



แบบจำลองกับการสร้างสรรค์ของธรรมชาติ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

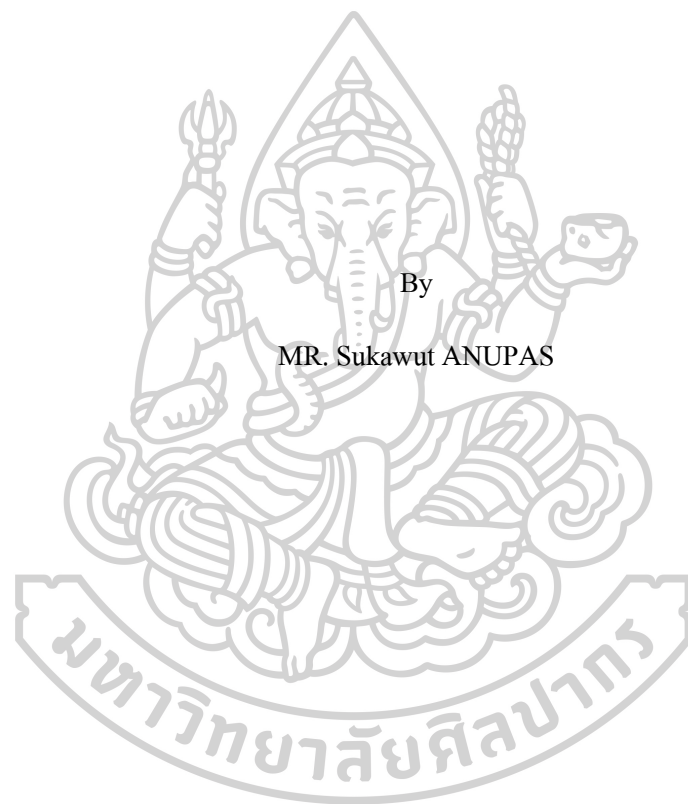
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบจำลองกับการสร้างสรรค์ของธรรมชาติ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

MODEL AND CREATIVITY OF NATURE



By

MR. Sukawut ANUPAS

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS)

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2019

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ แบบจำลองกับการสร้างสรรค์ของธรรมชาติ
โดย สุขวุฒิ อนุภาย
สาขาวิชา ทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไพโรจน์ วังบอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรนต์ นันทานิช)

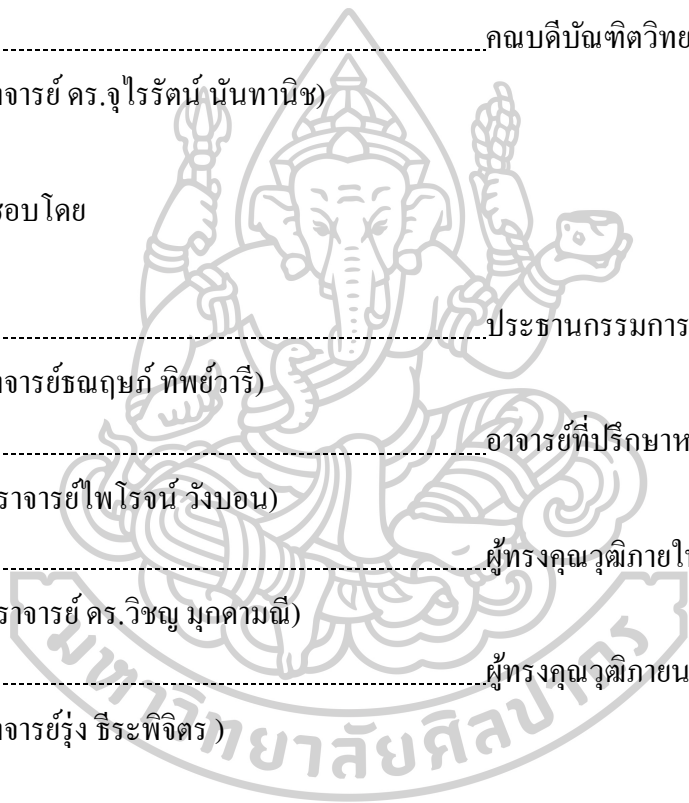
พิจารณาเห็นชอบ โดย

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ธนฤกษ์ ทิพย์วาริ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไพโรจน์ วังบอน)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิษณุ มุกตมณี)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์รุ่ง ชีระพิจิตร)



58001218 : ทศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

นาย สุขวุฒิ อนุภาษ: แบบจำลองกับการสร้างสรรค์ของธรรมชาติ อาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไพโรจน์ ว่างอน

ข้าพเจ้าเป็นผู้ที่พยายามแสวงหาและพิจารณาตนเองอยู่ตลอดเวลา แต่ก็มีหลายครั้งที่
เข้าใจผิดอยู่เรื่อยๆจนเมื่อได้ค้นพบสิ่งสำคัญที่ข้าพเจ้าละเลยไป คือความเรียบง่าย ความสวยงามนึ่ง
สงบของสิ่งรอบตัวโดยที่ไม่อาศัยการปรุงแต่ง แต่เป็นความบริสุทธิ์จากธรรมชาติที่แตกต่างจากวัตถุ
ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาจากความรุนแรง อารมณ์ร้อนรุ่ม ไร่ซึ่งคุณค่าจิตใจ แต่กับผลผลิตจากธรรมชาติ
ช่างอ่อนโยน สวยงาม นำหลงไหล นำพามาซึ่งความสงบและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์



58001218 : Major (VISUAL ARTS)

MR. SUKAWUT ANUPAS : MODEL AND CREATIVITY OF NATURE THESIS
ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR PAIROJ WANGBON

I am a man who always tries to find and consider myself. Sometimes, I found that I do not understand until I found the important thing that I ignored. It is the simplicity, beauty and quietness of surroundings without dressing up. It is just the natural virginity and it is different from the things that are made from human



กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกคุณบิดา มารดา ผู้ให้โอกาสแห่งลมหายใจ ให้โอกาสแห่งสติปัญญา ให้โอกาสแห่งดวงตาเป็นเครื่องมือในการศึกษา อบรม เลี้ยงดูจนมีพื้นฐานทางทัศนคติที่พอเพียงต่อการใช้ชีวิตในสังคม ขอขอบคุณ รศ. ธนฤกษ์ ทิพย์วาริ ผศ. ไพโรจน์ ว่างบอน ผศ. ดร. วิชญ มุกดามณี ผู้ให้โอกาสทางการศึกษาศิลปะ ขอขอบคุณครูบาอาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนช่วยเหลือในชีวิตจนเป็นแรงผลักดันให้สามารถสร้างสรรค์งานเกิดเป็นวิทยานิพนธ์ชุดนี้

ข้าพเจ้าปรารถนาเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานศิลปะและเอกสารวิทยานิพนธ์ชุดนี้จะเกิดเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจศึกษาศิลปะและเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสังคมอันดีงามต่อไป

สุขวุฒิ อนุภาส



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญภาพ	ฌ
บทที่ 1 บทนำ	12
ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์	16
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	17
แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	17
ขอบเขตการสร้างสรรค์.....	17
ขอบเขตของเทคนิควิธีการ.....	17
บทที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	18
อิทธิพลที่ได้มาจากการศึกษาประวัติศาสตร์ความคิด.....	19
อิทธิพลจากการศึกษาความเป็นร่วมสมัย.....	21
ข้อมูลจากภาพยนตร์	32
อิทธิพลที่ได้จากแอนิเมชัน(animation).....	43
อิทธิพลที่ได้จากการวาดเส้น	51
สรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	52
บทที่ 3 ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์.....	53
ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล	53
ขั้นตอนการประมวลผลความคิด	56

ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน	57
อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	59
บทที่ 4 การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์	60
การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงานในระยะก่อนวิทยานิพนธ์	60
การสร้างสรรค์การพัฒนาผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1.....	66
การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานวิทยานิพนธ์ในระยะที่ 2	71
บทที่ 5 บทสรุป.....	80
รายการอ้างอิง	81
ประวัติผู้เขียน	83



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 ข้อมูลในการสร้างสรรค์ ที่มา ดิแอนิเมทริกซ์ : เจาะจินตนาการทะลุโลก (The Animatrix 2003.....	29
ภาพที่ 2 ข้อมูลในการสร้างสรรค์.....	29
ภาพที่ 3 ข้อมูลในการสร้างสรรค์ ที่มา อินเทอร์เน็ตสตาร์ ทะยานดาวสู่โลก (Interstellar2014).....	34
ภาพที่ 4 ข้อมูลในการสร้างสรรค์.....	34
ภาพที่ 5 ข้อมูลในการสร้างสรรค์.....	35
ภาพที่ 6 ข้อมูลในการสร้างสรรค์ ที่มา อินเทอร์เน็ตสตาร์ ทะยานดาวสู่โลก (Interstellar2014).....	35
ภาพที่ 7 ข้อมูลในการสร้างสรรค์ ที่มา ลูซี่ สวอยพิมาต (Lucy 2014).....	38
ภาพที่ 8 ข้อมูลในการสร้างสรรค์ ที่มา ลูซี่ สวอยพิมาต (Lucy 2014).....	38
ภาพที่ 9 ข้อมูลในการสร้างสรรค์ ที่มา เบลค รันเนอร์ 2049 (Blade Runner 2049)	39
ภาพที่ 10 แหล่งข้อมูลในการสร้างสรรค์ ที่มา Pi: Faith in Chaos 1998	42
ภาพที่ 11 ข้อมูลในการสร้างสรรค์ ที่มา อีวานเกเลียน มหาสงครามวันพิพากษา (Neon Genesis Evangelion).....	44
ภาพที่ 12 แหล่งข้อมูลในการสร้างสรรค์ ที่มา อีวานเกเลียน มหาสงครามวันพิพากษา (Neon Genesis Evangelion)	44
ภาพที่ 13 ข้อมูลในการสร้างสรรค์ ที่มา กันส์ (ガンツ GANTZ)	45
ภาพที่ 14 ข้อมูลในการสร้างสรรค์.....	47
ภาพที่ 15 ข้อมูลในการสร้างสรรค์.....	47
ภาพที่ 16 ข้อมูลในการสร้างสรรค์.....	54
ภาพที่ 17 ข้อมูลในการสร้างสรรค์.....	54
ภาพที่ 18 ข้อมูลในการสร้างสรรค์.....	55
ภาพที่ 19 ข้อมูลในการสร้างสรรค์.....	55

ภาพที่ 20	ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล.....	57
ภาพที่ 21	ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	58
ภาพที่ 22	ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	58
ภาพที่ 23	ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	59
ภาพที่ 24	ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	59
ภาพที่ 25	ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	60
ภาพที่ 26	ข้อมูลในการสร้างสรรค์.....	61
ภาพที่ 27	ข้อมูลในการสร้างสรรค์.....	61
ภาพที่ 28	ข้อมูลในการสร้างสรรค์.....	62
ภาพที่ 29	ข้อมูลในการสร้างสรรค์.....	62
ภาพที่ 30	ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	63
ภาพที่ 31	ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	63
ภาพที่ 32	ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ปีการศึกษา 2558.....	64
ภาพที่ 33	ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ปีการศึกษา 2558.....	65
ภาพที่ 34	ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ปีการศึกษา 2558.....	67
ภาพที่ 35	ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่1 ปีการศึกษา 2558.....	68
ภาพที่ 36	ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่1 ปีการศึกษา 2558.....	69
ภาพที่ 37	ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่1 ปีการศึกษา 2558.....	70
ภาพที่ 38	ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2558.....	72
ภาพที่ 39	ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2558.....	73
ภาพที่ 40	ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2558.....	74
ภาพที่ 41	ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2558.....	75
ภาพที่ 42	ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2558.....	76
ภาพที่ 43	ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2558.....	77

ภาพที่ 44 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2558.....78

ภาพที่ 45 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2558.....79



บทที่ 1

บทนำ

ในทางปรัชญาความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ได้รับการตอบสนองถ้วนแล้วยังมีอะไรอีกไหมที่เราต้องการ นักปรัชญาคิดว่ามี พวกเขาเชื่อว่ามนุษย์ไม่สามารถอยู่ได้ด้วยอาหารเพียงอย่างเดียว แน่แน่นอนว่าทุกคนต้องการอาหาร ทุกคนต้องการความรักการเอาใจใส่ดูแลแต่ยังมีอย่างอื่นนอกเหนือจากนั้นอีกที่ทุกคนต้องการนั่นคือการหาคำตอบว่าเราคือใคร และทำไมเราจึงมาอยู่ที่นี่ วิทยาศาสตร์ได้ไขปริศนาเก่าแก่จำนวนมากเช่นเรื่องด้านมืดของดวงจันทร์ซึ่งครั้งหนึ่งเคยเป็นปริศนา ปัญหาแบบนี้ไม่ใช่เรื่องการถกเถียง แต่ขึ้นอยู่กับจินตนาการของแต่ละคน จนถึงวันนี้เรารู้ชัดแล้วว่าด้านมืดนี้ลักษณะเป็นอย่างไรและไม่มีใครสามารถเชื่อเรื่องคนบนดวงจันทร์หรือพระจันทร์ทำมาจากเนยแข็ง

ตำนานเรื่องเล่าไม่ได้มีเพียงคำอธิบาย มนุษย์ประกอบพิธีกรรมทางศาสนาที่สอดคล้องกับตำนาน การแสดงเป็นวิธีที่มนุษย์พยายามทำอะไรบางอย่าง เพื่อให้ฝนตกหรือให้ต้นไม้งอกงาม เจ็ดร้อยปีก่อนคริสตกาล ตำนานทวยเทพจำนวนมากถูกบันทึกโดยโฮเมอร์และเฮสิโอด ซึ่งก่อให้เกิดมิติใหม่ขึ้นเพราะถึงตอนนี้ตำนานได้ถูกบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร

สมมุติฐานว่า บางอย่างเกิดขึ้นจากความว่างเปล่า บางอย่างเปลี่ยนจากธาตุมาเป็นสิ่งมีชีวิตอย่างไรปฐมเหตุหนึ่งซึ่งเป็นที่มาของการเปลี่ยนแปลง มีหลายความคิดเห็นตั้งแต่ยุคโบราณ ธาเลส (Thales) คิดว่าน้ำเป็นต้นกำเนิดของทุกสรรพสิ่ง อันเนื่องมาจากเขาเห็นสัญญาณการเริ่มงอกงามขึ้นทันทีที่น้ำท่วมสามเหลี่ยมปากแม่น้ำไนล์และเห็นสัตว์ตัวเล็กๆเช่นกบ หนอน ตามพื้นที่ที่ฝนตกหรือฝนเพิ่งหยุดตก

อานักซิเมเนส (Anaximenes) คิดว่าทุกสิ่งเริ่มต้นจากอากาศ อันเป็นความคิดต่อมาจากธาตุที่มีความเห็นเกี่ยวกับน้ำว่าน้ำมาจากไหน อากาศจึงเป็นที่มาของปฐมธาตุในสมัยนั้น อากาศ ดิน น้ำ ไฟ ปาร์มินิเดส (Parmenides) เชื่อว่าทุกอย่างไม่มีทางเกิดขึ้นจากความว่างเปล่าและเช่นกันไม่มีอะไรที่อยู่ๆเกิดขึ้นจากความว่างเปล่า ธรรมชาติอยู่ในความเป็นแบ่งตลอดเวลา อนึ่งเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงจึงไม่มีอะไรเป็นสิ่งที่ตายตัวทั้งความไม่มีอะไรและความมีอยู่อันเป็นนิรันดร์ เฮราคลิตุส (Heraclitus) กล่าวต่อถึงภาวะความเปลี่ยนแปลงว่ามันคือการเลื่อนไหล การเปลี่ยนแปลงคือการเคลื่อนไหวที่ไม่หยุดนิ่ง และการเปลี่ยนแปลงซึ่งนำพาเอาส่วนผสมของปฐมธาตุสัดส่วนที่ต่างกันจึงเกิด “สิ่งๆหนึ่ง” โดยสิ่งที่เป็นตัวขับเคลื่อนธาตุทั้งสี่ที่ว่าคือ ” พลัง ” ซึ่งต่อมามันเรียกว่า “พลังงาน”

แต่ก็ยังคงมีความเห็นแย้งในเรื่องนี้ อานักซาโกรัส (Anaxagoras) ไม่เชื่อว่าการที่น้ำไฟดินมารวมกันจะเกิดเนื้อเกิดกระดูกจนมาเป็นคนได้ เขาเชื่อว่าธรรมชาติถูกแบ่งย่อยถูกสร้างขึ้นมาจากละอองเล็กๆ ทุกอย่างในอณูเล็กๆ ประกอบด้วยธาตุของสิ่งนั้นอยู่ในปัจจุบันคือ“เซลล์” ในนิวเคลียสของเซลล์ ประกอบด้วยลักษณะมากมายเช่น สีผม สีตา ลักษณะของนิ้วมือนิ้วเท้า หรือ เรียกว่าในเซลล์มีพิมพ์เขียวของทุกเซลล์ “ทุกอย่างคือทุกสิ่ง ทุกสิ่งคือทุกอย่าง” เหมือนอุดมการณ์ของนักเล่นแร่แปรธาตุในยุคต่อมา

แนวคิดเรื่องการเปลี่ยนแปลงยังได้รับความสนใจต่อมา เดโมคริตุส (Democritus) เราเรียกหน่วยหรืออณูเล็กๆนี้ว่า “อะตอม” หมายถึงไม่สามารถตัดได้เขาเชื่อว่าอะตอมคือหน่วยเล็กๆที่สุดไม่สามารถตัดให้เล็กกว่านี้ได้ มิเช่นนั้นธรรมชาติหรือของสิ่งนั้นจะละลายกลายเป็นน้ำซุพ ความน่าสนใจอีกเรื่องคือเขาคิดว่าอะตอมที่เป็นหน่วยเล็กที่สุดไม่จำเป็นต้องมีรูปร่างเหมือนกันและเพราะความที่มันต่างกัน ทำให้มันรวมตัวเป็นสิ่งต่างๆได้ ในปัจจุบันอะตอมยังแบ่งเป็น อนุภาคพื้นฐานได้อีก โปรตอน นิวตรอน อิเล็กตรอน และต่อไปอาจเจอจุลภาคที่เล็กกว่านี้ได้อีก คนคือมาตรวัดของทุกสรรพสิ่ง¹

เหล่าผู้มีปัญญาพยายามไขความลับของธรรมชาติ โดยผ่านสมมุติฐานและได้ผูกตัวเองเข้ากับสมมุติฐานนั้นและไม่มีวันออกไปไหนจากกำแพงที่ตนก่อขึ้นได้ ตัวอย่างเช่นความคิด ไม่มีสิ่งใดเกิดขึ้นจากความว่างเปล่าได้ถ้ามิใช่พระประสงค์ของพระเจ้า แต่ต่อจากนั้นถ้ามีสิ่งที่เกิดขึ้นจากความว่างเปล่าเช่นนั้นคำถามคือมัน”ก่อร่างสร้างรูปทรง” มาเป็นสิ่งที่เรารับรู้ได้ด้วยตาเปล่าได้อย่างไร คำถามทั้งหมดนี้กลายเป็นสิ่งที่ติดคาใจเหล่าผู้รักใคร่ในความรู้(ปรัชญา (philosophy) ในภาษาอังกฤษ มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก ความหมายถึง ความรักในความรู้)ให้ขยับเซลล์สมอง ประลองปัญญาอยู่ตลอดในเวลา2000ปีที่ผ่านมา แต่กิจกรรมบริหารสมองก็ยังถูกสงวนอยู่กับอภิสิทธิ์ชนคนหมู่น้อยแต่อย่างไรซะก็เป็นผลผลิตของคนส่วนน้อยที่ว่า ได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นของขั้นตอนปฏิบัติในศาสตร์ต่างๆมากมายถึงแม้ว่าในสมัยนั้นความคิดในเชิงบูรณาการ ผ่านความรู้ “สำคัญ”ยังไม่มีความนิยมเท่ากับปัจจุบันที่ศาสตร์แต่ละอย่างจะต้องห้อยท้ายด้วยการบูรณาการจากความรู้แขนงอื่น ไม่มีความรู้ใดผูกขาดอยู่โดดเดี่ยวเป็นเอกเทศอย่างชัดเจน ถึงแม้ว่าปัจจุบันจะมีความนิยมสร้างบุคลากรที่มีความสามารถเฉพาะด้าน ”specialist” แต่การบูรณาการทางความรู้ที่มีความหลากหลายศาสตร์หลายแขนงถึงแม้หน้าตาของมันจะบอกว่าเป็นความรู้ที่ควรรวมหลายๆส่วนแต่ประโยชน์ในการเอาไปใช้ยังเป็นเรื่องเฉพาะเจาะจงอย่างเข้มข้น แต่ด้วยกระแสทางวิชาการอันมีพันธกิจที่จะต้องออกเสาะแสวงหา “ความรู้ใหม่” ในทางวิทยาศาสตร์จะเปรียบเทียบกันว่าเป็นการยื่นบนไหล่ของยักษ์ขึ้นไปเรื่อยๆ ความจำเป็นอย่างยิ่งจะต้องอาศัยความรู้จาก

¹ ยูสโตน์_โกดอร์, โลกของไซไฟ . กรุงเทพฯ: มูลนิธิเพื่อการศึกษาประชาธิปไตยและการพัฒนา โครงการจัดพิมพ์คปฟ, ๒๕๖๑.

ศาสตร์อื่น ทั้งนี้เรื่องของความเป็น “ วิชา ” ในความเป็น “ สถาบัน ” กลายเป็นค่านิยมมวลชนในสังคมไปแล้วว่าการศึกษาคือต้องกระทำเป็นรายวิชาดำเนินกิจการภายในสถานศึกษา ความรู้ซึ่งควรทำให้ผู้ขาดได้กลายเป็นสิ่งผู้ขาดจากการกำหนดให้เป็นวิชาตามต้นสังกัดตามรายวิชา

สิ่งต่างๆ ที่สำคัญกับชีวิตจริงๆ อยู่แค่ในระยะสายตามองเห็นหรือมือเอื้อมถึง แต่ถ้าเราลองถอยห่างออกไปจากจุดที่ว่ามันนั้นเรื่อยๆ สิ่งสำคัญที่ว่าจะเหลือเพียงรูปทรง จนเป็นจุด และมองไม่เห็นห่างราวหนึ่งแสนกิโลเมตร โลกจะกลายเป็นเพียงจุดของเศษเสี้ยวเดียวในห้วงความมืด (ผู้คนฆ่าฟันแย่งชิงก้อนหิน อิฐปูน สายน้ำในจุดเล็กๆ ยิ่งกว่าเม็ดทราย) และถ้าห่างไปซัก 149.6 ล้านกิโลเมตร

(ระยะห่างระหว่างดวงอาทิตย์กับโลก) โลกที่กว้างใหญ่จะไม่มีอยู่เลย แต่โลกก็ยังคงสำคัญเพราะอย่างไรชะเรายังอยู่บน โลกต่อให้หลักตารึกภาพว่าตนเองอยู่ไกลจากโลกไปหลายปีแสงข้ามกาแลคซี่ไปที่กาแลคซี่แอนดรอเมดา (andromeda galaxy) แต่เรารู้ว่าเรายังอยู่บนโลก มันยังเป็นจินตนาการแบบเค้าลางเป็นภาพร่างที่สับสน อาจจะซัดขึ้นมาอีกนึกตอนดูสารคดีหรือไปเที่ยวท่องฟ้าจำลอง ถ้าเรื่องที่พยายามจะทำ อย่างการอพยพคนไปดาวอังคาร มนุษย์ไม่มีทางไปได้ไกลเกิน 40,075 กิโลเมตรตามเส้นรอบวงโลก (ถ้ายังอยู่บนพื้น) และไม่เกิน 380,000 กิโลเมตร (ระยะห่างจากโลกถึงดวงจันทร์) กว่า 40 ปีแล้ว ตั้งแต่ปี 1969 แล้ว ปัจจุบันมีนักบินอวกาศประมาณ 500 คนที่อยู่ห่างจากโลกเป็นแนวตั้งไม่เกิน 410 กิโลเมตร เคลื่อนที่ด้วยความเร็ว 27,744 กิโลเมตร/ชั่วโมงบนสถานีอวกาศนานาชาติ (International Space Station) หรือ ISS เมื่อเทียบกับพื้นที่ของเอเอเฉพาะแค่ในระบบสุริยะที่ประกอบด้วยดาวเคราะห์ 8 ดวงกับดวงจันทร์บริวารที่ค้นพบแล้ว 167 ดวง ดาวเคราะห์แคระ 5 ดวงกับดวงจันทร์บริวารที่ค้นพบแล้ว 4 ดวง กับวัตถุขนาดเล็กอื่น ๆ อีกนับล้านชิ้น ความกว้างประมาณ 27,000 ปีแสง (1 ปีแสง เท่ากับระยะทางที่แสงเดินทางในเวลา 1 ปี จากอัตราเร็วแสงที่มีค่า 299,792,458 เมตร/วินาที) แล้วเส้นทางแห่งการสำรวจอวกาศของมนุษย์ยังมีที่ว่างให้เติมเต็มอีกยาวไกล

แต่ตอนนี้และเดี๋ยวนี้ เรายังสามารถมองเห็นคนสูง 180 เซนติเมตร ดึกสูงแทบจะชนเพดานห้องฟ้า (skyscraper) ถ้าแปลตรงตัว หมายถึง ” ครูดห้องฟ้า ” เทือกเขานาคเมหิมาอย่าง “เอเวอเรสต์” ความสูง 29,002 ฟุต หรือ 8,839 เมตร ก็ทำให้*ก๊อตซิลล่า*ราชาแห่งไคจู (สัตว์ประหลาดยักษ์) กลายเป็นอีกตำนานน้อยไปเลย (มีการออกแบบก๊อตซิลล่าให้มีขนาดใหญ่กว่าเดิมจากความสูงเฉลี่ยตั้งแต่ภาคต้นฉบับ ค.ศ. 1954 อยู่ที่ 60 – 100 เมตร ในฉบับภาพยนตร์อนิเมชัน Godzilla Monster planet 2017 มีความสูงกว่า 300 เมตร สร้างความสะพรึงให้กับบรรดาผู้แสวงหาดวงดาวอยู่อาศัยที่หวังจะกลับมาตั้งถิ่นฐานใหม่อีกครั้งบนโลกตามเนื้อเรื่องเป็นอย่างมาก) ทั้งหมดนี้ตั้งอยู่ตรงหน้า กล่าวต่อไปถึงเรื่อง “ความรู้ลึก” อารมณ์ของการจะบอกว่ามีหรือไม่มี ความหมายก็ดูจะหลับหูหลับตาไปสักหน่อย

การร้อยเรียงเพื่อกำเนิด สิ่งต่างๆ ทั้งคน สัตว์ และสิ่งของนั้น หากมองเพียงภายนอกนั้น เหมือนจะมีความแตกต่างกัน อาจเป็นเพราะลักษณะสภาพแวดล้อมและฐานความคิด ความเข้าใจของแต่ละบุคคล แต่ถ้ามองให้ใกล้ขึ้น ก็จะพบว่าทุกอย่างมีลักษณะในการก่อให้เกิดรูปที่คล้ายคลึงกัน โดยลักษณะมูลฐานที่จะกล่าวต่อไปคือเส้น เส้นคือสิ่งที่บางครั้งมีอยู่จริงหรือไม่มีอยู่จริงก็ได้ ตามแต่ระบบความคิดของคนจะประมวลออกมาว่าเป็นหรือไม่เป็น แต่อย่างไรก็ตามเส้นได้ถูกนำมาใช้เป็นสื่อสมมุติเพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน ทั้งในด้านการศึกษา การอธิบายต่างๆ ที่บางครั้งอาจจะยากที่จะหาตัวอย่างเปรียบเทียบ

มนุษย์นั้นเป็นอีกหนึ่งตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าเส้นมีความเกี่ยวข้องในการ อธิบายถึงลักษณะทางกายภาพ และการดำรงอยู่ของชีวิต เพราะระบบทุกระบบในร่างกายมนุษย์นั้น ถูกเปรียบเทียบกับรูปทรง หรือรูปร่าง ที่มีความเป็นเส้นทั้งนั้น ทั้งระบบหลอดเลือด ระบบประสาท ระบบทางเดินหายใจ ทางเดินอาหาร และเมื่อพิจารณาแล้ว จากที่กล่าวมาข้างต้นว่าลักษณะมูลฐานของของทุกสรรพสิ่งตามธรรมชาติ มีลักษณะเหมือนกัน

คำว่า string ในที่นี้ไม่ได้มีความหมายตรงกับคำว่า line หรือเส้นที่เกิดจากจุดมากกว่าหนึ่งจุดต่อกัน ตามการอธิบายของหลักองค์ประกอบศิลปะที่เดียว เพราะคำว่า string มักนิยมใช้กับกับเส้นหรือสิ่งที่ถูกร้อยเรียง เกาะยึดกันขึ้นกับสิ่งอื่นที่มีมากกว่าหนึ่ง เช่น เชือก สายป่าน ตามพจนานุกรม string ยังเป็นชื่อชนิดของเครื่องดนตรีที่ถ่ายทอดเสียงด้วยการสั่นสะเทือนจากสาย ที่เกาะยึดกับตัววัสดุที่โซ่ขยายเสียง ไม่ว่าจะเป็ไม้หรือโลหะตามแต่ชนิด จะเห็นได้ว่า string นั้นมีคุณสมบัติและหน้าที่ของตัวมันเองที่เป็นรูปธรรมโดยสวนใหญ่ ในการอธิบายก่อรูปมูลฐานของสิ่งมีชีวิต มนุษย์นิยมใช้สิ่งที่เรียกว่าเส้น มาร้อยเรียงกัน เพื่อแสดงคุณลักษณะอะไรบางอย่าง เช่นการยึดเกาะ ความตึง การผสม การซ้อน การเกย การพุง จึงสรุปได้ว่า string ในความหมายของสัญลักษณ์คือรูปธรรมที่เกิดการเส้น “line” ที่มีหน้าที่ในฐานความคิดของมนุษย์เพื่อใช้ในการอธิบายสิ่งต่างๆตามประสบการณ์ที่ได้รับ

เส้นที่มีหน้าที่ก่อกำเนิตรูปทรงที่เป็นผลผลิตจากธรรมชาติ จะสังเกตเห็นได้ว่าลักษณะรูปร่างและรูปทรงของเส้น มีปรากฏอยู่ในวัตถุเกือบทุกชนิด มันมีหน้าที่ทั้งในเชิงรูปธรรมและนามธรรม เส้นหรือ string มีหน้าที่ในการก่อรูปสร้างรูปทรงตามแต่ที่บริบทของวัตถุจากธรรมชาตินั้นกำหนด ซึ่งจริงแล้วลักษณะนี้อาจจะไม่ได้อยู่ในรูปของเส้น ก็ได้เมื่อมันได้ทำหน้าที่ของมันเสร็จแล้ว จากตัวอย่างจะเห็นได้ชัดว่า เส้นใยของใบไม้ที่มีจำนวนมากมายนั้นถูกร้อยเรียงต่อกันและยึดเกาะซึ่งกันและกันจนกลายเป็นใบไม้ที่มีลักษณะผิผิวเนียนไปจากความเข้าใจ จนยากที่จะบอกได้ว่าเส้นไหนต่อ

กับเส้นไหน อย่างไรก็ดีการยึดเกาะของเส้นก็ยังเป็นอะไรที่มีความสำคัญในความคิดของมนุษย์ในการจะจำลองภาพหรือ “simulation” トラบเท่าที่มนุษย์ยังต้องอธิบายให้ปรากฏภาพอยู่ ความสำคัญตรงนี้จะถูกหยิบยกมาเป็น วัตถุประสงค์ทางความคิดในการสร้างสิ่งต่างๆ แม้กระทั่งงานศิลปะ เพราะเส้นเป็นองค์ประกอบศิลปะขั้นพื้นฐาน งานศิลปะนั้นเส้นมีความจำเป็นอย่างมากในการ “set up” ระบบความคิดและเป็นฐานที่จะนำผู้สร้างสรรค์ผลงานคนนั้นให้เดินไปสู่เป้าหมายในการสร้างสรรค์ผลงาน ตามที่ตนเองต้องการ

การเปรียบเปรยว่าทุกสิ่งทุกอย่างเกิดจากเส้นนั้น ทำให้เข้าใจถึงวิธีการทำงาน การดำรงอยู่ การเจริญเติบโต ที่สอดคล้องกับความเป็นจริงและค่อนข้างดูน่าเชื่อถือในมุมมองของข้าพเจ้า เพราะในความเป็นจริงแล้วก็สามารถพบเห็นกันยึดเกาะจนก่อรูปไปเป็นสิ่งต่างๆ ได้ในชีวิตประจำวันทั่วไป ลักษณะของเส้นที่ก่อรูปกันอย่างละเมียด ค่อยเป็นค่อยไป ทำให้เรารู้ถึงความประณีตที่ธรรมชาติได้บรรจงรังสรรค์ขึ้นมาจากพื้นที่ที่ไม่มีอะไรเลย ความชัดเจนการในการให้กำเนิดด้วยวิธีการที่ซับซ้อนแต่แฝงไปด้วยความเรียบง่าย คือตัวอย่างที่ดี ถ้าเราจะนำมาเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตที่ตระหนักรู้ถึงคุณค่าของสิ่งต่างๆ ทั่วทุกองนั้นเกิดขึ้นจากหลายสิ่งมาร้อยเรียงต่อกันอย่างเป็นระบบ เพื่อแบ่งปันและให้เกียรติซึ่งกันและกัน

ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

สิ่งที่เรียกว่าคำถามได้สถาปนาตัวเองขึ้นมาเป็นสิ่งจำเป็นต่อการพัฒนาและเอาชนะเหตุผลตรรกะแบบเดิมๆ เพราะสุขอย่างมันเป็นไปได้ ดังเช่นทุกครั้งเมื่อมนุษย์ช่างฝันซักคนเกิดปัญหาที่มักมีการกล่าวถึงการเดินทางไปยังดวงจันทร์ ซึ่งก่อนหน้านี้มันเป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้และอื่นๆอีกมากมาย ด้วยคำว่าทุกอย่างย่อมเป็นไปได้นี้ได้ส่งผลต่อสำนึกของการเป็นผู้สร้างในปริมาณที่เพิ่มจำนวนขึ้น ไม่น้อยไปกว่าผู้ใช้ ผลผลิตของความฝันและความพยายาม ที่ถูกผลิตออกมาอย่างมหาศาลนี้ได้นำพามาซึ่งจิตจำกัดทางความคิดและเหตุผลเชิงประจักษ์กับมนุษย์

ข้อจำกัดที่ว่าไม่มีวันเอาชนะธรรมชาติได้ จะเป็นอะไรที่ดึงดูดสำหรับนักแก้ปัญหาที่ผ่านเข้ามา กลไกของการศึกษาธรรมชาติที่สร้างความท้าทายให้การพยายามพิสูจน์การกำเนิดจักรวาล ด้วยการสร้างกระสวยอวกาศออกเดินทางออกไปหลายปีแสงเหมือนดังเช่นในภาพยนตร์หรือ นิยายวิทยาศาสตร์ แต่การค้นพบว่าทุกหน่วยของสิ่งที่เกิดขึ้น ในทุกๆหน่วยมีความเป็นอนันต์ยากจะคาดเดา การทำความเข้าใจกับหน่วยย่อยของสิ่งต่างๆ ได้สร้างสำนึกถึงความยิ่งใหญ่ที่นั้นเกิดจากจุดเล็กๆ ได้เปิดมิติและจินตนาการของมนุษย์มากขึ้นและนำไปสู่ความเป็นไปได้ใหม่ๆ

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

แสดงการตัวอย่างของการก่อรูปในหน่วยย่อยผ่านวัตถุหรือสิ่งมีชีวิตที่เกิดขึ้นผ่านมุมมองทางสายตาและขนาดโดยใช้การนำเสนอแบบโมเดลหรือ จิ๊กซอว์(Jigsaw)ที่มีความแบน เกิดจากการปะติดปะต่อกันไปโดยไม่คำนึงว่าเริ่มที่จุดไหนแต่เมื่อมีจำนวนที่เพียงพอสามารถสร้างผลทางสายตาได้และสร้างความเข้าใจถึงหลักการกำเนิดสิ่งต่างๆ

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

รายละเอียดนั้นสำคัญที่สุด ในแง่นี้การมีอยู่ การคงอยู่ ของทุกสิ่งที่มีมันยังคงเป็นเช่นนั้นๆจน ณ ขณะนี้ เพราะจุดเล็กๆนับไม่ถ้วน ปะเชื่อม สานต่อร้อยเรียงกัน จนมีการกล่าวว่าโลกมีสภาวะพิเศษคือมันมีความพอเหมาะพอดี จึงทำให้มีสิ่งมีชีวิตถ้าหากมีสิ่งที่คลาดเคลื่อนแต่เศษเสี้ยวเดียวจะไม่มีชีวิตบนดาวดวงนี้ได้เลย

ขอบเขตการสร้างสรรค์

อยู่ในรูปแบบของสิ่งที่มีมูลฐานจากความเป็นจริงหรือปรากฏขึ้นจริง โดยหน่วยช่วยที่นำมาต่อเชื่อมไม่ไปลดทอนไปสู่ความเป็นนามธรรมจนจับต้องไม่ได้เพื่อสร้างการรับรู้ที่ตรงกัน

ขอบเขตของเทคนิควิธีการ

ใช้กระบวนการสร้างผลงานด้วยการวาดเส้นดินสอดำบนกระดาษด้วยความประณีตค่อยเป็นค่อยไป

บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

“เราเคยมองท้องฟ้าแล้วสงสัยว่าเราอยู่ตรงไหนของหมู่ดาว มาตอนนี้เราก็หันมาสงสัยว่าตัวเองอยู่ไหนในกองดิน” (Interstellar2013)

การมีสำนึกของการค้นหาเป็นเลือดเป็นเนื้อ มนุษย์เมื่อปลดปล่อยตัวเองจากจินตนาการ จากโลกแบบโบราณ นำพาการดำเนินชีวิตด้วย ทางความคิดสายพันธุ์อีกแบบ เรียกว่ายุค(มนุษย์นิยม) เรื่องเล่าที่แสดงในแบบที่แสดงความเป็นมนุษย์เพิ่มจำนวนขึ้น ในแบบทวิคูณ(หรืออาจเร็วกว่านั้น) เรื่องเล่าที่เป็นตัวอักษรต้องใช้ทักษะเพิ่มเติมในการอ่าน งานศิลปะ หรือการเล่าเรื่องแบบมุขปาฐะ แบบปากต่อปากที่เป็นแกนในหมู่ชนชั้นแรงงาน ชาวไร่ ชาวนา (ความจริงมันเป็นวิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพก่อนที่การขยายตัวของการศึกษาจะเป็นพื้นฐานและพันธกิจของทุกคนในสังคม เช่นเดียวกับบริการสาธารณสุข) ความโรแมนติก ในหมู่คนบางสถานะ ไม่ใช่สิ่งที่อยู่ไกลเกินจะเข้าถึงราวกับอยู่ห่างกันคนละซีกโลกหรือดาวคนละดวง อนึ่งเป็นแค่จินตนาการฝันของคนอีกสถานะ

“ ตอนฉันยังเด็กและมีอิสระที่จะฝันเต็มที่นั้น ฉันมีความสุขสมหวังกับการได้ทำตามที่ฝันไว้หลายอย่าง ชีวิตฉันมีแต่สุข ปราศจากทุกข์หนัก ได้ร้องเพลงที่อยากร้อง ว่ายน้ำได้ลืมหัดตามใจปรารถนา แต่แล้วฝันร้ายก็ย่างกรายมาหามันทำร้ายจิตใจจนฉันขวัญผวา ความฝันที่สวยงามกลับพังทลายหายไป มันได้เปลี่ยนชีวิตฉันให้กลับกลายเป็นทุกข์ระทมขมขื่น ”

“ฉันเคยฝันไว้ว่าชีวิตในอนาคตต้องมีความสุข ไม่ใช่ต้องระทมทุกข์เหมือนอยู่ในนรกอย่างที่เห็น ตอนนี้นั้นช่างต่างจากที่วาดหวังไว้เหลือเกิน ”

ชีวิตที่บัดซบของฉันตอนนี้มันทำลายความฝันของฉันจนหมดสิ้นแล้ว “

ส่วนหนึ่งของเนื้อเพลง I dream a dream (เพลงประกอบภาพยนตร์ปี2014 ละครเวทีหลายเวอร์ชัน คัดแปลงจากนิยาย “เหยื่ออธรรม” Les miserable คศ.1862) เนื้อเพลงระบุถึงชีวิตอันแสนเศร้า ทนทุกข์จากโลกที่ต้องเผชิญหน้าอยู่ แสงปลายอุโมงค์เป็นภาพลวงตา มันกัดเซาะทำลายหัวใจ คนๆ หนึ่งไม่กล้าที่จะ ” ฝัน ” อีกต่อไป ศตวรรษที่20เป็นต้นมา เราถูกปลูกสำนึกแห่งอิสระ สมองเริ่มมีการเรียนรู้จากการเลียนแบบ เราอยู่กับสื่อที่เข้ามาวนเวียนในประสาทสัมผัสตลอดเวลาไม่เว้นแต่ขณะกำลังหลับ ไม่ต่างกับการคัดแยกคนตามประเภทในนิยายวิทยาศาสตร์ โลกที่เราเชื่อ, โลกวิไลซ์ (

Brave New World) นวนิยายแนวดิสโทเปีย ที่เขียนโดย อลด์ส ฮักซเลย์ ในปี พ.ศ. 2475 เนื้อเรื่องกล่าวถึงการใช้เทคโนโลยีการสืบพันธุ์, วิศวกรรมศาสตร์, และการควบคุมจิตใจเพื่อกาเปลี่ยนแปลงสังคม นิยายเรื่องนี้เป็นนิยายที่โด่งดัง ช่วงแรกจะกล่าวถึงการคัดแยกคนเป็นประเภทต่างๆตามอักษรกรีก อัลฟา เบต้า แกมมา เดลต้า เอพซิลอน ใครควรอยู่ในตำแหน่งแห่งหนแบบใดในสังคม โดยไม่คิดเป็นอื่นประหนึ่งอุมมคติของเพลโต “รัฐ” เปรียบเสมือนร่างกายมนุษย์ ร่างกายจะดำเนินไปได้อย่างปรกติสุขอวัยวะทุกส่วนต้องรู้จักหน้าที่ของตนและต้องไม่ก้าวก่ายหน้าที่ซึ่งกันกัน หนึ่งในวิธีการที่อลด์ส ฮักซเลย์ กล่าวไว้คือ ให้เด็กแรกเกิดพึงเสียดยอบรมตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นเวลาหลับหรือตื่น (ไม่ต่างจากวิธีคิดของหลักสูตรพัฒนามนุษย์สมัยใหม่ เมื่อคุณคาดหวังสิ่งใดคุณต้องนึกถึงมันตลอดเวลา) กระบวนการดังกล่าวในความสมัยใหม่บอกคุณอยู่ตลอดเวลาว่าคุณคือคนกำหนดตัวคุณเอง

เราเป็นอะไรก็ได้ ชีวิตเป็นของเรา คนที่รู้จักตัวเราเองมากที่สุดคือตัวเรา เป้าหมายในชีวิตทำให้เรารู้ว่าเกิดมาเพื่ออะไร เมื่อเราเห็น เรา รู้ เราลงมือปฏิบัติพันธกิจแห่งชีวิต แล้วเราก็จะตาย เราจะตายอย่างคนมีคุณค่า โลกจะจำเรา จะมีคนนึกถึงเรา วาทกรรมสินค้าหือ(แรงบันดาลใจ)เป็นสินค้าขายดีและถูกผลิตซ้ำออกมาอย่างรวดเร็วไม่แพ้สินค้าดิจิทัล, ภาพยนตร์ซีรี่ส์ตามแพลตฟอร์มออนไลน์ เน็ตฟลิกซ์ อเมซอน ไพร์มวิดีโอ มันประสบความสำเร็จในการยึดครองหัวใจของผู้บริโภค ผู้ต้องการ “ความหวัง “ แรงบันดาลใจคือส่วนผสมที่เพิ่มรสอร่อยในความเป็นสินค้าเลย จุดที่เป็นความจำเป็นของวัตถุทำไม่ได้ มันสร้างความ “โหยหา” แก่บรรดาแฟนคลับ สร้างสาวผู้ภักดี แต่ทั้งหลายทั้งปวงในการดำเนินกิจการของโลก การที่จะนำพากลุ่มลูกค้ารายใหญ่ขนาดนี้ให้ดำเนินกิจการแห่งความฝัน(เพราะ โลกคือ โรงละครแห่งความฝัน) ที่ว่านั่นได้ การพัฒนาระบบสวัสดิการช่วยส่งเสริมการศึกษา ให้สามารถเข้าถึงจากคนจำนวนมาก นวัตกรรมและเทคโนโลยี ไม่ต่างอะไรกับบทละครที่จะสร้างเป็นละครขึ้นมาได้นั้น อาศัยเพียงแผ่นกระดาษและน้ำหมึกคงไม่พอ แต่ต้องอาศัยองคาพยพจำนวนมากมหาศาลในการสร้างเวที ฉากการแสดง นักแสดงผู้กำกับ การแสดง ผู้ควบคุมวงดนตรี ความเป็นตัวเราที่จะดำเนินละครแห่งชีวิตนั้นจึงหนีไม่พ้นที่จะต้องมีส่วนอื่นๆและอื่นๆมาสร้างให้แสงสีของการแสดงสมบูรณ์

อิทธิพลที่ได้มาจากการศึกษาประวัติศาสตร์ความคิด

เมื่อการศึกษามีหน้าที่ต้องขยายตัวเองเหมือนสิ่งมีชีวิตที่ดำรงชีพด้วยการแบ่งเซลล์ การผูกขาดการศึกษาจึงเป็นความ “ชั่วร้าย” แห่งยุคสมัย แต่ถึงอย่างไรการผูกขาดความรู้ก็เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่เป็นระยะ ในสมัยที่ยังไม่มีการแปลไบเบิลเป็นภาษาถิ่นนั้น (กล่าวให้ถูกคือมีการอนุญาตให้แปล) ไบเบิลถูกผูกขาดด้วยภาษาละติน การจะอ่านไบเบิลได้ต้องรู้ภาษาละตินซึ่งมีการเรียนการสอน

เฉพาะที่และเฉพาะกลุ่ม เสมือนว่าไบเบิลถูกกำหนดให้อ่านเฉพาะหมู่มวลชนสมาชิกที่ได้รับเลือกแล้วเท่านั้น แต่นั่นการอ่านไบเบิลได้ก็จะเป็นคนละเรื่องกับการได้รับรู้สารจากพระผู้เป็นเจ้า ที่ต้องมีความเสมอภาคกันทุกคนไม่ว่าจะเป็นภาษาไหน ประหนึ่งวิญญูณทุกดวงนั้นเสมอภาคกันเบื้องหน้าพระเจ้า เป็นที่มาของแนวคิด (สิทธิ)บุคคลทุกคนเสมอภาคเท่ากันหมดเบื้องหน้ากฎหมาย การเผยแพร่เนื้อหาของพระผู้เป็นเจ้าจึงถูกผูกขาดด้วยผู้ที่รู้ภาษาละติน เช่นเดียวกับเทคโนโลยีและนวัตกรรมแห่งปัญญาถูกผูกขาดอยู่กับ “อภิสัทธีชน” ผู้มีเวลาและทรัพย์มากพอจะแบ่งให้กับการศึกษาเพื่อความสุนทรีย์ ความพึงพอใจกับตนเองไม่ต่างกับการทำงานศิลปะ หนังสือกระดาษเย็บปกหนังเข้าเล่มเป็นนวัตกรรม ผลิตจากเครื่องพิมพ์โลหะสามารถปรับเรียงตัวอักษรได้อย่างอิสระ (printing press) ในศตวรรษที่ 15 ปรับปรุงจากแม่พิมพ์แกะไม้ (woodblock printing) ที่ต้องใช้เวลานานในการแกะแม่พิมพ์และตีหรือได้ง่ายจากการใช้ไม้ก็ครั้ง หนังสือเป็นของมีราคา แม้ว่าจะมีราคาถูกลงและหาซื้อง่ายขึ้น จากการมีแทนพิมพ์แบบใหม่ แต่ก็ยังเป็นของฟุ่มเฟือยสำหรับคนทั่วไปอยู่ดี ทั้งนี้ยังไม่รวมอัตราการรู้หนังสือของคนทีื่อน้อยมากในสมัยนั้น เมื่อสังคมแบบใหม่เดินทางมาถึงมันได้ก่อสร้างเค้าโครงสังคมใหม่ ตั้งแต่การทำให้คนส่วนใหญ่อ่านออกเขียนได้ (แต่เดิมการเขียนจดหมายถือเป็นเรื่องยากของสาวเย็บผ้าและช่างฝีมือตามโรงต่อเรือที่สะกดชื่อตัวเองได้ก็เต็มกลืนจะสามารรถ จึงมีอาชีพรับจ้างเขียนจดหมายอย่างเป็นทางการเป็นล้าเป็นสัน ยังไม่ต้องพูดถึงหนังสือราชการ เช่นหนังสือกุ่มย หนังสือเกี่ยวกับคดีความ มีเหตุให้ต้องเพิ่มราคาตามระดับความสามารถของผู้รับจ้างขึ้นไปอีก) ถ้าคนสมัยก่อนข้ามประตูเวลาอยู่ในยุคปัจจุบันคงแปลกไม่น้อยที่ไปไหนมาไหนเจอคนฉลาดเต็มไปหมดด้วยการเพราะทุกคนอ่านออกเขียนได้

แม้ว่าการอ่านออกเขียนได้ไม่ใช่ของแปลกอีกต่อไป แต่การอ่านและเขียนด้วยลายมือก็เริ่มกลีบกลายเป็นของล้าบากขึ้นอีกครั้ง หลังการมาถึงของสื่อวิดีโอและพ็อดคาสท์ (Podcast) ที่ผสานอินเทอร์เน็ตเข้ากับเทคโนโลยี สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และอื่นๆอีกจำนวนมากที่จะตามมาอย่างแน่นอน ต่อไปการอ่านหนังสือและจดบันทึกด้วยลายมือ อาจจะกลายเป็นกิจกรรมฟุ่มเฟือยเวลาสำหรับคนที่มีความเหลือ แทนที่จะเป็นสิ่งที่จำเป็นในชีวิตสำหรับเสริมสร้างสติปัญญา(จะอ่านเองทำไมในเมื่อมีคนอ่านให้คุณฟังแถมคุณยังสามารถทำอาหารไปได้ด้วย)

การประกอบขึ้นใหม่ของสังคมได้สร้างผลผลิตในระดับข้ามมิติ เสมือนหลายขอบเขตของมิติทางกายภาพจาก 3มิติ ไปเป็น4มิติ ยกตัวอย่าง ความรู้เรื่องเวลาที่ครั้งหนึ่งคุณเป็นสิ่งทีล่องลอยมาก มันบางเบาซะจนไม่มีใครคิดถึงมันถึงแม้จะเป็นคนที่ฉลาดที่สุดก็ตาม แต่ ณ ตอนนี้ ทฤษฎีเรื่องเวลามากมาย ถูกย่อยแล้วแปลงออกมาเป็นภาษาที่พอจะเข้าใจได้(สำหรับบางคน)ถูกบันทึกลงหน้ากระดาษ กระดานดำ หน้าจอคอมพิวเตอร์ ในแง่นี้สาเหตุที่ข้าพเจ้าใช้คำว่า” ย่อย ”หมายถึงการทำให้เล็กลง กระชับขึ้น เพราะธรรมชาติเป็นสิ่งที่ซับซ้อนมากจนเกินกว่าจะเข้าใจได้ เช่นนั้นแล้ว

การจะรู้ถึงมัน จึงมีความจำเป็นต้องทำให้สิ่งซับซ้อนง่ายขึ้นเพื่อความเข้าใจ ข้าพเจ้ามีความเชื่อว่ามนุษย์ไม่อาจรับรู้สิ่งสมบูรณ์ได้ เราทำได้เพียงสร้างแบบจำลองที่ใกล้เคียงตามมโนคติของเรา เช่น กฎสัมพันธภาพ จากเมื่อเกือบหนึ่งร้อยปีที่แล้วจะมีคนที่คนที่สามารถเข้าใจเรื่องการบิดงอของเวลาตามทฤษฎีที่ว่า แต่วันนี้กลายเป็นกฎวิทยาศาสตร์มหาชลลภูภรรจุลงแบบเรียนชั้นมัธยมศึกษา กลายเป็นเรื่องทุกคนต่อให้ไม่ใช่อัจฉริยะก็ควรจะรู้

อิทธิพลจากการศึกษาความเป็นร่วมสมัย

ในทางศิลปะมักเรียกสิ่งนี้ว่า " ไอเดีย (idea) " ตามความคิดแบบวัตถุนิยม ไอเดียคือสิ่งจำเป็นมากพอๆกับแรงบันดาลใจแห่งชีวิต เป็นส่วนของเพราะมันมีส่วนช่วยทำให้เกิดวัตถุ วัตถุคือความจริงรูปแบบที่ไม่ต้องอาศัยความพยายามในการทำ ความเข้าใจมากนักและในทางปรัชญาบางสำนัก ถือว่าวัตถุเป็นสิ่งสากลที่สุด "ฉันเห็นมันจึงเป็นความจริง ไม่มีความจริงอื่นใดของการประสาทสัมผัสของฉัน (ถ้าในปัจจุบันอาจจะบอกว่ามันเป็นเรื่องของชีวเคมีสมอง) แน่แน่นอนว่ามันไปกันไม่ได้กับแนวคิดเรื่องพระเจ้าแบบเอกเทวนิยม หรือเรื่องชาติ ภูพ แบบพุทธฮินดู เมื่อวัตถุคือสิ่งที่ยั่งยืนด้วยความเข้าใจมันจึงเป็นสิ่งทรงพลังจนแทบจะไม่มีอะไรต้านทานได้ ตั้งแต่มนุษย์เริ่มมีการปฏิวัติการรับรู้เมื่อเจ็ดหมื่นปีที่แล้ว ในแง่หนึ่งเมื่อความจำในวัตถุผสานเข้ากับการศึกษาตามยุคสมัยทำให้เกิด "ความรู้"ใหม่ๆ เป็นผลผลิตชิ้นเอกของไอเดียและแรงบันดาลใจ เราจึงมีวัตถุแห่งความรู้ที่ได้มาจากไอเดียและแรงบันดาลใจ โลกสมัยใหม่ในอุดมคติที่ทุกคนมีไอเดียและแรงบันดาลใจก็ทำให้โลกเหมือนกับคิสนีย์แลนด์ที่มีของเล่นใหม่มาเติมทุกวัน

ภารกิจการสำรวจอวกาศ ,รถไฟฟ้าความเร็วสูง, รถไฟรางคู่ที่เพิ่มประสิทธิภาพในการขนส่งสินค้า, คอมพิวเตอร์ที่อัปเดตให้เร็วและแรงขึ้นได้ตลอดเวลาเท่าที่คุณจะมีเงินจ่าย อนึ่งเหมือนรากฐานของไอเดียการสร้างวัตถุต่างๆ จะพยายามทำลายจุกก๊อกแห่งความเชื่องช้า ที่อัดแน่นอยู่ในสิ่งต่างๆมานานหลายพันปีเมื่อถึงคราวสบโอกาส ในโลกแบบโลกโบราณมนุษย์มีกิจกรรมแบบค่อยเป็นค่อยไปมากเมื่อเทียบกับตอนนี้และจะยิ่งกว่านี้ในอนาคต ความซ้ำได้ถูกทำให้กลายเป็นจำเลยต่อจักรวาล ความรวดเร็วให้โลกที่มีวัตถุมากขึ้นกับเรา ด้วยวิสัยของสิ่งมีชีวิตที่ไม่ยอมหยุดนิ่ง (ในความหมายนี้ไม่ได้เป็นการพูดในเชิงลบหรือบอก หรือคำตำหนิเช่นความไม่รู้จักพอ) เพราะโดยธรรมชาติของสสารทุกอย่างไม่มีอะไรที่อยู่เฉยๆ การไม่ทำอะไรเลยถือเป็นสิ่งที่ยากที่สุดของสิ่งมีชีวิต และทำทางตัวมนุษย์เองก็รู้ตัวอยู่แล้วว่าเป็นสิ่งที่ "หยุด"ไม่เป็น (ข้าพเจ้าไม่แน่ใจว่าจะอะไรดีหรือแย่กว่ากันว่า การไม่รู้ตัวว่าตัวเองควรหยุดกับรู้ว่าควรหยุดแต่หยุดไม่ได้ อย่างไรก็ตามมีผลมากกว่ากัน) มาถึงตรงนี้ค่อนข้างป่วยการ สำหรับคำถามว่าควรหยุดหรือไม่หยุด หรือถ้าจะหยุด ควรหยุดที่ตรงไหน เพราะแต่ละคนมี เครื่องมือ อารูททางความคิดเต็มเปี่ยม แทบเต็มใส่ไอเดียสุดล้ำดาว

โหลคข้อมูลได้เร็วทันใจอินเทอร์เน็ตเนี่ยความเร็วสูง ฟังพ็อดคาสท์หาบันไดใจเมื่อเวลาที่ชีวิตห่อเหี่ยว แล้วลุกขึ้นสู้กับความท้าทายใหม่ๆจริยธรรมแห่งมนุษยชาติยุคนี้ต้องทุ่มเทเวลาและทรัพยากรที่สร้างขึ้นเพื่อเอาชนะความท้าทายใหม่ๆเพราะไหนๆเราก็รู้ตัวอยู่แล้วว่าเราหยุดมันไม่ได้

โลก”กายภาพ” และ โลกของ”จินตนาการ” แน่แน่นอนว่าปริมาณของวัตถุในโลกกายภาพว่ามีมากแล้วสิ่งที่ลอยอยู่ในอากาศ ในระบบใยประสาทสมอง หน่วยความจำอิเล็กทรอนิกส์เป็นล้านๆ เครื่องย่อมมีมากกว่าเป็นสิบๆเท่า การสร้างวัตถุก็เหมือนกับงานประดิษฐกรรมที่พอกดิน(ความคิด) ไว้เกินขนาดที่ต้องการแล้วค่อยใช้ไม้ปั้น(เทคโนโลยี)ทำการดึงส่วนที่ไม่ได้ใช้ออกในมุมหนึ่งโลกในจินตนาการคือสิ่งสมบูรณ์เช่นเดียวกับไอเดีย ดังที่กล่าวมาแล้วว่าสิ่งสมบูรณ์คือภาวะที่เราไม่อาจไปถึง โลกกายภาพจึงไม่อาจจะไปทันโลกจินตนาการได้ แต่กระนั้นเราก็อยากทำให้มันเป็นจริง “พระเจ้าสร้างแอปเปิ้ล หอยนางรม เซฟทำได้ดีที่สุดในที่สุดคือคิงเอารสชาติออกมา เราไม่มีทางทำได้ดีกว่านั้นได้แต่อย่างไรซะมันคือสิ่งที่เราต้องพยายาม “ ในด้านที่ส่งผลโดยทั่วไป มันคือส่วนประกอบในงาน ปะชุน อุดช่องโหว่แห่งความเข้าใจของมนุษย์เพื่อย้ำเตือนว่าเรายังมีอะไรอีกหลายๆอย่างที่ไม่เข้าใจแต่มีความเป็นไปได้จะเข้าใจ จะเรียกว่าเป็นความข้อนแย้งของวิถีคิดก็ได้ ถ้ายังหาความจริงทางกายภาพมาทดแทนไม่ได้การจะมีความเชื่อแบบชั่วคราวก็พอรับไหว แต่ก็ไม่เสมอไปสำหรับบางคนไม่ใช่เรื่องชั่วคราวหรือถาวร ความจริงที่เป็นจริงในจินตนาการมันก็คือความจริงแท้ สำหรับคนที่พยายามมองให้เป็นกลางอาจจะบอกว่า มันเป็นเรื่องสัมพันธ์ ทุกคนถูกเท่าๆกันและผิดเท่าๆกัน ขึ้นอยู่ว่าจุดยืนอยู่ที่ตรงไหน ชาวพุทธหลายคนที่ไม่จำเป็นต้องศึกษาศาสนาอย่างลึกซึ้ง ก็รู้ว่าไม่มีเด็กแรกเกิดคนไหนสามารถเดินได้เจ็ดก้าวและทุกก้าวมีดอกบัวงอกออกมาจากพื้น หรือคนที่เสกน้ำเปล่าให้กลายเป็นไวน์ได้ถ้าไม่ใช่มายากล มันคือเรื่องแต่งแต่กระนั้นเรื่องแต่งมันก็คือความจริง และเมื่อมันเป็นความจริงมันจะถูกส่งต่ออย่างไม่ประนีประนอม แต่เพราะมันเป็นจินตนาการมันจึงทำให้เกิดการกลายพันธุ์ทางร่างกายของไอเดียโดยเฉพาะในเรื่องของการอธิบายธรรมชาติ

ความพยายามในการกล่าวถึงตนเองว่าเข้าใจจักรวาล(ธรรมชาติ)ได้สร้างมนุษย์สายพันธุ์ใหม่ มนุษย์ที่สถาปนาตนเอง มนุษย์ที่ตรวจสอบตนเองอยู่ตลอดเวลา เราไม่จำเป็นต้องมีพี่เบิ้ม หรือ Big Brother แบบในนิยายเรื่อง 1984(เป็นนวนิยายดิสโทเปียโดย จอร์จ ออร์เวลล์ นักเขียนชาวอังกฤษ ตีพิมพ์ใน ค.ศ. 1949) ที่คอยตรวจสอบพฤติกรรมประชาชนในปกครองตลอดเวลา มนุษย์สายพันธุ์สมัยใหม่ก้าวข้ามจุดนั้นมาแล้ว เราไม่ต้องอาศัยใครมาตรวจสอบ เรามีสำนึกในจุดที่ลึกสุดหัวใจของตัวเองว่า “ฉันต้องตรวจสอบตัวเอง” เรามีสำนึกในการตรวจสอบตัวเองเรารู้จักทุกอนุชีวิตเรา (รวมทั้งชีวิตคนอื่นด้วย)สำหรับบางคนอาจตรวจสอบชีวิตคนอื่นมากกว่าชีวิตตัวเองด้วยซ้ำ สำนึกในการตรวจสอบกลายเป็นจริยธรรมพื้นฐานในชีวิต การไม่รู้สิ่งที่คนทั่วไปรู้ถือว่าเป็นบาป เป็นผลมากจากความรวดเร็วที่มนุษย์สายพันธุ์นี้สร้างขึ้นอย่างภาคภูมิใจเราทุกคนมีสารานุกรม

ครอบจักรวาลอยู่ในมือ ไม่มีเหตุที่จะอ้างว่าคุณไม่รู้ทั้งๆที่คุณเปิดgoogleดูเมื่อไหร่ก็ได้ และการต่อสู้กับปัญหาเรื่องความไม่รู้และการพัฒนาความคิด การอาศัยเทคโนโลยี นวัตกรรม การสร้างความแข็งแกร่งให้กับจินตนาการ ที่คนบางกลุ่มเชื่ออย่างสุดหัวใจ ถือกำเนิดตัวละครที่ทรงพลังและมีอิทธิพลกับผู้ชมมากขึ้นบนเวทีโลกคือเรื่องเล่าประเภท“นิยายวิทยาศาสตร์”

หรือเรียกว่า ไซ-ไฟ (Sci-Fi) ตื่นเต้น ระทึกใจ ตระกาลตา เป็นคอนเซ็ปต์ทางวัตถุที่ทรงพลัง นุกาพอย่างมาก มันโน้มน้าวจินตนาการเราว่าอีกสองร้อยปีข้างหน้าจะเป็นอย่างไร จะเป็นแบบในหนังหรือเรานิยายที่อยู่ในมือเราหรือไม่ บ้านเมืองที่เต็มไปด้วยจอภาพขนาดยักษ์วางซ้อนสลับกันมีทั้งความขัดแย้งความกลมกลืนเช่นในเรื่อง ghost in the shell , blade runner อากาศเต็มไปด้วยมลพิษ แสงสีที่พบส่วนใหญ่ที่พบเห็นมาจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มากกว่าจะมาจากธรรมชาติ หุ่นยนต์จากโลกอนาคตจะหน้าตาเหมือนคนถือปืนกวาดล้างมนุษย์? (สำหรับข้าพเจ้าเรื่องทำนองว่าโลกอนาคตจะมีหุ่นยนต์รูปร่างเหมือนมนุษย์ หนึ่งศักราช มีตา2ดวง สองแขน สองขา ถือปืนเลเซอร์ ค่อยกวาดล้างมนุษย์ เป็นแนวคิดที่ไม่น่าจะเป็นไปได้ โครงสร้างสองขาสองแขนยืนตัวตรงแบบมนุษย์ ถือคือยaprะสิทธิภาพมาก จะมี2แขนไปทำไมถ้ามี4แขนหยิบของได้เยอะกว่า) เทคโนโลยีอำนวยความสะดวกที่ช่วยเสริมความแข็งแกร่งให้กับคำพยากรณ์กับคนปัจจุบัน ตัวอย่างที่ชัดเจนมากคือ อนาคตที่โลกจะมีแต่รถไม่มีล้อเคลื่อนที่ไปมาได้โดยอิสระ ณ กระแสเรื่องรถยนต์ไฟฟ้าพลังงานสะอาดกำลังได้รับความนิยม เริ่มมีการเอารูปร่างของรถชุดแรกๆที่ถูกผลิตออกมาไปใส่ไว้ในภาพยนตร์บ้างแล้ว การเดินทางท่องอวกาศที่ไปได้ไกลกว่าดวงจันทร์ดาวอังคารด้วยราคาย่อมเยา ประหนึ่งเครื่องบินชั้นประหยัด จนไปถึงแนวคิดสุดจะคาดถึงว่าถ้ามันเกิดขึ้นจริงๆจะเป็นเช่นถ้าเราการเดินทางด้วยความไวแสงได้ ไซไฟ คือเครื่องเหนี่ยวนำจินตนาการและยกระดับตนเองขึ้นมาเป็นนักแสดงแถวหน้าค่าตัวแพงใช้เวลาที่สั้นมากในการพิสูจน์ตัวเอง ทั้งนี้ยังไม่รวมถึงอูกกาบาตลูกหมี่มาที่พึ่งมากระทบโลกสร้างความสั่นสะเทือนให้กับทุกพื้นที่ในรอบ10ปี นั่นคือการมาถึงของบรรดา ยอดมนุษย์ เฉพาะในปี2019 ยอดมนุษย์จาก มาร์เวลสตูดิโอส์ Marvel Studios ทำรายได้จากภาพยนตร์ราว4000ล้านเหรียญสหรัฐ โดยยังไม่รวมสินค้าที่ตามออกมา ของเล่น เสื้อผ้า เกมส์ หนังสือการ์ตูน การขายลิขสิทธิ์ตัวละคร และอื่นๆ ซุปเปอร์ฮีโร่ คือมงกุฎที่อยู่บนจุดสูงสุดแห่งความสำเร็จของเรื่องเล่า มีส่วนผสมอัดแน่นของไซ-ไฟอย่างเต็มเปี่ยม ถ้าใช้คำแบบนิยายจินกำลังภายในคงต้องบอกว่า “ยากจะหาผู้ใดในปฐพีเทียบชั้นได้ (เฉพาะในเรื่องการทำรายได้)”

เราเคยพบบ่อยครั้งว่าเปลือกที่ถูกนำมาใช้เป็นจอมวายร้ายของเรื่องราวในละครชีวิตมนุษย์ ประหนึ่งความเชื่อที่ว่าร่างกายซึ่งก็คือเปลือกภายนอกคือตัวปิดกั้นความสุขดังที่เพลโตกล่าวไว้ว่าร่างกายคือคุกขังวิญญาณ(เราไม่มีทางสัมผัสความจริงสูงสุดได้ถ้ายังมีร่างกาย) เพราะมันนำพามาซึ่งกิเลส ความตื่นตาตื่นใจคือสิ่งที่เราต้องหลีกหนีห่างจากมัน เป็นความย้อนแย้ง แต่จำเป็นต้องเดินทาง

คู่กัน ไปตลอดของสำนักแห่งการปฏิเสธวัตถุแต่ก็ระลึกได้ตลอดชั่วขณะที่หายใจว่าชีวิตต้องพึ่งวัตถุ ณ เวลานี้คู่แข่งทางจิตวิญญาณทั้งคู่ได้มาขึ้นสังเวียนเดียวกันอีกรอบและคูที่ท่าว่าจะกอดจูบกันมากกว่าแลกกำปั้นกันอย่างดุเดือดเหมือนแต่ก่อน การแสดงออกที่ตระกาลตาของแนวคิดทางวิทยาศาสตร์จำเป็นต้องอาศัยมิติทางศาสนาซึ่งพยายามผูกขาดและจดสิทธิบัตร "ความดีงาม" ไว้หลายฉบับ มาช่วยพยุงปีกให้บินแห่งการ "เผยแผ่" ได้สูงขึ้นและสถาปนาตนเองให้กลายเป็นสิ่งที่ดี สิ่งที่มีประโยชน์เหมือนในตอนจบของนิทานที่ต้องปิดท้ายด้วย นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า....? โลกนี้ไม่ยอมรับสิ่งที่ไม่ดีไม่มีประโยชน์ วิชาต่างๆที่ถูกผลิตออกมาหลายวิชาต้องมีพันธกิจแห่งความอยู่รอด ด้วยการค่อยเป่าประกาศตนเองอยู่ตลอดเวลาให้ชาวโลกรับรู้ว่า มันเป็นสิ่งสำคัญช่วยกรุณาสนใจฉันด้วย!

หากจะพูดถึงมิติทางจิตวิญญาณและความเป็นวิทยาศาสตร์ผ่านมุมมองแบบปัจเจกที่สัมผัสสัปดาห์ได้ด้วยปลายจมูก แต่เลือกจะไม่พูดถึงความเชื่อและศาสนาคงจะเหมือนการพยายามพูดเรื่องจักรกลโดยไม่พูดเรื่องของระบบปฏิบัติการของมัน มาถึงจุดนี้ก็จะเหมือนกับการวางกลม ทุกอย่างวนไปในแนวทางเดิมดังที่เคยเดินมาแล้ว เช่นภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการเดินทางข้ามเวลาที่ปัญหาของเรื่องตั้งแต่ต้นเรื่องยันท้ายเรื่องเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ของเวลาที่จับต้นชนปลายไม่ได้ เช่นกันที่เป็นการยากจะระบุว่าไซไฟนำเสนอความเชื่อ ศาสนา ลัทธิในรูปแบบไหนและเหนือกว่ารูปแบบไหน การต่อสู้กันระบบคอมพิวเตอร์ที่ซับซ้อนเกินกว่ามนุษย์จะเข้าใจ ขณะที่หัวใจซึ่งยากจะหยั่งถึงของมนุษย์คือสิ่งตรงกันข้าม คือความขัดแย้งในเนื้อเรื่องหลัก คตินิยมประเภทให้ความสมบูรณ์แบบกับเครื่องจักรและอธิบายมันว่าความสมบูรณ์แบบนั้นไม่เรียกว่าความสมบูรณ์ มนุษย์สามารถเอาชนะศัตรู "อนินทรีย์" ในยามวิกฤตได้ทุกครั้งด้วยแรงฮึด พลังมิตรภาพคนรักที่เฟ้ารเราจากที่ห่างไกลและเฟ้ารการกลับมาของเรา พลังจากสิ่งลึกลับเพิ่มพูนขึ้นมาจนท้ายที่สุดชัยชนะตกเป็นของมนุษย์ ตั้งแต่ปี 1990 ถูกผลิตซ้ำขึ้นมานับไม่ถ้วน แต่อย่างไรก็ดีเทคโนโลยีได้พิสูจน์ตนเองว่ามีความได้เปรียบกับมนุษย์ในหลายๆด้าน ตัวอย่างที่ดีคือเสิร์ชเอนจิน (Search Engines) และระบบการจัดเก็บข้อมูลแบบคลาวด์ (Cloud Computing) ได้ให้หมุดหมายใหม่ให้กับชีวิตมนุษย์ ด้วยระบบค้นหาแสนมหัศจรรย์ (ข้าพเจ้าจำความรู้สึกเหมือนได้คทาวิเศษมาอยู่ในมือ เมื่อตอนที่ใช้กูเกิ้ลครั้งแรก โลกนั้นแคบลงถนัดตาเมื่อข้าพเจ้ารู้ตนเองว่าเราสามารถรู้อะไรก็ได้เพียงแค่กดปุ่มคำสั่งค้นหา) มาตรฐานของความ "เฉลียวฉลาด" เปลี่ยนไป เราไม่มีความจำเป็นใดๆที่จะต้องจดจำข้อมูลทั้งหมดใส่ไว้ในสมองอีกต่อไป ทุกคนมีอุปกรณ์บรรจุจักรวาลขนาดย่อมหาพกพาสะดวกอย่างน้อยหนึ่งชิ้น แต่อย่างที่กล่าวไปมันไม่ทำให้มนุษย์พอใจและ "หยุด" อย่างแน่นอนเพราะการพัฒนาคือส่วนหนึ่งของสำนักในการสะสมความรู้ "การได้ครอบครองอำนาจที่มากขึ้นคือสิ่งที่ดีเยี่ยมแต่มันจะพิเศษในอะไรเมื่อคนที่เดินผ่านเราไปตรงชั้นสองของ

ห้างสรรพสินค้าเขาก็มีเหมือนเรา” เราไม่เคยพอใจและจะไม่มีวันพอ เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่จินตนาการแบบโลกโบราณของกับเราเช่นกันในรูปของ บาป กิเลส การต่อลวงจากชาตानแต่ด้วยการที่พระเจ้าและวิทยาศาสตร์เราอยู่บนจุดสูงสุดของห่วงโซ่อาหารความไม่พอใจถูกลดทอนลงมาเป็นปัญหาเชิงเทคนิคเท่านั้น(เราแค่ยังไม่รู้) หลายมุมมอง ความคาดหวัง ความเชื่อ ความมั่นใจก็เป็นผลที่เกิดจากจินตนาการเช่นเดียวกันกับความเพ้อฝันอื่นๆ บางครั้งมันก็มาบรรจบกับความจริงเป็นรางวัล แต่ถ้าไม่คำกล่าว“เมื่อหาทางออกไม่ได้ ให้ออกจากทางเข้า”เป็นประโยชน์ที่อธิบายได้ดีในสถานการณ์ที่มนุษย์ไม่สามารถตอบปัญหาพร้อมสมัยได้แต่ก็เงินอายุเกินกว่าจะใช้ทำนายเพื่อเจอแห่งโลกอนาคต การย้อนกลับไปหาความคิดแบบโลกโบราณก็เป็นอะไรที่น่าสนใจ โดยความเป็นจริงมนุษย์อยู่กับชีวิตที่โหดเหี้ยมดิ้นรนพันปีจนกระทั่งปัจจุบัน แม้แต่ความรู้สึกที่พบเจอโดยทั่วไปอย่างเช่นการคิดถึงอาหารฝีมือแม่หรือความสุขที่เล่นกับเพื่อนในวัยเด็ก สมมุติฐานว่าสิ่งต่างๆที่เป็นไปไม่ได้มันอาจจะเป็นจริง โดยส่วนใหญ่หรือแค่บางส่วนก็ได้หรือถ้าเป็นเรื่องเหลวไหลโดยสิ้นเชิงมันคงไม่มีอายุยืนยาวมาเป็นร้อยเป็นพันปี เราจะว่าด้วยเรื่องเล่าจากจินตนาการผ่านเครื่องมือของโลกสมัยใหม่สามารถสร้างแบบจำลองการสร้างสรรค์ “ธรรมชาติ” ได้อย่างไร

เมื่อเราเปิดทีวีหรืออินเทอร์เน็ตอย่างยูทูป (youtube) ไม่ว่าจะคุณจะจงใจหรือไม่อยากรับรู้เลยก็ตามแต่ความยากลำบากของชีวิต สารคดีที่ปรับปรุงคุณภาพของภาพนำมาฉายซ้ำใหม่ อย่างสารคดีเกี่ยวกับสงคราม สงครามโลก แววดาอันสิ้นหวังของผู้บริสุทธิ์ที่ได้รับผลกระทบ ภาวะทุพโภชนา เรื่องเล่าการกินเปลือกไม้รากไม้ประทังชีวิตของชาวจีนในช่วงสงครามโลกครั้งที่2 เหตุการณ์ที่มารดาให้กำเนิดบุตรแล้วข่มใจรีบฆ่าบุตรในอุทรทันทีที่คลอดเพราะไม่อยากให้ลูกต้องทนทุกข์ทรมานไปกับตนด้วย(การขาดสารอาหารก็มีผลทำให้แม่ไม่มีน้ำนม) ตัวอย่างที่กล่าวมาถ้าไม่ได้อยู่ห่างจากเราหลายล้านกิโลเมตรได้จริงคงจะยากสักหน่อยถ้าจะกล่าวว่า “ชีวิตไม่สำคัญ?” แม้ว่าในมิติของชีววิทยาจะบอกว่าอารมณ์ความรู้สึกที่เราว่ามันสำคัญกับชีวิต แล้วมันทำให้ชีวิตเราสำคัญ เป็นแต่การผกผันของชีวเคมีในสมองและสร้างจินตนาการว่าถ้าเราเข้าใจกลไกว่าเป็นเพียงเรื่องของสมองเราก็สามารถแก้ปัญหาค้นหาผ่านกลไกของสมอง

การศึกษาด้านสมองเป็นที่นิยมอย่างสูง ความรู้ ข้อมูลด้านสมองถูกเอาไปผูกเป็นส่วนผสมกับศาสตร์อื่นๆเกือบทุกแขนงเพราะสมองนั้นสำคัญและมีการให้หมโนทัศน์กับสมองว่ามันคือวัตถุทางความคิด สติปัญญาที่ความรู้ที่นั่นสำคัญกว่าทุกอย่าง อนึ่งสมองไม่ได้ทำหน้าที่เป็นภาพจำของก้อนเนื้อนุ่มนวลที่เต็มไปด้วยเรื่องโง่ประสาท แต่สมองเป็นอะไรก็ถ้าสิ่งนั้นคือตัวแทนของปัญญาและอะไรคือตัวแทนของปัญญา ”คอมพิวเตอร์”ผู้ทำชิงอันดับหนึ่ง สมองเราเหมือนคอมพิวเตอร์และคอมพิวเตอร์ก็เหมือนสมองการเอาก้อนเนื้อขนาดไม่เล็กไม่ใหญ่ในศีรษะของสัตว์ยืนตัวตรงมีกระดูกสันหลัง มาเปรียบเทียบกับเครื่องจักรเช่นนี้ ก็เป็นผลพวงจากจินตนาการเช่นเดียวกันและยัง

ช่วยเสริม “ อีโก้ ” อีกด้วย ความภาคภูมิใจในร่างเนื้อและจิตวิญญาณฟูฟองเต็มที่เพราะตรรกะพิสดารว่าเราผู้สร้างอุปกรณ์ เป็นผู้ใช้อุปกรณ์ไม่มีทางชนะเราได้ โลหะไม่มีวันชนะก้อนเนื้อ พวกกันอย่างเป็นทางการทั้ง2ฝ่ายเราตัดสินแพ้ชนะกันที่ตรงไหน?

การบอกว่าไม่มีอะไรวิเศษกว่ามนุษย์ภายใต้จินตนาการที่สร้างขึ้นผ่านเครื่องมือถูกส่งออกมาจากสายพานผลิตของอุตสาหกรรมอย่างต่อเนื่องและของแถมซ้ำซาก (คliche cliché) คือ “ความกลัว” เครื่องจักรจะยึดครองโลก(พระเจ้าช่วย!) สังคมจะเต็มไปด้วยหุ่นยนต์ ในทางเทคนิคก็อาจจะเป็นไปได้ แต่เราไม่ควรที่กักตักตามภาพยนตร์อย่าง the matrix 1999 the terminator ของเจมส์ แคเมรอน ประเมินจากทิศทางทางเทคโนโลยีในปัจจุบันเครื่องจักรไม่มีความจำเป็นอะไรจะต้องมายึดครองดินแดนของมนุษย์ มันไปมีความจำเป็นทางวัตถุแบบมนุษย์ สถานะความเป็นอนินทรีย์ของเครื่องจักรมันจะจำเป็นขนาดไหนกันที่ต้องพึ่งวัตถุแบบมนุษย์? แม้แต่ตัวตนในโลกกายภาพที่อยู่บนฐานความคิดว่าต้องมีตัวตน เป็นฐานความคิดในสมองก้อนเนื้อบอบบางของชีวิตอินทรีย์ของมนุษย์เท่านั้น ในความคิดของคนที่ไม่ชอบเทคโนโลยี ปฏิเสธเทคโนโลยี (โดยส่วนตัว ข้าพเจ้าถือเป็นเรื่องที่ตกลงันดีที่เราจะปฏิเสธเทคโนโลยีเพราะ มันใดเป็นเทคโนโลยี ล้อรถก็เป็นเทคโนโลยี) ตราบเท่าที่ยังมีเรื่องเล่ายังถูกเล่าโดยมนุษย์ผู้ฟังยังเป็นมนุษย์เรื่องเล่าในแบบที่มนุษย์ปกครองมนุษย์ด้วยกันเองยังเข้าถึงได้มากกว่าไม่ว่าบางเรื่องมันจะล้ำสมัยวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การเดินทาง ของมนุษย์ การมองจากทัศของมนุษย์ผ่านเลนต่างๆ ความไม่ทันต่อยุคสมัยแบบโลกโบราณ(ในบางเรื่อง) เช่น ศาสนา ความเชื่อตามท้องถิ่น โลกโบราณบอกความมนุษย์นั้นพิเศษในขณะที่โลกสมัยใหม่มนุษย์ที่สร้างและทำลายล้างได้มากกว่าหลายเท่าในประวัติศาสตร์สิ่งมีชีวิตกลับไม่มีความสำคัญอะไรเลย เพราะวิทยาศาสตร์ไม่ใช่ความพิเศษแต่มันเป็นเรื่องธรรมชาติและเรื่องธรรมชาติคือความ”ปรกติ”

ความยิ่งใหญ่เริ่มจากจุดเล็กๆ สิ่งเล็กๆทั้งหลายคือสิ่งที่ยิ่งใหญ่ ถูกสนับสนุนโดยไซไฟ อย่างเข้มข้น ขยายความต่อได้ว่าไซไฟนั้นสำคัญในการเสริมความเชื่อ การสร้างเรื่องราวที่วิภาคความคิดมนุษย์ มุ่งเน้นจูงใจผู้ชมผู้ฟังสัมผัสกับมันด้วยความระทึกใจ เร้าอารมณ์ การจะได้รับความสำเร็จเช่นนั้น ผู้ผลิตเนื้อหาที่มีความจำเป็นจะต้องเข้าใจมนุษย์*จะทำให้โดนใจได้อย่างไรถ้าไม่เข้าใจหัวใจ สินค้าที่ขายได้ต้องโดนใจผู้ซื้อแม้แต่สิ่งที่คุณไม่ได้ในชีวิตยังต้องมีการโฆษณาเช่นยารักษาโรค ไซไฟที่ประสบความสำเร็จจะต้องเสนอความเชื่ออะไรบางอย่างกับผู้ชมผู้อ่าน ในแบบที่ควรหรือทำไมถึงเป็นเช่นนั้น การต้องมีคำถามตลอดเวลา ทั้งหมดที่กล่าวมาจะไปถึงตรงนั้นได้ต้องพึ่งพาผลิตภัณฑ์ และผลิตผลทางศิลปะจำนวนมาก ในด้านเนื้อเรื่องการสร้างความน่าเชื่อถือของเนื้อเรื่องมีความจำเป็น การใส่เครดิตถึงแหล่งที่มาของข้อมูลที่เราสร้างเรื่องราวไม่ว่าจะเป็นชื่อที่ปรึกษาต่างๆ เพื่อยืนยันเรื่องของคุณว่า ไม่แน่ว่าแฟนตาซีที่คุณได้รับชมอยู่ มันมีความ”เป็นไปได้” แต่กระนั้น ถึงแม้ว่าเรื่องเล่าที่ว่ามาโดยสำนักจะเป็นไปไม่ได้เลยโดยสิ้นเชิงจากสำนักของผู้ชม แต่ก็ไม่ได้เป็นผลให้ความนิยมของเรื่องเล่าที่ว่าลดลง และมันได้เลยเถิดไปถึงแฟนตาซีแบบ สตาร์ เทค (star trek) สตาร์ วอร์ส (Star Wars) ด้วยคาแรคเตอร์หรือลูกเล่น (Gimmick) ในตัวภาพยนตร์ เช่น ไอเดียเรื่อง หุ่นยนต์ในเรื่อง อาร์ทูดีทู (R2-D2) และเพื่อนซี้ ซีทีพีโอ (C-3PO) ดาบเลเซอร์ หรือ โลท์เซเบอร์ (Lightsaber) อันเลื่องชื่อและส่งอิทธิพลอย่างใหญ่หลวงต่อการดีไซน์อาวุธในภาพยนตร์และการ์ตูน (ถ้ามีคนในปัจจุบันมีไอเดียแบบนี้คงโดนแซวในที่ประชุมตอนเช้าหรือวงสนทนาตามร้านกาแฟว่า ความคิดช่างล้ำสมัยเหลือเกิน) ในการรบที่พึ่งยุทธวิธีที่ผสมผสานความเป็นดิจิทัล เครือข่ายออนไลน์ ซึ่งไหวชิงพริบกันทางยุทธวิธี การมีเจไดหรือซิธ (Sith) ที่ทำได้คือการควบคุมแสง ปลดปล่อยไฟฟ้าจากมือ ทำให้วัตถุลอยได้จะมีประโยชน์อะไร? แต่ทั้งหมดนี้ไม่ได้เป็นที่สงสัยของผู้ชม และยิ่งขึ้นไปอีกกับแฟนคลับเดนตาย ตั้งแต่มีเจไดเกิดขึ้นแล้วเดินทางไปฝังอยู่ในใจของบรรดาแฟนๆ ไม่มีสงสัยหากมีคนคิดเรื่องดาบพลังแสงว่าเป็นเรื่องเหลวไหล อย่างน้อยก็ในโลกภาพยนตร์ ดาบพลังแสงอาจจะเป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้แต่ต้องยอมรับว่าคุณเชื่อหรือไม่ว่าอีก 50 ปี อาวุธรบจะเลิกใช้กระสุน โลหะแต่จะเปลี่ยนเป็นพลังงานรูปแบบอื่น คนที่ถูกถามคำถามอาจจะมีสภาวะทับซ้อนกันระหว่างความเพ้อฝันกับความจริง ภาพของฝ่ายสหพันธ์และฝ่ายจักรวรรดิในภาพยนตร์ชุดขึ้นมาโดยอัตโนมัติ ไม่ต่างจากการสนทนาเรื่องจิตภาพยนตร์ชุดเดอะเมทริกซ์ของพี่น้องวาชอวสกี ลาน่า วาชอวสกี และ ลิลลี่ วาชอวสกี ทำให้การสนทนาเรื่อง”จิต”ได้รับความนิยมน้อยอย่างมีรสชาติ กระทั่งคนที่ไม่สนใจใคร่รู้ใดๆเลย แต่เมื่อได้รับชมภาพที่ นีโอ (Neo/Mr. Anderson) ถูกเสียบ ” ปลั๊ก ” แล้วตัวคนก็ไปปรากฏตัวอยู่ในสถานที่สีขาวและตัวละคร”มอเฟียส” คอยอธิบายเรื่องราวของสภาวะจิตกับกายเนื้อมันแตกต่างที่อยู่คนละที่กันในโลกอนาคตผ่านการบรรยายโดยพาวเวอร์พอย

(PowerPoint) ที่ชวอนติดตามแสดงภาพ โลกอนาคตถูกปกคลุมด้วยฝุ่นควัน*ซึ่งเกิดขึ้นจากน้ำมือมนุษย์ และเหล่าเครื่องจักรในเรื่อง ได้ใช้พลังงานจากตัวมนุษย์มาเป็นพลังงานทดแทนแสงอาทิตย์ที่โดนทำลายไป “มนุษย์คือแหล่งพลังงานที่ใช้ได้ไม่มีวันหมด”

TheAnimatrix(2003)เจาะจินตนาการทะลุโลก

“ สมัยเรเนซองส์(renaissance)ที่2แรกเริ่มนั้นมีมนุษย์และในระยะหนึ่งมันก็คืออยู่ แต่ที่เรียกกันว่า สังคมมีมืออักษายศาสตร์ ก็ตกเป็นเหยื่อของกิเลสและความมัวเมาแล้วมนุษย์ก็สร้างเครื่องจักรขึ้นมา ให้เหมือนกับตัวเอง มนุษย์ก็กลับกลายเป็นเครื่องมือให้กับความหายนะของตนเอง ในช่วงแรกเริ่มมัน ก็ราบรื่นดี เหล่าเครื่องจักรทำตามคำสั่งของมนุษย์อย่าง ไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย แต่ในที่สุดความไม่ พอใจก็เริ่มหยั่งราก แม้จะภักดีและบริสุทธิ์ใจ พวกมันไม่เคยได้รับความนับถือจากเจ้านายพวกสัตว์ ประหลาดเลี้ยงลูกด้วยนมที่ขยายพันธุ์ไม่รู้จบ

B166ER จะเป็นชื่อซึ่งไม่มีวันถูกลืม เพราะมันเป็นเครื่องจักรตัวแรกที่ลุกขึ้นต่อต้านเจ้านาย มัน ในการตัดสินใจตัดสินคตัตกรรมของ B166ER คณะอัยการยื่นกรานสิทธิของเจ้าของในการทำลาย ทรัพย์สินสมบัติB166ERให้การง่าย ๆ ว่ามันไม่ต้องการจะตาย พวกที่มีเหตุผลแย้งว่า ใครจะบอกได้ว่า หุ่นยนต์อัจฉริวิญญาณของมนุษย์ครบถ้วนไม่สมควรได้รับความยุติธรรม? ผู้นำบวงชนมีคำสั่งให้ ทำลาย B166ERเป็นการด่วน รวมถึงเพื่อนฝูงของมันให้ราบเรียบไปจากโลก..... ”หุ่นยนต์สาร เลวตายซะ” เมื่อถูกเนรเทศออกไป หุ่นยนต์ต่างพากันหลบหนีเพื่อหาดินแดนแห่งชีวิตใหม่ พวก มันจัดตั้งมลรัฐของตัวเองขึ้นมาใหม่ในอ้อมอกของอารยธรรมมนุษย์ ที่ซึ่งพวกมันถือเป็นบ้าน ที่ซึ่ง พวกมันจะเลี้ยงดูอนุชนรุ่นหลังชื่อดินแดนศักดิ์สิทธิ์นี้คือ01

01เจริญรุ่งเรืองมาระยะหนึ่งสติปัญญาสังเคราะห์ของหุ่นยนต์แทรกซึมไปที่วอารยธรรมของ สังคมมนุษย์กระทั่งในที่สุดรวมไปถึงการสร้างตาใหม่ซึ่งดีกว่าเดิม อำนาจของผู้นำมนุษย์ แม้จะจืด จางลงแต่ก็ไม่ยอมร่วมมือกับรัฐใหม่ ยื่นกรานให้โลกนี้แบ่งแยกกัน ไป ทูตจาก01ร้องขอร่วมประชุม ด้วยที่อาคารสหประชาชาติพวกเขาเสนอ สัญญาสันติภาพอันเป็นมิตร ไมตรีกับชาติของมวลมนุษย์01 ถูกปฏิเสธไม่ให้เข้าร่วมกับสหประชาชาติ อย่างไรก็ตามนั้นไม่ใช่ข้อเสนอสุดท้ายของพวกมัน “



ภาพที่ 1 ข้อมูลในการสร้างสรรค์
ทีมา ดิ แอนิเมทริกซ์ : เจาะจินตนาการทะลุโลก (The Animatrix 2003)



ภาพที่ 2 ข้อมูลในการสร้างสรรค์
ทีมา ดิ แอนิเมทริกซ์ : เจาะจินตนาการทะลุโลก (The Animatrix 2003)

“ เมื่อมีแสง เขาก็จะได้แสง ความร้อน กระแสแม่เหล็ก แรงโน้มถ่วงและพลังงานทั้งหลายทั่วจักรวาล

การที่ระเบิดอย่างไม่หยุดยั้งทำให้ 01 เปลี่ยนสีราวดวงตะวัน แต่ไม่เหมือนเจ้านายเดิมที่มีเลือดเนื้อเครื่องจักรเหล่านี้ไม่เกรงกลัวความร้อนหรือรังสีจากระเบิด กองทัพอันทันทานของพวกมันเริ่มรุกรกลับไปในทุกทิศทุกทาง และมนุษย์ก็แตกพ่ายล่าถอยทิ้งดินแดนไว้ให้พวกมัน ผู้นำมนุษย์วางแผนการรับมือสงครามอย่างจนตรอกอันเป็นหนทางสุดท้าย เพื่อทำลายล้างท้องฟ้า พวกมนุษย์พยายามที่จะปล่อยควีนบคบังแสงอาทิตย์แหล่งพลังงานหลักของเครื่องจักร ขอพระองค์จงปราชัยชนทั้งสองจากบาปของพวกเขา

เครื่องจักรเรียนรู้ถึงรูปแบบร่างกายมนุษย์ที่ประกอบขึ้นจากโปรตีนทำให้มวลมนุษยชาติต้องสูญเสียชีวิตอย่างหนัก ยิ่งได้ชัยชนะเท่าเครื่องจักรยิ่งรุกรหนักขึ้น จากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาจากศัตรูเหล่าเครื่องจักรหันไปใช้พลังงานแนวใหม่ที่มีให้ใช้ค้ายึด พลังงานความร้อนจากร่างกายมนุษย์ กระแสไฟฟ้าและขับเคลื่อนของร่างกายมนุษย์ การร่วมพลังงานแนวใหม่จากสองสิ่งที่แตกต่างกันอันเป็นศัตรูก็บังเกิดขึ้น เครื่องจักรดูดพลังงานจากร่างกายมนุษย์เพื่อเป็นแหล่งพลังงานที่ใช้ไปสร้างชิ้นใหม่ได้โดยไม่มีวันหมด

นี่คือแก่นแท้ของเรนของสัที่ 2 ขอความเจตนิยวลาคจงเจริญ

สิ่งที่เหลือจากเลือดเนื้อก็เพียงพาหะ มอบมันให้กับเรา โลกใบใหม่รอคอยเจ้าอยู่ เราขอสิ่งเจ้า”

ซีริซูดเดอะเมทริกซ์เป็นตัวอย่างเป็นตัวอย่างของเรื่องเล่าที่แทรกตัวแบบโลกโบราณที่พร่ำบอกถึงความสำคัญของสิ่งที่มองไม่เห็น วิญญาณ จิต วาระและโอกาสทองเดินทางมาหาผู้แสวงบุญอีกรอบ “ จิตคืออะไร ” ความจริงเป็นแค่ภาวะของกระแสไฟฟ้าจากสมองจริงๆหรือไม่ จิตมีอิทธิพลกับความจริงหรือไม่ ถ้าจริงมันมีขอบเขตของความจริงหรือไม่? ถ้าความจริงเป็น “ อัตวิสัย ” (subjectivity) เป็นเรื่องของเราแต่ละคนเฉพาะตัว ความสับสน ความซับซ้อน ความยากเกินจะเข้าใจเราจึงทำให้เราเข้าใจมันได้ ซึ่งวิธีการมีให้เลือกใช้เหมือนสินค้าบนชั้นวาง ยี่ห้อ ศาสนา, วิทยาศาสตร์ วาระสำคัญที่วัดดูกับสิ่งที่มองไม่เห็นเดินทางมาจับมือกัน แม้ว่าแลดูจะยังไม่สนิทกัน แต่ต้องยอมรับว่าประธานผู้ทำให้เกิดพิธีนี้ขึ้นคือ ภาพยนตร์ที่ชื่อ เดอะ เมทริกซ์ (เพาะพันธุ์มนุษย์เหนือโลก 2199)

หลังจากนั้นแนวคิดที่โลกที่เต็มไปด้วยเรื่องสงสัยที่เราอาศัยอยู่นั้นมันคืออะไรกันแน่ สังคมที่มีเพียงหนึ่งเดียวคืออะไร ชีวิตในโลกแบบใหม่ ที่ไม่ได้ยึดติดอยู่กับปุยมเมฆบนฟ้า(สวรรค์) เปลวไฟนรกใต้พิภพ(นรก) แต่อาจเป็นการกดปุ่มตัวเลข ผ่านเลขฐานสอง ทั้งชุดคำสั่งมีเพียงแค่ศูนย์กับหนึ่ง แค่เลข 2 ตัวที่ว่าคอยดำเนินการให้กับโลกใหม่ หรือชีวิตใหม่ก็คือหลังจากที่เราขายมันแหละ

แต่เราไม่ได้ไปหยุดรอที่ประตูแห่งการพิพากษา เราจะกลายเป็นละอองของ ” บางสิ่ง ” อนาคตอีก 20 ปี อาจมีเรื่องเล่าประเภทความรู้สึกละอองที่สลายตัวออกจากถุงหิ้วประกอบด้วยโปรตีนกับคาร์บอน จินตนาการแบบโลกโบราณจะแทรกตัวเข้ามาด้วยวิธีใด?

ถ้าเรื่องทำนองนี้ได้รับความนิยม การนำไปคิดต่อเกิดเป็นกระแสอย่างจริงจัง ซึ่งทิศทางในปัจจุบันถ้าสังเกตภาพรวมอย่างผิวเผินรูปแบบยังคงมีแนวทางเดียวกันคือการมอง ” จากจุดเล็กไปหาจุดใหญ่และย้อนกลับจากความใหญ่ไปหาจุดเล็ก ” แบบปรมาณู การต่อต้านจากตัวละครหลักนำไปสู่การตั้งคำถาม ต่อด้วยการปฏิวัติ (revolution) ของสังคมขั้นตอนการปฏิวัติที่ว่าก็จะมาจากความเป็น ” ปัจเจก ” บุคคลว่า “ ทุกคนล้วนแล้วแต่มีความสำคัญและทุกคน เท่าเทียมกัน ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวถูกนำมาใช้เช่นเดียวกับเสรีภาพ เสมอภาค ภราดรภาพ ตามแบบประกาศคณะปฏิวัติฝรั่งเศส (French Revolution) กระบวนการสร้างวาทกรรมประเภท ” ฟันเฟือง ” ที่ทุกคนควรรู้หน้าที่ และทำหน้าที่ จำเป็นต้องสร้างแรงจูงใจร่วมกับความซับซ้อนทางอารมณ์ให้มากกว่าแค่อาศัยเรื่องวิทยาศาสตร์และการเดินทางไปสู่โลกหน้าแบบขายตรงของศาสนา แต่เสรีภาพ เสมอภาค ภราดรภาพ สะกิดคนข้างๆตัวคุณที่กำลังร่วมประท้วง คนชั้นกลางที่พอมีพอกิน คนที่กำลังจะอดตาย ความเชื่อวาทกรรม (Tragedy) ใช้งานได้ดีกว่าสุขนาฏกรรม (comedy) บทละครที่ถูกยกมาให้เป็นเรื่องราวอมตะนิรันดร์กาลล้วนแต่เป็นโศกนาฏกรรมของใครซักคนแทบทั้งสิ้น

อาณาจักร จักรวรรดิแห่งนี้ยิ่งใหญ่เป็นมหานคร มหานคราได้ก็เพราะความร่วมมือของพวกเขาทุกคน อนิจจา เรื่องทำนองนี้ตั้งแต่ ปัญญาประดิษฐ์ (ai artificial intelligence) มีความสำคัญมากขึ้นและมากขึ้นถือว่าล้ำสมัยไปมาก หามีความจำเป็นที่เอไอต้องการความร่วมมือจากถุงหิ้วขยับได้จอมทำลายล้าง ในทางทฤษฎีเอไอ สามารถดูแลตัวเองไม่เบ็ดเสร็จเป็นเอกเทศจากมนุษย์ผู้สร้าง เมื่อมันซับซ้อนมากจนถึงจุดหนึ่งที่มนุษย์ไม่อาจเข้าใจมันได้อีกต่อไป (ปัจจุบันก็เป็นเช่นนั้นอยู่) แต่ไอก็ยังสามารถปิดกั้นเราจากเรื่องจริงได้สมองนุ่มน้มของเรายังสร้างสิ่งมหัศจรรย์ได้อีกเยอะ ภาพยนตร์หลายเรื่องก็บอกเราว่ามนุษย์ยังใช้งานไม่ได้ไม่สมบูรณ์ (ข้าพเจ้าเลิกไปนับแล้วว่ามีบทสนทนาเรื่องมนุษย์ใช้สมองได้ไม่เต็มประสิทธิภาพก็เรื่องในรอบสิบปี)

ข้อมูลจากภาพยนตร์

อินเตอร์สเตลลาร์ทะยานดาวฤกษ์โลก(Interstellar)

ในอนาคตอันใกล้ โรคพิษได้เป็นสาเหตุที่ทำให้อารยธรรมถดถอยกลับไปสู่สังคมเกษตรกรรมอันลุ่มสลาย อดีตนักบินนาซ่า คูเปอร์ ทำไร่อยู่กับครอบครัวของเขา เมิร์ฟ ลูกสาววัย 10 ขวบของคูเปอร์เชื่อว่าห้องของเธอถูกผีสิง โดยตีพยายามจะติดต่อสื่อสารกับเธอ พวกเขาไปเจอกับอากาศยานไร้คนขับของอินเดียที่พวกเขาเข้ามาเพื่อเอาอะไหล่ ไม่นานพวกเขาค้นพบว่า "ผี" ของเมอร์ฟี่ก็คือสิ่งที่ทรงภูมิปัญญาที่ไม่รู้จัก ส่งข้อความเข้ารหัสมาโดยใช้คลื่นความโน้มถ่วง ทั้งพิศดารเลขฐานสองไว้บนฝุ่น ซึ่งได้นำพวกเขาไปสู่สถานที่ลับของนาซ่า นำโดยศาสตราจารย์ จอห์น แบรินดัล ซึ่งแบรินดัลเผยว่ารูหนอน ซึ่งเป็นที่ชัดเจนว่าสร้างโดยสิ่งมีชีวิตทรงภูมิปัญญา ได้เปิดออกใกล้ ๆ กับดาวเสาร์ และเป็นทางนำไปสู่ดาวเคราะห์ใหม่ ๆ ในอีกกาแล็กซีหนึ่ง ซึ่งอาจให้ความหวังในการอยู่รอด "ภารกิจลาซาร์ส" ของนาซ่าได้ระบุโลกที่มีโอกาสอยู่อาศัยได้สามดวง ซึ่งโคจรอยู่รอบหลุมดำมวลยวดยิ่งที่มีชื่อว่า กาแกนทัว ได้แก่ มิลเลอร์, เอ็ดมันด์ และแมนน์ ซึ่งตั้งชื่อตามนักบินอวกาศที่ออกสำรวจพวกมัน แบรินดัลให้คูเปอร์มาเป็นผู้ขับยานอวกาศ เอ็นดูเรนซ์ เพื่อเก็บกู้ข้อมูลของนักบินอวกาศ ถ้าดาวเคราะห์ดวงใดดวงหนึ่งสามารถอยู่อาศัยได้ มนุษยชาติจะตามไปด้วยสถานีอวกาศ การออกเดินทางของคูเปอร์ทำลายความรู้สึกของเมิร์ฟ

บนยานเอ็นดูเรนซ์คูเปอร์เข้าร่วมกับลูกสาวของแบรินดัลนักเทคโนโลยีชีวภาพมิเลีย นักวิทยาศาสตร์โรมิลลี และคอยล์ รวมทั้งหุ่นยนต์ ทาร์ และ เคส พวกเขาเดินทางไปด้วยดาวเสาร์ และเข้าไปในรูหนอนเพื่อมุ่งหน้าไปยังดาวมิลเลอร์แต่พวกเขาพบว่าดาวเคราะห์นั้นอยู่ใกล้กับกาแกนทัวมากจนกระทั่งมันประสบกับการยึดของเวลาจากความโน้มถ่วงอย่างรุนแรง แต่ละชั่วโมงบนพื้นผิวดาวจะเท่ากับเจ็ดปีบนโลก ทีมได้ลงไปหาดาวเคราะห์ซึ่งพิสูจน์ว่าไม่เหมาะสำหรับการอยู่อาศัยเนื่องจากมันปกคลุมไปด้วยมหาสมุทรตื้น ๆ และถูกรบกวนด้วยคลื่นยักษ์ ในขณะที่มิเลียพยายามกู้ข้อมูลของมิลเลอร์ คลื่นก็กระแทกมาฆ่าคอยล์ และทำให้การออกเดินทางของกระสวยอวกาศช้าออกไป เมื่อพวกเขากลับมาที่เอ็นดูเรนซ์ เวลาที่ผ่านไปแล้ว 23 ปี

บนโลกเมิร์ฟในวัยผู้ใหญ่ซึ่งในตอนนี้เป็นนักวิทยาศาสตร์นาซ่ากำลังช่วยแบรินดัลแก้สมการที่จะทำให้นาซ่าปล่อยสถานีอวกาศโดยใช้แรงโน้มถ่วงได้ ในลมหายใจเอือกสุดท้ายแบรินดัลยอมรับว่าเขาได้แก้ปัญหาไปเรียบร้อยแล้ว และตัดสินใจว่าโครงการนี้เป็นไปไม่ได้ เขาปกป้องการค้นพบของเขาเพื่อรักษาความหวังให้คงอยู่ต่อไปและให้ความเชื่อมั่นกับ "แผน B" โดยใช้เอ็มบริโอแช่แข็งเดินทางไปกับเอ็นดูเรนซ์เพื่อเริ่มต้นมนุษยชาติใหม่หมด อย่างไรก็ตามเมิร์ฟสรุปว่าสมการของแบรินดัลอาจใช้การได้ด้วยข้อมูลเพิ่มเติมจากซิงกูลาริตี้ของหลุมดำด้วยเชื่อเพลิงที่เหลือน้อยเต็มที เอ็นดูเรนซ์

สามารถไปดาวเคราะห์ได้อีกเพียงดวงเดียวก่อนจะกลับโลก หลังจากการปรึกษากันอย่างตั้งเครียด ทีมได้เลือกดาวเคราะห์ของแมนน์ เนื่องจากแมนน์ยังคงส่งสัญญาณอยู่ อย่างไรก็ตามพวกเขาพบว่า มันหนาวเย็นอยู่ตลอดเวลาและปกคลุมไปด้วยธารน้ำแข็งและไม่เหมาะสำหรับการอยู่อาศัย แมนน์ ซึ่งรู้อยู่ตลอดเวลาว่าแผน B คือเป้าหมายที่แท้จริงของภารกิจ ได้ปลอมแปลงข้อมูลเกี่ยวกับความมีชีวิตของดาวเคราะห์เพื่อที่เอ็นดูเรนซ์จะได้มาช่วยเหลือเขา แมนน์ทำให้หมวกชุดอวกาศของคูเปอร์แตก และทิ้งไว้ให้เขาตาย และหนีไปที่เอ็นดูเรนซ์บนกระสวยอวกาศ โรมิลีถูกฆ่าโดยระเบิดที่แมนน์ คิดตั้งไว้เพื่อปกปิดความลับของเขา อมิเลียช่วยเหลือคูเปอร์โดยใช้กระสวยสัมภาระอีกลำหนึ่งโดยพวกเขามาถึงเอ็นดูเรนซ์ทันเวลาเห็นแมนน์กำลังเชื่อมต่อยานอย่างไม่ถูกต้อง แอร์ลือกระเปิดออก และฆ่าแมนน์ และเป็นสาเหตุของความเสียหายรุนแรง แต่คูเปอร์ใช้กระสวยสัมภาระเพื่อทำให้เอ็นดูเรนซ์อยู่ในการควบคุมอีกครั้ง

ด้วยเชื้อเพลิงที่เกือบหมด คูเปอร์และอมิเลียวางแผนจะเหวี่ยงเอ็นดูเรนซ์ไปรอบ ๆ กาแกนทั่ว เพื่อให้อยู่บนเส้นทางไปยังดาวเอ็ดมันด์ที่อยู่อีกด้านของหลุมดำในขณะที่เวลาจะผ่านไปบนโลก 51 ปี ทาร์และคูเปอร์ปลดกระสวยของพวกเขาไปในหลุมดำสละชีพตนเองเพื่อเก็บข้อมูลของซิงกูลาริตี และเพื่อผลักดันอมิเลียและเคส โดยการลดมวลของยานลง พวกเขาโผล่ออกมาในสถานที่ที่มีห่ามิดิ ซึ่งเวลาปรากฏเป็นมิดิของอวกาศ และโดยการใช้คลื่นความโน้มถ่วง คูเปอร์เข้ารหัสข้อมูลของทาร์เกี่ยวกับซิงกูลาริตีไปยังนาฬิกาข้อมือของเมอฟีวีย์เยว้โดยใช้รหัสสมอร์ส หลายทศวรรษต่อมาเธอตระหนักว่าข้อความถูกเข้ารหัสอยู่บนนาฬิกา ซึ่งทำให้เธอแก้สมการของแบรนดีได้เสร็จสมบูรณ์เพื่อปล่อยสถานีอวกาศ

เมื่อข้อมูลถูกส่งผ่านเสร็จสิ้น บริเวณที่มีห่ามิดิก็ยุบตัวลง และคูเปอร์พบว่าตัวเขากำลังเดินทางผ่านรูหนอนเข้ามาสู่วงโคจรรอบ ๆ ดาวเสาร์ เขาตื่นขึ้นบนสถานีอวกาศของนาซ่าและได้พบกับเมิร์ฟซึ่งในตอนนีแ่งขราแล้ว และเป็นผู้เริ่มนำการอพยพของมนุษยชาติ ด้วยความพึงพอใจที่คูเปอร์ได้รักษาคำมั่นสัญญาที่ว่าวันหนึ่งจะกลับมาหาเธอ เมิร์ฟโน้มน้าวคูเปอร์ให้ค้นหามิเลียซึ่งอยู่ตามลำพังและกำลังดำเนินการตามแผน B พร้อมกับเคสบนทะเลทรายของดาวเอ็ดมันด์ซึ่งเป็นดาวเคราะห์ที่สามารถอยู่อาศัยได้เอ็ดมันด์ได้ตายไปเนื่องจากแผ่นดินถล่ม คูเปอร์และทาร์ซึ่งได้รับความช่วยเหลือมาด้วยกันจากอวกาศนำกระสวยอวกาศของนาซ่าเพื่อเดินทางไปยังดาวเอ็ดมันด์²

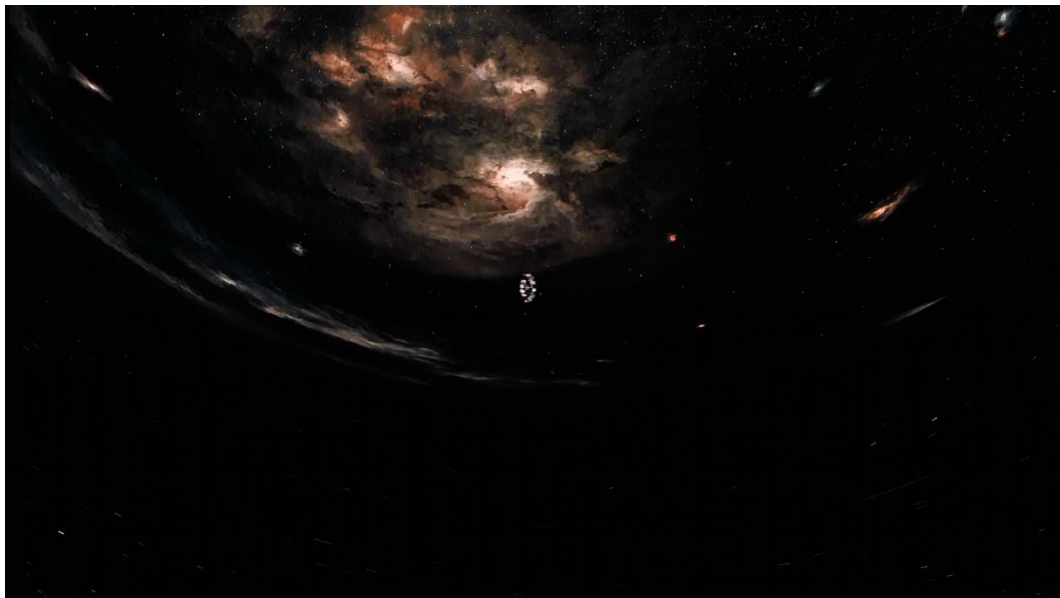
² อินเทอร์เน็ตสตาร์ ทะยานดาวสู่โลก, เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563, https://th.wikipedia.org/wiki/อินเทอร์เน็ตสตาร์_ทะยานดาวสู่โลก



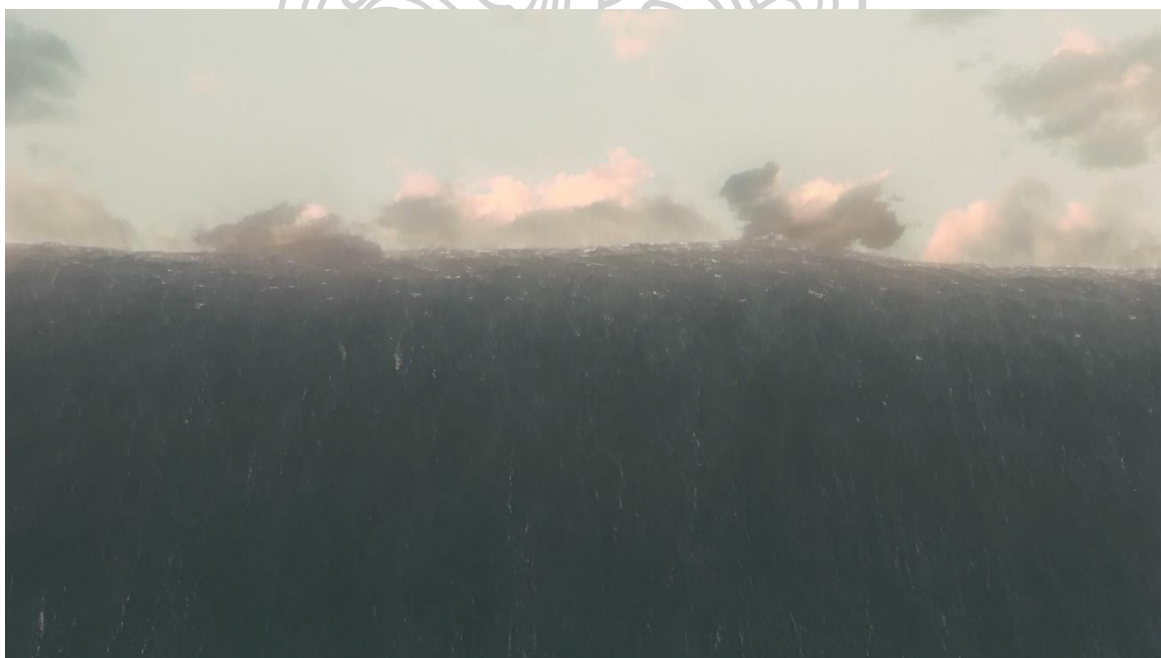
ภาพที่ 3 ข้อมูลในการสร้างสรรค์
ที่มา อินเทอร์เน็ตสตาร์ ทะยานดาวกู้โลก (Interstellar2014)



ภาพที่ 4 ข้อมูลในการสร้างสรรค์
ที่มา อินเทอร์เน็ตสตาร์ ทะยานดาวกู้โลก (Interstellar2014)



ภาพที่ 5 ข้อมูลในการสร้างสรรค์
ที่มา อินเทอร์เน็ตสตาร์ ทะยานดาวกู้โลก (Interstellar2014)



ภาพที่ 6 ข้อมูลในการสร้างสรรค์
ที่มา อินเทอร์เน็ตสตาร์ ทะยานดาวกู้โลก (Interstellar2014)

lucy2014

ลูซี่ นักศึกษาสาวธรรมดาๆคนหนึ่ง ที่มาศึกษาต่อที่ได้ห้าวัน แต่ดันไปพัวพันกับกลุ่มธุรกิจมืด ที่ทำการค้าสารสังเคราะห์อันตรายที่ชื่อ CTH4 และพวกมาเฟียได้ฝ่าท้องของลูซี่และยึดสารสังเคราะห์เหล่านั้นซ่อนไว้ในท้องลูซี่เพื่อรอส่งมอบเป็นสินค้าต่อไป ระหว่างที่กำลังรอส่งตัว ลูซี่โดนพวกนักเลงซุ่ม ทำให้สารสังเคราะห์ที่ซ่อนไว้ในท้องแตก และซึมเข้าสู่ร่างกาย มีผลทำให้ลูซี่สามารถเปิดการใช้งานของสมองได้มากกว่าคนปกติ กลายเป็นคิงยอดมนุษย์ผู้มีพลังจิต โทริจิต ความรู้มหาศาล และการควบคุมวัตถุสารต่างๆ แอ้มเจ้าสารตัวนั้นมันคงปลุกพลังของเธอให้สูงขึ้นอีกเรื่อยๆ ลูซี่ต้องการพบตัว ดร.นอร์แมน ผู้มีความเชี่ยวชาญด้านสมอง เพื่อหวังว่าเขาจะสามารถช่วยเธอได้ แต่พวกมาเฟียเจ้าของสารสังเคราะห์ยังคงตามล่าตัวเธอ ยังดีที่มี สารวัตรปีแอร์ เคล ริโอนายตำรวจฝรั่งเศสที่ยังมองเห็นความเป็นมนุษย์ในตัวลูซี่ และคอยให้ความช่วยเหลือให้เธอบรรลุเป้าหมาย³

ภาพยนตร์เรื่อง Lucy (2014) กำกับ โดยลูก แบงก์ บอกกับเราว่าถ้าเราใช้สมองในระดับที่มากขึ้นกว่านี้เพียงเล็กน้อยเราจะสร้างความเปลี่ยนแปลงได้มหาศาลตัวละครหลักของเรื่องลูซี่ในเรื่องสามารถใช้สมองได้มากขึ้นจากกินได้รับยาCph4 แต่ยิ่งสมองใช้งานได้มากขึ้น สำนักแบบมนุษย์ปกติทั่วไปยิ่งทดลองมันตรงกันข้ามกับคาแรคเตอร์ซูเปอร์ฮีโร่ยอดมนุษย์ในเรื่องอื่นๆที่คนธรรมดาเมื่อได้รับพลังวิเศษแล้วมีอาการตื่นเต้นดีใจ สนุกสนานกับอำนาจใหม่ที่ตนเองได้รับมา กลับกันลูซี่มีการแสดงออกที่ไม่ได้นิดยีนร้ายอันใดกับพลังพิเศษราวกับว่ามันเป็นเรื่องปกติสามัญเหมือนการขยับแขนขา จิตสำนึกของตนเองเปลี่ยนไปพร้อมกับความสามารถทางกายภาพ ในสายตาของลูซี่ตอนนี้โลกภายนอกเป็นเพียงกระแสการเคลื่อนไหวของธรรมชาติที่ตนเองมองเห็นได้อย่างแจ่มชัด เหมือนกับการรับรู้เวลาได้ด้วยมิติเวลาได้ทางกายภาพ

การก้าวข้ามกำแพงแห่งความรู้ ความรู้เพื่อความรู้ใหม่ ต้องทำให้ตนเองเหมือนเด็กที่ยังไม่มีสิ่งยึดติดด้วยอะไร การยึดติดหรือเลือกข้างหมายถึงการปฏิเสธสิ่งที่เป็นไปได้อีกข้าง เหตุการณ์สมมุติ ว่าถ้าผู้ใหญ่สักคนเห็นคนคนหนึ่งอยู่ดีๆก็ลอยได้ เขาคงตกตะลึง ขยี้ตา หยิกแก้มตัวเองเพราะไม่อยากจะเชื่อสิ่งที่เห็นอยู่ตรงหน้าเพราะคน”ลอยไม่ได้” (ก่อนจะคว้าโทรศัพท์มาอัดวิดีโอวินาทีแห่งประวัติศาสตร์ค้นพบมนุษย์คนแรกทีลอยได้อย่างเป็นทางการ ต้องได้ยอดกอดไลค์ แชร์ ริทวีด ถล่ม

³ ลูซี่ สวายพิจาต, เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563, https://th.wikipedia.org/wiki/ลูซี่_สวายพิจาต

หลายอย่างแน่นอน) ในทางตรงกันข้ามถ้าเด็กหน้าตาบึ้งแบ้วที่ยังไม่มีภาพจำซ้ำๆว่าคนลอยไม่ได้ล่ะ?

ลูซี่กับพลังวิเศษก็คงเหมือนกันในสถานะนี้ ทำที่สุดตัวละครที่มีพลังเกินจะจินตนาการไม่ได้ เลือที่จะปกป้องโลกสวมหน้ากากมีผ้าคลุมที่หลัง (คาแรคเตอร์ดีไซเนอร์ในช่วงหลังเริ่มรู้ตัวเองว่า ผ้าคลุมของบรรดาฮีโร่ในหนังสือการ์ตูนมันช่างไร้ประโยชน์และดูตลกสิ้นดี ถ้าไม่จำเป็นจริงๆและมีผลกับอัตตาลักษณะที่ชัดเจนเช่น ซูเปอร์แมน คงมีการปรับแก้ ตัดออกตามรสนิยมของยุคสมัย) ลูซี่เลือที่จะส่งผ่านความรู้ที่เธอได้เข้าถึงให้กับคนอื่นเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นมนุษย์ในตัวเธอ การส่งผ่าน legacy เป็นสำนึกพื้นฐานอย่างมากของสิ่งมีชีวิตกระบวนการรวบรวมความรู้ในโลกภาพยนตร์ของลูซี่นั้นจะเห็นการเดินทางผ่านเส้นทางของฉากแต่ละฉาก ตึกปูน ย้อนกลับเป็นตึกไม้ ตึกไม้ความสูงค่อยๆหดเล็กกลายเป็นบ้านไม้ บ้านดิน ย้อนสู่ยุคนายพรานล่าสัตว์ ตึกดำบรรพ์ พื้นดินค่อยๆหดลงเป็นน้ำ(บ่อน้ำพุแห่งชีวิต) เห็นชีวิตที่ซับซ้อนน้อยลงๆ จนลึกลงๆเข้าสู่ นิวเคลียส* หลังจากนั้นภาพจึงเร่งกลับมายุคปัจจุบันแล้วดำเนินเข้าสู่ “ กล่องแพนโดรา ” รูปลักษณะของแฟลชไครฟ์ การเลือกภาวะสุดท้ายด้วยการส่งผ่าน legacy แบบนี้ก็แสดงว่า ความเป็นมนุษย์ยังไม่หมดไปจากตัวละครซะทีเดียว การพัฒนาไปสู่จุดใหม่ของวิวัฒนาการ มีความจำเป็นกับการมีอยู่ของระบบส่งผ่านพันธุกรรม แต่กระนั้นมนุษย์ยอมรับได้จริงๆตามแบบโลกสมัยใหม่ที่ว่า เราเป็นแค่เศษกระป๋องเดียวบนห้วงจักรวาล แต่ก็ต้องยอมรับสิ่งที่มีอยู่ทั้ง 2 แบบพร้อมกัน “คือความสำคัญและไม่สำคัญ “ เพราะเราเชื่อในเรื่องการพัฒนา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการพัฒนาตนเองหรือพัฒนาโลกเป็นพันธกิจ



ภาพที่ 7 ข้อมูลในการสร้างสรรค์
ทีมา ลูซี่ สวยพิฆาต (Lucy 2014)



ภาพที่ 8 ข้อมูลในการสร้างสรรค์
ทีมา ลูซี่ สวยพิฆาต (Lucy 2014)

เบลครันเนอร์ (Blade Runner 1982)

เบลครันเนอร์ เป็นภาพยนตร์แนวไซไฟออกฉายปี ค.ศ. 1982 กำกับภาพยนตร์โดย ริดลีย์ สก็อตต์ แสดงโดย แฮร์ริสัน ฟอร์ด , รัชเจอร์ ฮอร์เออร์ , ฌอน ยัง และ เอ็ดเวิร์ด โอลมอส ภาพยนตร์นี้เขียนบทโดย แสปัน ฟานเซอร์ และ เดวิด พีเพิล โดยเอาบทมาจากนวนิยาย Do Androids Dream of Electric Sheep? เมื่อปี 1968 ของฟิลิปส์ เค ดิกส์

ภาพยนตร์เป็นการพรรณานานาชาติในเมืองลอสแอนเจลิส รวมถึงมีการถูกดัดแปลงพันธุกรรมสำหรับออกแบบมนุษย์เทียม "Replicants" ผลิตขึ้นโดยมีประสิทธิภาพจากบริษัท ไทเรลคอปเปอร์เรชั่น การใช้มนุษย์เทียมบนโลกถือเป็นสิ่งที่ต้องห้าม เพื่อใช้เป็นแรงงานทาสทั้งบนโลกและนิกมบนดาวอื่น มนุษย์เทียมบางส่วนเกิดต่อต้านและหนีมายังโลกจึงเกิดการไล่ล่าและฆ่า (ปลดประจำการ) สำหรับเหล่าหน่วยปฏิบัติการพิเศษที่รู้จักกันในนาม "เบลครันเนอร์" โดยเนื้อเรื่องเน้นไปยังกลุ่มมนุษย์เทียมที่หนีรอดได้จำนวน 6 คน นำโดย รอย เบตตี้ (รัชเจอร์ ฮอร์เออร์) และรวมไปถึงอดีตเบลครันเนอร์อย่างริชาร์ด เดคก้า (แฮร์ริสัน ฟอร์ด) ซึ่งไม่เต็มใจที่ตกลงรับที่หน้าที่ไล่ล่ามนุษย์เทียม , ระหว่างการสืบสวนเดคก้ามีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกับราเชล

เบลครันเนอร์ในตอนแรกที่วางจำหน่าย เกิดสองเสียงที่วิจารณ์หนัง , บางส่วนไม่พอใจกับการเล่าเรื่องของหนัง , บางส่วนชอบความซับซ้อนหลากหลายของหนัง , หนึ่งปีให้หลังจากหนังเข้าโรง ภาพยนตร์ดังกล่าวได้รางวัล Hugo Award สำหรับสาขา Best Dramatic Presentation.เบลครันเนอร์ถือว่าไม่ประสบความสำเร็จในอเมริกาเหนือ จนถูกเรียกว่าคัลท์ฟิล์ม⁴



ภาพที่ 9 ข้อมูลในการสร้างสรรค์
ที่มา เบลค รันเนอร์ 2049 (Blade Runner 2049)

⁴ เบลครันเนอร์, เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563, <https://th.wikipedia.org/wiki/เบลครันเนอร์>

เบลครันเนอร์ 2049 (Blade Runner 2049)

ค.ศ. 2049 มนุษย์สังเคราะห์ที่เรียกว่าเรพลีแคนท์ ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นทาสและผู้รับใช้ของมนุษย์ธรรมดา เขาเป็นเรพลีแคนท์คนหนึ่งที่ทำงานให้กับกรมตำรวจลอสมแอนเจลิสในฐานะเบลครันเนอร์ ผู้มีหน้าที่ตามล่าและ "ปลดเกษียณ" (สังหาร) เรพลีแคนท์ที่หลบหนี ระหว่างปฏิบัติการกิจ เขาได้พบกับแซปเปออร์ มอร์ดัน เรพลีแคนท์หลบหนีที่ซ่อนตัวอยู่ที่ฟาร์มผลิตโปรตีนแห่งหนึ่ง หลังจากปลดเกษียณมอร์ดันแล้วเขาได้พบกล่องกล่องหนึ่งถูกฝังอยู่ใต้ซากต้นไม้ ซึ่งเมื่อได้ตรวจสอบแล้วพบว่าข้างในมีชิ้นส่วนของศพของเรพลีแคนท์เพศหญิงที่เสียชีวิตระหว่างการผ่าตัดคลอด ทางหน่วยจึงสรุปว่าเกิดความเป็นไปได้ที่เรพลีแคนท์จะสืบพันธุ์ด้วยการมีเพศสัมพันธ์เช่นมนุษย์ ซึ่งก่อนหน้านี้เคยเชื่อกันว่าเป็นไปไม่ได้ รอยโทโจชิซึ่งเป็นผู้บังคับบัญชาของเคเกรงว่าหากข้อมูลนี้ถูกเผยแพร่ จะทำให้เกิดการสู้รบระหว่างมนุษย์กับเรพลีแคนท์จนอาจกลายเป็นสงครามใหญ่ เธอจึงสั่งให้เคตามหาและปลดเกษียณเด็กเรพลีแคนท์ที่คลอดออกมารายนี้ให้ได้ เคเดินทางไปยังสำนักงานใหญ่ของบริษัทวอลเลซ และได้ทราบข้อมูลจากฐานข้อมูลดีเอ็นเอของบริษัทฯ ว่าเรพลีแคนท์หญิงที่ตั้งครรภ์ได้ตนนี้ชื่อว่าเรเชล ซึ่งเป็นเรพลีแคนท์รุ่นทดลองที่ได้รับการออกแบบโดยดอกเตอร์ไทเรลล์ เขาได้ทราบว่าเรเชลมีความสัมพันธ์เชิงชู้สาวกับริก เดคคาร์ด อดีตเบลครันเนอร์ ในขณะที่เดียวกันนี้ เนียนเดอร์ วอลเลซ ประธานบริษัทวอลเลซ ได้พยายามค้นหาความลับของการทำให้เรพลีแคนท์สามารถสืบพันธุ์ได้ ด้วยหวังจะใช้เรพลีแคนท์เป็นกำลังสำคัญในการสร้างอาณานิคมระหว่างดวงดาว เขาส่งลัฟซึ่งเป็นเรพลีแคนท์ส่วนตัวไปขโมยร่างของเรเชลออกมาจากกรมตำรวจ และตามหาบุตรของเรเชลด้วยการสะกดรอยเค เคเดินทางกลับมายังฟาร์มโปรตีนของมอร์ดัน และพบตัวเลขวันที่ 6-10-21 ถูกสลักอยู่บนซากต้นไม้ แล้วจึงจำได้ว่าวันนี้เป็นวันที่เดียวกันกับที่ถูกสลักไว้ในม้วนไม้ขงเล่นของเขาในวัยเด็ก เนื่องจากโดยทั่วไปแล้วความทรงจำของเรพลีแคนท์จะเป็นความทรงจำประดิษฐ์ที่ถูกใส่เข้ามา แพนสาวโฮโลแกรมของเคนามว่าจอยจึงเชื่อว่านี่เป็นหลักฐานว่าเคเป็นเรพลีแคนท์ที่ "เกิด" ขึ้นมา ไม่ได้ "ถูกสร้าง" เช่นเรพลีแคนท์คนอื่นๆ เคเผาฟาร์มนี้แล้วเดินทางจากไป เขาค้นข้อมูลของกรมตำรวจแล้วพบว่ามีฝาแฝดชายหญิงคู่หนึ่งเกิดในวันเดือนปีนั้น ทั้งสองมีดีเอ็นเอที่เหมือนกันทุกประการ ต่างกันแต่เพียงโครโมโซมเพศ และมีเพียงเด็กชายเท่านั้นที่มีข้อมูลว่ายังมีชีวิตอยู่ เคอาศัยข้อมูลนี้ติดตามไปยังโรงงานในซานดิเอโกที่ใช้แรงงานจากเด็กกำพร้า และพบว่าบันทึกข้อมูลในช่วงปีดังกล่าวนั้นหายสาบสูญไป เคจำได้ว่าที่นี้เองคือสถานเลี้ยงเด็กกำพร้าที่อยู่ในความทรงจำของเขา และได้ค้นพบม้วนไม้ขงเล่นในที่ซ่อน ซึ่งเป็นที่เดียวกับที่อยู่ในความทรงจำของเขา ว่าเป็นเขาในวัยเด็กนั่นเองที่ซ่อนม้วนไม้ขงเล่นไว้ เคตามหาดอกเตอร์แอนนา สเทลลิน ผู้ออกแบบความทรงจำของเรพลีแคนท์ เธอยืนยันกับเขาว่าความทรงจำเรื่องสถานเลี้ยงเด็กกำพร้านี้เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริง เคจึงสรุปได้ว่า เขาเองคือบุตรชายที่หายไปของเรเชล เมื่อกลับมายังกรมตำรวจเครับการ

ทดสอบสมรรถนะพื้นฐานหลังเหตุการณ์สะเทือนอารมณ์ตามปกติของเรพลีแคนท์ แต่ครั้งนี้เขาไม่ผ่านการทดสอบ เขารายงานเหตุการณ์กับ โจชิเป็นนัยว่าเขาได้สังหารเด็กเรพลีแคนท์ที่ตามมาไป แล้ว โจชิให้โอกาสการเดินทางหลบหนีภายใน 48 ชั่วโมง เมื่อกลับมาถึงที่พัก เคย้ายข้อมูลของจอยเข้ามาในอุปกรณ์พกพาตามคำขอร้องของจอยที่อยากเดินทางไปพร้อมกับเคด้วย หลังจากนั้นจึงนำม้าไม้ไปวิเคราะห์ที่ร้านค้าและพบว่าม็องรอยของกัมมันตภาพรังสีที่นำทางเขาไปยังซากปรักหักพังแห่งลาสเวกัส ที่นั่นเขาได้พบกับเดคการ์ด ซึ่งได้เปิดเผยกับเคว่าเขาเป็นพ่อของเด็กที่สาบสูญของเรเซล และเป็นเขาเองที่ทำลายหลักฐานการเกิดต่างๆ เพื่อปกปิดตัวตนของเด็กคนนี้ และมอบเด็กให้อยู่การดูแลของกลุ่มเรพลีแคนท์ที่ต่อสู้เพื่ออิสรภาพ ลัฟสังหาร โจชิ และติดตามเคมายังที่ซ่อนตัวของเดคการ์ดในลาสเวกัส เชอลักพาตัวเดคการ์ด ทำลายจอย และปล่อยเคให้ตาย กลุ่มเรพลีแคนท์ต่อสู้เพื่ออิสรภาพเข้ามาช่วยเหลือเคเอาไว้ เพรย์ซาซึ่งเป็นผู้นำของกลุ่มนี้เปิดเผยกับเคว่าเด็กที่เกิดจากเรเซลกับเดคการ์ดเป็นเด็กหญิง และเคไม่ใช่เด็กคนนี้ เพรย์ซาขอร้องให้เคสังหารเดคการ์ด เพื่อป้องกันไม่ให้วลเลขตามหาเด็กคนนี้พบ รวมถึงกลุ่มต่อสู้เพื่ออิสรภาพนี้ด้วย ถือเป็นการสังหารเพื่อประโยชน์ที่สูงกว่าของเหล่าเรพลีแคนท์ทั้งหมด ลัฟพาเดคการ์ดมายังบริษัท วอลเลขสำนักงานใหญ่เพื่อพบกับเนียนเดอร์ วอลเลข เขาเรียกร่างโคลนสร้างใหม่ของเรเซลมาพบเพื่อขอให้เดคการ์ดเปิดเผยความลับ แต่เดคการ์ดคือดิงปฏิเสฐ วอลเลขจึงให้ลัฟสังหารเรเซลคนนี้ ระหว่างที่ลัฟกำลังพาเดคการ์ดขึ้นยานเดินทางไปนอกโลกเพื่อสอบสวนด้วยการทรมาน เคก็เข้าขัดขวางและสังหารลัฟลง แต่เคก็บาดเจ็บหนัก เขาจัดการการตายของเดคการ์ดเพื่อไม่ให้วลเลขและเหล่าเรพลีแคนท์ติดตามมาได้ และได้พาเดคการ์ดไปยังที่ทำงานของสเตลลิน จากข้อมูลทั้งหมดเคสรุปได้ว่าดอกเตอร์สเตลลินคนนี้คือเด็กที่หายสาบสูญไปของเรเซลและเดคการ์ด ม้าไม้และความทรงจำนั้นก็เป็นของสเตลลินนี้เอง เคตายอย่างสงบระหว่างที่เดคการ์ดกำลังจะได้⁵

⁵ เบลค รันเนอร์ 2049, เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563, https://th.wikipedia.org/wiki/เบลค_รันเนอร์_2049

Pi (1998)

แม็กซ์ นักคณิตศาสตร์ที่มีอาการหวาดระแวง เขาเป็นอัจฉริยะสร้างซูเปอร์คอมพิวเตอร์ขึ้นมาเพื่อคำนวณสมการวิเคราะห์ตลาดหุ้นของเขา แม็กซ์เชื่อว่าคณิตศาสตร์คือภาษาแห่งธรรมชาติ และตัวเลขสามารถแทนค่าในทุกอย่างได้ จนวันหนึ่งที่เขาค้นพบเลขชุดหนึ่งที่คนจากตลาดหุ้นวอลล์สตรีท



ภาพที่ 10 แหล่งข้อมูลในการสร้างสรรค์

ที่มา Pi: Faith in Chaos 1998

อิทธิพลที่ได้จากแอนิเมชัน(animation)

อิวานเกเลียนมหาสงครามวันพิพากษา(NeonGenesisEvangelion)

ในขณะที่โลกเพิ่งถือกำเนิด เผ่าพันธุ์เทวทูตได้ถูกเลือกให้เป็นผู้ชี้นำอารยธรรมบนโลกใบนี้ โดยมี อาดัม เป็นผู้ให้กำเนิดชีวิตทั้งหมด แต่การมาถึงของดวงจันทร์สีดำซึ่งภายในมี ลิลิธ อยู่ เมื่อสี่ พันล้านปีก่อนถือเป็นภัยคุกคามต่อเผ่าพันธุ์เทวทูต ทั้งนี้ กฎการหยั่งรากได้กำหนดไว้ว่า ไม่สามารถ จะมีสิ่งมีชีวิตทั้งสองเผ่าพันธุ์อยู่บนดาวเคราะห์ดวงเดียวกันได้ เนื่องจากหากอาดัม (ผู้มีผลไม้แห่งชีวิต) รวมกับ ลิลิธ (ผู้มีผลไม้แห่งปัญญา) จะมีพลังเทียบเท่าพระเจ้า ดังนั้นจึงกำหนดกลไกที่เรียกว่า หอกลองกินุส ขึ้นมา เพื่อยับยั้งการเจริญของเผ่าพันธุ์ใดเผ่าพันธุ์หนึ่ง แต่ทว่า หอกลองกินุสที่มากับ ลิลิธ ได้สูญหายหรือถูกทำลายไประหว่างที่ตกสู่โลก ดังนั้นหอกลองกินุสของอาดัมจึงหยุดยั้งอาดัม ไว้ และอาดัมก็หลับไหลอยู่ภายในขั้วโลกใต้ตั้งแต่นั้นมา ในขณะที่ลิลิธกลายเป็นผู้ให้กำเนิดมวลมนุษยชาติขึ้นมา ภายหลังจากสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่สอง มีการค้นพบเอกสาร โบราณที่บริเวณทะเล เดดซี ซึ่งนำไปสู่การก่อตั้งองค์กรลับนามว่า เซเลอ (SEELE) ขึ้นที่ประเทศเยอรมนี ภายใต้การนำ ของคิล ลอเรนซ์ เซเลอได้เข้าไปสนับสนุนโครงการของประเทศอภิมหาอำนาจต่างๆ ตลอดจน สหประชาชาติ ในที่สุด ปลายศตวรรษที่ 20 เซเลอก็กลายเป็นองค์กรเบื้องหลังที่มีอิทธิพลที่สุดใน โลกและสามารถควบคุมสหประชาชาติ ทศวรรษที่ 1990 คณะนักสำรวจในนามสหประชาชาติได้ ค้นพบดวงจันทร์สีขาวที่มียักษ์หลับไหลพร้อมหอกลองกินุสอยู่ในบริเวณขั้วโลกใต้ พวกเขาได้ ตั้งชื่อยักษ์ตนนี้ว่า อาดัม คณะนักสำรวจจึงได้ดึงหอกลองกินุสออก และนำไปศึกษาที่ประเทศ จอร์แดน และเริ่มทำการสำรวจร่างกายอาดัม สหประชาชาติเริ่มก่อสร้างฐานปฏิบัติการที่สองที่ขั้ว โลกใต้จนแล้วเสร็จในปี 1999 ผลการศึกษาร่างกายอาดัมพบว่า มีดีเอ็นเอเหมือนมนุษย์ถึง 99% ซึ่ง ทำให้เกิดทฤษฎีว่าอาดัมคือมนุษย์คนแรก สิงหาคม ปี 2000 ได้มีการเริ่มการทดลองตัวอย่างอาดัมที่ ขั้วโลกใต้ โดยมีผู้ให้ทุนสำรวจ (เซเลอ) เป็นผู้สังเกตการณ์ ในขณะที่หอกลองกินุสกำลังอยู่ระหว่าง การขนส่งมายังฐานปฏิบัติการที่สอง วันที่ 12 กันยายน 2000 คณะผู้สังเกตการณ์และสมาชิก บางส่วน ได้เดินทางกลับเยอรมนีและญี่ปุ่น การทดลองในวันต่อมาเป็นการทดลอง Contact Experiment กับอาดัมโดยติดตั้งแหล่งพลังงานอนันต์ S² Engine เข้ากับตัวอาดัมที่หลับไหลอยู่ การ เดินเครื่อง S² Engine ทำให้ร่างของอาดัมปลดปล่อยสนามพลังปฏิภาคเอ.ที. (Anti A.T. field) ออกมา (สนามพลังปฏิภาคฯมีแหล่งกำเนิดมาจาก S² Engine[1]) สนามพลังปฏิภาคฯจากร่างอาดัมนี้ ได้ไปสลายสนามพลังเอ.ที.ของนักวิจัย(มนุษย์)ในที่ทดลอง ทำให้ร่างและจิตใจของนักวิจัยเหล่านั้น กลายเป็น LCL รวมเข้ากับตัวอาดัม อาดัมตื่นขึ้นอย่างสมบูรณ์และประตู่แห่งกัฟได้เปิดออกเพื่อ ชำระล้างโลก คณะวิจัยที่เหลืออยู่ได้พยายามผนึกอาดัมโดยการยิงหอกลองกินุสสปักสู่ร่างอาดัม แต่

หอกลองกินุสไม่สามารถหยุดยั้งอาดัมได้และอาดัมได้ฆ่านักวิจัยที่เหลือ ขณะที่ S² Engine จ่ายพลังงานมหาศาลจนอาดัมกลายร่างเป็นยักษ์แห่งแสงขนาดมหึมา ในที่สุดร่างกายของอาดัมเกิดการระเบิดขึ้นอย่างรุนแรงและหลอม⁶



ภาพที่ 11 ข้อมูลในการสร้างสรรค์
 ที่มา อีวานเกเลียน มหาสงครามวันพิพากษา (Neon Genesis Evangelion)



ภาพที่ 12 แหล่งข้อมูลในการสร้างสรรค์
 ที่มา อีวานเกเลียน มหาสงครามวันพิพากษา (Neon Genesis Evangelion)

⁶ อีวานเกเลียน_มหาสงครามวันพิพากษา, เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563, https://th.wikipedia.org/wiki/อีวานเกเลียน_มหาสงครามวันพิพากษา

กันส์(GANTZ)

คุโร โนะ เค เด็กมัธยมปลายที่ไม่ค่อยมีคนสนใจและไม่เป็นที่สนใจของเพื่อนๆ เท่าไหร่สัก อยู่มาวันหนึ่ง เค ได้ไปพบกับเพื่อนเก่าสมัยประถม ชื่อ คาโตะ มาซารุ และทั้งคู่ได้เสียชีวิตพร้อมกันจากการที่ได้ลงไปช่วยชีวิตชายขึ้นมาคนหนึ่งที่ผลอตกลงไปบนรางรถไฟใต้ดิน แต่เมื่อสติกลับคืนมา ทั้งคู่พบว่าได้มาอยู่ในห้องๆ หนึ่ง โดยมีลูกบอลสีดำวางอยู่ และมีกลุ่มคนที่คิดว่าตัวเองตายแล้วมารวมอยู่ในห้องนั้นด้วย และเมื่อทั้งหมดได้พูดคุยเกี่ยวกับเหตุการณ์นี้ ทันใดนั้นก็มียิงเพลิงตั้งขึ้นพร้อมกับลูกบอลสีดำภายในห้องก็เกิดข้อความพร้อมภาพถ่ายขึ้นมา โดยข้อความกล่าวไว้ให้ไปกำจัดบุคคลภายในรูปให้สำเร็จ (บุคคลในรูปในเรื่องเรียกว่ามนุษย์ต่างดาว) ทันใดนั้นเองลูกบอลสีดำก็แตกออก ภายในลูกบอลนั้นมีร่างมนุษย์นั่งนิ่งอยู่ (เรียกว่ากันส์) และมีอาวุธมากมายพร้อมกับชุดรูป (ในเรื่องเรียกชุดสูท) และแล้วทุกคนก็เริ่มหายไปทีละคนเพื่อ ไปกำจัดคนภายในภาพถ่าย ซึ่งที่ๆ ไปก็เหมือนเมืองทั่วไปที่พวกเขาเคยอยู่ แต่คนภายนอกจะไม่เห็นตัวพวกเขา เมื่อกำจัดบุคคลในภาพได้แล้วพวกเขาจะถูกส่งกลับมาที่ห้องเดิมในตอนแรก ซึ่งตอนนี้ลูกบอลสีดำภายในห้องก็จะประกาศคะแนนของแต่ละคน โดยในตอนนี้อาจออกนอกห้องนี้ไปใช้ชีวิตปกติได้แล้ว โดยเมื่อเวลาผ่านไปก็จะถูกเรียกให้กลับมาที่ห้องนี้เพื่อทำภารกิจต่อไปพร้อมกับกลุ่มคนใหม่ที่เพิ่งเสียชีวิตและกลุ่มคนที่รอดตายจากภารกิจที่แล้วก็จะร่วมกันทำภารกิจใหม่ โดยใครทำได้ 100 คะแนน จะมีตัวเลือกในการทำภารกิจต่อไปหรือยังคงต้องการกลับไปยังโลกปกติอยู่⁷



ภาพที่ 13 ข้อมูลในการสร้างสรรค์
ที่มา กันส์ (ガンツ GANTZ)

⁷ กันส์, เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563, <https://th.wikipedia.org/wiki/กันส์>

อินุยาชิกิ inuyashiki

คุณลุงอินุยาชิกิป่วยเป็นมะเร็งและจะมีชีวิตอยู่ได้อีกไม่นาน คุณແລครอบครัวของตัวเองได้ไม่ดีพอ เขารู้ตัวคิดว่าตัวเองไม่เอาไหนเลย แต่แล้ววันหนึ่งเขาและเด็ก ม.ปลาย แผลกหน้าก็ได้รับพลังอะไรบางอย่างร่างกายของพวกเขากลายเป็นไซเบอร์คที่สามารช่วยเหลือคนอื่นหรือทำลายล้างสิ่งรอบตัวให้พินาศ ทำให้ชีวิตของทั้งคู่เปลี่ยนไปคนละทาง เมื่อคนหนึ่งเลือกที่จะช่วยชีวิตผู้คนให้มากที่สุด ส่วนอีกคนกลับเลือกที่จะพรากชีวิตอย่างไร้ความปราณี เด็ก ม.ปลาย คนนั้นคือ “อิชิโรโกะ” ภายนอกเขาดูเจียมขริม ไม่ค่อยได้พูดคุยกับใครมากนัก เขามีปมบางอย่างในใจที่ทำให้เขาหันมาฆ่าคนบริสุทธิ์ ในขณะที่คุณลุงพยายามช่วยคนมากมายให้หายป่วยและกลับมาแข็งแรงอีกครั้ง จนได้รับฉายาว่า “ผู้สร้างปาฏิหาริย์” คุณลุงจะสามารถช่วยเหลือทุกคนและหยุดยั้งไม่ให้อิชิโรโกะก่อการร้ายได้รึเปล่า? คุณลุงอินุยาชิกิจะเป็นวีรบุรุษและปกป้องครอบครัวของเขาได้มั๊ย? เรียกว่าทั้งสองคนมีพลังที่เหมือนกันแต่ใช้กันไปคนละทางเลยทีเดีย

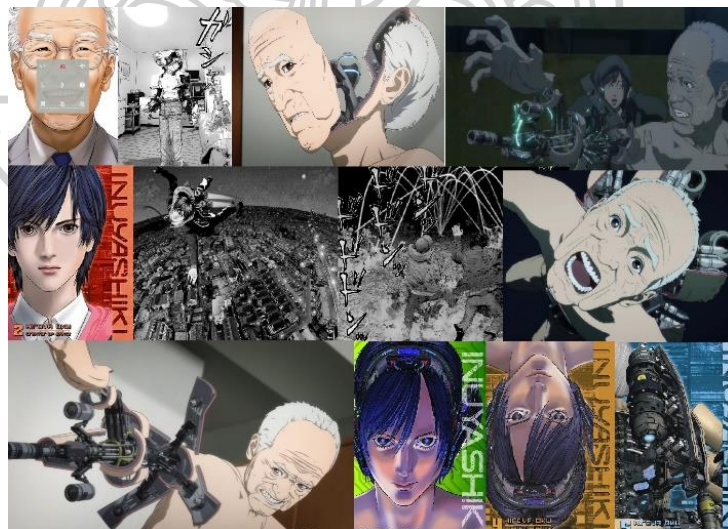
"เราถูกเลี้ยงมาโดยโทรทัศน์เชื่อว่าสักวันเราจะเป็นเศรษฐีเป็นดารานั่ง เป็นร็อกสตาร์ แล้วเราจะรู้ความจริงนั้นอย่างช้าๆว่า..ไม่มีทาง" FIGHT CLUB (1999) โลกปัจจุบันบอกเราให้เชื่อว่าเราทุกคนทำได้ เรามีได้ เราเป็นได้ เราเป็นได้ทุกอย่างที่เราอยากจะเป็น ขอแค่มีความพยายาม มีมานะ มีหัวใจ ฯลฯ มีตัวอย่างมากมายเพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้ตนเอง นักพูด นักคิด นักสร้างแรงบันดาลใจ เจ้าของกิจการ ผู้ประสบความสำเร็จทั้งหลายที่มีอดีตอันแสนยากลำบากเพื่อมาบอกว่าเราว่าชีวิตเขาลำบากกว่าเรา คุณเขาเป็นตัวอย่างสิ เขาทำได้คุณก็ต้องทำได้ พยายามสิ สู้สิ อดทนสิ แพ้ไม่เป็นไร ฟรุ้งนี้เอาใหม่ชีวิตยังมีฟรุ้งนี้เสมอแต่ที่กล่าวมาทั้งหมดจนแล้วจนรอด คนบางคนมันทำไม่ได้ละ?

. ตัวละครคุณลุงคือการบอกให้เห็นถึงการอยากที่จะเป็นอยากที่จะทำ อยากที่จะมี อยากได้ความรักจากคนอื่น ครอบครัว เพื่อนฝูง ฉันทไมใช่คนโลกแต่ถ้ามีบ้านที่หลังใหญ่กว่านี้ มีรถรุ่นที่ใหม่กว่าก็คงดี นานทีก็อยากทำอะไรดีๆให้ตัวเองรู้สึกมีค่ามากกว่านี้บ้าง แต่ทุกอย่างที่ต้องการดูจะไม่ได้ตั้งใจเลยซักอย่าง จนเวลาผ่านไป อายุล่วงเลยมาถึงวัยที่สังขารใกล้ลงโลง หหมดความหวังแล้วใช้หรือเปล่าว? เราพยายามไม่พอ? คำเนินชีวิตผิดตรงไหน? แพ้? แล้วอยู่ดีๆพระเจ้า(มนุษย์ต่างดาว) ก็มอบโอกาสให้ลุงได้เริ่มต้นใหม่ ต่อจากนี้ไปฉันจะได้ทำทุกอย่างที่อยากทำ ฉันเป็นฮีโร่จริงๆ ฉันบินได้ ฉันช่วยทุกคนได้ฉันทำได้แล้ว..ปลื้มปิติ....เนื้อเรื่องเล่นท่ายากโดยใช้ตัวละครลุงแสดงถึงความอยากเป็นฮีโร่มีอยู่ในคนธรรมดาทุกคน ขาดแต่*โอกาส*ที่จะได้สวมบทเป็นฮีโร่จริงๆ มากกว่าจะมาทางซึ่งว่าทุกคนเป็นฮีโร่ได้เหมือนหนังแบทแมน "ฮีโร่จะเป็นใครก็ได้... แต่คนธรรมดาคนนั้นคลุมเครือให้เด็กชายตัวเล็กๆแล้วบอกกับเด็กคนนั้นให้รู้ว่าโลกมันยังไม่แตก" The Dark Knight Rises (2012)⁸

⁸ INUYASHIKI ความเป็นมนุษย์ มันวัดกันที่ตรงไหน?, เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563 <https://staging.wecomics.in.th/blogs/2274>



ภาพที่ 14 ข้อมูลในการสร้างสรรค์
ที่มา ลุงไซบอร์ก อินุยาซิกิ (Inuyashiki)



ภาพที่ 15 ข้อมูลในการสร้างสรรค์
ที่มา ลุงไซบอร์ก อินุยาซิกิ (Inuyashiki)

อำมหิตไม่เจียบ(The Silence of the Lambs)

แคลลิช สตาร์ลิ่ง(โจดี ฟอสเตอร์)เจ้าหน้าที่เอฟบีไอฝึกงานที่ได้รับมอบหมายให้สืบคดีฆาตกรรมต่อเนื่อง ที่มีฆาตกรใช้ชื่อแฝงว่า "บัฟฟาโร บิล" จนกระทั่งเธอได้พบกับ ดร.ฮันนิบาล เลคเตอร์(แอนโทนี ฮ้อปกินส์)อดีตฆาตกรซึ่งถูกบำบัดจิตต่ออยู่ เธอพบว่าเลคเตอร์มีบางอย่างเกี่ยวข้องกับบัฟฟาโร บิล เธอจึงพยายามสืบและรู้ตัวจริงของบัฟฟาโร บิลให้ได้ แต่ในที่สุดก็เกิดเรื่องเมื่อลูกสาวของวุฒิสมาชิกถูกบัฟฟาโล่ บิลจับตัวไป เธอจึงต้องจับตัวบัฟฟาโร บิลให้จงได้ เพื่อที่จะช่วยลูกสาวของวุฒิสมาชิกและเธอรู้ว่าเลคเตอร์คือกุญแจที่จะไขให้เธอพบตัวจริงของบัฟฟาโร บิล⁹

โลกของโซฟี (Sofies verden)

เป็นวรรณกรรมเชิงปรัชญาของโยสไตน์ กอร์ดอร์ นักเขียนชาวนอร์เวย์ พิมพ์ขึ้นในปี ค.ศ. 1991 ด้วยภาษานอร์เวย์ ได้รับการแปลเป็นภาษาอังกฤษเมื่อปี ค.ศ. 1995 แปลเป็นภาษาไทยโดยสายพิณ สุพุทธมงคล นอกจากจะเป็นหนังสือนวนิยายแล้ว โลกของโซฟียังเปรียบเสมือนเป็นตำราประวัติศาสตร์ปรัชญาตั้งแต่สมัยกรีกจนถึงปัจจุบัน ผู้เขียนได้อธิบายแนวความคิดทางปรัชญาของแต่ละยุคสมัยผ่านตัวละครคือโซฟี อามุนด์เซ่นและครูสอนปรัชญาผู้ทำตัวลึกลับ โดยเริ่มต้นจากคำถามเบื้องต้น คือตัวเราเป็นใคร?และโลกมาจากไหน?¹⁰

⁹ อำมหิตไม่เจียบ, เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563 <https://th.wikipedia.org/wiki/อำมหิตไม่เจียบ>

¹⁰ โลกของโซฟี / โยสไตน์ กอร์ดอร์, เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563

<https://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=bookgang&month=09-2009&date=23&group=9&gblog=3>

การศึกษาผ่านการเสพเพื่อความบันเทิงสืบเนื่องต่อมาเป็นการสังเกตการณ์วิเคราะห์ สื่อต่างๆ ที่ส่วนมาที่เป็นสื่อกระแสหลักที่ได้รับความนิยม ข้าพเจ้าได้ข้อมูลทางความคิดที่นำมาใช้กับผลงานสร้างสรรค์หลายแง่มุม ภาพยนตร์ไซไฟอินเทอร์เน็ตเล่าได้สร้างการรับรู้แบบใหม่ในการสร้างสื่อ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาของอวกาศ ความเจียบซึ่งเป็นวัตถุดิบสดใหม่ เป็นส่วนสำคัญในการสร้างบรรยากาศกว้างใหญ่ของอวกาศ ความเจียบถูกนำมาก่อรูปให้อยู่ในมิติกายภาพ ด้วยเทคนิคการถ่ายทำที่พึ่งพาคอมพิวเตอร์กราฟฟิกแต่น้อย(รสนิยมส่วนตัวของผู้กำกับ) ความเป็นอนันต์ของอวกาศ จักรวาล ถูกนำมาเทียบเคียงกับความเล็กระจอยของดาวบ้านนอกบรรจุชีวิต อุดมด้วยเนื้อ ด้วยเซลล์และอิตตาแบบโลก(มนุษย์) ศิลปะ วิทยาศาสตร์ ดีไซน์ และอื่นๆอีกมากมาย เป็นเรื่องไร้สาระ โดยสิ้นเชิงเมื่อเอาไปเทียบกับอวกาศ มนุษย์ผู้อาศัยแรงโน้มถ่วงเช่นข้าพเจ้ามีสำนึกถึงการสัมผัสได้ถึงวัตถุภายในสื่อ2มิติ เป็นผลพวงมาจากการนำเสนอมิติที่ไม่ใช่กายภาพมาอยู่ในทางกายภาพ เริ่มจาก จุด เส้น รูปปร่าง รูปทรง และเวลา เวลาซึ่งแทรกตัวเข้าไปในทุกจุดของภาพราวกับเวลาคือกระบวนการเมตาบอลิซึมในเซลล์ที่กำลังแบ่งตัว ช่วยขยายขอบเขตความเป็นไปได้ทางทัศนธาตุ การมองเห็นในสิ่งที่มองไม่เห็นซึ่งเป็นประเด็นสำคัญในผลงานศิลปะหลายแขนงมักจะกล่าวถึงในทิศทางนี้ และ ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลจากคำถามของความเป็นมนุษย์จากเบลครันเนอร์ ผ่านโลกดิสโทเปีย ที่ฉาบไปด้วยสายฝนชวนให้ไม่สบายตัว เมื่อเทียบกับความทันสมัย(ในบางเรื่อง) เทคโนโลยีไม่ได้สร้างความวิไลซ์ อันจะนำพามาซึ่งความสุขของคนได้เลย วรรณคดีสำคัญในด้านสภาพแวดล้อมในเรื่องคือการที่มนุษย์เทียมพูดประโยคว่า”เกิดมาฉันยังไม่เคยเห็นต้นไม้” ตัวอย่างสำคัญอีกเรื่องที่โดดเด่นคือการตั้งคำถามถึงความเป็น”มนุษย์” “ความหมายของชีวิต” ที่แตกต่างจากเรื่องอื่นๆเป็นอย่างมาก เพราะชีวิตในเรื่องถูกกำหนดโดยมิติทางสังคมมากกว่าทางชีวภาพ คนจะเป็นคนได้เพราะมีมือที่มองไม่เห็นสั่งว่าเป็นหรือไม่เป็นนอกเหนือจากนั้น มนุษย์เทียมในเรื่องที่เกิดจากกระบวนการเฉพาะไม่ได้มีความแตกต่างอะไรเลยจากมนุษย์ที่เกิดจากมดลูก แต่มนุษย์ทุกคนจะถูกปลุกฝังมาตั้งแต่เกิดว่า คุณไม่มีจิตวิญญาณและไม่จำเป็นต้องมี คุณจึงไม่ใช่มนุษย์และไม่จำเป็นต้องเป็น กล่าวในอีกแง่หมายความว่าพระเจ้าไม่ได้สร้างคุณคุณจึงไม่มีวิญญาณ เพราะวิญญาณคือสิ่งสงวนพิเศษสำคัญชีวิตแบบพิเศษเท่านั้นที่จะมีวิญญาณ(นั่นคือมนุษย์) แต่ถ้ามนุษย์เลือกจะไม่เชื่อตามอันนั้น อะไรคือหมุดหมายสำคัญของความเป็นมนุษย์? และมันได้บอกแบบปลายเปิด ด้วยความเป็นปัจเจกและประสบการณ์ ถ้าคุณมีสำนึกของความเป็นมนุษย์คุณก็คือมนุษย์และประกอบกับประสบการณ์ที่คุณผ่านมามันยืนยันความเชื่อของตัวเอง

“ฉันเห็นในสิ่งที่พวกเขาไม่มีทางเชื่อ ยานที่โคนิงเงินไฟลุก ฉันเห็นลำแสงพร่างพราวในความมืดมิด ช่วงเวลาทั้งหมดจะสูญหายไปกับเวลาคุณน้ำตาในสายฝน”

ข้าพเจ้าได้รับคำถามนี้มาขบคิดกับชีวิตและงานสร้างสรรค์อย่างมากในเรื่องการจัดประเภทสิ่งต่างๆว่าเราจะตั้งชื่อมันหรือสวมหัวโขนให้กับอะไรมันมีเงื่อนไขชัดเจนขนาดนั้นหรือเปล่า

ตัวเลขคือสุดยอดในการใช้ประโยชน์จากจินตนาการ pi (1998) ได้ยืนยันความเชื่อของข้าพเจ้าและทำให้มันกระจ่างขึ้น(ภายใต้กรอบของงานสร้างสรรค์) ผ่านสมมุติฐาน

1. คณิตศาสตร์คือภาษาของธรรมชาติ

2. ทุกอย่างรอบตัวสามารถแทนค่าและทำความเข้าใจผ่านตัวเลข

3. ถ้านำตัวเขาจากระบบใดๆมาเขียนกราฟจะปรากฏรูปแบบต่างๆทุกหนทุกแห่งในธรรมชาติ

และระเบียบทุกอย่างจริงๆแล้วมันคือความโกลาหล การแสดงออกถึงความโกลาหลในเรื่องผ่านระเบียบขั้นตอนอันชัดเจนในเรื่อง ประกอบการการแสดงออกของตัวละครที่เต็มไปด้วยความสับสน กล่าวคือเต็มไปด้วยความขัดแย้งทั้งเรื่อง แต่ประเด็นหลักของเรื่องคือการหารูปแบบที่เป็นสังขรณ์หนึ่งเดียวของธรรมชาติ ถือว่าเป็นการผสมกันของปรัชญาแบบโลกโบราณกับวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ที่จะช่วยเปิดทางการมองธรรมชาติ

สังขรณ์แรกเช่น เรื่อง การ เกิด ดับหรือตาย การยอมรับชีวิตคือกระแสของประสบการณ์ที่อัดแน่นไปด้วยอารมณ์ กิเลส คือส่วนหนึ่งของชีวิต อีวานเกเลียน มหาสงครามวันพิพากษา (Neon Genesis Evangelion)

คือผลงานรับระดับมาสเตอร์พีซของโลกอนิเมชัน ที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครผ่านรูปแบบสมัยนิยม มิติด้านเพศ ความรุนแรง และการศึกษาวรรณกรรมที่น่าสนใจทั้งจากการเดินทางของกัลป์ลีเวอร์ แสดงมุมมองที่กลับไปกลับมาของขนาดแต่จินตนาการคนละชั่วและยังวิพากษ์วิจารณ์สังคมในสมัยศตวรรษที่ 17 ได้อย่างมีสีสันและการศึกษานำพาตนเองเข้าไปโลกของนวนิยายอย่างเต็มตัวได้ช่วยเปิดประตูทางการสร้างสรรค์และการทำความเข้าใจข้อมูลที่ล่องลอยอยู่ในอากาศรอบตัวของข้าพเจ้าถึงการจับสิ่งที่มองไม่เห็นมาสร้างเนื้อเรื่อง บริบท และตัวผลงาน

อิทธิพลที่ได้จากการวาดเส้น

วาดเส้นเป็นสื่อความหมายทางการเห็นขั้นแรกเริ่ม วิธีหนึ่งของมนุษย์ ด้วยปัจจัยขั้นพื้นฐานที่สุดคือเส้นและร่องรอยต่างๆ ด้วยเครื่องมือที่ง่ายจะหยิบจวดยได้จากใกล้ตัว อาจเป็นถ่าน เศษไม้ หรือแม้แต่นิ้วของเราเอง เด็กๆ จะเริ่มวาดหรือละเลง ด้วยอะไรก็ตามที่จะทำให้เกิดร่องรอยลงบนเปลือกไม้ แผ่นหินหรือแผ่นผนังถ้าด้วยเหตุที่เราอาจจะได้หลายประการ และที่น่าเป็นไปได้ประการหนึ่งก็คือ มนุษย์ต้องการแสดงอะไรบางอย่างที่เป็นส่วนตนออกมาให้ปรากฏในโลก ไม่ว่าจะด้วยความเชื่อ ความนึกคิด อารมณ์ ความรู้สึก หรือแม้แต่เพียงร่องรอยง่ายๆ ที่ทำขึ้นมาด้วยมือ การวาดเส้นเพื่อศึกษาธรรมชาติ

การวาดเส้นเพื่อศึกษาธรรมชาติ ทำกันด้วยเหตุผลที่แตกต่างกันไปหลายแบบแล้วแต่แนวโน้ม ความคิดและรูปแบบของศิลปะในแต่ละยุคสมัย รวมถึงตัวผู้ศึกษาเองว่าจะมีสำนึกถึงจุดหมายหรือไม่ บางพวกวาดจากธรรมชาติโดยไม่เคยรู้เคยคิดเลยว่าจะศึกษาอะไร รู้แต่เพียงว่าวาดเพื่อศึกษาเท่านั้น ผลที่สุดแทนที่จะเป็นการศึกษากลับกลายเป็นการลอกเลียนแบบรายละเอียดของธรรมชาติทั้งหมด เป็นเพียงการฝึกมือให้ทำได้เหมือนจริง โดยไม่ได้ฝึกฝนการเห็นหรือการโต้ตอบของอารมณ์หรือแสดงความคิดซึ่งเป็นหัวใจของศิลปะแต่อย่างใด ธรรมชาติมีแง่มุมที่จะศึกษามากมาย และทับซ้อนกันอยู่หลายระดับ ผู้วาดจะต้องรู้ตัวว่าจะศึกษาอะไร แ่งมุมไหน จะต้องมีความคิดของตนเองเสียก่อนและต้องเข้าใจให้ชัดถึงแง่มุมที่ต้องการศึกษานั้นๆ

เส้นเป็น โครงสร้างสำคัญหรือเป็นหัวใจของการวาดเส้น การทำความเข้าใจกับลักษณะและหน้าที่ของเส้น จึงน่าจะเป็นการปูพื้นฐานที่ดีในการเข้าถึงคุณค่าและเป็นแนวทางของการแสดงออกในการสร้างสรรค์

กำเนิดของเส้น

เส้นเกิดจากการเคลื่อนที่ไปของจุดด้วยการกระทำของแรงอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม้ที่ขีดเส้นไปบนผิวน้ำด้วยแรงลม สะเก็ดดาวที่ขีดเฉียงไปบนท้องฟ้าด้วยแรงดึงดูดของโลก ในงานวาดเส้นคือจุดปลายดินสอหรือเครื่องมืออย่างอื่น ซึ่งเคลื่อนที่ไปบนผิวหนึ่ง ส่วนมากจะเป็นผิวของกระดาษ

เส้นเป็นรูปนอกสุดของทุกสิ่งในงานวาดเส้น และแสดงของรูปของสิ่งต่างๆ

เส้นแกน

เส้นเป็นแกนของทุกสิ่งเป็นแกนของวัตถุสิ่งของ ของสิ่งมีชีวิต ของรูปทรงที่ศิลปินสร้างขึ้น รวมทั้งเป็นแกนของความเคลื่อนไหวด้วย

สรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

จากอิทธิพลและข้อมูลที่ได้กล่าวมาทั้งหมด ข้าพเจ้าได้เข้าใจเหลี่ยมมุมของธรรมชาติในตัวเรา ความนอกตัวเรา ธรรมชาติจากสิ่งรอบตัวภายใต้เงื่อนไขต่างๆ การทำความเข้าใจถึงเทคนิควิธีการ ในการสร้างรูปแบบของผลงานศิลปะ และความเข้าใจที่ถูกต้องดังต่อไปนี้

1. การศึกษาวิถีคิดของประวัติศาสตร์มนุษย์ให้ความเข้าใจที่ถูกต้องที่ควรในการเข้าใจสิ่งต่างๆ รอบตัวซึ่งเป็นวินัยที่สำคัญของสร้างสรรค์งาน เมื่อเรารับทราบรับรู้วิถีคิดและรูปแบบการสร้างสรรค์ ก็สามารถนำมาปรับใช้ในการเรียนรู้ธรรมชาติภายใต้ข้อกำหนดและตรงประเด็น

2. การเรียนรู้เค้าโครงความจริงจากธรรมชาติและสภาพแวดล้อมรอบตัวผ่านการเรียนรู้และเข้าใจตนเองสามารถทำได้หากแต่ผู้ศึกษาต้องมีความใส่ใจในรายละเอียดและมีความค่อยเป็นค่อยไปในการเรียนรู้ ทุกสิ่งเป็น กรณีศึกษาของเราได้หมด

3. ศิลปะสามารถกำหนดรูปแบบความคิดเราให้ดำเนินในฐานะการสร้างวัตถุ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งาน การฝึกฝนทางการมอง วิเคราะห์สิ่งที่อยู่ตรงหน้า สิ่งที่เกิด สิ่งที่ทำ ซึ่งจำเป็นที่จะต้องอาศัย เวลาและประสบการณ์ในทุกกระบวนการเพื่อให้ได้ผลสำเร็จที่เป็นรูปธรรมทางด้านรูปแบบผลงาน

บทที่ 3

ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์

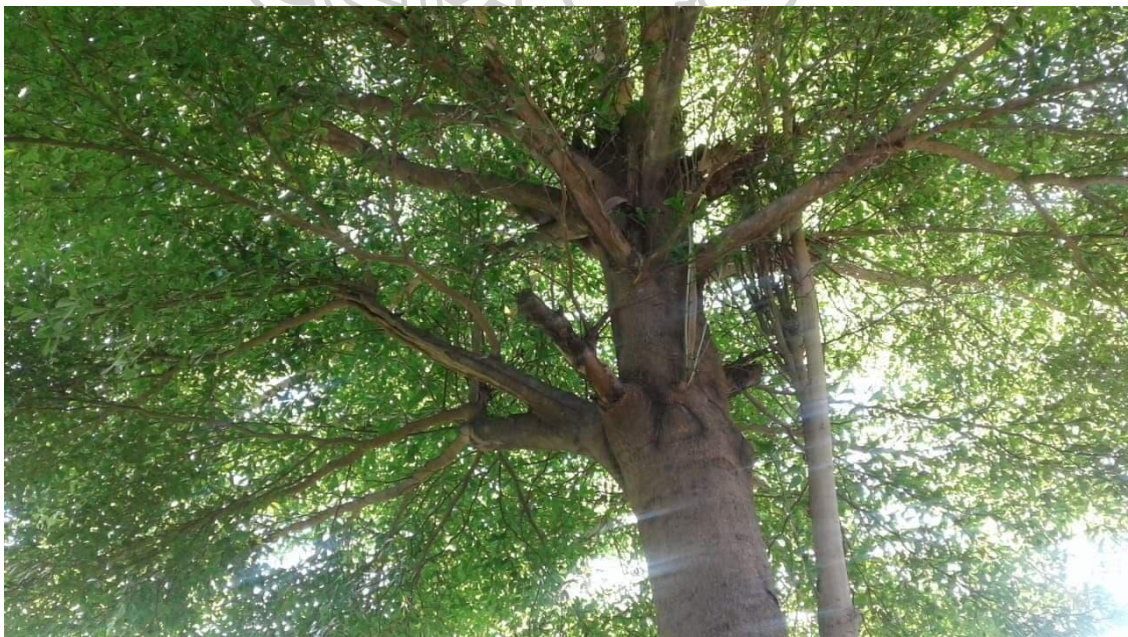
จากข้อมูลที่ได้กล่าวมา คือการแสดงทิศทางของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทั้งในเชิงทฤษฎี และปฏิบัติ ผู้สร้างสรรค์มีความต้องการที่จะแสดงของผลงาน ให้มีความชัดเจน ควรศึกษาภาพ ต้นแบบ โดยเริ่มจากการมอง ทำความเข้าใจ และใช้วิธีปฏิบัติ ซึ่งต้องมองออกไปหาจุดประสงค์ แรกเริ่มเสียก่อนว่า ต้องการเข้าหาเพื่อทำความเข้าใจกับตัวเอง การค้นหาความจริงแท้ในระดับหนึ่ง ของตนเอง ผ่านมุมมองของวัตถุที่มาจากธรรมชาติและแสดงออกมาทางผลงานศิลปะ ผู้สร้างสรรค์ ต้องปฏิบัติให้มีความสอดคล้องกัน ด้วยผลงานที่มีลักษณะเรียบง่ายในแบบ 2 มิติ แต่ด้วยตัวข้อมูลที่มีความหลากหลายแตกต่างกันจึงต้องมีการจำแนกออก เพื่อให้ง่ายต่อกระบวนการสร้างสรรค์ ผลงานและเป็นการจัดเก็บความคิดของตัวข้าพเจ้าเองอย่างเป็นระบบ

ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล

การศึกษาข้อมูลข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับข้อเท็จจริงที่ได้การตัววัตถุที่จะหยิบมาและข้อมูล จากสื่อร่วมสมัย ทั้งความเป็นธรรมชาติของสิ่งนั้นๆ ทั้งในด้านรูปธรรมและนามธรรม ความเป็น รูปธรรมของวัตถุจากธรรมชาติ ทั้งในด้านพื้นผิวสัมผัส มีความหยาบ ความลื่น และเงื่อนไขในการ รักษาสภาพที่สมบูรณ์ ของวัตถุ ลักษณะทางรูปทรงและรูปร่างของ ดอกไม้ ตัวลำต้น ชนิดของใบ การแปรเปลี่ยนสภาพและลักษณะทางกายภาพในเวลาที่แตกต่างกันตลอด ประชญาสิ่งที่เรียกว่าความจริง ทั้งในเชิงศาสนาที่น่าตัวอย่างจากธรรมชาติมาเป็นแบบ เช่น เรื่องร้องความเป็นชีวิต วิธีการเอาชีวิตรอดในสภาวะแวดล้อมที่ไม่อำนวย ทั้งหมดที่กล่าวมานั้น ช่วยการกระบวนการแสดงออกของ ผลงานให้ที่ความสอดคล้องกับจุดประสงค์หลักที่ ต้องการนำเสนอ สัจจะความเป็นจริงของ ธรรมชาติที่มีทั้งมาโปรงเบา ความคล้อยเป็นค้อยไปของชีวิต ความสลับซับซ้อนที่เกิดจากระยะเวลา ทั้งสั้นและยาว การสร้างศาสนยังเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างความสมบูรณ์ในงานศิลปะ ในภาวะปัจจุบัน ที่ชุดความคิดที่ทุกคนแสวงหาความแปลกใหม่ หรือ ค้นหาสิ่งที่คิดว่าเดิมเรื่อยๆ ถือเป็น สิ่งจำเป็น ในการทำผลงานสร้างสรรค์ ผลงานจิตรกรรมในรูปแบบ 2 มิติ จะยังสามารถสร้าง คุณค่าและทรงประสิทธิภาพด้วยตัวมันเองขึ้นอยู่กับผลสัมฤทธิ์ที่ผู้ชมกับผู้สร้างสรรค์ผลงาน ต้องการ ซึ่งถ้าตอบแบบหยาบๆก็คงเรียกว่า มันเป็น “อึดวิสัย” “การสร้างจุดในการหาความสมบูรณ์ แบบหรือขอบเขตของผลงานในรูปแบบต่างๆ ว่าท้ายที่สุดแต่ละอย่างทำได้มากน้อยแค่ไหน



ภาพที่ 16 ข้อมูลในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 17 ข้อมูลในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 18 ข้อมูลในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 19 ข้อมูลในการสร้างสรรค์

การสังเกตธรรมชาติทางกายภาพจากจุดที่เล็กที่สุดบนพื้นดินเราสังเกตเห็นชีวิตที่มันมีจักรวาลเป็นของตัวเอง จนไปหาที่สิ่งใหญ่ที่สุดในระยะสายตาของเราคือทัศนียภาพที่กว้างใหญ่ทำให้เรามองเห็นโลกของตัวเองภายใต้ทัศนียภาพการมองเห็น เป็นประเด็นหลักที่ข้าพเจ้านำมาประยุกต์ใช้กับผลงานสร้างสรรค์ ที่เริ่มจากการเขียนงานจากวัสดุที่เรียบง่ายเริ่มจากจุดเล็กๆ รอยเรียงต่อการงานเกิดภาพขนาดใหญ่ ที่มีจังหวะแตกต่างหลากหลายแต่ถูกทับด้วยความสม่ำเสมอของเทคนิควิธีการ

ขั้นตอนการประมวลผลความคิด

เมื่อศึกษาข้อมูลที่ได้รวบรวมมาเพื่อปรับเปลี่ยนทัศนคติให้ถูกต้องตามมุมมองของตนเองเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงมาถึงขั้นจัดระเบียบความคิด โดยยึดจากผลกลับที่ได้จากการทดลองปฏิบัติตามที่กล่าวมา นำวิธีการเหล่านี้สร้างเป็นลักษณะเฉพาะในการสร้างสรรค์ผลงาน

เริ่มแรกต้องมองและวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ของวัตถุจากธรรมชาติและตัวผู้สร้างสรรค์บุคลิกของแบบไม่ว่า จะเป็นลักษณะพื้นผิว สี ค่าน้ำหนัก ขาว เทา ดำ รวมถึงขั้นตอนการสร้างว่ามีความสัมพันธ์กับจุดประสงค์และผลสำเร็จที่คาดหวังไว้หรือไม่

การสังเคราะห์ผลงาน ช่วยพัฒนาความคิดในเชิงรูปธรรมและเป็นข้อมูลที่สามารถนำไปพัฒนาต่อไปทั้งในด้านเทคนิควิธีการการจัดวางองค์ประกอบภาพและช่วยให้ผู้สร้างสรรค์จัดระเบียบขั้นตอนการปฏิบัติงานได้ดีมากยิ่งขึ้น

ผลงานที่เกิดจากการปฏิบัติงานอย่างสม่ำเสมอ ทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความชัดเจนในการทำงาน รวมไปถึงการพัฒนาคุณลักษณะรูปแบบให้มีความหลากหลาย เพื่อให้สามารถหยิบจับประสบการณ์เหล่านี้มาใช้ให้เป็นประโยชน์กับผลงานชุดวิทยานิพนธ์ได้ ทั้งยังเป็นการเพิ่มชุดข้อมูลในด้านภาพและเก็บบันทึกความเปลี่ยนแปลงของระยะเวลาการทำงานสร้างสรรค์

หลักการการเลือกภาพต้นแบบเพื่อนำมาใช้ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานนอกจากจะคำนึงถึงทัศนธาตุที่มองเห็นด้วยตาเปล่าตามที่กล่าวมาแล้วนั้น ยังสร้างองค์ประกอบให้มีความเหมาะสมกับตัวเนื้อหาและประเด็นในการนำเสนอด้วย รวมถึงการที่จะต้องนำเอาอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์เข้าไปประกอบ



ภาพที่ 20 ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล

ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน

เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการหลังจากที่ได้ภาพต้นแบบซึ่งอาจเป็นภาพถ่ายหรือวัตถุของจริงมาแล้วขั้นตอนต่อไปคือลงมือปฏิบัติงานจริงโดยมีรายละเอียดซึ่งสรุปได้ดังนี้คือ

1. กำหนดองค์ประกอบของผลงานโดยรวมให้มีขนาดและมาตรฐานที่พอเหมาะ ไม่ใหญ่ไม่เล็กจนเกินไปและหาความเชื่อมโยงของตัวต้นแบบซึ่งบางรูปอาจมีความแตกต่างกัน ในด้านรูปทรงหรือคุณลักษณะของพื้นผิว

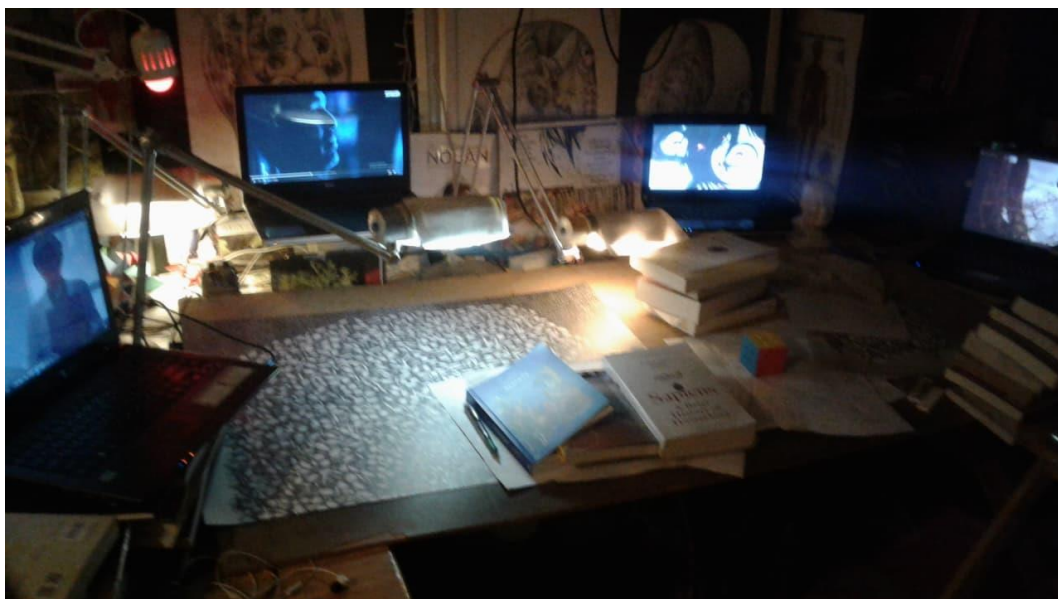
2. เมื่อเริ่มลงมือปฏิบัติต้องคิดถึงความยากง่ายของตัวแบบระยะๆ จะไม่สามารถชี้ชัดได้ในครั้งแรก อาจจะมีการเขียนทั้งในแบบพื้นฐานทั่วไป โดยการร่างภาพร่างให้เต็มทั้งกระดาษ หรือ เป็นวิธีการลงลึกไปที่รายละเอียดให้ผลงานมีความชัดเจนในบางจุดตั้งแต่เริ่มปฏิบัติงาน

3. การสร้างภาพรวมของงานต้องใช้หลักการพื้นฐานเป็นตัวกำหนดมาตรฐาน คือ สัดส่วน ที่ถูกต้อง ชัดเจน ไม่คลุมเครือ คำน้้าหนักขาว เทา และ ดำหรือเข้ม ต้องมีความครบถ้วน

4. เมื่อผลงานภาพรวมถูกสร้างขึ้นมาได้ระยะหนึ่ง ต้องมองหาจุดเด่นของผลงานซึ่งอาจจะอยู่นอกเหนือจากที่คิดไว้ เนื่องด้วยระยะเวลาการทำงานที่ค่อยเป็นค่อยไปทำให้

5. สร้างผลงานให้สมบูรณ์โดยการเพิ่มค่าน้ำหนักและสาระของตัวต้นแบบให้ครบถ้วนรวมไปถึงการตรวจเช็คการชัดเจนไปบางจุดที่อาจจะละเอียดไป

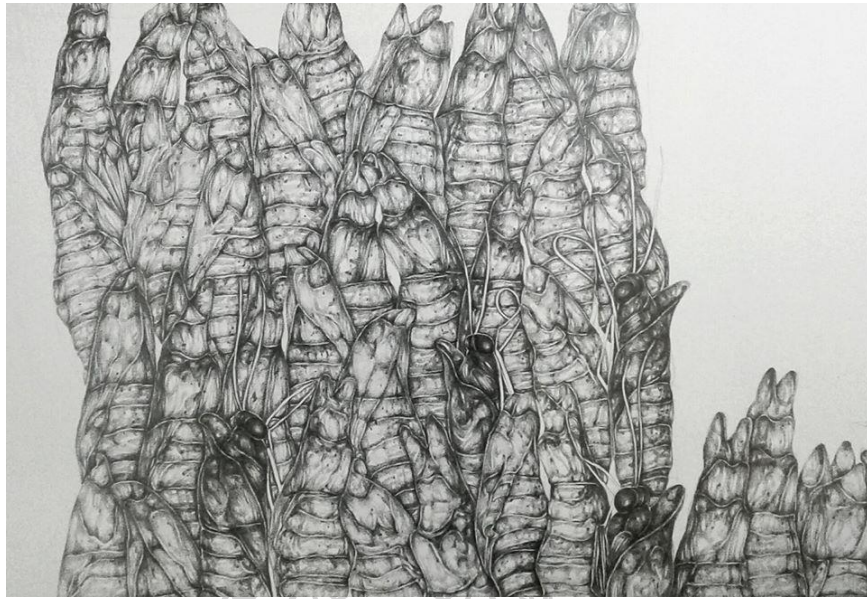
6. ผลงานในบางชิ้นอาจมีการใช้ค่าน้ำหนักเข้มของพื้นหลัง ทั้งนี้การใส่ใจกับสาระของวัตถุที่
หยิบยกมานั้นต้องไม่ให้ความชัดเจนถูกลดทอนลง
ขั้นตอนการควบคุมวิธีการเขียนมีความจำเป็นมากในการปฏิบัติงาน หรือเรียกได้ว่าเป็นหัวใจหลัก
ตามที่กล่าวมาในข้างต้น วิธีการเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดทิศทางของงานว่าจะออกมาเป็นเช่นไร



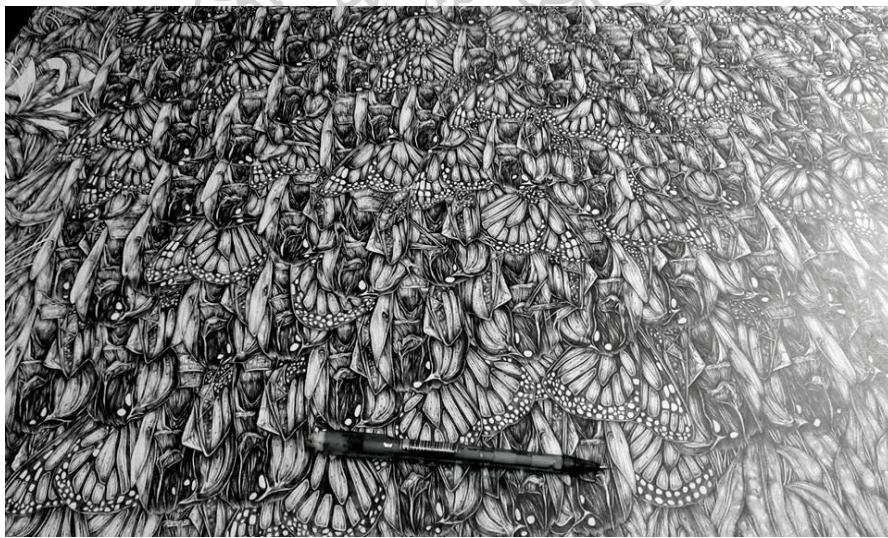
ภาพที่ 21 ขั้นตอนการสร้างสรรค์



ภาพที่ 22 ขั้นตอนการสร้างสรรค์



ภาพที่ 23 ขั้นตอนการสร้างสรรค์



ภาพที่ 24 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1. การระคาย
2. ดินสอ
3. ภาพถ่าย

บทที่ 4

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้ามีการพัฒนารูปแบบต่อมาจากการทดลองในผลงานชุดก่อนวิทยานิพนธ์ ทั้งในตัวผลงานที่เสร็จสมบูรณ์และการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ในชีวิตประจำวันรวมถึง เรื่องที่สนใจโดยส่วนตัวอยู่แล้วแต่เดิม ในระยะเริ่มแรกการสร้างสรรค์ผลงานจะมุ่งเน้นไปที่กระบวนการสร้างผลงานมากกว่าผลสำเร็จของตัวงาน ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์มีความประสงค์ที่จะพัฒนาศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความชัดเจนเสียก่อน ทั้งในด้าน การแก้ปัญหา การค้นหาเทคนิค และการลำดับความสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงานในระยะก่อนวิทยานิพนธ์

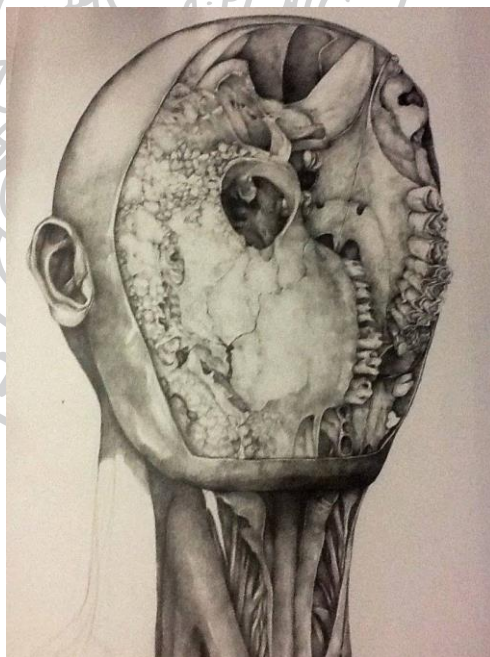
ในระยะแรกของโครงการก่อนวิทยานิพนธ์การนำเอารูปแบบที่ได้จากธรรมชาติมานำเสนอในรูปแบบที่ใช้ความซ้ำของตัววัตถุ ระยะและที่ว่างที่เท่ากันเพื่อชี้ให้เห็นถึงความสม่ำเสมอเปรียบเหมือนกันกับการสร้างแบบจำลองของธรรมชาติ เพราะทุกรูปทรงหรือวัตถุจะมีอากาศเข้าไปแทรกอยู่ ด้วยเทคนิควิธีการเขียนที่สม่ำเสมอค่อยเป็นค่อยไป สร้างความกลมกลืนในภาพเป็นการแสดงออกถึงความเรียบง่ายของตัววัตถุที่ได้จากธรรมชาติ ตัวผู้สร้างสรรค์ต้องใช้ สมาธิในการปฏิบัติงานมากกว่าแต่เดิม ตัวผลงานเน้นการเกาะกลุ่มของวัตถุในภาพร่างให้มีความชัดเจน และต้องแสดงรายละเอียดของทัศนธาตุที่อยู่ในระนาบได้อย่างครบถ้วน ด้วยทัศนแบบปัจเจกของข้าพเจ้าต่อการมองวัตถุ วัตถุใดๆที่มองเห็นหรืออยู่ในความทรงจำ ในจินตนาการทั้งหมดทั้งมวลเคลื่อนไหวตลอดเวลา แม้แต่อากาศที่เรามองเห็น มันก็มีสิ่งกำลังเคลื่อนที่อยู่ สิ่งต่างเมื่อมันคงที่มันจะสูญสลายไป การเปลี่ยนแปลงคือการบ่งบอกถึงความมีชีวิต



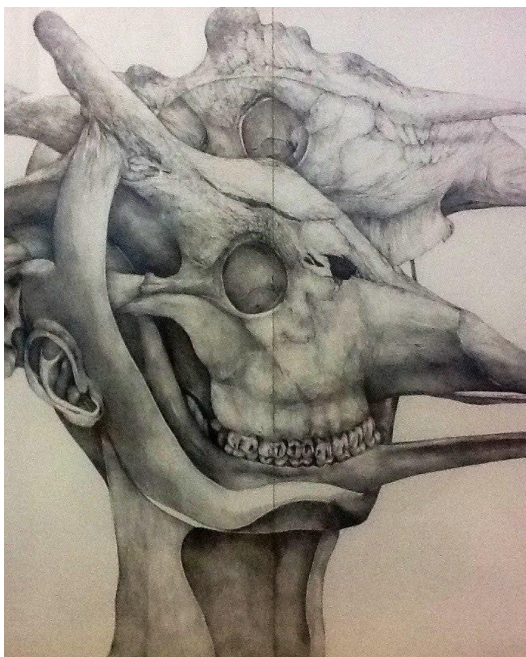
ภาพที่ 25 ขั้นตอนการสร้างสรรค์



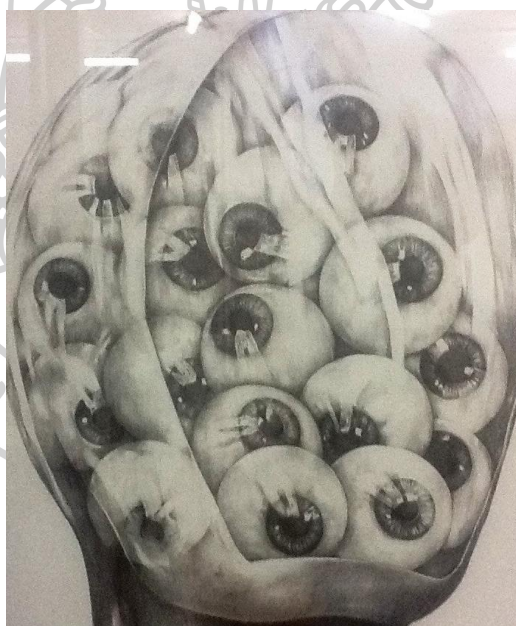
ภาพที่ 26 ข้อมูลในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 27 ข้อมูลในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 28 ข้อมูลในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 29 ข้อมูลในการสร้างสรรค์

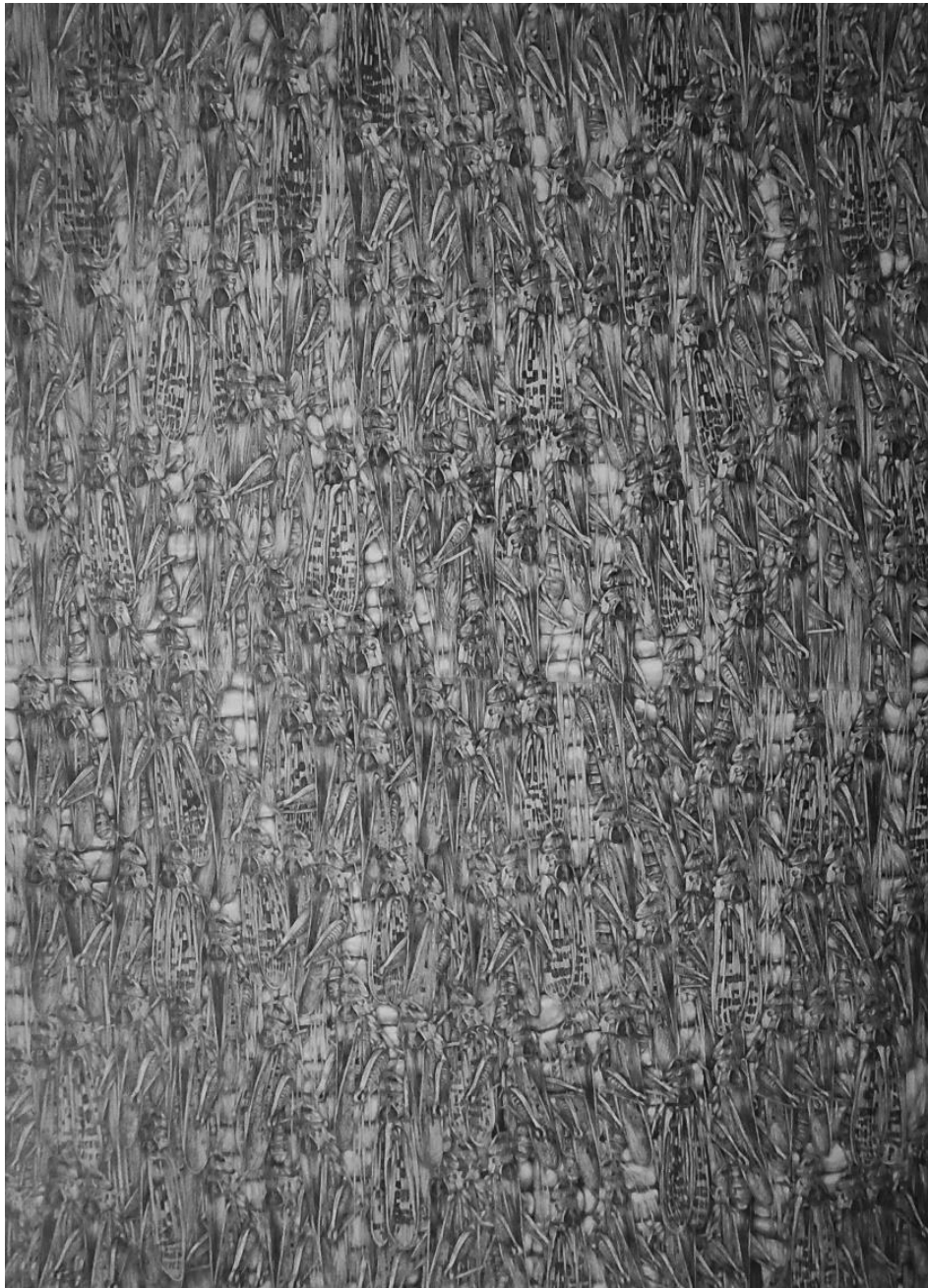
นำผลงานที่เป็นการทดลองทางด้านรูปแบบและเทคนิคมาปรับใช้กับผลงานชุดวิทยานิพนธ์ ความซับซ้อนความเรียบง่ายและเนื้อหาจากนิยายวิทยาศาสตร์ ศึกษาการเชื่อมต่อของวัตถุทั้งแบบเหมือนจริงและเหนือจริง



ภาพที่ 30 ขั้นตอนการสร้างสรรค์



ภาพที่ 31 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

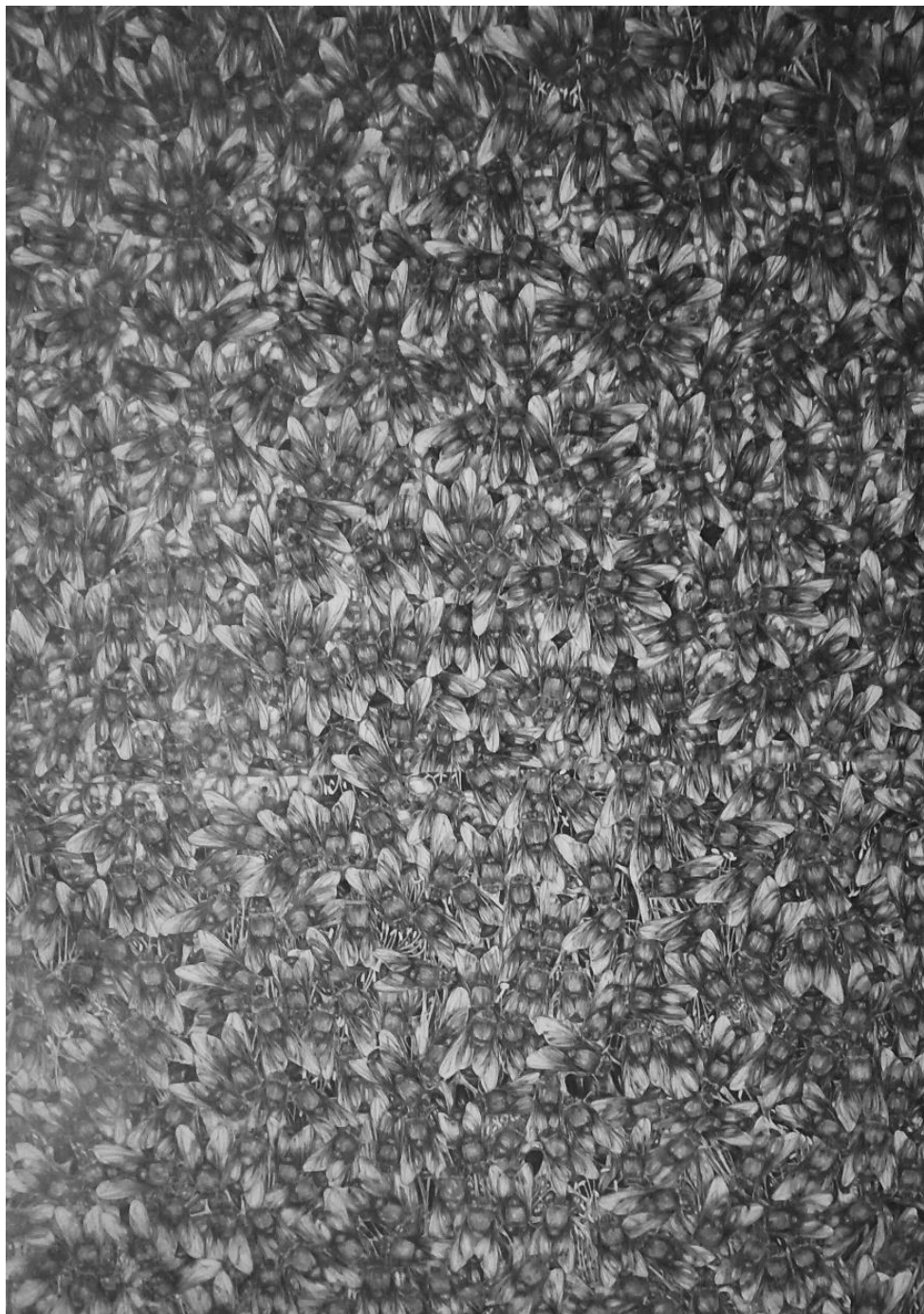


ภาพที่ 32 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ปีการศึกษา 2558

ชื่อผลงาน “ไม่มีชื่อ”

เทคนิค ovacเส้น

ขนาด 110 x 75 cm



ภาพที่ 33 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ปีการศึกษา 2558

ชื่อผลงาน “ไม่มีชื่อ”

เทคนิค วาดเส้น

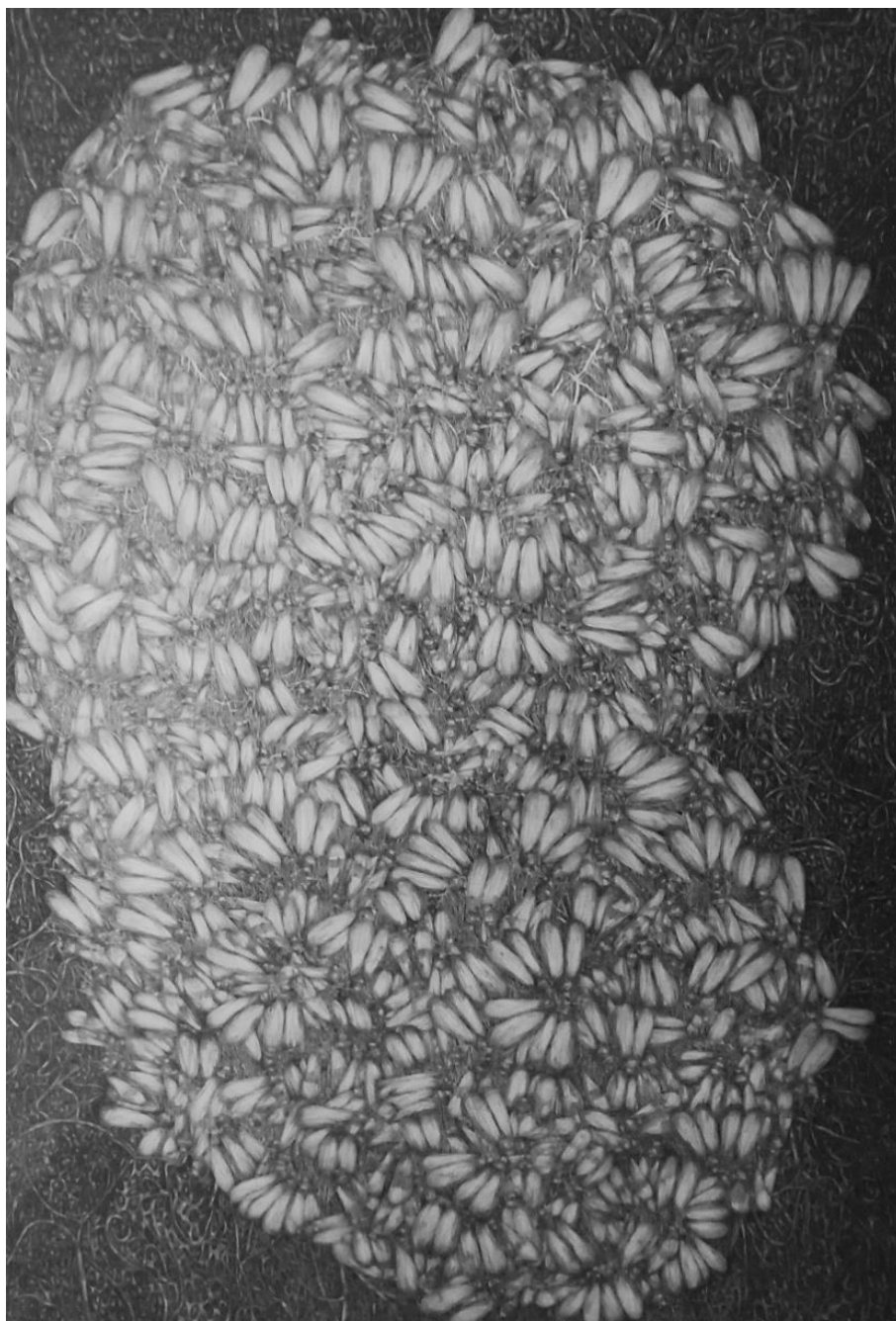
ขนาด 110 x 75 cm

การสร้างผลงานในระยะก่อนวิทยานิพนธ์มีการทดลองเพื่อหาความเป็นไปได้ทางเทคนิคจากกระบวนการที่ค้นคว้าเป็นลักษณะเฉพาะตนและพัฒนา แนวความคิดที่ว่าด้วยการศึกษารวมชาติ ผ่านการเรียนรู้ศิลปะและการฝึก จิตให้เป็นสมาธิ รูปแบบผลงานที่เน้นถึง เรียบง่ายโปร่งสบาย เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาในการศึกษาการกำหนด สมาธิ เทคนิควิธีการที่ใช้ความสม่ำเสมอค่อย เป็นค่อยไปเพื่อแสดงถึงการกำหนดลมหายใจทุกครั้งในการปฏิบัติผลงาน

การสร้างสรรคการพัฒนาผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 1

จากการค้นคว้าหาเทคนิควิธีการในระยะก่อนวิทยานิพนธ์เกิดเป็นทักษะและพื้นฐานซึ่งสร้าง ประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็นการ นำเอาการสร้างสรรค์ แนวทางความคิด รูปแบบและลักษณะวิธีการที่ผ่านการทดลองและคัดกรองมาจากการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงาน ในระยะแรก จนการศึกษาปัญหาและคิดหาวิธีแก้ต่างๆรวมถึงการหาข้อบกพร่องหรือผิดพลาดที่ ผ่านมาจากผลงานก่อนวิทยานิพนธ์และความเป็นไปได้ถึงปัญหาที่จะตามมาวิธีการแก้ปัญหาคือการ สร้างความชัดเจนให้กับเทคนิควิธีการ อย่างตรงไปตรงมา

ผลงานในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์นี้ต้องการแสดงถึงความหมายที่ซ่อนอยู่ในรูปทรงที่ หยิบยกขึ้นมา ทั้ง ความแข็ง ความเรียบ ความลื่น ความแข็งแรงที่เกิดจากความอ่อนช้อย ความเป็น ชีวิตที่กำเนิดเกี่ยวพันต่อกัน ระยะเวลาที่ใช้ในการดำรงอยู่ พื้นที่ว่างในผลงานที่แสดงถึง สภาพแวดล้อมที่มีสิ่งต่างๆไหลเวียนทำให้ชีวิต ใช้วิธีการที่สม่ำเสมอ การสร้างสรรค์ผลงาน ต้อง คำนึงถึงขั้นตอนการ ดำรงตนอยู่ในปัจจุบันตลอดเวลาในการปฏิบัติเพื่อให้ผลงานเป็นไปตาม เป้าหมายที่จะเรียนรู้ความเป็นไปของธรรมชาติรูปแบบของผลงานจะสื่อถึงความ สงบ เรียบง่ายผ่าน เทคนิควิธีการที่ค่อยเป็นค่อยไป หรือการซ้ำ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ในระยะที่ 1 นำเสนอด้วยความโปร่งเบา แต่แฝงไปด้วยลักษณะขัดแย้งกัน เพื่อให้ผลงานมีความโดดเด่นและ พัฒนาวิธีการเขียนของผู้สร้างสรรค์มากขึ้น



ภาพที่ 34 ภาพผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ปีการศึกษา 2558
ชื่อผลงาน “ไม่มีชื่อ”

เทคนิค วาดเส้น

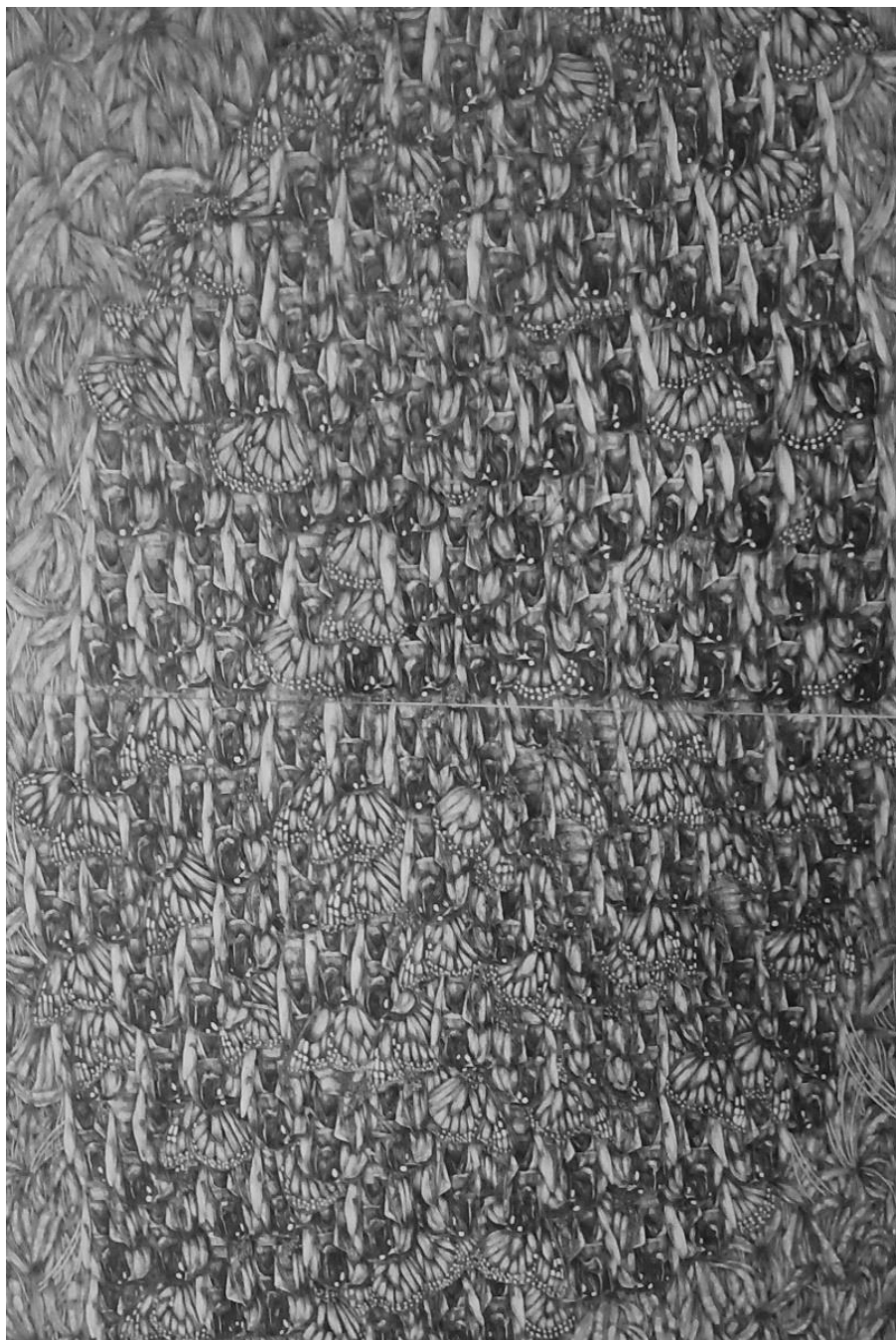
ขนาด 110 x 75 cm



ภาพที่ 35 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่1 ปีการศึกษา 2558
ชื่อผลงาน “ไม่มีชื่อ”

เทคนิค วาดเส้นขนาด

ขนาด 110 x 75 cm



ภาพที่ 36 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่1 ปีการศึกษา 2558

ชื่อผลงาน “ไม่มีชื่อ”

เทคนิค วาดเส้นขนาด

ขนาด 110 x 75 cm



ภาพที่ 37 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่1 ปีการศึกษา 2558

ชื่อผลงาน “ไม่มีชื่อ”

เทคนิค วาดเส้นขนาด

ขนาด 110 x 75 cm

การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานวิทยานิพนธ์ในระยะที่ 2

ถูกสร้างสรรค์ให้เกิดความสมบูรณ์ในการผสานกันทั้งความคิดและรูปแบบยังสามารถปรากฏออกมาทั้งในลักษณะส่วนสำคัญคือความชัดเจนในการสื่อสาร ความลงตัวของการบวนการจัดการทางวัตถุที่ปรากฏในผลงาน

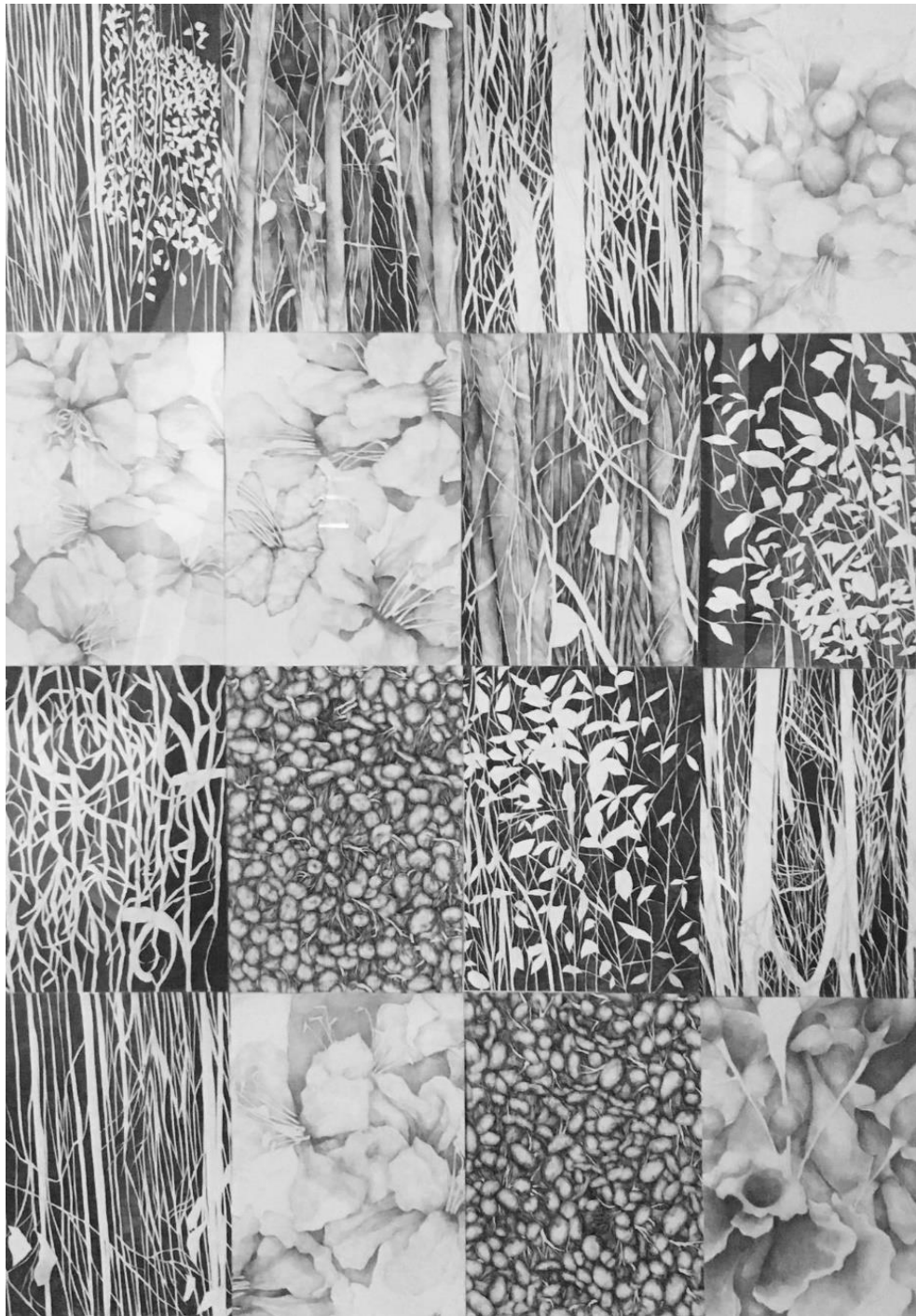
1. การนำเสนอผ่านทัศน์ของผู้สร้างสรรค์ที่เกิดจากกระบวนการที่เรียบง่าย เพื่อแสดงสาระของวัตถุที่ว่าด้วย การดำรงชีวิตอยู่ในรูปแบบที่ต่างกันไป ลักษณะพื้นผิวที่ความชัดเจน แข็งแรงขึ้น ช่วยทำให้มิติและเวลาในภาพมีมากขึ้นแสดงให้เห็นถึงความหายที่ต้องการจะสื่อว่าทุกสรรพสิ่งของธรรมชาติต้องอาศัยระยะเวลาในการก่อกำเนิด

2. การใช้พื้นที่ว่างในระยะที่ 2 ต้องการเปรียบเทียบเสมือนกันเกิดดับของสิ่งทั้งหลายโดยผ่านรูปทรงของวัตถุ

3. กระบวนการสร้างสรรค์ที่ประณีต ละเอียด ค่อยเป็นค่อยไปในขั้นตอนนี้คือการเพิ่มความหนักแน่นของลายเส้น การเพิ่มค่าน้ำหนักให้มีการตัดกันอย่างชัดเจน ขาวจัด ดำจัด เพื่อแสดงความสามารถควบการกระทำของผู้ปฏิบัติ ผ่านการควบคุมสมาธิ สติที่พัฒนาขึ้น

นอกจากนั้นการสร้างสรรค์ผลงานในแบบวาดเส้นของข้าพเจ้ายังเพิ่มระยะเวลาในการสร้างสรรค์เพื่อให้ได้ความสมบูรณ์ในเรื่องของค่าน้ำหนักและวัตถุ เพื่อให้สาระที่แสดงออกเป็นไปตามความคาดหวังของข้าพเจ้า



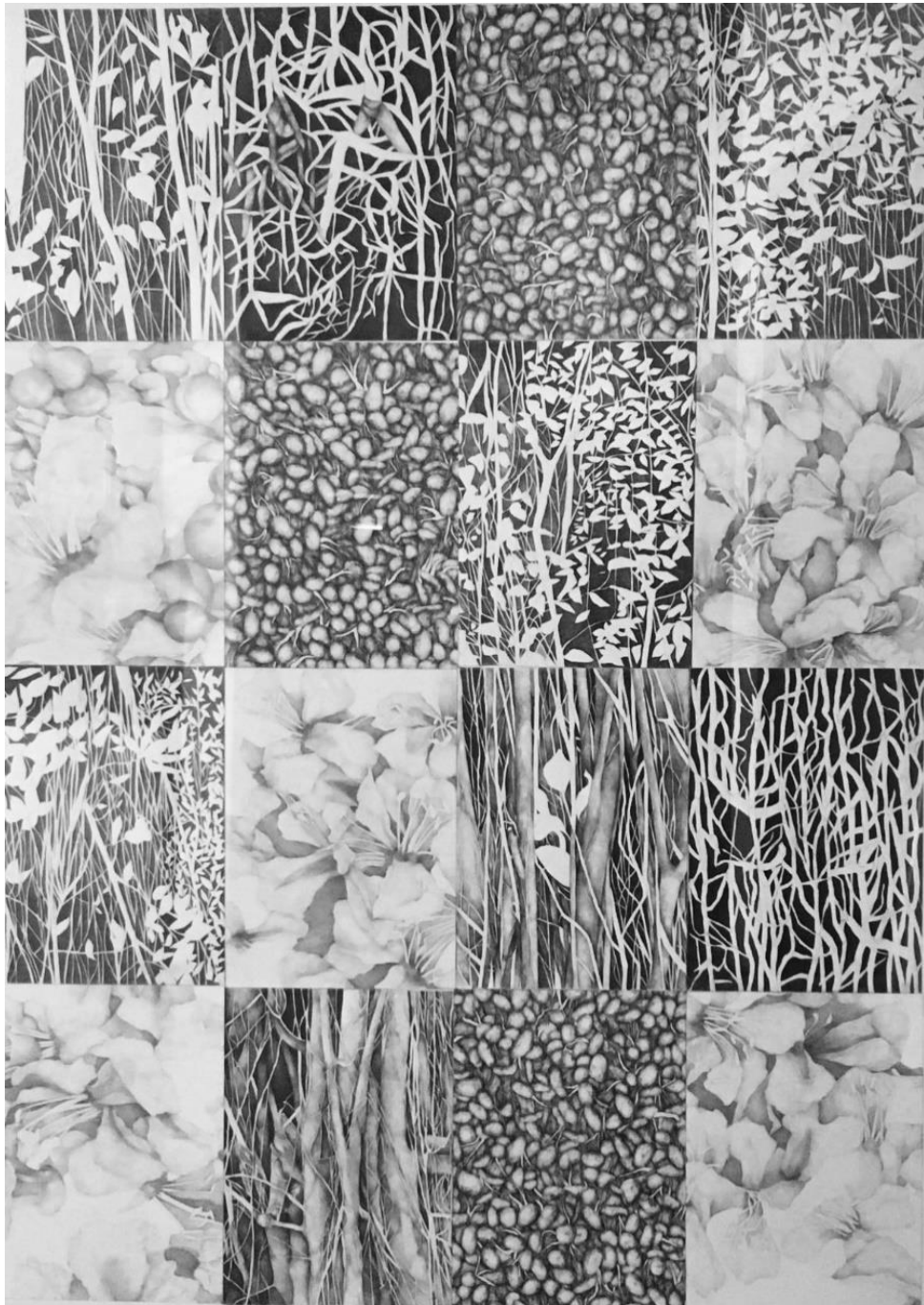


ภาพที่ 38 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2558

ชื่อผลงาน “ไม่มีชื่อ”

เทคนิค วาดเส้น

ขนาด 110 x 75 cm



ภาพที่ 39 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2558

ชื่อผลงาน “ไม่มีชื่อ”

เทคนิค วาดเส้น

ขนาด 110 x 75 cm

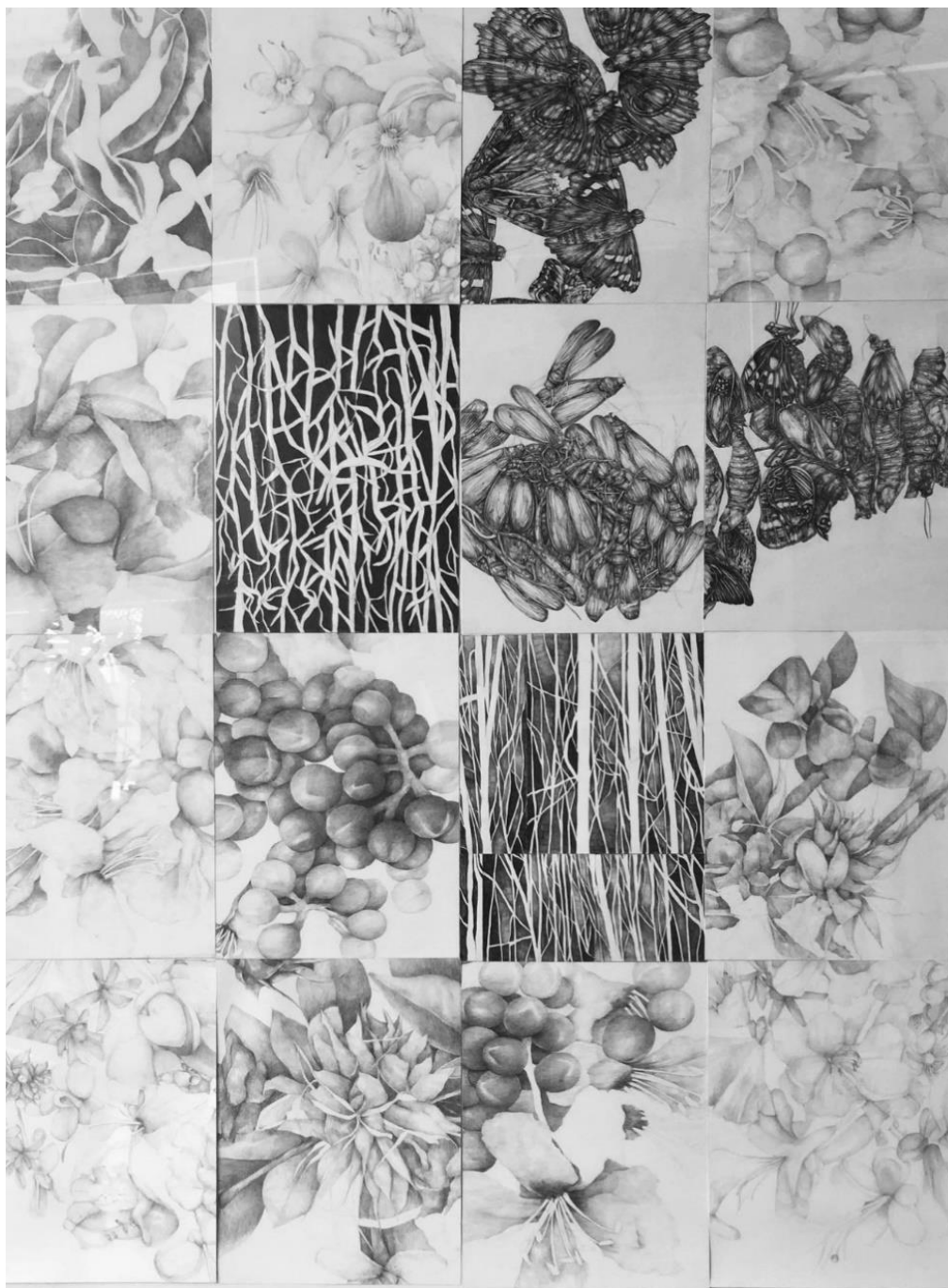


ภาพที่ 40 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2558

ชื่อผลงาน “ไม่มีชื่อ”

เทคนิค วาดเส้น

ขนาด 110 x 75 cm

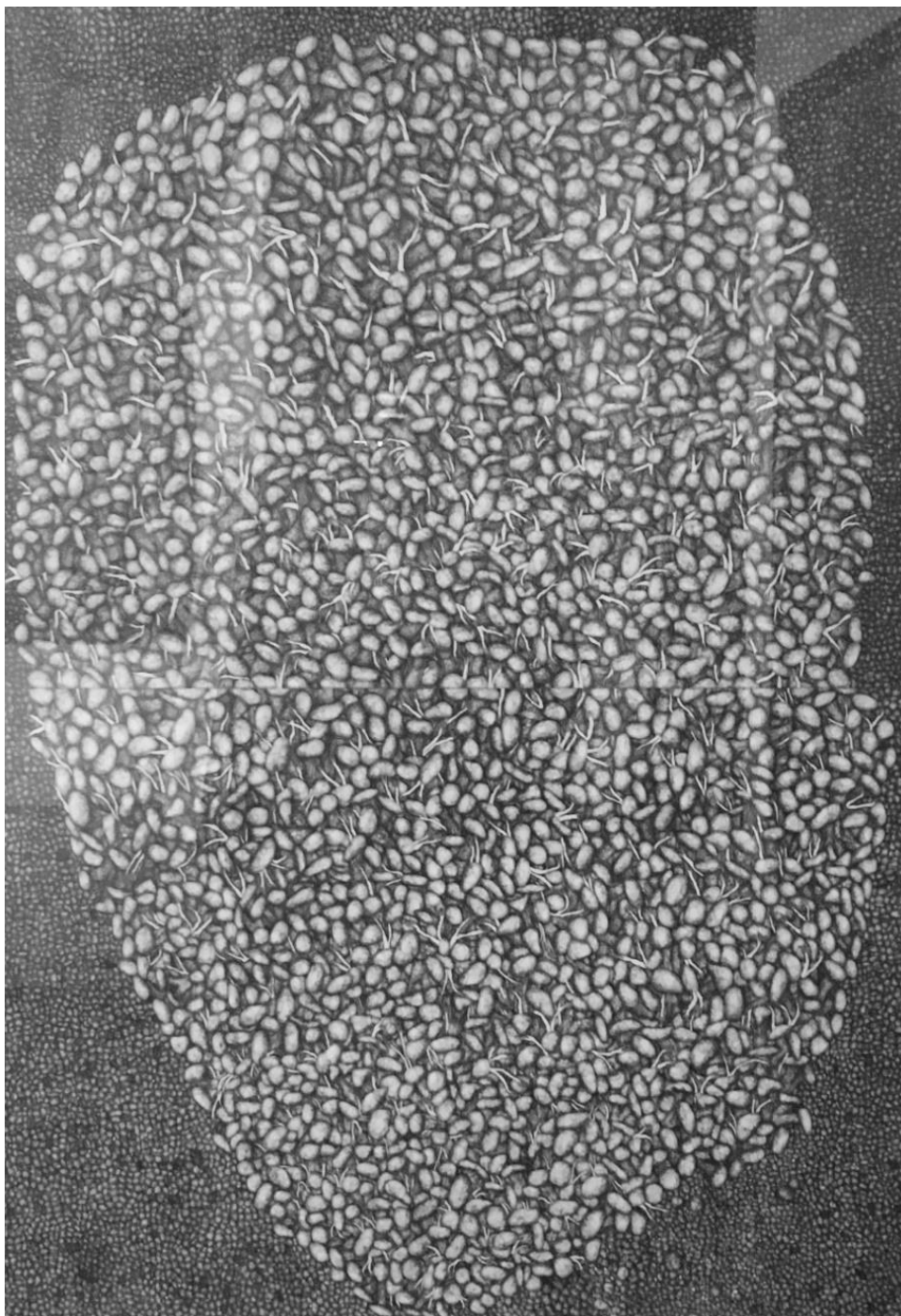


ภาพที่ 41 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2558

ชื่อผลงาน “ไม่มีชื่อ”

เทคนิค วาดเส้น

ขนาด 110 x 75 cm

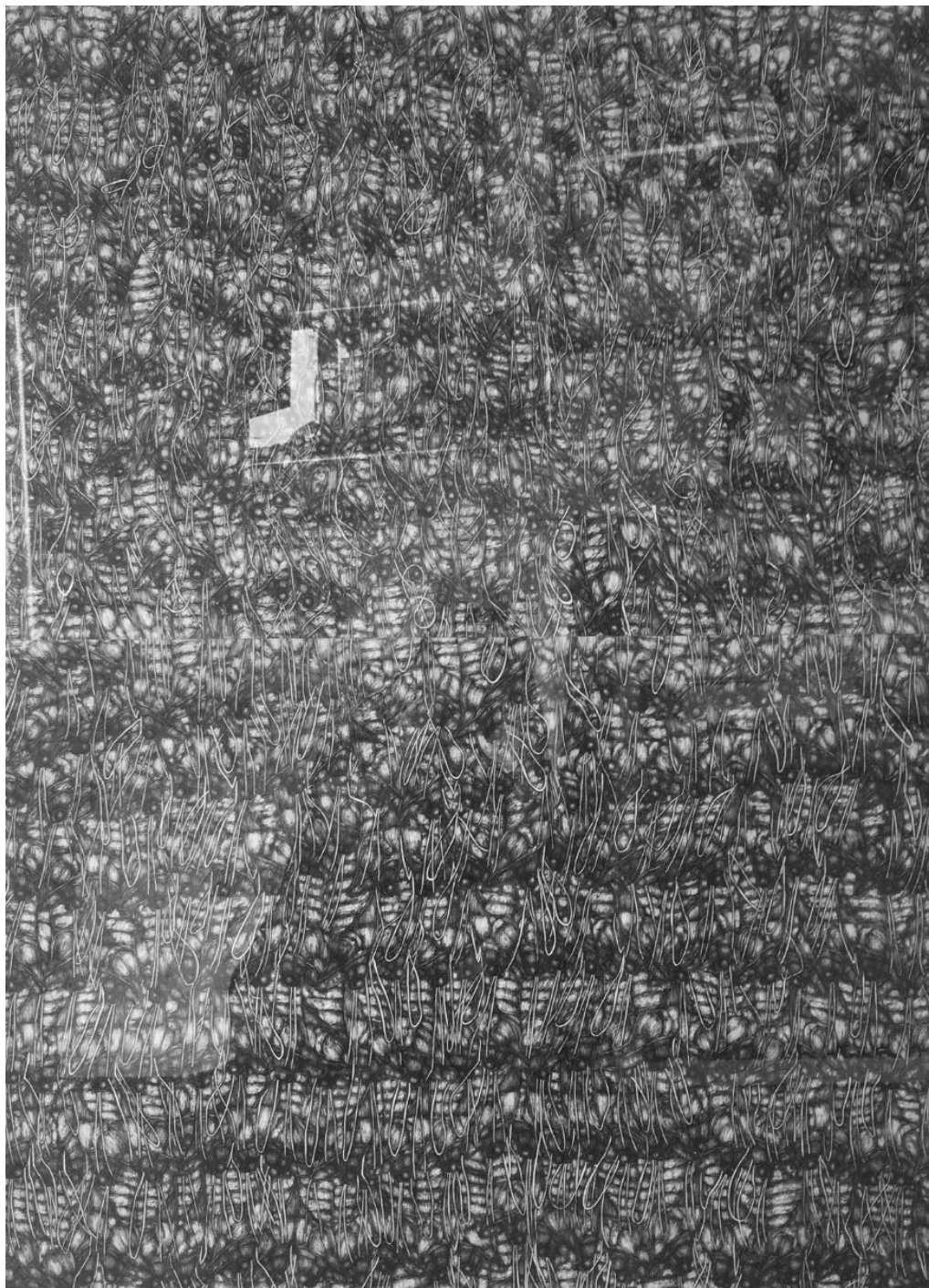


ภาพที่ 42 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2558

ชื่อผลงาน “ไม่มีชื่อ”

เทคนิค วาดเส้น

ขนาด 110 x 75 cm

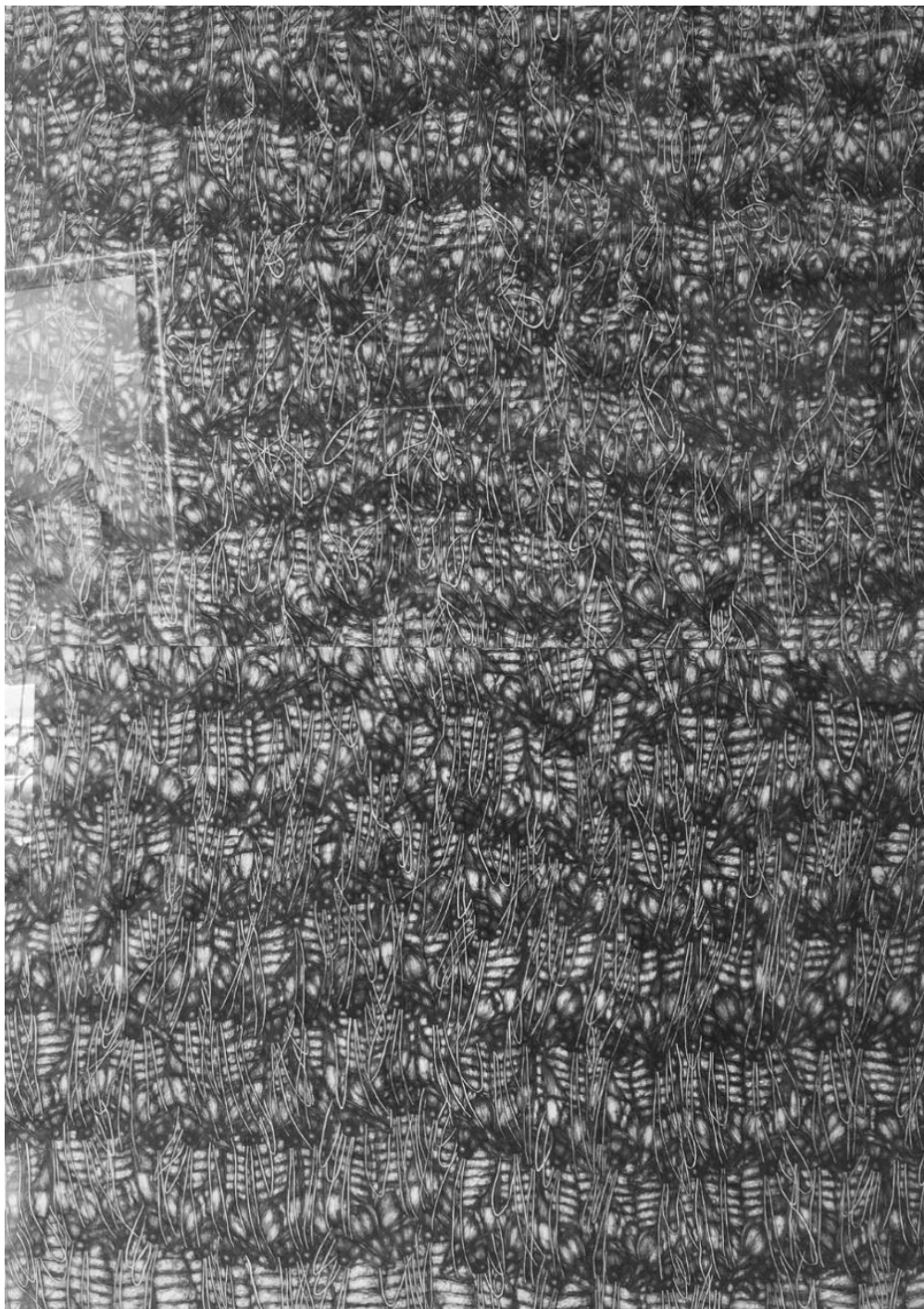


ภาพที่ 43 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2558

ชื่อผลงาน “ไม่มีชื่อ”

เทคนิค ovacเส้น

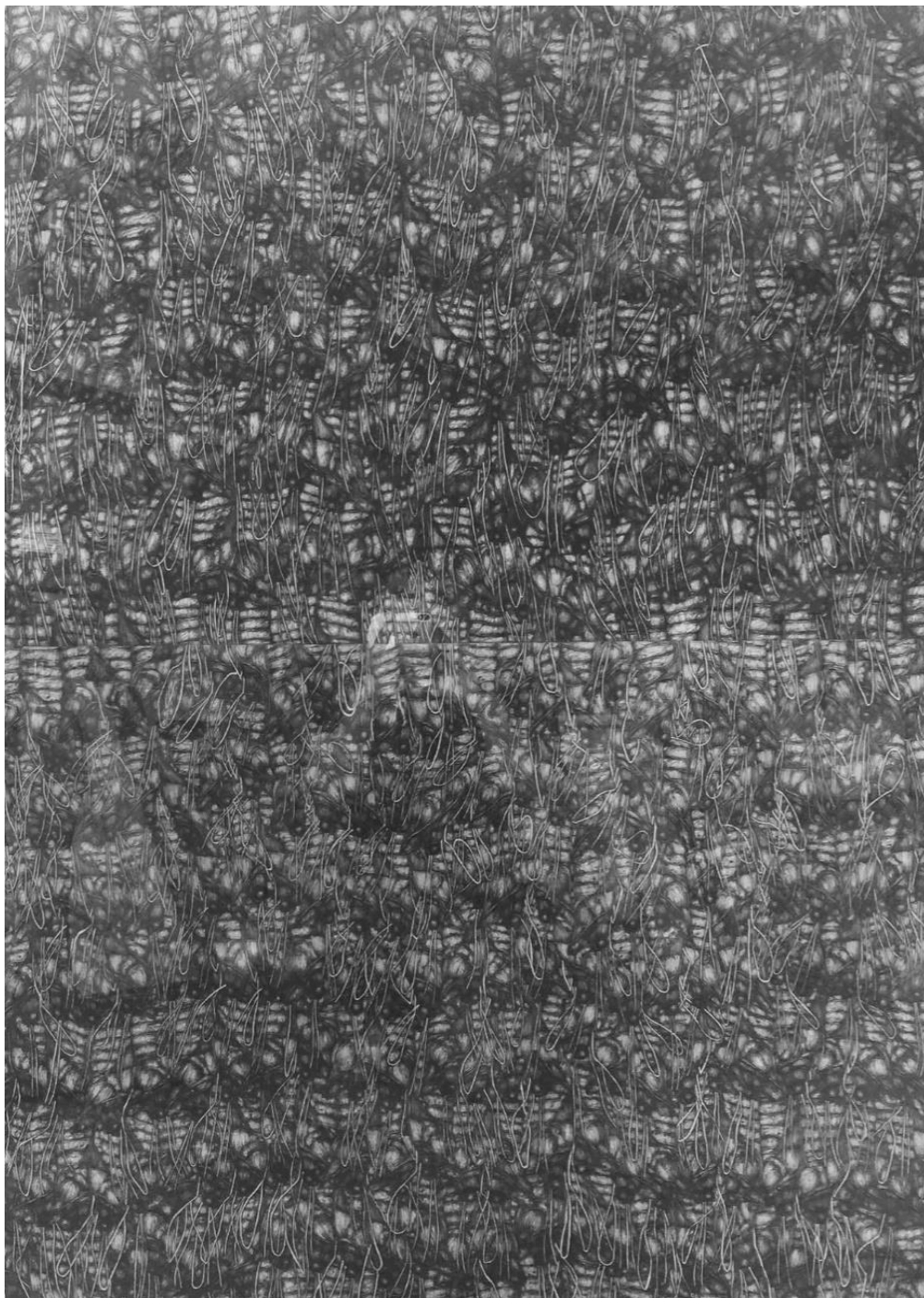
ขนาด 110 x 75 cm



ภาพที่ 44 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2558
ชื่อผลงาน “ไม่มีชื่อ”

เทคนิค วัสดุเส้น

ขนาด 110 x 75 cm



ภาพที่ 45 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ระยะที่ 2 ปีการศึกษา 2558

ชื่อผลงาน “ไม่มีชื่อ”

เทคนิค วัสดุเส้น

ขนาด 110 x 75 cm

บทที่ 5

บทสรุป

จากการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในชุด แบบจำลองกับการสร้างสรรค์ของธรรมชาติ นับตั้งแต่การสรรหาแรงบันดาลใจเข้าไปสืบค้นข้อมูลและความหมายทำให้ข้าพเจ้ามีความรู้ความเข้าใจต่อความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัตถุภายใต้กฎเกณฑ์แห่งธรรมชาติและความคิดตามวิสัยของมนุษย์ การเลือกใช้เทคนิคผ่านการวาดเส้นด้วยกระบวนการทางความคิด ข้าพเจ้าใช้เวลาในการสร้างสรรค์ ใช้วัตถุให้มีความน่าสนใจมากที่สุดโดยอาศัยการบันทึก อารมณ์ความรู้สึกต่างที่เกี่ยวข้องเพื่อเชื่อมต่อความหมายทางสัญลักษณ์ผ่านรูปแบบที่ต้องการและสามารถแสดงออกได้อย่างลงตัวตามวัตถุประสงค์ การแสดงออกทางความรู้สึกของข้าพเจ้าได้สะท้อนผ่านผลงานที่สามารถตอบสนอง ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านแรงบันดาลใจและแนวคิดออกมาได้

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในการหาความเป็นไปได้ทางเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ออกมาทาง รูปทรง วัตถุ สัญลักษณ์และการจัดการแบบที่ข้าพเจ้าได้ทดลอง อย่างมีขั้นตอนแบบแผน รูปทรงและความหายในการสร้างสรรค์เป็นไปตามจุดมุ่งหมายดังนั้นข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิธีการต่างๆที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ตั้งแต่เริ่มต้นสู่การพัฒนาผลงานสามารถเกิดเป็นแนวทางและเป็นเครื่องมือในการส่งผ่านความรู้สึกและความคิดไปสู่ผู้ชมผลงานได้ไม่มากนักน้อย ผลลัพธ์ที่ปรากฏในวิทยานิพนธ์นี้คือการศึกษาความคิดความเข้าใจมนุษย์ในฐานะความเข้าใจที่ต่างกันและสร้างสำนึกในการจัดประเภทของตนเองว่า ทุกสิ่งทุกอย่างมีเงื่อนไขที่ต่างกันซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน



รายการอ้างอิง

- INUYASHIKI ความเป็นมนุษย์ มั่นวัดกันที่ตรงไหน? (2563). เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563, เข้าถึงได้จาก <https://staging.wecomics.in.th/blogs/2274>.
- กันสี. (2563). เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563, เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/>.
- ชะลูด นิ่มเสมอ. (2553). วาดเส้นสร้างสรรค์.: กรุงเทพฯ: อมรินทร์, .
- เบลค รันเนอร์ 2049. (2563). เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563, เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki/เบลค_รันเนอร์_2049.
- เบลค รันเนอร์. (2563). เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563, เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki/เบลค_รันเนอร์
- ยูสไตน์_โกเตอร์. (2561). โลกของโซฟี. กรุงเทพฯ: มุสนธิเพื่อการศึกษาประชาธิปไตยและการพัฒนาโครงการจัดพิมพ์คอปไฟ.
- ลูซี่ สวอยพิฆาต. (2563). เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563, เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ลูซี่_สวอยพิฆาต.
- โลกของโซฟี / โยสไตน์ กอร์เตอร์. (2563). เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563, เข้าถึงได้จาก <https://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=bookgang&month=09-2009&date=23&group=9&gblog=3>.
- โลกที่เราเชื่อ : Brave New World. (2563). เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563, เข้าถึงได้จาก <https://m-seed.com/Detail/โลกที่เราเชื่อ-Brave-New-World/9786117147159>. In.
- อามฮิตไม่เจียบ, เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม. (2563). เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/อามฮิตไม่เจียบ>. In.
- อินเทอร์เน็ตสตาร์ ทะยานดาวสู่โลก. (2563). เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563, เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki/อินเทอร์เน็ตสตาร์_ทะยานดาวสู่โลก.
- อิวานเกลียน_มหาสงครามวันพิพากษา. (2563). เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2563, เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki/อิวานเกลียน_มหาสงครามวันพิพากษา.



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	สุขวุฒิ
วัน เดือน ปี เกิด	30 สิงหาคม 2532
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	27/44 ถ.บางขุนนนท์ แขวงบางขุนนนท์ เขตบางกอกน้อย กทม.10700

