



การศึกษากำกับศิลป์แนวเซอร์เรียลลิสม์ในภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรี



โดย
นางสาวสุรรัตน์ อุปพงศ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์
ภาควิชาทัศนศิลป์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2558
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การศึกษากำกับศิลป์แนวเซอร์เรียลลิสม์ในภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรี



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์
ภาควิชาทฤษฎีศิลป์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2559
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THE STUDY OF ART DIRECTION IN THE WAY OF SURREALISM IN
MICHEL GONDRY 'S FILM



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree
Master of Fine Arts Program in Art Theory
Department of Art Theory
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2016
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “ การศึกษากำกับศิลป์
แนวเซอร์เรียลลิสม์ในภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรี ” เสนอโดย นางสาวสุรรัตน์ อุปพงศ์ เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศน์วงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎักวรพันธุ์

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์)

...../...../.....

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ กัญจนา ดำใสภี)

...../...../.....

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎักวรพันธุ์)

...../...../.....



56005220 : สาขาวิชาทัศนศิลป์

คำสำคัญ : ภาพยนตร์ / การกำกับศิลป์ / ผู้กำกับ / เซอร์เรียลลิสม์

สุรรัตน์ อุปพงศ์ : การศึกษากำกับศิลป์แนวเซอร์เรียลลิสม์ในภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรี.
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผศ.ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์. 209 หน้า.

ภาพยนตร์เป็นสื่อแขนงหนึ่งที่สร้างความบันเทิงให้มนุษย์มากกว่าหนึ่งร้อยปี ถึงแม้ภาพยนตร์จะเกิดจากการคิดค้นทางด้านวิทยาศาสตร์ แต่ปฏิเสธไม่ได้ว่าในปัจจุบันการภาพยนตร์มีการใช้เรื่องของทัศนศิลป์เข้าช่วยในการสร้างมากยิ่งขึ้น เกิดความเชี่ยวชาญเฉพาะทางของการจัดองค์ประกอบศิลป์ของฉากและส่วนประกอบที่จะปรากฏในเฟรมภาพที่เรียกว่า การกำกับศิลป์ และปรากฏผลงานการกำกับศิลป์ที่โดดเด่นจนเป็นลักษณะเฉพาะในภาพยนตร์จำนวนมาก

มิเชล กอนดรี ผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีความเป็นศิลปินในงานด้านกำกับ ภาพยนตร์ของเขามีเอกลักษณ์และสไตล์เฉพาะตัวที่มีความโดดเด่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานกำกับศิลป์ที่มีลักษณะเซอร์เรียลลิสม์ที่สามารถนำเสนอเรื่องราวและสนับสนุนเนื้อหาของภาพยนตร์ได้ดี



ภาควิชาทัศนศิลป์

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์.....

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2559

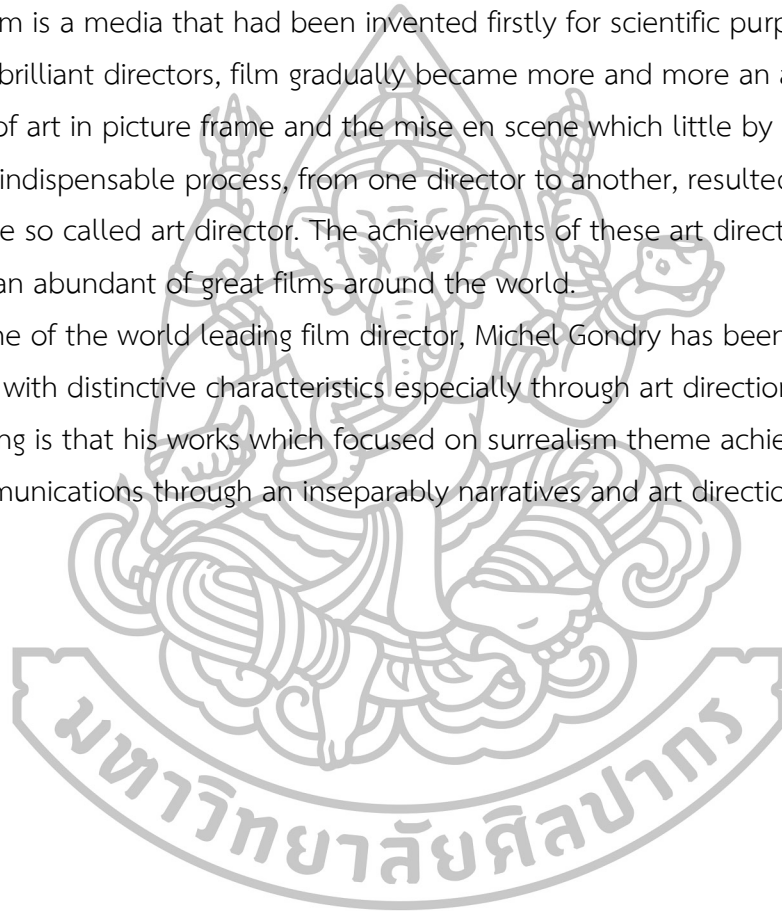
56005220: MAJOR ART THEORY

KEYWORD: FILM / ART DIRECTION / DIRECTOR / SURREALISM

SURIRAT UPAPHONG: THE STUDY OF ART DIRECTION IN THE WAY OF SURREALISM IN MICHEL GONDRY 'S FILM, THESIS ADVISOR: ASST. PROF. DR. CHAIYOSH ISAVORAPANT, 209 pp.

Film is a media that had been invented firstly for scientific purposes. Through the hands of brilliant directors, film gradually became more and more an art form. The composition of art in picture frame and the mise en scene which little by little becoming an indispensable process, from one director to another, resulted in the birth of an expertise so called art director. The achievements of these art directors could be witnessed in an abundant of great films around the world.

One of the world leading film director, Michel Gondry has been known for creating films with distinctive characteristics especially through art directions. The research finding is that his works which focused on surrealism theme achieved the high level of communications through an inseparably narratives and art directions.



Department of Art Theory

Graduate School, Silpakorn University

Student's signature.....

Academic Year 2016

Thesis Advisor's signature.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีด้วยความอนุเคราะห์ของอาจารย์หลายท่าน ทั้งนี้เพราะด้วยความกรุณาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎิวรพันธ์ ที่รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาให้กับวิทยานิพนธ์ ขอขอบพระคุณที่ช่วยให้คำปรึกษา คำแนะนำและให้ความรู้ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ สุธี คุณาวิชยานนท์ และ รองศาสตราจารย์ กันจณา คำโสภี ที่ให้ข้อเสนอแนะแก่วิทยานิพนธ์ เพื่อให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ประจำภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ที่มอบองค์ความรู้ตลอดระยะเวลาที่ศึกษา อีกทั้งให้คำปรึกษาและให้คำแนะนำที่ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้เรื่องของโลกศิลปะมากขึ้น

กราบขอบพระคุณครอบครัว คุณพ่อ คุณแม่ พี่ชายที่มีส่วนผลักดันและสนับสนุนให้ข้าพเจ้าเลือกที่เรียนทางด้านศิลปะและคอยให้กำลังใจในการวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้เสร็จสมบูรณ์ลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณเพื่อนทฤษฎีศิลป์รุ่น 8 ที่มอบมิตรภาพและให้คำปรึกษาในการเรียนมาโดยตลอด

ขอขอบคุณ มิเชล กอนดรี ผู้กำกับภาพยนตร์จุดประกายให้ข้าพเจ้าสนใจและชื่นชอบในผลงานและนำมาเป็นวิทยานิพนธ์

ขอขอบคุณเจ้าของหนังสือ วารสาร บทความ เอกสารวิชาการและเจ้าของสื่อที่ให้ความรู้ทุกคนที่ช่วยให้การค้นคว้าในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี สุดท้ายนี้หวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นหนึ่งในองค์ความรู้และเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ ทั้งในผู้ที่สนใจในวงการด้านภาพยนตร์และทางด้านศิลปะ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา	3
ขอบเขตการศึกษา	3
ขั้นตอนของการศึกษา.....	3
2 ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	4
ภาพยนตร์และงานกำกับศิลป์.....	4
งานกำกับศิลป์ (Art Direction).....	6
การทำงานของฝ่ายกำกับศิลป์และงานฝ่ายศิลป์.....	8
กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism).....	11
การก่อกำเนิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์.....	11
แนวคิดและอิทธิพลของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์.....	13
ความฝันและทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud).....	14
ลักษณะของงานทัศนศิลป์ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์.....	16
เทคนิคในงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์.....	17
วัตถุเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism Object).....	22
ลักษณะของวัตถุเซอร์เรียลลิสม์.....	24
แนวคิดอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับวัตถุเซอร์เรียลลิสม์.....	36
ภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์.....	41
3 ภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรี.....	46
ประวัติของมิเชล กอนดรี.....	46
ภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep (2006).....	50
ภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo (2013).....	76
ภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004).....	103
ภาพยนตร์เรื่อง Human Nature (2001)	120

บทที่	หน้า
4	125
บทวิเคราะห์งานกำกับศิลป์และเซอร์เรียลลิสม์	125
การผสมระหว่างความจริงสองอย่าง	125
การแปรสภาพวัตถุ	137
ลักษณะของร่างกายและวัตถุที่มีขนาดผิดปกติ	150
การเปลี่ยนสภาพแวดล้อม	157
การเปลี่ยนสภาพภูมิทัศน์	157
การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมภายใน	168
ลักษณะของตัวละครที่มีความผิดปกติ	175
ลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุและสิ่งมีชีวิต	180
5	195
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	195
สรุปผล	195
งานออกแบบวัตถุ อุปกรณ์ประกอบฉาก (Prop)	195
งานสร้างฉาก (Setting)	197
งานออกแบบตัวละคร (Character)	198
สรุปภาพรวมงานกำกับศิลป์ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง	199
The Science of Sleep	199
Mood Indigo	200
Eternal Sunshine of Spotless Mind	200
Human Nature	201
ข้อเสนอแนะ	205
รายการอ้างอิง	206
ประวัติผู้วิจัย	209

สารบัญญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพงานออกแบบฉากยิงจรวดในภาพยนตร์ เรื่อง A Trip to The Moon (1902)	5
2	ภาพจากภาพออกแบบนำมาสู่ภาพบนฟิล์ม ในภาพยนตร์เรื่อง A Trip to The Moon	5
3	งานสร้างและจัดแสงจากภาพยนตร์เรื่อง The Cheat	7
4	แผนผังหน้าที่ของงานฝ่ายศิลป์ที่ควบคุมโดย ผู้กำกับศิลป์.....	8
5	Max Ernst, Carnival of Harlequin, 1924	18
6	Óscar Domínguez, Decalcomania, 1936.....	20
7	Max Ernst, The Elephant Celebs, 1921	21
8	Salvador Dalí, The Ghost of Vermeer of Delft Which Can Be Used As a Table, 1934	26
9	Machel Duchamp, Why Not Sneeze, 1921.....	27
10	Man Ray, Gift, 1921	28
11	Óscar Domínguez, Never, 1938.....	29
12	Joan Miró, The Spanish Dancer, 1928	30
13	Alberto Giacometti, The Invisible Object (Hands Holding the Void), 1934–35.....	31
14	Joseph Cornell, The Hotel Eden, 1945	32
15	Man Ray, Le violon d’Ingres, 1924.....	33
16	Man Ray, Exposition Surrealist d’objet , May 1936	34
17	Exposition Internationale du Surréalisme, Galerie des beaux-arts.....	35
18	Meret Oppenheim, Fur Breakfast, 1936	36
19	Salvador Dalí, The Persistence of Memory, 1931	37
20	Salvador Dalí, Scatological Object Functioning Symbolically, 1930	38
21	René Magritte, Time Transfixed, 1938	41
22	ฉากการเลียนลูกตาอันมีชื่อเสียงในภาพยนตร์เรื่อง Un Chien Andalou	43
23	ฉากที่มดสามารถถอกจากมือจากความคิดของดาลี	44
24	ภาพของปลาดาวหนึ่งในภาพยนตร์เรื่อง L’Étoile de mer.....	44
25	งานออกแบบฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Seashell and The Clergyman.....	45
26	ภาพที่ทำให้ดูมีลักษณะเหนือจริงในภาพยนตร์.....	45
27	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep.....	50

ภาพที่		หน้า
28	ลักษณะห้อง สเตพานทีวี.....	52
29	เทคนิค Spin Art.....	52
30	ฉากสเตพานพบกับแม่และพ่อเลี้ยงของเขา.....	53
31	ฉากที่สเตพานเห็นสเตพานีอยู่กับชายอีกคน.....	53
32	ฉากการปรุงความฝันใน สเตพานทีวี.....	54
33	ลักษณะมือที่มีขนาดใหญ่ผิดปกติ.....	55
34	ลักษณะของห้องทำงานที่ดูรกในความฝัน.....	55
35	เครื่องโกนหนวดที่มีความผิดปกติ.....	56
36	สมุดภาพมีขนาดใหญ่ผิดปกติ.....	56
37	ลักษณะของการเดินทางในความฝัน.....	57
38	ลักษณะของภูมิทัศน์เมืองปารีสในความฝันของสเตพาน.....	57
39	เบื้องหลังการถ่ายภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep.....	58
30	สำลีสี่ลอยอยู่ในอากาศ.....	58
41	ฉากสเตพานแช่น้ำในอ่างอาบน้ำและผลต่อหลับฝัน.....	59
42	ฉากก่อนเข้าความฝันครั้งที่สาม.....	60
43	ฉากสเตพานฝันว่าตนเองกำลังเขียนจดหมาย.....	60
44	การเดินทางในความฝันของสเตพาน.....	61
45	ลักษณะของสภาพแวดล้อมที่ผิดปกติในความฝันของสเตพาน.....	61
46	การเดินทางในความฝันและลักษณะของสภาพแวดล้อมที่ผิดปกติ.....	62
47	ลักษณะของสภาพแวดล้อมที่ผิดปกติ.....	62
48	ฉากความฝันของสเตพานี.....	63
49	ฉากความฝันว่าถูกเพื่อนร่วมงานไล่ออก.....	63
50	ลักษณะของความฝันที่เหนือจริง.....	64
51	ภูเขาไฟที่ระเบิดจากการควบคุมความฝันของสเตพาน.....	65
52	สเตพานที่กำลังควบคุมความฝันเพื่อ让她แสดงอำนาจในความฝันของตัวเองได้.....	65
53	ฉากความฝันที่มีลักษณะเหนือจริง.....	66
54	ฉากความฝันที่มีลักษณะเหนือจริง.....	66
55	ลักษณะการเชื่อมฉากจากโลกความฝันและโลกความจริง.....	67
56	สเตพานขณะหลับในห้อง สเตพานทีวีและนกที่มีความผิดปกติ.....	68
57	ลักษณะของห้องสเตพานีในความฝันของสเตพาน.....	68
58	ลักษณะของเฟอร์นิเจอร์จากโลกความจริง.....	69

ภาพที่		หน้า
59	ลักษณะของรองเท้า แวนตา ตักแตนดำข้าว โทรศัพท์ เครื่องพิมพ์ดีด ผ้าห่มที่เหนือจริง.....	69
60	ลักษณะสภาพแวดล้อมที่เหนือจริง	70
61	ลักษณะการเชื่อมฉากระหว่างโลกความจริงและความฝัน	70
62	โกลเด้น เดอะ โพนีบอย ตึกตาของสเตฟานีสสามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนมีชีวิต	71
63	สเตฟานเป็นหลักคุณุโทรศัพท์กับสเตฟานี.....	72
64	เทคนิค Spin Art.....	72
65	ในความฝันของสเตฟานีคุณุกับสเตฟานี	73
66	ลักษณะของวัตถุในความฝันอย่างรถยนต์ที่มีความผิดปกติ.....	73
67	สเตฟานีสเตฟานีสที่วี.....	74
68	ฉากความฝันครั้งสุดท้ายและเป็นฉากจบของภาพยนตร์	75
69	งานประดิษฐ์ที่สเตฟานีสและสเตฟานีสช่วยกันสร้างขึ้น	75
70	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo.....	77
71	ลักษณะรูปแบบการใช้ชีวิตที่มีลักษณะผิดแปลกจากธรรมชาติ	80
72	ดอกไม้เจริญเติบโตอย่างรวดเร็วอย่างผิดธรรมชาติ	80
73	โคลินตัดเปลือกตาของตัวเอง.....	81
74	ลักษณะของโทรศัพท์ในห้องพักที่พ่อครัวสามารถสื่อสารกันได้	81
75	ลักษณะของอาหารที่ดูเหนือจริงและสามารถเคลื่อนไหวได้.....	82
76	ลักษณะของผักที่มีขนาดเล็กผิดปกติ.....	82
77	กระดิ่งที่มีลักษณะผสมขาแมลง 6 ขา	83
78	ในช่วงหลังของภาพยนตร์กระดิ่งยังคงมีลักษณะเดิมแต่ขยายขนาดใหญ่ขึ้น	83
79	เปียโนคเทล (Pianocktial).....	84
80	โต๊ะรับประทานอาหารที่สามารถเคลื่อนไหวได้	84
81	เครื่องชงกาแฟที่ทำจากปากแตรเคลื่อนเล่นแผ่นเสียง	85
82	ลักษณะการตกทายในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo	85
83	หนูในบ้านของโคลิน	86
84	รองเท้าสามารถเคลื่อนที่เองได้	86
85	ลักษณะร่างกายที่ยืด-หดได้	87
86	ขาของตัวละครในภาพยนตร์มีความยาวที่ผิดปกติ	87
87	ยานพาหนะรูปเมฆในฉากที่โคลินและโคลินันด์พบกัน	88
88	ลักษณะของมนุษย์ที่มีหัวเป็นนก.....	88
89	ร่างกายมนุษย์ที่สามารถยืดได้	89

ภาพที่		หน้า
90	ฉากโคลินผูกเนคไท	89
91	ฉากงานแต่งงานของโคลินและโคลอี้.....	90
92	รถยนต์ที่มีลักษณะเหนือจริง.....	90
93	ลักษณะเหมือนกับกล่องลอยของตัวละครที่เหมือนอยู่ในความฝัน.....	91
94	ทิวทัศน์ภายนอกที่แปลกตาโดยมีท้องฟ้าเป็นสีรุ้ง.....	91
95	ทิวทัศน์ที่แปลกตา โดยการแบ่งบรรยากาศอีกฝั่งหนึ่งมืดและสว่าง	92
96	ฉากสาเหตุของโรคดอกไม้นโปดของโคลอี้	92
97	ลักษณะรถตำรวจที่มีความเหนือจริง.....	93
98	ลักษณะคาแรคเตอร์ของฌ็อง โชล พาร์ท	93
99	เงาขนาดใหญ่ที่วิ่งไล่โคลิน	94
100	ฝุ่นที่เริ่มจับตัวภายในบ้านของโคลิน	94
101	ลักษณะขนาดของบ้านที่เริ่มเล็กลงเรื่อยๆ.....	95
102	ลักษณะของห้องนอนที่เปลี่ยนรูปทรงจากสี่เหลี่ยมเป็นวงกลม	95
103	ลักษณะขนาดของบ้านเริ่มเล็กลง.....	95
104	ลักษณะของร่างกายที่โปร่งแสงจนสามารถเห็นอวัยวะภายในได้	96
105	ลักษณะการเคลื่อนไหวที่ดูเหมือนลอย.....	97
106	ลักษณะของเก้าอี้ที่เปลี่ยนแปลงรูปทรงของตัวเองได้.....	97
107	ลักษณะของปืนและการผลิตที่ผิดธรรมชาติ	98
108	โคลินและคนที่ต้องการซื้อเครื่องเปี่ยน็อคเทล.....	99
109	การผสมระหว่างสองตัวละครที่อยู่ต่างสถานที่ให้มาอยู่ในสถานที่เดียวกัน.....	99
110	ลักษณะการไหลของเลือดที่มีความผิดธรรมชาติ	100
111	ลักษณะของรถตำรวจและรถดับเพลิงที่ผิดปกติ	100
112	ลักษณะบ้านของโคลินในช่วงหลังโคลอี้เสียชีวิต	101
113	ประตูบ้านที่มีขนาดเล็กจนไม่สามารถชนโคงศพโคลอี้ออกมาได้.....	101
114	ลักษณะบ้านของโคลอี้ในฉากสุดท้าย.....	102
115	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind.....	103
116	ฉากระหว่างที่โจเอลกำลังใช้บริการลบความทรงจำ	105
117	โจเอลต้องใส่เครื่องลบความทรงจำไว้และฉากตัดเข้าความทรงจำล่าสุดของโจเอล.....	106
118	ฉากความทรงจำแรกของโจเอล	106
119	ฉากรถยนต์ตกลงมาจากท้องฟ้า.....	107
120	ลักษณะของการเล่นกับเรื่องเป็นเวลาในฉากความทรงจำ	108
121	ลักษณะของการเปลี่ยนฉากโดยใช้การเชื่อมสถานการณ์.....	108

ภาพที่		หน้า
122	ลักษณะการเปลี่ยนฉากโดยใช้วิธีย้อนภาพ.....	109
123	ฉากโจเอลและคลีเมนไทน์นั่งรับประทานอาหารด้วยกัน	110
124	ลักษณะความผิดปกติของใบหน้า	110
125	ฉากโจเอลพยายามพาคลีเมนไทน์หนีออกจากการลอบความทรงจำ.....	111
126	ฉากโจเอลพาคลีเมนไทน์มายังความทรงจำที่เขาเข้ามาใน Lacuna INC.	112
127	ลักษณะใบหน้าของตัวละครที่บิดเบี้ยว	112
128	ฉากโจเอลนึกถึงความทรงจำในวัยเด็ก ตอนที่เขาเล่นน้ำฝน.....	113
129	ฉากหลังจากที่โจเอลนึกถึงความฝันในวัยเด็ก	113
130	ฉากความทรงจำในวัยเด็ก	114
131	ลักษณะของตัวละครที่มีขนาดผิดปกติ	114
132	โจเอลและคลีเมนไทน์กำลังว่ายน้ำอยู่ในอ่างล้างจาน	115
133	ฉากโจเอลกลับเข้ามาในความทรงจำอีกครั้ง	115
134	ฉากโจเอลกลับมายังความทรงจำที่ Laguna Inc. อีกครั้ง	116
135	ชั้นวางหนังสือในร้านที่กำลังหายไปเรื่อยๆขณะลอบความทรงจำ	116
136	ลักษณะการเปลี่ยนขนาดร่างกาย	117
137	บ้านที่มีการเปลี่ยนให้ทรุดโทรมลง.....	117
138	ลักษณะของห้องที่โจเอลและคลีเมนไทน์ถูกเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อม	118
139	สถานที่โจเอลและคลีเมนไทน์ได้เจอกันครั้งแรก.....	118
140	ลักษณะของบ้านที่เริ่มผุพังซึ่งมาจากการลอบความทรงจำ.....	119
141	ทรายที่เข้าอยู่ในบ้านที่เริ่มผุพังมีลักษณะของทรายเหมือนกับในหัวข้อ 3.8.....	119
142	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Human Nature.....	120
143	หนูที่ถูกจับมาทดลองในแลปของดร.นาธาน.....	122
144	ลักษณะของหนูที่สามารถใช้ส้อมรับประทานอาหารได้.....	122
145	ลักษณะของฉากดร.นาธานกำลังเล่าเรื่องราวในภาพยนตร์	123
146	ลักษณะของเครื่องโกนหนวด.....	126
147	ลักษณะของเครื่องพิมพ์ดีด	126
148	ลักษณะของกระดิ่งบ้าน.....	127
149	เปียโนคเทล เปียโนที่โคลินประดิษฐ์ขึ้น.....	127
150	โต๊ะรับประทานอาหารที่เปลี่ยนรูปทรง	128
151	โต๊ะรับประทานอาหารที่ผสมกับปากแตรแผ่นเสียง.....	128
152	Max Ernst, The Elephant of Celebs, 1921	129
153	René Magritte, The Hesitation Waltz, 1950.....	130

ภาพที่		หน้า
154	Salvador Dalí, Telephone-Homard (Lobster Telephone), 1938.....	131
155	ลักษณะของการผสมกันระหว่างร่างกายมนุษย์กับลักษณะของสัตว์.....	132
156	ลักษณะของหนูที่ผสมกับลักษณะของมนุษย์.....	132
157	สิ่งมีชีวิตในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo.....	133
158	Max Ernst, Attirement of the Bride, 1940.....	134
159	René Magritte, The Collective Invention, 1934.....	135
160	ลักษณะของการจัดการกับร่างกายของ ซัลวาดอร์ ดาลี.....	136
161	ลักษณะของการเปลี่ยนสภาพในภาพยนตร์.....	137
162	ลักษณะของการเปลี่ยนแปลงลาวาของภูเขาไฟ.....	138
163	การเปลี่ยนสภาพของโทรศัพท์และเครื่องพิมพ์ดีด.....	138
164	ลักษณะของการเปลี่ยนวัตถุให้มีลักษณะเหนือจริง.....	138
165	ลักษณะของกล้องถ่ายวิดีโอและโทรทัศน์ที่แปรสภาพ.....	139
166	ลักษณะของรถยนต์ที่ถูกแปรสภาพ.....	139
167	ฉากจบของเรื่อง The Science of Sleep.....	139
168	ลักษณะของอาหารที่ปรากฏในภาพยนตร์.....	140
169	ลักษณะของยานพาหนะที่ปรับเปลี่ยนรูปร่าง.....	140
170	ลักษณะของรถยนต์ที่ถูกแปรสภาพ.....	141
171	ลูกบอลที่ถูกแปรสภาพ.....	141
172	เลือดในฉากที่ถูกแปรสภาพ.....	142
173	รถดับเพลิงที่ถูกแปรสภาพและเปลี่ยนแปลงรูปร่าง.....	142
174	รถตำรวจที่ถูกแปรสภาพและปรับเปลี่ยนรูปร่าง.....	143
175	ลักษณะของเต่าและตักแตนในความฝันของสเตฟานี.....	143
176	นกที่มีการแปรสภาพให้ดูนุ่มนวลเหมือนกับตุ๊กตา.....	144
177	ตักแตนในความฝันของสเตฟานี.....	144
178	ม้า โกลเดิน เดอะ โพนีบอยในความฝันครั้งสุดท้าย.....	145
179	ลักษณะอวัยวะภายในของโคลอี้ที่ถูกแปรสภาพ.....	145
180	การแปรสภาพร่างกายให้มีความโปร่งใส.....	146
181	René Magritte, Memory of a Voyage, 1955.....	147
182	Salvador Dalí, The Perdidtence of Memory, 1931.....	148
183	Meret Oppenheim, Fur Breakfast, 1936.....	149
184	ลักษณะมือของสเตฟานีในฉากความฝันมีขนาดใหญ่.....	150
185	เครื่องพิมพ์ดีดที่ถูกขยายให้มีขนาดใหญ่.....	151

ภาพที่		หน้า
186	สมุดภาพของสเตฟานที่มีขนาดขยายใหญ่.....	151
187	กระดาษจดหมายของสเตฟานที่มีขนาดใหญ่ผิดปกติ	152
188	ลักษณะของสวนผักที่มีขนาดเล็กผิดปกติ.....	152
189	เงาของโคลินที่มีขนาดขยายใหญ่.....	153
190	นอกจากกระดิ่งบ้านจะมีลักษณะการใช้กลวิธีการรวมวัตถุ.....	153
191	ลักษณะของบ้านโคลินที่มีความเคลื่อนไหว.....	154
192	ลักษณะของตัวละครที่ถูกย่อขนาดให้เล็กลง	154
193	ลักษณะของตัวละครที่ถูกย่อขนาดให้เล็กลง	155
194	René Magritte, Personal Values, 1951-2.....	156
195	Salvador Dalí, The Hand, 1930.....	156
196	ภาพเปรียบเทียบระหว่างฉากในโลกความเป็นจริงและในความฝัน	158
197	ภูมิทัศน์ปารีสในความฝันครั้งที่หนึ่ง	158
198	ฉากความฝันครั้งที่ห้า	159
199	สเตฟานได้สร้างเมืองใหม่ขึ้นมา	159
200	ลักษณะของภูมิทัศน์เมืองที่สร้างขึ้นใหม่	160
201	ลักษณะของการสร้างฉากสี	160
202	ลักษณะการเปลี่ยนภูมิทัศน์ในฉากความฝันครั้งสุดท้าย	161
203	บรรยากาศของท้องฟ้าในภาพยนตร์ที่ถูกเปลี่ยนสี.....	161
204	การเปลี่ยนบรรยากาศภายในฉากโดยมีการแบ่งท้องฟ้า.....	162
205	การเปลี่ยนลักษณะของบ้านจากบ้านที่ดูใหม่กลายเป็นบ้านที่ทรุดโทรม.....	162
206	ร้านอาหารและร้านหนังสือในฉาก	163
207	Max Ernst, Europe after Rain, 1940-1942.....	164
208	René Magritte, The Field-Glass, 1963.....	165
209	Yves Tanguy, Bélomancie II, 1940.....	166
210	René Magritte, The Dominions of Light, 1952.....	167
211	Max Ernst, Day and Night, 1941-2.....	168
212	ลักษณะของห้องสเตฟานทีวี.....	169
213	“ห้อง” ในความฝันของสเตฟาน.....	169
214	“ถ้า” ที่ถูกแปรสภาพเป็นห้องของสเตฟานี่	170
215	การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมของห้อง.....	170
216	ห้องของโจเอลที่มีทรายอยู่ในห้อง.....	171
217	ห้องของดร.นาธานที่ถูกทาด้วยสีขา.....	171

ภาพที่		หน้า
218	Giorgio de Chirico, Conversation, 1927	172
219	Exposition Internationale du Surréalisme, Galerie des beaux-arts, 1938.....	173
220	Roof garden of Carlos de Beistegui's apartment, Paris, 1930	174
221	การท้าทายกันของตัวละครในภาพยนตร์.....	175
222	ภาพแสดงถึงร่างกายของตัวละครที่สามารถยืด-หดได้	175
223	ลักษณะขาของตัวละครในภาพยนตร์ ที่ยืดและยาวผิดธรรมชาติ	176
224	ลักษณะของร่างกายที่ลำตัวยืดได้	176
225	ภาพลักษณะของความผิดปกติของใบหน้า.....	177
226	Salvador Dalí, Woman with a Head of Rose, 1935.....	178
227	Salvador Dalí, Sleep, 1937.....	179
228	René Magritte, Not to be Resproduced, 1937.....	180
229	สำลีสี่ที่ถูกโยนและสามารถลอยอยู่บนอากาศได้คล้ายกับเมฆ.....	181
230	ม้า ของสเตฟานี่ที่สามารถเคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิต	182
231	อาหารในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo	182
232	โต๊ะอาหารสามารถเคลื่อนที่ได้.....	183
233	รองเท้าของโคลินที่สามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนมีชีวิต	183
234	ลักษณะของเก้าอี้ที่สามารถเคลื่อนไหวได้เมื่อถูกนั่ง	184
235	รถยนต์ที่ตกลงมาจากฟ้าในฉากความทรงจำของโจเอล	184
236	René Magritte, Philosophy In The Boudoir, 1947.....	185
237	Salvador Dalí, Nature Morte Vivante (Still Life – Fast Moving), 1956.....	186
238	ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง La Course Aux Potirons.....	187
239	ประติมากรรมที่มีชีวิตในภาพยนตร์เรื่อง The Blood of a Poet.....	188
240	ลักษณะการเดินทางในความฝันของตัวละคร.....	188
241	ฉากเปิดตัวของภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo	189
242	ลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์ที่สามารถลอยได้.....	189
243	ลักษณะของตัวละครที่สามารถลอยได้.....	190
244	หนูนวดลองที่มีลักษณะท่าทางการรับประทานอาหาร	190
245	Marc Chagall, Over The Town, 1918	191
246	René Magritte, El arte de la conversación, 1963	192
247	René Magritte, The Picture Postcard, 1960	193
248	ลักษณะของตัวเอกในภาพยนตร์เรื่อง The Blood of a Poet.....	194
249	เด็กผู้หญิงในภาพยนตร์เรื่อง The Blood of a Poet.....	194

ภาพที่		หน้า
250	ฉากเดือนลูกตาในภาพยนตร์เรื่อง Un Chien Andalou	195



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์ถือเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่มีอิทธิพลในสังคมปัจจุบัน เกิดจากการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ ในช่วงกลางทศวรรษ 1890 สองพี่น้องชาวฝรั่งเศส ออกุส (Auguste) และ หลุยส์ ลูมิแอร์ (Louis Lumière) ได้สร้างภาพยนตร์สั้นขึ้นด้วยวิธีการนำกล้องไปตั้งถ่ายเหตุการณ์ต่างๆ เพื่อแสดงถึงชีวิตประจำวันของผู้คน เช่น ภาพของรถไฟที่แล่นเข้าจอดเทียบชานชาลาหรือภาพเรือแล่นออกจากท่า แต่ภาพยนตร์เหล่านั้นไม่ได้มีเรื่องราวอะไรแต่กลับเรียกกร้องและดึงดูดผู้ชมเพราะมันสามารถบันทึกสิ่งที่บันทึก 'ความลึกลับและกระฉับกระเฉง' ของเหตุการณ์เหมือนที่พวกเขาพบเจอในชีวิตประจำวัน แต่ถึงอย่างไรการสร้างภาพยนตร์เริ่มมีการพัฒนามากขึ้น นอกจากการพัฒนาเทคโนโลยีแล้วยังมีการพัฒนาทางด้านภาพเพื่อให้ภาพยนตร์มีความสวยงามและสื่อเรื่องราวได้มากขึ้น ในช่วงเวลาไล่เลี่ยกันนั้นนักมายากลชาวฝรั่งเศส จอร์จส์ เมลิเอร์ (Georges Melies) ก็ได้สร้างภาพยนตร์แนวแฟนตาซีโดยเน้นเหตุการณ์เกิดขึ้นในเฉพาะโลกแห่งจินตนาการ จึงเกิดการนำเทคนิคทางด้านละครเวทีมาใช้ในภาพยนตร์ โดยเฉพาะในส่วนของฉากเพื่อเข้ามาช่วยในงานด้านภาพภาพยนตร์จึงเริ่มมีใช้ความรู้ทางเชิงศิลป์เข้ามาสร้างสรรค์ภาพเพื่อให้มีความสวยงามและช่วยถ่ายทอดภาพจากจินตนาการ เมื่อมีการใช้งานออกแบบงานสร้างที่มาจากละครเวทีในภาพยนตร์ ผู้ออกแบบงานสร้างละครเวทีจึงเริ่มผันตัวเองมาเป็นผู้กำกับศิลป์ในภาพยนตร์อย่างวิลเฟรด บัคแลนด์ (Wilfred Buckland) ผู้กำกับศิลป์คนแรกและเป็นที่มาของหน้าที่ผู้กำกับศิลป์ในโลกภาพยนตร์

การกำกับศิลป์ (Art Direction) ในภาพยนตร์ คือ ผลผลิตที่เกิดร่วมกันระหว่างทัศนศิลป์และความเชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ รูปแบบลักษณะและสไตล์ในภาพเคลื่อนไหวถูกสร้างจากจินตนาการบวกกับความสามารถในเชิงศิลป์ การกำกับศิลป์เป็นการทำงานร่วมกันระหว่าง ผู้กำกับ (Director) และ ฝ่ายออกแบบงานสร้าง (Production Design) ในหน้าที่การกำกับศิลป์จะมีผู้ที่มีบทบาทสำคัญ คือ ผู้กำกับศิลป์ (Art Director) ซึ่งอาจเป็นผู้รับผิดชอบโดยตรงหรืออาจเป็นส่วนหนึ่งในทีมงานของการฝ่ายออกแบบงานสร้างตามแต่การกำหนดหน้าที่ในแต่ละโปรดัคชันของภาพยนตร์

หน้าที่ของผู้ออกแบบงานหรือ ผู้กำกับศิลป์ จะมีการกำหนดแนวคิด (Concept) และสร้างสรรค์สร้างฉากจากการตีความบทภาพยนตร์ออกมาเป็นภาพที่จะปรากฏภายในกรอบภาพ (Frame) หรือสร้างฉาก (Scene) โดยใช้ความรู้ทางศิลปะและการออกแบบ เช่น การออกแบบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย การจัดหาสถานที่ การใช้สี การใช้แสง การถ่ายภาพ การใช้เทคนิค

รวมไปถึงการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อให้เกิดภาพที่สวยงามและเพื่อถ่ายทอดความหมายจากบทภาพยนตร์ ในมุมมองการทำงานด้านกำกับศิลป์จะต้องมีองค์ประกอบภาพเข้ามามีส่วนในการสร้างเพื่อให้เกิดภาพที่สวยงาม ดังนั้นภาพยนตร์จึงมีลักษณะคล้ายคลึงกับศิลปะภาพเขียนตรงที่ภาพที่ได้รับการจัดวางโดยคำนึงถึงรูปทรงและความหมายนั้นได้รับการนำเสนอบนพื้นผิวที่แบนราบเรียบของจอภาพและจำกัดขอบเขตไว้ด้วยกรอบภาพ (Frame) ภาพยนตร์ในปัจจุบันจึงได้กลายเป็นสื่อที่มีความเป็นศิลปะ จะต้องใช้ความงามเพื่อดึงดูดสายตาจากผู้ชม เพราะฉะนั้นผู้กำกับศิลป์หรือผู้ออกแบบงานสร้างจึงจำเป็นต้องมีองค์ความรู้ทางด้านศิลปะเพื่อที่จะสามารถสร้างสรรค์และถ่ายทอดภาพออกมาได้อย่างสวยงาม

มิเชล กอนดรี (Michel Gondry) เป็นผู้กำกับชาวฝรั่งเศส ที่มีความโดดเด่นในการสร้างสรรค์งานด้านภาพและเด่นในการจัดการองค์ประกอบภาพ มิเชล กอนดรี ถือได้ว่าเป็นผู้กำกับที่มีรูปแบบการทำงานที่นอกจากทำงานในส่วนการกำกับภาพยนตร์ การเขียนบทภาพยนตร์ มิเชล กอนดรี ยังมีส่วนร่วมในการทำงานด้านการกำกับศิลป์ร่วมด้วย โดย มิเชล กอนดรี มีพื้นฐานจากการเรียนในโรงเรียนสอนศิลปะจากประสบการณ์ในการทำงาน ความชื่นชอบในการประดิษฐ์และคิดค้นเทคนิคทางภาพยนตร์ ทำให้งานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ของ มิเชล กอนดรีมีการผสมผสานระหว่างการใช้ศิลปะและเทคโนโลยี เช่น การสร้างฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากโดยใช้งานฝีมือ (Craft) หรืองานที่ทำด้วยมือ (Handmade) ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีในปัจจุบัน อย่างเทคนิคสตอปโมชัน (Stop Motion) การฉายภาพจากโปรเจคเตอร์ (Projector) เป็นต้น ซึ่งเทคนิคเหล่านี้ถือได้ว่าเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งในภาพยนตร์ของ มิเชล กอนดรี

เอกลักษณ์ในภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรี ที่เห็นได้อย่างเด่นชัด คือ รูปแบบการนำเสนอที่มีความเหนือจริง ซึ่งถือได้ว่าเป็นเอกลักษณ์ในงานของ มิเชล กอนดรี ทำให้เขานั้นมีชื่อเสียงในวงการภาพยนตร์ จากบทวิจารณ์ บทความภาพยนตร์ของนักวิจารณ์ภาพยนตร์ ได้มองว่าภาพยนตร์ของ มิเชล กอนดรี มีความเหนือจริงในด้านการนำเสนอและอาจถือว่า มิเชล กอนดรี เป็นผู้กำกับในรูปแบบเซอร์เรียลลิสม์ ด้วยการนำเสนอที่สอดคล้องกับบทภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวทางจิตวิเคราะห์ ความทรงจำ ความฝัน อีกทั้งในการทำงานของ มิเชล กอนดรี นอกจากจะนำประสบการณ์ในการทำงานมาปรับใช้ในงานกำกับภาพยนตร์ มิเชล กอนดรี ยังได้รับอิทธิพลจากความทรงจำ เช่น ความทรงจำในวัยเด็กและความฝัน มาใช้ในงานกำกับภาพยนตร์และงานกำกับศิลป์ สิ่งเหล่านี้ทำให้ มิเชล กอนดรี สามารถถ่ายทอดรูปแบบความเหนือจริงออกมาในภาพยนตร์ของเขา เช่น ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความเหนือจริงด้วยการใช้วัสดุหรือรูปทรงที่ผิดแปลกจากของจริงในชีวิตประจำวัน การบิดเบือนสถานที่ มนุษย์และวัตถุ หรือการเขียนบทภาพยนตร์ที่ได้รับอิทธิพลมาจากความฝันหรือนวนิยายแนวเซอร์เรียลลิสม์ เป็นต้น

รูปแบบการกำกับศิลป์ที่มีความเหนือจริงในภาพยนตร์ของ มิเชล กอนดรี มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับรูปแบบของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ ทั้งภาพที่ปรากฏ แนวความคิดในการสร้างสรรค์ จึงเป็นที่มาของการศึกษาและวิเคราะห์การกำกับศิลป์แนวเซอร์เรียลลิสม์ในภาพยนตร์ของ มิเชล กอนดรี โดยศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะ แนวความคิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ เปรียบเทียบระหว่างงานจิตรกรรมและ

ภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์กับการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ของ มิเชล กอนดรี เพื่อค้นหาคำตอบว่าภาพยนตร์ของ มิเชล กอนดรี มีลักษณะของเซอร์เรียลลิสม์อย่างไรและเพื่อให้ผู้วิจัยสามารถเห็นและเข้าใจในงานกำกับศิลป์ของ มิเชล กอนดรี ได้มากขึ้น นอกจากนี้เพื่อให้ผู้ที่สนใจในงานภาพยนตร์ของ มิเชล กอนดรี ได้ศึกษาต่อไป

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาหาลักษณะของเซอร์เรียลลิสม์ที่ปรากฏในงานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ของ มิเชล กอนดรี
2. เพื่อศึกษางานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ของ มิเชล กอนดรี
3. เพื่อศึกษาหาความหมายในงานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ของ มิเชล กอนดรี

ขอบเขตการศึกษา

1. ศึกษากลุ่มเซอร์เรียลลิสม์และภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์
2. ศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ของ มิเชล กอนดรี โดยเลือกคัดเลือกภาพยนตร์

ทั้งหมด 4 เรื่องได้แก่

- 2.1 Human Nature (2001)
- 2.2 Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)
- 2.3 The Science of Sleep (2006)
- 2.4 Mood indigo (2013)

โดยศึกษาเรื่อง The Science of Sleep (2006) และ Mood indigo (2013) เป็นภาพยนตร์หลัก

3. ศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่ปรากฏในกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์และในภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรี
4. ศึกษาทฤษฎีทางด้านภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ที่จะศึกษา

ขั้นตอนของการศึกษา

1. ศึกษาโดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารขั้นต้นและเอกสารชั้นรอง ทั้งจากหนังสือ เอกสาร บทความ และบทสัมภาษณ์
2. ศึกษาผลงานของศิลปินทั้งผลงานที่จะศึกษาและผลงานโดยรวมของศิลปิน
3. วิเคราะห์ข้อมูล
4. นำเสนอวิทยานิพนธ์ และบทความทางวิชาการ

บทที่ 2

ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ทฤษฎีและแนวความคิดที่จะนำมาใช้วิเคราะห์ในงานวิจัยชิ้นนี้ แบ่งเป็นสองส่วน ได้แก่ ทฤษฎีทางภาพยนตร์ และทฤษฎีของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์

ภาพยนตร์และงานกำกับศิลป์

ภาพยนตร์ถือเป็นสื่อหนึ่งที่มีบทบาทอย่างมากในปัจจุบัน เพราะภาพยนตร์เป็นสื่อในอีกแขนงหนึ่ง ด้วยลักษณะของภาพยนตร์นั้นมีความเป็นทั้งศิลปะและสื่อที่ให้ความบันเทิงแก่นุชย์ ปฏิเสธไม่ได้ว่าปัจจุบันในการสร้างภาพยนตร์นั้นนอกจากการใช้ความรู้และทฤษฎีทางด้านภาพยนตร์แล้ว องค์ประกอบทางด้านศิลปะเป็นอีกสิ่งที่ใช้ในงานสร้างภาพยนตร์เพื่อให้ภาพที่ปรากฏออกต่อหน้าผู้ชมนั้นมีความสวยงาม

ย้อนกลับไปในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ จากการกำเนิดของสองพี่น้อง โอกุสต์ และหลุยส์ ลูมีแอร์ (Auguste Marie Louis Nicolas Lumière ค.ศ. 1862 - 1954 และ Louis Jean Lumière ค.ศ. 1864 - 1948) ที่ได้นำกล้องถ่ายวิดีโอบันทึกเหตุการณ์ ได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างภาพยนตร์ จากการใช้กล้องถ่ายวิดีโอบันทึกเหตุการณ์ตรงหน้า เริ่มพัฒนาการสร้างภาพยนตร์ จอร์จส์ เมลิเยส์ (Georges Méliès ค.ศ. 1861-1938) เป็นอีกผู้หนึ่งที่ทำให้การสร้างภาพยนตร์มีการใช้เรื่องของงานออกแบบเข้ามา โดยการสร้างภาพยนตร์ในสตูดิโอ เทคนิคในวงการภาพยนตร์มีการพัฒนาเรื่อยมา จนกระทั่งในช่วงศตวรรษที่ 20 ภาพยนตร์ได้กลายเป็นศิลปะอีกขั้นหนึ่ง เพราะผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ชมโดยใช้เรื่องของงานออกแบบเข้ามาช่วย ซึ่งต้องใช้องค์ความรู้ทางด้านศิลปะเข้ามาจัดการ โดยงานออกแบบในภาพยนตร์ คือ การออกแบบองค์ประกอบที่ปรากฏทั้งหมดในกรอบภาพ ทั้ง ฉาก เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและแสง ทั้งหมดนั้นเรียกรวมว่า Mise-en-scene

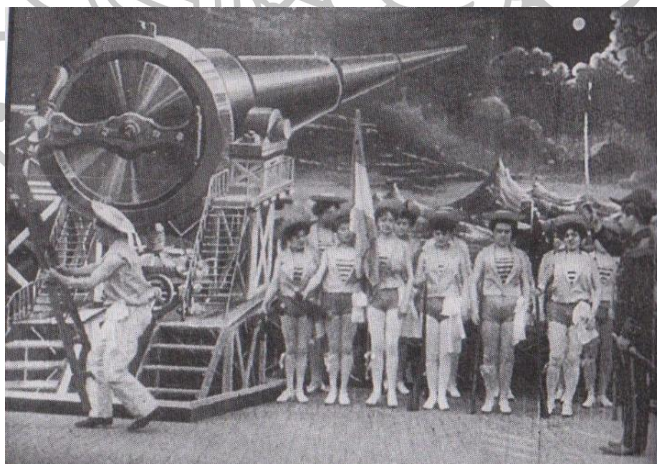
Mise-en-scene เป็นคำที่มาจากภาษาฝรั่งเศส หมายถึง “สิ่งที่ใส่เข้าไปในฉาก” ซึ่งเป็นคำที่สอดคล้องมาจากงานด้านละครเวทีที่มีองค์ประกอบอย่าง ฉาก แสง เครื่องแต่งกาย เป็นต้น ในมุมมองขององค์ประกอบทั้งหมดในภาพยนตร์นั้น จอร์จส์ เมลิเยส์ เป็นนักสร้างภาพยนตร์ที่ทำให้คำว่า Mise-en-scene มีพลังในงานภาพยนตร์ เขาสามารถสร้างงานที่เกิดขึ้นจากจินตนาการลงบนภาพยนตร์ได้

การสร้างภาพยนตร์ของเมลิเยส์ในเวลานั้นได้สร้างสตูดิโอที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์แห่งแรก ถึงสตูดิโอจะมีขนาดเล็กแต่เมลิเยส์ได้ใช้ประสบการณ์ทางด้านละครเวทีนำเข้ามาใช้โดยการสร้างสตูดิโอแห่งนี้ด้วยกลไกที่ใช้ในงานละครเวที งานด้านออกแบบในภาพยนตร์ของเมลิเยส์นั้น เขาได้ร่างแบบ

และออกแบบฉาก เครื่องแต่งกาย ถ่ายทำภาพยนตร์โดยที่เขาเป็นผู้ควบคุมทุกสิ่งทุกอย่างและควบคุมองค์ประกอบของ Mise-en-scene ในงานของเขา



ภาพที่ 1 ภาพงานออกแบบฉากยิ่งจรวดในภาพยนตร์เรื่อง A Trip to the Moon (1902)
ที่มา : David Bordwell and Kristin Thompson, **Film Art : an introduction** (New York : McGraw Hill, 2010), 120.



ภาพที่ 2 ภาพจากการออกแบบนำมาสู่ภาพบนฟิล์ม ในภาพยนตร์เรื่อง A Trip to the Moon
ที่มา : David Bordwell and Kristin Thompson, **Film art : an introduction** (New York : McGraw Hill, 2010), 120.

ในปัจจุบันคำว่า Mise-en-scene เป็นการคำที่บ่งบอกถึงงานภาพทั้งหมดที่ปรากฏในภาพยนตร์ นอกจากการสร้างและควบคุมโดยผู้กำกับ ในส่วนด้านงานออกแบบได้มีทีมงานที่เข้ามาช่วยในงานภาพยนตร์ ซึ่งเรียกฝ่ายนี้ว่า ผู้กำกับศิลป์ (Art Director) และองค์ประกอบงานออกแบบภายในภาพยนตร์นั้นเรียกว่างานกำกับศิลป์ หรือ Art Direction

1. งานกำกับศิลป์ (Art Direction)

งานกำกับศิลป์ หรืออาจมีคำเรียกอื่น เช่น งานออกแบบงานสร้าง (Production Design) เป็นงานที่เกี่ยวข้องกับด้านทัศนศิลป์และงานสร้างองค์ประกอบภาพของภาพยนตร์ เพื่อสร้างสไตล์ของภาพที่ออกมาจากจินตนาการของผู้กำกับ โดยในการทำงานในฝ่ายนี้จะมีผู้รับผิดชอบ คือ ผู้กำกับศิลป์ เป็นทั้งผู้ออกแบบและประสานงานกับผู้กำกับ (ซึ่งในภาพยนตร์ของ มิเชล กอนดรี ถึงแม้ภาพที่ปรากฏขึ้นมาจากความคิดและจินตนาการของกอนดรี แต่ในทีมงานก็มีฝ่ายด้านกำกับศิลป์เช่นเดียวกัน) หน้าที่ที่ฝ่ายกำกับศิลป์นั้นต้องรับผิดชอบ คือ การออกแบบองค์ประกอบทั้งหมดในภาพยนตร์ทั้งเรื่อง โทนสี (Color) ฉาก (Scence) สถานที่ (Location) อุปกรณ์ประกอบฉาก (Prop) เครื่องแต่งกาย (Costume) การแต่งหน้า (Make-up) การใช้เทคนิคอื่นๆ เป็นต้น โดยออกแบบให้ตรงตามกับผู้กำกับจินตนาการ การตีความจากภาพยนตร์เพื่อให้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่อง

หากลองมองย้อนถึงประวัติศาสตร์งานภาพยนตร์และงานกำกับศิลป์ อาจเริ่มจากการมีภาพยนตร์ของนักสร้างภาพยนตร์สองพี่น้องลูมิแอร์ ที่มีใช้กล้องถ่ายวิดีโอสร้างภาพยนตร์แต่ถึงอย่างไรงานของสองพี่น้องนี้ยังเป็นเพียงการใช้กล้องถ่ายวิดีโอเป็นอุปกรณ์บันทึกเหตุการณ์เท่านั้น ต่างจากจอร์จส์ เมลิเยส์ นักสร้างภาพยนตร์อีกคนที่เป็นผู้ริเริ่มนำงานออกแบบเข้ามาใช้ในภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่อง A Trip to the Moon (ค.ศ. 1902) เห็นได้ชัดในงานด้านออกแบบที่ปรากฏอยู่บนภาพ เพราะมีการสร้างฉากออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย โดยใช้ความรู้ทางด้านงานออกแบบละครเวทีเป็นตัวช่วย ซึ่งเห็นได้ว่าจะมีความต่างจากภาพยนตร์ของสองพี่น้องลูมิแอร์ เป็นอย่างมาก

คำว่า ผู้กำกับศิลป์ หรือ Art Director ในความทรงจำของคนทำภาพยนตร์ ได้ถือกำเนิดขึ้นมาจาก วิลเฟรด บัคแลนด์ (Wilfred Buckland ค.ศ. 1866 – 1946) ในช่วงปี ค.ศ. 1916 เมื่อแมกกาซีน Photoplay ได้มีบทติชมเรื่องของ ‘Artistic Executive or Art Director’ จากที่บัคแลนด์ได้เริ่มทำงานกับ Cecile B. De Mille และ Paramount ตั้งแต่นั้นปี ค.ศ. 1912-1927 ก่อนหน้าที่บัคแลนด์จะเข้ามาทำงานด้านภาพยนตร์เขาได้ทำงานด้านงานออกแบบเวทีบรอดเวย์มาก่อน งานด้านออกแบบของเขามีความโดดเด่นในด้านงานออกแบบฉาก ลักษณะของการจัดแสงที่เปรียบเสมือนกับงานศิลปะของคาราวิจโจ อย่างตัวอย่างในภาพยนตร์เรื่อง The Cheat (1915) ผลงานภาพยนตร์ชิ้นเอก Cecile B. De Mille

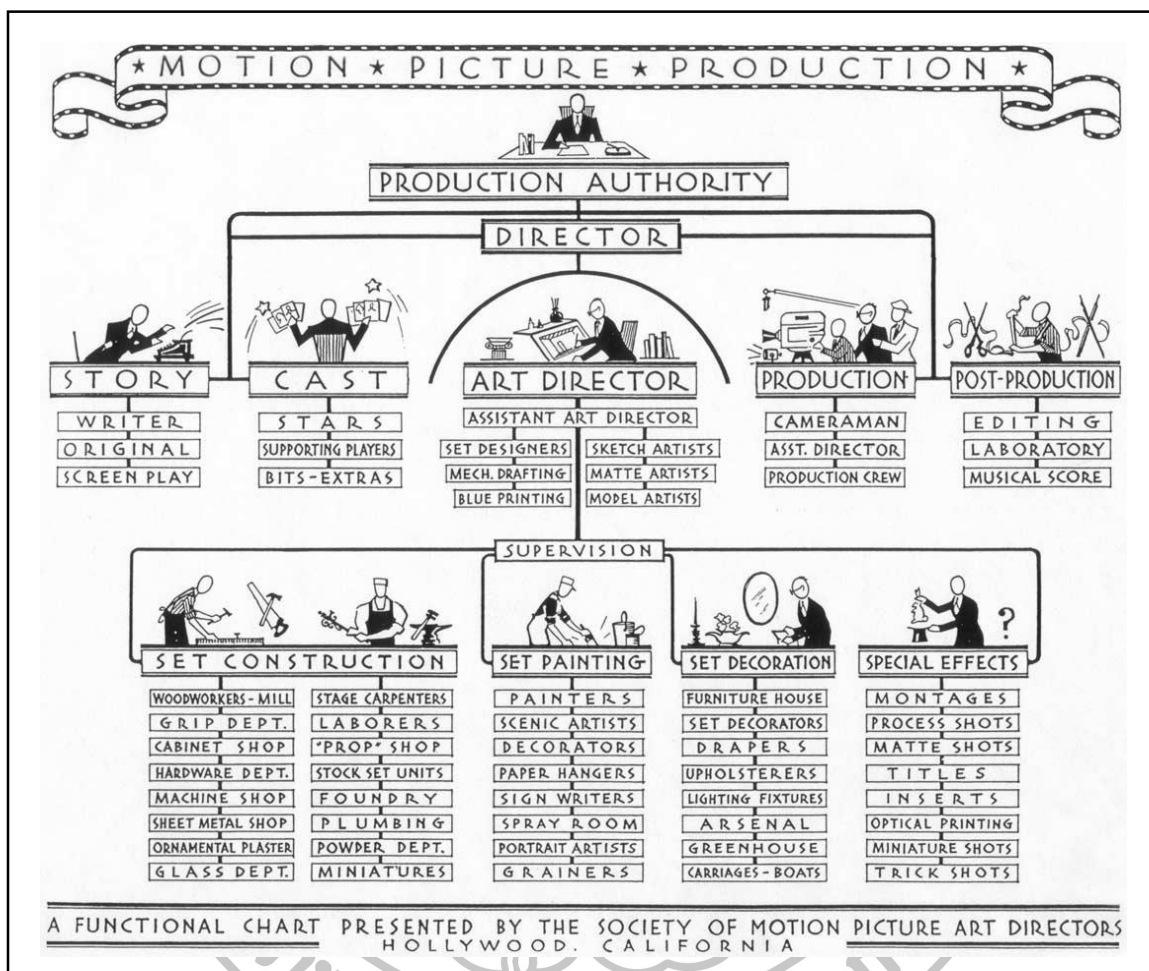


ภาพที่ 3 งานสร้างและจัดแสงจากภาพยนตร์เรื่อง The Cheat ออกแบบโดย Wilfred Buckland
ที่มา : Michael Rizzo Amsterdam, **The Art Direction Handbook for Film** (Oxford : Focal Press, 2005), 8.

หลังจากบัคแลนด์ได้เป็นผู้ริเริ่มคำว่า ผู้กำกับศิลป์ ในวงการฮอลลีวูดผู้ทำงานด้านภาพได้ถูกเรียกว่า ผู้กำกับศิลป์เช่นเดียวกัน ในศตวรรษที่ 20 แต่ละสตูดิโออย่าง Fox, Columbia Picture, Paramount Picture, Metro-Goldwyn และ Warner Brother ได้บรรจุตำแหน่งผู้กำกับศิลป์ให้เป็นหัวหน้างานฝ่ายศิลป์¹

¹ Michael Rizzo Amsterdam, **The Art Direction Handbook for Film** (Oxford : Focal Press, 2005), 6-9.

2. การทำงานของฝ่ายกำกับศิลป์และงานฝ่ายศิลป์



ภาพที่ 4 แผนผังหน้าที่ของงานฝ่ายศิลป์ที่ควบคุมโดย ผู้กำกับศิลป์

ที่มา : Michael Rizzo Amsterdam, *The Art Direction Handbook for Film* (Oxford : Focal Press, 2005), 25.

หน้าที่ของฝ่ายกำกับศิลป์ คือ การออกแบบองค์ประกอบที่ปรากฏอยู่บนภาพยนตร์ทั้งหมด เพื่อให้ภาพที่ปรากฏออกมาสู่ผู้ชมนั้นมีความสวยงามและสื่อออกมาตามการดำเนินเรื่องและจินตนาการผู้กำกับ ในงานด้านฝ่ายศิลป์จะมีทีมงานออกแบบตามแต่หน้าที่ที่ทำตามแต่ละโปรดักชั่น โดยจากหนังสือ *The Filmmaker's Guide to Production Design* ของ Vincent LoBrutto ได้อธิบายและจำแนกหน้าที่ของฝ่ายศิลป์ในภาพยนตร์ ดังนี้

2.1 Art Director ผู้กำกับศิลป์เป็นฝ่ายที่ดำเนินการและควบคุมโปรดักชั่นทั้งหมด ในบางโปรดักชั่นอาจมีฝ่ายออกแบบงานสร้างแยกออกมาเป็นอีกฝ่ายเพื่อประสานงานกัน หรือรวมในงานกำกับศิลป์อย่างเดียว

2.2 Set Designer หน้าที่ออกแบบ กำกับและสร้างฉากโดยสร้างงานตามความคิดของผู้กำกับศิลป์ งานของฝ่ายนี้เริ่มตั้งแต่งานตราฟ วาดฉากตามแนวคิดที่วางเอาไว้ โดยฝ่ายนี้ต้องประสานงานร่วมกับผู้กำกับและผู้กำกับภาพร่วมด้วยเพื่อให้ภาพที่ออกมาสมบูรณ์

2.3 Set Decorator หน้าที่ตกแต่งฉากและสถานที่ เช่น การจัดไฟในฉาก เพอร์นิเจอร์ หน้าต่างประตู เป็นงานตกแต่งภายในฉากหรือพื้นที่ โดยงานตกแต่งต้องอิงจากเนื้อเรื่อง ยุคที่ภาพยนตร์ดำเนินเรื่อง ลักษณะของตัวละคร เป็นต้น

2.4 Lead Man หน้าที่ผู้ช่วยฝ่าย Set Decorator, Locates Object คอยจัดหาเพอร์นิเจอร์หรือวัสดุตกแต่ง

2.5 Swing Gang หน้าที่เป็นผู้ช่วยโดยทำงานภายใต้การควบคุมดูแลของ Lead Man โดยเป็นผู้จัดหาวัสดุอุปกรณ์ตกแต่ง

2.6 Hair and Makeup หน้าที่ดูแลในส่วนของผมและแต่งหน้าโดยในหน้าที่นี้จะมีหนึ่งถึงสองคนหรือเป็นทีม ในงานด้านนี้จะเริ่มตั้งแต่การหาข้อมูลเกี่ยวกับทรงผมและการแต่งหน้าโดยอิงจากภาพยนตร์ทั้งการดำเนินเรื่อง ยุคสมัย ลักษณะบุคลิกตัวละคร ในงานด้านผมและการแต่งหน้าถือว่าเป็นงานออกแบบเป็นหนึ่งในองค์ประกอบภาพสำคัญที่จะช่วยสร้างความรู้สึกให้กับผู้ชม เพราะเป็นส่วนที่ช่วยสร้างบุคลิกของตัวละคร สร้างอารมณ์และบรรยากาศของภาพยนตร์ได้

2.7 Construction Crew หน้าที่ผู้ช่วยฝ่ายงานออกแบบฉาก เป็นงานที่ต้องใช้ความชำนาญในการสร้าง เช่น งานไม้ หรือช่างทาสี

2.8 Property Master หน้าที่รับผิดชอบงานอุปกรณ์ประกอบฉากและวัตถุที่มีขนาดเล็กหรือวัตถุที่ใช้มือถือที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยการทำงานจะทำงานร่วมกับ Set Decorator โดยการสร้างงานนั้นมีทั้งการเสาะหาวัตถุจากแหล่งต่างๆ หรืออาจมีการสร้างวัตถุขึ้นใหม่

2.9 Location Scout หน้าที่เป็นผู้ที่มองหาสถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำหากไม่ได้ถ่ายทำภาพยนตร์ในสตูดิโอ โดยการทำงานจะร่วมกันกับผู้กำกับและฝ่ายงานสร้าง วิธีการทำงาน คือ จะคอยถ่ายรูปหรือถ่ายวิดีโอสถานที่ที่ต้องการ หาข้อมูลเพื่อส่งให้ฝ่ายงานสร้าง

2.10 Location Manager หน้าที่เป็นผู้รับผิดชอบงานสถานที่ในช่วง ก่อสร้างงานสร้าง โดยรับผิดชอบและดูแลความปลอดภัยของสถานที่ไม่ให้เกิดความเสียหาย

2.11 Greensman หน้าที่เป็นฝ่ายดูแลในเรื่องของต้นไม้และดอกไม้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยในบางสถานที่ที่ใช้ถ่ายทำอาจสามารถปรับเปลี่ยนภูมิทัศน์ใหม่ได้

2.12 Buyer หน้าที่เป็นฝ่ายจัดซื้อทุกสิ่งในฝ่ายศิลป์ทั้ง เฟอร์นิเจอร์ อุปกรณ์ตกแต่ง เสื้อผ้า อุปกรณ์ประกอบฉาก เป็นต้น

2.13 Scenic Artist หน้าที่เป็นฝ่ายออกแบบและลงสีพื้นหลังฉาก ลงสีอุปกรณ์ประกอบฉากหรืองานออกแบบที่ใช้เรื่องของภาพ เช่น รูปภาพที่ใช้ตกแต่งฉาก หน้าปกหนังสือ เป็นต้น หรือเป็นผู้ที่ลงสีฉากเพื่อให้ภาพที่ปรากฏในกล้องมีมิติมากขึ้น เช่น ลงสีเงาภายในฉาก เป็นต้น

2.14 Costume Designer หน้าที่ออกแบบหรือเลือกเสื้อผ้าให้แก่นักแสดง โดยตำแหน่งนี้ต้องรู้จักในเรื่องของเบื้องหลังและยุคของเสื้อผ้า นอกจากนี้ต้องเข้าใจบุคลิกและลักษณะของตัวละครและเนื้อเรื่อง งานออกแบบเครื่องแต่งกายมีความสำคัญในงานภาพยนตร์เพราะเป็นตัวกำหนดและกำกับการเคลื่อนไหวของตัวละครและสามารถสื่อถึงบุคลิกของตัวละครได้ นอกจากนี้งานออกแบบเครื่องแต่งกายมีส่วนที่ทำให้ภาพที่ปรากฏออกมาในภาพยนตร์มีความสวยงาม

2.15 Production Illustrator หน้าที่เปรียบเสมือนศิลปิน วาดภาพแนวคิดที่ออกมาจากผู้กำกับศิลป์หรือฝ่ายงานสร้างเพื่อให้เห็นภาพได้มากที่สุด

2.16 Draftsman หน้าที่วาดในส่วนของรายละเอียดของแบบฉากที่จะสร้าง โดยใช้เทคนิคการวาดในงานออกแบบฉากในภาพยนตร์นั้นจะใช้เทคนิคและรูปแบบเดียวกันกับงานของสถาปัตยกรรม

2.17 Set Dresser หน้าที่การทำงานนี้จะอยู่ภายใต้การควบคุมของ Set Decorator เป็นผู้รับผิดชอบในการวางวัตถุหรืออุปกรณ์ตกแต่งฉากภายในฉาก ผู้ทำงานในตำแหน่งนี้ต้องมีสายตาที่เฉียบคมและเข้าใจการดำเนินเรื่องได้ดี²

ความสำคัญของการมีหน้าที่งานกำกับศิลป์นั้น นอกจากจะเป็นผู้ถ่ายทอดจินตนาการของผู้กำกับ สร้างงานด้านออกแบบให้สวยงามแล้ว งานกำกับศิลป์ยังมีส่วนช่วยส่งเสริมภาพยนตร์ได้อย่างดี เพราะงานออกแบบนั้นไม่ได้นำเสนอทางด้านกายภาพเท่านั้น แต่สามารถทำให้ผู้ชมรับรู้เรื่องราวและตัวละคร สร้างอารมณ์ให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ เช่น ความกลัว ตกใจ สบายใจ นอกจากนี้งานด้านกำกับศิลป์ยังทำหน้าที่เป็นตัวแปลงแนวคิดและการตีความออกมาให้เป็นภาพสู่ผู้ชมเพื่ออธิบายแก่นของเรื่อง เพราะฉะนั้นวัตถุที่ปรากฏหรืองานภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นจะแปลงรูปแบบของมันรวมกันกับความหมายและทำหน้าที่เชิงสัญลักษณ์ในมุมมองของการดำเนินเรื่อง ซึ่งในธรรมชาติของงานกำกับศิลป์จะมีภาพของการตีความเรื่องและตีความลักษณะองค์ประกอบของงานออกแบบ เช่น งานด้านฉาก สี พื้น ที่ภายในภาพ เป็นต้น เพียงแต่ว่าผู้กำกับและผู้กำกับศิลป์ต้องการที่จะใส่ความหมายให้คนดูสามารถตีความได้ในระดับไหนซึ่งเป็นความท้าทายในงานด้านออกแบบ³

² Vincent LoBrutto, *The Filmmaker's Guide to Production Design* (New York: Allworth, 2002), 62-75.

³ เรื่องเดียวกัน, 25.

กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)

ในช่วงทศวรรษที่ 20 ถือเป็นช่วงเฟื่องฟูของทุกศาสตร์วิทยา มีการกำเนิดแนวความคิดใหม่ๆ หรือความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ แต่ก็ถือว่าเป็นยุคแห่งความสูญเสียจากสงครามโลกทั้งครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ที่ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงมากมายในทศวรรษนี้ ทางด้านทัศนศิลป์ในช่วงเวลานั้นถือเป็นจุดแห่งยุคสมัยใหม่ ก่อเกิดแนวความคิดและกลุ่มทางความเชื่อทางด้านศิลปะมากมาย กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ถือเป็น กลุ่มเคลื่อนไหวทางศิลปะกลุ่มหนึ่งที่เกิดขึ้นในช่วงยุคสมัยใหม่ โดยมีแนวทางการคิด ทฤษฎีที่น่าสนใจและมีความแตกต่างจากศิลปะกลุ่มอื่นๆ

1. การก่อกำเนิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์

การเกิดขึ้นของสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ในช่วงปี ค.ศ. 1914-1918 ประเทศฝรั่งเศสถือได้ว่าเป็นประเทศที่ได้รับผลกระทบอย่างมาก อองเดร เบรอตง (Andre Breton ค.ศ.1896-1966) เป็นหนึ่งที่ได้รับผลกระทบจากผลพวงของสงคราม เบรอตง นักศึกษาแพทย์ที่ถูกเกณฑ์เป็นทหารแพทย์เพื่อช่วยเยียวยารักษาคนไข้ที่มาอาการทางจิตในโรงพยาบาลทหาร หลังสงครามโลกครั้งที่หนึ่งจบลง ความปั่นป่วนและวิกฤตทางสังคม เศรษฐกิจของประเทศฝรั่งเศสก็เกิดขึ้น อองเดรกลายเป็นบุคคลตกงานหลังสงครามจบและดำเนินชีวิตต่อไปอย่างไร้สาระ ว่างเปล่า แต่สิ่งหนึ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจเบรอตงได้ คือ วรรณคดีและศิลปะเท่านั้น

จากหนังสือการตีความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969 ของสตีเฟ่น ซัยประสาธน์ ได้เขียนถึงการก่อกำเนิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ไว้ว่า

อองเดร เบรอตงถึงแม้จะเรียนทางด้านแพทย์แต่ตัวเขาก็มุ่งให้ความสนใจกับกวีนิพนธ์และศิลปะ จนเขาตัดสินใจไม่เรียนทางด้านแพทย์ต่อ ออกมาทำกวีนิพนธ์และชักชวนเพื่อนๆ ของเขาก่อตั้งนิตยสาร Litterature (ตีพิมพ์และเผยแพร่ตั้งแต่ ค.ศ.1919-1924) นิตยสารเล่มนี้สร้างขึ้นเพื่อต่อต้านวรรณคดีทุกรูปแบบที่มีอยู่ในระยะเวลานั้นนอกจากนี้ยังเป็นที่ยอมรับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์เกี่ยวกับจิตไร้สำนึกและสัญลักษณ์ในเรื่องของความฝันที่โยงเข้ากับเรื่องทางเพศ

จากการก่อตั้งนิตยสาร Litterature เป็นก้าวหนึ่งที่ทำให้เขาเข้าสู่ศาสตร์ทางด้านศิลปะ เมื่อในช่วงต้น ค.ศ. 1920 กลุ่มดาดา (Dada) ที่ก่อตั้งขึ้นที่เมืองซูริค ได้ย้ายมาอยู่ในกรุงปารีส เบรอตงและเพื่อนในกลุ่มได้ยึดถึงแนวความคิดของกลุ่มดาดาที่มีแนวคิดต่อต้านสงครามและทำลายค่านิยมทุกชนิดของชนชั้นกลางซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของเบรอตง เบรอตงจึงเข้าร่วมสมาชิกกลับกลุ่มดาดาพร้อมกับให้กลุ่มดาดาได้ใช้นิตยสาร Litterature ของตนเป็นกระบอกเสียงในการเผยแพร่แนวคิดของกลุ่ม นอกจากนั้นทางกองนิตยสารของเบรอตงได้เป็นผู้จัดนิทรรศการให้กับ มักซ์ แอร์นสต์ (Max Ernst ค.ศ. 1891-1976) และ แมน เรย์ (Man Ray ค.ศ.1890-1976) สองศิลปินที่ในช่วงเวลานั้นอยู่ในกลุ่มดาดา เป็นที่ครึกโครมและอื้อฉาวอยู่ไม่น้อยสำหรับการจัดนิทรรศการในครั้งนั้น แต่อย่างไรก็ตามเบรอตงกลับมอง

ว่ากิจกรรมของกลุ่มดาตาในยุคหลังนั้นไร้แก่นสาร เปรอตงจึงชวนเพื่อนในกลุ่มออกจากกลุ่มดาตาทั้งหมด ทำให้กลุ่มดาตาสลายตัวออกจากกลุ่มปารีส ถึงแม้เปโรตงจะออกจากกลุ่มดาตาแล้วแต่เขาได้นำเอา ประสบการณ์และแนวคิดของกลุ่มดาตาบางอย่าง เช่น การเชื่อมโยงวรรณกรรมกับศิลปะ นอกจากนั้นเขายังริเริ่มหาวิธีการสำรวจหนทางใหม่ๆ อย่างการทดลองเรื่องของจิตไร้สำนึกซึ่งในฝรั่งเศสยังไม่เป็นที่ น่าสนใจมากนัก จากนั้นในปี ค.ศ. 1924 เปรอตงได้ตั้งกลุ่มกิจกรรมขึ้นใหม่ในชื่อ กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ พร้อม ประกาศอย่างเป็นทางการในแถลงการณ์ คือ มุ่งทำลายระเบียบกฎเกณฑ์ของโลกภายนอกที่เป็นจริงที่มีอยู่ เดิมซึ่งบีบรัดใจจําทำให้มนุษย์อยู่ในสภาพน่าสมเพช ไร้พลังไร้เสรีภาพ กับมุ่งทั้งสร้างสรรค์โลกใหม่ ความ เป็นจริงที่ใหม่ เพื่อให้มนุษย์ใช้ชีวิตใหม่อย่างมีคุณค่า ปราศจากความขัดแย้งและมีสภาพสมบูรณ์

ในคำถ้อยแถลงการณ์ฉบับแรกเปโรตงได้เขียนถึงความหมายของคำว่า เซอร์เรียลลิสม์ ไว้โดย สดชื่น ซัยประสาธน์ ได้สรุปและแปลความหมายของคำว่าเซอร์เรียลลิสม์ไว้ว่า

เซอร์เรียลลิสม์ (คำนาม เพศชาย) หมายถึง ความเป็นอัตโนมัติของจิตที่บริสุทธิ์ ซึ่งเป็นวิธี แสดงออกถึงการทำงานที่แท้จริงของความคิด ในรูปแบบของการพูด การเขียน หรือวิธีอื่นๆ การทำตามคำสั่งของความคิดโดยปลอดจากการควบคุมของเหตุผล และไม่เกี่ยวข้องกับ สุนทรียศาสตร์และศีลธรรม⁴

ในเชิงปรัชญาในสารานุกรม หมายถึง เซอร์เรียลลิสม์เชื่อในความเป็นจริงที่สูงกว่าของ รูปแบบความสัมพันธ์บางอย่างที่ถูกกละเลยมามาก่อนหน้านี้เชื่อในอำนาจทั้งหมดของความฝัน เซอร์เรียลลิสม์มีแนวโน้มที่จะทำลายกลไกทางจิตแบบอื่นๆ ให้หมดไปโดยสิ้นเชิง และต้องการ แทนที่กลไกอื่นๆ เหล่านั้นเพื่อแก้ปัญหาสำคัญของชีวิต⁵

เปโรตงใช้เวลาช่วงฤดูร้อนของปี ค.ศ. 1924 เขียนถ้อยแถลงการณ์เขาก็ได้ใช้คุณศัพท์ว่า เซอร์เรียลลิสม์ (Surrealist) เพื่อหมายถึง เหนือ (Above) หรือยิ่งกว่า (Beyond)⁶ ในแถลงการณ์ของเปโร ตงได้ใช้คำว่าเซอร์เรียลลิสม์เพื่อเป็นเกียรติแก่ อปอลลิแนร์ (Guillaume Apollinaire 1880-1918) ที่เพิ่ง เสียชีวิตไป ซึ่งคำว่า เซอร์เรียลลิสม์ เป็นคำศัพท์ที่อปอลลิแนร์คิดและใช้เป็นครั้งแรกในปี ค.ศ.1917 เพื่อ อธิบายละครเรื่อง Mamelles de Tirésias ว่าเป็นบทละครเซอร์เรียลลิสม์ แนวคิดที่ปรากฏในแถลงการณ์ นั้น เปโรตงเน้นถึงความสำคัญของกวีและเทคนิคทางจิตวิเคราะห์ อันได้แก่ ทฤษฎีจิตไร้สำนึกของฟรอยด์

⁴ สดชื่น ซัยประสาธน์, การตีความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ใน ฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969 (กรุงเทพฯ : คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2537), 29.

⁵ เรื่องเดียวกัน, 29.

⁶ แมทธิว เกล, ดาดา & เซอร์เรียลลิสม์, แปลโดย ปราบดา หุ่น (กรุงเทพฯ : เดอะเกรทไพนธ์ อาร์ท, 2557), 216.

นอกจากนี้ยังมีสถานะอื่นที่ถูกพูดถึงในแถลงการณ์ อย่างจินตนาการอันปราศจากการปรุงแต่งของวัยเยาว์ ที่ได้รับการยอมรับถือว่าเป็นคู่ตรงข้ามของการใช้เหตุผลของผู้ใหญ่ และนอกจากนี้ในแถลงการณ์ได้มีการพูดถึงกลวิธีของกลุ่มโดยใจความสำคัญอยู่ที่ลักษณะของอัตโนมัตินิยมและความฝัน

นอกจากแนวคิดจากแถลงการณ์ของเบรอตงที่แถลงแนวคิดและแจกแจงความเป็นเซอร์เรียลลิสม์ งานเขียนของนักเขียนอื่นๆก็มีส่วนช่วยเสริมโดยใช้เรื่องของการใช้ความฝันให้หนักแน่นขึ้น งานเขียนในบทความ คลื่นความฝัน (A Wave of Dream หรือ Una Vague de rêves, Commerce ปี ค.ศ. 1924) ของ หลุยส์ อารากอง (Louis Aragon ค.ศ. 1897-1982) มีส่วนสนับสนุนแถลงการณ์ครั้งแรกของเบรอตง และให้อีกนิยามของเซอร์เรียลลิสม์

...แก่นแท้ของสิ่งต่างๆไม่เชื่อมโยงกับความเป็นจริงของมัน ยังมีความสัมพันธ์
อื่นๆที่มากกว่าความเป็นจริง ซึ่งจิตอาจจะลึกได้และลึกก่อน เช่น ความบังเอิญ ภาพลวงตา
สิ่งมหัศจรรย์ ความฝัน สายพันธุ์หลายหลากเหล่านี้มารวมตัวกันผสานเป็นตระกูลเดียวกัน คือ
ความเป็น เซอร์เรียล...⁷

กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ ได้ก่อตั้งขึ้นมาโดยมีกิจกรรมจะมุ่งเน้นไปทางกวีนิพนธ์และศิลปะ ระยะเวลาของการดำรงอยู่ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มีเหตุการณ์และกิจกรรมของกลุ่มมากมาย นับตั้งแต่การก่อตั้งจากการแถลงการณ์ของเบรอตงในปี ค.ศ.1924 จนถึงช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงของกลุ่มที่เกิดจากการคิดเห็นไม่ตรงกันภายในสมาชิกและเบรอตง การเข้า-ออกของสมาชิก การที่กลุ่มมีเรื่องของการเมืองและสงครามเข้ามาแทรกแซง จนมาถึงยุคทองของเซอร์เรียลลิสม์ในช่วงทศวรรษที่ 1930 จากผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี และ เรเน่ มากริตต์ ที่มีความโดดเด่น เริ่มมีงานเซอร์เรียลลิสม์รูปแบบใหม่ๆ อย่างเช่นการสร้างภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ การเข้ามาของสมาชิกใหม่ ทำให้กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ในช่วงเวลานั้นเรียกได้ว่าคึกคัก จนถึงช่วงสุดท้ายของกลุ่มจากผลกระทบสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้ศิลปินต่างกระจัดกระจายไปยังที่ต่างๆ เช่น ประเทศสหรัฐอเมริกา ระยะเวลาที่เซอร์เรียลลิสม์ได้ทำกิจกรรมตั้งแต่เริ่มก็ตั้งจนเมื่อปี ค.ศ. 1969 เซอร์เรียลลิสม์ก็ได้ยุติบทบาทรวมระยะเวลาทั้งสิ้น 45 ปี แต่ถึงอย่างไรเซอร์เรียลลิสม์ถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มีความเหนียวแน่นเข้มข้นและเป็นต้นแบบให้กับศิลปินในยุคหลัง

2. แนวคิดและอิทธิพลของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์

เป้าหมายของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ที่ยึดถือปฏิบัติตลอดมา คือ การแสวงหาความเป็นจริงอันสูงสุดและเสรีภาพ จากการหลีกเลี่ยงสถานะสังคมในยุคหนึ่ง การเข้าถึงความความเป็นจริงอันสูงสุดที่หลีกเลี่ยง

⁷แมทธิว เกล, ดาดา & เซอร์เรียลลิสม์, แปลโดย ปราบดา หยุ่น, 222.

ความเป็นจริงเป็นสิ่งที่สามารถแก้ไขปัญหาชีวิต โดยการที่สามารถทำให้ปัจเจกบุคคลเข้ากับโลกภายนอกได้โดยการให้สิ่งที่ป็นอติวิสัยเข้ากับสิ่งที่ป็นภาวะวิสัยได้โดยไม่มี ความขัดแย้ง

ที่มาของแนวความคิดที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ยึดถือได้นั้นได้รับอิทธิพลจากหลากหลายศาสตร์ เริ่มจากแนวคิดในยุคโรแมนติก วรรณกรรมหรือกวีนิพนธ์ในยุคโรแมนติกที่เป็นอาวุธต่อต้านชนบประเพณีของชนชั้นกลาง โดยใช้เรื่องความชอบหรือรสนิยมทางเพศประเภทชอบความรุนแรง (Sadisme) เรื่องราวที่แฝงด้วยความเร้นลับ น่ากลัว เป็นแรงบันดาลใจต่อแนวคิดของกลุ่ม ทำให้มองว่ากลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ถือว่าเป็นลูกหลานของงานยุคโรแมนติก นอกจากนี้กวีนิพนธ์ที่ส่งอิทธิพลต่อแนวคิด ปรัชญาการเล่นแร่แปรธาตุ เป็นอีกศาสตร์หนึ่งที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ให้ความสนใจ เพราะแนวคิดของการเล่นแร่แปรธาตุ ทำให้เกิดภาพที่อัศจรรย์ใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของกวีและศิลปินในกลุ่มซึ่งต้องการแปรเสียง ความหมาย รูปแบบและสี เพื่อให้เกิด ความหมาย รูปแบบใหม่ๆ แนวคิดของการเล่นแร่แปรธาตุจึงอาจเป็นต้นแบบของกลวิธีและเทคนิคในการสร้างงานของศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ นอกจากศาสตร์ต่างๆ ที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์สนใจ ทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์เป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่ถือได้ว่าเป็นแนวคิดสำคัญของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ โดยเฉพาะเบรอตง หัวหน้ากลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ที่สนใจในทฤษฎีนี้เป็นอย่างมาก

2.1 ความฝันและทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)

ย้อนกลับไปในช่วงเวลาที่เบรอตงเป็นนักศึกษาแพทย์ที่เข้าไปช่วยรักษาอาการคนไข้โรคจิต ในช่วงสงคราม เบรอตงให้ความสนใจกับทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์ของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud ค.ศ. 1856-1939) จิตแพทย์ชาวเวียนนาที่เป็นผู้ก่อตั้งทฤษฎี “จิตวิเคราะห์” ขึ้น เป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาและวิธีการบำบัดโรคจิตเวชที่ใหม่ล่าสุดแต่ก็เป็นทฤษฎีที่ได้รับการต่อต้านอย่างมากในฝรั่งเศส แต่ถึงอย่างไรทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ก็เป็นทฤษฎีที่เบรอตงให้ความสนใจและให้ความสำคัญอย่างจริงจัง เบรอตงได้ลองนำทฤษฎีของฟรอยด์มาปฏิบัติในการรักษาคนไข้ที่มีอาการทางจิตจากสงคราม

จากการอ้างอิงของ สดชื่น ชัยประสาธน์ ได้อธิบายถึงแนวคิดของฟรอยด์ไว้ว่า โดยข้อเสนอของฟรอยด์ได้มองว่า โรคประสาทเกิดขึ้นเนื่องจากผู้ป่วยมีความขัดแย้งและความกังวลในอดีต จึงได้แสดง ความกลัวความกังวลนี้ออกมาในรูปแบบสัญลักษณ์หรือกลไกทางจิตแบบต่างๆ การรักษาให้หาย จำเป็นต้องสืบค้นลึกลงไปในจิตไร้สำนึกของผู้ป่วย เบรอตงสนใจวิธีนี้เป็นพิเศษแต่ไม่เพียงเพื่อรักษาอาการเท่านั้นแต่ เพื่อใช้แสวงหาตัวตนที่แท้จริง โดยใช้ จิตไร้สำนึก จินตนาการ ความฝัน^๘ กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์จึงได้

^๘ สดชื่น ชัยประสาธน์, การตีความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969 (กรุงเทพฯ : คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2537), 23-24.

อิทธิพลจากวิธี การเชื่อมโยงเสรี (free association) ซึ่งเป็นวิธีการรักษาผู้ป่วยจิตเวชและอิทธิพลจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์เป็นอย่างมาก

ทฤษฎีการตีความความฝัน (The Interpretation of Dream) ที่ฟรอยด์ได้เผยแพร่ทฤษฎีนี้ในปี ค.ศ.1900 ฟรอยด์มองเรื่องของความฝันไว้ว่า ความฝันเป็นตัวแทนปลอมแปลงความคิดของความฝันซึ่งอยู่ในจิตไร้สำนึก การปลอมแปลงหมายถึงการป้องกันตัวของอีโก้ (Ego) ซึ่งเป็นสิ่งที่ขัดขวางความปรารถนาต่างๆ จากสถานะของมนุษย์ในตอนกลางวันความปรารถนาและจิตใต้สำนึกจะถูกเก็บซ่อนไว้ภายใต้กฎระเบียบและสังคม เมื่อเรานอนความฝันจะปรากฏสิ่งที่อยู่ใต้จิตสำนึกออกมาอย่างอิสระ และการให้ความสำคัญของความเร้นลับในจิตใต้สำนึกที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของเหตุผล ในเรื่องของการตีความความฝันโดยเชื่อมโยงในเรื่องเพศ อย่างเรื่องสัญชาติญาณมุ่งเป็น (Eros) โดยเฉพาะเรื่องแรงปรารถนาหรือแรงขับทางเพศ (Libido)⁹ รูปแบบของจิตใต้สำนึกที่ปรากฏผ่านออกมาในความฝันนั้นไม่มีกฎเกณฑ์ไม่มีระเบียบ เป็นการผสมรวมกับความทรงจำอื่นๆซึ่งสามารถปลุกจินตนาการและประสบการณ์ด้านอารมณ์ในความฝันได้ เพราะเหตุนี้ความฝันจึงเป็นหนึ่งในกลวิธีสำคัญในการสร้างงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มองว่าความฝันเป็นเหมือนเครื่องมือที่ปลดปล่อยมนุษย์ออกจากโลกแห่งความเป็นจริงที่สร้างขึ้น ซึ่งความฝันของเรานั้นคล้ายกับกรีนิพจน์ที่เราได้ปลดปล่อยตามจินตนาการ ในทฤษฎีการตีความความฝันของฟรอยด์ ฟรอยด์ยังเน้นไปเรื่องของกามอารมณ์และเรื่องเพศที่ถูกปลดปล่อยออกมาในความฝัน สัญลักษณ์ต่างๆที่ปรากฏอยู่ในความฝัน ซึ่งฟรอยด์ได้นำมาตีความ เช่น ลักษณะของวัตถุที่ยื่นยาว เช่น กิ่ง ลำต้นของต้นไม้ ร่ม หรือวัตถุที่เป็นอาวุธ เช่น ดาบ มีด อาจสื่อถึงสัญลักษณ์ของอวัยวะเพศชาย ส่วนวัตถุที่มีลักษณะเป็นโพรง ห้องที่มีทางเข้าออกหลายทาง กล่อง ซอง ลิ่นชัก ตู้ และเตาอบ อาจสื่อไปในทางอวัยวะเพศหญิง เป็นต้น ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านี้เป็นที่น่าสนใจแก่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์อย่างมากในการสร้างงาน

การนำความฝันเข้ามาใช้ในกิจกรรมเซอร์เรียลลิสม์นั้นเริ่มจากการนำทฤษฎีมาใช้โดยทฤษฎีนี้จะถูกเสริมเข้าไปในสถานะอัตโนมัติ โดยการทดลองให้ตกอยู่ในภวังค์ถูกตัดทอนออกไป เพราะเนื่องจากมีผู้เข้าร่วมบางคนพบว่าการหลุดออกจากภวังค์เป็นเรื่องยากและบางคนแสดงออกถึงความรุนแรง การใช้ความฝันนำเสนอจึงเป็นวิธีที่อันตรายน้อยกว่าและเปิดกว้างสำหรับทุกคน สามารถทำความเข้าใจได้ง่ายกว่าและเป็นอีกหนึ่งวิธีที่สามารถเข้าไปสำรวจการทำงานของโลกรู้¹⁰ กิจกรรมที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ทำนั้น คือ การบันทึกและเล่าความฝัน วิธีการได้แก่ ให้ผู้ทดลองนั่งล้อมวง ผู้ทดลองจะอยู่สถานะเคลิ้มจะหลับ

⁹ สดชื่น ชัยประสาธน์, การตีความเป็นจริงในกรีนิพจน์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969, 24

¹⁰ แมทธิว เกล, ดาดา & เซอร์เรียลลิสม์, แปลโดย ปราบดา หยุ่น (กรุงเทพฯ : เดอะเกรทไพนธ์อาร์ท, 2557), 219.

และพูดออกมาในระหว่างนั้นจะมีผู้จดบันทึกสิ่งที่เขาพูด การเขียนเล่าความฝันได้กลายเป็นที่นิยมของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์เป็นอย่างมาก ในทางด้านกวีนิพนธ์และงานวรรณกรรมต่างเห็นว่าความฝันเป็นสิ่งที่สำคัญในการสร้างงานด้วยภาษา สำนวน และสัญลักษณ์ที่ปรากฏขึ้นโดยไม่มีการปรุงแต่งและไม่มีเรื่องการจัดระบบความคิด ความเป็นเหตุเป็นผลซึ่งตรงกับแนวคิดของเซอร์เรียลลิสม์

3. ลักษณะของงานทัศนศิลป์ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์

งานจิตรกรรม ถือเป็นงานทัศนศิลป์ที่กลุ่มให้ความสนใจและให้ความสำคัญมาตั้งแต่แรก เพราะจิตรกรรมถือเป็นรูปแบบหนึ่งของกวีนิพนธ์ซึ่งเป็นกิจกรรมหลักของกลุ่ม จากหนังสือ การตีความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969 สดชื่น ชัยประสาธน์ ได้วิเคราะห์ลักษณะของงานจิตรกรรมของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ไว้ว่า ผลงานศิลปะเซอร์เรียลลิสม์นั้นมีหน้าที่แปลก เช่นเดียวกับกวีนิพนธ์ คือ เปิดเผยให้รู้จัก “ตัวตนที่ภายใน” หรือ “ตัวตนที่แท้จริง” ของผู้สร้าง โดยใช้เส้นและสีถ่ายทอดการทำงานที่แท้จริงโดยใช้จิตที่เป็นอิสระและฉับพลันโดยไม่นึกถึงกฎเกณฑ์หรือเหตุผลใดๆ ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ควรมีสายตาที่ “ดิบ” โดยไม่ถูกบิดเบือนจากวัฒนธรรมใดๆ เพื่อที่ศิลปินสามารถเสนอผลงานที่บริสุทธิ์ได้¹¹ การสร้างงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์นั้นมีกลวิธี เทคนิคที่มีอิทธิพลเพื่อให้ศิลปินสามารถถ่ายทอดแรงปรารถนาหรือจิตใต้สำนึก โดยการสร้างงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์มีเทคนิคที่ศิลปินยึดถือ

ศิลปินที่เป็นอิทธิพลหลักให้กับศิลปินเซอร์เรียลลิสม์นั้น ในช่วงที่เบรอตงได้ออกแถลงการณ์ครั้งแรกนั้นกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์และเบรอตงได้มุ่งเน้นไปยังงานเขียนกวีนิพนธ์รวมไปถึงงานด้านทัศนศิลป์ ในนิตยสาร Revolution Surrealist ปี ค.ศ. 1925 เบรอตงได้มีการพูดถึงประวัติศาสตร์ของงานจิตรกรรมสมัยใหม่และเขาได้เอ่ยถึง จอร์โจ เดอ คิริโก (Giorgio De Chirico ค.ศ. 1888-1978) ศิลปินผู้เป็นหนึ่งในอิทธิพลแก่ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์เป็นอย่างมาก เบรอตงได้กล่าวว่า คิริโกนั้นเป็นผู้เชื่อมงานจิตรกรรมสมัยใหม่และเซอร์เรียลลิสม์¹² เหตุที่คิริโกได้กลายเป็นศิลปินผู้สร้างอิทธิพลให้กับกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์นั้นไม่ได้มาจากการคิดค้นเทคนิคใดๆ แต่เป็นเพราะงานของเขาที่เหมือนกับการสร้างโลกแห่งความฝันเห็นถึงสไตล์ในงานของเขา งานของคิริโกในช่วง ค.ศ. 1910-1921 เป็นที่ให้ความสนใจต่อกลุ่มเป็นอย่างมาก ลักษณะของงานที่เรียกว่าเป็นงาน อภิปรัชญา (Metaphysical Art) งานของคิริโกมีลักษณะการนำเสนอภาพที่ไม่เชื่อมถึงหลักเหตุผลก่อให้เกิดการจินตนาการแก่ผู้ชม งานของคิริโก มักจะวาดอาคารหรือทางเดินที่มีเสา มีการนำเสนอภาพของวัตถุ เช่น หุ่นโชว์ เสื้อ รูปปั้น หน้ากาก หรือวัตถุที่พบในชีวิตประจำวัน เช่น นาฬิกา หรือวัตถุที่มีนัยยะทางเพศ บรรยากาศภายในภาพของคิริโกให้ความรู้สึกเยียบเหงา เศร้า เร้นลับ

¹¹ สดชื่น ชัยประสาธน์, การตีความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969 (กรุงเทพฯ : คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2537), 72.

¹² Cathrin Klingsöhr-Leroy, Surrealism (Köln: Taschen, 2015), 12.

ให้ความรู้สึกไม่ปลอดภัย ภาพของทิวทัศน์ที่มีลักษณะเหมือนอยู่ในความฝัน ไม่คุ้นตา เปรียบเสมือนให้ผู้ชม มองย้อนเข้าไปในจิตใจของตัวเอง จิตรกรรมของคิริโกนั้นให้อิทธิพลแก่ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์สูงมาก โดยเฉพาะแอร์นสต์ มากริตต์และตองกี ซึ่งอิทธิพลของคิริโกอาจถือได้ว่าเป็นผู้ก่อกำเนิดแก่จิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์เลยทีเดียว

3.1 เทคนิคในงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ ในงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ได้มีเทคนิคอัน เกิดมาจากการคิดค้นของศิลปินในกลุ่มหลากหลายเพื่อที่จะช่วยให้ศิลปินสามารถนำเสนอสิ่งที่ตนคิด ออกมาให้ได้มากที่สุด โดย สดชื่น ชัยประสาธน์ ได้แบ่งเทคนิคที่ใช้ในงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ ดังนี้

3.1.1 อัตโนมัตินิยม (Automatism) เทคนิคอัตโนมัตินิยม หรือ การเขียน อัตโนมัตินิยม เป็นเทคนิคที่คิดค้นขึ้นในงานวรรณกรรมหรือการเขียน ถือได้ว่าเป็นวิธีการสำคัญในการสร้าง งานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ เบรอตงได้คิดค้นเทคนิคนี้มาจากการใช้วิธีการเชื่อมโยงเสรีของพรอยด์ เขาได้ ระบุวิธีการอัตโนมัตินิยมในคำแถลงการณ์ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ ซึ่งเบรอตงได้อธิบายถึงวิธีการนี้ไว้ว่า

“หลังจากวางตัวอยู่ในที่ที่สบายที่สุด มีสมาธิมากที่สุดแล้ว จงทำตนให้ได้รับอะไรก็ได้ มาเขียนจงวางตัวให้อยู่ในสภาพผู้รับให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ต้องตัดอัศจรรย์ภาพและความสามารถของตนและผู้อื่นทิ้งให้หมด เตือนตัวเองให้ตระหนักอยู่เสมอว่า วรรณกรรมนั้น คือถนนอันเศร้าสร้อยที่สุดที่ทอดนำไปสู่ทุกสิ่ง จงเขียนออกมาอย่างรวดเร็วโดยไม่มีกำหนด ประเด็นใดๆ ล่วงหน้า เร็วจนกระทั่งจำไม่ได้ว่าคุณเขียนอะไรหรือลืมแม้กระทั่งความรู้สึกที่อยากจะทำกลับไปอ่าน”¹³

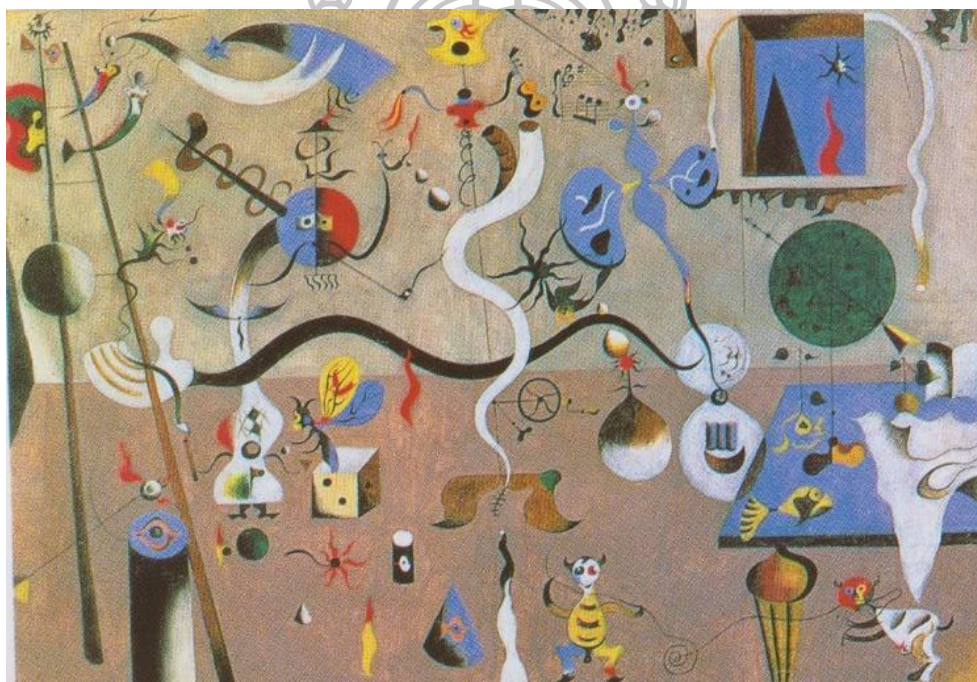
ในการใช้อัตโนมัตินิยมนั้นไม่ได้จำเพาะแต่ในวรรณกรรมและกวีนิพนธ์เท่านั้น แต่ได้มีการ ใช้วิธีนี้ในงานจิตรกรรมของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ จากแนวคิดที่เบรอตงให้ความสำคัญกับการแสดงออกอย่าง เป็นอิสระและฉับพลันของจิตไร้สำนึก เพราะเป็นการเสนอตัวแบบภายในอย่างแท้จริง ศิลปินจึงได้นำ เทคนิคของอัตโนมัตินิยมมาใช้เป็นเทคนิคในงานจิตรกรรม สดชื่น ชัยประสาธน์ ได้นำการแบ่งลักษณะของ เทคนิคอัตโนมัตินิยมของนักวิจารณ์ศิลปะ J.Pierre โดยเขา ได้แบ่ง ลักษณะของจิตรกรรมอัตโนมัตินิยม เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

3.1.1.1 อัตโนมัตินิยมเป็นจังหวะ ลักษณะงานอัตโนมัตินิยมเป็นจังหวะ สามารถพบงานลักษณะนี้ได้ในงานของ ฮวน มิโร (Joan Miró ค.ศ. 1893-1983) โดยมิโรได้มีความสนใจ ในรูปแบบอัตโนมัตินิยมของจิตของเบรอตงเป็นอย่างมาก ทำให้เขาได้เปลี่ยนลักษณะงานของเขาใหม่จาก ลักษณะของเรียลลิสม์ผสมคิวบิสต์ กลายเป็น Abstraction lyrique ซึ่งเป็นลักษณะที่แสดงถึงการทำงาน

¹³ “ประวัติศาสตร์เซอร์เรียลลิสม์ควรเริ่มที่ไหน?” วารสารหนังสือใต้ดิน: เซอร์, 14 (2550):

อย่างเป็นอิสระของจิตไร้สำนึกและภาพหลอนที่ออกจากส่วนลึกของจิตใจ ทำให้ภาพของมิโรสร้างความประทับใจแก่บรรดาผู้ชมเป็นอย่างมาก ทำให้มิโรได้เข้ามาเป็นสมาชิกของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์

ตัวอย่างของงานจิตรกรรมที่ใช้เทคนิคอัตโนมัติเป็นจังหวะที่เห็นได้ชัด คือ ภาพ Carnival of Harlequin (1924-5) มิโรทำให้เห็นถึงลักษณะของภาพที่มีการนำเสนอเรื่องโลกแห่งความฝันและภาพหลอนที่ออกมาจากจิตไร้สำนึก ไม่คำนึงถึงเหตุผล การใส่ภาพสัญลักษณ์ในเรื่องของเพศทั้งชายและหญิง วัตถุที่มีรูปร่างประหลาด สัตว์ที่ผิดขนาด ผสมปะปนสร้างความประหลาดใจแก่ผู้ชม การนำเสนอของภาพนี้นั้นเป็นลักษณะอัตโนมัติที่คล้ายภาพวาดของเด็ก ทำให้งานของมิโรมีความแปลกและเป็นเฉพาะตัว



ภาพที่ 5 Max Ernst, Carnival of Harlequin, 1924-5, Oil on canvas, 66 x 90.5 cm. Albright Knox Art Gallery, Buffalo

ที่มา : โรเบิร์ต แรดฟอร์ด, ดาลี (กรุงเทพฯ : เดอะเกรทไฟน์อาร์ท, 2557), 112.

นอกจากการใช้เทคนิคนี้ในงานจิตรกรรมและลักษณะงานที่มีการใช้วัสดุ ศิลปินได้นำเทคนิคนี้มาสร้างงานเช่นเดียวกัน เช่น งานจิตรกรรมทรายของ อองเดร มัสซอง (André Masson ค.ศ. 1896-1987) โดยลักษณะของจิตรกรรมทรายของมัสซงนั้น มัสซงได้ใช้วัสดุ อันได้แก่ ทราย สีรองพื้น ดินสอดำ และถ่านบนผืนผ้าใบ โดยมัสซงได้สร้างลายเส้นอัตโนมัติ เพื่อแสดงถึงความคิดที่มาจากจิตไร้สำนึกของศิลปิน นอกจากจิตรกรรมทราย

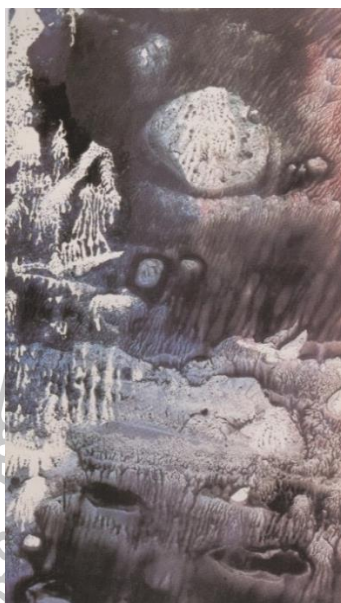
เทคนิคฟรอตตาจ (frottage)¹⁴ และ กราตตาจ (grattage)¹⁵ สองเทคนิคที่แอร์นส์คิดค้นขึ้นนั้นก็ถือเป็นเทคนิคที่มีลักษณะของอัตโนมัตินิยมเป็นจังหวะเช่นเดียวกัน โดยแอร์นส์ได้รับแนวคิดมาจากการงานของมิโรและมัซซง เทคนิคฟรอตตาจ คือ เทคนิคการฝนถูบนผิววัตถุภายนอก ซึ่งเป็นสิ่งที่กระตุ้นความคิดไร้สำนึกซึ่งซ่อนอยู่ในตัวศิลปินแสดงออกมาได้อย่างอิสระ เบรอตงมองว่าเทคนิคฟรอตตาจของแอร์นส์นั้นมีลักษณะคล้ายกับ การเขียนอัตโนมัติ แอร์นส์ได้พัฒนาปรับปรุงเทคนิคฟรอตตาจให้ดีขึ้น โดยทดลองด้วยวิธีทั้งการเทสีลงบนผ้าใบ ขดเชือก หรือพื้นผิวดินที่แปลกปลอม การพบความบังเอิญของรูปทรงและสีทำให้เกิดเทคนิคกราฟิตตีขึ้น

3.1.1.2 อัตโนมัตินิยม เทคนิคอัตโนมัตินิยมสามารถพบได้ในงานของ ออสการ์ โดเม็งเกซ (Óscar Domínguez ค.ศ. 1906–1957) งานของโดเม็งเกซที่มีความน่าสนใจคือ การคิดค้นการสร้างภาพด้วยเทคนิค เดคาลโกมานี (Decalcomania) ลักษณะของเทคนิคนี้ คือ การนำเอาสำน้ำสีดำเจือน้ำ ใช้พู่กันวาดลงบนกระดาษแผ่นขาวเสร็จแล้วนำเอากระดาษอีกแผ่นทาบลงไป กดเบาๆ และค่อยแง้มออกนิตหนึ่งหลังจากนั้นก็ยกกระดาษออกและทำให้แห้งสนิท ลักษณะของความเป็นอัตโนมัตินิยมในเทคนิคนี้ คือ เป็นการสร้างภาพโดยไม่ตั้งเป้าหมายใดๆ ไว้ล่วงหน้า ศิลปินจะตีความภาพที่ปรากฏออกมาจากจิตไร้สำนึกและความปรารถนาของตนได้อย่างอิสระ ตัวอย่างภาพที่ใช้เทคนิคเดคาลโกมานี ได้แก่ ภาพ Decalcomania (1936)

3.1.1.3 อัตโนมัตินิยมจากแรงบันดาลใจ หรืออัตโนมัตินิยมแบบสัญลักษณ์ อัตโนมัตินิยมจากแรงบันดาลใจ หรืออัตโนมัตินิยมแบบสัญลักษณ์ เป็นลักษณะของการสร้างงานที่มาจากคำสั่งของเสียงภายในที่ เร้นลับ โดยมีสัญลักษณ์ของการพยากรณ์ไว้ล่วงหน้า

¹⁴ เทคนิคฟรอตตาจ (frottage) คือ เทคนิคการฝนถูบนผิววัตถุภายนอกเพื่อให้เกิดภาพที่กระตุ้นจิตไร้สำนึกที่เก็บซ่อนอยู่ในศิลปินได้

¹⁵ เทคนิคกราฟิตตี (grattage) คือ เทคนิคการขูดสีอันที่เกิดจากวัตถุเป็นเทคนิคที่พัฒนามาจากเทคนิคฟรอตตาจ



ภาพที่ 6 Óscar Domínguez, Decalcomania, 1936, Gouache decalcomania on paper, 31x18.5 cm. Private Collection

ที่มา : Mary Ann Caws, **Surrealism** (London: Phaidon, 2004), 66.

3.1.2 เทคนิคคอลลาจ (Collage) เทคนิคคอลลาจ เป็นเทคนิคที่ถือได้ว่าให้อิทธิพลกลับศิลปินในกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์เป็นอย่างมาก โดยเทคนิคนี้คิดค้นโดย มักซ์ แอร์นสท์ แต่เทคนิคคอลลาจในเซอร์เรียลลิสม์นั้นมีลักษณะที่แตกต่างจากคอลลาจของกลุ่มทางศิลปะอื่นๆ คอลลาจที่แอร์นสท์คิดค้นนี้ไม่ใช้การตัดปะวัสดุด้วยกาวเพียงแต่เป็นการตัดเอาเฉพาะชิ้นส่วนต่างๆ ที่ขัดแย้งมารวมกันอยู่บนผืนผ้าใบโดยใช้การวาดภาพ การทำคอลลาจของแอร์นสท์ได้รับแนวคิดมาจากการเชื่อมโยงเสรีของพรอยด์ ในปี ค.ศ. 1936 แอร์นสท์ได้เขียนบทความ “Beyond Painting” เขาได้กล่าวถึงความสำคัญของเทคนิคคอลลาจ เป็นเทคนิคที่ผสมกันระหว่างวัตถุและแนวคิด ซึ่งเป็นเทคนิคอันชาญฉลาดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ เทคนิคคอลลาจเป็นกลวิธีที่ประสบความสำเร็จในการสร้างภาพที่ไม่ยึดหลักของความเป็นเหตุผล ซึ่งปรากฏในงานศิลปะ กวีนิพนธ์ ไม่เว้นแม้แต่ในเรื่องของวิทยาศาสตร์และแพชชั่น¹⁶ เมื่อแอร์นสท์เสนอเทคนิคนี้ให้กับเบรอตงและสมาชิก ทุกคนต่างเห็นพ้องกันว่าเทคนิคนี้เป็นเทคนิคที่สอดคล้องกับ การเขียนอัตโนมัติ ที่เป็นเทคนิคที่ทางกลุ่มใช้อย่างน่าอัศจรรย์ ทำให้แอร์นสท์ได้รับการต้อนรับอย่างดีจากกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์

¹⁶ Cathrin Klingsöhr-Leroy, **Surrealism** (Köln: Taschen, 2015), 10.

สดชื่น ชัยประสาธน์ ได้อธิบายลักษณะของการถ่ายทอดผ่านเทคนิคคอลลาจของแอร์นสต์ไว้ว่า การสร้างงานของแอร์นสต์นั้น มีทั้งมาจากประสบการณ์ส่วนตัวและแรงบันดาลใจภายนอก หลักการในการทำคอลลาจ แอร์นสต์ถือว่า “ความไร้เหตุผลเป็นหลักสำคัญที่สุดในการทำคอลลาจ ต้องการที่จะทำลายความเป็นเหตุเป็นผล เพื่อให้คนสงสัยในความเป็นจริงที่เห็นด้วยตา เพื่อกระตุ้นให้คนดูคิดนึก”¹⁷ ตัวอย่างของภาพวาดที่แอร์นสต์ได้ใช้เทคนิคคอลลาจในการสร้างงาน ได้แก่ภาพ The Elephant Celeb (1921) ถือได้ว่าเป็นภาพที่เด่นในด้านเทคนิคภาพหนึ่ง จะเห็นได้ถึงลักษณะของการผสมระหว่างวัตถุ อย่างภาพช้างที่อยู่ตรงกลางแต่สามารถมองเป็นถึงข้าวโพดได้โดยแอร์นสต์ได้แรงบันดาลใจจากภาพถ่ายถึงเก็บข้าวโพดในชูดาน ทำให้รูปทรงช้างที่เห็นนั้นมีความแปลกประหลาด สร้างความสับสนและประหลาดใจให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างมาก นอกจากการสร้างงานจิตรกรรมโดยใช้เทคนิคคอลลาจแล้ว แอร์นสต์ยังสร้างงานที่เป็นนวนิยาย-คอลลาจ เป็นงานที่เสนอทั้งภาพและข้อความที่สะท้อนมาจากจิตไร้สำนึกของแอร์นสต์ ซึ่งไหลออกมาอย่างอิสระโดยไม่ยึดติดกับเหตุผล นอกจากนี้แอร์นสต์ยังปรับปรุงพัฒนาเทคนิคคอลลาจให้ดียิ่งขึ้น และเป็นเทคนิคที่ให้อิทธิพลต่อศิลปินเซอร์เรียลลิสม์อย่างมากโดยเฉพาะ ดาลี และ มาร์กริตต์



ภาพที่ 7 Max Ernst, The Elephant Celebs, 1921, Oil on canvas, 125 x 108 cm. Tate, London
ที่มา : Cathrin Klingsöhr-Leroy, **Surrealism** (Köln: Taschen, 2015), 51.

¹⁷ สดชื่น ชัยประสาธน์, การตีความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969 (กรุงเทพฯ : คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2537), 93.

4. วัตถุเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism Object)

วัตถุเซอร์เรียลลิสม์ เป็นอีกหนึ่งเทคนิคและผลิตผลในงานทัศนศิลป์ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ หลังจากกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ได้ก่อตั้งและทำกิจกรรม ในช่วงทศวรรษที่ 1930 กิจกรรมของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ เพื่อองฟู จนถูกขนานนามว่าเป็น “ยุคทอง” และการประกาศแถลงการณ์ครั้งที่สองในปี ค.ศ. 1929 ของเบรตงทำให้การสร้างสรรค์งานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ก้าวไปอีกขั้น โดยมีเรื่องของวัตถุเข้ามามีบทบาท สดชื่น ซัยประสาธน์ ได้ให้นิยามของคำว่าวัตถุกับกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ไว้ว่า

กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มองว่า “วัตถุ” เป็นกลวิธีที่สำคัญวิธีหนึ่งในการนำมาสร้างงาน เพราะวัตถุ ถือเป็น “สัญญาณ” อย่างหนึ่ง เบรตงและกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ให้ความสำคัญกับ วัตถุ แม้จะต้องแสดงออกซึ่งจิตไร้สำนึก แรงปรารถนาในรูปแบบอัตโนมัติ แต่ก็มีได้ต้องการที่จะให้ผลงานของกลุ่มออกมาจากสมองเพียงแง่เดียว หากต้องมีลักษณะของความเป็นจริงด้วยการใช้วัตถุถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของโลกภายนอกกับสิ่งที่ออกมาจากส่วนลึกของจิต เบรตงและกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มีแนวคิดปฏิวัติเกี่ยวกับวัตถุ ต้องการปลดปล่อยวัตถุให้เป็นอิสระ จากปริบทและบทบาทที่สังคมกำหนดให้¹⁸

มุมมองของการให้ความสำคัญกับวัตถุของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์นั้นสืบเนื่องจากการให้ความสำคัญกับเรื่อง ของการตีความความฝัน ซึ่งเป็นทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์ของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ ใน มุมมองของความฝัน วัตถุจะทำหน้าที่เชิงสัญลักษณ์โดยเฉพาสัญลักษณ์ในเรื่องของเพศ ทำให้เบรตงและ กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ได้หยิบมาใช้ทั้งด้านกวีนิพนธ์ ทัศนศิลป์และการทำกิจกรรมภายในกลุ่ม ตัวอย่างเช่น ภายในงานกวีนิพนธ์เซอร์เรียลลิสม์มักจะมีการกล่าวถึงวัตถุซึ่งวัตถุนั้นจะทำหน้าที่ในเชิงสัญลักษณ์ในงาน เช่น การนำเสนอวัตถุอย่าง ไม้เท้า กล้องยาสูบ ซ้อน รองเท้า ถูมือ ฯลฯ เพื่อสื่อถึงวัตถุที่มีนัยยะเชิงอวัยะ เพศชายและหญิง หรือตัวอย่างในงานจิตรกรรมของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์จะมีการนำภาพของวัตถุมา สร้างสรรค์ตามกลวิธีที่ศิลปินต้องการเพื่อสื่อถึงจิตไร้สำนึกและแรงปรารถนาของตัวศิลปินเช่นเดียวกัน เบรตงเห็นถึงความสำคัญของวัตถุที่เข้ามาบทบาทใน ปี ค.ศ. 1936 เขาจึงได้เขียนเรื่อง “วิกฤตการณ์ของ วัตถุ” (Crisis of Object) ในใจความของบทความนี้ เบรตงกล่าวถึงความสำคัญและรูปแบบของวัตถุใน เซอร์เรียลลิสม์ อันได้แก่

4.1 วัตถุจากความฝัน (Dream Object)

4.2 วัตถุที่พบโดยบังเอิญ (Found Object)

¹⁸ สดชื่น ซัยประสาธน์, การตีความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ใน ฝรั่งเศษ ค.ศ. 1919-1969 (กรุงเทพฯ : คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2537), 104.

ซึ่งแนวคิดนี้เป็นพื้นฐานแนวคิดของการใช้วัตถุมาเปลี่ยนบริบทเพื่อให้กลายเป็นงานเซอร์เรียลลิสม์

4.1 วัตถุจากความฝัน (Dream Object) จากบท L'Objet Insolite' in Breton's Writing ในหนังสือ Surrealism and the Crisis of the Object ได้อธิบายไว้ว่า วัตถุจากความฝัน (Dream Object) เป็นต้นแบบแนวความคิดของการนำวัตถุมาใช้ในการสร้างงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ ลักษณะของวัตถุจากความฝัน คือ เป็นวัตถุที่แปลกประหลาด (Bizarre Object) หรือที่เบรอตงเรียก ลักษณะของวัตถุนี้ว่า วัตถุที่มีความผิดปกติ (l'objet insolite) เป็นวัตถุที่เกิดมาจากแนวคิดเรื่องความฝันของฟรอยด์เกี่ยวกับการปรากฏของวัตถุในความฝัน มีรูปแบบที่ใกล้เคียงกับวัตถุ Fetish¹⁹ ที่เกิดจากความปรารถนาของคนและเรื่องสัญลักษณ์ทางเพศตามแนวคิดของฟรอยด์ ในความฝันโดยธรรมชาติแล้วเป็นวิธีทางธรรมชาติที่จะเอื้อในการสร้างสรรค์วัตถุที่มีรูปทรงแปลกประหลาดตามจิตใต้สำนึกหรือแรงปรารถนาที่ถูกปลดปล่อยในความฝัน ทำให้วัตถุที่ปรากฏในความฝันจะมีการเปลี่ยนแปลงลักษณะเพื่อแสดงความปรารถนา วัตถุจากความฝันเป็นวัตถุที่มีความผิดปกติจะปรากฏอยู่และดำรงอยู่ในความฝันได้เป็นอย่างดีและลักษณะของวัตถุนั้นถือเป็นภาษาสากล เบรอตงเชื่อว่าวัตถุในลักษณะนี้มีความสำคัญทำให้เกิดผลกระทบเพื่อทำลายความเป็นเหตุผลของความเป็นวัตถุ ดังนั้นวัตถุจากความฝันจึงสามารถเป็นตัวเร่งความปรารถนาจากจิตใต้สำนึกของผู้ชมได้ กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์จึงเล็งเห็นและเป็นผู้ริเริ่มที่นำรูปแบบนี้มาใช้และเริ่มสร้างความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุในความฝันกับมนุษย์ เป็นการนำรูปแบบของความแปลกประหลาดออกมาสู่ชีวิตจริง ซึ่งสิ่งนี้เรียกว่า วัตถุเซอร์เรียลลิสม์

4.2 วัตถุที่พบโดยบังเอิญ (Found Object) ความบังเอิญ (Chance) เป็นอีกเทคนิคสำคัญของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ เป็นลักษณะกลไกของจิตใต้สำนึก แนวคิดของความบังเอิญได้รับอิทธิพลมาจากงานของ โลเทรอมองต์ (Comte de Lautréamont) ในช่วงกลางศตวรรษที่ 19 กับงานประพันธ์ร้อยแก้วกึ่งร้อยกรองเรื่อง Chants de Maldoror (1869) กับประโยคภายในเรื่อง “ได้พบความสวยงามโดยบังเอิญจากจักรเย็บผ้าและร่มบนโต๊ะผ่าตัด” ซึ่งเมื่อพิจารณาประโยคนี้จะเห็นถึงรูปแบบและแนวคิดของการจัดการกับวัตถุ การที่วัตถุที่ไม่เข้ากันมาถูกจัดวางร่วมกันโดยบังเอิญอย่างไม่สมเหตุผลผลจะก่อให้เกิดเป็นความงามและความหมายที่แปลกใหม่ได้ ประโยคของโลเทรอมองต์ได้ให้อิทธิพล เช่น เทคนิคคอลลาจของ แอร์นส์ท์ และกลายเป็นอีกลักษณะหนึ่งในการสร้างงานที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์โดยเฉพาะการนำมาใช้กับวัตถุ

¹⁹ Fetish เป็นคำนิยาม ของโมนีทซ์นักร่างของเซ็กส์ในทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ เป็นลักษณะความพึงพอใจรูปแบบหนึ่ง ลักษณะของอาการ คือ อาการหมกมุ่นในสิ่งของหรือวัตถุ

วัตถุที่พบโดยบังเอิญ (Found Object) หรือ Objets Trouvés เป็นอีกรูปแบบของวัตถุตามแนวคิดของเบรอตง มีบทบาทอย่างมากในงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ ตัวอย่างเช่น ในงานกวีนิพนธ์ของกลุ่ม จากนวนิยายเรื่อง นัดจา (Nadja) ที่ถูกตีพิมพ์ในปีค.ศ. 1928 ได้กล่าวถึงเบรอตงว่าเขาไปตลาดนัดที่ Saint-Ouen เพื่อมองหาวัตถุที่เขาไม่สามารถหาได้ที่ไหน ลักษณะของวัตถุที่พบโดยบังเอิญมักจะเป็นวัตถุประดิษฐ์แบบโบราณ เป็นชิ้นส่วนวัตถุ ไม่สามารถใช้งานได้ ค่อนข้างเข้าถึงยาก เช่น วัตถุที่มีรูปร่างผิดธรรมชาติอย่างเช่นงาน Objet Cyndrique (Cylindrical Object [Population Curve]) วัตถุเซอร์เรียลลิสม์ของ อองเดร เบรอตง

นอกจากการชี้แจงลักษณะของวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ ทั้งวัตถุที่มาจากความฝันและวัตถุที่พบโดยบังเอิญ เบรอตงได้เสนอเรื่องการปฏิวัติวัตถุ เพื่อให้มีลักษณะที่เป็นเซอร์เรียลลิสต์ โดย สดชื่น ชัยประสาธน์ แพล วิธีการไว้ ดังนี้

1. แยกหรือเปียงเบนวัตถุออกจากบริบทเดิม หรือวัตถุประสงค์เดิม โดยการให้ชื่อใหม่และความหมายใหม่ (เช่น งานวัตถุสำเร็จรูปของดูของป์)
2. เสนอวัตถุในสภาพที่พองกายนอก (แผ่นดินไหว ไฟไหม้) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง
3. นำเสนอวัตถุที่พบโดยบังเอิญ โดยไม่รู้เนื้อว่าเดิมถูกทำขึ้นเพื่ออะไรเพื่อจะได้นำมาตีความให้ตรงกับแรงปรารถนาภายใน
4. ให้ศิลปินเซอร์เรียลลิสต์สร้างวัตถุขึ้นใหม่ตามความฝันหรือแรงปรารถนา²⁰

5. ลักษณะของวัตถุเซอร์เรียลลิสม์

ลักษณะของวัตถุเซอร์เรียลลิสม์มีปรากฏได้ในหลายรูปแบบ ทั้งในงานกวีนิพนธ์ งานทัศนศิลป์ หรือแม้แต่ในภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ สืบเนื่องจากการที่วัตถุได้กลายเป็นอีกหนึ่งแนวคิดหลักและเป็นหนึ่งในกลวิธีสร้างงาน ทำให้ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์เลือกที่จะเอาวัตถุมาใช้สร้างสรรคงานของตน การศึกษาลักษณะของวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ที่ปรากฏในงานทัศนศิลป์มีลักษณะ ดังนี้

5.1 วัตถุเซอร์เรียลลิสม์ที่ปรากฏในงานจิตรกรรม ในบท The 'Situation' of Object in Surrealist Paint จากหนังสือ Surrealism and the Crisis of the Object ได้อธิบายถึงสถานะของวัตถุในงานจิตรกรรมไว้ว่า วัตถุที่ปรากฏในงานจิตรกรรมเกิดขึ้นจากแนวคิดที่เป็นทฤษฎีและแนวคิดของเบรอตงเกี่ยวกับการกระทำของวัตถุ สถานะของวัตถุในงานจิตรกรรมของศิลปินนั้นอาจเกิดขึ้นจากลักษณะของกายภาพ เกิดขึ้นจากเรื่องของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ เช่น การใช้เพื่อสื่อเป็นสัญลักษณ์เรื่อง

²⁰ สดชื่น ชัยประสาธน์, การตีความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสต์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969 (กรุงเทพฯ : คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2537), 115.

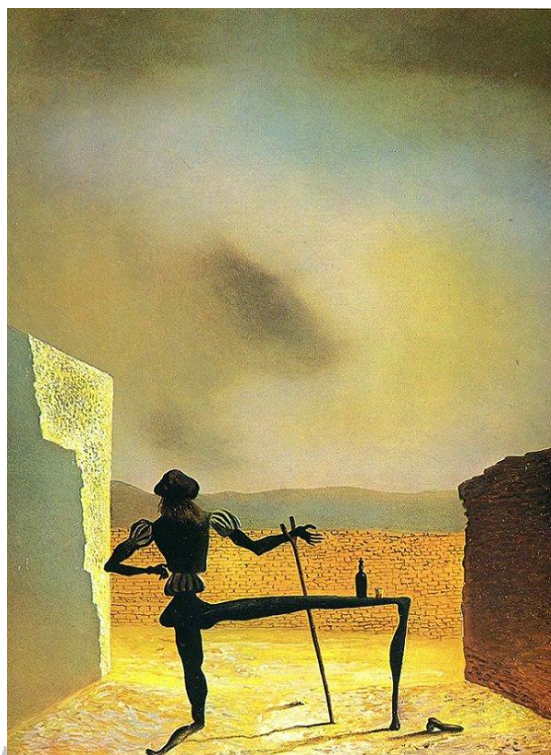
ทางเพศจากทฤษฎีของฟรอยด์ หรือ การใช้วางคู่กันเพื่อให้เกิดการเปรียบเทียบ เช่น การวางระหว่างวัตถุ กับวัตถุ หรือ วัตถุกับพื้นหลัง ซึ่งความสัมพันธ์ในลักษณะนี้คือลักษณะของวัตถุที่ปรากฏในงานจิตรกรรม เซอร์เรียลลิสม์ เรียกว่า Convulsive Beauty

กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มุ่มมองด้าน สุนทรียศาสตร์เกี่ยวกับวัตถุ วิลเลียม รูบิน (William Rubin) นักประวัติศาสตร์ศิลป์ ได้ให้ตัวอย่างเกี่ยวกับรูปแบบของความเป็นสองขั้ว (Stylistic Bipolarization) ซึ่งรูบินได้แบ่งแนวคิดออกเป็นสองแนวคิด ได้แก่ เทคนิคอัตโนมัตินิยม ซึ่งถือว่าเป็นงาน เซอร์เรียลลิสม์ที่มีลักษณะเป็นนามธรรม โดยมีศิลปินอย่าง มิโรและมัซซง อีกลักษณะ คือ การใช้ความฝันเป็น แรงบันดาลใจในการสร้างงาน เช่น มากิริตต์ ตองกี และดาลี

ตัวอย่างของการใช้วัตถุในการสร้างงานนั้น ดาลีเป็นอีกศิลปินที่ใช้วัตถุในงานจิตรกรรม โดย ลักษณะของการใช้เทคนิคเชิงจิตตภาพ-วิพากษ์ซึ่งเป็นกลวิธีหลัก ดาลีมักจะใช้เทคนิคอย่างการซ้อนภาพ ผสมภาพเพื่อสื่อให้ถึงความน่าพิศวงระหว่างวัตถุที่มีความแตกต่างกัน อย่างเช่นการทำวัตถุให้มีลักษณะนุ่ม นิ่ม ดูไหลได้ เช่นภาพ The Ghost Of Vermeer Of Delft Which Can Be Used As A Table (1934) จะเห็นได้ถึงลักษณะการจัดการกับวัตถุ ภาพที่มองผิวเผินจะเห็นว่าร่างกายมนุษย์แต่ลักษณะของขาอีกข้าง ที่ยื่นออกยาวและมีขวดวางเหมือนลักษณะของโต๊ะ เป็นลักษณะการผสมกันระหว่างสิ่งที่มีชีวิตและสิ่งที่ไม่ มีชีวิตที่ดูลึนไหล ซึ่งลักษณะมีความคล้ายกับเทคนิคงานของแอร์นส์²¹



²¹ Haim N. Finkelstein, *Surrealism and The Crisis of the Object* (Ann Arbor, Mich : UMI Research Press, 1979), 101-103.



ภาพที่ 8 Salvador Dalí, The Ghost of Vermeer of Delft Which Can Be Used as a Table, 1934, Oil on panel, 18.1 × 13.97 cm. Salvador Dalí Museum, St. Petersburg, Florida
ที่มา : Wiki Art , The Ghost Of Vermeer Van Delft Which Can Be Used As A Table, accessed May 20, 2016, available from <http://www.wikiart.org/en/salvador-dali/the-ghost-of-vermeer-van-delft-which-can-be-used-as-a-table>

5.2 **วัตถุเซอร์เรียลลิสม์** ในส่วนของลักษณะวัตถุเซอร์เรียลลิสม์นั้น เป็นลักษณะของงานที่มีลักษณะของความเป็นสามมิติ แต่ถึงอย่างไรวัตถุเซอร์เรียลลิสม์นั้นไม่ถือว่าเป็นงานประติมากรรม แต่เป็นงานที่กระทำโดยการใช้วัตถุมาสร้างงาน เป็นการนำวัสดุอย่าง วัตถุในชีวิตประจำวัน (everyday object) วัตถุที่พบโดยบังเอิญหรือวัตถุเก็บตก (found object) เป็นต้น

ในการจำแนกวัตถุเซอร์เรียลลิสม์นั้นมีหลายรูปแบบทั้งการจำแนกด้วยการใช้วัสดุหรือจำแนกด้วยแนวคิด ในปี ค.ศ.1936 บทความ Cahiers d'Art ได้จัดหมวดหมู่ของลักษณะวัตถุเซอร์เรียลลิสม์เอาไว้ โดยความหมายของการจำแนกลักษณะวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ Sarane Alexandrian นักวิจารณ์ศิลปะได้สรุปไว้ในหนังสือ Surrealist Art²² ดังนี้

²² Sarane Alexandrian, *Surrealist Art* (London: Thames and Hudson,1970), 140

5.2.1 **Mathematical Object** คือ วัตถุรูปทรงเรขาคณิต

5.2.2 **Natural Object** คือ วัตถุที่มาจากธรรมชาติ เช่น รากไม้ เปลือกหอย โดยเฉพาะ ก้อนหิน กลุ่มเซอร์เรียลิสต์นิยมใช้ก้อนหินมาสร้างงาน โดยเบรอตงเคยจัดกิจกรรมชวนกลุ่มเซอร์เรียลิสต์ออกสำรวจดูก้อนหิน เพราะมันเปรียบเหมือนแร่ธาตุสำคัญ “มันเป็นเหมือนแหล่งที่มีสัญญาณและเครื่องหมาย” การตีความเรื่องของก้อนหิน จะพบว่านำมาใช้ในการแต่งบทกวี

5.2.3 **Exotic Object** คือ วัตถุที่แปลกตาหรือมาจากต่างถิ่น

5.2.4 **Found Object** คือ วัตถุที่พบโดยบังเอิญ เป็นวัตถุที่เบรอตงเขียนอธิบายถึงลักษณะของวัตถุเซอร์เรียลิสต์ใน ‘วิกฤตการณ์ของวัตถุ’ ต้นทางความคิดมาจากนวนิยายเรื่องนัตมา ที่เขียนไว้ว่า เบรอตงไปที่เดินทางไปยังตลาดนัดที่ Saint-Ouen เพื่อหาวัตถุที่เขาไม่สามารถหาได้ที่ไหน

5.2.5 **Irrational Object** คือ วัตถุที่ดูไม่สมเหตุสมผล

5.2.6 **Readymade** คือ วัตถุสำเร็จรูป เป็นลักษณะของการร่วมวัสดุหรือองค์ประกอบที่แตกต่างกัน โดยองค์ประกอบมาจากวัตถุอย่างวัตถุในงานอุตสาหกรรม จุดเริ่มต้นของการใช้วัตถุสำเร็จรูปในงานเซอร์เรียลิสต์มาจาก มาเชล ดูชองป์ (Marchel Duchamp ค.ศ. 1887-1968) เช่น งาน Why not sneeze (1921) และ Gift (1921) ของ แมน เรย์²³



ภาพที่ 9 Machel Duchamp, Why Not Sneeze, 1921, Painted bired cage containing 152 white marble ‘sugar’ cube, 4 wooden perches, thermomometer, cuttlefish bone; title affixed to base, with each word placed on a separate line, 12.5 x 22 x 16.5 cm. Philadephia Museum of Art

ที่มา : Mary Ann Caws, **Surrealism** (London : Phaidon, 2004), 97.



ภาพที่ 10 Man Ray, Gift, 1921, Painted flatiron and tacks; 15.3 x 9 x 11.4 cm.

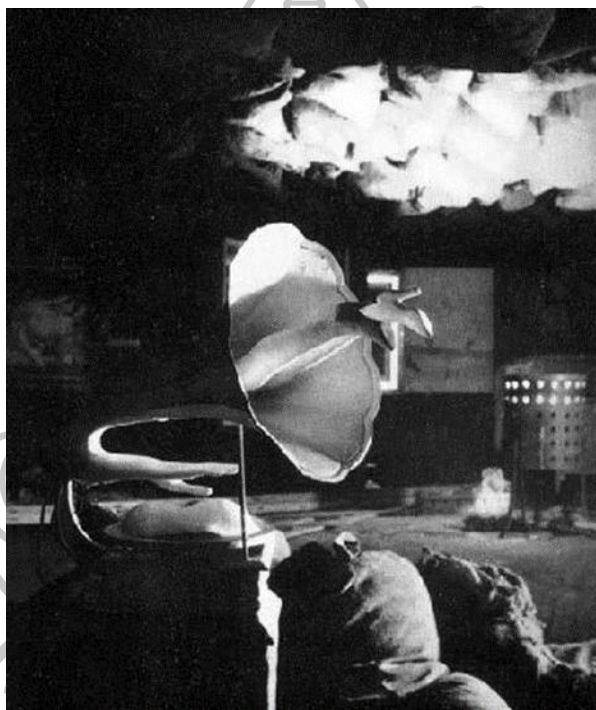
ที่มา : Art Institute of Chicago, **Cadeau (Gift)**, accessed May 20, 2016, available from <http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/199055>

5.2.7 Interpreted Object วัตถุที่ต้องใช้ตีความซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญได้แบ่ง
ลักษณะของวัตถุนี้เป็นสองรูปแบบ ดังนี้

Interpreted Natural Object คือ วัตถุที่มีการเปลี่ยนแปลง ปกปิด
ลักษณะวัตถุเดิม ปรากฏในบทกวีนิพนธ์ เป็นการอำพรางปกปิดลักษณะเดิมของวัตถุที่เป็นวัตถุมาจาก
ธรรมชาติ เช่น ราก ก้อนหิน งานที่แสดงให้เห็นได้ดีที่สุด ได้แก่ งานของมักซ์ แอร์นทส์ ชื่อ The Garden
of Giacometti after Maz Ernst's visit โดยแอร์นทส์ได้นำเศษก้อนหินกรานิตที่มีอยู่ในลำธารข้างบ้าน
ของอัลแบร์โต จาโคเมตติ (Alberto Giacometti ค.ศ. 1901-1966) มาเปลี่ยนโดยการทาสีใหม่²⁴

Interpreted Found Object คือ กลวิธีที่นำมาใช้สร้างงานมากที่สุดโดยการนำวัตถุมาปิดเปิดเพื่อให้กลายเป็นวัตถุที่มีรูปร่างแปลกประหลาด (Bizarre Object) เช่น งาน Never (1938) ของออสการ์ โดเม็งเกซ²⁵

5.2.8 Incorporated Object คือ ลักษณะของวัตถุที่การผสมกัน ลักษณะคล้ายกับเทคนิคคอลลาจ เช่น ลักษณะการผสมกันของวัตถุและงานจิตรกรรม อย่างเช่น งาน The Spanish Dancer (1928) ของ ฮวน มิโร



ภาพที่ 11 Óscar Domínguez, Never, 1938, The brazier, the sacks of coal, Exposition Internationale de Surrealisme, Galerie des Beaux-Arts, Paris

ที่มา : Sarane Alexandrian, **Surrealist Art** (London: Thames and Hudson, 1970), 154.



ภาพที่ 12 Joan Miró, The Spanish Dancer, 1928, Sandpaper, paper, string, nails, hair, architect's triangle and paint on sandpaper mounted on linoleum, 109.5 x 71.1 cm.

ที่มา : Successió Miró, *Danseuse espagnole (Spanish Dancer)*, accessed May 20, 2016, available from [tp://catalogue.successiomiro.com/catalogues/sculptures/danseuse-espagnole-1928-0.html](http://catalogue.successiomiro.com/catalogues/sculptures/danseuse-espagnole-1928-0.html)

5.2.9 Mobile Object คือ วัตถุที่สามารถเคลื่อนไหวได้²⁶

นอกจากนี้ยังมีลักษณะของวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ที่บทความ Cahiers d'Art ไม่ได้กล่าวถึง ได้แก่

5.2.10 Poem-Object คือ ลักษณะของการนำวัตถุมารวมกับคำหรือบทกวี ที่เกี่ยวข้องหรือมีคุณสมบัติเหมือนกับวัตถุนั้นๆมาจัดวางคู่กันโดย ข้อความอยู่ข้างบนเพื่อแสดงแทน วัตถุที่อยู่ข้างล่าง ซึ่งพบเห็นการใช้วัตถุลักษณะนี้ในงานขององเตร เบรอตง เรเน่ มากริตต์ เป็นต้น

5.2.11 Optical Machine คือ ลักษณะงานของมาเซล ดูซองปี โดยขึ้นแรกสร้างในปีค.ศ. 1912 เป็นการนำมอเตอร์และจานแก้ว 5 ชั้น วนด้วยเส้นสีดำ เมื่อเปิดมอเตอร์จานแก้วจะหมุนเป็นวงกลมสร้างภาพลวงตา

5.2.12 Phantom Object คือ เทคนิคในการสร้างงานเซอร์เรียลลิสม์ เกิดขึ้นในการบรรยายของเบรอตง Les Vases Communicants ในปีค.ศ.1932 เป็นพื้นฐานในงานของเบรอตง โดยเป็นวัตถุที่สร้างขึ้นมาอย่างง่าย ๆ ลักษณะของวัตถุรูปแบบนี้เป็นวัตถุแฝงไม่แสดงออก อาจเป็นวัตถุที่เรามองไม่เห็นในงานชิ้นนั้นแต่แฝงอยู่และมีความหมาย เช่น งานของ อัลแบร์โต จาโคเมตติ ชื่อ The Invisible Object (Hands Holding the Void) (1934–35) ให้เห็นถึงลักษณะของผู้หญิงที่มีมือเหมือนจะจับอะไรบางอย่างที่เป็นพื้นที่ว่างเหมือนไม่มีวัตถุ ที่ศิลปินตั้งใจจะปล่อยให้พื้นที่นั้นว่างไว้



ภาพที่ 13 Alberto Giacometti The Invisible Object (Hands Holding the Void), 1934–35, Bronze, 153 x 32.6 x 29.8 cm.

ที่มา : National Gallery of Art, **The Invisible Object (Hands Holding the Void)**, accessed May 22, 2016, available from <http://www.nga.gov/content/ngaweb/Collection/art-object-page.53863.html>

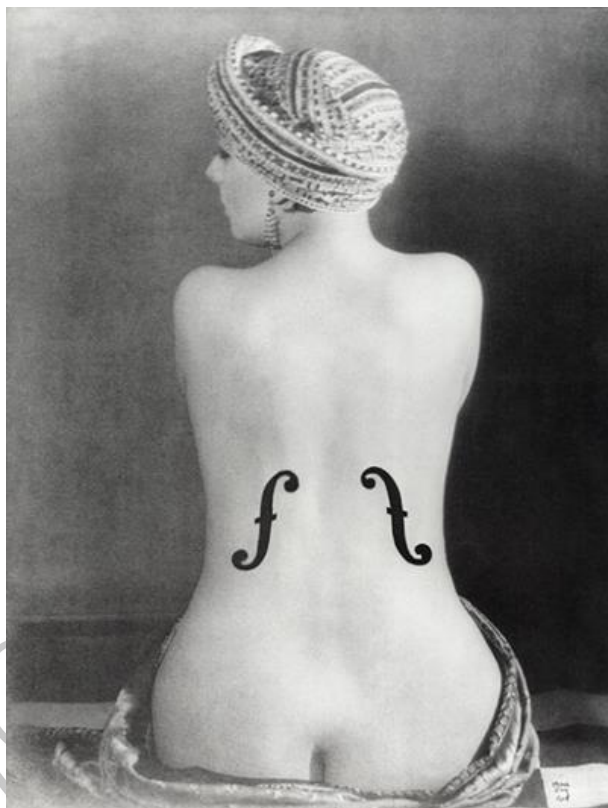
5.2.13 The Box คือ เทคนิคการจัดรวมองค์ประกอบของวัตถุหลากหลายให้อยู่ในกล่อง โดยศิลปินที่ใช้เทคนิคนี้ คือ โจเซฟ คอร์แนล (Joseph Cornell ค.ศ. 1903-1972) แม้ว่าเขาจะต้องการที่จะอยู่ในกลุ่มศิลปินเซอร์เรียลลิสต์อิสระ เขายังคงนำประสบการณ์ของเขามาสร้างงาน ในปี ค.ศ. 1931 คอร์แนลได้แรงบันดาลใจจากเทคนิคคอลลาจของ มักซ์ แอร์นสท์ และงานของเขาจัดแสดงครั้งแรกในปี ค.ศ. 1936 ในนิทรรศการ Fantastic Art, Dada and Surrealism ลักษณะงานของคอร์แนลเป็นการนำเอาวัตถุหรือวัสดุต่างๆ เช่น หนังสือพิมพ์ แผ่นภูมิศาสตร์ แก้ว ลูกบอลเล็กๆ ขนนก มาสร้างจำลองสถานที่ตามจินตนาการลงบนกล่อง



ภาพที่ 14 Joseph Cornell, The Hotel Eden, 1945, Assemblage with music box, 38.3 x 39.7 x 12.1 cm. National Gallery of Canada

ที่มา : National Gallery of Canada, **The Hotel Eden**, accessed May 22, 2016, available from <http://www.gallery.ca/en/see/collections/artwork.php?mkey=9425>

5.2.14 Being Object คือ ลักษณะของการเปลี่ยนร่างกายมนุษย์ให้กลายเป็นวัตถุ เช่น Le violon d'Ingres (1924) ของแมน เรย์



ภาพที่ 15 Man Ray, Le violon d'Ingres, 1924, Gelatin silver print, retouch with pencil and indian ink, 31 x 24.7 cm. Musée National d'Art Moderne, Paris
ที่มา : Cathrin Klingsöhr-Leroy, **Surrealism** (Köln: Taschen, 2015), 91.

ในส่วนวิธีการจำแนกลักษณะของวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ เบรอตงได้ยกตัวอย่างในบทความ Cahiers d'Art โดยได้นำเอาตัวอย่างงานจากนิทรรศการที่จัดใน Galerie Charles Ratton เช่นงานของ แอร์นสต์ ที่มีการใช้วัตถุอย่าง เปลือกหอยจะมีลักษณะของเทคนิค อัสซอมบลาจ (Assemblage) เป็นลักษณะงานแบบ Natural Incorporated Object หรือในงานของมาเซล ดูซองป์ จะถูกจำแนกในการใช้เทคนิคและวัสดุเป็น Readymade เป็นต้น

เมื่อกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ได้มองเห็นถึงความสำคัญของ วัตถุ ในการสร้างงาน ในช่วงทศวรรษที่ 1930 ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์จึงมีการรวมตัวจัดนิทรรศการที่รวบรวมผลงานด้านวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ขึ้นตัวอย่างที่เห็นได้อย่างชัดเจน เช่น งานนิทรรศการ Exposition Surrealist d' object ในปี ค.ศ. 1936 จัดขึ้นใน

Galerie Charles Ratton กรุงปารีส นิทรรศการครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายในการนำเสนอความลึกลับของวัตถุในชีวิตประจำวันในกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์นำเสนอความมหัศจรรย์และความซับซ้อนของรูปทรงที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ ตั้งแต่ภาพการจัดวางวัตถุในงานของ แมน เรย์ ที่ทำให้เห็นถึงการนำวัตถุมาสร้างเป็นงานศิลปะตามแนวคิดของเซอร์เรียลลิสม์โดยการนำเอาวัตถุในชีวิตประจำวัน (everyday object) มาใช้



ภาพที่ 16 Man Ray, Exposition Surrealist d'objet , May 1936, View of the "Surrealist exhibition of object" in the Galerie Charles Ratton, Paris
ที่มา : Cathrin Klingsöhr-Leroy, **Surrealism** (Köln: Taschen, 2015), 19.

หรือการจัดนิทรรศการของกลุ่มในปี ค.ศ. 1938 ซึ่งเป็นปีที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ได้จัดนิทรรศการ Exposition Internationale du Surréalisme ที่ Galerie Beaux-Arts ภายในนิทรรศการมีการจัดแสดงวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ มีการออกแบบนิทรรศการโดยการนำวัตถุมาสร้าง เช่น การจัดตกแต่งบรรยากาศของนิทรรศการโดยมาเซล ดูซองป์ และ มาเซล ยีน (Marcel Jean ค.ศ.1900–1993) ที่ตกแต่งนิทรรศการโดยปูพื้นด้วยหญ้า และตกแต่งเพดานนิทรรศการด้วยถุงใส่ถ่านหิน ซึ่งถือว่าเป็นวัตถุจากธรรมชาติ (Natural Object) และผลงานในนิทรรศการนั้นเป็นผลงานที่นำวัตถุมาสร้างเป็นวัตถุเซอร์เรียลลิสม์



ภาพที่ 17 Exposition Internationale du Surréalisme, Galerie des beaux-arts, 1938 : the pool; one of the four bed; The horoscope, an object by Marcel Jean
ที่มา : Sarane Alexandrian. **Surrealist art** (London: Thames and Hudson, 1970), 152.

ในกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มีงานที่เป็นวัตถุเซอร์เรียลลิสม์อยู่มากแต่ตัวอย่างที่ดีที่สุดในการพูดถึงวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ คือ ผลงาน Fur Breakfast (1946) ของ เมเรต ออพเพนไฮม์ (Meret Oppenheim ค.ศ. 1913-1985) ซึ่งได้ถูกยกตัวอย่างในบทความ ‘วิกฤตการณ์ของวัตถุ’ ของเบรอตง ภาพของถ้วยกาแฟที่ถูกห่อหุ้มด้วยขนสัตว์ เป็นการวางซ้อนของวัตถุที่ไม่มีความเชื่อมโยงกัน ชุดแก้วกาแฟแปรสภาพโดยขนสัตว์ เป็นลักษณะของการเปลี่ยนผ่านจากวัตถุที่คุ้นเคยไปสู่สภาพเหมือนขนสัตว์ เสมือนลอกเลียนการทำงานของจิตได้สำนึก แม้ถูกจำกัดการเชื่อมโยงด้วยรูปทรงของถ้วย การจินตนาการถึงพื้นผิวของเฟอร์ขนสัตว์ และจินตนาการไปถึงหากต้องดื่มจากถ้วยกาแฟที่มีขนถ้วยนี้



ภาพที่ 18 Meret Oppenheim, Fur Breakfast, 1936, Fur-covered cup, saucer, and spoon;
Height 7 Cm. Museum of Modern Art, New York

ที่มา : Ghislaine Wood, **Surreal things : Surrealism and Design** (London: V&A, 2007), 11.

6. แนวคิดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุเซอร์เรียลลิสม์

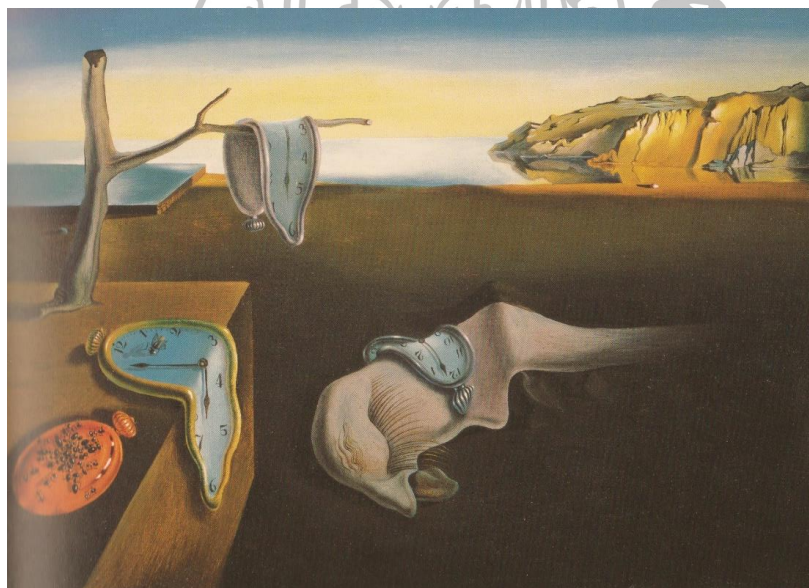
นอกจากเบรอตงที่ได้ให้แนวคิดและนิยามของความเป็นวัตถุของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์แล้ว ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ก็มีมุมมองในเรื่องการจัดการกับวัตถุเป็นของตนเองเช่นเดียวกัน ศิลปินที่โดดเด่นด้านการจัดการกับวัตถุในงาน เช่น ซัลวาดอร์ ดาลี เรนเน่ มากิริตต์ เป็นต้น

6.1 ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dalí ค.ศ. 1904-1989) ซัลวาดอร์ ดาลี เป็นอีกหนึ่งศิลปินที่มีมุมมองและแนวคิดเกี่ยวกับวัตถุเช่นเดียวกัน งานจิตรกรรมของเขามีการใช้ในเรื่องของวัตถุและความหมายภายในภาพโดยลักษณะงานของดาลีนั้นมีมุมมองตามวิธี เชิงจิตจาพาธ-วิพากษ์ (Paranoid Criticism) ซึ่งดาลีได้นิยามไว้ว่า

"วิธีการอันฉับพลันที่ทำให้ได้มาซึ่งความรู้ที่ไม่ยึดติดอยู่กับเหตุผล ด้วยการตีความวิเคราะห์ วิจารณ์อาการเพื่อที่แสดงออกมาในรูปแบบของการมองเห็นอย่างเป็นระบบ"²⁷

²⁷ สดชื่น ชัยประสาธน์, การตีความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969 (กรุงเทพฯ : คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2537), 102.

ในส่วนของการจัดการวัตถุของดาลีนั้นในงานจิตรกรรม การใช้วิธีจิตตาพาธ-วิพากษ์ของดาลี เป็นกลวิธีหนึ่งที่น่ามาจัดการกับวัตถุเพื่อให้สอดคล้องกับแรงปรารถนาของเขา เห็นได้ชัดเจนในภาพ งาน The Persistence of Memory (1931) ดาลีได้จัดการกับวัตถุโดยการทำให้วัตถุนั้นมีลักษณะนุ่ม เหลวตาม แรงบันดาลใจจากเนยแข็งกามองแบร์ตที่เพิ่งรับประทานเข้าไปก่อนที่จะวาดและมีความหมายในเชิง สัญลักษณ์ว่า ลักษณะของความนุ่ม คือ สัญลักษณ์ของความเสื่อมสลาย ผุพัง เน่าเปื่อย ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ ผิงใจในตัวดาลี นอกจากนาฬิกาเหลว ดาลีชอบเสนอวัตถุอย่างเครื่องเล่นดนตรี เช่น เปียโน กีตาร์ ไซ่ ถั่ว ต้มแขก ลักษณะของความนุ่มเหลว หรือวัตถุของใช้ในชีวิตประจำวันเช่น มีด ส้อม ช้อน จาน รมและ โทรศัพท์ ซึ่งวัตถุเหล่านี้ยังมีนัยยะทางเพศตามทฤษฎีของฟรอยด์ ตัวอย่างเช่น รมและโทรศัพท์ ทำให้นึกถึง อวัยวะเพศชาย จานที่อาจเป็นสัญลักษณ์ของอวัยวะเพศหญิง เป็นต้น²⁸



ภาพที่ 19 Salvador Dalí, The Persistence of Memory, 1931, Oil on canvas, 24.1 x 33 cm. The Museum of Modern Art, New York

ที่มา : Cathrin Klingsöhr-Leroy, **Surrealism** (Köln: Taschen, 2015), 39.

ในปีช่วง ค.ศ. 1930 การเข้ามามีบทบาทของดาลี ทำให้เขาได้พัฒนาแนวคิดด้านวัตถุ โดยดาลีได้คิดทฤษฎีของ วัตถุที่ทำหน้าที่เชิงสัญลักษณ์ (The Symbolically Function Object) โดยได้แรงบันดาลใจมาจากอัลแบร์โต จาโคเมตตี ดาลีได้ให้ความหมายของการสร้างวัตถุไว้ว่า ‘วัตถุที่บิดเบือน’ โดย

²⁸ สดชื่น ชัยประสาธน์, การตีความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลิสต์ใน ฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969, 103.

แสดงออกแรงปรารถนาที่เก็บเอาไว้ หรือแสดงออกเพื่อชดเชยความพึงพอใจในแรงขับทางเพศชั้นลิบิโด (libido) โดยดาลีได้สร้างงานวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ ชื่อ Scatological Object Functioning Symbolically (1930) ที่ประกอบด้วย รองเท้าผู้หญิงที่วางแกว่นมไว้ข้างในรองเท้าและมีก้อนน้ำตาล การทำหน้าที่เชิงสัญลักษณ์ของงานชิ้นนี้ คือ ภาพของก้อนน้ำตาลที่เหมือนกำลังถูกใส่ลงในแกว่นม ซึ่งก้อนน้ำตาลมีภาพของรองเท้าถูกวาดอยู่ วัตถุเหล่านี้ให้ผลลัพธ์ในเรื่องของความเป็นเครื่องประดับ รวมถึงกล่องใส่ก้อนน้ำตาล นอกจากนี้เขาได้เสนอลักษณะย่อยของความเป็วัตถุที่ทำหน้าที่ในเชิงสัญลักษณ์ เช่น รูปแบบการเปลี่ยนสารของวัตถุจากอย่างหนึ่งไปอีกอย่าง (Transubstantiated Object) ตัวอย่างเช่น ลักษณะของความนุ่ม ความเหลว หรือ วัตถุที่ถูกห่อหุ้ม ไม่สามารถเห็นได้ (Wrapped Object) เป็นต้น²⁹



ภาพที่ 20 Salvador Dalí, Scatological Object Functioning Symbolically, 1930, Assemblage, Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam

ที่มา : Ghislaine Wood, **Surreal things: Surrealism and Design** (London: V&A, 2007), 18.

²⁹ Sarane Alexandrian, **Surrealist art** (London: Thames and Hudson, 1970), 148.

นอกจากนี้ ดาลีได้ออกมาให้แนวคิดเกี่ยวกับวัตถุของกลุ่มเซอร์เรียลิสต์ในบทความเรื่อง The Object as Revealed in Surrealist Experiment (ตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1932) ซึ่งในท้ายบทความดาลีได้บอกถึงแนวคิดของวัตถุที่เป็น วัตถุที่มาจากแรงปรารถนา วัตถุที่สามารถจับต้องได้

1. วัตถุจะต้องดำรงอยู่นอกตัวเรา ต้องไม่มีเราเข้าไปจัดการ (หัวข้อ มานุษยรูปนิยม);
2. วัตถุสมมติที่คงรูปแบบตามแรงปรารถนาและเปลี่ยนแปลงตามความคิด (หัวข้อ วัตถุ ความฝัน);
3. วัตถุสามารถเปลี่ยนแปลงได้
4. วัตถุที่มีลักษณะผสมกันได้ตามแนวคิด³⁰

6.2 เรเน่ มากิริตต์ (René Magritte ค.ศ.1898-1967)

เรเน่ มากิริตต์ ศิลปินเซอร์เรียลิสต์ชาวเบลเยียม เป็นอีกหนึ่งศิลปินที่มีผลงานที่ใช้วัตถุมาเป็นองค์ประกอบในการสร้างงาน แต่อย่างไรก็ตาม แนวคิดของการใช้วัตถุของมากิริตต์อาจมีความต่างจากแนวคิดหลักอย่างขององเดร เบรอตง เช่น การใช้เรื่องของความฝันมาสร้างงาน แต่อย่างไรก็ตามลักษณะการใช้วัตถุในงานของมากิริตต์นั้นถือได้ว่าเป็นที่น่าสนใจอย่างมาก

มุมมองในการนำวัตถุมาสร้างงานของมากิริตต์ มากิริตต์ได้รับแนวคิดของวัตถุที่พบโดยบังเอิญหรือเทคนิคความบังเอิญขององเดร เบรอตงมาใช้ ความโดดเด่นในใช้วัตถุของมากิริตต์คือ การนำวัตถุชีวิตประจำวัน (everyday object) วัตถุที่คุ้นเคยร่วมกับลักษณะการใช้ชีวิตและกิจกรรมของมนุษย์ในโลกความเป็นจริง ทำให้ขัดแย้งหลุดออกจากโลกแห่งความเป็นจริง มากิริตต์พูดถึงแนวคิดการทำงานของเขาในงานว่า

“ผมไม่ได้ต้องการพูดถึงแก่นของเรื่อง ถ้าคุณไม่ใส่ใจ สิ่งเหล่านี้ไม่มีแก่น ภาพพวกนี้นั้นมาด้วยกันก่อนแล้ว และสิ่งเหล่านี้กำหนดตัวมันเอง ภาพที่ปรากฏที่เป็นวัตถุธรรมดา เมื่อคุณมองรอบๆมัน เช่น หมวก กระจก แอปเปิ้ล ขาดังภาพ โคมไฟถนน อีฐ รองเท้า สูทสามชั้น นอกจากจะวาง หมวกบนแอปเปิ้ล นกที่เหมือนทำจากหิน รองเท้าที่ช่วงเท้าเหมือนเท้าจริง อีฐ กำแพงที่สร้างเป็นโต๊ะ ซึ่งแนวคิดของภาพที่เกิดจากการผสมผสานนั้นเกิดขึ้นกับผมโดยที่ผมไม่ได้มองพวกเขา”³¹

³⁰ Haim N. Finkelstein, *Surrealism and the crisis of the object* (Ann Arbor, Mich : UMI Research Press, 1979), 34.

³¹ J.H. Matthews, *Eight Painters: The Surrealist Context* (Syracuse: Syracuse University Press, 1982), 57.

ถึงแม้ว่ามากริตต์มีมุมมองในเรื่องของวัตถุที่แตกต่าง แต่ความน่าสนใจในงานของมากริตต์ คือ วิธีจัดการกับวัตถุภายในงานจิตรกรรม ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ลักษณะการจัดการและกลวิธีที่มากริตต์ใช้นั้นเป็นวิธีที่ศิลปินอื่นๆกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ใช้เช่นเดียวกัน เช่น การใช้เทคนิคคอลลาจ หรือลักษณะการวาดภาพที่ได้อิทธิพลจากคิริโก เป็นต้น

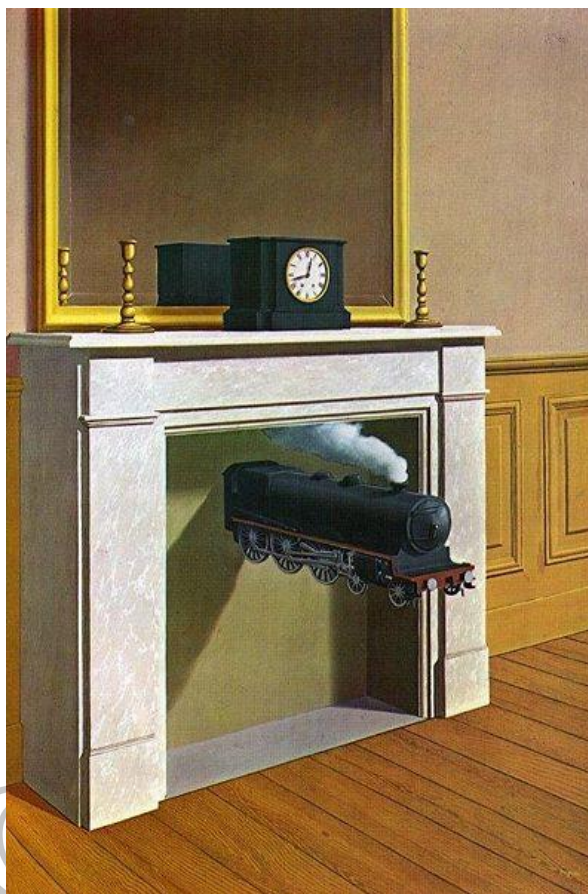
สดชื่น ชัยประสาธน์ ได้อธิบายถึงลักษณะการนำเสนอวัตถุของมากริตต์ไว้ว่า มากริตต์ต้องการที่จะกระตุ้นคนดู ต้องการเสนอคุณค่าที่แท้จริงของวัตถุซึ่งแฝงอยู่ภายใต้สิ่งที่เรามองเห็นด้วยตา เพื่อแสดงความเร้นลับที่มีต่อวัตถุและจิตไร้สำนึกหรือแรงปรารถนาส่วนตัวของศิลปิน กลวิธีในงานของมากริตต์นั้นจะสร้างภาพใหม่ขึ้นมา เช่น การนำวัตถุที่คนรู้จักมาวางไว้ในบริบทใหม่ใกล้กับวัตถุอีกอย่างหนึ่งที่แตกต่างกัน ตัวอย่างเช่นภาพ Time Transfixed (1938) จากลักษณะของภาพหัวรถจักรไพล่มาจากเตาผิงในห้องรับประทานอาหาร ทำให้เกิด “ความจริงในความไม่เป็นจริง” หรือ “ความไม่สมจริงในความสมจริง” หรือการวางบริบทของวัตถุที่ไม่สมเหตุผล ผล ลักษณะการนำเสนอวัตถุในงานของมากริตต์มีการพัฒนาขึ้นไปอีกขั้นจากการพบกันระหว่างความจริงสองอย่าง เป็นการหลอมรวมหรือผสมผสานทำให้เกิดความจริงที่แปลกใหม่มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้มากริตต์ยังเห็นความสำคัญของอำนาจในตัววัตถุ จึงเกิดกลวิธีที่เล่นเรื่องขนาด โดยการนำเสนอขนาดของวัตถุที่ขยายใหญ่ผิดปกติ³²

ลักษณะการนำเสนอวัตถุในงานเรเน่ มากริตต์ที่กล่าวมานั้น ได้มีผู้เชี่ยวชาญ อย่าง Terry Barrett นักวิจารณ์ศิลปะ ได้วิเคราะห์ถึงรูปแบบและกลวิธีที่มากริตต์นำมาใช้สรุปออกมา ดังต่อไปนี้

- 6.2.1 Isolation การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการวางวัตถุให้ไปวางคู่กับสถานที่ใหม่
- 6.2.2 Modification การแปรสภาพของวัตถุ
- 6.2.3 Hybridization การผสมผสานระหว่างวัตถุสองวัตถุเกิดเป็นวัตถุใหม่
- 6.2.4 Change in Scale การเปลี่ยนแปลงขนาด
- 6.2.5 Accidental Encounter การสร้างสถานการณ์
- 6.2.6 Double Image การสร้างภาพลวงตา
- 6.2.7 Paradox การวางวัตถุสองวัตถุคู่กัน
- 6.2.8 Conceptual Bipolarity ลักษณะสองขั้ว³³

³² สดชื่น ชัยประสาธน์, การตีความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969 (กรุงเทพฯ : คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2537), 106-107.

³³ Terry Barrett, *Interpreting Art Reflecting, Wondering and Responding* (New York: Mcgraw-Hill, 2003), 17.



ภาพที่ 21 René Magritte, Time Transfixed, 1938, Oil on canvas, 147 x 99 cm. The Art Institute of Chicago, Chicago

ที่มา Christoph Grunenberg, René Magritte: A-Z (Liverpool: Tate, 2011), 58.

7. ภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์

ภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์เป็นอีกสื่อหนึ่งที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์หยิบนำมาใช้สร้างสรรค์งานและเพื่อใช้เผยแพร่แนวคิดของตน หลังจากภาพยนตร์ได้ถือกำเนิดขึ้น เบรอตงหัวหน้าของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มองว่าภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจและนำเสนอความเป็นเซอร์เรียลลิสม์ได้ดีที่สุดเพราะลักษณะของภาพเคลื่อนไหวที่แสดงออกทางด้านภาพได้มากกว่างานจิตรกรรมและงานประติมากรรม

ในมุมมองจากทางด้านภาพยนตร์ จากการเริ่มต้นของนักสร้างภาพยนตร์สองพี่น้องตระกูลลูมิแอร์และจอร์จส์ เมลิเยส์ ทำให้กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์หันกลับมามองและศึกษาทางด้านภาพยนตร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์ของเมลิเยส์ เมลิเยส์ถือได้ว่าเป็นผู้สร้างภาพยนตร์ที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์สนใจและให้ความสำคัญเป็นอย่างมากเพราะงานของเขามีมุมมองการนำเสนอที่ตรงใจกับแนวคิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์และงาน

ของเขาช่วยให้กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ทำความเข้าใจเรื่องของภาพยนตร์ได้มากขึ้น เมลิเยส์ถือได้ว่าเป็นคนทำภาพยนตร์ที่เป็นผู้ริเริ่มงานลักษณะที่เป็นความเพ้อฝัน (Fantastic) เป็นต้นแบบของภาพยนตร์ที่มีภาพที่มีภาพที่มหัศจรรย์ (Marvellous) ซึ่งความมหัศจรรย์ในภาพยนตร์เป็นสิ่งที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์และเบรอตงยกย่องและให้คุณค่ากับงานของเมลิเยส์ เบรอตงได้ให้ความหมายของ มหัศจรรย์ไว้ว่า “ความมหัศจรรย์นั้นมีความสวยงามเสมอ ทุกสิ่งในความมหัศจรรย์มีความสวยงาม นี่คือนิยามที่แท้จริง”³⁴ ในช่วงเวลาของการเกิดภาพยนตร์อวองการ์ด (Avant-garde Film) ที่มีทั้งภาพยนตร์แนวเอ็กเพรสชันนิสม์ ภาพยนตร์อิมเพรสชันนิสม์ฝรั่งเศสหรือภาพยนตร์ของกลุ่มดาดา นักสร้างภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ได้หันมาสร้างภาพยนตร์โดยเชื่อมโยงกับกวีนิพนธ์และงานจิตรกรรมของกลุ่ม จากแนวคิดของ อองเดร เบรอตง ที่ให้แนวคิดที่ว่าเซอร์เรียลลิสม์เชื่อในการเข้าถึงความจริงอันสูงสุดโดยอาศัยเรื่องของความฝันและและจิตไร้สำนึก การไม่ยึดติดในหลักของเหตุผลและเรื่องของทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์

เทคนิคอัตโนมัตินิยมและงานจิตรกรรม เป็นวิธีของเซอร์เรียลลิสม์ที่จะค้นหาภาพที่มีลักษณะแปลกประหลาดหรือภาพที่เกิดจากจินตนาการซึ่งเป็นที่มาของรูปแบบและสไตล์ ในปี ค.ศ.1924-1929 เป็นช่วงเวลาที่เซอร์เรียลลิสม์มีบทบาททางด้านภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์จะนำเสนอเรื่องของแรงปรารถนาหรือความเพ้อฝันและความมหัศจรรย์ ในช่วงเวลานั้น ศิลปินอย่างแมน เรย์ ซัลวาดอร์ ดาลี หรือนักเขียนอย่างอังโตแนง อาร์โตนด์ เริ่มที่จะเข้ามาทำงานด้านภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังมีนักสร้างภาพยนตร์ชาวสเปน หลุยส์ บุนญuel (Luis Bunuel ค.ศ. 1900-1983) ที่ประสบความสำเร็จในฐานะผู้สร้างภาพยนตร์แนวเซอร์เรียลลิสม์

ภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์นั้นมีลักษณะของการต่อต้านการดำเนินเรื่อง มีลักษณะการสร้างภาพที่ได้รับอิทธิพลจากความฝัน มีการดำเนินเรื่องจากทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ เรื่องความปรารถนาของเพศ ความหลงใหล เรื่องของการดูหมิ่นศาสนาและเรื่องราวที่แปลกหลาด ลักษณะการสร้างงานภาพหรือ Mise-en-scene ในภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์นั้น ได้รับอิทธิพลมาจากงานจิตรกรรมของเซอร์เรียลลิสม์ เพราะการสร้างภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์นั้นมีความเชื่อมโยงกับแนวคิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์โดยตรงและศิลปินเซอร์เรียลลิสม์หลายคนก็หันมาสร้างงานภาพยนตร์ร่วมด้วย

สุนัขอันดาลูเซียน (Un Chien Andalou ค.ศ.1929) ภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ที่สร้างแรงกระตุ้นให้กิจกรรมของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์เฟื่องฟู จากผลงานการกำกับของ หลุยส์ บุนญuel ร่วมกับ ซัลวาดอร์ ดาลี ทำให้เห็นถึงลักษณะของความเป็นเซอร์เรียลลิสม์ที่ออกมาทางภาพเคลื่อนไหวได้อย่างชัดเจน ความสัมพันธ์ของงานภาพ การเคลื่อนไหว แม้กระทั่งเสียงประกอบภาพยนตร์ในเรื่องนี้ เป็นการออกแบบมาจากแนวคิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์และตัวของหลุยส์ บุนญuel ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้นำเรื่องของความฝันมานำเสนอเพียงเท่านั้นแต่ได้นำกลไกของความฝันที่มาจากทฤษฎีของฟรอยด์มาใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้

³⁴ Michael Richardson, *Surrealism and Cinema* (Oxford: Berg, 2006), 20-21.

โดยรายละเอียดจากภาพยนตร์มาจากความฝันและเกิดจากการคิดแบบอัตโนมัติของบุนญูเอลและดาลี
 ลักษณะการใช้สัญลักษณ์ในเรื่องที่ตีความไปยังทฤษฎีของฟรอยด์ เช่น ฉากการเฉือนลูกตาด้วยใบมีดโกนที่
 สัมพันธ์กับปมเอดิปัส (Oedipal)³⁵ ภาพของมดที่ออกมาจากมือเป็นภาพที่ออกมาจากความทรงจำโดยตรง
 และแรงบันดาลใจงานจิตรกรรมของดาลี เป็นต้น มีการใช้เทคนิคการตัดต่อแบบมอนтаж (Montage)³⁶
 ไม่มีการบอกใบ้ ไม่มีการกำกับเวลาหรือการดำเนินเรื่อง เปรียบเสมือนภาพของความฝันเพื่อเป็นการ
 เปลี่ยนมุมมองสร้างรูปแบบใหม่ทำลายการรับรู้ ให้ผู้ชมรับรู้ภาพที่มีลักษณะคล้ายฝัน ทำให้เทคนิคนี้เป็น
 เทคนิคที่คนสร้างหนังเซอร์เรียลลิสม์นิยมใช้เป็นเทคนิคหลัก เพื่อให้ภาพที่ออกมามีอิสระไร้ซึ่งตรรกะและ
 เหตุผล



ภาพที่ 22 ฉากการเฉือนลูกตาอันมีชื่อเสียงในภาพยนตร์เรื่อง Un Chien Andalou
 ที่มา : Luis Bunel, director. *Un Chien Andalou*. [motion picture] France: Les Grands Films
 Classiques, 1929.

³⁵ แมทธิว เกล, ดาดา & เซอร์เรียลลิสม์, แปลโดย ปราบดา หยุ่น (กรุงเทพฯ : เดอะเกรท
 ไพนอาร์ท, 2557), 287.

³⁶ เทคนิค มอนтаж (Montage) เป็นเทคนิคการตัดต่อในภาพยนตร์ ลักษณะสำคัญของ
 เทคนิคนี้ คือ การตัดต่อหรือเปลี่ยนภาพไปอีกภาพหนึ่งอย่างฉับพลันและชัดเจน เป็นการตัดต่ออย่างจงใจ
 เพื่อให้เกิดผลรับรู้กับผู้ชมในกรณีของภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ คือ เพื่อให้ผู้ชมตกอยู่ในภวังค์ของจิตใต้
 สำนึก



ภาพที่ 23 ฉากที่มืดสามารถออกจากมือจากความคิดของดาลีในภาพยนตร์เรื่อง Un Chien Andalou
ที่มา : Luis Bunel, director. **Un Chien Andalou.** [motion picture] France: Les Grands Films
Classiques, 1929.

นักสร้างภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์นอกจาก หลุยส์ บุนญูเอล แล้วยังมีนักสร้างภาพยนตร์อีก
หลายคนเข้ามาเป็นผู้สร้างภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ ศิลปินอย่าง แมน เรย์ ถึงแม้เขามีงานผลงานที่โดดเด่น
ในงานด้านวัตถุและการถ่ายภาพ เขายังมีงานภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง L'Étoile de
mer (1926) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมาจากงานกวีของ รอแบร์ต เดส์โนส์ (Robert Desnos ค.ศ. 1900-
1945) จากนำเสนอสัญลักษณ์ของภาพ ปลาตาว ที่ผสมกับบทกวี การตัดต่อให้ภาพที่แปลกโดยใช้เทคนิค
มอนตาจกับการนำเสนอสัญลักษณ์ที่เห็นได้เด่นชัดในภาพยนตร์อย่างเช่นภาพของปลาตาว เป็นการนำ
สัญลักษณ์ของเพศหญิง



ภาพที่ 24 ภาพของปลาตาวหนึ่งในภาพยนตร์เรื่อง L'Étoile de mer
ที่มา : Ray, Man, director. **L'étoile de mer.** [motion picture] France, 1928.

เจอเมน ดูแลค (Germaine Dulac ค.ศ. 1882-1942) ถือได้ว่าเป็นนักสร้างภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ที่มีชื่อเสียงเช่นกัน ถึงแม้เธอจะไม่ได้เข้าร่วมกับกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ก็ตาม แต่ภาพยนตร์ของเธอนั้นเป็นแนวคิดให้กับกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ งานของเธอจะเน้นเรื่องของความเป็นผู้หญิง (Feminism) โดยนำเรื่องจิตไร้สำนึกมาสร้างงาน ภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ที่มีชื่อเสียงเช่นเรื่อง *The Seashell and The Clergyman* (1927) ภาพยนตร์เรื่องนี้มีลักษณะของการใช้ Collage Narrative ที่เต็มไปด้วยเรื่องราวในเชิงสัญลักษณ์ทางเพศ โดยมีการดำเนินเรื่องระหว่างนักบวชและผู้หญิง มีการใช้เทคนิคบิดเบือนภาพและการสร้างฉากของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพของคิริโก



ภาพที่ 25 งานออกแบบฉากในภาพยนตร์เรื่อง *The Seashell and The Clergyman* แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลจากงานจิตรกรรมของ คิริโก

ที่มา : Germaine Dulac, director. *The Seashell and the Clergyman*. [motion picture] France, 1928.



ภาพที่ 26 ภาพที่ทำให้ดูมีลักษณะเหนือจริงในภาพยนตร์เรื่อง *The Seashell and The Clergyman*
ที่มา : Germaine Dulac, director. *The Seashell and the Clergyman*. [motion picture] France, 1928.

บทที่ 3

ภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรี

มิเชล กอนดรี เป็นผู้กำกับชาวฝรั่งเศส เกิดเมื่อวันที่ 8 พฤษภาคม ค.ศ. 1963 ในช่วงทศวรรษที่ 80 กอนดรีได้เข้าเรียนที่โรงเรียนสอนศิลปะ ทำให้เขาได้หันเข้ามาสู่งานด้านกำกับเมื่อกอนดรีได้ถ่ายมิวสิควิดีโอให้กับวงดนตรีของตนเอง ด้วยสไตล์ที่แปลกใหม่ทำให้หลังจากนั้นกอนดรีก็ได้ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับมิวสิควิดีโอให้กับศิลปินชื่อดังมากมาย นอกจากนี้มิเชล กอนดรียังมีผลงานอื่นๆด้านกำกับทั้งภาพยนตร์ ภาพยนตร์สั้น โฆษณาและสารคดี ในด้านการกำกับภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่องแรกที่มีเชล กอนดรี กำกับในฐานะผู้กำกับ คือเรื่อง Human Nature โดยทำงานร่วมกับชาร์ลี คอฟแมน (Charlie Kaufman ค.ศ. 1958-ปัจจุบัน) ผู้เขียนบทภาพยนตร์ชื่อดัง หลังจากกำกับเรื่องแรกในปีค.ศ. 2003 กอนดรีได้ทำงานร่วมกับชาร์ลี คอฟแมน อีกครั้งในเรื่อง Eternal Sunshine of the Spotless Mind และส่งผลให้เขาได้รับรางวัลออสการ์ในปี 2005 สาขาบทภาพยนตร์ดั้งเดิมยอดเยี่ยม (Best Writing, Original Screenplay) หลังจากนั้นเขามีผลงานทางด้านกำกับภาพยนตร์อีกหลายเรื่อง ภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรีมีความโดดเด่นในการสร้างสรรค์งานด้านภาพและเด่นในการจัดการองค์ประกอบภาพ³⁷ และลักษณะการทำภาพยนตร์ที่ผสมผสานระหว่างลักษณะความเป็นอวองการ์ดผสมกับความเป็นภาพยนตร์ในกระแส (Mainsteam) ทำให้เขาถือเป็นคนทำหนังที่มีสไตล์โดดเด่นเช่นเดียวกับ เวส แอนเดอร์สัน (Wes Anderson ค.ศ. 1969 – ปัจจุบัน) และสไปก์ จอนซ์ (Spike Jonze ค.ศ. 1969 – ปัจจุบัน)³⁸

อิทธิพลในการทำงานของกอนดรีทำให้มีความเป็นเอกลักษณ์ในงานด้านกำกับศิลป์และแตกต่างจากงานสร้างของผู้กำกับคนอื่นๆ มีทั้งการได้รับอิทธิพลจากการเรียนในโรงเรียนสอนศิลปะ จากการที่ครอบครัวเป็นนักประดิษฐ์และความฝัน เอกลักษณ์ในงานของมิเชล กอนดรีนั้นทำให้เขามีชื่อเสียงในวงการภาพยนตร์ จากบทวิจารณ์ บทความภาพยนตร์ของนักวิจารณ์ภาพยนตร์ ได้มองว่าภาพยนตร์ของมิ

³⁷ Maria Elena Buszek, *Extra/Ordinary: Craft and Contemporary Art* (Durham: Duke University Press, 2011), 5-6.

³⁸ Derek Hill, *Charlie Kaufman and Hollywood's Merry Band of Pranksters, Fabulists and Dreamers - An excursion into the American New Wave* (Harpenden: Kamera Books, 2011), 148-150.

เซล กอนดรีมีความเหนือจริงในด้านการนำเสนอและอาจถือได้ว่ามิเซล กอนดรีเป็นผู้กำกับในรูปแบบเซอร์เรียลลิสม์ จากนักวิจารณ์ภาพยนตร์ บทความต่างๆที่เกี่ยวกับกอนดรีมักกล่าวถึงงานของกอนดรีว่ามีลักษณะของความเป็นเซอร์เรียลลิสม์

...มิเซล กอนดรี ถึงแม้เขาไม่ได้เป็นผู้กำกับหน้าใหม่ แต่เขายังคงสามารถสร้างความประหลาดใจให้กับพวกเราอยู่เสมอ จากนวนิยายฝรั่งเศสเมื่อภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo ได้เข้าฉายที่อเมริกา ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้กลายเป็นหนึ่งในแรงบันดาลใจของคนทำหนัง ลักษณะของงานภาพที่มีความแปลกแหวกแนวทั้งการสร้างภาพจากการใช้เทคนิคเรียบง่ายและภาพที่มาจากงานประดิษฐ์ ทำให้เขากลายเป็นคนทำหนังที่ได้เด่นมากคนหนึ่งในวงการภาพยนตร์ปัจจุบัน เขาได้ประยุกต์ใช้เรื่องของเซอร์เรียลลิสม์และเรื่องของความฝันมาใช้ในการเล่าเรื่องซึ่งสร้างความแปลกได้อย่างดี...³⁹

ด้วยการนำเสนอที่ดูเหนือจริงสอดคล้องกับบทภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวทางจิตวิเคราะห์ ความทรงจำ ความฝัน กอนดรีมีความสุขที่ได้สร้างงานจากจินตนาการและสร้างโลกที่ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับความเป็นจริง⁴⁰

ผมมีความฝันทั้งฝันดีและฝันร้ายและผมนำมาใช้สร้างสรรค์ และบางครั้งในความฝันนั้นจะมี ความเหมือนกับสถานที่หรือโลเคชันที่ผมมีอยู่ในใจ ผมใช้ชีวิตร่วมกับความฝันเสมอ เพราะมันเป็นส่วนหนึ่งในความทรงจำเหมือนกับประสบการณ์ของผมที่เจอในตอนตื่น ดังนั้นจึงเป็นเรื่องธรรมชาติที่คนจะสร้างเรื่องราวจากความทรงจำของผม ซึ่งเป็นสำหรับบางคนไม่ใช่กับทุกคน ผมได้ค้นพบประสบการณ์ของผมเองในความฝัน เพราะความฝันของผมนั้นมีอิทธิพลเหมือนประสบการณ์จริง ดังนั้นจึงเป็นเรื่องธรรมชาติที่ผมจะนำมาไว้ในภาพยนตร์ของผม⁴¹

³⁹ Oliver MacMahon, *The Films of Michel Gondry, Ranked Worst to Best*, accessed 24 July, 2016, available from <http://www.indiewire.com/2014/07/the-films-of-michel-gondry-ranked-worst-to-best-24001/>

⁴⁰ B.P., *Interview with Michel Gondry*, accessed 24 march, 2016, available from <http://www.festival-cannes.com/en/theDailyArticle/58622.html>

⁴¹ Ryan Lambie, *Michel Gondry interview: Mood Indigo, Eternal Sunshine*, accessed December 28, 2014, available from <http://www.denofgeek.com/movies/michel-gondry/31451/michel-gondry-interview-mood-indigo-eternal-sunshine-ubik>

ทุกคนต้องมีความฝันผมเดาว่าเป็นเช่นนั้น แต่มันเป็นหนทางที่คุณจะได้คิดหรือจำพวกเขา ซึ่งมันแตกต่างกัน ผมไม่ค่อยได้จดจำความฝันมากนัก แต่มันก็มากพอที่จะสามารถหาสิ่งแปลกๆหรือสิ่งที่น่าสนใจ แต่ผมไม่ค่อยสนใจเรื่องของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ที่พูดถึงเกี่ยวกับเรื่องของความฝันมากนัก ผมมักจะอ่านเรื่องของประสาทวิทยา (Neurology) มากกว่าซึ่งผมมองว่ามันมีความน่าสนใจ น่าหลงใหล หากเปรียบเทียบเหมือนเป็นความแตกต่างระหว่าง เรื่องของโหราศาสตร์กับเรื่องของดาราศาสตร์ โหราศาสตร์คือเรื่องความเชื่อแต่โบราณ แต่เรื่องของดาราศาสตร์เป็นเรื่องที่น่าพิศวงเมื่อเราได้อ่านหนังสือที่เกี่ยวกับเรื่องของแบล็กโฮล มันเป็นที่ที่ดีเพราะ ผมชอบที่จะเปรียบเทียบในเรื่องทฤษฎีและเรื่องปฏิบัติ⁴²

การพูดถึงแนวคิดของกอนดรี ทำให้เห็นว่าเรื่องความฝันหรือเรื่องของจิตความเป็นมนุษย์เป็นเครื่องมือขั้นดีที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างงานซึ่งภาพความฝันของเขาจะนำมาใช้ซ้ำในภาพยนตร์ของเขา เช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep กอนดรี ได้เชื่อมต่อระหว่างความฝันกับวิธีการสร้างงานของศิลปิน ทำให้งานของกอนดรี จะมีลักษณะของความฝัน (Dreaming) รวมกับลักษณะของความเป็นจริง (Reality)

นอกจากลักษณะการสร้างงานของกอนดรี ที่หยิบยืมความฝัน ความทรงจำมาสร้างงาน ด้วยความที่กอนดรีเป็นคนฝรั่งเศสทำให้เขารู้จักและคลุกคลีกับงานศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ตั้งแต่วัยเด็ก ทำให้กอนดรีได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ในการสร้างงาน โดยเฉพาะงานด้านภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ หลุยส์ บูนญูเอล ผู้กำกับภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ที่มีชื่อเสียงได้กลายเป็นแรงบันดาลใจและอิทธิพลในการสร้างงานของกอนดรี

...กอนดรีมองว่าบูนญูเอลถือเป็นเซอร์เรียลลิสม์ขนานแท้ ภาพยนตร์ของเขา เหมือนกับความฝัน เขาอาจดูคล้ายกับกอนดรีหรือเซอร์เรียลลิสม์คนอื่นๆ แต่ถ้าคุณได้ดู Un Chien Andalou ที่สร้างโดยบูนญูเอลและดาลี มันเป็นความสยดสยองที่มีความสวยงาม ภาพแรกที่ตาถูกเฉือนด้วยใบมีดโกน มันเป็นความรุนแรงที่มีความสวยงาม...⁴³

⁴² Josh Horowitz, *The Mind of the Modern Moviemaker: 20 Conversation with the New Generation of Filmmakers* (Penguin: New York, 2006), 125-126.

⁴³ Joseph McCabe, *Exclusive: Director Michel Gondry on His French Romantic Fantasy Mood Indigo*, accessed March 18, 2016, available from <http://nerdist.com/exclusive-director-michel-gondry-on-his-french-romantic-fantasy-mood-indigo/>

กอนดรีมีมุมมองของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ว่าเป็นกลุ่มเคลื่อนไหวทางศิลปะที่มีความสำคัญอย่างมากในช่วงศตวรรษที่ 20

...เซอร์เรียลลิสม์ถือเป็นคลื่นลูกใหม่ที่สำคัญช่วงนั้นในความคิดเห็นของกอนดรี เพราะมันขยายและเข้าถึงในหลายประเทศจากรูปแบบทางศิลปะหลายรูปแบบในช่วงเวลานั้น มันไม่มีขอบเขตในการวิจารณ์สำหรับใครที่จะกลายมาเป็นผู้นำ มันเป็นกลุ่มที่ทำให้คนหันมาคิดใหม่เรื่องศิลปะจริงๆ ในความเห็นของกอนดรี เซอร์เรียลลิสม์เป็นกลุ่มที่ส่งผลกระทบและสำคัญต่อการขับเคลื่อนวัฒนธรรมมาก...⁴⁴

สิ่งที่ทำให้งานกำกับศิลป์ของกอนดรีมีความโดดเด่น คือ การเลือกใช้วัสดุและเทคนิค ในโลกปัจจุบันที่มีเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ล้ำหน้า กอนดรีกลับมีแนวทางในการสร้างงานของตนเอง อย่างการเลือกใช้เทคนิคเรียบง่าย เช่น เทคนิคสตอปโมชัน (Stop-motion) หรือการใช้เทคนิค CGI⁴⁵ งานกำกับศิลป์ของกอนดรีส่วนใหญ่จะเป็นงานทำมือ (handmade) ลักษณะงานของกอนดรีจะมีความเป็นงานทำมือที่ชัดเจนจากรากฐานความเป็นศิลปินตั้งแต่วัยเด็กและความเป็นเด็กในตัวกอนดรี งานออกแบบที่สร้างขึ้นจากวัสดุเหลือใช้ (found object) หรือวัสดุที่หาง่ายในชีวิตประจำวัน (everyday object)

การศึกษาภาพยนตร์

ในบทที่ 3 นี้จะกล่าวถึงเนื้อหาและฉากสำคัญของภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรีจำแนกให้เห็นถึงงานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์เพื่อที่จะนำไปวิเคราะห์ในบทต่อไป โดยศึกษาทั้งหมด 4 เรื่อง ได้แก่

1. The Science of Sleep
2. Mood Indigo
3. Eternal Sunshine of Spotless Mind
4. Human Nature

ในการวิจัยในวิทยานิพนธ์เล่มนี้จะศึกษาภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep และ Mood Indigo เป็นหลักเพราะรูปแบบงานกำกับศิลป์ของทั้งสองเรื่องมีความน่าสนใจและมีลักษณะของ

⁴⁴ Joseph McCabe, **Exclusive: Director Michel Gondry on His French Romantic Fantasy Mood Indigo**, accessed March 18, 2016, available from <http://nerdist.com/exclusive-director-michel-gondry-on-his-french-romantic-fantasy-mood-indigo/>

⁴⁵ CGI ย่อมาจากจาก Computer-Generated Imagery หมายถึง เทคนิคการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในภาพยนตร์

งานออกแบบที่ชัดเจน ในส่วนภาพยนตร์เรื่อง Human Nature และ Eternal Sunshine of Spotless Mind จะเป็นการวิเคราะห์เพื่อเสริมรูปแบบงานกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรีให้เด่นชัดยิ่งขึ้น

1. ภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep (2006)

The Science of Sleep ฉายในปี 2006 กำกับภาพยนตร์และเขียนบทภาพยนตร์โดย มิเชล กอนดรี เรื่องราวในภาพยนตร์เป็นเรื่องราวของสเตฟานชายหนุ่มที่ย้ายมาอาศัยในอพาร์ทเมนต์ที่กรุงปารีส เพราะแม่ขอร้อง สเตฟานตกหลุมรักกับสเตฟานี ผู้หญิงที่อาศัยอยู่ห้องตรงข้าม เมื่อเรื่องดำเนินไปได้ไม่นาน สเตฟานจะเริ่มฝันระหว่างนอนหลับและค่อยๆเสียความสามารถในการแยกแยะระหว่างโลกความฝัน และโลกความจริง นักแสดงที่ได้รับบทนำได้แก่ Stéphane Miroux รับบทโดย Gael García Bernal และ Stéphanie รับบทโดย Charlotte Gainsbourg ลักษณะการดำเนินเรื่องเป็นการเล่าเรื่องแนวโรแมนติก เรื่องของความรักระหว่างชาย-หญิง ภาพยนตร์จะเล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวสเตฟาน เป็นการนำพาผู้ชมเข้าไปสู่เหตุการณ์ที่สเตฟานพบเจอและทำให้เห็นถึงพลังของความฝัน



ภาพที่ 27 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep

ที่มา : Imdb [pseud], **The Science of Sleep**, accessed 27 January 2016, available from <http://www.imdb.com/title/tt2027140/mediaviewer/rm2950549248>

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความน่าสนใจเพราะถือเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่มีเมล กอนดรีเขียนบท ภาพยนตร์เป็นของตนเอง บทภาพยนตร์ที่เขียนออกมาจากประสบการณ์ชีวิตของตนเองหรืออาจเปรียบได้ว่าตัวละคร สเตฟาน คือตัวตนของกอนดรี เหมือนกับสเตฟาน กอนดรีมีอาการจินตนาการในแบบศิลปิน เขาสามารถควบคุมและกำกับความฝัน ปรับเปลี่ยนโฟกัสในความฝันได้ “ผมเรียกมันว่า Lucid Dream”⁴⁶

เพราะเป็นภาพยนตร์ที่เขียนบทและกำกับโดยกอนดรีทำให้เขาสามารถใส่จินตนาการของเขา ลงไปในภาพยนตร์ได้อย่างเต็มที่ ทำให้เห็นสไตล์ในการสร้างงานของเขาเด่นชัดขึ้นโดยเฉพาะในงานกำกับ ศิลป์ ในงานกำกับศิลป์มีผู้ช่วยอย่าง Stéphane Rosenbaum ซึ่งกลับมาทำงานร่วมกันอีกครั้งใน ภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo ทำให้งานของกอนดรีมีทิศทางและสไตล์ที่ชัดเจน ลักษณะของงานกำกับ ศิลป์ในภาพยนตร์เรื่องนี้จะเน้นไปทางงานออกแบบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก โดยเฉพาะฉากความฝัน ของสเตฟาน กอนดรีได้ออกแบบงานกำกับศิลป์โดยการเปลี่ยนแปลงวัตถุในชีวิตประจำวันโดยใช้เทคนิค งานทำมือจากวัสดุในชีวิตประจำวัน อันเป็นสไตล์ของกอนดรี

วิธีการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep

ในการศึกษางานกำกับศิลป์ภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep จะใช้การศึกษาโดย เลือกฉากที่สำคัญที่เห็นงานออกแบบที่มีลักษณะเหนือจริงเพื่อนำไปวิเคราะห์กับทฤษฎีเซอร์เรียลลิสม์ ซึ่ง ฉากสำคัญนั้นคือ ฉากความฝันของสเตฟานและฉากที่มีลักษณะเหนือจริง

1.1 สเตฟานทีวี (Stephane TV) เป็นฉากเปิดเรื่อง สเตฟานอยู่ในห้องที่ไม่สามารถระบุ สถานที่ ตัวละครมีลักษณะเหมือนเป็นผู้ที่ควบคุมห้องนี้เปรียบเหมือนผู้ดำเนินรายการ ในฉากแรกกอนดรี ออกแบบให้มีลักษณะเหมือนรายการทำอาหาร มีการปรุงอาหารที่ปรุงด้วยวัสดุต่างๆ โดยมีความหมาย ของส่วนผสมที่สื่อถึงการเข้าสู่ความฝัน อย่างเช่น การผสมความคิด เรื่องราวในเหตุการณ์ ความทรงจำ จากอดีต ความรัก มิตรภาพ ความสัมพันธ์ และบทเพลงเขาที่เคยได้ฟัง ทั้งหมดผสมออกมาเป็นความฝัน ของสเตฟาน หลังจากนั้นฉากตัดมาที่ภาพที่มีลักษณะเหมือนหยดสีที่วนเป็นวงกลมและมีไดอะล็อกของส เตฟานพูดถึงความทรงจำในวัยเด็ก

⁴⁶ Xan Brooks, 'It's complicated' Michel Gondry, the maker of *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, tells Xan Brooks about his weird dreams, why Carrey and Winslet aren't friends - and why he's finally gone solo, accessed 24 march, 2016, available from <http://www.theguardian.com/film/2007/feb/14/1>

ลักษณะของฉากในสเตพานทีวีจะเป็นลักษณะเหมือนห้องห้องหนึ่ง ไม่ระบุสถานที่ มีการตกแต่งโดยผนังบุลึนไข่และกระดาษ กล้องวิดีโอที่ทำมาจากกระดาษ โต๊ะที่บุด้วยลึนไข่ วัตถุที่ปรากฏในสเตพานทีวีจะเปลี่ยนไปตามความรู้สึกนึกคิดในช่วงเวลาหรือเหตุการณ์นั้นๆ ทำให้ในบางฉากจะเห็นวัตถุจากโลกแห่งความจริง ส่วนภาพหยุดสีที่หมุนวนเป็นวงกลมนั้นกอนดรีได้ใช้เทคนิค Spin Art โดยสร้างเครื่องมือเพื่อทำการหยุดสีและตั้งกล้องถ่าย



ภาพที่ 28 ลักษณะของห้อง สเตพานทีวี

ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 29 เทคนิค Spin Art

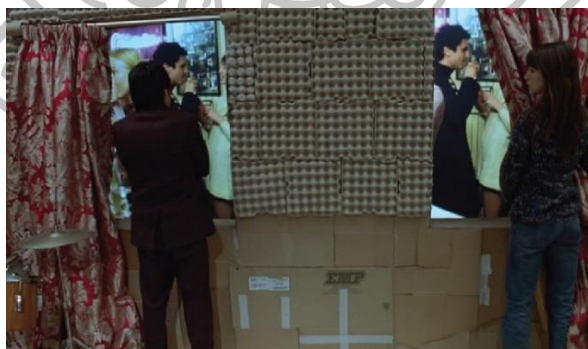
ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

ในฉากสเตฟานที่วีจะพบได้ในอีกหลายฉากด้วยกัน ซึ่งจะเป็นฉากที่ก่อนสเตฟานจะฝัน หรือ แสดงความนึกคิดของตัวเอง อย่างเช่น ฉากที่ตัวละครไปพบพ่อเลี้ยงของเขา ในฉากนี้จะเห็นสเตฟาน ควบคุมผ้าผ่านจากหน้าต่างสองบานซึ่งหน้าต่างสองบานซึ่งเปรียบเสมือนดวงตาของเขา



ภาพที่ 30 ฉากสเตฟานพบกับแม่และพ่อเลี้ยงของเขา

ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 31 ฉากที่สเตฟานเห็นสเตฟานีอยู่กับชายอีกคน ฉากนี้เห็นในเรื่องวัตถุที่ปรากฏอยู่ในสเตฟานที่วี อย่างผ้าผ่านซึ่งผ้าผ่านนี้จะปรากฏอยู่ในห้องของสเตฟานีในโลกความจริง

ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

ความหมายของสเตฟานทีวี กอนดรีได้ออกแบบห้องนี้เปรียบเสมือนสมองหรือห้องแห่งความคิดของสเตฟาน เป็นสถานที่ที่เขาได้แสดงความรู้สึก ความปรารถนาและความคิดก่อนที่เขาจะเข้าสู่ความฝัน โดยสเตฟานทีวีเป็นการเปรียบเหมือนกับรายการทีวีรายการหนึ่งที่สเตฟานเป็นคนควบคุมและกำกับเอง ตัวอย่างเช่น กิจกรรมในสเตฟานทีวีมีการปรุงอาหารที่ผิดปกติ โดยใช้วัสดุหรือเครื่องปรุงที่ผิดแปลกไป เปรียบเสมือนการปรุงแต่งควบคุมความฝันของตัวเอง หรือลักษณะของภาพหยดสีหมุนวนที่เปรียบเหมือนกับการผสมส่วนผสมทั้งหมดเพื่อเข้าไปสู่ความฝันของสเตฟาน

1.2 ฉากความฝันครั้งที่หนึ่ง เป็นฉากความฝันของสเตฟานครั้งแรกในเรื่องโดยดำเนินเรื่องจากที่เขาย้ายเข้ามาอยู่ในกรุงปารีสเพราะแม่ต้องการที่จะให้สเตฟานมาอยู่ โดยอาศัยในอพาร์ทเมนท์ที่เคยอยู่ในวัยเด็ก สเตฟานฝันที่อยากจะทำงานเป็นกราฟฟิคดีไซน์เนอร์ ซึ่งแม่ของเขาก็ได้ฝากเขาไว้กับบริษัทผลิตปฏิทิน แต่ความฝันของเขากลับไม่สมหวังเพราะถูกให้ทำงานปะติดปฏิทินซึ่งไม่ใช่หน้าที่ที่อยากทำให้สเตฟานทะเลาะกับเจ้าของบริษัท เขาก็เก็บเรื่องราวที่เจอในบริษัทกลับมาฝัน

ในความฝันฉากนี้จะปรากฏฉากแรกเป็นห้องสเตฟานทีวี (Stephane TV) โดยสเตฟานทำท่าทางเหมือนจะทำอาหารโดยใส่รูปของเจ้าของบริษัท ซึ่งหากเปรียบเทียบอาจเป็นการปรุงความคิดตั้งที่กล่าวในหัวข้อ 1.1 เพื่อนำไปสู่การเข้าถึงความฝันของสเตฟาน



ภาพที่ 32 ฉากการปรุงความฝันใน สเตฟานทีวี

ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 33 ลักษณะมือที่มีขนาดใหญ่ผิดปกติ

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

ในความฝันสเตฟานฝันว่าอยู่ในห้องทำงานนั่งทำงานปะติดปะทิวหิน ในฉากนี้จะเห็นลักษณะที่ผิดปกติถึงความแตกต่างระหว่างโลกในความจริงกับโลกในความฝัน ในความฝันนั้นมือของสเตฟานถูกขยายขนาดใหญ่ขึ้นดูเหมือนจริง ในส่วนการออกแบบฉาก ฉากที่ทำงานนี้มีความแตกต่างจากฉากในโลกความเป็นจริง โดยกองตรีได้ออกแบบให้ห้องมีลักษณะที่รก ผนังมีกระดาษโปสเตอร์-อิทติดอยู่มากมาย มีกระดาษที่ปลิวเต็มทั่วฉากและบันไดที่ลงมาสู่ห้องนี้จะมีลักษณะที่ไม่สิ้นสุด



ภาพที่ 34 ลักษณะของห้องทำงานที่ดูรกในความฝัน

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

หลังจากสเตฟานไม่พอใจอยากมากที่ได้ทำงานที่ตนไม่ชอบใจหลังจากฉากในห้องเขาจึงเดินเข้าไปในห้องของเจ้าของบริษัทและปล่อยเครื่องโกนหนวดโกนหนวดที่มีลักษณะผิดธรรมชาติ คือ เป็นเครื่องโกนหนวดที่มีลักษณะมีขาเหมือนแมลงและสามารถเคลื่อนไหวได้ เครื่องโกนหนวดนี้ได้เข้าไปจัดการ

โกนหนวดของเจ้าของบริษัทในลักษณะผิดธรรมชาติ คือ ระหว่างโกนหนวดและผมของเจ้าของบริษัทกลับยาวขึ้น



ภาพที่ 35 เครื่องโกนหนวดที่มีความผิดธรรมชาติสามารถเคลื่อนไหวได้และมีขาเหมือนแมลง
ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

ความหมายในความฝันนี้อาจสื่อถึงความปรารถนาของตัวสเตฟานที่ต้องการไล่เจ้าของบริษัทออกเพราะความไม่พอใจที่เขาไม่ได้ทำงานในหน้าที่ที่ตัวเองต้องการและเขาต้องการเป็นผู้ควบคุมบริษัทนี้แทน สเตฟานต้องการให้ทุกคนเคารพ เพราะในชีวิตจริงเขาไม่สามารถทำเรื่องเหล่านี้ได้ สิ่งที่เขาสามารถควบคุมและปลดปล่อยความปรารถนาที่มีอยู่ในใจได้ คือ ความฝัน ในฉากนี้จะเห็นสมุดผลงานวาดภาพที่ปรากฏในฉากเข้าทำงานวันแรก แต่ในความฝันสมุดภาพกลับมีขนาดใหญ่และเขานำงานของเขาติดรอบห้อง ซึ่งอาจแสดงถึงการเข้าควบคุมทุกสิ่งที่เขาต้องการในความฝัน



ภาพที่ 36 สมุดภาพมีขนาดใหญ่ผิดปกติ

ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

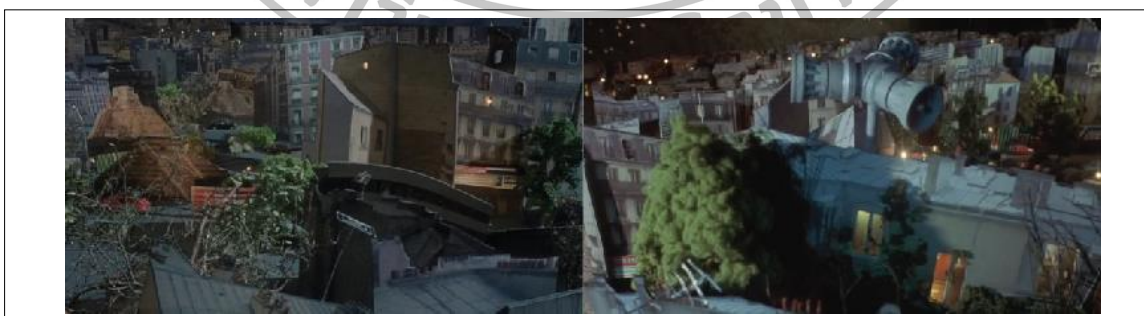
สิ่งที่ทำให้ฉากในห้องของเจ้าของบริษัทดูเหมือนจริงในความฝันนอกจากวัตถุที่ปรากฏอย่าง เครื่องโถงหนวดที่มีลักษณะผิดธรรมชาติ มือของสเตฟานและสมุดภาพที่มีขนาดขยายใหญ่ผิดปกติ ฉากที่เป็นภูมิทัศน์ภายนอกเป็นอีกรูปแบบความเหนือจริงหนึ่งที่กอนดรี์เลือกนำเสนอ จะเห็นได้ในฉากความฝันเกี่ยวกับที่ทำงาน ภูมิทัศน์ที่อยู่ภายนอกหน้าต่างจะมีรูปแบบเหนือจริงเปลี่ยนไปตามแต่ละความฝัน

หลังจากฉากความฝันในที่ทำงาน สเตฟานเดินทางในความฝันโดยการล่องลอยอยู่เหนือเมือง ซึ่งเป็นฉากที่มีความแปลกตาเพราะภูมิทัศน์อย่าง อาคาร ตึก สภาพกรุงปารีสในความฝันที่มีลักษณะเหนือจริง ลักษณะการเดินทางในความฝันของสเตฟานจะเห็นได้ในฉากนี้เป็นฉากแรก มีลักษณะของการล่องลอยคล้ายกับลอยอยู่ในความฝัน กอนดรี์ได้ใช้เทคนิคให้สเตฟานลอยตัวในแท่งกระจกที่มีฉากหลังฉายโปรเจคเตอร์ทำให้ภาพที่ออกมาดูเหมือนการล่องลอยในอากาศ



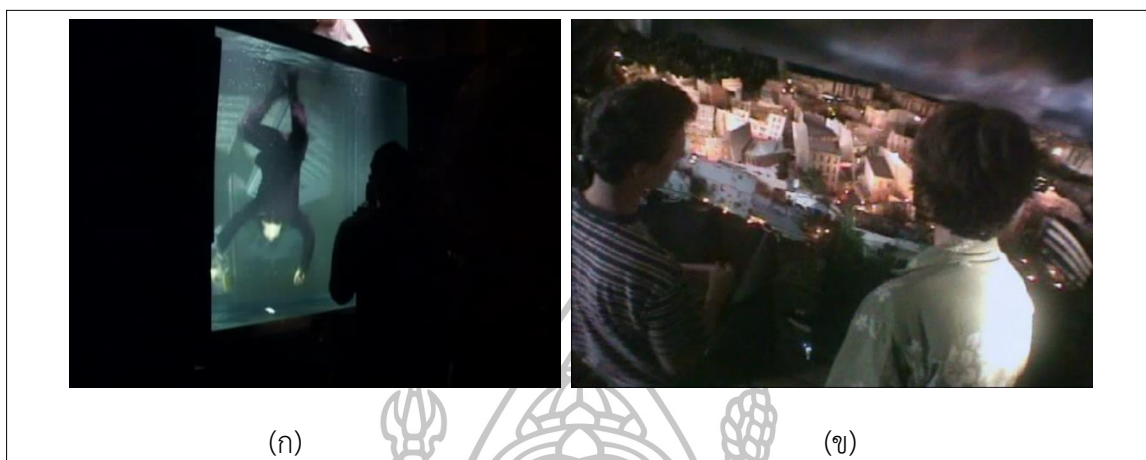
ภาพที่ 37 ลักษณะของการเดินทางในความฝัน

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves**. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 38 ลักษณะของภูมิทัศน์เมืองปารีสในความฝันของสเตฟาน

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves**. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 39 เบื้องหลังการถ่ายบทภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep

(ก) เบื้องหลังการถ่ายทำ ฉากที่สเตฟานเดินทางในความฝัน

(ข) เบื้องหลังการสร้างเมืองปารีสในภาพยนตร์

1.3 ฉากภายในห้องของสเตฟาน ฉากนี้เป็นฉากที่สเตฟานและสเตฟานีได้เจอและพูดคุยกันมากขึ้นหลังจากที่เขาเคยช่วยสเตฟานีขนของย้ายห้อง เขาทั้งสองคุยถึงเรื่องความชอบ ซึ่งทั้งสองคนมีเรื่องชื่นชอบเหมือนกันคือการทำงานประดิษฐ์ สเตฟานีกำลังจะสร้างฉากเล็กๆฉากหนึ่งที่มีเรื่องเกี่ยวกับเรือและป่า สเตฟานสนใจที่จะช่วยเธอสร้าง ในฉากนี้มีความแตกต่างกับฉากอื่นๆที่นำมาวิเคราะห์ คือ ฉากนี้เป็นฉากที่อยู่ในโลกความจริงไม่ใช่ฉากในความฝัน โดยสเตฟานีโยนสำลีสขึ้น แต่สำลีสกลับลอยได้อย่างผิดปกติ

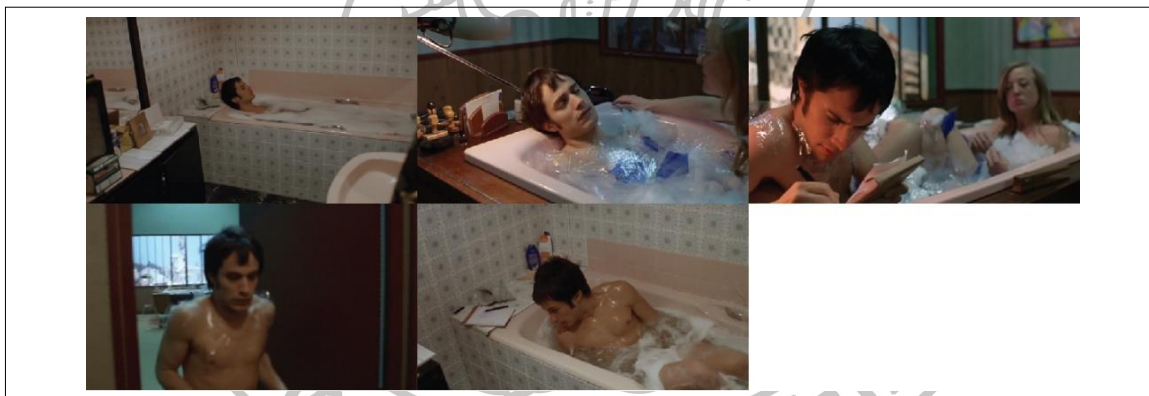


ภาพที่ 40 สำลีสที่ลอยอยู่ในอากาศ

ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

1.4 ฉากความฝันครั้งที่สอง ความฝันครั้งที่สองเป็นฉากความฝันหลังจากที่สเตฟานได้เจอ สเตฟานี สเตฟานอยากสานสัมพันธ์กับเพื่อนของเธอแต่ไม่กล้าที่จะทำความรู้จัก ก่อนเข้าสู่ความฝันสเตฟาน ได้นอนแช่ในอ่างอาบน้ำก่อนที่จะหลับและฝัน เมื่อเข้าสู่ความฝันเขาตื่นขึ้นมาในอ่างอาบน้ำ เพียงแต่ สถานที่เปลี่ยนไปเป็นห้องของเจ้าของบริษัทที่สเตฟานทำงานอยู่ เห็นได้ถึงความผิดปกติของ สภาพแวดล้อมจากการวางอ่างอาบน้ำไว้ในบริบทที่ผิดปกติ สิ่งที่ทำให้ดูเหนือจริงอีกอย่าง คือ น้ำในอ่าง อาบน้ำของสเตฟานไม่มีลักษณะของความเป็นของเหลว แต่ก่อนตรีเลือกใช้วัสดุอย่างกระดาษแก้วสีฟ้า และสำลีเพื่อสื่อแทนน้ำ

ในความฝันเขาได้เขียนจดหมายและนำไปหยอดใส่ใต้ประตูห้องของสเตฟานี หลังจากตื่นขึ้นกลับพบว่าตอนเขาหลับเขาได้เขียนจดหมายและใส่จดหมายไว้ใต้ประตูห้องของสเตฟานีจริงๆ ในฉาก ความฝันครั้งที่สองนี้จะทำให้ผู้ชมเริ่มเข้าใจในอาการของตัวละครที่มีอาการคล้ายละเมอและเริ่มแยกแยะ ความฝันกับโลกความจริงออกจากกันไม่ได้

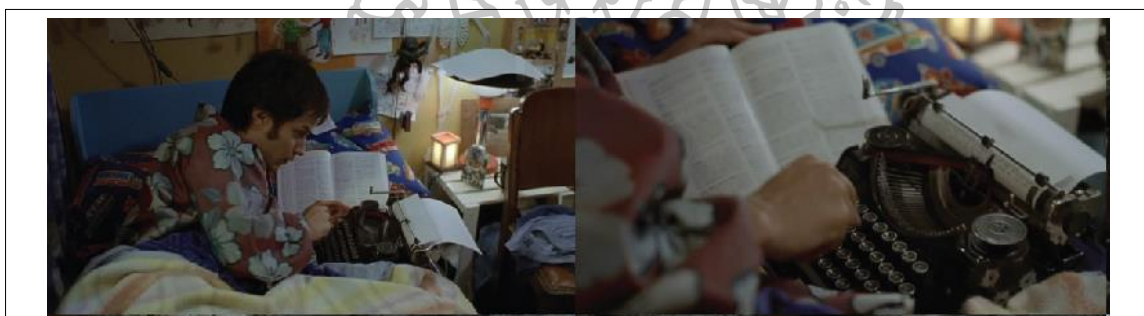


ภาพที่ 41 ฉากสเตฟานแช่น้ำในอ่างอาบน้ำและเผลอหลับฝัน
ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

1.5 ฉากความฝันครั้งที่สาม ในความฝันครั้งนี้เป็นความฝันหลังจากที่สเตฟานนำจดหมายที่เขาเขียนในความฝันส่งให้สเตฟานี เพื่อจะแก้ไขความเข้าใจผิด เขาจึงอยากเขียนจดหมายเพื่ออธิบาย สเตฟานีอีกครั้ง ในฉากนี้เริ่มที่ห้องนอน สเตฟานนั่งเขียนจดหมายด้วยเครื่องพิมพ์ดีด แต่เขาหลับและฝันอีกครั้ง ในความฝันสถานที่แรกที่สเตฟานฝันคือ “ถ้ำ” เขาฝันว่ากำลังควบคุมเครื่องพิมพ์ดีดเพื่อพิมพ์จดหมายหาสเตฟานีซึ่งต่อเนื่องจากฉากในโลกความเป็นจริงที่เขาพิมพ์ดีดก่อนที่จะหลับไป ในฉากนี้จะเห็นถึงความ

เหนือจริง โดยกอนดรีได้เลือกสถานที่ที่เป็น ถ้ำ ซึ่งจะเป็นสถานที่ที่มักจะปรากฏในเวลาตื่น สตีเฟน เครื่องพิมพ์ดีดที่มีความผิดปกติ โดยมีขนาดใหญ่และมีลักษณะของขาแมลงผสมอยู่

หลังจากที่ฝันว่าตนกำลังเขียนจดหมายเสร็จเขาได้นำจดหมายที่เขียนไปให้สเตฟานีในความฝัน สเตฟานเดินทางในความฝันแบบล่องลอยเหนือพื้นดิน สถานที่ที่เป็นที่ทำงานของสเตฟานีในความฝันของสเตฟานเห็นได้ว่ามีลักษณะผิดปกติ กอนดรีได้เลือกโลเคชั่นของบ้านร้าง ตกแต่งโดยมีโปสเตอร์นักร้องติดรอบบ้านและมีแผ่นเสียงวางอยู่เต็มพื้น เหตุที่กอนดรีออกแบบฉากให้มีลักษณะเช่นนี้เพื่อสื่อความคิดของสเตฟานถึงอาชีพของสเตฟานี สเตฟานีและเพื่อนของเธอได้โกหกสเตฟานว่าเขาทำงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปินและค่ายเพลง ในฉากนี้สเตฟานโกรธที่เขาเอาจดหมายมาและไม่เจอสเตฟานี ทำให้รู้ว่าถูกหลอกเรื่องอาชีพที่เธอทำอยู่



ภาพที่ 42 ฉากก่อนเข้าความฝันครั้งที่สาม สเตฟานพยายามเขียนจดหมายหาสเตฟานี
ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 43 ฉากสเตฟานฝันว่าตนเองกำลังเขียนจดหมายหาสเตฟานี โดยมีเครื่องพิมพ์ดีดที่มีขนาดใหญ่
ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 44 การเดินทางในความฝันของสเตฟาน

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 45 ลักษณะของสภาพแวดล้อมที่ผิดปกติในความฝันของสเตฟาน

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

หลังจากสเตฟานผิดหวังกับการโกหกของสเตฟานี ในความฝันเขาได้ลอยไปยังที่ทำงานและสั่งให้เพื่อนร่วมงานตามหาเธอ แต่สุดท้ายสเตฟานถูกเพื่อนร่วมงานบังคับให้ทำงาน ในความฝันฉากนี้สเตฟานได้บอกกับเพื่อนร่วมงานในความฝันว่าพวกเขาไม่ได้มีตัวตนในความฝัน สิ่งที่ทำให้เพื่อนร่วมงานมีตัวตน คือ ปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงทางเคมีในสมอง ซึ่งคำพูดนี้เป็นการบอกตัวละครและผู้ชมว่าสเตฟานคือคนที่ควบคุมความฝันของตนเองทั้งหมดไม่มีใครสามารถบังคับเขาได้



ภาพที่ 46 การเดินทางในความฝันและลักษณะของสภาพแวดล้อมที่ผิดปกติ
ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

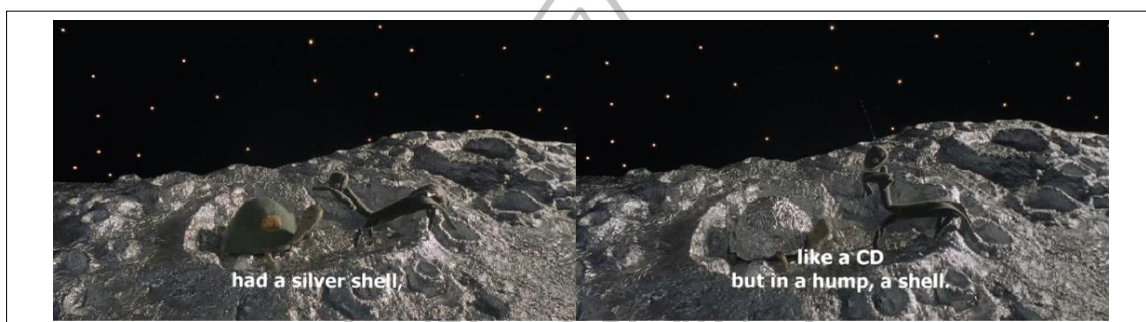


ภาพที่ 47 ลักษณะของสภาพแวดล้อมที่ผิดปกติ
ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

1.5 ความฝันของสเตฟานี ถึงแม้ว่าภาพยนตร์เรื่อง *The Science of Sleep* จะเป็นภาพยนตร์ที่มีการดำเนินเรื่องผ่านความฝันของสเตฟานเป็นหลัก แต่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็มีความฝันของสเตฟานี ในฉากความฝันของสเตฟานีเป็นฉากที่เขาเล่าความฝันให้เพื่อนฟัง สเตฟานีเล่าว่าเขาฝันถึง

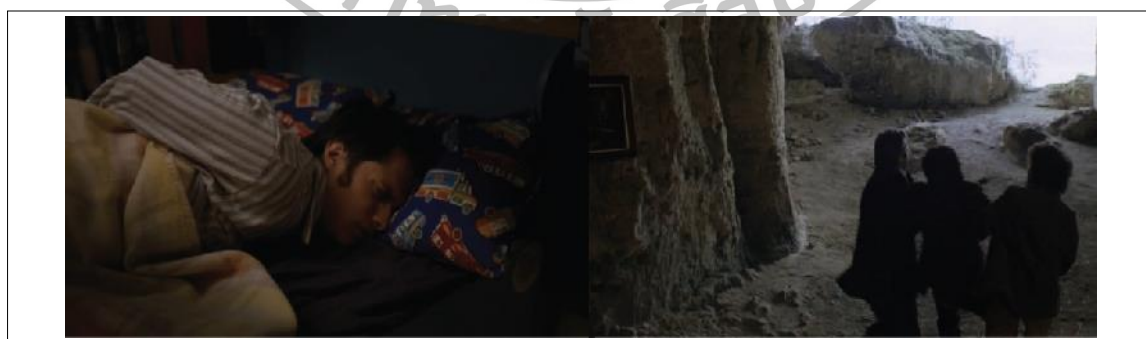
ตุ๊กเต๋นตำข้าวสู้กับเต๋า แต่เต๋นตัวนี้มีกระดองสีเงินเหมือนแผ่นซีดีและเป็นกระดองแข็ง พวกมันสู้กันเพื่อแย่งข้างตัวหนึ่ง

งานออกแบบในฉากความฝันของสเตฟานีให้เห็นความเหนือจริงที่เกิดขึ้นในความฝัน ตุ๊กเต๋นตำข้าวและเต๋า ถูกเปลี่ยนจากของจริงให้มีลักษณะเหมือนตุ๊กตา และการเปลี่ยนบริบทสถานที่จากโลกเป็นดวงจันทร์



ภาพที่ 48 ฉากความฝันของสเตฟานี
ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

1.6 ฉากความฝันครั้งที่สี่ เป็นฉากที่สเตฟานีขณะฝันเขาเพื่อเรียกชื่อสเตฟานีและมีท่าที่เหมือนละเมอ ในความฝันสถานที่กลายเป็นถ้ำอีกครั้ง เขาถูกเพื่อนร่วมงานสองคนลากเขาออกมาจากถ้ำและฝันว่าถูกไล่ออกจากงาน

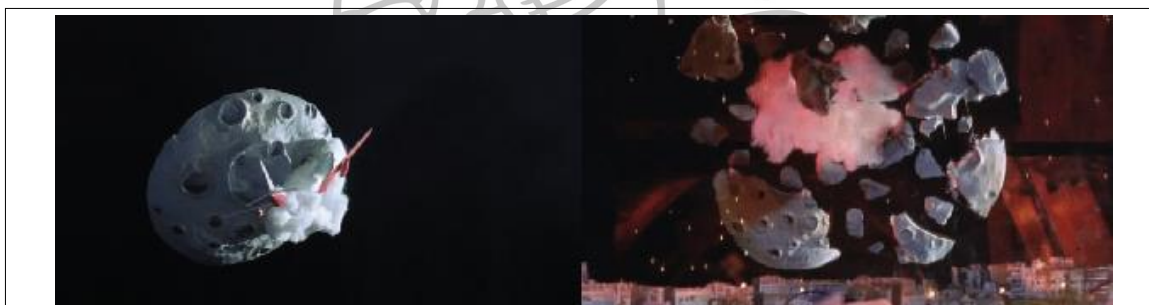


ภาพที่ 49 ฉากความฝันว่าถูกเพื่อนร่วมงานไล่ออก
ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

1.7 ความฝันครั้งที่ห้า เป็นความฝันหลังที่สเตฟานไปเจอกับพ่อเลี้ยงและแม่ของเขา ก่อนที่เขาจะนอนหลับเขาได้ติดเชือกที่เปลือกตาเชื่อมกับเครื่องบันทึกเสียง เพราะในฉากที่เจอที่เขาพบพ่อเลี้ยงและแม่ พ่อเลี้ยงได้พูดถึงอาการของสเตฟานว่าเป็นอาการ REM (Rapid Eye Movement) ซึ่งตาของเขาจะกระตุกเวลาหลับ ทำให้เขาลองทดลองติดเชือกไว้ที่ตาเพื่อเวลาที่ตากระตุกอาจช่วยปลุกสเตฟานให้ตื่นขึ้นได้ ในความฝันฉากนี้เริ่มด้วยฉากด้วยภาพเครื่องบินที่บินชนพระจันทร์ เป็นความเหนือจริงที่ปรากฏในความฝัน กอนดรีใช้เทคนิคสตอปโมชันเข้าช่วย ลักษณะของการชนมีความผิดธรรมชาติ คือ ดวงจันทร์กระจายออกเป็นส่าลี

สเตฟานอยู่ในห้องของเจ้าของบริษัทและมีอำนาจควบคุมธรรมชาติได้ ฉากภูมิทัศน์นอกหน้าต่างมีลักษณะของความเหนือจริง เป็นฉากที่มีอุกกาบาตรและมีภูเขาไฟ แต่สิ่งที่ปรากฏอยู่ในนั้นไม่ใช่ภูมิทัศน์ของจริง โดยกอนดรีได้ใช้วัสดุที่มาจากงานประดิษฐ์จากมือสร้างฉากนี้และใช้เทคนิคสตอปโมชัน

เมื่อวิเคราะห์ลักษณะตัวละครในฉากนี้อาจสื่อถึงการควบคุมความฝันของสเตฟานเพราะในความฝันสเตฟานสามารถควบคุมธรรมชาติได้ทำให้เพื่อนร่วมงานต่างเกรงกลัว



ภาพที่ 50 ลักษณะของความฝันที่เหนือจริง เครื่องบินที่สามารถชนดวงจันทร์จนระเบิด

ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 51 ภูเขาไฟที่ระเบิดจากการควบคุมความฝันของสเตฟาน
ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 52 สเตฟานที่กำลังควบคุมความฝันเพื่อให้เขาแสดงอำนาจในความฝันของตัวเองได้
ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

หลังจากสเตฟานควบคุมธรรมชาติที่ปรากฏในความฝันอย่างภูเขาไฟได้ ในความฝันเขาก็สามารถสร้างเมืองของตัวเองได้ ในฉากนี้สเตฟานได้สร้างเมืองที่อยู่ในจินตนาการโดยมีลักษณะของตึกอาคารที่ล้วนทำจากกระดาษ ซึ่งเป็นวัสดุที่มีอยู่ในห้องนอนของสเตฟาน อาจสื่อได้ว่าวัสดุที่ปรากฏในความฝันนั้นเป็นวัสดุที่สเตฟานคุ้นเคย



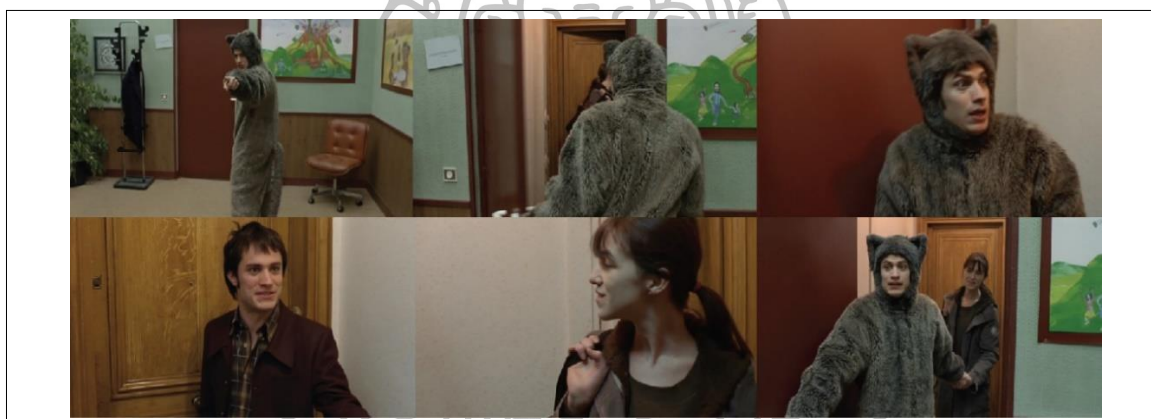
ภาพที่ 53 ฉากความฝันที่มีลักษณะเหนือจริง สเตฟานได้สร้างเมืองของตนเอง
ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

หลังจากสเตฟานสร้างเมืองของตนเอง ทำให้เพื่อนร่วมงานของสเตฟานต่างยอมรับตัวตนของสเตฟาน ฉากที่ตัดมาที่เขาถูกเพื่อนร่วมงานสัมภาษณ์ถึงชีวิตและรวมถึงเรื่องของสเตฟานนี้ เพื่อนร่วมงานเกิดไอเดียให้เขาร้องเพลงเพื่อขอคืนดีกับสเตฟาน ในฉากนี้ความเหนือจริงอยู่ที่อุปกรณ์ที่ปรากฏในฉาก เช่น กล้องถ่ายวิดีโอที่ทำมาจากวัสดุกระดาษลัง ลักษณะการเปลี่ยนแปลงตัวละครจากมนุษย์กลายเป็นสัตว์ รวมถึงฉากห้องของนางเอกที่แตกต่างจากความเป็นอยู่จริงโดยเป็นห้องที่มีการฉายโปรเจคเตอร์และทีวีที่ทำมาจากกระดาษ



ภาพที่ 54 ฉากความฝันที่มีลักษณะเหนือจริง
ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

การดำเนินเรื่องในฉากความฝันครั้งที่ห้าของสเตฟานนั้นจะทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงอาการที่สเตฟานเป็นได้มากยิ่งขึ้นและเป็นการดำเนินของเรื่องไปถึงจุดที่สเตฟานนี้รู้ถึงความผิดปกติของสเตฟาน โดยกอนดรีใช้ลักษณะการเชื่อมฉากในโลกความฝันและโลกความเป็นจริงผ่านการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ในขณะที่ฝันเขาอยู่ในชุดสัตว์และพยายามจะพาสเตฟานมาเจอเพื่อนร่วมงาน เมื่อสเตฟานเปิดประตูห้องออกไป กลับกลายเป็นตัดเข้าสู่โลกความเป็นจริงพร้อมกับลักษณะการแต่งกายเป็นแบบมนุษย์ปกติ ทำให้คนดูเข้าใจได้ว่าสิ่งที่ปรากฏในฉากก่อนหน้านี้เป็นความฝัน แต่เมื่อเปิดประตูไปกลับเป็นห้องของตัวเอง ทำให้ผู้ชมได้รู้ว่าสเตฟานแยกแยะในเรื่องความฝันกับความจริงออกจากกันไม่ได้และสเตฟานนี้รับรู้ว่าถึงอาการนี้



ภาพที่ 55 ลักษณะการเชื่อมฉากจากโลกความฝันและโลกความเป็นจริง

ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

1.8 ความฝันครั้งที่หก เป็นความฝันหลังจากที่สเตฟานรู้ว่าสเตฟานมีอาการที่ไม่สามารถแยกโลกความฝันและความจริงออกจากกันได้ ทำให้เธอคิดว่าสเตฟานไม่ปกติ ในฉากนี้เปิดขึ้นด้วยฉากห้องสเตฟานที่วี ภายในฉากจะเห็นสเตฟานนอนหลับ และมีนกที่สเตฟานสร้างขึ้น ซึ่งจะเห็นความเหนือจริงจากนกที่เปลี่ยนลักษณะให้เหมือนตุ๊กตาแต่สามารถบินได้เหมือนมีชีวิต



ภาพที่ 56 สเตฟานขณะหลับในห้อง สเตฟานทีวีและนกที่มีความพิศดารชนิด
 ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

หลังจากนั้นฉากก็ตัดมาที่ ถ้า ในความฝันของสเตฟานครั้งนี้ถ้าได้กลับกลายเป็นห้องของสเตฟานี้ โดยสิ่งที่บ่งบอกได้ชัดว่าเป็นห้องของสเตฟานี้ คือ มีเฟอร์นิเจอร์จากชีวิตจริงที่ปรากฏอยู่และตกแต่งให้มีลักษณะเหมือนห้องของสเตฟานี้โดยการนำเอาอุปกรณ์งานประดิษฐ์มาตกแต่ง ทำให้เห็นความพิศปกติในการออกแบบฉากโดยการสร้างสิ่งแวดล้อมที่มีความพิศบริบทย่างการนำเฟอร์นิเจอร์ที่ควรอยู่ภายในบ้านมาวางอยู่ในถ้า



ภาพที่ 57 ลักษณะของห้องสเตฟานี้ในความฝันของสเตฟาน
 ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 58 ลักษณะของเฟอร์นิเจอร์จากโลกความจริง
ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

ถ้าในความฝันครั้งนี้สิ่งที่ดูเหนือจริงอีกอย่างคือวัตถุที่ปรากฏในฉาก ทั้งรองเท้าที่สามารถผูกเชือกได้เอง แวนตาที่ทำจากกระดาษ ตึกแต่น้ำข้าวที่ปรากฏในความฝันของสเตฟานี่ก็กลับปรากฏในความฝันของสเตฟานี่อีกครั้ง โทรศัพท์ เครื่องพิมพ์ดีดที่มีการเปลี่ยนลักษณะให้ผิดธรรมชาติ มีความนุ่มนวลเหมือนเป็นตุ๊กตาและผ้าห่มที่มีรูปของสัตว์เคลื่อนไหวอยู่บนผ้า เป็นต้น การออกแบบวัตถุในฉากนี้และวัตถุที่เกี่ยวข้องกับสเตฟานี่ ออกแบบโดย Lauri Faggioni ซึ่งทำหน้าที่ Animal and Accessories Creator ให้กับภาพยนตร์เรื่องนี้ เธอเลือกหยิบวัสดุที่ใช้ในงานประดิษฐ์อย่างเช่น ด้าย ไหมพรม ผ้า เป็นต้น



ภาพที่ 59 ลักษณะของรองเท้า แวนตา ตึกแต่น้ำข้าว โทรศัพท์ เครื่องพิมพ์ดีด ผ้าห่มที่เหนือจริง
ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

1.9 ความฝันครั้งที่เจ็ด เป็นความฝันที่เชื่อมต่อกับความต้องการของสเตฟานที่ต้องการจะสานสัมพันธ์กับสเตฟานี ในความฝันฉากนี้เขาฝันว่าได้ไปเที่ยวเล่นสกีกับสเตฟานีและเพื่อนร่วมงาน ฉากนี้เห็นความเหนือจริงในการออกแบบฉากลานสกีหิมะ โดยคอนกรีตได้ออกแบบโดยใช้วัสดุอย่างผ้า ไหมพรม และประดิษฐ์ตุ๊กตามนุษย์ ถ่ายทำโดยเทคนิคสตอปโมชัน



ภาพที่ 60 ลักษณะสภาพแวดล้อมที่เหนือจริง

ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

ในการเชื่อมฉากระหว่างความฝันกับโลกแห่งความจริงโดยในความฝันครั้งที่เจ็ด สเตฟานเหมือนถูกหิมะดูด เมื่อตื่นมาในโลกความเป็นจริงพบว่าเท้าของเขาถูกแช่อยู่ในช่องแช่แข็ง



ภาพที่ 61 ลักษณะการเชื่อมฉากระหว่างโลกความจริงและความฝัน

ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

1.10 ความฝันครั้งที่แปด สเตฟานต้องการที่จะซ่อมม้าโกลเด็น เดอะ โพนีบอย (Golden the Pony Boy) ตุ๊กตาที่สเตฟานรักให้กลับมามีชีวิตอีกครั้ง แต่เขาถูกสเตฟานีจับได้ระหว่างที่เขากำลังบุกเข้าไปในห้องของสเตฟานี ทำให้เขารู้สึกอับอายมาก แต่สเตฟานีได้โทรศัพท์ไปขอบคุณสเตฟานที่ช่วยชีวิตม้าของเขา ในฉากนี้เราจะเห็นม้าตุ๊กตาที่เคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิต



ภาพที่ 62 โกลเด็น เดอะ โพนีบอย ตุ๊กตาของสเตฟานีสามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนมีชีวิต

ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

สเตฟานหลับและฝันในขณะที่คุยโทรศัพท์กับสเตฟานี โดยสเตฟานได้บอกเล่าสิ่งที่เขาฝันให้ฟัง โดยสเตฟานฝันว่าเขาไปอยู่ในทุ่งหญ้าที่หนึ่งและเห็นม้าตุ๊กตาของสเตฟานี แต่ในความฝันม้ากลับมีขนาดใหญ่และเคลื่อนไหวได้เหมือนม้าจริง โดยคอนกรีตได้ออกแบบม้าตัวนี้ให้เหมือนตุ๊กตาโดยใช้ม้าจริงสวมด้วยชุดที่ทำมาจากผ้าและไหมพรม และในความฝันสเตฟานยังบรรยายถึงลำธารที่น้ำสามารถไหลย้อนไปมาได้



ภาพที่ 63 สเตฟานหลับขณะคุยโทรศัพท์กับสเตฟานี
 ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 64 เทคนิค Spin Art ในการสร้างภาพนี้ขึ้นมา เปรียบเหมือนการผสมผสานความรู้สึกนึกขึ้นของตัวละครให้กลายเป็นความฝัน
 ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 65 ในความฝันของสเตฟานขณะคุยกับสเตฟานี

ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

1.11 ความฝันครั้งที่เก้า เป็นฉากความฝันที่ปรากฏขึ้นหลังจากการดำเนินเรื่องผ่านไปสองเดือน ในฉากก่อนที่สเตฟานจะฝันนั้นเป็นฉากที่ทั้งคู่พบในฝันเพื่อฉลองกับเพื่อนร่วมงาน เขาได้เห็นสเตฟานีกำลังมีความสัมพันธ์กับชายอื่นทำให้เขาโกรธมาก ทำให้ดื่มเหล้าจนหลับและฝันไป ในความฝันฉากนี้ กอนดรีสร้างให้เหมือนเป็นเรื่องราว โดยให้สเตฟานมีบทบาทเหมือนผู้ร้ายที่ต้องหนีการไล่ล่าจากตำรวจ ลักษณะที่เหนือจริงในฉากนี้ คือ วัตถุที่ปรากฏในฉากอย่างรถยนต์ที่มีวัสดุที่ผิดธรรมชาติโดยใช้กระดาษลังและตัวละครในความฝันที่ปรากฏ คือ คนที่สเตฟานคุ้นเคยอย่างดี



ภาพที่ 66 ลักษณะของวัตถุในความฝันอย่างรถยนต์ที่มีความผิดปกติ

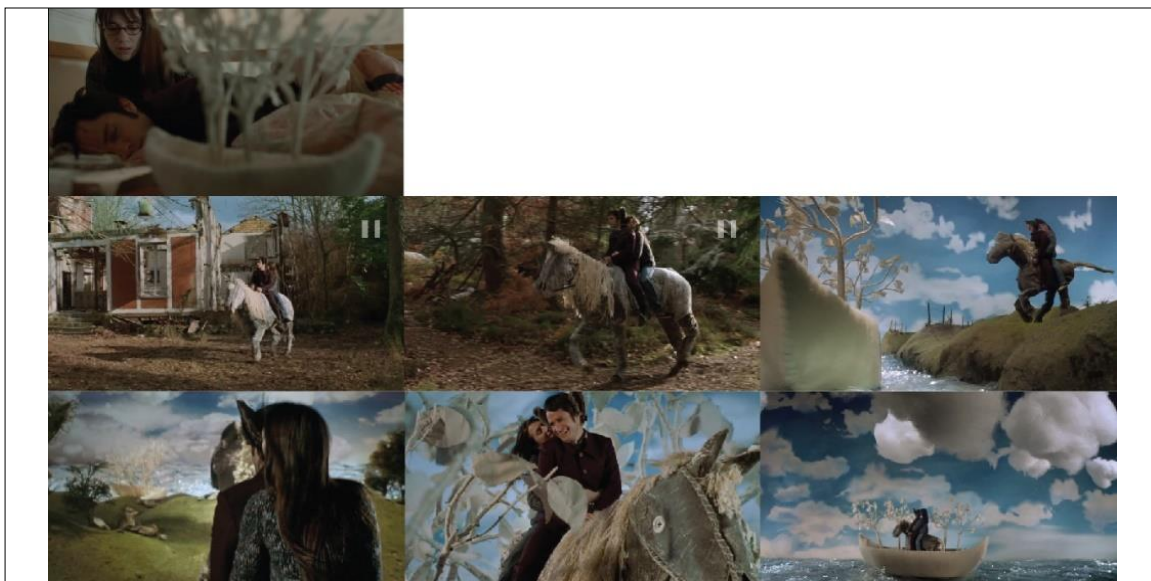
ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 67 สเตฟานในสเตฟานทีวี ขณะจ้องมองสเตฟานีและชายอื่น
ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

1.12 ผีนครั้งสุดท้าย ฉากความฝันนี้เป็นความฝันสุดท้ายของสเตฟานและเป็นฉากสุดท้ายของภาพยนตร์ ฉากนี้เกิดขึ้นหลังจากความสัมพันธ์ของสเตฟานและสเตฟานีไปด้วยกันได้ไม่ดีนัก เขาต้องการย้ายออกจากอพาร์ทเมนท์ สเตฟานจึงไปล่าลาสเตฟานี แต่สุดท้ายเขาก็ตัดสินใจที่จะไม่ย้ายออก สเตฟานนอนบนเตียงในห้องของสเตฟานีและฝัน ในความฝันเขาได้ฝันว่าตัวเองและสเตฟานีได้ขี่ม้า โกลเด้น เดอะ โพนีบอย ด้วยกัน ผ่านสถานที่ที่สเตฟานเคยฝันอย่างบ้านร้างในฉากความฝันครั้งที่สาม ผ่านป่าจนถึงลำธารและขึ้นเรือ

ในความฝันฉากนี้เห็นถึงความเหนือจริงในเรื่องของสภาพแวดล้อม โดยในช่วงสุดท้ายของฉากที่ทั้งคู่ขึ้นเรือ จะเห็นได้ว่าลักษณะสภาพแวดล้อม ท้องฟ้า ต้นไม้ ล้วนทำมาจากวัสดุในชีวิตประจำวัน เรือที่มีลักษณะผิดปกติโดยมีต้นไม้อยู่ในเรือ วัสดุที่ทำมาจากผ้า อีกทั้งจะเห็นได้ชัดเจนว่าสภาพแวดล้อมของฉากนี้มาจากในฉากที่สเตฟานและสเตฟานีช่วยกันสร้างฉากขึ้นมา



ภาพที่ 68 ฉากความฝันครั้งสุดท้ายและเป็นฉากจบของภาพยนตร์
 ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 69 งานประดิษฐ์ที่สเตฟานและสเตฟานีช่วยกันสร้างขึ้น
 ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

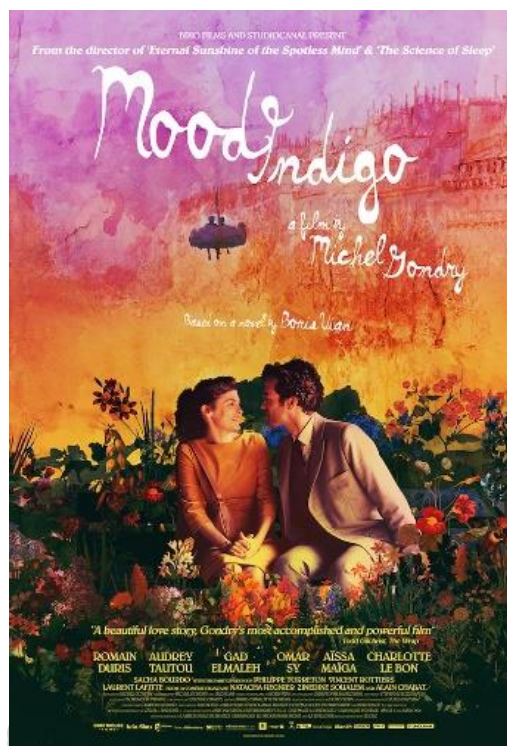
สรุปงานกำกับศิลป์ภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep

จากการศึกษางานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep ฉากที่งานกำกับศิลป์จะมีลักษณะที่เหนือจริงในฉากความฝันหรือความคิดของสเตฟาน เพราะการดำเนินเรื่องที่ดำเนินเรื่องในสองพื้นที่ คือ พื้นที่ในโลกความเป็นจริงและพื้นที่ในโลกความฝัน เพราะฉะนั้นการที่จะสร้างความแตกต่างเพื่อคอนตรีจึงเลือกโลเคชั่น ออกแบบงานฉากให้มีบริบทที่ขัดแย้งกับความเป็นจริง มีลักษณะการใช้วัตถุในเรื่องที่เด่นชัดอย่างการสร้างวัตถุใหม่ที่ไม่มีในโลกแห่งความเป็นจริง จากการใช้วัสดุที่เป็นวัสดุในชีวิตประจำวันหรือวัสดุเหลือใช้ ออกแบบและสร้างในสไตล์งานทำมืออันเป็นเอกลักษณ์ในงานของคอนตรี ร่วมกับการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์อย่างเทคนิคสตอปโมชัน

ความน่าสนใจจากการศึกษางานกำกับศิลป์ของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ การเขียนบทภาพยนตร์ และการสร้างงานภาพที่มาจากความฝัน ประสบการณ์และความทรงจำโดยตรงของตัวคอนตรีเอง เช่น การใส่อุปนิสัยของตนเองลงในตัวละคร การเลือกสถานที่นอกจากการใช้ประเทศฝรั่งเศสที่เป็นบ้านเกิดของตน อย่างเช่น อพาร์ทเมนต์ที่ตัวละครอาศัยอยู่นั้นเป็นที่อยู่ที่คอนตรีเคยอาศัยในวัยเด็ก ซึ่งเป็นที่ที่เต็มไปด้วยความทรงจำ

2. ภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo (2013)

ภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo ฉายในปี 2013 เป็นผลงานการเขียนบทภาพยนตร์โดย มิเชล กอนดรี และ ลัก บอสซี (Luc Bossi) และกำกับภาพยนตร์โดย มิเชล กอนดรี ภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo เป็นภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากนวนิยายชื่อดังในประเทศฝรั่งเศสเรื่อง L'Écume des Jours หรือ Froth on the Daydream โดย Mood Indigo เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรักโรแมนติกของโคลิน (Colin) และโคลอี้ (Chloé) โคลิน ชายหนุ่มผู้มีฐานะร่ำรวยที่ชื่นชอบงานประดิษฐ์ ได้ตกหลุมรักและแต่งงานกับโคลอี้ แต่ปัญหาเกิดขึ้นเมื่อโคลอี้เกิดเป็นโรคประหลาดที่มีดอกบัวอยู่ในปอด การที่จะรักษาโคลอี้ได้คือต้องมีดอกไม้ยู่รอบตัว โคลินจึงทำทุกทางเพื่อรักษาผู้หญิงที่ตนรัก นักแสดงนำของเรื่อง โคลินรับบทโดย Romain Duris และโคลอี้รับบทโดย Audrey Tautou



ภาพที่ 70 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo

ที่มา : Imdb [pseud], Mood Indigo, accessed 27 January 2016, available from <http://www.imdb.com/title/tt2027140/mediaviewer/rm2950549248>

ในลักษณะการดำเนินเรื่องของ Mood Indigo เป็นลักษณะของภาพยนตร์แนวโรแมนติก ดำเนินเรื่องให้เห็นถึงความรักของหนุ่มสาว แต่สิ่งที่น่าสนใจเรื่องนี้อคือการดำเนินเรื่องที่มีลักษณะของความเหนือจริง เนื่องด้วยเรื่องนี้ดัดแปลงมาจากนวนิยายที่มีชื่อเสียงในฝรั่งเศส ซึ่งกอนดรีก็เคยอ่านนิยายเรื่องนี้เมื่อตอนเป็นวัยรุ่นและนิยายเรื่องนี้กลายเป็นหนึ่งในแรงบันดาลใจที่ทำให้กอนดรีเลือกที่จะเป็นศิลปิน เพราะนิยายเรื่องนี้ทำให้กอนดรีรู้สึกปลดปล่อยเป็นอิสระและมีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการ กอนดรีจึงหยิบนิยายเรื่องนี้มาดัดแปลงสร้างเป็นภาพยนตร์

L'Écume des Jours เป็นชื่อของนิยายดั้งเดิมก่อนที่กอนดรีจะหยิบมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ เรื่อง Mood Indigo เป็นนิยายจากการประพันธ์ของ บอริส เวียน (Boris Vian) นักประพันธ์ชาวฝรั่งเศส เกิดในปี.ศ. 1920 ที่ Ville d'Avray แถบชานเมืองปารีส เวียนมาจากครอบครัวชนชั้นกลางในฝรั่งเศส สิ่งที่ยื่นหลงใหลคือดนตรีและงานประพันธ์ โดยเฉพาะดนตรีแจ๊สฝรั่งเศส เวียนได้ทำงานสร้างสรรค์หลายอย่างทั้งการเล่นดนตรี แต่งเพลง เป็นนักแสดง กวีนิพนธ์ เรื่องสั้นและเขียนนวนิยายอีกหลายเรื่อง

นิยายเรื่อง *L'Écume des Jours* แต่งขึ้นและเสร็จในปี ค.ศ. 1946 หลังจากเวียนเสียชีวิตใน ค.ศ. 1959 นิยายเรื่องนี้ก็ได้กลายเป็นนิยายที่นิยมอย่างมากในงานวรรณกรรมฝรั่งเศสและถูกนำมาแปลเป็นฉบับภาษาอังกฤษอีกครั้งโดยใช้ชื่อ *Forth on the Day Dream* หรือ *Foam of the Daze* นิยายเรื่องนี้กลายเป็นหนังสือที่มีความสำคัญในช่วงหลังสงครามเพราะเนื้อหาในนิยายที่เปี่ยมไปด้วยสัญลักษณ์สามารถช่วยเยียวยาความบอบช้ำจากการสูญเสียหลังสงคราม หลังจากนิยายได้รับการปรับปรุงในช่วงทศวรรษที่ 1960 นิยายเรื่องนี้ได้กลายเป็นที่นิยมโดยเฉพาะในช่วง *Revolution Student* ในฝรั่งเศสปี ค.ศ. 1968 เพราะความเหนือจริงในงานของเวียนช่วยเติมเต็มโลกในอุดมคติของผู้คนในช่วงเวลานั้น⁴⁷

งานประพันธ์ของเวียนอาจมองได้ว่ามีความเหนือจริงหรือมีความเป็นแฟนตาซี โดย Alistair Charles Rolls รองศาสตราจารย์ด้านวรรณกรรมฝรั่งเศส จาก University of Newcastle ซึ่งเป็นผู้ที่ศึกษาและเชี่ยวชาญในงานประพันธ์ของบอริส เวียน ได้มองว่างานประพันธ์ของบอริส เวียนนั้นมีความเป็นเซอร์เรียลลิสม์ โดยศึกษานิยายเรื่อง *L'Écume des Jours* ควบคู่แนวคิดด้านงานวรรณกรรมเซอร์เรียลลิสม์ เขามองว่าแนวคิดของเบรอตงที่เกี่ยวกับการมองโลกแห่งวัตถุในมุมมองใหม่มีอยู่ในนิยายของเวียน โดยเปรียบเทียบระหว่างนิยายเรื่องนี้กับนิยายเรื่อง *นัตมา* ขององเดร เบรอตง ว่าทั้งสองนิยายนี้มีมุมมองที่คล้ายคลึงกัน ตัวอย่างเช่น มุมมองของผู้หญิงในกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ การมอง *นัตมา* ผู้หญิงในนิยายของเบรอตงเป็นวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ที่สามารถปลดปล่อยความปรารถนา และโคลอี้ก็ถือว่าเป็นวัตถุในมุมมองของ Alistair Charles Rolls เช่นเดียวกันโดยมองว่าเป็นผู้ที่ปลดปล่อยความปรารถนาของโคลอี้⁴⁸

นอกจากแนวคิดของผู้เชี่ยวชาญที่มองเห็นถึงความเป็นเซอร์เรียลลิสม์ในนิยายเรื่องนี้ มิเชล กอนดรี ก็เห็นด้วยที่ว่านิยายเรื่อง *L'Écume des Jours* มีลักษณะของความเป็นเซอร์เรียลลิสม์

กอนดรีคิดว่าถึงแม้ว่าบอริส เวียนอาจไม่ได้จัดอยู่ในกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ แต่เวียนก็ถือว่าได้รับอิทธิพลจากงานศิลปะในฝรั่งเศส เพราะหนังสือและการดำเนินเรื่องของเขามีความโรแมนติกมากผสมกับความลึกซึ้ง มีความเป็นเซอร์เรียลลิสม์สูงและค่อนข้างชัดเจน มันเหมือนมีบางสิ่งที่ดึงดูดกอนดรี เพราะเมื่อกอนดรีได้รู้จักกับเซอร์เรียลลิสม์เมื่อตอนเขายังเป็นเด็ก กอนดรีคิดว่ามันเป็นกลุ่มเคลื่อนไหวทางศิลปะที่สำคัญในศตวรรษที่ 20 เป็นกลุ่มที่มีรูปแบบทางศิลปะที่

⁴⁷Alexandra Schwartz, *Whimsy and Spit: Boris Vian's Two Minds* accessed March 18, 2015, available from <http://www.newyorker.com/books/page-turner/whimsy-war-boris-vian-two-minds>

⁴⁸Alistair Charles Rolls, *The Flight of the Angles: Intertextuality in Four Novels by Boris Vian* (Amsterdam: Rodopi B.v, 1999), 51-62.

เป็นอิสระและทำให้ผู้คนได้ใช้จิตใต้สำนึกหรือสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจของพวกเขา โดยไม่จำเป็นต้องตั้งคำถามหรือต้องวิเคราะห์ หนึ่งในศิลปินเซอร์เรียลลิสต์ช่วงสุดท้าย เทกซ์ เอเวอลี (Tex Avery ค.ศ.1908-1980) ผู้สร้างหนังที่หันมาสร้างการ์ตูนในช่วงปีทศวรรษที่ 40 และ 50 งานของเขาเล่นถึงความไม่เป็นที่ประหลาดและมีอิทธิพลอย่างมากต่อกอนดรี และบอริส เวียน ก็ให้อิทธิพลเช่นเดียวกัน ดังนั้นเมื่อเขาได้ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้ เขาได้โอเคแตกต่างจากงานเขียนของบอริส เวียน⁴⁹

ลักษณะเด่นในงานกำกับศิลป์จากภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo คือความเหนือจริงจากการตัดแปลงนิยายที่มีความเป็นแฟนตาซี กอนดรีร่วมงานกับ Stéphane Rosenbaum อีกครั้ง ในงานกำกับศิลป์กอนดรีได้สร้างโลกของเรื่อง Mood Indigo ขึ้นมาใหม่โดยอิงจากเมืองปารีส ลักษณะงานออกแบบเลือกใช้ในช่วงทศวรรษที่ 70 ผสมกับจินตนาการ เหตุที่เลือกยุคนี้เพราะเป็นช่วงเวลาแห่งความทรงจำของกอนดรี แต่ในโลกของ Mood Indigo จะมีความแปลก ผิดธรรมชาติและดูเหนือจริง เช่นวัตถุที่เคลื่อนที่ได้ อาหารที่สามารถเคลื่อนไหวได้ โต๊ะอาหารที่มีร่องเท้าสเก็ท เครื่องทำกาแฟที่ทำจากปากแตร เครื่องเล่นแผ่นเสียง ร่างกายมนุษย์ที่ยืดหดได้ เป็นต้น ทุกสิ่งอย่างที่สร้างขึ้นมีความเหนือจริง เหมือนหลุดไปยังอีกโลกหนึ่ง ในส่วนเทคนิคและรูปแบบในงานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์เรื่องนี้ยังคงมีความเป็นสไตล์ของกอนดรีที่เห็นได้ในเรื่อง The Science of Sleep ตัวอย่างเช่น การใช้วัสดุเหลือใช้ วัสดุจากชีวิตประจำวัน วัสดุจากงานประดิษฐ์ การใช้เทคนิคอย่างสตอปโมชัน การฉายโปรเจกเตอร์ หรือในบางรูปแบบที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องอื่นกอนดรีได้หยิบกลับมาทำซ้ำอีกครั้งในภาพยนตร์เรื่องนี้

วิธีการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo

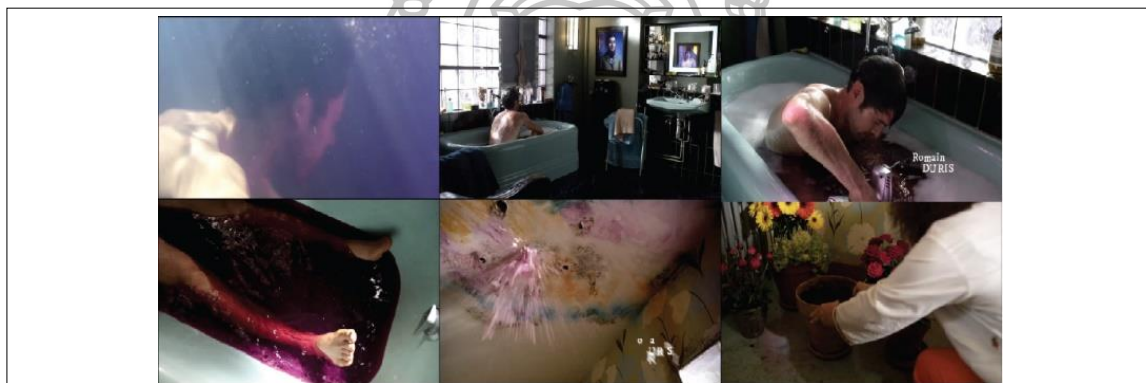
วิธีศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo จะศึกษาโดยเลือกฉากสำคัญที่มีลักษณะเด่นในงานกำกับศิลป์ที่ดูเหนือจริงเพื่อนำมาศึกษาร่วมกับทฤษฎีเซอร์เรียลลิสม์

2.1 บ้านของโคลิน (ช่วงก่อนโคลอี้ป่วย) ลักษณะของงานออกแบบบ้านของโคลิน มีลักษณะเด่นที่มีความเหนือจริง เนื่องจากการสร้างงานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo กอนดรีได้สร้างเมืองปารีสขึ้นมาใหม่ตามจินตนาการเพื่อสอดคล้องกับการดำเนินเรื่อง เพราะฉะนั้นบ้านของโคลิน

⁴⁹Joseph Mccabe, **Exclusive: Director Michel Gondry on His French Romantic Fantasy Mood Indigo**, accessed March 18,2015, available from <http://nerdist.com/exclusive-director-michel-gondry-on-his-french-romantic-fantasy-mood-indigo/>

จึงมีการออกแบบที่ดูเหนือจริง ฉากบ้านของโคลินจึงเห็นความแปลกของวัตถุ เฟอร์นิเจอร์ หรือแม้แต่ลักษณะการใช้ชีวิตของตัวละครที่ดูผิดธรรมชาติบ้านของโคลินจะเปลี่ยนรูปแบบไปตามการดำเนินของเรื่องโดยแบ่งเป็นสองช่วงคือ ช่วงก่อนโคลอ์ป่วยและหลังโคลอ์ป่วย ในการศึกษาลักษณะฉากบ้านของโคลินจะศึกษาทั้ง พฤติกรรมในการใช้ชีวิต วัตถุ เฟอร์นิเจอร์ ลักษณะการตกแต่งบ้าน

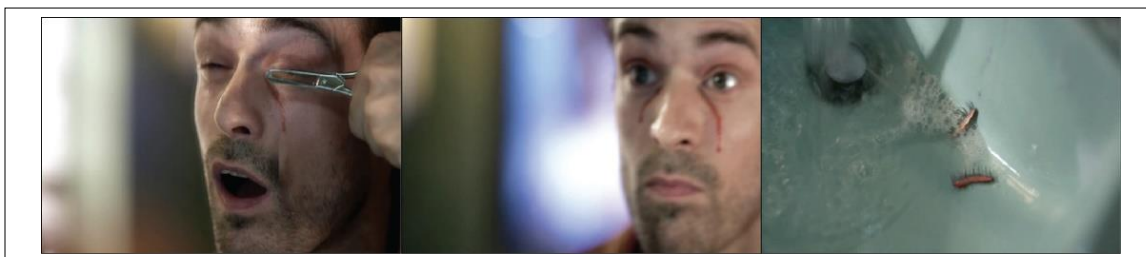
2.1.1 การอาบน้ำ จะมีความเหนือจริงในฉากนี้ โคลินอาบน้ำในอ่างอาบน้ำแต่ลักษณะการอาบน้ำเหมือนเป็นการว่ายน้ำในอ่างอาบน้ำ และหลังจากอาบน้ำเสร็จโคลินจะเงาะอ่างน้ำเพื่อให้น้ำลงไปเลี้ยงดอกไม้ของห้องข้างล่าง หลังจากอาบน้ำโคลินจะตัดขนตาและเปลือกตาของตัวเอง



ภาพที่ 71 ลักษณะรูปแบบการใช้ชีวิตที่มีลักษณะผิดแปลกจากธรรมชาติอย่างการอาบน้ำ
ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours**. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 72 ดอกไม้เจริญเติบโตอย่างรวดเร็วอย่างผิดธรรมชาติ
ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours**. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 73 โคลินตัดเปลือกตาของตัวเอง

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

2.1.2 วิธีการทำอาหารในเรื่อง Mood Indigo จะไม่เหมือนการทำอาหารในโลกแห่งความเป็นจริง โดยในห้องครัวของโคลินจะมีการออกแบบให้มีโทรทัศน์ในห้องครัวและจะมีพ่อครัวที่สอนทำอาหารอยู่ในโทรทัศน์ ความเหนือจริงคือพ่อครัวสามารถออกมาจากโทรทัศน์ได้ นอกจากนี้สิ่งที่มีความเหนือจริงซึ่งสามารถสร้างความแปลกใจให้กับผู้ชมได้คือ อาหารและส่วนผสม มีลักษณะทำมาจากวัสดุในชีวิตประจำวันอย่างผ้า ไหมพรม ซึ่งเป็นวัสดุที่คนครัวชอบใช้ในการสร้างสรรค์งาน นอกจากนี้อาหารที่ปรากฏในเรื่องสามารถเคลื่อนไหวได้ ทำให้แปลกตา หรือส่วนผสมอย่างผัก ที่มีขนาดเล็กผิดปกติ



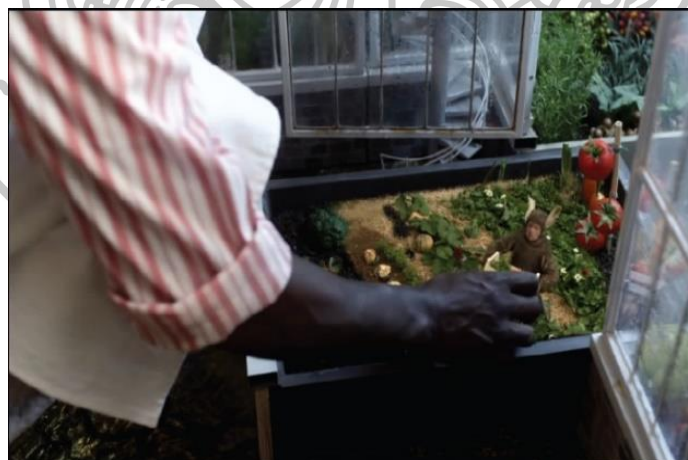
ภาพที่ 74 ลักษณะของโทรทัศน์ในห้องครัวที่พ่อครัวสามารถสื่อสารกันได้

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 75 ลักษณะของอาหารที่ดูเหนือจริงและสามารถเคลื่อนไหวได้

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 76 ลักษณะของผักที่มีขนาดเล็กผิดปกติ

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

2.1.3 วัตถุและเฟอร์นิเจอร์ในบ้านของโคลินจะมีลักษณะที่ผิดธรรมชาติและเหนือจริง ทั้งรูปทรงที่เปลี่ยนไปจากเดิม โดยมีการผสมกับวัตถุอื่นเข้าไปด้วย ในด้านการใช้สอยที่เปลี่ยนบริบท แม้แต่วัตถุบางชิ้นสามารถเคลื่อนไหวได้ด้วยตัวเองเช่น กระจกภายในบ้านของโคลินมีลักษณะผิดปกติ โดยมีส่วนผสมระหว่างกระจกบานและขาของแมลง กระจกจะเคลื่อนไหวสามารถเดินได้ ซึ่งลักษณะของสิ่งของที่มีขายื่นออกมาที่นัยก่อนตรีเคยใช้รูปแบบนี้กับวัตถุในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep ซึ่งนำมาทำซ้ำในภาพยนตร์เรื่องนี้



ภาพที่ 77 กระจกที่มีลักษณะผสมขาแมลง 6 ขา
ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours.** [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 78 ในช่วงหลังของภาพยนตร์กระจกยังคงมีลักษณะเดิมแต่ขยายขนาดใหญ่ขึ้น
ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours.** [motion picture] France: Brio Films, 2013.

นอกจากนี้ในฉากแรกที่บ้านโคลินยังมีให้เห็นถึงลักษณะของวัตถุที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงโลกอันเหนือจริงในภาพยนตร์และวัตถุเหล่านี้ไม่สามารถหาได้ในโลกความเป็นจริง อย่างเช่น เปียน็อกเทล (Piano cocktail) ซึ่งในฉากที่บ้านของโคลิน เพื่อนของโคลิน ชิค (Chick) ได้มาเยี่ยม โคลินผู้ชื่นชอบในงานประดิษฐ์ต้องการที่จะโชว์สิ่งประดิษฐ์ใหม่เรียกว่า เปียน็อกเทล เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ผสมกันระหว่างเปียโนและเครื่องทำเครื่องดื่มค็อกเทล เมื่อเล่นเปียโนเครื่องจะผสมเครื่องดื่มค็อกเทลได้



ภาพที่ 79 เปียน็อกเทล (Piano cocktail)

ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours**. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

ในฉากที่ชิคและโคลินรับประทานอาหาร อาหารบนโต๊ะจะมีลักษณะที่ผิดธรรมชาติอย่างที่กำลังไว้ข้างต้น โต๊ะที่รับประทานอาหารที่บ้านโคลินมีลักษณะที่ไม่เหมือนโต๊ะที่ใช้ในชีวิตจริง คือ มีพื้นโต๊ะเป็นรูปคลื่น ขาโต๊ะมีร่องเท้าสเก็ดและสามารถเคลื่อนที่ได้ เห็นถึงการผสมระหว่างวัตถุสองวัตถุสองบริบท นอกจากนี้วัตถุในภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีลักษณะการใช้สอยของวัตถุที่ขัดจากความเป็นจริงอย่างปากแตรเครื่องเล่นแผ่นเสียงถูกกลายสภาพกลายเป็นเครื่องบดเมล็ดกาแฟ



ภาพที่ 80 โต๊ะรับประทานอาหารที่สามารถเคลื่อนไหวได้

ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours**. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 81 เครื่องชงกาแฟที่ทำจากปากแตรเคลื่อนเล่นแผ่นเสียง
ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours**. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

2.1.4 ลักษณะความผิดปกติของสิ่งมีชีวิตและมนุษย์ที่ อย่างทักทายในของตัวละครในภาพยนตร์จะมีการทักทายที่ดูเหนือธรรมชาติ คือ การจับมือทักทาย แต่ลักษณะที่ผิดปกติคือมือของมนุษย์จะหมุนเป็นเกลียวผิดสรีระ หรือสิ่งมีชีวิตที่ไม่มีอยู่จริงในโลกมนุษย์ อย่างหนูที่มีลักษณะของมนุษย์ซึ่งหนูตัวนี้เป็นสัตว์ที่อาศัยอยู่ในบ้านของและคอยช่วยเหลือโคลิน



ภาพที่ 82 ลักษณะการทักทายในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo
ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours**. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 83 หนูในบ้านของโคลิน

ที่มา : Michel Gondry, director. *Mood Indigo: L'écume des jours*. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

2.2 ฉากงานเลี้ยงวันเกิดสุนัขของอิซีส (Isis) ในฉากงานปาร์ตี้วันเกิดสุนัขของอิซีสคนรักของนิโคลาสคนดูแลบ้านของโคลิน เป็นฉากที่ทำให้โคลินได้เจอกับโคลอี้เป็นครั้งแรก มีความเหนือวัตถุในปรากฏการณ์นี้มีความผิดธรรมชาติอย่าง ร่องเท้าของโคลินที่สามารถเคลื่อนไหวได้และความเหนือจริงที่เกี่ยวข้องกับร่างกาย จากภาพยนตร์เรื่อง *Mood Indigo* จะเห็นได้ว่าลักษณะของร่างกายของตัวละครจะมีความผิดปกติ แปลกประหลาด เช่น ฉากการหักท่ายของตัวละคร ส่วนของฉากนี้มีทั้งฉากที่โคลินตัวยืดยืดลงได้และในฉากเต้นรำในงานปาร์ตี้ ร่างกายของคนปรากฏในฉากนี้มีความผิดปกติ คือ เขาของพวกเขาจะยืดยาวผิดปกติ



ภาพที่ 84 ร่องเท้าสามารถเคลื่อนไหวที่เองได้

ที่มา : Michel Gondry, director. *Mood Indigo: L'écume des jours*. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 85 ลักษณะร่างกายที่ยืด-หดได้

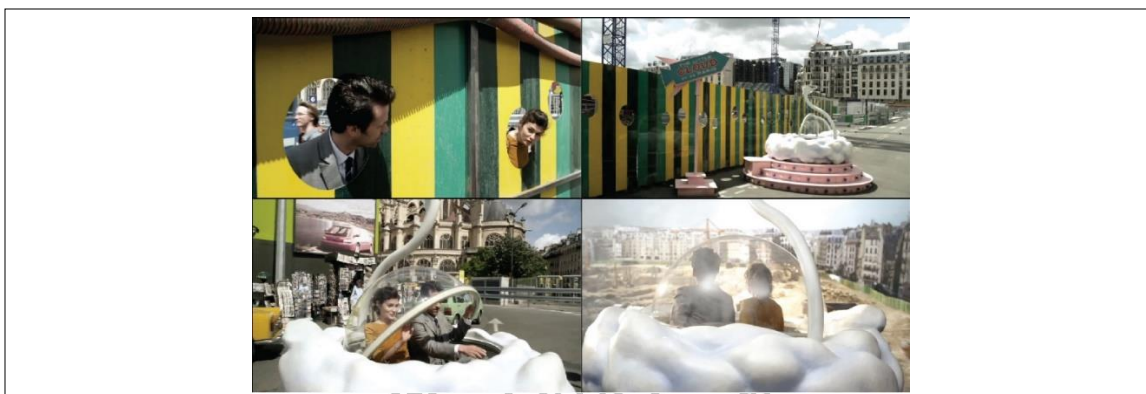
ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 86 ขาของตัวละครในภาพยนตร์มีความยาวที่ผิดปกติ

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

2.3 ฉากการพบกันของโคลินและโคลอี้ ฉากนี้เป็นฉากที่โคลินและโคลอี้ได้นัดพบกัน ความน่าสนใจในฉากนี้ คือ การออกแบบการดำเนินชีวิตของตัวละครในฉาก กอนดรีให้โคลินและโคลอี้ชมวิวเมืองปารีสโดยยานพาหนะรูปเมฆ ซึ่งเป็นยานพาหนะที่ดูแปลกตา เปรียบเหมือนกับการที่ทั้งสองล่องลอยบนปุยเมฆ



ภาพที่ 87 ยานพาหนะรูปเมฆในฉากที่โคลินและโคลอี้ันต์พบกัน

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

2.4 ฉากลานสเก็ตน้ำแข็ง ฉากเล่นสเก็ตน้ำแข็งของโคลิน โคลอี้และเพื่อนของเขาซึ่งฉากนี้เป็นฉากที่ทำให้โคลินขอโคลอี้แต่งงาน ด้วยทุกสิ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดจากจินตนาการ ในฉากนี้จึงมีความเหนือจริงในเรื่องร่างกายและสิ่งมีชีวิต อย่างพนักงานในลานสเก็ตที่มีหัวเป็นนกหรือมนุษย์ในลานสเก็ตสามารถยืดร่างกายได้



ภาพที่ 88 ลักษณะของมนุษย์ที่มีหัวเป็นนก

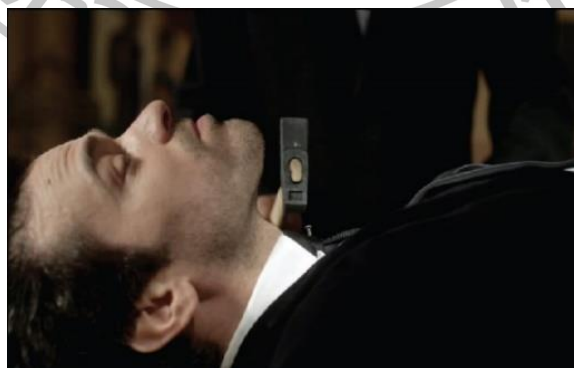
ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 89 ร่างกายมนุษย์ที่สามารถยืดได้

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: *L'écume des jours*. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

2.5 งานแต่งงานของโคลินและโคลอี้ ฉากนี้เป็นฉากงานแต่งงานของโคลินและโคลอี้ หลังจากทั้งสองตกลงที่จะแต่งงานกัน ความน่าสนใจในฉากนี้คือลักษณะของพิธีกรรมในงานแต่งงาน ในภาพยนตร์เรื่องนี้ก่อนตรีเหมือนได้สร้างศาสนาขึ้นมาใหม่ซึ่งอาจดูคล้ายกับพิธีกรรมทางศาสนาคริสต์แต่มีความแตกต่าง จึงทำให้มีพิธีกรรมที่แปลกไปจากความจริง ก่อนที่โคลินและโคลอี้จะแต่งงาน ผู้ทำพิธีมีรถยนต์อยู่สองคันซึ่งหากใครขับรถไปถึงหน้าพิธีเป็นคู่แรกก็จะสามารถเข้าพิธีแต่งงานได้ โคลินและโคลอี้จึงต้องแข่งกับซิคและอลิซเพื่อนของเขา หลังจากงานแต่งงานทั้งสองก็ได้เลี้ยงฉลองงานแต่งงานกลางทุ่ง ความเหนือจริงในฉากนี้มีทั้งลักษณะการใช้ชีวิต วัตถุ สภาพแวดล้อมที่ดูผิดแปลกไปจากโลกความเป็นจริง



ภาพที่ 90 ฉากโคลินผูกเนคไท โดยต้องตอกตะปูลงบนเนคไท

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: *L'écume des jours*. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 91 ฉากงานแต่งงานของโคลินและโคลอี้

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture]

France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 92 รถยนต์ที่มีลักษณะเหนือจริง

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France:

Brio Films, 2013.



ภาพที่ 93 ลักษณะเหมือนกับล่องลอยของตัวละครที่เหมือนอยู่ในความฝัน
ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

2.6 ฉากงานเลี้ยงงานแต่งงานของโคลินและโคลอี้ ฉากนี้เป็นฉากที่ต่อเนื่องจากฉากงานแต่งงานของโคลินและโคลอี้ หลังจากทั้งสองแต่งงานแล้วนิโคลาสพาทั้งคู่ไปฉลองงานแต่งงานที่ทุ่งหญ้าที่หนึ่ง ในฉากนี้สิ่งที่ทำให้ดูเหนือจริง คือ สภาพแวดล้อมในฉาก ขณะที่โคลินและโคลอีนั่งรถเพื่อจะไปเลี้ยงฉลองรถยนต์ได้ขับผ่านไปเรื่อยๆเมืองซึ่งทำให้เห็นทิวทัศน์บรรยากาศที่เปลี่ยนไปอย่าง เช่น ท้องฟ้าที่มีสีเหมือนสีรุ้ง



ภาพที่ 94 ทิวทัศน์ภายนอกที่แปลกตาโดยมีท้องฟ้าเป็นสีรุ้ง
ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

ในฉากกินเลี้ยงนั้นมีเพียงโคลิน โคลอี้และนิโคลาส สิ่งที่ทำให้ประหลาดใจ คือ กระจกที่รับประทานอาหารนั้นนิโคลาสได้แบ่งบรรยากาศในท้องทุ่งออกเป็นสองแบบคืออีกฝากฝั่งหนึ่ง มีดและมีฝนตกส่วนอีกฝั่งเป็นด้านสว่าง



ภาพที่ 95 ทิวทัศน์ที่แปลกตา โดยการแบ่งบรรยากาศอีกฝั่งหนึ่งมีดและสว่าง
ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours.** [motion picture] France: Brio Films, 2013.

หลังจากกินเลี้ยงเสร็จทั้งคู่ก็ได้เข้าพักที่โรงแรมแห่งหนึ่งและที่นี่เป็นสาเหตุที่ทำให้โคลอี้เป็นโรคมีดอกไม้อยู่ในปอด เพราะเกสรของดอกไม้ลอยเข้าปากของโคลอี้ ในฉากนี้คอนตรีได้สร้างร่างกายภายในที่ไม่เหมือนจริงโดยใช้วัสดุอย่างผ้าและไหมพรม



ภาพที่ 96 ฉากสาเหตุของโรคดอกไม้ในปอดของโคลอี้
ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours.** [motion picture] France: Brio Films, 2013.

2.7 งานชุมนุมของ ฌ็อง โซล พาร์ท (Jean-Sol Partre) ฌ็อง โซล พาร์ทเป็นอีกตัวละครหนึ่งในภาพยนตร์ ลักษณะของตัวละครตัวนี้เป็นนักปรัชญาที่โด่งดังในโลกของ Mood Indigo (บทของตัวละคร ฌ็อง โซล พาร์ท ในนวนิยาย L'Écume des Jours เป็นการล้อชื่อตัวละครและบุคลิกของ ฌ็อง-ปอล ซาทร์ นักปรัชญาชื่อดัง ซึ่งบอริส เวียนผู้แต่งนิยายรู้จักกับซาทรด้วยเช่นเดียวกัน) ชิคเพื่อนของโคลินชื่นชมในตัว ฌ็อง โซล พาร์ทเป็นอย่างมาก ในฉากงานชุมนุมของฌ็อง โซล พาร์ทจะให้เห็นสิ่งที่เหนือจริงของรถตำรวจซึ่งปรากฏในฉากนี้เป็นฉากแรก รถตำรวจในภาพยนตร์เรื่องนี้ต่างจากโลกในความเป็นจริงคือ เป็นรถที่มีขาแทนล้อรถยนต์เคลื่อนที่คล้ายแมลงและรูปทรงที่ดูแปลกประหลาด



ภาพที่ 97 ลักษณะรถตำรวจที่มีความเหนือจริง

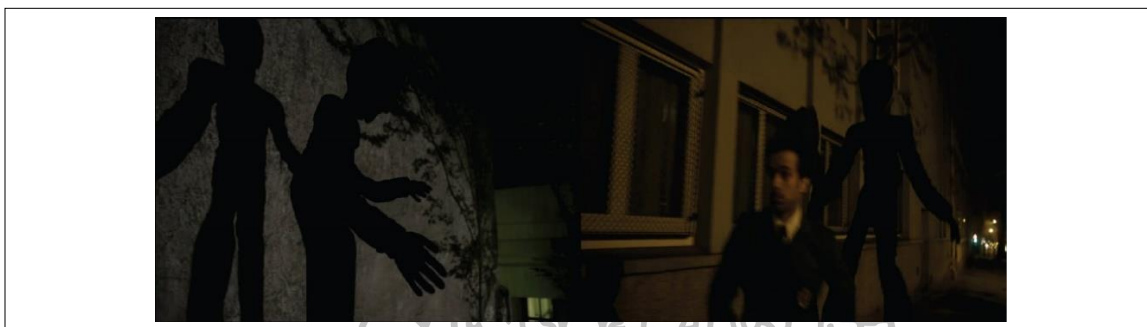
ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 98 ลักษณะคาแรคเตอร์ของฌ็อง โซล พาร์ทที่มีความน่าสนใจเพราะเป็นตัวละครที่มีความผิดปกติอยู่ตัวละครเดียว คือ ไม่มีดวงตาข้างขวา จึงต้องใส่แว่นที่กรอบด้านขวามีจอภาพรูปดวงตาซึ่งเป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายที่น่าสนใจ

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

2.8 **เงาที่ขนาดใหญ่เหนือจริง** ฉากนี้เป็นฉากหลังจากที่โคลินรู้ว่าโคลอี้ป่วยหนักเค้าจึงรีบไปที่จะกลับไปหาที่บ้าน ความเหนือจริงในฉากนี้คือระหว่างที่โคลินกำลังรีบเร่ง เงาของโคลินกลับขยายขนาดใหญ่และสามารถเคลื่อนไหววิ่งตามโคลินได้



ภาพที่ 99 เงาขนาดใหญ่ที่วิ่งไล่โคลิน

ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours**. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

2.9 **บ้านของโคลิน (ช่วงหลังโคลอี้ป่วย)** งานออกแบบฉากบ้านของโคลิน กอนดรีได้ออกแบบให้บ้านมีความเปลี่ยนแปลงตามการดำเนินเรื่อง หลังจากโคลอี้ป่วย ลักษณะรูปแบบของบ้านก็เปลี่ยนไปจากในฉากก่อนหน้านี้ โดยเปลี่ยนไปทั้งสภาพแวดล้อม ขนาด รูปทรง เหมือนเป็นการสื่อถึงสภาวะจิตใจของโคลินที่เริ่มไม่มีเงินเพราะต้องใช้จ่ายเงินที่อยู่ในการรักษาโคลอี้และสภาวะของโคลอี้ที่อาการป่วยทรุดลงเรื่อยๆ



ภาพที่ 100 ผู้คนที่เริ่มจับตัวภายในบ้านของโคลินหลังจากที่โคลอี้ป่วยและจะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ

ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours**. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



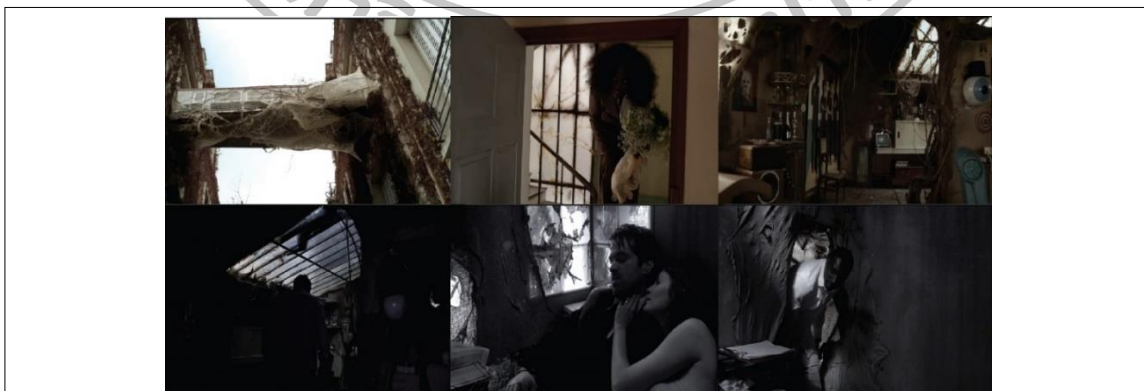
ภาพที่ 101 ลักษณะขนาดของบ้านที่เริ่มเล็กลงเรื่อยๆ

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 102 ลักษณะของห้องนอนที่เปลี่ยนรูปทรงจากสี่เหลี่ยมเป็นวงกลม

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 103 ลักษณะขนาดของบ้านเริ่มเล็กลงโดยสังเกตได้จากประตูบ้าน มีฝุ่น หยากไย่มากขึ้น

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

ลักษณะของบ้านจะขยับเคลื่อนไหวสื่อถึงว่าบ้านมีการเปลี่ยนแปลงขนาด นอกจากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบ การใช้สีในฉากบ้านโคลินหรือในภาพยนตร์ก็มีการเปลี่ยนแปลงจากสีสดใสจางลงเรื่อยๆ จนกลายเป็นขาว-ดำ

2.10 ฉากโคลอี้ตรวจอาการป่วยที่โรงพยาบาล ฉากนี้เป็นฉากที่โคลินพาโคลอี้ไปตรวจอาการป่วยของเธอที่โรงพยาบาล ในฉากนี้จะเห็นความเหนือธรรมชาติ โดยโคลอี้จะต้องตรวจร่างกายจากเครื่องทางโรงพยาบาล สิ่งที่เกิดจากการเอ็กซเรย์ร่างกายของโคลอี้ คือ ทำให้ร่างกายของเธอมีลักษณะโปร่งใสจนเห็นหัวใจที่อยู่ในร่างกาย



ภาพที่ 104 ลักษณะของร่างกายที่โปร่งแสงจนสามารถเห็นอวัยวะภายในได้
ที่มา : Michel Gondry, director. *Mood Indigo: L'écume des jours*. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

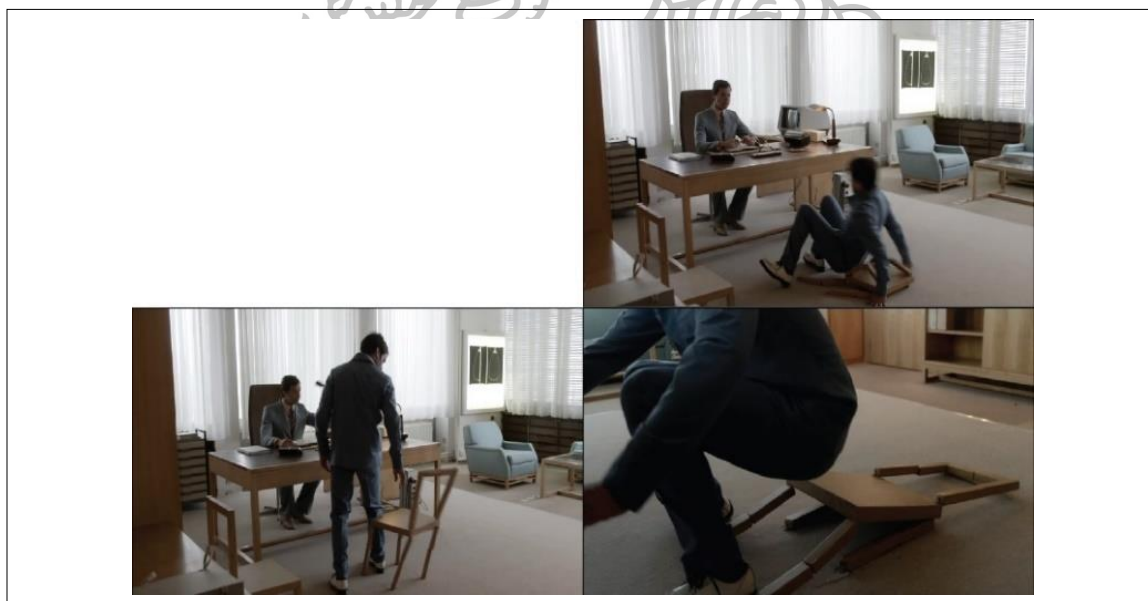
2.11 ฉากการทำงานของโคลิน หลังจากทีโคลอี้ป่วย ทำให้โคลินตัดสินใจออกหางานทำเพื่อหาเงินมารักษา โคลินจึงไปสมัครงานที่แห่งหนึ่ง ในความเหนือจริงของฉากนี้เป็นฉากที่โคลินขึ้นบันไดตามเจ้าของบริษัทเพื่อสมัครงาน จากลักษณะการวิ่งบนบันไดที่มีความแปลกประหลาด คือ วิ่งอยู่ในราวด้านนอกทำให้ภาพเหมือนสามารถวิ่งและลอยได้

เมื่อโคลินถึงห้องเจ้าของบริษัทเพื่อที่จะสมัครงานจะมีความผิดปกติอีกครั้ง โดยโคลินต้องการที่จะนั่งเก้าอี้แต่เก้าอี้กลับสามารถหลบและเปลี่ยนรูปร่างได้



ภาพที่ 105 ลักษณะการเคลื่อนไหวที่ดูเหมือนลอย

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 106 ลักษณะของเก้าอี้ที่เปลี่ยนแปลงรูปทรงของตัวเองได้

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

2.12 ฉากโคลินทำงานที่โรงงานผลิตอาวูร จากฉากที่โคลินกำลังทำงานทำ โคลินได้งานทำที่โรงงานผลิตอาวูร ฉากนี้จะมีความผิดธรรมชาติในทั้งพฤติกรรมและวัตถุที่ปรากฏในฉาก สิ่งที่มีความแปลก คือ ลักษณะของการผลิตอาวูร โดยจะมีลูกวอลนัทที่มีลักษณะเหมือนทำจากเหล็กฝังลงไปในกองดิน และให้มนุษย์โอบกอดเอาไว้เหมือนกับการฝึก ลูกวอลนัทเหล็กจะกลายเป็นส่วนหัวของป็น นอกจากนี้ป็นในฉากนี้มีลักษณะที่ผิดแปลกไปจากของจริง



ภาพที่ 107 ลักษณะของป็นและการผลิตที่ผิดธรรมชาติ

ที่มา : Michel Gondry, director. *Mood Indigo: L'écume des jours*. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

2.13 ฉากการผ่าตัดของโคลอี้ การดำเนินเรื่องในภาพยนตร์ของฉากนี้เป็นฉากหลังจากที่โคลินได้ทำงานที่โรงงานผลิตอาวูร ในฝั่งของโคลอี้ถูกส่งไปพักและรักษาที่ศูนย์พักผู้ป่วย ฉากนี้จะเป็นการเล่าเรื่องพร้อมกันระหว่างสองสถานที่ ในระหว่างฉากโคลินต้องขายเป็ยน็อคเทลของเขาเพื่อนำเงินไปรักษาและฉากที่โคลอี้ต้องเข้ารับการผ่าตัด ฉากทั้งสองฉากถูกเชื่อมด้วยเสียงร้องเพลงที่โคลิน คนที่ซื้อเป็ยน็อคเทลและโคลอี้ร้อง ฉากผ่าตัดของโคลอี้ กอนดรีได้ใส่เงาของโคลินและคนที่ซื้อเป็ยน็อคเทลเปรียบเสมือนว่าเขาทั้งสองคนมาขึ้นตุการผ่าตัดของโคลอี้



ภาพที่ 108 โคลินและคนที่ต้องการซื้อเครื่องเปียน็อคเทล
ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France:
Brio Films, 2013.



ภาพที่ 109 การผสมระหว่างสองตัวละครที่อยู่ต่างสถานที่ให้มาอยู่ในสถานที่เดียวกัน
ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France:
Brio Films, 2013.

2.14 ฉากปะทะระหว่างอลิซ ฌ็อง โซล พาร์ท และซิค ถึงแม้ภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo จะเป็นภาพยนตร์ที่ดำเนินเรื่องที่มีประเด็นของโคลินและโคลอี้เป็นหลัก แต่ในการดำเนินเรื่องนั้นมีเรื่องที่เป็นประเด็นรองคือเรื่องของซิคและอลิซ เพื่อนของโคลิน จากที่อธิบายในหัวข้อที่ 2.1.7 ว่าในโลกของ Mood Indigo ฌ็อง โซล พาร์ทเป็นนักปรัชญาที่มีชื่อเสียง ซิคชื่นชอบและคลั่งไคล้ในตัวนักปรัชญาผู้นี้เป็นอย่างมาก ทำให้อลิซแฟนของเขาไม่พอใจจึงตามไปขอร้อง ฌ็อง โซล พาร์ทเลิกตีพิมพ์หนังสือแต่สุดท้ายเธอก็ฆ่าเขา หลังจากนั้นก็เผาร้านหนังสือที่ขายหนังสือให้กับแฟนของเขาด้วยความแค้น แต่ในฉาก

จะมีเหตุการณ์อีกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกัน คือ ฉากที่ซิคถูกตำรวจเข้าจับกุมด้วยข้อหาทำร้ายร่างกาย และเสพยาเสพติด สถานที่ที่ซิคถูกจับกุมคือร้านหนังสืออยู่ที่เดียวกัน

ในฉากทั้งสองฉากนี้มีการดำเนินเรื่องไปด้วยกันและเป็นฉากที่มีความเหนือจริง เช่น การตายของฌ็อง โชล พาร์ทและพนักงานขายหนังสือที่โดนฆ่าด้วยเครื่องดิงหัวใจ ลักษณะเลือดของซิคมีดูลายผ้า ลักษณะของรถตำรวจและรถดับเพลิงที่มีรูปทรงที่ผิดปกติ



ภาพที่ 110 ลักษณะการไหลของเลือดที่มีความผิดปกติ

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 111 ลักษณะของรถตำรวจและรถดับเพลิงที่ผิดปกติ

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

2.15 บ้านของโคลิน (ช่วงที่โคลอี้เสียชีวิตและหลังจากนั้น) บ้านของโคลินมีการเปลี่ยนแปลงจนถึงช่วงสุดท้ายของการดำเนินเรื่อง หลังจากโคลอี้ได้เสียชีวิตลักษณะของบ้านโคลินเริ่มเล็กลงจนไม่สามารถขนโคงศพโคลอี้ออกมาได้และรกรมิดทึบ ขนาดเล็กลงเรื่อยๆจนเหมือนถูกบด มีเพียงหนูที่สามารถออกจากประตูบ้านได้



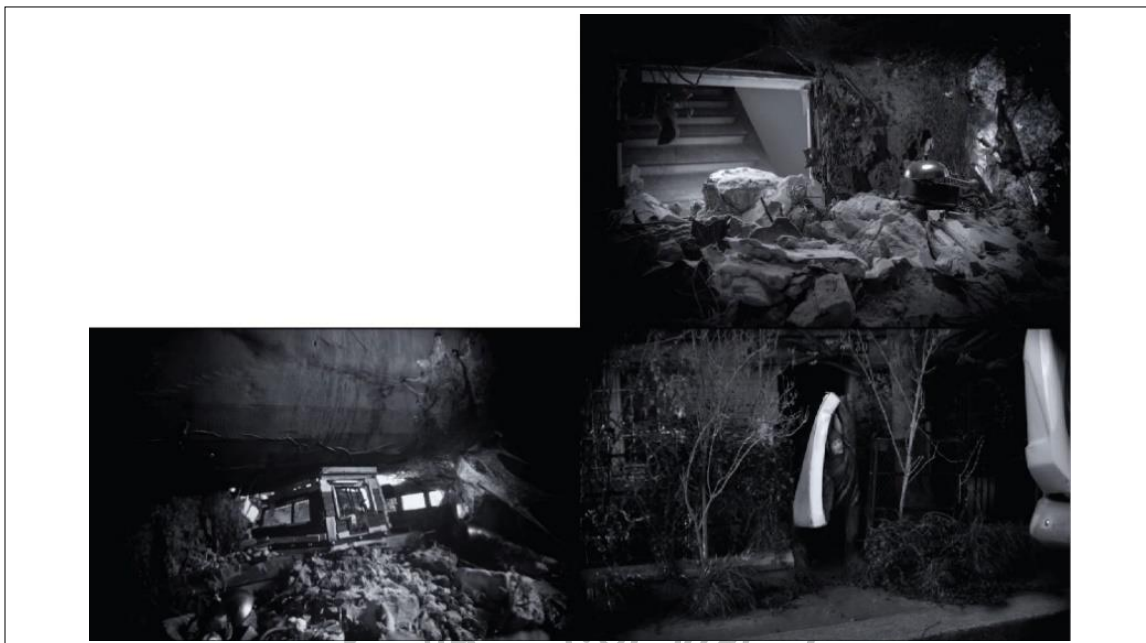
ภาพที่ 112 ลักษณะบ้านของโคลินในช่วงหลังโคลอี้เสียชีวิต

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 113 ประตูบ้านที่มีขนาดเล็กจนไม่สามารถขนโคงศพโคลอี้ออกมาได้

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 114 ลักษณะบ้านของโคลอี้ในฉากสุดท้าย บ้านมีขนาดเล็กลงเหมือนถูกบด

ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours**. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

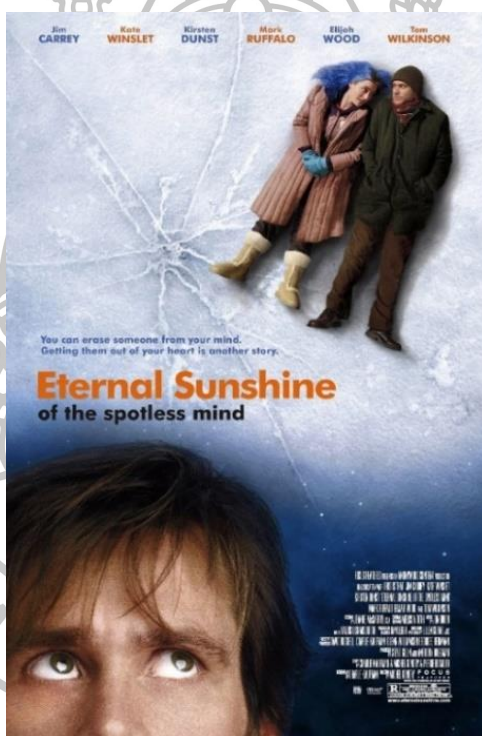
สรุปงานกำกับศิลป์ภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo

จากการศึกษางานกำกับศิลป์ของภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo จะเห็นได้ว่ามีงานกำกับศิลป์ที่โดดเด่นอย่างมาก เพราะเป็นการสร้างงานกำกับศิลป์จากบทประพันธ์เรื่อง L'Écume des Jours ของ Boris Vian ซึ่งเป็นนวนิยายแนวโรแมนติก-แฟนตาซีทำให้มีภาพที่มีลักษณะเหนือจริงต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆที่ศึกษา ลักษณะของงานออกแบบมีการนำเสนอที่มีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep ทั้งลักษณะการสร้างวัตถุ เทคนิคและวัสดุที่เลือกใช้ มีการสร้างฉาก ตัวละคร และวัตถุให้มีความเหนือจริง

แต่ในการนำเสนองานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์เรื่องนี้ต่างจากเรื่องอื่นตรงที่เป็นการสร้างภาพเหนือจริงโดยไม่ได้เชื่อมโยงกับเรื่องของความฝันหรือความคิดภายในตัวละครอย่างภาพยนตร์เรื่องอื่นของ กอนดรี ทำให้วัตถุหรือความเหนือจริงที่ปรากฏออกมาดูไม่มีที่มาที่ไป ไม่เป็นเหตุเป็นผล เสมือนสร้างงานกำกับศิลป์เพื่อหลักหนีออกจากความเป็นจริง เมื่อผู้ชมดูอาจสร้างความสับสนได้ว่าสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้มันนั้นเป็นความจริง หรือ ความไม่จริง

3. ภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind (2004)

ภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind เข้าฉายในปี 2004 เขียนบทภาพยนตร์โดย ชาร์ลี คอฟแมน ร่วมด้วยกอนดรีและ ปีแอร์ บิสมูสท์ (Pierre Bismuth) ศิลปินร่วมสมัยชาวฝรั่งเศส บทภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับรางวัลออสการ์ปี 2005 สาขาบทภาพยนตร์ดั้งเดิมยอดเยี่ยม (Best Writing, Original Screenplay) นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind ได้ นักแสดงดั่งร่วมงานหลายคน อย่าง จิม แครี่ (Jim Carrey) เคท วินสเลต (Kate Winslet) คริสเทน ดัสต์ (Kirsten Dunst)



ภาพที่ 115 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind
ที่มา : Imdb [pseud], **Eternal Sunshine of Spotless Mind**, accessed 27 January 2016,
available from <http://www.imdb.com/title/tt2027140/mediaviewer/rm2950549248>

ภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind เป็นเรื่องราวของ โจเอล (Joel Barish) และคลีเมนไทน์ (Clementine Kruczynski) ทั้งสองพบรักและคบกัน แต่แล้ววันหนึ่งคลีเมนไทน์กลับจำโจเอลไม่ได้ เขาสืบหาความจริงจนพบว่าคลีเมนไทน์ได้ใช้บริการลบความทรงจำจากบริษัท Laguna INC. เพื่อลบทุกสิ่งที่เกี่ยวข้องกับโจเอล ทำให้เขาโกรธและเลือกที่จะใช้บริการลบความทรงจำเพื่อลบภาพ

คลีเมนไทน์ แต่เมื่อเขาได้เข้าไปอยู่ในความทรงจำของตัวเอง ได้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเขาและคลีเมนไทน์ที่ทำให้สุดท้ายเขาตัดสินใจที่จะไม่ลบความทรงจำและพยายามที่จะยื้อให้ความทรงจำที่กำลังลบกลับมา

ความน่าสนใจในภาพยนตร์เรื่องนี้มีทั้งบทภาพยนตร์และงานกำกับศิลป์ จากบทภาพยนตร์ที่หยิบเรื่องของความทรงจำมานำเสนอ โดยการเขียนบทของ ชาร์ลี คอฟแมน ผู้เขียนบทภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียง บทภาพยนตร์ของเขามักจะนำเสนอความเป็นมนุษย์ในแนวปรัชญา แนวทางการเขียนบทของคอฟแมนจะใช้แนวความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินที่มีความเป็นอิสระผสมกับเรื่องของปรัชญา ทำให้ภาพยนตร์ของเขาไม่รุนแรง ภาพยนตร์ของคอฟแมนจะพูดถึงหัวข้อหรือปัญหาที่นักปรัชญากำลังถกกันถึงแม้งานของคอฟแมนหยิบนำเรื่องเกี่ยวกับปรัชญาแต่งงานของเขาก็ไม่ได้รู้สึกทำให้ดูแล้วเข้าใจยาก อิทธิพลและแรงบันดาลใจการสร้างงานของเขามีทั้ง ปรัชญา วรรณกรรม ศาสนา วิทยาศาสตร์และศิลปะที่สำคัญมากกว่านั้นเขาได้ใช้จินตนาการและประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องอภิปรัชญาตะวันตก อย่างเช่นเรื่องจริยธรรม สุนทรียศาสตร์ ตรรกศาสตร์และญาณวิทยา โดยสร้างความแปลกด้วยการเล่าเรื่องที่แปลกประหลาดหรือเล่นกับการดำเนินเรื่องที่ใช้จินตนาการ⁵⁰ บทภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind คอฟแมนได้รับแรงบันดาลใจจากกวี เรื่อง Eloisa to Abelard ของ Alexander Pope ซึ่งชื่อของภาพยนตร์เรื่องนี้ก็มาจากบทกลอนภายในกวีเรื่องนี้

กอนดรีได้พูดถึงงานบทภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind ไว้ว่าเป็นบทภาพยนตร์ที่มีความสวยงามเหมือนกับกวี ให้ความรู้สึกถึงความทรงจำที่จางหายไป เขาพยายามเก็บภาพในความคิดเพื่อเทคนิคมุกกล้องและงานด้านภาพเพื่อให้เข้ากับบทของคอฟแมน กอนดรีได้ใช้โอเดียจากประสบการณ์เรื่องความทรงจำของตน เมื่อพ่อของเขาเสียก่อนที่เขาจะมาที่นิวยอร์กเพื่อถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้และประสบการณ์ระหว่างเขากับภรรยา ทำให้เขาเข้าใจในเรื่องราวของภาพยนตร์และถ่ายทอดออกมาได้อย่างดี⁵¹

แนวคิดในภาพยนตร์เรื่องนี้มีความน่าสนใจเกี่ยวกับการใช้เรื่องความทรงจำของการเดินทางเข้าไปในความทรงจำโดยผ่านตัวละครชื่อ โจเอล มานำเสนอ ซึ่งหากมองในโลกแห่งความจริงไม่สามารถทำได้ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีรูปแบบของแนว Science Fiction ทำให้สร้างความเหนือจริงแก่ผู้ชมและเพราะการดำเนินเรื่องที่มีลักษณะนี้การกำกับภาพยนตร์และงานกำกับศิลป์จึงต้องนำเสนอให้

⁵⁰ David LaRocca, *The Philosophy of Charlie Kaufman* (Kentucky: The University Press of Kentucky, 2011), 51-62.

⁵¹ Christopher Grau, *Eternal Sunshine of Spotless Mind* (Oxon: Routledge, 2009), xiii-xv

สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง การที่ภาพยนตร์มีการดำเนินเรื่องจากการเล่าเรื่องผ่านทางตัวตนภายในของตัวละครทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีลักษณะการนำเสนอสองแบบ คือ นำเสนอโลกภายนอกตัวละครและโลกภายในตัวละคร การที่จะทำให้ฉากทั้งสองแบบนี้แตกต่างกันกอนดรีจึงได้สร้างความเหนือจริงในงานกำกับศิลป์ของภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยเฉพาะในฉากที่โจเอลเข้าสู่ความทรงจำของตนเอง เพื่อให้เห็นถึงการเข้าไปในความทรงจำของโจเอล กอนดรีเลือกใช้สีที่สดและฉากเหล่านี้จะมีลักษณะที่แปลกประหลาด มีความผิดธรรมชาติทั้งในเรื่องของฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากในเรื่องและการแสดง มีการเลือกใช้โทนสีและการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ขั้นต่ำเข้ามาใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้

วิธีการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind

ในการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind จะศึกษาโดยเลือกฉากสำคัญที่ทำให้เห็นถึงความเหนือจริงเพื่อนำไปวิเคราะห์กับทฤษฎีเซอร์เรียลลิซึมและเพื่อเสริมงานด้านกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรีให้เด่นชัดยิ่งขึ้น โดยฉากที่ผู้วิจัยเลือก คือ ฉากที่เกี่ยวข้องกับโจเอลและความทรงจำ

3.1 ฉากโจเอลใช้บริการลบความทรงจำและเข้าไปในความทรงจำครั้งแรก หลังจากการดำเนินเรื่องดำเนินมาถึงช่วงที่โจเอลรู้แล้วว่าคลิเมนไทม์ลบความทรงจำของระหว่างเขาและโจเอลออกหมด โจเอลจึงตัดสินใจใช้บริการลบความทรงจำ โดยการที่จะลบความทรงจำออกจากสมองได้ จะต้องนำสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ต้องการจะลบมาเพื่อเข้ากระบวนการลบความทรงจำ ระหว่างที่ทำการลบความทรงจำภาพในภาพยนตร์จะเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของงานกำกับศิลป์



ภาพที่ 116 ฉากระหว่างที่โจเอลกำลังใช้บริการลบความทรงจำ

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.

หลังจากโจเอลไปลบความทรงจำ ฉากตัดกลับมาที่บ้านของโจเอล โจเอลถูกสวมเครื่องลบความทรงจำและฉากรัดเข้าไปสู่ความทรงจำล่าสุดของเขา คือ ฉากที่เขาไปบริษัท Laguna INC. โจเอลเห็นตัวเองและทุกคนกำลังรักษาตนซึ่งเป็นความแปลกประหลาดในฉากนี้ ก่อนตรีได้ใส่เทคนิคโดยย่อฉากเป็นสีแดง



ภาพที่ 117 โจเอลต้องใส่เครื่องลบความทรงจำไว้และฉากรัดเข้าไปสู่ความทรงจำล่าสุดของโจเอล
ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.



ภาพที่ 118 ฉากความทรงจำแรกของโจเอล
ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.

3.2 ฉากความทรงจำครั้งที่ล่าสุดของโจเอลและคลีเมนไทน์ หลังจากความทรงจำที่โจเอลเข้าไปอยู่ครั้งแรก คือ ความทรงจำล่าสุดที่โจเอลไปใช้บริการลบความทรงจำ ฉากต่อมาในความทรงจำที่เข้าไปอยู่จะเป็นความทรงจำระหว่างโจเอลและคลีเมนไทน์ โดยการลบความทรงจำ โปรแกรมจะตั้งไว้เป็นลักษณะเหมือนเป็นแผนที่ การดำเนินเรื่องจะย้อนความทรงจำลงไปตามแผนที่ความทรงจำที่สร้างไว้ ในฉากนี้เป็นฉากความทรงจำครั้งล่าสุดระหว่างโจเอลและคลีเมนไทน์ เขาทั้งสองมีความสัมพันธ์ที่ไม่ดีนัก คลีเมนไทน์เก็บของออกจากห้องของโจเอลไป เขาจึงขับรถตามเพื่อที่ต้องการจะคุย ในฉากนี้จะเห็นความเหนือจริงระหว่างที่คลีเมนไทน์กำลังเดินมีรถยนต์ตกลงมาจากฟ้า



ภาพที่ 119 ฉากรถยนต์ตกลงมาจากท้องฟ้าระหว่างที่คลีเมนไทน์กำลังเดิน

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.

กอนดรีได้สร้างความสับสนให้แก่ผู้ชมในฉากนี้ โดยหลังจากที่โจเอลตามคลีเมนไทน์ รถที่เขาจอดจะอยู่ด้านขวาแต่เมื่อเดินไปอีกฉากรถยนต์ก็ย้ายไปอยู่ทางด้านซ้าย สลับไปมา เหมือนเป็นการสร้างเวลาที่สับสนในฉากความทรงจำ โจเอลเห็นตัวเองนอนอยู่บนถนนที่มีโซฟาวางอยู่แล้วตัดไปยังฉากความทรงจำที่โจเอลและคลีเมนไทน์กินบะหมี่ด้วยกันโดยกอนดรีใช้เทคนิคย้อนภาพเป็นการเชื่อมฉากทั้งสองและใช้เทคนิคนี้อีกหลายครั้ง



ภาพที่ 120 ลักษณะของการเล่นกับเรื่องของเวลาในฉากความทรงจำ ในฉากนี้เป็นฉากที่โจเอลจอดรถเพื่อไปปรับความเข้าใจกับคลีเมนไทน์แต่เมื่อเดินไปทางซ้ายรถก็อยู่ด้านซ้ายเมื่อเดินไปทางขวารถก็อยู่ทางขวา

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.



ภาพที่ 121 ลักษณะของการเปลี่ยนฉากโดยใช้การเชื่อมสถานการณ์ หลังจากโจเอลตามคลีเมนไทน์เพื่อที่จะคุยกันในความทรงจำล่าสุด เขาได้เห็นตัวเองนอนอยู่ข้างโซฟาบนถนน กอนดรีได้ใช้เทคนิคย้อนภาพมายังฉากที่โจเอลกินบะหมี่กับคลีเมนไทน์

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.



ภาพที่ 122 ลักษณะการเปลี่ยนฉากโดยใช้วิธีย้อนภาพโดยให้โจเอลถือบะหมี่ และกล้องแพนไปยังสภาพแวดล้อมรอบข้าง กล้องฉายกลับมาที่โจเอลอีกครั้ง คราวนี้มีมือไม่ได้ถือบะหมี่และภาพก็ย้อนให้โจเอลไปนั่งที่โซฟา

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.

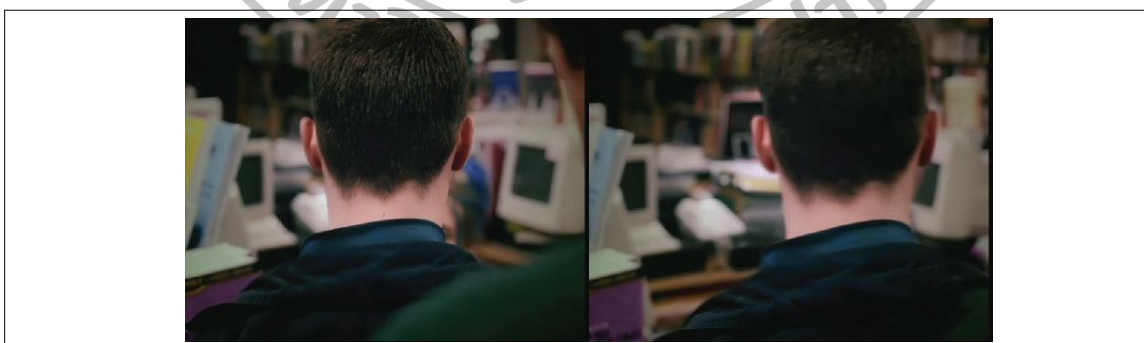
3.3 ฉากความทรงจำระหว่างโจเอลและคลีเมนไทน์ ตอนทานอาหารด้วยกัน ในลักษณะการดำเนินเรื่องหลังจากโจเอลได้ใช้บริการลบความทรงจำ จะดำเนินเรื่องเล่าโดยย้อนความทรงจำของโจเอลลงไป ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเห็นพัฒนาการด้านความสัมพันธ์ของตัวละครได้มากขึ้นว่าเหตุที่ทำให้คลีเมนไทน์เลือกจะลบความทรงจำของโจเอลเพราะอะไร ในฉากนี้เกิดขึ้นที่ร้านอาหารจีนที่เป็นร้านประจำของทั้งสองเป็นฉากที่ทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่กระอักกระอ่วน



ภาพที่ 123 ฉากโจเอลและคลีเมนไทน์นั่งรับประทานอาหารด้วยกันในร้านอาหาร แต่โจเอลกลับเห็นร้านหนังสือที่คลีเมนไทน์ทำงานอยู่ฝั่งตรงข้าม

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.

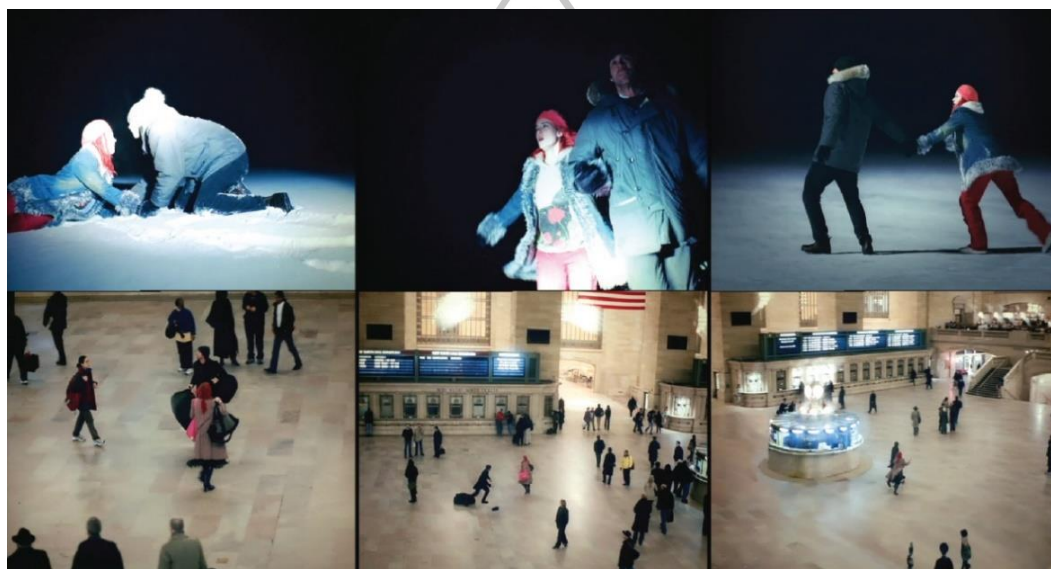
ภาพในความทรงจำฉากนี้ สถานที่ในความทรงจำจะเปลี่ยนกลับไปมาระหว่างร้านอาหารและร้านหนังสือ ระหว่างที่ทั้งสองรับประทานอาหาร ฉากจะถูกตัดมาที่โจเอลอยู่ในร้านหนังสือนั้นและพยายามที่มองว่าใครที่เป็นคนรักคนใหม่ของคลีเมนไทน์ ความเหนือจริงฉากนี้ คือ การนำสถานที่สองสถานที่ที่ไม่เกี่ยวข้องกันมาอยู่ในฉากเดียว และความแปลก ผิดธรรมชาติ คือ หน้าของแพทริกในความทรงจำของโจเอลไม่ปรากฏออกมา



ภาพที่ 124 ลักษณะความผิดปกติของใบหน้า โจเอลพยายามที่จะดูหน้าของคนที่ยังคลีเมนไทน์ไป แต่เมื่อเขาพยายามพลิกตัวก็ไม่สามารถเห็นหน้าได้

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.

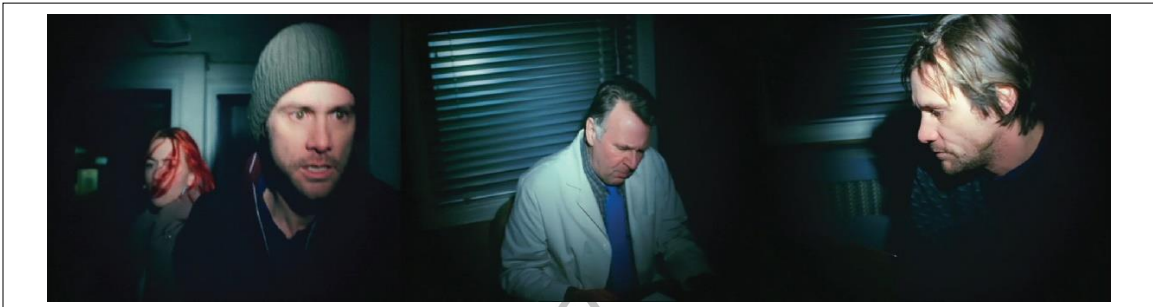
3.4 ฉากโจเอลไม่ยอมกลบคลีเมนไทน์ออกจากความทรงจำ โจเอลย้อนความทรงจำเพื่อลบไปเรื่อยๆจนถึงฉากที่ทั้งสองอยู่บนธารน้ำแข็ง โจเอลเริ่มตระหนักว่าไม่อยากจะลบความทรงจำของคลีเมนไทน์ออกไป ในฉากนี้จะตัดสลับไปมาระหว่างสองสถานที่ คือ ธารน้ำแข็งและสถานีรถไฟ ทุกสิ่งลบหายทำให้โจเอลตัดสินใจพาคลีเมนไทน์ในความทรงจำหนี ในความเหนือจริงของฉากนี้ คือ การทำให้เห็นว่าความทรงจำเริ่มถูกลบ อย่างคนในสถานีรถไฟที่เริ่มหายออกไปทีละคน



ภาพที่ 125 ฉากโจเอลพยายามพาคลีเมนไทน์หนีจากการลบความทรงจำ ทั้งคู่โผล่ตรงสถานีรถไฟ ในภาพจะเห็นการลบความทรงจำ คือ คนในสถานีเริ่มหายไปเรื่อยๆ

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.

โจเอลและคลีเมนไทน์เริ่มหนีเข้าผ่านทรงจำของตัวเองไปยังความทรงจำที่โจเอลพบหมอม เพื่อจะใช้บริการลบความทรงจำ โจเอลอ่อนวอนที่ไม่ให้ลบคลีเมนไทน์ออกไปแต่ก็ตระหนักว่าตอนนี้ตัวเองอยู่ในสมอของตน ทุกสิ่งในภาพ คือ จินตนาการ จากความทรงจำในฉากนี้จะเห็นความแปลกประหลาดที่ทำให้เข้าใจได้ว่านี่คือฉากในความทรงจำ โดยการให้หน้าของผู้หญิงบิดเบี้ยวและหน้าของแพทริกมี ความผิดธรรมชาติ



ภาพที่ 126 ฉากโจเอลพาคลีเมนไทน์มายังความทรงจำที่เขาเข้ามาใน Lacuna INC. เขาเห็นด็อกเตอร์
และตัวเอง ในฉากนี้ภาพจะแตกต่างจากตอนที่เขาเข้าไปอยู่ในความทรงจำครั้งแรก

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture]
United States: Focus Features, 2004.



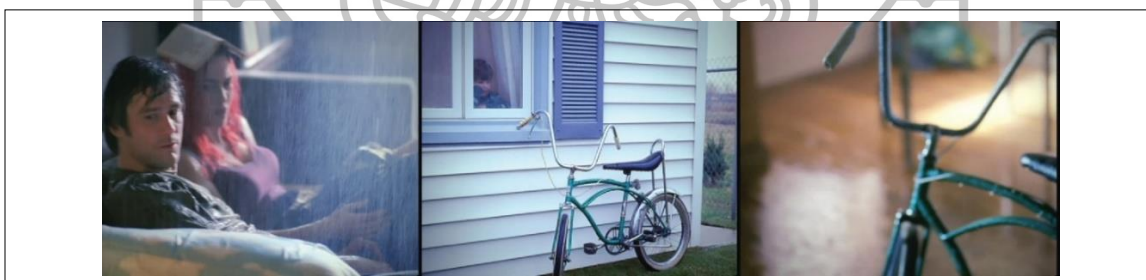
ภาพที่ 127 ลักษณะใบหน้าของตัวละครที่บิดเบี้ยว

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture]
United States: Focus Features, 2004.

3.5 ความทรงจำในวัยเด็กของโจเอล โจเอลและคลีเมนไทน์ในความทรงจำเริ่มคิดที่จะหนีการลบความทรงจำ คลีเมนไทน์เลยเสนอว่าลองหนีเข้าไปในความทรงจำอื่นที่ไม่ใช่ความทรงจำของเธอ ภาพตัดไปที่ความทรงจำในวัยเด็กของโจเอล ในวันที่ฝนตก ระหว่างนั้นฝนก็ตกลงมาภายในห้องที่ทั้งสองอยู่ และจักรยานที่เคยมีในวัยเด็กก็ปรากฏอยู่ในฉาก โจเอลเข้าไปหลบฝนใต้โถงที่มีลักษณะเหมือนหลังคา ซึ่งเป็นหลังคาที่คล้ายกับสถานที่ที่โจเอลเคยอยู่ในวัยเด็ก ในฉากนี้เป็นฉากที่ทำให้โจเอลนึกถึงวิธีการหลบหนีการลบความทรงจำระหว่างเขากับคลีเมนไทน์โดยการออกจากแผนที่ความทรงจำไปยังความทรงจำอื่นที่ไม่ได้ถูกตั้งโปรแกรมไว้ คือ ความทรงจำวัยเด็กของโจเอล



ภาพที่ 128 ฉากโจเอลนึกถึงความทรงจำในวัยเด็ก ตอนที่เขาเล่นน้ำฝน
ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.



ภาพที่ 129 ฉากหลังจากที่โจเอลนึกถึงความฝันในวัยเด็ก ฝนก็ตกลงมาในห้องที่โจเอลและคลีเมนไทน์อยู่ จักรยานที่อยู่ในวัยเด็กก็มาปรากฏในฉากนี้ด้วย
ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.



ภาพที่ 130 ฉากความทรงจำในวัยเด็ก โจเอลนึกถึงช่วงเวลาที่เขากำลังหลบฝนและเขาก็เข้าไปหลบในใต้โต๊ะ แต่ลักษณะของพื้นที่โต๊ะมีลักษณะเหมือนหลังคาบ้าน

ที่มา : Michel Gondry, director. **Eternal Sunshine of the Spotless Mind**. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.

ฉากตัดกลับมาอีกครั้งที่บ้านของโจเอลในวัยเด็ก ในฉากนี้โจเอลมีลักษณะเหมือนย่อขนาดกลายเป็นเด็กสี่ขวบ ส่วนคลีเมนไทน์ได้เปลี่ยนกลายเป็นเพื่อนบ้านของเขา ทั้งสองตัดสินใจหลบซ่อนการหลบความทรงจำที่นี้ ลักษณะของขนาดร่างกายของโจเอลที่เล็กผิดปกติ กอนดรีได้ใช้เทคนิคเกี่ยวกับการลงตา เล่นกับมุมมองของกล้อง โดยสร้างฉากและวัตถุที่มีขนาดปกติไปหาขนาดใหญ่



ภาพที่ 131 ลักษณะของตัวละครที่มีขนาดผิดปกติ เมื่อเข้าไปอยู่ในความทรงจำในวัยเด็ก

ที่มา : Michel Gondry, director. **Eternal Sunshine of the Spotless Mind**. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.



ภาพที่ 132 โจเอลและคลีเมนไทน์กำลังว่ายน้ำอยู่ในอ่างล้างจาน

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture]

United States: Focus Features, 2004.

3.6 โจเอลกลับมาในความทรงจำเดิม หลังจากโจเอลและคลีเมนไทน์หลบการลบความทรงจำโดยออกนอกแผนที่เข้าไปอยู่ในความทรงจำวัยเด็ก ต็อกเตอร์เจ้าของ Laguna INC. ได้แก้ไขให้โจเอลกลับเข้าไปในความทรงจำเดิม ลักษณะการเชื่อมฉากจากฉากที่โจเอลและคลีเมนไทน์อาบน้ำในอ่างล้างจาน มาฉากที่โจเอลนั่งในรถยนต์ จะสังเกตเห็นได้ว่าตัวของเขาเปียกชุ่มไปด้วยน้ำ โจเอลได้เข้ามาอยู่ในความทรงจำช่วงที่เขาและคลีเมนไทน์นั่งรถไปด้วยกัน ในฉากนี้จะเห็นว่าความทรงจำเริ่มลบไปเรื่อยๆ ทั้งคลีเมนไทน์ที่เริ่มจะหายตัวไปหรือบรรยากาศรอบๆ ตัวเริ่มหายเช่นกัน โจเอลเลยพยายามพาคลีเมนไทน์หนีออกจากความทรงจำเดิมให้ได้



ภาพที่ 133 ฉากโจเอลกลับเข้ามาในความทรงจำอีกครั้ง หลังจากฉากในอ่างล้างจาน ทำให้เขามีลักษณะเปียกน้ำ

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture]

United States: Focus Features, 2004.



ภาพที่ 134 ฉากโจเอลกลับมายังความทรงจำที่ Laguna Inc. อีกครั้งแต่ความผิดปกติทางใบกลับเกิดขึ้นบนใบหน้าของด็อกเตอร์และโจเอลเอง

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.



ภาพที่ 135 ชั้นวางหนังสือในร้านที่กำลังหายไปเรื่อยๆขณะลบความทรงจำ

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.

3.7 โจเอลกลับเข้ามาในความทรงจำวัยเด็กอีกครั้ง โจเอลหนีกลับเข้ามาในความทรงจำวัยเด็กอีกครั้ง เป็นตอนที่เขาโดนเพื่อนๆกลั่นแกล้ง ในฉากนี้จะเห็นความเปลี่ยนแปลงของโจเอลและคลีเมนไทน์จากวัยเด็ก และทั้งสองที่มีร่างเป็นผู้ใหญ่แต่ยังเป็นเด็ก ทั้งสองเล่นด้วยกันหน้าบ้านของโจเอล ฉากนี้จะ

เห็นการเปลี่ยนแปลงของฉากที่เป็นผลกระทบมาจากการลบความทรงจำ ทั้งบ้านของโจเอลที่ผุพังและตัวของคลีเมนไทน์ที่อยู่ๆก็หายไป



ภาพที่ 136 ลักษณะการเปลี่ยนขนาดร่างกายเพื่อสื่อว่าทั้งสองคือโจเอลและคลีเมนไทน์ในวัยเด็ก
ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture]
United States: Focus Features, 2004.



ภาพที่ 137 บ้านที่มีการเปลี่ยนให้ทรุดโทรมลง
ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture]
United States: Focus Features, 2004.

3.8 โจเอลกลับมาในความทรงจำอีกครั้ง หลังจากกลับไปในช่วงความทรงจำวัยเด็ก โจเอล ถูกดึงกลับเข้าความทรงจำเดิมอีกครั้งและไม่สามารถหนีการลบความทรงจำได้อีก หลังจากฉากที่โจเอล และคลีเมนไทน์เล่นกันหน้าบ้านฉากตัดกลับมาที่ห้องของโจเอลอีกครั้งแต่ความผิดปกติของฉากนี้คือเตียงที่เต็มไปด้วยทรายซึ่งเป็นทรายที่มาจาก มอนทอก (Montauk) สถานที่ที่ทั้งสองเจอกันครั้งแรก



ภาพที่ 138 ลักษณะของห้องที่โจเอลและคลีเมนไทน์ถูกเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมให้มีทรายอยู่ในห้องนอน

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.

3.9 ความทรงจำแรกของโจเอลและคลีเมนไทน์ เป็นฉากสุดท้ายในการเข้ามาในความทรงจำของโจเอล เบื้องต้นครั้งแรกที่โจเอลพบกับคลีเมนไทน์ ที่บ้านพักตากอากาศในมอนทอกในฉากนี้ จะเห็นถึงการลบความทรงจำในฉากสุดท้ายทำให้เห็นถึงความเหนือจริง



ภาพที่ 139 สถานที่ที่โจเอลและคลีเมนไทน์ได้เจอกันครั้งแรก

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004.



ภาพที่ 140 ลักษณะของบ้านที่เริ่มผุพังซึ่งเป็นผลมาจากการลบความทรงจำ

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture]
United States: Focus Features, 2004.



ภาพที่ 141 ทรายที่เข้าอยู่ในบ้านที่เริ่มผุพังมีลักษณะของทรายเหมือนกับในหัวข้อ 3.8

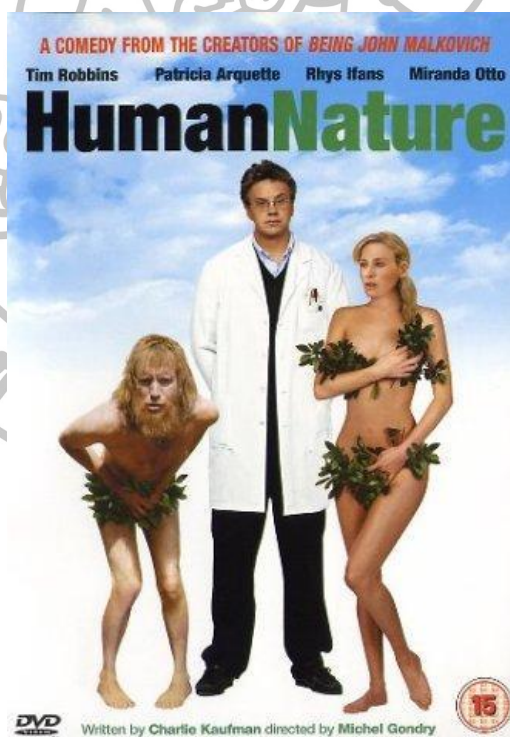
ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture]
United States: Focus Features, 2004.

สรุปภาพยนตร์เรื่อง *Eternal Sunshine of Spotless Mind*

จากการศึกษางานกำกับศิลป์ภาพยนตร์เรื่อง *Eternal Sunshine of Spotless Mind* จะเห็นได้ว่าจะมีลักษณะเด่นในฉากที่โจเอลเข้าสู่ความทรงจำของตัวเอง เพื่อที่จะสร้างภาพของความทรงจำที่มีความแตกต่างจากภาพบนโลกความเป็นจริง จึงมีการออกแบบฉาก การใช้เทคนิคที่มีความผิดปกติดูเหนือจริงเพื่อสื่อถึงความหมายของฉากที่เข้าไปสู่ความทรงจำ ลักษณะของความแปลกประหลาดของฉาก วัตถุที่ปรากฏในฉากเกิดจากความทรงจำของแต่ละคน

4. ภาพยนตร์เรื่อง Human Nature (2001)

ภาพยนตร์เรื่อง Human Nature เข้าฉายในปี 2001 เขียนบทภาพยนตร์โดย ชาร์ลี คอฟแมน และกำกับภาพยนตร์ โดย มิเชล กอนดรี ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการร่วมงานครั้งแรกของทั้งสองคน เรื่องราวของ Human Nature เป็นเรื่องทีพูดถึงความเป็นมนุษย์ ความรักและความปรารถนาจากความสัมพันธ์ของตัวละครไลลา หญิงสาวผู้ที่มีลักษณะผิดปกติแต่กำเนิดมีขนขึ้นตามร่างกายคล้ายกับลิง เธอมีความรักกับ ดร.นาธาน นักวิทยาศาสตร์ที่นำสัตว์มาทดลองเพื่อพัฒนาวิวัฒนาการให้กลายเป็นมนุษย์ ในวันหนึ่ง ดร.นาธาน ได้พบกับพัฟ ชายหนุ่มที่มีสัญชาติญาณเหมือนกับสัตว์เพราะเขาถูกลักพาตัวจากชายโรคจิตที่มีอาการเหมือนลิง ใช้ชีวิตปลีกวิเวทและเลี้ยงพัฟอยู่ในป่าตัดขาดจากโลกภายนอก ดร.นาธาน สนใจในตัวพัฟจึงจับมาขังไว้ในกรงเพื่อทำการทดลองเปลี่ยนให้พัฟกลายเป็นมนุษย์ ไลลาเริ่มรู้ว่าแฟนของเธอพยายามอกใจไปหาเพื่อนร่วมงานและสัญชาติญาณบางอย่างในตัวเธอปลุกขึ้นมาเธอจึงต้องแก้สถานการณ์นี้โดยมีพัฟเกี่ยวข้องด้วย



ภาพที่ 142 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Human Nature

ที่มา : Imdb [pseud], Human Nature, accessed 27 January 2016, available from <http://www.imdb.com/title/tt0219822/mediaviewer/rm2407701760>

ลักษณะงานกำกับศิลป์ที่จะเห็นถึงความเหนือจริงในภาพยนตร์เรื่องนี้อาจมีน้อยเมื่อเทียบกับภาพยนตร์อีกสามเรื่องที่กอนดรีกำกับ แต่ในภาพยนตร์เรื่องนี้เด่นในด้านการนำเสนอเนื้อเรื่อง โดยจากการเขียนบทของชาร์ลี คอฟแมนซึ่งเป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์ที่โดดเด่นในเรื่องของมุมมองของความเป็นมนุษย์ คอฟแมนได้กล่าวถึงแนวการสร้างงานของเขาว่า

...ผมมีความสนใจที่จะเล่นกับความเหนือจริงหรือตรรกะความฝันมาสร้างสรรค์งานเขียน สร้างงานในเชิงเปรียบเทียบ บางอย่างที่ทำให้บ่งบอกถึงความรู้สึกหรือสร้างปรากฏการณ์บางอย่างขึ้นกับคนดูโดยที่เขาไม่จำเป็นต้องใช้ปัญญาเพื่อทำความเข้าใจ...⁵²

โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ที่พูดถึงเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์และทัศนคติของผู้คนในรูปแบบของความโลกในความเป็นจริง โดยนำแนวคิดเรื่องของวิทยาศาสตร์และสัตวศาสตร์เข้ามาใช้ในเชิงเปรียบเทียบ ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความน่าสนใจ เพราะการดำเนินเรื่องโดยมีเรื่องของวิทยาศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้องทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีงานกำกับศิลป์ในบางฉากที่มีความเหนือจริงและผิดธรรมชาติ

วิธีการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Human Nature

ในการศึกษางานกำกับศิลป์ภาพยนตร์เรื่อง Human Nature จะใช้การศึกษาโดยเลือกฉากที่สำคัญที่เห็นงานออกแบบที่มีลักษณะเหนือจริงเพื่อนำไปวิเคราะห์กับทฤษฎีเซอร์เรียลลิสม์

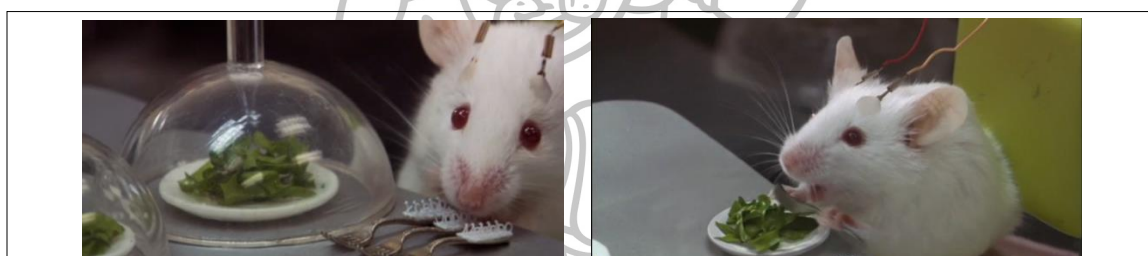
4.1 ฉากการทดลองของดร.นาธาน ดร.นาธานแฟนหนุ่มของโลลาเป็นนักวิทยาศาสตร์ที่กำลังทำงานวิจัยทดลองเปลี่ยนสัญชาตญาณของสัตว์ โดยทดลองกับหนู เขาต้องการให้หนูเพื่อสามารถรับประทานและเรียนรู้มารยาทบนโต๊ะอาหารเป็น เพราะปมในวัยเด็กของดร.นาธาน เขาโตมาในครอบครัวที่เข้มงวดกับกฎระเบียบการใช้ชีวิตและมารยาทบนโต๊ะอาหารก็เป็นปมอย่างหนึ่งของเขา หากการทดลองครั้งประสบความสำเร็จเขาอาจสร้างโลกขึ้นมาใหม่ได้ ซึ่งการทดลองของเขาสำเร็จหนูมีพัฒนาการที่เริ่มจะมีพฤติกรรมคล้ายมนุษย์มากขึ้น

ลักษณะของความเหนือจริงในฉากนี้เกิดขึ้นจากการทดลองของ ดร.นาธาน คือ หนูมีลักษณะของความเป็นมนุษย์ทำให้มีลักษณะผิดธรรมชาติ ไม่สามารถทำได้ในโลกความเป็นจริง

⁵² David LaRocca, *The Philosophy of Charlie Kaufman* (Kentucky: The University Press of Kentucky, 2011), 121.



ภาพที่ 143 หนูที่ถูกจับมาทดลองในแล็บของดร.นาธาน
ที่มา : Michel Gondry, director. **Human Nature**. [motion picture] United States: Fine Line Features, 2001.



ภาพที่ 144 ลักษณะของหนูที่สามารถใช้ส้อมรับประทานอาหารได้
ที่มา : Michel Gondry, director. **Human Nature**. [motion picture] United States: Fine Line Features, 2001.

4.1 ฉากดร.นาธานหลังความตาย ในภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีลักษณะการดำเนินเรื่องผ่านการเล่าของบุคคลสามคน ได้แก่ โลลา พัพ และดร.นาธาน โดยจะเล่าต่างสถานที่และต่างสถานะ ในช่วงที่ดร.นาธานเล่าถึงเรื่องราวในภาพยนตร์จะเป็นช่วงที่หลังจากดร.นาธานถูกฆ่าโดยโลลา ลักษณะของฉากนี้จึงเป็นสถานที่ที่ไม่ระบุดาจเป็นสวรรค์หรือนรก โดยกอนดรีได้ออกแบบฉากให้มีลักษณะเป็นห้องสีขาว แม้แต่ลักษณะการแต่งกายของ ดร.นาธาน



ภาพที่ 145 ลักษณะของฉากดร.นาธานกำลังเล่าเรื่องราวในภาพยนตร์

ที่มา : Michel Gondry, director. **Human Nature**. [motion picture] United States: Fine Line Features, 2001.

สรุปงานกำกับศิลป์ภาพยนตร์เรื่อง Human Nature

จากงานกำกับศิลป์เรื่อง Human Nature เป็นภาพยนตร์ที่งานกำกับศิลป์ที่มีความเหนือจริงน้อยที่สุดในภาพยนตร์ที่เลือกมาวิเคราะห์เพราะลักษณะของภาพยนตร์ที่เป็นภาพยนตร์อิงโลกในความเป็นจริง โดยเน้นเรื่องราวของความเป็นมนุษย์ แต่ด้วยการหยิบนำเรื่องของวิทยาศาสตร์เข้ามาทำให้มีบางฉากที่มีความเหนือจริง ลักษณะเด่นของงานกำกับศิลป์ที่เหนือจริงของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ การเล่นกับบทภาพยนตร์ ตัวละครและสิ่งมีชีวิต อย่างหนูที่มีสัญชาตญาณเหมือนมนุษย์เพราะการทดลองทางวิทยาศาสตร์ การสร้างฉากที่เป็นสถานที่ที่ไม่มีในโลกให้กับดร.นาธาน เป็นต้น

สรุปการศึกษางานกำกับศิลป์ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง

จากการศึกษางานกำกับศิลป์ของภาพยนตร์ทั้งสี่เรื่องทำให้เห็นอย่างเด่นชัดว่างานกำกับศิลป์ของกอนดรี้นั้นมีความเหนือจริง โดยนำเสนอสอดคล้องกับบทภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep จะมีลักษณะความเหนือจริงของความฝัน ภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo งานออกแบบจะมีความเหนือจริงตามแนวทางของบทประพันธ์ดั้งเดิมที่มีความเหนือจริง แฟนตาซี ภาพยนตร์หรือในภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind งานออกแบบจะมีความเหนือจริงเพื่อสอดคล้องกับเรื่องของการเข้าไปในความทรงจำของมนุษย์ และเรื่อง Human Nature จะมีลักษณะความเหนือจริงผ่านเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์

ถึงแม้งานกำกับศิลป์ของกอนดรีจะสร้างความเหนือจริงตามการดำเนินเรื่อง แต่ผู้วิจัยได้เห็นถึงความคล้ายคลึงกันของงานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ซึ่งสรุปโดยรวมลักษณะที่คล้ายกัน คือ ลักษณะของแนวคิดและเทคนิคที่ใช้ งานของกอนดรีที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องจะมีลูกเล่นกับฉากวัตถุภายในฉากและตัวละคร โดยทำให้มีลักษณะผิดธรรมชาติ ผิดบริบทหรือจุดประสงค์จากความเป็นจริง เทคนิคในงานกำกับศิลป์ของภาพยนตร์จะเน้นเรื่องการใช้วัสดุที่เรียบง่าย เช่น วัสดุในชีวิตประจำวัน วัสดุเก็บตก เป็นต้น วิธีการสร้างงานฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากจะเน้นเรื่องของการทำมือมากกว่าใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ การใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ที่เป็นเทคนิคขั้นง่ายอย่าง สตีปโมชัน เป็นต้น ซึ่งทำให้ภาพที่ปรากฏออกมาบนภาพยนตร์มีสไตล์เป็นของกอนดรี



บทที่ 4

บทวิเคราะห์งานกำกับศิลป์และเซอร์เรียลลิสม์

บทที่จะเป็นบทวิเคราะห์ระหว่างงานกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี และกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ เพื่อหาอิทธิพลของงานเซอร์เรียลลิสม์ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง โดยการวิเคราะห์ที่ผู้วิจัยได้เลือกงานที่มีลักษณะเหนือจริงมาวิเคราะห์ร่วมกับงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ ทั้งงานจิตรกรรม ประติมากรรม วัตถุเซอร์เรียลลิสม์และภาพยนตร์ จากการศึกษาทฤษฎีและงานกำกับศิลป์ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ผู้วิจัยได้เห็นความคล้ายคลึงในรูปแบบและกลวิธีของเซอร์เรียลลิสม์และงานกำกับศิลป์ของกอนดรี ทำให้สรุปกลวิธีในการสร้างงานซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็นหัวข้อ ดังนี้

1. การผสมระหว่างความจริงสองอย่าง
2. การแปรสภาพวัตถุ
3. ลักษณะของร่างกายและวัตถุที่มีขนาดผิดปกติ
4. การปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อม
5. ลักษณะของตัวละครที่มีความผิดปกติ
6. ลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุและสิ่งมีชีวิต

กลวิธีทั้ง 6 ข้อนี้ เกิดขึ้นมาจากการผสมผสานระหว่างทฤษฎีเซอร์เรียลลิสม์ที่ได้ศึกษา กับแนวคิดในการสร้างงานของเรเน่ มากริตต์จากการวิเคราะห์ลักษณะการสร้างงานของ Terry Barrett ร่วมด้วยแนวคิดของศิลปินเซอร์เรียลลิสม์อื่นๆ เช่น ซัลวาดอร์ ดาลี มักซ์ แอร์นสท์ เป็นต้น

1. การผสมระหว่างความจริงสองอย่าง

คือ ลักษณะการผสมระหว่างวัตถุสองวัตถุขึ้นไปให้กลายเป็นวัตถุที่สาม เป็นวัตถุใหม่ที่ไม่เคยปรากฏเห็นที่ไหนมาก่อน ซึ่งในการวิเคราะห์งานกำกับศิลป์ของกอนดรี โดยผู้วิจัยจะจำแนกการวิเคราะห์เป็นสองลักษณะ ได้แก่ วัตถุและสิ่งมีชีวิต

1.1 วัตถุ

1.1.1 The Science of Sleep จากการวิเคราะห์งานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep วัตถุที่ปรากฏในฉากความฝันของสเตฟานจะมีทั้งแบบปกติและไม่ปกติ ดูเหนือ

จริง เครื่องโกนหนวดในฉากความฝันครั้งที่ หนึ่ง จะเห็นได้ถึงลักษณะของวัตถุที่มีความผิดปกติ โดยมีการผสมกันระหว่าง เครื่องโกนหนวดและลักษณะของขาแมลงหกขา ทำให้เครื่องโกนหนวดชิ้นนี้สามารถเคลื่อนไหวได้ ซึ่งผู้วิจัยถือว่าเป็นลักษณะของการผสมระหว่างสิ่งสองสิ่งให้กลายเป็นวัตถุที่สาม



ภาพที่ 146 ลักษณะของเครื่องโกนหนวดที่ผสมกับขาแมลงหกขา ทำให้เครื่องโกนหนวดมีลักษณะเหนือจริงและมีบริบทใหม่

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

ลักษณะของขาแมลงกลับมาปรากฏอีกครั้งในฉากความฝันครั้งที่สามของสเตฟาน เครื่องพิมพ์ดีดในความฝันครั้งนี้มีลักษณะของการผสมระหว่างวัตถุที่มากกว่าสองวัตถุขึ้นไป คือเป็นการผสมระหว่างเครื่องพิมพ์ดีด ขาของแมลงสามขา หนังสือ โดยมีสายไฟเชื่อมวัตถุเหล่านี้ เกิดเป็นวัตถุใหม่และมีขนาดใหญ่ผิดปกติ



ภาพที่ 147 ลักษณะของเครื่องพิมพ์ดีดที่ผสมกับขาแมลงกลายเป็นวัตถุใหม่

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

1.1.2 Mood Indigo จากงานออกแบบวัตถุในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo จะสังเกตเห็นว่าเห็นถึงอิทธิพลในงานออกแบบจากภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep ตัวอย่างเช่น กระจดิ่งบ้านของโคลิน จะมีลักษณะการผสมกันระหว่างวัตถุและขาแมลงหกขา กลายเป็นกระจดิ่งที่สามารถเคลื่อนไหว นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตัวและขยายขนาดให้ใหญ่ ทำให้วัตถุชิ้นนี้ดูเหนือจริง



ภาพที่ 148 ลักษณะของกระจดิ่งบ้านที่ผสมกับลักษณะของขาแมลงหกขาทำให้สามารถเคลื่อนไหวได้
ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

เปียโนคอกเทล (Pianocktel) สิ่งประดิษฐ์ของโคลิน ถือเป็นวัตถุอีกชิ้นหนึ่งที่มีลักษณะการผสมระหว่างวัตถุสองวัตถุ คือ เปียโนและเครื่องทำเครื่องดื่มผสมกันกลายเป็นวัตถุใหม่ เมื่อเล่นเปียโนเครื่องผสมเครื่องดื่มจะผสมค็อกเทลตามทำนองของดนตรี ถือเป็นารปรับเปลี่ยนบริบทของเปียโนให้มีความแปลกมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 149 เปียโนคอกเทล เปียโนที่โคลินประดิษฐ์ขึ้นมีลักษณะผสมระหว่างเปียโนกับเครื่องทำค็อกเทล
ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

ตัวอย่างจากโต๊ะรับประทานอาหารในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo จะมีลักษณะที่ดูเหนือจริงต่างโต๊ะในความเป็นจริงเพราะเป็นโต๊ะที่ผสมกับวัตถุต่างๆทำให้โต๊ะมีรูปแบบและประโยชน์ใช้สอยที่เปลี่ยนไป ตัวอย่างเช่น โต๊ะรับประทานอาหารที่มีรูปทรงเป็นรูปคลื่นและผสมกับรองเท้าสเก็ตทำให้สามารถเคลื่อนไหวได้ หรือโต๊ะอาหารที่มีการผสมของปากแตรเครื่องเล่นแผ่นเสียงที่สามารถคว่ำเมล็ดกาแฟได้ การผสมระหว่างวัตถุในงานของกอนดรีได้สร้างบริบทใหม่ให้กับวัตถุ



ภาพที่ 150 โต๊ะรับประทานอาหารที่เปลี่ยนรูปทรงและขาของโต๊ะผสมกับรองเท้าสเก็ตทำให้โต๊ะสามารถเคลื่อนไหวได้

ที่มา : Michel Gondry, director. *Mood Indigo: L'écume des jours*. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 151 โต๊ะรับประทานอาหารที่ผสมกับปากแตรแผ่นเสียง ซึ่งปากแตรแผ่นเสียงได้ถูกเปลี่ยนบริบทกลายเป็นเครื่องบดเมล็ดกาแฟ

ที่มา : Michel Gondry, director. *Mood Indigo: L'écume des jours*. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

การใช้กลวิธีนี้ในภาพยนตร์ของกอนดรีเมื่อมาเปรียบเทียบกับงานของเซอร์เรียลลิสม์ ผู้วิจัยค้นพบว่ากลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ได้มีการใช้กลวิธีนี้ในงานสร้างสรรค์เช่นเดียวกัน เพราะจากแนวคิดของการใช้วัตถุเซอร์เรียลลิสม์ที่ต้องการให้แยกหรือเบี่ยงเบนวัตถุออกจากบริบทเดิม หรือวัตถุประสงค์เดิม หลีกหนีจากตรรกะของเหตุผลเพื่อเข้าสู่ความจริงอันสูงสุด

เทคนิคคอลลาจ เป็นเทคนิคหนึ่งซึ่งช่วยสร้างภาพของการผสมกันระหว่างวัตถุให้เด่นชัดมากยิ่งขึ้น โดยเทคนิคนี้คิดค้นโดย มักซ์ แอร์นสท์ แต่งานคอลลาจในกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์อาจมีความแตกต่างจากงานคอลลาจของกลุ่มทางศิลปะอื่นๆ ตรงที่งานคอลลาจของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ไม่ใช้การตัดปะแต่เป็นการวาดลงผ้าใบ เป็นการนำเอาชิ้นส่วนต่างๆ ที่ขัดแย้งมารวมกัน ต่อต้านพื้นฐานทางสายตา สร้างโลกใหม่หนีออกจากความเป็นจริง⁵³ ตัวอย่างเช่นรูป The Elephant of Celeb (1921) ซึ่งถือได้ว่าเป็นภาพที่มีการใช้เทคนิคคอลลาจที่มีชื่อเสียงภาพหนึ่งของแอร์นสท์ จะเห็นได้ถึงการผสมกันระหว่างวัตถุและสิ่งมีชีวิตสองสิ่งขึ้นไปกลายเป็นภาพในมุมมองใหม่



ภาพที่ 152 Max Ernst, The Elephant of Celebs, 1921, Oil on canvas, 125x108 cm., Tate, London

ที่มา : Cathrin Klingsöhr-Leroy. **Surrealism** (Köln: Taschen, 2015), 51.

⁵³ สี แสงอินทร์, แมกซ์ แอร์นสท์ : ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ผู้ยิ่งใหญ่ (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551), 12.

จากแนวคิดของคอลลาจที่ปูทางให้ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์สามารถสร้างสรรคงานได้โดยไม่ต้องยึดหลักตามเหตุผล เรเน่ มากิริตต์ เป็นศิลปินอีกคนหนึ่งที่ได้ใช้เทคนิคนี้ในการผสมวัตถุให้กลายเป็นวัตถุใหม่ จากการวิเคราะห์งานมากิริตต์ของผู้เชี่ยวชาญ ปรากฏให้เห็นได้ว่างานของมากิริตต์ที่รูปแบบลักษณะนี้เรียกว่าเป็นการผสมผสานระหว่างวัตถุให้กลายเป็นวัตถุใหม่ (Hybridization)⁵⁴ หรือเป็นการผสม (Fusion) ตัวอย่างเช่นภาพ The Hesitation Waltz (1950) เป็นการผสมกันระหว่างวัตถุสองวัตถุ ได้แก่ แอปเปิ้ลและหน้ากากเกิดเป็นวัตถุใหม่ที่ไม่เคยเห็นที่ไหนก่อน



ภาพที่ 153 René Magritte, The Hesitation Waltz, 1950, Oil on canvas, 35 x 46 cm.

ที่มา : Wiki Art, **The Hesitation Waltz**, accessed December 22, 2015, available form <http://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-hesitation-waltz-1950>

จากการเปรียบเทียบงานของกอนดรี้นอกจากงานจิตรกรรมที่ทำให้เห็นถึงการใช้กลวิธีที่มีลักษณะคล้ายกันแล้ว วัตถุเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism Object) ถือเป็นผลงานของกลุ่มอีกรูปแบบหนึ่งที่ทำให้เห็นภาพความคล้ายคลึงกันระหว่างวัตถุของกอนดรี้นและของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ได้ชัดมากยิ่งขึ้น Telephone-Homard (Lobster Telephone) (1938) ของซัลวาดอร์ ดาลี เป็นตัวอย่างหนึ่งในการสร้าง

⁵⁴ Terry Barrett, **Interpreting Art Reflecting, Wondering and Responding** (New York: Mcgraw-Hill, 2003), 17.

วัตถุเซอร์เรียลลิสม์ จากต้นแนวความคิดในการใช้เทคนิคคอลลาจในจิตรกรรม งานสร้างวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ ได้หยิบเทคนิค อัสมบลาจ (Assemblage) มาใช้ โทรศัพท์ที่มีการผสมกันกับกุ้งล็อบสเตอร์ทำให้ภาพของโทรศัพท์เปลี่ยนไปกลายเป็นวัตถุใหม่ที่หลุดออกจากความเป็นเหตุเป็นผล



ภาพที่ 154 Salvador Dalí, Telephone-Homard (Lobster Telephone), 1938, Plastic, painted plaster and mixed media object; 19 x 31 x 16 cm. The Trustees of the Edward James Foundation

ที่มา : Ghislaine Wood, **Surreal things: Surrealism and Design** (London: V&A, 2007), 285.

1.2 สิ่งมีชีวิต สิ่งช่วยบ่งบอกในภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรี้นอกจากวัตถุแล้ว สิ่งมีชีวิตที่ปรากฏในภาพยนตร์ถือเป็นอีกสิ่งหนึ่งซึ่งช่วยทำให้งานของกอนดรี้นิ่งจริงมากขึ้น กอนดรี้นได้ออกแบบลักษณะทางกายภาพของมนุษย์ให้มีความผิดธรรมชาติ สามารถสร้างความแปลกใจให้กับผู้ชมได้ ลักษณะของสิ่งมีชีวิตที่กอนดรี้ออกแบบนั้นมีหลายรูปแบบ รวมทั้งการผสมระหว่างความจริงสองอย่างให้กลายเป็นสิ่งมีชีวิตใหม่โดยมักจะเป็นการผสมระหว่างมนุษย์กับสัตว์

1.2.1 The Science of Sleep ในฉากความฝันครั้งที่ห้า จะเห็นได้ว่าสเตฟานและเพื่อนร่วมงานมีลักษณะทางกายภาพที่ผิดปกติ คือ มีลักษณะร่างกายเหมือนกับแมงกิ้งก่าเป็นการผสมระหว่างมนุษย์และสัตว์



ภาพที่ 155 ลักษณะของการผสมกันระหว่างร่างกายมนุษย์กับลักษณะของสัตว์
ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

1.2.2 Mood Indigo ลักษณะการผสมกันระหว่างสิ่งมีชีวิตสองสิ่งในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo ทำให้เห็นภาพได้ชัดมากยิ่งขึ้น ตัวอย่างในภาพยนตร์เรื่องนี้ หนูที่มีลักษณะและท่าทางเหมือนกับมนุษย์และมนุษย์ที่มีส่วนหัวเป็นนก จากงานออกแบบตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีความต่างจากเรื่อง *The Science of Sleep* คือ ลักษณะการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้มีลักษณะเหนือจริงผสมกับความแฟนตาซี จึงเอื้อให้กับการออกแบบทำให้ตัวละครมีความเหนือจริงได้



ภาพที่ 156 ลักษณะของหนูที่ผสมกับลักษณะของมนุษย์
ที่มา : Michel Gondry, director. *Mood Indigo: L'écume des jours*. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 157 สิ่งมีชีวิตในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo ที่ลักษณะผสมกันโดยมีหัวเป็นนกและร่างกายเป็นมนุษย์

ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours**. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

จากการเปรียบเทียบในหัวข้อที่ 1.1 จะเห็นถึงแนวคิดของการผสมระหว่างความจริงสองอย่างของวัตถุแล้ว สิ่งมีชีวิตก็ถือได้ว่าได้ใช้กลวิธีดังกล่าวเหมือนกัน ในงานจิตรกรรมของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ มักจะเห็นงานที่มีการผสมระหว่างสิ่งมีชีวิตสองสิ่งขึ้นไปให้กลายเป็นสิ่งมีชีวิตรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยเห็นมาก่อน ซึ่งมีงานที่มีลักษณะการผสมกันระหว่างมนุษย์กับสัตว์อยู่มาก โดยนอกจากอิทธิพลของเทคนิคคอลลาจ อาจโยงไปถึงเรื่องสัญลักษณ์ในจิตวิเคราะห์ที่เป็นแนวคิดหลักของเซอร์เรียลลิสม์

เมื่อแอร์นสท์ได้คิดค้นเทคนิคคอลลาจ จึงไม่มีขีดจำกัดในการสร้างงานศิลปะ ร่างกายมนุษย์ที่เป็นอิสระทำให้สามารถสร้างงานในรูปแบบใดก็ได้ ภาพ Attirement of the Bride (1940) แอร์นสท์ได้ใส่ภาพของหัวนกลงบนร่างกายมนุษย์ การใส่ลักษณะของนกในตัวมนุษย์และลักษณะของมนุษย์ในตัวนกกายภาพที่มีลักษณะแฟนตาซีจากการทดลองนำเอารูปร่างลักษณะของ พืช สัตว์ หรือวัตถุมาผสมกับร่างกายมนุษย์ เป็นอีกหนึ่งกลวิธีที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์เลือกใช้สร้างงาน



ภาพที่ 158 Max Ernst, Attirement of the Bride, 1940, Oil on canvas, 129.6 x 96.3 cm. The Solomon R. Guggenheim Foundation Peggy Guggenheim Collection, Venice
ที่มา : Guggenheim, **Attirement of the Bride**, accessed June 16, 2016, available from <https://www.guggenheim.org/artwork/1186>

ภาพ The Collective Invention (1934) ของมาริตต์ เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่เปรียบเทียบให้เห็นได้ชัดถึงการใช้กลวิธีการผสมระหว่างความจริงสองอย่าง จากภาพลักษณะของมนุษย์ที่มีส่วนบนเป็นปลาและส่วนล่างเป็นมนุษย์

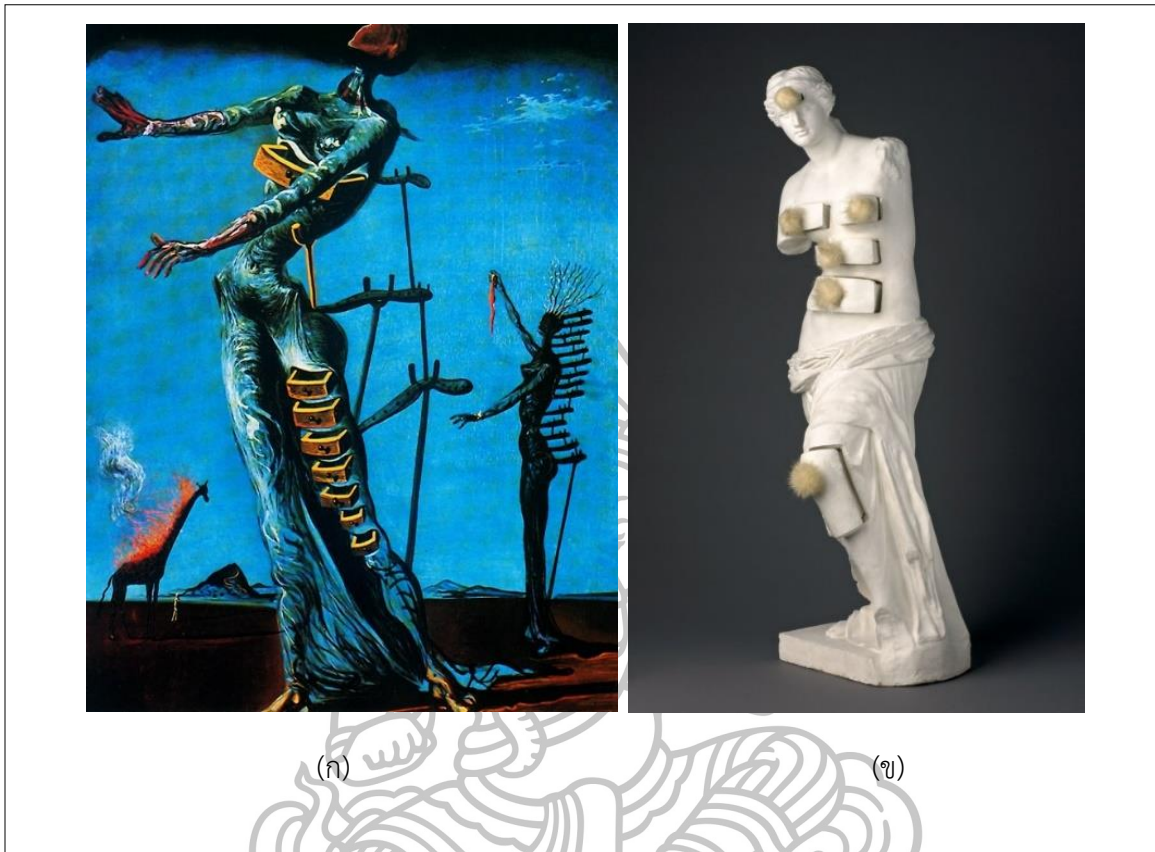


ภาพที่ 159 René Magritte, The Collective Invention, 1934, Oil on canvas, 97.5 x 73.5 cm.

Private collection, Belgium

ที่มา : Wiki Art, **The Collective Invention**, accessed June 16, 2016, available from <http://www.wikiart.org/en/rene-magritte/collective-invention-1934>

ในงานประติมากรรมเซอร์เรียลลิสม์ ดาลีได้สร้างงานที่ทำให้เห็นภาพการผสมกันระหว่างมนุษย์และวัตถุเช่นงานประติมากรรมขึ้นมาในชื่อ Venus de Milo with Drawer (1936/64) และนำกลับมาทำใหม่ในงานจิตรกรรมชื่อ Burning Giraffe (1937) จะเห็นถึงการผสมระหว่างลักษณะทางกายภาพของมนุษย์และวัตถุ โดยลักษณะทางกายภาพที่เห็น คือ ผู้หญิงที่มีลิ้นชักในร่างกายเป็นการผสมกันเพื่อสร้างอุดมคติด้านความงามขึ้นมาใหม่ตามแนวคิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์



ภาพ 160 ลักษณะของการจัดการกับร่างกายของ ซัลวาดอร์ ดาลี

(ก) Salvador Dalí, *Burning Giraffe*, 1937, Oil on canvas, 35 x 27 cm. Emanuel Hoffmann Foundation, Basle

ที่มา : Cathrin Klingsöhr-Leroy, *Surrealism* (Köln: Taschen, 2015), 43.

(ข) Salvador Dalí, *Venus de Milo with Drawer*, 1936/64, Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam

ที่มา : Cathrin Klingsöhr-Leroy, *Surrealism* (Köln: Taschen, 2015), 42.

2. การแปรสภาพวัตถุ

คือ การปรับเปลี่ยนบริบทของวัตถุและสิ่งมีชีวิต โดยใช้การแปรลักษณะของวัสดุหรือคุณลักษณะของวัตถุและสิ่งมีชีวิต จากการศึกษางานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ทั้งสี่เรื่องพบว่ากอนดรีได้ใช้กลวิธีนี้ในการสร้างงานมากที่สุด ซึ่งแบ่งการแปรสารหรือแปรสภาพออกเป็นสองรูปแบบ ได้แก่ วัตถุและสิ่งมีชีวิต

2.1 วัตถุ

2.1.1 The Science of Sleep ในฉากความฝันของสเตฟาน กอนดรีจะออกแบบงานฉากให้มีความเหนือจริงเพื่อสื่อถึงความฝัน เพราะฉะนั้นวัตถุที่ปรากฏในฉากนั้นจะมีลักษณะเหนือจริงโดยใช้กลวิธีต่างๆ ในฉากความฝันครั้งที่สอง ครั้งที่ห้า ครั้งที่หกและครั้งที่เก้า กอนดรีได้นำกลวิธีการแปรสารหรือแปรสภาพเข้ามาจัดการกับวัตถุที่ปรากฏอยู่ในฉาก โดยวัตถุเหล่านั้นยังคงรูปแบบเดิมเพียงแต่แปรสภาพโดยการเปลี่ยนวัสดุของวัตถุเหล่านั้น

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ กอนดรีเลือกใช้วัสดุอย่างผ้าไหมพรม กระจาดแก้วและกระจาดลึงซึ่งเป็นวัสดุที่ปรากฏในภาพยนตร์ตลอด อย่างผ้าไหมพรม เป็นวัสดุที่สเตฟานใช้ในฉากโลกแห่งความเป็นจริง ส่วนกระจาดแก้วและกระจาดลึงเป็นวัสดุที่สเตฟานใช้ในชีวิตจริง



ภาพที่ 161 ลักษณะของการเปลี่ยนสภาพในภาพยนตร์ กอนดรีได้แปรสภาพของน้ำที่เป็นของเหลวให้เป็นกระจาดแก้วสีฟ้าและสำลีซึ่งมีลักษณะแข็ง

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves**. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 162 ลักษณะของการเปลี่ยนแปลงลาวาของภูเขาไฟให้มีลักษณะเป็นของแข็ง

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]

France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 163 การเปลี่ยนสภาพของโทรศัพท์และเครื่องพิมพ์ดีดให้มีลักษณะนุ่มนิ่มเหมือนตุ๊กตา

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]

France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 164 ลักษณะของการเปลี่ยนวัตถุให้มีลักษณะเหมือนจริง

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]

France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 165 ลักษณะของกล้องถ่ายวิดีโอและโทรทัศน์ที่แปรสภาพของวัสดุเป็นกระดาด

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]

France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 166 ลักษณะของรถยนต์ที่ถูกแปรสภาพโดยใช้วัสดุเป็นกระดาด

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]

France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 167 ฉากจบของเรื่อง The Science of Sleep ที่มีการแปรสภาพวัตถุ

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]

France: Partizan Films, 2006.

2.1.2 Mood Indigo ลักษณะการแปรสารหรือแปรสภาพในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo จะมีลักษณะที่มีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep บ้าง โดยการเลือกใช้วัสดุที่กอนดรีคุ้นเคย เช่น ผ้า กระดาษ เป็นต้น วัตถุที่ใช้กลวิธีนี้จะปรากฏอยู่หลายฉากในภาพยนตร์ และด้วยภาพยนตร์เรื่องนี้มีลักษณะเหนือจริงกึ่งแฟนตาซีซึ่งต่างกับภาพยนตร์อีกสามเรื่อง การออกแบบวัตถุโดยใช้วิธีการแปรสภาพสามารถสร้างความสับสนและความแปลกใจให้กับผู้ชมได้ว่าสิ่งไหนคือสิ่งที่เป็นความจริง



ภาพที่ 168 ลักษณะของอาหารที่ปรากฏในภาพยนตร์ถูกแปรสภาพโดยใช้วัสดุจากงานประดิษฐ์
ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 169 ลักษณะของยานพาหนะที่ปรับเปลี่ยนรูปทรงให้เป็นรูปก้อนเมฆเพื่อให้ภาพที่ออกมาเหมือนตัวละครทั้งสองลอยอยู่บนก้อนเมฆ
ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 170 ลักษณะของรถยนต์ที่ถูกแปรสภาพโดยการเปลี่ยนวัสดุเป็นกระดาษ
ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France:
Brio Films, 2013.



ภาพที่ 171 ลูกวอลนัทถูกแปรสภาพโดยใช้วัสดุเป็นเหล็กและถูกเปลี่ยนบริบทให้กลายเป็นลูกกระสุน
ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France:
Brio Films, 2013.



ภาพที่ 172 เลือดในฉากนี้ถูกแปรสภาพจากของเหลวให้กลายเป็นผ้า
 ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours.** [motion picture] France:
 Brio Films, 2013.



ภาพที่ 173 รถดับเพลิงที่ถูกแปรสภาพและเปลี่ยนแปลงรูปร่าง
 ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours.** [motion picture] France:
 Brio Films, 2013.



ภาพที่ 174 รถตำรวจที่ถูกแปรสภาพและปรับเปลี่ยนรูปร่างให้มีความแปลกมากยิ่งขึ้น ทั้งรูปร่างของตัวรถและล้อของรถที่ถูกเปลี่ยนให้มีขาเหมือนขาของแมลง

ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours**. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

2.2 สิ่งมีชีวิต การแปรสภาพเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่คอนกรีตได้นำมาใช้กับสิ่งมีชีวิตที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ โดยจากการศึกษาพบในภาพยนตร์สองเรื่อง ดังนี้

2.2.1 The Science of Sleep สิ่งมีชีวิตที่มีการใช้กลวิธีนี้จะปรากฏอยู่ในรูปแบบของสัตว์ที่อยู่ในความฝันของสเตฟานและสเตฟานี โดยคอนกรีตได้ใช้การแปรสภาพของสัตว์เหล่านี้ให้กลายเป็นสภาพเหมือนตุ๊กตา แต่ยังสามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนมีชีวิต



ภาพที่ 175 ลักษณะของเต่าและตุ๊กตาในความฝันของสเตฟานีถูกแปรสภาพให้มีลักษณะเหมือนตุ๊กตา
ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves**. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 176 นกที่มีการแปรสภาพให้ดูนุ่มนวลเหมือนกับตุ๊กตา แต่ยังคงสามารถเคลื่อนไหวได้
ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]
France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 177 ตุ๊กแทนในความฝันของสเตฟานมีลักษณะเหมือนกันตุ๊กแทนในความฝันของสเตฟานี และช่าง
ที่มีลักษณะนุ่มนวลเหมือนตุ๊กตาเช่นเดียวกัน นอกจากนี้มีขนาดเล็กกว่าความเป็นจริง
ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]
France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 178 ม้า โกลเดิน เดอะ โพนีบอยในความฝันครั้งสุดท้ายของสเตฟานถูกกลายสภาพใช้วัสดุเป็นผ้าทำให้มีลักษณะเหมือนตุ๊กตา

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

2.2.2 Mood Indigo การแปรสภาพของสิ่งมีชีวิตจะมีความแตกต่างจากเรื่อง The Science of Sleep คือ มีการใช้กลวิธีแปรสภาพกับมนุษย์ ซึ่งพบในตัวของคนคลออี กอนดรีได้ใช้กลวิธีนี้ในการแปรสภาพลักษณะทางกายภาพของร่างกายมนุษย์ ซึ่งจากการศึกษางานกำกับศิลป์ของภาพยนตร์เรื่องนี้พบได้ในสองฉาก คือฉากที่โคลออีหายใจนำดอกไม้เข้าไปในปอดซึ่งเป็นสาเหตุทำให้ป่วยและฉากที่โคลออีต้องเอ็กซเรย์ตรวจหาโรคที่โรงพยาบาล จะเห็นได้ถึงการแปรเปลี่ยนลักษณะของอวัยวะบนร่างกายให้มีรูปแบบที่ดูเหนือจริง



ภาพที่ 179 ลักษณะอวัยวะภายในของคนคลออีที่ถูกแปรสภาพโดยใช้วัสดุอย่างเส้นด้ายและไหมพรม
ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours.** [motion picture] France: Brio Films, 2013.



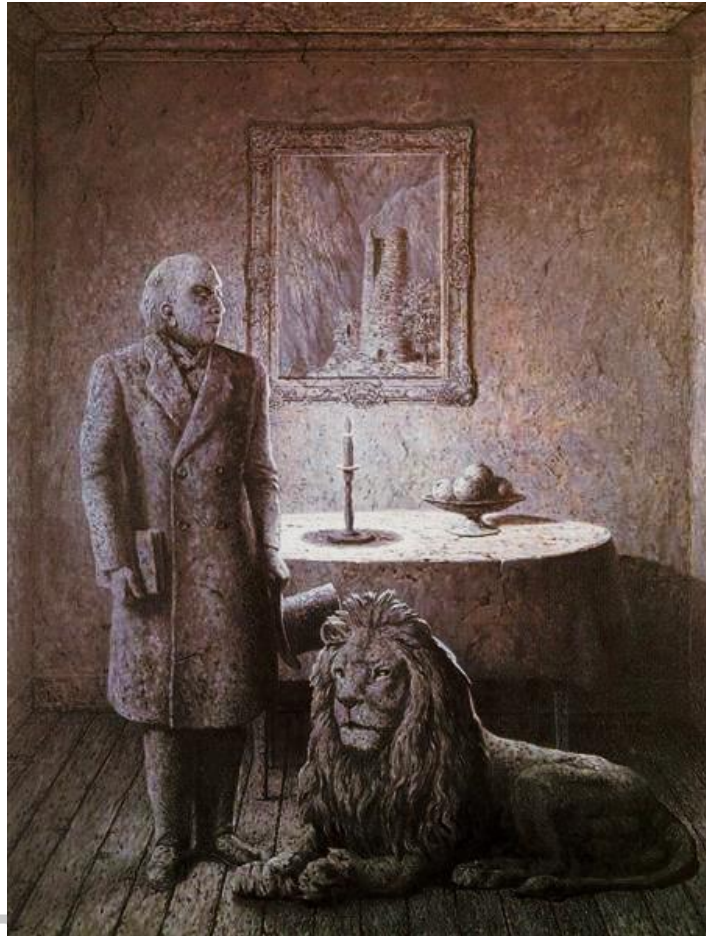
ภาพที่ 180 การแปรสภาพร่างกายให้มีความโปร่งใสและมีแสง ทำให้เห็นถึงอวัยวะภายใน
ที่มา : Michel Gondry, director. *Mood Indigo: L'écume des jours*. [motion picture] France:
Brio Films, 2013.

จากงานกำกับศิลป์ที่มีการใช้วิธีแปรสภาพหรือแปรสภาพ หากนำมาเปรียบเทียบกับงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ จากการศึกษาคัดค้านคอลลาจที่มีลักษณะของการนำวัตถุหนึ่งผสมกับอีกวัตถุหนึ่งให้กลายเป็นวัตถุที่สามตั้งที่อธิบายในหัวข้อที่ 1 ลักษณะของแปรสภาพวัตถุ ผู้วิจัยมองว่าเป็นกลวิธีคล้ายคลึงกันกับกลวิธีแรกเพียงแต่ผลลัพธ์ที่ออกมามีความแตกต่างกัน การแปรสภาพเป็นกลวิธีที่มาจากกรพบกันระหว่างความจริงสองอย่างพัฒนาขึ้นถึงขั้นเกิดการรวมและการผสมผสานที่ทำให้เกิดภาพที่แปลกตามากขึ้น⁵⁵ เพื่อเปลี่ยนแปลงโลกภายนอกให้สอดคล้องกับจิตใต้สำนึก จินตนาการและแรงปรารถนา เพื่อทำให้เกิดภาพแปลกใหม่ทำให้ผู้ชมเกิดความประหลาดใจและมีจิตที่เป็นอิสระ

งานจิตรกรรมของมากริตต์หลายชิ้นมีลักษณะของการใช้กลวิธีการแปรสภาพหรือแปรสภาพ ซึ่งผู้ที่ศึกษาอาจเรียกกลวิธีของมากริตต์ว่า วิธีการเปลี่ยนแปลงวัตถุ (Modification)⁵⁶ ตัวอย่างเช่น งานชุด *Memory of a Voyage* มากริตต์ได้ใช้หินเป็นตัวที่แปรสภาพวัตถุต่างๆซึ่งหินถือว่าเป็นได้ว่ามีลักษณะของธาตุที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ให้ความสนใจ จากภาพผลไม้ โต๊ะ ห้อง แม่น้ำมนุษย์และสิ่งใดถูกแปรสภาพให้กลายเป็นหิน ซึ่งลักษณะของการนำหินมาผสมกับวัตถุหรือสิ่งมีชีวิตเป็นอีกหนึ่งกลวิธีที่มากกริตต์ใช้สร้างงานไว้หลายชิ้น

⁵⁵ สดชื่น ชัยประสาธน์, *การตีความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969* (กรุงเทพฯ : คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2537), 115

⁵⁶ Terry Barrett, *Interpreting Art Reflecting, Wondering and Responding* (New York: Mcgraw-Hill, 2003), 17.

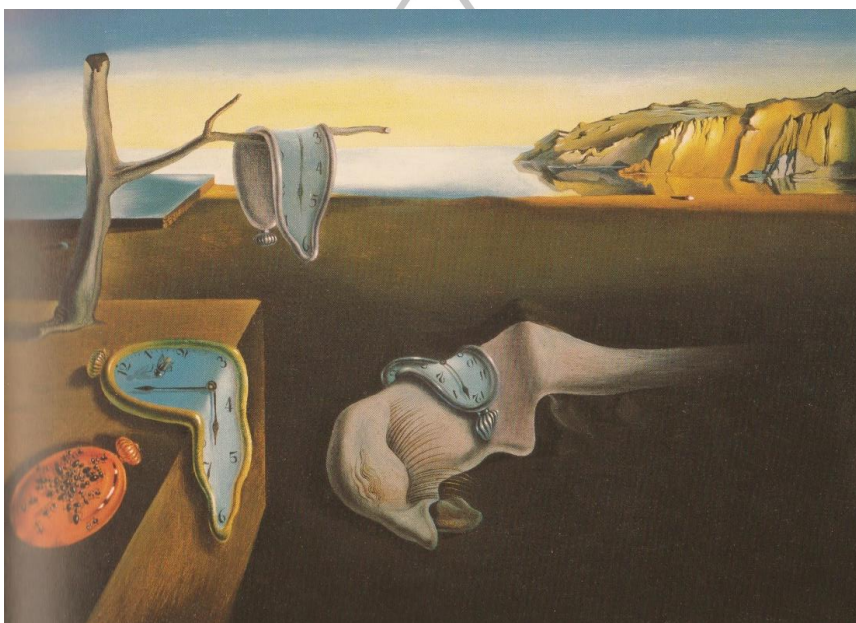


ภาพที่ 181 René Magritte, Memory of a Voyage, 1955, Oil on canvas, 162 x 130 cm. The Museum of Modern Art, New York

ที่มา : Christoph Grunenberg, René Magritte: A-Z (Liverpool: Tate, 2011), 133.

นอกจากมาริตต์แล้ว ดาลีเป็นอีกศิลปินหนึ่งที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่างานของเขามีการใช้กลวิธีนี้ในงานจิตรกรรมของเขา โดยเฉพาะลักษณะเด่นที่ดาลีชอบใช้อย่างภาพของวัตถุและสิ่งมีชีวิตที่มีลักษณะละลาย เหลว ดูนุ่มนึ่ง ดาลีได้ให้นิยามถึงความเป็นวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ในบทความ 'A Catalogue General' of Surrealism Object ไว้ว่า วัตถุเซอร์เรียลลิสม์ที่ดี คือ ต้องมีรูปแบบการเปลี่ยนสารของวัตถุจากอย่างหนึ่งไปอีกอย่าง (Transubstantiated Object) หมายถึง การเปลี่ยนอารมณ์ ความรู้สึก เช่น ความนุ่ม

เหลวของนาฬิกาในภาพ⁵⁷ ซึ่งมองแล้วคือลักษณะของการเปลี่ยนสภาพ หากเปรียบกับงานของกอนดรีจะเห็นถึงลักษณะการเปลี่ยนจากของแข็งให้กลายเป็นตุ๊กตาที่มีลักษณะนุ่มนิ่มเช่นเดียวกัน ตัวอย่างที่ทำให้มองเห็นได้ชัดในงานของดาลี เช่นภาพ The Persistence of Memory (1931) จะเห็นถึงลักษณะของความนิ่ม-เหลวจากวัตถุ ซึ่งเป็นผลมาจากวิธีจิตตาพาร-วิพากย์ของดาลีที่มองเนยแข็งกามองแบร์ตจากความทรงจำที่ฝังใจของดาลีกับวัตถุ



ภาพที่ 182 Salvador Dalí, The Perdidence of Memory, 1931, Oil on canvas, 24.1 x 33 cm.

The Museum of Modern Art, Newyork

ที่มา : Cathrin Klingsöhr-Leroy, **Surrealism** (Köln: Taschen, 2015), 39.

งานวัตถุเซอร์เรียลิสต์ได้มีการใช้กลวิธีนี้เช่นเดียวกัน ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับงานของกอนดรีจะทำให้เห็นภาพได้ชัดขึ้น อย่างเช่น เมเรต ออฟเพนไฮม์ ออฟเพนไฮม์ถือได้ว่าเป็นอีกหนึ่งศิลปินที่ประสบความสำเร็จในการนำกลวิธีจากทฤษฎีเซอร์เรียลิสต์มาสร้างเป็นงานศิลปะ งานชุด Fur Breakfast (1936) เป็นการวางซ้อนของวัตถุที่ไม่มีความเชื่อมโยงกัน ชุดแก้วกาแฟแปรสภาพโดยขนสัตว์ ทำให้มองดูแล้วมี

⁵⁷ Ghislaine Wood, **Surreal Things : Surrealism and Design** (London: V&A, 2007), 30.

การเปลี่ยนลักษณะของแข็งให้นุ่มเพราะขน เป็นลักษณะของการเปลี่ยนผ่านจากวัตถุที่คุ้นเคยไปสู่สภาพเหมือนขนสัตว์



ภาพที่ 183 Meret Oppenheim, Fur Breakfast, 1936, Fur-covered cup, saucer, and spoon; Height 7 Cm. Museum of Modern Art, New York

ที่มา : Ghislaine Wood, **Surreal Things : Surrealism and Design** (London: V&A, 2007), 11.

นอกจากนี้สัตว์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ถือเป็นสัตว์ที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ให้ความสนใจ นำมาสร้างงาน นักในติงเกลที่มักซ์ แอร์นส์ มีความสนใจและสามารถสื่อไปในเชิงทฤษฎีของฟรอยด์ การตีความตามทฤษฎีใน L'interprétation de Rêves (The Interpretation of Dream) นักในติงเกลถือได้ว่าเป็นสัญลักษณ์ของการบงกรุกคุกคามแรงปรารถนาทางเพศของชาย⁵⁸ หรือตักแตนมดำข้าว ที่เป็นที่น่าสนใจถึงขนาดเอลูอาร์ดนำมาเลี้ยงดูเพื่อเผ้าคอยดูพฤติกรรม หรือดาลีผู้มีความกลัวตักแตนมได้วาดรูปตักแตนมในงานจิตรกรรมหลายภาพ⁵⁹

⁵⁸ สดชื่น ชัยประสาธน์, การตีความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969 (กรุงเทพฯ : คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2537.) 95

⁵⁹ เรื่องเดียวกัน, 115.

3. ลักษณะร่างกายและวัตถุมีขนาดที่ผิดปกติ

ขนาดเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สามารถสร้างการรับรู้ สร้างความรู้สึกให้กับผู้ชมได้ ในภาพยนตร์ของ กอนดรีได้มีการใช้เรื่องของขนาดเข้ามาจัดการในงานกำกับศิลป์ทั้งในเรื่องของวัตถุและกายภาพของ สิ่งมีชีวิตที่ปรากฏในฉาก โดยกอนดรีเลือกลักษณะของการใช้ขนาดที่ขยายใหญ่ผิดปกติหรือการมีขนาดเล็กผิดปกติ ซึ่งสร้างความเหนือจริงให้กับภาพยนตร์ได้ โดยการวิเคราะห์จะแบ่งตามการวิเคราะห์ออก ดังนี้

3.1 The Science of Sleep การใช้กลวิธีเรื่องของคนวัตถุและร่างกาย ในฉากความฝัน ของสเตฟานกอนดรีได้ใส่กลวิธีนี้อยู่ในฉากความฝันครั้งที่หนึ่งและความฝันครั้งที่สาม



ภาพที่ 184 ลักษณะมือของสเตฟานในฉากความฝันมีขนาดใหญ่

ที่มา : Michel Gondry, director. *The Science of Sleep: La science des rêves*. [motion picture]

France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 185 เครื่องพิมพ์ดีดที่ถูกขยายให้มีขนาดใหญ่

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]
France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 186 สมุดภาพของสเตฟานที่มีขนาดขยายใหญ่

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]
France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 187 กระดาษจดหมายของสเตฟานที่มีขนาดใหญ่ผิดปกติ

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]

France: Partizan Films, 2006.

3.2 Mood Indigo ในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo ยังคงเห็นวิธีการใช้ขนาดเข้ามาในงานกำกับศิลป์ แต่ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีความแตกต่างจากเรื่อง The Science of Sleep เพราะมีลักษณะของการลด-ย่อขนาดของวัตถุให้เล็กลง



ภาพที่ 188 ลักษณะของสวนผักที่มีขนาดเล็กผิดปกติ

ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours.** [motion picture] France:

Brio Films, 2013.



ภาพที่ 189 เงาของโคลินมีขนาดขยายใหญ่ขึ้นและสามารถเคลื่อนไหวได้

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: *L'écume des jours*. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 190 นอกจากกระดิ่งบ้านจะมีลักษณะการใช้กลวิธีการรวมวัตถุ (ตัวอย่างภาพที่ 148) ยังสามารถมีขนาดให้ใหญ่ขึ้นได้

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: *L'écume des jours*. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 191 ลักษณะของบ้านโคลินที่มีความเคลื่อนไหวตลอดการดำเนินเรื่อง โดยจะย่อบ้านให้มีขนาดเล็กลงเรื่อยๆ ในฉากสุดท้ายบ้านเล็กลงสังเกตได้จากประตูบ้านที่เล็กจนมนุษย์ไม่สามารถเข้า-ออกบ้านได้

ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours**. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

3.3 Eternal Sunshine of Spotless Mind ในฉากที่โจเอลและคลีเมนไทน์เข้ามาในยังความทรงจำในวัยเด็ก กอนดรีได้ใช้กลวิธีเรื่องของคนในฉากนี้เช่นกัน ภาพของโจเอลที่ร่างกายเป็นผู้ใหญ่แต่ถูกย่อขนาดร่างกายให้เล็กลงเหมือนกับเด็กสี่ขวบ กอนดรีได้ใช้เทคนิคของภาพลวงตาสร้างฉากห้องครัวให้มีขนาดใหญ่กว่าตัวละครเพื่อเล่นเรื่องของระยะและขนาดของตัวละคร



ภาพที่ 192 ลักษณะของตัวละครที่ถูกย่อขนาดให้เล็กลง เมื่อเทียบกับขนาดของเฟอร์นิเจอร์ภายในฉาก
ที่มา : Michel Gondry, director. **Eternal Sunshine of the Spotless Mind**. [motion picture] United States: Focus Features, 2004



ภาพที่ 193 ลักษณะของตัวละครที่ถูกย่อขนาดให้เล็กลงสามารถอยู่บนอ่างล้างจานได้
ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture]
United States: Focus Features, 2004

ในงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์มีการใช้กลวิธีเรื่องของขนาดเข้ามาจัดการในงาน ทำให้งานนั้นมีความเหนือจริงมากยิ่งขึ้น ซึ่งมากิริตต์ได้ใช้เทคนิคการเปลี่ยนขนาด (Change a Scale) มากิริตต์เห็นถึงพลังการรับรู้ของผู้ชม เลือกใช้การเปลี่ยนขนาดเพื่อสร้างความแปลกตาและเล่นกับความรู้สึกของผู้ชมในงานของเขาหลายชิ้น⁶⁰ ตัวอย่างเช่นภาพ *Personal Values* (1951-2) มากิริตต์ได้เปลี่ยนการนำเสนอของวัตถุระหว่างวัตถุขนาดเล็กในโลกความเป็นจริงไม่ขีดไฟ กับวัตถุชิ้นใหญ่ เฟอร์นิเจอร์ ตู้เสื้อผ้าและเตียง หวีที่มีลักษณะขนาดขยายใหญ่ แก้วที่ขนาดสูงเหมือนมนุษย์⁶¹

⁶⁰ Terry Barrett, *Interpreting Art Reflecting, Wondering and Responding* (New York: Mcgraw-Hill, 2003) 17.

⁶¹ A.M. Hammacher, *Magritte Rene 1898-1967* (New York: Harry N. Abrams, 1973), 112.



ภาพที่ 194 René Magritte, Personal Values, 1951-2, Oil on canvas, 80 x 100 cm. San Francisco Museum of Modern Art

ที่มา : Christoph Grunenberg, **René Magritte: A-Z** (Liverpool: Tate, 2011), 167.

หรือตัวอย่างจากภาพ The Hand (1930) ของซัลวาดอร์ ดาลี ทำให้เห็นการใช้กลวิธีเรื่องของขนาดกับร่างกาย อย่างในภาพจะเห็นได้ถึงลักษณะของมือที่ใหญ่ซึ่งคล้ายกับกลวิธีที่กอนดรีใช้กับตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep (ตัวอย่างภาพที่ 184)



ภาพที่ 195 Salvador Dalí, The Hand, 1930, Oil on canvas, Salvador Dalí Museum, St Petersburg, Florida

ที่มา : Ghislaine Wood, **Surreal Things : Surrealism and Design** (London: V&A, 2007), 63.

4. การเปลี่ยนสภาพแวดล้อม

สิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์ของกอนดรีมีลักษณะของความเป็นเซอร์เรียลลิสม์อย่างเห็นได้ชัด นอกจากวัตถุที่เป็นอุปกรณ์ประกอบฉากแล้ว ลักษณะของฉากหรือสถานที่ที่เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ทำให้ภาพของความเหนือจริงในภาพยนตร์ชัดเจนยิ่งขึ้น ในการศึกษางานกำกับศิลป์ของภาพยนตร์ทั้งสี่เรื่อง ผู้วิจัยได้พบว่ากอนดรีได้มีการออกแบบฉากได้อย่างน่าสนใจ นำเสนอความเหนือจริงและส่งเสริมบทบาทภาพยนตร์ได้อย่างดี ลักษณะของการสร้างฉากนั้น กอนดรีจะใช้วิธีบิดเบือนบริบทของสถานที่หรือออกแบบให้ฉากนั้นมีลักษณะที่ผิดปกติ ไม่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตจริง โดยใช้การตกแต่งหรือใช้เทคนิคเสริมเข้ามาช่วย การวิเคราะห์ลักษณะของสภาพแวดล้อมในภาพยนตร์ของกอนดรีกับงานเซอร์เรียลลิสม์ ผู้วิจัยได้แบ่งหัวข้อออกเป็น 2 หัวข้อ ได้แก่ การเปลี่ยนสภาพภูมิทัศน์และการเปลี่ยนสภาพแวดล้อม

4.1 การเปลี่ยนสภาพภูมิทัศน์ การเปลี่ยนสภาพภูมิทัศน์ คือการเปลี่ยนสภาพแวดล้อมของฉากที่ต้องใช้สถานที่ภายนอกให้มีความผิดธรรมชาติ ดูเหนือจริง จากภาพยนตร์ทั้งสี่เรื่องผู้วิจัยได้เห็นถึงการใช้กลวิธีนี้ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep, Mood Indigo และ Eternal Sunshine of Spotless Mind โดยการเปลี่ยนภูมิทัศน์นั้นจะเปลี่ยนตามการดำเนินเรื่องเพื่อให้สอดคล้องกัน สิ่งที่ทำให้กลวิธีนี้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับงานของเซอร์เรียลลิสม์ คือ ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep และ Mood Indigo นั้นมีโลเคชันการถ่ายทำที่เมืองปารีส ประเทศฝรั่งเศส ซึ่งถือได้ว่าเป็นเมืองแห่งการกำเนิดกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ทั้งองคร เบริอตงและศิลปินในกลุ่มทำให้ลักษณะของเมืองปารีสมักจะปรากฏในงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์และเป็นแก่นในการสร้างงาน

ในการวิเคราะห์ลักษณะการเปลี่ยนภูมิทัศน์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ลักษณะของงานกำกับศิลป์ ดังนี้

4.1.1 The Science of Sleep การใช้กลวิธีเปลี่ยนภูมิทัศน์ในภาพยนตร์เรื่อง the Science of Sleep จะปรากฏอยู่ในฉากความฝันครั้งที่หนึ่ง ครั้งที่ห้า ครั้งที่เจ็ดและความฝันครั้งสุดท้าย กอนดรีได้ออกแบบงานฉากโดยการเปลี่ยนเมืองปารีสให้มีลักษณะที่เหนือจริงโดยออกแบบลักษณะของการสร้างเมืองขึ้นมาใหม่ โดยใช้วัสดุที่กอนดรีชื่นชอบอย่างกระดาษและวัสดุที่ใช้ในงานประดิษฐ์ และมีใช้เทคนิคอย่างสตอปโมชันพร้อมกับการฉายโปรเจคเตอร์ ทำให้เมืองปารีสสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างเหนือจริง

การนำเสนอภูมิทัศน์ที่เหนือจริงในภาพยนตร์เรื่องนี้กอนดรีมีการเล่นกับหน้าต่าง โดยใช้หน้าต่างของฉากที่ทำงานสเตฟานเป็นหลัก ทำให้ผู้ชมสามารถดูและแยกแยะการดำเนินเรื่องระหว่างโลกความเป็นจริงและความฝันของสเตฟานได้



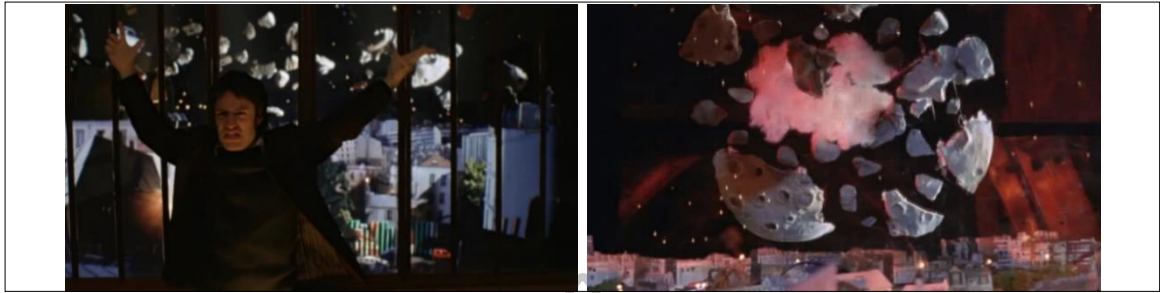
ภาพที่ 196 ภาพเปรียบเทียบระหว่างฉากในโลกความเป็นจริงและในความฝันของสเตฟานกับการใช้
หน้าต่างเพื่อนำเสนอภูมิทัศน์เมืองปารีส ในฉากความฝันครั้งที่หนึ่ง

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]
France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 197 ภูมิทัศน์ปารีสในความฝันครั้งที่หนึ่ง จะเห็นความเหนือจริงของการสร้างงานโดยกอนดรี
ออกแบบให้ ตึก อาคารมีลักษณะสองมิติโดยใช้กระดาษและสามารถเคลื่อนไหวได้

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]
France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 198 ฉากความฝันครั้งที่ห้า กอนดรีได้สร้างความเหนือจริงให้กับฉากโดยนำเรื่องของภัยธรรมชาติเข้ามาแต่การนำเสนอมีความเหนือจริงทั้งการที่พระจันทร์ถูกระเบิดอุกาบาตรที่หล่นมายังเมืองปารีส นอกจากนี้วัสดุที่ใช้นั้นเป็นวัสดุในชีวิตประจำวันและวัสดุจากการทำงานประดิษฐ์ เช่น กระดาษ สำลี เป็นต้น

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 199 สเตฟานได้สร้างเมืองใหม่ขึ้นมาเป็นเมืองของเขาเอง

ที่มา : Gondry, Michel, Director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [Motion Picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 200 ลักษณะของภูมิทัศน์เมืองที่สร้างขึ้นใหม่ โดยใช้วัสดุอย่างกระดาก
 ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]
 France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 201 ลักษณะของการสร้างฉากสีในความฝันของสเตฟาน ที่สร้างจากผ้าและไหมพรม
 ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]
 France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 202 ลักษณะการเปลี่ยนภูมิทัศน์ในฉากความฝันครั้งสุดท้ายที่ถูกแปรสภาพ
 ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]
 France: Partizan Films, 2006.

4.1.2 Mood Indigo ในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo มีการใช้กลวิธีนี้แทรกอยู่ในฉากเช่นเดียวกัน อาจจะมีไม่มากนักเพราะการนำเสนอที่มีลักษณะของความเป็นจริงผสมอยู่บ้าง แต่ก็ยังมีการเปลี่ยนภูมิทัศน์เพื่อให้ภาพยนตร์มีความเหนือจริงมากยิ่งขึ้น โดยให้เห็นถึงความไม่สมจริงในการสร้างฉาก ทำให้ผู้ชมเห็นถึงความขัดแย้ง ความผิดปกติในภาพยนตร์เรื่องนี้



ภาพที่ 203 บรรยากาศของท้องฟ้าในภาพยนตร์ที่ถูกเปลี่ยนสี
 ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours.** [motion picture] France:
 Brio Films, 2013.



ภาพที่ 204 การเปลี่ยนบรรยากาศภายในฉากโดยมีการแบ่งท้องฟ้าออกเป็นสอง ฝั่งซ้ายมืดและมีฝนตก ฝั่งขวาสว่าง

ที่มา : Gondry, Michel, Director. **Mood Indigo: L'écume des jours**. [Motion Picture] France: Brio Films, 2013.

4.1.3 Eternal Sunshine of Spotless Mind กลวิธีการเปลี่ยนภูมิทัศน์ของ ภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind นั้น มีความต่างจากภาพยนตร์อีกสองเรื่องที่กำลังกล่าว มา เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำในประเทศอเมริกาทำให้โลเคชั่นของภาพยนตร์มีความต่างจากภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep และ Mood Indigo



ภาพที่ 205 การเปลี่ยนลักษณะของบ้านจากบ้านที่ดูใหม่กลายเป็นบ้านที่ทรุดโทรม และเปลี่ยนรูปทรง ของบ้านภายในฉากเดียว

ที่มา : Michel Gondry, director. **Eternal Sunshine of the Spotless Mind**. [motion picture] United States: Focus Features, 2004



ภาพที่ 206 ร้านอาหารและร้านหนังสือในฉากเป็นการวางสถานที่สองสถานที่ไม่ได้อยู่ที่เดียวกันและไม่เกี่ยวข้องกันมาวางไว้ข้างๆ

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture] United States: Focus Features, 2004

ลักษณะของการเปลี่ยนภูมิทัศน์นั้นในงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มีปรากฏกลวิธีเช่นเดียวกัน เป็นการสร้างเพื่อหลีกเลี่ยงตรรกะเหตุผลและบริบทเดิมอีกทั้งปรับเปลี่ยนการรับรู้ของผู้ชม ตัวอย่างเช่น งานของมักซ์ แอร์นสต์ ภาพ *Europe after Rain (1940-1942)* โดยงานชิ้นนี้แอร์นสต์ได้นำภาพความปรักหักพังของอาคารภายหลังสงครามผสมกับป่าไม้รูปทรงประหลาดกลายเป็นภูมิทัศน์ที่แปลกตา ซึ่งเปรียบได้กับการเปลี่ยนภูมิทัศน์ในภาพยนตร์ของกอนดรี ซึ่งกอนดรีได้เปลี่ยนเมืองปารีสโดยการใช้วัสดุต่างๆอย่างกระดาษ ผ้า ผสมอยู่

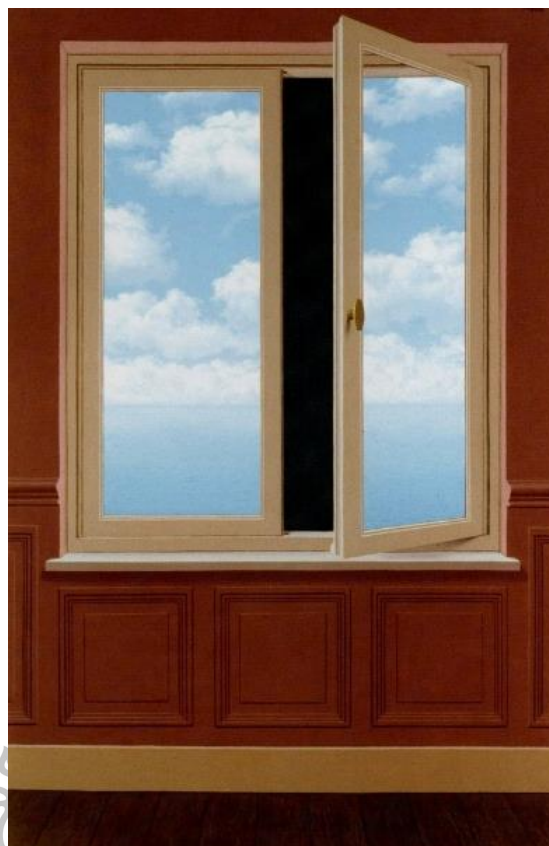


ภาพที่ 207 Max Ernst, Europe after Rain, 1940-1942, Oil on canvas, 54 x 146 cm.

Wadsworth Atheneum, Hartford

ที่มา : Simon Wilson, **Surrealist Painting** (Oxford: Phaidon, 1982), 53.

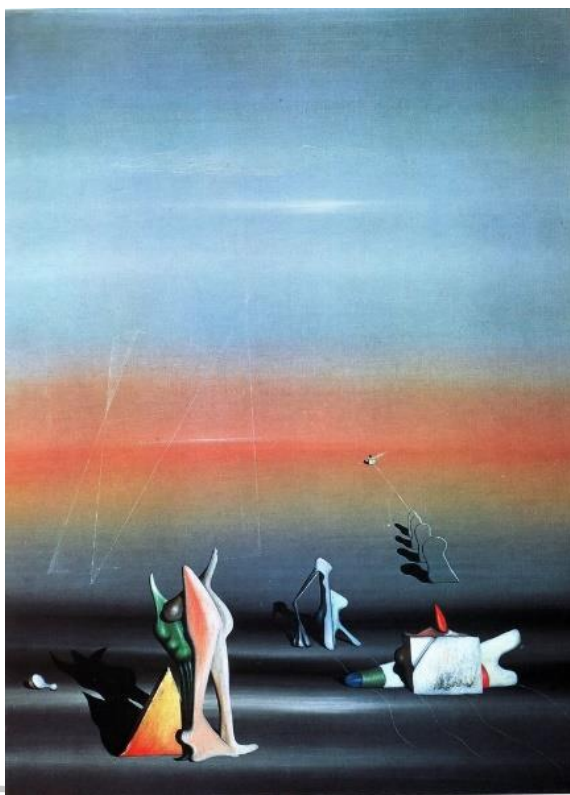
การเปลี่ยนภูมิทัศน์ในภาพยนตร์เรื่อง *The Science of Sleep* จะเห็นความน่าสนใจในการนำเสนอ ภาพภูมิทัศน์ที่ปรากฏอยู่ในฉากนั้นมีการนำเสนอภาพหน้าของห้องเจ้าของบริษัทที่สเตฟานทำงานอยู่ (ตัวอย่างภาพที่ 196) เมื่อผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์กับงานจิตรกรรมของเซอร์เรียลลิสม์พบว่า ศิลปินกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ก็มีการใช้หน้าต่างหรือประตูในการนำเสนอภาพที่เหนือจริง เรเน่ มากิริตต์ก็เป็นหนึ่งในศิลปินที่หยิบการใช้หน้าต่างเข้ามาสร้างงานของโดยมากิริตต์นำหน้าต่างมาใช้เพื่อพูดถึงการใช้พื้นที่ภายในและภายนอก เพราะฉะนั้นงานของมากิริตต์ที่ว่ารูปห้องมักจะวาดหน้าต่าง มากิริตต์ต้องการที่จะเล่นเรื่องของพื้นที่ที่ไม่ใช่แค่พื้นที่เดียวแต่เป็นการเล่นพื้นที่สองพื้นที่เดียวกันโดยสร้างความกำกวมและสับสนให้กับผู้ชม ตัวอย่างเช่น ภาพ *The Field-Glass* (1963) จะเห็นความกำกวมของหน้าต่างที่สร้างความสับสนให้กับผู้ชม ซึ่งถึงแม้งานในภาพยนตร์เรื่อง *The Science of Sleep* อาจไม่ชัดเท่างานของมากิริตต์ แต่ก่อนตรรก์ก็ได้ใส่ลักษณะของความเหนือจริงภายนอกหน้าต่างทำให้ฉากของกอนดรีมีความเหนือจริงมากขึ้น



ภาพที่ 208 René Magritte, The Field-Glass, 1963, Oil on canvas, 175.5 x 116 cm. The Menil Collection, Houston

ที่มา : Christoph Grunenberg, René Magritte: A-Z (Liverpool: Tate, 2011), 186.

ลักษณะของการเปลี่ยนภูมิทัศน์ในภาพยนตร์ Mood Indigo ในตัวอย่างภาพที่ 203 ถือว่าเป็นการเปลี่ยนภูมิทัศน์ที่มีความน่าสนใจ ในฉากนี้ก่อนตรีได้สร้างบรรยากาศที่มีความเหนือจริงโดยเปลี่ยนลักษณะของท้องฟ้าให้มีสีคล้ายกับสีรุ้ง ซึ่งเมื่อเทียบกับงานเซอร์เรียลลิสม์ที่ใช้กลวิธีนี้ งานของอีฟ ตองกี (Yves Tanguy ค.ศ. 1900-1955) ถือว่ามีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน ตองกีมีการสร้างงานจิตรกรรมที่มีลักษณะคล้ายฝัน ในงานของตองกีมีจุดเด่นอยู่ตรงที่การปฏิเสธที่จะถ่ายทอดธรรมชาติหรือโลกภายนอก แต่ทำตามความฝันและโลกภายในของเขา ทิวทัศน์ภายในที่แสดงออกมาจึงมีบรรยากาศที่แปลกตา งานของตองกีจะไม่มีเส้นขอบฟ้าเป็นตัวแบ่งทิวทัศน์และใช้สีที่สว่างชัดขึ้น



ภาพที่ 209 Yves Tanguy, *Bélomancie II*, 1940, Oil on canvas, 61 x 45.7 cm.

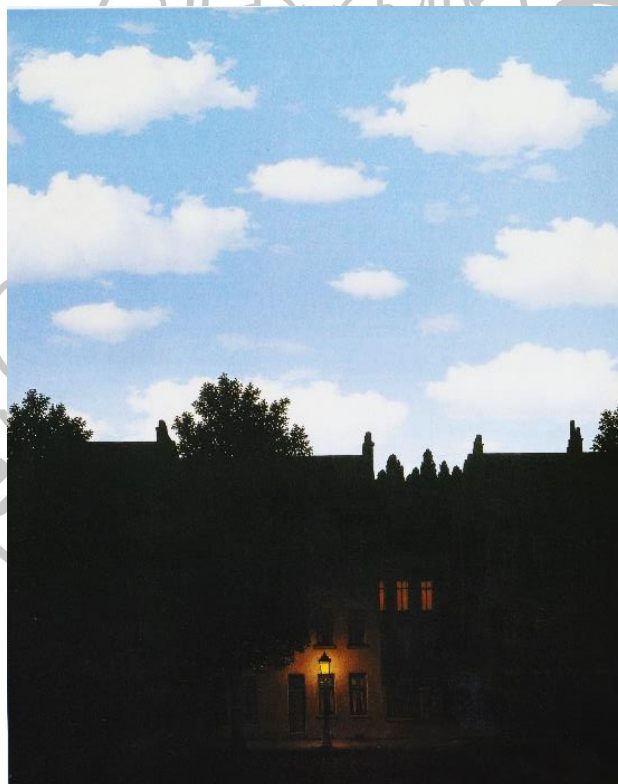
ที่มา : *Bélomancie II*, accessed December 23, 2015, available from <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/66/e3/b6/66e3b61b76df272aa1f3701542588623.jpg>

นอกจากการเปลี่ยนสีบรรยากาศแล้วคอนกรีตได้ทำให้ภาพยนตร์มีความเหนือจริงมากยิ่งขึ้น โดยคอนกรีตได้เปลี่ยนภูมิทัศน์โดยการแบ่งท้องฟ้าออกเป็นสองฝาก (ตัวอย่างภาพที่ 221) บรรยากาศฝั่งหนึ่งสว่างส่วนอีกฝากหนึ่งมืดและมีฝนตก สามารถสร้างความสับสนให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างมาก ซึ่งหากมองในงานจิตรกรรมในงานจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์จะงานที่มีลักษณะของการใช้เรื่องของกลางวันและกลางคืน เช่นในงานของเรเน่ มากริตต์ มาร์ิตต์ได้วาดภาพในลักษณะนี้ในงานชุด *The Dominion of Light* โดยมากริตต์ได้ให้ความหมายของภาพชุดนี้ไว้ว่า

“สิ่งที่ปรากฏในภาพ *The Dominion of Light* นั้นเป็นสิ่งที่เขาคิดเอง เป็นความพอเหมาะของภาพในยามราตรีและทิวทัศน์บนท้องฟ้าที่เห็นนั้นคือความแว้งว่างในยามกลางวัน ในทัศนียภาพของภาพทำให้เห็นทัศนียภาพในยามกลางคืน และทัศนียภาพของอากาศในยามกลางวัน

การใส่ความรู้สึกทั้งกลางวันและกลางคืนทำให้ฉันมีพลัง ทำให้เกิดความแปลกและความสดใส ซึ่งตัวฉันเปรียบพลังเหล่านี้ว่าเป็นกวีนิพนธ์”⁶²

ในขบวนการกลุ่มเซอร์เรียลลิสต์นั้นไม่ได้เพียงแต่ใช้การผสมผสานระหว่างกลางวัน-กลางคืนในงานจิตรกรรมเท่านั้น ยังได้ใช้กับทางศิลปะอื่นๆ เช่น ในประพันธ์ของ Paul Nougé หรือภาพ Day And Night ของ มักซ์ แอร์นสท์ นอกจากนี้ยังมีบทกวีนิพนธ์ L'aignette ของ อองเดร เบรอตง ใน Claire ช่วงปีค.ศ.1923 ท่อนแรกที่ว่า ...หากดวงอาทิตย์ฉายแสงในคืนนี้... และข้อความนี้ปรากฏอย่างแนชัดจากจดหมายที่มาริตต์เขียนโต้ตอบกับเบรอตง ทำให้เป็นที่แน่ชัดถึงที่มาในการสร้างงานชุด The Dominion Light ของมาริตต์⁶³



ภาพที่ 210 René Magritte, The Dominions of Light, 1952, Oil on canvas, 100 x 80 cm.

Private Collection, Seoul

ที่มา : Christoph Grunenberg, **René Magritte: A-Z** (Liverpool: Tate, 2011), 48.

⁶² Cristoph Grunenberg. **Magritte A to Z** (London: Tate, 2011): 49.

⁶³ เรื่องเดียวกัน, 49.



ภาพที่ 211 Max Ernst, Day and Night, 1941-2, Oil on canvas, 112 x 146 cm. The Menil Collection, Houston

ที่มา : Mary Ann Caws, **Surrealism** (London: Phaidon, 2004), 167.

4.2 การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมภายใน

การเปลี่ยนสภาพแวดล้อม คือการเปลี่ยนลักษณะสภาพแวดล้อมในฉากโดยผู้วิจัยได้เลือกฉากที่เป็นฉากมีการดำเนินเรื่องภายในห้องมาวิเคราะห์ ซึ่งในภาพยนตร์ของคอนดรีนั้นมีการใช้กลวิธีในฉากของเขา สิ่งที่น่าสนใจคือการสร้างฉากที่มีความผิดปกติดูเหมือนจริง โดยแบ่งตามลักษณะ ดังนี้

4.2.1 The Science of Sleep ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep คอนดรีได้ใช้กลวิธีนี้กับฉากที่ต้องใช้สภาพแวดล้อมเป็นห้อง เช่น ห้องของสเตฟานหรือห้องของสเตฟานี่ในฉากความฝัน โดยคอนดรีได้ออกแบบให้เป็นห้องที่มีความผิดปกติ ไม่สามารถพบเจอในโลกแห่งความเป็นจริงได้ ตัวอย่างเช่น ฉากในความคิดของสเตฟาน คอนดรีได้สร้างที่เปรียบเสมือนความคิดโดยวัสดุอย่างแผงโซลาร์และกระดาษลังซึ่งเป็นวัสดุที่เป็นเอกลักษณ์ ตกแต่งด้วยวัตถุที่มีความผิดปกติ ทำให้ห้องความคิดของสเตฟานมีความเหนือจริง

นอกจากนี้คอนดรียังมีการนำเรื่องพื้นที่ยานนอก-ภายในเข้ามาใช้ในการสร้างฉาก ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ฉากที่เป็นความฝันของสเตฟานจะปรากฏในสถานที่ที่เป็น ถ้า อยู่สามฉาก ซึ่งคอนดรีได้

นำถ้ำมานำเสนอเปรียบเป็นห้องของสเตฟานและสเตฟานี มีการตกแต่งฉากให้เห็นถึงการเล่นเรื่องพื้นที่ ภายนอกและภายใน เช่นฉากในความฝันครั้งที่หก จะเห็นความขัดแย้งระหว่างเฟอร์นิเจอร์ที่ควรอยู่ใน พื้นที่ภายในกับถ้ำที่เป็นพื้นที่ภายนอก



ภาพที่ 212 ลักษณะของห้องสเตฟานทีวี ที่ถูกตกแต่งด้วยแผงโซลาร์และกระดาษซึ่งเป็นวัสดุที่กอนดรีใช้ใน ภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 213 “ห้อง” ในความฝันของสเตฟานถูกนำเสนอแทนที่ด้วยถ้ำ เวลาที่สเตฟานฝันถึงห้องของเขา และห้องของสเตฟานี

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 214 “ถ้ำ” ที่ถูกแปรสภาพเป็นห้องของสเตฟานีโดยนำเฟอร์นิเจอร์จากโลกแห่งความจริงมาใส่ในฉาก ทำให้เห็นถึงการใช้เรื่องของพื้นที่ภายนอก-ภายใน และการวางคู่กันของวัตถุและสถานที่ที่ไม่เข้ากัน

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves**. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

4.2.2 **Eternal Sunshine of Spotless Mind** ในฉากความทรงจำของโจเอล กอนดรีได้เล่นเรื่องของความไม่เข้ากันของสภาพแวดล้อมเช่นเดียวกัน ทั้งการสร้างให้ฝนสามารถตกลงภายในห้องได้ หรือการให้ห้องของโจเอลมีทรายที่มาจากอีกความทรงจำมาอยู่รวมกัน



ภาพที่ 215 การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมของห้องโดยทำให้ฝนสามารถตกลงภายในห้องของโจเอลได้

ที่มา : Michel Gondry, director. **Eternal Sunshine of the Spotless Mind**. [motion picture] United States: Focus Features, 2004



ภาพที่ 216 ห้องของโจเอลที่มีทรายอยู่ในห้อง เป็นการนำเรื่องของสภาพแวดล้อมภายนอกพร้อมกับสภาพแวดล้อมภายใน ซึ่งทรายนี้เป็นทรายที่มาจากความทรงจำอีกความทรงจำหนึ่งของโจเอล

ที่มา : Michel Gondry, director. **Eternal Sunshine of the Spotless Mind**. [motion picture] United States: Focus Features, 2004

4.2.3 Human nature ในภาพยนตร์เรื่อง Human Nature กอนดรีได้สร้างความสับสนกับผู้ชมกับฉากของดร. นาราน โดยกอนดรีได้สร้างห้องที่ไม่ระบุสถานที่ ไม่มีสถานที่นี้ในความเป็นจริง โดยเป็นห้องที่เหมือนบ้านทาสีขาวทั้งหมด เพื่อให้ผู้ชมคิดว่าสถานที่นี้เป็นสถานที่ใด



ภาพที่ 217 ห้องของดร.นารานที่ถูกทาสีขาว เป็นสถานที่ที่ไม่สามารถระบุได้

ที่มา : Michel Gondry, director. **Human Nature**. [motion picture] United States: Fine Line Features, 2001.

การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมให้มีความแปลกตาถือเป็นกลวิธีหนึ่งที่จิตรกรในกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์นิยมใช้เช่น จอร์จีโอ เดอ คิริโก ศิลปินผู้เป็นต้นแบบให้กับศิลปินกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ งานของคิริโกมักมีทัศนียภาพที่ไม่คุ้นตา เป็นฉากที่สร้างขึ้นตามจินตนาการ มีกลวิธีการนำเสนอเรื่องของการใช้พื้นที่สภาพแวดล้อมภายใน-ภายนอกและความขัดแย้งกันในเรื่องของพื้นที่และเวลา จากภาพ Conversation (1927) มีลักษณะที่เป็นห้องที่ไม่มีกำแพง ภาพพื้นหลังที่มีบรรยากาศแห้งแล้งมองแล้วสับสนเกี่ยวกับพื้นที่ภายในและพื้นที่ภายนอก เกิดความสงสัยว่าภูมิทัศน์ข้างหลังเป็นส่วนหนึ่งของห้องหรือไม่ทำให้ผู้ชมเกิดความแปลกตา



ภาพที่ 218 Giorgio de Chirico, Conversation, 1927, Oil on canvas; 130 x 97 cm. National Gallery of Art, Washington Dc, USA

ที่มา : Wiki Art, **Conversation**, accessed December 22,2015, available form <http://www.wikiart.org/en/giorgio-de-chirico/conversation-1927>

นอกจากงานจิตรกรรมในด้านประติมากรรมหรือการสร้างวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ ได้มีการใช้ เรื่องของการจัดภูมิทัศน์ สภาพแวดล้อมให้มีความเหนือจริง อย่างเห็นได้ชัดในงาน Exposition Internationale du Surréalisme ที่ Galerie des Beaux-Arts ในปารีสปี ค.ศ. 1938 ลักษณะการ ออกแบบนิทรรศการมีลักษณะที่ดูเหนือจริงแตกต่างจากการจัดนิทรรศการศิลปะแบบอื่นๆ เป็นการจ้ด ตกแต่งภายในให้มีลักษณะคล้ายถ้ำโดยการปูพื้นห้องด้วยใบไม้แห้งและแขวนกระสอบถ่านบนเพดานห้อง นอกจากนี้มีงานในลักษณะการจัดวาง ชื่อ “ห้องรับแขกใต้ทะเลสาบ” โดยการสร้างห้องที่มีความพิศ ธรรมดาติ พื้นของห้องมีการทำให้เหมือนเป็นสระน้ำและมีพุ่มหญ้า ด้านหลังมีเตียงนอนเหมือนเป็นคำเชื่อ เชิญให้เข้าสู่โลกแห่งความฝัน เป็นตัวอย่างของการจัดวางให้เห็นถึงความขัดแย้งกันระหว่างพื้นที่ภายในกับ พื้นที่ภายนอก



ภาพที่ 219 Exposition Internationale du Surréalisme, Galerie des beaux-arts, 1938 : the pool; one of the four bed; The horoscope, an object by Marcel Jean
ที่มา : Sarane Alexandrian, **Surrealist art** (London: Thames and Hudson, 1970), 152.

งานทัศนศิลป์หนึ่งในผลิตผลของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ที่ได้ใช้กลวิธีการเปลี่ยนสภาพแวดล้อมในด้านงานออกแบบ เซอร์เรียลลิสม์ได้กลายเป็นอิทธิพลหนึ่งในการสร้างงานผังออกแบบทั้งงานออกแบบเครื่องแต่งกาย สิ่งพิมพ์รวมถึงงานสถาปัตยกรรมและงานตกแต่งภายใน เนื่องด้วยศิลปินในกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ได้หันมาสร้างงานด้านออกแบบและศิลปินในสายออกแบบเองที่ได้รับอิทธิพลในช่วงเวลานั้น ในส่วนงานสถาปัตยกรรมและงานตกแต่งภายในนั้นเริ่มได้รับอิทธิพลจากการจัดนิทรรศการของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ในช่วงทศวรรษที่ 1930 ทำให้สไตล์ที่มีลักษณะแฟนตาซีเริ่มเข้ามามีบทบาทในงานออกแบบ โดยงานจะมีลักษณะของความเป็นแฟนตาซีร่วมกับความสมัยใหม่ (Fantasy Modern) และลักษณะของงานออกแบบสถาปัตยกรรมและงานตกแต่งภายในนั้นมีการได้รับอิทธิพลทางด้านการใช้สัญลักษณ์ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์อีกด้วย⁶⁴

ดาดฟ้าของอพาร์ทเมนท์ Carlos de Beistegui เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของการออกแบบตกแต่งสถานที่ที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดของเซอร์เรียลลิสม์ โดยใช้เรื่องของพื้นที่ภายในและพื้นที่ภายนอกทำให้ภาพที่ออกมาดูเหนือจริง โดยออกแบบสวนบนดาดฟ้าที่มีองค์ประกอบที่ดูเหนือจริง จากภาพพื้นของดาดฟ้าที่มีลักษณะเหมือนทุ่งหญ้า ผสมกับเครื่องเรือนอย่างเตาผิงและกระจกที่มีลักษณะของวัตถุสำหรับพื้นที่ภายใน ทำให้เกิดพื้นที่ที่ดูแปลกตามากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 220 Roof garden of Carlos de Beistegui's apartment, Paris, 1930 Illustrated in Architectural Review, April 1936

ที่มา : Ghislaine Wood, *Surreal things : Surrealism and Design* (London: V&A, 2007), 56.

⁶⁴ Ghislaine Wood, *Surreal Things: Surrealism and Design* (London: V&A, 2007), 39.

5. ลักษณะตัวละครที่มีความผิดปกติ

นอกจากการจัดการกับวัตถุและฉากในภาพยนตร์ให้มีความเหนือจริง กอนดรีได้สร้างตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ให้มีลักษณะที่ผิดปกติเช่นเดียวกัน ทั้งทำให้ลักษณะทางกายภาพของตัวละครมีความแปลกหูเหนือจริง หรือลักษณะการดำเนินชีวิตประจำวันของตัวละครในภาพยนตร์ที่ไม่สามารถพบได้ในโลกความเป็นจริง โดยงานกำกับศิลป์ที่กอนดรีใช้กลวิธีนี้มี ดังนี้

5.1 Mood Indigo ในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo กอนดรีได้สร้างเมืองปารีสขึ้นมาใหม่เป็นเมืองที่ไม่มีในโลกความเป็นจริง จึงทำให้ต้องออกแบบลักษณะทางกายภาพของตัวละครในภาพยนตร์ให้มีลักษณะที่ผิดปกติ รวมทั้งลักษณะการดำเนินชีวิตประจำวันของตัวละครที่มีความเหนือจริง เพื่อสอดคล้องกับการดำเนินเรื่องที่มีความเซอร์เรียลลิสม์ ตัวละครในภาพยนตร์จึงมีการกระทำที่ดูไร้เหตุผลและไร้ที่มาที่ไป ดูแปลกและเหนือธรรมชาติ เช่น วิธีการทักทายที่มือของตัวละครจะสามารถหมุนได้ ลักษณะร่างกายที่ยืด-หดได้ ลักษณะของขาที่ผิดรูปทรง เป็นต้น



ภาพที่ 221 การทักทายกันของตัวละครในภาพยนตร์ มือสามารถหมุนได้

ที่มา : Michel Gondry, director. *Mood Indigo: L'écume des jours*. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 222 ภาพแสดงถึงร่างกายของตัวละครที่สามารถยืด-หดได้

ที่มา : Michel Gondry, director. *Mood Indigo: L'écume des jours*. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 223 ลักษณะขาของตัวละครในภาพยนตร์ ที่ยึดและยาวผิดธรรมชาติ

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 224 ลักษณะของร่างกายที่ลำตัวยึดได้

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: L'écume des jours. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

5.2 Eternal Sunshine of Spotless Mind ภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind ก็มีการใช้กลวิธีนี้เช่นเดียวกัน ในฉากที่โจเอลเข้าสู่ความทรงจำของตนเอง กอนดรีได้ใช้วิธีการเปลี่ยนลักษณะของใบหน้าของตัวละครที่ปรากฏอยู่ในฉากให้มีความบิดเบี้ยวหรือลบบอวัยวะบนใบหน้า เพื่อนำเสนอถึงการที่โจเอลเข้าไปในความทรงจำจะไม่สามารถเห็นหน้าหรือบุคคลที่ตนเองต้องการได้



ภาพที่ 225 ภาพลักษณะของความผิดปกติของใบหน้า

ที่มา : Michel Gondry, director. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. [motion picture]
United States: Focus Features, 2004

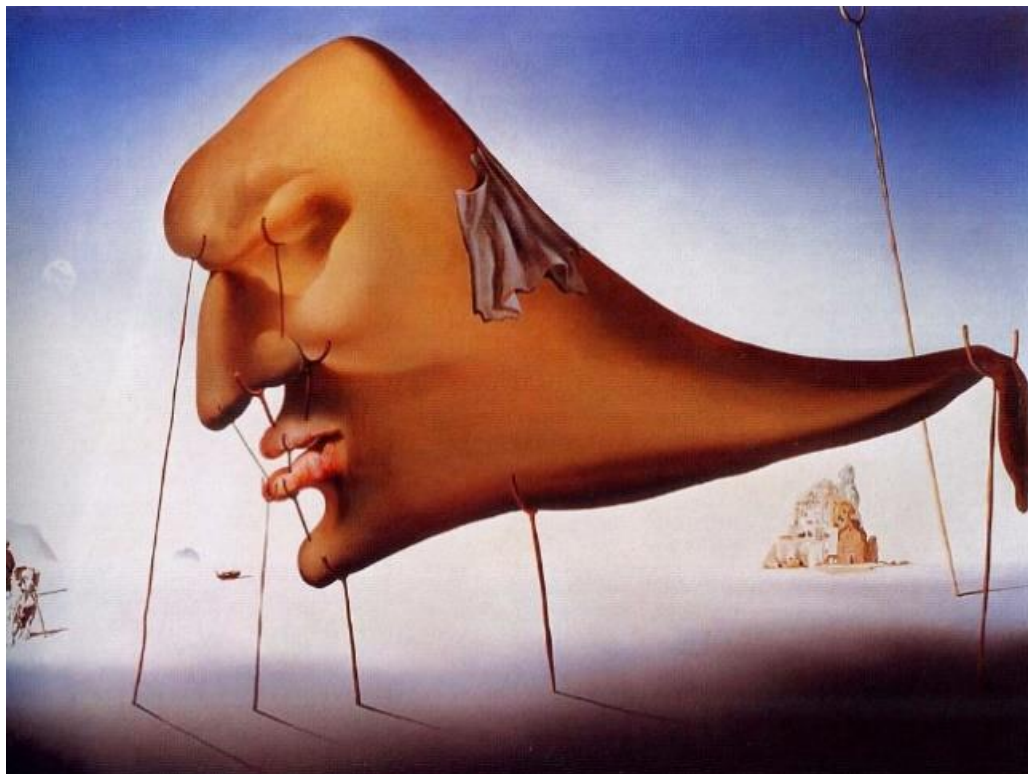
ร่างกายของมนุษย์เป็นอีกหนึ่งหัวข้อที่ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์หยิบมาสร้างสรรค์ผลงาน เพราะร่างกายเป็นอีกสิ่งหนึ่งซึ่งทำหน้าที่สื่อในเชิงสัญลักษณ์ ตามทฤษฎีของซิกมุนด์ ฟรอยด์ ทำให้งานเซอร์เรียลลิสม์นิยมใช้เรื่องร่างกาย โดยเฉพาะร่างกายของผู้หญิงมาสร้างงานเพื่อสื่อถึงเรื่องของเพศ จิตใต้สำนึกและแรงปรารถนาของศิลปิน แต่ถึงแม้ว่าในภาพยนตร์ของกอนดรี้อาจจะไม่ใช้ร่างกายสื่อในเชิงสัญลักษณ์อย่างเช่นกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ แต่เมื่อมองถึงรูปแบบและวิธีใช้ในงานกำกับศิลป์ของกอนดรี้นั้นมีความใกล้เคียงกับรูปแบบที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ใช้

ลักษณะของการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพร่างกายที่สามารถยืด-หดได้ สามารถพบรูปแบบนี้ในงานจิตรกรรมเช่นเดียวกัน โดยเฉพาะในงานของซัลวาดอร์ ดาลี จากการเปลี่ยนสภาพอย่างเช่นนาฬิกาให้กลายเป็นของเหลว ร่างกายมนุษย์ในงานบางชิ้นของดาลีมีลักษณะของการเปลี่ยนรูปทรงเช่นเดียวกัน ตัวอย่างเช่นงาน Woman with a Head of Rose (1935) จะเห็นได้ชัดถึงลักษณะของร่างกายมนุษย์ที่มีความผิดปกติคือมีลักษณะร่างกายที่ยืดสูงขึ้น หรือลักษณะที่ผิดรูปมากขึ้นอย่างเช่นภาพ Sleep (1937) ที่ทำให้เห็นลักษณะของใบหน้ามนุษย์ที่ผิดรูปทรงดูนิ่ม เหลว ดูผิดสัดส่วน



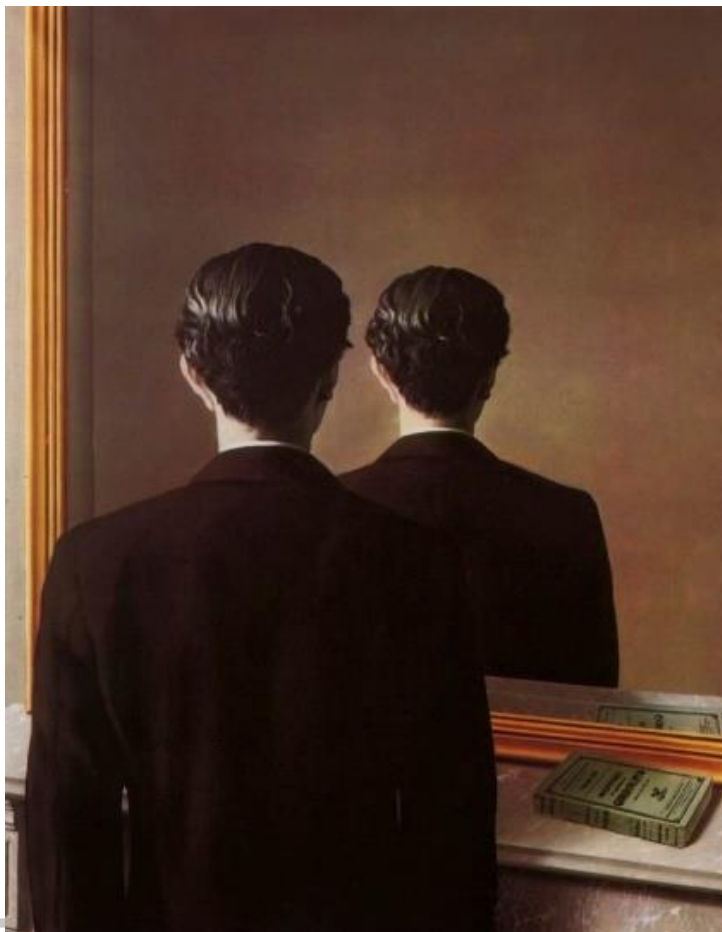
ภาพที่ 226 Salvador Dalí, Woman with a Head of Rose, 1935, Oil on wood, 35 x 27 cm.

ที่มา : Kunsthaus Zürich, **Woman with a Head of Rose** accessed June 17, 2016, available from <http://www.kunsthaus.ch/en/the-collection/painting-and-sculptures/modern-art/surrealism/>



ภาพที่ 227 Salvador Dalí, Sleep, 1937, Oil on canvas, 51 x 78 cm. Private Collection
ที่มา : Dali paintings, **Sleep**; accessed June 17, 2016, available form
<http://www.dalipaintings.net/sleep.jsp>

ในภาพยนตร์เรื่อง The Eternal Sunshine of Spotless Mind ภาพของตัวละครที่มีใบหน้าผิดปกติ (ตัวอย่างภาพที่ 225) ทำให้ภาพของความเซอร์เรียลลิสม์ในภาพยนตร์เด่นชัดมากยิ่งขึ้น ในงานจิตรกรรมของเซอร์เรียลลิสม์ เรเน่ มากริตต์ได้สร้างงานที่นำภาพของใบหน้ามาใช้ ปรับเปลี่ยนให้มีความผิดปกติ ตัวอย่างเช่น ภาพ Not to be Reproduced (1937) ซึ่งเมื่อมาเปรียบกับงานของกอนดรีในภาพยนตร์ จะเห็นได้ว่ามีรูปแบบที่เหมือนกัน ความน่าสนใจในภาพนี้คือภาพของกระจกสะท้อนที่ยังเห็นข้างหลัง



ภาพที่ 228 René Magritte, Not to be Reproduced, 1937, Oil on canvas, 81 x 65 cm.

Museum Boijmas Van Beuningen, Rotterdam

ที่มา : Christoph Grunenberg, René Magritte: A-Z (Liverpool: Tate, 2011), 115.

6. ลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุและสิ่งมีชีวิต

ภาพยนตร์เป็นสื่อแขนงหนึ่งที่มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว หากมองจากมุมมองความเป็นเซอร์เรียลลิสม์ในมุมมองทางภาพยนตร์ของกอนดรีแล้ว นอกจากการใช้วัตถุ ร่างกายให้มีรูปแบบที่ดูเหนือจริง กอนดรีได้ใส่ลักษณะของการเคลื่อนไหวของวัตถุและตัวละครให้มีความผิดปกติ ซึ่งเมื่อออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหวทำให้ภาพยนตร์มีความเหนือจริงมากยิ่งขึ้น ในการศึกษาลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุและสิ่งมีชีวิต ดังนี้

6.1 วัตถุ นอกจากการสร้างรูปแบบวัตถุที่เหนือจริงตามหัวข้อที่ได้กล่าวก่อนหน้านี้ การทำให้วัตถุสามารถเคลื่อนไหวได้เป็นอีกกลวิธีหนึ่งที่ทำให้วัตถุมีความเป็นเซอร์เรียลลิสม์มากยิ่งขึ้น เพราะวัตถุเป็นสิ่งไม่มีชีวิต ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ ซึ่งงานจิตรกรรมและงานวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ยังมีข้อจำกัดในการสร้างภาพที่สามารถเคลื่อนไหว แต่ในภาพยนตร์ซึ่งเป็นสื่อที่มีลักษณะของการเคลื่อนไหว การทำวัตถุให้เคลื่อนไหวจึงเป็นสิ่งที่ง่ายโดยใช้เทคนิคที่มีอยู่ในปัจจุบัน ในภาพยนตร์ของกอนดรีมีการใช้กลวิธีสร้างภาพเคลื่อนไหวให้กับวัตถุดังนี้

6.1.1 The Science of Sleep ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep กอนดรีได้จัดการกับวัตถุให้มีความสามารถเคลื่อนไหวได้เช่น สำลีสี่ที่สามารถลอยอยู่บนอากาศได้และในฉากความฝันของสเตฟาน ตุ๊กต้าม้า โกลเด้น เดอะ โพนีบอย ของสเตฟานี่ สามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนกับม้าจริง



ภาพที่ 229 สำลีสี่ที่ถูกโยนและสามารถลอยอยู่บนอากาศได้คล้ายกับเมฆ

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.



ภาพที่ 230 ม้า ของสเตฟานีที่สามารถเคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิต

ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture]
France: Partizan Films, 2006.

6.1.2 Mood Indigo ความเหนือจริงในภาพยนตร์เรื่องนี้ กอนดรีได้ใส่กลวิธีที่ทำให้วัตถุเคลื่อนไหวหรือเคลื่อนที่ได้ โดยใช้เทคนิคเรียบง่ายอย่างสตีปโมชันในบางฉาก วัตถุในชีวิตประจำวันอย่างอาหาร รองเท้า โต๊ะรับประทานอาหาร สามารถเคลื่อนไหวได้ สามารถสร้างความแปลกใจให้กับผู้ชม



ภาพที่ 231 อาหารในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo สามารถเคลื่อนไหวได้บนโต๊ะอาหาร

ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours.** [motion picture] France:
Brio Films, 2013.



ภาพที่ 232 โต๊ะอาหารสามารถเคลื่อนที่ได้

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: *L'écume des jours*. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 233 รองเท้าของโคลินที่สามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนมีชีวิต

ที่มา : Michel Gondry, director. Mood Indigo: *L'écume des jours*. [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 234 ลักษณะของเก้าอี้ที่สามารถเคลื่อนไหวได้เมื่อถูกนั่ง

ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours.** [motion picture] France: Brio Films, 2013.

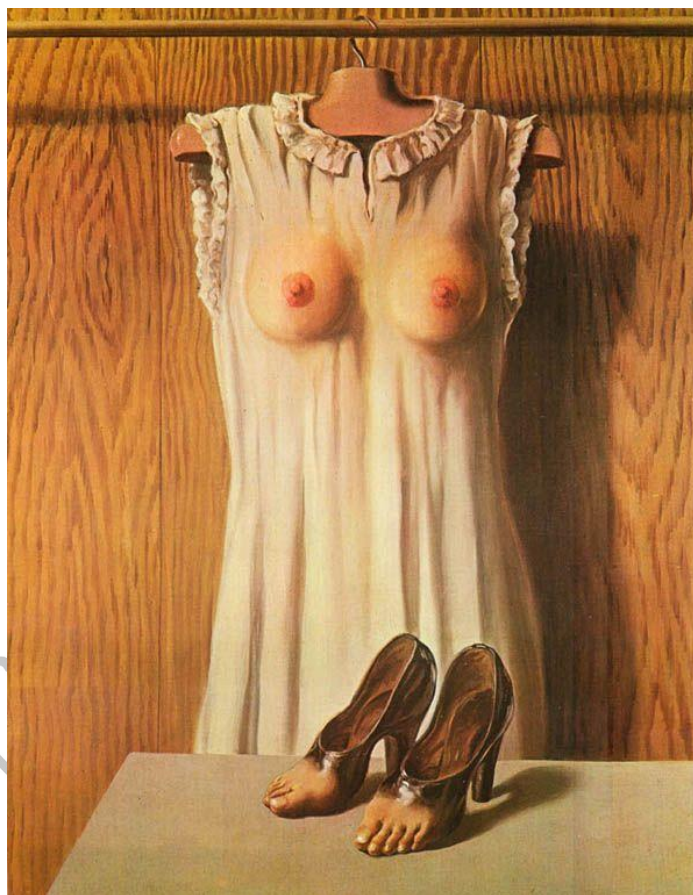
6.1.3 **Eternal Sunshine of the Spotless Mind** กอนดรีได้สร้างความเหนือจริงให้กับภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยฉากนี้เป็นโจเอลได้เข้าไปอยู่ในความทรงจำ ทำให้ทุกสิ่งในภาพความทรงจำของโจเอลนั้น ดูผิดธรรมชาติ ระหว่างที่คลีเมนไทน์เดินบนถนน รถยนต์ก็ตกลงมาจากท้องฟ้า เป็นอีกฉากหนึ่งที่ให้เห็นถึงการจัดการกับวัตถุให้มีความเหนือจริงของกอนดรี



ภาพที่ 235 รถยนต์ที่ตกลงมาจากฟ้าในฉากความทรงจำของโจเอล

ที่มา : Michel Gondry, director. **Eternal Sunshine of the Spotless Mind.** [motion picture] United States: Focus Features, 2004

ลักษณะของวัตถุที่เคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิตหากเมื่อเปรียบเทียบกับงานจิตรกรรมมี เช่นเดียวกัน เช่น เรเน่ มากริตต์ที่มีกลวิธีทำให้สิ่งที่ไม่มีชีวิตกลับมีชีวิตขึ้นมา (The Animate of the Inanimate)⁶⁵ ตัวอย่างเช่นภาพ Philosophy in the Boudoir (1947) แสดงให้เห็นถึงเสื้อผ้าที่ผสมกับ ร่างกาย และรองเท้าที่ผสมกับเท้าทำให้มองภาพนี้แล้วเหมือนการสร้างวัตถุให้มีชีวิต



ภาพที่ 236 René Magritte, Philosophy In The Boudoir, 1947, Oil On Canvas, 195 x 152 cm.

Thomas Claburn Jones Collection, New York

ที่มา : The Historialist, **Philosophy In The Boudoir**, accessed June 25, 2016, available form <http://www.thehistorialist.com/2013/02/1947-rene-magritte-philosophy-in-boudoir.html>

⁶⁵ Sarane Alexandrian, **Surrealist art** (London : Thames and Hudson, 1970), 120.

สิ่งของที่สามารถลอยได้ตัวอย่างเช่น ภาพที่ 229 วัตถุที่ตกจากฟ้าในภาพที่ 235 หากเปรียบเทียบกับงานศิลปะ ซัลวาดอร์ ดาลี เป็นอีกศิลปินหนึ่งที่มีงานในลักษณะนี้จากภาพ Nature Morte Vivante (Still Life – Fast Moving) (1956) เห็นได้ถึงลักษณะของสิ่งของที่สามารถลอยได้ โดยในแนวคิดของดาลีได้เชื่อมโยงกับความเป็นวิทยาศาสตร์จากมุมมองของดาลี



ภาพที่ 237 Salvador Dalí, Nature Morte Vivante (Still Life – Fast Moving), 1956, Oil on canvas, 125 x 160 cm. Salvador Dalí Museum, Florida

ที่มา : Salvador Dalí Museum, **Nature Morte Vivante (Still Life – Fast Moving)**, accessed June 26, 2016, available form <http://thedali.org/exhibit/nature-morte-vivante-still-life-fast-moving/>

แต่ในงานจิตรกรรมอาจเปรียบเทียบกับกลวิธีการเคลื่อนไหวที่เหนือจริงของคอนกรีตได้ยาก เนื่องจากเป็นภาพนิ่ง ภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสต์เป็นอีกผลิตภัณฑ์หนึ่งในกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ที่มีความน่าสนใจในการนำเสนอความเหนือจริงผ่านภาพเคลื่อนไหว ในกลวิธีการนำเสนอของภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์นั้นให้ความสำคัญกับวัตถุเอกเช่นเดียวกับแนวคิดของกลุ่ม เพราะฉะนั้นในภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์จึงมีการใช้วัตถุเป็นสื่อสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงจิตใต้สำนึกหรือแรงปรารถนาของศิลปิน และด้วยภาพยนตร์สามารถ

ถ่ายทอดเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ ทำให้การนำวัตถุมานำเสนอในภาพยนตร์มีรูปแบบที่หลากหลายโดยใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ในช่วงเวลานั้น ตัวอย่างเช่น การทำวัตถุให้สามารถเคลื่อนไหวได้ เป็นต้น

La Course Aux Potirons (1908) ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องแรกของวงการภาพยนตร์ถือได้ว่าเป็นหนึ่งในแรงบันดาลใจให้งานภาพยนตร์ของเซอร์เรียลลิสต์ จากผสมกันระหว่างลักษณะท่าทางกับเทคนิคสตอปโมชัน ทำให้ฟักทองซึ่งเป็นวัตถุสามารถเคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิต⁶⁶



ภาพที่ 238 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง La Course Aux Potirons ฟักทองที่สามารถเคลื่อนที่ได้
ที่มา : i Romeo Bosett and Louis Feuillade, director. **La Course Aux Potirons**. [motion picture]
France: Société des Etablissements L. Gaumont, 1907.

อีกตัวอย่างในภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสต์ของการเปลี่ยนวัตถุให้กลายเป็นสิ่งมีชีวิตจากภาพยนตร์เรื่อง The Blood of a Poet (1930) ของฌอง ค็อตโต (Jean Cocteau ค.ศ. 1889-1963) ผู้กำกับภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสต์ ทำให้เห็นถึงลักษณะของการเปลี่ยนแปลงสภาพจากวัตถุกลายเป็นสิ่งมีชีวิต ตัวอย่างในฉาก จากประติมากรรมผู้หญิงสามารถมีชีวิตและสามารถพูดคุยได้

⁶⁶ Paul Young, *Art cinema* (Los Angeles: Taschen, 2009), 20.



ภาพที่ 239 ประติมากรรมที่มีชีวิตในภาพยนตร์เรื่อง The Blood of a Poet
ที่มา : Jean Cocteau, director. **The Blood of a Poet.** [motion picture] France: Vicomte de Noailles, 1932.

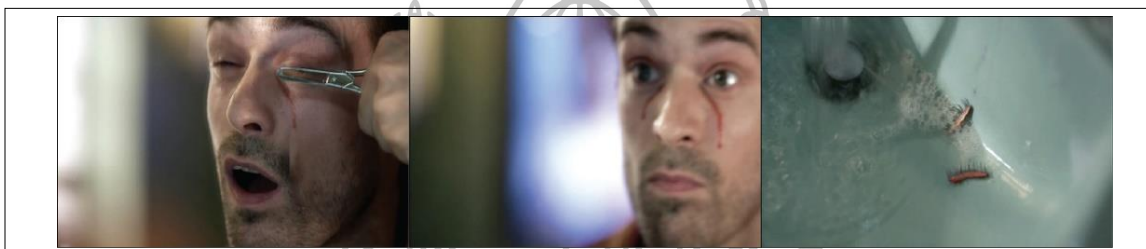
6.2 สิ่งมีชีวิต การเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตภาพยนตร์ของกอนดรี เป็นอีกสิ่งหนึ่งทำให้ภาพยนตร์ของกอนดรีมองได้ว่าเป็นเซอร์เรียลลิสม์ กอนดรีได้ออกแบบลักษณะการใช้ชีวิตของตัวละครภาพยนตร์ในเรื่องให้มีความเหนือจริง ผิดธรรมชาติ เช่น มนุษย์ที่สามารถลอยได้ เป็นต้น

6.2.1 The Science of Sleep ในฉากความฝันของสเตฟาน การเดินทางของสเตฟานในความฝันมีความน่าสนใจและแตกต่างจากชีวิตจริง การเดินทางในความฝันของสเตฟานจากสถานที่หนึ่งสู่อีกสถานที่หนึ่งในลักษณะที่ล่องลอยอยู่ในอากาศ กอนดรีได้ใช้เทคนิคโดยสร้างแท่งค้ำน้ำหนักใหญ่ให้ตัวละครลงไปว่ายทำให้มีลักษณะเหมือนลอยโดยฉายฉากหลังเป็นภูมิทัศน์ที่ดูเหนือจริง



ภาพที่ 240 ลักษณะการเดินทางในความฝันของตัวละครเหมือนล่องลอยในอากาศ
ที่มา : Michel Gondry, director. **The Science of Sleep: La science des rêves.** [motion picture] France: Partizan Films, 2006.

6.2.2 Mood Indigo ภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo มีลักษณะการใช้กลวิธีการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตให้ความเห็นจริงต่างจากภาพยนตร์อีกทั้งสามเรื่องของกอนดรี เพราะด้วยการกำกับภาพยนตร์ที่มีลักษณะเหมือนสร้างเมืองปารีสขึ้นมาใหม่ตามความจินตนาการของกอนดรี ทำให้ลักษณะการใช้ชีวิตหรือการกระทำของตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้ดูไม่สมเหตุสมผลขัดกับโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้ภาพที่ออกมานั้นดูเหนือจริง ทั้งการที่มนุษย์สามารถลอยได้ ลักษณะร่างกายมนุษย์ที่เคลื่อนไหวยืด-หดได้ตามที่ได้กล่าวไปในหัวข้อที่ 5 เป็นต้น



ภาพที่ 241 ฉากเปิดตัวของภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo จะเห็นได้ถึงการกระทำของตัวละครที่มีความเหนือจริง ในฉากนี้ไคลน์ได้เอากรรไกรมาตัดเปลือกตาของตนเองหลังอาบน้ำเสร็จ

ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours.** [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 242 ลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์ที่สามารถลอยได้

ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours.** [motion picture] France: Brio Films, 2013.



ภาพที่ 243 ลักษณะของตัวละครที่สามารถลอยได้ ในฉากนี้โคลินได้วิ่งขึ้นบันไดที่แตกต่างจากโลกแห่งความเป็นจริงจนดูเหมือนสามารถลอยบนอากาศได้

ที่มา : Michel Gondry, director. **Mood Indigo: L'écume des jours**. [motion picture] France: Brio Films, 2013.

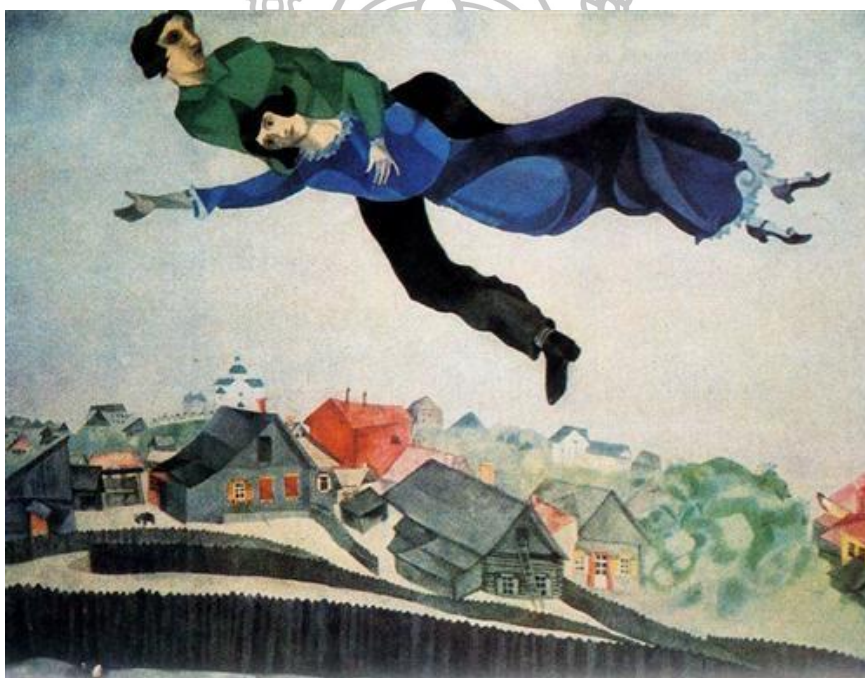
6.3 Human Nature ลักษณะของสิ่งมีชีวิตที่มีความเหนือจริงในภาพยนตร์เรื่อง Human Nature คือหนูทดลองของดร.นาธาน ซึ่งในฉากนี้จะเห็นภาพของหนูที่สามารถรับประทานอาหารโดยใช้ช้อน-ส้อมได้เหมือนกับมนุษย์ซึ่งเป็นการทดลองการเปลี่ยนสัญชาตญาณของดร.นาธาน เป็นความเหนือจริงที่ทำให้หนูมีลักษณะเหมือนมนุษย์ซึ่งไม่มีในโลกแห่งความเป็นจริง



ภาพที่ 244 หนูทดลองที่มีลักษณะท่าทางการรับประทานอาหารเหมือนกับมนุษย์

ที่มา : Michel Gondry, director. **Human Nature**. [motion picture] United States: Fine Line Features, 2001.

ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep และ Mood Indigo ลักษณะความผิดปกติของมนุษย์ที่สามารถลอยเหนือพื้นดินได้ เปรียบเทียบกับภาพของมนุษย์ที่ลอยลอยในอากาศในงานของ มาร์ค ซากัล (Marc Chagall ค.ศ. 1887-1965) ถึงแม้ตัวของเขาเองนั้นไม่ได้ระบุตัวเองว่าเป็นศิลปินเซอร์เรียลลิสต์ แต่ด้วยลักษณะของการสร้างงานที่ถ่ายทอดมาจากความทรงจำ ประสบการณ์ในชีวิตบวกกับความฝันและจินตนาการทำให้มีงานของซากัลหลายชิ้นมีลักษณะเหนือจริง งานของซากัลมักจะปรากฏภาพของคนที่มีความลักษณะลอยอยู่เหนือพื้นดินที่เปรียบว่าเหมือนกับการลอยลอยเดินทางอยู่ในความฝันหรือเปรียบเสมือนการเดินทาง ดังภาพ Over The Town (1918)



ภาพที่ 245 Marc Chagall, Over The Town, 1918, Oil on canvas, 45 x 56 cm.

ที่มา : Russian Art Gallery, **Over The Town**, accessed December 22, 2015, available from http://russianartgallery.org/famous/chagall_overtown.htm

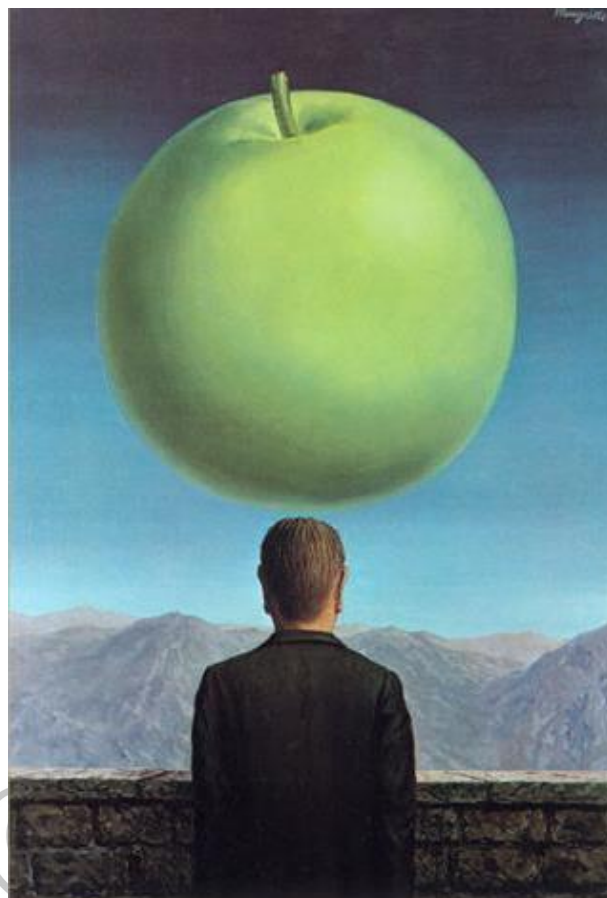
หรืออีกตัวอย่างหนึ่งในงานของเรเน่ มากิริตต์ เขามักจะวาดงานที่มีวัตถุหรือสิ่งมีชีวิตในลักษณะล่องลอยอยู่ในอากาศ โดยนำเสนอในลักษณะการแยกวัตถุออกจากบริบทเดิม (Isolation)⁶⁷ เป็นการนำเอาวัตถุออกจากบริบทเดิมโดยนำมาวางในพื้นที่ใหม่ที่ดูขัดแย้งกัน เช่น แอปเปิ้ลแทนที่จะวางอยู่บนพื้นดินได้เปลี่ยนบริบทเป็นวางไว้บนท้องฟ้า เป็นต้น ซึ่งกลวิธีนี้เป็นการสร้างอิสระให้กับวัตถุโดยไม่จำเป็นต้องยึดติดกับบริบทเดิม



ภาพที่ 246 René Magritte, *El arte de la conversación*, 1963, Oil on canvas; 46 x 38cm.

ที่มา : Metalocus, **El arte de la conversación**, accessed December 22, 2015, available from <http://www.metalocus.es/content/es/blog/el-surrealismo-y-el-sue%C3%B1o-en-el-museo-thyssen-bornemisza>

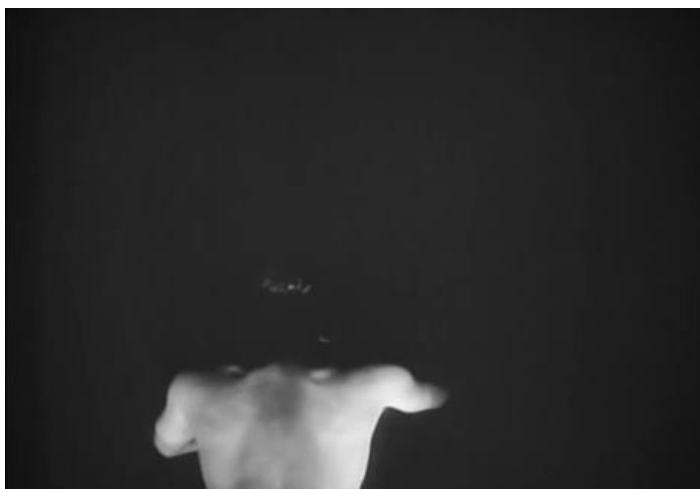
⁶⁷ Terry Barrett, *Interpreting Art Reflecting, Wondering and Responding* (New York: McGraw-Hill, 2003), 17.



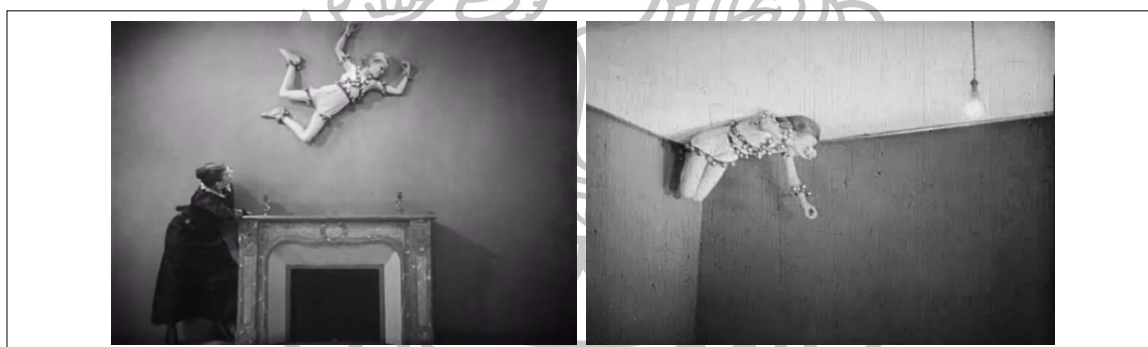
ภาพที่ 247 René Magritte, The Picture Postcard, 1960, Oil On Canvas, 70 x 50cm. Private Collection

ที่มา : Christoph Grunenberg, René Magritte: A-Z (Liverpool: Tate, 2011), 143.

นอกจากงานจิตรกรรมที่ทำให้เห็นถึงลักษณะของการเปลี่ยนบริบทให้มนุษย์และสิ่งของสามารถลอยอยู่บนอากาศโดยไม่ยึดติดว่าทั้งสองจะต้องอยู่บนพื้นดินเสมอไป ในภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ได้มีลักษณะของความเหนือจริงเล่นกับตัวละคร อย่างเช่นภาพของมนุษย์ที่สามารถลอยได้ ในภาพยนตร์เรื่อง The Blood of a Poet จะเห็นได้ในฉากของตัวเอกที่มีท่าทางล่องลอยในน้ำและเด็กผู้หญิงที่สามารถอยู่บนเพดานได้



ภาพที่ 248 ลักษณะของตัวเอกในภาพยนตร์เรื่อง The Blood of a Poet ที่เหมือนล่องลอย
ที่มา : Jean Cocteau, director. **The Blood of a Poet.** [motion picture] France: Vicomte de Noailles, 1932.



ภาพที่ 249 เด็กผู้หญิงในภาพยนตร์เรื่อง The Blood of a Poet สามารถลอยบนกำแพงและเพดานได้
ที่มา : Jean Cocteau, director. **The Blood of a Poet.** [motion picture] France: Vicomte de Noailles, 1932.

ภาพของโคลินที่กำลังตัดเปลือกตาซึ่งเป็นฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo ทำให้เห็นถึงการกระทำของตัวละครที่สื่อถึงความไร้เหตุผล ดูแปลกและเหนือจริง เปรียบเทียบกับภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ชื่อดังเรื่องหนึ่งของกลุ่ม อย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Un Chien Andalou (1929) ของ หลุยส์ บูนญูเอล และ ซัลวาดอร์ ดาลี ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากความฝัน กับฉากของมีที่เนียนลูกตาของ

หญิงสาว สามารถสร้างภาพที่ความไร้ตรรกะ หรือทิ้งสภาวะความเป็นจริงเพื่อเข้าโลกแห่งนิมิตที่ภาพยนตร์มอบให้



ภาพที่ 250 ฉากเฉือนลูกตาในภาพยนตร์เรื่อง Un Chien Andalou

ที่มา : Luis Bunel, director. **Un Chien Andalou**. [motion picture] France: Les Grands Films Classiques, 1929.



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษา วิเคราะห์งานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรี ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่

1. The Science of Sleep
2. Mood Indigo
3. Eternal Sunshine of Spotless Mind
4. Human Nature

เพื่อหาถึงความสัมพันธ์และอิทธิพลระหว่างภาพยนตร์กอนดรีและเซอร์เรียลลิสม์ ผลจากการวิจัยสรุปผลออกมาได้ดังต่อไปนี้

สรุปผล

จากการศึกษาทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัย ทั้งทฤษฎีทางด้านภาพยนตร์และทฤษฎีเซอร์เรียลลิสม์ ศึกษางานกำกับศิลป์ของภาพยนตร์ทั้งสี่เรื่องของมิเชล กอนดรี จากการศึกษารูปผลได้ว่า ภาพยนตร์ทั้งสี่เรื่องของมิเชล กอนดรีนั้นได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ ทั้งทางด้านรูปแบบและกลวิธีการนำเสนอ โดยจากการศึกษาทฤษฎีภาพยนตร์ ทฤษฎีของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ ศึกษาของกอนดรี สามารถเห็นได้ชัดว่าลักษณะงานและวิธีการสร้างสรรค์งานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์นั้นปรากฏรูปแบบภายในภาพยนตร์ของกอนดรี จากการศึกษาทฤษฎีและงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์วิเคราะห์กลวิธีออกมาได้ 6 วิธี ได้แก่

1. การผสมระหว่างความจริงสองอย่าง
2. การแปรสภาพวัตถุ
3. ลักษณะของร่างกายและวัตถุที่มีขนาดผิดปกติ
4. การปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อม
5. ลักษณะของตัวละครที่มีความผิดปกติ
6. ลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุและสิ่งมีชีวิต

สรุปให้เห็นถึงอิทธิพลในงานกำกับศิลป์ของภาพยนตร์มิเชล กอนดรีได้ ดังนี้

1. งานออกแบบวัตถุ อุปกรณ์ประกอบฉาก (Prop)

ลักษณะงานออกแบบวัตถุ อุปกรณ์ประกอบฉากในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องของมิเชล กอนดรีนั้น จากการวิเคราะห์และศึกษาพบว่า กอนดรีจะออกแบบวัตถุให้มีความเหนือจริง แปลก ผิดธรรมชาติเพื่อ

สอดคล้องกับการดำเนินเรื่อง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep กอนดรีและฝ่ายกำกับศิลป์จะออกแบบวัตถุให้มีความเหนือจริงเพื่อสอดคล้องกับการบทบาทยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับความฝัน ภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo จะมีการออกแบบวัตถุเพื่อให้เข้ากับการดำเนินเรื่องที่มีความเหนือจริงถึงแฟนตาซี หรือภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind กอนดรีได้ออกแบบวัตถุในฉากที่โจเอลเข้าไปสู่ในความทรงจำ โดยออกแบบให้มีลักษณะแปลกประหลาดเพื่อให้สามารถแยกแยะเรื่องราวในโลกความเป็นจริงและความทรงจำได้ จากงานออกแบบวัตถุทั้งหมดในภาพยนตร์กอนดรีได้ใช้กลวิธีจากการศึกษา 3 กลวิธี ดังนี้

1. การผสมระหว่างความจริงสองอย่าง
2. การแปรสภาพวัตถุ
3. ลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุและสิ่งมีชีวิต

โดยกลวิธีทั้ง 3 เมื่อเปรียบเทียบกับงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ จะพบกับอิทธิพลและความคล้ายคลึงกันโดยสรุปได้ ดังนี้

1.1 ลักษณะการสร้างวัตถุในภาพยนตร์ เมื่อวิเคราะห์ลักษณะการสร้างวัตถุในภาพยนตร์ของกอนดรีทั้ง 4 เรื่อง จะเห็นได้ว่าการใช้กลวิธีในการสร้างวัตถุให้มีความแปลกประหลาดเหนือจริงนั้นมีลักษณะที่เหมือนการใช้เทคนิคของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ สิ่งที่เห็นได้ชัดจากการศึกษา คือ ลักษณะของวัตถุที่มีความคล้ายเทคนิคคอลลาจ ซึ่งเป็นเทคนิคสำคัญในการสร้างงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep และ Mood Indigo จะเห็นได้ชัดเจนนในการสร้างวัตถุที่มีลักษณะของการนำวัตถุสองวัตถุที่มีความบริบทแตกต่างกันมาผสมกันให้เกิดเป็นวัตถุให้ เหมือนลักษณะของการใช้คอลลาจในงานจิตรกรรม ซึ่งภาพที่ออกมาสามารถสร้างความสับสนให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างมาก หรือหากมองในงานวัตถุเซอร์เรียลลิสม์จะเห็นได้ชัดว่าการสร้างวัตถุของกอนดรีนั้นมีความคล้ายลักษณะของวัตถุที่ทำจากเทคนิค อาซิมบลาลาจ

1.2 ลักษณะของการใช้วัสดุในการสร้างงาน จากทฤษฎีของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ โดยเฉพาะทฤษฎีวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ จะพบว่าวัสดุที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์เลือกใช้นั้นเป็นวัสดุอย่างวัสดุในชีวิตประจำวัน วัสดุเหลือใช้ วัสดุที่พบโดยบังเอิญ เป็นต้น ซึ่งเห็นได้ชัดในงานวัตถุเซอร์เรียลลิสม์ งานจิตรกรรม แม้แต่งานกวีนิพนธ์ก็มีการกล่าวถึงความเป็นวัตถุ เมื่อมาศึกษางานกำกับศิลป์ของกอนดรีแล้วพบว่าวัสดุในการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉากนั้น กอนดรีมักเลือกใช้วัสดุจากชีวิตประจำวัน วัสดุสำเร็จรูป วัสดุจากงานประดิษฐ์ โดยมีการออกแบบและสร้างด้วยการงานทำมือทั้งสิ้น ซึ่งเป็นสไตล์ที่ปรากฏบ่อยในงานกำกับของกอนดรี

2. งานสร้างฉาก (Setting)

งานสร้างฉากในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องของกอนดรี การสร้างฉากของกอนดรีนั้นกอนดรีมีทั้งการถ่ายทำในสถานที่จริงและการถ่ายในสตูดิโอ ความน่าสนใจในงานสร้างฉากของกอนดรีคือการสร้างฉากให้มีความเหนือจริง มีลูกเล่นบางอย่างที่สร้างความประหลาดใจให้กับผู้ชม ในภาพยนตร์ทั้งสี่เรื่องจะมีความแตกต่างกันในงานออกแบบตามการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์ แต่มีบางฉากที่มีลักษณะคล้ายกันด้วยอิทธิพลและสไตล์ของกอนดรี จากการวิเคราะห์งานสร้างฉากที่มีความเหนือจริงเปรียบเทียบกับงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ สามารถสรุปกลวิธีที่กอนดรีจัดการกับงานออกแบบฉาก คือ กลวิธีการปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อม โดยแบ่งลักษณะออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

2.1 การปรับเปลี่ยนภูมิทัศน์

2.2 การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมภายใน

โดยทั้งสองกลวิธีเมื่อนำมาวิเคราะห์พบว่ามีความคล้ายคลึงกันในระหว่างงานกำกับศิลป์และงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์

2.1 การปรับเปลี่ยนภูมิทัศน์ ในงานสร้างฉากของภาพยนตร์ทั้งสี่เรื่องนี้ มีลักษณะการสร้างฉากเหนือจริงที่แตกต่างกันตามการดำเนินเรื่อง ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep จะมีลักษณะของการสร้างฉากที่เหนือจริงในฉากความฝันของสเตฟานเท่านั้น กอนดรีได้ออกแบบฉากให้เห็นถึงเปลี่ยนแปลงจากฉากโลกแห่งความจริง เช่น ฉากในบริษัทที่สเตฟานทำงานอยู่ในความฝัน กอนดรีจะมีการปรับเปลี่ยนวัตถุภายในฉากให้มีความแตกต่าง ในฉากนี้ความเหนือจริงที่กอนดรีได้ใส่ลงไปอยู่ที่หน้าต่างของห้องเจ้าของบริษัท วิวทิวทัศน์ของเมืองปารีสถูกเปลี่ยนไปเป็นภาพของเมืองปารีสที่ดูแปลกประหลาดฉากทั้งหมดได้ออกแบบและสร้างโดยใช้วัสดุในชีวิตประจำวัน ให้เทคนิคเรียบง่ายถ่ายทำ การเลือกใช้วัสดุเป็นเปลี่ยนลักษณะของภูมิทัศน์ในภาพยนตร์ให้เหนือจริง ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo มีการออกแบบฉากให้มีลักษณะไปในทางย้อนยุคไปในช่วงทศวรรษที่ 70 และถ่ายทำในสถานที่จริง แต่ความน่าสนใจ คือ การแทรกความเหนือจริงไว้ในงานออกแบบฉากบางฉาก เช่น การเปลี่ยนท้องฟ้าให้มีสีรุ้ง หรือการเปลี่ยนสภาพอากาศที่ฝากหนึ่งกลางวัน อีกฝากเป็นความมืด หรือในภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind ถึงแม้ในฉากที่เข้าสู่ความฝันของโจเอล จะมีการถ่ายฉากในสถานที่จริง แต่เพื่อสื่อถึงภาพที่เป็นภาพความทรงจำ กอนดรีได้ปรับภูมิทัศน์ในภาพยนตร์บางฉากให้เหนือจริงด้วยเช่นเดียวกัน

ความคล้ายคลึงของการสร้างฉากของกอนดรีโดยการปรับเปลี่ยนภูมิทัศน์ กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ได้ใช้เรื่องของพื้นที่ในงานจิตรกรรมสร้างความเหนือจริงเช่นเดียว การปรับเปลี่ยนบริบทของสถานที่ที่เป็นสิ่งที่คุณเซอร์เรียลลิสม์เลือกใช้ในการสร้างงานหรือจากเทคนิคคอลลาจ นอกจากจะกระทำกับวัตถุ กลุ่มเซอร์

เรียลลิสม์ยังกระทำกับงานลักษณะภูมิทัศน์ เช่น ตึก อาคาร โดยการเปลี่ยนทรง รูปแบบ ให้ผิดแปลกไปจากความเป็นจริงซึ่งภาพที่ออกมาเน้นคล้ายคลึงกับงานของกอนดรีตามที่ได้ศึกษามา

2.2 การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมภายใน การปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมเป็นกลวิธีที่กอนดรีได้ใช้ในการสร้างฉากที่เป็นฉากในสถานที่ภายในหรือการถ่ายทำในสตูดิโอ เหมือนกับกลวิธีการปรับเปลี่ยนภูมิทัศน์กอนดรีต้องการปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมภายในฉากให้มีความเหนือจริงสอดคล้องกับการดำเนินเรื่องเช่นเดียวกัน สิ่งที่เด่นในการปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมในงานฉากของกอนดรี คือ การเล่นเรื่องพื้นที่ภายนอก-ภายใน หมายถึง การนำสภาพแวดล้อมภายนอกและสภาพแวดล้อมภายในมารวมกันกลายเป็นสถานที่ใหม่ที่ไม่เคยเห็นมาก่อนทำให้เกิดภาพที่มีความแปลกประหลาดเหนือจริง เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง *The Science of Sleep* กอนดรีได้นำ ถ้า ที่มีลักษณะสภาพแวดล้อมภายนอกมาปรับเปลี่ยนบริบทกลายเป็นห้องในความฝันของกอนดรี สื่อออกมาด้วยการตกแต่งฉากทำให้ภาพออกมีความเหนือจริง หรือในภาพยนตร์ *Eternal Sunshine of Spotless Mind* ฉากที่ห้องของโจเอลฝนตกหรือแม้แต่ฉากที่ห้องของโจเอลมีทรายเข้า กอนดรีได้ใช้กลวิธีเรื่องพื้นที่ภายนอก-ภายในเข้ามาเช่นเดียวกัน

ในงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มีลักษณะของการใช้เรื่องพื้นที่ภายนอก-ภายใน มาปรับเปลี่ยนภาพให้มีลักษณะเหนือจริง เช่นงานของ คิริโก และ มากริตต์ การนำ 2 บริบทที่แตกต่างกันมาจับวางคู่กัน โดยเล่นเรื่องของพื้นที่ จะเห็นจากการวิเคราะห์ว่าลักษณะของภาพในงานของศิลปินมีความคล้ายคลึงกับงานสร้างฉากที่ใช้กลวิธีนี้ของกอนดรีเช่นกัน

3. งานออกแบบตัวละคร (Character)

ในงานกำกับศิลป์ของกอนดรี การสร้างความเหนือจริงในภาพยนตร์ของเขานั้น การออกแบบลักษณะของตัวละครให้มีลักษณะที่แปลกประหลาด ผิดธรรมชาติซึ่งเป็นกลวิธีที่เขาได้จัดการกับตัวละครในภาพยนตร์ของเขา ได้แก่

- 3.1 การผสมระหว่างความจริงสองอย่าง
- 3.2 ลักษณะของร่างกายและวัตถุที่มีขนาดผิดปกติ
- 3.3 ลักษณะของตัวละครที่มีความผิดปกติ
- 3.4 ลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุและสิ่งมีชีวิต

ใน 4 กลวิธีนี้เป็นกลวิธีที่กอนดรีเลือกใช้ในการปรับเปลี่ยนตัวละครหรือแม้แต่สิ่งมีชีวิตที่ปรากฏภายในภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *The Science of Sleep* กอนดรีได้ใช้เรื่องของการขยายขนาดกับมือของสเตฟานในฉากความฝันมีขนาดขยายใหญ่ขึ้น ในภาพยนตร์เรื่อง *Mood Indigo* กอนดรีได้จัดการกับลักษณะของตัวละครผ่านการดำเนินชีวิตประจำวันภายในเรื่อง เช่น ลักษณะการทักทายลักษณะของร่างกายตัวละครที่สามารถยืด-หดได้ ลักษณะของร่างกายมนุษย์ที่มีสวนหัวเป็นสัตว์ หรือแม้แต่ลักษณะของสัตว์ที่ปรากฏภายในเรื่องมีความเหนือจริง ในภาพยนตร์เรื่อง *Eternal Sunshine of*

Spotless Mind ออกแบบตัวละครในความทรงจำของโจเอลให้มีใบหน้าที่ยืดเยื้อ หรือในภาพยนตร์เรื่อง Human Nature ก็กับการนำหนูมาใส่สัญชาตญาณความเป็นมนุษย์ลงไป ลักษณะเหล่านี้ทำให้ภาพยนตร์มีความเหนือจริงมากยิ่งขึ้นเพราะความผิดปกติทางกายภาพ ความผิดปกติเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวันที่ผิดธรรมชาติที่กอนดรีได้ออกแบบในงานภาพยนตร์ของเขา

กลวิธีที่กอนดรีจัดการกับตัวละครในภาพยนตร์ของเขานั้น มีความคล้ายคลึงกับงานของเซอร์เรียลลิสม์เช่นเดียวกัน ร่างกายเป็นสิ่งที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์นำมาเป็นหัวข้อในการสร้างงาน เมื่อมีเทคนิคคอลลาจ การสร้างภาพร่างกายที่มีความผิดธรรมชาติ แปลกประหลาด สามารถสร้างภาพที่มีความเหนือจริงได้ การนำร่างกายของมนุษย์มาสร้างงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มีหลายแบบ เช่น ลักษณะการนำอวัยวะของสิ่งมีชีวิตอื่นๆ หรือสิ่งของมาผสมบนตัวร่างกาย การปรับเปลี่ยนอวัยวะร่างกายให้บิดเบี้ยว เป็นต้น ซึ่งเมื่อศึกษาแล้วกลวิธีที่กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ทำนั้น มีความเหมือนลักษณะงานของกอนดรี

สรุปภาพรวมงานกำกับศิลป์ของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง

ในภาพยนตร์ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง สามารถสรุปลักษณะของความเหนือจริงที่ปรากฏในงานกำกับศิลป์ได้ ดังนี้

1. The Science of Sleep

งานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep จากการศึกษาและวิเคราะห์งานร่วมกับกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีงานออกแบบและแนวคิดที่มีความเป็นเซอร์เรียลลิสม์มากที่สุด เพราะบทภาพยนตร์ที่มีเรื่องของความฝันที่มาจากประสบการณ์ตัวของกอนดรีอย่างแท้จริง ลักษณะการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep ส่วนมากจะเกิดขึ้นในขณะที่ตัวละครกำลังหลับ กอนดรีได้สร้างพื้นที่ในความฝันให้กับสเตฟาน ซึ่งพื้นที่ในความฝันที่กอนดรีได้สร้างขึ้นนี้ทำให้ผู้ชมเห็นและเข้าใจในการนำเสนอของภาพยนตร์ได้ชัดเจนมากขึ้น เพราะพื้นที่ในความฝันของสเตฟานเป็นเหมือนกับสิ่งที่บ่งบอกจิตใจที่สำคัญ ความปรารถนา และเป็นสิ่งที่แสดงตัวตนของตัวละครตัวนี้ได้มากที่สุด

เพราะลักษณะการดำเนินเรื่องแบ่งเป็นสองลักษณะ ได้แก่ โลกแห่งความเป็นจริงเมื่อสเตฟานตื่น กับโลกแห่งความฝันในยามที่สเตฟานหลับ ในการสร้างพื้นที่ในความฝันของสเตฟาน กอนดรีได้สร้างงานกำกับศิลป์ออกมาเพื่อให้สร้างความแตกต่างจากฉากในความเป็นจริง โดยใช้ความเหนือจริงใส่ลงในฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก ลักษณะของตัวละคร ซึ่งเมื่อศึกษาและวิเคราะห์จะเห็นได้ชัดว่างานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีกลวิธีและรูปแบบที่คล้ายกับการสร้างงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ จากวัตถุที่ปรากฏในพื้นที่ความฝันของสเตฟานที่มีลักษณะผิดแปลก ประหลาดเหนือจริง เมื่อเปรียบเทียบกับลักษณะวัตถุเซอร์เรียลลิสม์แล้ว อาจเทียบเคียงได้กับลักษณะของวัตถุที่เป็น Dream Object เพราะวัตถุที่เป็น Dream Object คือ วัตถุที่มีลักษณะเป็นวัตถุปรากฏขึ้นมาในความฝันในรูปแบบที่ผิดวิสัย อาจเป็นวัตถุที่คุ้นเคย

หรือเป็นวัตถุที่สร้างขึ้นใหม่ตามความฝันหรือแรงปรารถนา ซึ่งในฉากความฝันของสเตฟานวัตดูจะมีลักษณะผิดปกติตามกลวิธีทั้ง 6 ที่ได้ศึกษามาข้างต้น

2. Mood Indigo

ในภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo ลักษณะของงานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีความต่างจากภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep และ The Eternal Sunshine of Spotless Mind เพราะทั้งสองเรื่องบทภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับความฝัน ความทรงจำและเรื่องของจิตวิเคราะห์ที่ยังอิงกับโลกแห่งความเป็นจริงที่ช่วยให้งานกำกับศิลป์สามารถสร้างภาพที่เหนือจริงได้ ในส่วนของภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo จะเปรียบเสมือนสร้างเมืองปารีสในมุมมองใหม่ จากนวนิยายแนวแฟนตาซีทำให้นักอนิเมชันสามารถสร้างความเหนือจริงในงานกำกับศิลป์ไว้ตลอดการดำเนินเรื่องแทรกอยู่ในฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก ลักษณะของตัวละคร วิถีชีวิตประจำวันของตัวละครในเรื่อง สิ่งที่น่าสนใจและสร้างความแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ความความเหนือจริงในงานออกแบบที่ปรากฏออกมาเป็นความเหนือจริงที่ไม่มีที่มาที่ไป ไม่มีความเป็นเหตุเป็นผล เหมือนลักษณะการนำเสนอในภาพยนตร์เรื่องนี้หลุดออกจากกรอบของความ เป็นจริง หลุดจากบริบท ทำให้ผู้ชมอาจสับสนถึงการกระทำของตัวละครหรือวัตถุที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้ ซึ่งสิ่งนี้เป็นแนวคิดหลักของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์

3. Eternal Sunshine of Spotless Mind

งานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์เรื่องนี้ มีรูปแบบที่คล้ายกับภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep ตรงที่บทภาพยนตร์มีเรื่องของจิตวิเคราะห์เข้ามา ลักษณะของการดำเนินเรื่องในขณะที่ตัวละครหลับแฉกเช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep ที่มีการดำเนินเรื่องที่ต้องผ่านโลกภายในตัวละครเพียงแต่การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการเล่าผ่านการเดินทางในความทรงจำของตัวละคร ซึ่งในการเข้าไปในความทรงจำของตัวละคร จะเป็นการทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวของภาพยนตร์ได้มากยิ่งขึ้น

การสร้างงานกำกับศิลป์เพื่อที่จะสร้างภาพความทรงจำของตัวละครอย่างโจเอล การสร้างความแตกต่างระหว่างโลกตอนตื่นของโจเอลกับโลกในความทรงจำ กอนดรีเลือกใช้ลักษณะของความเหนือจริงเข้ามาช่วย แต่ในลักษณะของงานออกแบบงานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์เรื่องนี้จะแตกต่างกับเรื่อง The Science of Sleep อยู่บ้างทั้งในเรื่องงานออกแบบและการใช้เทคนิค วัตถุ ฉาก ลักษณะตัวละครในภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามในภาพยนตร์เรื่องนี้กอนดรีไม่ได้ใช้งานทำมือมาเล่นกับงานออกแบบมากนัก ส่วนมากจะเน้นไปทางเชิงเทคนิค การใช้กล้อง แสง และเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ แต่ลักษณะที่ปรากฏออกมามีความคล้ายคลึงกับงานกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์เช่นเดียวกัน

4. Human Nature

ลักษณะของงานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีความแตกต่างจากภาพยนตร์อีกสามเรื่องที่กำลังกล่าวมา เพราะบทภาพยนตร์และการดำเนินเรื่องที่อิงกับเรื่องของวิทยาศาสตร์ทำให้ลักษณะของความเหนือจริงในงานกำกับศิลป์นั้นมีน้อยสุด แต่ความเหนือจริงที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้มีความสมเหตุสมผลสอดคล้องกับการดำเนินเรื่อง

จากการสรุป ลักษณะของงานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ออกมาเป็นตาราง ดังนี้

ตารางที่ 1 สรุปอิทธิพลของเซอร์เรียลลิสม์ที่ปรากฏในงานกำกับศิลป์ของกอนดรี

ภาพยนตร์	การดำเนินเรื่อง	ลักษณะความเหนือจริงในงานกำกับศิลป์
The Science of Sleep	การดำเนินเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความฝัน	มีรูปแบบของความเหนือจริงในภาพยนตร์ ลักษณะความเหนือจริงที่ปรากฏในฉากความฝัน โดยมีการใช้กลวิธี ดังนี้ 1. การผสมระหว่างความจริงสองอย่าง 2. การแปรสภาพวัตถุ 3. ลักษณะของร่างกายและวัตถุที่มีขนาดผิดปกติ 4. การปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อม 4.1 การเปลี่ยนภูมิทัศน์ 4.2 การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมภายใน 6. ลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุและสิ่งมีชีวิต
Mood Indigo	การดำเนินเรื่องดัดแปลงมาจากนวนิยายแนวแฟนตาซี	มีรูปแบบของความเหนือจริงในภาพยนตร์ กลวิธีการสร้างงานออกแบบเหนือจริงที่ปรากฏในภาพยนตร์มีลักษณะ ดังนี้ 1. การผสมระหว่างความจริงสองอย่าง 2. การแปรสภาพวัตถุ 3. ลักษณะของร่างกายและวัตถุที่มีขนาด

ตารางที่ 1 สรุพอธิพจน์ของเซอร์เรียลลิสม์ที่ปรากฏในงานกำกับศิลป์ของกอนดรี (ต่อ)

ภาพยนตร์	การดำเนินเรื่อง	ลักษณะความเหนือจริงในงานกำกับศิลป์
		4. การปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อม 3.1 การเปลี่ยนภูมิทัศน์ 3.2 การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมภายใน ลักษณะของตัวละครที่มีความผิดปกติ 6. ลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุและ สิ่งมีชีวิต
	การดำเนินเรื่อง เกี่ยวข้องกับเรื่อง ของวิทยาศาสตร์	มีรูปแบบของความเหนือจริงในภาพยนตร์ ลักษณะของความเหนือจริงมาจากเรื่องราวที่ เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ โดยมีกลวิธีการสร้าง ดังนี้ 4. การปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อม 4.2 การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมภายใน 5. ลักษณะของตัวละครที่มีความผิดปกติ 6. ลักษณะการเคลื่อนไหวของวัตถุและ สิ่งมีชีวิต

จากภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo มีการใช้กลวิธีในการสร้างงานครบทั้ง 6 กลวิธี เพราะลักษณะการดำเนินเรื่องที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายแนวแฟนตาซี ทำให้ลักษณะการดำเนินเรื่องที่ไม่ต้องอิงกับความเป็นจริงทำให้สามารถสร้างความเหนือจริงให้กับภาพยนตร์ได้อย่างเต็มที่

ในส่วนของภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep จะมีลักษณะการใช้กลวิธีที่ให้ความเหนือจริงทั้งหมด 5 วิธี และภาพยนตร์เรื่อง Eternal Sunshine of Spotless Mind มีการใช้กลวิธีทั้งหมด 4 กลวิธี เหตุที่ใช้กลวิธีได้ไม่ครบทั้ง 6 กลวิธี เพราะลักษณะของการดำเนินเรื่องของทั้งสองเรื่องจะมีความคล้ายคลึงกันในเรื่องของการนำเอาเรื่องของจิตวิเคราะห์เข้ามาเป็นแก่นของการดำเนินเรื่อง ตัวอย่างเช่น เรื่องของความฝันในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep หรือเรื่องของความทรงจำ จากภาพยนตร์เรื่อง Mood Indigo ซึ่งสองเรื่องยังมีลักษณะของการดำเนินเรื่องที่อิงจากโลกแห่งความเป็นจริง เพียงแต่

เพื่อที่จะต้องนำเสนอภาพของความฝันและความทรงจำให้มีความแตกต่าง มีความน่าสนใจ จึงต้องสร้างภาพที่ทำให้รู้สึกหลุดออกจากภาพความเป็นจริงได้ การใช้ลักษณะของความเหนือจริง แปลกประหลาดในงานกำกับศิลป์จึงมีส่วนช่วยให้งานภาพที่ปรากฏมีความน่าสนใจ

ภาพยนตร์เรื่อง Human Nature มีการใช้กลวิธี 3 วิธี ซึ่งน้อยที่สุดในภาพยนตร์ทั้งหมด 4 เรื่อง เพราะลักษณะการดำเนินเรื่องที่อิงกับโลกความเป็นจริงมากที่สุด โดยมีลักษณะการดำเนินเรื่องที่คล้ายนวนิยายทางวิทยาศาสตร์เป็นส่วนช่วยเสริมให้ภาพในภาพยนตร์มีความเหนือจริง โดยกอนดรีได้ใส่เพียงแค่บางฉากเท่านั้น สรุปร่วมงานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรี ทั้ง 4 เรื่องนี้ จากการศึกษาพบว่างานกำกับศิลป์ของกอนดรีมีอิทธิพลของความเป็นเซอร์เรียลลิสม์ในตัวเองด้านรูปแบบและกลวิธีการนำเสนอ

แต่ถึงอย่างไรก็ตามลักษณะการนำเสนอของกอนดรีและกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ก็มีความต่าง เช่น การใช้วัตถุที่เป็นเชิงสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ของกอนดรีกับเซอร์เรียลลิสม์มีความต่างกัน ในด้านภาพยนตร์ของกอนดรีใช้ลักษณะของวัตถุและความเหนือจริงในภาพยนตร์เป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงความหมายบนพื้นฐานของการเล่าเรื่อง ลักษณะของบทภาพยนตร์กอนดรีที่มีลักษณะแก่นของเรื่องที่พูดถึงความเป็นมนุษย์ในยุคปัจจุบัน โดยใช้เรื่องของจิตวิเคราะห์เข้ามาเพื่อช่วยในการดำเนินเรื่องผสมกับสไตล์งานของกอนดรีทำให้อารมณ์ของภาพที่ปรากฏออกมานั้นมีภาพของความเหนือจริงที่แฝงไปด้วยอารมณ์ที่ดูมีลูกเล่น มีลักษณะของความเป็นเด็กสูง ซึ่งมีแตกต่างจากงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ที่สื่อถึงจิตใต้สำนึกของศิลปิน โดยเฉพาะเรื่องของเพศและแรงปรารถนาบวกกับความชิงชังของแนวคิดที่ต้องการจะหลีกเลี่ยงสภาพสังคมและศีลธรรมที่ถูกตีกรอบเพื่อให้เข้าถึงความจริงสูงสุดเป็นแรงผลักดันให้กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์สร้างสรรค์งาน ทำให้งานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์จะให้อารมณ์ที่แตกต่างกัน ภาพที่ปรากฏในงานของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์จะให้อารมณ์ของความเหนือจริง ความแปลกประหลาด ดูลึกลับ ซึ่งต่างจากอารมณ์ในงานกำกับศิลป์ของกอนดรี อีกทั้งลักษณะของภาพเคลื่อนไหวและเทคโนโลยีทางภาพยนตร์ในปัจจุบันที่นำเสนอความเหนือจริงได้มากกว่าความเป็นงานจิตรกรรมหรือแม้แต่ภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ในช่วงเวลานั้น

จากการวิจัยลักษณะงานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรี เพื่อหาถึงอิทธิพลของความเป็นเซอร์เรียลลิสม์ ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงศักยภาพของงานศิลปะที่มีผลต่อการสร้างงานในศาสตร์อื่นๆ โดยเฉพาะงานทางภาพยนตร์ ซึ่งในปัจจุบันสื่อทางด้านภาพยนตร์เริ่มเป็นสื่อที่เทียบเคียงได้กับงานศิลปะ เพราะนอกจากการใช้ความรู้ทางทฤษฎีภาพยนตร์แล้วการใช้ความรู้ทางทัศนศิลป์มีส่วนช่วยในการสร้างภาพยนตร์โดยเฉพาะเรื่องของสุนทรียภาพ ความสวยงามเพื่อให้ผู้ชมเกิดความพึงพอใจ

ในอดีตหลังการเกิดภาพยนตร์ ทางฝั่งทัศนศิลป์ก็ได้หยิบภาพยนตร์มาเป็นอีกสื่อหนึ่งเพื่อนำเสนอแนวคิดของตนหรือแม้แต่ทางฝั่งทางภาพยนตร์เองก็ได้นำแนวคิดทางศิลปะมาช่วยสร้างงาน เช่นเดียวกัน เห็นได้ชัดเจนตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์แนวอวองการ์ด เช่น ภาพยนตร์แนวเยอรมัน - เอ็กเพรสชันนิสม์ ที่ได้นำเอาแนวคิดทางศิลปะเข้ามาใช้ในงานออกแบบในภาพยนตร์ เพื่อถ่ายทอดและสร้าง

อารมณ์ ความรู้สึก หรือภาพยนตร์ของกลุ่มดาดาที่ได้หยิบนำสื่อชิ้นนี้มาใช้ทดลองเผยแพร่แนวคิดของตน

เมื่อมาหันมามองในแนวคิดฝั่งของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ รูปแบบที่ฉีกกฎของการสร้างงานศิลปะในช่วงเวลานั้นเพราะแนวคิดที่ไม่ยึดติดกับหลักของเหตุผลในการสร้างงาน การหยิบเรื่องจินตนาการและความฝันทำให้การสร้างงานศิลปะหลุดออกจากกรอบและมีอิสระมากยิ่งขึ้น ความแปลกประหลาด ความมหัศจรรย์ที่เกิดจากการหลุดกรอบของเหตุผลกลายเป็นความงามในมุมมองของเซอร์เรียลลิสม์ ทำให้ภาพของความเหนือจริงอย่างประหลาดในงานกวีนิพนธ์ จิตรกรรม ประติมากรรม งานวัตถุหรือแม้แต่ภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ที่มีภาพของ ความรุนแรง ความปรารถนา นั้นสามารถกระตุ้นจินตนาการของศิลปินและผู้ชมได้อย่างดี เซอร์เรียลลิสม์จึงกลายเป็นแหล่งแรงบันดาลใจชั้นดีให้กับการสร้างภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) และแฟนตาซี (Fantasy)⁶⁸ ที่ต้องใช้จินตนาการที่หลุดออกจากกรอบเพื่อที่สามารถสร้างภาพที่เหนือจริงได้ แม้แต่การสร้างภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็ได้รับอิทธิพลของงานทัศนศิลป์กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ อย่างเช่น งานของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock ค.ศ. 1899 – 1980) กับภาพยนตร์เรื่อง Spellbound (1945) ที่ใช้พลังของการสร้างงานของเซอร์เรียลลิสม์มาใช้ในงานออกแบบฉาก โดยให้ซิลวาดอร์ ดาลีเป็นผู้ออกแบบฉากความฝันในภาพยนตร์เรื่องนี้

มองย้อนกลับมาที่ มิเชล กอนดรี ลักษณะของความเป็นเซอร์เรียลลิสม์ที่ปรากฏในงานกำกับศิลป์ของเขาเป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่ทำให้เห็นว่องค์ความรู้ทางทัศนศิลป์มีส่วนสำคัญในการสร้างภาพยนตร์ เพราะด้วยประวัติของกอนดรีที่เป็นคนทำหนังที่สนใจในงานศิลปะ พื้นเพของชีวิตที่เกิดในฝรั่งเศสทำให้คุ้นชินกับงานศิลปะของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ แม้แต่ภาพยนตร์ที่กอนดรีชื่นชอบนั้นส่วนหนึ่งมีภาพยนตร์ที่ลักษณะเหนือจริงร่วมด้วยทำให้ส่งอิทธิพลมายังงานกำกับภาพยนตร์ของกอนดรีให้มีลักษณะหรือองค์ประกอบของความเหนือจริง นอกจากอิทธิพลของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ที่กอนดรีได้รับ แนวคิดในการสร้างงานของกอนดรีมีส่วนทำให้เห็นชัดว่ามีความเหมือนกับแนวคิดของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ จากการศึกษาแนวคิดในการสร้างงานของกอนดรี ความฝัน คือ ส่วนสำคัญที่ก่อให้เกิดภาพที่เหนือจริงในภาพยนตร์ของเขา เมื่อมองกลุ่มทางทัศนศิลป์ที่ใช้เรื่องของความฝันเป็นแนวคิด กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ คือ กลุ่มที่ยึดเอาความฝันเป็นแนวทางหลักในการสร้างสรรค์งาน เพราะฉะนั้นภาพความฝันของกอนดรีที่นำมาใช้ในภาพยนตร์อาจมีทฤษฎีและรูปแบบเดียวกันกับมุมมองความฝันของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ ทำให้กลวิธีการสร้างงานกำกับศิลป์ของกอนดรีก็กับลักษณะของงานกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์มีความคล้ายคลึงกัน

ส่วนสำคัญอีกอย่างที่ทำให้แนวคิดทางทัศนศิลป์มีศักยภาพในการเข้าช่วยงานทางด้านภาพยนตร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์ของมิเชล กอนดรี คือ รูปแบบงานสร้างภาพยนตร์ของกอนดรีมีลักษณะ

⁶⁸ Graeme Harper and Rob Stone, *The Unsilvered Screen: Surrealism on Film* (London: Wallforwer, 2007) 117.

ของความเป็นภาพยนตร์นอกกระแส จึงไม่ถูกควบคุมรูปแบบของความเป็นภาพยนตร์ที่เป็นกระแสหลัก ทำให้เกิดอิสระในแนวคิดทั้งตัวบทภาพยนตร์ งานกำกับภาพยนตร์หรือแม้แต่ในงานด้านออกแบบที่มีอิสระ สามารถใส่จินตนาการของผู้กำกับได้ ซึ่งกอนดรีเองก็ได้ใส่สไตล์และเอกลักษณ์ของความเหนือจริงที่เขา ถนัดลงในบทภาพยนตร์และงานกำกับ สร้างงานกำกับศิลป์โดยใช้เรื่องของศิลปะเข้ามาช่วย ทำให้กอนดรี กลายเป็นคนทำหนังมีสไตล์และเอกลักษณ์เฉพาะที่โดดเด่นคนหนึ่งในวงการภาพยนตร์

ข้อเสนอแนะ

เนื่องด้วยงานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยสื่อทางภาพยนตร์ซึ่งเป็นภาพเคลื่อนไหวทำให้มีข้อจำกัด ในเรื่องของภาพ เพราะภาพยนตร์มีองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว การนำภาพมาลงเป็นรูปในงานวิจัย ชิ้นนี้จึงเป็นข้อจำกัด ต้องใช้การอธิบายรายละเอียดให้ได้มากที่สุดและในการวิเคราะห์งานกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี อาจมีบางฉากที่ไม่ได้รับการวิเคราะห์ถึงแม้จะเห็นรูปแบบที่มีความเหนือจริงอย่างชัดเจน เนื่องด้วยข้อจำกัดด้านภาพเคลื่อนไหวและเทคโนโลยีที่ใช้สร้างภาพยนตร์ในปัจจุบันอาจไม่สามารถ เปรียบเทียบและวิเคราะห์งานทัศนศิลป์และภาพยนตร์ของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ได้



รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กิตติพล สรัคคานนท์. “เซอร์ๆ”วารสารหนังสือใต้ดิน. กรุงเทพฯ : Shine, 2550.
- แมทธิว เกล. ดาดา & เซอร์เรียลลิสม์. แปลโดย ปราบดา หยุ่น. กรุงเทพฯ : เดอะเกรทไพนธ์อาร์ท, 2557.
- โรเบิร์ต แรดฟอร์ด. ดาลี. แปลโดย เมธาวิ เครืออ่อน. กรุงเทพฯ : เดอะเกรทไพนธ์อาร์ท, 2557.
- สี แสงอินทร์. แมกซ์ แอร์นส์ท : ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ผู้ยิ่งใหญ่. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- สดชื่น ชัยประสาธน์. การตีความเป็นจริงในกวินิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสม์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969. กรุงเทพฯ : คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2537.

ภาษาต่างประเทศ

- Alexandrian, Sarane. **Surrealist Art**. London: Thames and Hudson, 1970.
- Amsterdam, Michael Rizzo. **The Art Direction Handbook for Film**. Oxford: Focal Press, 2005.
- Caws, Mary Ann. **Surrealism**. London: Phaidon, 2004.
- Barrett, Terry. **Interpreting Art Reflecting, Wondering and Responding**. New York: Mcgran-Hill, 2003.
- Bordwell, David and Kristin Thompson. **Film Art: An Introduction**. New York: McGraw Hill, 2010.
- B.P. **Interview with Michel Gondry**. Accessed 24 march, 2016. Available from <http://www.festival-cannes.com/en/theDailyArticle/58622.html>
- Brooks, Xan. It's complicated! Michel Gondry, the maker of *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, tells Xan Brooks about his weird dreams, why Carrey and Winslet aren't friends - and why he's finally gone solo. Accessed December 28, 2014. Available fom <http://www.theguardian.com/film/2007/feb/14/1>
- Bosetti, Romeo and Louis Feuillade, director. **La Course Aux Potirons**. [motion picture] France: Société des Etablissements L. Gaumont, 1907.

- Bunel, Luis, director. **Un Chien Andalou**. [motion picture] France: Les Grands Films Classiques, 1929.
- Buszek, Maria Elena. **Extra/Ordinary: Craft and Contemporary Art**. Durham: Duke University Press, 2011.
- Cocteau, Jean, director. **The Blood of a Poet**. [motion picture] France: Vicomte de Noailles, 1932.
- Dulac, Germaine, director. **The Seashell and the Clergyman**. [motion picture] France, 1928.
- Faneŝ, F lix. **Salvador Dali: the construction of the image, 1925-1930**. New Haven: Yale University Press, 2007.
- Finkelstein, Haim N. **Surrealism and the Crisis of the Object**. Mich: UMI Research Press, 1979.
- Hammacher, A.M. **Maqr tte, Rene, 1898-1967**. New York: Harry N. Abrams, 1973.
- Harper, Graeme and Rob Stone. **The Unsilvered Screen: Surrealism on Film**. London: Wallforwer, 2007.
- Hill, Derek. **Charlie Kaufman and Hollywood's Merry Band of Pranksters, Fabulists and Dreamers - An excursion into the American New Wave**. Harpenden: Kamera Books, 2011.
- Horowitz, Josh. **The Mind of the Modern Moviemaker: 20 Conversation with the New Generation of Filmmakers**. Penguin: New York, 2006.
- Grau, Christopher. **Eternal Sunshine of Spotless Mind**. Oxon: Routledge, 2009.
- Gondry, Michel, director. **Human Nature**. [motion picture] United States: Fine Line Features, 2001.
- _____. **Eternal Sunshine of the Spotless Mind**. [motion picture] United States: Focus Features, 2004
- _____. **The Science of Sleep: La science des r ves**. [motion picture] France: Partizan Films, 2006.
- _____. **Mood Indigo: L' cume des jours**. [motion picture] France: Brio Films, 2013.
- Grunenberg, Christoph. **Ren  Magritte: A-Z**. Liverpool: Tate, 2011.
- Klings hr-Leroy, Cathrin. **Surrealism**. K ln: Taschen, 2015.

- Lambie, Ryan. **Michel Gondry interview: Mood Indigo, Eternal Sunshine**. Accessed December 28, 2014. Available from <http://www.denofgeek.com/movies/michel-gondry/31451/michel-gondry-interview-mood-indigo-eternal-sunshine-ubik>
- LaRocca, David. **The Philosophy of Charlie Kaufman**. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2011.
- LoBrutto, Vincent. **The Filmmaker's Guide to Production Design**. New York: Allworth, 2002.
- Matthews, J.H. **Eight Painters: The Surrealist Context**. Syracuse: Syracuse University Press, 1982.
- Mccabe, Joseph. **Exclusive: Director Michel Gondry on His French Romantic Fantasy Mood Indigo**. Accessed March 18, 2016. Available from <http://nerdist.com/exclusive-director-michel-gondry-on-his-french-romantic-fantasy-mood-indigo/>
- Passeron, Rene. **Phaidon Encyclopedia of Surrealism**. Oxford: Phaidon Press, 1978.
- Picon, Gaetan. **Surrealists and Surrealism 1919-1939**. London : Macmillan, 1983
- Ray, Man, director. **L'étoile de mer**. [motion picture] France, 1928.
- Richardson, Michael. **Surrealism and Cinema**. Oxford: Berg, 2006.
- Rolls, Alistair Charles. **The Flight of the Angles: Intertextuality in Four Novels bu Boris Vian**. Amsterdam: Rodopi B.v, 1999.
- Rubin, William S. **Dada and Surrealist Art**. London: Thames and Hudson, 1969.
- Schwartz, Alexandra. **Whimsy and Spit: Boris Vian's Two Minds**. Accessed March 18, 2015. Available from <http://www.newyorker.com/books/page-turner/whimsy-war-boris-vian-two-minds>
- Wilson, Simon. **Surrealist painting**. Oxford: Phaidon, 1982.
- Wood, Ghislaine. **Surreal Things: Surrealism and Design**. London: V&A, 2007.
- Young, Paul. **Art cinema**. Los Angeles: Taschen, 2009.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล	สุรรัตน์ อุปพงศ์
ที่อยู่	47/85 หมู่ 1 ถนน रामคำแหง 102 เขต สะพานสูง แขวง สะพานสูง กรุงเทพมหานคร 10240
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2555	ปริญญาบัณฑิต สาขา การออกแบบเพื่อการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2557	เข้าศึกษาต่อระดับปริญญาโท สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

