

แบบฟอร์มการเขียนแบบถอดประสบการณ์การเรียนรู้ ด้านงานสร้างสรรค์

1. ชื่อ-สกุล ผู้เล่าเรื่อง นายอนุพงศ์ เจริญมิตร คณะดิจิทัลอาร์ต สาขาวิชาวิชาวลอฟเฟค

2. ชื่อ-สกุล ผู้บันทึก คณะดิจิทัลอาร์ต

3. บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้เล่าเรื่อง

อาจารย์คณะดิจิทัลอาร์ต ผู้มีหน้าที่สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเพื่อพัฒนาความรู้และความคิดอันเป็นประสบการณ์ที่จะเป็นแนวทางนำมาถ่ายทอดความรู้ให้กับนักศึกษาและเป็นตัวอย่างของศิลปินรุ่นต่อไป ซึ่งอาจารย์อนุพงศ์มีผลงานที่โดดเด่นระดับนานาชาติจำนวน 3 ผลงาน อันเป็น

4. เรื่องที่เล่า

ที่มาของการได้รับทุนต่างๆ การวิจัยเพื่อหาข้อมูลนำมาสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในรูปแบบต่างๆ ตามโจทย์ที่ได้รับหรือแรงบันดาลใจ รวมถึงขั้นตอนการผลิตและการติดตั้งชิ้นผลงานในงานแสดงศิลปะทั้งระดับชาติและนานาชาติ

5. ความเป็นมาของเรื่องที่เล่า

ผู้ได้รับทุนสร้างสรรค์จากหน่วยงานจากกระทรวงวัฒนธรรมได้วันและกระทรวงวัฒนธรรมไทย ผลงานได้ร่วมแสดงในเมืองหลวงของ 7 ประเทศ ประกอบด้วย ประเทศไทย ประเทศอินโดนีเซีย ประเทศมาเลเซีย ประเทศกัมพูชาและประเทศไต้หวัน อาจารย์อนุพงศ์ยังได้รับทุนจากหอศิลป์กรุงเทพผลิตงานสร้างสรรค์เพื่อไปร่วมแสดงผลงานระดับนานาชาติที่ประเทศโปแลนด์ และได้รับคัดเลือกเป็นผู้แทนประเทศไทยในการผลิตผลงานศิลปะแสดงในงาน Bangkok Art Biennale 2018

6. วิธีการ/ขั้นตอน หรือกระบวนการที่ทำให้งานนั้นประสบความสำเร็จ เทคนิคหรือกลยุทธ์ที่ใช้ ผู้มีส่วนร่วม อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน และแนวทางการแก้ไข

- ประเด็นเรื่องการสร้างวิธีการนำเสนอให้สัมพันธ์กับกระบวนการนำเสนอ เนื่องจากเป็นงาน Installation
- การลงพื้นที่และการค้นคว้าข้อมูลเป็นองค์ประกอบสำคัญหลักของกระบวนการทำงาน
- การร่วมมือกันของผู้สนับสนุนและองค์กรต่างๆเป็น
- มีการต่อยอดผลงานจากงานเดิมทำให้เกิดการพัฒนาต่อเนื่องในการพัฒนาความคิด
- มีกระบวนการแก้ปัญหาในแต่ละพื้นที่แตกต่างกันไป
- การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์และมีความเป็นส่วนร่วมกับกระแสศิลปะไทยร่วมสมัย
- มีการนำความรู้ด้าน Visual Media เข้าไปผสมผสานและช่วยในการนำเสนองานศิลปะจัดวาง
- การใช้สื่อดิจิทัลในการเล่าเรื่องเพื่อให้เกิดมุมมองใหม่
- การใช้เทคนิค Rotoscoping แยกตัวละครออกจากกันและนำมาประกอบกันด้วยเทคนิคการฉายภาพผ่านเครื่องฉาย โดยวางแผ่นใสตรงกลางและฉายภาพด้านหน้าและด้านหลังประกอบกันให้เป็นภาพเดียวกัน สื่อถึงความสัมพันธ์ในเรื่องอำนาจแบบต่างๆ
- ปัญหาในการแสดงผลงานจริงไม่สามารถแสดงตามที่ผู้ออกแบบกำหนดไว้ได้ เนื่องจากฉาก สถานที่และ

งบประมาณไม่อำนวย

- ปัญหาเรื่องความยากของข้อมูลเพราะเป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ข้อมูลที่ได้ไม่ลึกพอ ผู้ออกแบบจึงต้องเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์อดีตผู้จัดการบริษัท อีสเอเชียติก(East Asiatic) ที่ประเทศเดนมาร์ก ผลงานที่จัดแสดงในอาคาร อีสเอเชียติกเป็นการตีความหมายถึงความสัมพันธ์ไทย-เดนมาร์ก Invisible Steam ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีประวัติศาสตร์ จำเป็นต้องระมัดระวังเนื้อหาที่จะนำเสนอ

7. ผลลัพธ์หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้น และสิ่งที่ผู้เล่าเรื่องที่ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ดังกล่าว

เกิดผลงานศิลปะรูปแบบใหม่ และประสบการณ์ใหม่ การเรียบเรียงกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ ได้รับความรู้และประสบการณ์ในการทำงานในต่างประเทศ เพื่อนำไปต่อยอดการทำงานในอนาคต ผลงานที่ได้แสดงผลทางความคิดและมุมมองต่างๆที่ดี เป็นผลงานนำเสนอแนวความคิดผ่านการเล่าเรื่องโดยใช้ Video Art มีการใช้ มีเดียใหม่ เช่น visual media เข้าไปผสมผสานและช่วยในการนำเสนอผลงานศิลปะจัดวาง(Installation Art) เป็นประสบการณ์การจัดแสดงงานระดับโลกซึ่งต้องแก้ปัญหาในแต่ละพื้นที่ที่แตกต่างกันไป ที่ได้รับการตอบรับที่ดีในการแสดงครั้งนี้ รวมทั้งความสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ไทยและเดนมาร์ก