



วงกตพันธุนาการ ในความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 1 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

วงกตพันธนาการ ในความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 1 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ETERNAL LABYRINTH



By

MR. ACHITAPHON PIANSUKPRASERT

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS)
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2022
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ วงกตพันธนาการ ในความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย
โดย นายอชิตพนธ์ เพียรสุขประเสริฐ
สาขาวิชา ทักษะศิลป์ แผน ก แบบ ก 1 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย (ผู้รักษาการแทน)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต นิธิติศัย)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร. เตยงาม คุปตะบุตร)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

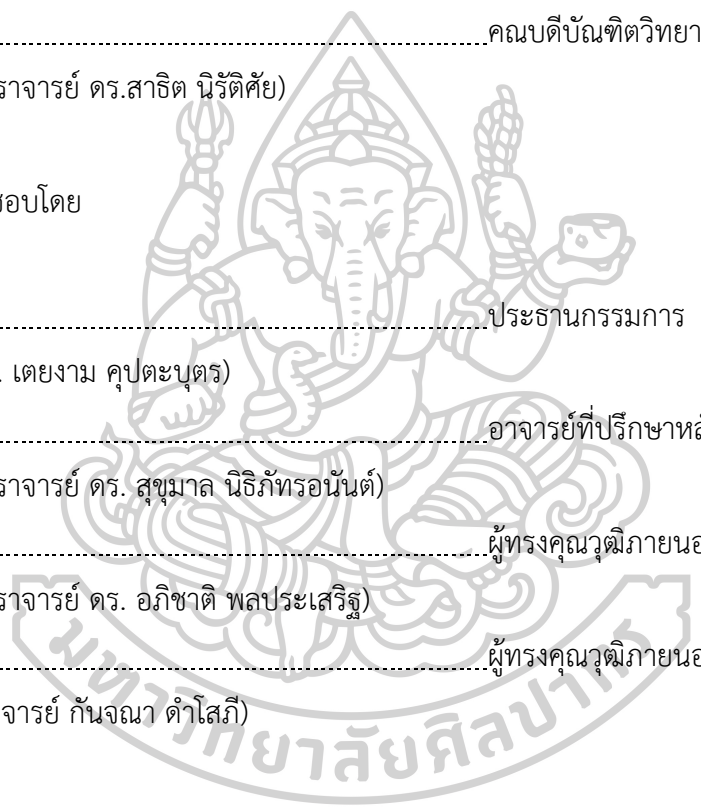
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิชาติ พลประเสริฐ)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(รองศาสตราจารย์ กิ่งจณา คำโสภี)



630120051 : ทศนศิลป์ แผน ก แบบ ก 1 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : ภาพยนตร์, สื่อผสม, ความสัมพันธ์, ชีวิต, ความตาย

นาย อชิตพนธ์ เพียรสุขประเสริฐ: วงกตพันธนาการ ในความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมล นิชภัทรอนันต์

วงกตพันธนาการ ในความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย เป็นวิทยานิพนธ์โครงการสร้างสรรค์ศิลปะที่พัฒนาจากรื่องราวส่วนตัวและเรื่องล้อมตัวของผู้สร้างสรรค์มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์และวิเคราะห์เรื่องราวส่วนตัวสู่การค้นหาแนวคิดที่ได้จากกระบวนการทางศิลปะ โดยทั้งหมดของโครงการมีใจความอยู่ที่การแสวงหาประเด็นความสัมพันธ์ ชีวิตและความตายอันเชื่อมโยงหรือเหลื่อมซ้อนและสนับสนุนซึ่งความหมายของกันและกันอยู่ผ่านการสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบกระบวนการพัฒนาผลงานศิลปะทั้งสื่อภาพยนตร์ นิทรรศการสื่อผสมที่มีเทคนิคหลากหลาย อาทิ วาดเส้น ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง เสียงและการออกแบบบรรยากาศซึ่งทั้งกระบวนการจะขมวดสู่วิธีการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่คัดสรรบรรจุความรู้ที่ได้รับในรูปแบบภาพยนตร์ ซึ่งหลังจบกระบวนการทั้งหมดแล้วผู้สร้างสรรค์ได้ความรู้เกี่ยวกับประเด็นความสัมพันธ์ ชีวิตและความตายในฐานะความหลากหลายอย่างเป็นธรรมชาติและสามารถเข้าใจและไม่เข้าใจประเด็นดังกล่าวแต่อย่างไรก็ตามการดำเนินชีวิตย่อมมีความสัมพันธ์และมีจุดจบเป็นความตายเสมอ ดังนั้นการดำเนินชีวิตบนความสัมพันธ์จึงเป็นคุณค่าแบบหนึ่งของการใช้ชีวิตและหากความสัมพันธ์มีคุณค่าก็สามารถเป็นความรื่นรมย์ให้กับชีวิตได้

ผลงานสร้างสรรค์ที่แสดงถึงแนวคิดของวิทยานิพนธ์ได้ออกแบบเป็นพัฒนาการทั้งหมด 3 ขั้นตอนโดยแต่ละตอนจะมีผลงานศิลปะและเชื่อมโยงกันด้วยประเด็นทางความคิดตั้งแต่ ขั้นที่ 1 เป็นภาพยนตร์ขนาดสั้น สัตว์ลึกลับสวนโพล์เพล้ 2.นิทรรศการสื่อผสม กรงวงกต และ 3.ภาพยนตร์ขนาดยาว วงกตใต้ฝุ่น ซึ่งเป็นบทสรุปทางความคิดของวิทยานิพนธ์

630120051 : Major (VISUAL ARTS)

Keyword : Films, Mixed Media, Relationship, Life, Death

MR. ACHITAPHON PIANSUKPRASERT : ETERNAL LABYRINTH THESIS ADVISOR :
ASSISTANT PROFESSOR SUKUMALA NITHIPATTARAAHNAN, Ph.D.

Eternal labyrinth in relationship with life and death is a creative art thesis project developed from personal story and surrounding things of the creator as inspiration for creation. Personal story is analyzed, leading to an idea obtained from the art process. The main idea of the thesis project is searching for the relationship between life and death that are intertwined and support the meaning of each other through the creation of pieces of art and design. The development process of art work in the form of movies, mixed media exhibitions with various techniques like lining in drawing, motion pictures, still pictures, sound and atmospheric designs.

The whole process is bundled to how to make a movie that consists of knowledge. After the process is ended, the creator obtains knowledge about the relationship between life and death as natural chaos and understood and did not understand the point. However, living a life is full of relationships and ends up with death unavoidably. As a consequence, living a life in a relationship is a kind of the values of living. If the relationship is valuable, it becomes a pleasant life.

The creative work showing the idea of the thesis is designed into 3 procedures of development. Each procedure consists of pieces of art work that are connected to each other with the idea from the procedure 1 – a short film Mysterious Beast In The Twilight Garden. 2. Exhibition of mixed media on the Eternal Labyrinth and 3. a feature film on Labyrinth Under Cyclone that is the conclusion of the thesis concept.

กิตติกรรมประกาศ

วงกตพันธนาการ ในความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย เป็นวิทยานิพนธ์โครงการหนึ่งที่กล่าวได้ว่าเป็นผลงานที่หยิบนำเอาเรื่องสำคัญที่สุดของชีวิตอย่างการมีอยู่มาเป็นประเด็นหลักจึงเห็นว่าแต่ละสิ่งที่เกิดขึ้นสร้างสรรค์ขึ้นมีความเป็นส่วนต่ออย่างยังต้องขออุทิศวิทยานิพนธ์นี้ให้กับครอบครัวของผู้สร้างสรรค์โดยเฉพาะคุณตา คุณยาย ซิวาและแม่อันเป็นแรงบันดาลใจหลักที่ทำให้วิทยานิพนธ์นี้เกิดขึ้น

และทั้งหมดนี้จะเกิดขึ้นไม่ได้เลยหากไม่ได้รับการสนับสนุนจากทีมงานมิตรสหายและผู้สนับสนุนเงินทุนในการสร้างสรรค์ผลงานอย่าง CCCL FILM GRANT และ FAAMAI Digital Arts Hub ที่ทำให้ผลงานศิลปะเกิดขึ้นตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ และท้ายที่สุดขาดไม่ได้เลยที่จะต้องขอกล่าวขอบคุณสำหรับความช่วยเหลือสนับสนุนประการจากอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุขุมาน นิธิภัทรอนันต์ รวมทั้งขอขอบคุณอาจารย์ ดร. เตยงาม คุปตะบุตร ที่ให้เกียรติเป็นประธานกรรมการในการพิจารณาวิทยานิพนธ์รวมถึงขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ กันจณา คำโสภา และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิชาติ พลประเสริฐ ที่ให้เกียรติเป็นผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกในการพิจารณาวิทยานิพนธ์ นอกเหนือจากนี้ขอขอบคุณอาจารย์ ไทกิ ศักดิ์พิสิษฐ์ และ ปรัชญา พิณทอง ที่ให้คำแนะนำตลอดการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์และขอขอบคุณ ศาสตราจารย์ ธเนศ วงศ์ยานนาวา ที่ให้แง่มุมทางความคิด แลกเปลี่ยนทางความรู้จนทำให้ผู้สร้างสรรค์มองเห็นหลายสิ่งในผลงานและความคิดของตนเองมากขึ้น

ท้ายที่สุดหากวิทยานิพนธ์โครงการนี้สามารถชวนตระหนักทางความคิดหรือสร้างควมรื่นรมย์ให้กับผู้พบเห็นได้บ้างขออุทิศความดีงามทั้งหลายให้กับทุกคนที่เกี่ยวข้องในทุกส่วนของวิทยานิพนธ์จนสำเร็จออกมาได้อย่างราบรื่น

นาย อชิตพนธ์ เพียรสุขประเสริฐ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ	ฅ
หน้า.....	ฉ
บทที่ 1.....	1
บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	7
สมมติฐานของการสร้างสรรค์.....	8
ขอบเขตการศึกษา.....	8
ขั้นตอนของการสร้างสรรค์.....	8
วิธีการศึกษา	9
1.ศึกษาข้อมูล.....	9
2.วิเคราะห์ข้อมูลและสร้างสรรค์ภาพร่างของโครงการ.....	9
แหล่งข้อมูล.....	9
อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า.....	10
นิยามศัพท์.....	10
บทที่ 2	12
ข้อมูลและศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน	12

1. อธิพจน์ที่มีต่อแนวคิดและแรงบันดาลใจ.....	13
1.1 แรงบันดาลใจ.....	13
1.2 การลงพื้นที่สำรวจตำนานของครอบครัว.....	14
2. ทฤษฎีและเทคนิคที่เกี่ยวข้อง	15
2.1 คติชนวิทยา.....	15
2.2 เจตจำนงเสรี	17
2.3 Dasein และความสัมพันธ์.....	18
2.4 ชีวิตและความตาย.....	20
2.5 ภาพยนตร์ทดลองและภาพยนตร์ภาคขยาย.....	21
3. อธิพจน์ทางศิลปกรรม	22
3.1 ซัลวาดอร์ ดาลี กับรูปแบบศิลปะเหนือจริง	22
3.2 ทิม เบอร์ตัน	27
3.3 ฮีลเตอร์ ฟิลลิปสัน	30
บทที่ 3	32
วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	32
1. แนวความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน	32
2. รูปแบบของงานสร้างสรรค์	33
3. วิธีการดำเนินงาน.....	34
3.1 ขั้นตอนและวิธีการศึกษา.....	34
3.2 ขั้นตอน และกระบวนการสร้างสรรค์	34
4. ระยะเวลาในการดำเนินงาน.....	35
5. วัสดุอุปกรณ์ในการดำเนินงาน	35
ระยะวิทยานิพนธ์.....	36
ผลงานศิลปะ ขั้นที่ 1	38

แนวความคิด	39
การสร้างสรรค์ผลงาน	42
จุดเด่น/จุดที่ควรพัฒนา	44
การพัฒนาผลงาน	44
สรุป 44	
ผลงานศิลปะ ชั้นที่ 2	45
นิทรรศการศิลปะ กรงวงกต.....	45
แนวความคิด	48
การสร้างสรรค์ผลงาน	49
จุดเด่น/จุดที่ควรพัฒนา	57
การพัฒนาผลงาน	57
สรุป 57	
ผลงานศิลปะ ชั้นที่ 3.....	58
ภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น.....	58
ชั้นวางแผนและออกแบบ.....	58
1.เตรียมงานสร้าง.....	58
2.วางแผนงานและวิธีการ.....	58
ชั้นลงมือปฏิบัติ.....	58
การทำ.....	59
ขั้นตอนหลังการทำเสร็จสิ้น.....	62
บทที่ 4	68
ผลการวิเคราะห์สร้างสรรค์.....	68
1.พัฒนาการขั้นที่ 1	68
1.1 วิเคราะห์ พัฒนาการด้านแรงบันดาลใจและแนวคิดหลัก.....	69

1.2 วิเคราะห์ พัฒนาการลักษณะของผลงานสร้างสรรค์	72
สรุป พัฒนาการขั้นที่ 1	76
2. พัฒนาการผลงานขั้นที่ 2	77
2.1 วิเคราะห์ พัฒนาการด้านแรงบันดาลใจและแนวคิดหลัก.....	77
2.2 วิเคราะห์ พัฒนาการลักษณะของผลงานสร้างสรรค์	81
สรุป พัฒนาการขั้นที่ 2	88
3. พัฒนาการขั้นที่ 3	88
3.1 วิเคราะห์ พัฒนาการด้านแรงบันดาลใจและแนวคิดหลัก.....	88
3.2 วิเคราะห์ พัฒนาการลักษณะของผลงานสร้างสรรค์	93
สรุป พัฒนาการขั้นที่ 3	96
บทที่ 5	98
สรุปอภิปรายในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์.....	98
สรุปการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์.....	98
วิเคราะห์และอภิปรายผล	98
พัฒนาการขั้นที่ 1	100
พัฒนาการขั้นที่ 2	101
พัฒนาการขั้นที่ 3	102
รายการอ้างอิง	105
ประวัติผู้เขียน.....	107

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1	Arlequin: Anamorphosis Suite (1972).....	24
ภาพที่ 2	Un Chien Andalou (1929).....	25
ภาพที่ 3	Sleep (1937).....	26
ภาพที่ 4	Edward Scissorhand (1990).....	27
ภาพที่ 5	BATMAN (1989).....	28
ภาพที่ 6	Miss Peregrine's Home for Peculiar Children (2016).....	29
ภาพที่ 7	Rupture No 1: blowtorching the bitten peach (2021).....	31
ภาพที่ 8	ภาพบ้านของทวดผู้สร้างสรรค์เจ้าของเรื่อง หวีนางเงือก.....	36
ภาพที่ 9	ภาพถ่ายสถานที่จริงจากบ้านคนตาย.....	37
ภาพที่ 10	ฉากภาพยนตร์สัตว์ลึกลับสวนโพล์โพล์.....	38
ภาพที่ 11	ชีวาสุนัขสัตว์เลี้ยงที่ผู้ล่องลับของผู้สร้างสรรค์.....	40
ภาพที่ 12	ภาพยนตร์สัตว์ลึกลับสวนโพล์โพล์.....	41
ภาพที่ 13	ภาพของนักแสดงที่หันข้างให้กับฉากหลังสีเขียวในขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ สัตว์ลึกลับสวนโพล์โพล์.....	43
ภาพที่ 14	ภาพ QR CODE สำหรับเข้าชมภาพยนตร์สั้น สัตว์ลึกลับสวนโพล์โพล์.....	45
ภาพที่ 15	ผลงานวีดีโอจัดวาง ในนิทรรศการศิลปะ กรงวงกต.....	45
ภาพที่ 16	ภาพผลงานวีดีโอการจัดวางและการติดตั้ง นิทรรศการศิลปะ กรงวงกต.....	46
ภาพที่ 17	ภาพผังนิทรรศการ กรงวงกต.....	47
ภาพที่ 18	นิทรรศการศิลปะ กรงวงกต.....	48
ภาพที่ 19	ภาพขณะติดตั้งนิทรรศการศิลปะ กรงวงกต.....	49
ภาพที่ 20	ภาพงานวาดเส้นที่ถูกนำมาจัดวางในนิทรรศการศิลปะ กรงวงกต.....	51
ภาพที่ 21	ภาพของภาพถ่ายกล่องไฟที่ติดตั้งในนิทรรศการศิลปะ กรงวงกต.....	52

ภาพที่ 22	ภาพขณะที่ทีมติดตั้งกำลังติดตั้งเดินไฟงานสื่อภาพถ่ายกล้องไฟในนิทรรศการ กรงวงกต 53
ภาพที่ 23	ภาพของภาพถ่ายกล้องไฟในความมืดในนิทรรศการ กรงวงกต 53
ภาพที่ 24	ภาพจากวิดีโอที่จัดวางอยู่ในนิทรรศการ กรงวงกต..... 55
ภาพที่ 25	ภาพจากวิดีโอที่จัดวางอยู่ในนิทรรศการ กรงวงกต 55
ภาพที่ 26	ภาพจากวิดีโอที่จัดวางอยู่ในนิทรรศการ กรงวงกต..... 56
ภาพที่ 27	ภาพ QR CODE สำหรับเข้าชมข้อมูลและนิทรรศการกรงวงกตแบบเสมือน 58
ภาพที่ 28	ภาพบรรยากาศระหว่างถ่ายทำภาพยนตร์ในสตูดิโอ 59
ภาพที่ 29	ภาพบรรยากาศระหว่างถ่ายทำภาพยนตร์ในสตูดิโอ 59
ภาพที่ 30	ภาพถ่ายเบื้องหลังภาพยนตร์ก่อนทำเทคนิคภาพโดยคอมพิวเตอร์ 60
ภาพที่ 31	ภาพจากฉากนักแสดงเล่าเรื่องส่วนตัวในห้องมืด 61
ภาพที่ 32	ภาพจากภาพยนตร์เมื่อทำเทคนิคภาพด้วยคอมพิวเตอร์เสร็จสิ้น..... 62
ภาพที่ 33	ภาพบ้านในจินตนาการจากภาพยนตร์..... 63
ภาพที่ 34	ภาพฉากวาดภาพจากภาพยนตร์ 64
ภาพที่ 35	ภาพฉากนักดนตรีบรรเลงเพลงจากภาพยนตร์..... 65
ภาพที่ 36	ภาพฉากทางเงือกว่ายน้ำจากภาพยนตร์ 66
ภาพที่ 37	ภาพฉากตัวละครไหลไปกับน้ำจากภาพยนตร์..... 66
ภาพที่ 38	ภาพ QR CODE สำหรับเข้าชมตัวอย่างภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น 67
ภาพที่ 39	ภาพหลุมศพซีวาในเรื่องจริงที่อยู่ในภาพยนตร์ สัตว์ลึกลับสวนโพล์เพล้ 69
ภาพที่ 40	ภาพตัวละครจิ้งจอกจากภาพยนตร์ สัตว์ลึกลับสวนโพล์เพล้..... 70
ภาพที่ 41	ภาพฉากนามธรรมจากภาพยนตร์ สัตว์ลึกลับสวนโพล์เพล้..... 71
ภาพที่ 42	ภาพปีศาจทานูกิจากภาพยนตร์ สัตว์ลึกลับสวนโพล์เพล้ 73
ภาพที่ 43	ภาพจากภาพยนตร์ สัตว์ลึกลับสวนโพล์เพล้..... 74
ภาพที่ 44	ภาพจากภาพยนตร์ สัตว์ลึกลับสวนโพล์เพล้..... 74
ภาพที่ 45	ภาพจากภาพยนตร์ สัตว์ลึกลับสวนโพล์เพล้..... 75

ภาพที่ 46	ภาพจากภาพยนตร์ สัตว์ลึกลับสวนโพลีเพลส.....	76
ภาพที่ 47	ภาพจากนิทรรศการ กรงวงกต	77
ภาพที่ 48	ภาพบรรยากาศผู้ชมกำลังนั่งชมวิดีโอจัดวางในนิทรรศการ กรงวงกต	78
ภาพที่ 49	ภาพจากนิทรรศการ กรงวงกต	79
ภาพที่ 50	ภาพจากนิทรรศการ กรงวงกต	80
ภาพที่ 51	ภาพจากนิทรรศการ กรงวงกต	81
ภาพที่ 52	ภาพจากนิทรรศการ กรงวงกต	83
ภาพที่ 53	ภาพบรรยากาศกิจกรรมสนทนาวงปิดในนิทรรศการ กรงวงกต ครั้งที่แรก	84
ภาพที่ 54	ภาพบรรยากาศกิจกรรมสนทนาวงปิดในนิทรรศการ กรงวงกต ครั้งที่สอง	86
ภาพที่ 55	ภาพจากภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น	89
ภาพที่ 56	ภาพฉากจากลา จากภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น	90
ภาพที่ 57	ภาพฉากจากลา จากภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น	91
ภาพที่ 58	ภาพฉากนางเงือก จากภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น.....	92
ภาพที่ 59	ภาพจากฉากสุดท้ายของนางเงือก จากภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น	93
ภาพที่ 60	ภาพฉากเหนือจริงจากภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น.....	94
ภาพที่ 61	ภาพจากฉากเล่นเพลงลาวดวงเดือน จากภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น.....	94
ภาพที่ 62	ภาพฉากสุดท้ายจากภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น.....	95

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

การสร้างสรรคศิลปะทัศนศิลป์ในโครงการ “วงกตพันธนาการ ในความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย” เป็นการพัฒนาโครงการศึกษาและสร้างสรรค์ที่มาจากจุดยืนและทัศนคติของผู้สร้างสรรค์ในประเด็น ชีวิต ความสัมพันธ์ และ ความตาย โดยเกิดจากฐานคิดที่ว่า ชีวิต และ ความตาย เป็นด้านตรงข้ามของกันและกัน และโดยมี ความสัมพันธ์ เป็นเสมือนจุดคั่นกลางระหว่าง ชีวิต กับ ความตาย เช่น อย่างน้อยที่สุด จิต ก็ต้องสัมพันธ์กับ ร่าง หากขาดส่วนใดส่วนหนึ่ง ชีวิต(การมีอยู่) ก็จะไปสู่ ความตาย(ความไม่มี) จากฐานนี้ประกอบกับเรื่องราวชีวิต ประวัติศาสตร์ส่วนตัว และโลกทัศน์จากสิ่งแวดล้อม ครอบครัว สังคม ความเชื่อที่ไหลวนรายล้อม จึงเกิดกระบวนการทางศิลปะในมุมของอุปกรณ์บันทึกและตีความ เนื่องด้วย โลกหลังความตาย เป็นมิติทางจินตนาการที่เชื่อมโยงกับมโนทัศน์ด้วยชีวิตสำหรับบางกรณี เช่น หากเชื่อว่าโลกหลังความตายเป็นอย่างไอก็สามารถนำความเชื่อ นั้นมาขับชีวิตที่มีได้

“ชีวิตเป็นเรื่องไร้เหตุผลและโกลาหลเป็นธรรมชาติ” ซึ่งเป็นแนวคิดสมมติฐานหลักของผู้สร้างสรรค์ในการมองชีวิตในฐานะสิ่งที่ไร้ที่มาที่ไปและเต็มไปด้วยเหตุการณ์มากมายที่ไม่สามารถควบคุมความพลันของชะตาชีวิตทั้งความเป็นเหตุเป็นผลและการมีอยู่ นำไปสู่คำถามของคุณค่าในการมีอยู่ และองค์ประกอบที่สำคัญของการยึดโยงชีวิตและความตาย ซึ่งก็คือ ความสัมพันธ์ ทำให้ชวนนึกถึงการประกอบเหตุการณ์ (ชีวิต) อยู่ ได้แก่ เรื่องราว ความทรงจำ ประวัติศาสตร์ส่วนตัว โลกทัศน์จากสิ่งแวดล้อม สังคม ความเชื่อรอบตัว รวมเป็นคุณค่าหรือจินตนาการ ทุกการประกอบเหตุผลนั้นเชื่อมโยงกันในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะอันเป็นผลจากเหตุของความคิด ดังนี้

โดยเนื้อหาดังกล่าวจะได้รับการบันทึกในงานสร้างสรรค์ที่มีพัฒนาการทั้งหมด 3 ขั้นตอนโดยแบ่งออกเป็น ชั้นที่ 1.ภาพยนตร์ขนาดสั้น 2.นิทรรศการศิลปะสื่อผสม 3.ภาพยนตร์ขนาดยาว ซึ่งในแต่ละขั้นตอนจะเป็นการทำงานศิลปะพัฒนาเนื้อหาความคิดพร้อมไปกับความหมายของสื่อที่ใช้ในการ

ทำงานกับเวลา โดยสรุปโครงการนี้เป็นการบันทึกความรู้และสรุปความของงานศึกษาสร้างสรรค์ชุดนี้ไว้ในรูปแบบภาพยนตร์เนื่องด้วยโลกปัจจุบันนี้สามารถย้อนกลับมาฉายได้อย่างดำรงอยู่ในแบบเดิม เช่น โรงภาพยนตร์ ที่อาศัยเก้าอี้และเครื่องฉายในที่มืด การดำรงอยู่ข้ามเวลาของสื่อนี้ไม่ต้องพึ่งการจัดการโดยผู้สร้างสรรค์หากเทียบกับการสร้างสรรค์นิทรรศการที่เรียกร่องการจัดวางต่างๆโดยตัวผู้สร้างสรรค์เองมากกว่า ด้วยเหตุผลดังนี้จึงสัมพันธ์กับมโนทัศน์พื้นที่ในการมอง ชีวิต ของผู้สร้างสรรค์ว่าแท้จริงชีวิตไร้สาระและจะตายเมื่อไหร่ก็เป็นสิทธิของเจ้าของชีวิตเอง

อัลแบร์ กามูร์ (Albert Camus) แสดงให้เห็นถึงชีวิตในฐานะ “คนนอก” ในนวนิยาย คนนอก (The Stranger) ของเขาเพื่อให้เห็นถึงมนุษย์ที่ตัดขาดออกจากระเบียบทางจิตวิญญาณพร้อมทั้งหลุดจากคุณค่าต่างๆ เมโซตัวละครเดินเรื่องของนวนิยายทำให้เห็นถึงการมองสิ่งต่างๆอย่างที่เป็น เขาถูกมองว่าไม่ให้ความสำคัญกับเรื่องที่สำคัญว่าสำคัญ เขาปฏิเสธการมีอยู่ของอำนาจพระเจ้าและคุณค่าต่างๆ

นอกจากความคิดของเขา เมโซและนวนิยายเล่มนี้จึงแสดงให้เห็นถึง เจตจำนงเสรี (Free Will) ที่ปัจเจกจะกำหนดชะตาของตนเองจนถึงวาระสุดท้าย ดังที่เมโซยืนยันคำตอบและการโต้ตอบต่างๆต่อสังคมตลอดทั้งเรื่องของนวนิยายจนกระทั่งจุดจบของชีวิตเขา

ผู้สร้างสรรค์เห็นด้วยอย่างยิ่งถึงการมี เจตจำนงเสรี ของมนุษย์เพราะนั่นเป็นสิ่งที่แสดงออกให้เห็นว่ามนุษย์สามารถกำหนดและเอาชนะทั้งความจริงทางสังคมและความเชื่อไม่ว่าจะลัทธิ ศาสนา หรืออุดมการณ์ โดยหากการตัดสินใจของเรามีพลังมากที่สุดจากเสรีภาพของตนเองเมื่อนั้นความคิดสร้างสรรค์หรือการตัดสินใจก็จะออกมาอย่างซื่อสัตย์ต่อความคิดของตนเอง

หาก เมโซ คือภาพอุดมคติของผู้สร้างสรรค์ที่เขามีความสามารถในการปฏิเสธทุกอำนาจออกจากจิตวิญญาณเสรีชน ผู้สร้างสรรค์เองสารภาพได้อย่างซื่อสัตย์ว่าไม่สามารถทำได้ ชีวิตของผู้สร้างสรรค์เต็มไปด้วยการอิงอยู่กับคุณค่าที่ไตร่ตรองแล้วนั่นคือ ความสัมพันธ์ โดยชัดเจนว่าผู้สร้างสรรค์เห็นคล้ายว่าชีวิตด้านอื่นๆล้วนไร้สาระไม่มีคุณค่าใดๆหากแต่ในมุมมองความสัมพันธ์ผู้สร้างสรรค์เห็นว่าป็นนามธรรมอันทรงพลังที่จะยึดเหนี่ยวชีวิตไว้ไม่ว่าจะ คน สัตว์ สิ่งของ อุดมการณ์ ล้วนเป็นสิ่งที่ทำให้วันพรุ่งนี้ของมนุษย์มีอยู่ ผู้สร้างสรรค์จึงมุ่งวิพากษ์และคิดไตร่ตรองสิ่งนี้เพื่อเข้าในการทำงานและการให้คุณค่ากับ ความสัมพันธ์ ในฐานะที่รังชีวิตไว้

คำตอบของคำถามว่าด้วยการมีอยู่ของชีวิตสำหรับผู้สร้างสรรค์อันยึดถือไว้คือ ชีวิตเป็นสิ่งไร้เหตุผลโกลาหลเป็นธรรมชาติ และโดยกำเนิดหากแต่เหตุผลที่มักอ้างอิงสนับสนุนการมีชีวิตเป็นผลของวัฒนธรรมทางความคิดต่างๆที่มาสนับสนุนซึ่งสำหรับผู้สร้างสรรค์แล้วสามารถตอบได้อย่างง่ายดายว่า ผู้สร้างสรรค์มีอยู่ด้วยสัมพันธ์ของการยึดติดบางสิ่งจนอยากอยู่อยากสัมพันธ์กับสิ่งนั้นไปเรื่อยๆทราบจนสิ่งนั้นจะสลายไป

ชีวิตของผู้สร้างสรรค์จึงตั้งอยู่บนความสัมพันธ์กับสิ่งอื่น หรือหากนิยามว่าการยึดติดและอยากร่วมเชื่อมโยงของตนเองกับสิ่งอื่นการทำงานศิลปะก็เป็นรูปแบบของการกระทำหนึ่งทีตอบสนองว่าในร่างกายนี้มีชีวิตที่มีความคิดและสามารถผลิตความคิดขึ้นบนทีกเป็นรูปธรรมได้และเป็นการเยียวการคำนึงถึงความตายรวมทั้งเป็นเครื่องมือบรรเทาความหมองหม่นทางความรู้สึกในเวลาต่างๆของผู้สร้างสรรค์ไปในคราวเดียวกันพร้อมทั้งเป็นการคร่ำครวญเป็นไปด้วยกัน หรือ กล่าวสรุปได้ว่า ความตายเป็นสิทธิ์ที่สามารถใช้เสรีภาพในการตัดสินใจได้ทุกเมื่อที่ต้องการเช่นเดียวกับกิริยาสามัญอื่นๆไม่ว่าจะ กิน ดู ฟัง เดิน นั่ง นอน และอีกมากมาย ประกอบกับผู้สร้างสรรค์คิดว่าเป็นทางออกที่ดีสำหรับชีวิตในเวลายากลำบากเพราะเป็นการลัดไปสู่จุดจบที่ง่ายตายและตัดตนออกจาก “วงกต” อันซับซ้อน รวมทั้ง “พันธนาการ” ที่กักขัง สู่ความว่างเปล่าและอิสระ

โครงการศิลปะ **วงกตพันธนาการ ในความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย** มีจุดมุ่งหมายในการสำรวจค้นคว้าคำถามที่สำคัญที่สุดในชีวิตของผู้สร้างสรรค์บนสมมติฐานว่าชีวิตเป็นสิ่งไร้สาระ ไม่มีก็ได้ จะมีก็หากแต่เราเลือกที่จะมี และการเลือกนั้นสัมพันธ์อยู่กับความสัมพันธ์ของเรากับสิ่งอื่นที่มีอยู่จากแนวคิดสู่การแสดงออกในฐานะทัศนศิลป์ สื่อภาพยนตร์ ที่ในเนื้อหาของภาพยนตร์มาจากการประยุกต์สื่อต่างๆผสมประกอบจนบันทึกออกมาโดยมีทั้ง การสร้างสรรค์บท การแสดง ภาพกราฟฟิก คอมพิวเตอร์ ภาพเคลื่อนไหว เสียง อนิเมชัน โดยทั้งหมดของสื่อต่างๆที่ผู้สร้างสรรค์คิดค้นเรียบเรียงจะถ่ายทอดสู่สื่อภาพยนตร์ที่ฉายในพื้นที่มืดเพื่อสร้างพื้นที่ศิลปะให้สื่อสารกับผู้ชมเปรียบเหมือนการได้สัมผัสอย่างเป็นส่วนตัวกับเนื้อหาอันมาจากผู้สร้างสรรค์ด้วยที่ห้องมืดเป็นการลอบริบทรอบข้างเช่น โรงภาพยนตร์ ที่การเคลื่อนไหว การมองเห็นจะถูกสนับสนุนจากพื้นที่ให้จัดจแจงแสงของภาพอันเป็นสิ่งที่สื่อสารเบื้องหน้า และภาพที่เห็นเมื่อได้รับการจัดจแจงก็จะทำงานสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพงานศิลปะ โดยนอกจากการเชื่อมทางพื้นที่แล้วยังเป็นการเชื่อมมิติเวลาให้เวลาของผู้ชมเดินขนานกับศิลปะได้ด้วยในคราวเดียวกัน และการที่ใช้พื้นที่มืดยังเป็นการตัดกับผัสสะภายนอกที่เมื่อผู้ชมก่อนหรือหลังเข้ามาชมงานย่อมต้องมาจากที่ที่มีแสงอื่น การทำงานในพื้นที่มืดจึงเป็นกระบวนการจัดการ

ทางพื้นที่สำคัญอย่างหนึ่งของการสร้างสรรค์งานศิลปะชุดนี้

เพื่อขบเน้นเนื้อหาของ **วงกต** ในความหมายเปรียบเปรยของการวอกวนและสามารถทำให้หลงทางได้โดยหากจะเดินทางใดก็ต้องใช้การเลือกใช้เจตจำนงเสรีเพื่อก้าวต่อในความโกลาหลนี้ที่ซับซ้อนเสมอเปรียบกับการเดินทางของชีวิตสำหรับผู้สร้างสรรค์เจตจำนงเสรีจำเป็นอย่างยิ่ง ยิ่งเสียกว่าความถูกต้องของสังคมหรือสิ่งแวดล้อมใดๆ ประกอบกับ **พันธนาการ** ที่มีความหมายถึงการจงจำ ซึ่งทั้งสองคำสะท้อนให้เห็นถึงเนื้อหาของงานชุดนี้ที่มุ่งพินิจชีวิตอันซับซ้อนและหลงหายไปได้ตลอดเวลา แต่หากพินิจได้ก็แสดงว่าเราถูกจงจำที่อย่างน้อยที่สุดก็ถูกจงจำด้วยร่างกายของเราเอง การมีชีวิตอยู่กับการค้นหาชีวิตที่มีความไร้สาระกระจายจึงเป็นการพันธนาการโดยวงกตอย่างไม่มีสิ้นสุด

จุดมุ่งหมายต่อมานอกเหนือการการแสดงความคิดยืนยันว่าชีวิตเป็นสิ่งไร้สาระดังที่กล่าวไว้ข้างต้นคือการศึกษาค้นคว้าความรู้ ความทรงจำ และการตีความของผู้สร้างสรรค์อย่างเป็นส่วนตัว ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงออกแบบการทบทวน วิเคราะห์ และตกผลึกเพื่อเข้าใจและยืนยันสมมติฐานนี้ผ่านกระบวนการทางศิลปะโดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนโดยประมาณดังนี้

1. ภาพยนตร์สั้นหนึ่งจอ ที่เกิดจากการรวบรวมค้นคว้าประวัติศาสตร์ส่วนตัวของครอบครัว เช่น เรื่องเล่านางเงือกของแม่ผู้สร้างสรรค์ที่มีกลิ่นไอราวกับเรื่องแต่งโดยมีเนื้อหาโดยสรุปว่า ในระแวกบ้านของยายแม่มีนางเงือกมาหวิผมแต่พยายแม่ตะโกนทักนางเงือกก็กระโดดลงน้ำหายไปลิ้มหัวไว้ ยายแม่เก็บหวีนางเงือกไว้กับบ้านแต่เมื่อยายแม่ตายไปลูกหลานก็ไม่ได้พบกับหวีนั้นอีกเลย แต่เรื่องราวนี้กลับได้รับการยืนยันว่าเป็นประสบการณ์ “จริง” จากการที่แม่ฟังเรื่องจากยายแม่มาอีกที “ความจริง” ในที่นี้จึงเป็นการส่งต่อผ่านเรื่องเล่าและตั้งคำถามกับการรับรู้รวมทั้งประกอบโลกของความรู้ในตัวผู้ฟัง การทบทวนความจริงของเรื่องราวนี้จึงผูกโยงกับมโนทัศน์ของการวิเคราะห์ว่า ยายแม่(ผู้เล่า) แม่(ผู้ฟัง) ผู้สร้างสรรค์(เหลน/ลูก)รับบทผู้ตีความและประกอบสร้างความจริงขึ้นใหม่จากการลงพื้นที่จังหวัดสิงห์บุรีไปสถานที่ในเรื่องเล่า

ผู้สร้างสรรค์จึงมีความเข้าใจว่าประวัติศาสตร์ประจำครอบครัวมีผลต่อมโนทัศน์โลกหลังความตายอยู่บ้าง เนื่องจากแม่ของผู้สร้างสรรค์ที่เติบโตมากับเรื่องราวเหนือจริงเป็นปกติมีที่ท่าว่าจะเชื่อเรื่องโลกหลังความตายมากกว่าผู้สร้างสรรค์ที่เติบโตมากับเทคโนโลยีและความจริงจากวิทยาศาสตร์ มโนทัศน์นี้เองที่ผู้สร้างสรรค์สนใจตีความและใช้สื่อภาพยนตร์เป็นเครื่องบันทึกนำเอาบรรยากาศสถานที่จริง ถ่ายทำภาพยนตร์โดยรีสร้างเรื่องราวขึ้นใหม่ด้วยกระบวนการทำงานของตน และยังคงผสม เรื่องราวที่แม่จำได้จากยายแม่ มาประกอบสร้างขึ้นใหม่เป็นงาน วิดีโอ/ภาพยนตร์สั้น

ขั้นนี้ที่เป็นผลจากการสังเกตวิเคราะห์ว่าความเชื่อทางจิตวิญญาณและคุณค่าของเรื่องเล่าทั้งในฐานะเรื่องจริง(จากยายแม่สู่แม่) จนถึงวาระเรื่องแต่ง(ผู้สร้างสรรค์สู่ผู้ชม)

งานชิ้นนี้จึงเป็นการแสดงภาพเหลือบของเหนือจริงที่แสดงออกถึงจินตนาการได้อย่างอิสระ ด้วยภาพยนตร์ที่สามารถใช้เทคนิคการสร้างจินตนาการกับโลกสมจริงประกอบกันขึ้นมาได้อย่างสนิทในตัวชิ้นงานเอง รวมทั้งผู้เล่าสามารถใส่ เติม แต่งสีสันทั้งเชิงชิ้นงานและความคิดลงไปอย่างอิสระ ซึ่งตัวเรื่องราวข้างต้นเองก็แสดงให้เห็นถึงอุดมการณ์ความเชื่อเกี่ยวกับชีวิตและโลกหลังความตายอันมาจากการสมานทานเรื่องแต่งแบบไหนหรือการที่มองว่าชีวิตไม่มีหลังจากนั้นอีกต่อไปก็เป็นความเชื่ออีกแบบหนึ่งเช่นกัน ดังนั้นการเลือกที่จะเชื่อจึงอาจสามารถมีผลต่อการปฏิบัติชีวิตในฐานะการมีอยู่ของร่างมนุษย์ว่าจะมีการมองโลกแบบตัวเองอย่างไร

2. นิทรรศการศิลปะภาพยนตร์จัดวาง พัฒนาต่อยอดจากสารตั้งต้นขั้นที่ 1 ในเชิงการพัฒนา รูปแบบเหนือจริงและขยายเรื่องราวสู่การบอกเล่าต้นฉบับดั้งเดิมของบทภาพยนตร์ที่ผู้สร้างสรรค์ใช้วิธีเขียนและแลกเปลี่ยนกับนักแสดงในการสร้างโลกของการหลงทางและการจงใจว่าด้วย ชีวิตของจิตรกรและนักแต่งเพลง อันเป็นสัญลักษณ์ของโลกภาพและเสียงซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของภาพยนตร์ โดยทั้งสองพบรักกันในวันโลกสลายวันสุดท้ายของโลกในรูปแบบภาพยนตร์รักโศกนาฏกรรมที่ไม่ว่าอย่างไรก็ต้องถึงจุดจบสะท้อนให้เห็นถึงการเดินทางของชีวิตที่มีตอนจบรออยู่เบื้องหน้านั้นคือความตาย เพื่อยืนยันความไร้สาระของชีวิตที่ไม่ว่าอย่างไรจุดจบคือความว่างเปล่า ทำให้ทบทวนถึงกาลเวลา ปัจจุบันในฐานะสิ่งมีชีวิตว่าการกระทำต่างๆของเรานั้นและสิ่งที่พันธนาการเราอยู่ คนรัก ของรัก อุดมการณ์ แท้จริงมีความจำเป็นกับเราในฐานะ เรื่องจริง หรือ ความเชื่อ/ผู้แต่ง อย่างไร ตัวภาพยนตร์เองจึงเสมือนเป็นนิยายรักฝันร้าย(ตรงกันข้ามกับนิยายพาฝัน) ที่แสดงภาพความน่าหน่ายของชีวิตเพื่อทบทวนประเด็นดังกล่าว

โดยในนิทรรศการครั้งนี้เลือกรูปแบบจัดวางด้วยการที่จะมีการตีความเรื่องเล่าจากผู้สร้างสรรค์ในฐานะที่ตนยังมีชีวิตอยู่จึงจะมีการผลิตงานเพื่อสร้างบริบทปัจจุบันให้กับงานโดยการสร้างงาน ภาพประกอบและตัวบทเรื่องราว ติดตั้งจัดวางเพิ่มในนิทรรศการโดยงานภาพประกอบและตัวบทเรื่องราวนี้จะเสริมเนื้อหาในลักษณะของ เรื่องสั้น บทกวี บทกวี บทกวี ที่มีภาพประกอบคอมพิวเตอร์ กราฟฟิก ภาพถ่าย หรือสื่อผสมอื่นๆมาร่วมกันเสริมเนื้อหาโดยเป็นบริบทให้กับภาพยนตร์หลักในนิทรรศการอีกด้วย ซึ่งตัวบทเสริมนี้จะมีเนื้อหาส่วนตัวจากชีวิตผู้สร้างสรรค์ด้านความสัมพันธ์และประวัติศาสตร์ส่วนตัวนำมาผ่านกระบวนการแต่งเรื่องและสร้างชิ้นงานในฐานะเรื่องแต่งที่สามารถเป็น

เอกเทศออกจากตัวผู้สร้างสรรค์ได้ มีเนื้อหาครบถ้วนของตัวบทในชิ้นงานเอง และในระหว่างนิทรรศการนี้เพื่อต่อยอดการมีชีวิตอยู่ของผู้สร้างสรรค์และกาลเวลาของนิทรรศการ ในวันปิดนิทรรศการจะมีการฉายภาพยนตร์ซึ่งเป็นงานส่วนที่3ปิดท้าย เป็นการส่งต่อทางความหมายที่ว่านิทรรศการนี้สร้างและตีความในเวลาปัจจุบันของผู้สร้างสรรค์ มีจุดเริ่ม จุดจบ และอาจไม่สามารถย้อนมาจัดวางแบบนี้ได้อีก แต่สุดท้ายภาพยนตร์ขนาดยาว(ส่วนที่3)จะเป็นการเก็บเนื้อหามากที่สุด และมีอายุขัยที่เชื่อว่าสามารถนำมา ย้อนจัดฉายได้โดยง่าย ทั้งปัจจัยด้านพื้นที่ที่แตกต่าง นิทรรศการ จัดวางมีรายละเอียดของการจัดวาง และมีความเฉพาะทางการตีความซึ่งอาศัยการมีอยู่ของผู้จัด และการจัดโดยผู้สร้างสรรค์เองนี้ต่อยอดว่าการมีชีวิตอยู่จึงมีอิทธิพลในการจัดวาง แต่กับภาพยนตร์เมื่อชิ้นงานสมบูรณ์ใครที่มีไฟล์ก็สามารถหาที่มีตๆหรือโรงภาพยนตร์จัดฉายซ้ำได้แม้ว่าผู้สร้างสรรค์จะตายไปแล้วชิ้นงานก็สามารถจัดซ้ำได้อย่างมีความคาดเคลื่อนน้อยกว่าการจัดนิทรรศการซ้ำเมื่อผู้สร้างสรรค์ตายไป

3.ภาพยนตร์ขนาดยาวหนึ่งจอในที่มืด ที่กล่าวข้างต้นไว้ช่วงท้ายของส่วนที่ 2 เป็นภาพยนตร์ที่สรุปเนื้อหาทั้งหมดของการค้นคว้าเกี่ยวกับประเด็นที่ศึกษาโดยเชิงเนื้อหาจะรวบรวมตั้งแต่ประวัติศาสตร์ส่วนตัว เรื่องแต่งที่ดัดแปลงมาจากความทรงจำ ภาพประกอบต่างๆ ภาพถ่าย ตัวบท อักษร อนิเมชั่น และอื่นๆที่พัฒนาโดยเป็นการนำมาเรียบเรียงและใช้สื่อภาพยนตร์ในฐานะบันทึกเพื่อคงสภาพเนื้อหาไว้และสามารถนำมาจัดแสดงซ้ำได้อย่างง่ายดายเพื่อสอดรับเนื้อหาที่ว่าความตายเป็นเสรีภาพและผู้สร้างสรรค์อาจตายได้ทุกเมื่อการจบด้วยสื่อนี้จึงคล้องกับแนวคิดว่างานศิลปะของผู้สร้างสรรค์ได้บันทึกสำเร็จและเป็นเอกเทศกับผู้สร้างสรรค์ ซึ่งการใช้งานดังกล่าวสำหรับผู้สร้างสรรค์แล้ว ความสะดวกของการฉายซ้ำ และการดำรงสภาพโดยไม่ต้องคำนึงถึงการจัดวางโดยผู้สร้างสรรค์นี่คือจุดเด่นของงานภาพยนตร์หนึ่งจอในที่มืด

โดยในส่วนของเนื้อหาทั้ง 3 ส่วนจะมีการประกอบสร้างจาก ความทรงจำ ประวัติศาสตร์ส่วนตัว และ การสังเคราะห์สร้างรูปแบบทางการเล่าเรื่องที่ผสมระหว่างอนิเมชั่นเหนือจริง การออกแบบการแสดง และกราฟฟิก โดยมีจุดแกนอยู่ที่การสร้างเรื่องราวของ นิยายรัก ด้วยเหตุที่เป็นรูปแบบที่ผู้สร้างสรรค์ผูกพันและโดยลักษณะโครงสร้างนิยายรักหรือนิยายโรแมนติกมักมีเรื่องราวเกี่ยวกับการรักในฐานะความสัมพันธ์ที่สำคัญกับตนอย่างมากและการตายจากที่เป็นเหมือนกันจบสิ้นเรื่องราว ผู้สร้างสรรค์ตั้งข้อคิดกับการตายในนวนิยายรักเสมอว่าไม่ใช่เรื่องน่าเศร้าของทั้งคู่ หากแต่เศร้าสำหรับคนอยู่ที่เสียใจในการสูญเสียสัมพันธ์คุณค่าของตนไป แต่หากคนตายคงไปสู่ความว่างและ

หมดกังวลสิ้นความรู้สึก เป็นภาวะที่ไม่ต้องคิดอะไรอีกต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาของผู้สร้างสรรค์ ซ้ำยังเป็นรูปแบบเรื่องของผู้สร้างสรรค์เติบโตมากับนวนิยายลักษณะนี้โดยส่วนตัวอีกด้วย การดำเนินสร้างภาพยนตร์ เรื่องราว ภาพ และ ทัศนศิลป์ ในชิ้นงานจึงจะมีลักษณะการตีความและประกอบสร้างอารมณ์ตั้งนวนิยายรักในฉบับของผู้สร้างสรรค์

ดังนั้นในโครงการศิลปะครั้งนี้จึงมีจุดเริ่มต้นจากการพินิจความสัมพันธ์ที่สร้างสำนักคุณค่าบางอย่างภายในและต่อเนื่องไปถึงการวิเคราะห์หรือสร้างความสัมพันธ์ คุณค่า นิยามของความสัมพันธ์นี้อันจะเชื่อมโยงไปสู่การมีอยู่ของผู้สร้างสรรค์เองว่าเป็นส่วนไหนในนิเวศรอบตัวและเป็นสิ่งใดของสรรพสิ่งเพื่อยืนยันสมมติฐานที่ว่าชีวิตมนุษย์ในฐานะผู้ถือครองเสรีภาพส่วนตนสามารถนิยามความหมายต่างๆของทั้งตนเองและสรรพสิ่งได้ด้วยตนเองและหาความสัมพันธ์อันยืนยันการมีอยู่ของตนเพื่อเข้าใจบริบทโดยรอบและพินิจว่าตนเองมีอยู่อย่างไรในภาวะโกลาหลไร้เหตุไร้ผลนี้ การสร้างคุณค่าและยึดโยงสัมพันธ์เกิดขึ้นและกระทำอย่างไรในการโยงตนเองกับสรรพสิ่งไม่ว่าจะ บุคคล บรรยากาศ สภาพแวดล้อม เรื่องเล่า และอื่นๆที่มีคุณค่าและโยงอย่างเหนียวแน่นกับผู้สร้างสรรค์

ด้วยเหตุนี้จึงเสนอแนวคิดดังกล่าวอันเป็นความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่อยู่คู่กับจิตสำนึกของผู้สร้างสรรค์มาตลอดลมหายใจการสร้างสรรคงานชิ้นนี้จึงมีความเป็นมาโดยแนวคิดในการมีชีวิตอยู่และตอบคำถามด้วยหนึ่งคำตอบของจำนวนอนันต์ที่แต่ละคนมีคำตอบแตกต่างกันโดยใช้การสร้างงานศิลปะที่สามารถแสดงออกได้ถึงความคิดปัจเจกในวัตถุศิลป์ที่สามารถบรรจุแนวคิดตั้งนี้ไว้

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

2.1 เพื่อศึกษาค้นคว้าสร้างสรรค์รูปแบบ กระบวนการ วิธีการทำงานศิลปะในฐานะบันทึกความเข้าใจโลกในปัจจุบันของผู้สร้างสรรค์และหาว่าอะไรเหนี่ยวรั้งการมีอยู่ของตนไว้

2.2 เพื่อสร้างสรรค์และหาความเป็นไปได้ในการสร้างภาพยนตร์ในหลายบริบททั้ง ภาพยนตร์ขนาดสั้น นิทรรศการภาพยนตร์จัดวาง และภาพยนตร์ขนาดยาว เพื่อค้นคว้าความแตกต่างของการทำงานสื่อเดียวกันแต่มีลักษณะที่ต่าง และยังค้นหาการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ผ่านกระบวนการศิลปะสื่อผสมตั้งแต่การสร้าง กระบวนการทางการแสดง เสียง ภาพ การจัดวาง เวลา พื้นที่

2.3 ค้นหากระบวนการสร้างงานศิลปะในฐานะการบันทึกและแสดงถึงศักยภาพรวมทั้งพัฒนาองค์ความรู้ทางการสร้างภาพยนตร์ในฐานะทัศนศิลป์

สมมติฐานของการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์โครงการศิลปะขึ้นอยู่กับสมมติฐานที่ว่า ชีวิตเป็นไปตามอุดมการณ์และความรู้ความเข้าใจที่แตกต่างกันแม้จุดจบจะเหมือนกันคือความตายแต่นิยามหรือสิ่งสำคัญในการยืนยันว่าจะมีชีวิตอยู่จะหลากหลายไปตามความเข้าใจในการมีชีวิตอยู่ของผู้นั้น ซึ่งสำหรับผู้สร้างสรรค์ชีวิตคือความสัมพันธ์อย่างหนึ่งเพราะพื้นฐานที่สุดการที่ไม่อยากตายไปซึ่งเป็นการดับจิตของตนลงและทิ้งร่างก็เป็นการรักร่างของตนไปในความคิดตั้งนั้นแล้ว

ขอบเขตการศึกษา

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นการวิเคราะห์ ค้นคว้าเรื่องราวชีวิตส่วนตัวและประวัติศาสตร์ส่วนตัวเช่น ประวัติศาสตร์ในครอบครัว รวมถึงแลกเปลี่ยนสนทนากับผู้ที่จะมาร่วมงานเพื่อหาวิธีการสร้างสรรค์และบันทึกบทสนทนาเป็นงานศิลปะสื่อภาพยนตร์ผ่านการหาจุดเชื่อมโยงรวมและนำไปอุปลักษณะให้เรื่องราวนี้สามารถเข้าใจได้บริบทของตัวชิ้นงานศิลปะด้วยตัวเอง

2. ขอบเขตด้านเทคนิค เป็นงานศิลปะสื่อภาพยนตร์ ที่มีจุดเริ่มจุดจบของเวลาในชิ้นงาน โดยมีการใช้ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง เสียง การออกแบบการแสดง รูปแบบการเรียบเรียงตัดต่อ และการถ่ายทำอื่น ๆ รวมถึงสร้างสรรค์คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ประกอบ เพื่อบันทึก เสริมแต่ง สร้างสรรค์ให้เรื่องราวและเนื้อหาทั้งหมดให้สถิตอยู่ในภาพยนตร์ชิ้นนี้ในฐานะวัตถุศิลป์

3. ขอบเขตด้านรูปแบบ นำเสนองานศิลปะทั้งสิ้น 1 ผลงานโดยมีพัฒนาการ 3 ชั้น ประกอบด้วย 1.ภาพยนตร์ขนาดสั้น 1 เรื่อง 1.งานศิลปะนิทรรศการ 1 ชุด และสำเร็จเป็น ภาพยนตร์ขนาดยาว 1 เรื่อง

ขั้นตอนของการสร้างสรรค์

1. การค้นคว้าข้อมูลประวัติศาสตร์ส่วนตัว เรื่องราวและเรื่องเล่าของครอบครัวเพื่อตีความและพัฒนาสู่ความเข้าใจอันสามารถไปต่อยอดพัฒนาเป็นเนื้อหาของชิ้นงาน

2. ทบทวนวรรณกรรมและวิเคราะห์ตีความชิ้นงานที่พูดถึงมโนทัศน์เรื่องชีวิตและการจบชีวิตเจตจำนงเสรี ที่เกี่ยวข้องและสามารถนำมาพัฒนาชิ้นงาน

3. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างภาพร่างและเนื้อหาเพื่อพัฒนาสู่การวางแผนการดำเนินการของ

โครงการ

4. ออกแบบการสร้างสรรค์ พัฒนาสื่อและค้นคว้าเกี่ยวกับสื่อที่ใช้เช่น ร่างภาพประกอบ ออกแบบการแสดง เทคนิคการถ่ายทำ การสร้างเสียง การตัดต่อ และอื่นๆ
5. เตรียมการสร้าง วางแผนการดำเนินการกรอบเวลาและประสานงานเพื่อผลิตชิ้นงานต่อไป
6. กระบวนการผลิต ดำเนินการสร้างสรรค์ชิ้นงานทั้ง 3 พัฒนาการ ได้แก่การสร้างสรรค์ ภาพยนตร์สั้น การจัดเตรียมสร้างนิทรรศการ และสุดท้ายคือการดำเนินการสร้างภาพยนตร์ขนาดยาว
7. ออกแบบและจัดหาที่จัดแสดง
8. จัดแสดงในพื้นที่สาธารณะ
9. วิเคราะห์ผลงานและรวบรวมคำวิจารณ์หรือข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาความคิดและชิ้นงานต่อไป
10. สรุปองค์ความรู้ตลอดกระบวนการสร้างสรรค์โครงการ
11. เขียนวิเคราะห์ในรูปแบบวิทยานิพนธ์

วิธีการศึกษา

1.ศึกษาข้อมูล

ศึกษาและวิเคราะห์ผ่านการทบทวนและค้นคว้าทั้งภายในความเข้าใจของผู้สร้างสรรค์และขยายความเข้าใจรอบบริบทต่างๆที่ล้อมรอบผู้สร้างสรรค์ไว้ไม่ว่าจะ ประวัติศาสตร์ส่วนตัว ความคิด อุดมการณ์ ความรู้ และอื่นๆที่อยู่ภายในและรอบตัวผู้สร้างสรรค์ โดยการรวบรวมข้อมูล

2.วิเคราะห์ข้อมูลและสร้างสรรค์ภาพร่างของโครงการ

วิเคราะห์และพัฒนาจากข้อมูลรู้การผลิตชุดความรู้ขึ้นเป็นคำอธิบายที่ในท้ายที่สุดจะนำไปใช้ในกระบวนการผลิตงานศิลปะเพื่อออกแบบและร่างแบบของกระบวนการการสร้างสรรค์ที่ทำให้เข้าใจ และสามารถใช้สื่อบันทึกองค์ความรู้และการตีความของผู้สร้างสรรค์

แหล่งข้อมูล

- 1.สำรวจรวบรวมและวิเคราะห์ทบทวนจากประสบการณ์ส่วนตัว การสนทนากับคนในครอบครัว คนรอบตัว เพื่อเข้าใจการมีอยู่บนเวลาของชีวิตปัจจุบัน

2. ทบทวนงานสื่อศิลปะที่ผู้สร้างสรรค์เสพสร้างประสบการณ์และเสริมทักษะการวิเคราะห์ที่ปะทะกับผู้สร้างสรรค์ในชีวิตประจำวันเช่น วรรณกรรม ภาพยนตร์ นิทรรศการศิลปะ และสื่ออื่นๆที่ ร่ายรอบ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า

1. สมุดบันทึก
2. ปากกา
3. กล้องถ่ายภาพ
4. เมมโมรี่การ์ด
5. ไฟส่องสว่าง
6. เครื่องบันทึกเสียง
7. อุปกรณ์เก็บข้อมูล (External Harddisk)
8. คอมพิวเตอร์
9. โปรแกรมคอมพิวเตอร์

นิยามศัพท์

พันธนาการ

การจองจำ หรือการยึดอยู่กับอะไรบางอย่างอย่างหลีกเลี่ยงได้ยาก

ภาพยนตร์

สื่อภาพเคลื่อนไหวที่สามารถแสดงออกมาผ่านอุปกรณ์เครื่องจักรที่สามารถฉายหรือแสดงภาพออกมาให้ปรากฏ

เรื่องแต่ง

เรื่องราวที่ถูกสร้างขึ้น

ชีวิต

ความเป็น ความมีอยู่ ตรงข้ามกับความตาย

ความตาย

ความไม่มีอยู่มีความหมายตรงข้ามกับชีวิต

เจตจำนงค์เสรี

ความสามารถที่จะกระทำการใดๆด้วยเสรีภาพอย่างมีอิสระไม่ผูกพันระกับเงื่อนไขใด

นิยารัก

ตัวบวพรรณกรรมที่มีเนื้อหาแสดงถึงนามธรรมที่เรียกว่า ความรัก



บทที่ 2

ข้อมูลและศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน

ในโครงการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ วงกตพันธนาการ ในความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย มีจุดประสงค์ในการศึกษา ค้นคว้า ด้านเนื้อหาสาระ กระบวนการ และหลักของการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลทางเอกสาร ทฤษฎีและการลงพื้นที่ โดยการบันทึกภาพแหล่งข้อมูลที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งจากแรงบันดาลใจ และประสบการณ์ของตัวผู้สร้างสรรค์ รวมทั้งการปฏิบัติการสร้างผลงานสร้างสรรค์เชิงทดลอง ซึ่งมีดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. อิทธิพลที่มีต่อแนวคิดแรงบันดาลใจ

1.1 แรงบันดาลใจ

1.2 ข้อมูลและภาพถ่ายจากการลงพื้นที่

2. ทฤษฎีและเทคนิคที่เกี่ยวข้อง

2.1 คติชนวิทยา

2.2 เจตจำนงเสรี

2.3 Dasein และความสัมพันธ์

2.4 ชีวิตและความตาย

2.5 ภาพยนตร์ทดลองและภาพยนตร์ภาคขยาย

3. อิทธิพลทางศิลปกรรม

3.1 ซัลวาดอร์ ดาลี กับรูปแบบศิลปะเหนือจริง

3.2 ทิม เบอร์ตัน

3.3 เฮลเตอร์ ฟิลลิปสัน

1. อิทธิพลที่มีต่อแนวคิดและแรงบันดาลใจ

1.1 แรงบันดาลใจ

แรงบันดาลใจที่ผลักดันให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ขึ้นคือ การตั้งคำถามกับตนเองในการมีชีวิตอยู่ว่า “เรามีชีวิตอยู่ไปทำไม ?” ซึ่งผู้สร้างสรรค์เห็นชีวิตเป็นเรื่องกึ่งอุบัติเหตุเพราะมนุษย์ไม่สามารถเลือกกำเนิดได้ เราไม่ได้มีสิทธิตัดสินใจที่จะเลือกที่จะกำเนิดได้ด้วยตนเอง เนื่องจากการเกิดของตนเป็นเรื่องนอกเหนือการควบคุม เราจึงไร้โอกาสที่จะเลือกเป็นเจ้าของสิทธิ์ขั้นแรกในการเป็นเจ้าของด้วยตนเอง จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์เชื่อว่าการเกิดเป็นเรื่องเหนือการควบคุม ตลอดในระยะเวลาสี่สิบปีกว่าที่ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ชีวิตบนโลก ผู้สร้างสรรค์ได้ตั้งคำถามกับการมีอยู่ของชีวิตนั้นอยู่บนจุดยืนของอะไร ในเมื่อคำตอบของผู้สร้างสรรค์คือท้ายที่สุดไม่มีอะไรจำเป็นทั้งสิ้นและไม่มีเหตุผลในตัวเอง แต่หากว่าเหตุผลของการมีชีวิตอยู่เป็นสิ่งจำเป็นต้องสืบหาหรือสร้างขึ้นมาให้มี เช่น ความเชื่อ อุดมการณ์ หรือความสัมพันธ์ เป็นต้น ซึ่งโดยส่วนตัวแล้วผู้สร้างสรรค์มีความเชื่อไปในทางความคิดที่มี เสรีภาพ เป็นรากฐานเสมอ ผู้คนควรจะได้รับสิทธิ เสรีภาพ ในการเลือกและตัดสินใจในการมีชีวิตได้อย่างสมบูรณ์ซึ่งอาจหมายถึงการเป็นเจ้าของชีวิตโดยสมบูรณ์ตั้งแต่การเลือกเกิดและการเลือกที่จะจากโลกนี้ไป เช่น การทำการุณยฆาต ก็อาจเป็นทางเลือกหนึ่งในการแสดงความเป็นเจ้าของสิทธิ์โดยสมบูรณ์ เราควรที่จะมีสิทธิอันชอบธรรมในความเป็นเจ้าของชีวิตที่ถึงแม้ว่าเราจะเลือกกำเนิดไม่ได้แต่เราเลือกที่จะดับสูญแบบใดก็ได้ ผู้สร้างสรรค์จึงเชื่ออย่างท้ายที่สุดว่าการตายเป็นทางเลือกแบบหนึ่งของการจบชีวิตและเลือกได้โดยใช้เสรีภาพของตนเอง แต่เงื่อนไขที่ยังทำให้ผู้สร้างสรรค์ยังคงเลือกที่จะมีชีวิตอยู่นี้ เหตุผลนั้นคือผู้สร้างสรรค์ต้องดำรงรักษาความสัมพันธ์กับสิ่งอื่นๆ อยู่เช่น ครอบครัว การงาน อุดมการณ์ มิตรสหาย และ แม่ของผู้สร้างสรรค์ ที่สร้างร่างกายของผู้สร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์เชื่อในความสัมพันธ์กับแม่เพราะตลอดชีวิตร่วมยี่สิบกว่าปีแม่คือผู้ที่อยู่ข้างและร่วมชีวิตมากกับผู้สร้างสรรค์ตลอด ผู้สร้างสรรค์จึงต้องการที่จะอยู่เพื่อไม่ให้แม่เสียใจที่ผู้สร้างสรรค์หายไปและดูแลแม่ด้วยเหตุผลของความซื่อสัตย์ด้วย หากผู้สร้างสรรค์อยู่ด้วยคงเป็นประโยชน์ต่อชีวิตคนที่เรารู้สึกว่ามีความสัมพันธ์อันแนบแน่นนี้ ผู้สร้างสรรค์จึงมีความสัมพันธ์บนรากฐานของเหตุผลและมีคำอธิบายดังกล่าวที่คิดว่าถ้อยคำนี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์จึงยังไม่ถึงเวลาที่จะเลือกจบชีวิตลง เพราะยังมีความสัมพันธ์อันดีและมีคุณค่าการอยู่ร่วมชีวิตเป็นมิตรสหายที่ดีของแม่จึงเป็นเหตุผลหลักในการมีอยู่ ส่วนเหตุผลรองซึ่งเป็นแรงบันดาลใจรองนั้นคือการที่ยังสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม ความคิดและความสุนทรีย์ที่เกิดจากปัจจัยภายนอกของผู้สร้างสรรค์ อาทิ การเจอประสบการณ์ในแต่ละวันที่น่าสนใจ การได้

พบปะมิตรสหายหลายคนที่บรรเลงบทสนทนาอย่างออกรสออกชาติ การทำงานศิลปะที่พาผู้สร้างสรรค์ไปสู่ประสบการณ์ต่างๆ ขยายไปมากขึ้นทั้งการพบปะผู้คน ได้คิดคำนึงถึงชีวิตในขณะที่ทำงานศิลปะเป็นต้น

ความสัมพันธ์ จึงเป็นคำนิยามที่ผู้สร้างสรรค์เลือกที่จะใช้ชีวิต ซึ่งความหมายว่า เกี่ยวข้องกัน เป็นคำนิยามที่กว้างและอธิบายการมีอยู่ของชีวิตสำหรับผู้สร้างสรรค์ได้จากการจินตนาการถึงนิยามนี้ เริ่มจากการให้คุณค่าของความเกี่ยวข้องกันระหว่างผู้สร้างสรรค์และแม่โดยเป็นความเกี่ยวข้องเชิงบวก ทางความรู้สึกและการเกื้อกูลในหลายๆมิติ ความสัมพันธ์ดังกล่าวจึงมีคุณค่าสำหรับชีวิตผู้สร้างสรรค์ แต่การมีอยู่ของชีวิตมนุษย์ก็ไม่ได้มีความสัมพันธ์อันเกี่ยวข้องกันเพียงมนุษย์ต่อมนุษย์มนทัศน์ของความสัมพัทธ์จึงแสดงให้เห็นว่าชีวิตเป็นเรื่องของมวลรวมในเวลาพร้อมกันกับความเชื่อทางสถิติของปัจเจก อธิบายเสริมได้ว่าระหว่างที่เราแลกเปลี่ยนลมหายใจกับระบบนิเวศของโลกเราก็สามารถมีสำนึกที่ทั้งรวมและคิดแยกส่วนของตนเองกับสิ่งต่างๆได้ในพร้อมกัน มโนทัศน์ของความสัมพัทธ์ ที่ผู้สร้างสรรค์ได้มาจากการไตร่ตรองชีวิตนอกจากจะอธิบายการมีอยู่ของชีวิตแล้วยังเสริมให้เห็นจุดยืนตำแหน่งแห่งที่ของชีวิตผู้สร้างสรรค์ได้ด้วย

ความหมายของนิยามความสัมพันธ์ได้ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ถอดเอาประสบการณ์จากเรื่องส่วนตัวออกมาเป็นมโนทัศน์ที่เชื่อมโยงผู้สร้างสรรค์ ไปสู่สิ่งแวดล้อมที่เป็นแรงบันดาลใจไปสู่วิคิดและการแสดงออกเพื่อนำเสนอในรูปแบบของงานผลงานสร้างสรรค์ ผ่านการผลิตงานศิลปะชุดนี้

1.2 การลงพื้นที่สำรวจตำนานของครอบครัว

ในปี 2017 ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการสำรวจพื้นที่ ตำบล ชีน้ำร้าย อำเภอ อินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี อันเคยเป็นหนึ่งในพื้นที่ที่แม่ของผู้สร้างสรรค์อาศัยในวัยเด็กซึ่งพื้นที่นี้มีตำนาน “หญิงนางเงือก” เรื่องเล่าเหนือจริงหนึ่งของครอบครัวผู้สร้างสรรค์ โดยสังเขปเรื่องเล่านี้เป็นเรื่องของบ้านของยายของแม่ผู้สร้างสรรค์ที่อยู่ในตำบลชีน้ำร้าย ในยุคนั้นน้ำท่วมบริเวณพื้นที่แห่งนี้บ่อยครั้งและผู้อาศัยในพื้นที่ก็จะใช้เรือกันในช่วงที่น้ำท่วม วันหนึ่งบริเวณท่าน้ำของบ้านยายของแม่ผู้สร้างสรรค์ได้พบเห็นนางเงือกมาหวิมและตัดสินใจเรียกทัก นางเงือกตกใจจึงกระโดดหนีลงน้ำว่ายหายไป ยายของแม่ได้เก็บหวีที่นางเงือกตนนั้นลืมนไว้ จนเวลาผ่านมานานเมื่อยายของแม่เสียชีวิตลงครอบครัวที่อาศัยร่วมกันในบ้านหลังนั้นก็ไม่มีใครหาหญิงนางเงือกเจออีกเลย

ผู้สร้างสรรค์ได้วิเคราะห์เรื่องนี้ในแง่มุมมองของการมองเห็นความจริงจากเรื่องเหนือจริงนี้โดยหากมองไปที่หัวใจในเรื่องเป็นวัตถุที่มีเจตจำนงในตัวเองต่างจากหลายวัตถุที่หากไม่มีสิ่งมีชีวิตหรือพลังงานในธรรมชาติไปจัดการบางวัตถุจะไม่สามารถเคลื่อนย้ายตัวเองได้ แต่หัวใจในเรื่องเล่านี้เป็นแบบนั้นหัวใจเสมือนมีเจตจำนงและพลังงานของตัวเองโดยสัมพันธ์กับการหายไปของยายในเรื่องเล่าความสัมพันธ์ของการหายไปนี้จึงเป็นการกำหนดสถานการณ์การมีอยู่ของหัวใจไปพร้อมกัน

อีกทั้งนอกจากประเด็นความสัมพันธ์ที่มีอยู่ในเรื่องนี้แล้วยังมีประเด็นความโกลาหลของชีวิตในแบบที่มนุษย์ควบคุมไม่ได้ด้วยปัจจัยเจกนั้นคือการปูเรื่องด้วยเหตุการณ์น้ำท่วมในระดับตำบลจนเป็นเรื่องปกติสำหรับยายและชาวบ้านในตอนนั้น เหตุนี้เองการที่บางครั้งมนุษย์ไม่สามารถควบคุมเหตุการณ์บางส่วนของชะตากรรมตนเองได้และอยู่กับความโกลาหลอย่างธรรมชาติจึงเป็นอีกส่วนประกอบของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ของผู้สร้างสรรค์ที่คิดคำนึงได้มาจากประสบการณ์การสำรวจพื้นที่ในเรื่องเล่านิทานประจำครอบครัว

เรื่องเล่าดังกล่าวนี้เป็นเรื่องที่แม่ของผู้สร้างสรรค์เล่าให้ฟังบ่อยครั้งจนแทบเป็นนิทานประจำครอบครัวของผู้สร้างสรรค์เลยทีเดียว เมื่อผู้สร้างสรรค์มีเวลาจึงตัดสินใจลงพื้นที่สำรวจบริเวณบ้านดังกล่าวพร้อมกับคิดคำนึงกับเรื่องนี้อย่างจริงจังจนได้สร้างงานวิดีโอ 1 จอที่ชื่องานว่า “หวินางเงือก” ขึ้นในปีนั้นซึ่งเป็นวิดีโอที่ดำเนินเรื่องแบบนิทานเด็กโดยการ สลับภาพประกอบ(ที่เคลื่อนไหวได้)เป็นภาพที่ประกอบจากการถ่ายทำบริเวณบ้านและพูดเรื่องอื่นๆที่ผู้สร้างสรรค์มีสลับกับอักษรประโยคเล่าเรื่องแบบที่แม่ของผู้สร้างสรรค์เล่า รูปแบบการเล่าเรื่องที่ได้จากการลงพื้นที่สำรวจและสร้างงานตอนปี 2017 จึงเป็นแรงบันดาลใจกับผู้สร้างสรรค์ทั้งรูปแบบและการคิดคำนึงถึงความเหนือจริงที่ได้รับการยืนยันว่าจริง ส่วนแรกคือรูปแบบการเล่าที่ได้รับอิทธิพลจากหนังสือนิทานในการเล่าเรื่องได้ถูกส่งทอดมาสู่พัฒนาการของงานชุด วงกตพันธนาการ ในความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย นี้ ส่วนเนื้อเรื่องและความเหนือจริงก็ได้นำมาสู่การคิดเชื่อมโยงความเหนือจริงกับการสร้างเรื่องแต่งเพื่อถ่ายทอดแนวคิดผ่านการบันทึกโดยภาพเคลื่อนไหวซึ่งจะให้เห็นในวิดีโอจัดวางและภาพยนตร์ในโครงการนี้

2. ทฤษฎีและเทคนิคที่เกี่ยวข้อง

2.1 คติชนวิทยา

คติชนวิทยา (Folkloristics) เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการศึกษาวัฒนธรรมความคิดที่มีการสืบ

ทอดผ่านเวลาต่อกันมา อาทิ ตำนาน นิทาน เรื่องเล่า และ ศิลปะต่างๆ ซึ่งเป็นแนวทางการศึกษาถึงความรู้ของมนุษย์ คติ หมายถึง แนวทาง วิธีทาง ชน หมายถึงกลุ่มมนุษย์ วิทยา หมายถึง ความรู้ ในหนังสือ วาทกรรม เพื่อการศึกษาคติชนวิทยา ของ กิ่งแก้ว อัตถากร ได้เขียนถึงการศึกษาคติชนวิทยาแบบ 3 มิติ มีส่วนประกอบด้วย 1.มิติแห่งปัจเจกบุคคล เป็นการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจมนุษย์แต่ละคนตามข้อมูลที่รวบรวมได้เพื่อเข้าใจด้านกายภาพและจิตวิทยาของปัจเจก 2.มิติแห่งสังคมและวัฒนธรรม เป็นการศึกษาจากสังคมว่ามีผลในการผลิตความรู้ให้กับคนในสังคมนั้นอย่างไร และ 3.มิติเหนือโลก เป็นการศึกษาตั้งสมมติฐานความคิดจากจักรวาลวิทยาที่คำนึงถึงเรื่องเล่าและกฎเกณฑ์แบบต่างๆ ตามข้อมูลที่ศึกษา ภาวะเหนือโลกนี้ ดิรัโฮม (Durckheim) นักปรัชญาเยอรมันเคยพูดถึงการทำจิตให้บริสุทธิ์และมองภายในภายนอกของร่างแยกจากกันโดยร่างเป็นเสมือนพาหะแบบหนึ่ง แกนสำคัญของมิตินี้จึงเป็นเรื่องของการจินตนาการถึงการมีอยู่ของมนุษย์ในแบบที่เชื่อมโยงกับความรู้ ความคิดคำนึง จินตนาการถึงสิ่งต่างๆมาสังเกตุการณ์มีอยู่ของมนุษย์เอง

ในฐานะที่นิทานพื้นบ้านเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมของกลุ่มชนหรือกลุ่มชาติพันธุ์ นิทานพื้นบ้านจึงเป็นผลผลิตและเป็นตัวแทนของความคิดของกลุ่มชนนั้นๆ¹ เป็นคำอธิบายแบบหนึ่งถึงความป็นนิทานพื้นบ้านของ ศิราพร ณ ถลาง ในหนังสือ ทฤษฎีคติชนวิทยา วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน และในหนังสือเล่มเดียวกันศิราพรยังได้เขียนถึงเรื่องเล่าเหนือธรรมชาติอีกในตอนหนึ่งว่า ตำนานมิได้เป็นเพียง “เรื่องเล่าธรรมดา” แต่มีความสัมพันธ์กับระบบความเชื่อเกี่ยวกับอำนาจเหนือธรรมชาติของผู้คนในกลุ่มชนนั้น ตำนานยังเป็นเรื่องเล่าที่สร้างโลกทัศน์เกี่ยวกับจักรวาลสังคม และบอกสถานภาพตัวตนของบุคคลในสังคม² ซึ่งมีความน่าสนใจหากนำคำอธิบายนี้มาเปรียบเปรยระหว่างนิทานพื้นบ้านกับนิทานประจำบ้านหรือเรื่องเล่าส่วนตัวและนำเรื่องนั้นมาวิเคราะห์ให้เห็นถึงความเชื่อส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์

คติชนวิทยาเป็นสาขาการศึกษาถึงความรู้และมนุษย์ในแบบหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะชุดนี้ด้วยผู้สร้างสรรค์มีความสนใจและสงสัยถึงการถูกสร้างภูมิปัญญาของตนว่ามาจากไหนได้บ้างและสิ่งหนึ่งนั่นเองคือ นิทานประจำบ้าน ซึ่งเป็นเรื่องเล่ากันในครอบครัวถึงความเหนือธรรมชาติอันผูกพัน

¹ศิราพร ณ ถลาง, ทฤษฎีคติชนวิทยา วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2563, 205-206.

²เรื่องเดียวกัน, 366.

กับผู้สร้างสรรค์มาตั้งแต่เด็ก สมมติฐานของผู้สร้างสรรค์ต่องานศิลปะของตนที่มักมีความเหนือจริงและมีความนามธรรมจึงเชื่อมโยงกับทฤษฎีทางความคิดแขนงนี้

2.2 เจตจำนงเสรี

เจตจำนง (The Will) ในมโนทัศน์ทางปรัชญาของ อาร์ทัวร์ โชเพนเฮาเออร์ (Arthur Schopenhauer) นักปรัชญาเยอรมันในช่วงศตวรรษที่ 19 โดยโชเพนเฮาเออร์ได้คิดถึงมโนทัศน์ทางปรัชญาของตนว่า The World as Will and Ideas โดยข้อเสนอของโชเพนเฮาเออร์คิดว่าโลกสามารถแบ่งออกได้ 2 แบบนั่นคือ เจตจำนง และ ภาพแทน (Representation)³ มนุษย์สามารถรับรู้โลกผ่านร่างกาย มนุษย์จึงสามารถรับรู้ความจริงผ่านร่างกายของตนเท่าที่สามารถและวัตถุทั้งหลายก็ปรากฏโดยมีเจตจำนงเป็นแกนของสรรพสิ่ง เมื่อมนุษย์มีกรอบการรับรู้ดังนี้สิ่งต่างๆภายนอกจึงเป็นภาพแทนไม่ใช่ตัวจริงซึ่งอยู่ภายในคือเจตจำนง โลกโดยรวมจึงมีภายในและภายนอกและเจตจำนงเป็นสิ่งที่ทำงานอยู่ในระดับต่างๆโดยมีอิสระไม่มีกฎเกณฑ์ใดมาควบคุม หากเชื่อว่าเจตจำนงเป็นมโนทัศน์ที่หมายถึงการกระทำที่มีอิสระภาพเป็นของตนเองมาจึงมีมโนทัศน์ที่นำเสนอเรื่องนี้อย่างแพร่หลายมากขึ้นและมีความคิดที่ใกล้เคียงกันอย่าง

เจตจำนงเสรี (Free Will) เป็นข้อถกเถียงเชิงปรัชญาที่ว่าด้วยมนุษย์มีเสรีภาพในการกำหนดชะตาหรือกระทำการใดๆโดยไม่ต้องคำนึงถึงกรอบ กฎ เกณฑ์ ใดๆ⁴ ได้หรือไม่ ซึ่งแนวคิดนี้ได้รับความนิยมในการพัฒนาต่อยอดสูงงานศิลปะเพื่ออธิบายความหมาย เช่น นวนิยาย คนนอก (The Stranger) ของ อัลแบร์ กามูส์ ที่เล่าถึงเหตุพิพาทของบุรุษผู้ไม่เชื่อในกฎและแรงขับดันของสังคมอย่างเมอร์โซ หรือ ภาพยนตร์ไซไฟ เดอะ เมทริกซ์ (The Matrix) ที่เล่าเรื่องการเลือกของนีโอระหว่างจะกินยาเม็ดหนึ่งที่หากกินไปแล้วจะตื่นมาบนโลกแบบเดิมหรือจะกินอีกเม็ดที่จะรู้ถึงความจริงที่ไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป เจตจำนงเสรีของการเลือกจะรู้ว่ามนุษย์มีอิสระภาพนอกเหนือจากกรอบใดๆเป็นแกนหลักของตัวอย่างเรื่องราวที่กล่าวมา

³ รศ.ดร.วนิดา ขำเขียว, อภิปรัชญา, กรุงเทพฯ : บางกอกบลิ๊ก, 2563, 70.

⁴ The Editors of Encyclopaedia Britannica, Free Will วันที่ค้นข้อมูล 7 ตุลาคม 2564 เข้าถึงได้จาก <https://www.britannica.com/topic/free-will>

แนวคิดดังกล่าวจึงนำมาสู่คำถามสำคัญในความคิดของผู้สร้างสรรค์ที่ว่าด้วยตัวผู้สร้างสรรค์นี้มีเจตจำนงเสรีหรือไม่หากมีมันเป็นเรื่องของความคิดในจิตใจหรือสามารถนำมากำหนดชะตากรรมของตนบนเส้นทางโกลาหลในชีวิตได้หรือไม่ จะไม่แยแสกฎระเบียบที่มาจากจริยธรรมร่วมของสังคมแบบเมอร์โซในคนนอกเช่นนั้นจะหมายความว่าเรามีอิสระภาพภายในแต่ชะตากรรมเป็นของการถูกพิพากษาโดยสังคมอยู่ดีหรือจะสามารถบรรลุเส้นทางในการกำหนดชะตาแบบนีโอใน เดอะ เมทริกซ์ที่เมื่อนีโอบรรลุการควบคุมเจตจำนงเสรีของตนได้แล้วเขาสามารถเปลี่ยนแปลงชะตากรรมการมีอยู่ในสังคมของเขาได้ด้วย คำถามที่เกิดขึ้นระหว่างเจตจำนงเสรีสองลักษณะนี้รบกวนรบกวนเร้าจิตใจของผู้สร้างสรรค์เป็นอย่างมากและเป็นอีกคำถามสำคัญระหว่างการสร้างสรรค์พัฒนางานชุดนี้ตลอดทั้งกระบวนการแต่หากสุดท้ายผู้สร้างสรรค์จะต้องมีชีวิตอยู่ การปักใจไปที่แนวทางที่ว่าชีวิตนี้สามารถกำหนดได้จากเจตจำนงเสรีจนมีผลกับปัจจัยภายนอกได้เป็นแนวคิดที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ไม่เศร้าหมองนักโดยส่วนตัวจึงมักตระหนักถึงแนวทางนี้

แนวคิดเจตจำนงเสรี จึงเป็นแนวคิดที่ผู้สร้างสรรค์เชื่อมั่นอย่างมากไม่เพียงแต่ในงานชุดนี้เท่านั้นหากแต่เป็นทั้งชีวิตของผู้สร้างสรรค์ที่เชื่อในการกระทำสิ่งใดก็ได้โดยไม่ต้องสนใจเงื่อนไขใดๆ เพียงร่างกายและเสรีภาพการกระทำใดๆก็สามารถจะเกิดขึ้นได้ ความคิดนี้จึงมีอิทธิพลต่อผู้สร้างสรรค์อย่างมาก

2.3 Dasein⁵ และความสัมพันธ์

Dasein เป็นศัพท์ภาษาเยอรมันที่ มาร์ติน ไฮเดกเกอร์ (Martin Heidegger) ใช้ในแนวคิดทางปรัชญาของตนโดยมีความหมายตรงกับภาษาอังกฤษว่า being there โดยแนวคิดนี้สามารถใช้ตีความกับการมีอยู่ของมนุษย์เชิงอัตถิภาวะ (existence) ซึ่งแนวคิดดังนี้หมายความว่า การมีอยู่ของสรรพสิ่งเป็นการมีอยู่แบบหนึ่งและสัมพันธ์กันกับการมีอยู่ของมนุษย์ สิ่งแวดล้อมของการมีอยู่จึงเป็นความสัมพันธ์และมีสิ่งแวดล้อมของการมีอยู่ โครงสร้างพื้นฐานของแนวคิด Dasein มีส่วนที่สำคัญ 3 อย่างคือ

⁵รศ.ดร.วนิดา ขำเขียว, อภิปรัชญา, กรุงเทพฯ : บางกอกบลิ๊ก, 2563, 94.

1. สภาวะที่เป็นจริง (Facticity) ที่มอง Dasein เป็นการมีอยู่ส่วนหนึ่งของโลก โลกในที่นี้จึงไม่ได้หมายถึงจักรวาลแต่หมายถึงโลกแบบส่วนตัวของฉันทัน และโลกแบบนี้จะไม่มีอยู่ถ้าไม่มีฉันทัน และเราต่างถูกทำให้เกิดขึ้นแบบที่ไม่ได้ร้องขอเป็นการเกิดแบบอุบัติขึ้นจึงมีอยู่

2. สภาวะความมีอยู่ (Existentiality) หมายถึงการมีอยู่แบบอัตถิภาวะดังนั้นความมีอยู่จึงมาพร้อมกับการตัดสินใจและพลังงานของตนโดยหากนำมามองที่มนุษย์ก็หมายถึงมนุษย์ที่มีเสรีภาพทางการเลือกและเปลี่ยนแปลงชีวิตของตนเองที่มีอยู่ในโลกนี้เองไม่สามารถแยกออกจากสิ่งแวดล้อมที่ล้อมรอบอยู่ได้

3. สภาวะตกต่ำ (Falleness) คือความล้มเหลวทางความตระหนักถึงตนเองไม่สนใจการมีอยู่ โดยไปสนใจสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวในประจำวัน ไม่มีอำนาจแห่งตนในการชี้ชะตาของตน

Dasein จึงเป็นแนวคิดที่ผู้สร้างสรรค์คิดเห็นว่ามีเอกลักษณ์ในการเข้ามาทำความเข้าใจความสัมพันธ์ ในความหมายแบบหนึ่งได้นั้นคือความสัมพันธ์ระหว่างการตระหนักถึงตนเองในฐานะสิ่งหนึ่งในสิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์กับหลายสิ่ง ซึ่งการมองแต่ละสิ่งหรือความจริงในแต่ละแบบทำให้มุมมองที่มีต่อการมีอยู่เปลี่ยนแปลงไปได้ตามการจัดวางด้วยความคิดเช่น หากคิดว่าสภาพแวดล้อมเป็นจุดกำหนดชะตากรรม ชีวิตอยู่บนเส้นทางของสภาพแวดล้อมเป็นปัจจัยกำหนดอาจหมายถึงเงื่อนไขทางสังคม กรอบจริยธรรมที่ส่วนรวมกำหนดทิศทางความเป็นไปหลักของชะตาก็จะมีความคิดกับโลกแบบหนึ่ง แต่หากคิดว่าโลกเป็นความเข้าใจด้วยมุมมองว่าการมีอยู่ของชีวิตมีฐานะผู้กระทำกล่าวคือโลกในความคิดมีความเป็นส่วนตัวของผู้คิดสิ่งแวดล้อมหรือจริยธรรมของสังคมไม่ได้มีผลในการกำหนดความคิดผู้คิดเช่นกันอาจสามารถกระทำอะไรก็ตามที่มาจากความต้องการของตนได้และมองว่าโลกที่ถูกมองเป็นของตนเองมีความเป็นเจ้าของการกระทำและเจตนา การมองโลกจึงเชื่อมร้อยกับความคิดที่จะเป็นผู้กระทำกำหนดชะตากรรมของผู้คิดด้วยจุดยืนในการมองโลกเอง

ซึ่งแนวคิดดังกล่าวฟังพาการตัดสินใจอย่างเป็นส่วนตัวของผู้มองผู้คิดเป็นหลักมากกว่าการไหลตามความหมายหรือนิยามของโลกตามกายภาพหรือจริยธรรมส่วนรวมให้ค่า การมีความเป็นส่วนตัวจึงมีความสำคัญต่อความคิดในการมีอยู่ของตนเอง ผู้สร้างสรรค์จึงนิยามแนวคิดดังกล่าวด้วยทั้งที่เป็นแนวคิดปลายเปิดกระตุ้นจินตนาการของการถามและทั้งยังทำให้การมีชีวิตซับซ้อนน่าค้นหาไปในที่เดียวกัน แนวคิดนี้จึงอยู่ในความคิดคำนึงขณะที่สร้างสรรค์งานชุดนี้ในกระบวนการต่างๆอีกด้วย

2.4 ชีวิตและความตาย

ชีวิตและความตายเป็นปัญหาและคำถามทางความคิดของมนุษย์เสมอมาการจะอธิบายว่าชีวิตคืออะไรและความตายคืออะไรดูเป็นทั้งเรื่องที่ยากและง่ายในเวลาเดียวกันขึ้นอยู่กับ การสรุปความของผู้คิดคำนึง ผู้สร้างสรรค์จึงค้นคว้าศึกษาในความหมายที่ใกล้เคียงกับแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ซึ่งหนึ่งในแนวคิดที่ใกล้เคียงกันคือ ปรัชญาสโตอิก (Stoicism) ซึ่งเป็นอิทธิพลทางความคิดมาจากปรัชญาไซนิคส์ที่เชื่อในชีวิตที่เรียบง่ายและนักปรัชญาโสกราตีสหนึ่งในนักปรัชญาผู้มีอิทธิพลต่อภูมิปัญญาตะวันตก โดยแนวทางของปรัชญาสโตอิกตามความหมายแบบหนึ่งจากหนังสือ คู่มือการใช้ชีวิต เพื่อความสุขที่แท้จริง อีปิคติตัส, ปรัชญาสโตอิก เขียนโดย วิทยากร เชียงกุล ได้สรุปแนวคิดของปรัชญาแนวทางนี้ไว้ว่า ปรัชญาสโตอิกมองว่าปรากฏการณ์ทางธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตทุกสิ่งในโลกเป็นผลที่เกิดขึ้น ที่มนุษย์เราสามารถสังเกตเห็นได้จากระเบียบของจักรวาล (Cosmic Order)⁶ ซึ่งหลักการและระเบียบของจักรวาลนี้มีสรรพสิ่งต่างๆที่มีคุณสมบัติต่างๆในจักรวาล ในส่วนนี้ผู้สร้างสรรค์เห็นว่าสรรพสิ่งที่เชื่อมโยงกันใหญ่โตนั้นเกินไปกว่าอำนาจการควบคุมของใครและของตนเองการมองว่ามีระเบียบที่ยิ่งใหญ่ท้าทายการตั้งคำถามกับเสรีภาพของตนเองและการมีชีวิตตั้งนี้แล้วคือการอยู่ในระเบียบแบบหนึ่งและหากชีวิตคือการมีอยู่ในระเบียบที่ยิ่งใหญ่หรือระเบียบแบบหนึ่งในฝั่งตรงข้ามคำว่า ความตาย ที่แสดงถึงความไม่มีอยู่จึงมีความหมายแบบสะท้อนกันคนละฝั่งในส่วนนี้หากทบทวนสามารถมองเห็นได้จากหนึ่งในรากฐานของปรัชญาสโตอิกเช่นโสกราตีสเองในบท วาระสุดท้ายของโสกราตีสของหนังสือ โสกราตีส โดย เปลโต้ ในบทวาระสุดท้ายของโสกราตีสที่บอกเล่าโดยเพโดหนึ่งในศิษย์ได้เล่าถึงเหตุการณ์วาระสุดท้ายของโสกราตีสจะดื่มยาพิษเพื่อจบชีวิตตนและได้สนทนากับใครโตในตอนหนึ่งที่ใกล้ดื่มยาพิษโดยเพโดเล่าว่าเพโดและใครโตตอนนั้นร้องไห้ต่อหน้าโสกราตีสที่เจ้าตัวไม่ร้องในวาระสุดท้ายและเพโดเล่าถึงการร้องไห้ครั้งนั้นตอนหนึ่งว่า ร้องไห้สะอึกสะอื้น ไม่ใช่ร้องเพื่อโสกราตีสหากร้องเพื่อตนเองที่ต้องสูญเสียมิตรเช่นนี้ไป⁷

หากคิดเช่นนี้แล้วความตายจึงมีมิติของการหายไปอย่างเป็นส่วนตัวและการหายไปของสิ่งหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับผู้คนหรือสิ่งอื่น ๆ นอกเหนือจากตัวผู้ตายเอง ความตายจึงเป็นสิ่งที่มิมีมุมมองได้

⁶วิทยากร เชียงกุล. คู่มือการใช้ชีวิต เพื่อความสุขที่แท้จริง อีปิคติตัส, ปรัชญาสโตอิก, กรุงเทพฯ : มูลนิธิเพื่อนหนังสือ, 2564, 15.

⁷เปลโต้, โสกราตีส, ส.ศิวรักษ์ แปล, กรุงเทพฯ : สยามปริทัศน์, 2561, 223.

ทั้งจากผู้ตายที่ไม่จำเป็นต้องเสียใจกับความรู้สึกของผู้ที่สัมพันธ์กับผู้ตายที่มีต่อผู้ตาย การหายไปและความตายจึงยึดโยงอยู่กับมุมมองและความสัมพันธ์ของการหายไปในการตายนั่นๆด้วย ซึ่งผู้สร้างสรรค์คิดว่ามิติชีวิตและความตายที่สัมพันธ์กับสิ่งต่างๆเป็นที่น่าสนใจและนำมาคิดจนถึงในเชิงแนวคิดที่จะพัฒนาโครงการศิลปะนี้

2.5 ภาพยนตร์ทดลองและภาพยนตร์ภาคขยาย

ภาพยนตร์ในความหมายของภาพเคลื่อนไหวที่แสดงออกมาจากเครื่องจักร เป็นสื่อแบบหนึ่ง ของศิลปะที่สามารถสร้างสรรค์ภาพและออกแบบเวลาของสื่อชนิดนี้ ภาพยนตร์เชิงศิลปะจึงสามารถทำงานกับพื้นที่แบบต่างๆทั้ง โรงภาพยนตร์ที่เป็นพื้นที่เฉพาะ หรือ นิทรรศการที่สามารถออกแบบจัดวางรวมทั้งการจัดแสดงร่วมกับงานศิลปะสื่ออื่น

ภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film) นิยามแบบกว้างของคำว่า ‘หนังทดลอง’ หมายถึงภาพเคลื่อนไหวที่ใช้รูปแบบการเล่าเรื่องแบบอื่นที่แตกต่างไปจากการเล่าเรื่องทั่วไป โดยเริ่มจากศิลปินในยุค 1920 ที่เชื่อมโยงกับแนวคิด สมัยใหม่ (Modernism) ที่ปฏิเสธความยิ่งใหญ่ในอดีตของยุโรป และมุ่งหาสุนทรียะที่แตกต่างออกไป⁸ ทำให้ภาพยนตร์ทดลองเป็นการทดลองเพื่อหาสุนทรียะแบบอื่นๆที่แตกต่างจากภาพยนตร์โดยทั่วไปทั้งวิธีการ เนื้อหา หรือการผสมกับการจัดแสดง เช่น ภาพยนตร์ทดลองของ สแตน เบคเกจ (Stan Brakhge) นักทำภาพยนตร์ชาวอเมริกันที่โดดเด่นในศตวรรษที่ 20 ในการสร้างภาพยนตร์นามธรรมสแตน เบคเกจได้ทดลองกับฟิล์มในฐานะวัสดุที่ฉายภาพได้โดยการนำสีระบายลงบนแผ่นฟิล์มและฉายออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหวนามธรรมหรืออีกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ของ คริส มาร์กเกอร์ (Chris Marker) นักทำหนังทดลองชาวฝรั่งเศสซึ่งเป็นนักทำหนังกลุ่ม ฝรั่งเศสคลื่นลูกใหม่ (French New Wave) ที่เป็นกลุ่มขับเคลื่อนสุนทรียะภาพยนตร์แบบที่แตกต่างและทดลองในยุค ค.ศ. 1950 - 1960 โดยตัวอย่างภาพยนตร์ของคริส มาร์กเกอร์เรื่อง La Jetee (1962) ได้เล่าเรื่องผ่านการฉายภาพนิ่งค้างประกอบการเล่าเรื่องด้วยเสียงบรรยายในภาพยนตร์ที่ฉายแบบโรงภาพยนตร์เพื่อถ่ายทอดความคิดและความทรงจำในขนบนิยายวิทยาศาสตร์เสมือนผู้ชมกำลังชมภาพนิ่งสไลด์ไปเรื่อยๆและฟังเสียงเล่านิยายวิทยาศาสตร์ไปพร้อมกัน

นอกจากภาพยนตร์ที่ใช้วิธีการสร้างสรรค์ที่แตกต่างออกไปทั้งวิธีการและเนื้อหารวมทั้งการจัด

⁸จักรวาล, หนังทดลอง Experimental Film, กรุงเทพฯ : เรือนแก้วการพิมพ์, 2564, 14-15.

แสดงนี้แล้วทำให้ความหมายของภาพยนตร์ที่บางชนบธรรมเนียมจะเรียกภาพเคลื่อนไหวในพื้นที่เฉพาะอย่างโรงภาพยนตร์ ภาพยนตร์ทดลองหรือภาพยนตร์ที่อยู่นอกขนบดังกล่าวยังมีคำเรียกอีกว่า ภาพยนตร์ภาคขยาย (Expanded Cinema) ซึ่งในหนังสือ หนังสทดลอง Experimental Film ของ จักรวาล ยังกล่าวถึงคำจำกัดความของคำนี้ว่าเป็นคำที่เริ่มมีการพูดถึงช่วงปลาย ค.ศ.1960 ใช้ในความหมายประสบการณ์ที่นอกเหนือจากการการเห็นและได้ยินแบบจืดเดี่ยว⁹ แบบภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ ทำให้ภาพยนตร์ภาคขยายนี้เป็นการสร้างสรรค์และนำเสนอในรูปแบบที่ขยายออกจากพื้นที่โรงภาพยนตร์สู่แกลอรีศิลปะ พื้นที่แสดงศิลปะ เทศกาลศิลปะ และอื่นๆโดยภาพยนตร์ภาคขยายนี้เติบโตขึ้นตั้งแต่ช่วงกลาง ค.ศ.1990 เป็นต้นมา ซึ่งรูปแบบภาพยนตร์ดังกล่าวทั้งสองแบบนี้ผู้สร้างสรรค์ได้นำลักษณะบางอย่างไปใช้ออกแบบและพัฒนางานภาพเคลื่อนไหวตั้งแต่วิธีการจนถึงการประกอบการแสดงนิทรรศการ

3.อิทธิพลทางศิลปกรรม

3.1 ซัลวาดอร์ ดาลี กับรูปแบบศิลปะเหนือจริง

ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) ศิลปินชาวสเปนที่มีชีวิตอยู่ในปี ค.ศ.1904-1989 มีสร้างงานศิลปะแบบเหนือจริง (Surrealism) โดยทำงานหลากหลายทั้งงานออกแบบ งานเขียน งานศิลปะประเภทจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพถ่าย และภาพยนตร์ งานศิลปะแนวเหนือจริงของดาลีมีความเชื่อมโยงกับการเริ่มต้นของ กิโยม อาปอลลิแนร์ (Guillaume Apollinaire) กวีผู้บุกเบิกใช้คำว่า Surrealism ในงานสร้างสรรค์ โดยต่อมาเขาเขียนในหนังสือ Manifeste du surréalisme ออกเผยแพร่ในปี ค.ศ.1924¹⁰ สำหรับการให้ความหมายของคำว่า ศิลปะเหนือจริง อิทธิพลหลักของรูปแบบศิลปะเหนือจริง มักจะอ้างอิงทั้งงานเขียนของ กิโยม อาปอลลิแนร์ และทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ควบคู่กัน ซึ่งสามารถอธิบายอย่างย่อได้ว่าเป็นการใช้ศิลปะในฐานะการสื่อสารกับจิตไร้สำนึก (Unconscious mind) โดยเป็นสภาวะทางห้วงความคิดที่ไม่ถูกกรองด้วยสติและความตระหนักหรือสามัญสำนึก ทำให้ศิลปะกับจิตนั้นสามารถสื่อสารสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ เสมือนการปลดปล่อยให้จิตได้ทำงานโดยการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดส่วนลึกภายในออกมาตั้ง

⁹ จักรวาล, หนังสทดลอง Experimental Film, กรุงเทพฯ : เรือนแก้วการพิมพ์, 2564, 180.

¹⁰โรเบิร์ต แรดฟอร์ด, ดาลี, เมธาวิเครื่ออ่อน แพล, กรุงเทพฯ : บริษัท เดอะเกรทไพนธ์อาร์ท จำกัด, 2557, 68.

ความฝัน¹¹ จึงทำให้งานศิลปะดังกล่าวไม่อิงอยู่กับภาพของความสมจริงหรือตรรกะระเบียบคิดที่อยู่ในกรอบความปกติของสังคม งานศิลปะเหนือจริง จึงสามารถจำลองภูมิทัศน์ เรื่องราว ความเชื่อมโยงหรือไม่เชื่อมโยง เนื้อหา การทำทนายศิลปกรรม และปมทางจิตใจออกมาได้อย่างอิสระ ซึ่งองค์ประกอบและหลักคิดเหล่านี้มักปรากฏในชิ้นงานของ ดาลี อยู่เสมอ

สำหรับผู้สร้างสรรค์ดาลีมีความเชื่อมโยงกับผู้สร้างสรรค์จาก การนำความทรงจำในวัยเด็กที่มีส่วนประกอบมาใช้ และ การสร้างภาพยนตร์เหนือจริงหรือภาพยนตร์เชิงศิลปะ เช่นในวัยเด็กของดาลี เขาอยู่ในครอบครัวที่เชื่อในเรื่องจิตวิญญาณ ครอบครัวของเขาเชื่อว่าดาลีเป็นทารกผู้เกิดมาทดแทนพี่ชายของเขาที่เสียชีวิตขณะอายุได้ 9 เดือน แม้แต่ชื่อของเขาบางท่อนยังมาจากชื่อของพี่ชายที่เสียชีวิตไปก่อนหน้านี้¹²

ความเชื่อเรื่องจิตวิญญาณที่มาทดแทนกันของครอบครัว ดาลี นั้นเรียกว่าจริงจังถึงขั้นที่เชื่อว่าดาลีเป็นเสมือนพี่ชายกลับชาติมาเกิดในร่างของเขา วัยเด็กดาลีมีจิตวิญญาณสองจิตอยู่ในร่างกายเดียวมาตั้งแต่เกิด และด้วยพื้นฐานความเชื่อของครอบครัวทำให้ดาลีสนใจเรื่องลึกลับมาตั้งแต่วัยเยาว์ รวมถึงในวัยเด็กเขามักตั้งคำถามกับร่างและจิตของตนที่มีพี่ชายสิงสถิตอยู่ด้วย ในวัยเด็ก ดาลี มีความคำนึงถึงจิตพี่ชายว่าหากเนาเสียในร่างของตนจะมีผลต่อร่างกายของตนจนมีดแมลงไต่ขึ้นไปด้วย ทำให้ดาลีในวัยเด็กมักมีความคิดและบุคลิกที่แสดงถึงความสับสนแปลกแยกจนมีครั้งหนึ่งเขาถูกกลั่นแกล้งโดยการปาดก้นใส่ ทำให้หลังจากนั้นดาลีกลัวแมลงอย่างฝังใจ และเรื่องราววัยเด็กนี้น่าจะเป็นฐานรากจุดหนึ่งที่สร้างตัวตนของเขาขึ้นมาทั้งในความคิดและผลงานศิลปะที่เหนือจริงซึ่งมีกลิ่นอายความลึกลับอยู่เสมอ เราสามารถเห็นแมลงในภาพพิมพ์หินของเขาอย่าง **Arlequin: Anamorphosis Suite** (1972)

¹¹หนึ่งธิดา, ซาลวาดอร์ ดาลี, กรุงเทพฯ : พิราบ สำนักพิมพ์, 2546, 15.

¹²เรื่องเดียวกัน, 33-35.



ภาพที่ 1 Arlequin: Anamorphosis Suite (1972)

ศิลปิน : ซัลวาดอร์ ดาลี

เทคนิค: ภาพพิมพ์หิน

ขนาด 90 x 60 cm.

ที่มา: <https://www.artbrokerage.com/Salvador-Dali/Arlequin-Anamorphosis-Suite-1972-Early-123016>, เข้าถึงเมื่อ 29 เมษายน 2565

ความกังวลของจิตใจชายที่จะเนาเปื่อยในร่างจนปะทุก็มีฉากหนึ่งในภาพยนตร์ **Un Chien Andalou** (1929) ที่เขาร่วมสร้างกับ หลุยส์ บุนเยล (Luis Buñuel) ก็ปรากฏภาพมดไต่บนมือของมนุษย์ยั่วเหยี้ย ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีส่วนสำคัญต่อการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวเหนือจริงในการออกแบบวิธีการทำงานภาพยนตร์อันเชื่อมโยงกับวิถีคิดของสำนักเหนือจริงที่เรียกว่า กระบวนวิธีอัตโนมัติ (automatism) ของเบรตง โดยในหนังสือ ดาลี ของ โรเบิร์ต แรดฟอร์ด ได้อธิบายไว้ว่าเป็นวิธีการพูดคนเดียวเร็วๆ แบบไม่หยุดคิดไตร่ตรองเพื่อเลือกเนื้อหาหรือถ้อยคำ... คล้ายๆกับการคิดต่างๆ¹³ ซึ่งในภาพยนตร์ **Un Chien Andalou** (1929) ที่เกิดจากการผสมเรื่องเล่าของบุนเยลและดาลี

¹³โรเบิร์ต แรดฟอร์ด, ดาลี, เมธาวิเครื่ออัน แบล, กรุงเทพฯ : บริษัท เดอะเกรทไพน์อาร์ท จำกัด, 2557, 90.

รวมทั้งการตัดต่อแบบไม่ลำดับเวลานั้น แรตฟอร์ดยังเขียนถึงอีกว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้คือความคล้ายคลึงกับสภาวะความฝัน เป็นเทคนิคการตัดต่อที่พิเศษ มีการปรับความเร็ว ซึ่งทำให้สื่อภาพยนตร์กลายเป็นสื่อที่เปิดกว้างสอดคล้องกับเป้าประสงค์ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสต์ ในการกระตุ้นสภาวะแวดล้อมแบบโลกความฝัน¹⁴



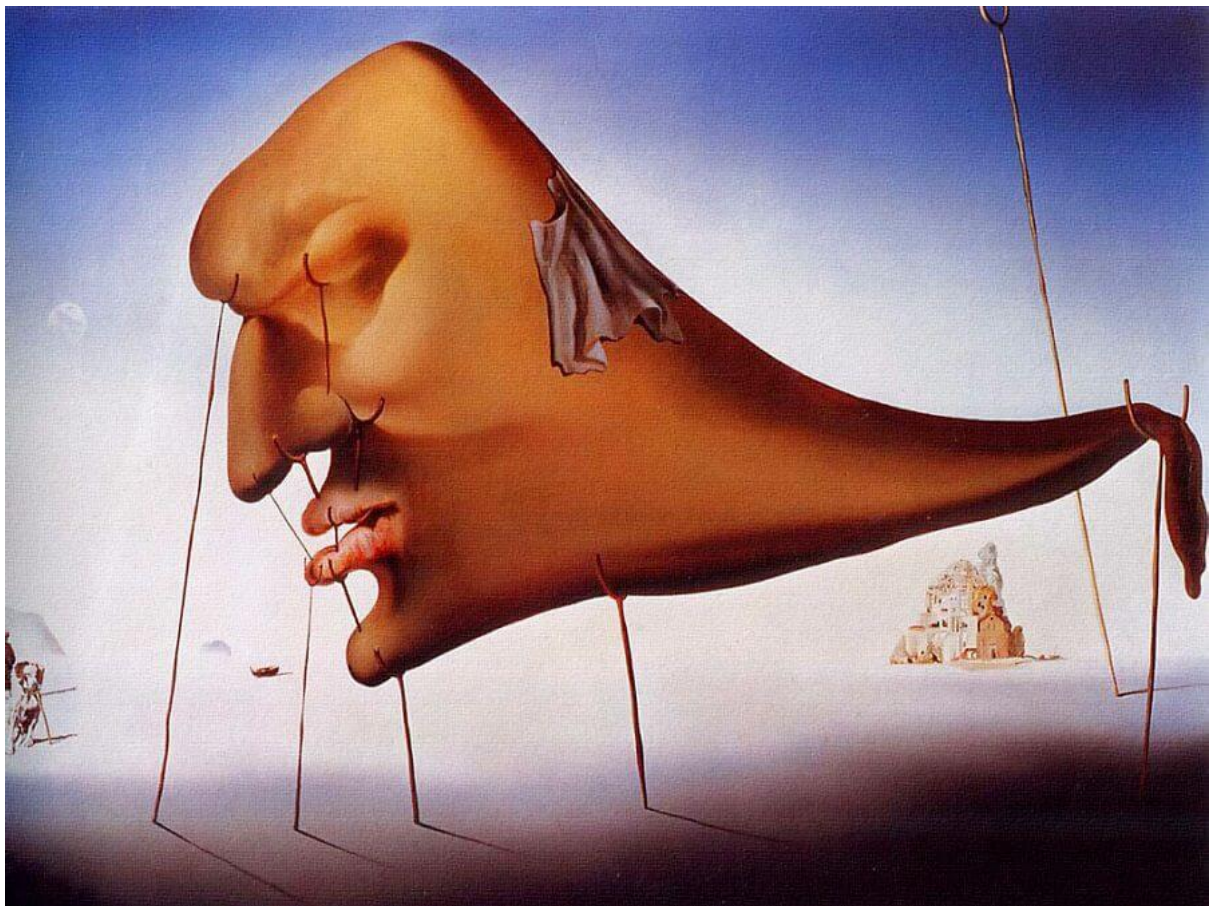
ภาพที่ 2 Un Chien Andalou (1929)

ที่มา: <https://www.shutterstock.com/editorial/image-editorial/un-chien-andalou-1929-2293642f> Simone Mareuil เข้าถึงเมื่อ 29 เมษายน 2565

ในส่วนของงานจิตรกรรมของดาลีเองในการใช้ความฝันของตนเองเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานได้ปรากฏในงานศิลปะ เช่นงาน **Sleep** (1937) การหลับ สัญลักษณ์ในผลงานจิตรกรรมของศิลปินแนวเหนือจริงที่ได้รับมาจากการนอนหลับ เป็นกระบวนการหนึ่งในการเคลื่อนย้ายพื้นที่ทางจิตไปสู่โลกจินตนาการ ในรูปแบบของความฝัน โดยมรดกที่มาจากจิตไร้สำนึก ในผลงานจิตรกรรมชิ้นนี้ ดาลีได้แสดงให้เห็นว่า ความฝัน เป็นสิ่งที่เข้มแข็งพอที่จะหลับถึงและเปราะบางพอที่จะพังถล่มลงมาเช่นกัน การค้นหาและปลดปล่อยเบื้องลึกในตัวตนด้วยวิธีสร้างงานเหนือจริงจึงยังคงน่าสนใจและนำไปสู่คำถามสำคัญที่ชวนให้คำนึงถึงการจำลองอิสรภาพทางความคิดตั้งที่งานประเภทเหนือจริงนี้คำนึงถึงการปลดปล่อยจิตไร้สำนึกและปล่อยให้จิตที่เป็นอิสระปรากฏในผลงาน หาก

¹⁴โรเบิร์ต แรตฟอร์ด, ดาลี, เมธาวิเครื่ออ่อน แปล, กรุงเทพฯ : บริษัท เดอะเกรทไพนธ์อาร์ท จำกัด, 2557, 91.

เสรีภาพคือภาพฝันอันกว้างไกลการสำรวจจิตใจภายในเพื่อปลดปล่อยกรอบคิดจากระเบียบที่คุ้นเคย หรือสิ่งที่สังคมถือว่าเป็นความปกติ ก็อาจเป็นอีกหนึ่งวิธีของการมองเห็นพรมแดนที่เรียกว่าเสรีภาพก็เป็นไปได้ ความเหนือจริงนี้จึงสามารถมองได้ว่าไม่ใช่จินตนาการเพื่อฝัน แต่เป็นการหลุดจากกรอบความคุ้นชินสู่การค้นหาความจริงภายในซึ่งอาจหมายถึงความจริงอีกแบบหนึ่ง



ภาพที่ 3 Sleep (1937)

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 51 x78 cm.

ที่มา: <https://www.dalipaintings.com/sleep.jsp> เข้าถึงเมื่อ 29 เมษายน 2565

การใช้ความทรงจำและความคิดที่ติดตรึงใจร่วมกับรูปแบบงานศิลปะภาพยนตร์จึงมีอิทธิพลกับผู้สร้างสรรค์ รวมทั้งขนบความเหนือจริงที่ผู้สร้างสรรค์ได้นำมาเป็นพื้นฐานในการต่อยอดรูปแบบงานของตนเอง

3.2 ทิม เบอร์ตัน

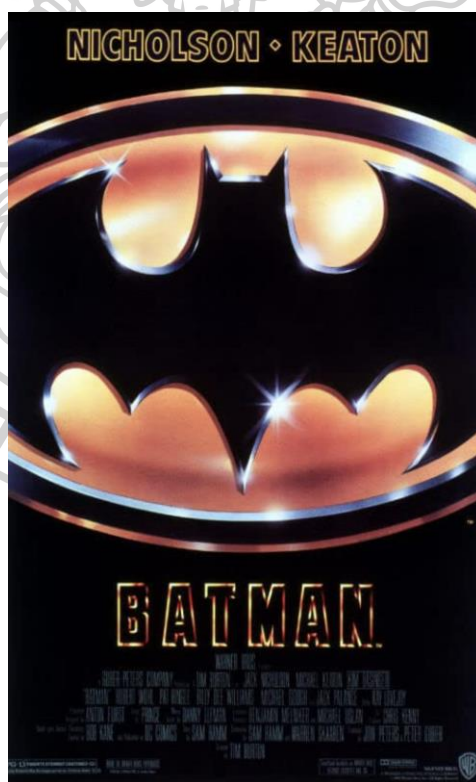
ทิม เบอร์ตัน (Tim Burton) ศิลปิน นักเขียนและนักสร้างภาพยนตร์ชาวอเมริกันที่มีชีวิตอยู่ในปี ค.ศ.1958ถึงปัจจุบัน ทิม เบอร์ตันมักมาพร้อมกับเหล่าตัวละครรูปลักษณะประหลาด เอกลักษณ์การออกแบบฉากและมุมกล้องให้ดูบิดเบี้ยว สไตล์งานศิลปะที่ผสมผสานทั้งแบบเหนือจริงและแบบสำแดงพลังอารมณ์ (Expressionism) ลักษณะของตัวละครดำเนินเรื่องในโลกแบบทิม เบอร์ตันมักโดดเดี่ยวและแปลกแยก รวมถึงมีการแสดงและบุคลิกที่ถูกออกแบบให้แปลกกว่าตัวละครอื่นๆทั่วไปในภาพยนตร์และโลกความจริงนอกภาพยนตร์



ภาพที่ 4 Edward Scissorhand (1990)

ที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt0099487/> เข้าถึงเมื่อ 29เมษายน 2565

ในภาพยนตร์ **Edward Scissorhand** (1990) เป็นการเล่าถึงตัวละครเอ็ดเวิร์ดที่มีบุคลิกผมฟู ฟ่องเหมือนโดนไฟช็อต สวมชุดหนังดำเงาทั้งชุด มือทั้งสองข้างเป็นกรรไกร พร้อมการเคลื่อนไหวร่างกายแบบแข็งๆ อาศัยอยู่ในบ้านร้างแต่เพียงผู้เดียว หรือตัวละครยอดนิยมในโลกภาพยนตร์ **BATMAN** (1989) ฉบับทิม เบอร์ตันก็เป็นบุรุษในชุดยางที่นั้งคอยแสงเรียกสัญลักษณ์ค้างคาวบนท้องฟ้าอย่างเหงๆ การออกแบบตัวละครของทิม เบอร์ตันจากทั้งตัวอย่างนี้และในภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ จุดเด่นอยู่ที่การเปลี่ยนแปลงตกแต่งภาพลักษณ์ของตัวละครดำเนินเรื่องให้แปลกประหลาดและมีความเป็นส่วนตัวสูงอยู่ในสถานที่ของตนอย่างโดดเดี่ยว พร้อมกับการที่ถ้าตัวละครเหล่านี้ออกจากสถานที่อาศัยเมื่อไหร่หมายถึง “ความไม่ปลอดภัย” เช่น เอ็ดเวิร์ด ออกไปพบกับตำรวจ นักลงที่พยายามจะทำร้ายเขา หรือ มนุษย์ค้างคาวที่หากออกไปตามสัญญาณไฟเรียกแปลว่าเขาต้องต่อสู้กับเหล่าร้ายที่กำลังทำลายเมืองและเสี่ยงอันตรายในการปราบด้วยชีวิตของตนคนเดียว



ภาพที่ 5 BATMAN (1989)

ที่มา: https://www.imdb.com/title/tt0096895/?ref_=tt_mv_close เข้าถึงเมื่อ 29 เมษายน

และเฉพาะอย่างยิ่งในภาพยนตร์ *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children* (2016) ที่เล่าเรื่องของเหล่าเด็กกำพร้าประหลาดที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวแต่แปลกแยกจากสังคมในสถานรับเลี้ยงเด็กที่มีผู้ดูแลเป็นผู้หญิงประหลาดอีกคนหนึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการเล่าเรื่องถึงความแปลกแยกที่ต้องอยู่ร่วมกันและปกป้องสถานรับเลี้ยงนี้จากผู้บุกรุกภายนอกทำให้ความหมายของสถานที่ที่อยู่ในที่ปลอดภัยหรือบ้านในภาพยนตร์ของทิม เบอร์ตันเป็นสถานที่ที่ต้องรักษาความสงบและความเป็นส่วนตัวของแต่ละคนให้รู้สึกปลอดภัยจากการคุกคาม



ภาพที่ 6 *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children* (2016)

ที่มา: <https://www.imdb.com/title/tt1935859/> เข้าถึงเมื่อ 29 เมษายน 2565

“บ้าน” หรือที่พักอาศัยของโลกในภาพยนตร์ทิม เบอร์ตันจึงคือสถานที่ปลอดภัย สงบ เหงา ซึ่งมีอิทธิพลต่อผู้สร้างสรรค์ในการสร้างตัวละครที่แปลกแยก โดดเดี่ยวและตกแต่งร่างกายแบบแปลก

ประหลาดกว่าโลกในความจริง แนวคิดเรื่องความโดดเดี่ยวแปลกแยกนี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์คิดถึง ความเป็นส่วนตัว และการคิดคำนึงถึงการแยกส่วนคิดระหว่างภายในกับภายนอกอิทธิพลส่วนเนื้อหาที่กล่าวถึงความโดดเดี่ยวและความเป็นส่วนตัวทำให้ผู้สร้างสรรค์ตระหนักถึงเรื่องส่วนตัวในชิ้นงานศิลปะ และนำมาใช้ในงานชุดนี้ของผู้สร้างสรรค์ และเชิงรูปแบบผู้สร้างสรรค์ก็ใช้ความแปลกประหลาดมา ออกแบบตัวละครในภาพยนตร์ของผู้สร้างสรรค์เช่นกัน

3.3 ฮีลเตอร์ ฟิลลิปสัน

ฮีลเตอร์ ฟิลลิปสัน (Heather Phillipson) ศิลปินสื่อผสมชาวอังกฤษมีชีวิตตั้งแต่ ค.ศ.1978 ถึงปัจจุบัน ฮีลเตอร์ ฟิลลิปสันทำงานศิลปะทั้ง วิดีโอ ประติมากรรม เพลง จัดวาง บทกวี และงานศิลปะออนไลน์ ฟิลลิปสัน เกิดปี 1978 ในลอนดอนเหนือ ปัจจุบันเป็นศิลปินที่ทำงานในลอนดอน โดยมีนิทรรศการสื่อผสมที่ทำงานกับพื้นที่เสมือนสร้างโลกของตนไว้จัดแสดงโดยจัดวางสื่อภาพและเสียงประกอบกัน เช่นในนิทรรศการ **Rupture No 1: blowtorching the bitten peach** (2021) โดยฟิลลิปสันกล่าวถึงนิทรรศการที่มีภาพและเสียงดูแปลกประหลาด (strangeness) และ อันตราย (danger) ไว้ว่านั่นคือ “pre-posthistoric environment”¹⁵ แนวคิด “ก่อนที่จะหลังประวัติศาสตร์” สิ่งแวดล้อม โดยแนวคิดนี้ฟิลลิปสันได้แสดงออกมาให้เห็นถึงบรรยากาศแบบหลังโลกาวินาศด้วยการจัดวางให้เห็นถึงจักรวาลคู่ขนานเพื่อให้พิจารณาถึงสิ่งที่เราเป็นรวมทั้งที่คิดถึงความเป็นส่วนตัวและส่วนที่ร่วมกัน

¹⁵Mark Brown, Heather Phillipson brings her ‘parallel planet’ to Tate Britain, วันที่ค้นข้อมูล 7 ตุลาคม 2564 เข้าถึงได้จาก <https://www.theguardian.com/artanddesign/2021/may/14/heather-phillipson-brings-her-parallel-planet-to-tate-britain>



ภาพที่ 7 Rupture No 1: blowtorching the bitten peach (2021)

ที่มา: <https://sculpture-poetry.net/public-events/bodily-poetries/> เข้าถึงเมื่อ 29 เมษายน 2565

การสร้างโลกจำลองในพื้นที่ศิลปะมีอิทธิพลของผู้สร้างสรรค์ด้วยเหตุที่ผู้สร้างสรรค์ก็ชื่นชอบในการเปลี่ยนแปลงแสงสีเสียงในพื้นที่ในแบบที่ปกปิดความดั้งเดิมของพื้นที่ลงไป และแนวคิดในการจัดวางที่ให้อารมณ์แบบหลังโลกาวินาศก็ได้เป็นแรงบันดาลใจในการจัดการเทียบเคียงระหว่างอวสานโลกดาวเคราะห์ (Earth) กับโลกเชิงส่วนตัว/มุมมอง (World) หากฟิลลิปสันจำลองให้เห็นโลกที่ทั้งเป็นส่วนตัวและโลกส่วนรวมเชิงดาวเคราะห์ ผู้สร้างสรรค์ก็ได้วางแผนนิทรรศการแบบโลกส่วนตัวที่กำลังแหลกสลายเป็นส่วนตน รวมทั้งเชิงเทคนิคที่ฟิลลิปสันให้แบบปฏิบัติทางศิลปะที่หลากหลาย รวมทั้งงานเชิงกวี ผู้สร้างสรรค์ก็ได้ใช้การตัดวาง ทศนศิลป์ทั้ง ภายถ่าย วิดีโอ การจัดแสดง การจัดวางวัตถุ และ การใช้อักษรเชิงกวีเข้าร่วมใน สื่อวิดีโอ ฟิลลิปสันจึงเป็นศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ วงกตพันธนาการ ในความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย นี้ผู้สร้างสรรค์ใช้แนวคิด กระบวนการ และการสร้างสรรค์จากการตกผลึกคิดคำนึงเรื่องราวส่วนตัว ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะเทคนิคต่างๆเพื่อรวบยอดสู่การบันทึกในรูปแบบภาพยนตร์โดยงานทั้งชุดนี้ได้ครอบคลุมหัวข้อ ชีวิต ความสัมพันธ์ และ ความตาย ใฝ่อย่างครบถ้วนด้วยกระบวนการสร้างสรรค์และการออกแบบสุนทรียภาพของงานศิลปะ

ผู้สร้างสรรค์มีกระบวนการพัฒนางานภาพยนตร์ซึ่งเป็นชิ้นงานหลักผ่านพัฒนาการ 3 ขั้นตอน โดยลำดับจากภาพยนตร์สั้น นิทรรศการศิลปะ และจบลงที่ภาพยนตร์ที่เป็นเสมือนการบันทึกการเดินทางทางความคิดและบันทึกรูปแบบสมบูรณ์ของผู้สร้างสรรค์ โดยในขั้นตอนต่างๆจะมีการออกแบบสุนทรียภาพและเรื่องราวที่มีรายละเอียดต่างกันแต่ท้ายที่สุดจะสามารถนำมารวบรวมและต่อยอดสู่ชิ้นงานสรุปของวิทยานิพนธ์นี้ทั้งเชิงเนื้อหาและรูปแบบ

1. แนวความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

โครงการศิลปะ วงกตพันธนาการ ในความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย มีจุดมุ่งหมายในการสำรวจค้นคว้าคำถามที่สำคัญที่สุดในชีวิตของผู้สร้างสรรค์บนสมมติฐานว่าชีวิตเป็นสิ่งไร้สาระ ไม่มีก็ได้ จะมีก็หากแต่เราเลือกที่จะมี และการเลือกนั้นสัมพันธ์อยู่กับความสัมพันธ์ของเรากับสิ่งอื่นที่มีอยู่ ซึ่งในที่นี้ผลงานศิลปะทั้งชุดมุ่งสำรวจความเชื่อมโยงกับความสัมพันธ์รอบตัวตั้งแต่ สุนัขที่เคยเลี้ยงไว้ แล้วเสียชีวิต บ้านของตากับยายของผู้สร้างสรรค์ รสนิยมและสิ่งที่ร่ายล้อมผู้สร้างสรรค์ที่มาจากบ้านและครอบครัว เช่น ความทรงจำที่มีต่อละครโทรทัศน์ นิทานที่มีลักษณะแฟนตาซีเหนือจริงสำหรับเด็ก เรื่องเล่าหวินางเงือกที่เป็นเรื่องประจำครอบครัวผู้สร้างสรรค์ ความเชื่อเรื่องผีสางวิญญาณและโลกหลังความตาย และสิ่งละอันพันละน้อยในชีวิตของผู้สร้างสรรค์มาประกอบสร้างขึ้นเป็นงานหลายรูปแบบตลอดพัฒนาการจนได้ภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง ตั้งแต่ ภาพยนตร์สั้น ภาพวาดเส้น ภาพถ่าย เสียง และภาพยนตร์ชิ้นสุดท้ายของวิทยานิพนธ์ที่รวบรวมเสมือนบันทึกทางภาพและเสียงจากแรงบันดาลใจเหล่านี้

แนวคิดในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์มุ่งเน้นการคำนึงถึงความสัมพันธ์ที่โยงใยในชีวิตส่วนต่างๆเป็นพื้นฐานในการเข้าใจชีวิตและความตายในทัศนคติส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ เริ่มจากจุดมองว่าชีวิตเป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นแต่หากเกิดขึ้นแล้วจะต้องปฏิบัติอย่างไรต่อและทำไมถึงไม่จบชีวิตลงอย่างง่ายตายด้วยการตาย ความคิดคำนึงดังนี้มุ่งสู่แนวคิดการมองเห็นความไร้สาระของสรรพสิ่งต่อตนเองและความโกลาหลบางอย่างที่เหนือไปกว่าการควบคุมรู้คิด ความว่างเปล่าของผู้สร้างสรรค์จึงเป็นจุดตั้งต้นในการสำรวจจิตใจของตนเองว่าระยะเวลากว่ายี่สิบปีนี้มีองค์ประกอบใดมาถมความว่างเปล่านี้บ้างและมีผลทางความคิดอย่างไรจนไปถึงชีวิตทุกวันนี้อยู่มาได้อย่างไรในโลกที่สับสนวุ่นวาย แนวความคิดตั้งนี้วนไปวนมาตลอดชีวิตของผู้สร้างสรรค์ดูจบละครโทรทัศน์น้ำเน่า ภาพยนตร์เรื่องซ้ำซากหากแต่เป็นความสำคัญเดียวของชีวิตที่จะคำนึงถึงได้เพราะแนวคิดนี้ชี้เป็นชี้ตายนิ้วมือที่พิมพ์อยู่นี้และการเข้าใจสิ่งนี้บ้างหรือไม่เข้าใจบ้างก็อาจมีผลต่อการขับเคลื่อนความว่างเปล่านี้ต่อไปได้บ้างและสุนทรีย์เท่าที่จะเป็นไปได้ผ่านการสร้างสรรค์งานศิลปะของผู้สร้างสรรค์

2. รูปแบบของงานสร้างสรรค์

นำเสนอโดยสื่อภาพยนตร์ที่ฉายในพื้นที่มืดเพื่อสร้างพื้นที่ศิลปะให้สื่อสารกับผู้ชมเปรียบเหมือนการได้สัมผัสอย่างเป็นส่วนตัวกับเนื้อหาอันมาจากผู้สร้างสรรค์ด้วยที่ห้องมืดเป็นการลบบริบทรอบข้าง เช่น โรงภาพยนตร์ ที่การเคลื่อนไหว การมองเห็นจะถูกสนับสนุนจากพื้นที่ให้จดจ่อแสงของภาพอันเป็นสิ่งที่สื่อสารเบื้องหน้า และภาพที่เห็นเมื่อได้รับการจดจ่อก็จะทำงานสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีสมาธิกับงานศิลปะ โดยนอกจากการเชื่อมทางพื้นที่แล้วยังเป็นการเชื่อมมิติเวลาให้เวลาของผู้ชมเดินขนานกับศิลปะได้ด้วยในคราวเดียวกัน และการที่ใช้พื้นที่มืดยังเป็นการตัดกับผัสสะภายนอกที่เมื่อผู้ชมก่อนหรือหลังเข้ามาชมงานย่อมต้องมาจากที่ที่มีแสงอื่น การทำงานในพื้นที่มืดจึงเป็นกระบวนการจัดการทางพื้นที่สำคัญอย่างหนึ่งของการสร้างสรรค์งานศิลปะชุดนี้

โดยมีพัฒนาการสามขั้นแบ่งออกเป็นขั้นที่ 1. ภาพยนตร์ขนาดสั้น อันเป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาและว่าด้วยฐานของโลกหลังความตายที่มีผลต่อชีวิตปัจจุบันที่มีอยู่ พัฒนาการขั้นที่ 2. นิทรรศการศิลปะสื่อผสม ที่เน้นย้ำการมีอยู่ชั่วคราวของนิทรรศการกับการตีความปัจจุบันของศิลปินที่มีอยู่ชั่วคราวด้านเวลา และอาจมีการพัฒนาผลงานสืบเนื่องมาจาก 1-2 เพื่อประกอบสร้างขั้นที่พัฒนาการขั้นที่3. และเป็นชิ้นงานสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์นั่นคือ ภาพยนตร์ขนาดยาว โดยเป็นการบันทึกความรู้และสรุปความของงานศึกษาสร้างสรรค์ชุดนี้ไว้ในรูปแบบภาพยนตร์เนื่องด้วยโลก

ปัจจุบันสื่อนี้สามารถย้อนกลับมาฉายได้อย่างดำรงอยู่ในแบบเดิม เช่น โรงภาพยนตร์ ที่อาศัยเก้าอี้และเครื่องฉายในที่มืด การดำรงอยู่ข้ามเวลาของสื่อที่ไม่ต้องพึ่งการจัดการโดยผู้สร้างสรรค์จึงสัมพันธ์กับมโนทัศน์พื้นที่ในการมอง ชีวิต ของผู้สร้างสรรค์ว่าแท้จริงชีวิตไร้สาระและจะตายเมื่อไหร่ก็เป็นสิทธิของเจ้าของชีวิตเอง

3.วิธีการดำเนินงาน

3.1 ขั้นตอนและวิธีการศึกษา

1. ค้นหาแรงบันดาลใจจากเรื่องเล่ารอบตัวในครอบครัวและการคิดเชื่อมโยงกับประสบการณ์ ความคิด ความเข้าใจส่วนตัว และค้นหาข้อมูลและทฤษฎีการจัดการข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและวิธีการทางศิลปะโดยครอบคลุมเนื้อหาชีวิต ความสัมพันธ์ และ ความตาย

2. ศึกษาเรียนรู้ ข้อมูลต่างๆจากการพัฒนาการโครงการตลอดระยะเวลาของโครงการ

3. ศึกษาเรียนรู้และพัฒนาการทำงานกับสื่อภาพยนตร์เช่นเทคนิคและวิธีการ

3.2 ขั้นตอน และกระบวนการสร้างสรรค์

3.2.1 ขั้นวางแผน

1. วางแผน และออกแบบโครงการ

2. พัฒนาความคิดและจัดเรียงข้อมูลทางความคิด

3. ออกแบบการทำงานศิลปะ

3.2.2 ขั้นตอนการโครงร่าง

สร้างแบบแผนของโครงการผ่านการคิดออกแบบจากความคิดที่ได้จากขั้นวางแผน

3.2.3 ขั้นปฏิบัติงานจริง

1. เตรียมงานสร้าง อุปกรณ์ และปัจจัยที่ใช้ในการสร้างสรรค์

2. สร้างงานตามการวางแผน

3. เก็บรายละเอียดตรวจสอบแก้ไขผลงาน

4. แก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

5. จัดแสดงเผยแพร่ผลงาน

4. ระยะเวลาในการดำเนินงาน

- 4.1 พัฒนาการขั้นที่ 1 ระยะเวลา กรกฎาคม-ตุลาคม 2564
- 4.2 พัฒนาการขั้นที่ 2 ระยะเวลา พฤศจิกายน 2564-กุมภาพันธ์ 2565
- 4.3 พัฒนาการขั้นที่ 3 ระยะเวลา มีนาคม-กันยายน 2565

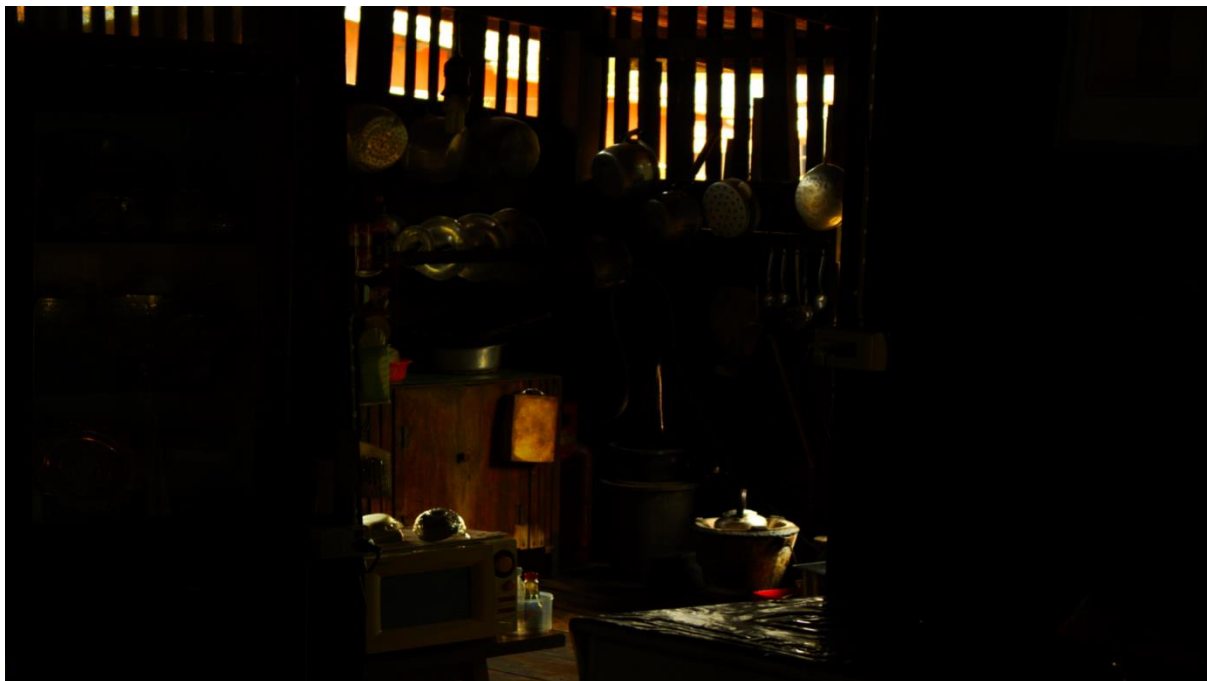
5. วัสดุอุปกรณ์ในการดำเนินงาน

1. สมุดบันทึก
2. ปากกา
3. กล้องถ่ายภาพ
4. เมมโมรี่การ์ด
5. ไฟส่องสว่าง
6. เครื่องบันทึกเสียง
7. อุปกรณ์เก็บข้อมูล (External Harddisk)
8. คอมพิวเตอร์
9. โปรแกรมคอมพิวเตอร์



ระยะวิทยานิพนธ์

กระบวนการหาข้อมูลก่อนสร้างสรรค์



ภาพที่ 8 ภาพบ้านของทวดผู้สร้างสรรค์เจ้าของเรื่อง หวินางเจือก

หลังจากแรงบันดาลใจที่ได้กลับไปสำรวจพื้นที่บ้านทวดในจังหวัดสิงห์บุรีและได้รับรู้เรื่องราว หวินางเจือกแล้วแรงบันดาลใจจากเรื่องเหนือจริงนี้ถูกนำมาเป็นแรงผลักดันให้ผู้สร้างสรรค์มีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอีกทั้งยังได้ใช้วิธีการสำรวจประวัติศาสตร์เรื่องเล่าครอบครัว และพื้นที่ต่อมากับบ้านที่คุณตาคุณยายเสียชีวิตและมีหลุมศพชีวาซึ่งสถานที่ดังกล่าวคือบ้านคนตาย สำหรับครอบครัวผู้สร้างสรรค์ บ้านคนตายคือบ้านที่อยู่ติดกับบ้านหลังที่ผู้สร้างสรรค์อาศัยอยู่แบบหันหลังชนกันชื่อเรียกเกิดขึ้นจากบ้านหลังที่ผู้สร้างสรรค์อยู่มีมนุษย์คนเป็นอาศัยและสัตว์เลี้ยงประเภท แมวอีกหนึ่งตัวกลับกันกับบ้านคนตายที่ผู้เคยอาศัยนั้นคือคุณตาของคุณยายได้เสียชีวิตในเวลาใกล้เคียงกันแถมซ้ำชีวาหมาเลี้ยงก็ดับลงและได้ถูกฝังอยู่ในสนามหญ้าของบ้านหลังนั้นบ้านดังกล่าวจึงได้ชื่อว่า บ้านคนตาย



ภาพที่ 9 ภาพถ่ายสถานที่จริงจากบ้านคนตาย

บ้านคนตายจึงเป็นพื้นที่ต่อมาสู่การศึกษาผ่านกระบวนการทางศิลปะในวิทยานิพนธ์โครงการนี้และการจากไปของคุณตาที่ในวาระสุดท้ายความจำสูญเสียไปเรื่อยๆจนแม่ต้องสร้างลูกทรงในบ้านเพื่อจำกัดขอบเขตของคุณตาไม่ให้หนีหายไปหรือเป็นอันตรายจากวัตถุต่างๆ ในวาระสุดท้ายของคุณยายที่ใช้เวลาไปกับการดูแลครที่วีและเลี้ยงปลาในบ่อน้อยเพลิดเพลินไปจนถึงวาระสุดท้ายที่ดับลงอย่างไม่มีทันเตรียมใจ การตายของทั้งสองเป็นแรงบันดาลใจทั้งในมุมของการที่ผู้สร้างสรรค์จะนำมาออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาไม่ว่าจะเป็นการเชื่อมสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและไม่เชื่อมของคุณตายามสุดท้ายที่จดจำอะไรได้น้อยลงหรือสุนทรียะความเพลิดเพลินของคุณยายที่ผู้สร้างสรรค์สนใจการไม่ชวนขวยหาความหมายของชีวิตและหายใจต่อไปจนถึงวาระสุดท้ายอย่างเพลิดเพลินตามสมควร แน่นอนตามความชราทั้งสองมีความสุขทุกข์ปนกันไปประหว่างทางแต่ทั้งสองก็เลือกที่จะสัมพันธ์อยู่กับจนวาระสุดท้ายและสูญเสียในเวลาใกล้กันราวกับนิยายรักที่ผู้สร้างสรรค์จินตนาการถึงความรักแบบตลอดไป ตลอดไปในความหมายของการสิ้นสุดของกาลเวลาซึ่งทั้งคู่ทำให้ผู้สร้างสรรค์เข้าใจเรื่องความรักในชีวิต การขาดตัดความเชื่อมต่อของความสัมพันธ์ในวาระของความตายได้อย่างดีเยี่ยมจนเป็นแรงบันดาลใจหลักในการพัฒนาพัฒนาการต่อไปเป็นผลงาน

ดังต่อไปนี้

ผลงานศิลปะ ชั้นที่ 1

ภาพยนตร์สั้น สัตว์ลึกลับสวนโพลีเพลล์

วิดีโอจอเดียว/14.48 นาที/ ขาวดำ/ เสียง

จัดแสดงด้วยการร่วมฉายในงานฉาย Wildtype 2022 ณ Doc club&pub.



ภาพที่ 10 ฉากภาพยนตร์สัตว์ลึกลับสวนโพลีเพลล์

เทคนิค: ภาพยนตร์สั้น สัตว์ลึกลับสวนโพลีเพลล์

ขนาด: วิดีโอจอเดียว/14.48 นาที/ สี/ เสียง

จัดแสดงด้วยการร่วมฉายในงานฉาย Wildtype 2022 ณ Doc club&pub.

ผลงานในชั้นที่ 1 เกิดขึ้นจากการพัฒนาโครงการประกอบกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างกระทันหันในครอบครัวนั้นคือหมาที่ผู้สร้างสรรค์เลี้ยงไว้ได้เสียชีวิตทำให้ผู้สร้างสรรค์จึงหยิบนำเอาเหตุการณ์นี้มาประกอบกับแนวคิดเรื่อง ชีวิต ความตาย และ ความสัมพันธ์ ผ่านการเล่าเรื่องที่เหนือจริงกึ่งจริงกึ่งเรื่องแต่งและนำเอาสถานการณ์โรคระบาดที่เกิดขึ้นในเวลานี้มาประกอบทำให้ความพรั

เลื่อนในงานชิ้นนี้เสริมสร้างบรรยากาศความจริงและเรื่องแต่งเจือปนผสมกันพร้อมทั้งตั้งคำถามกับชีวิตในมุมที่ลึกลับกลายเป็นสิ่งใดๆได้ตลอดเวลารวมทั้งความตายและการหายไปของสิ่งมีชีวิตที่ทั้งความทรงจำไว้ในเวลาให้กับผู้ที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งนั้น

โดยภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้มีเนื้อเรื่องย่อพอสังเขปเกี่ยวกับจิ้งจอกในวันโลกาวินาศที่คิดถึงลูกหมาจนต้องขุดลึกลงไปใต้ดินจุดที่เชื่อว่าเป็นหลุมศพแต่จิ้งจอกไม่พบศพลูกหมากลับพบแต่นิทานสัตว์ประหลาดทานูกิ

แนวความคิด

เป็นการประกอบกันของเรื่องจริงเรื่องแต่งผสมกันจนกลายเป็นเรื่องเล่าในภาพเคลื่อนไหวและเสียงสุดโกลาหล เป็นเสมือนปฐมบทการเริ่มต้นทำงานชิ้นแรกของชุดนี้ที่นำความโกลาหลมาออกแบบเป็นเสียงที่เกิดจากดิจิทัลโดยผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจจากการต้องจำกัดพื้นที่ชีวิตช่วงโควิดที่แต่ละวันได้พบเจอแต่กับเสียงอุปกรณ์ดิจิทัล วิดีโอคลิปตามอินเทอร์เน็ต เสียงของภาพยนตร์ สตรีมมิ่ง เสียงเตือนโทรศัพท์มือถือ เพลง และอื่นๆที่ล้วนมาจากอุปกรณ์ไฟฟ้า ผู้สร้างสรรค์จึงใช้เสียงเพลงจากอุปกรณ์คอมพิวเตอร์มาแต่งเพลงสังเคราะห์อย่างวุ่นวายโกลาหลโดยมีบางช่วงของชิ้นงานที่มีเสียงธรรมชาติคั่นเพื่อกระตุ้นถึงความแปรผันของพื้นที่และความทรงจำนึกถึงโลกแบบอื่นๆ และในส่วนของภาพก็ได้ออกแบบให้เห็นถึงความพรั่นเลือนในโลกกึ่งจริงกึ่งฝันที่ตรรกะหลายอย่างเป็นการผสมกันของเรื่องจริงและเรื่องแต่งจากความคิดความเข้าใจความตายของหมาผู้สร้างสรรค์ ที่ผู้สร้างสรรค์ได้คำนึงถึงการหายไปและการมีอยู่ในความจำที่พรั่นเลือนไปเรื่อยๆ

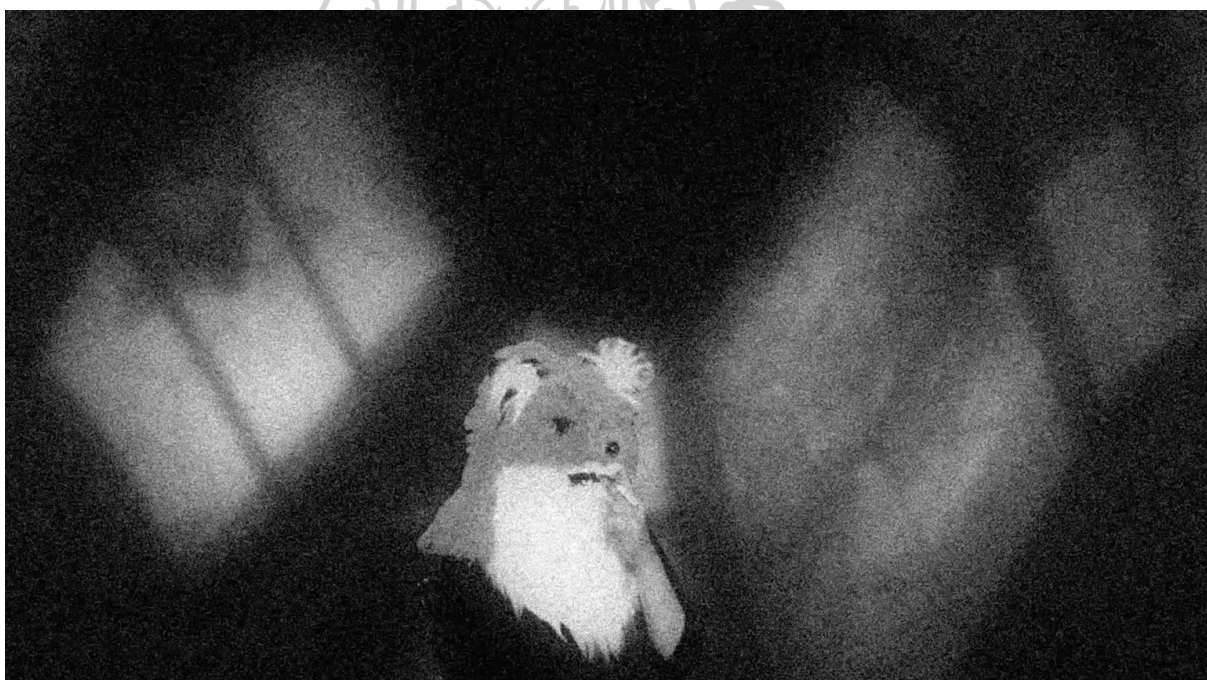


ภาพที่ 11 ชิววาสุนัขตัวเลี้ยงที่ผู้ล่องลับของผู้สร้างสรรค์

ถ่ายภาพโดย : อชิตพนธ์ เพียรสุขประเสริฐ

โดยแนวคิดหลักที่ใช้ในการดำเนินเรื่องราวคือวันโลกาวินาศของจิ้งจอกตัวหนึ่งที่คิดขึ้นมาได้ว่าอยากเห็นศพลูกหมาจึงลงมือขุดดินเพื่อหาศพแต่กลับไม่พบของลูกหมา แต่จิ้งจอกกลับพบความคิดคำนึงจากความทรงจำบางส่วนของตนเองแทนเช่นเรื่องเล่าประจำครอบครัวของจิ้งจอกเกี่ยวกับปีศาจทานุกิที่จำแลงร่างได้และเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมได้จนทานุกิก็สับสนว่าตนเองเป็นอะไร จิ้งจอกจึงมีคำถามว่าแท้จริงแล้วทานุกิเปลี่ยนแปลงร่างกายของตนหรือสามารถสร้างภาพลวงตาให้กับโลกนั้นๆ ได้เลย ทานุกิมีอำนาจเพียงตัวของตัวเองเท่านั้นหรือมีอำนาจในการลวงโลกเป็นคำถามหลักของนิทานนี้ ซึ่งโยงใยกับแนวคิดการมองโลกและคำถามในอำนาจที่จะตัดสินใจของตนเองซึ่งมาจากความคิดคำนึงของผู้สร้างสรรค์ที่คิดในเวลานั้นว่าแท้จริงเราสร้างตัวตนโลดแล่นบนโลก หรือเราสร้างมุมมองที่มีต่อโลกและเป็นไปได้ว่าสองอย่างนี้จะเกิดขึ้นพร้อมกันและหากเกิดแล้วมีผลอย่างไรต่อการมองความเชื่อมโยงกับสรรพสิ่งที่เหนือกว่าความคิดหรือการตัดสินใจของเรา คำถามถูกสร้างเป็นสถานการณ์ในภาพยนตร์นั้นคือวันโลกาวินาศวันที่โลกจะล่มสลายสิ่งมีชีวิตดับสูญทั้งจิ้งจอกและทุกสิ่งซึ่งในภาพยนตร์จิ้งจอกไม่ตระหนักกับความตายแต่อย่างใดมันสบายดีกับการสุขุบนุหรือหนึ่งตัวละครเพื่อพอกในเรื่องส่วนตัวของมันเหมือนกับผู้สร้างสรรค์ที่ไม่ยินดียินร้ายที่จะตายหรือจะอยู่และในท้ายที่สุดจริงๆ ไม่มีอะไรให้รู้สึกถ้าต้องเผชิญหน้าวันโลกาวินาศที่เราเหล่ามนุษย์หรือสรรพสัตว์ควบคุมไม่ได้

วันโลกาวินาศในภาพยนตร์เป็นคำถามจากสถานการณ์ให้มองเห็นถึงการใกล้ขีดความตาย และเป็นความตายส่วนตัวหรือไม่จากการที่ในภาพยนตร์ทั้งเรื่องมีตัวละครอยู่ตัวเดียว ความตายเป็นเรื่องส่วนตัวของจิ้งจอกและถ้ามันตายไปมันก็สามารถหายไปเหมือนลูกหมาที่ไม่ปรากฏแม้แต่ศพเมื่อเวลาผ่านไป ผู้สร้างสรรค์สร้างเรื่องนี้จากความรู้สึกและความคิดว่าถ้าหากผู้สร้างสรรค์ด่วนเสียชีวิตไปเหมือนชีวาหมาเลี้ยงของผู้สร้างสรรค์ผู้สร้างสรรค์จะรู้สึกอย่างไร จากการฝึกอารมณ์ในการเข้าใจการจากไปของชีวา ผู้สร้างสรรค์ตอบได้เพียงคร่าวๆจะไม่ยินดีในร้ายและยินดีหายไปโดยการตายภาคบังคับเฉียบพลัน การอุปมาแนวคิดดังกล่าวจึงนำไปสู่การเรียบเรียงเป็นภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ขึ้นและดำเนินการสู่การถ่ายทำต่อไปเพื่อสร้างภาพยนตร์จากแนวคิดดังกล่าว



ภาพที่ 12 ภาพยนตร์สัตว์ลึกลับสวนโพล์เพล้

เทคนิค: ภาพยนตร์สั้น สัตว์ลึกลับสวนโพล์เพล้

ขนาด: วิดีโอจอเดี่ยว/14.48 นาที/ สี/ เสียง

การสร้างสรรค์ผลงาน

ใช้วิธีการถ่ายทำและเทคนิคพิเศษโดยคอมพิวเตอร์โดยผลานการเล่าเรื่องระหว่างคนแสดงสวมหัวจิ้งจอกสูบบุหรี่ซึ่งดูทำที่ดูชัดแ่นว่าเป็นมนุษย์แต่อักษรที่ใช้เล่าเรื่องเรียกสิ่งนี้ว่าจิ้งจอกเป็นการผลานความเข้าใจระหว่างเรื่องแต่งเข้ากับมนุษย์ที่กำลังแสดงและตั้งคำถามกับการมีอยู่ของสิ่งนี้ในภาพยนตร์ว่าเมื่อมนุษย์ประกอบเข้ากับเรื่องแต่งที่ได้รับอิทธิพลแรงบันดาลใจจากเหตุการณ์จริงของบ้านผู้สร้างสรรค์อีกทีการใช้เรื่องจริงเป็นโลเคชั่นถ่ายทำประกอบการการสร้างเรื่องนี้ให้แต่งเพื่อรักษาแนวคิดไว้และถ่ายทอดโดยเทคนิคที่ทำให้ภาพดูเหนือจริงเป็นการแปรความจริงสู่มิติต่างๆซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดเรื่องการเลือนหายไปเรื่อยๆของเหตุการณ์จริง

โดยในขั้นตอนการสร้างสรรค์ได้ใช้สตูดิโอของผู้สร้างสรรค์ตั้งฉากเขียวเพื่อทำเทคนิคคอมพิวเตอร์ในฉากหลังและใช้นักแสดงแต่งชุดครึ่งท่อนเป็นชุดมนุษย์และสวมหัวจิ้งจอกครอบศีรษะของนักแสดงเพื่อข้เน้นความย้อนแย้งของการเป็นสรรพสัตว์ในภาพยนตร์ที่คลุมเครือว่าเป็นจิ้งจอกใช่หรือไม่หากในเรื่องเรียกสิ่งนี้ว่าจิ้งจอกหรือเป็นครึ่งคนครึ่งสัตว์ ในการสวมหัวแสดงสอดคล้องกับแนวคิดการแปลงร่างของทานูกิที่เป็นสัตว์ตำนานและคำถามในภาพยนตร์ที่ว่าสรุปแล้วสิ่งนี้คือการแปลงร่างเปลี่ยนไปหรือคือการสร้างโลกดวงตาซ้อนทับโลกกายภาพด้วยเรื่องเล่า การที่นักแสดงสวมหัวในภาพยนตร์แฟนตาซีและมีการกำกับว่าเป็นจิ้งจอกเขาหรือเธอจะเป็นจิ้งจอกในเรื่องเล่าหรือยังคนเป็นนักแสดงสวมหัวสัตว์นั้นคือความย้อนแย้งของสิ่งมีชีวิตนี้ในภาพยนตร์เรื่องนี้และควบรวมกับคำถามที่ใช้เป็นแนวคิดของเรื่องประเด็นโลกส่วนตัวหรือโลกภายนอก



ภาพที่ 13 ภาพของนักแสดงที่หันข้างให้กับฉากหลังสีเขียวในขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ สัตว์สี่ล้อ สวนโพลีเพลล์

โดยนอกเหนือจากความคลุมเครือที่อิงมาจากแนวคิดหลักส่วนของผู้แสดงสมหัวจึงจอกแล้ว ภาพยนตร์ยังใช้พื้นที่หลังที่สร้างจากคอมพิวเตอร์เกือบตลอดทั้งเรื่องเพื่อขับเน้นความคิดดังกล่าวในการแสดงให้เห็นถึงภาวะทวิโลกส่วนตัวและโลกภายนอกปะทะกันอย่างไม่แนบสนิทและเห็นได้ชัดว่าเป็นจินตนาการเหนือจริงทั้งตัวละครและฉากหลังเพื่อสร้างมิตีย้อนแย้งล่อไปกับเรื่องราวตำนานการแปลงร่างหรือเปลี่ยนโลกของทานูกิในเรื่องและตั้งประเด็นแนวคิดกับผู้ชมที่มองเห็นจินตนาการเหนือจริงสองชั้น ชั้นแรกคือตัวละคร ชั้นที่สองคือฉากหลังและเหตุการณ์ที่ไม่มีนักแสดง ในขั้นตอนนี้จึงออกแบบให้ฉากหลังเคลื่อนไหวและเป็นภาพเหนือจริงด้วยการบิดเบี้ยวจนไปถึงนามธรรมเพื่อสอดคล้องกับคำถามทางแนวคิดของโลกส่วนตัวและโลกภายนอกมีผลกันหรือไม่อย่างไรหรือขาดจากกันได้บ้างอย่างไร อิสระ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นตัวละครก็แสดงการตัดสินใจอันอิสระของตนในการกระทำเรื่อยๆกับโลกที่เคลื่อนไหวไปมา นั่นเสมือนอารมณ์ในโลกโกเลาหลที่ผู้สร้างสรรค์มีชีวิตอยู่และสัมผัสถึงมันในความจริงของผู้สร้างสรรค์ จุดตัดของการมีอยู่ในฐานะที่สัมพันธ์กับทั้งจิตและกาย กายและสิ่งแวดล้อม สิ่งต่างๆ

สร้างหรือกำหนดอะไรในตัวผู้สร้างสรรค์อันเปลี่ยนแปลงนี้กันได้บ้างและผู้สร้างสรรค์กำหนดโลกของตนเองหรือโลกภายนอกได้ขนาดไหน ซึ่งแนวคิดนี้อยู่ในขั้นตอนการออกแบบโลกและตัวละครตลอดกระบวนการผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกาย และฉากหลังจากคอมพิวเตอร์

จุดเด่น/จุดที่ควรพัฒนา

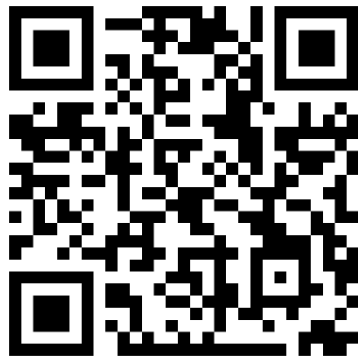
เป็นชิ้นงานภาพเคลื่อนไหวและเสียงที่ออกแบบในช่วงจำกัดพื้นที่และเงื่อนไขทำให้หลายความคิดถูกจำกัดด้วยเงื่อนไขทางสังคมและความระแวงด้านสุขภาพ รวมถึงเนื้อหาและความเข้าใจที่ต้องอาศัยเวลาในการคิดประเด็นหลักสำคัญควรได้รับการพัฒนาต่อไป

การพัฒนาผลงาน

คิดคำนึงและหาวิธีนำเสนอที่เป็นไปได้ตามเจตนาพร้อมกับเหมาะสมกับเงื่อนไขในการผลิตผลงาน และทำความเข้าใจเนื้อหาหลักให้มากขึ้นเพื่อตอกผลึกความคิดและนำเสนอในวาระต่อไป

สรุป

1. จัดการ วางแผนและออกแบบวิธีการสร้างสรรค์ให้ได้รับการพัฒนาต่อไป
2. ศึกษา ค้นคว้า คิดคำนึงด้านเนื้อหาเพื่อต่อยอดความคิดไปสู่ความคิดที่มีคำอธิบายไกลกว่าที่เข้าใจอยู่
3. สร้างสรรค์ผลงาน วิเคราะห์ปัญหา และปรับปรุง
4. วางแผนเตรียมงานในการเผยแพร่สู่สาธารณะต่อไป



ภาพที่ 14 ภาพ QR CODE สำหรับเข้าชมภาพยนตร์สั้น สัตว์ลีล้บสวนโพล้เพล้

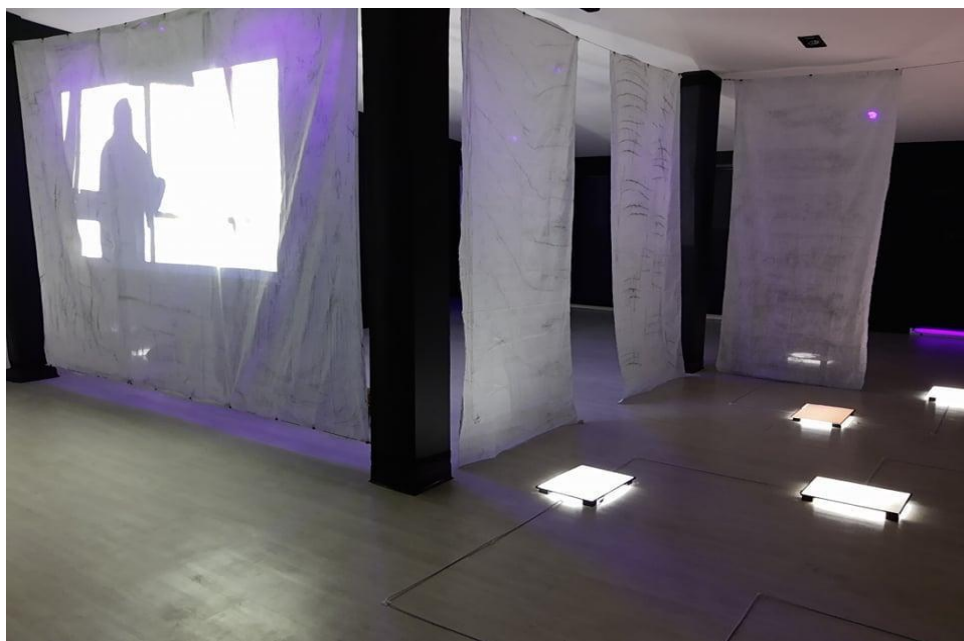
ผลงานศิลปะ ชั้นที่ 2

นิทรรศการศิลปะ กรงวงกต

นิทรรศการสื่อผสมจัดวาง แปรผันตามพื้นที่



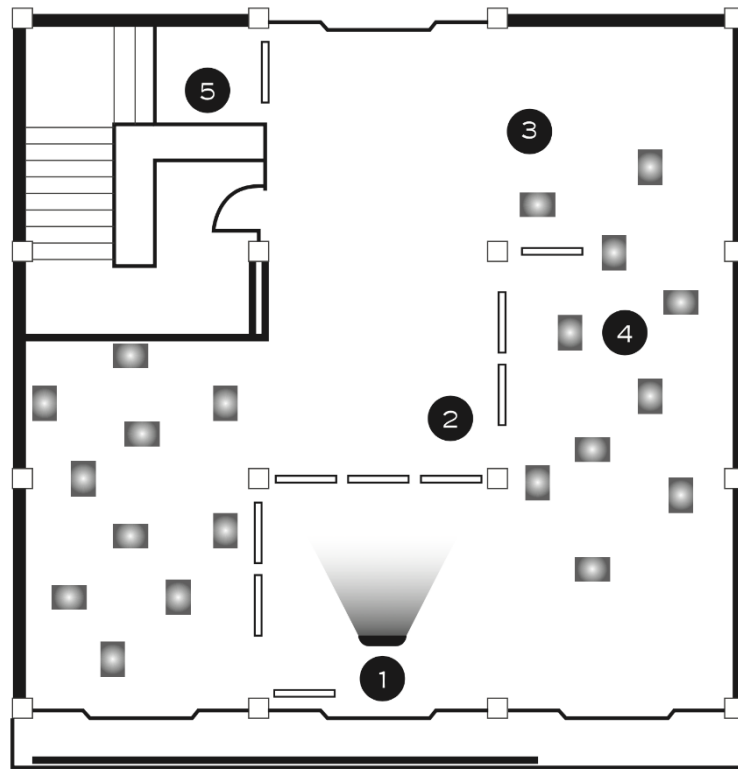
ภาพที่ 15 ผลงานวิดีโอจัดวาง ในนิทรรศการศิลปะ กรงวงกต



ภาพที่ 16 ภาพผลงานวิดีโอการจัดวางและการติดตั้ง นิทรรศการศิลปะ กรงวงกต

โดยนิทรรศการนี้ประกอบไปด้วยชิ้นงานดังนี้

1. วิดีโอโปรเจคเตอร์ 1 จอ, สี, เสียง
ความยาว 12 นาที (ลูป)
2. วิดีโอจอทีวี 1 จอ, ขาวดำ, เสียง
ความยาว 11 นาที (ลูป)
3. ถ่านและสีชอล์คบนผ้าดิบห่อศพ
120 x 270 ซม., 10 ชั้น
4. ภาพถ่ายบนกล่องไฟ
29.7x 42 ซม., 20 ชั้น
5. เสียงจัดวาง 1 ลำโพง
ความยาว 13.52 นาที (ลูป)



ภาพที่ 17 ภาพผังนิทรรศการ กรุงวงกต

ผลงานในชั้นที่ 2 สืบเนื่องมาจากการพัฒนาโครงสร้างและความคิดจากวิถีโอจอเดียวของชั้นที่ 1 สู่อารมณ์เสนอแนวคิดที่สอดคล้องด้านเวลาและศิลปินโดยจุดแตกต่างกันของสื่อระหว่าง สื่อวิดีโอโอจอเดียว(ชั้นที่ 1)หรือภาพยนตร์ที่สามารถนำกลับมาจัดแสดงได้คล้ายคลึงเดิมโดยการใช้ไฟล์ฉายในห้องมืดหรือโรงภาพยนตร์ด้วยวิธีการนำเสนอการจัดวางที่มีรูปแบบเฉพาะซึ่งในชั้นที่ 2 ความแตกต่างอยู่ตรงที่นิทรรศการที่ศิลปินจัดวางวัตถุศิลป์ต่างๆจะเกิดขึ้นโดยการจัดวางของศิลปินเท่านั้นหากศิลปินกลับไปแล้วแทบไม่มีโอกาสที่จะได้รับการจัดวางขึ้นมาใหม่ได้ในรูปแบบนี้อีก ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างสรรค์ในฐานะศิลปินจึงแตกต่างกันและมีนัยยะถึง ชีวิต ที่มีอยู่เคลื่อนไหวในเวลาปัจจุบันซึ่งคล้องกับแนวคิดที่นำเสนอในวิทยานิพนธ์ด้วยในชั้นที่ 2 นิทรรศการนี้พึ่งพาการจัดโดยผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องมีชีวิตอยู่เพื่อจัดการจนถึงเก็บงาน



ภาพที่ 18 นิทรรศการศิลปะ กรุงวงกต

แนวความคิด

นิทรรศการศิลปะ กรุงวงกต เป็นพัฒนาการที่นำเอาแนวคิดที่ผ่านการพัฒนาจากชั้นที่ 1 มาสานต่อถึงประเด็นที่ใหญ่ขึ้นอย่างการคิดวิเคราะห์ถึงความตายของมนุษย์ในครอบครัวของผู้สร้างสรรค์ นั่นคือ ตาและยาย ของผู้สร้างสรรค์แล้วนำมาสร้างศิลปะนิทรรศการในพื้นที่ของห้องแสดงงานศิลปะ ซึ่งประกอบด้วยชิ้นงานที่โยงกับแนวคิดของวิทยานิพนธ์เรื่องความสัมพันธ์ ชีวิต และความตาย โดยผู้สร้างสรรค์นำเอาความทรงจำและความคิดคำนึงของตนเองสัมพันธ์กับพื้นที่นั้นคือบ้านของตาและยาย(รวมทั้งที่ฝังศพหมา)เป็นสถานที่หลักในการทำงานชุดนี้โดยจะเรียกว่า “บ้านคนตาย” ผู้สร้างสรรค์ได้เริ่มจากการใช้วัสดุผ้าห่อศพที่จำหน่ายสำหรับการนำไปบริจาคหรือใช้งานห่อศพมาแนบกับผนังและส่วนต่างๆของบ้านคนตายต่อมาใช้ถ่านไฟและสีชอล์กชุดครีตและระบายผสมกันระหว่างพื้นผิวที่ผ้าทากับความคิดคำนึงรู้สึกของผู้สร้างสรรค์เพื่อสร้างลวดลายพ่นผ้าที่กลายเป็นภาพนามธรรมบนผ้าห่อศพจำนวน 10 ผืน

ชิ้นงานต่อมาคือภาพถ่ายบนกล่องไฟ 20 ภาพซึ่งถ่ายจากมุมเดียวกันของบ้านคนตายทั้งสิ้น 10 มุมภาพแต่งถ่ายสองแบบ แบบแรกเป็นการถ่ายภาพนิ่งขาวดำ แบบที่สองเป็นการถ่ายภาพสีแบบ

เปิดShutter Speedกล้องช้าและหมุนกล้องเป็นวงกลม ทั้งสองแบบแตกต่างกันด้วยที่แบบแรกเป็นภาพสถานที่ที่ชัดเจนแต่เป็นขาวดำยังสามารถมองเห็นว่ามุนนั้นอะไรเป็นอะไรส่วนแบบที่สองแม้เป็นสีแต่สิ่งต่างๆได้เลื่อนเข้าหากันจนยากที่จะรับรู้

ในนิทรรศการยังมีวิดีโออีก 2 ชิ้น งานเสียงจัดวางอีก 1 ชิ้น และงานอักษรบนกำแพงด้วย สีชอร์คเป็นเรืองเล่านางเงือกประจำครอบครัวอีก 1 ชิ้น

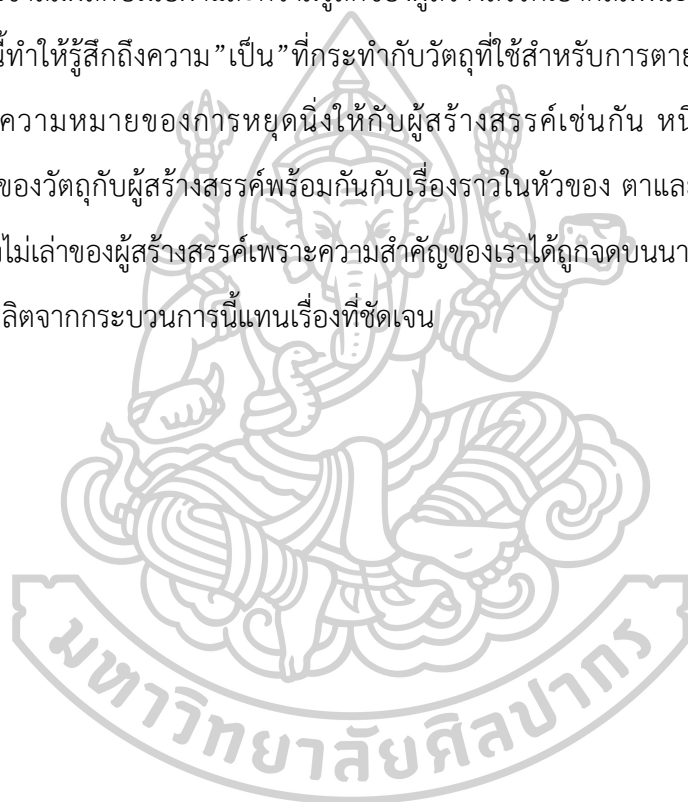


ภาพที่ 19 ภาพขณะติดตั้งนิทรรศการศิลปะ กรงวงกต

การสร้างสรรค์ผลงาน

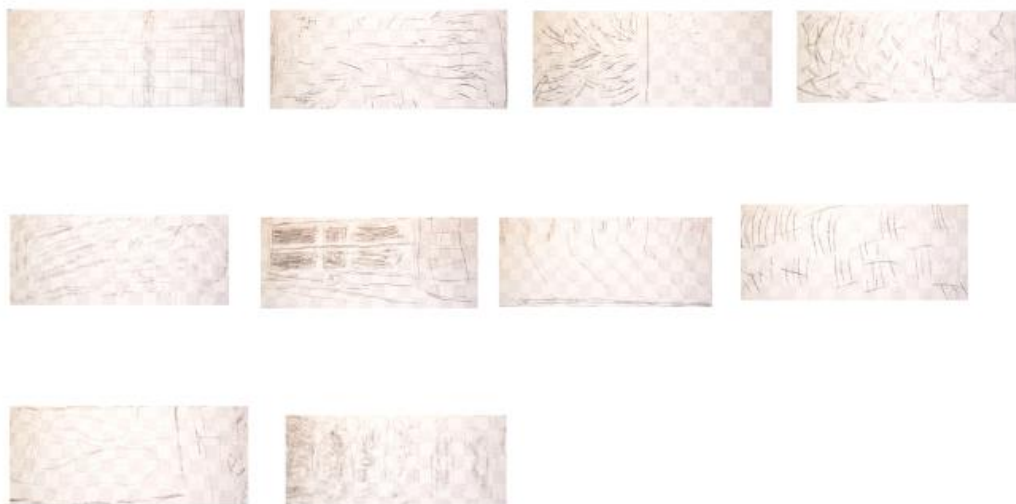
ในขั้นที่ 2 นี้ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ตัวของผู้สร้างสรรค์และเวลาเข้าไปจัดการความคิดในสถานที่ที่มีแต่ความตายและความว่างเปล่าเพื่อคิดคำนึงถึงความมีอยู่ในความทรงจำและการไม่มีอยู่ในพื้นที่ผ่านแบบปฏิบัติทางศิลปะเช่นการไปวาดรูปบนผ้าห่อศพ การไปถ่ายภาพแบบต่างๆทั้งนิ่งและวิดีโอเพื่อมาสร้างผลงานเป็นการพัฒนาผ่านการขบคิดกับพื้นที่สองแบบดังกล่าว รวมทั้งการออกแบบงานให้เป็นงานนามธรรมเพื่อให้เห็นถึงคุณค่าอันเป็นส่วนตัวซึ่งแนวคิดคุณค่าอันเป็นส่วนตัวนี้ยึดโยงอยู่กับความเป็นงานศิลปะและเรื่องราวที่บันทึกไว้ในงานทำให้เห็นถึงแนวคิดของชีวิตที่สัมพันธ์กับสิ่งต่างๆอย่างเป็นส่วนตัวของผู้ผู้นั้นไม่ใช่เรื่องหรือคุณค่าของคนอื่น นิทรรศการกรงวงกตนี้จึงเป็นเสมือนการนำเสนอความคิดว่าชีวิตเป็นเรื่องส่วนตัวยากที่จะเข้าใจกันและกันได้หากไม่มีความทรงจำเดียวกันและการมีความทรงจำเดียวกันเป็นไปได้ยากมากถึงเป็นไปไม่ได้ในความคิดของผู้สร้างสรรค์

1. ออกแบบการทำงานเริ่มจากการใช้ร่างกายของผู้สร้างสรรค์เองเข้าไปสู่พื้นที่บ้านคนตาย และนี่ค่านึงออกแบบการใช้แบบปฏิบัติทางศิลปะแบบต่างๆในการทำงานกับพื้นที่ โดยขั้นแรกใช้การมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ผ่านการทำงานบนผ้าดิบห่อศพและร่างภาพขึ้นตามมุมหรือพื้นที่ต่างๆของสถาปัตยกรรมบ้านคนตายโดยความเลือนรางของเส้นสายที่เกิดขึ้นเกิดขึ้นกลางความทรงจำอันพร่าเลือนของผู้สร้างสรรค์การเชื่อมต่อความทรงจำที่ไม่สมบูรณ์และไร้อารมณ์ไว้ในความโกลาหลของเรื่องราวในใจทำให้เกิดภาพวาดเส้นนามธรรมขึ้นบนผ้าดิบห่อศพซึ่งเสมือนเป็นการทำความเข้าใจของร่างกายที่เข้าสัมผัสกับเนื้อผ้าและความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์เอากีสัมพันธ์คิดคำนึงไปต่างๆนาๆซึ่งความรู้สึกดังนี้ทำให้รู้สึกถึงความ”เป็น”ที่กระทำกับวัตถุที่ใช้สำหรับการตาย ในมุมหนึ่งวัตถุสื่อสารความตายในความหมายของการหยุดนิ่งให้กับผู้สร้างสรรค์เช่นกัน หนึ่งหนึ่งหยุด จึงเป็นความสัมพันธ์ของวัตถุกับผู้สร้างสรรค์พร้อมกันกับเรื่องราวในหัวของ ตาและยาย ที่จำได้แต่ส่งผ่านไม่ได้หรือตั้งใจไม่เล่าของผู้สร้างสรรค์เพราะความสำคัญของเราได้ถูกจดบนนามธรรมที่ผู้ชมจะไม่สามารถแต่รับผลผลิตจากกระบวนการนี้แทนเรื่องที่ชัดเจน



ถ่านและสีชอล์คบนผ้าดิบห่อศพ

120 x 270 ซม., 10 ชั้น



ภาพที่ 20 ภาพงานวาดเส้นที่ถูกนำมาจัดวางในนิทรรศการศิลปะ กระจกต
เทคนิค ถ่านและสีชอล์คบนผ้าดิบห่อศพ

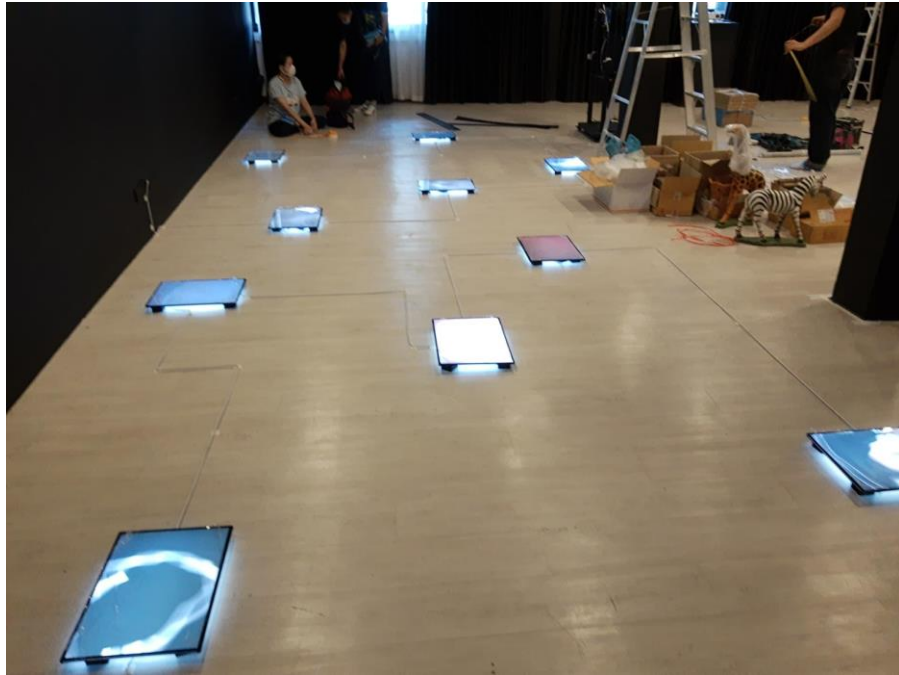
ขนาด 120 x 270 ซม., 10 ชั้น

2. ความพร่าเลือนและชัดเจนเป็นแนวคิดที่ได้จากการปฏิบัติ ข้อ 1. ทำให้เกิดชุดภาพถ่ายที่แบ่งออกเป็นสองชุดเพื่อแสดงความแตกต่างกันของภาพที่มาจากพื้นที่เดียวกันและแนวคิดการเชื่อมโยงและไม่เชื่อมโยงทั้งเชิงความหมายและการมองเห็นความเป็นวัตถุและนามธรรม เพื่อเชื่อมโยงวัตถุและงานวิดีโอที่จะพูดถึงแนวคิดของตาผู้สร้างสรรค์ที่ก่อนตายเขาได้ละความเชื่อมโยงและควรจําจนวนความหมายต่างๆที่เคยเข้าใจได้หายไปจากจากความรู้ของเขา

ภาพถ่ายบนกล้องไฟ



ภาพที่ 21 ภาพของภาพถ่ายกล้องไฟที่ติดตั้งในนิทรรศการศิลปะ กรงวงกต
ขนาด กล้องไฟ 29.7 x 42 ซม. จำนวน 20 ชิ้น



ภาพที่ 22 ภาพขณะที่ทีมติดตั้งกำลังติดตั้งเดินไฟงานสื่อภาพถ่ายกล้องไฟในนิทรรศการ กระจกวงกต



ภาพที่ 23 ภาพของภาพถ่ายกล้องไฟในความมืดในนิทรรศการ กระจกวงกต

3. วิดีโอในนิทรรศการแบ่งออกเป็น 2 ชั้น 1.ภาพเงาร่างที่อยู่ตามพื้นที่ต่างๆ(พื้นที่เดียวกับงานชุดภาพถ่าย)และการตามเก็บฟุตบอลแม่ของผู้สร้างสรรค์ที่ไปรำลึกวันตายของ ตา-ยาย (เจ้าของบ้านคนตายในอดีต) ซึ่งเมื่อผู้ชมไม่สามารถรู้เรื่องไม่มีความทรงจำร่วมกับผู้สร้างสรรค์การตัดขาดของการเชื่อมโยงจะทำให้วิดีโอนี้ไม่มีความหมายเดียวกับในความคิดของผู้สร้างสรรค์ซึ่งสิ่งนี้ทำงานเชิงนามธรรมในความคิดของผู้ชมและเห็นว่าชีวิตหรือปรากฏการณ์มีคุณค่าอันเป็นส่วนตัวไม่ร้อยเรียงเชื่อมโยงถึงกันและกันโดยเฉพาะการไม่มีเรื่องราวหรือประวัติศาสตร์ส่วนตัวร่วมกันซึ่งแรงบันดาลใจส่วนนี้มาจากตาของผู้สร้างสรรค์ในวาระสุดท้ายที่เป็นโรครทางจิตและความทรงจำ ทำให้เขาเข้าใจหรือไม่เข้าใจสิ่งต่างๆและหลงลืมรวมทั้งวางเปล่าทางความคิดในบางขณะไม่ยึดโยงกับสิ่งต่างๆ ผู้สร้างสรรค์จึงใช้นามธรรมที่เข้าใจได้ยากที่จะยึดโยงกันมาแสดงภาวะนี้ในงานชุดนี้เป็นหลักเพื่อระลึกความรู้ที่ตาให้กับผู้สร้างสรรค์ในวาระสุดท้าย 2.เป็นงานวิดีโอที่เล่าเรื่องเหมือนละครน้ำเน่าจัดแสดงในบ่อน้ำเลี้ยงปลาของยายผู้สร้างสรรค์โยงความคิดถึงความ เพลิดเพลิน และไม่หาความหมายใดๆของชีวิตเป็นการมีชีวิตแบบอยู่ไปเรื่อย ซึ่งเป็นแนวคิดของยายผู้สร้างสรรค์ที่คิดว่าการอยู่คือแค่อยู่และเพลิดเพลินกับละครทีวีและการเลี้ยงปลาไปวันต่อวันจนเสียชีวิต ผู้สร้างสรรค์จึงอยากสร้างละครที่มีเสียงและภาพที่เพลิดเพลิน เนื้อเรื่องไม่เข้มข้นและแทบเป็นนามธรรมให้ดูแบบผ่านไปได้เพื่อระลึกถึงแนวคิดของยายดังกล่าวนี้



ภาพที่ 24 ภาพจากวิดีโอที่จัดวางอยู่ในนิทรรศการ กรงวงกต
เทคนิค วิดีโอโปรเจคเตอร์ 1 จอ, สี, เสียง
ความยาว 12 นาที (ลูป)



ภาพที่ 25 ภาพจากวิดีโอที่จัดวางอยู่ในนิทรรศการ กรงวงกต
วิดีโอจอทีวี 1 จอ, ขาวดำ, เสียง
ความยาว 11 นาที (ลูป)

ในนิทรรศการได้นำปลาไม้อุปกรณ์แต่งบ้านที่ผู้สร้างสรรค์นำมาเป็นแบบในการวาดทางนางเงือกในนิทานของครอบครัวที่จะใช้ในภาพยนตร์ขั้นต่อไปมาจัดแสดงคู่กับวิดีโอด้วย และประกอบเป็นวัตถุจัดวางที่ทั้งสะท้อนความหมายกับวิดีโออย่างส่วนตัวด้วยแสงสีของฉาบน้ำและการหลุดขาดจากความหมายในหลายฉากที่แสงของวิดีโอเปลี่ยนไป แสดงให้เห็นความสอดคล้องของวัตถุในความทรงจำส่วนตัวที่ถูกจัดการด้วยเวลาของวิดีโอและความสัมพันธ์ที่ทั้งโยงใยและตัดขาดกันของวัตถุทางศิลปะในพื้นที่ซึ่งการออกแบบแขวนภาพวาดเส้นที่ลูกโป่งฉายใส่ก็เป็นความสัมพันธ์ที่สอดคล้องกัน บางฉากเช่นกัน รวมทั้งภาพนิ่งกล่องไฟบนพื้นที่มีแสงสว่างออกมาทำให้เห็นภาพชัดแต่ขณะเดียวกันกับที่กำลังรับความหมายและพื้นที่กับสื่อวิดีโอเนื่องจากถ่ายจากสถานที่เดียวกันแสงของกล่องไฟก็สามารถมองว่าเป็นแสงรบกวนเล็กน้อยได้เช่นกัน



ภาพที่ 26 ภาพจากวิดีโอที่จัดวางอยู่ในนิทรรศการ กรุงวงกต

ซึ่งในส่วนพื้นที่รอบจอโทรทัศน์ที่ฉายวิดีโอจัดวางได้ใช้บ่อน้ำของคุนยายของผู้สร้างสรรค์เป็นแท่นและตกแต่งเล็กน้อยด้วยของจัดสวนของคุนยายเพื่อรำลึกความทรงจำส่วนตัวที่ผู้สร้างสรรค์มีให้กับยายของผู้สร้างสรรค์ ยายของผู้สร้างสรรค์นิยมชมภาพยนตร์และละครผ่านจอโทรทัศน์ด้วยเงื่อนไขทางร่างกายที่เดินเหินไม่คล่องประสาผู้ชราบ้างถึงต้องใช้ไม้เท้าหากต้องเดินไกลๆ คุนยายจึง

มักนิยมการอยู่บ้านและชมละครชมภาพยนตร์ผ่านโทรทัศน์ช่องต่างๆ และอีกกิจกรรมยามว่างของคุณยายคือการเลี้ยงปลาเล็กน้อยจำนวนหนึ่งในบ่ออิฐที่ถูกนำมาจัดแสดงนี้ ซึ่งบ่ออิฐของจริงของคุณยายแต่เดิมอยู่ในสวนที่มีสัตว์ป่าน้ำจืดตกแต่งแบบเดียวกับในนิทรรศการ อีกทั้งการเป็นนิทรรศการที่ฉายวิดีโอวนไปเรื่อยๆ ผู้ชมสามารถชมซ้ำได้เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่คุณสร้างสรรค์เห็นจากคุณยายคือการดูละครและภาพยนตร์ซ้ำ เช่น ละครรีรันและภาพยนตร์เก่าที่นิยมมาฉายตอนเช้าตามช่องโทรทัศน์ แทนวางโทรทัศน์ที่จัดวางร่วมกับวิดีโอนี้จึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์รำลึกความสัมพันธ์ที่มีกับคุณยาย และความหมายชีวิตที่มีไปเรื่อยๆ เพลิดเพลินกับสิ่งสวยงามทั้งการเลี้ยงปลาที่ทำให้มีกิจกรรมให้อาหารปลาและการเฝ้ารอดูละครโทรทัศน์น้ำเน่าแต่เพลิดเพลิน การมีชีวิตอยู่ในวงศทวัจวกลแต่ไม่ทุกข์ ปล่อยชีวิตให้เพลินไปเรื่อยๆ ไม่หิวโหว่าสงบนิ่งแต่ไม่รู้สึกรเบื้อไม่เศร้าหมองแบบคุณยายเป็นอะไรที่ผู้สร้างสรรค์คำนึงได้จากการทำงานส่วนนี้ ส่วนที่ทำให้คิดถึงคุณยาย

จุดเด่น/จุดที่ควรพัฒนา

นิทรรศการชุดนี้มีจุดเด่นอยู่ที่การจัดวางสื่อผสมที่สำหรับผู้สร้างสรรค์ค่อนข้างพอใจในการติดตั้ง พื้นที่ ระยะเวลาในการจัดแสดง ส่วนจุดที่ควรพัฒนาเป็นเรื่องของการต่อยอดความคิดและเทคนิคนี้ต่อไป

การพัฒนาผลงาน

ต่อยอดคิดคำนึงถึงประเด็นและเนื้อหา รวมทั้งวิธีการเล่าเรื่องและเจตนาของการสื่อสารหรือการจดบันทึกแนวความคิดและพัฒนาแบบปฏิบัติทางศิลปะต่อไป

สรุป

1. ต่อยอดและค้นคว้าวิธีการสร้างสรรค์ให้ได้รับการพัฒนาต่อไป
2. สร้างสรรค์ผลงาน วิเคราะห์ปัญหา และปรับปรุง
3. วางแผนเตรียมงานในการเผยแพร่สู่สาธารณณะต่อไป



ภาพที่ 27 ภาพ QR CODE สำหรับเข้าชมข้อมูลและนิทรรศการวงกตแบบเสมือน

ผลงานศิลปะ ชั้นที่ 3

ภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น

ภาพยนตร์ / ความยาว 148 นาที / สี / เสียง

ชั้นวางแผนและออกแบบ

1.เตรียมงานสร้าง

พัฒนาและจัดการความคิดรวมทั้งรวบรวมคัดเลือกสิ่งต่างๆจากระยะที่ 2 และออกแบบการสร้างวิดีโอในแบบภาพยนตร์ขนาดยาวจากกระบวนการทั้งหมด

2.วางแผนงานและวิธีการ

ผู้สร้างสรรค์และใช้แนวคิดหลักจากนิทรรศการทั้งเรื่องชีวิตในฐานะความไม่เชื่อมโยงหรือเชื่อมโยงที่มาจากตาของผู้สร้างสรรค์และความคิดเรื่องความเพิดเพลินในเวลาของชีวิตแบบที่ไม่พินิจการมีอยู่ทุกขณะของยายผู้สร้างสรรค์ซึ่งเป็นแนวคิดที่ตกผลึกจากกระบวนการแบบปฏิบัติทางศิลปะของระยะ 2 มาเป็นแนวทางในการพัฒนา ภาพยนตร์ขนาดยาวที่มุ่งเน้นการใช้เวลาเป็นสื่อที่ทำให้เห็นการเคลื่อนที่ว่างเปล่าของภาพยนตร์ ความเพิดเพลินของภาพและเสียงและระยะที่ยาวพอที่ผู้ชมในบางขณะจะรู้สึกถึงการมีอยู่ของตนเองในฐานะผู้ชมภาพยนตร์

ชั้นลงมือปฏิบัติ

1.เตรียมอุปกรณ์

- กล้องดิจิทัล Canon 700D

- สตูดิโอ AFP BOX
- ฉากผ้าเขียวและไฟส่องสว่าง
- ขาตั้งกล้อง
- ไมค์และเครื่องบันทึกเสียง
- เครื่องแต่งกาย
- คอมพิวเตอร์

การถ่ายทำ



ภาพที่ 28 ภาพบรรยากาศระหว่างถ่ายทำภาพยนตร์ในสตูดิโอ



ภาพที่ 29 ภาพบรรยากาศระหว่างถ่ายทำภาพยนตร์ในสตูดิโอ



ภาพที่ 30 ภาพถ่ายเบื้องหลังภาพยนตร์ก่อนทำเทคนิคภาพโดยคอมพิวเตอร์

การถ่ายทำส่วนใหญ่ถึงแทบทั้งหมดของส่วนการแสดงเป็นการถ่ายทำโดยใช้เทคนิคฉากหลังเพื่อการใส่ภาพคอมพิวเตอร์กราฟฟิกส์การแสดงแทบทั้งหมดจึงต้องเล่นกับฉากสีเขียวเพื่อนำ footage นี้เข้าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประกอบกับภาพพื้นหลังที่ถูกวาดด้วยคอมพิวเตอร์ในขั้นตอนหลังถ่ายทำ

โดยในขั้นตอนถ่ายทำเกือบทั้งหมดเกิดขึ้นในสตูดิโอของผู้สร้างสรรค์ ทำให้ผู้สร้างสรรค์สามารถกำหนดสภาพแวดล้อมต่างๆตั้งแต่อากาศ อุณหภูมิ เสียง และฉากต่างๆทั้งหมดและทำงานร่วมกับนักแสดงในหลายขั้นตอนตั้งแต่ออกแบบการแสดงที่ดูฝืนเล็กน้อยเพื่อให้เห็นถึงสภาพของการเป็นตัวละครไม่สมจริงในท่วงท่าการเคลื่อนไหวแบบมนุษย์ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งหารวันจังหวะในส่วนที่มีบทพูดให้ประหลาดไม่ต่อเนื่องเพื่อสนองแนวความคิดถึงความสัมพันธ์ ชีวิต และความตายในทัศนะของโลกส่วนตัว ชีวิตของปัจเจกที่มีความสัมพันธ์หลวมๆกับโลกของอีกคนทำให้เกิดความลึกลับ ทำตัวไม่ถูกเล็กน้อยและเพื่อเป็นช่องว่างบางๆของการสัมพันธ์กันในการแสดง ที่แม้สัมพันธ์ร่วมเฟรมแต่ดูไม่ต่อเนื่องหรือดูเป็นส่วนเดียวกันสนิททีเดียว อีกทั้งยังมีช่วงให้นักแสดงได้เล่นเรื่องราวส่วนตัวบางเรื่องแทรกเข้ามาในภาพยนตร์ ที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับฟังตั้งแต่ตอนคัดเลือกนักแสดงเพื่อให้เห็นถึงการเชื่อมกันของโลกส่วนตัวระหว่างผู้สร้างสรรค์และนักแสดงเพื่อแสดงมิติชีวิตที่ทั้งเชื่อมโยงกันด้วยภาพยนตร์และมีชีวิตและมุมมองเชิงปัจเจกของตน อาทิ ฉากนักแสดงเล่าเรื่อง



ภาพที่ 31 ภาพจากฉากนักแสดงเล่าเรื่องส่วนตัวในห้องมืด

นักแสดงเล่าเรื่องส่วนตัวเป็นเรื่องของพ่อนักเปียโนที่เธอได้รู้มาว่าพ่อเธอไม่สำเร็จทางดนตรีแต่ก็รักดนตรีมาก ฉากนี้ผู้สร้างสรรค์ประกอบเอาเรื่องราวที่นักแสดงเล่าให้ฟังก่อนหน้านี้ตั้งแต่ช่วงคัดเลือกมาใช้ ซึ่งในวันถ่ายจริงใช้ส่วนของห้องมืดในสตูดิโอ ต่างจากการใช้ฉากเขียวเพื่อแสดงให้เห็นมุมส่วนตัวที่นักแสดงเลือกเผยบางส่วนในโลกของเธอ ผู้สร้างสรรค์จึงไม่เติมพื้นหลังจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ แต่เป็นการให้เห็นร่างกายที่เล่าเรื่องชัดเจนเพราะมันเป็นเรื่องของเธอลोकของเธอ และในฉากนี้จึงใจให้มีความสมจริงเหมือนเป็นการนั่งเล่าให้ผู้ชมฟังโดยตรง การออกแบบการแสดงจึงแตกต่างจากฉากอื่นๆโดยเฉพาะฉากที่ร่วมเล่นกับนักแสดงอีกคน

ขั้นตอนหลังถ่ายทำเสร็จสิ้น



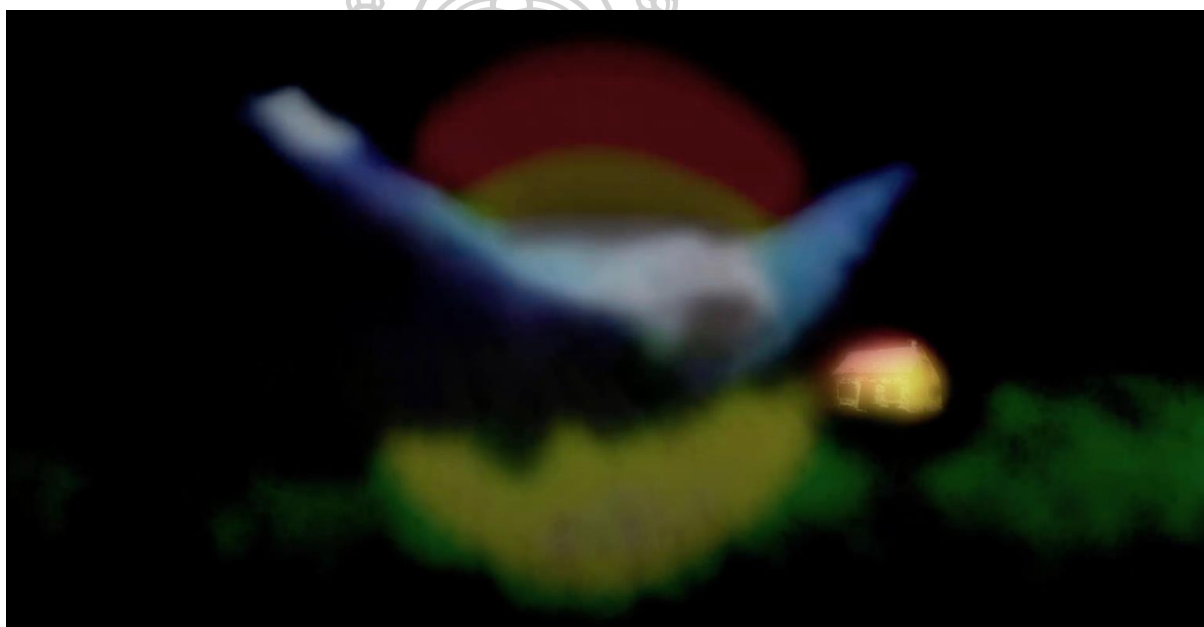
ภาพที่ 32 ภาพจากภาพยนตร์เมื่อทำเทคนิคภาพด้วยคอมพิวเตอร์เสร็จสิ้น

ใช้การออกแบบฉากหลังในคอมพิวเตอร์และประกอบภาพกับฟุตเทจที่ถ่ายทำมารวมทั้งทำสีเพื่อบรรยากาศหรือการออกแบบให้ตรงตามเจตนาการสร้างสรรค์ในแต่ละฉาก โดยอิงจากความทรงจำที่ไม่ได้พิสูจน์เปรียบเทียบกับภาพยนตร์ใดเพื่อแสดงให้เห็นถึงความทรงจำดิบที่ติดตัวผู้สร้างสรรค์อย่างเป็นส่วนตัว อาทิ ฉากทะเลที่ติดอยู่ในความคิดของผู้สร้างสรรค์ว่าในละครพระเอกและนางเอกมักมาพบกันหรือสารภาพบางอย่างกันที่บริเวณหาดทรายและมีฉากหลังเป็นทะเลพระอาทิตย์ตก ซึ่งการออกแบบฉากในที่นี้เพื่อการอ้างอิงจากความทรงจำส่วนตัวจึงใช้ภาพที่เข้าใจในความคิดมาร่างเป็นแบบเพื่อใช้สร้างฉากหลังด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และประกอบเข้ากับฟุตเทจที่ถ่ายทำนักแสดงมาเป็นฉากดังกล่าว นอกเหนือจากการออกแบบฉากเป็นส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์แล้วยังแสดงให้เห็นถึงโลกในภาพยนตร์ที่ผู้สร้างสรรค์สามารถควบคุมบรรยากาศฉากหลังและการแสดงของนักแสดงได้อย่างเบ็ดเสร็จเป็นโลกที่สร้างสรรค์จากจินตนาการส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ในหลายองค์ประกอบเท่าที่เป็นไปได้

ในขั้นตอนออกแบบการแสดงผู้สร้างสรรค์จึงใจออกแบบให้ดูเกร็งๆและไม่เป็นตามแบบแผนการแสดงสมจริงเพื่อให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวที่ไม่สมจริงและเสมือนว่าถูกกำกับอยู่ตลอดเวลาโดยผู้สร้างสรรค์ในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์เป็นการรังสรรค์ความสมจริงของตัวละครกับการถูกกำกับจากผู้กำกับแล้วยังสอดคล้องกับนัยตั้งแต่พัฒนาการขั้นที่หนึ่งในเจตนาที่ใช้การออกแบบฉากหลังเหนือจริง

แยกส่วนจากนักแสดงในการออกแบบการแสดงจึงมีชั้นของการถูกกำกับจากผู้กำกับและการถูกใส่พื้นที่ฉากหลังภายหลังซึ่งนักแสดงจะแสดงกันสองคนบางฉากและแยกเดี่ยวบางฉากโดยส่วนใหญ่แล้วจะแทบไม่มีอะไรเชื่อมต่อกันสนิทแม้แต่บทสนทาก็เหมือนพูดกันคนละเรื่องอยู่เล็กน้อยไม่ใช่การถามตอบตรงไปตรงมาแสดงให้เห็นถึงความเป็นส่วนตัวและการยึดโยงกับความสัมพันธ์ที่ถักถักซ้อนทับกันอยู่ เป็นการคุยกันที่ฟังกันแต่เหมือนเป็นคำถามคำตอบที่ไม่ประติดประต่อสนิท

ในส่วนของการออกแบบสภาพแวดล้อมในภาพยนตร์ผู้สร้างสรรค์วาดขึ้นจากจินตนาการสะกิดความจำตั้งแต่วัยเด็กถึงปัจจุบันเท่าที่ประทับใจในความคิดคำนึงมาสร้างร้อยเรียงเป็นฉากต่างๆ ของภาพยนตร์เรื่องนี้



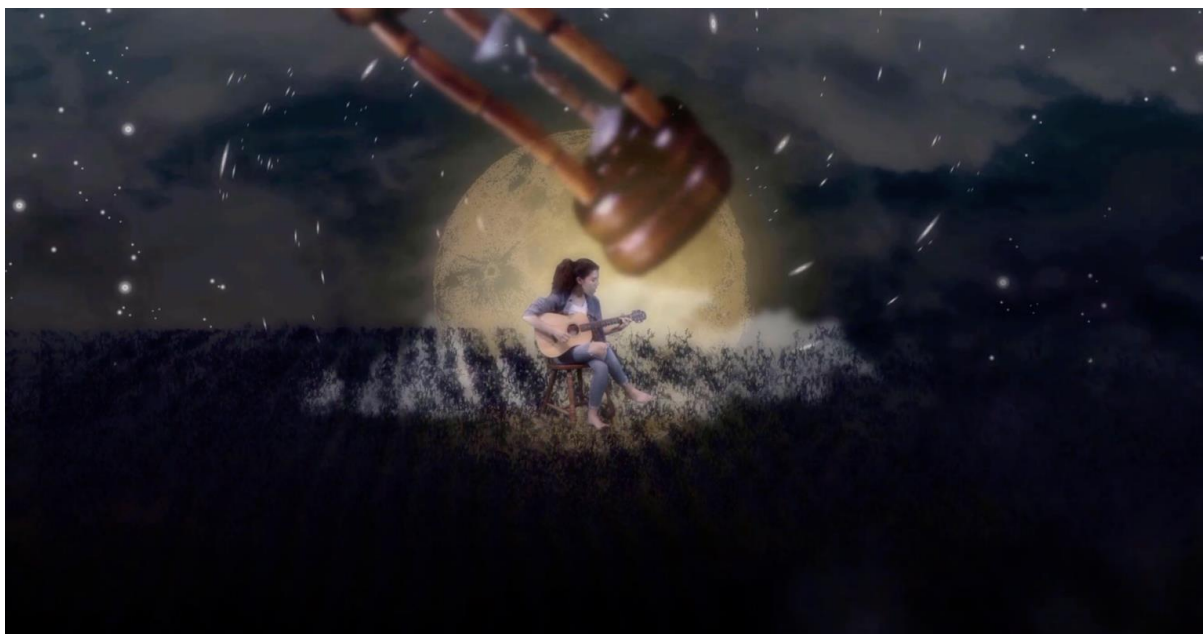
ภาพที่ 33 ภาพบ้านในจินตนาการจากภาพยนตร์

ในวัยเด็กมักมีแบบฝึกหัดวาดภาพและผู้สร้างสรรค์พอนึกขึ้นได้ว่าบ้านที่ผู้สร้างสรรค์วาดในแบบฝึกหัดวัยเด็กไม่ใช่บ้านจริงที่อาศัยแต่เป็นบ้านที่จดจำหรือจินตนาการจากอะไรก็ไม่ทราบได้แต่พอจะจำได้ว่าเป็นบ้านที่มีภูเขาโดยมีร่องแสงอาทิตย์ผ่านและทุ่งหญ้าพร้อมกับบ้านหลังเล็กๆ ผู้สร้างสรรค์จึงใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์สร้างภาพนี้ขึ้นมาและประกอบกับเรื่องให้เป็นบ้านของตัวเองละคร



ภาพที่ 34 ภาพฉากวาดภาพจากภาพยนตร์

เนื่องด้วยกระบวนการที่ผ่านมาผู้สร้างสรรค์ได้พัฒนารูปแบบและความคิดจากการลงมือวาดเส้นในช่วงของนิทรรศการพัฒนารูปแบบที่ 2 ประกอบกับความเข้าใจของการวาดขึ้นทั้งการวาดภาพและการใช้คอมพิวเตอร์สร้างภาพเพื่อสร้างโลกในภาพยนตร์การวาดจึงมีลักษณะของการสร้างจินตนาการขึ้นมาและเป็นผู้กำหนดสิ่งต่างๆลงบนพื้นที่ที่ถูกวาด คล้ายกับการลงมือสร้างกระทำอะไรบางอย่างในโลกส่วนตัวที่กำหนดสี สัน รูปทรง และค่านิ่งความหมายไปพร้อมกัน ด้วยเหตุผลดังนี้จึงให้ตัวละครชายที่เป็นเสมือนพระเอกของเรื่องเป็นผู้ที่มีโลกทัศน์ส่วนตัวและดำรงชีวิตด้วยการเป็นจิตรกร



ภาพที่ 35 ภาพฉากนักดนตรีบรรเลงเพลงจากภาพยนตร์

เนื่องด้วยความเป็นภาพยนตร์ที่มีความสร้างสรรค์ด้วยองค์ประกอบและแนวคิดส่วนตัว ผู้สร้างสรรค์จึงทดลองนำเอานักดนตรีมารับบทนักดนตรีที่เสมือนเป็นนางเอกของเรื่องและผสมความเป็นส่วนตัวของที่มาตัวละครจากเรื่องจริงของนักแสดงเองเข้าประกอบด้วย เช่น เรื่องที่พ่อของเธอเป็นนักเปียโนและเธอเป็นนักดนตรีที่ร้องเพลงและกีตาร์เข้ามาผสมในภาพยนตร์ รวมทั้งการเลือกเพลงที่ให้เธอเล่นเป็นเพลง ลาวดวงเดือน ซึ่งเป็นเพลงที่แม่ของผู้สร้างสรรค์มักเปิดให้ได้ยินตั้งแต่ผู้สร้างสรรค์ยังเป็นเด็ก ในฉากร้องเพลงดังกล่าวผู้สร้างสรรค์จึงออกแบบเป็นการร้องเพลงบนทุ่งกลางคืนที่มีดวงจันทร์และนาฬิกาเพื่อแสดงให้เห็นถึงเวลาที่จับต้องได้ ซึ่งเป็นหนึ่งในโลกของสื่อภาพยนตร์ที่ยื่นพื้นบนเวลาและอุปมาถึงชีวิตที่จำเป็นอย่างยิ่งและเลี่ยงไม่ได้ที่จะอยู่บนเวลา ส่วนดวงจันทร์นั้นแฝงด้วยที่มาที่ส่วนตัวนั้นคือชื่อเก่าของแม่ผู้สร้างสรรค์เคยชื่อว่าศศิธรอันแปลได้ว่าดวงจันทร์ ฉากนี้จึงสร้างมาเพื่อบันทึกส่วนตัวถึงแม่และอดีตของผู้สร้างสรรค์โดยเฉพาะและย้ำถึงคุณค่าชีวิตที่เป็นเรื่องส่วนตัวแต่ละครอาจเข้าใจหรือไม่เข้าใจซึ่งกันและกันแต่คุณค่านั้นจะถูกมองเห็นด้วยผู้ให้ค่าในที่นี้คือตัวผู้สร้างสรรค์เอง



ภาพที่ 36 ภาพฉากทางเงือกว่ายน้ำจากภาพยนตร์

เรื่องราวนางเงือกประจำครอบครัวผู้สร้างสรรค์ถูกนำมาขยายต่อเพื่อสร้างตัวละครนักดนตรี และคำสาปนางเงือกซึ่งเป็นตำนานที่ตัวละครพูดถึงในภาพยนตร์ เป็นการใช้เรื่องแต่งส่วนตัวมาขยายเป็นบางส่วนของภาพยนตร์และย้าถึงจินตนาการที่มาจากเรื่องส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์สู่งานศิลปะ



ภาพที่ 37 ภาพฉากตัวละครไหลไปกับน้ำจากภาพยนตร์

ในฉากจบของภาพยนตร์เป็นฉากตัวละครจมน้ำตายและภาพยนตร์ได้จบลง โดยมีที่มาของฉากนี้จากแนวคิดโลกส่วนตัวที่หากความตายพรากผู้สร้างสรรค์จากโลกนี้ไปแล้วหมดสิ้นความสัมพันธ์แล้วโลกของผู้สร้างสรรค์จะดับมอดลงและไม่เชื่อมโยงสัมพันธ์กันอีก ผู้สร้างสรรค์จะไม่รับรู้อะไรอีกต่อไปและเมื่อโลกของผู้สร้างสรรค์จบลงผู้สร้างสรรค์ก็หายไปแต่โลกทั้งใบยังอยู่เหมือนภาพยนตร์ที่เรื่องราวจบลงและผู้ชมทยอยกลับบ้านไปสู่ชีวิตของตนโดยให้ภาพยนตร์ทั้งหมดจบลงในที่มืดแห่งนี้เท่านั้น

วิธีการวางองค์ประกอบแต่ละฉากเข้าด้วยกันจะไม่ต่อเนื่องไม่เชื่อมโยงคล้ายกับความผันผวน ความเหนือจริงและตำนานของประวัติศาสตร์ส่วนตัวของบ้านผู้สร้างสรรค์ประกอบเรื่องราวและการดูไม่เข้าใจและต่อเนื่องกันหรือดูเสมือนไม่เข้าถึงประเด็นเรื่องเป็นแนวคิดของการที่ผู้ชมไม่เชื่อมต่อกับภาพยนตร์และเวลาของภาพยนตร์ก็ไม่เชื่อมต่อกับตัวเองรวมถึงการไม่เชื่อมต่อกันทางความหมายและสิ่งต่างๆจนไกลาหลเป็นธรรมชาติของชิ้นงานตอบกับแนวคิดหลักของวิทยานิพนธ์และอิสระของความหมายและการไร้ความหมายรวมทั้งเป็นการบรรจุความรู้ที่ได้จากตาและความเพลิดเพลินกับการดูละครและเสียงปลาของยาย ดนตรีของภาพยนตร์ส่วนหนึ่งจึงเป็นเสียงกีตาร์โปร่งคลอพอเพลิดเพลินซึ่งให้อารมณ์มากกว่าเนื้อหาแก่นสารความหมาย ซึ่งการไร้ความหมายแต่เพลิดเพลินกับเบื้องหน้าเป็นหนึ่งในความรู้ของผู้สร้างสรรค์ที่ผลิตจากกระบวนการทางแบบศิลปะในโครงการนี้ การ”ดูไม่รู้เรื่อง”เพราะไม่ใช่เรื่องของทุกคนและคุณค่าที่เป็นส่วนตัวรวมทั้งการไม่เชื่อมต่อกันจึงเป็นประเด็นในการออกแบบภาพยนตร์เรื่องนี้เพื่อตอบกับแนวคิดหลักด้วยพร้อมกัน



ภาพที่ 38 ภาพ QR CODE สำหรับเข้าชมตัวอย่างภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น

บทที่ 4

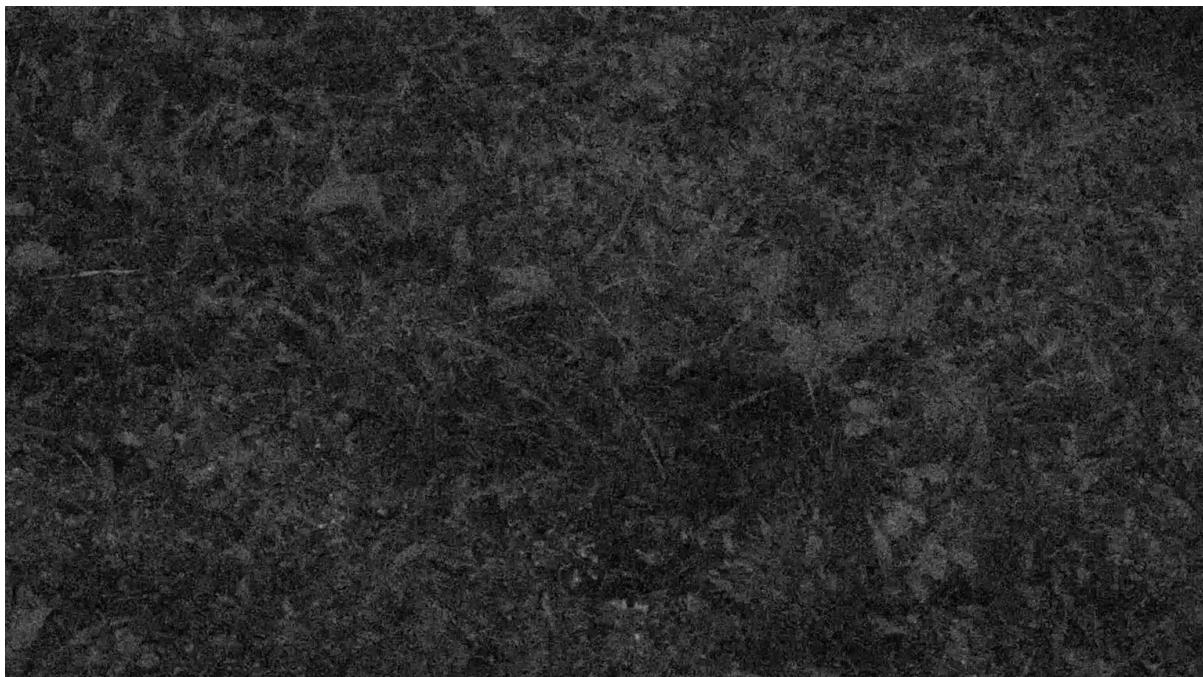
ผลการวิเคราะห์สร้างสรรค์

ผลการวิเคราะห์สร้างสรรค์ วิทยานิพนธ์หัวข้อ วงกตพันธนาการ ในความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย เป็นผลงานที่มาจากความคิดส่วนตัวที่มีต่อแนวคิดชีวิตและความตายโดยแสดงออกผ่านการสร้างสรรค์ศิลปะหลากหลายรูปแบบและจบลงในรูปแบบภาพยนตร์ที่บันทึกแนวคิดดังกล่าวไว้ ด้วยแนวคิดนี้ผ่านกระบวนการทางศิลปะโดยการทดลองสร้างสรรค์รูปแบบและค้นคว้าเนื้อหา รวมทั้งวิเคราะห์และทดลองสร้างสรรค์ผ่านวัตถุ สื่อ และกระบวนการทางศิลปะต่างๆ

พัฒนาการในการสร้างสรรค์ศิลปะนี้เริ่มจากแรงบันดาลใจของความรู้สึกโกลาหลอย่างไรเหตุผลของชีวิตสู่การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้น งานนิทรรศการศิลปะ และ ภาพยนตร์ขนาดยาว โดยแบ่งพัฒนาการทั้ง 3 ชั้นจนถึงชั้นที่ 3 เป็นผลงานสุดท้ายของโครงการดังนี้

1.พัฒนาการขั้นที่ 1

การพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ในขั้นที่ 1 เป็นช่วงแรกเริ่มของการตั้งต้นโครงการโดยนำเรื่องราวส่วนตัวมาบอกเล่าด้วยกระบวนการทางศิลปะภาพยนตร์ ประกอบด้วยการค้นคว้าและทดลองสร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจและแนวคิด ดังนี้



ภาพที่ 39 ภาพหลุมศพชีวาในเรื่องจริงที่อยู่ในภาพยนตร์ สัตว์ลึกลับสวนโพลีเพล้

1.1 วิเคราะห์ พัฒนาการด้านแรงบันดาลใจและแนวคิดหลัก

แรงบันดาลใจแรกเริ่มเกิดการรู้สึกถึงความว่างเปล่าไร้ความหมายของชีวิตไม่ได้มีคุณค่า
 อย่างไร คุณค่าต่าง ๆ ล้วนเป็นสิ่งที่จะต้องสร้างขึ้นผ่านความรู้ความเข้าใจและความสัมพันธ์กับอะไร
 บางอย่างซึ่งในพัฒนาการขั้นที่ 1 ได้นำเรื่องความตายของ “ชีวา” สุนัขที่ถูกเลี้ยงไว้ในบ้านและตาย
 ลงระหว่าง การพัฒนางาน ชุดนี้มาทำความเข้าใจคิดคำนึงถึงความสัมพันธ์ ชีวิต และความตาย

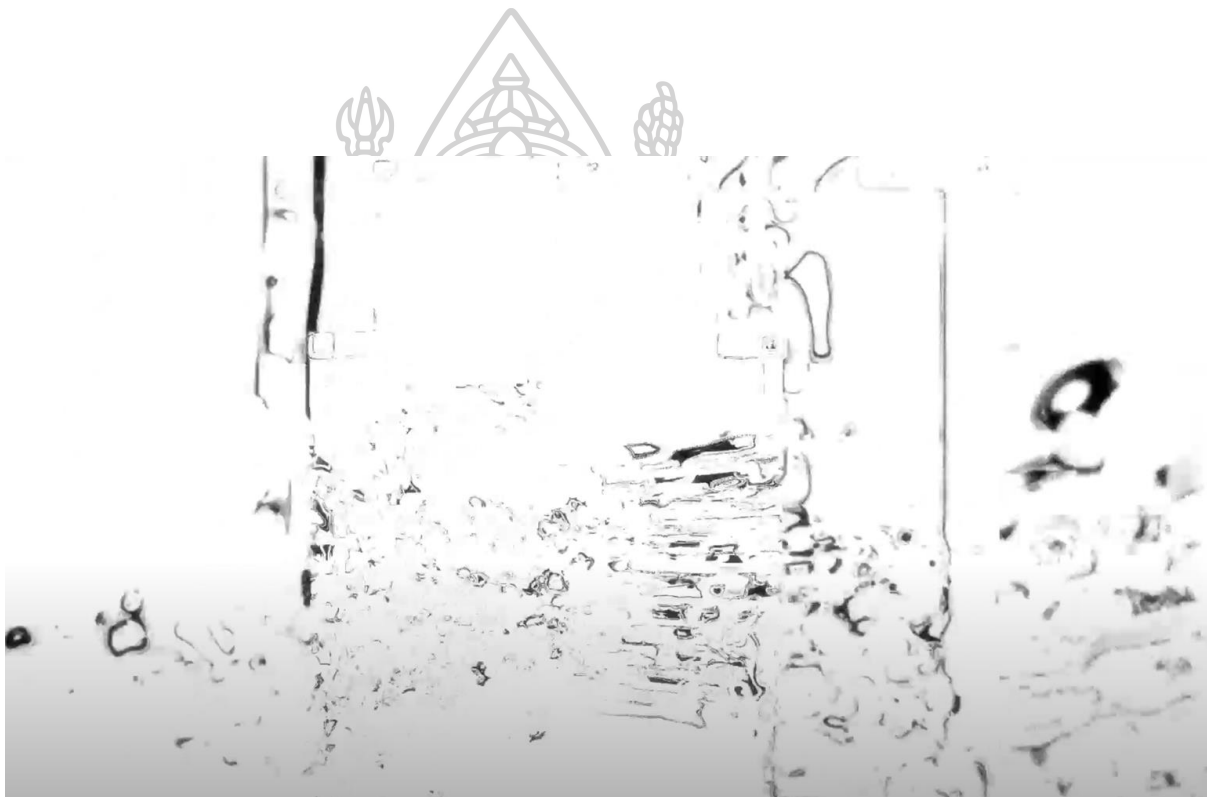


ภาพที่ 40 ภาพตัวละครจิ้งจอกจากภาพยนตร์ สัตว์ลึกลับสวนโพล์เพล้

จึงเกิดภาพยนตร์เรื่องแต่งที่เกี่ยวกับนักแสดงเป็นหมาป่าคิดถึงลูกหมาชีวาที่ตายไปแล้วและทำยที่สุดสถานะทางความทรงจำของหมาป่าที่มีต่อลูกหมาเป็นความทรงจำคล้ายกับเรื่องแต่งเหนือจริงอย่างแยกไม่ออก ความตายของชีวาจึงเป็นจุดเริ่มต้นทางความคิดจนพัฒนาแนวคิดนี้ไปสู่การมองคุณค่าของความสัมพันธ์ในฐานะสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นและจดจำที่ถูกความจำคัดเลือกประกอบขึ้นกับเหตุการณ์ต่างๆ จนความสัมพันธ์ถูกเข้าใจผ่านการเป็นเรื่องแต่งแบบหนึ่ง การแปรสารจากแรงบันดาลใจการตายของชีวาจึงคล้ายกับการพยายามทำความเข้าใจถึงการหายไปของหญิงนางเงือกอย่างน้อยสองแบบ แบบแรกคือการพยายามหาความหมายผ่านเรื่องแต่งที่อ้างอิงจากความจริงส่วนบุคคล แบบที่สองคือการหวนคิดคำนึงและเรียบเรียงเรื่องจนมีวิธีการเล่ามาเกี่ยวข้องซึ่งจะทำให้เรื่องราวถูกจดจำได้ผ่านการเรียบเรียงนี้ การนำเรื่องจริงส่วนบุคคลมาสร้างเป็นเรื่องเล่าเป็นวิธีการที่ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจของวิธีการภายในครอบครัวโดยตรงและได้ทดลองทำงานศิลปะเกี่ยวกับกระบวนการตั้งนี้รวมทั้งครั้งนี้ด้วย

โดยในขั้นตอนที่พัฒนางานภาพยนตร์ขนาดสั้นนี้ได้มีการนำการสร้างตัวละครประหลาดแบบทิม เบอร์ตันมาเชื่อมสมกับแนวคิดของผู้สร้างสรรค์เนื่องด้วยผู้สร้างสรรค์เติบโตมากับภาพยนตร์จินตนาการของทิม เบอร์ตันที่มีตัวละครประหลาดและโดดเด่นในภาพยนตร์อยู่เสมอผู้สร้างสรรค์จึงได้รับรสนิยมบางส่วนจากภาพยนตร์ของทิม เบอร์ตันมาใช้ร่วมกับจินตนาการของตนเองจนเกิดตัวละครจิ้งจอกที่กำลังขุดหลุมศพหมาขึ้นมาและในเชิงแนวคิดขั้นตอนนี้ได้อิทธิพลทางคำถามจาก

แนวคิดDaseinในมุมมองโลกแบบ สภาวะความมีอยู่ (Existentiality) อันกล่าวถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมในภาพยนตร์ถึงกล่าวอิงปีศาจที่สามารถแปลงร่างของตนได้และเปลี่ยนโลกของตนได้แต่เป็นโลกของตนเท่านั้นโดยหลังจากจิ้งจอกพบเรื่องนั้นแล้วก็กลับขึ้นจากหลุมที่ขุดและกลับสู่โลกที่จิ้งจอกควบคุมอะไรไม่ได้แม้กระทั่งเป้าหมายของชีวิตที่จะขุดศพหมาขึ้นมาแสดงให้เห็นว่าโลกมีอำนาจมากกว่าจิ้งจอกเสียแล้วและในท้ายที่สุดจิ้งจอกจะเข้าใจโลกโกลาหลได้อย่างไรคือคำถามสุดท้ายของภาพยนตร์จึงจบด้วยฉากนามธรรมที่ผลักดันความเชื่อมโยงทางเรื่องระหว่างผู้ชมและจิ้งจอกกับโลกของมันออกจนเป็นอะไรที่ไม่สามารถเข้าใจได้แน่ชัด



ภาพที่ 41 ภาพฉากนามธรรมจากภาพยนตร์ สัตว์สี่ล้อสวนโพลีเพลล์

แนวคิดหลังจากที่ผลิตและมีการสร้างสรรค์กระบวนการชิ้นงานผู้สร้างสรรค์ชิ้นงานนี้นำไปสู่แก่นหลักของแนวคิดประเด็นโลกภายนอกกล่าวคือโลกกายภาพที่มีผู้อื่นสรรพลสิ่งอื่นๆเคลื่อนหรือมีอำนาจกับโลกนั้นสามารถชักนำหรือบังคับทั้งทางตรงและอ้อมในการกำหนดชะตากรรม กับโลกภายในซึ่งเป็นพื้นที่ทางความคิดจินตนาการของผู้คิดสามารถกำหนดการตัดสินใจหรือการแปลความหมายต่างๆผ่านความคิดและลงมือกระทำสิ่งต่างๆได้ด้วยเจตจำนงเสรีของตน และแท้จริงแล้วเรามีโลกส่วนตัวภายในใหม่หรือโลกภายนอกกำหนดทุกสิ่ง แนวคิด อุดมการณ์ จริยธรรม ทั้งหมดทั้งมวลการมีอยู่ของผู้

สร้างสรรค์อยู่ท่ามกลางความโกลาหลที่มีตนเองเป็นแกนหมุน

นำมาสู่แนวคิดชีวิตเป็นสิ่งไร้สาระที่ว่างเปล่าในทัศนคติของผู้สร้างสรรค์แรกเริ่มหลังจากพัฒนาโครงการในขั้นตอนนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ถึงการเรียบเรียงความทรงจำและแต่งมันขึ้นมาเพื่อความหมายบางอย่างเช่นเดียวกับการร้อยเรียงการตายของหมาเข้ากับประเด็นชีวิต ความสัมพันธ์ ความตายในมิติที่ ชีวิตจากมุมมองคนมีชีวิตอยู่มองหาสิ่งที่หายไปที่เคยสัมพันธ์กันเชิงกายภาพ แต่ปัจจุบันเป็นความสัมพันธ์ในความทรงจำความคิดคำนึงการพยายามจะเข้าไปประเด็นหนึ่งกับเรื่องอีกเรื่องหนึ่งอันโยงไปสู่การหายไปหรือความตายที่เกิดจากหมาอันเป็นแรงบันดาลใจหลักของงานชิ้นนี้

1.2 วิเคราะห์ พัฒนาการลักษณะของผลงานสร้างสรรค์

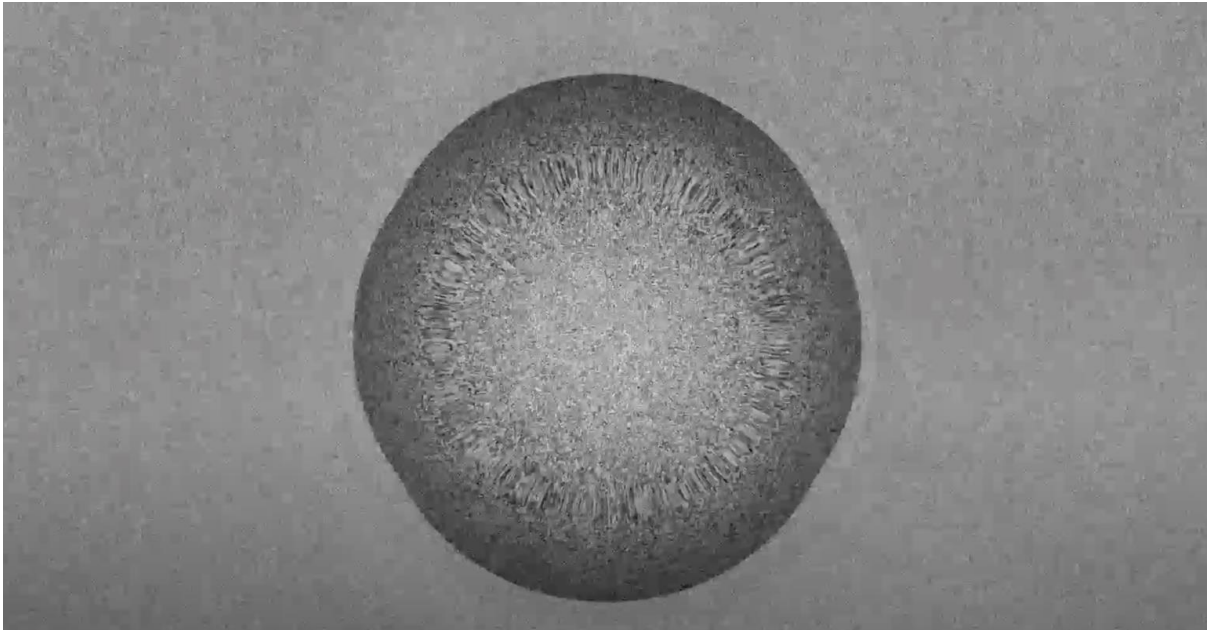
ในขั้นที่ 1 ได้เลือกสื่อภาพยนตร์ขนาดสั้นความยาว 14 นาที 48 วินาที ซึ่งเป็นสื่อที่ใช้บันทึกด้วยการถ่ายทำ และในการสร้างสรรค์ผลงานนี้ได้มีการสร้างเรื่องราวขึ้นใหม่จากความคิดถึงชีวิตและการอยากเข้าใจประเด็น ชีวิต ความตาย และ ความสัมพันธ์ ซึ่งในที่นี้คือชีวิตกับผู้สร้างสรรค์ ผ่านสื่อภาพยนตร์เรื่องแต่งเหนือจริงที่ทำให้มองเห็นถึงความกึ่งจริงกึ่งไม่จริงและความโกลาหลของการนึกถึงประเด็นดังกล่าว การพยายามเข้าใจความหมายของ ชีวิต ความสัมพันธ์ ความตาย ที่ดูเป็นนามธรรมผ่านเรื่องราวที่แต่งขึ้นใหม่จากแนวคิดหลักทำให้คุณค่าแบบหนึ่งหากกลายเป็นเรื่องแต่งเรื่องหนึ่งและส่งผ่านสื่อภาพยนตร์ไปสู่อีกคน เรื่องที่มีคุณค่าสำหรับแต่ละคนอาจสามารถให้น้ำหนักต่างกันหรืออาจกลายเป็นเรื่องไร้สาระไปหรือดูเป็นภาพยนตร์เรื่องแต่งเรื่องหนึ่งเท่านั้นคุณค่าที่มีระหว่างผู้สร้างและผู้ชมอาจเชื่อมไปไม่ถึงกันก็เป็นหนึ่งในแบบที่เป็นไปได้



ภาพที่ 42 ภาพปีศาจทานูกิจากภาพยนตร์ สัตว์ลึกลับสวนโพลีเพล้

ในพัฒนาการขั้นนี้เวลาของภาพยนตร์ถูกใช้อย่างสิ้นเปลืองแบบการเล่านิทานที่ดำเนินเรื่องไปข้างหน้าเรื่อยๆและตัวละครได้ผจญภัยในเหตุการณ์ราวกับนิทานวัยเด็กที่ผู้สร้างสรรค์เคยได้ยืม เช่น การผจญภัยเข้าไปในโพรงใต้ดิน การไปเจอสิ่งมีชีวิตประหลาด การหลงทาง และการกลับมาสู่โลกสมจริง การเดินทางผ่านเวลาเรื่องเล่าที่ไหลลื่นนี้ผู้สร้างสรรค์คิดว่าเป็นวิธีการเล่าเรื่องในการเริ่มต้นพัฒนาโครงการนี้และทำให้ภาพยนตร์สอดคล้องกับรูปแบบตั้งต้นทางเรื่องแต่งในความเข้าใจของผู้สร้างสรรค์และรากที่มาจากนิทานหญิงเงือกตำนานประจำครอบครัวที่เป็นเรื่องสั้นๆดำเนินเรื่องเรื่อยๆมีความพิศวงลึกลับ มีสัตว์ประหลาด และการที่สถานการณ์กลับมาสู่โลกสมจริงการสร้างเรื่องราวลึกลับไปกับจุดเริ่มต้นทางเรื่องแต่งเป็นวิธีที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ในการนำเสนอเรื่องแต่งใหม่ของภาพยนตร์เรื่องนี้

ในส่วนของภาพจงใจใช้เป็นหนังขาวดำเพื่อลึกลับไปกับประเพณีงานศพที่ผู้สร้างสรรค์คุ้นชิน ภาพหน้าโลงมักจะเป็นภาพขาวดำและผู้คนใส่ชุดสีขาวหรือดำ ในครั้งนี้จึงใช้โทนสีขาวดำเพื่ออุทิศให้กับชีวแบบเดียวกับประเพณีของมนุษย์ที่ใช้โทนสีนี้เช่นกัน ในส่วนตัวของผู้สร้างสรรคงานศพคุณตาและคุณยายก็มีสีหลักเป็นสีขาวดำของทั้งแขกรับเชิญในงาน และภาพสุดท้ายที่ตั้งหน้าโลง



ภาพที่ 43 ภาพจากภาพยนตร์ สัตว์ลึกลับสวนโพลีเพลล์



ภาพที่ 44 ภาพจากภาพยนตร์ สัตว์ลึกลับสวนโพลีเพลล์

ในการวิเคราะห์การแสดงเมื่ออยู่ในเรื่องเป็นการแสดงให้เห็นถึงภาวะการแสดงที่อยู่ในโลกเทคนิคคอมพิวเตอร์และความเป็นภาพยนตร์แฟนตาซี หมายความว่าหลังจากการใช้กระบวนการกำกับนักแสดงให้เล่นเป็นตัวละครมนุษย์หรือกึ่งมนุษย์แล้วความคลุมเครือที่ออกแบบจาก

กระบวนการแสดงมาสู่การประกอบกับพื้นที่ทางจินตนาการที่ตัดต่อร่วมเข้าไปในภาพยนตร์ทำให้เห็นถึงความโกลาหลของโลกอย่างเป็นปกติ

เนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความสงสัยในหลุมศพลูกหมาของจิ้งจอกในวันโลกาวินาศขบขันความหมายไม่แยแสความตายผ่านตัวละครที่สงบนิ่งสงบหรือภายในหน้ากาก การไม่ยินดียินร้ายกับความตายหรือโลกาวินาศและเนื้อหาได้ออกมาในช่วงสุดท้ายของการขึ้นภาพเคลื่อนไหวนามธรรมก่อนจบเรื่องที่ทำให้เห็นถึงการละลายภาพพุทเทจที่ไม่สามารถรู้ได้ว่าเป็นภาพอะไรสู่ภาพที่เข้าใจไม่ได้และตัดขาดผู้ชมออกจากโลกในภาพยนตร์ อย่างน้อยที่สุดคือการตัดความเข้าใจความหมายบางส่วนจนเห็นช่องว่างระหว่างภาพยนตร์และผู้ชม การสร้างฉากนามธรรมมาตัดต่อเข้ากับช่วงจบของการเล่าภาพยนตร์ที่มีการดำเนินการรวมนิทานนี้จึงทำให้ฉากจบอยู่ในหน้าที่หลักผู้ชมออกจากเรื่องราวและแบ่งโลกภาพยนตร์และโลกสมจริงของผู้ชมเป็นคนละโลกกัน



ภาพที่ 45 ภาพจากภาพยนตร์ สัตว์ลึกลับสวนโพล์เพลล์



ภาพที่ 46 ภาพจากภาพยนตร์ สัตว์ลึกลับสวนโพลีเพลล์

สรุป พัฒนาการขั้นที่ 1

เป็นขั้นตอนของการพยายามเข้าใจประเด็นชีวิต ความสัมพันธ์ และความตายผ่านแบบปฏิบัติทางศิลปะและการคิดถึงประเด็นนั้นเพื่อตั้งต้นจุดหมายของการเดินทางพัฒนาโครงการนี้ต่อไปและหาวิธีพัฒนาสู่สื่อศิลปะแบบอื่น ๆ ที่จะนำพาความคิดพัฒนาขึ้นเกี่ยวกับแนวคิดที่กำลังพัฒนาอยู่ระหว่างสร้างสรรค์โครงการ



ภาพที่ 47 ภาพจากนิทรรศการ กรงวงกต

2. พัฒนาการผลงานขั้นที่ 2

การสร้างสรรคผลงานในพัฒนาการขั้นที่ 2 เป็นการขยายประเด็นของแนวความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์เป็นรูปแบบนิทรรศการศิลปะสื่อผสม ที่ประกอบด้วยสื่อวาดเส้นบนผ้าห่อศพ ซึ่งทั้งจัดแสดงและมีส่วนที่เป็นจอฉายโปรเจ็คเตอร์ สื่อวิดีโอจัดวางทั้งจากโปรเจ็คเตอร์และโทรทัศน์ สื่อเสียง สื่อภาพถ่ายกล้องไฟจัดวาง และการจัดบรรยากาศนิทรรศการผ่านแสงไฟ Black light

2.1 วิเคราะห์ พัฒนาการด้านแรงบันดาลใจและแนวคิดหลัก

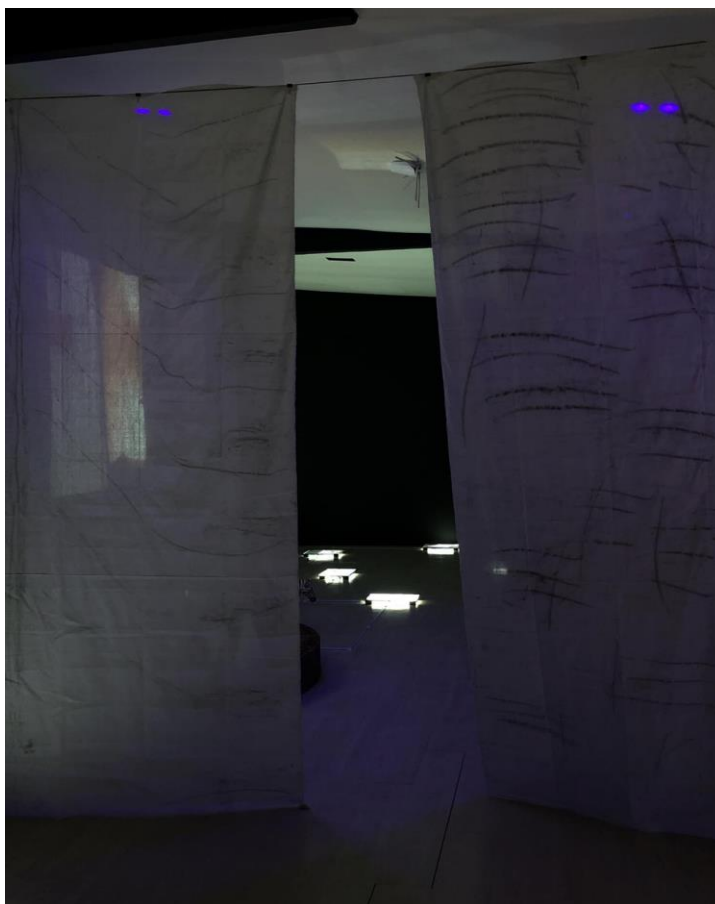
ต่อยอดจากแนวความคิดจากพัฒนาการขั้นที่ 1 ที่ว่าด้วยความไร้คุณค่าและความโกลาหลของชีวิตและความตายรวมทั้งความสัมพันธ์ในความหมายที่ผู้สร้างสรรค์และผู้ชมอาจไม่สามารถเข้าใจสิ่งเดียวกันได้อย่างชัดเจน

หลังจากการพัฒนางานชุดนี้ในขั้นที่หนึ่งสู่ส่วนของขั้นที่สองแนวคิดเรื่องการมีอยู่ของตนเอง

ในฐานะโลกส่วนตัวในความหมายของความคิดและโลกภายนอกที่ต้องจัดการได้แสดงออกชัดเจนผ่าน การสร้างสรรค์ศิลปะในรูปแบบนิทรรศการที่เต็มไปด้วยการจัดวางติดตั้งองค์ประกอบสื่อผสมต่างๆ และผู้สร้างสรรค์มีสิทธิขาดในการกำกับโลกในแกลลอรี่แสดงงานไม่ว่าจะการเปลี่ยนสีผนังเป็นสีดำจาก สีขาวเดิมของพื้นที่แกลลอรี่ ดังนั้นจึงสามารถพูดได้พอประมาณว่าหากแกลลอรี่ในเวลาจัดแสดงนี้ได้ถูก กำกับควบคุมโดยผู้สร้างสรรค์ในฐานะศิลปินที่มองทั้งห้องนิทรรศการเป็นพื้นที่จัดแสดงและ เปลี่ยนแปลงควบคุมได้ซึ่งจะมีความตรงกันข้ามกับหลังกำแพงแกลลอรี่ที่เป็นถนน ห้างร้าน และผู้คน ที่ นอกเหนือการควบคุมนำมาสู่คำถามเส้นเขตแบ่งของอำนาจในการจัดการชีวิตและการควบคุมชะตา กรรม และการเห็นถึงพื้นที่ปลอดภัยส่วนตัวทางจินตนาการที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้น



ภาพที่ 48 ภาพบรรยากาศผู้ชมกำลังนั่งชมวิดีโอจัดวางในนิทรรศการ กรงวงกต



ภาพที่ 49 ภาพจากนิทรรศการ กรงวงกต

ในเชิงความคิดที่ต่อเนื่องจากแนวคิดเดิมประเด็นความสัมพันธ์ ชีวิต และความตายใน
 ขั้นตอนนี้เป็นการขยายให้เห็นถึงความเป็นปัจจุบัน กล่าวคือสร้างขึ้นด้วยเวลาของผู้สร้างสรรค์และ
 ต้องรอคอยที่จะเก็บกลับรวมทั้งตลอดเวลาที่นิทรรศการผู้สร้างสรรค์ได้นำชมให้กับมิตรสหาย
 หลากหลายคนและกลุ่มตอกย้ำความจำเป็นทางเนื้อหาและการชวนคุยขยายเนื้อหาที่ผู้สร้างสรรค์มี
 บทบาทตั้งแต่การคุมการติดตั้งจนถึงเก็บกลับเข้าสู่สตูดิโอ จนจินตนาการหากผู้สร้างสรรค์ด่วน
 เสียชีวิตฉับพลันทุกกระบวนการดังกล่าวคงวุ่นวายและใครจะเป็นผู้ตัดสินใจต่ออย่างไรก็คงไม่เหมือนผู้
 สร้างสรรค์ตัดสินใจเองแน่ๆ ต่างจากจินตนาการที่ผู้สร้างสรรค์มีต่อภาพยนตร์เมื่อจัดแสดง หากผู้ได้มี
 ไฟล์และได้รับอนุญาตไว้สามารถเปิดในที่มืดและพอมองเห็นว่างานจะเป็นอย่างไรในทัศนคติส่วนตัว
 ของผู้สร้างสรรค์ ดังนั้นงานนิทรรศการจึงกระตุ้นความรื่นรมณ์ของการมีชีวิตพอสมควร อย่างน้อย
 ที่สุดมันก็เป็นจินตนาการถึงการมีอยู่มากกว่าตายดับไป

นอกจากวิธีคิดที่ได้ในการพัฒนาชิ้นงาน งานพัฒนาการขั้นที่สองนี้เป็นการทดลองใช้สื่อต่างๆ ค้นหาแนวคิดที่ติดอยู่กับสถานที่และความทรงจำส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ การที่ผู้สร้างสรรค์วาดเส้นในบ้านของคุณตาคุณยายและคิดถึงทั้งสองไปด้วยทำให้มองเห็นความสัมพันธ์ของผู้สร้างสรรค์กับคนที่ตายหายไปแล้วด้วยในคราเดียว กล่าวได้ว่าความสัมพันธ์ไม่จำเป็นต้องอยู่กับกายภาพเท่านั้น ความทรงจำที่สัมพันธ์นี้ถึงเห็นคุณค่าบางอย่างก็นับว่าเป็นการเกี่ยวข้อกันทางจินตนาการอีกแบบได้ การมีความสัมพันธ์ที่ได้จากกระบวนการรื้อฟื้นผ่านการสร้างงานศิลปะเป็นการสร้างกาลเทศะอีกแบบเพื่อจัดระบบให้เกิดความคิดดังนี้



ภาพที่ 50 ภาพจากนิทรรศการ กระจกงกต

การถ่ายภาพที่มีทั้งหมดยี่สิบภาพสองวิธีถ่าย กล่าวได้ว่าหนึ่งคือการถ่ายอย่างตรงไปตรงมา กดบันทึกสถานที่ที่ชัดเจน อีกแบบคือการถ่ายด้วยความเร็วชัตเตอร์ต่ำเพื่อให้ภาพเบลอลาง ทำงานกับผู้ชมในฐานะภาพแบบหนึ่งจะรู้เรื่องเห็นว่าเป็นอะไร แก้อี ไต่ตะ เตียง ส่วนอีกแบบไม่รู้เรื่องเป็นคลื่นแสงนามธรรม ทั้งที่เป็นมุมเดียวกันของสิ่งเดียวกัน การรู้เรื่องว่าคืออะไรเป็นมิติแบบหนึ่งที่จะเข้าใจความหมายและเพิ่มขึ้นกว่านั้นได้ด้วยการมีความทรงจำร่วมด้วยซึ่งในที่นี้คือผู้สร้างสรรค์แต่เพียงผู้เดียว หมายความว่า ผู้ชมอาจมองเห็นระหว่างภาพรู้เรื่องกับไม่รู้เรื่องว่าอิงมาจากสถานที่ที่

คล้ายคลึงคล้าคลาแต่คุณค่าและเรื่องราวไม่ได้ติดตามภาพไปมันจะเป็นส่วนตัวของบุคคลแบบปัจเจก เช่นผู้สร้างสรรค์อาจมีประวัติกับมูมนี่เลยจินตนาการถึงเรื่องราวใดๆได้ แต่ผู้ชมอาจมองเห็นเป็นพื้นที่ว่างเปล่าที่ศิลปินนำเสนอช่องว่างเช่นนี้เป็นช่องว่างที่ผู้สร้างสรรค์สนใจในมูมที่คุณค่าต่างๆมักโยงใยกับความยึดถือส่วนตัวในคุณค่าที่ผู้ชมมอบให้กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่นเก้าอี้ไม้ของคุณยายของผู้สร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์อาจมองว่ามันมีค่ามากกว่าเก้าอี้บางตัวในความเห็นส่วนตัว แต่ผู้คนอื่นจะไม่มีความคิดดังกล่าวโดยตรงแบบผู้สร้างสรรค์ ซึ่งช่องว่างนี้เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่โยงไปอธิบายได้ว่า โลกส่วนตัวแต่ละคนจินตนาการของมันมีขอบเขตประมาณไหนและโลกส่วนรวมที่เข้าใจความหมายต่างๆร่วมกันเป็นอย่างไรพอสังเขป คุณค่า ชีวิต ความสัมพันธ์ ความตาย ในความหมายของแต่ละคนจึงมีความเฉพาะอันเกิดจากการให้คุณค่าบางสิ่งในฐานะความมีค่าส่วนตัว



ภาพที่ 51 ภาพจากนิทรรศการ กรงวงกต

2.2 วิเคราะห์ พัฒนาการลักษณะของผลงานสร้างสรรค์

นำแนวคิดที่พัฒนามาสู่ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ที่เน้นรูปแบบงานที่สื่อความสัมพันธ์ทางความหมายในแง่ที่แต่ละคนอาจเข้าใจและเข้าถึงคุณค่าของสิ่งต่างๆต่างกันโดยใช้รูปแบบงาน วาดเส้นนามธรรมบนผ้าห่อศพ และชุดภาพถ่ายรูปธรรม-นามธรรม รวมทั้งงานภาพเคลื่อนไหวที่ฉายเข้า

งานวาดเส้นบนผ้าห่อศพ โดยทั้งหมดนำเสนอผ่านศิลปะจัดวางเป็นนิทรรศการ

และการออกแบบนิทรรศการนี้ได้รับเสียงตอบรับจากผู้ชมว่าคล้ายกับบ้านผีสิง ซึ่งเป็นส่วนที่
ที่แรกผู้สร้างสรรค์ไม่ได้คิดมาก่อนพอมาได้ยินจึงเข้าใจหลายสิ่งเกี่ยวกับความเชื่อมโยงถึงกันและแนว
ทางการสร้างสรรค์ศิลปะของผู้สร้างสรรค์ที่มีความเหนือจริง มีภูตผี การจัดไฟและบรรยากาศรวมทั้ง
การออกแบบการเดินทางที่เดินมีวนเข้าวนออกได้หลายแบบบริเวณตัวงาน ซึ่งผู้สร้างสรรค์จึงตระหนักขึ้น
ได้ถึงความเป็นผีที่น่ากลัว ไม่ใช่เพราะกลัวมาหักคอหลอกหลอนแบบในภาพยนตร์สยองขวัญ แต่หากผี
มีจริงก็จะเท่ากับมนุษย์ตายไม่ได้การตายจะเป็นการเปลี่ยนผ่านไปสู่การมีอยู่แบบใหม่และอาจ
หมายถึงจิตเป็นอมตะ ซึ่งสำหรับผู้สร้างสรรค์ที่ต้องการหายไปแล้วนั้น ความอมตะเป็นสิ่งที่น่ากลัว
อย่างยิ่ง

ผลงานสร้างสรรค์ทั้งหมดในนิทรรศการจึงได้ออกแบบมาจากความสัมพันธ์ของศิลปินที่มีต่อ
สิ่งต่างๆ เช่น มีต่อบ้านของคุณตาคุณยายที่เรียกกันว่าบ้านคนตาย ผู้สร้างสรรค์ไปวาดเส้นจากพื้นที่
ต่างๆของบ้านจนได้แนวคิดบางอย่างขึ้น การถ่ายภาพ และการสร้างภาพยนตร์ที่ทั้งหมดเป็นการทำ
สำเนาเวลาไว้ ลักษณะของการสร้างสรรค์งานที่เก็บจำเวลาต่างสื่อมีความหมายต่างกันและ
รายละเอียดต่างกันเช่น ภาพวาดที่ดูเป็นนามธรรมเป็นการบันทึกห้วงอารมณ์มากกว่าข้อมูลความ
สมจริง ภาพถ่ายที่ชัดเจนเป็นการบันทึกความสมจริงของเสียวิวัฒนาการที่นั่นไว้ให้คงที่ ภาพยนตร์เป็นการ
เก็บเวลาเท่าที่บันทึกไว้ให้สามารถย้อนเดินมาสู่การมองเห็นได้เรื่อยๆ แต่ละสื่อจึงมีการเก็บบันทึกและ
บรรจุทัศนะเรื่องเวลาต่างกันซึ่งผู้สร้างสรรค์เห็นประเด็นเวลาเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างยิ่งเนื่อง
ด้วยวัตถุที่บันทึกสิ่งเหล่านี้หากผ่านเวลาไปมากเท่าไรมันก็เสมือนมีการเดินทางของมันห่างจากผู้
สร้างสรรค์ไปมากเท่านั้น วันหนึ่งผู้สร้างสรรค์อาจรางวัลเงินที่จะจำความรู้สึกที่ทำมันได้จนต้องมองมัน
ใหม่อีกแบบก็ได้ การบันทึกหลายแบบจึงเป็นการทำงานกับความรู้สึกเมื่อชมหลายแบบด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 52 ภาพจากนิทรรศการ กรงวงกต

ในการพัฒนารูปแบบนิทรรศการจากแนวคิดการควบคุมสิ่งแวดล้อมเฉพาะพื้นที่จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์เห็นแนวคิดเกี่ยวกับตัวเองในปัจจุบันและความรื่นรมย์ของความจำเป็นที่จะต้องอยู่อีกนิดไปทีละซั๊ก ชีวิตบางครั้งก็มีเวลาที่สำคัญอยู่เรื่อยๆเช่นการทำนิทรรศการหากด่วนเสียไปทุกอย่างคงขรุขระขึ้น ผู้สร้างสรรค์จึงพอมองเห็นแนวคิดที่ว่าความสัมพันธ์บางแบบมันขึ้นอยู่กับการมีอยู่ของกันและกันด้วยไม่เพียงแต่ นิทรรศการกับผู้สร้างสรรค์ แต่อาจหมายถึง ผู้สร้างสรรค์กับแม่หรืออะไรประมาณนั้นด้วยเหตุผลที่ความสัมพันธ์บางแบบต้องอาศัยในพื้นที่เดียวกันซึ่งจะต่างไปจากการทำงานแบบที่คิดถึงความสัมพันธ์ระหว่างงานกับความทรงจำ บางครั้งกายภาพที่สัมพันธ์กับกายภาพ การมีกายก็สำคัญในแบบหนึ่งเช่นกันรูปแบบนิทรรศการจึงตอบโจทย์ได้ถึงการมีกายภาพเกิดขึ้นในเฉพาะเวลาให้ผู้ชมได้มาสัมพันธ์ทั้งเชิงสุนทรีย์และหลังจากงานจบแล้วทุกสิ่งจะเป็นเพียงความทรงจำแต่ยังสัมพันธ์ได้ทุกเมื่อหากคิดถึงเวลาที่มีนิทรรศการเกิดขึ้น แต่นิทรรศการมีความเป็นไปได้สูงที่จะไม่เกิดขึ้นอีกดังนั้นการดูซ้ำอาจไม่เกิดขึ้นจึงทำให้ทำได้เพียงคิดถึงคล้ายกับความสัมพันธ์ของการคิดถึงผู้ล่องลับ

และในขั้นตอนการวิเคราะห์ผลงานลักษณะของนิทรรศการนี้ได้มีการจัดกิจกรรมประกอบการวิเคราะห์นั่นคือการสร้างวงสนทนาปิดและเชิญแขกรับเชิญโดยผู้สร้างสรรค์สองคนที่มี

ประสบการณ์ในการวิเคราะห์ศิลปะและวัฒนธรรม โดยกิจกรรมจัดขึ้นสองครั้งขนานไปกับเวลาการ
แสดงนิทรรศการ ทั้งสองครั้งแขกรับเชิญต่างกันประกอบด้วย ครั้งที่หนึ่งผู้สร้างสรรค์ได้เชิญ ปรัชญา
พิณทอง ศิลปินอิสระ ผู้สร้างสรรค์ศิลปะเชิงความคิด และ ครั้งที่สองผู้สร้างสรรค์ได้เชิญ ธเนศ วงศ์
ยานนาวา อดีตอาจารย์ด้านรัฐศาสตร์ ประจำมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ผู้มีผลงานหนังสือด้าน
ประวัติศาสตร์ความคิดและการวิเคราะห์วัฒนธรรม



ภาพที่ 53 ภาพบรรยากาศกิจกรรมสนทนาวงปิดในนิทรรศการ กรงวงกต ครั้งแรก

โดยในครั้งแรกปรัชญา พิณทองได้ร่วมสนทนาเกี่ยวกับวัตถุศิลปะและสื่อศิลปะส่วนตัว¹⁶โดย
นำการวิเคราะห์วัตถุศิลปะในนิทรรศการมาพูดคุยถึงความเป็นงานศิลปะ บทสนทนาเริ่มตั้งแต่การให้
ความหมายกับวัตถุ อำนาจในการกำหนดความคิดบางอย่างในโครงสร้างของวัตถุ ความคิดของผู้
สร้างสรรค์ไปหาผู้ชมผ่านพื้นที่ทางศิลปะในเงื่อนไขที่นิทรรศการนี้จัดการ และปรัชญาตั้งคำถามถึงการ
กำหนดความหมายกับวัตถุศิลปะของผู้สร้างสรรค์กับการที่วัตถุศิลปะมีมิติในการสะท้อนความคิดของ

¹⁶กิจกรรมสนทนา Talk with Achitaphon #1: ปรัชญา พิณทอง วันเสาร์ที่ 5 กุมภาพันธ์ 2565 เวลา 14.00 - 16.00 น. สถานที่ Art4C

ผู้ชมได้อย่างไร ซึ่งสองส่วนนี้ทั้งดำเนินการผ่านการวางบนพื้นที่ที่นิยามความหมายของผู้สร้างสรรค์ และการเข้าชมจากมุมมองของผู้ชม หรือในท้ายที่สุดงานศิลปะจะเป็นการตั้งคำถามซึ่งความสำคัญคือ ความรู้ที่จะนำมาตั้งคำถามว่าคำถามที่ผู้สร้างสรรค์ถามมาจากคำถามที่ไหลวนในสังคมหรือมาจาก ตนเองหรือมาจากไหน ปรัชญาพูดถึงงานนิทรรศการครั้งนี้หากผู้ชมมีคำถามเกี่ยวกับงานศิลปะก็จะ นำมาสู่ความคิดของผู้สร้างสรรค์เป็นการสะท้อนความหมายของกันและกัน ซึ่งในส่วนนี้ผู้สร้างสรรค์ สนใจและนำไปสู่ประเด็นของนิทรรศการที่พึ่งพาตัวของผู้สร้างสรรค์ให้มีอยู่ เข้าใจโดยสรุปได้ว่า หากผู้ สร้างสรรค์ตายฉับพลันไปก่อนกระบวนการที่ผู้ชมจะมาถามและผู้สร้างสรรค์ถูกถามจนเกิดความคิด สะท้อนจากงานศิลปะสู่ผู้ชมและกลับมาที่ผู้สร้างสรรค์ก็จะไม่เกิดขึ้น ดังนั้นการมีอยู่ของผู้สร้างสรรค์ จึงมีความสำคัญหากมองว่ากระบวนการดังกล่าวเป็นการทำงานของงานนิทรรศการศิลปะครั้งนี้

ในเชิงเนื้อหาปรัชญาชวนสนทนาเกี่ยวกับความตายที่มันจะไม่อยู่ในฐานะประสบการณ์ กล่าวคือมนุษย์ตายได้ครั้งเดียวและอยู่ในสถานะของความไม่รู้เกี่ยวกับสิ่งนี้ แต่จะมีเรื่องเล่าหรือความ พยายามเข้าใจความตายของมนุษย์ในหลายแบบซึ่งสำหรับผู้สร้างสรรคงานศิลปะชุดในนิทรรศการก็ เป็นจินตนาการถึงความหมายความตายอย่างเป็นส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ในมิติหนึ่งเช่นกัน และ ปรัชญาเปรียบเทียบพื้นที่ทางความตายกับนอกโลกในจินตนาการของการเดินทางว่าถ้าหากมีใครพา มนุษย์ไปตายแล้วกลับมาได้อาจน่าสนใจพอๆกับการไปเที่ยวนอกโลกต่างดาวได้เช่นกันเพราะเป็น พื้นที่ที่น่าสนใจหากจะเดินทางไปได้และกลับมาสู่โลกปกติได้ ซึ่งการทำงานศิลปะในมุมมองหนึ่งสำหรับ ปรัชญาแล้วก็สามารถทำให้เกิดการเดินทางบางอย่างได้เช่นกันแต่เป็นการเดินทางในความคิด คำถาม และการนำเสนอของศิลปินในมุมมองนี้ผู้สร้างสรรค์เห็นว่าเป็นประเด็นการทำงานของนิทรรศการศิลปะที่ น่าสนใจคือการนำไปจินตนาการนอกพื้นที่ที่อยู่แม้ในท้ายที่สุดจะไม่สามารถเดินทางไปได้จริงๆแต่การ เดินทางในความคิดที่หลากหลายก็มีความน่าสนใจ



ภาพที่ 54 ภาพบรรยากาศกิจกรรมสนทนาวงปิดในนิทรรศการ กรงวงกต ครั้งที่สอง

ในงานกิจกรรมครั้งที่ 2 สนทนาร่วมกับธเนศ ธเนศ วงศ์ยานนาวา¹⁷ ธเนศได้กล่าวถึงความรู้สึกถึงผู้สร้างสรรค์เหมือนกำลังถูกหลอกหลอนโดยอะไรบางอย่างโดยภาพที่ถ้าอธิบายโดยง่ายคือผี และอีกสิ่งคือธเนศรู้สึกถึงหน้าต่างที่มีแสงเพราะงานนิทรรศการประกอบไปด้วยชิ้นงานที่มีแสงหลายชิ้น ธเนศกล่าวถึงความคิดที่ทุกคนเหมือนถูกขังอยู่ในอะไรบางอย่างอยากออกไปจากโลกตรงนี้ อยากออกไปสู่แสงข้างหน้าต่างแต่ก็ไมรู้หรือกว่าแสงข้างหน้าต่างคืออะไร เหมือนกับชีวิตมนุษย์ที่เวลาใกล้ตายมีคำอธิบายถึงก่อนตายมนุษย์จะเห็นแสงวูบวาบซึ่งจริงแท้แค่ไหนไม่รู้ ความตายทรงเสน่ห์เพราะเมื่อตายไปไม่มีใครกลับมาบอกได้ว่าเป็นอย่างไร ความตายจึงเป็นอะไรก็ได้

ธเนศกล่าวต่อถึงประวัติศาสตร์การเปลี่ยนแปลงของมนุษย์เมื่อเข้าสู่สังคมที่ผลิตอาหารเองได้ต่างจากสังคมเข้าป่าล่าสัตว์ ทรัพยากรจึงกำหนดให้ประชากรได้มากกว่าการออกล่าสัตว์ มันจึงมีทรัพยากรเหลือเกิดขึ้น ธเนศชี้ให้เห็นถึงจุดที่มีทรัพยากรเหลือมนุษย์จึงมีเวลามาคิดคำนึงถึงชีวิตหลังความตาย เพราะหากต้องวิ่งตามกวางหากินอยู่ตลอดเวลาไม่มีเวลาคิดว่าตายแล้วควรไปไหน มนุษย์จึงต้องรวยมากพอและว่างมากพอถึงจะเกิดการคิดถึงประเด็นนี้และการทำงานศิลปะก็ใช้ประโยชน์จาก

¹⁷ กิจกรรมสนทนา Talk with Achitaphon #2: ธเนศ วงศ์ยานนาวา วันพฤหัสบดีที่ 17 กุมภาพันธ์ 2565 เวลา 16.00 - 18.00 น. สถานที่ Art4C

ความว่างของมนุษย์และความปลอดภัยด้วยเช่นกัน ธเนศยกตัวอย่างว่าถ้าหากต้องคิดจะวิ่งหนีเสือ ตลอดเวลาอาจไม่สร้างงานศิลปะในมุมมองส่วนตัวของธเนศ และเมื่อคิดได้ตั้งนั้นแนวคิดอะไรก็ตามที่เป็นนามธรรมก็จะสามารถเกิดขึ้นได้ ในมุมมองนี้ผู้สร้างสรรค์มองเห็นถึงการวิเคราะห์ต่อจากประเด็นของธเนศในการมองเห็นนิทรรศการมุมมองของการเกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์โดยผู้สร้างสรรค์เอง

ตั้งนั้นหากวิเคราะห์นิทรรศการที่จะเกิดขึ้นในช่วงเวลาจัดแสดงจึงสามารถมาเทียบกับชีวิตของผู้สร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นและอาศัยเวลาในห้วงหนึ่งของประวัติศาสตร์โลกที่มีผลทางความคิดเช่น ความไม่หิวกับความหิวทำงานกับความคิดต่างกัน หากเกิดมาในยุคสมัยหรือมีเหตุเอื้ออำนวยให้เกิดจากประวัติศาสตร์ความคิดที่เกิดจากวิถีชีวิตสามารถกำกับสร้างคำถามในความคำนึงของตนเองได้ ดังนั้นการตั้งคำถามว่าชีวิตคืออะไรในนิทรรศการนี้คำตอบแบบหนึ่งคือการอยู่บนเวลา ประวัติศาสตร์ และเป็นส่วนหนึ่งของการไหลวนองค์ประกอบมากมายของวิถีชีวิตแห่งยุคสมัย ส่วนความตายที่น่าค้นหา มีประเด็นเชื่อมโยงระหว่างปรัชญาและธเนศนั้นคือมันเป็นประสบการณ์ที่เป็นเรื่องเล่ามากกว่าเรื่องจริงด้วยเหตุที่หากชีพดับลงไม่มีใครกลับมาบอกเล่าได้ ในเชิงลักษณะนิทรรศการก็เปรียบเทียบได้ นัยหนึ่งในแง่ของการจบลงของนิทรรศการที่จะไม่มีใครได้ดูอีกเมื่องานต้องถูกเก็บมันเสมือนไม่มีอยู่อีกเลย แต่ยังคงไว้เป็นเรื่องเล่าบางอย่างสำหรับผู้ที่เคยได้รับชมมัน

ต่างจากความตายเพียงมันเป็นการตายของนิทรรศการไม่ใช่ของสารที่ผมชมได้รับ การเปรียบเทียบนี้จึงเปรียบได้กับการที่ผู้ชมได้สัมผัสการตายของสิ่งหนึ่ง เช่นเดียวกับผู้สร้างสรรค์ที่ ซิวา คุณตา คุณยาย อยู่ประกอบพื้นที่ทางยุคสมัยและสัมพันธ์กับผู้สร้างสรรค์ในเวลาหนึ่งหลังจากพวกเขาและเธอสิ้นดับมอดลง ผู้สร้างสรรค์เหลือเพียงความจำบางส่วนและจะไม่มีทางพบกับสิ่งเคยมีชีวิตเหล่านั้นอีกตลอดกาล

แนวคิดดังกล่าวเป็นการมองการเกิดขึ้นของความคิดอันมีผลทำให้นิทรรศการนี้เกิดขึ้น กล่าวคือเมื่อผู้สร้างสรรค์เกิดขึ้นในยุคสมัยที่กำกับให้ผู้สร้างสรรค์มีความปลอดภัยทางเศรษฐกิจอยู่บ้านไม่มีเหตุต้องหนีอันตรายอยู่ทุกเมื่อ ทำให้การทำงานศิลปะจึงเกิดขึ้นในความคิดของผู้สร้างสรรค์ ประกอบกับฐานะทางเศรษฐกิจที่เอื้อต่อการมีเวลาอยู่บ้างทำให้เกิดช่องว่างที่จะสร้างสรรค์ความคิด และคำนึงถึงนามธรรมอันห่างออกจากความรีบเร่งในการหาลำอาหารในตัวอย่างของธเนศ และ

นิทรรศการศิลปะครั้งนี้เป็นเพียงการแสดงในระยะเวลาหนึ่งของประวัติศาสตร์ที่หลอมความคิดนี้ให้เกิดขึ้นผ่านวิถีชีวิต

ในท้ายของการสนทนาเรศพุดถึงการมีอยู่แลกเปลี่ยนกับผู้สร้างสรรค์ในความหมายว่าการมีเรื่องโกเลาหลก่อกวนจิตใจเป็นเรื่องปกติหากไม่ใช่เรื่องความตายก็เป็นเรื่องอื่นมนุษย์จึงอยู่กับการรบกวนจิตใจนี้ไปด้วยเพราะบ่อยครั้งมันเลียงได้ยากดั่งนั้นก็อยู่ๆต่อไปเพราะความรู้สึกรบกวนนี้มันปกติ ในส่วนนี้จึงเชื่อมกับภาพนามธรรมจากงานวาดเส้นและภาพถ่ายในนิทรรศการที่จัดร่วมกับวิดีโอ โดยงานศิลปะที่รู้เรื่องบ้างไม่รู้บ้างมันคืออะไรบ้างประกอบกันเป็นความโกเลาหลแต่อยู่ร่วมบนพื้นที่และเวลาเดียวกันของสายตาผู้ชมสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นปกติของชีวิตในห้วงวุ่นวายและการเดินชมอย่างไม่เร่งรีบจะแสดงให้เห็นถึงความเป็นปกติอยู่ร่วมกับภาพและเสียงที่ผสมผสานในนิทรรศการนี้ต่อไปได้ จนถึงเวลานิทรรศการดับลงชีวิตภายนอกนิทรรศการก็อาจจะแสดงความวุ่นวายมากหรือน้อยต่างออกไปแต่สามารถเกิดเรื่องวุ่นวายโกเลาหลกับชีวิตต่อไปได้อยู่ดีและเป็นสิ่งปกติ

สรุป พัฒนาการขั้นที่ 2

การสร้างสรรคงานศิลปะในพัฒนาการขั้นนี้ได้นำไปสู่การพัฒนาแนวคิดเชิงนามธรรมที่รื้อความเข้าใจและนำไปสู่การมองและความเข้าใจในเฉพาะบุคคลรวมทั้งการไม่สื่อสารจากผู้สร้างสรรค์ไปถึงผู้ชมแต่เป็นการสื่อสารระหว่างผู้สร้างสรรค์และการสร้างวัตถุศิลป์ งานในขั้นตอนนี้จึงนำไปสู่แนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีความเป็นส่วนตัวและแยกถอยจากโลกส่วนรวมมากขึ้น

3. พัฒนาการขั้นที่ 3

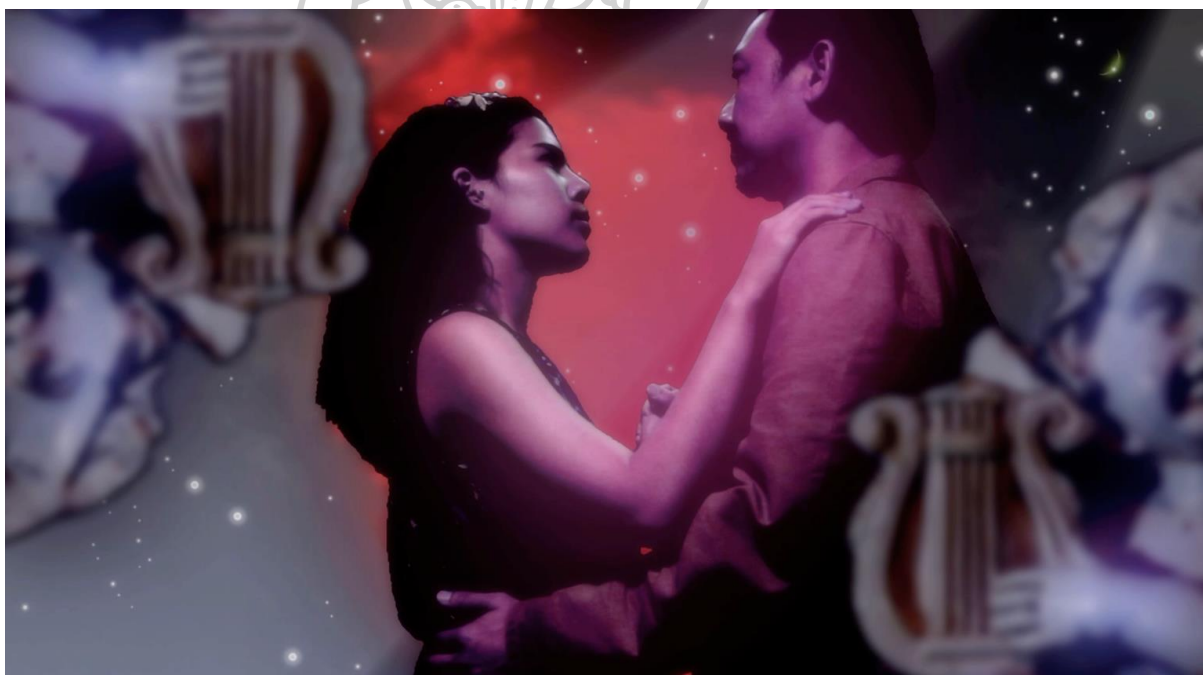
การสร้างสรรคผลงานศิลปะในพัฒนาการขั้นที่ 3 นี้ นับเป็นขั้นสุดท้ายที่จะผลิตผลงานวิทยานิพนธ์จากแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมดสู่การบันทึกสรุปแนวคิดดังกล่าวสู่สื่อศิลปะในรูปแบบภาพยนตร์ขนาดยาว

3.1 วิเคราะห์ พัฒนาการด้านแรงบันดาลใจและแนวคิดหลัก

แบ่งแยกระหว่างตัวเองกับโลกภายนอก สังคม ผู้คนอื่นๆ และคุณค่าต่างๆ ทั้งเชิงการให้คุณค่า การรับรู้ และการยอมรับความโกเลาหลว่าเป็นเรื่องปกติและชีวิตเป็นเรื่องที่เข้าใจไม่ได้ ความ

ตายเป็นความว่างเปล่าและความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆอ้างอิงอยู่กับความเชื่อส่วนบุคคล

โดยแนวคิดหลักที่ใช้ในการตั้งคำถามได้แก่แนวคิดเจตจำนงเสรีซึ่งเป็นคำถามที่กล่าวถึงจุดตัดของการกระทำของผู้สร้างสรรค์ว่าแท้จริงแล้วหากการกระทำใดเกิดขึ้นเป็นเจตนาที่แท้จริงของผู้สร้างสรรค์หรือไม่ หรือแท้แล้วเป็นการถูกควบคุมโดยโลกที่มีอำนาจเหนือไปกว่าตัวตนของตนเอง แนวคิดนี้จึงนำไปพัฒนาเป็นแบบทางภาพยนตร์ทั้งการออกแบบการแสดงให้ดูไม่สิ้นไหวและเคลื่อนไหวอย่างละครที่ถูกบอกมาให้ทำอะไรรวมทั้งฉากหลังที่ใช้เทคนิคภาพจากคอมพิวเตอร์ ออกแบบภายหลังให้เห็นถึงความเหลี่ยมของโลกในภาพยนตร์แต่ทั้งหมดนี้ก็มีจุดตัดคือฉากที่ให้นักแสดงเล่าเรื่องของตัวเองอย่างเป็นทางการหรือฉากที่ตัวละครทำกิจกรรมแต่เพียงผู้เดียวไม่เกี่ยวกับโลกแวดล้อมหรือตัวละครอื่นๆทั้งหมดนี้เป็นการสร้างจุดตัดทางความค่าเกี่ยวกับประเด็นเจตจำนงเสรีเพื่อขบขันให้ครุ่นคิดระหว่างการชมภาพยนตร์



ภาพที่ 55 ภาพจากภาพยนตร์ วงกตได้ฝุ่น

นอกเหนือจากการอิงกับบทกวีที่เขียนไว้เพื่อวาระสุดท้ายของผู้สร้างสรรค์แล้วผู้สร้างสรรค์ตั้งใจทำบทของภาพยนตร์เรื่องนี้ให้ถูกเรียบเรียงเป็นภาพแบบละครโทรทัศน์ที่สร้างมาจากการ

ดัดแปลงจากนิยายรัก เนื่องด้วยในความทรงจำผู้สร้างสรรค์พอจะจำได้ว่าทั้งแม่และคุณยายชอบดูละครและภาพยนตร์ทำนองนี้ โดยโครงเรื่องมักวนไปวกมาอยู่กับการรักและการจากลา ซึ่งเข้ากับประเด็นหลักของชีวิต ความสัมพันธ์ ความตาย ในการพัฒนาแนวคิดหลักของงานศิลปะโครงการนี้ ความสัมพันธ์ของตัวละครที่ถูกออกแบบมาจึงออกแบบมาเป็นความสัมพันธ์แบบรัก-โศก กล่าวได้ว่าเป็นความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันด้วยความรักแต่จบลงด้วยโศกนาฏกรรมอันพรากทั้งคู่รักออกจากกันในรูปแบบที่ไม่มีวันเจอกันอีก



ภาพที่ 56 ภาพฉากจากลา จากภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น



ภาพที่ 57 ภาพฉากจากลา จากภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น

การจากลาอย่างน้ำเน่าดังกล่าวเป็นความจริงส่วนหนึ่งว่าการจากลาโดยเฉพาะการตายจะการจากลาอย่างน้ำเน่าดังกล่าวเป็นความจริงส่วนหนึ่งว่าการจากลาโดยเฉพาะการตายจะเป็นการจากลาที่ไม่มีวันได้เจอกันอีกและใครจากก่อนคนที่ยังอยู่จะต้องสัมพันธ์กับความทรงจำของตนแทนที่กายภาพที่เคยสัมพันธ์ได้ ชีวิตที่มีฐานอยู่บนกาลเวลาและความเชื่อมโยงกับสิ่งอื่นแบบที่มีองค์ประกอบทางกายภาพเหมือนกัน หากโดยพรากด้วยความตายในความหมายของการทำให้หายไปจากไป จิตหายไปจากร่าง ความสัมพันธ์ของผู้นั้นกับสิ่งอื่นย่อมสิ้นคลอนทันที แนวคิดดังกล่าวมาจากการทำความเข้าใจในเวลาที่ผู้สร้างสรรค์ประสงค์จะตายและเขียนบทกวีที่เก็บไว้จนมาพัฒนาต่อเป็นภาพยนตร์เรื่องนี้



ภาพที่ 58 ภาพฉากนางเงือก จากภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น

แนวคิดนี้จึงทำให้การดำเนินเรื่องของภาพยนตร์เรียบง่าย น้ำเน่า เตาทางได้แต่หากสิ่งที่แตกต่างไปจากละครน้ำเน่าคือการออกแบบจินตนาการที่มีความเฉพาะของผู้สร้างสรรค์รวมทั้งใส่เรื่องราวส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์และนักแสดงลงไปจนบทภาพยนตร์มีความเฉพาะตัวมากขึ้นแม้อยู่บนเส้นเรื่องน้ำเน่าก็ตาม และอย่างน้อยที่สุดคนที่จะดูหนังเรื่องนี้ซ้ำได้เห็นจะเป็นผู้สร้างสรรค์เองเพราะทุกสิ่งมีความส่วนตัวตั้งแต่การออกแบบเพื่อคุณยายและแม่ เรื่องราวหีนางเงือกที่ถูกดัดแปลงเป็นคำสาปในภาพยนตร์ และวันโลกาวินาศในฐานะความตายภาคบังคับการจากฉับพลัน ทุกสิ่งล้วนเป็นความคิดคำนึงในชีวิตของผู้สร้างสรรค์และเป็นแรงบันดาลใจทั้งการสร้างงานศิลปะและการมีอยู่ในทุกวันนี้ ความสัมพันธ์เชิงกายดังกล่าวจึงอยู่ในความคิดคำนึงของผู้สร้างสรรค์เสมอมา



ภาพที่ 59 ภาพจากฉากสุดท้ายของนางเงือก จากภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น

3.2 วิเคราะห์ พัฒนาการลักษณะของผลงานสร้างสรรค์

ภาพยนตร์ขนาดยาวที่ใช้เทคนิค การกำกับ การแสดง เสียง ภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก อนิเมชัน เพื่อประสานโลกเหนือจริงหรือโลกแห่งเรื่องแต่งส่วนตัวให้ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์

ภาพยนตร์ขนาดยาวที่สร้างจากบทกวีในครั้งที่ผู้สร้างสรรค์กำลังคิดจะฆ่าตัวตายสู่การดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ครั้งนี้ได้ใส่เสียงอ่านบทกวีดังกล่าวในภาพยนตร์ไว้เป็นการบันทึกความรู้สิ่งเมื่อตอนริเริ่มแนวคิดนี้จริงจังกั้งแรก

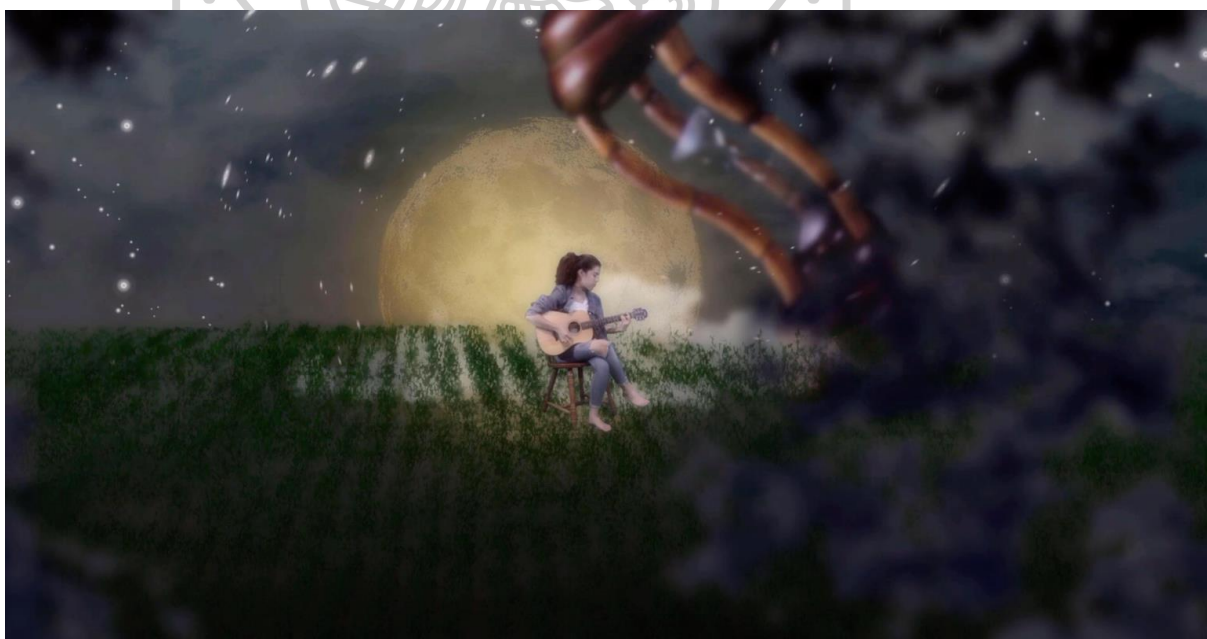
ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังนำรูปแบบการดำเนินเรื่องที่เรียบง่ายผลิตเพลิตแบบเรื่องราวรักใคร่ ตบตี และแฟนตาซีต่างๆไว้เพื่อเป็นการอุทิศให้กับคุณยายของผู้สร้างสรรค์ที่ชื่นชอบในการชมละครโทรทัศน์โรแมนติกและละครจักรวาลต่างๆที่เต็มไปด้วยความแฟนตาซีและการออกแบบภาพที่ไม่สมจริง ซึ่งคุณยาย(และคุณตา)ของผู้สร้างสรรค์ได้เสียชีวิตระหว่างพัฒนาโครงการนี้เช่นเดียวกับชีวาสุนัขนเลี้ยงในบ้านผู้สร้างสรรค์

การแสดงในภาพยนตร์ได้เปิดให้นักแสดงสามารถเล่นได้หลากหลายตามแต่ใจของนักแสดงและผู้สร้างสรรค์ได้กำกับให้ออกมาแบบการแสดงที่ไม่สมจริงไม่ใช่ภาพแทนของความรู้สึกอารมณ์มนุษย์แต่เป็นการ “แสดง” เพื่อให้เห็นถึงความปลอมไม่รู้สึกและเป็นละครในแบบที่ไม่อยู่ในโลกของผู้คนจริงเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นเพื่อความเพลิตเพลิตและแบ่งแยกความรู้สึกให้ไปไม่ถึงผู้ชม



ภาพที่ 60 ภาพฉากเหนือจริงจากภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น

การออกแบบงานสร้างคอมพิวเตอร์กราฟฟิกและอนิเมชันด้วยภาพที่ไม่สมจริงและเคลื่อนไหวอย่างแข็งกระด้างเพื่อขับเน้นความไม่จริงของเรื่องราวและตัดขาดระหว่างในจอกับนอกจอเสมือนเป็นคนละโลกกันอย่างสิ้นเชิง



ภาพที่ 61 ภาพจากฉากเล่นเพลงลาวดวงเดือน จากภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น

ในฉากเล่นเพลงลาวดวงเดือนอันเป็นเพลงโปรดของแม่ผู้สร้างสรรค์นอกจากการใส่มาเพื่อ
 อยากรู้ให้แม่รู้แล้วความหมายถึงการโยกย้ายในเพลงจะทำงานต่อเมื่อมีอะไรหายไปจากชีวิตและ
 ยังคงมีความสัมพันธ์เชิงจินตนาการกับสิ่งนั้นอยู่ อาทิ การที่ผู้สร้างสรรค์คิดถึงชีวิตอาจปรากฏเป็น
 ความรู้สึกขึ้นจากการฟังเพลงนี้ก็เกิดขึ้นได้จากความหมายเพลง ซึ่งการโยกย้ายสำหรับผู้สร้างสรรค์แล้ว
 เป็นหลักฐานอย่างหนึ่งถึงความปรารถนาที่จะมีความสัมพันธ์กับอะไรบางอย่างและต้องการสัมพันธ์
 นั้นอยู่ในชีวิตแบบที่มีน้ำหนักมีคุณค่ากับตนเองมากในระดับหนึ่ง



ภาพที่ 62 ภาพฉากสุดท้ายจากภาพยนตร์ วงกตใต้ฝุ่น

ลักษณะที่เด่นชัดของการทับซ้อนทางพื้นที่ด้วยเทคนิคสร้างภาพจากคอมพิวเตอร์เกิดขึ้น
 ตลอดทั้งเรื่องในการวิเคราะห์เชิงภาพยนตร์หลังจากที่ภาพยนตร์เสร็จสิ้นแล้วนั้น ในแง่มุมมองการผลิตโดย
 ในขั้นตอนระหว่างผลิตภาพยนตร์และโครงการศิลปะทั้งชุดของวิทยานิพนธ์ชุดนี้เกิดเหตุโรคระบาดโค
 วิด-19เนื่องด้วยงานส่วนใหญ่ของชุดนี้เกิดขึ้นในสตูดิโอจึงสามารถทำให้ปลอดภัยและถ่ายทำได้
 โดยสะดวกและลดความเสี่ยงจากการเดินทางในสถานที่จริง และในมุมมองผลิตก็ทำให้ค่าใช้จ่ายส่วน
 เข้าสถานที่ลดลงไปทำให้ภาพยนตร์ใช้งบประมาณที่ประหยัดขึ้นแต่ไม่สูญเสียแนวคิดของภาพยนตร์
 หากวิเคราะห์ในมุมมองนี้ก็เท่ากับเป็นการใช้เทคโนโลยีมาช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายได้ส่วนหนึ่งเลยทีเดียว

ทั้งยังเปิดกว้างกับการทดลองใส่จินตนาการลงไปทั้งฉากหน้าและหลังของภาพนักแสดงตามความปรารถนาส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์อีกด้วย

ในมุมมองเมื่อผลิตเสร็จภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเป็นทั้งบันทึกส่วนตัวและสนามทดลองที่ผู้สร้างสรรค์เติมแต่งไปเรื่อยๆ ในระยะเวลาพัฒนาและสอดคล้องกับความคิดของกระบวนการพัฒนาแต่ละขั้น ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงบรรจุแนวคิดของแก่นความคิดที่ผ่านการพัฒนาทั้งหมดลงบนสื่อภาพยนตร์ที่เก็บรักษาได้ง่ายและนำมาจัดแสดงซ้ำได้ไม่ยากเย็นมากนักในทัศนคติส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์

ท้ายที่สุดบทบาทยนตร์เรื่องนี้จึงใจเสาะอันพันล้นของแนวคิดและเสี้ยวอารมณ์ของคนอยากตายนั่นคือผู้สร้างสรรค์เองจึงทำให้การเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ตัดตอนสิ่งต่างๆ จนบ้างอาจไม่รู้เรื่องหรือไม่มีความสำคัญของสิ่งต่างๆ เพื่อให้เห็นถึงความว่างเปล่า โกลาหล ไร้เหตุผลและไร้คุณค่าซึ่งเป็นแนวคิดหลักของการตอบความหมายของ ชีวิต ความตาย ความสัมพันธ์ ที่เป็นบทสรุปในนิยามของผู้สร้างสรรค์นั่นคือทุกสิ่งล้วนสำคัญที่ถูกละทิ้ง ให้ความหมาย ให้คุณค่าจนมิจริงจังขึ้นมาทั้งชีวิต หรือความตายที่เป็นเสมือนพื้นที่ตัดขาดออกจากกันระหว่างชีวิตกับศพ และความสัมพันธ์ที่จำเป็นต้องให้คุณค่าบางอย่างถึงจะเกิดขึ้นและสำคัญขึ้นมา

สรุป พัฒนาการขั้นที่ 3

ในพัฒนาการขั้นที่ 3 นี้เป็นส่วนสุดท้ายที่ทำให้เกิดขึ้นงานภาพยนตร์ขนาดยาวสำเร็จเสร็จสิ้นจากการพัฒนากระบวนการผ่านขั้นตอนครบถ้วนทั้งโครงการโดยในพัฒนาการครั้งที่สามนี้คือการนำรูปแบบนิทานเป็นการเล่าเรื่องจากพัฒนาการขั้นที่หนึ่งนำมาผสมผสานเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องในช่วงคำสาปนางเงือกที่มีผลต่อตัวละคร และการใช้เทคนิคสร้างฉากหลังที่มีความเป็นเรื่องแต่งอิงจินตนาการแฟนตาซีมาพัฒนาจากภาพวาดคำสู่สีสันทันและรูปแบบฉากที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นในเชิงชั้นของการวาดภาพประกอบร่างเป็นฉากหลัง

ในส่วนของการกำกับและการแสดงก็พัฒนาสู่การกำกับนักแสดงหลักเป็นคู่และเล่นต่อเนื่องกันหลายครั้งตลอดเรื่องในรูปแบบที่คงการเคลื่อนไหวแบบไม่สมจริงที่มีมาตั้งแต่ขั้นที่หนึ่งสู่การกำกับบางส่วนในพัฒนาการขั้นที่สามให้มีความแข็งและไม่สมจริงทางท่วงท่าเพื่อให้เห็นถึงความเป็นตัวละครไม่ใช่มนุษย์ในแบบธรรมชาติที่เห็นในชีวิตประจำวัน ตัวละครเป็นการสวมบทบาทที่ไม่ใช่ตนเองในสภาวะแวดล้อมที่ถูกสร้างขึ้นและในเรื่องที่มีแก่นหลักสร้างโดยผู้สร้างสรรค์

ในรูปแบบการใช้เวลาที่บางฉากมีการแช่ภาพไว้นานกว่าพัฒนาการขั้นที่หนึ่งเป็นการ

ออกแบบโดยพัฒนามาจากพัฒนาการขั้นที่สองที่ในวิดีโอมันความเชื่อมโยงเข้าเยือกเย็นและไม่แยแสต่อความไหลลื่นของเรื่องเล่าเท่ากับการทำให้เกิดช่องว่างของสมาธิในการรับชม และหากภาพที่แช่ในเฟรมนานจนผู้ชมไม่คล้อยกับเรื่องเล่าเป็นการสร้างช่องว่างระหว่างภาพยนตร์และผู้ชมทำให้เห็นว่าโลกของผู้ชมและร่างกายของผู้ชมไม่ใช่โลกเดียวกับภาพยนตร์ด้วยการใช้องค์ประกอบทางเวลาเป็นสื่อ นำพาความหมายดังกล่าว

ในเชิงการตัดต่อและสร้างเทคนิคทางภาพจากคอมพิวเตอร์เป็นการอิงบางส่วนจากประสบการณ์ของพัฒนาการขั้นที่สอง สรุปลงได้โดยจากห้องนิทรรศการที่เป็นห้องมืดสู่การฉายภาพยนตร์ที่ต้องฉายในที่มืดเช่นเดียวกันเพียงแต่มีการปรับเปลี่ยนจากนิทรรศการที่ผู้ชมเดินชมสู่ภาพยนตร์ที่นั่งชมนิ่งสงบขึ้นทำให้องค์ประกอบนามธรรม เรื่องราวต่างๆที่ปรากฏขึ้นในนิทรรศการถูกตัดเสริมทอนเพิ่มบางส่วนสู่การสร้างเป็นภาพและเสียงในภาพยนตร์ขึ้นใหม่แต่ยังคงอิงความหมายกับประเด็นชีวิตในมิติความเป็นส่วนตัวบนเวลา ความสัมพันธ์ที่พูดถึงความเกี่ยวเนื่องของโลกกายภาพต่อกายภาพและกายภาพกับความคิด ความตายที่หมายถึงการดับสูญ

ผู้สร้างสรรค์ได้ผลิตผลงานศิลปะภาพยนตร์เพื่อบันทึกแนวคิดในช่วงเวลาของตนเองอย่างเป็นส่วนตัวและจงใจเพื่อให้มั่นคงสภาพความเป็นส่วนตัวอยู่อย่างนั้นโดยการตัดขาดความหมายและเรื่องราวต่างๆระหว่างผู้ชมและผู้สร้างสรรค์ที่จะเข้าใจอย่างไรก็ได้และมันไม่สำคัญมากเท่าไรในการที่จะเข้าใจหรือไม่เข้าใจอยู่ที่ว่าผู้ชมอยากจะเข้าใจแบบไหนหรือไม่คล้ายกับคุณค่าที่จะมีค่าหรือไม่อยู่ที่การเลือกจะสัมพันธ์จึงสร้างความหมายและความสำคัญขึ้นมา ภาพยนตร์ขนาดยาวที่ไร้ความหมายเพลิดเพลีนไปเรื่อยจึงอธิบายความหมายของชีวิตของผู้สร้างสรรค์ที่ถวิลหาความตายที่ว่างเปล่าและความสัมพันธ์ที่ท้ายที่สุดแล้วจะไม่มีอยู่จริง

บทที่ 5

สรุปอภิปรายในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

สรุปการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์

ในการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์หัวข้อ วงกตพันธุนาการ ในความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย จากคำตอบหนึ่งที่ผู้สร้างสรรค์มีให้ชีวิตสู่การเดินทางหาคำตอบอื่นๆและความเป็นไปได้ใหม่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะสื่อผสมและภาพยนตร์และทั้งยังขยายมิติความเข้าใจเชิงเนื้อหาของชีวิต ความสัมพันธ์ และ ความตาย ให้ตัวผู้สร้างสรรค์เองได้เข้าใจเพิ่มเติมในมุมมองที่หลากหลายขึ้นรวมทั้งจัดแสดงงานเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนอย่างสาธารณะอีกด้วย

ผลงานทั้งหมดจากการพัฒนาการ 3 ชั้นเป็นการนำเสนอแนวคิดที่ผู้สร้างสรรค์ได้ระหว่างพัฒนางานและดำเนินชีวิตในการทำวิทยานิพนธ์โครงการนี้เพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับ ชีวิต ความสัมพันธ์ และ ความตาย และแสดงให้เห็นถึงคุณค่าอันเป็นส่วนตัวของประเด็นดังกล่าว

การสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์วงกตพันธุนาการ ในความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย ยังเป็นการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์จากกระบวนการค้นหาความหมายต่างเป็นส่วนตัวและการตกผลึกชีวิตประจำวันผ่านการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อแลกเปลี่ยนความหมายและขยายความเข้าใจด้วยแนวทางที่เป็นส่วนตัว

วิเคราะห์และอภิปรายผล

ผลงานที่ผ่านกระบวนการทั้งหมดได้สนองกับแนวคิดโดยเริ่มตั้งแต่การพัฒนาเรื่องราวหวินางเงือกในครอบครัวผู้สร้างสรรค์ไปวิเคราะห์เชิงคติชนวิทยาในการวิเคราะห์เรื่องราวให้เห็นถึงความสัมพันธ์และความหมายที่ล้อมตัวผู้สร้างสรรค์และครอบครัวซึ่งคือประเด็นเรื่องเหนือจริงที่มีทั้งในความเชื่อของครอบครัวและการสัมพันธ์กับเครือญาติ บรรพบุรุษหรือผู้อาวุโสในครอบครัวเช่น แม่เล่าเรื่องราวเงือกซึ่งคือเรื่องของทวดให้ผู้สร้างสรรค์ฟัง เป็นสืบทอดมรดกเรื่องเล่าในครอบครัวและทำให้ความสัมพันธ์ทางจินตนาการในความคิดเห็นความเชื่อมโยงทางเครือญาติและพื้นที่ผ่านเรื่องเล่า

เพราะหากไม่มีเรื่องเล่านี้ผู้สร้างสรรค์ผู้เกิดหลังทวดตายก็จะมีทวดในความรู้ของตนเอง กล่าวได้ว่า อาจสามารถคานึงได้ว่าทุกคนสามารถมีทวดในเชิงการสืบสายตระกูลแต่การรู้จักทวดอย่างไรในเชิง ส่วนตัวหรือการมองเห็นถึงตระกูลที่ห่างป้อออกไปอย่างไรแต่ละคนย่อมมีความรู้ส่วนตัวเรื่องนั้น แตกต่างกันไป สำหรับผู้สร้างสรรค์รู้จักทวดผ่านเรื่องเล่าประจำครอบครัวนี้ และต่อมาเมื่อลงพื้นที่ทำให้ ได้เห็นกับพื้นที่จริงซึ่งสร้างความรู้ในหัวของผู้สร้างสรรค์เพิ่มเติมเกี่ยวกับจินตนาการของการสืบสาย ตระกูลจากพื้นที่ดังกล่าวที่เป็นบ้านไม้ใกล้น้ำใกล้วัดตอบความสงสัยในความเชื่อของยายและแม่ผู้ สร้างสรรค์ได้อย่างดีในประเด็นศาสนาเพราะยายและแม่ของผู้สร้างสรรค์นับถือศาสนาพุทธและเชื่อใน ความเหนือจริงหากเทียบกับพื้นที่ที่เห็นคือบ้านใกล้น้ำและวัด ทำให้ส่วนนี้เพิ่มเติมความรู้บางส่วนของผู้ สร้างสรรค์กับครอบครัวขณะเดียวกันที่ยิ่งความรู้เพิ่มขึ้นความสัมพันธ์กับครอบครัวก็มีมิติมากขึ้น อย่างน้อยที่สุดก็คือการนำเรื่องราวของ หวีนางเจือก คุณตาคุณยายและแม่ของผู้สร้างสรรค์มาโยงใย ถึงกันในงานศิลปะวิทยานิพนธ์ชุดนี้

ถัดจากการเข้าใจครอบครัวและมองเห็นถึงการประกอบสร้างเรื่องเล่าเหนือจริงที่อยู่ล้อมตัวผู้ สร้างสรรค์มาอย่างยาวนานแล้วการพัฒนาโครงการช่วงแรกที่ยิงกับ ชีวา หมาผู้ล่องลับนำไปสู่การ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพยนตร์สั้นซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาโครงการวิทยานิพนธ์ ในขั้นนี้จาก การวิเคราะห์พินิจความตายของหมาที่ผู้สร้างสรรค์เลี้ยงไว้เป็นจุดเริ่มต้นในการทำความเข้าใจ ความสัมพันธ์ที่ตนเองมีให้หมาจนไปถึงเข้าใจชีวิตอันแสนสั้นของหมาในมุมมองของตนและท้ายที่สุด เป็นการทำความเข้าใจความตายเบื้องต้นและการสูญเสียสิ่งที่ผูกพันจนได้นำแนวคิดส่วนหนึ่งจาก ประสบการณ์นั้นคือการทำความเข้าใจความตายในฐานะธรรมชาติแบบหนึ่งของผู้สร้างสรรค์ที่ไม่มีอำนาจ ช่วยเหลือหยุดยั้งใดๆได้และนำไปสู่ความไม่เข้าใจไม่มีเหตุผลเช่นเดียวกันกับการมีชีวิตอยู่ โดย แนวคิดดังนี้ได้พัฒนาสู่รูปแบบศิลปะนามธรรมที่ตัดขาดซึ่งความเข้าใจของผู้สร้างสรรค์ที่ดำเนินกิจการ สร้างสรรค์ด้วยกระบวนการทำงานในพื้นที่ที่ตนเองมีความทรงจำส่วนตัวเกี่ยวกับคุณตาคุณยายสู่การ สร้างสรรค์ผลงานที่มีส่วนประกอบเป็นนามธรรมตัดขาดความเข้าใจแง่คุณค่าและเรื่องราวระหว่างผู้ สร้างสรรค์ งานศิลปะ และผู้ชมออกจากกันอุปมาได้กับการข้ามโลกของกันและกันและแต่ละบุคคลมี โลกทัศน์อันส่วนตัวและมีบางสิ่งที่ยังเข้าใจกันไม่ได้หรือได้ไม่ครบถ้วน แนวคิดและรูปแบบดังกล่าวจึง ได้ถูกนำไปพัฒนาเป็นนิทรรศการสื่อผสมในพัฒนาการขั้นที่สอง และท้ายที่สุดแนวคิดดังกล่าวทั้งหมด นี้ได้นำไปแปรสารสู่ชิ้นงานสุดท้ายในพัฒนาการขั้นที่สามโดยบรรจุในรูปแบบภาพยนตร์ขนาดยาวที่ เกือบจะความเข้าใจหลายๆสิ่งระหว่างพัฒนาโครงการวิทยานิพนธ์นี้ทั้งเจตจำนงเสรี โลกทัศน์แบบ

ส่วนตัว อำนาจของโลกส่วนรวม การตัดขาดของความหมายและความเข้าใจ และการบันทึกทัศนคติ ส่วนตัวในรูปแบบศิลปะภาพยนตร์โดยผสมเรื่องราวส่วนตัวกับแนวคิดเข้าด้วยกัน

ผลงานสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ในหัวข้อ “ วงกตพันธนาการ ในความสัมพันธ์ของชีวิตและความตาย ” จากการคำนึงครุ่นคิดถึงความปรารถนาที่จะตายและคำตอบชั่วคราวที่กล่าวโดยสรุปได้ว่า อยู่เพราะยังมีความสัมพันธ์กับบุคคลรอบตัวและยังอยากรักษาความสัมพันธ์นี้ต่อไปจึงเป็นคำตอบของการเลือกที่จะยังมีชีวิตอยู่ไปเรื่อยๆ จากแนวคิดของคำถามใหญ่และคำตอบที่เรียบง่ายนี้สู่การพัฒนาเป็นชิ้นงานศิลปะทั้ง 3 ชิ้นจนถึงท้ายที่สุดอย่างภาพยนตร์วิทยานิพนธ์ที่เป็นการตกผลึกของทักษะและแนวคิดจากการเดินทางพัฒนาขั้นตอนทั้ง 3 ชิ้นได้แก่

พัฒนาการขั้นที่ 1

เป็นการเริ่มต้นใช้สื่อภาพยนตร์ทำความเข้าใจและหาทัศนคติของความตาย ชีวิต และความสัมพันธ์จากกรณีศึกษา(สุนัขที่ผู้สร้างสรรค์เลี้ยง)ได้ตายลงในระหว่างการทำงานชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์จึงได้แนวคิดของการให้คุณค่าความหมายกับอะไรบางสิ่งผ่านความสัมพันธ์อันคุณค่าที่ถูกให้นั้นแปรตามน้ำหนักความรักที่เรามีเช่น เรามีความผูกพันสัมพันธ์กับคน สัตว์ สิ่งของแต่ละสิ่งต่างกันน้ำหนักของความสัมพันธ์ และในเชิงทักษะเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ที่สร้างภาพยนตร์ขาวดำเสมือนภาพยนตร์งานศพอุทิศให้กับชีวา ในมุมมองหนึ่งภาพยนตร์ที่พัฒนาในขั้นแรกเป็นทั้งบันทึกว่าชีวาเคยมีชีวิตและในอีกมุมมองหนึ่งมันเป็นฐานะของผู้สร้างสรรค์หาได้มีความหมายกับสุนัขอย่างชีวาไม่น้ำหนักคุณค่าของความสัมพันธ์นี้จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ตระหนักถึงคุณค่าอันเป็นส่วนตัวอย่างยิ่ง และทั้งหมดทั้งมวลมันคือการเลือกที่จะทำเลือกที่จะเป็น ชีวิต ความสัมพันธ์ ความตาย ทั้งสามสิ่งมันจึงแปรผันไปตามความคิดส่วนตัวทั้งหมดและไม่ได้มีผลกระทบต่อผู้อื่นเท่าไรไม่ว่าเราจะเลือกอย่างไร มันคือชีวิตเราที่เชื่อในอะไรบางอย่างเท่านั้น โดยการใช้สื่อภาพยนตร์ในขั้นนี้ได้ตัดแปลงเรื่องจริงที่ประสบเข้ากับการสร้างเรื่องแต่งที่มีความเหนือจริงอันเป็นแรงบันดาลใจจากวิธีการเล่าตำนานต่างๆในบ้านของผู้สร้างสรรค์เช่นเรื่องเล่าประจำครอบครัวเป็นต้น ดังนั้นจึงใช้องค์ประกอบของเรื่องแต่งมาสร้างการตัดแปลงเหตุการณ์เสียชีวิตของชีวาในภาพยนตร์ที่มีภาพเหนือจริงอย่างการกลายสภาพของสิ่งต่างๆและการตัดต่อเล่าเรื่องที่ไม่อิงกับความเป็นไปในธรรมชาติของความจริง รวมทั้งใช้องค์ประกอบด้านเสียงและภาพมาเล่าความรู้สึกโกลาหลของชีวิตอุปมาอุปไมยของผู้สร้างสรรค์ที่ยังมีเวลาอยู่กับชีวาที่เสียชีวิตไปแล้ว สื่อภาพยนตร์จึงตอบคำถามของมนุษย์ในเวลาที่กำลังเคลื่อนไปและเวลาแบบที่ตระหนักถึงได้นี้เองสำหรับผู้สร้างสรรค์เชื่อว่าเป็นสิ่งที่เมื่อตายไปแล้วจะไม่มี

ในเชิงความคิดที่พัฒนาในช่วงนี้เป็นการมองเห็นโลกภายในตัวเองเป็นโลกของจริยธรรม ส่วนตัว จินตนาการส่วนตัว และความเข้าใจความหมายสิ่งต่างๆแบบส่วนตัวกับโลกภายนอกที่มีความเข้าใจร่วมกับผู้อื่นมากขึ้นแม้ไม่ใช่ทั้งหมดแต่เป็นความคิดที่ได้รับการผลิตซ้ำและถูกพูดถึงหรือ จริยธรรมส่วนร่วมเช่นกฎหมายหรืออื่นๆทั้งสองโลกปะทะกันในคำถามถึงประเด็นการมีอยู่ของผู้ สร้างสรรค์พุ่งไปถึงอำนาจในการจัดการโลกและขอบเขตเสรีภาพว่ามีอยู่ภายในความคิดและ ภายนอกจนถึงการกระทำที่พึงปฏิบัติได้และเปลี่ยนแปลงอะไรได้เพียงใด หรือเราถูกกำกับโดยโลก ภายนอกเข้ามาสู่ความคิดภายใน เช่นเดียวกับการที่ตัวละครจึงจอกสามารถทำได้ทั้งการจัดการโลก และถูกโลกจัดการ เช่น ในฉากชุดดินจนถึงใต้โลกและฉากสุดท้ายที่สรรพสิ่งหลอมโลกกลายเป็น นามธรรม

พัฒนาการขั้นที่ 2

จัดแสดงผ่านรูปแบบนิทรรศการที่มีองค์ประกอบเป็นศิลปะสื่อผสมมาทั้งภาพวาด ภาพเคลื่อนไหว เสียง และภาพถ่าย รวมทั้งการจัดการพื้นที่ที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ขยายประเด็นดังที่ กล่าวไปสู่การจัดวางพื้นที่ให้ผู้ชมได้ร่วมมาเสมือนอยู่ในโลกของจินตนาการผู้สร้างสรรค์เองในแบบที่ เดินชมได้อย่างอิสระรวมทั้งความเป็นนามธรรมที่ผู้ชมสามารถชมได้อย่างเป็นส่วนตัว เพราะเนื้อหาใน ขั้นนี้จะพุ่งมองไปที่ความไม่เข้าใจคุณค่าอื่นที่เราไม่เข้าใจเป็นเนื้อหาส่วนต่อขยายจากความเข้าใจที่ ได้ในขั้นที่แล้ว ทำให้นิทรรศการนี้จึงมีความล่องลอยบางเบาทางเนื้อเรื่องและถอดโครงสร้างเวลาของ ภาพยนตร์ที่มีการกำกับเวลาของสื่อการใช้เวลาที่ขึ้นอยู่กับผู้ชมในนิทรรศการ โดยสรุปในขั้นที่ 2 นี้ เป็นการทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้ย้ำและพิสูจน์ความคิดผ่านทักษะศิลปะในประเด็นความเป็นส่วนตัวที่แม้ ชีวิตจะเป็นสิ่งที่มีหรือไม่มีก็ได้มันอย่างไรก็ตามคุณค่าต่างๆของแต่ละบุคคลย่อมแตกต่างกันและอาจทั้ง เข้าใจได้หรือไม่ได้ตามกรอบความรู้และประสบการณ์อันเฉพาะแต่อย่างไรก็ตามบุคคลต่างๆก็ไหลวน อยู่ในสังคมและสร้างความสัมพันธ์และความหมายต่อกันอย่างทั่วไป ชีวิตในฐานะการมีท่ามกลาง ความสัมพันธ์จึงสร้างความหมายบางอย่างและทำให้มีซึ่งย้ำความหมายของความไม่มีในความตายได้ อีกมุม ขั้นตอนนี้จะนำพาผู้สร้างสรรค์ได้ความคิดเห็นดังนี้จากการพัฒนามาเป็นนิทรรศการซึ่งได้ต่อ ยอดทางความคิดและมุ่งเน้นประเด็นเวลาของคนเป็นอย่างผู้สร้างสรรค์ให้กระชับขึ้นอีกด้วยเวลาของ นิทรรศการที่ไม่อาจเกิดขึ้นซ้ำได้อีกโดยง่ายนี้ การที่นิทรรศการพึงพาการมีอยู่ของศิลปินอย่างผู้ สร้างสรรค์เองเป็นการตอบประเด็นชีวิตบนเวลาและความสัมพันธ์กับวัตถุ พื้นที่ รวมทั้งผู้คนอีก

มากมายทั้งผู้ชมและทีมงานที่ช่วยเหลือผู้สร้างสรรค์จนเกิดพื้นที่ให้ศิลปะของผู้สร้างสรรค์สิ่งสูงในเวลาอันสั้นแต่ตระหนักได้ถึงการมี

ในช่วงพัฒนาการขั้นที่สองเชิงความคิดคือการได้มองเห็นกาลเวลาแบบใกล้ตัวและความจำเป็นของชีวิตในภารกิจบางประการเช่นในกรณีนี้คือการมีอยู่ของนิทรรศการทั้งช่วงแสดงและกิจกรรมวงปิดที่จัดขึ้น การจัดงานแบบนี้จะแทบเกิดขึ้นในแนวทางนี้ไม่ได้เลยหากผู้สร้างสรรค์ไม่สามารถมีชีวิตมาจัด ชีวิตจึงสัมพันธ์กับบางกิจกรรมอย่างเหนียวแน่นเพื่อให้กิจกรรมนั้นสำเร็จผล

และพัฒนาการขั้นนี้พัฒนาแนวคิดนามธรรมที่เกิดจากกระบวนการพัฒนาการขั้นที่หนึ่งในฉากสุดท้ายของภาพยนตร์สั้นที่เป็นฉากนามธรรมสู่การสรวักวักศิลปะอย่างภาพถ่ายนามธรรมและภาพวาดเส้นนามธรรมเพื่อนำมาเปรียบเทียบกับงานศิลปะสื่ออื่นๆที่ประกอบกับนิทรรศการที่มองเป็นรูปธรรมชัดเจนว่าสิ่งนี้คือโต๊ะ ตู้ เติงหรืออื่นๆทำให้เห็นถึงความเข้าใจได้และไม่เข้าใจที่วางอยู่คู่กันและสร้างสภาวะโกลาหลในนิทรรศการกล่าวคือหมายถึงความเข้าใจและไม่เข้าใจนี้เองที่เป็นความกระวนกระวายทางความหมายรวมของนิทรรศการและยังทำให้บางชิ้นงานไม่มีความหมายในตัวเองแต่ต้องถูกติดตั้งร่วมสัมพันธ์ทางความหมายกับวัตถุศิลปะอื่นๆในนิทรรศการ ความสัมพันธ์จึงสร้างความหมายร่วมและแยกจากกันไม่ได้เป็นอุปมาถึงการมีอยู่ของผู้สร้างสรรค์ที่สัมพันธ์กับภารกิจที่อาศัยกันและกันสิ่งนั้นถึงมีอยู่เช่น ภารกิจในการจัดนิทรรศการนี้เอง

พัฒนาการขั้นที่ 3

การสร้างเรื่องเล่าแบบนิทาน การสร้างงานศิลปะนิทรรศการ วาดเส้น ภาพถ่าย เสียง ภาพเคลื่อนไหว แสง การจัดวาง สู่การแปรสภาพจากสิ่งที่เก็บเกี่ยวเชิงแนวคิดจากกระบวนการมาสร้างเป็นฉาก ตัวละคร การกระทำ และการออกแบบภาพและเสียงในภาพยนตร์เพื่อเก็บงำความหมายบางส่วนที่ผู้สร้างสรรค์เห็นว่าเป็นนัยสำคัญไม่ว่าจะการมีโลกส่วนตัว การถูกกีดกันจากโลกส่วนรวม ความเข้าใจความหมายด้วยการมีความสัมพันธ์หรือความสัมพันธ์ที่ทำให้บางสิ่งมีความหมายหรือสำคัญขึ้นมาและความเข้าใจถึงชีวิตบนพื้นฐานของการมีอยู่แม้ว่างเปล่าแต่กาลเวลาก็มามีส่วนในการทำให้เห็นว่าชีวิตอยู่ในเวลาและความตายที่หมายถึงการหายไปหรือกับดัดของบางสิ่ง ทั้งเทคนิคและแนวคิดได้รับการแปรความแปรสู่รูปแบบภาพยนตร์

ในพัฒนาการขั้นที่สามในเชิงรูปแบบได้เติมเต็มระหว่างผู้สร้างสรรค์สัมพันธ์กับความทรงจำต่างๆตั้งแต่เรื่องเล่าของครอบครัวหวินางเจือก รสนิยมของคุณยายที่นิยมชมภาพยนตร์และละคร

โทรทัศน์ที่มีแนวเรื่องซ้ำเดิมมักเป็นรัก-โศกจนผู้สร้างสรรค์หยิบเอาความทรงจำบางส่วนเท่าที่จะได้มาก่อนสร้างเนื้อเรื่องในภาพยนตร์เกี่ยวกับตัวละครที่มีความรักและต้องพลัดพรากกันซึ่งส่วนนี้เติมเต็มและสร้างระยะให้ผู้สร้างสรรค์ใกล้กับความทรงจำในวัยเด็กที่จำคุณยายได้ว่ายายได้ชมภาพยนตร์และละครแบบไหนที่ทำให้สุนทรีย์กับชีวิตและอยู่ไปเรื่อยๆได้แม้ไม่มีอะไรหรือหาแปลกใหม่

และรูปแบบดังกล่าวได้บรรจุบทกวีในวาระสุดท้ายที่ผู้สร้างสรรค์เขียนเพื่อไว้จะจากโลกนี้ไปโดยฉับพลัน ซึ่งในขั้นสรุปผลได้มีแนวคิดต่อมาจากกิจกรรมที่วิเคราะห์ผลงานโดยเฉพาะในกิจกรรมวงสนทนาวงปิดในวันที่ได้เชิญเนศ วงศ์ยานนาวาเป็นแขกรับเชิญและธเนศได้กล่าวถึงการอยู่กับความโกลาหลุ่นวายในชีวิตว่าเป็นปกติอาจต่างเรื่องราวหรือประเด็นกันเท่านั้น แต่ความโกลาหลุ่นวายเป็นเรื่องปกติในชีวิตที่ย่อมเผชิญหน้าได้

โดยในขั้นสุดท้ายชั้นวิทยานิพนธ์เป็นภาพยนตร์ขนาดยาวที่บรรจุความรู้ทั้งหมดอันถ่องครองและจัดเรียงขึ้นใหม่ด้วยทักษะการสร้างสรรค์ภาพยนตร์อันเป็นสื่อบันทึกชนิดหนึ่ง กล่าวโดยสรุปผู้สร้างสรรค์นำความเข้าใจบางอย่างจากการพัฒนาโครงการวิทยานิพนธ์ทั้งหมดมาผลิตเนื้อหาภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับเรื่องรักน้ำเน่าที่มีทั้งความรัก ชีวิต ความสัมพันธ์ ความตาย เป็นแก่นหลักของเรื่องและรวบรวมความรู้ความหมายเชิงประจักษ์ของความตายที่เปิดไปสู่ความเว้งว่างไร้ความหมายตรงกันข้ามกับชีวิตที่สร้างความหมายหรือคุณค่าบางอย่างที่ทำให้ชีวิตมีอยู่ และหากความตายเป็นความรู้ความหมายและเกิดขึ้นเมื่อไหร่ก็ได้ การมีชีวิตจึงสำคัญเพราะเงื่อนไขของการมีชีวิตคือการรักษาชีวิตนั้นๆไว้เพื่อดำเนินสู่การสร้างความหมายที่แม้วันหนึ่งทุกอย่างเมื่อตายลงจะไร้คุณค่า แต่การตายที่มีความหมายแน่นอนแล้วเป็นสิ่งที่เราสามารถพิสูจน์ทราบได้เมื่อถึงเวลา แต่ชีวิตมีพลวัตรทางความหมายต่อเนื่องและต้องรักษาไว้เท่านั้นถึงจะเห็นความหมายที่กำลังสร้างความสัมพันธ์ที่ดำเนินไปอย่างไม่หยุดนี้ได้ ผู้สร้างสรรค์คิดว่าการเดินทางเพื่อเห็นถึงความหมายที่กำลังสร้างอยู่เรื่อยๆก็เป็นคุณค่าของชีวิตแบบหนึ่งและทำให้ทางเลือกที่จะรักษาชีวิตไว้ดูสมเหตุสมผลในอีกมิติหนึ่ง

ได้สรุปทั้งหมดของโครงการผู้สร้างสรรค์ได้พบแนวคิดเพิ่มเติมจากทั้งระหว่างพัฒนางานผ่านกระบวนการทางศิลปะ และการที่ผลงานศิลปะนั้นพาไปพบกับบทสนทนาที่ดีตั้งแต่มีตรสหายไปจนถึงผู้ชมจนความคิดเห็นหลายประการเป็นการจุดชนวนทางปัญญาให้ผู้สร้างสรรค์ผลิตเพลินกับการฟังความคิดเห็นต่างๆเกี่ยวกับชีวิต ความสัมพันธ์ และความตาย หากสมมติฐานแรกตั้งแต่เริ่มผู้สร้างสรรค์คิดว่าชีวิตไร้สาระและโกลาหลเป็นธรรมชาติพร้อมที่จะกำหนดจุดสุดยอดของชีวิตได้ตลอดเวลาหลังจากผ่านเหตุการณ์ทั้งหมดที่เชื่อมกับโครงการนี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์เห็นถึงความปกติและการสิ้น

ไหลของชีวิตที่รื่นรมย์ในความธรรมดา คล้ายกับการมองอย่างเป็นไปตามธรรมชาติที่ไกลาหลเป็นปกติ และเริ่มที่จะเข้าใจการมองปลาว่ายน้ำทุกเช้าของคุณยาย การดูละครรูปแบบเรื่องเดิมๆ การชมภาพยนตร์ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ทั้งยังเข้าใจการไม่ปรารถนาความตายหรือการที่ทำไมหลายคนถึงไม่คำนึงเรื่องนี้ และเหตุปัจจัยอะไรทำให้ผู้สร้างสรรค์คิดถึงเรื่องนี้เป็นสำคัญ ความว่าง วิวัฒนาการของมนุษย์ที่มีการสะสมอาหารและปลอดภัยเป็นคำตอบจากบทสนทนาที่ได้คุยกับธเนศ วงศ์ยานนาวาซึ่งย้ำถึงความปกติในแนวคิดต่างๆและทำให้เห็นว่าหลายสิ่งมีที่มาที่เหนือไปกว่ากาลเวลาที่ผู้สร้างสรรค์อาศัย และมีปัจจัยที่ผู้สร้างสรรค์ไม่เคยคำนึง ความคิดของผู้สร้างสรรค์อาจสามารถเกิดจากส่วนตัวและการถูกกระตุ้นจากสังคมและในท้ายที่สุดนี้อาจเป็นแนวคิดที่มาจากปัจจัยมากมายของประวัติศาสตร์โลก และมนุษย์ ความเข้าใจดังนี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์มอง ชีวิต ความสัมพันธ์ ความตาย ในฐานะเรื่องปกติ และเริ่มมีความเพลิดเพลินที่จะมองชีวิตแบบไหลลื่นและอยู่ร่วมกับมันไปได้เรื่อยๆและยอมรับความว่างเปล่าในฐานะความว่างเปล่าไม่ได้หมายถึงการสูญหายตายจากอย่างเดียว ผู้สร้างสรรค์อาจเข้าใจความปกติของความว่างโดยไม่ต้องปรารถนาที่จะตายตอนนี้ยอมได้

ในท้ายที่สุดหากการสร้างสรรคงานศิลปะทั้งโครงการกระตุ้นความคิดของผู้สร้างสรรค์ได้ประมาณนี้ โครงการนี้อาจเป็นหลักกิโลใหม่ที่จะทำให้ผู้สร้างสรรค์ปรารถนาจะเดินทางต่อในความสัมพันธ์กับชีวิตและคำนึงถึงความตายในฐานะความปกติไม่จำเป็นต้องปรารถนาหรือไม่ปรารถนาอะไรจะเกิดขึ้นยอมเกิดขึ้นได้ และการทำงานศิลปะทำให้ชีวิตของผู้สร้างสรรค์รื่นรมย์กับทั้งกระบวนการและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเสมอ แน่ใจว่าหากจะแลกเปลี่ยนความเห็นได้แนวคิดความสัมพันธ์ที่ต้องใช้ภายใต้จากกระบวนการพัฒนาการขั้นที่สองได้ยากกับผู้สร้างสรรค์ว่าผู้สร้างสรรค์ต้องมีชีวิตอยู่หากจะสุนทรีย์กับการแลกเปลี่ยนความเห็นนี้ โดยรวมตั้งแต่เริ่มผลิตจนถึงเผยแพร่ผลงานศิลปะอาจเป็นเหตุผลแบบหนึ่งของการรื่นรมย์แบบเดียวกับที่คุณยายมองปลา ดูละคร ดูภาพยนตร์ ความเพลิดเพลินกับชีวิตอาจสามารถทำให้ ชีวิตราบรื่นเพลิดเพลินจากความสัมพันธ์ที่เรารื่นรมย์ที่ถึงแม้วันหนึ่งจะตายไปแต่วันนี้ยังไม่ตายและรื่นรมย์หรือมีเรื่องรบกวนจิตใจใดๆเป็นเรื่องปกติ ผู้สร้างสรรค์จึงจะดำเนินการสร้างสรรค์ศิลปะต่อไปเพื่อความรื่นรมย์เพลิดเพลินของชีวิต

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

จักรวาล, หนังสืทดลอง Experimental Film, กรุงเทพฯ : เรือนแก้วการพิมพ์, 2564

เปลโต้, โสกราตีส, ส.ศิวรักษ์ แปล, กรุงเทพฯ : สยามปริทัศน์, 2561

โรเบิร์ต แรดฟอร์ด, ดาลี, เมธาวิเครื่ออ่อน แปล, กรุงเทพฯ : บริษัท เดอะเกรทโฟนอาร์ท จำกัด, 2557

หนึ่งธิดา, ซาลวาดอร์ ดาลี, กรุงเทพฯ : พีราบ สำนักพิมพ์, 2546

วนิดา ขำเขียว, อภิปรัชญา, กรุงเทพฯ : บางกอกบล็อก, 2563

ศิราพร ณ ถกลาง, ทฤษฎีคติชนวิทยา วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2563

อินเทอร์เน็ต

Mark Brown, Heather Phillipson brings her 'parallel planet' to Tate Britain, วันที่ค้นข้อมูล 7 ตุลาคม 2564 เข้าถึงได้จาก

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2021/may/14/heather-phillipson-brings-her-parallel-planet-to-tate-britain>

The Editors of Encyclopaedia Britannica, Free Will วันที่ค้นข้อมูล 7 ตุลาคม 2564 เข้าถึงได้จาก <https://www.britannica.com/topic/free-will>



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	อชิตพนธ์ เพียรสุขประเสริฐ
วัน เดือน ปี เกิด	12 พฤศจิกายน 2538
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2561 ปริญญาตรีนิเทศศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ คณะดิจิทัลมีเดียและศิลปภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ที่อยู่ปัจจุบัน	77/705 หมู่1 ต. บ้านใหม่ อ. ปากเกร็ด จ. นนทบุรี 11120

