

โลกของดิจิทัลอาร์ตมีอะไรบ้าง?

# THE DIGITAL ART WORLD

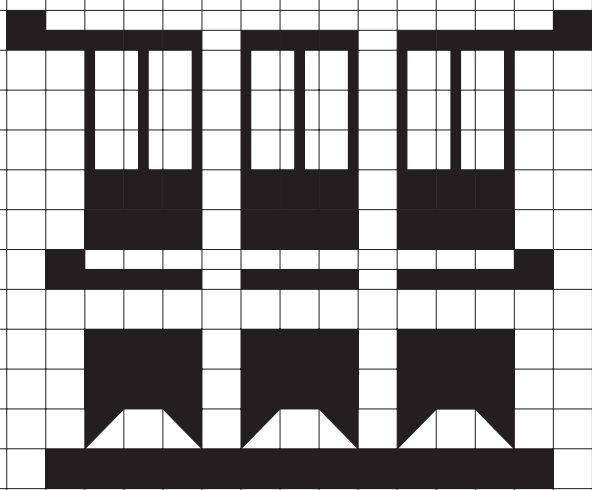


## คำนำ

โครงการศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล หรือ FAAMAI (Faculty of Fine and Applied Arts Multidisciplinary Art Innovation Center) เป็นโครงการที่ได้รับเริ่มโดยคณาจารย์ในคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งต้องการพัฒนาศักยภาพของนิสิตและคณาจารย์ในด้านดิจิทัลอาร์ตให้ทัดเทียมกับระดับนานาชาติ ทั้งในแง่ของการสร้างสรรค์ผลงานและความรู้ในด้านเทคโนโลยี โดยได้รับการจัดสรรทุนและการอนุมัติแผนดำเนินงานจากโครงการสร้างเสริมพลังจุฬาฯ กองทุนศตวรรษที่ 2 (Second Century Fund: C2F)

ปัจจุบันการสร้างสรรคองค์ความรู้และนวัตกรรมในการผสมผสานศิลปะและเทคโนโลยีเพื่อผลักดันให้เกิดการสร้างสรรค ผลงานศิลปะรูปแบบใหม่ถือเป็นสิ่งสำคัญ ศูนย์ปฏิบัติการฯ ได้รวบรวมคลังความรู้ด้านศิลปกรรมดิจิทัลที่จัดทำขึ้นตลอดระยะเวลาดำเนินงาน 2 ปี ที่ผ่านมา ผ่านการจัดทำหนังสือเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปกรรมดิจิทัลอย่างถูกต้อง

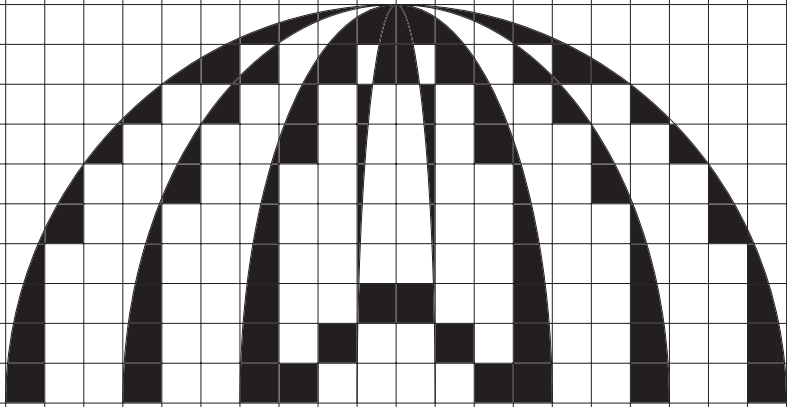
หนังสือ “โลกของดิจิทัลอาร์ตมีอะไรบ้าง?” เล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งขององค์ความรู้หลากหลายด้านที่ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงด้านใดด้านหนึ่ง เช่น กราฟิกดีไซน์ แอนิเมชัน หรือ ชาวนด์อาร์ต แต่จะเปิดกว้างและผสมผสานทักษะของศิลปินหลายสาขาเข้าด้วยกัน ยกตัวอย่างผลงาน VR, AR, Projection Mapping, Interactive Dance Performance, Immersive Media ที่ผสมผสานศิลปินที่มีพื้นฐานที่แตกต่างกันมาทำงานชุดเดียวกัน โดยการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน สร้างโอกาสให้ทุกคนได้เข้าถึงโครงการศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล หรือ FAAMAI ผ่านหนังสือเล่มนี้อย่างที่ เดวิด ฮอกนีย์ กล่าวไว้ว่า “ฉันรู้สึกประหลาดใจ ที่โทรศัพท์ทำให้กลับมาวาดภาพได้”



## ความเป็นมาคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์เป็นคณะที่ 15 ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เปิดทำการเรียนการสอนภาควิชาทัศนศิลป์ และดุริยางคศิลป์ 2 ภาควิชาแรกตั้งแต่ปีการศึกษา 2526 ต่อมาปีการศึกษา 2528 เปิดทำการเรียนการสอนภาควิชาดนตรีศิลป์ และปีการศึกษา 2531 ภาควิชานาฏศิลป์เปิดทำการเรียนการสอนตามลำดับ

ปัจจุบันปี พ.ศ. 2565 คณะศิลปกรรมศาสตร์ได้รับการสถาปนาครบ 39 ปี ดำเนินการเรียนการสอนจำนวน 4 ภาควิชาเรียงลำดับตามการเปิดการเรียนการสอน ได้แก่ ภาควิชาทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ดนตรีศิลป์ และนาฏศิลป์ โดยมีหลักสูตรทั้งระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก ผลิตศิลปินบัณฑิตที่มีความรู้ความชำนาญด้านทักษะและความคิดสร้างสรรค์ เป็นผู้ริเริ่ม บุกเบิก แสวงหา คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น เพื่ออนุรักษ์ส่งเสริมและเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมเพื่อสังคมไทยสืบต่อไป



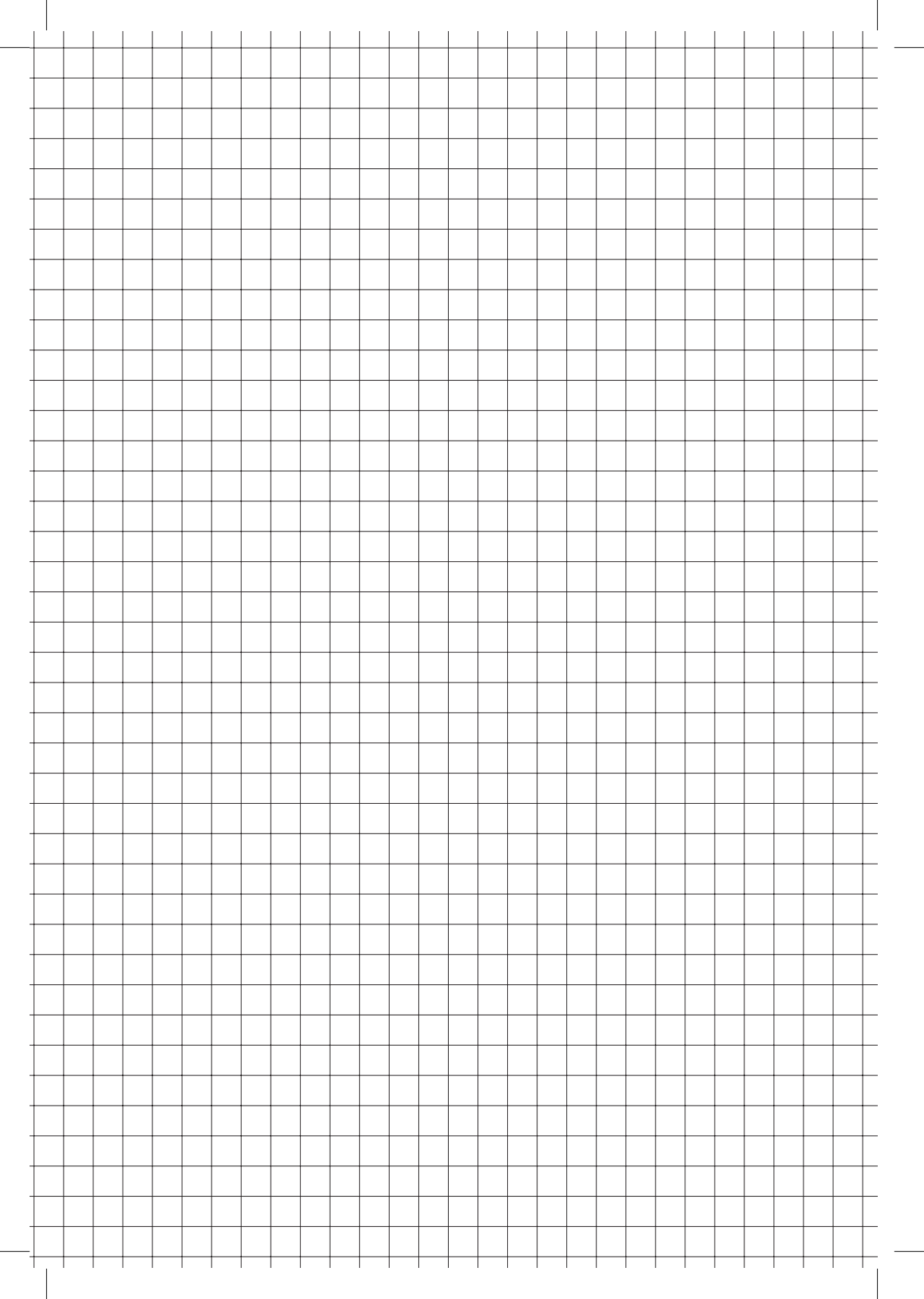
## ศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล หรือ FAAMAI “ฟ้าใหม่”

ศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หรือเรียกสั้นๆ ว่า FAAMAI “ฟ้าใหม่” (Fine and Applied Arts Multidisciplinary Art Innovation Center) เป็นโครงการที่ได้รับการสนับสนุนด้านเงินทุนจาก C2F หรือ โครงการสร้างเสริมพลังจุฬาฯ กองทุนศตวรรษที่ 2 ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีเป้าหมายเพื่อประยุกต์เอาศิลปะมาสร้างนวัตกรรมที่เกิดประโยชน์ต่อสังคมและเศรษฐกิจ รวมถึงการสร้างองค์ความรู้ใหม่ โดยมีเครื่องมือสำคัญคือดิจิทัลอาร์ต ซึ่งเป็นสื่อที่แพร่หลายที่สุดอย่างหนึ่งในเวลานี้

ดิจิทัลอาร์ตที่ FAAMAI ต้องการผลักดันนั้น จะไม่จำกัดอยู่เพียงงานในสาขาใดสาขาหนึ่ง เช่น กราฟิกดีไซน์ แอนิเมชัน หรือชาววนด์อาร์ต แต่จะเปิดกว้างและผสมผสานทักษะของศิลปินหลายสาขาเข้าด้วยกันในหนึ่งงาน เช่น VR, AR, Projection Mapping, Interactive Dance Performance, Immersive Media ฯลฯ ศิลปินที่มีพื้นฐานจากงานด้านภาพ ดนตรี หรือการแสดง ล้วนมีบทบาทในงานสร้างสรรค์เหล่านี้ได้เมื่อใช้ดิจิทัลเทคโนโลยีเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างผลงาน

บทบาทของ FAAMAI ที่นอกจากจะมุ่งเป็นศูนย์กลางปฏิบัติการทางศิลปะที่มีความทันสมัย สร้างโอกาสให้ทุกคนได้เข้าถึงองค์ความรู้และเครื่องมือดิจิทัลอาร์ตที่ทันสมัย ผ่านการจัดกิจกรรมที่เอื้อต่อการทดลอง เรียนรู้ สร้างสรรค์งานดิจิทัล FAAMAI ยังจัดแสดงนิทรรศการผลงานของนักเรียน นิสิต นักศึกษา คณาจารย์และศิลปินทั้งในและต่างประเทศ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ ศักยภาพ และผลิตบุคลากรที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ผลักดันให้เข้าสู่อุตสาหกรรมตลาดดิจิทัลระดับโลกให้มากขึ้น

ศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัลหรือ FAAMAI ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจาก PMCU (สำนักจัดการทรัพยากรดิน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) และบริษัทปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน) โดยปัจจุบัน FAAMAI รับผิดชอบพื้นที่ใน 2 ส่วนด้วยกัน คือ ห้องปฏิบัติการสำหรับศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล (FAAMAI Studio) ที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และ FAAMAI Dome (Geodesis Dome) ณ ลานด้านข้างอุทยาน 100 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



- 11 เรียนจบสาขา Digital Art ทำอาชีพอะไรได้บ้าง?
- 12 ศูนย์กลางงานด้านศิลปกรรมดิจิทัลแห่งแรกของไทยและเอเชีย  
FAAMAI Digital Arts Hub
- 14 อารัม บาร์โธลล์ ศิลปินร่วมสมัยกับการใช้ Digital Art  
เป็นเครื่องมือสื่อความคิดสุดล้ำ
- 16 ศิลปินกราฟฟิตี้ผู้รังสรรค์ผลงานศิลปะด้วยดวงตา
- 17 ลิงคโปรกับจุดยืนใหม่บนความล้ำหน้าทางศิลปะ
- 18 ศิลปะที่สื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม (Interactive Media Art)
- 20 ภาพอันสมบูรณ์ภายใต้กระบวนการคอมพิวเตอร์ (Computer-Generated Imagery (CGI))
- 22 จิตรกรรมดิจิทัล (Digital Painting)
- 24 ศิลปะที่สร้างขึ้นจากกระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์ (Computer Art)
- 26 ศิลปะในระบบกลไกของดิจิทัล (Generative Art)
- 28 เมื่อคณิตศาสตร์สร้างเป็นงานศิลปะ (Fractal Art)
- 30 โลกของเกมศิลปะ (Art Game)
- 32 การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมด้วยภาพเสมือนจริง (Cave Automatic Virtual Environment)
- 34 โลกเสมือนลวงตา (Virtual Reality)
- 36 ภาพเคลื่อนไหวลวงตา (Motion Graphic)
- 38 การประกอบสร้างของหน่วยย่อยสู่โลกจินตนาการ (Pixel Art)
- 40 ภาพประกอบร่วมสมัยจากรหัสภาพกราฟิก (Digital Illustration)
- 42 365 องศา นิทรรศการภาพถ่ายเรื่องแสง
- 44 ฮัล ลาสโก (Hal Lasko) ผู้ได้รับการยกย่องว่าเป็น “The Pixel Painter”
- 46 Dio ประติมากรรม AI
- 48 ศิลปินสตรีทอาร์ตสร้างงานศิลปะด้วยแรงบันดาลใจจากโลกยุคดิจิทัล
- 50 ศิลปะการตัดกระดาษด้วยเลเซอร์
- 52 Art Memes ศิลปะระดับมาสเตอร์พีซในบริบทสมัยใหม่บนโลกออนไลน์
- 54 เทียวทิพย์ชมงานที่ปารีส ประเทศฝรั่งเศส
- 56 ศิลปินร่วมสมัยผู้ใช้สื่อสมัยใหม่สะท้อนแนวคิดอันเฉียบคม
- 58 ศิลปินไทยที่สร้างชื่อเสียงในระดับโลกจากโซเชียลมีเดีย
- 60 อยากรับเป็น Digital Artist ต้องเตรียมตัวอย่างไร?
- 61 วงการศิลปะในยุค New Normal
- 62 ประสบการณ์ใหม่บนโต๊ะอาหารด้วยเทคนิคสุดล้ำ
- 64 อัปเดตเทคโนโลยีใหม่ที่จะทำให้โลกนี้สนุกขึ้น
- 66 โลกของ Digital Art กับศิลปะร่วมสมัยของไทยในยุคปัจจุบัน
- 67 มิติใหม่ของการชมคอนเสิร์ตในยุคปัจจุบัน
- 68 ศิลปะจากสิ่งปลูกสร้างด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก (3D Architectural Visualisation)
- 70 เมธี น้อยจินดา กับผลงาน Sound Art
- 72 Net Art ศิลปะที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการแสดงออก
- 74 อุปกรณ์ดิจิทัลมาแรงใน พ.ศ. 2564 สำหรับคนทำงานศิลปะ
- 76 NFT กับทางเลือกใหม่ของศิลปินไทย



ยุคนี้เรียกได้ว่าสื่อดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทสำคัญกับวิถีชีวิตของผู้คนยุคใหม่อย่างมาก การเรียนการสอนในสาขา Digital Art จึงได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และได้รับความนิยมสูงขึ้นตามไปด้วย เนื่องจากเป็นสาขาที่ยังมีโอกาสเติบโตได้อีกมาก หลายองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนต่างก็ต้องการผู้มีความรู้ทางด้านนี้ไปร่วมงาน เพื่อเพิ่มโอกาสหรือต่อยอดทางธุรกิจ อีกทั้งยังเป็นหนึ่งในสาขาที่จะกลายมาเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจ นำรายได้เข้าสู่ประเทศไทยของเราด้วย จึงไม่น่าแปลกใจว่าทำไมคนยุคใหม่จึงหันมาสนใจเรียนสาขา Digital Art กันเป็นจำนวนมาก

สำหรับหลายคนที่อาจจะเคยสงสัยว่าเรียนสาขา Digital Art จบไปแล้วทำอะไรได้บ้าง ต้องเป็นศิลปิน ทำงานด้านศิลปะเพียงอย่างเดียวเท่านั้นหรือ? แต่จริงๆ แล้วคนที่เรียนจบสาขา Digital Art สามารถเลือกประยุกต์ความสามารถให้เข้ากับอาชีพได้อย่างหลากหลายจนคุณอาจนึกไม่ถึง ไม่ว่าจะเป็น กราฟิกดีไซน์เนอร์ (Graphic Designer) ผู้อำนวยการฝ่ายศิลป์ (Art Director) นักวาดภาพประกอบตามสื่อ (Illustrator) นักออกแบบสื่อสร้างสรรค์ (Creative) ผู้กำกับภาพยนตร์ (Film Director) ผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนโปรแกรมกราฟิก (Programmer) นักพัฒนาเว็บไซต์ (Web Developer) นักออกแบบเว็บไซต์ (Web Designer) นักออกแบบเกม (Game Designer) นักสร้างโมเดลสามมิติ (3D Modeller) นอกจากนี้แล้วก็ยังมีอาชีพอื่นๆ ที่รองรับความสามารถด้านนี้อีกมากมาย จนถึงได้ว่าเป็นหนึ่งในสาขายอดฮิตที่เรียนจบไปแล้วไม่ตกงานอย่างแน่นอน

## ศูนย์กลางงานด้านศิลปกรรมดิจิทัลแห่งแรกของไทยและเอเชีย FAAMAI Digital Arts Hub

12

เพราะโลกในยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีหรือสื่อดิจิทัลก็ได้ก้าวเข้ามามีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตและการทำงานมากขึ้น ในขณะที่บุคลากรและแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปะดิจิทัลในประเทศไทยยังมีจำนวนน้อย “FAAMAI Digital Arts Hub” จึงถือกำเนิดขึ้น เพื่อเติมเต็มบุคลากรด้านดิจิทัลอาร์ต และตั้งเป้าเป็นผู้นำด้านฮับดิจิทัลอาร์ตของภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกใน 5 ปี พร้อมทั้งช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจไทยให้เร่งฟื้นตัวในเร็ววัน

“ศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล” หรือ “FAAMAI Digital Arts Hub” ก่อตั้งขึ้นใน พ.ศ. 2563 ภายใต้การลงนามในความตกลง 3 ฝ่าย (MOU) ร่วมกับสำนักทรัพย์สินแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (PMCU) และบริษัท บีโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน) โดยมีจุดมุ่งหมายให้เป็นศูนย์ปฏิบัติการที่รวบรวมองค์ความรู้ด้านศิลปะและเทคโนโลยีด้านดิจิทัลเพื่อให้สอดคล้องกับเทรนด์ดิจิทัลที่กำลังได้รับความนิยมไปทั่วโลก และมุ่งหวังในการบูรณาการศิลปกรรมแขนงต่างๆ เพื่อสมทบองค์ความรู้ทางสาขาดิจิทัลอาร์ตเป็นแห่งแรกของประเทศไทยและทวีปเอเชีย อีกทั้งยังต้องการให้ศูนย์ปฏิบัติการนี้เป็นพื้นที่สำหรับนักเรียน นิสิต นักศึกษา อาจารย์ นักวิจัย ศิลปินไทยและต่างประเทศ รวมถึงบุคคลทั่วไปได้มาบุกเบิก ทดลอง และจัดแสดงศิลปะดิจิทัลอาร์ต หรือศิลปะแขนงใหม่ที่มีดิจิทัลอาร์ตเป็นพื้นฐาน ซึ่งอาจเกิดจากการผสมผสานหลายทักษะ หรือข้ามศาสตร์ อันทำให้เกิดเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมใหม่ๆ ตามมาอีกมากมาย

นอกจากนี้ FAAMAI Digital Arts Hub ยังเป็นพันธมิตรกับสถาบันการศึกษาต่างประเทศอีกมากมาย เช่น Bauhaus-University Weimar มหาวิทยาลัยด้านศิลปะในเยอรมนี Taipei National University of the Arts มหาวิทยาลัยด้านศิลปะในไต้หวัน ซึ่งทาง FAAMAI ก็มีความตั้งใจที่จะพัฒนาองค์ความรู้ด้านดิจิทัลอาร์ต สร้างพันธมิตรใหม่ๆ รวมถึงสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม

ปัจจุบัน FAAMAI มี 2 พื้นที่หลักด้วยกัน คือ

1) FAAMAI Dome (Geodesis Dome) หนึ่งในโดมดิจิทัลอาร์ตที่ใหญ่ที่สุดในภูมิภาคอาเซียน มีเส้นผ่านศูนย์กลาง 35 เมตร ความสูง 17.5 เมตร (ประมาณตึก 6 ชั้น) ออกแบบโครงสร้างโดยสถาปนิกและผู้ผลิตโดมระดับโลกจากประเทศเยอรมนี ภายในของโดมสามารถรองรับผู้เข้าชมได้ถึง 1,000 คน มีพื้นที่ภายนอกกว่า 4,000 ตรม. สามารถรองรับกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การทำ 360 degrees Projection Mapping การจัดแสดงนิทรรศการหรืออีเวนต์ ซึ่งตั้งอยู่ ณ บริเวณข้างอุทยาน 100 ปี จุฬาฯ

2) FAAMAI STUDIO พื้นที่สำหรับการทดลองด้านศิลปะและการออกแบบงานดิจิทัลอาร์ต ภายในมีอุปกรณ์ล้ำสมัยครบครัน เช่น เซนเซอร์ โพรเจกเตอร์ความ

ละเอียดสูง เครื่องมือตัดต่อเสียง ซอฟต์แวร์ และอื่นๆ อีกมากมาย

สำหรับแนวทางการทำงานของ FAAMAI Digital Arts Hub จะเน้นถ่ายทอดความรู้แบบบูรณาการ มีการนำเทคโนโลยีใหม่ มาผสมผสานกับผลงานศิลปะ จนกลายเป็นผลงานดิจิทัลอาร์ตที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น ตลอดจนมุ่งพัฒนาองค์ความรู้ด้านดิจิทัลอาร์ต ผ่านกิจกรรมต่างๆ เช่น โครงการประกวด เวิร์กช็อป เพื่อใช้เป็นศูนย์รวมองค์ความรู้ และงานด้านดิจิทัลอาร์ตเพื่อเป็นการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในด้านดิจิทัลอาร์ตให้ทัดเทียมกับระดับนานาชาติ มุ่งหวังให้เกิดพลังขับเคลื่อนด้านเศรษฐกิจของประเทศในระยะยาว รวมทั้งกระตุ้นให้เกิดกิจกรรมในชุมชน สร้างความตื่นตัว การมีส่วนร่วม และความภาคภูมิใจให้คนในชุมชน ตลอดจนเป็นการสร้างรายได้ให้กับร้านค้า และร้านอาหารในชุมชนในพื้นที่ใกล้เคียงอีกด้วย



## อราม บาร์ธอลล์ (Aram Bartholl) ศิลปินร่วมสมัย กับการใช้ Digital Art เป็นเครื่องมือสื่อความคิดสู่ดล้า

14

อราม บาร์ธอลล์ (Aram Bartholl) เป็นศิลปินร่วมสมัยชาวเยอรมัน ผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงความคิด (Conceptual Art) ได้อย่างโดดเด่นที่สุดคนหนึ่ง โดยเขามักสะท้อนเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างโลกดิจิทัลและโลกแห่งความเป็นจริงได้น่าสนใจ นอกจากนี้ยังมักนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับความไม่มีตัวตน ความเป็นส่วนตัวในโลกอินเทอร์เน็ต รวมถึงวัฒนธรรมของการสื่อสารในโลกยุคดิจิทัลที่มีผลต่อวิถีชีวิตของผู้คนในปัจจุบันด้วย



บาร์ธอลล์ เกิดเมื่อวันที่ 27 ธันวาคม พ.ศ. 2515 ณ กรุงเบอร์เมน (Bremen) ประเทศเยอรมนี จบการศึกษาด้านวิศวกรรมโยธา จากมหาวิทยาลัยศิลปะเบอร์ลิน (Berlin University of the Arts) ระหว่างที่เรียนเขาก็ได้ไปฝึกงานในบริษัทสถาปนิก MVRDV ในเมืองรอตเตอร์ดาม (Rotterdam) ประเทศเนเธอร์แลนด์เป็นเวลา 9 เดือน หลังจากนั้นก็ได้เข้าไปเป็นหนึ่งในสมาชิกของกลุ่มศิลปิน Freies Fach ที่มุ่งนำเสนอผลงานที่สะท้อนประเด็นเกี่ยวกับสังคมเมืองและงานศิลปะในพื้นที่สาธารณะ นอกจากนี้เขายังเป็นสมาชิกของกลุ่ม Free Art and Technology Lab (F.A.T) ที่เป็นการรวมตัวกันของกลุ่มคนหลากหลายสาขาอาชีพ ไม่ว่าจะเป็น ศิลปิน วิศวกร นักวิทยาศาสตร์ นักกฎหมาย นักดนตรี ฯลฯ เพื่อนำเสนอผลงานที่เกิดจากการหลอมรวม

วัฒนธรรมป๊อปให้เข้ากับเทคโนโลยีซอฟต์แวร์ Open Source ที่สาธารณชนสามารถเข้าถึงได้อย่างอิสระเสรี รวมถึงวิพากษ์วิจารณ์กฎหมายลิขสิทธิ์ในเรื่องของศิลปะสื่อใหม่ (New Media Art) และเทคโนโลยี

บาร์ธอลล์มักนำเสนอผลงานศิลปะที่ใช้สื่อดิจิทัลสะท้อนความคิด และเป็นผลงานศิลปะบนพื้นที่สาธารณะที่เชื่อมโยงระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือนจริง ผลงานที่สร้างชื่อเสียงคือ โปรเจกต์ศิลปะ Dead Drops (2010) ซึ่งเขาได้นำแท่ง USB ไปติดบนผนังตามพื้นที่สาธารณะ 5 แห่งในนิวยอร์ก เพื่อสร้างเครือข่ายการแชร์ไฟล์ข้อมูลอย่างเสรี โดยทุกคนสามารถนำคอมพิวเตอร์มาเสียบเพื่อดาวน์โหลดไฟล์กลับไปได้ตามที่ต้องการ ปัจจุบันโปรเจกต์นี้ยังคงดำเนินอยู่และขยายตัวไปในกว่าสิบประเทศทั่วโลก และเพิ่มจำนวนแท่ง USB เป็นจำนวนมากถึง 1,400 ชิ้น

นอกจากนี้ยังมีผลงานศิลปะจัดวางชื่อ DVD Dead Drop (2012) ซึ่งเขาได้นำเครื่องไร้แผ่นดีวีดีไปซ่อนไว้ในผนังด้านนอกของพิพิธภัณฑ์ Museum of the Moving Image ในนิวยอร์ก เพื่อให้ผู้คนนำแผ่นดีวีดีเปล่ามาไรท์ข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับนิทรรศการศิลปะและผลงานศิลปะกลับไปแบบฟรีๆ ได้ตลอด 24 ชั่วโมง

โดยทั้งโปรเจกต์ Dead Drops และ DVD Dead Drop เป็นการแสดงความคิดเกี่ยวกับ เทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งขัดกับกฎหมายลิขสิทธิ์ที่กดขี่ให้การจำกัดเสรีภาพในการแสดงออกให้น้อยลง อนาคตอาจทำให้เราไม่สามารถส่งภาพหรือข้อมูลให้แกกันได้ การแบ่งปันข้อมูลความรู้อย่างอิสระเสรี ซึ่งเขาเห็นว่าเป็นประโยชน์กับผู้คน

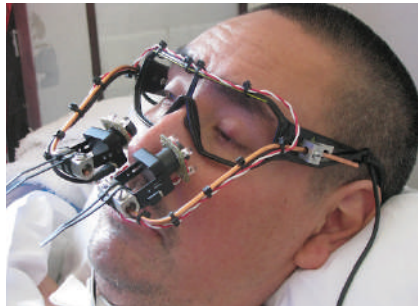
ครั้งหนึ่งบาร์ธอลล์ยังเคยมาจัดแสดงผลงานศิลปะที่เมืองไทยด้วย เขาเป็นหนึ่งในศิลปินที่ร่วมแสดงผลงานในเทศกาลศิลปะร่วมสมัยไทยแลนด์ เบียนนาเล่ กระบี (Thailand Biennale Krabi 2018) กับผลงานที่มีชื่อว่า Perfect Beach HD (2018) เป็นผลงานศิลปะแสดงสด (Performance Art) บนชายหาดไร่เลย์ ซึ่งเขาได้ให้นักแสดงยกจากไวโน 3 ฉาก พิมพัรุษชายหาดเขตร้อนที่เปรียบเหมือนสวรรค์ของนักท่องเที่ยวทั่วโลก มีหาดทรายขาวตัดกับสีฟ้าสดของน้ำทะเลและท้องฟ้าสีคราม ที่เรามักจะเห็นบ่อยๆ บนวอลล์เปเปอร์ที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ โดยนำฉากทั้งหมดไปตั้งให้นักท่องเที่ยวชม และเปลี่ยนรูป เคลื่อนฉากไปเรื่อยๆ ให้คนเข้ามาโพสต์ทำถ่ายรูปเปรียบเทียบระหว่างหาดจริงที่อยู่ตรงหน้าและหาดดิจิทัลที่ศิลปินนำภาพจากอินเทอร์เน็ตมาตกแต่ง ดัดแปลงเพิ่มเติม เพื่อกระตุ้นความรู้สึกและปฏิกิริยาของผู้คนต่อป้ายนั้น ซึ่งศิลปินต้องการสะท้อนความคิดเกี่ยวกับการใช้โซเชียลมีเดียในปัจจุบันที่บังคับให้เราเสพธรรมชาติในการท่องเที่ยวอย่างล้นเกินไปจนกลายเป็นเรื่องของตัวคนกับฉากหลังต่างๆ และตั้งคำถามว่าอะไรคือความจริงที่เราอยู่กันแน่

และนี่คือส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะที่แสดงโอเคเดียส์ๆ ของ Aram Batholl ศิลปินร่วมสมัยคนดังที่ไม่เพียงใช้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดผลงาน แต่เขายังเลือกที่จะหยิบเรื่องราวต่างๆ ในโลกดิจิทัลมาเป็นเนื้อหาสาระเพื่อสะท้อนความคิดของเขาลงในผลงานด้วย สามารถตามไปชมผลงานอื่นๆ ของเขาได้ที่ [www.arambatholl.com](http://www.arambatholl.com)

เมื่อร่างกายไม่พร้อม แต่ใจยังสู้อยู่ ศิลปินกราฟฟิตี้อย่าง Tempt One (Tempt 1) หรือที่รู้จักกันในนาม The Eye Writer จึงรวบรวมพลังจากอวัยวะบนร่างกายที่ยังเคลื่อนไหวได้อยู่ คือ ดวงตา ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบนกำแพงได้อย่างน่าทึ่ง

Tempt One เป็นศิลปินกราฟฟิตี้ชาวอเมริกันที่มีชื่อเสียงมาตั้งแต่ยุค 80s' ผลงานของเขาได้แรงบันดาลใจมาจากวัฒนธรรมของชนพื้นเมือง เหล่าแก๊งสเตอร์ (Gangster) ในนครลอสแอนเจลิส ผสมผสานเข้ากับสไตล์การพิมพ์ตัวอักษร (Letter) ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเขา

ใน พ.ศ. 2546 เขาเกิดป่วยเป็นโรคเซลล์ประสาทเสื่อมอย่างรุนแรง (ALS) ทำให้เขากลายเป็นอัมพาตทั้งตัว เคลื่อนไหวได้แค่ดวงตา แต่เขาก็ไม่เคยคิดจะทิ้งเรื่องทำงานศิลปะที่เขารัก ใน พ.ศ. 2554 เขาจึงได้ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการสร้างงานศิลปะของเขา Tempt One ได้ให้นักวิทยาศาสตร์คิดค้นสิ่งประดิษฐ์ที่เรียกว่า "Mytobii" หรือแว่นตาดิจิทัลที่ใช้สายตาควบคุมระบบคอมพิวเตอร์ โดยจะมีกล้องจับความเคลื่อนไหวของดวงตาแล้วเชื่อมต่อเข้ากับแป้นพิมพ์เสมือนจริง (Screen Keyboard) บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ และเชื่อมต่อไปยังกำแพงอีกทีหนึ่ง เวลาที่เขาร่างภาพก็ใช้สายตาวางคียบทิศทางของเส้น ก็จะทำให้เกิดภาพปรากฏบนกำแพง ปัจจุบัน Tempt One ยังคงสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของเขาอย่างต่อเนื่อง และกลายเป็นศิลปินคนแรกของโลกที่ใช้พลังจากดวงตาในการวาดภาพ จนเป็นที่มาของสมญานามว่า "The Eye Writer"



หลายคนอาจมองว่าประเทศสิงคโปร์เป็นประเทศที่โดดเด่นในเรื่องของเศรษฐกิจที่ก้าวหน้าไปเป็นอันดับต้นๆ ของทวีปเอเชีย แต่จริงๆ แล้วสิงคโปร์ยังเป็นสวรรค์ของคนรักงานศิลปะอย่างไร้พรมแดน ด้วย

นับจาก พ.ศ. 2543 เป็นต้นมา รัฐบาลสิงคโปร์ได้บรรจุเรื่องศิลปะเข้าไปในแผนพัฒนาประเทศและประกาศผลักดันสิงคโปร์ให้เป็น 'Global Arts City' โดยให้การสนับสนุนมิวเซียมต่างๆ เพื่อให้ นำผลงานศิลปะมาสเตอร์พีซจากทั่วโลกมาจัดแสดง รวมถึงให้การสนับสนุนศิลปิน ดีไซน์เนอร์ สถาปนิก และโรงเรียนสอนศิลปะ รวมถึงงานดีไซน์อย่างจริงจัง นอกจากนี้ในทุกๆ ปียังมีการจัด Art Stage ซึ่งเป็นอาร์ตแฟร์ขนาดใหญ่ที่มีศิลปินและแกลเลอรีต่างๆ จากทั่วโลก นำผลงานมาจัดแสดงและจำหน่ายในงานนี้อย่างคึกคัก (แต่น่าเสียดายในงานนี้ถูกยกเลิกการจัดไปเมื่อ พ.ศ 2562)

ยังมี Singapore Design Week หรือสัปดาห์การออกแบบสิงคโปร์ที่จัดขึ้นเป็นประจำในช่วงเดือนมกราคมของทุกปีเช่นกัน แต่ พ.ศ. 2564 นี้รูปแบบการจัดงานก็มีพิเศษกว่าปีอื่นๆ เพราะถูกจัดขึ้นในช่วงเดือนมกราคม 2564 ซึ่งสถานการณ์โรคติดต่อโควิด-19 ยังคงแพร่ระบาดอยู่ นอกจากทางทีมผู้จัดงานจะตัดสินใจให้มีการแสดงผลงานจริง ในสถานที่จริงตามหอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ ตลอดจนพื้นที่สาธารณะทั่วเกาะสิงคโปร์ให้ชมตามปกติ โดยมีมาตรการรักษาความสะอาดและความปลอดภัยที่เข้มงวด นอกจากนี้ก็ยังมีการใช้เทคโนโลยีล้ำสมัย จัดแสดงนิทรรศการศิลปะเสมือนจริงในรูปแบบ Visual Event ที่ผู้คนทั่วโลกสามารถเข้าชมผลงานได้เพียงปลายนิ้ว คลิ๊กผ่านโลกออนไลน์โดยไม่จำเป็นต้องเดินทางไปชมด้วยตัวเองตามวิถี New Normal ด้วย

ปัจจุบันประเทศสิงคโปร์ มีจุดยืนที่แข็งแกร่งทางด้านศิลปะ ไม่ได้เน้นให้ความสำคัญกับงานจิตรศิลป์เพียงอย่างเดียว แต่ให้ความสำคัญกับศิลปะทุกแขนง ไม่ว่าจะเป็นด้านการแสดง ดนตรี งานดีไซน์ รวมไปถึงการสนับสนุนให้เกิดงานศิลปะรูปแบบใหม่ๆ ที่ใช้เทคโนโลยีสุดล้ำมาเป็นเครื่องมือในการแสดงออกของศิลปินด้วย

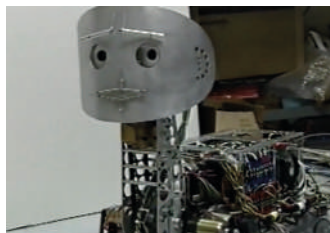


## ศิลปะที่สื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม (Interactive Media Art)

18

Interactive Media Art คือผลงานศิลปะยุคใหม่ที่สร้างจากเทคโนโลยีจนได้เป็นศิลปะรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน ที่สามารถสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมได้ดีกว่าเดิม

Scott Snibbe (สก็อตต์ สนิบบ์) ศิลปิน Interactive และผู้ดำเนินรายการพอดคาสต์ (Podcast) การทำสมาธิ A Skeptic's Path to Enlightenment เขาได้ก่อตั้งบริษัทด้านเทคโนโลยีที่สร้างสรรค์หลายแห่งรวมถึง Eyegroove ซึ่งเป็น บริษัทสตาร์ทอัพ (Startup) มิวสิกวิดีโอไฮโซเชียลที่ Facebook ชื้อกิจการเพื่อรวมเทคโนโลยีเอฟเฟกต์ AR เข้ากับ Instagram, WhatsApp และ Messenger เขาเริ่มอาชีพของเขาในฐานะหนึ่งในผู้พัฒนา After Effects รุ่นแรกๆ และใช้เวลาหลายปีในฐานะนักวิจัยที่ Paul Allen's Interval Research Corporation ซึ่งทำงานเกี่ยวกับเพลงและวิดีโอเชิงโต้ตอบการมองเห็นด้วยคอมพิวเตอร์และการสัมผัส

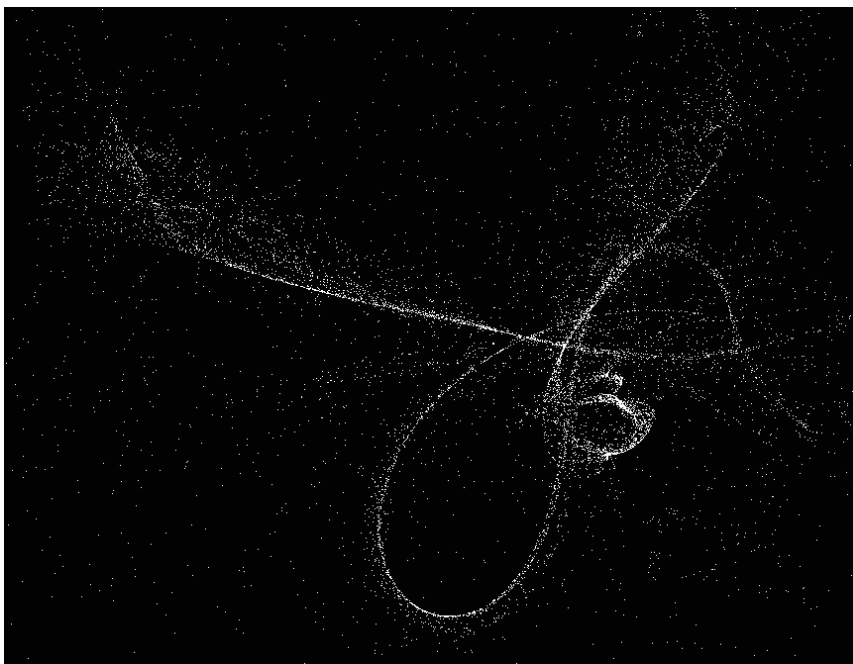


*Lifelike Robotic Motion*  
(1999)



งานศิลปะของเขาได้รวมอยู่ในทัวร์คอนเสิร์ตฟิสิกส์และสนามบิน และเขาได้ร่วมมือกับนักดนตรีและผู้สร้างภาพยนตร์ เช่น Björk, Philip Glass, Beck และ James Cameron ผลงานของเขาสามารถพบได้ในคลังสะสม (Collection) ของ MoMA, Whitney Museum of American Art และสถาบันอื่นๆ

ผลงาน Interactive ของเขา คือการนำความหมายและความสุขมาสู่ชีวิตของผู้คน ซึ่งต้องการให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการสื่อที่หลากหลายซึ่งรวมถึงอุปกรณ์เคลื่อนที่ การฉายภาพดิจิทัล และประติมากรรมระบบเครื่องกลไฟฟ้า โดยใช้การโต้ตอบเพื่อจะส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับโลกแบบพึ่งพาซึ่งกันและกัน ทำลายภาพลวงตาที่เราแต่ละคนหรือปรากฏการณ์ใดๆ มีอยู่โดยแยกออกจากความเป็นจริง



*Gravilux* (1998)



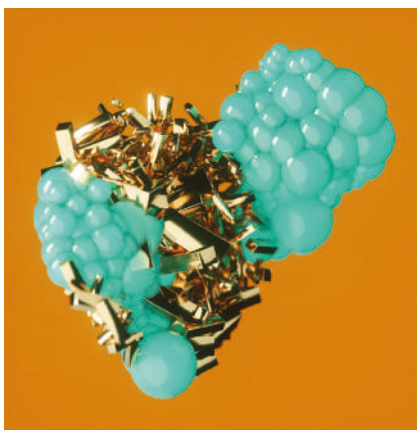
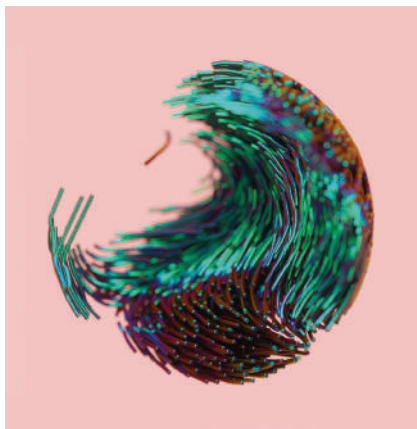
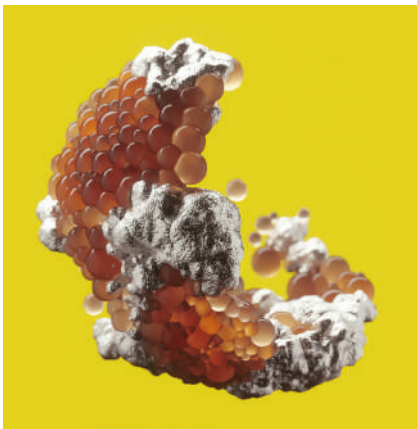
*Blow Up* (2005)

กระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ (Computer-Generated Imagery (CGI)) หรือภาพอันสมบูรณ์ภายใต้กระบวนการคอมพิวเตอร์ อีกนัยหนึ่งคือ ภาพที่สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ นั่นคือการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อสร้าง หรือสนับสนุนภาพในงานศิลปะ สื่อสิ่งพิมพ์ วิดีโอเกม เครื่องจำลองภาพเคลื่อนไหว และ VFX ในภาพยนตร์

David McLeod (เดวิด แมคลอยด์) เป็นศิลปิน และนักออกแบบชาวออสเตรเลียที่มีความเชี่ยวชาญด้าน CGI (ภาพที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์) ซึ่ง CGI เป็นการสร้างเอฟเฟกต์พิเศษที่เหมือนจริง ซึ่งส่วนมากเราจะเห็นในภาพยนตร์ แต่ก็สามารถใช้ในภาพนิ่ง รวมทั้งภาพเคลื่อนไหวในงานศิลปะได้เช่นกัน

ผลงานการสร้างสรรคทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวของเดวิดได้รับแรงผลักดันจากความอยากรู้อยากเห็นในกระบวนการของ CGI แล้วสร้างสรรค์ออกมาในรูปแบบสิ่งเคลื่อนไหวที่เป็นนามธรรม มีความสลับซับซ้อน ลวงตา รวากับอยู่ในโลกแห่งจินตนาการ ผลงานของเขามักนำเอาพื้นผิวต่างๆ ตามธรรมชาติ เช่น ขนสัตว์ น้ำ เหล็ก หรือรูปทรงของตัวอักษรมาผสมผสานด้วยกระบวนการ CGI ออกมาเป็นผลงานที่น่าสนใจ

ปัจจุบันผลงานของเขาเป็นที่จับตามอง และยังได้ร่วมงานกับแบรนด์ที่มีชื่อเสียงมากมาย เช่น Apple, Nike, Dropbox, Toyota, Adobe, Wacom, Diesel, Calvin Klein, Omega, Mastercard, Canon, Greenpeace, Bloomingdale's, The Boston Globe, Variety Magazine และ Wired

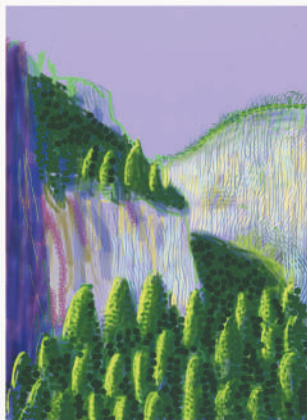


Digital Painting เป็นงานจิตรกรรมที่สร้างขึ้นด้วยระบบดิจิทัลที่หลากหลาย เช่น การสร้างภาพในคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน หรือเครื่องมือดิจิทัลอื่นๆ ที่พัฒนาไปสู่งานศิลปะร่วมสมัยที่แพร่หลายในปัจจุบันเป็นอย่างมาก

David Hockney (เดวิด ฮอกนี) เรียกได้ว่าเขาเป็นศิลปินชาวอังกฤษที่เป็นทั้งนักวาดภาพประกอบ นักออกแบบละครเวที ช่างภาพ ดีไซน์เนอร์ และอื่นๆ อีกมากมาย ทั้งยังเป็นหนึ่งในศิลปินคนสำคัญที่มีส่วนในการเคลื่อนไหวของศิลปะป๊อปอาร์ตในช่วงทศวรรษ 1960 และยังเป็นหนึ่งในศิลปินอังกฤษที่ทรงอิทธิพลสูงสุดของศตวรรษที่ 20

ในวัย 83 ปีของฮอกนี ก็ยังคงไม่หยุดที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ แถมยังศึกษาข้อมูล และสำรวจเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานของเขาอยู่เสมอ เขามองว่าการใช้เครื่องมือใหม่ๆ สามารถมีส่วนช่วยในกระบวนการสร้างสรรค์ของตัวเอง ฮอกนีได้สร้างสิ่งใหม่ จากรูปแบบดั้งเดิม เช่น หนึ่ง ภาพบุคคล และทิวทัศน์ แต่ทำให้วัตถุเหล่านี้มีความร่วมสมัยอีกครั้ง ด้วยการเปลี่ยนอุปกรณ์ในการสร้างผลงาน และพัฒนาตัวเองอย่างไม่ลดละ ซึ่งในที่สุดเขาก็พาตัวเองเข้าไปสู่เทคโนโลยีดิจิทัล ฮอกนีเคยกล่าวอย่างติดตลกไว้ว่า

“ฉันรู้สึกประหลาดใจ ที่โทรศัพท์ทำให้กลับมาวาดภาพได้”





*The Arrival of Spring in Woldgate,  
East Yorkshire in 2011-4 May  
(2011)*

## ศิลปะที่สร้างขึ้นจากกระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์ (Computer Art)

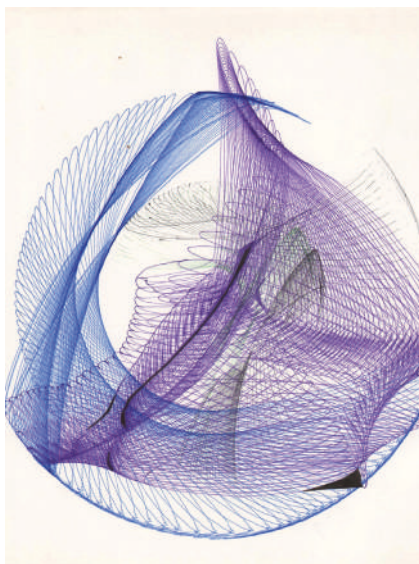
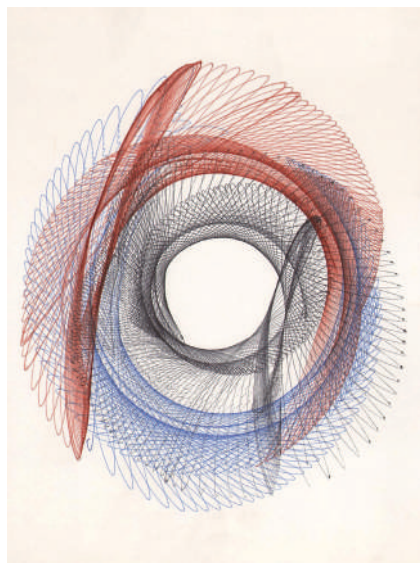
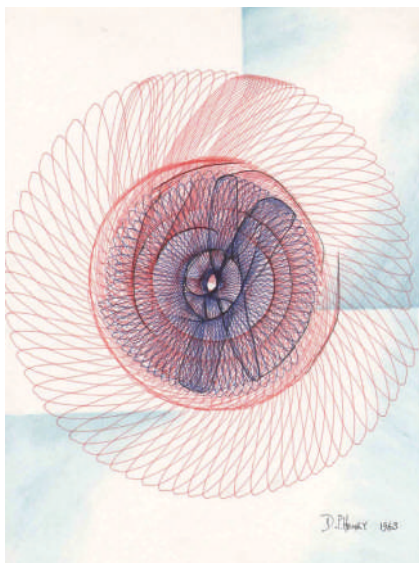
24

คอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer Art) คือ ศิลปะที่สร้างขึ้นจากกระบวนการทำงานของคอมพิวเตอร์ โดยออกมาในรูปแบบของ ภาพ (Image) เสียง (Sound) วิดีโอ (Video) แอนิเมชัน (Animation) เว็บไซต์ (Website) อัลกอริทึม (Algorithm) เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Performance) หรือ แกลเลอรี อินสตอลเลชัน (Gallery Installation) ซึ่งในปัจจุบันงาน Computer Art ก็มีหลากหลายตั้งแต่ในยุคอดีตพัฒนาไปตามเทคโนโลยีจนถึงปัจจุบัน

Desmond Paul Henry (เดสมอนด์ พอล เฮนรี) ผู้เป็นหนึ่งในศิลปินชาวอังกฤษที่ถือได้ว่าเป็นศิลปินในยุคของ Computer Art ในยุคแรกๆ เขาเป็นตัวแทนเชิงพยากรณ์ของการทำงานร่วมกับศิลปะ และเทคโนโลยีในการทดลองใช้เอฟเฟกต์ภาพโดยการสร้างเครื่องวาดภาพสามเครื่องจากคอมพิวเตอร์แอนะล็อกจากสงครามโลกใน พ.ศ. 2503 ซึ่งถือได้ว่าเป็นศิลปินคนแรกที่มีนิทรรศการศิลปะที่สร้างขึ้นจาก “คอมพิวเตอร์” ซึ่งสร้างขึ้นโดยเครื่องจักรกลไฟฟ้า โดยภาพผลงานที่ปรากฏนั้นมีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพนามธรรม ที่ประกอบไปด้วยการผสมผสานที่หลากหลายของลายเส้นเดี่ยวที่วาดซ้ำๆ กันในลักษณะที่มีทั้งโค้งงอไปมา

นอกจากนี้ ผลงานของเขายังชนะการประกวดในการแข่งขัน Computer Art พ.ศ. 2504 ส่งผลให้เขาได้แสดงงานเดี่ยวที่ The Reid Henry ในลอนดอน นิทรรศการชื่อว่า Ideographs ซึ่งรวมเอาผลงานภาพวาดที่ผลิตโดยเครื่องวาดภาพเครื่องแรกที่เขาสร้างขึ้นไว้ในงานนี้

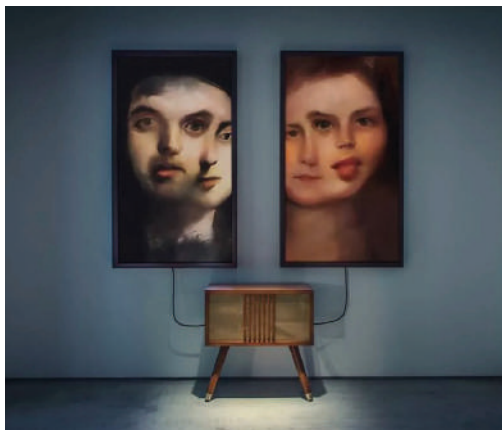
การผสมผสานที่เป็นเอกลักษณ์ของภาพวาดด้วยการควบคุมโดยเครื่องจักรเป็นแรงบันดาลใจให้เฮนรีเรียกเครื่องจักรว่า “Machine Pollocks” และอาจกล่าวได้ว่า ผลงานของเขานั้นเป็นตัวอย่างของคอมพิวเตอร์กราฟิกในยุคแรกๆ อีกด้วย



Generative Art ศิลปะในระบบกลไกของดิจิทัล หรือบางครั้งเรียกว่า Algorithmic Art อันหมายถึง ศิลปะที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นทั้งหมดหรือบางส่วน โดยใช้ระบบอิสระ ซึ่งในบริบทนี้โดยทั่วไปเป็นระบบที่ไม่ใช่มนุษย์ และสามารถกำหนดคุณลักษณะของศิลปะได้อย่างอิสระ

Mario Klingemann (มาริโอ คลินเงอมนัน) เป็นศิลปินชาวเยอรมัน ผู้บุกเบิกในการเรียนรู้คอมพิวเตอร์และปัญญาประดิษฐ์ มารีโอเติบโตขึ้นในยุคของเกมคอมพิวเตอร์ มือถือเครื่องแรก และเกมอาร์เคด (Arcade Game) เขาเริ่มเรียนรู้การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ใน พ.ศ. 2523 และมีความสนใจในเทคโนโลยีสังเคราะห์และทัศนศิลป์ จากนั้นก็เริ่มอาชีพในการโฆษณาและการออกแบบ จนใน พ.ศ. 2537 เขาเริ่มสร้างเว็บไซต์ และใน พ.ศ. 2540 เขาร่วมก่อตั้ง coma ซึ่งเป็นแหล่งเก็บข้อมูลของกลุ่มศิลปินสื่อ (Media Artists) และตั้งแต่นั้นมาศิลปะของเขาได้พัฒนาไปพร้อมกับความก้าวหน้าใน AI

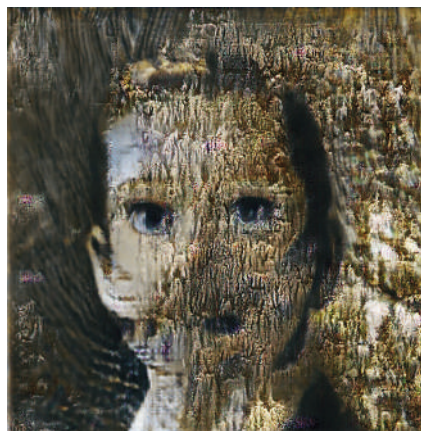
ผลงานของเขามักได้รับแรงบันดาลใจจากการเอาชนะขีดจำกัด และนำเอาวัตถุและระบบมารวมกันใหม่อย่างสร้างสรรค์ ผลงานของเขาได้รับการจัดแสดงในงานศิลปะนานาชาติ และได้รับการยกย่องในหมู่นักวิจารณ์ว่า เป็นผลงานศิลปะเครือข่ายที่เป็นแบบอย่าง ใน พ.ศ. 2558 เขาได้รับรางวัล Creative Award จาก British Library ปัจจุบันมาริโอเป็นศิลปินด้าน Machine Learning ที่พำนักอยู่ที่ Google Cultural Institute เขาสนุกกับการได้แบ่งปันข้อมูลจากการสำรวจ และการค้นพบของเขา และยังมีส่วนร่วมในการก่อตั้ง FabLab Munich ในเยอรมัน



*Memories of Passersby I* (2018)  
©Courtesy of Onkaos



*pix2pix Experiments  
With Electron Microscopy (2017)*



*Neural Decay (2017)*

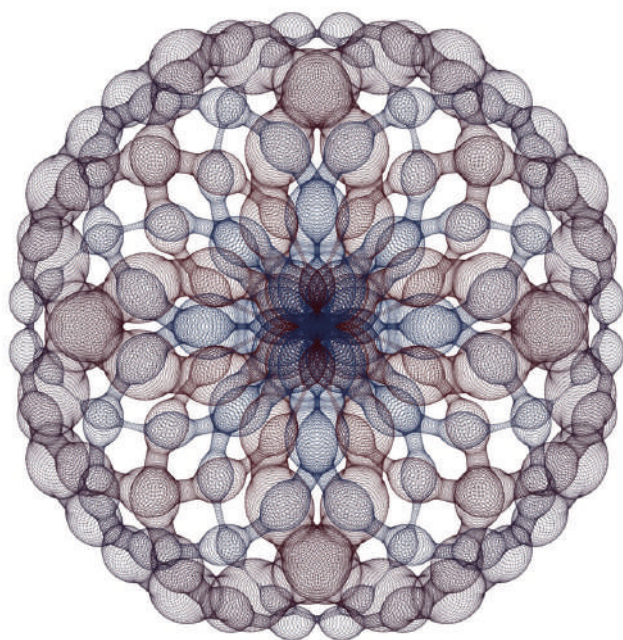
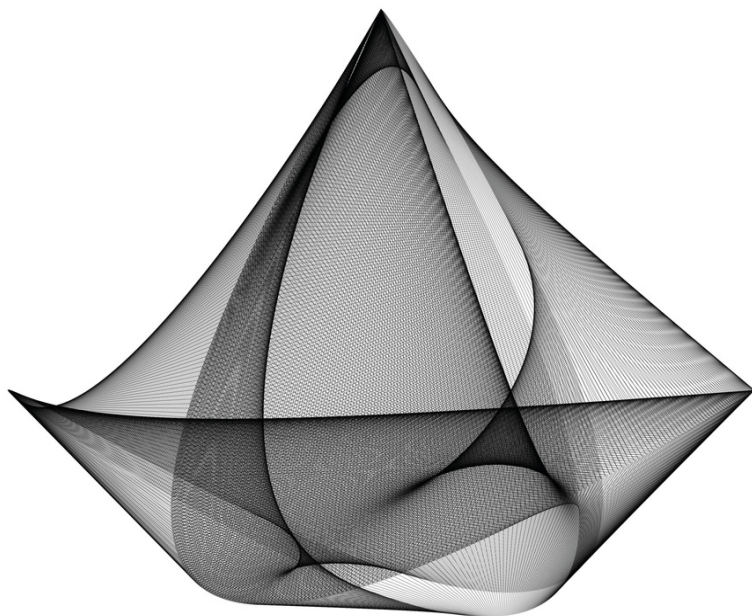
Cr.photo :  
[quasimondo.com](http://quasimondo.com)  
[aiartists.org/mario-klingsmann](http://aiartists.org/mario-klingsmann)  
[mario-klingsmann.tumblr.com](http://mario-klingsmann.tumblr.com)

เกิดขึ้นจากการคำนวณวัตถุเศษส่วน และแสดงผลการคำนวณเป็นภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และสื่อ เป็นประเภทของศิลปะคอมพิวเตอร์ (Computer Art) และศิลปะดิจิทัล (Digital Art) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อใหม่ โดยความงามของคณิตศาสตร์ของ Fractal Art มักจะสร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบนามธรรม (Abstract Art)

Hamid Naderi Yeganeh (แฮมิด นอเดรี เยกอนเน) เขาเป็นศิลปินนักคณิตศาสตร์ และศิลปินดิจิทัลชาวอิหร่าน ได้รับรางวัลเหรียญทองที่การแข่งขันคณิตศาสตร์ของสมาคมคณิตศาสตร์ทั่วประเทศของสมาคมคณิตศาสตร์ที่ 38 เขาเป็นที่รู้จักจากการนำสูตรของคณิตศาสตร์มาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่มีภาพประกอบที่ซับซ้อน ผลงานของเขามักมีแนวคิดในรูปแบบคณิตศาสตร์ ฟังก์ชันตรีโกณมิติ (Trigonometric Functions) ฟังก์ชันเลขชี้กำลัง (Exponential Function) จำนวนฟีโบนัชชี (Fibonacci Numbers) และคลื่นฟันเลื่อย (Sawtooth Wave) เป็นต้น

แฮมิดได้กล่าวถึงวิธีการในการทำงานของเขาด้วยสูตรทางคณิตศาสตร์ไว้สองวิธี ซึ่งในวิธีแรกเขาได้สร้างตัวเลขทางคณิตศาสตร์ที่ได้สร้างจากคอมพิวเตอร์หลายๆ หมื่นเลข เพื่อค้นหารูปร่างที่สนใจด้วยความบังเอิญ เช่น เมื่อเขาได้ใช้วิธีนี้ เขาจะพบกับรูปร่างบางอย่างที่มีลักษณะคล้ายนก ปลา และเรือ ส่วนในวิธีที่สองนั้นเขาได้ค้นพบว่าสูตรคณิตศาสตร์ใดที่สามารถสร้างออกมาเป็นภาพวาดได้ เช่น การใช้ฟังก์ชันตรีโกณมิตินำมาแปลงเป็นภาพนก ผีเสื้อ หรือใบหน้าคน

ผลงานของแฮมิดนั้น ได้ถูกนำไปใช้เพื่อการเผยแพร่ในนิตยสารเกี่ยวกับคณิตศาสตร์มากมาย เช่น The American Mathematical Monthly เดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2560 หรือภาพประกอบของปฏิทิน พ.ศ. 2562 ตีพิมพ์โดยสมาคมคณิตศาสตร์อเมริกัน (The American Mathematical Society) ภาพโปสเตอร์ของงาน the Art  $\cap$  Math ที่จัดแสดงคณิตศาสตร์ จัดขึ้นที่ศูนย์ศิลปะร่วมสมัยซีแอตเทิล (The Center on Contemporary Art) ใน พ.ศ.2561 นอกจากนี้ผลงานของเขายังถูกนำมาประกอบอยู่ในเว็บไซต์ด้านความรู้ทางคณิตศาสตร์ (IMKT) อีกด้วย



Art Game โลกของเกมศิลปะ หรือเป็นผลงาน Interactive New Media Digital Software Art และเกมศิลปะ หรือวิดีโอเกมที่ออกแบบมาเพื่อเน้นศิลปะ หรือโครงสร้างที่มีจุดหมาย เพื่อให้เกิดปฏิกิริยาบางอย่างกับผู้ชม ผู้เล่น มักจะโดดเด่นในเรื่องของความสวยงามทางสุนทรีย์ หรือความซับซ้อนในการออกแบบ แนวคิดนี้ได้รับการขยายโดยนักทฤษฎีศิลปะไปสู่ขอบเขตของการเล่นเกมแบบดัดแปลง (Modded) เพื่อเปลี่ยนสถานการณ์การเล่น เกม หรือเพื่อการเล่าเรื่อง เกมดัดแปลงที่สร้างขึ้นเพื่อจุดประสงค์ทางศิลปะ บางครั้งเรียกว่า ศิลปะแห่งวิดีโอเกม (Video Game Art) ในครั้งนี้จึงอยากนำเสนอคนที่ออกแบบวิดีโอเกมอาร์ตที่ดีที่สุดในปี พ.ศ. 2564

Ghost of Tsushima Photo Mode Greatest Shots by IGN Staff เห็นได้ชัดในเกือบทุกเฟรมของ Ghost of Tsushima ทีมงานต้องการให้เกมนี้เป็นเหมือนกับเรื่องราวของภาพยนตร์ซามูไรคลาสสิก ด้วยการสร้างภาพที่น่าอัศจรรย์อย่างสงบในสายลม ยอดเขาที่ห่างไกลถูกล้อมรอบด้วยหมอกที่เกาะติดกัน รวากับทุ่งผืนเพียงแค่มองไปที่ฉากที่น่าสนใจเหล่านี้ ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ในระดับพรีเมียมและไม่น่าแปลกใจที่จะเป็นหนึ่งในวิดีโอเกมอาร์ตที่ดีที่สุดในปี พ.ศ. 2564



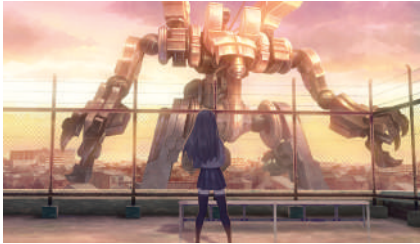
*Ghost of Tsushima*



Hades



Ori and the Will of the Wisps



13 Sentinels: Aegis Rim

Hades เป็นเกมการวิ่งมาราธอนผ่านยมโลกที่เต็มไปด้วยสิ่งต่างๆ ภาพเคลื่อนไหวมีความราบรื่นและแม่นยำ สภาพแวดล้อมถูกออกแบบมาอย่างพิถีพิถันด้วยการใช้สีที่โดดเด่นและใช้โทนสีเข้ม รวมถึงตัวละครเทพเจ้าที่มีรูปแบบที่แตกต่างกัน ทั้งในเรื่องของการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ผสมผสานความอ่อนนุ่มและแข็งแกร่งควบคู่กันไป สิ่งต่างๆ เหล่านี้คือรายละเอียดที่ทำให้การออกแบบงานศิลปะของ Hades เปล่งประกาย

Ori and the Will of the Wisps เป็นวิดีโอเกมแนว Metroidvania แนวผจญภัยที่พัฒนาโดย Moon Studios และเผยแพร่โดย Xbox Game Studios การเล่าเรื่องราวที่เป็นตำนานและสิ่งเหนือธรรมชาติ แต่สิ่งที่ทำให้คุณหลงใหลในระหว่างการเล่นเกมนั้นคือการสร้างสรรค์โลกที่ลึกลับและน่าดึงดูดใจที่นักพัฒนาได้สร้างขึ้นด้วยงานศิลปะที่ไม่เหมือนใครและน่าทึ่งอย่างแท้จริง การนำทางในโลกเขาวงกตของเกมนี้นั้นเหมือนกับการพาไปศึกษาภาพวาดที่มีชีวิตอย่างมีเสน่ห์

13 Sentinels: Aegis Rim เป็นวิดีโอเกมที่พัฒนาโดย Vanillaware และเผยแพร่โดย Atlus สำหรับ PlayStation 4 วางจำหน่ายทั่วโลกในเดือนกันยายน พ.ศ. 2564 เกมนี้เป็นการผจญภัย การต่อสู้ตามเวลากลยุทธ์ (RTS) และติดตามนักเรียนมัธยมปลายสิบสามคนในปีปุนยุค 80 ที่สมมติขึ้นซึ่งถูกลากเข้าสู่สงครามแห่งอนาคตระหว่างเมฆาและโคจูที่เป็นศัตรูกัน และด้วยความใส่ใจในรายละเอียดของภาพและศิลปะของเกมนี้ ทั้งอัครวินในชุดเกราะไปสู่อุปกรณ์จักรกล และยานอวกาศทั้งหมดนี้อยู่ในรูปแบบ HD ที่สวยงามดูราวกับมีชีวิต

## การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมด้วยภาพเสมือนจริง (Cave Automatic Virtual Environment)

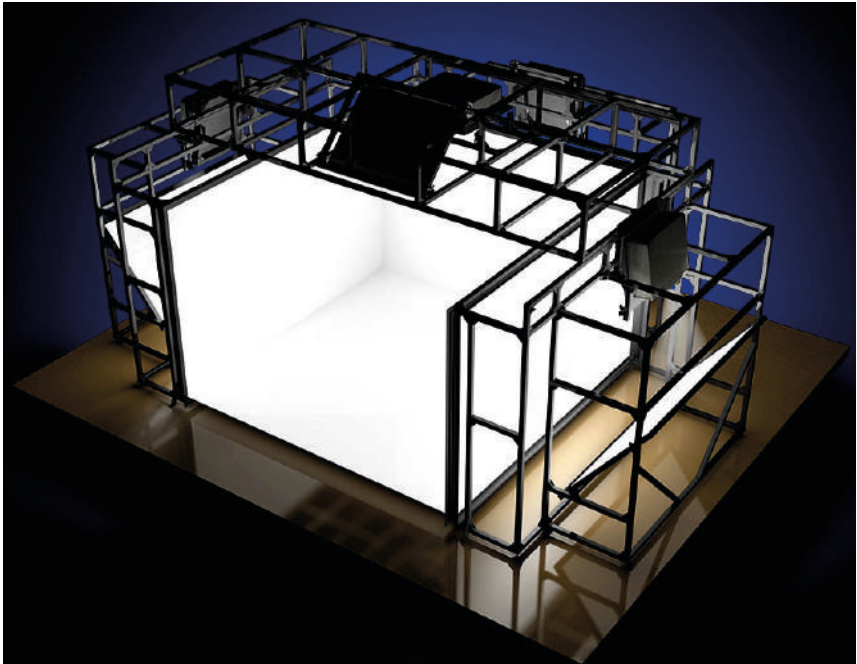
32

CAVE เป็นคำย่อแบบเรียกขานที่ย่อมาจาก Cave Automatic Virtual Environment การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมด้วยภาพเสมือนจริง หรือศิลปะที่นำเครื่องโปรเจกเตอร์ (Projector) ฉายภาพเสมือนจริง เพื่อสร้างโลกแบบจำลองในรูปแบบ Virtual Reality (VR) เพื่อขยายผลการรับรู้จากการเห็นให้เกิดเป็นประสบการณ์ใหม่ ซึ่งได้รับการคิดค้นและพัฒนาครั้งแรกที่ Electronic Visualization Laboratory (EVL) ที่มหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ชิคาโก นำเสนอในการประชุม SIGGRAPH 1992 โดย Carolina Cruz-Neira, Daniel J. Sandin และ Thomas A. DeFanti

โดยทั่วไป CAVE คือโรงวิดีโอที่ตั้งอยู่ภายในห้องขนาดใหญ่ ประกอบด้วยหน้าจอฉายภาพด้านหลัง ที่มีระบบการฉายภาพความละเอียดสูงมาก เนื่องจากการดูระยะใกล้ ซึ่งต้องใช้ขนาดพิกเซลที่เล็กมากเพื่อรักษาภาพลวงตาของความเป็นจริง ผู้ชมจะสวมแว่นตา 3 มิติเพื่อดูกราฟิก และสามารถมองเห็นวัตถุที่ลอยอยู่ในอากาศได้อย่างชัดเจน และสามารถเดินไปรอบๆ ได้ การเคลื่อนไหวของผู้ชมจะถูกติดตามโดยเซ็นเซอร์ที่ติดตั้งกับแว่นตา 3 มิติ และวิดีโอจะปรับภาพอย่างต่อเนื่อง เพื่อรักษามุมมองของผู้ชมไว้ โดยทั่วไปจะมีลำโพงหลายตัววางไว้ที่มุมต่างๆ ใน CAVE ซึ่งให้เสียง 3 มิติเพื่อเสริมความสมจริงมากขึ้น



The Cave Automatic Virtual Environment at EVL,  
University of Illinois at Chicago.



ST Engineering Antycip

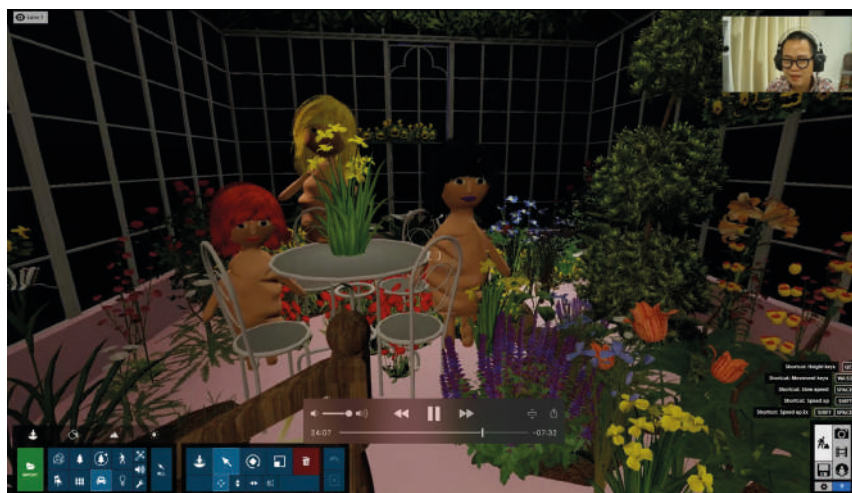


Cr.photo :  
[en.wikipedia.org/wiki/Cave\\_automatic\\_virtual\\_environment#](https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_automatic_virtual_environment#)  
[blog.laval-virtual.com/en/vr-cave-system-an-immersive-technology](https://blog.laval-virtual.com/en/vr-cave-system-an-immersive-technology)

Virtual Reality โลกเสมือนลวงตา หรือการสร้างภาพความจริงเสมือน VR ที่ประสบการณ์จำลองที่อาจคล้าย หรือแตกต่างจากโลกแห่งความจริง ซึ่งสนับสนุนทั้งในด้านความบันเทิง (เช่น วิดีโอเกม) และการศึกษา (เช่น การฝึกทางการแพทย์ หรือการทหาร) เทคโนโลยีรูปแบบ VR อื่นๆ ที่แตกต่างกันได้แก่ ความเป็นจริงเสริม และความจริงแบบผสมผสาน ซึ่งบางครั้งเรียกว่า ความเป็นจริงแบบขยาย

ความเป็นจริงเสมือน (VR) คือทัศนียภาพรอบทิศทางที่สร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์จำลองและถ่ายทอดความรู้สึกและประสบการณ์ตั้งอยู่ในโลกเสมือนจริง การรับชมความเป็นจริงเสมือนจำเป็นต้องมีอุปกรณ์รับชมซึ่งรับสัญญาณมาจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งโดยปกติแล้วจะมีฮาร์ดแวร์ที่ป้อนตรงต่อประสาทสัมผัสด้านการมองเห็นที่เรียกว่า “จอแสดงผลแบบสวมศีรษะ” (Head-Mounted Display, HMD) ให้ตาทั้งสองได้เห็นภาพเป็นสามมิติจากจอภาพขนาดเล็ก และเมื่อผู้ใช้เคลื่อนไหว ภาพก็จะถูกสร้างให้รับกับความเคลื่อนไหวนั้น พร้อมการได้ยินเสียงรอบทิศทาง และอาจมีถุงมือรับข้อมูล (Data Glove) หรืออุปกรณ์อื่นที่จะทำให้ผู้ใช้ได้ตอบกับสิ่งแวดล้อมจำลองที่ตนเข้าไปอยู่

ระบบความเป็นจริงเสมือนสามารถตอบโต้ความต้องการของนักธุรกิจบางส่วนได้เป็นอย่างดี เพราะสามารถดัดแปลงไปใช้ในงานหลายๆ ด้าน เช่น งานด้านสารสนเทศ อาศัยความจริงเสมือน เพื่อเรียกให้ผู้คนมาสนใจด้านสารสนเทศ กระตุ้นประสาทสัมผัสของมนุษย์ให้รับรู้และเข้าใจได้ง่าย ซึ่งเป็นผลดีต่อมนุษย์ที่รับรู้ได้รวดเร็วและง่ายต่อการจดจำ



ประเมษฐ์ จิตทักษะ ศิลปินไทยที่มีนิทรรศการออนไลน์ แสงรั้งเสมือนจริง บ้านที่ตั้งอยู่บนพื้นที่รูปสี่เหลี่ยมคางหมู เป็นการริเริ่มสร้างสรรค์โดยการร่วมมือกันระหว่างศิลปินและศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล (FAAMAI) ซึ่งเป็นการต่อยอดความสัมพันธ์ของสามย่านกับการพัฒนาชุมชน สำหรับงานศิลปะชิ้นนี้ ประเมษฐ์ จิตทักษะ จะพาทุกคนเดินย้อนกลับไปตามเส้นทางแห่งกาลเวลา สู่บ้านที่ได้รับการปรับแต่งในสามย่านซึ่งตั้งอยู่บนที่ดินที่มีรูปทรงเหมือนสี่เหลี่ยมคางหมู บ้านหกชั้นหลังนี้มีความผสมผสานองค์ประกอบของความจริงและความฝัน สุ่มมอมงและการนำเสนอของศิลปิน นอกจากนี้ยังใช้แนวคิดของ “ดินแดนที่สมบูรณ์แบบ (Utopia)” ซึ่งเป็นการนำเสนอผลงานที่ไม่ได้มาจากจินตนาการของศิลปินอย่างเดียว แต่เกิดจากความทรงจำอันแสนสุขที่ครั้งหนึ่งศิลปินเคยมี จากมุมมองของภัณฑารักษ์นี้คือแนวคิดของดินแดนในอุดมคติในความคิดของคนจำนวนมากซึ่งเป็นเอกเทศเฉพาะบุคคล หากใช้แนวความคิดส่วนรวม นิทรรศการแสงรั้งเสมือนจริงนี้นำเสนอมุมมองและเปิดโอกาสให้สูจินตนาการ สร้างสรรค์ผ่านกระบวนการทางดิจิทัล ซึ่งนำพาผู้ชมไปสู่ความไม่คุ้นเคยและการบิดเบือน เมื่อเข้าไปสู่นิทรรศการ จากห้องหนึ่งสู่อีกห้องหนึ่ง ประสบการณ์อาจจะคล้ายๆ ถูกดึงไปสู่เกมแต่มีองค์ประกอบของเสียงและภาพแห่งความจริงสอดแทรกอยู่ ก่อให้เกิดคำถามมากมายขึ้น



Motion Graphic เป็นรูปแบบงานกราฟิกที่มีระบบการทำงานในรูปแบบ Animation หรือสร้าง Digital footage ที่สร้างภาพเคลื่อนไหวลงตาให้ปรากฏบนจอภาพ ซึ่งอาจจะประกอบด้วยการใส่เสียง และสื่อผสมต่างๆ โดยปัจจุบันนิยม และพัฒนาต่อยอดไปทั้งด้านของสื่อ และศิลปะร่วมสมัยอย่างหลากหลาย ครั้งนี้จึงอยากนำเสนอศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานกราฟิกเคลื่อนไหวที่ล้ำสมัยที่สุดในช่วงเวลานี้

Esteban Diacono เป็นนักออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวจากบัวโนสไอเรส ประเทศอาร์เจนตินาที่มีความสามารถ และสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างน่าทึ่ง เขายังเป็นที่รู้จักในหมู่นักออกแบบ Motion Graphic ทั่วโลก ผลงานของเขา ส่วนใหญ่สร้างเป็นโฆษณาผู้ชาย ซึ่งมีความลงตาจนทำให้ต้องย้อนกลับไปดูอีกครั้งว่าสิ่งที่เห็นนั้นเป็นของจริงหรือไม่

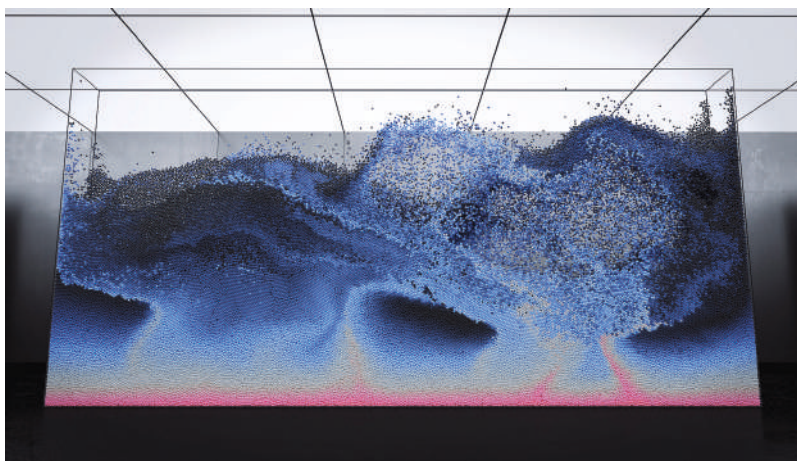
Maxim Zhestkov เป็นศิลปินและผู้กำกับที่หลอมรวมนำเอาแอนิเมชัน ศิลปะการออกแบบเทคโนโลยีและเสียงสำหรับภาพยนตร์ศิลปะนวัตกรรมจาก Motion Graphic มารวมเข้าด้วยกัน เขาได้ทำงานให้กับสื่อ และแบรนด์ดังมากมาย เช่น Adobe, Google, Microsoft, Samsung และ MTV โดยผลงานของเขานั้นส่วนใหญ่จะนำเอารูปทรงต่างๆ อย่างเช่นรูปทรงเรขาคณิตมาสร้างเป็น Motion Graphic เคลื่อนไหวเล่นกับพื้นที่ในห้อง หรือสถานที่

Rémi Cabarrou หรือที่รู้จักกันในนาม Roger Kilimanjaro เป็นศิลปินที่อยู่ปารีส และด้วยแอนิเมชัน ภาพ Motion Graphic ของเขานั้นเองทำให้มีคนติดตามผลงานของเขาอย่างมาก และได้ยังรับความสนใจจากสื่อต่างประเทศ โดยผลงานของเขามักนำวัสดุอย่างเหล็กต่างๆ มาแปรรูปกลายเป็นของเหลว ขวนให้უნงว่า เหล็กที่เห็นนั้นมีความนุ่มซึ่งย้อนแย้งกับวัสดุที่ควรจะมีความแข็งอย่างน่าสนใจ

Andreas Wannerstedt เป็นศิลปินและผู้กำกับศิลป์จากสต็อกโฮล์ม เขาเป็นผู้สร้างงานประติมากรรม 3 มิติที่ไม่เหมือนใคร และภาพเคลื่อนไหวที่ชวนให้หลงใหล ที่มีทั้งความซับซ้อน แปลกตาโดยมีรูปทรงเรขาคณิตเรียบง่ายที่สมดุลร่วมกับพื้นผิวต่างๆ ภาพเคลื่อนไหวของเขาทำให้เกิดความรู้สึกที่สะกดจิตอย่างแปลกประหลาด ซึ่งทำให้ผู้ชมผ่อนคลายและมีสมาธิและเขาทำงานประจำให้กับแบรนด์ที่เป็นที่รู้จัก เช่น Google, Omega, Swarovski, Dropbox, Adidas, Ikea, Spotify, Absolut Vodka, Red Bull และ Squarespace



1



2



3, 4

1. *I Love Music* (2020), Esteban Diácono
2. *Volumes* (2018), Maxim Zhestkov
3. *The Popsicle Collection* (2021), Roger Kilimanjaro
4. *Synchronism* (2021), Andreas Wannerstedt

## การประกอบสร้างของหน่วยย่อยสู่โลกจินตนาการ (Pixel Art)



Pixel Art การประกอบสร้างของหน่วยย่อยสู่โลกจินตนาการ หรือเรียกได้ว่าเป็นงาน Digital Art ในรูปแบบหนึ่งที่สร้างขึ้นภายใต้ข้อจำกัดของ Graphic แบบ Computer 8 bit, 16 bit และระบบกราฟิกใน Video Game ถึงแม้ขนาดไฟล์และรูปในกระบวนการ Pixel Art จะมีข้อจำกัด แต่ก็สามารถสร้างภาพผลงานออกมาได้อย่างสวยงาม

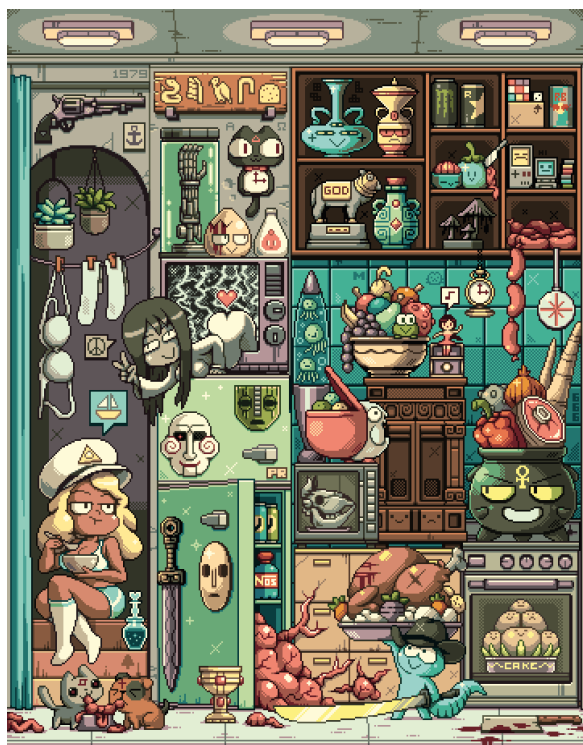
Pixel Art แบ่งออกเป็นสองประเภทย่อย ได้แก่ ภาพสามมิติ และไม่ใช้ภาพสามมิติ ตามที่รู้จักกันในปัจจุบันส่วนใหญ่มาจากวิดีโอเกมคลาสสิกโดยเฉพาะเกมอาร์เคด เช่น Space Invaders และ Pac-Man และคอนโซล 8 บิต เช่น Nintendo Entertainment System เป็นเหมือนกับการกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกถึงการย้อนยุค หรือนึกถึงความทรงจำในวิดีโอเกมคลาสสิก ในปัจจุบันนี้มีศิลปินสร้างผลงาน Pixel Art ที่มีผลงานน่าสนใจอยู่หลายคน ดังเช่นศิลปินเหล่านี้ที่จะกล่าวถึง

Paul Robertson ผลงานชิ้นแรกๆที่โดดเด่นของเขาคือ Cabana Battle Street Fight ของ Pirate Baby และหลังจากนั้นเขาก็เริ่มรับงานจากวิดีโอเกมมากขึ้นเรื่อย รวมถึงสร้างผลงานสำหรับ "Fight Fighters" และแสดงโปสเตอร์พิเศษของ San Diego Comic Con ประจำปี พ.ศ. 2557

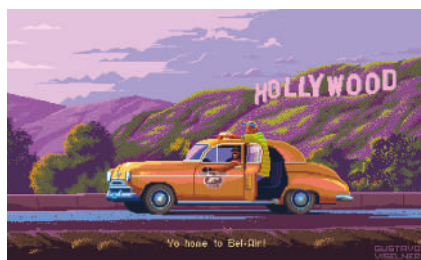
Gustavo Viselner เป็นศิลปินชาวอิสราเอล ผลงานของเขามักสร้างจากการนำจากคำคัญในภาพยนตร์ หรือซีรีส์ มาทำเป็น Pixel Art เช่น Game of Thrones, Breaking Bad และ Stranger Things ไปจนถึงรายการทีวีเก่าๆ เช่น Friends และ The Fresh Prince of Bel-Air

Sascha Naderer เป็นทั้ง Content Director และศิลปินชาวออสเตรีย ที่ทำงานร่วมกับนักพัฒนาเกม และแบรนด์เสื้อผ้าสตรีมเมอร์

Johan Aronson ผู้กำกับศิลป์ของสตูดิโอ ที่ Mojang Studio และยังเป็นที่ยู่งักกันดีในงานศิลปะพิกเซล 2 มิติระดับโลก ผลงานศิลปะที่สะดุดตาจนเป็นที่น่ายักย่องคือผลงาน Knights of Sidonia ซึ่งเป็นซีรีส์มังงะแนวอวกาศโดย Tsutomu Nihei



Ham's Galley by Paul Robertson



Pixel Art TV by Gustavo Viselner

Digital Illustration ภาพประกอบดิจิทัล บางครั้งเรียกว่าภาพประกอบกราฟิก เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างงานศิลปะที่แตกต่างจากภาพถ่ายที่สแกนหรือดิจิทัล ภาพประกอบดิจิทัลเป็นทางเลือกของศิลปินในการใช้แทนอุปกรณ์อย่างดินสอ หรือกระดาษเพื่อแสดงความรู้สึกหรือสื่อสารข้อความ

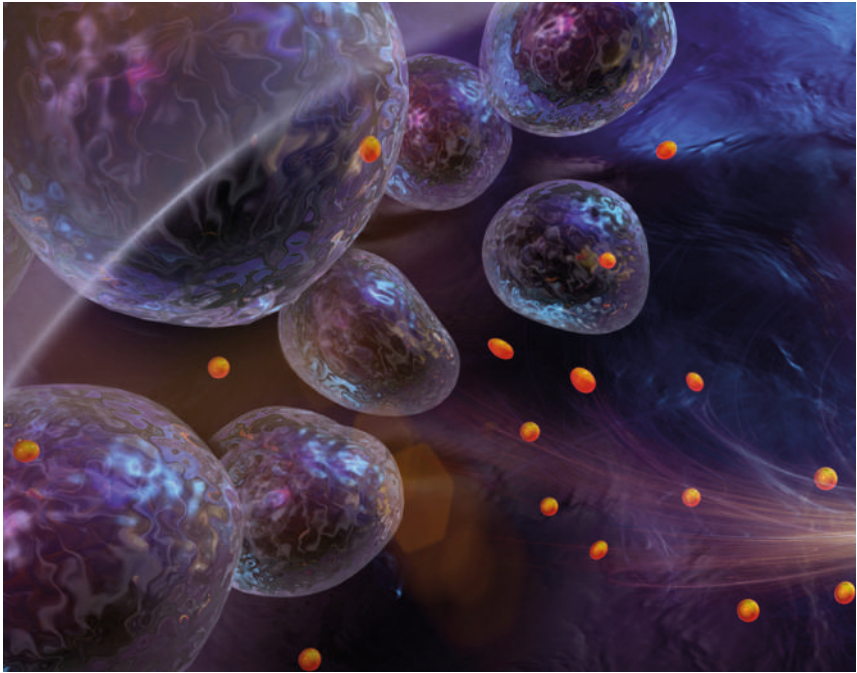
นักวาดภาพประกอบดิจิทัลใช้เครื่องมือที่หลากหลายเพื่อสร้างงานศิลปะซึ่งมักจะรวมถึงเมาส์ปากกาหรืออุปกรณ์ดิจิทัลอื่นๆ โดยใช้โปรแกรมต่างๆ เช่น Adobe Illustrator หรือ Adobe Photoshop

ในปัจจุบันนี้นักวาดภาพประกอบดิจิทัลหลายพันคนที่สร้างสรรค์ศิลปะเป็นจำนวนมาก แต่ก็มีศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างน่าสนใจดังผลงานของ Edmond Alexander (เอ็ดมอนด์ อเล็กซานเดอร์) และ Cynthia Turner (ซินเทีย เทิร์นเนอร์) ที่สร้างภาพประกอบดิจิทัลสำหรับอุตสาหกรรมยาและการดูแลสุขภาพ พวกเขาเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อสร้างภาพที่ถ่ายทอดระบบชีวกลศาสตร์ที่มีความแม่นยำทางวิทยาศาสตร์และมีความซับซ้อนทางวิทยาศาสตร์

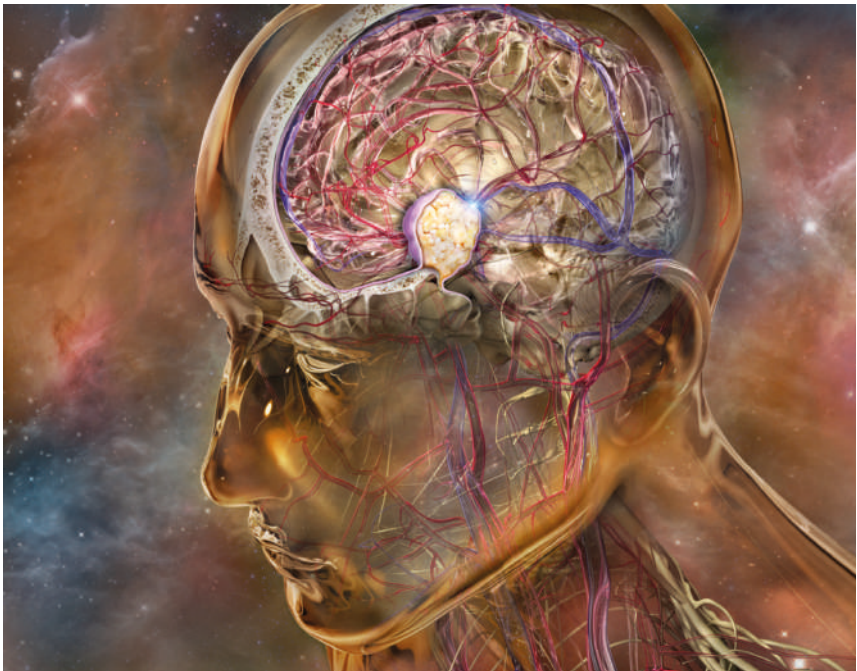
ในฐานะนักวาดภาพประกอบทางการแพทย์ที่ผ่านการรับรอง ทั้งสองได้สร้างภาพของร่างกายมนุษย์และกระบวนการทางชีวภาพอื่นๆ โดยความเชี่ยวชาญของอเล็กซานเดอร์นั้นอยู่ในรูปแบบของเซลล์ และโมเลกุล ในขณะที่งานของเทอร์เนอร์มุ่งเน้นไปที่อวัยวะและร่างกายมนุษย์ ศิลปะของพวกเขามีความแม่นยำทางวิทยาศาสตร์แบบไดนามิกทางสายตาอย่างสวยงาม

ทั้งสองได้ทำงานร่วมกับสถาบันที่มีชื่อเสียงในอุตสาหกรรมยา และเทคโนโลยีชีวภาพ ได้แก่ Amgen, Merck, Wyeth, Astra Zeneca, Alexion, Varian, Eli Lilly, GlaxoSmithKline รวมถึงหน่วยงานด้านการสื่อสารทางการแพทย์ เช่น Regan Campbell Ward, Abelson Taylor, Saatchi & Saatchi HCG, McCann Torre Lazur, Sudler, Draft FCB และ Cline Davis & Mann

ผลงานของพวกเขาได้รับรางวัลและการยอมรับในอุตสาหกรรมมากมายและปรากฏในงานแสดง RxClub ประจำปีซึ่งเป็นงานโฆษณาด้านการแพทย์ที่ดีที่สุดและรางวัลประจำปีของ Association of Medical Illustrators



© Edmond Alexander



© Cynthia Turner

หลังจากที่ตระเวนไปจัดแสดงนิทรรศการในหลายๆ ประเทศทั่วโลกมาแล้ว นิทรรศการ 365 องศา ได้มาจัดแสดงที่กรุงเทพฯ ณ River City Bangkok

นิทรรศการ 365 องศา ของ Eugenio Recuenco ช่างภาพแฟชั่นระดับโลก ชาวสเปนในครั้งนี้เป็นการนำภาพถ่ายที่สะท้อนเรื่องราวสำคัญในประวัติศาสตร์ เช่น เหตุวินาศกรรม 9/11 ในมหานครนิวยอร์ก ช่วงเวลาที่สำคัญของสมเด็จพระราชินีนาถเอลิซาเบธที่ 2 แห่งอังกฤษ รอบปฐมทัศน์ของภาพยนตร์เรื่อง Star Wars รวมถึงแนวคิดต่างๆ ที่สอดแทรกมุมมองการเสียดสีสังคมอย่างน่าประทับใจในรูปแบบฉบับของ Eugenio มานำเสนอในรูปแบบกล่องไฟเรืองแสง (Light Box) จำนวน 365 ภาพที่ไม่ซ้ำกันตามวันและเวลาในปฏิทิน 1 ปี งานวิดีโอและศิลปะจัดวาง (Installation) โดยผู้ชมสามารถดาวน์โหลดแค็ตตาล็อกที่เล่าถึงแนวคิดของแต่ละภาพ นอกจากนี้ยังมีกล่องที่ขีดไว้จำนวน 11 กล่อง ให้ผู้ชมได้เข้าไปถ่ายภาพและเป็นส่วนหนึ่งของผลงานในบรรยากาศที่เหมือนจริงสุดๆ บางคนอาจจะอยากเข้าไปอยู่ในผลงานของศิลปินคนดังอย่าง Van Gogh, Salvadore Dalí, Mondrain, René Magritte และ Banksy หรือ จะพาตัวเองเข้าไปชมงานศิลปะชั้นเยี่ยมอยู่ในพิพิธภัณฑ์ Orsay (Musée d'Orsay) แห่งปารีสก็ยิ่งได้



#### 365° EXHIBITION BY EUGENIO RECUENCO

จัดแสดงที่ River City Bangkok 15 พฤษภาคม - 15 กันยายน 2564

วันจันทร์ - วันศุกร์ เวลา 11.00 - 20.00 น.

และวันเสาร์ - วันอาทิตย์ เวลา 10.00 - 20.00 น.

หรือเข้าไปดูข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ [www.rivercitybangkok.com](http://www.rivercitybangkok.com)

Cr.photo :  
rivercity.com  
eugeniorecuenco.com  
lofficiealthailand.com



## ฮัล ลาสโก (Hal Lasko) ผู้ได้รับการยกย่องว่าเป็น “The Pixel Painter”

44

ฮัล ลาสโก (Hal Lasko) อดีตกราฟิกดีไซเนอร์ฝีมือเก่าและศิลปินร่วมสมัยชาวสเปน ผู้ได้รับการยกย่องว่าเป็น “The Pixel Painter” เขารักงานศิลปะเป็นชีวิตจิตใจ และมักจะใช้เวลาว่างจากการทำงานประจำมาเขียนรูปมาโดยตลอด จนกระทั่งเขาประสบปัญหาทางสายตารุนแรงจนไม่สามารถกลับมาเขียนรูปได้อีก เพราะเขามองไม่เห็นทั้งรูปทรงและสีส่น แต่ต่อมาลูกชายของเขาได้มอบคอมพิวเตอร์ให้เป็นของขวัญในวัย 85 ปี ความหวังในการทำงานศิลปะของเขาจึงกลับมาอีกครั้ง

ฮัล ได้ฝึกฝนการใช้โปรแกรม Microsoft Paint Windows 95 ในคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างผลงานศิลปะอย่างจริงจัง จนสามารถออกแบบผลงานออกมาได้สวยงามและมีชีวิตชีวาแทบไม่ต่างจากผลงานจิตรกรรมบนผืนผ้าใบเลยทีเดียว ทุกๆ วัน เขาจะใช้เวลามากกว่า 10 ชั่วโมงในการนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เพื่อทำงานศิลปะที่เขารัก

ผลงานอันเป็นเอกลักษณ์ของฮัล มักจะเป็นภาพธรรมชาติ วิวทิวทัศน์ สัตว์ต่างๆ และอาคารบ้านเรือน ที่มีการจัดวางองค์ประกอบอย่างลงตัว พิถีพิถันในรายละเอียด และใช้โทนสีที่สวยงาม ซึ่งนับว่ายากมากสำหรับการผสมสีด้วยคอมพิวเตอร์ แต่เขาก็สามารถทำมันออกมาได้อย่างดีเยี่ยม เทคนิค pixel ที่เขาใช้ก็ยังชวนให้นึกไปถึงวิดีโอเกมในอดีตอีกด้วย

ฮัลใช้เวลาที่เหลือของชีวิตทั้งหมดในการทำงานศิลปะ ก่อนจะเสียชีวิตลงในวัย 98 ปี ซึ่งนับเป็นศิลปินอาวุโสที่มีชีวิตยืนยาวมากที่สุดทีเดียว



*Looking Up, Snowbound Cabin,  
The Wind, Valley View,  
Treescape, Woods in Avon*  
by Hal Lasko

ยุคนี้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ หรือ Artificial Intelligence (AI) ได้ก้าวเข้ามา มีบทบาทกับมนุษย์มากขึ้นเรื่อยๆ ในทุกสังคม และทุกวงการ ไม่เว้นแม้แต่วงการศิลปะ ซึ่ง Ben Snell ศิลปินร่วมสมัยชาวอเมริกัน ก็ได้สร้างสรรค์ผลงานชิ้นมาสเตอร์พีซชื่อ Dio ขึ้นมาด้วยการใช้เทคโนโลยี AI สุดอัจฉริยะนี้

Ben Snell สร้างประติมากรรม Dio ขึ้นมาใน พ.ศ. 2561 เป็นผลงานที่ถูกออกแบบโดย AI และ Machine Learning ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ฐานข้อมูลงานประติมากรรมระดับมาสเตอร์พีซในประวัติศาสตร์นับพันชิ้น เพื่อค้นหารูปแบบที่ลงตัว ก่อนที่จะประมวลผลออกมาเป็นแบบจำลอง 3 มิติ จากนั้นศิลปินก็ตั้งใจเลือกใช้ชิ้นส่วนของคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็น กล้องใส่คอมพิวเตอร์ หน่วยความจำ RAM และอื่นๆ มาผ่านกระบวนการพิเศษให้กลายเป็นวัสดุสำหรับสร้างประติมากรรม Dio แล้วนำไปหล่อลงในแม่พิมพ์ร่วมกับเรซินด้วย

ศิลปินได้สร้างผลงานชิ้นนี้ขึ้นภายใต้แนวคิดที่ต้องการสร้างขีดจำกัดการควบคุมจากอัลกอริทึม ด้วยการเข้าไปควบคุมระบบอัจฉริยะนี้อีกที และไม่สามารถผลิดซ้ำได้ เพราะชุดอุปกรณ์ที่คิดค้นเจ้าประติมากรรม Dio ได้ถูกนำมาเป็นวัสดุในการสร้างตัวมันเองแล้ว





*Dio*  
(2018)



*Inheritance II*  
(2020)

## ศิลปินสตรีทอาร์ตสร้างงานศิลปะด้วยแรงบันดาลใจจากโลกยุคดิจิทัล 48

ด้วยความที่เติบโตมาในยุคที่อินเทอร์เน็ตได้ถือกำเนิดขึ้นบนโลกใบนี้ Felipe Pantone จึงได้เห็นความเปลี่ยนแปลงในการสื่อสาร ระบบดิจิทัล และเทคโนโลยีอันล้ำสมัยที่เข้ามา มีบทบาทอย่างมากกับชีวิตของมนุษย์ ทำให้เขานำสิ่งต่างๆ เหล่านี้มาเป็นแนวคิดสำคัญ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

Felipe Pantone หรือ Pant1 เป็นศิลปินสตรีทอาร์ต กราฟฟิตี้และศิลปินร่วมสมัยระดับโลกชาวสเปน - อาร์เจนตินา ผู้สร้างงานศิลปะสุดล้ำด้วยอิทธิพลของโลกยุคดิจิทัลและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ เขาสนใจการวาดรูปมาตั้งแต่เด็ก และเริ่มพ่นกราฟฟิตี้มาตั้งแต่อายุ 12 ปี ในอาร์เจนตินา เนื่องจากย่านที่เขาอาศัยเต็มไปด้วยกำแพงที่มีภาพกราฟฟิตี้อยู่เต็มไปหมด Felipe ได้ฝึกฝนทักษะการสร้างงานศิลปะมาตลอดจนกระทั่งเรียนจบปริญญาตรีด้านจิตรศิลป์ หลังจากนั้นเขาก็เริ่มสร้างเอกลักษณ์ในผลงานด้วยการใช้รูปแบบของตัวอักษร สัญลักษณ์ ลวดลายกราฟิก และพัฒนารูปแบบผลงานกราฟฟิตี้ของเขาให้เป็นที่จดจำมากขึ้นเรื่อยๆ โดยใช้เวลานับ 10 ปีทุ่มเทให้กับศิลปะที่เขารักจนกลายมาเป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก

Felipe มักสร้างผลงานโดยไม่จำกัดวัสดุ ผลงานของเขาจึงมีหลากหลายไม่ว่าจะเป็น ผลงานสตรีทอาร์ตบนกำแพง ผลงานจิตรกรรมบนผืนผ้าใบ ประติมากรรม ผลงานศิลปะจัดวาง (Installation) และอื่นๆ อีกมากมาย เอกลักษณ์ในผลงานของเขาจะมีการผสมผสานทั้งรูปแบบศิลปะที่เหมือนมีการเคลื่อนไหว ขยับได้ (Kinetic Art) โดยใช้รูปทรงเรขาคณิต ลวดลายกราฟิก สีอ่อนนุ่มดูขัดผสมกับสีเมทัลลิกที่มีผิวสัมผัสมันวาว ให้ความรู้สึกถึงโลกแห่งอนาคต และใช้เทคนิคการไล่เฉดสีแบบ Gradient และศิลปะลวงตา (Op Art) รวมถึงเทคนิคขั้นสูงอีกหลายอย่างมาประกอบกันจนกลายมาเป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ปัจจุบัน Felipe Pantone เป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงในระดับโลก และเคยฝากผลงานให้ผู้คนได้ชมเป็นที่ประจักษ์มาแล้วในหลายประเทศ เช่น The Mesa Contemporary Arts Centre, The Long Beach Museum of Art ในประเทศสหรัฐอเมริกา The Palais de Tokyo ณ กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส ประเทศเม็กซิโก ญี่ปุ่น ไบรตุเกส อิตาลี สเปน ออสเตรเลีย และไทย



ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาขึ้นอย่างไม่หยุดยั้ง ยุคนี้เราจะมีโอกาสได้เห็นศิลปินสร้างงานศิลปะด้วยเทคนิคที่หลายมากขึ้นจากเทคนิคพื้นฐานแบบเดิมๆ หลายคนนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลงานของตนเอง แถมยังประหยัดเวลากว่าเดิมอีกเยอะ และ Eric Standley ก็คือหนึ่งในนั้น

Eric Standley เป็นศิลปินร่วมสมัยชาวอเมริกันที่สร้างสรรค์ผลงานอันวิจิตรงดงามด้วยเทคนิคการตัดกระดาษด้วยเลเซอร์ (Laser Cut) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีการตัดกระดาษด้วยเครื่องจักรกลประสิทธิภาพสูง ทำให้ได้ชิ้นงานที่มีคุณภาพ ถูกต้องแม่นยำภายในระยะเวลาอันรวดเร็ว ไม่ต้องใช้เวลายาวนานในการตัดกระดาษ สร้างประติมากรรมทั้งหมดด้วยมือเหมือนในอดีต

ศิลปะของ Eric Standley มีเอกลักษณ์โดดเด่นด้วยผลงานอันละเอียดประณีตงดงามเสมือนงานศิลปะที่ทำขึ้นด้วยมือ ไม่ใช่เครื่องจักร ซึ่งเขาได้ถ่ายทอดความงดงามของสถาปัตยกรรมโกธิค (Gothic) และศิลปะอิสลามในสมัยกลาง ราวคริสต์ศตวรรษที่ 5 - 15 ไม่ว่าจะเป็น กระจกสี (Rose window) และองค์ประกอบต่างๆ ทางสถาปัตยกรรมลงบนผลงาน โดยเขามักจะเริ่มสร้างผลงานด้วยการสเก็ตช์ ร่างจินตนาการทั้งหมดด้วยคอมพิวเตอร์ จนได้ภาพผลงาน 2 มิติ ก่อนที่จะนำเข้าสู่กระบวนการผลิตด้วยเครื่องตัดกระดาษเลเซอร์ ตัดชิ้นส่วนต่างๆ ลงบนกระดาษหลากสีที่มีเลเยอร์กว่า 100 ชั้น ประกอบกับการผสมผสานเทคนิคส่วนตัว จนได้มาซึ่งผลงานที่สวยงามและมีความซับซ้อนดังที่ปรากฏ





## Art Memes ศิลปะระดับมาสเตอร์พีซในบริบทสมัยใหม่บนโลกออนไลน์ 52

หลายคนคงจะเคยได้เห็นกันมาบ้างแล้วสำหรับปรากฏการณ์ Art Memes หรือ ศิลปะการล้อเลียน การทำซ้ำที่เกิดขึ้นบนโลกอินเทอร์เน็ตในช่วงหลายปีที่ผ่านมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งช่วงโควิดนี้ ศิลปินต่างเลือกหยิบผลงานมาสเตอร์พีซของศิลปินระดับโลกที่เรา รู้จักกันดี มาตีความผ่านบริบทสมัยใหม่ ผ่านการตัดต่อ ปรับเปลี่ยนองค์ประกอบภาพ เติมข้อความ หรือทำเป็นภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชัน และอื่นๆ ผลงานที่ออกมาจะมี ลักษณะเป็นภาพล้อเลียนชวนให้คนอมยิ้ม หรือไม่ก็มึนงงเยาะแยะในการเสียดสีสังคม วิพากษ์วิจารณ์ประเด็นต่างๆ ภาพที่นิยมนำมาสร้างสรรค์ใหม่และถูกแชร์ให้เห็นบ่อยครั้ง ที่สุด ก็คือภาพจิตรกรรม Mona Lisa ของศิลปิน Leonardo Da Vinci ภาพ Girl with a Pearl Earring ของศิลปิน Johannes Vermeer ประติมากรรม David ของศิลปิน Michaelangelo และภาพ The Scream ของศิลปิน Edvard Munch เป็นต้น

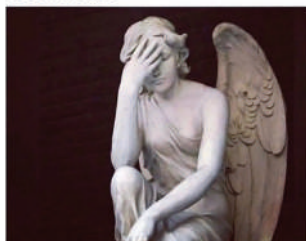
จริงๆ แล้ว Art Memes นั้นมีมานานแล้ว ตั้งแต่ช่วงยุค 60s' ผู้บุกเบิกก็คือ Terry Gilliam นักวาดการ์ตูนแอนิเมชัน ที่หยิบยืมองค์ประกอบจากภาพ Venus, Cupid, Folly and Time ของ Bronzino ศิลปินยุคเรอเนซองส์ มาใช้กับการ์ตูนแอนิเมชันของเขา คือ Monty Python's Flying Circus ของเขาจนประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก และต่อมา Art Memes ก็ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายตั้งแต่ พ.ศ. 2546 ซึ่งได้มีการนำภาพบนพรหมฉางาเยอจากสมัยกลางของทวีปยุโรป ที่เกี่ยวกับเรื่องชั้ยชนะในสงครามมาทำเป็นซีรีส์ภาพล้อเลียน โดยเผยแพร่บนเว็บไซต์ 4chan และ YTMND จากนั้นก็มีการจัดประกวดตัดต่อภาพด้วยเทคนิค Photoshop ในหัวข้อ Renaissance Celebrity ซึ่งหลายคนก็ได้นำภาพวาดคลาสสิกระดับตำนานมาผสมผสานเข้ากับวัฒนธรรมป๊อปสมัยใหม่ได้อย่างน่าสนใจ และทำให้ Art Memes ได้รับความนิยมจนถึงปัจจุบัน

53

When the sign in the museum says  
"Do not touch"



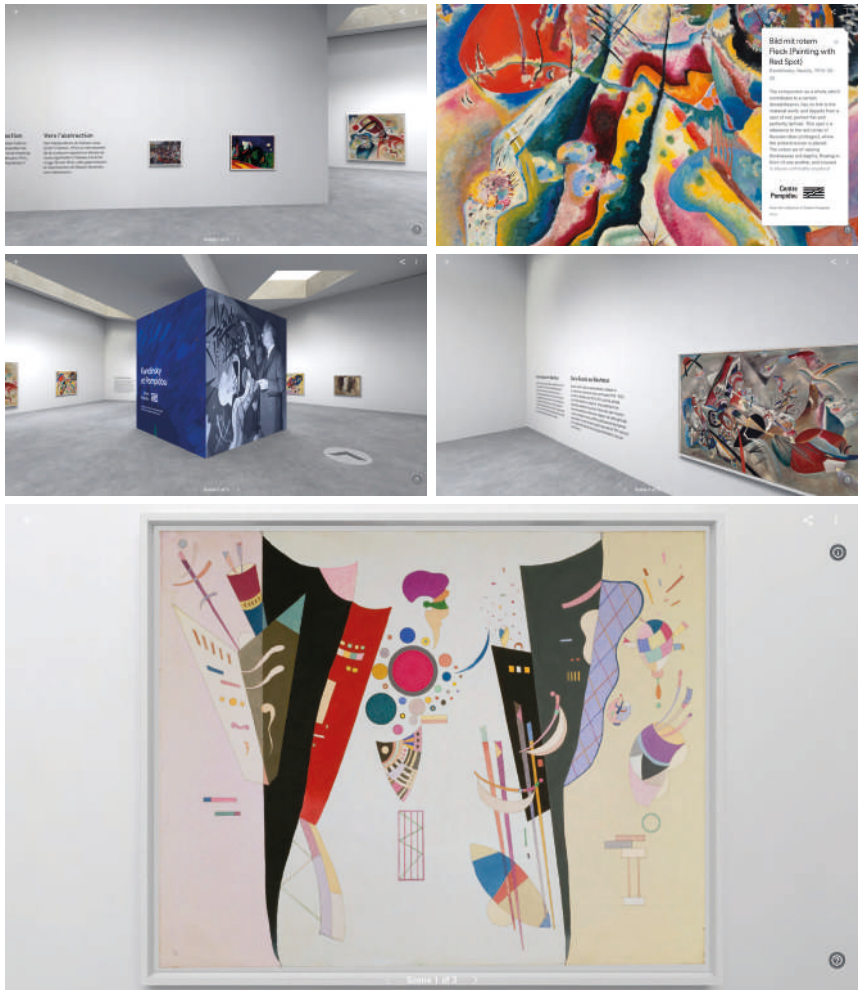
My guardian angel looking at my life  
decisions like



สำหรับคนรักงานศิลปะ การไม่ได้ออกไปชมนิทรรศการดีๆ ที่ไหนเลยในช่วงนี้ก็เป็นเรื่องที่น่าเศร้าไม่น้อย แต่โชคดีที่มีเทคโนโลยีทันสมัยในปัจจุบันทำให้เราสามารถชมงานศิลปะที่ไหนก็ได้บนโลกนี้ เราจึงขอชวนทุกคนไปเสพงานศิลปะที่ Centre Pompidou พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ในกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส ซึ่งจัดแสดงนิทรรศการที่น่าสนใจมากมายในหลายรูปแบบ ทั้ง Walk In ไปชมผลงานจริง หรือจะชมผ่านโลกออนไลน์แบบ Virtual Tour ก็ได้

ไม่ว่าจะเป็น Sounds like Kandinsky With Google Arts & Culture นิทรรศการศิลปะของ Wassily Kandinsky ศิลปินผู้บุกเบิกการสร้างงานศิลปะแนวนามธรรม (Abstract) ในศตวรรษที่ 20 ซึ่งครั้งนี้ได้ใช้สื่อสมัยใหม่และเทคโนโลยีสุดล้ำเข้ามาช่วยในการนำเสนอผลงานของเขาทั้งภาพเขียน ภาพถ่ายหาชมยาก ภาพวาดลายเส้น และจดหมายชิ้นสำคัญให้น่าตื่นตาตื่นใจกว่าที่เคย ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของ Interactive ที่ผู้ชมสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมกับตัวผลงานได้ เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกแห่งความเป็นจริง (AR) รวมถึงมีการใช้เทคโนโลยีอัจฉริยะ AI ด้วย

นอกจากนี้ก็ยังมียุค "Blue I, II, III" นิทรรศการศิลปะในรูปแบบเสมือนจริงครั้งแรกของ Joan Miró ศิลปินในสกุลศิลปะลัทธิเหนือจริง (Surrealism) คนดังของศตวรรษที่ 20 โดยงานนี้นอกจากจะนำผลงานจริงมาจัดแสดงให้ชมแล้ว ผู้ชมที่อยู่ทางบ้านก็สามารถเข้าชมผ่านเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์ [www.centrepompidou.fr](http://www.centrepompidou.fr) แล้วเข้าไปที่หน้าของนิทรรศการนี้ แล้วคลิกไปที่ฟังก์ชัน Experience Miro VR ก็จะสามารถชมผลงานได้เสมือนอยู่ในพิพิธภัณฑ์จริงๆ และนอกจาก 2 นิทรรศการนี้แล้ว ทาง Centre Pompidou ก็ยังมีอีกหลายนิทรรศการให้คุณได้ชมกันอย่างจุใจเลยทีเดียว



สำหรับวงการศิลปะร่วมสมัยระดับโลกนั้น Bill Viola ถือเป็นศิลปินตัวพ่อสาขาวิดีโออาร์ตระดับตำนานที่ยังมีชีวิตอยู่ ผลงานของเขามีความโดดเด่น น่าจับตามองเป็นอย่างมาก โดยเขามักนำสื่อสมัยใหม่หลากหลายแขนงมาผสมผสานเข้ากับอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ของมนุษย์ และแนวความคิดอันเจ็บปวดอย่างน่าทึ่ง ไม่ว่าจะเป็นศิลปะการจัดวาง (Installation) ภาพยนตร์ เสียง วิดีโอ และอื่นๆ อีกมากมาย โดยเขาได้จัดแสดงผลงานศิลปะมาแล้วทั่วโลก รวมทั้งยังเคยมาแสดงผลงานใน Bangkok Art Biennale ที่ประเทศไทยด้วย

Bill Viola เป็นศิลปินชาวอเมริกัน จบการศึกษาจาก Syracuse University ก่อนที่จะไปศึกษาต่อที่ Art/Tapes/22 สถาบันศิลปะชื่อดังในเมืองฟลอเรนซ์ ประเทศอิตาลี เขาถือเป็นศิลปินยุคบุกเบิกของศิลปะแขนงวิดีโออาร์ต โดยเขาได้ทุ่มเทพลังในการพัฒนาเทคนิคและสร้างสรรค์ผลงานอันเยี่ยมยอดมาตลอดระยะเวลากว่า 40 ปี จนมีชื่อเสียง ได้รับการยอมรับไปทั่วโลก อีกทั้งยังได้รับการขนานนามว่าเป็น 'Rembrandt แห่งงานวิดีโออาร์ต' และ 'Caravaggio แห่งยุคไฮเทค' ด้วย

ผลงานของ Bill Viola มักจะตั้งคำถามเกี่ยวกับวัฏจักรการเกิด การตาย และความทุกข์ทรมานของมนุษย์ และมักใช้ธาตุธรรมชาติทั้ง 4 คือ ดิน น้ำ ลม ไฟ มาเป็นองค์ประกอบในการสร้างงาน เช่น The Sleep of Reason (1988) เมื่อผู้ชมเดินเข้าไปในห้องจะพบกับจอโทรทัศน์ที่ฉายภาพผู้ชายคนหนึ่งที่กำลังนอนหลับอยู่ แล้วไฟก็ดับลง จากนั้นสิ่งที่เห็นบนกำแพงกลับเป็นเพลงที่กำลังลุกไหม้ ภาพป่าที่ดูน่ากลัว และภาพของผู้ชายที่กำลังจมน้ำ แล้วภาพทั้งหมดก็หายไปและกลับคืนสู่ภาพปกติอย่างรวดเร็ว เสมือนว่าผู้ชมเพิ่งได้เข้าไปเห็นฝันร้ายของชายที่กำลังนอนหลับ สะท้อนให้เห็นถึงโลกอีกด้านที่มักล้นซึ่งขนานกับโลกที่เราคุ้นเคย ส่วน Inverted Birth (2014) เป็นผลงานที่แสดงให้เห็นภาพเคลื่อนไหวของชายที่ยืนอยู่กลางท่ามกลางของเหลวสีส้มต่างๆ ที่ซัดสาดร่างไปมา โดยต้องการสื่อถึงขั้นตอนในการชำระล้างจิตวิญญาณของมนุษย์ อีกหนึ่งผลงานโดดเด่น Martyrs: Earth, Wind, Fire, Air (2014) ที่ได้นำมาจัดแสดงในนิทรรศการ Bangkok Art Biennale 2020 ที่แสดงให้เห็นภาพเคลื่อนไหวของชายหญิง 4 คน คนแรกถูกดินตกลงมาทับถมร่าง คนที่สองร่างกายถูกแขวนห้อยอยู่และโยกไปตามแรงลม คนถัดมากำลังถูกเปลวไฟเผา และอีกสุดท้ายถูกน้ำซัดกระหน่ำจากเบื้องบน โดยทุกคนต่างมีสีหน้าเรียบเฉย ไร้ความรู้สึก สื่อความแข็งแกร่ง ความพากเพียร อดทน เสียสละ แม้ร่างกายจะถูกทดสอบอย่างหนัก และการก้าวผ่านความมืดและความตาย



*Tristan's Ascension*  
(*The Sound of a Mountain Under a Waterfall*)  
(2005)



*Fire Woman*  
(2005)



*The Raft*  
(2004)

Courtesy Bill Viola Studio, James Cohan Gallery,  
New York And American Federation Of Arts. Photos: Kira Perov.

ยุคนี้ต้องยอมรับว่า เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลมีความสำคัญมากกับทุกสาขาอาชีพ รวมถึงการเป็นศิลปินด้วย ในปัจจุบันศิลปินไม่ใช่แค่ทำงานศิลปะเก่งเพียงอย่างเดียว แต่ต้องเป็นนักวางแผนที่ดี และใช้สื่อดิจิทัลให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด เนกเช่น ยูน - ปิณฑัท เทชมธากุล ศิลปินร่วมสมัยและนักวาดภาพประกอบที่ประสบความสำเร็จ มีชื่อเสียงโด่งดังในระดับโลกจากการใช้โซเชี่ยลมีเดียเป็นเครื่องมือในแสดงผลงานของเธอให้ผู้คนได้เห็น ยูน - ปิณฑัท เทชมธากุล สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีจากคณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาทัศนศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หลังจากนั้นเธอก็ได้ไปร่วมงานกับแบรนด์แฟชั่นชื่อดังของไทย อย่าง Kloset โดยเริ่มจากการไปฝึกงาน และขยับขึ้นมาเป็นผู้ช่วยดีไซน์เนอร์ ดีไซน์เนอร์ และครีเอทีฟไดเรคเตอร์ของแบรนด์ตามลำดับ ระหว่าง 7 ปีที่เธอทำงานด้านแฟชั่นอยู่นั้น เธอก็วาดรูป ทำงานศิลปะที่เธอรักอย่างจริงจังมาตลอด โดยเธอมักจะชอบวาดรูปสิ่งมีชีวิตต่างๆ เพื่อสื่อสะท้อนถึงอารมณ์ของตัวเอง พร้อมวาดลวดลายและดอกไม้ลงไปด้วยลายเส้นที่มีเอกลักษณ์ แล้วเธอก็ชื่นชอบผลงานของ Alessandro Michele ครีเอทีฟไดเรคเตอร์คนใหม่ของแบรนด์แฟชั่นแถวหน้าของโลกอย่าง Gucci เธอจึงเริ่มโพสต์งานลงในอินสตราแกรมพร้อมใส่แฮชแท็กที่เกี่ยวข้องกับเขา เพื่อให้เขาได้เห็นและให้กำลังใจ ในที่สุด Michele ก็ได้มาเห็นผลงานของเธอ เขาไม่เพียงให้กำลังใจ แต่กลับชื่นชอบในผลงานของเธออย่างมากจนติดต่อมาทาบทามให้เธอไปร่วมสร้างผลงานให้กับแบรนด์ Gucci หลายครั้งด้วยกัน

ปัจจุบัน ยูน - ปิณฑัท นับเป็นหนึ่งในศิลปินไทยที่ประสบความสำเร็จ มีชื่อเสียงในระดับโลก และร่วมงานกับแบรนด์ดังมาแล้วมากมายนับไม่ถ้วน และที่สำคัญเธอยังคงใช้โซเชี่ยลมีเดียทั้งเฟซบุ๊กและอินสตราแกรมในการเผยแพร่ผลงาน เสมือนเป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ส่วนตัวของเธอ





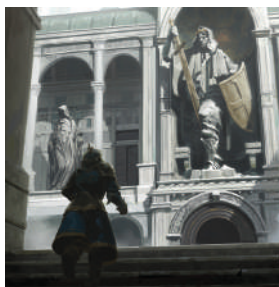
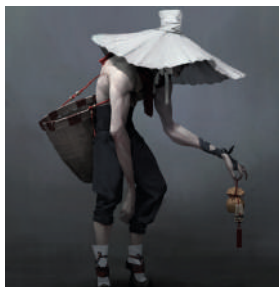
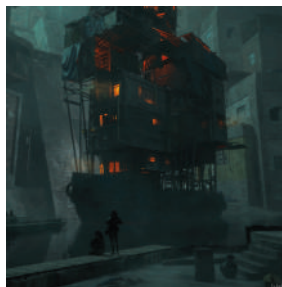
*Unwanted Flora, The Empress* (2021)  
Artwork from the Venus in the Shell art exhibition

## อยากเป็น Digital Artist หนึ่งในอาชีพมาแรง ต้องเตรียมตัวอย่างไรบ้าง?

60

จริงๆ แล้ว การเป็นศิลปินทุกแขนง ต้องมีหัวใจสำคัญคือความคิดสร้างสรรค์ และมีการพัฒนาทักษะ ความสามารถให้มีศักยภาพที่สูงขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งผู้ที่จะก้าวเข้ามาเป็น Digital Artist หรือศิลปินดิจิทัลได้นั้นต้องมีสิ่งเหล่านี้เป็นพื้นฐาน แล้วค่อยๆ ต่อยอดความรู้ลงลึกในรายละเอียดในด้านเทคนิคที่ตนเองสนใจ หรือจะมีศาสตร์หลายๆ ทักษะ (Multi-disciplinary) รวมอยู่ในตัวคนๆ เดียวก็ยิ่งได้

ในปัจจุบัน Digital Artist ค่อนข้างเปิดกว้าง ไม่ได้จำกัดว่าต้องเรียนจบจากสาขาใดสาขาหนึ่ง หรือสาขาเฉพาะทางเท่านั้น ผู้ที่เรียนจบด้านศิลปกรรม สถาปัตยกรรม ด้านดิจิทัล ด้านมัลติมีเดีย ด้านการออกแบบต่างๆ และอาจมีอาชีพในแนวทางที่หลากหลายมาก่อน เช่น กราฟิกดีไซน์เนอร์ (Graphic Designer) นักวาดภาพประกอบตามสื่อต่างๆ (Illustrator) นักออกแบบสื่อสร้างสรรค์ (Creative) ผู้กำกับภาพยนตร์ (Film Director) หรืออื่นๆ หากมีความสนใจ หลงใหลในเรื่องของเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อสมัยใหม่ และมีการศึกษาเพิ่มเติมเพื่อนำมาต่อยอดใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ก็สามารถกลายมาเป็น Digital Artist ได้ไม่ยาก



ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ซึ่งกินเวลายาวนาน ทำให้ผู้คนต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและวิถีชีวิตความเป็นอยู่ให้แตกต่างไปจากที่เคย หรือที่เรียกกันว่าวิถี New Normal โดยเกิดความเปลี่ยนแปลงและได้สร้างปรากฏการณ์ใหม่ๆ ในทุกๆ วงการรวมถึง วงการศิลปะด้วย

เราจะเห็นได้ว่าการนำเสนอผลงานของศิลปิน และการเสพงานศิลปะของคนรักศิลปะในช่วงนี้ได้เปลี่ยนไป มีการหันมาใช้เทคโนโลยีและสื่อสมัยใหม่มาเป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรมต่างๆ กันมากขึ้น เช่น การไลฟ์สดเขียนรูปของศิลปิน ที่ตัวศิลปินสามารถพูดคุยกับผู้ชม และบอกเล่าความรู้สึกนึกคิด หรือแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานไปพร้อมๆ กันได้ นอกจากนี้ ยังพบว่าการซื้อขาย จัดประมูลผลงานศิลปะในแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ โดยเฉพาะ Facebook มากขึ้น รวมถึงยังจัดให้มีการแสดงนิทรรศการศิลปะในรูปแบบของ Virtual Exhibition ที่สามารถชมงานศิลปะอยู่ที่บ้าน ไม่ต้องเดินทางไปไหน และให้ความรู้สึกเหมือนกำลังเดินชมงานอยู่ในแกลเลอรี หรือพิพิธภัณฑ์จริงๆ อีกทั้งยังมีแกลเลอรีออนไลน์หลายแห่ง และคลาสเรียนศิลปะออนไลน์เกิดขึ้นมากมายด้วย

ยุคนี้ แคได้ไปดินเนอร์ในที่หรูๆ บรรยากาศดี ๆ อาหารอร่อยอาจไม่เพียงพอที่จะสร้างความตื่นเต้นให้กับมื้ออาหารมากนัก เพราะวงการอาหารได้พัฒนาไปไกลกว่านั้น โดยใช้เทคนิคสมัยใหม่เข้ามาช่วยเพิ่มอรรถรสให้กับการรับประทานอาหารมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น เทคนิค 3D Mapping การทานอาหารแบบ Interactive หรือเครื่องพิมพ์อาหาร Food 3D Printer เป็นต้น FAAMAI Digital Art Hub จึงขอหยิบเรื่องราวเหล่านี้มาเล่าสู่กันฟัง

เริ่มต้นจาก Le Petit Chef Asia ซึ่งถือเป็นเจ้าแรกที่ประสบความสำเร็จในการนำเทคโนโลยี 3D Mapping มาใช้สร้างประสบการณ์ใหม่ในวงการอาหารของประเทศไทย โดยได้นำเสนอเชตเมนู Dinner Time Stories มีการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันแฟนตาซีมาฉายลงบนโต๊ะอาหาร โดยมีพระเอก คือเชฟตัวจิ๋วที่จะมาบอกเล่าเรื่องราวการเดินทางของอาหารตามรอยเส้นทางของ Marco Polo นักเดินทางผู้ยิ่งใหญ่ ทำให้ผู้คนที่มาดินเนอร์รู้สึกเพลิดเพลินกับประสบการณ์ที่แปลกใหม่ และยังได้อิ่มอร่อยกับอาหารจานเด็ดฝีมือเชฟชาวฝรั่งเศส Pierre Tavernier ด้วย

นอกจากนี้ก็ยังเคยมีการทานอาหารรูปแบบใหม่ที่บ้าน ซึ่งได้นำเทคโนโลยี Interactive มาใช้ เป็นบริการจาก Fruitfull ทีมผู้จัดเทศกาลดนตรี Wonderfruit ซึ่งเพียงลูกค้าโทรไปแจ้งว่าต้องการจองดินเนอร์ ก็จะได้รับเชตเมนูอาหารที่รังสรรค์โดยเชฟระดับมิชลินสตาร์ส่งตรงถึงบ้านคุณ พร้อมกันนั้นก็จะได้ลิงก์รหัสเพื่อเข้าร่วมชม Interactive Dinner ผ่านแอปพลิเคชัน zoom โดยสามารถพูดคุยกับเชฟ และเชฟก็จะคอยแนะนำอาหารแต่ละจาน ตลอดจนเล่าถึงแรงบันดาลใจต่างๆ นอกจากนี้ก็ยังแถมมินิคلاسเบเกอร์แบบง่ายๆ มีอุปกรณ์ให้พร้อม ซึ่งเชฟจะสอนทุกขั้นตอนอย่างละเอียดตลอดทั้งคอร์สดินเนอร์จะมีดีเจคอยสร้างเสียงเพลง และสร้างบรรยากาศให้เพลิดเพลินประทับใจอย่างต่อเนื่อง

ปิดท้ายด้วยเทคโนโลยีการทำงานของเครื่องพิมพ์อาหาร 3D Food Printing มีลักษณะเป็นเครื่องพิมพ์อาหาร 3 มิติอัจฉริยะที่สามารถทำอาหารหรือขนมให้ออกมามีหน้าตาและมีรูปทรงตามที่ต้องการ โดยที่ไม่ต้องเปลืองแรงมนุษย์เลยแม้แต่น้อย ไม่ว่าจะเป็น ช็อกโกแลต พืชชา พาสต้า และอื่นๆ อีกมากมาย



The appetizer is created by Pequeña Maria out of Spain

Cr.photo :  
lepetitchef.asia  
vogue.co.th  
prestigeonline.com

ปฏิเสธไม่ได้ว่าปัจจุบันโลกของเรานั้นหมุนเร็วจนแทบตามไม่ทัน และมีการคิดค้นเทคโนโลยีบันเทิงใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมายซึ่งได้ก้าวเข้ามาสร้างสีสันให้กับวิถีชีวิตประจำวัน เราจึงขอแอปเดเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่จะทำให้โลกนี้สนุกขึ้นกว่าที่เคย

เริ่มต้นจาก Interactive Art เป็นรูปแบบของงานศิลปะประเภทหนึ่งที่เน้นสร้างปฏิสัมพันธ์ รวมถึงเน้นให้ผู้ชมได้เข้ามามีส่วนร่วมหรือเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน ตัวอย่างที่สร้างความฮือฮามากในช่วงไม่กี่ปีมานี้ คือผลงานของ teamLab ซึ่งเกิดจากการรวมตัวของคนรักศิลปะในหลายสาขาอาชีพ ทั้ง วิศวกร สถาปนิก ศิลปิน ดีไซน์เนอร์ และอื่นๆ อีกมากมาย โดยพวกเขาได้ผนึกกำลังกันมาสร้างผลงานและจัดแสดงเป็นนิทรรศการดิจิทัลในหลายประเทศทั่วโลก เมื่อผู้ชมได้ก้าวเท้าเข้าไปในนิทรรศการจะรู้สึกเพลิดเพลิน เหมือนหลุดเข้าไปอยู่ในอีกโลกหนึ่ง และกลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงานชิ้นต่างๆ โดยปริยาย

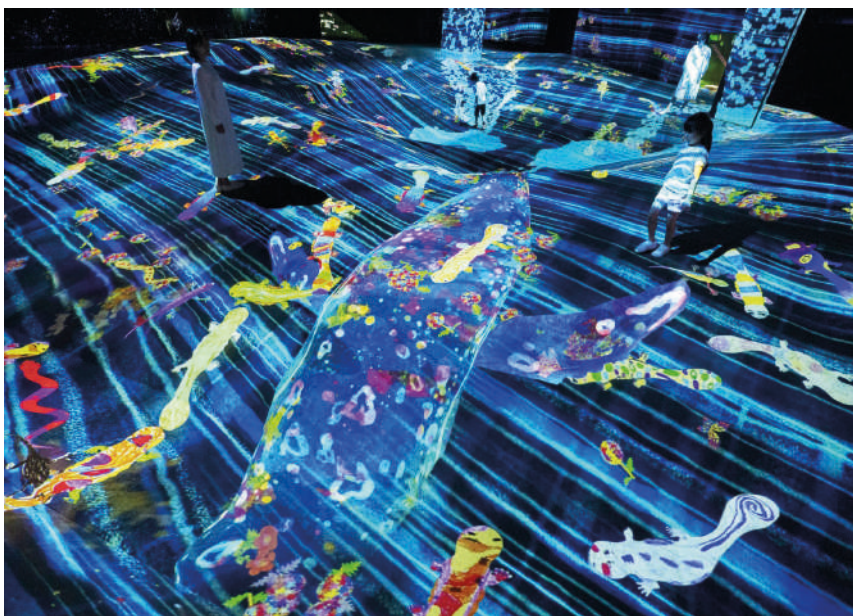
นอกจากนี้ก็ยัง Live Streaming เป็นเทคโนโลยีของการถ่ายทอดสดทั้งภาพและเสียงโดยใช้เครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ตผ่านแพลตฟอร์มที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Youtube และ Instagram เป็นต้น โดยผู้ชมสามารถรับชมจากทุกที่ไม่ว่าคุณจะอยู่ที่ไหน และเวลาใดก็ได้ นอกจากนี้ยังสามารถรับชมวิดีโอย้อนหลังได้ผ่านอุปกรณ์ที่คุณใช้ เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยีนี้อย่างแพร่หลายในอุตสาหกรรมบันเทิงต่างๆ อาทิ วงการภาพยนตร์ งานอีเวนต์ และรายการต่างๆ เป็นต้น

และที่ถูกนำมาใช้บ่อยๆ ในช่วงเวลานี้ก็คือ Virtual Reality (VR) การจำลองภาพให้เสมือนจริงแบบ 360 องศา ซึ่งมักจะใช้ควบคู่กับอุปกรณ์หลักคือ แว่นตาชนิดพิเศษ ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนถูกตัดขาดออกจากโลกจริงเข้าไปอยู่ในโลกเสมือนอย่างเต็มรูปแบบ มีการนำเทคโนโลยีนี้มาใช้ในหลากหลายวงการ เช่น เกม อุตสาหกรรมบันเทิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการชมคอนเสิร์ต ธุรกิจการสื่อสาร และการศึกษา เป็นต้น

นอกจากเทคโนโลยีต่างๆ ที่กล่าวไปแล้ว ยังมีเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่น่าสนใจเกิดขึ้นอีกมากมาย



*Universe of Water Particles on a Rock where People Gather (2018)*  
by teamLab



*Graffiti Nature - High Mountains and Deep Valleys, Red List (2016)*  
by teamLab

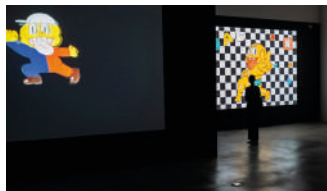
## โลกของ Digital Art กับศิลปะร่วมสมัยของไทยในยุคปัจจุบัน



ด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบันที่แปรเปลี่ยนไป จากเดิมที่ศิลปินเคยวาดภาพ ทำงาน ประติมากรรม หรืองานต่างๆ ที่ต้องใช้สองมือของมนุษย์เป็นหลักในการสร้างสรรค์ ยุคนี้ เราจึงเห็นศิลปินไทยนำเสนอผลงานที่หลากหลายมากขึ้น มีการใช้เทคโนโลยีสุดทันสมัย มาเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน Digital Art, Animation, Mapping, Interactive และอื่นๆ อีกมากมายที่มีมาให้ได้ชมกันอยู่ตลอดเวลา

ตัวอย่างเช่น ผลงานของศิลปินชาวไทย ต้ม - วิศุทธิ์ พรนิมิต เจ้าของ คาแรคเตอร์น้องมะม่วง ที่ได้จัดแสดงนิทรรศการศิลปะในรูปแบบของ Live Animation ขึ้นหลายครั้ง โดยศิลปินเลือกที่จะเล่นกับประสบการณ์การรับรู้ของผู้คนผ่านคาแรคเตอร์น้องมะม่วงในรูปแบบของ Live Animation ฉายบนจอขนาดใหญ่ให้ผู้ชมได้เข้าไปมีส่วนร่วม และเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน

นอกจากนี้ ยังมีผลงานที่น่าสนใจของ เอกชัย มิลินทะภาส ศิลปินร่วมสมัย ผู้นำเทคนิคการวาดภาพดิจิทัล (Digital Paint) หรือการวาดภาพผ่านโปรแกรม คอมพิวเตอร์มาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะไทยได้อย่างงดงาม น่าทึ่ง หรือปรากฏการณ์ที่ กลายเป็นเรื่องพูดถึงอย่างเนืองนิจ เมื่อช่วงต้นปีที่ผ่านมา คือการต่อยอดผลงานศิลปะ บนผืนผ้าใบของอาจารย์ถวัลย์ ดัชนี ศิลปินแห่งชาติ ให้กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง ผ่าน เทคโนโลยีดิจิทัลล้ำยุคทั้ง Immersive 360 fulldome, VR Technology, Augmented Reality (AR) Art Gallery, AR Mask และ 3D Mapping ออกมาเป็น นิทรรศการศิลปะที่มีชื่อว่า Immersive Art of Thawan Duchanee



จากสถานการณ์การระบาดของโรคไวรัสติดเชื้อโควิด-19 การเดินทางไปชมคอนเสิร์ตของศิลปินคนโปรดกันแบบสดๆ เป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้เลย แต่ล่าสุดก็ได้มีการคิดค้นนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการจัดและชมคอนเสิร์ต ซึ่งแม้จะให้บรรยากาศจะไม่เหมือนกับการไปเกาะขอบเวทีชมคอนเสิร์ตจริงๆ มากนัก แต่ก็ถือเป็นปรากฏการณ์ใหม่ในวิถี New Normal ที่ทำให้เสียงดนตรีได้กลับเข้ามาสร้างความสุข ความบันเทิงให้ผู้คนทั้งโลกอีกครั้ง

ไม่นานมานี้ เรามีโอกาสได้เห็นศิลปินชื่อดังระดับแนวหน้ามากมายที่จัดแสดงคอนเสิร์ตในรูปแบบใหม่ เช่น Billie Eilish, Katy Perry, Justin Bieber, Black Pink และ BTS ซึ่งได้ใช้เทคโนโลยี Live Streaming พร้อมด้วยเทคนิคแสง สี เสียง หรือเทคโนโลยี 3 มิติมาช่วยเพิ่มความน่าตื่นตาตื่นใจ เป็นคอนเสิร์ตที่ไม่มีผู้ชมในห้องจัดแสดง มีเพียงนักดนตรีเท่านั้น ส่วนผู้ชมก็สามารถนั่งชมคอนเสิร์ตได้จากทั่วทุกมุมโลกผ่านช่องทางออนไลน์ต่างๆ โดยต้องจ่ายเงินซื้อบัตรคอนเสิร์ตแล้วจึงจะได้รับรหัสเพื่อเข้าร่วมชม และบางงานยังสามารถขอปิงสินค้าที่ระลึกเหมือนไปชมคอนเสิร์ตจริงๆ ได้ด้วย

นอกจากนี้ยังมีการจัดคอนเสิร์ตในรูปแบบอื่นๆ เช่น การไลฟ์สดผ่านทางโซเชียลมีเดีย และที่กำลังได้รับความนิยม คือการจัดคอนเสิร์ตแบบ Drive-in ที่ให้ผู้ชมนั่งชมคอนเสิร์ตในรถยนต์ส่วนตัว



## ศิลปะจากสิ่งปลูกสร้างด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก (3D Architectural Visualisation)



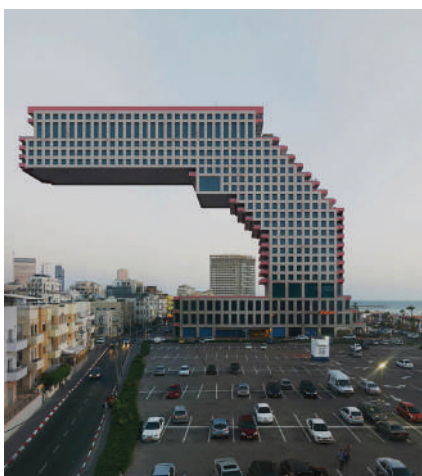
เมื่อคอมพิวเตอร์กราฟิกถูกนำมาใช้กับงานออกแบบสถาปัตยกรรมด้วยมุมมองของ Victor Enrich ผลงานที่น่าตื่นตาตื่นใจเหล่านี้จึงเกิดขึ้น

Victor Enrich เป็นศิลปิน สถาปนิก และช่างภาพสถาปัตยกรรมชาวสเปน เขาจบการศึกษาด้านสถาปัตยกรรม หลังจากนั้นเขาก็ทำงานเป็นสถาปนิกและงานต่างๆ ที่เกี่ยวกับสาขาอาชีพที่ได้ร่ำเรียนมา จนเริ่มค้นพบสิ่งที่ตัวเองรัก คือการถ่ายภาพ และสถาปัตยกรรม เขาจึงผสมผสานสองสิ่งนี้ไว้ด้วยกัน และเป็นผู้บุกเบิกการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และคอมพิวเตอร์กราฟิกมาเป็นสื่อในการแสดงผลงานสถาปัตยกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สถาปัตยกรรม 3D (3D Architectural Visualisation) มาตั้งแต่ยุค 90s'

ผลงานการออกแบบของเขา ไม่ใช่สถาปัตยกรรมที่ถูกสร้างขึ้นจริงๆ แต่เป็นการนำภาพถ่ายมาตัดต่อ เสริมแต่งให้กลายเป็นภาพสถาปัตยกรรมที่แปลกตาเหนือจินตนาการ เช่น ตึกที่ลอยอยู่ในอากาศ ตึกที่บิดเบี้ยว โค้งงอ หรือตึกลังกาวัลด้าน



Cr.photo :  
victorenrich.com

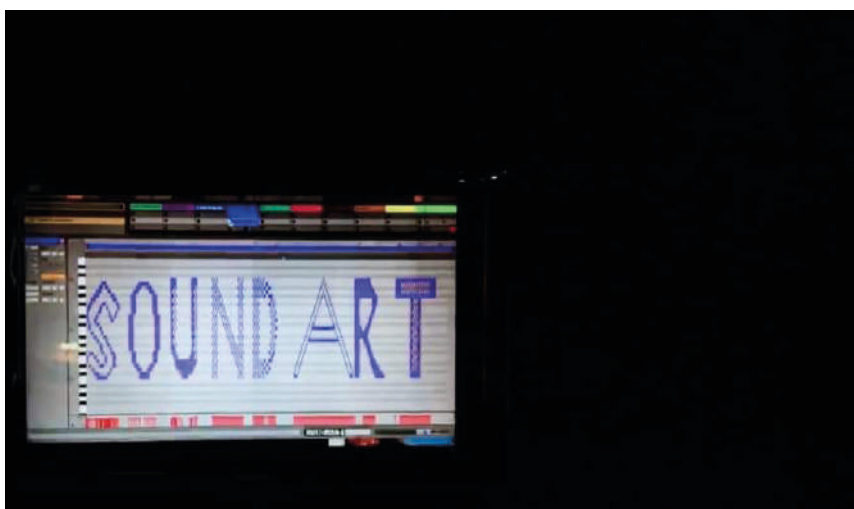
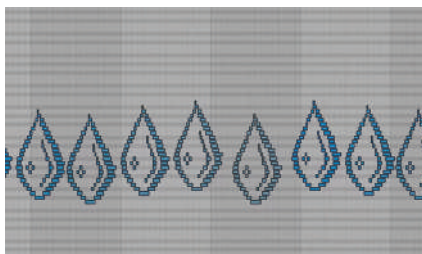
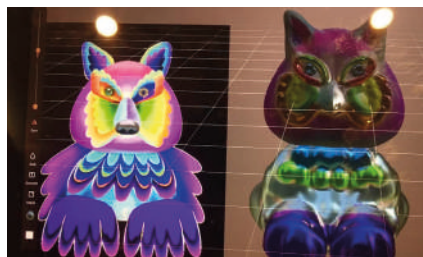


หลายคนคงรู้จัก เมธี น้อยจินดา กันดีในฐานะมือกีตาร์แห่งวงดนตรีระดับตำนานอย่าง Modern Dog แต่ยังมีตัวตนอีกด้านหนึ่งของเขาที่น่าทึ่งไม่แพ้กัน นั่นก็คือ ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะสุดล้ำหลากหลายแขนง โดยเขามักทดลองหยิบเทคโนโลยีสมัยใหม่ และเครื่องมือดิจิทัลมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่เสมอ และที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดคือผลงาน Sound Art ซึ่งในเมืองไทย ไม่ค่อยมีโอกาสดูเห็นหรือได้ชมกันบ่อยนัก

ย้อนกลับไปเมื่อ พ.ศ. 2562 เมธีได้จัดแสดงนิทรรศการศิลปะแห่งเสียง หรือ Sound Art ขึ้นเป็นครั้งแรกในชื่อ Thru Air on Key Strings ณ ศุภโชค ดิ อาร์ต เซ็นเตอร์ ซึ่งเขาได้นำประสบการณ์เกือบ 30 ปี ในการออกแบบเสียงต่างๆ ในวงการดนตรี มาใช้กับงานศิลปะ พร้อมนำผู้ชมทุกคนก้าวข้ามผ่านข้อจำกัดต่างๆ ไปสู่โลกแห่งเสียงที่เต็มไปด้วยพลังแห่งจินตนาการ ผู้ชมที่เดินเข้าไปในห้องนิทรรศการจะรู้สึกเหมือนเป็นมนุษย์ตัวจิ๋วที่นั่งอยู่ในทอเปียโน แล้วก็มีเสียงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเสียงจากธรรมชาติ หรือเสียงที่มนุษย์สร้างขึ้นที่กระตุ้นให้เราเกิดภาพในจินตนาการถึงธรรมชาติ เสียงที่คุ้นชินได้ยินบ่อยๆ ในชีวิตประจำวัน รวมถึงเสียงที่ทำให้นึกถึงความทรงจำแสนสนุกในวัยเด็ก ซึ่งจุดเริ่มต้นในการทำงาน Sound Art ในครั้งนั้น คือความต้องการที่จะนำเรื่องราวของดนตรีที่เขารักมาหลอมรวมกันกับงานศิลปะ ประกอบกับการที่เขาได้ไปเรียนโปรแกรมทำเพลง จึงอยากนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน Sound Art ในแบบฉบับของตนเอง โดยนำประวัติศาสตร์ดนตรีในหลายยุค และทฤษฎีทางดนตรีเข้ามาร้อยเรียง ผสมผสาน อีกทั้งยังมีการแต่งเพลงโดยใช้ภาพจิตรกรรมด้วย เช่น มีการวาดตัวโน้ตเป็นรูปหัวใจ รูปหยดน้ำ หรือบางทีก็เขียนคำว่า Sound Art ลงไปในแผ่นผังโน้ตด้วย

เมธี เป็นศิลปินร่วมสมัยที่ไม่เคยหยุดพัฒนาผลงานของตนเอง และพร้อมเปิดรับเทคโนโลยี สื่อดิจิทัลใหม่ๆ มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะที่น่าตื่นตาตื่นใจ โดยผลงานของเขานั้นมีทั้ง ผลงานจิตรกรรมที่ทั้งวาดด้วยมือลงบนผืนผ้าใบ และจิตรกรรมดิจิทัลที่เขาวาดด้วยไอแพด ผลงานประติมากรรม ผลงานจัดวาง (Installation) แอนิเมชัน การออกแบบกีตาร์ อาร์ต และล่าสุดเขาก็กำลังจะมีผลงานศิลปะที่ใช้เทคโนโลยี AR ออกมาให้ชมกันด้วย

May-T Noijinda



ศิลปะอินเทอร์เน็ต (Internet Art, Net Art) เป็นรูปแบบหนึ่งของงานศิลปะที่เกิดขึ้นในยุค 90s โดยได้รับแรงบันดาลใจจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้ก้าวเข้ามามีบทบาทในชีวิตของมนุษย์ และเปลี่ยนโลกการสื่อสารให้ไร้พรมแดนแตกต่างไปจากที่เคย ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะอินเทอร์เน็ตจะใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือหรือเป็นสื่อในการนำเสนอแนวความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการต่อต้านระบบการแสดงผลงานในหอศิลป์ และพิพิธภัณฑ์ด้วย เพราะศิลปะอินเทอร์เน็ตสามารถเผยแพร่ผ่านทางช่องทางออนไลน์ไปถึงผู้ชมจากทั่วทุกมุมโลก

ศิลปะอินเทอร์เน็ตมีตัวอย่างที่น่าสนใจมากมาย เช่น ผลงานของ Joan Heemskerk และ Dirk Paesmans สองศิลปินชาวยุโรปที่ได้สร้างผลงานที่มีชื่อว่า [www.jodi.org](http://www.jodi.org) เป็นเว็บไซต์ศิลปะ เมื่อคลิกเข้าไปผู้ชมจะเห็นหน้าจอสีเขียวสะท้อนแสง ซึ่งเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ต่างๆ จากแฟ้มพิมพ์มาผสมผสานและจัดเรียงกันจนเกิดเป็นภาพ เพื่อสะท้อนความคิดว่า เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเป็นได้มากกว่าเครื่องมือในการสื่อสาร แต่ยังสามารถนำมาใช้เป็นสื่อในการสร้างงานศิลปะ เช่นเดียวกับ ภาพจิตรกรรม วัตถุทัศน ภาพถ่าย และอื่นๆ

ผลงานของ Olia Lialina ศิลปินหญิงชาวรัสเซีย ที่ชื่อว่า My Boyfriend Came Back from The War สร้างสรรค์ขึ้นใน พ.ศ. 2539 เป็นการเปิดประสบการณ์ใหม่ๆ ในการสร้างงานศิลปะเนื้อหาของผลงานจะกล่าวถึงการที่ศิลปินได้พบกับแฟนหนุ่มของเธออีกครั้งหลังจากที่ต้องพลัดพรากกันเพราะสงคราม โดยเธอได้ใช้องค์ประกอบพื้นฐานของภาษา HTML ไม่ว่าจะเป็นเฟรมในบราวเซอร์ รูปภาพที่มีทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ตลอดจน hypertext มาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกในรูปแบบของภาพยนตร์ โดยเธอจะให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการคลิกไปที่ภาพและข้อความที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้ชมแต่ละคนก็จะเห็นลำดับภาพและข้อความที่แตกต่างกัน แล้วแต่ว่าใครจะคลิกไปที่ส่วนไหนก่อน

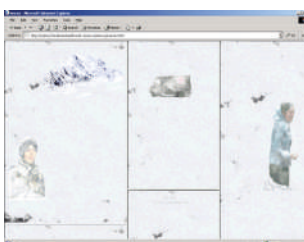
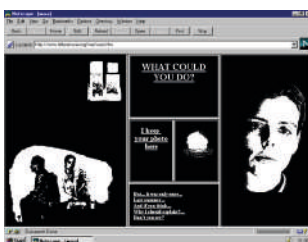
ปิดท้ายด้วยผลงานของ Alexei Shulgin ศิลปินชาวรัสเซีย ที่ชื่อ Form Art สร้างสรรค์ขึ้นใน พ.ศ. 2540 เป็นงานศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) โดยใช้การเขียนโปรแกรมจาก HTML มาสร้างแบบแผนของศิลปะบนเว็บไซต์ โดยผู้ชมสามารถคลิกผ่านช่องว่างและลิงก์ต่างๆ โดยใช้ปุ่มคำสั่ง และเมนูที่ทุกคนคุ้นเคยกันดีและดูเป็นทางการบนเว็บไซต์มาจัดวางใหม่บนหน้าจออย่างมีสุนทรียะภายใต้โครงสร้างที่สลับซับซ้อน



*JODI*  
Joan Heemskerck  
and Dirk Paesmans,  
Live and Work in  
Dordrecht (Nl)



*JODI's My%Desktop*  
(2019–2020, MoMA)  
Joan Heemskerck  
and Dirk Paesmans



*My Boyfriend came back  
from the War* (1996)  
Olia Lialina



*Form Art* (1997)  
Alexei Shulgin

เพราะเทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทและเป็นตัวช่วยให้ทำงานศิลปะได้อย่างสนุก และเหนือจินตนาการมากขึ้น วันนี้เราจึงขอนำเสนออุปกรณ์ดิจิทัลเด็ดๆ ที่คนทำงานสายนี้ไม่ควรพลาด

### 1.iPad Pro 2021

เป็นหนึ่งในอุปกรณ์ตัวเทพของคนทำงานศิลปะดิจิทัล นักออกแบบ และกราฟิกดีไซน์เนอร์ เพราะมีฟังก์ชันต่างๆ ที่ทำให้การทำงานศิลปะนั้นเป็นเรื่องง่ายขึ้น และเวอร์ชันนี้ยังสามารถทำงานได้เร็วกว่ารุ่นก่อนถึง 4 เท่า และมีแอปพลิเคชันที่ชื่อว่า Procreate 5.2 ที่สามารถระบายสีบนโมเดล 3 มิติ และช่วยสร้างความสมจริงด้วยเทคโนโลยี AR ร่วมกับเอฟเฟกต์แสงและเงาได้อย่างดีเยี่ยม

### 2.Veikk Vk1200

เป็นแท็บเล็ตวาดภาพกราฟิก พร้อมปากกาดิจิทัล 60 องศา เหมาะสำหรับผู้ที่ใช้งานวาดรูปอย่างจริงจังแบบมืออาชีพ โดดเด่นด้วยตัวปากกาที่มีปุ่มลัด รองรับระดับแรงกดที่หลากหลาย และมีความละเอียดระดับ Full-HD ที่สำคัญคือพกพาสะดวกและใช้งานง่าย

### 3.iPhone 13 Pro Max

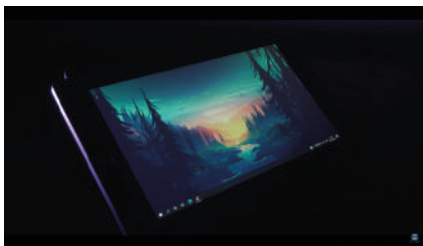
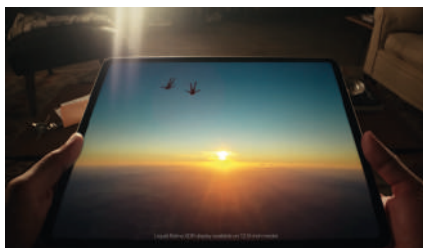
ยุคนี้มีโทรศัพท์มือถือดีๆ มีชัยไปกว่าครึ่ง ไอโฟนรุ่นนี้นอกจากจะมีแอปพลิเคชันดีๆ ไม่ว่าจะเป็นแอปสำหรับเขียนรูป ทำงานศิลปะ หรือแอปทั่วไปที่จะมาทำให้ชีวิตสนุกขึ้นแล้ว ยังมีกล้องสำหรับถ่ายภาพที่คมชัดแบบอัลตรา ไวด์ จับโฟกัสได้ละเอียดียบแม้จะอยู่ห่างจากวัตถุเพียง 2 เซนติเมตร และสามารถถ่ายวิดีโอได้แบบภาพยนตร์เลยทีเดียว เหมาะสำหรับนำไปถ่ายรูปหรือทำคลิปวิดีโองานศิลปะ อัปโหลดลงโซเชียลมากๆ

### 4.แว่นตาอัจฉริยะ 'Ray-Ban Stories'

เมื่อแว่นตาไม่ได้เป็นเพียงอุปกรณ์ปกป้องดวงตา ช่วยในการมองเห็น เพราะล่าสุดแว่นตาอัจฉริยะ Ray-Ban Stories นี้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยผสมผสานเข้ากับเทคโนโลยี AR ทำให้ถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอได้ และสามารถอัปโหลดโซเชียลมีเดียได้ทันที อีกทั้งยังใช้เชื่อมต่อกับ Podcast ฟังเพลง หรือคุยโทรศัพท์ได้อีกด้วย



iPad Pro 2021



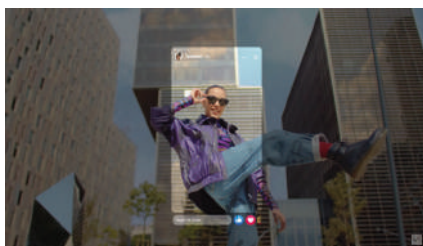
Veikk Vk1200



iPhone 13 Pro Max



Ray-Ban Stories



เวลานี้หลายคนคงจะเคยได้ยินคำว่า NFT กันมาบ้าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแวดวงศิลปะบ้านเรา ซึ่ง NFT ได้แพร่หลายไปทั่วและกลายเป็นหนึ่งในทางเลือกใหม่ของศิลปินที่น่าสนใจ

NFT เป็นที่รู้จักไปทั่วโลกตั้งแต่ช่วงต้นปีที่ผ่านมา หลังจากที่ Jack Dorsey Ceo และผู้ก่อตั้ง Twitter ตัดสินใจเอาถ้อยคำทวิตแรกของตัวเองที่โพสต์ลงเครือข่ายมาทำเป็น NFT แล้วนำมาประมูลและปิดราคาไปที่ 2.9 ล้านดอลลาร์เหรียญสหรัฐหรือจะเป็นการประมูล Nyan Cat Meme ที่ถูกไปประมูลไปในราคา 590,000 ดอลลาร์สหรัฐ รวมถึงผลงานของศิลปินดิจิทัลอาร์ตชื่อ Beeple ที่ถูกประมูลไปในราคา 69 ล้านดอลลาร์

NFT (Non-Fungible Token/Crypto Art) เป็นนวัตกรรมที่เกิดการแปลงสินทรัพย์ให้มีมูลค่าในเชิงดิจิทัลซึ่งเจ้าของสินทรัพย์ก็สามารถสร้างมูลค่าให้กับผลงานของตัวเองได้ โดยที่ไม่ต้องจัดส่งของจริง นับเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลแบบใหม่ รวมถึงเป็นช่องทางทำเงินใหม่ให้กับคนทำงานศิลปะ ปัจจุบันเป็นที่นิยมในหลายวงการ ไม่ว่าจะเป็นวงการเกม วงการการ์ตูน วงการเพลง รวมถึงวงการศิลปะ ผู้ซื้อและผู้ขายสามารถทำการซื้อขายกันได้จริงในโลกออนไลน์ผ่านระบบจัดเก็บข้อมูล Blockchain ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและได้รับข้อมูลเดียวกัน ศิลปินสามารถขายและเปิดประมูลผลงานของตัวเองได้ ผู้ประมูลที่ชนะจะได้กรรมสิทธิ์ของการเป็นเจ้าของ โดยสามารถนำไปซื้อขายแลกเปลี่ยน หรือส่งมอบไฟล์นั้นให้กับผู้อื่นได้ เหมือนสินทรัพย์ทั่วไป แต่ผู้ประมูลก็ไม่ได้ลิขสิทธิ์ในการสร้างผลงานนั้นๆ ไปต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ ปัจจุบันมีศิลปินไทยหลายคน que ประสบความสำเร็จอย่างมากในช่องทางของ NFT ไม่ว่าจะเป็น Line Censor หรือ เกียรติอนันต์ เอี่ยมจันทร์ ที่กวาดรายได้ไปหลายล้านบาทในระยะเวลาเพียงไม่กี่เดือน Victorior หรือ วิค - วันชนะ อินทรสมบัติ ศิลปินดิจิทัลอาร์ตที่สามารถขายงานสร้างรายได้เป็นกอบเป็นกำ หลักหลายหมื่นหรือหลายแสนต่อหนึ่งชิ้นงานในระยะเวลา นอกจากนี้ก็ยังมีศิลปินรุ่นใหม่ฝีมือเก๋อย่าง โลเล - ทวีศักดิ์ ศรีทองดี และด็กชิโร่ เอาผลงานภาพเขียนของตนเองมาประมูลขายใน NFT ด้วยเช่นกัน

ข้อดีของ NFT คือเป็นการสร้างโอกาสดีให้กับศิลปินหลายคน และแฉะให้เกิดศิลปินดาวรุ่งที่มีฝีมือลายมือน่าจับตามอง รวมถึงศิลปินที่มีชื่อเสียงอยู่แล้วก็ยิ่งทำให้เป็น

77

ที่รู้จักมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นช่องทางรายได้ใหม่ ทดแทนการสูญเสียรายได้ในช่วงโควิด 19 ที่ทำให้ศิลปินขายผลงานจริงได้ยากขึ้น และไม่สามารถจัดแสดงนิทรรศการศิลปะได้เป็นระยะเวลายาวนาน NFT ไม่จำเป็นต้องมีพื้นที่สำหรับการจัดเก็บงาน ไม่ต้องเสียเวลาติดตั้ง ไม่ต้องจัดแสดงนิทรรศการ ไม่ต้องกังวลค่าใช้จ่ายในการขนส่ง และไม่ต้องกลัวว่างานจะเสื่อมสภาพตามกาลเวลา นอกจากนี้มันยังเปลี่ยนแปลงมุมมองของผู้คนที่มีต่องานศิลปะ ซึ่งเวลานี้ไม่ได้ให้ความสำคัญกับความงามเพียงอย่างเดียว แต่เป็นเรื่องจิตวิทยา และวิธีการที่มนุษย์ให้คุณค่ากับบางสิ่งเปลี่ยนแปลงไปจากการพัฒนาเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี ที่มีผลต่อการใช้ชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบัน



*Metaverse Blast*  
@linecensor



*CryptoRobot Collection no.1*  
Banana Tape x 4156  
@victorior



*The Big cat PANDA*  
@TIK\_SHIRO



*Sometime Blue : LOOP 29921*  
@lolaylolay

พิมพ์ครั้งแรก: เมษายน 2565

จำนวนพิมพ์: 2,000 เล่ม

ผู้จัดทำ:

ศูนย์ปฏิบัติการศิลปกรรมดิจิทัล

(FAAMAI Digital Arts Hub)

หัวหน้าโครงการฯ

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์: ศ. ดร. บุษกร บิณฑสันต์

ผู้อำนวยการฝ่ายบริหาร: ผศ.ดร.ประพล คำจิ้ม

เลขานุการฝ่ายบริหาร: ผศ.ดร.สิริธร ศรีชลาคม

ภัณฑารักษ์: ดร.ให้แสง ชวนะลิขิกร

ผู้อำนวยการฝ่ายดำเนินงาน: พิรุณมาศ ขจรเดชากุล

ผู้จัดการฝ่ายการตลาด: กุลกานต์ ศิริผล

ผู้จัดการฝ่ายศิลปกรรม: รติมา ศิริพิสุทธิศักดิ์

เจ้าหน้าที่ประสานงานฝ่ายศิลปกรรม: ปาลิตา ศรีอำมร

เลขานุการ: สุนทรวินิจ วรสิงห์

เรียบเรียงบทความโดย: พิมพ์ปวีณ สุนทรธรรมรัตน์

บรรณาธิการออกแบบ: มานิตา ส่งเสริม

สำนักพิมพ์: บริษัท ภาพพิมพ์ จำกัด

ผู้สนับสนุนโครงการ:

C2F หรือ โครงการสร้างเสริมพลังจุฬาฯ -

กองทุนศตวรรษที่ 2

ติดต่อ:

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน

กรุงเทพมหานคร 10330

เว็บไซต์: [www.faa.chula.ac.th](http://www.faa.chula.ac.th)

เฟสบุ๊ก: [chulafaamai](https://www.facebook.com/chulafaamai)

อินสตาแกรม: [faamai\\_digital\\_arts\\_hub](https://www.instagram.com/faamai_digital_arts_hub)

ยูทูบ: FAAMAI DIGITAL ARTS HUB

อีเมล: [chulafaamai@chula.ac.th](mailto:chulafaamai@chula.ac.th)



CHULALONGKORN  
UNIVERSITY

C2F  
Center for  
Creative  
Transformation  
Innovation



FAAMAI  
DIGITAL ARTS HUB

