

การเดินทางสู่มิติที่ไร้จุดสิ้นสุด

INTO THE ENDLESS DIMENSION

ณัฐชนน จุลมนต์

NATCHANON JULLAMON

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2567

KMITL-2024-AR-M-005-024

INTO THE ENDLESS DIMENSION

NATCHANON JULLAMON

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
SCHOOL OF ARCHITECTURE, ART, AND DESIGN
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

2024

KMITL-2024-AR-M-005-024

COPYRIGHT 2024

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การเดินทางสู่วิถีที่ไร้จุดสิ้นสุด
INTO THE ENDLESS DIMENSION
นักศึกษา นายณัฐชนน จุสมนต์
รหัสประจำตัว 64602018
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทัศนศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.มล.โอภาษจรัส นันทวัน
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ลายมือชื่อ
ศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ	
รองศาสตราจารย์ ดร.มล.โอภาษจรัส นันทวัน	
ศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์	
รองศาสตราจารย์ ดร.สุรัชย์ ดอนประศรี	

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 28 พฤษภาคม 2567
สถานที่สอบ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ รับรองแล้ว



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อันธิกา สวัสดิ์ศรี)
คณบดีคณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
วันที่...28...เดือน...มิถุนายน...พ.ศ.2567...

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การเดินทางสู่มิติที่ไร้จุดสิ้นสุด
นักศึกษา	นายณัฐชนน จุลมนต์
รหัสประจำตัว	64602018
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2567
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ ดร.โอภาษจรัส นันทวัน

บทคัดย่อ

ในขณะที่ทุกสิ่งกำลังหมุนวนอยู่ในกระแสธารของชีวิต เวลา ก็เริ่มนับถอยหลังสู่วันสุดท้ายอยู่เสมอ ความตายอันเป็นปลายทางของทุกสรรพสิ่งรอทุกชีวิตอยู่เบื้องหน้า ไม่มีสิ่งใดที่จะหนีพ้นไปจากสังขารมัจจุนี้ได้ มนุษย์อาจจะรู้จักความตายในเชิงวิทยาศาสตร์และกายภาพดีเพียงพอแล้ว แต่โลกหลังความตายเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ยากเกินกว่าที่มนุษย์จะหาคำตอบได้ว่าแท้จริงแล้วสิ่งใดรออยู่หลังประตูบานสุดท้ายของชีวิต ความเชื่อนับร้อยทั้งความเชื่อทางด้านศาสนา แนวคิดทางปรัชญา ลัทธิ หรือชนเผ่า มีอยู่มากมายทุกหนแห่งบนโลก แต่ความเชื่อทั้งหมดก็ไม่สามารถพิสูจน์ได้อย่างเป็นรูปธรรม โลกหลังความตายยังคงสถานะในการเป็นพื้นที่ทางนามธรรมอยู่เสมอ การจินตนาการและจินตถึงโลกหลังความตายจึงดูเหมือนจะเป็นเรื่องที่เปิดกว้างพอที่จะใส่จินตนาการและความเชื่อได้อย่างพอดีบพอดี ผลงานในชุด “การเดินทางสู่มิติที่ไร้จุดสิ้นสุด” จึงเป็นการเชิญชวนให้ทุกคนได้สำรวจโลกหลังความตายอันเป็นปริศนาเร้นลับ ผ่านแนวคิดความเชื่อทางศาสนา ทั้งศาสนาพุทธ ศาสนาคริสต์ และศาสนาอิสลาม และเชิงแนวคิดทางปรัชญาถึงพื้นที่อันเป็นนามธรรมที่อยู่เบื้องหลังประตูบานสุดท้ายของชีวิต ด้วยรูปแบบศิลปะจัดวาง (Installation Art) วิดีโออาร์ต (Video Art) และ ภาพถ่าย (Photography)

Thesis	Into the endless dimension
Student	Mr. Natchanon Jullamon
Student ID	64602018
Degree	Master of Fine Art
Program	Visual
Year	2024
Thesis Advisor	Associate Professor Ophascharas Nandawan, Ph.D.

ABSTRACT

While everything is spinning in the cycle of life time always strated counting down to the last day. Death, which is the destination of all things, awaits every life ahead. There is nothing that can escape this truth. Humans probaly know enough about death scientifically and physically. But the world after death is another thing that too difficult for humans to find out what truly awaits behind life’s last door. Hundred of beliefs, including religious beliefs Philosofical ideas, cult, or tribes abound everywhere in the world. But not all beliefs can be substantiated. The afterlife always maintains its status as an abstract surreal space. Imagining and contemplating the world after death therefore seems to be open enough to include imagination and beliefs. The works in the series “Into the endless dimension” are therefore an invitation to everyone. People have been exploring the mysterious afterlife. Through the concept of religious beliefs and the philosophical concept of the abstract space behind the last door of life. With an art style installation art, video art and photography.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ชุด “การเดินทางสู่มิติที่ไร้จุดสิ้นสุด” ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี โดยได้รับการแนะนำจากคณาจารย์ของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิตทุกท่าน

ขอขอบคุณอาจารย์ โอภาษจรัส นันทวัน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่คอยชี้แนะแนวทางในการศึกษา ความรู้ และถ่ายทอดประสบการณ์ด้านศิลปะให้แก่ผู้สร้างสรรค์เป็นอย่างดี

ขอขอบคุณครอบครัวที่คอยสนับสนุนในทุก ๆ ด้าน ทั้งคำปรึกษา ทุนในการสร้างสรรค์ผลงาน คำแนะนำ รวมถึงกำลังใจ

ขอขอบคุณเพื่อนที่สนิทที่คอยช่วยเหลือและให้คำปรึกษารวมถึงให้คำแนะนำในการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถเป็นแนวทางในการศึกษาแก่บุคคลทั่วไป นักศึกษา และผู้ที่มีความสนใจในผลงานศิลปะ ผู้สร้างสรรค์ยินดีแบ่งปันและถ่ายทอดประสบการณ์เพื่อประโยชน์ต่อสังคมต่อไป

ณัฐชนน จุลมนต์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญรูป.....	VII
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความมุ่งหมายและจุดประสงค์ของการศึกษา.....	1
1.2 ขอบเขตของการสร้างสรรค์.....	2
1.3 ประโยชน์ที่จะได้รับจากการศึกษา.....	2
1.4 แนวคิดในการสร้างสรรค์.....	2
บทที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	3
2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของความตายและโลกหลังความตาย.....	4
2.1.1 ศาสนาพุทธ.....	4
2.1.2 ศาสนาคริสต์.....	5
2.1.3 ศาสนาอิสลาม.....	6
2.1.4 ผลสำรวจเกี่ยวกับแนวคิดของ นรก และ สวรรค์ รวมถึงความเชื่อเกี่ยวกับ โลกหลังความตาย.....	7
2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทางปรัชญา.....	8
2.2.1 Theosophy (เทวญาณหรือปรัชญาที่เกี่ยวข้องกับเทววิทยา).....	8
2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับโลกหลังความตายจากสื่อภาพยนตร์และวีดีโอเกม.....	9
2.3.1 Heaven Can Wait (1978).....	9
2.3.2 What Dream May Come (1998).....	11
2.3.3 After Life (1998).....	12
2.3.4 The Lovely Bone (2009).....	13
2.3.5 Death Stranding (2019).....	15
2.4 เอกสารเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และรูปแบบของศิลปะจัดวาง.....	16
2.5 สัญลักษณ์ที่ใช้ในผลงาน.....	18
2.6 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ.....	21
2.6.1 บิล วิโอลา (Bill Viola).....	22

2.6.2 ชิฮารุ ชิโอะตะ (Shiota Chiharu).....	25
2.6.3 อารยา ราชฎร์จำเริญสุข (Araya Rasdjarmrearnsook).....	27
บทที่ 3 วิธีการสร้างสรรค์	31
3.1 กำหนดแนวคิดการสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์.....	31
3.2 กำหนดเทคนิคของผลงานศิลปนิพนธ์	32
3.2.1 ผลงานชั้นที่ 1	32
3.2.2 ผลงานชั้นที่ 2	32
3.2.3 ผลงานชั้นที่ 3	33
3.2.4 ผลงานชั้นที่ 4	33
3.2.5 ผลงานชั้นที่ 5	33
3.3 กำหนดเนื้อหาของผลงานวิทยานิพนธ์	33
3.3.1 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์	34
3.4 วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์	38
3.5 ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน	42
3.5.1 การสร้างภาพร่างผลงาน.....	42
3.5.2 ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน.....	47
3.6 การกำหนดรูปแบบ	48
3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	49
3.8 กำหนดเทคนิคของผลงานศิลปะนิพนธ์ทางการจัดวางองค์ประกอบ	49
3.9 กำหนดเนื้อหาของผลงานศิลปนิพนธ์ทางการจัดวางองค์ประกอบ.....	50
3.10 ขั้นตอนการสร้างสรรค	50
3.11 การสร้างภาพผลงาน.....	51
3.12 การสร้างผลงานจริง	55
บทที่ 4 วิธีการสร้างสรรค์	67
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม.....	67
4.2 วิเคราะห์คุณค่าความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา.....	68
4.2.1 ผลงานชั้นที่ 1 : Into Darkness.....	68
4.2.2 ผลงานชั้นที่ 2 : Lingering	69
4.2.3 ผลงานชั้นที่ 3 : The extraction from being	70
4.2.4 ผลงานชั้นที่ 4 : In transit.....	71
4.2.5 ผลงานชั้นที่ 5 : The liminal state	72
บทที่ 5 บทสรุป	74

5.1 ภาพผลงานสร้างสรรค์ขั้นที่ 1	75
5.2 ภาพผลงานสร้างสรรค์ขั้นที่ 2	76
5.3 ภาพผลงานสร้างสรรค์ขั้นที่ 3	78
5.4 ภาพผลงานสร้างสรรค์ขั้นที่ 4	80
5.5 ภาพผลงานสร้างสรรค์ขั้นที่ 5	81
บรรณานุกรม	83
ประวัติผู้เขียน	84

สารบัญรูป

	หน้า
2.1 ภาพจักรวาลวิทยาของชาวยิว – คริสต์.....	5
2.2 สรุปผลสำรวจจาก Pew Research Center.....	7
2.3 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ Heaven Can Wait, ภาพ Screenshot จากภาพยนตร์.....	10
2.4 ภาพ Screenshot จากภาพยนตร์.....	10
2.5 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ What Dreams May Come.....	11
2.6 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ What Dreams May Come, ภาพ Screenshot.....	12
2.7 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ After Life.....	13
2.8 ภาพ Screenshot.....	13
2.9 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ The Lovely Bone	14
2.10 ภาพ Screenshot.....	14
2.11 ภาพ The Beach จากเกม Death Stranding.....	15
2.12 Corridor Installation (Nick Wilder Installation) (1970) by Bruce Nauman.....	16
2.13 ภาพผลงานศิลปะจัดวางเพิ่มเติม (ผลงาน Between Us, 2020 by Chiharu Shiota).....	17
2.14 ภาพผลงานศิลปะจัดวางเพิ่มเติม (ผลงาน Science of Heart, 1983 by Bill Viola).....	17
2.15 ภาพผลงานศิลปะจัดวางเพิ่มเติม (ผลงาน The End of the Twentieth Century, 1983- 1985 by Joseph Beuys).....	18
2.16 ภาพเทียนไข.....	19
2.17 ภาพประตู.....	19
2.18 ภาพถ่านไม้เงาะ.....	20
2.19 ภาพชายหาด.....	20
2.20 ภาพบรรยากาศช่วงเวลาพบค่ำ.....	21
2.21 ภาพขบวนรถไฟและรางรถไฟ.....	21
2.22 บิล วิโอลา (Bill Viola).....	22
2.23 “Nantes Triptych” (1922), Video single screen three channels by Bill Viola.....	23
2.24 “The Crossing” (1996), Video single screen two channels by Bill Viola.....	24
2.25 “Stations” (1994) five channel video (color, sound).....	24
2.26 ชิโอะตะ ชิฮารุ (Chiharu Shiota).....	25
2.27 “Uncertain Journey” 2017, metal boat and red wool by Chiharu Shiota.....	26
2.28 “During Sleep” 2020, metal beds, bedding, black wool by Chiharu.....	27

2.29 “Locked Room” (2016), old key, wooden door, red wool by Chiharu Shiota.....	27
2.30 อารยา ราษฎร์จำเริญสุข (Araya Rasdjarmrearnsook).....	28
2.31 “The Class” 2548, video installation by Araya Rasdjarmrearnsook.....	29
2.32 “In a Blur of Desire” 2550, video installation by Araya Rasdjarmrearnsook.....	29
2.33 “Reading for Female Corpse” 2001, video by Araya Rasdjarmrearnsook.....	30
3.1 “The Borderline” 2022, วีดีโอและภาพถ่าย, 42 x 59, 29 x 42 ซม.....	34
3.2 Video screenshot จากผลงาน “The Borderline”.....	34
3.3 “ความเปราะบางอันเลื่อนลอย” 2022, 120 x 60, 76 x 61, 55 x 33, 50 x 30 ซม.....	35
3.4 Video screenshot จากผลงาน “ความเปราะบางอันเลื่อนลอย” (1).....	35
3.5 video screenshot จากผลงาน “ความเปราะบางอันเลื่อนลอย” (2).....	36
3.6 video screenshot จากผลงาน “ความเปราะบางอันเลื่อนลอย” (3).....	36
3.7 “The Existence” 2022.....	37
3.8 “The Existence” 2022, 60 x 73 ซม.....	37
3.9 ประตุไม้.....	38
3.10 ถ่านไม้เงาะ.....	38
3.11 เหล็กท่อนเหลี่ยม.....	39
3.12 ผ้าขาวบาง.....	39
3.13 ไม้อัด.....	40
3.14 กล้อง DSLR.....	40
3.15 กล้อง Compact.....	40
3.16 กล้อง Action Camera.....	41
3.17 โปรแกรมตัดต่อวีดีโอ Luma Fusion.....	41
3.18 โปรแกรมตัดต่อวีดีโอ Capcut.....	41
3.19 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 (รอบที่ 1).....	42
3.20 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 (รอบที่ 2).....	42
3.21 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 (รอบที่ 3).....	43
3.22 ภาพร่างการติดตั้งผลงานชิ้นที่ 2.....	43
3.23 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3.....	44
3.24 ภาพร่างการติดตั้งผลงานชิ้นที่ 3.....	44
3.25 ภาพร่างความคิดผลงานชิ้นที่ 4.....	45
3.26 ภาพร่างการติดตั้งผลงานชิ้นที่ 4.....	45
3.27 ภาพร่างความคิดผลงานชิ้นที่ 5.....	46

3.28 ภาพร่างการติดตั้งผลงานชิ้นที่ 5.....	46
3.29 สถานที่สำหรับถ่ายทำภาพผลงานชิ้นที่ 1 และ 2.....	52
3.30 ทดลองถ่ายทำภาพผลงานชิ้นที่ 3.....	52
3.31 สถานที่สำหรับถ่ายทำภาพผลงานชิ้นที่ 3.....	53
3.32 สถานที่สำหรับถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 4.....	53
3.33 สถานที่สำหรับถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 4.....	54
3.34 ขั้นตอนการถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 5.....	54
3.35 เตรียมประตูสำหรับใช้ยึดกับโครงเหล็ก.....	55
3.36 ทาสีประตูเป็นสีดำและนำมายึดกับโครงเหล็ก.....	56
3.37 ตัดประตูอีกบานเป็นสองส่วน.....	56
3.38 นำถ่านไม้เงาะมาทาบให้มีขนาดเล็กและพ่นสีขาว.....	57
3.39 ทำขาตั้งสำหรับบานประตูที่ตัดแบ่งเป็นสองส่วนและทาสีดำ.....	57
3.40 ตัดต่อวีดีในโปรแกรม Lumafusion.....	58
3.41 ตกแต่งแสง-สีและใส่ effect ให้กับวีดีโอ.....	58
3.42 ทดลองเทคนิคสำหรับถ่ายทำภาพผลงาน.....	59
3.43 เตรียมการสำหรับถ่ายทำผลงาน.....	60
3.44 เบื้องหลังการถ่ายทำภาพผลงาน.....	60
3.45 ไฟล์ภาพที่เตรียมนำไปตกแต่งต่อในโปรแกรม Adobe photoshop.....	61
3.46 นำภาพมาตกแต่งและรวมภาพในโปรแกรม Adobe photoshop.....	61
3.47 ขั้นตอนการติดตั้งภาพผลงานบนผนังเรียบ.....	62
3.48 ขั้นตอนในการถ่ายทำภาพผลงาน.....	62
3.49 ขั้นตอนในการถ่ายทำภาพผลงาน.....	63
3.50 ตกแต่งและตัดต่อภาพผลงานในโปรแกรม Capcut.....	63
3.51 แขนวนผ้าขนราวเหล็กเพื่อใช้สำหรับฉายภาพ.....	64
3.52 ตัดต่อและตกแต่งภาพผลงานในโปรแกรม Capcut.....	65
3.53 ตัดต่อและตกแต่งภาพผลงานลำดับที่ 2 ในโปรแกรม Capcut.....	65
3.54 ทดลองจัดวางองค์ประกอบในส่วนของการจัดวาง.....	66
4.1 ผลงานชิ้นที่ 1 : Into Darkness.....	68
4.2 ผลงานชิ้นที่ 2 : Lingerig.....	69
4.3 ผลงานชิ้นที่ 3 : The extraction from being.....	70
4.4 ผลงานชิ้นที่ 4 : In transit.....	71
4.5 ผลงานชิ้นที่ 5 : The liminal state.....	72

5.1 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1.....	75
5.2 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1.....	75
5.3 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1.....	76
5.2 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2.....	76
5.3 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2.....	77
5.4 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2.....	77
5.5 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3.....	78
5.6 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3.....	78
5.7 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3.....	79
5.8 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3.....	79
5.9 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4.....	80
5.10 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4.....	80
5.11 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4.....	81
5.12 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5.....	81
5.13 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5.....	82
5.14 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5.....	82

บทที่ 1

บทนำ

หากพูดถึงชีวิต สัจธรรมที่จริงแท้ที่สุดอย่างไม่มีเงื่อนไขคือการ 'เกิดขึ้น ตั้งอยู่ ดับไป' สามปรากฏการณ์สำคัญของทุกสิ่งที่ถูกนิยามไว้ว่า 'ชีวิต' ไม่มีสิ่งมีชีวิตใดที่จะสามารถหลีกเลี่ยงหรือละเว้นปรากฏการณ์เหล่านี้ไปได้ การเกิดขึ้นก็ได้ล่วงเลยมาแล้ว เราลืมตาดูโลก เต็บโต และตั้งอยู่ (ดำรงอยู่) บนโลกใบนี้เพื่อดำเนินชีวิตต่อไป แต่สิ่งที่ยังคลุมเคลือและยังคงไร้คำตอบที่แน่ชัดคงเป็นองค์ประกอบสำคัญส่วนสุดท้ายในชีวิต 'การดับไป หรือความตาย'

ความเชื่อเกี่ยวกับโลกหลังความตายถูกยึดโยงอยู่กับวัฒนธรรมและมนุษย์มาตั้งแต่บุพกาล 'โลกหน้า' เปรียบดังดินแดนสนธยาไร้ซึ่งคำตอบ มโนทัศน์ต่อโลกหลังความตายจึงแตกต่างกันไปตามแต่ละวัฒนธรรมรวมถึงประสบการณ์และอุดมคติที่แต่ละคนพึงมีในการสร้างนัยยะทางพื้นที่ อันเป็นนามธรรมผ่านทางการเชื่อมโยงกันระหว่างความเชื่อ จินตนาการ ศาสนา และบริบททางสังคมให้ 'โลกหน้า' กลายเป็นพื้นที่ไร้คำตอบ กลายเป็นพื้นที่ ๆ ซ่อนตัวอยู่ในม่านหมอกที่คลุมเคลือ ผลงานการสร้างสรรคในชุดนี้จึงมีแนวคิดที่จะสำรวจความเป็นไปได้และการอุปลักษณ์ (Metaphore) ถึงพื้นที่ ๆ อยู่นอกเหนือจากการรับรู้ พื้นที่อันเบาบาง เลือนลอย ไร้จุดสิ้นสุด และสร้างพื้นที่และเรื่องราวทางนามธรรมเกี่ยวกับโลกหลังความตายที่รอเราอยู่หลังประตูบานสุดท้ายของชีวิต

1.1 ความมุ่งหมายและจุดประสงค์ของการศึกษา

1.1.1 ข้าพเจ้าต้องการสำรวจแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องของความตายและโลกหลังความตายจากทฤษฎีทางปรัชญา แนวคิด และความเชื่อ รวมถึงสื่อภาพยนตร์และสื่อวีดีโอเกม

1.1.2 ข้าพเจ้าต้องการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับโลกหลังความตายที่ได้ข้อมูลมาจากการสืบค้นผนวกรวมกับทฤษฎีและจินตนาการของข้าพเจ้า

1.1.3 ข้าพเจ้าต้องการสร้างภาพแทนของโลกหลังความตายผ่านการอุปลักษณ์อันเป็นการเปรียบเปรยหรือเปรียบเทียบถึงความเป็นนามธรรมของโลกหลังความตาย

1.1.4 ข้าพเจ้าต้องการย้ำเตือนกับตนเองและผู้ที่ได้รับชมเกี่ยวกับสัจธรรมของชีวิตที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความตายอันเป็นปลายทางของทุก ๆ ชีวิต

1.2 ขอบเขตของการสร้างสรรค์

1.2.1 ผลงานศิลปะในชุดนี้อยู่ในรูปแบบของ ศิลปะจัดวาง วิดีโอ และภาพถ่ายใน แนวทาง กึ่งเหนือจริง

1.2.2 ศึกษาค้นคว้าความแตกต่างเกี่ยวกับคติความเชื่อและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับความตายและโลกหลังความตาย

1.2.3 นำเสนอภาพแทนและพื้นที่ของโลกหลังความตายจากนัยยะทางความคิด ความเชื่อ ทัศนคติ และจินตนาการของข้าพเจ้าผนวกรวมกับข้อมูลที่สืบค้นมาได้

1.2.4 วัสดุโดยรวมที่จะปรากฏให้เห็นผลงาน ได้แก่ อะคริลิก, เหล็ก, ผ้า, ไม้, ถ่าน, ทราย, เครื่องฉายภาพ, จอมอนิเตอร์

1.2.5 ในชุดผลงานนี้จะประกอบไปด้วยทั้งงานแบบสองมิติและสามมิติ จำนวน 5 ชิ้น

1.3 ประโยชน์ที่จะได้รับการศึกษา

1.3.1 ได้ค้นคว้าและศึกษาข้อมูลและแนวคิดทางความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องของความตายและโลกหลังความตายอย่างมีเหตุและผล

1.3.2 ได้นำเสนอภาพแทนอันเป็นนามธรรมของโลกหลังความตายให้ออกมาเป็นรูปธรรม ผสมผสานกับรูปแบบกึ่งเหนือจริง

1.3.3 ได้สำรวจความเป็นไปได้ของโลกหลังความตายจากหลากหลายแนวคิดและความเชื่อ

1.3.4 ได้พัฒนาทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในหลากหลายรูปแบบ อาทิ ศิลปะการจัดวาง ภาพเคลื่อนไหว และภาพถ่าย

1.3.5 ได้เผยแพร่ชุดผลงานชุดนี้ออกสู่สาธารณชน

1.4 แนวคิดในการสร้างสรรค์

ผลงานในชุด “การเดินทางสู่มิติอันไร้จุดสิ้นสุด” มีแนวความคิดที่ต้องการสำรวจถึงความ เป็นไปได้อันไม่รู้จบเกี่ยวกับโลกหลังความตาย สถานที่ ๆ เต็มไปด้วยปริศนาและไร้ซึ่งคำตอบตายตัว ตามความเชื่อทั้งทางด้านศาสนาและทางปรัชญาผนวกรวมกับจินตนาการของข้าพเจ้าและ เปลี่ยนแปลงสภาพอันเป็นนามธรรมของโลกหลังความตายให้กลายเป็นรูปธรรมผ่านการอุปถัมภ์ใช้ เชิงเปรียบเทียบ รวมถึงต้องการทำให้เรื่องที่เกี่ยวข้องกับความตายดูไม่ใช่เรื่องที่น่ากลัว น่าหวาดหวั่น เพราะความตายของชีวิตไม่ใช่จุดสิ้นสุดแต่เป็นเพียงจุดเริ่มต้นของใหม่ของจิตวิญญาณ

บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ในหัวข้อเรื่อง “การเดินทางสู่มิติที่ไร้จุดสิ้นสุด” เป็นตั้งการสำรวจความเป็นไปได้อันเกี่ยวข้องกับโลกหลังความตายอันเป็นพื้นที่ทางนามธรรมที่ไร้คำตอบอย่างแน่ชัดว่าสิ่งใดจะรอเราอยู่หลังความตาย ผู้สร้างสรรค์จึงได้สำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งกับเรื่องของความตายและโลกหลังความตาย รวมถึงอิทธิพลจากผลงานศิลปะ

ความตายเป็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่สิ่งมีชีวิตต้องพบเจออย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ นั่นจึงเป็นเหตุให้แนวคิดและความเชื่อเกี่ยวกับความตายจะอยู่คู่กับมนุษย์ในทุก ๆ ศาสนา ความเชื่อ และวัฒนธรรม ตามแต่ละพื้นที่ ยกตัวอย่างเช่นทัศนคติความเชื่อเกี่ยวกับความตายในศาสนาพุทธมักเกี่ยวข้องกับในเรื่องของกรรมหรือผลของการกระทำและการเวียนว่ายตายเกิดในสังสารวัฏ การตายหรือการดับไปมีเพียงแค่วิญญาณเท่านั้นที่ดับลง แต่วิญญาณของเราไม่ได้ดับตามไป เมื่อร่างกายดับสลายลง ดวงจิตหรือวิญญาณจะย้ายออกจากร่างเก่าและไปหาร่างใหม่พร้อมกับผลของการกระทำ (ผลกรรม) นั่นจึงทำให้ความตายในทัศนะของศาสนาพุทธจะถูกยึดโยงอยู่กับความเชื่อเกี่ยวกับการเวียนว่ายตายเกิด การเกิดดับในปรากฏการณ์ของกระแสจิตอันเป็นเหตุมาจากการที่หลงคิดว่าตัวเราคือตัวเรา เป็นของ ๆ เรา เมื่อมีการยึดมั่นเหล่านี้ก็ย่อมเป็นเหตุให้เกิดอารมณ์สุขทุกข์วนเวียนเป็นสังสารวัฏอยู่ตลอดไป (สุรวุฒน์ 2540: 215) ส่วนทางด้านศาสนาคริสต์ ความเชื่อเกี่ยวกับความตายเชื่อว่าทุกคนเกิดมาพร้อมกับบาปติดตัว และเมื่อเราตายไปชีวิตหลังความตายตามความเชื่อของคริสต์ศาสนิกชน จะเป็นเรื่องที่ผูกพันกับพระเจ้าเป็นเจ้าและดินแดนของพระเจ้า ซึ่งมีความคล้ายคลึงกันกับทางด้านความเชื่อของศาสนาอิสลาม โดยศาสนาอิสลามมีความเชื่อว่าทุกชีวิตมันจุดเริ่มต้นร่วมกันจากจุดเดียว ถือกำเนิดขึ้นมากจากความเล่ห์ลับของจักรวาล พระผู้เป็นเจ้า (อัลลอฮ์) ได้กำหนดทุกอย่างไว้ให้แล้วรวมถึงความตาย และเมื่อตายไปจะไม่มีการเกิดใหม่ หรือการกลับชาติมาเกิด แต่ก็ได้แปลว่าสูญสลายไปเลย การตายเป็นเพียงการเปลี่ยนผ่านจากโลกหนึ่งไปสู่อีกโลกหนึ่งเพียงเท่านั้น และนี่คือแนวคิดเกี่ยวกับความตายและโลกหลังความตายโดยสังเขปจากสามศาสนาหลักที่คนไทยส่วนมากคุ้นเคย โดยแนวคิดเกี่ยวกับความตายและโลกหลังความตายยังมีอยู่อีกมากมายในหลาย ๆ วัฒนธรรม โดยที่ข้าพเจ้านำเสนอในส่วนต่อไป ทั้งนี้ข้าพเจ้าได้ศึกษาเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องแล้วเรียงตามลำดับ ดังนี้

- 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของความตายและโลกหลังความตาย
- 2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทางปรัชญา
- 2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับโลกหลังความตายจากสื่อภาพยนตร์และวีดีโอเกม
- 2.4 เอกสารเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และรูปแบบของศิลปะจิตว่าง

2.5 สัญลักษณ์ที่ใช้ในผลงาน

2.6 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของความตายและโลกหลังความตาย

ด้วยเหตุที่แนวคิดและความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องของความตายที่อยู่ในทุก ๆ วัฒนธรรม ข้าพเจ้าจึงขอเริ่มต้นจากการยกตัวอย่างแนวคิดจาก 3 ศาสนาหลักอันได้แก่ ศาสนาพุทธ ศาสนาคริสต์ และศาสนาอิสลาม เพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจในเรื่องของความตายและโลกหลังความตาย

2.1.1 ศาสนาพุทธ

“ความตายจะปรากฏแก่บุคคลทั้งหลายแม้อยู่บนบก อยู่ในน้ำ หรืออยู่ในอากาศ ไม่มีที่ใดเลยที่จะเว้นว่างสำหรับผู้ที่ไม่ถึงความตายเลย” (ขุ.ธ.อ. (ไทย) 5/44) ความตายจึงไม่มีบุคคลไหนที่จะหลีกเลี่ยงไปได้ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายของคำว่า ตาย เมื่อเป็นคำกริยาว่า สิ้นใจ สิ้นชีวิต ไม่เป็นอยู่ต่อไป สันสภาพของการมีชีวิต และการสิ้นชีวิตนี้เองคือการสิ้นของเหตุปัจจัยทั้ง 5 (ชั้น 5) ได้แก่ รูป เวทนา สัญญา สังขาร และ วิญญาณ ตามหลักของพุทธศาสนาแล้วการสิ้นไปของเหตุปัจจัยเหล่านี้อาจเกิดขึ้นได้ในกรณีต่อไปนี้ (พระมหาบุญ มีมาลาวชิโร, 2547; พระคัมภีร์เมธังกูโร, 2544)

1) การสิ้นอายุขัย (อายุขัยมรณะ) อันเป็นไปตามกฎของธรรมชาติ เกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับไปอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เภกเช่นเดียวกันกับการจุดเทียน แสงจะส่องสว่างก็ต่อเมื่อเทียนเล่มนั้นยังไม่หมดลง แต่เมื่อเทียนเล่มนั้นได้หมดลงแล้ว แสงสว่างก็จะดับไป

2) สิ้นกรรม (กัมมัชขัยมรณะ) กรรมหรือผลของการกระทำทั้งที่เกิดขึ้นในอดีตหรือในปัจจุบัน ผลของกรรมอาจสืบย้อนกลับไปได้ถึงอดีตชาติ เมื่อผลของกรรมที่เราได้ก่อไว้สิ้นสุดลง ชีวิตก็เหมือนกับหมดหน้าที่และสิ้นสุดตามไป

3) สิ้นทั้งอายุและกรรม (อุภยักขัยมรณะ) คือการที่ชีวิตจบลงด้วยเหตุปัจจัยทั้ง 2 ประการ ยกตัวอย่างเช่นผู้สูงอายุ ทั้งสังขารและวิญญาณหมดสภาพ และกรรมหมดหน้าที่ ๆ จะขับเคลื่อนสังขารนั้นต่อไปจึงเป็นเหตุให้ชีวิตสิ้นสุดลง

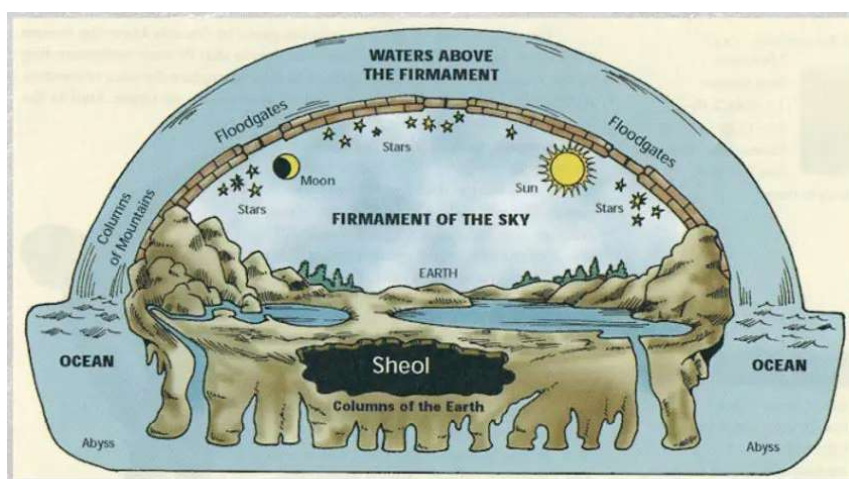
4) มีเหตุหรือกรรมอย่างอื่น (อุปปัจเจกมรณะ) ชีวิตสิ้นไปอย่างฉับพลัน อาจเกิดขึ้นได้จากหลายปัจจัย อาทิ การประสบอุบัติเหตุ การเกิดขึ้นของโรคร้าย ถึงแม้ว่าอายุและกรรมจะยังไม่หมดแต่ชีวิตก็ต้องจบลงอย่างกะทันหัน

โดยแนวคิดเกี่ยวกับโลกหลังความตายในศาสนาพุทธจะมีอยู่ 3 รูปแบบ ได้แก่ ตายแล้วตกนรก (ผลจากการก่อกรรมเลว) ตายแล้วขึ้นสวรรค์ (ผลจากการก่อกรรมดี) ตายแล้วไปนิพพาน

(หมดกิลศหรือหมดกรรม) และยังมีแนวคิดเกี่ยวกับการเวียนว่ายตายเกิดในสังสารวัฏ (หากมนุษย์ยังไม่หมดกรรม)

2.1.2 ศาสนาคริสต์

หากจะกล่าวถึงความตายและโลกหลังความตายในศาสนาคริสต์คงต้องพูดถึงศาสนายิวอันเป็นรากฐานของศาสนาคริสต์ ในคัมภีร์โตราห์ (Torah) หรือที่ส่วนหนึ่งกลายเป็นคัมภีร์ภาคพันธสัญญาเดิมของศาสนาคริสต์ ไม่ได้กล่าวถึงอย่างชัดเจนเกี่ยวกับโลกหลังความตาย แต่มีการกล่าวถึงเรื่องของสวรรค์และนรกที่ไม่ละเอียดมากนัก แต่ความเชื่อเกี่ยวกับชีวิตหลังความตายในพันธสัญญาเดิมได้ระบุถึง Sheol ซึ่งหมายถึง ‘หลุมฝังศพ’ หรือ ‘โลกใต้พื้นดิน’ ซึ่งมีการให้รายละเอียดอย่างคร่าว ๆ ว่าเป็นสถานที่ของผู้มีบาปที่ถูกทอดทิ้งหรือมีสถานะคล้ายกับนรก ส่วนสวรรค์จะเป็นที่พำนักของพระเจ้าผู้เป็นเจ้าท่ามกลางวิญญานของผู้บริสุทธิ์ และต่อมาชาวคริสต์ก็ได้ต่อยอดแนวคิดเกี่ยวกับจักรวาลวิทยาจากชาวยิวให้มีความชัดเจนและละเอียดมากยิ่งขึ้นในพันธสัญญาใหม่ (หนังสือวิวรณ์)



รูปที่ 2.1 ภาพจักรวาลวิทยาของชาวยิว – คริสต์

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://bungeko.com/2016/07/06/benarkah-bumi-ini-datar/>
(สืบค้นเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2566)

ในศาสนาคริสต์มีความเชื่อว่ามนุษย์เกิดครั้งเดียวและตายเพียงครั้งเดียว เพราะฉะนั้นแนวคิดเกี่ยวกับการเวียนว่ายตายเกิดอย่างที่ปรากฏให้เห็นในศาสนาพุทธจึงไม่ดำรงอยู่กับศาสนาคริสต์ แต่เรื่องของนรกและสวรรค์ยังปรากฏให้เห็นอยู่บ่อยครั้ง โลกหลังความตายในศาสนาคริสต์จึงมีความเชื่อว่าเมื่อมนุษย์ได้ตายลงแล้วจะได้รับการพิพากษา หากเป็นผู้บริสุทธิ์ก็จะได้เดินทางไปอยู่กับพระเจ้าผู้เป็นเจ้าในสวรรค์ หากเป็นผู้มีบาปก็จะได้รับการลงทัณฑ์ในนรก โดยแนวคิดเกี่ยวกับในเรื่องของ

การพิพากษานั้นก็ปรากฏเห็นกับศาสนาหรืออารยธรรมโบราณจำนวนมาก ยกตัวอย่างเช่นในอียิปต์โบราณ หลังจากที่คนตายเดินทางไปสู่ปรโลก เทพแห่งความตายของอียิปต์อย่างเทพอูบิสจะทำการชั่งหัวใจบนตาชั่งเพื่อเทียบน้ำหนักกับ “ขนนกแห่งความจริง” (Feather of Truth) ของเทพีมาออต ซึ่งเป็นเทพแห่งความความยุติธรรมของอียิปต์ มนุษย์ที่หัวใจบริสุทธิ์ พอชั่งแล้วหัวใจก็จะมีน้ำหนักเท่ากับขนนกแห่งความจริงและจะได้ขึ้นสวรรค์ไปอยู่กับเทพโอซิริส แต่ถ้าหัวใจไม่บริสุทธิ์ พอชั่งก็จะมีน้ำหนักไม่เท่ากับขนนกแห่งความจริง และผลก็คือ หัวใจอันไม่บริสุทธิ์นี้มันจะตกเป็นอาหารของเทพปีศาจที่ชื่ออัมมิต และในส่วนของกรพิพากษาตามความเชื่อของศาสนาคริสต์การพิพากษานั้นจะถูกแบ่งเป็น 2 ช่วง คือหลังจากความตายของมนุษย์ทุกคน และวันพิพากษาครั้งสุดท้ายในวันสิ้นโลก “เพราะว่าจำเป็นที่เราทุกคนต้องปรากฏตัวที่หน้าบัลลังก์พิพากษาของพระคริสต์ เพื่อทุกคนจะได้รับสมกับการที่ได้ประพฤติในร่างกายนี้ แล้วแต่จะดีหรือชั่ว” (2 โครินธ์ 5:10)

2.1.3 ศาสนาอิสลาม

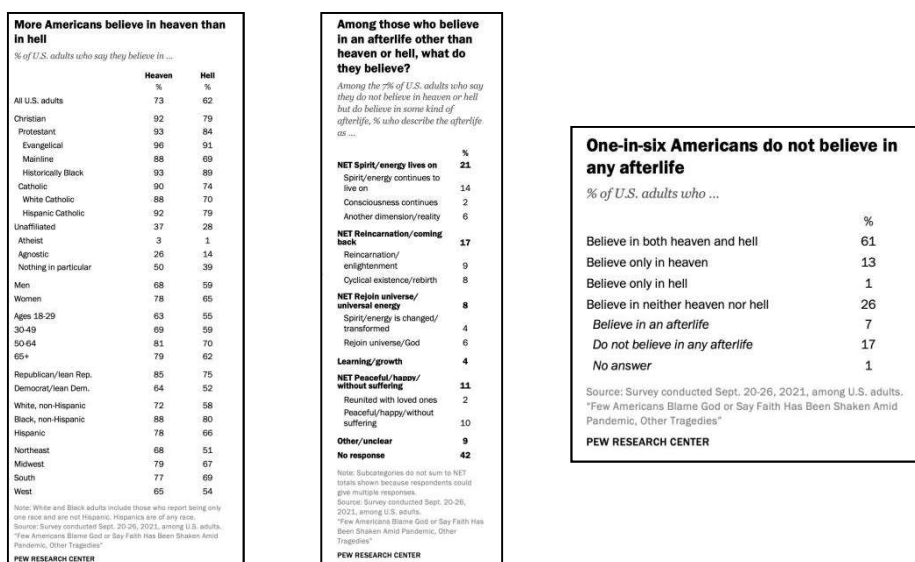
แนวคิดในเรื่องเกี่ยวกับความตายในศาสนาอิสลามค่อนข้างมีความคล้ายคลึงกับศาสนาคริสต์ในแนวคิดที่ว่า ‘มนุษย์เกิดครั้งเดียวและตายเพียงครั้งเดียว’ ศาสนาอิสลามเชื่อว่าพระเจ้าสร้างมนุษย์ขึ้นโดยกำหนดเวลาเกิดและเวลาสิ้นลมไว้ให้แล้ว มนุษย์มีเพียงชีวิตเดียว ตายแล้วไม่กลับมาเกิดอีก แต่ในความคิดของศาสนาอิสลามความตายไม่ใช่การสิ้นสุดของชีวิต แต่ความตายเป็นการเปลี่ยนผ่านจากโลกหนึ่งไปสู่อีกโลกหนึ่งเพียงเท่านั้น ซึ่งมนุษย์จะได้พบเจอกับ 5 โลก ตามความเชื่อที่ว่า นบิอาดัมซึ่งเป็นมนุษย์คนแรกที่ถูก สร้างมาจากดินและวิญญาณ จากนั้นอัลลอฮ์ก็ได้บันดาลฮาวาขึ้นมาเพื่อเป็นคู่ครองของนบิอาดัม และได้ให้บังเกิดลูกหลานขึ้นมามากมาย ซึ่งแต่ละคนต้องเดินทางผ่าน 5 โลก ด้วยกัน ได้แก่

- 1) โลกแห่งวิญญาณ ซึ่งเป็นโลกที่ดวงวิญญาณของมนุษย์ถูกเก็บรักษาไว้ ณ สถานที่แห่งหนึ่งก่อนที่จะ ถูกส่งมารวมกับร่างกายในโลกที่สอง
- 2) โลกแห่งกรรมมารดา เป็นโลกที่อาศัยอยู่แค่เพียง 8-9 เดือน เป็นโลกที่ผสมผสานระหว่างร่างกายและวิญญาณ
- 3) โลกตุณยา โลกที่กำลังดำเนินชีวิตอยู่ สิ่งที่เห็นที่เป็นในโลกนี้เป็นเพียงของชั่วคราวทุกอย่างที่ผ่านเข้ามาในชีวิตคือบททดสอบความเชื่อและความยำเกรงในพระเจ้า หากเดินตามแนวทางที่ถูกตั้งก็จะพบเจอกับสิ่งดี ๆ ในโลกหน้า
- 4) โลกบรัซัค โลกหลังความตายหรือโลกในหลุมศพ จะเป็นนรกหรือสวรรค์ขึ้นอยู่กับผลของการกระทำในขณะที่เคยมีชีวิตอยู่ (โลกตุณยา)
- 5) โลกอาคิเราะฮ์ โลกที่เปรียบเสมือนปลายทางที่แท้จริงของชีวิต เป็นโลกที่มนุษย์จะฟื้นขึ้นเพื่อมารับการพิพากษาและรับผลกรรมที่ก่อในขณะที่ดำรงอยู่ในโลกตุณยา

และทุก ๆ ศาสนาย่อมมีความเชื่อในเรื่องของนรกและสวรรค์ สวรรค์ตามความเชื่อของศาสนาอิสลามเรียกว่า ‘ญันนะฮ์’ ซึ่งเป็นที่ตำรงอยู่ของผู้ประพฤดีและมีศรัทธาในพระเจ้า ส่วนนรกหรือ ‘ญะฮันนัม’ เป็นที่อยู่ของคนบาปและผู้ที่ไม่เชื่อในพระเจ้า เมื่อถูกลงทัณฑ์จนสมกับบาปที่เคยทำไว้แล้ว พระเจ้าจะตัดสินให้เขาได้เข้าสวรรค์แต่ใครที่ทำบาปใหญ่จนเกินให้อภัยจะต้องจมอยู่ในไฟนรกไปตลอดกาล

2.1.4 ผลสำรวจเกี่ยวกับแนวคิดของ นรก และ สวรรค์ รวมถึงความเชื่อเกี่ยวกับโลกหลังความตาย

จากผลการสำรวจของ Pew Research Center (สหรัฐอเมริกา) ในเดือนพฤศจิกายนปี 2021 เกี่ยวกับความเชื่อของผู้คนในประเทศสหรัฐอเมริกาเกี่ยวกับแนวคิดในเรื่องของ นรก และ สวรรค์ตลอดไปจนถึงความเชื่อต่อโลกหลังความตายเผยให้เห็นว่าประชาชนส่วนใหญ่เชื่อในเรื่องของสวรรค์มากกว่านรก นอกจากนี้ยังมีผู้ที่ไม่เชื่อในแนวคิดของสวรรค์และนรกแต่เชื่อในเรื่องของโลกหลังความตาย เช่น มีความเชื่อว่าหลังความตายร่างกายเราได้จากไปแต่ พลังงาน จิตวิญญาณ และสำนึกยังคงอยู่ หรือเชื่อว่าหลังจากตายไปแล้วหลาย ๆ สิ่งจะดำเนินต่อไปในอีกมิติความจริงอื่น ๆ หรือแม้กระทั่งการดำรงอยู่ในอีกรูปสถานะหนึ่ง (โดยแนวความคิดจะไปสอดคล้องกับแนวคิดทางปรัชญาที่เรากล่าวถึงในส่วนถัดไป)



รูปที่ 2.2 สรุปผลสำรวจจาก Pew Research Center

แหล่งที่มา : <https://www.pewresearch.org/religion/2021/11/23/views-on-the-afterlife/>

(สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2566)

2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทางปรัชญา

ปรัชญา ตามพจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถานให้ความหมายไว้ว่า ปรัชญา หมายถึงวิชาที่หาด้วยหลักแห่งความรู้และความจริง โดยคำว่าปรัชญานั้นมีความหมายที่กว้างมากยากที่จะให้คำจำกัดความที่ตายตัว แต่โดยส่วนมากปรัชญาจะถูกใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ตั้งคำถาม และทำความเข้าใจถึงปัญหาทั่วไปและปัญหาพื้นฐาน เช่น เรื่องเกี่ยวกับการดำรงชีวิต การมีอยู่ ความรู้คุณค่า โดยใช้หลักเหตุและผลในการไตร่ตรอง แม้แต่เรื่องของความตายและโลกของความตายก็สามารถใช้แนวคิดทางปรัชญาในการอธิบายได้ โดยข้าพเจ้าจะขอยกตัวอย่างปรัชญาหรือศาสนาที่เกี่ยวข้องกับเทววิทยามาอธิบายแนวคิดในเรื่องของความตายและโลกหลังความตายดังนี้

2.2.1 Theosophy (เทวญาณหรือปรัชญาที่เกี่ยวข้องกับเทววิทยา)

Theosophy เป็นคำที่มาจากภาษากรีกโดย Theos หมายถึงพระเจ้า และ Sophia ที่หมายถึงปัญญา เป็นปรัชญาศาสนาที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณ มีความเชื่อและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสิ่งลึกลับหรือการหยั่งรู้ด้วยการทำสมาธิเพื่อเชื่อมต่อกับความเป็นจริงที่อยู่เหนือจิตของมนุษย์ (J.gordon:1999) การหาความรู้และคำตอบให้กับสิ่งต่าง ๆ จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อได้ผ่านประสบการณ์เกี่ยวกับพระเจ้า ในมุมมองเกี่ยวกับโลกหลังความตายของ Theosophy มีความเชื่อว่าตัวตนของมนุษย์ทุกคนก่อนที่จะพัฒนาไปสู่ร่างแท่นเป็นนิรันดร์หรือที่เรียกว่ากายทิพย์นั้น ประกอบไปด้วย จิตวิญญาณ (Spirit) สหชญาณ (Intuition) และสติปัญญา (Intelligence) เมื่อตายไปก็จะเหลือแค่เพียงกายทิพย์ซึ่งเป็นร่างแท่นหรือจิตวิญญาณที่แท้จริงของเรา และหลังจากกายทิพย์หมดพลังลงก็จะเหลือเพียงแค่อจิต “ตัวตนของเรายังคงอยู่ แม้ร่างกายจะตายไป ความตายจึงเป็นเพียงจุดเปลี่ยนในการเข้าสู่โลกอื่นตามเหตุปัจจัยเท่านั้น” (Leadbeater 1954:14)

ความตายในมุมมองของ Theosophy นั้นเชื่อว่าเหมือนการผล็อยหลับ เป็นสถานะที่เงียบสงบ ไร้ปราศจากความรู้สึกเจ็บปวด ความตายไม่ใช่จุดสิ้นสุด เพราะความตายจะนำเราไปสู่อิสรภาพและความสุขมากกว่าเวลาที่ดำรงชีวิตอยู่ ในช่วงเวลาที่อยู่บนโลกก็เพื่อสั่งสมความรู้และพัฒนาสติปัญญาและฝึกฝนสมาธิไปสู่ความรู้ขั้นสูงสุดทางจิตวิญญาณ และชีวิตหลังความตายจะขึ้นอยู่กับสภาวะทางการรับรู้และความรู้สึกของแต่ละบุคคล หากเป็นคนที่มองตลกในแง่บวก มีความสุขกับชีวิต สดใสร่าเริง หลังความตายก็จะตื่นขึ้นมาพบกับโลกที่สดใสและสวยงาม ในขณะที่คนที่มีความรู้สึกด้านลบเยอะ หม่นหมอง เห็นแก่ตัว ก็จะตื่นขึ้นมาพบกับโลกที่หม่นหมองและเงิบเหงา (โดยแนวคิดนี้ก็พอจะสอดคล้องกับแนวคิดทางศาสนาเกี่ยวกับเรื่องของนรกและสวรรค์)

ชีวิตหลังความตายในหลาย ๆ ความเชื่อมักมีความเกี่ยวข้องกันกับผลของการกระทำหรือกรรมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่นเดียวกันกับในความเชื่อของ Theosophy ทุก ๆ สิ่งผ่านมาในชีวิตตั้งแต่เกิดขึ้น ดำรงชีวิตอยู่บนโลก จนกระทั่งตายไป ทั้งหมดคือสิ่งที่มนุษย์ล้วนสร้างขึ้นมาเองภายใต้

กฎแห่งเหตุผล (Hodson:2000) เช่นเดียวกับโลกหลังความตายที่จะเป็นไปตามประสงค์ ความรู้สึก และผลของการกระทำในขณะที่ดำรงชีวิต โลกหลังความตายตามความเชื่อของ Theosophy ยังได้แบ่งโลกหลังความตายไว้ 3 ส่วน ได้แก่ โลกมนุษย์ อันตรภพ และโลกสวรรค์ (Leadbeater 1954:14) นอกเหนือจากนี้ก็ยังมีการพูดถึงโลกนรกที่ได้พูดถึงเอาไว้ แต่เรื่องนรกตามความเชื่อของ Theosophy มีความแตกต่างกับความเชื่อเกี่ยวกับนรกทางด้านของศาสนา นรกในที่นี้ไม่ใช่สถานที่แต่คือสภาวะของจิต เพราะฉะนั้นการพิพากษาหรือการลงทัณฑ์เกิดจากจิตที่ปรุงแต่งขึ้นมาเปรียบเสมือนการลงทัณฑ์ตัวเอง แต่ความทุกข์ทรมานจะไม่ได้คงอยู่อย่างถาวร เมื่อพลังของผลทุกซ์ได้หมดลง มนุษย์จะเป็นอิสระจากความทุกข์ทั้งปวงและกลับเข้าสู่สภาวะปกติ แต่ถ้าหากพลังของผลทุกซ์นั้นรุนแรงก็จะฝังอยู่ในจิตและจะส่งผลต่อจิตและกายภาพในภพหน้า

2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับโลกหลังความตายจากสื่อภาพยนตร์และวีดีโอเกม

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่นำเสนอและถ่ายทอดอารมณ์ เหตุการณ์ และจินตนาการ ให้แก่ผู้รับชม เพื่อสร้างประสบการณ์ร่วม บางครั้งภาพยนตร์ก็นำเสนอเรื่องราวที่อิงมาจากโลกความจริงหรือเหตุการณ์สำคัญในหน้าประวัติศาสตร์ของมนุษย์และนำมาดัดทอนหรือเพิ่มเติมบริบทบางอย่างเพื่อให้มีความเหมาะสมต่อการรับชม และบางครั้งภาพยนตร์ก็เป็นพื้นที่ให้นำเสนอเรื่องราวอันเป็นนามธรรมที่ซึ่งเต็มไปด้วยจินตนาการและความบันเทิง ไม่เว้นแม้แต่เรื่องราวที่น่าพิศวงอย่างเรื่องราวเกี่ยวกับโลกหลังความตายที่ถูกนำมาถ่ายทอดให้รับชมตามแต่ประสบการณ์และทัศนคติของผู้กำกับ และในส่วนนี้จะขอยกตัวอย่างภาพยนตร์ที่ได้นำเสนอภาพแทนของโลกหลังความตาย เช่น Heaven Can Wait (1978), What Dream May Come (1998), After Life (1998), The Lovely Bone (2009) รวมถึงมุมมองเกี่ยวกับความตายจากวีดีโอเกม Death Stranding (2019) เพื่อให้เห็นภาพคร่าว ๆ เกี่ยวกับโลกหลังความตายที่ยึดโยงกับสื่อและวัฒนธรรมป๊อป (Pop Culture)

2.3.1 Heaven Can Wait (1978)

ภาพยนตร์ Heaven Can Wait กำกับโดย Warren Batty และ Buck Henry ได้เผยแพร่สู่สาธารณชนเมื่อปี 1978 ที่สหรัฐอเมริกา ถึงแม้ว่าจะเป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของโลกหลังความตายแต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ก็อยู่ในขอบข่ายของภาพยนตร์โรแมนติคคอมเมดี้ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับนักอเมริกันฟุตบอลคนหนึ่งที่ไต่จากโลกนี้ไปก่อนเวลาอันควรเนื่องจากเทวดาที่คุ้มครองเขาเกิดความเข้าใจผิดบางอย่าง โดยแท้จริงแล้วชายผู้นี้ต้องเสียชีวิตไปอีก 50 ปี ข้างหน้า เทวดาจึงนำพาตัวเขาผ่านแพลตฟอร์มไปสำรวจยังสรวงสวรรค์ โดยภาพแทนของโลกหลังความตายในภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้กำกับเลือกใช้ สนามบิน แทนสถานที่ ๆ คนตายไปแล้วจะมายังแพลตฟอร์มของสนามบินเพื่อรอเครื่องบินนำดวงวิญญาณไปส่งที่สรวงสวรรค์ บรรยากาศในสรวงสวรรค์จะถูก

ถ่ายทอดให้ออกมาเป็นสีขาวสว่างจ้า โดยอีกเหตุผลหนึ่งก็คือในวงการบันเทิงสมัยนั้นนิยมใช้แสงไฟนีออนในเรื่องราวที่เกี่ยวกับความทันสมัยหรืออีกมิติหนึ่งในรูปแบบที่ถูกเรียกว่า Outrun หรือ Synthwave นั่นจึงเป็นเหตุให้ภาพแทนของโลกหลังความตายในภาพยนตร์เรื่องนี้มีความร่วมสมัยและเข้าถึงได้ง่ายเพราะผู้กำกับเลือกใช้สถานที่และการตีความผ่านนัยยะทางพื้นที่ ๆ อยู่ในประสบการณ์ร่วมของผู้คนหมู่มาก



รูปที่ 2.3 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ Heaven Can Wait, ภาพ Screenshot จากภาพยนตร์

แหล่งที่มา : <https://www.imdb.com/title/tt0077663/>

(สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2566)



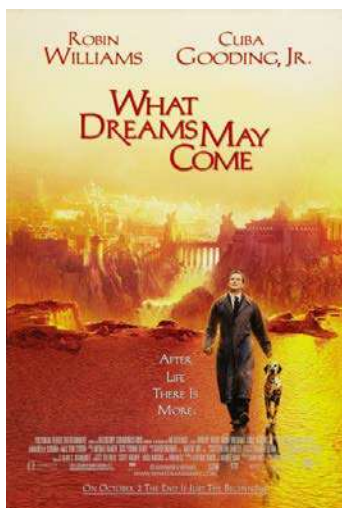
รูปที่ 2.4 ภาพ Screenshot จากภาพยนตร์

แหล่งที่มา : <https://www.cbsnews.com/pictures/artistic-visions-of-heaven-and-hell/18/>

(สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2566)

2.3.2 What Dream May Come (1998)

ภาพยนตร์เรื่อง What Dream May Come กำกับโดย Vincent Ward เข้าฉายครั้งแรกในประเทศสหรัฐอเมริกา ปี 1998 โดยภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าถึงชายผู้หนึ่งที่เป็นคนรักครอบครัวมากกว่าสิ่งใด เป็นครอบครัวที่สมบูรณ์และมีความสุข แต่แล้ววันหนึ่งทั้งสามและภรรยาของเขาก็ต้องได้พบกับโชคร้ายเมื่อลูกสาวของพวกเขาต้องเสียชีวิตลงไปก่อนเวลาอันควร ทำให้สามและภรรยาผู้นี้ต้องเผชิญกับช่วงเวลาอันยากลำบากจนเกือบจะหย่าร้างกัน และในเวลาต่อมาฝ่ายชายก็ได้ประสบอุบัติเหตุรถชนจนเสียชีวิต แต่ด้วยความอาลัยอาวอนเขาจึงวนเวียนอยู่ในโลกของคนเป็นเพื่อหาทางสื่อสารกับภรรยาที่ยังมีชีวิตอยู่ แต่เขาก็ตระหนักได้ว่าการกระทำแบบนี้ของเขายังทำให้ภรรยาเป็นทุกข์ เขาจึงตัดสินใจเดินทางสู่โลกหลังความตายอย่างที่สมควรจะเป็น เขาได้พบกับโลกหลังความตายอันงดงามในรูปแบบของภาพเขียนสีน้ำมันที่สามารถปรับเปลี่ยนไปตามได้ดั่งใจนึก ต่อมาภรรยาที่ไม่สามารถแบกรับความทุกข์ต่อไปได้จึงตัดสินใจฆ่าตัวตายและได้เดินทางไปยังนรกโดยที่เมื่อสามารู้เรื่อง เขาก็รีบที่จะเดินทางจากสรวงสวรรค์ลงมาช่วยภรรยาในทันที รูปแบบของโลกหลังความตายในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็มีแนวคิดที่สอดคล้องกับความเชื่อในศาสนาคริสต์และแนวคิดทางปรัชญาอย่างชัดเจน คล้ายคลึงกับแนวคิดของ Theosophy ที่ได้กล่าวถึงไปในบทก่อนหน้านี้ ที่โลกหลังความตายจะขึ้นอยู่กับความคิดและจิตสำนึกของผู้ตายมากกว่าที่จะมีลักษณะที่ตายตัว อย่างที่เห็นได้ว่าโลกหลังความตายของฝ่ายชายสามารถปรับเปลี่ยนไปได้ดั่งใจนึก และในกรณีของฝ่ายหญิงที่ตายแล้วมุ่งตรงสู่นรกเพราะในศาสนาคริสต์ การฆ่าตัวตายถือเป็นบาปหนัก (อัตวินิบาตกรรม) เพราะเหมือนกับการดูหมิ่นอำนาจของพระเจ้าเป็นเจ้า พระเจ้าเป็นผู้เดียวที่จะกำหนดว่าความตายจะมาถึงเมื่อไหร่ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีความน่าสนใจที่สอดแทรกทั้งแนวคิดทางศาสนากับแนวคิดทางปรัชญาได้อย่างลงตัว



รูปที่ 2.5 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ What Dreams May Come

แหล่งที่มา : <https://www.imdb.com/title/tt0120889/>

(สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2566)



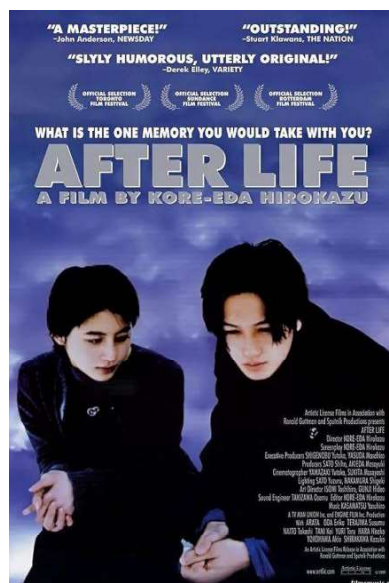
รูปที่ 2.6 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ What Dreams May Come, ภาพ Screenshot

แหล่งที่มา : <https://www.imdb.com/title/tt0120889/>

(สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2566)

2.3.3 After Life (1998)

ภาพยนตร์เรื่อง After Life เป็นหนึ่งในหนังเอเชียที่มีรูปแบบการนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับโลกหลังความตายที่อิงไปทางแนวคิดทางปรัชญาของฝั่งตะวันตกหากเปรียบเทียบกับรูปแบบหนังประเภทนี้เรื่องอื่น ๆ ที่มักจะนำเสนอในแนวทางของหนังผีหรือปีศาจเสียมากกว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้ทั้งกำกับ เขียนบท และตัดต่อโดย โคเรเอตะ ฮิโรคาซุ (Hirokazu Koreeda) ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น ฉายครั้งแรกในปี 1998 ในเทศกาลหนัง Toronto International Film Festival แนวคิดหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้คือความทรงจำไหนที่คุณจะเลือกมันติดตัวไปกับคุณ ? เนื้อหาของภาพยนตร์จะบอกเล่าถึงกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งที่ได้เดินทางมาถึงยังที่แห่งหนึ่งที่คล้ายกับสถานีรถไฟเก่า ๆ พร้อมกับจะมีเจ้าหน้าที่มาสัมภาษณ์เรื่องราวต่าง ๆ และให้เราเลือกความทรงจำดี ๆ ที่จะนำติดตัวไป และเจ้าหน้าที่ภายในสถานะนั้นก็จะช่วยกันถ่ายทำภาพยนตร์เพื่อนำมาฉายให้เราดูอีกครั้งก่อนจะไปสู่โลกหน้า จุดที่น่าสนใจในแนวคิดเกี่ยวกับโลกหลังความตายในภาพยนตร์เรื่องนี้คือการที่แบ่งโลกหลังความตายเป็น 2 ระดับ เมื่อเราตายแล้ว เราจะมาอยู่ที่สถานีรถไฟซึ่งอุปมาได้ว่าราวกับเป็นทางผ่านหรือจุดเชื่อมต่อไปสู่อีกที่หนึ่ง (Liminal Space Idea) ด้วยนัยยะของพื้นที่ และการสัมภาษณ์จากเจ้าหน้าที่ถึงเรื่องราวความทรงจำในขณะที่เรายังมีชีวิตอยู่และให้เราหาความทรงจำที่ดีที่สุดเพื่อนำติดตัวไปยังโลกหน้าก็ราวกับการที่ผู้ตายได้ทบทวนเรื่องราวต่างในชีวิตที่ได้ผ่านพ้นไปแล้วจนหมดห่วง และสามารถเดินทางต่อไปได้



รูปที่ 2.7 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ After Life

แหล่งที่มา : <https://www.imdb.com/title/tt0165078/>

<https://www.criterion.com/films/29081-after-life>

(สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2566)



รูปที่ 2.8 ภาพ Screenshot

แหล่งที่มา : <https://www.imdb.com/title/tt0165078/>

<https://www.criterion.com/films/29081-after-life>

(สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2566)

2.3.4 The Lovely Bone (2009)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกดัดแปลงมาจากนวนิยายในชื่อเดียวกันโดยผู้แต่งคือ Alice Sebold และในส่วนของภาพยนตร์ได้ผู้กำกับคือ Peter Jackson ฉายครั้งแรกในปี 2009 ภาพยนตร์ว่าด้วยเรื่องของเด็กสาววัย 14 ปี มีพี่น้อง 2 คน ที่ใช้ชีวิตอย่างมีความสุขตามรูปแบบของวัยรุ่นทั่วไป แต่แล้ววันหนึ่งเธอถูกเพื่อนบ้านฆาตกรรม (ในหนังสือระบุเพิ่มเติมไว้ว่าข่มขืนด้วย) ทำให้วิญญาณ

ของเธอเดินทางไปยังโลกหลังความตายซึ่งตัวของเธอเข้าใจว่านี่คือสวรรค์ แต่ความจริงแล้วสถานที่แห่งนี้เป็นเพียงโลกหลังความตายสำหรับดวงวิญญาณที่ยังมีห่วงจวนไม่สามารถเดินทางไปสวรรค์ได้ เพราะในที่นี่เธอสามารถรับรู้ถึงคนที่เธอเคยมีความสัมพันธ์ในขณะที่ยังมีชีวิตอยู่ได้ พื้นที่ในดินแดนแห่งนี้จึงแปรสภาพไปตามสภาพจิตใจของเธอเอง โลกหลังความตายในภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีแนวคิดที่ผสมผสานทั้งแนวความคิดจากภาพยนตร์ What Dreams May Come ที่โลกหลังความตายเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสภาพจิตใจและแนวคิดที่โลกหลังความตายเป็นแค่เพียงพื้นที่ชั่วคราวอย่างในภาพยนตร์เรื่อง After Life และ Heaven Can Wait ที่ได้ยกตัวอย่างไปก่อนหน้านี้



รูปที่ 2.9 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ The Lovely Bone

แหล่งที่มา : https://www.imdb.com/title/tt0380510/?ref_=fn_al_tt_1

(สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2566)



รูปที่ 2.10 ภาพ Screenshot

<https://en.kinorium.com/296671/gallery/screenshot/?photo=326394>

(สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2566)

2.3.5 Death Stranding (2019)

นอกจากสื่อภาพยนตร์แล้ว ปัจจุบันวิดีโอเกมก็เป็นอีกสื่อหนึ่งที่มีโครงสร้างของการเล่าเรื่องคล้ายคลึงกับภาพยนตร์เป็นอย่างมาก มีการใช้นักแสดงจริงเข้ามามีส่วนร่วมด้วยเทคโนโลยี Motion Capture หรือการจับการเคลื่อนไหวที่เปลี่ยนแปลงการเคลื่อนไหวของคน สัตว์ หรือสิ่งของให้กลายเป็นข้อมูลดิจิทัล ผสมกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก สื่อวิดีโอเกมจึงมีภาพและการเล่าเรื่องที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์เป็นอย่างมาก โดยเกม Death Stranding วางจำหน่ายครั้งแรกในปี 2019 พัฒนาโดย Kojima Production เนื้อเรื่องว่าด้วยโลกในอนาคตที่เกิดการเปลี่ยนแปลงจากปรากฏการณ์ที่เรียกว่า Death Stranding หรือการที่คนตายยังคงมีความเชื่อมโยงกับโลกของคนเป็น และด้วยปรากฏการณ์นี้เองจึงทำให้มนุษย์ได้รู้ถึงการมีอยู่ของ ‘Beach’ หรือชายหาดอันเป็นพื้นที่มิติซ้อนทับกันระหว่างโลกมนุษย์และโลกหลังความตาย โดยแนวคิดที่น่าสนใจคือการที่ผู้สร้างเกมพยายามตีความนัยยะแฝงทางพื้นที่เกี่ยวกับ ‘Beach’ หรือชายหาด ที่เป็นแนวคิดที่อยู่ในขอบข่ายเดียวกับพื้นที่ ๆ เป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างส่วนที่เป็นผืนดินกับพื้นที่ส่วนที่เป็นมหาสมุทรซึ่งอุปมาว่าชายหาดและทะเลเป็นช่องว่างหรือจุดเชื่อมต่อระหว่างโลกคนเป็นและโลกหลังความตาย และพื้นที่จุดเชื่อมต่อนี้เองก็ยังคงคล้องกับสถานะทางพื้นที่ของสถานีในภาพยนตร์เรื่อง After Life ที่ได้กล่าวไปก่อนหน้านี้อีกด้วย



รูปที่ 2.11 ภาพ The Beach จากเกม Death Stranding

แหล่งที่มา : <https://www.polygon.com/2019/11/8/20953349/hideo-kojima-death-stranding-story-analysis-review-ps4>

2.4 เอกสารเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และรูปแบบของศิลปะจัดวาง

คำว่าศิลปะจัดวาง (Installation Art) ถูกนำมาใช้อย่างจริงจังในปี ค.ศ 1970 แต่เดิมได้นำมาใช้เรียกรวธีการแสดงผลงานของศิลปินแนว Environment ต่อมาก็ใช้ครอบคลุมถึงผลงานที่มีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกับเรื่องของพื้นที่และต่อกระบวนการรับชมผลงาน โดยในช่วงหลายทศวรรษแห่งการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การเมือง และวัฒนธรรม โลกศิลปะการเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงเช่นเดียวกัน เป็นช่วงเวลาแห่งการทดลองทางศิลปะจนทำให้เส้นแบ่งระหว่างสาขาวิชาเริ่มไม่ชัดเจน ศิลปินมีความต้องการที่จะนำเสนอสิ่งใหม่ให้หลุดจากกรอบทางธรรมเนียมปฏิบัติและให้ความสนใจกับประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสของผู้รับชมมากขึ้น เช่นในงานของ Corridor Installation (Nick Wilder Installation) (1970) โดย บรูซ นอแมน (Bruce Nauman) ที่เล่นกับความรู้สึกอึดอัดของผู้รับชมและมีเป้าหมายเพื่อสร้างนัยยะทางพื้นที่ที่ผู้รับชมไม่รู้สึกลอดคล้องกับสภาพแวดล้อมเมื่อผู้รับชมผ่านทางเดินในงานของเขาไป รูปแบบของงานศิลปะจัดวางจึงเป็นการผสมผสานหรือการนำวัสดุหลากหลายชนิดมาประกอบให้กลายเป็นผลงานทางศิลปะประเภทสามมิติ และนำมาจัดวางในพื้นที่เฉพาะ ศิลปะจัดวางมีหลักการสำคัญอยู่ที่ให้พื้นที่จัดแสดงมีความสมบูรณ์ทางสุนทรียภาพสัมพันธ์กับงานแสดง ทั้งนี้คงมีที่มาจากคำกล่าวของ อองเดร มาลโรซ์ (André Malraux) นักคิดคนสำคัญของฝรั่งเศส ซึ่งกล่าวถึงงานแสดงศิลปกรรม (Art without wall) ที่ปราศจากผนังหรือกำแพงสำหรับแขวนภาพซึ่งในอดีตมาอยู่เป็นจำนวนมาก ต่อไปก็คงไม่จำเป็นมากนัก เพราะผลงานศิลปะสามารถนำออกมาแสดงได้ทุกสถานการณ์และทุกสภาพได้ (สุนพงษ์ศรี 2558:664)



รูปที่ 2.12 Corridor Installation (Nick Wilder Installation) (1970) by Bruce Nauman
แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://www.phaidon.com/agenda/art/articles/2014/july/21/how-bruce-nauman-turned-corridors-into-artworks/>

(สืบค้นเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2566)



รูปที่ 2.13 ภาพผลงานศิลปะจัดวางเพิ่มเติม (ผลงาน Between Us, 2020 by Chiharu Shiota)
แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://www.chiharu-shiota.com/between-us>
(สืบค้นเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2566)



รูปที่ 2.14 ภาพผลงานศิลปะจัดวางเพิ่มเติม (ผลงาน Science of Heart, 1983 by Bill Viola)
แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://artsandculture.google.com/asset/science-of-the-heart-bill-viola/GQFjNvY7HhSYtQ>
(สืบค้นเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2566)



รูปที่ 2.15 ภาพผลงานศิลปะจัดวางเพิ่มเติม (ผลงาน The End of the Twentieth Century, 1983-1985 by Joseph Beuys)

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://www.tate.org.uk/art/artworks/beuys-the-end-of-the-twentieth-century-t05855>

(สืบค้นเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2566)

2.5 สัญลักษณ์ที่ใช้ในผลงาน

สัญลักษณ์ที่ใช้ในผลงานจะมีลักษณะนิยามที่สื่อถึงการเดินทางสู่ความตายและโลกหลังความตายทั้งสัญลักษณ์ที่อยู่ในรูปแบบของภาพแทนทางความคิด เช่น ประตูกองถ้ำน้ ไข่แก้ว และทราย รวมถึงองค์ประกอบทางศิลปะในเรื่องของสีที่นำมาใช้ในผลงานจะมีองค์ประกอบของสีขาวกับสีดำเป็นหลักเพื่อย้ำแนวคิดและการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึกที่เกี่ยวกับเรื่องของความตายให้มีความชัดเจน รวมถึงจะการใช้การตัดทอนองค์ประกอบทำให้สัญลักษณ์เกี่ยวกับความตายหลุดไปจากความเป็นจริง ในการทำให้ภาพความตายที่ดูเสมือนจะมีความน่ากลัว โหดร้าย หดหู่ ให้มีความเบาบาง เลือนลอย และมีความงามของรูปทรงในเชิงนามธรรมหรือแบบอุดมคติมากกว่าจะนำเสนอภาพแทนของความตายและโลกหลังความตายอย่างตรงไปตรงมา รวมถึงจะมีการใช้เสียงในในผลงานเพื่อเพิ่มหรือส่งเสริมบรรยากาศที่จะส่งผลต่อการรับรู้ทางความรู้สึก

โดยจากข้อมูลเกี่ยวกับอิทธิพลทางการสร้างสรรค์ มีส่วนช่วยในการเสริมสร้างแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและสามารถนำมาประยุกต์และผสมผสานกับความเชื่อและจินตนาการของข้าพเจ้าให้มีความแข็งแรงทั้งในขอบเขตของเนื้อหาแนวความคิดและตัวผลงานที่เป็นรูปธรรม มีลักษณะเฉพาะ และสามารถสื่อสารกับผู้รับชมทุกกลุ่มได้



รูปที่ 2.16 ภาพเทียนไข

แหล่งที่มา (ออนไลน์) <https://www.komchadluek.net/amulet/516255>

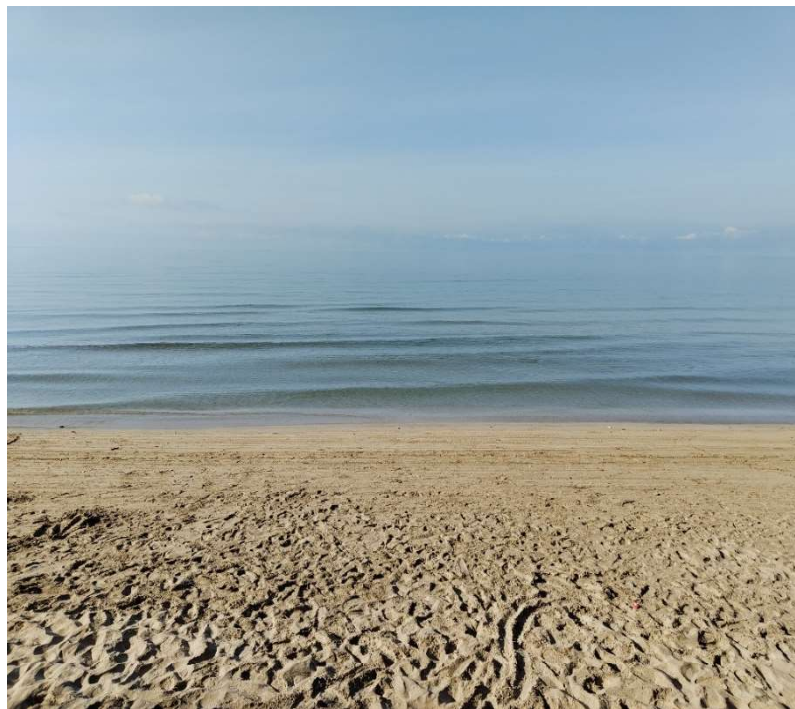


รูปที่ 2.17 ภาพประตู

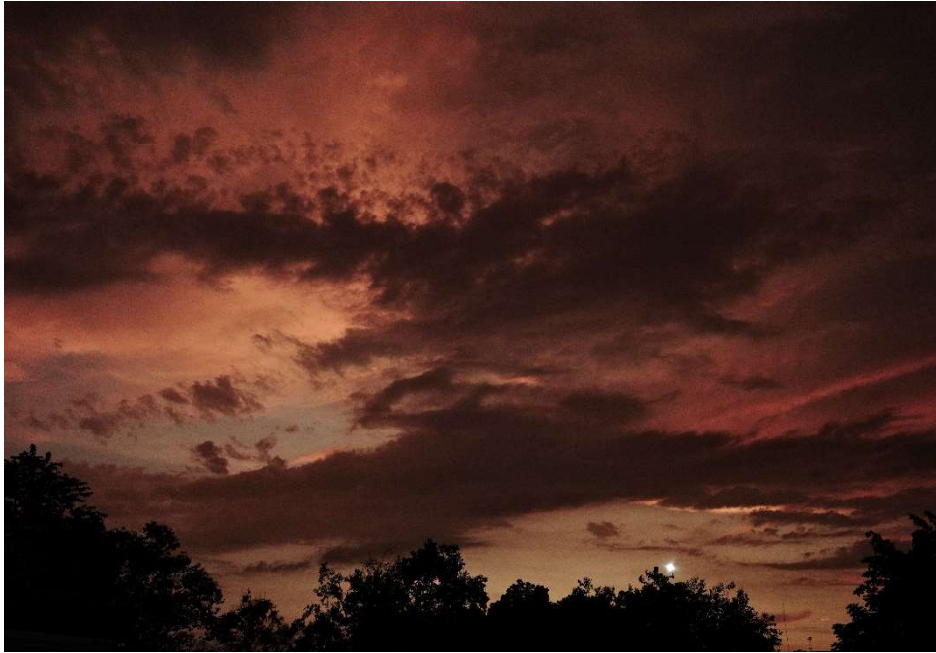
แหล่งที่มา (ออนไลน์) <https://globalhouse.co.th/catalog/catagory/964/1>



รูปที่ 2.18 ภาพถ่ายไม้เงาะ



รูปที่ 2.19 ภาพชายหาด



รูปที่ 2.20 ภาพบรรยากาศช่วงเวลาพบค่ำ



รูปที่ 2.21 ภาพขบวนรถไฟและรางรถไฟ

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : https://www.thairath.co.th/money/economics/thailand_econ/2520345

2.6 อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปะ

ผลงานในชุด “การเดินทางสู่มิติที่ไร้จุดสิ้นสุด” เป็นชุดผลงานที่มีการผสมผสานรูปแบบทางศิลปะมากกว่าหนึ่งชนิดไว้ในชุดผลงานทั้งในส่วนของ งานจัดวาง ภาพเคลื่อนไหว และภาพถ่าย โดยอิทธิพลแรงบันดาลใจหลักในผลงานชุดนี้จะได้รับมาจากศิลปินในกลุ่มผลงานประเภทศิลปะการจัดวาง (Installation Art) และศิลปะประเภทวีดิโออาร์ต (Video Art) ในการนำเสนอความหมาย

หรือสัญญาไว้ในองค์ประกอบที่มากกว่าหนึ่งอย่าง และสร้างสภาพแวดล้อมทางการรับรู้ที่หลากหลาย ในชุดผลงาน ให้ผู้รับชมได้พิจารณาถึงหลาย ๆแง่มุม เพราะในบางเนื้อหาที่ไม่สามารถที่จะใช้สื่อแค่สื่อเดียวในการสร้างภาพหรือจินตนาการให้เกิดขึ้นต่อผู้รับชมได้อย่างชัดเจนเพียงพอ

2.6.1 บิล วิโอลา (Bill Viola)

บิล วิโอลา (Bill Viola) ศิลปินอเมริกันร่วมสมัย เกิดเมื่อวันที่ 25 มกราคม พ.ศ. 2494 แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะของวิโอลามักขึ้นอยู่กับอิเล็กทรอนิกส์ เสียง และเทคโนโลยีสมัยใหม่เกี่ยวกับสื่อประเภทวิดีโออาร์ต ประเด็นในงานของวิโอลามีเนื้อหาที่มุ่งเน้นเกี่ยวกับประสบการณ์พื้นฐานของมนุษย์ เช่นเรื่องของการเกิด การตาย และความรัก ในแง่มุมทางจิตวิญญาณ และศาสนาที่เข้ามาเกี่ยวข้อง วิโอลาเกิดและเติบโตที่นิวยอร์กและสำเร็จการศึกษาในระดับศิลปะศาสตร์บัณฑิตในสาขา Experimental Studio ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับทัศนศิลป์และดนตรีอิเล็กทรอนิกส์จากมหาวิทยาลัย Syracuse University นิวยอร์ก ในปี 2516



รูปที่ 2.22 บิล วิโอลา (Bill Viola)

แหล่งที่มา (ออนไลน์) : <https://www.billviola.com/biograph.htm>

ต่อมา เขาได้ไปดำรงตำแหน่งผู้กำกับทางเทคนิค (Technical Director Production) ที่สตูดิโอ Art/Tapes/22 ณ กรุงฟลอเรนซ์ เมืองหลวงทางศิลปะของประเทศอิตาลี วิโอลามีผลงานที่โดดเด่นได้แก่ผลงานประเภทภาพเคลื่อนไหวหรือวิดีโออาร์ต เช่นในผลงานที่เป็นหนึ่งในงานที่ได้รับความสนใจจากผู้คนมากมายในชื่อ “Nantes Triptych” (1992) ที่เป็นการนำเสนอวิดีโอและเสียงในรูปแบบของวิดีโอจอเดี่ยว (Single screen) 3 ช่อง ที่เป็นการพูดถึงเรื่องประสบการณ์พื้นฐานของมนุษย์ การเกิด แก่-เจ็บ และการตาย

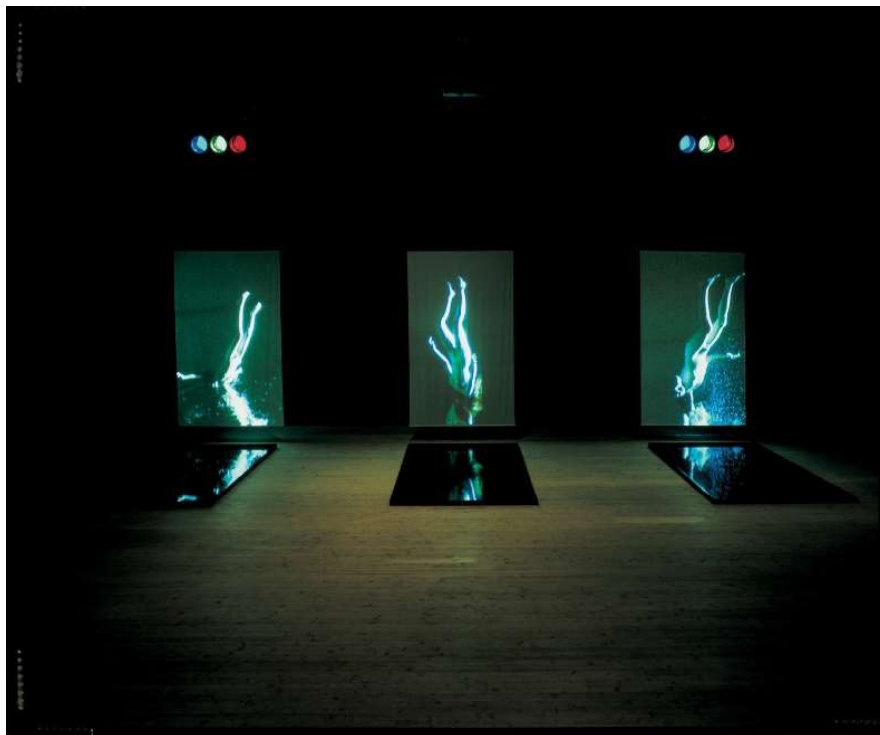


รูปที่ 2.23 “Nantes Triptych” (1922), Video single screen three channels by Bill Viola
แหล่งที่มา (ออนไลน์) <https://artblart.com/tag/nantes-triptych/>

และอีกหนึ่งจุดเด่นในผลงานของวิโอลาคือการที่วิโอลาเลือกใช้ปฐมธาตุทั้ง 4 ที่หลอมรวมกลายเป็นชีวิตตามความเชื่อของกรีกโบราณได้แก่ ดิน น้ำ ลม และไฟ มาใส่ไว้ในผลงาน โดยปฐมธาตุที่วิโอลาให้ความสนใจเป็นพิเศษคือน้ำและไฟ ด้วยเหตุผลในด้านของการทำลายล้างของพวกมัน (Primrose 2018:ออนไลน์) อย่างที่ปรากฏในผลงานชุด “The Crossing” (1996) ผลงานวิดีโอและเสียงบนจอขนาดใหญ่ ฝั่งหนึ่งเป็นภาพชายที่ถูกไฟลามจากเท้าจนขึ้นมาถึงช่วงลำตัว อีกฝั่งหนึ่งเป็นชายที่ค่อย ๆ เดินเข้ามาหาผู้ชมก่อนที่จะมีหยดน้ำลงมาและเปลี่ยนเป็นมวlnน้ำจำนวนมากที่ถาโถมเข้าสู่ร่างกายของชายคนนั้นจนเลือนหายไป ทำให้ผลงานชิ้นนี้มีความน่าสนใจทั้งเทคนิควิธีการถ่ายทำรูปแบบของการนำเสนอที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชมได้เป็นอย่างดี รวมถึงการนำองค์ประกอบที่เป็นคู่ตรงข้าม เช่น ไฟกับน้ำมาอยู่ด้วยกันทำให้เกิดสภาวะทางการรับรู้ที่ทรงพลังชวนค้นหา



รูปที่ 2.24 “The Crossing” (1996), Video single screen two channels by Bill Viola
แหล่งที่มา (ออนไลน์) <https://publicdelivery.org/bill-viola-crossing/>



รูปที่ 2.25 “Stations” (1994) five channel video (color, sound)
แหล่งที่มา (ออนไลน์) <https://www.moma.org/collection/works/81737>

2.6.2 ชิฮารุ ชิโตะ (Shiota Chiharu)

ชิฮารุ ชิโตะศิลปินที่ทำงานในหลายชนบ เช่น ประติมากรรม จิตรกรรม วีดีโอการ แสดงสด รวมถึงศิลปะจัดวาง เกิดเมื่อปี พ.ศ. 2515 ที่เมืองโอซากะ ประเทศญี่ปุ่น เข้ารับการศึกษา กับสถาบันทางการศึกษาในสามประเทศ ได้แก่ ญี่ปุ่น (Kyoto Seika University) ออสเตรเลีย (Canberra School of Art) และเยอรมัน (Braunschweig University of Art) ตลอดระยะเวลาการทำงานศิลปะร่วม 25 ปี เธอมีงานแสดงศิลปะร่วมกว่า 300 ครั้งทั่วโลก โด่งดังในฐานะของศิลปินที่สำรวจความสัมพันธ์อันเกี่ยวข้องกับเรื่องของชีวิตและความตายอย่างลึกซึ้ง และยังได้รับเกียรติเป็นตัวแทนของศิลปินจากประเทศญี่ปุ่นเพียงคนเดียวที่ได้ร่วมแสดงผลงานใน Venice Biennale ครั้งที่ 56 ในปี 2558



รูปที่ 2.26 ชิโตะ ชิฮารุ (Chiharu Shiota)

แหล่งที่มา (ออนไลน์) <https://www.perthnow.com.au/news/sa/japanese-installation-artist-chiharu-shiota-weaves-a-tangled-web-at-art-gallery-of-south-australia-ng-a6ed8b9b3b776c2cdce2540cddcb8149>

แรกเริ่มผลงานการสร้างสรรค์ของเธออยู่ในรูปแบบของงานประเพณีจิตรกรรมในขณะที่ศึกษาอยู่ที่โตเกียว แต่เมื่องานจิตรกรรมไม่อาจโต้ตอบและบอกเล่าเรื่องราวกับความรู้สึกของเธอได้ ชิโตะจึงได้เริ่มหาคู่ประกอบอื่นใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานแทนโดยการหาของที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันจากการซื้อจากร้านขายของมือสอง เช่น กระเป๋าเดินทาง กุญแจ เปียโน และกรอบหน้าต่าง เพราะของใช้เหล่านี้เคยผ่านการใช้งานและมีเจ้าของมาก่อนแล้ว และเขาเหล่านั้นล้วนเป็นผู้นิรนามไม่อาจรู้จักได้ นำไปสู่สภาวะที่เรียกว่า “การดำรงอยู่โดยไม่ปรากฏกาย” (เพียร์วิมิงสา: ออนไลน์) หรือแม้แต่ใช้ร่างกายของตนเองในการทำทายรูปแบบทางกายภาพในศิลปะการแสดงสด

(Performance Art) จากการที่เธอได้รับอิทธิพลจากศิลปินชื่อดังระดับโลกอย่าง มาริน่า อบราโมวิช (Marina Abramovich) ในขณะที่เธอศึกษาอยู่ที่ Braunschweig University of Art เมืองฮัมบูร์ก ประเทศเยอรมัน รวมถึงใช้ศิลปะจัดวางในการเล่นกับพื้นที่ขนาดใหญ่และสร้างการรับรู้ต่อสภาพแวดล้อมกับผู้ชมที่สร้างความน่าสนใจและดึงดูดผู้เข้าชมให้หลุดเข้าไปในผลงานของเธอ จุดเด่นในผลงานของชิโอะตะคือการสำรวจความสัมพันธ์อันเกี่ยวข้องกับเรื่องของชีวิตและความตายอย่างลึกซึ้ง ในปี 2560 ชิโอะตะได้ตระหนักถึงเรื่องความตายที่อยู่ใกล้ตัวของเธอ หลังจากที่รู้ว่าโรคมะเร็งที่เธอเป็นมันหวนกลับมาอีกครั้งหลังจากหายไปได้ 12 ปี เหตุการณ์นี้จึงทำให้เธอตระหนักว่าชีวิตและความตายเชื่อมโยงกันอย่างใกล้ชิดชนิดเพียงใด เธอตั้งคำถามว่าร่างกายของเธอเชื่อมโยงกับจักรวาลอย่างไร และจิตของเธอจะไปอยู่ที่ไหนเมื่อร่างกายของเธอหายไป “เดิมทีฉันคิดว่าถ้าฉันตาย ทุกอย่างเกี่ยวกับฉันจะต้องตาย แต่ตอนนี้ฉันรู้แล้วว่าร่างกายของฉันตาย ไม่ใช่จิตใจของฉัน” (Delsalle 2021: ออนไลน์) การโยงโยนของเส้นด้ายในงานของเธอจึงเปรียบกับการเชื่อมโยงในแง่ของชีวิตและความสัมพันธ์และชีวิตกับความตาย เส้นไหมก็เหมือนความสัมพันธ์ บางครั้งถูกถักทอเข้าด้วยกันอย่างกลมกลืนแต่บางครั้งก็พันกันยุ่งเหยิง และหากถูกขึงจนตึงก็พร้อมจะขาด”



รูปที่ 2.27 “Uncertain Journey” 2017, metal boat and red wool by Chiharu Shiota
แหล่งที่มา (ออนไลน์) <https://www.chiharu-shiota.com/uncertain-journey-5>



รูปที่ 2.28 “During Sleep” 2020, metal beds, bedding, black wool by Chiharu Shiota

แหล่งที่มา (ออนไลน์) <https://www.chiharu-shiota.com/during-sleep-5>



รูปที่ 2.29 “Locked Room” (2016), old key, wooden door, red wool by Chiharu shiota
แหล่งที่มา (ออนไลน์) <https://www.chiharu-shiota.com/the-locked-room-1>

2.6.3 อารยา ราชฎร์จำเรณูสุข (Arya Rasdjarmrearnsook)

อารยา ราชฎร์จำเรณูสุข หนึ่งในศิลปินไทยที่สร้างชื่อเสียงไว้ในระดับสากลจบการศึกษาในระดับปริญญาตรีและปริญญาโทที่มหาวิทยาลัยศิลปากร และได้รับทุนไปศึกษาต่ออีกสองครั้งที่ มหาวิทยาลัยศิลปะ Braunschweig University of Art ที่เมือง เบราน์ชไวค์ ประเทศเยอรมนี

และยังเคยดำรงตำแหน่งอาจารย์ประจำคณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นผู้ก่อตั้งหลักสูตรปริญญาโท สาขาทัศนศิลป์ (ในปี 2548) และหลักสูตรปริญญาตรีสาขาวิชาสหศาสตร์ศิลป์ (ในปี 2555) ผลงานของอารยาได้แสดงทั้งนิทรรศการเดี่ยวและกลุ่มหลายต่อหลายครั้งทั้งในประเทศและต่างประเทศ เช่น ในงานแสดงศิลปะร่วมสมัย Venice biennale ครั้งที่ 51 ในปี 2548 ที่เมืองเวนิส ประเทศอิตาลี, หรือนิทรรศการศิลปะ Documenta ครั้งที่ 13 ในปี 2555, และนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ Singapore Biennale ในปี 2559



รูปที่ 2.30 อารยา ราชฎร์จำเริญสุข (Araya Rasdjarmrearnsook)

แหล่งที่มา (ออนไลน์) <https://www.wurkon.com/blog/94-araya-rasdjarmrearnsook>

(สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2566)

โดยในช่วงแรกของเส้นทางในการสร้างสรรค์งานศิลปะ อารยาใช้เทคนิคภาพพิมพ์ในการสร้างสรรค์โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับความทรงจำในวัยเยาว์และความรู้สึกนึกคิดของเพศหญิงก่อนที่จะหันเหไปทำงานประติมากรรมและศิลปะจัดวางอันเข้มข้น หนักหน่วง สะเทือนใจ และงานศิลปะภาพเคลื่อนไหวและวิดีโอบันทึกการแสดงสด ที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความทรงจำส่วนตัว ความสูญเสีย สถานภาพของหญิงในสังคมที่ชายเป็นใหญ่ และความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตกับความตาย

และนอกจากบทบาทของศิลปินและอาจารย์แล้ว อารยายังมีความสนใจและเดินในเส้นทางของนักเขียนควบคู่กันไปด้วย ทั้งงานเขียนประเภทย่อย เรื่องสั้น รวมถึงบทความในนิตยสาร เช่น (ผม)เป็นศิลปิน (รวมเล่มครั้งแรกปี 2548) และผุดเกิดมารู้ว่า (2561) และในส่วนผลงานการสร้างสรรค์ทางศิลปะที่มีความน่าสนใจและเป็นที่ยกย่องกันอย่างกว้างขวางทั้งในและนอกประเทศได้แก่ผลงานในชุด “The Class” (2548) ที่เป็นการสอนหนังสือและสนทนากับศพคนตาย และผลงาน “In a Blur of Desire” (2550) ที่อารยาได้บันทึกวิดีโอของสัตว์ที่กำลังจะจบชีวิตในโรงเชือดได้แก่ หมู วัว ควาย เพื่อถ่ายทอดห้วงอารมณ์สุดท้ายก่อนความตายให้ผู้ชมได้รับรู้ งานของอารี

ยามักจะเป็นการสำรวจปฏิสัมพันธ์ของสิ่งที่เป็นชั่วคราวข้าม นอกจากนั้นยังเป็นการตั้งคำถามหรือย้อนแย้งในหลักของศีลธรรมหรือกฎเกณฑ์ในสังคม เช่นการทำงานกับศพคนตาย หรือในงาน “การท่องแก้ววันของรองศาสตราจารย์วัยกลางคนผู้เป็นโสด” ที่อารยาได้แกลังปลอมเป็นคนท้องและให้คนคอยถ่ายวิดีโอเอาไว้เพื่อดูปฏิกริยาของผู้คนในสังคม



รูปที่ 2.31 “The Class” 2548, video installation by Araya Rasdjarmreansook
แหล่งที่มา (ออนไลน์) <https://www.bangkokpost.com/life/arts-and-entertainment/286717/teaching-the-dead>
(สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2566)



รูปที่ 2.32 “In a Blur of Desire” 2550, video installation by Araya Rasdjarmreansook
แหล่งที่มา (ออนไลน์) <https://aaa.org.hk/en/ideas-journal/ideas-journal/interview-with-ayara-rasdjarmreansook>



รูปที่ 2.33 “Reading for Female Corpse” 2001, video by Araya Rasdjarmrearnsook
แหล่งที่มา (ออนไลน์) [https://aaa.org.hk/en/ideas-journal/ideas-journal/interview-with-
araya-rasdjarmrearnsook](https://aaa.org.hk/en/ideas-journal/ideas-journal/interview-with- araya-rasdjarmrearnsook)
(สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2566)

บทที่ 3

วิธีการสร้างสรรค์

กระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบทั้งการสร้างสรรค์ขั้นตอนหรือวิธีการสร้างสรรค์และกระบวนการทำงานทางความคิด เพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงานได้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ ดังนั้นจึงใช้วิธีในการดำเนินการสร้างสรรค์โดยใช้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความตายและโลกหลังความตาย รูปแบบการจัดวางและแนวคิดของศิลปะการจัดวาง และอิทธิพลจากศิลปินที่สืบค้นมาได้ในกาเป็นต้นแบบสำหรับการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อกำหนดรูปแบบการสร้างสรรค์ เทคนิคกรรมวิธี และเนื้อหาของการสร้างสรรค์ของผลงานชุดนี้

3.1 กำหนดแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์

“ความตาย” ปลายทางสุดท้ายของทุก ๆ ชีวิตที่ต้องพบเจออย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ไม่มีสิ่งชีวิตใดที่จะกลับมาบอกได้ว่า ตายแล้วไปไหน โลกหลังความตายเป็นเช่นใด และความตายเป็นสิ่งที่มนุษย์หลาย ๆ คนควรจะหวาดกลัวขนาดนั้นเลยหรือ ผลงานในชุดนี้จึงมีความประสงค์ที่จะสำรวจความเป็นไปได้เกี่ยวกับโลกหลังความตาย และนำเสนอออกมาให้มีความเหนือจริงเพื่อต้องการให้ผู้รับชมได้มีประสบการณ์ร่วมในการสัมผัสโลกหลังความตายที่อาจจะไม่น่ากลัวอย่างที่หลาย ๆ คนได้นึกคิดเอาไว้ รวากับเป็นการสร้างพื้นที่ทางนามธรรมที่แฝงไปด้วยจินตนาการและความเชื่อเกี่ยวกับโลกหลังความตายจากหลาย ๆ แนวคิดทั้งในแนวคิดเชิงศาสนา และแนวคิดเชิงปรัชญาให้ผสมผสานกับจินตนาการของข้าพเจ้าได้อย่างแยบยลและมีมิติ โดยผลงานแต่ละชิ้นจะจำลองหรืออุปมาถึงโลกหลังความตายดังนี้

ผลงานชิ้นที่ 1 มีแนวคิดเกี่ยวกับการอุปมาถึงความตายที่เปรียบตั้งประตูปานสุดท้ายของชีวิตที่เราทุกคนต้องได้พบเจอและเดินผ่านมันไป ผลงานชิ้นแรกอาจจะเรียกได้ว่าเป็นผลงานที่เป็นการปูทางไปสู่เรื่องราวการนำเสนอเกี่ยวกับเรื่องราวของโลกหลังความตาย

ผลงานชิ้นที่ 2 มีแนวคิดเกี่ยวกับการอุปมาถึงโลกหลังความตาย ที่วิญญานของเรายังคงต้องทุกข์ทรมานอยู่กับการเดินวนเวียนไปอย่างไร้จุดหมายและไร้ทิศทางรวมถึงการหวนตระหนกถึงเรื่องราวที่ผ่านมาของชีวิตที่ พิจารณาถึงแง่มุมต่าง ๆ ซ้ำแล้วซ้ำเล่า

ผลงานชิ้นที่ 3 มีแนวคิดที่ต่อยอดมาจากผลงานชิ้นที่ 2 โดยถ้าหากโลกหลังความตายคือการทุกข์ทรมานอยู่กับความคิด เราจะไม่มีทางหลุดพ้นวนเวียนของความทุกข์ไปได้ ถ้าหากอยากหลุดพ้น เราต้องปล่อยวางและละทิ้งทุกอย่างให้เหลือเพียงแค่จิตที่ว่างเปล่า

ผลงานชิ้นที่ 4 มีแนวคิดในการอุปมาถึงโลกหลังความตายที่มีฉากหลังเป็นสถานีรถไฟและรถไฟขบวนสุดท้ายที่จะนำพาเราไปยังซีกแห่งหน โดยนัยยะของรถไฟเปรียบเปรยราวกับชีวิตที่ผ่านมาที่เดินทางไปข้างหน้า แต่สถานานี้ก็เปรียบแทนกับจุดเปลี่ยนหรือช่วงเวลาสำคัญในชีวิต

ผลงานชิ้นที่ 5 มีแนวคิดเกี่ยวกับเปรียบเปรยโลกหลังความตายกับชายหาด โดยนัยยะของชายหาดในผลงานชิ้นนี้คือการที่ชายหาดคือพื้นที่ ๆ เป็นรอยต่อระหว่างส่วนที่เป็นพื้นดินกับส่วนที่เป็นน้ำซึ่งเปรียบดังสถานที่ ๆ เป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างโลกปกติกับโลกหลังความตาย

3.2 กำหนดเทคนิคของผลงานศิลปนิพนธ์

สร้างสรรค์ผลงานผ่านการใช้ภาพความตายเป็นสื่อสัญลักษณ์ในผลงานโดยการที่ 1. การนำเสนอความเป็นจริง 2. ทำให้หลุดหรือบิดเบือนจากความเป็นจริง ผ่านสื่อหลากหลายประเภท ได้แก่ การจัดวาง วีดีโอ และภาพถ่าย ในส่วนของการจัดวางจะต้องคำนึงเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของผลงานและพื้นที่รวมถึงวัตถุและวัสดุที่จะเลือกใช้ในการสื่อความหมาย วีดีโอจะไม่ได้อยู่ในรูปแบบของการเล่าเรื่องที่ชัดเจน (Non Narrative) แต่จะใช้เทคนิค Soviet montage ในการเรียงร้อยภาพ footage ต่อ ๆ กันโดยไม่เชื่อมโยงกันให้เกิดความหมายใหม่ขึ้นมา และในส่วนของภาพถ่ายจะใช้เทคนิค Photo Manipulation เข้ามาช่วยในการสร้างภาพที่มีความเหนือจริง โดยขั้นตอนของแต่ละผลงานมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.2.1 ผลงานชิ้นที่ 1

เป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของสื่อผสม โดยใช้สื่อวีดีโอผนวกรวมกับศิลปะการจัดวาง ซึ่งประกอบไปด้วยขั้นตอนการทำงาน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 จัดวางความคิดในรูปแบบของ Video art เพื่อนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเวียนว่าย (วัฏสงสาร) ในรูปแบบของวีดีโอแนวตั้ง

ขั้นตอนที่ 2 จัดวางองค์ประกอบในส่วนของศิลปะจัดวางให้ลงตัวกับพื้นที่ เช่น จัดวางประตูและถ่านไม้ตามแบบร่างที่ได้กำหนดไว้

ขั้นตอนที่ 3 ยึดแผ่นอะคริลิกแบบฝ้ากับโครงประตูที่ได้จัดวางไว้เพื่อใช้เป็นจอสำหรับฉาย Video art ที่เตรียมในขั้นตอนที่ 1

3.2.2 ผลงานชิ้นที่ 2

เป็นรูปแบบของ Video art ฉายบนผนัง 2 ด้าน

ขั้นตอนที่ 1 จัดวางความคิดในรูปแบบของ Video art เพื่อนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเวียนว่าย (วัฏสงสาร) ที่ขยายความต่อเนื่องมาจากเรื่องราวในผลงานชิ้นที่ 1

ขั้นตอนที่ 2 ตัดต่อวิดีโอทั้ง 2 ตัวให้เฟรมภาพของวิดีโอทั้งสองตัวมีความสอดคล้องกัน
ในด้านของนัยยะและสัญลักษณ์ที่ต้องการจะแสดงออก

ขั้นตอนที่ 3 ฉาย Video Art บนผนังเรียบ 2 ด้านทำมุม

3.2.3 ผลงานขั้นที่ 3

เป็นรูปแบบผลงานภาพถ่าย

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดภาพรวมของเนื้อหา รวมถึงสัญลักษณ์ที่จะปรากฏให้เห็นในผลงาน

ขั้นตอนที่ 2 จัดองค์ประกอบโดยภาพถ่ายกรอบลอยแขวนบนผนัง

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดทิศทางของแสงไฟ Spotlight ให้ฉายลงในส่วนของเฟรมภาพเพื่อ
ขับให้ภาพถ่ายเด่นขึ้นมาจากผนังและสร้างบรรยากาศให้สอดคล้องกับผลงานโดยรวม

3.2.4 ผลงานขั้นที่ 4

เป็นรูปแบบผลงาน video art และศิลปะจัดวาง

ขั้นตอนที่ 1 จัดวางความคิดในรูปแบบของ Video art เพื่อฉายลงผ้าขาว

ขั้นตอนที่ 2 ใช้โครงเหล็กจำนวน 3 ชุด สำหรับแขวนผ้าเพื่อเป็นจอสำหรับฉาย Video
art

3.2.5 ผลงานขั้นที่ 5

เป็นรูปแบบผลงาน video art และศิลปะจัดวาง

ขั้นตอนที่ 1 จัดวางความคิดในรูปแบบของ Video art

ขั้นตอนที่ 2 ใช้จอทีวี LCD ที่ได้ทำการลอกฟิล์ม Polarized ออกเป็นจอสำหรับฉาย
Video art

ขั้นตอนที่ 3 จัดวางจอภาพเพิ่มเติมโดยมีกล่องอะคริลิกแบบผ้าคลุมทับไว้

ขั้นตอนที่ 4 จัดวางผ้าใบลงบนพื้นและเททรายรอบ ๆ บริเวณผลงาน

3.3 กำหนดเนื้อหาของผลงานวิทยานิพนธ์

ผลงานชุดนี้เป็นตั้งการสำรวจถึงความเป็นไปได้เกี่ยวกับโลกหลังความตาย เพราะข้าพเจ้า
มักจะมีควมสงสัยอยู่เสมอว่าถ้ามนุษย์ได้ตายลงแล้วจะเดินไปไหนได้บ้าง และด้วยความสงสัยนี้เองจึง
กลายเป็นความปรารถนาที่จะสร้างพื้นที่และเรื่องราวเกี่ยวกับโลกหลังความตายที่ผสมผสานระหว่าง
จินตนาการส่วนตัวของข้าพเจ้ากับข้อมูลที่สืบค้นมาได้ ให้โลกหลังความตายที่เปรียบเสมือนพื้นที่

ทางนามธรรมปรากฏออกมาให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรม และถ่ายทอดประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความตายและโลกหลังความตายให้ไม่น่าหวาดกลัว

3.3.1 ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์



รูปที่ 3.1 “The Borderline” 2022, วีดีโอและภาพถ่าย, 42 x 59, 29 x 42 ซม.



รูปที่ 3.2 Video screenshot จากผลงาน “The Borderline”



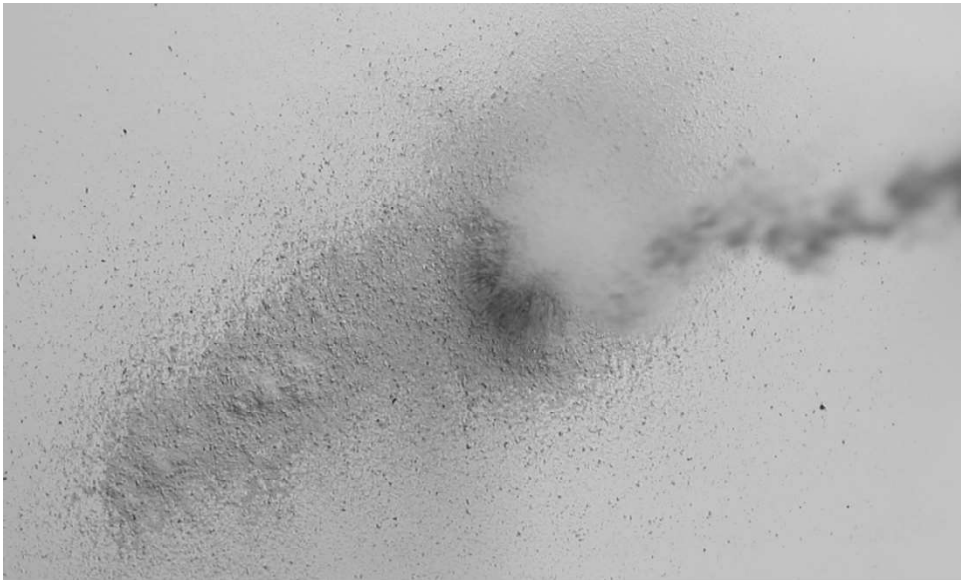
รูปที่ 3.3 “ความเปราะบางอันเลื่อนลอย” 2022, 120 x 60, 76 x 61, 55 x 33, 50 x 30 ซม.



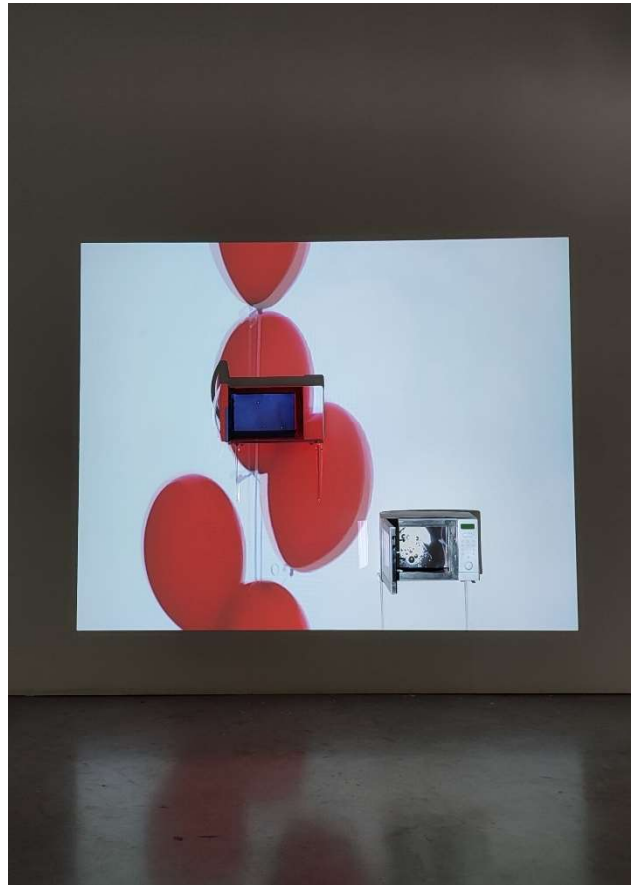
รูปที่ 3.4 Video screenshot จากผลงาน “ความเปราะบางอันเลื่อนลอย” (1)



รูปที่ 3.5 video screenshot จากผลงาน “ความเปราะบางอันเลื่อนลอย” (2)



รูปที่ 3.6 video screenshot จากผลงาน “ความเปราะบางอันเลื่อนลอย” (3)



รูปที่ 3.7 “The Existence” 2022



รูปที่ 3.8 “The Existence” 2022, 60 x 73 ซม

3.4 วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์



รูปที่ 3.9 ประตูไม้



รูปที่ 3.10 ถ่านไม้เจาะ



รูปที่ 3.11 เหล็กท่อเหลี่ยม



รูปที่ 3.12 ผ้าขาวบาง



รูปที่ 3.13 ไม้อัด



รูปที่ 3.14 กล้อง DSLR



รูปที่ 3.15 กล้อง Compact



รูปที่ 3.16 กล้อง Action Camera



รูปที่ 3.17 โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ Luma Fusion



รูปที่ 3.18 โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ Capcut

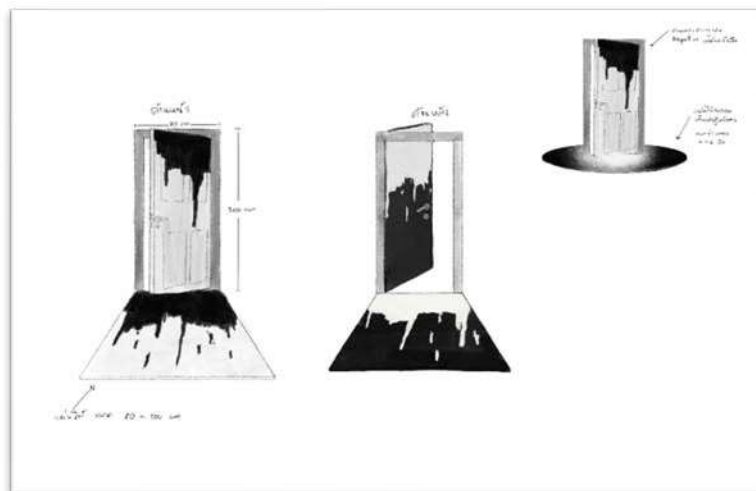
3.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้มีขั้นตอนการจัดการที่หลากหลายเนื่องจาก รูปแบบผลงานที่เป็นสื่อผสม การดำเนินงานจึงจำเป็นต้องใช้การจัดการในหลายขั้นตอน เพื่อสร้าง ประสบการณ์ทางสุนทรียะให้ผู้รับชมเข้าใจไปในทิศทางที่สอดคล้องกับที่ตัวผลงานต้องการจะสื่อถึง และเนื่องจากในผลงานชุดนี้ที่มีความหลากหลายในเรื่องของรูปแบบ จึงจำเป็นต้องวางแผนงานทั้งใน ส่วนของการถ่ายทำวิดีโอ การถ่ายภาพ การเลือกใช้วัสดุ รวมถึงการจัดวางในขั้นตอนสุดท้าย ทำให้มี กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานในหลายขั้นตอน ดังต่อไปนี้

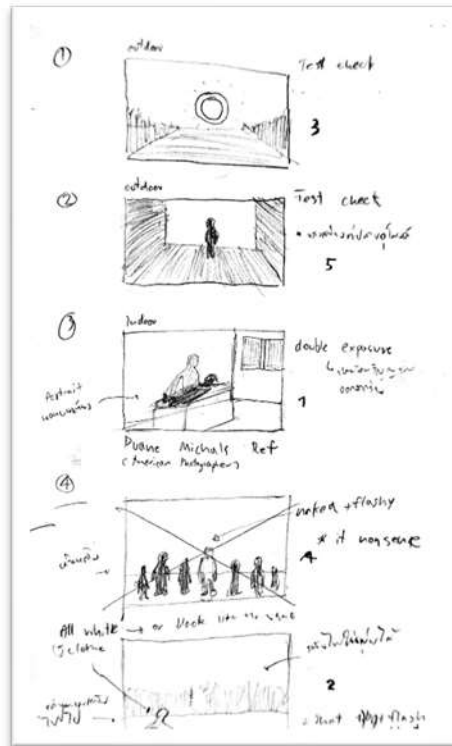
3.5.1 การสร้างภาพร่างผลงาน



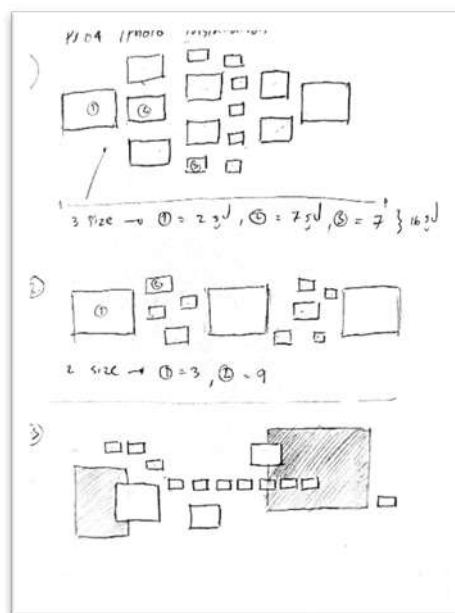
รูปที่ 3.19 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 (รอบที่ 1)



รูปที่ 3.20 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1 (รอบที่ 2)



รูปที่ 3.23 ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3



รูปที่ 3.24 ภาพร่างการติดตั้งผลงานชิ้นที่ 3

Pj04 The Last Train

ฉากใช้วิธีทำเหมือนฉากเคลื่อนไหว 'รถไฟ' จะใช้เทคนิค
 ทดแทนเป็นภาพนิ่งเฟรม กับเสียงทางรถไฟ ได้ลงตัวมาก
 เหตุเพราะ รถไฟขบวนรถไฟจะเคลื่อนที่ไปข้างหน้ากับ
 รถไฟขบวนที่ออกจากรailway 7 สิ่งนี้จะมีทั้งล้อเดิน
 แต่ที่ขบวนรถไฟที่วิ่งอยู่จะไป ~~ที่~~ ไปที่อื่นก่อน โดยที่
 มีการจอดนิ่งหรือขยับเล็กน้อย 1-2 วินาทีก็ผ่านไป
 แล้ว และต้องเวลาของชีวิต 1 นาทีในท้ายที่สุดรถไฟ
 ขบวนนี้ก็จะเดินทาง สิ้นปลายทาง จึงเป็น ~~ที่~~ ธีรวิศ
 การเดินทางอันยาวนาน

scenario keyword

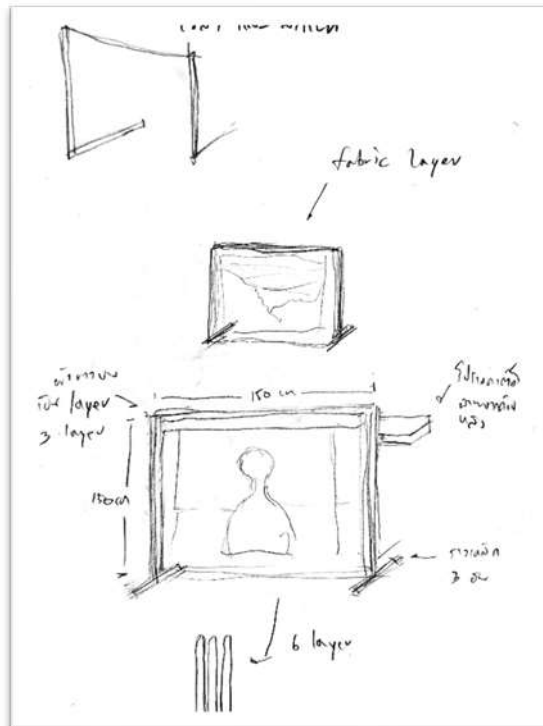
- รถไฟ - รถไฟ - ขบวนรถไฟ
- ไร่จากหน้าบ้าน ดูเหมือนบ้านไป

สิ่ง key visual จากภาพสุดท้ายของ Pj03
 มาใช้ scene กลิ่นๆ ใน video Pj04
 (ปรากฏโมเมนต์)

Simulation Idea concept:

คือการใช้ภาพนิ่งเป็น element หลักในภาพที่เคลื่อนไหว
 เมื่อทำวิดีโอ หรือของภาพนิ่งด้วย: ส่วนนี้ใช้เวลานาน
 บางส่วนก็ใช้ได้ดีด้วย อารมณ์ดี เช่น: ทำวีดิโอ ขึ้นกับ
 การสังเกตว่าไปเกิดตอนไหน แล้ว ทำกับ ส่วนนี้จึงมี
 เนื้อหาส่วนนี้ด้วย จะดูเข้าไป

รูปที่ 3.25 ภาพร่างความคิดผลงานชิ้นที่ 4

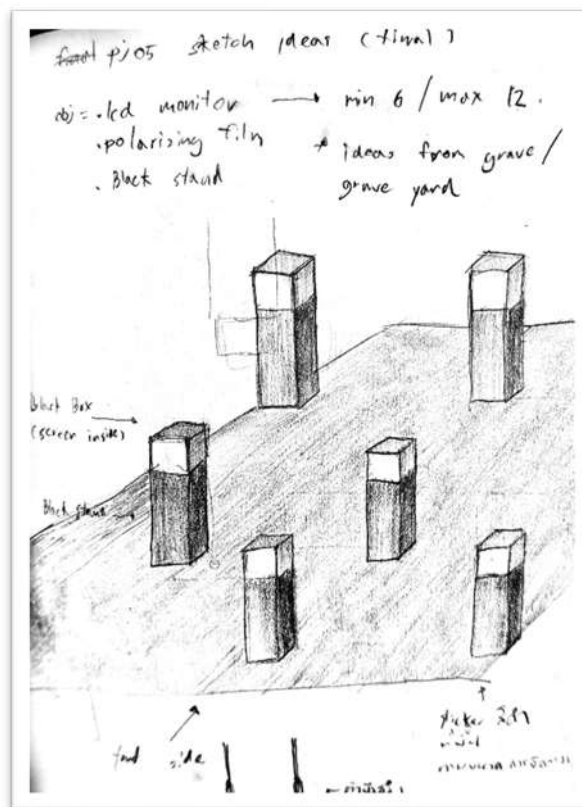


รูปที่ 3.26 ภาพร่างการติดตั้งผลงานชิ้นที่ 4

Pios ~~is~~ Borderland
 เป็นรูปโลกถึงโลกนรก. ลมหนาว โดนไฟรั้วสูง ~~ของน้ำ~~
 และกระดิ่งตามในกรงของนรกที่ ทะเลหรืออิมพเนด
 พื้ที่ๆ เป็นรอบต่อรอบๆ ลมพื้ที่ๆ เป็นน้ำ และ
 ลมพัด ดุๆ ลมพัดรอบๆ = พ่วง ชีวิตและโลก
 นรกตามภาพ (อันอึ้งและดังภาพนรก)
 Inception และ In Death stranding
 และน้ำ จึงเป็นอันหนึ่งในอตุณนิก ของร่างกนมนุษย์
~~และน้ำจึงเป็นอันหนึ่งในอตุณนิก ของร่างกนมนุษย์~~
 พื้ที่ๆ ลมพัด ~~ได้~~ (ได้ น้ ลม ไฟ)
 พื้ที่ๆ ลมพัด เช่น ลม

Installation idea concept:

รูปที่ 3.27 ภาพร่างความความคิดผลงานชิ้นที่ 5



รูปที่ 3.28 ภาพร่างการติดตั้งผลงานชิ้นที่ 5

3.5.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

ศิลปินพินซ์ชุดนี้ต้องการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับโลกหลังความตายให้ผู้รับชมสัมผัส และตระหนักถึงสัจธรรมของชีวิตในเรื่องราวกึ่งนามธรรม ซึ่งทำให้ผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับการทำให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงเรื่องราวกึ่งนามธรรมผ่านสัญลักษณ์ บรรยากาศรวมถึงการกระทำ จากการศึกษา ผลงานช่วงก่อนศิลปินพินซ์จึงนำมาสู่ขอบเขตการกำหนดรูปแบบผลงานศิลปินพินซ์ โดยการกำหนดให้องค์ประกอบภายในงาน เช่น วีดีโอ ภาพถ่าย และวัตถุที่ใช้ในส่วนของการจัดวาง องค์ประกอบของสีดำเป็นหลักเพื่อเน้นย้ำถึงแนวคิดของผลงานในชุดนี้ซึ่งเกี่ยวข้องกับความตาย หรือในองค์ประกอบของในส่วนของวีดีโอที่จะปรากฏบรรยากาศของความเจ็บงันไร้ซึ่งสัญญาณของสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ นอกจากตัวแสดง รวมถึงการใส่สัญลักษณ์การวนซ้ำของวีดีโอ (Loop) เพื่อเน้นย้ำถึงนัยยะของโลกหลังความตายที่ตัวผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสารถึงการเวียนว่ายของความทุกข์ที่เกิดขึ้น หลังจากความตาย โดยนำแนวคิดเหล่านี้มาพัฒนา และต่อยอดในรูปแบบของงานศิลปะที่ผสมผสาน ระหว่างสื่อวีดีโอกับศิลปะจัดวางเพื่อให้องค์ประกอบทั้งสองสนับสนุนกันจนสามารถสื่อสารถึงเรื่องราวได้อย่างมีความชัดเจน โดยมีขั้นตอนในการทำงานดังนี้

1) วิเคราะห์ภาพร่างใช้หน่วยเป็นเซนติเมตร เช่น สูง 205 เซนติเมตร คุณด้วยความยาว 75 เซนติเมตร หรือการแปรผันตามพื้นที่ เนื่องจากข้อจำกัดในด้านพื้นที่ จึงมีการเตรียมวัสดุ ประกอบการจัดวางรวมถึงอุปกรณ์ต่าง ๆ โดยการสร้างโครงเหล็กสำหรับยึดประตูแลตต์ประตูเพื่อใช้สำหรับจัดวางเพิ่มเติม

ก. จัดวางองค์ประกอบในส่วนเนื้อหาที่จะปรากฏในผลงานผ่านรูปแบบของวีดีโอและถ่ายภาพวีดีโอเพื่อนำมาใช้ในการตัดต่อเป็นวีดีโอฉบับสมบูรณ์ โดยวางองค์ประกอบของวีดีโอในแนวตั้ง และส่งออกเป็นไฟล์ Mp4

ข. ยึดประตูขนาด สูง 205 เซนติเมตร คุณด้วยความยาว 75 เซนติเมตร กับโครงเหล็กและใช้แผ่นอะคริลิกยึดกับโครงเหล็กด้านหลังประตูเพื่อใช้เป็นจอสำหรับฉายภาพ

ค. เตรียมวัสดุเพิ่มเติมสำหรับองค์ประกอบในส่วนของการจัดวางและจัดวางองค์ประกอบทั้งหมดในระยะที่ใกล้กันไม่เกิน 60 เซนติเมตร

2) กำหนดแนวคิดทางด้านเนื้อหาและสัญลักษณ์ที่จะปรากฏให้เห็นในผลงานพร้อมทั้งหาสถานที่ ๆ เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหาเพื่อใช้ในการถ่ายวีดีโอและนำมาตัดต่อ

ก. ตัดต่อวีดีโอที่ถ่ายมาในโปรแกรม Lumafusion และส่งออกไฟล์ Mp4

ข. ในองค์ประกอบของการจัดวาง ฉายวีดีโอบนผนังเรียบทำมุม

3) แปรผันตามพื้นที่ เนื่องจากข้อจำกัดข้อจำกัดทางด้านพื้นที่ จึงมีการเตรียมภาพถ่าย และกำหนดระยะห่างของการจัดวางจากภาพร่าง

ก. กำหนดเนื้อหาทางด้านความคิดในรูปแบบของภาพถ่าย สร้างภาพร่างเพื่อให้เห็นภาพรวมของชุดภาพ

ข. หาสถานที่ ๆ เหมาะสมและสอดคล้องกับเรื่องราวและภาพร่างที่สร้างไว้ และนำมาตกแต่งแก้ไขด้วยโปรแกรม Adobe Lightroom และ Adobe Photoshop

ค. พิมพ์ภาพในรูปแบบของกรอบลอยขนาด..... และติดตั้งบนผนังเรียบพร้อมกับจัดทิศทางของแสงให้ตกกระทบเฉพาะบริเวณของเฟรมภาพแต่ละภาพ

4) กำหนดแนวคิดทางด้านเนื้อหาของวิดีโอ และเตรียมวัสดุอุปกรณ์การจัดวางร่วมกับอุปกรณ์ต่าง ๆ โดยการใช้โครงเหล็กขนาด สูง 150 เซนติเมตร กว้างด้วยความยาว 150 เซนติเมตร เพื่อใช้สำหรับแขวนผ้าเป็นจอสำหรับฉายภาพ

ก. กำหนดแนวคิดทางด้านเนื้อหา รวมถึงความยาวและตัดต่อวิดีโอในโปรแกรม Capcut ส่งออกไฟล์ Mp4

ข. จัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์สำหรับองค์ประกอบในส่วนของการจัดวาง

ค.. จัดวางโครงเหล็กทั้งหมดสี่ชุดแบบลอยตัวในแนวลักษณะกันและยึดผ้ากับโครงเหล็กเพื่อใช้เป็นจอสำหรับฉาย โดยใช้การฉายภาพจากด้านหลัง (Rear projection)

5) จัดวางองค์ประกอบในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาในรูปแบบของวิดีโอและเตรียมจอทีวี LCD ขนาด หน้าจอ 32 นิ้ว และจอมอนิเตอร์จำนวน 2 จอ ขนาดหน้าจอ 23.8 นิ้ว และ 27 นิ้ว เพื่อใช้ในองค์ประกอบในส่วนของการจัดวาง

ก. กำหนดแนวคิดทางด้านเนื้อหาและสัญลักษณ์ที่จะปรากฏให้เห็นในผลงานพร้อมกับหาสถานที่ ๆ เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหาเพื่อใช้ในการถ่ายวิดีโอและนำมาตัดต่อในโปรแกรม Capcut และส่งออกไฟล์ Mp4

ข. เตรียมวัสดุสำหรับการจัดวางและอุปกรณ์ต่าง ๆ รวมถึงการลอกฟิล์ม Polarized ออกจากจอทีวี LCD ที่เตรียมไว้ และใช้ฟิล์มอีกแผ่นหนึ่งติดลงบนแผ่นอะคริลิกใส ขนาด 35x25 ซม. เพื่อใช้เป็นจุดสำหรับมองภาพจากจอทีวี

ค. จัดวางองค์ประกอบทั้งหมดแบบลอยตัวโดยใช้ทรายโรยลงบนพื้นเพื่อใช้สร้างขอบเขตของผลงาน

3.6 การกำหนดรูปแบบ

ผลงานในชุดนี้จะมีการผสมผสานรูปแบบทางศิลปะมากกว่าหนึ่งชนิด ได้แก่ ตัววัตถุ (ประติมากรรม) วิดีโอ และภาพถ่าย หรือที่เรียกว่าศิลปะผสมผสาน (Mixed Art) อันเป็นรูปแบบทางทัศนศิลป์ที่ได้รับความนิยมตั้งแต่ศตวรรษที่ 20 มีวิธีการสร้างและเทคนิคที่หลากหลาย มีการนำวัสดุหลากหลายชนิดมาใช้เป็นการรวมเอาลักษณะทางศิลปะที่มากกว่าหนึ่งอย่างเข้าด้วยกัน โดยผลงานชุดนี้ จะมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงการจัดองค์ประกอบศิลป์ดังนี้

1) ดุลยภาพเชิงการเห็น (Visual balance) อันเป็นดุลยภาพที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึก แม้ว่า จะมีการจัดองค์ประกอบที่เอนเอียงไปทางด้านใดด้านหนึ่ง แต่ก็รู้สึกถึงความสมดุล โดยใช้ความรู้สึกไม่ ชัดหูชัดตาเป็นตัวกำหนด ต้องจัดการกับองค์ประกอบภายในงานที่มีองค์ประกอบมากกว่าหนึ่งอย่าง ให้มีความกลมกลืนกับพื้นที่

2) ความประสานกลมกลืน (Harmony) ความผสมกลมกลืนนั้นเป็นสุนทรีย์ธาตุและศิลปะ ชาติที่สำคัญในงานศิลปะทุกสาขา เป็นความกลมกลืนกันของสิ่งที่ปรากฏอยู่ด้วยกันตั้งแต่ 2 สิ่งขึ้นไป การคำนึงถึงความประสานกลมกลืนกันระหว่างงานที่เป็นวัตถุจัดวางกับงานประเภทวิดีโอและ ภาพถ่ายในผลงานชิ้นนี้จึงเป็นสิ่งสำคัญ

3) การตัดทอนหรือเพิ่ม (Distortion) การทำให้ขนาดรูปร่างรูปทรงขาดหรือเกินเลยจาก ความเป็นจริงย่อมส่งผลและตอบสนองต่อการรับรู้ทางความรู้สึก ผลงานศิลปะสมัยใหม่นิยมนำมาใช้ กันอย่างแพร่หลาย

4) เนื้อเรื่อง (Subject) เนื้อหาและสาระในผลงานเป็นหนึ่งในสิ่งสำคัญเพราะมันจะเป็น ตัวกำหนดทิศทางอันเป็นนัย หรือสัญลักษณ์ รวมถึงประเด็นที่ผลงานชุดนี้จะนำเสนอได้อย่างชัดเจน

3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลเนื้อหาเกี่ยวกับโลกหลังความตายโดยยึดหลักของสาระและเนื้อหาที่ เกี่ยวข้องกับผลงาน โดยหาข้อมูลดังนี้

- 1) ความสงสัยใคร่รู้ในเรื่องเกี่ยวกับความตายและโลกหลังความตาย
- 2) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากบทความเชิงวิชาการและสื่อออนไลน์

นำข้อมูลที่สืบค้นมาได้มาผนวกรวบกับจินตนาการและเปลี่ยนแปลงเรื่องของนามธรรมให้ กลายเป็นรูปธรรม

3.8 กำหนดเทคนิคของผลงานศิลปะนิพนธ์ทางการจัดวางองค์ประกอบ

สร้างผลงานในรูปแบบกึ่งนามธรรม ใช้เทคนิคการจัดวางองค์ประกอบ วิดีโอ และภาพถ่าย ใช้ขั้นตอนการจัดวาง

ขั้นที่ 1 ขั้นตอนการสร้างสรรคดีวีดิโอ และภาพถ่ายเพื่อใช้ในการสื่อสารเนื้อหาสาระและ เรื่องราว

ขั้นที่ 2 วางแผนขั้นตอนการจัดวางพื้นที่และวัสดุให้มีความสอดคล้องกันกับองค์ประกอบใน ส่วนของวิดีโอรวมถึงภาพถ่าย

ขั้นที่ 3 จัดวางองค์ประกอบ เช่น การนำประตูที่ถูกตัดเป็นสองส่วนมาจัดวางรวมกับถ่านไม้ เพื่อสื่อถึงนัยยะของเนื้อหา และการฉายวิดีโอบนพื้นผิวของวัสดุอื่น ๆ

3.9 กำหนดเนื้อหาของผลงานศิลปะนิพนธ์ทางการจัดวางองค์ประกอบ

เนื้อหาของผลงานในชุดนี้ มีที่มาจากความสงสัยใคร่รู้ และการตั้งคำถามถึงเรื่องราวที่เป็นนามธรรมอันเกี่ยวข้องกับโลกหลังความตาย โดยสมมติฐานที่ตั้งขึ้นคือถ้าหากเราได้ตายไปแล้วเราจะไปยังจุดไหนต่อ เพราะเรื่องราวของโลกหลังความตายนั้นเปรียบได้ดั่งแดนสนธยาที่ไม่สามารถมีใครจะพิสูจน์หรือหาข้อเท็จจริงได้อย่างถ่องแท้ แต่เราก็ยังพอจะจินตนาการถึงสถานที่อันเป็นนามธรรมแห่งนี้ได้จากข้อมูลและการอ้างอิงทั้งจากศาสนา ความคิดและความเชื่อทางปรัชญา หรือตามสื่อต่าง ๆ เช่น หนังสือนวนิยาย ภาพยนตร์ หรือแม้กระทั่งวิดีโอเกมก็ตาม ผลงานในชุดนี้จึงเปรียบเสมือนการสำรวจถึงความเป็นไปได้ตามแนวคิดและความเชื่อส่วนบุคคลของตัวผู้สร้างสรรค์ ประกอบกับข้อมูลอ้างอิงที่สืบค้น โดยเนื้อหาในภาพรวมของผลงานชิ้นนี้มิได้มีความประสงค์ที่จะสื่อสารแง่มุมของความโหดร้าย ความเศร้าโศก หรือความกลัวต่อเรื่องราวของความตาย เพราะเรื่องของความตายเป็นเรื่องของสัจธรรมในชีวิตที่ไม่มีสิ่งมีชีวิตใดสามารถหลีกเลี่ยงหนีพ้น การอุปมาถึงโลกหลังความตายในผลงานชุดนี้จึงเป็นเพียงการนำเสนอถึงจินตนาการและความลึกลับของพื้นที่ทางนามธรรมให้ปรากฏขึ้นมาอย่างเป็นรูปธรรมผ่านการนำเสนอโดยใช้สื่อวิดีโอ และภาพถ่ายผนวกรวมกับการใช้ศิลปะการจัดวางในการสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ทางการรับรู้

3.10 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

3.10.1 กำหนดความสำคัญหรือประเด็นที่ชัดเจนสำหรับเนื้อหาที่จะปรากฏในผลงานเพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้สร้างสรรค์และผู้รับชม

3.10.2 สร้างภาพร่างคร่าว ๆ ไว้เป็นแนวทางสำหรับขั้นตอนในการถ่ายทำวิดีโอและภาพถ่าย รวมถึงกำหนดสัญลักษณ์หรือนัยยะที่จะใส่ไว้ในองค์ประกอบในส่วนเนื้อหาของ

3.10.3 ถ่ายทำวิดีโอและภาพถ่ายในหลากหลายสถานที่ตามภาพร่างที่กำหนดไว้ และนำข้อมูลที่ได้นำเข้าสู่ขั้นตอนของการตัดต่อวิดีโอและตกแต่งภาพถ่ายในคอมพิวเตอร์

โดยศิลปะนิพนธ์ในชุดนี้ได้รับอิทธิพลจากการศึกษาผลงานช่วงก่อนศิลปะนิพนธ์ ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ วัฏสงสาร ชีวิต แลพความตาย จึงทำให้ในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ได้นำแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องของชีวิตและความตายมาขยายขอบเขตจนกลายเป็นการมุ่งสำรวจไปที่เรื่องราวของโลกหลังความตายแทนที่จะหยุดอยู่แค่ในเรื่องราวของชีวิตและความตายอย่างเช่นในผลงานก่อนช่วงศิลปะนิพนธ์ การขยายขอบเขตการสำรวจในผลงานชุดนี้ จึงเปรียบได้กับแนวคิดที่เชื่อว่า ‘ความตายมิใช่จุดสิ้นสุดแต่เป็นเพียงการเปลี่ยนผ่าน’ ผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ จึงต้องการนำเสนอถึงความเป็นไปได้ที่ไม่มีที่สิ้นสุดของโลกหลังความตายอันเป็นพื้นที่ทางนามธรรมที่ไม่สามารถมีสิ่งมีชีวิตใดสามารถเสาะหาหรือยืนยันถึงสถานะที่แน่นอนของพื้นที่ทางนามธรรมนั้นได้ โลกหลังความตายจึงเป็นแดนสนธยาอันว่างเปล่าที่รอให้เติมเต็มและแต่งแต้มไปด้วยจินตนาการ ด้วยเหตุผลนี้เอง ผลงาน

ศิลปินพันธุ์ชุ่นนี้จึงมิได้มีความประสงค์ที่จะถ่ายทอดเรื่องราวในเชิงแง่ลบเพื่อก่อให้เกิดความรู้สึกเศร้าหรือหดหู่แต่อย่างใด เพียงแต่ต้องการนำเสนอพื้นที่ทางนามธรรมที่สอดแทรกไปด้วยคติความเชื่อ แนวคิด และจินตนาการ เพื่อให้ผู้รับชมได้มีโอกาสพิจารณาถึงธรรมชาติของชีวิตที่ทุก ๆ สิ่งมีชีวิตต้องพบเจอและหลีกเลี่ยงไม่ได้ อย่างเช่น เรื่องของความตาย

3.11 การสร้างภาพผลงาน

เมื่อรวบรวมข้อมูลจากการสำรวจเพิ่มเติมของเรื่องราวเกี่ยวกับโลกหลังความตาย นำข้อมูลมาวิเคราะห์ปรับแต่งผนวกรวมกับจินตนาการเพิ่มเติม และสร้างภาพร่างคร่าว ๆ เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางสำหรับการเลือกสถานที่สำหรับการถ่ายทำภาพผลงานทั้งในส่วนของวิดีโอและภาพถ่าย โดยมีขั้นตอนดังนี้

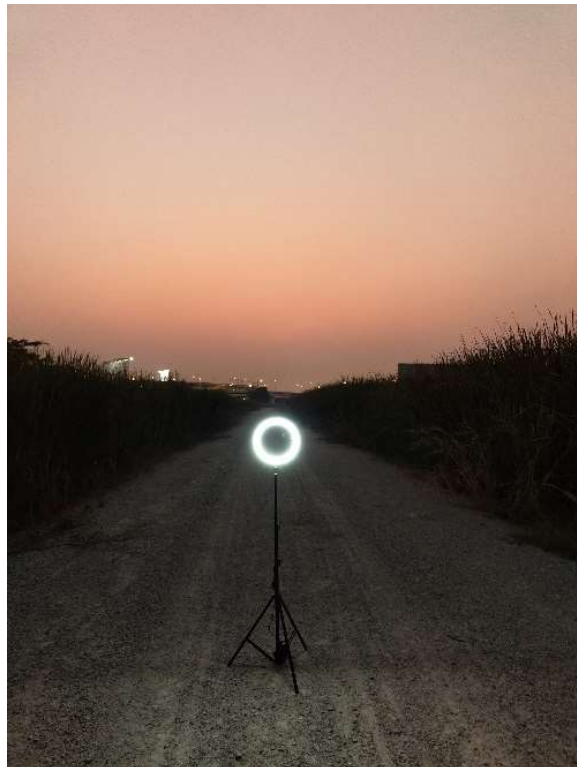
1) นำข้อมูลและแรงบันดาลใจมาจัดวางและสร้างภาพร่างเพื่อใช้กำหนดภาพที่จะปรากฏให้เห็นในผลงาน รวมถึงค้นหาสถานที่สำหรับการถ่ายทำภาพผลงานทั้งในส่วนของวิดีโอและภาพถ่าย

2) นำข้อมูลที่ค้นคว้าจากสื่อออนไลน์และภาพยนตร์รวมถึงจินตนาการและแนวคิดส่วนบุคคลมาสร้างเป็นสัญลักษณ์เพื่อใช้สื่อสารถึงเรื่องราวและนัยยะที่ต้องการนำเสนอ เช่น ภาพแทนของการเดินไปเรื่อย ๆ ตัดสลับกันเข้าไปเข้ามาของผลงานชิ้นที่ 1 และ 2 ที่สื่อถึงการที่เราก็มีโอกาสที่จะหลุดพ้นจากการเวียนว่ายถึงแม้ว่าเราจะตายลงไปแล้วรวมถึงการวนเวียนอยู่กับความทุกข์ที่เกิดจากภายใน หรือจะเป็นภาพแทนของสถานีรถไฟและชายหาดที่ปรากฏให้เห็นในผลงานชิ้นที่ 4 และ 5 ที่เปรียบสถานที่เหล่านี้ราวกับแพลตฟอร์ม (Platform) หรือตามแนวคิดในเรื่องของ Liminal space ที่เป็นจุดเปลี่ยนผ่านจากโลกนี้ไปยังโลกหน้า

3) ถ่ายทำวิดีโอและภาพถ่ายในชนบของ Self – Portrait โดยใช้การตั้งกล้องเพื่อถ่ายตนเองด้วยกล้อง DSLR และกล้อง Compact หลังจากนั้นนำข้อมูลที่ได้นำมาเข้าสู่ขั้นตอนของการตัดต่อและตกแต่งด้วยโปรแกรม Adobe Lightroom, Adobe Photoshop, Lumafusion และ Capcut



รูปที่ 3.29 สถานที่สำหรับถ่ายทำภาพผลงานชิ้นที่ 1 และ 2



รูปที่ 3.30 ทดลองถ่ายภาพผลงานชิ้นที่ 3



รูปที่ 3.31 สถานที่สำหรับถ่ายภาพผลงานชิ้นที่ 3



รูปที่ 3.32 สถานที่สำหรับถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 4



รูปที่ 3.33 สถานที่สำหรับถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 4



รูปที่ 3.34 ขั้นตอนการถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 5

3.12 การสร้างผลงานจริง

3.12.1 วิเคราะห์ภาพร่างใช้หน่วยเป็นเซนติเมตร เช่น สูง 205 เซนติเมตร คูณด้วยความยาว 75 เซนติเมตร หรือการแปรผันตามพื้นที่ เนื่องจากข้อจำกัดในด้านพื้นที่ จึงมีการเตรียมวัสดุประกอบการจัดวางรวมถึงอุปกรณ์ต่าง ๆ โดยการสร้างโครงเหล็กสำหรับยึดประตูแลตัดประตูเพื่อใช้สำหรับจัดวางเพิ่มเติม

ก. จัดวางองค์ประกอบในส่วนเนื้อหาที่จะปรากฏในผลงานผ่านรูปแบบของวิดีโอและถ่ายภาพวิดีโอเพื่อนำมาใช้ในการตัดต่อเป็นวิดีโอฉบับสมบูรณ์ โดยวางองค์ประกอบของวิดีโอในแนวตั้ง และส่งออกเป็นไฟล์ Mp4

ข. ยึดประตูขนาด สูง 205 เซนติเมตร คูณด้วยความยาว 75 เซนติเมตร กับโครงเหล็กและใช้แผ่นอะคริลิกยึดกับโครงเหล็กด้านหลังประตูเพื่อใช้เป็นจอสำหรับฉายภาพ

ค. เตรียมวัสดุเพิ่มเติมสำหรับองค์ประกอบในส่วนของการจัดวางและจัดวางองค์ประกอบทั้งหมดในระยะที่ใกล้กันไม่เกิน 60 เซนติเมตร

ง. พ่นสีถ่านไม้เงาด้วยสเปรย์สีขาวเพื่อให้คล้ายกับถ่านที่ถูกเผาแล้ว นำถ่านที่พ่นสีมากองที่ฐานของประตูที่ตัดแบ่งเป็น 2 ซีก



รูปที่ 3.35 เตรียมประตูสำหรับใช้ยึดกับโครงเหล็ก



รูปที่ 3.36 ทาสีประตูเป็นสีดำและนำมายึดกับโครงเหล็ก



รูปที่ 3.37 ตัดประตูอีกบานเป็นสองส่วน

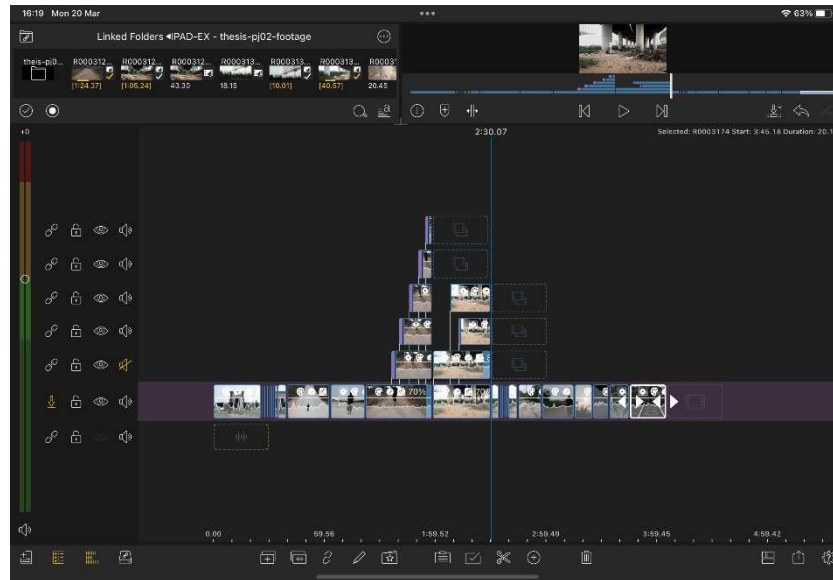


รูปที่ 3.38 นำถ่านไม้เงาะมาทุบให้มีขนาดเล็กและฟุ้งสีขาว

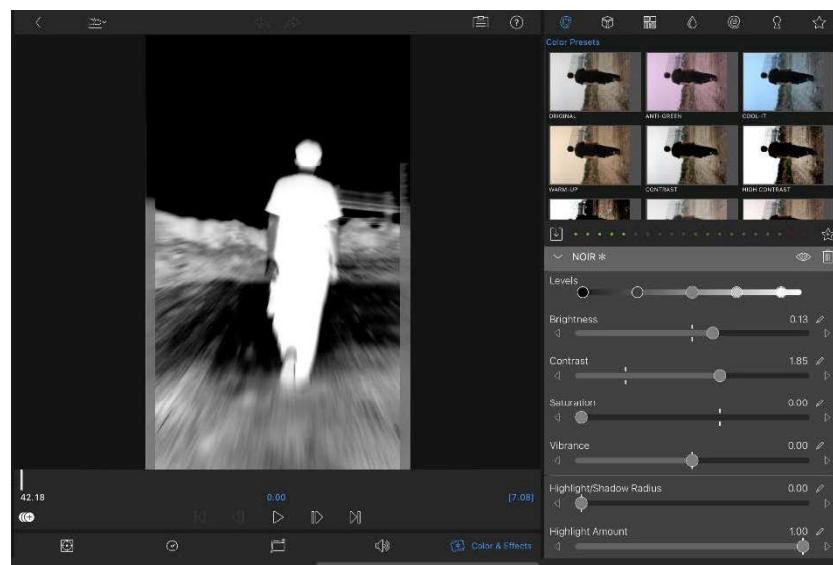


รูปที่ 3.39 ทำขาตั้งสำหรับบานประตูที่ตัดแบ่งเป็นสองส่วนและทาสีดำ

- 3.12.2 กำหนดแนวคิดทางด้านเนื้อหาและสัญลักษณ์ที่จะปรากฏให้เห็นในผลงานพร้อมกับ
 ทัศนธาตุที่ เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหาเพื่อใช้ในการถ่ายวิดีโอและนำมาตัดต่อ
- ก. ตัดต่อวิดีโอที่ถ่ายมาในโปรแกรม Lumafusion และส่งออกไฟล์ Mp4
 - ข. ในองค์ประกอบของการจัดวาง ฉายวิดีโอบนผนังเรียบทำมุม



รูปที่ 3.40 ตัดต่อวิดีโอในโปรแกรม Lumafusion



รูปที่ 3.41 ตกแต่งแสง-สีและใส่ effect ให้กับวิดีโอ

3.12.3 แปรผันตามพื้นที่ เนื่องจากข้อจำกัดข้อจำกัดทางด้านพื้นที่ จึงมีการเตรียมภาพถ่าย และกำหนดระยะห่างของการจัดวางจากภาพร่าง

ก. กำหนดเนื้อหาทางด้านความคิดในรูปแบบของภาพถ่าย สร้างภาพร่างเพื่อให้เห็นภาพรวมของชุดภาพ

ข. หาสถานที่ ๆ เหมาะสมในการถ่ายทำผลงานให้สอดคล้องกับเรื่องราวและภาพร่างที่สร้างไว้ และนำมาตกแต่งแก้ไขด้วยโปรแกรม Adobe Lightroom และ Adobe Photoshop

ค. พิมพ์ภาพในรูปแบบของกรอบลอยขนาด..... และติดตั้งบนผนังเรียบพร้อมกับจัดทิศทางของแสงให้ตกกระทบเฉพาะบริเวณของเฟรมภาพแต่ละภาพ

ง. ติดตั้งภาพถ่ายบนผนังเรียบ



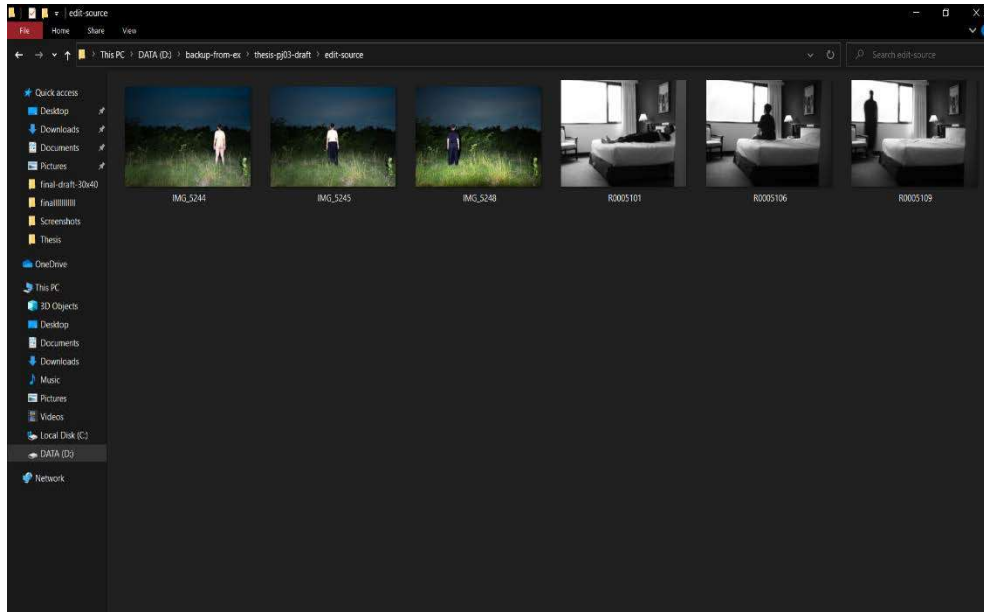
รูปที่ 3.42 ทดลองเทคนิคสำหรับถ่ายภาพผลงาน



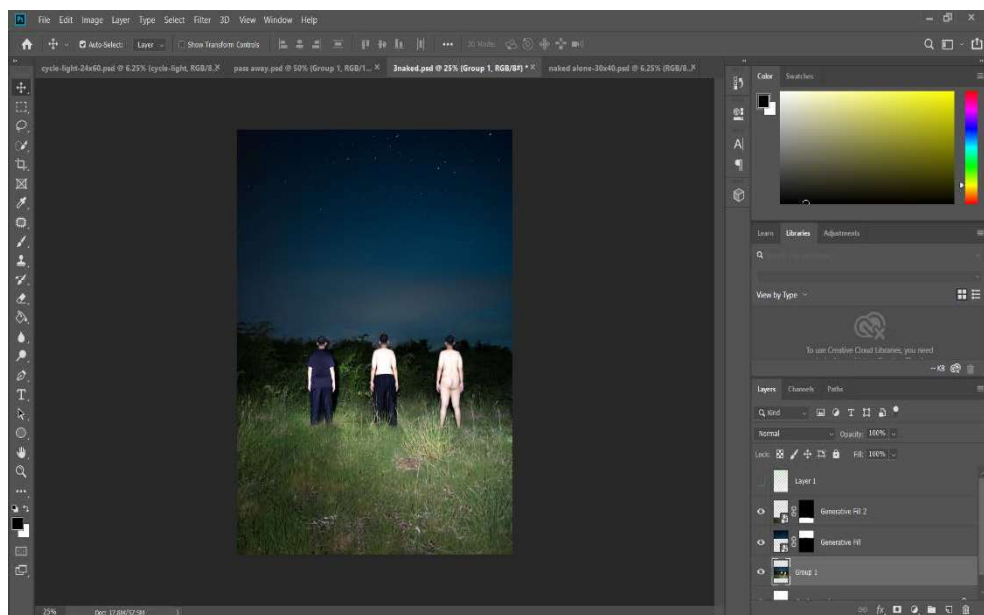
รูปที่ 3.43 เตรียมการสำหรับถ่ายทำผลงาน



รูปที่ 3.44 เบื้องหลังการถ่ายทำภาพผลงาน



รูปที่ 3.45 ไฟล์ภาพที่เตรียมนำไปตกแต่งต่อในโปรแกรม Adobe photoshop



รูปที่ 3.46 นำภาพมาตกแต่งและรวมภาพในโปรแกรม Adobe photoshop



รูปที่ 3.47 ขั้นตอนการติดตั้งภาพผลงานบนผนังเรียบ

3.12.4 กำหนดแนวคิดทางด้านเนื้อหาของวิดีโอ และเตรียมวัสดุอุปกรณ์การจัดวางร่วมกับอุปกรณ์ต่าง ๆ โดยการใช้โครงเหล็กขนาด สูง 150 เซนติเมตร กว้างด้วยความยาว 150 เซนติเมตร เพื่อใช้สำหรับแขวนผ้าเป็นจอสำหรับฉายภาพ

ก. กำหนดแนวคิดทางด้านเนื้อหา รวมถึงความยาวและตัดต่อวิดีโอในโปรแกรม Capcut ส่งออกไฟล์ Mp4

ข. จัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์สำหรับองค์ประกอบในส่วนของการจัดวาง

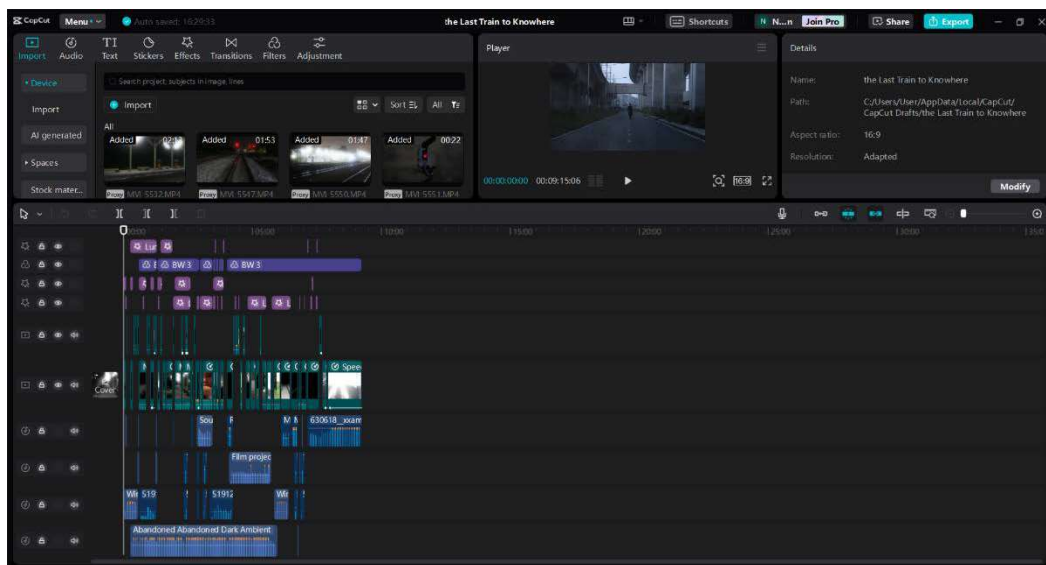
ค. จัดวางโครงเหล็กทั้งหมดสี่ชุดแบบลอยตัวในแนวลักษณะกันและยึดผ้ากับโครงเหล็กเพื่อใช้เป็นจอสำหรับฉาย โดยใช้การฉายภาพจากด้านหลัง (Rear projection)



รูปที่ 3.48 ขั้นตอนในการถ่ายทำภาพผลงาน



รูปที่ 3.49 ขั้นตอนในการถ่ายทำภาพผลงาน



รูปที่ 3.50 ตกแต่งและตัดต่อภาพผลงานในโปรแกรม Capcut



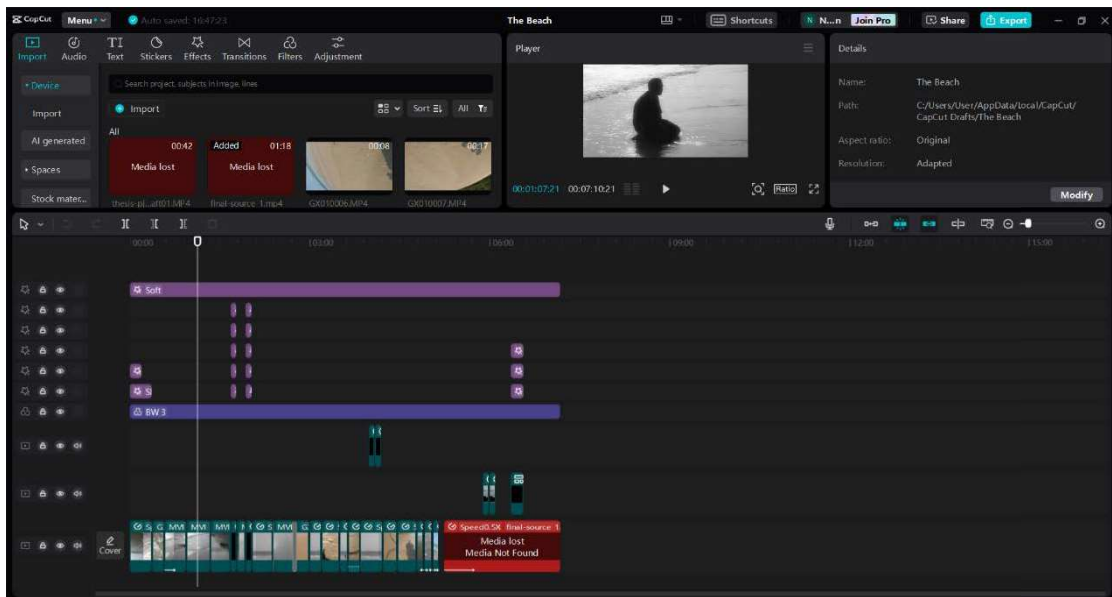
รูปที่ 3.51 แขนงผ้าขนราวเหล็กเพื่อใช้สำหรับฉายภาพ

3.12.5 จัดวางองค์ประกอบในส่วนของเนื้อหาในรูปแบบของวิดีโอและเตรียมจอทีวี LCD ขนาด หน้าจอ 32 นิ้ว และจอมอนิเตอร์จำนวน 2 จอ ขนาดหน้าจอ 23.8 นิ้ว และ 27 นิ้ว เพื่อใช้ในองค์ประกอบในส่วนของการจัดวาง

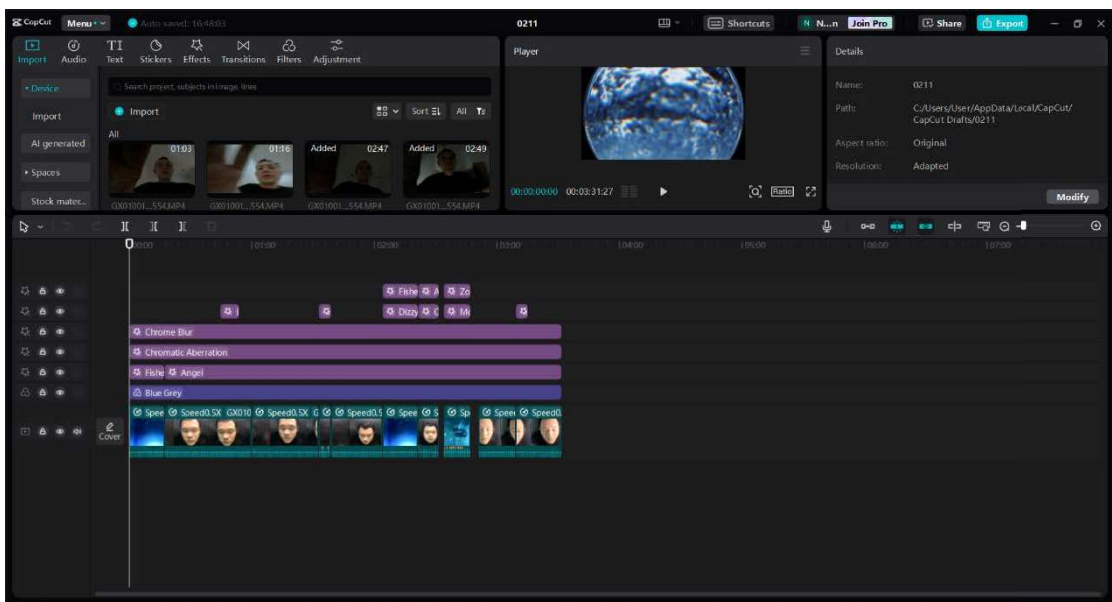
ก. กำหนดแนวคิดทางด้านเนื้อหาและสัญลักษณ์ที่จะปรากฏให้เห็นในผลงานพร้อมกับหาสถานที่ ๆ เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหาเพื่อใช้ในการถ่ายวิดีโอและนำมาตัดต่อในโปรแกรม Capcut และส่งออกไฟล์ Mp4

ข. เตรียมวัสดุสำหรับการจัดวางและอุปกรณ์ต่าง ๆ รวมถึงการลอกฟิล์ม Polarized ออกจากจอทีวี LCD ที่เตรียมไว้ และใช้ฟิล์มอีกแผ่นหนึ่งติดลงบนแผ่นอะครีลิคใส ขนาด 35x25 ซม. เพื่อใช้เป็นจุดสำหรับมองภาพจากจอทีวี

ค. จัดวางองค์ประกอบทั้งหมดแบบลอยตัวโดยใช้ทรายโรยลงบนพื้นเพื่อใช้สร้างขอบเขตของผลงาน



รูปที่ 3.52 ตัดต่อและตกแต่งภาพผลงานในโปรแกรม Capcut



รูปที่ 3.53 ตัดต่อและตกแต่งภาพผลงานลำดับที่ 2 ในโปรแกรม Capcut



รูปที่ 3.54 ทดลองจัดวางองค์ประกอบในส่วนของการจัดวาง

บทที่ 4

วิธีการสร้างสรรค์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด ‘การเดินทางสู่มิติอันไร้จุดสิ้นสุด’ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและความเชื่อ ทั้งจากศาสนาและแนวคิดทางปรัชญาผสมผสานร่วมกับจินตนาการและความรู้สึกส่วนบุคคล ผ่านรูปแบบของผลงานที่หลากหลาย เช่น Video art, ภาพถ่าย และศิลปะจัดวาง เพื่อสร้างความหลากหลายต่อประสบการณ์ในการรับรู้ของผู้ที่จะได้รับชม โดยใช้แนวคิดอันเป็นนามธรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องของโลกหลังความตายและสัญลักษณ์ที่ต้องใช้การตีความนำมาสร้างสรรค์ให้เป็นบรรยากาศที่มีความเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์เป็นการประเมินและตรวจสอบการจัดวางรวมถึงผลงาน Video art และผลงานภาพถ่ายให้มีความสอดคล้องกับความรู้สึกนึกคิดของเรื่องราวเกี่ยวกับโลกหลังความตายที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอในการแสดงออกทางทัศนศิลป์ดังต่อไปนี้

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

ผลงานในชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์มีความต้องการให้มีความหลากหลายในประเภทของผลงาน ผู้สร้างสรรค์จึงได้เลือกที่จะนำเสนอผ่าน Video art, ภาพถ่าย และศิลปะจัดวาง เพื่อให้สามารถสื่อสารถึงเนื้อหาที่ตัวผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอได้ในหลากหลายแง่มุมและเพื่อส่งเสริมประสบการณ์ทางการรับรู้เกี่ยวกับบรรยากาศของผลงานได้อย่างดียิ่งขึ้น ภาพรวมของผลงานจะใช้สีดำเป็นตัวสร้างบรรยากาศทางการรับรู้ที่สอดคล้องกับภาพรวมของเนื้อหาที่มีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับความตายองค์ประกอบโดยรวมของผลงานชุดนี้จึงมุ่งเน้นไปที่การตีความสัญลักษณ์ที่จะปรากฏให้เห็นในภาพผลงานทั้งในส่วนของวิดีโอ, ภาพถ่าย และองค์ประกอบของการจัดวาง โดยที่ผลงานจะไม่ได้สื่อสารถึงเรื่องของความตายและโลกหลังความตายโดยตรงไปตรงมา เพราะผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ต้องการนำเสนอในแง่มุมเชิงลบเช่น ความหดหู่ ความเศร้าหมอง หรือความอาลัยอาวรณ์ แต่เพียงต้องการอุปมาโลกหลังความตายในทัศนะคติของตนเอง ผลงานแต่ละชิ้นจึงจำเป็นต้องใช้การตีความทั้งจากแง่มุมของภาพที่ปรากฏในวิดีโอหรือภาพถ่าย เสียง และสัญลักษณ์ รวมถึงวัสดุที่เลือกนำมาใช้ยกตัวอย่างเช่น ถ่าน และทรายในผลงานชิ้นที่ 1 และ 2 ตามลำดับก็มิ่นัยยะในการสื่อสารถึงเรื่องราวของผลงานนั้น ๆ อีกด้วย

4.2 วิเคราะห์คุณค่าความงามด้านรูปลักษณ์และเนื้อหา

การวิเคราะห์สร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้มีส่วนสำคัญคือเรื่องราวที่นำเสนอผ่านวีดีโอ ภาพเคลื่อนไหว ภาพถ่าย และการจัดการองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งมีการนำวัสดุหลายรูปแบบมาจัดวางเข้าด้วยกัน เช่น เหล็ก ไม้ ผ้า ถ่าน ทินทอย และจอมอนิเตอร์ โดยใช้การสังเกตและตีความ ๆ หมายที่ซ่อนอยู่ในวัสดุที่ได้เลือกนำมาใช้แทนสัญลักษณ์ เพื่อสื่อความหมายถึงการเดินทางสู่โลกหลังความตาย และทำให้ผลงานโดยรวมมีมิติที่หลากหลายในเชิงศิลปะ และในส่วนภาพของผลงานที่ปรากฏทั้งจากในส่วนของวีดีโอภาพเคลื่อนไหวและภาพถ่าย จะพยายามคุมโทนของภาพโดยรวมไว้ทำภาพขาวดำ แต่ก็จะมีภาพบางส่วนที่ใช้ภาพสีเพื่อสร้างน้ำหนักและความแตกต่างระหว่างองค์ประกอบของการจัดวางที่เน้นที่สีดำเป็นหลัก โดยเนื้อหาของผลงานชุดนี้ผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ต้องการนำเสนอในแง่มุมเชิงลบ เช่น ความหดหู่ ความเศร้าหมอง หรือความอาลัยอาวรณ์ เพียงแค่ต้องการหยิบยกเอาเรื่องราวอันเป็นนามธรรมมาตีความและนำเสนอเพื่อให้ผู้ที่มีโอกาสได้รับชมอาจจะมีโอกาสได้พิจารณาและไตร่ตรองถึงสัจธรรมของชีวิตหรือได้สำรวจถึงความเป็นไปได้ของเรื่องราวที่อยู่นอกเหนือขอบเขตความรู้ของมนุษย์ โดยทำการวิเคราะห์ศิลปะชุดนี้ตามหลักการจัดองค์ประกอบดังนี้

4.2.1 ผลงานชิ้นที่ 1 : Into Darkness



รูปที่ 4.1 ผลงานชิ้นที่ 1 : Into Darkness

ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผลงานชิ้นนี้เปรียบเสมือน การเปิดฉากหรืออาร์ัมภบท (Prologue) จึงเลือกใช้ประตูมาเป็นองค์ประกอบหลักของการจัดวาง เพราะด้วยบริบทของประตูที่เป็นสากลสามารถเข้าใจได้ร่วมกันว่าเป็นสิ่งที่เชื่อมต่อระหว่างพื้นที่หนึ่งไปสู่อีกพื้นที่

หนึ่งและด้วยบริบทของประตูดังกล่าวในผลงานนี้เองจึงสื่อถึงการเชื่อมต่อระหว่างโลกนี้และโลกหน้า (โลกหลังความตาย) โดยจะมีการจัดวางประตูอีก 2 ส่วนซึ่งเกิดจากการตัดแบ่งประตูอีกบานหนึ่งเป็น 2 ส่วน และใช้ถ่านไม้เจาะกึ่งวงกลมไว้ที่บานประตูเพื่อสื่อถึงแนวคิดเกี่ยวกับ ‘ประตูบานสุดท้ายของชีวิต’ ที่ถูกเปิดออก ส่วนประตูที่อยู่ในกึ่งวงกลมก็เปรียบได้กับช่วงเวลาของชีวิตที่ได้ผ่านพ้นไปแล้ว จึงนำเสนอออกมาให้คล้ายกับประตูนั้นได้มอดไหม้ลงไปหมด เหลือแค่เพียงประตูบานสุดท้ายที่เปิดออกและตั้งตระหง่านอยู่ตรงกลาง และที่ประตูบานใหญ่จะมีการติดแผ่นอะคริลิกไว้ที่ตัวโครงเหล็กเพื่อใช้สำหรับการฉายภาพ องค์ประกอบในส่วนของภาพผลงานก็จะจะเป็นภาพคนกำลังเดินไปข้างหน้าราวกับเดินผ่านประตูนี้ไปยังอีกฝั่งหนึ่ง ใช้การจัดแสงโดยส่องไฟลงไปที่เฉพาะบริเวณประตูที่อยู่ในกึ่งวงกลม โดยปล่อยให้ประตูบานใหญ่ค่อนข้างมืดเพื่อที่แสงจะได้ไม่กวนวืดไอที่กำลังฉายอยู่

4.2.2 ผลงานชิ้นที่ 2 : Lingerig



รูปที่ 4.2 ผลงานชิ้นที่ 2 : Lingerig

ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 ผู้สร้างสรรค์ใช้เทคนิค Video art จอเดี่ยวจำนวน 2 จอ ฉายลงบนผนังเรียบ โดยจอหนึ่งจะทำหน้าที่เล่าเรื่องหลัก (Main theme) ส่วนอีกจอจะทำหน้าที่เป็นส่วนขยาย (Extended) เพื่อสนับสนุนจอหลัก ผลงานวีดีโอชุดนี้จะเป็นการเล่าแบบไม่เน้นเนื้อเรื่อง (Non - narrative) แนวคิดหลักในผลงานชิ้นนี้คือเรื่องของ ‘การเวียนว่าย’ ที่ถึงแม้เราจะตายแล้วเราก็ยังคงต้องเวียนว่ายอยู่กับความคิดและการกระทำของตัวเองในขณะที่ยังมีชีวิตอยู่ ซึ่งสามารถพูดได้ว่าในผลงานชิ้นนี้เป็นการนำเสนอภาพของนรกในทัศนคติและความเชื่อของกลุ่มเทวญาณ (Theosophy) ซึ่งนรกตามแนวคิดของกลุ่มนี้มีความเห็นว่า นรกไม่ใช่สถานที่ใดที่หนึ่งที่มีความเฉพาะตัว นรกของมนุษย์ทุกคนจึงมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับประสบการณ์และปัจจัยจำเพาะอื่น ๆ

ของแต่ละบุคคล ผลงานชิ้นนี้จึงใช้ภาพแทนของการเดินไปเรื่อย ๆ อย่งไร้จุดหมายในสถานที่รกร้าง และทุกซ์ทรมานกับความมืดเข้าไปเข้ามาไม่รู้จบ โดยเหตุที่ใช้การเดินเพราะด้วยความที่ตัวผู้สร้างสรรค์มักจะใช้การเดินเล่นเวลาที่ครุ่นคิดหรือมีเรื่องกังวลใจ และในทุกครั้งที่เดินเรื่องราวความคิดต่าง ๆ ก็ จะเดินไปข้างหน้าเช่นเดียวกัน จึงนำประสบการณ์ตรงนี้มาใช้เป็นหนึ่งในองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง

4.2.3 ผลงานชิ้นที่ 3 : The extraction from being



รูปที่ 4.3 ผลงานชิ้นที่ 3 : The extraction from being

การสร้างสรรคผลงานชิ้นที่ 3 ใช้เทคนิคของการถ่ายภาพซ้อน (Double exposure) ในการสร้างสรรคควบคู่ไปกับการถ่ายภาพกลางคืน (Night light photography) โดยในภาพถ่ายชุดนี้จะมีการผสมกันระหว่างภาพถ่ายสีและภาพถ่ายขาวดำเพื่อสร้างความหลากหลายให้กับองค์ประกอบในภาพรวมของภาพชุดภาพถ่ายให้มีความน่าสนใจ โดยภาพถ่ายขาวดำในส่วนของภาพแรกและภาพสุดท้ายเนื่องจากผู้สร้างสรรค์ต้องการเน้นย้ำให้ผู้รับช้ได้เข้าใจเกี่ยวกับบริบทของเนื้อหา กล่าวคือในภาพแรกจะเป็นการนำเสนอให้เห้ถึงความตายที่เริ่มขึ้น และภาพสุดท้ายคือปลายทางของโลกหลังความตายอันว่างเปล่า ส่วนภาพขนาดเล็กจะทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมโยงเรื่องราวของผลงานชิ้นนี้กับผลงานชิ้นอื่น ๆ โดยการนำภาพ Screenshot จากภาพผลงานชิ้นที่ 1, 2 และ 4 มาเป็นส่วนหนึ่งของผลงานชิ้นนี้ แนวคิดหลักในผลงานชิ้นนี้คือ ‘การปลดปล่อย’ โดยถ้าหากว่าเราได้ชำระล้างความคิดหรือความยึดติดต่อดีดหรือขณะที่ยังมีชีวิตอยู่ลงได้แล้ว วิญญาณเราจะเข้าสู่สถานะของความเปลือยเปล่าและพร้อมที่จะข้ามผ่านโลกหลังความตายไปได้ และในส่วนของการจัดวาง ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้

ขนาดของภาพที่แตกต่าง โดยจะดึงสายตาของผู้ชมไปที่ภาพ Panorama โดยการใช้เทคนิคในการพิมพ์ภาพลงบนผ้าใบกรอบลอยเพื่อให้ภาพนี้มีมิติที่ยื่นออกมาจากผนัง รวมถึงการจัดแสงเพื่อส่องไปยังภาพนี้ให้มีความสว่างมากกว่าภาพอื่น ๆ และเว้นระยะห่างของภาพให้ความรู้สึกเหมือนภาพนี้จะ เป็นจุดศูนย์กลาง

4.2.4 ผลงานชิ้นที่ 4 : In transit

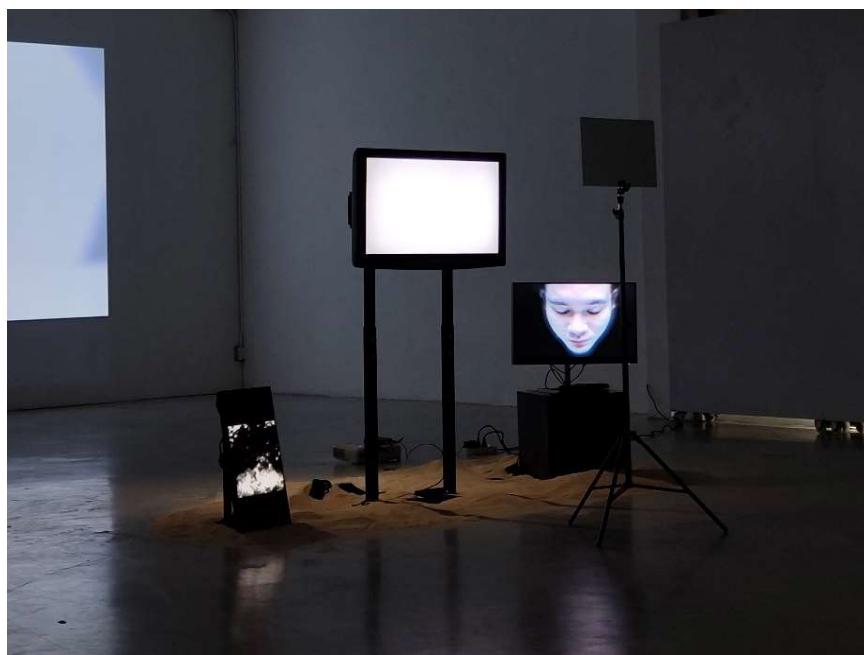


รูปที่ 4.4 ผลงานชิ้นที่ 4 : In transit

ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4 ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้แนวคิดเกี่ยวกับการนำบริบทของพื้นที่มาตีความใหม่ โดยพื้นที่หลักที่จะปรากฏให้เห็นในผลงานชิ้นนี้คือพื้นที่ของสถานีรถไฟ เพราะในบริบทของสถานีรถไฟคือสถานี ๆ ผู้คนที่ต้องการจะเดินทางจะต้องมารอขบวนรถไฟที่สถานี ผู้สร้างสรรค์จึงใช้การตีความใหม่ว่า สถานีรถไฟจะเป็นสถานี ๆ เปรียบเหมือนกับชายแดนของโลกคนเป็นกับโลกหลังความตาย ดวงวิญญาณของคนตายจะถูกส่งมาที่นี่เพื่อรอรถไฟมารับไปยังโลกหน้าหลังจากที่ทุกข์ทรมานกับความคิดและความอาลัยอาวรณ์ต่อชีวิตที่ได้ผ่านพ้น และระหว่างที่อยู่บนขบวนรถไฟก็จะเป็นครั้งสุดท้ายที่เรื่องราวและความทรงจำจะแล่นผ่านเข้ามาราวกับวิวสองข้างทางที่เคลื่อนผ่านไปอย่างรวดเร็ว จนเมื่อรถไฟหยุดลงและส่งดวงวิญญาณที่ปากอุโมงค์อันมืดมิด ดวงวิญญาณจะต้องเดินผ่านอุโมงค์นี้ไปจนกว่าจะพบกับแสงสว่างและหมดพันธะ และด้วยเหตุผลอีกประการที่เลือกใช้สถานีรถไฟเนื่องจากในทัศนคติของผู้สร้างสรรค์ รถไฟเป็นพาหนะที่เคลื่อนที่ไปข้างหน้าอย่างเดียวยตามรางรถไฟ รถไฟจะหยุดก็ต่อเมื่อถึงสถานีต่าง ๆ รถไฟจึงสามารถเปรียบเปรยได้กับการเดินทาง

ของชีวิตที่ต้องเดินไปข้างหน้าเรื่อย ๆ โดยมีความตายเป็นสถานีสุดท้ายของชีวิต และในส่วนขององค์ประกอบของการจัดวาง เลือกใช้วัสดุที่เป็นผ้าเพื่อใช้สำหรับการฉายภาพ เนื่องจากความเบาบางและพลิ้วไหวของผ้าที่ซ้อนกันจะสร้างมิติของภาพที่ปรากฏบนผืนผ้าให้เกิดการหลอมนกันไปมา ที่ชวนให้จินตนาการถึงภาพความฝันที่ฟุ้งกระจายและเลื่อนกลาง ส่วนโครงเหล็กสีดำที่ใช้สำหรับแขวนผ้าเป็นการเลือกใช้วัสดุแบบเดียวกันกับผลงานชิ้นอื่น ๆ เพื่อสร้างความกลมกลืนและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

4.2.5 ผลงานชิ้นที่ 5 : The liminal state



รูปที่ 4.5 ผลงานชิ้นที่ 5 : The liminal state

ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5 เป็นการใช้นิวคิดเกี่ยวกับ Liminal space โดยในความหมายของมันมีรากศัพท์มาจากภาษาละติน คือ Limen ที่แปลว่าธรณีประ ด้วยเหตุนี้ liminal space จึงหมายถึงสถานที่ ๆ เป็นจุดรอยต่อหรือจุดเปลี่ยนผ่านระหว่างพื้นที่หนึ่งไปสู่อีกพื้นที่หนึ่ง กล่าวคือ ในผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ชายหาดเป็นพื้นที่หลักในการนำเสนอเรื่องราวด้วยเหตุผลที่ว่า ชายหาดเป็นพื้นที่ ๆ เป็นรอยต่อระหว่างผืนดินและผืนน้ำ ผู้สร้างสรรค์จึงใช้นิวคิดตรงนี้ในการอุปมาว่าชายหาดจะเป็นสถานที่ ๆ เชื่อมต่อระหว่างโลกนี้และโลกหน้า การที่จะหลุดพ้นไปจากชายหาดแห่งนี้คือการละทิ้งความกลัวและมุ่งหน้าสู่ผืนน้ำอันกว้างใหญ่ ซึ่งการเดินทางไปในน้ำในภาพผลงานยังเป็นการแฝงนัยยะในความหมายของน้ำ กล่าวคือ น้ำเป็นบ่อเกิดของสิ่งมีชีวิต การเดินทางน้ำจึงเปรียบได้กับการหวนคืนสู่รากเหง้าหรือการหวนกลับสู่จุดกำเนิดซึ่งก็ยังคงสอดคล้องกับในคิดใน

เรื่องของการเวียนว่ายหรือวัฏจักรอันเป็นรากฐานความคิดของผลงานในช่วงก่อนศิลปินพจน์ที่ส่งต่อมายังผลงานศิลปินพจน์ชุดนี้ ในส่วนองค์ประกอบทางการจัดวาง ผู้สร้างสรรค์เลือกจัดวางแบบเน้นความสมดุลโดยใช้จอมอนิเตอร์ทั้งหมด 2 ตัววางไว้ด้านข้างของจอทีวีทั้งสองฝั่งขยับลงไปทางด้านหลังไม่มากเพื่อให้จอทีวีเป็นจุดเด่น โดยจอทีวีที่อยู่ตรงกลางจะถูกลอกฟิล์ม Polarizer ออก ซึ่งฟิล์มนี้จะทำหน้าที่ในการรวมแสงเพื่อให้ภาพของทีวีปรากฏ แต่เมื่อลอกออกแล้ว ผู้ชมจะไม่เห็นภาพบนหน้าจอทีวี จอทีวีจะเป็นสีขาว การที่จะเห็นภาพได้จึงต้องมองผ่านแผ่นอะคริลิกที่ผู้สร้างสรรค์ได้ติดฟิล์ม Polarizer ลงไปและจัดวางไว้บริเวณด้านหน้าของจอทีวี สาเหตุที่เลือกใช้เทคนิคนี้ในการนำเสนอ เพราะเทคนิคนี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องมิติ (Dimension) ซึ่งก็คือแนวคิดในภาพรวมของผลงานทุกชิ้นในผลงานชุดนี้ โดยบริเวณพื้นรอบ ๆ ผลงานจะใช้ทรายออบโรยบนพื้นเพื่อใช้เป็นตัวบ่งบอกอาณาเขตของผลงาน รวมถึงเป็นการนำองค์ประกอบที่ปรากฏให้เห็นในภาพผลงานนำมาจัดวางเพื่อเน้นย้ำความสำคัญของพื้นที่ชายหาดในปรากฏในผลงาน

บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “การเดินทางสู่มิติที่ไร้จุดสิ้นสุด” มีแนวคิดในการสร้างสรรค์ที่เริ่มต้นจากความสงสัยใคร่รู้เกี่ยวกับเรื่องราวของความตายที่เป็นองค์ประกอบสำคัญส่วนสุดท้ายของชีวิต อันนำมาซึ่งการตั้งคำถามถึงสิ่งที่รอเราอยู่เบื้องหลังของชีวิตว่า โลกหลังความตายจะมีลักษณะอย่างไร? ภาพของนรกจะเป็นเหมือนกับที่เราเคยเห็นมาจากหนังสือหรือเรื่องเล่าที่ได้ยินมาหรือไม่? ถึงแม้ว่าเราจะไม่สามารถหาคำตอบที่แท้จริงได้สำหรับคำถามอันเป็นนามธรรมที่เกี่ยวข้องกับโลกหลังความตาย แต่เราสามารถจินตนาการถึงพื้นที่ทางนามธรรมนั้นได้ผ่านการผสมผสานแนวคิดและความเชื่อจากศาสนา ปรัชญา รวมถึงสื่อบันเทิง ผจญกรรมกับแนวคิดส่วนบุคคล และสร้างสรรค์ภาพแทนของโลกหลังความตายผ่านการอุปมาเชิงเปรียบเทียบถึงสถานที่อันเป็นนามธรรมที่ไม่มีใครและองค์ความรู้ไหนจะสามารถอธิบายและเข้าใจที่ความเป็นจริงที่เที่ยงแท้ได้

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ในชุดนี้จึงเลือกใช้แนวคิดทางปรัชญาที่เกี่ยวข้องกับเทวญาณ (Theosophy) เป็นหลักสำคัญในการนำเสนอมุมมองถึงสถานะอันเป็นนามธรรมของโลกหลังความตายที่มีได้มีสถานที่หรือลักษณะที่ตายตัว โดยโลกหลังความตายจะแปรเปลี่ยนไปตามสถานะทางจิตและประสบการณ์อันเป็นปัจเจกของแต่ละบุคคล และในผลงานชุดนี้จึงได้อุปมาถึงโลกหลังความตายที่มีได้แตกต่างจากโลกในขณะที่ยังมีชีวิตอยู่ วิญญาณของเราจะทุกซ์ทรมานอยู่กับการเดินอย่างไร้จุดหมายพร้อมกับการทวนระลึกถึงเรื่องราวและความทรงจำในขณะที่ยังมีชีวิตอยู่ (ภาพแทนของนรกในแนวคิดของกลุ่มปรัชญาเทวญาณ) และการที่จะหลุดพ้นจากความทุกซ์ทรมานคือการขะล้างความคิดและปลดปล่อยพันธะต่าง ๆ ที่ผูกมัดไว้เพื่อการเดินทางสู่สถานะสุดท้ายของจิตวิญญาณ ซึ่งก็คือความว่างเปล่า

โดยในส่วนของ การนำเสนอ ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์ทั้งหมดสามประเภท ประกอบด้วย วิดีโออาร์ต ศิลปะการจัดวาง และภาพถ่าย เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ทางการรับรู้ที่หลากหลาย โดยผลงานแต่ละชิ้นจะมีความเชื่อมโยงกันในด้านของเนื้อหาและแนวความคิด อาศัยการตีความจากนัยยะของการกระทำ วัตถุ และบรรยากาศ ที่ปรากฏในภาพผลงานผ่านเทคนิค Soviet Montage ที่จะไม่ได้อาศัยโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Non – Narrative) รวมถึงการใช้ศิลปะการจัดวางในการขยายขอบเขตทางการรับรู้ในการสร้างสรรค์บรรยากาศที่ส่งเสริมต่อภาพผลงาน และใช้ภาพถ่ายเป็นจุดเชื่อมโยงแนวคิดของผลงานทั้งหมดเข้าไว้ด้วยกัน

5.1 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน : Into Darkness

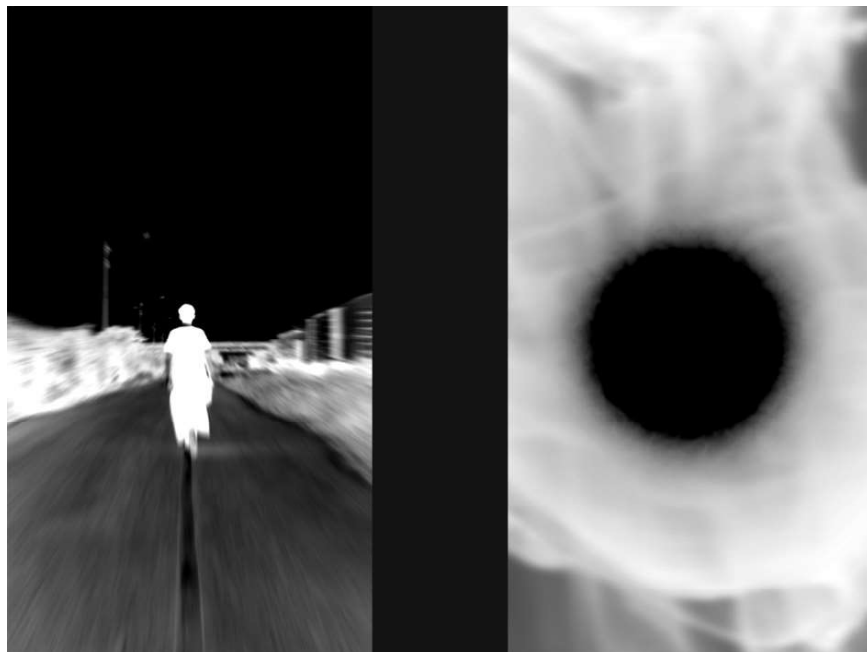
ปี : 2023

เทคนิค : ศิลปะสื่อผสม

ขนาด : 245 x 205 x 245 ซม.



รูปที่ 5.1 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1



รูปที่ 5.2 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1



รูปที่ 5.3 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1

5.2 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน : Lingerin

ปี : 2023

เทคนิค : วีดีโออาร์ต

ขนาด : แปรผันตามพื้นที่



รูปที่ 5.2 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2



รูปที่ 5.3 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2



รูปที่ 5.4 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 2

5.3 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 3

ชื่อผลงาน : The Extraction

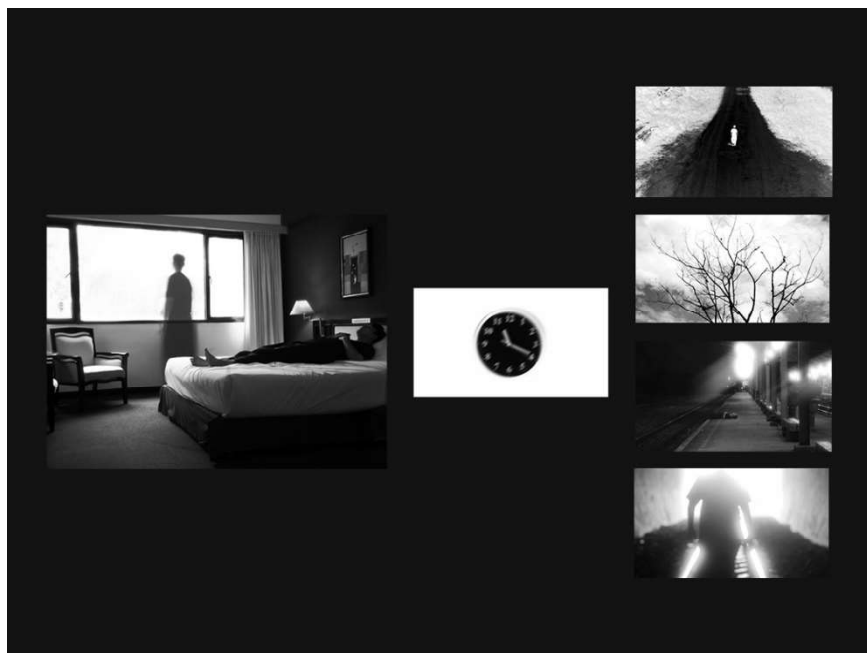
ปี : 2023

เทคนิค : ภาพถ่าย

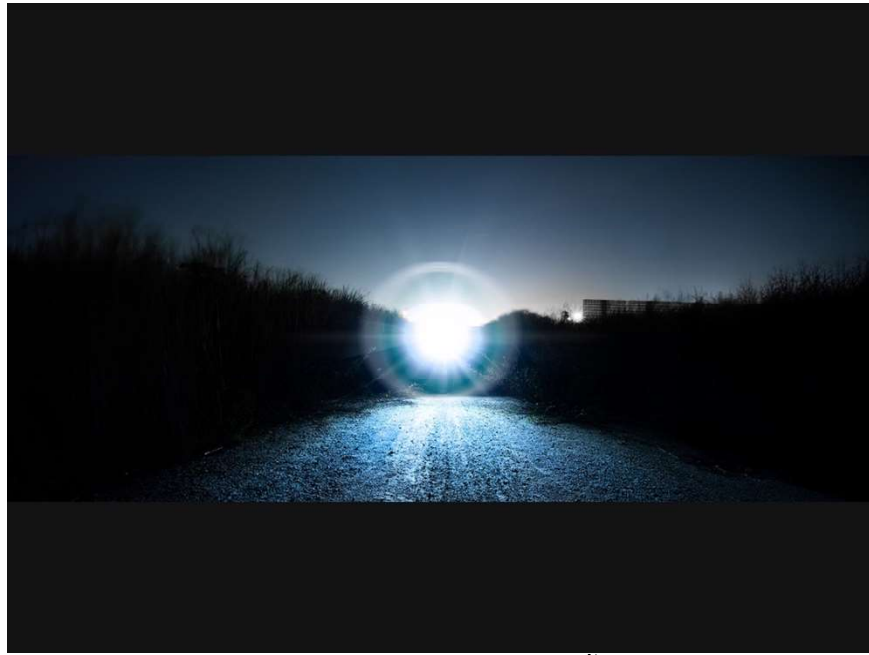
ขนาด : 800 x 100 ซม.



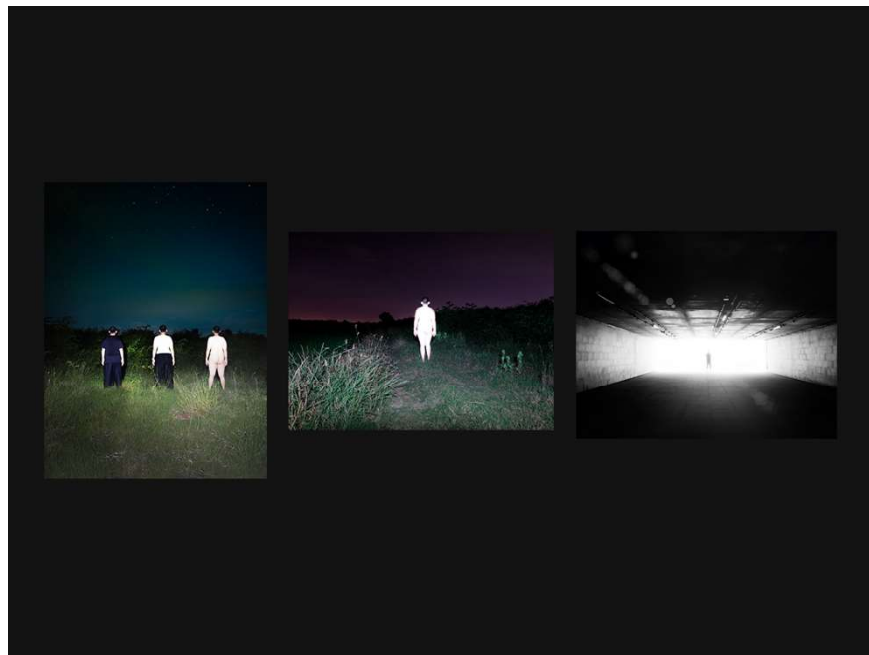
รูปที่ 5.5 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 3



รูปที่ 5.6 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 3



รูปที่ 5.7 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3



รูปที่ 5.8 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3

5.4 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 4

ชื่อผลงาน : In Transit

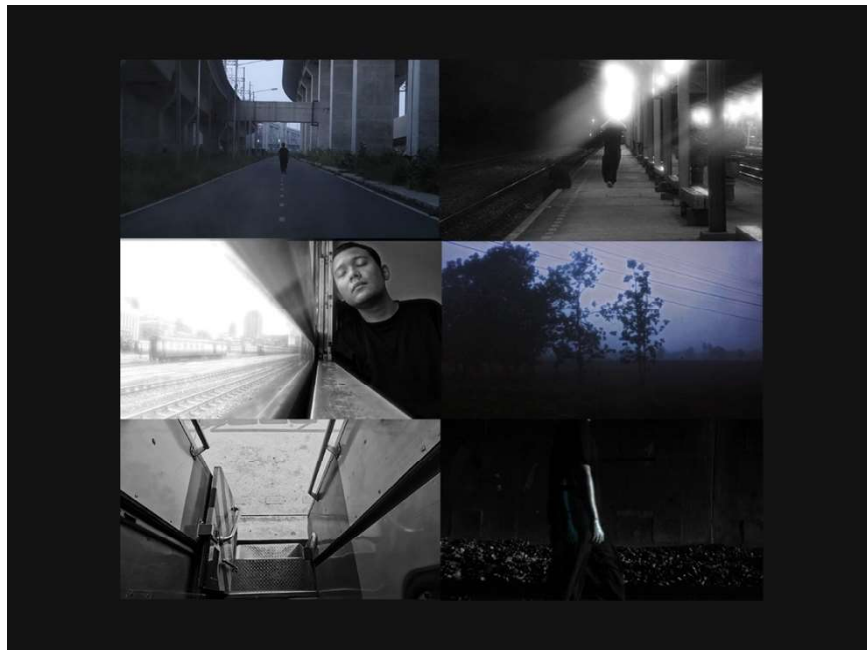
ปี : 2024

เทคนิค : ศิลปะสื่อผสม

ขนาด : 150 x 150 x 195 ซม.



รูปที่ 5.9 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 4



รูปที่ 5.10 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชั้นที่ 4



รูปที่ 5.11 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 4

5.5 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5

ชื่อผลงาน : The Liminal State

ปี : 2024

เทคนิค : ศิลปะสื่อผสม

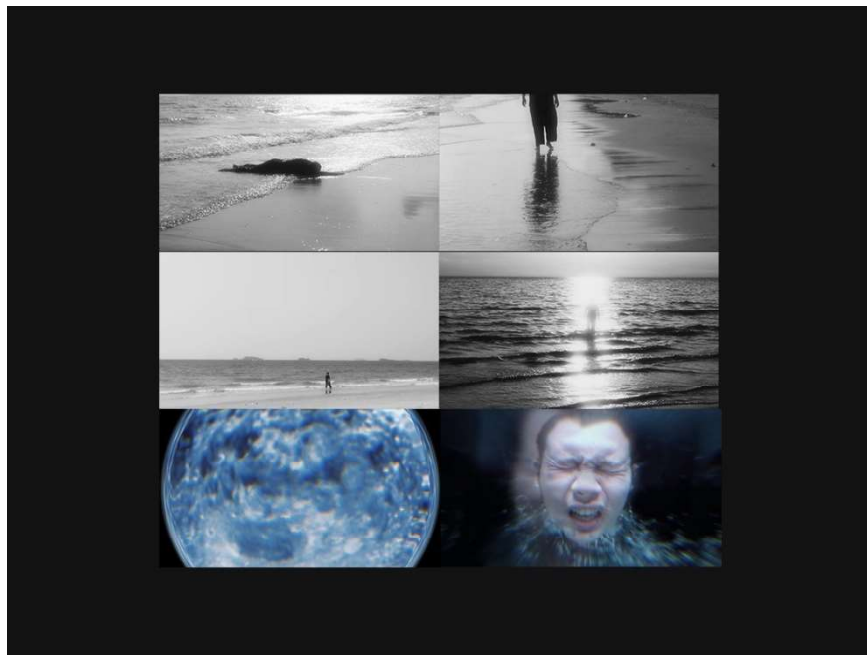
ขนาด : 230 x 155 x 240 ซม.



รูปที่ 5.12 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5



รูปที่ 5.13 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5



รูปที่ 5.14 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 5

บรรณานุกรม

- กัจจกร สุนพงษ์ศรี.(2015). ศิลปะสมัยใหม่ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี.(2016). สุนทรียศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- จิรัฏฐ์ ประเสริฐทรัพย์.(2018). อารยानุสติ สืบค้นจาก <https://readthecloud.co/thoughts-araya-rasdjarmrearnsook/>
- ปติสร เพ็ญสุด.(2020). ตายแล้วไปไหน สืบค้นจาก <https://readthecloud.co/after-death-in-christianity/>
- ปาณิส โพธิ์ศรีวีชัย.(2022). “ความตายคือการเดินทางของทั้งคนตายและคนที่อยู่” นิตี ภาวัครพันธ์ สืบค้นจาก <https://www.the101.world/niti-pawakapan-interview/>
- ภานรินทร์ น้ำเพชร.(2023). สะท้อนความตายผ่านมานุษยวิทยา สืบค้นจาก <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/452>
- วสมน สาณะเสน.(2020). Every soul shall taste death สืบค้นจาก <https://readthecloud.co/death-in-islam-beliefs/>
- Britannica.(2011). Bill Viola สืบค้นจาก <https://www.britannica.com/biography/Bill-Viola>
- Britannica.(n.d.). Theosophy สืบค้นจาก <https://www.britannica.com/topic/theosophy>
- Irma Ratiani.(2012). Liminality and the liminal theory of conceptualizing time and space in 20th century Eschatological Anti – Utopia สืบค้นจาก <https://www.semanticscholar.org/paper/Liminality-and-the-Liminal-Theory-of-Time-and-Space-Ratiani/d058e019cfb4eaaf44db47f5fd8f3414902dd100>
- John Algeo.(2007). Theosophy an introductory study course. United State of America: Theosophical Society in America
- Pew Research Center.(2021). Views on the afterlife สืบค้นจาก <https://www.pewresearch.org/religion/2021/11/23/views-on-the-afterlife/>
- Wikipedia. (n.d.). Chiharu Shiota สืบค้นจาก https://en.wikipedia.org/wiki/Chiharu_Shiota

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - นามสกุล ณัฐชนน จุลมนต์
 วัน เดือน ปีเกิด 28 เมษายน 1997
 ที่อยู่ 92/4 เมโทรไลฟ์ ซอยลาดพร้าว 91 แขวง คลองเจ้าคุณสิงห์ เขตวังทองหลาง
 จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10310

ประวัติการศึกษา

2559 ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 คณะวิจิตรศิลป์ สาขาศิลปะการถ่ายภาพ
 2564 ปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 ภาควิชาศิลปกรรม สาขาทัศนศิลป์

รางวัล

2565 รางวัลยอดเยี่ยม สาขาภาพถ่ายใน ‘โครงการยุวศิลปินไทย 2565 โดยมูลนิธิเอสซีจี’

ประวัติการแสดงผลงาน

2563 นิทรรศการภาพถ่ายแบบกลุ่มในรายวิชา Advance Fine Art
 ‘Cos, This is an Artistic’ ณ Sleep Box Hostel จังหวัดเชียงใหม่
 2564 นิทรรศการแสดงผลศิลปะนิพนธ์ในรูปแบบออนไลน์ ‘Ray Thesis Exhibition’
 2565 นิทรรศการภาพถ่ายแบบกลุ่ม ‘Emerge Thesis Exhibition’
 ณ Hub of Photography (HOP) ซีคอนสแควร์นครินทร์ จังหวัดกรุงเทพมหานคร
 2565 นิทรรศการผลงานศิลปะในโครงการรางวัลยุวศิลปินไทย 2565 โดยมูลนิธิเอสซีจี
 ‘ETERNALLY SHINE แสงแห่งศิลป์ไม่มีที่สิ้นสุด’
 ณ หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (BACC)