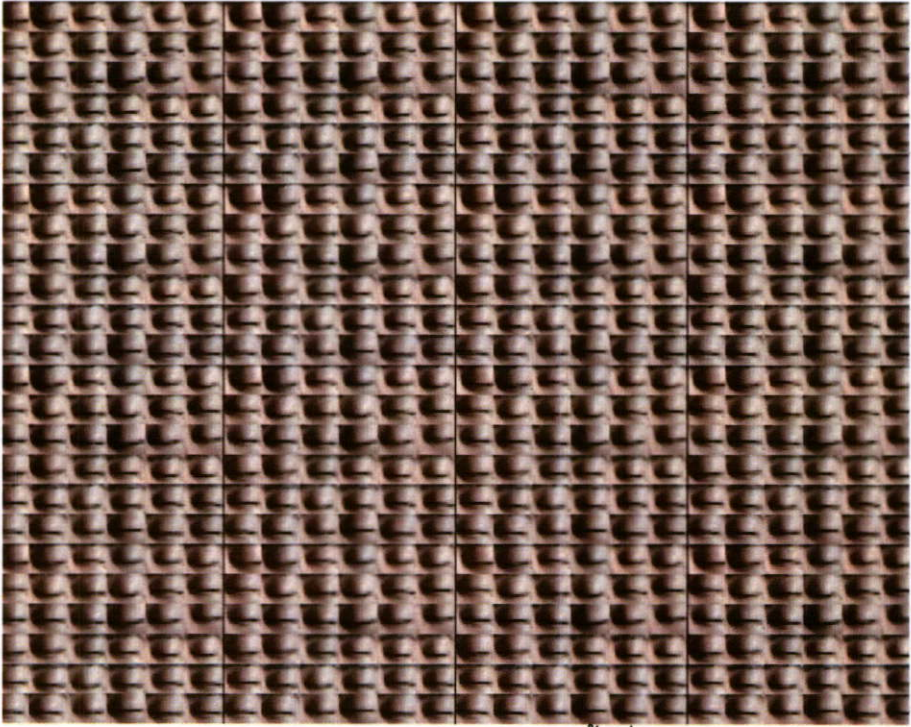


ภาพประกอบที่ 4.8 ผลงานชิ้นที่ 4

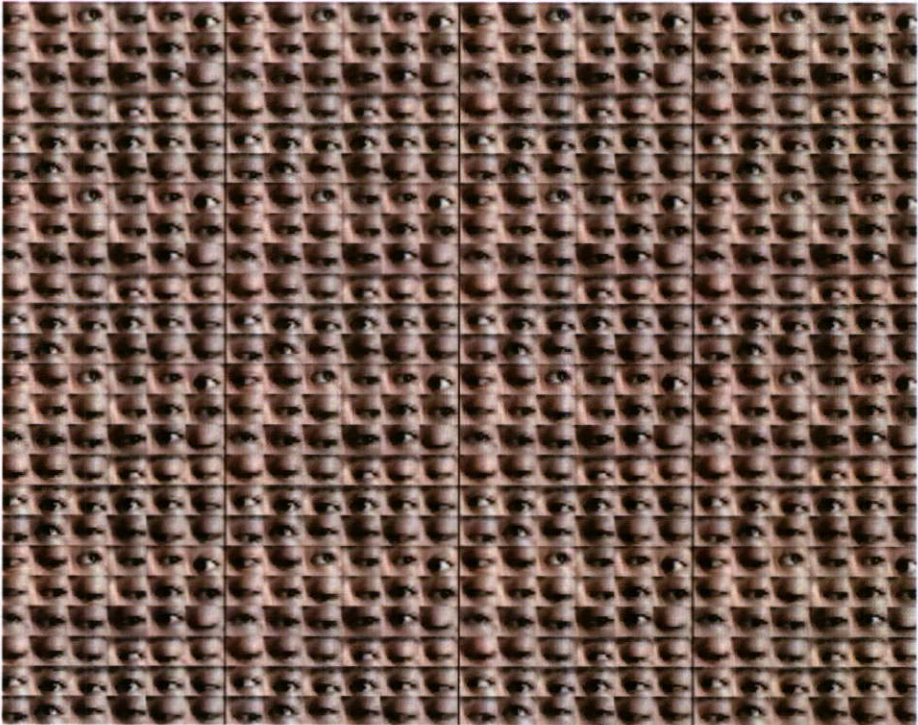
#### 4.2.4 ผลงานชิ้นที่ 4

ผลงานชิ้นนี้มีความโดดเด่น ที่ความหลากหลายของภาพที่ซ้ำกัน ไม่ว่าจะเป็นภาพปากที่มีขนาดใหญ่ กับ ภาพปากที่มีขนาดเล็ก ทุกภาพมีการเชื่อมต่อกันเองโดยธรรมชาติ ภาพปากที่เปิด และปากที่ปิด แต่ไม่ว่าปากเปิดหรือปิด ต่างก็มีเสียงออกมาอยู่ตลอดเวลา นั้นเป็นจุดที่ทำให้เกิดความขัดแย้งขึ้นมาภายในตัวงาน ความเป็นหนึ่งเดียวของภาพ คือ ปากที่มีอยู่มากมาย จนเกิดความกลมกลืนกันเอง และความสมดุลที่เกิดขึ้นในภาพนั้นก็ เป็นความสมดุลที่เกือบจะเท่ากันทั่วทั้งภาพ และจุดที่เชื่อมโยงตัวงานทั้งหมดเข้าด้วยกันก็คือเสียงที่มีอยู่ในงานที่เป็นตัวเชื่อมเรื่องราวทั้งหมดเข้าด้วยกันต่อเนื่องไปจนจบ

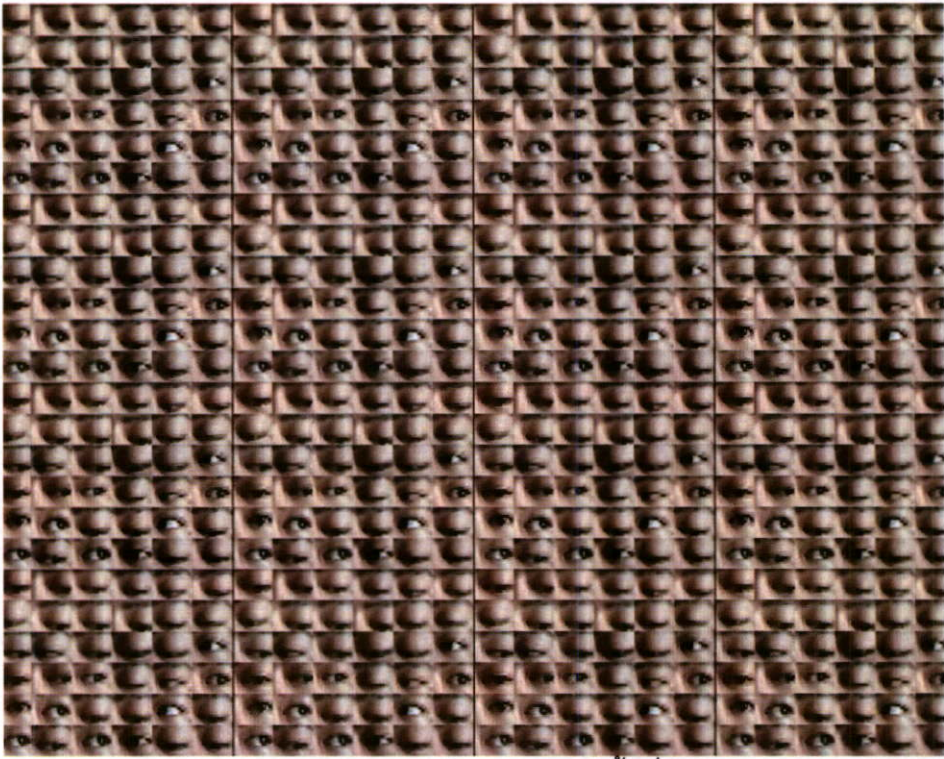
**ภาพผลงานวิทยานิพนธ์**



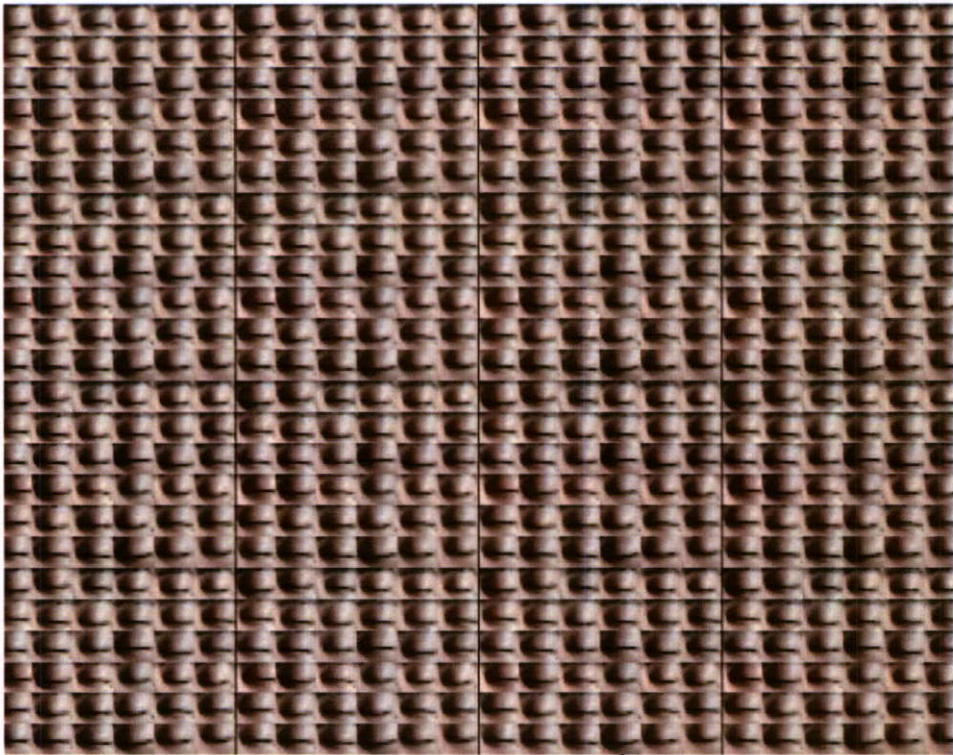
ภาพประกอบที่ 4.9 ผลงานชิ้นที่ 1



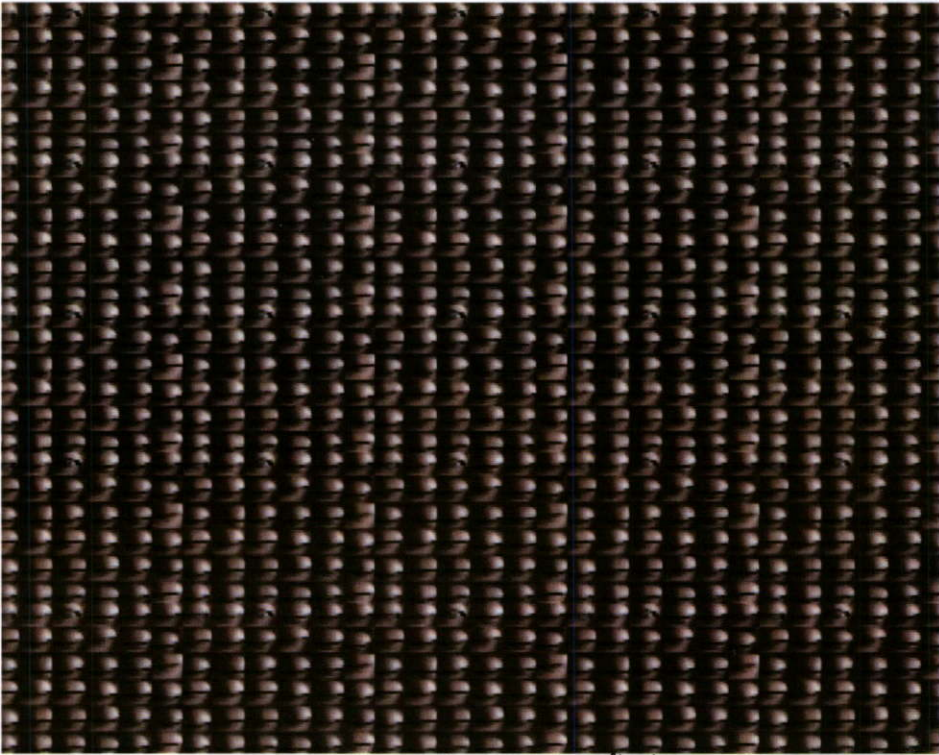
ภาพประกอบที่ 4.10 ผลงานชิ้นที่ 1



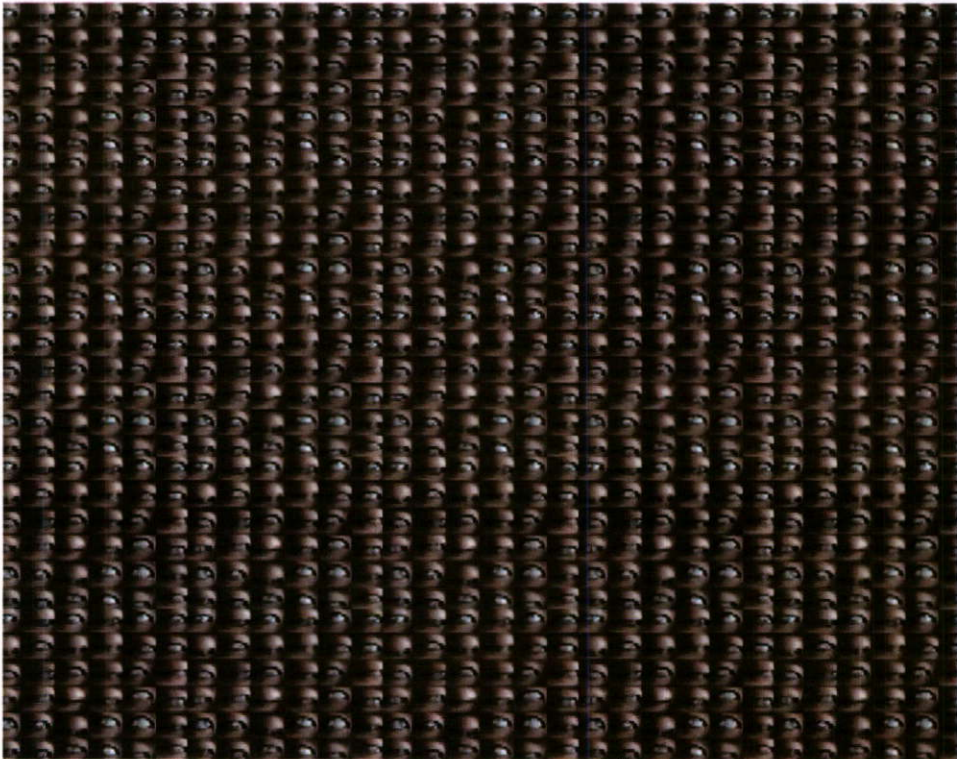
ภาพประกอบที่ 4.11 ผลงานชิ้นที่ 1



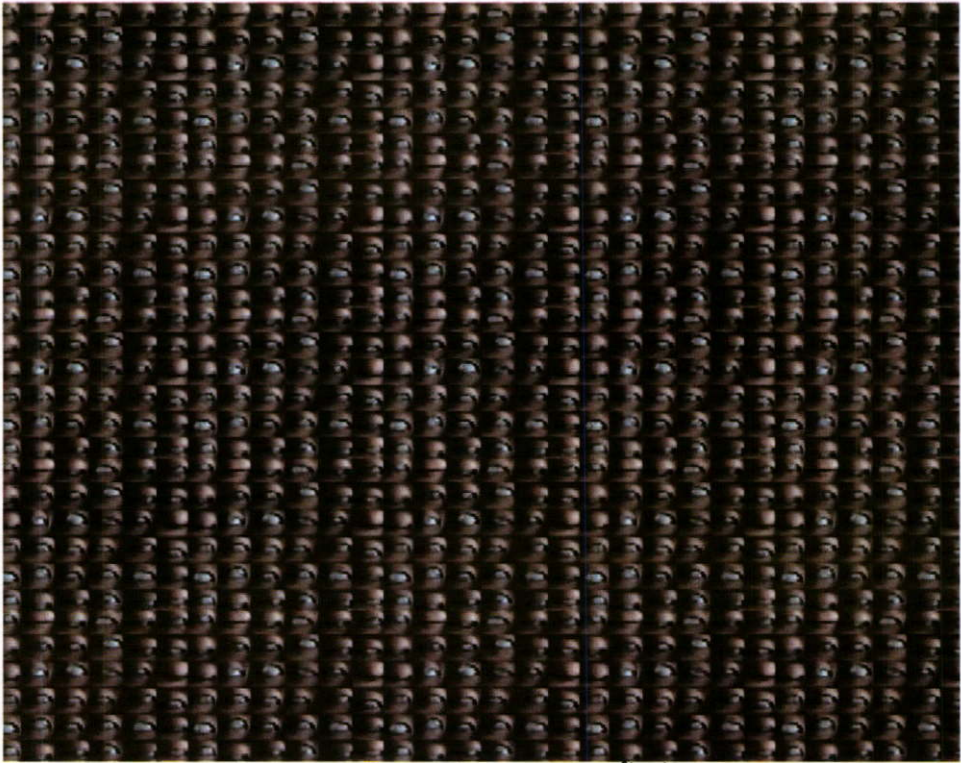
ภาพประกอบที่ 4.12 ผลงานชิ้นที่ 1



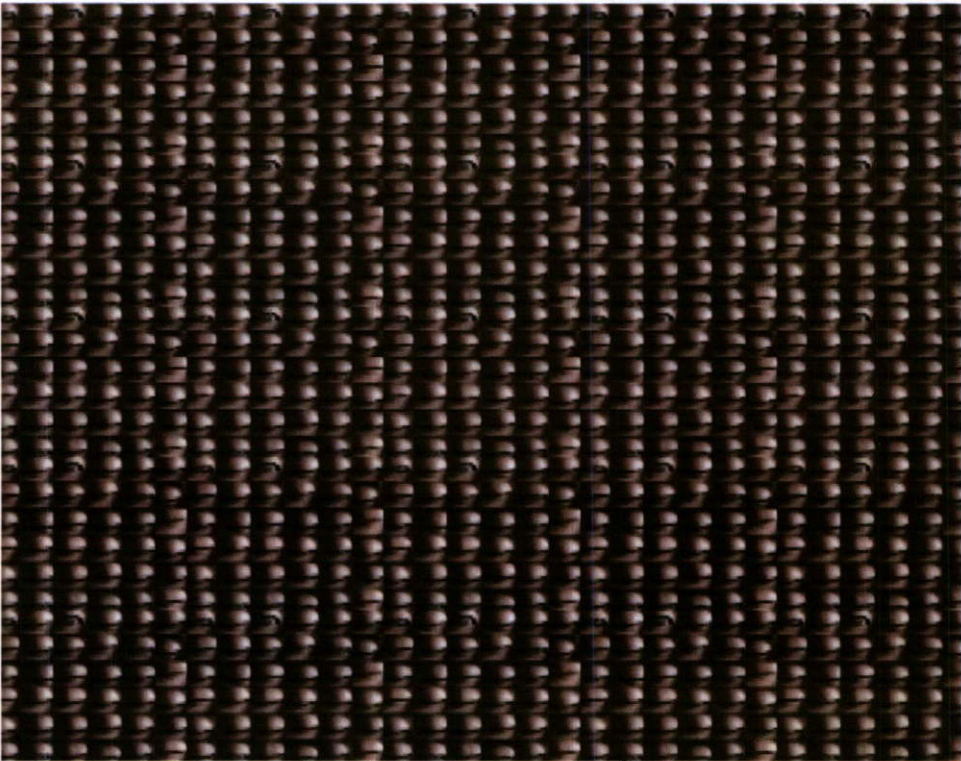
ภาพประกอบที่ 4.13 ผลงานชิ้นที่ 2



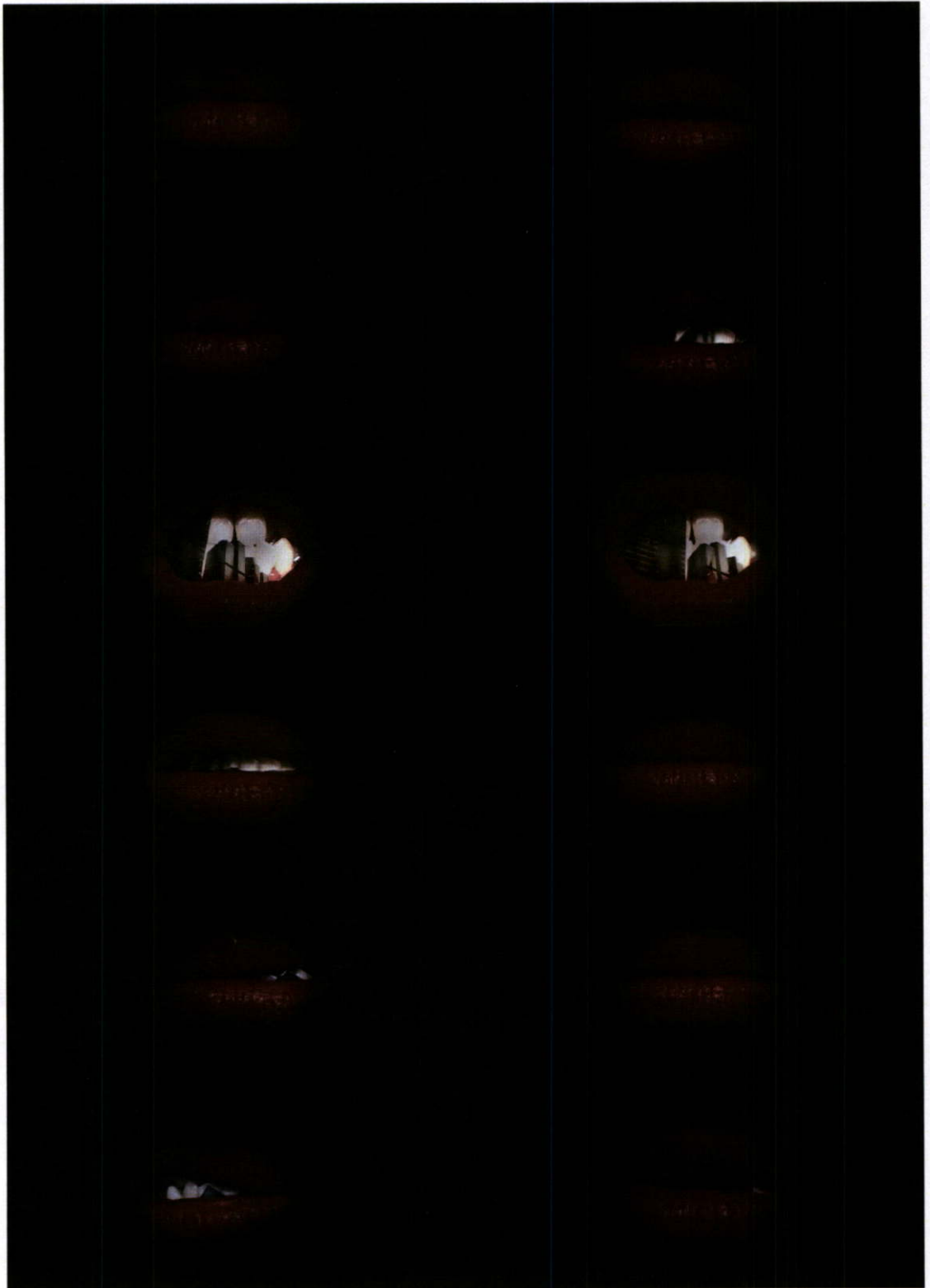
ภาพประกอบที่ 4.14 ผลงานชิ้นที่ 2



ภาพประกอบที่ 4.15 ผลงานชิ้นที่ 2



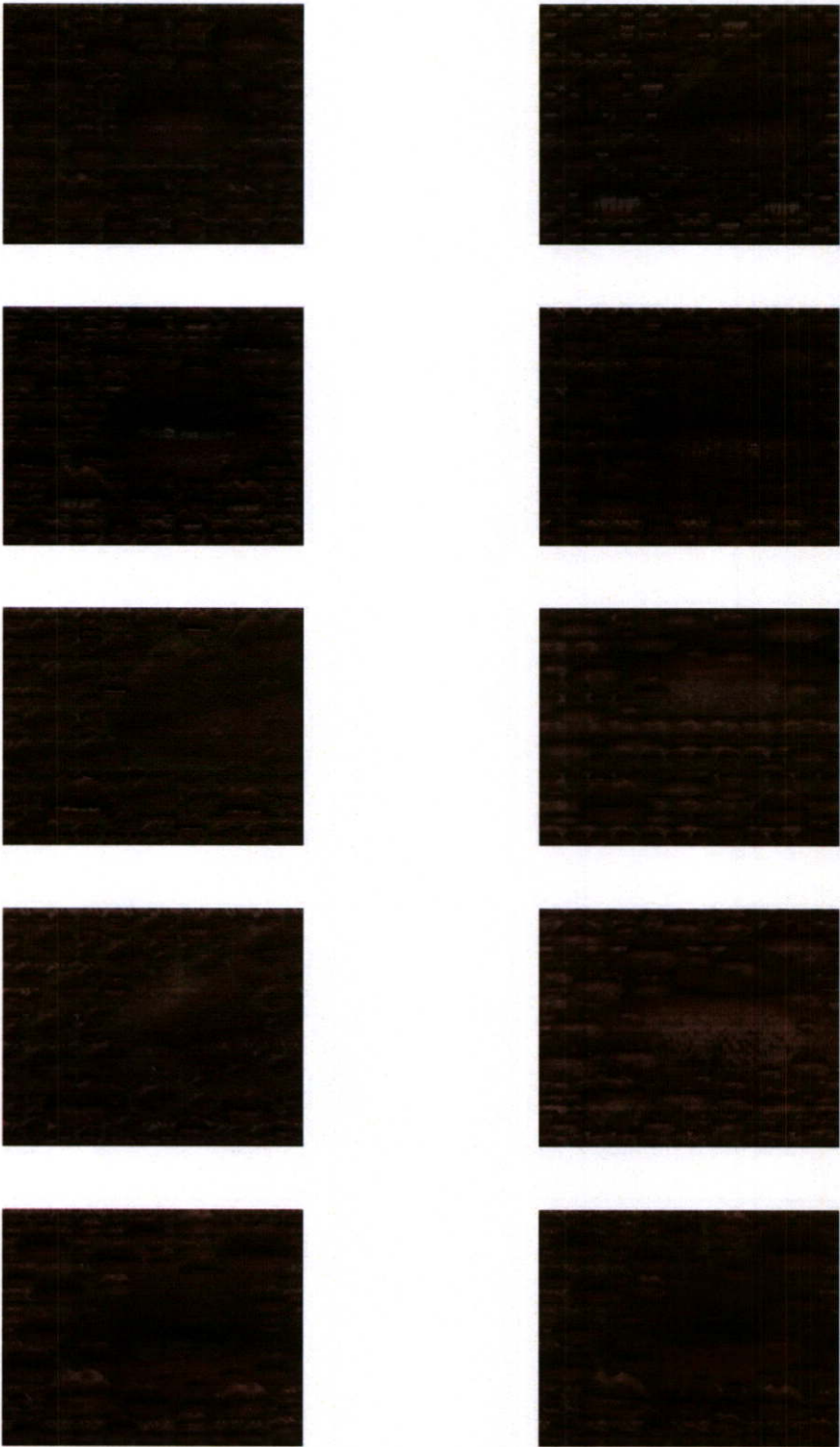
ภาพประกอบที่ 4.16 ผลงานชิ้นที่ 2



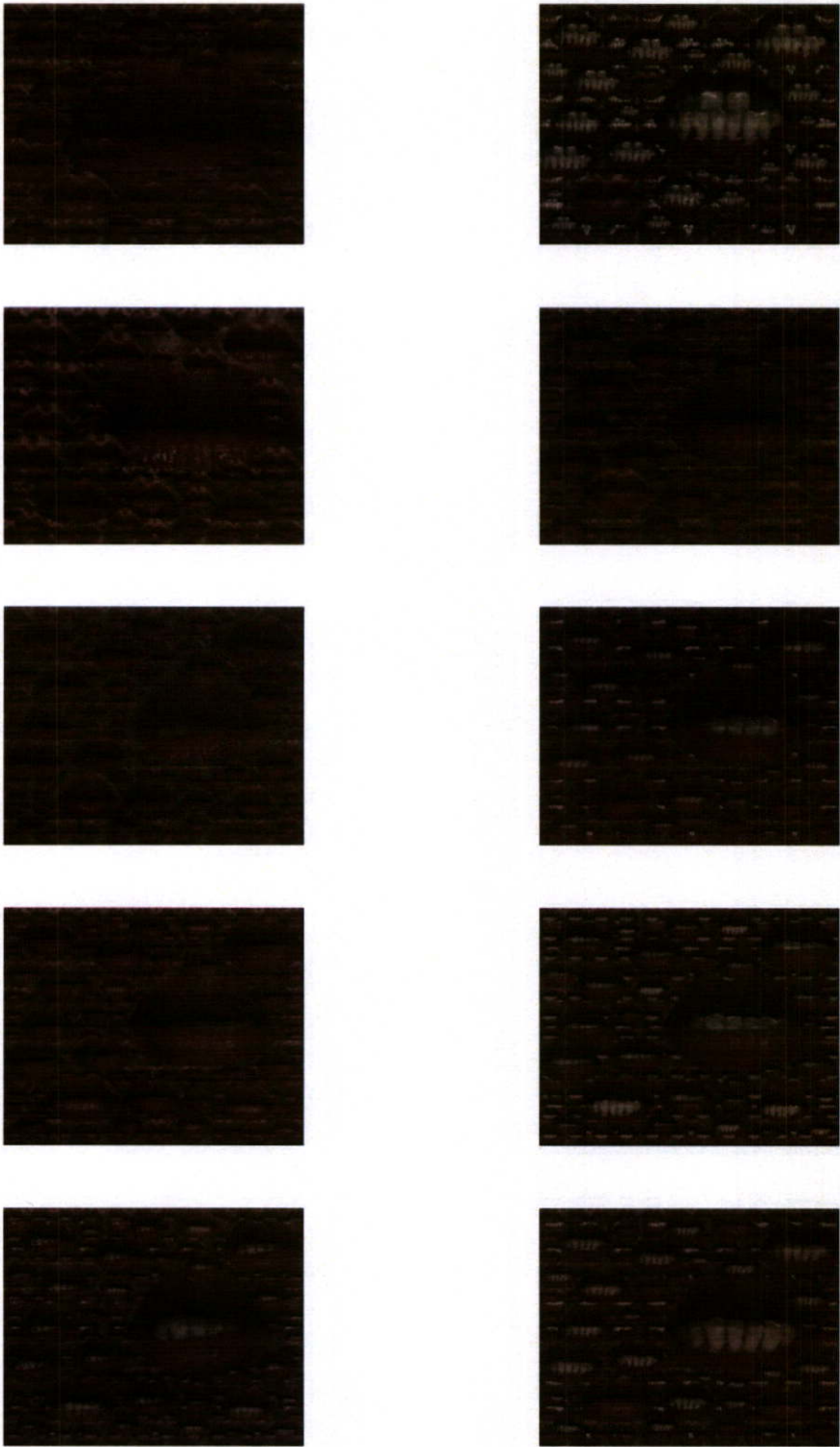
ภาพประกอบที่ 4.17 ผลงานชิ้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 4.18 ผลงานชิ้นที่ 3



ภาพประกอบที่ 4.19 ผลงานชิ้นที่ 4



ภาพประกอบที่ 4.20 ผลงานชิ้นที่ 4

## บทที่ 5

# สรุป ปัญหา และข้อเสนอแนะ

สังคมในยุคปัจจุบันได้พัฒนาไปอย่างก้าวกระโดด แต่ไม่ได้พัฒนาไปควบคู่กับจิตใจ สังคมที่ยิ่งพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีไปได้เร็วเท่าไร จิตใจนั้นไม่ได้พัฒนาไปได้เร็วเท่าเทคโนโลยีเลย จนทำให้คนเราทุกวันนี้ได้แต่ สะสมเรื่องราวต่างๆเอาไว้ และเกิดสภาวะความกดดันขึ้นในเมืองใหญ่ บทสรุปอันนี้เป็นบทสรุปอันแรกที่ข้าพเจ้าได้สรุปออกมาในผลงานชุดแรกที่ข้าพเจ้าได้สร้างสรรคขึ้นมา และเมื่อข้าพเจ้าได้มองย้อนกลับไปดูงาน และสังคมอีกครั้งหนึ่ง ก็ได้บทสรุปอันใหม่เกิดขึ้นมาว่า มนุษย์เรานั้นมีสภาวะความกดดันอันนี้อยู่จริงหรือไม่ สภาวะความกดดันอันนี้เป็นเราแบกไว้ หรือมีผู้อื่นเป็นคนนำมาให้เราแบกไว้ และถ้าเราปล่อยวางมันลง ไม่ยึดติดไปกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สภาวะนั้นจะยังคงอยู่กับเราหรือเปล่า สุดท้าย ข้าพเจ้าก็ได้บทสรุปต่างๆในการทำงาน ในชุดนี้ว่า สภาวะการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวมนุษย์เรานั้น มนุษย์เป็นผู้ก่อให้เกิดขึ้นทั้งนั้น ก่อให้เกิดกับตัวเอง และไปสู่ผู้อื่น จึงทำให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆเกิดขึ้น ถ้ามนุษย์ ทุกคน หยุดและ หวนคิดคำนึงในสิ่งต่างๆที่เราได้กระทำ และปล่อยวางในสิ่งนั้นบ้าง

จินตนาการต่างๆที่มีต่อสภาวะความกดดันในเมืองนั้นไม่สามารถบรรยายสภาวะของเมืองออกมาได้ครบถ้วน สิ่งที่ผ่านมาในความคิดทั้งที่ดีและไม่ดีนั้นได้ผ่านกระบวนการสังเคราะห์กลั่น กลองมาเป็น อุปมาอุปมัย ทั้งหมดนี้ไม่ได้มีความประสงค์ที่จะได้โทษใคร เป็นเพียงความคิดที่เข้ามาแล้วจึงตั้งเป็นคำถามปลายเปิดที่ไม่มีคำตอบที่สมบูรณ์ถูกต้อง

### 5.1 ปัญหา

ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นส่วนมาจะเป็นปัญหาทางเทคนิค เพราะในการทำงานวีดีโออาร์สนั้นจะเกี่ยวข้องกับโดยตรง กับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการตัดต่อ ซึ่งบางครั้งอาจเกิดอุบัติเหตุต่างๆทางเทคนิคที่เกี่ยวกับเครื่อง เช่น ปัญหาความร้อนของเครื่อง ปัญหาเครื่องดับเพราะกระแสไฟฟ้าตก และต้องเสียเวลานานพอไปสมควร กับการถ่ายโอนข้อมูลจาก ม้วนเทปลงสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ ถ้าการถ่ายโอนข้อมูลไม่ดีพอจะได้ภาพที่ไม่สมบูรณ์ และบางครั้งถ่ายโอนข้อมูลแล้วเกิดปัญหา พื้นที่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอกับข้อมูลที่จะเก็บ ก็ต้องทำการถ่ายโอนข้อมูลกันใหม่อีกครั้งและมีปัญหาที่คาดไม่ถึงอีก คือเครื่องเขียนแผ่นวีดีโอไม่สามารถเขียนแผ่นได้เพราะติดไวรัส จึงทำให้ไม่สามารถทำการงานที่ทำการตัดต่อเสร็จแล้วออกมาเป็นงานได้

## 5.2 ข้อเสนอแนะ

จากประสบการณ์สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าพบเจอปัญหาและข้อเสนอแนะแก่ผู้ที่สนใจสร้างสรรค์ผลงานในแนวทางเดียวกับข้าพเจ้า เพื่อนำไปปรับใช้ หรือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

การสร้างสรรค์ผลงาน วิดีโออาร์ต นั้นต้องใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์เป็นส่วนมาก ซึ่งอุปกรณ์ของเครื่องคอมพิวเตอร์ นั้นแบ่งออกเป็น ฮาร์ดแวร์ (Hardware) และซอฟต์แวร์ (Software) ในส่วนของ ซอฟต์แวร์นั้นไม่ค่อยมีข้อเสนอแนะอะไรมากเพราะ ตัวซอฟต์แวร์นั้นเป็นอุปกรณ์สำเร็จรูปมาอยู่แล้วแค่ติดตั้งให้ถูกต้อง โปรแกรมที่แนะนำในการทำงานนั้น สำหรับคนที่ทำงานด้วยเครื่อง พีซี (PC) ขอแนะนำโปรแกรม อะโดบี พรีเมียร์ (Adobe Premiere) สำหรับคนที่ทำงานด้วยเครื่อง แมคอินทอช (Macintosh) ขอแนะนำโปรแกรม ไฟนอลคัต (Final Cut) เพราะโปรแกรมทั้ง 2 นี้เป็นโปรแกรมที่ใช้กันอยู่ทั่วไปสามารถนำข้อมูลที่มีอยู่แล้วไปทำงานในสถานที่ใดก็ได้ ในส่วนของตัว ฮาร์ดแวร์นั้นมีข้อเสนอแนะอยู่มาก ขอเริ่มจากตัวประมวลผลของเครื่องคอมพิวเตอร์ ตัวประมวลผลนี้ขอแนะนำให้ใช้ตัวประมวลผลที่มีความสามารถที่สูงพอสมควร เพราะถ้าเครื่องที่มีความสามารถต่ำมาทำงานนั้น จะทำงานได้ช้ามาก ตัวเก็บข้อมูลนั้นจะต้องมีขนาดใหญ่พอสมควร ขอแนะนำให้มีขนาดที่เกิน 200GB ขึ้นไป จะได้ไม่มีปัญหาในภายหลัง และข้อควรระวังในการถ่ายโอนข้อมูล คือไม่ควรโอนถ่ายข้อมูลจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง โดยการใส่ แผ่น ดีวีดี ควบโอนถ่ายข้อมูลด้วยวิธีที่ตรงที่สุดเท่าที่สามารถทำได้มีฉะนั้นคุณภาพของข้อมูลจะเสียคุณภาพลงตามจำนวนครั้งที่ถูกถ่ายโอนข้อมูล แนะนำว่า ควรถ่ายโอนข้อมูล ลงสู่ฮาร์ดไดรฟ์ขนาดเล็กจะดีกว่า

ในการแสดงออกของวิดีโออาร์ต นั้นสามารถถ่ายทอดความคิดของศิลปินให้เห็นได้อย่างชัดเจนแล้วต่อเนื่อง เพราะเรื่องราวต่างๆที่ปรากฏนั้นมีเรื่องของเวลาและการเคลื่อนไหวอยู่ในตัวชิ้นงาน แต่ในส่วนของกรรมวิธีในการสร้างสรรค์ค่อนข้างที่จะยุ่งยากซับซ้อนกว่า ศิลปะในลักษณะอื่นๆ แต่ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรค์ในวิธีใดก็ตามศิลปินจะต้องเป็นผู้ควบคุมส่วนต่างๆ ทั้งหมดด้วยตัวเอง

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้เกิดจากส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ และนำเข้าสู่การสังเคราะห์ผ่านกระบวนการทางศิลปะ และได้แก้ไขปรับปรุงในตัวผลงานตลอดเวลา จนเกิดเป็นผลงานศิลปะที่สมบูรณ์ ซึ่งข้าพเจ้าคาดหวังว่าผลงานศิลปะชุดนี้ จะเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดการพัฒนาต่อไปในอนาคต และแสวงหาหนทางการสร้างสรรค์ผลงาน วิดีโออาร์ต ที่อยู่ในแนวทางเดียวกัน

## บรรณานุกรม

กมล เผ่าสวัสดิ์ .2545. **สูจิบัตร Bon Voyage**. หอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

จักรพันธ์ วิชาสินีกุล . Alan Kaprow. "Video Art Old wine in a New Bottle". Essays on the Blurring of Art and Life. University of California Press. 1993, pp.148-153. **ตีพิมพ์** เผยแพร่ครั้งแรกใน Art forum. 12,N0.10 1974, pp.46-49

From Message to Media. 2550. **สูจิบัตร From Message to Media**. หอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

<http://itp.nyu.edu/~cf831/apps/>

<http://www.artinthepicture.com>

<http://www.google.co.th/>

<http://www.loc.gov>

<http://www.midnightuniv.org>

<http://www.youtube.com/watch?v=FFrqrTeg5RE>

<http://www.youtube.com/watch?v=hUJagb7hL0E&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=tcJxPaqxVCg&NR=1>

<http://www.youtube.com/watch?v=vy6Omz1bDPg&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=7bICqvmKL5s>

## ประวัติผู้เขียน

นาย วสันต์ ฐิติสกุล

Mr. Wasan Thitisakul

เกิด พ.ศ. 2522 กรุงเทพฯ

ที่อยู่: 43/86 ถ.เพชรเกษม ซ.28 แขวงปากคลองภาษีเจริญ เขตภาษีเจริญ กรุงเทพฯ 10160

มือถือ: +66 (0) 1313 1075

Email: ty\_wasan@yahoo.com

### การศึกษา

2547 ศิลปบัณฑิต (ทัศนศิลป์), คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ

### เกียรติประวัติ

2548 รองชนะเลิศอันดับ 1 (ประชาชนทั่วไป) ประกวดงานศิลปะกับน้ำหอม อีสเซ่ มิญาเกะ โดย  
นิตยสารมาตามพิกาโร

2547 Finalists Young Thai artist award 2004, มูลนิธิซิเมนต์ไทย

### การแสดงผลงานเดี่ยว

2551 นิทรรศการ "Don't Look Back" ในโครงการ Brand New 2008 ณ หอศิลป์จุฬาลงกรณ์,  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ

### การแสดงผลงานกลุ่ม

2550 นิทรรศการ "Experimental Video Art 4 Exhibition Thai-European friendship,  
กรุงเทพฯ

นิทรรศการ "Video Formes 2007", Clermont-Ferrand, ประเทศฝรั่งเศส

2549 นิทรรศการ "Train & Rain", Tadu Contemporary Art, กรุงเทพฯ

นิทรรศการ "Phra Arthit & I (ส่วนหนึ่งในงาน Month of Photography Bangkok 3),  
Bar Bali, กรุงเทพฯ

2548 นิทรรศการ "Bangkok Democracy" เทศกาลหนังทดลอง ครั้งที่ 4 (BEFF4), สวนลุมพินี  
ถนนพระราม 4, กรุงเทพฯ

- 2548 นิทรรศการ "ลำนักบางกอก", Tadu Contemporary Art, กรุงเทพฯ  
 นิทรรศการ "ศึกชิงเจ้ายุทธภพ", Tadu Contemporary Art, กรุงเทพฯ  
 นิทรรศการ Road show กับ มุลนิธิซีเมนต์ไทย  
 นิทรรศการ Imagine L'EAU D'ISSEY Contest, GMM Tower, กรุงเทพฯ
- 2547 นิทรรศการ Young Thai artist award 2004, ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย, กรุงเทพฯ  
 นิทรรศการ Degree Project Visual Arts, โรงพิมพ์เก่า หน้ามหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ
- 2546 นิทรรศการ Bangkok – Bremen, หอศิลป์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ  
 นิทรรศการ "Art is Uselessness go home", ณ โรงพิมพ์เก่าแห่งหนึ่ง, กรุงเทพฯ
- 2544 นิทรรศการ "U – Screen", Si – am art space gallery, กรุงเทพฯ

#### โครงการ

- 2549 โครงการ "HIT&RUN TV ART LAB, Thai TV7, กรุงเทพฯ