



อำนาจ โครงสร้าง และจินตภาพ(ไม่)นิ่ง

มหาวิทยาลัยศิลปากร โดย สงวนลิขสิทธ์
นายชาคริต บุรณารมย์

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ (สื่อผสม)
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2562

อำนาจ โครงสร้าง และจินตภาพ(ไม่)นิ่ง

โดย

นายชาคริต บุรณารมย์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ (สื่อผสม)
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2562

คณะกรรมการ ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้ศิลปินพันธ์
เรื่อง “อำนาจ โครงสร้าง และจินตภาพ(ไม่)นิ่ง” เสนอโดย นายชาคริต บุรณารมย์ เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มวิชาเอกสื่อผสม

.....

(ศาสตราจารย์ญาณวิทย์ กุญแจทอง)

คณบดีคณะกรรมการ ประติมากรรมและภาพพิมพ์

...../...../.....

ผู้ควบคุมศิลปินพันธ์

อาจารย์ทวีวิทย์ กิจธนสุนทร

คณะกรรมการตรวจศิลปินพันธ์ ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร.ริญญาภัทร์ นิธิภัทรอนันต์)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.เตยงาม คุปตะบุตร)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ทวีวิทย์ กิจธนสุนทร)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์นพไชย อังควัฒนะพงษ์)

...../...../.....

..... กรรมการและเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันทนี ศิริพัฒนานันท์ทกุล)

...../...../.....

หัวข้อศิลปนิพนธ์	อำนาจ โครงสร้าง และจินตภาพ(ไม่)นิ่ง
ชื่อนักศึกษา	นายชาคริต บุรณารมย์
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์(สื่อผสม)
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

โลกของภาพถ่ายในอดีตนั้นเป็นการบันทึกและถ่ายทอดภาพเหตุการณ์เพียงชั่วขณะหนึ่ง ออกมาเป็นภาพนิ่งแต่เมื่อเทคโนโลยีได้เข้ามาพัฒนาเปลี่ยนแปลงหลายสิ่งหลายอย่างในโลกรอบตัว ด้วยกล้องถ่ายภาพบันทึกภาพก็เช่นเดียวกันได้ถูกพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปจากระบบบันทึกภาพด้วยฟิล์ม เซลลูลอยด์กลายเป็นการบันทึกภาพด้วยระบบดิจิทัล ทำให้กระบวนการถ่ายภาพและการ แสดงผลลัพธ์ของภาพไม่จำเป็นต้องพิมพ์อยู่บนกระดาษอีกต่อไป กระบวนการบันทึกภาพในระบบ ดิจิทัลยังขยายขอบเขตให้สื่อภาพถ่ายพัฒนาไม่หยุดนิ่ง เมื่อเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์สามารถ ปรับแต่ง ตัดต่อ ประกอบสร้างภาพถ่ายให้ปรากฏเหนือจินตนาการออกไปไกลจากความจริง การ สร้างสรรค์ภาพถ่ายจึงไม่จำเป็นต้องอยู่ในฐานะภาพนิ่งอีกต่อไป

ศิลปนิพนธ์ชุดนี้มีวัตถุประสงค์ต้องการค้นคว้า ทดลอง ขยายขอบเขตความเป็นไปได้ในการ พัฒนารูปแบบจากกระบวนการถ่ายภาพผสมผสานกับมิติเวลาของความเคลื่อนไหว โดยใช้ความรู้ด้าน องค์ประกอบศิลป์ รวมถึงความรู้ทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ มาผสมผสานประยุกต์ใช้พัฒนาประกอบ สร้างเป็นภาพแทนของสังคมเมืองใหม่ในโลกอนาคตที่มาจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ โดยมี ประเด็นเนื้อหาสะท้อนความเหลื่อมล้ำของชนชั้นในสังคม ปัญหาโครงสร้างการบริหารจัดการ ปัจจัยพื้นฐานของการดำรงชีวิตไปจนถึงทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม ซึ่งประเด็นเหล่านี้มาจากการศึกษา ค้นคว้าข้อมูลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องแนวคิดโครงสร้างนิยม, การออกแบบสถาปัตยกรรมเมืองที่ เชื่อมโยงคนและพื้นที่สาธารณะ, ความเหลื่อมล้ำและภาพแทน รวมถึงสิ่งแวดล้อมและผลกระทบต่อ โลก นำมาวิเคราะห์ค้นหารูปแบบทางทัศนศิลป์ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยสื่อภาพถ่ายภาพที่ถูก จัดการตัดต่อปรับแต่งด้วยเทคนิคโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ จนนำไปสู่ภาพถ่ายที่ผสมผสานมิติเวลา ของความเคลื่อนไหวเข้าไว้ด้วยกัน สำเร็จออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์จัดวางในรูปแบบสื่อใหม่ ที่ สามารถเปิดการรับรู้ กระตุ้นจินตนาการ และความคิด ตามแต่ประสบการณ์ของผู้ชมต่อไป

Thesis Title	Power, Construction and moving imagination
Name	Mr. Chakhrit Buranarom
Concentration	Visual Arts(Mixed Media)
Academic Year	2019

Abstract

The world of photography in the past was a depiction of moments in the form of still images. But when technology comes, it has made major changes on many things around us. Likewise, cameras have been developed from celluloid film recording systems to digital recording systems. This makes the photographing and image processes no longer need to be printed on paper. The digital recording process has also expanded the scope for photographic media causes it to develop constantly. When computer technology can adjust, compose and create the imagery beyond imagination, so creating a photograph is not necessary just a still image.

This art thesis aims to expand the scope of possibilities in the development of photography process. It is combined with dimension of movement using knowledge of artistic elements Including computer technology knowledge to develop and represent the new future urban society world that comes from the imagination of the creator. It reflects the disparity of the social classes and structural management problems of basic living factors. In which these issues come from researching various source of information whether it is a popular structural concept or urban architecture design that connects people. Furthermore, the research of environment and its impact on the world to create visual forms through the creative process that are manipulated and modified using computer program techniques. All of these lead to a photograph that combines the dimension of movement together completed as a visual art work. It was placed in a new media format that can raise awareness and stimulate imagination of the audience

กิตติกรรมประกาศ

ในงานศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ด้วยความกรุณาให้คำปรึกษาอย่างยิ่งจาก อาจารย์ทวีวิทย์ กิจธนสุนทร และอาจารย์ ดร.เตยงาม คุปตะบุตร ที่ได้สละเวลาอันมีค่าแก่ข้าพเจ้า เพื่อให้คำปรึกษาและแนะนำตลอดจน ตรวจทานแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี ยิ่งจนงานศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ลุล่วงได้ด้วยดี

ขอขอบคุณนางสาวสุคนธา นิลหยก ที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือ ตรวจแก้ไข และปรับปรุงศิลปนิพนธ์ฉบับนี้และนางสุชญา นิลหยก ผู้ซึ่งสนับสนุนมอบทุนการศึกษาให้ศิลปนิพนธ์ชุดนี้สำเร็จได้ด้วยดี สุดท้ายนี้ ขอกราบขอบพระคุณผู้ที่มีพระคุณต่อข้าพเจ้ามากที่สุด ผู้ซึ่งเป็นผู้สนับสนุนข้าพเจ้ามาโดยตลอดจึงขออุทิศความดีที่มีในศิลปนิพนธ์ฉบับนี้แด่ คุณย่า มารดา และครอบครัวของข้าพเจ้า ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้จากใจจริง

มหาวิทยาลัยศิลปากร สภานิติศาสตร์

คำนำ

เอกสารฉบับนี้เป็นส่วนประกอบของศิลปนิพนธ์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มวิชาเอกสื่อผสม ปีการศึกษา 2562 ของคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีวัตถุประสงค์ในการเขียนเพื่ออธิบายถึงขั้นตอนและกระบวนการในการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ตามหัวข้อเรื่อง “อำนาจ โครงสร้าง และจินตภาพ(ไม่)นิ่ง” ตั้งแต่ขั้นตอนการศึกษา หาแรงบันดาลใจ การคิดวิเคราะห์ รวบรวมข้อมูลไปสู่การแสดงผลออกด้วยผลงานศิลปะ การแก้ปัญหาและการพัฒนา ผลงาน ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือศิลปนิพนธ์เล่มนี้จะมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทางให้กับผู้ที่มีความสนใจในการศึกษาศิลปะของตนเอง อันสามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน ผลงานตนเองต่อไป ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสาร ฉบับนี้จะสามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหา สาระของศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้าได้ไม่มากก็น้อย และหากปรากฏข้อผิดพลาดประการใด ผู้เขียนต้อง ขออ้อมรับความผิดพลาดทุกประการไว้ โดยคุณุณี แต่เพียงผู้เดียว

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
คำนำ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญภาพ.....	ฅ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
สมมุติฐานของการศึกษา.....	2
ขอบเขตของการศึกษา.....	2
ขั้นตอนและวิธีการศึกษา.....	2
อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	3
2 ข้อมูลที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	5
โครงสร้างนิยม (Structuralism).....	6
การออกแบบสถาปัตยกรรมเมืองที่เชื่อมโยงคนและพื้นที่สาธารณะ.....	7
ความเหลื่อมล้ำและภาพแทนในงาน.....	8
สิ่งแวดล้อมและผลกระทบต่อโลก.....	9
อิทธิพลจากกรณีศึกษามผลงานศิลปิน.....	12
Jim Kazanjian.....	12
Miyazaki Hayao.....	14
Andreas Gursky.....	16
3 กระบวนการสร้างสรรค์.....	19
การค้นหารูปแบบทางทัศนศิลป์จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	19
ขั้นตอนและกระบวนการทำงาน.....	23

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4	การสร้างสรรค์และวิเคราะห์ผลงาน..... 28
	การสร้างสรรค์ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์..... 28
	ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์..... 29
	การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานศิลปนิพนธ์ระยะที่1..... 32
	ปัญหาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ระยะที่ 1..... 34
	การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานศิลปนิพนธ์ระยะที่2..... 35
	ปัญหาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ระยะที่ 2..... 36
	การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานศิลปนิพนธ์ระยะที่ 3..... 37
5	บทสรุป..... 39
	บรรณานุกรม..... 40
	รายชื่อผลงานศิลปนิพนธ์..... 41
	ประวัติผู้สร้างสรรค์..... 42

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ซอฟต์แวร์โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างสรรค์	3
2	อุปกรณ์ที่ใช้ในการเก็บภาพนอกสถานที่.....	3
3	อุปกรณ์ที่ใช้ในการตัดต่อและควบคุมงานวิดีโอ.....	3
4	ภาพปัญหาฝุ่นในกรุงเทพฯ.....	11
5	JIM KAZANJIAN: ANOMALIES.....	13
6	Untitled “vehicle” JIM KAZANJIAN.....	14
7	“Howl's Moving Castle” (2004).....	15
8	“Castle in the sky”.....	16
9	Times Square โดย อันเดรียส กูร์สกี (Andreas Gursky).....	17
10	99 Cent II Diptychon โดย อันเดรียส กูร์สกี (Andreas Gursky).....	18
11	หมู่บ้านเหมืองแร่จากภาพยนตร์เรื่อง Castle in the sky โดย Miyazaki Hayao.....	20
12	The crazy house โดย Jim Kazanjian.....	21
13	หมู่บ้านช่างต่อเรือ.....	21
14	เขื่อนเก็บน้ำ จังหวัดระนอง.....	22
15	ภาพขั้นตอนการประกอบภาพถ่าย.....	22
16	การตั้งค่าขนาดภาพ ในโปรแกรม Photoshop.....	23
17	การแบ่งเลเยอร์ของไฟล์ภาพ.....	23
18	คำสั่งที่ใช้ในการปรับแต่งแสงสี และเงา.....	24
19	การตั้งค่าขนาดดองค์ประกอบ และเวลา ในโปรแกรมออฟเตอร์เอฟเฟกต์.....	24
20	ขั้นตอนการจัดเรียงลำดับชั้นและนำเอฟเฟกต์เข้าสู่งาน.....	25
21	ขั้นตอนการปรับแก้ไฟล์ภาพและวิดีโอ.....	26
22	ขั้นตอนการดำเนินผลเป็นไฟล์วิดีโอ.....	26
23	ภาพผลงานในระยะก่อนศิลปินพันธ์	29
24	ภาพผลงานในระยะก่อนศิลปินพันธ์	30
25	ภาพผลงานในระยะก่อนศิลปินพันธ์	31
26	ภาพผลงานในระยะก่อนศิลปินพันธ์.....	32
27	ภาพผลงานในระยะศิลปินพันธ์ ระยะที่ 1.....	34
28	ภาพผลงานในระยะศิลปินพันธ์ ระยะที่ 2.....	36

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
29	ภาพผลงานในระยะศิลปนิพนธ์ ระยะที่ 3.....	38

มหาวิทยาลัยศิลปากร งามวลิชสิทธิ์

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ในอดีตมนุษย์สามารถบันทึกภาพและเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่เห็นเก็บไว้เป็นภาพถ่าย ซึ่งภาพถ่ายในยุคอดีตนั้นคือการนำเสนอภาพนิ่งเพียงชั่วขณะเดียวตามระยะเวลาที่มันชัตเตอร์ของกล้องเปิดและปิดรับแสง อันเป็นจุดสิ้นสุดของเหตุการณ์ความต่อเนื่องที่ถูกหยุดแช่แข็งอยู่ในสื่อภาพถ่าย ซึ่งต่อมาภาพถ่ายหรือภาพนิ่งเหล่านี้ถูกพัฒนาและต่อยอดด้วยการเรียงเรียงภาพนิ่งหลายภาพเข้าไว้ด้วยกันอย่างต่อเนื่องทำให้ตาของมนุษย์เห็นจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว มาในปัจจุบันเมื่อเทคโนโลยีได้เข้ามาพัฒนาหลายสิ่งหลายอย่างในชีวิต การบันทึกภาพถูกพัฒนาให้ระบบกลไกของกล้องบันทึกภาพมีความซับซ้อนก้าวหน้าและง่ายต่อการเก็บบันทึกภาพ อีกทั้งยังให้คุณภาพของภาพที่มีความละเอียดสูงขึ้นไปตามด้วยเช่นกัน ในยุคสมัยใหม่มนุษย์สามารถเลือกใช้เทคนิคบันทึกภาพได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยมีเทคโนโลยีเข้ามาส่งเสริมในการสร้างสรรค์รูปแบบพิเศษใหม่ๆ ให้กับภาพเสมอ ไม่ว่าจะเป็นภาพนิ่งที่ถูกแต่งเติมใหม่ให้ผิดแปลกไปจากเดิมเล็กน้อย หรือแม้แต่กระทั่งทำการเปลี่ยนแปลงสร้างภาพใหม่ทั้งหมดก็ย่อมทำได้

อีกสิ่งที่น่าสนใจในงานภาพสมัยใหม่คือเราสามารถสร้างภาพนิ่งให้เกิดการเคลื่อนไหวได้ ด้วยการหยิบนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาสร้างสรรค์โดยเราเป็นผู้กำหนดด้วยเพียงปลายนิ้วสัมผัส ภาพที่หยุดนิ่งก็สามารถต่อเติมมิติเวลาเรียงร้อยเชื่อมต่อบรรยากาศและจินตนาการความคิดของผู้สร้างและผู้ชมได้ ด้วยวิวัฒนาการด้านเทคโนโลยีดังกล่าว จึงเป็นที่มาและความสนใจให้ข้าพเจ้าต้องการประกอบสร้างภาพนิ่งขึ้นใหม่ที่ผสมผสานกับมิติของความเคลื่อนไหว ตามห้วงจินตนาการความคิดในเชิงลักษณะกายภาพของพื้นที่และสิ่งปลูกสร้างทางสถาปัตยกรรมที่เป็นเพียงโครงสร้างที่เสื่อมสภาพ ซึ่งสถาปัตยกรรมและสิ่งปลูกสร้างเหล่านี้มีความน่าสนใจทางกายภาพในลักษณะเฉพาะและความไม่แน่นอนผสมปนเปอยู่ ซึ่งก่อนหน้านี้ล้วนผ่านระบบการวางแผนออกแบบการใช้พื้นที่ทั้งภายนอกและภายใน รวมถึงยังแสดงระบบอำนาจและสิทธิพื้นที่ที่ส่งผลต่อการความเป็นเจ้าของไม่ว่าจะเป็นของรัฐหรือเอกชน ที่แสดงให้เห็นว่าโครงสร้างเหล่านี้ก่อนจะกลายมาเป็นสถาปัตยกรรมที่สมบูรณ์ ล้วนผ่านอำนาจการวางแผนจัดการและจัดสรรทรัพยากรมาอย่างแยบยล

ข้าพเจ้าจึงได้หยิบยกภาพแทนเหล่านี้มาเรียงร้อยใหม่โดยใช้อำนาจการจัดการภาพถ่ายผ่านเครื่องมือเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ที่เป็นเสมือนการสร้าง การจัดการควบคุม ไปจนถึงการประพันธ์

ความหมายใหม่ให้กับพื้นที่และสิ่งปลูกสร้างทางสถาปัตยกรรมด้วยกระบวนการทางทัศนศิลป์ ที่ทำให้ผู้ชมสามารถต่อยอดความคิดและจินตนาการผ่านผลงานสื่อใหม่ที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. ค้นคว้า ทดลอง ขยายขอบเขตความเป็นไปได้ในการพัฒนารูปแบบจากกระบวนการภาพถ่ายผสมผสานกับมิติเวลาของความเคลื่อนไหว
2. ใช้ความรู้ด้านองค์ประกอบศิลป์ และความรู้เทคโนโลยีการถ่ายภาพรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มาผสมผสานประยุกต์ใช้ตัดต่อ พัฒนาประกอบสร้างใหม่ออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์สื่อใหม่ ที่มีลักษณะเฉพาะตน
3. กระตุ้นจินตนาการ ความคิด ตามประสบการณ์ของผู้ชม ต่อการรับรู้ถึงอำนาจแฝงของการจัดระบบใหม่ ผ่านผลงานทัศนศิลป์สื่อใหม่

สมมุติฐานของการศึกษา

สร้างสรรค์ภาษาภาพทางทัศนศิลป์ ด้วยการออกแบบ การจัดระบบ และการตัดแต่งภาพสภาพแวดล้อมทางสถาปัตยกรรมที่เห็นทั่วไป โดยใช้ความรู้ทั้งทางด้านศิลปะ เทคโนโลยีภาพถ่าย และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ นำมาบูรณาการประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือพัฒนา ตัดต่อ ประกอบสร้างภาพขึ้นใหม่เพื่อกระตุ้นให้เห็นถึงจินตนาการและอำนาจที่แฝงเร้น ในรูปแบบทัศนศิลป์สื่อใหม่อันมีลักษณะเฉพาะตน

ขอบเขตของการศึกษา

การถ่ายบันทึกรสภาพแวดล้อมและทัศนียภาพที่สนใจ ทั้งที่เกิดเองตามธรรมชาติ หรือเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ไม่ว่าจะเป็นสถาปัตยกรรมที่มีรูปแบบลักษณะที่น่าสนใจ นำมาประกอบสร้างใหม่ด้วยเทคโนโลยีการจัดการสื่อภาพถ่ายในยุคปัจจุบัน รวมถึงการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ นำมาพัฒนาสร้างสรรค์ไปสู่การผสมผสานของความเคลื่อนไหว ออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์สื่อใหม่

ขั้นตอนและวิธีการศึกษา

1. ศึกษาข้อมูลตัวอย่างจากผลงานภาพถ่ายของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อเป็นแนวทางการศึกษาค้นคว้า มาปรับใช้วางแผนพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน
2. เมื่อได้ข้อมูลแล้ว ลงพื้นที่สำรวจเก็บภาพทัศนียภาพในมุมมองต่างๆที่น่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ชนบท เมือง รวมถึงพื้นที่ที่เชื่อมโยงเกี่ยวข้องกับอำนาจรัฐ

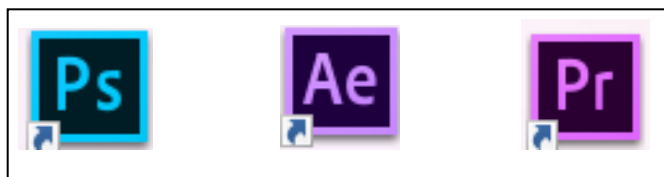
3. นำภาพที่ได้มาจากการถ่ายภาพและการค้นคว้า มาทดลองจัดเรียงประกอบเข้าด้วยกัน ใหม่ให้เกิดมุมมองที่ต้องการสื่อความหมาย
4. ขยายขอบเขตภาพถ่ายที่จัดเรียงประกอบสร้างขึ้นใหม่สร้างมิติเวลาของการเคลื่อนไหว ด้วยเทคโนโลยีโปรแกรมคอมพิวเตอร์
5. ปรับแก้รายละเอียดต่างๆให้งานสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ นำเสนอผลงานผ่านสื่อโทรทัศน์
6. แหล่งข้อมูลที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์

แหล่งข้อมูลการศึกษา

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ งานวิชาการ วิทยานิพนธ์ อินเทอร์เน็ต บทความ วิทยานิพนธ์และสื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผลงานในด้านของเนื้อหาและแรงบันดาลใจ อีกทั้งยังส่งผลต่อองค์ประกอบ การวางทัศนธาตุและการให้ความหมายในงานศิลปะชุดนี้อีกด้วย
2. ศึกษาข้อมูลจากการลงพื้นที่สำรวจบันทึกภาพถ่ายด้วยตนเองรวมถึงภาพที่ได้จากอินเทอร์เน็ต ให้เห็นและเข้าใจถึงสภาพความเป็นจริงในสังคม
3. ศึกษารูปแบบวิธีการที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ในงานภาพยนตร์และแอนิเมชัน (animation)

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1. คอมพิวเตอร์พกพา (laptop computer Asus A550JX-XX145D (15.6) Black)
2. ซอฟต์แวร์ (Software) ที่ใช้ได้แก่ โปรแกรมโฟโต้ช้อปปรับแต่งภาพถ่าย (Photoshop), โปรแกรมเอฟเฟกต์ปรับแต่งวิดีโอ (After Effect), โปรแกรมพรีเมียร์โปรตัดต่อวิดีโอ (Premiere Pro)
3. โทรศัพท์มือถือพกพา รุ่น ไอโฟนหกเอส พลัส (Iphon6s plus)
4. กล้องถ่ายภาพระบบดิจิทัล (Nikon DSLR D5300)



ภาพที่ 1 โปรแกรมโฟโต้ช้อป (Photoshop),โปรแกรมเอฟเตอร์เอฟเฟกต์ (After Effect),
โปรแกรมพรีเมียร์โปร (Premiere Pro)



ภาพที่ 2 โทรศัพท์มือถือพกพา รุ่น ไอโฟนหกเอส พลัส (Iphon6s plus)
และกล้องถ่ายภาพระบบดิจิทัล (Nikon DSLR D5300)



ภาพที่ 3 คอมพิวเตอร์พกพา (laptop computer Asus A550JX-XX145D (15.6) Black)

บทที่ 2

ข้อมูลที่ใช้ในการสร้างสรรค์

โครงสร้างทางสถาปัตยกรรม เป็นการประกอบรวมกันของส่วนต่างๆ ที่มีการออกแบบระบบ รับแรงยึดโยงอย่างสมดุลและเหมาะสม โครงสร้างก็จะสามารถดำรงอยู่ไปได้อย่างมั่นคง โดยโครงสร้างสถาปัตยกรรม มีการออกแบบปรับเปลี่ยนไปแต่ละยุคสมัยตามความต้องการของประโยชน์ใช้สอยและมีเอกลักษณ์ความเฉพาะตัวตามแต่ละวัฒนธรรม โดยสถาปัตยกรรมสำคัญๆตามแต่ละพื้นที่แต่ละยุคสมัยยังเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงอำนาจการบริหาร แสดงความเฟื่องฟูของอารยธรรม ทรัพยากรธรรมชาติและวัสดุที่ถูกหยิบนำมาใช้ เป็นรากฐานของสถาปัตยกรรมต้องมีความแข็งแรง และถูกจัดการอย่างดีเยี่ยมถึงจะสามารถคงอยู่ได้ยาวนานและคงทน ซึ่งเปรียบเสมือนได้กับโครงสร้างทางสังคมที่มีความเกี่ยวพันและเชื่อมโยงกันขององค์ประกอบน้อยใหญ่ของผู้คนและชุมชน การกระจายอำนาจหน้าที่อย่างสมดุล และการจัดสรรทรัพยากรอย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกัน สังคมก็จะดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืนมั่นคง แต่หากเกิดการกระจายอำนาจหน้าที่และการจัดสรรทรัพยากรที่สูงต่ำไม่เท่าเทียมกัน สร้างภาระแบกรับหนักหน่วงให้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งมากเกินไปทำให้เกิดความเอนเอียงไม่สมดุล โครงสร้างก็ค่อยๆพังเกิดปัญหาน้อยใหญ่ทางสังคมทำให้โครงสร้างโดยรวมขับเคลื่อนและพัฒนาได้อย่างล้ำช้า อาจสร้างให้เกิดความเสียหายมากกว่าประโยชน์

โครงสร้างอีกส่วนที่มีความสำคัญไม่แพ้กันในที่นี้ คือโครงสร้างภาพถ่ายในปัจจุบัน เมื่อกระบวนการทางเทคโนโลยีได้เข้ามาพัฒนากล้องถ่ายภาพบันทึกภาพจากระบบฟิล์มมาเป็นระบบดิจิทัล ทำให้เกิดการพัฒนากล้องถ่ายภาพอย่างก้าวกระโดด กระบวนการถ่าย เก็บบันทึกภาพ และแสดงผลง่ายดายมากขึ้น อีกทั้งยังให้คุณภาพของภาพที่มีความละเอียดสูงมากขึ้นตาม ผลลัพธ์ของการบันทึกภาพในระบบดิจิทัลยังทำให้มนุษย์สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาตัดต่อ ประกอบสร้างภาษาภาพเสมือนจริงให้เกิดพลังมีความน่าตื่นตาตื่นใจ ดึงดูดผู้ชมคล้อยตามการสร้างสรรค์รูปแบบพิเศษใหม่ๆได้อยู่เสมอ จากที่กล่าวนำมาข้าพเจ้าได้รวบรวมและจัดแบ่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ ออกเป็น 5 ประเภทดังนี้

1. โครงสร้างนิยม (Structuralism)
2. การออกแบบสถาปัตยกรรมเมืองที่เชื่อมโยงคนและพื้นที่สาธารณะ
3. ความเหลื่อมล้ำและภาพแทน
4. สิ่งแวดล้อมและผลกระทบต่อโลก
5. อิทธิพลจากกรณีศึกษาผลงานศิลปิน

1. โครงสร้างนิยม (Structuralism)

โครงสร้างนิยม(Structuralism) คือ ทฤษฎีที่ใช้อธิบายความสัมพันธ์ทางสังคม โดยเชื่อว่าสังคมประกอบด้วยระบบและโครงสร้างที่หน่วยต่างๆต้องพึ่งพาอาศัยกันอย่างมีกฎและระเบียบที่ชัดเจนตายตัว แนวทฤษฎีโครงสร้างนิยมมีบทบาทในการศึกษามานุษยวิทยาสัญลักษณ์ และมีอิทธิพลต่อการพัฒนาแนวคิดของมาร์กซิสต์ในทางมานุษยวิทยา ทฤษฎีโครงสร้างนิยมเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะหล่อหลอมวิธีคิดของคนในสังคมวัฒนธรรมหนึ่งๆที่เป็นระบบและเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงทั้งมิติของเวลา สังคมวิธีคิดวัฒนธรรมหรือระบบความสัมพันธ์ ทั้งในทิศทางที่เป็นไปในทางที่พัฒนา หรือทำลายสิ่งเดิม เทียบเคียงได้กับกระบวนการในการพัฒนานวัตกรรมของหน่วย หรือสังคมใด ๆ พื้นฐานด้านวัฒนธรรม ถือเป็นปัจจัยที่สำคัญอันดับต้น ๆ ดังนั้นเราสามารถนำทฤษฎีโครงสร้างนิยม มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ และอธิบายปรากฏการณ์ดังกล่าวได้

โครงสร้างทางสังคม หมายถึง ส่วนต่าง ๆ ที่ประกอบกันเป็นระบบความสัมพันธ์ของสังคมมนุษย์ ส่วนประกอบดังกล่าวจะต้องเป็นเค้าโครงที่ปรากฏในสังคมมนุษย์ทุกๆสังคมแม้ว่าจะมีรายละเอียดปลีกย่อยแตกต่างกันไปในแต่ละสังคมก็ตาม หากพูดถึงโครงสร้างเราจะสามารถนึกถึงสิ่งต่างๆที่ประกอบตัวกันจากหลายสิ่งเป็นสิ่งที่เดียวและทำงานร่วมกันอย่างสมบูรณ์ โดยโครงสร้างที่ใหญ่ที่มักจะถูกรวมประกอบด้วยโครงสร้างที่เล็กย่อยเป็นจำนวนมาก เช่นโครงสร้างของตึกที่ประกอบด้วยเหล็ก ปูน ประกอบกันจนเป็นสิ่งใหม่ ที่มีหน้าที่ของตน ซึ่งรวมถึงโครงสร้างทางสังคมที่ประกอบด้วยหน่วยย่อยมากมาย ซึ่งเราจะสามารถเห็นได้ว่าหากโครงสร้างเล็กบางส่วนมีปัญหา มันจะส่งผลไปถึงโครงสร้างใหญ่ที่ไม่สามารถทำงานได้อย่างสมบูรณ์ และจะทำให้ส่วนอื่นเกิดความไม่สมบูรณ์ไปด้วย จึงทำให้เราเห็นได้ว่าปัญหาต่างๆของโครงสร้างไม่ได้เกิดจากตัวโครงสร้างใหญ่เพียงอย่างเดียวแต่หากส่วนใดส่วนหนึ่งมีปัญหา อาจมีผลทำให้ทุกส่วนเกิดการพังทลายได้¹

สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยทำให้แต่ละสังคมมีความแตกต่างกันไป ทั้งนี้เป็นผลมาจาก ความคิด ความเชื่อ ประวัติศาสตร์ สภาพภูมิศาสตร์ และบรรทัดฐานของสังคมนั้นๆ ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างและการส่งผ่านกฎเกณฑ์ทางสังคมให้แก่ผู้ที่เป็นสมาชิก ดังจะเห็นได้ว่าสังคมไทยจะ แตกต่างจากสังคมจีน สังคมญี่ปุ่น สังคมอังกฤษ และสังคมแอฟริกัน หรือแม้แต่ในสังคม เดียวกัน ความแตกต่างอาจเกิดขึ้นตามภูมิภาค จังหวัด หรือแม้แต่ระดับหมู่บ้าน เพราะอาจมี การสืบเชื้อสายมาจากต่างชาติพันธุ์ ต่างกลุ่มต่างเผ่าพันธุ์แล้วอพยพมาอาศัยอยู่ในบริเวณใกล้เคียงกันก็เป็นได้ ความสัมพันธ์ในด้านการสร้างสรรค์โดยใช้เนื้อหาทางด้านโครงสร้างนิยมเข้ามาเกี่ยวข้องคือ เราสามารถพูดถึงโครงสร้างของสังคมที่เป็นรัฐใหญ่แล้วมีส่วนน้อยกระจายตัวออกไป หากมีส่วนใดบกพร่องจะส่งผลต่อส่วนอื่นไป

¹ ดร.นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ,สาระสำคัญ, **Structuralism (โครงสร้างนิยม)**, เข้าถึงเมื่อ 2 กุมภาพันธ์ 2563, เข้าถึงได้จาก [https://weenaporn59.wordpress.com/สาระสำคัญ : Structuralism \(โครงสร้างนิยม\)/](https://weenaporn59.wordpress.com/สาระสำคัญ : Structuralism (โครงสร้างนิยม)/)

ด้วย เช่นเดียวกับโครงสร้างของตึกและอาคารบ้านเรือนที่หากมีส่วนใดของโครงสร้างไม่แข็งแรงจะทำให้ส่วนนั้นพังทลายได้ง่าย

จากข้อมูลข้างต้นข้าพเจ้าได้เห็นถึงมุมมองของระบบของโครงสร้างใหญ่ที่ประกอบด้วยส่วนย่อยมาแสดงออกเป็นภาพงานสร้างสรรค์ที่เป็นภาพแทนของระบบโครงสร้างรัฐการทำงานร่วมกัน ความสัมพันธ์ของโครงสร้างที่ส่งผลกระทบต่อกันและกัน การประกอบสร้างส่วนต่างๆในงานให้เกิดความสอดคล้องเป็นกลุ่มก้อน แทนระบบสังคมที่ไม่แข็ง ไม่ถูกวางให้มีระเบียบ รวมเป็นโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมที่ถูกลำนำเรียงต่อให้ทำงานร่วมกันใหม่ ซึ่งตอกย้ำด้านแนวคิดของโครงสร้างที่ไม่สมบูรณ์แบบอย่างที่เราควรจะเป็นเรื่อง ความไม่เท่าเทียมกัน โดยใช้ภาพแทนด้วยเมืองใหญ่ที่มีส่วนประกอบย่อยกระจายตัวอยู่ในภาพ แต่ระบบความเป็นอยู่ของสังคมในภาพแสดงให้เห็นถึงความล้มเหลวของการจัดการบริหารแหล่งทรัพยากรจนนำไปสู่ความทุกข์ของสังคมและสิ่งแวดล้อม เป็นการย่อภาพรวมของระบบโครงสร้างออกมาเป็นภาพให้เห็นอย่างชัดเจนและแฝงให้ผู้ชมได้คิดพินิจถึงภาพแทนของระบบการบริหารที่ส่งผลต่อโครงสร้างทางสังคม

2. การออกแบบสถาปัตยกรรมเมืองที่เชื่อมโยงคนและพื้นที่สาธารณะ

ตั้งแต่อดีตมนุษย์มีวิธีการจัดสรรพื้นที่ใช้สอยที่แตกต่างกันออกไปตามยุคสมัย โดยคำนึงถึงการอยู่อาศัยและการหาแหล่งทรัพยากรเพื่อประทังชีวิตเป็นหลัก พื้นที่ส่วนใหญ่ถูกบริหารจัดการตามประโยชน์ใช้สอยและภูมิประเทศ โดยในยุคต่อมาปัจจัยสุนทรียศาสตร์เริ่มเข้ามาเกี่ยวข้องการออกแบบตอบโจทย์ด้านศาสนาและความงามทำให้ออกจากการใช้สอยแล้วการตอบโจทย์ความเจริญหูเจริญตายังมีความสำคัญ ยิ่งยุคสมัยผ่านไปหลักการทฤษฎีที่ใช้ในการส่งเสริมการใช้ชีวิตเริ่มพัฒนาขึ้นเมืองเริ่มขยายตัว แต่กลับไม่ตอบโจทย์การใช้พื้นที่ของมนุษย์เท่าที่ควรจะเป็น ฌาน เกห์ล (Jan Gehl) ได้ให้นิยามไว้ในหนังสือเมืองมีชีวิตว่า มนุษย์เรามักถูกจัดให้อยู่ในพื้นที่ที่ถูกจัดวาง โดยพื้นที่ควรเอื้อในทุกประเด็นของการใช้ชีวิต ซึ่งพื้นที่เมืองจะเป็นตัวกำหนดวิถีและวัฒนธรรมของมนุษย์ ตั้งแต่เรา เกิด-อยู่-จนตาย โดยปัจจุบันพื้นที่เปลี่ยนจกชนบทไปเป็นเมืองมากขึ้น นั้นหมายความว่า การอยู่ของประชากรควรจะดีขึ้น มีความสุขกายสบายใจมากขึ้น พื้นที่ควรเอื้อในทุกประเด็นของชีวิต มีสุนทรีย มีความงามร่วมในชีวิตโดยไม่ถูกตัดขาดจากความสุขความสบายแม้อยู่ในตรอกซอกลับแห่งใดก็ตาม ซึ่ง ฌาน เกห์ล ได้อธิบายไว้อีกว่า การออกแบบหรือสร้างพื้นที่ดีๆ ให้สอดคล้องกับบริบทสังคมและวัฒนธรรมและพฤติกรรมมนุษย์ จะมีส่วนช่วยเปลี่ยนพฤติกรรมและทัศนคติของคนในสังคม²

² ฌาน เกห์ล, บทวิจารณ์หนังสือ “เมืองมีชีวิต การใช้พื้นที่สาธารณะ”, เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน, 2563, เข้าถึงได้จาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/18867/16645>

ข้าพเจ้าจะเห็นความสำคัญว่ารูปแบบของการออกแบบพื้นที่มีอิทธิพลที่สอดคล้องกับการใช้ชีวิตคนเมืองใน โดยหลักการตามอุดมการณ์ของ ญาณ เกทล พื้นที่ที่ถูกสร้างมาเพื่อตอบโจทย์ประชากรทุกสถานะใช้ร่วมกัน สร้างสิ่งที่เอื้อต่อการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมมนุษย์ทุกชนชั้นในเมือง ดังนั้นการออกแบบพื้นที่ ออกแบบเมืองสามารถควบคุมและกำหนดทิศทางทั้งทางพฤติกรรมและทัศนคติของผู้คนในสังคมได้อย่างแยบยล ด้วยความสำคัญของการออกแบบพื้นที่ ทำให้ข้าพเจ้ามุ่งเน้นวางแผนออกแบบเมือง จัดวางและตัดประกอบงานสถาปัตยกรรมขึ้นใหม่ เป็นทัศนียภาพเมืองที่ปรากฏให้เห็นถึงการจัดสรรพื้นที่ที่ไม่เป็นระบบระเบียบและแยกส่วนอย่างสิ้นเชิง ผังเมืองที่ไม่เอื้อต่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและกัน สะท้อนให้เห็นภาพเชิงทัศนคติของความล้มเหลวทางสังคมที่มีกลุ่มอำนาจควบคุมกำหนดทิศทางเพื่อเอื้อประโยชน์เฉพาะกลุ่มตนเอง อันเป็นรูปแบบของเมืองที่ขาดชีวิตชีวา

3. ความเหลื่อมล้ำและภาพแทน

เมืองหลวงเป็นเมืองศูนย์กลางประกอบด้วยปริมณฑลต่างๆ โดยเกิดจากการพัฒนาภายใต้แผนของอำนาจรัฐบาล โดยเน้นให้เมืองหลวงมีบทบาทในฐานะแหล่งงานสำคัญและฐานการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ ทำให้เกิดการเคลื่อนย้ายเข้ามาทำงานของประชากรเป็นจำนวนมากจนเกิดเป็นพหุสังคมที่มีความหลากหลาย เนื่องจากการผลักดันของรัฐบาลจึงก่อให้เกิดความไม่สมดุลระหว่างเมืองกับชนบท (Urban-rural disparity) ซึ่งความเจริญไม่ถูกกระจายตัวออก ทำให้เกิดการกระจุกตัวของประชากรที่หนาแน่นในเมืองหลวง จนเกิดสภาพของภูมิภาคแห่งมหานคร (Mega-urban region) อย่างในปัจจุบัน เมืองหลวงยังเป็นศูนย์กลางในการแลกเปลี่ยนทรัพยากรและการผลิตระดับชาติ เกิดภาคการบริการของเมืองโดยมีขนาดแตกต่างกันไปตามแต่ฐานทรัพยากรและความหนาแน่นของผู้คนในภูมิภาคนั้นๆ ซึ่งเป็นผลมาจากการกำหนดบทบาทแห่งรัฐ ในการรวมศูนย์อำนาจด้านการปกครอง การกระจายทรัพยากร และมาตรฐานการดำรงชีวิตระหว่างเมืองหลวงและเมืองรอง ส่งผลให้เมืองหลวงและปริมณฑลเกิดการกระจุกตัว (Urban agglomeration) จากปัจจัยและองค์ประกอบเมืองซึ่งดูดซับทรัพยากร เช่น ทุน ทรัพยากรธรรมชาติ แรงงาน จากทุกภูมิภาคเข้าสู่ศูนย์กลาง ทำให้ความเจริญไม่ถูกกระจายออกไปสู่เมืองอื่นในประเทศอย่างเท่าเทียม จากตัวอย่างการศึกษาเรื่องความเหลื่อมล้ำในเชิงพื้นที่ (อภิวัฒน์, 2552) ชี้ให้เห็นว่า เรื่องความเหลื่อมล้ำที่เกิดจากความแตกต่างด้านพื้นที่และภูมิศาสตร์กายภาพ เป็นประเด็นสำคัญที่ควรเข้ามา มีส่วนในการทำความเข้าใจเรื่องความเหลื่อมล้ำให้มากขึ้น ความแตกต่างทางด้านพื้นที่ที่สำคัญประการหนึ่งเกิดขึ้นจาก แนวคิดเรื่องความเป็นเมือง (Urbanization) ซึ่งทำให้เกิดรูปแบบการกระจุกตัวและการกระจายตัวด้านการตั้งถิ่นฐาน และส่งผลต่อการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจบนพื้นฐานแนวคิดเรื่องความประหยัดในเชิงเศรษฐศาสตร์ (Economics of Urban Inequality in Mega-Urban Region: The Synoptic Review from Thai's Context Nattawut Usavagovitwong, Kwanporn Bunnag and Napas Vatanopas 159

Built Environment Inquiry Journal (BEI): Faculty of Architecture, Khon Kaen University
Volume. 17 No. 2: July-December 2018 scale) ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อความเหลื่อมล้ำใน
เชิงพื้นที่ โดยเห็นได้จาก ความแตกต่างทางด้านรายได้ของ ประชากรที่อยู่ในพื้นที่ที่มีความแตกต่างกัน
ระหว่างพื้นที่เมืองและพื้นที่ที่ไม่ใช่เมือง ด้วยเหตุนี้ความเหลื่อมล้ำในเชิงพื้นที่ ซึ่งเกิดจากการกระจุก
ตัวของพื้นที่เมือง เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อความเหลื่อมล้ำในเชิง เศรษฐกิจ-สังคม และในเชิงพื้นที่
ทางกายภาพ โดยเฉพาะเมืองที่มีการกระจุกตัวสูงอย่างเช่น เมืองศูนย์กลางทางด้าน เศรษฐกิจ หรือ
เมืองหลวงสำคัญของประเทศ เป็นต้น³

จากศึกษาข้อมูลความเหลื่อมล้ำและภาพแทนที่กล่าวมาในข้างต้น ข้าพเจ้าได้เข้าใจถึงภาพ
แทนของเมืองหลวงและปริมณฑลในการจัดวางลำดับตำแหน่งองค์ประกอบให้เชื่อมโยงความสำคัญ
ของพื้นที่สถานะทางสังคม โดยความเจริญมักเกิดการกระจุกตัวอยู่กลางพื้นที่เมืองหลวง ทำให้ส่วน
พื้นที่ด้านอื่นๆขาดแคลนทรัพยากรทุนและการเข้าถึง ผลกระทบตกไปอยู่กับคนชนชั้นล่างหรือคน
เมืองรอบนอกที่ต้องพยายามขวนขวายหาโอกาสที่ดีขึ้นและอพยพย้ายถิ่นฐานไปยังเมืองหลวงทำให้
เกิดการกระจุกตัวที่จุดเดียว และนั่นคือภาพแทนเมืองในแบบจินตนาการของข้าพเจ้า ซึ่งเป็นภาพ
แทนเชิงสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นเรื่องความเหลื่อมล้ำมาใช้สร้างสรรค์ในผลงาน

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวนลือสิทธิ์

4. สิ่งแวดล้อมและผลกระทบต่อโลก

วิกฤตสิ่งแวดล้อม คือเหตุการณ์ร้ายแรงที่เกิดขึ้นกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวเราโดยมีสาเหตุมาจาก
ปัจจัยหลักของปัญหาสิ่งแวดล้อมเกิดจากที่มนุษย์มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้มีความต้องการ
ใช้ทรัพยากรเพื่อจัดการกับปัจจัยพื้นฐานในการใช้ชีวิตที่เพิ่มขึ้น และเมื่อทรัพยากรที่มีอยู่ไม่เพียงพอต่อ
ความต้องการจึงเกิดการบุกรุกทำลายสิ่งแวดล้อมขึ้น การนำทรัพยากรมาใช้เพิ่มขึ้นเพื่อการขับเคลื่อน
เศรษฐกิจโดยรูปแบบทรัพยากรที่จำกัด ส่งผลให้บางครั้งเราไม่สามารถสร้างสิ่งทดแทนของเดิมที่ใช้
แล้วหมดไปได้ ทำให้เกิดปัญหาการใช้ทรัพยากรที่ไม่ยั่งยืนตามมา ทำให้ในอนาคตโลกเรามีโอกาสเกิด
การขาดแคลนพลังงานจากเชื้อเพลิงเหล่านี้ได้ตลอดเวลา เป็นต้น ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ก้าวสู่
วิกฤตสิ่งแวดล้อม การปฏิวัติอุตสาหกรรมทั้งการใช้พลังงานไอน้ำและพลังงานน้ำมัน ส่งผลให้เกิด
ปัญหาสิ่งแวดล้อมในระยะยาวในหลายพื้นที่ รวมไปถึงการผลิตสารเคมีต่างๆ เพื่อใช้ในอุตสาหกรรม
เช่น ยาฆ่าแมลง ปุ๋ยเคมี ยาฆ่าวัชพืช เป็นต้น ซึ่งสารเหล่านี้เป็นอันตรายต่อสิ่งแวดล้อมและยังส่งผล
กระทบต่อสุขภาพของสิ่งมีชีวิต ด้วยพฤติกรรมและความต้องการของมนุษย์ ทำให้ปัญหาสิ่งแวดล้อม

³ ณัฐฉา อัครโกวิทวงศ์ ขวัญพร บุณนาค และ นภัส วัฒนภาส, ความเหลื่อมล้ำในเมืองมหานคร: บท

กลายเป็นปัญหาสะสมเรื้อรัง และปัญหาจากการเปลี่ยนแปลงด้านสภาพแวดล้อม ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศที่มีแนวโน้มโลกจะร้อนขึ้นเรื่อยๆ ปัญหาฝุ่น ฝุ่นละอองขนาดเล็กไม่เกิน 2.5 ไมครอน (PM 2.5) ปัญหามลพิษทางอากาศที่กำลังคุกคามปัญหาสุขภาพของชาวเมืองทั่วโลก เมื่อมนุษย์ต้องเผชิญหน้ากับการใช้ชีวิตทั้งในแง่ของปัญหาสุขภาพที่แย่ลง ปัญหาด้านอาหารการกินที่มีสารปนเปื้อน และในด้านที่อยู่อาศัยเองที่ในอนาคตอาจต้องอพยพออกจากพื้นที่เดิม เนื่องจากประสบกับน้ำท่วม แผ่นดินถล่ม หรือภาวะภัยแล้งมากจนเกินไป ทำให้ทรัพย์สินและที่ดินทำกินเสียหายเกินกว่าจะเยียวยาได้ และจะกลายเป็นปัญหาของชุมชนแออัดจากการอพยพเข้ามาของคนจำนวนมากต่อไปอีกเป็นทอดๆ แบบไม่รู้จบ⁴

มหาวิทยาลัยศิลปากร สวทช. สวทช. สวทช.

⁴ “สรุปวิกฤตสิ่งแวดล้อม อะไรคือทางออกแห่งอนาคต”, เข้าถึงเมื่อ 5 กุมภาพันธ์, 2563, เข้าถึงได้จาก

<https://blog.pttexpresso.com/environmental-crisis/>



ภาพที่ 4 ภาพปัญหาฝุ่นในกรุงเทพ

ที่มา: เข้าถึงเมื่อ 6 เมษายน 63, เข้าถึงได้จาก

https://lh3.googleusercontent.com/proxy/AQ68XYQ0VpsDB73SbilnRcEP4a9TIDS6jTk7tdUqyK034bv1D8c4iac6-JcvHBaHOkm0b__dmnSVaCx470aRlZT7-1pStk3o

จากข้อมูลวิกฤตสิ่งแวดล้อม ทำให้ข้าพเจ้าตระหนักถึงสิ่งแวดล้อมที่จะเป็นปัญหาและหมดไปในโลกข้างหน้า ข้าพเจ้าจึงสอดแทรกเพิ่มเติมเนื้อหาแสดงสภาพของสิ่งแวดล้อมในโลกจินตนาการข้างหน้า ให้เห็นภาพของปัญหาสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมที่มาจากน้ำมือมนุษย์กระทำขึ้นทั้งทางตรงและทางอ้อม ไม่ว่าจะเป็นสภาพความแห้งแล้ง ปัญหามลพิษ ควันพิษ ฝุ่นพิษ เป็นสภาพโลกอนาคตข้างหน้าที่มนุษย์ต้องปรับตัวและดำรงชีวิตอยู่ในสภาพแวดล้อมเหล่านี้ให้ได้

5.อิทธิพลจากกรณีศึกษามผลงานศิลปิน

ศิลปินกรณีศึกษาที่ข้าพเจ้าสนใจได้แก่ จิม คาซันเจียน (Jim Kazanjian) ศิลปินผู้มองเห็นความลึกซึ้งในภาพถ่าย มิยาซากิ ฮายาโอะ (Miyazaki Hayao) ศิลปินผู้สร้างภาพเทพนิยายให้เคลื่อนไหว ได้อย่างน่าสนใจต่อสายตาผู้ชม และ อันเดรียส กูร์สกี (Andreas Gursky) ศิลปินผู้สร้างภาพถ่ายให้ดูตื่นตาตื่นใจน่าจับสังเกต

จิม คาซันเจียน (Jim Kazanjian)

จิม คาซันเจียน เกิดที่มหานคร ลอส แองเจลิส (Los Angeles) ในปีค.ศ.1968 ทำงานศิลปะที่พอร์ตแลนด์ จบการศึกษาที่ สถาบันศิลปะเมืองแคนซัส (Kansas City Art Institute, Kansas City, MO.) ในปี ค.ศ.1990 และจบศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต (M.F.A. Art Center College of Design) ในปี ค.ศ.1992 จิม คือศิลปินผู้ทำงานร้อยเรียงภาพถ่ายขึ้นมาใหม่โดยแรงบันดาลใจของเขาได้มาจากหนังสือของขวัญ เขาเรียงร้อยภาพถ่ายส่วนต่างๆของสถาปัตยกรรมเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นมุมมองของโลกที่ต่างออกไปจากการรับรู้ของมนุษย์ปกติ นอกจากนี้เขายังสนใจในตามหารวบรวมชิ้นงานและหยิบดึงรูปภาพจากความสับสนในอินเทอร์เน็ต จับภาพแบบไม่เจาะจงของหลุมลึก หมอก ลางร้าย ซากปรักหักพังที่มีความหนาแน่นและควัน คลังภาพที่เขารวบรวมไว้มีภาพเกือบ 30,000 ภาพและมากขึ้นเรื่อยๆตั้งแต่ปี ค.ศ.2005 เขารวบรวมภาพที่ค้นพบออนไลน์ใน โปรแกรมโฟโต้ช้อปปรับแต่งภาพถ่าย (Photoshop) และรวมส่วนต่างๆ เหล่านั้นเข้าด้วยกัน มันเป็นกระบวนการออร์แกนิก (Organic) ที่เรียบง่ายและลงตาผู้ชมซึ่งอาศัยองค์ประกอบของความน่าประหลาดใจและน่าตื่นตะลึงเป็นอย่างมากโดยใช้สื่อการถ่ายภาพเป็นตัวกลาง

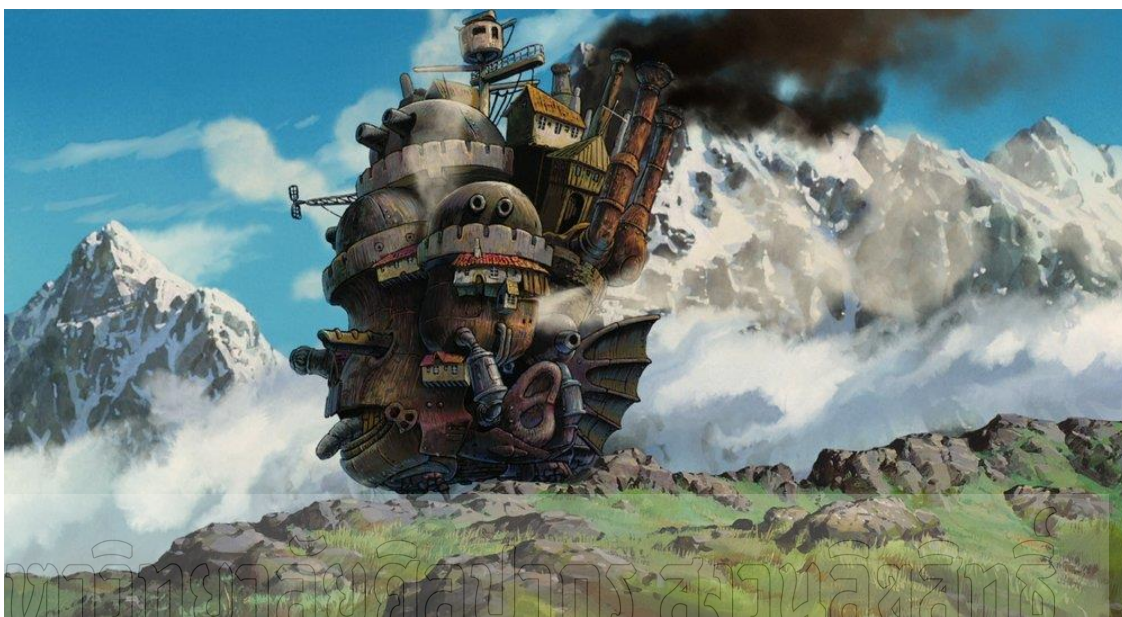


ภาพที่ 6 “untitled” (vehicle) JIM KAZANJIAN: ที่มา: เข้าถึงเมื่อ 28 มีนาคม 63, เข้าถึงได้จาก http://www.kazanjan.net/pg_vehicle.html

มियाซากิ ฮายาโอะ (Miyasaki Hayao)

มियाซากิ ฮายาโอะ เกิดวันที่ 5 มกราคม พ.ศ. 2484 เป็นนักวาดมังงะ หรือที่รู้จักกันในรูปแบบของการ์ตูนแบบฉบับลายเส้นญี่ปุ่น ผู้กำกับและผู้สร้างแอนิเมชันชาวญี่ปุ่น ที่มีผลงานแอนิเมชันร่วมกับ จิบลิ สตูดิโอ (Ghibli studios) ที่ใครหลายคนรู้จักซึ่งแอนิเมชันจากสตูดิโอแห่งนี้ยังมีจุดเด่นที่พบได้เสมอในเรื่อง เช่น การโอบยิบนบนท้องฟ้า หรือความรู้สึกถวิลหาอดีตอันสวยงามแฟนตาซี รวมไปถึงภาพแสงงามที่เขียนด้วยมือ หากเราลองมองในมุมของผู้ชมเราจะสามารถเห็นภาพรวมของภาพยนตร์ของมियाซากิที่มักจะมีแก่นเรื่องที่คล้ายคลึงกัน เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติและเทคโนโลยี หรือ ความยากลำบากในการดำรงไว้ซึ่งจริยธรรมสันตินิยม แนวคิดสังคมนิยมของมियाซากิยังสะท้อนออกมาในภาพยนตร์ของเขาด้วย เช่น ปราสาทที่เคลื่อนไหวของฮาวล์ (Howl's Moving Castle) ก็พบว่าเมื่อลองสังเกตดีๆ เหมือนว่างานของ จิบลิ สตูดิโอ จะมีแก่นหลักของเรื่องตั้งแต่การรักษาสິงแวดล้อมไปจนถึงการต่อต้านสงคราม ความยากลำบากในการดำรงไว้ซึ่ง

จริยธรรมสันตินิยม ตัวละครเอกของเรื่องมักจะเป็นเด็กหญิงที่ห้าวหาญและเป็นอิสระ สะท้อนถึงความคิดสตรีนิยมของมियाซากิ หรือ เจ้าหญิงโมโนโนเกะ (Princess Mononoke) มีได้นำเสนอตัวร้ายที่เลวร้ายอย่างชัดเจน หากแต่มีข้อดีข้อเสียที่หักล้างกันไป นี่จึงเป็นจุดเด่นโดยรวมของแอนิเมชันของ จิบลิ สตูดิโอ ที่นำโดย มियाซากิ ฮายาโอะ



ภาพที่ 7 “Howl's Moving Castle” (2004) ที่มา: เข้าถึงเมื่อ 1 กันยายน 62, เข้าถึงได้จาก

<http://www.itsmugambi.com/blog/44filmsday21>

โดยผลงานของ มियाซากิ ฮายาโอะ ร่วมกับ จิบลิ สตูดิโอ ข้าพเจ้าได้ศึกษาด้านขององค์ประกอบในการสร้างงานสถาปัตยกรรมมาปรับพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า ไม่ว่าจะเป็นการทำให้สถาปัตยกรรมที่หยุดนิ่งให้มีการเคลื่อนไหว สถาปัตยกรรมที่เคยอยู่บนพื้นได้ขยายตัวและเคลื่อนไปสู่ท้องฟ้าเปิดมุมมองใหม่ให้แก่ผู้ชมผ่านสื่อที่มีมิติเวลาเข้ามาเกี่ยวข้อง เชื่อมโยงเนื้อหาในด้านของการพูดถึง การมีอยู่และการถูกทำลายของสภาพทรัพยากรธรรมชาติที่มาจากการกระทำของฝีมือมนุษย์



ภาพที่ 8 “Castle in the sky” ที่มา: เข้าถึงเมื่อ 28 มีนาคม 63, เข้าถึงได้จาก

<https://pantip.com/topic/32346634>

มหาวิทยาลัยศิลปากร สว่างลิขสิทธิ์

อันเดรียส กูร์สกี (Andreas Gursky)

อันเดรียส กูร์สกี เขาเกิดในปี ค.ศ.1955 เป็นศิลปินชาวเยอรมันนี้ ในปีค.ศ.2018 รับตำแหน่งศาสตราจารย์คณะศิลปศาสตร์แห่งมหาวิทยาลัยศิลปะ ณ เมือง ดัสเซลคอร์ดฟ ประเทศเยอรมันนี (Professorship for Liberal Arts at the Art Academy in Düsseldorf, Germany) เขาจบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยศิลปะ ณ เมือง ดัสเซลคอร์ดฟ ประเทศเยอรมันนี ในปีค.ศ 1987 และ (Art Academy Düsseldorf, Germany) ในปีค.ศ1987 และ มหาวิทยาลัยแห่งศิลปะโฟล์ควง ณ เอสเซน ประเทศเยอรมันนี (Folkwang University of the Arts, Essen, Germany) ในปี ค.ศ. 1980 เขาโด่งดังในเรื่องของการถ่ายภาพสถาปัตยกรรม และภาพถ่ายทัศนียภาพ (Landscape) ถือเป็นศิลปินท่านหนึ่งที่มีการใช้มุมมองที่แปลกและน่าสนใจโดยตัวงานจะใช้ภาพที่เห็นได้จากชีวิตประจำวันทั่วไปถูกถ่ายและหยิบมาจัดเรียงใหม่โดยที่ผู้ชมไม่ทันสังเกตว่าภาพมีการถูกจัดการโดยศิลปิน โดยเป็นการใช้จังหวะที่ซ้ำแต่ไม่น่าเบื่อ อีกทั้งยังเป็นการหยิบเอามุมมองที่น่าสนใจเข้ามาใช้งานโดยรวมทั้งสีที่มีความคมโทนในภาพ จังหวะของทัศนธาตุที่น่าสนใจ ความเป็นระเบียบและนำสายตา ทำให้งานของศิลปินท่านนี้สร้างความน่าสนใจแก่ผู้ชมงาน ยกตัวอย่างเช่น ผลงาน ไทม์สแควร์ (Time square) และ มุมร้าน 99 เซนต์ 2 (99 Cent II Diptychon) โดยมุมมองในภาพถ่ายนั้นมาจากจุดชมวิวที่สูงช่วยให้ผู้ดูเผชิญหน้ากับฉากโดยรวมทั้งกึ่งกลางและรอบนอกซึ่งโดยปกติแล้วจะไม่สามารถเข้าถึงได้

โดยใช้จังหวะของวัตถุและสีในภาพได้อย่างหลากหลายดึงดูดสายตาทำให้ผู้ชมอยากที่จะเพ่งมองอย่าง
 พินิจพิจารณา



ภาพที่ 9 “Times Square” โดย อันเดรียส กูร์สกี(Andreas Gursky)

ที่มา: เข้าถึงเมื่อ 1 กันยายน 62, เข้าถึงได้จาก

<https://www.moma.org/collection/works/55649>

ด้วยเทคนิคและมุมมองที่มีความพิเศษไม่เหมือนใครของอันเดรียส กูร์สกี ทำให้งานส่งผลต่อ
 สายตาและการรับรู้ของผู้ชมเป็นอย่างมาก ซึ่งตัวงานที่เราเห็นส่วนใหญ่ศิลปินมักแสดงถึงการซ้ำ
 มากมายไม่สิ้นสุด มีการใช้เทคนิคตัดต่อภาพเพื่อดึงดูดผู้ชมให้ได้สังเกตถึงความแปลกไปของงานภาพ
 ซึ่งเป็นการทำให้ผู้ชมได้พินิจพิจารณาบางอย่างใกล้ชิดสัมผัสถึงเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับระบบทุนนิยมที่
 แผงอยู่ในผลงานภาพถ่ายได้อย่างแยบยล โดยสิ่งต่างๆที่กล่าวมานี้มีความสอดคล้องกับการสร้างสรรค์
 ชิ้นงานของข้าพเจ้า ในการสร้างรายละเอียดยิบย่อยในแต่ละจุด การสร้างมุมมองที่ผิดเพี้ยนไปจากเดิม
 และการใช้เทคนิคสมัยใหม่มาตอบโจทยงานศิลปะ เพื่อนำไปสู่การรับรู้ใหม่ให้กับผู้ชมได้พินิจพิจารณา
 ในรายละเอียดมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 10 “99 Cent II Diptychon” โดย อันเดรียส กูร์สกี(Andreas Gursky)

ที่มา: เข้าถึงเมื่อ 1 กันยายน 62, เข้าถึงได้จาก

<https://www.materialgoodny.com/products/copy-of-andy-warhol>

มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาหนังสือ

บทที่ 3

กระบวนการสร้างสรรค์

ในส่วนของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน อำนาจ โครงสร้าง และจินตภาพ(ไม่)นิ่ง มีลักษณะการดำเนินงานเป็นไปเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยใช้ข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวข้องนำมาจัดการด้านองค์ประกอบศิลป์ รวมถึงการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มาตัดต่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบสื่อใหม่ ซึ่งได้แบ่งกระบวนการสร้างสรรค์ออกเป็นดังนี้

1. การค้นหารูปแบบทางทัศนศิลป์จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
2. ขั้นตอนและกระบวนการทำงาน

1. การค้นหารูปแบบทางทัศนศิลป์จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

หลังจากได้ค้นคว้าข้อมูลที่น่าสนใจจากหลายแหล่งไม่ว่าจะเป็น เว็บไซต์ หนังสือ โดยมุ่งเน้นไปที่เรื่องของศิลปะสื่อสมัยใหม่ ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลอิทธิพลจากศิลปินได้แก่ จิม คาซานเจียน (Jim Kazanjian) โดยการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากศิลปินท่านนี้อย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการใช้ภาพแทนของสิ่งปลูกสร้างทั่วไปมาประกอบสร้างใหม่ให้เกิดความเหนือจริง การใช้โทนขาวดำในการสร้างงาน การให้อารมณ์ที่ดูลึกลับ ซับซ้อน ของตัวผลงาน การหยิบนำภาพจากเทพนิยายแบบเหนือจริง (Surrealistic) ศิลปินภาพถ่ายสมัยใหม่อย่าง อันเดรียส กูร์สกี (Andreas Gursky) และสุดท้ายอิทธิพลจากภาพยนตร์และแอนิเมชันของจิบลิ สตูดิโอ (Ghibli Studio) รวมไปถึงข้อมูลทางด้านเนื้อหาเชิงสังคมในเรื่องของ ความเหลื่อมล้ำในสังคม โครงสร้างทางสังคม และสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

เมื่อได้ชุดข้อมูลที่ได้ตรงความต้องการจากนั้นข้าพเจ้าได้หยิบนำประเด็นบางส่วนจากชุดข้อมูลหลายๆชุดมาคัดกรองเลือกนำสิ่งที่สามารถที่จะสอดคล้องและนำไปสู่การสร้างสรรค์งานได้ โดยได้หยิบนำประเด็นจากข้อมูลวิกฤตสิ่งแวดล้อม ทำให้ข้าพเจ้าตระหนักถึงสิ่งแวดล้อมที่จะเป็นปัญหาและหมดไปในโลกข้างหน้า ข้าพเจ้าจึงสอดแทรกเพิ่มเติมเนื้อหาแสดงสภาพของสิ่งแวดล้อมในโลกจินตนาการข้างหน้า ให้เห็นภาพของปัญหาสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมที่มาจากน้ำมือมนุษย์ กระทำขึ้นทั้งทางตรงและทางอ้อม ไม่ว่าจะเป็นสภาพความแห้งแล้ง ปัญหามลพิษ ควันพิษ ฝุ่นพิษ เป็นสภาพโลกอนาคตข้างหน้าที่มนุษย์ต้องปรับตัวและดำรงชีวิตอยู่ในสภาพแวดล้อมเหล่านี้ให้ได้ รวมทั้งความเหลื่อมล้ำทางสังคมเป็นเนื้อหาหลัก ใช้ลักษณะของภาพแทนเนื้อเรื่องรวมถึงรูปแบบทาง

เทคนิคที่ได้อิทธิพลจากกรณีศึกษาผลงานศิลปินไม่ว่าจะเป็น อันเดรียส กูร์สกี ศิลปินภาพถ่ายที่มีลักษณะความน่าสนใจในลักษณะเทคนิคการตัดต่อ การซ้ำจังหวะของทัศนธาตุในภาพถ่ายได้อย่างน่าสนใจ นั้นทำให้ผู้ชมจดจ่ออยู่กับภาพถ่ายนานขึ้น และสังเกตรายละเอียดในแต่ละจุดของภาพถ่าย ทำให้ข้าพเจ้าได้พัฒนารูปแบบวิธีการนี้มาปรับประยุกต์ใช้ในผลงาน อีกทั้งยังค้นคว้าหารูปแบบสื่อสารประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมรวมถึงการประกอบสร้างรูปทรงจากโครงสร้างสถาปัตยกรรมมาจากการศึกษาแอนิเมชันของ จิบลิ สตูดิโอ ซึ่งมีอิทธิพลสำคัญทางด้านรูปแบบในการสร้างผลงานข้าพเจ้า หลังจากค้นคว้าหารูปแบบทางด้านเนื้อหาและเทคนิควิธีการจากข้อมูลที่เกี่ยวข้องแล้ว ข้าพเจ้าได้เริ่มคัดกรองภาพถ่ายที่ได้จากการออกไปสำรวจพื้นที่ภายนอก มาจัดเรียงและหาความเป็นไปได้ของรูปแบบที่น่าสนใจในหลายผลลัพธ์ นำมาปะติดวางเข้าด้วยกันจากนั้นค่อยๆตัดบางส่วนออกจากภาพรวม มาพัฒนาประยุกต์สร้างภาพแทนของเมืองหลวงและปริมณฑล ในการจัดวางลำดับตำแหน่งองค์ประกอบให้เชื่อมโยงความสำคัญของพื้นที่สถานะทางสังคม โดยความเจริญมักเกิดการกระจุกตัวอยู่กลางพื้นที่เมืองหลวง ทำให้ส่วนพื้นที่ด้านอื่นๆขาดแคลนทรัพยากรทุนและการเข้าถึง ผลกระทบตกไปอยู่กับคนชนชั้นล่างหรือคนเมืองรอบนอกที่ต้องพยายามขวนขวายหาโอกาสที่ดีขึ้นและอพยพย้ายถิ่นฐานไปยังเมืองหลวงทำให้เกิดการกระจุกตัวที่จุดเดียว และนั่นคือภาพแทนเมืองในแบบจินตนาการของข้าพเจ้า ซึ่งเป็นภาพแทนเชิงสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นเรื่องความเหลื่อมล้ำ จากนั้นนำภาพที่เสร็จสมบูรณ์ไปสู่ขั้นตอนการขึ้นงานจริงต่อไป



ภาพที่ 11 หมู่บ้านเหมือนแร่จากภาพยนตร์เรื่อง Castle in the sky โดย Miyazaki Hayao
ที่มา: เข้าถึงเมื่อ 12 มีนาคม 62, เข้าถึงได้จาก
<https://www.wallpaperflare.com/brown-and-black-concrete-building-anime-studio-ghibli-laputa-castle-in-the-sky-wallpaper-285978>



ภาพที่ 12 “The crazy house” โดย Jim kazanjian
 ที่มา: เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 62, เข้าถึงได้จาก
<https://www.designer-daily.com/the-crazy-houses-of-jim-kazanjian-32826>

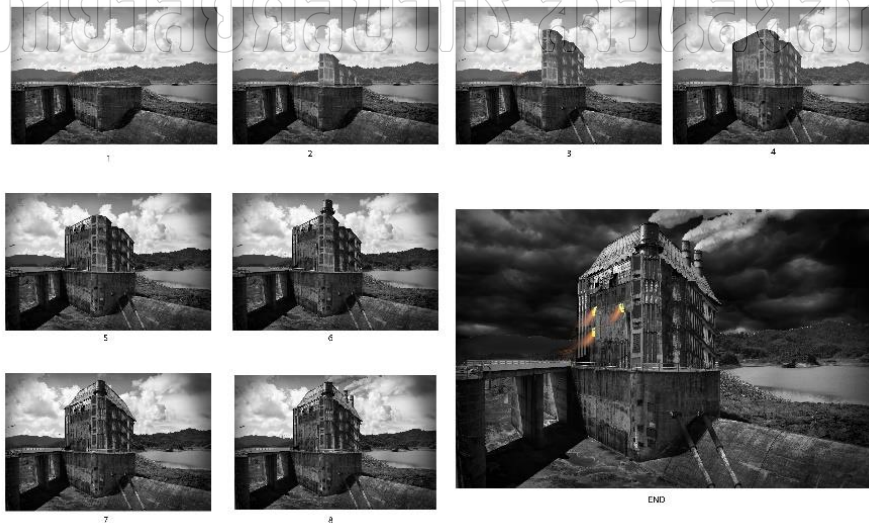


ภาพที่ 13 หมู่บ้านชางต่อเรือ



ภาพที่ 14 เขื่อนเก็บน้ำ จังหวัดระนอง

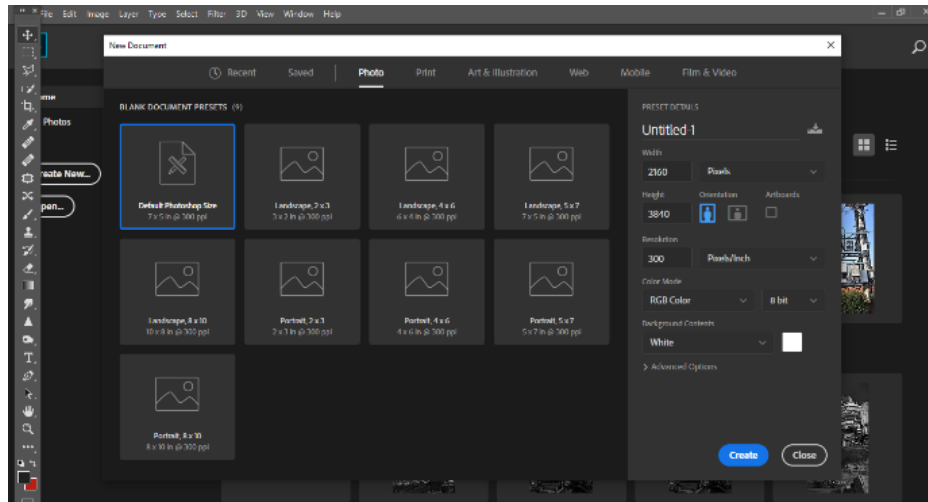
มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาจิตรศิลป์



ภาพที่ 15 ขั้นตอนการประกอบภาพถ่าย

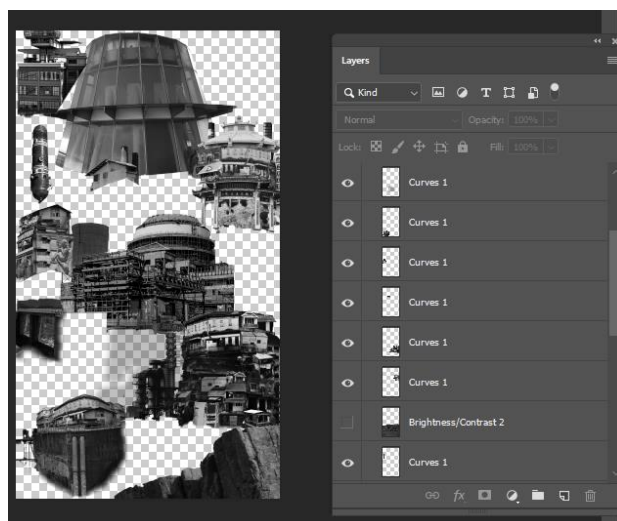
2. ขั้นตอนและกระบวนการทำงาน

- 2.1 ตั้งค่าภาพให้เป็นขนาด คุณภาพ4000(4k) หรือ 3840x2160 จุดภาพ (pixels) จัดเรียงชั้นภาพ (Layer) และองค์ประกอบของภาพให้สมบูรณ์ ด้วยโปรแกรมโฟโต้ช้อป (Photoshop)



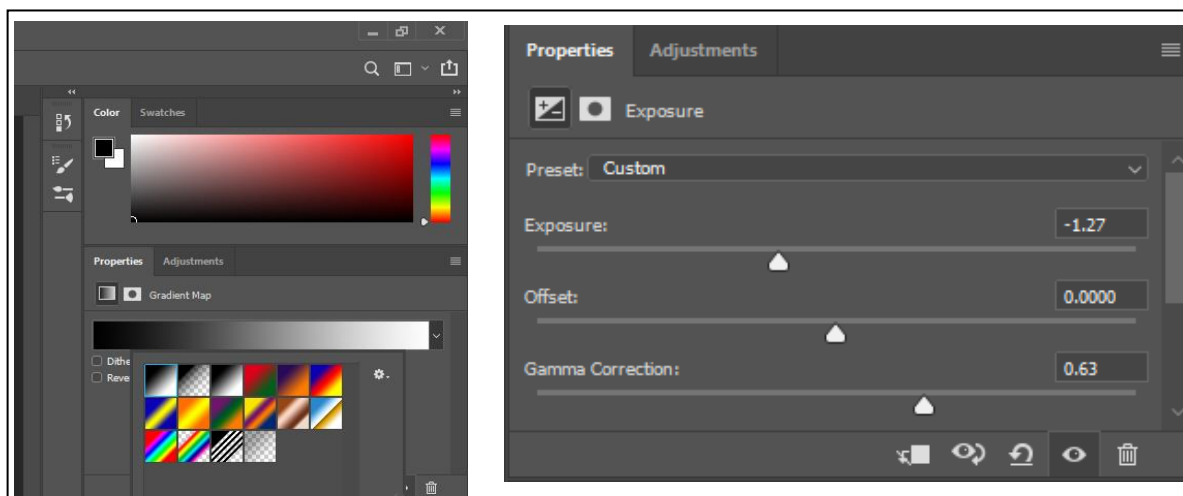
ภาพที่ 16 การตั้งค่าขนาดภาพด้วยโปรแกรมโฟโต้ช้อป (Photoshop)

- 2.2 เมื่อได้ภาพที่สมบูรณ์ 1 ภาพแล้ว จากนั้นตัดแบ่งเรียงภาพออกเป็นลำดับชั้น (Layer) โดยเลเยอร์ที่สำคัญต่อการพัฒนางาน แยกเก็บไว้ด้วยโปรแกรมโฟโต้ช้อป (Photoshop)



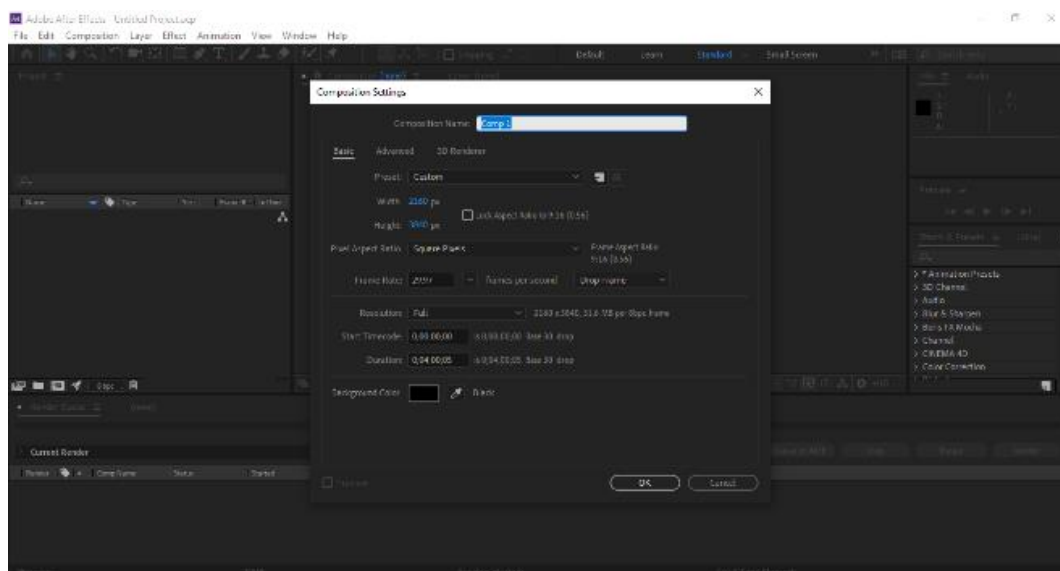
ภาพที่ 17 การแบ่งเลเยอร์ของไฟล์ภาพ

2.3 เมื่อได้อंकประกอบที่ต้องการสมบูรณ์ ทำการปรับค่าแสงสี ตั้งขาวดำเพื่อคุมโทนให้ภาพ



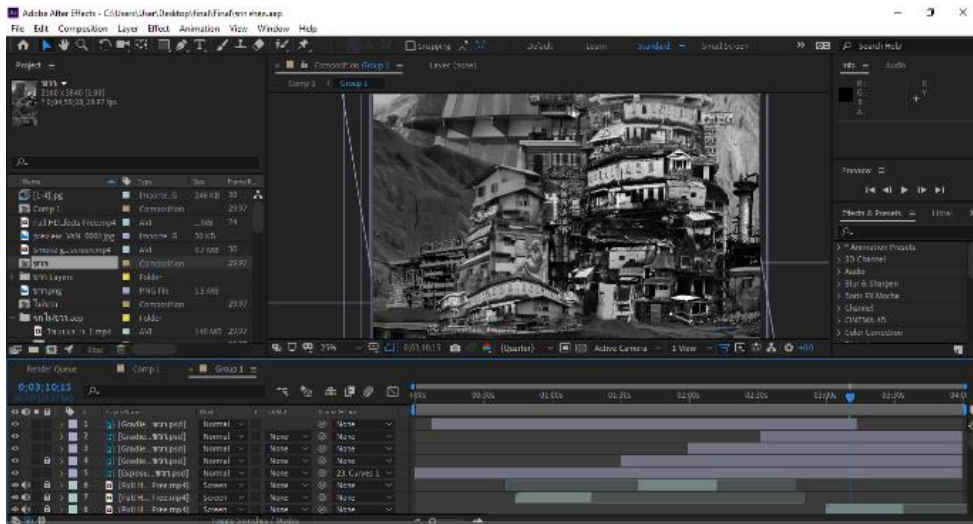
ภาพที่ 18 คำสั่งที่ใช้ในการปรับแต่งค่าแสงสี และเงา

2.4 นำไฟล์จากโปรแกรมโฟโต้ช้อปปรับแต่งภาพถ่ายที่ได้มา ไปประยุกต์พัฒนาด้วยโปรแกรมอภาพเตอร์เอฟเฟกต์ปรับแต่งวิดีโอ (After Effect) ตั้งค่าองค์ประกอบของวิดีโอ(Composition)โดยคงขนาด ภาพความละเอียดต้นฉบับไว้เป็นคุณภาพสูงสุด



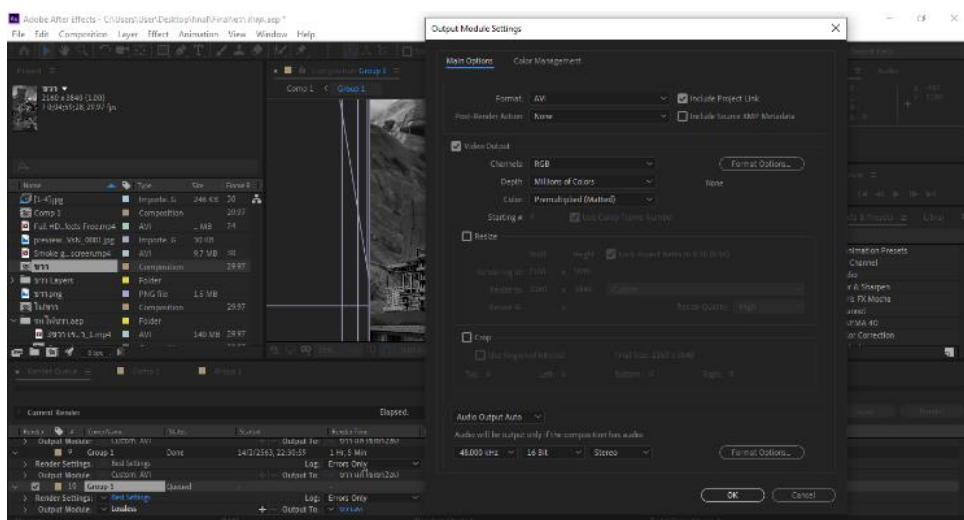
ภาพที่ 19 การตั้งค่าขนาดองค์ประกอบของวิดีโอ (Composition After effect) และเวลา ด้วยโปรแกรมอภาพเตอร์เอฟเฟกต์ปรับแต่งวิดีโอ (After Effect)

2.5 จากนั้นเลือกชั้นเลเยอร์ (Layer) ที่ต้องการใส่เอฟเฟกต์เก็บไว้ (ส่วนที่ไม่จำเป็นต้องใช้ก็ทำ ล็อกหยุดไว้) ค่อยๆ ซับโดยใช้เครื่องมือเอฟเฟกต์ในโปรแกรม สร้างให้ภาพนิ่งค่อยๆ ซับ ตามจุดต่างๆ เมื่อได้ผลลัพธ์ของเอฟเฟกต์และเวลาตามต้องการแล้ว ให้ลองกดเล่นแสดง เพื่อดูภาพ



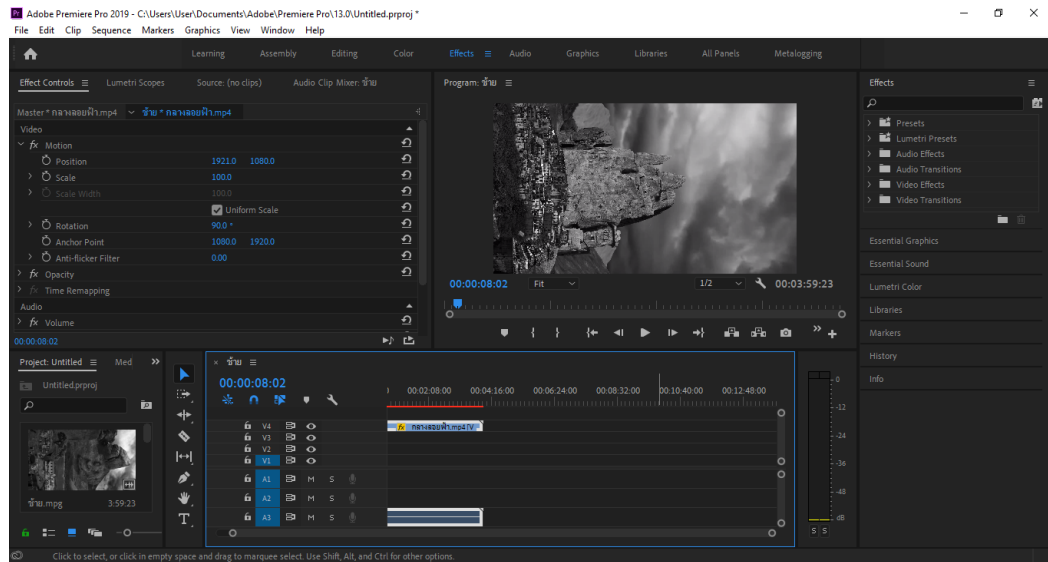
ภาพที่ 20 ขั้นตอนการจัดเรียงลำดับชั้นเลเยอร์ (layers) และการใช้เครื่องมือเอฟเฟกต์ด้วย โปรแกรมออปเตอร์เอฟเฟกต์ (After Effect)

2.6 ตรวจสอบการสร้างเอฟเฟกต์โดยรวมอีกครั้ง เมื่อทุกอย่างเสร็จสมบูรณ์ไม่มีข้อบกพร่องแล้ว การประมวลผล (Export) เป็นไฟล์วิดีโอ ตั้งค่าไฟล์นามสกุลเป็นระบบเลข 264 (H264)



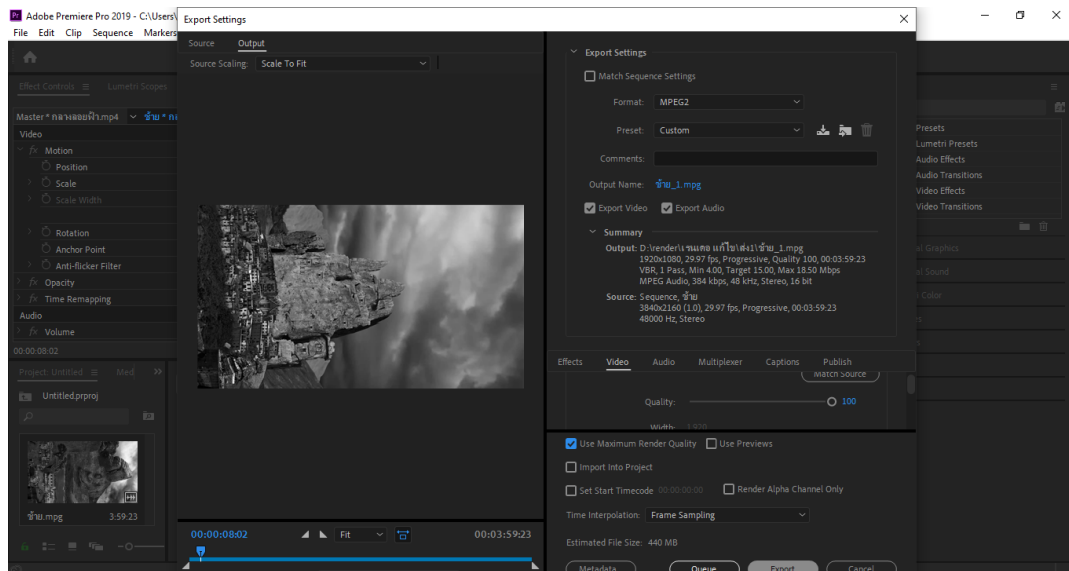
ภาพที่ 21 ขั้นตอนการประมวลผลเป็นไฟล์วิดีโอด้วยโปรแกรมออปเตอร์เอฟเฟกต์

2.7 เมื่อได้ไฟล์วิดีโอที่ต้องการ แล้วนำไฟล์ภาพวิดีโอไปปรับแก้เป็นแนวนอนเพื่อใช้แสดงผ่านจอโทรทัศน์ในด้วยโปรแกรมพรีเมียร์โปรในการตัดต่อวิดีโอ (Premiere Pro)



ภาพที่ 22 ขั้นตอนการปรับแก้ไฟล์ภาพวิดีโอเป็นแนวนอนด้วยโปรแกรมพรีเมียร์โปร

2.8 ประมวลผลเป็นไฟล์วิดีโอด้วยโปรแกรมพรีเมียร์โปรตั้งนามสกุลเป็นระบบเอ็มพีเอ็ม (Mpeg) ด้วยคุณภาพสูงสุดเพื่อนำไปใช้เปิดแสดงผลงานผ่านจอโทรทัศน์ต่อไป



ภาพที่ 23 ขั้นตอนการประมวลผลเป็นไฟล์วิดีโอด้วยโปรแกรมพรีเมียร์โปร

จากกระบวนการสร้างสรรค์ ตั้งแต่การคัดกรองข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์เพื่อค้นหา รูปแบบทางทัศนศิลป์ มาปรับประยุกต์การทำงานด้วยเทคนิคการตัดต่อในรูปแบบสื่อสมัยใหม่ โดยมี ขั้นตอนการวางรูปแบบ องค์ประกอบศิลป์ และเทคนิควิธีการในแบบเฉพาะตน เพื่อสร้างภาพของโลก ใฝ่ใหม่ในจินตนาการ สะท้อนเนื้อหาเรื่องความเหลื่อมล้ำ รวมถึงปัญหาด้านทรัพยากรธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อม ซึ่งขั้นตอนการสร้างสรรค์เหล่านี้ เป็นกระบวนการเริ่มต้นสำคัญเพื่อนำไปสู่การพัฒนา ผลงานศิลปนิพนธ์ที่สมบูรณ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

บทที่ 4

การสร้างสรรค์และวิเคราะห์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์

ก่อนการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชุดนี้เริ่มต้นมาจากการทำงานด้วยสื่อภาพถ่าย โดยตัวข้าพเจ้ามีความสนใจในกระบวนการติดต่อประกอบสร้างภาพถ่ายใหม่ให้เหนือจริงต่างไปจากภาพต้นฉบับเดิม โดยผลงานภาพถ่ายชุดก่อนศิลปะนิพนธ์นี้ ข้าพเจ้าได้ออกไปถ่ายภาพพร้อมสำรวจพื้นที่ชุมชนในชนบท ไม่ว่าจะเป็นชุมชนชาวประมง ชาวบ้านท้องถิ่น ไปจนถึงชุมชนเมืองที่เป็นตึก อาคาร และโรงงาน โดยเน้นเลือกพื้นที่ที่มีความแออัดหนาแน่นของผู้คน และความเป็นชุมชนที่เก่าแก่ที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะดั้งเดิม จากนั้นนำภาพถ่ายทั้งหมดที่ได้ถ่ายมาจากการสำรวจ ติดต่อประกอบภาพถ่ายขึ้นใหม่ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ภาพผลงานในช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์นี้จะเห็นถึงองค์ประกอบที่มีความแพนตาซีเหนือจินตนาการออกไปไกลจากโลกเสมือนจริงในปัจจุบัน

หลังจากศึกษาทำความเข้าใจผลงานในระยะก่อนศิลปะนิพนธ์ ด้วยความสนใจเทคนิคการติดต่อภาพด้วยคอมพิวเตอร์ ทำให้สร้างภาพถ่ายที่มีมุมมองหลายมุมมองรวมเข้าด้วยกัน แสดงถึงความลึกลับน่าฉงนที่ต่างไปจากภาพต้นฉบับเดิม และเมื่อได้ทดลองติดต่อประกอบสร้างภาพถ่ายได้ตามต้องการแล้ว กลับพบว่ารูปแบบและเทคนิควิธีการยังเป็นเพียงการใช้สื่อภาพถ่ายที่อยู่ในขอบข่ายของภาพนิ่งเท่านั้น จึงได้ศึกษาและค้นคว้าถึงกระบวนการที่สามารถต่อยอดทางด้านเทคนิคจากภาพนิ่งไปสู่ภาวะการเคลื่อนไหวบางส่วน (Cinmagraph) ได้ จึงนำมาพัฒนาต่อยอดกระบวนการทางเทคนิคในรูปแบบสื่อใหม่ต่อไปได้อย่างน่าสนใจ สามารถขยายการรับรู้ภาษาภาพถ่ายที่เรียบนิ่งผสานให้มีมิติเวลาของความเคลื่อนไหวเกิดขึ้น รวมถึงยังสร้างให้เกิดช่วงมิติเวลาให้ถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวเพิ่มเติมอีกด้วย จึงเป็นที่มาของความต้องการสร้างสรรค์เป็นผลงานโครงการศิลปะนิพนธ์ต่อไป

ผลงานช่วงก่อนศิลปินพจน์



มหาวิทยาลัยศิลปากร งามลิขสิทธิ์

ภาพที่ 24 ผลงานช่วงก่อนศิลปินพจน์

ชื่อผลงาน “Boat village”

เทคนิค Photo montage

ขนาด 3840x2160 Pixels

ปีที่สร้าง พ.ศ. 2562



มหาวิทยาลัยศิลปากร งามเลิศ

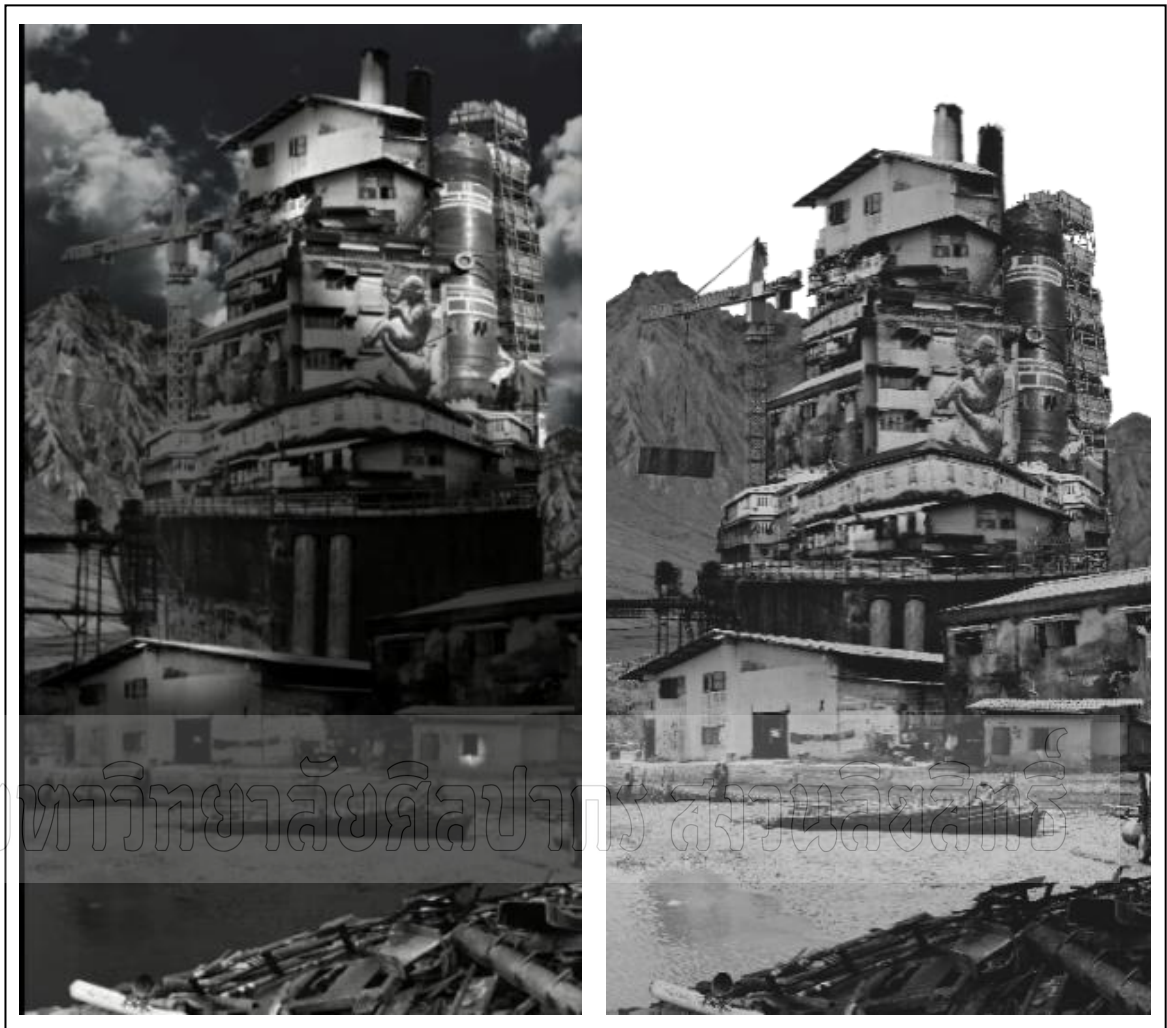
ภาพที่ 25 ผลงานช่วงก่อนศิลปินพินธ์

ชื่อผลงาน “Rising castle”

เทคนิค Photo montage

ขนาด 3840x2160 Pixels

ปีที่สร้าง พ.ศ. 2562



ภาพที่ 26 ผลงานช่วงก่อนศิลปินพจน์

ชื่อผลงาน “untitled”

เทคนิค Photo montage into Cinemagraph

ขนาด 3840x2160 Pixels

ปีที่สร้าง พ.ศ. 2562



ภาพที่ 27 ผลงานช่วงก่อนศิลปินพินธ์ ชื่อผลงาน “untitled”

เทคนิค Photo montage into Cinemagraph

ขนาด 3840x2160 Pixels

ปีที่สร้าง พ.ศ. 2562

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ ระยะที่ 1

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ในระยะแรกนี้ ภาพถ่ายที่ถูกตัดต่อแต่งเติมประกอบรวมกันใหม่ ยังไม่ถูกทำให้เกิดความเคลื่อนไหว โดยระยะเริ่มต้นนี้เป็นการหารูปแบบความเป็นไปได้ขององค์ประกอบหลักๆสำคัญของภาษาภาพสองมิติ ที่นำไปสู่การพัฒนาสร้างภาพให้มีมิติเวลาของความเคลื่อนไหวเกิดขึ้น โดยขั้นตอนการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานในช่วงระยะที่ 1 เป็นดังนี้

ด้านเนื้อหาและเรื่องราว นำเสนอความเหลื่อมล้ำที่เป็นเสมือนตัวกันแบ่งระยะห่างระหว่างชนชั้น คนที่มีฐานะมักจะเป็นกลุ่มคนที่อยู่ชนชั้นสูงกว่าเสมอ ในทางตรงกันข้ามชนชั้นล่างหรือชนชั้นแรงงานมักเป็นผู้อยู่เบื้องล่างของโครงสร้างสังคม ฐานะในระบบทุนนิยมทำให้เราเห็นถึงเส้นแบ่งระหว่างชนชั้นได้อย่างชัดเจนระหว่างคนรวยและคนจน นำไปสู่การสร้างรูปแบบภาพแทนในผลงาน โดยกายภาพของผลงานออกแบบแบ่งภาพออกเป็นสามส่วนสำหรับแสดงผลผ่านโทรทัศน์จำนวน 3 จอ จุดที่สูงที่สุดในภาพเราจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าเป็นภาพของชนชั้นนำ ที่ค่อยๆขยายตัวขึ้นไปจน

สูงสุดเป็นโครงสร้างที่มั่นคงถูกแทนด้วยงานสถาปัตยกรรมที่เป็นของชั้นสูงอย่าง วัง ปราสาท ความยิ่งใหญ่ อาคารปราสาทหลังนี้เติบโตขยายขึ้นไปในแนวสูงเกือบถึงฟ้า โดยเป็นภาพแทนของอำนาจที่สูงส่งมั่งคั่ง ตรงกันข้ามไกลออกไปจากชนชั้นนำในบริเวณภาพส่วนล่าง เป็นภาพของซากสถาปัตยกรรมเสื่อมโทรม บ้านเรือนที่ผู้พักไม่สมบูรณ์ ถูกจัดวางอยู่ในแนวราบกับพื้นในลักษณะหยุดนิ่งไม่มีการขยายตัว เป็นภาพแทนของคนชนชั้นล่างแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของความเจริญที่หยุดนิ่งไม่เคลื่อนไหว การกระจายอำนาจบริหารที่ไม่เท่าเทียม กระจุกตัวอยู่แต่กลุ่มชนชั้นเบื้องบน เกิดปัญหาผลกระทบกับผู้ที่อยู่เบื้องล่าง ซึ่งคอยเป็นฐานรองรับปัญหาที่ถูกก่อโดยผู้มีอำนาจเกิดเป็นวงจรที่ไม่สิ้นสุด

ด้านเทคนิคและวิธีการ ทดลองตัดแบ่งประกอบภาพถ่ายจัดวางองค์ประกอบภาพในรูปแบบแนวตั้งที่แบ่งภาพออกเป็นสามส่วนด้วยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมแต่งภาพโฟโต้ช้อป (Photoshop) ตัดแต่งจัดวางจุดเด่นสำคัญหลายๆให้กับภาพทั้งสามส่วน และสร้างความเชื่อมโยงโดยใช้เส้นของภูเขา แม่น้ำ แสดงเป็นเส้นสายตาที่เชื่อมภาพทั้งสามส่วนเข้าด้วยกัน หลังจากนั้นนำภาพทั้งสามส่วนสร้างมิติความเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรมออฟเตอร์เอฟเฟกต์ปรับแต่งวิดีโอ (After Effect) นำเสนอผ่านสื่อโทรทัศน์จำนวน 3 จอ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สว่างลิขสิทธิ์



ภาพที่ 28 ผลงานศิลปนิพนธ์ ระยะเวลาที่ 1

ชื่อผลงาน “Power, construction and moving imagination”

เทคนิค Photo-montage into Cinemagraph

ขนาด 3840x2160 Pixels

ปีที่สร้าง พ.ศ. 2562

ปัญหาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ ระยะเวลาที่ 1

การสร้างงานศิลปนิพนธ์ในระยะเวลาที่1 เป็นช่วงแรกในการเริ่มต้นสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาไปสู่ผลงานชิ้นสมบูรณ์ ทำให้พบปัญหาในกระบวนการสร้างสรรค์อยู่หลายส่วน ดังต่อไปนี้

- 1.การจัดวางองค์ประกอบของภาพบางส่วนยังไม่สอดคล้องกับเนื้อหา ทำให้รายละเอียดต่างๆของภาพบางส่วนแสดงเนื้อหาเรื่องราวที่ต้องการ
- 2.ปัญหาการใช้ซอฟต์แวร์ที่ยังไม่ชำนาญทำให้การทำงานยังไม่ราบรื่นเพราะต้องเรียนรู้เครื่องมือต่างๆของซอฟต์แวร์ไปพร้อมกับกระบวนการทำงานจริง
3. เนื่องจากเห็นกระบวนการที่ยังสามารถพัฒนารูปแบบต่อไปได้เรื่อยๆ จึงยังไม่มีค่านิยมของรูปแบบผลงานที่น่าเสนออย่างชัดเจน
4. เนื่องจากคอมพิวเตอร์มีคุณสมบัติที่ไม่รองรับกับความละเอียดของไฟล์ระดับคุณภาพสูงทำให้เกิดปัญหาการแปลงไฟล์วิดีโอความละเอียดสูงจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ออกมาใช้งานเป็นไปด้วยความยากลำบาก

5.ปัญหาด้านอุปกรณ์ที่ไม่พร้อมต่อการนำเสนอผลงาน ทำให้ไม่สามารถนำเสนอผลงานออกได้อย่างเต็มคุณภาพตามเป้าหมายที่วางไว้

การสร้างสรรคและการพัฒนาผลงานศิลปนิพนธ์ ระยะที่ 2

ผลงานศิลปนิพนธ์ในระยะที่ 2 ข้าพเจ้าได้ปรับแก้ปัญหาและข้อบกพร่องจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ระยะที่ 1 ทั้งด้านคุณภาพไฟล์วิดีโอที่มีขนาดใหญ่มาปรับแก้ให้เกิดความเหมาะสม รวมถึงปัญหาด้านองค์ประกอบของภาพได้เพิ่มเติมรายละเอียดบางส่วนด้วยเทคนิคพิเศษจากซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ให้สอดคล้องตรงตามเนื้อหาและวัตถุประสงค์ที่จะสื่อสารกับผู้ชม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ด้านเนื้อหาและเรื่องราว เสริมแต่งรูปทรงต่างๆไม่ว่าจะเป็นสถาปัตยกรรม ภูเขา ต้นไม้ ยานพาหนะ และรถไฟ ให้ภาพเกิดความน่าสนใจและสอดคล้องกับเนื้อหาสร้างความแอ็ดหนาแน่น อันเป็นภาพแทนของโลกในจินตนาการ เสมือนนำผู้ชมเข้าไปสู่การรับรู้ในโลกใบใหม่โดยใช้ภาพแทนของเมืองที่เต็มไปด้วยสิ่งก่อสร้างที่ถูกแบ่งแยกแบ่งส่วนทางชนชั้น สร้างระยะห่างความสูงของชนชั้นสูงและความต่ำในระดับสายตาของชนชั้นล่างให้เห็นอย่างชัดเจน เพื่อแสดงความเหลื่อมล้ำของโครงสร้างทางสังคมที่ยังคงปรากฏอยู่ในทุกยุคทุกสมัย ส่วนประเด็นเนื้อหาทางด้านทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม ข้าพเจ้าได้ใช้ภาพแทนของควีนฟิช ความแห้งแล้ง ซากปรักหักพังทางอารยธรรม แสดงออกถึงความล้มเหลวของการบริหารทรัพยากร การจัดระเบียบทางสังคมและวัฒนธรรมและภายใต้ระบบทุนนิยม ส่งเสริมให้เกิดสภาพความเหลื่อมล้ำที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ด้านเทคนิคและวิธีการ วิดีโอถูกนำเสนอผ่านโทรทัศน์จำนวน3จอ โดยจัดวางโทรทัศน์ในแนวตั้งเรียงลำดับจากซ้ายไปขวา เสริมแต่งเทคนิคพิเศษด้านภาพด้วยโปรแกรมซอฟต์แวร์เอฟเฟกต์ให้โดยใส่รายละเอียดการขยับให้การเคลื่อนที่ของรถไฟวิ่งผ่านเชื่อมต่อทั้ง 3 จอภาพ เพื่อดึงดูดสายตาของผู้ชม ได้สังเกตรายละเอียดต่างๆ และมีเวลาอยู่ร่วมชมผลงานได้นานยิ่งขึ้น ด้านคุณภาพของไฟล์วิดีโอได้มีการปรับแก้แปลงรหัสนามสกุลจากไฟล์เอ็มพีโฟร์ (MP4ไปเป็นสกุลไฟล์เอ็มพีค (MPEG) ทำให้สามารถใช้งานกับอุปกรณ์โทรทัศน์ได้อย่างมีคุณภาพที่เหมาะสม



ภาพที่ 29 ผลงานศิลปนิพนธ์ ระยะเวลาที่ 2

ชื่อผลงาน “Power, Construction and moving imagination”

เทคนิค Photo-montage into Cinemagraph

ขนาด 3840x2160 Pixels

ปีที่สร้าง พ.ศ. 2562

ปัญหาการสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ระยะที่ 2

จากการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ระยะที่ 2 ทำให้ได้พบปัญหาเพิ่มเติมระหว่างการทำงานในส่วนต่างๆดังต่อไปนี้

- 1.เงินทุนซื้ออุปกรณ์ในการเสนอผลงานไม่เพียงพอ ทำให้การเสนอผลงานผ่านโทรทัศน์มีขนาดเล็กลง
- 2.จากการนำเสนอผลงานด้วยโทรทัศน์ 3 เครื่อง ที่มีขนาดจอภาพเล็กลงเหลือเพียง 32 นิ้ว ทำให้ผลงานแสดงรายละเอียดที่ประกอบกันอยู่มากมายในภาพได้ไม่ชัดเจน อีกทั้งยังจำกัดระยะการมองที่สั้นลงกับผู้ชมทำให้การรับรู้ผลงานไม่เต็มที่อย่างที่ควร
- 3.ปัญหาของการใช้ภาพแทนในผลงานที่บางส่วนยังไม่ชัดเจน
- 4.ยังใช้กระบวนการเทคนิคพิเศษจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ไม่เต็มศักยภาพ จึงทำให้มิติการเคลื่อนไหวของผลงานบางส่วนยังไม่แนบเนียนและไม่หลากหลาย

การสร้างสรรคและการพัฒนาผลงานศิลปนิพนธ์ระยะที่ 3

การสร้างสรรคศิลปนิพนธ์ระยะที่ 3 เป็นการปรับปรุงและพัฒนาในรายละเอียดต่อเนื่องมาจากระยะที่ 2 เมื่อพบว่าการนำเสนอภาพผลงานที่มีขนาดเล็ก ทำให้ไม่สามารถแสดงประสิทธิภาพความละเอียดต่อสายตาผู้ชมได้ในระยะไกล การจัดวางระยะห่างระหว่างจอภาพแต่ละจอของโทรทัศน์ ยังหาความเหมาะสมของระยะจริงที่แน่ชัดไม่ได้ ทำให้ความสัมพันธ์ความเชื่อมโยงของแต่ละจอภาพไม่เหมาะสมและเด่นชัดเท่าที่ควร ผู้ชมจะต้องเข้ามาใกล้เพื่อพยายามเพ่งสายตาดูอย่างมากทำให้ผู้ชมยืนดูผลงานอยู่ได้ไม่นาน รวมถึงปัญหาช่วงจังหวะเวลาการเคลื่อนไหววัตถุแต่ละชิ้นส่วนในผลงาน ที่ยังขาดๆเกินๆไม่สอดคล้องกับเนื้อหาและความต่อเนื่องกับช่วงเวลาทั้งหมดของผลงาน จึงได้มีการดำเนินการแก้ไขดังต่อไปนี้

ด้านเนื้อหาและเรื่องราว มีการจัดการเรียบเรียงรูปทรงรายละเอียดของเรื่องราวเพิ่มเติม โดยการปรับเพิ่มความสูงของมุมมองในจอภาพให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำที่สูงขึ้นจากระดับสายตาไปอีก โดยสร้างระยะห่างของชนชั้นบนให้ลอยขึ้นไปสูงจากเดิม ใช้ภาพแทนของเมืองที่ลอยฟ้า สร้างระยะห่างและความต่ำในระดับของชนชั้นล่างให้เห็นภาพของหลุมใต้ดินที่มีดมน มีแสงกระพริบเพียงบางจุดแสดงให้เห็นถึงปัญหาทางด้านพลังงานที่ไม่เพียงพอในการใช้งานพร้อมกัน ทำให้แสดงถึงพลังงานที่ขาดแคลนการบริหารทรัพยากรที่ไม่ทั่วถึง อีกทั้งยังเพิ่มเติมภาพแทนของเส้นสายฟ้าที่พาดจากกึ่งกลางจอบนสุดผ่านไปยังจออื่นๆ ที่สะท้อนถึงพลังอำนาจของคนเบื้องบนที่คอยกำหนดควบคุมความเป็นไปของผู้คนชนชั้นล่าง

ด้านเทคนิคและวิธีการ วิดีโอถูกนำเสนอผ่านโทรทัศน์จำนวน 4 จอ โดยมีการจัดวางติดตั้งโทรทัศน์ทางด้านขวา 1 จอ จุดกึ่งกลางด้านบน 1 จอ และด้านล่างอีก 1 จอ และถัดไปด้านซ้ายมืออีก 1 จอ วางจอในลักษณะแนวตั้ง(ดูภาพที่ 26 ประกอบการอธิบาย) เป็นการขยายขอบเขตของภาพให้กว้างขวางขึ้นและแสดงรายละเอียดของภาพได้มากขึ้น อีกทั้งยังเพิ่มเติมเทคนิคพิเศษด้านภาพด้วยโปรแกรมเอฟเฟกต์เอฟเฟกต์ขึ้นอีก โดยใส่รายละเอียดของแสงไฟที่กระพริบตามจุดต่างๆ สร้างสายฟ้าพาด และการเคลื่อนไหวลอยตัวของแผ่นดิน กระตุ้นการสังเกตทางสายตาดึงดูดให้ผู้ชมกวาดสายตาไปตามจุดพื้นที่ต่างๆของจอโทรทัศน์อื่นๆได้ทั่วถึงมากขึ้น



มหาวิทยาลัยศิลปากร - สมานลิขสิทธิ์

ภาพที่ 30 ผลงานศิลปนิพนธ์ ระยะเวลาที่ 3

ชื่อผลงาน “Power, construction and moving imagination”

เทคนิค Photo montage into Cinemagraph

ขนาด 3840x2160 Pixels

ปีที่สร้าง พ.ศ. 2562

จากการสร้างสรรค์และวิเคราะห์ผลงานชุด “อำนาจ โครงสร้าง และจินตภาพ(ไม่)นิ่ง” ตั้งแต่กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์ในระยะเวลาที่ 1 จนถึงระยะเวลาที่ 3 ได้แสดงให้เห็นการดำเนินการสร้างสรรค์และแก้ไขปัญหาการทางศิลปะในแต่ละช่วง ซึ่งเน้นถึงความสัมพันธ์ในด้านเนื้อหาเรื่องราวของภาพแทน ที่ต้องการสื่อสารประเด็นเรื่องความเหลื่อมล้ำ ปัญหาของทรัพยากรสิ่งแวดล้อม รวมถึงกระบวนการทำงานด้วยเทคนิคโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ ตลอดจนการติดตั้งจัดวางในการนำเสนอผลงานทัศนศิลป์สื่อใหม่ให้เกิดความน่าสนใจ อันนำไปสู่การรับรู้ต่อเติมจินตนาการให้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

บทที่ 5

บทสรุป

ในการค้นคว้า ทดลอง และขยายขอบเขตความเป็นไปได้ในการพัฒนารูปแบบจากกระบวนการภาพถ่ายผสมผสานกับมิติเวลาของความเคลื่อนไหวจากการศึกษาศิลปนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้เริ่มต้นการทำงานในการพัฒนาต่อยอดเทคนิคภาพถ่ายในฐานะสื่อภาพนิ่ง โดยสร้างเงื่อนไขทางด้านเวลาให้ภาพถ่ายสามารถเคลื่อนไหวได้ โดยการศึกษาศาสตร์และประยุกต์ใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ต่างๆ มาสนับสนุน ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรมโฟโต้ช้อปปรับแต่งภาพถ่าย โปรแกรมออฟเตอร์ เอฟเฟกต์ปรับแต่งวิดีโอ และโปรแกรมฟรีเมียรี่โปรตัดต่อวิดีโอ มาเป็นเครื่องมือตอบสนองสร้างภาพถ่ายให้สามารถขยายเคลื่อนไหวได้จนสำเร็จ ทั้งนี้ข้าพเจ้ายังได้ค้นคว้าหาข้อมูลด้านประเด็นเนื้อหาต่างๆ ทั้งเรื่องแนวคิดโครงสร้างนิยม, การออกแบบสถาปัตยกรรมเมืองที่เชื่อมโยงคนและพื้นที่สาธารณะ, ความเหลื่อมล้ำและภาพแทน และสิ่งแวดล้อมและผลกระทบต่อโลก นำมาศึกษาวิเคราะห์ค้นหารูปแบบทางทัศนศิลป์ จนออกมาเป็นภาพแทนของโลกจินตนาการเมืองที่เต็มไปด้วยสิ่งก่อสร้างทางสถาปัตยกรรมตั้งแต่ ว่าง ปราสาท ที่แสดงสิ่งก่อสร้างอันยิ่งใหญ่ไปจนถึงซากปรักหักพังของอาคารบ้านเรือนที่ถูกตัดถูกแบ่งแยกระยะห่างในระดับความสูง-ต่ำ ออกมาเป็นระดับทางชนชั้น เพื่อสะท้อนเนื้อหาเรื่องราวความเหลื่อมล้ำของโครงสร้างในสังคมไปจนถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ ซึ่งเป็นการจัดระบบรูปแบบภาษาภาพใหม่จากการศึกษาใช้เทคนิคเครื่องมือของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่หลากหลาย จนสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์จัดวางรูปในแบบสื่อใหม่ ที่สามารถเปิดประสบการณ์ ความคิด และจินตนาการให้กับผู้ชมรับรู้ถึงอำนาจแฝงของการจัดระบบใหม่ ตามวัตถุประสงค์ได้ไม่มากนักน้อยตามที่ตั้งใจไว้

รายชื่อผลงานศิลปนิพนธ์

ผลงานก่อนศิลปนิพนธ์

ชื่อผลงาน	เทคนิค	ขนาด
“Boat village”	Photo montage	3840x2160 Pixels
“Rising castle”	Photo montage	3840x2160 Pixels
“Untitled01”	Cinemagraph	3840x2160 Pixels
“Untitled02”	Cinemagraph	3840x2160 Pixels

ผลงานศิลปนิพนธ์

ชื่อผลงาน	เทคนิค	ขนาด
“อำนาจ โครงร่าง และจินตภาพ(ไม่นิ่ง)”	Cinemagraph	โทรทัศน์สี่จอแสดงผล

ประวัติผู้สร้างสรรค์

ชื่อ-นามสกุล นายชาคริต บูรณารมย์
 เกิด 2 กุมภาพันธ์ 2540
 ที่อยู่ 88/226 หมู่ 2 ต.บางนอน อ.เมืองระนอง จ.ระนอง 85000
 ติดต่อ 084-1120218

การศึกษา

2563 - ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มวิชาเอกสื่อผสม คณะจิตรกรรม
 ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
 2557 - โรงเรียนพิชัยรัตนาคาร จังหวัดระนอง
 2554 - โรงเรียนเทศบาลวัดอู่นันทาราม

เกียรติประวัติ

2562 - ได้รับทุนส่งเสริมการศึกษาการสร้างสรรค์ศิลปะ มูลนิธิรัฐบุรุษพลเอกเปรม
 ติณสูลานนท์ ประจำปี 2562
 - ได้รับคัดเลือกโดยมหาวิทยาลัยศิลปากรและ Mite-Urgo art space เป็นตัวแทน
 นักศึกษาไปแลกเปลี่ยน ณ กวางจู ประเทศเกาหลีใต้
 2561 - ได้รับรางวัล Top mobile Photographer จาก Iconic shot x OPPO

การแสดงผลงาน

2563 - นิทรรศการแสดงผลงานศิลปนิพนธ์ N72 ณ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสนาม
 จันทร์ นครปฐม
 - นิทรรศการ “Eh! Art Media” ภาควิชาสื่อผสม ณ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม
 และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสนามจันทร์ นครปฐม
 - นิทรรศการ “Refractive Error” ณ Matdot Art Center กรุงเทพมหานคร