

ความล่มสลายของอารยธรรม

THE COLLAPSE OF CIVILIZATION

พิริยะ อู๋ยไพบูลย์สวัสดิ์

PIRIYA OUYPIBULSWAT

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2557

KMITL-2014-AR-M-005-053

THE COLLAPSE OF CIVILIZATION

PIRIYA OUYPIBULSWAT

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2014
KMITL-2014-AR-M-005-053

COPYRIGHT 2014

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ความล่มสลายของอารยธรรม
THE COLLASPE OF CIVILIZATION
นักศึกษา นายพิริยะ อู่ไขโปบลูย์สวัสดิ์
รหัสประจำตัว 54620902
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทัศนศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ อลิตา จันผิงเพ็ชร
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม รองศาสตราจารย์ กันจณา คำโสภี

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		ลายมือชื่อ
รองศาสตราจารย์ อลิตา	จันผิงเพ็ชร	
รองศาสตราจารย์ กันจณา	คำโสภี	
รองศาสตราจารย์ มัลลิกา	มังกรวงษ์	
รองศาสตราจารย์ สรรณรงค์	สิงเสนี	
อาจารย์ อรรถชัย	พองสมุทร	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 15 พฤษภาคม 2557 เวลา 10.00 น.
สถานที่สอบ สาขาวิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ โสวิทยสกุล)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่.....30.....เดือนพฤษภาคม.....พ.ศ.2557

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ความล่มสลายของอารยธรรม
นักศึกษา	นาย พิริยะ อู่ไพบุณย์สวัสดิ์
รหัสประจำตัว	54620902
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2557
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ.อลิตา จันผิงเพ็ชร

บทคัดย่อ

การพัฒนาทางอารยธรรมของมนุษย์ ภายใต้ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม การผลิตที่ล้นเกินและการขยายตัวของเขตเมืองและเขตอุตสาหกรรม นำมาซึ่งการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ ที่มีอยู่อย่างจำกัด เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ที่ไร้ขอบเขต ก่อให้เกิดความผิดปกติต่อสภาพแวดล้อมและต่อธรรมชาติ จนในที่สุดก็ย้อนกลับมาหามนุษย์ผู้เป็นเจ้าของอารยธรรมอย่าง ที่เกินจะรับได้ ปัญหาเหล่านี้มักถูกละเลยจากทั้งภาคเอกชนซึ่งเป็นผู้ผลิต และจากภาครัฐซึ่งเป็นผู้ควบคุมการผลิต แต่กลับให้ความสำคัญในแง่เศรษฐกิจ จนละเลยเพิกเฉยต่อการเข้าไปจัดการปัญหาซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อสภาพแวดล้อม จนเกินกว่าจะแก้ไขได้

ผลงานศิลปกรรมชุด “ความล่มสลายของอารยธรรม” เกิดจากแรงบันดาลใจดังกล่าว โดยศึกษาจากข้อมูลที่ได้รับจากบทความ ข้อเขียน สื่อจาก อินเทอร์เน็ต ที่ถูกค้นคว้าวิจัยและเผยแพร่เป็นที่ยอมรับไปทั่วโลก ในการเขียนวิทยานิพนธ์นี้ได้แบ่งบทหลักออกเป็น 5 บท โดยเริ่มจากที่มา ความสำคัญ วรรณกรรม อิทธิพลจากงานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง การดำเนินการสร้างสรรค์ วิเคราะห์และบทสรุป เพื่อให้วิทยานิพนธ์นี้มีเนื้อหาที่สมบูรณ์

ผลงานศิลปกรรมชุดนี้ สร้างขึ้นโดยจำลองพื้นที่สำคัญทางอารยธรรมที่มีชื่อเสียงในปัจจุบัน เป็นเครื่องหมายบ่งชี้(Landmark) อาทิเช่นตึก Taipei 101 ตึก Shanghai World Financial Center ตึก One World Trade Center(ซึ่งสร้างขึ้นใหม่แทนที่ตึก World Trade Center เดิม) ฯลฯ ตึกเหล่านี้ถูกสร้างด้วยกระบวนการหล่อน้ำแข็ง และจัดวางให้เกิดเป็นเมืองจำลองเป็นสัญลักษณ์ของอารยธรรมปัจจุบันของมนุษย์ซึ่งอยู่ภายใต้ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม จากนั้นจึงใช้เทคนิควิดีโออาร์ต ถ่ายทำในเวลาจริง (Real time) และนำมาตัดต่อขึ้นใหม่ เพื่อให้เห็นปรากฏการณ์ของการละลาย ในเวลาอันสั้น(Timelapse) ลงจนสลายไปในที่สุด

การสร้างผลงานชุดนี้มุ่งเน้นที่จะสะท้อนปัญหาที่สำคัญที่สุดของมวลมนุษยชาติ แต่กลับเป็นปัญหาที่ถูกละเลยมากที่สุดเช่นกัน อันเนื่องมาจากกิจกรรมการผลิต และกลไกทางสังคม ที่ไม่อาจทำให้เราหยุดคิดถึงปัญหาเหล่านี้และร่วมกันจัดการอย่างจริงจัง ซึ่งเป็นเหตุแห่งความสูญเสียมากมาย ณ ปัจจุบัน ข้าพเจ้าหวังเพียงว่าผลงานชุดนี้ จะเป็นเครื่องเตือนสติให้สังคมได้รับรู้ถึงปัญหาเหล่านี้ผ่านผลงานศิลปะของข้าพเจ้า และอาจเป็นแนวทางให้ผู้สนใจการทำงานศิลปะ ในลักษณะเดียวกับข้าพเจ้าได้รับประโยชน์อื่นที่ทั้งยังเป็นการขยายขอบเขตการสร้างสรรคให้กว้างขวางมากขึ้นอีกด้วย

Thesis	The Collapse of civilization
Student	Mr.Piriya Ouyyibulswat
Student ID	54620902
Degree	Master of Fine Arts
Program	Visual Arts
Year	2014
Thesis Advisor	Assoc.Prof. Alita Junfungpetch

ABSTRACT

The develop of civilization under the capitalist. The over development of economic and industrial area led to demand for many resources affect to the environment and cause natural disasters. Above problems were ignored from government sector and private sector but they are interest the economic growth only, which is now. A natural disaster is a major problem which from insatiability of human. It can cause loss of life or property damage tremendously.

The art work of the collapse of civilization get inspired from article documentary and online media, which was published and recognized from global. This Thesis divide into 5 chapter starting from Provenance The importance of issue Literature The influence of art Process of artworks Analysis and conclusions in order to complete with thesis content.

The artwork created by simulation landmark in current time such as Taipei 101 Shanghai world financial center And One world trade center. They create by ice casting and set into a model town. Then using Time lapse to record the phenomena until the ice melt down.

This artwork focus on the most important problem of humanity even the issue is not interest form human as expected. Because of the manufacture and social mechanism had over developed.

From my artwork I just hope to reminder that social awareness of this issue seriously and perhaps as a guide for those who interest in the same way of my art as well.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ ด้วยเพราะความกรุณา และการเอาใจใส่อย่างดียิ่ง จาก รศ.อลิตา จันฝังเพชร (อาจารย์ที่ปรึกษา) ขอขอบพระคุณอาจารย์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ ปรึกษา ช่วยเหลือ ตรวจสอบแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ ได้ด้วยดีตลอดมา

ขอขอบพระคุณ พ่อ และแม่ ที่คอยดูแล สนับสนุน ให้คำแนะนำ ให้กำลังใจ

ขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาทัศนศิลป์ และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่าน

ขอขอบพระคุณเพื่อวิจิตรศิลป์รุ่น 14 รุ่นน้อง และรุ่นพี่วิจิตรศิลป์ ลาดกระบังทุกคน

สำหรับความช่วยเหลือทุกอย่าง

ขอขอบพระคุณ ครูอาจารย์ทุกท่านที่ สอนประสิทธิ์ประสาทวิชามาตั้งแต่เล็กจนโต

คุณค่าและประโยชน์ อันพึงมีจากการผลิตผลงาน และวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ ผู้ศึกษา

ขอบพระคุณ และ ขอขอบอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

พิริยะ คู่ย์ไพบุลย์สวัสดิ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	III
กิตติกรรมประกาศ.....	IV
สารบัญ.....	V
สารบัญภาพ.....	VII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	4
1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	5
1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	5
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับในการสร้างสรรค์.....	6
2.1 อิทธิพลจากศิลปะที่เกี่ยวข้อง.....	6
2.1.1 สารคดี (Documentary).....	6
2.1.2 ศิลปะจัดวาง (Installation Art).....	8
2.1.3 ศิลปะวิดีโอ (Video Art).....	12
2.1.4 ความสัมพันธ์ของพื้นที่และเวลาในภาพยนตร์และวิดีโอ.....	16
2.1.5 ภาพยนตร์ยุคแสวงหาแนวทางใหม่ (พ.ศ.2540-ปัจจุบัน).....	19
2.1.6 ภาพยนตร์ศิลปะ (The Art Film).....	24
2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน.....	29
2.2.1 Rachel Whiteread.....	29
2.2.2 Bruce Nauman.....	32
2.2.3 Jan Dibbets.....	35
2.3 สรุปเทคนิคและอิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน.....	38
2.3.1 อิทธิพลที่ได้รับจาก Rachel Whiteread.....	38
2.3.2 อิทธิพลที่ได้รับจาก Bruce Nauman.....	38
2.3.3 อิทธิพลที่ได้รับจาก Jan Dibbets.....	38
2.4 อิทธิพลทางเทคนิคในการสร้างสรรคงานศิลปะ.....	39

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์.....	41
3.1 การหาข้อมูลและการรวบรวมข้อมูล.....	41
3.2 การเลือกรูปทรงต้นแบบ.....	41
3.3 การสร้างภาพร่างและต้นแบบจำลอง.....	47
3.3.1 ข้อมูลภาพถ่าย.....	47
3.3.2 ภาพร่างสองมิติ.....	48
3.3.3 แบบจำลองสามมิติ.....	50
3.4 การทำแม่พิมพ์และการถอดพิมพ์.....	51
3.5 การบันทึกและตัดต่อผลงาน.....	54
3.5.1 การบันทึกผลงาน.....	54
3.5.2 การตัดต่อผลงาน.....	55
3.6 วิธีการนำเสนอผลงาน.....	56
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์.....	57
4.1 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน.....	57
4.1.1 วิเคราะห์การจัดวางและวิธีนำเสนอผลงาน.....	59
4.1.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ VDO.....	59
4.1.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ รูปทรงประติมากรรม.....	60
ภาพผลงานวิทยานิพนธ์.....	61-65
บทที่ 5 สรุปปัญหาและข้อเสนอแนะ.....	66
5.1 สรุปและวิเคราะห์.....	66
5.2 ข้อเสนอแนะ.....	67
บรรณานุกรม.....	69
ภาคผนวก.....	70
ประวัติผู้เขียน.....	74

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 ภาพเหตุการณ์น้ำท่วมใหญ่ในประเทศไทย ปี 2554.....	2
1.2 ภาพเหตุการณ์ เฮอริเคน แคทรินา ที่เมืองนิวยอร์ก USA.....	3
2.1 Betsabeé Romero,Endless Spiral, 2008,Mixed media,variable.....	10
2.2 Carlos Amorales, Black Cloud, 2007, Mixed media ,variable	11
2.3 Julieta Aranda, Memories of things present #1, 2008,Mixed media,variable.....	11
2.4 Bruce Nauman, «Anthro-Socio», 1992.....	15
2.5 Tony Oursler Eyes, détail, 1996.....	15
2.6 Rachel Whiteread.....	29
2.7 Rachel Whiteread "House", 1993 concrete, (destroyed).....	30
2.8 Rachel Whiteread, "Untitled (Library)" (1999).....	30
2.9 Rachel Whiteread, "Black Books" (1996-7).....	31
2.10 Rachel Whiteread, "Untitled (Paperbacks)" (1997).....	31
2.11 Bruce Nauman.....	32
2.12 Bruce Nauman, «Anthro-Socio», 1992.....	34
2.13 Bruce Nauman, Fifteen Pairs of Hands, 1996.....	34
2.14 Jan Dibbets.....	35
2.15 Jan Dibbets, Land-Sea FB3, 2007.....	36
2.16 Jan Dibbets , Shortest Day at My House in Amsterdam, 1970.....	37
2.16 Jan Dibbets , Land-Sea HB4 ,2007.....	37
3.1 One World Trade center.....	42
3.2 Taipei 101.....	42
3.3 Shanghai World financial center.....	43
3.4 Petronas tower.....	43
3.5 Hongkok Bank of China	44
3.6 John Hancock Tower	44
3.7 AON tower.....	45
3.8 World Trade center.....	45

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.9 Tokyo tower	46
3.10 Pricress Tower	46
3.11 ภาพเปรียบเทียบความสูงของตึกที่สูงที่สุดในโลก (1).....	47
3.12 ภาพเปรียบเทียบความสูงของตึกที่สูงที่สุดในโลก (2).....	47
3.13 ภาพร่าง 1.....	48
3.14 ภาพร่าง 2.....	48
3.15 ภาพร่าง Installation view (1).....	49
3.16 ภาพร่าง Installation view (2).....	49
3.17 แบบจำลองสามมิติ (1).....	50
3.18 แบบจำลองสามมิติ (2).....	50
3.19 ขั้นตอนการทำแม่พิมพ์ (1).....	51
3.20 ขั้นตอนการทำแม่พิมพ์ (2).....	52
3.21 ขั้นตอนการทำแม่พิมพ์ (3).....	53
3.22 แบบจำลองน้ำแข็งที่ถูกถอดพิมพ์แล้ว.....	54
3.23 ขั้นตอนการตัดต่อ VDO ด้วย โปรแกรม Adobe premier pro CS5.....	55
3.24 ภาพจอ projector ที่ใช้ในการนำเสนอผลงาน.....	56
4.1 ภาพผลงานชุด The collapse of civilization.....	58
4.2 ภาพผลงาน ชุด The Collapse of Civilization (1).....	61
4.3 ภาพผลงานชุด The Collapse of Civilization (2).....	62
4.4 ภาพผลงานชุด The Collapse of Civilization (3).....	63
4.5 ภาพผลงานชุด The Collapse of Civilization (4).....	64
4.5 ภาพผลงานชุด The Collapse of Civilization (5).....	65

บทที่ 1

บทนำ

สภาพการณ์ปัจจุบัน ซึ่งเป็นที่น่าวิตกอย่างยิ่งกับปัญหา ความเปลี่ยนแปลงของสภาพ ภูมิอากาศและสภาวะแวดล้อมซึ่งส่งผลกระทบต่อชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ ต้นตอของปัญหา เหล่าเกิดขึ้นจากทุกๆกิจกรรมที่มนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้น นั่นคือการพัฒนาทางอารยธรรมอย่างไร ซิดจำกัด เพื่อตอบสนองความต้องการที่ไม่มีขอบเขต ทั้งในแง่อุตสาหกรรมและการขยายตัวของ เมือง กิจกรรมเหล่านี้ส่งผลให้ทรัพยากรธรรมชาติซึ่งมีอยู่อย่างจำกัดต้องหมดลง และถูกแทนที่ ด้วยอารยธรรมอันศิวิไลซ์ ซึ่งอารยธรรมเหล่านี้ไม่อาจจะทำหน้าที่ได้ดังเช่นทรัพยากรที่หมดลงไปก ด้วยกิจกรรมการผลิต สร้างให้เกิดความไม่สมดุล ยังผลไปถึงความเปลี่ยนแปลง อันจะนำมาซึ่ง ความล่มสลายของอารยธรรมนั่นเอง

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

นับแต่การปฏิวัติอุตสาหกรรมในช่วง ค.ศ. 1750 ถึง ค.ศ. 1850 ในรอบ 200 ปีมานี้ เทคโนโลยีพัฒนาไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด เพื่อตอบสนองระบบเศรษฐกิจที่ไร้ขอบเขต ทุกกิจกรรมการ ผลิตเป็นไปเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ที่นับวันมีแต่จะมากขึ้น ธรรมชาติมีค่าเพียงแค่ว่า ทรัพยากรที่ถูกนำมาใช้อย่างสิ้นเปลือง ในการพัฒนาอารยธรรมของมนุษย์ ซึ่งในระยะเวลาเพียง แค่ว่าสองศตวรรษ นี้กิจกรรมการผลิตของมนุษย์ส่งผลกระทบต่อธรรมชาติเป็นอย่างมากจนตัวของ มนุษย์เองนั้นก็ไม่สามารถคิดถึงได้

ในรอบทศวรรษที่ผ่านมาหากกล่าวถึงปัญหาใหญ่ของมวลมนุษยชาติคงหนีไม่พ้นปัญหา ความผิดปกติของธรรมชาติ หรือเรียกสั้นๆว่าปัญหา โลกัร้อน (Global Warming) ปัญหาข้างต้นนี้ ส่งผลกระทบต่อสภาวะความเป็นอยู่ และการใช้ชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง ดังจะเห็นได้จาก สภาพความผิดปกติของ ภูมิอากาศ การมาของภัยธรรมชาติที่รุนแรงขึ้นจากปกติ จนบางครั้ง มนุษย์เรามีอาการรับมือไหว

ปัญหาความผิดปกติของปรากฏการณ์ธรรมชาติในรอบทศวรรษนี้ มีความรุนแรงมากขึ้น จนเกินกว่าที่มนุษย์จะรับมือไหว ยกตัวเช่นในรอบ 2 ปีมานี้ ตั้งแต่ปี 2011 – 2012 ภัยพิบัติทาง ธรรมชาติที่สร้างความเสียหายเป็นจำนวนมากไล่เรียงตั้งแต่ น้ำท่วมออสเตรเลีย เดือนธันวาคม 2010-มกราคม 2011 น้ำท่วมเมืองเจดดาห์ ซาอุดีอาระเบีย เดือนมกราคม 2011 น้ำท่วม-โคลน ถล่มที่บราซิล เดือนมกราคม 2011 น้ำท่วมศรีลังกา เดือนมกราคม-กุมภาพันธ์ 2011 แผ่นดินไหว

ที่เมืองโครส์เซิร์ช นิวซีแลนด์ 6.3 ริกเตอร์ 22 กุมภาพันธ์ 2011 แผ่นดินไหว 5.8 ริกเตอร์ ที่จีน 10 มีนาคม 2011 แผ่นดินไหว-สึนามิ ที่ญี่ปุ่น 11 มีนาคม 2011 แผ่นดินไหวพม่า 6.8 ริกเตอร์ 24 มีนาคม 2011 น้ำท่วมภาคใต้ประเทศไทย ฝนตกหนักตั้งแต่วันที่ 15 ธันวาคม 2011 พายุทอร์นาโดถล่มภาคใต้ของสหรัฐ ใน 6 รัฐ เดือนเมษายน 2011 ,



ภาพที่ 1.1 ภาพเหตุการณ์น้ำท่วมใหญ่ในประเทศไทย ปี 2554

มหาอุทกภัยครั้งใหญ่ ภาคกลางประเทศไทย เดือน ส.ค. – พ.ย. 2011 อุทกภัยดังกล่าวทำให้พื้นดินกว่า 150 ล้านไร่ (6 ล้านเฮกตาร์) ซึ่งในจำนวนนี้เป็นทั้งพื้นที่เกษตรกรรมและอุตสาหกรรมใน 65 จังหวัด 684 อำเภอ ราษฎรได้รับความเดือดร้อน 4,086,138 คน บ้านเรือนเสียหายทั้งหมด 2,329 หลัง บ้านเรือนเสียหายบางส่วน 96,833 หลัง พื้นที่การเกษตรคาดว่าจะได้รับความเสียหาย 11.20 ล้านไร่ ถนน 13,961 สาย ท่อระบายน้ำ 777 แห่ง ฝาย 982 แห่ง ทำนบ 142 แห่ง สะพาน/คอสะพาน 724 แห่ง บ่อปลา/บ่อกึ่ง/หอย 231,919 ไร่ ปศุสัตว์ 13.41 ล้านตัว มีผู้เสียชีวิต 813 ราย (44 จังหวัด) สูญหาย 3 คน (จ.แม่ฮ่องสอน 2 ราย จ.อุตรดิตถ์ 1 ราย) น้ำท่วมและดินถล่มบราซิล ฝนที่ตกลงมาอย่างหนักตั้งแต่ต้นปี ทำให้หลายพื้นที่ทางตะวันออกเฉียงใต้ของ บราซิล เผชิญกับน้ำท่วมและดินถล่ม เดือนมกราคม 2012



ภาพที่ 1.2 ภาพเหตุการณ์ เฮอริเคน แคทรีนา ที่เมืองนิวออร์ลีอัน USA

พายุเฮอริเคน แคทรีนา สหรัฐอเมริกา 2548 ซึ่งเป็นพายุเฮอริเคนระดับ 5 แคทรีนาถือเป็นภัยพิบัติทางธรรมชาติที่สร้างความเสียหายเป็นวงกว้างมากที่สุดในประวัติศาสตร์ของสหรัฐ กินบริเวณกว้าง 92,000 ตารางไมล์ ทำลายทรัพย์สิน สิ่งปลูกสร้างและสาธารณูปโภคต่างๆ ของเมืองขนาดใหญ่อย่างนิว ออร์ลีอันส์ไปเกือบทั้งหมด สูญเสียชีวิตประชาชนไปมากกว่า 1,800 คนและทำให้ชาวอเมริกันหลายหมื่นครัวเรือนไร้ที่อยู่อาศัยและปราศจากอาหารและสิ่งประทังชีวิตขั้นพื้นฐานเป็นเวลานาน พายุทอร์นาโดพัดถล่มรัฐอลาบามาของสหรัฐ ช่วงก่อนรุ่งสางของวันที่ 23 ม.ค.2012 อากาศหนาวจัดในยุโรป ยุโรปตะวันออกและยุโรปกลางเผชิญสภาพอากาศหนาวจัดครั้งรุนแรงที่สุดในรอบหลายสิบปี ปลายเดือนมกราคม – กุมภาพันธ์ 2012หิมะตกหนักเป็นประวัติการณ์ที่ญี่ปุ่น เดือนมกราคม – กุมภาพันธ์ 2012 น้ำท่วมในรัฐนิวเซาท์เวลส์และควีนส์แลนด์ ออสเตรเลีย ประชาชนหลายคนในพื้นที่บอกว่า เป็นอุทกภัยครั้ง เลวร้ายที่สุดในรอบ 50 ปี เดือนกุมภาพันธ์ 2012แผ่นดินไหวในฟิลิปปินส์ 6.8 ริกเตอร์ นอกชายฝั่งตอนกลางของฟิลิปปินส์ บริเวณช่องแคบระหว่างเกาะเนกรอส กับเกาะเซบู อฟกานิสถานหิมะตกหนักสุดในรอบ15ปี เดือนมกราคม – กุมภาพันธ์ 2012น้ำท่วมหลายประเทศในละตินอเมริกา เดือนกุมภาพันธ์ 2012พายุทอร์นาโดพัดถล่มพื้นที่ตอนกลางและใต้ของสหรัฐ ตั้งแต่รัฐอินเดียนา อะลาบามา เคนทักกี เทนเนสซี และอิลลินอยส์ เมื่อวันที่ 2 มีนาคม 2012

ปรากฏการณ์ธรรมชาติเหล่านี้ก่อให้เกิดเป็นภัยธรรมชาติที่รุนแรงเกินกว่าปกติและเกิดบ่อยครั้งขึ้นกว่าปกติ อันเนื่องมาจากปัญหา “โลกร้อน หรือสภาวะเรือนกระจก” ที่ยังส่งผลเป็นลักษณะของลูกโซ่ไปยังธารน้ำแข็งทั่วโลกที่ละลายตัวอย่างรวดเร็วเนื่องจากอุณหภูมิ ของผิวโลกปัจจุบันเพิ่มขึ้นเกือบ 1 องศาเซลเซียส ซึ่งเป็นอุณหภูมิที่ขึ้นเพียงเล็กน้อยและไม่น่าจะมีผลกระทบมากมาย แต่ในความเป็นจริงแล้วโลกประกอบด้วยพื้นดินเพียง 1 ส่วน และพื้นน้ำ อีก 3 ส่วน ซึ่ง

แผ่นดินจะร้อนกว่าพื้นน้ำ ดังนั้นถ้าโลกร้อนขึ้น 1 องศาได้นั้น แสดงว่าแผ่นดินจะต้องร้อนกว่าพื้นน้ำถึง 4 เท่า และการที่แผ่นดินและพื้นน้ำมีความร้อนแตกต่างกันมาก ๆ จะส่งผลให้เกิดลมพัดจากทะเลเข้าหาฝั่งรุนแรงขึ้น จนเกิดเป็นพายุ หรือ มรสุม ต่างๆ ขึ้น การเปลี่ยนแปลงอุณหภูมิเพียงแค่ 2 องศาเซลเซียสจะก่อให้เกิดผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงอย่างไม่ทางย้อนกลับได้ เช่น การละลายของน้ำแข็งที่ขั้วโลกเหนือและขั้วโลกใต้ ซึ่งต้องใช้เวลากว่าล้านปีในการกลับคืนสู่สภาพเดิมโดยระบบการจัดการของโลกพื้นผิวของน้ำแข็งขั้วโลก ทำหน้าที่สะท้อนรังสีความร้อนจากดวงอาทิตย์กลับสู่บรรยากาศได้ถึง 90 % แต่ในขณะที่เดียวกันน้ำทะเลก็สามารถดูดความร้อนจากดวงอาทิตย์ได้ถึง 90% เช่นกัน ซึ่งถ้าโลกมีผิวน้ำแข็งน้อยเท่าไรโลกก็ยิ่งร้อนขึ้นมากเท่านั้น น้ำแข็งขั้วโลกเหนือจะละลายได้เร็วกว่าน้ำแข็งขั้วโลกใต้เนื่องจาก น้ำแข็งขั้วโลกเหนือเป็นเพียงแผ่นน้ำแข็งที่ลอยอยู่เหนือมหาสมุทรอาร์คติก เมื่อน้ำทะเลอุ่นขึ้นน้ำแข็งก็ละลายเร็วขึ้น และหากน้ำแข็งขั้วโลกเหนือละลายหมด จะทำให้น้ำทะเลสูงขึ้นกว่า 60 เซนติเมตร น้ำทะเลจะคุกคามบริเวณชายฝั่งทั่วโลก ประชาชนในทวีปเอเชียกว่า 100 ล้านคนจะประสบกับปัญหาน้ำท่วม ไร่ที่อยู่อาศัย โดยเฉพาะในประเทศ อินเดีย ศรีลังกา ปากีสถาน บังคลาเทศ พม่า เวียดนาม ไทย ไปจนถึงจีนและญี่ปุ่น

ปรากฏการณ์เหล่านี้ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของ “ปรากฏการณ์โลกร้อน” ซึ่งในรอบทศวรรษนี้มีแนวโน้มที่จะรุนแรงมากขึ้นและเกิดบ่อยมากขึ้นและอาจสร้างความเสียหายต่อชีวิตและทรัพย์สิน ตลอดจนจนอารยธรรมต่างๆ ที่มนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้นอย่างประเมินค่าไม่ได้นั่นเอง

ปัญหาเหล่านี้กับถูกละเลยโดยมนุษย์ซึ่งเป็นผู้ก่อขึ้นจากการพัฒนาทางด้านอารยธรรมอย่างไร้ขอบเขต เพียงเพื่อตอบสนองความต้องการที่ไม่สิ้นสุดของมนุษย์ทั้งในด้านการพัฒนาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ที่ยังเพิ่มปริมาณความต้องการอย่างไม่หยุดยั้ง หรือการพัฒนาระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ที่มีได้คำนึงถึงผลกระทบจากการผลิตจำนวนมากภายใต้ระบบอุตสาหกรรม และที่สำคัญในภาคการเมืองก็ยังมิได้ให้ความสำคัญต่อปัญหานี้อย่างเพียงพอ ปัจจัยเหล่านี้เป็นตัวเร่งให้ปัญหาข้างต้นเกิดเร็วขึ้นและรุนแรงมากขึ้น จนอาจถึงขั้นที่ “อารยธรรมต่างๆ ที่มนุษยชาติเป็นผู้สร้างขึ้นอาจจะล่มสลายลงด้วยตัวของมันนั่นเอง”

1.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้านำเอาความสามารถของเทคนิค VDO มาสร้างภาพปรากฏการณ์ ฆัตธรรมชาติ ด้วยการเร่งกระบวนการทางเวลาให้ถึงจุดสิ้นสุดในเวลาอันสั้น เพื่อแสดงภาพของเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ปัจจุบันให้เป็นที่ตระหนัก ถึงภัยจากอารยธรรมที่มนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้น และมีได้คำนึงถึงผลเสียของการเจริญเติบโตเหล่านั้น อันจะเป็นเหตุที่นำมาซึ่งความเสื่อมสลายก่อนเวลาอันควรนั่นเอง

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.3.1 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบงานศิลปะกระบวนการคิด (Conceptual Art) ผ่านเทคนิคประติมากรรมหล่อน้ำแข็ง และการบันทึกภาพด้วย VDO ผ่านกระบวนการตัดต่อ เพื่อแสดงในรูปแบบ VDO INSTALLATION

1.3.2 เพื่อเป็นการค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ใหม่ ด้วยการนำเอาเทคนิคการทำงานศิลปะ สองชนิดมาผนวกเข้าด้วยกัน สร้างให้เกิดเป็นงานศิลปะที่สมบูรณ์ ขึ้น

1.3.3 เพื่อสะท้อนปัญหาสำคัญของมนุษยชาติที่ถูกกลายมากที่สุดผ่านผลงานศิลปะ ให้เป็นอีกหนึ่งทางที่สามารถกระตุ้นเตือน มนุษย์จากกิจกรรม ต่างๆที่อาจเป็นปัจจัยเร่งให้ปัญญาเหล่านี้ที่ความรุนแรงมากขึ้นจนอาจเป็นเหตุแห่งการล่มสลายทางอารยธรรมได้

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าใช้การสื่อสารกับผู้ชมด้วยเทคนิคการ หล่อประติมากรรมน้ำแข็ง จากนั้น บันทึกภาพปรากฏการณ์ VDO และใช้กระบวนการทางเทคนิคตัดต่อ VDO สร้างสรรค์ผลงานซึ่ง ประกอบไปด้วย

จำนวนชิ้นงาน VDO Installation 1 ชุด ขนาดผันแปรตามพื้นที่

บทที่ 2

อิทธิพลที่ได้รับในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ ให้เกิดเป็นผลงานที่มีสมบูรณ์นั้น ประกอบด้วยส่วนต่างๆ มากมาย และส่วนประกอบหนึ่งซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งก็คือ การค้นหาข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน ข้อมูลที่ข้าพเจ้าใช้ได้มาทั้งจากประสบการณ์จริง ได้มาจากการค้นคว้าจากหนังสือ บทความ ข้อเขียนจากสื่ออินเทอร์เน็ต ข้อมูลที่หามาได้จะถูกเลือกสรร จัดสรร และคัดสรรตามความจำเป็นให้เหมาะสมต่อการใช้งานและแสดงออก ซึ่งปรากฏอยู่ในภาพผลงานศิลปะแต่ละชิ้นงาน ข้าพเจ้าได้จำแนกแหล่งที่มาของข้อมูล วิธีการค้นหาและรวบรวมข้อมูล และจากอิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรมเพื่อประโยชน์ของการสร้างสรรค์งาน

2.1 อิทธิพลจากศิลปะที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 สารคดี (Documentary)

สาร น. แก่น เนื้อแท้

คดี น. เรื่อง

สารคดี น. เรื่องที่เรียบเรียงขึ้นจากความจริง ไม่ใช่จากจินตนาการ

มีผู้ให้คำจำกัดความของคำว่าสารคดี อย่างเช่น John Grison ไว้ว่า เป็นการสร้างสรรค์ที่ถ่ายทอดมาจากความจริง (Creative Treatment of Actuality) ควรจะเป็นที่ผูกผันกับเหตุการณ์และบุคคลจริงโดยไม่มี การแสดง นอกจากนั้นภาพยนตร์สารคดีจะต้องเป็นผลงานในลักษณะที่สร้างสรรค์ ผู้กำกับภาพยนตร์สารคดีจะต้องถ่ายทอดเรื่องราวความเป็นจริงในเชิงสร้างสรรค์ไม่ใช่เป็นการเลียนแบบจากความจริงโดยไม่มี การตกแต่ง

Richard Barsam “ภาพยนตร์สารคดีทั้งหมดถือว่าเป็นภาพยนตร์ที่สร้างจากเรื่องจริง แต่ไม่ใช่ภาพยนตร์ที่สร้างจากเรื่องจริงทุกเรื่อง จะเป็นภาพยนตร์สารคดี”

Paul Rotha “ภาพยนตร์สารคดี คือเรื่องราวของความจริงจากเหตุการณ์ปัจจุบัน ซึ่งแสดงออกในลักษณะที่เกี่ยวข้อง และสัมพันธ์กับสังคมมนุษย์

Willard Van Dyke “เป็นภาพยนตร์ที่ปกติไม่ใช่ภาพยนตร์ที่สร้างจากเรื่องแต่งจะต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานความขัดแย้ง ภาพยนตร์ควรมีส่วนผสมของโฆษณาชวนเชื่ออยู่ควรจะมีแนวโน้มจิตใจของผู้ชมได้ ภาพยนตร์ที่ไม่ได้พูดถึงปัญหา หรือข้อขัดแย้งจะไม่ให้เหตุผลทางความคิดและไม่

ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการแสดงออกทางความคิดที่ดีพอ เพราะไม่มีประเด็นที่น่าสนใจพอที่จะสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ได้”

สารคดี จึงทอดวางอยู่ตรงกลางระหว่างวรรณกรรม 2 ประเภท คือ วรรณกรรมรีปเร้ง ดังคำของเสถียร จันทิมาธร แห่งสำนักมติชน ซึ่งหมายถึงข่าวบนหน้าหนังสือพิมพ์ กับวรรณกรรม (ที่ไม่รีปเร้ง) อันได้แก่ เรื่องสั้น นวนิยาย เนื่องจากเป็นเรื่องที่เรียบเรียงขึ้นจากความจริง ไม่ใช่จินตนาการ สารคดีจึงดำเนินไปโดยกรอบของความเป็น “ข่าว” ซึ่งด้านหนึ่งเป็นการให้ข้อมูลกับผู้อ่านต่อประเด็นที่น่าเสนอในรายละเอียด ด้วยกฎ ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร และ ทำไม แต่สารคดีมีรูปแบบวิธีการนำเสนอที่ยืดหยุ่นมากกว่า โดยเฉพาะสารคดีที่เป็นเรื่องของ คน ทำให้ต้องมีคำถาม และเป็นคำถามอันดับแรกสุดเลยทีเดียว คือ ทำไม ทำไมใคร ทำไมทำอะไร ทำไมที่ไหน ทำไมเมื่อไร ทำไมอย่างไร

ฉะนั้นอาจกล่าวได้ว่า สารคดี ก็คือ ข่าวที่มีมิติของชีวิต วิธีการเขียนก็ไม่แตกต่างจากข่าว เพียงแต่นักเขียนสารคดีต้องไม่ละเลยที่จะนึกถึงบุคคลที่ปรากฏอยู่ในเรื่องนั้นๆ ว่า ล้วนมีตัวตนจริงๆ มีชีวิตในสังคม มีด้านหนึ่งและอีกด้านหนึ่ง ที่เป็นแรงผลักดันนำมาซึ่งการตัดสินใจทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งอาจเป็นหนทางที่สร้างสรรค์ได้เช่นเดียวกับหนทางที่นำไปสู่ความเจ็บปวดในบั้นปลาย คนเขียนสารคดีไม่ได้มีหน้าที่เพียงนำเอาผลนั้นมาตีแผ่ แต่ต้องไม่ละเลยที่จะนำเอากระบวนการตัดสินใจทั้งหมดมาแสดงด้วย

คำว่า “สารคดี” ในภาษาไทยก็มีความหมายที่กว้างและบางครั้งก็คลุมเครือ คำว่า “Documentary” ในภาษาอังกฤษก็สับสนพอๆกัน คนแรกที่ใช้คำนี้คือ จอห์น เกรย์สัน นักสร้างหนังสารคดีชาวสก๊อต เขานิยามว่าเป็น เรื่องจริงที่เล่าอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งก็เป็นที่ถกเถียงกันว่าตกลงแล้วขอบเขตของสารคดีอยู่ที่ตรงไหน และนับวันเส้นบางๆระหว่างหนังเรื่อง และหนังสารคดีก็จะบางลงทุกที จนบางครั้งก็ยากที่จะมาจัดแยกประเภท (Genre)

บทบาทหนึ่งที่สำคัญของหนังสารคดีในต่างประเทศ ก็คือ การสะท้อนความจริงบางอย่างเพื่อกระตุ้นให้เกิดการคิด และเกิดความตื่นตัวเกี่ยวกับปัญหานั้นๆ แต่สารคดีในประเทศไทยส่วนใหญ่จะใช้เพื่อที่จะให้ข้อมูลแต่เพียงอย่างเดียว หรือเน้นไปในทางโฆษณาประชาสัมพันธ์ที่จะเห็นจากสารคดีท่องเที่ยวต่างๆอย่างไรก็ตาม ก็มีหนังจำนวนหนึ่งที่สร้างขึ้นไม่ใช่เพื่อความบันเทิง แต่ต้องการเอาปัญหาจริงใน สังคมมาตีแผ่โดยเฉพาะช่วงก่อนและหลัง 14 ตุลาคม 2516 ซึ่งเป็นช่วงคนส่วนใหญ่มีความตื่นตัวทางการเมือง และมีเสรีภาพที่จะแสดงความคิดเห็น แต่หลัง 6 ตุลาคม 2519 ความรุนแรงที่เกิดขึ้นทำให้คนเกิดอาการไม่กล้าพูด หรือหลีกเลี่ยงที่จะพูดความจริง และเป็นผลให้มีงานประเภทหนังสารคดี (ที่ดี) ออกมาน้อยด้วย

มันเชื่อมโยงไปถึงเรื่องราวการที่ไม่มีเสรีภาพในการทำหนัง ในขณะที่สื่ออื่นได้ปลดแอกกันไปหมดแล้ว ถ้าฟังกฎหมายเซ็นเซอร์ที่มีมาเป็นเวลานาน ก็ยังไม่เลวร้ายเท่ากับทัศนคติของคนที่คิด

ว่า หนึ่งควรจะต้องถูกเซ็นเซอร์ เพราะหนึ่งเป็นสิ่งชั่วร้าย และยังมีคนโง่อีกมากในประเทศไม่สามารถแยกแยะดีชั่วได้ นับว่าเป็นสภาวะขาดความมั่นใจของชาติที่น่าตระหนก แต่ในทางกลับกัน บทบาทอีกด้านหนึ่งของหนึ่งที่ถูกมองข้ามไปเลยก็คือ หนึ่งสามารถสร้างปัญญาและเปลี่ยนแปลงสังคมได้

2.1.2 ศิลปะจัดวาง(Installation Art)

ปลายคริสต์ทศวรรษ 1960 อินสตอลเลชัน (Installation) หรือเป็นที่รู้จักในภาษาไทยว่า ศิลปะจัดวาง แรกเริ่มปรากฏให้เห็น ตั้งแต่คริสต์ทศวรรษ 1970 โดยเริ่มจากสหรัฐอเมริกาและยุโรป หากแปลคำว่า อินสตอลเลชัน แบบตรงตัวจะหมายถึงการติดตั้ง ซึ่งกินความไปถึงการติดตั้งสิ่งต่างๆ ทั้งที่ใช้และไม่ใช้ศิลปะ แต่ในความหมายที่เฉพาะลงมาในงานศิลปะแบบทัศนศิลป์แล้ว มันคือ งานศิลปะที่มีวัตถุทางศิลปะสัมพันธ์เฉพาะกับพื้นที่ (Site-Specific, ไซต์-สเปซิฟิค) ในความหมายนี้ อินสตอลเลชัน ถูกทำขึ้นสำหรับพื้นที่เฉพาะนั้นๆ เช่น ทำขึ้นเพื่อติดตั้งในแกลเลอรี พื้นที่กลางแจ้ง ความสำคัญของผลงานไม่ได้อยู่ที่ศิลปวัตถุชิ้นใดชิ้นหนึ่งเท่านั้น แต่ความสำคัญจะอยู่ที่การประกอบส่วนต่างๆ หรือ การจัดสภาพแวดล้อมทั้งหมดอินสตอลเลชัน เป็นงานศิลปะที่ทำให้คนดูได้ประสบการณ์ในการอยู่ร่วม หรือการมีศิลปะแวดล้อมตัวผู้ดู เช่นเดียวกับจิตรกรรมฝาผนังในพื้นที่สาธารณะและศิลปะในสถาปัตยกรรมทางศาสนาต่างๆ ที่มักจะมีลักษณะการจัดวางทุกอย่างโดยคำนึงถึงองค์รวมแรกเริ่มของศิลปะประเภทนี้ สามารถสืบค้นกลับไปศิลปะในยุค พ็อป อาร์ต (Pop Art) เมื่อปลายคริสต์ทศวรรษ 1950 และ 1960 ชิ้นงานที่ได้รับการกล่าวถึงที่สุดคือ พื้นที่ที่ อลัน คาโพรว (Allan Kaprow) ทำขึ้นสำหรับงาน แฮ็ปเพนนิ่ง (Happening) ของเขา และงานที่ดูเป็นฉากผสมกับประติมากรรมของ เอ็ดวาร์ด เคียนโฮลซ์ (Edward Kienholz) งานที่ทำสภาพแวดล้อมเป็นแบบละครเวทีของ เร็ด กลูม (Red Groom) และผลงานชื่อ Ruckus Manhattan Store ของ เคลส์โอดินเบิร์ก (Claes Oldenburg) ที่ใช้ปูนปลาสเตอร์สร้างเป็นข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ จัดวางไปทั่วห้อง และ แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ที่ติดภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนสีสดไปทั่วห้องจนกลายเป็นวอลล์เปเปอร์งานในแนวนี้โดยมากมักจะขายไม่ได้ ทำการสะสมได้ลำบาก โดยมากจะจัดแสดงในระยะเวลาดสั้นๆ แล้วแยกส่วน เหลือเพียงเอกสารข้อมูลที่บ้านที่กเขาไว้เท่านั้น ตลาดศิลปะที่ตกต่ำเมื่อปลายคริสต์ทศวรรษ 1980 และการฟื้นกลับมาของ คอนเซ็ปชวล อาร์ต (Conceptual Art) ในต้นคริสต์ทศวรรษ 1990 ทำให้ อินสตอลเลชัน เติบโตแพร่หลาย งานแนวนี้บางชิ้นก็สามารถขายได้ โดยมากจะต้องเป็นสถาบันอย่างพิพิธภัณฑ์เท่านั้นที่พอจะมีที่ทางเก็บงานแบบนี้ ในทุกวันนี้คำว่า อินสตอลเลชัน บางทีก็ใช้กับงานที่จัดแสดงอย่างถาวร งานจัดวางเฉพาะที่ และงานประติมากรรมแบบสื่อผสมสำหรับติดตั้งในพื้นที่สาธารณะ

ศิลปินในแนวนี้นี้ที่มีชื่อเสียงในตะวันตก มีอาทิเช่น แมทธิว บาร์นีย์ (Mathew Barney), โจเซ็พบอยส์ (Joseph Beuys), คริสเตียน โบลแทนสกี (Christian Boltanski), โจนาธาน โบรอฟสกี (Jonathan Borofsky), มาร์เซล บรูด์ทีเออร์ส (Marcel Broodthaers), โทนี บราวน์ (Tony Brown), คริส เบอร์ดัน (Chris Burden), วอลเตอร์ เดอ มาเรีย (Walter de Maria), เทอร์รี่ ฟ็อกซ์ (Terry Fox), กีกี้ สมิธ (Kiki Smith), เจมส์ เทอเรลล์ (James Turrell), บิล วิโอลา (Bill Viola), เฟร็ด วิลสัน (Fred Wilson) ตัวอย่างของศิลปะแนวนี้นี้ที่สร้างให้สัมพันธ์กับกายภาพของพื้นที่ที่แสดงงานคือ ผลงานชื่อ 20/50 ในปี 1987 ของ เฟร็ด วิลสัน เปิดแสดงครั้งแรกในแกลเลอรี ต่อมา เดอะ ซาตชี คอลเลคชัน (The Saatchi Collection) สถาบันทางศิลปะร่วมสมัยชื่อดังของอังกฤษได้จัดซื้อเข้าสู่คลังสะสม ผลงานชิ้นนี้ เป็นถังโลหะที่มีความลึกระดับเอวของผู้ใหญ่ สร้างให้พอดีกับพอดีกับห้อง มีการทำทางเดินแคบๆให้คนเดินเข้าไปดูได้ ภายในถังนี้บรรจุน้ำมันเครื่องสีดำสนิทเอาไว้ ด้วยความเข้มข้นและสีที่ดำสนิททำให้ของเหลวนี้ดูลึกลับสนิทและสะท้อนภาพได้อย่างน่าตื่นตาตื่นใจผลงานอีกชิ้นเป็นตัวอย่างที่ดีของการสร้างงาน อินสตอลเลชัน ที่สัมพันธ์กับพื้นที่ทั้งมิติทางกายภาพ มิติของประวัติศาสตร์และความหมายของพื้นที่ที่แสดงงาน เจอร์มานเนีย (Germania) โดย ฮันส์ แฮค (Hans Haacke) ปี 1993 สร้างขึ้นที่อาคารนิทรรศการของประเทศเยอรมนี ในนิทรรศการศิลปะชื่อดัง เวนิส เบียนนาเล่ (Venice Biennale) ในปีเดียวกันนั้น ที่ประตูทางเข้าอาคาร ศิลปินได้แขวนภาพถ่ายขาวดำภาพผู้นำจอมเผด็จการ ฮอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ เมื่อครั้งมาเยือนนิทรรศการศิลปะของเยอรมนีในอาคารแห่งนี้ ในสมัยที่พวกนาซียังเรืองอำนาจในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ภายในห้องนิทรรศการนั้นว่างเปล่า มีแต่เพียงพื้นหินที่ถูกขูดขึ้นมาสกัดแตกกระจัดกระจาย คนดูสามารถเดินเข้าไปบนเศษหินเหล่านั้น คนดูจะได้สัมผัสกับการเดินบนความอ่อนแอหงายหลังและยังได้ยินเสียงการเดินเสียงหินแตกกระทบกันและกันดังสนั่นห้อง บนผนังโค้งโค้งขาวสะอาดมีเพียงชื่อประเทศเยอรมนีในภาษาอิตาลี (ในรูปแบบเดียวกับตัวอักษรชื่ออาคารที่ติดอยู่ด้านนอก) การจัดวางอีกแบบหนึ่งซึ่งไม่มีการสร้างวัตถุอะไรที่จับต้องได้ มีเพียงภาพถ่ายกับสถาปัตยกรรมที่มีอยู่แล้ว และยังจำกัดเวลาการดูเอาไว้แค่ตอนกลางคืนเท่านั้น ในปี 1990 คริสทอฟ โวดิซซโค (Krzysztof Wodiczko) ฉายภาพมือขวาที่ถือปืนพก มือซ้ายถือเทียนไขสีขาว ตรงกลางเป็นภาพกลุ่มไมโครโฟนที่อยู่ในตำแหน่งคล้ายจ่อปากคนกำลังกล่าวสุนทรพจน์หรือไม่ก็แถลงข่าว ผลงานชิ้นนี้ทำขึ้นที่ภายนอกของอาคารพิพิธภัณฑ์ เฮิร์ชฮอร์น มิวเซียม (Hirshhorn Museum) ในวอชิงตัน ดีซี สหรัฐอเมริกา ศิลปินเชื้อสายโปแลนด์คนนี้ต้องการจะวิพากษ์อำนาจของสถาบัน โดยใช้อาคารดังกล่าวและภาพต่างๆที่ฉายเหล่านั้นเป็นสัญลักษณ์ในการแทนค่าเรื่องราวที่เขาต้องการสื่อสาร

สำหรับประเทศไทย แม้ว่าการจัดวางให้ศิลปะหลายชิ้น หลายสื่อ สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างเป็นเอกภาพ โดยคำนึงถึง ความคิดแบบองค์รวม จะมีมานานแล้วในศิลปะไทยประเพณี เช่น การออกแบบและจัดทำศาสนสถาน อย่างพระอุโบสถในศาสนาพุทธ ที่ซึ่งประติมากรรม

(พระพุทธรูป), จิตรกรรม (จิตรกรรมฝาผนัง) และสถาปัตยกรรม ได้รับการจัดวางอย่างอย่างเป็นเอกภาพหรือพิธีกรรมที่ชาวบ้านจัดทำขึ้นต่างๆมากมาย อาจจะดูคล้ายกับ อินสตอลเลชัน ในศิลปะร่วมสมัยที่นำเข้ามาจากตะวันตก แต่วัฒนธรรมไทยประเพณีและแคว้นศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัยของไทยก็ไม่เคยที่จะให้การยอมรับว่า “การจัดวาง” แบบนั้นจะเป็นศิลปะโดยตัวมันเอง และความรู้ใน “การจัดวาง” ดั้งเดิมแบบนั้นก็ไม่ได้ถูกพัฒนาให้กลายเป็นรูปแบบทางศิลปะแบบหนึ่งด้วยเช่นกัน

ปัจจุบันนี้ การแปลคำว่า อินสตอลเลชัน เป็นภาษาไทยว่า “ศิลปะจัดวาง” ได้รับความนิยมแพร่หลายในวงการศิลปะของไทยพอสมควร จึงเกิดการเรียกใช้ที่ควบคู่กันไปด้วย อินสตอลเลชัน และศิลปะจัดวาง ทุกวันนี้สื่อใหม่ที่มีอายุสิบปีกว่าแล้วนี้ได้กลายเป็นแนวปฏิบัติพื้นฐานที่นิยมทำกันทั่วไปมากขึ้นเรื่อยๆทุกที่

ตัวอย่างของผลงาน ศิลปะจัดวาง



ภาพที่ 2.1 Betsabée Romero, Endless Spiral, 2008, Mixed media, variable



ภาพที่ 2.2 Carlos Amorales, Black Cloud, 2007, Mixed media , variable



ภาพที่ 2.3 Julieta Aranda, Memories of things present #1, 2008, Mixed media, variable

2.1.3 วิดีโอ อาร์ต

ต้นคริสต์ทศวรรษ 1960 เมื่อพูดถึง วิดีโอ อาร์ต (Video Art) ต้องขยับเข้าไปสัมพันธ์กับภาพยนตร์ที่อยู่ในรูปของวิดีโอหรือละครโทรทัศน์ วิดีโอ อาร์ต คือวิดีโอที่สร้างขึ้นโดยศิลปินสายทัศนศิลป์ วิดีโอ อาร์ต เป็นเครื่องมือไม่ใช่รูปแบบ ศิลปินใช้วิดีโอในหลายแนวทาง แม้ว่าจะงานวิดีโอโดยมากจะต้องอาศัยโทรทัศน์เป็นเครื่องฉายภาพ แต่ในวงการก็จะเรียกศิลปะแบบนี้ว่า วิดีโอ อาร์ต มากกว่าจะไปเรียกว่า “เทเลวิชัน อาร์ต” หรือ “โทรทัศน์ศิลป์”

ศิลปินคนแรกในประวัติศาสตร์ที่ริเริ่มทำศิลปะด้วยวิดีโอคือคนเกาหลีนามว่า นัม จุง ไพค์ (Nam June Paik) เขาเป็นสมาชิกสำคัญในกลุ่ม ฟลักซุส (Fluxus) เหล่าศิลปินวิญญูญาณขบถที่ชอบทำกิจกรรมทำทนายจาริตของศิลปะ จุดกำเนิดของ วิดีโอ อาร์ต คือ ในปี 1965 นัม จุง ไพค์ สร้างงานโดยการบันทึกเทปวิดีโอด้วยกล้องโซนี่แบบหิ้วพกพาได้ ไพค์ ซ้ำอุปกรณ์ทันสมัยเหล่านั้นทันทีที่มันวางตลาด เขาจัดทำวิดีโอในวันนั้น แล้วหอบหิ้วไปฉายโชว์ 2-3 ชั่วโมง ในค่าน้ำมันที่คลับของศิลปิน คาเฟ่ อะโกโก้ (Café-a-Go-Go) ในกรีนวิซ วิลเลจ (Greenwich Village) ย่านศิลปะศิลปินแห่งนครนิวยอร์ก

นัม จุง ไพค์ เคยกล่าวถ้อยแถลงอันมีชื่อเสียงว่า “ทีวีได้จู่โจมพวกเรากันไปทั้งหมด ตอนนี้ล่ะ เรา กำลังอัดมันกลับบ้าง”

วิดีโอ อาร์ต มักจะต้องเกี่ยวข้องกับการแสดงอยู่ด้วยเสมอ โดยเฉพาะการแสดงแบบศิลปะแสดงสด หรือ เพอร์ฟอร์แมนซ์ มีทั้งการแสดงสดๆ ตอบโต้ไปกับการฉายวิดีโอ เช่น ผลงานชื่อดัง ทีวี บรา ฟอว์ ลีฟวี่ง สคัลป์เจอร์ (TV Bra for Living Sculpture) ที่ ไพค์ ทำร่วมกับ ชาร์ลอตต์ มัวร์แมน (Charlotte Moorman) ในผลงานชิ้นนี้ มัวร์แมน เปลือยกายสีเชลโล มีเพียงแค่โทรทัศน์เล็กๆ สองเครื่องปิดหน้าอกข้างละเครื่องเท่านั้น

ในอีกแบบเป็นการถ่ายวิดีโอการแสดง แล้วนำไปฉายในจอโทรทัศน์ (หรือมอร์นิเตอร์) หรือฉายด้วยเครื่องฉายแบบวิดีโอโปรเจคเตอร์ ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ที่จัดแสดงงานบ้างก็ทำวิดีโอกันอย่างจริงจัง แล้วนำไปแพร่ภาพทั้งทางอากาศและเคเบิลทางทีวี ซึ่งมักจะเป็นแบบคุณภาพมาตรฐานดีๆ มีค่าใช้จ่ายสูงจึงต้องทำร่วมกับพวกเครือข่ายโทรทัศน์หรือสถานีโทรทัศน์อิสระ กลุ่มศิลปินที่ชอบทำในแนวนี้คือ สคิป สวีเนีย (Skip Sweeney) โจแอนเน เคลลี (Joanne Kelly) อีดีน เวเลซ (Edin Velez) และ เดอะ โยเนะโมโตะส์ (The Yonemotos)

หรือในผลงานของศิลปินบางคนจะใช้ภาพจากกล้องโทรทัศน์วงจรปิดแบบที่ใช้รักษาความปลอดภัย นำมาตัดต่อแล้วสร้างผลงานของตัวเองขึ้น หรือในผลงาน Nantes Triptych ในปี 1992

ของ บิลล์ วิโอลา (Bill Viola) ศิลปินวิดีโอชื่อดังคนหนึ่งของโลก เขาจัดฉายวิดีโอบนจอยักษ์ 3 จอในห้องมืด จอแรกทางซ้ายฉายภาพผู้หญิงกำลังคลอดลูก จอทางขวาเป็นภาพผู้หญิงชรากำลังจะสิ้นลม จอกลางเป็นภาพคนจมน้ำอยู่ใต้น้ำ ดูแว้งกว้างไร้ทิศทางแต่บางทีก็ตื่นทรมานตายแล้วก็วิ่งไปอีก ภาพกำเนิดทารกกับคนใกล้ตายเป็นภาพจากเหตุการณ์จริง และด้วยการจัดฉายจากอุปกรณ์ชั้นยอด ติดตั้งในบรรยากาศที่ซึ่งขัง ทำให้ผลงานชิ้นนี้ทรงพลังเป็นอย่างยิ่ง

อย่างไรก็ตาม วิดีโอ อาร์ต ไม่มีขีดจำกัดว่าจะต้องมีการแสดงหรือภาพจากเหตุการณ์จริงเท่านั้น ในหลายๆ งาน อาจจะเป็นการฉายภาพกราฟิกที่เป็นนามธรรมมากๆ บ้างก็เป็นภาพหุ่นนิ่ง วัตถุสิ่งของต่างๆ สุดแล้วแต่ศิลปินจะเกิดความคิดอะไร ตัวอย่างเช่น แฟรงค์ จิลเล็ต (Frank Gillette) ในงานชื่อ อแรนซัส (Aransas) เมื่อปี 1978 เขาใช้เครื่องฉายวิดีโอ 6 ตัวในจัดฉายภาพทิวทัศน์ที่เป็นหนองน้ำของชนบทที่ชื่อ อแรนซัส รอบตัวคนดู

ในหลายๆกรณีก็มีการใช้เทคโนโลยีล่าสุดทางคอมพิวเตอร์มาทำงานที่ได้ผลทางเทคนิคพิเศษที่น่าตื่นตาตื่นใจราวกับภาพยนตร์แฟนตาซี บ้างก็สามารถมีปฏิริยาโต้ตอบกับคนดูได้

การทำ วิดีโอ อาร์ต ในอีกรูปแบบหนึ่งที่ได้รับความนิยมมากคือ การผสมวิดีโอเข้ากับ ศิลปะจัดวาง หรือ อินสตอลเลชัน อาร์ต นอกจากวิดีโอจะมีคุณสมบัติเป็น 3 มิติ แบบประติมากรรมแล้ว มันยังขยายขอบเขตตัวเองไปสู่ผลงานที่กินเนื้อที่และสภาพแวดล้อมอย่างมีนัยยะสำคัญ

ตัวอย่างผลงานชิ้นเยี่ยมในแนวนี้คือ ผลงานของ แกรี่ ฮิลล์ (Gary Hill) ดาวเด่นของ วิดีโอ อาร์ต ร่วมสมัย Inasmuch as it is Always Already Taking Place ในปี 1990 ฮิลล์ ติดตั้งจอโทรทัศน์ (จอแก้ว) แบบเปลือยๆ (ไม่มีกล่องโทรทัศน์หุ้ม) มีทั้งเล็กใหญ่สารพัดขนาดทั้งหมด 16 จอ แต่ละจอฉายภาพส่วนต่างๆ ของร่างกายตัวศิลปินเอง ทั้งหมดนี้จัดวางคล้ายกับภาพจิตรกรรมหุ่นนิ่ง นอกจากภาพที่เป็นชิ้นส่วนกระจัดกระจายดูไม่จะแจ้งว่าเป็นส่วนไหนไปต่อกับส่วนไหนแน่ๆ แล้ว ยังมีเสียงฮัมมิงง่าที่คลุมเครือชวนให้ค้นหาอีกด้วย

ในผลงาน วิวเวอร์ (Viewer) ในปี 1996 ฮิลล์ จัดห้องมืดแล้วฉายภาพผู้ชายต่างเผ่าพันธุ์ 17 คน ยืนอยู่ในพื้นที่ว่างที่มีสีดำ พวกเขายืนนิ่งๆ เงียบๆ มีการขยับเคลื่อนไหวเล็กน้อย ภาพที่เห็นจะเหมือนจริงมากกว่าว่าพวกเขามาอยู่ร่วมห้องกับคนดูและพร้อมที่จะเดินเข้ามาหาคนดูเมื่อไรก็ได้

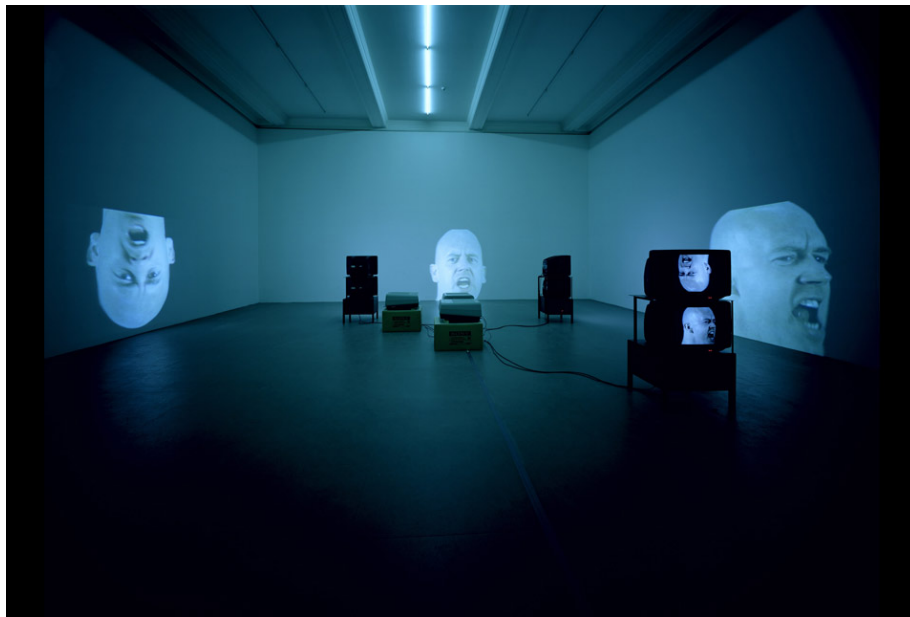
คนดังอีกคนในสายงานนี้คือ โทนี อวส์เลอร์ (Tony Oursler) ลักษณะงานที่โดดเด่นเฉพาะตัวของเขาคือ เทคนิคการจัดฉายภาพวิดีโอลงบนวัตถุ 3 มิติ เช่น ลูกกลมๆ บ้างก็เป็นชิ้น

เดี่ยวๆ บ้างก็เป็นกลุ่มจัดวางอยู่ในห้องที่ตกแต่งด้วยข้าวของเครื่องใช้ ภาพที่ฉายลงบนวัตถุเหล่านั้นมีทั้งใบหน้าคนที่กำลังแสดงความรู้สึกหรือเฉพาะภาพดวงตาคนที่กำลังกรอกกิ้งหรือร้องไห้ ประกอบกับเสียงที่คล้ายคนกำลังบ่น บ้างก็เป็นเสียงขอความช่วยเหลือ วัตถุ 3 มิติเหล่านั้นดูราวกับว่ามีชีวิตจริง ให้ความรู้สึกที่หลอนและน่าหวาดหวั่น

ผลงานที่ผสมวิดีโอกับ ศิลปะจัดวาง ที่น่าสนใจอีกชิ้นคือ เฟิร์สท แอนด์ เธิร์ด (First and Third) ในปี 1987 ศิลปิน จูดีธ แบร์รี ได้รับเชิญไปแสดงงานที่ เดอะ วิทเนีย มิวเซียม ออฟ อเมริกัน อาร์ต ในนิวยอร์ก แบร์รี วิพากษ์พิพิธภัณฑสถานแห่งนั้นว่าเป็นสถานที่ปิดกั้นสำหรับคนเฉพาะกลุ่ม แบร์รี ฉายภาพคนที่ไม่ถูกรวมอยู่ในประวัติศาสตร์อเมริกันฉบับทางการ โดยติดตั้งเครื่องเล่นวิดีโอในบริเวณโถงบันไดในพิพิธภัณฑสถาน ฉายภาพขึ้นบนผนังให้คนที่เดินผ่านไปมาได้หยุดดูและฟัง

ศิลปิน: วีโต แอคคองซี (Vito Acconci, 1940-), แม็กซ์ อัลมี (Max Almy), แอนท์ ฟาร์ม (Ant Farm), โรเบิร์ต แอชลีย์ (Robert Ashley), แมทธิว บาร์นีย์ (Mathew Barney, 1967-), สตีเฟน เบ็ค (Stephen Beck), แกร์รี ฮิลล์ (Gary Hill), ดารา เบิร์นบวม (Dara Birnbaum, 1946-), โคลิน แคมพ์เบลล์ (Colin Campbell), ปีเตอร์ ดี อากอสติโน (Peter D'Agostino), เจมี ดาวิดอวิช (Jaime Davidovich), ดักลาส เดวิส (Douglas Davis), เอ็ด เอ็มชวิลล์เลอร์ (Ed Emshwiller), เทอร์รี่ ฟ็อกซ์ (Terry Fox), กิลเบิร์ตและจอร์จ (Gilbert and George), แฟรงค์ จิลเล็ต (Frank Gillette), แดน เกรแฮม (Dan Graham), รีเบคก้า ฮอร์น (Rebecca Horn), โจน โจนาส (Joan Jonas), ไมเคิล ไคลเออร์ (Michael Klier), พอล คอส (Paul Kos), ชิเกโกะ คูโบตะ (Shigeko Kubota), มารี โจ ลาฟองแตง (Marie Jo Lafontaine), เลส เลวีน (Les Levine), โจน ล็อก (Joan Logue), ชิพ ลอร์ด (Chip Lord), แมรี ลูเซีย (Mary Lucier), สจิวต มาแชลล์ (Stuart Marshall), โรเบิร์ต มอร์ริส (Robert Morris), อันโตนิโอ มุนตาเดส (Antonio Muntadas), บรูซ นาว์แมน (Bruce Nauman), นัม จุน ไค (Num June Paik), โฮวาร์ดีนา พินเดล (Howardena Pindell), เอเดรียน ไพเพอร์ (Adrian Piper), มาร์ธัม รอสเลอร์ (Martham Rosler), จิลล์ สก็อต (Jill Scott), ริชาร์ด เซอร์รา (Richard Serra), ไมเคิล สโนว์ (Michael Snow), คีธ ซอนเนียร์ (Kieth Sonnier), จอห์น สเตอร์เจียน (John Sturgeon), ไดอานา เธตเตอร์ (Diana Thater), ท็อป แวลู เทเลวิชั่น (Top Value Television), ที.อาร์.อุทโค (T.R.Uthco), วูดดีและสไตนา วาสูลกา (Woody and Steina Vasulka), เอดีน เวเลซ (Edin Velez), บิลล์ วีโอลา (Bill Viola), บรูซและนอร์แมน โยเนะโมโตะ (Bruce and Norman Yonomoto)

ตัวอย่างของผลงาน วิดีโอ อาร์ต



ภาพที่ 2.4 Bruce Nauman, «Anthro-Socio», 1992 , VDO Installation ,variable



ภาพที่ 2.5 Tony Oursler ,Eyes, détail, 1996,VDO Installation, variable

2.1.4 ความสัมพันธ์ของพื้นที่และเวลาในภาพยนตร์และวิดีโอ

“พื้นที่และเวลา” เป็นคำอย่างกว้างๆ ที่มักถูกนำไปใช้ในการอ้างอิงหรืออธิบายความต่างๆ อย่างเป็นเหตุและเป็นผล เนื่องด้วยเรามีความคุ้นเคยกับคำสองคำนี้ เป็นสิ่งที่ใกล้ชิดและคอยกำหนดหลายๆ สิ่งหลายๆ อย่างในชีวิตประจำวันของเรา เช่น ตั้งแต่ลืมตาตื่น คำและความหมายของ “เวลา” ก็จะเข้ามากำหนดให้เราต้องทำอะไรในขอบเขตของ “พื้นที่” โดนนั่นคือ “พื้นที่และเวลา” ที่เราเข้าใจได้อย่างเป็นรูปธรรม

แต่ก็ยังมีแนวคิด ความหมายและรูปแบบของพื้นที่และเวลาที่มีความเป็นนามธรรมอย่างอื่นอีก เช่น พื้นที่และเวลาของความทรงจำความคิด ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่อาจชี้ชัดเจาะจงถึงคำนิยามหรือขอบเขตอย่างแท้จริงได้ นอกจากนี้การให้คุณค่าของพื้นที่และเวลา ยังเป็นสิ่งที่น่าประหลาดใจ เพราะคุณค่าของพื้นที่และเวลา ในบางครั้งประเมินค่าได้ด้วยจำนวนเงินมหาศาล เช่น พื้นที่และเวลาของสื่อโทรทัศน์ พื้นที่และเวลาในสังคมเมือง หรือ ประเมินค่าเป็นตัวเลขไม่ได้เลยแต่มีคุณค่าทางจิตใจสูงมาก เช่น พื้นที่และเวลาของความสุข ในการศึกษาที่ผู้ศึกษาได้ศึกษาแนวคิดและนิยามความหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่และเวลา

Susanne Jaschko ได้นำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ของพื้นที่และเวลาในภาพยนตร์และวิดีโอ โดยเริ่มต้นกล่าวถึงการประดิษฐ์และการเกิดขึ้นของภาพเคลื่อนไหว อันนำมาซึ่งแนวความคิดของสื่อภาพเคลื่อนไหว ในเรื่องความสัมพันธ์กันระหว่างพื้นที่และเวลา โดยเกือบทั้งหมดเป็นการศึกษาเพื่อค้นหารูปแบบใหม่ทางการทดลองที่เกี่ยวกับศิลปะและการใช้ประโยชน์จากสื่อภาพยนตร์ โดยอาศัยการเปลี่ยนถ่ายความสัมพันธ์กันของพื้นที่และเวลา ในรูปแบบการรับรู้ด้วยภาพและเสียง โดยอาศัยขั้นตอนดังนี้

2.1.4.1 การนำเสนอของช่วงเวลา : ภาพเคลื่อนไหว

ความต้องการเพื่อแสดงเวลาและช่วงระยะเวลาพื้นฐาน ในงานจิตรกรรมและงานประติมากรรม ดำเนินมาถึงจุดสูงสุดในงานแนว Futurist's และ Cubist's ซึ่งสามารถจัดการรูปแบบของช่วงเวลา และนำไปสู่สิ่งที่เป็นนามธรรม ในแต่ละช่วงของการเคลื่อนไหวของร่างกายผ่านพื้นที่นั้นใกล้เคียงกับการผลิตภาพเคลื่อนไหวแบบใหม่ (Dynamic bodies) และเมื่อย้อนกลับไปในตอนต้น ในความพยายามที่จะแสดงความเคลื่อนไหวและเวลานั้นได้ทำให้เกิดการค้นพบภาพยนตร์

ภาพยนตร์ได้ถือกำเนิดขึ้นจากความต้องการที่จะพัฒนาไปข้างหน้า และได้มีการวิวัฒนาการขึ้นเป็นลำดับ การเคลื่อนไหวของภาพในภาพยนตร์นั้น เกิดขึ้นจากการอาศัยช่วงเวลา

ในการรับรู้ของเราต่อภาพ หนึ่งภาพ และการแสดงอีก หนึ่งภาพภายหลัง ด้วยกระบวนการที่รวดเร็วและต่อเนื่องกลายมาเป็นการเบนเข้าหากันภาพ จนเกิดภาพเคลื่อนไหว ซึ่งอาศัยความหมาย หรือความสัมพันธ์บางอย่างภายในเฟรมที่เห็นชั่วคราวก่อนหน้านี้ แต่ก็ด้วยอีกสิ่งหนึ่งคือ การให้ความหมายผ่านทางตำแหน่งของกล้อง การเคลื่อนไหวของกล้อง มุมกล้อง การตั้งค่ารับแสงและความยาวโฟกัส ประโยชน์ของฟิล์มภาพยนตร์ คือการให้ข้อมูลของเวลาที่เปลี่ยนไป ซึ่งท่ามกลางหนังสั้นเรื่องแรกๆ ที่ผลิตขึ้นจากข้อจำกัดในสมัยนั้น จึงมักจะถ่าย 1 เทค ตามข้อจำกัดของกล้องและเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน เช่นการขับรถไฟเข้าสู่สถานี หรือคนออกจาก โรงงานจากอดีตพัฒนามาสู่งานศิลปะในปัจจุบันที่มุ่งความสนใจความสัมพันธ์ของพื้นที่และเวลา และการเคลื่อนไหวของภาพ เสมือนเป็นอุปมาอุปไมย และเป็นการสื่อสาร ที่มีทั้งหมดในสิ่งเดียว โดยการทำให้เป็น digitalization ของภาพ ที่จัดการบนเงื่อนไขพื้นฐานก่อนหน้านี้ ก็เพื่อให้เกิดการโต้ตอบของเวลาตามความเป็นจริง โดยใช้ภาพเคลื่อนไหวผู้ชมไม่จำเป็นจะต้องอยู่ตามลำดับเหตุการณ์แต่ก็สามารถเข้าใจได้ ตัวอย่างเช่น การตัดต่อ ในหนึ่งฉาก หรือในหนึ่งพื้นที่ของภาพ การทำให้เป็นดิจิทัล (Digitalization) และการทำให้ เกิดการโต้ตอบ สามารถทำให้อยู่ในรูปแบบเฉพาะตัว และแสดงความสลับซับซ้อนของพื้นที่และ กรอบเวลาในโลกแห่งความจริง โดยการนำทางไปตามกาลเวลาหรือแกนของพื้นที่

2.1.4.2 จากภาพยนตร์สู่วัตถุฟิล์ม

ภาพยนตร์ในฐานะเครื่องมือนี้เกิดจากความหมายของการผสมผสานกันของเวลาและความเป็นพื้นที่ทางวัตถุ จากการให้ความหมายในปัจจุบัน การอ้างถึงในบริบทของพื้นที่และเวลา อาศัยการจัดการแนวความคิดสำหรับวัตถุฟิล์มได้ถูกพัฒนาขึ้น คือ ในแต่ละช่วงเวลาของภาพยนตร์ที่เกิดขึ้น ไม่ปรากฏเพียงแค่หนึ่งสถานที่เท่านั้น แต่ยังปรากฏในช่วงเวลาหนึ่งด้วย ภาพที่แสดงออกมาให้เห็นของสิ่งต่างๆ รอบข้างได้ถูกสร้างขึ้น สามารถให้ผู้ติดตามผ่านช่วงเวลานั้นได้สรุปคือ ได้มาจากการพัฒนาที่ทำให้เห็นภาพเคลื่อนไหวเป็นที่ละ Shot แล้วก็เอามาผสมกับเทคโนโลยีภาพสามมิติ โดยการจำลองการเคลื่อนไหวที่ละ Shot เข้าด้วยกันและเราสามารถมองเห็นและบังคับการเคลื่อนไหวเหล่านั้นด้วยโปรแกรมการมองเห็นแบบสามมิติ

2.1.4.3 จากหนังสู่การตัดต่อผ่านที่ว่าง

หนังแนวคิดที่เกี่ยวกับการมองเห็นที่เกิดจากความสัมพันธ์กันของพื้นที่และเวลา และสามารถเข้าใจได้ในแง่ของหลักการตามลำดับเชิงเส้น ที่ให้เหตุผลเจาะจงลงไปในพื้นที่และโครงร่าง

ภายนอกของภาพ เพื่อที่จะเฉพาะเจาะจงลงไปทีจุดของเวลา ทำให้เราเห็นว่าเวลา มีทิศทางที่เป็นเส้นตรง ด้วยการขยายความหมายออกไปในแนวนอน

วีดีโอ เป็นเหมือนกับแหล่งของวีดีโอที่มีชีวิต กล้องถ่ายที่ติดนาฬิกาไว้บนตัวมันเอง กำลังพิจารณาถึงสิ่งที่มันเกิดขึ้นข้างหน้ามัน กล้องถ่ายรูประยะไกลมันไหลข้ามผ่านอย่างรวดเร็วไปยังทีวีหรืออินเตอร์เน็ต ให้สัญญาณส่งตรงไปยังเครื่องบันทึกเวลา เครื่องนี้สามารถแสดงพื้นที่ภายในห้องถึงพื้นที่ที่ระยะไหลหรือพื้นที่ในสื่อตามลำดับ ดังเช่นนาฬิกา ภาพที่ปรากฏออกมาหลายเป็นการรวมส่วนเข้าด้วยกันและทำให้มันมีความหมายในพื้นที่ที่มันกำลังแสดงออกมา เหมือนกับงานแสดงนี้ระบบนี้สามารถถูกใช้เป็นที่อยู่อาศัยได้ ความสวยงามขององค์ประกอบต่างๆ มันได้ตอบกับลักษณะการใช้งานของพื้นที่ต่างๆ เหมือนกับการคงรูป (ข้อมูล) ไว้ในชนิดที่ต่างกันของแต่ละพื้นที่ ซึ่งคล้ายกับบัตรประจำตัวที่บ่งบอกเอกลักษณ์ของพื้นที่ว่างนั้นๆ

2.1.4.4 การผ่านทะลุเข้าไปในพื้นที่และเวลา

สำหรับ Achituv โปรแกรมสาคิตความเป็นไปได้เกี่ยวกับโครงสร้างสำหรับภาพยนตร์ที่ไม่ได้เป็นเรื่องเล่าตามลำดับเวลา ที่แตกออกมาจากภาพมонтаจ (Montage) เปรียบเหมือนกับหน่วยพื้นฐานของความหมายในภาพยนตร์ บนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์ ภาพยนตร์ทุกเฟรมได้แสดงพื้นที่และเวลา ถูกรวมกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การเปลี่ยนแปลงจากพื้นที่หนึ่งไปสู่ อีกพื้นที่หนึ่ง เหมือนกับเวลาที่เปลี่ยนจากเวลาหนึ่งไปสู่อีกเวลาหนึ่ง สามารถทำได้ผ่านการตัด หรือทำให้จางลง ซึ่งก็ไม่ได้ทำให้ รับรู้โลกต่างกว่าการตัดมากนัก

บทสรุปจำนวนมากมายของความร่วมสมัยและโครงการศิลปะที่เพิ่งมีไม่นานมานี้ ได้เปลี่ยนรูปใจความของฟิล์มมาเป็นการโต้ตอบของพื้นที่การมองเห็น แทนคุณภาพเชิงเส้นแบบดั้งเดิมของภาพเคลื่อนไหวและการรับรู้เรื่องเวลา ในเวลาเดียวกับการนำเสนอหรือ การทำให้มองเห็นลักษณะพื้นที่ของเวลาตามลำดับ ในช่วงเวลาของในเรื่องการสู่มตัวอย่าง การให้ความสนใจบนความสัมพันธ์สื่อรูปภาพเก่า และการเปลี่ยนสภาพไปยังปรากฏการณ์ พื้นที่และเวลา เปิดให้ประสบการณ์การสื่อสารระหว่างกันดูเหมือนไม่เป็นเรื่อง ที่น่าประหลาดใจผลการทดลองนี้ได้สำรวจ เสาะหาและเปลี่ยนย้ายตัวแปรของหนังที่เล่าเรื่องเชิงเส้น เป็นการสรุปที่แปลกประหลาดอยู่บ่อยและค่อนข้างจะแสดงออกในการจัดวางองค์ประกอบที่เป็นทางการของเขา และหลบหลีกจิตสำนึกภายในที่อ่านออกได้อย่างง่ายดาย

การพัฒนาของการแสดงออกของพื้นที่และเวลา ในการที่จะนำเสนอข้อมูลความหลักแหลมที่น่าสนใจของศิลปินในการจำลองความสัมพันธ์กันของพื้นที่และเวลาในความซับซ้อนของตัวมันเอง โดยใช้วิธีการของการแสดงออกที่มีอยู่ของเวลาตามลำดับ อีกชั้นตอนที่เห็นได้ชัดเจนที่มุ่งไป

ยังการประดิษฐ์แนวทางใหม่ของการแสดงออกในแต่ละช่วงเวลา ซึ่งสื่อให้เห็น การเปลี่ยนแปลง ใครใหญ่ในการหยุดแนวความคิดแบบเก่าของ Visual art ทั้งเรื่องของการสื่อสารระหว่างกันของ หนึ่งกับการแสดงออกของลักษณะพิเศษในพื้นที่และเวลาของหนึ่ง ในพื้นที่ การมองเห็น ซึ่งได้อธิบายในงานต่างๆ คือ การหยั่งรู้โดยการทดลอง และความหมายทางความงาม ได้แสดงถึงการ ขยายขอบเขต ของแนวคิดของสื่อภาพยนตร์ และการยุติการรับรู้แบบดั้งเดิม คล้ายกันนั้น เช่น ภาพพาโนรามา ครั้งหนึ่งเคยทำให้คนเลิกที่จะทำความเข้าใจแนวคิดดั้งเดิม ในการทำงานศิลปะ ของคนในศตวรรษก่อน

2.1.5 ภาพยนตร์ยุคแสวงหาแนวทางใหม่ (พ.ศ.2540 - ปัจจุบัน)

ในระหว่างสงคราม หนึ่งข่าว และสารคดี เป็นส่วนหนึ่งของการโฆษณาชวนเชื่อปลุกระดม ความรักชาติ และเมื่อสิ้นสงครามหนึ่งเป็นสื่อสารมวลชนที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง โรง ภาพยนตร์เป็นแหล่งบันเทิงที่ราคาไม่แพง และเรื่องราวที่เสนอสะท้อนชีวิตผู้คนในหลากหลาย แง่มุม เช่นเดียวกับคนทั่วโลก เมื่อหนึ่งเริ่มเข้ามาสู่สังคมไทยเมื่อร้อยปีก่อน ก็ได้รับความนิยมจาก ประชาชนมากและคนไทยก็พัฒนาความสามารถในการสร้างภาพยนตร์ได้ในเวลาไม่นานต่อมา

ก่อนที่จะกล่าวถึง เราควรทำความเข้าใจในเรื่องของ “สถานภาพ” ของภาพยนตร์ เมื่อเปรียบเทียบกับสื่อสารมวลชนแขนงอื่นๆไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วิทยุ โทรทัศน์ หรือ สื่อสมัยใหม่อย่างอินเทอร์เน็ต ภาพยนตร์มีข้อเสียเปรียบในแง่ของความไม่ชัดเจนเกี่ยวกับ สถานภาพ กล่าวคือ ในยุคที่ถือกำเนิดขึ้นมาใหม่ๆภาพยนตร์มีข้อเสียเปรียบในแง่ของความไม่ ชัดเจนเกี่ยวกับสถานภาพ กล่าวคือ ในยุคที่ถือกำเนิดขึ้นมาใหม่ๆภาพยนตร์ได้รับการยกย่องว่า เป็น งานศิลปะ (Art form) แต่ทว่ามีรูปแบบที่เหนือชั้นกว่าตรงที่ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆเป็นแหล่ง รวมของศิลปะดั้งเดิมหลายแขนง อาทิ จิตรกรรม สถาปัตยกรรม การเต้นรำ ดนตรี ละคร และ วรรณกรรม จนได้รับการขนานนามว่าเป็นศิลปะแขนงที่ 7 ต่อมาเมื่อรูปแบบเริ่มชัดเจนขึ้น ภาพยนตร์ถูกมองว่าเป็น พาณิชยศิลป์ (Commercial art) ที่รวมเอาศิลปะและการค้าเข้าด้วยกัน เนื่องจากภาพยนตร์มีลักษณะเป็นสินค้าที่มีการซื้อ-ขาย และมีเรื่องของการไร-ขาดทุนเข้ามา เกี่ยวข้อง จุดนี้เองที่ทำให้สถานภาพของภาพยนตร์เริ่มแตกต่างไปจากศิลปะทั่วไปที่เป็นศิลปะเพื่อ ศิลปะ (Art for art's sake) แต่ภาพยนตร์เป็นศิลปะที่ตอบสนองความต้องการของนายทุนและ ผู้บริโภค หรือผู้ชมภาพยนตร์ ต่อมาเมื่อมีการผลิตมากขึ้นจนเป็นระบบ สถานภาพของภาพยนตร์ จึงได้แปรเปลี่ยนมาเป็นอุตสาหกรรมอย่างสมบูรณ์ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุด คืออุตสาหกรรม ภาพยนตร์ฮอลลีวูดของสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นต้นแบบของการผลิตภาพยนตร์ในระบบ สตูดิโอ (Studio filmmaking) ที่รู้จักกันดีและมีบทบาทสำคัญในวงการภาพยนตร์มานานนับศตวรรษ

สำหรับประเทศไทยนับตั้งแต่เริ่มสหัฐวรรษใหม่ เป็นต้นมาภาพยนตร์ได้เพิ่มสถานภาพของการเป็นสินค้าออก อีกอย่างหนึ่งที่มีแนวโน้มว่าจะนำรายได้เข้าประเทศจำนวนมาก หากสามารถเจาะตลาดต่างประเทศได้ด้วยอย่างของภาพยนตร์กลุ่มนี้ได้แก่ ฟ้าทะลานโจร บางระจัน จันดารา เป็นต้น

ผู้สร้างภาพยนตร์ส่วนใหญ่ไม่ได้คิดว่าตนกำลังทำหน้าที่สื่อสารกับมวลชนผ่านสื่อภาพยนตร์ แต่กลับมองว่าหน้าที่หลักของตน คือการสร้างฝัน หรือจินตนาการผ่านเรื่องราวที่แต่งขึ้นหรือนำมาสร้างจากเรื่องจริง เพื่อให้ผู้ชมได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินอย่างเต็มอิมขณะนั้น ชมภาพยนตร์ บ่อยครั้งที่เราพบว่าผู้สร้างงานภาพยนตร์ถูกเรียกว่าคนขายฝันและภาพยนตร์ถูกเปรียบว่าเป็นหนทางแห่งความหลุดพ้น จากโลกของความจริง (Means of escapism) บางครั้งเรียกภาพยนตร์ที่มีแก่นเรื่องทำนองนี้ว่า Escapist film

ในยุคแสวงหานี้ยังมีปรากฏการณ์ที่น่าสนใจเกิดขึ้นหลายอย่าง คือความเฟื่องฟูของภาพยนตร์สั้น เดิมทีภาพยนตร์สั้นจะเป็นแค่ผลงานของนิสิตนักศึกษาตามสถาบันที่มีการเรียนการสอนด้านภาพยนตร์ แต่เมื่อมีการจัดประกวดภาพยนตร์สั้นไม่ว่าจะเป็นเวทีของมูลนิธิหนังไทย และสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ ทำให้ผู้ชมทั่วไปได้รู้จักและยอมรับภาพยนตร์สั้นมากขึ้น ภาพยนตร์สั้นเป็นภาพยนตร์ที่ไม่อยู่ภายใต้ข้อกำหนดของตลาดผู้ชม จึงทำให้มีอิสระในการนำเสนอเนื้อหา และเป็นทางออกให้แก่ผู้ที่สนใจสร้างภาพยนตร์ได้ทดลองสร้างงานตามความสนใจและความถนัดของตนเอง

ในส่วนของการจัดประเภทนั้น เนื่องจากภาพยนตร์มีรูปแบบที่หลากหลายมาก จึงไม่สามารถใช้เกณฑ์กลางของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งได้แก่ สื่อบริการสาธารณะ สื่อชุมชน สื่อธุรกิจ เอกชน มาประยุกต์ได้ ดังนั้น เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ และครอบคลุมความหลากหลายได้ จึงขอเสนอการจัดแบ่งประเภทของภาพยนตร์ออกเป็นกลุ่มๆ ดังนี้คือ แบ่งตามเนื้อหา แบ่งตามระบบการสร้าง แบ่งตามมาตรฐานการสร้าง แบ่งตามประเภท และเบ็ดเตล็ด

การแบ่งภาพยนตร์ตามเนื้อหา เป็นการแบ่งที่พบได้ทั่วไป และนิยมใช้กันมากโดยจัดภาพยนตร์เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆคือ

1. Fiction film ได้แก่ ภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องแต่งขึ้นเพื่อความบันเทิงใช้ในความหมายเดียวกับ feature film และ theatrical film

2. Non-fiction film ได้แก่ ภาพยนตร์ที่ไม่ใช่เรื่องที่แต่งขึ้น แต่เป็นการบันทึกเหตุการณ์ต่างๆ ตามความเป็นจริงโดยไม่มีการผูกเรื่องราวให้ดำเนินไปอย่างภาพยนตร์บันเทิง ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ได้แก่ ภาพยนตร์สารคดี (documentary film) ภาพยนตร์ข่าว (news reel) ภาพยนตร์แนะนำสถานที่ท่องเที่ยว ภาพยนตร์เพื่อการศึกษาหรือสื่อการสอน (educational film หรือ instructional film) ภาพยนตร์โฆษณา (commercial film) และภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อ (propaganda film) บางประเภท

โดยเหตุที่ภาพยนตร์สารคดีเป็นที่รู้จักแพร่หลายมากที่สุดในกลุ่มนี้ บางครั้งเราจะพบคำว่า Non-fiction film ถูกนำมาใช้เพื่อหมายถึง ภาพยนตร์สารคดีโดยเฉพาะ ภาพยนตร์สารคดียังสามารถแยกออกเป็นประเภทย่อยๆ ได้อีกตามรูปแบบและวิธีการสร้างดังนี้

- Cinema verite (direct cinema) เป็นสไตล์การสร้างภาพยนตร์แบบที่เน้นความเป็นจริงของฉาก เรื่องราว ตัวแสดง โดยหลีกเลี่ยงขั้นตอนด้านเทคนิคที่ยุ่งยาก และสลับซับซ้อนโดยสิ้นเชิงมักใช้กล้องถ่ายแบบ hand-held ไม่ใช้ขาตั้ง ใช้ฟิล์มที่มีความไวแสงสูงมาก และเครื่องบันทึกเสียงแบบกระเป๋าทู ผู้แสดงที่ปรากฏตัวในภาพยนตร์จะแสดงกันสดๆ ไม่มีการชักซ้อมล่วงหน้า เป็นการถ่ายภาพจากชีวิตจริงโดยแท้ปราศจากการเสริมแต่ง ผู้กำกับที่นิยมใช้วิธีการถ่ายแบบนี้ได้แก่ ผู้กำกับชาวฝรั่งเศสชื่อ Jean-Luc Godard
- Compilation film ภาพยนตร์ที่สร้างโดยการนำวัสดุดิบที่ได้จากห้องสมุดภาพยนตร์ (film library) หรือหอภาพยนตร์ (film archive) มาประกอบเข้าด้วยกันอย่างสร้างสรรค์โดยไม่มีการถ่ายขึ้นใหม่
- Actualite ภาพยนตร์ข่าวประเภทหนึ่งบางทีก็เป็นเรื่องจริง แต่บ่อยครั้งเป็นเรื่องที่สร้างขึ้น และอยู่ในความนิยมของผู้ชม
- Naturalist or romantic documentary ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับชีวิตของผู้คนที่อาศัยอยู่ในภูมิประเทศอันสวยงามตระการตาหรือต่อสู้กับธรรมชาติโดยมีลักษณะเป็นดรามามากกว่าสารคดีทั่วไป เช่นเรื่อง man of aran (1934) ของ Robert Flaherty

การแบ่งภาพยนตร์ตามระบบการสร้าง เป็นการแบ่งโดยใช้แนวคิดที่ว่าภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้น มีขั้นตอนการสร้างไม่แตกต่างกันมากนัก แต่รูปแบบการสร้างแตกต่างกันอย่างมากมีตั้งแต่แบบง่าย ที่ใช้คนเพียงคนเดียวไปจนถึงรูปแบบที่ซับซ้อนมากใช้คนและทีมงานเป็นร้อยเป็นพันก็มี การแบ่งภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ ยึดถือสัดส่วนของงาน (Division of labor) เป็นเกณฑ์ดังนี้

การสร้างภาพยนตร์ระบบอิสระ (independent filmmaking) หมายถึงภาพยนตร์ที่สร้างโดยผู้สร้างอิสระ ไม่มีสังกัด ใช้งบประมาณค่อนข้างต่ำ ผู้แสดงจำนวนจำกัด และไม่เป็นที่รู้จักของผู้ชมภาพยนตร์ทั่วไป เพื่อลดต้นทุนการผลิต เนื้อหาของภาพยนตร์ไม่ใช่แบบเอาใจตลาดแต่เป็นการสะท้อนแนวคิด ตัวตนของผู้กำกับ หรือปรัชญาที่ยากแก่การเข้าใจของผู้ชมทั่วไป ผ่านรูปแบบการนำเสนอที่แปลกแหวกแนว แตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลัก (mainstream movies) ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้อาจได้รับการฉายในโรงภาพยนตร์ทั่วไปหรือไม่ก็ได้ ส่วนใหญ่ไม่ใช่ภาพยนตร์ที่ทำรายได้ดีนัก แต่บางครั้งอาจโกยเงินได้มากกว่าที่คาด เนื่องจากถูกใจผู้ชมประเภทที่ต้องการแสวงหารสชาติแปลกใหม่จากภาพยนตร์ โรงภาพยนตร์ที่เหมาะสมสำหรับฉายภาพยนตร์ในกลุ่มนี้เรียกว่า art house ซึ่งมีลูกค้าประจำที่เป็นคอหนัง เฉพาะกลุ่ม ภาพยนตร์ที่สร้างในระบบอิสระนี้

ปัจจุบันเป็นที่รู้จักกันดีในชื่อว่า ภาพยนตร์อินดี้ (Indy) ซึ่งย่อมาจากคำเต็มว่า independent movies Bordwell and Thompson (1979) ได้แบ่งการสร้างภาพยนตร์ระบบอิสระออกเป็น 2 กลุ่มย่อย คือ

- การสร้างภาพยนตร์แบบเดี่ยว (individual filmmaking) หมายถึง การสร้างภาพยนตร์ที่ใช้คนเพียงคนเดียวในการทำงาน คนๆนั้นอาจเป็นเจ้าของวัตถุดิบ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตเอง หรือจะขอยืม เข้ามาก็ได้ อาจใช้ทุนส่วนตัวหรือได้รับการสนับสนุนจากแหล่งอื่น ซึ่งเป็นคนใกล้ชิด เช่นบุคคลในครอบครัว ญาติหรือเพื่อน งานสร้างมีขนาดเล็ก มีการแบ่งงานที่ทำน้อยมากหรือแทบไม่มีเลย ส่วนใหญ่ผู้ที่เป็นเจ้าของผลงานจะทำหน้าที่ทุกอย่างในการผลิตเอง ตั้งแต่หาทุนถ่ายทำไปจนถึงตัดต่อขั้นสุดท้าย และแม้จะมีบุคคลอื่นเข้ามาเกี่ยวข้องในการผลิตด้วย เช่นผู้แสดงแต่การตัดสินใจใดๆ เกี่ยวกับการผลิต จะอยู่ที่เขาเพียงคนเดียว ตัวอย่างของการสร้างภาพยนตร์ในรูปแบบนี้ได้แก่ ภาพยนตร์นักเรียน นิสิต นักศึกษา ภาพยนตร์สมัครเล่น(home movie/home video) ภาพยนตร์ทดลอง(experimental film) ภาพยนตร์ avant-garde ภาพยนตร์ underground เป็นต้น
- การสร้างภาพยนตร์แบบกลุ่ม (collective filmmaking) หมายถึง รูปแบบการสร้างภาพยนตร์ที่ใช้คนหลายๆคน มีขนาดไม่ใหญ่นัก ทุกคนมีส่วนร่วมเท่าเทียมกันในการผลิตงานเงินทุนที่ใช้ในการสร้างได้มาจากหน่วยงาน หรือผู้ว่าจ้างเป็นคราวๆไป กลุ่มคนที่ร่วมในการสร้างอาจเป็นเจ้าของอุปกรณ์เอง หรือได้มาจากแหล่งอื่น และแม้จะไม่มี การแบ่งสายงานที่ชัดเจน (กล่าวคือไม่มีใครทำหน้าที่ใดหน้าที่หนึ่งเป็นการถาวร แต่จะผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนไปในลักษณะช่วยกันคิดช่วยกันทำ) แต่การตัดสินใจใดๆ เกี่ยวกับการผลิตจะกระทำร่วมกัน และทุกคนในกลุ่มล้วนมีเป้าหมายร่วมกัน ตัวอย่างของการสร้างภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ได้แก่ ภาพยนตร์สารคดีทั่วไป ภาพยนตร์ข่าว ภาพยนตร์เพื่อการศึกษา ภาพยนตร์โฆษณา และภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อบางประเภท

การสร้างภาพยนตร์ระบบสตูดิโอ (studio filmmaking) เป็นรูปแบบการผลิตขนาดใหญ่ ใช้ดารานักแสดงที่มีชื่อเสียง และเงินทุนในการจัดการสูงมาก เนื้อหาเป็นไปตามความต้องการของตลาด นายทุน หรือนโยบายของสตูดิโอ นั้นๆ บุคคลที่ร่วมในงานสร้างภาพยนตร์ระบบนี้ไม่ได้เป็นเจ้าของอุปกรณ์ หรือมีส่วนร่วมในการตัดสินใจใดเกี่ยวกับการผลิต เขาเพียงถูกจ้างมาเพราะมีความชำนาญเฉพาะด้าน เช่น ถ่ายภาพ จัดแสง ออกแบบเครื่องแต่งกาย หรือแสดงบทบาทตามที่กำหนดในบทภาพยนตร์ ดังนั้น จึงมีการแบ่งสายงาน (division of labor) ที่ชัดเจน ตัวอย่างของการสร้างภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ได้แก่ ภาพยนตร์บันเทิงที่ฉายตามโรงภาพยนตร์ทั่วไป

ภาพยนตร์ที่เป็นผลผลิตของความเคลื่อนไหวในวงการภาพยนตร์ (Film movement) ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้มีรูปแบบพิเศษเฉพาะตัวถือกำเนิดขึ้นมาภายใต้เงื่อนไขปัจจัยทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ประกอบกับความต้องการนำเสนอภาพยนตร์ทางเลือก (alternative cinema) ที่แตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลัก (mainstream cinema) หรือภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั่นเอง ความเคลื่อนไหวในแวดวงภาพยนตร์ครั้งสำคัญๆ ได้แก่

- German expressionism เป็นรูปแบบภาพยนตร์ศิลปะของผู้กำกับชาวเยอรมันที่สร้างระหว่าง ค.ศ.1919-1924 ได้รับอิทธิพลจากวรรณกรรมในรูปแบบเดียวกันนั่นเอง ลักษณะเด่นคือการจงใจนำเสนอองค์ประกอบภาพที่อ้อมุมผิดรูปผิดร่าง การตัดกันของแสงและเงาที่ผิดธรรมชาติตัวละครแต่งหน้าจัดเหมือนละครเวทีบางประเภท และเคลื่อนไหวด้วยท่าทางเชื่องช้ามุ่งมากรวากับเป็นส่วนหนึ่งของฉาก ภาพยนตร์ที่เป็นตัวอย่างอันดีของกลุ่มนี้ ได้แก่ the cabinet of dr.caligari (1919) ของ Robert wiene
- Italian neo-realism เป็นการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์อิตาลีเลียน ซึ่งเฟื่องฟูระหว่าง ค.ศ.1945-1952 ภาพยนตร์ที่สร้างในกลุ่มนี้มีเนื้อเรื่อง การแสดง และฉากที่สะท้อนความเป็นจริงเน้นแง่มุมคล้ายสารคดี สร้างโครงเรื่องหลวมๆ ใช้นักแสดงสมัครเล่นแสดงธรรมชาติ และถ่ายทำโดยใช้ฉากนอกสถานที่เป็นส่วนใหญ่ ตีแผ่ปัญหาความยากจน และปัญหาสังคมร่วมสมัย ผู้กำกับคนสำคัญของกลุ่มนี้คือ Roberto Rossellini, vittorio de sica, luchino visconti ภาพยนตร์ที่เป็นที่รู้จักกันมากที่สุด ได้แก่ rome, open city (1945), panisan (1946) และ bicycle thieves (1948)
- French new wave (la nouvelle) เป็นการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์ฝรั่งเศสซึ่งเฟื่องฟูระหว่าง ค.ศ.1945-1952 ผู้กำกับที่อยู่ในกลุ่มคลื่นลูกใหม่นี้มีพื้นฐานมาจากการเป็นนักวิจารณ์ภาพยนตร์ที่เขียนบทวิจารณ์ลงในวารสารภาพยนตร์ของฝรั่งเศสชื่อ cahiers du cinema ได้แก่ jean-luc godard, francois truffaut, claude chabrol และ eric romer ต่อมาได้ก้าวเข้าสู่การสร้างภาพยนตร์เสียเอง โดยเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่มาสู่รูปแบบของภาพยนตร์ฝรั่งเศส ลักษณะเด่นของภาพยนตร์ในกลุ่มนี้คือ ทุนสร้างต่ำแบบภาพยนตร์สมัครเล่น ใช้สถานที่จริงในการถ่ายทำ เป็นการปฏิวัติต่อต้านการสร้างภาพยนตร์ระบบสตูดิโอของฮอลลีวูดอย่างรุนแรง และเปิดเผย ใช้แสงธรรมชาติแทนการจัดแสงในโรงถ่าย ใช้กล้องถ่ายแบบมือถือแทนขาตั้งตัวแสดงพูดบทสนทนาแบบคิดขึ้นเองขณะนั้น ไม่ใช้การท่องจำ บางฉากผู้ชมจะเห็นตัวแสดงจ้องเข้ามาที่เลนส์ของกล้องราวกับจะพูดกับผู้ชม (ในขณะที่การสร้างหนังระบบฮอลลีวูด ผู้ชมจะเปรียบเสมือนแอบมองเหตุการณ์อยู่โดยที่ตัวแสดงจะ

หลักเลี่ยงการมองตรงเข้ามาที่กล้อง) ตัวอย่างของภาพยนตร์ในกลุ่มนี้คือ the 400 blows, breathless, Jules and Jim เป็นต้น

- New German Cinema การเคลื่อนไหวด้านภาพยนตร์ในยุโรป เกิดขึ้นหลังสุดในประเทศเยอรมนีประมาณทศวรรษ 1960 จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์เยอรมันยุคใหม่คือคำประกาศแห่งโอเบอร์เฮาเซน (manifesto of Oberhausen) ซึ่งได้เสนอแนวคิดที่รุนแรงและแปลกใหม่ โดยประกาศความพยายามที่จะทำภาพยนตร์แบบไม่อิงตลาดและพัฒนาภาษาภาพยนตร์ให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ผู้สร้างภาพยนตร์ในกลุ่มนี้มองว่า ภาพยนตร์เป็นวัฒนธรรมของสาธารณะ มากกว่าเป็นสินค้าทางเศรษฐกิจ จึงต่อต้านการสร้างภาพยนตร์แบบฮอลลีวูดและใช้ประสบการณ์ของตนเองเป็นหลักในการถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับสำนึกที่มีต่อสังคม และความรู้สึกแท้จริงของตน พวกเขาเริ่มถ่ายทำภาพยนตร์ประมาณ ค.ศ. 1965 เป็นที่รู้จักในนาม young German Cinema และเปลี่ยนมาเป็น new German Cinema ในที่สุดผู้สร้างภาพยนตร์ชาวเยอรมันรุ่นใหม่นี้ประกอบด้วย Alexander Kluge, Edgar Reitz, Rainer Fassbinder และ Wim Wenders

ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้เป็นเพียงความเคลื่อนไหวครั้งสำคัญๆ ในวงการภาพยนตร์เท่านั้นจะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่เกิดขึ้นในยุโรป ปัจจัยหลักที่ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวเหล่านี้ เป็นกระบวนการตอบโต้การที่ภาพยนตร์อเมริกันเข้ามาตีตลาดภาพยนตร์ของยุโรป และมีผลในการเผยแพร่วัฒนธรรม และวิถีชีวิตแบบอเมริกันตลอดจนรูปแบบการสร้างภาพยนตร์ด้วย เป็นที่น่าสังเกตว่าหลังปี ค.ศ. 1945 เป็นต้นมา การเคลื่อนไหวทั้งหมดจะมีลักษณะคล้ายคลึงกันอยู่หลายประการ

- เป็นความพยายามที่จะปลดแอกจากการผลิตภาพยนตร์เพื่อเป็นสินค้า และพัฒนาให้ภาพยนตร์เป็นงานศิลปะ
- เป็นการขยายขอบเขตอำนาจการควบคุมดูแลของผู้กำกับภาพยนตร์ให้มากที่สุด ในฝรั่งเศสมีการบัญญัติศัพท์ cinema d'auteurs ขึ้นเพื่อแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้กำกับ (มิใช่สนองนโยบายของสตูดิโอหรือความต้องการของนายทุนอย่างในระบบอุตสาหกรรมฮอลลีวูด)
- เป็นการทำภาพยนตร์โดยสะท้อนเรื่องราวที่เป็นจริงในสังคมและการเมือง

กล่าวสรุป ความหลากหลายของการจัดประเภทภาพยนตร์ เป็นเครื่องพิสูจน์อย่างชัดเจนว่า ภาพยนตร์เป็นสิ่งบันเทิงที่ไร้ขีดจำกัดจริงๆ บทบาทดังกล่าวถูกตอกย้ำโดยปัจจัยที่เกี่ยวข้องหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นความต้องการของผู้ชม แรงสนองตอบของผู้สร้าง ตลอดจนธรรมชาติของสื่อภาพยนตร์เอง ดังนั้น ความเข้าใจเบื้องต้นว่า ภาพยนตร์มีสถานภาพของ "สินค้าที่เสนอความบันเทิง" มากกว่าการเป็นสื่อสารมวลชน จึงเป็นความจริงที่ไม่อาจปฏิเสธได้

2.1.6 ภาพยนตร์ศิลปะ (The Art Film)

ภาพยนตร์ได้รับการพิจารณาให้เป็นศิลปะในช่วงประมาณทศวรรษ 1950 หลังจากได้ถือกำเนิดขึ้นมาในโลกก่อนหน้านี้เป็นเวลากว่าครึ่งศตวรรษ ถึงแม้มันจะมีใช้ศิลปะแขนงใดแขนงหนึ่ง ทว่าก็เป็นกรนำเอาศิลปะแขนงต่างๆมาผสมผสานกันอย่างกลมกลืน ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันแล้ว ภาพยนตร์เป็นศิลปะ และผู้สร้างภาพยนตร์เป็นศิลปิน

ตามที่ได้กล่าวไปแล้วว่าภาพยนตร์นั้นเป็นงานศิลปะ แต่ถ้าหากพิจารณาตรวจสอบความเป็นไปของภาพยนตร์ในสังคมอเมริกัน ก็จะพบว่าภาพยนตร์อเมริกันมีลักษณะเป็นงานเพื่อการค้า (อย่างที่เรียกกันว่า “พาณิชย์ศิลป์”) โดยจุดมุ่งหมายในการผลิตงานเพื่อสนองความต้องการของตลาดเป็นหลัก ถ้าหากจะมองไปที่การสร้างงานของผู้กำกับในฐานะที่เป็นศิลปินก็จะพบว่า ผู้กำกับส่วนมากมิได้สร้างงานจากแรงบันดาลใจเพื่อถ่ายทอดความคิด จินตนาการ และประสบการณ์ของตนไปยังคนดู หากแต่สร้างงานจากการกำหนดของเงื่อนไขจากทางบริษัทสร้างภาพยนตร์ ซึ่งมีการกำหนดวางแผนอยู่อย่างชัดเจนว่าต้องการให้มีรูปร่างลักษณะเป็นเช่นไร ดังนั้นย่อมทำให้ผลงานที่ออกมาที่มีความห่างไกลจากความเป็นศิลปะมากยิ่งขึ้น และนับยอมนำไปสู่การแบ่งแยกออกเป็นภาพยนตร์ที่เป็นงานพาณิชย์กับภาพยนตร์ที่เรียกว่า “ ภาพยนตร์ศิลปะ ” (Art film)

ภาพยนตร์ศิลปะได้เข้ามามีบทบาทอย่างสูงสุดต่ออุตสาหกรรมการสร้างภาพยนตร์ของอเมริกาตั้งแต่ประมาณทศวรรษ 1950 หลังจากนั้นผู้กำกับอเมริกันหลายคนก็ได้สร้างงานอยู่ภายใต้อิทธิพลของภาพยนตร์แนวนี้ อย่างไรก็ตามความคิดในเรื่องการพิจารณางานอยู่ภายใต้อิทธิพลของภาพยนตร์แนวนี้ อย่างไรก็ตามความคิดในเรื่องการพิจารณาแบ่งแยกภาพยนตร์โดยทั่วไปและภาพยนตร์ศิลปะก็หาใช้สิ่งใหม่แต่ประการใด อย่างน้อยก็มีความพยายามในการแบ่งแยกออกให้เห็นอย่างชัดเจนมาตั้งแต่ทศวรรษ 1920 แล้ว

ระหว่างทศวรรษ 1920 ในประเทศอังกฤษ อัลเฟร็ด ฮิตช์ค็อก กับ อิวอร์ มงตาญู เป็นสองผู้นำในการบุกเบิกการนำเอาภาพยนตร์ที่มีคุณค่าสูงในเชิงศิลปะจากสหภาพโซเวียตและภาพยนตร์เอ็กซ์เพรสชันนิสต์จากเยอรมนีเข้าในในประเทศ ในขณะที่เดียวกันศิลปินกลุ่มดาดาอิสต์และเซอร์เรียลลิสต์ (Dadaist and surrealist) ที่ทำงานกันอย่างเข้มแข็งในกรุงปารีส โดยได้มีการทำภาพยนตร์สั้นออกมาก และในขบวนการดังกล่าวก็ได้เกิดศิลปินที่ได้ชื่อว่าเป็นผู้สร้างภาพยนตร์ชั้นแนวหน้าของโลก ซึ่งประกอบไปด้วย หลุยส์ บุนเยล, เรเน แคลร์ และฌอง เรอโนัวร์

แม้แต่ในสหรัฐอเมริกาเองก็มีการตื่นตัวในเรื่องนี้ จากการตรวจสอบพบว่า ในฮอลลีวูดระหว่างทศวรรษ 2930 - 1940 ผู้กำกับอย่าง จอห์น ฟอร์ด ก็พยายามสร้างงานโดยการดัดแปลงจากวรรณกรรมที่มีชื่อเสียง เช่น The Informer (1935) ของฌอน โอ' เคซีย์ และ The Long

Voyage Home (1940) ของยูยีน โอ' นีลล์ นอกจากนั้นภายหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ก็มีภาพยนตร์ นิโธ เรียลลิสต์ของอิตาลีอย่าง Open City (1945) และ Bicycle Thieves (1948)

ภาพยนตร์ศิลปะมักเป็นการทำงานในลักษณะที่เรียกว่า “ ผู้กำกับเป็นใหญ่ ” นั้นหมายความว่าผู้กำกับจะสร้างงานโดยตัวผู้กำกับเป็นบุคคลที่มีบทบาทสูงสุดในการสร้างงานและเป็นเจ้าของงานนั้นอย่างแท้จริง เป็นผลงานของการแสดงทัศนะ ความคิด การประกาศจุดยืนและมุมมองของผู้กำกับในฐานะที่เป็นศิลปินผู้สร้างงานในทำนองเดียวกับนักเขียนนิยายหรือกวี เนื่องจากภาพยนตร์ศิลปะเน้นการแสดงความคิดเห็นส่วนตัวของผู้กำกับ ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องที่น่าที่นักถ้าหากจะทำความเข้าใจในงานที่เสนอออกมา บางครั้งการทำความเข้าใจและได้อรรถรสอย่างเต็มที่ก็ต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะสมัยใหม่ รวมทั้งหลักปรัชญาการจะเข้าใจถึงสไตล์และสิ่งที่ภาพยนตร์กล่าวถึงจำต้องพึ่งพาความรู้พื้นฐานทางด้านภาพยนตร์เป็นอย่างดี

นอกจากจะเป็นงานที่ยากแก่การทำความเข้าใจแล้ว ภาพยนตร์ศิลปะมักจะนำเสนอถึงเรื่อง " ความเป็นจริง " เป็นงานที่พยายามสะท้อนถึงความเป็นจริงมากกว่าที่จะให้คนดูหลีกเลี่ยง ความเป็นจริงเหมือนอย่างงานเพื่อความบันเทิงทั่วไป แม้ในบางกรณีนั้นอาจจะนำเสนออย่างเหนือจริงเพื่อแสดงถึงความเป็นจริง ภาพยนตร์ศิลปะมักแสดงภาพบุคคลที่มีเลือดเนื้อ มีชีวิตเหมือนคนธรรมดาสามัญและต้องตกอยู่ในสถานการณ์บางอย่าง ไม่ใช่เรื่องแปลกถ้าหากคนดูจะคาดหวังถึงความจริงจัง ปรัชญากับการตีแผ่ประสบการณ์จากงานของเบิร์กแมน, เฟลลินี หรือ อันโตนิโอนี

การเติบโตของภาพยนตร์มีส่วนอย่างมากที่ทำให้ภาพยนตร์ได้รับการยอมรับให้เป็นงานศิลปะประเภทหนึ่ง ภาพยนตร์ศิลปะ (art cinema-art film) ได้ถูกนำมาใช้เพื่อเป็นการจำแนกแนวทางให้แก่ภาพยนตร์กลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะอันโดดเด่นและมีคุณค่าในเชิงศิลปะ โดยมีการใช้คำว่า “ ภาพยนตร์ศิลปะ ” นี้อย่างจริงจังในตอนปลายทศวรรษ 1950 โดยในยุคสมัยดังกล่าวมีภาพยนตร์จำนวนห้าเรื่องก็ได้แก่ The Seventh Seal (1956) และ Wild Strawberries (1957) ของอิงมาร์ เบิร์กแมน Hiroshima Mon Amour (1959) ของอแลง เรสแนร์ L'Avventura (1960) ของไมเคิล แอนเจโล อันโตนิโอนี และ La Dolce Vita (1960) ของเฟเดอริโก เฟลลินี ทั้งห้าเรื่องนี้เองที่ทำให้มีการแบ่งแยกภาพยนตร์ออกเป็นสองลักษณะ พวกแรกเป็นไปเพื่อความบันเทิงมุ่งสนองความต้องการของคนดูกลุ่มใหญ่ พวกหลังเป็นงานที่เคร่งเครียดจริงจังเน้นไปที่คนดูกลุ่มเล็ก ซึ่งมีการศึกษาและมีความเข้าใจในศิลปะ และภาพยนตร์ห้าเรื่องที่เอ่ยชื่อไปก็อยู่ในพวกหลังนี้

ภาพยนตร์ศิลปะเป็นภาพยนตร์ที่แตกต่างไปจากพวกแรกในเรื่องของเนื้อหาและวิธีการเล่าเรื่อง มีการพูดถึงประเด็นบางประเด็นที่มีความละเอียดซับซ้อนซึ่งภาพยนตร์ที่มุ่งให้ความบันเทิงไม่เคยเข้าไปแตะต้อง มีความพยายามในการใช้กลวิธีการนำเสนอที่แปลกใหม่ เป็นงานที่หยิบยืมรูปแบบการนำเสนอจากงานศิลปะแขนงอื่น ๆ มาใช้ เช่น จิตรกรรม การละครและวรรณคดี ภาพยนตร์ศิลปะ เน้นการแสดงออกทางด้านความคิดมากกว่าจะเน้นคุณค่าทางด้านความบันเทิง

และหากจะสรุปให้เห็นถึงลักษณะประการสำคัญของภาพยนตร์ศิลปะก็จะได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่ได้แสดงให้เห็นว่า สื่อที่เล่าเรื่องด้วยภาพที่เคลื่อนไหวนั้นมีศักยภาพมากมายขนาดไหน

ภาพยนตร์ศิลปะตามแบบแผนที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นเลิศ มักเน้นเนื้อหาไปที่ตัวบุคคล ผู้อยู่ในโลกอันเป็นสถานที่ซึ่งพระเจ้ายังคงเจียบงันและเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ของบุคคลที่มีเวลาพื้นที่และบุคคลอื่นๆ การเข้ามามีบทบาทต่อความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ก็เป็นสิ่งที่แก้ไขไม่ได้ ความแปลกแยก ความคับข้องใจในเรื่องเพศ ความล้มเหลวทางการสื่อสาร และความทุกข์ทรมานของบุคคลท่ามกลางสถานการณ์ที่เป็นอยู่ ทั้งหมดที่กล่าวไปแล้วล้วนเป็นแก่นเรื่องที่ถูกรักษาไว้ในภาพยนตร์ศิลปะที่ได้รับการสร้าง โดยการผลักดันจากกระแสทางการละครและนิยายตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20

นอกจากเนื้อหาที่มุ่งเพื่อประเทืองปัญญาแล้ว ภาพยนตร์ศิลปะยังมีความแตกต่างในด้านสไตล์และการนำรูปแบบภาพยนตร์มาใช้ ภาพยนตร์เพื่อความบันเทิงเน้นการพรรณนาถึงการกระทำ ภาพยนตร์ศิลปะนิยมใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความ และบ่อยครั้งที่ใช้การเปรียบเทียบ (metaphor) เพื่อการสื่อสารไปถึงแก่นเรื่องที่ต้องการนำเสนอ นอกจากนี้แล้วยังอาจเล่าเรื่องโดยการข้ามพรมแดนแห่งประเพณี การเล่าเรื่องที่ยึดถือปฏิบัติกันมาแต่เดิม การเล่าเรื่องเน้นที่แก่นเรื่องมากกว่าการติดตามการกระทำของตัวละคร ตัวอย่างเช่น Hiroshima Mon Amour ที่ได้มีการนำเสนอที่ถือว่าเป็นความกล้าหาญอย่างยิ่งในยุคหนึ่ง นั่นคือการพูดถึงอดีตและปัจจุบันและความฝันกับความเป็นจริง โดยไม่ได้แบ่งแยกให้เห็นความแตกต่างอย่างชัดเจนตามประเพณีที่นิยมและที่คนดูทั่วไปคุ้นเคย (นั่นหมายความว่าถึงการให้เทคนิคบางอย่างเพื่อเน้นความแตกต่างมิให้คนดูสับสน อาจจะเป็นการ fade หรือการ dissolve)

ภาพยนตร์ศิลปะมุ่งเสนอความคิดเชิงนามธรรม ศูนย์กลางของเรื่องมักเป็น “Raised problem” มากกว่าแบบ “Lived problem” ปัญหาแบบ raised มักจะเป็นประเด็นที่ชี้ชวนให้มีการโต้แย้งถกเถียงและการวินิจฉัย ในขณะที่ปัญหาแบบ lived มักจะมีทางออกได้ทางเดียว ซึ่งเป็นลักษณะของภาพยนตร์โดยทั่วไป

ภาพยนตร์ที่แพร่หลายอยู่ทั่วไปมักถูกสร้างขึ้นมาจากพื้นฐานของการตอบปัญหาที่เป็น Lived problem เป็นต้นว่า “จะทำอย่างไรสำหรับการปกป้องกระท่อมของนักบุกเบิกให้พ้นเงื้อมมือของพวกดินเดียน” “จะจัดการกับฆาตกรอย่างไร” หรือ “จะทำให้คนที่เป็นางในฝันนั้นมาแต่งงานกับเราได้อย่างไร” คำถามทำนองนี้เมื่อมีอยู่ในภาพยนตร์ทั่วไปก็จะเป็นการดำเนินเรื่องเพื่อหาทางออกให้แก่ปัญหาตามแบบที่นิยม มีลักษณะเป็นรูปธรรม ทางออกของปัญหามักเป็นในเชิงการกระทำ แต่สำหรับภาพยนตร์ศิลปะแล้ว คำถามมักจะอยู่ในทำนองที่ว่า “การประพฤติปฏิบัติตัวตามหลักจริยธรรมนั้นเป็นเช่นไร” หรือ “อะไรคือความหมายของชีวิต” จะเห็นว่าการหาคำตอบที่เป็นทางออกให้แก่ปัญหาที่ยกมามีไว้จะกระทำได้ง่าย และไม่สามารถเสนอได้ในเชิงรูปธรรม

ทำให้เกิดการเชื่อมโยงไปถึงงานศิลปะสมัยใหม่ ที่มักจะกล่าวถึงตัวตน จิตใต้สำนึก และ ความสัมพันธ์ เนื่องจากภาพยนตร์ศิลปะเป็นงานที่สร้างจากต้นทุนที่ค่อนข้างต่ำ และไม่จำเป็นต้องพึ่งพาคนดูจำนวนมากเพื่อการทำให้คุ้มทุน ดังนั้นจึงก่อให้เกิดกระแสการสร้างงาน แนวนี้ออกมาเป็นลำดับ ฟรังซัวส์ ทรูฟโฟต์ทำ The Four Hundred Blows (1959) ออกมาแล้ว นำไปเสนอขายที่งานเมืองคานส์ปีเดียวกันกับ Hiroshima Mon Amour จากนั้นทรูฟโฟต์ก็สร้าง งานที่เป็นศิลปะ Jules and Jim (1961) จนกลายเป็นงานศิลปะที่มีชื่อเสียงที่สุดเรื่องหนึ่งของ ทรูฟโฟต์ และในช่วงเวลาไล่เลี่ยกัน ผู้สร้างภาพยนตร์ที่ชื่อ ฌอง - ลูค โกดาร์ด ก็ได้กลายเป็นหัว ขบวนที่สำคัญคนหนึ่งของภาพยนตร์แนวนี้

ในการทำภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกระบวนการสร้างภาพยนตร์ก็เป็นงานที่ได้รับการ พิจารณาให้เป็นงานที่มีความเด่นเป็นพิเศษ อันที่จริงภาพยนตร์ที่ว่าด้วยภาพยนตร์หรือมีเรื่องรวม เกี่ยวกับธุรกิจบันเทิงนั้นมีการสร้างกันมากมากพอสมควรในฮอลลีวูด และหลายเรื่องก็ประสบความสำเร็จ เช่น The Cameraman ในปี 1928 ของ บัสเตอร์ คีตัน และ Sullivan's Travels ของ เพรสตัน สเตอร์จิส ในปี 1941 แต่ที่ยกมานี้ก็เป็นเพียงแค่งานที่ให้ภาพในแง่กระบวนการสร้าง ไม่มีลักษณะเป็นสมัยใหม่ และยังคงเสนอปัญหาแบบ lived แม้แต่งานของทรูฟโฟต์ อย่าง Day For Night (1973) ยังคงจัดให้เป็นงานในกลุ่มนี้

แต่ผลงานอย่าง 8 ½ ของเฟเดอริโก เฟลลินี มีคุณสมบัติที่แตกต่างกันออกไปจัดเป็น ภาพยนตร์สมัยใหม่ที่น่าเสนอแก่ความคิดถึงแม้จะเป็นเรื่องของการสร้างภาพยนตร์ แต่ปัญหาที่ แท้จริงมีได้อยู่ที่การสร้างภาพยนตร์ ปัญหาของ 8 ½ ไม่ได้อยู่ที่ว่า “ทำภาพยนตร์อย่างไร” (อย่างที่ Day for Night ได้พยายามบอก) หากแต่อยู่ที่ ที่ว่า “ทำภาพยนตร์เพื่ออะไร” 8 ½ ของเฟลลินี เป็น การให้ภาพสะท้อนต่อผู้สร้าง ในขณะที่ของโกดาร์ดพยายามให้ภาพสะท้อนถึงรูปแบบของ ภาพยนตร์ ในภาพยนตร์เรื่อง Les Carabiniers 1963 โกดาร์ดทำภาพยนตร์สงครามโดยไม่ให้ภาพ การสู้รบปรากฏในเรื่องเลย พลังทางอารมณ์ในงานของเขาเป็นผลมาจากการยึดเหนี่ยวความเป็น ตัวของตัวเองเข้าไปอย่างมีพลังและด้วยความรุนแรง

2.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน



ภาพที่ 2.6 Rachel Whiteread

2.2.1 Rachel Whiteread

Rachel Whiteread เป็นศิลปินหญิงชาวอังกฤษเกิดที่ ลอนดอน แล้วไปเติบโตที่ชนบท Essex และย้ายกลับมาอยู่ที่ลอนดอนอีกครั้งเมื่ออายุ 7 ปี เธอเริ่มศึกษาจิตรกรรมที่ The Faculty of Arts and Architecture, Brighton Polytechnic เข้าเรียนช่วงสั้นที่ Cyprus College of Arts ต่อมาได้ศึกษาด้านประติมากรรมที่ Slade School of Art ในลอนดอน หลังจากนั้นได้ทำงานที่ Highgate Cemetary และที่โบสถ์ชาวยิวตามลำดับ ปัจจุบันเธอใช้ชีวิตที่ด้านตะวันออกของกรุงลอนดอนร่วมกับ Markus Taylor ซึ่งเป็นประติมากรเช่นกันและมีบุตรร่วมกัน 2 คน

Rachel เริ่มแสดงผลงานในปี 1987 และได้แสดงเดี่ยวครั้งแรกในปีต่อมา งานหลายๆชิ้นของเธอสร้างจากที่ว่าง(ของพื้นที่จริง) โดยทำการหล่อพื้นที่ที่มนุษย์มีความคุ้นเคย เช่นพื้นที่ในบ้าน ในห้อง เฟอร์นิเจอร์ต่างๆที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน ซึ่งที่ว่างดังกล่าวที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่าแต่รู้สึกได้ว่ามีอยู่ ทำให้มีตัวตนขึ้นมาจริงๆในแบบที่เป็นวัตถุที่จับต้องได้ โดยใช้สภาพแวดล้อมนั้นๆเป็นแม่พิมพ์ เช่น บ้าน อ่างอาบน้ำ ห้องสมุด รูปสำเร็จจะเล่นกับความรับรู้ของมนุษย์ที่มีต่อขนาดของวัตถุที่อยู่รอบตัว และแสดงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ บวกและลบในทางศิลปะ

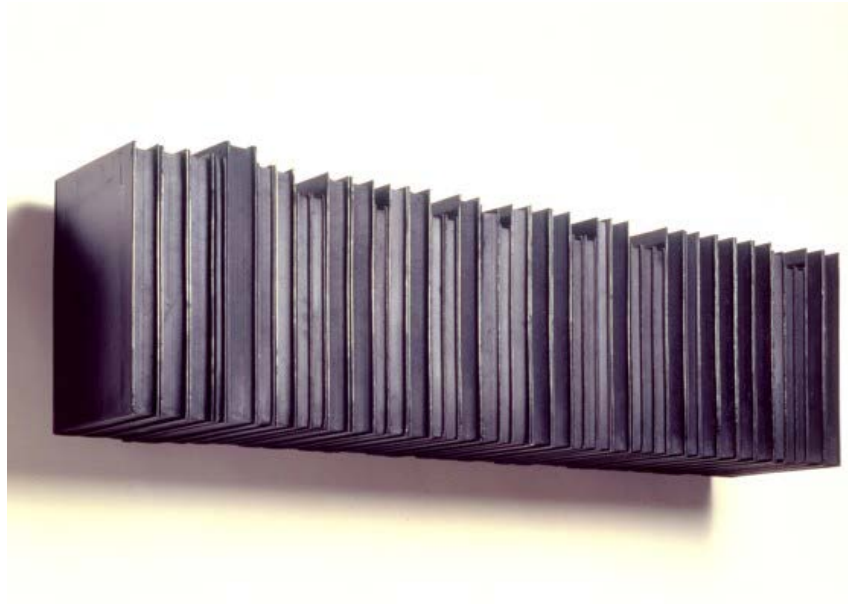
ตัวอย่างผลงานของ Rachel White



ภาพที่ 2.7 Rachel Whiteread "House", 1993 concrete, (destroyed)



ภาพที่ 2.8 Rachel Whiteread, "Untitled (Library)" (1999) installed at Hirshhorn. Dental plaster from polystyrene mold and steel mounting.



ภาพที่ 2.9 Rachel Whiteread, "Black Books" (1996-7). Black pigmented plastic and steel. 3.5' x 1'.



ภาพที่ 2.10 Rachel Whiteread, "Untitled (Paperbacks)" (1997). Plaster and steel. 15'x16'x20'.
as installed at MoMA.



ภาพที่ 2.11 Bruce Nauman

2.2.2 Bruce Nauman

Bruce Nauman (เกิด 6 ธันวาคม 1941) เป็นศิลปินร่วมสมัยชาวอเมริกัน ผลงานศิลปะของเขามีทั้งประติมากรรม ถ่ายภาพ, นีออน, วิดีโอ, ภาพวาด, ภาพพิมพ์ Bruce Nauman เกิดใน Fort Wayne, Indiana, พ่อของเขาทำงานเป็นวิศวกร บริษัท General Electric เขา ศึกษา คณิตศาสตร์ และฟิสิกส์ที่มหาวิทยาลัย วิสคอนซินแมดิสัน (1960-1964) และ ศิลปะ กับ William T. Wiley และ Robert Arneson ที่มหาวิทยาลัย แคลิฟอร์เนียเดวิส (1965-6) ในปี 1964 เขาวาด ภาพ และอุทิศ ตัวเองเพื่อ เมื่อสำเร็จการศึกษา (MFA , 1966) , เขาสอนที่ San Francisco Art Institute สถาบันศิลปะ 1966-1968 และ ที่มหาวิทยาลัย California at Irvine ในปี 1989 เขาได้ สร้างบ้านและสตูดิโอใน Galisteo, New Mexico ที่ซึ่งเขายังคงทำงานและอาศัยอยู่ ร่วมกับ ภรรยา Susan Rothenberg ของเขา

ในประวัติศาสตร์ของศตวรรษที่ 20 บรูส นอแมนจัดเป็นศิลปินแถวหน้าในด้านความ ซับซ้อนและแข็งแกร่งในงานวิดีโอและภาพยนตร์ นีออนและงานหล่อแบบ งานจัดวางและการ แขนงวัตถุต่างๆ ตลอดจนประติมากรรมรูปสัตว์และงานถ่ายภาพของเขา เขาได้นำผู้ชมมา เผชิญหน้าครั้งแล้วครั้งเล่ากับสภาพที่สำคัญของชีวิตเขาได้พลิกรูปแบบการรับรู้แบบเดิมๆ ชนิด กลับหัวกลับหางทำให้เกิดปฏิกิริยาทางประสบการณ์แบบต่างๆ เช่นความกลัว ความเศร้า ความไม่ แน่ใจ และรู้สึกคล้ายจะเป็นลม นอแมนใช้ภาพและภาษาร่วมกันมาตั้งแต่เริ่มแรก ในปี 1966 เขา เขียนงานชิ้นแรกและในปีต่อมาเขาก็เริ่มบันทึกภาพวิดีโอการแสดง

ในปี 1969 เขาได้สร้างงานเสียงล้วนๆ ด้วยการดูไวโอลินบนพื้น แล้วต่อมาก็ตั้งเสียงเป็น ดี อี เอ และ ดี และจากนั้นก็บันทึกลงในเทปอีกม้วน นอแมนใช้คำและภาพเกินขอบข่ายความหมาย ที่มีอยู่ในฐานะเชิงสัญลักษณ์ ในงานภาพ เสียงประเภทนี้เขาไม่ได้พยายามสร้างรูปแบบการเล่า เรื่อง หากแต่พยายามสร้างโครงสร้างที่พูดกับผู้ชมโดยตรงผ่านการสร้างของมัน ดังที่เขาได้ทำขึ้น ในงานชื่อ มนุษย์/สังคม Anthro/Socio

จอภาพขนาดใหญ่สามจอกับมอเนิเตอร์หกตัวถูกนำมาใช้ มอเนิเตอร์บางตัววางซ้อนกันอยู่ ภาพที่นำเสนอเป็นภาพที่มีกรอบต่างๆกันของชายสี่ระดัณคนหนึ่ง คือ ศิลปินแสดงสดชื่อ วินด์ เอ็กเคิร์ต เนื่องจากถูกจำกัดโดยขอบเขตบนและล่างของฉาก สี่ระดัณนั้นจึงดูเหมือนถูกกักไว้ภายใน รูปสามเหลี่ยมของภาพอิเล็กทรอนิกส์ โดยหมุนอยู่บนแกนอย่างต่อเนื่องด้วยใบหน้าที่เคร่งขเม็ง ของนักร้องประสานเสียงชายคนนั้นร้องออกมาด้วยระดับเสียงสูงต่ำแตกต่างกัน “จงป้อนข้า/ช่วย ข้า/กินข้า/ทำร้ายข้า/” ด้วยน้ำเสียงกำกึ่งอยู่ระหว่างความก้าวร้าวกับการบ่นว่า

ผู้ชมจะต้องยอมแพ้ในเชิงพื้นที่ต่อการปรากฏของคำในรูปของเสียงที่อ่อนระโหยโรยแรงกับภาพสื่อ ที่ทรงพลัง พวกเขาไม่มีที่ปลอดภัยเมื่ออยู่ต่อหน้างานนั้น แต่กลับพบตัวเองอยู่ท่ามกลางเหตุการณ์ นั้นคล้ายกับเวทีละคร อุปกรณ์ปรากฏให้เห็นเหมือนเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากพวกเขาจับบทผู้ แสดงนำ ผู้ชมได้ตกอยู่ใต้ความควบคุมของความคิดที่หลากหลายและรุนแรง บ้างก็เหมือนสะท้อน อยู่ในกระจกและวนเวียนอยู่ในหัวของพวกเขา และพิธีก็คือคำพูดที่ขัดแย้งกันที่พูดซ้ำแล้ว ซ้ำอีก สลับไปมา เป็นการเชื้อเชิญแถมสั่งผู้ชมอย่างไร้สาระให้ป้อนอาหารแก่สี่ระดัณนั้น ช่วยมันกินมัน ทำ ร้ายมันแม้จะมีความสัมพันธ์เข้มข้นเกิดขึ้นระหว่างผู้ชมและชิ้นงานแต่มันถูกทำให้เข้มข้นขึ้นโดน ดวงตาที่จ้องตรงมา สถานการณ์ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นเพื่อการสนทนาโต้ตอบในทางตรงกันข้าม ภาพ และคำพูดจู่โจมผู้ชมไว้ พวกเขาจึงแสดงบทบาทแสดงที่อยู่เฉยๆ ผู้ซึ่งไร้กำลังที่จะทำตามคำขอร้อง และไม่อจปกป้องตัวเองจากความแรงเร้าของภาพและคำพูดเหล่านั้น

ในงานชื่อ มนุษย์/สังคัม นอแมนได้ใช้วิธีการทางศิลปะหลายอย่างที่เขาคเคยใช้มา แม้ว่า ในช่วงปี 1975 กับ 1985 เขาจะไม่ได้ผลิตงานวิดีโอแต่ในวิดีโอ จัดวางชุด มนุษย์/สังคัม เขานำ วิธีการแสดงสดมาใช้ นั่นคือสี่ระดัณนั้นยืนบนสี่ระดัณของตนเองคล้ายกับวิธีการเชิงประติมากรรมที่ เขาใช้ในการหล่อแบบขี้ผึ้งรูปสี่ระดัณ นับตั้งแต่ปลายทศวรรษ 1980

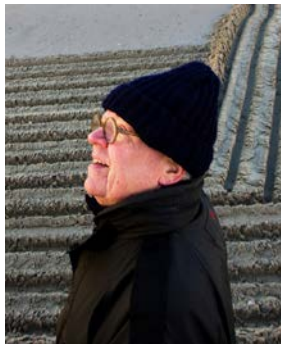
ตัวอย่างผลงานของ Bruce Nauman



ภาพที่ 2.12 Bruce Nauman, «Anthro-Socio», 1992 VDO Installation,variable



ภาพที่ 2.13 Bruce Nauman, Fifteen Pairs of Hands, 1996, white bronze with painted steel base,variable



ภาพที่ 2.14 Jan Dibbets

2.2.3 Jan Dibbets

Jan Dibbets เกิดใน Weert Holland ในปี 1941 เขาผ่านการฝึกอบรมเป็นครูสอนศิลปะที่ Tillburg สถาบันการศึกษาที่ก่อนที่จะเรียนวาดภาพใน Eindhoven ระหว่าง 1960-1963 ในปี 1967 เขาเรียนที่วิทยาลัยเซนต์มาร์ติน, ลอนดอน ที่ซึ่งเขา Richard Long และ Gilbert & George ศึกษา ด้วย ปัจจุบันเขาอาศัยและทำงานในอัมสเตอร์ดัม

หลังจากดิบบีตส์เป็นศิลปินนามธรรมอยู่สองสามปีในระหว่างที่เป็นนักศึกษาที่สถาบันเซนต์ มาร์ติน สคูล ออฟอาร์ต ในลอนดอนในปี 1967 นั่นเอง ดิบบีตส์เริ่มทำงานภาพถ่ายในชื่อว่าการขัดเกลาทัศนียภาพวิทยา ซึ่งศิลปินนำเสนอปัญหาเก่าๆ ในรูปแบบที่แปลกใหม่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างพื้นระนาบสองมิติและระยะภาพแบบสามมิติ ดิบบีตส์นำรูปทรงเรขาคณิตง่ายๆ ไปจัดวางตามบริเวณต่างๆ ซึ่งไม่น่าจะเกี่ยวข้องกับหลักทัศนียภาพวิทยา แต่อย่างไรก็ตาม ดิบบีตส์ใช้เชือกและเส้นด้ายวางบนสนามหญ้า ต่อมาเขาจึงเปลี่ยนไปวาดรูปทรงต่างๆในสตูดิโอของตัวเองซึ่งเมื่อถ่ายภาพออกมาแล้วปรากฏว่ารูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าและสี่เหลี่ยมจัตุรัสต่างๆ ลอยเด่นขึ้นมาบนภาพถ่าย แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของศิลปินในการใช้เทคนิควิธีการอันแสนง่ายเพื่อสร้างภาพลวงตาได้อย่างมีเอกลักษณ์

ผลงานในระลอกต่อมาอาทิเช่น เงานในสตูดิโอของผม และลอกเงาออกจากผนัง มิวเซียมเฮ้า แลง เครเฟล ล้วนเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับการบันทึกการเปลี่ยนแปลงตำแหน่งของเงา ในภาพแรกจับภาพเงาเป็นระยะ โดยใช้เทปขาวแปะไว้บนผนังสตูดิโอ ส่วนอีกภาพนั้นเป็นการบันทึกภาพของเงา

จากประสบการณ์ที่ได้จากการทดลองทำงานครั้งที่ผ่านมาประมาณปี 1970 ดิบบีตส์พัฒนาผลงานโดยอาศัยคุณสมบัติของความต่อเนื่อง ด้านการเรียงลำดับเหตุการณ์ตามระยะเวลา และคุณสมบัติด้านความสม่ำเสมอของภาพถ่ายโดยมีความสนใจในการถ่ายภาพปรากฏการณ์ของแสงเป็นพิเศษ ดังที่ปรากฏในผลงานชื่อวันอันแสนสั้นที่คอนราด ฟิสเซอร์ แกลเลอรี ซึ่งดิบบีตส์

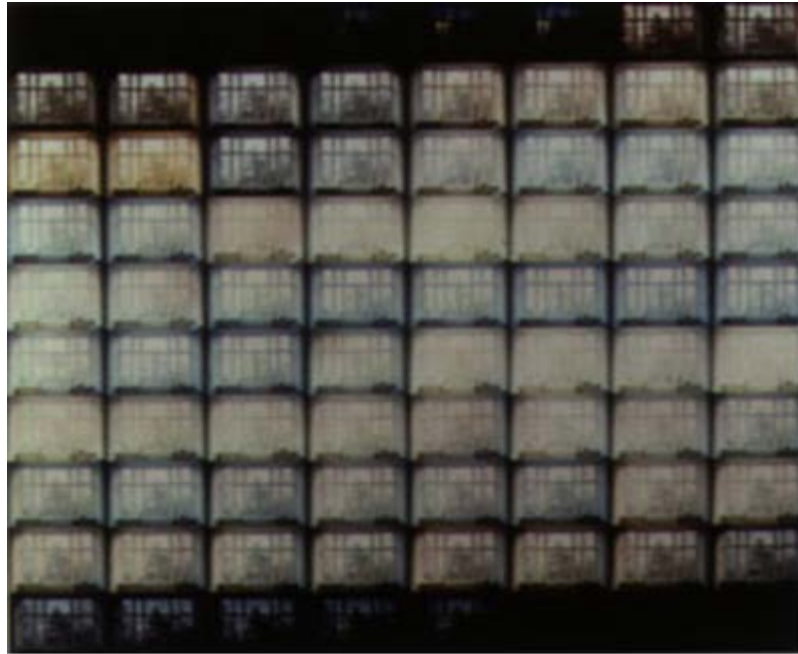
ยังคงใช้หมวกกล้องจับรายละเอียดตัวแกลลอรี่ ในสภาพแสงที่แตกต่างกัน จากนั้นนำภาพที่ได้มาจัดเรียงบนกระดาษแข็งตามลำดับเวลาที่สามารวัดได้จากระดับแสงมือ สว่าง ที่ปรากฏในภาพถ่ายนั่นเอง

ต้นปี 1972 ดิบเบิร์ตพูดถึงความแตกต่างระหว่างผลงานของเขาและผลงานคอนเซ็ปชวลอาร์ตที่นำเสนอผ่านถ้อยคำไว้ดังนี้ “งานคอนเซ็ปชวลอาร์ตแบบนั้นไม่มีภาพอะไรให้เห็น ผมยังอยากเห็นภาพอยู่ สำหรับผม งานคอนเซ็ปชวลอย่างอื่นมันเหมือนงานประพันธ์มากไป

ตัวอย่างผลงานของ Jan Dibbets



ภาพที่ 2.15 Jan Dibbets, Land-Sea FB3, 2007. Color photographs



ภาพที่ 2.16 Jan Dibbets ,Shortest Day at My House in Amsterdam, 1970.

Color photographs



ภาพที่ 2.17 Jan Dibbets , Land-Sea HB4, 2007. Color photographs

2.3 สรุปเทคนิคและอิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปิน

2.3.1 อิทธิพลที่ได้รับจาก Rachel Whiteread

ข้าพเจ้าชื่นชอบวิธีการทำงานของ Rachel Whiteread ในด้านเทคนิควิธีการเป็นพิเศษ ซึ่งใช้สถานที่จริงเป็นแม่พิมพ์เพื่อหล่อเอาพื้นที่ว่างของสถานที่นั้นๆ เช่นพื้นที่ในบ้าน ในห้อง เพอนิเจอร์ต่างๆที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน ซึ่งที่ว่างดังกล่าวที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่าแต่รู้สึกได้ว่ามีอยู่ ทำให้มีตัวตนขึ้นมาจริงๆในแบบที่เป็นวัตถุที่จับต้องได้ โดยเฉพาะผลงานชื่อ House ปี 1993 ซึ่งเป็นผลงานที่ Rachel ได้รับรางวัล Turner prize สำหรับศิลปินหนุ่มสาวที่ดีที่สุดในปีนั้น วิธีการสร้างแม่พิมพ์ขนาดใหญ่และเทคนิคการถอดพิมพ์นั่นเองที่ข้าพเจ้านำมาคิดต่อยอด ด้วยการทำแม่พิมพ์เพื่อถอดแบบจำลองของสถานที่จริงซึ่งเป็น จุดเด่นและเป็นที่คุ้นเคยของในแต่ละประเทศทั่วโลก และนำมาจัดวางร่วมกัน เพื่อบอกเล่าแนวความคิดที่ข้าพเจ้าต้องการสื่อสาร

2.3.2 อิทธิพลที่ได้รับจาก Bruce Nauman

ผลงานชื่อ มนุษย์/สังคม Anthro/Socio ของ Bruce Nauman ให้แรงบันดาลใจในการนำเสนอผลงานกับข้าพเจ้า จอภาพขนาดใหญ่สามจอกับมอเนเตอร์หกตัวถูกนำมาใช้ มอเนเตอร์บางตัววางซ้อนกันอยู่ ภาพที่นำเสนอเป็นภาพที่มีกรอบต่างๆกัน เทคนิคการนำเสนอผลงานนี้ใช้ความใหญ่ของจอภาพที่ให้ความรู้สึกตื่นตาตื่นใจ และสร้างอารมณ์ร่วมไปกับผู้ชมได้ดีอย่างยิ่ง ข้าพเจ้าจึงเลือกนำวิธีการนำเสนอข้างต้นมาใช้ในการนำเสนอผลงานของข้าพเจ้าด้วยการติดตั้งจอ Projector ขนาดใหญ่

2.3.3 อิทธิพลที่ได้รับจาก Jan Dibbets

ข้าพเจ้าเป็นคนที่ชื่นชอบงานศิลปะ แบบคอนเซ็ปชวลอาร์ต และเคยทดลองทำงานศิลปะคอนเซ็ปชวลอาร์ต มาแล้ว แต่เมื่อข้าพเจ้าเริ่มอ่านและศึกษางานของ Jan Dibbets ที่จัดอยู่ในกลุ่มของศิลปินคอนเซ็ปชวลอาร์ต ดิบเบ็ตพูดถึงความแตกต่างระหว่างผลงานของเขาและผลงานคอนเซ็ปชวลอาร์ตที่นำเสนอผ่านถ้อยคำไว้ดังนี้ “ งานคอนเซ็ปชวลอาร์ตแบบนี้ไม่มีภาพอะไรให้เห็น ผมยังอยากเห็นภาพอยู่ สำหรับผม งานคอนเซ็ปชวลอย่างอื่นมันเหมือนงานประพันธ์มากไป” นี่จึงเป็นอิทธิพลให้ข้าพเจ้า ต้องการทำงานศิลปะตามแนวทางของ Jan Dibbets โดยผลงานศิลปะของข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับภาพที่แสดงออกเพื่อให้ผลงานของข้าพเจ้าสามารถสื่อสารกับผู้รับชมได้ง่ายนั่นเอง

2.4 อิทธิพลทางเทคนิคการสร้างสรรคงานศิลปะ

2.4.1 การจัดองค์ประกอบภาพกับการสื่อความหมาย Mise-en-scene

องค์ประกอบภาพกับการสื่อความหมาย Mise-en-scene เป็นคำในภาษาฝรั่งเศสแปลความหมายตรงๆ ได้ว่า การจัดวางไว้บนเวที (placing on stage) หรือการจัดแสดงเหตุการณ์บนเวที (staging an action) ในทางการละครหมายถึง การจัดวางส่วนประกอบทางด้านภาพทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นตำแหน่งและการเคลื่อนไหวของนักแสดง เครื่องแต่งกาย ฉาก รวมถึงแสงสีเอาไว้ภายในพื้นที่จัดแสดง หรืออีกนัยหนึ่ง บนเวทีละคร เพื่อผลในการสื่อความหมาย

ขณะที่ในหนัง ความหมายกว้างๆ ไม่ได้แตกต่างกันนัก กล่าวคือ Mise-en-scene สำหรับหนังก็คือ การจัดวางส่วนประกอบทุกสิ่งทุกอย่างเตรียมไว้เบื้องหน้ากล้องสำหรับการถ่ายทำในแต่ละช็อตเพื่อสื่อความหมาย ซึ่งองค์ประกอบของการจัดวางส่วนใหญ่ก็ทับซ้อนกับศิลปะการจัดวางของละครเวที เช่น ตำแหน่งและการเคลื่อนไหวของนักแสดง เครื่องแต่งกาย ฉาก การจัดแสง การใช้สี ความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดต่างๆ ในภาพ ถือกันว่าบุคคลที่มีอำนาจอิทธิพลในการกำหนดสิ่งต่างๆ เบื้องหน้ากล้อง หรือควบคุมรายละเอียดต่างๆ ที่ปรากฏในกรอบภาพก็คือ ผู้กำกับหนัง เพราะฉะนั้น ในหนังฝรั่งเศสหลายๆ เรื่อง ตำแหน่งของผู้กำกับมักจะถูกเรียกว่า Mise-en-scene เช่น “ Mise-en-scene de Francois Truffaut ” ก็หมายความว่า “ กำกับภาพยนตร์ โดย ฟรองซัวส์ ทรูฟโฟต์ (Direction by Francois Truffaut) ” เป็นต้น อย่างไรก็ตาม Mise-en-scene ระหว่างละครเวทีกับหนังก็มีความแตกต่างกัน โดยเฉพาะในแง่ของการจัดการกับพื้นที่ว่าง (space) ตามปกติแล้ว ขอบข่ายของเวทีละครซึ่งใช้เป็นอาณาเขตการจัดและมักจะกำหนดด้วยส่วนโค้งหน้าม่าน หรือที่เรียกว่า proscenium arch ซึ่งตีกรอบเวทีในลักษณะคล้ายกับกรอบภาพ แต่อณาเขตการจัดแสดงไม่ได้จำกัดว่าจะต้องเกิดขึ้นเฉพาะบนเวทีเสมอไป การแสดงอาจจะเกิดขึ้นนอกเวทีก็ได้ แต่ไม่ว่ากรอบของเวทีละครจะเป็นอย่างไร การจัดวางภาพแบบ Mise-en-scene ของละครเรื่องนั้นๆ จะต้องออกมาเป็นสามมิติเสมอ

การจัดวางตำแหน่งนักแสดงและวัตถุต่างๆ ในพื้นที่จริงย่อมต้องคำนึงถึงส่วนของความลึกเท่าๆ กับความสูงและความกว้าง แต่ไม่ว่าจะจัดวางระยะห่างจากกันอย่างไร มันก็เป็นสัดส่วนเดียวกับความจริงตลอดเวลา จะย่อขยายหรือบิดเบือนด้วยหนทางใดหนทางหนึ่งก็เป็นเรื่องยาก เพราะฉะนั้น ไม่ว่าจะผู้กำกับละครเวทีจะพยายามแยกโลกของละครเวทีออกไปจากโลกของความเป็นจริงเพียงใด สิ่งเหล่านี้คงไม่มีทางเปลี่ยนแปลง

กล่าวสำหรับ Mise-en-scene ของหนังนับว่าซับซ้อนกว่าของละครเวที เนื่องจากมันผสมผสานระหว่างลักษณะเฉพาะของละครเวที อันได้แก่ การจัดวางตำแหน่งของตัวละคร ฉาก เสื้อผ้า แสงสี ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดต่างๆ ที่นำมาจัดแสดง กับลักษณะเฉพาะ

ของหนัง อันได้แก่ มุมกล้อง ขนาดของภาพ การเคลื่อนกล้อง การถ่ายภาพ บทบาทของผู้กำกับ หนึ่งคล้ายคลึงกับผู้กำกับละครเวทีในแง่ของการเป็นผู้กำหนดหรือจัดวางตำแหน่งของรายละเอียดต่างๆ รวมทั้งตัวละครภายในพื้นที่ว่างที่เป็นสามมิติ แต่หลังจากที่การจัดวางนี้ได้รับการบันทึกบนแผ่นฟิล์ม สิ่งต่างๆ เหล่านั้นก็จะปรากฏแก่สายตาของเรา ก็จะกลายเป็นภาพสองมิติ พื้นที่ว่าง หรือ space ใน “โลกของภาพยนตร์” ก็ไม่ใช่พื้นที่ว่างลักษณะเดียวกับของผู้ชมอีกต่อไป คงมีเพียงขนาดจอภาพเท่านั้นที่ปรากฏให้เห็นในขนาดทางกายภาพเท่าเดิม เปรียบไปแล้วก็เหมือนกับรูปภาพในอาร์ตแกลลอรี่นั่นเอง

การจัดวางภาพแบบ Mise-en-scene ในหนังมีลักษณะคล้ายคลึงกับศิลปะภาพยนตร์เขียนตรงที่ภาพที่ได้รับการจัดวางโดยคำนึงถึงรูปทรงและความหมายนั้น ได้รับการนำเสนอบนพื้นผิวที่แบนเรียบของจอภาพ และจำกัดขอบเขตไว้ด้วยกรอบภาพ (frame) แต่ด้วยคุณสมบัติบางประการที่สืบทอดมาจากละครเวที Mise-en-scene ของหนังสามารถสลับเปลี่ยนการจัดวางตำแหน่งของรายละเอียดด้านภาพ เพื่อตอบสนองการสร้างอารมณ์ หรือสื่อสารความคิดที่ซับซ้อน ข้อควรคำนึงบางประการเกี่ยวกับการพิจารณา Mise-en-scene ของหนังก็คือ เนื่องจากมันเป็นศิลปะที่ให้ความสำคัญกับการจัดวางส่วนประกอบต่างๆ ในภาพของแต่ละช็อต เพราะฉะนั้น แต่ละช็อตที่เป็นส่วนหนึ่งของการลำดับภาพก็ถือเป็นการแสดง Mise-en-scene เช่นกัน แต่เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า การสื่อสารด้วย Mise-en-scene ที่ได้ผลในแง่ของความหมายจำเป็นต้องอาศัยระยะเวลาหรืออีกนัยหนึ่ง มันควรเป็นช็อตที่ถ่ายในลักษณะ long take หรือถ่ายต่อเนื่องยาวนานพอสมควรโดยที่กล้องตั้งอยู่กับที่ (หรืออาจจะมีการเคลื่อนกล้องได้ในบางกรณี เพื่อนำผู้ชมไปสู่การจัดวางในอีกลักษณะ) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีเวลาพิจารณารายละเอียดต่างๆ ที่ถูกนำมาแสดงในภาพ ด้วยเหตุนี้เองจึงสามารถกล่าวได้ว่าการถ่ายในลักษณะ long take เป็นรากฐานสำคัญของ Mise-en-scene ในหนัง เนื่องจากองค์ประกอบบางส่วนที่สามารถใช้เพื่อการพิจารณา Mise-en-scene ได้รับการกล่าวถึงไปบ้างแล้วในบทก่อนหน้า อันได้แก่ ขนาดของภาพ มุมกล้อง การจัดแสง การใช้สี การเคลื่อนกล้อง องค์ประกอบในส่วนที่เหลือจะเน้นการศึกษาในเรื่องการจัดการกับพื้นที่ว่าง (space) ในแง่ของกรอบภาพ (the frame) การจัดองค์ประกอบภาพ (composition) และเกณฑ์ในการวิเคราะห์ Mise-en-scene

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าได้กำหนดลำดับการทำงาน ตั้งแต่เริ่มแรกคือการศึกษาค้นหาข้อมูลและได้นำข้อมูลเหล่านั้นเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ ด้วยการถ่ายภาพร่างและเข้าสู่วิธีการสร้างสรรค์ผลงานจริง ด้วยเทคนิควิธีการ เฉพาะตัว

3.1 การหาข้อมูลและการรวบรวมข้อมูล

ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งก่อสร้างที่มนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้นหรือเรียกรวมๆว่า อารยธรรมของมนุษย์ อารยธรรม ของมนุษย์นั้นประกอบไปด้วย สิ่งก่อสร้างต่างๆ อาทิเช่น อาคารสูง บ้านที่อยู่อาศัย โรงงานอุตสาหกรรม ซึ่งสิ่งก่อสร้างเหล่านี้เป็นผลพวงจากการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้งของสังคมมนุษย์ ซึ่งเป็นสาเหตุของปัญหาสภาวะความผิดปกติของธรรมชาติ อันเนื่องมาจาก การปล่อยมลภาวะเป็นพิษขึ้นสู่ชั้นบรรยากาศ ทุกๆกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายใต้การพัฒนาทาง อารยธรรมที่เกินพอดีนี้ส่งผลกระทบจนตัวมนุษย์เองก็มีอาจคาดคิดไม่ถึง

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ข้าพเจ้าเลือกหาข้อมูลจากสิ่งก่อสร้างที่เป็น ที่จดจำ(Landmark) อาทิเช่นตึกที่สูงที่สุดในทุกๆมุมโลก โรงงานอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ ตลอดจนเขตเมืองใหญ่ของโลก ซึ่งสิ่งก่อสร้างเหล่านี้ไม่มีความจำเป็นในแง่ประโยชน์ใช้สอยหากเพียงสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการในแง่เศรษฐกิจ การพัฒนาทางเทคโนโลยี และความทะเยอทะยานที่ไม่มีวันหมดสิ้นของมนุษย์ เพียงเท่านั้น

วิธีการที่ข้าพเจ้าใช้หาข้อมูลเหล่านี้คือการหาภาพถ่ายจากทาง Internet และวิดีโอสารคดี และบทความต่างๆที่เกี่ยวข้องกับสถานที่นั้นๆเพื่อให้มีความสมเหตุสมผลพอที่จะนำสถานที่เหล่านี้มาพูดถึงนั่นเอง

3.2 การเลือกรูปทรงต้นแบบ

การเลือกรูปทรงต้นแบบในการทำงานชุดนี้ เน้นไปที่ตึกที่เป็นสัญลักษณ์สำคัญ และเป็นที่ยอดจำของแต่ละประเทศ ซึ่งประกอบไปด้วย



ภาพที่ 3.1 One World Trade center

3.2.1 One World Trade Center วันเวิลด์เทรดเซ็นเตอร์ หรือชื่อเดิมคือ ฟรีดอมทาวเวอร์ เป็นส่วนหนึ่งของอาคารชุดเวิลด์เทรดเซ็นเตอร์ใหม่ บนเกาะแมนฮัตตัน มหานครนิวยอร์ก อาคารนี้จะตั้งอยู่บนพื้นที่เดิมของอาคารเวิลด์เทรดเซ็นเตอร์ 6 หลังเก่า เริ่มก่อสร้างเมื่อ 27 เมษายน 2549



ภาพที่ 3.2 Taipei 101

3.2.2 Taipei 101 ไทเป 101 เดิมชื่อ ศูนย์การเงินโลกไทเป เป็นตึกระฟ้าจุดสังเกตตั้งอยู่ในย่านซินยี กรุงไทเป ประเทศไต้หวัน อาคารดังกล่าวจัดเป็นอาคารสูงที่สุดในโลกอย่างเป็นทางการตั้งแต่ พ.ศ. 2547 กระทั่งการเปิดตัวอาคารเบิร์จคาลิฟา ดูไบ ใน พ.ศ. 2553



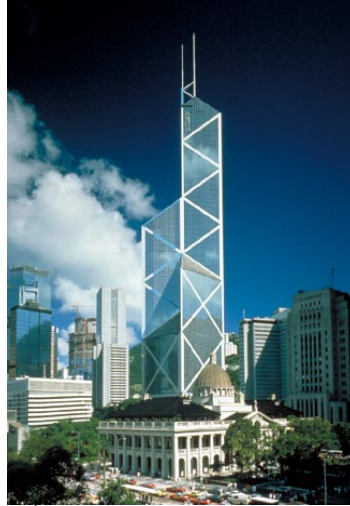
ภาพที่ 3.3 Shanghai World financial center

3.2.3 Shanghai World financial Center อาคารศูนย์การเงินโลกเซี่ยงไฮ้ ตึกระฟ้าที่สูงที่สุดในนครเซี่ยงไฮ้ ประเทศจีน และสูงเป็นอันดับสามของโลก ปัจจุบัน มีความสูงถึง 492.0 เมตร ประกอบด้วยชั้น 101 ชั้น และชั้นใต้ดินอีก 3 ชั้น ซึ่งจะถือว่าเป็นอาคารที่สูงที่สุดในประเทศจีน



ภาพที่ 3.4 Petronas tower

3.2.4 Petronas Tower อาคารหอคอยคูเปโตรนาส เป็นสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นของเมืองกัวลาลัมเปอร์ ประเทศมาเลเซีย ออกแบบโดย เซซาร์ เปลลี ตั้งอยู่บริเวณใจกลางย่านธุรกิจของเมือง ที่แวดล้อมด้วยสวนสาธารณะ และส่วนอาคารคอนเวนชันเซ็นเตอร์ อาคารเปโตรนาส มี 2 อาคารหอคอย



ภาพที่ 3.5 Hongkok Bank of China

3.2.5 Hongkok Bank of China เป็นตึกระฟ้าแห่งหนึ่งที่ตั้งอยู่ในย่านเซ็นทรัล ทางตะวันตกของเกาะฮ่องกง บนถนน 1 การ์เดน เป็นอาคารสำนักงานใหญ่ของธนาคารแห่งประเทศไทย สาขาฮ่องกง



ภาพที่ 3.6 John Hancock Tower

3.2.6 John Hancock จอห์นแฮนคอคค็อกเซนเตอร์ เป็นตึกระฟ้าในอเมริกาสูงเป็นอันดับที่ 24 ของโลก โดยมีความสูง 344 เมตร หรือ 1,127 ฟุต และมีทั้งหมด 100 ชั้น มีพื้นที่กว่า 2 แสน 6 หมื่นตารางเมตร ซึ่งใช้เป็นที่พักอาศัย ภัตตาคารและสำนักงาน ตั้งอยู่ในเมืองชิคาโก รัฐอิลลินอยส์



ภาพที่ 3.7 AON tower

3.2.7 AON เป็นตึกระฟ้าที่ทันสมัยในชิคาโก , ชิคาโก , อิลลินอยส์ , สหรัฐอเมริกาได้รับการออกแบบโดย บริษัท สถาปนิกเอ็ดเวิร์ด Durell ฮินและเพอร์กินและจะหุ่นส่วนและเสร็จสมบูรณ์ในปี 1974 [4]เป็นอาคารมาตรฐานน้ำมัน . [5] 83 ชั้นและความสูงของ 1,136 ฟุต (346 เมตร) เป็นอาคารที่สูงที่สุดที่สามในชิคาโก, [2]แข่งในที่สูงโดยวิลลิสทาวเวอร์และทรัมพ์อินเตอร์เนชันแนล และทาวเวอร์ . อาคารการจัดการโดยโจนส์แลงลาสซาลส์ซึ่งมีสำนักงานใหญ่ยังอยู่ในอาคาร Aon ศูนย์เดิมมีสำนักงานใหญ่ของAonและAmoco ; การดำเนินงาน Aon ของสหรัฐยังคงมีสำนักงานใหญ่อยู่ที่นี้



ภาพที่ 3.8 World Trade center

3.2.8 World Trade Center เวิลด์เทรดเซ็นเตอร์ (อังกฤษ: World Trade Center) เป็นกลุ่มอาคารจำนวน 7 อาคารในนครนิวยอร์ก ก่อสร้างระหว่าง พ.ศ. 2509-2520 (เวลารวมในการก่อสร้างครบ 7 อาคาร) ออกแบบโดยสถาปนิกลูกครึ่งอเมริกัน-ญี่ปุ่น มิโนรุ ยามาซากิ ร่วมด้วยบริษัท เอเมอรัลตี รอท แอนด์ซันส์ โดยอาคารแฝดถูกทำลายในเหตุการณ์วินาศกรรม 11 กันยายน พ.ศ. 2544



ภาพที่ 3.9 Tokyo tower

3.2.9 Tokyo Tower โตเกียวทาวเวอร์ คือหอคอยสื่อสารขนาดใหญ่ที่ตั้งอยู่ในเขตมีนะโตะะ กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น มีความสูง 332.6 เมตร สร้างแล้วเสร็จเมื่อวันที่ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2501



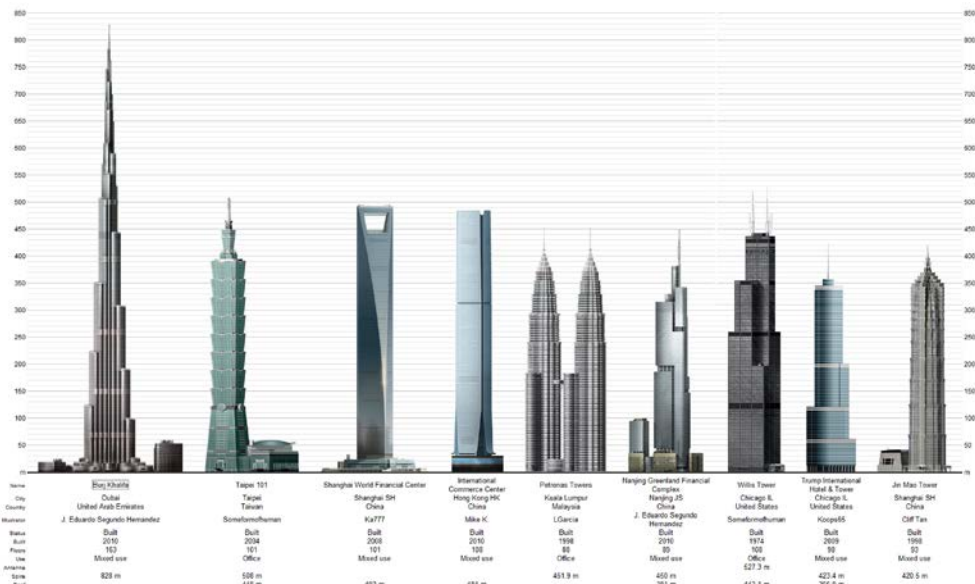
ภาพที่ 3.10 Princess Tower

3.2.10 Princess Tower เป็นอาคารที่อยู่อาศัยที่สูงที่สุดในโลกถึง 101 ชั้น ตั้งอยู่ที่ เมืองคูไบ สาธารณรัฐอาหรับเอมิเรตส์ UAE ฯลฯ

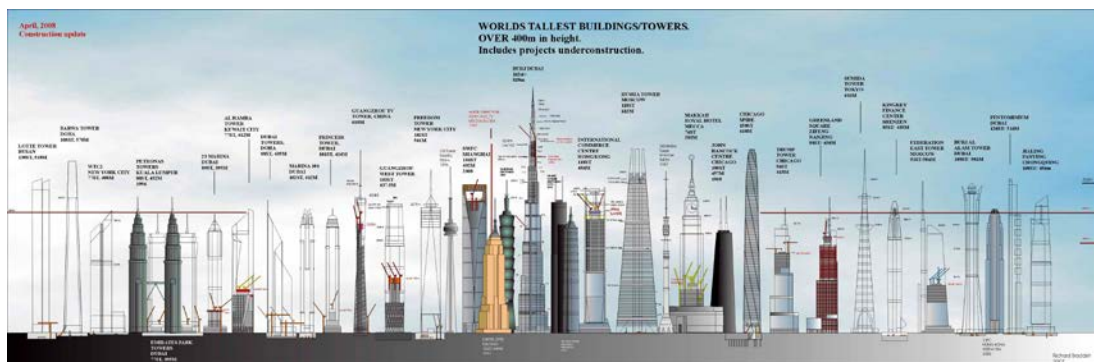
3.3 การสร้างภาพร่างและต้นแบบจำลอง

ข้าพเจ้านำเอาภาพถ่ายสถานที่ต่างๆมาเป็นต้นแบบก่อนใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ซึ่งก็คือโปรแกรม Sketch up ในการสร้างภาพร่างและทำแบบจำลอง สองมิติ ก่อนนำภาพร่างเหล่านี้เข้าสู่กระบวนการทำแบบจำลองโมเดล สามมิติ ให้มีความสมจริงมากที่สุดโดยมีสเกลเฉลี่ยอยู่ที่ 1:1000 ส่วน จากขนาดของสถานที่จริงทั้งหมด

3.3.1 ข้อมูลภาพถ่าย

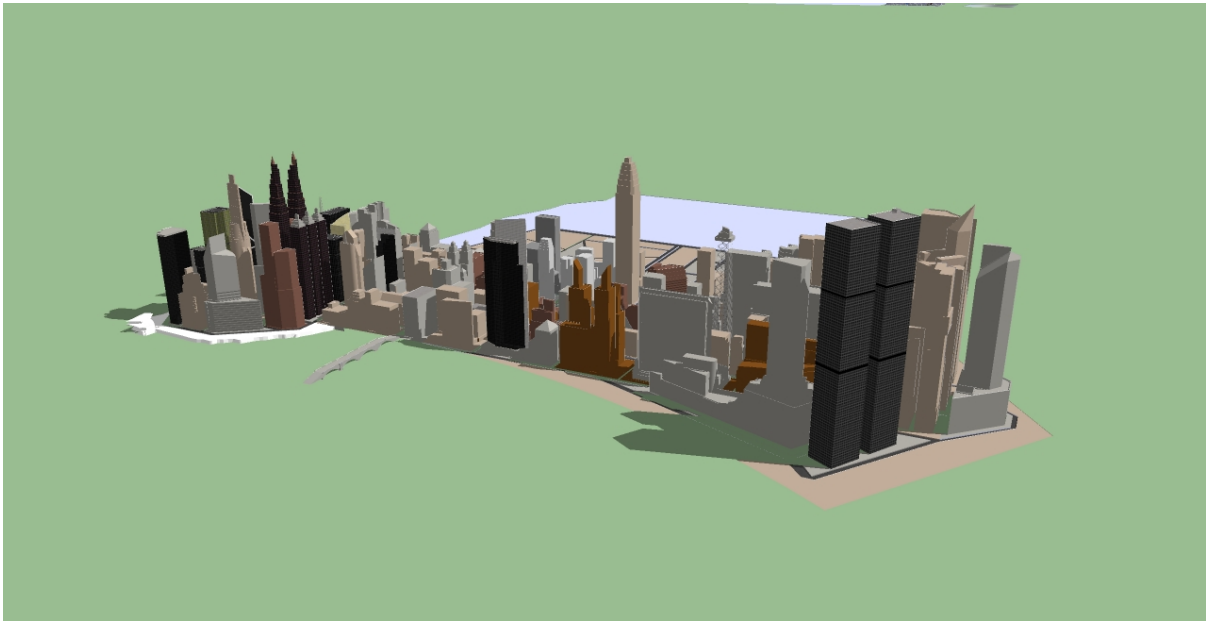


ภาพที่ 3.11 ภาพเปรียบเทียบความสูงของตึกที่สูงที่สุดในโลก (1)

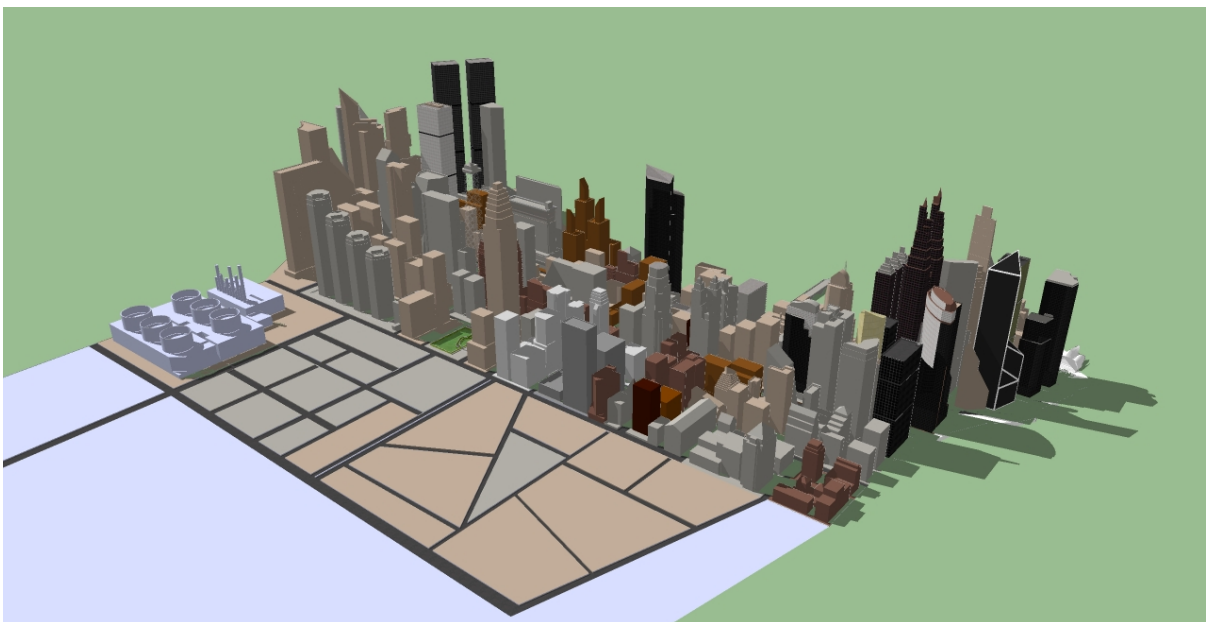


ภาพที่ 3.12 ภาพเปรียบเทียบความสูงของตึกที่สูงที่สุดในโลก (2)

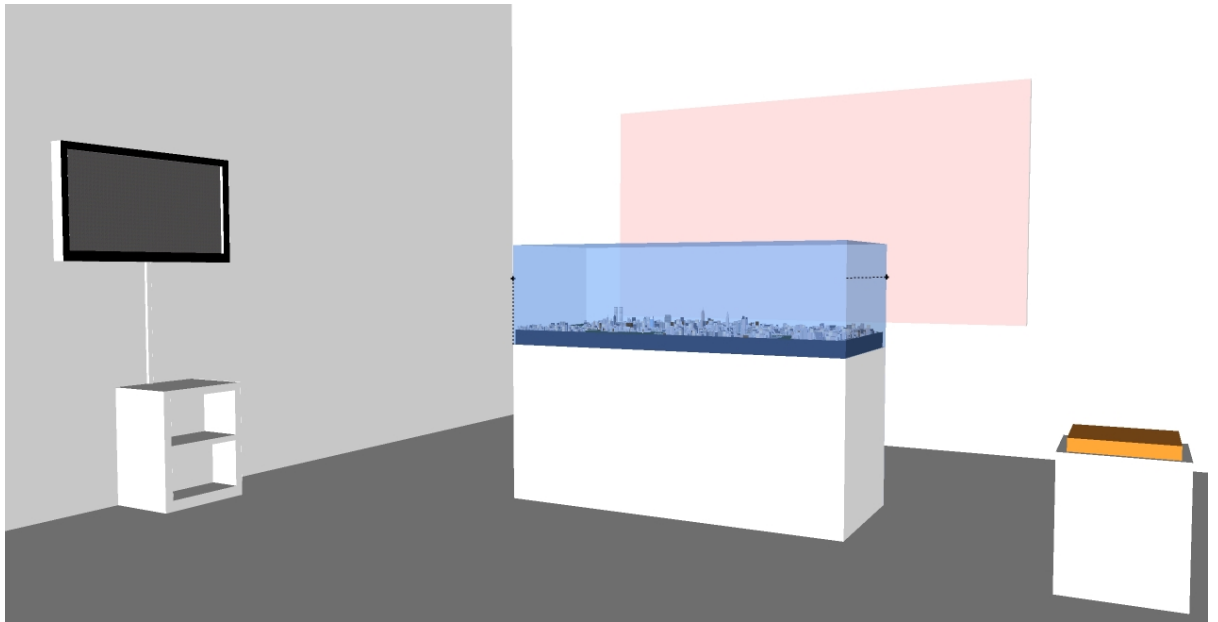
3.3.2 ภาพร่างสองมิติ



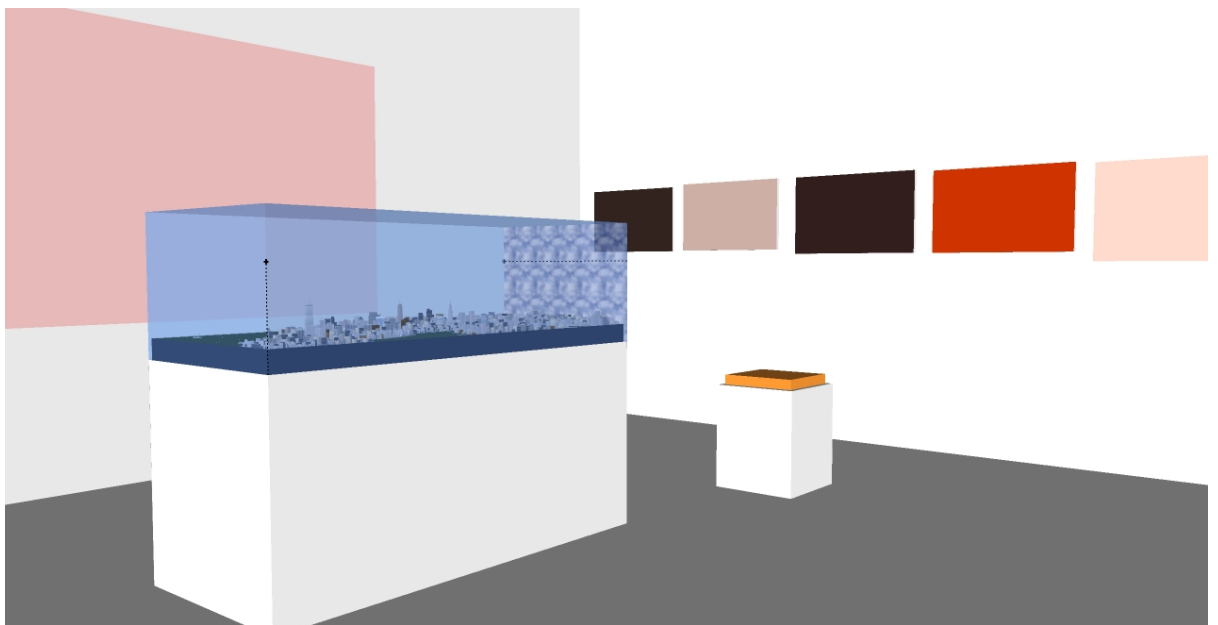
ภาพที่ 3.13 ภาพร่าง (1)



ภาพที่ 3.14 ภาพร่าง (2)



ภาพที่ 3.15 ภาพร่าง Installation view (1)



ภาพที่ 3.16 ภาพร่าง Installation view (2)

3.3.3 แบบจำลองสามมิติ



ภาพที่ 3.17 แบบจำลองสามมิติ (1)



ภาพที่ 3.18 แบบจำลองสามมิติ (2)

3.4 การทำแม่พิมพ์และการถอดพิมพ์

ขั้นตอนการทำงานของข้าพเจ้าจำเป็นจะต้องใช้เทคนิคการถอดพิมพ์ซิลิโคน เมื่อได้ต้นแบบสามมิติที่สมบูรณ์แล้วจึงนำต้นแบบ เหล่านี้มาเข้าสู่กระบวนการทำแม่พิมพ์ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

3.4.1 การทำแม่พิมพ์

อุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ในการทำแม่พิมพ์

- ยางซิลิโคน
- ตัวเร่งแข็งซิลิโคน
- ปูนพลาสติก
- ถุงมือ
- วาสลีน

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

- 1.เตรียมแบบสามมิติด้วยการใช้กระดาษแข็งกันครึ่งหนึ่งของแบบตามภาพ



ภาพที่ 3.19 ขั้นตอนการทำแม่พิมพ์ (1)

2. เทซิลิโคนซึ่งผสมตัวเร่งในอัตราส่วน 1 : 10 ลงบริเวณแบบที่เตรียมไว้โดยระวังไม่ให้ซิลิโคนเป็นฟองอากาศเพราะอาจส่งผลให้แม่พิมพ์ไม่สามารถเก็บรายละเอียดได้ทั้งหมด และรอกันกว่าซิลิโคนจะแห้งสนิท



ภาพที่ 3.20 ขั้นตอนการทำแม่พิมพ์ (2)

3. นำปูนปลาสเตอร์ผสมน้ำทิ้งไว้ให้เริ่มจับตัวกันก่อนนำมา ไปะบริเวณซิลิโคน เพราะใช้เป็นโครงสร้างของแม่พิมพ์ในการถอดพิมพ์ต่อไป



ภาพที่ 3.21 ขั้นตอนการทำแม่พิมพ์ (3)

4. กลับด้านต้นแบบและทำแบบเดียวกับขั้นตอนข้างต้น ทั้ง 3 ขั้นตอนซ้ำอีกครั้ง
5. ทิ้งไว้ให้ปูนแห้งสนิท 1 คืน ก่อนทำการแกะแม่พิมพ์ออกมาจะได้แม่พิมพ์ซิลิโคนซึ่งมีลักษณะเป็นสองด้านประกบกัน พร้อมทั้งจะนำไปถอดพิมพ์ต่อไป

3.4.2 การถอดพิมพ์

อุปกรณ์ต่างที่ใช้ในการถอดพิมพ์

1. แม่พิมพ์ซิลิโคน
2. น้ำ
3. สีส้มอาหาร
4. ไม้แซ่แข็ง

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

- 1.เตรียมแม่พิมพ์ซิลิโคนให้พร้อมสำหรับการถอดพิมพ์ ด้วยการอุดรูรั่วบริเวณรอยต่อของแม่พิมพ์เพื่อป้องกันน้ำซึมออกมา
- 2.นำส่วนผสมอาหารผสมกับน้ำที่เตรียมไว้ โดยผสมให้มีสีใกล้เคียงจากแบบจริงมากที่สุด
- 3.เทน้ำที่ผสมแล้วลงในแม่พิมพ์ นำเข้าตู้แช่ เป็นเวลา 10 ชม.
- 4.น้ำแม่พิมพ์ออกจากตู้แช่ และแกะเอาแม่พิมพ์ออกมาจะได้ แบบจำลองน้ำแข็งที่ผ่านการถอดพิมพ์แล้วนั่นเอง



ภาพที่ 3.22 แบบจำลองน้ำแข็งที่ถูกถอดพิมพ์แล้ว

3.5 การบันทึกและตัดต่อผลงาน

เมื่อได้แบบจำลองน้ำแข็งตามที่ต้องการแล้ว ขั้นตอนต่อไปและเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดคือขั้นตอนการบันทึกผลงานและตัดต่อผลงานก่อนนำออกแสดงในรูปแบบ VDO Installation ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

3.5.1 การบันทึกผลงาน

อุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ในบันทึกผลงาน

- กล้อง VDO
- ตู้กระจกขนาด 100 x 150

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

- 1.เตรียมแบบจำลองน้ำแข็ง ให้พร้อมสำหรับบันทึกผลงาน
- 2.จัดแบบจำลองน้ำแข็งตามจุดที่กำหนดไว้ และเช็คความเรียบร้อย (ขั้นตอนนี้ต้องใช้เวลาไม่เกิน 15 นาทีมิเช่นนั้นน้ำแข็งจะละลายและไม่ได้รูปตามที่ต้องการ)
- 3.เริ่มบันทึกภาพด้วยกล้อง VDO จนกว่าน้ำแข็งจะละลายกลายเป็นน้ำทั้งหมด ใช้เวลาประมาณ 6 – 7 ชั่วโมง

3.5.2 การตัดต่อผลงาน

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญไม่แพ้ขั้นตอนอื่นๆ เพราะงานจะออกมาดีได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับ การตัดในขั้นตอนนี้เป็นหลักนั่นเอง โดยข้าพเจ้าใช้โปรแกรมตัด VDO ที่มีชื่อว่า Adobe Premier Pro CS5 ซึ่งเป็นโปรแกรมตัดต่อวิดีโอที่ได้รับความนิยมในการทำงานชนิดนี้เป็นอย่างยิ่ง

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

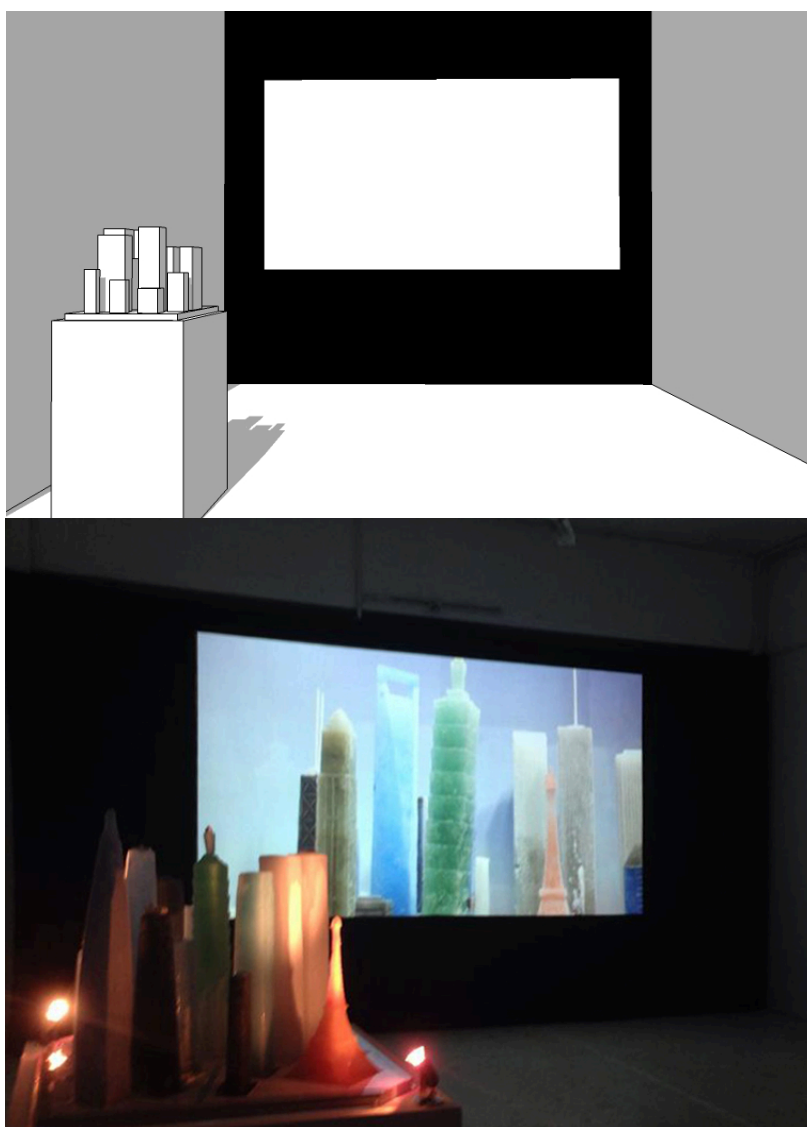
- 1.นำไฟล์ที่ผ่านการบันทึก (Footage) มา Import เข้าสู่โปรแกรม Adobe Premier Pro CS5
- 2.จัดเรียงไฟล์ตาม Timeline ที่ต้องการ และปรับสปีดของภาพเพิ่มขึ้นอีก 5000 เท่า (ซึ่ง Footage ทั้งหมด 6- 7 ชม. ปรับสปีดที่ 5000 เท่าจะเหลือเวลาประมาณ 3- 5 นาที ภาพการละลายของเมื่อน้ำแข็งจากแต่เดิมที่ใช้เวลา 6 – 7 ชม.กว่าที่จะละลายหมด แต่เมื่อนำเข้ามาตัดต่อในเทคนิค VDO เราสามารถชมปรากฏการณ์นี้ได้ในเวลาเพียงแค่ 3 -5 นาทีเท่านั้น
- 3.Export ไฟล์ให้เป็นไฟล์สำหรับรับชมในเครื่องเล่น DVD ก่อนนำออกจัดแสดงตามลำดับ
นั่นเอง



ภาพที่ 3.23 ขั้นตอนการตัดต่อ VDO ด้วย โปรแกรม Adobe premier pro CS5

3.6 วิธีการนำเสนอผลงาน

เมื่อเสร็จสิ้นขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมดแล้ว ขั้นตอนต่อไปและเป็นขั้นตอนสุดท้ายคือขั้นตอนการนำเสนอผลงาน ซึ่งขั้นตอนการนำเสนอผลงานนี้ข้าพเจ้า ใช้การนำเสนอผลงานผ่านเครื่องฉาย Projector ซึ่งสามารถให้ภาพที่มีขนาดใหญ่เกินจริงเพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกไปถึงเนื้อหาที่ข้าพเจ้าต้องการจะนำเสนอโดยจอ Projector มีขนาด 3.50 x 1.96 เมตร (อัตราส่วนภาพที่ 16 : 9) และเพิ่มมุมมองที่หลากหลายมากขึ้นด้วย ทีวี LED ความละเอียดสูง เพื่อเก็บรายละเอียดแบบ Close up ตามจุดเด่นต่างๆภายในตัวงาน ทั้งหมดนี้จะถูกจัดออกมาในรูปแบบ VDO Installation นั่นเอง



ภาพที่ 3.24 ภาพจอ projector ที่ใช้ในการนำเสนอผลงาน

บทที่ 4

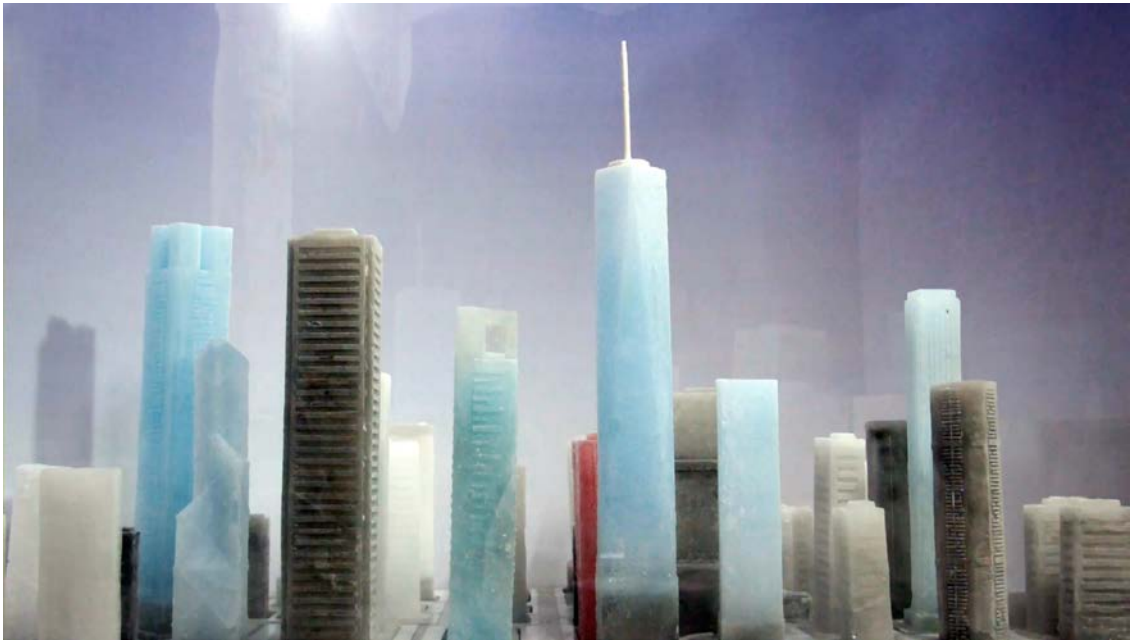
วิเคราะห์การสร้างสรรค์

สำหรับการนำเสนอผลงานในรูปแบบ VDO ART ซึ่งสามารถให้อารมณ์และมิติที่แตกต่างจากงาน จิตรกรรม หรือประติมากรรม อื่นๆ ทำให้ผู้ชมเป็นผู้ที่อยู่ในสภาพเคลื่อนไหวตลอดเวลา แม้ว่าในความจริงแล้ว ผู้ชมมิได้เคลื่อนไหวไปไหนก็ตาม ดังนั้นการเคลื่อนไหวจึงเกิดจากการที่ผู้ชมให้ความสนใจเคลื่อนไหวของ VDO ซึ่งองค์ประกอบทั้งหมดที่เกิดขึ้นคือการรวมตัวกันของทัศนธาตุ ซึ่งในรูปแบบภาพยนตร์ เรียกว่าองค์ประกอบกับการสื่อความหมาย(Mise-en-scene)มีจุดประสงค์เดียวกันในความหมายทางทัศนธาตุของทัศนศิลป์ ซึ่งก็คือรูปแบบความงามที่สร้างอารมณ์ความรู้สึกและสื่อความหมายเกิดเป็นความงามที่ลงตัวเป็นเอกภาพ(Unity) ซึ่งองค์ประกอบสำคัญของการวิเคราะห์ ผลงาน VDO ART นั้นจำเป็นจะต้องดึงเอาความเป็นภาษา หรือทฤษฎีทางภาพยนตร์ มาใช้ร่วมวิเคราะห์กับรูปแบบของผลงานศิลปะ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ 1. วิเคราะห์การจัดวาง วิธีการนำเสนอผลงาน[ความกลมกลืน ความหลากหลาย ความสมดุล สัดส่วน การเน้น ความเคลื่อนไหว]2.วิเคราะห์ทัศนธาตุ[ขนาดภาพ (Frame) มุมกล้อง (The angles) แสง (Lighting) พื้นที่และเวลาถ่ายทำ (Space and time)]

4.1 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

ข้าพเจ้าสร้างผลงานด้วยการเลือกเอารูปทรงของสถาปัตยกรรมที่มีรูปทรงโดดเด่นเป็นที่จดจำและเป็นสัญลักษณ์ของความเจริญก้าวหน้าซึ่งมนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้น มาจัดวางร่วมกันขึ้นเป็น กลุ่มสถานที่ใหม่ เพื่อแสดงสัญลักษณ์ของความเจริญก้าวหน้าของมนุษย์ ซึ่งประติมากรรมเหล่านี้ถูกหล่อขึ้นด้วยน้ำแข็งและสามารถละลายหรือสลายไปด้วยอุณหภูมิที่สูงขึ้น เปรียบดังเช่นโลก ที่ซึ่งถูกความเจริญก้าวหน้าอย่างเกินพอดีทำลายลงไปอย่างช้าๆ

ปรากฏการณ์เหล่านี้ข้าพเจ้าใช้เทคนิคการถ่าย VDO เพื่อบันทึกเหตุความเสื่อมสลายของผลงานและนำเข้าสู่เทคนิคการตัดต่อเพื่อเล่นเวลาในการนำเสนอ เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นปรากฏการณ์ของความเสื่อมสลายในเวลาอันสั้นลง ซึ่งอาจเป็นการกระตุ้นเตือนผู้รับชม ถึงปัญหาที่นับวันจะสร้างความเสียหายต่อทรัพย์สินและชีวิตมากขึ้นทุกที



รูปที่ 4.2 ภาพผลงานชุด The collapse of civilization

4.1.1 วิเคราะห์การจัดวางและนำเสนอผลงาน

วิธีการนำเสนอผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าเลือกเทคนิคการถ่ายทำแบบ Timelapse เพื่อสร้างปรากฏการณ์ ให้สามารถนำเสนอได้ในระยะเวลาอันสั้น เพื่อตอบโจทย์แนวความคิดของข้าพเจ้า ขั้นตอนการถ่ายทำข้าพเจ้าใช้เพียง รูปประติมากรรมน้ำแข็งจำลองและฉากจำลอง จากนั้นใช้กระบวนการทางเทคนิคตัดต่อ และนำเสนอด้วยการฉาย Projector ขนาดใหญ่ 1 จอ เพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกของความมหึมา และทำให้เกิดอารมณ์ร่วมไปกับผลงาน เหมือนหนึ่งผู้ชมกำลังอยู่ในสภาวะแวดล้อมนั้นๆ ตั้งแต่เริ่มปรากฏการณ์ จนทุกอย่างสลายไปหมด

การนำเสนอด้วยการฉาย Projector ขนาดใหญ่นั้น ข้าพเจ้ามีความต้องการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงาน ให้ผู้ชมรู้สึกตื่นตะลึงไปกับการชมผลงาน ซึ่งจะทำให้ผลงานแสดงพลังออกมาถึงขีดสุด ในที่นี้เลือกใช้จอ Projector ขนาดใหญ่ 3.5 x 2 เมตร 1 จอ(single screen) เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมไปกับผลงานให้ผู้ชมนั่นเอง

4.1.2 วิเคราะห์ทัศนธาตุ VDO

4.1.2.1 ขนาดภาพ (Frame) การถ่ายทำผลงาน VDO ART ชุดนี้เลือกใช้เฟรมภาพสัดส่วน 16 : 9 (widescreen) ซึ่งมีความกว้างของเฟรมมากกว่าปกติ เพื่อนำเสนอภาพของเมืองบรรยากาศ และสภาพแวดล้อม ในมุมมองกว้างกว่าการใช้ ขนาดเฟรมแบบ ปกติคือ 4 : 3 นั่นเอง

4.1.2.2 ความหลากหลายในการใช้มุมมองกล้องในผลงานชุดนี้

1. มุมกล้องระดับสายตา คือการตั้งกล้องสูงจากพื้นดิน เฉลี่ยเท่ากับความสูงของ วัตถุที่จะถ่าย

2. มุม Ant eye view คือการตั้งกล้องให้หางายขึ้นหรือต่ำกว่าระดับวัตถุ เปรียบเสมือนการแหงนหน้ามองตึก ฟ้า

3. มุม Bird eye view คือการตั้งกล้องสูงกว่าระดับของวัตถุ เพื่อแสดงภาพรวมของผลงาน ผู้ชมจะได้เห็นทัศนียภาพโดยรวมจากมุมมองนี้

4. Camera slider คือการตั้งกล้องอยู่บนรางเคลื่อนที่ ในขณะที่ปรากฏการณ์ดำเนินอยู่ กล้องจะเคลื่อนที่และบันทึกภาพไปตามรางรูปโค้ง ซึ่งมุมมองแบบนี้จะให้ความรู้สึกร่วมกับผู้ชม เหมือนหนึ่งกำลังเดินสำรวจอยู่รอบๆผลงาน และสร้างมุมมองที่แปลกใหม่แตกต่างจากผลงาน VDO ART อื่นๆ เทคนิคการถ่ายทำนี้เป็นเทคนิคที่นิยมใช้กันในวงการภาพยนตร์ การเคลื่อนที่ของภาพ จะทำให้ผู้ชมรู้สึกเคลื่อนไหวและประหนึ่งเป็นผู้ร่วมสังเกตในเหตุการณ์นั้น และลดอาการเบื่อหน่ายจากการเพ่งดูผลงานได้

4.1.2.3 แสง (Lighting) เลือกใช้การจัดแสงในสตูดิโอ เทคนิคการจัดแสงที่เลือกใช้ คือ Three point lighting เพื่อขับเน้นความเด่นชัดของวัตถุที่ถ่าย ซึ่งต้องการความคมชัดและรายละเอียดสูง โดยการจัดแสงชนิดนี้สามารถให้รายละเอียดความคมชัดได้มากกว่าการจัดแสงในแบบอื่นๆ ประกอบไปด้วยแสงที่ 1. คือ Key light ทำหน้าที่เป็นตัวหลักในการให้แสงสว่างกับวัตถุ โดยส่วนมากจะเซตตัวนี้เป็นตำแหน่งแรก ทิศทางการวางอยู่ด้านข้างของกล้องถ่าย วิดีโอด้านใด ด้านหนึ่งในทิศทาง 15 -45 องศาและอยู่สูงขึ้นไปจากวัตถุทำมุม 15 – 45 องศา 2.Fill light เมื่อถ่าย VDO โดยใช้ Key light อย่างเดียว ภาพที่ได้จะสื่อไปในแนวทาง Dramatic เพราะจะเกิด Deep shadow จำนวนมาก และจะเกิด contrast วิธแก้ไขเราจึงต้องใช้ Fill light เป็นตัวช่วยเพื่อลบเงาที่เกิดจาก Key light 3.Back light จะทำให้เกิดแสงจากด้านหลัง เป็นการแยกวัตถุออกจาก background บางครั้งเรียกตำแหน่งนี้ว่า rim light เวลาถ่าย vdo ออกมาภาพจะดูเด่นชัดขึ้น

4.1.2.4 พื้นที่และเวลาถ่ายทำ (Space and time) ถ่ายทำขึ้นจากแบบจำลอง ด้วยวิธีการถ่ายทำแบบ Timelapse ซึ่งนิยมนำมาบันทึกปรากฏการณ์ ที่มีระยะเวลาเกิดนานๆ แต่ต้องการการนำเสนอให้เห็นปรากฏการณ์ในระยะเวลาอันสั้น เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมของผู้รับชมให้ รู้สึกถึงความเปลี่ยนแปลงของปรากฏการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น และคิดเชื่อมโยงไปกับแนวความคิดที่นำเสนอ ซึ่งในที่นี้ใช้เวลาประมาณ 6 – 7 ชม. น้ำแข็งจึงจะละลายหมด

4.1.3 วิเคราะห์ทัศนธาตุ รูปทรงประติมากรรม

4.1.3.1 รูปทรง (Form) เลือกใช้รูปทรงที่มีที่มาจากสถาปัตยกรรมจริง นำมาสร้าง โมเดลจำลอง ในที่นี้คัดเลือกเฉพาะ ตึกหรืออาคารชื่อดังจากทั่วโลกซึ่งมาลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นและเป็นที่ยึดจำ(Land mark) นำมาถอดพิมพ์และหล่อขึ้นมาเป็นตึกน้ำแข็งจำลอง

4.1.3.2 น้ำหนัก (Volume) ลักษณะรูปทรงของสถาปัตยกรรมที่เลือกใช้มีลักษณะเป็นทรงสี่เหลี่ยมเป็นส่วนใหญ่ ประกอบกับการจัดแสงในช่วงเวลาถ่ายงานจึงทำให้รูปทรงแสดงปริมาตรแสงเงาได้อย่างชัดเจน ทั้งด้านที่สว่างและด้านที่เป็นเงามืด

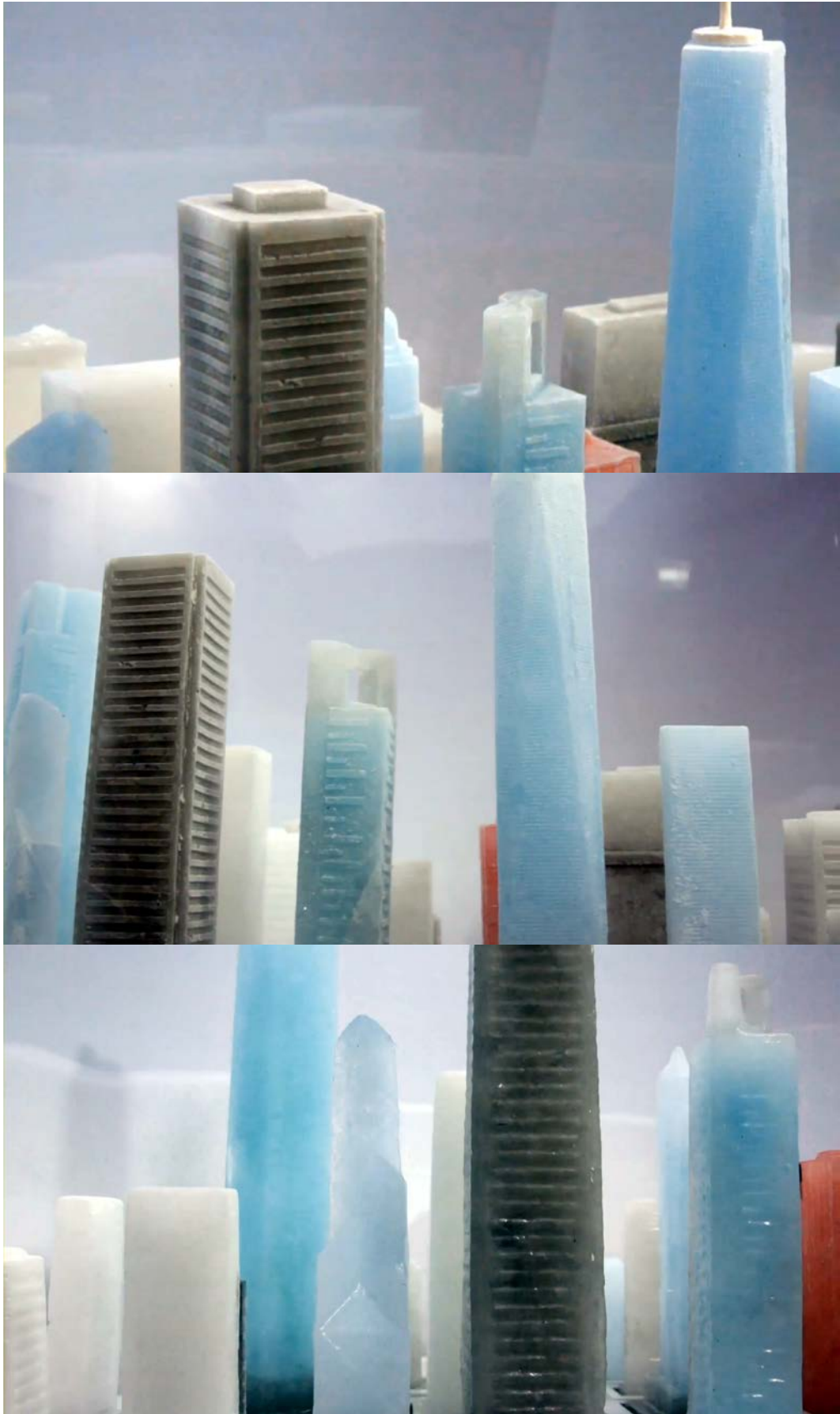
4.1.3.3 พื้นผิว (Texture) ลักษณะของพื้นผิวถอดแบบจากลักษณะพื้นผิวจริงของอาคารเพื่อความสมจริงและให้อารมณ์ความรู้สึกถึงอาคารดังกล่าวจริง ทั้งนี้ทั้งนั้นรูปทรงต่างๆถูกถอดพิมพ์ด้วยน้ำแข็งจึงมาลักษณะพื้นผิวรวมเหมือนกันแต่จะต่างกันที่ ลักษณะของรอยหยัก เส้น และรายละเอียดของตัวอาคารบางอย่าง ซึ่งมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน

4.1.3.4 สี (color) เลือกใช้สีที่ใกล้เคียงกับต้นแบบจริงของอาคารนั้นๆเพื่อสร้างความสมจริงให้กับอาคารเหล่านั้นมากขึ้น

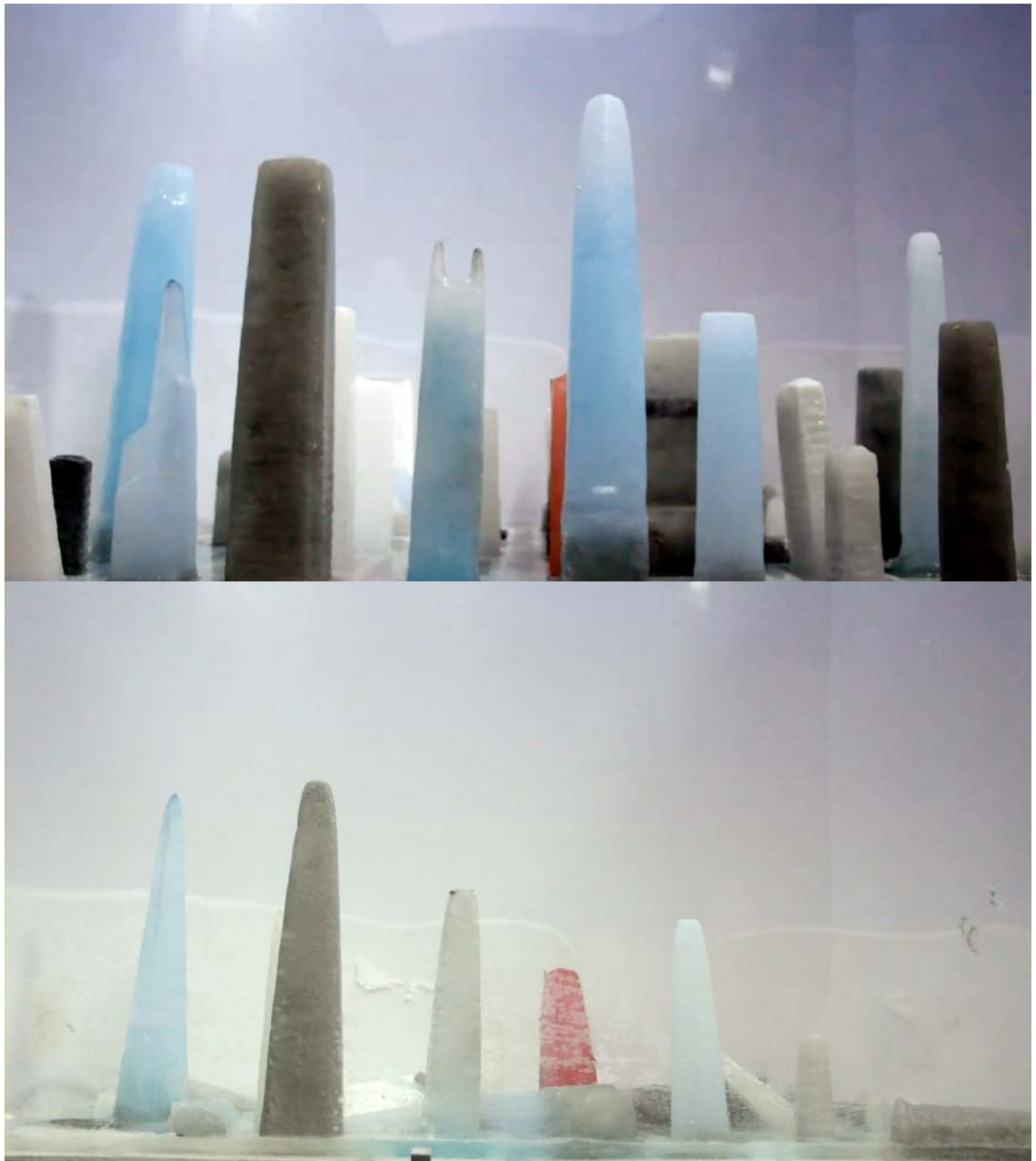
ภาพผลงานวิทยานิพนธ์



ภาพที่ 4.2 ภาพผลงานชุด The Collapse of Civilization (1)



ภาพที่ 4.5 ภาพผลงานชุด The Collapse of Civilization (2)



ภาพที่ 4.5 ภาพผลงานชุด The Collapse of Civilization (3)



ภาพที่ 4.5 ภาพผลงานชุด The Collapse of Civilization (4)



ภาพที่ 4.6 ภาพผลงานชุด The Collapse of Civilization (5)

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุปและวิเคราะห์

สื่อศิลปะนานาชาติถูกใช้เป็นเครื่องมือส่งสารของศิลปิน อาทิเช่น จิตรกรรมประติมากรรม ผลงานสื่อผสม และหนึ่งในนั้นคือ VDO ART ณ ปัจจุบัน การแสดงออกด้วย VDO ART มิได้เป็นของใหม่ในวงการอีกต่อไป หากแต่เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่ศิลปินเลือกใช้ ถ่ายทอดมุมมองและแนวความคิด ซึ่งเครื่องมือชนิดอื่นๆอาจจะทำได้

ผลงาน VDO ART สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหว และปรากฏการณ์ทางเทคนิคบางอย่างให้มีมิติที่แตกต่างจากผลงาน จิตรกรรม หรือ ประติมากรรม ทำให้ศิลปินมีอิสระในการสร้างสรรค์ ซึ่งความสามารถในการบันทึกภาพต่อเนื่องนี้เป็นความสามารถเฉพาะตัวของมัน เทคนิค VDO ART จึงเป็นเทคนิคที่ถูกนำมาใช้ในผลงานชุดนี้ เพื่อบันทึกภาพปรากฏการณ์ และนำเข้าสู่ขั้นตอนทางเทคนิคเพื่อความสมบูรณ์ในการนำเสนอ

จินตนาการต่างๆถูกถ่ายทอดด้วย เทคนิค VDO ART บอกเล่าความรู้สึกต่อสภาวะสังคม สภาวะแวดล้อมที่เสื่อมโทรม อันเนื่องมาจากการพัฒนาทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยีที่เกินความพอดี เปรียบเสมือนภาพสะท้อนของปรากฏการณ์จริงที่ประสบด้วยตนเอง คำบอกเล่า และข่าวสารจากหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ และ Internet ปรากฏการณ์ข้างต้นมิใช่ปรากฏการณ์ใหม่และเพิ่งเกิดขึ้นไม่นานมานี้ หากแต่เริ่มก่อตัวขึ้นอย่างช้าๆนับแต่การปฏิวัติอุตสาหกรรมเมื่อสังคมโลกเข้าสู่สังคมอุตสาหกรรม จน ณ ปัจจุบัน ปรากฏการณ์ภัยพิบัติทางธรรมชาติเหล่านี้มีแนวโน้มที่จะเกิดเร็วขึ้นและให้ผลกระทบที่รุนแรงขึ้น ดังจะเห็นได้จากในรอบทศวรรษที่ผ่านมา

ปัญหาเหล่านี้ มีนักวิชาการจำนวนมากให้ความสนใจและนำเสนองานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลต่อสาธารณชน แต่กระนั้นก็ยังไม่ได้ได้รับความสนใจหรือใส่ใจเท่าที่ควรจากสังคม ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจหรือจุดเริ่มต้น ให้ข้าพเจ้าต้องการเป็นส่วนหนึ่งของผู้ร่วมนำเสนอปัญหาเหล่านี้ต่อสาธารณชน โดยผ่านผลงานศิลปะตามแบบฉบับของข้าพเจ้า

ผลงานชุดนี้ The collapse of civilization เป็นผลงาน VDO ART ซึ่งสร้างขึ้นโดยใช้แบบจำลอง สถานที่สำคัญต่างๆ(Land mark) จัดรวมกันขึ้นเป็นเมือง โดยอาศัยแบบแผนของเมืองจริง และถ่ายทำด้วย VDO ความระเี่ยดสูง จากนั้นผ่านกระบวนการตัดต่อทางเทคนิค เพื่อนำเสนอผ่านจอ Projector ขนาดใหญ่ เพื่อสร้างอารมณ์ความตื่นตะลึงและอารมณ์ร่วมเสมือนหนึ่งอยู่ในเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นตรงหน้า การรับรู้แบบใกล้ชิดนี้จะทำให้ผู้ชมคิดและต่อ ยอด

จินตนาการไปกับผลงานศิลปะ ซึ่งข้าพเจ้ามีความต้องการส่งสารที่สามารถกระทบไปถึงจิตใต้สำนึกของผู้ชม และอาจทำให้เขาเหล่านั้นหันกลับมามองปัญหาเหล่านี้ ซึ่งจะทำให้การนำเสนอประสบความสำเร็จ และเป็นการตอบโจทย์การสร้างสรรคด้วยเทคนิค VDO ที่เทคนิคต้องเป็นเครื่องช่วยส่งเสริมให้ผลงานสัมผัสกับคนดูให้มากที่สุด

ในขั้นตอนการทำงานศิลปะชุดนี้ ข้าพเจ้าประสบปัญหาบ่อยครั้ง ซึ่งปัญหาเหล่านี้ก็เป็นสิ่งคู่กันกับการทำงานศิลปะ ซึ่งไม่ว่าจะทำงานในสิ่งใด สิ่งที่สำคัญที่สุดคือต้องมีการวางแผน และการจัดการที่ดี วางกรอบแนวความคิดอย่างชัดเจน ควรเป็นเรื่องที่ตัวเองสนใจ และมีความรู้สึกกับมันจริงๆ เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ทัศนคติผ่านผลงานได้อย่างเต็มที่ บางครั้งแนวความคิดอาจเป็นเรื่องใกล้ตัว หรือเกิดจากการมีประสบการณ์ร่วมของตนเอง VDO ART ในปัจจุบัน เน้นที่การนำเสนอแนวความคิด มากกว่าด้านเทคนิควิธีการทางเทคโนโลยี เทคนิคการสร้างสรรคเหล่านี้เป็นเครื่องมือสำหรับส่งสารของศิลปิน ดังนั้นจากการได้ศึกษา สิ่งแรกที่จะได้คือ มีทักษะขบวนการคิดวิเคราะห์ มีการตัดสินใจ มีการแก้ปัญหา รวมทั้งยังได้ประสบการณ์ การใช้ชีวิตกับผู้อื่น การติดต่อการแลกเปลี่ยนความคิด ในส่วนของการถ่ายทำ ซึ่งมีความสำคัญมาก จากกรอบแนวคิดที่ชัดเจน จะสามารถทำให้เรามีความชัดเจนในแนวทางการสร้างสรรครวมทั้งมุมมองในการนำเสนอ และผลิตผลงานศิลปะที่สมบูรณ์ ออกมาได้

5.2 ข้อเสนอแนะ

ปัญหาที่ศิลปินทุกคนเคยประสบในระหว่างเริ่มทำงานศิลปะคือ ความไม่ชัดเจนในแนวความคิด เมื่อความไม่ชัดเจนของสารเกิดขึ้นการเลือกสื่อจึงเป็นปัญหาต่อมา ซึ่งบางครั้งการสื่อสารที่คลุมเครือนี้ ทำให้ผู้ชมไม่เข้าใจผลงาน หรืออีกนัยหนึ่งคือ ผลงานศิลปะไม่ได้พูดในแบบเดียวกันกับที่ศิลปินพูด ซึ่งก็คือความไม่เป็นเอกภาพของผลงาน ถึงแม้เทคนิคหรือการนำเสนอจะสมบูรณ์เพียงใดแต่ถ้าแนวความคิด ไม่ชัดเจนแล้ว หรือยังเข้าไม่ถึงแก่นของเรื่องที่ศึกษา งานศิลปะชิ้นนั้นก็จะมีพลังในการแสดงออกอย่างเต็มที่

การเลือกแนวความคิดมาจัดการขึ้นเป็นงานศิลปะนั้น ไม่จำเป็นต้องเลือกแนวความคิดที่ยาก ใกล้ตัวหรือกำลังเป็นกระแสสังคมซึ่งบางครั้งเราอาจไม่รู้เรื่องนั้นจริงๆ ในความเป็นจริงแล้วเรื่องง่ายๆบางเรื่องก็สามารถถูกหยิบยกนำมาเป็นแนวความคิดในงานศิลปะได้ ทั้งนี้ทั้งนั้นเราควรคำนึงถึงความรู้สึกร่วมของตัวเองต่อแนวความคิดนั้น หากทำไปเพียงเพราะเป็นกระแสแต่ไม่ได้ออกมาจากความรู้สึกจริงๆ งานศิลปะชิ้นนั้นจะไม่มีพลังในการสื่อสารกับผู้ชม ผิดกันกับผลงานศิลปะบางชิ้นที่เพียงใช้แนวความคิดง่ายๆใกล้ตัวและรู้สึกจริง นำเอามาเป็นแรงบันดาลใจ จาก

ความรู้สึกภายในที่ความต้องการสะท้อนถึงปัญหา ถึงความนึกคิดจินตนาการของศิลปินเองแล้ว
นั้น ผู้ชมจะรู้สึกได้ถึงพลังของเรื่องราวการสร้างสรรค์เหล่านั้นได้เอง

เมื่อแนวความคิดชัดเจนการเลือกสื่อที่จะถ่ายทอดออกไปจึงเป็นขั้นตอนต่อไป ใน
กระบวนการผลิตงานศิลปะ ซึ่งแนวความคิดบางอย่างก็ไม่สามารถใช้สื่อบางชนิดทำได้ หรือ
แนวความคิดแบบนี้จำเป็นจะต้องใช้สื่อชนิดนี้เท่านั้น การเลือกสื่อจึงเป็นขั้นตอนสำคัญ นั่น
หมายความว่าสารของศิลปินจะถูกนำเสนอผ่านสื่อได้สมบูรณ์แค่ไหน ก็ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม
ของสารและสื่อนั่นเอง

บรรณานุกรม

- ศาสตราจารย์เกียรติคุณชอุด นิมเสมอ. **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์,
2553.
- กฤษดา เกิดดี. **ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ** กรุงเทพมหานคร:
พิมพ์คำ. 2547.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. **มาทำหนังกันเถอะ (ฉบับตัดต่อใหม่)**. กรุงเทพมหานคร : ไบโอสโคป พลัส.
2551.
- ซิลเวีย มาร์ติน. **วิดีโออาร์ต**. เชียงใหม่ ไฟน์อาร์ท. 2552.
- ดาเนียล มาร์โซนา. **คอนเซ็ปชวลอาร์ต**. เชียงใหม่ ไฟน์อาร์ท. 2552.
- คุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. **สื่อสารมวลชนเบื้องต้น : สื่อมวลชน วัฒนธรรม สังคม**. สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2550.
- เดือนฤดี รักใหม่. **คู่มือศิลปะนิพนธ์**. กรุงเทพมหานคร : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง, 2551.
- รศ.อลิตา จันฝั่งเพชร. **วิดีโออาร์ต**. วิทยานิพนธ์ในวชิราวุฒวิทยาลัย สาขาทัศนศิลป์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบัน
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง พ.ศ.2554 ภาคเรียนที่1
- มาร์ก ไกลน์ส. **Six Degrees**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มติชน, 2551
- เจมส์ ฟูลเชอร์. **Capitalism : A very Short Introduction**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ open
world, 2554

ภาคผนวก

เนื้อหาบางส่วนจากหนังสือ SIX DEGREES เขียนโดย มาร์ก ไคน์ส

เมื่ออุณหภูมิเพิ่มขึ้น 6 องศาเซลเซียส

นับแต่อดีตถึงปัจจุบัน สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ได้ถูกทำลายลงอย่างต่อเนื่องจากการกระทำของมนุษย์ เป็นผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติเป็นอย่างมาก เป็นต้นเหตุทำให้เกิดมลภาวะต่าง ๆ และทำให้อุณหภูมิของโลกเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง อุณหภูมิเพิ่มสูงขึ้นจะทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงดังต่อไปนี้.-

อุณหภูมิเพิ่มขึ้น 1 องศาเซลเซียส

- ขั้วโลกเหนือจะไม่มีหิมะปกคลุมเป็นระยะเวลาครึ่งปีทำให้เส้นทางเดินเรือ Northwest Passage สามารถใช้งานได้นานขึ้น การขนส่งสินค้าจากยุโรปมายังเอเชียตะวันออกทำได้สะดวกขึ้น, โครงการ คอคอดกระ (ถ้ามี) จะประสบกับภาวะขาดทุน
- จะเกิดภาวะแห้งแล้งรุนแรงทางฝั่งตะวันตกของสหรัฐฯ ผลผลิตจะลดลง ขาดแคลนอาหาร เกิดทะเลทรายใหม่ ๆ ในอดีต ฝั่งตะวันตกของสหรัฐฯ เป็นทะเลทรายขนาดใหญ่ แต่การเปลี่ยนแปลง วงโคจรของโลกเพียงเล็กน้อย ทำให้อากาศอบอุ่นขึ้น เกิดการสะสมชั้นดินบาง ๆ จนกลายเป็นทุ่ง เลี้ยงสัตว์ที่ดีที่สุดของสหรัฐฯ ในยุคปัจจุบัน แต่ถ้าอุณหภูมิสูงขึ้น ความชื้นในดินจะลดลง หน้าดินก็จะแห้ง และถูกลมพัดหายไป กลับกลายเป็นทะเลทรายอีกครั้ง
- ประเทศอังกฤษ จะสามารถปลูกองุ่นและผลิตไวน์ได้ดีขึ้น ในขณะที่ผลผลิตองุ่นของฝรั่งเศสจะมีคุณภาพต่ำลง อุณหภูมิที่เพิ่มสูงขึ้น จะทำให้แนวสภาพภูมิอากาศที่เหมาะสมกับการปลูกองุ่นเลื่อนขึ้นไปทางทิศเหนือมากขึ้น ปัจจุบันนี้ อังกฤษมีไร่องุ่นมากกว่า 400 แห่ง และตอนนี้ก็เริ่มมีการทดลอง ปลูกต้นมะกอกในอังกฤษแล้วด้วย

อุณหภูมิเพิ่มขึ้น 2 องศาเซลเซียส

- น้ำแข็งบนกรีนแลนด์ ซึ่งธรรมชาติใช้เวลาสะสมมานานกว่า 150,000 ปี จะหายไป ระดับน้ำทะเลจะเพิ่มสูงขึ้น ปัจจุบัน สุนัขลากเลื่อนที่กรีนแลนด์ถูกทอดทิ้งให้ออดตายจำนวนมาก เพราะว่ามีหิมะบางลงจนไม่มีงานให้มันทำ - แมลงแปลกๆ จะเคลื่อนย้ายไปยังถิ่นที่อยู่อาศัยใหม่ๆ โดยเคลื่อนตัวไปยังเขต ทิศเหนือที่เคยหนาวเย็นมากขึ้น แมลงที่มาใหม่สามารถสร้างความเสียหายแก่ต้นไม้ ซึ่งเป็นแหล่งอาหารของสัตว์ในท้องถิ่นเดิม อย่างราบคาบ
- เมื่อสุนัขลากเลื่อนและหมีขั้วโลกเหลือเพียงตำนาน, ที่ราบทุนดราที่แสนกันดารก็จะ

กลายเป็นแหล่งป่าไม้ใหม่

- โลกจะสูญเสียแนวปะการังไปเกือบทั้งหมดเนื่องจากปรากฏการณ์ฟอกขาว สัตว์น้ำลดความอุดมสมบูรณ์ลงมาก มหาสมุทร ซึ่งถือเป็นอ่างรับคาร์บอนที่ใหญ่ที่สุดในโลก และเป็นด่านแรกของกลไกจับคาร์บอนไดออกไซด์จากอากาศ โดยปกติแล้วสิ่งมีชีวิตเล็กๆ หลายชนิดจะดูดซับเอาคาร์บอนใน น้ำทะเล เพื่อนำไปใช้สร้างกระดูกหรือเปลือก แต่คาร์บอนไดออกไซด์ที่มากเกินไปจะทำให้ น้ำทะเลเป็นกรดมากขึ้น และไปขัดขวางกระบวนการดูดคาร์บอน

อุณหภูมิต่ำเพิ่มขึ้น 3 องศาเซลเซียส

- เป็นจุดที่นักวิทยาศาสตร์คาดการณ์ว่าเราจะไม่สามารถย้อนกลับหรือหยุดยั้งกระบวนการโลกร้อนได้อีกต่อไป
- ทั่วโลกเหนือจะไม่มีน้ำแข็งในน้ำร้อนอีกต่อไป, ป่าฝนอะเมซอนจะมีสภาพแห้งแล้ง ยอดเขาแอลป์ไม่เหลือชั้นน้ำแข็ง
- พายุรุนแรงที่เคยเกิดขึ้นในความถี่ร้อยละ 1 ครั้ง จะเกิดบ่อยขึ้นจนเป็นเรื่องปกติธรรมดา และจะต้องปรับเพิ่มมาตรวัดความเร็วพายุใหม่
- El Nino กลายเป็นปรากฏการณ์ปกติธรรมดา เหมือนย้อนกลับไปสู่โลกในยุคพาลีโอซีน (Paleocene)
- คลื่นความร้อนเกิดขึ้นทั่วทวีปยุโรป จนหลายเป็นเรื่องปกติธรรมดา เหมือนกำลังอาศัยอยู่ในตะวันออกเฉียงกลาง (เหมือนเหตุการณ์คลื่นความร้อนที่เคยเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 2003 ทำให้มีผู้เสียชีวิตทั่วยุโรปสูงถึง 3 หมื่นคน)
- กระบวนการสังเคราะห์แสงจะหยุดชะงักลง พืชเก็บออกซิเจนไว้และปล่อยคาร์บอนไดออกไซด์สู่บรรยากาศแทน

อุณหภูมิต่ำเพิ่มขึ้น 4 องศาเซลเซียส

- เมืองตามปากแม่น้ำจะจมทะเลถาวร, จะไม่เหลือธารน้ำแข็งบนภูเขามากมายอีกต่อไป แม่น้ำคงคา จะหายไปจากแผนที่โลก
- ทิศเหนือของแคนาดาจะเป็นทุ่งหญ้าสีเขียว, ชายหาดแถบสแกนดิเนเวีย จะกลายเป็นที่พักร้อนแห่งใหม่ของยุโรป
- ธารน้ำแข็งด้านทิศตะวันตกของขั้วโลกใต้ จะละลายไปจนหมดสิ้น เหลือเพียงทุ่งน้ำแข็งในบริเวณใจกลางทวีป

อุทกภัยเพิ่มขึ้น 5 องศาเซลเซียส

- หิมะและน้ำในชั้นหินที่คอยหล่อเลี้ยงเมืองใหญ่ จะเหือดแห้ง, จะเกิดพื้นที่ที่มนุษย์อยู่อาศัยไม่ได้ในเขตอบอุ่นเดิม
- ระบบสังคมจะล่มสลาย, คนจนจะถูกทอดทิ้ง จะเกิดการอพยพเคลื่อนย้ายถิ่นฐานโดยมีสาเหตุจากการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ
- จะเกิดการต่อสู้แย่งชิงทรัพยากรที่เหลืออย่างรุนแรงระหว่างชนชั้นเหมือนที่เห็นในการ์ตูนหรือภาพยนตร์ไซไฟ

อุทกภัยเพิ่มขึ้น 6 องศาเซลเซียส

- มหาสมุทรจะกลายเป็นสุสานแห่งความตายไม่สามารถใช้ประโยชน์อะไรได้, ทะเลทรายจะเกิดครอบคลุมพื้นที่ทั้งทวีป
- ภัยพิบัติทางธรรมชาติจะกลายเป็นเรื่องปรกติที่ไม่สามารถคาดการณ์ได้. กรมอุตุฯ กลายเป็นหน่วยงานที่โลกลืม
- มนุษย์จะสูญสิ้นเผ่าพันธุ์ไปและเกิดเผ่าพันธุ์ใหม่ครอบครองโลกนี้แทนในระหว่างที่โลกกำลังปรับคืนสู่จุดสมดุล

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นาย พริยะ อ้อยไพบูลย์สวัสดิ์

วัน เดือน ปีเกิด 24 ธันวาคม 2529

ที่อยู่ 4/1441 ม.สหกรณ์ ถ.เสรีไทย แขวงคลองกุ่ม เขตบึงกุ่ม กทม. 10240

email : sas_355@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

2542 ระดับประถมศึกษา โรงเรียนชินวร กรุงเทพมหานคร

2545 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตรามคำแหง กรุงเทพมหานคร

2548 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตรามคำแหง กรุงเทพมหานคร

2552 สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต จิตรกรรม ภาควิชา
จิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า
คุณทหารลาดกระบัง

2557 สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
ทัศนศิลป์ ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบัน
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการแสดงผลงาน

2553 ร่วมแสดงงานแสดงศิลปะนิพนธ์ ภาควิชาจิตรศิลป์ ครั้งที่ 14 “How To”
ณ BACC

2554 ร่วมแสดงงาน Experimental Video Art 8 Exhibition, 2011
Thai-European Friendship 2011

2556 ร่วมแสดงงาน 7 th Master of Fine Arts Exhibition 2013
ณ หอศิลป์ จามจุรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย