



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2560

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

สื่อบาป



โดย
นายยุทธาวีร์ สิริญาณรัตน์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2560
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

SIN MEDIA



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS EDUCATION)
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2017
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	สื่อบาป
โดย	ยุทธาวินทร์ สิริญาณรัตน์
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์ศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์ สาครินทร์ เครืออ่อน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)


พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์ เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(อาจารย์ สาครินทร์ เครืออ่อน)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์ ดร. อภินิศา จิตรกร)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ กัญจนา คำโสภี)



59901316 : ทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : สื่อบาป, ประติมากรรมผ้า, ศิลปะสื่อประสม

นาย ยุทธาวินทร์ สิริญาณรัตน์: สื่อบาป อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อาจารย์ สาครินทร์
เครืออ่อน

การสื่อสารในยุคปัจจุบันของสังคมไทย อยู่ในขั้นวิกฤติ ข่าวสารต่าง ๆ ถูกใช้เป็นอาวุธทำร้ายกันและกัน ซึ่งพัฒนามาจากการพูดส่อเสียด คำนินทา ข่าวลือ ข่าวโคมลอย การสื่อสารยุคใหม่ที่ฉาบฉวย คนธรรมดาสามารถเป็นที่รู้จักได้เพียงช่วงข้ามคืน จนเป็นปัญหาสังคมอย่างหนึ่งที่เราต่างชินชา และต้องปรับสภาพให้ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับสังคมแห่งการสื่อสารนี้ให้ได้

ข้าพเจ้าจึงต้องการสร้างสัญลักษณ์ ของสภาวะอารมณ์ที่กำลังถูกคุกคามจาก คำพูดส่อเสียด คำนินทา จากบุคคลในโลกโซเชียล โดยผ่านการศึกษาศิลปะจากทฤษฎีมานุษยวิทยา และทฤษฎีจิตวิทยาที่เป็นแรงขับเคลื่อนพฤติกรรมของคนในสังคมยุคใหม่ มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะรูปแบบการจัดวางสื่อประสม ประกอบด้วย ประติมากรรมผ้า การฉายภาพเคลื่อนไหว แสง เซนเซอร์ต่าง ๆ และลำโพงที่เปล่งเสียงบันทึกคำนินทา เพื่อให้ผู้ชมงาน ได้เข้าไปสู่โลกเสมือนจริง ผลงานชุด “สื่อบาป” นี้ จึงเป็นการจำลองสภาพแวดล้อมทางสังคมแห่งความวุ่นวาย อึดอัด และการคุกคามพื้นที่ส่วนตัว



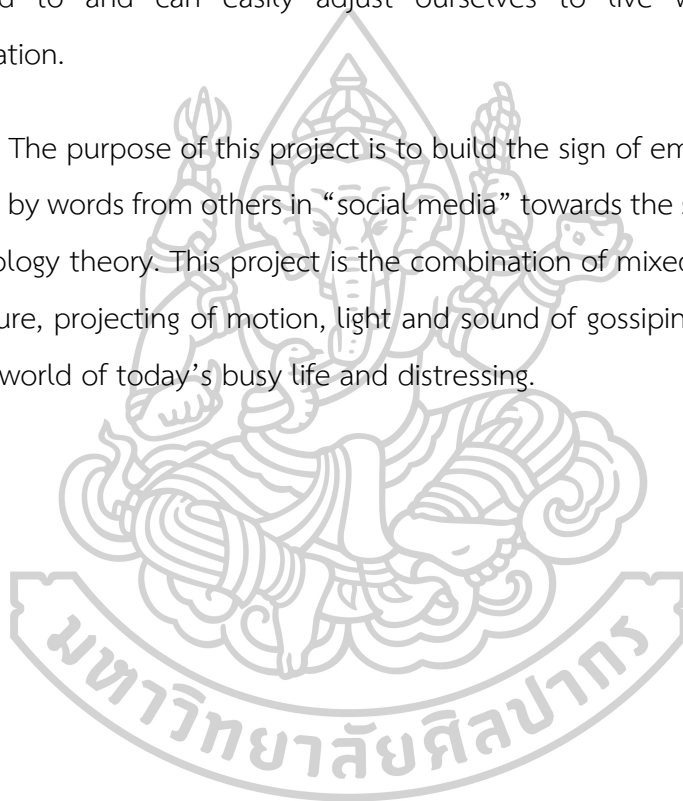
59901316 : Major (VISUAL ARTS EDUCATION)

Keyword : Sin Media, Soft Sculpture, Mixed Media Arts

MR. YUTTHAWAT SIRIHYANRUTH : SIN MEDIA THESIS ADVISOR : SAKARIN KRUE-
ON

Communication in Thailand is now in crisis. Words become the weapons to beat each other by taunting, gossiping or spreading dirt. Ordinary person can turn to be famous in one night by words of others. One of the social problems that we are accustomed to and can easily adjust ourselves to live with, is the careless communication.

The purpose of this project is to build the sign of emotional state which is threatened by words from others in “social media” towards the study of anthropology and psychology theory. This project is the combination of mixed media arts including soft sculpture, projecting of motion, light and sound of gossiping. This “Sin Media” is the virtual world of today’s busy life and distressing.



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างยิ่ง จากความเมตตาของอาจารย์ที่ปรึกษาของผู้เขียนทั้งสองท่าน ท่านแรก ขอขอบพระคุณ อาจารย์สาครินทร์ เครืออ่อน ที่คอยให้คำแนะนำอันหลักแหลม และคอยช่วยแก้ไขปัญหาต่าง ๆ จากการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ท่านที่สอง ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.อภิรักษ์ จิตรกร ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ต่อการแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ตลอดจนความเอาใจใส่ ติดตามดูแลนักศึกษา สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษาเป็นอย่างดีตลอดมา

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง ศาสตราจารย์ญาณวิทย์ กุญแจทอง และเหล่าคณาจารย์คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ คณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้และประสบการณ์อันเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา คอยชี้แนะ คอยตักเตือน คอยเอาใจใส่ดูแลเป็นอย่างดีมาโดยตลอด

ขอขอบคุณคณะผู้บริหาร ศูนย์การค้าเอ็มโพเรียมและเอ็มควอเทีย ที่สนับสนุนโอกาสทางการศึกษา และพี่ ๆ น้อง ๆ ออฟฟิศการตลาดชั้น 5B ที่คอยให้การช่วยเหลือเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณคณะเสาร์ห้า สำหรับมิตรภาพและกำลังใจที่มีให้กันตลอดมา ขอขอบคุณคณะกรรงไทย สำหรับเสียงหัวเราะและมิตรภาพที่แสนดี ที่คอยช่วยเหลือตลอดช่วงจัดแสดงนิทรรศการวิทยานิพนธ์ 8th

ขอขอบคุณเหล่ากัลยาณมิตร พี่ ๆ น้อง ๆ คณะศึกษาศาสตร์ เพื่อน ๆ มหานคร รุ่นที่ 32 เพราะทับแก้ว คือบ้านที่อบอุ่นเสมอ ขอขอบคุณทุกกำลังใจ และมิตรภาพที่มีให้กันเสมอมา

ท้ายนี้ ขอขอบคุณครอบครัวและคนรักของข้าพเจ้า ที่คอยสนับสนุน ให้กำลังใจ และคอยให้การช่วยเหลือเป็นอย่างดีตลอดมา

ยุทธาวัตร์ สิริญาณรัตน์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของเรื่องที่ศึกษา.....	1
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์.....	2
สมมติฐานของการศึกษา.....	3
ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	3
ขั้นตอน วิธีการในการศึกษาและสร้างสรรค์.....	3
แหล่งข้อมูลในการศึกษา.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	5
งบประมาณที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	5
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	6
บทที่ 2 อิทธิพลในการสร้างสรรค์งานศิลปะ.....	7
1. อิทธิพลจากสภาพแวดล้อมและสังคม.....	8
1.1 อิทธิพลจากประสบการณ์ส่วนตัวในการอยู่ร่วมในสังคมที่ขาดความไว้นื้อเชื่อใจ และ การให้เกียรติ.....	8

1.2 อิทธิพลที่ได้รับจากสังคมที่ใช้สื่อออนไลน์เป็นเครื่องมือในการคุกคามซึ่งกันและกัน.....	10
2. อิทธิพลที่ได้รับจากทฤษฎีมานุษยวิทยา และทฤษฎีจิตวิทยา	14
2.1 ทฤษฎีมานุษยวิทยา.....	14
2.2 ทฤษฎีบุคลิกภาพ หรือทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theories).....	18
3. อิทธิพลทางรูปแบบในการสร้างสรรค์ศิลปกรรม.....	24
3.1 ศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts).....	24
3.2 ศิลปะเสียง หรือ ซาวด์อาร์ต (Sound Art).....	31
3.3 ศิลปะภาพเคลื่อนไหว หรือ วิดีโอ อาร์ต (Video Art).....	40
3.4 ศิลปะสื่อสมัยใหม่ หรือ ศิลปะนิวมีเดีย (New Media Arts).....	46
3.5 ประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture).....	51
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์.....	58
แนวความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	58
รูปแบบของงานสร้างสรรค์.....	58
วิธีการดำเนินงาน	59
1. ขั้นตอนการศึกษารวบรวมข้อมูลและประมวลความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	59
2. ขั้นตอนการร่างแบบ (Sketch).....	60
3. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	60
รายละเอียดของระยะเวลาในการดำเนินงาน.....	61
วัสดุอุปกรณ์ ในการดำเนินงาน	62
เทคนิค ขั้นตอน และกระบวนการ	69
การร่างแบบ (Sketch).....	69
การร่างแบบ สื่อบาป หมายเลข 1.....	69
การร่างแบบ สื่อบาป หมายเลข 2.....	73
การร่างแบบ สื่อบาป หมายเลข 3.....	77

การสร้างสรรค์ผลงาน.....	79
ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด สื่อบาป หมายเลข 1.....	79
ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด สื่อบาป หมายเลข 2.....	88
ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด สื่อบาป หมายเลข 3.....	92
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์การสร้างสรรค์.....	99
ผลการวิเคราะห์ พัฒนาการด้านแนวความคิด.....	99
1.1 ผลจากความรู้สึภายใน.....	99
1.2 ผลกระทบจากปัญหาสังคม.....	99
ผลการวิเคราะห์พัฒนาการด้านขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์.....	101
ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 1.....	101
ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 2.....	103
ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 3.....	104
ผลการวิเคราะห์พัฒนาการด้านรูปแบบและทักษะการแสดงออก.....	105
ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 1.....	105
ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 2.....	106
ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 3.....	107
ผลการวิเคราะห์พัฒนาการเกี่ยวกับวิธีการ เทคนิค การใช้วัสดุอุปกรณ์.....	108
ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 1.....	108
ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 2.....	110
ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 3.....	112
บทที่ 5 บทสรุป.....	114
การสรุปผลการสร้างสรรค์.....	114
การอภิปรายผลการสร้างสรรค์.....	114
ข้อเสนอแนะ.....	115

รายการอ้างอิง..... 116

ประวัติผู้เขียน 119



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพ STILL LIFE WITH CHAIR CANNING, 1912, PABLO PICASSO	25
ภาพที่ 2 ภาพ Bicycle Wheel, Marcel Duchamp	27
ภาพที่ 3 ภาพ The Bride Stripped Bare, 1915-1923, Marcel Duchamp	28
ภาพที่ 4 ภาพ The Mae West room – Mae West Lips Sofa, 1936, Salvador Dali	30
ภาพที่ 5 ภาพ Piano Airlift, Gordon Monahan, 1988/2007	32
ภาพที่ 6 ภาพ Ulrich Eller, 2007 "บันไดสู่ท้องฟ้า" (Himmelsleiter)	33
ภาพที่ 7 ภาพ The Forty Part Motet, 2001, Janet Cardiff's Sound Installation	35
ภาพที่ 8 ภาพ woodworms, wood, microphone, sound system, Zimoun 2009.....	37
ภาพที่ 9 ภาพ Action painting, Jackson Pollock, 1951	40
ภาพที่ 10 ภาพ The Reflecting Pool, 1977-1979, Bill Viola	41
ภาพที่ 11 ภาพ TV Cello, Charlotte Moorman performs Nam June Paik's , 1971.	43
ภาพที่ 12 ภาพ Inverted Birth, 2014, Bill Viola, Video/sound installation.....	45
ภาพที่ 13 ภาพ Electronic Superhighway, 1995, Nam June Paik.....	46
ภาพที่ 14 ภาพ Watchdog II, 1997, Nam June Paik.....	47
ภาพที่ 15 ภาพ What a Loving and Beautiful World, 2012, Sisyu & team Lab	48
ภาพที่ 16 ภาพ Floor Burger, Claes Oldenburg, 1962	51
ภาพที่ 17 French fries and Ketchup, Claes Oldenburg, 1963.....	52
ภาพที่ 18 Yayoi Kusama.....	53
ภาพที่ 19 The moment of Regeneration, 2004, Yayoi Kusama.....	54
ภาพที่ 20 ภาพพิมพ์รูปปากลงบนผ้ากำมะหยี่มันวาว	62
ภาพที่ 21 ภาพผ้าตาข่าย.....	62

ภาพที่ 22	ภาพผ้ากำมะหยี่.....	63
ภาพที่ 23	ภาพผ้ายัดสีมันวาว	63
ภาพที่ 24	ภาพใยสังเคราะห์.....	63
ภาพที่ 25	ภาพอุปกรณ์ตัดเย็บผ้า.....	64
ภาพที่ 26	ภาพสายไฟ LED.....	64
ภาพที่ 27	ภาพแผงวงจรสำหรับรวมสายไฟ LED.....	64
ภาพที่ 28	ภาพหม้อแปลงไฟ 220 โวลต์ เป็น 10 วัตต์ และดริมเมอร์ลดแสงไฟ	65
ภาพที่ 29	ภาพสายไฟขนาดเล็ก สีดำและแดง	65
ภาพที่ 30	ภาพขั้วต่อสายไฟ.....	65
ภาพที่ 31	ภาพอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้าง	66
ภาพที่ 32	ภาพลำโพงขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 4 นิ้ว.....	66
ภาพที่ 33	ภาพสายลำโพง สำหรับต่อวงจรขยายเสียงกับดอกไม้รูปปาก	66
ภาพที่ 34	ภาพแผงวงจรสำหรับเล่นไฟล์เสียง ต่อกับแอมป์ขนาดเล็ก.....	67
ภาพที่ 35	ภาพหม้อแปลงไฟสำหรับเครื่องขยายเสียง.....	67
ภาพที่ 36	ภาพขั้วต่อสายไฟ ที่ต่อจากหม้อแปลงไฟฟ้า.....	67
ภาพที่ 37	ภาพเครื่องขยายเสียง	68
ภาพที่ 38	ภาพลำโพงขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 8 นิ้ว	68
ภาพที่ 39	ภาพเซนเซอร์สวิตซ์ไฟแบบจับการเคลื่อนไหว	68
ภาพที่ 40	ภาพร่างแบบจากปากกา (Quick Sketch).....	69
ภาพที่ 41	ภาพถ่ายปากจากตัวแบบ โดยเปลี่ยนมุมปากตามอิริยาบถต่าง ๆ.....	70
ภาพที่ 42	ภาพถ่ายรูปปาก ที่ตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์.....	70
ภาพที่ 43	ภาพการทำงานในการร่างแบบที่ 1.....	71
ภาพที่ 44	ภาพร่างแบบ ที่ 1 และ 2	71
ภาพที่ 45	ภาพร่างแบบ ที่ 3 และ 4	72

ภาพที่ 46 ภาพร่างแบบ ที่ 5 และ 6	72
ภาพที่ 47 ภาพร่างแบบ ที่ 7 และ 8	72
ภาพที่ 48 ภาพถ่ายปากของผู้ชาย.....	73
ภาพที่ 49 ภาพถ่ายดวงตา.....	73
ภาพที่ 50 ภาพการตัดต่อภาพถ่ายด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์.....	74
ภาพที่ 51 ภาพการร่างแบบ ด้วยโปรแกรมตัดต่อภาพคอมพิวเตอร์.....	74
ภาพที่ 52 ภาพร่างแบบ เพื่อนำไปทำภาพเคลื่อนไหว.....	75
ภาพที่ 53 ภาพร่างแบบที่นำภาพดวงตามาประกอบภาพปาก.....	75
ภาพที่ 54 ภาพต้นแบบ สำหรับทำภาพเคลื่อนไหว	76
ภาพที่ 55 ภาพร่างแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	77
ภาพที่ 56 ภาพต้นแบบ สำหรับนำไปทำภาพเคลื่อนไหว.....	78
ภาพที่ 57 ภาพต้นแบบที่นำภาพดวงตาเข้ามาประกอบ.....	78
ภาพที่ 58 ภาพผ้าที่พิมพ์รูปปากและทำการตัด.....	79
ภาพที่ 59 ภาพลักษณะของรูปปากที่ทำการเย็บกับผ้าตาข่ายสีดำแล้ว.....	80
ภาพที่ 60 ภาพการเย็บผ้าตามพื้นผิวที่เกิดขึ้นบนรูปปาก.....	80
ภาพที่ 61 ภาพการยึดใยสังเคราะห์ตามพื้นผิวของรูปปาก.....	81
ภาพที่ 62 ภาพปากที่ทำการเย็บและยึดใยสังเคราะห์.....	81
ภาพที่ 63 ภาพการเย็บลวดกับรูปปาก.....	82
ภาพที่ 64 ภาพการเย็บผ้ากำมะหยี่เพื่อปกปิดด้านหลัง.....	82
ภาพที่ 65 ภาพรูปปากที่สำเร็จตามกระบวนการผลิต.....	83
ภาพที่ 66 ภาพการต่อสายไฟ กับ ไฟ LED.....	83
ภาพที่ 67 ภาพการต่อวงจรไฟ LED กับสายไฟแต่ละดอก และการเย็บไฟ LED กับรูปปาก.....	84
ภาพที่ 68 ภาพการประกอบรูปปากแต่ละอัน ให้เป็นรูปดอกไม้.....	84
ภาพที่ 69 ภาพการต่อวงจรไฟ LED กับหม้อแปลงไฟฟ้า ด้วยขั้วต่อสายไฟ.....	85

ภาพที่ 70 ภาพการประกอบรูปดอกไม้จากปาก ที่สำเร็จเป็นชิ้นงาน	85
ภาพที่ 71 ภาพการทำไฟล์เสียง จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์	86
ภาพที่ 72 ภาพการสร้างไฟล์เสียงจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่สามารถสร้างเสียงได้หลายเสียง	86
ภาพที่ 73 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชุด สื่อบาป หมายเลข 1 ที่สมบูรณ์แบบ	87
ภาพที่ 74 ภาพการทำงานรูปปากผู้ชายในโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว	88
ภาพที่ 75 ภาพการปรากฏของภาพปากที่ใส่รูปดวงตาเข้าไปตรงกลาง	89
ภาพที่ 76 ภาพการใส่เอฟเฟกต์ให้ผลงาน โดยทำการใส่คลิปเสียงเข้าไป	89
ภาพที่ 77 ภาพการ เรนเดอร์ ไฟล์ จากโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว เป็น AVI	90
ภาพที่ 78 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์สื่อบาป หมายเลข 2 ที่เปิดจากคอมพิวเตอร์	91
ภาพที่ 79 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์สื่อบาป หมายเลข 2 ที่ทำการจัดแสดง	91
ภาพที่ 80 ภาพคลิปวิดีโอที่ถ่ายเบื้องต้น	92
ภาพที่ 81 ภาพการมาร์คกึ่งปาก เพื่อทำการตัดส่วนที่ไม่ต้องการออก	93
ภาพที่ 82 ภาพการประกอบรูปทรงตามที่ร่างแบบไว้	93
ภาพที่ 83 ภาพการ คีย์ไลจต์ ที่จุดสีที่ไม่ต้องการออกทั้งหมดแล้ว	94
ภาพที่ 84 ภาพดวงตาที่ทำการใส่เอฟเฟกต์	94
ภาพที่ 85 ภาพปากและดวงตา ที่ทำการใส่เอฟเฟกต์	95
ภาพที่ 86 ภาพโปรแกรมอัดเสียง ในโทรศัพท์สมาร์ตโฟน	95
ภาพที่ 87 ภาพการตัดต่อเสียงใน โปรแกรมตัดต่อเสียง	96
ภาพที่ 88 ภาพการ เรนเดอร์ ไฟล์ที่เพื่อแปลงเป็นไฟล์ AVI	96
ภาพที่ 89 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์สื่อบาป หมายเลข 3 ที่เปิดจากคอมพิวเตอร์	97
ภาพที่ 90 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์สื่อบาป หมายเลข 3 ที่ทำการจัดแสดง	97
ภาพที่ 91 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด สื่อบาป ทั้ง 3 ชุด	98
ภาพที่ 92 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด สื่อบาป ทั้ง 3 ชุด ที่ทำการจัดแสดง	98
ภาพที่ 93 ภาพการทำงาน สื่อบาป หมายเลข 1 ให้เป็นผลงานศิลปะสื่อประสม	101

ภาพที่ 94 ภาพการทำงาน สื่อบาบ หมายเลข 2 ให้เป็นผลงานวิดีโอ อาร์ต 103

ภาพที่ 95 ภาพการทำงาน สื่อบาบ หมายเลข 3 ให้เป็นผลงานวิดีโอ อาร์ต 104

ภาพที่ 96 ภาพผลงาน สื่อบาบ หมายเลข 1 เป็นผลงานศิลปะสื่อประสม 105

ภาพที่ 97 ภาพผลงาน สื่อบาบ หมายเลข 2 เป็นผลงานวิดีโอ อาร์ต..... 106

ภาพที่ 98 ภาพผลงาน สื่อบาบ หมายเลข 3 เป็นผลงานวิดีโอ อาร์ต..... 107



บทที่ 1

บทนำ

ห้ามเปล่งไว้อ่าให้	มีควัน
ห้ามสุริยแสงจันทร์	ส่องไซร์
ห้ามอายุให้หัน	คืนเล่า
ห้ามตั้งนี้ไว้ได้	จึงห้ามนินทา (สมชาติ ขออิงกลาง, 2552)

การห้ามธรรมชาติทั้ง 3 ประการ ไม่ให้เกิดขึ้นเป็นสิ่งที่ทำได้ยาก เปรียบเสมือนการห้ามไม่ให้คนนินทากันเป็นสิ่งที่ทำได้ยากยิ่งกว่า การนินทา การใช้คำพูดที่ส่อเสียดจึงเกิดขึ้นคู่กับมนุษย์มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน สังคมในอดีตได้สอนให้มนุษย์ละเว้นจากการพูดที่ทำลายประโยชน์ซึ่งกันและกัน จนถือเป็นหลักศีลธรรมที่กำหนดขึ้น เพื่อให้สังคมดำรงอยู่ได้ หากแต่การนินทา หรือการทำร้ายกันด้วยคำพูด เป็นสิ่งที่เฝ้าชวนใจให้ผู้พูดได้ระบายอารมณ์และความรู้สึกเกลียดชังออกมา จนบางครั้งเราอาจจะนินทาคนอื่นโดยที่เราไม่รู้ตัว หรือลืมหืมตาจากศีลธรรมที่กำหนดเอาไว้สำหรับการพูด

การสื่อสารของมนุษย์ถือเป็นเรื่องที่สลับซับซ้อน ด้วยสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป การใช้เทคโนโลยีสื่อสารกันระหว่างบุคคลถูกพัฒนาเพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน จากการพูดกันในวงแคบจึงขยายตัวเป็นวงกว้างจนเป็นสื่อสังคมออนไลน์ หรือโซเชียลมีเดีย (Social Media) เท่ากับว่า มนุษย์ได้พัฒนาเครื่องมือในการทำร้ายกันได้อย่างรวดเร็ว เป็นวงกว้างและเหนือการควบคุม การทำร้ายกันด้วยคำพูดและข้อความ จึงไม่เป็นเรื่องที่น่ากลัวอีกต่อไป

ความเป็นมาและความสำคัญของเรื่องที่ศึกษา

ด้วยสภาพสังคมปัจจุบัน สื่อสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับคนรอบข้างเป็นอย่างมาก ทั้งที่รู้จักกันหรืออาจจะไม่เคยพบกันมาก่อน เป็นการสื่อสารที่รวดเร็ว ครอบคลุมทุกสถานที่และทุกช่วงเวลา ถือเป็นอัตลักษณ์ใหม่ของสังคมไทย ที่ส่งผลกระทบต่อสังคมเป็นวงกว้าง เป็นการทำร้ายกันที่มากกว่าการใช้คำพูด สื่อสารมวลชนมักนำเสนอคลิปวิดีโอที่เป็นกระแสนิยมจากข้อความในโลกออนไลน์มานำเสนอ ถือเป็นการคุกคามทางไซเบอร์อย่างหนึ่งและเราเองก็อาจเป็นผู้คุกคามผู้อื่นโดยที่เราไม่รู้ตัว

เมื่อไม่อาจปฏิเสธเทคโนโลยีโซเชียลเน็ตเวิร์กในโลกออนไลน์ที่เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตเป็นอย่างมากได้ ผู้เสพสื่อควรทำอย่างไรให้การใช้เทคโนโลยีนี้ ที่เข้ามาแทนที่การปฏิสัมพันธ์กันในชีวิตจริงเพื่อไม่ให้ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ จนบางครั้งเราถูกยึด

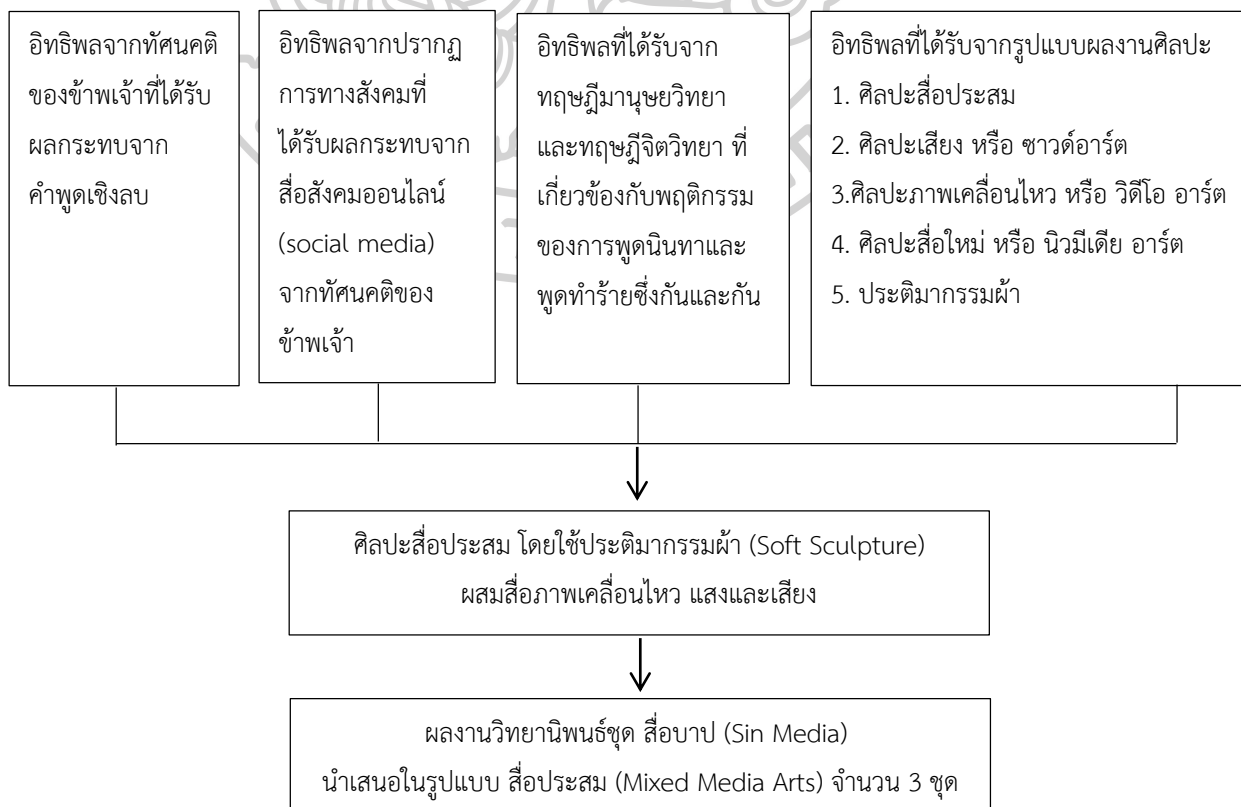
เยียดข่าวสารบางอย่างให้ต้องรับรู้ โดยที่ไม่อยากรับรู้ การรับรู้ข่าวสารแง่ลบมาก ๆ อาจส่งผลให้เกิดอารมณ์เชิงลบ ทำให้คนที่เสพสื่อได้รับผลกระทบจากข่าวสารต่าง ๆ ในแง่ลบ

ข้าพเจ้าจึงมีความต้องการตีแผ่ความจริงของสภาพสังคมยุคใหม่ที่ใช้สื่อออนไลน์เป็นเครื่องมือในการคุกคามซึ่งกันและกัน ที่พัฒนามาจากการนินทาและการพูดส่อเสียด โดยผ่านการสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์ ที่จำลองโลกเสมือนจริงที่เราต้องเผชิญกับการนินทา การพูดส่อเสียดและการพูดทำร้ายกัน ทำให้เรารู้สึกอึดอัดกับคำพูดต่าง ๆ ที่ถูกยัดเยียดให้ฟังและรับรู้เรื่องราวในสิ่งที่ไม่อยากรู้ ผลงานทัศนศิลป์จะทำหน้าที่ตอบสนองกับประสาทสัมผัส ด้านการรับฟังและมองเห็น ทำให้ผู้รับชมได้ใช้จินตนาการไปกับโลกเสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้น จากการนินทาและเรื่องราวที่ไม่อยากรับรู้ในโลกโซเชียลมีเดีย

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

เพื่อสร้างสัญลักษณ์ของคำพูดเชิงลบ อันได้แก่ การนินทา การพูดส่อเสียด การใช้คำพูดทำร้ายซึ่งกันและกัน ผ่านการสร้างสรรค์ให้เป็นผลงานทัศนศิลป์ ประเภทศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts) โดยใช้รูปของปาก มาประกอบรูปร่างใหม่ ในรูปแบบ 3 มิติ โดยใช้ภาพพิมพ์บนผ้ามาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) ประกอบการฉายภาพเคลื่อนไหว แสงและเสียง

กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์



สมมติฐานของการศึกษา

สร้างสรรค์ผลงานประเภทนิวมီเดียอาร์ต (New Media Arts) ที่สื่อสารอัตลักษณ์ใหม่ของสังคมไทย ที่สื่อสังคมออนไลน์มีบทบาทและมีอิทธิพลต่อการดำรงอยู่ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการใช้คุกคามกันและกันจนเป็นเหตุให้เกิดปัญหาทางสังคม

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

1. **ขอบเขตทางเนื้อหา:** ทักษะคิดของข้าพเจ้าที่ได้รับผลกระทบจากคำพูดเชิงลบในการพูดนินทา และทัศนคติที่มีต่อผลกระทบจากปรากฏการณ์ทางสังคมที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์

2. **ขอบเขตทางรูปแบบ:** ศึกษารูปแบบของการสร้างสรรค์งานประเภท สื่อประสม (Mixed Media) ประกอบด้วยการนำประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) มาผสมผสานกับการใช้สื่อด้านเสียง แสง และภาพเคลื่อนไหว

3. **ขอบเขตทางเทคนิค:** การนำเทคโนโลยีแสงและเสียง ภาพเคลื่อนไหว มาประกอบกับงานทัศนศิลป์ประเภท 3 มิติ

ขั้นตอน วิธีการในการศึกษาและสร้างสรรค์

1. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลและประมวลความคิด
 - 1.1 ศึกษาข้อมูล แนวคิดและแรงบันดาลใจ ได้แก่ ทัศนคติของข้าพเจ้าที่มีต่อผลกระทบจากคำพูดเชิงลบและผลกระทบจากปรากฏการณ์ทางสังคมที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.2 การประมวลความคิด เพื่อกำหนดเนื้อหาและรูปแบบ ของวิทยานิพนธ์
2. ขั้นตอนการสร้างภาพร่าง (Sketch)
3. นำเสนอแบบร่างกับคณะกรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
4. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน
5. ขั้นตอนปรับปรุงและแก้ไขผลงาน ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
6. ขั้นสรุปผลและจัดทำรูปเล่มวิทยานิพนธ์

แหล่งข้อมูลในการศึกษา

1. ข้อมูลภาคเอกสาร

- 1.1 หอสมุดมหาวิทยาลัยศิลปากร
- 1.2 ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
- 1.3 ศึกษาแนวคิด แรงบันดาลใจจาก อิทธิพลทางศิลปกรรมในด้านรูปแบบศิลปะและอิทธิพลจากลัทธิศิลปะ

2. ข้อมูลภาคสนาม

- 2.1 จากสภาวะอารมณ์ จากการใช้ชีวิตประจำวันของข้าพเจ้า
- 2.2 จากข่าวสาร หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ และ สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

นิยามศัพท์เฉพาะ

สื่อสังคมออนไลน์ หรือ โซเชียลมีเดีย (Social Media) หมายถึง สื่อดิจิทัลที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต ที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม ที่มีผู้สื่อสารจัดทำขึ้นโดยที่ผู้เขียนจัดทำขึ้นเอง แล้วนำมาแบ่งปันเนื้อหา ข้อมูลข่าวสาร ประสบการณ์ และพูดคุยให้ผู้ใช้ในโลกออนไลน์ กับคนที่อยู่ในสังคมเดียวกันได้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้ประโยชน์ร่วมกัน

ประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) หมายถึง ผลงานศิลปะในแนวทางการสร้างสรรค์ใหม่สามารถใช้เรียกรวมกันว่า ประติมากรรมผ้า ประติมากรรมนุ่ม ประติมากรรมละมุน ที่อยู่ภายใต้คำจำกัดความของคำว่า “Soft Sculpture” ได้ รูปแบบและลักษณะของงานประติมากรรมโดยทั่วไปจะมีความแข็งแรง มั่นคง หนักแน่น ซึ่งตรงกันข้ามกับ Soft Sculpture ที่มีลักษณะนุ่มนวล บางเบา เคลื่อนไหว ยืดหยุ่น และแปรเปลี่ยนรูปทรงได้

ศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts) คำว่า ศิลปะสื่อประสม หรือ ศิลปะสื่อผสม หมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์หลายๆแขนงมาผสมผสานทำให้เกิดผลงานที่อยู่ในชั้นเดียวกัน ในผลงานชุดนี้จะเป็นการทำงานรูปแบบการจัดวางประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) มาผสมผสานสื่อภาพเคลื่อนไหว ประกอบด้วยเทคโนโลยี แสงสี และเสียง

วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

- 1 วัสดุที่ใช้ในการร่างผลงาน
 - 1.1 กล้องถ่ายภาพ
 - 1.2 คอมพิวเตอร์ โปรแกรมตัดแต่งภาพ
 - 1.3 ภาพพิมพ์บนผ้ารูปปาก
- 2 วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจริง
 - 2.1 ผ้าพิมพ์รูปปาก ผ้าชนิดต่าง ๆ ใยสังเคราะห์,
 - 2.2 เข็มและด้ายสีต่าง ๆ
 - 2.3 ลวด และอุปกรณ์ตัดลวด
 - 2.4 หลอดไฟ LED แบบสาย, สายไฟ และอุปกรณ์เชื่อมต่อสายไฟ
 - 2.5 วงจรไฟฟ้า และหม้อแปลงไฟฟ้า
 - 2.6 ลำโพง สายลำโพง แผงวงจรขยายเสียงและวงจรแยกเสียง
 - 2.7 โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว

งบประมาณที่ใช้ในการสร้างสรรค์ โดยประมาณ 50,000 บาท

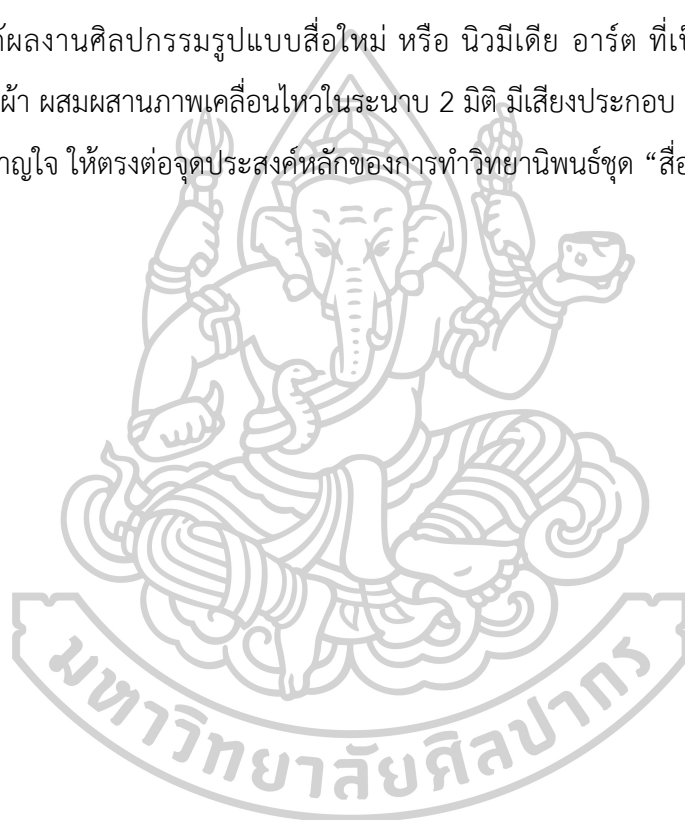
ค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน
ค่าอุปกรณ์ ในการสร้างสรรค์ผลงาน	10,000 บาท
ค่าอุปกรณ์ ในการจัดแสดงงาน	8,000 บาท
ค่าเดินทาง	3,000 บาท
ค่าจัดทำเอกสาร	10,000 บาท
รวม	31,000 บาท

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ผลจากการเรียนรู้ด้านอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง แปรเปลี่ยนความรู้สึกอัดอั้น คับแคँใจ เป็นแรงขับให้ระบายความรู้สึกภายในออกมา จนเป็นแรงบันดาลใจและแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะรูปแบบสื่อใหม่ หรือ นิวมิเดียอาร์ต

2. พัฒนารูปแบบในการนำเสนอ จากภาพถ่ายให้สามารถเป็นงานทัศนศิลป์ 3 มิติ ผ่านงานประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) และนำภาพถ่ายมาสร้างเป็นงานภาพเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบเฉพาะตัว

3. ได้ผลงานศิลปกรรมรูปแบบสื่อใหม่ หรือ นิวมิเดีย อาร์ต ที่เป็นงานสื่อประสมโดยมีประติมากรรมผ้า ผสมผสานภาพเคลื่อนไหวในระนาบ 2 มิติ มีเสียงประกอบ เพื่อตีแผ่ความรู้สึกอัดอั้น กัดดัน นำร่ำคาญใจ ให้ตรงต่อจุดประสงค์หลักของการทำวิทยานิพนธ์ชุด “สื่อบาป” นี้



บทที่ 2

อิทธิพลในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “สื่อบาป” สิ่งที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ คือ แรงบันดาลใจจากผลกระทบจากการถูกนิโทษและถูกพูดต่อเสียดจนเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์งานศิลปะ ที่ถอดรหัสคำพูดเชิงลบต่าง ๆ ได้แก่ คำนิโทษ คำพูดต่อเสียด คำพูดถากถาง มาสร้างสัญญาณใหม่ ตลอดจนได้นำผลกระทบจากปรากฏการณ์ทางสังคมที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน มาเป็นแรงบันดาลใจที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ที่สมบูรณ์ โดยประกอบไปด้วย แนวทางในความคิด แนวทางในการสร้างสรรค์รูปแบบ รูปร่าง และรูปทรงของผลงาน ข้าพเจ้าจึงจำแนกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน ดังต่อไปนี้

1. อิทธิพลจากสภาพแวดล้อมและสังคม
 - 1.1 อิทธิพลจากประสบการณ์ส่วนตัวในการอยู่ร่วมในสังคมที่ขาดความไว้นื้อเชื่อใจและการให้เกียรติ
 - 1.2 อิทธิพลที่ได้รับจากสังคมที่ใช้สื่อออนไลน์เป็นเครื่องมือในการคุกคามซึ่งกันและกัน
2. อิทธิพลที่ได้รับจากทฤษฎีมานุษยวิทยา และทฤษฎีจิตวิทยา
 - 2.1 ทฤษฎีมานุษยวิทยา
 - 2.2 ทฤษฎีบุคลิกภาพ หรือทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theories)
3. อิทธิพลทางรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม
 - 3.1 ศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts)
 - 3.2 ศิลปะเสียง หรือ ซาวด์อาร์ต (Sound Art)
 - 3.3 ศิลปะภาพเคลื่อนไหว หรือ วิดีโออาร์ต (Video Art)
 - 3.4 ศิลปะสื่อใหม่ หรือ นิวมีเดียอาร์ต (New Media Arts)
 - 3.5 ประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture)

1. อิทธิพลจากสภาพแวดล้อมและสังคม

1.1 อิทธิพลจากประสบการณ์ส่วนตัวในการอยู่ร่วมในสังคมที่ขาดความไว้วางใจ และการให้เกียรติ

ในการสร้างสรรค์ผลงาน การหาแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของข้าพเจ้า ได้มาจากทัศนคติที่ได้รับผลกระทบจากการถูกนินทาและคำพูดในแง่ลบต่าง ๆ จากการถูกนินทาว่าร้าย ที่ได้รับในชีวิตประจำวัน ซึ่งส่งผลกระทบต่อจิตใจของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าจึงแปรเปลี่ยนพลังงานลบเหล่านั้น ถอดรหัสออกมาเป็นสัญลักษณ์ใหม่ เพื่อตีแผ่ทัศนคติที่มีต่อคำพูดเชิงลบ คำพูดนินทา คำพูดดูถูกดูแคลน คำพูดสื่อเสียดสีแทงใจ มาสร้างเป็นผลงานศิลปะที่ สะท้อนอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง ออกมาเป็นภาพดอกไม้ที่สร้างจากปาก เนื่องจากรูปดอกถูกแทนค่าให้เป็นสิ่งที่สวยงาม สดใส่เปรียบเสมือนคนที่กำลังนินทา มักจะมีความสุข มีความเบิกบานที่ได้ระบายความรู้สึกภายในออกมา ซึ่งเป็นสิ่งที่เย้ายวนใจ ข้าพเจ้าจึงสร้างรูปทรงที่เป็นดอกไม้ที่ประกอบรูปจากหลาย ๆ แบบ โดยนำเสียงและสีสันบาดตาของผลงาน เปรียบเสมือน ปากของบุคคลต่าง ๆ ที่กำลังพูดคุยนินทา หัวเราะเย้ยหยัน เป็นการสร้างโลกเสมือนจริง ที่อยู่ในทุ่งดอกไม้แห่งการนินทา

การนินทา (MissConsult, 2014) โดยทั่วไป คือ นินทา คำติเตียนลับหลังหากพิจารณาความหมายและจากรากศัพท์ พิจารณาจากที่ไปที่มา และสภาพความเป็นจริงที่เป็นอยู่ในสังคม อาจหมายรวมไปถึงการตำหนิเพราะผู้พูดไม่ชอบใจ ผู้พูดไม่ชอบอารมณ์แต่ไม่ตำหนิต่อหน้าหรือไม่ได้ว่ากล่าวตักเตือนต่อหน้า แต่กลับเอาเรื่องของเขาไปตำหนิลับหลัง เป็นการกล่าวร้าย ให้ร้ายลับหลังเพื่อให้เกิดความเสียหายกับผู้อื่น ให้ได้รับความอับอาย เสื่อมเสีย เสียเกียรติ เสื่อมความเคารพนับถือ แม้จะเป็นเรื่องจริง แต่เป็นเรื่องที่ทำให้เกิดความเสียหาย ที่ไม่ควรนำไปเล่าต่อผู้อื่น

เพราะการนินทาหมายถึงการเล่าเรื่องในทางที่ไม่ดี เล่าเรื่องในแง่ที่ไม่ดีของคนอื่นลับหลัง หรือนำเรื่องที่ไม่ดีของบุคคลที่สองไปเล่าต่อบุคคลที่สาม เพื่อให้ผู้ถูกเล่าถึงนั้นได้รับความเสียหายอับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง เสียเกียรติ เสื่อมเสียความเคารพนับถือ จากคนที่น่านับถือให้ลดความน่านับถือลง จากคนที่มีเกียรติให้เกียรติลดลง แม้เรื่องที่เล่านั้นอาจไม่เป็นจริง และรวมถึงเรื่องนั้นเป็นจริงแต่เป็นเรื่องที่ไม่ควรนำไปเล่าต่อในที่สาธารณะหรือบุคคลอื่น เพราะเป็นเรื่องส่วนตัว เป็นเรื่องเฉพาะส่วนบุคคล เป็นเรื่องภายในครอบครัว และรวมไปถึงเป็นเรื่องที่มีความเป็นจริง แต่ผู้เล่านำไปขยายความผู้เล่านำไปเติมแต่งให้ผิดเพี้ยนจากเดิม โดยมีเจตนาให้มีความรุนแรงมากขึ้น เติมไข่ใส่สีโดยมีเจตนาให้ผู้ที่ถูกเล่าถึงนั้นได้รับความอับอายขายหน้า เสื่อมเสียขาดความน่านับถือจากสาธารณะชนหรือเพื่อให้ผู้ถูกเล่าถึงนั้นไม่ได้รับความน่าไว้วางใจเท่าเดิมที่เคยเป็นมา

คำพูดส่อเสียด (พระอาจารย์ชาญชัย อธิปญโญ, 2550) หรือ ปิสุณาวาจา หมายถึง เจตนาพูดส่อเสียด เหน็บแนมกระทบกระเทือน ถากถาง เย้ยหยันให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย คับแค้นใจ ขุ่นเคือง โกรธ อับอาย มีความทุกข์

การพูดจาส่อเสียดมีอยู่ทั่วไปในทุกองค์กร ผู้พูดทำไปด้วยความเขลา หารู้ไม่ว่าการกระทำของตนเป็นการทำร้ายจิตใจของผู้อื่น คนบางคนพูดส่อเสียดผู้อื่นจนเคยตัว กลายเป็นนิสัยไปและหลงภูมิใจว่า ตนมีคารมคมคายในการประชดประชันถากถางผู้อื่น ทำให้ผู้อื่นเจ็บใจ ยิ่งได้รับแรงเชียร์จากคนรอบข้างก็ยิ่งได้ใจใหญ่ ใ้วาจาสร้างความบาดหมางซึ่งซึ่งให้กับผู้ที่ถูกระทบ

คำพูดส่อเสียดที่ทิ่มตำผู้อื่น ทำให้ผู้ถูกระทบบางคนถึงกับเสียคนเสียอนาคตไป เช่น บางคนมีปมด้อยด้านรูปร่างหรือด้านครอบครัว เมื่อถูกเพื่อนส่อเสียดล้อเลียนอยู่เป็นประจำยิ่งขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ตอกย้ำปมด้อยให้ฝังแน่นอยู่ในใจ ถึงกับเสียโอกาสเสียอนาคต เสียสุขภาพทั้งกายและจิต นักเรียนบางคนไม่อยากไปโรงเรียนเพราะไปแล้วถูกเพื่อนล้อ กลายเป็นที่ขบขันของคนอื่นหรือทำให้ได้รับความอับอาย ส่งผลให้ความเชื่อมั่นในตนเองเสียไป บุคลิกภาพเสียไป และการเรียนตกต่ำลง กลายเป็นคนเก็บตัว ไม่เข้ากับเพื่อน ขวัญและกำลังใจตกต่ำ บางคนไม่อยากไปทำงานหรือต้องฝืนใจไปทำงาน ก่อนออกจากบ้านก็เครียด เพราะกลัวว่าตนต้องพบกับสายตาดูหมิ่นดูแคลน เยาะเย้ย และจะต้องได้ยินคำพูดที่ส่อเสียด กระทบกระเทือนจากคนบางคน ทำให้มีทุกข์ใจถึงกับเป็นโรคเครียด โรคความดันโลหิต โรคท้องผูก ปวดศีรษะไมเกรน โรคกระเพาะอาหาร หรือโรคอื่น ๆ อันเนื่องมาจากความเครียด บางคนหาทางออกไม่ได้ถึงกับลาออกจากงาน บางคนคิดสั้นถึงฆ่าตัวตาย

คำพูดเหล่านี้ มนุษย์ทุกคนต่างต้องพบเจอ หลีกหนีไปไม่ได้ หนทางแห่งการเอาชนะคำพูดในแง่ลบทั้งหลาย จึงต้องใช้ความอดทนค่อนข้างสูง เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาต่าง ๆ ที่จะตามมาจากผลของคำพูดในแง่ลบ ตั้งคำ สุภาษิตที่ว่า “พูดไปสองไพเบี้ย นิ่งเสียตำลึงทอง” สุภาษิตและสำนวนไทยต่าง ๆ ล้วน ให้ความสำคัญต่อการพูด ควรทำดี พูดดี คิดดี สอดคล้องกับหลักธรรมในพระพุทธศาสนาที่สอนให้ ทำดี พูดดี คิดดี หรือ กายกรรม วจีกรรม มโนกรรม

จะเห็นได้ว่าหลักศีลธรรมและจริยธรรมของไทย เน้นเรื่องการพูดเป็นเรื่องที่สำคัญ การใช้คำพูดต่อผู้อื่นให้ก่อประโยชน์มากกว่า การทำร้ายผู้อื่นด้วยคำพูด การใช้คำพูดที่ดี ย่อมเป็นสิ่งที่ดีทั้งต่อตนเองและผู้อื่น การที่ข้าพเจ้าแปรเปลี่ยนความรู้สึกที่กดดัน อึดอัด ไม่สบายใจ คับข้องใจ นำพลังงานลบที่เกิดขึ้นจากคำพูดต่าง ๆ มาสร้างเป็นงานศิลปะ ที่สามารถตอบสนองกับผู้ชมได้ การนำเสียงนินทา เสียงตำหนิ เสียงหัวเราะเย้ยหยันมาประกอบผลงานศิลปะ เพื่อสื่อถึงการถูกนินทาจากผู้คนรอบ ๆ เหมือนเรากำลังถูกรุมตำ สร้างสภาวะที่อึดอัด นำรำคาญ เหมือนสิ่งที้อาจจะพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน

1.2 อิทธิพลที่ได้รับจากสังคมที่ใช้สื่อออนไลน์เป็นเครื่องมือในการคุกคามซึ่งกันและกัน

โลกออนไลน์ (ไทยรัฐ ออนไลน์, 2560) อาจเรียกได้ว่าเป็นโลกเสมือนที่เคียงคู่ไปกับโลกในชีวิตจริงของคนเรา หากย้อนเวลากลับไปหลายปีก่อนหน้าที่เทคโนโลยีจะได้รับการพัฒนาจนเราวิ่งตามเกือบไม่ทัน ปัจจุบันนี้เราอยู่ในยุคดิจิทัลที่มีสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต มีอินเทอร์เน็ตที่สามารถเชื่อมโลกทั้งใบเข้าด้วยกันได้ ทั้งการค้นหาข้อมูล การเสฟสื่อ วิวัฒนาการที่รวดเร็วของเทคโนโลยี ทั้งในมิติของซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ ที่พร้อมสนับสนุนหลากหลายโปรแกรมที่เปิดตัวให้บริการอยู่ในโลกออนไลน์ ทำให้กิจวัตรของมนุษย์เปลี่ยนไปจากเดิม วิวัฒนาการของโลกโซเชียลรุดหน้าอย่างรวดเร็ว ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเปรียบเสมือน แรงกระเพื่อมของกระแสน้ำที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งที่คลื่นน้ำไปกระทบเสมอ โดยเฉพาะผู้ที่พร้อมจะปรับเปลี่ยนและวิ่งตามกระแสนิยมของโลกออนไลน์ หรือ โซเชียลมีเดีย ความบันเทิง คือแรงจูงใจอันดับต้น ๆ ที่ทำให้เกิดการใช้โซเชียลมีเดีย ตามมาด้วย ความร่วมสมัย การรักษาความสัมพันธ์ การผ่อนคลาย มิตรภาพและการฆ่าเวลา ตามลำดับ เหตุผลหนึ่งที่คนส่วนใหญ่เข้าสู่โลกออนไลน์ คือต้องการติดตาม เข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่เกิดขึ้น ความเป็นไปในในสังคม จะปรากฏอยู่บนหน้าจอมือถือ หรือหน้าจอคอมพิวเตอร์ เช่นเดียวกับเรื่องราวที่เป็นกระแสนิยมในสังคม กระตุกต่าง ๆ ที่มีคนพูดถึงบนสังคมโซเชียลส่วนหนึ่งเป็นเพราะผู้คนต้องการพื้นที่ระบายความในใจ ต้องการความคิดเห็นของคนรอบข้างและคนไกลตัว ทว่าการเลือกใช้พื้นที่บนโลกโซเชียลเพื่อการนี้ดูจะขัดกับประโยคที่ว่า “เฟซบุ๊กส่วนตัวคือพื้นที่ส่วนตัว” เพราะเมื่อผู้คนเริ่มจับจ้องให้ความสนใจในเรื่องนั้น ๆ เกินความคาดหมาย หลายคนจึงออกอาการรับไม่ได้กับความจริงที่ว่า “บนโลกออนไลน์ไม่มีพื้นที่ส่วนตัว” แม้ว่าส่วนหนึ่งเรื่องราวที่เป็นกระแสนิยมในสังคมมักเกิดจากเหตุผลนี้ แต่อีกส่วนหนึ่งที่คงต้องยอมรับความจริงคือ เรื่องราวที่เป็นกระแสนิยมในสังคมบางเรื่อง แม้จะมีชื่อเสียงของความน่าสนใจเพียงเล็กน้อย หรือแค่เรื่องราวของกลุ่มคนที่เกิดปัญหาขึ้น แต่มีผู้คนให้ความสนใจ อยากรู้อยากเห็นในเรื่องรานั้น เพราะเมื่อใดก็ตามที่สื่อหลักเข้ามาหยิบจับเรื่องราวที่เป็นกระแสนิยมในสังคมไปตีแผ่ขยายความ ไม่ว่าจะเพื่อสนองความอยากรู้อยากเห็นของคนเสฟข่าว หรือเพียงเพื่อต้องการขายข่าวก็ตาม แทนที่ปัญหาที่เกิดขึ้น จะจบอยู่ที่คนสองคนที่เป็นคู่กรณี กลับถูกสื่อบางสำนักทำเรื่องเล็กให้เป็นเรื่องใหญ่ โซเชียลมีเดียกลายเป็นอีกเครื่องมือชิ้นใหม่ในการนำเสนอข่าวของสื่อมวลชน เมื่อคนอ่านหนังสือพิมพ์ นิตยสารน้อยลง ดูทีวีน้อย แต่กลับเดินทางเข้าสู่โลกออนไลน์ และใช้ชีวิตอยู่ในสังคมโซเชียลมีเดียมากขึ้น สื่อหลายค่ายพยายามปรับเปลี่ยนแพลตฟอร์มมาสู่การเป็นสื่อออนไลน์อย่างเต็มตัว ทั้งในรูปแบบของแอปพลิเคชันข่าว ทีวี่ออนไลน์ หรือแฟนเพจ เพื่อให้ผู้รับสารไม่พลาดความเป็นไปบนโลกใบนี้ จนบางครั้งการขาดจรรยาบรรณของสื่อมวลชน การเกาะ

กระแสสังคมเพื่อนำเสนอข่าวสาร เหมือนเป็นการขัดแย้งเรื่องราวในสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์ให้รับรู้ จนเราต่างชินชากับเรื่องราว ตราฆ่าทั้งหลายเหล่านี้

ซึ่งปัจจุบัน Social Media และ Social Network ได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนรุ่นใหม่ในเกือบจะทุกวงการคือ คนที่อยู่ในวัยทำงานปัจจุบัน น้อยคนนักที่จะไม่ได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับ 2 คำนี้ เพราะทั้งสองคำนี้ มาพร้อมกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเครือข่าย ซึ่งปัจจุบันเราสามารถอ่านหนังสือพิมพ์ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ที่เราเรียกว่า หนังสือพิมพ์ออนไลน์ ดูหนังผ่านทางอินเทอร์เน็ต ขายสินค้าผ่านทางอินเทอร์เน็ต เรียนหนังสือผ่านทางอินเทอร์เน็ต นอกจากนั้นเรายังสามารถนำเอารูปภาพ วิดีโอ ของเราเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตให้ผู้คนในสังคมออนไลน์ (Online Community) ได้ชมได้ ดังนั้นการเผยแพร่สื่อในรูปแบบต่าง ๆ ดังกล่าวเข้าไปในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงเป็นที่มาของคำว่า Social Media และ Social Network

ความหมายของ Social Media (กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว, 2014)

คำว่า “Social” หมายถึง สังคม ซึ่งในที่นี้จะหมายถึงสังคมออนไลน์ ซึ่งมีขนาดใหญ่มากในปัจจุบัน

คำว่า “Media” หมายถึง สื่อ ซึ่งก็คือ เนื้อหา เรื่องราว บทความ วิดีโอ เพลง รูปภาพ เป็นต้น

ดังนั้นคำว่า **Social Media** จึงหมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ก็คือเว็บไซต์ที่บุคคลบนโลกนี้สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้นั่นเอง พื้นฐานการเกิด Social Media (อรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง, 2553) มาจากความต้องการของมนุษย์หรือคนเราที่ต้องการติดต่อสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์กัน จากเดิมเรามีเว็บในยุค 1.0 ซึ่งก็คือเว็บที่แสดงเนื้อหาอย่างเดียว บุคคลแต่ละคนไม่สามารถติดต่อหรือโต้ตอบกันได้ แต่เมื่อเทคโนโลยีเว็บไซต์พัฒนาเข้าสู่ยุค 2.0 ก็มีการพัฒนาเว็บไซต์ที่เรียกว่า web application ซึ่งก็คือเว็บไซต์มีแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่าง ๆ ที่มีการโต้ตอบกับผู้ใช้งานมากขึ้น ผู้ใช้งานแต่ละคนสามารถโต้ตอบกันได้ผ่านหน้าเว็บ เพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น ใ้หนักถึง สื่อต่าง ๆ ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งคนที่อยู่ในสังคมออนไลน์ (สังคมของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต) ซึ่งสื่อเหล่านี้แต่ละคนสามารถเข้าไปดูได้ เข้าไปสร้างได้ และสามารถแลกเปลี่ยนสื่อกันได้ เป็นสื่อของสังคมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตร่วมกัน ตัวอย่างเช่น สังคมออนไลน์ของผู้ใช้งาน Facebook สมาชิกแต่ละคนจะสามารถ นำเอาสื่อต่าง ๆ เช่น เรื่องราวของตัวเองหรือเรื่องราวต่าง ๆ ภาพ วิดีโอ เผยแพร่ไปยังสมาชิกทุกคนในเครือข่ายได้ ขณะที่สมาชิกคนอื่นก็สามารถ เสนอสื่อของตนเองขึ้นมาแลกเปลี่ยนได้ ดังนั้นสื่อต่าง ๆ ที่นำมาแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในสังคมออนไลน์นั้น จะเรียกว่า Social Media มีลักษณะดังนี้

1 เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม ตรงนี้ไม่ต่างจากคนเราสมัยก่อนครับ ที่เกิดเรื่องราวที่น่าสนใจอะไรขึ้นมา ก็พากันมานั่งพูดคุยกันจนเกิดสภาพ Talk of the town แต่เมื่อมาอยู่ในโลกออนไลน์ การแพร่กระจายของสื่อก็ทำได้ง่ายขึ้นโดยเกิดจากการแบ่งปันเนื้อหา (Content Sharing) จากใครก็ได้ อย่างกรณีของป้า Susan Boyle ที่ดังกันข้ามโลกเพียงไม่กี่สัปดาห์จากการลงคลิปที่ประกวดร้องเพลงในรายการ Britain's Got Talent ผ่านทาง Youtube เป็นต้น ทั้งนี้ Social media อาจจะอยู่ในรูปของ เนื้อหา รูปภาพ เสียงหรือวิดีโอ

2 เป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงสื่อเดิมที่แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (one-to-many) เป็นแบบการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้หลาย ๆ คน (many-to-many) เมื่อมีสภาพของการเป็นสื่อสังคม สิ่งสำคัญก็คือการสนทนาพาทีที่เกิดขึ้น อาจจะเป็นการร่วมกลุ่มคุยในเรื่องที่สนใจร่วมกัน หรือการวิพากษ์วิจารณ์สินค้าหรือบริการต่าง ๆ โดยที่ไม่มีใครเข้ามาควบคุมเนื้อหาของการสนทนา แม้กระทั่งตัวผู้ผลิตเนื้อหานั้นเอง เพราะผู้ที่ได้รับสารมีสิทธิที่จะเข้าร่วมในรูปแบบของการเพิ่มเติมความคิดเห็น หรือแม้กระทั่งเข้าไปแก้ไขเนื้อหานั้นได้ด้วยตัวเอง

3 เป็นสื่อที่เปลี่ยนผู้คนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหา จากคนตัวเล็ก ๆ ในสังคมที่แต่เดิมไม่มีปากมีเสียงอะไรมากนัก เพราะเป็นเพียงคนรับสื่อ ขณะที่สื่อจำพวก โทรทัศน์ วิทยุ หรือหนังสือพิมพ์จะเป็นผู้ทรงอิทธิพลอย่างมาก สามารถชี้ชะตาใครต่อใครหรือสินค้าหรือบริการใดโดยที่เราแทบจะไม่มีทางอุทธรณ์ แต่เมื่อเป็น Social Media ที่แทบจะไม่มีต้นทุน ทำให้ใคร ๆ ก็สามารถผลิตเนื้อหาและกระจายไปยังผู้รับสารได้อย่างเสรี หากใครผลิตเนื้อหาที่โดยใจคนหมู่มาก ก็จะเป็นผู้ทรงอิทธิพลไป ยิ่งหากเป็นในทางการตลาด ก็สามารถโน้มน้าวผู้ติดตามในการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการได้โดยง่าย

ถ้าอธิบายความหมายเพียงแค่นี้ หลายท่านอาจจะนึกภาพ Social Media ไม่ออก ถ้าจะให้เข้าใจง่าย ๆ ก็คงจะต้องเปิดเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เผยแพร่กันอยู่บนอินเทอร์เน็ต ขึ้นมาสักเว็บไซต์หนึ่ง จะเห็นว่า บนหน้าเว็บไซต์นั้น เราจะพบตัวหนังสือ ภาพ หรืออื่น ๆ เราจะเรียกสิ่งที่น่าสนใจผ่านหน้าเว็บไซต์ดังกล่าวว่า “สื่อ” แต่เนื่องจากสื่อดังกล่าวได้เผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ต เราจึงเรียกว่า สื่อออนไลน์ หมายถึงสื่อที่ส่งมาตามสาย ถึงแม้ปัจจุบัน จะเผยแพร่แบบไร้สาย เราก็ยังเรียกว่า ออนไลน์ ก่อนหน้านั้น การดูสื่อแต่ละเว็บไซต์ แต่ละคนต่างคนก็ต่างเปิดเพื่อเข้าไปดูสื่อออนไลน์ในเว็บไซต์เหล่านั้น ต่อมาจึงมีผู้คิดว่า ทำอย่างไรที่จะทำให้ผู้ที่เข้ามาในเว็บไซต์นั้น ๆ ทำอย่างไรให้สามารถมาสร้างสื่อ เช่น พิมพ์ข้อความ หรือใส่ภาพ เสียง วิดีโอ ในเว็บไซต์นั้นได้ด้วย ซึ่งเว็บไซต์ที่พัฒนาในระยะต่อมาจะเป็นเว็บไซต์ที่ผู้คนทั่วไป สามารถเข้าไปเพิ่มเติมเนื้อหา หรือเพิ่มเติมสื่อได้ตามที่ตนเองต้องการ ซึ่งมีผลทำให้เว็บไซต์เหล่านั้น เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการสร้างสื่อ แทนที่จะเป็นเว็บไซต์ส่วนตัวของคนใดคนหนึ่ง ก็กลายเป็นเว็บไซต์ของกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งขึ้นมา ทำให้เกิดเป็นชุมชน

หรือสังคมย่อย ๆ ของผู้ใช้เว็บไซต์นั้นขึ้นมา โดยเนื้อหาหรือสื่อที่นำเสนอผ่านเว็บไซต์นั้น ก็เป็นสื่อที่คนในสังคมนั้น ๆ ช่วยกันสร้างขึ้นมา แต่การพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง เพราะมีการคิดกันต่อไปอีกว่าทำอย่างไรที่จะให้คนในชุมชนหรือสังคมของคนใช้เว็บไซต์นั้น ๆ นอกจากจะสามารถเพิ่มสื่อของตนเองแล้ว ยังสามารถที่จะสื่อสาร ติดต่อ โต้ตอบกันได้ด้วย ซึ่งปัจจุบัน มีเว็บไซต์จำนวนมากที่สามารถพัฒนาจนกระทั่งสร้างเป็นชุมชนขนาดใหญ่ที่มีสมาชิกจำนวนมากนับเป็นล้านคน สามารถติดต่อสื่อสาร ส่งเรื่องราวต่าง ๆ ถึงกันได้อย่างกว้างขวาง ทำให้เรื่องราวที่ส่งถึงกันนั้น เป็นเรื่องราวของคนในสังคมออนไลน์นั้น กลายเป็นสื่อ หรือ media ที่สร้างโดยคนที่อยู่ในสังคมที่เป็นสมาชิกของเว็บไซต์นั้น ๆ เพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนของ Social Media มากขึ้น จะขอยกตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็นสังคมขนาดใหญ่ที่มีสมาชิกเป็นล้านคนทั่วโลก แต่แต่ละคนที่มีเรื่องราวมากมายเผยแพร่บนเว็บไซต์กลางเป็นแหล่งรวมของเรื่องราวหรือ สื่อออนไลน์ขนาดใหญ่ ซึ่งคนทั่วไปรู้จักกันดีนั่นก็คือ Facebook

Peer to Peer : P2P เป็นเครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์แห่งการเชื่อมต่อกันระหว่างเครื่องผู้ใช้ด้วยกันเองโดยตรง จึงทำให้เกิดการสื่อสารหรือแบ่งปันข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และตรงถึงผู้ทันทีโดยจัดอันดับจากสื่อ ที่เป็นที่นิยม 3 อันดับ ได้แก่ Line, Instagram และ Facebook

Line (ไลน์) คือ แอปพลิเคชันที่ผสมผสานบริการ Messaging และ Voice Over IP นำมาผนวกเข้าด้วยกัน จึงทำให้เกิดเป็นแอปพลิเคชันที่สามารถแชท สร้างกลุ่ม ส่งข้อความ โปสต์รูปต่าง ๆ หรือจะโทรคุยกันแบบเสียงก็ได้ โดยข้อมูลทั้งหมดไม่ต้องเสียเงิน หากเราใช้งานโทรศัพท์ที่มีแพคเกจอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว

Instagram (อินสตาแกรม) คือ แอปพลิเคชันถ่ายภาพและแต่งภาพบนสมาร์ตโฟน ที่มาพร้อมกับลูกเล่นการแต่งเติมสีสันให้กับรูปภาพด้วย Filters (ฟิลเตอร์) ต่าง ๆ ที่ให้เราสามารถเลือกปรับภาพได้หลากหลายและสวยงาม

Facebook (เฟซบุ๊ก) คือ บริการบนอินเทอร์เน็ต ที่ทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารและร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งหรือหลาย ๆ กิจกรรม กับผู้ใช้ Facebook คนอื่น ๆ ได้

อิทธิพลของสังคมที่ใช้สื่อออนไลน์เป็นเครื่องมือในการคุกคามซึ่งกันและกันนั้น ทศนคติของข้าพเจ้าที่มีต่อสื่อสังคมออนไลน์ ข้าพเจ้ามีความคิดเห็นว่า ปัญหาจากสื่อสังคมออนไลน์เป็นการพัฒนาจากการพูดนิทา การทำร้ายกันด้วยคำพูดเชิงลบ โดยเปลี่ยนรูปแบบจากการพูดคุยนางสังคมแคบ ๆ ขยายตัวเป็นสื่อสังคมออนไลน์ขนาดใหญ่ที่มีการนิทากันอย่างกว้างขวาง ทั้งที่รู้จักกันและไม่รู้จักกันมาก่อนเลย เท่ากับมนุษย์ได้พัฒนาเครื่องมือที่สามารถทำร้ายกันและกันได้มากกว่าการพูดนิทา ที่เราต้องหาวิธีรับมือกับปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นนี้

2. อิทธิพลที่ได้รับจากทฤษฎีมานุษยวิทยา และทฤษฎีจิตวิทยา

2.1 ทฤษฎีมานุษยวิทยา

การนินทา (ดร.นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ) เป็นพฤติกรรมทางสังคมชนิดหนึ่งซึ่งเกิดขึ้นเหมือนเป็นเกมส์ สมาชิกในกลุ่มจะใช้การนินทาเพื่อธำรงรักษาความแน่นแฟ้นของกลุ่ม ซึ่งเมื่อมีการนินทาใครสักคนก็จะเกิดการตัดสินและประเมินคุณค่าพฤติกรรมของคน ๆ นั้น แม็ก กลี๊กแมน (1963) กล่าวว่า การนินทาเป็นเครื่องมือในการควบคุมทางสังคมและสร้างสังคมของกลุ่ม เป็นการควบคุมพฤติกรรมที่ยอมรับไม่ได้ให้อยู่ในขอบเขต กลี๊กแมน ศึกษาการนินทาด้วยทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่ ซึ่งมองว่าการนินทาจะช่วยให้สังคมดำรงอยู่ได้ การนินทาได้แยกพรมแดนระหว่างพฤติกรรมที่น่ายกย่องกับพฤติกรรมที่น่าตำหนิออกจากกัน ซึ่งทำให้สังคมกลมเกลียว และช่วยควบคุมความขัดแย้งไม่ให้ปะทุขึ้นมา

การหานิยามที่เป็นสากลของการนินทาจึงเป็นเรื่องยาก เนื่องจาก การนินทาจะเกิดขึ้นบนเงื่อนไขที่ต่างกันไปตามสถานการณ์ และตามการตีความของคนในสังคมเดียวกัน ความหมายของการนินทาอาจจะเกี่ยวข้องกับเรื่องลักษณะวิธีของการพูดที่เปลี่ยนไปเปลี่ยนมาได้ตลอด แนวคิดทฤษฎีที่จะเข้าใจการนินทาเท่าที่มีอยู่ยังขาดเรื่องรายละเอียดเกี่ยวกับการนินทาในวัฒนธรรมต่าง ๆ เพราะการศึกษาเรื่องนี้เป็นเรื่องยากด้วยเหตุผลหลายประการ ประการแรกคือ การนินทาเกิดขึ้นในพื้นที่ส่วนตัวมาก เฉพาะผู้ที่รู้จักกัน นักมานุษยวิทยาไม่อาจเข้าไปยุ่งเกี่ยวได้ ถึงแม้จะมีการให้ข้อมูลว่าสังคมมีการนินทาเกิดขึ้น แต่การนินทาดังกล่าวก็มีความแตกต่างกัน การนินทาที่นักมานุษยวิทยาได้รับข้อมูลมาจากชาวบ้าน ต่างไปจากการนินทาที่เกิดขึ้นกับชาวบ้านเอง เหตุผลประการที่สอง คือ การศึกษาเรื่องการนินทาในฐานะเป็นวิธีการสื่อสาร หรือพฤติกรรมทางสังคม ต้องอาศัยความเข้าใจในภาษา บรรทัดฐานทางสังคม และข้อสันนิษฐาน พอ ๆ กับต้องคุ้นเคยกับชีวิตของคนที่นินทาและถูกนินทาเป็นการส่วนตัว มักจะไม่เอ่ยชื่อของผู้ที่ถูกนินทา นอกจากนั้น ผู้ร่วมวงสนทนาก็อาจเดาไม่ออกว่าคนที่ถูกนินทานั้นคือใคร

นักมานุษยวิทยาที่ศึกษาประเด็นการเมือง ให้ความสำคัญกับเรื่องบริบททางสังคมที่การเมืองเข้าไปพัวพัน ซึ่งเป็นไปได้ที่สังคมต่าง ๆ จะมีเงื่อนไขทางการเมืองแอบแฝงอยู่ ไม่ว่าจะเป็นในครัวเรือนหรือพื้นที่ส่วนตัว การนินทาในฐานะเป็นรูปแบบหนึ่งของกระทำทางการเมืองจึงให้ความสำคัญกับเรื่องพฤติกรรมของบุคคล การนินทาจึงเป็นเครื่องมือทางการเมืองที่มีพลัง และสามารถกำหนดระเบียบศีลธรรมและข้อห้ามทางสังคมต่าง ๆ ได้ การตีความของกลี๊กแมน เกี่ยวกับเรื่องหน้าที่ของการ

นินทาถูกวิจารณ์โดยโรเบิร์ต เพน เพนกล่าวว่า การนินทาของบุคคลมีเป้าหมายหรือความต้องการต่างกัน การนินทามีใช้การรักษาความสามัคคีแต่เป็นเรื่องพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลง หรือ Transactional

แองเกิล แมรี อธิบายว่าการนินทายังมีมิติอื่น ๆ เช่น มิติทางสุนทรียะ มิติของการจัดการภายในกลุ่มซึ่งใช้การแสดงออกด้วยวาจา และคำพูดต่าง ๆ การศึกษาของแมรีชี้ว่า ข้อสันนิษฐานของกลückแมนและเพนยังขาด ๆ เกิน ๆ เพราะการนินทาอาจเป็นทั้งการสร้างความกลมเกลียว และความต้องการส่วนตัวไปพร้อมกันได้ ความต้องการของผู้พูดอาจจะไม่เหมือนกับความต้องการของกลุ่ม นักมานุษยวิทยารุ่นแรก ๆ อาจมองข้ามในประเด็นนี้ไป โดยเฉพาะเรื่องบทบาทของผู้ฟัง

ในบางสังคม ผู้พูดและผู้ฟังอาจเป็นคน ๆ เดียวกัน เพราะการนินทาเกิดขึ้นจากการพูดของคนทุกคนในกลุ่ม และเรื่องที่ถูกนินทาก็เปลี่ยนไปได้ตลอดเวลา ในบางสถานการณ์ที่ผู้พูดสามารถพูดได้เต็มที่โดยไม่มีใครขัดจังหวะ การนินทาก็ยังเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตามความต้องการและปฏิกิริยาของผู้ฟังเช่นกัน อาจมีจังหวะหยุดชะงักลงเพื่อฟังคำพูดของคนอื่น หรือเพื่อที่จะวิจารณ์เหตุการณ์ที่อื้อฉาวที่กำลังถูกนินทา การนินทาเป็นพฤติกรรมที่ถูกสร้างขึ้นจากคนหลายคนที่ย่อมวงสนทนา ซึ่งเป็นสิ่งที่นักมานุษยวิทยาสามารถศึกษาได้

ถึงแม้ว่าการนินทาจะพบเห็นได้ในหลายวัฒนธรรม แต่ผู้ที่ถูกนินทาอาจได้รับผลที่ต่างกันไป หากการนินทาเหมือนเครื่องมือทางการเมือง การนินทาก็จะเป็นการไตร่ตรองเพื่อจะให้คุณค่าอย่างหนึ่งอย่างใดต่อสังคม เหมือนกับการพูดล้อ กับการพูดจริงจัง ผลที่ตามมาจากการนินทา โดยเฉพาะกับบุคคลที่ถูกนินทาเป็นสิ่งที่นักมานุษยวิทยาให้ความสนใจ การศึกษาเรื่องผลกระทบของการนินทาอาจแตกต่างกันไปตามเงื่อนไข แต่ให้คำตอบที่ต่างไปจากการศึกษาในแนวโครงสร้างหน้าที่ การเข้าใจผลที่เกิดจากการนินทาอาจช่วยให้มองเห็นบริบททางสังคมและการเมืองที่ใหญ่ขึ้นไป แมรีอธิบายว่า การนินทาอาจส่งผลทางเศรษฐกิจ โดยทำให้ผู้ที่ถูกนินทาไม่ได้รับทรัพยากร ส่วนผลทางการเมืองอาจทำให้บุคคลได้รับการสนับสนุน และมีบางคนถูกปฏิเสธ ซึ่งเป็นความไม่เท่าเทียมกัน และไม่มีโอกาสโต้ตอบ

ผลทางสังคมอาจเป็นเรื่องการเนรเทศ การเย้ยหยัน หรือทำให้ได้รับความตาย แต่การนินทาอาจไม่ส่งผลใด ๆ เลย คนที่ถูกกีดกันจากสังคมทนต่อการนินทา และใช้การนินทาแสวงหาประโยชน์ให้กับตัวเองได้ รูปแบบและตัวอย่างของการนินทาอาจสร้างผลลัพธ์บางอย่างตามมา แต่ในบางแห่งการนินทาก็อาจเป็นเรื่องที่ผ่านมานานไป ไม่ใช่สิ่งสำคัญ ประเด็นที่คาบเกี่ยวกับเรื่องนี้คือ การนินทาสร้างประโยชน์และอันตรายให้กับใคร เนื่องจากการนินทาเป็นเรื่องของความไม่แน่นอน อาจเป็นเครื่องมือสำหรับการขัดแย้ง หรือการต่อต้านสำหรับกลุ่มคนที่ขาดช่องทางในการแสดงออกทาง

การเมือง การนิเทศจึงช่วยให้คนได้พูดเพื่อตัวเองหรือเพื่อกลุ่ม เช่น พวกหนุ่มสาว กลุ่มสตรี หรือคนชั้นล่าง คนเหล่านี้มักจะถูกกีดกันออกจากการเมือง กลุ่มคนที่ไร้อำนาจเหล่านี้อาจใช้การนิเทศเพื่อเปลี่ยนแปลงสถานภาพ แต่อาจมีคำถามว่า การเมืองในสถานการณ์ไหนที่จะทำให้คนเหล่านี้ใช้การนิเทศเป็นเครื่องมือได้บ้าง

ในทางกลับกัน การนิเทศยังอาจเป็นเครื่องมือของผู้มีอำนาจเพื่อที่จะควบคุมคน ทรัพยากร และวัตถุต่าง ๆ ซึ่งตอกย้ำความไม่เสมอภาคให้ดำเนินต่อไป การพูดโอ้อวดนี้ก็เพื่อทำให้ตนมีสถานะเด่น และทำให้คู่แข่งเกิดความเกรงขาม อาจกล่าวได้ว่าผู้ที่ได้และเสียประโยชน์จากการนิเทศ ขึ้นอยู่กับกลุ่มทางสังคมที่เกิดขึ้นในเวลานั้น นักมานุษยวิทยาในปัจจุบันต่างตระหนักในเรื่องผลที่ตามมาของการนิเทศ เช่น การนิเทศเพื่อปลุกปั่นให้แตกแยก หรือ ทะเลาะวิวาท แต่การนิเทศอาจทำให้ความขัดแย้งเบาบางได้ในบางกรณี และยังสามารถช่วยลดการเผชิญหน้าที่รุนแรงได้

กูดวินอธิบายว่า เด็ก ๆ อเมริกันผิวดำ ซึ่งมาจากชนชั้นแรงงานในเมืองฟิลาเดลเฟีย มีการพูดหยอกล้อกันเกี่ยวกับการนิเทศที่มีอยู่ ซึ่งเป็นความซับซ้อนของการพูด เรื่องที่พูดเกี่ยวข้องกับคนหลายคน และเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ แสดงความก้าวร้าวได้โดยไม่ต้องรับผิดชอบ หรือต้องเผชิญหน้ากับการใช้กำลังทางร่างกาย ในขณะเดียวกัน ผู้ที่ถูกนิเทศก็ยังคงปลอดภัย อย่างไรก็ตามไม่ว่าการนิเทศจะช่วยทำให้ความขัดแย้งหนักขึ้นหรือว่าอาจทำให้รักษาสัมพันธภาพต่อไป การนิเทศก็ยังเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ตามสถานการณ์ที่เป็นอยู่ การนิเทศในฐานะเป็นวิธีการสื่อสาร และการแสดงออกทางสังคม สามารถเข้าใจได้แต่เพียงการตรวจสอบตัวอย่างการพูดคุยทั่ว ๆ ไป ถึงแม้ว่ารายละเอียดของการพูดคุยเช่นนี้จะเป็นเรื่องธรรมดาและไม่น่าจะนำมาเป็นข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ได้ แต่ก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะสืบหารูปแบบทางภาษาของการนิเทศ นอกเหนือไปจากวิเคราะห์เรื่องการแปลความหมายและถนอมความเพียงอย่างเดียว

ข้อค้นพบสำคัญในการศึกษารายละเอียดของการนิเทศก็คือ การนิเทศมิใช่เครื่องมือทางการเมืองหากแต่เป็นรูปแบบของการแสดงออกส่วนบุคคล บริบทของการสนทนาจะช่วยให้ผู้พูดมีโอกาสแสดงความคิดสร้างสรรค์ส่วนตัว เพื่อตอบสนองความพึงพอใจต่อทุกคนในวงสนทนา การศึกษาในแนวนี้ได้แก่งานวิจัยของโรเจอร์ อะบราฮัม ในเรื่องการนิเทศในหมู่บ้าน เซนต์ วินเซนต์ ในหมู่เกาะทะเลแคริบเบียน และการศึกษาของโดนัลด์ เบรนนอนเรื่องการนิเทศในชุมชนชนบทบนเกาะฟิจิ เบรนนอนอธิบายว่าการนิเทศของชาวฟิจิคัลยา ๆ กับทำนองเพลงเป็นจังหวะ มีการพูดซ้ำกันบ้าง คล้าย ๆ กันบ้าง และ มีการใช้คำหลายคำ การนิเทศแบบนี้เหมือนกับการทำให้กลุ่มดำรงอยู่ ซึ่งสมาชิกจะรู้สึกพอใจและมีความเท่าเทียมกัน

ในหลาย ๆ สังคม การนิเทศามีลักษณะเป็นการเมืองควบคู่ไปกับการเป็นสุนทรียะ ลักษณะดังกล่าวนี้ช่วยให้การนิเทศเป็นเรื่องการแสดงออกทางสังคม คำถามมากมายที่นักมานุษยวิทยาถามเกี่ยวกับเรื่องการนิเทศก็คือ การตระหนักว่าการนิเทศเป็นทั้งโครงสร้างการเมืองทางสังคมของกลุ่ม และเป็นสิ่งที่รับรู้กันเฉพาะคนในกลุ่ม อาจกล่าวได้ว่า การนิเทศช่วยหล่อหลอมโครงสร้างสังคมและสภาพของบุคคล และยังช่วยให้บุคคลรู้จักปรับเปลี่ยนตนเองไปตามสภาวะต่าง ๆ การทำความเข้าใจเรื่องการนิเทศจึงเป็นการตรวจสอบความสัมพันธ์ของบุคคล และตรวจสอบโครงสร้างสังคมที่บุคคลนั้นดำรงอยู่

จากศึกษาอิทธิพลของทฤษฎีด้านมนุษยวิทยา ค้นพบว่า การนิเทศ มีอยู่คู่กับมนุษย์ทุกสังคม เป็นการกระทำที่อยู่ในวงแคบ ๆ จำกัดเฉพาะคนที่สนิทสนม เป็นการเชื่อมสัมพันธ์ของกลุ่มคนได้เป็นอย่างดี อาจจะเป็นไปเพื่อความบันเทิง การพูดสนุกปาก เพื่อบันเทาความตึงเครียด ความอึดอัดคับข้องใจ หรือเป็นการสร้างเรื่องราวที่เป็นจริงและเท็จในการทำร้ายบุคคลที่กล่าวถึง จนอาจกลายเป็นปัญหาใหญ่สำหรับสังคมนั้น ๆ การนิเทศกลายเป็นเรื่องชินชา ผลกระทบจะเกิดขึ้นจากผู้ถูกนิเทศเมื่อทราบเรื่องจะรู้สึกอย่างไร ซึ่งถือเป็นเรื่องละเอียดอ่อน ปัญหาจะเกิดขึ้นเมื่อมีการเผชิญหน้ากันของทั้งสองฝ่าย การไม่ให้เกียรติซึ่งกันและกัน ถือเป็นการทำลายประโยชน์จากการพูด และขัดกับศีลธรรมจรรยาที่สร้างเอาไว้ เพื่อป้องกันการทำลายประโยชน์จากการพูด การเปล่งวาจาออกไป ต้องมีสติ คิดก่อนพูด พูดในสิ่งที่ดี มากกว่าการพูดเพื่อทำร้ายผู้อื่น

จะเห็นว่าสังคมได้มีการป้องกันการทำร้ายด้วยคำพูด จากหลักศีลธรรม วัฒนธรรม กฎของสังคม กฎหมายคุ้มครองสิทธิส่วนบุคคล เมื่อเกิดการละเมิดจากผู้กระทำ ผู้ถูกกระทำอาจได้รับความผิดตามแต่ กฎหมายและหลักศีลธรรม ที่สังคมได้บัญญัติเอาไว้ เพื่อรักษาความสงบเรียบร้อย และคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของประชาชนโดยทั่วไป

2.2 ทฤษฎีบุคลิกภาพ หรือทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theories)

แนวคิดที่สำคัญของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) (นวลละอ อสุภาผล, 2527) เชื่อว่า พฤติกรรมส่วนใหญ่ของมนุษย์ มีแรงจูงใจมาจากจิตไร้สำนึก ซึ่งมักจะผลักดันออกมาในรูปความฝัน การพูดพลั้งปาก หรืออาการผิดปกติทางด้านจิตใจในด้านต่าง ๆ เช่น โรควิตกกังวล โรคประสาท เป็นต้น เขาเป็นบุคคลแรกที่ได้อธิบายทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่เกี่ยวกับบุคลิกภาพซึ่งมีความเชื่อเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ว่ามนุษย์เกิดมาพร้อมกับแรงขับทางสัญชาตญาณ (Instinctual drive) และแรงขับดังกล่าวเป็นพลังงานที่สามารถเปลี่ยนแปลงและเคลื่อนที่ได้ อันเป็นความเชื่อที่ได้รับอิทธิพลจากความรู้ทางฟิสิกส์ จึงทำให้เชื่อว่าจิตเป็นพลังงานรูปหนึ่ง ที่สามารถเปลี่ยนแปลงและไม่หยุดนิ่ง (Psycho-Dynamic) สัญชาตญาณดังกล่าว ได้แก่ สัญชาตญาณแห่งการมีชีวิต (Eros or Life) เป็นสัญชาตญาณที่แสดงออกมาในรูปแบบของสัญชาตญาณทางเพศ (Sexual Instinct) แต่ฟรอยด์ไม่ได้หมายถึงความต้องการทางเพศตามความเรียกร้องทางด้านสรีระเท่านั้น แต่ยังรวมถึงสัญชาตญาณที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิดและเป็นสัญชาตญาณ ที่แสดงให้เห็นถึงความปรารถนาและความต้องการที่จะได้รับความพึงพอใจในรูปแบบต่าง ๆ และสัญชาตญาณในการป้องกันตนเอง อันเป็นสัญชาตญาณที่ทำให้มนุษย์แสวงหาความพึงพอใจให้แก่ตนเองและสัญชาตญาณแห่งความตาย (Thanatos or Death instinct) ที่แสดงออกมาในรูปของสัญชาตญาณในการทำลายหรือความก้าวร้าว (Destructive instinct or aggressive instinct) ฟรอยด์มองธรรมชาติในแง่ลบ (Pessimism) กล่าวคือ มนุษย์ไม่มีเหตุผล (Irrational) ไม่มีการขัดเกลา (Unsocialized) โดยมุ่งที่จะตอบสนองและแสวงหาความพึงพอใจให้กับตนเองเป็นสำคัญ (Self-gratification) นอกจากนี้ ฟรอยด์ยังได้อธิบายเพิ่มเติมในเรื่องความหมายของสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์ว่าสัญชาตญาณ จะแสดงออกมาในรูปของพลังทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพลังขับทางเพศเรียกว่า พลังลิบิโด (Libido) ที่ทำให้มนุษย์ มีความปรารถนาและความต้องการที่จะได้รับความพึงพอใจในรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถเคลื่อนที่ เปลี่ยนรูป และสามารถจะเคลื่อนที่ไปตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ตามระยะเวลาของพัฒนาการจากขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่ง และยังอาจเคลื่อนที่ไปยังวัตถุ หรือบุคคลนอกตัวเราได้ เช่น หากพลังลิบิโด เคลื่อนไปอยู่ที่แม่ ก็จะทำให้เด็กเกิดความรักและความหวงแหนแม่ เป็นต้น

การทำงานของจิตแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ

1. จิตไร้สำนึก (Unconscious Mind) เป็นส่วนที่มีบทบาทสำคัญในการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์โดยเฉพาะพฤติกรรมบางอย่างที่บุคคลแสดงออกไปโดยไม่รู้ตัว ที่เกิดมาจากพลังของจิตไร้สำนึกซึ่งทำหน้าที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงออกไปตามหลักแห่งความพึงพอใจของตน และการทำงานของจิตไร้สำนึกเกิดจากความปรารถนา หรือความต้องการของบุคคลที่เกิดขึ้นในวัยเด็ก ที่ไม่ได้รับการยอมรับ เช่น การถูกห้ามหรือถูกลงโทษ จะถูกเก็บกดไว้ในจิตส่วนนี้ ซึ่งเป็นกระบวนการปรับตัวเมื่อ

เกิดความขัดแย้งทางจิตที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกมาโดยไม่รู้ตัว เช่น การพูดพลั้งปาก ความฝัน เป็นต้น นอกจากนี้ สิ่งที่เกิดขึ้นในจิตไร้สำนึกอาจมีอิทธิพลต่อการทำงานของร่างกาย ทำให้ร่างกายไม่ปฏิบัติตามแรงกระตุ้น เช่น เด็กที่เก็บกตความรู้สึกร้ายในเรื่องเพศในวัยเด็ก เมื่อเติบโตขึ้นก็อาจหมดความรู้สึกทางเพศได้ ส่วนจิตไร้สำนึกเปรียบเสมือนก้อนน้ำแข็ง ส่วนใหญ่ที่อยู่ใต้น้ำ โดยมีจิตสำนึก (Conscious Mind) เป็นส่วนของน้ำแข็งที่อยู่เหนือน้ำที่มีอยู่เพียงเล็กน้อย

2. จิตสำนึก (Conscious Mind) ซึ่งเป็นสภาวะที่บุคคลรับรู้ตามประสาทสัมผัสทั้งห้า ที่บุคคลจะมีการรู้ตัวตลอดเวลาว่ากำลังทำอะไรอยู่ คิดอะไรอยู่ คิดอย่างไรเป็นการรับรู้โดยทั่วไปของมนุษย์ ที่ควบคุมการกระทำส่วนใหญ่ให้อยู่ในระดับรู้ตัว (Awareness) และเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมาโดยมีเจตนาและมีจุดมุ่งหมายจิตสำนึกเป็นส่วนที่ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมสอดคล้องกับหลักความเป็นจริงในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยอาศัยหลักแห่งเหตุผล และศีลธรรมที่ตนเองเชื่อถือเพื่อเป็นแนวทางในการแสดงพฤติกรรม

3. จิตก่อนสำนึก (Preconscious Mind) เป็นส่วนของประสบการณ์ที่สะสมไว้แต่มีลักษณะเลื่อนกลางเมื่อถูกสภาวะหรือสิ่งกระตุ้นที่เหมาะสม หรือเมื่อบุคคลต้องการนำกลับมาใช้ใหม่ก็สามารถระลึกได้และสามารถนำกลับมาใช้ในระดับจิตสำนึกได้ และเป็นส่วนที่อยู่ใกล้ชิดกับจิตไร้สำนึกมากกว่าจิตไร้สำนึก

จะเห็นได้ว่าการทำงานของจิตทั้ง 3 ระดับจะมาจากทั้งส่วนของจิตไร้สำนึกที่มีพฤติกรรมส่วนใหญ่เป็นไปตามกระบวนการขั้นปฐมภูมิ (Primary Process) เป็นไปตามแรงขับสัญชาตญาณ (Instinctual Drives) และเมื่อมีการรับรู้กว้างไกลมากขึ้นจากตนเองไปยังบุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อมพลังในส่วนของจิตก่อนสำนึกและจิตสำนึก จะพัฒนาขึ้นเป็นกระบวนการขั้นทุติยภูมิ (Secondary Process)

โครงสร้างของบุคลิกภาพ (Structure of Personality)

ฟรอยด์ เชื่อว่าโครงสร้างของบุคลิกภาพจะประกอบด้วย อิด (Id) อีโก้ (Ego) และซูเปอร์อีโก้ (Superego) โครงสร้างบุคลิกภาพ มีรายละเอียดดังนี้

1. อิด (Id) จะเป็นต้นกำเนิดของบุคลิกภาพ และเป็นส่วนที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด Id ประกอบด้วยแรงขับทางสัญชาตญาณ (Instinct) ที่กระตุ้นให้มนุษย์ตอบสนองความต้องการความสุข ความพอใจในขณะเดียวกันก็จะทำหน้าที่ลดความเครียดที่เกิดขึ้น การทำงานของ Id จึงเป็นไปตามหลักความพอใจ (Pleasure Principle) ที่ไม่คำนึงถึงความเหมาะสมตามความเป็นจริง จะเป็นไปในลักษณะของการใช้ความคิดในขั้นปฐมภูมิ (Primary Process of Thinking) เช่น เด็กหิวก็จะร้องไห้ทันที เพื่อตอบสนองความต้องการของเขา และส่วนใหญ่อยู่ในระดับจิตไร้สำนึก

2. **อีโก้ (Ego)** จะเป็นส่วนของบุคลิกภาพที่ทำหน้าที่ประสาน อิด และซูเปอร์อีโก้ ให้แสดงบุคลิกภาพออกมาเพื่อให้เหมาะสมกับความเป็นจริง และขอบเขตที่สังคมกำหนดเป็นส่วนที่ทารกเริ่มรู้จักตนเองว่า ฉันเป็นใคร Ego ขึ้นอยู่กับหลักแห่งความเป็นจริง (Reality Principle) ที่มีลักษณะของการใช้ความคิดในขั้นทุติยภูมิ (Secondary Process of Thinking) ซึ่งมีการใช้เหตุผล มีการใช้สติปัญญา และการรับรู้ที่เหมาะสม และอีโก้ (Ego) เป็นส่วนที่อยู่ในระดับจิตสำนึกเป็นส่วนใหญ่

3. **ซูเปอร์อีโก้ (Superego)** นั้นเป็นส่วนที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรมจรรยา บรรทัดฐานของสังคมค่านิยม และขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ซึ่งทำหน้าที่ผลักดันให้บุคคลประเมินพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับมโนธรรม จริยธรรมที่พัฒนามาจากการอบรมเลี้ยงดู โดยเด็กจะรับเอาค่านิยม บรรทัดฐานทางศีลธรรมจรรยา และอุดมคติที่พ่อแม่สอนเข้ามาไว้ในตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระยะที่เด็กมีอายุประมาณ 3 – 5 ขวบ (ระยะ Oedipus Complex) และเด็กจะพัฒนาความรู้สึกเหล่านี้ไปตามวัย โดยมีสภาพแวดล้อมทางบุคคลเป็นองค์ประกอบสำคัญการทำงานของ Superego จะขึ้นอยู่กับหลักแห่งจริยธรรม (Moral Principle) ที่ห้ามควบคุม และจัดการไม่ให้ Id ได้รับการตอบสนองโดยไม่คำนึงถึงความผิดชอบชั่วดี โดยมี Ego เป็นตัวกลางที่ประสานการทำงานของแรงผลักดันจาก Id และ Superego

โดยทั่วไปแล้ว Superego จะเป็นเรื่องของการมีมโนธรรม (Conscience) ที่พัฒนามาจากการอบรมสั่งสอนของพ่อแม่ หรือผู้อบรมเลี้ยงดู ซึ่งเป็นค่านิยมที่พ่อแม่ถ่ายทอดให้ลูกว่าสิ่งใดดีควรประพฤติปฏิบัติหรือไม่อย่างไร ส่วนนี้จะทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกผิด (Guilt Feeling) ที่จะติดตามรบกวนจิตใจของบุคคลเมื่อกระทำสิ่งใดที่ขัดต่อมโนธรรมของตนเองและส่วนที่ เรียกว่าอุดมคติแห่งตน (Ego-Ideal) ที่พัฒนามาจากการเอาแบบอย่าง (Identification) จากบุคคลที่เคารพรัก เช่น พ่อแม่ ผู้อบรมเลี้ยงดู และคนใกล้ชิด ทำให้เด็กรับรู้ว่าการทำสิ่งใดควรประพฤติปฏิบัติ เพื่อจะได้รับการยอมรับและความชื่นชมยกย่องซึ่งทำให้เกิดความอึดอึดใจ เมื่อได้ทำตามอุดมคติของตนบางส่วนของ Superego จะอยู่ในระดับจิตสำนึกและบางส่วนจะอยู่ในระดับจิตไร้สำนึก

พัฒนาการทางบุคลิกภาพ

ฟรอยด์ ได้อธิบายถึงการพัฒนาการทางบุคลิกภาพ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการทางเพศ (Stage of Psychosexual Development) จากความเชื่อเกี่ยวกับสัญชาตญาณทางเพศในเด็กทารกที่แสดงออกมาในรูปพลังของ ลิบิโด (Libido) และสามารถเคลื่อนที่ไปยังส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย และบริเวณที่พลังลิบิโด ไปรวมอยู่ เรียกว่า ที่ของความรู้สึกพึงพอใจ (Erogenous Zone) เมื่อพลังลิบิโด ไปอยู่ในส่วนใดก็จะก่อให้เกิดความตึงเครียด (Tension) ขึ้นที่ส่วนนั้น วิธีการที่จะขจัดความตึงเครียด ได้ก็โดยการเร้าหรือกระตุ้นส่วนนั้นอย่างเหมาะสม เพื่อทำให้เกิดความพึงพอใจ (Gratification) บริเวณที่พลัง Libido เคลื่อนไปอยู่ส่วนใดส่วนหนึ่งที่สูงขึ้นอยู่กับช่วงอายุ หรือวัยต่าง ๆ

ของบุคคล จะทำให้เกิดการพัฒนาการไปตามขั้นตอนของวัยนั้น ๆ ซึ่ง فروยด์ แบ่งการพัฒนาบุคลิกภาพออกเป็น 5 ชั้น ได้แก่

1. **ขั้นปาก (Oral Stage)**
2. **ขั้นทวาร (Anal Stage)**
3. **ขั้นอวัยวะเพศตอนต้น (Phallic Stage)**
4. **ขั้นแฝง (Latency Stage)**
5. **ขั้นอวัยวะเพศตอนปลาย (Genital Stage)**

ในการศึกษาข้อมูลทฤษฎีด้านจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ “สื่อบาป” นี้ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของการพูดจะอยู่ในขั้นปาก (Oral Stage) ซึ่งเป็นขั้นที่ 1 ของพัฒนาการทางบุคลิกภาพ ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นปาก (Oral Stage) เริ่มตั้งแต่แรกเกิดถึง 1 ขวบ ในวัยนี้ Erogenous Zone จะอยู่บริเวณปาก การได้รับการกระตุ้น หรือเร้าที่ปากจะทำให้เด็กเกิดความพึงพอใจ ทำให้เด็กตอบสนองความพึงพอใจของตนเองโดยการดูด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การดูดนมแม่จึงเป็นความสุขและความพึงพอใจของเขาในขั้นนี้ ถ้าพ่อแม่หรือผู้ใกล้ชิดให้การอบรมเลี้ยงดูอย่างเหมาะสม มีการดูแลเอาใจใส่ให้ความรักความอบอุ่นอย่างเต็มที่ที่จะทำให้เด็ก เกิดความไว้วางใจและความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเองและสภาพแวดล้อม เนื่องจากเด็กวัยนี้เริ่มพัฒนาความรักตัวเอง (Narcissism) แต่ถ้าเด็กไม่ได้รับการตอบสนองอย่างเหมาะสม เช่น ถูกปล่อยให้ร้องไห้เพราะหิวเป็นเวลานาน ๆ ไม่ได้รับประทานอาหารตามเวลาและไม่ได้รับการสัมผัสที่อบอุ่นหรือการแสดงความรักความอบอุ่นจากพ่อแม่และผู้ใกล้ชิด จะทำให้เด็กพัฒนาความไม่ไว้วางใจ (Distrust) มีความรู้สึกไม่ดีเกี่ยวกับตนเองและเกลียดชังสภาพแวดล้อม ทำให้เกิดการยึดติด (Fixatio) ของพัฒนาการในขั้นปาก พลัง Libido บางส่วนไม่ได้รับการเร้าอย่างเหมาะสม จะทำให้การยึดติดอยู่บริเวณปาก และไม่สามารถเคลื่อนที่ไปยังส่วนอื่นของร่างกายตามความเหมาะสมของการพัฒนาการในขั้นต่อไป ก่อให้เกิดความผิดปกติทางบุคลิกภาพในขั้นปาก และเมื่อบุคคลเข้าสู่วัยรุ่นบุคคลก็จะแสดงบุคลิกภาพที่ยึดติดในขั้นปากออกมาในรูปแบบของพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น การติดสุรา ติดบุหรี่ ยาเสพติด ชอบขบเคี้ยวไม่หยุดปาก ชอบกินของคบเคี้ยวกรอบ ๆ กินอาหารแปลก ๆ เช่น กินกุ้งเต้น หรือ ชอบพูดจาเยาะเย้ยถากถาง ชอบพูดนินทา พูดส่อเสียด ก้าวร้าว บ้าอำนาจ พูดจาใส่ร้ายป้ายสีได้โดยขาดความละอาย และชอบทำตัวให้เป็นจุดเด่นในสังคมโดยวิธีการใช้ปากหรือเสียงดัง ๆ เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า พัฒนาการทางบุคลิกภาพตามความเชื่อของ ฟรอยด์ จะมีความสัมพันธ์กับพลังลิวบิโด (Libido) กับลักษณะทางชีวภาพของบุคคลที่จะนำไปสู่สภาวะทางสุขภาพจิต หากการพัฒนาการ

แต่ละขั้นเป็นไปด้วยความเหมาะสม ก็จะทำให้บุคคลมีบุคลิกภาพที่ปกติ แต่ถ้าพัฒนาการแต่ละขั้นเกิดการติดตรง จะมีผลทำให้เกิดความผิดปกติทางบุคลิกภาพในรูปแบบต่าง ๆ เช่น โรคจิตหรือโรคประสาทที่ถือว่า มีความแปรปรวนในทางบุคลิกภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วง 5 ปีแรกของชีวิตจะเป็นช่วงการสร้างพื้นฐานทางบุคลิกภาพของบุคคลประสบการณ์ที่รุนแรง ที่เกิดขึ้นในระยะนี้อาจมีผลกระทบกระเทือนต่อบุคลิกภาพของเด็กไปตลอดชีวิต ซึ่งพ่อแม่ควรให้ความสำคัญอย่างยิ่งในการจัดบรรยากาศของการเลี้ยงดูลูก ๆ ให้เหมาะสมที่จะสร้างพื้นฐานทางบุคลิกภาพที่มั่นคง และเหมาะสมเพื่อให้เป็นบุคคลที่มีบุคลิกภาพที่สมบูรณ์อย่างเต็มที่

กลวิธานในการป้องกันตนเอง

ตามแนวคิดของฟรอยด์เชื่อว่ากลวิธานในการป้องกันตนเองนั้นเป็นกลวิธีทั้งหมดที่อีโก้ใช้ให้เป็นประโยชน์เมื่อต้องตกในสภาวะที่เกิดความขัดแย้งใจความคับข้องใจ ความวิตกกังวล ความตึงเครียด กลวิธานในการป้องกันตนเองนี้จะเป็นการทำงานในระดับของจิตไร้สำนึกที่แต่ละบุคคลเข้าใจได้ยาก ซึ่งนักจิตวิเคราะห์เชื่อว่า การตัดสินใจที่สำคัญที่สุดในชีวิตของบุคคลนั้นบุคคลจะได้รับอิทธิพลมาจากกลไกในระดับจิตไร้สำนึกของแต่ละบุคคลนั่นเอง เช่น การเลือกคบเพื่อน การสร้างศัตรู การเลือกอาชีพ การยอมรับในค่านิยมต่าง ๆ และการมองภาพพจน์ของตนเองและคนอื่น ๆ เป็นต้น

กลวิธานในการป้องกันตัวเป็นลักษณะของการตอบสนองที่ค่อนข้างจะคงที่ที่ทำให้บุคคลรับรู้ผิดพลาดไปจากความเป็นจริงเนื่องจากว่าไม่มีความสามารถหรือทักษะหรือแรงจูงใจที่เพียงพอสำหรับการแก้ปัญหาความขัดแย้งที่เกิดจากภายใน หรือความขัดแย้งใจที่เกิดจากการถูกคุกคามความปลอดภัยจากภายนอก โดยที่บุคคลจะสร้างกลวิธานในการป้องกันตนเองขึ้นมาขึ้นนั้นเกิดจากสาเหตุสำคัญ 2 ประการ คือ

ประการแรก บุคคลมีความวิตกกังวลสูงมากในเรื่องหนึ่งเรื่องใดและอีโก้ ego หาวิธีลดหรือแก้ไขไม่ได้ด้วยวิธีการที่มีเหตุผล

ประการที่สอง อีโก้ไม่สามารถประนีประนอมแรงขับระหว่างความต้องการของอิดและแรงหักห้ามของซูเปอร์อีโก้ได้ อีโก้จึงตกอยู่ในภาวะตึงเครียด จึงจำเป็นต้องหาวิธีการลดความตึงเครียด

ความวิตกกังวลกับการใช้กลวิธานในการป้องกันตน ความวิตกกังวลเกี่ยวข้องกับกลวิธานในการป้องกันตนกล่าวคือ เมื่อมีความวิตกกังวลเกิดขึ้น วิธีการหนึ่งที่จะใช้เพื่อลดความวิตกกังวลและทำให้ร่างกายอยู่ในสภาพที่สมดุล ฟรอยด์เชื่อว่าเรื่องความวิตกกังวลเป็นสภาวะทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากการไม่ได้รับความพึงพอใจ มีความรู้สึกวุ่นวายตนเองไม่ปลอดภัย จะได้รับอันตรายจากสิ่งที่อยู่รอบตัวซึ่งฟรอยด์เชื่อว่าความวิตกกังวลนั้นเป็นผลมาจากการที่อีโก้ ego ไม่สามารถทำหน้าที่ประนีประนอม อิด id และซูเปอร์อีโก้ superego ได้อย่างเหมาะสม จะทำให้บุคคลเกิดความวิตกกังวล ความคับข้องใจ

กลวิธานในการป้องกันตนเอง ที่สำคัญ มี 2 ชนิด คือ

1. **กลวิธานในการพัฒนาบุคลิกภาพ** หมายถึง บุคลิกภาพพัฒนาเนื่องมาจากการตอบสนอง ความเครียด ที่เกิดจากกระบวนการเจริญเติบโตของร่างกาย ความคับข้องใจ ความขัดแย้งใจ และความหวาดหวั่น (threats) เมื่อมีความเครียดเกิดขึ้น บุคคลจึงแสวงหาวิธีการที่จะลดความเครียด ทำให้บุคลิกภาพเกิดการพัฒนาวีธีการที่บุคคลเรียนรู้ ได้แก่ การเลียนแบบ (identification) การย้ายแหล่งทดแทน (displacement) และการทดแทน (sublimation)

2. **กลวิธานในการป้องกันตนเองของอีโก้** หมายถึง บุคคลจะสร้างกลไกป้องกันตนเองขึ้น เมื่อไม่สามารถคลี่คลายความวิตกกังวลที่กำลังคุกคามได้ กลไกป้องกันตนเองที่สำคัญ มี 5 ชนิด ได้แก่ การเก็บกด (repression) การตรึงแน่น (fixation) การกล่าวโทษผู้อื่น (projection) การถดถอย (regression) และการแสดงปฏิกิริยาตรงข้าม (reaction formation)

จะเห็นได้ว่าความวิตกกังวล ความคับข้องใจ และความขัดแย้ง เป็นสภาวะที่ทำให้บุคคล ต้องพบ อยู่เสมอ ดังนั้นกลวิธานในการป้องกันตนเอง มีไว้เพื่อรักษาสภาพจิตใจให้อยู่สภาวะสมดุลและสามารถ รักษาสัมพันธภาพที่ดีกับบุคคลอื่นไว้ได้ด้วย

จากแนวคิดทฤษฎีบุคลิกภาพและทฤษฎีจิตวิเคราะห์ การเป็นคนชอบนินทา พุดจาก้าวร้าย ชอบพุดส่อเสียดนั้น เกิดจากปมปัญหาในขั้นปาก (Oral Stage) จากการเลี้ยงดูของครอบครัวและ สิ่งแวดล้อม เป็นแรงขับมาจากจิตใต้สำนึกที่ยังคงมีสัญชาตญาณในการป้องกันตัวของสัตว์ทั่วไป เพียงแต่มนุษย์สามารถใช้การพุดเป็นเกาะป้องกันตัวและสามารถพุดทำร้ายคนอื่นได้ ข้าพเจ้าจึงนำ ทฤษฎีที่ได้จากการศึกษาไปพัฒนารูปแบบ เพื่อนำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์ โดยแฝง จินตนาการของข้าพเจ้าให้รูปทรงและรูปแบบใหม่ ที่มีความเหนือจริง ดอกไม้ที่สร้างจากปาก จึงสื่อถึง สภาวะของจิตที่ไร้สำนึก ไร้ตัวตน เปรียบดังความฝันที่ทำงานโดยจิตใต้สำนึก เพื่อสร้างโลกเสมือนจริง ของทุ่งดอกไม้แห่งการนินทา

3. อิทธิพลทางรูปแบบในการสร้างสรรค์ศิลปกรรม

3.1 ศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts)

ในการทำวิทยานิพนธ์ชุด “สื่อบาป” ข้าพเจ้าได้อาศัยรูปแบบศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts) โดยนำประติมากรรมผ้า ที่สร้างจากรูปปากที่อาศัยการถ่ายภาพและปริ้นรูปปากบนผ้า มาสร้างเป็นงานประติมากรรมที่ผสมผสานแสงไฟ LED และลำโพง ที่ประกอบวงจรไฟฟ้าให้สามารถทำงานแยกเสียงกันได้ จนเป็นงานสื่อประสมที่เป็นประติมากรรมผ้า ประกอบด้วยแสงสีและเสียง

การสร้างสรรค์ความคิดทางทัศนศิลป์ บุคคลในวงการศิลปะสรรหาคิดค้นรูปทรงที่มีสาระต่อจุดหมายการปฏิบัติผลงาน เพื่อจัดกระบวนการผลิตให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ ๆ จะเป็นรูปทรงอิสระหรือลักษณะเฉพาะตัวมีความเป็นต้นแบบและมีเอกภาพ การสร้างสรรค์ตามทัศนะของศิลปินจึงไม่ใช่การลอกเลียนแบบ ไม่ว่าจะลอกเลียนธรรมชาติหรือจากมนุษย์สร้างขึ้น การสร้างความคิดสร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์ ความสนใจ และมุมมองของตนเองกันอย่างหลากหลาย บางกลุ่มจะมองความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะกระบวนการของความคิด หรือจะมองความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะผลผลิต การมองความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะเรื่องราววิธีการ และสิ่งต่าง ๆ ให้เป็นรูปแบบใหม่ เป็นแนวทางเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมาเป็นปรากฏการณ์ใหม่ โดยไม่ซ้ำกับปรากฏการณ์เดิมที่มีอยู่

เรายอมรับกันว่า สื่อประสม (Mixed Media) (เกษม ก้อนทอง, 2549) เป็นทัศนศิลป์ เป็นผลจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่ใช้วัสดุต่างชนิดกันมาเป็นส่วนประกอบ และทำให้เกิดเป็นศิลปกรรมแขนงนี้ขึ้น สื่อประสมเป็นผลงานศิลปะโดยนำวัสดุแต่ละชนิดมาผสมผสานบนระนาบทำให้ผลงานศิลปะ มองเห็นและสัมผัสได้ทางตาอย่างเหมาะสม และผสานกันอย่างกลมกลืนลักษณะ 2 มิติ หรือ 3 มิติ สื่อประสมเป็นผลงานการนำสื่อและกลวิธีหรือเทคนิคมาประกอบกันหลายประเภท เข้าไปรวมอยู่ด้วยกันในผลงานศิลปะตามเรื่องราวของผู้สร้างสรรค์ผลงาน เป็นทัศนศิลป์ที่มีรูปแบบ 2 มิติ 3 มิติ อาจจะมีแสง สี เสียง ประกอบเป็นผลงาน ซึ่งมีสื่อต่าง ๆ มาประสมกันในลักษณะที่ไม่อาจแยกออกได้ว่าสื่อใดเด่นกว่า และเป็นเจตนาของศิลปินที่จะให้เป็นไปเช่นนั้นด้วย

ความเป็นมาของศิลปะสื่อประสม

ผลงานศิลปะสื่อประสม มีความเป็นมาตั้งแต่ ปิกัสโซ่ (Pablo Picasso) เป็นศิลปินที่เริ่มต้นสร้างผลงานศิลปะสื่อประสมในสมัยยุคศิลปะนามธรรม (Abstract Art) ในปี ค.ศ. 1912 และได้พัฒนามาสู่ศิลปะกลวิธี “แอสเซมเบรจ” (Assemblage) ที่ได้รับการยอมรับ และพัฒนาต่อเนื่องในรูปลักษณะใหม่สำหรับผลงาน 3 มิติ กลุ่มศิลปินดาดา หรือลัทธิดาดา ได้นำสื่อวัสดุปะติด และสื่อสำเร็จรูปมาเป็นสื่อการแสดงออกโดยวัสดุต่าง ๆ ได้สร้างความตื่นเต้นและตื่นตัวกับการสร้างสรรค์

ผลงาน 2 มิติ 3 มิติ จากสื่อสำเร็จรูปให้เป็นที่แพร่หลายมากขึ้น ความเด่นชัดเกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกา ศิลปิน ป๊อป อาร์ต (Pap Art) ได้อาศัยกลวิธีปะติดผสมผสานกับกลวิธีระบายสีด้วยสีที่แห้งเร็ว ด้วยวัสดุชนิดต่าง ๆ ผลจากการเปลี่ยนแปลงความจริงให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อประสม

ต่อมาได้มีการสร้างผลงานของกลุ่ม “คอนเซพชวล อาร์ต” (Conceptual Art) ในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20 โดยการนำวัสดุต่าง ๆ ผสมผสานในธรรมชาติ แสดงออกของศิลปะเป็นส่วนหนึ่งในธรรมชาติ พัฒนากันเรื่อยไปของศิลปิน โดยการนำวัสดุต่าง ๆ และสื่อสำเร็จรูปมาจัดติดตั้งให้เป็นรูปแบบลักษณะศิลปะการจัดวางในยุคของศิลปะหลังสมัยใหม่นำเสนอเกี่ยวกับวัสดุต่าง ๆ ในการติดตั้งทั้งภายในชามชา และนอกชามชาที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และยังมีการพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ เกี่ยวกับสื่อวัสดุศิลปะในอนาคต



ภาพที่ 1 ภาพ STILL LIFE WITH CHAIR CANNING, 1912, PABLO PICASSO

ที่มา <https://artmusette.wordpress.com/2013/10/26/whaddaya-lookin-at-picassos-still-life-with-chair-caning/> สืบค้นเมื่อ วันที่ 12 มิ.ย. 2561

ต้นศตวรรษที่ 20 สื่อวัสดุได้มีบทบาทในฐานะสื่อใหม่สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยกลวิธีการปะติด (Collage) ศิลปินนำมาผสมผสานการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน 2 มิติ โดยนำเอาวัสดุสำเร็จรูปจำพวกเศษกระดาษวอลเปเปอร์ ภาพถ่าย เศษผ้า หรือภาพจากนิตยสารมาปะติดผสมผสานสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความแปลกใหม่ พาโบล ปิกัสโซ่ (Pablo Picasso. 1881-1973) เป็นผู้นำในการสร้างสรรค์ผลงานโดยเอาเศษชิ้นส่วนของกระดาษและเสื่อน้ำมันที่พิมพ์เป็นลวดลายสานของเก้าอี้หวาย มาปะติดผสมผสานกับการระบายสีน้ำมัน บนระนาบรองรับรูปวงรีที่แสดงให้เห็นรูปด้านต่าง ๆ จากบางส่วนของหนังสือพิมพ์ ของวัตถุ เช่น แก้ว

ไวน์ กล่องยาสูบ มีด และผลมะนาว ที่ซ้อนทับกัน โดยมีเชือกที่ขดล้อมเป็นกรอบวงรีของผลงานที่มีชื่อว่า “Still Life with Chair Canning” ที่สร้างขึ้นในปี ค.ศ.1912 จากผลงานของปิกัสโซ้นำเอาเศษวัสดุมาปะติดผสมผสานกับการระบายสีน้ำมันเป็นจุดเริ่มต้นของผลงานสื่อประสม (Mixed Media) ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของเศษวัสดุที่นำมาเป็นสื่อชนิดหนึ่ง ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณลักษณะต่างกัน มาอยู่รวมกันในที่เดียวกันที่ต่างไปจากอดีตมาก ตั้งแต่ปี ค.ศ.1912-1915 ปิกัสโซ่ ร่วมกับเพื่อนร่วมอุดมการณ์ จอร์จ บาร์ค (George Braque. 1882-1963) ต่างได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ 2 มิติ ที่ผสมผสานด้วยกลวิธีปะติดไว้เป็นจำนวนมาก ทำให้สามารถสร้างกระแสความคิด ตลอดจนพัฒนาศิลปะในเวลาต่อมาได้อย่างรวดเร็ว

การนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ด้วยกลวิธีการเลียนแบบวัตถุต่าง ๆ ให้ใกล้เคียงความเป็นจริง และความเป็นธรรมชาติของวัตถุนั้น ๆ ให้มากที่สุด นอกจากการใช้กลวิธีการปะติดผสมผสานการระบายสีน้ำมันในรูปแบบ 2 มิติ แล้ว ยังมีกลวิธีการปะติดวัสดุสำเร็จรูปในรูปลักษณะ 3 มิติ โดยใช้วัสดุที่มีลักษณะเป็นรูปทรง 3 มิติ จำพวกเศษไม้ พู่พ้อย ฯลฯ มาปะติดผสมผสานกับการระบายสีลงบนระนาบรองรับ ให้ปรากฏมิติที่ 3 จากความหนาของวัสดุในผลงาน ในเวลาต่อมา กลวิธีนี้ได้รับการเรียกว่า “แอสเซมบลีจ” (Assemblage) ที่ได้รับการยอมรับพัฒนาต่อไปสำหรับผลงานศิลปะ 3 มิติ

ในปี ค.ศ. 1915 ศิลปินหัวก้าวหน้าชาวฝรั่งเศสชื่อ มาเซล ดูชอง (Marcel Duchamp. 1887-1968) ได้เดินทางมาเมืองนิวยอร์ก นำวัสดุสำเร็จรูปไปจัดแสดงในหอศิลป์ พร้อมกับยืนยันว่า วัสดุสำเร็จรูปสามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ ซึ่งมาเซล ดูชอง มีความคิดในผลงานสร้างสรรค์ ที่มีความเชื่อและความพยายามในการผลักดันให้วัสดุสำเร็จรูปสามารถแปลงค่า ให้เป็นศิลปะชนิดหนึ่งได้ ด้วยการนำเอาวัสดุสำเร็จรูปชนิดต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นที่คว่ำขวดในโรงงาน วงล้อรถจักรยานที่ยึดติดกับเก้าอ็อกลม หรือโถปัสสาวะชาย ไปจัดแสดงเหมือนผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นการนำวัสดุสำเร็จรูปก้าวเข้าสู่วงการศิลปะ

นับว่ามาเซล ดูชอง มีบทบาทนำเสนอวัสดุสำเร็จรูปชนิดต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยใช้วัสดุสำเร็จรูปเป็นสื่อชนิดหนึ่ง ให้เป็นที่ยอมรับและพัฒนาต่อไปในวงการศิลปะให้เป็นที่แพร่หลายมากขึ้นในลักษณะศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts) 2 มิติ และ 3 มิติ



ภาพที่ 2 ภาพ Bicycle Wheel, Marcel Duchamp

ที่มา <https://www.artsy.net/artwork/marcel-duchamp-bicycle-wheel> สืบค้นเมื่อ วันที่ 12 มิ.ย. 2561

ศิลปะลัทธิดาดา (Dadaism) ได้พัฒนาขึ้นในระหว่างสงครามโลกครั้งแรกช่วงปี ค.ศ.1916 ซึ่งเป็นขบวนการทางทัศนศิลป์ และวรรณกรรมได้ก่อตัวขึ้นใน ซูริค สวิตเซอร์แลนด์ โดยเหล่าศิลปินชาติต่าง ๆ ในยุโรป ที่มีทัศนคติต่อต้านสงคราม แสวงหาเสรีภาพในชีวิต และเก็บกด ต่างได้มารวมตัวกันที่ คาบาเร่ท์ วอลแตร์ ซึ่งเป็นสถานที่ดื่มและฟังเพลง นอกจากนั้นยังมีแกลเลอรี่อยู่ในคาบาเร่ท์แห่งนี้ด้วย ด้วยทัศนคติต่อต้านสงคราม ต่อต้านความงามจากอดีต และต่อต้านสังคม ให้เห็นถึงความไร้เหตุผล โดยศิลปะที่มีรูปลักษณะแตกตั้น เย้ยเยาะ ถากถาง เหมือนความที่ทำลายสุนทรียศาสตร์แบบเดิม แสดงออกเป็นสื่อสะท้อนมนุษย์ไร้สาระเพื่อไปสู่สาระและแก่นสาร แสดงออกอย่างแปลกประหลาด เช่น การต่อสู้หลอก ๆ การปรบมืออย่างไร้เหตุผลในขณะที่แสดง การเล่นดนตรีตามที่ถนัด แต่ขัดกับบรรยากาศ และการแสดงบทกวีที่มีเนื้อหาอย่างไร้ตรรกะ พร้อมกับขับร้องด้วยภาษาที่ต่างกัน

การใช้สื่อวัสดุผสมผสานกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้กระจายไปทั่วยุโรป และแพร่อิทธิพลสู่อเมริกา จากการสร้างสรรค์ผลงานของกลุ่มศิลปิน ป๊อป อาร์ต (Pop Art) เช่น ผลงานของ แจสเปอร์ จอร์น (Jasper John) ที่อาศัยกลวิธีการปะติด กลวิธีเอสเซนเซอร์ ผสมผสานเข้ากับกลวิธีระบายสีด้วยสีที่ฉ่ำร้อน และผลงานของโรเบิร์ต ราเชนเบิร์ก (Robert Rauschenberg) ในผลงานชุด “Monogram” (1955-1959) ด้วยการสร้างสรรค์จากความพยายามที่จะนำเอาแพะ “แองโกล้า” ที่ถูกตัดฟันในทำยีน ในฐานะของสื่อวัสดุชนิดหนึ่ง มาผสมผสานกับงานจิตรกรรมที่สร้างขึ้นจากแผ่นไม้จากการปะติดวัสดุทั้งผสมผสานการระบายสีเป็นส่วนหนึ่งของงานจิตรกรรมได้อย่างลงตัว สร้าง

อิทธิพลต่อการสร้างงานในลักษณะที่เรียกว่า “ศิลปะสื่อประสม” (Mixed Media Arts) ตลอดจนการ
แสดงออกของศิลปะในกลุ่มคอนเซ็ปทวลอาร์ต (Conceptual Art)



ภาพที่ 3 ภาพ The Bride Stripped Bare, 1915-1923, Marcel Duchamp

ที่มา <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/wwi-dada/dada1/a/duchamp-the-bride-stripped-bare-by-her-bachelors-even> สืบค้นเมื่อ วันที่ 12 มิ.ย. 2561

ศิลปินกลุ่มป๊อป อาร์ต ในอังกฤษและสหรัฐอเมริกา นำเสนอผลงานศิลปะด้วยภาพวัตถุในชีวิตประจำวัน สื่อใจ และวัสดุต่าง ๆ จากวัฒนธรรม มวลผลิตที่ทันสมัย วัตถุ สิ่งพิมพ์ งานโฆษณา นิตยสาร ภาพยนตร์ บรรจุภัณฑ์ ตัวอักษร ตัวเลข ฯลฯ นำมาแสดงออกเป็นสื่อชนิดต่าง ๆ มากมาย เริ่มเข้ามาครอบคลุมชีวิตประจำวัน ทุกสิ่งล้วนสวยงาม ทุกสิ่งที่เปิดเผยในสังคม ให้ศิลปะเป็นสิ่งธรรมดาไม่ต้องกลัวหรือเข้าถึงยาก ทุกคนล้วนสัมผัสสื่อเหล่านี้ได้ ศิลปะได้กลายเป็นปรากฏการณ์ร่วมสมัยสื่อของสื่อต่าง ๆ มากมาย ศิลปะป๊อป อาร์ตได้เปลี่ยนแปลงศิลปะอย่างที่เคยชิน จากความสูงส่ง มาสู่ธรรมดา จากความซับซ้อนมาสู่ความเรียบง่าย จากปรัชญาอารมณ์ความรู้สึกและการคบคิดในแง่มืดต่าง ๆ มาสู่ภาพที่เป็นชีวิตประจำวัน เหมือนศิลปะกับการดำเนินชีวิตเป็นสิ่งเดียวกัน ทุกสิ่งล้วนสวยงามและเข้าถึงง่าย ในช่วงทศวรรษ 1960 ถึงกลางทศวรรษ 1970 การเปลี่ยนแปลงเชิงทำลายความคิด และการต่อต้านความงามทางศิลปะในอดีตคล้ายกับศิลปะของลัทธิดาดา ทั้งยุโรปและอเมริกา นิยมแสดงออกในลักษณะ Performance และ Conceptual Art ในยุคของศิลปะหลัง

สมัยใหม่ (Postmodern Art) เป็นแนวคิดใหม่ที่ครอบคลุมทั้งทางด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง ประวัติศาสตร์ ฯลฯ ลัทธิหลังสมัยใหม่ที่เชื่อมั่นในปัญญา ความคิด สภาพแวดล้อม เชื่อมั่นในเสรีภาพ และความหลากหลายทางความคิด ไม่คำนึงถึงศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) ศิลปะมีความหลากหลาย ตั้งแต่แสดงออกแนวคิดอย่างบริสุทธิ์ การแสดงออกทางเทคนิค ไปจนถึงการแสดงภาพลักษณ์ของความคิด

ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) ไม่สนใจความจำเป็นของศิลปะ ที่จะต้องนำไปใช้งาน หรือเป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะนำศิลปะเป็นสิ่งตกแต่ง เป็นอมตะ หรือศิลปะเป็นสิ่งถาวร ศิลปะอาจจะเกิดขึ้นชั่วคราว ไม่เกี่ยวข้องกับกาลเวลา พื้นฐานการปฏิบัติกระบวนการต่าง ๆ ไม่จำเป็นต้องเป็นวัตถุประสงค์หรือส่วนต่อไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งนิทรรศการตามแบบเดิม ผู้คนห้อมล้อมชื่นชม ศิลปะอาจอยู่ร่วมกับเราในธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมทางสังคม มากกว่าแยกกันอยู่ดังที่ผ่านมา มีสิทธิเสรีภาพมากขึ้น ในการเชื่อมโยงระหว่างศิลปินและศิลปะเป็นไปอย่างใกล้ชิด บางครั้งอาจจะรวมสื่อเดียวกันหรือสื่อต่างกัน เป็นสื่อแสดงออก ใช้วัตถุเป็นสื่ออย่างหลากหลาย ความคิด หรือหลากหลายความรู้สึกสัมผัสในธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมที่เปิดกว้าง บางครั้งอาจจะเป็นสิ่งเดียวกัน หรือเป็นสิ่งเหมือนกัน เช่น ในกรณีของศิลปะร่างกาย (Body Art) ที่ใช้ร่างกายเป็นสื่อแสดงออก จากการพัฒนาทางด้านความคิดและเสรีภาพ การนำเสนอสื่อที่พัฒนามาจากศิลปะสื่อประสมในธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมของศิลปะหลังสมัยใหม่ในหลังศตวรรษที่ 20 ไม่มีขอบเขตการสร้างสรรคศิลปะสื่อประสม สามารถอยู่ร่วมกับชุมชนและสังคมได้ อาจจะเป็นสิ่งถาวรและไม่ถาวรแล้วแต่ผู้สร้างสรรค์ การพัฒนาศิลปะสื่อประสมมีการพัฒนาไปอีกมากมายหลังช่วงศตวรรษที่ 21 ทั้งวงการทัศนศิลป์ ภาพวาด การแสดง ดนตรี สถาปัตยกรรม ฯลฯ นำมาผสมผสานกันเป็นรูปแบบใหม่ตามแต่ผู้สร้างสรรค์จะรังสรรค์ และมีคำเรียกและความหมายใหม่อีกมากมายตามสังคมและสภาพแวดล้อม

สื่อประสมของทัศนศิลป์ เป็นอีกมุมมองหนึ่งที่มีบทบาทกับชุมชน และสังคมในบริบทธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีการเคลื่อนไหวต่อการเปลี่ยนแปลงมากมาย ศิลปะที่มองเห็นจากในห้องสี่เหลี่ยมที่เชื่อว่ามีผนังและถูกแขวนไว้ในมุมใดมุมหนึ่งของห้อง ได้มีแนวคิดใหม่ที่จะนำออกมาเสนอผลงานเหล่านั้น ณ ภายนอก ให้อยู่ร่วมกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งถาวรและไม่ถาวร ในลักษณะรูปทรงกับพื้นที่ว่าง ด้วยผลงานวัสดุต่าง ๆ มาผสมผสานกันด้วยการติดตั้ง หรือจัดวางบนพื้นที่หรือในอากาศ ด้วยความคิดที่นำเสนอเป็นรูปทรงประสารกันทั้งภายในและภายนอกในธรรมชาติ และมนุษย์ สิ่งที่เราเห็นและมองไม่เห็นของพลังงาน สิ่งเหล่านั้นได้ประสานกันจนเป็นรูปแบบที่เรียกว่า “ฟอร์มเมทีฟอาร์ต” (Formative Art)



ภาพที่ 4 ภาพ The Mae West room – Mae West Lips Sofa, 1936, Salvador Dali
 ที่มา <https://thegenealogyofstyle.wordpress.com/2014/10/14/after-the-lips-of-mae-west/>
 สืบค้นเมื่อ วันที่ 12 มิ.ย. 2561

ผลงานศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts) ไม่ได้คงอยู่แบบผลงานทัศนศิลป์ภายในห้องแสดงงานอย่างที่เคยเป็นมาในอดีต การเปลี่ยนแปลงระหว่างศิลปะสัมพันธ์ ร่วมกับพื้นที่ในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ที่มีให้เห็นมากขึ้นในชุมชนและสังคมไทยที่มีการพัฒนาความคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ของผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่ในยุคปัจจุบัน ทั้งนี้ทั้งนั้นศิลปะสื่อประสม เป็นผลงานศิลปะที่นำเอาศิลปะของแต่ละสาขาวิชา หรือสื่อ รวมไปถึงกลวิธีต่าง ๆ มาผสมผสานกันในผลงานศิลปะ โดยจะแยกออกได้ 3 วิธีดังนี้

1. การนำเอาศิลปะแต่ละประเภทมาผสมผสานกัน หมายถึง การนำเอาศิลปะแต่ละสาขาวิชา มาผสมผสานกันเข้าเป็นผลงานศิลปะ เช่น การนำเอาผลงานจิตรกรรม วรรณกรรม และนาฏศิลป์ มาผสมผสานกันได้อย่างกลมกลืน แสดงออกด้วยอารมณ์และความรู้สึกเข้าด้วยกันเป็นหนึ่งเดียว เราจะเห็นได้จากศิลปะการแสดง (Performance Art) มีทั้งภาษา ท่าทาง ดนตรีประกอบ และสีสันทันของการระบายสี หรือแสงของไฟที่เป็นสีสันทัน อาจจะนำประติมากรรม หรือสถาปัตยกรรมมาผสมผสานกันได้

จะเห็นได้จากการแสดงศิลปะ แสง สี เสียง (Light & Sound Art) ในสถานที่ต่าง ๆ เพื่อเป็นการจัดแสดงนำเสนอผลงาน

2. การนำเอาสื่อแต่ละรูปแบบมาผสมผสานกัน หมายถึง การเอาสื่อรูปแบบต่าง ๆ ของศิลปะมาผสมผสานกันได้อย่างกลมกลืน แล้วแต่ศิลปินจะสร้างสรรค์ผลงาน เช่น การระบายสีน้ำมัน การวาดเขียน หรือวัสดุปะติด มาผสมผสานกันรวมเป็นผลงานศิลปะ ฯลฯ จะเห็นได้จากผลงานที่เป็นสื่อผสมรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ รวมไปถึงการจัดวาง

3. การนำเอาทฤษฎีและเทคนิค (Techniques) แต่ละแขนงมาผสมผสานกัน หมายถึง การนำเอาทฤษฎีแต่ละชนิดมาผสมผสานกันได้อย่างกลมกลืนในผลงานศิลปะ โดยใช้ทฤษฎีของการแสดงผ่านสื่อแต่ละชนิดที่ศิลปินค้นคว้าทดลองทฤษฎี มารวมผสมเข้าด้วยกัน เช่น การใช้สี-แสงเงา การใช้เส้น การใช้พื้นผิว การใช้วัสดุต่าง ๆ ฯลฯ มาผสมผสานกันในผลงานศิลปะแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ซึ่งอาจจะเป็นสื่อเดียวกัน หรือสื่อต่างชนิดกัน แล้วแต่ศิลปินจะสร้างสรรค์

การผสมผสานสำหรับสื่อชนิดต่างๆ มารวมเข้าด้วยกัน สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสื่อประสม ได้พัฒนามาสู่ปัจจุบัน ในยุคของศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern Art) ซึ่งผู้สร้างสรรค์จะพัฒนาต่อผลงานศิลปะ ไม่ได้อยู่บนระนาบรองรับ 2 มิติ และ 3 มิติอีกต่อไป แต่พัฒนาไปสู่ศิลปะการแสดง และศิลปะการจัดวาง หรือศิลปะรูปแบบใหม่ ๆ ที่มีการพัฒนาต่อกันเรื่อยๆ จากการนำเอาสื่อต่าง ๆ มาผสมผสานกันให้เกิดเป็นผลงานที่แปลกใหม่สู่วงการศิลปะต่อไปในอนาคตได้อย่างกลมกลืน

3.2 ศิลปะเสียง หรือ ซาวด์อาร์ต (Sound Art)

ในวิทยานิพนธ์ชุด สื่อบาปนี้ ข้าพเจ้าได้สร้างผลงานสื่อประสม ที่ใช้เสียงของคนที่นั่งทานเสียงคำ เสียงคำพูดสื่อเสียด มาใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยการรวมเสียงต่างๆเข้าด้วยกันจนน่ารำคาญ เพื่อตอบสนองด้านอารมณ์และความรู้สึก สร้างความอึดอัด ซึ่งการนำศิลปะเสียง หรือ ซาวด์อาร์ตมาใช้ จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากผลงานวิทยานิพนธ์นี้ ได้ทำเรื่องราวเกี่ยวกับคำพูด เสียงจึงเป็นทัศนธาตุอย่างหนึ่ง ในการรับรู้และตอบสนองสภาวะทางอารมณ์ได้เป็นอย่างดี

ซาวด์อาร์ต (Text: Dr. Axel & แปล: ศิริวรรณ ผุงประเสริฐ, 2011) คือผลงานศิลปะสมัยใหม่ ซึ่งรวมถึง ศิลปะวัตถุ ประติมากรรม ศิลปะจัดวาง ทัศนศิลป์ ศิลปะคอมพิวเตอร์ กิจกรรมการแสดงสด ซึ่งในระหว่างที่ชมผลงานจะสัมผัสทั้งการฟังและการเห็นในเวลาเดียวกัน ซึ่งหมายถึงโสตและทัศนจะทำงานเท่าเทียมกัน และใช้เสียงเป็นวัสดุเหมือนดังการใช้วัสดุ ปั้น ปะติด เพื่อสร้างผลงานศิลปะ.รวมทั้งเครื่องเล่นดนตรีที่ค้นพบหรือสร้างขึ้นใหม่ ผลงานประติมากรรมอันมีส่วนที่ทำให้เกิดการ

เห็น และเครื่องดนตรีทั้งในรูปแบบเครื่องจักรและอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งไม่ว่าศิลปินจะเป็นผู้เล่นเองหรือผู้ชมมีส่วนร่วมเล่นด้วยก็ตาม ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้จัดว่าเป็นผลงาน “ซาวด์อาร์ต”



ภาพที่ 5 ภาพ Piano Airlift, Gordon Monahan, 1988/2007

ที่มา <http://artpositions.blogspot.com/2011/11/sound-art-i.html> สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 มิ.ย. 2561

ซาวด์อาร์ต (Sound art) เพิ่งจะเป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่าเป็นผลงานศิลปะประเภทหนึ่งในทศวรรษที่ 1980 นี้เอง ถึงแม้ว่าในเวลานั้นจะยังไม่มีนิยามสำหรับบ่งบอกลักษณะของศิลปะรูปแบบนี้ก็ตาม แต่ก็มีการจัดเทศกาลสำหรับศิลปะเสียงในรูปแบบใหม่ ซึ่งส่วนใหญ่จะนิยามให้ว่าเป็นเพลงคลาสสิกแห่งคริสต์ศตวรรษที่ 20 (20th-century classical music) เทศกาลดังกล่าวได้เริ่มต้นขึ้นในปี ค.ศ. 1970 ณ ใจกลางกรุงนิวยอร์ก ที่ "The Kitchen" อันเป็นศูนย์กลางสำหรับแสดงศิลปะประเภททดลองแห่งกรุงนิวยอร์ก ซึ่งใช้สโลแกนว่า “New Music, New York” ผลงานที่แสดงในนามหกรรมนี้นอกจากจะมีการนำเสนอดนตรีประเภทคลาสสิกเป็นส่วนใหญ่แล้ว ยังมีผู้นำผลงานประเภทซาวด์เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Sound Performance) มาแสดงในมหกรรมนี้อีกเป็นจำนวนมาก อันจะเห็นได้จากผลงานของ Garret List, Gordon Mumma, Pauline Oliveros, Charlie Morrow, Tony Conrad และ Charlemagne Palestine ซึ่งปัจจุบันถูกจัดให้อยู่ในระดับผลงานประเภทซาวด์อาร์ต และภายในปีเดียวกันก็ปรากฏนิทรรศการภายใต้ชื่อ “Sound” ณ สถาบันศิลปะร่วมสมัย (Institute

of Contemporary Art) แห่งเมืองลอสแอนเจ ลิสเป็นครั้งแรก ในนิทรรศการนี้ ได้มีการแสดงผลงาน ประเภทศิลปะเสียงจัดวาง (Sound installation) ผลงานในรูปแบบจัดวาง “พื้นที่ที่เต็มไปด้วยคลื่นเสียง” (Acoustical Tuned Spaces) และผลงานประติมากรรมเสียง (Sound sculpture) รวมทั้ง ผลงานที่ใช้เครื่องดนตรีที่พัฒนาขึ้นใหม่ และต่อมาในปี ค.ศ. 1983 มีการจัด สัมมนาเรื่องเสียง (Sound symposium) ณ เมืองเซนต์จอห์น (St. John's) ในประเทศนิวฟันด์แลนด์ (Newfoundland) และหนึ่งปีให้หลัง ชาวดอร์ทมิงเริ่มเป็นที่รู้จักในหมู่คนทั่วไป เนื่องจากมีการจัดแสดงนิทรรศการในรูปแบบเดียวกันและใช้ชื่อนิทรรศการเดียวกันที่ศูนย์ประติมากรรมแห่งนิวยอร์ก (Sculpture Center New York) ในปี ค.ศ. 1984 อีกครั้งหนึ่ง โดยมีนักแต่งดนตรีชาวอเมริกัน วิลเลียม เฮลเลอร์แมนน์ (William Hellermann) ทำหน้าที่เป็นภัณฑารักษ์



ภาพที่ 6 ภาพ Ulrich Eller, 2007 "บันไดสู่ท้องฟ้า" (Himmelsleiter)

ที่มา <http://artpositions.blogspot.com/2011/11/sound-art-i.html> สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 มิ.ย. 2561

คำว่า “Klangkunst” ที่ใช้กันทั่วไปในประเทศเยอรมนีนั้นแปลมาจากภาษาอังกฤษ “Sound art” โดยตรง ส่วนชาวฝรั่งเศสและชาวสเปนเรียกผลงานชนิดนี้ว่า “Art sonore” และ “Arte sonoro” แต่ส่วนใหญ่คนทั่วไปมักจะใช้ทับศัพท์จากภาษาอังกฤษ “Sound art” โดยใช้ตัวอักษรของแต่ละภาษาเขียน ซึ่งความหมายที่แท้จริงของชาวดอร์ทมิงก็คือ ผลงานศิลปะสมัยใหม่ที่มีทั้งในรูปแบบ ศิลปะเชิงวัตถุ ผลงานประติมากรรม ผลงานการจัดวาง ทัศนศิลป์ ศิลปะคอมพิวเตอร์ และ ศิลปะการแสดงกิจกรรมหรือการแสดงสด อันเป็นผลงานที่ผู้ชมใช้ทั้งประสาทตาและประสาทหูสัมผัส ร่วมกัน และนั่นย่อหมายถึงทั้ง “ฟัง” และ “ดู” ประสานกัน ชาวดอร์ทมิงเป็นผลงานศิลปะที่ใช้

เสียงทำหน้าที่เป็นวัตถุ อันนำมาประกอบ ตัดต่อหรือประสานกันให้เกิดภาพ เช่นเดียวกับการใช้วัสดุต่าง ๆ ให้เป็นสื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประเภทอื่น ๆ

“เสียง” เท่ากับเป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะ ซึ่งอาจจะใช้เสียงของมนุษย์ เช่นเสียงที่ตัดต่อมาจากการพูดของมนุษย์ หรือจากเครื่องดนตรี รวมทั้งเสียงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติหรือเสียงจากชีวิตประจำวัน เช่น เสียงจากเครื่องจักร จากวัสดุต่าง ๆ หรือเสียงที่เกิดจากเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งเสียงเป็นจังหวะที่สร้างขึ้นจากเครื่องดนตรี เครื่องมือหรือเครื่องกลไกต่าง ๆ ไม่ว่าจะใช้ระบบเครื่องยนต์หรือระบบอิเล็กทรอนิกส์ก็ตาม ส่วนพื้นที่ที่ใช้ “วัตถุเสียง” เป็นองค์ประกอบจัดวาง ซึ่งผู้ชมสามารถเดินเข้าชมภายในผลงานได้ และไม่ว่าจะจัดวางในเคหะสถาน ตามท้องถนนหรือสวนสาธารณะก็ตาม ก็มักจะเรียกพื้นที่ที่จัดวางเสียงว่า “ซาวด์สเปซ” (Sound space) เช่นเดียวกับผลงานสร้างสรรค์แบบใหม่ที่แม้ส่วนใหญ่จะมีรูปลักษณะเชิงผลงานประติมากรรม แต่เมื่อใช้เครื่องยนต์หรือเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เป็นส่วนประกอบ เพื่อให้ผู้ชมเล่นดนตรีหรือแสดงบรรเลงสดด้วยเสียง ผลงานเหล่านี้ก็จัดได้ว่าเป็นซาวด์อาร์ต แต่จะเป็นซาวด์อาร์ตประเภท ซาวด์เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Sound Performance) หรือ ซาวด์คอนเสิร์ต (Sound concert) ก็ย่อมได้ ซาวด์อาร์ตถูกจัดให้อยู่ในสาขาทัศนศิลป์ และมักแสดงผลงานในรูปแบบนิทรรศการเช่นเดียวกับการแสดงผลงานทัศนศิลป์ หรือในรูปแบบมหกรรมดนตรี (festival) เพื่อมวลชนสามารถ ชม และ ฟัง ผลงานทดลองชิ้นใหม่ล่าสุด ตั้งแต่กลางทศวรรษ 1980 ผลงานซาวด์อาร์ตก็ปรากฏทั่วไป ทั้งในประเทศที่ใช้ภาษาเยอรมันและประเทศส่วนกลางของทวีปยุโรป ในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งเป็นผลงานที่มาจากศิลปินผู้เชี่ยวชาญในแขนงต่าง ๆ ทั้งด้านเสียงและด้านภาพ ซึ่งนอกจากพวกเขาจัดแสดงคอนเสิร์ตและนิทรรศการในรูปแบบประติมากรรมเสียงและเชิงจัดวางแล้ว พวกเขาเหล่านี้ยังคงพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ประเภทต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง เช่นในปี ค.ศ. 1985 หอศิลป์แห่งเมืองเวือร์ซบูร์ก (Städtische Galerie Würzburg) ได้จัดนิทรรศการแสดงผลงานซาวด์อาร์ตภายใต้ชื่อ “ประติมากรรมเสียง 85” (Klangskulpturen 85) พร้อมทั้งในปี ค.ศ. 1985, 1986 และ 1987 มีการจัดสัมมนาเรื่องออดิโออาร์ต (Audio-Art Symposium) ตามเมืองต่าง ๆ คือ เมืองสตูทท์การ์ท (Stuttgart) ประเทศเยอรมนี, ฮาสเซล (Hassel) ประเทศเบลเยียม และลินซ์ (Linz) ประเทศออสเตรีย ซึ่งมีการจัดเทศกาล “Ars Electronica” ตั้งแต่ปี ค.ศ.1979 เป็นประจำทุกปีและในปี ค.ศ.1987 ก็มีการจัดเทศกาลนี้อีกครั้งภายใต้ชื่อ “เสียงแห่งอิสระ” ในปี ค.ศ.1990 ได้มีการเปิดงานมหกรรม “Donaueschingen Festival” ที่เก่าแก่และมีชื่อที่สุดในโลก ซึ่งจัดขึ้นสำหรับผลงานศิลปะร่วมสมัยซึ่งรวมทั้งผลงานประติมากรรมเสียง (Sound Sculpture) และศิลปะจัดวางเสียง (Sound Installation) ของ Rolf Julius, Takehisa Kosugi, Christina Kubisch, Bill Fontana และ Sabine Schäfer. ในปี ค.ศ.1994 งานเทศกาล “Multiple Sounds” จัดที่เมือง Maastricht อันเป็นเมืองสำคัญแห่ง

ประวัติศาสตร์ และงานมหกรรมในประเทศเนเธอร์แลนด์ รวมทั้งในปี ค.ศ.1995 มีการจัดงานเทศกาล “Sound Art’ 95” ณ เมืองฮันโนเวอร์ (Hannover) ประเทศเยอรมนี (Germany)



ภาพที่ 7 ภาพ The Forty Part Motet, 2001, Janet Cardiff's Sound Installation

ที่มา <http://www.aestheticamagazine.com/janet-cardiff-baltic/> สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 มิ.ย. 2561

ในประเทศเยอรมนีชาวอาร์ตเฟ็งจะได้รับการสนับสนุนอย่างเป็นทางการตั้งแต่กลางทศวรรษ 1990 เป็นต้นมา ซึ่งมีผู้ชมสนใจติดตามคุณิทธิรศการสำคัญ ๆ อย่างไม่ขาดสายประกอบกับการก่อตั้ง แกลเลอรีและพิพิธภัณฑหลายแห่งเพื่อเสนอผลงานเหล่านี้ โดยเฉพาะอีกทั้งยังมีการตั้งรางวัลและจัดประกวดผลงานพร้อมทั้งสนับสนุนทางด้านการศึกษาอย่างเป็นทางการโดยเปิดภาควิชาสำหรับศึกษาศิลปะประเภทนี้ตามสถาบันศึกษาต่าง ๆ ในปี ค.ศ.1996 Helgade la Motte-Haber นักวิชาการทางจิตศาสตร์และจิตจิตวิทยาได้เป็นภัณฑารักษ์จัดนิทรรศการชาวอาร์ตภายใต้ชื่อ “Sonambiente Festival für Hören und Sehen” (โซนอัมเบียนท์ งานมหกรรมสำหรับโสตและทัศน์) ขณะที่สถาบันการศึกษาศิลปะแห่งกรุงเบอร์ลิน (AkademiederKünste Berlin) ฉลองครบรอบ 300 ปี โดยมีสูจิบัตรแสดงประวัติชีวิตของศิลปินจำนวน 70 ท่าน รวมทั้งผลงานจากศิลปินแห่งวงการชาวอาร์ตที่มีชื่อเสียงในโครงการต่าง ๆ ระดับนานาชาติ ในปีเดียวกันก็ปรากฏแกลเลอรี “singuhrhoegalerie” (นาฬิกาห้องแกลเลอรีฟิ่ง) ที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐอย่างเป็นทางการเปิดขึ้นใหม่ในกรุงเบอร์ลิน ซึ่งมีการจัดนิทรรศการมากกว่า 80 ครั้งตั้งแต่นั้นมาผลงานที่จัดแสดงจะมีทั้ง

ผลงานชาวด็อบเจ็กต์ (Sound Object) ประติมากรรมเชิงจลนศิลป์ (Kinetic sculpture) และผลงานประเภทซาวด์สเปซ (Sound Space) รวมทั้งศิลปะการแสดงโสตและทัศน

ในทำนองเดียวกันจากปี ค.ศ. 2000 ถึง ค.ศ. 2010 ก็มีการเปิดแกลเลอรี “t-u-b-e” แห่งเมืองมิวนิคไว้สำหรับแสดงผลงานประเภทเรดิโอโฟนอาร์ต (Radiophone Art) เสียงและการจัดวางเชิงเพอร์ฟอร์แมนซ์ (Installation and Audio Performance) ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2002 เป็นต้นมา ก็จะมีรางวัล “DeutscherKlangkunstpreis” (รางวัลชาวด็อบเจ็กต์แห่งเยอรมนี) ซึ่งเป็นรางวัลที่จัดตั้งขึ้นเป็นประจำทุก 2 ปีโดยหอศิลป์ “SkulpturenmuseumGlaskasten” (หอศิลป์ประติมากรรมกลาสคัสเทน) แห่งเมืองมาร์ล (Marl) ซึ่งเป็นพิพิธภัณฑ์ที่เชี่ยวชาญทางประติมากรรมแห่งยุคโมเดิร์นคลาสสิก และมีเดียอาร์ต ผลงานที่ได้รับรางวัลรวมทั้งผลงานที่ได้รับการคัดเลือกแสดงในหอศิลป์นี้ จะนำมาแสดงใน “อาร์ต โคโลญ” (Art Cologne) แห่งเมืองโคโลญซึ่งเป็นงานมหกรรมศิลปะที่มีชื่อเสียงระดับนานาชาติ อีกครั้งหนึ่ง ในปี ค.ศ. 2004 ก็มีการจัดแสดงผลงานชาวด็อบเจ็กต์ภายใต้สโลแกน “เสียงในพื้นที่-พื้นที่แห่งเสียง จากมุมมองแห่งชาวด็อบเจ็กต์นานาชาติ” โดยสถาบันศึกษา “Kunsthochschule für Medien” (มหาวิทยาลัยศิลปะและสื่อ) หรือ KHM แห่งเมืองโคโลญเป็นระยะเวลากว่าสามอาทิตย์ อันมีการจัดประชุมสัมมนา นิทรรศการและคอนเสิร์ตอย่างหลากหลาย รวมทั้งมีการจัดพิมพ์หนังสือบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ของกิจกรรมในปี ค.ศ. 2010 เช่นกัน ในปี ค.ศ. 2006 “Akademie der Künste Berlin” แห่งกรุงเบอร์ลิน ก็ได้จัดแสดงนิทรรศการ “sonambiente” เป็นครั้งที่สอง และเป็นครั้งสุดท้าย แต่คราวนี้เพิ่มชื่อย่อย (subtitle) ด้วยว่า “klang kunst - sound art” (ศิลปะที่ใช้เสียง-ชาวด็อบเจ็กต์) ซึ่งแสดงผลงาน รวมทั้งโครงการของศิลปินและกลุ่มศิลปินนานาชาติจากทุกมุมเมืองในกรุงเบอร์ลินเป็นจำนวนกว่า 60 คน และเป็นครั้งแรกที่นักศึกษาชาวด็อบเจ็กต์ ร่วมแสดงในมหาวิทยาลัยศิลปะและดนตรีแห่งเยอรมนีนี้ และจัดทำสูจิบัตรที่มีความหนากว่า 400 หน้า ซึ่งจัดว่าเป็นหนังสือที่ให้ข้อมูลแก่วงการศิลปะชาวด็อบเจ็กต์ได้อย่างดีจนถึงปัจจุบัน ในวงการชาวด็อบเจ็กต์จะมีทั้งศิลปินที่สร้างผลงานขนาดเล็กและผลงานขนาดใหญ่จัดวางเต็มพื้นที่ มีทั้งนักประพันธ์ดนตรี เรียบเรียงเสียงหรือแสดงกิจกรรมต่าง ๆ เช่น เอดมุนด์ คีเซลบัค (Edmund Kieselbach, ค.ศ. 1937-2007) ผู้เริ่มหันมาสนใจศิลปะชาวด็อบเจ็กต์และเรียนรู้วิธีสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองหลังจากที่เขาจบการศึกษาศิลปะที่เมืองฮันโนเวอร์ (Hannover) แล้ว ในทศวรรษ 1970 คีเซลบัคมีส่วนร่วมสร้างฉากมัลติมีเดียสำหรับการแสดงละคร และเพิ่งจะเริ่มสร้างสรรค์ผลงานประเภทจัดวางสื่อแสงและชาวด็อบเจ็กต์ (Sound object) ในปี ค.ศ. 1987 ต่อมาคีเซลบัค จึงหันมาค้นคว้าการฟังเสียงของคนรุ่นใหม่ในบั้นปลายแห่งชีวิต อันต่างจากคริสตอฟ ชแลเกอร์ (Christof Schläger เกิดในปี ค.ศ. 1958 ที่เมือง Bytom ประเทศโปแลนด์) ศิลปินรุ่นต่อมา ซึ่งมีคนเริ่มรู้จักจากผลงานเครื่องเล่นเสียง ที่เขาใช้เครื่องอิเล็กทรอนิกส์และความดันของอากาศ (pneumatics) เป็นกลไกขับเคลื่อนความดังของเสียง และนำมาใช้เป็นองค์ประกอบในผลงานศิลปะจัดวางเสียง โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องประสานเสียง

เหล่านั้ น ซแลเกอร์ได้ย้ายถิ่นฐานมาอยู่ที่ประเทศเยอรมนี ในปี ค.ศ. 1968 เข้าศึกษาวิชาเทคนิคและวิศวกรรมเกี่ยวกับสิ่งก่อสร้างในปี ค.ศ. 1978 ถึง ค.ศ.1982 ที่เมืองแฮร์นเน (Herne) ประเทศเยอรมนี และเพิ่งสร้างผลงานซาวด์อาร์ตเป็นชิ้นแรกเมื่อปี ค.ศ. 1984 ทั้ง ๆ ที่เขาเรียนรู้ศิลปะด้วยตนเอง แต่กระนั้นเขาก็เป็นศิลปินสำคัญผู้หนึ่งในวงการซาวด์อาร์ตแห่งทวีปยุโรป ในปี ค.ศ. 2007 เขาได้สร้างสรรค์ผลงานแบบจัดวาง “Horn Concert” ขึ้นมาชิ้นหนึ่ง โดยใช้เครื่องดนตรีชนิดเป่าบรรเลงเสียงประสานกันแบบคอนเสิร์ต แสดงในนิทรรศการซาวด์อาร์ตแห่งเมืองเฟลนซ์เบอร์ก (Flensburg) อันเป็นเมืองท่าเรือเล็ก ๆ ตั้งอยู่ทางเหนือของประเทศเยอรมนี ศิลปินได้นำแตรเรือขนาดใหญ่ที่ใช้ความดันของลมเป่าให้เกิดเสียงโดยอัตโนมัติมาจัดวางหลายแห่งในท่าเรือ และทำให้เมือง เฟลนซ์เบอร์ก มีเสียงแตรก้องพร้อมกันทั้งท่าเรือ



ภาพที่ 8 ภาพ woodworms, wood, microphone, sound system, Zimoun 2009

ที่มา <https://vimeo.com/6191050> สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 มิ.ย. 2561

ปัจจุบันมีการสร้างสรรค์ผลงานซาวด์อาร์ตอย่างแพร่หลาย ทั้งในประเทศเยอรมนีและประเทศอื่น ๆ ในยุโรป เช่น สเปน ฝรั่งเศส ฮอลแลนด์ เบลเยียม ซึ่งจะเห็นได้ว่า ทุก ๆ ปีจะมีการจัดนิทรรศการ งานเทศกาล รวมทั้งการจัดประชุมสัมมนาอยู่บ่อยครั้ง และเมื่อมองย้อนหลังดูการจัดนิทรรศการ จัดงานเทศกาลตามหอศิลป์ และการให้ข่าวสารต่าง ๆ จะทำให้สังเกตเห็นได้ว่า ทิศทางของการสร้างสรรค์ในระหว่างทศวรรษ 1980 และ 1990 จะมาจากศิลปินจำนวนไม่น้อยที่ไม่ได้อยู่ในวงการศิลปะ และถ้าจำไม่ผิดกอร์ดอน โมนาฮาน ก็ไม่ได้หันมาสนใจซาวด์อาร์ตในระยะ 20 ปีหลังจากปรากฏผลงานประเภทนี้ แต่เพิ่งจะเริ่มสนใจเป็นครั้งแรกหลังที่มีศิลปะประเภทนี้มานานกว่า 50 ปี ดังนั้นเมื่อเราพูดถึงซาวด์อาร์ตในระยะแรก เราก็ควรจะเริ่มที่นักประพันธ์เสียง จอห์น เคจ

ผู้สร้างสรรค์ “ศิลปะเสียง” โดยการทำลายเปียโนในผลงาน “Prepared Piano” เช่นเดียวกับการจัดกิจกรรมเสียงและคอนเสิร์ตของกลุ่มฟลักซุส (Fluxus) ในทศวรรษที่ 1950 และ 1960 นอกจากนั้นยังมีศิลปินชาวอาร์ตจำนวนไม่น้อยที่เคยศึกษาศิลปะเสียงจากจอห์น เคจ อีกทั้งยังมีกิจกรรมจำนวนไม่น้อยที่สามารถเชื่อมโยงไปถึงเขาได้ ซึ่งเราจะกล่าวถึงในตอนที่สองของเรื่องนี้ “ยังมีอีกเรื่องหนึ่งที่ผมต้องการระบายออกให้พ้นอกเสียที นั่นคือ เรื่องเสียงแห่งยุคใหม่ (new sound) ซึ่งอะไร ๆ ก็ดูเหมือนใหม่ไปหมด และใคร ๆ ก็กล่าวแต่ว่า คนนั้น คนนี้สร้างอะไร ๆ ขึ้นมาใหม่ ที่ยังไม่เคยมีใครทำมาก่อน ซึ่งเป็นทำนองเดียวกันกับที่คุณเดินเข้าดูผลงานในพิพิธภัณฑ์โซนี่ใหม่ครับ และความใหม่นี้เริ่มมาตั้งแต่เมื่อไหร่กันแน่ คนทั่วไปเข้าใจกันว่า ชาวอาร์ต (Sound Art) เพิ่งค้นพบขึ้นเมื่อสิบปีก่อนนี้เอง ทั้ง ๆ ที่ศิลปะชนิดนี้มีมาตั้งแต่เมื่อห้าสิบปีก่อนนี้แล้ว แต่ปัจจุบันพวกเขาก็ยังอ้างว่าค้นพบสิ่ง “ใหม่ ๆ ” ขึ้นอีก เมื่อคุณเดินเข้าชมพิพิธภัณฑ์หอศิลป์ร่วมสมัยแห่งนี้ ก็จะได้เห็นผลงานชาวอาร์ตของศิลปินรุ่นใหม่ ซึ่งมีลำโพงตั้งอยู่ใจกลางห้อง และมีขนมลูก กวาดวุ้นผลไม้ออกมากระโดดขึ้น ๆ ลง ๆ ในลำโพง นั่นหรือครับคือความใหม่” (ตอนหนึ่งจากคำปราศรัยในวาระโอกาสการแสดงสด “Theremin in the Rain” ของ Gordon Monahan ที่กรุงเบอร์ลิน (Berlin) ณ หอศิลป์ Hamburger Bahnhof ในวันที่ 1 และ 2 ธันวาคม ค.ศ. 2005 อ้างอิงจากสูจิบัตร “sonambiente berlin 2006, klang kunst, sound art” จัดทำโดย Helga de la Motte-Haber และ ผู้ประสานงานอื่นๆ รวมทั้ง Akademie der Künste, Berlin ค.ศ. 2006 รวม 286 หน้า)

แนวคิดสำคัญที่เป็นแนวทางนำเข้าสู่การสร้างสรรค์ชาวอาร์ตนั้นเริ่มมาจากจอห์น เคจ นั้นเป็นเพราะเขาเคยศึกษาการเรียบเรียงดนตรีกับ Arnold Schoenberg (1874-1951) จากปี ค.ศ. 1933 ถึง 1935 ณ University of Southern California แห่ง Los Angeles และใช้เวลาคลุกคลีอยู่แต่ในวงการศิลปะ จึงเป็นเหตุที่ทำให้เขาค้นพบองค์ประกอบของเสียงได้แปลกใหม่ ในปี ค.ศ. 1938 ในระหว่างที่เขากำลังค้นคว้าทดลองดนตรีของชาวแอฟริกันที่ Cornish College of the Arts ที่ Seattle ทำให้เขาพบว่า ไม่ใช่โน้ตเพลง 12 เสียงหรือเครื่องเล่นดนตรีคลาสสิกที่สามารถดึงดูดความสนใจเขา แต่เป็นเสียงจากสายพิณเปียโนที่เกิดจากการใช้ไขควงและวัสดุต่าง ๆ ทำให้เพี้ยน และมีจังหวะในรูปแบบแปลกใหม่ต่างหากที่ประทับใจเขา เพื่อนนักศึกษาสองคน Lou Harrison และ จิตรกร Mark Tobey เป็นพยานที่รู้เห็นวิธีการสร้างองค์ประกอบเสียงแบบนี้ บทเพลงที่เคจเขียนไว้สำหรับประกอบผลงาน “Prepared Piano” โดยเฉพาะชิ้นที่แต่งขึ้นในระหว่างปีค.ศ. 1946 ถึง ค.ศ. 1948 คือเพลงประเภทโซนาตาที่บรรเลงแบบโคจรบรรจบทั้งสิ้น 16 โซนาตา ซึ่งแบ่งเป็น 4 ท่อน (16 Sonatas and 4 Interludes) เนื่องจากการนำสิ่งผิดปกติ (ในที่นี้คือไขควงและวัสดุต่าง) ไปวางคั่นสายพิณเปียโนที่เล่นเป็นเวลานานถึงสองสามชั่วโมง ทำให้เขาพบโครงสร้างของดนตรีในรูปแบบใหม่ ๆ ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาเคจจึงไม่เขียนองค์ประกอบเพลงแบบคลาสสิกที่ประกอบด้วยความเร็วเป็นช่วง ๆ (tempo) แต่จะเรียบเรียงองค์ประกอบให้อยู่ในเวลาหน่วยเดียวกัน ด้วยวิธีนี้เคจได้สร้างเพลงคลาสสิก

จากเครื่องดนตรีที่สร้างขึ้นใหม่ และทำให้โลกแห่งเสียงมีโครงสร้างรูปแบบใหม่ อันเป็นพื้นฐานสำหรับชาวคอร์ดาร์ตรุ่นใหม่ในสมัยต่อมา

กุญแจสำคัญที่นำไปสู่การสร้างสรรค์แบบชาวคอร์ดาร์ต คือผลงาน 4'33" (4 นาทีและ 33 วินาที) ของจอห์น เคจ ตั้งแต่สมัยอยู่ Black Mountain College แห่งมลรัฐ North Carolina จอห์น เคจได้มีโอกาสพบปะและร่วมสร้างสรรค์กับศิลปินอื่น ๆ ซึ่งมีทั้งชาวเยอรมัน Josef Albers ครูสอนของสถาบัน เบาเฮาส์ รวมทั้งศิลปินชาวอเมริกันสำคัญ ๆ หลายท่าน เช่น Robert Rauschenberg, Kenneth Noland, Willem de Kooning และ Buckminster Fuller การพบปะสังสรรค์กันทำให้เกิดการถกเถียงกันถึงความเงียบภายใต้คติของนิกายเซน ประกอบกับที่เขาเคยไปเยือน Anechoic chamber (ห้องเจียนสนิท) ณ Harvard University ในปี ค.ศ. 1951 ซึ่งทำให้เขาเห็นความจริงข้อหนึ่งว่า ไม่มีเสียงอันแท้จริงในโลกนี้ เพราะแทนที่เขาจะได้ยินความเงียบ เขากลับได้ยินเสียงหัวใจเต้นของตนเอง และแล้วในปี ค.ศ. 1952 เคจจึงประพันธ์เพลงขึ้นมาชิ้นหนึ่งที่กรุงนิวยอร์ก ซึ่งประกอบด้วยคำสามคำ และมีความยาวทั้งสิ้น 4 นาทีและ 33 วินาที คำสามคำนั้นคือ "tacet" ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกให้เครื่องดนตรี (ในที่นี้คือเปียโน) "เงียบ" บทเพลงชิ้นนี้จึงมีแต่ "ความเงียบ" จอห์น เคจได้ใช้ภาพจิตรกรรมชุด "White Paintings" ของ Robert Rauschenberg เป็นแรงบันดาลใจสำหรับการสร้างผลงานชิ้นนี้ บทเพลงชิ้นนี้จัดแสดงขึ้นเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1952 ที่ Woodstock มลรัฐนิวยอร์ก ร่วมกับคอนเสิร์ตเปียโนร่วมสมัยอื่น ๆ อันมีนักเปียโน David Tudor เป็นผู้เล่น ขณะเริ่มเล่น Tudor ได้กดบนคีย์บอร์ดเพียงสั้น ๆ ครั้งแรก และกดซ้ำ ๆ ตามสองครั้ง เล่นอยู่เช่นนี้จนจบการแสดง เคจ ได้เล่าให้ฟังในภายหลังว่า "คนส่วนใหญ่มักจะไม่เข้าใจผลงานชิ้นนี้เลย เพราะการเล่นแบบนี้ไม่ทำให้เกิดความเงียบ เมื่อเจียบลงจริง ก็กลับได้ยินเสียงจากสภาพแวดล้อมเช่น ขณะเมื่อ Tudor กดคีย์บอร์ดตัวแรก ผู้ชมก็ได้ยินเสียงลมโหยหวนด้านนอก เมื่อครั้งที่สองพวกเขาได้ยินเสียงฝนตกบนหลังคา และครั้งที่สาม ก็เกิดเสียงประหลาดมาจากทิศทางของผู้ชม ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเสียงซุบซิบกันเองหรือเสียงเดินออกจากห้องคอนเสิร์ต" ศิลปินอธิบายในภายหลังว่า "อันที่จริงผมคิดและหวังไว้ว่า วิธีนี้จะช่วยให้ผู้ชมเห็นว่า เสียงจากสิ่งแวดล้อมประสานกันเป็นเสียงดนตรียอมฟังแล้วน่าสนใจมากกว่าเสียงดนตรีที่พวกเราได้ยินเล่นกันในห้องคอนเสิร์ต" ซึ่งหมายความว่า ผลงานชิ้นนี้ของเคจ ไม่เพียงแต่ทำให้เสียงแวดล้อมมีค่าเทียบเท่าดังเสียงดนตรี และเปิดโอกาสให้ใช้เสียงเหมือนดังวัสดุได้เท่านั้น หากยังสามารถใช้เสียงที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญแล้วนำมาเป็นองค์ประกอบของเสียงดนตรีได้เช่นกัน ซึ่งทำให้แนวคิดของเคจใกล้เคียงกับคติดาดา

3.3 ศิลปะภาพเคลื่อนไหว หรือ วีดีโอ อาร์ต (Video Art)

ในการทำวิทยานิพนธ์ชุด สื่อบาบ นี้ ข้าพเจ้าได้นำอิทธิพลของวีดีโออาร์ตเข้ามาใช้ประกอบผลงานเพื่อสร้างสรรค์รูปแบบให้มีความน่าสนใจ โดยนำภาพถ่ายรูปปาก มาตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคพิเศษผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ภาพและเสียงที่ได้ ทำให้ผลงานรูปปากเพิ่มจำนวนที่ส่งผลต่อการรับชมมากขึ้น เสียงที่หลากหลายจากรูปปากที่เคลื่อนไหวได้ สร้างผลที่ตรงกับความต้องการของข้าพเจ้าได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 9 ภาพ Action painting, Jackson Pollock, 1951

ที่มา <http://www2.oberlin.edu/images/Art200-08/Art200-07b.html> สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 มิ.ย. 2561

วีดีโออาร์ต (มาร์ติน ซิลเวีย, 2552) เข้ามามีบทบาทตั้งแต่ปลายทศวรรษ 1960 ในช่วงการทดลองระยะแรกของมีเดียอาร์ต โดยมีการใช้ประติมากรรมและฉากแวดล้อมในรูปของวีดีโอ นัม จุง ปาร์ค ซึ่งมีพื้นฐานการฝึกอบรมในฐานะผู้ประพันธ์ดนตรี ได้ทำการจัดวางเครื่องรับโทรทัศน์ 12 เครื่อง เปียโนสีหลัง พร้อมด้วยเครื่องบันทึกเสียง เครื่องบันทึกเทป และอุปกรณ์สร้างเสียงแบบต่าง ๆ ในปาร์นาสแกลเลอรีในเมืองวูฟเฟอร์ทาล ในเดือนมีนาคม ค.ศ. 1963 งานนิทรรศการที่มีแก่นเรื่องชิ้นแรกของเขาเปิดแสดงที่พิพิธภัณฑสถานโฮเวิร์ดไวส์ ณ กรุงนิวยอร์ก ในปี 1969 โดยให้ชื่อชุดการแสดงว่า “โทรทัศน์ในฐานะสื่อสร้างสรรค์” วีดีโออาร์ตถูกสร้างขึ้นโดยใช้อุปกรณ์วีดีโอขนาดพกพา โดยแทบจะไม่มีสื่ออุปกรณ์ทางศิลปะอื่นใด โดยที่รูปแบบการแสดงออกเปลี่ยนไปตามการพัฒนาทางเทคนิคแบบต่าง ๆ ในช่วงต้นภาพวีดีโออาร์ตภาพมักจะถูกบันทึกด้วยกล้องถ่ายวีดีโอและถูกนำเสนอโดยตรงผ่านมอร์นิเตอร์ที่เชื่อมต่อไว้ ต่อมาภายหลังศิลปินได้เปลี่ยนมาสร้างงานวีดีโอที่ยาวขึ้นและมีศิลปะมากขึ้น เพื่อนำเสนอในรูปแบบของงานอินสตอลเลชั่น โดยที่ภาพมักจะถูกนำเสนอผ่านมอร์นิเตอร์หลายตัวในศิลปะร่วมสมัย งานวีดีโอบางชิ้นก็มีลักษณะเป็นงานคอนเซ็ปชวล บางงานก็อ้างอิงไปถึงวัฒนธรรมป๊อ

อป (เช่น มิวสิควิดีโอ และภาพยนตร์สารคดี) รวมทั้งงานแสดงสดหรือการทดลองเกี่ยวกับการรับรู้เชิงการมองเห็น หนังสือเล่มนี้ให้คำอธิบายกว้าง ๆ ในบทแรกและให้ตัวอย่างสั้น ๆ เพื่อปูพื้นฐานและให้ภาพรวมของงานวิดีโออาร์ตหลากหลายรูปแบบตั้งแต่ยุคต้นจนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 10 ภาพ The Reflecting Pool, 1977-1979, Bill Viola

ที่มา <https://www.moma.org/collection/works/120413> สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 มิ.ย. 2561

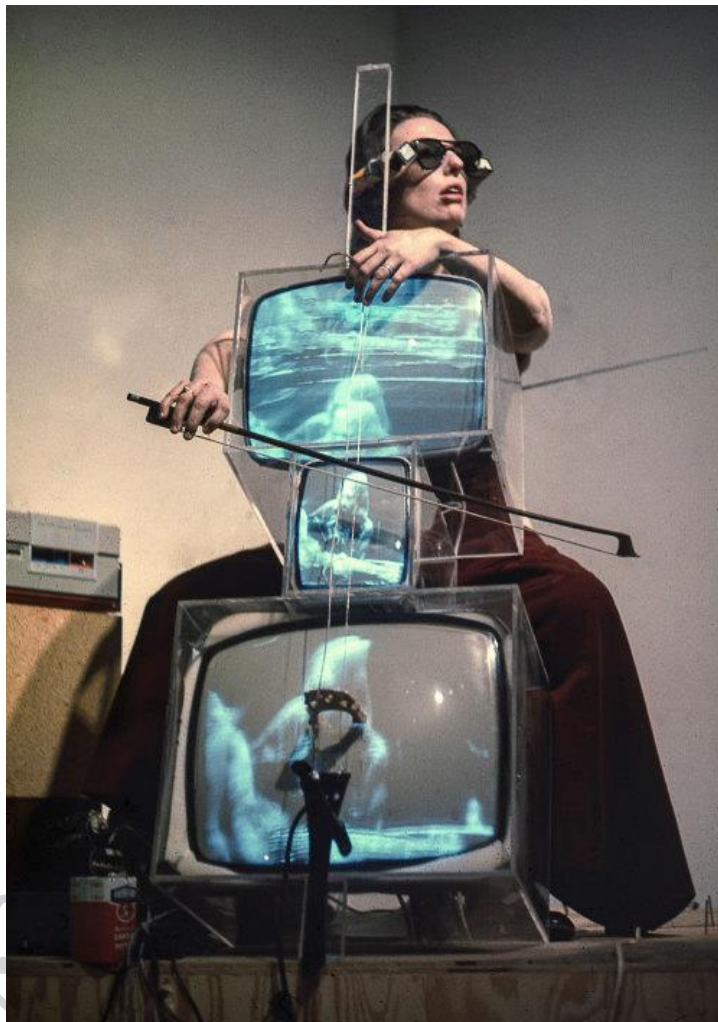
วิดีโอต่างจากภาพถ่ายตรงที่วิดีโอสามารถการแสดงผลภาพที่เคลื่อนไหวได้ ซึ่งเกิดขึ้นจากการแปลงภาพและเสียงเป็นสัญญาณอะนาล็อกและจัดเก็บเป็นข้อมูลในเทปแม่เหล็ก (เทป) ไปพร้อม ๆ กัน และเราจะสามารถเห็นภาพบันทึกดังกล่าวได้ผ่านเครื่องเล่นที่สามารถแปลงสนามแม่เหล็กในเนื้อเทปให้กลับมาเป็นภาพในรูปของจุดแสงดั้งเดิม ต่างจากระบบการถ่ายภาพยนตร์ที่เป็นการบันทึกภาพลงบนฟิล์มที่มีสัดส่วนความยาว 25 ภาพ ต่อการบันทึกภาพ 1 วินาที อีกทั้งยังต้องอาศัยกระบวนการล้างฟิล์มเหมือนภาพถ่ายและไม่สามารถบันทึกซ้ำได้เหมือนการบันทึกลงเทปภาพยนตร์อาศัยแสงเพื่อฉายผ่านฟิล์มที่เคลื่อนที่ในความเร็ว 25 ภาพ ต่อภาพที่ปรากฏใน 1 วินาที ลงบนจอฉายหนัง ต่างจากวิดีโอที่อาศัยการแปลงสัญญาณหรือรหัสข้อมูลที่ถูกบันทึกลงในเทป หรือบันทึกไว้เป็นรหัสเลขฐานสองหลักของระบบดิจิทัลในปัจจุบัน ให้เป็นจุดแสงบนจอภาพหรือจอโทรทัศน์ที่ความละเอียด 576 เส้น

การถ่ายวิดีโอจึงต่างจากการถ่ายภาพยนตร์ได้ตั้งแต่จุดเริ่มต้นไปจนจบกระบวนการทำงาน ความสะดวกในการลบหรือบันทึกซ้ำของวิดีโอ ตลอดจนความแตกต่างในการนำเสนอและการชม เพราะภาพยนตร์มีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอในโรงภาพยนตร์ หากแต่วิดีโอมีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอที่หลากหลายและแตกต่าง เช่น ดูผ่านจอในกล้อง โทรทัศน์ โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ หรือจะเป็นจอหน้าห้างสรรพสินค้า แตกต่างไปตามจุดมุ่งหมายของการบันทึกและการนำไปใช้ เช่น ภาพข่าว ภาพเหตุการณ์ประทับใจ หรือจะเป็นภาพส่วนตัว ข้อมูลที่ถูกบันทึกจึงอยู่ในรูปที่ไม่สมบูรณ์และไม่มีความละเอียดเทียบเท่าฟิล์มภาพยนตร์

ความสะดวกในการแสดงผลของวิดีโอจึงสัมพันธ์กับสื่ออุปกรณ์ในการแสดงภาพ โดยเฉพาะโทรทัศน์ที่เป็นสื่อสำคัญในช่วงเริ่มต้นของวิดีโออาร์ต การแสดงผลในทันทีเช่นการถ่ายทอดสดทำให้ส่วนหนึ่งของวิดีโออาร์ตมีจุดเริ่มต้นร่วมกับศิลปะแบบแสดงสด (performance) ที่เกิดขึ้นเพียงชั่วขณะของการแสดงและอ้างถึงเวลาไปแล้ว เช่น ผลงานที่ชื่อ Relation in Time (1977) ของ Marina Abramovic เป็นการแสดงในชั่วโมงที่ 17 ที่ผู้ชมกำลังเห็นต่อหน้า แต่ 16 ชั่วโมงก่อนหน้านี้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยปราศจากผู้ชม แต่ถูกบันทึกและแสดงในรูปของงานวิดีโอ หรือผลงานที่ต้องการแสดงกระบวนการทำงาน เช่น action painting ของ Jackson Pollock ในปี ค.ศ. 1951 หรือมีลักษณะผสมผสานระหว่างการแสดงและดนตรีในผลงาน Blue Women Art (1962) ของ Yves Klein การทำหน้าที่บันทึกภาพในเชิงสารคดี จนถึงการบันทึกภาพไร้สาระของวิดีโอ เกิดจากการที่กล้องวิดีโอเป็นเทคโนโลยีที่คนจำนวนมากสามารถเข้าถึงได้และถูกนำไปใช้ในจุดประสงค์ที่หลากหลาย ทำให้วิดีโอที่ปัจจุบันถูกพัฒนาเป็นระบบดิจิทัล มีความสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันมากกว่าภาพยนตร์ สาระสำคัญของผลงานวิดีโออาร์ตในช่วงเริ่มต้นคือความสัมพันธ์ระหว่างเวลาในผลงานกับเวลาในความเป็นจริง ไม่ว่าจะเป็นการแสดงภาพทันที (ภาพสด) ในรูปแบบศิลปะจัดวาง เช่น Charlotte Moorman plays the TV Cello (1984) ของ Nam June Paik หรือการยืดเวลาในภาพให้เคลื่อนไหวช้าลงในผลงานของ Douglas Gordon ในผลงาน 24 hr Psycho (1993) ที่ยืดเวลาในภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง Psycho (1960) ให้มีความยาว 24 ชั่วโมง หรือผลงานที่แสดงความตัดแย้งของเวลาในภาพ เช่น The Reflecting Pool The Reflecting Pool (1977) ของ Bill Viola ซึ่งส่งผลกระทบต่อประสบการณ์ของความคุ้นเคยและการรับรู้ด้วยตาที่มีต่อเวลาแก่ผู้ชม

ต้นคริสต์ทศวรรษ 1960-เมื่อพูดถึง วิดีโอ อาร์ต (Video Art) ต้องอย่านำไปสับสนกับภาพยนตร์ที่อยู่ในรูปของวิดีโอ หรือละครโทรทัศน์ วิดีโอ อาร์ต คือ วิดีโอที่สร้างขึ้นโดยศิลปินสายทัศนศิลป์ วิดีโออาร์ต เป็นเครื่องมือไม่ใช่รูปแบบ ศิลปินใช้วิดีโอในหลายแนวทาง แม้ว่าการวิดีโอโดยมากจะต้องอาศัย

โทรทัศน์เป็นเครื่องฉายภาพ แต่ในวงการก็จะเรียกศิลปะแบบนี้ว่า วิดีโอ อาร์ต มากกว่าจะไปเรียกว่า “เทเลวิชั่น อาร์ต” หรือ “โทรทัศน์ศิลป์”



ภาพที่ 11 ภาพ TV Cello, Charlotte Moorman performs Nam June Paik's , 1971.

ที่มา <https://www.wsj.com/articles/a-feast-of-astonishments-charlotte-moorman-and-the-avant-garde-1960s-1980s-review-1454362570> สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 มิ.ย. 2561

ศิลปินคนแรกในประวัติศาสตร์ที่ริเริ่มทำศิลปะด้วยวิดีโอคือคนเกาหลีนามว่า นัม จุง ไปก์ (Nam June Paik) เขาเป็นสมาชิกสำคัญในกลุ่ม ฟลักซุส (Fluxus) เหล่าศิลปินวิญญานขบถที่ชอบทำกิจกรรมท้าทายจารีตของศิลปะ จุดกำเนิดของ วิดีโอ อาร์ต คือ ในปี 1965 นัม จุง ไปก์ สร้างงานโดยการบันทึกเทปวิดีโอด้วยกล้องโซนี่แบบหิ้วพกพาได้ ไปก์ ซื้ออุปกรณ์ทันสมัยเหล่านั้นทันทีที่มันวางตลาด เขาจัดทำวิดีโอในวันนั้น แล้วหอบหิ้วไปฉายโชว์ 2-3 ชั่วโมง ในค้ำวันนั้นที่คลับของศิลปิน

คาเฟ่ อะโกโก้ (Cafe-a-Go-Go) ในกรีนวิซ วิลเลจ (Greenwich Village) ย่านศิลปะศิลปินแห่งนครนิวยอร์ก นัม จุง ไปค์ เคยกล่าวถ้อยแถลงอันมีชื่อเสียงว่า “ทีวีได้จู่โจมพวกเรากันไปทั้งหมด ตอนนี้ล่ะเรากำลังอัดมันกลับบ้าง”

วิดีโอ อาร์ต มักจะต้องเกี่ยวข้องกับการแสดงอยู่ด้วยเสมอ โดยเฉพาะการแสดงแบบ ศิลปะแสดงสด หรือ เพอร์ฟอร์แมนซ์ มีทั้งการแสดงสด ๆ ตอบโต้ไปกับการฉายวิดีโอ เช่น ผลงานชื่อดัง ทีวีบรา ฟอรั ลีฟิง สคัลป์เจอร์ (TV Bra for Living Sculpture) ที่ ไปค์ ทำร่วมกับ ชาร์ลลอตต์ มัวร์แมน (Charlotte Moorman) ในผลงานชิ้นนี้ มัวร์แมน เปลือยกายสีเชลโล่ มีเพียงแค้โทรทัศน์เล็ก ๆ สองเครื่องปิดหน้าอกข้างละเครื่องเท่านั้น ในอีกแบบเป็นการถ่ายวิดีโอการแสดง แล้วนำไปฉายในจอโทรทัศน์ (หรือมอร์นิเตอร์) หรือฉายด้วยเครื่องฉายแบบวิดีโอโปรเจคเตอร์ ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ที่จัดแสดงงานบ้างก็ทำวิดีโอกันอย่างจริงจัง แล้วนำไปแพร่ภาพทั้งทางอากาศและเคเบิลทางทีวี ซึ่งมักจะเป็นแบบคุณภาพมาตรฐานดี ๆ มีค่าใช้จ่ายสูงจึงต้องทำร่วมกับพวกเครือข่ายโทรทัศน์หรือสถานีโทรทัศน์อิสระ กลุ่มศิลปินที่ชอบทำในแนวนี้นี้คือ สคิป สวีเนีย (Skip Sweeney) โจแอนเน เคลลี (Joanne Kelly) อีดีน เวเลซ (Edin Velez) และ เดอะ โยเนะโมโตะส์ (The Yonemotos) หรือในผลงานของศิลปินบางคนจะใช้ภาพจากกล้องโทรทัศน์วงจรปิดแบบที่ใช้รักษาความปลอดภัย นำมาตัดต่อแล้วสร้างผลงานของตัวเองขึ้น หรือในผลงาน Nantes Triptych ในปี 1992 ของ บิลล์ วิโอลา (Bill Viola) ศิลปินวิดีโอชื่อดังคนหนึ่งของโลก เขาจัดฉายวิดีโอบนจอยักษ์ 3 จอในห้องมืด จอแรกทางซ้ายฉายภาพผู้หญิงกำลังคลอดลูก จอทางขวาเป็นภาพผู้หญิงชรากำลังจะสิ้นลม จอกลางเป็นภาพคนจมนิ่งอยู่ใต้น้ำ ดูแว้งกว้างไร้ทิศทางแต่บางทีก็ตื่นทุนทวายแล้วก็นิ่งไปอีก ภาพกำเนิดทารกกับคนใกล้ตายเป็นภาพจากเหตุการณ์จริง และด้วยการจัดฉายจากอุปกรณ์ชั้นยอด ติดตั้งในบรรยากาศที่ซึ่งขังทำให้ผลงานชิ้นนี้ทรงพลังเป็นอย่างยิ่ง

อย่างไรก็ตาม วิดีโอ อาร์ต ไม่มีขีดจำกัดว่าจะต้องมีการแสดงหรือภาพจากเหตุการณ์จริงเท่านั้น ในหลาย ๆ งาน อาจจะเป็นการฉายภาพกราฟฟิคที่เป็นนามธรรมมาก ๆ บ้างก็เป็นภาพหุ่นนิ่งวัตถุสิ่งของต่าง ๆ สุดแล้วแต่ศิลปินจะเกิดความคิดอะไร ตัวอย่างเช่น แฟรงค์ จิลเล็ท (Frank Gillette) ในงานชื่อ อแรนซัส (Aransas) เมื่อปี 1978 เขาใช้เครื่องฉายวิดีโอ 6 ตัวในจัดฉายภาพทิวทัศน์ที่เป็นหนองน้ำของชนบทที่ชื่อ อแรนซัส รอบตัวคนดู ในหลาย ๆ กรณีก็มีการใช้เทคโนโลยีล่าสุดทางคอมพิวเตอร์มาทำงานที่ได้ผลทางเทคนิคพิเศษที่น่าตื่นตาตื่นใจราวกับภาพยนตร์แฟนตาซี บ้างก็สามารถมีปฏิริยาโต้ตอบกับคนดูได้



ภาพที่ 12 ภาพ Inverted Birth, 2014, Bill Viola, Video/sound installation

ที่มา <http://www.dreamideamachine.com/en/?p=30560> สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 มิ.ย. 2561

การทำ วิดีโอ อาร์ต ในอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับความนิยมมากคือ การผสมวิดีโอเข้ากับ ศิลปะจัดวางหรือ อินสตอลเลชัน อาร์ต นอกจากวิดีโอจะมีคุณสมบัติเป็น 3 มิติ แบบประติมากรรมแล้ว มันยังขยายขอบเขตตัวเองไปสู่ผลงานที่กินเนื้อที่และสภาพแวดล้อมอย่างมีนัยยะสำคัญ ตัวอย่างผลงานชิ้นเยี่ยมในแนวนี้นี้คือ ผลงานของ แกรี ฮิลล์ (Gary Hill) ดาวเด่นของ วิดีโอ อาร์ต ร่วมสมัย Inasmuch as it is Always Already Taking Place ในปี 1990 ฮิลล์ ติดตั้งจอโทรทัศน์ (จอแก้ว) แบบเปลือย ๆ (ไม่มีกล่องโทรทัศน์หุ้ม) มีทั้งเล็กใหญ่สารพัดขนาดทั้งหมด 16 จอ แต่ละจอฉายภาพส่วนต่าง ๆ ของร่างกายตัวศิลปินเอง ทั้งหมดนี้จัดวางคล้ายกับภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่ง นอกจากภาพที่เป็นชิ้นส่วนกระจัดกระจายดูไม่แจ่มแจ้งว่าเป็นส่วนไหนไปต่อกับส่วนไหนแน่ ๆ แล้ว ยังมีเสียงฮัมจิมง่าที่คลุมเครือชวนให้ค้นหาอีกด้วย ในผลงาน วิวเวอร์ (Viewer) ในปี 1996 ฮิลล์ จัดห้องมืดแล้วฉายภาพผู้ชายต่างเผ่าพันธุ์ 17 คน ยืนอยู่ในพื้นที่ว่างที่มีด้า พวกเขายืนนิ่ง ๆ เงียบ ๆ มีการขยับเคลื่อนไหวตัวเล็กน้อย ภาพที่เห็นจะเหมือนจริงมากราวกับว่าพวกเขาอยู่ร่วมห้องกับคนดูและพร้อมที่จะเดินเข้ามาหาคนดูเมื่อไรก็ได้ คนดังอีกคนในสายงานนี้คือ โทนี อาวส์เลอร์ (Tony Oursler) ลักษณะงานที่โดดเด่นเฉพาะตัวของเขาคือ เทคนิคการจัดฉายภาพวิดีโอลงบนวัตถุ 3 มิติ เช่น ลูกกลม ๆ บ้างก็เป็นชิ้นเดี่ยว ๆ บ้างก็เป็นกลุ่มจัดวางอยู่ในห้องที่ตกแต่งด้วยข้าวของเครื่องใช้ ภาพที่ฉายลงบนวัตถุเหล่านั้นมีทั้งใบหน้าคนที่กำลังแสดงความรู้สึกหรือเฉพาะภาพดวงตาคคนที่กำลังกรอกกลิ้งหรือร้องไห้ ประกอบกับเสียงที่คล้ายคนกำลังบ่น บ้างก็เป็นเสียงขอความช่วยเหลือ วัตถุ 3 มิติ เหล่านี้ดูราวกับว่ามีชีวิตจริง ให้ความรู้สึกที่หลอนและน่าหวาดหวั่น ผลงานที่ผสมวิดีโอกับ ศิลปะจัดวาง ที่น่าสนใจอีกชิ้นคือ เฟิร์สท แอนด์ เอิร์ธ

(First and Third) ในปี 1987 ศิลปิน จูดีธ แบร์รี ได้รับเชิญไปแสดงงานที่ เดอะ วิทนีย มิวเซียม ออฟ อเมริกัน อาร์ต ในนิวยอร์ก แบร์รี วิพากษ์พิพิธภัณฑสถานแห่งนี้ว่าเป็นสถาบันที่ปิดกั้นสำหรับคนเฉพาะกลุ่ม แบร์รี ฉายภาพคนที่ไม่ถูกรวมอยู่ในประวัติศาสตร์อเมริกันฉบับทางการ โดยติดตั้งเครื่องเล่นวิดีโอในบริเวณโถงบันไดในพิพิธภัณฑสถาน ฉายภาพขึ้นบนผนังให้คนที่เดินผ่านไปมาได้หยุดดูและฟัง

3.4 ศิลปะสื่อสมัยใหม่ หรือ ศิลปะนิวมมีเดีย (New Media Arts)

รูปแบบการทำงานงานศิลปกรรมของวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ได้มีการนำเทคโนโลยีแสงและเสียงมาประกอบบนผลงานประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) ทำให้มีลักษณะเป็น งานศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Art) ข้าพเจ้าจึงนำอิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New Media Arts) มาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมในครั้งนี้



ภาพที่ 13 ภาพ Electronic Superhighway, 1995, Nam June Paik

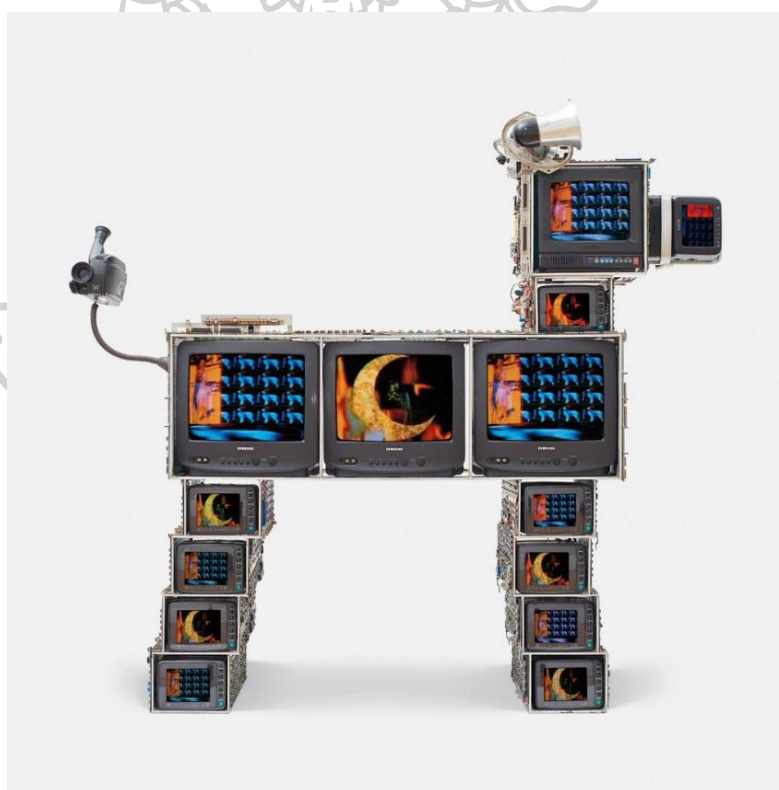
ที่มา [tps://americanart.si.edu/artwork/electronic-superhighway-continental-us-alaska-hawaii-71478](https://americanart.si.edu/artwork/electronic-superhighway-continental-us-alaska-hawaii-71478)

สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 มิ.ย. 2561

ศิลปะสื่อสมัยใหม่ หรือ ศิลปะนิวมมีเดีย (มาร์ค ไทโรป & จานา รินา, 2552) เป็นคำอธิบายถึงศิลปะที่เชื่อมโยงหรือถูกสร้างขึ้นโดยเทคโนโลยีหรือถูกสร้างขึ้นให้คนใช้ได้กว้างขวาง นับแต่ปลายศตวรรษที่ 20 คำประเภท “ศิลปะสื่อสมัยใหม่” “ศิลปะดิจิทัล” “ศิลปะคอมพิวเตอร์” “ศิลปะสื่อผสม” และ “ศิลปะอินเทอร์เน็ตแอกทีฟ” มักจะถูกนำมาใช้แทนกัน คำจำกัดความของ “ศิลปะสื่อสมัยใหม่” คือ ขบวนการทางศิลปะสากล ที่ใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีที่เกิดขึ้น เพื่อตอบสนองความ

เป็นไปได้เชิงวัฒนธรรม การเมือง และสุนทรียศาสตร์ ตัวแทนของศิลปะกลุ่มนี้รวมถึง ศิลปะอินเทอร์เน็ต ศิลปะซอฟต์แวร์ วีดีโอเกมส์ที่ศิลปินสร้างขึ้น โครงการสื่อเฉพาะพื้นที่ การเล่าเรื่องแบบมีปฏิสัมพันธ์ ตลอดจนงานศิลปะการแสดงสดและงานจัดวางสื่อผสม หรือ มัลติมีเดีย อินสตอลเรชัน

ศิลปะสื่อสมัยใหม่ จะใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น มานำเสนอศักยภาพทางวัฒนธรรม การเมือง และสุนทรียศาสตร์ ของเทคโนโลยีเหล่านี้ เป็นกลุ่มย่อยกลุ่มหนึ่งของทั้งสองกลุ่มใหญ่ อันได้แก่ ศิลปะและเทคโนโลยี และศิลปะสื่อ กลุ่มศิลปะและเทคโนโลยี เป็นกลุ่มที่มีผลงานต่าง ๆ เช่น ศิลปะอิเล็กทรอนิกส์ ศิลปะเทคโนโลยีอัตโนมัติหรือศิลปะหุ่นยนต์ และศิลปะพันธุกรรม ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีใหม่แต่ไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับสื่อ ส่วนศิลปะสื่อจะรวมเอาศิลปะวิทัศน์ ศิลปะส่งผ่านและภาพยนตร์ทดลองเข้าไว้ด้วยกัน ศิลปะของกลุ่มนี้เป็นรูปแบบศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีสื่อ ซึ่งต่อมาถือว่าล้าหลังไปแล้ว เมื่ออย่างเข้าในช่วง ทศวรรษ 1990 เพราะฉะนั้นศิลปะสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ จึงเป็นจุดตัดกันระหว่างกลุ่มศิลปะสองกลุ่มใหญ่นี้ ที่มีความเป็นเลิศทางด้านความซับซ้อนของแนวคิด ทางด้านนวัตกรรมเทคโนโลยี หรือทางด้านที่เกี่ยวพันโดยตรงกับประเด็นทางสังคม



ภาพที่ 14 ภาพ Watchdog II, 1997, Nam June Paik

ที่มา <https://www.artsy.net/artwork/nam-june-paik-watchdog-ii> สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 มิ.ย. 2561

ความคิดของศิลปะสมัยใหม่ได้รับการพัฒนามาจากกลุ่มดาดาโดยทดลองกิจกรรมและความคิดต่างทางศิลปะในรูปแบบใหม่ที่ถอนรากถอนโคนงานแบบเก่าทิ้งทั้งหมด กิจกรรมและความคิดมากมายดังกล่าวก็ยังคงปรากฏออกมาในรูปแบบที่หลากหลาย สื่อสมัยใหม่เป็นการตอบสนองต่อการปฏิวัติเทคโนโลยีสารสนเทศและการพัฒนาไปสู่ยุคดิจิทัลของรูปแบบทางวัฒนธรรม เช่นเดียวกับศิลปินกลุ่มดาดา ที่เป็นส่วนหนึ่งของปฏิกิริยาโต้ตอบต่ออุตสาหกรรมสงครามของพวกนายทุนและนักล่าอาณานิคม และได้ต่อการผลิตเนื้อเรื่องและภาพออกมาใหม่อย่างซ้ำซากจำเจ วิธีการสร้างสรรค์ศิลปะแบบดาดาได้ปรากฏในงานศิลปะสมัยใหม่อีกเช่น การสร้างภาพประกอบรวมภาพปะติด ศิลปะเก็บตก และการเคลื่อนไหวทางการเมือง และการแสดงที่เกี่ยวข้องกับการเมือง ใช้การแตกดับประชดประชัน ความไร้สาระของศิลปินกลุ่มดาดารบวงวนโสตประสาทของผู้ชมที่มีความสุข การนำรูปภาพหรือข้อความที่ไม่ประติดประต่อกัน มาเรียงต่อกันในงานของศิลปินหลายคน



ภาพที่ 15 ภาพ What a Loving and Beautiful World, 2012, Sisyu & team Lab

ที่มา <http://www.artinasia.com/galleryDetail.php?catID=7&galleryID=2380&view=7&eventID=16811>

สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 มิ.ย. 2561

ส่วนอิทธิพลของศิลปะประชานิยม หรือ ป๊อป อาร์ท (Pop Art) เป็นฐานหนึ่งที่สำคัญต่อศิลปะสมัยใหม่ งานศิลปะสมัยใหม่จำนวนมากอ้างอิงถึงและเกี่ยวพันกับวัฒนธรรมเชิงพาณิชย์ เช่นเดียวกับ จิตรกรรมและประติมากรรมประชานิยม การเลียนแบบเทคนิค เบนเดย์ดอต ที่ใช้ใน

หนังสือการ์ตูนและสื่อสิ่งพิมพ์ร่วมสมัยอื่น ๆ อย่างพิถีพิถัน ของ รอย ลิคเพ่นสไตน์ ได้กลายมาเป็นแม่แบบงานของศิลปินหลาย ๆ คน เมื่อศิลปินประชานิยมผลิตรูปภาพต่าง ๆ จากหนังสือการ์ตูน โฆษณา และนิตยสารขึ้นมาใหม่ในชื่อ “ศิลปะชั้นสูง” ศิลปินเหล่านี้ในท้ายที่สุดก็ต้องตีตัวออกห่างจากวัฒนธรรมประชานิยมที่เป็นแรงบันดาลใจของพวกเขา ในทางตรงกันข้ามศิลปินสื่อสมัยใหม่มักจะทำงานกับสื่อซึ่งพวกเขาเคยมามากกว่าจะเปลี่ยนแปลงรูปแบบของสื่อเหล่านั้นให้มีรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องเหมาะสมกับธรรมเนียมนิยมของโลกศิลปะ ในขณะที่ศิลปะประชานิยมเน้นไปที่ความชำนาญในการทำงาน จิตรกรรม และ ประติมากรรม ศิลปะเชิงแนวคิดหรือคอนเซปชวลอาร์ต ซึ่งเป็นต้นแบบที่สำคัญของศิลปะสื่อสมัยใหม่ กลับให้ความสำคัญต่อความคิดมากกว่าวัตถุ

ถึงแม้สื่อสมัยใหม่อาจจะอธิบายลักษณะได้หลายแบบ เลฟ มาโนวิช (Lev Manovich) ได้นิยามสื่อสมัยใหม่ไว้ในบทนำของหนังสือ **เดอะนิวมีเดียรีดเดอร์ (The New Media Reader)** โดยใช้ญาติติ 8 ข้อดังต่อไปนี้

1. **สื่อสมัยใหม่กับวัฒนธรรมไซเบอร์** – วัฒนธรรมไซเบอร์เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่หลากหลาย ที่เกี่ยวเนื่องกับอินเทอร์เน็ตและการสื่อสารทางเครือข่าย (เช่น บล็อก เกมออนไลน์หลายผู้เล่น) ในขณะที่สื่อใหม่สัมพันธ์มากขึ้นกับวัตถุและกระบวนการทางวัฒนธรรม (เช่น ไอโฟน โทรศัพท์ดิจิทัลแปลงเป็นแอนะล็อก)

2. **สื่อสมัยใหม่ในฐานะเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ใช้เป็นฐานการเผยแพร่** – สื่อใหม่เป็นวัตถุทางวัฒนธรรมที่ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ดิจิทัลสำหรับการเผยแพร่และการจัดแสดง ตัวอย่างเช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ สื่อประสมในคอมพิวเตอร์ แผ่นบลูเรย์ (อย่างน้อยในขณะนี้) ปัญหาของสิ่งนี้คือนิยามดังกล่าวจะต้องถูกปรับปรุงใหม่ทุกสองสามปี คำว่า "สื่อใหม่" จะไม่ "ใหม่" อีกต่อไปเพราะรูปแบบส่วนใหญ่ของวัฒนธรรมจะเผยแพร่ผ่านทางคอมพิวเตอร์มากมาย

3. **สื่อสมัยใหม่ในฐานะข้อมูลดิจิทัลที่ควบคุมโดยซอฟต์แวร์** – วิธีการสื่อสารของสื่อใหม่อยู่บนพื้นฐานของสมมติฐานที่ว่า ในข้อเท็จจริงวัตถุทางวัฒนธรรมทุกชนิดที่ขึ้นอยู่กับการเล่นด้วยดิจิทัลและการส่งโดยใช้คอมพิวเตอร์ ใช้คุณภาพสามัญจำนวนหนึ่งร่วมกัน สื่อใหม่ลดขนาดลงเป็นข้อมูลดิจิทัลที่สามารถจัดดำเนินการโดยซอฟต์แวร์เหมือนข้อมูลอื่น ๆ ต่อจากนั้นการดำเนินการบนสื่อก็สามารถสร้างวัตถุเดิมออกมาเป็นรุ่นใหม่ ๆ ได้อีกหลายรุ่น ตัวอย่างหนึ่งคือรูปภาพที่เก็บบันทึกเป็นข้อมูลเมทริกซ์ ซึ่งสามารถจัดดำเนินการและเปลี่ยนแปลงโดยขึ้นอยู่กับขั้นตอนวิธีที่นำมาใช้เพิ่มเติม อาทิการกลับสี การปรับขาวดำ การทำให้คมชัด การทำให้เป็นแรสเตอร์ เป็นต้น

4. **สื่อสมัยใหม่ในฐานะการผสมระหว่างธรรมเนียมทางวัฒนธรรมที่มีอยู่กับธรรมเนียมของซอฟต์แวร์** – สื่อใหม่ในปัจจุบันสามารถทำความเข้าใจได้ว่า เป็นการผสมระหว่างธรรมเนียมทางวัฒนธรรมเก่ากับธรรมเนียมใหม่เพื่อการแทน การเข้าถึง และการจัดดำเนินการข้อมูล ข้อมูล "เก่า"

คือการแทนด้วยความเป็นจริงอันประจักษ์และประสบการณ์ของมนุษย์ ส่วนข้อมูล "ใหม่" คือข้อมูลเชิงตัวเลข คอมพิวเตอร์จะอยู่นอกเหนือการตัดสินใจหลัก "เชิงสร้างสรรค์" และถูกมอบหมายให้เป็นหน้าที่ของช่างเทคนิค ยกตัวอย่างภาพยนตร์ ซอฟต์แวร์จะถูกนำมาใช้ในการผลิตบางสายงาน ส่วนอื่นที่เหลือถูกสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน เป็นต้น

5. สื่อสมัยใหม่ในฐานะสุนทรียศาสตร์ที่มาพร้อมกับระยะแรกเริ่มของทุก ๆ สื่อทันสมัยและเทคโนโลยีการสื่อสารที่เกิดขึ้นใหม่ – กลยุทธ์เชิงสุนทรียศาสตร์หลายกลยุทธ์อาจปรากฏซ้ำเพียงสองหรือสามครั้ง ในขณะที่ภาพพจน์เปรียบเทียบในอุดมคติดูเหมือนว่าปรากฏซ้ำก่อนข้างสม่ำเสมอเพื่อให้วิถีทางนี้เป็นประโยชน์อย่างแท้จริง การตั้งชื่อกลยุทธ์และภาพพจน์เปรียบเทียบอย่างเรียบง่ายและการบันทึกช่วงเวลาที่พวกมันปรากฏยังไม่เพียงพอ แทนที่จะเป็นเช่นนั้น เราจะต้องพัฒนาการวิเคราะห์ให้ครอบคลุมยิ่งขึ้น ซึ่งจะสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ของเทคโนโลยี พร้อมกับประวัติศาสตร์ของสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ หรือยุคสมัยใหม่

6. สื่อสมัยใหม่ในฐานะการทำงานที่รวดเร็วขึ้นด้วยขั้นตอนวิธีซึ่งก่อนหน้านี้ทำงานด้วยมือหรือด้วยเทคโนโลยีอื่น – คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องทุ่นเวลาได้อย่างมากในสิ่งที่ก่อนหน้านี้เป็นเทคนิคการทำด้วยมือ เช่นเครื่องคิดเลข การทุ่นเวลาทำงานอย่างรวดเร็วก็ทำให้เทคนิคการแทนซึ่งไม่เคยมีมาก่อนสามารถเป็นไปได้ สิ่งนี้ก็ยังทำให้เกิดสื่อศิลปะรูปแบบใหม่ ๆ ที่เป็นไปได้ อาทิสื่อประสมเชิงโต้ตอบและวิดีโอเกม เมื่อถึงระดับหนึ่ง คอมพิวเตอร์ดิจิทัลสมัยใหม่จะเพียงแค่ว่าเร็วกว่าเครื่องคิดเลข เราจึงไม่ควรมองข้ามอัตลักษณ์อีกอันหนึ่งของมัน นั่นคืออุปกรณ์ควบคุมไซเบอร์เนติกส์

7. สื่อสมัยใหม่ในฐานะการเข้ารหัสของอาร์วอง-การ์ดสมัยนิยม หรือในฐานะสื่อก้าวหน้า – มาโนวิชกล่าวว่าคริสต์ทศวรรษ 1920 เกี่ยวเนื่องกับสื่อใหม่มากกว่ายุคสมัยอื่นใด สื่อก้าวหน้า (Metamedia) เกิดขึ้นพร้อมกับแนวคิดหลังยุคนวนิยม (Postmodernism) ในเรื่องทั้งที่ทั้งสองนำผลงานเก่ามาปรับปรุงมากกว่าที่จะสร้างสรรค์ผลงานใหม่ อาร์วอง-การ์ดของสื่อใหม่เกี่ยวกับแนวทางใหม่ของการเข้าถึงและการจัดดำเนินการสารสนเทศ (เช่นสื่อหลายมิติ ฐานข้อมูล เลิร์ชเอนจิน ฯลฯ) สื่อก้าวหน้าเป็นตัวอย่างหนึ่งที่แสดงว่าปริมาณสามารถเปลี่ยนเป็นคุณภาพได้อย่างไร อย่างกับว่าเทคโนโลยีสื่อใหม่กับเทคนิคการจัดดำเนินการ สามารถเข้ารหัสสุนทรียศาสตร์สมัยนิยมให้เป็นสุนทรียศาสตร์หลังยุคนวนิยมที่ต่างออกไปมาก

8. สื่อสมัยใหม่ในฐานะการประกบขนานระหว่างมโนคติที่คล้ายกันในเรื่องศิลปะสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่สองกับคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ – ศิลปะสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่สองหรือ "ศิลปะเชิงการจัด" (Combinatorics) เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ภาพโดยเปลี่ยนแปลงพารามิเตอร์เพียงหนึ่งเดียวอย่างเป็นระบบ สิ่งนี้นำไปสู่ผลงานสร้างสรรค์ หรือไม่ก็ภาพและโครงสร้างเชิงตำแหน่งที่คล้ายกันอย่างน่าประหลาด แสดงให้เห็นว่าขั้นตอนวิธีอันเป็นส่วนสำคัญของสื่อใหม่นี้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเทคโนโลยี แต่สามารถกระทำการได้โดยมนุษย์

3.5 ประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture)

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด สื่อบาป นี้ ข้าพเจ้าได้รับเอาอิทธิพลการสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบ ประติมากรรมนุ่ม (Soft Sculpture) มาสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากต้องการความยืดหยุ่น ความนุ่มนวลของผ้า กับสีสันทันของภาพถ่ายรูปปาก จากการพิมพ์ลงบนผ้า จึงมีการค้นคว้าและศึกษา ลักษณะ วิธีการในการสร้างสรรค์ศิลปะประติมากรรมนุ่ม ที่มีความรุ่งเรืองในยุคศิลปะประชานิยมหรือ ป๊อปอาร์ต (Pop Art) ศิลปินที่มีชื่อเสียงด้านประติมากรรมนุ่ม คือ แคลส์ โอลเดนเบิร์ก (Claes Oldenburg)

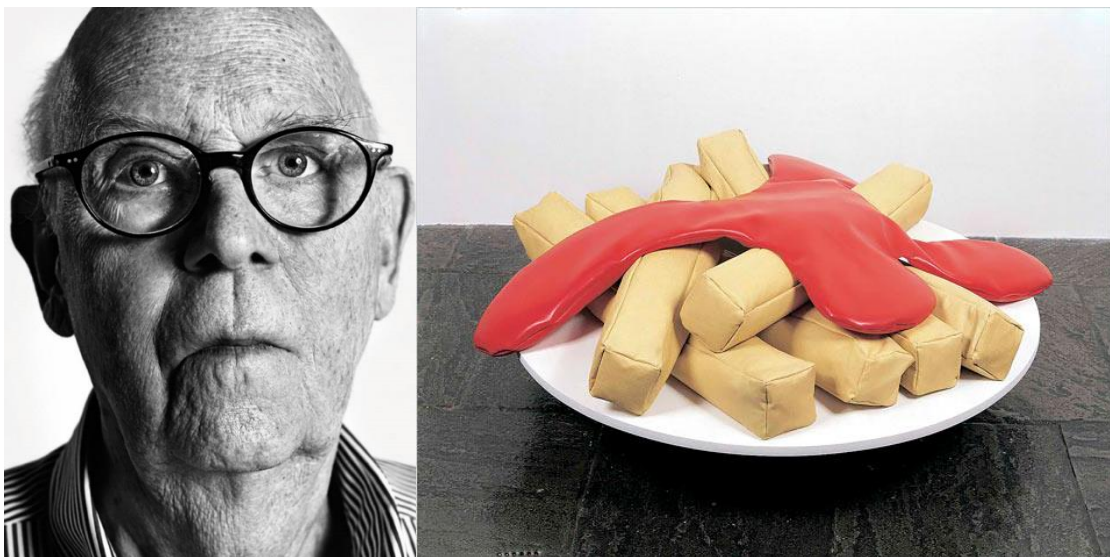
ประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) (นภพงค์ กู้แร่) หมายถึง ผลงานศิลปะในแนวทางการสร้างสรรค์ใหม่ สามารถใช้เรียกรวมกันว่า ประติมากรรมผ้า ประติมากรรมนุ่ม ประติมากรรมละมุน ที่อยู่ภายใต้คำจำกัดความของคำว่า “Soft Sculpture” ได้ รูปแบบและลักษณะของงานประติมากรรมโดยทั่วไป จะมีความแข็งแรง มั่นคง หนักแน่น ซึ่งตรงกันข้ามกับ Soft Sculpture ที่มีลักษณะนุ่มนวล บางเบา เคลื่อนไหว ยืดหยุ่น และแปรเปลี่ยนรูปทรงได้



ภาพที่ 16 ภาพ Floor Burger, Claes Oldenburg, 1962

ที่มา <http://foodoncanvas.eu/claes-oldenburg-floor-burger-1962/> สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 มิ.ย. 2561

Soft Sculpture เป็นประติมากรรมที่ถูกสร้างขึ้นจากวัสดุที่ละมุน นุ่มสัมผัส บาง อ่อนไหว อาทิ ผ้าหลากชนิด หลากหลายที่คัดสรรแล้วด้วยสายตาศิลปิน เย็บ สร้างรูปทรง ภายในประกอบด้วยเส้นใย สร้างความหยุ่นคล้ายเครื่องนอน นุ่มสัมผัส สามารถเปลี่ยนแปลงรูปร่างได้ นุ่มเมื่อสัมผัส เคลื่อนไหวเมื่อสัมผัส มองได้รอบ ตะลึงลานด้วยสีสัน ละลานตาและยิ่งใหญ่ เป็นได้ทั้งจิตรกรรมและประติมากรรม



ภาพที่ 17 French fries and Ketchup, Claes Oldenburg, 1963

ที่มา <https://www.pinterest.ca/pin/21040323230356881/?lp=true> สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 มิ.ย. 2561

แคลส์ โอลเดนเบิร์ก (Claes Oldenburg) (กุลธิดา พิมพ์ชบ, 2554) ศิลปินในกลุ่มป๊อปอาร์ต (Pop Art) ผู้ซึ่งมีแนวทางในการสร้างสรรค์งานแตกต่างไปจากศิลปินคนอื่น ๆ โดยจะมีการสอดแทรกความสนุกสนาน น่าขบขันลงไปในงาน ในขณะเดียวกันก็ยังคงมีความสวยงามและความลงตัวซ่อนอยู่ภายในชิ้นงานด้วย ซึ่งผลงานที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับกันเป็นอย่างดีคือ ประติมากรรมขนาดใหญ่ยักษ์ (Large – Scale Sculptures) เป็นงานที่สร้างขึ้นโดยใช้สิ่งของที่มีในชีวิตประจำวัน เช่น ไม้หนีบผ้า กรรไกร ลูกขนไก่ มาทำให้มีขนาดใหญ่ แล้วนำไปติดตั้งในที่ชุมชนทำให้ผู้คนที่เดินผ่านไปผ่านมามีโอกาสได้เสพงานศิลปะมากขึ้น ทำให้งานศิลปะไม่ถูกจำกัดพื้นที่ให้อยู่แต่เพียงใน Gallery อีกต่อไป อีกทั้งยังเป็นการเล่นกับปฏิกิริยาของคนดูที่มีต่องานศิลปะอีกด้วย นับว่าเป็นศิลปินที่สร้างกระแสศิลปะในรูปแบบใหม่ได้เป็นอย่างดี นอกจากทำของเล็กให้ใหญ่โตแล้ว โอลเดนเบิร์ก ยังทำงานอีกชุดที่เป็น ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture) เขานำเอาข้าวของเครื่องใช้กระจุกกระจิกมาขยายใหญ่โตเกินปกติ และยังใช้วัสดุนุ่มนิ่มมาสร้างเป็นงานประติมากรรม ทำให้สิ่งของเหล่านั้นอ่อน

พวกเป็ยกผิดธรรมชาติของวัตถุต้นแบบนั้น ๆ เรียกได้ว่า ทำทหายการคิดการทำประติมากรรมในแบบจารีตประเพณีเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 18 Yayoi Kusama

ที่มา <http://www.dazeddigital.com/fashion/article/35567/1/louis-vuitton-art-collaborations-yayoi-kusama-richard-prince-cindy-sherman> สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 มิ.ย. 2561

ยาโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama) เป็นศิลปินชาวญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียง จากการทำงานลายจุดที่โดดเด่นและการทำงานประติมากรรมนุ่ม (Soft Sculpture) ที่โดดเด่นที่อยู่ในระดับแถวหน้าของโลก ข้าพเจ้าได้ใช้การทำงานศิลปะเพื่อบำบัดปัญหาในชีวิต จนนำแรงบันดาลใจจากการถูกกระทำโดยคำพูดมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปกรรมในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ โดยใช้แรงบันดาลใจจากการทำงานของยาโยอิ คุซามะ ที่ทำงานศิลปะเพื่อบำบัดอาการทางจิตของตนเอง



ภาพที่ 19 The moment of Regeneration, 2004, Yayoi Kusama

ที่มา <http://www.itслиquid.com/featured-artist-yayoi-kusama.html> สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 มิ.ย. 2561



ตารางการวิเคราะห์อิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งาน

ผลงานของศิลปิน	อิทธิพลด้าน รูปแบบ	อิทธิพลด้าน เทคนิค	อิทธิพลด้าน แนวคิด/เนื้อหา	สรุปอิทธิพลที่มีต่อการ สร้างสรรค์งาน
 <p>Salvador Dali, The Mae West room – Mae West Lips Sofa, 1936 ศิลปะสื่อประสม</p>	<p>รูปแบบของผลงาน เป็น ศิลปะสื่อประสม ที่ผสมผสาน ระหว่าง งานจิตรกรรม และ ประติมากรรม เพื่อ เปลี่ยนแปลงรูปแบบใน การนำเสนอ</p>	<p>เป็นผลงานสื่อประสม ที่ประกอบด้วยผลงาน จิตรกรรมรูปดวงตา ผลงานประติมากรรม รูปจมูกและปาก นำมา จัดวางในระนาบที่ สามารถสร้างภาพเป็น ภาพในหน้าของ Mae West โดยอยู่ในพื้นที่ เดียวกัน แต่ลักษณะ ผลงานอยู่กระจัด กระจาย ในห้องขนาด ใหญ่</p>	<p>เป็นผลงานศิลปะที่ Dali มีแรงบันดาลใจมา จากนักแสดงที่ชื่นชอบ คือ Mae West มา สร้างสรรค์เป็นงาน จิตรกรรมแบบเซอร์เรียล ลิส ผสมผสานกับ งาน ประติมากรรมที่เป็นได้ ทั้งเฟอร์นิเจอร์ตกแต่ง ภายใน และเป็นงาน ศิลปะ ที่มีแรงขับมา จากเรื่อง Erotic รั้า อารมณ์ แปลกใหม่และ น่าตกใจ</p>	<p>ได้รับอิทธิพล จากการนำแรง ขับภายใน มาสร้างสรรค์ เป็นผลงานศิลปะสื่อประสม ที่ผ่านเทคนิค วิธีการที่มี ความสนใจ และผสมผสาน ให้เปลี่ยนบริบทของวัตถุให้ เป็นงานศิลปะ ผ่านมุมมอง และจินตนาการ</p>
 <p>The Forty Part Motet, 2001, Janet Cardiff's Sound Installation ศิลปะเสียง หรือชาวด์อาร์ต</p>	<p>รูปแบบของผลงาน เป็น ศิลปะเสียง ที่ นำเสนองานศิลปะ ผ่านทัศนธาตุทางโสต ประสาท ด้านการรับ ฟัง การสื่อความหมาย ผ่านเสียง นำเสนอ บริบทของอารมณ์และ ความรู้สึก ผ่านศิลปะ จัดวาง (Installation Art)</p>	<p>เป็นการนำลำโพงมาจัด วาง เพื่อสื่อสารกับผู้ชม ลำโพงแต่ละตัวจะส่ง เสียงต่างกัน มิติของ เสียงที่ส่งไป จะมีความ หนักเบาสลับกัน เพื่อ สื่อความหมายและ อารมณ์ ความรู้สึกที่ ต่างกัน โดยมีลำโพง ทั้งสิ้น 40 ตัว ส่งเสียง 8 ทิศทาง</p>	<p>เป็นการนำเสนอของ เสียงร้องประสานเสียง ของนักร้องเยาวชน ประจำโบสถ์ ที่ศิลปิน เลือก นำเสนอทั้งเบื้องหน้า และเบื้องหลังจากการ ร้องเพลงประสานเสียง เกี่ยวกับเนื้อหาใน คัมภีร์ไบเบิล</p>	<p>ได้รับอิทธิพลจากการทำงาน ของศิลปะเสียงด้านรูปแบบ และเทคนิค มาสร้างสรรค์ เป็นผลงานศิลปะประเภทสื่อ ประสม ที่นำเสนอเรื่องราว ของการนิทาน การใช้เสียง ประกอบ ผ่านทัศนธาตุทาง โสตประสาท จึงมีความสำ คัญต่อผลงาน ที่สามารถ โต้ตอบและนำเสนอบริบท ของเนื้อหาได้ดี</p>

ผลงานของศิลปิน	อิทธิพลด้าน รูปแบบ	อิทธิพลด้าน เทคนิค	อิทธิพลด้าน แนวคิด/เนื้อหา	สรุปอิทธิพลที่มีต่อการ สร้างสรรค์งาน
 <p>Inverted Birth, 2014, Bill Viola ศิลปะภาพเคลื่อนไหว หรือ วิดีโอ อาร์ต</p>	<p>รูปแบบของผลงาน เป็นการนำเสนอด้วย ภาพเคลื่อนไหว ที่นำ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ มาผสมผสานกับ เรื่องราวและเนื้อหาที่มี ความขัดแย้งกัน</p>	<p>แสดงภาพ เคลื่อนไหวของ ชายหนุ่มที่ยืนนิ่งอยู่ กลางของเหลวสีแดง สี ขาว และไร้สี ที่ชัดเจน จากพื้นชั้นไปสู่เบื้องบน ด้วยเทคนิคเล่นภาพ จากหลังมาหน้า</p>	<p>ผลงานได้สื่อถึงแต่ละ ขั้นตอนในการชำระ ล้างจิตวิญญาณของ มนุษย์ เป็นเนื้อหาที่ เกี่ยวข้องกับศาสนาและ จิตวิญญาณ</p>	<p>ได้รับอิทธิพล จากการ สร้างสรรค์ด้านรูปแบบและ เทคนิคเป็นภาพเคลื่อนไหว ที่สามารถสื่ออารมณ์และ ความรู้สึกได้ตามเนื้อหาและ เรื่องราว ถ่ายทอดผ่าน เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อ สร้างสรรค์ออกมาเป็น ผลงานศิลปะ</p>
 <p>Nam June Paik Electronic Superhighway, 1995, ศิลปะสื่อใหม่ หรือนิวมีเดียอาร์ต</p>	<p>รูปแบบของผลงานเป็น ศิลปะสื่อสมัยใหม่ ที่นำ เทคโนโลยีแสงและ สื่ออิเล็กทรอนิกส์มา ผสมผสานกัน</p>	<p>นำเสนอผลงานด้วยสื่อ ที่สร้างจากโทรทัศน์ และโครงสร้าง ภายนอกที่ใช้หลอดไฟ นีออนแบบตัดได้ มา ตัดเป็นรูปทรงที่ ต้องการ</p>	<p>ผลงานมุ่งแสดงออกมี เนื้อหา ประชดประชัน สังคมใน ขณะนั้น เกี่ยวกับปัญหา เศรษฐ กิจแบบทุนนิยม ปัญหา มลพิษในสิ่งแวดล้อม</p>	<p>ได้รับเอาอิทธิพลของผลงาน ที่ประชดประชันสังคม ผ่าน งานศิลปะรูปแบบสื่อ สมัยใหม่ ที่ผสมผสาน ระหว่างสื่อวิดีโอทัศน์และ เทคโนโลยีแสงและเสียง</p>
 <p>Yayoi Kusama, The moment of Regeneration, 2004. ประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture)</p>	<p>รูปแบบของผลงานเป็น งานประติมา กรรมผ้าที่ให้ความรู้สึก อ่อนไหว นุ่มนวลจาก รูปทรงและพื้นผิวสีสัน สดใส สะดุดตา มีการ แสดงออกที่รุนแรง สะท้อนอารมณ์</p>	<p>ใช้โครงสร้างภายใน จากไม้ นำวัสดุประเภท ผ้า มาทอหุ้ม ผ้าที่ นำมาใช้ จะถูกพิมพ์ ลายเอาไว้ และนำมา ตัดเย็บเพื่อขึ้นรูปทรง</p>	<p>ผลงานมุ่งแสดงออก ผ่านจิตใต้สำนึก ต่อ สภาวะในจิตใจและ ความรู้สึก ที่มีผลมา จากอาการป่วยทางจิต เป็นการใช้งานศิลปะ บำบัดสภาวะอารมณ์ ของศิลปิน</p>	<p>ได้นำเอาอิทธิพลของการ สร้างสรรค์ผลงาน ประติมากรรมผ้า ที่มีสีสัน สดใส สะดุดตา แสดงออก อย่างรุนแรง เพื่อสร้างสรรค์ ผลงานในแบบฉบับของ ข้าพเจ้า</p>

ผลงานของศิลปิน	อิทธิพลด้านรูปแบบ	อิทธิพลด้านเทคนิค	อิทธิพลด้านแนวคิด/เนื้อหา	สรุปอิทธิพลที่มีต่อการสร้างสรรค์งาน
สรุป	อิทธิพลด้านรูปแบบจากการศึกษารวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์ผลงานประเภทศิลปะสื่อประสม โดยมีรูปแบบเป็นงานประติมากรรมผ้าผสมผสานศิลปะเสียงและภาพเคลื่อนไหวให้สามารถโต้ตอบและสื่อสารกับผู้ชมได้	อิทธิพลด้านเทคนิคแบ่งออกตามรูปแบบของงานศิลปะ ได้แก่ ด้านกายภาพจะเป็นเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมผ้า ที่มีสีสันสดใส สะดุดตา ด้านเทคโนโลยีเสียง จะเป็นการนำการนำเทคนิคการแยกเสียงนวัตกรรมของวัสดุอุปกรณ์ด้านเสียงมาประกอบเข้ากับผลงานประติมากรรมผ้า และภาพเคลื่อนไหว ด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหว เป็นการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบ เรื่องราวและแนวคิด ให้มีทิศทางเดียวกัน ตรงกับบริบทที่มาจากแรงบันดาลใจและแรงขับภายในจิตใจ ให้ออกมาเป็นผลงานศิลปะประเภทสื่อประสม	เนื้อหาและเรื่องราวของผลงาน มีความประชิดประชัน ถากถาง เสียดสีการนินทา นำเสนอบริบทใหม่ของสังคมตามที่ตนคิดของศิลปิน ตามแบบลัทธิดาดา ที่มีอิทธิพลต่อศิลปะร่วมสมัยและศิลปะหลังสมัยใหม่ ที่มุ่งนำเสนอแนวคิดมากว่า รูปแบบของผลงาน	สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบศิลปะสื่อประสมที่ประกอบไปด้วยผลงานประติมากรรมผ้า ผ่านศิลปะภาพเคลื่อนไหวและศิลปะเสียง ผสมผสานเทคโนโลยีแสงและเสียง มีเนื้อหาประชิดประชัน เสียดสี ถากถางสังคม จากบริบทของทัศนคติของข้าพเจ้าที่มีต่อการนินทา เพื่อตีแผ่อารมณ์และความรู้สึก แรงขับภายในจิตใจ การแสดงออก

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด สื่อบาป นี้ ข้าพเจ้ามีความประสงค์ที่จะนำเสนอ กระบวนการและขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีการนำเสนอเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ตั้งแต่การศึกษารวบรวมข้อมูล แนวความคิดและแรงบันดาลใจ เทคนิคและวิธีการ การแสดงออกด้วยกระบวนการทางทัศนธาตุ และการจัดองค์ประกอบศิลป์ ที่นำไปสู่ขั้นตอนการสร้างผลงาน ตามลำดับดังนี้

แนวความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

ด้วยสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป การสื่อสารของมนุษย์ยุคนี้อยู่ในขั้นวิกฤติ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ทำร้ายซึ่งกันและกันโดยพัฒนาจากการพูดนินทา คำพูดส่อเสียด ถือเป็นการสื่อสารที่ฉาบฉวย เราต่างถูกยึดเยียดข้อมูลข่าวสารรูปแบบนี้ จนต้องปรับตัวและปรับสภาพให้ชินชากับความเปลี่ยนแปลงครั้งใหม่นี้ โดยที่เราไม่รู้ตัว

ด้วยสภาวะที่ข้าพเจ้าถูกกระทำจากการพูดนินทา พูดส่อเสียด ก่อให้เกิดความอึดอัดใจ คับแค้นใจ จนเป็นแรงขับให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เป็นความรู้สึกภายในออกมาเป็นผลงานศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts) เพื่อจำลองสภาวะของมนุษย์ที่ถูกกระทำด้วยการพูด ความรู้สึก อึดอัด กัดดัน นำรำคาญ ประหนึ่งผู้เข้าชมกำลังถูกมนุษย์รุ่มดำจันทังไม่ได้ความ เสียงกดแป้นพิมพ์ เสียงเตือนโทรศัพท์ ที่แปรเปลี่ยนเป็นคำพูดออกมา

รูปแบบของงานสร้างสรรค์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด สื่อบาป นี้ ข้าพเจ้าต้องการสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์รูปแบบ 3 มิติ เป็นงานศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts) มีประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) รูปปาก เป็นสัญลักษณ์ของสื่อที่เป็นวัตถุพูดได้ ประกอบด้วยภาพเคลื่อนไหวรูปปากบนระนาบ 2 มิติ ผสมผสานแสงและเสียง โดยแต่ละปากสามารถส่งเสียงแยกจากกันได้ การติดตั้งผลงานสามารถแปรผันตามพื้นที่ สามารถทำงานได้ทั้งที่มีดและสว่าน

วิธีการดำเนินงาน

ในการดำเนินงานข้าพเจ้าได้จำแนกการดำเนินงานออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษารวบรวมข้อมูลและประมวลความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ชุด สื่ออบาป นั้น ข้าพเจ้าได้นำความรู้สึกภายในที่ได้รับผลกระทบจากคำพูดต่าง ๆ แสดงออกมาเป็นงานศิลปะเพื่อระบายความในใจและได้มีการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อขยายผลออกมาเป็นแนวคิดและแรงบันดาลใจ แบ่งข้อมูลออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1.1 จากผลกระทบจากคำพูดต่าง ๆ ที่ส่งผลกับตัวของข้าพเจ้า เป็นความรู้สึกที่อัดอั้น คับแค้นใจ ทำให้ข้าพเจ้าแปรเปลี่ยนความรู้สึกด้านลบภายในออกมาเป็นภาพร่าง ที่ใช้ปากเป็นสื่อแทนความหมาย และประกอบรูปใหม่ที่เหนือจริง โดยแต่ละดอกจะสื่อความในเรื่องของการนินทา การพูดส่อเสียด การตำหนิให้สูญเสียความมั่นใจ ผ่านงานประติมากรรมผ้า ที่ประกอบด้วยแสงสี และเสียงของการพูดในด้านลบประเภทต่าง ๆ

1.2 จากการสังเกตและรวบรวมข้อมูลของสื่อสังคมออนไลน์ที่นำเสนอเนื้อหาที่เป็นประเด็นร้อนแรงทางสังคม โดยส่วนใหญ่สื่อที่ได้รับความนิยม มักเป็นเรื่องเสียหายระหว่างบุคคล เรื่องควาโลภภัยของสังคมปัจจุบัน บุคคลในวงการบันเทิง การขยายความต่อเปรียบเสมือนการนินทา จนเกิดนักเลงคีย์บอร์ดมากมาย โจมตีกันไปมาในโลกออนไลน์ ผลกระทบจากสังคมด้านการเสฟสื่อ การนำเสนอข่าวของเว็บไซต์ต่าง ๆ จึงก่อให้เกิดเป็นแรงบันดาลใจอีกด้านหนึ่ง ในการนำเสนอผลงานวิทยานิพนธ์ สื่ออบาป นี้ การใส่เสียงคีย์บอร์ด เสียงเตือนโทรศัพท์และเสียงเตือนในโปรแกรมไลน์ สร้างความประชดประชันให้กับสังคมปัจจุบัน

1.3 จากการศึกษาทฤษฎีด้านมานุษยวิทยาและด้านจิตวิทยา เพื่อการประมวลผลความคิดอย่างมีประสิทธิภาพ ในการหาข้อมูลด้านพฤติกรรมของมนุษย์ มาประกอบแนวความคิดและแรงบันดาลใจ โดยนำเหตุปัจจัยต่าง ๆ มาพัฒนาผลงานให้มีความสอดคล้องกับแนวความคิดและแรงบันดาลใจ ประกอบรูปร่างตามจินตนาการ เพื่อนำผลสรุปไปสร้างสรรค์เป็นผลงานวิทยานิพนธ์ โดยมีพื้นฐานจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ภายใต้ข้อมูลจากจิตใต้สำนึก ผลงานจึงมีรูปแบบที่เหนือความเป็นจริงเปรียบเสมือนภาพเลื่อนกลางในความฝัน

1.4 จากการศึกษารูปแบบศิลปกรรม เพื่อสร้างสรรค์ออกมาเป็นงานทัศนศิลป์ประเภทสื่อประสมที่ประกอบด้วยการใช้ศิลปะเสียง และวิดีโอ อาร์ต ให้ออกมาเป็นผลงานรูปแบบสื่อใหม่ หรือนิวมีเดีย อาร์ต การจัดองค์ประกอบศิลป์การสร้างรูปทรง รูปแบบ ผ่านการร่างผลงานในคอมพิวเตอร์ การศึกษาเทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านอิเล็กทรอนิกส์ ด้านเทคนิคของวงจรไฟฟ้า ด้านเทคนิคของวงจรเสียง การแยกจุดกำเนิดเสียงผ่านแผงวงจรขยายเสียง เพื่อประกอบเป็นผลงานที่สมบูรณ์แบบตรงกับความต้องการในการนำเสนอผลงานวิทยานิพนธ์ชุด สื่ออบาป นี้

2. ขั้นตอนการร่างแบบ (Sketch)

เมื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูลได้แล้ว จึงประมวลผลออกมาเป็นแนวความคิด เพื่อสร้างสรรค์การร่างแบบ โดยการร่างแบบด้วยวิธี Quick Sketch นำภาพจากจินตนาการ ออกมาเป็นรูปธรรมเพื่อกำหนด รูปทรงและรูปแบบ จากนั้นจึงนำผลจากความคิดไปถ่ายภาพและถ่ายภาพเคลื่อนไหว ที่เน้นรูปทรงจากปากบนตัวแบบ ทั้งผู้ชายและผู้หญิง สีสันจากเครื่องสำอางค์ นำภาพที่ได้จากการถ่ายภาพ มาตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างภาพร่างตามความต้องการ โดยแบ่งเป็นผลงานวิทยานิพนธ์ทั้งสิ้น 3 ชุด

ชุดที่ 1 ถ่ายภาพปากและนำมาตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อร่างแบบแล้วนำภาพที่ต้องการไปพิมพ์บนผ้ากำมะหยี่มันวาว เพื่อนำไปผลิตเป็นผลงานประติมากรรมผ้าต่อไป

ชุดที่ 2 ถ่ายภาพปากและดวงตา เพื่อนำมาตัดต่อให้เป็นภาพร่างแบบ แล้วแปรสภาพให้เป็นภาพเคลื่อนไหว ที่สร้างจากภาพถ่าย 2 มิติ ที่สลับภาพไปมาด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ชุดที่ 3 ถ่ายคลิปวิดีโอสั้น ๆ บริเวณปากและถ่ายภาพดวงตา แล้วนำมาตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ นำคลิปวิดีโอที่ได้มาสร้างภาพใหม่ให้มีลักษณะเป็นดอกไม้ที่สร้างจากปากให้มีความเหมือนความเป็นจริง เคลื่อนไหวตามการขยับของปากซ้อนกันไปมา และประกอบด้วยภาพดวงตาที่สลับรูปให้สามารถเคลื่อนไหวได้ จนเป็นคลิปวิดีโออาร์ต

3. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

หลังจากทำการร่างแบบและขอคำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว จึงเป็นขั้นตอนในการสร้างผลงานที่พัฒนามาจากภาพถ่าย 2 มิติ โดยแปรเปลี่ยนให้เป็นผลงานทัศนศิลป์ 3 มิติ และสื่อภาพเคลื่อนไหวผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ประกอบด้วย เทคนิคแสงสี และเทคนิคการใส่เสียง โดยผ่านทำงานของเซนเซอร์ที่เมื่อมีคนอยู่ใกล้ ก็จะเริ่มทำงานและเมื่อถึงเวลาที่กำหนด ระบบจะตัดการทำงานทันที ทำให้ผลงานสามารถโต้ตอบกับผู้ชมได้ โดยแบ่งการทำงานผลงานวิทยานิพนธ์ออกเป็น 3 ชุด

ชุดที่ 1 นำภาพที่ได้ ไปพิมพ์บนผ้าที่มีลักษณะตามความต้องการและนำไปผลิตเป็นงานประติมากรรมผ้า ที่สร้างจากภาพถ่าย และนำไปประกอบแสงสี และเสียงพูดต่อไป

ชุดที่ 2 นำภาพถ่ายที่ได้ มาทำการร่างแบบ เพื่อสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยเปลี่ยนรูปแบบสลับไปมาด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากภาพร่างแบบ และทำการใส่คลิปเสียงพูด เสียงคีย์บอร์ด เสียงเตือนโทรศัพท์

ชุดที่ 3 นำคลิปวิดีโอที่ได้ มาตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างคลิปวิดีโอ ที่ประกอบเป็นรูปดอกไม้จากปาก และใช้ภาพถ่ายรูปดวงตา มาสลับกันจนเป็นภาพเคลื่อนไหว จนเป็นคลิปวิดีโออาร์ตที่ส่งผลกระทบต่ออารมณ์และความรู้สึกที่สมบูรณ์แบบ ตามความต้องการในการนำเสนอผลงานศิลปะสื่อใหม่ หรือนิวมีเดีย อาร์ต

รายละเอียดของระยะเวลาในการดำเนินงาน

ช่วงระยะเวลา	รายละเอียดการดำเนินงาน	หมายเหตุ
20 ม.ค. 2561	นำเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์	
27 ม.ค. 2561	นำภาพร่าง และปัญหาที่เกิดขึ้น ไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา	
28 ม.ค. – 16 ก.พ. 2561	ขั้นตอนผลิตชิ้นงาน ชุดที่ 1 และทำการร่างแบบชิ้นงานชุดที่ 2	
17 ก.พ. 2561	ประเมินผลงานวิทยานิพนธ์ ครั้งที่ 1 นำผลงานชุดที่ 1 มาประเมิน	
1-31 มี.ค. 2561	นำข้อผิดพลาดจากการประเมินครั้งที่ 1 มาแก้ไขผลงานชุดที่ 1 ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมทั้งผลิตชิ้นงานชุดที่ 2 และทำการร่างแบบผลงานชุดที่ 3	
28 เม.ย. 2561	ประเมินผลงานวิทยานิพนธ์ ครั้งที่ 2 นำผลงานชุดที่ 1 และ 2 มาประเมิน	
1 – 18 พ.ค.2561	แก้ไขข้อผิดพลาดปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น พร้อมทั้งผลิตผลงานชุดที่ 3	
19 พ.ค.2561	ประเมินผลงานวิทยานิพนธ์ ครั้งที่ 3 นำผลงานวิทยานิพนธ์ทั้ง 3 ชุดมาประเมินเพื่อคัดเลือกผลงานไปแสดง ในนิทรรศการวิทยานิพนธ์	
20 พ.ค.- 1 มิ.ย. 2561	จัดเตรียมงานเพื่อจัดนิทรรศการวิทยานิพนธ์ 8 th จัดแสดงตั้งแต่วันที่ 8-30 มิ.ย.2561 ณ หอศิลป์กรุงเทพฯ ชั้นที่ 2	
4 – 7 มิ.ย.2561	จัดสถานที่เพื่อนำผลงานไปแสดงที่หอศิลป์กรุงเทพฯ	
8 มิ.ย. 2561	วันเปิดแสดงผลงานวิทยานิพนธ์ 8 th เวลา 16.00 -20.00 น.	
9 – 22 มิ.ย. 2561	ขั้นตอนผลิตรูปเล่ม วิทยานิพนธ์	
23 มิ.ย. 2561	ประเมินผลงานวิทยานิพนธ์รูปเล่ม ครั้งที่ 1	
25 มิ.ย.- 13 ก.ค. 2561	แก้ไขวิทยานิพนธ์ บทที่ 1-3 และทำวิทยานิพนธ์ บทที่ 4-5 ทำการเข้าเล่ม และลงวิทยานิพนธ์บนระบบ Ithesis	
21 ก.ค. 2561	สอบหัวข้อวิทยานิพนธ์	

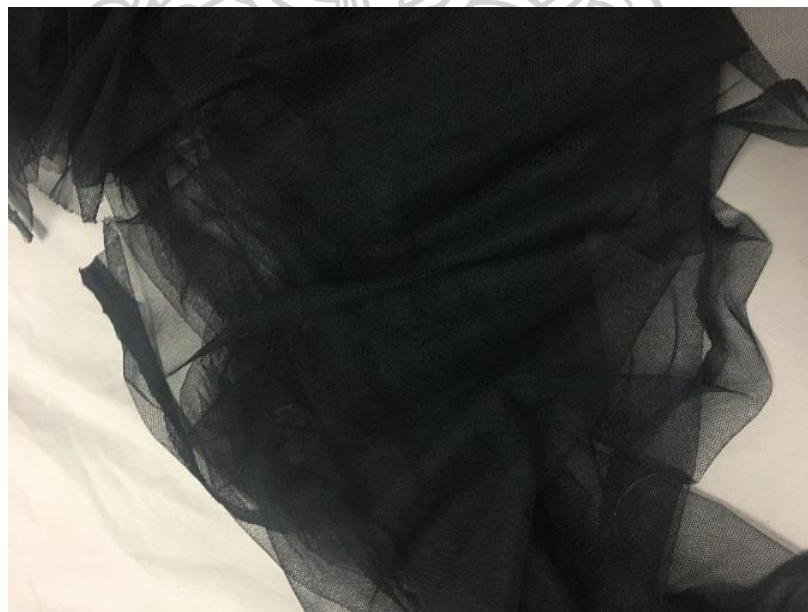
วัสดุอุปกรณ์ ในการดำเนินงาน

1. ผ้าพิมพ์รูปปาก เนื้อกำมะหยี่ มันวาว



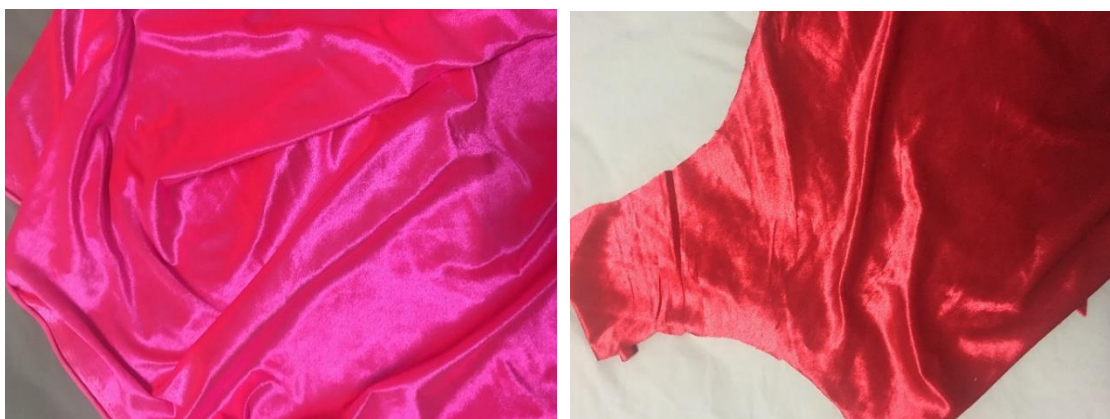
ภาพที่ 20 ภาพพิมพ์รูปปากลงบนผ้ากำมะหยี่มันวาว

2. ผ้าตาข่ายสีดำ



ภาพที่ 21 ภาพผ้าตาข่าย

3. ผ้ากำมะหยี่สีต่างๆ



ภาพที่ 22 ภาพผ้ากำมะหยี่

4. ผ้ายัดสีมันวาว



ภาพที่ 23 ภาพผ้ายัดสีมันวาว

5. โยสังเคราะห์



ภาพที่ 24 ภาพโยสังเคราะห์

6. อุปกรณ์ ตัดเย็บผ้า



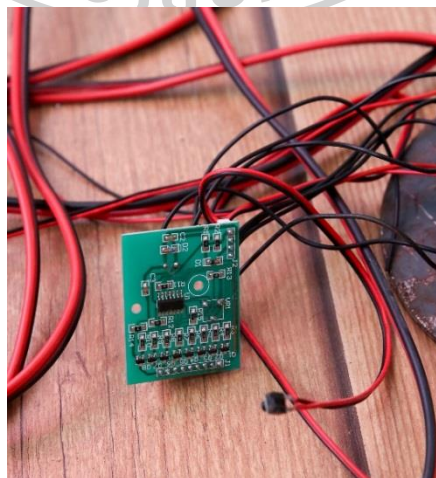
ภาพที่ 25 ภาพอุปกรณ์ตัดเย็บผ้า

7. ไฟ LED แบบสาย



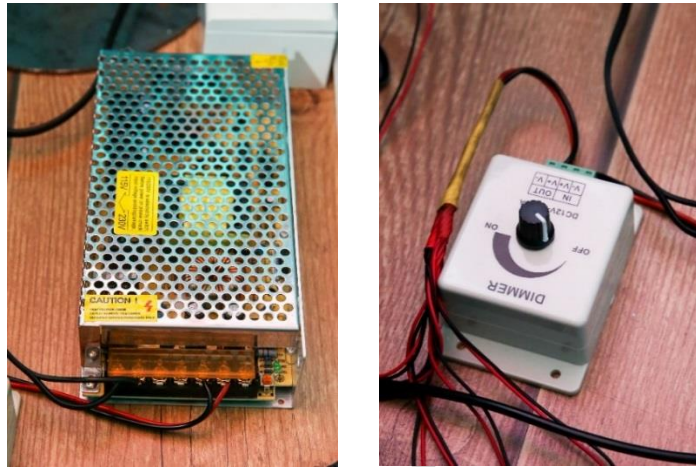
ภาพที่ 26 ภาพสายไฟ LED

8. แผงวงจรไฟ LED



ภาพที่ 27 ภาพแผงวงจรสำหรับรวมสายไฟ LED

9. หม้อแปลงไฟ 220 โวลต์ เป็น 10 วัตต์ และเครื่องลดกำลังไฟ ดริมเมอร์



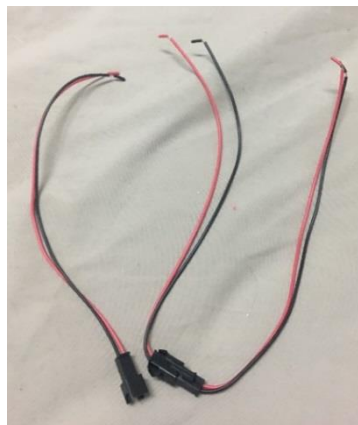
ภาพที่ 28 ภาพหม้อแปลงไฟ 220 โวลต์ เป็น 10 วัตต์ และดริมเมอร์ลดแสงไฟ

10. สายไฟขนาดเล็ก



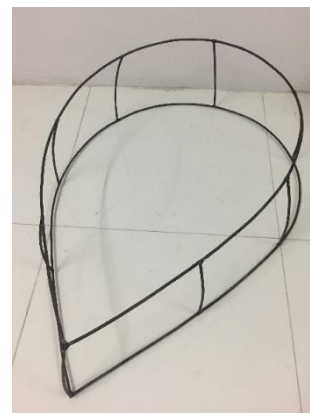
ภาพที่ 29 ภาพสายไฟขนาดเล็ก สีดำและแดง

11. ขั้วต่อสายไฟ



ภาพที่ 30 ภาพขั้วต่อสายไฟ

12. ลวด ขาตั้งเหล็ก และโครงเหล็ก



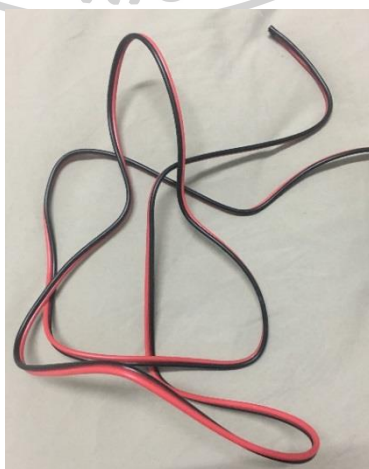
ภาพที่ 31 ภาพอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้าง

13. ลำโพงขนาด 4 นิ้ว 120 วัตต์



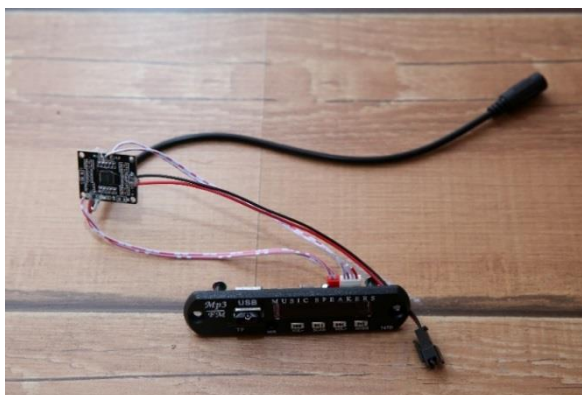
ภาพที่ 32 ภาพลำโพงขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 4 นิ้ว

14. สายลำโพง



ภาพที่ 33 ภาพสายลำโพง สำหรับต่อวงจรขยายเสียงกับดอกไม้อุปกรณ์

15. แผงวงจรสำหรับจุดกำเนิดเสียง และแอมป์ขยายเสียงขนาดเล็ก



ภาพที่ 34 ภาพแผงวงจรสำหรับเล่นไฟล์เสียง ต่อกับแอมป์ขนาดเล็ก

16. หม้อแปลงไฟสำหรับเครื่องขยายเสียง



ภาพที่ 35 ภาพหม้อแปลงไฟสำหรับเครื่องขยายเสียง

17. ขั้วต่อสำหรับลำโพง



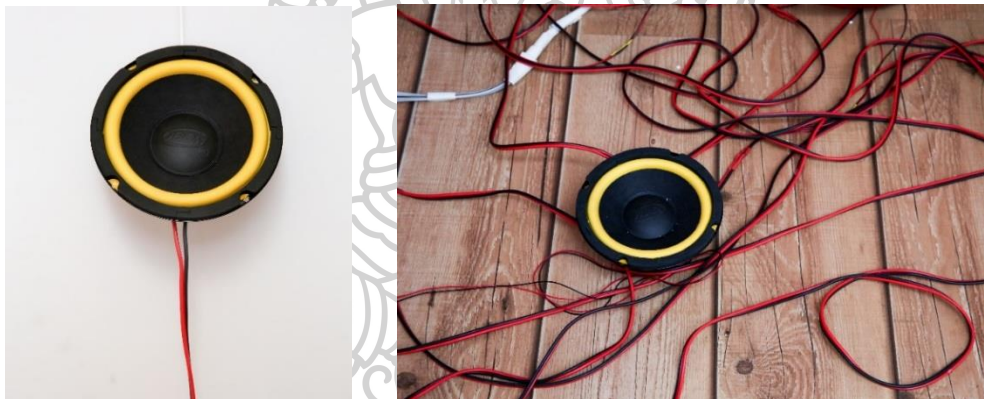
ภาพที่ 36 ภาพขั้วต่อสายไฟ ที่ต่อจากหม้อแปลงไฟฟ้า

18. เครื่องขยายเสียง



ภาพที่ 37 ภาพเครื่องขยายเสียง

19. ลำโพงขนาด 8 นิ้ว 150 วัตต์



ภาพที่ 38 ภาพลำโพงขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 8 นิ้ว

20. เซนเซอร์สวิตช์ไฟ เปิด-ปิด



ภาพที่ 39 ภาพเซนเซอร์สวิตช์ไฟแบบจับการเคลื่อนไหว

เทคนิค ขั้นตอน และกระบวนการ

สำหรับขั้นตอนดำเนินการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ ชุด สื่อบาป นี้ ข้าพเจ้าได้จำแนกวิธีการหลังจากการประมวลคิดออกมาเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การร่างแบบ (Sketch) และขั้นที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงาน ในรูปแบบศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts) ผ่านประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) ผสมผสานแสงและเสียง โดยสร้างผลงานวิทยานิพนธ์ทั้งสิ้น 3 ชุด มีดังนี้

การร่างแบบ (Sketch)

จากการประมวลผลความคิดและแรงบันดาลใจ จนได้รับบทสรุปในการร่างแบบเพื่อสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ จำนวน 3 ชุด ที่เป็นผลงานศิลปกรรมประเภท สื่อประสม (Mixed Media Art) วิดีโออาร์ต (Video Art) และซาวด์อาร์ต (Sound Art) ในรูปแบบศิลปะสื่อใหม่ หรือนิวมีเดีย อาร์ต (New Media Arts) จึงจำแนกวิธีการร่างแบบ ออกเป็น 3 ชุด ได้แก่

การร่างแบบ สื่อบาป หมายเลข 1

ข้าพเจ้าได้ดำเนินการร่างแบบ (Sketch) ด้วยการวาดเส้น และทำการถ่ายภาพจากตัวแบบ เพื่อนำภาพถ่ายที่ได้ มาตัดต่อด้วยโปรแกรมตัดแต่งภาพคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างภาพต้นแบบสำหรับนำไปสร้างเป็นประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) รูปดอกไม้ที่ใช้รูปปากมาสร้างสรรค์ใหม่ โดยมีจำนวนดอกไม้ประกอบผลงานชุดนี้ทั้งสิ้น 8 ดอก โดยแบ่งขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ทำการร่างแบบ (Sketch) ด้วยการวาดเส้นจากการประมวลผลความคิดและจินตนาการเพื่อกำหนดรูปแบบและรูปทรง



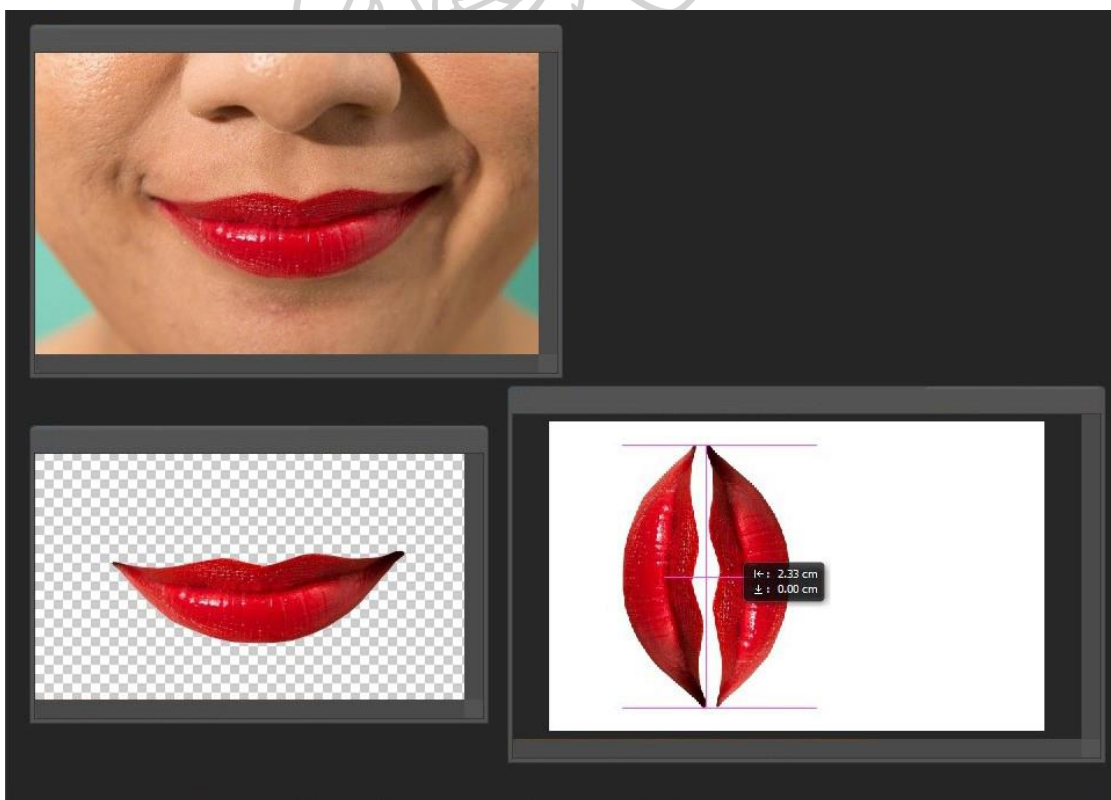
ภาพที่ 40 ภาพร่างแบบจากปากกา (Quick Sketch)

ขั้นตอนที่ 2 ทำการถ่ายภาพปาก จากตัวแบบ โดยใช้ปากของผู้หญิงที่ทำด้วยลิปสติกสีส้มฉูดฉาด



ภาพที่ 41 ภาพถ่ายปากจากตัวแบบ โดยเปลี่ยนนมปากตามอิริยาบถต่าง ๆ

ขั้นตอนที่ 3 นำภาพถ่ายรูปปาก มาตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างรูปแบบใหม่



ภาพที่ 42 ภาพถ่ายรูปปาก ที่ตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ขั้นตอนที่ 4 สร้างรูปทรงจากปากเป็นรูปดอกไม้ ตามแบบที่ร่างเอาไว้เบื้องต้น



ภาพที่ 43 ภาพการทำงานในการร่างแบบที่ 1



ภาพที่ 44 ภาพร่างแบบ ที่ 1 และ 2



ภาพที่ 45 ภาพร่างแบบ ที่ 3 และ 4



ภาพที่ 46 ภาพร่างแบบ ที่ 5 และ 6



ภาพที่ 47 ภาพร่างแบบ ที่ 7 และ 8

การร่างแบบ สื่อบาบ หมายเลข 2

สำหรับผลงานชุดที่ 2 มีลักษณะเป็นสื่อภาพเคลื่อนไหว ที่เป็นดอกไม้จากปากมีภาพดวงตาเข้ามาผสม โดยใช้ภาพถ่ายที่เคยร่างแบบเอาไว้แล้ว กับภาพถ่ายชุดใหม่ที่เป็นรูปดวงตาและปากของผู้ชาย จึงมีการถ่ายภาพปากของผู้ชายและดวงตาใหม่ โดยทำการร่างแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นสื่อภาพเคลื่อนไหว โดยแบ่งขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ถ่ายภาพปากของผู้ชาย จากตัวแบบที่ลักษณะแตกต่างกัน



ภาพที่ 48 ภาพถ่ายปากของผู้ชาย

ขั้นตอนที่ 2 ถ่ายภาพดวงตา จากตัวแบบที่มีดวงตากกลมโต



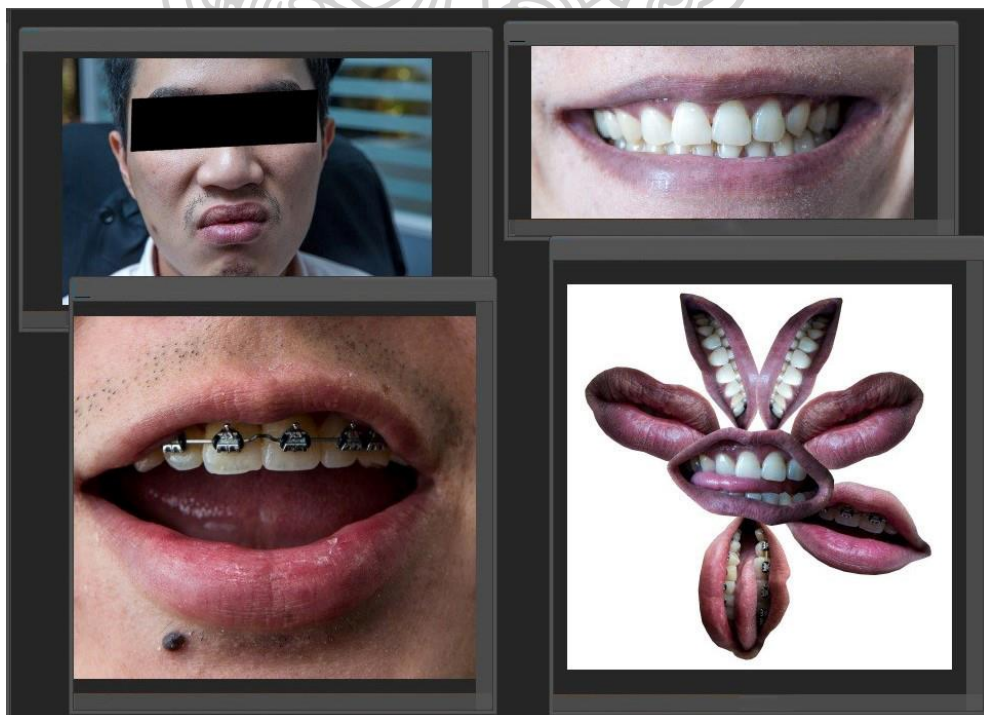
ภาพที่ 49 ภาพถ่ายดวงตา

ขั้นตอนที่ 3 นำภาพถ่ายที่ได้ มาตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 50 ภาพการตัดต่อภาพถ่ายด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ขั้นตอนที่ 4 นำภาพปากที่ต้องการ มาสร้างรูปแบบและรูปทรงใหม่ ด้วยโปรแกรมตัดแต่งภาพ

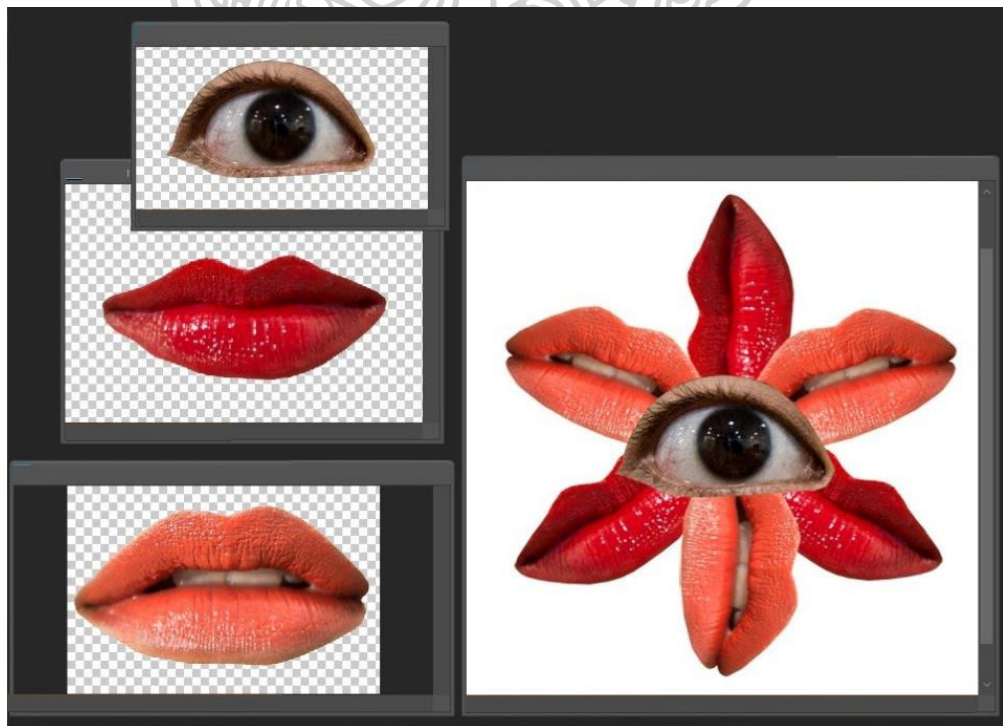


ภาพที่ 51 ภาพการร่างแบบ ด้วยโปรแกรมตัดต่อภาพคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 52 ภาพร่างแบบ เพื่อนำไปทำภาพเคลื่อนไหว

ขั้นตอนที่ 5 นำภาพดวงตาที่ต้องการ มาใส่บนภาพร่างแบบรูปปาก ด้วยโปรแกรมตัดแต่งภาพ



ภาพที่ 53 ภาพร่างแบบที่นำภาพดวงตามาประกอบภาพปาก

ขั้นตอนที่ 6 นำรูปทรงที่ได้ใหม่ มาร่างแบบ เพื่อสร้างภาพต้นแบบสำหรับการทำสื่อภาพเคลื่อนไหว



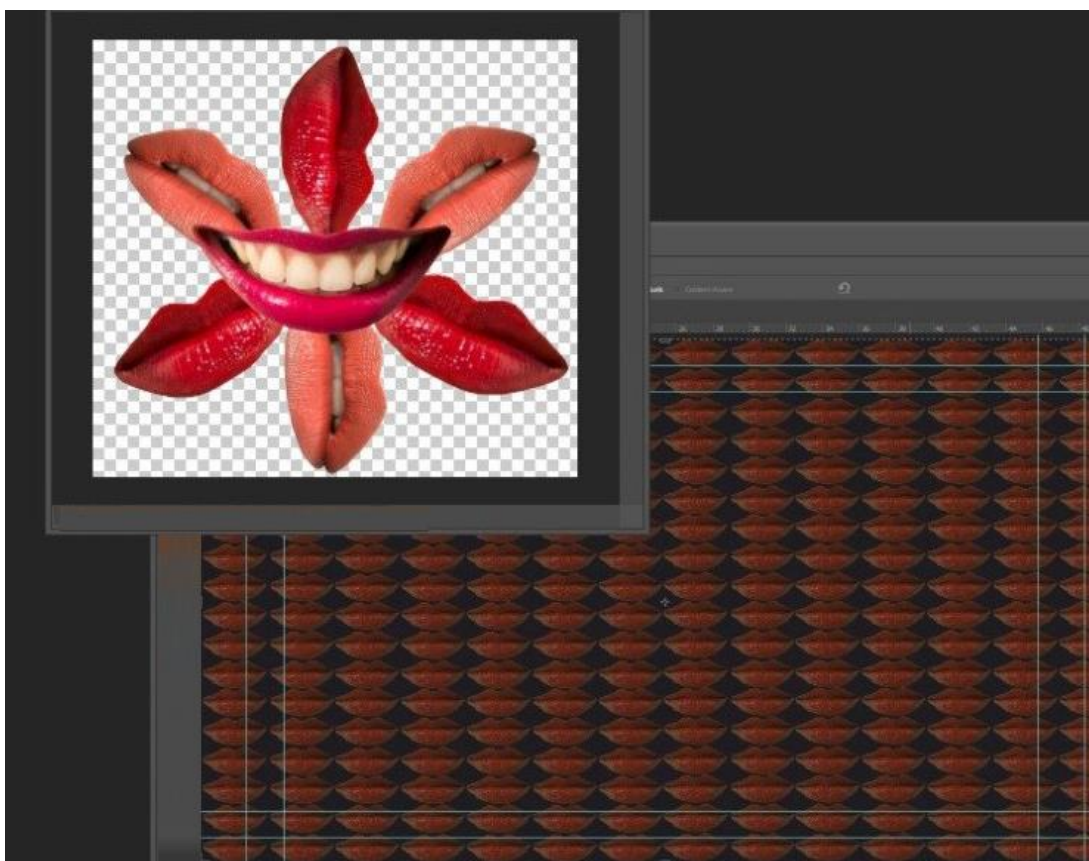
ภาพที่ 54 ภาพต้นแบบ สำหรับทำภาพเคลื่อนไหว



การร่างแบบ สื่อบาป หมายเลข 3

สำหรับผลงานชุดที่ 3 มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวทั้งหมด ข้าพเจ้าจึงร่างแบบจากภาพถ่ายรูปปากของผู้หญิง ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างภาพต้นแบบ สำหรับการไปถ่ายคลิปปวีดีโอ และนำไปใช้ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างคลิปปวีดีโอ อาร์ต

ขั้นตอนที่ 1 ร่างแบบเพื่อนำภาพต้นแบบ ไปใช้ในการสร้างคลิปปวีดีโอ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 55 ภาพร่างแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 56 ภาพต้นแบบ สำหรับนำไปทำภาพเคลื่อนไหว

ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบลักษณะของคลิป์วิดีโอ โดยนำภาพปากมาผสมกับภาพดวงตา



ภาพที่ 57 ภาพต้นแบบที่นำภาพดวงตาเข้ามาประกอบ

การสร้างสรรค์ผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด สื่อบาป นี้ มีจำนวนผลงานทั้งสิ้น 3 ชุด ประกอบไปด้วยผลงานประเภท สื่อประสม (Mixed Media) ผ่านงานประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) ผสมผสานกับแสงและเสียง สื่อภาพเคลื่อนไหว วิดีโออาร์ต (Video Art) ในรูปแบบศิลปะสื่อใหม่ หรือนิวมีเดียอาร์ต (New Media Arts) จึงจำแนกวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ออกเป็น 3 ชุด ได้แก่

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด สื่อบาป หมายเลข 1

ผลงานชุดนี้มีรูปแบบเป็นศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts) ที่สร้างจากงานประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) ผสมผสานแสงสีและเสียงพูด จึงมีการนำเทคนิควงจรไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาประกอบกับผลงานประติมากรรมผ้า ให้สามารถส่งเสียงและแสงไฟได้ และเมื่อทำงานตามเวลาที่กำหนด ระบบจะหยุดทำงานทันทีโดยมีเซนเซอร์สวิตช์ไฟ ทำหน้าที่เปิด-ปิด วงจรในการทำงาน เมื่อมีคนเข้าใกล้ผลงานตามบริเวณที่กำหนด โดยแบ่งขั้นตอนการทำงานดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 นำภาพรูปปาก ไปพิมพ์ลงบนผ้า แล้วนำมาตัดตามรูป



ภาพที่ 58 ภาพผ้าที่พิมพ์รูปปากและทำการตัด

ขั้นตอนที่ 2 นำภาพรูปปาก มาทำการเย็บกับผ้าตาข่ายสีดำ



ภาพที่ 59 ภาพลักษณะของรูปปากที่ทำการเย็บกับผ้าตาข่ายสีดำแล้ว

ขั้นตอนที่ 3 ทำการเย็บรูปปากตามพื้นผิวและทำการยึดโยงสังเคราะห์เพื่อสร้างปริมาตร



ภาพที่ 60 ภาพการเย็บผ้าตามพื้นผิวที่เกิดขึ้นบนรูปปาก



ภาพที่ 61 ภาพการยัดใยสังเคราะห์ตามพื้นผิวของรูปปาก



ภาพที่ 62 ภาพปากที่ทำการเย็บและยัดใยสังเคราะห์

ขั้นตอนที่ 4 ทำการเย็บลวดเข้ากับรูปปากด้านหลัง และนำผ้ากำมะหยี่มาเย็บปิดด้านหลังเพื่อความเรียบร้อย เพื่อนำไปสร้างรูปทรงดอกไม้ต่อไป



ภาพที่ 63 ภาพการเย็บลวดกับรูปปาก

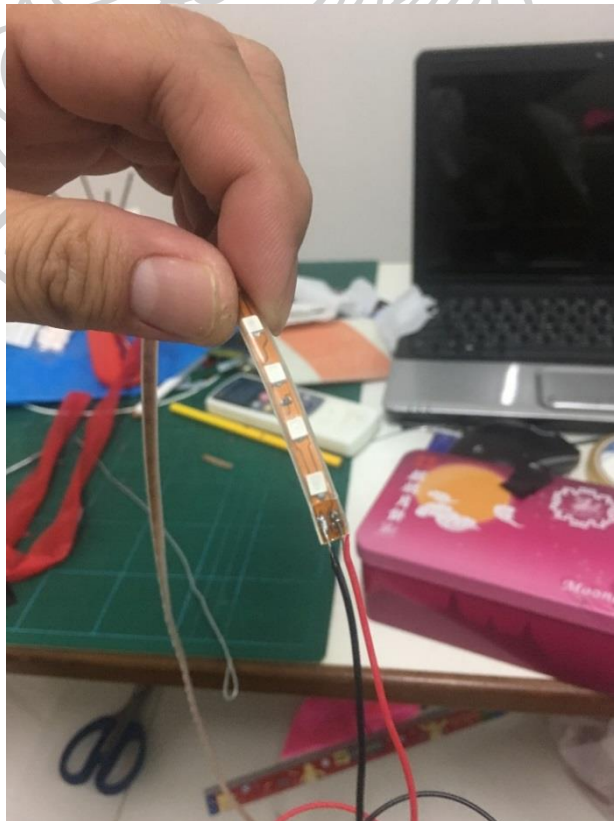


ภาพที่ 64 ภาพการเย็บผ้ากำมะหยี่เพื่อปกปิดด้านหลัง



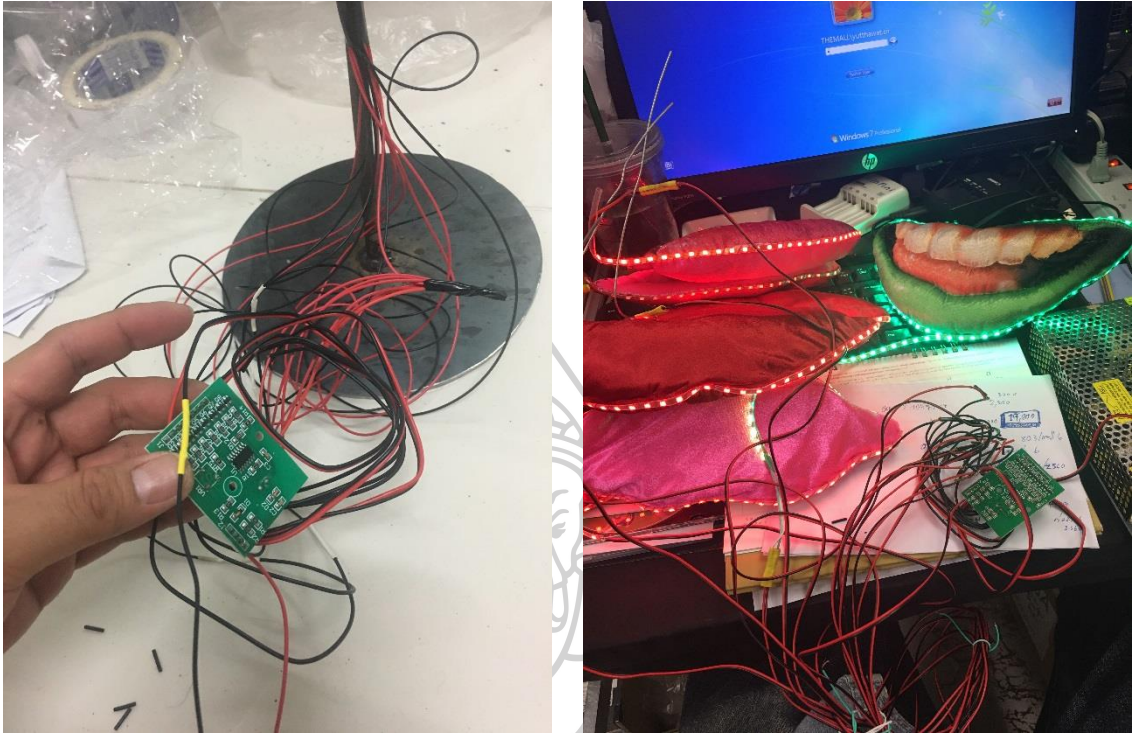
ภาพที่ 65 ภาพรูปปากที่สำเร็จตามกระบวนการผลิต

ขั้นตอนที่ 5 ทำการต่อสายไฟกับไฟ LED ตามข้อววกและข้อลบ

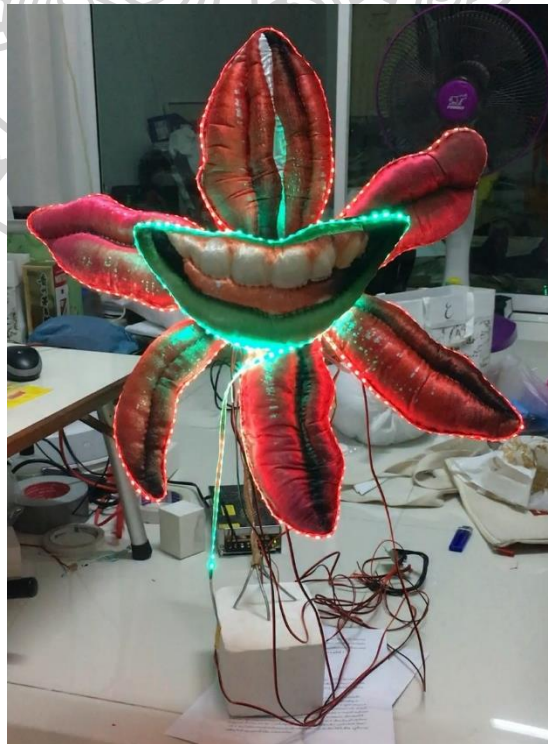


ภาพที่ 66 ภาพการต่อสายไฟ กับ ไฟ LED

ขั้นตอนที่ 6 ทำการเย็บสายไฟ LED บริเวณขอบของรูปปากและนำแผงวงจรไฟ LED มาประกอบกับรูปปากแต่ละอัน

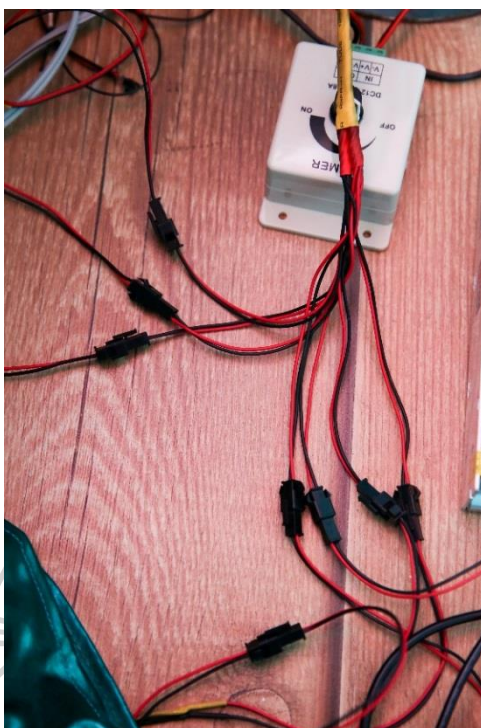


ภาพที่ 67 ภาพการต่อวงจรไฟ LED กับสายไฟแต่ละดอก และการเย็บไฟ LED กับรูปปาก



ภาพที่ 68 ภาพการประกอบรูปปากแต่ละอัน ให้เป็นรูปดอกไม้

ขั้นตอนที่ 8 นำหม้อแปลงไฟฟ้า มาต่อกับแผงวงจรไฟ LED แต่ละเส้น



ภาพที่ 69 ภาพการต่อวงจรไฟ LED กับหม้อแปลงไฟฟ้า ด้วยขั้วต่อสายไฟ

ขั้นตอนที่ 9 ตกแต่งรูปปากด้วยผ้ายัดสีมันวาว เพื่อได้ชิ้นงานที่สมบูรณ์แบบ

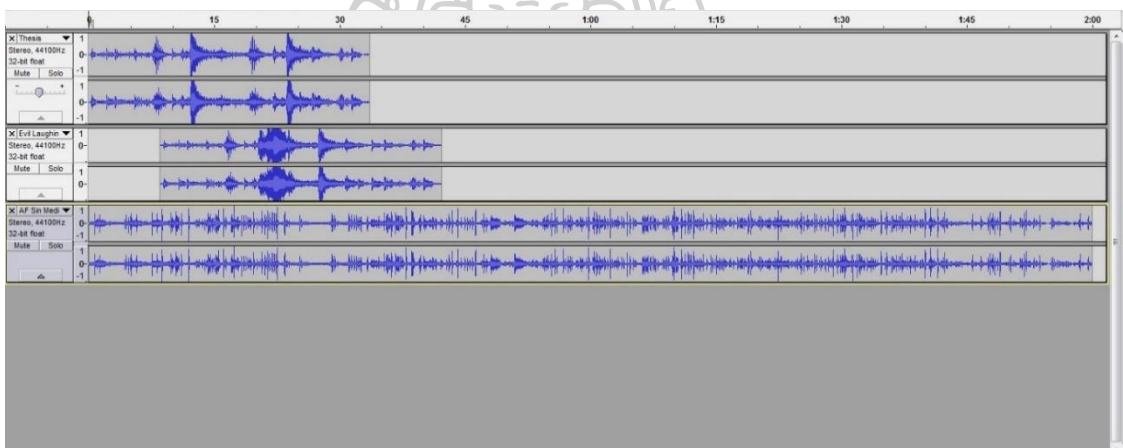


ภาพที่ 70 ภาพการประกอบรูปดอกไม้จากปาก ที่สำเร็จเป็นชิ้นงาน

ขั้นตอนที่ 10 สร้างไฟล์เสียง เพื่อประกอบเป็นชิ้นงานที่สมบูรณ์แบบ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 71 ภาพการทำไฟล์เสียง จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 72 ภาพการสร้างไฟล์เสียงจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่สามารถสร้างเสียงได้หลายเสียง

ผลงานวิทยานิพนธ์สื่อบาป หมายเลข 1

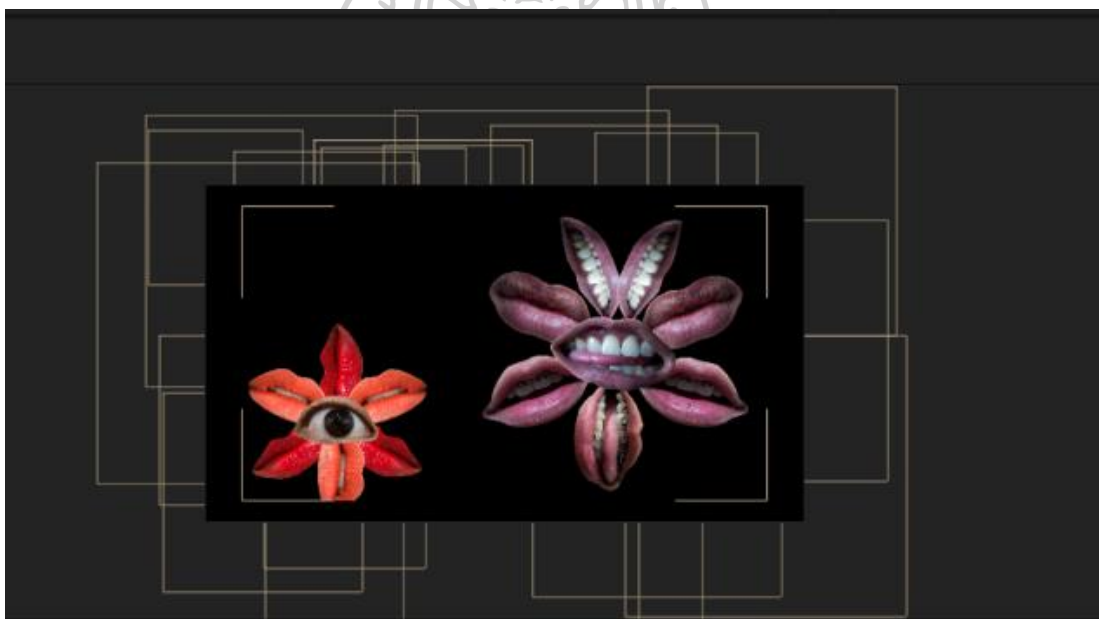


ภาพที่ 73 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชุด สื่อบาป หมายเลข 1 ที่สมบูรณ์แบบ

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด สื่อบาป หมายเลข 2

ผลงานชุดนี้มีรูปแบบเป็นศิลปะสื่อภาพเคลื่อนไหว หรือ วิดีโอ อาร์ต โดยนำภาพถ่ายมาใส่เอฟเฟกต์ ให้เคลื่อนไหวได้ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่นำไฟล์ภาพจากโปรแกรมตัดแต่งภาพ และนำคลิปเสียงใส่เข้าไป ทำให้ผลงานในชุดนี้ เมื่อนำไปประกอบกับผลงาน สื่อบาป หมายเลข 1 แล้ว จะมีความน่าสนใจและตรงตามวัตถุประสงค์มากยิ่งขึ้น โดยมีขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 นำภาพรูปปากที่ได้จากการร่างแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มาใช้ใน โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว เพื่อทำการซ้อนภาพสลับกันไปมา เหมือนภาพปากกำลังขยับพุดอยู่ และนำภาพปากที่ใส่รูปดวงตาตรงกลางเข้ามาจัดองค์ประกอบตามภาพร่างแบบ โดยปากจะหมุนรอบ ๆ ดวงตาที่ขยับกรอกตาไปมาและดอกไม้รูปปากที่ใส่รูปดวงตา จะค่อย ๆ ปรากฏขึ้นทีละดอกจนครบและหมุนวนสลับภาพการกรอกตาของดวงตาทุก ๆ รูป

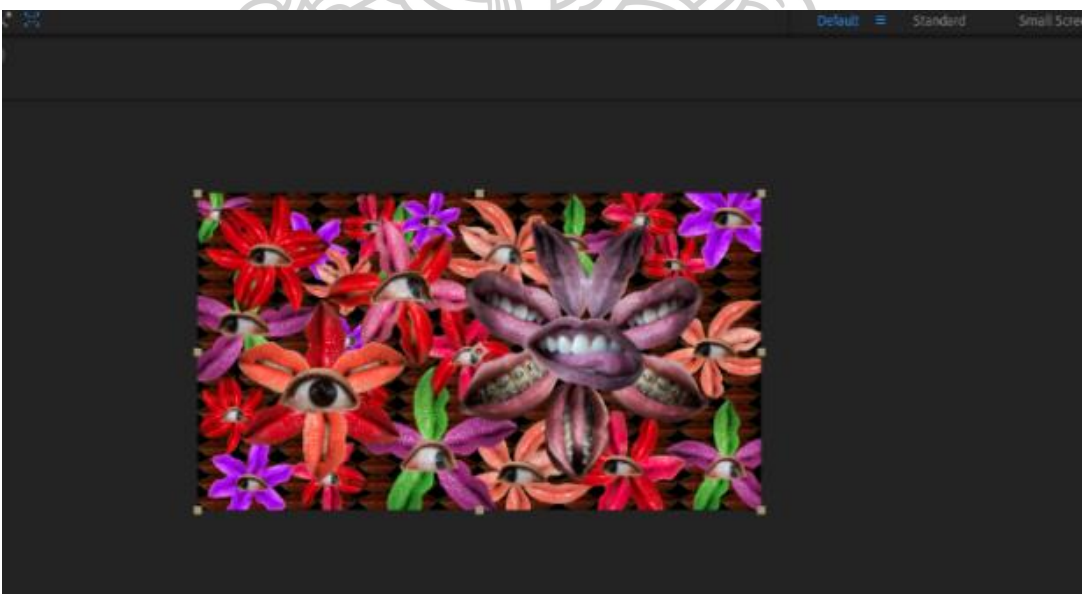


ภาพที่ 74 ภาพการทำงานรูปปากผู้ชายในโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว

ขั้นตอนที่ 2 ทำการใส่เอฟเฟกต์ต่าง ๆ เข้าไปในผลงาน โดยมีภาพปากผู้ชายฉายสลับกันอย่างรวดเร็ว ทำให้เหมือนปากกำลังขยับ และนำภาพปากที่มีภาพดวงตาอยู่ตรงกลาง ค่อย ๆ ปรากฏขึ้นมาทีละรูป โดยปากจะหมุนตลอดเวลาและดวงตาตรงกลาง จะกรอกตาไปมา หลังจากผ่านขั้นตอนนี้ จึงใส่เสียงเข้าไปให้ตรงกับเวลาการทำงานของสื่อภาพเคลื่อนไหว

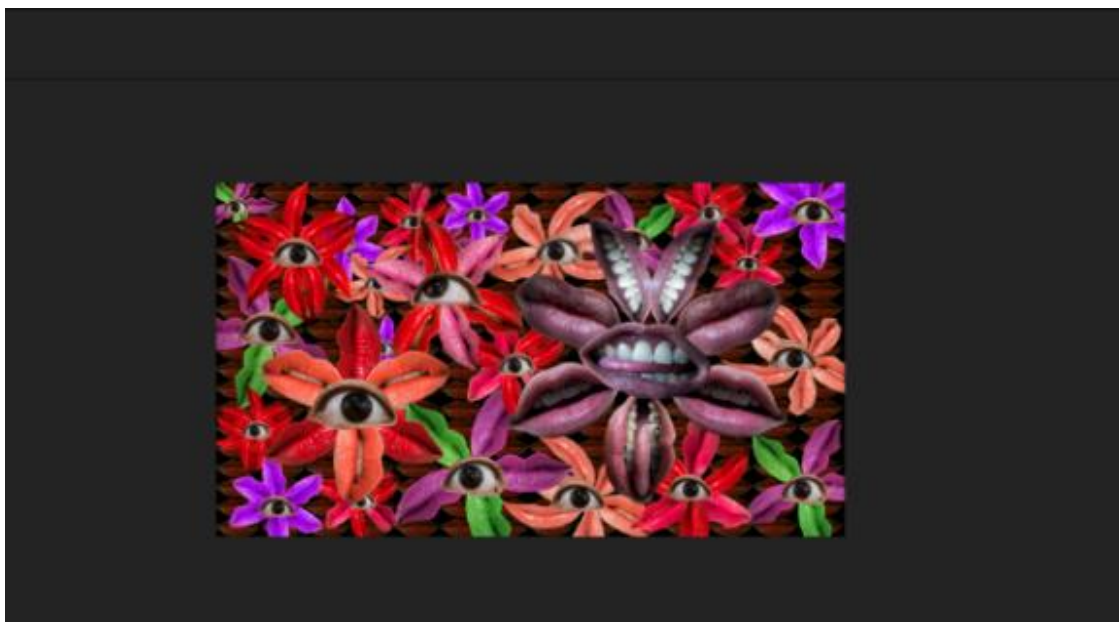


ภาพที่ 75 ภาพการปรากฏของภาพปากที่ใส่รูปดวงตาเข้าไปตรงกลาง

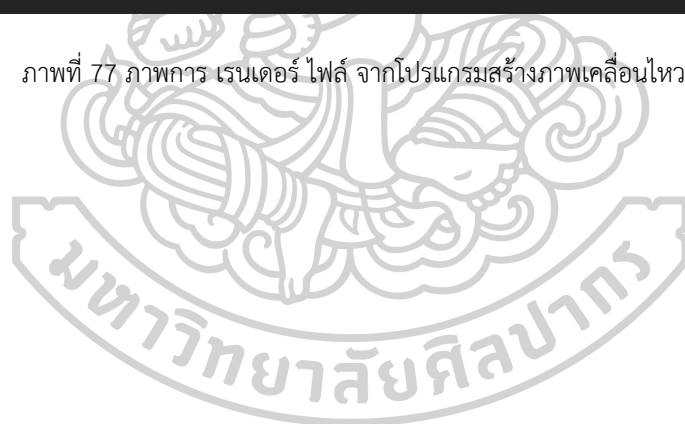


ภาพที่ 76 ภาพการใส่เอฟเฟกต์ให้ผลงาน โดยทำการใส่คลิปเสียงเข้าไป

ขั้นตอนที่ 3 เมื่อสร้างไฟล์เสร็จสมบูรณ์แล้ว ต้องทำการ เรนเดอร์ หมายถึงการแปลงไฟล์ภาพเคลื่อนไหว ให้เป็นไฟล์สำหรับเล่นคลิพวิดีโอ โดยสามารถเลือกเป็นไฟล์ MP4, AVI, MOV โดยขั้นตอนนี้ข้าพเจ้าเลือกใช้ไฟล์ AVI เพื่อนำมาเปิดในเครื่องฉายต่อไป



ภาพที่ 77 ภาพการ เรนเดอร์ ไฟล์ จากโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว เป็น AVI



ผลงานวิทยานิพนธ์สื่อบาป หมายเลข 2



ภาพที่ 78 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์สื่อบาป หมายเลข 2 ที่เปิดจากคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 79 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์สื่อบาป หมายเลข 2 ที่ทำการจัดแสดง

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด สื่อบาป หมายเลข 3

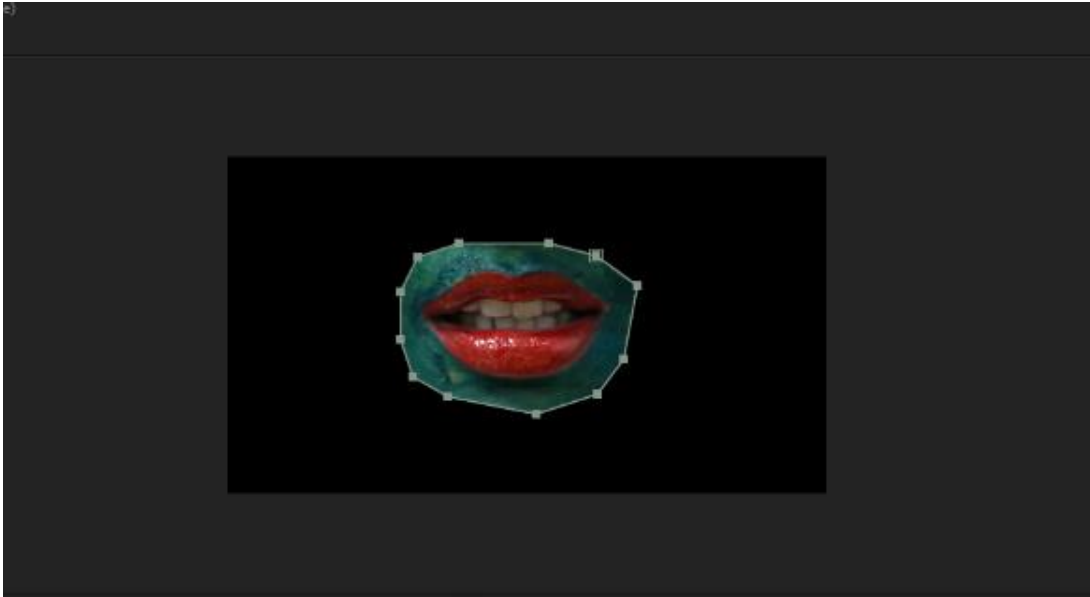
ผลงานชุดนี้มีรูปแบบเป็นศิลปะสื่อใหม่ หรือ นิวมมีเดีย อาร์ต (New Media Arts) โดยสื่อภาพเคลื่อนไหว ที่ฉายไปบนผนังที่มีลำโพง โดยลำโพงจะส่งเสียงพูด ของคนที่กำลังด่าทอ ประชดประชันด้วยคำพูดส่อเสียด ขั้นตอนการทำงานในชุดนี้ ได้ทำให้ปากพูดได้สมจริงมากยิ่งขึ้น โดยมีการลดทอนรูปทรงที่ได้จากคลิปวิดีโอ มาตัดต่อด้วยโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานสื่อภาพเคลื่อนไหว

ขั้นตอนที่ 1 ทำการถ่ายคลิปวิดีโอ โดยใช้ปากของผู้หญิงที่ทาลิปสติกตามสีที่ร่างแบบเอาไว้ โดยให้ตัวแบบพูดขยับปากตามสคลิปที่เขียนขึ้นเพื่อนำมาใช้อัดเสียงประกอบผลงาน โดยวิธีการถ่ายวิดีโอต้องทาลิปสติกบริเวณรอบ ๆ ปาก ให้เป็นสีเดียวกัน โดยไม่มีสีที่ต้องการอยู่บริเวณนั้น เพื่อให้ปากดูเด่นชัดง่ายต่อการนำไปตัดต่อ ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้สีเขียวเพราะเป็นสีคู่ตรงข้ามกับสีปากที่ทาลิปสติกแล้ว

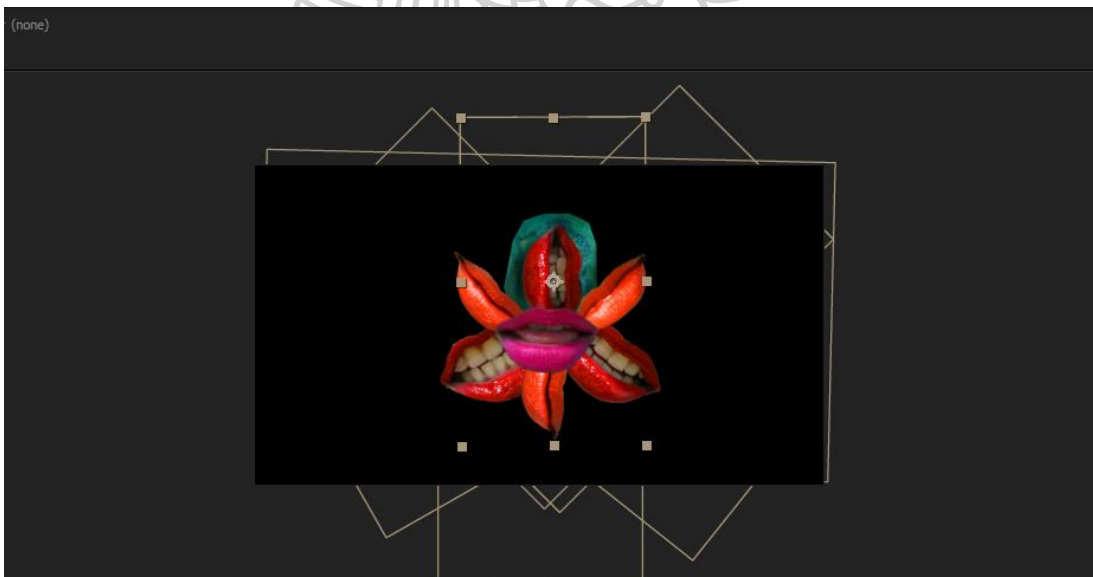


ภาพที่ 80 ภาพคลิปวิดีโอที่ถ่ายเบื้องต้น

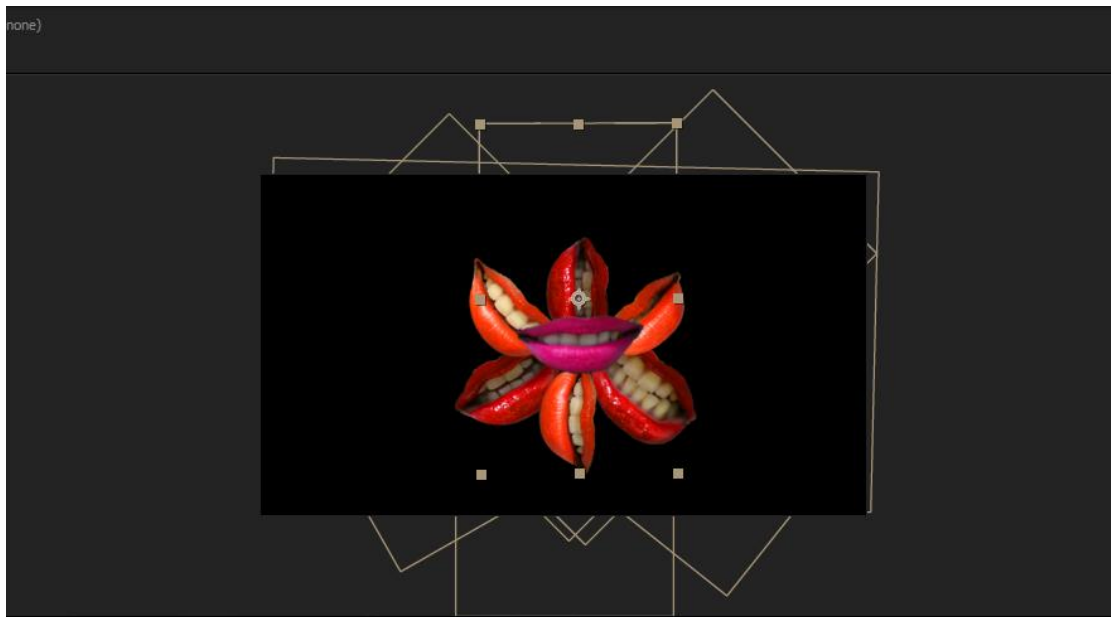
ขั้นตอนที่ 2 นำคลิปวิดีโอที่ต้องการ มาตัดด้วยโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยทำการสร้าง เอฟเฟกต์ มาร์คกิ้ง (Marking) คือ การกำหนดจุดที่ต้องการให้ปากทำงาน และทำการ คีย์ไลจต์ (Key Light) คือ การดูดสีที่ไม่ต้องการออก โดยมีการใช้คลิปวิดีโอทั้งหมด 3 คลิป เพื่อนำมาประกอบรูปทรงใหม่ ตามแบบที่ร่างไว้



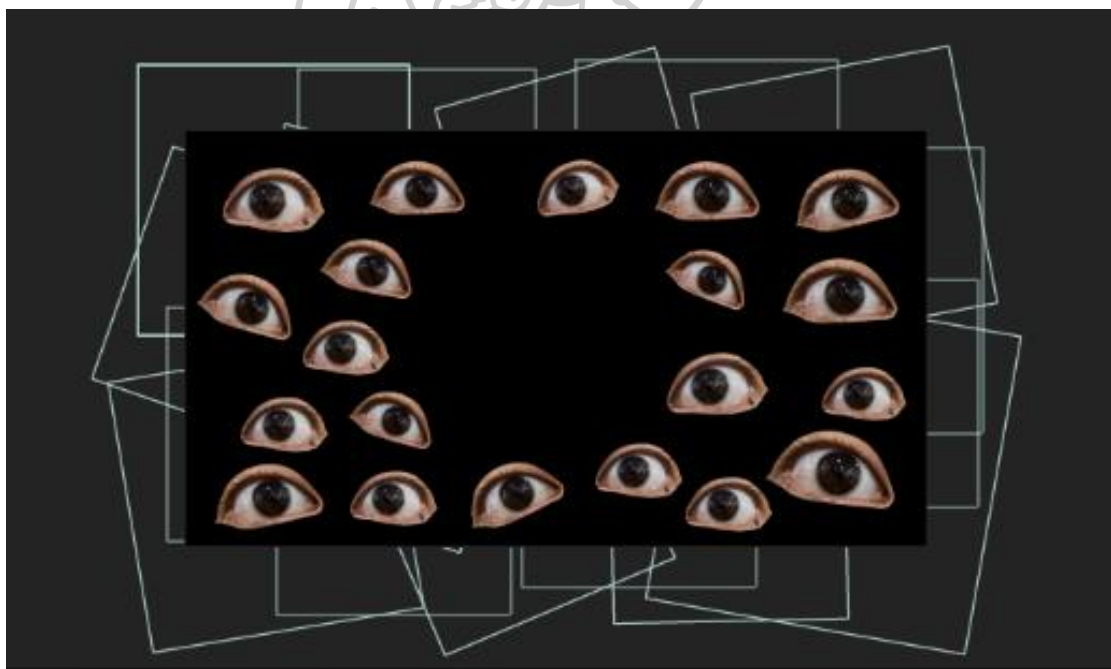
ภาพที่ 81 ภาพการมาร์คกิ้งปาก เพื่อทำการตัดส่วนที่ไม่ต้องการออก



ภาพที่ 82 ภาพการประกอบรูปทรงตามที่ร่างแบบไว้

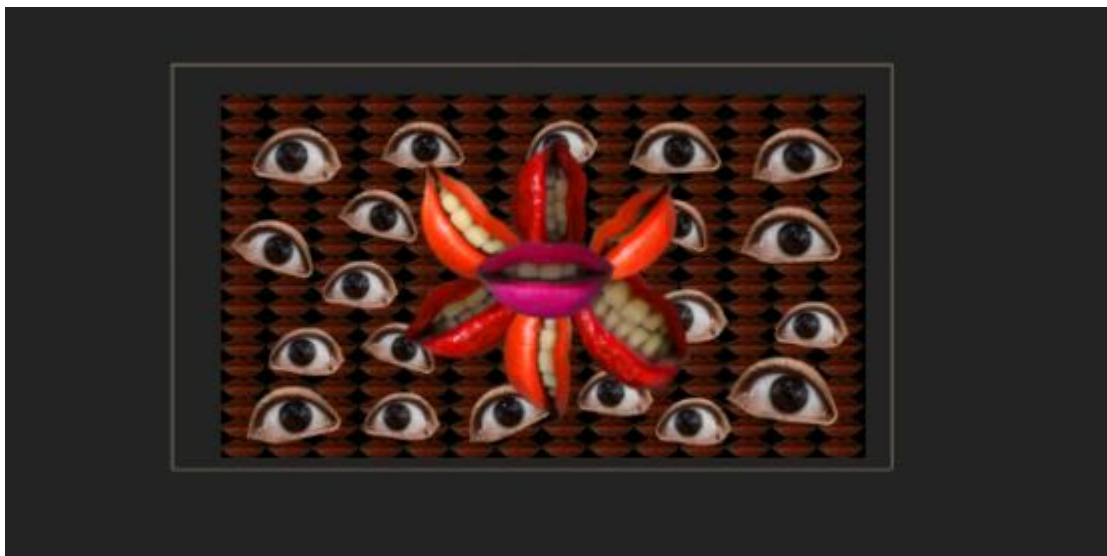


ภาพที่ 83 ภาพการ คีย์โลจด์ ที่ดูดีสีที่ไม่ต้องการออกทั้งหมดแล้ว
ขั้นตอนที่ 3 นำรูปดวงตามาใส่เอฟเฟกต์ ทำให้สามารถรอกตาไปมาได้



ภาพที่ 84 ภาพดวงตาที่ทำการใส่เอฟเฟกต์

ขั้นตอนที่ 4 นำไฟล์รูปปากและดวงตา มาประกอบเป็นรูปใหม่ตามแบบที่ร่างไว้และนำใส่ภาพพื้นหลัง



ภาพที่ 85 ภาพปากและดวงตา ที่ทำการใส่เอฟเฟกต์

ขั้นตอนที่ 5 อัปเดตคลิปเสียงคำทอ พูดสื่อเสียดประชดประชัน จากนั้นนำคลิปเสียงที่ได้ มาตัดต่อด้วยโปรแกรมตัดต่อเสียง เพื่อนำคลิปเสียงไปใส่ในคลิปวิดีโอ โดยไฟล์เสียงที่ได้ จะเป็น MP3 เพื่อความสะดวกในการใช้งาน

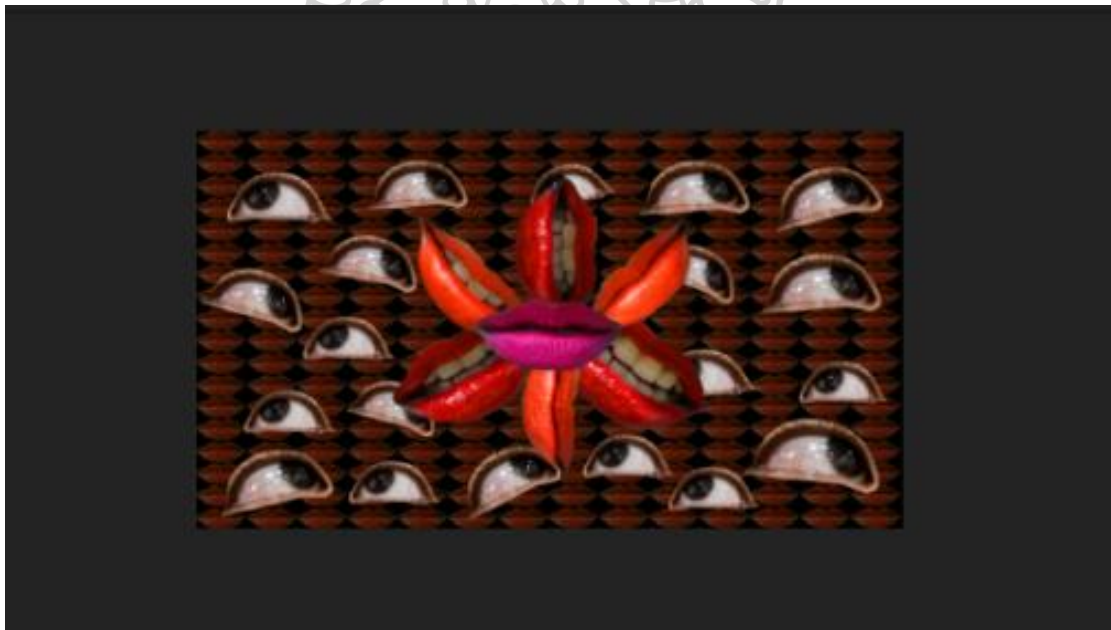


ภาพที่ 86 ภาพโปรแกรมอัดเสียง ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน



ภาพที่ 87 ภาพการตัดต่อเสียงใน โปรแกรมตัดต่อเสียง

ขั้นตอนที่ 6 เมื่อสร้างคลิปวิดีโอพร้อมใส่ไฟล์เสียงเสร็จสมบูรณ์แล้ว ทำการ เรนเดอร์ เพื่อการแปลงไฟล์ภาพเคลื่อนไหว ให้เป็นไฟล์ AVI สำหรับเปิดคลิปวิดีโอบนเครื่องฉายต่อไป

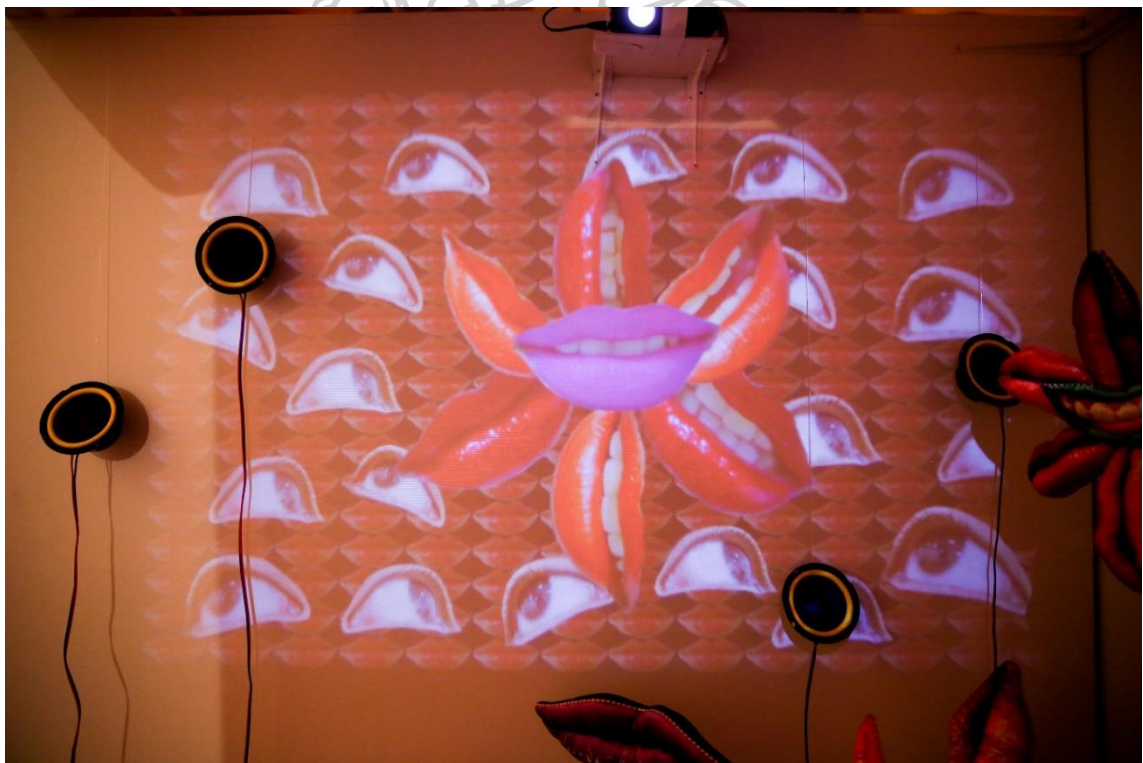


ภาพที่ 88 ภาพการ เรนเดอร์ ไฟล์ที่เพื่อแปลงเป็นไฟล์ AVI

ผลงานวิทยานิพนธ์สื่อบาป หมายเลข 3



ภาพที่ 89 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์สื่อบาป หมายเลข 3 ที่เปิดจากคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 90 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์สื่อบาป หมายเลข 3 ที่ทำการจัดแสดง

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด สื่อบาป ทั้ง 3 ชุด



ภาพที่ 91 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด สื่อบาป ทั้ง 3 ชุด



ภาพที่ 92 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด สื่อบาป ทั้ง 3 ชุด ที่ทำการจัดแสดง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์การสร้างสรรค์

ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด สื่อ บาบ นี้ ได้แปลความผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล มาสร้างเป็น ผลงานวิทยานิพนธ์ การนำเสนอผลงานตามวัตถุประสงค์ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลตั้งแต่ แนวคิด แรง บันดาลใจ อิทธิพลที่ได้รับจากรูปแบบทางศิลปะรูปแบบต่าง ๆ จนถึงขั้นตอนการทำงาน วิธีทำ กระบวนการทางเทคนิค การแสดงออกทางทัศนธาตุ ซึ่งมีผลงานทั้งสิ้น 3 ชุด เป็นผลงานรูปแบบสื่อ ประสม มีดังนี้

ผลการวิเคราะห์ พัฒนาการด้านแนวความคิด

จากผลกระทบภายในจิตใจของข้าพเจ้าเรื่องการถูกระทำด้วยคำพูดส่อเสียด นินทา ข้าพเจ้า จึงนำพลังงานลบในจิตใจ มาสร้างเป็นแรงขับเคลื่อนในการสร้างผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ที่โยงใยกับสภาพ สังคมไทยในปัจจุบันที่อยู่ในขั้นวิกฤติ ที่ส่งเสริมแนวคิดในการสร้างสรรค์ แบ่งผลวิเคราะห์ออกเป็น 3 หัวข้อ ดังนี้

1.1 ผลจากความรู้สึกภายใน

ผลการวิเคราะห์จากการถูกระทำด้วยคำพูดที่รุนแรง ส่อเสียด นินทา เมื่อข้าพเจ้ารู้สึกกดดัน จากการกระทำดังกล่าว ข้าพเจ้ารู้สึกอึดอัดกับความรู้สึกนั้น จึงแปรเปลี่ยนพลังงานลบ มาเป็นแรงขับเคลื่อนในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าต้องการสื่อความหมายของผลงานออกมาเป็น การแทนค่าจากคำพูดต่าง ๆ ที่ประชดประชันสิ่งแวดล้อมรอบตัว สังคมในชีวิตประจำวัน เพื่อนร่วมงาน บุคคลใกล้ชิด รูปแบบของผลงาน จึง ใช้ปาก เป็นสื่อแทนความหมาย การสร้างรูปทรงใหม่ ให้ปากดูมีชีวิต การใช้แสงสี และเสียงเข้ามาประกอบ จึงมีความจำเป็น เพื่อตอบสนองกับแนวความคิด เมื่ออยู่ ทามกลางผลงาน จะส่งผลให้รู้สึกอึดอัด รำคาญ จากแสงไฟกระพริบ เสียงคำทอต่างๆที่รวมกันจนฟัง ไม่รู้เรื่อง จนส่งผลให้ข้าพเจ้านำแนวคิดนี้ มาพัฒนาเป็นผลงานรูปแบบต่าง ๆ จากการศึกษารวบรวม ข้อมูลและอิทธิพลต่าง ๆ ที่ได้รับ

1.2 ผลกระทบจากปัญหาสังคม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากทัศนคติของข้าพเจ้า ที่มีต่อปัญหาสังคม กล่าวคือ สื่อสังคมออนไลน์ ในปัจจุบันกำลังเป็นปัญหาที่อยู่ในขั้นวิกฤติของการสื่อสาร ซึ่งพัฒนามาจาก การพูดนินทา พูดส่อเสียด มนุษย์ในปัจจุบันสามารถทำร้ายกันด้วยคำพูดโดยไม่ต้องเกรงกลัวใครอีกต่อไป เพราะโลกออนไลน์ สามารถปกปิดตัวตนที่แท้จริงของบุคคลนั้นได้ การกระทำใด ๆ อาจไม่ต้องคำนึงถึงอีกฝ่าย กระแสสังคม

ต่างๆ การกระทำในแง่ลบเรื่องบางเรื่อง อาจถูกยึดเยียดให้เราต้องรับรู้ จนเราชินชากับเหตุการณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ การสร้างสรรค์รูปแบบของผลงานชุดนี้ จึงต้องการประชดประชันสังคมปัจจุบัน การถ่ายคลิปเพื่อตำใครในโลกออนไลน์เป็นกระแสที่นิยมอย่างยิ่ง การจำลองคลิปเสียงต่าง ๆ ที่ใส่เข้ามาในผลงาน ได้แก่ เสียงเตือนจากโทรศัพท์ เสียงพิมพ์แป้นคีย์บอร์ด เสียงคำทอ ต่าง ๆ นา ๆ จึงมีส่วนสำคัญที่เกี่ยวข้องกับ อิทธิพลที่ได้รับจากปัญหาจากสื่อสังคมออนไลน์ ที่เราอาจถูกนำพาเข้าไปในวังวนของปัญหานี้ ทั้งอาจเป็นผู้กระทำเองหรือถูกกระทำ รูปแบบของผลงานจึงสามารถโต้ตอบกับผู้ชมได้ ผลงานจึงมีความจำเป็นต้องทำงานร่วมกับผู้ชม คือ ต้องทำงานเมื่อมีคนมาชม และหยุดทำงานเมื่อถึงเวลาที่กำหนด และทำงานอีกครั้งเมื่อมีการเคลื่อนไหว

1.3 อิทธิพลจากรูปแบบศิลปกรรม

จากการศึกษาข้อมูลและกำหนดรูปแบบผลงานวิทยานิพนธ์ชุด สื่อบาบ นี้ จึงมีลักษณะผลงานในรูปแบบ สื่อประสม (Mixed media) ที่ใช้ประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) มาผสมผสานกับการใช้เทคโนโลยี แสงสีและเสียง ประกอบสื่อภาพเคลื่อนไหว มีดังนี้

- **ศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts)** การกำหนดรูปแบบจากแนวความคิดที่ได้รับส่งผลให้มีการร่างแบบตามจินตนาการ ที่สร้างสรรค์ผลงานที่สามารถโต้ตอบกับผู้ชมได้ จึงมีการสร้างสรรค์ผลงานที่ต้องใช้สื่อหลายแขนงมาประกอบ การทำงานด้วยศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts) จึงเหมาะสมที่สุดในการเลือกนำมาทำเป็นเป็นผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้

- **ซาวด์ อาร์ต (Sound Art)** ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ เป็นการนำเสนอแนวคิดที่ประชดประชันเรื่องการพูดของบุคคล การใช้เสียงมาสร้างสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม จึงมีความสำคัญ สร้างมิติของผลงานในอีกชั้นหนึ่ง การรับรู้ด้วยการรับฟังเสียงต่าง ๆ ที่นำมาใช้ จึงต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับแนวความคิดและแรงบันดาลใจ เสียงจะสื่อความหมายต่อตัวงานทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหาของผลงาน ศิลปะเสียงจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งกับผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้

- **วิดีโอ อาร์ต (Video Art)** สื่อภาพเคลื่อนไหวเป็นอีกสื่อหนึ่ง ที่ข้าพเจ้าเลือกนำมาใช้ประกอบผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ การนำภาพถ่าย 2 มิติและการตัดต่อคลิปวิดีโอ มาสร้างสรรค์เป็นผลงานเป็นการส่งผลให้ผลงานมีความน่าสนใจและตอบสนองกับเนื้อหาและแนวคิดเป็นอย่างดี เพราะภาพเคลื่อนไหวสามารถสร้างความสะท้อนอารมณ์กับผู้ชมได้ดีกว่า การเป็นภาพนิ่ง ผู้ชมสามารถใช้จินตนาการร่วมจากการรับชมด้วยภาพและเสียง ที่เคลื่อนไหวได้

- **ศิลปะสื่อใหม่ หรือ นิวมีเดียอาร์ต (New Media Arts)** อิทธิพลของศิลปะแขนงนี้ ข้าพเจ้านำมาใช้เพื่อประกอบการศึกษารูปแบบของศิลปกรรม การทำงานของงานศิลปะ การโต้ตอบของผลงาน เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้ตรงกับทฤษฎีศิลป์ เพื่อสร้างสุนทรียศาสตร์ให้สอดคล้องกับการ

สร้างสรรค์ผลงานรูปแบบสื่อประสมที่นำเทคโนโลยีไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์มาใช้ให้สามารถโต้ตอบกับผู้ชมได้

ผลการวิเคราะห์พัฒนาการด้านขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุด สื่อบาป นี้ มีจำนวนผลงานทั้งสิ้น 3 ชุด ประกอบไปด้วยผลงานประเภท สื่อประสม (Mixed Media) ผ่านงานประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) ผสมผสานกับแสงและเสียง สื่อภาพเคลื่อนไหว วิดีโออาร์ต (Video Art) ในรูปแบบศิลปะสื่อใหม่ หรือนิวมีเดีย อาร์ต (New Media Arts) จึงจำแนกผลการวิเคราะห์วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ออกเป็น 3 ชุด มีดังนี้

ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 1



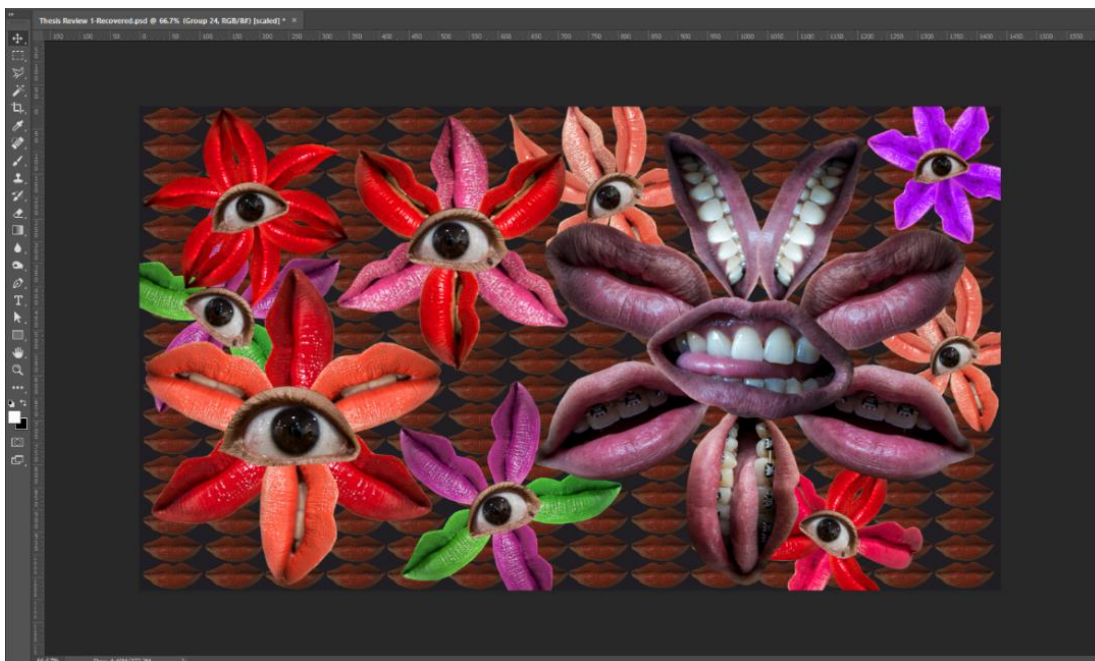
ภาพที่ 93 ภาพการทำงาน สื่อบาป หมายเลข 1 ให้เป็นผลงานศิลปะสื่อประสม

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “สื่อบาป หมายเลข 1” เป็นผลงานศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts) โดยการนำประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) ที่สร้างจากภาพถ่ายรูปปาก มาสร้างเป็นดอกไม้ปากที่ประกอบด้วย วงจรอิเล็กทรอนิกส์ ที่ผสมแผงวงจรให้เกิดแสงสีและแผงวงจรเสียงที่ส่งเสียงต่างกัน 4 ช่องทาง เป็นผลงานทัศนศิลป์ 3 มิติ ที่สามารถส่งเสียงโต้ตอบกับผู้ชมได้ โดยมีเซนเซอร์สวิตซ์ไฟฟ้า ทำงานเมื่อมีคนเข้ามาใกล้ผลงานจะทำงานทันทีจนถึงเวลาที่กำหนด ผลงานจะหยุดทำงานและเริ่มทำงานเมื่อมีการเคลื่อนไหวอีกครั้งหนึ่ง

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากรูปแบบของผลงานเป็นงานประติมากรรมผ้า การทำงานจึงเริ่มตั้งแต่การออกแบบกระบวนการถ่ายภาพ ที่ต้องเลือกตัวแบบที่มีปากตามรูปทรงที่คิดไว้ นำภาพถ่ายที่ได้ไปพิมพ์บนผ้า นำภาพพิมพ์ที่ได้ผ่านขั้นตอนการเย็บผ้าเพื่อสร้างรูปทรงให้เป็น 3 มิติ ทำการขึ้นโครงสร้างด้วยเหล็กตัดตามรูปแบบที่ร่างไว้ ขั้นตอนในการทำให้มีความซับซ้อนหลายขั้นตอน จึงใช้เวลาในการทำงาน ประกอบกับการหาวิธี สร้างวงจรไฟฟ้าที่สามารถทำงานตามความต้องการของวัตถุประสงคในการสร้างสรรค์ เป็นการนำเทคโนโลยีทางไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์มาผสมผสานกับผลงานศิลปะ ขั้นตอนการสร้างสรรค์ต้องสร้างผลงานจากปากที่ละอัน เย็บรูปทรงตามความต้องการ เย็บไฟ LED เข้าไปที่ละปาก หลังจากนั้น ประกอบรูปปากแต่ละอันให้เป็นรูปดอกตามแบบร่าง และนำวงจรไฟฟ้ามาติดตั้งตามขั้วบวกและขั้วลบ นำลำโพงเข้ามาติดตั้งในตัวดอก สร้างแผงวงจรเพื่อทำการขยายเสียงและนำรูปดอกที่ได้ มาติดตั้งกับตัวฐาน เมื่อติดตั้งตัวดอกกับฐานแล้ว ก็นำผ้ายัดสีมันวาว มาหุ้มตัวโครงสร้าง เพื่อเก็บรายละเอียดให้ผลงานมีความสมบูรณ์จนออกมาเป็น ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด สื่อบาป หมายเลข 1



ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 2

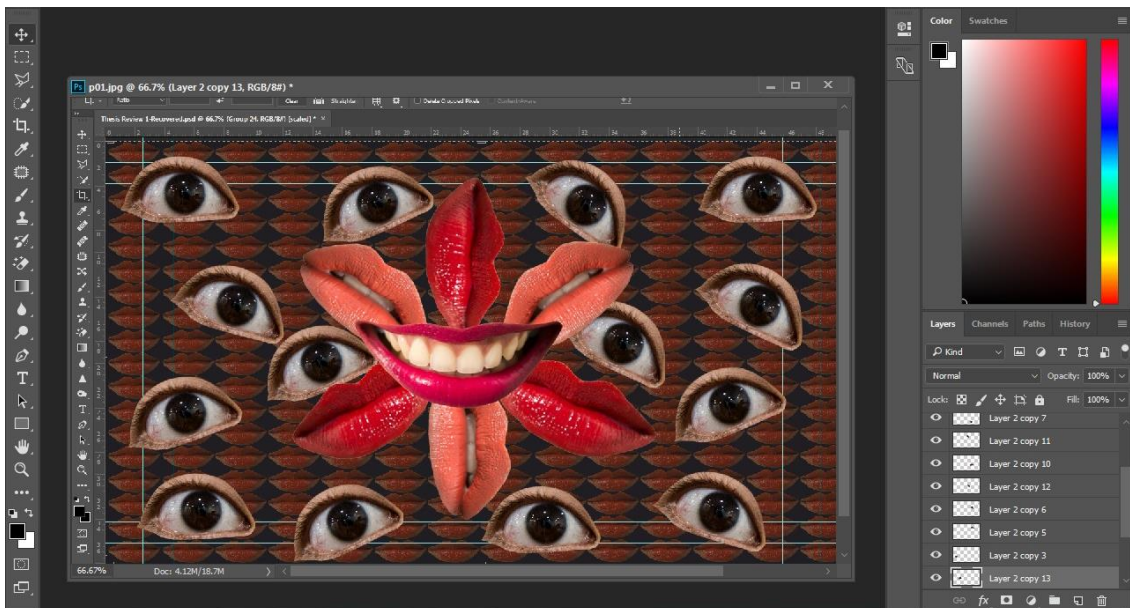


ภาพที่ 94 ภาพการทำงาน สื่อบาป หมายเลข 2 ให้เป็นผลงานวิดีโอ อาร์ต

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “สื่อบาป หมายเลข 2” เป็นผลงานสื่อภาพเคลื่อนไหว หรือวิดีโอ อาร์ต (Video Art) ที่สร้างจากภาพถ่าย 2 มิติ ให้สามารถเคลื่อนไหวได้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ วัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ข้าพเจ้าต้องการสร้างผลงานศิลปะในรูปแบบ สื่อใหม่ หรือ นิวมีเดียอาร์ต (New Media Arts) ที่นำงานศิลปะสื่อประสม มาประกอบกับสื่อภาพเคลื่อนไหวและศิลปะเสียง เพื่อสร้างผลงานที่มีเนื้อหาและแนวความคิดที่สามารถโต้ตอบกับผู้ชมได้

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ เป็นการนำภาพถ่ายมาสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว ให้ภาพดอกไม้จากปาก เปลี่ยนภาพสลับอริยาบทให้เหมือนปากขยับได้ เป็นการสร้างภาพลวงตาหลอกการรับรู้และนำภาพปากที่มีดวงตาตรงกลาง โดยรูปปากจะหมุน โดยรอบภาพดวงตาที่กรอกไปมา ด้วยวิธีสร้างภาพลวงตาเช่นกันเพื่อสร้างเป็นคลิปวิดีโอประกอบเสียง เสียงที่ใช้เป็นเสียงคนนินทากันผสมกับเสียงพึมพำแป้นคีย์บอร์ดและเสียงเตือนโทรศัพท์ เพื่อนำไปประกอบผลงาน สื่อบาป ชุดที่ 2

ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 3



ภาพที่ 95 ภาพการทำงาน สื่อบาป หมายเลข 3 ให้เป็นผลงานวิดีโอ อาร์ต

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “สื่อบาป หมายเลข 3” เป็นผลงานสื่อภาพเคลื่อนไหว หรือวิดีโอ อาร์ต (Video Art) ที่ผสมการฉายภาพซ้อนบนลำโพง มีรูปแบบเป็นศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts) เพื่อให้ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด สื่อบาป มีความสมบูรณ์ตรงกับความต้องการมากที่สุด รูปแบบ และรูปทรง จึงมีความสัมพันธ์กับผลงานทั้งสองชุดก่อนหน้านี้ เมื่อนำมาประกอบกัน จะเป็นผลงาน ศิลปะสื่อใหม่ หรือนิวมีเดียอาร์ต (New Media Arts)

ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานชุดนี้ เริ่มตั้งแต่การสร้างคลิปวิดีโอที่ถ่ายปากของมนุษย์ที่กำลัง ด่าทอ ขยับปากตามข้อความที่ใช้ในสคริป มาตัดต่อด้วยโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว ที่ละปาก สร้างรูปทรงตามแบบที่ร่างไว้ เพื่อให้ตอกไม้จากปาก มีความสมจริง การขยับปากให้ตรงตามเสียง ประกอบ การนำภาพดวงตามาประกอบสื่อภาพเคลื่อนไหว เพื่อส่งเสริมให้ผลงานมีความสมบูรณ์ตรง ตามแนวคิดและเนื้อหา ขั้นตอนการทำงานด้วยโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว ต้องอาศัยความชำนาญ ซึ่งข้าพเจ้าต้องศึกษาเพิ่มเติมและขอคำแนะนำจากผู้มีประสบการณ์ เป็นการทำงานโดยผ่าน กระบวนการทางคอมพิวเตอร์ ตั้งแต่การร่างแบบจนถึงการผลิตผลงาน รูปแบบและรูปทรงตอบสนอง กับเนื้อหาและแนวความคิด โดยมีลักษณะตามแบบผลงาน สื่อบาป หมายเลข 1 และ 2 เมื่อนำผลงาน ทั้งสามชุดมาประกอบกันแล้ว จะได้ผลงานสื่อประสมที่มีความสมบูรณ์แบบ ตรงกับวัตถุประสงค์ใน การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุด สื่อบาป นี้

ผลการวิเคราะห์พัฒนาการด้านรูปแบบและทักษะการแสดงออก

ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 1



ภาพที่ 96 ภาพผลงาน สื่อบาป หมายเลข 1 เป็นผลงานศิลปะสื่อประสม

การสร้างรูปทรงเป็นรูปดอกไม้ เป็นการสื่อถึง ดอกไม้แห่งการนิพพาน เกิดขึ้นโยงโยในโลก เสมือนความเป็นจริง ส่งเสียงคำทอนินทาผู้อื่น ดอกไม้สร้างจากปากแทนคำไปด้วยความหมายที่มีนัยยะเชิงลบต่อการพูดของมนุษย์ในปัจจุบัน เหมือนผู้ชมได้เดินทางเข้าไปในโลกของการนิพพาน โดยนำมาทำเป็นประติมากรรมผ้า เพื่อต้องการความสมจริงตามรูปแบบและรูปทรง ให้ความรู้สึกอ่อนน้อม มีความละมุนมากกว่าการใช้วัสดุอื่นที่ดูแข็งกระด้างกว่า การส่งเสียงของผลงานสร้างความหมายเชิงทัศนธาตุในด้านของอารมณ์และความรู้สึกได้เป็นอย่างดี สามารถสร้างความรู้สึกน่ารำคาญ เสียงที่ส่งออกมาจากผลงานกระทบกระเทือนต่อการรับรู้ได้ดีกว่า ผลงาน 3 มิติ ธรรมดา

การนำเทคโนโลยีแสงและเสียงเข้ามาใช้ จึงเป็นส่วนสำคัญให้ผลงานชุดนี้ มีความเป็นศิลปะสื่อประสมที่สมบูรณ์แบบตรงตามเจตนาของผู้สร้างผลงาน ที่ต้องการผลงานที่สามารถโต้ตอบกับผู้ชมได้ แรงปะทะของผลงานที่มีขนาดเล็กใหญ่สลับกันไปประกอบด้วยแสงไฟที่แยงตา กระพริบไปมาเหมือนคำพูดเชิงลบที่สร้างความรู้สึกอึดอัด คับแค้นใจจากคำพูดเชิงลบ เหมือนแสงกระพริบไฟที่เกิดขึ้นตรงหน้า การทำงานของเสียงที่กระทบต่อความรู้สึกนึกคิด เวียนวนเข้ามาในโสตประสาทของผู้ชม ทำให้ผลงานสามารถทำงานโต้ตอบ เนื้อหาและวัตถุประสงค์ของคำพูดเชิงลบได้

ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 2



ภาพที่ 97 ภาพผลงาน สื่อบาป หมายเลข 2 เป็นผลงานวิดีโอ อาร์ต

การสร้างสื่อภาพเคลื่อนไหวนี้ ได้อิทธิพลจากสื่อสังคมออนไลน์ที่การติดต่อสื่อสารของมนุษย์อยู่ในขั้นวิกฤติ สื่อต่าง ๆ ถูกพัฒนาให้สามารถประทัดประหารกันโดยพัฒนามาจากการพูด รูปแบบของผลงาน คือดอกไม้ที่สร้างจากปากของผู้ชายมาประกอบรูปทรง แวดล้อมด้วยดอกไม้ปากที่มีดวงตาตรงกลาง ดอกไม้ปากของผู้ชายจะถูกแทนค่า การพูดเชิงลบของผู้ชาย ด้วยรูปทรงของปากที่แสยะยิ้ม ยิ้มเยาะ เย้ยหยัน สีของปากที่สมจริง ที่สร้างนัยยะของความน่ากลัวและน่าขยะแขยงได้เป็นอย่างดี

การนำภาพดวงตาไปใส่ในดอกไม้รูปปาก เป็นการสร้างนัยยะของดวงตาที่สอดส่าย มองบน มองต่ำ ให้ความหมายเชิงลบ แสดงออกมาเป็นภาพที่สื่อความด้วยรูปดวงตาบนดอกไม้ปาก เปรียบเสมือนตามอง ปากก็พูด ความหมายของตาสามารถสื่อถึงความอยากรู้อยากเห็น สายตาที่ชอบจับผิดผู้อื่น การใช้สื่อภาพเคลื่อนไหวมาใช้เพื่อสร้างสื่อ ที่ผู้ชมสามารถใช้จินตนาการและความคิดร่วมกับผลงาน การทำภาพเคลื่อนไหวจึงส่งผลมากกว่า ภาพถ่าย 2 มิติ ธรรมดา

เสียงที่ใช้ประกอบผลงานได้แก่ เสียงคนนินทา เสียงเตือนโทรศัพท์ เสียงพิมพ์แป้นคีย์บอร์ด เป็นการประชดประชันสังคมปัจจุบัน การผสมเสียงต่าง ๆ เข้าด้วยกัน จนฟังไม่รู้เรื่อง เป็นการสื่อความของความโกลาหลของเสียงพูด ปากหลายปาก ย่อมส่งเสียงได้หลายเสียง เมื่อนำภาพเคลื่อนไหวและเสียงมาประกอบกัน จะเป็นงาน วิดีโออาร์ตที่สมบูรณ์ ทั้งมิติในเรื่องของภาพและเสียง สร้างความกระทบกระเทือนความรู้สึกและสนองต่อการรับรู้ของผู้ชม

ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 3



ภาพที่ 98 ภาพผลงาน สื่อบาป หมายเลข 3 เป็นผลงานวิดีโอ อาร์ต

การสร้างสื่อภาพเคลื่อนไหวนี้ เป็นการพัฒนารูปแบบของการทำสื่อภาพเคลื่อนไหว จากผลงานชุดที่ 2 ที่สร้างจากภาพถ่าย 2 มิติ ผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าเลือกใช้กระบวนการถ่ายวิดีโอจริง ๆ มาทำการตัดต่อให้มีลักษณะรูปแบบและรูปทรงตามผลงานชุดที่ 2 ที่สมจริงกว่า การสร้างรูปใหม่ที่ สามารถขยับพุดได้จริง สร้างความหมายและอารมณ์ของภาพที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี เป็นไปตามเจตนา ของการสร้างสรรค์ผลงานชุดสื่อ บาป นี้

การวางองค์ประกอบจัดให้รูปดอกไม้ปาก อยู่ตรงกลางภาพ เพื่อทำหน้าที่ สร้างแรงปะทะ ของผลงานกับผู้ชม มีการนำรูปดวงตามาประกอบภาพ ด้วยการทำซ้ำและนำไปสร้างภาพเคลื่อนไหว ให้สามารถขยับกรอกตาไปมา สื่อชุดนี้จึงมีหน้าที่ประชดประชันสังคมและผู้ชม เป็นตัวแทนของการ อัดคลิปเพื่อโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์ที่กำลังเป็นที่นิยมของสังคมไทยในปัจจุบัน ภาพของดวงตาที่กรอกไป มา สื่อถึงความสงสัย ความอยากรู้อยากเห็น สายตาที่ดูถูกดูแคลน ผสมกับภาพปากที่กำลังขยับพุด ทำให้ภาพที่ได้มีลักษณะเหมือนกำลังพุดส่อเสียด เหน็บแนม เยาะเย้ย ถากถาง ทำให้ผลงานสามารถ สื่อสารกับผู้ชมได้ดีกว่าผลงาน 2 มิติธรรมดา

การนำเสียงมาประกอบผลงาน เป็นการทำสคลิปตั้งแต่เริ่มถ่ายวิดีโอ และนำเสียงมาตัดต่อ จำนวน 5 เสียง ผสมกันจนแยกไม่ออก น้ำเสียงสูงต่ำขึ้นลง เหมือนแต่ละปากแย่งกันพุดจนฟังไม่ได้ ศัพท์แต่ยังคงสื่อสารว่าเป็นการพุดเชิงลบ สามารถสร้างผลต่อความรู้สึกที่รับรู้ได้ เมื่อนำมาประกอบ กับสื่อภาพเคลื่อนไหว จะทำให้เนื้อหาของผลงานตรงไปตามวัตถุประสงค์ในการสร้างผลงานชุดนี้

ผลการวิเคราะห์พัฒนาการเกี่ยวกับวิธีการ เทคนิค การใช้วัสดุอุปกรณ์

สำหรับผลงานวิทยานิพนธ์ชุด สื่ออบาบ นี้ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานระหว่างงานศิลปะและเทคโนโลยีที่ผสมผสานกัน จนออกมาเป็นผลงานสื่อประสม (Mixed Media Arts) ขั้นตอนในการทำวงจรไฟฟ้า ทั้งวงจรไฟ LED วงจรการขยายเสียง การแยกช่องทางกำเนิดเสียง การแปลงไฟฟ้าให้สามารถทำงานกับแผงวงจรต่าง ๆ ซึ่งต้องอาศัยการทดลองและค้นหาวิธีการเพื่อสนองต่อการสร้างสรรค์ผลงาน โดยแต่ละผลงานมีรายละเอียดดังนี้

ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่ออบาบ หมายเลข 1

ผลงานชุดนี้เป็นการนำงานประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) มาผสมกับเทคโนโลยีแสงและเสียง มีรูปแบบเป็นศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts) การนำไฟ LED มาใช้พบปัญหามากมายจากการเปล่งแสงไฟมารบกวนผลงานชิ้นอื่น เมื่อไฟ LED ทำงานแรงเกินไป จึงจำเป็นต้องหาวิธีลดแสงไฟ ข้าพเจ้าจึงใช้ เครื่องลดกำลังไฟ หรือดริมเมอร์ มาช่วยทำให้สามารถเพิ่มหรือลดปริมาณแสงไฟตามความต้องการได้ ขั้นตอนการทำงานเพียงต่อเครื่องลดกำลังไฟกับหม้อแปลงไฟฟ้าที่เชื่อมต่อกับวงจรไฟ LED ของดอกไม้ปากแต่ละชิ้น ทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

การนำเทคโนโลยีเสียงมาใช้ ในเบื้องต้นข้าพเจ้ายังไม่สามารถแยกวงจรกำเนิดเสียงได้ จึงนำเสียงที่ต้องการใช้มาตัดต่อรวมเป็นเสียงเดียวกัน ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ ตัวเนื้อโพลีเสียงไม่สามารถรวมเสียงเกินกว่า 5 เสียงได้ การซ้อนทับโพลีเสียงมากเกินไป ทำให้ผลงานยังไม่เป็นที่พอใจ ข้าพเจ้าจึงหาวิธีแยกวงจรกำเนิดเสียง จนค้นพบเครื่องเล่นโพลีเสียงที่ต้องนำมาประกอบกับแผงวงจรขยายเสียง หรือ แอมป์ แต่ละแผงวงจรที่ใช้ จะต้องเชื่อมต่อกับหม้อแปลงไฟฟ้าเพื่อนำกระแสไฟฟ้าไปหล่อเลี้ยงวงจรกำเนิดเสียง ทำให้ลำโพงสามารถทำงานได้ และยังทำงานแยกส่วนกันได้ ทำให้การส่งเสียงของผลงานมีมิติมากยิ่งขึ้น ตามการจัดวางของตัวผลงานประติมากรรมผ้ารูปดอกไม้ปาก

การพัฒนาระบบเปิด-ปิด การทำงานของผลงาน เนื่องจากความต้องการให้ผลงานสามารถโต้ตอบกับผู้ชมได้ ผลงานจำเป็นต้องสนองตอบกับการเข้ามาชมและหยุดทำงานทันทีเมื่อถึงเวลาที่กำหนด ข้าพเจ้าจึงจำเป็นต้องค้นหาวิธีการตัดการทำงานและสามารถเริ่มทำงานได้อีกครั้ง จึงค้นพบเซนเซอร์สวิตช์ไฟ ที่สามารถทำงานด้วยการจับการเคลื่อนไหวของวัตถุ ถ้าถึงเวลาที่กำหนด ระบบจะทำการตัดไฟฟ้าทันที และเริ่มทำงานอีกครั้งเมื่อมีการเคลื่อนไหว การหาวงจรเซนเซอร์สวิตช์ไฟฟ้านั้นหาซื้อได้ค่อนข้างยากและบางชิ้นไม่สามารถทำงานร่วมกับผลงานได้ เนื่องจากสภาพแสงที่ใช้ไม่เพียงพอต่อการทำงานหรือสภาพแสงที่มากจนเกินไป จึงจำเป็นต้องหาเซนเซอร์สวิตช์ไฟฟ้านั้นที่ทำงานได้ทั้งสภาพแสงมากและน้อย เพื่อสามารถนำมาใช้ร่วมกับผลงานชุดนี้ได้

การจัดองค์ประกอบศิลป์ของผลงาน “สื่อบาป หมายเลข 1” ลักษณะของผลงานมีความสมดุลแบบอสมมาตร สัดส่วนมีความเหมาะสม สมดุลกันระหว่างขนาดของรูปดอกไม้ที่สร้างจากปากมีตุลยภาพ ผลงานมีการเรียงตัวเป็นเอกภาพในการแสดงออก มีเนื้อหาและเรื่องราวเดียวกัน การเรียงตัวแบบอสมมาตรสร้างการซ้ำของรูปทรง ที่มีขนาดต่างกัน ก่อให้เกิดรูปทรงใหม่ที่สามารถเปลี่ยนแปลงและแปรผันตามพื้นที่ได้ตามลักษณะของพื้นที่โดยรอบ

สีสันทที่เลือกใช้เป็นสีโทนร้อน ซึ่งมีค่าสีโทนร้อนโดยรวมประมาณ 70% และเป็นสีโทนเย็นคู่ตรงข้ามประมาณ 30% สีสันทที่เลือกใช้เป็นโทนสีแดง เพื่อกระตุ้นอารมณ์และระบบการมองเห็นตามทัศนธาตุ ให้ความรู้สึกร้อนแรง เร้าใจ และแสดงถึงอันตราย ตรงตามวัตถุประสงค์ของผลงาน ที่ต้องการสร้างจุดสนใจและสื่อสารถึงพิษภัยจากการพูด

การกินพื้นที่ในอากาศของผลงาน ให้ความรู้สึกอ่อนโยนลิ้นไหล เนื่องจากพื้นผิวของวัตถุเป็นผ้า ให้ความรู้สึกนิ่มนวล อ่อนไหว ตามเส้นโค้งที่นำมารวมตัวกัน ทำให้ผลงานดูไม่หยาบกระด้าง แต่ให้ความรู้สึกเหมือนภาพในความฝัน การใช้เทคโนโลยีแสงเข้ามาประกอบ ทำให้ผลงานดูมีชีวิตชีวา ตรงกับวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถโต้ตอบกับผู้ชมได้เป็นอย่างดี

จุดเด่นของผลงาน เป็นผลงานสื่อประสม ที่ผสมผสานเทคโนโลยีแสงและเสียงอย่างลงตัว ผลงานสามารถโต้ตอบ สื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์ ทั้งทางด้านเนื้อหาและเรื่องราว รูปแบบของเทคนิคสามารถเปิด - ปิด แสงและเสียง แบบอัตโนมัติ ทำงานผ่านเซนเซอร์สวิตช์ไฟฟ้า ด้วยคลื่นอินฟราเรด ตรวจจับความเคลื่อนไหว ถ้ามีคนเดินผ่านผลงาน จะทำงานทันทีที่สามารถตั้งเวลาทำงานได้ เพิ่มความน่าสนใจกับผลงานเป็นอย่างมาก

จุดด้อยของผลงาน เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานเป็นรูปแบบประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) วัสดุที่นำมาใช้เป็นผ้าและใยสังเคราะห์ มีน้ำหนักเบาไม่สามารถรองรับน้ำหนักของอุปกรณ์ไฟฟ้าจำพวก ลำโพงและสายไฟได้ จึงมีความจำเป็นต้องใช้โครงสร้างจากโลหะ เพื่อสามารถรองรับน้ำหนักของอุปกรณ์ไฟฟ้า ทำให้ผลงานยังไม่เป็นการขึ้นรูปทรงจากผ้าอย่างแท้จริง

แนวทางในการพัฒนาผลงาน เนื่องจากผลงานนี้ข้าพเจ้าได้นำเทคโนโลยีเสียงเข้ามาประกอบ วงจรไฟฟ้ายังไม่เสถียร เนื่องจากต้องใช้แผงวงจรกำเนิดเสียงและแผงวงจรขยายเสียง จำเป็นต้องมีการแปลงไฟฟ้าให้สามารถนำมาใช้งานได้ ซึ่งอาจจะมีบางชิ้นชำรุดระหว่างจัดแสดง เนื่องจากไม่มีวัสดุป้องกัน การใช้งานเป็นการสร้างจากการต่อวงจรของข้าพเจ้าเอง การพัฒนาอุปกรณ์จึงต้องคิดหาวิธีการแก้ไขให้อุปกรณ์มีความคงทนมากกว่านี้ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น

ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 2

ผลงานชุดนี้เป็นการนำภาพถ่าย 2 มิติ มาสร้างเป็นสื่อภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียง จุดประสงค์ของการสร้างสรรค์ต้องการสร้างรูปแบบผลงานให้เป็น วิดีโอ อาร์ต (Video Art) โดยนำอิทธิพลที่ได้รับจากแนวคิดและแรงบันดาลใจจากสภาพสังคมสื่อออนไลน์ในปัจจุบันมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ ขั้นตอนการทำงานจึงเริ่มตั้งแต่การนำภาพถ่ายมาตัดต่อเพื่อร่างแบบในโปรแกรม ตัดแต่งภาพคอมพิวเตอร์ โดยมีรูปแบบและรูปทรงตามผลงานชุดที่ 1 เมื่อได้ภาพต้นแบบแล้วจึงนำไปสู่กระบวนการสร้างภาพถ่ายให้เป็นภาพเคลื่อนไหว โดยผลงานชุดนี้มีการนำปากของผู้ชายมาสร้างสรรค์เป็นผลงานด้วย

การนำภาพถ่ายมาสร้างภาพเคลื่อนไหว ข้าพเจ้าเลือกใช้โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว เนื่องจากสามารถนำไฟล์ภาพจากโปรแกรมตัดต่อภาพ นำมาใช้ได้เลยเพราะเป็นโปรแกรมในตระกูลเดียวกัน ขั้นตอนแรกจัดเรียงภาพในโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว ทำการใส่เอฟเฟกต์ให้กับภาพปากของผู้ชาย สลับภาพไปมาตามรูปปากที่เปลี่ยนไป โดยการเรียงรูปดอกไม้จากปากนั้น จะใช้ปากของตัวแบบคนเดียวกัน แต่นำภาพที่ต่างกันมาเรียงเป็นภาพใหม่ให้เหมือนปากได้ขยับพูด เป็นวิธีการสร้างภาพลวงตาหรือหลอกตานั่นเอง ลำดับต่อไปจึงนำภาพดอกไม้ปากที่มีรูปดวงตาตรงกลาง มาใส่เอฟเฟกต์โดยให้แต่ละดอกค่อย ๆ เลื่อนปรากฏภาพขึ้นมา รูปปากสามารถหมุนได้ รูปดวงตาตรงกลางสามารถรอกไปมาซ้าย - ขวา, บน - ล่างได้ หลังจากใส่เอฟเฟกต์ตรงความต้องการแล้ว จึงนำผลงานที่ได้มาประกอบพื้นหลังจนออกมาเป็นผลงานที่สมบูรณ์

เมื่อสร้างไฟล์ภาพเคลื่อนไหวเสร็จแล้ว จึงนำไฟล์เสียงมาประกอบ ไฟล์เสียงที่ได้มีเนื้อหาเกี่ยวกับ การนินทา การนำเสียงพิมพ์แป้นคีย์บอร์ด เสียงเตือนในโทรศัพท์ มาตัดต่อด้วยโปรแกรมตัดต่อเสียง เพื่อรวมเสียงต่าง ๆ เข้าด้วยกัน การกำหนดระยะเวลาของไฟล์เสียงต้องมีความสัมพันธ์กับไฟล์ภาพเคลื่อนไหว นำไฟล์เสียงใส่เข้าไปในโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว เมื่อเสร็จขั้นตอนนี้ จึงทำการแปลงไฟล์ในโปรแกรม หรือเรนเดอร์ไฟล์ ให้เป็นไฟล์วิดีโอที่สามารถเปิดกับเครื่องเล่นไฟล์วิดีโอได้ ในการนี้ข้าพเจ้าเลือกใช้ไฟล์ AVI เป็นไฟล์ที่ใช้สำหรับเปิดบนเครื่องฉายต่อไป เมื่อสร้างสรรค์ผลงานเรียบร้อยแล้ว จำเป็นต้องหาเครื่องฉาย สำหรับฉายไฟล์วิดีโอ อาร์ตนี้ โดยต้องมีการกำหนดระยะเวลาขนาดของรูปบนระนาบผนัง เนื่องจากเครื่องฉายที่ข้าพเจ้าหามาใช้ มีกำลังฉายไฟที่ค่อนข้างน้อย (โตเมนน์) สถานที่จัดแสดงผลงานจึงมีความจำเป็นต้องอยู่ในที่ค่อนข้างมืด เพื่อให้ผลงานวิทยานิพนธ์ทั้งสองชุด มีความสัมพันธ์กัน และการจัดแสดงผลงานสามารถแปรผันตามพื้นที่ได้

การจัดองค์ประกอบศิลป์ของผลงาน “สื่อบาป หมายเลข 2” ลักษณะของผลงานมีการใช้เส้นโค้งของรูปทรงปากมาให้ใช้ สร้างความรู้สึกเย้ายวนแต่แฝงไว้ด้วยพิษภัย การรวมตัวของรูปดอกไม้ปาก มีลีลาที่ซ้ำที่ขัดแย้งกันของขนาดและรูปแบบ ทำให้เกิดมิติของภาพที่ทับซ้อนกัน ทำให้ผลงานมี

ดูภาพถ่ายมีการประสานกลมกลืนพอเหมาะพอดี มีดูภาพถ่ายแบบอสมมาตร ถ่ายเทน้ำหนักของการจัดองค์ประกอบ สมดุลกันระหว่างภาพเคลื่อนไหวแตกต่างกันหลายขนาด มีเอกภาพเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ด้วยการเชื่อมโยงของรูปทรงที่มีเนื้อหาและเรื่องราวเดียวกัน ใช้การทำซ้ำทำให้ผลงานดูไม่น่าเบื่อ การเปลี่ยนแปลงลักษณะของรูปดอกไม้ปากให้หมุนได้ ทำให้ผลงานมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น

สีสันทที่เลือกใช้เป็นสีโทนร้อน เพื่อกระตุ้นอารมณ์ สร้างความเร้าใจ สื่อถึงอันตราย ภาพเคลื่อนไหวรูปดอกไม้ปากจะถูกวางบนพื้นหลังสีดำ สร้างจุดเด่นให้ผลงาน ผลของสีดำสร้างความรู้สึกที่ลึกกลับ ไม่ปลอดภัย ซึ่งตรงกับเนื้อหาและเรื่องราวของผลงาน

จุดเด่นของผลงาน เป็นการพัฒนาศิลปะการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว จากภาพถ่าย 2 มิติทางทัศนศิลป์ ในด้านโสตประสาทที่ประสานกันระหว่างการมองเห็นและการรับฟังเสียง ตรงตามวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายของผลงาน

จุดด้อยของผลงาน ภาพถ่ายที่นำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานให้เป็นภาพเคลื่อนไหวรูปดอกไม้ปาก ยังไม่สมบูรณ์ การขยับปากยังไม่สมจริงเท่าที่ควร ผลงานมีรูปแบบเป็นสื่อประสมที่มีการฉายภาพบนผนัง จึงต้องพึ่งพาเครื่องมือและอุปกรณ์ประเภทเครื่องฉาย สำหรับเครื่องฉายที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ชิ้นนั้น เป็นเครื่องฉายที่มีกำลังฉายไม่แรงมาก จึงมีความจำเป็นต้องจัดแสดงผลงานในพื้นที่ที่ค่อนข้างมืดทำให้มองเห็นรายละเอียดของผลงาน สื่อบาป หมายเลข 1 ไม่ชัดเจนเท่าที่ควร

แนวทางในการแก้ไขผลงาน สำหรับการฉายผลงาน ควรเลือกใช้เครื่องที่มีคุณภาพดี มีกำลังฉายแรง สามารถทำงานบนพื้นที่มีความเข้มของแสงได้ สามารถฉายบนพื้นที่สว่างได้ รูปแบบของผลงานที่สร้างจากภาพถ่าย 2 มิติ มาสร้างภาพเคลื่อนไหวยังไม่สมบูรณ์ ควรใช้วิธีการถ่ายทำคลิปวิดีโอ แล้วนำมาตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จะทำให้ผลงานสมจริงมากกว่าการใช้ภาพถ่าย 2 มิติ

ผลงานวิทยานิพนธ์ สื่อบาป หมายเลข 3

ผลงานชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์สื่อภาพเคลื่อนไหวจากการนำคลิปวิดีโอ มาตัดต่อและประกอบรูปร่างใหม่ให้เป็นรูปดอกไม้ปาก เป็นการพัฒนารูปแบบและแก้ไขปัญหาจากผลงานชุดที่ 2 ให้มีความสมจริงมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ได้รูปปากที่สมบูรณ์ มีการนำเทคนิคการตัดต่อวิดีโอตั้งแต่เริ่มถ่ายทำโดยใช้สีเขียวทาบบริเวณรอบ ๆ ปากของตัวแบบในส่วนที่ต้องการตัดออกหรือคูดสีออก ทำการมาร์คกิ้ง คือ มาร์คจุดที่ละเฟรม เพื่อให้รูปปากมีรูปร่างที่ตรงตามความต้องการ หลังจากนั้น ใส่การคีย์ไลจต์ คือ การดึงสีที่ไม่ต้องการออก ก็คือสีเขียว จุดที่ไม่ต้องการจะหายไป ทำให้ภาพมีความสมบูรณ์ เมื่อจัดองค์ประกอบให้ภาพดอกไม้ปากอยู่กึ่งกลางแล้ว

นำรูปดวงตามาใส่เอฟเฟกต์ให้สามารถรอกตาไปมาได้ เมื่อได้ภาพตามต้องการ จึงนำคลิปทั้งสองมาผสมกันจนเกิดเป็นรูปใหม่ ที่มีดอกไม้ปากตรงกลางและมีรูปดวงตาลอยล้อมอยู่ข้าง ๆ เป็นการนำเทคนิคการสร้างคลิปวิดีโอในโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว ที่มีการนำไฟล์เสียง ที่ตัดต่อจากเสียงของตัวแบบที่จำลองการพูดความหมายเชิงลบต่าง ๆ เป็นการทำงานให้ตรงตามวัตถุประสงค์ รูปดอกไม้ปากเป็นสื่อที่สร้างขึ้นเพื่อประชดประชัน การพูดนิทา การพูดสื่อเสียด ถากถาง หยอกล้อกับความ เป็นไปในสื่อสังคมออนไลน์ที่ในปัจจุบันผู้คนนิยมอัดคลิปพูดทำร้ายกันและกัน แรงปะทะของผลงาน เปรียบเสมือนการมีบุคคลหลายคนกำลังด่าทอเราอยู่ สายตาที่มองมาสร้างนัยยะของการพูดเชิงลบ สร้างความกระแทกกระเทือนใจ สะเทือนอารมณ์และความรู้สึก สิ่งที่ต้องการจากคลิปวิดีโอนี้คือ ผลงานกำลังด่าเราอยู่

เมื่อสร้างสรรค์คลิปวิดีโอเสร็จแล้ว จึงทำการเรนเดอร์เพื่อแปลงไฟล์วิดีโอให้เป็น ไฟล์ AVI สำหรับไปใส่ในเครื่องฉาย ที่ฉายบนผนังที่มีการนำโพงมาติดตั้ง แล้วฉายคลิปวิดีโอซ้อนไปบนระนาบของผนัง เสียงที่ออกมาจากลำโพงผสมกับสื่อภาพเคลื่อนไหว ทำให้ผลงานมีรูปแบบเป็นศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts) ที่สมบูรณ์แบบ

การจัดแสดงผลงานวิทยานิพนธ์ชุด สื่อบาป นี้ เป็นการนำผลงานทั้งสามชุดมาจัดแสดง เนื้อหาของผลงานมีลักษณะประชดประชันสังคม มีความเชิงลบ ในรูปแบบศิลปะสื่อประสม ประกอบด้วยงานประติมากรรมผ้ารูปปาก ผสมผสานเทคโนโลยีเสียงและสื่อภาพเคลื่อนไหว ผลงานมีลักษณะได้ตอบกับผู้ชม สร้างโลกเสมือนจริงของการถูกนิทา ถูกกระทำด้วยคำพูดเชิงลบ แรงปะทะของผลงานสร้างความสะเทือนอารมณ์ สนองตอบการรับรู้ สร้างความรู้สึกอึดอัด นำรำคาญ ทัศนธาตุต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นทั้งภาพและเสียง ส่งผลต่อความคิดของผู้ชมงาน ให้ใช้จินตนาการร่วมไปกับผู้สร้างสรรค์ผลงาน สะท้อนแนวคิดและแรงบันดาลใจ ผลงานจึงเป็นสื่อในการจำลองความหมายของการพูดเชิงลบต่าง ๆ อยู่ที่ผู้ชมงานจะรับสารตามทัศนะของตนเองอย่างไร

การจัดองค์ประกอบศิลป์ของผลงาน “สื่อบาป หมายเลข 3” สัดส่วนของผลงานมีความเหมาะสม ดุลยภาพมีความกลมกลืน การวางรูปทรงมีความสมดุลแบบสมมาตร จัดวางรูปให้อยู่กึ่งกลาง สร้างเป็นจุดเด่นได้เป็นอย่างดี มีการทำซ้ำของภาพประกอบรูปดวงตารอบ ๆ รูปดอกไม้ปากที่นำคลิปวิดีโอมาตัดต่อแล้วนำมาใส่เอฟเฟกต์ จัดวางให้เกิดความหลากหลายบนความเป็นเอกภาพ มีความเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันของน้ำหนักและสีของรูปดวงตา สร้างความกลมกลืน เป็นการผสมผสานรูปทรงที่ต่างกันให้มีความลงตัว รวมเข้าด้วยกัน ไม่แตกแยกกัน

สีเส้นที่ใช้เป็นสีโทนร้อนเช่นเดียวกับผลงาน สื่อบาป หมายเลข 1 และ 2 เพื่อดึงดูดความสนใจ รูปดอกไม้ปากสีสันสดใสจะอยู่กึ่งกลาง สร้างความโดดเด่น บนพื้นหลังสีดำและภาพดวงตารายรอบ ทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวา และมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น

จุดเด่นของผลงาน เป็นการนำคลิปวิดีโอ มาตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหว ที่ตรงตามแบบที่ร่างเอาไว้ เป็นการพัฒนารูปแบบในความคิด สื่อสารออกมาเป็นรูปธรรมได้ ทำให้ผลงานสามารถขยับพูดได้สมจริง ตรงต่อวัตถุประสงค์ เนื้อหาและเรื่องราว ได้เป็นอย่างดี

จุดด้อยของผลงาน ผลงานมีรูปแบบเป็นสื่อประสมที่มีการฉายภาพบนผนัง จึงต้องพึ่งพาเครื่องมือและอุปกรณ์ประเภทเครื่องฉาย สำหรับเครื่องฉายที่ข้าพเจ้าเลือกใช้งานนั้น เป็นเครื่องฉายที่มีกำลังฉายไม่แรงมาก จึงมีความจำเป็นต้องจัดแสดงผลงานในพื้นที่ ที่ค่อนข้างมืดทำให้มองเห็นรายละเอียดของผลงาน สื่อบาป หมายเลข 1 ไม่ชัดเจนเท่าที่ควร ซึ่งมีปัญหารูปแบบเดียวกัน ตามลักษณะผลงานที่ใช้การฉายขึ้นผนัง

แนวทางในการแก้ไขผลงาน สำหรับการฉายผลงาน ควรเลือกใช้เครื่องที่มีคุณภาพดี มีกำลังฉายแรง สามารถทำงานบนพื้นที่ที่มีความเข้มของแสงได้ สามารถฉายบนพื้นที่สว่างได้ จะทำให้ผลงานเป็นงานศิลปะรูปแบบสื่อประสมที่ใช้สื่อวีดิทัศน์ที่ดี มีคุณภาพตรงต่อเจตนาในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

บทที่ 5

บทสรุป

การสรุปผลการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุด สื่อบาป นี้ เกิดจากทัศนคติของข้าพเจ้าที่ได้รับผลกระทบจากคำพูดเชิงลบ อันได้แก่ คำนิินทา และคำพูดส่อเสียด และทัศนคติที่มีต่อผลกระทบจากปรากฏการณ์ทางสังคมที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์ (social media) มาเป็นแนวคิดและแรงบันดาลใจให้สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมในรูปแบบสื่อประสม (Mixed Media Arts) ผ่านงานประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) ผสมผสานด้วยสื่อภาพเคลื่อนไหว แสงสีและเสียง เป็นการนำผลงานทัศนศิลป์มาประกอบกับเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ มีจำนวนผลงานทั้งสิ้น 3 ชุด ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ ดังนี้

เพื่อสร้างสัญลักษณ์ของคำพูดเชิงลบ อันได้แก่ การนิินทา การพูดส่อเสียด การใช้คำพูดทำร้ายซึ่งกันและกัน ผ่านการสร้างสรรค์ให้เป็นผลงานทัศนศิลป์ ประเภทศิลปะสื่อประสม (Mixed Media Arts) โดยใช้รูปของปาก มาประกอบรูปร่างใหม่ ในรูปแบบ 3 มิติ โดยใช้ภาพพิมพ์บนผ้ามาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) ประกอบการฉายภาพเคลื่อนไหว แสงและเสียง

จากวัตถุประสงค์ดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงนำอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมและสังคม อิทธิพลจากทฤษฎีมานุษยวิทยาและทฤษฎีจิตวิทยา บวกกับอิทธิพลทางรูปแบบศิลปะในการสร้างสรรค์ มาวิเคราะห์ข้อมูลแล้วทำการสังเคราะห์ข้อมูลให้ออกมาเป็นแนวความคิดและแรงบันดาลใจ เพื่อกำหนดรูปแบบในการแสดงออกทางทัศนศิลป์ ให้เป็นผลงานศิลปะที่สามารถโต้ตอบกับผู้ชมได้ สามารถส่งผลสะท้อนด้านอารมณ์และความรู้สึก ที่มีต่อผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้

การอภิปรายผลการสร้างสรรค์

การแสดงออกของผลงานวิทยานิพนธ์ชุด สื่อบาป นี้ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมในรูปแบบศิลปะสื่อประสมที่ประกอบด้วยงานประติมากรรมผ้า ผสมผสานสื่อภาพเคลื่อนไหว แสงสีและเสียง โดยนำอิทธิพลจากประสบการณ์ส่วนตัวในการอยู่ร่วมในสังคมที่ขาดความไว้นื้อเชื่อใจและการให้เกียรติ กับการนำอิทธิพลที่ได้รับจากสังคมที่ใช้สื่อออนไลน์เป็นเครื่องมือในการคุกคามซึ่งกันและกัน มาสร้างสัญลักษณ์ใหม่แทนคำคำพูดเชิงลบออกมาเป็นรูปดอกไม้ที่สร้างจากปาก จำลองสภาพของโลกเสมือนจริงของการพูดเชิงลบ ที่ส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึก โดยมีผลงานทั้งสิ้น 3 ชุด เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ประกอบด้วยสื่อเทคโนโลยีและอิเล็กทรอนิกส์

การใช้รูปทรงของปากมาสร้างรูปร่างใหม่ เป็นการสื่อสารที่ตรงไปตรงมา มีความชัดเจนต่อการแสดงออก เนื้อหาของผลงานมีความประชดประชันสังคม แรงปะทะของผลงานสามารถส่งผลต่อ

ทัศนธาตุในการรับรู้ มีการใช้เสียงและภาพเคลื่อนไหวเพื่อสื่อสารกับผู้ชม ทำให้ผลงานมีความสมจริง ส่งผลต่อการใช้จินตนาการร่วมไปกับแนวความคิดของผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้

ข้อเสนอแนะ

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้ามีข้อเสนอแนะแก่ผู้ที่มีความสนใจ ต่อการสร้างสรรค์ผลงานในแนวทางเดียวกัน ดังนี้

1. การสร้างสรรค์ผลงานด้วยงานประติมากรรมผ้า (Soft Sculpture) ศิลปินหรือผู้สนใจ ต้องมีทักษะในการตัดเย็บและมีความปราณีต มีการทำความเข้าใจกับวัสดุที่ใช้ เพื่อสร้างผลงานที่มีความสมบูรณ์ตรงต่อความต้องการ มีความสวยงามเรียบร้อย

2. การนำอุปกรณ์ไฟฟ้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ ต้องมีความชำนาญในการใช้วงจรอิเล็กทรอนิกส์ มีความเข้าใจเรื่องขั้วไฟฟ้า และการแปลงกำลังไฟฟ้า เพราะการใช้กำลังไฟฟ้าของอุปกรณ์ต่าง ๆ มีความแตกต่างกัน ถ้าต่อกระแสไฟผิด อาจทำให้อุปกรณ์ไม่สามารถทำงานได้ หรืออาจส่งผลต่อความเสียหาย อาทิ วงจรระเบิด ไฟฟ้าลัดวงจร เป็นต้น

3. การสร้างสรรค์สื่อภาพเคลื่อนไหว ค้นพบว่าการนำคลิปวิดีโอมาสร้างสรรค์ผลงานมีความสมจริงและสามารถสื่ออารมณ์ได้ดีกว่า การสร้างภาพเคลื่อนไหวจากภาพนิ่ง

4. ปัญหาของการแสดงผลงานวิทยานิพนธ์ชุด สื่อบาป นี้ การเลือกใช้เครื่องฉายที่มีกำลังฉายต่ำทำให้สื่อภาพเคลื่อนไหวไม่คมชัด ทำให้ผลงานต้องแสดงในพื้นที่ ที่มีสภาพแสงที่ต้องมืดสนิท ส่งผลให้ผลงานประติมากรรมผ้าไม่เด่นชัดเท่าที่ควร การเลือกเครื่องฉายควรใช้เครื่องฉายที่มีคุณภาพสูงเพื่อผลงานที่สมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น

รายการอ้างอิง

- MissConsult, T. (2014). การบริหาร คนช่างนินทา. Retrieved from <https://www.missconsultblog.com/single-post/2014/01/01/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B8%AB%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B8%99%E0%B8%8A%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B8%99%E0%B8%97%E0%B8%B2>
- Text: Dr. Axel, F., & แพล: ศิริวรรณ ผุงประเสริฐ. (2011). **Sound Art**. Retrieved from <http://artpositions.blogspot.com/2011/11/sound-art-i.html>
- กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว. (2014). โขเชียลมีเดียหมายถึง. Retrieved from <https://www.gotoknow.org/posts/567331%255b2>
- กุลธิดา พิมพ์ชบ. (2554). ศิลปวัฒนธรรมตะวันตกที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน. Retrieved from http://westerncultureofkulthida.blogspot.com/2011/08/blog-post_6468.html
- เกษม ก้อนทอง. (2549). ศิลปะสื่อประสม. In. กรุงเทพฯ: บริษัท บุรพาสาน (1991) จำกัด.
- ดร.นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ. Gossip. Retrieved from <http://www.sac.or.th/databases/anthropology-concepts/glossary/62>
- ไทยรัฐ ออนไลน์. (2560). โขเชียลมีเดีย ปรากฏการณ์ป่วนสังคม. Retrieved from <https://www.thairath.co.th/content/852350>
- นภาพงศ์ กู้แร่. Yaoi World ประติมากรรมละมุน Soft Sculpture มนุษย์คืองานศิลปะ. Retrieved from <http://cfa.bpi.ac.th/sub5-94.html>
- นวลละออ สุภาพล. (2527). ทฤษฎีบุคลิกภาพ. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พระอาจารย์ชาญชัย อธิปญโญ. (2550). กรรมใดใครก่อ (3 ed.). กรุงเทพฯ: บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- มาร์ค ไทรป์, & จานา รีนนา. (2552). นิวมี่เดียอาร์ต. กรุงเทพฯ: บริษัท เดอะเกรทไฟน์อาร์ท จำกัด.
- มาร์ติน ซิลเวีย. (2552). วิดีโออาร์ต. กรุงเทพฯ: บริษัท เดอะเกรทไฟน์อาร์ท จำกัด.
- สมชาติ ขออิงกลาง. (2552). โคลงโลกนิติ ฉบับพระนิพนธ์ของ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาเดชาดิศร. Retrieved from <http://oknation.nationtv.tv/blog/print.php?id=481776>

อรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง. (2553). **Social Media เครื่องมือเพิ่มศักยภาพทางธุรกิจ**. วารสารนักบริหาร, 30(4), 63-69.





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ยุทธาวัตร์ สิริญาณรัตน์
วัน เดือน ปี เกิด	3 มกราคม 2525
วุฒิการศึกษา	2548 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศษ.บ.) สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	49/150 ถนนริมทางรถไฟสายแม่กลอง แขวงบางค้อ เขตจอมทอง กทม 10150

