



มายาของสื่อดิจิทัล กับความจริงต่อกระแสสังคม

Illusion of digital media with the current social reality.

นรวิร์ โชติวรานนท์

ได้รับทุนสนับสนุนการสร้างสรรคจากงบประมาณแผ่นดิน

ประจำปีงบประมาณ 2560

ลิขสิทธิ์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

หอสมุดกลาง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Barcode.....

เลขเรียกหนังสือ.....

.....

.....

หนังสืออ้างอิง ใช้เฉพาะในห้องสมุดเท่านั้น



Illusion of digital media with the current social reality.

NORAWEE CHOTIVARANON

A Research Project of Creativity

Year 2017

Copyright of Bunditpatanasilpa Institute

The Ministry of Culture

คำนำ

ผลงานการวิจัยในรูปแบบศิลปกรรมในชื่อโครงการ มายาของสื่อดิจิทัล กับความจริงต่อ กระแสสังคม (Illusion of digital media with the current social reality.) เป็นโครงการงาน สร้างสรรค์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2560 เป็นส่วนหนึ่งเพื่อสะท้อนแนวคิดเรื่องราวของผู้คนใน สังคมไทย ในบริบทของสื่อสังคมดิจิทัล โดยนำข้อมูลจากภาคเอกสารและภาคสนาม รวมถึง ประสบการณ์โดยตรงจากสภาพแวดล้อมของผู้ทำโครงการ นำมาสังเคราะห์ผลกระทบถึงความเป็นไป ในบทบาทของสื่อดังกล่าวต่อวิถีทางสังคมให้เข้าใจได้ง่ายโดยเชิงทัศนศิลป์ ได้เกิดความรู้สึกระหนัก ถึงคุณค่าคุณประโยชน์จากอิทธิพลของสื่อสังคมดิจิทัล ทั้งในแง่บวกและลบ ทั้งความเป็นจริงและ ความลวงที่มีผลต่อสังคม โดยการนำเสนอผลงานศิลปกรรมลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบสองมิติ ที่ มีความสัมพันธ์ของวัสดุประกอบงานศิลปกรรมกับพื้นที่และช่วงเวลา ให้สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราว ของโครงการ

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานการสร้างสรรค์โครงการนี้ นำมาสู่องค์ความรู้ในการพัฒนาจัด กิจกรรมการเรียนการสอน และความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยอันจะเป็น ประโยชน์ต่อนักศึกษา สถาบันการศึกษาศิลปะทางด้านทัศนศิลป์ และผู้สนใจนำไปใช้ในการ สร้างสรรค์มาต่อยอดทางความคิด และนำมาเป็นแนวทางเลือกเพื่อการพัฒนาผลงานศิลปกรรมร่วม สมัยของไทยได้อีกทางหนึ่งต่อไป

(นายณรวิร์ โชติวรานนท์)

กันยายน 2560

ชื่องานวิจัย มายาของสื่อดิจิทัล กับความจริงต่อกระแสสังคม

ชื่อผู้วิจัย นายณรรวีร์ โชติวรานนท์

คำสำคัญ สื่อสังคมออนไลน์ / ศัลยกรรม / ความจริง / ความหลง

ปีงบประมาณ 2560

การเผยแพร่สื่อทางสังคมออนไลน์อาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตมากขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล เช่นการชอบเผยแพร่รูปภาพ ที่มีการตกแต่งความงามใบหน้าของตนเองในสื่อดิจิทัลเพื่อได้รับการตอบรับจากสังคม โดยคิดว่าการได้รับการยอมรับนั้นถือเป็นรางวัล ปกติของมนุษย์ทั่วไป ถ้าสิ่งใดที่ทำแล้วได้รางวัลแล้วนั้นก็จะทำซ้ำอีก ซึ่งส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของคนไม่เท่ากัน พอได้มากแล้วก็ยิ่งอยากจะได้มากขึ้นอีก หากได้รับการตอบรับน้อยไม่เป็นตามที่คาดหวังไว้ หรือยอดความนิยมตกต่ำลง แม้จะพยายามแสดงผลงานชิ้นใหม่แล้วก็ยังไม่ได้รับการตอบรับที่มากขึ้น อันจะส่งผลกระทบต่อความคิดของตัวเอง ทำให้สูญเสียความมั่นใจ มีผลต่อทัศนคติด้านลบของตัวเองได้ เช่น ไม่ชอบตัวเอง ไม่พอใจรูปลักษณ์ตัวเอง จนเกิดสภาวะจิตที่ขาดความเชื่อมั่น จนบางคนมีความต้องการที่จะไปแสวงหาสิ่งที่จะมาช่วยเสริมเติมแต่งบนเรือนร่าง เพื่อสร้างความมั่นใจอาจจะด้วยวิธีศัลยกรรมเสริมความงามต่างๆ

สื่อภาพเคลื่อนไหวปรากฏในห้องนิทรรศการ บนพื้นที่ที่มีการกำหนดให้เหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องราวของแต่ละผลงาน โดยใช้กระบวนการผลิตจากการตัดต่อภาพเคลื่อนไหวด้วยระบบดิจิทัลนำมาถ่ายทอดโดยนำทัศนธาตุทางศิลปะมาสร้างสรรค์เนื้อหา ด้วยวิธีการฉายภาพลงบนวัสดุประกอบผลงาน (Video Mapping) ที่มีการจัดระยะของภาพด้วยน้ำหนักของสี รูปทรง พื้นที่ว่าง และการซ้ำของเนื้อหา โดยใช้วิธีการสร้างสรรค์แนวทางผลงานจิตรกรรม ผสมผสานวิธีทางเทคโนโลยี เชื่อมโยงการแสดงความเคลื่อนไหวที่ของเรื่องราวเพื่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก และความเป็นเอกภาพแฝงเร้นในเชิงความงามของศิลปกรรม

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปกรรมในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวด้วยสื่อดิจิทัลที่ผู้วิจัยนำเสนอในโครงการนี้ คาดหวังว่าจะสามารถสะท้อนถึงแนวคิด ความรู้สึกต่อกระแสสังคมไทยทั้งด้านดีและด้านลบของสื่อสังคมดิจิทัล เพื่อให้เกิดการตระหนักรู้ถึงคุณและโทษ ความจริงและหลงของสื่อดังกล่าวในปัจจุบัน (ค.ศ.2017) ได้อย่างมีนัยสำคัญ และช่วยกระตุ้นจิตใต้สำนึกทางสังคมได้ด้วยผลลัพธ์ในห้วงอารมณ์ที่หลากหลาย ตามประสบการณ์ จิตนาการของแต่ละปัจเจกชน

TITLE Illusion of digital media with the current social reality.

RESEARCHER Mr. Norawee Chotivaranon

KEY WORDS SOCIAL MEDIA / COSMETIC SURGERY / TRUTH / ILLUSION

YEAR 2017

Publishing social media online may affect people's lifestyle, more or less, depending on the individual such as publishing photos that were edited using beauty applications to get a positive response from netizen. Those people think being appreciated is a reward which causes them to repeat doing it. The effect of response is not the same in everyone. The more positive response they get, the more they want to do it. If they get it less than they expected or become less popular; even they tried harder but still couldn't get it more, they will lose their confidence and get negative attitude for themselves. This situation affects them so much that some people will do everything to achieve a perfect body and become addicted to cosmetic surgery.

This animated media is presented in the exhibition room where the spaces are designed to respond to a series of art work. The contents are created through a process of digital editing and interpreted through the elements of art. The video mapping is used to align pictures with values of colors, shapes, spaces and repetition. The creative approach is painting and using technology to connect the flow of the stories that can produce the various emotions and the unity hidden in the beauty of art.

In this project- the creative work of digital art in the form of animation, the researcher expects to show pros & cons or truth & deception of social media in the Thai society nowadays (2017). Moreover, the researcher hopes that it can significantly stimulate people's social consciousness in various situations and also individual experience.

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบคุณหน่วยงานต้นสังกัด วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ที่ได้มอบทุนการวิจัยในโครงการงานสร้างสรรค์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2560 เพื่อพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาครั้งนี้ จนสำเร็จได้อย่างลุล่วงไปตามขั้นตอน

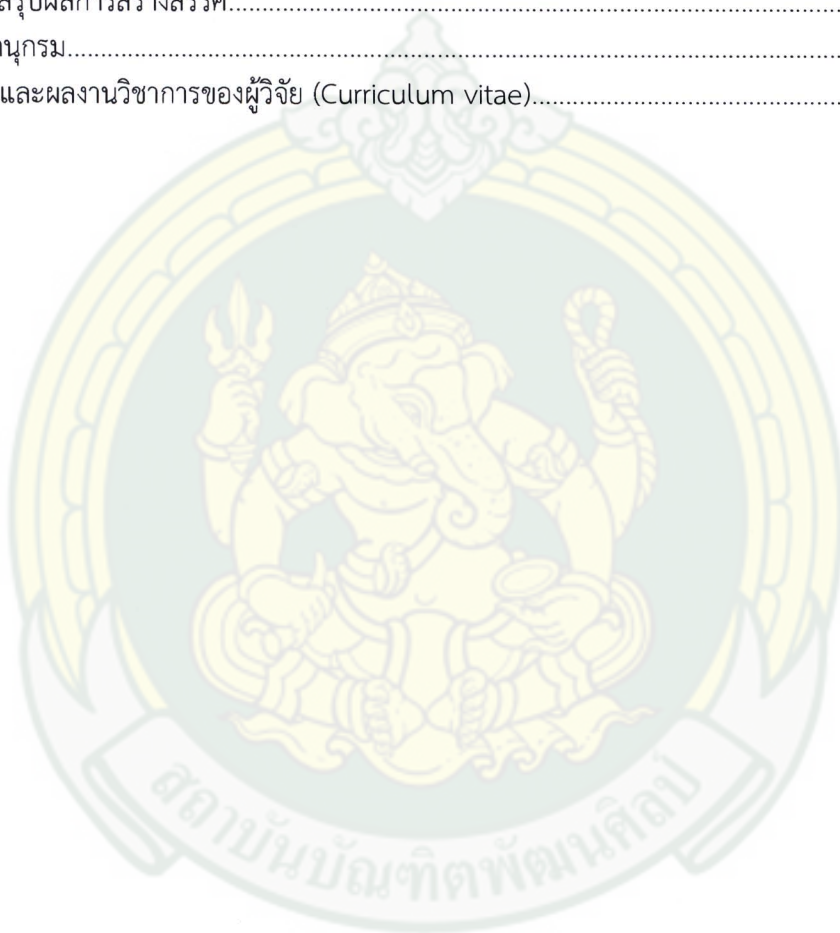
ขอกราบขอบพระคุณ ท่านองค์ความรู้ที่สั่งงานที่ได้รับมาจากสถาบันครอบครัวอันอบอุ่นของข้าพเจ้า ที่เปรียบดังต้นทุนปฐมภูมิทางปัญญา, จิตวิญญาณและความคิด ทำให้ข้าพเจ้าสามารถแยกแยะ และสังเคราะห์ประสบการณ์ในสังคมได้อย่างเหมาะสมต่อการดำเนินชีวิต และสิ่งสำคัญที่สุดคือ โอกาสที่ได้รับการถ่ายทอดโดยศาสตร์ทางวิชาการทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ทั้งแนวคิด รูปแบบเนื้อหาอันทรงคุณค่าจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ การได้อบรมสั่งสอนจากคณาจารย์ทุกท่านตั้งแต่ครั้งสมัยเยาว์วัย จวบจนถึงการศึกษาระดับศิลปมหาบัณฑิต ที่ได้มอบทุนแห่งองค์ความรู้อันล้ำค่าแก่ประสบการณ์เพื่อการศึกษาและสร้างสรรค์ ตั้งแต่เริ่มต้น จวบจนกระทั่งประสบความสำเร็จทางการศึกษาและแนวคิด นำมาสังสมประสบการณ์ต่อวิถีทางสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้าง พัฒนาต่อยอดในโครงการวิจัยครั้งนี้ได้อย่างสมบูรณ์

ข้าพเจ้าขอสัญญาว่าจะนำแนวทางปฏิบัติ ประสบการณ์ที่ได้รับความรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อมจากงานวิจัยในชุดนี้ ไปพัฒนาในเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ เผยแพร่คุณประโยชน์ต่อสังคม ในหน้าที่ที่ตนได้รับมอบหมายต่อการศึกษาในระบบ นำมาปฏิบัติและถ่ายทอดเพื่อให้เกิดประโยชน์อันสูงสุด ทั้งด้านการสร้างสรรค์และการศึกษาทางด้านทัศนศิลป์ของประเทศชาติสืบไป

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	ก
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
สารบัญภาพ	ช
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความสำคัญของการสร้างสรรค์	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตของการสร้างสรรค์	2
ขอบเขตด้านรูปแบบ	2
ขอบเขตด้านเนื้อหาและแนวคิดการสร้างสรรค์	2
ขอบเขตด้านเทคนิค.....	2
กรอบแนวคิดการสร้างสรรค์.....	3
วิธีการศึกษาการสร้างสรรค์	3
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (Literature review).....	3
ระยะเวลาและแผนการดำเนินงานตลอดโครงการ	5
ผลลัพธ์ที่ได้จากการวิจัยเพื่อการสร้างสรรค์	5
2 ที่มาของความคิดสร้างสรรค์	7
1. อิทธิพลทางความคิดจากสื่อสมัยใหม่ทางสังคม.....	7
1.1 สื่อสมัยใหม่ต่อสังคม.....	7
1.2 บทบาทและผลกระทบจากสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน.....	8
1.3 เน็ตไอดอล.....	10
1.4 บทบาททางความคิดและการแสดงออกเชิงศิลปะต่อสังคม	11
2. อิทธิพลทางรูปแบบในการสร้างสรรค์ศิลปกรรม	13
2.1 ศิลปะฟิวเจอริส (Futurism).....	13
2.2 ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop Art).....	15
2.3 วิดีโออาร์ต (Video Art)	17
2.4 ศิลปะจัดวาง (Art Installation).....	20
2.5 ศิลปะสื่อดิจิทัล	21
3. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์	23
3 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์	24
1. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล	24
1.1 การรวบรวมข้อมูล.....	24
1.2 การวิเคราะห์ประมวลความคิดข้อมูล.....	25
2. ทักษะทางศิลปกรรมในการสร้างสรรค์	28

บทที่	หน้า
2.1 กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Opposition).....	28
2.2 กฎเกณฑ์ของการประสาน (Transition).....	29
2.3 จังหวะลีลาและการซ้ำของรูปทรง (Rhythm & Repetition)	29
3. ขั้นตอนการสร้างสรรค์	31
3.1 การกำหนดรูปแบบด้วยภาพร่างต้นแบบ	31
3.2 การสร้างเนื้อหาเรื่องราวของผลงาน	32
3.3 การประกอบและลำดับเนื้อหาเพื่อนำเสนอผลงาน	33
4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์.....	35
5 สรุปผลการสร้างสรรค์.....	43
บรรณานุกรม.....	45
ประวัติและผลงานวิชาการของผู้วิจัย (Curriculum vitae).....	47



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพแสดงตัวอย่างรูปแบบการเซลฟี่.....	9
2	ภาพตัวอย่างการแสดงบนสื่อสังคมออนไลน์	10
3	ผลงาน Dynamism of a Dog on a Leash (1912) ของ จีอาโคโม เบลลา.....	14
4	ผลงาน Into the Future ของ จีอาโคโม เบลลา	14
5	ศิลปินแอนดี้ วอร์ฮอล	15
6	ภาพ The Two Marilyns ของ แอนดี้ วอร์ฮอล.....	16
7	ภาพซูปเปอร์บอย ของ แอนดี้ วอร์ฮอล	17
8	ภาพศิลปิน นัม จุง ไพค์	19
9	ภาพผลงานของ นัม จุง ไพค์ ชื่อ American-flag-television.....	19
10	ภาพเปรียบเทียบก่อนและหลังการทำศัลยกรรมความงามบนใบหน้า.....	25
11	ภาพเน็ตไอดอลที่ปรากฏบนสื่อสังคมออนไลน์.....	26
12	ภาพแรงบันดาลใจของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม.....	29
13	ภาพแรงบันดาลใจของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม.....	30
14	ภาพแรงบันดาลใจของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม.....	30
15	ภาพแนวความคิดกำหนดรูปแบบวิธีนำเสนอโดยการจัดวางจังหวะของภาพ.....	31
16	ภาพแบบร่างเป็นสตอรี่บอร์ด ชุดที่ 1	31
17	ภาพแบบร่างเป็นสตอรี่บอร์ด ชุดที่ 2	32
18	ภาพแบบร่างเป็นสตอรี่บอร์ด ชุดที่ 3	32
19	ภาพแสดงการเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาในรูปแบบทรง.....	32
20	การสร้างเนื้อหาเรื่องราวของภาพด้วยวิธีการดิจิทัลจากคอมพิวเตอร์	33
21	แนวความคิดการประกอบเนื้อหาโดยการฉายภาพลงบนวัสดุประกอบผลงาน	33
22	การทดลองประกอบและลำดับเนื้อหาเพื่อนำเสนอผลงานด้วยเครื่องฉายโปรเจคเตอร์	34
23	ภาพผลงานที่จัดแสดงในห้องนิทรรศการ ชุดที่ 1	35
24	ภาพผลงานที่จัดแสดงในห้องนิทรรศการ ชุดที่ 2	36
25	ภาพผลงานที่จัดแสดงในห้องนิทรรศการ ชุดที่ 3.....	36
26	ภาพแสดงเนื้อหาของผลงานในโครงการ ชุดที่ 1.....	37
27	ภาพแสดงเนื้อหาของผลงานในโครงการ ชุดที่ 2.....	39
28	ภาพแสดงเนื้อหาของผลงานในโครงการ ชุดที่ 3.....	41

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของการสร้างสรรค์

นับตั้งแต่ช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา สังคมไทยได้รับการสื่อสารข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็วมากขึ้นจากอิทธิพลบทบาททางเทคโนโลยีด้วยโครงข่ายที่กว้างไกล ล้ำสมัย ในรูปแบบของสื่อที่เป็นระบบดิจิทัล เครือข่ายสังคมออนไลน์ Social media ซึ่งการสื่อสารโดยรูปแบบในอดีต เช่น ทางจดหมายไปรษณีย์ ได้ถูกสังคมปฏิเสธและลดบทบาทลงไปอย่างมาก โดยเฉพาะระบบไปรษณีย์โทรเลขที่ถูกยกเลิกไปอย่างสิ้นเชิงในขณะนี้ เหลือเพียงการบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์เท่านั้น แต่อย่างไรก็ตาม การส่งข้อมูลสื่อสารในโครงข่ายที่สะดวกและรวดเร็วที่สร้างประโยชน์นานับประการในปัจจุบันนั้น ในทางกลับกันสื่อดังกล่าวอาจขาดการคัดกรอง อาจประกอบด้วยความจริงหรือความหลอกลวง ซึ่งแฝงเร้นกระแสและแทรกซึมต่อแนวคิดอันประสงค์ร้ายต่อสังคมมากขึ้นทุกขณะ โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนที่เป็นอนาคตของชาติบางส่วน ได้นำเครื่องมือระบบเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยมาใช้ประโยชน์ในทางที่ไม่เหมาะสมนัก นำไปสู่ปัญหาอันเลวร้ายในทุกวันนี้ จากบรรดากลุ่มมิจฉาชีพที่แฝงเร้นเพื่อแสวงหาผลประโยชน์ในทางที่ผิดต่อสังคมปัจจุบัน

ด้วยภาระงานของผู้วิจัยซึ่งปฏิบัติหน้าที่เป็นบุคลากรทางการศึกษาในระดับช่วงชั้นของนักเรียน นักศึกษาที่เป็นเยาวชนโดยตรง จากประสบการณ์ที่พบเห็นปัญหาอันส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษาที่ชัดเจนที่สุด คงหลีกเลี่ยงไม่พ้นในเรื่องของอิทธิพลจากสื่อต่างๆ ที่ปราศจากการคัดกรองในทางเหมาะสม ส่งผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อสภาวะจิตของผู้เรียนเป็นสำคัญ สืบเนื่องมาจากการที่เยาวชนสามารถเข้าถึงสื่อต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วโดยที่ไม่สามารถปิดกั้นได้ จากนโยบายเสรีทางความคิดที่มีช่องว่างของแนวทางปฏิบัติที่ไม่รัดกุมเท่าที่ควร ก่อให้เกิดผลกระทบต่อการเรียนการสอนที่ไม่ได้คุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน

ผลงานสร้างด้วยสื่อภาพเคลื่อนไหว แสดงการเคลื่อนที่ของรูปทรงทางธรรมชาติ และรูปทรงที่ถูกออกแบบโดยจินตนาการ ให้เกิดมิติในเชิงซ้อน สร้างความรู้สึกการเป็นส่วนร่วมในเรื่องราวของภาพภายใต้ความลวง สร้างเป็นมายาจากเรือนร่างมนุษย์ที่ถูกตัดทอนให้เหลือเพียงรูปสัญลักษณ์ทางแนวคิด ส่งผลสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกที่แฝงด้วยความหมั่นหม่อม เสียดสี เชื่อมโยงผ่านห้วงกาลเวลาของการแปรเปลี่ยนรูปทรงในภาพจากมโนทัศน์ และจินตนาการถึงผลลัพธ์ที่ซ่อนเร้นอยู่ในทัศนะของรูปแบบผลงานในโครงการนี้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมรูปแบบสื่อดิจิทัล ที่มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบสองมิติ แสดงปรากฏบริเวณห้องนิทรรศการ ประกอบกับเนื้อหาให้สอดคล้องกับพื้นที่ เพื่อให้ผู้เข้าชมได้เกิดความรู้สึกตระหนักถึงคุณค่าคุณประโยชน์ของวิถีทางการแสดงออกของสื่อดิจิทัลหรือสื่อสังคม

ออนไลน์ ทั้งในแง่บวกและลบ ทั้งความเป็นจริงและความลวง ที่มีอิทธิพลต่อสังคมช่วงต้นศตวรรษที่ 21 ในขณะปัจจุบันนี้

2. วิเคราะห์แนวคิดและเรื่องราวของผู้คนในหมู่เยาวชนสังคมไทย โดยวิธีการนำเสนอและได้รับอิทธิพลจากทางเลือกของสื่อในรูปแบบที่หลากหลาย อันส่งผลสะท้อนถึงความเชื่อต่อบริบทในแต่ละแนวคิดทางสังคม

3. ศึกษาและนำกระบวนการทางรูปแบบ รวมทั้งแนวคิด และการพัฒนาด้านเทคนิควิธีการ สร้างสรรค์งานศิลปะวีดิโออาร์ต คอมพิวเตอร์อาร์ตและศิลปะสื่อดิจิทัล ของศิลปินที่เกี่ยวข้องตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อนำมาพัฒนาผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปกรรมร่วมสมัยในโครงการนี้

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

ขอบเขตด้านรูปแบบ

ผลงานเป็นสื่อภาพเคลื่อนไหวรูปแบบวีดิโออาร์ต คอมพิวเตอร์อาร์ต สื่อวัสดุประกอบงาน ศิลปกรรมและสื่อดิจิทัล

ขอบเขตด้านเนื้อหาและแนวคิดการสร้างสรรค์

เรื่องราวที่ถูกสะท้อนภาพวิถีแนวคิดของเยาวชนและผู้คนบางกลุ่มของสังคมไทย มาประกอบเรียงร้อยกับเนื้อหาสภาพแวดล้อมที่มีอยู่จริง นำมาผสมผสานก่อให้เกิดมิติแห่งมายาที่ถูกขับเคลื่อนด้วยสื่อทางเทคโนโลยี ซึ่งกรอบแนวคิดเบื้องต้นได้รับอิทธิพลการแสดงออกทางความคิดและการถ่ายทอดผลงานจิตรกรรมด้านเนื้อหาแบบศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop Art) ของแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) และได้รับแรงบันดาลใจในการแสดงออกของผลงานสร้างสรรค์จากกลุ่มฟิวเจอริสม์ ซึ่งถือกำเนิดประมาณราว ค.ศ. 1900 ศิลปินกลุ่มนี้มีแนวคิดการปฏิวัติรูปแบบของงานศิลปะให้สอดคล้องกับยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรมขึ้นในขณะนั้น ผลงานจะแสดงออกให้เห็นถึงความรวดเร็วของการเคลื่อนที่ของรูปทรง รวมถึงบรรยากาศต่างๆ ที่ดูวาวสร้างความตื่นตาตื่นใจในยุคนั้น กรอบแนวคิดต่อมาจะได้รับอิทธิพลจากผลงานในรูปแบบ วีดิโออาร์ต ของศิลปินชาวเกาหลี ที่ไปประสบความสำเร็จที่สหรัฐอเมริกา ชื่อ Nam June Paik ในราว ค.ศ. 1990 โครงการวิจัยชุดนี้ ได้นำแนวคิดของศิลปินในแต่ละช่วงเวลาเป็นอิทธิพลของวิธีการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกจากสภาวะกาลของสิ่งแวดล้อมในขณะนั้นๆ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาของผลงานสร้างสรรค์

ขอบเขตด้านเทคนิค

สื่อภาพเคลื่อนไหวปรากฏในห้องนิทรรศการ ตามขนาดของพื้นที่ที่มีการกำหนดให้เหมาะสม สอดคล้องกับเรื่องราวของแต่ละผลงาน โดยใช้กระบวนการผลิตจากการตัดต่อภาพเคลื่อนไหวด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในระบบดิจิทัล นำมาถ่ายทอดด้วยทัศนธาตุทางศิลปะ ที่มีการจัดระยะของภาพด้วยน้ำหนักของสี รูปทรง พื้นที่ว่าง และการซ้ำของเนื้อหา โดยใช้กระบวนการสร้างสรรค์ทางผลงานจิตรกรรม ผสมผสานวิธีทางเทคโนโลยี เชื่อมโยงการแสดงความรู้สึกของเรื่องราวเพื่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก และความเป็นเอกภาพในเชิงความงามของศิลปกรรม

กรอบแนวคิดการสร้างสรรค์

ผลงานที่สร้างด้วยสื่อภาพเคลื่อนไหวแบบรูปธรรมและกึ่งนามธรรม แสดงการเคลื่อนที่ของรูปทรงทางธรรมชาติ และรูปทรงที่ถูกออกแบบโดยจินตนาการ ให้เกิดมิติในเชิงซ้อน เกิดความรู้สึกการเป็นส่วนร่วมในเรื่องราวของภาพ ภายใต้ความเป็นมายาในรูปแบบวิธีการดำเนินชีวิตและจิตนาการของมนุษย์ ที่ถูกตัดทอนให้เหลือเพียงรูปสัญลักษณ์ทางแนวคิด ส่งผลสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกที่แฝงด้วยความหมั่นหม่อม เสียดสี เชื่อมโยงผ่านห้วงกาลเวลาของการแปรเปลี่ยนของรูปทรงในภาพจากมโนทัศน์และจินตนาการถึงผลลัพธ์ที่ซ่อนเร้นอยู่ภายในทัศนะของรูปแบบผลงานสร้างสรรค์โครงการนี้

วิธีการศึกษาการสร้างสรรค์

1. ศึกษา รวบรวมแนวคิดของเยาวชน จากนักเรียนและบุคลากรทางการศึกษาไทย โดยการสัมภาษณ์
2. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสารและข้อมูลภาคสนาม
3. สำรวจ วิเคราะห์/สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับ มาทำการทดลองด้านเทคนิคทางทัศนศิลป์
4. ออกแบบภาพร่างต้นแบบตามแนวคิดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของโครงการ โดยการเขียนแบบร่าง เป็นสตอรี่บอร์ด สร้างขั้นตอนการแสดงออกของผลงาน
5. รวบรวมข้อมูลที่ได้ศึกษาและรับการกลั่นกรอง มาเรียงร้อยประกอบขอบเขตการสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์ โดยนำวิธีสร้างผลงานด้านจิตรกรรม มาพัฒนาการแสดงออกด้วยเครื่องมือทางเทคโนโลยี มาประกอบเนื้อหาสำหรับสร้างสรรค์ผลงานวิจัย
6. ขยายแบบผลงานโดยการจัดแสดงด้วยสื่อโทรทัศน์ ไปปรากฏที่ห้องนิทรรศการ ตามภาพร่างต้นแบบที่ออกแบบการนำเสนอผลงาน ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการ
7. สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (Literature review)

ชอุต นุ่มเสมอ. องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2539.

ชลวิทย์ มาร์ติน. วิดีโออาร์ต. กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไฟน์อาร์ต, 2552.

เคลนิวส์. อยากรู้เป็นเน็ตไอดอล. เข้าถึงเมื่อ 4 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.dailynews.co.th/Content/IT/294669/>

บิณฑ์ ชมแล้ว. ประวัติและผลงานของนัมจูนไค้. เข้าถึงเมื่อ 4 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.vcharkarn.com/blog/39990/10942>

มาร์ค ไทโรบ์รินา จานา. นิมิตต์อาร์ต. กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไฟน์อาร์ต, 2552.

รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล. Art in Daily Life. เข้าถึงเมื่อ 24 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก http://archmis.arch.nu.ac.th/arch_document/document/doc/17-001224_2011-08-26.pdf

วิกิพีเดีย. เซลฟี. เข้าถึงเมื่อ 7 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/เซลฟี>

_____. ศิลปะจัดวาง. เข้าถึงเมื่อ 9 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะจัดวาง>

_____. ศิลปะตะวันตก. เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะตะวันตก>

_____. Marilyn. เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก http://en.wikipedia.org/wiki/Marilyn_Diptych

_____. Video art. เข้าถึงเมื่อ 7 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก http://en.wikipedia.org/wiki/Video_art

สมเกียรติ ตั้งนโม. 100 ปีลัทธิฟิวเจอริซึม: ลัทธิศิลปะแห่งการทำลาย (Futurism100). เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://v1.midnightuniv.org/midnighttext/0009999758.html>

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๑. เข้าถึงเมื่อ 4 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.nesdb.go.th/Default.aspx?tabid=395>

สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน. รับมืออย่างไรเมื่อเด็กยุคใหม่เสพติด เซฟฟี-ละเมอแซท. เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://seminar.qlf.or.th/Seminar/Topic/31>

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. วัยรุ่น อินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์. เข้าถึงเมื่อ 20 เมษายน 2558. เข้าถึงได้จาก http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/citizen/news/news_internet_teen.jsp

อิทธิพล ตั้งโฉลก. แนวทางการสอนและสร้างสรรค์กิจกรรมชั้นสูง. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2550.

Admin. อินสตอลเลชันศิลปะจัดวาง. เข้าถึงเมื่อ 23 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.designer.co.th/1317>

ระยะเวลาและแผนการดำเนินงานตลอดโครงการ

รายละเอียด	2559			2560									
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	
ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสารและข้อมูลภาคสนาม													
สำรวจ วิเคราะห์/สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับ มาทำการทดลองด้านเทคนิคทางทัศนศิลป์													
ออกแบบภาพร่างต้นแบบตามแนวคิด โดยการเขียนแบบร่างเป็นสตอรี่บอร์ด สร้างขั้นตอนการแสดงผลออกของผลงาน													
สร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์รูปแบบจิตรกรรม และนำอุปกรณ์เครื่องมือทางเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนร่วมในการประกอบเนื้อหา													
ขยายแบบผลงานโดยการจัดแสดงที่ห้องนิทรรศการ ตามภาพร่างต้นแบบที่ออกแบบสำหรับนำเสนอผลงาน													
สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะผลงานสร้างสรรค์โครงการวิจัย													

ผลลัพธ์ที่ได้จากการวิจัยเพื่อการสร้างสรรค์

1. ผลงานการวิจัยในรูปแบบศิลปกรรม สามารถเป็นส่วนหนึ่งเพื่อสะท้อนแนวคิดเรื่องราวของผู้คนในสังคมไทย ในบริบทของสื่อสังคมดิจิทัล โดยนำข้อมูลจากภาคเอกสารและภาคสนาม รวมถึงประสบการณ์โดยตรงจากสภาพแวดล้อมของผู้ทำโครงการ นำมาสังเคราะห์ผลกระทบถึงความ เป็นไปในบทบาทของสื่อดังกล่าว ต่อวิถีทางสังคมให้เข้าใจได้ง่ายโดยเชิงทัศนศิลป์
2. ให้ผู้เข้าชมได้เกิดความรู้สึกตระหนักถึงคุณค่าคุณประโยชน์จากอิทธิพลของสื่อสังคมดิจิทัล ทั้งในแง่บวกและลบ ทั้งความเป็นจริงและความลวงที่มีผลต่อสังคม โดยการนำเสนอผลงานศิลปกรรม รูปแบบสื่อดิจิทัลลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบสองมิติ ที่มีความสัมพันธ์ของพื้นที่และช่วงเวลา ให้ สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราวของโครงการ

3. สามารถนำแนวทางการวิจัยที่ได้ศึกษาด้านเทคนิควิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะ จากผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้องตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมาต่อยอดทางความคิด และนำมาเป็นแนวทางเลือกเพื่อการพัฒนาผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยของไทยได้อีกทางหนึ่ง



บทที่ 2

ที่มาของความคิดสร้างสรรค์

โครงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์นี้ ผู้วิจัยมีความประสงค์ที่จะนำเสนอเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลงานศิลปกรรม โดยมีแรงบันดาลใจที่เชื่อมโยงทางแนวคิดของสภาพสังคมของเยาวชนในปัจจุบันกับแนวคิดของการแสดงออกในเชิงศิลปะของศิลปินในอดีตที่มีพัฒนาการจากอิทธิพลและบริบททางสังคมในแต่ละช่วงเวลา เพื่อสะท้อนถึงความเป็นไปของสื่อในโลกปัจจุบัน อันประกอบด้วยเนื้อหาทั้งทางตรงและทางอ้อมดังต่อไปนี้

1. อิทธิพลทางความคิดจากสื่อสมัยใหม่ทางสังคม

- 1.1 สื่อสมัยใหม่ต่อสังคม
- 1.2 บทบาทและผลกระทบจากสื่อสังคมออนไลน์ปัจจุบัน
- 1.3 เน็ตไอดอล หมายถึง
- 1.4 บทบาททางความคิดและการแสดงออกเชิงศิลปะต่อสังคม

2. อิทธิพลทางรูปแบบในการสร้างสรรค์ศิลปกรรม

- 2.1 ศิลปะลัทธิฟิวเจอริซึม (Futurism)
- 2.2 ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop Art)
- 2.3 วิดีโออาร์ต (Video Art)
- 2.4 ศิลปะจัดวาง (Art Installation)
- 2.5 ศิลปะสื่อดิจิทัล (Digital media Art)

3. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1. อิทธิพลทางความคิดจากสื่อสมัยใหม่ทางสังคม

1.1 สื่อสมัยใหม่ต่อสังคม

สื่อต่างๆ ล้วนมีอิทธิพลทางความคิดของผลงานศิลปกรรมนั้นมียู่มากมายในสิ่งแวดล้อมทางสังคมปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการรับข่าวสารโดยวิธีถ่ายทอดจากสื่อสิ่งพิมพ์ทั่วไป หรือทางวิทยุกระจายเสียง โทรทัศน์และตามโครงข่ายของระบบสัญญาณต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทางดาวเทียม สายเคเบิล ระบบดิจิทัล หรือแม้กระทั่งการสื่อสารขั้นพื้นฐานแบบปากต่อปากสนทนากันตามประสาชาวบ้าน สื่อเหล่านี้ล้วนมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างผลกระทบทางความอ่อนไหวต่อความรู้สึกของผู้คนในสังคมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน บางครั้งเป็นฉนวนเหตุของความขัดแย้งหรือความเข้าใจผิดทางสังคม ผลงานศิลปะโครงการวิจัยนี้ ได้เจาะจงเน้นเนื้อหาไปที่อิทธิพลของสื่อที่เป็นลักษณะสมัยใหม่ของสังคมซึ่งในปัจจุบันที่สามารถสัมผัสและเข้าถึงได้อย่างง่าย รวดเร็ว แบบทันทีที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ บางครั้งอาจถูกยึดเยียดให้เหลือสื่อโดยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ สื่อเหล่านี้สามารถพบได้ทั่วไปในโลกของอินเทอร์เน็ต สื่อเหล่านี้เรียกว่า สื่อสังคมออนไลน์ (social Media) ซึ่งสามารถแยกความหมายให้เข้าใจได้ง่ายคือ

“Social” หมายถึง สังคม ซึ่งในที่นี้คือสังคมออนไลน์ ที่มีขนาดใหญ่มากในปัจจุบัน

“Media” หมายถึง สื่อ ที่มีเนื้อหาเรื่องราว บทความ วิดีโอ เพลง รูปภาพ เป็นต้น

“Social Media” หมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือเว็บไซต์ที่บุคคลบนโลกนี้สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้

ปัจจุบันรัฐบาลได้มีนโยบายให้ภาครัฐรวมทั้งสถาบันการศึกษาต่างๆ นำเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนร่วมในการเรียนการสอน อินเทอร์เน็ตจึงมีบทบาทต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนมาก เพื่อพัฒนาให้มีศักยภาพด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร เป็นการเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของระบบการศึกษาในระดับประเทศให้พัฒนาเต็มขีดความสามารถ ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาแบบออนไลน์ (e-Learning) คือการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ต่างๆ ในสื่อออนไลน์ สามารถติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ทั่วทุกมุมโลก รวมทั้งนโยบายด้านการศึกษาของรัฐบาล เพื่อกระจายโอกาสทางการศึกษา และการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นสำคัญ

การเข้าถึงหรือการใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบันได้รับการพัฒนาให้มีความสะดวกสบาย และสามารถเข้าถึงด้วยอุปกรณ์การสื่อสารขั้นพื้นฐาน คือโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่มีบทบาทต่อชีวิตประจำวัน อาจจะจัดว่าเป็นปัจจัยที่ 5 ในความต้องการของมนุษย์ทุกวันนี้ ผลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ¹ กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชน เพราะสามารถเข้าถึงและรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้จากทุกที่ในโลก และจากการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในครัวเรือนของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า ประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป มีสัดส่วนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น กลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่ากลุ่มอื่น และคาดว่า การใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นนี้น่าจะมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ กลุ่มดังกล่าวมักใช้อินเทอร์เน็ตค้นหาข้อมูลทั่วไป เช่น สินค้าหรือบริการมากที่สุด ร้อยละ 79.6 เล่นเกมสาดาวนโหลดเกมสักร้อยละ 65.4 อ่านข่าวสาร หนังสือพิมพ์ แม็กกาซีนต่างๆ ร้อยละ 57.4 ดาวน์โหลดหนัง เพลง ดูทีวี วิดีโอ ฟังวิทยุ ร้อยละ 56.4 รับ-ส่งอีเมล ร้อยละ 55.9 และจากการสำรวจพฤติกรรมบริโภคสื่อของวัยรุ่น โดยบริษัท ชินโนเวต จำกัด ซึ่งเก็บข้อมูลจากกลุ่มอายุ 15-24 ปี ในหลายๆ ประเทศในแถบเอเชียพบว่า วัยรุ่นไทยมีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงถึง 3.1 ชั่วโมงต่อวัน และใช้เวลาในการเล่นเกมน์ออนไลน์ผ่านคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ รวมทั้งเกมส้ออิเล็กทรอนิกส์แบบพกพาสูงที่สุด เป็นอันดับที่หนึ่งในเอเชีย คือ เฉลี่ยวันละ 60.7 นาที สูงกว่าค่าเฉลี่ยของวัยรุ่นในหลายๆ ประเทศ เช่น สิงคโปร์ 59.4 นาที/วัน ฮองกง 56 นาที/วัน เกาหลี 46 นาที/วัน และจีน 43.2 นาที/วัน เป็นต้น สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าสื่อสังคมออนไลน์มีบทบาทต่อวิถีทางดำเนินชีวิตของเยาวชนไทยเป็นอย่างมากจนยากที่จะปฏิเสธ¹

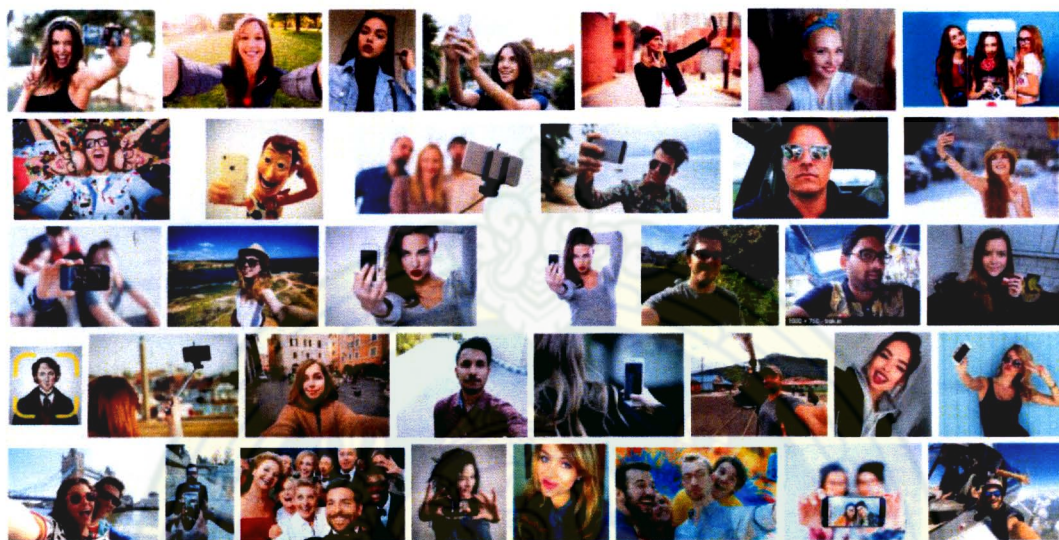
1.2 บทบาทและผลกระทบจากสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน

สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) ร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) จัดเวทีเสวนาย่อย เรื่อง “เด็กเรียนรู้อย่างไรในยุคสื่อหลอมรวม” ในการประชุมวิชาการ “อภิวัดการเรียนรู้สู่จุดเปลี่ยนประเทศไทย” เพื่อหาแนวทางออกของการสร้างภูมิคุ้มกันเด็กและเยาวชนไทย ธารม เชื้อสถาปนาศิริ² นักวิชาการสถาบันวิชาการสื่อสารสาธารณะกล่าวว่า การหลอมรวมสื่อคือการนำสื่อวิทยุ โทรทัศน์ สื่อโทรศัพท์ และเครือข่าย

¹ สำนักงานสถิติแห่งชาติ, วัยรุ่น อินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์, เข้าถึงเมื่อ 20 เมษายน 2559. เข้าได้จาก http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/citizen/news/news_internet_teen.jsp

² สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน, รับมืออย่างไรเมื่อเด็กยุคใหม่เสพติดเซฟตี้-ละเมอแชท, เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://seminar.qlf.or.th/Seminar/Topic/31>

คอมพิวเตอร์มาผสมผสานกันทำให้เกิดอิทธิพลของสื่อ และคนในยุคนี้อยากเข้าไปอยู่ในโลกของอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดโรคใหม่ๆ ขึ้นมาในสังคมปัจจุบันเช่นโรคเซฟฟี (Selfie) คือการถ่ายรูปตัวเองโดยใช้กล้องหน้าและมาอัพแชร์ (การแบ่งปัน) ในเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อรอคนมากดไลค์ (ถูกใจ, ชื่นชอบ) หรือโรคละเมอแชท โรคเสพติดอินเทอร์เน็ต และที่เป็นกันมากในสังคมยุคนี้คือ โรค Phubing คือการก้มหน้าก้มตากดแต่โทรศัพท์โดยไม่สนใจใคร ซึ่งถือว่าอันตรายมากหากไม่เร่งหาแนวทางแก้ไข



ภาพที่ 1 ภาพแสดงตัวอย่างรูปแบบการเซฟฟี

ที่มา: Google, เซฟฟี, เข้าถึงเมื่อ 4 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก

https://www.google.co.th/search?q=selfie&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj7496SyLXWAhUMLo8KHal2CMUQ_AUICigB&biw=1920&bih=974

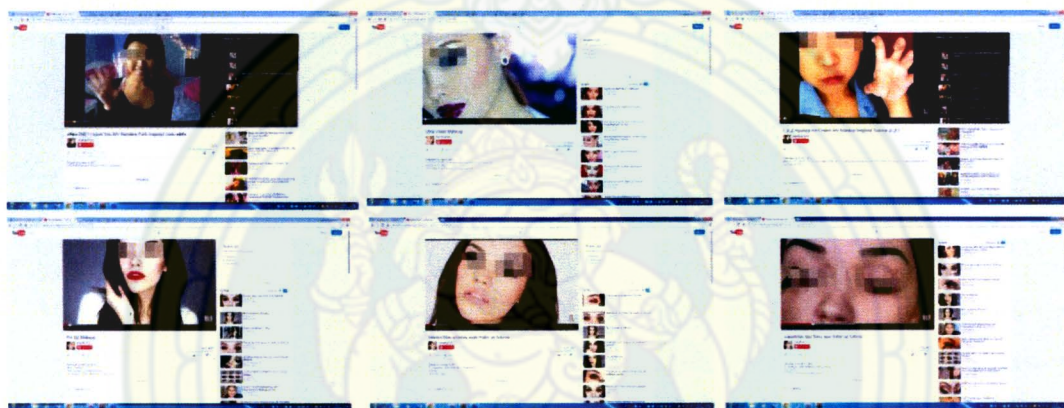
ปัญหาของเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ยังขาดการเรียนรู้ให้เท่าทันในสื่อ จนทำให้สื่อที่ควรจะเป็นประโยชน์กลับกลายเป็นอันตรายต่อร่างกายและจิตใจ เช่น เคยมีข่าวการถูกรังแกหรือถูกหลอกผ่านทางอินเทอร์เน็ตจนทำให้เด็กคิดฆ่าตัวตาย ซึ่งเรื่องนี้เกิดจากการที่เด็กคิดว่าโลกในอินเทอร์เน็ตคือประสบการณ์จริง แต่แท้ที่จริงแล้วมีคนหลากหลายประเภทที่มีใจจะแสดงความคิดเห็นโดยผ่านทางสังคมออนไลน์เป็นทางที่ตีงมไปทั้งหมด จนทำให้ผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตอย่างไร้ภูมิคุ้มกันจนเกิดผลกระทบทางความคิดที่อันตราย เช่น กลายเป็นคนหลงใหลตัวเองมากขึ้น ขี้อิจฉามากขึ้น มองโลกในแง่ร้าย ชอบสอดรู้ชีวิตคนอื่น ๆ เปิดเผยตนเองมากขึ้น หมกมุ่นอยู่แต่ในโลกไซค์เบอร์จนลืมโลกแห่งความเป็นจริง จมอยู่ในความทุกข์แบกโลกซึมเศร้า และท้ายที่สุดคือหลงใหลยึดติดแบบอย่างชีวิตของผู้อื่นอันเป็นกิเลสทางความคิด ขาดความพอเพียงในการใช้ชีวิต

ศรिता ดันทะอธิพานิช³ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทยกล่าวว่า นอกจากการสร้างภูมิความรู้ในการรู้เท่าทันสื่อแล้ว เราจะต้องเร่งสร้างสื่อที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กเพิ่มขึ้น เพราะว่าทุกวันนี้เด็กอยู่กับสื่อตลอดเวลา โดยสื่อที่สร้างสรรค์คือสื่อที่ต้องเสริมสร้างพัฒนาการ สร้างนักอ่าน สร้างนักคิด เปิดมุมมองใหม่และเติมเต็มจินตนาการ รวมทั้งเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม สร้างค่านิยม สร้าง

³ เรื่องเดียวกัน.

จิตสำนึกที่ดี ให้ความบันเทิงหรือช่วยให้การติดต่อสื่อสาร และทำให้มีเพื่อน ทั้งนี้การใช้อินเทอร์เน็ต หากใช้ให้อย่างถูกวิธีจะทำให้เกิดประโยชน์อย่างมหาศาล โดยเฉพาะในโรงเรียน สามารถเป็น เครื่องมือและช่องทางในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารสารสนเทศ อีกทั้งเป็นเสมือนสื่อการสอนที่สำคัญที่ ช่วยให้เด็กและเยาวชนเปิดโลกแห่งการเรียนรู้ได้กว้างไกลมากยิ่งขึ้น และสื่อที่ติดจะมีการผนวกความ สนุกสนานกับวิชาการเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อเพิ่มความสนใจและสร้างการเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น

สรุปสาเหตุที่เด็กและเยาวชนเล่นอินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์เพิ่มมากขึ้นอาจเป็นเพราะสื่อ ดังกล่าวสามารถให้พื้นที่กับเด็กและเยาวชนได้อย่างเต็มที่ เช่น การเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น การแสดงตัวตนได้ชัดเจน ซึ่งทางตรงข้ามกับไม่ค่อยมีการเปิดหรือให้โอกาสดังกล่าวได้แสดงออกใน สังคมชีวิตประจำวันตั้งแต่ที่บ้านและที่โรงเรียนของเด็กเหล่านั้น สิ่งเหล่านี้ผู้ปกครองและครูต้อง ปรับตัวให้รู้เท่าทันโลกอินเทอร์เน็ตของเด็กๆ โดยการสอนให้เด็กเหล่านั้นได้เปิดรับสื่ออย่างระมัดระวัง ต้องรู้จักคิดแยกแยะ วิเคราะห์ และวิพากษ์ รู้จักตั้งคำถามก่อนว่าความจริงของสื่อนั้นๆ เป็นไปได้ หรือไม่ และต้องชี้แนะให้เด็กรู้จักใช้สื่อที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ให้ถูกต้อง



ภาพที่ 2 ภาพตัวอย่างการแสดงบนสื่อสังคมออนไลน์

ที่มา: Jaclyn Hill, My Go To Summer Look, เข้าถึงเมื่อ 8 มีนาคม 2558, เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=K-4tqgedgFM>

1.3 เน็ตไอดอล

เน็ตไอดอล⁴ (Net Idol) เป็นคำสั้นจากคำว่า ไอดอล ในโลกอินเทอร์เน็ต หรือคนดังใน ออนไลน์ หรือหมายถึงคนธรรมดาที่กล้าทำอะไรจนเป็นที่รู้จักบนอินเทอร์เน็ต ในยุคแรกๆ ของคำว่า Net Idol นิยามไม่เหมือนสมัยนี้ ซึ่งหมายถึงพวกบุคลิกหน้าตาสวยหล่อที่มีผู้นิยมชมชอบดีมากมา โดยการโพสรูปหรือแสดงตามเว็บไซต์ เว็บบอร์ดต่างๆ โดยแสดงความถนัดความสามารถ หรือสิ่งที่ ตัวเองรัก ถ้าคนดูเห็นแล้วชอบจนเกิดกระแสนิยม มีผู้เข้าชมมากดแชร์ (การแบ่งปัน) กดไลค์ (ถูกใจ, ชื่นชอบ) บอกรัก ทำให้มีชื่อเสียงในชั่วข้ามคืน หรืออาจไม่ทันข้ามคืนคนก็พุดกันกระจายได้ จนมีแฟน คลับจำนวนมากหลายคน จนได้มาเป็นดาราเป็นที่นิยมในปัจจุบัน

⁴ เติลินวิส์, อยากเป็น“เน็ต ไอดอล”, เข้าถึงเมื่อ 4 มีนาคม 2559 , เข้าได้จาก <http://www.dailynews.co.th/Content/IT/294669/>

เน็ตไอดอล ค่อนข้างมีความหลากหลายในการนำเสนอ ไม่ได้จำกัดแค่หน้าตาสวย และหล่อ บุคลิกเท่านั้น มีหลายคนอาศัยจากการศัลยกรรมทำให้สวยขึ้น แล้วแสดงตนเป็นเชี่ยวชาญทางด้านความงามเพื่อให้คนติดตามได้ในเวลาอันรวดเร็ว บางคนนิยมแสดงลักษณะการให้ความรู้ เช่น สอนร้องเพลง เล่นดนตรี สอนแต่งหน้าทำผม มีไม่น้อยที่อาศัยการแสดงตลกขบขัน เป็นจุดดึงดูดความสนใจ และมีจำนวนมากเป็นที่นิยมจากการโชว์ความเซ็กซี่ เป็นพรตดี สร้างยอดไลค์ให้แฟนคลับหนุ่มๆ ได้ติดตาม เป็นหมื่นเป็นแสนไลค์ได้ในเวลาไม่นาน ขึ้นอยู่กับความสามารถ และวิธีดึงดูดออกมาตอบสนองความต้องการ รวมถึงการนิยมถ่ายทอดความงามของบุคลิกภาพ เรือนร่าง โดยอาศัยวิธีการผ่าตัดศัลยกรรมเสริมแต่งความงาม อันเป็นที่แพร่หลายจนเป็นปกติของผู้คนในสังคมปัจจุบัน ความก้าวหน้าในทุกๆ ด้าน การแข่งขันที่สูง ความสวยความงามหรือความหล่อดูดี จึงมักจะเป็นหนึ่งในคุณสมบัติที่ใครหลายๆ คนเชื่อว่าจะทำให้เราได้รับโอกาสต่างๆ ในชีวิตมากขึ้น หรือช่วยทำให้เรามีความมั่นใจมากขึ้น อย่างไรก็ตามข้อเสียของการศัลยกรรมคือการเสพติดศัลยกรรม บางคนเสพติดการศัลยกรรมมากเกินไป เสริมปรุงแต่งจนไม่มีเค้าโครงเดิม เสริมแล้วเสริมอีก ทำให้สัดส่วนของร่างกายไม่เข้ากัน ทำให้เกิดรูปทรงประหลาด ผิดแปลกไป ดูน่าเกลียด อีกทั้งยังทำให้สิ้นเปลืองเงินโดยใช้เหตุ อีกทั้งหากเจอศัลยแพทย์ไม่ชำนาญมือ อาจส่งผลอันตรายต่อร่างกายและชีวิตได้

โซเชี่ยลมีเดีย นอกเหนือจากข่าวสาร ข้อมูลที่ถูกแชร์กันอย่างเปิดเผย มีทั้งเรื่องดี ไม่ดี นั่นคือเรื่องของการสร้างภาพลักษณ์ให้เป็นที่ยอมรับ เป็นที่นิยมชมชอบผ่านโซเชี่ยลมีเดีย หรือที่ในชื่อว่า “เน็ตไอดอล” ก็เกิดขึ้นมากมาย เช่น บรรดาหนุ่มหล่อ สาวสวยหน้าตาดี ที่มักแชร์รูปภาพไลฟ์สไตล์ผ่านอินสตาแกรม หรือเฟสบุ๊กแฟนเพจ จนมีผู้คนผ่านไปเห็นแล้วชื่นชอบสไลด์ หรือความสวยงาม หล่อ น่ารัก แล้วก็กดไลค์ คอมเมนต์ (การวิจารณ์) รูปภาพ ยิ่งมียอดไลค์ขึ้นชม ติดตามมาก ก็ยังมีคนรู้จักมากขึ้น ถ้าเป็นเน็ตไอดอลที่น่ารักวางตัวเหมาะสม ก็ไม่สร้างปัญหาต่อสังคม แต่เน็ตไอดอลอีกประเภทหนึ่งที่พบและวิตกกังวลแทนเยาวชนไทย ก็คือประเภทโพสต์รูปภาพที่โชว์รูปร่างตัวเองในอิริยาบถ โป๊ เปลือย จากคนธรรมดากลายเป็นดังชั่วข้ามคืน มีแฟนคลับล้นหลาม อย่างที่เราได้ยินตามข่าวนั้น จึงเป็นประเด็นที่สร้างปัญหาสำคัญของสังคมไทยให้มากขึ้น

แต่ประเด็นสำคัญของการนำเสนอข้อมูลต่อโครงการวิจัยชุดนี้คือ การเผยแพร่สื่อทางสังคมออนไลน์อาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต ซึ่งจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล การลงรูปเพราะอยากได้การตอบรับจากสังคมคือ การได้ยอดกดไลค์นั้นถือว่าเป็นรางวัล ซึ่งเป็นหลักปกติของมนุษย์ทั่วไป ถ้าอะไรที่ทำแล้วได้รางวัลก็จะทำซ้ำอีก อันอาจส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของคนไม่เท่ากัน เช่น บางคนลงโชว์รูปไปแล้วได้เพียงแค่สองไลค์เขาก็มีความสุขแล้ว แต่บางคนต้องให้มียอดคนกดไลค์มากๆ จึงจะพอใจ พอมากแล้วยังอยากจะได้มากขึ้นอีก เพราะแสดงถึงจำนวนค่าความนิยมตามกระแสที่ส่งผลแก่ตนเอง ในทางกลับกัน หากได้รับการตอบรับน้อยไม่เป็นอย่างที่คาดหวังไว้หรือยอดความนิยมตกต่ำลง แม้จะทำโชว์ขึ้นใหม่แล้วยังไม่ได้รับการตอบรับที่มากขึ้น อันจะส่งผลกระทบต่อความคิดของตนเอง ทำให้สูญเสียความมั่นใจ ส่งผลต่อทัศนคติด้านลบของตนเองได้ เช่น ไม่ชอบตัวเอง ไม่พอใจรูปลักษณ์ตัวเอง จนเกิดสภาวะจิตที่ขาดความเชื่อมั่น บางคนมีความต้องการที่จะไปแสวงหาสิ่งที่จะมาช่วยเสริมเติมแต่งบนเรือนร่างเพื่อสร้างความมั่นใจอาจจะด้วยวิธีศัลยกรรมต่างๆ

1.4 บทบาททางความคิดและการแสดงออกเชิงศิลปะต่อสังคม

ย้อนไปในประวัติศาสตร์ก่อนหน้านี้นี้เพียงไม่กี่ร้อยปี รูปแบบศิลปกรรมของซีกโลกตะวันตกมีแนวคิดแห่งความศรัทธาในศาสนา และการเทิดทูนเกียรติของชนชั้นกษัตริย์ หรือนักรบอย่างเด่นชัด แสดงถึงสภาพบ้านเมืองที่มีการปกครองกันอย่างมีระบบเป็นระเบียบเรียบร้อย จวบจนมาถึงยุคเรอเนซองส์ ยุคแห่งเป็นที่ยอมรับทางสุนทรียภาพของการลงตัวในงานศิลปะที่สุดในดินแดนแถบนี้ เมื่อ

เกิดความเป็นอยู่ที่ดีสุขสบายกันมาก จึงก่อให้เกิดยุคเรอเนสซองส์ในฝรั่งเศสและบาร์ออคในอิตาลี อันเริ่มมีความหรูหรา ฟุ่มเฟือย เน้นรับใช้ผู้คนสังคมชั้นสูง มองเรื่องความเชื่อศาสนาที่เป็นสุทธียทางกายภาพมากกว่าความศรัทธาทางจิตใต้สำนึก เมื่อตราบโดมมนุษย์มีความเจริญอยู่ดีมีสุขแล้วนั้น สถานะการโยยหาถึงสิ่งอำนวยความสะดวกสบายฟุ้งเฟ้อย่อมปรากฏตามมา

ความฟุ้งเฟ้อทางสังคมในประวัติศาสตร์ของซีกโลกตะวันตก (ศูนย์กลางศิลปะอยู่ที่ประเทศฝรั่งเศส) ขณะนั้น เกิดช่องว่างอันชัดเจนระหว่างชนชั้นของคนในสังคมอย่างชัดเจน ซึ่งตามมาด้วยเหตุการณ์การปฏิวัติการปกครองของประเทศฝรั่งเศสโดยประชาชนได้สำเร็จ ในเวลาต่อมาความรุนแรง โหดร้ายต่างๆ นานา จึงปรากฏขึ้นในผลงานศิลปกรรมในยุคโรแมนติคในช่วงเวลานั้นโดยศิลปินจะเน้นเรื่องราวที่สะท้อนใจจากเหตุการณ์ดังกล่าว การทำร้าย การลงโทษ ประหารชีวิต การกอบกู้เสรีภาพในหมู่สังคมที่เกิดความวุ่นวายในยุคนั้น ภาพที่แสดงออกถึงความโศกเศร้าหดหู่ สร้างความหม่นหมอง สะท้อนอารมณ์ และท้ายที่สุดศิลปินเริ่มเบือนหน้าการถ่ายทอดชีวิตในสังคมเมือง จึงมีแนวความคิดที่จะกลับเข้าสู่วิถีธรรมชาติในชนบท แล้วจึงถ่ายทอดเรื่องราวในงานศิลปกรรมแบบเรียบง่าย สะท้อนความเป็นอยู่แบบการเกษตร วิถีชีวิตแห่งความเป็นจริง จึงได้ถือกำเนิดศิลปะยุคเรียลิสติกขึ้นมา ถือเป็นการปิดฉากแนวทางศิลปะยุคก่อนศิลปะร่วมสมัยได้อย่างเป็นตำนานที่น่าจดจำเป็นอย่างยิ่ง

สำหรับประเทศไทยการได้อาอิทธิพลของศิลปะตะวันตกเข้ามาเป็นไปในลักษณะย้อนยุคย้อนสมัยไม่ตรงกับความเป็นจริงของศิลปะในยุโรปในขณะนั้น อิทธิพล ดังโคลก⁵ กล่าวว่าเราเริ่มต้นโดยรับเอาศิลปะแบบ “เหมือนจริง” ซึ่งเมื่อพิจารณาเข้าไปในรายละเอียดแล้ว เป็นการผสมผสานแบบอย่าง (style) ของศิลปะยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance) บาร์ออค (Baroque) และนีโอ-คลาสสิก (Neo-Classic) รวมทั้งศิลปะที่ยึดระเบียบกฎเกณฑ์แห่งความงามและเคร่งครัดในหลักวิชา (Academic Art) ที่ได้กลายเป็นศิลปะในอดีตไปแล้วสำหรับยุโรป และในขณะเดียวกันนั้นยุโรปก็เข้าสู่ยุค “ศิลปะสมัยใหม่” ที่เป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรงของการเข้าสู่ยุคใหม่แห่งความเจริญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศิลปะสมัยใหม่นี้เป็นยุคของลัทธิศิลปะสำคัญของศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่า โมเดิร์นนิซึม (Modernism) ซึ่งประกอบไปด้วยลัทธิศิลปะย่อยๆ ต่างๆ เกิดขึ้นอีกมากมาย อาทิเช่น ลัทธิอิมเพรสชันนิซึม (Impressionism) ลัทธิโพสต์อิมเพรสชันนิซึม (Post Impressionism) ลัทธิคิวบิซึม (Cubism) ลัทธิฟิวเจอริซึม (Futurism) ลัทธิเซอร์เรียลลิซึม (Surrealism) และลัทธิแอบสแตรก (Abstract) เป็นต้น

พอช่วงเวลาปลายทศวรรษที่ 60 ต่อเนื่องกับต้นทศวรรษที่ 70 นี้ได้เกิดปัญหาทางสังคมและการเมืองในสหรัฐอเมริกาและส่วนอื่นๆ ของโลกมากมายเช่น สงครามเวียดนาม ปัญหาเรื่องการเหยียดผิวก่อให้เกิดการเดินขบวน การจลาจล ความเคลื่อนไหวเรียกร้องสิทธิสตรี สิทธิรักร่วมเพศที่รวมพลังการเรียกร้องมากขึ้น เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ของวงการศิลปะ ส่งผลต่อกระทบต่อความเชื่อและความคิดของศิลปินที่เชื่อมโยงมาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี ซึ่งต่อมาศิลปินย้อนกลับไปหาธรรมชาติ แผ่นดิน ป่าเขา ภูเขา ไร่นา ไร่สวน ในขณะนั้นศิลปินอีกกลุ่มมองกลับเข้าหาร่างกายของมนุษย์เอง รวมทั้งสร้างกิจกรรมเวลา และสถานที่ที่เป็นปัจจัยสำคัญในงาน บอดี้ อาร์ต, เพอร์ฟอร์แมนซ์ ศิลปะมุ่งเน้นเรื่องราวของชีวิต เนื้อหาส่วนตัว และจิตวิทยา ปัจจุบันภาษาทัศนศิลป์ได้ถูกเปลี่ยนแปลง พัฒนาไปตามยุคกระแสโลกาภิวัตน์ ศิลปินได้ก้าว

⁵ อิทธิพล ดังโคลก, แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง, (กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2550), 20

ข้ามข้อจำกัดหนีหลุดออกจากกรอบการสร้างสรรค์ตามขนบเดิมๆ ใช้สื่อทุกชนิดผสมผสานเข้ามาเพื่อขยายพลังแห่งการแสดงออกของทัศนศิลป์ให้มีศักยภาพสูงยิ่งขึ้นๆ เพื่อการแข่งขันกับศิลปะประเภทอื่นๆ และเพื่อแข่งกับกิจกรรมทางสังคมอื่นๆ ดึงดูดความสนใจของสาธารณชนให้ได้มากยิ่งขึ้น ทัศนศิลป์ในยุคโมเดิร์นนิสม์ส่วนใหญ่ยังเป็นศิลปะวัตถุที่สำเร็จรูปนิ่งๆ ขึ้นเดียว รอคอยให้ชนย้ายไปติดตั้งแสดงที่ไหนก็ได้ และรอคอยผู้ดูให้มาดูเองอย่างถ่อมตนและนิ่งสงบ แต่พอมาถึงยุค โปสท์โมเดิร์นนิสม์ ศิลปะปรับเปลี่ยนท่าทีทั้งหมด ศิลปะในยุคนี้ “รุก” เข้าหาผู้ดู ดึงดูดผู้ดู ทำให้พื้นที่ของผู้ดู รวมทั้งตัวของผู้ดูเองกลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะ เท่านั้นยังไม่พอ ศิลปะรุกคืบเข้าไปหาโลก เข้าหาชีวิตจริงจนดูเหมือนว่าทุกสิ่งทุกอย่างเป็นศิลปะได้ คนทุกคนเป็นศิลปินได้ ศิลปะกับชีวิตไม่แยกแยะออกจากกันได้อีกแล้ว⁶

2. อิทธิพลทางรูปแบบในการสร้างสรรค์ศิลปกรรม

2.1 ศิลปะลัทธิฟิวเจอริสม์ (Futurism)

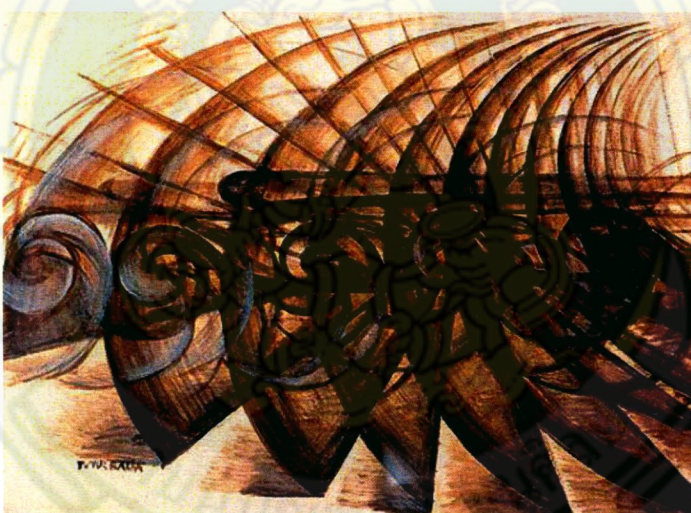
ผลงานศิลปกรรมโครงการนี้ผู้วิจัยได้รับอิทธิพลจากการสร้างสรรค์ด้านวิธีการนำเสนอด้านรูปแบบการวางรูปทรงที่เหลื่อมหรือทับซ้อนกัน ให้เกิดการลวงตาและสร้างความรู้สึกร่องต่อการเคลื่อนไหวของรูปทรงจากศิลปะลัทธิฟิวเจอริสม์ (Futurism) สอดคล้องกับเนื้อหาของผลงานของผู้วิจัยที่มีวัตถุประสงค์ให้เกิดมิติการลวงตาและพรมัวในภาพ เพื่อสะท้อนแนวคิดถึงความจริงและความลวงต่อสื่อทางสังคม ศิลปะลัทธิฟิวเจอริสม์นี้ สามารถแสดงให้เห็นถึงขบวนการถ่ายทอดโดยใช้ทัศนธาตุทางศิลปะได้อย่างชัดเจนและประสบผลสำเร็จ และนำมาเป็นแนวทางเพื่อพัฒนาต่อผลงานสร้างสรรค์ในโครงการนี้

ศิลปินฟิวเจอริสม์ปฏิบัติงานกับสื่อศิลปะทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นงานด้านจิตรกรรม ประติมากรรม เซรามิก งานออกแบบกราฟิก งานออกแบบอุตสาหกรรม งานออกแบบตกแต่งภายใน การละคร แฟชั่น สิ่งทอ วรรณกรรม ดนตรี สถาปัตยกรรม นอกจากนี้ยังแสดงออกเป็นต้นแบบในภาพยนตร์และวัฒนธรรมเชิงพาณิชย์สมัยใหม่จำนวนมาก จิตรกรรมฟิวเจอริสม์ได้รับอิทธิพลทางรูปแบบมาจากลัทธิคิวบิสม์ แต่ผลงานจิตรกรรมฟิวเจอริสม์แตกต่างกันในส่วนเนื้อหาเรื่องราวและวิธีปฏิบัติจากบรรดาผลงานคิวบิสม์ของ Picasso, Braque และ Gris อย่างมาก แม้จะมีผลงานรูปแบบภาพเหมือนตัวบุคคลในแนวฟิวเจอริสท์ อย่างเช่น Boccioni และ Severini ยังคงใช้วิธีการกระจายและบิดเบี้ยวสัด้วยผีแปร่งที่สั่นเป็นจังหวะซ้ำไปมา แนวคิดของศิลปินกลุ่มนี้จะปฏิเสธลัทธิความเชื่อเกี่ยวกับอดีตและการเลียนแบบของเก่าทั้งหมด แต่ให้การยกย่องความคิดริเริ่มใหม่ๆ เหมินเฉยต่อการส่อเสียดของนักวิจารณ์ศิลปะ พวกเขาปฏิเสธต่อความกลมกลืนและรสนิยมที่ดีของศิลปกรรมในรูปแบบและเนื้อหาเรื่องราวเดิมๆ ของงานศิลปะก่อนหน้านี้ แต่จะให้การยกย่องความรุ่งโรจน์ของวิทยาศาสตร์ที่กำลังเจริญรุ่งเรืองมากของสังคมเมืองในขณะนั้น พวกเขาชื่นชมกับความเร็ว เทคโนโลยี รถยนต์ เครื่องบิน และเมืองอุตสาหกรรม ลัทธิฟิวเจอริสม์มีอิทธิพลอย่างมากต่อความเคลื่อนไหวต่างๆ ทางด้านศิลปะของคริสต์ศตวรรษที่ 20 รวมทั้ง Art Deco, Vorticism, Constructivism, Surrealism และ Dada

⁶ เรื่องเดียวกัน.



ภาพที่ 3 ผลงาน Dynamism of a Dog on a Leash (1912) ของ จิอาโคโม เบลลา (Giacomo Balla)
ที่มา: Wikipedia, **Dynamism of a Dog on a Leash**, เข้าถึงเมื่อ 7 มีนาคม 2558, เข้าถึงได้จาก
[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Giacomo_Balla,_1912,_Dinamismo_di_un_Cane_al_Guinzaglio_\(Dynamism_of_a_Dog_on_a_Leash\),_Albright-Knox_Art_Gallery.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Giacomo_Balla,_1912,_Dinamismo_di_un_Cane_al_Guinzaglio_(Dynamism_of_a_Dog_on_a_Leash),_Albright-Knox_Art_Gallery.jpg)



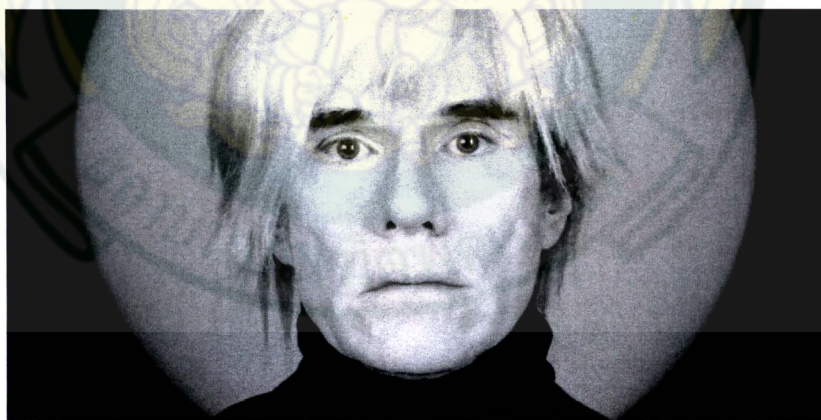
ภาพที่ 4 ผลงาน Into the Future ของ จิอาโคโม เบลลา (Giacomo Balla)
ที่มา: Tananya0023, ยุคศิลปะหลังสงครามโลกครั้งที่ 1, เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2558, เข้าถึงได้จาก
http://nantananya33.blogspot.com/2012_12_01_archive.html

ภาพของเบลลา (Balla) นี้แสดงให้เห็นถึงความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา ภาพแสดงให้เห็นสุนัขตัวหนึ่งที่เน้นการเคลื่อนที่ของรูปขา หางและสายจูง รวมถึงเท้าคนจูงที่กำลังเดินอยู่ ถูกเพิ่มจำนวนขึ้นซ้ำๆ เป็นปริมาณมากในลักษณะเคลื่อนไหวแบบทับซ้อนกัน ให้เกิดสภาพลวงตาแก่ผู้ชมในเชิงเทคนิคของจิตรกรรม โดยใช้วิธีการเพิ่มปริมาณหรือการซ้ำของรูปทรงอย่างสม่ำเสมอ รูปทรงและเนื้อหาหาของภาพดังกล่าว จะแสดงความสั่นสะเทือนและเคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็วในขอบเขตของงานจิตรกรรมสองมิติ

2.2 ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop Art)

โครงการวิจัยชุดนี้ได้รับอิทธิทางความคิดและรูปแบบจากศิลปะป๊อปอาร์ต โดยการนำเนื้อหาเรื่องราวที่ปรากฏขึ้นในสังคมขณะนั้นมานำเสนอเป็นผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งมีแนวคิดและวิธีการนำเสนอของผลงานที่สามารถนำมาพัฒนาต่อผลงานของผู้วิจัยได้ในโครงการนี้

ศิลปะป๊อปอาร์ต หรือ ศิลปะประชานิยม (Pop Art) เกิดขึ้นช่วง 1960 ในประเทศสหรัฐอเมริกา ด้วยการสร้างภาพยนตร์ฮอลลีวูดเป็นก่อให้เกิดดาราดาราแฟชั่น การโฆษณา และเพลงประกอบ ซึ่งล้วนแต่ส่งผลกระทบต่อชีวิตคนรุ่นใหม่ไปทั่วทั้งโลก ศิลปินกลุ่มนี้นำเสนอศิลปะที่สะท้อนพลังสภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบันตามความรู้สึกความเข้าใจของสามัญชนทั่วไป ในช่วงหนึ่งเวลาหนึ่ง เป็นศิลปะที่เกี่ยวกับความสนุกสนานวุ่นวายของสังคมอันรวดเร็วต่อการเปลี่ยนแปลงแบบวันต่อวัน โดยสร้างขึ้นจากสิ่งแวดล้อมของชีวิตประจำวัน เป็นการแสดงความรู้สึกของประสบการณ์ที่พบเห็นของศิลปินในช่วงบริบททางสังคมที่กำลังเป็นที่นิยมขณะนั้น นำมาถ่ายทอดเรื่องราวนำเสนอที่แตกต่างกันไป เช่น เรื่องเกี่ยวกับดารายอดนิยม เขียนภาพโฆษณา เรื่องง่ายๆ ใกล้ตัวจึงทำให้คนบางกลุ่มปฏิเสธแนวทางการงานรูปแบบนี้ว่า ฉาบฉวย เพราะเป็นความนิยมแค่ชั่ววันชั่วคืน ตื่นเต้น อือฮา พักหนึ่งก็จางหาย แต่ศิลปินกลุ่มนี้กลับมาโต้ตอบไปว่า ป๊อปอาร์ตคือศิลปะแน่นอน เพราะผลงานนั้นสามารถกระตุ้นให้เราตอบสนองทางความรู้สึกอย่างนั้น ที่จริงแล้ว สิ่งที่เรารู้ว่าเป็นศิลปะคือ สิ่งที่ศิลปินสร้างสรรค์ พวกเขามีความเชื่อเกี่ยวกับสุนทรียภาพว่า สุนทรียภาพ คือความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับสภาพต่างๆ ที่ปรากฏในโลกของอุตสาหกรรม โลกชนบท และโลกเศรษฐกิจ ศิลปินพยายามตอบสนองโลกที่แวดล้อมภายนอกเหล่านี้โดยแสดงความรู้สึกด้วยภาพ ศิลปะประเภทนี้พัฒนาขึ้นในช่วงปลายของปีทศวรรษ 1950 ในนิวยอร์ก ซึ่งมีศิลปินสำคัญอยู่หลายคน เช่น Jasper John, Robert Rauschenberg และ Andy Warhol เป็นต้น ศิลปินเหล่านี้ถือว่าเป็นศิลปินกลุ่มก้าวหน้าในยุคหนึ่ง ซึ่งสอดคล้องกันกับแนวคิดของงานวิจัยชุดนี้⁷



ภาพที่ 5 ศิลปินแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol)

ที่มา : <http://d2jv9003bew7ag.cloudfront.net/uploads/Andy-Warhol-portrait.jpg>

⁷Marilyn, เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก http://en.wikipedia.org/wiki/Marilyn_Diptych

แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol 1928-1987) เป็นศิลปินชาวอเมริกัน เป็นนักเขียน นักประพันธ์บทเพลง ผู้สร้างภาพยนตร์ รวมทั้งนักแสดง เขาเป็นหนึ่งในผู้นำกลุ่มศิลปะแนวป๊อปอาร์ต (pop art) ที่ประสบความสำเร็จอย่างมากจนได้รับการยกย่องว่าเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ของงานแนวนี้ รูปแบบผลงานมีลักษณะเหมือนจริงหรือสัจนิยมแนวใหม่ ผสมดาดาแนวใหม่ (new realism and neo dada) เป็นศิลปะที่มีพื้นฐานมาจากพาณิชย์ศิลป์ ผลงานของเขามีเอกลักษณ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงอำนาจในการผลิตของระบบทุนนิยม และการผสมผสานระหว่างสีอันหลากหลายกับสิ่งที่เห็นได้ในชีวิตประจำวัน เช่น บุคคลสำคัญหรือสินค้าในสมัยนั้น คนดังในวงการบันเทิง ภาพของเครื่องหมายการค้าที่เป็นที่นิยม อาหารที่นิยมของประชาชน และการโฆษณาซึ่งกำลังเจริญรุ่งเรืองเป็นอย่างมาก ในช่วงยุค 60 ผลงานที่โด่งดังหลายชิ้นของเขาใช้เทคนิคการพิมพ์ซ้ำๆ โดยเทคนิคที่เรียกว่า ซิลค์สกรีน (Screenprinting) หลังจากการประสบความสำเร็จในงานวาดภาพประกอบ งานของแอนดี้มีหลายประเภทตั้งแต่งานมีเดียไปจนถึง ภาพเขียน ภาพจิตรกรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย ประติมากรรม ภาพยนตร์ และดนตรี นอกจากนี้เขายังเป็นศิลปินรุ่นแรกๆ ที่นำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการศิลปะด้วย แม้ในช่วงระยะหลังของชีวิตแอนดี้จะไม่ค่อยทำงานศิลปะออกมามากเท่าไร แต่เขายังคงมีงานในด้านอื่นๆ ออกมาให้เห็นอยู่อย่างต่อเนื่อง เช่น งานโฆษณา หรือ งานแสดงที่เขาได้รับเชิญจากภาพยนตร์ซีรีส์เรื่อง เรือรักเรือสำราญ (Love Boat) และนั่นยังเป็นการตอกย้ำถึงความสำเร็จของเขา หลังจากการแสดงงานครั้งสุดท้ายในยุโรป เมื่อกลับมานิวยอร์กได้ระยะหนึ่ง แอนดี้ก็เสียชีวิตลงในปี 1987⁸



ภาพที่ 6 ภาพ The Two Marilyns ของ แอนดี้ วอร์ฮอล

ที่มา : <http://ho.filesdia.com/ud/attachment/forum/201406/21/164752shhhannl7dk6h1m7.jpg>

ภาพ The Two Marilyns ค.ศ. 1962 ซิลค์สกรีนบนผ้าใบ ขนาด 55×65 ซม. ปัจจุบันเป็นสมบัติ ของเอกชน ในนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา เป็นอีกภาพที่โด่งดังของ แอนดี้ วอร์ฮอล โดยนำเอา

⁸เรื่องเดียวกัน.

ภาพ มารีลิน มอนโร ดาราสาวผู้มีชื่อเสียงในขณะนั้นมาระบายบนผ้าใบ สีที่แตกต่างแสดงให้เห็นถึงมุมมองที่ต่างไป แอนดี วอร์ฮอล ได้แสดงแนวคิดให้ดาราสาวเป็นที่จับต้องได้แก่ชาวอเมริกัน



ภาพที่ 7 ภาพชุดประกอบ ของ แอนดี วอร์ฮอล

ที่มา : <http://uc.exteen.com/nariss/images/soupcan/92122947.jpg>

ภาพชุดประกอบ เป็นภาพของชุดประกอบยี่ห้อแคมป์เบล สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชาวอเมริกันสมัยนั้น แอนดี วอร์ฮอล ให้แนวคิดถึงบทบาทของอาหารกระป๋องมีความสำคัญในการดำรงชีพในสังคมยุคนั้น

2.3 วิดีโออาร์ต (Video Art)

ช่วงต้นศตวรรษที่ 21 วิดีโอกลายเป็นสื่อที่คนไทยได้คุ้นเคย วิดีโอกลายเป็นปรากฏการณ์ที่ทุกคนรู้จักดี ทั้งนี้รวมกล้องถ่ายรูปดิจิทัลและกล้องแบบโทรศัพท์มือถือกับเครื่องบันทึกภาพวิดีโอ คาสเซตที่มีตามบ้านอุปกรณ์โทรทัศน์วงจรปิดตามอาคารสถานที่สาธารณะต่างๆ อุปกรณ์วิดีโอที่มียุคการผลิตจำหน่ายทั่วไปและมีหลากหลายระดับราคาที่สามารถให้ผู้บริโภคได้มีโอกาสทดลองสร้างสรรค์ผลงานส่วนตัวได้อย่างมีความสุข ภาพเคลื่อนไหวที่ฉายอยู่ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ในรูปแบบศิลปกรรมของศิลปินไทย ซึ่งสามารถชวนชมและสัมผัสได้ไม่ยากลำบากนัก ด้วยที่ว่ามีสถาบันการศึกษาศิลปะในบ้านเรามีจำนวนไม่น้อยที่เปิดเป็นหลักสูตรวิชาหลักและวิชาเสริมของการศึกษาหลายระดับช่วงชั้นของนักเรียนนักศึกษา

นับตั้งแต่ทศวรรษ 40 และ 50 สถานีโทรทัศน์ต่างๆ ทั้งของเอกชนและสาธารณะได้ผลิตรายการสำหรับผู้ชมทั่วยุโรปและอเมริกา ภาพเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนถ่ายทางอิเล็กทรอนิกส์จึงเป็นรูปแบบของสื่อที่มีผู้ทดลองทำอย่างแพร่เมื่อวิดีโอเข้ามาอยู่ในบริบทของศิลปะในปลายทศวรรษ 1960 เรื่องของภาพยนตร์จึงหมายถึงการรับรู้ของผู้ชม ที่มีความคุ้นเคยต่อภาพเคลื่อนไหวกว่าครึ่งศตวรรษ แต่อย่างไรก็ตามวิดีโอมีส่วนแตกต่างจากภาพยนตร์ และโทรทัศน์หลายประการ จุดสำคัญประการหนึ่งคือ วิดีโอจะแปลงวัสดุภาพ-เสียงเป็นสัญญาณอนาล็อก หรือดิจิทัล ดังนั้นการบันทึกและจัดเก็บข้อมูลเกิดขึ้นพร้อมๆ กัน จึงเป็นการบันทึกสำหรับใช้อย่างถาวร ในทางตรงกันข้ามภาพยนตร์เป็นการนำเสนอภาพตามที่ปรากฏบนแผ่นเซลลูลอยด์ ต่อเนื่องกันภาพต่อภาพต่อสายตาเปล่า เป็นหลักการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการเคลื่อนไหวเชิงกลไกของความยาวของฟิล์มในระหว่างที่

ฉายภาพไม่ว่าจะบนแถบแม่เหล็ก แผ่นเลเซอร์ดิสก์หรือที่ใช้เก็บรักษาภาพวิดีโอแบบอื่นๆ ก็ไม่สามารถมองเห็นภาพหรือข้อมูลที่เราใส่ไว้ได้ วิดีโอต่างจากฟิล์มภาพยนตร์ตรงที่มันแยกตัวไปสู่ขั้นตอนทางเทคนิคอีกระดับหนึ่งจากการนำเสนอภาพความเป็นจริงโดยตรง⁹

“วิดีโออาร์ต”¹⁰ ศิลปะที่ใช้ภาพเคลื่อนไหว หรือประกอบด้วยข้อมูลภาพเคลื่อนไหวและหรือ เสียง เป็นสื่อในการแสดงผลงาน

ศิลปะวิดีโอ (Video Art) ได้ทำให้เราเห็นสิ่งที่น่าสนใจประการหนึ่ง เมื่อเปรียบเทียบกับ “ภาพ” ที่ได้จากศิลปะสื่อธรรมเนียมปฏิบัติแล้ว ศิลปะสื่อใหม่ดังกล่าวได้ทำให้เราเห็นโลกของอดีตได้ชัดเจนและตรงไปตรงมามากที่สุด ภายใต้สภาวะการณ์ของการสูญสลายของทรัพยากรธรรมชาติและมรดกทางศิลปวัฒนธรรมนี้ศิลปะภาพถ่ายและศิลปะวิดีโอเริ่มฉายให้เห็นคุณค่าเฉพาะในตัวเอง สิ่งที่ผู้ชมได้มองเห็นจากภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว อาจจะไม่ใช่ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นและหายไปในช่วงเวลา แต่อาจจะเป็นสิ่งที่ไม่สามารถหวนกลับมาได้อีก ภายในชั่วชีวิตของเราและของลูกหลานของเรา อาจกล่าวได้ว่า ที่ผ่านมามีศิลปะร่วมสมัยไม่อาจรักษามรดกทางสิ่งแวดล้อมและศิลปวัฒนธรรมเอาไว้ได้ แต่ศิลปะภาพถ่ายและศิลปะวิดีโอได้ทำหน้าที่ เก็บรักษาความถูกต้องและความตรงไปตรงมาของอดีตและทัศนคติของศิลปินเอาไว้ได้อย่างครบถ้วนและสมบูรณ์¹¹

ผลงานวิดีโออาร์ต มีรูปแบบแนวทางการนำเสนอเรื่องราวที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นภาพเหตุการณ์จริงในปัจจุบันหรือจินตนาการได้อย่างไร้ขอบเขตทางความคิด ขึ้นอยู่กับเจตนาของศิลปินท่านนั้นๆ บางผลงานอาจเป็นการนำภาพกราฟิกจากคอมพิวเตอร์หรือทางสื่อดิจิทัลมาใช้ในการนำเสนอทำให้เกิดความตื่นตันทื่นเต้นสะเทือนอารมณ์ต่อผู้ชมมากยิ่งขึ้น ผลงานบางชิ้นสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ตอบกลับคนดูได้ ด้วยวิธีการผสมผสานกับเทคนิควิธีการที่พิเศษทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ และอาจมีการผสมวิดีโอเข้ากับ ศิลปะจัดวางหรือ อินสตอลเลชัน อาร์ต สร้างความสัมพันธ์กับพื้นที่ และกาลเวลา เพื่อให้เกิดอรรถรสทางทัศนศิลป์ได้อย่างมีนัยสำคัญ

โครงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ชุดนี้ได้รับแรงบันดาลใจด้วยรูปแบบวิดีโออาร์ตของศิลปินชาวเกาหลีชื่อว่า นัม จุน ไพค์¹² (Nam June Paik) เขาเกิดวันที่ 20 กรกฎาคม ค.ศ.1932 ในกรุงโซล ประเทศเกาหลี อดีตที่ผ่านมาเคยศึกษาทางด้านดนตรี ประวัติศาสตร์ทางศิลปะ และปรัชญาที่มหาวิทยาลัยในโตเกียว (Tokyo) เวลาต่อมา ปี 1956 เขาเดินทางไปศึกษาต่อเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ทางดนตรีที่มหาวิทยาลัยของ Munich ในเยอรมัน ณ ที่นั่นเขาได้พบกับ Karlheinz Stockhausen และ John Cage ได้สร้างแรงดลใจให้กับเขา นับว่าเป็นจุดเปลี่ยนชีวิตอันสำคัญของเขาไม่น้อย ที่เกิดแนวคิดสร้างสรรค์ผลงาน และได้ทดลองงานโดยผสมผสานกันระหว่างดนตรีกับศิลปะ เขาเป็นสมาชิกสำคัญในกลุ่ม ฟลักซัส (Fluxus) เหล่าศิลปินวิญญูณชนที่ชอบทำกิจกรรมท้าทายจารีตของศิลปะ ศิลปินกลุ่ม Fluxus ได้มีการเคลื่อนไหวในทศวรรษที่ 1960 มีบทบาทใน New York, Köln, Dusseldorf, Darmstadt, Wiesbaden และที่สุดในกรุง Tokyo เมื่อกล่าวถึงความหมายคำว่า

⁹ ซิลเวีย มาร์ติน, วิดีโออาร์ต (กรุงเทพฯ : เดอะเกรทไฟน์อาร์ต, 2552), 6

¹⁰ Video art, เข้าถึงเมื่อ 7 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก http://en.wikipedia.org/wiki/Video_art

¹¹ บทความในงานสัมมนาวิชาการนานาชาติประเด็น “สื่อศิลปะกับการศึกษาขั้นสูง” ณ มหาวิทยาลัยศิลปากร นครปฐม วันที่ 3 สิงหาคม 2008

¹² บินหู ขมแล้ว, ประวัติและผลงานของนัมจุนไพค์, เข้าถึงเมื่อ 4 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.vcharkarn.com/blog/39990/10942>

Fluxus มาจากภาษาอังกฤษ flux ซึ่งแปลว่าความเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง และมาจากภาษา latin = fluere แปลว่า “ไหล ” ความเคลื่อนไหวดังกล่าวเป็นในรูปแบบคอนเสิร์ต และการฉลองประจำปี (festival) ตามหัวเมืองต่างๆ แรกทีเดียวจัดขึ้น ในกรุงนิวยอร์ก และตามเมืองต่างๆ ของยุโรปตะวันตก และตะวันออกเป็นประจำต่อเนื่องกันตั้งแต่ทศวรรษ 1960-1970 จนกลายเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มศิลปินระดับสากลที่แสดงออกมาเพื่อต่อต้านข้อห้ามในสังคม หรือการตัดขาดจากพฤติกรรมในชีวิตประจำวันจากประเพณีดั้งเดิมหรืออารยธรรมบางอย่าง ที่สังคมรับมาและปฏิบัติด้วยความเคยชิน



ภาพที่ 8 ภาพศิลปิน นัม จุง ไพค์

ที่มา : [https://thumbs-prod.si-cdn.com/VUAoTaCmlt5OOydKIMw_njnQ330=/ 1024x596 /filters:focal\(627x173:628x174\)/https://public-media.smithsonianmag.com/filer/34/7a/347a8ce2-7420-43d7-a13e-25a5b33e5706/aahn001056web.jpg](https://thumbs-prod.si-cdn.com/VUAoTaCmlt5OOydKIMw_njnQ330=/ 1024x596 /filters:focal(627x173:628x174)/https://public-media.smithsonianmag.com/filer/34/7a/347a8ce2-7420-43d7-a13e-25a5b33e5706/aahn001056web.jpg)

ผลงานของ นัม จุง ไพค์ มีการสร้างสรรค์ด้วยปริมาณมากมายหลายรูปแบบและหลายเรื่องราวของแง่มุมทางความคิด ซึ่งผลงานที่มีส่วนสร้างอิทธิพลทางความคิดในการสร้างสรรค์ของโครงการศิลปะนิพนธ์ชุดนี้จะได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานที่ชื่อว่า American-flag-television



ภาพที่ 9 ภาพผลงานของ นัม จุง ไพค์ ชื่อ American-flag-television

ที่มา : <http://files.doobybrain.com/wp-content/uploads/2012/09/nam-june-paik-american-flag-television.jpg>

ตั้งแต่ทศวรรษ 1960 ซึ่งเป็นเวลาเดียวกับ Pop Art ได้เริ่มปรากฏภาพที่ใช้เทคนิค จากสื่อใหม่ และใช้ชีวิตประจำวันหรือร่างกายของผู้สร้างสรรค์เองเป็นวัสดุเพื่อการสร้างสรรค์ ศิลปะในรูปแบบใหม่นี้มีจุดมุ่งหมายในทางหนึ่งเพื่อมีประสบการณ์ และอีกทางหนึ่งเพื่อสะท้อนคติแนวคิด เนื่องจากศิลปินต้องการเรียนรู้ตนเอง เทคนิคและธรรมชาติ ได้มีศิลปินเป็นจำนวนไม่น้อยในเวลานั้น ไม่ต้องการสร้างผลงานบนผ้าใบ หรือใช้วัสดุในการสร้างสรรค์อีกต่อไป และต้องการวิวัฒนาการรูปแบบของความคิดและการแสดงออกในแนวใหม่ซึ่งศิลปิน นัม จุน ไค์ จึงเริ่มทดลองใช้เทคนิคจากการสื่อสาร ซึ่งเป็นเครื่องมือที่คนทั่วไปใช้เช่นกัน เช่น โทรทัศน์ และกล้องวิดีโอเป็นเครื่องมือสำหรับสร้างสรรค์ ที่บ่อยครั้งมักใช้สำหรับทดลองค้นคว้าความเคลื่อนไหวของ ธรรมชาติ และแสดงสุนทรียภาพจากกระบวนการเหล่านั้นเช่นกัน การค้นคว้าหาประสบการณ์จากธรรมชาติเป็นเหตุให้ทำให้มีการใช้วัสดุของธรรมชาติให้เป็นสาระของผลงานมากขึ้น¹³

ปลายทศวรรษ 1960 จึงเริ่มมีศิลปินทดลองใช้เทคนิคของวิดีโอสำหรับการสร้างสรรค์มากขึ้น เพราะตระหนักเห็นว่า เทคนิคของวิดีโอมีประโยชน์กว่าการใช้ฟิล์มอย่างหลากหลาย คือ ขณะที่ ถ่ายทำก็สามารถเห็นผลงานบนจอโทรทัศน์ในทันที จึงทำให้สามารถควบคุมเปลี่ยนแปลงผลงานได้ในกรณีที่มีความผิดพลาด นอกจากนั้นยังสามารถลบภาพที่ถ่ายทำไปแล้ว และถ่ายทำใหม่ได้ในเทปเดียวกัน อันทำให้ประหยัดต่อการใช้วัสดุ เทคนิควิดีโอสามารถถ่ายภาพเคลื่อนไหวที่กำลังเกิดขึ้นในขณะนั้น และถ่ายทอดภาพให้เห็นได้ทันทีสำหรับศิลปินทั้งหลาย เทคนิควิดีโอเปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถสร้างผลงานตามความต้องการของปัจเจกบุคคล ด้วยเหตุนี้จึงเกิดวิวัฒนาการผลงานวิดีโอศิลป์ได้หลายรูปแบบ เช่น Video Performance, Video Sculpture และ Video Installation¹⁴

2.4 ศิลปะจัดวาง (Art Installation)

ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดมีรูปแบบส่วนหนึ่งที่มีลักษณะศิลปะจัดวาง คือการนำบรรยากาศผนังห้องนิทรรศการอันว่างเปล่าเข้ามามีส่วนร่วมในงานศิลปกรรม ก่อให้เกิดความรู้สึกตามแนวคิดที่สอดคล้องกับเนื้อหาในผลงาน สำหรับคำว่า “ศิลปะจัดวาง”¹⁵ (Installation art) หมายถึง ศิลปะภายในตัวสิ่งก่อสร้าง ถ้าตั้งอยู่ภายนอกก็มักจะเรียกว่า “ศิลปะภูมิทัศน์” (Land art) และศิลปะสองประเภทนี้คาบเกี่ยวกัน ศิลปะจัดวางอาจจะเป็นได้ทั้งศิลปะที่ติดตั้งอย่างถาวรหรือเพียงชั่วคราวก็ได้ ศิลปะจัดวางได้รับการติดตั้งในการแสดงงานนิทรรศการศิลปะ เช่นในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ หรือในบริเวณทั้งที่เป็นของส่วนบุคคลและของสาธารณชน ประเภทของงานก็ครอบคลุมตั้งแต่การใช้วัสดุที่พบโดยทั่วไป ที่มักจะเลือกสรรจากวัสดุที่ทำให้มีความกระตือรือร้น รวมไปถึงวัสดุสมัยใหม่เช่นวิดีโอ , เสียง, การแสดง, ความเสมือนจริง และอินเทอร์เน็ต ซึ่งถูกทำขึ้นสำหรับพื้นที่เฉพาะนั้นๆ เช่น ทำขึ้นเพื่อติดตั้งในแกลเลอรี พื้นที่กลางแจ้ง ความสำคัญของผลงานไม่ได้อยู่ที่ศิลปวัตถุชิ้นใดชิ้นหนึ่งเท่านั้น แต่ความสำคัญจะอยู่ที่การประกอบส่วนต่างๆ หรือ การจัดสภาพแวดล้อมทั้งหมด ทำให้คนดูได้

¹³ บินหู ขมแล้ว, ประวัติและผลงานของนัมจุนไค์, เข้าถึงเมื่อ 5 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.vcharkarn.com/blog/39990/10942>

¹⁴ เรื่องเดียวกัน.

¹⁵ ศิลปะจัดวาง, เข้าถึงเมื่อ 9 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะจัดวาง>

ประสบการณ์ในการอยู่ร่วม หรือการมีศิลปะแวดล้อมตัวผู้ดู เช่นเดียวกับจิตรกรรมฝาผนังในพื้นที่สาธารณะและศิลปะในสถาปัตยกรรมทางศาสนาต่างๆ ที่มักจะมีลักษณะการจัดวางทุกอย่างโดยคำนึงถึงองค์รวม

แรกเริ่มของศิลปะประเภทนี้ สามารถสืบค้นกลับไปศิลปะในยุค พ็พ อาร์ต (Pop Art) เมื่อปลายคริสต์ทศวรรษ 1950 และ 1960 ชิ้นงานที่ได้รับการกล่าวถึงที่สุดคือ พื้นที่ที่ อัลัน คาโพรว (Allan Kaprow) ทำขึ้นสำหรับงาน แฮปเพนิง (Happening) ของเขา และ งานที่ดูเป็นฉากผสมกับประติมากรรมของ เอ็ดวาร์ด เคียนโฮลซ์ (Edward Kienholz) งานที่ทำสภาพแวดล้อมเป็นแบบละครเวทีของ เร็ด กรูม (Red Groom) และผลงานชื่อ Ruckus Manhattan Store ของ เคลส์ โอลเด็นเบิร์ก (Claes Oldenburg) ที่ใช้ปูนปลาสเตอร์สร้างเป็นข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ จัดวางไปทั่วห้อง และ แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ที่ติดภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนสีสดไปทั่วห้องจนกลายเป็นวอลล์เปเปอร์

สำหรับประเทศไทย แม้ว่าการจัดวางให้ศิลปะหลายชิ้น หลายสื่อ สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างเป็นเอกภาพ โดยคำนึงถึง ความคิดแบบองค์รวม จะมีมานานแล้วในศิลปะไทยประเพณี เช่น การออกแบบและจัดทำศาสนสถาน อย่างพระอุโบสถในศาสนาพุทธ ที่ซึ่งประติมากรรม (พระพุทธรูป), จิตรกรรม (จิตรกรรมฝาผนัง) และสถาปัตยกรรม ได้รับการจัดวางอย่างอย่างเป็นเอกภาพ หรือพิธีกรรมที่ชาวบ้านจัดทำขึ้นต่างๆ มากมาย อาจจะถูกคล้ายกับ อินสตอลเลชัน ในศิลปะร่วมสมัยที่นำเข้ามาจากตะวันตก แต่วัฒนธรรมไทยประเพณีและแวดวงศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยของไทยก็ไม่เคยที่จะให้การยอมรับว่า “การจัดวาง” แบบนั้นจะเป็นศิลปะโดยตัวมันเอง และความรู้ใน “การจัดวาง” ดังเดิมแบบนั้นก็ไม่เคยที่จะถูกพัฒนาให้กลายเป็นรูปแบบทางศิลปะแบบหนึ่งด้วยเช่นกัน ซึ่งปัจจุบันนี้ “ศิลปะจัดวาง” ได้รับความนิยมแพร่หลายในการศิลปะของไทยพอสมควร จึงเกิดการเรียกใช้ที่ควบคู่กันไปทั้ง อินสตอลเลชัน และ ศิลปะจัดวาง ได้กลายเป็นแนวปฏิบัติพื้นฐานที่นิยมทำกันทั่วไปมากขึ้น¹⁶

2.5 ศิลปะสื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัลเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะแบบดิจิทัลในรูปแบบร่วมสมัย (Contemporary Art) ที่ใช้ผสมผสานกับเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์และธุรกิจอย่างหลากหลายเพื่อการแสดงออก สื่อสาร การมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมและการเรียนรู้ ในการสร้างงานสื่อดิจิทัลเริ่มต้นในยุค 1970s แต่ถูกจัดอยู่ในงาน สร้างสรรค์ทางศิลปะในช่วงที่ใช้คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer) ที่มาพร้อมกับกราฟิกหน้าจอ (GUI: Graphical User Interface) ที่เราเห็นอยู่ในปัจจุบัน เป็นไปอย่างแพร่หลายจนครอบคลุมงาน ศิลปะและงานออกแบบสื่อในทุกแขนงช่วงปลายของ ศตวรรษที่ 20 ประกอบกับความสามารถที่ซับซ้อนมากขึ้นของสื่อหรือเครื่องมือต่างๆ เช่น กล้องถ่าย video เครื่องบันทึกเสียง กล้องถ่ายภาพดิจิทัล รวมถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ติดตัว (mobile devices) เช่น smart phone (iPhone, BB) tablet (iPad) Netbook และอื่นๆ

เมื่อประมาณช่วงกลางทศวรรษที่ 20 ได้เกิดการเคลื่อนไหวกลุ่มทางความคิดของศิลปะสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่เกิดขึ้น ชื่อกลุ่มดาดา (Dada) ที่เมืองซูริก กรุงเบอร์ลิน เมืองโคโลญ กรุงปารีส และกรุงนิวยอร์ก ศิลปินกลุ่มนี้มีแนวคิดที่โกรธแค้นสังคมในพฤติกรรมของชนชั้นกลาง ที่ชอบยกย่องสุนทรียะและเทคโนโลยีสมัยใหม่ อุตสาหกรรมของพวกนายทุนและนักล่าอาณานิคมที่กลับมาทำลายตัวเอง ที่เป็นสาเหตุนำไปสู่สงครามโลกครั้งที่หนึ่ง และงานศิลปะที่ซ้ำซากจำเจ เช่น ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับ

¹⁶ Admin, อินสตอลเลชันศิลปะจัดวาง, เข้าถึงเมื่อ 23 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.designer.co.th/1317>

กับวัฒนธรรมเชิงพาณิชย์ เน้นไปที่ความชำนาญในการทำงานจิตรกรรมและประติมากรรมเท่านั้น จึงเกิดการเริ่มทดลองกิจกรรมและความคิดต่างๆ ทางศิลปะรูปแบบใหม่ที่เน้นเชิงแนวคิดหรือคอนเซ็ปชวลอาร์ต ซึ่งให้ความสำคัญกับความคิดมากกว่าวัตถุ เช่น งานศิลปะสิ่งเก็บตกของ มาร์แชล ดูชองป์ งานศิลปะประชานิยมชื่อ “บริลโล บอกซ์” ของ แอนดี้ วอร์ฮอล งานภาพยนตร์เก็บตกของ บรูซ คอนเนอร์ และงานรีเมค (งานสร้างภาพยนตร์ขึ้นมาใหม่จากภาพยนตร์เก่า) เชิงแนวคิดแบบใหม่หรือนีโอคอนเซ็ปชวล ของ เซอร์รี เลอวิน เป็นต้น¹⁷

การพัฒนาทางอารยธรรมของมนุษย์ในยุคเริ่มต้นคือ การปฏิวัติทางการเกษตรกรรม (the agricultural revolution: 1750- 1900 ac.) จากนั้นก็ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม (the industrial revolution, 18th-19th ac.) จนเกิดการเปลี่ยนการใช้งานของเครื่องจักรกลแบบ analog และเทคโนโลยีไฟฟ้ามาสู่ digital technology ในช่วงยุค 1980 อันมีตัวแปรสำคัญคือ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ผสมกับเทคโนโลยีการสื่อสารทำให้เกิด digital revolution จุดเริ่มของ Information Age ปัจจุบันสื่อดิจิทัลสามารถถ่ายทอดมาเป็นภาพและเสียงจากเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งเกิดจากการประมวลผลของสมองกล (CPU: Central Processing Unit) ที่เป็นแผงวงจรในเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่ใช้ระบบเลขฐานสอง หรือรหัสไบนารี (Binary code) ที่มีการแสดงค่า เป็นตัวเลขพื้นฐานเพียงแค่เลขศูนย์ (0) กับเลขหนึ่ง (1) เท่านั้น เหมือนการเปิดและปิดของสวิตช์ไฟฟ้า ซึ่งแสดงผลผ่านรูปทรงของจุด สีเหลี่ยมที่ถูกเรียกว่า พิกเซล (Pixel) ที่ประกอบและเรียงตัวกันบนหน้าจอแสดงผล (Monitor) ซึ่งประมวลประสิทธิภาพการทำงานของระบบปฏิบัติการที่มีค่าเป็นบิต (Bit) ในปัจจุบันอยู่ที่ 32 bits 64 bits ทั้ง Windows 7 และ Mac OS X การนำเลขฐานสองไปยกกำลังตามจำนวนบิตก็จะได้อาณาเขตตามนั้น เช่น 64 bits จะเท่ากับสองยกกำลังหกสิบสี่ หรือประมาณสี่พันสามร้อยล้าน (4,294,967,296) ของความเป็นไปได้ในการแสดงผลต่อ 1 pixel¹⁸

สื่อดิจิทัลนั้นจะไดเปรียบในแง่ของการนำเสนอผลงานได้เร็ว แกไขได้ง่าย ทำแบบสำเนา (Copy) ได้ไม่จำกัด รวมถึงการจัดเก็บ (Storage) และโยกย้าย (Transfer) ที่ทำได้สะดวกและรวดเร็ว ในปัจจุบันเส้นแบ่งของการเป็นศิลปินหรือนักออกแบบแบบดั้งเดิม กับศิลปินหรือนักออกแบบดิจิทัลเริ่มเลือนรางเนื่องจากคอมพิวเตอร์เข้าไปแทรกอยู่ในกระบวนการทำงานและการแสดงผลงานได้มาก แต่อย่างไรก็ดี คอมพิวเตอร์เป็นทั้งเครื่องมือและสื่อใน Digital art การศึกษาหรือทำงานทางด้านดิจิทัลอาร์ตจำเป็นต้องใช้ความรู้ทั้งที่ต้องใช้ทั้งองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะและความงามทางสุนทรียะ ในขณะที่ต้องเข้าใจการทำงานของระบบการทำงานร่วมกันของส่วนประกอบต่างๆ ความสามารถในการใช้งานของโปรแกรมหรือ Software ในการสร้างงาน เทคนิคที่เกี่ยวข้องตั้งแต่เริ่มจนสำเร็จเป็นผลงานออกมา จากผู้สร้างงานถึงผู้เสพงานปลายทาง

Color system ระบบสีในงาน digital

- RGB (Additive Colors) เป็นสีของแสงที่เห็นบนหน้าจอ (Monitor)
- CMYK (Subtractive Colors) เป็นสีในระบบงานพิมพ์สีที่เห็นบนกระดาษ

¹⁷ มาร์ค ไทรป์/รีนา จานา, นิวมิเดียอาร์ต (กรุงเทพฯ : เดอะเกรทไฟน์อาร์ท, 2552), 7-13

¹⁸ รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล, Art in Daily Life, เข้าถึงเมื่อ 24 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก http://archmis.arch.nu.ac.th/arch_document/document/doc/17-001224_2011-08-26.pdf

Resolution Pixel : มาจากตัวย่อของคำว่า Picture Element ใช้เป็นหน่วย ในการวัด หน้าจออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ โดยเฉพาะการวัดหน้าจอคอมพิวเตอร์ เมื่อขยายภาพดู (Zooming) ใกล้ๆ จะเห็นเป็นจุดสี่เหลี่ยม

Image quality DPI : ย่อมาจาก Dots Per Inch คือ จำนวนของข้อมูลที่แสดงต่อพื้นที่ 1 ตารางนิ้ว

3. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
2. กล้องบันทึกภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว
3. วัสดุสำเร็จรูป (กรอบรูปสำเร็จ) ประกอบการนำเสนอเนื้อหาของผลงานศิลปกรรม
4. เครื่องฉายโปรเจกเตอร์ จำนวน 1 ชุด
5. เครื่องประมวลผลข้อมูลสำหรับฉายคลิปวิดีโอ เช่น คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือคอมพิวเตอร์โน้ตบุค, แท็บเล็ต, กล้องรับสัญญาณอินเตอร์เน็ตทีวี อย่างใดอย่างหนึ่ง จำนวน 1 ชุด
6. ผนังห้องสีขาวสำหรับรับภาพ ที่มีขนาดพื้นที่กว้าง 3 เมตร และสูง 2 เมตร

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยมีความประสงค์ที่จะนำเสนอกระบวนการและขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมในโครงการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยมีกานำเสนอเป็นขั้นตอนตั้งแต่การศึกษาและรวบรวมข้อมูล การแสดงออกโดยกระบวนการทางทัศนธาตุทางศิลปะ นำไปสู่ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล

- 1.1 การรวบรวมข้อมูล
- 1.2 การวิเคราะห์ประมวลความคิดข้อมูล

2. ทัศนธาตุทางศิลปกรรมในการสร้างสรรค์

- 2.1 กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Opposition)
- 2.2 กฎเกณฑ์ของการประสาน (Transition)
- 2.3 จังหวะลีลาและการซ้ำของรูปทรง (Rhythm & Repetition)

3. ขั้นตอนการสร้างสรรค์

- 3.1 การกำหนดรูปแบบด้วยภาพร่างต้นแบบ
- 3.2 การสร้างเนื้อหาเรื่องราวของผลงาน
- 3.3 การประกอบและลำดับเนื้อหาเพื่อนำเสนอผลงาน

1. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล

1.1 การรวบรวมข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้รับมาผนวกกับประสบการณ์ตรงที่ได้มีส่วนรับรู้ และได้สัมผัสกับกิจกรรมทางสังคมของสื่อสังคมออนไลน์ในเนื้อหาที่หลากหลายรูปแบบ เทียบเคียงแหล่งข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันจากสื่อหลากหลายประเภท มาเป็นแรงบันดาลใจสำหรับการแทนค่าถึงสัญลักษณ์ของวิถีความเป็นอยู่ของสังคมไทยในยุคปัจจุบัน อันแสดงถึงความไม่แน่นอน ความพลวัตของสวัสดิภาพความเป็นอยู่ทางสังคม โดยลำดับเหตุการณ์เรื่องราวต่างๆ ที่มีแนวคิดของการเสียดสีในเชิงขั้นตอนแสดงออกทางกายภาพ ด้วยวิธีนำเนื้อหาที่แสดงอยู่ในสื่อสังคมออนไลน์มาปรากฏบนผลงาน

จากการที่ผู้วิจัยได้มีโอกาสสัมผัสและสอบถามเด็กและเยาวชนที่เป็นนักศึกษาของวิทยาลัยช่างศิลป์ ที่มีประสบการณ์กับการถ่ายภาพตนเองหรือเซลฟี่นั้น ส่วนใหญ่มักนิยมถ่ายกันด้วยเหตุผลที่ว่า ปัจจุบันการพัฒนาทางเทคโนโลยีที่สะดวกและง่ายต่อการนำเสนอผลงานจากกล้องถ่ายรูปที่เป็นสมาร์ทโฟนผ่านโปรแกรมประยุกต์หรือที่เรียกว่า “แอปพลิเคชัน” (application) ที่มากมายและสามารถตกแต่งภาพได้สำเร็จรูป ให้ออกสวยงามเกินกว่าธรรมชาติจริงด้วยเทคนิคการปรุงแต่งของแสงหรือสีสันท่างๆ ให้ออกมาพิ้งพ้อใจในบุคลิกของตนเองได้โดยง่ายและรวดเร็ว โดยไม่ต้องผ่านกระบวนการสร้างภาพด้วยทักษะฝีมือของตนเองให้ยุ่งยากอีกต่อไป สิ่งเหล่านี้ผู้วิจัยมีข้อคิดเห็นส่วนตัวว่า อาจเป็นส่วนหนึ่งของปัญหาทางด้านการศึกษาวิชาศิลปะได้โดยตรงหรือทางอ้อมทางด้านทักษะของเด็กและเยาวชนไทยที่เป็นนักศึกษาศิลปะในสังคมปัจจุบันนี้

สรุปประเด็นสำคัญของข้อมูลต่อโครงการวิจัยชุดนี้คือ การแสดงออกทางสื่อสังคมออนไลน์ อาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต ซึ่งจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล การลงรูปเพราะอยากได้การตอบรับจากสังคมคือ การได้ยอดกดไลค์นั้นถือว่าเป็นรางวัล ซึ่งเป็นหลักปกติของมนุษย์ทั่วไป ถ้าอะไรที่ทำแล้วได้รางวัลก็จะทำซ้ำอีก อันอาจส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของคนไม่เท่ากัน เช่น บางคนลงรูปไปแล้วได้เพียงแค่สองไลค์เขาก็มีความสุขแล้ว แต่บางคนต้องให้มียอดคนกดไลค์มากๆ จึงจะพอใจ พอมากแล้วยังอยากจะได้มากขึ้นอีก เพราะแสดงถึงจำนวนค่าความนิยมตามกระแสที่ส่งผลแก่ตนเอง ในทางกลับกัน หากได้รับการตอบรับน้อยไม่เป็นอย่างที่คาดหวังไว้หรือยอดความนิยมตกต่ำลง แม้จะทำซ้ำขึ้นใหม่แล้วยังไม่ได้รับการตอบรับที่มากขึ้น อันจะส่งผลต่อความคิดของตนเอง ทำให้สูญเสียความมั่นใจ ส่งผลต่อทัศนคติด้านลบของตัวเองได้ เช่น ไม่ชอบตัวเอง ไม่พอใจรูปลักษณ์ตัวเอง จนเกิดสภาวะจิตที่ขาดความเชื่อมั่น บางคนมีความต้องการที่จะไปแสวงหาสิ่งที่จะมาช่วยเสริมเติมแต่งบนเรือนร่างเพื่อสร้างความมั่นใจอาจจะด้วยวิธีศัลยกรรม ผ่าตัดทำเทียมอวัยวะของร่างกายในแต่ละส่วนได้อย่างตามเป้าประสงค์



ภาพที่ 10 ภาพเปรียบเทียบก่อนและหลังการทำศัลยกรรมความงามบนใบหน้า

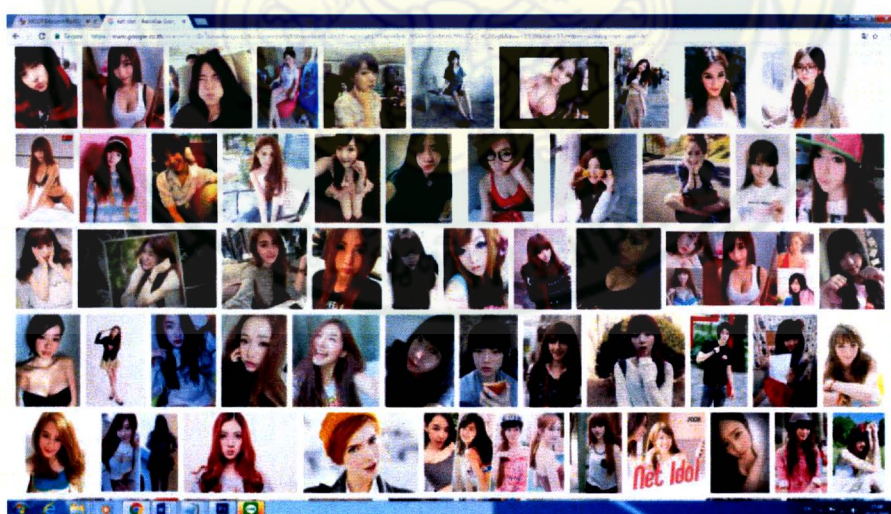
ที่มา : https://2.bp.blogspot.com/-R3a63xwbLcQ/V5HqDHAB3pI/AAAAAAAAAKd0/Wylx5T-2cOEIzMDZUMDBKFW8d_byVwBVQCEw/s1600/dfw.jpg

1.2 การวิเคราะห์ประมวลความคิดข้อมูล

วัฒนธรรมนิยมการถ่ายทอดภาพเหมือนตัวเองมีมานานตั้งแต่ครั้งประวัติศาสตร์ ที่มีวิวัฒนาการเป็นลำดับทั้งแนวความคิดและเทคนิควิธีการที่ได้กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความเป็นปกติของวิถีมุขยที่มีความนิยมชมชอบถึงการแสดงออกเชิงกายภาพ โดยนำความงามในสรีระหรือใบหน้าของคนมาเป็นสัญลักษณ์สำคัญต่อการแสดงออกได้ทุกยุคทุกสมัย แต่มีความแตกต่างกันตรงที่แนวทางเทคนิค การพัฒนาทางนวัตกรรมของเครื่องมือที่ทันสมัยสะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้นตามลำดับ จวบจนปัจจุบันเทคโนโลยีของกล้องถ่ายภาพ ที่ใช้วิธีการบันทึกแบบฟิล์มมาสู่การบันทึกแบบระบบดิจิทัล ซึ่งมีศักยภาพในการบันทึกได้ในปริมาณที่มากโดยไม่สิ้นเปลืองทรัพยากรแต่อย่างใด ประกอบกับการเชื่อมต่อด้วยระบบการสื่อสารอย่างโทรศัพท์มือถือ อันเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการสื่อสารที่มีการพกพาตลอดเวลา

การเปลี่ยนแปลงของวงการศิลปะของมวลมนุษยชาตินับแต่อดีต ได้สร้างการเชื่อมโยงต่อแนวความคิดของผู้วิจัยในโครงการสร้างสรรค์นี้ ไม่ว่าจะเป็นการสะท้อนจากผลกระทบทางการเมือง การปกครอง สภาพแวดล้อมทางสังคม ศาสตร์แห่งการค้นพบสิ่งใหม่ตามหลักวิชาการต่างๆ อันส่งผลกระทบต่อแรงบันดาลใจแก่การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินในแต่ละภูมิภาค ในยุคสมัยหัวเวลานั้นๆ ของแต่ละอารยธรรมอันแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ตามแต่ละซีกโลกทางวัฒนธรรมต่างๆ ประวัติศาสตร์ที่จารึกไว้ถึงกาลเวลาอันยาวนานของการเดินทางร่วมหลายศตวรรษนั้น ประกอบไปด้วยเรื่องราวอันน่าประหลาดใจ โดยผ่านเครื่องมือการเผยแพร่จากคติความเชื่อของแต่ละสังคม ศาสนา หรืออำนาจแนวทางการปกครอง การรุกรานขยายอำนาจล่าอาณานิคม สิ่งเหล่านั้นสามารถเป็นตัวกำหนดความเชื่อมโยงต่ออิทธิพลต่อแนวคิดพื้นฐานในรูปแบบผลงานศิลปกรรมในแต่ละยุคนั้นๆ ตามปัจจัยความจำเป็นต่อสภาพภาพ และเหตุผลทางสถานการณ์อันเป็นรูปธรรมที่จะยอมรับได้ด้วย ความเต็มใจหรือไม่ก็ตาม สิ่งเหล่านี้ผู้วิจัยได้นำมาเป็นต้นแนวคิดถึงอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานของแต่ละช่วงยุคของผู้คนในสังคมเพื่อสะท้อนและการแสดงออกในผลงานชุดนี้

ปัจจุบันขณะต้นศตวรรษที่ 21 การเชื่อมโยงทางความคิด และรูปแบบทางการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่มีความจำเป็นที่ต้องสร้างอิทธิพลการครอบงำจากทางการเมือง หรือการปกครองที่เป็นรูปธรรมดังเช่นในอดีตอีกต่อไปแล้ว กาลเวลาของการเผยแพร่อิทธิพลในอดีตที่มีมามากกว่าร้อยปีนั้น สามารถเป็นจุดเชื่อมทางความคิด ความเชื่อได้อย่างเป็นที่ยอมรับขัดแย้งต่อเหตุและผลในบริบทของสภาพทางสังคม มีการอ้างอิงตามหลักวิชาการ หลักการทางวิทยาศาสตร์ รวมไปถึงด้านการยอมรับแนวอุดมคติการแสดงออกทางอารมณ์ที่ชัดเจนเป็นสากล ซึ่งปัจจุบันกลับมีแนวทางตรงกันข้าม และอาจหมายถึงการที่ ไม่มีความจำเป็นที่จะต้องสร้าง หรือแสดงความเป็นศูนย์กลางทางศิลปะของชาวโลก ณ แห่งใดแห่งหนึ่งอีกต่อไปแล้ว ไม่เหมือนครั้นในประวัติศาสตร์ที่มีการจารึกให้เป็นการยอมรับของมวลมนุษยชาติ กล่าวคือศิลปะปัจจุบันไร้ขอบเขตทางแนวคิด จินตนาการ อาจสืบเนื่องจากผลกระทบทางสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วขึ้นทุกวัน



ภาพที่ 11 ภาพเน็ตไอดอลที่ปรากฏบนสื่อสังคมออนไลน์

ที่มา : https://www.google.co.th/search?q=เน็ตไอดอล&espv=2&source=lnms&tbnm=isch&sa=X&ved=0ahUKEWjo6ly4L_HSAhVLT48KHU9fA3QQ_AUIBigB&biw=1920&bih=974#tbnm=isch&q=net+idol+&

การแสดงออกของศิลปินในแต่ละยุคสมัย สามารถสะท้อนให้เห็นอีกมุมหนึ่งในเนื้อหาที่สอดคล้องกับโครงการวิจัยชุดนี้ว่า ความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมอดีต กับการได้รับผลกระทบสื่อข่าวสารจะเป็นไปโดยเรียบง่าย ไม่ปรากฏเครื่องมือสำหรับอำนวยความสะดวกได้เด่นชัด การแสดงออกจากผลกระทบของคนในสังคมและเยาวชนจะไม่รวดเร็วเหมือนในรูปแบบปัจจุบัน การดำเนินวิถีชีวิต หรือการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบวิถีต่างๆ ที่เป็นไปตามกลไกของระยะเวลาอันยาวนาน บทบาทของสื่อจะไม่สามารถแสดงตนได้รวดเร็วเหมือนในยุคต่อมา และพัฒนาได้จนถึงยุคปัจจุบัน ผู้วิจัยมีแนวคิดโดยการเปรียบเทียบถึงบทบาทของศิลปินในแต่ละยุค ตามบริบททางสังคมของแต่ละสมัยได้พอสังเขปเพื่อเชื่อมโยงแนวคิดดังต่อไปนี้

ตารางแสดงการเปรียบเทียบบริบททางศิลปกรรมของแต่ละยุคสมัย

ศิลปะของแต่ละยุคสมัย	วัตถุประสงค์	สถานที่แสดงผลงาน
ยุคก่อนศิลปะร่วมสมัย	ความเชื่อทางศาสนา กษัตริย์ นักรบ ชนชั้นขุนนาง	- โบสถ์ วิหาร ศาสนสถาน - พระราชวัง
โมเดิร์นนิสม์	อารมณ์ความรู้สึก ความจำเป็น ภายใน, นายทุน, สังคมใหม่จาก การพัฒนาทางวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยีในสมัยนั้น	- พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์
คอนเซ็ปชวลอาร์ต	อารมณ์ความรู้สึก ความจำเป็น ภายใน, ธรรมชาติ, สะท้อน ความคิดของปัญหาทางสังคม ในช่วงสมัยนั้น	- พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ - แกลลอรี - โรงละคร มโหรีสห - สิ่งแวดล้อมทั้งภายในและ ภายนอกของสถานที่ทั่วไป
ศิลปะสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ และศิลปะสื่อใหม่	อารมณ์ความรู้สึก ความจำเป็น ภายใน, ธรรมชาติ, สังคมอัน หลากหลายรูปแบบทาง ความคิด	- พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ - แกลเลอรี - โรงละคร มโหรีสห - สิ่งแวดล้อมทั้งภายในและ ภายนอกของสถานที่ทั่วไป - อินเทอร์เน็ต
การแสดงออกทางสื่อสังคม ออนไลน์	อารมณ์ความรู้สึก ความจำเป็น ภายใน, นายทุนผู้อยู่เบื้องหลัง สื่อหรือการโฆษณาแอบแฝง	- อินเทอร์เน็ต

ผู้วิจัยต้องการที่จะนำเสนอแนวคิดการแสดงออกของศิลปินในแต่ละยุคสมัยเพื่อสะท้อนวิถีคิดของผู้คนในแต่ละบริบททางสังคมในแต่ละยุค เพื่อสอดคล้องกับการแสดงออกทางศิลปกรรมชุดนี้ ซึ่งเน้นแนวคิดต่อบทบาทของผู้คนในสังคมปัจจุบัน เป็นเชิงเปรียบเทียบและการนำมาสู่การพัฒนาทางด้านรูปแบบและแนวคิดการสร้างสรรคผลงานศิลปะร่วมสมัยที่มีขอบเขตอันไร้ขีดจำกัด โดยเฉพาะปัจจุบันการแยกสาขาศิลปะได้เปลี่ยนไปจากเดิมมาก จิตรกรรมและประติมากรรมที่จัดอยู่ในประเภททัศนศิลป์ด้วยกันได้แตกกิ่งก้านสาขาออกไป ทั้งภาพพิมพ์ ภาพถ่าย รวมไปถึงทัศนศิลป์ที่ใช้สื่อเทคโนโลยีต่างๆ เช่น วิดีโออาร์ต คอมพิวเตอร์อาร์ต นอกจากนี้ยังมีศิลปะที่ใช้สื่อหลายชนิดผสมอยู่ในผลงานเดียวกัน ซึ่งอาจจะเรียกผลงานประเภทนี้ว่าศิลปะสื่อผสม และยังมีผลงานทัศนศิลป์อื่นๆ อีกหลากหลายที่ไม่อาจจะจัดอยู่ในสาขาเดิมๆ ได้ นับตั้งแต่ “วาดเส้น” ที่ถูกยกฐานะขึ้นเป็นศิลปะที่มีสุนทรียภาพเฉพาะตัว มีใช้สื่อรองๆ ที่เป็นการศึกษาธรรมชาติ หรือเป็นภาพร่างของต้นความคิดเพื่อไปเป็นสื่อหลักอย่างเช่นจิตรกรรมและประติมากรรมอย่างในอดีต “ศิลปะในสิ่งแวดล้อม” (Environmental Art หรือ Earth Art) ซึ่งศิลปินไปสร้างศิลปะในป่า ในเขา ในทุ่ง หรือทะเลทราย โดยไม่ต้องคำนึงถึงผู้ดู หรือไม่ต้องอาศัยหอศิลป์เป็นที่แสดงเผยแพร่ผลงานอีกต่อไป รวมทั้งผลงานก็ไม้อาจจะซื้อขายได้อย่างเช่นศิลปกรรมในอดีต นอกจากนี้ทัศนศิลป์ยังขยายตัวออกไปใช้พื้นที่ว่างของหอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ และพื้นที่ของโลก และชีวิตจริงเป็นส่วนหนึ่งของผลงานใน “ศิลปะจัดวาง” (Installation Art) ศิลปะประเภทนี้มีใช้ศิลปวัตถุที่สำเร็จเป็นชิ้นงานเสร็จสมบูรณ์อย่างศิลปกรรมในอดีตแล้วเคลื่อนย้ายไปติดตั้งที่ใดก็ได้ แต่ศิลปินจะมีแนวคิด และจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนแล้ววางแผนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน เตรียมชิ้นส่วนที่เป็นวัตถุ และสิ่งสำคัญคือการติดตั้งโดยใช้พื้นที่ว่างของห้องแสดงเป็นเนื้อหาสาระส่วนหนึ่งของผลงานด้วย¹⁹

ถึงอย่างไรก็ตาม ประวัติศาสตร์ในอดีตสามารถนำมาวิเคราะห์ถึงเรื่องราวมากมายที่น่าสนใจถึงวิถีที่เปลี่ยนไปในแต่ละยุค ปัจจัยอันส่งผลกระทบต่อความเป็นไปจากเหตุและผลต่อเหตุการณ์เหล่านั้น นำมาเป็นส่วนประกอบของแนวคิดต่อกระบวนการสร้างสรรค์ในผลงานวิจัยโครงการนี้ เนื่องจากเรื่องราวทางเนื้อหาของผลงานชุดนี้ ได้มีการรอบความคิดส่วนหนึ่งจากข้อมูลด้านการวิจัยผลกระทบต่อสังคมในปัจจุบัน เป็นแรงบันดาลใจเบื้องต้นต่อการสะท้อนแนวความคิดต่างๆทุกยุคสมัยแล้วนำมาตีแผ่และเทียบเคียงกับการแสดงออกทางความรู้สึกของผู้คนในสมัยปัจจุบันในรูปแบบผลงานศิลปกรรมของโครงการนี้อย่างเป็นลำดับ

2. ทัศนธาตุทางศิลปกรรมในการสร้างสรรค์

ถ่ายทอดด้วยทัศนธาตุทางศิลปะที่ใช้ในการสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบภาพสองมิติเชิงซ้อนหลายด้านมุมมอง ที่มีการจัดระยะของภาพด้วยน้ำหนักของสี รูปทรง พื้นที่ว่าง และการซ้ำการจัดจังหวะลีลาของเนื้อหาโดยเชื่อมโยงการแสดงเคลื่อนไหวของเรื่องราวเพื่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก และความเป็นเอกภาพในเชิงความงามของศิลปกรรม

2.1 กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Opposition)

ทุกสิ่งในธรรมชาติล้วนมี 2 ด้าน เช่น ด้านบวกและด้านลบ ด้านดีและด้านชั่ว ด้านขาวและดำ กลางวันและกลางคืน แรงดูดและแรงผลัก อ่อนกับแก่ เหนือและใต้ หญิงและชาย ชายและขวา

¹⁹ อธิพิณ ตั้งโฉลก, แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง, (กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2550), 12

เป็นต้น ความแตกต่างกันและตรงกันข้ามในธรรมชาติก่อให้เกิดการเดินทาง ขับเคลื่อน โยกย้าย สลับ ขั้วระหว่าง 2 ด้านดังกล่าว ก่อให้เกิดความขัดแย้งกัน แต่ในทางศิลปะ สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่สามารถนำมา ประยุกต์ให้เกิดความเป็นเอกภาพ โดยการนำเอาทัศนธาตุในทางศิลปะมาประกอบเข้าด้วยกัน

2.2 กฎเกณฑ์ของการประสาน (Transition)

ในความขัดแย้งของธรรมชาติ จะมีรูปแบบของสิ่งที่มาประกอบให้พอเหมาะและกลมกลืนได้อย่างลงตัว โดยอาศัยตัวกลางเป็นการประสาน เช่น น้ำหนักความแตกต่างระหว่างแสงและเงา ที่มี ความเป็นขาวและดำ จะมีสีเทาหรือน้ำหนักกลางมาเป็นตัวประสาน หรือรูปทรงที่มีขนาดเล็กและใหญ่ สามารถนำรูปทรงขนาดกลางมาเป็นตัวเชื่อมระหว่างรูปทรงทั้งสอง หรือการสร้างความกลมกลืนของพื้นผิวที่มีลักษณะหยาบจนไปถึงละเอียด เป็นต้น

2.3 จังหวะลีลาและการซ้ำของรูปทรง (Rhythm & Repetition)

จังหวะลีลา (Rhythm) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงระยะห่างใกล้เคียงกัน มาจัดระเบียบที่มีความ ซับซ้อน ขึ้น โดยเกิดจากการซ้ำของรูปทรง หรือการสลับกันของพื้นที่ว่าง หรือเกิดจากการเลื่อนไหล ต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือ น้ำหนักความเข้มและความสว่าง ซึ่งการซ้ำคือจังหวะของรูปร่าง ต่าง ๆ และการจัดผสมกันของรูปร่างเหล่านั้น จังหวะลีลาดังกล่าวสามารถให้จำนวนเพิ่มขึ้นหรือ ลดลงได้เป็นลำดับ อาจเกิดขึ้นจากขนาดหรือน้ำหนักความเข้มของรูปร่าง รูปทรงเหล่านั้น ส่วนประกอบเส้น สี และพื้นผิว เป็นการสร้างสรรค์ระยะให้เปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อย หรือการซ้ำของ สิ่งเหล่านั้นที่ค่อย ๆ ห่างออกจากกันทีละน้อย หรือขนาดความต่างที่ค่อยเพิ่มมากขึ้น เป็นต้น

การซ้ำ (Repetition) การซ้ำของหน่วยรูปทรง ช่วยในการสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ในการออกแบบ ถ้าเราใช้รูปทรงเดียวกันมากกว่าหนึ่งครั้งขึ้นไป เราเรียกว่าการจัดภาพ การซ้ำ สอดคล้องกับแนวคิดในผลงานชุดนี้ ที่แสดงให้เห็นการแทนค่าเรื่องราวที่ซ่อนเร้นในสังคมอันเป็น พื้นฐานการใช้ชีวิตของวิถีไทยตั้งแต่ครั้งอดีตจวบจนปัจจุบัน และการซ้ำนี้อาจหมายถึงการรวมตัวกัน เป็นกลุ่มหรือหมู่เหล่าทางสังคมของสรรพชีวิตแห่งธรรมชาติได้อีกนัยหนึ่ง²⁰

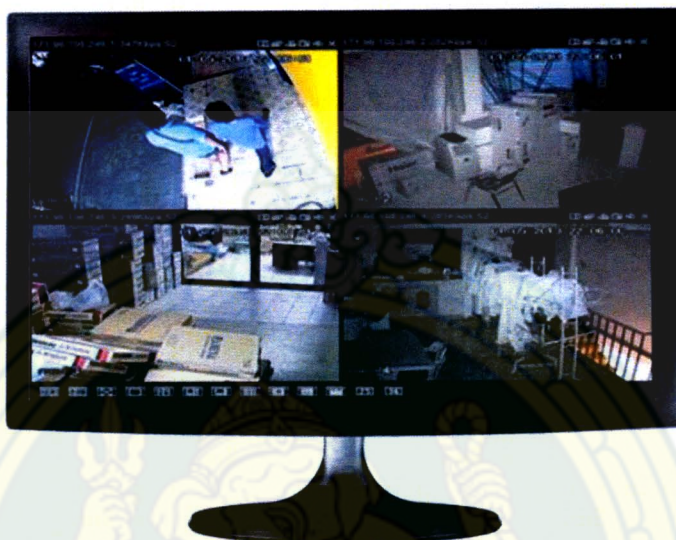


ภาพที่ 12 ภาพแรงบันดาลใจของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม

ที่มา : <http://elephantine.typepad.com/.a/6a00e54f13f0aa883401bb08b62925970d-700wi>

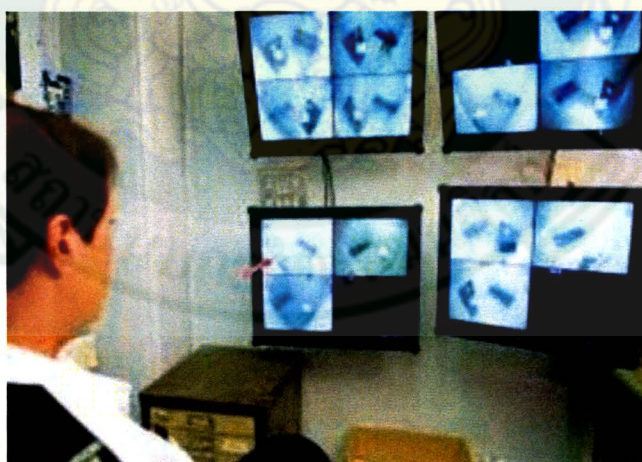
²⁰ ชลุด นิมเสมอ, องค์ประกอบของศิลปะ, (กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2559), 135

การสร้างภาพด้วยวิธีการซ้ำทำได้หลายวิธี จะเป็นการซ้ำด้วยองค์ประกอบที่มองเห็นได้แก่ รูปร่าง ขนาด สี และพื้นผิว รวมไปถึงการซ้ำด้วยความสัมพันธ์ขององค์ประกอบได้แก่ ทิศทาง ตำแหน่ง ที่ว่าง และจุดสนใจ ล้วนแต่เกิดจากการซ้ำในทัศนธาตุๆ ในทางศิลปะที่สามารถถ่ายทอดได้อย่างเป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจนทางด้านอารมณ์ความรู้สึกของโครงการวิจัยชุดนี้คือ พฤติกรรมความจำเจซ้ำซาก การชอบลอกเลียนแบบหรือความเป็นปกติทั่วไปตามธรรมชาติทางสังคม และผู้คนที่มีความคิดเป็นประชานิยม (Pop Art)



ภาพที่ 13 ภาพแรงบันดาลใจของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม

ที่มา : https://cctviii.com/images/Accessories/MONITOR/19.5_S20D300.jpg

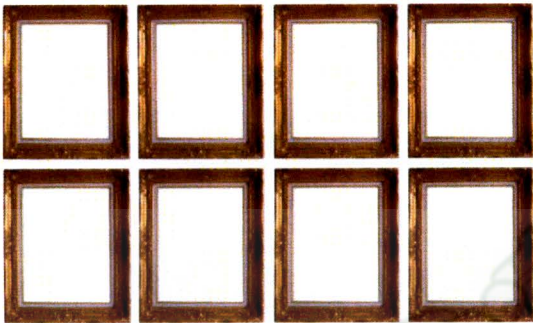


ภาพที่ 14 ภาพแรงบันดาลใจของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม

ที่มา : <https://5.imimg.com/data5/IF/BC/GLADMIN-3754041/cctv-monitor-250x250.jpg>

การซ้ำด้วยรูปร่าง (Shape) เป็นสิ่งชัดเจนที่สุดขององค์ประกอบ ในกรณีที่รูปร่างซ้ำกัน ก็ยังสามารถสร้างความแตกต่างระหว่างองค์ประกอบได้ด้วยขนาด สี และพื้นผิว เพื่อความน่าตื่นเต้นแตกต่างจากเนื้อหาที่เหมือนกันอย่างน่าสนใจ สอดคล้องกับแนวความคิดของผลงานที่เน้นการ

แสดงออกถึงความหลากหลายของผู้คนทางสังคมในการสื่อสารสังคมออนไลน์ ที่มีความแตกต่างทางชาติพันธุ์มากมายจากทั่วทุกมุมโลก สามารถนำมาแสดงความสำคัญทางเนื้อหาได้อย่างชัดเจน เป็นเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏในรูปแบบในผลงานชุดนี้



ภาพที่ 15 ภาพแนวความคิดการกำหนดรูปแบบวิธีนำเสนอโดยการจัดวางจังหวะของภาพ

การเข้าด้วยพื้นที่ว่าง (Space) รูปทรงทุกรูปจะครอบคลุมที่ว่างเช่นเดียวกันทั้งหมด (Positive Form) หรือพื้นภาพโดยรอบรูปทรงนั้นจะถูกครอบคลุมโดยเว้นพื้นที่ว่างเป็นรูปทรงไว้ (Negative Form) ให้เกิดความแตกต่างด้านน้ำหนักทางความสว่างและความมืดต่าง ๆ ในแต่ละส่วนพื้นที่ของผลงานเพื่อสร้างระยะหรือมิติ ความเด่นชัดหรือความแตกต่างของระหว่างรูปทรง เพื่อแสดงความสัมพันธ์การเคลื่อนไหวที่ระหว่างรูปทรงและพื้นที่ว่าง สอดคล้องกับทิศทางการขับเคลื่อนของแต่ละเรื่องราวต่าง ๆ ให้เกิดความผสมกลมกลืนได้อย่างน่าชวนติดตาม

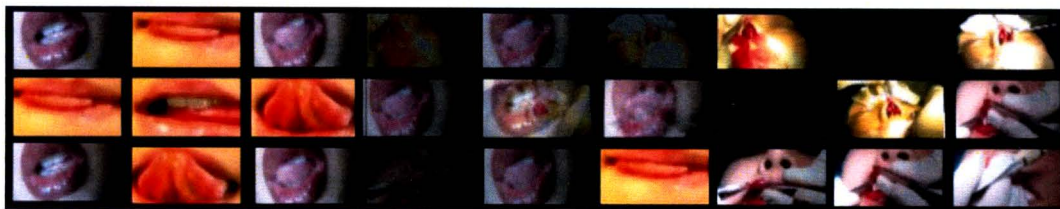
3. ขั้นตอนการสร้างสรรค์

3.1 การกำหนดรูปแบบด้วยภาพร่างต้นแบบ

สำรวจ วิเคราะห์/สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับ มาทำการทดลองด้านเทคนิคทางทัศนศิลป์ และทำการออกแบบภาพร่างต้นแบบ ตามแนวคิดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของโครงการโดยการเขียนแบบร่างเป็นสตอรี่บอร์ด สร้างขั้นตอนการแสดงออกของผลงาน



ภาพที่ 16 ภาพแบบร่างเป็นสตอรี่บอร์ด ชุดที่ 1



ภาพที่ 17 ภาพแบบร่างเป็นสตอรี่บอร์ด ชุดที่ 2



ภาพที่ 18 ภาพแบบร่างเป็นสตอรี่บอร์ด ชุดที่ 3

กำหนดภาพร่างต้นแบบการนำเสนอโครงสร้างการแสดงผลงานให้สอดคล้องกับสภาพพื้นที่ที่ถูกกำหนดเพื่อแสดงผลงานชุดนี้ ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม ให้เกิดมุมมองที่สามารถแสดงผลต่อการสะท้อนความรู้สึกได้ตามเนื้อหาของภาพตามวัตถุประสงค์

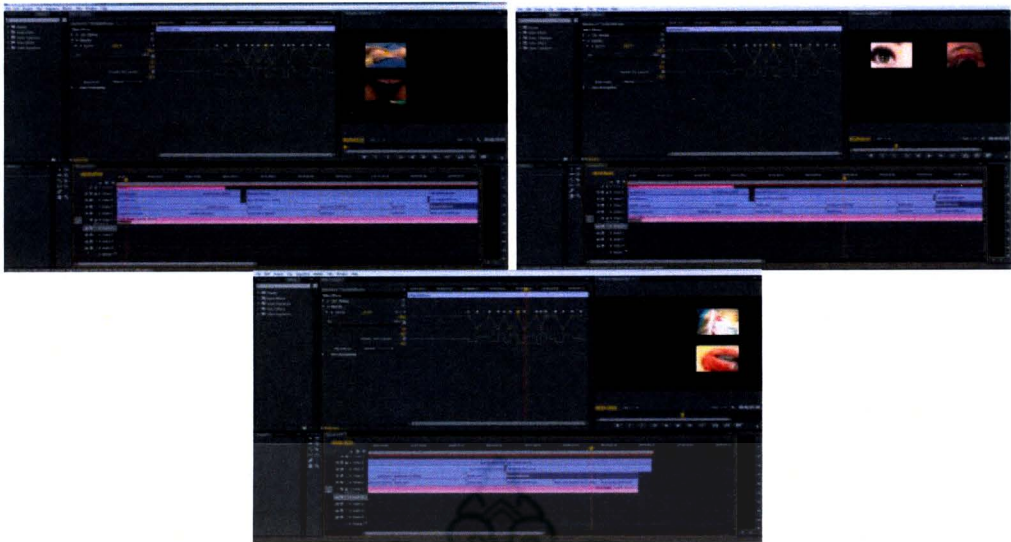
3.2 การสร้างเนื้อหาเรื่องราวของผลงาน

รวบรวมข้อมูลที่ได้ศึกษาและรับการกลั่นกรองมาเรียงร้อยประกอบขอบเขตการสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์โดยนำอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีเข้ามาเป็นเครื่องมือในการประกอบเนื้อหาสำหรับสร้างสรรค์ผลงานวิจัยชุดนี้



ภาพที่ 19 ภาพแสดงการเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาในรูปทรง

นำข้อมูลที่ได้วิเคราะห์มารวบรวมมาประมวลผลโดยการเน้นหรือหยิบยกประเด็นที่เด่นชัดจากเนื้อหาที่แสดงออกในบุคลิกของคนบางกลุ่ม มาถ่ายทอดในเชิงสัญลักษณ์และเป็นรูปธรรม โดยตัดทอนเนื้อหาความจริงของรูปร่างบางส่วนด้วยวิธีการทางตัดต่อภาพเคลื่อนไหวทางคอมพิวเตอร์ออกมาเป็นคลิปภาพเคลื่อนไหวที่ยังไม่กำหนดความยาวของระยะเวลาที่แน่นอน



ภาพที่ 20 การสร้างเนื้อหาเรื่องราวของภาพด้วยวิธีการดิจิทัลจากคอมพิวเตอร์

3.2 การประกอบและลำดับเนื้อหาเพื่อนำเสนอผลงาน

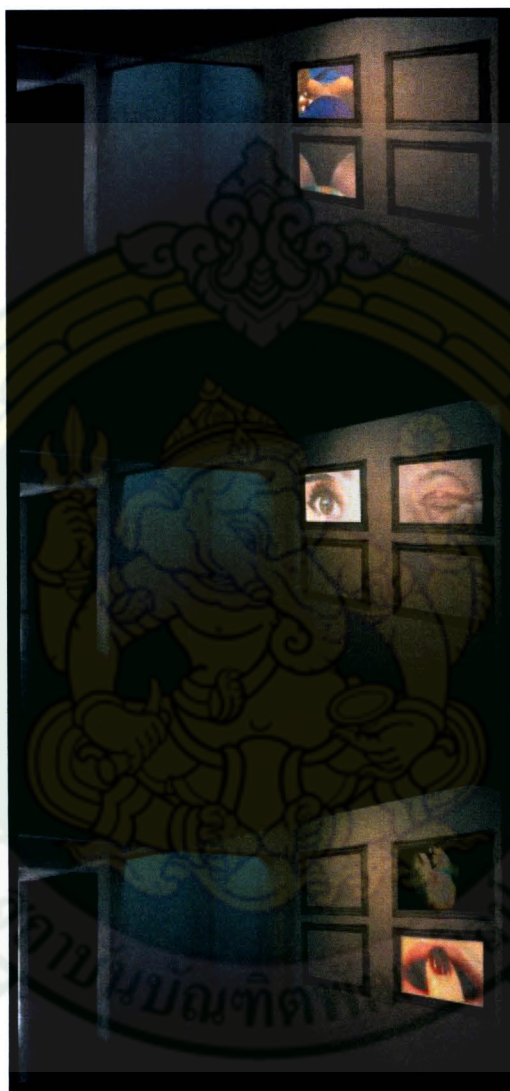
กำหนดขอบเขตการแสดงผลเรื่องราวของแต่ละรูปทรงโดยแบ่งเป็นช่องตารางที่มีแนวคิดให้สอดคล้องกับแนวคิดในผลงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น เพื่อนำไปเป็นโครงสร้างของภาพในการถ่ายทอดเรื่องราวและกำหนดตำแหน่งทิศทางการวางเนื้อหาของผลงานเบื้องต้น



ภาพที่ 21 แนวคิดการประกอบเนื้อหาโดยการฉายภาพลงบนวัสดุประกอบผลงาน (Video Mapping)

รวบรวมผลงานคลิปในแต่ละส่วนที่ตัดต่อไว้ข้างต้นมากำหนดระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง โดยวิธีการทางตัดต่อภาพเคลื่อนไหวทางคอมพิวเตอร์ โดยลำดับเหตุการณ์เรื่องราวโดยมีแนวคิดของการเสียดสีในเชิงขั้นตอนแสดงออกทางกายภาพ ด้วยวิธีนำเนื้อหาที่แสดงอยู่ในสื่อสังคมออนไลน์มาปรากฏบนผลงาน โดยการเน้นถึงสาระสำคัญของรูปทรงและตัดทอนโครงสร้างบางส่วนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในแนวทางการสร้างสรรค์ แล้วจึงมาประกอบร้อยเรียงเนื้อหาเรื่องราวให้เกิดความรู้สึกสะท้อนอารมณ์ที่มีขั้นตอนโดยมีลำดับขั้นที่แตกต่างกัน กำหนดสุนทรียภาพด้วยทัศนธาตุทางศิลปะให้สมบูรณ์และรู้สึกน่าสนใจได้ตามจินตนาการต่อผู้พบเห็น โดยอาศัยมายามีติทางงานจิตรกรรมที่เคลื่อนไหวได้ ผสมผสานกับการจัดวางศิลปะเพื่อสอดคล้องกับพื้นที่

วางแผนเงื่อนไขความยาวของระยะเวลาในเนื้อเรื่องของผลงานแต่ละเรื่อง สำหรับการแสดงออกการจัดนำเสนอสื่อที่สร้างสรรค์มานำเสนอโดยการฉายด้วยเครื่องโปรเจคเตอร์ ให้เหมาะสมกับอารมณ์ความรู้สึกต่อเนื้อหาสำหรับการถ่ายทอดผลงานให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และเกิดความพอดีไม่รวบรัดและเน้นนานจนเกินไป เพียงพอที่จะสามารถแสดงเนื้อหาของผลงานให้รู้สึกเข้าใจ สามารถมีส่วนร่วมในการคิดและจินตนาการต่อไปได้ตามประสบการณ์ของผู้ชมที่มีแตกต่างกันทางด้านวิถีคิดได้อย่างเป็นอิสระ



ภาพที่ 22 การทดลองประกอบและลำดับเนื้อหาเพื่อนำเสนอผลงานด้วยเครื่องฉายโปรเจคเตอร์

สื่อภาพเคลื่อนไหวปรากฏบนผนังห้องนิทรรศการอันว่างเปล่า ตามขนาดของพื้นที่ที่มีการกำหนดให้เหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องราวของแต่ละผลงาน ซึ่งอาจมีผนังมากกว่าหนึ่งด้านขึ้นไป และนำเสนอด้วยการฉายภาพขยายผลงานด้วยเครื่อง projector โดยใช้กระบวนการผลิตจากการตัดต่อภาพเคลื่อนไหวด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในระบบดิจิทัล ไปปรากฏเข้าที่ผนังห้องนิทรรศการ ตามภาพร่างต้นแบบที่ออกแบบการนำเสนอผลงาน ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการ ตลอดจนมาสรุป สังเคราะห์ อภิปรายและข้อเสนอแนะผลงานสร้างสรรค์โครงการวิจัยชุดนี้

บทที่ 4

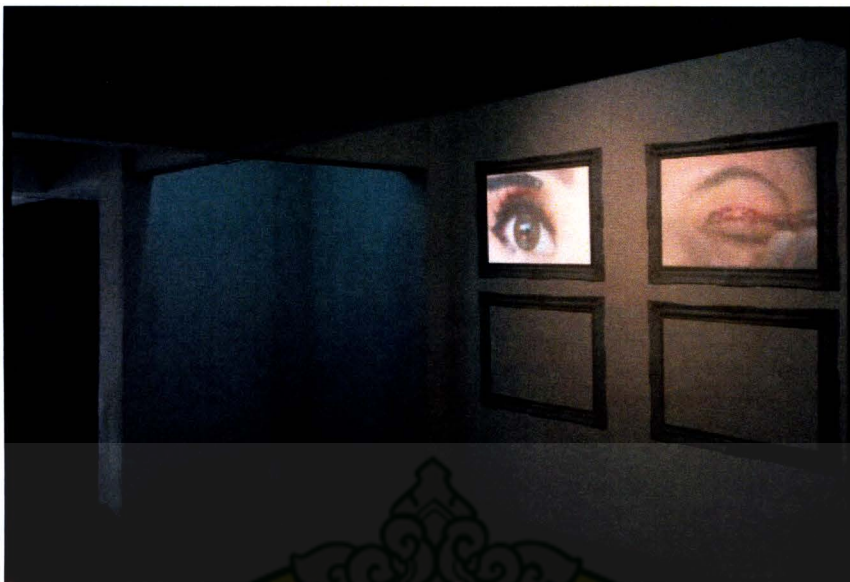
วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์โครงการนี้ ได้วิเคราะห์ผลงานทางเชิงกายภาพทางทัศนศิลป์และอารมณ์ความรู้สึกทางด้านเนื้อหาของผู้รับชมทั่วไปโดยภาพรวมบางส่วน ที่ได้ทดลองจัดแสดงบนผนังห้องนิทรรศการที่มีสัดส่วนเท่าของจริงตามขนาดที่กำหนดไว้โครงการชุดนี้ ณ หอศิลป์อาคารอนุสรณ์ครบรอบ 50 ปี วิทยาลัยช่างศิลป์ นำเสนอด้วยวิธีการฉายเข้าลงในกรอบรูปจำนวน 1 ชุด ที่ติดตั้งผนังห้องนิทรรศการขนาดประมาณ 3×5 เมตร ด้วยเครื่องฉายโปรเจกเตอร์ในเวลาพร้อมกัน โดยแยกเนื้อหาของผลงานออกสองรูปในเวลาเดียวกัน ซึ่งผลงานแต่ละเรื่องจะมีระยะเวลาความยาวประมาณผลงานละสองนาที่ตามลำดับ

ผลงานสร้างสรรค์ในโครงการวิจัยนี้มีจำนวน 3 ชุด ที่มีแสดงการเคลื่อนไหวของรูปทรงทางธรรมชาติจากสรีระของคนในแง่มุมต่างๆ และรูปทรงที่ถูกออกแบบโดยจินตนาการ ให้เกิดมิติในเชิงซ้อน ให้เกิดความรู้สึกการเป็นส่วนร่วมในเรื่องราวของภาพ ที่มีการจัดระยะของภาพด้วยน้ำหนักของสี รูปทรง พื้นที่ว่าง และวิธีการซ้ำของเนื้อหา และการขัดแย้งของเรื่องราวระหว่างความจริงและความลวง ความรื่นรมย์และน่าสะพรึงกลัว เชื่อมโยงการแสดงการเคลื่อนไหวของเรื่องราวเพื่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก โดยอาศัยมายามิติทางงานจิตรกรรมที่เคลื่อนไหวได้ ผสมผสานกับการจัดวางศิลปะเพื่อสอดคล้องกับวัสดุและพื้นที่ และความเป็นเอกภาพในเชิงความงามของศิลปกรรม ซึ่งได้จำแนกออกมาเป็นแต่ละผลงานดังต่อไปนี้



ภาพที่ 23 ภาพผลงานที่จัดแสดงในห้องนิทรรศการ ชุดที่ 1



ภาพที่ 24 ภาพผลงานที่จัดแสดงในห้องนิทรรศการ ชุดที่ 2



ภาพที่ 25 ภาพผลงานที่จัดแสดงในห้องนิทรรศการ ชุดที่ 3

ผลงานที่สร้างด้วยสื่อภาพเคลื่อนไหวแบบรูปธรรมและกึ่งนามธรรม แสดงการเคลื่อนที่ของรูปทรงทางธรรมชาติ และรูปทรงที่ถูกออกแบบโดยจินตนาการ ให้เกิดมิติในเชิงซ้อน เกิดความรู้สึกการเป็นส่วนร่วมในเนื้อหาของภาพ ที่มีเรื่องราวแสดงความขัดแย้งกัน ภายใต้ความเป็นมายาในรูปแบบวิถีการดำเนินชีวิตและจิตนาการ ของมนุษย์ ที่ถูกตัดทอนให้เหลือเพียงรูปสัญลักษณ์ทางแนวคิด ส่งผลสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกที่แฝงด้วยความหมิ่นเหม่ เสียดสี เชื่อมโยงผ่านห้วงเวลาของการแปรเปลี่ยนของรูปทรงในภาพจากมโนทัศน์และจินตนาการถึงผลลัพธ์ที่ซ่อนเร้นอยู่ภายในทัศนะของรูปแบบผลงานสร้างสรรค์โครงการนี้



ภาพที่ 26 ภาพแสดงเนื้อหาของผลงานในโครงการ ชุดที่ 1

ผลงาน “จริงแท้และมายา 1” มีวิธีการนำเสนอผลงานด้วยฉายโปรเจคเตอร์ แสดงภาพมิติลวงลึกเข้าไปในผนังห้อง มีความยาวของเนื้อหา 1:54 นาที โดยมีรูปทรงวัสดุจากกรอบรูปเป็นตัวกำหนดขอบเขตของการแสดงออกถึงเนื้อหาเรื่องราวของภาพ ที่มีค่าของน้ำหนักแสงและเงาที่ต่างกัน เริ่มต้นจากการเคลื่อนที่ของรูปทรงโดยการนำของแสงที่เริ่มสว่างขึ้นจากน้อยไปหามากบน

ภาพพื้นหลังที่สงบนิ่งและค่อนข้างมืด สร้างความแตกต่างระหว่างค่าของสีจนเต็มพื้นที่จากกรอบรูป ด้านบนไปจนจรดอีกด้านหนึ่ง รูปทรงธรรมชาติถูกกำหนดให้อยู่ในขอบเขตของรูปทรงสี่เหลี่ยมในแต่ ละช่อง เริ่มปรากฏความชัดเจนโดยใช้วิธีการซ้ำของรูปทรงดังกล่าวจนเต็มพื้นที่ของวัสดุทั้งสองด้าน สลับกับเนื้อหาการดำเนินเรื่องด้วยการกลับค่าน้ำหนักของสีและแสงที่ต่างกันจนเต็มพื้นที่ หลังจากนั้น ได้มีการดำเนินเรื่องด้วยวิธีเชื่อมโยงเนื้อหาไปยังวัสดุกรอบรูปที่อยู่ด้านล่าง สร้างจุดดึงดูดค่าของแสง และสีที่มีปริมาณเท่ากันทั้งสองด้านในห้วงเวลาเพียงบัดดล สลับไปมาตามจังหวะ จนเกิดพื้นที่ว่างที่ เป็นความมืดสนิทสอดคล้องกับความหมายถึงการจบการแสดงผลงานในเรื่องนี้

ภาพที่แสดงออกถึงชั้นเชิงของการลงของทิศทางของเส้นบนพื้นระนาบ 2 มิติ ก่อให้เกิด ผลลัพธ์ที่ดีในด้านทัศนศิลป์ นำเรื่องราวของโครงสร้างบางส่วนของมนุษย์บริเวณทรวงอกและเนื้อหา ของวัสดุกรอบรูปด้านล่าง จะดำเนินเรื่องบอกเล่าถึงวิธีการแสดงโชว์สัดส่วนร่างกาย โดยได้ตัดทอน เรื่องราวของรูปทรงจนเหลือเพียงภาพสัญลักษณ์ของมนุษย์ ที่แสดงถึงความสับสนทางเพศของผู้คนใน สังคมปัจจุบัน มาดำเนินเรื่องด้วยวิธีแสดงการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง แสดงท่วงท่ายั่วเย้าส่อเสียด เหมือนเจาะจงต้องการโชว์สัดส่วนเรือนร่างของตนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อต้องการจุดประสงค์ บางอย่างที่มีนัยสำคัญ เนื้อหาเคลื่อนไหวที่สลับกับวิธีการซ้ำอย่างเป็นจังหวะ สร้างความตื่นตาด้วยสีสัน อันสดใสและเปลิดเปล็นจากภาพที่ปรากฏ จนเนื้อหาค่อยกลับกลายแฝงมาในแง่ลบคือ เบื้องหลัง ความงามของสัดส่วนเรือนร่างเหล่านั้นล้วนผ่านที่มาจากกาฟัดดลกรรมทั้งสิ้น นักศึกษาชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยช่างศิลป์ ให้ข้อคิดเห็นเมื่อชมผลงานในตอนแรกแล้วไม่เข้าใจในภาพที่ปรากฏ แต่เมื่อชมไปได้ ถึงช่วงที่มีการแสดงศัลยกรรมแล้วกลับรู้สึกสะอิดสะเอียนกับภาพดังกล่าว แต่ก็ชมต่อไปจนจบพร้อม กับคำถามในใจที่ไม่กล้าแสดงออกต่อข้อคิดเห็น²¹

²¹ สัมภาษณ์, สุพร สายยิ่งยีน, นักศึกษาชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยช่างศิลป์, 17 สิงหาคม 2560.



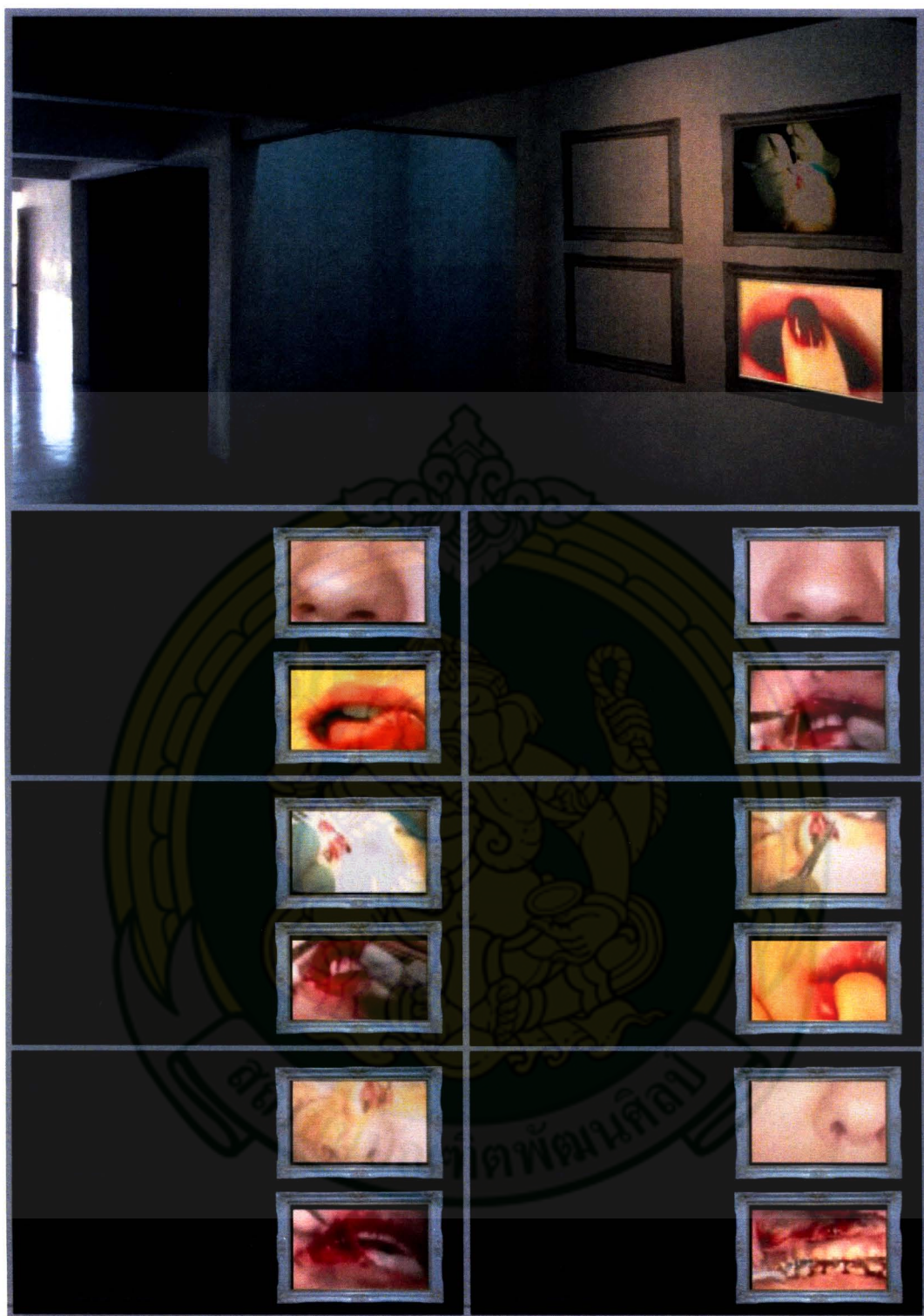
ภาพที่ 27 ภาพแสดงเนื้อหาของผลงานในโครงการ ชุดที่ 2

ผลงาน “จริงแท้และมายา 2” มีวิธีการนำเสนอผลงานด้วยฉายโปรเจกเตอร์ 1 เครื่อง แยกเป็น 2 ตำแหน่ง มีความยาวของเนื้อหาทั้งสองรวมกัน 1:52 นาที ปรากฏเป็นภาพมิติสองลึกเข้าไปผนังห้อง เสมือนมีแผ่นระนาบอยู่ทุกด้านที่มีค่าของน้ำหนักแสงและเงาที่ต่างกัน เริ่มต้นจากการเคลื่อนที่ของรูปทรงโดยการนำของแสงที่เริ่มสว่างขึ้นจากน้อยไปหามากบนภาพพื้นหลังที่สงบนิ่งและ

ค่อนข้างมืดของวัสดุประกอบผลงานศิลปกรรมด้านซ้าย สร้างความแตกต่างระหว่างค่าของสีจนเต็มพื้นที่จากด้านซ้ายไปจนจรดอีกด้านหนึ่ง รูปทรงธรรมชาติถูกกำหนดให้อยู่ในขอบเขตของรูปทรงในกรอบของแต่ละช่อง เริ่มปรากฏความชัดเจนโดยใช้วิธีการซ้ำของเรื่องราวดังกล่าวจนเต็มพื้นที่ของผนังให้เกิดมิติของภาพ สลับกับเนื้อหาการดำเนินเรื่องด้วยการกลับค่าน้ำหนักของสีและแสงในวัสดุอีกด้านจนเต็มพื้นที่ หลังจากนั้นได้มีการดำเนินเรื่องด้วยวิธีเชื่อมโยงเนื้อหาไปยังวัสดุประกอบผลงานด้านขวา สร้างจุดดึงดูดค่าของแสงและสีที่มีปริมาณเท่ากันกับวัสดุประกอบผลงานทางด้านซ้าย ในห้วงเวลาเดียวกัน เพื่อดำเนินเรื่องราวให้ต่อเนื่อง โดยการแทนที่รูปทรงที่กำลังแสดงเนื้อหาเป็นจังหวะอย่างสม่ำเสมอ จนปรากฏเป็นพื้นที่ว่างที่เป็นความมืดสนิท สอดคล้องกับความหมายถึงการจบการแสดงผลงานในเรื่องนี้

เรื่องราวสร้างความรู้สึกล้ำลึกมีชีวิตกำลังคืบคลานมาสู่การปรากฏตัวตนบนฉากการแสดง โดยนำรูปอวัยวะของมนุษย์ส่วนบริเวณตาและคิ้วของผู้หญิงมาโชว์อวด หรือสาธิตวิธีเสริมความงามให้ผู้ชมผ่านกล้องเว็บแคมที่เป็นที่แพร่หลายอยู่เป็นจำนวนมาก คล้ายกับสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการส่งต่อกันได้ไม่รู้จบ การวนซ้ำของวิธีดำเนินเรื่องราวจากเนื้อหา เปรียบเสมือนสิ่งที่ประชาานิยมกันจนเป็นเรื่องปกติทางสังคมปัจจุบันโดยแท้ เนื้อหาที่ใช้วิธีการซ้ำกันนั้น จะแฝงด้วยรายละเอียดในเชิงกายภาพที่แตกต่างกันเช่น ลักษณะของขอบตา ขนตา เปลือกตา และคิ้ว แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการเชื่อมโยงและการรับรู้ข่าวสารได้กว้างไกลทุกมุมโลก เข้าถึงได้ของคนทุกเชื้อชาติหลายเผ่าพันธุ์บนโลกแห่งสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งล้วนแต่มีจุดประสงค์ให้เป็นที่ยอมรับ ถูกใจหรือชื่นชมจากการรับรู้ของผู้คนจากอิทธิพลของสื่อดังกล่าว แต่ถ้าในทางกลับกัน ถ้าพวกเขาได้รับความผิดหวังจากกระแสเหล่านั้น จุดสุดท้ายของการเสริมความงามที่ปรากฏเป็นเรื่องประชาานิยมในปัจจุบันคือการศัลยกรรมในที่สุด อรณุช อารีย์พงศา อาจารย์ประจำหมวดวิชาออกแบบตกแต่ง วิทยาลัยช่างศิลป์ ได้ให้ข้อคิดเห็นเมื่อได้ชมผลงานว่ามีความรู้สึกที่น่าสะพรึงกลัวถึงการแสดงออกของการศัลยกรรมที่สร้างความหวาดเสียวต่อแสดงเบื้องหลังการผ่าตัดเปลือกตา สลับกับการแสดงการเสริมความงามของบริเวณคิ้วและเปลือกตา แต่เนื่องด้วยการซ้ำของเนื้อหาของเรื่องราวเป็นเวลาค่อนข้างนาน จึงทำให้เกิดความคุ้นชิน การแสดงอารมณ์ของภาพจึงถูกลดแรงและศูนย์หายพลังของการสะท้อนความสะท้อนอารมณ์ที่รุนแรงของภาพไปส่วนหนึ่ง²²

²² สัมภาษณ์, อรณุช อารีย์พงศา, อาจารย์ประจำหมวดวิชาออกแบบตกแต่ง วิทยาลัยช่างศิลป์, 17 สิงหาคม 2560.



ภาพที่ 28 ภาพแสดงเนื้อหาของผลงานในโครงการ ชุดที่ 3

ผลงาน “จริงแท้และมายา 3” มีวิธีการนำเสนอผลงานด้วยฉายโปรเจคเตอร์ แสดงภาพมิติ ลวงลึกเข้าไปในผนังห้อง มีความยาวของเนื้อหา 1:57 นาที โดยมีรูปทรงวัสดุจากกรอบรูปเป็นตัวกำหนด ขอบเขตของการแสดงออกถึงเนื้อหาเรื่องราวของภาพ ที่มีค่าของน้ำหนักแสงและเงาที่ต่างกัน เริ่มต้น จากการเคลื่อนที่ของรูปทรงโดยการนำของแสงที่เริ่มสว่างขึ้นจากน้อยไปหามากบนภาพพื้นหลังที่สงบ

นิ่งและค่อนข้างมืด สร้างความแตกต่างระหว่างค่าของสีจนเต็มพื้นที่จากกรอบรูปด้านบนไปจนจรดอีกด้านหนึ่ง รูปทรงธรรมชาติถูกกำหนดให้อยู่ในขอบเขตของรูปทรงสี่เหลี่ยมในแต่ละช่อง เริ่มปรากฏความชัดเจนในเชิงกายภาพ โดยใช้วิธีการซ้ำของรูปทรงดังกล่าวจนเต็มพื้นที่ของวัสดุประกอบผลงานศิลปกรรมทั้งสองด้าน สลับกับเนื้อหาการดำเนินเรื่องด้วยการกลับค่าน้ำหนักของสีและแสงที่ต่างกันจนเต็มพื้นที่ หลังจากนั้นได้มีการดำเนินเรื่องด้วยวิธีเชื่อมโยงเนื้อหาไปยังวัสดุกรอบรูปที่อยู่ด้านบนและด้านล่าง สร้างจุดดึงดูดค่าของแสงและสีที่มีปริมาณเท่ากันทั้งสองด้านในระยะเวลาเพียงบัดดล สลับไปมาตามจังหวะ จนเกิดพื้นที่ว่างที่เป็นความมืดสนิทสอดคล้องกับความหมายถึงการจบการแสดงผลงานในเรื่องนี้

ภาพที่แสดงออกถึงเรื่องราวของโครงสร้างบางส่วนบนใบหน้าของมนุษย์บริเวณจมูกและริมฝีปาก มาดำเนินเรื่องด้วยวิธีแสดงการเคลื่อนที่ต่อเนื่องอย่างช้าๆ แสดงท่วงทำย้วยวนเหมือนเจาะจงต้องการไขว่คว้าความเชื่งซึ่งของตนด้วยริมฝีปากผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อจุดประสงค์ต้องการดึงดูดความสนใจบางอย่างจากผู้เข้าชม เนื้อหาเคลื่อนที่สลับกับวิธีการซ้ำอย่างเป็นจังหวะ สร้างความตื่นตาด้วยสีสดใสจากลิปสติกอันหลากหลายมาปรากฏจนเต็มพื้นที่ สลับกับการแสดงการซ้ำของรูปทรงในเรื่องราวที่เหมือนกัน ตอบสนองบทบาทประชาานิยมที่สามารถพบเห็นกันได้ทั่วไปเป็นปกติ จนกระทั่งเนื้อหาค่อยกลับกลายแผ่มาในแง่ลบคือ เบื้องหลังความงามของใบหน้าเหล่านั้นล้วนผ่านที่มาจากกาผ่าตัดศัลยกรรมทั้งสิ้น แสดงให้เห็นถึงสภาพปกติทางสังคมว่าภาพลักษณ์มีที่ปรากฏบนสื่อต่างๆ ในโลกปัจจุบันมีทั้งความจริงและความลวง อัญชลี อำไพศรี อาจารย์ประจำหมวดวิชาเครื่องเคลือบดินเผา วิทยาลัยช่างศิลป์ เมื่อได้ชมการแสดงผลงานชุดนี้ ให้ความคิดเห็นว่า เรื่องราวของภาพสามารถแสดงอารมณ์ของเนื้อหาได้ชัดเจน แต่ยังขาดจุดเชื่อมโยงของเรื่องที่ต้องการที่แสดงออกให้เข้าใจถึงลำดับขั้นตอนของเรื่องที่ชัดเจน จึงอาจจะทำให้เข้าใจค่อนข้างยากต่อวัตถุประสงค์ของการแสดงออกในแต่ละเนื้อหาของผลงานในแต่ละชิ้นในชุดนี้²³

สรุปความสำคัญของการวิเคราะห์ผลงานศิลปกรรมโครงการวิจัยนี้ ซึ่งได้วิเคราะห์ผลงานทางเชิงกายภาพทางทัศนศิลป์และอารมณ์ความรู้สึกทางด้านเนื้อหาของผู้รับชมทั่วไปโดยภาพรวมบางส่วนที่ได้ทดลองจัดแสดงบนผนังห้องนิทรรศการที่มีสัดส่วนเท่าของจริงตามขนาดที่กำหนดไว้ โครงการชุดนี้ ณ หอศิลป์ วิทยาลัยช่างศิลป์ ได้ให้ข้อคิดเห็นส่วนหนึ่งเมื่อหลังจากที่ได้รับชมผลงานแล้วว่า รู้สึกถึงความเป็นจริงในสังคมปัจจุบันที่ไม่ปฏิเสธว่า การเสริมความงามเป็นเรื่องปกติ สามารถสื่อถึงเนื้อหาทางการแสดงออกในสังคมออนไลน์ได้ทั้งแง่บวกและลบ เนื้อหาที่แสดงออกมาปรากฏบนภาพที่เป็นเรื่องราวของการสลับและวนซ้ำ ทำให้เรื่องราวถูกลดความรุนแรงลงจากภาพที่ปรากฏอันเป็นแง่ลบ แผ่เร้นด้วยบทบาททางสังคม นำแสดงออกในเชิงทัศนศิลป์ให้ผู้ชมได้มีแนวคิดและจินตนาการได้อย่างอิสระตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

²³ สัมภาษณ์, อัญชลี อำไพศรี อาจารย์ประจำหมวดวิชาเครื่องเคลือบดินเผา วิทยาลัยช่างศิลป์, 19 สิงหาคม 2560.

สรุปผลการสร้างสรรค์

โครงการงานสร้างสรรค์ ด้านทัศนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2560 ชุด มายาของสื่อ ดิจิทัล กับความจริงต่อกระแสสังคม เป็นผลงานที่เรื่องราวที่ถูกสะท้อนภาพวิถีแนวคิดของเยาวชนและผู้คนบางกลุ่มของสังคมไทย มาประกอบเรียงร้อยกับเนื้อหาสภาพแวดล้อมที่มีอยู่จริง นำมาผสมผสาน ก่อให้เกิดมิติแห่งมายาที่ถูกขับเคลื่อนด้วยสื่อโดยทางเทคโนโลยี รวบรวมข้อมูลที่ได้ศึกษาและรับการ กลับกรองมาเรียงร้อยประกอบขอบเขตการสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์โดยนำอุปกรณ์ทาง เทคโนโลยีเข้ามาเป็นเครื่องมือในการประกอบเนื้อหาสำหรับสร้างสรรค์ แล้วจึงขยายแบบผลงานโดย การจัดฉายด้วยเครื่องโปรเจคเตอร์ไปปรากฏเข้าที่วัสดุที่ถูกกำหนดบนผนังห้องนิทรรศการ ตามภาพ ร่างต้นแบบที่ออกแบบการนำเสนอผลงาน ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการดังต่อไปนี้

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมรูปแบบสื่อใหม่ที่มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบสอง มิติ แสดงบนระนาบของผนังห้องนิทรรศการศิลปะ เพื่อให้ผู้เข้าชมได้เกิดความรู้สึกตระหนักถึงคุณค่า คุณประโยชน์ของวิถีทางการแสดงออกของสื่อสังคมออนไลน์ทั้งในแง่บวกและลบ ทั้งความเป็นจริง และความลวงที่มีอิทธิพลต่อบริบททางสังคมช่วงต้นศตวรรษที่ 21 ในขณะปัจจุบันนี้

2. เพื่อศึกษาแนวคิดและเรื่องราวของผู้คนในสังคมไทยโดยเฉพาะเยาวชนไทย ในการ นำเสนอ “ตัวตน” ของพวกเขาผ่านช่องทางในสื่อสังคมออนไลน์

3. เพื่อศึกษากระบวนการทางรูปแบบ รวมทั้งแนวคิด และการพัฒนาด้านเทคนิควิธีการ สร้างสรรค์งานศิลปะวีดิโออาร์ต คอมพิวเตอร์อาร์ตและศิลปะสื่อดิจิทัล และศิลปินที่เกี่ยวข้อง เพื่อ นำมาพัฒนาผลงานศิลปกรรมตามแนวทางโครงการวิจัยนี้

จากวัตถุประสงค์ดังกล่าว ผู้วิจัยให้ความสำคัญต่อการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ศิลปกรรม โครงการนี้ ซึ่งได้สังเคราะห์ผลงานทางเชิงกายภาพทางทัศนศิลป์และอารมณ์ความรู้สึกของผู้รับชม ทั่วไปโดยภาพรวมบางส่วน จึงได้ผลลัพธ์ที่สอดคล้องวัตถุประสงค์ได้หรือไม่ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกต ถึงวิธีคิดเป็นรายบุคคลที่มีโอกาสเข้ารับชมผลงานซึ่งขึ้นอยู่กับคุณวุฒิและวัยวุฒิ ตามประสบการณ์ หรือความมีเจตคติต่อภาพที่ปรากฏตามสังคม จากผลตอบรับจากผู้เข้าชมส่วนใหญ่จะมีความ ประทับใจเรื่องความงามในเชิงทัศนธาตุศิลปะของผลงาน สามารถแสดงความรู้สึกต่อเนื้อหาเรื่องราวที่ แสดงให้รู้สึกในแง่บวกและแง่ลบ การสะท้อนความจริงและความลวงต่อการแสดงออกทางสื่อสังคม ออนไลน์ได้ตามอัตภาพ

ปัญหาข้อเสนอแนะ

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เพื่อการสร้างสรรค์บางส่วน ยังไม่ครอบคลุมกับ เนื้อหาของแนวคิดและเรื่องราวผู้คนในสังคมได้ทั้งหมด เนื่องจากเป็นความคิดเห็นที่เป็นส่วนตัวของ ผู้ให้สัมภาษณ์

2. วิธีการนำเสนอผลงานบนพื้นที่มีค่อนข้างจำกัด เนื่องจากขนาดและสัดส่วนของภาพนั้น เมื่อทำการฉายแสดงแล้ว จำเป็นต้องมีขนาดของพื้นที่ที่ถูกกำหนดตามสัดส่วนต่อการแสดงภาพด้วย เครื่องฉายโปรเจคเตอร์ให้มีเนื้อที่เพียงพอต่อการนำเสนอผลงานของโครงการ

3. การแสดงผลงานศิลปกรรมรูปแบบในโครงการนี้ เป็นการนำเสนอโดยต้องมีปัจจัยสำคัญทางด้านช่วงเวลาและอุปกรณ์ที่ใช้เป็นเครื่องมือในการนำเสนอ จำเป็นต้องมีบุคลากรที่เกี่ยวข้องเฉพาะทางในการปฏิบัติหน้าที่สำหรับการควบคุมจัดแสดง รูปแบบนิทรรศการในหอศิลป์

4. ด้วยข้อกำหนดของปริมาณงานของโครงการ อาจทำให้ความต่อเนื่องของเนื้อเรื่องของผลงานทั้งหมดในโครงการเมื่อจัดแสดงรวมกัน จึงมีความยาวทั้งหมด 6 นาที ซึ่งค่อนข้างใช้เวลาอันยาวนาน อาจส่งผลถึงความอ่อนล้าต่อการรับรู้ของผู้เข้าชม

5. ควรเพิ่มวิธีนำเสนอความหลากหลายของการจัดองค์ประกอบและขนาดของภาพ เพื่อสร้างความน่าตื่นตาในแต่ละเรื่องของผลงานให้น่าสนใจมากขึ้น

6. ควรแทรกชื่อของผลงานในแต่ละเรื่องระหว่างการแสดง เพื่อให้ผู้ชมสามารถทราบถึงจุดเริ่มต้นและจุดจบของเรื่อง ให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

7. การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งต่อไป ควรให้รายละเอียดเรื่องของการนำเสนอเสียงประกอบภาพ โดยการกำหนดทิศทาง หรือสร้างกระบวนการผลิตโดยผู้วิจัยขึ้นเอง

ผลการวิจัยสรุปว่า การแสดงผลงานในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว อาจจะถูกจำกัดในด้านของเวลาที่เป็นตัวกำหนดผู้ชมให้เฝ้าชมเขตการบังคับในช่วงหรือตอนที่มีการเคลื่อนที่อยู่ตลอดเวลา ผู้ชมจึงไม่มีช่วงจังหวะเวลาสำหรับหยุดนิ่ง หรือสงบเพื่อที่จะจินตนาการได้อย่างมีสมาธิเหมือนกับการรับชมผลงานศิลปกรรมประเภทที่ไม่มีการเคลื่อนที่ เพื่อให้พิจารณาเนื้อหาถึงนัยแฝง ความละเอียด พิถีพิถันหรือแสดงอารมณ์ของภาพได้ตรงตามเจตนารมณ์ของศิลปินได้อย่างเด่นชัด

จากการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมชุดนี้ ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดความคิด และความเป็นตัวตนออกสู่สังคมภายนอก ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทำให้ได้รับรู้ถึงขั้นตอนการปฏิบัติงาน การเลือกใช้ทัศนธาตุต่างๆ เพื่อให้เข้ากับรูปแบบของผลงาน แนวความคิดตลอดจนเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยหวังว่าการนำเสนอผลงานและแก้ไขปัญหาต่างๆ ระหว่างการปฏิบัติงานครั้งนี้ จะเป็นแนวทางในการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ให้มีคุณภาพและประโยชน์แก่การพัฒนาผลงานวิจัยสืบต่อไป

บรรณานุกรม

- ชลูด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2539.
- ซิลเวีย มาร์ติน. วิดีโออาร์ต. กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไพนธ์อาร์ท, 2552.
- เดลินิวส์. อยากเป็นเน็ตไอดอล. เข้าถึงเมื่อ 4 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.dailynews.co.th/Content/IT/294669/>
- บินहु ชมแล้ว. ประวัติและผลงานของนัมจุนโปค. เข้าถึงเมื่อ 4 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.vcharkarn.com/blog/39990/10942>
- สุพร สายยิ่งยีน. นักศึกษาชั้นปีที่ 3 วิทยาลัยช่างศิลป์. สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2560.
- มาร์ค ไทรบ์/รีนา จานา. นิยมวิดีโออาร์ต. กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไพนธ์อาร์ท, 2552.
- รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล. Art in Daily Life. เข้าถึงเมื่อ 24 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก http://archmis.arch.nu.ac.th/arch_document/document/doc/17-001224_2011-08-26.pdf
- วิกิพีเดีย. เซลฟี. เข้าถึงเมื่อ 7 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/เซลฟี>
- _____. ศิลปะจัดวาง. เข้าถึงเมื่อ 9 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะจัดวาง>
- _____. ศิลปะตะวันตก. เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะตะวันตก>
- _____. Marilyn. เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก http://en.wikipedia.org/wiki/Marilyn_Diptych
- _____. Video art. เข้าถึงเมื่อ 7 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก http://en.wikipedia.org/wiki/Video_art
- สมเกียรติ ตั้งนโม. 100 ปีลัทธิฟิวเจอริสซึม: ลัทธิศิลปะแห่งการทำลาย (Futurism100). เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://v1.midnightuniv.org/midnighttext/0009999758.html>
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๑. เข้าถึงเมื่อ 4 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.nesdb.go.th/Default.aspx?tabid=395>
- สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน. รับมืออย่างไรเมื่อเด็กยุคใหม่เสพติด เซลฟี-ละเมอแชท. เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://seminar.qlf.or.th/Seminar/Topic/31>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. วัยรุ่น อินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์. เข้าถึงเมื่อ 20 เมษายน 2558. เข้าถึงได้จาก http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/citizen/news/news_internet_teen.jsp
- อรนุช อารีย์พงศา, อาจารย์ประจำหมวดวิชาออกแบบตกแต่ง วิทยาลัยช่างศิลป์. สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2560.
- อัญชลี อำไพศรี, อาจารย์ประจำหมวดวิชาเครื่องเคลือบดินเผา วิทยาลัยช่างศิลป์. สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2560.

อิทธิพล ตั้งโฉลก. แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง. กรุงเทพฯ:
อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2550.

Admin. อินสตอลเลชันศิลปะจัดวาง. เข้าถึงเมื่อ 23 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.designer.co.th/1317>

Olympus27. เซลฟี (Selfie) คืออะไร. เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2558. เข้าถึงได้จาก <http://www.oknation.net/blog/olympus27/2014/05/22/entry-1>



ประวัติและผลงานวิชาการของผู้วิจัย (Curriculum vitae)

ชื่อ-นามสกุล นายณรวีร์ โชติวรานนท์

Mr.Norawee Chotivaranon

เพศ ชาย

สถานะทางการสมรส โสด

วัน เดือน ปีเกิด 4 กันยายน 2515

อายุ 45 ปี

ตำแหน่งปัจจุบัน ครู

ที่อยู่และสถานติดต่อ

ที่อยู่ทำงาน วิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
60 ถนนหลวงพรต แขวงลาดกระบัง เขตลาดกระบัง จังหวัดกรุงเทพฯ 10520
โทรศัพท์ 023264002 - 4 โทรสาร 023264013

ที่บ้าน 828 ซอยลาดกระบัง 30/1 ถนนลาดกระบัง แขวงลาดกระบัง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ 10520

E-mail Address norawark@hotmail.com โทรศัพท์มือถือ 0814067994

ประวัติการศึกษา

- พ.ศ. 2533 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยช่างศิลป์ กรุงเทพฯ
พ.ศ. 2538 ปริญญาศิลปกรรมศาสตร์ วิชาเอกจิตรกรรม ม.บูรพา
พ.ศ. 2557 ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ศึกษา คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและ
ภาพพิมพ์และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

สาขาวิชาที่เชี่ยวชาญ ทัศนศิลป์ จิตรกรรม ศิลปกรรมร่วมสมัย คอมพิวเตอร์กราฟิก

ผลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์

- พ.ศ. 2534 งานแสดงนิทรรศการศิลปกรรมนักเรียนนักศึกษาวิทยาลัยช่างศิลป์ ณ หอศิลป์
แห่งชาติ
- พ.ศ. 2536 ร่วมแสดงงานศิลปกรรมร่วมสมัยศิลปินรุ่นใหม่ หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร
- พ.ศ. 2538 รางวัลชนะเลิศที่ 1 ระดับประชาชนทั่วไป การประกวดจิตรกรรมทิวทัศน์ทางทะเล
เกาะลอย ศรีราชา จ.ชลบุรี
- พ.ศ. 2539 งานแสดงศิลปกรรมกลุ่ม Individual Group ณ โรงแรมรอยัลการ์เดนพัทยา
- พ.ศ. 2540 งานแสดงศิลปนิพนธ์ ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัยบูรพา
- พ.ศ. 2541 ศิลปกรรมกลุ่ม "เรื่องส่วนตัว" ณ หอศิลป์ สถาบันราชมนฑล คลองหก
- พ.ศ. 2543 จิตรกรรมสีน้ำกลุ่ม "seven Water Colours" ณ สีลมแกลอรี่
- พ.ศ. 2544 ร่วมแสดงงานประกวดจิตรกรรมเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว จัด
โดย บ. ไอซีซี จำกัด มหาชน
- รางวัลดีเด่น การประกวดงานจิตรกรรมเฉลิมพระเกียรติ
สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี จัดโดย Unesco และกรมศิลปากร

- พ.ศ. 2545 งานแสดงศิลปกรรม "ดอกไม้เพื่อเธอ" จัดโดยสมาคมส่งเสริมสตรีไทย
ในพระบรมราชินูปถัมภ์
- พ.ศ. 2546 ภาพจิตรกรรมประกอบหนังสือ “ขวัญข้าว ขวัญแผ่นดิน” จัดทำโดย ธนากรเพื่อ
การเกษตร และสหกรณ์การเกษตร
- พ.ศ. 2548 ได้รับเกียรติเป็นคณะกรรมการตัดสินงานประกวดศิลปะเด็กและเยาวชนตามองค์กร
ต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน
ได้รับเชิญร่วมแสดงผลงานจิตรกรรมเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว
รัชกาลที่ 9 จัดโดย สรรพสินค้าซีคอนสแควร์
- พ.ศ. 2549 แสดงงานศิลปกรรมคณาจารย์วิทยาลัยช่างศิลป์
- พ.ศ. 2550 งานแสดงศิลปกรรมอาจารย์ผู้สอนศิลปะในโครงการจัดอบรมพิเศษ
ของศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย
- พ.ศ. 2551 แสดงงานศิลปะประเภท Video Art ร่วมกับศิลปินไทยและนานาชาติ ณ ภาควิชา
วิจิตรศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- พ.ศ. 2553 สื่อผสมภาพเคลื่อนไหวประกอบการแสดง มหกรรมการแสดงศิลปวัฒนธรรมไทย
สี่ภาค ณ วิทยาลัยช่างศิลป์ กรุงเทพฯ
- พ.ศ. 2554 งานแสดงศิลปกรรมในงานมหกรรมการแสดงศิลปวัฒนธรรมไทย 2554 ณ วิทยาลัย
ช่างศิลป์
- พ.ศ. 2555 ร่วมแสดงศิลปกรรมในงานวันพิธีเปิดหอศิลป์ของ วิทยาลัยช่างศิลป์นครศรีธรรมราช
ได้รับคำสั่งราชการให้ปฏิบัติร่วมคณะทำงานเขียนฉากบังเพลิงพระเมรุมาศของ
สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอเจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์
- พ.ศ. 2556 ได้รับคำสั่งราชการให้ปฏิบัติร่วมคณะทำงานเขียนฉากบังเพลิงพระเมรุมาศของ
สมเด็จพระเจ้าภคินีเธอเจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดาสิริโสภาพันธุ์
ร่วมแสดงงานศิลปกรรมศิษย์เก่าวิทยาลัยช่างศิลป์
สื่อผสมภาพเคลื่อนไหวประกอบการบรรเลงวงมหาดุริยางค์ไทย-สากล
เฉลิมพระเกียรติชุด "ภัทรมหาราช" ณ โรงละครวังหน้า
สื่อผสมภาพเคลื่อนไหวประกอบการแสดงโขนเฉลิมพระเกียรติ เรื่องรามเกียรติ์ ชุด
"พ่อของแผ่นดิน" ณ เวทีชั่วคราวหน้าโบสถ์วังหน้า
นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย ความสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น 2556 จัดโดย
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย ความสัมพันธ์ไทย-ลาว 2556 จัดโดย วิทยาลัย
ช่างศิลป์สุพรรณบุรี ณ เมืองเวียงจันทน์ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว
- พ.ศ. 2558 นิทรรศการศิลปนิพนธ์ “ศิลป์สู่นามจันทร์” มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
- พ.ศ. 2559 นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย “ความสัมพันธ์ไทย - ญี่ปุ่น 2016” หอศิลป์วังหน้า
มหกรรมศิลปะจังหวัดน่าน “รักษาน่าน” หอศิลป์ริมถนน, น่าน
นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย “ความสัมพันธ์ไทย - อินโดนีเซีย 2016” Seni
Indonesia Institu Denpasar, Indonesia
- พ.ศ. 2560 นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย “ความสัมพันธ์ไทย - ญี่ปุ่น 2017” เมือง Toyama
ประเทศญี่ปุ่น