



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ความทรงจำมีชีวิต



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ALIVE MEMORY



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

| | |
|----------------------|--|
| หัวข้อ | ความทรงจำมีชีวิต |
| โดย | พันธกานต์ คงดี |
| สาขาวิชา | ทัศนศิลป์ศึกษา แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต |
| อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก | ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร |

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ

(ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(รองศาสตราจารย์ทินกร กาษรสุวรรณ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์ ดร.ประติมา ฉันทบูรณตระกูล)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสเมฉาย บุญญานันต์)

626120010 : ทักษะศิลปศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : ความทรงจำมีชีวิต

นาย พันธกานต์ คงดี: ความทรงจำมีชีวิต อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิตร

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์หัวข้อ ความทรงจำมีชีวิต (ALIVE MEMORY) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาค้นคว้าการสร้างสรรคงานทัศนศิลป์ แบบศิลปะแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art) ซึ่งเป็นการแสดงออกที่มีลักษณะพิเศษในการอาศัยความสัมพันธ์และการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ที่เป็นสื่อสมัยใหม่ ไม่เพียงแต่เป็นการสื่อสารแต่ยังสร้างสรรค์ประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ดู โดยนำแรงบันดาลใจจากเรื่องราวเหตุการณ์ในวัยเด็กที่ผ่านมาในชีวิตของผู้สร้างสรรค ที่เป็นเรื่องราวของความสุข ความประทับใจที่เคยเกิดขึ้น โดยการมองเห็นสิ่งของในวัยเด็กซึ่งปัจจุบันได้ผุ่ร่อนตามกาลเวลา ทำให้ผู้สร้างสรรคมองเห็นภาพจากอดีตที่เป็นความทรงจำที่ดี ที่เคยมีความผูกพันกับสิ่งของเหล่านั้น ทั้งเรื่องราว เสียงเพลงเก่า บรรยากาศทั่วไป และสภาพแวดล้อมที่คุ้นเคยนั้น เมื่อปรากฏเป็นสื่อศิลปะย่อมเกิดภาพจินตนาการย้อนหลังที่ยังคงรู้สึกถึงคุณค่าความงดงามของความทรงจำ ที่ส่งผลกับแนวคิดเชิงบวกในการใช้ชีวิตในปัจจุบัน

การแสดงออกด้วยสื่อสมัยใหม่หรือ New Media ของผู้สร้างสรรค ในรูปแบบผลงานทัศนศิลป์ด้วยการรวมตัวกันของสื่อสมัยใหม่หลายประเภท เช่น ศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) และ ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ผู้สร้างสรรคขอเรียกชื่อว่า “ศิลปะแนวความคิดปฏิสัมพันธ์” (Conceptual and Interactive Art) โดยมีส่วนที่สะท้อนภาพของความสุขในอดีต ให้ปรากฏเห็นเป็นภาพปัจจุบัน อาจเป็นภาพที่ไม่แจ่มชัดเท่าที่เกิดขึ้นมาแล้วก็ตาม แต่ก็สามารถดึงอารมณ์และจินตนาการของผู้ชมให้ย้อนสู่ประสบการณ์ในอดีตของแต่ละคนได้

ผลการศึกษาและสร้างสรรคในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรคได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์และสร้างสรรคผลงานให้ตรงต่อวัตถุประสงค์ โดยแสดงออกเป็นผลงานศิลปะแนวปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art) ในหัวข้อ “ความทรงจำมีชีวิต” มีผลงานทั้งหมดจำนวน 3 ชุด ชุดที่ 1 ชื่อ “รถแก๊งค์น้กัที่คิดถึง” สะท้อนให้เห็นถึงความรัก ความอบอุ่น ของการเดินทางของคนในครอบครัวในวัยเด็ก ด้วยรถยนต์คันแรกของที่บ้าน ชุดที่ 2 ชื่อ “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง” สะท้อนให้เห็นถึงความประทับใจในมิตรภาพของสังคมในอดีต ผ่านการสัญจรด้วยรถประจำทางที่ไม่เร่งรีบเหมือนในปัจจุบัน ชุดที่ 3 ชื่อ “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง” สะท้อนให้เห็นถึงความตื่นตาตื่นใจ กับการผจญครั้งแรกด้วยรถไฟ กับบรรยากาศที่คุ้นเคยจนถึงปัจจุบัน ด้วยความหวังว่า ผลงานศิลปกรรมของข้าพเจ้าจะมีส่วนช่วยให้ผู้ชมได้เกิดจินตนาการ เกิดความสุข เมื่อผู้ชมได้ย้อนกลับไปสู่เรื่องราวในอดีตของตนเอง

626120010 : Major (VISUAL ARTS EDUCATION)

Keyword : ALIVE MEMORY

MR. PANTAKAN KONGDEE : ALIVE MEMORY THESIS ADVISOR : EMERITUS PROFESSOR PISHNU SUPANIMIT

Creative Art Thesis on ALIVE MEMORY aims to study visual art in conceptual and interactive art, which is a unique expression based on relationships and communication in various forms of modern media. It communicates and creates new experiences for audiences by taking inspiration from the creator's childhood experiences, including stories of happiness. These impressions have been made by seeing things in childhood that have decayed over time. It allows the creator to see images from the past that are good memories and are attached to them. Stories, old songs, the familiar surrounding atmosphere when it appears as an artistic medium create a retrospective image that still feels the value of the beauty of memories from experience and affects the present living's positive concept.

The works expressed in modern media through Visual Art, Conceptual Art, Interactive Art, Mix Media, Installation Art, and Video Art. The creator calls it Conceptual and Interactive Art, with parts that reflect the happiness of the past to appear in the present. While the work cannot ventilate as clearly as past experiences, it can draw the viewers' emotions and fantasies into their past experiences.

The study results and the works were derived from the analysis and creation of the pieces to meet the objectives by expressing them as Conceptual and Interactive Art in "Living Memory." There are three works as follows; The first series, "My Lovely Car," reflects the love, warmth of the family's childhood journey in the first family car. The second set, "My Lovely Bus," reflects an impression of friendship in the past society through the perspective of traveling by buses that are not as rushed as today, the third series, "My Lovely Train," reflects the excitement of the first train adventure in a familiar atmosphere until today.

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ความทรงจำมีชีวิต” สำเร็จลุล่วงได้ ด้วยดีด้วยการให้ความช่วยเหลือแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม รองศาสตราจารย์ทินกร กาษรสุวรรณ และ อาจารย์ ดร.ประติมา ธัญบุรณ์ตระกูล ให้ความรู้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์ศึกษา คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์และคณะศึกษาศาสตร์ทุกท่าน ที่ให้ความรู้ที่สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานและการทำงาน รวมถึงเจ้าหน้าที่ประจำหลักสูตรทุกท่านที่อำนวยความสะดวกและประสานงานให้ความช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์ การสร้างสรรค์ผลงานค้นคว้าข้อมูลในการศึกษาจัดทำวิทยานิพนธ์ของผู้เขียนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิตร ที่ให้แรงหนุนและแรงขับเคลื่อนในการสร้างสรรค์ ตลอดจนแรงบันดาลใจ ทั้งคำแนะนำและการให้คำปรึกษาในทุก ๆ ขั้นตอน เป็นที่มาของความสำเร็จในการศึกษาสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณคุณแม่เสงี่ยม วิมลชาติ บุคคลอันเป็นที่รัก ที่ให้กำลังใจและการมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเป็นผู้ก่อให้เกิดทุกเรื่องราวความประทับใจ ความรัก ความอบอุ่น และการดำเนินชีวิตที่ดีให้แก่ผู้สร้างสรรค์

ท้ายนี้ผู้เขียนขอน้อมรำลึกถึงอำนาจบารมีของคุณพระศรีรัตนตรัยและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายที่อยู่ในสากลโลก อันเป็นที่พึ่งให้ผู้เขียนมีสติปัญญาในการจัดทำวิทยานิพนธ์ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้สร้างสรรค์เพียรพยายามอย่างสุดกำลังความสามารถในการสร้างสรรค์ทั้งผลงานศิลปะ และงานเขียนวิทยานิพนธ์ เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดเท่าที่สามารถทำได้ สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากการทำวิทยานิพนธ์ “ความทรงจำมีชีวิต” (ALIVE MEMORY) ฉบับนี้ ผู้เขียน ขอให้เป็น กตเวทิตา แต่มารดา ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ให้ความรู้แก่ผู้เขียนจนสามารถทำให้ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

พันธกานต์ คงดี

สารบัญ

| | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย..... | ง |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... | จ |
| กิตติกรรมประกาศ..... | ฉ |
| สารบัญ..... | ช |
| สารบัญตาราง..... | ญ |
| สารบัญภาพ..... | ฎ |
| บทที่ 1 บทนำ..... | 1 |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... | 1 |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์..... | 2 |
| 1.3 กรอบแนวความคิดในการสร้างสรรค์..... | 2 |
| 1.4 สมมติฐานของการศึกษา..... | 3 |
| 1.5 ขอบเขตการสร้างสรรค์..... | 3 |
| 1.6 ขั้นตอนของการศึกษาและการสร้างสรรค์..... | 4 |
| 1.7 คำนิยามศัพท์..... | 6 |
| 1.8 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์..... | 6 |
| 1.9 งบประมาณที่ใช้ในการสร้างสรรค์..... | 7 |
| 1.10 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... | 7 |
| บทที่ 2 เอกสารข้อมูลวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง..... | 8 |
| 1. อธิพิพลที่มีต่อแนวความคิดแรงบันดาลใจ..... | 8 |
| 1.1 แรงบันดาลใจ..... | 9 |
| 1.2 เนื้อหาที่สอดคล้อง..... | 11 |

| | |
|---|----|
| 2. อิทธิพลทางด้านการใช้วัสดุสิ่งของที่สร้างแนวความคิด | 17 |
| 2.1 ศิลปะเชิงแนวความคิด (Conceptual Art)..... | 17 |
| 2.2 ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) | 22 |
| 2.3 ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media)..... | 24 |
| 2.4 ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art)..... | 25 |
| 2.5 ศิลปะจัดวาง (Installation Art)..... | 26 |
| 3. อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปิน | 27 |
| 3.1 Marcel Duchamp (มาร์เซล ดูชองป์) | 27 |
| 3.2 อ้าย เว่ย เว่ย (Ai WEI WEI)..... | 31 |
| 3.3 สาครินทร์ เครืออ่อน (Sakarín Krue-on)..... | 37 |
| 3.4 นัม จุง ไพค์ (Num June Paik)..... | 41 |
| บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานการสร้างสรรค์ | 47 |
| 1. แนวความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน | 47 |
| 1.1 แนวความคิด..... | 47 |
| 1.2 แรงบันดาลใจ..... | 47 |
| 2. รูปแบบของงานสร้างสรรค์ | 48 |
| 3. วิธีการดำเนินงานวิจัยสร้างสรรค์ | 48 |
| 3.1 การศึกษา | 48 |
| 3.2 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงาน | 49 |
| 3.3 พัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน..... | 52 |
| ชุดที่ 1 “รถเก๋งคันโก้ที่คิดถึง” (My Lovely Car)..... | 54 |
| ชุดที่ 2 “รถเมลล์หวานเย็นที่คิดถึง” (My Lovely Bus)..... | 59 |
| ชุดที่ 3 “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง” (My Lovely Trian)..... | 63 |
| 3.4 สรุปวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ | 67 |

| | |
|--|----|
| 4. ระยะเวลาในการดำเนินงาน | 69 |
| 5. วัสดุอุปกรณ์ในการดำเนินงาน | 70 |
| 6.งบประมาณในการสร้างสรรค์ | 70 |
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์สร้างสรรค์ | 71 |
| พัฒนาการผลงานช่วงที่ 1 | 73 |
| สรุป ผลงานช่วงการพัฒนาช่วงที่ 1..... | 74 |
| พัฒนาการผลงานช่วงที่ 2 | 74 |
| สรุป พัฒนาการช่วงที่ 2..... | 76 |
| พัฒนาการผลงานช่วงที่ 3 | 77 |
| สรุป พัฒนาการช่วงที่ 3..... | 86 |
| บทที่ 5 สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ | 87 |
| สรุปการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์..... | 87 |
| อภิปรายผล..... | 89 |
| 1. ผลงานชุด “รถแก่งคั่นไถ่ที่คิดถึง” | 90 |
| 2. ผลงานชุด “รถแม่เหล็กหวานเย็นที่คิดถึง” | 92 |
| 3. ผลงานชุด “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง” | 93 |
| ข้อเสนอแนะ | 94 |
| รายการอ้างอิง | 96 |
| ประวัติผู้เขียน | 98 |

สารบัญตาราง

| | หน้า |
|---|------|
| ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์ผลงานศิลปกรรม | 45 |
| ตารางที่ 2 ตารางลักษณะทางกายภาพการพัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน | 52 |
| ตารางที่ 3 วัตถุประสงค์ที่ 1 “รถแก่งคันโก้ที่คิดถึง” (My Lovely Car) | 58 |
| ตารางที่ 4 วัตถุประสงค์ที่ 2 “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง” (My Lovely Bus)..... | 62 |
| ตารางที่ 5 วัตถุประสงค์ที่ 3 “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง” (My Lovely Bus)..... | 66 |
| ตารางที่ 6 แผนภาพแสดงพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงาน | 68 |
| ตารางที่ 7 รายละเอียดของระยะเวลาในการดำเนินงาน | 69 |
| ตารางที่ 8 รายละเอียดของระยะเวลาในการดำเนินงาน | 69 |
| ตารางที่ 9 ตารางการวิเคราะห์ผลงาน | 71 |
| ตารางที่ 10 ตารางแสดงสัญลักษณ์และวัสดุที่เลือกใช้ในงานชุด รถแก่งคันโก้ที่คิดถึง | 80 |
| ตารางที่ 11 ตารางแสดงสัญลักษณ์และวัสดุที่เลือกใช้ในงานชุด รถเมล์หวานเย็นคิดถึง..... | 82 |
| ตารางที่ 12 ตารางแสดงสัญลักษณ์และวัสดุที่เลือกใช้ในงานชุด รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง..... | 84 |
| ตารางที่ 13 ตารางการวิเคราะห์ผลงาน พัฒนาการช่วงที่ 3 (วิทยานิพนธ์) | 85 |

สารบัญภาพ

| | หน้า |
|---|------|
| ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดและวิธีการสร้างสรรค์..... | 2 |
| ภาพที่ 2 ภาพรถยนต์คันแรก ปี 2522..... | 9 |
| ภาพที่ 3 ภาพรถเมล์ สายบางหลวง – นครปฐม ปี 2520..... | 10 |
| ภาพที่ 4 ภาพห้วงรถไฟเก่า ปี 2523..... | 11 |
| ภาพที่ 5 เตโอโดล อาร์ม็องด์ ริโบท (Théodule-Armand Ribot) นักจิตวิทยาชาวฝรั่งเศส..... | 13 |
| ภาพที่ 6 อ็องรี แบร์กซง (Henri Bergson)..... | 14 |
| ภาพที่ 7 “ในความทรงจำที่ไม่มีวันจาง” (Only Yesterday)..... | 16 |
| ภาพที่ 8 Fountain (1917) : มาร์แชล ดูซองป์..... | 18 |
| ภาพที่ 9 One and Three Chairs (1965): โจเซฟ โคซูธ..... | 19 |
| ภาพที่ 10 Buried Cube Containing an Object of Importance but Little Value 1968,..... | 21 |
| ภาพที่ 11 TV Buddha, 1976..... | 25 |
| ภาพที่ 12 ตัวอย่างงานศิลปะจัดวาง (Installation Art)..... | 27 |
| ภาพที่ 13 “มาร์แชล ดูซองป์ (Marcel Duchamp)..... | 28 |
| ภาพที่ 14 Nude Descending a Staircase, No.2 (1912)..... | 28 |
| ภาพที่ 15 “Fountain” (1917)..... | 30 |
| ภาพที่ 16 L.H.O.O.Q. (1919)..... | 30 |
| ภาพที่ 17 อ้าย เว่ย เว่ย (AI WEI WEI)..... | 31 |
| ภาพที่ 18 สนามกีฬาแห่งชาติปักกิ่ง ใน พ.ศ. 2554..... | 32 |
| ภาพที่ 19 Dropping a Han Dynasty Urn..... | 33 |
| ภาพที่ 20 Study of Perspective..... | 34 |
| ภาพที่ 21 “So Sorry”..... | 34 |

| | |
|--|----|
| ภาพที่ 22 Sunflower Seeds | 35 |
| ภาพที่ 23 Sunflower Seeds (Artworks)..... | 35 |
| ภาพที่ 24 บทความ “ศิลปะเพื่อชีวิต ศิลปะเพื่อประชาชน” | 36 |
| ภาพที่ 25 อ้ายเว่ยเว่ย (Ai Wei Wei) | 36 |
| ภาพที่ 26 อาจารย์สาครินทร์ เครืออ่อน (Sakarin Krue-on)..... | 37 |
| ภาพที่ 27 Manorah and Best Friends of the Snake #2 :..... | 38 |
| ภาพที่ 28 “เบ่งบาน” (Blooming, 2546)..... | 39 |
| ภาพที่ 29 “Terraced Rice Fields Art Project” (2550)..... | 40 |
| ภาพที่ 30 “นางฟ้า” (Angel, 2550)..... | 41 |
| ภาพที่ 31 นัม จุง ไผค์ (Num June Paik)..... | 42 |
| ภาพที่ 32 “Good Morning, Mr. Orwell” ,..... | 43 |
| ภาพที่ 33 TV Cello, 1976..... | 44 |
| ภาพที่ 34 - 35 แบบร่างผลงาน 1 (Sketch) ผลงานชุดที่ 1 “รถแก่งคันโก้ที่คิดถึง” | 50 |
| ภาพที่ 36 - 37 แบบร่างผลงาน 1 (Sketch) ผลงานชุดที่ 2 “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง” | 50 |
| ภาพที่ 38 - 39 แบบร่างผลงาน 2 (Sketch) ผลงานชุดที่ 3 “รถไฟฉีกฉักที่คิดถึง” | 51 |
| ภาพที่ 40 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 1 “รถแก่งคันโก้ที่คิดถึง” | 54 |
| ภาพที่ 41 - 42 การตามหาวัตถุตามแบบร่าง ชุดที่ 1 “รถแก่งคันโก้ที่คิดถึง” | 55 |
| ภาพที่ 43 - 44 การจัดเตรียมวัตถุตามแบบร่าง ชุดที่ 1 “รถแก่งคันโก้ที่คิดถึง” | 55 |
| ภาพที่ 45 - 46 การจัดเตรียมถ่ายทำภาพวิดีโอ ชุดที่ 1 “รถแก่งคันโก้ที่คิดถึง” | 56 |
| ภาพที่ 47 - 48 การตัดต่อภาพวิดีโอ ด้วยคอมพิวเตอร์ ชุดที่ 1 “รถแก่งคันโก้ที่คิดถึง” | 56 |
| ภาพที่ 49 - 50 เครื่องฉายภาพวิดีโอ ชุดที่ 1 “รถแก่งคันโก้ที่คิดถึง” | 57 |
| ภาพที่ 51 - 52 ทดลองประกอบงาน ชุดที่ 1 “รถแก่งคันโก้ที่คิดถึง” | 57 |
| ภาพที่ 53 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 2 “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง” | 59 |
| ภาพที่ 54 - 55 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 2 “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง” | 60 |

| | |
|--|----|
| ภาพที่ 56 - 57 การจัดเตรียมวัตถุตามแบบร่าง ชุดที่ 2 “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง” | 60 |
| ภาพที่ 58 - 59 บันทึกภาพวิดีโอ ชุดที่ 2 “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง” | 61 |
| ภาพที่ 60 - 61 การตัดต่อภาพวิดีโอ ด้วยคอมพิวเตอร์ ชุดที่ 2 “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง” | 61 |
| ภาพที่ 62 - 63 ทดลองประกอบงาน ชุดที่ 2 “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง” | 61 |
| ภาพที่ 64 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง” | 63 |
| ภาพที่ 65 - 66 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 3 “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง” | 64 |
| ภาพที่ 67 - 68 การจัดเตรียมบานหน้าต่าง ขั้นตอนที่ 1 ชุดที่ 3 “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง” | 64 |
| ภาพที่ 69 - 70 บันทึกภาพวิดีโอ ของรถไฟ ชุดที่ 3 “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง” | 65 |
| ภาพที่ 71 - 72 การตัดต่อภาพวิดีโอด้วยคอมพิวเตอร์ชุดที่ 3 “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง” | 65 |
| ภาพที่ 73 - 74 การทดลองจัดวางและฉายภาพวิดีโอ ชุดที่ 3 “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง” | 65 |
| ภาพที่ 75 - 76 แบบร่างและบานหน้าต่าง ผลงานชื่อ “บ้านนอกที่คิดถึง” | 73 |
| ภาพที่ 77 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชื่อชุด บ้านนอกที่คิดถึง | 75 |
| ภาพที่ 78 พัฒนาช่วงที่ 1 ผลงานชื่อ บ้านนอกที่คิดถึง | 76 |
| ภาพที่ 79 พัฒนาช่วงที่ 2 ผลงานชื่อ บ้านนอกที่คิดถึง | 77 |
| ภาพที่ 80 พัฒนาช่วงที่ 3 ผลงานชื่อ บ้านนอกที่คิดถึง | 77 |
| ภาพที่ 81 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 1 ชื่อชุด รถแก๊งค์น้โก้ที่คิดถึง..... | 79 |
| ภาพที่ 82 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 2 ชื่อชุด รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง..... | 81 |
| ภาพที่ 83 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 3 ชื่อชุด รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง | 83 |

บทที่ 1

บทนำ

การสร้างสรรคผลงานงานทัศนศิลป์แบบแนวความคิด ในหัวข้อ “ความทรงจำมีชีวิต” (ALIVE MEMORY) เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอันมีแรงบันดาลใจจากความทรงจำเชิงบวกในวัยเด็กของผู้สร้างสรรค์ นำมาศึกษารูปแบบการสร้างสรรคผลงาน รูปแบบการนำเสนอผลงาน นำมาคิดวิเคราะห์ ทดลองเพื่อสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบที่เป็นลักษณะเฉพาะตน และได้สร้างสรรค์ผลงานจำนวน 3 ชุด ซึ่งเป็นการนำบานหน้าต่างของรถยนต์ หน้าต่างรถเมล์ และบานหน้าต่างรถไฟ มาประกอบกับภาพวิดีโอที่สะท้อนเรื่องราวในวัยเด็ก ผสมผสานกับเสียงเพลง เสียงของบรรยากาศ และสถานที่จริงในวัยเด็ก เพื่อสื่อความหมายและสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ชม เช่น การมองเห็นเสียง ภาพ และการเคลื่อนไหวของผู้ชม โดยผลงานดังกล่าวมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพและเรื่องราวที่ดีในวัยเด็ก เต็มไปด้วยกลิ่นไอของความสุขและรอยยิ้มในวันวาน แต่อาจจะจางหายไปเมื่อเราเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ยิ่งสภาวะสังคมในปัจจุบันที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสาร การเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงของโลกที่รวดเร็ว การรักษาประสบการณ์เชิงบวกในวัยเด็ก จึงเป็นเรื่องที่ทำนาย ถึงแม้เรื่องราวความสุขและความทรงจำในวันวานจะสูญหายไปบ้าง แต่ก็ไม่ได้สูญสิ้นไปหมด เพราะเมื่อมีสิ่งเร้ากระตุ้นเตือน ทำให้ย้อนถึงเรื่องราวอันดีในอดีต ที่เชื่อมโยงกับความรู้สึกที่ดีในวันนั้น อาทิเช่น เหตุการณ์ เรื่องราว หรือการมีโอกาสได้อยู่ในสถานที่ หรือสิ่งแวดล้อมเดิมในอดีต ทำให้ย้อนเห็นภาพเก่าที่เคยมีประสบการณ์ร่วมกับสิ่งของ วัตถุ หรือเครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ ในวันนั้น ถึงแม้ปัจจุบันสิ่งของเครื่องใช้ดังกล่าวจะผุพังไปตามกาลเวลา แต่ทุกครั้งที่ได้เห็นสิ่งของที่ชำรุดเหล่านั้น กลับได้เห็นภาพใหม่ในมิติปัจจุบัน ทำให้รู้สึกอึดอัดกับภาพและเรื่องราวความสุขในอดีตได้อย่างแจ่มชัด ราวกับเป็นเหตุการณ์ในวัยเด็กยังคงเคลื่อนไหวมีชีวิต และทำให้ย้ำเตือนว่า ทุกเรื่องราวที่ประทับใจในวัยเด็ก ถึงจะเป็นความทรงจำส่วนลึกที่ลึบเลือนไป แต่มันมักกระโดดออกมาเล่นตลกกับเราเสมอ

เมื่อผู้สร้างสรรค์เดินทางกลับบ้าน ชายเขตอำเภอกำแพงแสน ในจังหวัดนครปฐม ที่เกิดและเติบโตมาตั้งแต่เด็ก ได้เห็นรูปถ่าย สิ่งของ เครื่องใช้ในวัยเด็ก รวมทั้งบานหน้าต่างรถยนต์คันแรกที่บ้านที่ชำรุดผุพังไปตามกาลเวลา ถูกกองทิ้งไว้โดยไม่มีใครดูแล คุณแม่ของผู้สร้างสรรค์ให้เก็บเอาไปทิ้งทั้งหมด แต่สิ่งของเหล่านั้นที่กองทิ้งไว้เป็นชยะนั้น ก็ทำให้ผู้สร้างสรรค์นึกถึงเหตุการณ์ที่เคยมีประสบการณ์ร่วมและเรื่องราวที่ประทับใจในวัยเด็ก ผ่านสิ่งของที่ผุพังเหล่านั้น

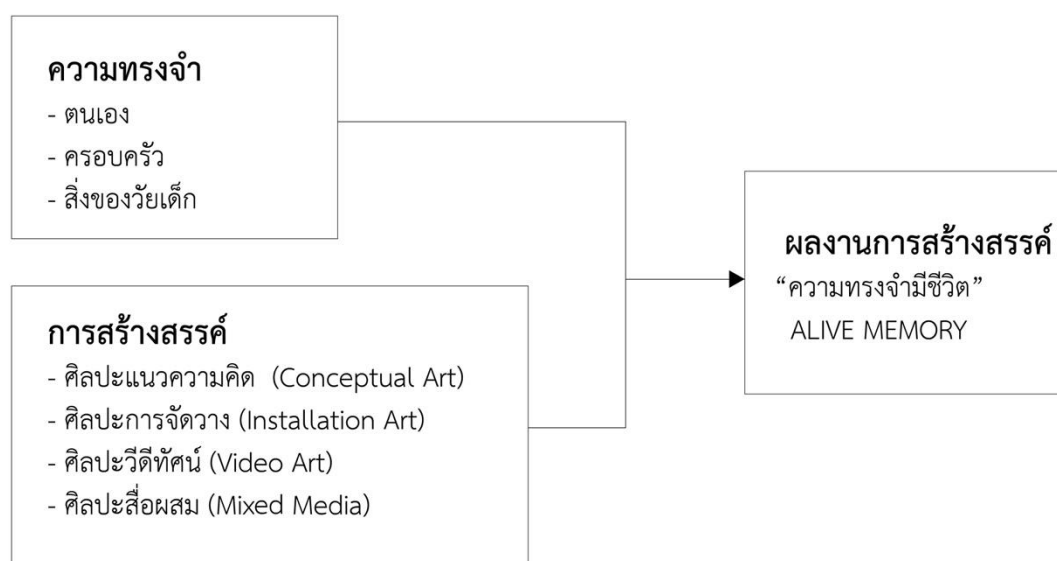
การนำเอาบานหน้าต่างรถยนต์คันแรกที่คุณฟัง มาเชื่อมโยงกับเรื่องราวของการเดินทางด้วยรถยนต์คนเก่าในวัยเด็กพร้อมครอบครัว เสียงเพลงลูกทุ่งในรถที่ทุกคนร้องตามได้ บทสนทนาที่ไม่เสแสร้ง บรรยากาศข้างทางที่ไม่คุ้นชิน เสียงหัวเราะของครอบครัว ในบนรถยนต์คันเก่าวันนั้น กลับมาดังก้องในหัวใจจนทุกวันนี้

ความสุข ความรัก ความอบอุ่นที่ลืมเลือน ได้กลับมาเคลื่อนไหวอีกครั้ง ด้วยภาพวิดีโอ ที่เห็นทั้งภาพ ได้ยินทั้งเสียง ที่จับต้องได้ของวัตถุที่นำมาจัดวางใหม่ ตัวผลงานยังเป็นสื่อสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของผู้คนในอดีต บรรยากาศ สถานที่ และช่วงเวลาแห่งความสุข ส่งผลให้คนที่มีประสบการณ์และความรู้สึกที่คล้ายคลึงกัน ได้สัมผัสถึงความสุขในวันวานที่บอวลจนถึงวันนี้

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

การศึกษาในครั้งนี้เป็นงานสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ รูปแบบศิลปะในแนวความคิด ปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art) เพื่อให้เกิดความสอดคล้องสัมพันธ์กับเนื้อหาของงานที่ต้องการนำเสนอ โดยใช้บานหน้าต่างรถยนต์เก่า บานหน้าต่างรถเมย์ และบานหน้าต่างรถไฟเก่า ประกอบกับภาพวิดีโอที่มีเรื่องราวและบรรยากาศในวัยเด็ก โดยจัดวางขึ้นใหม่เหมือนจริง ให้ได้นึกถึงคุณค่าความงดงามของความสุข ความประทับใจในอดีต ที่ส่งผลกับทัศนคติเชิงบวกในปัจจุบัน

1.3 กรอบแนวความคิดในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดและวิธีการสร้างสรรค์

1.4 สมมติฐานของการศึกษา

ผลของการศึกษาและการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้นำมาวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานให้ตอบสนองตามแนวความคิด รวมทั้งการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก ผ่านศิลปะแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art) ด้วยการนำบานหน้าต่างรถยนต์เก่า บานหน้าต่างรถเมล์ และบานหน้าต่างรถไฟเก่า ร่วมกับงานวิดีโอ และศิลปะจัดวางกับพื้นที่ โดยเนื้อหาสื่อสารความประทับใจในวัยเยาว์ ที่ส่งผลต่อทัศนคติเชิงบวกในปัจจุบัน โดยการสร้างสรรค์ผลงานจากแนวความคิด นำไปสู่การพัฒนาต่อในการทำงานศิลปะสมัยใหม่ ด้วยเทคนิคและรูปแบบที่รองรับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ ตามหลักคิดของศิลปะแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art)

1.5 ขอบเขตการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบของงานทัศนศิลป์ ศิลปะแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art) ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสุข ความงามของความทรงจำเชิงบวกในวัยเด็ก ที่ส่งผลและเชื่อมโยงต่อการใช้ชีวิตในปัจจุบัน ทั้งนี้เพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงานบรรลุตามจุดมุ่งหมาย จึงได้กำหนดเนื้อหาและเรื่องราววิธีการ ดังนี้

1.5.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

นำเสนอเกี่ยวกับความทรงจำเชิงบวกในวัยเด็ก โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความทรงจำในวัยเด็ก ที่ส่งผลกับความทรงจำบริสุทธิ์ ที่ไม่ได้สติดูอยู่แต่ในพื้นที่ ทว่าคงอยู่ในประสบการณ์ หรืออดีตของเราแต่ละคน ซึ่งความทรงจำที่ว่านี้ เป็นตัวกำหนดความเป็นตัวเราในปัจจุบัน ทั้งยังสอดคล้องกับเนื้อหาของความสุข ทัศนคติเชิงบวกในการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน มาสร้างสรรค์เป็นงานแสดงทางทัศนศิลป์ ศิลปะแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art) เพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วม จินตนาการ และสร้างประสบการณ์ใหม่ของความทรงจำเชิงบวกในวัยเด็กที่เสริมสร้างทัศนคติที่ดีในปัจจุบัน

1.5.2 ขอบเขตด้านรูปแบบและวิธีการ

การสร้างสรรค์ในรูปแบบของงานทัศนศิลป์ ศิลปะแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art) ที่สื่อสารและสะท้อนความรู้สึกประทับใจกับความทรงจำเชิงบวกในวัยเด็ก อันเป็นพื้นที่พิเศษที่สามารถแสดงออกถึงช่วงเวลาแห่งความสุขในวัยเยาว์ ด้วยสื่อสมัยใหม่ เช่น จอโปรเจกเตอร์ ดนตรี สี เสียง และเรื่องราววิถีชีวิต โดยมีการจัดวางองค์ประกอบของภาพและเสียงประกอบไว้เป็นสัดส่วน ประสมกับภาพวิดีโอของสถานที่จริงที่เคยเกิดขึ้นในวัยเยาว์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างเป็นรูปธรรมในศิลปะการแสดงออกทางทัศนศิลป์

1.5.3 ขอบเขตด้านเทคนิค

1. ผู้สร้างสรรค์ได้นำศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) หรือ ศิลปะแนวความคิด เป็นกระแสเคลื่อนไหวทางศิลปะรูปแบบใหม่ ที่ให้ความสำคัญกับความคิด มากกว่าสุนทรียะและความงามในศิลปะในรูปแบบดั้งเดิม โดยผู้สร้างสรรค์นำเสนอผลงานชุด “ความทรงจำมีชีวิต” ด้วยวิธีการนำวิทยาการศิลปะในแต่ละประเภทที่เกี่ยวข้องผสมผสานรวมกัน โดยสะท้อนแนวความคิดที่ไม่ยึดติดกับรูปแบบเดิม เพื่อให้ผู้ชมได้ประสบการณ์ใหม่ของการชมงานศิลปะได้อย่างเต็มอรรถรส

2. ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) ผู้สร้างสรรค์นำเสนอผลงานเพื่อให้ผู้ชมได้รับความรู้สึกร่วมกับผลงาน โดยการใช้ภาพวิดีโอที่มีภาพเคลื่อนไหว เสียง เพลง และบรรยากาศจริงของแต่ละสถานที่ เพื่อสร้างความรู้สึกของผู้ดู

3. ศิลปะสื่อผสม (Mixed media) ผู้สร้างสรรค์นำศิลปะที่ผสมผสานสื่อหลาย ๆ ประเภทเข้าด้วยกัน ทั้งเทคโนโลยี เช่น วิดีโอ คอมพิวเตอร์ หรือวัสดุที่รองรับที่ใช้บนหน้าต่างรถยนต์เก่า บนหน้าต่างรถเมล์ และบนหน้าต่างรถไฟเก่า มาผสมผสานกันให้เกิดความน่าสนใจ

4. ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) ผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับการจัดวาง โดยติดตั้งผลงานทั้ง บนหน้าต่างรถยนต์เก่า บนหน้าต่างรถเมล์ และบนหน้าต่างรถไฟเก่า เป็นเฟรมหรือพื้นที่รองรับภาพวิดีโอที่มีความสูงระดับเดียวกับตัวรถจริง โปรเจคเตอร์ที่ฉายได้ติดตั้งไว้ด้านบนเหนือศีรษะผู้ชมเพื่อไม่ให้บังเวลาเดินชม พร้อมทั้งคำนวณภาพวิดีโอที่ฉาย ให้พอดีกับรูปทรงของบนหน้าต่างของรถแต่ละชนิด เพื่อสร้างบรรยากาศจริงและความรู้สึกใหม่ให้กับผู้ชม

5. ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ผู้สร้างสรรค์ถ่ายทำภาพเคลื่อนไหวในสถานที่จริง โดยตรงควบคุมทั้งภาพและเสียงให้ได้มุมมองตามจริงที่ล่อไปกับบนหน้าต่างรถยนต์เก่า บนหน้าต่างรถเมล์ และบนหน้าต่างรถไฟเก่า และการเคลื่อนไหวของผู้ชมทำให้เกิดภาพอดีตที่เป็นจินตนาการที่เสมือนเกิดขึ้นจริง

1.6 ขั้นตอนของการศึกษาและการสร้างสรรค์

วิธีการศึกษา

1. รวบรวมข้อมูล

ศึกษาข้อมูลทฤษฎีแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน ได้ศึกษาจากแหล่งข้อมูลและศึกษาสถานที่จริงของวิถีชีวิตในวัยเด็ก สัมผัสความรู้สึกผูกพัน ความอบอุ่น ความสุขจากครอบครัว รวมถึงศึกษาข้อมูลจากของใช้จริงในอดีต เพื่อเข้าใจและสื่อสารถึงความประทับใจในวัยเยาว์ได้ชัดเจน พร้อมบันทึกลงสมุดและภาพถ่าย ทั้งยังศึกษาจากหนังสือ สื่อออนไลน์ รวมถึงศึกษาข้อมูลของศิลปินที่มี

ผลงานในแนวทางที่คล้ายคลึงกันเพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้น ที่สามารถเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานได้

2. การวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ภาพร่าง

ข้อมูลที่ได้จากการศึกษารวบรวมแล้ว นำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ โดยการสร้างสรรค์ผลงานผ่านแนวความคิด (Conceptual Art) จากแรงบันดาลใจและรูปแบบของผลงานศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) ศิลปะจัดวาง (Installation Art) และศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ทั้งของศิลปินไทยและต่างชาติ เพื่อนำมาต่อยอดและเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นในแบบของตัวเอง

3. การสร้างผลงานจริง

ศึกษาบทความที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับความทรงจำ ที่สะท้อนบอกเล่าเรื่องราวและประสบการณ์เกี่ยวกับความสุข และผลกระทบเชิงบวก ผ่านกระบวนการและแนวความคิด รวมถึงวิธีการนำเสนอในรูปแบบศิลปะสมัยใหม่ที่ต่างไปจากศิลปะรูปแบบเดิม พัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการนำเสนอแบบจัดวางกับพื้นที่ ให้เกิดประสบการณ์รับรู้ของศิลปะที่มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

4. สื่อสมัยใหม่ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอผลงานด้วยการนำภาพวิดีโอ เสียง มาผสมผสานกับบานหน้าต่างของพาหนะทั้งรถยนต์ รถเมล์ และรถไฟ ด้วยจอฉายโปรเจกเตอร์ที่เป็นอุปกรณ์ด้านเทคโนโลยี เพื่อแสดงออกทางด้านกายภาพและอารมณ์ได้อย่างเต็มอรรถรส

ขั้นตอนของการศึกษาและการสร้างสรรค์

1. ศึกษาวิถีชีวิต วัตถุสิ่งของอันเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันในวัยเด็ก ตามบริบทในอดีต
2. รวบรวมข้อมูลภาคสนาม (ด้วยวิธีการจากสถานที่จริง) โดยวิธีการเก็บบันทึกข้อมูลภาพถ่าย และวิดีโอ ในสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ในวัยเด็ก เช่น รถแก๊งค์คนเก่า รถเมล์หวานเย็น รถไฟในอดีต
3. ศึกษาข้อมูลภาคเอกสารรูปแบบผลงานของศิลปินที่มีลักษณะเรื่องราวเกี่ยวกับความคิดถึง ความผูกพัน รูปแบบการสร้างสรรค์งานศิลปะและเนื้อหาการสร้างสรรค์ผลงานตามวัตถุประสงค์ นำมาวิเคราะห์ข้อมูลความเป็นไปได้ของผลงาน ทั้งด้านเนื้อหา เทคนิค และวิธีการสร้างสรรค์คือแนวความคิด สื่อผสม และการนำเสนอผลงานรูปแบบการจัดวาง
4. ร่างแบบด้วยดินสอ ดินสอสี ทดลองร่างแบบด้วยวิธีการจัดวางวัตถุจริง และถ่ายภาพตามแบบร่างดินสอ และแก้ปัญหาตามคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา
5. ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 3 ชุด ได้แก่ ผลงานชุด “รถแก๊งค์คนโก้ที่คิดถึง”, “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง” และ “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง”

6. วิเคราะห์ผลงาน รวบรวมข้อมูลอันเป็นประโยชน์จากการเสนอแนะ วิเคราะห์ผลงาน เพื่อนำมาพัฒนาผลงานทั้งด้านเนื้อหาและการสร้างสรรค์ผลงาน

7. สรุปลองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานแนวความคิด ปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art) พร้อมทั้งรวบรวมนำเสนอคณาจารย์

8. เขียนวิเคราะห์ในรูปแบบวิทยานิพนธ์

9. แสดงนิทรรศการศิลปะออนไลน์

1.7 คำนิยามศัพท์

คิดถึง หมายถึง ความนึกถึงด้วยใจผูกพัน อันเนื่องมาจากความรักความผูกพันของ บุคคล สถานที่อันเป็นประสบการณ์เชิงบวกที่ผูกพันในอดีต

ประสบการณ์ หมายถึง เรื่องราว การกระทำที่เคยเกิดขึ้นในช่วงชีวิตหนึ่ง เหตุการณ์ กิจกรรมต่าง ๆ ในการดำเนินชีวิตในวัยเยาว์

ศิลปะแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art) ที่ประกอบด้วย ศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) เป็นกระแสเคลื่อนไหวทางศิลปะรูปแบบใหม่ ที่ให้ความสำคัญกับความคิด มากกว่าสุนทรีย์และความงาม หรือที่เรียกว่าแนวคิดนิยม, ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) ศิลปะที่ให้ประสบการณ์ร่วมผู้ชมในการสร้างสรรค์ เป็นศิลปะที่ฉีกออกจากขอบเขตดั้งเดิม ด้วยเทคโนโลยี หรือสื่อดิจิทัล และอินเทอร์เน็ต ฯลฯ, ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) งานศิลปะที่ออกแบบเพื่อที่จะแปรสภาพการรับรู้ของสิ่งแวดล้อม เพื่อทำให้เกิดผลกระทบกับอารมณ์ที่เกี่ยวกับพื้นที่ รวมไปถึงวัตถุสมัยใหม่ เช่น วิดีโอ, เสียง, การแสดง และอินเทอร์เน็ต เป็นต้น สื่อผสม (Mixed Media) ศิลปะที่ผสมผสานสื่อหลาย ๆ ประเภทเข้าด้วยกัน ทั้ง 2 มิติ หรือ 3 มิติ ที่นางานสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์มาผสมผสานกันกับเทคโนโลยี เช่น วิดีโอ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น และศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) คือรูปแบบศิลปะที่ใช้เทคโนโลยี วิดีโอ เป็นสื่อภาพและเสียง สร้างเป็นรูปแบบงานศิลปะที่ร่วมสมัย เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดความคิด จินตนาการ และการตีความตามประสบการณ์ที่สอดคล้องของแต่ละบุคคล

1.8 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

อุปกรณ์ที่ใช้บันทึกข้อมูล

1. สมุดบันทึก
2. กล้องถ่ายรูป
3. ดินสอ, ปากกา
4. คอมพิวเตอร์

อุปกรณ์ที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน

1. มีดคัตเตอร์
2. กล้องวิดีโอ
3. ประแจเลื่อน
4. เครื่องโปรเจคเตอร์
5. คอมพิวเตอร์
6. โปรแกรมคอมพิวเตอร์

วัสดุที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน

1. สติ๊กเกอร์กระดาษขาว
2. สายสลิงค์และน็อตยึด
3. ประตูลอยน้ตึก
4. หน้าต่างรถเมล์เก่า
5. หน้าต่างรถไฟเก่า
6. ตัวยึดโปรเจคเตอร์

1.9 งบประมาณที่ใช้ในการสร้างสรรค์

250,000 บาท

1.10 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

จากการศึกษาค้นคว้าและทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในหัวข้อ “ความทรงจำมีชีวิต” ได้แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art) ในรูปแบบศิลปะการจัดวาง และสื่อผสม น่าจะมีส่วนที่ได้ดึงภาพของความสุขในอดีต ให้ปรากฏเห็นเป็นภาพปัจจุบัน แม้ว่าอาจจะไม่แจ่มชัดเท่าที่เกิดขึ้นมาแล้ว แต่ก็สามารถดึงอารมณ์และจินตนาการของผู้ดูย้อนสู่อดีตตามประสบการณ์ของแต่ละคน ให้ได้เห็นถึงคุณค่าของเวลาและความคิดถึงต่อเรื่องราวในอดีต ที่ส่งผลต่อทัศนคติเชิงบวกในปัจจุบัน

บทที่ 2

เอกสารข้อมูลวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการพัฒนาผลงานการสร้างสรรค์ในหัวข้อ “ความทรงจำมีชีวิต” (ALIVE MEMORY) เพื่อค้นหาสาระหลักของการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลในเอกสาร ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. อิทธิพลที่มีต่อแนวความคิดแรงบันดาลใจ

- 1.1 แรงบันดาลใจ
- 1.2 เนื้อหาที่สอดคล้อง

2. ทฤษฎีและเทคนิคที่เกี่ยวข้อง

- 2.1 ศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art)
- 2.2 ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art)
- 2.3 ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media)
- 2.4 ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art)
- 2.5 ศิลปะจัดวาง (Installation Art)

3. อิทธิพลทางด้านศิลปกรรม

- 3.1 มาร์แชล ดูชองป์ (Marcel Duchamp)
- 3.2 อ้าย เว่ย เว่ย (Ai WEI WEI)
- 3.3 สาครินทร์ เครืออ่อน (Sakarin Krue-on)
- 3.4 นัม จุง ไพค์ (Num June Paik)

1. อิทธิพลที่มีต่อแนวความคิดแรงบันดาลใจ

ภาพในอดีตเป็นภาพแห่งความสุข ที่ไม่เคยจากเราไปไหน อาจซ่อนตัวอยู่ในลิ้นชักของความทรงจำส่วนลึก ถ้าไม่มีสิ่งไปกระตุ้น ก็คงไม่รู้ว่าคุณมีความสุข ความอบอุ่น ความประทับใจนั้นอยู่กับเรามาโดยตลอด ไม่ต้องถึงกับย้อนถึงช่วงเวลาในอดีตเหล่านั้น หากแค่ได้เห็นสิ่งของบางอย่าง ได้ยินเพลงบางเพลงในช่วงเวลานั้นแว่วมา ภาพความทรงจำเหล่านั้น ก็กลับมามีชีวิต

1.1 แรงแบบตาใจ

แรงแบบตาใจในการสร้างสรรค์ผลงานเกิดจากในช่วงที่ผู้สร้างสรรค์ได้กลับไปเยี่ยมบ้านเกิดที่อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม เมื่อเห็นภาพถ่ายเก่า ๆ สมัยวัยเด็ก และได้โอกาสร้องของในห้องเก็บของ ซึ่งสิ่งของหลายชิ้นในวัยเด็กเป็นของชำรุดเสียหาย เช่น พัดลมเก่าที่ไม่สมบูรณ์ ตุ๊กลาตุ๊กแรกเมื่อสมัยวัยเยาว์ที่แตกชำรุด หน้าตาที่เหลืองบานปิดแคด้านเดียวถูกวางทิ้งไว้โดยไม่มีใครเหลียวแล แต่สิ่งของในวัยเยาว์เหล่านี้ มันก่อให้เกิดภาพและเรื่องราวในวันวาน ที่ผุดขึ้นมาให้เห็นผ่านภาพสิ่งของเหล่านั้นอย่างแจ่มชัด ทำให้รู้สึกถึงความอึดอ้อม ความรัก ความสุข ความอบอุ่นที่เราเคยได้รับในวันวาน

เรื่องราวที่ประทับใจในวัยเด็ก ไม่ว่าจะเป็นการเห็นบางกอกครั้งแรกในชีวิต ด้วยรถเก๋งบุโรทั่งคันโก้ที่บ้าน ระยะทางกว่า 200 กิโลเมตร จากบ้านเกิดที่นครปฐมสู่เมืองหลวงพร้อมครอบครัว เป็นการเดินทางไกลที่สุดในชีวิต ณ เวลานั้น แม้ว่าจะผ่านเวลามาเนิ่นนาน แต่ผู้สร้างสรรค์จำทุกความรู้สึกและเรื่องราวนั้นได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 2 ภาพรถยนต์คันแรก ปี 2522

ที่มา : โดยผู้สร้างสรรค์, กุมภาพันธ์ 2564

ภาพการเดินทางของวิถีชีวิตในวัยเด็กที่ไม่ได้เร่งรีบเหมือนในปัจจุบัน รถโดยสารที่คุ้นตาในอดีตที่ให้บริการรับส่งผู้คนจากนอกเมืองสู่ตัวเมือง ผู้ที่สัญจรและรับส่งสินค้าทางเกษตร และสินค้าทั่วไป บรรยากาศชนบทและการดำเนินชีวิตของผู้คนในวันวานผ่านรถเมล์สายเก่า ที่แสดงออกให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่เรียบง่าย



ภาพที่ 3 ภาพรถเมล์ สายบางหลวง - นครปฐม ปี 2520

ที่มา : โดยผู้สร้างสรรค์, กุมภาพันธ์ 2564

รถไฟ เป็นการผจญภัยครั้งแรกในชีวิตที่ตื่นเต้น เป็นการเดินทางที่เต็มไปด้วยจินตนาการ รถที่ไม่มียางล้อ รถที่มีเส้นทางเฉพาะของตัวเอง รถที่เชื่อมต่อกันเป็นแถวยาวกว่ารถชนิดไหน รถที่ส่งเสียงคำรามกึกก้องโดยไม่มีผู้ใดต่อว่า ฯลฯ ที่กล่าวมาข้างต้นนี้ เป็นแค่ส่วนหนึ่งของความประทับใจในทุกครั้งที่ได้คิดถึง



ภาพที่ 4 ภาพหัวรถไฟเก่า ปี 2523
ที่มา : โดยผู้สร้างสรรค์, กุมภาพันธุ์ 2564

จากประสบการณ์ที่ประทับใจอย่างทีกล่าวนมา ก่อเกิดความรู้สึกและความทรงจำที่ดีมากมาย ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ที่นำเสนอด้วยเทคนิคและวิธีการที่ให้ผู้ชมได้มีประสบการณ์ร่วมให้ได้มากที่สุด เพื่อเข้าถึงความทรงจำที่ประทับใจในวันเก่า ๆ ของแต่ละคน ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นคว้าศึกษาเทคนิค รูปแบบ และวิธีการในการนำเสนอผลงานเพื่อรองรับแนวความคิด และถ่ายทอดอย่างเป็นรูปธรรมให้มากที่สุด

1.2 เนื้อหาที่สอดคล้อง

¹หากลองจินตนาการถึงอนาคตในวันที่ตัวเองแก่ตัว และมีโอกาสได้ย้อนกลับมาอยู่ท่ามกลางเรื่องราวและความประทับใจในวัยเด็ก ได้เห็นภาพตัวเองที่อยู่ในบรรยากาศของอดีตนั้นอีกครั้ง คงเป็นความสุขที่ยากจะบรรยาย ผู้สร้างสรรค์เชื่อว่ามนุษย์เราทุกคนที่เติบโตมาเป็นผู้ใหญ่ การรักษาประสบการณ์เชิงบวกในวัยเด็กจึงเป็นความท้าทาย ท่ามกลางสิ่งร้ายของสังคมที่รุกราน ถึงแม้ความทรงจำในวัยเด็กจะจางหายไป แต่ก็ไม่ได้สูญสิ้นไปไหน มันยังอยู่ในความทรงจำส่วนลึก ที่มักกระโดดมาหยอกล้อกับเราเสมอ

หากเราได้สัมผัสถึงความทรงจำเชิงบวกที่กระทบใจส่วนลึก มันทำให้เกิดความรู้สึกโหยหา ช่วงเวลาที่เรายาววัย ช่วงเวลาที่ยังไร้เดียงสา ช่วงเวลาที่จินตนาการของเรายังคงโลดแล่น การจดจำตัวตนในอดีตทำให้คุณรู้จักตัวเองในปัจจุบัน เพราะความทรงจำเชิงบวกในอดีตส่งผลต่อทัศนคติที่ดี

¹Rakthum Sangchanda : “ความทรงจำผ่านตัวหนังสือ”, KLAkid BLOG (22 ธันวาคม 2559). เข้าถึงได้จาก <https://klakid.com/share-history-and-remember-through-article/>

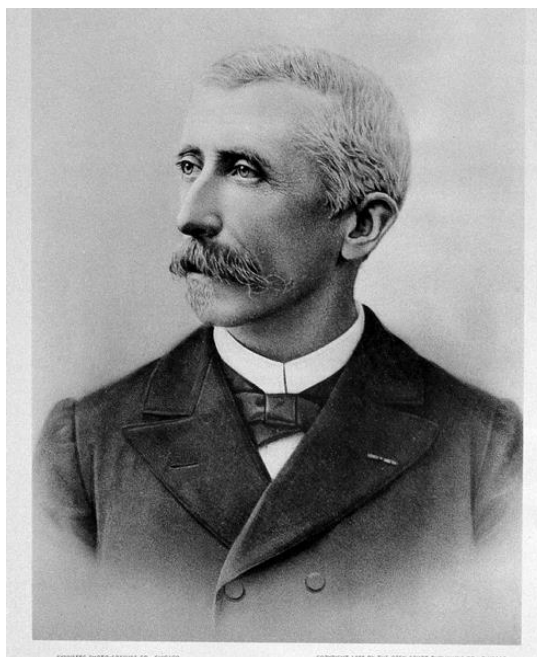
ปัจจุบัน และยังถ้าความทรงจำดังกล่าวเกี่ยวข้องกับบุคคลที่ใกล้ชิด ยิ่งทำให้รู้สึกถึงคุณค่าและความสำคัญของการความสัมพันธ์ที่ดีในปัจจุบันอีกด้วย

ความทรงจำที่ดีถือเป็นเครื่องมืออย่างแรกสำหรับมนุษย์ ในการบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับโลกใบนี้ *ars memoriae* หรือ “ศาสตร์แห่งการจำ” คือหนึ่งในความพยายามของการสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการจำด้วยข้อเท็จจริงพื้นฐานที่ว่า มนุษย์ต่างล่องลอยอยู่ในมหาสมุทรแห่งความหลงลืม ความทรงจำจึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็น จนมาถึงยุคที่สามารถจดจำสิ่งต่าง ๆ ลงเป็นลายลักษณ์อักษร ซึ่งทำให้มีความทรงจำที่แม่นยำมากขึ้น แต่ไม่สามารถใช้เป็นหลักฐานยืนยันในเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้มากเท่ากับการบันทึกผ่านสื่อกลางอื่น ๆ ซึ่ง ณ ปัจจุบันอาจหมายถึงภาพและเสียง

²ความทรงจำที่เรามีจึงตกอยู่ในสภาพของความทรงจำส่วนบุคคล ทั้งที่ในความจริงความทรงจำนั้นเกี่ยวพันกับความทรงจำของผู้อื่น หรือมีลักษณะเป็นความทรงจำร่วม โดยเฉพาะอย่างยิ่งความทรงจำเกี่ยวกับความรัก-ความสัมพันธ์ ทั้งที่ดำรงอยู่หรือหมดสิ้นไปแล้วนั้น ล้วนเรียกได้ว่าเป็นความทรงจำร่วมส่วนบุคคล

ย้อนกลับไปเมื่อปลายศตวรรษที่ 19 มีนักจิตวิทยาชาวฝรั่งเศสนามว่า เตโอดุล-อาร์ม็องด์ (Théodule-Armand Ribot) ผู้ดำรงตำแหน่งอาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยาการทดลอง (Experimental Psychology) มหาวิทยาลัยซอร์บอนและกอลแลจ เดอ ฟร็องซ์ (Collège de France) ได้ตีพิมพ์ข้อเขียนที่ชื่อว่า (Les Maladies de la memoir 1881) ผลงานชิ้นนี้ได้แสดงให้เห็นว่า “ความทรงจำ” เป็นข้อเท็จจริงพื้นฐานทางชีวภาพของมนุษย์ การจดจำได้สร้างบุคลิกและความเป็นตัวเรา ซึ่งทำให้เราแต่ละคนนั้นแตกต่างและแบ่งแยกจากคนอื่นได้ แต่ความทรงจำเหล่านี้ยังสถิตอยู่ในสมองและระบบประสาทอันซับซ้อนของมนุษย์ ความทรงจำดำรงอยู่ในพื้นที่ส่วนอาการหลงลืม และแม้แต่สิ่งที่เรียกว่า “จิตไร้สำนึก” ที่เกิดขึ้นมาจากการขาดพื้นที่ของความจำ

² กิตติพล สรัคคานนท์ : “In Theories 13 : ถิ่นที่อยู่ของความทรงจำ”, The Momentum (10 มกราคม 2563). <https://themomentum.co/in-theories-13-memories-and-where-to-find-them/>



ภาพที่ 5 เตโอดู อาร์ม็องด์ ริโบต์ (Théodule-Armand Ribot) นักจิตวิทยาชาวฝรั่งเศส
ที่มา : Rakthum Sangchanda : “ความทรงจำผ่านตัวหนังสือ”, 22 ธันวาคม 2559. เข้าถึงได้จาก
<https://themomentum.co/in-theories-13-memories-and-where-to-find-them/>

1.2.1 ความทรงจำในกาลเวลา

ตามทฤษฎีที่ริโบต์ เห็นว่าสมองของคนเรานั้นเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมต่าง ๆ อย่างมีนัยสำคัญ ในหนังสือ *Les Maladies de la mémoire* 1881 ไม่นาน มีนักปรัชญาชื่อ อ็องรี แบร์กซง (Henri Bergson) จัดพิมพ์ผลงานที่มีชื่อว่า *Matière et mémoire* 1896 โดยเนื้อหาและใจความหลักเป็นการโต้แย้งกับทฤษฎีของริโบต์ ซึ่งแบร์กซง เชื่อว่าความทรงจำนั้นไม่ได้เป็นเพียงปรากฏการณ์ในสมอง หรือสถิตอยู่ในพื้นที่



ภาพที่ 6 อ็องรี แบร์กซง (Henri Bergson)

นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสเจ้าของรางวัลโนเบลสาขาวรรณกรรมประจำปี 1927

ที่มา : Rakthum Sangchanda : “**ความทรงจำผ่านตัวหนังสือ**”, KLAkid BLOG (22 ธันวาคม 2559).เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/in-theories-13-memories-and-where-to-find-them/>

แบร์กซงจำแนกความทรงจำ (Memory) ออกเป็น 2 แบบ ความทรงจำ-ความเคยชิน (Habit-Memory) เกิดจากพฤติกรรม (การท่องจำ การทำซ้ำ หรือการฝึกฝน) จนสามารถปฏิบัติและแสดงออกได้โดยอัตโนมัติ ในขณะที่แบบที่สองเป็นภาพจำ หรือความทรงจำบริสุทธิ์ (Pure Memory) ที่ติดอยู่ในตัวบุคคล ความทรงจำชนิดนี้เกิดขึ้นในจิตไร้สำนึก (Unconscious) ที่เราไม่สามารถควบคุมได้ ความทรงจำ จึงไม่ได้เป็นเพียงแค่สสารและสิ่งที่จับต้องได้ แต่สิ่งที่จับต้องไม่ได้เช่น “จิต” หรือ “วิญญาณ” ที่เกี่ยวข้องกับความทรงจำ เพราะมนุษย์ไม่ได้จดจำแต่เพียงสิ่งที่เราตระหนักว่ารับรู้ แต่การมองเห็น ได้ยิน ได้กลิ่น รวมถึงผัสสะต่าง ๆ ซึ่งเกิดขึ้นโดยที่เราไม่รู้สึกรู้สีกตัวนั้น ก็สามารถสร้าง ความทรงจำใน “กาย” ซึ่ง “กาย” ในที่นี้ไม่ได้เป็นเพียงแค่ปรากฏการณ์ในสมอง

สืบเนื่องจากแบร์กซงเห็นว่า “ความทรงจำบริสุทธิ์” ไม่ได้สถิตอยู่แต่ในพื้นที่ ทว่าคงอยู่ในประสบการณ์ หรืออดีตของเราแต่ละคน ซึ่งความทรงจำที่ว่านี้เป็นตัวกำหนดความเป็นตัวเรา ภาพความทรงจำในสมองจึงเปรียบได้ดังภาพหรือจุดเล็ก ๆ ที่เป็นมากกว่าที่เราเห็น เพราะมันเป็นส่วนหนึ่งของอดีต ที่เป็นที่ตั้งของ “ความทรงจำบริสุทธิ์” สำหรับแบร์กซงแล้ว สมองจึงเป็นเครื่องมือหรือ

ตัวกลางของความทรงจำมากกว่าจะเป็นที่กักเก็บ คล้ายคลึงกับเหตุการณ์บางอย่างที่เราควรจะลืมไปนานแล้วกลับถูกเรียกคืนมา

ประการสุดท้าย ความทรงจำบริสุทธิ์ในความคิดของแบร์กซิงจึงดำรงอยู่ใน “กาลเวลา” ที่เราแต่ละคนมี ซึ่งความทรงจำดังกล่าวส่งผลต่อวิถีคิดและมุมมองที่เรามีต่อโลกและชีวิตของเราเอง และเมื่อเราผูกโยงความทรงจำนี้เข้ากับความทรงจำของคนอื่น คนที่ใช้ชีวิตร่วมกับเรา เราก็จะพบว่ามันไม่ง่ายเลยที่จะลบล้างหรือเปลี่ยนแปลงความทรงจำที่เราเห็นว่าเป็นความเจ็บปวด เหมือนเช่นที่เราพยายามแทนที่ภาพความทรงจำนั้นด้วยภาพอื่น ๆ เช่น ใบหน้าของคนรักใหม่ ชื่อ หรือคำเรียกใหม่ ๆ หากเราจะลบความทรงจำที่ติดอยู่ในจิตไร้สำนึก จึงเป็นสิ่งที่ยาก เพราะมันคือความทรงจำที่ติดค้างอยู่ในอดีตและกาลเวลาของเรา

กล่าวได้ว่าตัวตนของเราในวันนี้ ถูกสร้างขึ้นมาจากความทรงจำในอดีต หากสูญสิ้นความทรงจำไปแล้ว ทุกสิ่งที่เราสั่งสมมาทั้งชีวิตก็พร้อมจะสูญสลายลงไปทันที ไม่น่าแปลกใจที่บรรดานักประสาทวิทยาศาสตร์ รวมถึงนักจิตวิทยาต่างให้ความสนใจศึกษากระบวนการเรียนรู้และความจำ เพราะนอกจากจะทำให้เราเข้าใจตัวเองมากขึ้นแล้ว มันยังเป็นหนทางไปสู่การรักษาโรคความจำเสื่อมที่ส่งผลต่อผู้คนจำนวนมากทั่วโลกอีกด้วย

1.2.2 ในความทรงจำที่ไม่มีวันจาง

“ในความทรงจำที่ไม่มีวันจาง” โรมาลิ: โอะโมะฮิเดะ โปะโระโปะโระ หรือในชื่อภาษาอังกฤษว่า “Only Yesterday” เป็นผลงานภาพยนตร์การ์ตูนลำดับที่ 6 ของสตูดิโอจิบลิ และเป็นลำดับที่ 2 จากฝีมือการกำกับของอิซาโอะ ทาคาฮาตะ เนื้อเรื่องดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนชื่อเดียวกันของ โฮตารุ โอกาโมโตะ และ ยูโกะ โทเนะ ผลงานเรื่องนี้มีชื่อเรื่องเป็นภาษาญี่ปุ่นว่า โอะโมะฮิเดะ โปะโระโปะโระซึ่งหมายถึง ความทรงจำที่ล่องผ่านราวกับหยดน้ำตา หรือแปลตรงตัวได้ว่า ความทรงจำที่หายากหาย

“ในความทรงจำที่ไม่มีวันจาง” กล่าวถึงเรื่องราวของ ทาเอโกะ หญิงสาวชาวญี่ปุ่นวัย 27 ปี ซึ่งได้เดินทางไปพักร้อนและไปใช้ชีวิตเกษตรกรอยู่ที่จังหวัดยะมะงะตะ และช่วงเวลานี้เอง ที่ความทรงจำเมื่อครั้งสมัยอยู่ชั้น ป.5 ได้ผุดขึ้นมาวนเวียนอย่างต่อเนื่องในห้วงความคิดของทาเอโกะ โดยตัดเนื้อเรื่องสลับไปมาระหว่างชีวิตของนางสาวทาเอโกะวัย 27 ปี ที่ร่ำล้อมด้วยทิวทัศน์ชนบทอันสวยงาม และผู้คนที่เปี่ยมล้นน้ำใจ กับชีวิตของเด็กหญิงทาเอโกะวัยประมาณ 10 ขวบ ที่ล้อมรอบด้วยครอบครัวที่ค่อนข้างจะเข้มงวด และเพื่อนร่วมชั้นมากหน้าหลายตา

³ อิเซโอะ ทะกะฮะตะ. “ในความทรงจำที่ไม่มีวันจาง”, วิกิพีเดีย (11 พฤศจิกายน 2561). เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ในความทรงจำที่ไม่มีวันจาง>



ภาพที่ 7 “ในความทรงจำที่ไม่มีวันจาง” (Only Yesterday)

ที่มา : Wikipedia, “Only Yesterday (1991 Film)”, Last edited on 29 April 2021.

Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Only_Yesterday_\(1991_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Only_Yesterday_(1991_film))

แม้เรื่องราวของ “ในความทรงจำที่ไม่มีวันจาง” จะดำเนินไปอย่างเรียบง่าย และไม่ค่อยปะติดปะต่อ แต่เรื่องราวเหล่านี้ก็กระทบในใจส่วนลึก ทำให้เกิดความรู้สึกโหยหาช่วงเวลาที่เราเยาว์วัยอยู่อีกครั้ง ช่วงเวลาที่ยังไร้เดียงสา ช่วงเวลาที่จินตนาการยังโลดแล่น ช่วงเวลาที่จะคิดจะพูดจะทำอะไรก็เต็มไปด้วยแบบเด็ก ๆ ความทรงจำของทาเอโกะก็เช่นเดียวกับความทรงจำของเราทั้งหลาย ที่มีทั้งความสุขและความโศกเศร้า ความปวดร้าวและความรู้สึกผิด ความสัมพันธ์และความขัดแย้ง ความสมหวังและความผิดหวัง รวมทั้งความปรารถนาแบบเด็ก ๆ ที่สุดท้ายแล้วก็ไม่มีอะไรที่เป็นไปดังที่ใจต้องการ

2. อิทธิพลทางการใช้วัตถุสิ่งของที่สร้างแนวความคิด

2.1 ศิลปะเชิงแนวความคิด (Conceptual Art)

⁴ศิลปะเชิงแนวความคิด เป็นกระแสเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ให้ความสำคัญกับความคิดมากกว่าสุนทรียะและความงาม หรือแม้แต่รูปแบบหรือองค์ประกอบทางสายตาของงานศิลปะ อันที่จริงจะเรียกว่ากระแสเคลื่อนไหวก็ไม่ถูกนัก เพราะเป็นการรวมตัวของแนวโน้มทางศิลปะอันหลากหลาย

เริ่มต้นในช่วงกลางทศวรรษ '60s จนถึงช่วงกลางทศวรรษ '70s โดยเฉพาะอย่างยิ่งในอเมริกาและยุโรป และกระจายมาถึงเอเชีย ศิลปินประเภนี้มักทำงานในหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น ศิลปะจัดวาง การแสดงสด บอดีอาร์ต แลนด์อาร์ต วิดีโอ ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว และสื่อที่มีอายุสั้นอย่างจดหมาย โปสการ์ด ใบปลิว โปสเตอร์ ฯลฯ

ความคิดคือศิลปะในตัวเอง ศิลปินเชิงแนวความคิดปฏิเสธแนวทางและขนบธรรมเนียมเดิม ๆ ของศิลปะอย่างสิ้นเชิง พวกเขาถือว่าความคิดนั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นที่สุดและพอเพียงแล้วสำหรับศิลปะ ส่วนสิ่งอื่นอย่างความงาม สุนทรียะ ทักษะ ฝีมือของศิลปิน หรือแม้แต่การแสดงออกทางอารมณ์และมูลค่าทางการตลาด เป็นสิ่งที่ไม่จำเป็น ด้วยเหตุนี้เองที่ทำให้คนส่วนใหญ่มองว่า ศิลปะเชิงแนวความคิด “ไม่ใช่ศิลปะ” ข้อหาเดียวกันกับที่ภาพวาดหดยดสีของ แจ็คสัน พอลลอค หรือกระป๋องซูปของ แอนดี้ วอร์ฮอล

ย้อนกลับไปมองกระแสเคลื่อนไหวทางศิลปะแบบหัวก้าวหน้า หรือ อะวองการ์ด เช่น คิวบิสม์, ดาดา, แอบสแตร์ริคต์เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ หากมองว่างานศิลปะเหล่านั้นขยายขอบเขตของพรมแดนทางศิลปะออกไปได้กว้างไกล ศิลปินเชิงแนวความคิดก็ผลักตัวเองไปได้ไกลกว่านั้น เพราะพวกเขาบุกเบิกพรมแดนทางความคิดในการทำงานศิลปะอย่างที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน

ศิลปะเชิงแนวความคิดได้รับอิทธิพลอย่างสูงจากแนวทางศิลปะแบบดาดา (Dada) และศิลปินอย่าง มาร์แชล ดูซองป์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผลงาน เรดี้เมดส์ (Readymades) ของเขาที่สิ้นสะเทือนทุกนิยามของศิลปะ และทำลายกรอบและกฎเกณฑ์เดิม ๆ ในวงการศิลปะลงอย่างสิ้นเชิง ด้วยการหยิบเอาข้าวของเก็บตกเหลือใช้มาทำให้เป็นศิลปะ

⁴ ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. “Conceptual Art ศิลปะแห่งความคิดที่ละทิ้งความงามและต่อต้านความสูงส่ง”, The Momentum (6 กุมภาพันธ์ 2561). เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/conceptual-art/>



ภาพที่ 8 Fountain (1917) : มาร์แชล ดูชองป์

ที่มา : ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์ : “Conceptual Art ศิลปะแห่งความคิดที่ละทิ้งความงามและต่อต้านความสูงส่ง”, The Momentum (6 กุมภาพันธ์ 2561). เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/conceptual-art/>

มาร์แชล ดูชองป์ ศิลปินเชิงแนวความคิด ไม่เพียงละทิ้งความงาม หากแต่ยังต่อต้านและลดทอนความสูงส่งของศิลปะ และปฏิเสธค่านิยมที่มองว่าศิลปะต้องทำขึ้นจากทักษะอันเลิศล้ำชำนาญของศิลปินแต่เพียงผู้เดียว เพราะพวกเขามองว่าศิลปะไม่ได้เป็นเพียงอาหารตา เพราะความเชี่ยวชาญสร้างได้แต่เพียงผลงานที่สวยงามซึ่งเกิดจากความเคยชิน แต่ไม่สามารถสื่อสารความคิดออกมาได้

ศิลปินเชิงแนวความคิดได้รับอิทธิพลทางความคิดมาจากกลุ่มศิลปินหัวก้าวหน้า อย่าง ฟลักซุส (Fluxus) ที่มีแนวคิดในการต่อต้านค่านิยมเดิม ๆ ของศิลปะ และโอบรับความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอันเป็นองค์ประกอบอันสำคัญของชีวิต ศิลปินกลุ่มฟลักซุส มีจุดมุ่งหมายในการลบเส้นแบ่งระหว่างชีวิตกับศิลปะ ด้วยการใช่วัตถุเหลือใช้ เสียงจากสภาพแวดล้อม กิจกรรมธรรมดาสามัญ และสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นสิ่งเร้าต่อผู้คน

และถึงแม้ศิลปินเชิงแนวความคิดจะได้รับอิทธิพลจากความเรียบง่าย การละทิ้งรายละเอียดในผลงานและการไม่แสดงออกทางอารมณ์ของศิลปะมินิมอลลิสม์ แต่พวกเขาก็ไปสุดทางกว่านั้น ด้วยการปฏิเสธแม้แต่รูปแบบพื้นฐานที่สุดในการสร้างงานศิลปะ อย่างการทำงานประติมากรรมหรือ

จิตรกรรม สำหรับพวกเขางานศิลปะไม่จำเป็นต้องดูเหมือนงานศิลปะอย่างที่เคยเป็นมาก่อนหน้า หรือ แม้แต่ไม่จำเป็นต้องมีตัวงานให้เห็นเลยก็ได้

ด้วยเหตุที่ศิลปะแนวความคิดให้ความสำคัญกับความคิดมากกว่าตัววัตถุทางศิลปะ ศิลปินเชิงแนวความคิดบางคนจึงทำงานด้วยการเริ่มต้นแค่เพียงความคิด และส่งต่อให้พิพิธภัณฑน์ หอศิลป์ หรือแม้แต่คนดูให้เป็นผู้สานต่องานชิ้นนั้นให้เสร็จสมบูรณ์

ดังเช่นในผลงานของศิลปินชาวอเมริกัน โจเซฟ โคซูธ (Joseph Kosuth) คือ One and Three Chairs (1965) ผลงานศิลปะจัดวางที่ประกอบด้วย เก้าอี้ธรรมดา ๆ หนึ่งตัว ภาพถ่ายเก้าอี้ตัวนั้นขนาดเท่าจริง กระดาษถ่ายสำเนาขนาดใหญ่ที่พิมพ์ความหมายของคำว่า “เก้าอี้” จากพจนานุกรมลงไป ซึ่งภาพถ่ายที่ว่าเป็นภาพถ่ายของเก้าอี้ที่ตั้งอยู่ในห้องแสดงงาน และทั้งเก้าอี้และภาพถ่ายจะเปลี่ยนไปทุกครั้งที่เปลี่ยนสถานที่แสดงงาน



ภาพที่ 9 One and Three Chairs (1965): โจเซฟ โคซูธ

ที่มา : ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์ : “Conceptual Art ศิลปะแห่งความคิดที่ละทิ้งความงามและต่อต้านความสูงส่ง”, The Momentum (6 กุมภาพันธ์ 2561).

เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/conceptual-art/>

ถึงแม้ตัวเก้าอี้จะเปลี่ยนไป แต่สิ่งที่คงอยู่เหมือนเดิมทุกครั้งก็คือ กระจาดสำเนาที่พิมพ์ความหมายของคำว่า “เก้าอี้” จากพจนานุกรม แผนผังและคำสั่งในการติดตั้งงานของโคซูธ

ใครก็ตามที่นำผลงานชิ้นนี้ไปติดตั้งเพื่อจัดแสดง จะต้องเลือกเก้าอี้ตัวหนึ่งมาตั้งหน้ากำแพง ถ่ายรูปเก้าอี้ และอัดภาพออกมาในขนาดเท่าจริง และติดบนกำแพงทางซ้ายมือของเก้าอี้ และถ่ายเอกสารขยายขนาดกระจาดที่ตีพิมพ์ความหมายของคำว่าเก้าอี้จากพจนานุกรม และนำมันมาติดบนกำแพงด้านขวาของเก้าอี้โดยที่ความสูงเท่ากันกับรูปด้านซ้าย

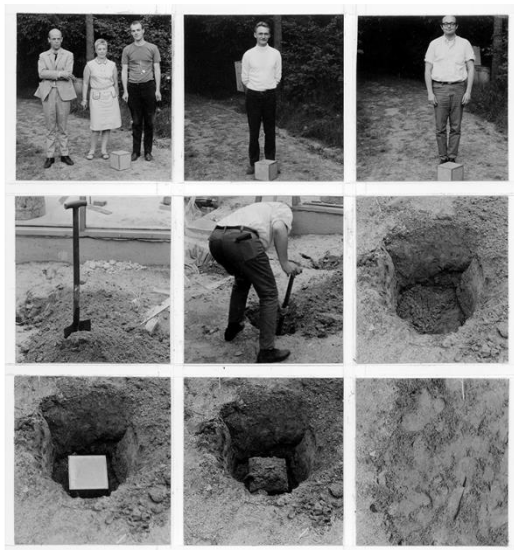
โคซูธกล่าวว่า “ผมใช้วัตุธรรมดาที่คนทั่วไปใช้ในชีวิตประจำวัน อย่างเช่น “เก้าอี้” มาวางไว้ โดยให้ทางซ้ายมีรูปถ่ายขนาดเท่าจริงติดอยู่ และทางขวาเป็นกระจาดที่ถ่ายสำเนาความหมายของวัตุชิ้นนี้ (เก้าอี้) ตามพจนานุกรม สิ่งที่คุณเห็นเวลาที่คุณมองไปที่เก้าอี้ ต้องปรากฏอยู่ในรูปทุกสิ่งอันอย่างไม่ผิดเพี้ยน ดังนั้นเวลาที่ผลงานชิ้นนี้เปลี่ยนสถานที่จัดแสดง จึงต้องมีการถ่ายรูปมันขึ้นมาใหม่ทุกครั้ง ตัวงานมันมีอะไรมากกว่าที่เห็น แม้จะเปลี่ยนสถานที่ เปลี่ยนเก้าอี้และภาพถ่าย หากแต่ที่สุดมันก็ยังคงเป็นงานชิ้นเดิมอยู่ดี มันแสดงให้เห็นถึง “ความคิด” ที่เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในงานศิลปะหาใช่องค์ประกอบอื่นใด”

ด้วยเหตุนี้เอง สิ่งที่ถูกส่งต่อเพื่อนำไปจัดแสดงในที่สถานที่ต่าง ๆ จึงไม่ใช่ตัววัตุอย่างผลงานศิลปะ หรือเก้าอี้ หากแต่เป็นความคิดของโคซูธต่างหาก

ในปี 1967 ศิลปินชาวอเมริกัน โซล เลวิตต์ (Sol LeWitt) ได้ตีพิมพ์ข้อเขียน “Paragraphs on Conceptual Art” (หลายคนยกให้เป็นแถลงการณ์ของศิลปะเชิงแนวความคิด) ซึ่งก็กล่าวว่า

“มันไม่สำคัญว่างานศิลปะจะมีหน้าตาเป็นอย่างไร เพราะถ้ามันมีรูปทรงทางกายภาพ มันก็ต้องมีลักษณะที่คล้ายกับบางสิ่งบางอย่างอยู่ดี และท้ายที่สุด ไม่ว่ามันจะมีลักษณะยังไง ศิลปะก็ต้องเริ่มต้นด้วยความคิดเสมอ”

สำหรับศิลปะเชิงแนวความคิด (Idea) หรือ มโนทัศน์* (Concept) เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับการทำงานศิลปะ เมื่อศิลปินทำงานศิลปะในแบบศิลปะเชิงแนวความคิด นั้นหมายความว่า การวางแผนและการตัดสินใจทั้งหมดได้ถูกทำขึ้นล่วงหน้าไปในความคิด การสร้างตัวงานออกมาเป็นเพียงกิจที่ทำพอเป็นพิธีเท่านั้น



ภาพที่ 10 Buried Cube Containing an Object of Importance but Little Value 1968,
Sol LeWitt

ที่มา : ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์ : “Conceptual Art ศิลปะแห่งความคิดที่ละทิ้งความงามและ
ต่อต้านความสูงส่ง”, The Momentum (6 กุมภาพันธ์ 2561).
เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/conceptual-art/>

ดังตัวอย่างเช่นในผลงาน Buried Cube Containing an Object of Importance but Little Value (1968) ของ โซล เลวิตต์ ที่ประกอบกิจกรรมทางศิลปะด้วยการฝังกล่องสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ในสวนในชนบทแห่งหนึ่ง กิจกรรมนี้ทำขึ้นโดยที่ไม่มีใครร่วมรู้เห็น ไม่มีใครรู้ด้วยซ้ำว่ามีอะไรอยู่ในกล่อง มีเพียงภาพถ่ายเป็นหลักฐานว่าเขาประกอบกิจกรรมครั้งนี้ขึ้นเท่านั้น

กิจกรรมทางศิลปะครั้งนี้ของเขาทำขึ้น ภายใต้แนวคิดที่ปฏิเสธค่านิยมที่ศิลปินเป็นผู้มีอำนาจสั่งการและเป็นผู้ควบคุมอย่างเบ็ดเสร็จเด็ดขาดต่องานศิลปะ ด้วยกิจกรรมทางศิลปะครั้งนี้ เขาปลดเปลื้องตัวเองเป็นอิสระจากผลงาน ดังที่ปรากฏในคำกล่าวของ เลวิตต์ ที่ว่า “เมื่อศิลปินทำผลงานเสร็จและนำออกสู่สาธารณะแล้ว พวกเขาที่ไม่มีอำนาจที่จะควบคุมหรือบงการการรับรู้ของผู้ชมได้อีกต่อไป เพราะคนแต่ละคนก็จะมีควมรับรู้และความเข้าใจต่อผลงานชิ้นนั้น ๆ ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป”

2.2 ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art)

⁵การศึกษาแนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะปฏิสัมพันธ์ คือการนำเสนอผลงานศิลปะ ท่ามกลางกระแสทางความคิดและกระบวนการของ “ศิลปะหลังสมัยใหม่” (Post-Modern Art) นับตั้งแต่ช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 เมื่อกระแสของโลกก้าวดำเนินเข้าสู่ยุคของการปฏิวัติอุตสาหกรรม (The Age of Industrial Revolution) ที่มนุษย์เริ่มมีการขยายขอบเขตของการผลิตสิ่งต่าง ๆ เพื่อตอบสนองต่อวิถีการดำเนินชีวิตในปริมาณ มาทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนและปฏิวัติ “ศิลปกรรมศาสตร์” ก็เป็นอีกศาสตร์หนึ่งที่ต้องดำเนินการเขาสู่รอยทางของลัทธิหลังสมัยใหม่

ศิลปะหลังสมัยใหม่ พัฒนานตนเองด้วยการใช้ภาวะของการปฏิเสธ เป็นเครื่องมือและพาหนะอันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางแนวคิด และกระบวนการสร้างสรรค์ทางด้านทัศนศิลป์ จากที่เคยจำกัดขอบเขตอยู่เพียงแค่ผลงาน จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ หรือภาพถ่าย ศิลปินใช้วัสดุหรือเทคโนโลยีเป็นตัวแปรในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ นอกจากนี้ศิลปินเริ่มมีการขยายพื้นที่หรือขอบเขตของการแสดงออกทางผลงาน ต่อต้านระบบการแสดงผลงานในหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ และแม้ว่าจะต้องแสดงผลงานในสถานที่เหล่านั้น ศิลปินก็มีการสร้างบทบาทต่อการทำลายขนบและประสบการณ์ของการชมผลงานทัศนศิลป์แบบดั้งเดิม หรือแบบศิลปะสมัยใหม่ ด้วยวิธีการแปรสภาพของหอศิลป์ให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงานหรือชุดความคิดทางศิลปะ หลอมรวมผลงานเข้าด้วยกันจากที่เคยแยกออกจากกันดังในอดีต และปฏิเสธความถาวร (Durability) ของผลงานศิลปะ งานศิลปะอาจจะเกิดเพียงช่วงเวลาขณะหนึ่ง หรือโดยฉับพลันเท่านั้น มีแนวทางการปฏิบัติที่หลากหลาย มุ่งเน้นไปสู่ฐานทางปัญญา (Intellectual) หรือแนวความคิด มากกว่าการให้ความสำคัญในเชิงรูปแบบ หรือหน้าที่การใช้ประโยชน์ตามแบบอย่าง “ลัทธิสารประโยชน์นิยม” (Functionalism) ซึ่งบางครั้งศิลปะหลังสมัยใหม่ อาจแสดงความคิดที่อยู่เหนือวัตถุ ใช้วัตถุเป็นสื่ออย่างหลากหลาย ความคิด หรือ หลากหลายความรู้สึกสัมผัส ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมที่เปิดกว้าง ศิลปินอาจจะใช้หลอดไฟนีออน คอมพิวเตอร์ ร่างกายของศิลปิน ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ใช้เป็นการสื่อสารการนำเสนอ การเชื่อมโยงระหว่างศิลปินและศิลปะเป็นไปอย่างใกล้ชิด บางครั้งอาจรวมเป็นสิ่งเดียวกัน เช่น ในกรณีของศิลปะร่างกาย (Body Art) ที่ใช้ร่างกายเป็นสื่อแสดงออก ศิลปะ Post Modern มีส่วนที่เหลื่อมซ้อนกับศิลปะ Modernism เช่น ซ้อนทับกับพวก Surrealism , Avant-Garde หรือ Dada แต่ Post Modern มีแนวทางที่ชัดเจน คือ

⁵ สิริเดช โรหิตะสุข. (2549). “การศึกษาแนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะปฏิสัมพันธ์ในบริบทศิลปะร่วมสมัยไทย”. ปรินญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ - ศิลปะสมัยใหม่. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. เข้าถึงได้จาก http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Vis_Art/Sittidech_R.pdf

1. การปฏิเสศศูนย์กลาง (Centre) ซึ่งก็คือการปฏิเสศอำนาจที่ครอบงำ เพื่อปลดปล่อยการครอบงำทางเวลา อัตลักษณ์ที่ยังหลงเหลืออยู่
2. การปฏิเสศความเป็นเอกภาพ (Unity) หรือองค์รวม (Totality) ภาพเขียนหรือสถาปัตยกรรมจึงไม่จำเป็นต้องจบสมบูรณ์
3. การปฏิเสศเอกภาพนี้อาจทำได้โดยแนว Electric หรือ “ยาใหญ่” หลายกาละเทศะ ยุคสมัย ปัจจุบัน อนาคต อดีต วัฒนธรรม
4. นอกจากนี้ลักษณะยาใหญ่อาจมีลักษณะลูกผสมทั้งสิ่งที่ข้างเคียงหรือขัดแย้ง ทำให้เกิดลักษณะคำถาม ไม่ชัดเจน
5. เนื่องจาก Post Modern มาจาก Post Structuralism จึงมีแนวโน้มคัดค้าน โครงสร้างระเบียบ

6. Post Modern ปฏิเสศจุดเริ่มต้น จึงปฏิเสศประวัติศาสตร์แต่โหยหาอดีต (Nostalgia) เนื่องจากความไม่มั่นคงทางอัตลักษณ์แต่อดีตของพวกเขาไม่ใช่ประวัติศาสตร์หากเป็นการทำลายประวัติศาสตร์เพราะนำมาอยู่ในปัจจุบัน หรือหลุดไปจากบริบทอย่างสิ้นเชิง

จากองค์ความรู้ในเบื้องต้น ทำให้เราเห็นภาพของความเปลี่ยนแปลงและเห็นการก่อรูปของศิลปะหลังสมัยใหม่อย่างชัดเจน ในเชิงของประเภททางศิลปะ ศิลปะหลังสมัยใหม่ที่ทำให้ศิลปินเกิดแนวคิดต่อการสร้างผลงานในหลากหลายรูปแบบมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นผลงานศิลปะเชิงแนวความคิด (Conceptual Art) ศิลปะกับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ จิตรกรรมแบบสมัยใหม่ที่ทำลายกรอบเกณฑ์ของหลักการองค์ประกอบทางศิลปะ หลักการทางแสง-เงา หรือกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่แสดงความคิดที่ซับซ้อน แข่งกับภาพถ่ายหรือที่เรียกว่า ศิลปะแบบฉับพลัน (Happening Art)

ศิลปะการแสดงสด (Performance Art) งานสิ่งแวดล้อม หรือใช้สื่อหลากหลาย นอกจากนี้บทบาทของสื่อ เครื่องมือ ทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ใช้ตอบสนองการดำเนินชีวิตในโลกทุนนิยมอุตสาหกรรม ก็ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ ในการถ่ายทอดหรือแสดงออกทางศิลปะ

ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art), คอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer Art) หรือในยุคปัจจุบันได้เกิดศิลปะในแบบ “อินเทอร์เน็ตเน็ตอาร์ต” (Internet Art) ซึ่งเชื่อมโยงกับกระบวนการคิดในแบบเดียวกับศิลปะปฏิสัมพันธ์ด้วย

ศิลปะแบบติดตั้งจัดวาง (Installation Art) ที่ศิลปินนำวัสดุต่าง ๆ มาคัดเลือก และแปรสภาพเป็นวัตถุทางศิลปะ และนำไปจัดวางติดตั้งในพื้นที่เฉพาะ แม้กระทั่งวัสดุที่เคยใช้ ในงานช่างหรืองานผลิตทางอุตสาหกรรม สีสเปรย์กระป๋องก็ถูกนำมาเป็นสื่อในการ สร้างสรรค์งานในพื้นที่สาธารณะ บนกำแพง หรือภายในตึกร้างอย่างที่เกิดกับศิลปะแบบ “กราฟิตี้” (Graffiti Art) รวมไปถึงศิลปะที่ปฏิเสศตัวเองและพื้นที่การแสดงผลงานในหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์พื้นที่เต็มไปด้วยชนบ จนทำให้เกิด

การจัดแสดงผลงานศิลปะตามท้องถนน คือ “สตรีท อาร์ต” (Street Art) และยังมีการปรับเปลี่ยนพื้นที่ต่าง ๆ ให้กลายเป็นหอศิลป์ เช่น Slum Gallery หรือ Alternative Gallery ตามผับ

จากที่กล่าวมานี้ศิลปะปฏิสัมพันธ์หรือศิลปะที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างชั้นหรือชุดความคิดทางศิลปะ โครงการทางศิลปะ ศิลปิน กับ ผู้ชม เป็นอีกแนวทางที่สอดคล้องกับกระบวนการทางความคิดของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลังสมัยใหม่ ทั้งนี้ก็เพื่อให้ผลงานที่ศิลปินต้องการสื่อสารอยู่ในผลงาน ที่มีความเคลื่อนไหว หรือมีแรงปะทะต่อกระบวนการทางความคิด และการตีความตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

2.3 ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media)

⁶ศิลปะสื่อผสม คือศิลปะที่ใช้มากกว่า 2 สื่อขึ้นไป สามารถสร้างเป็นงานชิ้นเดียวกันได้อย่างลงตัว ส่วนใหญ่นิยมใช้สื่อซึ่งมีรูปแบบแตกต่างกันมาก โดยนำจุดเด่นเฉพาะตัวของแต่ละสื่อมาใช้ร่วมกัน

ศิลปะสื่อผสม เน้นไปที่การแสดงออกของอารมณ์ความรู้สึกสะท้อนใจของศิลปินหรือผู้สร้าง ส่วนวัสดุที่ใช้ในการสร้างศิลปะสื่อผสม หาได้จากวัสดุธรรมชาติทั่ว ๆ ไป เช่น พืช , สัตว์ หรือวัสดุสังเคราะห์ เช่น กระดาษ และโลหะ เป็นต้น ซึ่งนิยามอันแท้จริงนั้น คือเป็นการนำสิ่งที่มีอยู่แล้ว มาประยุกต์ผสมผสานเข้าด้วยกัน จนก่อให้เกิดผลงานทางด้านศิลปะอันเป็นชิ้นงาน เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงสิ่งที่เราต้องการจะสื่อออกมาได้เป็นอย่างดี โดยการถ่ายทอดเรื่องราว ถ้าศิลปินสามารถถ่ายทอดเรื่องราวในรูปแบบ 2 หรือ 3 มิติ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมผลงานสามารถดูซ้ำข้อมูลได้เร็วขึ้นและผู้ชมได้เห็นถึงข้อแตกต่างระหว่างเรื่องเล่ากับเหตุการณ์จริง เพราะฉะนั้นจึงได้มีการนำความรู้ทางด้านศิลปะทางด้านอื่น ๆ มาผสมผสานให้มีความสอดคล้องไปในทางเดียวกัน จนกลายมาเป็นศิลปะสื่อผสม จากการที่เราสร้างภาพ 3 มิติ ทำให้ศิลปะชิ้นนั้นสามารถมองได้หลายมุมมอง ไม่ว่าจะเป็นส่วนลึก ส่วนกว้าง ส่วนสูง ส่วนโค้ง นึกออกแบบหลาย ๆ คนพยายามอย่างหนักในการศึกษาข้อมูลอันเกี่ยวข้องกับศิลปะสื่อผสม เพื่อจะนำความรู้ที่นำมาต่อยอดในการออกแบบผลงานของตนเองให้มีจุดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์ รวมทั้งช่วยดึงดูดผู้ชมทั้งหลายให้เกิดความสนใจในผลงานให้ได้มากที่สุด โดยในปัจจุบันนี้ศิลปะสื่อผสม มีการพัฒนามากขึ้น ซึ่งมีหลาย ๆ คนได้นำจุดเด่นของด้านนี้มาใช้กันจำนวนมากในทางธุรกิจ เนื่องจากศิลปะสื่อผสมให้ผลงาน 3 มิติ ยกตัวอย่างศิลปะสื่อผสมที่เราเห็นกันได้ทั่วไป เช่น ภาพยนตร์ 3D เป็นต้น

⁶ Tony Labat, ศิลปะสื่อผสม-Mixed-Media คืออะไร, Tonylabat.com . เข้าถึงได้จาก www.theartsbeacon.com/tony-labat-one-for-tomorrow-one-just-for-today

2.4 ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art)

⁷ศิลปะภาพเคลื่อนไหว คือ วิดีโอที่สร้างขึ้นโดยศิลปินสายทัศนศิลป์ ศิลปะภาพเคลื่อนไหว หรือ วิดีโอ อาร์ต เป็นเครื่องมือไม่ใช่รูปแบบ ศิลปินใช้วิดีโอในหลายแนวทาง แม้ว่างานวิดีโอ โดยมากจะต้องอาศัยโทรทัศน์เป็นเครื่องฉายภาพ แต่ในวงการก็จะเรียกศิลปะแบบนี้ว่า วิดีโอ อาร์ต มากกว่าจะไปเรียกว่า “เทเลวิชัน อาร์ต” หรือ “โทรทัศน์ศิลป์”



ภาพที่ 11 TV Buddha, 1976.

ที่มา : NSW, Art Gallery, 1976, **Tv Cello** Available from <https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/342.2011.a-f/>

ศิลปินคนแรกในประวัติศาสตร์ที่ริเริ่มทำศิลปะด้วยวิดีโอคือคนเกาหลีนามว่า นัม จุง ไพค์ (Nam June Paik) เขาเป็นสมาชิกสำคัญในกลุ่ม ฟลักซุส (Fluxus) เหล่าศิลปินวิญญานขบถที่ชอบทำกิจกรรมท้าทายจารีตของศิลปะ จุดกำเนิดของศิลปะภาพเคลื่อนไหว หรือ วิดีโอ อาร์ต คือ ในปี 1965 นัม จุง ไพค์ สร้างงานโดยการบันทึกเทปวิดีโอด้วยกล้องโซนี่แบบหิ้วพกพาได้ เขาจัดทำวิดีโอในวันนั้น แล้วหอบหิ้วไปฉายโชว์ ในค่านวนั้นที่คลับของศิลปิน คาเฟ่ อะโกโก้ (Café Go-Go) ในกรีนวิช วิลเลจ (Greenwich Village) ย่านศิลปะศิลปินแห่งนครนิวยอร์ก

⁷ ARTISTIC MOVEMENT, **VIDEO ART**, (15 MARCH 2009). Available from <https://www.designer.co.th/1251>

ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) มักจะต้องเกี่ยวข้องกับการแสดงอยู่ด้วยเสมอ โดยเฉพาะการแสดงแบบศิลปะแสดงสด (Performance Art) มีทั้งการแสดงสดตอบโต้ไปกับการฉายวิดีโอ ในอีกแบบเป็นการถ่ายวิดีโอการแสดง แล้วนำไปฉายในจอโทรทัศน์ (Monitor) หรือฉายด้วยเครื่องฉายแบบวิดีโอโปรเจคเตอร์ ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ที่จัดแสดงงาน แล้วแพร่ภาพทั้งทางอากาศและเคเบิลทางทีวี ซึ่งมักจะเป็นแบบคุณภาพมาตรฐานดี มีค่าใช้จ่ายสูงจึงต้องทำร่วมกับพวกเครือข่ายโทรทัศน์หรือสถานีโทรทัศน์อิสระ

อย่างไรก็ตามศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ไม่มีขีดจำกัดว่าจะต้องมีการแสดงหรือภาพจากเหตุการณ์จริงเท่านั้น บางผลงานอาจจะเป็นการฉายภาพกราฟิกที่เป็นนามธรรม บ้างก็เป็นภาพหุ่นนิ่ง วัตถุสิ่งของต่าง ๆ แล้วแต่ศิลปินจะเกิดความคิดรูปแบบของงาน

ในหลาย ๆ กรณีก็มีการใช้เทคโนโลยีล่าสุดทางคอมพิวเตอร์มาทำงานที่ได้ผลทางเทคนิคพิเศษที่น่าตื่นตาตื่นใจราวกับภาพยนตร์แฟนตาซี บ้างก็สามารถมีการโต้ตอบกับคนดูได้

การทำศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ในอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับนิยามมากคือการผสมวิดีโอเข้ากับ ศิลปะจัดวางหรือ นอกจากวิดีโอจะมีคุณสมบัติเป็น 3 มิติ แบบประติมากรรมแล้ว มันยังขยายขอบเขตตัวเองไปสู่ผลงานที่กินเนื้อที่และสภาพแวดล้อมอย่างมีนัยยะสำคัญ

2.5 ศิลปะจัดวาง (Installation Art)

⁸ศิลปะจัดวาง หมายถึง ประเภทของงานศิลปะที่มีที่ ตั้งเฉพาะจุด, เป็นงานสามมิติ ที่ออกแบบเพื่อที่จะแปรสภาพการรับรู้ของสิ่งแวดล้อม โดยทั่วไปแล้ว “ศิลปะจัดวาง” จะหมายถึง ศิลปะภายในตัวสิ่งก่อสร้าง ถ้าตั้งอยู่ภายนอกก็มักจะเรียกว่า “ศิลปะภูมิทัศน์” (Land Art) และศิลปะ 2 ประเภทนี้คาบเกี่ยวกัน ศิลปะจัดวางอาจจะเป็นได้ทั้งศิลปะที่ติดตั้งอย่างถาวรหรือเพียงชั่วคราวก็ได้ ศิลปะจัดวางได้รับการติดตั้งในการแสดงงานนิทรรศการศิลปะ เช่น ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ หรือสถานที่สาธารณะ ประเภทของงานก็ครอบคลุมตั้งแต่การใช้วัสดุที่พบโดยทั่วไป รวมไปถึงวัสดุสมัยใหม่ เช่น วิดีโอ, การแสดง, และอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ศิลปะจัดวางหลายชิ้นเป็นศิลปะเฉพาะที่ (Site-Specific Art) ซึ่งหมายความว่า เป็นงานที่ออกแบบให้ติดตั้งที่สร้างงานศิลปะโดยเฉพาะเท่านั้น

⁸ Sayaka Ganz, ศิลปะจัดวาง (Installation Art), Art (Emergence 2011). เข้าถึงได้จาก <http://1155108050411.blogspot.com/2013/12/installation-art.html>



ภาพที่ 12 ตัวอย่างงานศิลปะจัดวาง (Installation Art)

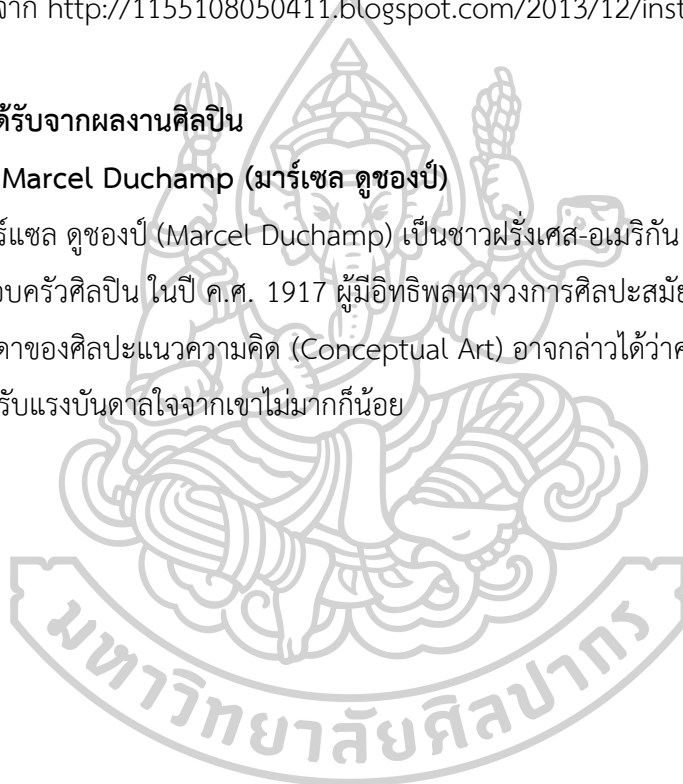
ที่มา : Sayaka Ganz, ศิลปะจัดวาง (Installation Art), Art (Emergence 2011)

เข้าถึงได้จาก <http://1155108050411.blogspot.com/2013/12/installation-art.html>

3. อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปิน

3.1 Marcel Duchamp (มาร์เซล ดูชองป์)

⁹มาร์เซล ดูชองป์ (Marcel Duchamp) เป็นชาวฝรั่งเศส-อเมริกัน ผู้เติบโตขึ้นมาท่ามกลางศิลปะจากครอบครัวศิลปิน ในปี ค.ศ. 1917 ผู้มีอิทธิพลทางวงการศิลปะสมัยใหม่เป็นอย่างมาก และได้ชื่อว่าเป็นบิดาของศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) อาจกล่าวได้ว่าคนทำงานศิลปะร่วมสมัยทุกวันนี้ต่างได้รับแรงบันดาลใจจากเขาไม่มากก็น้อย



⁹ ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, ART IS ART, ART IS NOT ART, SALMONBOOKS 29 March 2017
เข้าถึงได้จาก <https://minimore.com/b/art-is-art/2>



ภาพที่ 13 “มาร์แชล ดูซองปี (Marcel Duchamp)

ที่มา : ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, **ART IS ART, ART IS NOT ART**, SALMONBOOKS 29 March 2017 เข้าถึงได้จาก <https://minimore.com/b/art-is-art/2>

งานในช่วงแรก ๆ ของเขาอย่าง *Nude Descending a Staircase, No.2* (1912) หรือ “นางแบบเปลือยเดินลงบันได” กลายเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์อย่างมากทั้งในหมู่นักวิจารณ์ คนดู หรือแม้แต่ศิลปินด้วยกัน ภาพวาดแนวนามธรรมแบบคิวบิสม์ (Cubism) ที่มีความเคลื่อนไหวขึ้นนี้ทำให้คนดูถึงกับอึ้งด้วยความสับสน เพราะพวกเขาไม่รู้ว่านางแบบเปลือยอยู่ที่ไหน ตรงไหนคือบันไดกันแน่



ภาพที่ 14 *Nude Descending a Staircase, No.2* (1912)

ที่มา : ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, **ART IS ART, ART IS NOT ART**, SALMONBOOKS 29 March 2017 เข้าถึงได้จาก <https://minimore.com/b/art-is-art/2>

มาร์แชล ดูของปี วาดภาพแนวนี้อีกไม่กี่ภาพ ก็เกิดความเบื่อหน่ายและคิดว่ามันไม่สนุกสนานหรือตื่นเต้นมากพอ เขาต้องการที่จะทำท่ายวงการศิลปะมากกว่านี้ เพราะตั้งใจที่ให้ศิลปะออกจากกรอบความคิดเดิม ๆ

ปี 1915 ดูของปีคิดค้นศิลปะแนวทางใหม่ที่เรียกว่า Ready-Mades ซึ่งก็นำเอาวัตถุและข้าวของที่เรพบเห็นในชีวิตประจำวันมาทำให้กลายเป็นศิลปะ ด้วยการหยิบเอาของสำเร็จรูปที่หาซื้อได้ตามร้านค้าทั่วไป เช่น พลาสติกหิมะ กรงนก ที่วางขวดไวน์ แก้วอี ล้อจักรยาน เครื่องพิมพ์ดีด มาวางตั้งบนฐาน แล้วบอกว่ามันเป็นผลงานศิลปะโดยแทบจะไม่ได้ปรุงแต่งหรือเปลี่ยนแปลง ซึ่งนับเป็นแนวคิดที่ทำท่ายขนบของศิลปะ และยังทำท่ายสถาบันศิลปะอันทรงเกียรติในสมัยนั้นเป็นอย่างยิ่ง

แนวคิด Ready-Mades แสดงให้เห็นว่า สิ่งใดก็ตามที่ศิลปินเห็นว่ามีคุณค่าพอที่จะเป็นศิลปะ สิ่งนั้นก็สามารถเป็นศิลปะได้ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของต่ำต้อยด้อยค่า หรือปกติธรรมดา นั้นจึงหมายความว่า สิ่งที่สำคัญสำหรับการเป็นศิลปะไม่ใช่ตัววัตถุ หากแต่เป็นความคิดของศิลปินมากกว่า

ผลงานที่โด่งดังที่สุดของดูของปี คือ Fountain (1917) ที่นำโถปัสสาวะกระเบื้องเคลือบสีขาวธรรมดามาวางหงายบนแท่นโชว์ เป็นผลงานที่ดูของปีส่งเข้าไปร่วมแสดงในนิทรรศการศิลปะของสมาคมศิลปินอิสระ (Society of Independent Artists) ในนิวยอร์ก โดยใช้นามแฝงและเซ็นชื่อบนโถปัสสาวะใบดังกล่าวว่า R. Mutt ซึ่งมาจาก Armut ที่แปลว่า “ความยากจน” บ้างก็ว่าด้วยของ R.M. มาจากคำว่า Ready-Mades

อีกเหตุผลอ้างว่าดูของปีเฉลยภายหลังว่าได้ชื่อนี้มาจาก J.L. Mott Iron Works ชื่อของบริษัทขายอุปกรณ์สาธารณูปโภคและสุขภัณฑ์ ที่ดูของปีไปซื้อโถปัสสาวะมา แต่คำว่า “Mott” เขาเลยเปลี่ยนเป็น ‘Mutt’ ซึ่งหยิบยืมมาจากชื่อตัวละครของการ์ตูนช่องในหนังสือพิมพ์อเมริกันที่โด่งดัง ในยุคนั้น อย่าง Mutt and Jeff หลังจากนั้นจึงเติม R. ที่ย่อมาจากคำว่า Richard ซึ่งเป็นศัพท์แสลงของคำว่า ‘Moneybags’ หรือ “ถุงใส่เงิน” ในภาษาฝรั่งเศส โดยเป็นการกระเทยเสียชื่อเสียงเรื่องความศักดิ์สิทธิ์ของศิลปะว่า แม้แต่ภาชนะรองรับสิ่งปฏิกูลอย่างโถปัสสาวะก็ยังกลายเป็นของมีค่า

โถปัสสาวะใบนี้กำลังสื่อสารว่า ศิลปินไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์ที่ยิ่งใหญ่ และศิลปะไม่ใช่ของวิเศษล้ำค่าอะไร สำคัญ ดูของปีเลือกโถปัสสาวะเป็นสัญลักษณ์เพื่อบอกเป็นนัยว่า ศิลปะก็เป็นแค่อะไรที่คุณปัสสาวะรดก็ได้

อันที่จริงแล้วเขาเพียงแค่ต้องการปฏิเสธความงามทางสายตา หรือทำลายคุณค่าและลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ของงานศิลปะให้กลายเป็นของสามัญธรรมดา ดูของปียังพยายามที่จะกระตุ้นให้เราหันมาเลิกเห็ดทูนบูชาศิลปะ แต่หันมาครุ่นคิดและหาความหมายของมันแทน



ภาพที่ 15 “Fountain” (1917)

ที่มา : Tipsdd, **Marcel Duchamp** ,Tipsdd.com (23 May 2018).

Available from <https://www.tipsdd.com/living/marcel-duchamp/>

นอกจากนี้ ดูของบียังได้ชื่อว่าเป็นศิลปินผู้มีอิทธิพลต่อกลุ่มศิลปินชั้นนำแห่งศตวรรษที่ 20 อย่างกลุ่มดาดา (Dada) และเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ถึงแม้เขาจะไม่ได้เป็นสมาชิกของกลุ่ม แต่ด้วยวิธีคิดอันเปิดกว้างของเขา จนกลายเป็นแรงบันดาลใจให้ศิลปินเหล่านั้น ได้ทดลองและสร้างสิ่งใหม่ให้กับวงการศิลปะอีกมากมาย เช่น ผลงานชิ้นหนึ่งที่เขาทำร่วมกับกลุ่มดาดาโดยหยิบเอาโปสการ์ดภาพวาดอมตะอย่าง Mona Lisa ของ Leonardo da Vinci มาเติมหนวดเคราแล้วเขียนอักษรย่อใต้ภาพว่า ‘L.H.O.O.Q.’ ที่มีความหมายในภาษาฝรั่งเศสว่า “แม่ขี้ขี้ตาดินระเบิด”



ภาพที่ 16 L.H.O.O.Q. (1919)

ที่มา : Wikipedia, 22 January 2021, **File: Marcel Duchamp**, 1919, Available from

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Marcel_Duchamp,_1919,_L.H.O.O.Q.jpg

ไม่ว่า ดูของบี จะพยายามลดทอนคุณค่าของงานศิลปะ และจะทำลายคุณค่าและขอบเขตของวงการศิลปะมากมายเท่าไร ผลงาน “Fountain” ก็กลายเป็นผลงานที่โด่งดังที่สุดของเขา และได้รับการโหวตให้เป็นงานศิลปะสมัยใหม่ ในเชิงแนวความคิดที่ทรงอิทธิพลที่สุดในศตวรรษที่ 20 และ มาร์แชล ดูของบี กลายเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ทางศิลปะที่ถูกจดจำมากที่สุดในโลก

3.2 อ้าย เว่ย เว่ย (Ai WEI WEI)¹⁰

อ้าย เว่ย เว่ย เกิด 28 สิงหาคม ค.ศ. 1957 เป็นศิลปินและนักเคลื่อนไหวชาวจีน มีผลงานด้านสถาปัตยกรรม ศิลปะสื่อผสม ถ่ายภาพ ภาพยนตร์ วิจัยสังคมและวัฒนธรรมจีน



ภาพที่ 17 อ้าย เว่ย เว่ย (AI WEI WEI)

ที่มา : Bussaba, *Ai Wei Wei Never Sorry*, Plotter (30 November 2017)

Available from <https://www.plotter.in.th/?p=4099>

อ้าย เว่ย เว่ย เกิดที่ปักกิ่ง บิดาเป็นกวีและนักเคลื่อนไหวฝ่ายขวา เมื่ออายุได้ 1 ปี อ้าย เว่ย เว่ย ต้องพลัดพรากจากครอบครัวเป็นเวลาถึง 16 ปี เมื่อบิดามารดาของเขาถูกส่งตัวเข้าค่ายกักกันที่ซินเจียงอุยกูร์ ด้วยเหตุผลทางการเมืองในยุครัฐบาลเหมา เจ๋อตง ต่อมาเขาได้เข้าศึกษาที่สถาบันภาพยนตร์ปักกิ่งในปี พ.ศ. 2521 รุ่นเดียวกับเฉิน ข่ายเกอ และจาง อี้โหมว และได้ไปใช้ชีวิตที่

¹⁰ วิกีพีเดีย, *อ้าย เว่ยเว่ย*, (7 ธันวาคม 2560) เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki/อ้าย_เว่ยเว่ย

นิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา ระหว่างปี พ.ศ. 2524 ถึง 2536 ศึกษาด้านการออกแบบ ทำงานด้านสถาปัตยกรรม และศิลปะสื่อผสม ก่อนจะเดินทางกลับปักกิ่งเนื่องจากปัญหาด้านสุขภาพของบิดา

อ้าย เว่ย เว่ย เคยเป็นที่ปรึกษาด้านศิลปะของบริษัท เฮอร์ซอก แอนด์ เดอมูรอน บริษัทสัญชาติสวิส ในการออกแบบงานสถาปัตยกรรมอาคารสนามกีฬาแห่งชาติปักกิ่ง หรือ “สนามรังนก” ที่เป็นสนามหลักในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกฤดูร้อน ปี 2008 ที่ปักกิ่ง ต่อมาเขากลับไปสนใจด้านการชุดคู้ย และเปิดโปงการทุจริตของเจ้าหน้าที่รัฐในการก่อสร้างอาคารโรงเรียน ซึ่งส่งผลให้อาคารเหล่านั้นพังทลายลงในเหตุการณ์แผ่นดินไหวในมณฑลเสฉวน พ.ศ. 2551 และมีผู้เสียชีวิตเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้เขายังเป็นผู้ที่ใช้สื่ออินเทอร์เน็ต เช่น ทวิตเตอร์ และบล็อกในการติดต่อสื่อสารกับผู้คนทั่วประเทศจีน โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่เพื่อปลุกกระดุมให้มีการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลกลาง จนถูกเพ่งเล็งจากเจ้าหน้าที่ตำรวจเป็นพิเศษ



ภาพที่ 18 สนามกีฬาแห่งชาติปักกิ่ง ใน พ.ศ. 2554

ที่มา : th.wikipedia.org, **สนามกีฬาแห่งชาติปักกิ่ง**, (24 มีนาคม 2564)

เข้าถึงได้จาก <https://www.plotter.in.th/?p=4099>

อ้าย เว่ย เว่ย ถูกเจ้าหน้าที่ตำรวจจีนกักบริเวณในบ้านพักที่เมืองเซี่ยงไฮ้ ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2553 พร้อมกับมีคำสั่งห้ามเดินทางออกนอกประเทศ เขาถูกเจ้าหน้าที่จับกุมตัวขณะพยายามเดินทางไปฮ่องกงเมื่อวันที่ 4 เมษายน พ.ศ. 2554 เพื่อไปร่วมการรณรงค์ในแบบ

เกี่ยวกับการประท้วงในตุนีเซีย หรือที่เรียกว่า “การปฏิวัติดอกมะลิ” สำนักงานของเขาถูกรื้อค้น เขาถูกตั้งข้อหาอาชญากรรมทางเศรษฐกิจ

¹¹ผลงานของอ้าย เว่ย เว่ย มีหลายรูปแบบ ทั้งงานปั้น, ศิลปะแนวจัดวาง, ศิลปะแนวความคิด, สถาปัตยกรรม, ภาพถ่าย, ศิลปะภาพเคลื่อนไหว และอื่น ๆ ซึ่งผลงานเขา เช่น สนามกีฬาโอลิมปิกกรุงปักกิ่งที่เขา ร่วมออกแบบ, “Dropping a Han Dynasty Urn” งานแสดงภาพถ่ายขณะตัวเขาโยนแจกันเก่าสมัยราชวงศ์ฮั่นทิ้งลงพื้นจนแตกละเอียด รวมถึงวาดโลโก้ โคคา-โคล่า ทับลงไปบนแจกัน, “Study of Perspective” รวมชุดภาพถ่ายขณะที่เขาชุน้ำกลางใส่สถานที่สำคัญ เช่น จัตุรัสเทียนอันเหมินและหอไอเฟล, “Sunflower Seeds” งานจัดแสดงเมล็ดทานตะวันปลอมนับร้อยล้านชิ้นที่ทำมาจากดินเผา (สื่อความหมายถึงคนจีน เนื่องจากเมล็ดทานตะวันเป็นของกินเล่นยอดนิยมของคนจีน และเหมาะเจาะตุงเคยเปรียบประชาชนจีนเป็นเหมือนดอกทานตะวันที่ต้องหันไปตามแสงของผู้นำ) และงาน “So Sorry” ที่นำกระเป๋านักเรียนของเหยื่อที่เสียชีวิตจากอาคารเรียนของรัฐถล่มในเหตุการณ์แผ่นดินไหวที่มณฑลเสฉวนมาตั้งโชว์ เป็นต้น



ภาพที่ 19 Dropping a Han Dynasty Urn

ที่มา : Bussaba, **Ai Wei Wei Never Sorry**, Plotter (30 November 2017)

Available from <https://www.plotter.in.th/?p=4099>

¹¹ Bussaba, Ai Wei Wei, **Never Sorry**, Plotter (30 November 2017). Available from <https://www.plotter.in.th/?p=4099>



ภาพที่ 20 Study of Perspective

ที่มา : Bussaba, **Ai Wei Wei Never Sorry**, Plotter (30 November 2017)

Available from <https://www.plotter.in.th/?p=4099>



ภาพที่ 21 “So Sorry”

ที่มา : Bussaba, **Ai Wei Wei Never Sorry**, Plotter (30 November 2017)

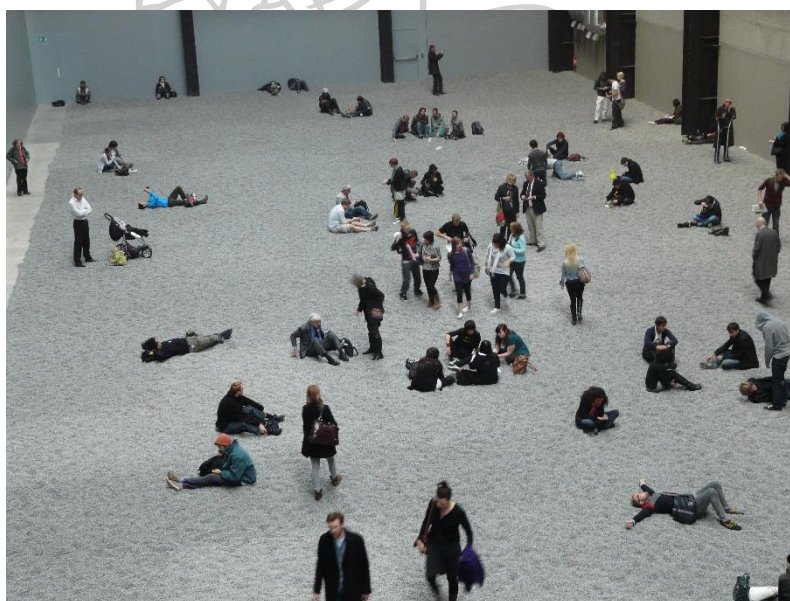
Available from <https://www.plotter.in.th/?p=4099>



ภาพที่ 22 Sunflower Seeds

ที่มา : Bussaba, **Ai Wei Wei Never Sorry**, Plotter (30 November 2017)

Available from <https://www.plotter.in.th/?p=4099>



ภาพที่ 23 Sunflower Seeds (Artworks)

ที่มา : Wikipedia, **Sunflower Seeds (Artworks)**, Last edited on 11 March 2021

Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Sunflower_Seeds_\(artwork\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sunflower_Seeds_(artwork))

งานของอ้าย เว่ย เว่ย โดยเฉพาะในช่วงหลังนั้น มักมีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสังคมและแสดงตัวว่าอยู่ข้างคนตัวเล็ก ๆ ผู้ถูกกดขี่อย่างชัดเจน ส่งผลให้เขากลายเป็นไม้เบื่อไม้เมากับรัฐบาลจีน ซึ่งเหตุการณ์ “ศิลปะปะทะการเมือง” นี้ไม่ใช่เรื่องใหม่ ทั้งนี้การที่ผลงานของอ้าย เว่ย เว่ย มักจะพูดถึงเรื่องสังคม ทำให้งานศิลปะของเขามีความหมายใกล้เคียงกับนิยามของศิลปะที่ ทีปกร (นามปากกาของ จิตร ภูมิศักดิ์) เคยเขียนไว้ในหนังสือ “ศิลปะเพื่อชีวิต ศิลปะเพื่อประชาชน” ทำนองว่า ศิลปะที่ดีนั้นไม่ควรตอบสนองตัวเองเพียงอย่างเดียว แต่ควรสะท้อนถึงปัญหาของสังคมและชักจูงให้ผู้ชมเกิดความสำนึกที่จะเปลี่ยนแปลงโลกใบนี้ ซึ่งวิธีการมองโลกแนวซ้ายๆ การต้องใช้ชีวิตอยู่กับรัฐที่พยายามปกปิดข้อมูลและผูกขาดอำนาจแบบในประเทศจีน แนวคิดดังกล่าวก็ถือเป็นอีกหนึ่งทางออกที่น่าสนใจ



ศิลปะที่ดีนั้นไม่ควรตอบสนองตัวเองเพียงอย่างเดียว แต่ควรสะท้อนถึงปัญหาของสังคมและชักจูงให้ผู้ชมเกิดความสำนึกที่จะเปลี่ยนแปลงโลกใบนี้

ภาพที่ 24 บทความ “ศิลปะเพื่อชีวิต ศิลปะเพื่อประชาชน”
ทีปกร (นามปากกาของ จิตร ภูมิศักดิ์)

ที่มา : Bussaba, *Ai Wei Wei Never Sorry*, Plotter (30 November 2017)

Available from <https://www.plotter.in.th/?p=4099>



ภาพที่ 25 อ้ายเว่ยเว่ย (Ai Wei Wei)

ที่มา : Bussaba, *Ai Wei Wei Never Sorry*, Plotter (30 November 2017)

Available from <https://www.plotter.in.th/?p=4099>

ถึงอาย เว่ย เว่ย จะเป็นศิลปินที่ต่อสู้กับรัฐบาลจีน แต่เสียงตอบรับจากประชาชนนั้นก็ไม่ได้ ออกมาในแง่บวกเสมอไป ซึ่งอาจเกิดจากการที่เขาเติบโตและใช้ชีวิตในเมืองนอก ทำให้ภาพลักษณ์ ของอาย เว่ย เว่ย ดูเป็นศิลปินของโลกมากกว่าศิลปินท้องถิ่น แต่ข้อดีของการเป็นศิลปินที่มีชื่อเสียง ระดับโลกก็คือ การถูกจับจ้องจากทั่วโลกทำให้ทางการเงินไม่สามารถใช้อำนาจเบ็ดเสร็จจัดการเขาได้ แต่ข้อเสียคือ ชาวจีนส่วนใหญ่ไม่รู้สึกร่วมเชื่อมโยงกับงานศิลปะและการต่อสู้ของเขาสักเท่าไร โดย ผู้สนับสนุนเขาส่วนใหญ่เป็นชาวจีนรุ่นใหม่ที่หัวก้าวหน้า นอกจากนั้น เสียงวิจารณ์ที่อาย เว่ย เว่ย มัก ได้รับอีกอย่างก็คือ เขาไม่ได้ช่วยเหลือสังคมด้วยความจริงใจ แต่ทำไปเพื่อสนองอีโก้และความหลง ตัวเองมากกว่า ซึ่งการลบล้างข้อกล่าวหาเหล่านี้ จำเป็นต้องใช้เวลาเป็นเครื่องมือในการพิสูจน์

ไม่ว่าเราจะเห็นภาพของ อาย เว่ย ในความก้าวร้าวให้เราเห็นเพียงใด ผลงานของ อาย เว่ย เว่ย ก็ได้สะท้อนให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของศิลปะในยุคนี้ได้เป็นอย่างดี และมีส่วนให้มุมมอง ที่สังคมสมัยใหม่มีต่อผลงานศิลปะไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป เพราะคุณค่าของศิลปะนั้นไม่ได้อยู่ที่รูปแบบ หรือความสวยงามเพียงอย่างเดียว หากอยู่ที่การตอบสนองความคิดเป็นสำคัญ

3.3 สาครินทร์ เครืออ่อน (Sakarin Krue-on)

¹²สาครินทร์ เครืออ่อน ปัจจุบันสาครินทร์เป็นอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรมฯ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นศิลปินไทยที่สร้างชื่อเสียงให้เป็นที่ยอมรับได้ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ



ภาพที่ 26 อาจารย์สาครินทร์ เครืออ่อน (Sakarin Krue-on)

ที่มา RCAC84, สาครินทร์ เครืออ่อน

เข้าถึงได้จาก https://www.rcac84.com/portfolio_page/นายชาติ-กอบจิตติ-2-2-2-2/#

¹² RCAC84, สาครินทร์ เครืออ่อน , เข้าถึงได้จาก https://www.rcac84.com/portfolio_page/นายชาติ-กอบจิตติ-2-2-2-2/#

ที่สำคัญเคยได้มีโอกาสแสดงผลงานในเทศกาลศิลปะระดับโลกอย่าง Documenta ครั้งที่ 12 ที่เมืองคาสเซิล ประเทศเยอรมนี ในปี ค.ศ. 2007 และ Venice Biennale ครั้งที่ 53 ณ เมือง เวนิส ประเทศอิตาลี ในปี ค.ศ. 2009 นอกเหนือจากการแสดงด้านความคิดแล้วสำหรับสาครินทร์ ศิลปะก็คือพาหะที่สามารถนำพาวัฒนธรรมและศิลปะไทยไปเผยแพร่แก่ชาวต่างชาติได้

ด้วยเนื้อหาความเชื่อแบบไทยสวมทับด้วยรูปแบบศิลปะร่วมสมัย จึงทำให้ผลงานของอาจารย์สาครินทร์ มีความน่าสนใจ และแปลกใหม่ในสังคมโลกตะวันตก ผลงานของอาจารย์สาครินทร์ไม่ได้ยึดรูปแบบที่ตายตัวประเภทใดประเภทหนึ่ง แต่ผลงานมีความหลากหลาย บางครั้งเราอาจจะเห็นผลงานประติมากรรม ผลงานสื่อผสม ศิลปะภาพเคลื่อนไหว หรือแม้แต่ Interactive Art ซึ่งผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมไปกับงานด้วยได้ และยังมีผลงานที่แสดงภายในประเทศไทยหลายครั้ง



ภาพที่ 27 Manorah and Best Friends of the Snake #2 :

ที่มา RCAC84, สาครินทร์ เครืออ่อน

เข้าถึงได้จาก https://www.rcac84.com/portfolio_page/นายชาติ-กอบจิตติ-2-2-2-2/#

ผลงาน ชื่อ “Manorah and Best Friends of the Snake #2” ของอาจารย์สาครินทร์ เครืออ่อน ผลงานสร้างด้วยเทคนิคศิลปะภาพเคลื่อนไหว และศิลปะสื่อผสม ที่นำเอามนตรา การแสดงพื้นบ้านของทางภาคใต้ของไทยเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของจินตนาการ และผู้ชายที่เป็นปุถุชนธรรมดา เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของคนปกติ สะท้อนให้เห็นถึงการก้าวข้ามของปุถุชนธรรมดาสู่จินตนาการ โดยมีคอมพิวเตอร์กราฟิกมาเป็นองค์ประกอบของงาน สร้างความตื่นตาตื่นใจเป็นอย่างมาก แสดงให้เห็นว่างานศิลปะแนวความคิดและศิลปะสื่อผสม เมื่อมีเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของงาน สามารถสร้างจินตนาการและความจดจำได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นิทรรศการ Venice Biennale ครั้งที่ 50 อาจารย์สาครินทร์ได้มีโอกาสแสดงงานที่อินเดีย ผลงานชื่อ “เบ่งบาน” (Blooming, 2546) โดยใช้ถังน้ำพลาสติกหลากสีจำนวนมาก มาผ่าออกเป็น แฉกแล้วนำไปลอยน้ำในสระของอาคารที่จัดแสดงงาน ผลงานเหล่านี้จะลอยไปมาในน้ำล้นกับดอกบัว ที่อยู่ในสระซึ่งจะบานวันละ 4 ครั้ง แต่ดอกบัวพลาสติกนี้จะบานอยู่ตลอดเวลาไม่มีวันหุบ ผลงาน ถ่ายทอดเรื่องราวของสังคมอินเดีย โดยดอกบัวเป็นสัญลักษณ์ของปัญญาตามคติความเชื่อทางศาสนา และเป็น การสะท้อนสภาพสังคม ระบบชนชั้นวรรณะของอินเดียที่มีอยู่อย่างชัดเจนว่าในความเป็นจริงแล้วระบบนี้ดีจริงหรือไม่



ภาพที่ 28 “เบ่งบาน” (Blooming, 2546)

ที่มา alchetron.com, Sakarin Krue On

เข้าถึงได้จาก <https://alchetron.com/Sakarin-Krue-On>

ปี พ.ศ. 2550 สาครินทร์ได้ไปสร้างชื่อเสียงในเวทีระดับโลกอีกครั้งด้วยผลงาน “Terraced Rice Fields Art Project” (2550) บริเวณเนินด้านหน้าปราสาท Wilhelmsöhe เมืองคาสเซิล ประเทศเยอรมนี ในนิทรรศการ Documenta ครั้งที่ 12 ซึ่งเป็นนิทรรศการที่จัดขึ้นทุก ๆ 5 ปี ผลงาน จำลองการทำนาข้าวขั้นบันได โดยเริ่มต้นตั้งแต่กระบวนการขุดเตรียมดินสำหรับเพาะต้นกล้า ปักกล้า ดำนา โดยมีอาสาสมัครทั้งชาวไทย และชาวต่างชาติมาร่วมลงมือทำ เป็นการดึงเอาวัฒนธรรมการลง แหก คือการช่วยเหลือกันของคนในสังคมให้กลับมา สะท้อนปัญหาของการอยู่ร่วมกันในสังคม สืบเนื่องจากระบบทุนนิยม กิจกรรมนี้หากมองในระบบทางวัฒนธรรมของทวีปยุโรปจะกลายเป็นสิ่งที่

ไม่สามารถเกิดขึ้นได้จริงเลย เพราะระบบสังคมนาข้าวเป็นระบบที่คนสามารถไว้วางใจกันได้ ช่วยเหลือกันได้อย่างแท้จริงโดยไม่หวังผลตอบแทน ต่างจากสังคมปัจจุบันต้องใช้เงินแลกทุกสิ่งทุกอย่าง และยังมีกฎระเบียบมากมายจนแม้แต่บางครั้งการทำเพื่อคนอื่นก็อาจกลายเป็นเรื่องที่ไม่ดีในสังคม



ภาพที่ 29 “Terraced Rice Fields Art Project” (2550)

ที่มา RCAC84, สาครินทร์ เครืออ่อน

เข้าถึงได้จาก https://www.rcac84.com/portfolio_page/นายชาติ-กอบจิตติ-2-2-2-2/#

การที่ผลงานชุดนี้ไม่มีการเรียกระดมทุนเพื่อใช้ในการสร้างงาน เพื่อเป็นการแสดงให้เห็นว่าระบบสังคมนาข้าวนี้ สามารถสำเร็จได้ โดยใช้ทุนเพียงเล็กน้อย จึงทำให้มีคนสนใจเป็นอย่างมาก และมีอาสาสมัครเข้ามาช่วยงานเป็นจำนวนมากทุกวันอีกหนึ่งผลงานที่ได้ร่วมแสดงในนิทรรศการ

“นางฟ้า” (Angel, 2550) จัดแสดงในห้องที่ใหญ่ที่สุดบริเวณชั้น 3 ของบันไดทางขึ้นอาคารแสดงงาน ซึ่งใช้เทคนิคการประคบบรรดาปรุปลายจนเกิดเป็นรูบนางฟ้ากำลังโปรยดอกไม้ ลอยอยู่ท่ามกลางวิมานที่รายล้อมอยู่ และได้เปลี่ยนสีของกระจกเป็นสีฟ้า จึงทำให้บรรยากาศและผนังห้องเป็นสีฟ้าสดใสจากแสงที่ส่องผ่านกระจกเข้ามา



ภาพที่ 30 “นางฟ้า” (Angel, 2550)

ที่มา MGR online, “สาครินทร์ เครืออ่อน” ศิลปินไทย รางวัลพรูเดนเซียล อาย อวอร์ดส์ ครั้งที่ 3
เข้าถึงได้จาก <https://mgronline.com/celebonline/detail/9590000005588>

อาจารย์สาครินทร์ได้ทดลองให้เห็นจุดเชื่อมต่อต่าง ๆ ระหว่างความเป็นไทย และสากล ศิลปะเชิงความคิดสามารถทำให้มีรูปแบบเรียบง่ายไม่ยุ่งยาก เมื่อศิลปะเป็นเรื่องง่าย ทุกคนก็สามารถเข้าถึงได้ ไม่จำเป็นว่าจะต้องอยู่แต่ในหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์เท่านั้น ศิลปะสามารถเป็นเรื่องสนุก และเหมาะสมสำหรับทุกคนดังนั้นศิลปะจึงเหมือนกับการทดลองบางสิ่งอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคหรือการนำเสนอสาระต่าง ๆ ซึ่งนี่ก็คือศิลปะของอาจารย์สาครินทร์ เครืออ่อน ศิลปินผู้แนะนำความเป็นไทยให้เป็นมิตรกับผู้ชมทุกชนชาติ ศาสนา

3.4 นัม จุง ไพค์ (Num June Paik)¹³

นัม จุง ไพค์ คือชื่อที่คนเกาหลีเรียก โดยเอานามสกุลขึ้นก่อนแล้วจึงตามด้วยชื่อ แต่ถ้าเป็นคนอเมริกัน ญี่ปุ่นหรือเยอรมัน จะอ่านออกเสียงว่า นัม จุง ไพค์ ศิลปินเกิดและเติบโตที่เกาหลีใต้ ต่อมาศึกษาดนตรีเอกเปียโนที่ประเทศญี่ปุ่น และศึกษาประวัติศาสตร์ดนตรีที่ประเทศเยอรมัน และรู้จักกับศิลปินหัวก้าวหน้าชาวเยอรมันกลุ่มหนึ่ง คือ กลุ่มฟลักซุส (Fluxus) ในประเทศเยอรมัน ก่อนที่ชื่อเสียงจะขจรขยายไปยังประเทศต่าง ๆ ในทวีปยุโรปและสหรัฐอเมริกา ก่อนหน้านี เขาไม่ได้รับการยอมรับในวงการศิลปะของเกาหลีใต้ ภายหลัง นัม จุง ไพค์ เปลี่ยนสัญชาติเป็นอเมริกัน

¹³ Blogspot.com, **Circular Box**, พฤษภาคม 2009. Available from <http://circularbox.blogspot.com/2009/05/paikkang.html#:~:text=เพ็ก%20นัม%20จุง,รู้จักกับศิลปินหัวก้าวหน้า>



ภาพที่ 31 นัม จุง ไพค์ (Num June Paik)

ที่มา : Blogspot.com, **Circular Box**, พฤษภาคม 2009

เข้าถึงได้จาก <http://circularbox.blogspot.com/2009/05/paikkang.html#:~:text=เพ็ท%20>

นัม%20จุง, รู้จักกับศิลปินหัวก้าวหน้า

นัม จุง ไพค์ (1932-2006) เกิดในครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวย ตอนช่วงประเทศเกาหลีตกอยู่ในอาณานิคมของญี่ปุ่น ในสมัยที่เขาเป็นหนุ่ม เขามีเครื่องเล่นแผ่นเสียงเป็นของตนเอง ซึ่งในสมัยนั้นเครื่องเล่นแผ่นเสียงเป็นสินค้าที่มีราคาแพงมาก และต่อมาครอบครัวของเขาก็ซื้อรถยนต์ซึ่งเป็นสินค้าที่เศรษฐกิจเท่านั้นที่จะซื้อได้ การที่เขาได้เปิดหูเปิดตาหรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับอุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ อาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เขาเรียนรู้หรือ มีความสนใจในเทคโนโลยีเร็วกว่าคนทั่ว ๆ ไป ในสหรัฐอเมริกา ปี 1962 นัม จุง ไพค์ เริ่มใช้โทรทัศน์เป็นสื่อในการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 32 “Good Morning, Mr. Orwell”,
broadcast live on New Year's Day 1984.

ที่มา : Yoon Sojung Korea.net Staff Writer, KORIA.net, Jul 31, 2014, Available from
<https://www.korea.net/NewsFocus/Culture/view?articleId=120870>

ปี 1984 ผลงานอินสตอลเลชัน “Good Morning, Mr. Orwell” เป็นผลงานที่ทำให้ นัม จุง ไทค์ เป็นที่รู้จักในประเทศเกาหลี ต่อมาเมื่อเขามีชื่อเสียงมากขึ้นเรื่อย ๆ ในปี 1987 พิพิธภัณฑศิลป์ปะร่วมสมัยแห่งชาติของประเทศเกาหลี

¹⁴ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะของ นัม จุง ไทค์ เป็นศิลปกรรมที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เสียง ภาพ และกระบวนการต่าง ๆ ทางศิลปะโดยมีวัสดุมาก่อประกอบให้เกิดขึ้น เป็นผลงานทางศิลปะที่สดใหม่และสื่อสารกับผู้ชมได้ยิ่งขั้นกว่าผลงาน จิตรกรรมแบบดั้งเดิม

ในทศวรรษ 1960 ทัศนศิลป์เพิ่งอยู่ในขั้นเริ่มเกิด ในเวลานี้ นัม จุง ไทค์ ไม่เพียงทำให้ประชาชนทั่วไปตกใจจากการแสดงด้านดนตรีอย่างเดียวเท่านั้น ในเวลาเดียวกัน นัม จุง ไทค์ ยังใช้

¹⁴ เดชสิทธิ์ หงษ์พานิช, 2560, “ชีวิตข้างถนน”, ปริญญาโทบริหารศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร. เข้าถึงได้จาก <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/1730>

โทรทัศน์เก่า ๆ ประกอบเป็นผลงานโดยเปลี่ยนลักษณะการใช้ เครื่องอิเล็กทรอนิกส์เหล่านี้ เนื่องจาก นัม จุง ไพค์ เคยทำงานกับสถานีวิทยุ WDR จึงเป็นเรื่องง่ายสำหรับเขา ที่จะเปลี่ยนเสียงให้กลายเป็น ภาพ ใน ปี 1963 ก่อนที่ นัม จุง ไพค์ จะเดินทางไปนิวยอร์กเขาได้แสดงผลงานจากอิเล็กทรอนิกส์เป็น ครั้งแรกที่ Gallery Parnass เพราะศิลปินได้ตั้งเครื่องให้เกิดคลื่นรบกวนลักษณะแตกต่างกัน ประกอบ กับเสียงที่เกิดจากวัสดุประจำวันต่าง ๆ และเปียโนสี่เครื่อง บนเปียโนมีของเล่นขนาดเล็กวางกระจาย ทั่วไป

ในปี 1971 นัม จุง ไพค์ ได้เสนอผลงานลักษณะ Video Sculpture และได้ออกแบบเซลล์โล ในรูปแบบใหม่ ซึ่งมีส่วนประกอบต่าง ๆ และรูปลักษณ์ทั้งภายใน ภายนอกแตกต่างจากรูปแบบดั้งเดิม ที่เคยมีมาก่อนของเครื่องดนตรีคลาสสิกนี้



ภาพที่ 33 TV Cello, 1976.

ที่มา : Art Gallery NSW Available from

<https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/343.2011.a-c/>

ในผลงานที่ชื่อว่า “Concerto for TV Cello and Video Tape” ซึ่งประกอบด้วยโทรทัศน์ สามจอ ใส่ไว้ในกล่องใสที่วางซ้อนกันให้มีรูปทรงเลียนแบบเซลล์โลแบบดั้งเดิม อันประกอบด้วยสาย ทั้งหมดสี่สาย ใช้กลไกทางอิเล็กทรอนิกส์ช่วยในการเกิดเสียง และใช้เทคนิคของวีดิทัศน์เป็น

ส่วนประกอบให้เกิดภาพเคลื่อนไหวในขณะที่มีการเล่นเชลโล่ เมื่อหยุดเล่นภาพก็จะหายไป ดังนั้นภาพที่เกิดขึ้นก็จะเกิดการสั่นสะเทือนตามเสียงอยู่ตลอดเวลา

อย่างไรก็ตาม แรกเริ่มแม้ว่า นัม จุง ไพค์ จะไม่ได้ตั้งใจทำคอนเสิร์ตที่มีวิดีโอเคลื่อนไหวนี้ให้เป็นผลงานทางทัศนศิลป์ ทว่าจากประสบการณ์ครั้งนี้ ทำให้มีการเริ่มใช้เครื่องอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ จัดวางจนกลายเป็นศิลปะอีกประเภทหนึ่งที่เรียกกันว่า Video Installation

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์ผลงานศิลปกรรม

| เนื้อหาศิลปิน | แรงบันดาลใจ, แนวความคิด | เทคนิค | รูปแบบ | ส่วนที่ใช้ร่วมกัน |
|---|--|--|-----------------------|--|
| <p>“Fountain” (1917) มาร์แชล ดูซองป์</p>  | <p>งานที่ทลายขอบเขต ของวงการศิลปะ และสร้างสัญลักษณ์ ทางศิลปะที่ถูกจดจำ มากที่สุด</p> | <p>ศิลปะเชิง แนวความคิด</p> | <p>ศิลปะการจัดวาง</p> | <p>แรงบันดาลใจกับ การให้ความสำคัญ กับความคิดที่แปลก ใหม่และการสร้าง ความจดจำให้กับ งาน</p> |
| <p>“Sunflower Seeds” อ้าย เว่ย เว่ย</p>   | <p>งานที่สร้างความตื่น ตาตื่นใจ ที่ทำให้ ผู้ชมมีส่วนร่วมกับ ผลงานและสร้าง ประสบการณ์ใหม่ ให้กับผู้ดู</p> | <p>ศิลปะเชิง แนวความคิด, ศิลปะการจัด วาง</p> | <p>ศิลปะการจัดวาง</p> | <p>แรงบันดาลใจกับ การให้ผู้ชมได้มีส่วน ร่วมกับงาน และ สร้างประสบการณ์ ใหม่ให้ผู้ชม</p> |
| <p>“Manorah and Best Friends of the Snake #2” สาครินทร์ เครืออ่อน</p>  | <p>งานที่สร้างความ แปลกใหม่ในการ นำเสนอ และสร้าง ประสบการณ์ใหม่ ให้กับผู้ชม</p> | <p>ศิลปะเชิง แนวความคิด, ศิลปะ ภาพเคลื่อนไหว</p> | <p>ศิลปะสื่อผสม</p> | <p>แรงบันดาลใจกับ การนำเอาความคิด และเทคโนโลยีมา ใช้ในงาน</p> |

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์ผลงานศิลปกรรม (ต่อ)

| เนื้อหาศิลปิน | แรงบันดาลใจ, แนวความคิด | เทคนิค | รูปแบบ | ส่วนที่ใช้ร่วมกัน |
|---|---|--|--|---|
| TV Cello 1976. นัม จุง ไพค์  | รูปแบบศิลปะ สื่อผสมที่ใช้ทั้ง วัสดุ และศิลปะ ภาพเคลื่อนไหว ร่วมกันในงาน | ศิลปะ ภาพเคลื่อนไหว ซึ่งศิลปินเป็นผู้ กำกับการถ่าย ทำเอง แต่ด้วย เทคนิคการ นำเสนอที่ ประกอบเข้ากับ วัสดุ จึงส่งผล ทางความรู้สึก ของผู้ชมได้ มากกว่าเพียง วิดีโอหรือ ภาพเคลื่อนไหว | เนื่องจากศิลปิน มี แนวคิดที่เน้น กระบวนการ และ การใช้วัสดุ ในการ แสดง ความหมาย เป็น หลักแนวคิด ในงานจึงเป็นสิ่งที่ ศิลปะไม่ยึดติด | ได้นำกลวิธีที่ ประกอบกันของ ภาพเคลื่อนไหวซึ่ง เป็นงานศิลปะชิ้น หนึ่งมาประกอบ กับศิลปะจากวัสดุ อีกชิ้นหนึ่งได้อย่าง มีเอกภาพและ ก่อให้เกิดเป็น ผลงานศิลปะชิ้น ใหม่ที่ลงตัวอย่าง องค์ประกอบ ศิลปะ |

จากการศึกษาศิลปินทั้ง 4 ท่าน ได้แก่ มาร์แชล ดูซองปี, อ้าย เว่ย เว่ย, อาจารย์สาครินทร์ เครืออ่อน และ นัม จุง ไพค์ มีกระบวนการคิด แรงบันดาลใจที่ชัดเจน มีการศึกษาทดลองสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง และมีการสื่อความหมาย การนำเสนอผลงานที่สามารถทำให้ผู้ชมมีความเข้าใจ เข้าถึง และซาบซึ้ง โดยกระบวนการเฉพาะตัวของแต่ละคน และด้วยความแตกต่างของทั้ง 4 ศิลปิน ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาและวิเคราะห์เทียบเคียงกับผลงานของผู้สร้างสรรค์เอง เพื่อได้นำเทคนิควิธี แนวความคิด เทคนิคและรูปแบบวิธีการเพื่อเรียนรู้ พัฒนา และนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานหัวข้อ “ความทรงจำมีชีวิต” ต่อไป

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานการสร้างสรรค์

การสร้างสรรคงานศิลปะในครั้งนี้ซึ่งมีกระบวนการหรือขั้นตอนตามลำดับ โดยเริ่มต้นจากการใช้เนื้อหาเรื่องราวของความรู้สึกประทับใจในวัยเด็ก ผ่านสิ่งของเครื่องใช้ทำให้อ่อนคิดถึงเหตุการณ์และเรื่องราวความประทับใจในอดีต ส่งผลทางตรงต่อทัศนคติเชิงบวกในการดำเนินชีวิตประจำวันในปัจจุบัน นำมาสู่การสร้างสรรคผลงานศิลปะทางทัศนศิลป์ที่เกิดจากประสบการณ์โดยตรง จึงเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการปฏิบัติงานศิลปะทัศนศิลป์ต่อไป ซึ่งมีขั้นตอนและรายละเอียดดังนี้

1. แนวความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรคผลงาน

1.1 แนวความคิด

ผลงานทัศนศิลป์แนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art) ที่ผสมผสาน ศิลปะเชิงแนวความคิด (Conceptual Art), ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art), ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media), ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) และศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ผ่านบานหน้าต่างรถยนต์เก่า บานหน้าต่างรถเมล์เก่า และบานหน้าต่างรถไฟเก่า ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ตัวแทนของช่วงเวลาในวัยเด็ก ด้วยภาพวิดีโอของเรื่องราวในอดีตที่มีประสบการณ์ร่วมกับสิ่งของเหล่านี้ เพื่อสะท้อนความประทับใจใน ความรัก ความอบอุ่นในวัยเยาว์ รวมถึงแสดงให้เห็นวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมชนบทในอดีต และความสุขเหล่านี้ได้ส่งผลต่อทัศนคติเชิงบวกในปัจจุบัน

1.2 แรงบันดาลใจ

ภาพความสุขในวัยเด็ก ที่เชื่อมโยงกับสิ่งของ เหตุการณ์ เรื่องราว หรือการมีโอกาสได้อยู่ในสถานที่ หรือสิ่งแวดล้อมเดิมในอดีต ทำให้อ่อนเห็นภาพเก่าในวัยเยาว์ ที่เต็มไปด้วยกลิ่นไอของความสุขและรอยยิ้มในวันวาน เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ปัจจัยทางสังคมในปัจจุบันที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสาร และเปลี่ยนแปลงของโลกที่รวดเร็ว ทำให้การรักษาประสบการณ์เชิงบวกในวัยเด็กเป็นเรื่องยาก แต่ทุกครั้งที่ได้เห็นสิ่งของที่ซำรุดเหล่านั้น กลับทำให้อ่อนรู้สึกอึ้งอัม กับภาพและเรื่องราวความสุขในอดีตได้อย่างแจ่มชัด ราวกับเป็นเหตุการณ์ในวัยเด็กยังคงเคลื่อนไหว และทำให้ย่ำเตือนว่า ทุกเรื่องราวที่ประทับใจในอดีตที่นึกถึงเมื่อใด รู้สึกอึ้งอัมใจทุกที

2. รูปแบบของงานสร้างสรรค์

ในการสร้างรูปแบบเทคนิควิธีการถ่ายทอดงานศิลปะต่อความรู้สึกภายในของผู้สร้างสรรค์ได้มากขึ้น อีกทั้งผลงานศิลปะเป็นลักษณะงานทัศนศิลป์ที่ผสมผสานกัน ทั้งศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art), ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media), ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art), ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) และศิลปะจัดวาง (Installation Art) โดยเน้นให้ผู้ดูได้รับประสบการณ์ร่วมและเข้าใจถึงสิ่งที่สื่อสาร ผ่านความน่าสนใจและลงตัว โดยเล่าถึงตุ้ปลาที่แตกเสียหาย แต่กลับเห็นปลาที่เคยแหวกว่ายอยู่ในนั้นอย่างสมจริง ที่มีทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียงในเวลาเดียวกัน โดยนำเสนอผลงานให้เป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ที่จัดวางของนิทรรศการในการนำเสนอผลงานศิลปะ

การนำเสนอเทคนิค และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในครั้งนี้ ใช้เทคนิคทางทัศนศิลป์ที่หลากหลาย ผสมผสานให้เกิดอรรถรสใหม่ของงานศิลปะ เพื่อสร้างความน่าสนใจและแนวทางใหม่ให้กับงานศิลปะ

3. วิธีการดำเนินงานวิจัยสร้างสรรค์

3.1 การศึกษา

3.1.1 การศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร

กำหนดขอบเขตของการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับความทรงจำเชิงบวกในวัยเด็กที่ประทับใจ โดยการกลับไปที่บ้านเกิด เพื่อซึมซับเรื่องราวและตามหาสิ่งของที่กระทบต่อความรู้สึกดีนั้น พร้อมทั้งพูดคุยกับแม่ ซึ่งทำให้ระลึกถึงความสุขและรอยยิ้ม ซึ่งถือว่าเป็นตัวละครหลักในทุกความทรงจำที่ดีในอดีตจนปัจจุบัน เพื่อนำมาต่อยอดและเป็นแรงบันดาลใจในการค้นคว้าทำงาน

ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลในการดำเนินงาน โดยหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความทรงจำทั้งไทยและต่างประเทศ โดยศึกษาค้นคว้าเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์โดยการหาข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับเนื้อหาและเทคนิควิธีการ เพื่อให้ได้ผลงานในรูปแบบใหม่ โดยเลือกแนวทางร่วมสมัยที่ผู้สร้างสรรค์สนใจ เช่น ศึกษารูปแบบการนำเสนอที่เป็นแบบผู้ดูมีประสบการณ์ และส่วนร่วมในงานแนวความคิด (Conceptual Art), งานศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) ต่าง ๆ หรือ งานศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) รวมถึงงานศิลปะจัดวาง (Installation Art) ที่แสดงออกถึงความคิด ความรู้สึกและอารมณ์ของศิลปิน ที่มีต่อสภาวะภายในจิตใจและยังส่งผลต่อทัศนคติของผู้สร้างสรรค์ สะท้อนเป็นผลงานที่ผสมผสานกันหลายแขนง เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและสามารถนำมาพัฒนาต่อยอดในผลงานของตัวเองได้

3.1.2 การศึกษาข้อมูลภาคสนาม

การศึกษาข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน ได้ศึกษาจากแหล่งข้อมูลและศึกษาจากสถานที่จริง ที่ผู้สร้างสรรค์เคยได้มีประสบการณ์และความทรงจำที่ประทับใจในวัยเยาว์ เช่น ภาพรถยนต์คันแรกที่บ้าน รถเมล์หวานเย็นสายเก่า รวมทั้งรถไฟขบวนเก่า เพื่อได้สัมผัสถึงความสุข ความคิดถึง ความรัก ความผูกพัน รวมถึงศึกษาข้อมูลการเลือกใช้วัสดุที่สามารถสื่อสารถึงความรู้สึก เหล่านั้นได้ชัดเจนมากที่สุด พร้อมบันทึกลงสมุดและการถ่ายภาพ รวมถึงรวบรวมเป็นข้อมูลเบื้องต้น ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ นอกจากศึกษาข้อมูลภาคเอกสารแล้ว เพื่อหาความรู้แรงบันดาลใจผ่านการวิเคราะห์ที่ได้แนวคิดและวัตถุประสงค์แล้ว ต้องลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อค้นหาองค์ความรู้แรงบันดาลใจเพิ่มเติมเพื่อนำไปสร้างสรรค์ ผลงานจากข้อมูลจริงให้มีความสมบูรณ์ต่อไป

1.) การสัมภาษณ์ พูดคุยกับคุณคุณแม่เสงี่ยม วิมูลชาติ ซึ่งเป็นบุคคลที่เป็น แรงบันดาลใจ และเป็นผู้ที่ร่วมประสบการณ์ความทรงจำที่ดีมาโดยตลอด ท่านให้ความรู้ ข้อสังเกต แรงบันดาลใจ และความรู้สึก ที่เชื่อมโยงเรื่องราวให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เพื่อเป็นข้อมูลที่สามารถนำไปสู่การพัฒนาผลงานศิลปะเพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

2.) การสังเกตการณ์ ลงสำรวจเส้นทาง และสถานที่จริง รวมทั้งรวบรวมวัสดุ อุปกรณ์ที่มีความใกล้เคียงของเดิมในวัยอดีตให้มากที่สุด เพื่อได้มุมมองและความสมจริงที่เชื่อมโยงกับเหตุการณ์และประสบการณ์ความทรงจำในอดีตของผู้สร้างสรรค์

3.1.3 เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

การสร้างสรรค์ผลงาน ชุด “ความทรงจำมีชีวิต” เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ดังนั้นจะใช้ข้อมูลภาคสนามที่แสดงถึงความสมจริง ความผูกพัน ความประทับใจ เครื่องมือดังต่อไปนี้

- 1.) การถ่ายภาพ ถ่ายภาพสถานที่ วัสดุ อุปกรณ์ ในภาพความทรงจำในอดีต
- 2.) จดบันทึก เก็บบันทึกข้อมูลรายละเอียดของข้อมูล

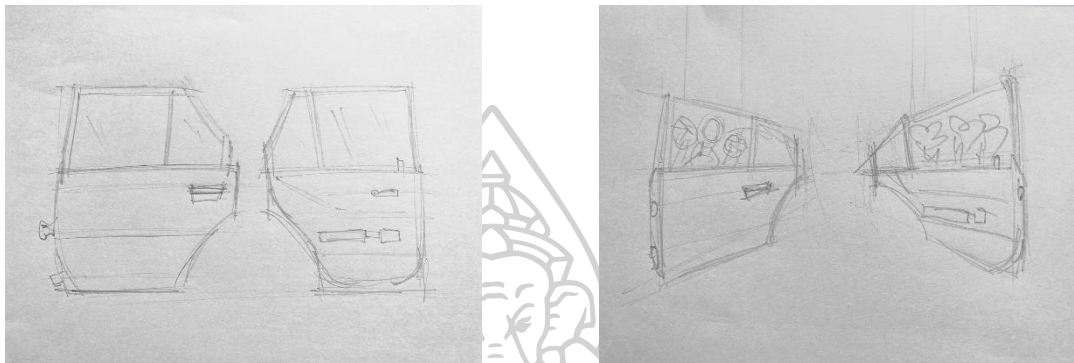
3.2 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงาน

จากการศึกษาข้อมูลเอกสาร ข้อมูลภาคสนามและการศึกษาผลงานศิลปกรรม ผลงานทัศนศิลป์ที่เป็นต้นแบบ พบว่าการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์เพื่อนำเสนอ ถ่ายทอดแรงบันดาลใจ แนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อผู้ชมผลงานผ่านการเรียนรู้ สัมผัสหลากหลายด้านด้วยการใช้สื่อที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ ผู้สร้างสรรค์จึงได้กำหนด ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

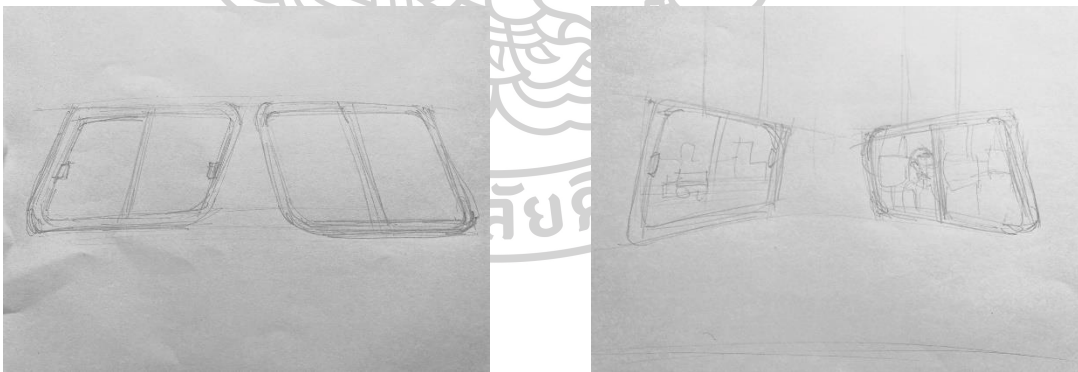
3.2.1 การออกแบบโครงร่าง (Sketch Design)

เป็นการนำเสนอแนวความคิดในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน การนำเสนอแนวความคิดเบื้องต้นเป็นจุดเริ่มต้นในการนำไปสู่การสร้างสรรค์ตามแนวความคิดที่ตั้งไว้ โดยนำเสนอโครงร่างแนวความคิดภาพรวม แล้วจึงสรุปแนวความคิดรายละเอียดย่อย นำไปสู่ชิ้นงานที่จะเตรียมใน

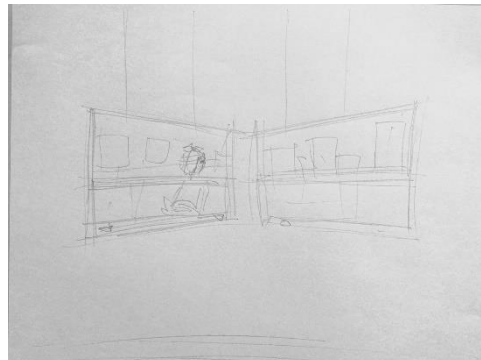
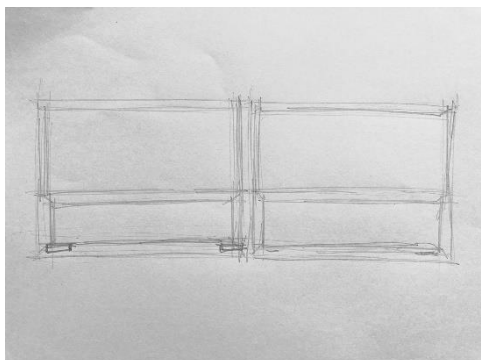
การสร้างสรรค กำหนดโครงร่างที่ชัดเจนตอบสนองแนวความคิดและจุดประสงค์ที่ต้องการให้ผู้ชมผลงานรับรู้ความรู้สึกและแนวความคิดโดยคำนึงถึงการจัดการพื้นที่เพื่อนำเสนอผลงานอย่างสมบูรณ์ ดังนั้น การออกแบบโครงร่างผลงานสร้างสรรค์ทุกชุดผลงานเป็นจุดเริ่มต้น ของการสร้างสรรคผลงาน เพื่อนำไปสู่วัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดแนวความคิด และแรงบันดาลใจที่ต้องการสื่อสารให้ผู้ชมผลงานรับรู้และนำไปสู่การพัฒนาผลงานการสร้างสรรคของผู้สร้างสรรค



ภาพที่ 34 - 35 แบบร่างผลงาน 1 (Sketch) ผลงานชุดที่ 1 “รถเก๋งคันโก้ที่คิดถึง”
ที่มา : โดยผู้สร้างสรรค, กุมภาพันธ์ 2564



ภาพที่ 36 - 37 แบบร่างผลงาน 1 (Sketch) ผลงานชุดที่ 2 “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง”
ที่มา : โดยผู้สร้างสรรค, กุมภาพันธ์ 2564



ภาพที่ 38 - 39 แบบร่างผลงาน 2 (Sketch) ผลงานชุดที่ 3 “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง”

ที่มา : โดยผู้สร้างสรรค์, กุมภาพันธ์ 2564

3.2.2 การสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานเพื่อนำไปสู่ผลงานทัศนศิลป์ที่สมบูรณ์ จากแบบโครงร่างที่สมบูรณ์ นั้นมีวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

1. จัดเตรียม ทดลองจัดวางวัตถุสิ่งของ จัดเตรียมวิดีโอที่ถ่ายทำ นำมาตัดต่อให้ได้สัดส่วนเดียวกันกับบานหน้าต่างรถที่ได้จัดเตรียมไว้ ให้ได้ภาพที่พอดีกับตัวบาน ทำการจัดวางแบบตามแบบโครงร่าง พร้อมกับถ่ายภาพเพื่อตรวจสอบแบบโครงร่างอีกครั้ง เพื่อความชัดเจนในการจัดวางตามแบบโครงร่างและภาพรวมของชุดผลงาน โดยตรวจสอบและคำนึงถึงแนวความคิด วัตถุประสงค์ องค์ประกอบของผลงาน รวมถึงการจัดวางจัดสรรพื้นที่อันส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ชมผลงาน หากพบว่าจัดวางวัตถุตามแบบโครงร่างแล้วแต่ผลงานยังไม่สมบูรณ์ สามารถปรับการ จัดวางเพื่อความเหมาะสมและสมบูรณ์สูงสุด

2. การประกอบสร้างการประกอบประสมวัตถุเพื่อสร้างสรรค์ผลงานจะต้องผ่านการ ออกแบบ รายละเอียดของชิ้นงาน การฉายภาพวิดีโอ การติดตั้งกล้องโปรเจคเตอร์ เพื่อฉายเข้ากับ วัตถุบานหน้าต่างยานพาหนะตามแบบร่าง ซึ่งในกระบวนการทำงานที่เกิดจากการทดลองการ สร้างสรรค์ จนเกิดความชำนาญตามการสร้างสรรค์วัตถุชิ้นงานแต่ละชิ้น ที่มีความแตกต่างตาม วัตถุประสงค์ ขั้นตอนสุดท้ายคือการประกอบเสียง ซึ่งเป็นรายละเอียดที่สำคัญของแต่ละชิ้นงาน และ ตรวจสอบเช็คระยะมองเห็นของผู้ชมโดยละเอียด เพื่อให้มองเห็นภาพรวมของผลงานได้งานที่สมบูรณ์แบบ มากที่สุด

3.3 พัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานจากแรงบันดาลใจและแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน มีการใช้ วัสดุสิ่งของบ้านหน้าต่างรถยนต์เก่า บ้านนํ้ารถเมล์ และบ้านหน้าต่างรถไฟเก่า และภาพวิดีโอ แทน สัญลักษณ์ของความผูกพัน และความทรงจำที่มีเรื่องราวที่ประทับใจในวัยเด็ก ภาพความรู้สึกที่สื่อสาร ถึงผู้ชมผลงานผ่านกระบวนการสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงาน สามารถอธิบายได้ โดยละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางลักษณะทางกายภาพการพัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน

| ช่วงที่ 1 | พัฒนาการช่วงที่ 1 | พัฒนาการช่วงที่ 2 | พัฒนาการช่วงที่ 3 |
|--|--|--|---|
| พัฒนาการ | ผลงานที่ 1 รถแกงค์คันโก้ที่คิดถึง ผลงานที่ 2 รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง ผลงานที่ 3 รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง | ผลงานที่ 1 รถแกงค์คันโก้ที่คิดถึง ผลงานที่ 2 รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง ผลงานที่ 3 รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง | ผลงานวิทยานิพนธ์ ผลงานที่ 1 รถแกงค์คันโก้ที่คิดถึง ผลงานที่ 2 รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง ผลงานที่ 3 รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง |
| ลักษณะทาง กายภาพการ พัฒนา สร้างสรรค์ ผลงาน | จัดหาวัสดุอุปกรณ์ที่คง ความเก่าเดิม และมี ความสมจริงมากที่สุด ทั้ง หน้าต่างรถยนต์เก่า, หน้าต่างรถเมล์, หน้าต่างรถไฟ แสดงออกจากการ จำลองวัตถุจากการ เทียบเคียงและจัดวาง อย่างตรงไปตรงมาตาม ประสบการณ์ในอดีต | ถ่ายวิดีโอ ตามสถานที่ จริงทั้งหมด ทั้งรถยนต์ รุ่นเดียวกับรุ่นในอดีต ถ่ายทำรถเมล์สายหวาน เย็นที่ใกล้เคียงกับรถเมล์ ในอดีต และถ่ายทำ รถไฟขบวนเก่าที่ยังคง สภาพเดิมเหมือนวันวาน โดยนำทั้งหมดมาตัดต่อ ให้พอดีกับรูปแบบของ วัตถุทั้งสามชิ้น | จัดวางและประกอบ ชิ้นงานเป็นชุดผลงาน โดยคำนึงถึงพื้นที่ จาก ตำแหน่งการจัดวาง เพื่อ ผู้ชมได้มีประสบการณ์ ร่วมกับเรื่องราวและ เหตุการณ์ในวัยเยาว์ของ แต่ละคน โดยใช้จุด เชื่อมโยงของพื้นที่ ภาพ แสง สี เสียง ที่สมจริง เพื่อสร้างอารมณ์และ เรื่องราวในช่วงเวลาอดีต ให้ย้อนกลับมาให้ ความทรงจำที่ประทับใจ ได้กลับมีชีวิตอีกครั้ง |

การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทั้ง 3 ช่วง มีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาทางด้านกายภาพที่เห็นได้
อย่างชัดเจนในเรื่องของวัสดุไปสู่วัตถุที่มีสัญลักษณ์ทางความหมาย มีการเลือกใช้วัตถุ ภาพวิดีโอ และ
เสียงที่สอดคล้องกับแนวความคิด นำไปสู่ชุดผลงานที่ให้ความทรงจำได้กลับมามีชีวิตอีกครั้ง



ชุดที่ 1 “รถเก๋งคันโก้ที่คิดถึง” (My Lovely Car)



ภาพที่ 40 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 1 “รถเก๋งคันโก้ที่คิดถึง”

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, กุมภาพันธ์ 2564

1. แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

สถานที่ที่อบอุ่นที่สุดอีกหนึ่งที่รองจากบ้าน คือรถคันเก่งคันเก่าของที่บ้าน เป็นความสุขที่เคลื่อนที่ได้ของบ้านเรา ทุกครั้งที่เราไปงานบุญของญาติที่ต่างจังหวัด บรรยากาศในรถที่พูดคุย หยอกล้อ เสียงเพลงลูกทุ่งจากวิทยุเก่า ๆ ที่เราทุกคนต่างร้องตามได้อย่างสุดเสียง โดยไม่ต้องเงินอวย วิวด้านนอกหน้าต่างที่ยังมองก็เหมือนวิ่งตามเราอย่างกระชั้นชิด แสงอาทิตย์ยามอัสดงดั่งภาพเขียนจากฝีมือพระเจ้า มันช่างเข้ากับหัวใจทุกครั้งที่เราคิดถึง

2. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานและการพัฒนา

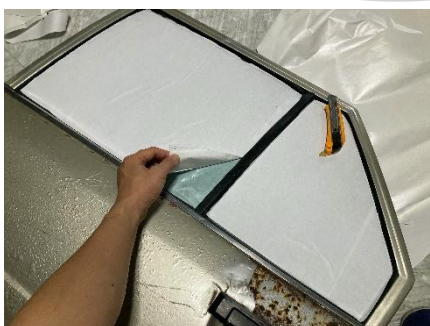
ขั้นตอนที่ 1 จัดเตรียม ทดลองจัดวางวัสดุสิ่งของ

จัดเตรียมวัสดุสิ่งของที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานชุด รถเก่งคันโก้ที่คิดถึง (My Lovely Car) โดยนำประตูรถยนต์เก่าที่เป็นรุ่นเดียวกับกับคันเก่าของที่บ้านในวัยเด็ก ซึ่งต้องเลือกบานที่อยู่ด้านหลังฝั่งตรงข้ามคนขับ ซึ่งเป็นตำแหน่งประจำของผู้สร้างสรรค์คนนั้น



ภาพที่ 41 - 42 การตามหาวัสดุตามแบบร่าง ชุดที่ 1 “รถเก่งคันโก้ที่คิดถึง”

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, กุมภาพันธ์ 2564



ภาพที่ 43 - 44 การจัดเตรียมวัสดุตามแบบร่าง ชุดที่ 1 “รถเก่งคันโก้ที่คิดถึง”

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, กุมภาพันธ์ 2564



ภาพที่ 45 - 46 การจัดเตรียมถ่ายทำภาพวิดีโอ ชุดที่ 1 “รถแก๊งค์นั๊วที่คิดถึง”

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, กุมภาพันธ์ 2564



ภาพที่ 47 - 48 การตัดต่อภาพวิดีโอ ด้วยคอมพิวเตอร์ ชุดที่ 1 “รถแก๊งค์นั๊วที่คิดถึง”

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, กุมภาพันธ์ 2564

ขั้นตอนที่ 2 ประกอบสร้างชิ้นงาน

เตรียมไฟล์ภาพวิดีโอที่ตัดต่อตามรูปทรงของบานกระจกหน้าต่างรถยนต์ มาทดลองฉายด้วยจอโปรเจคเตอร์ไปที่ตัวรถหน้าต่างต่างรถยนต์เก่า ที่แปะสติ๊กเกอร์กระดาษเป็นพื้นรองรับ ตรวจสอบความเรียบร้อย ทั้งไฟล์เสียง ภาพวิดีโอ และตำแหน่งของภาพที่ฉายบนหน้าต่างรถยนต์ เมื่อได้ทดลองจัดวางตามแบบโครงร่างแล้วถ่ายภาพและวางแผนการนำผลงานไปจัดแสดงนิทรรศการ



ภาพที่ 49 - 50 เครื่องฉายภาพวิดีโอ ชุดที่ 1 “รถแก๊งค์นักร้องที่คิดถึง”

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, กุมภาพันธ์ 2564



ภาพที่ 51 - 52 ทดลองประกอบงาน ชุดที่ 1 “รถแก๊งค์นักร้องที่คิดถึง”


ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, กุมภาพันธ์ 2564

ทั้งนี้ กระบวนการจัดการกับวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยจัดหาบานหน้าต่างรถยนต์เก่า แบบเดียวกับรถยนต์คันเก่าในวัยเด็กเพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ โดยเลือกสภาพที่คาดว่าใกล้เคียงกับวันเวลาที่ถาวรยนต์คันเดิมยังอยู่ และนำมาจัดการติดสติ๊กเกอร์กระดาษที่บานกระจก ให้พร้อมที่พื้นที่รองรับกับภาพเคลื่อนไหวที่จะฉายลงที่ตัวบานหน้าต่างรถยนต์

ภาพวิดีโอ ที่จัดการถ่ายทำให้ดูใกล้เคียงกับบรรยากาศของวันวาน หลังจากนั้นนำมาตัดต่อภาพเคลื่อนไหว พร้อมใส่เสียงของวิทยุ เพลงลูกทุ่ง เสียงพูดคุย โดยตั้งใจจะทำให้บรรยากาศในวัยเด็กให้ใกล้เคียงช่วงเวลานั้นให้มากที่สุด

จอโปรเจคเตอร์ฉายภาพที่ตัดต่อ และใส่รายละเอียดเข้าด้วยกันทั้งหมด ฉายลงไปยังบานหน้าต่างของรถยนต์ โดยจัดวางในตำแหน่งของความสูงจริงตัวรถยนต์ พร้อมทั้งดูขารนของเสียงให้อยู่ในตำแหน่งสมจริง เพื่อให้ผู้ชมได้มีความรู้สึกร่วม และได้รับประสบการณ์ใหม่ในการชมผลงานชิ้นนี้ได้อย่างเต็มอรรถรส

ตารางที่ 3 วัตถุประสงค์ ผลงานชุดที่ 1 “รถเก่งคันโก้ที่คิดถึง” (My Lovely Car)

| ชื่อผลงาน | เทคนิค | ขนาด | วัตถุประสงค์ |
|---|---|---|---|
|  | <p>ศิลปะแนวความคิด ปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and interactive Art)</p> | <p>แปรเปลี่ยน ไป ต าม พื้นที่</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. หน้าต่างรถยนต์ 2. โปรเจคเตอร์ 3. ลำโพง 4. ภาพวิดีโอ |



ชุดที่ 2 “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง” (My Lovely Bus)



ภาพที่ 53 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 2 “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง”

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, มีนาคม 2564

1. แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

รถเมลล์หวานเย็นกับความตื่นเต้นในวันวาน เสียงกระเป๋ารถเมลล์ที่ถือกระบอกใส่เงินเขย่าเสียงคุ้นหู ตัวรถเมลล์ที่ฉีกให้ กับราคาที่ไม่ตรงกับจำนวนเงินที่เก็บ คุณป้าแม่ค้าที่ชอบเอาตะขิงฝักมาเบียดขาในเวลาที่เร่งรีบ ศิลปะการนอนที่มีกระจกหน้าต่างของรถเมลล์เป็นหมอน และมักสับหงกจนคอเคล็ด ภาพความสุขที่กล่าวมานี้ ไม่ได้ซ่อนหายไปไหน มันพร้อมที่จะออกมาทักทายให้เราได้ยิ้มกับวันวาน กับการเดินทางของรถเมลล์หวานเย็นสายนี้ที่ยังคงโลดแล่นในหัวใจเสมอ

2. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานและการพัฒนา

ขั้นตอนที่ 1 จัดเตรียม ทดลองจัดวางวัสดุสิ่งของ

จัดเตรียมวัสดุสิ่งของที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานชุด รถเมลล์หวานเย็นที่คิดถึง (My Lovely Bus) โดยนำบานหน้าต่างรถเมลล์ ที่เป็นแบบเดียวกันกับคันที่เคยขึ้นเป็นประจำในวัยเด็ก ถ้าสังเกตุดูจะพบว่าเป็นบานหน้าต่างแบบสไลด์ข้าง บานมีขนาดใหญ่ จอกว้าง



ภาพที่ 54 - 55 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 2 “รถเมลล์หวานเย็นที่คิดถึง”

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, มีนาคม 2564



ภาพที่ 56 - 57 การจัดเตรียมวัสดุตามแบบร่าง ชุดที่ 2 “รถเมลล์หวานเย็นที่คิดถึง”

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, มีนาคม 2564



ภาพที่ 58 - 59 บันทึกภาพวิดีโอ ชุดที่ 2 “รถเมลล์หวานเย็นที่คิดถึง”

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, มีนาคม 2564



ภาพที่ 60 - 61 การตัดต่อภาพวิดีโอ ด้วยคอมพิวเตอร์ ชุดที่ 2 “รถเมลล์หวานเย็นที่คิดถึง”

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, มีนาคม 2564



ภาพที่ 62 - 63 ทดลองประกอบงาน ชุดที่ 2 “รถเมลล์หวานเย็นที่คิดถึง”

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, มีนาคม 2564


ทั้งนี้ กระบวนการจัดการกับวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน มีการใช้บานหน้าต่างรถเมล์เก่ามาเป็นแบบที่จะใช้จริง ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัวจึงต้องมีการจัดการกับวัสดุ อุปกรณ์ เพื่อให้ได้คุณสมบัติที่เป็นไปตามความต้องการในกระบวนการสร้างสรรค์

บานหน้าต่างรถเมล์ ด้วยการจัดหามานหน้าต่างที่ชนิดเดียวกับรถเมล์คันเก่าในวันวาน เพื่อมาใช้ในการสร้างสรรค์ โดยเลือกสภาพที่คิดว่าใกล้เคียงกับช่วงเวลาในอดีต และนำมาติดสติ๊กเกอร์กระดาษขาวที่บานกระจก เพื่อเป็นพื้นที่รองรับกับภาพเคลื่อนไหว

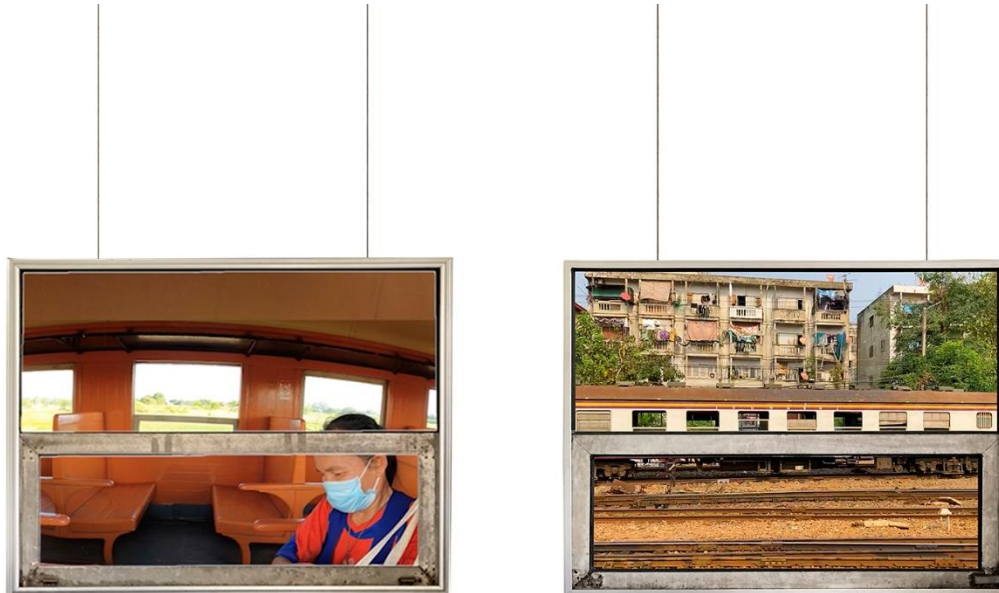
ภาพวิดีโอ ที่จัดการถ่ายทำให้ดูใกล้เคียงกับบรรยากาศของวันวาน หลังจากนั้นนำมาตัดต่อภาพเคลื่อนไหว พร้อมใส่เสียงของวิทยุ เพลงลูกทุ่ง เสียงพูดคุย เสียงเครื่องยนต์เก่าของรถเมล์ โดยตั้งใจจะทำให้บรรยากาศในวัยเด็กให้มากที่สุด

จอโปรเจคเตอร์ฉายภาพที่ตัดต่อ และใส่รายละเอียดเข้าด้วยกันทั้งหมด ฉายลงไปยังบานหน้าต่างของรถเมล์ โดยจัดวางในตำแหน่งของความสูงจริงตัวรถเมล์ พร้อมทั้งใช้เสียงให้สมจริง เพื่อให้ผู้ชมได้มีความรู้สึกร่วม และได้รับประสบการณ์ใหม่ในการรับชมผลงานชิ้นนี้

ตารางที่ 4 วัตถุ ผลงานชุดที่ 2 “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง” (My Lovely Bus)

| ชื่อผลงาน | เทคนิค | ขนาด | วัตถุ |
|---|---|----------------------------------|---|
|  | ศิลปะแนวความคิด ปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and interactive Art) | แปรเปลี่ยน ไป ต าม พื้นที่ | <ol style="list-style-type: none"> 1. หน้าต่างรถเมล์ 2. โปรเจคเตอร์ 3. ลำโพง 4. ภาพวิดีโอ |

ชุดที่ 3 “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง” (My Lovely Trian)



ภาพที่ 64 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง”

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, มีนาคม 2564

1. แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

ทุกครั้งที่ได้ยินเสียงรถไฟ ภาพบรรยากาศของความสุขและการผจญภัยครั้งแรกในชีวิตก็ผุดขึ้นมาอย่างไม่ขาดสาย เสียงระฆังที่เร่ร่ำ เสียงหวูดที่คำราม เสียงเครื่องยนต์ที่กระตุกหัวใจให้เต้นเร้า บรรดาแม่ค้าหาบเร่ที่มีศิลปะของการการขายตรงที่ทรงพลัง บรรยากาศคนอกหน้าต่างที่ตื่นตาตื่นใจ ภาพทุกภาพยังคงสั่นสั่นไส่ในจินตนาการทุกครั้ง que คิดถึง

2. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานและการพัฒนา

ขั้นตอนที่ 1 จัดเตรียม ทดลองจัดวางวัสดุสิ่งของ

จัดเตรียมวัสดุสิ่งของที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานชุด รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง โดยนำบานหน้าต่างรถไฟเก่า ที่เป็นแบบเดียวกับกับรถไฟขบวนแรกที่เคยขึ้นในวัยเด็ก เป็นบานหน้าต่าง 2 ชั้นแยก สไลด์ขึ้นบน และลงล่าง บานมีขนาดใหญ่



ภาพที่ 65 - 66 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 3 “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง”

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, เมษายน 2564



ภาพที่ 67 - 68 การจัดเตรียมบานหน้าต่าง ขั้นตอนที่ 1 ชุดที่ 3 “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง”

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, เมษายน 2564



ภาพที่ 69 - 70 บันทึกภาพวิดีโอ ของรถไฟ ชุดที่ 3 “รถไฟฉีกฉักที่คิดถึง”
ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, เมษายน 2564



ภาพที่ 71 - 72 การตัดต่อภาพวิดีโอด้วยคอมพิวเตอร์ชุดที่ 3 “รถไฟฉีกฉักที่คิดถึง”
ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, เมษายน 2564



ภาพที่ 73 - 74 การทดลองจัดวางและฉายภาพวิดีโอ ชุดที่ 3 “รถไฟฉีกฉักที่คิดถึง”
ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, เมษายน 2564

ทั้งนี้ กระบวนการจัดการกับวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานมีการใช้บานหน้าต่างรถไฟเก่า ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัวจึงต้องมีการจัดการกับวัสดุ อุปกรณ์เพื่อให้ได้คุณสมบัติที่เป็นไปตามความต้องการในกระบวนการสร้างสรรค์

บานหน้าต่างรถไฟเก่า ได้จัดหาบานหน้าต่างที่ขนาดใกล้เคียงกับรถไฟเก่าในวันวาน มาใช้ในการสร้างสรรค์ โดยเลือกสภาพที่ใกล้เคียงกับช่วงเวลาในอดีตมากที่สุด และนำมาติดสติ๊กเกอร์กระดาษที่บานกระจก เพื่อเป็นพื้นที่รองรับกับภาพเคลื่อนไหวที่จะฉายลงบนบานหน้าต่างรถไฟเก่า

ภาพวิดีโอ ที่จัดการถ่ายทำให้ดูใกล้เคียงกับบรรยากาศของวันวาน หลังจากนั้นนำมาตัดต่อภาพเคลื่อนไหว พร้อมใส่เสียงเสียง เสียงเครื่องยนต์เก่าของรถไฟ บรรยากาศของเสียงด้านใน ทั้งเจ้าหน้าที่ตรวจตั๋ว แม่ค้าหาบเร่ เสียงพูดคุย รวมทั้งเสียงของบรรยากาศด้านนอกขณะรถไฟแล่น และเสียงที่ได้ยินจากสถานี เมื่อรถไฟหยุดจอดที่สถานี

จอโปรเจคเตอร์ ฉายภาพที่ตัดต่อ และใส่รายละเอียดเข้าด้วยกันทั้งหมด ฉายลงไปยังบานหน้าต่างของรถไฟ โดยจัดวางในตำแหน่งของความสูงจริงตัวรถไฟ พร้อมทั้งใช้เสียงให้สมจริง เพื่อให้ผู้ชมได้มีความรู้สึกร่วม และได้รับประสบการณ์ใหม่ในการรับชมผลงานชิ้นนี้

ตารางที่ 5 วัตถุ ผลงานชุดที่ 3 “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง” (My Lovely Bus)

| ชื่อผลงาน | เทคนิค | ขนาด | วัตถุ |
|---|---|---|---|
|  | <p>ศิลปะแนวความคิด ปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and interactive Art)</p> | <p>แปรเปลี่ยน ไป ต าม พื้นที่</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. หน้าต่างรถเมล์ 2. โปรเจคเตอร์ 3. ลำโพง 4. ภาพวิดีโอ |

3.4 สรุปวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์หัวข้อ ความทรงจำมีชีวิต เป็นการศึกษาค้นคว้า การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เทคนิคแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art) ที่ใช้การผสมผสานของงาน Conceptual Art, Interactive Art, Video Art, Installation Art และ Mixed Media โดยการใช้วัตถุจริง และสร้างรูปขึ้นใหม่ด้วยวัตถุที่เสมือนจริง รวมทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียงของบรรยากาศทั้งหมด ที่มีความคล้ายคลึงกับช่วงเวลาอดีตในวัยเด็ก เพื่อให้ผลงานแสดงออกถึงความรู้สึกอบอุ่น ความรัก ความผูกพัน ของเรื่องราวและช่วงเวลาประทับใจในวัยเยาว์ ซึ่งการจัดวางในสัดส่วนและระยะของความสมจริง โดยจัดสรรพื้นที่ของการจัดวางให้เกิดความสอดคล้องสัมพันธ์กับเนื้อหาของงานที่ต้องการนำเสนอ โดยสามารถแบ่งพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานได้ทั้งหมด 3 ช่วง ได้แก่

ช่วงที่ 1 ช่วงการศึกษาค้นคว้า ตามหาและทดลองการประกอบวัสดุและวัตถุหน้าต่างของรถยนต์เก่า บ้านหน้าต่างรถเมล์ และบ้านหน้าต่างรถไฟเก่าที่เป็นของจริงในอดีต และจัดทำขึ้นใหม่ ให้ความรู้สึกเคยของเดิม โดยเนื้อหาแสดงออกถึงวันวานที่เคยประทับใจ

ช่วงที่ 2 ศึกษาค้นคว้าการประกอบวัสดุและวัตถุภาพเคลื่อนไหวของวิดีโอและเสียงที่ได้ยินในงาน โดยคำนึงถึงบรรยากาศที่ประทับใจในวัยเด็ก ทั้งการทำงานของโปรแกรมที่ใช้ตัดต่อภาพวิดีโอและกำหนดทิศทางของเสียงต่าง ๆ ที่ได้ยินในชิ้นงาน ให้ภาพรวมสมบูรณ์แบบมากที่สุด

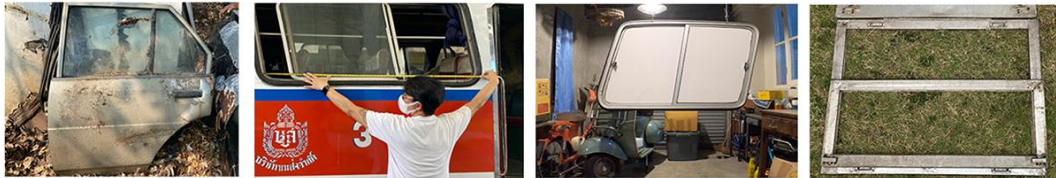
ช่วงที่ 3 สร้างสรรคผลงานศิลปะหัวข้อ ความทรงจำมีชีวิต เป็นการศึกษาสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์เทคนิคแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ สื่อผสมสามมิติ ภาพเคลื่อนไหว รวมทั้งรูปแบบศิลปะจัดวางการประกอบวัตถุให้ลงตัวกับพื้นที่ โดยคำนึงถึงตำแหน่งที่มีความเชื่อมโยงโดยการสร้างสถานการณ์และบรรยากาศเสมือนจริงในอดีต

ผลงานชุด “รถแก๊งค์โก้ที่คิดถึง” เป็นช่วงเวลาของความสุขเปรียบได้กับบ้านหลังที่สองของครอบครัว กิจกรรมที่บอกเล่าเรื่องราวที่มากกว่าบ้าน โดยเชื่อมโยงกับกิจวัตรประจำวันในวัยเด็กด้วยผลงานชุด “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง” เป็น เป็นการจำลองการเผยให้เห็นโลกที่กว้างขึ้นในวัยเยาว์ และทำให้เริ่มต้นการเดินทางไกล กับการผจญภัยครั้งแรกกับผลงานชุด “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง”

ทั้งนี้ การพัฒนาการสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบสำคัญที่นำไปสู่การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์หัวข้อ ความทรงจำมีชีวิต ซึ่งประกอบด้วยผลงานทั้งหมด 3 ชุด คือ ชุดที่ 1 รถแก๊งค์โก้ที่คิดถึง ชุดที่ 2 รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง และชุดที่ 3 รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง

ตารางที่ 6 แผนภาพแสดงพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงาน

พัฒนาการสร้างสรรค์ผลงาน



พัฒนาการช่วงที่ 1

ศึกษาค้นคว้าทดลองการประกอบวัตถุหน้าต่างแต่ละชนิด



พัฒนาการช่วงที่ 2

ศึกษาค้นคว้าถ่ายภาพเคลื่อนไหว บันทึกเสียง และตัดต่อด้วยคอมพิวเตอร์



พัฒนาการช่วงที่ 3

ศึกษาทดลองจัดวาง และจัดสรรพื้นที่และกำหนดบรรยากาศ
ของผลงานก่อนทำการจัดแสดง

4. ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ตารางที่ 7 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 | | | | | |
| สรุปการทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ | | | | | |
| ประมวลความองค์ความรู้เพื่อนำเข้าสู่วิทยานิพนธ์ | | | | | |

ตารางที่ 8 รายละเอียดของระยะเวลาในการดำเนินงาน

| รายละเอียดในการดำเนินงาน | เดือน / 2564 | | | | |
|--|--------------|------|-------|-------|------|
| | ม.ค. | ก.พ. | มี.ค. | เม.ย. | พ.ค. |
| เสนอหัวข้อสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ แนวคิดและแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานต่อคณะกรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา | | | | | |
| เสนอแบบร่างชุดที่ 1 ต่อคณะกรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา และปฏิบัติงานชุดที่ 1 | | | | | |
| เสนอแบบร่างชุดที่ 2,3 ต่อคณะกรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา และปฏิบัติงานชุดที่ 2,3 | | | | | |
| คณะกรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา คัดเลือกผลงานที่ใช้ในการ แสดงผลงานนิทรรศการ | | | | | |
| แสดงผลงานนิทรรศการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Online) ของนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์ศึกษา รุ่นที่ 11 | | | | | |
| สอบวิทยานิพนธ์โดยคณะกรรมการ อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก | | | | | |
| ปรับปรุงรูปเล่มวิทยานิพนธ์ | | | | | |

5. วัสดุอุปกรณ์ในการดำเนินงาน

วัสดุอุปกรณ์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนของการบันทึกข้อมูล และส่วนของการสร้างสรรค์ผลงาน โดยรายละเอียดดังนี้

สำหรับบันทึกข้อมูล

วัสดุ

1. ดินสอ
2. ดินสอสี
3. สติกเกอร์กระดาษ
4. สมุดบันทึกสมุดวาดภาพ

อุปกรณ์

1. กล้องถ่ายภาพนิ่ง / ภาพวิดีโอ
2. ขาตั้งกล้อง
3. เครื่องคอมพิวเตอร์
4. อุปกรณ์สำหรับเก็บข้อมูล

สำหรับใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

อุปกรณ์

1. หน้าต่างรถยนต์ / หน้าต่างรถเมล์ / หน้าต่างรถไฟ
2. เครื่องโปรเจคเตอร์
3. ลำโพง
4. กล้องพื้นระดับ
5. สลิงค์ / น็อตรัดสายสลิงค์
6. ประแจ
7. ตลับเมตร
8. ปลั๊กรวมสายไฟ

6.งบประมาณในการสร้างสรรค์

250,000 บาท

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์สร้างสรรค์

วิทยานิพนธ์หัวข้อ “ความทรงจำมีชีวิต” (ALIVE MEMORY) เป็นผลงานที่แสดงออกถึงความประทับใจในวัยเด็กที่ถวิลไปด้วยความสุข ความรัก ความผูกพันที่มีต่อสิ่งของ สถานที่ และเรื่องราวในอดีต ที่ส่งผลต่อทัศนคติในปัจจุบัน โดยมีแรงบันดาลใจ แนวความคิด สู่การศึกษาข้อมูลต่าง ๆ วิเคราะห์ ทดลองสร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุ วัตถุ สิ่งของผ่านการสร้างสถานการณ์และบรรยากาศที่เคยมีความผูกพันในอดีต

พัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ เริ่มจากแรงบันดาลใจสู่การสร้างสรรค์ผลงานโดยผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ ทดลองทั้งด้านแนวความคิด ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ รูปแบบ และทักษะการแสดงออกและเทคนิควิธีในการใช้วัสดุอุปกรณ์ รวมไปถึงการแสดงออกสื่อสารเนื้อหาความต้องการผ่านผลงาน โดยแบ่งพัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงานเป็น 3 ช่วง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 9 ตารางการวิเคราะห์ผลงาน

| ช่วงที่ | พัฒนาการช่วงที่ 1 | พัฒนาการช่วงที่ 2 | พัฒนาการช่วงที่ 3 |
|---------------------------------------|--|--|--|
| พัฒนาการ แนวความคิดแรง บันดาลใจ | ความคิดถึง เรื่องราว บรรยากาศในอดีต ประสบการณ์ ความรู้สึกที่ประทับใจ เมื่อมองผ่านสิ่งของ เก่า ๆ ในวัยเด็ก | ความคิดถึงเหตุการณ์ ประสบการณ์ความรู้สึก แห่งความสุข เมื่อมอง ผ่านสิ่งของในวัยเด็ก เกิดเป็นเรื่องราวที่ดี มากมายเมื่อนึกถึง | คิดถึงช่วงเวลาของ ความสุข ภาพความ ทรงจำ และ เรื่องราวที่เคย ประสบพบเจอ ทำ ให้นึกถึงวิถีชีวิตเดิม ในชนบทที่ได้ปลูก ฝังความเรียบง่าย ความสุข ความ อบอุ่น จนเป็น เรื่องราวที่แสน ประทับใจเมื่อนึกถึง |

ตารางที่ 9 ตารางการวิเคราะห์ผลงาน (ต่อ)

| พัฒนาการ | ช่วงที่ | พัฒนาการช่วงที่ 1 | พัฒนาการช่วงที่ 2 | พัฒนาการช่วงที่ 3 |
|---------------------------------|---------|---|--|---|
| ลักษณะทาง กายภาพและ ผลงาน | | จัดหาวัตถุและ ประกอบสร้างบ้าน หน้าต่างรถยนต์, รถเมล์ และ รถไฟ ของดั้งเดิม เพื่อให้ได้ ความสมจริงของงาน | ถ่ายภาพวิดีโอ เรื่องราว และเหตุการณ์ที่ ใกล้เคียงกับช่วงเวลาใน วัยเด็กให้มากที่สุด โดย ยึดจากสถานที่เดิมที่ เรื่องราวเคยเกิดขึ้นใน อดีต พร้อมทั้งตัดต่อ วิดีโอ และเสียงใน บรรยากาศของวันวาน ให้ได้สัดส่วนเดียวกับ บ้านหน้าต่างรถยนต์ รถเมล์และรถไฟ ที่จัดเตรียมไว้ | ประกอบบาน หน้าต่างรถยนต์ รถเมล์ และรถไฟ ติดตั้งกำหนด ตำแหน่งการฉาย ภาพวิดีโอลงบน บ้านหน้าต่างทั้ง 3 ชั้น โดยมีการจัดวาง ตำแหน่งที่สร้าง สถานการณ์และ บรรยากาศเสมือน ภาพที่เคยเกิดขึ้นใน วัยเด็กที่แสน ประทับใจ |
| การแสดงออก | | แสดงออกจากการ จำลองบ้านหน้าต่าง รถยนต์ รถเมล์ และ รถไฟ ก็กับการจัดวางที่ เสมือนเหตุการณ์และ เรื่องราวในวัยเด็ก | นำบ้านหน้าต่างรถยนต์ รถเมล์ และรถไฟ ติดตั้ง และประกอบกับ ภาพวิดีโอ ที่ตัดต่อภาพ และเสียงที่สมบูรณ์แล้ว ฉายเข้ากับบ้าน หน้าต่างรถยนต์ รถเมล์ และรถไฟ | จัดวางผลงานโดย วัดจากตำแหน่งและ ความสูงสัดส่วนจริง ฉายภาพวิดีโอลงพื้น บ้านหน้าต่างรถยนต์ รถเมล์ และรถไฟ เพื่อสร้างอรรถรส และเกิดภาพความ ทรงจำที่ประทับใจ ได้มีชีวิตอีกครั้ง |

พัฒนาการผลงานช่วงที่ 1

การพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานในช่วงที่ 1 เป็นช่วงเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งจะ เป็นผลงานช่วงก่อนวิทยานิพนธ์ซึ่งอยู่ในระยะเริ่มต้น ประกอบด้วย การทดลองสร้างสรรค์ตาม แรงบันดาลใจและแนวความคิด ดังนี้

1.1 วิเคราะห์ พัฒนาการด้านแนวความคิดและแรงบันดาลใจ แรงบันดาลใจเกิดขึ้นจาก ความคิดถึงเรื่องราวและความทรงจำที่ประทับใจในวัยเด็ก ที่เกิดจากการมองผ่านสิ่งของ เครื่องใช้ใน อดีต ที่ปัจจุบันได้ถูกรื้อไปตามกาลเวลา ที่ส่งผลให้เกิดภาพความสุข ความอบอุ่นที่ลึบเลือนไป ได้ย้อนกลับมาอีกครั้ง

1.2 วิเคราะห์ พัฒนาการลักษณะทางกายภาพของผลงาน ประกอบสร้างวัสดุขึ้นเพื่อ เป็นสิ่งของเครื่องใช้หรือเป็นวัตถุ เช่น บานหน้าต่างบ้านเก่า ที่ได้จากช่วงเวลาอดีต สถานที่เดิมที่เกิด เรื่องราวและประสบการณ์ที่ดีในวัยเด็ก

1.3 วิเคราะห์ พัฒนาการด้านการแสดงออก แสดงออกบานหน้าต่าง ภาพ เสียง กับการ จัดวาง ที่สอดคล้องกับพื้นที่ โดยแสดงออกถึงความประทับใจ ความสุข ความอบอุ่นที่เคยเกิดขึ้นใน วัยเด็ก ด้วยวิธีการที่กระตุ้นเตือนความทรงจำส่วนลึกให้ปรากฏตัวออกมาให้หวนคิดถึง



ภาพที่ 75 - 76 แบบร่างและบานหน้าต่าง ผลงานชื่อ “บ้านนอกที่คิดถึง”

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, ตุลาคม 2563

สรุป ผลงานช่วงการพัฒนาช่วงที่ 1

เป็นช่วงที่ต้องการหาแนวความคิดที่ชัดเจน การค้นหาเทคนิควิธีในการรองรับ แนวความคิด สิ่งที่ต้องการแสดงออกหรือนำเสนอจากการนำบานหน้าต่างของบ้านเก่า รวมทั้งนำภาพวิดีโอและเสียงบรรยากาศเดิมมาประกอบเป็นชิ้นงาน เพื่อสร้างภาพความประทับใจในอดีต ที่บอวลไปด้วยความสุข ความอบอุ่น

พัฒนาการผลงานช่วงที่ 2

การสร้างสรรค์ผลงานในช่วงที่ 2 เป็นการพัฒนาที่มีความชัดเจนขึ้น ทั้งด้านแนวความคิด การสร้างสรรค์ผลงานและการแสดงออก ส่งผลให้ผลงานมีรูปแบบที่เป็นลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งผ่านกระบวนการคิดการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

2.1 วิเคราะห์ พัฒนาการด้านแนวความคิดและแรงบันดาลใจ ของความความทรงจำเชิงบวกในวัยเด็ก กับเหตุการณ์และเรื่องราวที่ประทับใจในอดีต

2.2 วิเคราะห์ พัฒนาการลักษณะทางกายภาพของผลงาน ประกอบบานหน้าต่างและภาพวิดีโอร่วมกัน จัดวางตามประสบการณ์โดยคำนึงถึงการจัดวางตามกิจกรรมองค์ประกอบและพื้นที่ในการจัดวางผลงาน

2.3 วิเคราะห์ พัฒนาการด้านการแสดงออก นำบานหน้าต่างจากการประกอบ ประสมภาพวิดีโอ นำเสนอด้วยรูปแบบการจัดวางกับพื้นที่





ภาพที่ 77 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชื่อชุด บ้านนอกที่คิดถึง

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, ตุลาคม 2563

ชื่อผลงาน : บ้านนอกที่คิดถึง (My Lovely Home)

เทคนิค : ศิลปะแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art)

ขนาด : แปรผันตามพื้นที่

วิเคราะห์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ ชุดที่ บ้านนอกที่คิดถึง

ผลงานชุด “บ้านนอกที่คิดถึง” เป็นชิ้นงานที่แสดงออกของความคิดถึงที่มีในช่วงวัยเด็ก ภาพที่คุ้นเคย บรรยากาศที่คุ้นตา ความรู้สึกที่อึมเอมความสุข ผ่านบานหน้าต่างห้องนอนในวัยเด็ก ในบรรยากาศวันลอยกระทงในอดีต ที่ร้านขายของชำจะนำกระทงมาวางขาย และทุกปีในวันลอยกระทงในอดีต ฝนมักจะตกลงมาก่อนลอยกระทงเสมอ เสียงเพลงตามสายที่ดังเจื้อยแจ้วเข้ากับบรรยากาศ บานหน้าต่างบานเก่าที่ถูกทิ้งไว้ในห้องเก็บของ เหมือนกับจอภาพยนตร์ที่ฉายภาพความสุขในอดีตให้เห็นเสมอทุกครั้งที่ได้มอง

สรุป พัฒนาการช่วงที่ 2

การสร้างสรรคผลงานงานช่วงที่ 2 เป็นการประกอบบานหน้าต่างเก่าขึ้นมา โดยเทียบเคียงกับบานเดิม เพื่อให้เป็นไปตามบานต้นฉบับให้มากที่สุด ในพัฒนาการช่วงที่ 2 ทำการถ่ายภาพวิดีโอทั้งสองด้านของหน้าต่าง โดยด้านหนึ่งคือภาพภายในตัวบ้าน อีกด้านเป็นภาพบรรยากาศด้านนอกบ้าน โดยติดตั้งบานหน้าต่างแบบแขวนในตำแหน่งและความสูงเดียวกับบานหน้าต่างจริง โดยคำนึงถึงผู้ชมในการชมผลงานโดยสามารถเดินดูรอบชิ้นงานเป็น 360 องศา โดยนำศิลปะการจัดวาง (Installation Art) มาใช้ในการนำเสนอผลงาน รวมทั้งวางเสียงของบรรยากาศผ่านลำโพง ซึ่งทำให้ได้รับบรรยากาศในการชมผลงานได้ดีเยี่ยม



ภาพที่ 78 พัฒนาช่วงที่ 1 ผลงานชื่อ บ้านนอกที่คิดถึง

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, ตุลาคม 2563



ภาพที่ 79 พัฒนาช่วงที่ 2 ผลงานชื่อ บ้านนอกที่คิดถึง
ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, ตุลาคม 2563



ภาพที่ 80 พัฒนาช่วงที่ 3 ผลงานชื่อ บ้านนอกที่คิดถึง
ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, ตุลาคม 2563

พัฒนาการผลงานช่วงที่ 3

การสร้างสรรค์ผลงานในช่วงที่ 3 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานวิถยานิพนธ์ “ความทรงจำมีชีวิต” จากแนวคิดแรงบันดาลใจ สู่ลักษณะรูปแบบของผลงานแบบแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and interactive Art) ที่ประกอบด้วยศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) จากแรงบันดาลใจและรูปแบบของผลงานศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) ศิลปะจัดวาง (Installation Art) และศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ที่แสดงออกถึงความประทับใจในความทรงจำในวัยเด็กกับประสบการณ์ที่ประทับใจ โดยเลือกนำเสนอชิ้นงานที่มีการจัดการของพื้นที่ เพื่อให้ผู้ชมผลงานได้มีส่วนร่วมกับการผลงาน และได้รับประสบการณ์ใหม่ในการรับชม โดยมีผลงานจำนวน 3 ชุด ซึ่งผลงานทั้ง 3 ชุด มีลักษณะเฉพาะตัวทั้งด้านเนื้อหา ภายภาพ และการแสดงออก ได้แก่ ผลงานชุดที่ 1. รถเก๋งคันโก้ที่คิดถึง ผลงานชุดที่ 2. รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง 3. รถไฟฉีกฉีกที่ที่คิดถึง ดังนี้

3.1 วิเคราะห์ พัฒนาการด้านแนวความคิดและแรงบันดาลใจ คิดถึงช่วงเวลาแห่งความสุข ภาพความทรงจำ ประสบการณ์ในวัยเด็กและวิถีชีวิตในอดีตที่อบอวลไปด้วยความสุข ความรัก อบอุ่น ทุกครั้งที่คิดถึง

3.2 วิเคราะห์ พัฒนาการลักษณะทางกายภาพของผลงานประกอบ บ้านหน้าต่างรถยนต์ บ้านหน้าต่างรถเมล์ และบ้านหน้าต่างรถไฟ ที่ผสมผสานภาพวิดีโอ และเสียงของบรรยากาศในวันวาน เป็นชุดผลงานที่มีการจัดวางผลงานโดยคำนึงถึงพื้นที่ ให้ตรงตามตำแหน่งของการจัดวางสร้างสถานการณ์และบรรยากาศเสมือนภาพในวัยเด็ก

3.3 วิเคราะห์ พัฒนาการด้านการแสดงออก จัดวางผลงานเสมือนบรรยากาศในวัยเด็ก โดยใช้หน้าต่างรถยนต์ หน้าต่างรถเมล์ และหน้าต่างรถไฟ ทั้งเสียงเพลง ภาพวิดีโอและการจัดวางเป็นส่วนประกอบช่วงเวลาที่น่าสนใจ และความทรงจำที่เต็มไปด้วยความสุข





ภาพที่ 81 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 1 ชื่อชุด รถเก๋งคันโก้ที่คิดถึง

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, กุมภาพันธ์ 2564

ชื่อผลงาน : รถเก๋งคันโก้ที่คิดถึง (My Lovely Car)

เทคนิค : ศิลปะแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art)

ขนาด : แปรผันตามพื้นที่

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 1 รถแกงค์นั้โก้ที่คิดถึง

ผลงานชุดที่ 1 ชื่อ “รถแกงค์นั้โก้ที่คิดถึง” หากบ้านคือสถานที่ที่อบอุ่นที่สุด อีกหนึ่งที
รองลงมา คือรถคันแกงค์นั้โก้ที่บ้าน เปรียบได้ว่าเป็นความสุขที่เคลื่อนที่ได้ของบ้าน ผู้สร้างสรรค์
จึงเลือกบานหน้าต่างรถยนต์เก่า ที่มีความหมายสัญลักษณ์แสดงถึงสถานที่แห่งความสุขที่ได้กล่าวมา
ข้างต้น เสียงประกอบ เลือกใช้เสียงวิทยุทรานซิสเตอร์ และบรรยากาศรวมของสถานที่ให้คำนี้ถึงวัย
เด็ก การจัดวางพื้นที่ให้เห็นเรื่องราวทั้งด้านนอกและด้านใน ด้วยภาพวิดีโอที่ถ่ายจากสถานที่จริง ทำ
ให้ภาพรวมดูสมจริงยิ่งขึ้น

การให้สัญลักษณ์แทนความหมาย

การเลือกบานหน้าต่างรถยนต์เก่า เพื่อต้องการให้เห็นถึงความเก่าจากอดีตจนปัจจุบัน ถ้า
รถยนต์คันโก้ยังอยู่ อีกนัยคือตั้งใจให้เห็นของที่ไม่ได้ใช้งานแล้วหรือทุกคนจะมองว่าเป็นขยะ
แต่ผู้สร้างสรรค์กลับเห็นความงามและเรื่องราวที่ซ่อนอยู่ในวัตถุ การจัดวางโดยการแขวนเพื่อตั้งใจให้
ความสูงของผลงาน มีขนาดความสูงเท่ากับหน้าต่างรถจริง เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์ร่วมของผู้ชมได้
ง่ายขึ้น ภาพวิดีโอในชิ้นงาน เป็นภาพบรรยากาศที่อบอุ่น ความสุข และเป็นกันเองของสมาชิกในบ้าน
เสียงดนตรีประกอบแสดงออกถึงยุคสมัยของบรรยากาศในอดีต การจัดวางทั้งหมดไว้ในจินตนาการ
ให้ผู้ชมได้เติมเต็มภาพความประทับใจในวัยเยาว์ของผู้ชมได้มีความรู้สึกร่วม และได้รับประสบการณ์
ใหม่ไปพร้อม ๆ กัน

ตารางที่ 10 ตารางแสดงสัญลักษณ์และวัสดุที่เลือกใช้ในงานชุด รถแกงค์นั้โก้ที่คิดถึง

| สัญลักษณ์ | คุณค่าในทางนามธรรม |
|--------------------------------|---|
| 1. บานหน้าต่างรถยนต์เก่า | รถคันเก่า คือ บ้านหลังที่สองของครอบครัว |
| 2. ภาพวิดีโอของคนในรถ | ความอบอุ่น ความรักของคนในครอบครัว |
| 3. เสียงพูดคุยในรถ | ความธรรมชาติ เรียบง่าย |
| 4. เสียงเพลงลูกทุ่งในรถ | กลิ่นไอความชนบทในอดีต |
| 5. ภาพวิดีโอของบรรยากาศข้างทาง | การเปลี่ยนแปลง (เวลาไม่เคยหยุดนิ่ง) |



ภาพที่ 82 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 2 ชื่อชุด รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, มีนาคม 2564

ชื่อผลงาน : รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง (My Lovely Bus)

เทคนิค : ศิลปะแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art)

ขนาด : แปรผันตามพื้นที่

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 2 รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง

ผลงานชุดที่ 2 ชื่อ “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง” อีกหนึ่งความคุ้นเคยของวันวาน เสียงกระเป่ารถเมล์ที่ถือกระบอกใส่น้ำเย็นซ่าเสียงคุ้นหูของกระเป่ารถเมล์ แม้อายุที่โวกเหวกโวยวายที่มาพร้อมกับตะเข้งฝักจำนวนมาก การนอนที่มีกระจกหน้าต่างของรถเมล์เป็นหมอน ภาพความสุขเหล่านี้มักจะออกมาทักทาย ให้เราได้ยิ้มร่วมกับวันวานเสมอ ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกบานหน้าต่างรถเมล์เก่าที่มีความหมายสัญลักษณ์แสดงถึงสถานที่แห่งความสุขที่ได้กล่าวมา เสียงประกอบ เลือกใช้เสียงวิทยุทรานซิสเตอร์บนรถเมล์ เสียงเครื่องยนต์และเสียงเหล็กที่กระทบกันจนได้ยินเสียงของอายุของรถเมล์คันนี้ บรรยากาศที่ทำให้คำนึงถึงวัยเด็ก การจัดวางพื้นที่ให้เห็นเรื่องราวทั้งด้านนอก และด้านใน ทำให้ได้ประสบการณ์ใหม่ในงานศิลปะ

การให้สัญลักษณ์แทนความหมาย

การเลือกบานหน้าต่างรถเมล์ดั้งเดิม เพื่อเชื่อมโยงกับอดีตได้ง่ายขึ้น การจัดวางโดยการแขวนเพื่อตั้งใจให้ความสูงของผลงาน มีขนาดความสูงเท่ากับหน้าต่างรถจริง เพื่อสร้างประสบการณ์ร่วมของผู้ชมได้ง่ายขึ้น ภาพวิดีโอในชิ้นงาน เป็นภาพบรรยากาศที่เรียบง่าย ความเป็นกันเองของผู้โดยสารและเจ้าของรถเมล์ เป็นภาพที่ทำให้หัวใจชุ่มชื้น เสียงดนตรีประกอบแสดงออกถึงยุคสมัยของบรรยากาศในอดีต การจัดวางทั้งหมดไว้ในจินตนาการให้ผู้ชมได้เติมเต็มภาพความประทับใจในวัยเยาว์ของผู้ชม ได้มีความรู้สึกร่วม และได้รับประสบการณ์ใหม่ไปพร้อม ๆ กัน

ตารางที่ 11 ตารางแสดงสัญลักษณ์และวัสดุที่เลือกใช้ในงานชุด รถเมล์หวานเย็นคิดถึง

| สัญลักษณ์ | คุณค่าในทางนามธรรม |
|--------------------------------|--|
| 1. บานหน้าต่างรถเมล์แบบเก่า | ยุคสมัยของวิถีชีวิตในอดีต |
| 2. ภาพวิดีโอของคนในรถ | การดำเนินชีวิตที่เรียบง่ายของคนที่ไม่เร่งรีบ |
| 3. เสียงพูดคุยในรถ | ความเป็นกันเอง ถ้อยทีถ้อยอาศัยกัน |
| 4. เสียงเพลงลูกทุ่งในรถ | ความจริงใจของยุคสมัย |
| 5. ภาพวิดีโอของบรรยากาศข้างทาง | การเปลี่ยนแปลง (เวลาไม่เคยหยุดนิ่ง) |



ภาพที่ 83 ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 3 ชื่อชุด รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง

ที่มา : ถ่ายโดยผู้สร้างสรรค์, เมษายน 2564

ชื่อผลงาน : รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง (My Lovely Train)

เทคนิค : ศิลปะแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art)

ขนาด : แปรผันตามพื้นที่

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ ชุดที่ 3 รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง

ผลงานชุดที่ 3 ชื่อ “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง” ทุกครั้งที่ได้ยินเสียงรถไฟ ภาพบรรยากาศของความสุขและการผจญภัยครั้งแรกในชีวิต เสียงระฆังที่เร่งเร้า เสียงหวูดที่คำราม เสียงเครื่องยนต์ที่กระตุกหัวใจให้เด่นเร้า ผู้สร้างสรรค์จึงเลือก บ้านหน้าต่างรถไฟเก่า ที่มีความหมายสัญลักษณ์แสดงถึงช่วงเวลาในวัยเด็ก ทั้งแม่ค้าหาบเร่ เสียงตรวจตั๋วที่คุ้นเคย เสียงบรรยากาศที่เป็นเอกลักษณ์ ของบรรยากาศนอกหน้าต่างที่ตื่นตาตื่นใจ การจัดวางพื้นที่ให้เห็นเรื่องราวทั้งด้านนอก และด้านใน ทำให้ภาพรวมดูสมจริงยิ่งขึ้น

การให้สัญลักษณ์แทนความหมาย

การเลือกบ้านหน้าต่างรถไฟเก่า เพื่อให้ต้องการให้เห็นถึงความเก่าจากอดีตจนปัจจุบัน อีกนัยคือตั้งใจให้เห็นของที่ไม่ได้ใช้งานแล้วหรือทุกคนจะมองว่าเป็นขยะ แต่ผู้สร้างสรรค์กับเห็นความงามและเรื่องราวที่ซ่อนอยู่ในบ้านหน้าต่างรถไฟเก่า การจัดวางโดยการแขวนเพื่อตั้งใจให้ความสูงของผลงาน มีขนาดความสูงเท่ากับหน้าต่างรถไฟจริง เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์ร่วมของผู้ชมได้ง่ายขึ้น ภาพวิดีโอในชิ้นงาน เป็นภาพบรรยากาศที่อบอุ่น ความสุข และภาพที่คุ้นตา ที่แสดงออกถึงยุคสมัยของบรรยากาศในอดีต การจัดวางทั้งหมดเว้นที่ในจินตนาการให้ผู้ชมได้เติมเต็มภาพความประทับใจในวัยเยาว์ของผู้ชมได้มีความรู้สึกร่วม และได้รับประสบการณ์ใหม่ไปพร้อม ๆ กัน

ตารางที่ 12 ตารางแสดงสัญลักษณ์และวัสดุที่เลือกใช้ในงานชุด รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง

| สัญลักษณ์ | คุณค่าในทางนามธรรม |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| 1. บ้านหน้าต่างรถไฟเก่า | ความเคลื่อนไหวของยุคสมัย |
| 2. ภาพวิดีโอของคนในรถไฟ | การเดินทาง และจุดหมาย |
| 3. เสียงพุดคุยในรถไฟ | ความเป็นกันเอง |
| 4. เสียงบรรยากาศในรถไฟ | เชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบัน |
| 5. ภาพวิดีโอของบรรยากาศข้างทาง | การเปลี่ยนแปลง (เวลาไม่เคยหยุดนิ่ง) |

ตารางที่ 13 ตารางการวิเคราะห์ผลงาน พัฒนาการช่วงที่ 3 (วิทยานิพนธ์)

| | | | |
|--------------------------|---|---|---|
| <p>การวิเคราะห์ผลงาน</p> |  |  |  |
| <p>รูปทรง (Form)</p> | <p>โครงสร้างภาพเป็นรูปทรงของหน้าต่างที่มีเหลี่ยมมุมของรถยนต์ยุคเก่า</p> | <p>รูปทรงบานหน้าต่างรถเมล์ทรงมนบานกระจกสไลด์ข้าง แบบดั้งเดิมของรถเมล์ยุคเก่า</p> | <p>โครงสร้างบานหน้าต่างรถไฟ 2 ชั้น กระจกสไลด์บน-ล่าง เป็นยุคเก่าดั้งเดิม</p> |
| <p>พื้นผิว (Texture)</p> | <p>พื้นผิวของหน้าต่างเป็นวัสดุจริง พื้นผิวเก่าเดิมตามอายุของรถเก่าจริง</p> | <p>พื้นผิวเป็นวัสดุที่สร้างขึ้นใหม่ แต่ใช้วัสดุเดียวกับบานหน้าต่างรถเมล์แบบดั้งเดิม</p> | <p>พื้นผิวเป็นของวัสดุจริงของดั้งเดิม มีเก่าตามอายุจริงของรถไฟในอดีต</p> |
| <p>สี (Color)</p> | <p>สีเดิมของบานหน้าต่างรถยนต์เก่าตามอายุจริง</p> | <p>สีมีความเหมือนบานหน้าต่างรถเมล์ดั้งเดิม</p> | <p>สีเดิมของบานหน้าต่างรถไฟเก่าตามอายุจริง</p> |
| <p>การนำเสนอ</p> | <p>แสดงออกด้วยภาพวิดีโอถึงเรื่องราวความรัก ความอบอุ่นของครอบครัวชนบทในอดีต</p> | <p>แสดงออกด้วยภาพวิดีโอถึงเรื่องราวการดำเนินชีวิต ที่เรียบง่ายของสังคมชนบทในอดีต</p> | <p>แสดงออกด้วยภาพวิดีโอถึงเรื่องราวการเดินทาง ที่ตื่นเต้นของคนในอดีต</p> |
| <p>จุดเด่น</p> | <p>ได้สัมผัสความรัก ความอบอุ่น และเรื่องราวในอดีตของครอบครัวชนบทในอดีตทั้งภาพ เสียง และบรรยากาศในวันวาน ผ่านบานหน้าต่างรถยนต์เก่า</p> | <p>ได้เห็นภาพวิถีชีวิตชนบท และสัมผัสถึงความเรียบง่ายของการเดินทางด้วยรถเมล์สมัยอดีต ทั้งภาพ เสียง และบรรยากาศวัยเยาว์ อย่างเต็มอรรถรส</p> | <p>ได้รู้สึกถึงความตื่นเต้นใจของประสบการณ์การเดินทางด้วยรถไฟในอดีต ที่ดึงดูดทั้งภาพ เสียง บรรยากาศ และความรู้สึกที่คุ้นเคยในวัยเด็กกลับมาเคลื่อนไหวอีกครั้ง</p> |
| <p>จุดด้อย</p> | <p>ผลงานต้องใช้พื้นที่ และข้อจำกัดของการติดตั้ง ทำให้การควบคุมคุณภาพค่อนข้างยาก</p> | <p>ผลงานต้องใช้พื้นที่ และข้อจำกัดของการติดตั้ง ทำให้การควบคุมคุณภาพค่อนข้างยาก</p> | <p>ผลงานต้องใช้พื้นที่ และข้อจำกัดของการติดตั้ง ทำให้การควบคุมคุณภาพค่อนข้างยาก</p> |
| <p>แนวทางการพัฒนา</p> | <p>จัดเตรียมอุปกรณ์การติดตั้งให้สำเร็จรูป และมีความยืดหยุ่นกับพื้นที่</p> | <p>จัดเตรียมอุปกรณ์การติดตั้งให้สำเร็จรูป และมีความยืดหยุ่นกับพื้นที่</p> | <p>จัดเตรียมอุปกรณ์การติดตั้งให้สำเร็จรูป และมีความยืดหยุ่นกับพื้นที่</p> |

สรุป พัฒนาการช่วงที่ 3

ผลงานสร้างสรรค์ในพัฒนาการช่วงที่ 3 ซึ่งเป็นผลงานวิทยานิพนธ์ แนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art) ที่มีแรงบันดาลใจมีความชัดเจนขึ้น นำเสนอผลงานผ่านเรื่องราว และประสบการณ์ที่ประทับใจในวัยเด็ก ที่ให้ความรู้สึกและทัศนคติที่ดีจนปัจจุบัน

ใช้เทคนิคศิลปะจัดวาง (Installation Art), ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art), ศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art), ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) และศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ที่พัฒนามาจากผลงานสร้างสรรค์ในช่วงที่ 1 และ 2 ด้วยการนำวัสดุสิ่งของที่นอกจากมีความผูกพันกับตัวผู้สร้างสรรค์แล้ว และตั้งใจให้ผู้ชมได้มีประสบการณ์ร่วมกับตัววัตถุที่นำมาเสนอ รวมทั้งเรื่องราวและความรู้สึกที่สอดคล้องกับตัวผลงาน ทั้งการนำภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงประกอบ ที่สร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับงาน ลักษณะการจัดวางและจัดสรรพื้นที่คำนึงถึงความสมจริง บรรยากาศและสร้างสถานการณ์ประกอบการนำเสนอ รวมถึงการแทรกสัญลักษณ์ผ่านการเลือกใช้วัสดุสิ่งของ ซึ่งเป็นตัวแทนของความอบอุ่น ความรัก ความคิดถึง ความประทับใจในวัยเยาว์ให้กลับมามีชีวิตอีกครั้ง



บทที่ 5

สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

สรุปการสร้างสรรควิทยานิพนธ์

ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ในหัวข้อ “ความทรงจำมีชีวิต” (ALIVE MEMORY) จากความคิดถึงความทรงจำ ความประทับใจเรื่องราวในวัยเด็ก ผ่านสิ่งของที่ผูกพันกับอดีต จึงได้ศึกษาค้นคว้าเทคนิค รูปแบบทางศิลปะทางทัศนศิลป์และงานศิลปกรรม นำไปสู่การสร้างสรรคผลงาน เทคนิคแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art) โดยการนำเทคนิคศิลปะจัดวาง (Installation Art), แนวความคิด (Conceptual Art), ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) และศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) โดยการประกอบสร้างรูปขึ้นใหม่ ใช้บานหน้าต่างของรถยนต์เก่า หน้าต่างรถเมล์เก่า และหน้าต่างรถไฟเก่าที่เคยผูกพันในวัยเด็ก เป็นสัญลักษณ์เป็นตัวนำเสนอเรื่องราวของความทรงจำที่ประทับใจในวัยเด็ก และใช้ภาพเคลื่อนไหว เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกคิดถึง ความอบอุ่น ความรัก ความผูกพันในอดีต และการจัดสรรพื้นที่ เพื่อให้เกิดความสอดคล้องสัมพันธ์กับเนื้อหาและแนวความคิดที่ต้องการนำเสนอ

ผลงานสร้างสรรค์ทั้งหมด 3 ชุด ชุดที่ 1 “รถเก๋งคันโก้ที่คิดถึง” นำเสนอความอบอุ่นของครอบครัวในเกิดขึ้นในรถยนต์คันแรกของที่บ้าน ชุดที่ 2 “รถเมล์หวานเย็นที่คิดถึง” นำเสนอเรื่องราวและวิถีชีวิตของคนในสังคมอดีตผ่านรถเมล์สายเก่าในวัยเด็ก ชุดที่ 3 “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง” นำเสนอเรื่องราวของการเดินทางที่ตื่นตาตื่นใจที่สุดในวัยเด็ก

จากกรอบวัสดุที่มาจากกรอบหน้าต่างของยานพาหนะ ที่เป็นขอบเขตของการกำหนดจินตนาการจากอดีต โดยใช้ภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏ ทั้งด้านหน้าและด้านหลังที่สอดคล้องกัน ทำให้ผู้ดูได้มีส่วนร่วมในการเคลื่อนที่ตนเองในเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive) โดยมีเสียงบรรยากาศประกอบที่ห่อหุ้มความจริงในอดีตที่ผลุดขึ้นมา

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ “ความทรงจำมีชีวิต” ได้ศึกษาข้อมูลด้านต่าง ๆ ทั้งเอกสารและการลงพื้นที่ภาคสนาม เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลและนำมาพัฒนาชิ้นงาน ทั้งศึกษางานศิลปกรรม และทดลองการสร้างสรรคผลงานศิลปะแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art) ซึ่งตอบสนองแนวคิดแรงบันดาลใจ รวมถึงการศึกษาลักษณะในการแทนความหมาย และนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสื่อความหมาย และรายละเอียดอย่างเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

กรอบการวางแผนและสร้างสรรค์ผลงาน “ความทรงจำมีชีวิต” ดังนี้

1. การเลือกกรอบหน้าต่างของพาหนะเก่าในวัยเด็ก ที่เป็นรุ่นเดียวกันกับอดีต ทำการเลือกสภาพของวัตถุที่ผู้ฟังตามอายุไซ โดยให้ได้รุ่นและสภาพที่ตรงตามแนวคิด เพื่อเกิดความสมจริงทั้งเรื่องราวและกาลเวลา
2. การถ่ายภาพเคลื่อนไหว ต้องวางแผนและคำนวณภาพให้ที่ได้ให้ตรงกับกรอบเฟรมของหน้าต่างของยานพาหนะ ทั้ง 3 ชุด โดยตอนถ่ายวิดีโอต้องถอดบานหน้าต่างรถคันที่นำมาถ่ายออกเพื่อเวลานำมาฉายในบานหน้าต่างรถยนต์ที่เตรียมไว้ จะได้มีพื้นที่เหลือพอให้ภาพพอดีกัน
3. การบันทึกเสียงบรรยากาศของสภาพแวดล้อม โดยใช้เครื่องบันทึกเสียงเพื่อให้สอดคล้องกับภาพวิดีโอที่ได้ ทั้งเสียงเครื่องยนต์ เสียงพูดคุย ซึ่งเป็นการถ่ายทั้งภาพนอกภายใน การนำเสียงเพลงเก่ามาประกอบ โดยผ่านเครื่องเสียงที่เป็นระบบโมโน ในแบบต้นฉบับที่เคยได้ยินในอดีต
4. การนำองค์ประกอบทั้งหมดมาร้อยเรียง ด้วยการตัดต่อในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อกำหนดภาพวิดีโอ เสียงบรรยากาศ เสียงเพลงประกอบ ให้สอดคล้องกับบานหน้าต่างของพาหนะทั้งมุมมองของภาพทั้งภายนอก และภาพภายใน
5. การติดตั้งชิ้นงานกับพื้นที่ ต้องกำหนดกรอบบานหน้าต่างของยานพาหนะทั้ง 3 ชั้น ให้สอดคล้องกับความเป็นจริง โดยความสูงของบานหน้าต่างต้องมีความสูงจริงของบานหน้าต่างของยานพาหนะ โดยการยึดแขวนกับเพดานด้านบน
6. การกำหนดมุมภาพของวิดีโอ ที่ฉายผ่านจอโปรเจคเตอร์ ต้องคำนวณระยะฉาย กับตำแหน่งของพื้นที่รองรับของบานหน้าต่างให้พอดีกัน โดยต้องสร้างตัวยึดโปรเจคเตอร์ขึ้นมาโดยเฉพาะ เพื่อให้ใช้งานกับพื้นที่นั้น ๆ (แต่ละพื้นที่เพดานสูงไม่เท่ากัน) ทั้งตำแหน่งความสูงของโปรเจคเตอร์ และเป็นที่ยึดเครื่อง รวมทั้งเก็บสายไฟของเครื่องทั้งหมดให้เรียบร้อย
7. กำหนดการวางแผนกำหนดทิศทางของเสียงที่ได้ยินภายในพื้นที่ โดยต้องวางแผนและคำนวณในแต่ละด้านของบานหน้าต่างของยานพาหนะทั้ง 2 ด้านต่างกัน
8. เสียงที่ได้ยินจากด้านนอกตัวรถ จะเป็นเสียงของบรรยากาศ แต่ภาพจะเห็นเป็นภาพด้านในตัวรถ คล้ายกับผู้ชมอยู่ด้านนอกตัวรถแล้วมองเข้ามาในรถ
9. เสียงที่ได้ยินจากด้านในตัวรถ จะเป็นเสียงพูดคุย เสียงเพลงที่ได้ยินจากวิทยุของรถ และอาจได้ยินเสียงของบรรยากาศในตัวรถด้วย
10. ทดสอบและตรวจเช็คความเรียบร้อยของผลงานแทนผู้ดู จำลองการเคลื่อนที่ของผู้ดูให้เกิด Interactive Movement ขณะชมผลงาน

ทั้งหมดเป็นกรอบการทำงานสร้างสรรค์จริง ที่เรียงลำดับให้เห็นการวางแผนและขั้นตอนการทำงานของผลงาน “ความทรงจำมีชีวิต” ศิลปะแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ ที่นำทั้งศาสตร์และศิลป์มาผสมผสานกันในการทำงาน เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดความรู้สึกร่วมและสร้างประสบการณ์ใหม่ในการชมงานศิลปะที่เต็มอรรถรสมากกว่าที่เคย

อภิปรายผล

ผลงานการสร้างสรรค์ในหัวข้อ “ความทรงจำมีชีวิต” สร้างสรรค์ลักษณะผลงาน ศิลปะแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art) คือแนวทางการทำงานศิลปะที่มุ่งเน้นทางด้านแนวความคิด ที่นำทฤษฎีและเทคนิคทางศิลปะ ทั้งศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art), ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art), สื่อผสม (Mixed Media, ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) และศิลปะจัดวาง (Installation Art) มาผสมผสานให้เกิดแนวทางใหม่ ที่สอดคล้องกับกระบวนการทางความคิดของสร้างสรรค์ โดยใช้วัสดุ เรื่องราว และเหตุการณ์ที่ผู้ชมเคยมีประสบการณ์ในแบบเดียวกัน มาสร้างสรรคงาน ด้วยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อให้เกิดประสบการณ์ใหม่ในผลงานศิลปะ ทั้งภาพเคลื่อนไหว เสียงเพลง และเสียงของบรรยากาศ ทั้งนี้ก็เพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์หรือความรู้สึกร่วม ระหว่างผลงานกับผู้ชม จนทำให้เกิดแรงปะทะต่อกระบวนการความคิด จินตนาการ และการตีความตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล และทั้งหมดนี้คือความหมายและนิยามของทฤษฎีแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ (Conceptual and Interactive Art)

โดยนำบานหน้าต่างรถยนต์เก่า บานหน้าต่างรถเมล์ และบานหน้าต่างรถไฟ มาประกอบกับภาพวิดีโอและเสียงประกอบ เพื่อความเสมือนจริง รวมถึงเรื่องราวที่ถ่ายทอดจากสถานที่จริงในอดีต จัดวางจัดสรรพื้นที่ที่สอดคล้องกับสัดส่วนและตำแหน่งจริงของวัตถุและเรื่องราว เพื่อให้อรรถรสของความอบอุ่น ความรัก ความประทับใจวัยเด็กได้กลับมามีชีวิตอีกครั้ง ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 3 ชุดนี้

จากการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจ ความรู้สึก แนวความคิด การศึกษาข้อมูลด้านเอกสารทฤษฎีผลงานศิลปกรรม เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ รูปแบบการนำเสนอผลงานและการลงพื้นที่ภาคสนาม นำมาวิเคราะห์ผสมผสานเพื่อทดลองสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้สามารถสื่อสารให้ผู้ชมผลงานได้มีส่วนร่วมและรับรู้ความรู้สึกประทับใจกับช่วงเวลาที่ย้อน ความรัก ความสุข และได้มีประสบการณ์ใหม่

การพัฒนาผลงานช่วงที่ 1 เป็นการทดลองสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้วัสดุ มาประกอบเพื่อให้เกิดวัตถุที่ต้องการ การพัฒนาผลงานช่วงที่ 2 ได้พัฒนาผลงานจากช่วงที่ 1 โดยนำภาพวิดีโอของเรื่องราวที่สอดคล้องกับวัตถุบานหน้าต่างรถมาประกอบ ประสมสร้างสรรค์เป็นชุดผลงานซึ่งเกิดจาก

แรงบันดาลใจเป็นการถ่ายทอด ความประทับใจ ความอบอุ่น ความรัก ความสุขและความคิดถึง การพัฒนาผลงานช่วงที่ 3 ผลงานวิทยานิพนธ์ จากการศึกษาเอกสาร และศึกษาภาคสนามรวมถึง แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นการนำเรื่องราวและเหตุการณ์แห่งความสุขในวัยเด็ก มาสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยเทคนิครูปแบบทางศิลปะและงาน ศิลปกรรม นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน เทคนิคแนวความคิดปฏิสัมพันธ์ โดยการนำเทคนิคศิลปะจัดวาง (Installation Art), แนวความคิด (Conceptual Art), ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) และศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) โดยการประกอบสร้างรูปขึ้นใหม่ ใช้บานหน้าต่างของรถยนต์เก่า, หน้าต่างรถเมล์เก่า และหน้าต่างรถไฟที่เคยผูกพันในวัยเด็ก เป็นตัวนำเสนอเรื่องราวของความทรงจำที่ประทับใจในวัยเด็ก เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกคิดถึง ความอบอุ่น ความรัก ความผูกพันในวัยเด็ก และการจัดสรรพื้นที่เพื่อให้เกิดความสอดคล้องสัมพันธ์กับเนื้อหาและแนวความคิดที่ต้องการนำเสนอ รวมถึงการเลือกใช้วัตถุเพื่อเป็นสัญลักษณ์

ผลจากการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ทดลองเทคนิคและการใช้วัตถุ เพื่อให้สามารถเชื่อมโยงและจัดสรรพื้นที่ตามเนื้อหา ในการสร้างสรรค์ผลงานทุกชุด พร้อมกับ ทดลองเนื่องจากวัตถุที่นำมาใช้รวมถึงการจัดวางเปลี่ยนแปลงไปตามเนื้อหาวัตถุประสงค์ จึงมีการทดลองและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าอยู่เสมอ เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานให้ตรงตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ด้วยพัฒนาการ 3 ช่วง ดังกล่าวข้างต้น โดยแต่ละชุดสามารถได้รับการวิเคราะห์และอภิปรายผลงานสร้างสรรค์ได้ดังนี้

1. ผลงานชุด “รถแก๊งค์นักร้องที่คิดถึง”

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ นำเสนอเรื่องราวความประทับใจของผู้สร้างสรรค์ โดยเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของครอบครัวชนบทในอดีต ผ่านรถยนต์คันเก่า ที่เปรียบได้กับบ้านหลังที่สอง ที่อบอุ่นไปด้วยความอบอุ่น ความสุขทุกการเดินทางในความทรงจำของผู้สร้างสรรค์ โดยเลือกเล่าเรื่องราวผ่านภาพวิดีโอที่ถ่ายบรรยากาศของความเรียบง่าย ความผูกพันลงบนบานหน้าต่างรถยนต์เก่า โดยจัดวางกับพื้นที่ตามแนวความคิดและความสมจริงที่ต้องการนำเสนอให้เทียบเคียงวันวานและทำให้เห็นภาพความทรงจำกลับมามีชีวิตอีกครั้ง

สร้างสรรค์ผลงานผ่านบานหน้าต่างรถยนต์เก่า (รุ่นเดียวกับของรถยนต์ในวัยเด็ก) โดยนำเสนอเรื่องราวคนในครอบครัวที่เดินทางในรถคันเก่า ผ่านภาพวิดีโอ เสียง และบรรยากาศพูดคุยหยอกล้อเหมือนวันวาน ทำให้รู้สึกนึกถึงวันเวลาเก่า ๆ ในวัยเด็ก ทั้งความรัก ความอบอุ่น และความสุขในความทรงจำที่ประทับใจได้ย้อนกลับมาให้เห็น

จากการศึกษาเรียนรู้การจัดวางดังกล่าวตามแนวคิดและประสบการณ์ที่มีความน่าสนใจและแปลกตา โดยการนำบานหน้าต่างรถยนต์เก่าแขวนลอย ด้วยความสูงเดียวกับรถยนต์จริง ที่เดินดูโดยรอบได้ 360 องศา และดึงดูดยุติด้วยภาพวิดีโอที่เห็นทั้งสองฝั่งของหน้าต่างรถยนต์ ด้านหนึ่ง

เป็นภาพที่คล้ายกับมองภายนอกตัวรถ ภาพวิดีโอเห็นคนในครอบครัวนั่งในรถในตำแหน่งที่นั่งจริงของรถ อีกด้านจะเห็นภาพที่คล้ายอยู่ในตัวรถ ภาพวิดีโอเห็นวิวชนบทข้างทาง อีกทั้งเสียงเพลงลูกทุ่งในรถ เสียงพูดคุยหยอกล้อ สร้างอารมณ์และความรู้สึกของวันวานได้อย่างเต็มอรรถรส

การสร้างสรรคผลงานชุด “รถเก๋งคันโก้ที่คิดถึง” มีความสอดคล้องผลงานและแนวคิดของศิลปิน มาร์แชล ดูของป์ ผลงาน “Fountain” (1917) คือโถปัสสาวะกระเบื้องเคลือบสีขาวธรรมดาที่นำมาตั้งบนแท่นโซว ในนิทรรศการศิลปะของสมาคมศิลปินอิสระ (Society of Independent Artists) ในนิวยอร์ก โดยใช้นามแฝงและเซ็นชื่อบนโถปัสสาวะใบดังกล่าวว่า R. Mutt ซึ่งโถปัสสาวะใบนี้กำลังสื่อสารว่า ศิลปินไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์ที่ยิ่งใหญ่ และศิลปะไม่ใช่ของวิเศษล้ำค่าสำคัญ อันที่จริงแล้วเขาเพียงแค่ต้องการปฏิเสธความงามทางสายตา ทำลายคุณค่าและลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ของงานศิลปะให้กลายเป็นของสามัญธรรมดา ดูของป์พยายามกระตุ้นเราให้คนเลิกเทิดทูนบูชาศิลปะ แต่หันมาครุ่นคิดหาความหมายของศิลปะแทน

จากผลงาน “Fountain” (1917) ศิลปะแนวความคิดของมาร์แชล ดูของป์ จะเห็นได้ว่าดูของป์ ได้ทำลายกรอบจำกัดและการรับรู้เดิมของงานศิลปะ ทำให้เกิดเป็นปรากฏการณ์ ที่สร้างสิ่งใหม่ให้กับวงการศิลปะ “Fountain” โถปัสสาวะที่ใครมองว่าไร้ค่า ได้กลายเป็นอัตลักษณ์ของศิลปะสมัยใหม่ ที่ขัดต่อโลกตามชนบ และยังถูกโหวตให้เป็นงานศิลปะที่ทรงอิทธิพลที่สุดในศตวรรษที่ 20 ซึ่งทำให้เห็นว่าศิลปะได้เปิดกว้างให้สร้างสรรค์งานที่แปลกใหม่ได้ด้วยความคิดไม่มีข้อจำกัดอีกต่อไป

จากผลงาน “TV Cello” (1976) ศิลปะภาพเคลื่อนไหวของ นัม จุง ไพค์ จะเห็นได้ว่า นัม จุง ไพค์ นำวิดีโอเพื่อสร้างงานศิลปะภาพเคลื่อนไหว ซึ่งศิลปินเป็นผู้กำกับการถ่ายทำเอง แต่ด้วยเทคนิคการนำเสนอที่มีแนวคิดที่เน้นกระบวนการและการใช้วัสดุในการแสดงความเป็นหลักแนวคิดในงานจึงเป็นสิ่งที่ ศิลปะไม่ยึดติด

ผลงาน “TV Cello” ได้นำกลวิธีที่ประกอบกันของภาพวิดีโอ ซึ่งเป็นงานศิลปะชิ้นหนึ่งมาประกอบกับศิลปะจากวัสดุ อีกชิ้นหนึ่งได้อย่างมีเอกภาพ และก่อให้เกิดเป็นผลงานศิลปะชิ้นใหม่ที่ลงตัวทางองค์ประกอบศิลปะ

ปัญหาที่พบระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 1 คือการถ่ายทำภาพวิดีโอ เนื่องจากเป็นงานที่ไม่เคยทำมาก่อนในงานที่ถ่ายแบบนี้ การวางแผนในการทำงานจึงค่อนข้างยากลำบาก ทั้งอุปกรณ์ วิธีการถ่าย มุมและระยะภาพ รวมถึงการบันทึกเสียง เริ่มแรกไฟล์ภาพ วิดีโอทั้งหมดเสียหาย นำมาใช้งานไม่ได้ทั้งหมด

การแก้ปัญหาคือ ลงทุนซื้ออุปกรณ์ในการถ่ายทำให้ได้คุณภาพตรงตามชนิดของงานทั้งหมด รวมทั้งวางแผนการถ่ายทำ และติดต่อประสานงานกับตัวเจ้าของรถยนต์ ที่ไปถ่ายทำ และทำการตรวจสอบไฟล์ภาพวิดีโอก่อนการถ่ายทำเสร็จสิ้น รวมทั้งต้องใช้เวลาถ่ายเพิ่มขึ้น เพื่อให้การตัดต่อหลังจากได้ไฟล์วิดีโอ มาสมบูรณ์แบบมากที่สุด

ปัญหาที่พบระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 1 ผลงานลอยตัวทำให้การติดตั้งค่อนข้างยากตำแหน่งการติดตั้งจอโปรเจคเตอร์ที่ฉายภาพวิดีโอ (แขวนยึดกับเพดาน) ไม่สอดคล้องกับพื้นที่แสดงและพื้นที่เป็นข้อจำกัดในการควบคุมเสียงที่ใช้ในงาน

การแก้ปัญหาด้วยการวางแผนและทำงานล่วงหน้ากับตัวพื้นที่ให้ละเอียดและเกิดข้อผิดพลาดน้อยที่สุดในแต่ละครั้ง ด้วยการสำรวจพื้นที่แต่ละครั้ง พร้อมวางแผนก่อนติดตั้งและจัดวางผลงานก่อนวันที่ให้เข้าเซตงาน และเตรียมอุปกรณ์สำเร็จรูปในการจัดวางงานให้เหมาะกับการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เช่น เตรียมสายสลิงค์แขวนโดยเพิ่มจำนวนความยาวเผื่อไป ตัวยึดโปรเจคเตอร์ที่ปรับความสั้นยาวตามขนาดของเพดานได้ ลำโพงไร้สายแทนลำโพงที่มีสาย และเพิ่มจำนวนและความยาวของปลั๊กไฟที่ใช้ สุดท้ายคือให้เวลากับการตรวจเช็คความเรียบร้อยของผลงาน หลังจากติดตั้งและจัดวางเสร็จทุกครั้ง เพื่อให้งานได้แสดงออกสมบูรณ์ที่สุด

2. ผลงานชุด “รถเมลล์หวานเย็นที่คิดถึง”

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ นำเสนอเรื่องราวความประทับใจผู้สร้างสรรค์โดยเชื่อมโยงของวิถีชีวิตของคนในสังคมชนบท ผ่านรถเมลล์คันเก่าในอดีต ที่แสดงให้เห็นความเคลื่อนไหวของสังคมในอดีตที่เรียบง่ายไม่เร่งรีบ การถ้อยทีถ้อยอาศัยของคนในสังคมที่เหมือนญาติกัน ทั้งที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน โดยสร้างสรรค์ผ่านภาพวิดีโอที่ฉายให้เห็นเรื่องราวและวิถีชีวิตในอดีต ผสานกับเสียงและดนตรีประกอบที่บันทึกเสียงพูดคุย ของคนบนรถเมลล์คล้ายกับเหตุการณ์ในวันวาน โดยจัดวางกับพื้นที่ตามแนวความคิดให้ความทรงจำในวันเก่า ได้กลับมามีชีวิตอีกครั้ง

จากการศึกษาเรียนรู้การจัดวางตามแนวคิด ดูความน่าสนใจ โดยการนำบานหน้าต่างเมลล์แขวนลอย ด้วยความสูงเดียวกับรถเมลล์จริงแบบในอดีต สามารถเดินดูโดยรอบได้ 360 องศา และดึงดูสายตาด้วยภาพวิดีโอที่เห็นทั้งสองฝั่งของหน้าต่างรถเมลล์ ด้านหนึ่งเป็นภาพที่คล้ายกับมองภายนอกตัวรถ ภาพวิดีโอเห็นภาพคนนั่งในรถในตำแหน่งที่นั่งจริงของรถ อีกด้านจะเห็นภาพที่คล้ายอยู่ในตัวรถ ภาพวิดีโอเห็นวิวชนบทข้างทาง อีกทั้งเสียงเพลงลูกทุ่งในรถ เสียงพูดคุยจริง สร้างอารมณ์และความรู้สึกของวันวานได้อย่างน่าสนใจ

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “รถเมลล์หวานเย็นที่คิดถึง” มีความสอดคล้องผลงานและแนวคิดของศิลปิน อ้าย เว่ย เว่ย ชื่อผลงาน “Sunflower Seeds” เป็นงานศิลปะแนวความคิด และศิลปะการจัดวาง โดยการนำเมล็ดทานตะวันปริมาณมหาศาลเกลบบนพื้นห้องโถงในพื้นที่ TATE Modern หอศิลป์ร่วมสมัยใหม่ของมหานครลอนดอน เพื่อสะท้อนการถูกรีดรอนความเป็นส่วนตัวของผู้คนชาวจีนที่ถูกจำกัดไว้ซึ่งอิสรภาพ ภายใต้การปกครองของประธาน เหมา เจ๋อตง โดยเปรียบเปรยว่าท่านประธานเหมาคือแสงอาทิตย์ ผู้คนเป็นเพียงเหมือนเมล็ดทานตะวันที่ต่ำต้อย ซึ่งผลงานได้เชิญเชิญให้ผู้คนได้เข้ามาดูงานอย่างใกล้ชิด ด้วยการเดิน นั่ง นอน บนพื้นห้องโถงที่เต็มไปด้วยเมล็ดของทานตะวัน

จำนวนมากมหาศาล “Sunflower Seeds” ได้สร้างความรู้สึกร่วม และสร้างประสบการณ์ใหม่ในการดูงานศิลปะ

จากผลงาน “Sunflower Seeds” ศิลปะแนวความคิด และศิลปะการจัดวาง ของอ้าย เว่ย เว่ย ไม่ได้เพียงแต่สื่อสารหรือเสียดสีที่ได้ผลเพียงเท่านั้น แต่ทำให้งานศิลปะได้เปิดรับวิธีการนำเสนอใหม่ที่น่าทึ่ง เป็นการทลายกำแพงของผู้ชมและตัวงานศิลปะให้ใกล้ชิดกัน จนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้ กับประสบการณ์ใหม่ที่ตรึงใจและจดจำตลอดไป

ปัญหาการหาบานหน้าต่างเมล์ที่เป็นของเดิม กระจกบานสไลด์ข้างในสมัยอดีตที่ตรงกับเรื่องราวของผู้สร้างสรรค์นำเสนอ โดยส่วนใหญ่บานหน้าต่างรถเมล์เก่าไม่ค่อยพบเจอ เพราะเมื่อรถเมล์เก่าตกรุ่น ทางเจ้าของรถจะตัดรถเมล์ทิ้ง เพื่อขายเป็นเป็นเศษเหล็ก หรือที่พบเจอ ก็จะไม่เก่าตามยุคอดีต

การแก้ปัญหาคือ ออกตามหาอยู่เก่าดั้งเดิมที่ต่อรถเมล์ชิ้นใหม่ และต้องเป็นอยู่รถเมล์แบบดั้งเดิม โดยเสาะหาจากแหล่งผู้รู้ในวงการรถเมล์ จนได้รู้จักกับช่างและอยู่เก่าที่ประกอบชิ้นส่วนให้รถเมล์ทั่วประเทศ จึงเป็นที่มาของการได้หน้าต่างรถเมล์บานใหม่ในรูปทรงเก่าบานนี้มาสร้างสรรค์งานชุดนี้

3. ผลงานชุด “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง”

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ นำเสนอเรื่องราวความประทับใจของการเดินทางด้วยรถไฟครั้งแรก โดยเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของการเดินทางของคนในอดีต กับความรู้สึกที่ตื่นตาตื่นใจกับการผจญภัยครั้งยิ่งใหญ่ครั้งแรกนี้ โดยเลือกเล่าเรื่องราวผ่านภาพวิดีโอที่ฉายบรรยากาศของความเคลื่อนไหวของขบวนรถไฟ ทั้งบรรยากาศและความรู้สึกที่คุ้นเคย ทั้งหน้าต่างรถไฟเก่าในอดีต เสียงหวูด เสียงเจ้าหน้าที่ตรวจตั๋ว และเสียงแม่ค้าบนรถไฟ นำมาจัดวางกับพื้นที่ตามแนวความคิดและความสมจริงที่ต้องการนำเสนอให้เทียบเคียงกับภาพความทรงจำในวัยเด็กให้ได้มากที่สุด

จากการศึกษาเรียนรู้การนำเสนอดังกล่าว ตามแนวคิดและประสบการณ์ที่น่าสนใจและความแปลกตา โดยการนำบานหน้าต่างรถไฟเก่าแขวนลอยกับเพดาน ด้วยความสูงเดียวกับรถไฟจริงที่เดินดูโดยรอบได้ 360 องศา และดึงดูตสายตาด้วยภาพวิดีโอที่เห็นทั้งสองฝั่งของหน้าต่างรถไฟ ด้านหนึ่งเป็นภาพที่คล้ายกับมองภายนอกตัวรถ ภาพวิดีโอเห็นภาพคนนั่งในรถไฟในตำแหน่งที่นั่งจริงของตัวรถ อีกด้านจะเห็นภาพที่คล้ายอยู่ในตัวรถ ภาพวิดีโอเห็นวิวชนบทข้างทาง อีกทั้งเสียงบรรยากาศเสียงพูดคุย ที่ให้อารมณ์และความรู้สึกประทับใจยังคงโลดแล่นในความทรงจำ

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “รถไฟฉีกฉีกที่คิดถึง” มีความสอดคล้องผลงานและแนวคิดของศิลปิน สาครินทร์ เครืออ่อน ผลงานชื่อ “Manorah and Best Friends of the Snake #2” สร้างด้วยเทคนิคศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) และ ศิลปะสื่อผสม ที่นำเอามโนรา การแสดงพื้นบ้านของทางภาคใต้ของไทยเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของจินตนาการ และผู้ชายที่เป็นปุตฺชนธรรมดา เพื่อ

เป็นสัญญาณของคนปกติ มาสะท้อนให้เห็นถึงการก้าวข้ามของปฏิกิริยาธรรมดาสู่จินตนาการ โดยมีคอมพิวเตอร์กราฟิกมาเป็นองค์ประกอบของงาน สร้างความตื่นตาตื่นใจเป็นอย่างมาก แสดงให้เห็นว่างานศิลปะแนวความคิดและศิลปะสื่อผสม เมื่อมีเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของงาน สามารถสร้างจินตนาการและความจดจำได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากผลงาน “Manorah and Best Friends of the Snake #2” ศิลปะแนวความคิด และศิลปะสื่อผสม ของอาจารย์ศาสรินทร์ ได้นำเทคโนโลยีผสมกับงานศิลปะได้อย่างน่าสนใจ และทำให้ร่วมสมัยกับผู้ชมได้ดี ทำให้มิติของการสื่อสารทำได้โดนใจและสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ชมได้ตีความปัญหาที่พบระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 3 ผลงานลอยตัวทำให้การติดตั้งค่อนข้างยากตำแหน่งการติดตั้งจอโปรเจคเตอร์ที่ฉายภาพวิดีโอ (แขวนยึดกับเพดาน) ไม่สอดคล้องกับพื้นที่แสดงและพื้นที่เป็นข้อจำกัดในการควบคุมเสียงที่ใช้ในงาน

การแก้ปัญหาด้วยการวางแผนและทำงานล่วงหน้ากับตัวพื้นที่ให้ละเอียดและเกิดข้อผิดพลาดน้อยที่สุดใหนแต่ละครั้ง ด้วยการสำรวจพื้นที่แต่ละครั้ง พร้อมวางแผนก่อนติดตั้งและจัดวางผลงานก่อนวันที่ให้เขาติดตั้ง และเตรียมอุปกรณ์สำเร็จรูปในการจัดวางงานให้เหมาะกับการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เช่น เตรียมสายสลิงค์แขวนโดยเพิ่มจำนวนความยาวเผื่อไป ตัวยึดโปรเจคเตอร์ที่ปรับความสั้นยาวตามขนาดของเพดานได้ ลำโพงไร้สายแทนลำโพงที่มีสาย และเพิ่มจำนวนและความยาวของปลั๊กไฟที่ใช้ สุดท้ายคือให้เวลากับการตรวจเช็คความเรียบร้อยของผลงาน หลังจากติดตั้งและจัดวางเสร็จทุกครั้ง เพื่อให้งานได้แสดงออกสมบูรณ์ที่สุด

ผลงานศิลปะทั้ง 3 ชิ้นเป็นตัวอย่างและแรงผลักดันที่ดี ต่อผู้สร้างสรรค์เป็นอย่างมาก ทำให้เข้าใจการสร้างงานศิลปะ ที่ไม่ได้คำนึงแค่ความงามและปรัชญาในงานเพียงเท่านั้น ซึ่งถ้างานศิลปะนั้นสามารถสร้างความรู้สึกร่วมและประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ชมได้ เชื่อว่างานศิลปะชิ้นนั้น ๆ จะตรึงใจผู้ชมไปตลอดกาล

ข้อเสนอแนะ

1. นำเสนอเรื่องราวความประทับใจ ความสุข ความอบอุ่น ในวัยเด็ก ซึ่งเป็นการย้อนอดีต ดังนั้นควรรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องในวัยเด็กให้มากที่สุด ควรศึกษาข้อมูลและทำการบ้านกับจากสถานที่จริง ซึ่งจะเป็นประโยชน์ ในการเรียนรู้และดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสื่อสารผลงานตามความต้องการ

2. การศึกษารูปแบบผลงานศิลปกรรมของศิลปินควรมีการศึกษาด้านเนื้อหา เทคนิค รูปแบบ ผลงานของศิลปกรรมของศิลปินไทยและศิลปินต่างชาติเพิ่มเติมเพื่อมุมมองและแง่คิดที่กว้างไกล

3. ศึกษาทดลองการสร้างสรรคศิลปะสื่อผสมและรูปแบบศิลปะการจัดวาง ทั้งการเลือกใช้วัสดุ และ อุปกรณ์เพิ่มเติม และการศึกษาตัวสถานที่ที่จะติดตั้งผลงาน เพื่อความเข้าใจและนำมาเป็นแนวทางในการคิดสร้างสรรค์ผลงานเพื่อความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น



รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กิตติพล สรัคคานนท์, 10 มกราคม 2563 **In Theories 13 : ถิ่นที่อยู่ของความทรงจำ**, the Momentum, เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/in-theories-13-memories-and-where-to-find-them/>

เดชสิทธิ์ศักดิ์ เหมทานนท์, "**ชีวิตข้างถนน**." (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2560).

ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, 29 March 2017 **Art Is Art, Art Is Not Art**, เข้าถึงได้จาก <https://minimore.com/b/art-is-art/2>

แม่ไม้เพลงไทย : ต่วนพิศवास - ผ่องศรี วรนุช : Youtube, June 15, 2016 เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=Wf7timlp1Ss>

แม่ไม้เพลงไทย : บางกอกน้อย - ชัยชนะ บุญนะโชติ: Youtube, June 12, 2016 เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=lkGYoG-13XI>

แม่ไม้เพลงไทย : ส่งแอ้วเรียนราม-ศรเทพ ศรทอง : Youtube, June 22, 2016 เข้าถึงได้จาก https://www.youtube.com/watch?v=SB_86XPo4p8

โรหิตะสุข, สิทธิเดช, "การศึกษาแนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะปฏิสัมพันธ์ในบริบทศิลปะร่วมสมัยไทย." (มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2549).

วิกิพีเดีย, 29 April 2021 **Only Yesterday (1991 Film)**, เข้าถึงได้จาก [https://en.wikipedia.org/wiki/Only_Yesterday_\(1991_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Only_Yesterday_(1991_film))

วิกิพีเดีย, 7 ธันวาคม 2560 **ไอ้เว่ยเว่ย**, เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ไอ้_เว่ยเว่ย

อิชะโอะ ทะกะฮะตะ, 11 พฤศจิกายน 2561 **ในความทรงจำที่ไม่มีวันจาง**, เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ในความทรงจำที่ไม่มีวันจาง>

ภาษาอังกฤษ

Alchetron.com, Updated on May 08, 2018 **Sakarin Krue On**, เข้าถึงได้จาก <https://alchetron.com/Sakarin-Krue-On>

Blogspot.com, พฤษภาคม 2009 นัม จุง ไคค์ (Num June Paik), **Circular Box**, เข้าถึงได้จาก <http://circularbox.blogspot.com/2009/05/paikkang.html#:~:text=เพ็ก%20นัม%20จุง,รู้จักกับศิลปินหัวก้าวหน้า>

- Bussaba, 30 November 2017 **Ai Wei Wei Never Sorry, Plotter**, Available from <https://www.plotter.in.th/?p=4099>
- MGR online, 17 มกราคม 2559 “**สาครินทร์ เครืออ่อน**” ศิลปินไทย รางวัลพรูเดนเซียล อายอวอร์ดส์ ครั้งที่ 3 เข้าถึงได้จาก <https://mgronline.com/celebonline/detail/9590000005588>
- NSW, Art Gallery, 1976 **Tv Cello**, Available from <https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/343.2011.a-c/>
- Rakthum Sangchanda, 22 ธันวาคม 2559 “**ความทรงจำผ่านตัวหนังสือ**”, Klakid Blog, เข้าถึงได้จาก <https://klakid.com/share-history-and-remember-through-article/RCAC84>, **สาครินทร์ เครืออ่อน**, เข้าถึงได้จาก https://www.rcac84.com/portfolio_page/นายชาติ-กอบจิตติ-2-2-2-2/#
- Sayaka Ganz, Emergence 2011 **ศิลปะจัดวาง (Installation Art), Art**, เข้าถึงได้จาก <http://1155108050411.blogspot.com/2013/12/installation-art.html>
- th.wikipedia.org, 24 มีนาคม 2564 **สนามกีฬาแห่งชาติปักกิ่ง**, เข้าถึงได้จาก <https://www.plotter.in.th/?p=4099>
- The Momentum, 6 กุมภาพันธ์ 2561 **Conceptual Art ศิลปะแห่งความคิดที่ละทิ้งความงามและต่อต้านความสูงส่ง**, เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/conceptual-art/>
- Tipsdd, 23 May 2018 **Marcel Duchamp**, Tipsdd.Com, Available from <https://www.tipsdd.com/living/marcel-duchamp/>
- Tony Labat, **ศิลปะสื่อผสม-Mixed-Media คืออะไร**, เข้าถึงได้จาก www.theartsbeacon.com/tony-labat-one-for-tomorrow-one-just-for-today
- Wikipedia, 22 January 2021 **File: Marcel Duchamp, 1919, L.H.O.O.Q.Jpg**, Available from https://en.wikipedia.org/wiki/File:Marcel_Duchamp,_1919,_L.H.O.O.Q.jpg
- Wikipedia, 11 March 2021 **Sunflower Seeds (Artworks)**, Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Sunflower_Seeds_\(artwork\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sunflower_Seeds_(artwork))
- Yoon Sojung, Jul 31, 2014 **Staff Writer : “Good Morning, Mr. Orwell,”** Available from <https://www.korea.net/NewsFocus/Culture/view?articleId=120870>

ประวัติผู้เขียน

| | |
|-----------------|---|
| ชื่อ-สกุล | นายพันธกานต์ คงดี |
| วุฒิการศึกษา | พ.ศ. 2542 สำเร็จการศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขา ออกแบบนิเทศศิลป์ สถาบันราชภัฏนครปฐม พ.ศ. 2563 ศึกษาต่อระดับปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์ศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม |
| ที่อยู่ปัจจุบัน | 3/44 ซี่พู่ คอนโดมิเนียม ลาดพร้าว ซ.7 แขวงจอมพล เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร |

