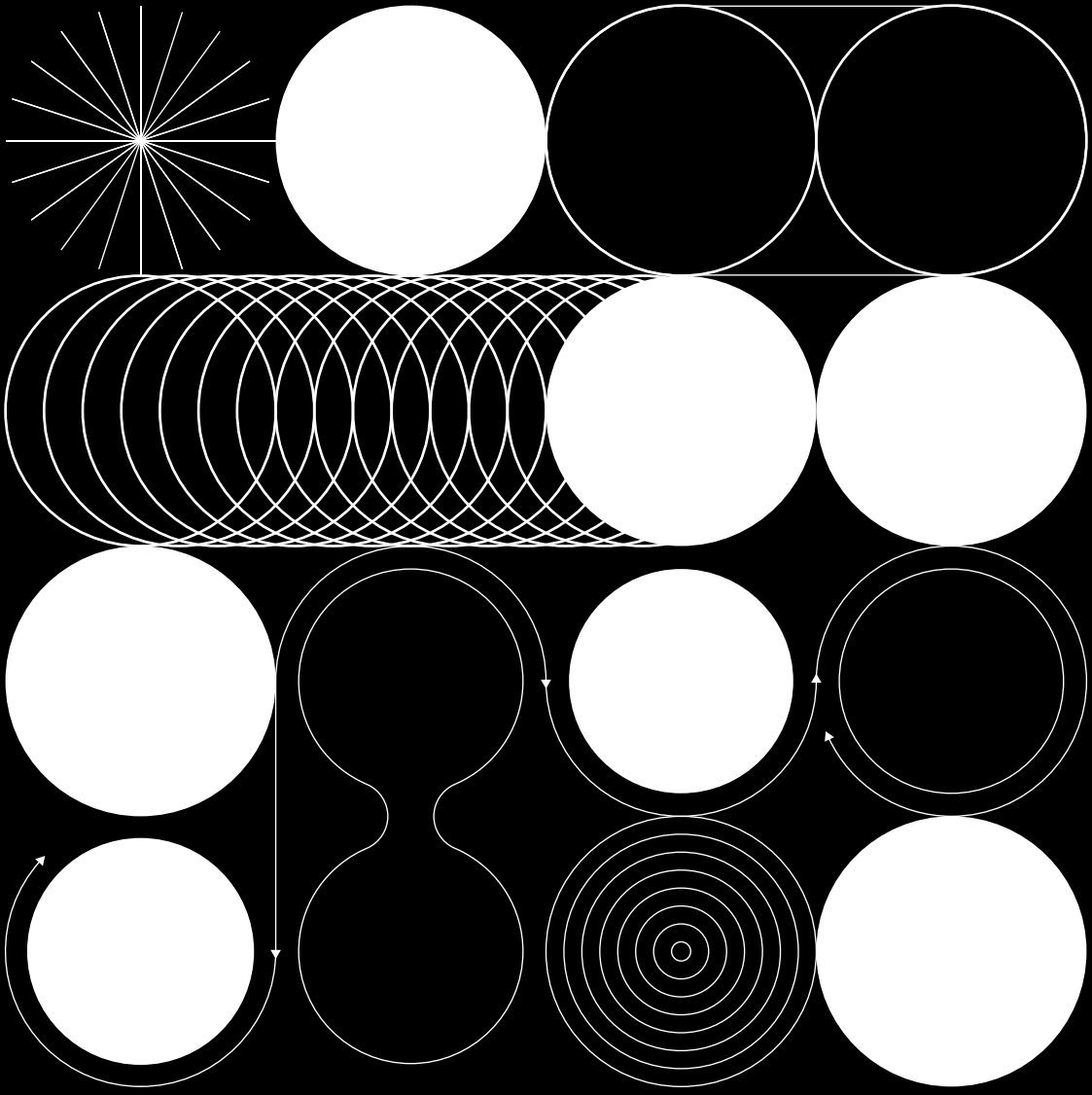
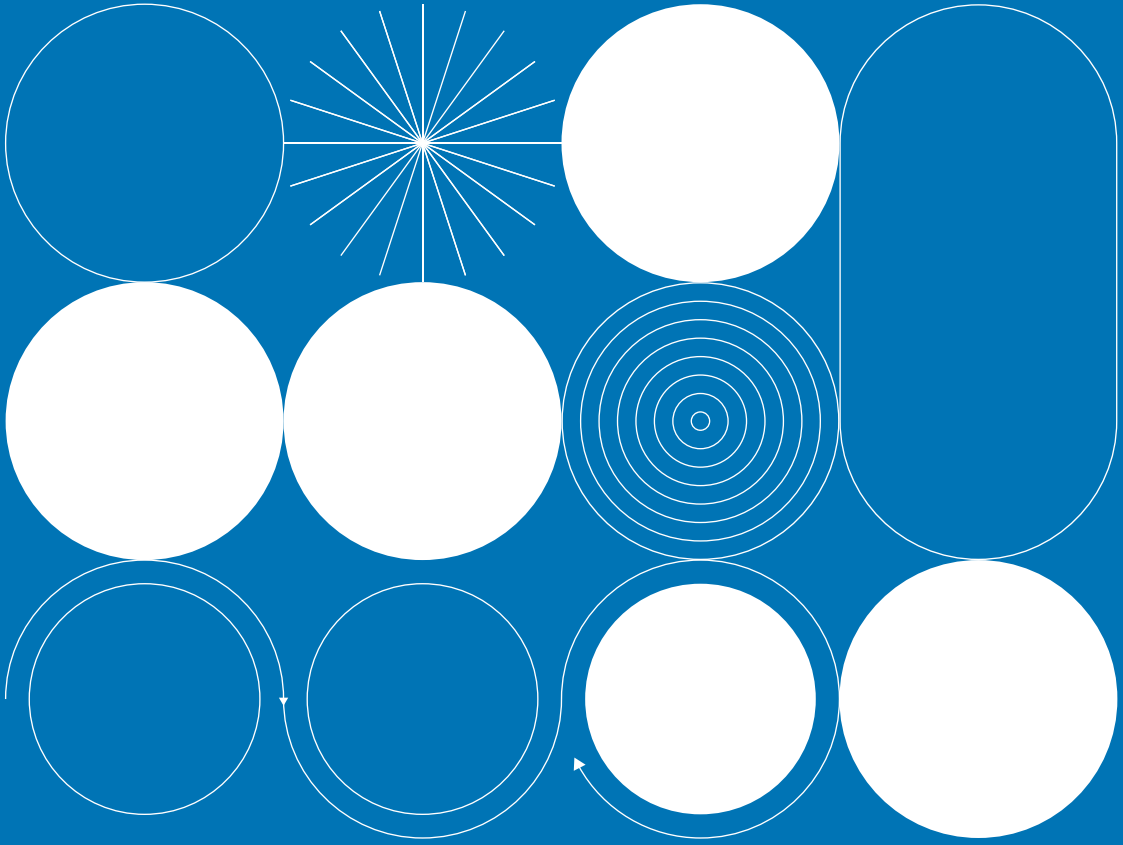


WITHIN

TAIWAN'S SELECTED VR WORKS

จัดโดย
ศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (FAAMAI)
ร่วมกับ มูลนิธิศิลปะดิจิทัล (Digital Art Foundation)



นิทรรศการ “WITHIN_TAIWAN’S SELECTED VR WORKS”

16 มิถุนายน - 16 กรกฎาคม 2565
10.00 - 17.30 น.

ศูนย์แสดงผลงานศิลปะและแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ Art4C ชั้น 2 - 3

AFTERIMAGE FOR TOMORROW, 2561

THE SCENERY OF FLESH AND BLOOD, 2564

THROBBING SONIC, 2564

สารบัญ

1	เกี่ยวกับ ศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (FAAMAI)
2	เกี่ยวกับ มูลนิธิศิลปะดิจิทัล (Digital Art Foundation)
4	แนะนำนิทรรศการ “WITHIN_TAIWAN’S SELECTED VR WORKS”
5 - 6	ผลงาน AFTERIMAGE FOR TOMORROW
7 - 8	ผลงาน THE SCENERY OF FLESH AND BLOOD
9 - 10	ผลงาน THROBBING SONIC
11 - 12	คณะผู้ดำเนินงานและผู้สนับสนุน
13 - 18	ภาพประกอบผลงานนิทรรศการ

ศูนย์ปฏิบัติการ ศิลปกรรมดิจิทัล FAAMAI

เกี่ยวกับ ศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (FAAMAI)

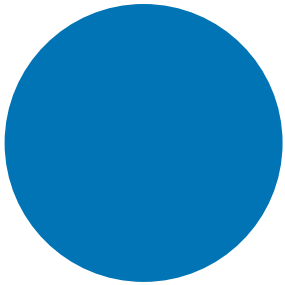
ศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หรือ FAAMAI (Fine and Applied Arts Multidisciplinary Art Innovation Program) เป็นโครงการที่ได้รับการสนับสนุนเงินทุนจากโครงการสร้างเสริมพลังจุฬาฯ กองทุนศตวรรษที่ 2 (C2F) ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีเป้าหมายเพื่อประยุกต์ศิลปะมาสร้างนวัตกรรมให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม เศรษฐกิจ รวมถึงการสร้างองค์ความรู้ใหม่ โดยมีเครื่องมือสำคัญคือ Digital Art ซึ่งเป็นสื่อที่แพร่หลายที่สุดอย่างหนึ่งในเวลานี้

Digital Art ที่ FAAMAI ต้องการผลักดันนั้นไม่จำกัดอยู่เพียงงานในสาขาใดสาขาหนึ่ง เช่น Graphic Design, Animation หรือ Sound Art แต่จะเปิดกว้างและผสมผสานทักษะของศิลปินหลายสาขาเข้าด้วยกันในหนึ่งงาน เช่น VR, AR, Projection Mapping, Interactive Dance Performance, Immersive Media ฯลฯ ศิลปินที่มีพื้นฐานจากงานด้านภาพ ดนตรี หรือการแสดง ล้วนมีบทบาทในงานสร้างสรรค์เหล่านี้ได้เมื่อใช้ Digital Technology เป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างผลงาน

บทบาทของ FAAMAI ที่นอกจากจะมุ่งเป็นศูนย์กลางปฏิบัติการทางศิลปะที่มีความทันสมัย สร้างโอกาสให้ทุกคนได้เข้าถึงองค์ความรู้และเครื่องมือดิจิทัลอาร์ตที่ทันสมัย ผ่านการจัดกิจกรรม ที่เอื้อต่อการทดลอง เรียนรู้ สร้างสรรค์งานดิจิทัลแล้ว FAAMAI ยังจัดนิทรรศการแสดงผลงานของนักเรียน นักศึกษา คณาจารย์ และศิลปินทั้งในและต่างประเทศ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ ศักยภาพ และผลิตบุคลากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ ผลักดันให้เข้าสู่อุตสาหกรรมดิจิทัลระดับโลกมากยิ่งขึ้น

ศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล FAAMAI ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากสำนักจัดการทรัพย์สิน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (PMCU) และ บริษัท ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน) ปัจจุบัน FAAMAI รับผิดชอบพื้นที่ 2 ส่วน คือ ห้องปฏิบัติการสำหรับศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัลที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ และ FAAMAI Dome ที่ลานข้างอุทยานหนึ่งร้อยปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

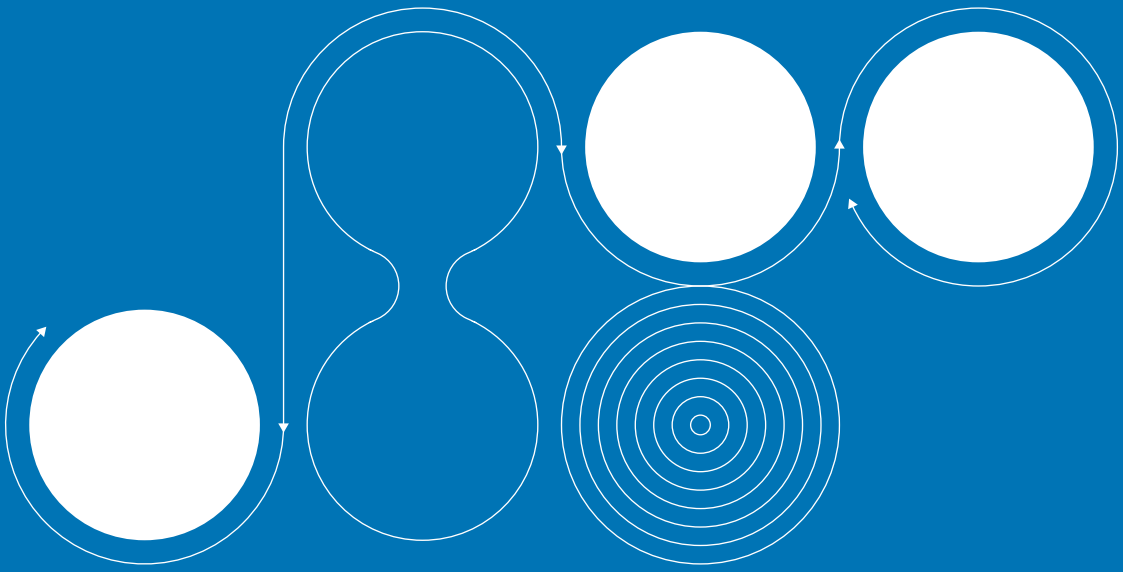
มูลนิธิศิลปะดิจิทัล
Digital Art Foundation



เกี่ยวกับ มูลนิธิศิลปะดิจิทัล (Digital Art Foundation)

มูลนิธิศิลปะดิจิทัล ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2551 เป็นผู้บุกเบิกด้านศิลปะดิจิทัลในไต้หวัน พันธกิจของมูลนิธิฯ คือ การอำนวยความสะดวกในด้านโครงสร้างพื้นฐานของศิลปะดิจิทัล ส่งเสริมการทำกิจกรรมศิลปะดิจิทัล ช่วยในการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะดิจิทัล และเพิ่มคุณค่าเกี่ยวกับศิลปะดิจิทัลในสังคมทั้งหมด

มูลนิธิฯ ได้ทำสัญญากับรัฐบาลนครไทเป เพื่อดำเนินการศูนย์ศิลปะดิจิทัลไทเป ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 จนถึงปี พ.ศ. 2560 และในปี พ.ศ. 2561 มูลนิธิฯ ได้ก่อตั้งและเริ่มดำเนินการศูนย์ศิลปะดิจิทัลไทเป (DAC.TW) ซึ่งมุ่งเน้นเนื้อหาเสมือนจริง รวมถึงการใช้งานและทดลองใช้การผสานรวมเทคโนโลยีการทำงานบนระบบคลาวด์ พร้อมกับนำเสนอการแก้ไขปัญหาที่ใช้งานได้จริง และผลิตเนื้อหาผลงานที่มีความสร้างสรรค์



นิทรรศการ WITHIN_TAIWAN'S SELECTED VR WORKS

แนะนำนิทรรศการ WITHIN_TAIWAN'S SELECTED VR WORKS

"WITHIN_Taiwan's Selected VR Works" เป็นนิทรรศการผลงานศิลปกรรมดิจิทัลเสมือนจริง 3 ชุด จากไต้หวัน ได้แก่ ผลงาน Throbbing Sonic ผลงาน The Scenery of Flesh Blood และผลงาน Afterimage for Tomorrow ซึ่งนำมารวมกันเพื่อนำเสนอการใช้ VR ที่เพิ่มมากขึ้นในหลายสาขา เพื่อสร้างผลงานให้มีความหลากหลายในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ตั้งแต่ภาพยนตร์จนถึง Sound Arts และ Contemporary Dance ผลงานในนิทรรศการครั้งนี้กล่าวถึงผลงานต้นฉบับโดยตีความในแบบดิจิทัล แสดงคุณค่าหลักระหว่างรูปแบบงานศิลปะและเนื้อหา

ขณะชมนิทรรศการผ่านอุปกรณ์ VR ที่ปิดกั้นอยู่แค่กับตนเอง ผู้ชมจะได้สัมผัสกับโลกภายในซึ่งนำเสนออย่างแจ่มชัดเท่า ๆ กับโลกภายนอก หรือแม้แต่เข้าไปสู่พื้นที่นฤมิตของเหล่าศิลปินนักสร้างสรรค์ในนิทรรศการ "WITHIN_" ผู้ชมทุกท่านสามารถมีส่วนร่วมกับผลงานได้ ไม่ใช่เพียงแค่การไปอยู่ในฐานะของใครบางคน แต่ยังเป็นการมองผ่านสายตาของบุคคลนั้น ๆ ในช่วงเวลาหนึ่งที่เจาะจงอีกด้วย

ผลงานที่เข้าร่วมในนิทรรศการนี้ได้รับการคัดเลือกจาก Concept Museum of Art ซึ่งดำเนินการโดย Digital Art Foundation และ ET@T เพื่อส่งเสริมการรวบรวมเนื้อหาผลงานในรูปแบบ analog ผ่านกรอบประวัติศาสตร์แห่งการแบ่งชั้นทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

AFTERIMAGE FOR TOMORROW

AFTERIMAGE FOR TOMORROW ชั้น 2

2561, VR360, สี, ภาษาอังกฤษ
20 นาที

ภาพยนตร์ VR เรื่อง Afterimage for Tomorrow เป็นประสบการณ์เสมือนจริงที่เล่าเรื่องราวของชายคนหนึ่งที่ตื่นขึ้นมาที่ไหนสักแห่งในจิตสำนึกของเขา สิ่งที่เขาได้เห็น ได้ยิน และรู้สึก มันเป็นเพียงแค่ความทรงจำ ความฝัน เป็นเหมือนภาพเสมือนหรือว่าภาพอดีตที่ย้อนวูบกลับมาก่อนถึงกาลมรณะกันแน่ ในบริบทของความทรงจำในชีวิตหลังความตาย ความทรงจำที่กระจัดกระจายอยู่ในเซลล์ประสาทของมนุษย์จะถูกนำเสนอเป็นภาพติดตา (afterimages) ตัวเอกของเรื่องได้ย้อนกลับไปเยือนจุดหนึ่งของชีวิตของเขา ในช่วงเวลาหนึ่งที่แสงสว่างปรากฏขึ้น ณ แห่งนั้นที่ว่างไม่มีเหตุผลอีกต่อไปแล้ว และเวลาก็ไม่เรียงตามลำดับก่อนหลัง

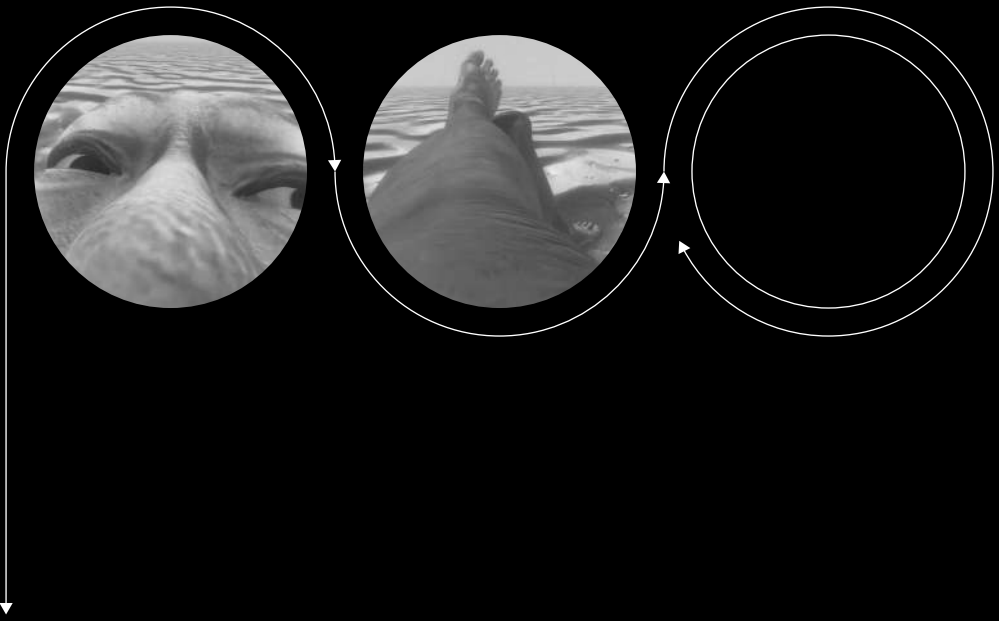
ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าย้อนถึงความคิดที่ไม่อาจอธิบายได้ซึ่งมีต่อความทรงจำต่าง ๆ ใช้การเต้นเป็นการเล่าเรื่องผ่านสื่อที่เป็นภาพ โดยบันทึกภาพการเต้นที่เป็นสัญลักษณ์ถึงสถานะอันล่องลอยของร่างกายและจิตวิญญาณที่แยกจากกัน ผู้ชมในฐานะนักเดินทางจะได้เดินทางผ่านภาพติดตาในความทรงจำที่ปรากฏ เมื่อไม้ขีดสามก้านถูกจุดขึ้นแล้วผู้ชมจะเดินทางผ่านพื้นที่ซึ่งแยกออกจากสภาวะเอกฐาน (Singularities) และเดินผ่านฉากต่าง ๆ ในโลกของภาพที่เห็น พวกเขาจะได้อ้อยอิ่งอยู่ในโลกที่ถูกแยกออกจากกันตลอดเวลาในระหว่างการแสดงอันมีผลต่อจิตใจนี้ โดยอาศัยเทคโนโลยีเสมือนจริง การเล่าเรื่องด้วยภาพยนตร์ และการเต้น ทั้งนี้ผู้ชมจะถูกปลุกเร้าด้วยการรับรู้ที่สะเทือนใจอย่างอธิบายไม่ได้ ซึ่งเกิดขึ้นจากส่วนลึกของจิตใจ

ประวัติศิลปิน

Singing CHEN ถ่ายทอดการเฝ้ามองสังคมเป็นเวลานานผ่านงานสารคดีและละคร วิธีการนำเสนอของเธอใช้รูปแบบของสัจนิยมมหัศจรรย์ (Magical realism) เน้นย้ำถึงความไร้เหตุผลในความเป็นจริงและชี้ให้เห็นปัญหาด้านโครงสร้างในสังคม เธอสามารถถ่ายทอดอารมณ์อันละเอียดอ่อนและพลวัตในเชิงลึกของตัวละครออกมาได้ ตลอดเวลาที่ผ่านมาผลงานของเธอได้รับการคัดเลือกและเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลมากมาย เช่น Berlin Film Festival, Golden Horse Awards, Busan International Film Festival, Yamagata International Documentary Film Festival, Taipei Film Festival, Kaohsiung Film Festival และ Taiwan International Documentary Festival นอกจากการทำงานในกองถ่ายแล้วเธอยังผลิตดนตรีประกอบสำหรับละครเวทีและภาพยนตร์ ผลงานของเธอจึงเข้มข้นไปด้วยจังหวะและเสียงดนตรี

ทีมผู้จัดทำ

ศิลปิน: Singing CHEN
ออกแบบท่าเต้น: Shu-Yi CHOU
นักเต้น: Bo Ling PAN, Yu Ting FANG, Wang Chou YEN, Ya Chun YANG, Ning WANG, Hsiu Yu LIN, Chu Hua WANG, Yi Wei TIEN, Chien Hung YU, Hsin Yu CHEN, Qi Yin YANG
นำเสนอโดย: Kaohsiung Film Archive
ด้วยความร่วมมือของ: Funqiue VR Studio, The Walkers Films Ltd.
ผลิตโดย: The Walkers Film Ltd.



THE SCENERY OF FLESH AND BLOOD

THE SCENERY OF FLESH AND BLOOD

ชั้น 2

2564, VR360, โมโน, เสียง
5 นาที

ในผลงานฉบับเดิม “Renaissance of its Ashes” ศิลปินใช้วิธีการเรียงซ้อนต่อตัวของนักแสดง เพื่อเป็นตัวแทนของภูมิทัศน์เชิงจิตวิญญาณ การเชื่อมต่อระหว่างผู้คนกับพระเจ้า แต่ด้วยระยะทางที่ห่างจากผู้ชม การแสดงในโรงละครทั่วไปจึงไม่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกของพิธีกรรมและภูมิทัศน์เชิงจิตวิญญาณในระดับที่เล็กมากได้อย่างชัดเจน

ผลงาน “The Scenery of Flesh and Blood” นำเสนอผลกระทบทางจิตวิญญาณและพิธีกรรมตลอดการแสดงที่นักแสดงเรียงซ้อนต่อตัวและสัมผัสใกล้ชิดกับภาพตัวแทน (Avatar) ผลงานชิ้นนี้ไม่เพียงนำเสนอความอัศจรรย์เหนือจริงของเลือดเนื้อ แต่ยังทำให้ผู้ร่วมชมได้สัมผัสกับภูมิทัศน์เชิงจิตวิญญาณอีกด้วย

ทีมผู้จัดทำ

ร่วมผลิตโดย: ET@T, MeimageDance
ผู้ผลิต: Wen-Hao HUANG
ศิลปิน: Hsiao-Mei HO
ผู้กำกับศิลป์: Po-Wei WANG
ผู้ประสานงาน: Yu-Rung HU
ผู้กำกับเทคนิค: Tsun-Hung TSAI
วิศวกรโปรแกรม: Po-Hung CHEN
โฟโตแกรมเมตรีสามมิติ: Solid Memory
ริกเกอร์: Yu-Jui TSAI
โมชันแคปเจอร์: Yung-Sheng HSU, Chiao-Yun CHOU
ออกแบบเสียง: Yi-Lin WU
นักเต้น: Chi-Tzu HU

THROBBING SONIC

THROBBING SONIC ชั้น 3

2564, VR360, โมโน, เสียง (ระบบเสียง 4.1)
10 นาที

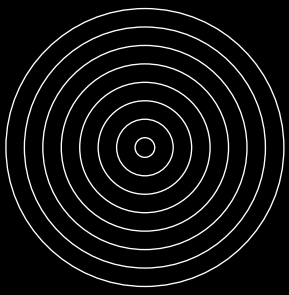
แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน Throbbing Sonic มาจากการ hybrid modulation ที่สัมพันธ์กับกระบวนการสร้างภาพ ตลอดการทำงานอย่างต่อเนื่องระหว่างเสียงและการมองเห็น ระบบประสาทสัมผัสของผู้ชมจะได้รับการกระตุ้นและความไม่แน่นอนระหว่างอิทธิพลของมนุษย์ สื่อ และคณิตศาสตร์ โดยมีเครื่องกลไกเข้ามามีส่วนร่วมด้วย

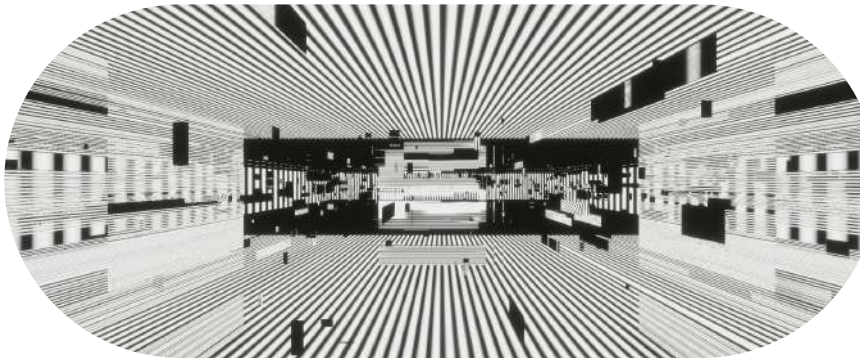
C-LAB Taiwan Sound Lab ใช้การผสมเสียงแบบสามมิติในระบบ Spat stereoscopic ร่วมกับคลังเสียงสเตอริโอที่สมบูรณ์แบบเพื่อควบคุมแหล่งที่มาของเสียงในพื้นที่ทางกายภาพซึ่งสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมเสมือนแบบสามมิติ เพื่อสร้างข้อมูลเอฟเฟ็กต์แบบ glitch ในภาพวิดีโอซึ่งไม่ได้เตรียมเอาไว้ล่วงหน้า ภาพเหล่านี้จะปรากฏเป็นสภาวะการเคลื่อนไหวในทันที ทั้งสร้างใหม่ ก่อตัวขึ้นใหม่ เปลี่ยนแปลงและสลายตัวไป ก่อให้เกิดภาพอันคาดเดาไม่ได้และไม่มีความแน่นอน

เมตริกซ์เสียงที่ใช้ในนิทรรศการครั้งนี้ทำขึ้นด้วยลำโพงขนาด 16.2 การออกแบบที่เน้นในเชิงวัตถุช่วยให้วัตถุในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงสะท้อนความดันเสียง (acoustic pressure) และความถี่เสียง (sound frequencies) ที่แตกต่างกันไปตามระยะทางและทิศทางที่สอดคล้องกันในโลกจริง ผู้ชมทุกท่านจะได้ยลยินประสบการณ์ภาพและเสียงที่ไม่เหมือนใคร ขึ้นอยู่กับระดับการมีส่วนร่วมในนิทรรศการอันจะได้รับการตอบสนองที่แตกต่างกัน

ทีมผู้จัดทำ

จัดหาภาพและเสียงโดย: Fujui WANG
ฝ่ายบริหารการผลิต: YEH Hsing-Jou (ET@T)
ทีมเทคนิค: C-LAB Taiwan Sound Lab
ฝ่ายบริหารโครงการ: Cecile HUANG
ฝ่ายจัดการด้านเทคนิค: Aluan WANG
ออกแบบภาพ: Yu-Jie HUANG
ออกแบบเสียง: Chi-You DEAN, Yu-De LIN (มหาวิทยาลัยศิลปะแห่งชาติไถหนาน)
ผู้ช่วยฝ่ายผลิต: Hsiao-Ting CHIU





ประวัติศิลปิน

Fujui WANG ศิลปินเสียงและภัณฑารักษ์ที่เชี่ยวชาญด้านศิลปะเสียงและงานศิลปะเชิงโต้ตอบ ผลงานของเขามีบทบาทสำคัญในการทำให้ศิลปะเสียงเป็นศิลปะแนวใหม่ในไต้หวัน และในฐานะผู้บุกเบิกงานศิลปะเสียงของไต้หวันนั้น ในปี พ.ศ. 2536 เขาได้ก่อตั้ง “NOISE” ขึ้น ซึ่งเป็นค่ายเพลงแนวทดลองแห่งแรกของประเทศ ต่อมาในปี พ.ศ. 2543 เขาเข้าร่วมกับกลุ่มสื่อศิลปะ “ET@T” และเปิดตัว “BIAS” หรือ International Sound Art Exhibition และ Sound Art Prize for the Digital Art Festival Taipei เขาเคยทำงานให้กับ Digital Arts Center ในไทเป และ Center for Art and Technology, TNUA นอกจากนี้เขาได้ร่วมแสดงนิทรรศการกับเทศกาลต่าง ๆ มากมาย เช่น “TranSonic” Sound Art Festival ในปี พ.ศ. 2551-2553 และปี พ.ศ. 2555, Digital Art Festival Taipei ในปีพ.ศ. 2550-2552 นอกจากนี้ในปี พ.ศ. 2554 Fujui WANG และ Yi Lu ได้ร่วมกันก่อตั้ง Soundwatch Studio เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ การจัดนิทรรศการ การแสดง และการประชุมเชิงปฏิบัติการในด้านการปรับปรุงระบบเสียงแนวทดลองทั้งในประเทศและระดับนานาชาติ

ปัจจุบัน Fujui WANG ดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำ Taipei National University of the Arts แผนก New Media Arts, TNUA ผลงานของเขาได้รับการจัดแสดงอย่างกว้างขวางในพิพิธภัณฑ์และเทศกาลต่าง ๆ ทั้งในไต้หวันและต่างประเทศ ผลงานด้านเสียง วิดีโอ และการแสดงสดของเขาออกเผยแพร่ทางสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อต่าง ๆ มากมาย ผลงานที่โดดเด่นที่สุดของ Fujui WANG คือ Sound Bulb (2551), Sound Dots (2553), Hollow Noise (2554) and Electromagnetic Soundscape (2555)

รายการอ้างอิง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. คณะศิลปกรรมศาสตร์, ศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล. (2563). เกี่ยวกับศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล [ออนไลน์]. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล[ผู้เผยแพร่]. แหล่งที่มา: https://www.faa.chula.ac.th/faamai/index [27 พฤษภาคม 2565]

ศิลปะดิจิทัล, มูลนิธิ. (2561). คำอธิบายผลงาน Afterimage for Tomorrow[ออนไลน์]. สาธารณรัฐจีน (ไต้หวัน) นครไทเป: ศูนย์ศิลปะดิจิทัลไทเป [ผู้เผยแพร่]. แหล่งที่มา: https://dac.tw/cmoa/vol-4/ [27 พฤษภาคม 2565]

ศิลปะดิจิทัล, มูลนิธิ. (2565). คำอธิบายผลงาน The Scenery of Flesh and Blood จัดทำโดยมูลนิธิศิลปะดิจิทัลและศูนย์ศิลปะดิจิทัลไทเป, พฤษภาคม 2565.

ศิลปะดิจิทัล, มูลนิธิ. (2561). นิทรรศการศิลปกรรมดิจิทัล “WITHIN_Taiwan’s Selected VR Work” [ออนไลน์]. สาธารณรัฐจีน (ไต้หวัน) นครไทเป: ศูนย์ศิลปะดิจิทัลไทเป [ผู้เผยแพร่]. แหล่งที่มา: https://dac.tw/ [27 พฤษภาคม 2565]

ศิลปะดิจิทัล, มูลนิธิ. (2561). เกี่ยวกับมูลนิธิศิลปะดิจิทัลและศูนย์ศิลปะดิจิทัลไทเป (DAC.TW) [ออนไลน์]. สาธารณรัฐจีน (ไต้หวัน) นครไทเป: ศูนย์ศิลปะดิจิทัลไทเป [ผู้เผยแพร่]. แหล่งที่มา: https://dac.tw/ [27 พฤษภาคม 2565]

เกาสง, หอภาพยนตร์. วีอาร์ฟิล์มแล็บ. (2565). ประวัติศิลปิน Singing CHEN [ออนไลน์]. สาธารณรัฐจีน (ไต้หวัน) นครไทเป: วีอาร์ฟิล์มแล็บ[ผู้เผยแพร่]. แหล่งที่มา: https://vrfilmlab.tw/en/movie/afterimage-for-tomorrow/ [27 พฤษภาคม 2565]

อีทีแอทที. (2565). คำอธิบายผลงาน Throbbing Sonic และประวัติศิลปิน Fujui WANG [ออนไลน์]. สาธารณรัฐจีน (ไต้หวัน) นครไทเป: อีทีแอทที[ผู้เผยแพร่]. แหล่งที่มา: https://www.etat.com/etat-news/throbbing_fujuiwang/ [27 พฤษภาคม 2565]

นิทรรศการนี้ดำเนินงานภายใต้
โครงการศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล (FAAMAI)
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะผู้ดำเนินงาน

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศ.ดร.บุษกร บิณฑสันต์

โครงการศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล (FAAMAI)

ผู้อำนวยการฝ่ายบริหาร
ผศ.ดร.ประพล คำจิ่ม

เลขานุการฝ่ายบริหาร
ผศ.ดร.สิริธร ศรีชลาคม

ภัณฑารักษ์
ดร.ให้แสง ชวนะลิขิกร

ผู้อำนวยการฝ่ายดำเนินงาน
พิรุณมาศ ขจรเดชากุล

ผู้จัดการฝ่ายการตลาด
กุลกานต์ ศิริผล

ผู้จัดการฝ่ายศิลปกรรม
รติมา ศิริพิสิฐศักดิ์

เจ้าหน้าที่ประสานงานฝ่ายศิลปกรรม
ปาลิตา ศรีอำมร

เลขานุการ
สุนทรวินิจ วรสิงห์

ศูนย์แสดงผลงานศิลปะและแหล่งเรียนรู้สร้างสรรค์ (Art4C)

ผู้จัดการ Art4C
กัญญาภัค เลาหศรีสกุล

ผู้ช่วยผู้จัดการ Art4C
นุชนาฎ ลายเมฆ

มูลนิธิศิลปะดิจิทัล (Digital Art Foundation)

ประธาน
HUANG Wen-Hao

ผู้จัดการโปรเจกต์
Fay HUANG

ผู้อำนวยการฝ่ายศิลป์
WANG Po-Wei

ผู้ออกแบบนิทรรศการ
CHIEN Po-Hsin

รักษาการแทนเลขาธิการมูลนิธิฯ
Hsing-Jou YEH

ช่างเทคนิค AR/VR
TSAI Meng-Ru, HUANG Yu-Jie

ศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล (FAAMAI)
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

chulafaamai@chula.ac.th
www.faa.chula.ac.th/faamai/index
Faamai Digital Arts Hub faamai_digital_arts_hub Faamai Digital Arts Hub

文化部
MINISTRY OF CULTURE
REPUBLIC OF CHINA (TAIWAN)

駐泰國台北經濟文化辦事處
Taipei Economic and Cultural Office in Thailand

DIGITAL ART FOUNDATION
財團法人數位藝術基金會

DAC.TW
數位藝術中心
DIGITAL ART CENTER.TW

FAAMAI
DIGITAL ARTS HUB

C2F

ศิลปกรรมศาสตร์
FINE AND APPLIED ARTS
Chulalongkorn University

ART4C

PMCU
LearningStyle • LivingStyle • LifeStyle

CU INNOVATION HUB

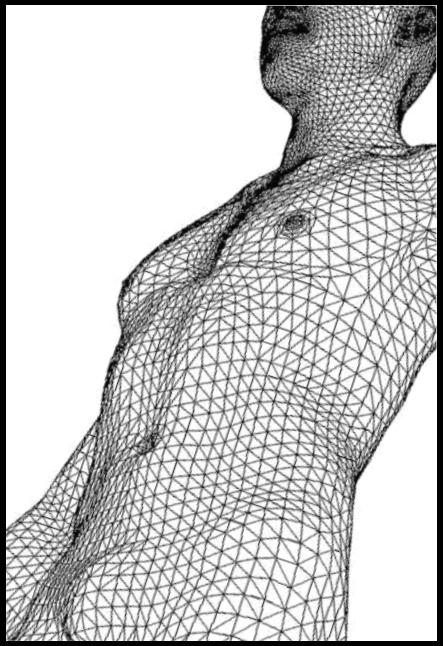
BITE SCAPE

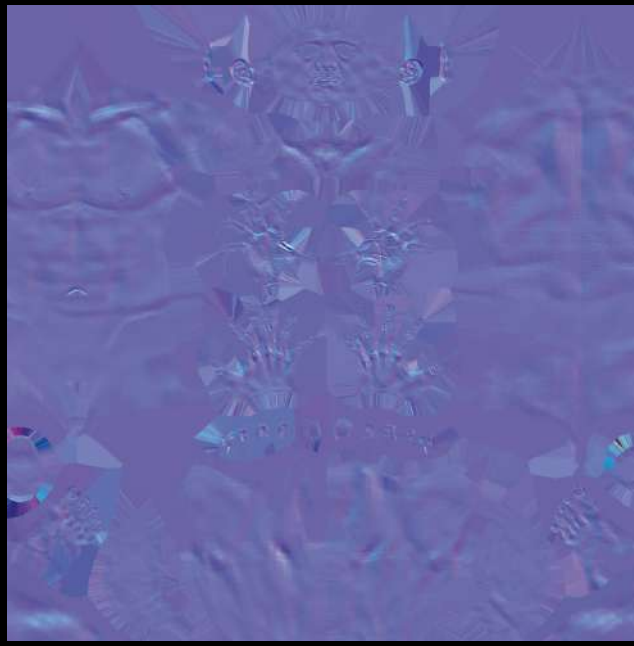
4M MULTIMEDIA
COMPUTER, ICT & AV For RENT
www.4m.co.th

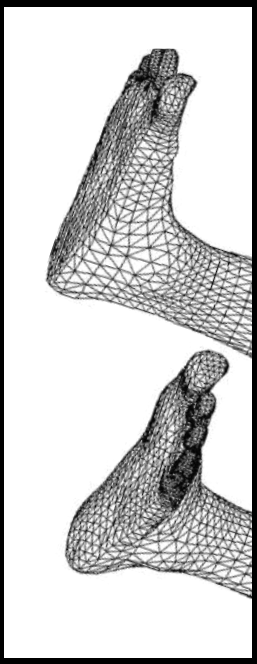
หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
BANGKOK ART AND CULTURE CENTRE

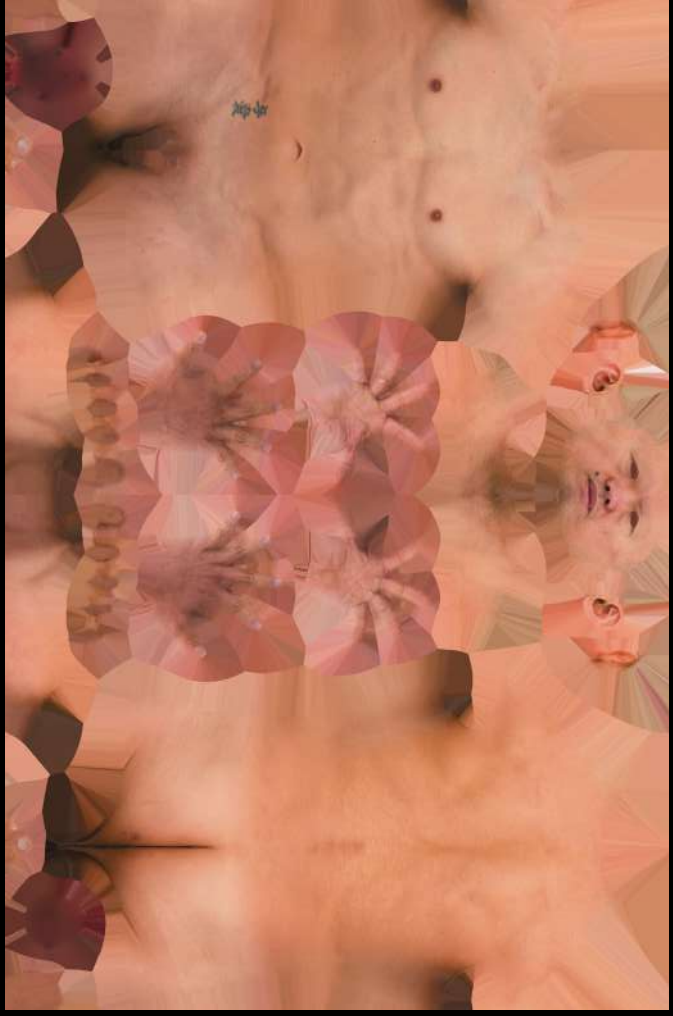
AFTERIMAGE FOR TOMORROW

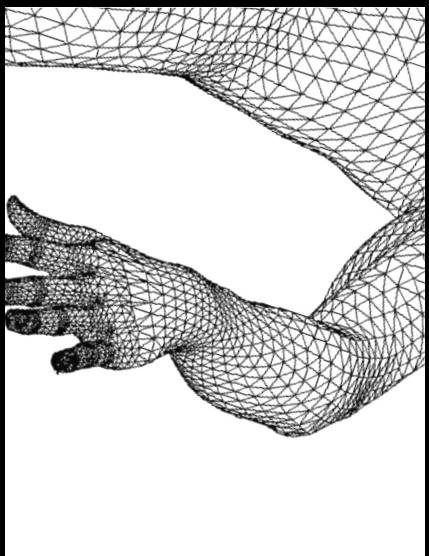
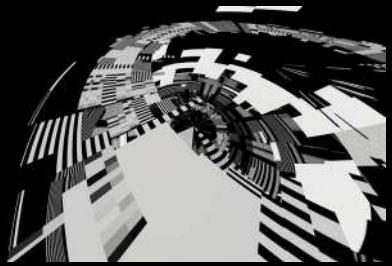
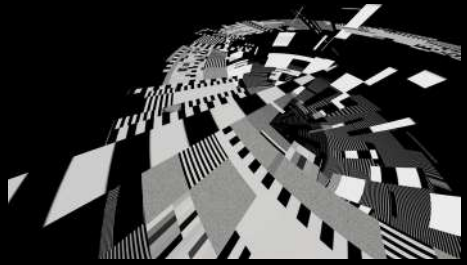
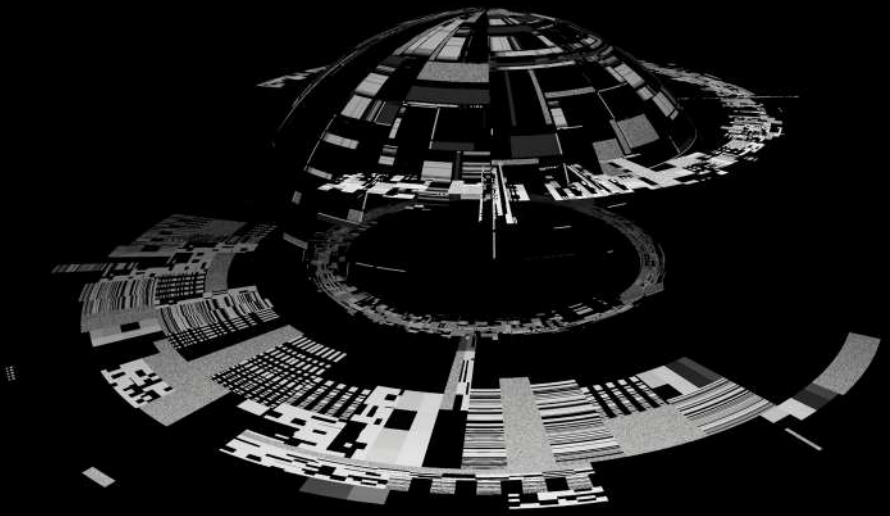
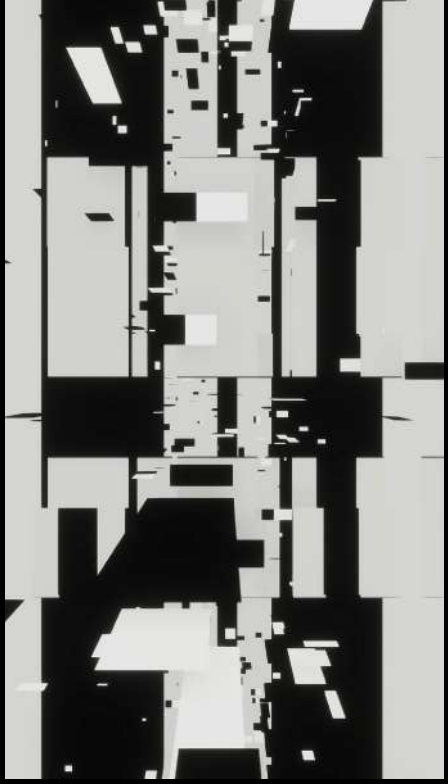
THE SCENERY OF FLESH AND BLOOD











THROBBING SONIC