



บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย



โดย

นางสาวคนางค์ หล่อประจักษ์ศิริ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

MEMORISING THE REFLECTION OF TENSION AND RELAXATION



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS EDUCATION)

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2020

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

626120002 : ทักษะศิลปศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

คำสำคัญ : บันทึกรูปภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย

นางสาว คณางค์ หล่อประจักษ์ศิริ: บันทึกรูปภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ หัวข้อเรื่อง บันทึกรูปภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย มีวัตถุประสงค์ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์รูปแบบวิดีโอ อาร์ท โดยการบันทึกภาพเคลื่อนไหวจากเหตุการณ์จริงที่พบเจอในทุก ๆ วัน นำมาผ่านกระบวนการตัดต่อและใช้เทคนิคการปรับภาพให้เกิดอัตลักษณ์เฉพาะตัวขึ้นมาใหม่ ผ่านการถ่ายทอดในรูปแบบหนังสือ โดยสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากความเครียดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ก่อให้เกิดความคิดถึงและย้อนคำนึงการผ่อนคลายเมื่อครั้งเคยไปในสถานที่และภาพต่าง ๆ ที่เคยพบเจอ สะท้อนให้เห็นความแตกต่างระหว่างเรื่องราวที่ทำให้เกิดความเครียดและความผ่อนคลายในเวลาเดียวกัน ทั้งยังเป็นการสะท้อนให้ผู้รับชมได้รับความรู้สึกทางด้านอารมณ์ไปกับผลงานที่ต้องการถ่ายทอดอีกด้วย

ผลงานสร้างสรรค์แสดงออกถึงภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลายผ่านผลงาน VIDEO ART ผ่านผลงาน 3 ชุด แต่ละชุดมีความยาวประมาณ 4 นาที โดยผลงานมี 3 ชุดคือ 1. Traffic 2. Office 3. WFH (Work from Home) โดยผลงานชุดนี้มีความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัวอย่างชัดเจน โดยได้มีการค้นพบวิธีการถ่ายภาพในมุมมองใหม่ที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้โดยการสะท้อนของภาพเหตุการณ์สองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ในเวลาเดียวกัน การพัฒนาเรื่องราวจนสามารถสร้างสัญลักษณ์ที่มีความหมายเช่นการใช้มุมมอง การย้อมสีภาพ และการใช้ความเร็วของภาพ แสดงให้เห็นช่วงเวลาต่าง ๆ ที่ต่างกันออกไป โดยจุดเด่นของผลงานทั้ง 3 ชิ้นนี้จึงแสดงความเป็นอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ได้อย่างชัดเจน

626120002 : Major (VISUAL ARTS EDUCATION)

Keyword : MEMORISING THE REFLECTION OF TENSION AND RELAXATION

MISS KANANG LORPRAJAKSIRI : MEMORISING THE REFLECTION OF TENSION AND RELAXATION THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR SUKUMALA NITHIPATTARAAHNAN, Ph.D.

Creative art thesis on MEMORISING THE REFLECTION OF TENSION AND RELAXATION aims to study the patterns of the creative process of visual arts, VIDEO ART by recording motion pictures from actual events encountered every day. By editing process and applying the technique of reconstructing the image to create a new identity through a short film. This work is conceptualised by creating work from various stresses occurring in daily life, which makes nostalgia and reverts to the relaxation of the places and images that have been encountered. It also reflects the difference between a story that causes stress and relaxation at the same time.

The work shows a reflection of tension and relaxation through 3 videos. Each series is approximately 4 minutes long. There are three sets of works: 1. Traffic 2. Office 3. WFH (Work from Home). The series of works has a unique identity that is outstanding. It has discovered a new way of photographing that can convey a story by reflecting two events occurring at the same time. The story has also been developed to be able to create meaningful signs such as the perspective, image dyeing, and the image speed to show the different periods. The highlight of these 3 works clearly shows the identity of the creator.

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย” สำเร็จลุล่วงได้ ด้วยดีด้วยการให้ความช่วยเหลือแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ศาสตราจารย์ เกียรติคุณปรีชา เกาทอง และอาจารย์ ดร.พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ ให้ความรู้คำแนะนำในการ ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์ศึกษา คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์และคณะศึกษาศาสตร์ทุกท่านที่ให้ความรู้ที่สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานและการทำงานในวิชาชีพครูตลอดการศึกษารวมถึงเจ้าหน้าที่ประจำหลักสูตรทุกท่านที่อำนวยความสะดวกและประสานงานให้ความช่วยเหลือในการทาวินิพนธ์ การสร้างสรรค์ผลงานค้นคว้าข้อมูลในการศึกษาจัดทำวิทยานิพนธ์ของผู้เขียนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณเพื่อนนักศึกษาสาขาทัศนศิลป์ศึกษา รุ่นที่ 11 ทุกท่านที่ให้กำลังใจและความช่วยเหลือตลอดการศึกษาระดับปริญญาโทมาโดยตลอด

ขอกราบขอบพระคุณครอบครัว บุคคลอันเป็นที่รักเป็นแรงบันดาลใจ แรงขับเคลื่อนในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ให้กำลังใจและการมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานโดยทั้งคุณพ่อ กมเรศทร์ หล่อประจักษ์ศิริ คุณป้ามธุรส แซ่ลือ เป็นผู้สร้าง ผู้ถ่ายทอด ความรัก ความอบอุ่น ตลอดจนการดำเนินชีวิต ให้แก่ลูกและยังเป็นที่มาของความสำเร็จในการศึกษาสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

ท้ายนี้ผู้เขียนขอน้อมรำลึกถึงอำนาจบารมีของคุณพระศรีรัตนตรัยและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายที่อยู่ในสากลโลก อันเป็นที่พึ่งให้ผู้เขียนมีสติปัญญาในการจัดทำวิทยานิพนธ์ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้เขียนเพียรพยายามอย่างสุดกำลังความสามารถในการสร้างสรรค์ทั้งผลงานศิลปะและงานเขียนวิทยานิพนธ์ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดเท่าที่สามารถทำได้ สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากการทำวิทยานิพนธ์ “บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย” ฉบับนี้ ผู้เขียนขอให้เป็นกตเวทิตา แต่ครอบครัว ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ให้ความรู้แก่ผู้เขียนจนสามารถทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยดี

คนางค์ หล่อประจักษ์ศิริ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ	ฉ
สารบัญตาราง.....	ท
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	3
1.3 กรอบแนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	3
1.4 สมมุติฐานของการศึกษา	3
1.5 ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	4
1.6 วิธีการศึกษาและการสร้างสรรค์	4
วิธีการศึกษา	4
ขั้นตอนพัฒนาผลงาน	4
1.7 คำนิยามศัพท์.....	5
1.8 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์.....	5
สำหรับบันทึกข้อมูล	5
1.9 งบประมาณที่ใช้ในการสร้างสรรค์	6
1.10 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6

บทที่ 2	7
เอกสารข้อมูลและศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	7
2.1 อิทธิพลทางด้านเนื้อหา	8
2.1.1 ผลกระทบแรงกดดันและความเครียดจากการใช้ชีวิตประจำวัน.....	8
2.1.2 การสะท้อนชีวิตในแต่ละวัน แสดงออกทางอารมณ์ผ่านงานทัศนศิลป์	8
2.2 อิทธิพลทางด้านเทคนิคและวัสดุ	8
2.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคศิลปะในรูปแบบ VIDEO ART	8
2.2.2 ความหมายและความเป็นมาของ VIDEO ART.....	8
2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปิน.....	9
2.3.1 นัม จุง ไพค์ (Nam June Paik).....	10
2.3.2 อากิระ คูโรซาวะ (Kurosawa Akira).....	17
2.3.3 อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล.....	25
2.3.4 เอ็ดเวิร์ด มุงค์ (Edvard Munch).....	34
บทที่ 3	43
วิธีการดำเนินงานวิจัยสร้างสรรค์	43
3.1 แนวความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน	43
3.1.1 แนวความคิด	43
3.1.2 แรงบันดาลใจ	43
3.2 รูปแบบของงานสร้างสรรค์.....	44
3.3 วิธีการดำเนินงานวิจัยสร้างสรรค์.....	44
3.4 วัสดุอุปกรณ์ในการดำเนินการสร้างสรรค์.....	48
3.5 วัสดุอุปกรณ์ในการค้นคว้าข้อมูล	49
3.6 เทคนิค ขั้นตอน และกระบวนการ.....	49
ขั้นตอนการวาด Storyboard.....	52

ขั้นตอนการตัดต่อภาพเคลื่อนไหว.....	56
3.7 ระยะเวลาในการดำเนินงาน	63
บทที่ 4	65
ผลการวิเคราะห์สร้างสรรค์.....	65
4.1 ผลงานสร้างสรรค์ช่วงก่อนวิทยานิพนธ์.....	67
4.1.1 วิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์.....	67
แนวความคิด	67
รูปแบบการนำเสนอ	67
4.2 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์	68
4.2.1 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ เรื่อง Traffic.....	68
แนวความคิด.....	69
รูปแบบการนำเสนอ.....	69
4.2.2 วิเคราะห์ผลงานก่อนก่อนวิทยานิพนธ์ เรื่อง Office.....	69
แนวความคิด.....	70
รูปแบบการนำเสนอ.....	70
4.2.3 วิเคราะห์ผลงานก่อนก่อนวิทยานิพนธ์ เรื่อง WFH (Work from Home).....	71
แนวความคิด.....	71
รูปแบบการนำเสนอ.....	72
บทที่ 5	74
สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์.....	74
5.1 สรุปการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์.....	74
5.2 อภิปรายการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์.....	74
5.3 ข้อเสนอแนะการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์.....	75
5.4 รายชื่อผลงานวิทยานิพนธ์.....	76

รายการอ้างอิง 78

ประวัติผู้เขียน 80



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบความคิดและวิธีสร้างสรรค์.....	3
ภาพที่ 2 นัม จุง ไพค์ (Nam June Paik).....	10
ภาพที่ 3 Opera Sextronique (1967).....	11
ภาพที่ 4 TV Chair (1968).....	12
ภาพที่ 5 TV Buddha (1974).....	13
ภาพที่ 6 Family of Robot (1986).....	14
ภาพที่ 7 Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii.....	16
ภาพที่ 8 อากิระ คูโรซาวะ (Kurosawa Akira).....	17
ภาพที่ 9 อากิระ คูโรซาวะ (Kurosawa Akira).....	18
ภาพที่ 10 Sanshiro Sugata.....	19
ภาพที่ 11 Rashomon.....	20
ภาพที่ 12 Ikiru.....	21
ภาพที่ 13 คูโรซาวากับกลุ่มนักทำหนังฮอลลีวู้ด ฟรานซิส ฟอร์ด คอปโปลา และ จอร์จ ลูคัส.....	22
ภาพที่ 14 Ran (1985).....	23
ภาพที่ 15 อากิระ คูโรซาวะ (Kurosawa Akira).....	25
ภาพที่ 16 อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล.....	26
ภาพที่ 17 ภาพยนตร์สารคดี ดอกฟ้าในมือมาร (Mysterious Object at Noon).....	27
ภาพที่ 18 ภาพยนตร์ สุดเสน่หา (Blissfully Yours).....	27
ภาพที่ 19 ภาพยนตร์ หัวใจทรนง (The Adventure of Iron Pussy).....	28
ภาพที่ 20 ภาพยนตร์ สัตว์ประหลาด! (Tropical Malady).....	30
ภาพที่ 21 ภาพยนตร์ แสงศตวรรษ (Syndromes and a Century).....	30
ภาพที่ 22 อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล รางวัลปาล์มทองคำในเทศกาลหนังเมืองคานส์.....	31

ภาพที่ 23	SLEEPCINEMAHOTEL.....	32
ภาพที่ 24	ปลุกผี.....	33
ภาพที่ 25	เอ็ดเวิร์ด มุงค์ (Edvard Munch).....	34
ภาพที่ 26	The Scream.....	36
ภาพที่ 27	The Frieze of Life.....	38
ภาพที่ 28	The Sick Child.....	40
ภาพที่ 29	The Munch-Museum (Norway).....	41
ภาพที่ 30	Storyboard เรื่อง Traffic.....	45
ภาพที่ 31	Storyboard เรื่อง Office.....	46
ภาพที่ 32	Storyboard เรื่อง WFH (Work from Home).....	47
ภาพที่ 33	ขั้นตอนการบันทึกภาพเคลื่อนไหว.....	49
ภาพที่ 34	ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกไว้.....	50
ภาพที่ 35	ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกไว้.....	50
ภาพที่ 36	ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกไว้.....	50
ภาพที่ 37	ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกไว้.....	51
ภาพที่ 38	ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกไว้.....	51
ภาพที่ 39	ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกไว้.....	51
ภาพที่ 40	การวาด Storyboard.....	52
ภาพที่ 41	ภาพวาด Storyboard.....	52
ภาพที่ 42	ภาพวาด Storyboard.....	53
ภาพที่ 43	ภาพวาด Storyboard.....	54
ภาพที่ 44	ภาพวาด Storyboard.....	55
ภาพที่ 45	ขั้นตอนการตัดต่อภาพเคลื่อนไหว.....	56
ภาพที่ 46	ขั้นตอนการตัดต่อภาพเคลื่อนไหว.....	56

ภาพที่ 47 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์.....	57
ภาพที่ 48 ภาพที่แสดงถึงความขัดแย้งภายในความคิด.....	58
ภาพที่ 49 ภาพที่แสดงถึงความขัดแย้งภายในความคิด.....	58
ภาพที่ 50 ภาพที่เป็นลายเส้นแทนความรู้สึกภายในใจ	59
ภาพที่ 51 ภาพที่เป็นลายเส้นแทนความรู้สึกภายในใจ	59
ภาพที่ 52 ภาพที่เป็นลายเส้นแทนความรู้สึกภายในใจ	60
ภาพที่ 53 ภาพธรรมชาติแทนความคิดถึงการผ่อนคลาย.....	60
ภาพที่ 54 ภาพธรรมชาติแทนความคิดถึงการผ่อนคลาย.....	61
ภาพที่ 55 ภาพธรรมชาติแทนความคิดถึงการผ่อนคลาย.....	61
ภาพที่ 56 ภาพที่แทนความรู้สึกของการใช้ชีวิตที่ไม่ต้องเร่งรีบ.....	62
ภาพที่ 57 ภาพที่แทนความรู้สึกของการใช้ชีวิตที่ไม่ต้องเร่งรีบ.....	62
ภาพที่ 58 ภาพเคลื่อนไหวที่บ้านทีกในช่วงแรก.....	67
ภาพที่ 59 เรื่อง Traffic.....	68
ภาพที่ 60 เรื่อง Traffic.....	69
ภาพที่ 61 เรื่อง Traffic.....	70
ภาพที่ 62 เรื่อง WFH (Work from Home)	71
ภาพที่ 63 “บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย”	76
ภาพที่ 64 “บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย”	76
ภาพที่ 65 “บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย”	76

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์ผลงานศิลปกรรม.....	42
ตารางที่ 2 รายละเอียดของระยะเวลาในการดำเนินงาน.....	63
ตารางที่ 3 รายละเอียดของระยะเวลาในการดำเนินงาน.....	64
ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ผลงาน.....	65
ตารางที่ 5 การวิเคราะห์ผลงาน (ต่อ).....	66
ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	72



บทที่ 1

บทนำ

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ หัวข้อเรื่อง บันทึกรูปภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย เป็นการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์รูปแบบการบันทึกภาพเคลื่อนไหว (VIDEO ART) โดยการบันทึกภาพเคลื่อนไหวจากเหตุการณ์จริงที่พบเจอในทุก ๆ วัน นำมาผ่านกระบวนการตัดต่อและใช้เทคนิคการปรับภาพให้เกิดอัตลักษณ์และสัญลักษณ์ขึ้นมาใหม่ การถ่ายทอดในรูปแบบหนังสือผลงาน 3 ชุด แต่ละชุดมีความยาวประมาณ 4 นาที โดยผลงานภาพเคลื่อนไหว (VIDEO ART) ทั้ง 3 ชุดคือ 1. Traffic 2. Office 3. WFH (Work from Home) โดย ผลงานดังกล่าว มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

ปัญหาสุขภาพจิตของคนในสังคมกำลังเป็นปัญหาสำคัญไม่เฉพาะแต่คนไทยเท่านั้น แต่ยังขยายไปยังสังคมของผู้คนทั่วทุกมุมโลก สถานการณ์ปัญหาสุขภาพจิตที่ผ่านมามีการทวีความรุนแรงเพิ่มขึ้นเมื่อสังคมเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ดังนั้น การจะรับมือกับปัญหาดังกล่าว จึงจำเป็นต้องหาสาเหตุและแนวโน้มของสถานการณ์ปัญหาในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สังคมในศตวรรษที่ ๒๑ ในประเทศกำลังพัฒนา ซึ่งไม่อาจละเลยในการพิจารณาควบคู่ไปพร้อมกับสังคมประเทศที่พัฒนาแล้วในภาพรวมของสังคมโลก แตรรถกลางเมืองที่แผดเสียงจนปวดหู ผู้คนที่หนาแน่นบนการคมนาคมสาธารณะ ผู้คนควันที่สูดดมเข้าไปในแต่ละวัน บรรยากาศและปัญหาที่ทำให้ผู้อยู่อาศัยในเมืองใหญ่ๆ ทั่วโลกต้องกุมขมับ ความเครียดอยู่ใกล้ตัวคนเมืองประหนึ่งอากาศหายใจ¹

ซึ่งในยุคปัจจุบันโลกเกิดการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้บริษัทต่าง ๆ ไม่สามารถหยุดนิ่งอยู่กับที่ได้ต้องมีการปรับปรุงและพัฒนาอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้ก้าวทันและสามารถแข่งขันกับคู่แข่งได้อย่างทัดเทียม ทำให้บุคลากรของทุกบริษัท ไม่ว่าจะเป็นผู้บริหารระดับสูงจนถึงผู้ปฏิบัติงานระดับล่างต่างมีส่วนร่วมช่วยกันในการขับเคลื่อนบริษัทไปด้วยกัน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงตามเป้าหมายของ

¹ ฐริภัทร สังข์พัฒน์, “กรุงเทพฯ ติดเมืองเครียดสุดในโลกอันดับ 4,” / thestandard.co/ (Online). Available: <https://thestandard.co/stressful-cities-ranking-2017/>(Accessed 3 พฤษภาคม พ.ศ.2564).

บริษัท แต่การทำงานร่วมกันคนจำนวนมากที่มาจากสถานที่ที่ต่างกันทั้งในด้านการเลี้ยงดูจากครอบครัวด้านจิตใจ ความรู้สึก ความรู้ความสามารถ ด้านอายุและด้านประสบการณ์ในการทำงาน อาจทำให้เกิดการกระทบกระทั่งหรือความไม่เข้าใจกันซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดความเครียดและแรงกดดันในที่ทำงาน ซึ่งปัญหาความเครียดและแรงกดดันในการทำงานนั้นล้วนส่งผลกระทบต่อการทำงานทั้งทางด้านจิตใจ และสภาพร่างกาย สภาวะแรงกดดันและความเครียดมีผลต่อความรู้สึกนึกคิดและการกระทำภายในองค์กร จะส่งผลกระทบต่อเป้าหมาย ความสำเร็จขององค์กร และอาจเกิดปัญหาทางด้านการงานและการเงิน ซึ่งสามารถวัดได้จากดัชนีชี้วัดต่าง ๆ เช่น อุบัติเหตุ และอัตราการเจ็บป่วยจากการทำงานที่เพิ่มมากขึ้น การขาด ลา มาสาย ของพนักงานเพิ่มขึ้นผิดปกติ ความปลอดภัยในการ งานลดลง ผู้ปฏิบัติงานขาดขวัญ และกำลังใจ คุณภาพผลผลิตของสินค้า และบริการลดถอย การทำงานที่ก้าวร้าวกันหรือไม่ชัดเจน การสื่อสาร ไร้ประสิทธิภาพ ทำงานผิดพลาดบ่อย สภาพและบรรยากาศการทำงานที่ไม่ดี มีเรื่องทะเลาะเบาะแว้ง ระหว่างแผนกต่อแผนก ความสัมพันธ์ระหว่างองค์กรและผู้มารับบริการลดถอยลง ภาพลักษณ์องค์กรเสื่อมถอย ฯลฯ มาใช้วัดผลความรุนแรงของความเครียดในองค์กรได้

ผู้สร้างสรรค์ในฐานะผู้ใช้ชีวิตประจำวันอยู่ภายใต้สภาวะแรงกดดันและความเครียดตั้งแต่ตื่นนอนตอนเช้า การเดินทางไปทำงานที่จะต้องเผชิญกับการจราจรที่เร่งรีบและแออัดของสังคมเมือง การแข่งขันทั้งกับตัวเองและสิ่งแวดล้อมรอบตัวมากมายรวมทั้งการทำงานที่ต้องรับแรงกดดันก่อให้เกิดความเครียดตามมา ซึ่งส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการทำงาน ทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง และส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย เกิดความเหนื่อยล้าตามมาสิ่งต่างๆ ผู้สร้างสรรค์จึงค้นหาวิธีการผ่อนคลายให้กับตัวเองด้วยการนำสิ่งที่ต่างๆ ที่ผู้สร้างสรรค์พบเจอในการดำเนินชีวิตในแต่ละวันมาถ่ายทอดในมุมมองของผู้เขียนเอง ซึ่งในแต่ละช่วงเวลานั้นมีสถานการณ์ที่ทำให้เกิดความเครียดและในเวลาเดียวกันก็มีความสวยงามภายนอกที่สามารถทำให้ผ่อนคลายได้จาก 2 สถานการณ์ดังกล่าวและการทดลองเทคนิคต่าง ๆ ในการเก็บบันทึกภาพเคลื่อนไหว ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นพบกระบวนการในการถ่ายทอดเรื่องราว 2 เหตุการณ์ได้ในเวลาเดียวกันด้วยการใช้การสะท้อนของภาพกับวัตถุต่าง ๆ และด้วยการทดลองและใช้วิธีการศึกษาการถ่ายภาพเคลื่อนไหวและการตัดต่อ ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ VIDEO ART ซึ่งเป็นวิธีการที่สามารถบันทึกเรื่องต่าง ๆ เป็นภาพเคลื่อนไหว และสามารถนำมาดัดแปลงและถ่ายทอดให้ผู้ชมได้รู้สึกทางด้านอารมณ์ทั้ง 2 ด้านได้ในเวลาเดียวกัน และยังสามารถสร้างสรรค์งานได้อย่างอิสระอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ผลงานชิ้นนี้จึงแสดงให้เห็นถึงสภาวะของความเครียดและการผ่อนคลายที่เกิดขึ้นจริงที่เกิดขึ้นในการใช้ชีวิตประจำวัน

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบสภาวะแรงกดดันที่ทำให้เกิดความเครียดและการผ่อนคลายที่เกิดขึ้นระหว่างการใช้ชีวิตประจำวัน
2. เพื่อศึกษาเทคนิคเชิงอัตลักษณ์ผลงานในรูปแบบศิลปะภาพเคลื่อนไหว
3. เพื่อนำเสนอและถ่ายทอดความรู้สึกของความรู้สึกของความเครียดและการผ่อนคลาย เพื่อให้ผู้ชมได้รับความรู้สึกทางด้านอารมณ์ผ่านผลงานทางศิลปะในรูปแบบ VIDEO ART

1.3 กรอบแนวความคิดในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 1 กรอบความคิดและวิธีสร้างสรรค์

1.4 สมมุติฐานของการศึกษา

การถ่ายทอดทางด้านอารมณ์ที่เกิดจากประสบการณ์ความรู้สึกที่ได้รับผลกระทบจากความเครียดและแรงกดดันจากการใช้ชีวิตในการและการผ่อนคลายสถานการณ์ต่างๆ ผ่านการถ่ายภาพเคลื่อนไหวประกอบกับการใช้เทคนิคตกแต่งภาพและตัดต่อประกอบเสียง ทำให้ผู้ที่ได้รับชมผลงานแล้วมีความรู้สึกของความเครียดและความผ่อนคลายร่วมไปกับผลงานที่ต้องการแสดงออก

1.5 ขอบเขตของการสร้างสรรค์

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา นำเสนอเรื่องราวที่บันทึกประสบการณ์และความรู้สึกในชีวิตประจำวันจากสภาวะที่ได้รับจากอิทธิพลจากสภาวะแรงกดดัน ความเครียด และการผ่อนคลายของผู้สร้างสรรค์
2. ขอบเขตด้านเทคนิค ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบ VIDEO ART ที่มีความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัว

1.6 วิธีการศึกษาและการสร้างสรรค์

วิธีการศึกษา

1. รวบรวมข้อมูล

การศึกษารวบรวมข้อมูล ทฤษฎีแนวคิดทางศิลปะจากหนังสือ สื่อออนไลน์ รวมถึงศึกษาข้อมูลศิลปินที่มีผลงานที่คล้ายคลึงกันในทิศทางเดียวกัน ศึกษาเทคนิควิธีที่น่าสนใจ สามารถนำมาเป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้ และบันทึกจากสถานการณ์จริง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจริง รวมถึงการบันทึกภาพเหตุการณ์ต่างๆ และเลือกใช้ภาพที่สามารถสื่อถึงภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย รวบรวมเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้

2. การวิเคราะห์ข้อมูล และการสร้างสรรค์ภาพร่าง

การวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ภาพร่าง เมื่อได้ข้อมูลจากการรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ออกมาโดยการสร้างสรรค์ ผ่านการกำหนดแนวคิดและแรงบันดาลใจใน รูปแบบต้นแบบชิ้นงานที่ยังไม่สมบูรณ์นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขผลงานให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และเกิดการพัฒนาในการสร้างสรรค์นำไปสู่การปฏิบัติงานจริง

3. แบบร่าง Storyboard

เขียนโครงเรื่องราวโดยกำหนดภาพและเสียงตามลำดับที่จะปรากฏในเนื้อหาของผลงานตามลำดับทำให้สามารถกำหนดเรื่องราวและเวลาได้

ขั้นตอนพัฒนาผลงาน

1. ศึกษาข้อมูลภาคเอกสารรูปแบบผลงานของศิลปินที่มีลักษณะเรื่องราวเกี่ยวกับความเครียดและการผ่อนคลาย งานในรูปแบบ ภาพเคลื่อนไหว (VIDEO) แบบการสร้างสรรค์งานศิลปะและเนื้อหาการสร้างสรรค์ผลงาน ตามวัตถุประสงค์ นำมาวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของผลงานทั้งด้านเนื้อหา เทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ คือ VIDEO ART

2. เก็บบันทึกภาพเคลื่อนไหวในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน
3. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการบันทึกภาพเคลื่อนไหว (VIDEO) จากสถานการณ์ที่ทำให้เกิดความเครียดและความผ่อนคลาย ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน
4. การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รวบรวมและนำมาเขียนภาพเล่าเรื่องจากความรู้สึกที่เกิดขึ้น
5. สร้างสรรค์ภาพร่างเพื่อนำไปสู่ขบวนการตัดต่อ
6. สร้างสรรค์ผลงานที่มีความเป็นอัตลักษณ์ ผ่านผลงานทั้ง 3 ชุด ได้แก่ 1. Traffic 2. Office 3. WFH
7. วิเคราะห์ผลงาน รวบรวมข้อมูลอันเป็นประโยชน์จากการเสนอแนะ วิจาร์ณ ผลงาน เพื่อนำมาพัฒนาผลงานทั้งด้านเนื้อหาและการสร้างสรรค์ผลงาน
8. เขียนวิเคราะห์ในรูปแบบวิทยานิพนธ์

1.7 คำนิยามศัพท์

VIDEO ART หมายถึง ผลงานด้านทัศนศิลป์ที่ถ่ายทอดผ่านภาพเคลื่อนไหว ผ่านกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ และปรับแต่งทั้งภาพและเสียง ทำให้เกิดมีอัตลักษณ์เฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์

ความเครียด หมายถึง ภาวะที่รู้สึกถูกกดดันในภาวะการทำงาน ไม่สบายใจ วุ่นวายใจ กลัววิตกกังวล ปีบคั้น เกิดจากสภาพแวดล้อมที่คุกคามจิตใจ

การผ่อนคลาย หมายถึง ภาวะความรู้สึกสบายใจ ไม่มีความกังวล ปลอดภัย เกิดจากสภาวะทางจิตใจที่หลุดพ้นจากความเครียดต่าง ๆ

1.8 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

วัสดุอุปกรณ์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือส่วนของการบันทึกข้อมูล และส่วนของการสร้างสรรค์ผลงาน โดยรายละเอียดดังนี้

สำหรับบันทึกข้อมูล

วัสดุ

1. โทรศัพท์มือถือ
2. ขาตั้งโทรศัพท์มือถือ
3. คอมพิวเตอร์
4. ปริ้นเตอร์
5. อินเทอร์เน็ต

6. โทรทัศน์
7. เครื่องฉายโปรเจคเตอร์
8. จอโปรเจคเตอร์
9. ปลั๊กไฟ, สายพ่วงปลั๊กไฟ

อุปกรณ์

1. กระดาษวาดเขียน
2. ดินสอ
3. ปากกาหมึกดำ
4. กาวสองหน้าแบบบาง
5. มีดคัตเตอร์

1.9 งบประมาณที่ใช้ในการสร้างสรรค์

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการวิจัย (โดยประมาณ) 200,000 บาท

1.10 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบสภาวะแรงกดดันที่ทำให้เกิดความเครียดและการผ่อนคลายที่เกิดขึ้นระหว่างการใช้ชีวิตประจำวัน
2. ได้รูปแบบ VIDEO ART ที่สะท้อนความรู้สึกทางด้านอารมณ์ของความเครียดและการผ่อนคลายในเวลาเดียวกัน ที่มีความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของผู้สร้างสรรค์
3. ผู้รับชมผลงานได้รู้สึกทางด้านอารมณ์ของผลงานที่ต้องการสื่อสารและเห็นถึงเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัว ในรูปแบบ VIDEO ART

บทที่ 2

เอกสารข้อมูลและศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการสร้างสรรค์สร้างผลงานในหัวข้อ “บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย” มาจากประสบการณ์ที่ผ่านมาในการใช้ชีวิตประจำวันที่ผ่านมาแรงกดดันและความเครียดต่างๆ จนเกิดเป็นแรงบันดาลใจที่นำมา สร้างสรรค์ผลงานซึ่งสะท้อนความรู้ทางด้านอารมณ์ผสมผสานกับการใช้เทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ ด้วย สื่อวัสดุหลายประเภทที่แฝงไปด้วยรูปแบบและ เนื้อหาต่าง ๆ ที่สื่อความหมายและความรู้สึกออกมาใน รูปแบบของงานศิลปะ VIDEO ART และเพื่อค้นหาสาระหลักของการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้ศึกษา ข้อมูลในเอกสาร ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 อิทธิพลทางด้านเนื้อหา

- 2.1.1 ผลกระทบแรงกดดันและความเครียดจากการใช้ชีวิตประจำวัน
- 2.1.2 การสะท้อนชีวิตในแต่ละวัน แสดงออกทางอารมณ์ผ่านงานทัศนศิลป์

2.2 อิทธิพลทางด้านเทคนิคและวัสดุ

- 2.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคศิลปะในรูปแบบ VIDEO ART
- 2.2.2 ความหมายและความเป็นมาของ VIDEO ART

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปิน

อิทธิพลทางรูปแบบ

- 2.3.1 นัม จุง ไพค์ (Nam June Paik)
- 2.3.2 อากิระ คูโรซาวะ (Kurosawa Akira)
- 2.3.3 อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล (Apichatpong Weerasethakul)

อิทธิพลทางความคิด

- 2.3.4 เอ็ดเวิร์ด มุงค์ (Edvard Munch)

2.1 อิทธิพลทางด้านเนื้อหา

2.1.1 ผลกระทบแรงกดดันและความเครียดจากการใช้ชีวิตประจำวัน

ปัจจุบันโลกเกิดการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้การใช้ชีวิต ไม่สามารถหยุดนิ่งอยู่กับที่ได้ต้องมีการ แข่งขันและเปลี่ยนแปลงงานใช้ชีวิตอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้ก้าวทันและสามารถ แข่งขันกับสิ่งรอบตัวอยู่เสมอ ทำให้ในการใช้ชีวิตประจำวันต้องมีการแข่งขันในทุกนาที สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดความเครียดและแรงกดดันได้อยู่ตลอดเวลา

2.1.2 การสะท้อนชีวิตในแต่ละวัน แสดงออกทางอารมณ์ผ่านงานทัศนศิลป์

การสะท้อนการใช้ชีวิตของคนในปัจจุบันแสดงออกทางด้านอารมณ์ผ่านงานศิลปกรรม ความเครียดที่เกิดจากการสิ่งต่างๆ เป็นเรื่อง que ทุกคนต้องเผชิญซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนส่งผลกระทบต่อจิตใจ และสภาพร่างกายที่อ่อนล้า การบำบัดสิ่งเหล่านี้ทำได้หลายทางรวมไปถึงการได้แสดงออกทางด้าน อารมณ์ผ่านการทำงานศิลปะได้อีกทางหนึ่ง

2.2 อิทธิพลทางด้านเทคนิคและวัสดุ

2.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคศิลปะในรูปแบบ VIDEO ART

วิดีโอ อาร์ต (Video Art) ต้องอย่าสับสนกับภาพยนตร์ที่อยู่ในรูปของวิดีโอหรือละคร โทรทัศน์ วิดีโอ อาร์ต คือวิดีโอที่สร้างขึ้นโดยศิลปินสายทัศนศิลป์ วิดีโอ อาร์ต เป็นเครื่องมือไม่ใช่รูปแบบ ศิลปินใช้วิดีโอในหลายแนวทาง แม้ว่าการวิดีโอโดยมากจะต้องอาศัยโทรทัศน์เป็นเครื่องฉายภาพ แต่ ในวงการก็จะเรียกศิลปะแบบนี้ว่า วิดีโอ อาร์ต มากกว่าจะไปเรียกว่า “เทเลวิชัน อาร์ต” หรือ “โทรทัศน์ศิลป์”

2.2.2 ความหมายและความเป็นมาของ VIDEO ART

ศิลปินคนแรกในประวัติศาสตร์ที่ริเริ่มทำศิลปะด้วยวิดีโอคือคนเกาหลีนามว่า นัม จุง ไพค์ (Nam June Paik) เขาเป็นสมาชิกสำคัญในกลุ่ม ฟลักซุส (Fluxus) เหล่าศิลปินวิญญานขบถที่ ชอบทำกิจกรรมท้าทายจารีตของศิลปะ จุดกำเนิดของ วิดีโอ อาร์ต คือ ในปี 1965 นัม จุง ไพค์ สร้าง งานโดยการบันทึกเทปวิดีโอด้วยกล้องโซนี่แบบหิ้วพกพาได้ ไพค์ ซึ่งอุปกรณ์ทันสมัยเหล่านั้นทันทีที่ มันทวางตลาด เขาจัดทำวิดีโอในวันนั้น แล้วหอบหิ้วไปฉายโชว์ 2-3 ชั่วโมง ในค่านวนั้นที่คลับของศิลปิน คาเฟ่ อะโกโก้ (Cafe-a-Go-Go) ในกรีนวิซ วิลเลจ (Greenwich Village) ย่านศิลปะศิลปินแห่งนคร นิวยอร์ก นัม จุง ไพค์ เคยกล่าวถ้อยแถลงอันมีชื่อเสียงว่า “ทีวีได้จุ่มพวกเรากันไปทั้งหมด ตอนนี้นี่ละ เรากำลังอัดมันกลับบ้าง” วิดีโอ อาร์ต มักจะต้องเกี่ยวข้องกับการแสดงอยู่ด้วยเสมอ โดยเฉพาะการ แสดงแบบ ศิลปะแสดงสด หรือ เพอร์ฟอร์แมนซ์ มีทั้งการแสดงสดๆ ตอบโต้ไปกับการฉายวิดีโอ เช่น ผลงานชื่อดัง ทีวี บรา ฟอว์ ลีฟวิง สคัลป์เจอร์ (TV Bra for Living Sculpture) ที่ ไพค์ ทำร่วมกับ

ชาร์ลอตต์ มัวร์แมน (Charlotte Moorman) ในผลงานชิ้นนี้ มัวร์แมน เปลือยกายสีเชลโล่ มีเพียงแค่โทรทัศน์เล็กๆ สองเครื่องปิดหน้าอกข้างละเครื่องเท่านั้น

ในอีกแบบเป็นการถ่ายวิดีโอการแสดง แล้วนำไปฉายในจอโทรทัศน์ (หรือมอร์นิตอร์) หรือฉายด้วยเครื่องฉายแบบวิดีโอโปรเจคเตอร์ ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ที่จัดแสดงงานบ้างก็ทำวิดีโอกันอย่างจริงจัง แล้วนำไปแพร่ภาพทั้งทางอากาศและเคเบิลทางทีวี ซึ่งมักจะเป็นแบบคุณภาพมาตรฐานดีๆ มีค่าใช้จ่ายสูงจึงต้องทำร่วมกับพวกเครือข่ายโทรทัศน์หรือสถานีโทรทัศน์อิสระ กลุ่มศิลปินที่ชอบทำในแนวนี้คือ สคิป สวีเนีย (Skip Sweeney) โจแอน เคลลี (Joanne Kelly) อีดิน เวเลซ (Edin Velez) และ เดอะ โยเนะโมะโตะส์ (The Yonemotos) หรือในผลงานของศิลปินบางคนจะใช้ภาพจากกล้องโทรทัศน์วงจรปิดแบบที่ใช้รักษาความปลอดภัย นำมาตัดต่อแล้วสร้างผลงานของตัวเองขึ้น หรือในผลงาน Nantes Triptych ในปี 1992 ของ บิลล์ วิโอลา (Bill Viola) ศิลปินวิดีโอชื่อดังคนหนึ่งของโลก เขาจัดฉายวิดีโอบนจอยักษ์ 3 จอในห้องมืด จอแรกทางซ้ายฉายภาพผู้หญิงกำลังคลอดลูก จอทางขวาเป็นภาพผู้หญิงชรากำลังจะสิ้นลม จอกลางเป็นภาพคนจมน้ำอยู่ใต้น้ำ ดูแว้งคว้างไร้ทิศทาง แต่บางทีก็ตื่นทรนทรายแล้วก็นิ่งไปอีก ภาพกำเนิดทารกกับคนใกล้ตายเป็นภาพจากเหตุการณ์จริง และด้วยการจัดฉายจากอุปกรณ์ชั้นยอด ติดตั้งในบรรยากาศที่ขึงขัง ทำให้ผลงานชิ้นนี้ทรงพลังเป็นอย่างยิ่ง

วิดีโอ อาร์ท ไม่มีขีดจำกัดว่าจะต้องมีการแสดงหรือภาพจากเหตุการณ์จริงเท่านั้น ในหลายๆงาน อาจจะเป็นการฉายภาพกราฟิกที่เป็นนามธรรมมากๆ บ้างก็เป็นภาพหุ่นนิ่ง วัตถุสิ่งของต่างๆ สุดแล้วแต่ศิลปินจะเกิดความคิดอะไร ตัวอย่างเช่น แฟรงค์ จิลเล็ท (Frank Gillette) ในงานชื่อ อแรนซัส (Aransas) เมื่อปี 1978 เขาใช้เครื่องฉายวิดีโอ 6 ตัวในจัดฉายภาพทิวทัศน์ที่เป็นหนองน้ำของชนบทที่ชื่อ อแรนซัส รอบตัวคนดู

ในหลายๆกรณีก็มีการใช้เทคโนโลยีล่าสุดทางคอมพิวเตอร์มาทำงานที่ได้ผลทางเทคนิคพิเศษที่น่าตื่นตาตื่นใจราวกับภาพยนตร์แฟนตาซี บ้างก็สามารถมีปฏิริยาโต้ตอบกับคนดูได้

การทำ วิดีโอ อาร์ต ในอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับความนิยมมากคือ การผสมวิดีโอเข้ากับ ศิลปะจัดวางหรือ อินสตอลเลชัน อาร์ต นอกจากวิดีโอจะมีคุณสมบัติเป็น 3 มิติ แบบประติมากรรมแล้ว ยังขยายขอบเขตตัวเองไปสู่ผลงานที่กินเนื้อที่และสภาพแวดล้อมอย่างมีนัยยะสำคัญ

2.3 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปิน

อิทธิพลทางรูปแบบ

2.3.1 นัม จุง ไพค์ (Nam June Paik)

2.3.2 อากิระ คูโรซาวะ (Kurosawa Akira)

2.3.3 อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล (Apichatpong Weerasethakul)

อิทธิพลทางความคิด

2.3.4 เอ็ดเวิร์ด มุงค์ (Edvard Munch)

2.3.1 นัม จุง ไพค์ (Nam June Paik)



ภาพที่ 2 นัม จุง ไพค์ (Nam June Paik)

ที่มา https://en.wikipedia.org/wiki/Nam_June_Paik, เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2564

Nam June Paik (1932-2006) ได้พัฒนาการทดลองทางศิลปะทดลองซึ่งมุ่งเน้นให้เกิดประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีการเชื่อมเพลงการแสดงประติมากรรมเทคโนโลยีวิดีโอและการติดตั้ง เกิดที่โซลเกาหลีเขาได้รับการฝึกฝนเป็นนักเปียโนคลาสสิก ระหว่างสงครามเกาหลีครอบครัวของเขาต้องหนีออกจากประเทศ พวกเขาตั้งถิ่นฐานเป็นครั้งแรกในฮ่องกงและญี่ปุ่นซึ่งเป็นที่ที่ Paik จบการศึกษาด้านดนตรีจากมหาวิทยาลัยโตเกียว หลังจากเดินทางไปประเทศเยอรมนีเพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ Paik ได้พบกับศิลปินแนวความคิด Joseph Beuys และ Wolf Vostell ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจให้เขาทำงานร่วมกับงานศิลปะอิเล็กทรอนิกส์ Paik กลายเป็นส่วนหนึ่งของการเคลื่อนไหว Neo-Dada ภายหลังเรียกว่า Fluxus การเคลื่อนไหวได้รับแรงบันดาลใจจากนักแต่งเพลง John Cage และการใช้เสียงและเสียงในชีวิตประจำวันของเขาในเพลงทดลองของเขาในปี 1950 ในปีพ. ศ. 2507 Paik ย้ายไปนิวยอร์กเพื่อดำเนินการทางศิลปะของเขาและได้พัฒนาความร่วมมือกับศิลปินเช่น John Cage, Merce Cunningham, Yoko Ono และ Bill Viola

ในขณะที่เยอรมนี Paik เริ่มทดลองใช้ทีวีในงานของเขา นิทรรศการเดี่ยวครั้งแรกของเขา นิทรรศการดนตรี - โทรทัศน์อิเล็กทรอนิกส์ (1963) ที่ Galner Parnass ใน Wuppertal เป็นเครื่องหมายการเปลี่ยนจากเพลงไปเป็นภาพอิเล็กทรอนิกส์ การแสดงครั้งนี้เป็นผลงานของเขาที่จัดทำขึ้นเป็นครั้งแรกโดยใช้จอเทอร์มินัล degaussers และอุปกรณ์อื่น ๆ เพื่อบิดเบือนภาพ

เมื่อย้ายไปนิวยอร์ก Paik ต่อการทดลองของเขาเกี่ยวกับทีวีเป็นสื่อและลงมือทำงานร่วมกับ avant-garde cellist Charlotte Moorman จนกระทั่งเธอเสียชีวิตในปีพ. ศ. 2534 การทำงานร่วมกันของพวกเขาคือความสูงของความพยายามของ Paik ในการรวมเอาเทคโนโลยีโทรทัศน์และวิดีโอ กับร่างกายมนุษย์ เขาใช้ร่างกาย Moorman ในขั้นตอนต่างๆ ของการเปลื้องผ้าเป็นผ้าใบที่เขาติดประติมากรรมอิเล็กทรอนิกส์ของเขา Opera Sextronique (1967) ให้ความสำคัญกับการแสดงของ Moorman ในขณะที่สวมชุด บิกินี Light ของ Paik ชุดบิกินีติดตั้งไฟควบคุมระยะไกลที่กระพริบเป็นจังหวะในระหว่างการแสดงเชลโลของ Moorman มอร์แมนไปนอนเปลือยเปล่าและเธอถูกจับเพราะความไม่เหมาะสม



ภาพที่ 3 Opera Sextronique (1967)

ที่มา <https://artcollecti0n.wordpress.com/2012/06/25/167/>, เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2564

ในปีพ. ศ. 2512 ได้มีการร่วมมือกันอีกครั้งในชื่อ TV Bra for Living Sculpture โดยเป็นการแสดงครั้งแรก ทางทีวีในฐานะ Creative Medium ที่ Howard Wise Gallery ในนิวยอร์ก มอร์แมนสวมชุดทีวีขนาดเล็กสองชุดไว้ที่ทรงอกขณะเล่นไวโอลิน หน้าจอโทรทัศน์ถ่ายทอดสดรายการโทรทัศน์สด รายการวิดีโอและวิดีโอสดจากผู้ชม ใน TV Cello (1971) Paik ได้จัดวางโทรทัศน์ไว้ในซ็อนและรวมเข้าด้วยกันเพื่อสร้างรูปทรงของเชลโล เมื่อ Moorman ดึงรูปภาพของเธอและนักเล่นเกม cellists อื่น ๆ ที่เล่นปรากฏบนหน้าจอ

งานอื่น ๆ เช่น TV Chair (1968) และ TV Penis (1972) ให้ความสนทนากับโทรทัศน์และวิดีโอมากขึ้น งานเหล่านี้ได้เปลี่ยนเทคโนโลยีให้เป็นส่วนของร่างกายและอุปกรณ์ประกอบอาหารที่ช่วยลดช่องว่างระหว่างเทคโนโลยีและประสบการณ์ของมนุษย์



ภาพที่ 4 TV Chair (1968)

ที่มา <https://www.pinterest.nz/amp/pin/765612005372760891/>, เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2564

ในปี 1993 ในฐานะตัวแทนของ Pavilion เยอรมันที่ Venice Biennale Paik นำเสนอการติดตั้งที่อุทิศให้กับ Moorman ห้องพักสำหรับชาร์ลอตต์ รวมถึงเสื้อผ้าที่เลือกไว้ซึ่ง Moorman สวมใส่ในระหว่างการแสดงและการทำงานร่วมกับ Paik รวมถึงภาพประกอบเอกสารโครงการของพวกเขา

TV Buddha (1974) ซึ่งเป็นหนึ่งในซีรีส์ที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดของเขาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีและจิตวิญญาณมนุษย์ผ่านการติดตั้งวิดีโอวงจรปิดและรูปปั้นพระพุทธรูปทองสัมฤทธิ์ พระพุทธรูปนั่งอยู่ตรงข้ามกับทีวีจะมองภาพของตัวเองในทีวีทำให้เกิดการวนรอบของภาพและความรู้สึกวิปัสสนาและการสะท้อนตัวเอง



ภาพที่ 5 TV Buddha (1974)

ที่มา <https://publicdelivery.org/nam-june-paik-tv-buddha/>, เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2564

ศิลปะหุ่นยนต์ ในขณะที่เยอรมนี Paik ได้รับคำแนะนำของ Cage ในการวิจัยดนตรีและศาสนาของโอเรียนเต็ลและเดินทางไปยังกรุงโตเกียวในปีพ. ศ. 2506 ที่นั่นเขาได้พบกับ Hideo Uchida ผู้ประดิษฐ์ทรานซิสเตอร์เมื่อสองปีก่อนชาวอเมริกันและ Shuya Abe วิศวกรอิเล็กทรอนิกส์ มันเป็นกับ Abe ที่ Paik สร้างงานศิลปะหุ่นยนต์ตัวแรกของเธอ, Robot K-456 (1964) หุ่นยนต์ได้รับการตั้งชื่อตาม Mozart's Piano Concerto No. 18 ใน B-flat major, K. 456 และเดิมเป็นกระเทยกับอวัยวะเพศชายและทรวงอก K-456 ถูกสร้างขึ้นเพื่อสร้างความตกใจให้กับผู้ชมด้วยความสามารถในการโต้ตอบกับมนุษย์ K-456 ถูกตั้งโปรแกรมให้พูดคุยเดินและถ่ายทำถ้าควบคุมโดยสถานีวิทยุและรีโมท

หลังจากหายไปในช่วงที่หุ่นยนต์ - ในช่วงที่ Paik จดจ่ออยู่กับการใช้ทีวีและวิดีโอของเขา - ศิลปินกลับไปสร้างหุ่นยนต์ในช่วงต้นทศวรรษ 1980 นี่เป็นยุคที่ชาวอเมริกันเริ่มคุ้นเคยกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ในชีวิตประจำวันเช่นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลกล้องวิดีโอเกมและโทรศัพท์มือถือ ที่วิกำลังออกอากาศซีทคอมที่เสริมสร้างความรู้สึกของหน่วยครอบครัวขณะที่ภาพยนตร์เช่น Terminator (1986) กำลังนำเสนออนาคตที่น่าเบื่อที่หุ่นยนต์ทำลายล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์ ในบริบทนี้เพื่อสร้างความผูกพันระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยี Paik ได้สร้างชุด Family of Robot (1986) ขึ้นซึ่งแสดงให้เห็นถึงครอบครัวแบบเกาหลี่ (แม่พ่อลูกยายปู่ย่าและลุง) หุ่นยนต์ที่ทำจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในครัวเรือนที่พบเช่นวิทยุเก่าและจอภาพโทรทัศน์มีขอบโค้งมนมากขึ้นในกลุ่มหญิงและโครงสร้างเชิงมุม

มากขึ้นในชายของพวกเขา พวกเขาได้รับความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับผู้ชมมากขึ้น นอกจากนี้ยังไม่ได้รับฟังค์ขั้นสำหรับผู้ป่วย แต่จอมอนิเตอร์ของพวกเขาให้ภาพวิดีโอซึ่งแสดงถึงบุคลิกลักษณะและบุคลิกภาพ ตลอดทศวรรษ 1990 Paik ยังคงพัฒนาชุดหุ่นยนต์ขึ้นอยู่กับตัวเลขทางประวัติศาสตร์เช่น Genghis Khan หรือเพื่อนของเขาเช่น John Cage



ภาพที่ 6 Family of Robot (1986)

ที่มา <http://twi-ny.com/blog/2014/12/07/nam-june-paik-becoming-robot/>, เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2564

ทางด้านทางอิเล็กทรอนิกส์ ความหลงใหลในการถ่ายภาพและการจัดการภาพวิดีโอของ Paik เกิดจากการซื้อ Sony Portapaks เครื่องแรกซึ่งเป็นเครื่องบันทึกวิดีโอและเครื่องบันทึกเสียงแบบพกพารุ่นแรก กล้องช่วยเขาในการสร้างภาพวีสดูสำหรับการทำงานของเขา Paik ออกแบบและสร้างอุปกรณ์ร่วมกับ Shuya Abe, Shuya / Abe Video Synthesizer (1969) เครื่องสังเคราะห์วิดีโอที่ใช้เครื่องสร้างภาพวิดีโอภายในเพื่อสร้างสัญญาณวิดีโอและสร้างภาพวีสดูที่หลากหลายโดยไม่ต้องใส่ข้อมูลกล้อง เครื่องสังเคราะห์ของ Paik มีคุณสมบัติใหม่ในการผลิตและการผลิตโพสต์โปรดักชัน: สามารถเปลี่ยนการออกอากาศวิดีโอวงจรปิดและวิดีโอที่บันทึกไว้ล่วงหน้าลงในภาพตัดปะวิดีโอตั้งแต่

ภาพที่สมจริงไปจนถึงรูปแบบนามธรรม ตัวสังเคราะห์ยังมีกล้องในตัวที่สามารถดึงข้อมูลภาพสดผสมกับวัสดุที่บันทึกไว้ล่วงหน้าหรือคอมพิวเตอร์สร้างขึ้น

การทำเช่นนี้จะช่วยให้เราสามารถปรับรูปหน้าจอดีวี canva อย่างแม่นยำเช่นเดียวกับเลโอนาร์โด เป็นอิสระเช่น Picasso เป็นสีส้นเป็น Renoir, อย่างลึกซึ้งเหมือน Mondrian, รุนแรงพอ ๆ กับพอลล็อคและอย่างแจ๊สสันจอห์นส์

การใช้งานวิดีโอวิดีโอของ Paik เกิดขึ้นจากความเชื่อที่ว่าวิดีโอเป็นพื้นที่สุดยอดที่ศิลปินภาพสามารถทำงานได้และสามารถขยายโลกแห่งการวาดภาพได้ เขากล่าวว่า: 'จาก Monet ถึง Joseph Kosuth คนพยายามทุกอย่าง หลังจากนั้นในโลกของการวาดภาพทุกอย่างเสร็จสิ้น คุณสามารถทำได้เฉพาะภายในรูปแบบที่ จำกัด ของการวาดภาพตั้งแต่จริงจนถึงนามธรรมไปจนถึงศิลปะแนวความคิดวิธีหนึ่งในการย้ายภาพวาดไปข้างหน้าคือการฉีดองค์ประกอบของเวลา ' Paik ใช้และควบคุมภาพวิดีโอตลอดช่วงทศวรรษที่ 1960 และต้นทศวรรษ 1970 อย่างไรก็ตามจนถึงปีพ. ศ. 2517 เขาได้พัฒนาแนวคิดสำหรับโครงการที่มีความทะเยอทะยานมากยิ่งขึ้นซึ่งเป็นรากฐานของ "ซูปเปอร์ไฮด์สตรีทข้อมูล" Paik ใช้คำว่า 'ทางด่วนทางอิเล็กทรอนิกส์' เมื่อเขาเขียนข้อเสนอเรื่อง Media Planning for Postindustrial Society - ในขณะนี้ศตวรรษที่ 21 อยู่ห่างออกไปเพียง 26 ปี (1974) สำหรับ Rockefeller Foundation ซึ่งเขากล่าวว่า : การสร้างทางหลวงซูปเปอร์ทางอิเล็กทรอนิกส์ใหม่ ๆ จะกลายเป็นวิสาหกิจขนาดใหญ่ สมมติว่าเราเชื่อมต่อ New York กับ Los Angeles โดยใช้เครือข่ายโทรคมนาคมอิเล็กทรอนิกส์ที่ทำงานในช่วงการส่งข้อมูลที่แข็งแกร่งเช่นเดียวกับดาวเทียมทวีปคำแนะนำคลื่นสายเคเบิลแบบรวมและต่อมาผ่านทางสายไฟเบอร์ออปติก: การใช้จ่ายจะเกี่ยวกับเช่นเดียวกับการลงจอดดวงจันทร์ยกเว้นว่าผลประโยชน์ในแง่ของผลิตภัณฑ์พลอยได้มากขึ้น

สื่อมวลชน : มอสโก / นิวยอร์ก (1978) ซึ่งศิลปินได้จำลองช่องโทรทัศน์ในอนาคตที่เป็นรูปสมมุติซึ่งผู้คนจากนิวยอร์กและมอสโกสามารถติดต่อสื่อสารกันได้และ ดูกันและกันผ่านการส่งผ่านดาวเทียม



ภาพที่ 7 Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii

ที่มา <https://www.reddit.com/r/ArtPorn/comments/ji2nf6>, เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2564

การอุทิศตนเพื่อประชาธิปไตยของศิลปะและวัฒนธรรมผ่านทางโทรทัศน์ของ Paik เป็นที่ประจักษ์ชัดในความร่วมมือของเขากับสถานีกระจายเสียงสาธารณะเช่น WGBH ในบอสตันและ WNET / THIRTEEN ในนิวยอร์กในทศวรรษที่ 1970 และต้นทศวรรษ 1980 ในปีพ.ศ. 2527 ผลงาน Goodmorning ของนายออร์เวลล์ ทำหน้าที่ในการออกอากาศทางดาวเทียมของเขาผ่านการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์ด้วยการร่วมมือกับ WNET / THIRTEEN ในนิวยอร์กและฝรั่งเศสในกรุงปารีสเมื่อวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2527 พร้อมกันที่ประเทศฝรั่งเศสเยอรมันเกาหลี เนเธอร์แลนด์และสหรัฐอเมริกาการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์เป็นจุดเด่นในการออกอากาศรายการสดของนิวยอร์กไลฟ์ และปารีสด้วยการแทรกแซงวิดีโอโดยศิลปินโดยใช้ Paik-Abe Video Synthesizer จากงานนี้ Paik ได้ขีดแย้งมุมมองของ dystopian George Orwell ของผลความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีจะมีต่อสังคมในอนาคตตามที่กำหนดไว้ในนวนิยาย 1984 ของเขา²

จากการศึกษาผลงานของ นัม จุง ไทค์ จะเห็นได้ว่าในการใช้เทคโนโลยีร่วมกับงานศิลปะทำให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวที่มีผลต่อจิตวิญญาณของมนุษย์ได้เช่นเดียวกับผลงานศิลปะในรูปแบบอื่นๆ ได้เช่นกัน และด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยก็ทำให้สามารถถ่ายทอดงานศิลปะได้อย่างไร้ขีดจำกัด ซึ่ง

² Designer, "VIDEO ART,"/ designer.co.th / (Online). Available:

https://www.designer.co.th/1251?doing_wp_cron=1621417989.4178121089935302734375/ (Accessed 20 มีนาคม พ.ศ.2564).

ผลงานมีความเป็นอัตลักษณ์อย่างชัดเจน ซึ่งการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้กับจิตวิญญาณเป็นเรื่องที่ใกล้ตัว เป็นเรื่องที่ทันยุคทันสมัย สามารถเข้าถึงคนได้ง่ายทำให้สามารถใช้ผลงานถ่ายทอดสิ่งที่ต้องการสื่อสารได้เป็นอย่างดี

2.3.2 อากิระ คูโรซาวะ (Kurosawa Akira)



ภาพที่ 8 อากิระ คูโรซาวะ (Kurosawa Akira)

ที่มา <https://akirakurosawa.info/biography-part-1/>, เข้าถึงเมื่อ 8 มีนาคม 2564

อากิระ คูโรซาวะ หรือ คูโรซาว่า อากิระ กำเนิดเมื่อวันที่ 23 มีนาคม คริสต์ศักราช 1910 ในหมู่บ้านเล็ก ๆ ของเมืองโตเกียว พ่อของเขา อิซามุ คือผู้สืบทอดสายตระกูลซามูไรเก่าแก่ แต่เลือกทำงานเป็นผู้อำนวยการสถาบันการศึกษาแห่งหนึ่ง หลังผ่านประสบการณ์อันเลวร้ายมากมาย นอกเหนือจากความล้มเหลวในอาชีพจิตรกร เขายังสูญเสียพี่ชายไปจากการฆ่าตัวตาย เมื่ออายุ 26 อากิระตัดสินใจสมัครเป็นผู้ช่วยผู้กำกับในสตูดิโอทำหน้าที่เพิ่งเปิดใหม่ และเป็นที่รู้จักกันจนถึงปัจจุบันในนาม ‘โตโฮ’ การเป็นผู้ช่วยผู้กำกับทำให้เขาได้ทำงานอย่างหลากหลายกับผู้กำกับมากมาย หนึ่งในนั้นคือยอดปรมาจารย์ซึ่งช่วยหนุนหลังผลักดันเขา คาจิริโร่ ยามาโมโตะ เรียกว่าในบรรดาผลงาน 24 ชิ้นของเขามี อากิระ คูโรซาว่า ทำงานให้ในฐานะผู้ช่วยผู้กำกับถึง 17 เรื่อง และหลังจากได้รับมอบหมายมารับผิดชอบมากขึ้นในหน้าที่ส่วนต่าง ๆ ของการถ่ายทำภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นการคิดสร้างสรรค์ การเตรียมงาน ไปจนถึงงานช่างฝีมือ ในเวลาต่อมา โลกภาพยนตร์ก็ได้อีกผู้กำกับหนุ่มคนใหม่ แห่งตระกูลคูโรซาว่า



ภาพที่ 9 อากิระ คูโรซาวะ (Kurosawa Akira)

ที่มา <https://thescriptlab.com/features/2843-the-anatomy-of-a-filmography-akira-kurosawa-pt-1/>, เข้าถึงเมื่อ 8 มีนาคม 2564

ความชำนาญทางด้านบทภาพยนตร์กลายเป็นใบเบิกทางให้คูโรซาวามีที่อยู่ที่ยืนในวงการอย่างน่าภาคภูมิใจ เรียกว่านอกจากกำกับหนังที่เขียนบทเองแล้ว หลายคนยังอยากใช้บริการด้านบทหนังจากเขาโดยเฉพาะอีกด้วย หนังเรื่องแรกของเขา แม้จะกำเนิดขึ้นในช่วงเวลาแห่งสงครามโลกครั้งที่สอง (ถ่ายทำปี 1942 โดยออกฉายในอีกหนึ่งปีถัดมา) และถูกกองเซ็นเซอร์ระบุชัดเจนด้วยกระแสลั้งชาติว่า ‘ออกจะอเมริกัน-อังกฤษเกินไป’ แต่ในที่สุดก็ออกฉายในชื่อ Sanshiro Sugata โดยมีชายผู้หนึ่งคอยให้การสนับสนุนจนฝ่าด่านกองเซ็นเซอร์ไปได้ เขาคือผู้กำกับภาพยนตร์ในตำนานของญี่ปุ่นอีกคน ยาสึจิโร่ โอสุ



ภาพที่ 10 Sanshiro Sugata

ที่มา <https://akirakurosawa.info/sanshiro-sugata/>, เข้าถึงเมื่อ 8 มีนาคม 2564

หนังเรื่องแรกของคุโรซาว่าดูสนุกและให้ข้อคิดดีๆ มันประสบความสำเร็จทั้งในแง่รายได้และคำวิจารณ์ (เข้ายังมีภาคต่อตามมาในปี 1945) และฝ่าข้าม 1/3 ของศตวรรษส่วนตัว (ในตอนนั้นเขาอายุ 33 ปี) ไปได้อย่างงดงาม และยิ่งงดงามมากขึ้นเมื่อไม่นานถัดจากนั้น เขาก็ได้ทำหนังเรื่องถัดมา และได้แต่งงานกับภรรยา เมื่อก้าวสู่ระดับอินเตอร์

ในเวลาถัดมา ญีปุ่นถูกกดดันหลังจากแพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 งานของคุโรซาว่าอยู่ในภาวะทรงตัว อาจมีเรื่องวุ่นวายบ้างเล็กน้อยอันเนื่องมาจากการควบคุมภาพยนตร์ของผู้มีอำนาจ อาทิ The Men Who Tread on Tiger's Tail ถูกกองเซ็นเซอร์ของญีปุ่นรบกวนในระหว่างดำเนินการสร้าง เนื่องจากเห็นว่าเนื้อหาคือเป็น 'ตะวันตก' เกินเหตุ ทว่าเมื่อถูกอเมริกาเข้ามาควบคุมประเทศ ฝ่ายแยงก็กลับเห็นว่าหนังเรื่องนี้ดูเป็น 'ขุนนางเจ้ายศเจ้าอย่าง' เกินไป สรุปสุดท้ายก็คือ ต้องรออีกหลายปีกว่าจะได้ฉายจริงๆ

ในปี 1947 คุโรซาว่าก็ได้พบกับ 'คูบารมี' ที่พากันโด่งดังเป็นพลุแตกในเวลาถัดมา นั่นคือนักแสดงหนุ่มนามว่า โตชิโร่ มิฟูเน่ และเมื่อเขาได้แสดงหนังให้แก่คุโรซาว่าใน Drunken Angel (1948) หนังอาชญากรรมเรื่องสำคัญแห่งญีปุ่น ทั้งคู่ก็แจ่มเกิดอย่างจริงจังสักที หนังได้รับการขนานนามว่ามีกาแสดงที่จับจิตจับใจคนดู และยังเป็นหนังที่คุโรซาว่าได้สำแดงพลังแผ่ซ่านตัวตนของเขา-อย่างที่เป็นจริงๆ นั้นยังไม่รวมบางคนถึงกับบอกว่า นี่อาจจะเป็นจุดเริ่มต้นในชีวิตภาพยนตร์ที่มั่นคงของทั้งผู้กำกับและนักแสดงคู่นี้

ความเข้าหากันของคุโรซาว่าและมิฟูเน่ดำเนินไปเรื่อยๆ ผ่านหนังที่ประสบความสำเร็จหลายเรื่อง จนถึงปี 1950 ก็ถึงวาระของหนังคลาสสิกอย่าง Rashomon

Rashomon สร้างความตื่นตะลึงแก่โลกภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็วิธีการเล่นเรื่อง การแสดง การถ่ายภาพ ไปจนถึงการลำดับภาพ ทว่าในตอนแรกมันไม่ได้ประสบความสำเร็จอย่างศรีกโครมอะไร นัก การทำเงินอยู่ในระดับ ‘ค่อนข้างดี’ เท่านั้น อย่างไรก็ตาม แม้ในญี่ปุ่นอาจจะไม่ถึงกับเป็นซูเปอร์สตาร์นักทำหนัง ทว่าคุโรซาวากลายเป็นดาวรุ่งพุ่งแรงในวงการหนังโลก เมื่อหนังว่าที่คลาสสิกเรื่องนี้ ถูกนำไปฉายในเทศกาลภาพยนตร์เวนิซ ประเทศอิตาลี ก่อนจะคว้ารางวัลใหญ่สุดอย่างสิงโตทองคำมาครอบครอง ซึ่งไม่เพียงสตูดิโอขายทุนอย่าง ไดอิ จะลงทุนเองเท่านั้น นักดูหนังทั่วโลกต่างก็ประหลาดใจว่าหนังในประเทศที่ค่อนข้างสร้างหนังแบบ ‘อนุรักษ์นิยม’ จะทำได้ถึงเพียงนี้ และเมื่อ Rashomon ถูกซื้อไปจำหน่ายทั่วโลก โดยเฉพาะในอเมริกา ชื่อของ อากิระ คุโรซาวา ก็เป็นที่รู้จักไปทั่ว



ภาพที่ 11 Rashomon

ที่มา <https://br.pinterest.com/pin/291959988317505820/>, เข้าถึงเมื่อ 8 มีนาคม 2564

งานชิ้นถัดมา Ikiru ซึ่ง โตชิโร่ มิฟูเน่ ยังมานำแสดง เป็นเรื่องของข้าราชการหนุ่มแห่งโตเกียว ที่เป็นมะเร็งร้ายแรง และใช้เวลาที่เหลือค้นหาความหมายของชีวิต เรื่องนี้เจือด้วยโทนอารมณ์เสียดเย้ยระบบราชการและคละคลุ้งไปด้วยกลิ่นอายอเมริกัน มันถูกยกย่องในระดับสูงสุด และเป็นหนึ่งในหนังที่น่าจดจำที่สุดอีกเรื่องของประเทศญี่ปุ่น



ภาพที่ 12 Ikiru

ที่มา <https://www.wisconsinhistory.org/Records/Image/IM70246>, เข้าถึงเมื่อ 8 มีนาคม 2564

ด้วยความที่ทำเงินเป็นกอบเป็นกำ ทำให้หนังถัดๆ มาของคุโรซาว่าอย่าง Throne of Blood (1957) ยังเป็นหนังฟอร์มใหญ่ คราวนี้ดัดแปลงมาจากวรรณกรรมยุโรป นั่นคือ William Shakespeare's Macbeth แม้ว่าผลงานจะยังคงมาตรฐานของเขา และมีคนให้การสนับสนุนพอสมควร แต่กระนั้น ความที่กระแสค่อนข้างเงียบ หนังจึงไม่โดดเด่นออกมาให้ผู้คนจดจำเท่าที่ควร

ในเวลาต่อมา โตโฮ-บริษัทต้นสังกัดของคุโรซาว่า สนับสนุนให้เขาเปิดสตูดิโอผลิตภาพยนตร์เอง และนำมาสู่ผลงานดีๆ อีกหลายเรื่อง งานชิ้นแรกที่ได้รับการพูดถึงข้ามผ่านกาลเวลา ได้แก่ Yojimbo (1961) ว่าด้วยซามูไรพเนจร ที่ผ่านมายู่กึ่งกลางความขัดแย้งของอันธพาลสองกลุ่ม จนกลายเป็นคนที่เข้ากับฝ่ายใดก็ได้ที่ให้ผลประโยชน์ และในที่สุดก็ทำให้ทุกคนที่เกี่ยวข้องล้วนพึ่งพาต่อหน้าต่อตา แม้งานชิ้นนี้มีรูปลักษณ์คล้ายคาบอยพเนจร และถูกวิจารณ์ว่าสะท้อนความเลวร้ายของคนในระบบการค้ำ มากกว่าแสดงคุณค่าของซามูไร อย่างไรก็ตาม หนังประสบความสำเร็จทั้งคำชมและเงินตรา - ทันทีที่ออกฉาย จนโตโฮที่ยังถือครองหุ้นในสตูดิโอของคุโรซาว่า เร่งเร้าให้เขาทำภาคต่อ และนั่นจึงกลายมาเป็นหนังซามูไรยอดนิยมอย่าง Sanjuro (1962) ที่ทำเงินมหาศาลแซงหน้าภาคแรก

ในช่วงเวลานี้ คุโรซาว่าอยู่ในช่วง 'มือขึ้น' แบบยังไม่อยู่ หนังแนวสืบสวนสอบสวน ว่าด้วยการลักพาตัวอย่าง High and Low (1963) ได้รับการยกย่องจากคนดูหนัง อีกทั้งยังทำลายสถิติหนังทำเงินส่วนตัวของผู้กำกับเองด้วย และในเวลาไม่นานนัก Red Beard (1965) ที่ได้อิทธิพลมาจาก

วรรณกรรมคลาสสิกของ ฟิโอดอร์ ดอสโตเยฟสกี เกี่ยวกับคุณหมอคคนหนึ่งที่ต้องเผชิญกับบททดสอบความเสียสละและความกล้าหาญก็ออกฉาย ผลก็คือมันถูกโหวตให้เป็นหนึ่งในหนังสือของเขาที่คนญี่ปุ่นรักมากที่สุด

เมื่อแทบไม่เหลืออะไรให้พิสูจน์ตัวเองอีก อากิระ คุโรซาวา ได้รับ ‘เทียบเชิญ’ ให้หอบผ้าหอบผ่อนมุ่งหน้าโกอินเตอร์ยูเนี่ย ่องๆ และนั่นนำมาสู่การเข้าไปล้มลุกคลุกคลานในโปรเจกต์ Tora! Tora! Tora! หนังสือเล่าเหตุการณ์สงครามญี่ปุ่นโจมตีเพิร์ลฮาร์เบอร์ จากสองมุมมอง นั่นคือ ญี่ปุ่นและอเมริกัน

ตัวคุโรซาวาตกลงกำกับในส่วนฟากญี่ปุ่น ตอนแรกก็ดูเหมือนจะยิ้มแย้มแจ่มใสในการร่วมงานกันดี ทว่าปัญหากลับเกิดขึ้นได้ไม่หยุดหย่อน ไม่ว่าจะเป็นการที่หนังถูกตัดงบก่อนโตจนปรากฏเค้าลางว่าอาจจะ ‘งานเข้า’ ยิ่งตัวบทหนังที่คุโรซาวาทำมานั้นมีความยาวกว่า 4 ชั่วโมง ล้นเกินจากโควตา 90 นาทีที่เขาได้รับ อาการไม่ลงรอยกันและรอยร้าวจึงบังเกิดขึ้นไม่หยุดหย่อน



ภาพที่ 13 คุโรซาวากับกลุ่มนักทำหนังฮอลลีวู้ด ฟรานซิส ฟอร์ด คอปโปลา และ จอร์จ ลูคัส ที่มา <https://www.plotter.in.th/?p=15293>, เข้าถึงเมื่อ 8 มีนาคม 2564

หายหน้าอย่างแท้จริงเริ่มต้นในช่วงต้นเดือนธันวาคม 1968 หลังจากที่เคลียร์บทอันยุ่งเหยิงได้สำเร็จ อากิระ คุโรซาวา ก็พบว่า เขากำลังอยู่ใน ‘โลกอีกใบ’ ที่ไม่คุ้นเคย นั่นคือการทำงานกับทีมงานฝรั่งที่ไร้ความสนิทสนม ถูกเรียกร้องเงื่อนไขบางอย่างตามสไตล์งานสร้างฮอลลีวู้ด และวิธีการทำงานของตัวเองก็สร้างความมินงให้แก่โปรดิวเซอร์ชาวอเมริกัน (หมอนั่นพูดถึงอากิระว่า “มันต้องป่วยจิตแน่ๆ”) และเมื่อความอึมครึมเดินทางมาถึงช่วงคริสต์มาส คุโรซาวาก็ถูกดึงจากโปรเจกต์ในที่สุด ไม่

เพียงแค่นั้น หลายคนคาดการณ์กันว่า บาดแผลครั้งนี้อาจจะทำให้เขาประสาทเสียจนถึงขั้น ‘เลิกทำหนัง’ ไปเลยก็ได้

เพื่อเป็นการพิสูจน์ว่าตัวเขายังเหมือนเดิม อากิระ คุโรซาวา เดินหน้าสร้างโปรเจกต์ถัดไปทันที และนั่นทำให้ทุกคนได้รับรู้ว่า จักรพรรดิแห่งภาพยนตร์ญี่ปุ่นคนนี้ยังมีไฟในตัวอยู่เสมอ เขาทำหนังเรื่อยๆ มาเรื่อยๆ จนกระทั่งถึงปี 1973 อริแห่งอเมริกาอย่างสหภาพโซเวียต ก็เสนอให้ผู้กำกับวัยเกษียณ (63 ปี) มาร่วมงานด้วย

นั่นอาจเป็นเพียงแค่บทเกริ่นเข้าสู่จุดสูงสุดอีกครั้งในชีวิตการทำหนัง เมื่อปี 1977 เดินทางมาถึง จอร์จ ลูคัส – ผู้ซึ่งสร้าง Star Wars โดยได้รับแรงบันดาลใจจากหนังของคุโรซาวาว่าอย่าง The Hidden Fortress – พบว่าขวัญใจของเขาไม่มีทุนรอนจะสร้างหนังได้ จึงเสนอตัวเข้ามาช่วยเหลือและนำไปสู่ภาพยนตร์ทุนสร้างสูงสุดในชีวิต Kagemusha (1980) ซึ่งเล่าเรื่องราวของโจรกระจอกที่ต้องมารับบทเป็นผู้นำแห่งญี่ปุ่น มันเต็มไปด้วยฉากยิ่งใหญ่โอฬารและความทะเยอทะยานในการเล่าเรื่อง ผลปรากฏว่าคุโรซาวาทำหนังทันสมัยแบบเส้นยาแดงผ่าแปด สามารถเข้าฉายตามกำหนดและฮิตระเบิดไปทั่ว แถมยังได้รับรางวัลปาล์มทองคำ จากเทศกาลหนังเมืองคานส์อีกด้วย

ความสำเร็จอันหอมหวานนำคุโรซาวามาสู่อีกโปรเจกต์หนึ่ง นั่นคือ Ran (1985) ซึ่งสะท้อนความสนใจในศิลปะตะวันตกของผู้กำกับเป็นอย่างดี เพราะเป็นอีกครั้งที่เขาดัดแปลงจากวรรณกรรมของตะวันตก และยังเป็น วิลเลียม เชกสเปียร์ กับเรื่อง “King Lear” ว่าด้วยกษัตริย์ผู้ยิ่งใหญ่ที่ตัดสินใจเฉดหัวลูกชายที่ซื่อสัตย์ออกไป และยกอาณาจักรให้ลูกชายอีกสองคนที่เหลือซึ่งดันคิดไม่ซื่อ กับตนเอง หนึ่งได้ทุนมาจากประเทศฝรั่งเศส ใช้เวลาถ่ายทำยาวนาน เต็มไปด้วยอุปสรรคเช่นเคย ทว่าท้ายที่สุดก็ออกฉายและได้รับคำชมอย่างอุ่นหนาฝาคั่ง



ภาพที่ 14 Ran (1985)

ที่มา <https://www.plotter.in.th/?p=15293>, เข้าถึงเมื่อ 8 มีนาคม 2564

เมื่อพิจารณาจากหนังทั้งหมดของคุโรซาวาแล้ว Kagemusha และ Ran ย่อมอยู่แถวหน้าสุดอย่างไม่ต้องสงสัย กระทั่งตัวคุโรซาวาเองที่เมื่อมีคนถามว่าหนังเรื่องไหนดีที่สุด เขามักจะตอบว่า “เรื่องถัดไป” แต่ครั้งนี้เจ้าตัวกลับตอบผิดแผกออกไปว่า “Ran เป็นหนังที่ดีที่สุดของผม” ้วยชรา และหลังจากนั้น

หลังจากขึ้นสู่จุดสูงสุดในชีวิตอีกครั้ง คุโรซาวาผ่อนคลายแรงลงโดยการหันมาทำหนังที่ ‘เป็นส่วนตัว’ มากขึ้น หนังอย่าง Dreams (1990) เล่าถึงความฝันระหว่างหลับของเขาเอง แม้ว่าจะยังหาทุนสร้างยากลำบากในญี่ปุ่น ทว่าอภิมหาชาใหญ่จากฮอลลีวูดอย่าง สตีเวน สปีลเบิร์ก ก็เข้ามาช่วยเหลือจนหาทุนรอนได้สำเร็จ อีกทั้งยังได้นักทำหนังชั้นนำ มาร์ติน สกอร์เซซี มาร่วมแสดงในเรื่องอีกด้วย จากนั้น คุโรซาวาก็สร้าง Rhapsody in August เกี่ยวกับบาดแผลของผู้คนหลังจากสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่สอง โดยดัดแปลงมาจากงานเขียนของ คิโยโกะ มูราตะ และน่าจะเป็นหนังเพียงเรื่องเดียวของเขาที่ใช้ดารานัก

ภาพยนตร์จากฮอลลีวูดมาแสดง ได้แก่ ริชาร์ด เกียร์ แต่น่าเสียดายที่ผู้คนโดยเฉพาะนักวิจารณ์พากันมองข้ามสาระของหนังไป

ผลงานกำกับเรื่องสุดท้ายที่ตัวคุโรซาวาเองได้เห็น ก็คือ Madadayo (1993) ซึ่งสร้างจากอัตชีวประวัติของ เฮียกเคน ยูซึตะ ศาสตราจารย์และนักเขียนที่ขึ้นชื่อในเรื่องการสร้างความสัมพันธ์อันแนบแน่นและยาวนานกับลูกศิษย์ลูกหา แม้ทั้งรายได้และคำวิจารณ์จะไม่มีอะไรหวือหวา แต่เขาก็ยังคงวางแผนจะทำหนังต่อไป และยังคงเขียนบทหนังให้คนอื่นกำกับอีกหลายเรื่อง ทว่าเมื่อถึงวัย 85 ปี ในคริสต์ศักราช 1995 คุโรซาวาประสบอุบัติเหตุจนต้องนั่งบนรถเข็นตลอดชีวิตที่เหลือ แม้ว่าจะมีความหวังจะได้ทำหนังอีก หรือกระทั่งให้วิญญาณหลุดออกจากร่างในกองถ่าย ทว่าความหวังเล็กๆ นี้ก็ไม่เคยเป็นจริง นักทำหนังชราต้องอยู่กับบ้าน บนเตียงนอน ฟังเพลง ดูทีวี กระทั่งเมื่อถึงเดือนกันยายนปี 1998 เขาก็เสียชีวิตในกรุงโตเกียว

แม้ว่าจะเสียชีวิตไปแล้ว แต่งานเขียนบทของเขาที่ยังอยู่ ก็ถูกหยิบมาสร้างเป็นภาพยนตร์ในเวลาต่อมา ไม่ว่าจะเป็น After the Rain (1995) และ The Sea is Watching (2002) จนเมื่อครบวาระ 100 ปีของ อากิระ คุโรซาวา ได้มีโครงการทำหนังเฉลิมฉลองเป็นสารคดีว่าด้วยโรงหนัง ซึ่งตัวเขาเคยพยายามสร้างในช่วงยุค 1980 ทว่ายังไม่สำเร็จ และจะเป็นการสานต่อให้จบโดยคนที่ยังมีชีวิตอยู่ในตอนนี้³

³ The People, “อากิระ คุโรซาวา รักศิลปะ เกลียดวิชาทหาร และเคยคิดฆ่าตัวตาย,” / The People.co/ (Online). Available: <https://thepeople.co/akira-kurosawa-director/> (Accessed 20 มีนาคม พ.ศ.2564).

จากการศึกษาผลงานของ อากิระ คูโรซาวะ ทำให้ได้เรียนรู้ถึงวิธีการในการเล่าเรื่องราวที่ผ่านมุมมองของผู้เล่า โดยสิ่งที่มีความเป็นอัตลักษณ์ที่ได้จากการศึกษาคือการสื่อสารจากการใช้มุมกล้องเปรียบเสมือนการมองเห็นภาพของผู้เล่าเรื่องราวว่าเห็นภาพอย่างไร โทนสีของภาพสามารถบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกและความคิดต่าง ๆ ในช่วงเวลานั้น ๆ ได้ จึงได้นำมาปรับและพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ในชุดบันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลายได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 15 อากิระ คูโรซาวะ (Kurosawa Akira)

ที่มา <https://www.plotter.in.th/?p=15293>, เข้าถึงเมื่อ 8 มีนาคม 2564

2.3.3 อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล

อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล เกิดเมื่อปี พ.ศ. 2513 ที่กรุงเทพมหานคร แต่ไปเติบโตที่จังหวัดขอนแก่น เนื่องจากทั้งบิดามารดา รักราชการอยู่ที่จังหวัดขอนแก่น สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ในปี พ.ศ. 2537 และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาภาพยนตร์ จากสถาบันศิลปะชิคาโก (Art Institute of Chicago)



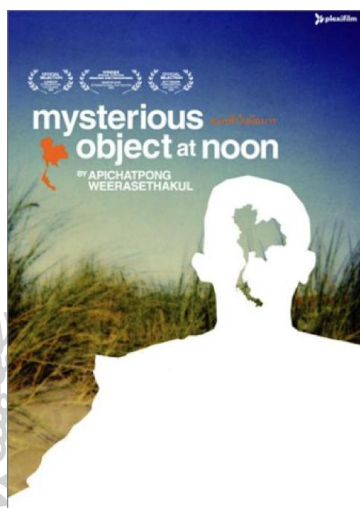
ภาพที่ 16 อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล

ที่มา <https://www.cinema.ucla.edu/events/2016/million-more-lights-apichatpong-weerasethakul>, เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2564

ในปี พ.ศ. 2540 ในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2537 – 2540 ที่เขาศึกษาอยู่ที่สถาบันศิลปะชิคาโก (the School of Art Institute of Chicago) อภิชาติพงศ์ มีโอกาสผลิตภาพยนตร์ทดลองและวิดีโอขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็น 0116643225059 ในปี พ.ศ. 2537, Kitchen and Bedroom ในปี พ.ศ. 2537, Like the Relentless Fury of the Pounding Waves ในปี พ.ศ. 2538, Third world ในปี พ.ศ. 2540 ซึ่งผลงานในช่วงนี้เป็นการสร้างงานศิลปะที่ใช้สื่อภาพยนตร์เป็นเครื่องมือหลัก

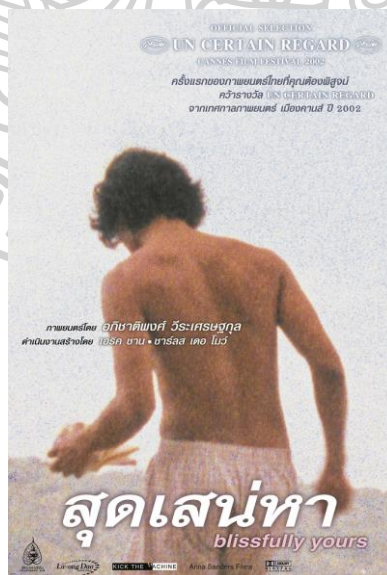
หลังจากเดินทางกลับมายังประเทศไทย อภิชาติพงศ์ ได้ก่อตั้ง บริษัท Kick the Machine ขึ้นในปี พ.ศ. 2542 เพื่อใช้เป็นสตูดิโอทำงานศิลปะ และผลิตผลงานทางด้านภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่องยาวเรื่องแรกของเขา ดอกฟ้าในมือมาร (Mysterious Object at Noon) ที่สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2543 นั้น เป็นภาพยนตร์ที่สร้างต่อเนื่องจากวิทยานิพนธ์ของอภิชาติพงศ์ เมื่อครั้งศึกษาระดับปริญญาโทอยู่ที่สถาบันศิลปะชิคาโก ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นบันทึกเรื่องเล่าปากต่อปากแบบลูกโซ่ของชาวบ้าน ไล่เรียงจากภาคเหนือที่จังหวัดเชียงราย ลงเรื่อยไปจนจบที่ภาคใต้ จังหวัดกระบี่ ชาวบ้านจะแต่งเรื่องเล่าของตัวเอง และเมื่อทีมถ่ายทำเดินทางไปอีกจังหวัดก็จะส่งต่อเรื่องเล่านั้นให้คนอีกจังหวัดได้แต่งเรื่องเล่านั้นต่อ จนเมื่อการบันทึกถ่ายทำสิ้นสุดลงที่ภาคใต้ เรื่องราวทั้งหมดถูกนำมาเรียบเรียงให้นักแสดงสมัครเล่นแสดงอีกที โดยถ่ายทำกันที่อยุธยา แล้วตัดต่อสลับกับสารคดีที่เป็นบันทึกการถ่ายทำการเล่า

เรื่องของคนบ้านจากจังหวัดต่างๆ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความกำกวมในตัวเองจนยากจะแยกออกกว่าเป็นภาพยนตร์สารคดี หรือเรื่องแต่ง หรือว่าสารคดีเทียม เนื่องจากทุกอย่างถูกผสมปนเปกันเป็นเนื้อเดียว ภาพยนตร์เรื่องนี้ดำเนินการสร้างโดยกฤติยา กาวีวงศ์ และ ม.ล.มิ่งมงคล โสณกุล



ภาพที่ 17 ภาพยนตร์สารคดี ดอกฟ้าในมือมาร (Mysterious Object at Noon)

ที่มา https://en.wikipedia.org/wiki/Mysterious_Object_at_Noon, เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2564



ภาพที่ 18 ภาพยนตร์ สุดเสน่หา (Blissfully Yours)

ที่มา <http://sahamongkolfilm.com/saha-movie/blissfully-yours-movie-2546/>, เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2564

สุดเสน่หา (Blissfully Yours) เป็นภาพยนตร์เรื่องยาวเรื่องที่สองของ อภิชาติพงศ์ ที่สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2545 เขาเริ่มต้นความคิดภาพยนตร์เรื่องนี้หลังจากได้เห็นการจับกุมแรงงานต่างด้าววัยรุ่นหญิงชาวพม่าที่สวนสัตว์ดุสิตระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์ ดอกฟ้าในมือมาร ภาพยนตร์เรื่องนี้อภิชาติพงศ์ นำเสนอเรื่องราวของคนชายขอบอย่างแรงงานชาวพม่าที่อาศัยอยู่ในประเทศไทยสาวไทยขายแรงงานในโรงงาน หญิงชาวบ้านที่สติไม่ค่อยดี ซึ่งเรื่องราวช่วงแรกของภาพยนตร์เล่าเรื่องราวของตัวละครที่ตกอยู่ภายใต้โครงสร้างรัฐไทยที่ควบคุมคนเหล่านี้เอาไว้ ในขณะที่ภาคหลังของภาพยนตร์เป็นเรื่องราวของตัวละครที่พยายามหลีกเลี่ยงหนีออกจากโครงสร้างทางการเมืองในชีวิตชั่วคราวด้วยการไปพักผ่อนในป่า แต่ตัวละครหลักจริงๆ ของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ พระอาทิตย์แสงที่สองไปกระทบตัวละคร และอีกตัวละครหลักก็คือป่าที่ปกคลุมห่อหุ้มและควบคุมตัวละครเอาไว้ ภาพยนตร์เรื่อง สุดเสน่หา ออกฉายรอบปฐมทัศน์ที่ประเทศฝรั่งเศสในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ปี พ.ศ. 2545 และได้รับรางวัล Un Certain Regard ถูกจัดเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ดีที่สุดของคานส์ โดยนิตยสาร Le Cahiers du Cinema ปี พ.ศ. 2547 ภาพยนตร์ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม Golden Alexander จากเทศกาลภาพยนตร์เทศกาลโลนิกี ครั้งที่ 43 ที่ประเทศกรีซ และได้รับรางวัลจากเทศกาลภาพยนตร์ที่โตเกียว ประเทศญี่ปุ่น, เทศกาลภาพยนตร์ที่รอตเตอร์ดัม ประเทศเนเธอร์แลนด์ และเทศกาลภาพยนตร์ที่บัวโนสไอเรส ประเทศอาร์เจนตินา



ภาพที่ 19 ภาพยนตร์ หัวใจทรงง (The Adventure of Iron Pussy)

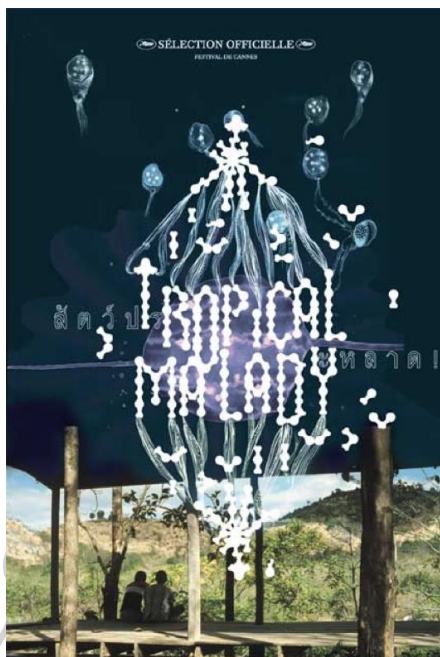
ที่มา <http://www.dvdbeaver.com/film/DVDReviews8/adventures-of-iron-pussy.htm>,

เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2564

หัวใจทรนง (The Adventure of Iron Pussy) เป็นภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นย้อนยุค ซึ่งเป็นการทำหน้ากำกับและเขียนบท โดย อภิชาติพงศ์ ร่วมกับศิลปินไมเคิล เซาวานาศัย ซึ่งรับหน้าที่นำแสดงด้วย หัวใจทรนง เป็นภาพยนตร์แอ็คชั่นย้อนยุคที่ต้องการบรรยายกาศยุคเก่าของภาพยนตร์ไทย และที่สำคัญคือ การใช้ตัวเอกเป็นชายแต่งเป็นหญิง โดยมี เพชรา เชาวราษฎร์เป็นต้นแบบ ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างถ่ายทำด้วยกล้องดิจิทัลวิดีโอ เนื่องจากโครงการเริ่มต้นจากการผลิตเพื่อป้องกันตลาดภาพยนตร์วีซีดี แต่ตอนหลังถูกนำเข้ามาฉายในโรงภาพยนตร์ อีกทั้งยังมีการใช้เสียงพากย์ของนักพากย์อาชีพ คือ รองคำมูลคดี เบญญาภา เลิศสุริยา และทีมพากษ์ ให้มีลักษณะคล้ายกับละครวิทยุ ภาพยนตร์เรื่องนี้ออกฉายครั้งแรกในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติโตเกียว เมื่อปี พ.ศ. 2546 และเข้าฉายในประเทศไทย ปี พ.ศ. 2547 และได้ฉายในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเบอร์ลิน

ภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประหลาด! (Tropical Malady) เป็นภาพยนตร์เรื่องที่ 4 ของอภิชาติพงศ์ เขาแบ่งเรื่องราวของภาพยนตร์ออกเป็นสองภาค ภาคแรกเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรักของชายหนุ่มสองคน ระหว่างลูกจ้างโรงน้ำแข็งกับพลทหารหนุ่ม ส่วนภาคหลังเป็นนิทานพื้นบ้านเหนือจริงเกี่ยวกับการตามล่าระหว่าง นายพรานกับเสือสมิงที่กินคนและมีวิญญาณของเหยื่อที่ถูกกินสิงอยู่ ความกดดันจากการทำงานของอภิชาติพงศ์ สะท้อนออกมาเป็นด้านมืดของภาพยนตร์เรื่องนี้ รวมไปถึงการแบ่งระหว่างโลกแห่งความเป็นจริง และโลกสมมุติที่เกี่ยวข้องกับวิญญาณ ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการสนับสนุนจาก Fonds Sud Cinema, CNC, กระทรวงวัฒนธรรมและกระทรวงต่างประเทศของประเทศไทย รวมถึง Montecinema Verita Foundation, The Swiss Agency for Development and Co-operation ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ สัตว์ประหลาด! ได้รับรางวัล Jury Prize จากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ในปี พ.ศ. 2547 Grand Prize จาก Filmex ประเทศญี่ปุ่น ในปีเดียวกัน⁴

⁴ อาร์ ซี เอ ซี 84, "Portfolio Page อภิชาติ," / rcac84.com / (Online). Available: https://www.rcac84.com/portfolio_page/อภิชาติ-วีระเศรษฐกุล/ (Accessed 20 มีนาคม 2564).



ภาพที่ 20 ภาพยนตร์ สัตว์ประหลาด! (Tropical Malady)

ที่มา https://en.wikipedia.org/wiki/Tropical_Malady, เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2564



ภาพที่ 21 ภาพยนตร์ แสงศตวรรษ (Syndromes and a Century)

ที่มา <http://www.vcinemashow.com/syndromes-and-a-century-2006/>,
เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2564

แสงศตวรรษ (Syndromes and a Century) เป็นภาพยนตร์ที่อภิชาติพงศ์ได้รับเชิญเป็นหนึ่งในผู้กำกับ 6 คนจากทั่วโลก เพื่อผลิตภาพยนตร์ให้กับ เทศกาล “นิว คราวน์ โฮป” ในวาระเฉลิมฉลองวันครบรอบวันเกิด 250 ปีของ โวล์ฟกังอะมาเดอุส โมซาร์ท คีตกวีชาวออสเตรีย ในปี พ.ศ. 2549 โดยได้รับทุนสนับสนุนจากทางการกรุงเวียนนา อภิชาติพงศ์ ได้นำเอาเรื่องราวของพ่อแม่เขาในช่วงเวลาก่อนจะแต่งงานกัน มาเป็นตัวเล่าเรื่อง รวมไปถึงความทรงจำในช่วงต่างๆ ของบุคคลทั้งสอง และเรื่องนี้มีการใช้สถาปัตยกรรมในอดีตและปัจจุบันมาเป็นตัวช่วยให้ผู้ชมได้จินตนาการถึงโลกอนาคต แสงศตวรรษ ออกฉายรอบปฐมทัศน์เดือนสิงหาคม ปี พ.ศ. 2549 ในเทศกาลภาพยนตร์เวนิส และได้รับรางวัลลำดับภาพยอดเยี่ยม จากงานเอเชียน फिल्मส์ อวอร์ดส์ ที่ฮ่องกง และรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม Lotus du Meilleur Film ในงานเทศกาลภาพยนตร์ Deauville Asian Film Festival ครั้งที่ 9 ประเทศฝรั่งเศส ปี พ.ศ. 2550

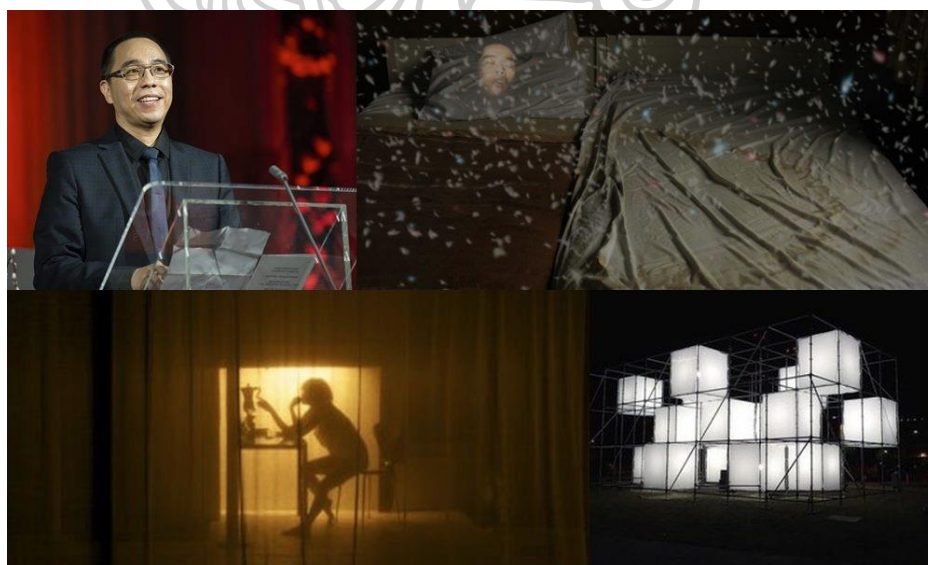


ภาพที่ 22 อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล รางวัลปาล์มทองคำในเทศกาลหนังเมืองคานส์
ที่มา <https://movie.mthai.com/movie-news/63911.html>, เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2564

ลุงบุญมีระลึกชาติ (Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives) ภาพยนตร์ลำดับที่ 5 ของอภิชาติพงศ์ นั้นเริ่มต้นในปี พ.ศ. 2551 อภิชาติพงศ์ได้เจอหนังสือเกี่ยวกับคนระลึกชาติ ซึ่งเขียนโดย พระศรีปริยัติเวที แห่งวัดป่าแสงอรุณ จังหวัดขอนแก่น เขาได้เขียนบทภาพยนตร์เกี่ยวกับลุงบุญมีจากหนังสือเล่มนี้ แล้วเริ่มทำการเก็บข้อมูล โดยลงพื้นที่หมู่บ้านหลายแห่งในภาคอีสาน อภิชาติพงศ์ ได้สัมภาษณ์พูดคุยกับชาวบ้านที่มีประสบการณ์ตรงกับเหตุการณ์รวมถึงหมู่บ้านนาบัว จังหวัดนครพนม ช่วงที่รัฐทำสงครามต่อต้านคอมมิวนิสต์ในภาคอีสาน ซึ่งต่อมาได้พัฒนาไปสู่ ผลงานศิลปะ

ชุด “ดึกดำบรรพ์” (Primitive) รวมถึงภาพยนตร์สั้นอีก 2 เรื่อง ได้แก่ “จดหมายถึงลุงบุญมี” และ “ฝันบัว” ก่อนที่จะกลายเป็นภาพยนตร์ลุงบุญมีระลอกชาติ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับประสบการณ์การระลอกชาติของนายบุญมีที่เคยผ่านการเกิดตายมาหลายภพหลายชาติ ก่อนจะมาเกิดเป็นคนในภพชาตินี้อภิชาติพงศ์ได้ใช้หนังสือเรื่องนี้เป็นแกนหลักในการวางโครงสร้างของภาพยนตร์ ส่วนรายละเอียดเรื่องราวในภาพยนตร์เป็นสิ่งที่เขาแต่งขึ้นเอง ภาพยนตร์ลุงบุญมีระลอกชาติ ได้รับรางวัลปาล์มทองคำจากงานเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ครั้งที่ 63 ในปี พ.ศ. 2553 นับเป็นภาพยนตร์จากประเทศไทยเรื่องแรกที่ได้รับรางวัลสูงสุดจากเทศกาลนี้

นอกจากงานภาพยนตร์แล้วอภิชาติพงศ์ยังมีผลงานทางด้านทัศนศิลป์อีกด้วย "SLEEPCINEMAHOTEL" งานศิลปะของ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ผู้กำกับไทยเจ้าของรางวัลปาล์มทองคำในเทศกาลหนังเมืองคานส์จากผลงานภาพยนตร์ "ลุงบุญมีระลอกชาติ" ที่ชวน "ผู้ชม" ให้กลายเป็น "แขก" มาดูหนัง ผล็อยหลับและค้างคืนที่โรงแรมของเขาเลย โรงแรมของอภิชาติพงศ์ "เปิดให้บริการ" เพียง 5 วัน โดยมีเตียง 8 เตียงที่ถูกจัดวางเป็นชั้น ๆ ลดหลั่นกัน หน้าจอภาพยนตร์ทรงกลมใหญ่ที่ฉายวิดีโอตลอดเวลา ทั้งวันทั้งคืน เขาได้คลิป์วิดีโอจำนวนมหาศาลจากความร่วมมือกับ "EYE Filmmuseum" และ "the Netherlands Institute of Sound and Vision" ซึ่งมีทั้งที่เป็นคลิปภาพขาว-ดำโบราณ และการบันทึกชีวิตประจำวันและทิวทัศน์ธรรมชาติจากที่ต่าง ๆ ในเนเธอร์แลนด์จากในอดีต



ภาพที่ 23 SLEEPCINEMAHOTEL

ที่มา https://www.matichonweekly.com/column/article_80149, เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม



ภาพที่ 24 ปลุกผี

ที่มา <http://www.jimthompsonartcenter.org/archives/9-primitive>, เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2564

งานศิลปะจัดวาง ปลุกผี ประกอบด้วยผลงาน หนังสือ ภาพถ่าย วิดีโอจัดวาง และ มิวสิควิดีโอ ผลงานศิลปะจัดวางข้ามสาขาชุดนี้นำพาผู้ชมข้ามการเลื่อนไหลและการปะทะกันของเวลา สถานที่ และความทรงจำ ตั้งแต่ปี 2552 งานศิลปะจัดวาง ปลุกผี ได้เปิดแสดงที่ เดอะ เฮาส์ แดร์ คูนท์ มิวนิค ประเทศเยอรมันนี, แฟคท์ (FACT - ฟาวเดชัน ฟอว์ อาร์ท แอนด์ ครีเอทีฟ เทคโนโลยี) ลิเวอร์พูล, ประเทศอังกฤษ, พิพิธภัณฑ์ Musée d'Art moderne de la Ville de Paris ประเทศฝรั่งเศส และ พิพิธภัณฑ์ New Museum กรุง New York ประเทศสหรัฐอเมริกา ต่อมา ผลงานจากโครงการนี้ได้เป็นงานสะสมถาวรของพิพิธภัณฑ์ Tate Modern ประเทศอังกฤษ และพิพิธภัณฑ์ Musée d'Art moderne de la Ville de Paris ประเทศฝรั่งเศส⁵

ผลงานของ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล มีความเป็นอัตลักษณ์ในด้านการใช้เรื่องราวเข้าปะทะสู่จิตใจผู้ชม ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกคล้อยตามเรื่องราวที่นำเสนอ จนมีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวนั้น ๆ จากแรงบันดาลใจในการสร้างแรงปะทะทางอารมณ์กับผู้ชมผลงานโดยการใช้ภาพและเสียงนำเสนอ

⁵ Jim Thompson Art Center, "Past Exhibition,"/ jimthompsonartcenter.org / (Online). Available: <http://www.jimthompsonartcenter.org/archives/9-primitive> Accessed 20 มีนาคม พ.ศ.2564).

ผลงาน การใช้สัญลักษณ์แทนความหมายของสิ่งที่ต้องการแสดงออกทำให้เรื่องราวมีความน่าสนใจ ทำให้ผู้ชมได้ติดตามและเกิดการตีความหมายในกับสิ่งที่นำเสนอ

2.3.4 เอ็ดเวิร์ด มุงค์ (Edvard Munch)



ภาพที่ 25 เอ็ดเวิร์ด มุงค์ (Edvard Munch)

ที่มา <https://www.visitoslo.com/en/articles/about-edvard-munch/>, เข้าถึงเมื่อ 22 มีนาคม 2564

เอ็ดเวิร์ด มุงค์ เป็นทั้งจิตรกรและช่างภาพพิมพ์คนสำคัญแห่งลัทธิแสดงพลังอารมณ์ (Expressionism) และลัทธิสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) ผลงานของเอ็ดเวิร์ด มุงค์ โดดเด่นด้วยการนำเสนอภาพความหวาดกลัวและความทุกข์ระทมของมนุษย์ได้อย่างตราตรึงใจ ภาพเขียนที่โด่งดังมากที่สุดของเขาคือภาพ The Scream เป็นหนึ่งในภาพที่ผู้คนจดจำมากที่สุดในโลก มุงค์มีชีวิตที่จมอยู่กับความทุกข์ความเศร้ามาโดยตลอด มีชีวิตอย่างโดดเดี่ยวกับความทรงจำอันเศร้าหมองซึมลึกจนเป็นโรคซึมเศร้าต้องเข้ารับรักษาในโรงพยาบาลอยู่นานกว่าจะหาย ตลอด 6 ทศวรรษของการทำงานมุงค์ได้สร้างผลงานทั้งภาพเขียนและภาพพิมพ์ไว้จำนวนมหาศาล เป็นหนึ่งในสุดยอด

หลังการทดลองเขียนภาพจำนวนมากเอ็ดเวิร์ด มุงค์ พบว่าการเขียนภาพแนวอิมเพรสชันนิสม์ ยังไม่สามารถทำให้ได้แสดงพลังและอารมณ์ได้อย่างที่ต้องการ และเป็น Hans Jæger ที่ได้จุดประกายความคิดด้วยการบอกให้ ‘เขียนชีวิตตัวเอง’ ออกมาซึ่งทำให้ได้คิดตรึงตรองและเกิดมุมมองใหม่ในการเขียนภาพและตามมาด้วยการสร้างผลงานสำคัญชิ้นแรกคือภาพ *The Sick Child* ที่ได้แรงบันดาลใจจากการตายของพี่สาว ในปี 1889 เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ได้รวบรวมผลงานและจัดการแสดงผลงานเดี่ยวเป็นครั้งแรก ซึ่งได้รับการยอมรับและนำไปสู่การได้รับทุนไปเรียนศิลปะที่กรุงปารีสเป็นเวลา 2 ปี

เอ็ดเวิร์ด มุงค์ เขียนภาพในชุด *Frieze of Life* เสมือนเป็นบทกวีเกี่ยวกับชีวิต ความรัก และความตาย แสดงอารมณ์และความรู้สึกต่างๆของมนุษย์ เช่น ความรัก, ความวิตกกังวล, การนอกใจ, ความหึงหวง, การพลัดพราก, ความปวดร้าว, ความกลัว, ความตาย ฯลฯ ผ่านลายเส้นและสีสันในสไตล์เฉพาะตัวที่ส่งพลังอารมณ์ความรู้สึกออกมาได้อย่างตรงตริงใจ ภาพเขียนที่โดดเด่นในชุดนี้ได้แก่ภาพ *Madonna, Ashes, Love and Pain (Vampire), Death in the Sickroom, Anxiety* รวมทั้งภาพที่มีชื่อเสียงโด่งดังที่สุดจนกลายเป็นสัญลักษณ์ของตัวเองคือภาพ *The Scream*

เอ็ดเวิร์ด มุงค์ เกิดเมื่อวันที่ 12 ธันวาคม ค.ศ. 1863 ในเลอเติน เทศบาลชนบทแห่งหนึ่งในนอร์เวย์ บ้านของเขาเป็นฟาร์มตั้งอยู่ในหมู่บ้านโอดาลส์บรีก เอ็ดเวิร์ดเป็นบุตรชายคนที่สองของนาง Laura Catherine Bjølstad กับ Christian Munch นายแพทย์ประจำกองทหาร เขาเป็นลูกหลานตระกูลเก่าแก่แห่งนอร์เวย์ บรรพบุรุษของเขามีชื่อเสียงโด่งดังจากความสามารถแขนงต่าง ๆ อย่างยาเค็ อป มุงค์ จิตรกร, Johan Storm Munch หัวหน้าบาทหลวง, Andreas Munch กวี และ Peter Andreas Munch นักประวัติศาสตร์และนักเขียนแนววิทยาศาสตร์



ภาพที่ 26 The Scream

ที่มา <https://www.pinterest.co.uk/pin/93309023504116781/>, เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2564

หลังจากปีที่เอ็ดเวิร์ดลาออกจากวิทยาลัยเทคนิค เอ็ดเวิร์ดสมัครเข้าเรียนที่โรงเรียนศิลปะและการออกแบบแห่งเมืองคริสเตียนียา (the Royal school of Art and Design of Christiania) ใน ค.ศ. 1881 เป็นสถาบันที่ยาค็อบ มุงค์ บรรพบุรุษของเขาเป็นหนึ่งในผู้ร่วมจัดตั้งโรงเรียนแห่งนี้ ที่นั่นเองเอ็ดเวิร์ดได้เรียนเทคนิคทางด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ กับศิลปินชาวนอร์เวย์คนสำคัญ ๆ เขาได้เรียนวิชาประติมากรรมกับ Julius Middelthun และวาดภาพแนวธรรมชาตินิยม (naturalism) กับ Christian Krohg

ใน ค.ศ. 1882 เอ็ดเวิร์ด มุงค์ และเพื่อนอีกหกคนรวมเงินกันเช่าสตูดิโอเล็ก ๆ แห่งหนึ่ง และผู้ที่ให้คำปรึกษาพวกเขาคือ Christian Krohg อาจารย์ของพวกเขา ผู้ถนัดวาดภาพแนวธรรมชาตินิยม งานเขียนของเอ็ดเวิร์ด มุงค์ ช่วงต้น ๆ จึงได้แรงบันดาลใจจากเขาและได้รับอิทธิพลจากลัทธิธรรมชาตินิยมเป็นอย่างมาก

ค.ศ. 1885 เอ็ดเวิร์ดได้รับทุนการศึกษาจาก Frits Thaulow ได้เดินทางไปปารีส ในช่วงเวลาสามสัปดาห์สั้น ๆ เขาจึงได้ไปเห็นผลงานอันน่าประทับใจและเป็นแรงบันดาลใจแก่เขา หลังจากกลับมาออสโล เขาก็เริ่มต้นทำงานชุดหลักของเขา ในปีเดียวกันนั้นเอ็ดเวิร์ดวาดภาพโซฟีพี่สาวของเขา ช่วงเวลานั้นผลงานของเขาก็เริ่มเป็นที่รู้จักกว้างขวางขึ้น

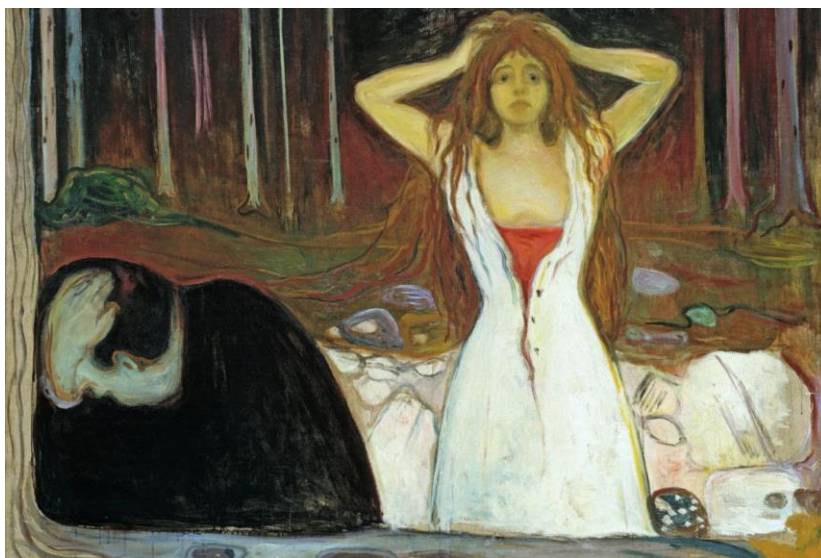
ในปี ค.ศ. 1886 เขาวาดภาพชุด *เดอะซิกโซลด์* ในภาพแสดงความคิดของเอ็ดเวิร์ดเรื่องความตายของน้องสาวของเขา ในปีนั้นเอง เอ็ดเวิร์ดทำงานชุดนั้นเสร็จสิ้น ฤดูใบไม้ร่วง ค.ศ. 1889 เอ็ดเวิร์ดจัดนิทรรศการขนาดใหญ่เพื่อแสดงผลงานเดี่ยวของเขาที่เมืองคริสเตียนียา จากงานนี้เขาได้รับรางวัลส่งผลให้เขามีโอกาสได้รับทุน

ระหว่าง ค.ศ. 1889–1892 เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ได้รับทุนของรัฐทำให้เขาสามารถใช้ชีวิตส่วนใหญ่อยู่ในฝรั่งเศส เอ็ดเวิร์ด มุงค์ มาถึงปารีสในช่วงเทศกาลงานนิทรรศการโลก เขาอยู่ร่วมกับศิลปินชาวนอร์เวย์อีกสองคน และจะกลับไปนอร์เวย์เฉพาะในช่วงฤดูร้อน

เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ได้ศึกษางานกับเลอง บอนา จิตรกรชาวฝรั่งเศสผู้มีความชำนาญด้านการวาดภาพบุคคล แม้จะเป็นเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ แต่เขาก็กลายเป็นแรงผลักดันอย่างมากให้แก่งานศิลปะของเอ็ดเวิร์ด มุงค์ ในเวลานั้นเป็นช่วงเฟื่องฟูของศิลปะแนวใหม่ที่ต่อต้านลัทธิสัจจะนิยม เอ็ดเวิร์ด มุงค์ แสดงให้เห็นถึงการต่อต้านนี้จากคำพูดที่ว่า "กล้องถ่ายภาพไม่สามารถเทียบได้กับแปร่งและผ้าใบได้" เอ็ดเวิร์ด มุงค์ รับเอาแนวทางวิธีการและเทคนิคการสร้างผลงานรูปแบบใหม่ของเขาจากแรงบันดาลใจที่ได้จากศิลปินที่มีชื่อเสียงในฝรั่งเศสอย่างปอล โกแก็ง, ฟินเซนต์ ฟัน โคค, อ็องรี เดอ ตูลูซ-โลเทร็ก ทั้งจากลัทธิประทับใจและจากลัทธิประทับใจยุคหลัง หลังจากนั้นก็สนใจงานศิลปะแนวใหม่และการออกแบบ แม้ผลงานของเขาจะบรรยายบรรยากาศและสถานที่ทั่วไป แต่อย่างไรก็ตามเอ็ดเวิร์ด มุงค์ ตั้งใจที่จะเน้นศิลปะที่สื่อความน่ากลัวของอารมณ์

ระหว่างช่วงที่อยู่ในฝรั่งเศส ในเดือนพฤศจิกายน ค.ศ. 1890 เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ถูกนำตัวส่งโรงพยาบาลเป็นเวลาสองเดือน เพราะต้องพักรักษาตัวจากไข้รูมาติก ในช่วงเวลานั้นภาพวาดของเขา 5 ภาพในออสโลถูกทำลายเพราะไฟไหม้ ช่วงเวลาในฝรั่งเศส เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ได้สร้างผลงานไว้มากมายเป็นช่วงเริ่มร่างภาพ *เสียงกรีดร้อง* และสร้างผลงานอีกหลาย ๆ ภาพตามลัทธิประทับใจ แต่ใช้ความประทับใจภายในจิตใจไม่ใช่เพียงทางสายตา

ฤดูใบไม้ร่วง ค.ศ. 1892 เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ออกแสดงผลงานในที่ต่างๆ งานนิทรรศการครั้งหนึ่งเอ็ดเวิร์ด มุงค์ ได้รับเชิญไปแสดงผลงานร่วมกับศิลปินในสมาคมศิลปะแห่งเบอร์ลินที่จัดขึ้นที่นั่น ผู้เข้าชมและศิลปินหัวเก่าต่างวิพากษ์วิจารณ์งานของเอ็ดเวิร์ด เอ็ดเวิร์ด มุงค์ จึงกลายเป็นเรื่องอื้อฉาว



ภาพที่ 27 The Frieze of Life

ที่มา <https://www.dailyartmagazine.com/edvard-munch-and-the-frieze-of-life/>, เข้าถึง
เมื่อ 20 มีนาคม 2564

จากเรื่องอ้อฉราว เอ็ดเวิร์ด มุงค์ กลับมีชื่อเสียงโด่งดังในเบอร์ลิน เขาจึงตัดสินใจที่จะพำนักจะ
อยู่ที่นั่นชั่วคราวหนึ่ง เขาเข้าร่วมกลุ่ม Literati การรวมตัวของกลุ่มศิลปินและปัญญาชนในสแกนดิเว
เนีย ในเดือนธันวาคม ค.ศ. 1893 เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ได้แสดงผลงาน 6 ภาพ ซึ่งต่อมาภาพทั้งหมดได้ถูก
ขนานนามว่าภาพชุด The Frieze of Life เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ได้ถ่ายทอดความรู้สึกเสียใจ ความเครียด
ความเศร้า และความเจ็บปวดลงในงานเขาเช่นเดิม ภาพชุดนี้เป็นดั่งบทกวีเกี่ยวกับชีวิต ความรัก และ
ความตาย เนื้อหาของภาพบรรยายบรรยากาศที่แสดงอารมณ์เศร้าและเจ็บปวด เช่นภาพ The
Strom, Moonlight และ Starry Night เรื่องความรักอย่าง Rose and Amelie, Vampire และเรื่อง
ความตาย Death in the Sickroom

ระหว่าง ค.ศ. 1892–1908 เอ็ดเวิร์ด มุงค์ เดินทางไปมาระหว่างปารีสกับเบอร์ลินอยู่เสมอที่
เบอร์ลิน เอ็ดเวิร์ด มุงค์ เริ่มต้นเรียนรู้และทำงานภาพพิมพ์ จาก Auguste Clot เพื่อนช่างพิมพ์ผู้มี
ชื่อเสียง เอ็ดเวิร์ดเริ่มเป็นที่รู้จักในผลงานรูปแบบใหม่ของเขาทั้งภาพพิมพ์กัดกรด ภาพพิมพ์หิน และ
ภาพพิมพ์ไม้ เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ทำงานวาดภาพพิมพ์ชื่อ The Mirror และยังทำงานภาพพิมพ์ลอกแบบ
ผลงานจิตรกรรมเดิมที่เคยวาดไว้ เช่นภาพชุด The Frieze of Life

ค.ศ. 1895 น้องชายของเขาก็ได้จากไปอีก เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ต้องประสบกับความสูญเสียอีกครั้ง
เมื่อเขาารู้สึกโดดเดี่ยว เขาจึงออกเดินทางไปเรื่อย ๆ แต่ก็อยู่ในออสโล, นอร์เวย์, เยอรมนี และปารีส
เป็นหลัก

ช่วงต้นของศตวรรษใหม่ เอ็ดเวิร์ด มุงค์ โด่งดังและมีชื่อเสียงจากผลงานของเขา ใน ค.ศ. 1902 เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ผิดหวังจากความรัก เขายังปืนไล่นิ้วมือข้างซ้ายและเสียมันไป แต่ในปีนั้นเองเอ็ดเวิร์ด มุงค์ ได้พบกับ Dr. Max Linde ชายที่ซื้อผลงานของเขาและเขียนหนังสือเกี่ยวกับตัวเอ็ดเวิร์ด มุงค์ ในปีนั้นถือเป็นปีที่งานและชีวิตวุ่นวายมากที่สุดปีหนึ่ง จากงานชุด The Frieze of Life ที่เคยถูกต่อต้านในเบอร์ลิน แต่กลับมาจัดแสดงอีกครั้งพร้อมกับความสำเร็จ และในปีนั้นมีการจัดแสดงนิทรรศการภาพของเอ็ดเวิร์ด มุงค์ อีกถึง 22 ครั้ง สองปีถัดมาเป็นปีที่เลือกเดินทางสำคัญทางหนึ่ง เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ได้เซ็นสัญญากับชาวเบอร์ลิน Bruno Casirer เป็นสัญญาที่ทำให้เขาสามารถขายผลงานในเยอรมนีได้ จากภาพ The Fight และ The Uninvited Guest ที่เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ได้วาดใน ค.ศ. 1905 แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่ขัดแย้งของเขาและเพื่อน Ludvig Karsten พวกเขาทะเลาะกันรุนแรง

ค.ศ. 1908 จากภาวะความเครียดและผลจากพิษสุรา เอ็ดเวิร์ด มุงค์ กลายเป็นคนวิกลจริตจนถูกนำตัวส่งโรงพยาบาลด้วยอาการทางประสาท ต้องรักษาโดยการช็อตไฟฟ้าและกลับมาหายดี แต่บุคลิกภาพของเอ็ดเวิร์ด มุงค์ กลับเปลี่ยนไป หลังจากกลับมาที่นอร์เวย์ใน ค.ศ. 1909 ผลงานทางศิลปะของเขาเปลี่ยนแนวทางไปอย่างมาก มุงค์สนใจหัวข้อเรื่องธรรมชาติ ภาพวาดขาดความรู้สึกลึกซึ้ง เป็นเพียงภาพภาพหนึ่งที่ขาดชีวิตและความรู้สึก แต่ด้วยความกดดันที่น้อยลงงานของเขามีสีสันมากขึ้น

เมื่อน้องสาวของเขาเสียชีวิตจากเขาไปอีกคนใน ค.ศ. 1926 ช่วงปี ค.ศ. 1930 ผู้อุปถัมภ์เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ชาวเยอรมันหลายคนจบชีวิตจากความโหดเหี้ยมของพรรคนาซี ในปีนั้นเองความโชคร้ายได้เข้ามาถึงตัวเขาเช่นกัน สิ่งเลวร้ายที่สุดทำดวงตาของเขามีปัญหา และอาการยังกำเริบเรื่อย ๆ ตลอดช่วงชีวิตที่เหลือของเขา เพียงหนึ่งปีถัดมา เขาต้องรับมือกับความเหงาที่มาหาเขาไม่หยุดหย่อน การจากไปของป่าที่เคยเลี้ยงดูเขาหลังจากแม่ของเขาตายและสนับสนุนเขาให้เป็นศิลปินตั้งแต่นั้นมา ได้ซ้ำเติมความทุกข์แก่เขามากขึ้นไปอีก



ภาพที่ 28 The Sick Child

ที่มา <https://www.munchmuseet.no/en/the-collection/the-sick-child/>, เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2564

ระยะเวลาช่วงยี่สิบปีสุดท้ายของชีวิตอันโดดเดี่ยว เอ็ดเวิร์ด มุงค์ อาศัยอยู่อย่างง่ายในที่พักของเขาเองใน Ekely ใกล้เมืองออสโล ผลงานในช่วงนี้มักเกี่ยวกับชีวิตในชนบท ท้องทุ่ง และฟาร์ม ใน การแสดงงานที่พิพิธภัณฑ์แห่งชาติแห่งเยอรมนี ภาพของเอ็ดเวิร์ด มุงค์ ได้แสดงทั้งหมด 8 ภาพ แต่สองภาพใน นั้นถูกวิจารณ์อย่างแรง ภาพถูกยึดและขายไป โดยเฉพาะระหว่างช่วง ค.ศ. 1930 ถึง 1940 พวกนาซี ตีตราผลงานของเอ็ดเวิร์ด มุงค์ ว่าเป็นงานศิลปะที่เสื่อมเสียและย้ายผลงานของเอ็ดเวิร์ด มุงค์ ออกจากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติเยอรมนีไปถึง 82 ชิ้น

แม้ว่าร่างของเอ็ดเวิร์ด มุงค์ จะจากไปแล้ว แต่จิตวิญญาณของเขายังคงฝังรากลึกอยู่ในงาน ศิลปะและผลงานจำนวนมากที่เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ได้ทิ้งไว้ ใน ค.ศ. 1963 มีการเปิดพิพิธภัณฑ์ที่แสดงงาน ชิ้นยอดเยี่ยมของเขาทั้งหมด รวมอยู่ในพิพิธภัณฑ์ชื่อ The Munch - Museet⁶

⁶ วิกิพีเดีย, “เอ็ดเวิร์ด มุงค์,” / th.wikipedia.org / (Online). Available: https://th.wikipedia.org/wiki/เอ็ดเวิร์ด_มุงค์/(Accessed 20 มีนาคม พ.ศ.2564).



ภาพที่ 29 The Munch-Museum (Norway)

ที่มา <https://twitter.com/hashtag/ekely>, เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2564

ผลงานของ เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ให้แนวคิดและแรงบันดาลใจในเรื่องการนำด้านมืดของชีวิตนำมาถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะซึ่งเป็นอัตลักษณ์ที่ชัดเจนของตัวศิลปิน โดยผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวความคิดในการสร้างผลงานศิลปะจากความเครียดและความกดดันที่เกิดในชีวิต ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านผลงานเพื่อสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์ผลงานศิลปกรรม

เนื้อหาศิลปิน	แรงบันดาลใจ, แนวความคิด	เทคนิค	รูปแบบ	ส่วนที่เข้าร่วมกัน
<p>นม จุง ไคค์</p> 	<p>ความสัมพันธ์ ระหว่าง เทคโนโลยีและ จิตวิญญาณ มนุษย์</p>	<p>สื่อผสม VEDIO ART</p>	<p>ศิลปะการจัดวาง</p>	<p>ความสัมพันธ์ ระหว่าง เทคโนโลยีและ จิตวิญญาณ มนุษย์</p>
<p>เอ็ดเวิร์ด มุงค์</p> 	<p>การถ่ายทอด สภาวะ ความเครียดที่ เกิดขึ้นกับชีวิต</p>	<p>สีน้ำมัน</p>	<p>งานจิตรกรรม</p>	<p>แรงบันดาลใจใน เนื้อหาเกี่ยวกับ ความเคลียดและ ความกดดัน</p>
<p>อากิระ คูโรซาวะ</p> 	<p>การเล่าเรื่องราว เดียวกันซ้ำๆ หลายรอบ แต่มี สถานการณ์และ บทสรุปที่ต่างกัน ออกไป</p>	<p>ภาพเคลื่อนไหว ในรูปแบบ ภาพยนตร์ การ ถ่ายทำโดยผ่าน มุมมองของผู้เล่า เรื่อง</p>	<p>ภาพยนตร์</p>	<p>แรงบันดาลใจใน การใช้มุมมอง โทนสีของภาพ เพื่อแสดงถึง มุมมอง อารมณ์ และความคิด</p>
<p>อภิชาตพงศ์ วีระเศรษฐกุล</p> 	<p>การเคลื่อนไหว และการปะทะ กันของเวลา</p>	<p>หนังสือ ภาพถ่าย วีดิโอ จัดวาง</p>	<p>ศิลปะจัดวาง</p>	<p>แรงบันดาลใจใน การวางรูปแบบ ในการนำเสนอ อารมณ์ ความรู้สึกของ ผู้ชม</p>

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัยสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบ VIDEO ART ครั้งนี้มีกระบวนการขั้นตอนตามลำดับ โดยเริ่มต้นจากการรวบรวมบันทึกภาพเครื่องไหวจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการใช้ชีวิตประจำวัน ในการใช้ชีวิตของข้าพเจ้าตลอดทั้งวัน ผสมผสานกับความคิดจินตนาการถึงความสุขความผ่อนคลาย และได้ศึกษาเทคนิควิธีการ ตลอดจนรูปแบบวิธีการถ่ายทอดผลงานในรูปแบบภาพเครื่องไหวต่าง ๆ นำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์โดยตรงของข้าพเจ้า ซึ่งมีขั้นตอนวิธีการ ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน ดังต่อไปนี้

3.1 แนวความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

3.1.1 แนวความคิด

ผลงาน VIDEO ART ที่บันทึกเรื่องราวการใช้ชีวิตประจำวันที่มีความเป็นอัตลักษณ์ นำประสบการณ์ที่พบเจอในชีวิตประจำวันที่ทำให้เกิดความเครียดในชีวิตมาประกอบสร้างสรรค์เข้ากับสิ่งที่ทำให้ผ่อนคลายที่เกินจากความนึกคิดที่ขึ้นในเวลาเดียวกันระหว่างความเครียดแสดงออกในรูปแบบภาพที่เกิดขึ้นจริงและภาพในจินตนาการ ซึ่งรูปแบบการถ่ายทอดที่มีอัตลักษณ์ของภาพลายเส้นที่แสดงให้เห็นชัดเจนถึงความนึกคิดชั่วคราวในระหว่างที่เกิดความเครียดในชีวิตประจำวันส่งผลต่อจิตใจและร่างกาย ผ่านภาพและเสียงที่แสดงความรู้สึกได้อย่างชัดเจน ในการศึกษาได้นำตัวเองเข้าสู่สถานการณ์ที่ทำให้เกิดความเครียดในรูปแบบต่างเพื่อทดลองหาทางออกโดยใช้สิ่งที่มีอยู่รอบตัวและความนึกคิดที่เคยมีประสบการณ์

3.1.2 แรงบันดาลใจ

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะครั้งนี้ เกิดขึ้นจากการเก็บรวบรวมภาพเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันในทุกวันๆ และได้นำมารวบรวมเป็นภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดความเครียดไม่ว่าจะเป็นการเดินทาง การทำงาน สภาพสังคม เหตุการณ์ที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ที่เปลี่ยนไป ซึ่งเหตุการณ์เหล่านี้ล้วนส่งผลกระทบต่อในหลายๆ ด้าน ผู้สร้างสรรค์จึงหาวิธีการผ่อนคลายจากสิ่งแวดล้อมรอบกายและภาพความทรงจำที่เคยเกิดขึ้นที่ทำให้เกิดความสุขความผ่อนคลาย ซึ่งถึงแม้ในการใช้ชีวิตประจำวันจะพบเจอกับเรื่องที่ทำให้เครียดมากมาย แต่การได้หลีกหนีสิ่งเหล่านั้น ออกมาได้แม้ชั่วครู่ก็ถือเป็นการสร้างการผ่อนคลายให้กับจิตใจตัวเอง

3.2 รูปแบบของงานสร้างสรรค์

การนำเสนอในลักษณะศิลปะรูปแบบ VIDEO ART จำนวน 3 ชุด แต่ละชุดมีความยาวของผลงานประมาณ 4 นาที แต่ละชุดแสดงให้เห็นถึงการใช้ชีวิตในเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่พบเจอในทุก ๆ วัน ผ่านภาพเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงที่ได้บันทึกไว้เป็นภาพเครื่องไหว นำมาร้อยเรียงใหม่ด้วยเทคนิคการตัดต่อภาพเคลื่อนไหว นำมาผสมผสานกับภาพสมมุติที่ทำให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย และปรุงแต่งเสียงขึ้นมาใหม่เพื่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์เพิ่มมากขึ้น

3.3 วิธีการดำเนินงานวิจัยสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาค้นคว้าจากผลงานของศิลปินที่ถ่ายทอดผลงานจากความเครียดและแรงกดดันในชีวิตทั้งในรูปแบบงานจิตรกรรมและสื่อผสมต่าง ๆ รวมถึงเทคนิควิธีการการเล่าเรื่องผ่านงานในรูปแบบภาพยนตร์ ภาพยนตร์สั้นต่าง ๆ การใช้โทนสี มุมกล้อง เสียงประกอบ เพื่อให้ผู้ชมได้รู้สึกถึงอารมณ์ที่ศิลปินต้องการถ่ายทอดได้อย่างชัดเจน ตลอดจนเทคนิคการตัดต่อต่าง ๆ ที่มีความน่าสนใจ และสามารถนำมาพัฒนาต่อยอดในผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้


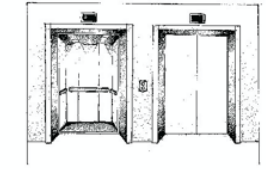




ขั้นตอนที่ 2 เก็บรวบรวมบันทึกภาพเคลื่อนไหวเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันด้วยกล้องโทรศัพท์มือถือ

ขั้นตอนที่ 3 เขียนโครงเรื่องในรูปแบบ Storyboard โดยแต่ละเรื่องกำหนดภาพ และเสียงเวลาในแต่ละช่วงเพื่อให้เห็นเค้าโครงเรื่องราวจนเป็นที่น่าพอใจ







ขั้นตอนที่ 4 นำภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกไว้มาตัดต่อตามเรื่องราวที่วางโครงเรื่องไว้ตาม Storyboard

ขั้นตอนที่ 5 ปรับแต่งภาพและเสียงให้เป็นไปตามที่กำหนดในรูปแบบ VIDEO ART ที่สื่อให้เห็นถึงอารมณ์ในช่วงต่าง ๆ การใช้ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้เทคนิคการถ่ายแบบย่อระยะเวลา (time lapse) เพื่อทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกของความตึงเครียด การใช้เทคนิคการเล่นของงานเพื่อทำให้เกิดความรู้สึกว่าภาพนั้นเป็นภาพในความคิดและจินตนาการที่ต้องการหนีหนีออกจากความเครียดที่เผชิญอยู่ ณ เวลานั้น






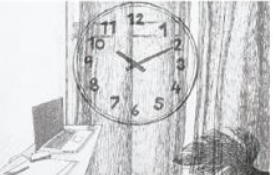
และการใช้ภาพถ่ายที่สะท้อนเห็นสองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมเพื่อแสดงออกถึงความตึงเครียดและความผ่อนคลายในเวลาเดียวกัน

	<p>เช้าวันใหม่ที่น่าเบื่อเริ่มต้นขึ้นด้วยเสียงที่รบกวนใจที่สุด</p> <p>Speed : ปกติ</p> <table border="1" data-bbox="659 450 1310 495"> <tr> <td data-bbox="659 450 986 495">ภาพ : นาฬิกาปลุก</td> <td data-bbox="986 450 1310 495">เสียง : นาฬิกาปลุก</td> </tr> </table>	ภาพ : นาฬิกาปลุก	เสียง : นาฬิกาปลุก
ภาพ : นาฬิกาปลุก	เสียง : นาฬิกาปลุก		
	<p>การแข่งกับเวลาเริ่มต้นขึ้นตั้งแต่ก้าวออกจากบ้าน</p> <p>Speed : เร็ว</p> <table border="1" data-bbox="659 685 1310 741"> <tr> <td data-bbox="659 685 986 741">ภาพ : ลิฟท์เปิด</td> <td data-bbox="986 685 1310 741">เสียง : ลิฟท์เปิดและเสียงเดิน</td> </tr> </table>	ภาพ : ลิฟท์เปิด	เสียง : ลิฟท์เปิดและเสียงเดิน
ภาพ : ลิฟท์เปิด	เสียง : ลิฟท์เปิดและเสียงเดิน		
	<p>ผู้คนมากมายก็ตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกัน ที่ต้องแข่งกับเวลา</p> <p>Speed : ปกติ</p> <table border="1" data-bbox="659 931 1310 987"> <tr> <td data-bbox="659 931 986 987">ภาพ : การเดินทางต่างๆในแต่ละวัน</td> <td data-bbox="986 931 1310 987">เสียง : บรรยากาศในที่ที่อยู่ในภาพ</td> </tr> </table>	ภาพ : การเดินทางต่างๆในแต่ละวัน	เสียง : บรรยากาศในที่ที่อยู่ในภาพ
ภาพ : การเดินทางต่างๆในแต่ละวัน	เสียง : บรรยากาศในที่ที่อยู่ในภาพ		
	<p>ผู้คนมากมายก็ตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกัน ที่ต้องแข่งกับเวลา</p> <p>Speed : ปกติ</p> <table border="1" data-bbox="659 1200 1310 1256"> <tr> <td data-bbox="659 1200 986 1256">ภาพ : การเดินทางต่างๆในแต่ละวัน</td> <td data-bbox="986 1200 1310 1256">เสียง : บรรยากาศในที่ที่อยู่ในภาพ</td> </tr> </table>	ภาพ : การเดินทางต่างๆในแต่ละวัน	เสียง : บรรยากาศในที่ที่อยู่ในภาพ
ภาพ : การเดินทางต่างๆในแต่ละวัน	เสียง : บรรยากาศในที่ที่อยู่ในภาพ		
	<p>เมื่อไม่ต้องแข่งกับเวลา ก็มีเวลาคิดอะไรที่ทำให้สบายใจขึ้นได้</p> <p>Speed : ปกติ</p> <table border="1" data-bbox="659 1447 1310 1503"> <tr> <td data-bbox="659 1447 986 1503">ภาพ : ยินรถรถไฟโดยไม่ต้องรีบร้อน</td> <td data-bbox="986 1447 1310 1503">เสียง : บรรยากาศในที่ที่อยู่ในภาพ</td> </tr> </table>	ภาพ : ยินรถรถไฟโดยไม่ต้องรีบร้อน	เสียง : บรรยากาศในที่ที่อยู่ในภาพ
ภาพ : ยินรถรถไฟโดยไม่ต้องรีบร้อน	เสียง : บรรยากาศในที่ที่อยู่ในภาพ		
	<p>เมื่อไม่ต้องแข่งกับเวลา ก็มีเวลาคิดอะไรที่ทำให้สบายใจขึ้นได้</p> <p>Speed : ปกติ และค่อยๆช้าลง</p> <table border="1" data-bbox="659 1693 1310 1749"> <tr> <td data-bbox="659 1693 986 1749">ภาพ : ภายในรถไฟและภาพซ้อน</td> <td data-bbox="986 1693 1310 1749">เสียง : บรรยากาศในที่ที่อยู่ในภาพ</td> </tr> </table>	ภาพ : ภายในรถไฟและภาพซ้อน	เสียง : บรรยากาศในที่ที่อยู่ในภาพ
ภาพ : ภายในรถไฟและภาพซ้อน	เสียง : บรรยากาศในที่ที่อยู่ในภาพ		

ภาพที่ 30 Storyboard เรื่อง Traffic

	<p>ผู้คนมากมายก็ตกอยู่ในสถานะ-การนัดเดียวกัน ที่ต้องแข่งกันกับเวลา</p> <p>Speed : ปกติ</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="671 461 1002 510">ภาพ : การเดินทางต่างๆในแต่ละวัน</td> <td data-bbox="1002 461 1337 510">เสียง : บรรยากาศในที่ที่อยู่ในภาพ</td> </tr> </table>	ภาพ : การเดินทางต่างๆในแต่ละวัน	เสียง : บรรยากาศในที่ที่อยู่ในภาพ
ภาพ : การเดินทางต่างๆในแต่ละวัน	เสียง : บรรยากาศในที่ที่อยู่ในภาพ		
	<p>ความเคลื่อนไหวภายนอกเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผ่อนคลายลงได้บ้าง</p> <p>Speed : เร็ว</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="671 696 1002 745">ภาพ : ภาพวิวภายนอกหน้าต่างออฟฟิส</td> <td data-bbox="1002 696 1337 745">เสียง : เสียงภายในออฟฟิส และเสียงลมเบาๆ</td> </tr> </table>	ภาพ : ภาพวิวภายนอกหน้าต่างออฟฟิส	เสียง : เสียงภายในออฟฟิส และเสียงลมเบาๆ
ภาพ : ภาพวิวภายนอกหน้าต่างออฟฟิส	เสียง : เสียงภายในออฟฟิส และเสียงลมเบาๆ		
	<p>ช่วงเวลาที่ยิ่งเครียดมากขึ้นเรื่อยๆ ลดลง ไปภายในออฟฟิสค่อยๆดับลง แต่แสงไฟภายนอกก็ค่อยๆสว่างขึ้น เป็นความสวยงามช่วงสุดท้ายของวันที่ทำให้ใจสงบลงได้บ้าง</p> <p>Speed : เร็ว และค่อยๆช้าลง</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="671 954 1002 1003">ภาพ : ภาพมุมนั่งทำงานและเห็นภาพภายนอก</td> <td data-bbox="1002 954 1337 1003">เสียง : เสียงค่อยๆเบาและเงียบลง</td> </tr> </table>	ภาพ : ภาพมุมนั่งทำงานและเห็นภาพภายนอก	เสียง : เสียงค่อยๆเบาและเงียบลง
ภาพ : ภาพมุมนั่งทำงานและเห็นภาพภายนอก	เสียง : เสียงค่อยๆเบาและเงียบลง		
	<p>ชีวิตพนักงานออฟฟิสก็เริ่มต้นขึ้น</p> <p>Speed : เร็ว</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="671 1189 1002 1238">ภาพ : ไฟฟ้าที่โต๊ะทำงาน</td> <td data-bbox="1002 1189 1337 1238">เสียง : พิมพ์คีย์บอร์ด และเสียงรบกวนข้าง</td> </tr> </table>	ภาพ : ไฟฟ้าที่โต๊ะทำงาน	เสียง : พิมพ์คีย์บอร์ด และเสียงรบกวนข้าง
ภาพ : ไฟฟ้าที่โต๊ะทำงาน	เสียง : พิมพ์คีย์บอร์ด และเสียงรบกวนข้าง		
	<p>ในแต่ละวันส่วนนี้มากมาย ไม่ว่าจะเป็นการประชุม หรืองานที่รอเป็นกอง</p> <p>Speed : เร็ว</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="671 1440 1002 1489">ภาพ : การทำงานต่างๆ</td> <td data-bbox="1002 1440 1337 1489">เสียง : บรรยากาศภายในออฟฟิส</td> </tr> </table>	ภาพ : การทำงานต่างๆ	เสียง : บรรยากาศภายในออฟฟิส
ภาพ : การทำงานต่างๆ	เสียง : บรรยากาศภายในออฟฟิส		
	<p>ระหว่างที่ความเครียดค่อยๆเพิ่มขึ้น สมองก็เผลอพักคิดถึงสิ่งสวยงามภายนอก</p> <p>Speed : เร็ว</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="671 1715 1002 1765">ภาพ : ภาพสะท้อนจากภายนอก</td> <td data-bbox="1002 1715 1337 1765">เสียง : เสียงภายในออฟฟิส</td> </tr> </table>	ภาพ : ภาพสะท้อนจากภายนอก	เสียง : เสียงภายในออฟฟิส
ภาพ : ภาพสะท้อนจากภายนอก	เสียง : เสียงภายในออฟฟิส		

ภาพที่ 31 Storyboard เรื่อง Office

	<p>ในช่วงเวลาที่ต้องทำงานอยู่บ้านเพราะสถานการณ์โรคระบาดที่กินพื้นที่ในปัจจุบัน</p> <p>Speed : เร็ว</p>
<p>ภาพ : นาฬิกา และ หิ้งค้อยๆสว่างขึ้นในตอนเช้า</p>	<p>เสียง : เดนของพื้นนาฬิกาเบาๆ</p>
	<p>นั่งทำงานอยู่ในห้องเล็กๆ ก็มีความน่าเบื่ออยู่เหมือนกัน</p> <p>Speed : เร็ว</p>
<p>ภาพ : นั่งทำงานอยู่ในห้อง</p>	<p>เสียง : พิมพ์คีย์บอร์ด</p>
	<p>จากที่เคยทำได้พบปะผู้คน แต่เมื่อต้องมานั่งทำงานอยู่คนเดียวแบบนี้ก็เหงาอยู่เหมือนกัน</p> <p>Speed : เร็ว</p>
<p>ภาพ : มุมนั่งทำงาน เห็นการเคลื่อนไหวของแสงแดด</p>	<p>เสียง : ลมพัด และเสียงรอบข้างภายนอก</p>
	<p>ในช่วงเวลาที่ต้องทำงานอยู่บ้านเพราะสถานการณ์โรคระบาดที่กินพื้นที่ในปัจจุบัน</p> <p>Speed : เร็ว</p>
<p>ภาพ : นาฬิกา และ หิ้งค้อยๆสว่างขึ้นในตอนเช้า</p>	<p>เสียง : เดนของพื้นนาฬิกาเบาๆ</p>
	<p>สิ่งที่สร้างความผ่อนคลายได้ในช่วงเวลาที่ทำงานอยู่บ้านก็คือสิ่งต่างๆ ที่อยู่ใกล้ตัว และการมองออกไปที่ระเบียงและมองท้องฟ้าภายนอก</p> <p>Speed : ปกติ</p>
<p>ภาพ : ต้นไม้ที่ระเบียงห้อง</p>	<p>เสียง : เสียง : เสียงลมเบาๆ</p>
	<p>วันแต่ละวันก็จบลงที่เดิมที่เริ่มต้น</p> <p>Speed : เร็ว</p>
<p>ภาพ : แสงค้อยๆ สดลงจนมืดสนิท</p>	<p>เสียง : เสียงลมเบาๆ</p>

ภาพที่ 32 Storyboard เรื่อง WFH (Work from Home)

ขั้นตอนที่ 4 เมื่อเสร็จกระบวนการตัดต่อผลงานสร้างสรรค์ VIDEO ART เรียบร้อยแล้ว โดยผู้สร้างสรรค์จะต้องคำนึงถึงรายละเอียด ในแต่ละขั้นตอนและทุกส่วนของผลงานให้ครบถ้วนเรียบร้อยเป็นอย่างดีแล้ว และเมื่อตรวจผลงานเรียบร้อยแล้ว ต้องดูภาพรวมของผลงานทั้ง 3 ชุด และเก็บรายละเอียดโดยรวมอีกครั้งจนเสร็จงานสมบูรณ์

3.4 วัสดุอุปกรณ์ในการดำเนินงานการสร้างสรรค์

วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในงานสร้างสรรค์ ได้แก่

วัสดุ

1. โทรศัพท์มือถือ
2. ขาตั้งโทรศัพท์มือถือ
3. คอมพิวเตอร์
4. ปริ้นเตอร์
5. อินเทอร์เน็ต
6. โทรทัศน์
7. เครื่องฉายโปรเจคเตอร์
8. ปลั๊กไฟ, สายพ่วงปลั๊กไฟ

อุปกรณ์

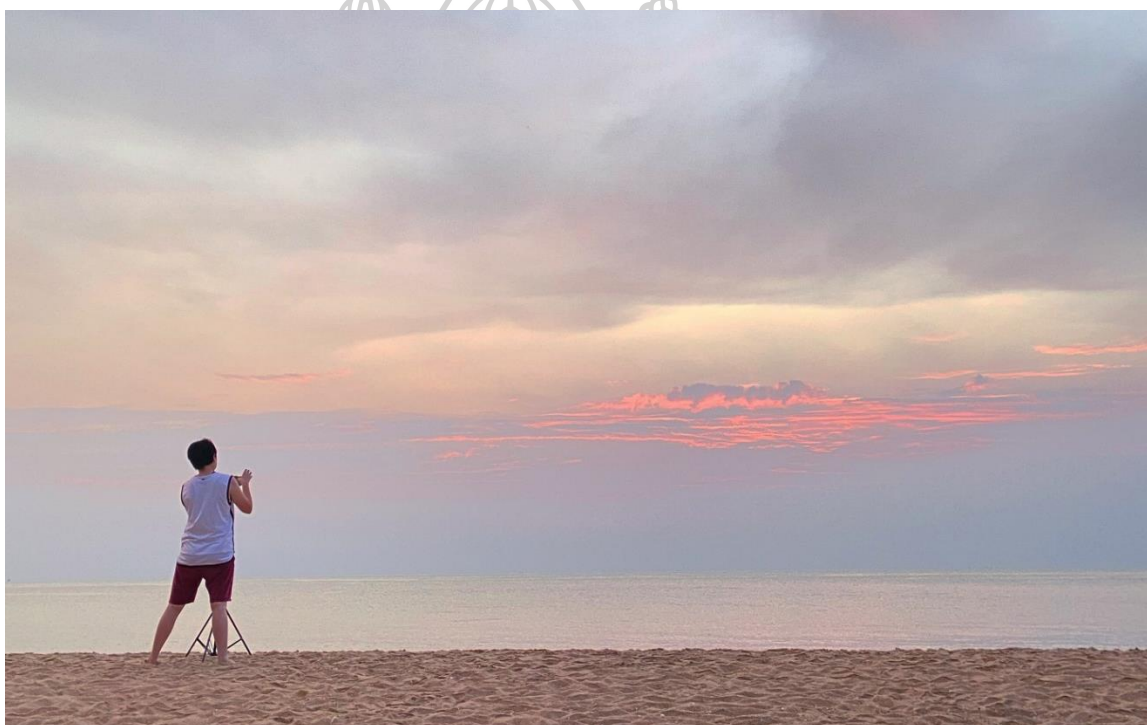
1. กระดาษวาดเขียน
2. ดินสอ
3. ปากกาหมึกดำ
4. กาวสองหน้าแบบบาง
5. คัตเตอร์, ไขคัตเตอร์

3.5 วัสดุอุปกรณ์ในการค้นคว้าข้อมูล

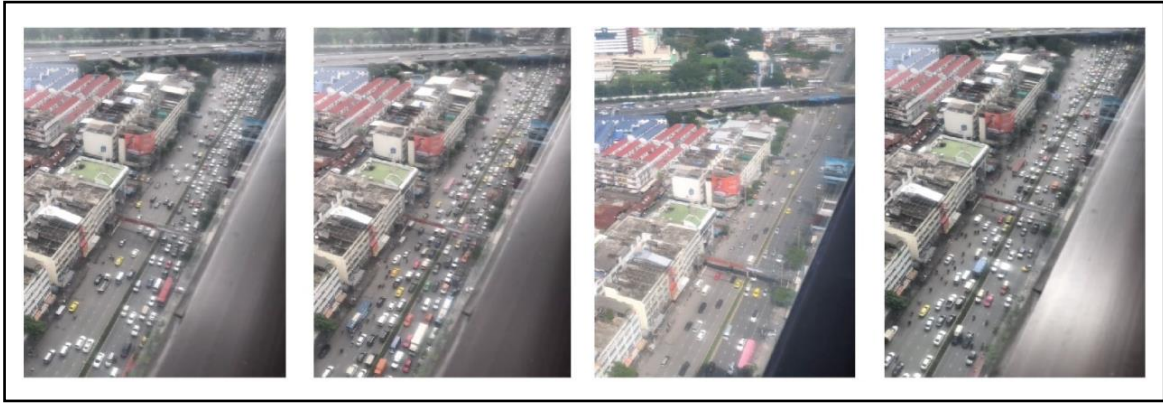
1. คอมพิวเตอร์
2. ปริ้นเตอร์
3. ปากกาหมึกดำ

3.6 เทคนิค ขั้นตอน และกระบวนการ

ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกก่อนสร้างสรรค์



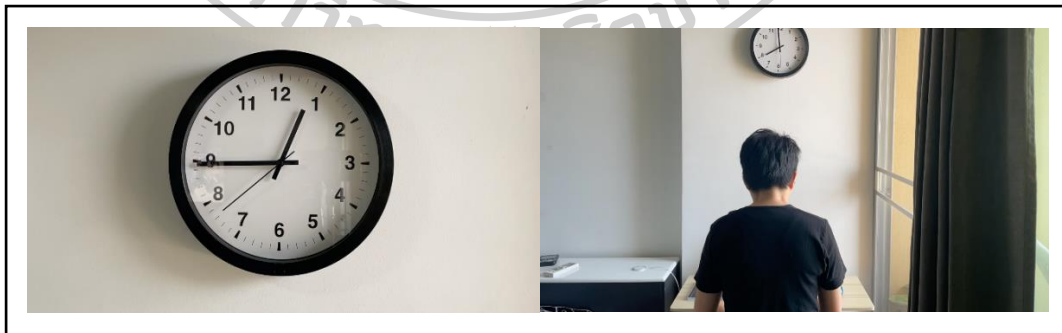
ภาพที่ 33 ขั้นตอนการบันทึกภาพเคลื่อนไหว



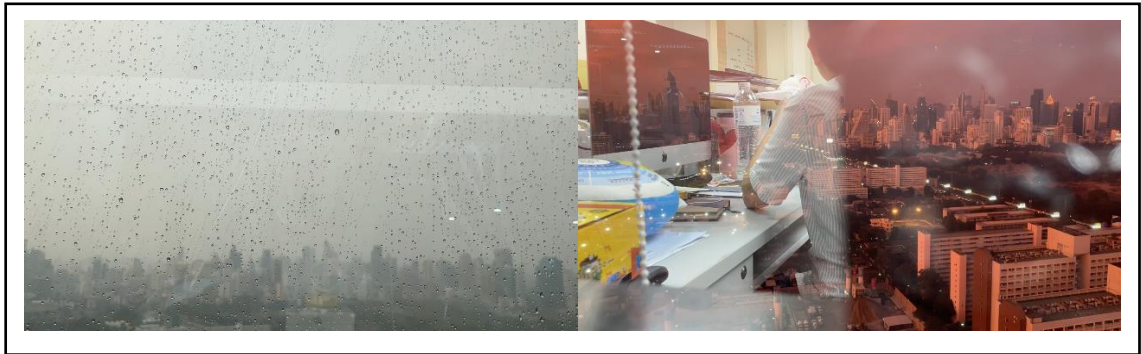
ภาพที่ 34 ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกไว้



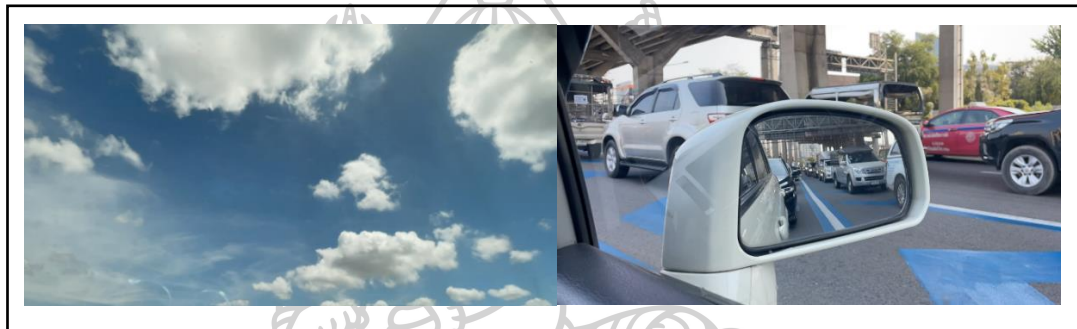
ภาพที่ 35 ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกไว้



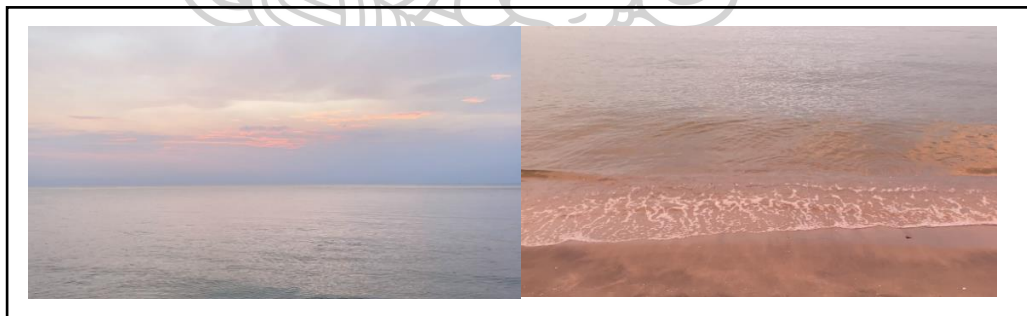
ภาพที่ 36 ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกไว้



ภาพที่ 37 ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกไว้



ภาพที่ 38 ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกไว้

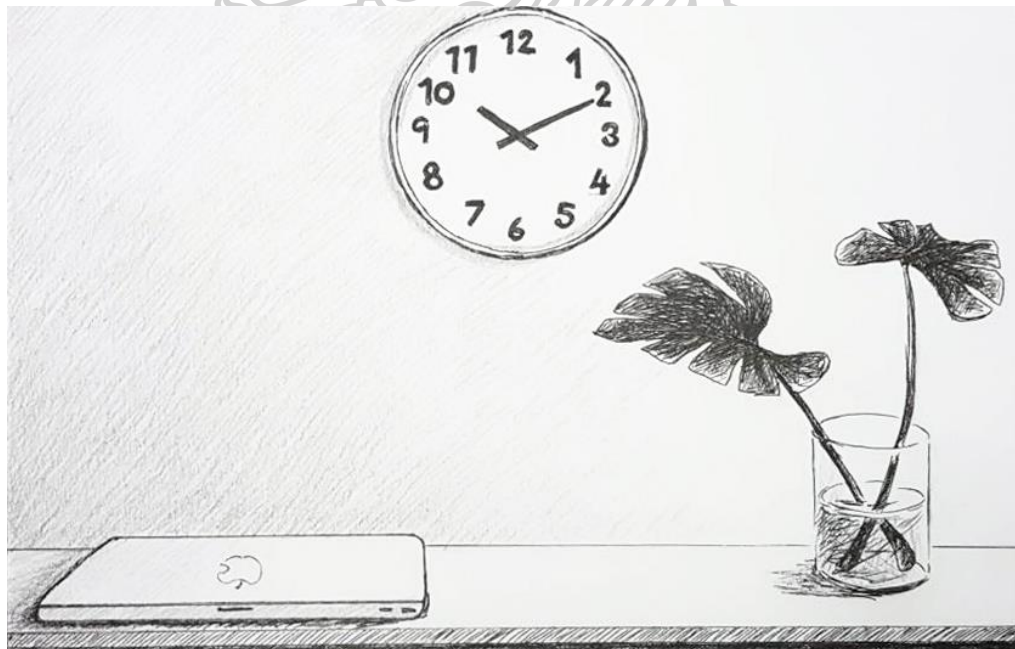


ภาพที่ 39 ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกไว้

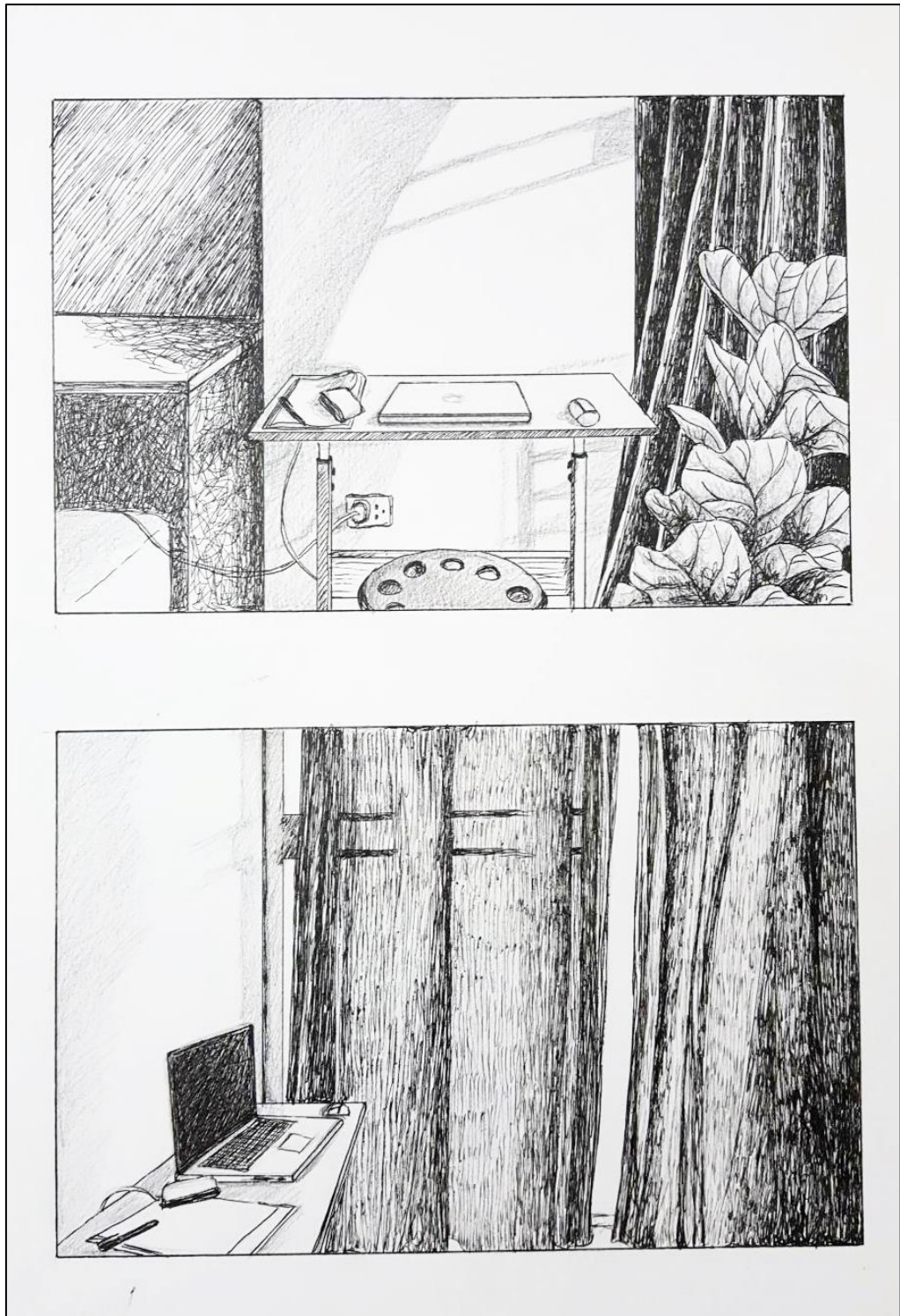
ขั้นตอนการวาด Storyboard



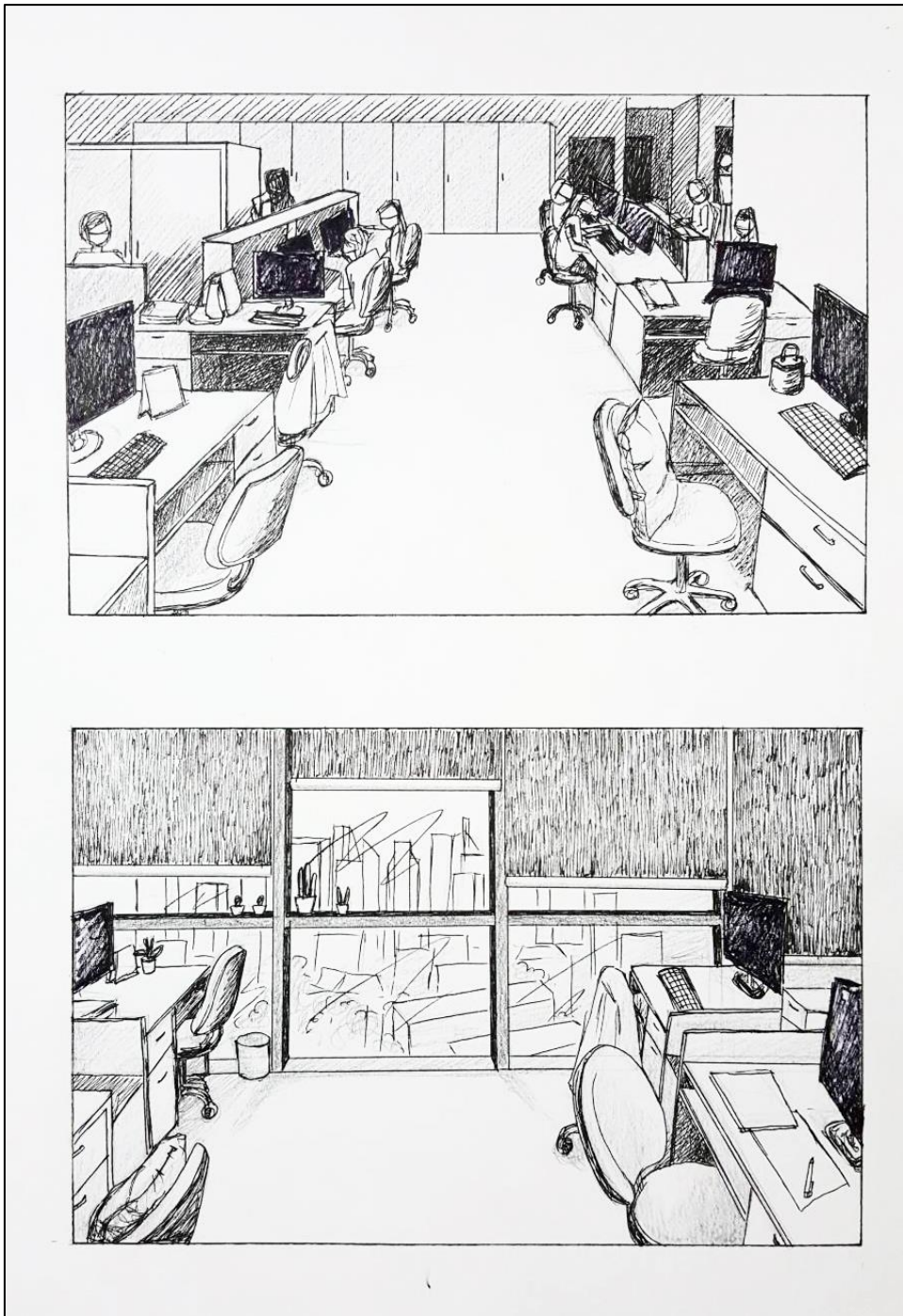
ภาพที่ 40 การวาด Storyboard



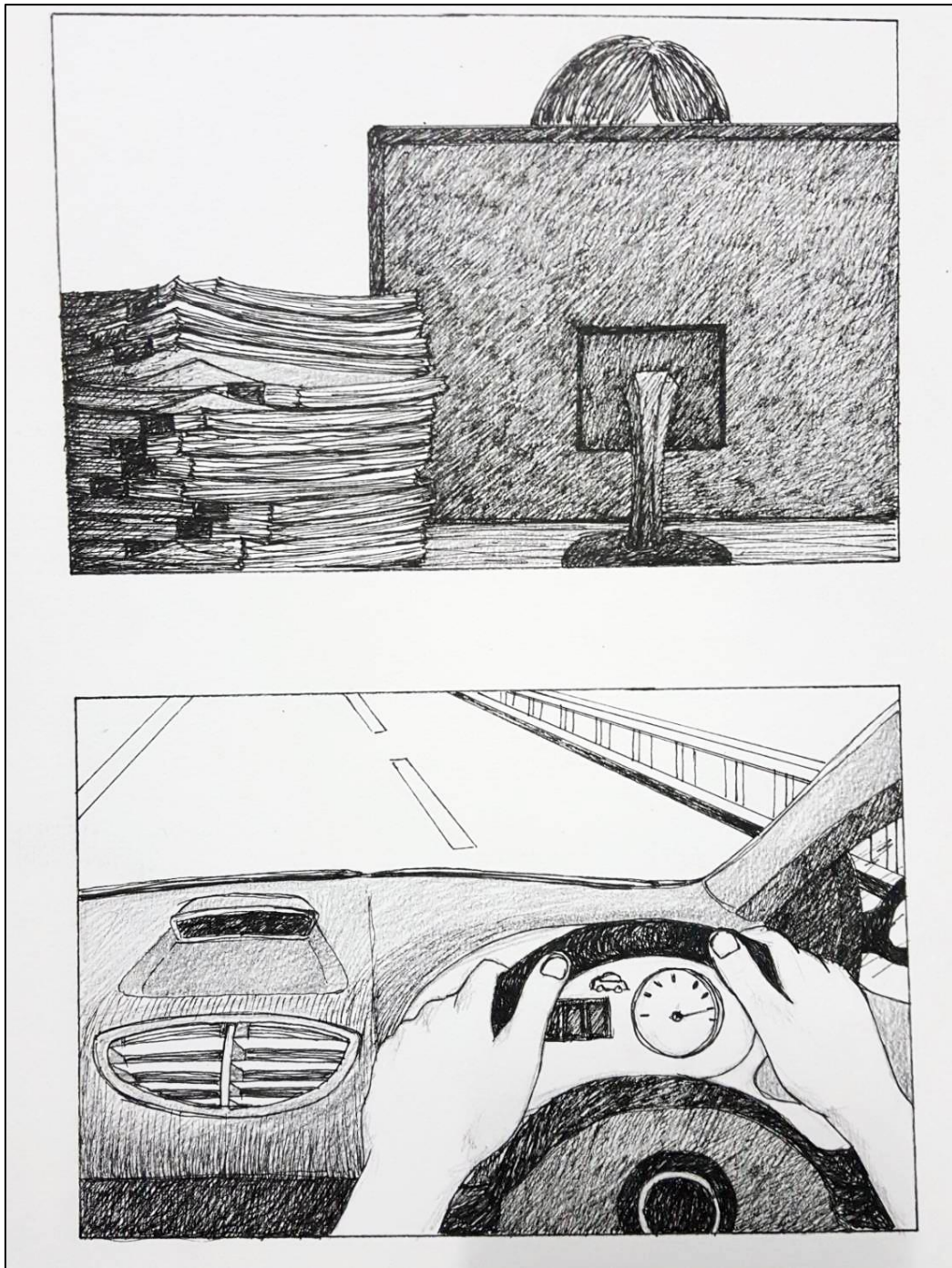
ภาพที่ 41 ภาพวาด Storyboard



ภาพที่ 42 ภาพวาด Storyboard



ภาพที่ 43 ภาพวาด Storyboard



ภาพที่ 44 ภาพวาด Storyboard

ขั้นตอนการตัดต่อภาพเคลื่อนไหว



ภาพที่ 45 ขั้นตอนการตัดต่อภาพเคลื่อนไหว



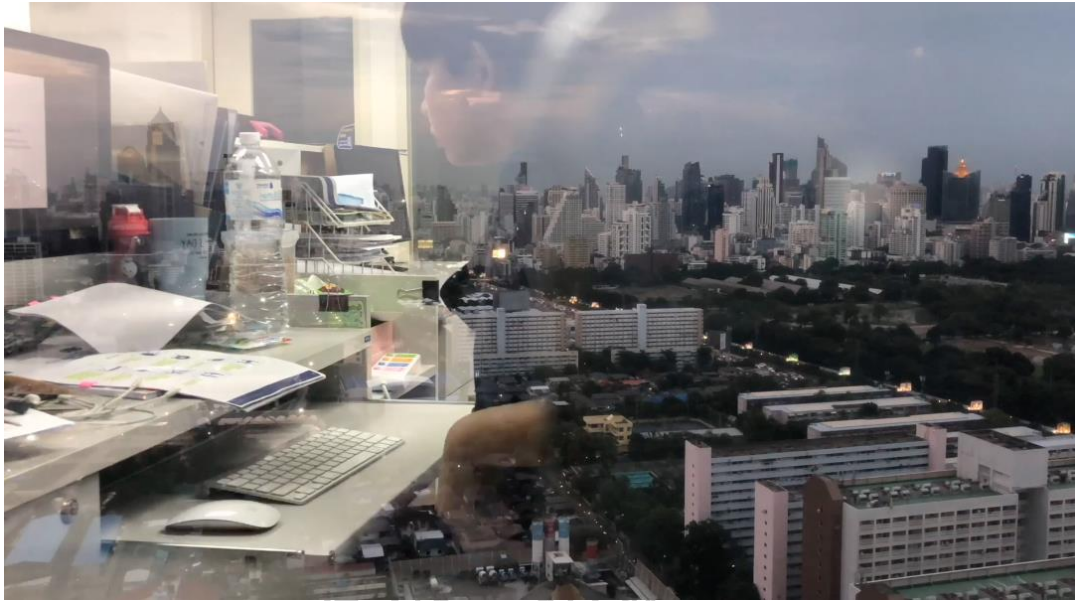
ภาพที่ 46 ขั้นตอนการตัดต่อภาพเคลื่อนไหว

การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ที่เสร็จสมบูรณ์

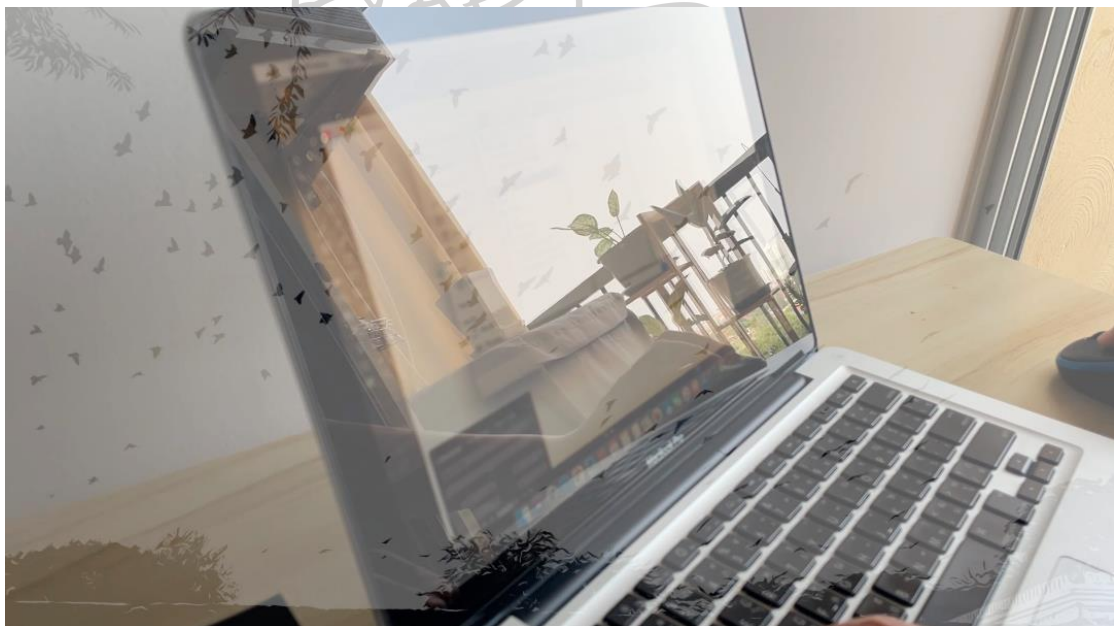


ภาพที่ 47 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์

ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการถ่ายทอดผลงานศิลปะชุดนี้ โดยการถ่ายทอดเรื่องราวในชีวิตประจำวันที่ต้องเผชิญกับความเครียดและความกดดันต่าง ๆ และในเวลาเดียวกันที่เกิดความเครียดนั้นก็หาทางผ่อนคลายเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยสิ่งที่อยู่รอบตัว และด้วยความคิดถึงเรื่องราวที่ทำให้ผ่อนคลาย โดยผลงานชุดนี้ได้ผ่านกระบวนการคิดค้นสร้างสรรค์ โดยได้ค้นพบการใช้สัญลักษณ์แทนความหมายของความรู้นึกคิดในรูปแบบต่าง ๆ การใช้ภาพที่มีความรู้ขัดแย้งกันสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่กระทำอยู่ในเวลานั้นกับความคิดภายในจิตใจที่มีความคิดที่ขัดแย้งกันในเวลานั้น การใช้ภาพกราฟิกที่มีลักษณะเป็นภาพวาดนั้นแสดงถึงความคิดที่คิดถึงสิ่งต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดความผ่อนคลาย การใช้ภาพธรรมชาติเข้ามาแทรกในความคิดเป็นการแสดงถึงความรู้สึกที่ต้องการความผ่อนคลาย ภาพที่แทนความรู้สึกต่าง ๆ นั้น เป็นการสังเคราะห์จากความรู้สึกภายในใจ



ภาพที่ 48 ภาพที่แสดงถึงความขัดแย้งภายในความคิด



ภาพที่ 49 ภาพที่แสดงถึงความขัดแย้งภายในความคิด



ภาพที่ 50 ภาพที่เป็นลายเส้นแทนความรู้สึกภายในใจ



ภาพที่ 51 ภาพที่เป็นลายเส้นแทนความรู้สึกภายในใจ



ภาพที่ 52 ภาพที่เป็นลายเส้นแทนความรู้สึกภายในใจ



ภาพที่ 53 ภาพธรรมชาติแทนความคิดถึงการผ่อนคลาย



ภาพที่ 54 ภาพธรรมชาติแทนความคิดถึงการผ่อนคลาย



ภาพที่ 55 ภาพธรรมชาติแทนความคิดถึงการผ่อนคลาย



ภาพที่ 56 ภาพที่แทนความรู้สึกของการใช้ชีวิตที่ไม่ต้องเร่งรีบ



ภาพที่ 57 ภาพที่แทนความรู้สึกของการใช้ชีวิตที่ไม่ต้องเร่งรีบ

แนวความคิดและรูปแบบที่นำเสนอผลงานทั้ง 3 เรื่อง ได้ผ่านการศึกษาและปรับปรุงมาเรื่อยๆ จนออกมาเป็นการนำเสนอในรูปแบบ VEDIO ART ให้ผู้ชมได้ชมผ่านผลงานที่สะท้อนความคิด ความรู้สึกที่ขัดแย้ง ซึ่งผลงานชุดนี้มีรูปแบบของงานทัศนศิลป์ที่เริ่มมีความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัวของ

ผู้สร้างสรรค์ โดยจะเห็นได้จากการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เข้ามาประกอบเพื่อให้เรื่องราวมีความหมายที่แฝงอยู่กับเรื่องราวที่ดำเนินขึ้นท่ามกลางความตึงเครียด และจบลงด้วยความผ่อนคลายที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ

3.7 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ตารางที่ 2 รายละเอียดของระยะเวลาในการดำเนินงาน

รายละเอียดในการดำเนินงาน	เดือน/2563				
	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
เสนอแบบร่างครั้งที่ 1					
ส่งงานครั้งที่ 1					
เสนอแบบร่างครั้งที่ 2					
ส่งงานครั้งที่ 2					
เสนอแบบร่างครั้งที่ 3					
ส่งงานครั้งที่ 3					
สรุปการทดลองการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ					
ประเมินผลองค์ความรู้เพื่อนำเข้าสู่วิทยานิพนธ์					

ตารางที่ 3 รายละเอียดของระยะเวลาในการดำเนินงาน

รายละเอียดในการดำเนินงาน	เดือน/2564					
	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.
เสนอหัวข้อสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ แนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานต่อคณะกรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา						
เสนอแบบร่างชุดที่ 1 ต่อคณะกรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา และปฏิบัติงานชุดที่ 1						
เสนอแบบร่างชุดที่ 2 ต่อคณะกรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา และปฏิบัติงานชุดที่ 2						
เสนอแบบร่างชุดที่ 3 ต่อคณะกรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา และปฏิบัติงานชุดที่ 3						
คณะกรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา คัดเลือกผลงานที่ใช้ในการแสดงผลงานนิทรรศการ						
แสดงผลงานนิทรรศการเชื่อมต่อบนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Online) ของนักศึกษาระดับปริญญาโทสาขาทัศนศิลป์ศึกษา รุ่นที่ 11						
สอบวิทยานิพนธ์โดยคณะกรรมการ อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก						
ปรับปรุงรูปเล่มวิทยานิพนธ์						

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์สร้างสรรค์

วิทยานิพนธ์หัวข้อ “บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย” เป็นผลงานที่แสดงออกถึงความเครียดและความผ่อนคลายที่ผู้สร้างสรรค์พบเจอในแต่ละวันของการใช้ชีวิตประจำวันโดยได้แรงบันดาลใจจากการหาวิธีผ่อนคลายความเครียดที่เกิดขึ้นจากสิ่งรอบตัวและความนึกคิด นำมาสู่การทดลองและศึกษาข้อมูลต่าง ๆ และสร้างสรรค์ผลงานด้วยภาพเคลื่อนไหวที่สะท้อนความตึงเครียดและความผ่อนคลายของเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

พัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้เริ่มจากการบันทึกภาพเพื่อคลายเครียดจนทำให้เกิดแรงบันดาลใจสู่การสร้างสรรค์ผลงานโดยผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ ทดลองทางด้านเทคนิควิธีการกระบวนการการสร้างสรรค์ รูปแบบและการถ่ายทอดอารมณ์เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์ที่ต้องการถ่ายทอด และรวมไปถึงการแสดงออกทางด้านเนื้อหา

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ผลงาน

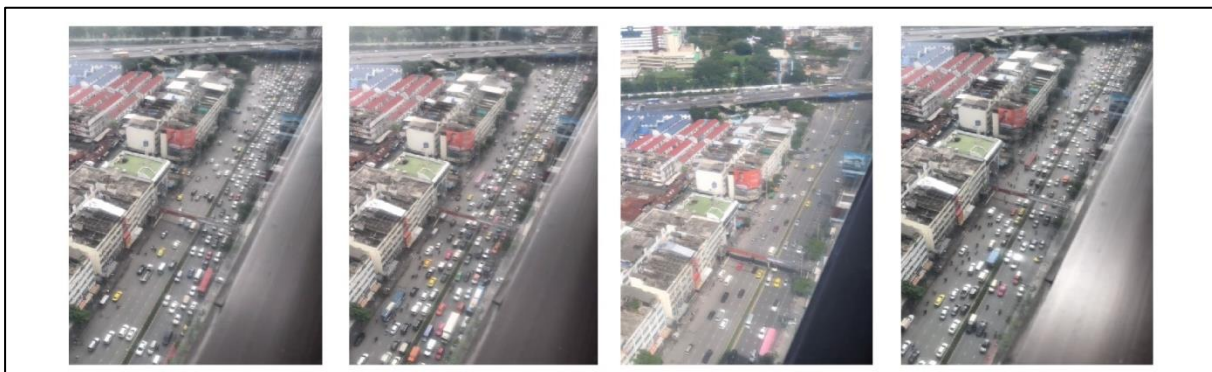
พัฒนาการ	ช่วงที่	พัฒนาการช่วงที่ 1	พัฒนาการช่วงที่ 2	พัฒนาการช่วงที่ 3
แนวความคิดแรงบันดาลใจ		การทำทางออกเวลา เครียดกับสิ่งรอบข้าง โดยอาศัยสิ่งที่สามารถ มองเห็นหรือคิดถึง	คิดหาวิธีการ เทคนิค แบบใหม่ๆ เพื่อให้เกิด ภาพที่แสดงอารมณ์ ความรู้สึกในรูปแบบ เฉพาะตัว เริ่ม บันทึกภาพในสถานที่ ต่างๆ ที่ทำให้เมื่ออยู่ ตรงนั้นแล้วรู้สึก เครียด และที่ที่อยู่ตรง นั้นแล้วรู้สึกถึงความ ผ่อนคลาย	การสร้างสัญลักษณ์ใน รูปแบบใหม่ที่มีความ เป็นอัตลักษณ์ เพื่อให้ ผู้ชมสามารถเข้าถึง อารมณ์ความรู้สึกที่ ต้องการถ่ายทอดได้ อย่างมีอารมณ์ร่วมกับ ผลงาน

ตารางที่ 5 การวิเคราะห์ผลงาน (ต่อ)

ช่วงที่ พัฒนาการ	พัฒนาการช่วงที่ 1	พัฒนาการช่วงที่ 2	พัฒนาการช่วงที่ 3
ลักษณะทางกายภาพ ของผลงาน	เป็นชิ้นงานภาพเคลื่อนไหวที่ บันทึกจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ในช่วงเวลาที่ผ่อนคลายจาก ความเครียด	นำภาพเคลื่อนไหวหลาย ๆ ชิ้นมาประกอบเข้าด้วยกัน โดนผ่านกระบวนการตัดต่อ ด้วยคอมพิวเตอร์	นำภาพเคลื่อนไหวหลาย ๆ ชิ้น นำมาตัดต่อเข้าด้วยกัน ร้อยเรียงเรื่องราวตาม ประสบการณ์จริงที่ผู้สร้าง สรรค์พบเจอมา ประกอบกับ การใช้เทคนิคในการตัดต่อ ภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้ผู้รับ ชมได้สัมผัสกับสิ่งที่ต้องการ ถ่ายทอดได้อย่างชัดเจน
การแสดงออก	แสดงออกอย่างตรงไปตรง โดยไม่ได้มีการปรับแต่ง เพิ่มเติม	ความรู้สึแสดงออกด้วยภาพ และเสียงที่มีความหมายใน หลายรูปแบบมากขึ้น	แสดงออกทางด้านอารมณ์ ความรู้สึผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ ศึกษาค้นคว้าจนได้สัญลักษณ์ที่ สามารถเข้าใจได้ง่าย

4.1 ผลงานสร้างสรรค์ช่วงก่อนวิทยานิพนธ์

4.1.1 วิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์



ภาพที่ 58 ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกในช่วงแรก

แนวความคิด

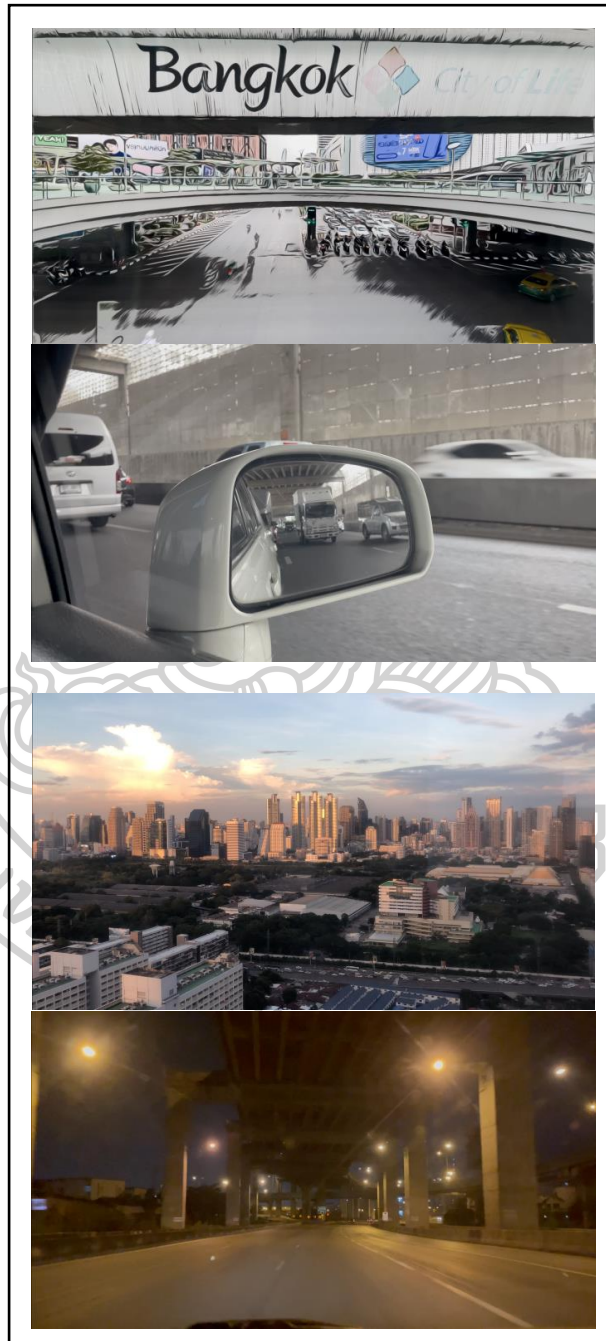
ผลงานเกิดจากการเก็บบันทึกภาพการเคลื่อนไหวของสิ่งที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัว เช่น การเคลื่อนตัวของเมฆ การจราจรบนท้องถนน ด้วยโทรศัพท์มือถือแล้วนำมาวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในภาพแต่ละจุด เช่นการเคลื่อนตัวของรถที่สวนทางกัน การเคลื่อนตัวและการขยายตัวของก้อนเมฆบนท้องฟ้า แสงธรรมชาติที่เกิดขึ้น อีกทั้งยังศึกษาภาพสะท้อนที่เกิดขึ้นผ่านกระจกหรือวัตถุต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดภาพสะท้อน

รูปแบบการนำเสนอ

การนำเสนอในช่วงแรกได้นำเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหวของการบันทึกภาพผ่านการสะท้อนของกระจก ทำให้สามารถมองเห็นเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน ซึ่งทำให้ได้การนำเสนอที่แสดงความขัดแย้งทางด้านความรู้สึก มีความยาวประมาณ 20 – 30 วินาที โดยถ่ายด้วยเทคนิค time lapse ทำให้เห็นภาพการเคลื่อนไหวของวัตถุต่าง ๆ ได้เร็วขึ้น แสดงได้ถึงความเร่งรีบในการใช้ชีวิตในแต่ละวันที่ทำให้เกิดความเครียด ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ในช่วงแรกนี้เป็นผลงานที่ถ่ายเพียงเป็นคลิปเพียงสั้น ๆ บันทึกเหตุการณ์เพียงช่วงเวลาหนึ่ง เป็นเพียงเรื่องราว ณ เวลาหนึ่ง ไม่มีการตัดต่อเป็นเรื่องราว แต่ตัวผลงานเองก็มีเรื่องราวของการสะท้อนของภาพจึงทำให้เห็นสองเรื่องราวในการถ่าย จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้

4.2 ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

4.2.1 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ เรื่อง Traffic



ภาพที่ 59 เรื่อง Traffic

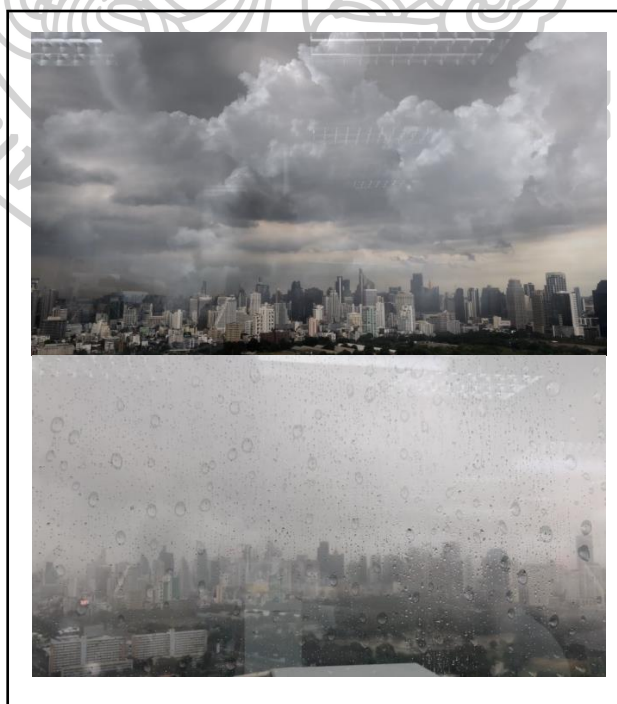
แนวความคิด

ผลงานชิ้นนี้ได้แนวความคิดมาจากประสบการณ์ในชีวิตการเดินทางในแต่ละวันของผู้สร้างสรรค์ โดยในแต่ละวันต้องพบเจอกับสภาพการจราจรที่ติดขัดและแออัด ทั้งสภาพแวดล้อมทางอากาศที่ไม่ดี เสียงรบกวนต่าง ๆ บนท้องถนน ทำให้จิตใจเกิดความเครียดซึ่งส่งผลกระทบต่อทั้งร่างกายและจิตใจ ทางออกในช่วงเวลานั้นก็คือการคิดถึงสิ่งที่ทำให้ผ่อนคลายเช่นการนั่งอยู่ร้านกาแฟ การคิดถึงภาพต่างๆ ที่ทำให้ผ่อนคลายได้ที่เคยมีประสบการณ์จริง และคิดถึงช่วงเวลาในการใช้ท้องถนนที่เดิมที่แออัดในเวลาที่ไม่แออัด

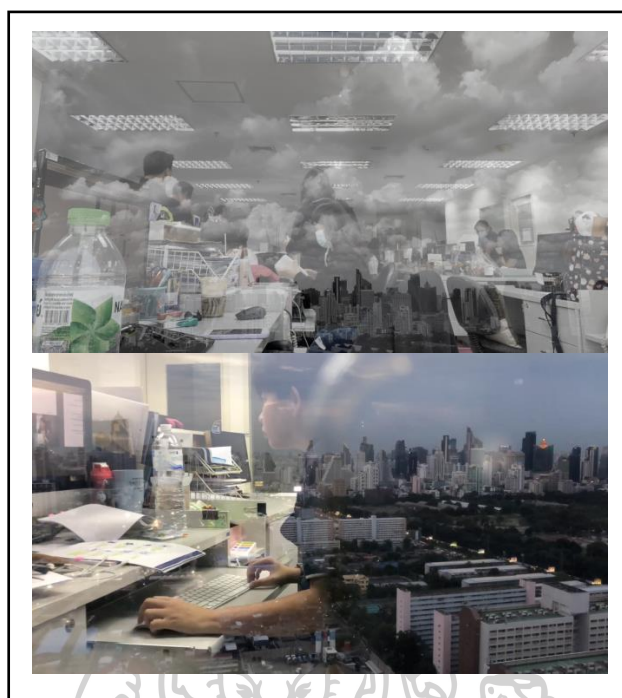
รูปแบบการนำเสนอ

ผลงานเรื่อง Traffic เป็นผลงานที่ความสะท้อนให้เห็นมุมมองขอความเครียดที่เกิดขึ้นจากปัญหาการจราจรในเมืองใหญ่ การเริ่มเรื่องด้วยความตึงเครียดแทรกด้วยความคิดถึงการผ่อนคลายและจบด้วยความผ่อนคลายที่เกิดขึ้น การสะท้อนความคิดของการผ่อนคลายใช้ภาพกราฟฟิกที่ทำให้เหมือนเรื่องราวที่เกิดขึ้นในความคิดที่อยากหลุดพ้นจากสภาพที่เกิดขึ้นอยู่ ณ เวลานั้น แนวทางการปรับปรุงและพัฒนาผลงานอาจทำได้โดยเพิ่มมุมมองความเครียดที่อยู่ภายในรถ หรือความผ่อนคลายที่สามารถสร้างขึ้นภายในรถเช่นกัน

4.2.2 วิเคราะห์ผลงานก่อนก่อนวิทยานิพนธ์ เรื่อง Office



ภาพที่ 60 เรื่อง Traffic



ภาพที่ 61 เรื่อง Traffic

แนวความคิด

ผลงานชิ้นนี้ได้แนวความคิดมาจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันในการทำงานที่ในแต่ละวันที่ต้องเจอกับความกดดันต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นระหว่างการทำงาน การประชุม งานที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ สภาพแวดล้อมในการทำงาน ทำให้เกิดความเครียดตามมามากมาย สะท้อนผ่านภาพ มุมกล้อง และเสียงบรรยากาศที่เกิดขึ้น สอดแทรกกับความผ่อนคลายที่เกิดขึ้นภายนอกในระหว่างการทำงาน ในเวลาสิ้นสุดของแต่ละวันก็เป็นเวลาของการผ่อนคลายอีกครั้ง ไม่ต้องรีบร้อน สามารถปล่อยใจให้คิดถึงสิ่งต่างๆ ได้อย่างสบายใจ

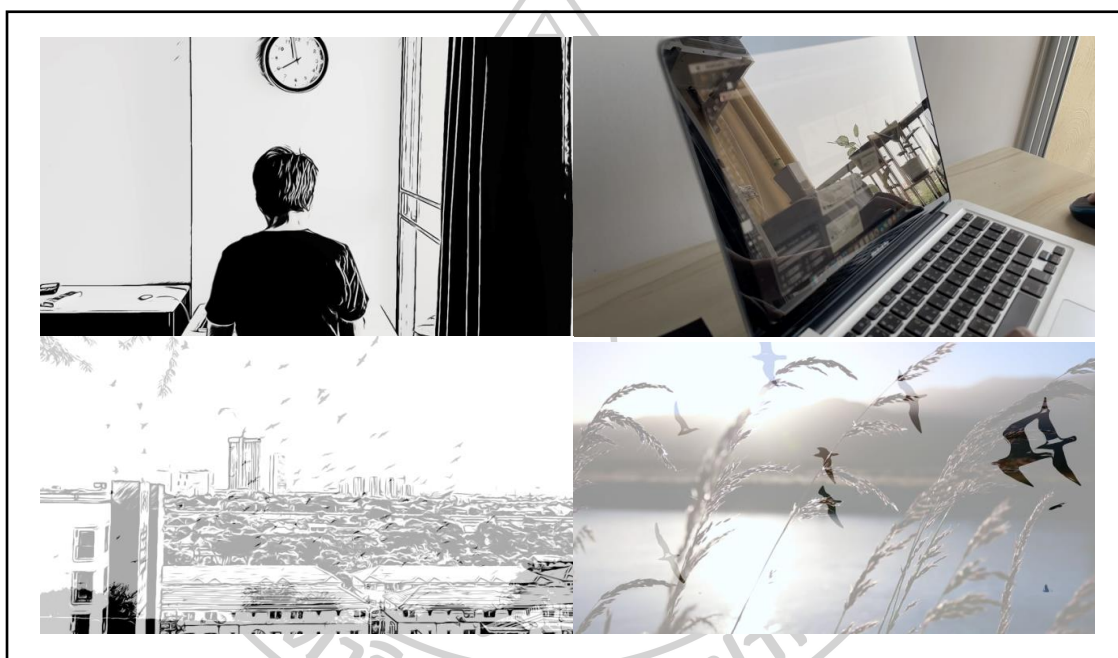
รูปแบบการนำเสนอ

นำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียงที่ทำให้รู้สึกถึงอารมณ์ความรู้สึกทำให้เห็นความแตกต่างระหว่างความเครียดในการทำงานและความผ่อนคลายเมื่อได้มองและนึกถึงธรรมชาติรอบตัว โดยระหว่างที่เกิดความเครียดนั้นก็ได้แทรกความคิดถึงความผ่อนคลายแทรกเข้ามาในรูปลักษณะของภาพกราฟฟิก โทนสีของภาพแสดงให้เห็นชัดเจนถึงสถานการณ์ระหว่างความเครียดและความผ่อนคลาย

ผลงานเรื่อง Office เป็นการนำเสนอเรื่องราวชีวิตที่เกิดขึ้นกับชีวิตมนุษย์เงินเดือนที่ทำงานในออฟฟิศที่เป็นสถานที่ที่มีความเครียดอยู่รอบด้านเสนอเรื่องราวภาพการใช้การเทคนิคการถ่ายย่อเวลาเพื่อ

แสดงความต้องการให้เวลาเหล่านั้นผ่านไปอย่างรวดเร็ว ผลงานเสนอการสะท้อนเรื่องราวผ่านเงาสะท้อนของกระจกซึ่งเป็นการค้นพบและเป็นต้นความคิดของเรื่องราวทั้งหมด ผลงานเสนอมุมมองของภาพที่สวยงามที่เกิดขึ้นจริงตามธรรมชาติ เช่น ภาพเม็ดฝนที่ตกกระทบที่กระจก หรือภาพการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนรูปของกลุ่มเมฆ ที่เกิดขึ้นอยู่ภายนอกความวุ่นวายที่ต้องเผชิญอยู่ภายในที่ทำงาน แนวทางการปรับปรุงและพัฒนาอาจทำได้โดยหามุมมองที่แตกต่างภายในออฟฟิศ เพื่อสร้างมุมมองใหม่ ๆ หรือค้นหาความผ่อนคลายที่เกิดขึ้นภายในออฟฟิศโดยไม่อาศัยธรรมชาติภายนอก

4.2.3 วิเคราะห์ผลงานก่อนก่อนวิทยานิพนธ์ เรื่อง WFH (Work from Home)



ภาพที่ 62 เรื่อง WFH (Work from Home)

แนวความคิด

ผลงานชิ้นนี้ได้แนวความคิดมาจากประสบการณ์ที่ต้องเผชิญสถานการณ์โรคระบาดโควิด - 19 ที่ส่งผลกระทบให้มีการล๊อคดาวน์ ทำให้ไม่สามารถเดินทางไปทำงานที่ออฟฟิศเช่นทุกวันได้ จึงจำเป็นต้องทำงานอยู่ที่บ้าน การทำงานอยู่ที่บ้านบางคนอาจคิดว่าสบายกว่าต้องไปทำงานที่ออฟฟิศ แต่เมื่อต้องถูกจำกัดให้ต้องทำงานอยู่ในที่แคบ ๆ ไม่สามารถออกไปไหนได้ก็ทำให้เกิดความเครียดได้เช่นกัน ทุก ๆ วันที่ต้องทำงานอยู่ที่บ้านก็ได้เพียงแต่จ้องมองเวลาที่ผ่านมาในแต่ละวัน และเฝ้าคอยเวลาที่จะได้ออกไปใช้ชีวิตตามปกติอีกครั้ง

รูปแบบการนำเสนอ

นำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียงที่ทำให้รู้สึกถึงอารมณ์ความรู้สึกทำให้เห็นความแตกต่างระหว่างความเครียดและความผ่อนคลาย โดยมุมมองภาพแสดงให้เห็นถึงความซ้ำซากจำเจที่ต้องทำงานอยู่ในห้องแคบ ๆ ไม่สามารถออกไปไหนมาไหนได้ตั้งใจ โดยระหว่างที่เกิดความเครียดนั้นก็ได้แทรกความคิดถึงความผ่อนคลายไม่ว่าจะเป็นบรรยากาศภายนอก ธรรมชาติที่เคยได้ออกไปสัมผัสประกอบด้วยเสียงลมที่ทำให้รู้สึกจิตใจสงบขึ้นแทรกเข้ามา โทนสีของภาพแสดงให้เห็นชัดเจนถึงสถานการณ์ระหว่างความเครียดและความผ่อนคลาย

ผลงานเรื่อง WFH เป็นการเล่าเรื่องราวการถูกจำกัดให้ใช้ชีวิตอยู่แต่ที่บ้านเป็นเวลานานนับเดือนในช่วงที่เกิดโรคระบาดร้ายแรง ทำให้ชีวิตโหยหาอิสระอีกครั้ง มุมมองภาพที่แคบแทนพื้นที่ที่ถูกจำกัดเป็นการถ่ายภาพจากมุมมองเพียงมุมเดียวที่ใช้ชีวิตในช่วงเวลานั้น การใช้ชีวิตในรูปแบบเดิม ๆ ในทุกวันแสดงออกด้วยนาฬิกาที่หมุนวนแบบเดิมซ้ำ ๆ ภาพสะท้อนของการต้องการอิสระใช้นกและการโยยบินเป็นสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในความคิด แนวทางการปรับปรุงและพัฒนาทำได้โดยการหาสัญลักษณ์เพิ่มเติมหรืออาจแสดงด้วยการสร้างภาพโดยใช้เทคนิคอื่น ๆ มาประกอบเพื่อให้เรื่องราวดูมีความเครียดมากขึ้น

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์

<p>การวิเคราะห์</p> <p>ผลงาน</p>			
<p>รูปแบบ</p>	<p>นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความเครียดที่เกิดจากปัญหาจราจรของสังคมเมือง</p>	<p>ความเครียดที่เกิดขึ้นการทำงานที่เกิดจากผู้ร่วมงานและสภาพแวดล้อม</p>	<p>การถูกจำกัดพื้นที่ที่ไม่สามารถออกไปไหนมาไหนได้เพราะสถานการณ์โรคระบาด โควิด-19</p>
<p>การนำเสนอ</p>	<p>นำเสนอสภาพปัญหาการจราจรในปัจจุบันที่คนในสังคมเมืองนี้อาจหลีกเลี่ยงได้</p>	<p>นำเสนอเรื่องราวชีวิตการทำงานใน 1 วัน ต้องพบเจอความเครียดอะไรบ้าง</p>	<p>การแสดงออกถึงการต้องการในอิสระ ต้องการหลุดออกจากพื้นที่แคบ ๆ</p>

<p>การวิเคราะห์ ผลงาน</p>			
<p>จุดเด่น</p>	<p>ภาพการเคลื่อนตัวที่ทำให้เห็นถึงการแข่งขันที่เป็นสาเหตุของปัญหาที่ทำให้เกิดความเครียด</p>	<p>ภาพสะท้อนจากกระจกที่สามารถมองเห็นความเป็นไปได้ทั้งภายนอกและภายใน</p>	<p>การใช้สัญลักษณ์ภาพแสดงแทนความคิดที่เกิดจากความคิดและจินตนาการ</p>
<p>จุดด้อย</p>	<p>ไม่สามารถเก็บบันทึกภาพได้ตามที่วางโครงเรื่องไว้</p>	<p>ระยะเวลาในการดำเนินเรื่องบางช่วงยาวไปทำให้ต้องตัดทอนลง</p>	<p>ช่วงสุดท้ายไม่เป็นไปตามที่วางโครงเรื่องไว้จึงต้องมีการปรับเปลี่ยน</p>
<p>แนวทางการพัฒนา</p>	<p>เก็บบันทึกภาพเคลื่อนไหวไว้ให้มากขึ้นเพื่อสามารถนำมาเลือกใช้ได้มากขึ้น</p>	<p>เพิ่มความยาวของเรื่องให้ยาวขึ้นเพื่อจะได้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้มากขึ้น</p>	<p>คิดหาสัญลักษณ์ที่มีความหมายเพื่อเพิ่มให้เรื่องราวมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น</p>



เรื่อง Office



เรื่อง Traffic



เรื่อง WFH (Work from Home)

บทที่ 5

สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

5.1 สรุปการสร้างสรรควิทยานิพนธ์

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ หัวข้อเรื่อง “บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย” มีทั้งหมด 3 ชุด เกิดจากประสบการณ์จริงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของผู้สร้างสรรค์ที่ใช้ชีวิตอยู่ในเมืองที่เต็มไปด้วยการแข่งขันรอบตัว การใช้ชีวิตประจำวันที่ต้องตื่นเข้าไปทำงาน พบกับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดความเครียด แต่ในเวลาเดียวกันก็ได้หาวิธีการผ่อนคลายให้ตัวเองด้วยสิ่งรอบตัวและความคิดถึงสิ่งต่าง ๆ ที่ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย

ผลงานสร้างสรรค์ทั้ง 3 ชุด เป็นการถ่ายทอดชีวิตประจำวันซึ่งนำเสนอผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ในการดำเนินชีวิตของผู้สร้างสรรค์ ด้วยการแสดงเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากสถานที่จริงที่มีความเครียดอยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ภาพแต่ละชุดแสดงถึงอารมณ์ที่ทำให้เกิดความเครียดและเรื่องราวที่มีการผ่อนคลาย ที่สามารถประกอบกันได้อย่างลงตัว เสียงประกอบทำให้รู้สึกถึงสถานการณ์นั้น ๆ ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ “บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย” ได้รับแรงบันดาลใจจากความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับตัวเองที่ได้รับอิทธิพลจากการใช้ชีวิตประจำวัน ทำให้มองเห็นแรงบันดาลใจที่จะถ่ายทอดผลงานในรูปแบบผลงาน VIDEO ART ที่สามารถตอบสนองความคิดและแรงบันดาลใจได้ รวมถึงการแสดงออกทางด้านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่มีรูปแบบในงานศิลปะ ภาพเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัวได้อย่างชัดเจน การถ่ายภาพในมุมมองใหม่ ๆ ที่ทำให้เห็นภาพสะท้อนของสองเหตุการณ์ที่ขัดแย้งในเวลาเดียวกัน ประกอบกับการใช้เทคนิคในการปรับแต่งภาพด้วยคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการพัฒนาผลงานให้มีการให้ความหมายที่ซ่อนอยู่ในภาพที่ต่างกันไป

5.2 อภิปรายการสร้างสรรควิทยานิพนธ์

ผลงานการสร้างสรรคในหัวข้อ “บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย” สร้างสรรคลักษณะผลงานในรูปแบบ VIDEO ART โดยการบันทึกภาพเคลื่อนไหวจากเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน ผ่านกระบวนการตัดต่อและใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ เช่นการย้อมสีภาพ การทำภาพให้มีลายเส้นกราฟฟิก ทำให้เกิดสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ความรู้สึก ผลงานมีความหมายที่ต้องการแสดงออกอย่างชัดเจน เช่น ภาพที่เคลื่อนไหวด้วยความเร็วแสดงให้เห็นถึงช่วงเวลาที่น่าเร่งรีบ การ

แข่งขัน ความตึงเครียด ภาพที่ใช้ลายเส้นสอดแทรกเข้ามาแสดงถึงความคิดและจินตนาการที่คิดถึง คำนึงถึงในสถานที่และเหตุการณ์ที่เคยประสบมาแล้วทำให้เกิดความสุขความผ่อนคลาย การใช้เสียง ประกอบมีส่วนช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานให้ดูมีความน่าสนใจและมีความหมายมากยิ่งขึ้น ทำให้ ผู้ชมสามารถเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอดได้อย่างชัดเจน

ดังนั้นจากกาสร้างสรรค์ผลงานชุด “บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย” เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์เพื่อศึกษาสภาวะแรงกดดันที่ทำให้เกิดความเครียด และการผ่อนคลาย โดยการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีและจิตวิญญาณของมนุษย์ทำให้เกิด ความรู้สึกร่วมไปกับผลงานตามที่ได้ศึกษาแนวคิดและแรงบันดาลใจจากศิลปิน นัม จุง ไพค์ โดย ความรู้สึกทางด้านอารมณ์ทั้งสองรูปแบบนั้นสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างชัดเจนทำให้ผู้รับชมมี ความรู้สึกตามที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งได้รูปแบบ การถ่ายทอดสภาวะความเครียดที่เกิดขึ้นใน ชีวิตประจำวันเช่นเดียวกับศิลปิน เอ็ดเวิร์ด มุงค์ ด้านการศึกษาเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานได้ ค้นพบรูปแบบการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านภาพเคลื่อนไหวที่มีความเป็นอัตลักษณ์ ในผลงานสร้างสรรค์ ชุดนี้ได้มีการศึกษารูปแบบเทคนิคเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์เพื่อให้ผลงานมีความแตกต่างและสร้าง สัญญาใหม่ขึ้นมา ทำให้สามารถถ่ายทอดความรู้สึกของความเครียดและความผ่อนคลายให้ผู้ชมได้รับ ความรู้สึกทางด้านอารมณ์ได้เป็นอย่างดี

5.3 ข้อเสนอแนะการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์หัวข้อเรื่อง “บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย” เป็นการพัฒนาทางความคิดและเทคนิคการสร้างสรรค์ โดยผลงานได้มีการปรับปรุงแก้ไข ผ่านการพัฒนาทั้งในรูปแบบ แนวความคิด และเทคนิค ให้มีความสอดคล้องและสมดุลกันมากขึ้น ซึ่ง ในแต่ละขั้นตอนได้มีการศึกษาเพิ่มเติมเพื่อ และจากคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา นำมาวิเคราะห์ และพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์

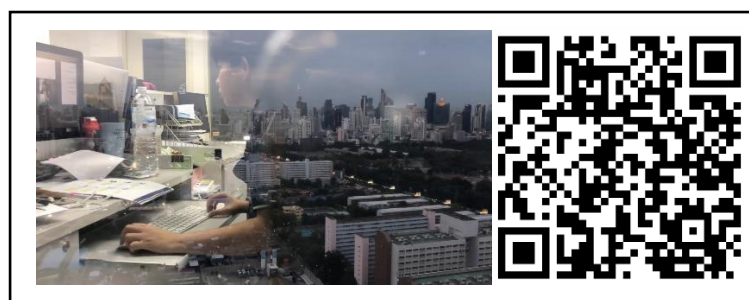
การวางแผนในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเกิดอุปสรรคใน การทำงานเพราะสถานการณ์บ้านเมือง ที่เกิดขึ้นอย่างกะทันหันทำให้ไม่สามารถเก็บข้อมูลบางส่วนที่ ต้องการได้ตามความตั้งใจ ทำให้ผลงานบางส่วนได้มีการปรับปรุงแก้ไขใหม่ไม่เป็นตามแผนงานที่วางไว้ แต่ก็สามารถปรับปรุงข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นได้โดยการวิเคราะห์การสร้างสรรค์และปรึกษาอาจารย์ที่ ปรึกษาจนผลงานสมบูรณ์ไปได้ด้วยดี

การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์หัวข้อเรื่อง บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความผ่อนคลาย นี้ เป็นการนำข้อผิดพลาดทั้งหมดมาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนา ให้มี แนวความคิดที่ชัดเจนยิ่งขึ้น นำเสนอผ่านผลงาน

5.4 รายชื่อผลงานวิทยานิพนธ์



ภาพที่ 63 “บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความอ่อนคลาย”
เรื่อง Trafficความยาว 4 นาที รูปแบบ VEDIO ART



ภาพที่ 64 “บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความอ่อนคลาย”
เรื่อง Officeความยาว 4 นาที รูปแบบ VEDIO ART



ภาพที่ 65 “บันทึกภาพสะท้อนของความตึงเครียดและความอ่อนคลาย”
เรื่อง WFH (Work from Home)



รายการอ้างอิง

Designer, “VIDEO ART,”/ designer.co.th / (Online). Available:

https://www.designer.co.th/1251?doing_wp_cron=1621417989.4178121089935302734375/ (Accessed 20 มีนาคม พ.ศ.2564).

The People, “อากิระ คูโรซาวะ รักศิลปะ เกลียตวิชาทหาร และเคยคิดฆ่าตัวตาย,”/ The

People.co/ (Online). Available: <https://thepeople.co/akira-kurosawa-director/>(Accessed 20 มีนาคม พ.ศ.2564).

อาร์ ซี เอ ซี 84, “Portfolio Page อภิชาติ,”/ rcac84.com / (Online). Available:

https://www.rcac84.com/portfolio_page/อภิชาติ-วีระเศรษฐกุล/(Accessed 20 มีนาคม พ.ศ. 2564).

Jim Thompson Art Center, “Past Exhibition,”/ jimthompsonartcenter.org / (Online).

Available: <http://www.jimthompsonartcenter.org/archives/9-primitive> Accessed 20 มีนาคม พ.ศ.2564).

วิกิพีเดีย, “เอ็ดเวิร์ด มุงค์,”/ th.wikipedia.org / (Online). Available:

https://th.wikipedia.org/wiki/เอ็ดเวิร์ด_มุงค์/(Accessed 20 มีนาคม พ.ศ.2564





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	คนางค์ หล่อประจักษ์ศิริ
วัน เดือน ปี เกิด	20 มกราคม 2523
สถานที่เกิด	กรุงเทพฯ
วุฒิการศึกษา	2546 สาขาวิชาการออกแบบประยุกต์ศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต 2564 กำลังศึกษาสาขาทัศนศิลป์ศึกษาคณะจิตรกรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์ และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	1551/152 ถนนลาซาล แขวงบางนา เขตบางนา กรุงเทพฯ 10260
ผลงานตีพิมพ์	2545 นิทรรศการ 50 พรรษามหาวชิราลงกรณ ณ ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ 2545 นิทรรศการ ศิลปะประยุกต์ศิลป์ ณ หอศิลป์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต 2546 นิทรรศการ ศิลปะภาพพิมพ์ประยุกต์ศิลป์ ณ หอศิลป์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต 2548 ร่วมแสดงงานกับกลุ่มศิลปิน ณ ลานหน้าอนุสาวรีย์ สามกษัตริย์ จังหวัดเชียงใหม่ 2564 นิทรรศการ “เพ ลี น” ณ หอศิลป์จามจุรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

