

ธรรมะผ่านชีวิตประจำวัน (ในช่วงเวลาบ่าย)
DHARMA IN DAILY LIFE (IN THE AFTERNON)



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2559

KMITL-2016-AR-M-005-031

ธรรมะผ่านชีวิตประจำวัน (ในช่วงเวลาบ่าย)

DHARMA IN DAILY LIFE (IN THE AFTERNOON)



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ.2559

KMITL-2016-AR-M-005-031

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DHARMA IN DAILY LIFE (IN THE AFTERNOON)



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

2016

KMITL-2016-AR-M-005-031

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2016

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองวิทยานิพนธ์

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ธรรมะผ่านชีวิตประจำวัน (ในช่วงเวลาบ่าย)
DHARMA IN DAILY LIFE (IN THE AFTERNOON)
นักศึกษานางสาวธัญธร อมรเลิศวิทย์
รหัสประจำตัว 57602045
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา ทศนศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์กัญจณา คำโสภี
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม -

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์		ลายมือชื่อ
รองศาสตราจารย์กัญจณา คำโสภี	คำโสภี	กัญจณา คำโสภี
รองศาสตราจารย์อติลา จันผิงเพ็ชร	จันผิงเพ็ชร	อติลา จันผิงเพ็ชร
รองศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์	มังกรวงษ์	มัลลิกา มังกรวงษ์
รองศาสตราจารย์สรณรงค์ สิงหนณี	สิงหนณี	สรณรงค์ สิงหนณี
อาจารย์อรรถมย์ พองสมุทร	พองสมุทร	อรรถมย์ พองสมุทร

วัน / เดือน / ปี ที่สอบ 14 กรกฎาคม 2558 เวลา 09.00 น.
สถานที่สอบ สาขาวิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์รับรองแล้ว



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิเชฐ โสวิทยสกุล)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

วันที่ ๑๑ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๕๘

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ธรรมะผ่านชีวิตประจำวัน (ในช่วงเวลาบ่าย)
นักศึกษา	นางสาว ธัญธร อมรเลิศวิทย์
รหัสนักศึกษา	57602045
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2559
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รศ. กัญญา คำโสภี

บทคัดย่อ

การเกิดเป็นมนุษย์ ย่อมต้องเผชิญกับความทุกข์หรือไม่ก็ความสุข ไม่มีอะไรนอกเหนือไปจากนี้ ความสุขไม่เคยให้โทษแก่จิตใจ แต่ความทุกข์กลับส่งผลต่อการเดินของหัวใจ รวมถึงอารมณ์ที่หม่นหมอง และในหลายๆเหตุการณ์ที่ความสุขและทุกข์ต่างเป็นต้นเหตุการเกิดความรู้สึกร่วมกันและกัน (ความสุขเกิดท่ามกลางความทุกข์-ความทุกข์เกิดท่ามกลางความสุข) ความสุขเป็นเรื่องที่แบ่งปันกันได้ค่อนข้างง่ายดาย แต่ความทุกข์กลับยากที่จะแบ่งปันได้หมด หลายคนต่างก็มีวิธีการบรรเทาทุกข์ที่ต่างกันไป บ้างก็ปรึกษากับคนใกล้ชิดที่ไว้วางใจ บ้างก็เข้าวัดเข้าวา หันเข้าพึ่งทางธรรมเพื่อฝึกจัดการความคิดฟุ้งซ่าน สงบใจตัวเอง โดยส่วนตัวข้าพเจ้าเห็นด้วยกับทั้งสองทางข้างต้น ถ้าหากมีบุคคลที่ใกล้ชิดและเชื่อใจได้ก็ปรึกษา พูดคุยกับคนคนนั้น และหากบรรเทาทุกข์ไม่หมด หรือไม่อยากแบ่งความสุขให้คนที่รัก ก็ให้พึ่งพาตนเอง จัดการความคิดที่ทำให้เกิดทุกข์นั้นด้วยตัวเองเสีย อย่างเช่นผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ก็เป็นกรบรรเทาความทุกข์ทางหนึ่งของข้าพเจ้าเช่นกัน

การสร้างสรรคผลงานวิทยานิพนธ์ เรื่อง ธรรมะผ่านชีวิตประจำวัน (ในช่วงเวลาบ่าย) มีเนื้อหาเกี่ยวกับความคิด จินตนาการผสมผสานความรู้สึกสุขและทุกข์ที่ฟุ้งขึ้นมาท่ามกลางภาวะที่มีสมาธิในขณะที่ทำกิจวัตรประจำวัน ทำให้ข้าพเจ้าได้มีโอกาสสำรวจจิตใจตนเองรวมถึงหาต้นเหตุแห่งความทุกข์นั้น โดยแบ่งตามแนวทางการเกิดกิเลสตัณหาซึ่งเป็นต้นเหตุของความทุกข์ได้แก่ “โลภ” “โกรธ” และ “หลง” จากนั้นจึงใช้หลักคำธรรมะจากหนังสือที่ข้าพเจ้ามักอ่านเพื่อให้กำลังใจตัวเองในการบำบัดคลายทุกข์นั้นให้เบาบางลง

โดยผลงานศิลปกรรมชุดนี้จะถูกนำเสนอในรูปแบบของสื่อภาพเคลื่อนไหวสองมิติ (2D Animation) โดยใช้เทคนิคการวาด การถ่ายวิดีโอ และการตัดต่อทั้งภาพและเสียงเป็นวิดีโอจำนวน 3 ชิ้น มีขนาดความยาวประมาณชิ้นละ 2 นาที ฉายผ่านเครื่องโปรเจคเตอร์ (Projector) ลงบนผนังขาว

Thesis	Dharma in Daily Life (In the afternoon)
Student	Ms. Thunyathorn Amornlertvit
Student ID.	57602045
Degree	Master of Fine Arts
Program	Visual Arts
Year	2016
Thesis Advisor	Assoc.Prof. Kunjana Dumsopee

ABSTRACT

The creative thesis “The dharma in everyday life (afternoon)” exhibit about ideal and imagine which compose of happiness and affliction appear in mind pacified. From this point I consider the cause of affliction in my mind. The affliction are built up from desired and passion of human such as greedy, angry and enchantment. I always use a doctrine from Dharma-book to inspire myself for treating and removing the affliction.

As a human being, one will inevitably experience happiness and sadness. There is nothing more than that. Admittedly, happiness never harms our minds, but sadness can directly affect the rhythm of our heartbeats and give us sorrowful feelings. In many cases, happiness and sadness have become causes of emotions (sadness-hidden happiness or happiness-hidden sadness), which will concurrently be experienced by each other at a certain period of time. It is understood that happiness can easily be shared, but sadness is rarely welcomed. However, people have come up with different ways to relieve suffering. Some people prefer to seek advices from close friends they trust. Some of them may visit a Buddhist temple to practice the Lord Buddha’s teachings aiming to eliminate sorrows and create peace of mind. I personally agree with both ideas. If I have a trustworthy person by my side, I will talk to or consult with him. If my suffering still remains or I don’t want to share it with anyone of my loved ones, I must help myself. I am managed to control my thought, which is considered a major cause of my suffering. Similarly, the achievement of this thesis can reflect the alleviation of my suffering.

The accomplishment of this work of art will be presented in the form of two-dimensional animation (2D Animation) supported by the use of drawing, filming, and audio and video editing techniques totaling 3 sets. Each set unveil the approximate playing length of two minutes to be displayed via the projector on the while screen.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จได้ด้วยความเข้าใจและใส่ใจถึงลักษณะตัวตน ความสนใจ ความถนัด และความสามารถของข้าพเจ้า จากอาจารย์ที่ปรึกษา รศ.กนกจนา คำโสภี ที่คอยสังเกตและให้คำแนะนำที่เหมาะสมกับข้าพเจ้า รวมไปถึงด้านเนื้อหาของผลงานที่อาจารย์ที่ปรึกษาของข้าพเจ้า บอกเสมอว่าต้องมาจากสิ่งที่ข้าพเจ้าสนใจที่จะทำและทำได้จริงๆ อีกทั้งคุณจารย์ผู้ให้คำแนะนำ รศ.อลิตา จันผิงเพ็ชร ผศ.ศณากกร กษาชีวะ ผศ.วุฒิกิร คงคา และ ผศ.คมสัน หนูเขียวที่คอยให้คำแนะนำถึงข้อดีและข้อเสียในผลงานเพื่อให้ข้าพเจ้าได้พัฒนาตนเองมาโดยตลอด

ขอขอบคุณครอบครัวที่คอยรับฟัง ให้คำปรึกษาและให้กำลังใจอยู่เสมอ ขอขอบคุณ ผศ.คมสัน หนูเขียว ภาควิชาศิลปกรรม และ ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม ที่เอื้อเฟื้ออุปถัมภ์ในการแสดงผลงานของข้าพเจ้า ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ ปริญญาโท สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่คอยถามไถ่ความเป็นไปของวิทยานิพนธ์ซึ่งกันและกันอยู่เสมอ

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณตนเองที่ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของสถาบันแห่งนี้ ได้รับความรู้ ประสบการณ์ ค้นพบศักยภาพและความสามารถใหม่ของตนเองที่จะเป็นประโยชน์ในอนาคต นอกเหนือจากนี้คือมิตรภาพและน้ำใจมากมายที่ได้รับมาจากหลากหลายบุคคลที่ข้าพเจ้าขอความช่วยเหลือทั้งที่อยู่ในสังกัดคนทำงานศิลปะด้วยกัน และทั้งจากบุคลากร เจ้าหน้าที่ภายในสถาบันแห่งนี้

ธัญธร อมรเลิศวิทย์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญภาพ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์.....	2
1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	2
1.4 ขอบเขตของการศึกษา.....	3
1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์.....	3
บทที่ 2 แนวความคิดสร้างสรรค์และอิทธิพล.....	4
2.1 ที่มาของแนวความคิดสร้างสรรค์.....	4
2.2 อิทธิพลที่ได้รับ.....	11
บทที่ 3 การดำเนินการสร้างสรรค์.....	17
3.1 วิเคราะห์ข้อมูล.....	17
3.2 การสังเคราะห์ข้อมูล.....	17
3.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	19
บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์.....	27
4.1 วิเคราะห์ข้อมูล.....	21
4.2 โครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	24
4.3 สุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	24
4.4 เนื้อหาสาระของภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	24
บทที่ 5 บทสรุป.....	56
บรรณานุกรม.....	57
ประวัติผู้เขียน.....	58

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต่อ IV อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 คาร์ล แรนซัม โรเจอร์ (Carl Ransom Rogers).....	5
2.2 แจ็กสัน พอลล็อก (Paul Jackson Pollock).....	6
2.3 ฟรานซิส เบคอน (Francis Bacon) ศิลปินชาวอังกฤษ.....	7
2.4 นิกิ เดอ แซงต์ ฟาลล์ (Niki de Saint Phalle) ศิลปินชาวฝรั่งเศส... ..	7
2.5 อัลเบอโต้ จิอาโคเมตตี (Alberto Giacometti).....	9
2.6 ผลงานของ Francis Bacon ชื่อผลงาน Three Studies of Lucian Freud.....	15
2.7 ผลงานของ Bourgeois Louise ชื่อผลงาน Janus Fleuri.....	16
2.8 ผลงานของ Satsuki Shibuya ชื่อผลงาน U G U I S U.....	16
3.1 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) ในผลงานวิดีโอ เรื่อง หลง.....	20
3.2 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) ในผลงานวิดีโอ เรื่อง โลก.....	21
3.3 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) ในผลงานวิดีโอ เรื่อง โกรธ.....	22
3.4 ภาพเมาส์ปากกาสำหรับวาดรูป (Tablet Mouse)	23
3.5 ลักษณะของภาพที่วาดเพื่อการเคลื่อนไหว (Animate).....	23
3.6 การประกอบภาพรวม (compositing) : ฉากหลัง.....	24
3.7 การประกอบภาพรวม (compositing) : การเรียงลำดับภาพตัวละครในเรื่อง.....	24
3.8 การประกอบภาพรวม (compositing) : การนำตัวละครมาประกอบกับฉากหลัง.....	25
3.9 การประกอบภาพรวม (compositing) : การเพิ่มองค์ประกอบผ้าปลิวสีส้ม.....	25
3.10 การประกอบภาพรวม (compositing) : การเพิ่มองค์ประกอบผ้าปลิวสีชมพู และพระอาทิตย์.....	26
3.11 การใส่ดนตรีและเสียงประกอบ (music and sound effects) ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro.....	26
4.1 ภาพจากผลงานที่กล่าวถึงต้นเหตุแห่งความทุกข์อย่างหนึ่ง คือ “หลง”.....	28
4.2 ภาพจากผลงานที่กล่าวถึงต้นเหตุแห่งความทุกข์อย่างที่สอง คือ “โลก”.....	28
4.3 ภาพจากผลงานที่กล่าวถึงต้นเหตุแห่งความทุกข์อย่างที่สาม คือ “โกรธ”.....	29
4.4 ลักษณะของตัวละครที่ได้ตัดแปลงมาจากตัวข่าวเจ้าของเรื่องหลง.....	30
4.5 ลักษณะของตัวละครปลาจากเรื่องหลง”.....	31
4.6 ลักษณะของตัวละครนกจากเรื่องหลง.....	31
4.7 ภาพลักษณะของผ้าจากเรื่องหลง.....	31

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต่อVอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.8 ฉากหลังจากเรื่อง หลง.....	32
4.9 ลักษณะของตัวละครที่ได้ตัดแปลงมาจากตัวข้าพเจ้าเองจากเรื่อง โลก.....	33
4.10 ลักษณะของตัวละครปลาจากเรื่อง โลก.....	33
4.11 ลักษณะของฟ้าจากเรื่อง โลก.....	33
4.12 ฉากหลังจากเรื่อง โลก.....	34
4.13 ลักษณะของตัวละครที่ได้ตัดแปลงมาจากตัวข้าพเจ้าเองจากเรื่อง โกรธ.....	34
4.14 ลักษณะของตัวละครอื่นๆ จากเรื่อง โกรธ.....	35
4.15 ลักษณะของปลา จากเรื่อง โกรธ.....	35
4.16 ลักษณะของฟ้าจากเรื่อง โกรธ.....	35
4.17 ฉากหลังจากเรื่อง โกรธ.....	36
4.18 การลงสีดอกหญ้าในผลงานวิดีโอ เรื่อง หลง.....	36
4.19 การลงสีปลาในผลงานวิดีโอ เรื่อง โกรธ.....	37
4.20 การปรับความเข้ม (Opacity) และปรับเอฟเฟค (Effect) เป็น Overlay.....	37
4.21 การปรับความเบลอ (Blur).....	38
4.22 ภาพการเปรียบเทียบระหว่างภาพที่มีการปรับความเบลอ (Blur) และไม่ปรับ.....	38
4.23 ภาพการแสดงแสงและเงาที่ทับลงบนตัวละคร.....	39
4.24 ภาพการเปรียบเทียบระหว่างภาพที่มีการปรับเอฟเฟค (Effect) เป็น Overlay และไม่ปรับ.....	39
4.25 ภาพฉากหลัง (Background) ต้นฉบับที่ยังไม่ผ่านการปรับแสงใส่กราฟิกใดๆ ทั้งสิ้น.....	40
4.26 ภาพกราฟิกที่จะใส่วางบนงานชม เพื่อสร้างให้วัตถุเกิดสี.....	40
4.27 ภาพกราฟิกที่จะใส่วางบนงานชม เพื่อสร้างองค์ประกอบให้ฉากหลัง.....	41
4.28 ภาพวิดีโอที่ถ่ายเงาดันไม้บนพื้นขาว เพื่อสร้างแสงและเงาให้ฉากหลัง.....	41
4.29 นำภาพกราฟิกดังที่กล่าวมาทั้งหมดมาปรับความเข้ม (Opacity) และปรับเอฟเฟค (Effect) เป็น Overlay.....	42
4.30 ภาพฉากหลัง (Background) จากผลงานวิดีโอเรื่อง หลง.....	42
4.31 ภาพวาดเพื่อทำการเคลื่อนไหว (Animate) ของปลาในผลงานวิดีโอเรื่อง หลง.....	43
4.32 ภาพวาดเพื่อทำการเคลื่อนไหว (Animate) ของตัวละครในผลงานวิดีโอเรื่อง โลก.....	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.33 ภาพวาดเพื่อทำการเคลื่อนไหว (Animate) ของตัวละครในผลงานวิดีโอเรื่อง โกรธ.....	44
4.34 ภาพวาดเพื่อทำการเคลื่อนไหว (Animate) ของผ้าในผลงานวิดีโอเรื่อง หลง.....	44
4.35 ภาพวาดเพื่อทำการเคลื่อนไหว (Animate) ของผ้าในผลงานวิดีโอเรื่อง โกรธ.....	45
4.36 ภาพวาดเพื่อทำการเคลื่อนไหว (Animate) ของการเปลี่ยนรูปร่างจากปลากลายเป็นคน.....	45
4.37 ภาพวาดเพื่อทำการเคลื่อนไหว (Animate) ของการเปลี่ยนรูปร่างจากผ้ากลายเป็นปลา.....	45
4.38 ภาพวาดเพื่อทำการเคลื่อนไหว (Animate) ของการเปลี่ยนรูปร่างระหว่างหัวคนและปลา.....	46
4.39 การใส่เสียงเอฟเฟค (Sound Effect) ในผลงานวิดีโอเรื่อง หลง.....	46
4.40 การใส่เสียงเอฟเฟค (Sound Effect) ในผลงานวิดีโอเรื่อง โลก.....	47
4.41 ภาพกระดิ่งลมจากเรื่อง โดราเอมอน.....	48
4.42 ภาพกระดิ่งลมที่ภูเขาทอง.....	48
4.43 การใส่เสียงเอฟเฟค (Sound Effect) ในผลงานวิดีโอเรื่อง โกรธ.....	49
4.44 ภาพจากภาพยนตร์ เรื่อง Corpse Bride.....	50
4.45 ภาพจากภาพยนตร์ เรื่อง My Neighbor Totoro.....	50
4.46 ภาพจากภาพยนตร์ เรื่อง Finding Nemo.....	51
4.47 ภาพจากภาพยนตร์ เรื่อง Ghost in The Shell : Innocence.....	52
4.48 ภาพจากผลงานวิดีโอเรื่อง หลง.....	53
4.49 ภาพจากผลงานวิดีโอเรื่อง โลก.....	54
4.50 ภาพจากผลงานวิดีโอเรื่อง โกรธ.....	55

บทที่ 1

บทนำ

ชีวิตนี้ของมนุษย์เกิดมามีทั้งความสุขและความทุกข์ ถ้ามีความสุขก็แค่ปล่อยใจให้เคลิ้มไปตามความยินดีนั้นอย่างอิสระ แต่กลับกันหากความทุกข์เกิด ก็ต้องหาทางดับทุกข์กันไป ใครจะเต็มใจอยากปล่อยให้ตนเองจมความทุกข์ตามลำพังกัน มีคำพูดที่พูดกันเสมอว่า คนสมัยนี้ไม่ค่อยรับฟังเรื่องของคนอื่น การปรึกษาปัญหาความทุกข์กับบุคคลที่เราไว้วางใจก็ดูเป็นหนทางแบ่งเบาความทุกข์ที่ดี แต่ดีแล้วหรือที่จะเอาความทุกข์ของตนไปโยนใส่อีกบุคคลหนึ่งทั้งหมดโดยไม่รู้จักฟังพาและจัดการความคิดของตัวเองเสียก่อน

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

“ธรรม” คือ “ธรรมชาติ”

“ธรรม” ไม่ใช่ “ธรรมชาติ” เพราะธรรมชั้นนิพพานนั้นดับธรรมชาติ”

ธรรมะให้คำจำกัดความมาอย่างที่อ่านศัพท์ภาษานั้นแล้วต้องตีความกันอีกรอบ ให้ผู้ศึกษาได้หาความหมายที่สมองจะเข้าใจได้อย่างง่ายตามแต่ความเชื่อและศรัทธาของแต่ละบุคคล สำหรับข้าพเจ้าแล้ว ถ้าคำว่าธรรมหรือธรรมะตีความได้ยากนัก ก็ขอใส่ใจกับเนื้อหาที่อยู่ภายใต้คำว่าธรรมะก็พอ สำหรับวัยคนยังมีกิเลสเช่นข้าพเจ้าที่ยังซึมซับธรรมไม่ได้ขนาดนั่งวิปัสสนา หรืออยู่ในความสงบฟังคำเทศน์ได้นานนัก แต่เมื่อตอนที่ได้ติดสอยห้อยตามพ่อแม่ไปทำบุญที่วัดความรู้สึกว่าตัวเองได้ทำดีมันก็ผุดขึ้นมาเอง อาจเพราะด้วยภาพบรรยากาศของสีฟ้าเหลืองที่พระสงฆ์สวมใส่ สีฟ้าขาวของแม่ชีกำลังกวาดใบไม้ที่หล่นจากต้นไม้ใหญ่ปลูกอยู่คู่กับหลังคาลายกนกของวัด เป็นเอกลักษณ์ของสถานที่แห่งศาสนา และเอกลักษณ์นั้นก็ยิ่งถ่ายทอดออกมาผ่านบทเพลง ศิลปะและหนังสือ คล้ายเป็นธรรมะนอกสถานที่ที่ได้รับการปรับ ถูกปรับให้นำเข้าถึงมากขึ้นด้วยรูปลักษณ์หรือภาษาที่ตาม จนกระทั่งมาอยู่ในชีวิตประจำวันของคนห่างไกลวัดเช่นข้าพเจ้าได้ในที่สุด

ในช่วงเวลาบ่ายหลังจากพ่อและข้าพเจ้ากินข้าวกันเสร็จ พ่อจะไปนั่งดูทีวีอยู่ที่ห้องรับแขกหน้าบ้านอย่างเคย ส่วนตัวข้าพเจ้าก็พยายามหากิจกรรมอื่นทำต่อเพื่อหลีกเลี่ยงความทุกข์จากงานสร้างสรรค์ที่ข้าพเจ้าคิดไม่ออก แต่ก็หลายครั้งเหลือเกินที่ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ผสมความสุขและทุกข์กลับพุ่งพล่านขึ้นมาจากเพียงแค่การทำกิจวัตรธรรมดาต่างๆ ในบ้านอย่างเช่นการล้างจานหรือซักทรงเท้ามอมๆ คู่หนึ่งของข้าพเจ้า การได้อยู่ตัวคนเดียวในระยะหนึ่งและมีงานที่ไม่

ต้องใช้ความคิดแต่ใช้ความเคยชินทำให้เสร็จ ทำให้ข้าพเจ้าอยู่ในภาวะที่มีสมาธิ ทุกความทุกข์ที่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกิดในหัวน้อยๆ ของข้าพเจ้าได้รับการแก้ไขในทางที่ทำให้สบายใจที่สุดด้วยความคิดที่จำข้อความสร้างกำลังใจจากหนังสือหมวดจิตวิทยาเหล่านั้นได้

ความทุกข์บางอย่างก็น่าเอามารำลึกไว้เตือนใจเพื่อปรับปรุง บางความทุกข์ก็ควรได้รับการปลดปล่อยเพื่อก้าวต่อไป ข้าพเจ้าคิดว่า การได้สำรวจความคิดและจิตใจในโอกาสที่มีสมาธิจะทำให้ความทุกข์หรือความกังวลเบาลงและเห็นสิ่งที่สำคัญกว่าชัดเจน คือสิ่งที่ทำตรงหน้า ไม่จมอยู่กับความคิดในอดีต และไม่พุ่งความคิดไปยังอนาคต การจมอยู่ในความคิดที่ฟุ้งซ่านทำให้เวลาที่จะคิดถึงสิ่งที่ต้องทำจริงๆ เสียบไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษากระบวนการวิธีการคิดสร้างสรรค์ที่มีแรงจูงใจจากการคิดหาหนทางดับทุกข์ผ่านชีวิตประจำวันส่วนตัว
2. เพื่อศึกษา “แรงกระตุ้นจากภายใน” ที่เป็นเหตุแห่งการแสดงออกทางอารมณ์ หรือความรู้สึกทางศิลปะ โดยศึกษาจากศิลปินที่ทำงานศิลปะจากแรงจูงใจในชีวิตส่วนตัว ยกตัวอย่างเช่น ศิลปินที่ชื่อว่า ฟรานซิส (Francis Bacon) จุดเด่นสำคัญและมักปรากฏในภาพของเขาเสมอๆ คือ รูปของห้องสี่เหลี่ยมโล่งกับรูปคนที่บิดเบี้ยว ซึ่งเกิดจากปมทางความคิดเกี่ยวกับห้องที่ เบคอน เคยประสบมา ทำให้ทรสณะความคิดเรื่องห้องของ เบคอน ให้ความรู้ตี้อันตรายแก่เขา, จิมมี่ เหลียว (Jimmy Liao) ศิลปินชาวไต้หวัน ป่วยเป็นโรคลูคีเมีย หรือมะเร็งในเม็ดเลือดขาว เขาใช้ความสามารถในการวาดภาพในการบำบัดและให้กำลังใจตนเอง, ซัตสึกิ ชิบูย่า (Satsuki Shibuya) ศิลปินชาวญี่ปุ่น งานของซัตสึกิเกี่ยวกับการหยั่งรู้ถึงพลังงานและจิตวิญญาณ โดยให้ความสำคัญกับรูปแบบของธรรมชาติ พลังงานและมุมมองในชีวิตประจำวัน ข้าพเจ้าได้ศึกษาถึงแนวความคิดและการนำเอาความคิดนั้นมาเป็นแนวทางการออกแบบและสื่อออกมาเป็นภาพงานศิลปะ
3. เพื่อค้นคว้าเอกลักษณ์ที่อยู่ภายใต้ความคิดในเรื่องความทุกข์ที่ได้รับการแก้ไขผ่านชีวิตประจำวัน การออกแบบภาพเคลื่อนไหวให้ลายเส้นและสีสันกลมกลืนบนภาพถ่ายที่สื่อถึงกิจกรรมประจำวันของตนเอง การสร้างจินตนาการถึงความทุกข์ในใจรวมถึงการศึกษาข้อมูลจากหนังสือธรรมะมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลงาน

1.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ความคิด จินตนาการผสมผสานความรู้สึกทั้งสุขและทุกข์ที่เกิดขึ้นในขณะที่ข้าพเจ้ากำลังเพลิดเพลิดกับการทำกิจวัตรประจำวัน เช่น การล้างจาน ข้าพเจ้านำเอากิจกรรมอย่างการล้างจานนั้นมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลงาน โดยการนำเอาองค์ประกอบ อย่างเช่น จาน น้ำ แสงแดดและเงาต้นไม้จากกริมหน้าต่างในห้องครัวมาเป็นฉาก และมีภาพกราฟิกที่ถูกวาดขึ้น นำไปผ่านกระบวนการตัดต่อให้เกิดการขยับ เคลื่อนไหวเป็นตัวดำเนินเรื่องราวในสร้างสรรค์ผลงาน วิดีโอชุดนี้

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

1. ด้านเนื้อหาเล่าถึงความทุกข์ที่เกิดไปสู่วิกฤตที่จัดการความทุกข์นั้น โดยมีธรรมชาติเข้าช่วย แบ่งตามแนวทางการเกิดกิเลสตัณหาซึ่งเป็นต้นเหตุของความทุกข์ ได้แก่ “โลภ” “โกรธ” และ “หลง”
2. ด้านรูปแบบเป็นการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออนิเมชัน 2 มิติ ขนาด 1280x720 pixel. ความยาวขึ้นละประมาณ 2.00 นาที โดยฉายผ่าน โปรเจกเตอร์บนผนังสีขาว
3. ด้านเทคนิคมีลายเส้นและรูปทรงที่เคลื่อนไหวได้เป็นตัวดำเนินเรื่องบนพื้นหลังที่เป็นภาพถ่ายจริง

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

1. รวบรวมข้อมูลจากการพิจารณาถึงความทุกข์ที่อยู่ในใจรวมถึงความคิดในส่วนที่ได้รับแรงบันดาลใจจากหนังสือเพื่อคลายความทุกข์นั้น
2. นำข้อมูลที่ได้ศึกษามาประมวลผลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างการนำเสนอความทุกข์ที่เกิดและหนทางในการคลายทุกข์
3. นำผลความคืบหน้าของงานนำเสนอคณาจารย์ เพื่อรับฟังข้อวิจารณ์แนะนำปรับแก้จากการวิจารณ์มาเป็นพัฒนาและต่อยอดให้ดีขึ้นต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

แนวความคิดสร้างสรรค์และอิทธิพล

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุด “ธรรมะผ่านชีวิตประจำวัน (ในช่วงเวลาบ่าย)” เป็น การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากกิจวัตรประจำวันอย่างการล้างจาน นำเสนอ เรื่องราวความคิด จินตนาการผสมผสานความรู้สึกทั้งสุขและทุกข์ที่เกิดขึ้น โดยข้าพเจ้าเลือกที่จะ เอาเรื่องของความเศร้า ความทุกข์มาเป็นเนื้อหาหลักในการเล่าเรื่องผ่านวิดีโอ 3 ชิ้น ซึ่งถูกจัดแบ่ง โดยยึดตามแนวทางการเกิดกิเลสตัณหาซึ่งเป็นต้นเหตุของความทุกข์ได้แก่ “โลภ” “โกรธ” และ “หลง”

นอกจากจากความทุกข์โดยส่วนตัวที่ต้องพิจารณาตัวเองด้วยตนเองแล้ว การจะปลดปล่อยจิตใจให้คลายทุกข์ ข้าพเจ้าก็ย่อมต้องมีความรู้ในระดับหนึ่งเช่นกัน ซึ่งนั่นก็มาจากหนังสือให้ คำกำลังใจต่างๆ ทั้งให้คำแนะนำโดยตีการไม่คิดฟุ้งซ่านบ้าง ยอมรับตัวตนบ้าง จนกระทั่งถึง ขั้นตอนที่จะถ่ายทอดออกมา การถ่ายทอดความรู้สึกออกมาเป็นภาพนั้นไม่ง่ายเลย ถึงแม้จะเป็น ความนึกคิด ความรู้สึกของตนเองก็ตาม ดังนั้น ในการสร้างสรรค์งานศิลปะของข้าพเจ้าจึงต้อง ศึกษาจากทั้งหนังสือและจากศิลปิน ในการส่งความรู้สึกผ่านภาพศิลปะ โดยจำแนกเป็นหัวข้อดังนี้

2.1 ที่มาของแนวความคิดสร้างสรรค์

แรงกระตุ้นจากภายใน คือเหตุของการแสดงออกทางอารมณ์หรือความรู้สึกทางศิลปะ แรงกระตุ้นนี้อาจมีได้จากหลายปัจจัย ส่วนใหญ่จะถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอกทั้งสิ้น แล้วสะสม ขึ้นเรื่อยๆ เกิดเป็นแรงกระตุ้นภายในที่โดนกระทบเข้ามาจากสิ่งเร้าภายนอก ประกอบด้วยประเด็น ที่ลึกลงไป และได้ลำดับประเด็นที่ศึกษาไว้ดังนี้

1. ประสบการณ์ในชีวิต ปุ่มหลัง

ประสบการณ์ในชีวิตหรือ ปุ่มหลัง คือสัมพันธภาพของบุคคลกับสภาพแวดล้อมที่ทำให้ บุคคลมีความแตกต่างกันมาตั้งแต่เกิดกระทั่งตาย ประสบการณ์ในชีวิต ปุ่มหลังแต่ละบุคคลจะ ได้รับ หล่อหลอมมาจากอิทธิพลหลายประการ อาทิเช่น กาลเวลาที่ผันแปร เหตุการณ์ใน ธรรมชาติ ท้องถิ่นภูมิถิ่นานา ลักษณะวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อมทางกายภาพและสังคม การอบรม เลี้ยงดูจากบิดา มารดา การศึกษา ศาสนา หน้าที่การงาน ฯลฯ ดังกล่าวนี้นี้แต่ละบุคคลจะรับ เลือกเอาไว้ หรือบังเอิญเป็นบังเอิญมีหรือหนีแล้วไม่พ้นจากอิทธิพลทั้งหลายหรือไม่ อย่างไรก็ตาม เมื่อวาระแต่ละช่วงชีวิตของบุคคลผ่านอิทธิพลแต่ละด้านมาแล้วจึงประทับไว้เป็นประสบการณ์ที่

ต้องผ่านเข้ามาเลือกเอาไว้ บันทึกไว้ในความทรงจำอย่างเต็มใจ อยากเก็บจำหรืออยากลืม อยากหนีก็ถือได้ว่าเป็นประสบการณ์



ภาพที่ 2.1 คาร์ล แรนซัม โรเจอร์ (Carl Ransom Rogers)

ที่มา : <http://www.greatthoughtstreasury.com/author/carl-ransom-rogers>

คาร์ล แรนซัม โรเจอร์ (Carl Ransom Rogers) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันกล่าวถึงประสบการณ์เฉพาะบุคคลไว้ว่า

ประสบการณ์เฉพาะบุคคลรวมความรู้สึกและทัศนคติของบุคคลต่อโลกต่อชีวิต ต่อตนเอง และต่อสังคม และเขายังอธิบายว่า บุคลิกภาพของมนุษย์ถูกหล่อหลอมและผลักดันจากประสบการณ์ของบุคคลตั้งแต่แรกเกิดเป็นต้นมาและตลอดไปจนจบชีวิต จึงอาจกล่าวได้ว่า ประสบการณ์ของบุคคลเป็นแกนนำบุคลิกภาพ ประสบการณ์เป็นสิ่งที่บุคคลสำนึกรู้เฉพาะตน พฤติกรรมใดๆ ของบุคคลอยู่ใต้อิทธิพลของประสบการณ์เฉพาะตัวของบุคคลนั้นๆ มากกว่าข้อเท็จจริง เขายกตัวอย่างว่า เด็กที่ร้องไห้เพราะกลัวหมาเชื่อง เพราะเขาเคยถูกหมากัด หรือหญิงหม้ายไม่กล้าแต่งงานใหม่เพราะเคยมีประสบการณ์ชีวิตอันขมขื่นมาก่อน

2. การรู้จักตัวตนของตนเอง

“อย่างไรก็ตาม ค.ศ. 1950 เส้นทางสายศิลป์ของพอลล็อกกลับต้องสะดุดเพราะเหตุผลหลายอย่างด้วยกัน หลังจากการบันทึกภาพของนาโมธในเดือนตุลาคม ค.ศ. 1950 ได้จบสิ้นลง พอลล็อกหันกลับไปดื่มเหล้าอีกครั้ง หลังจากที่เคยหยุดไปถึงสี่ปี หลังจบงานนิทรรศการที่เบ็ตตี พาร์สันส์ แกลลอรี่ พอลล็อกได้บอกกับอัลฟอนโซ ออซโซริโอ ผู้เป็นเพื่อนว่า เขา “จิตตกอยู่ตลอดเวลา” เป็นเรื่องจริงที่ว่าชีวิตส่วนตัวมักจะเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางศิลปะของศิลปินอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลีกเลี่ยงไม่ได้ ทั้งนี้ วิกฤติการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตช่วงปลายปี 1950 นับเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในการทำงานศิลปะของพอลล็อก” (บาร์บารา เฮสส์. 2552: 54)



ภาพที่ 2.2 แจ็กสัน พอลล็อก (Paul Jackson Pollock)

ที่มา : <http://www.star-telegram.com/entertainment/arts-culture/article45338418.html>

อันได้กล่าวมานี้พอจะมองเห็นลักษณะการรู้จักตัวตนของตนเอง ศิลปินใช้ความเป็นตัวตนของตนเอง ด้วยการเข้าถึงแก่นจิตภายในส่วนลึกของตน มองเห็นความเคลื่อนไหวของจิต มีช่วงเวลาการทบทวนตนเอง รู้เจตนาการสร้างสรรค์ของตน สามารถตอบตนเองได้ว่าเขาสังสรรค์ศิลปะเพื่ออะไร

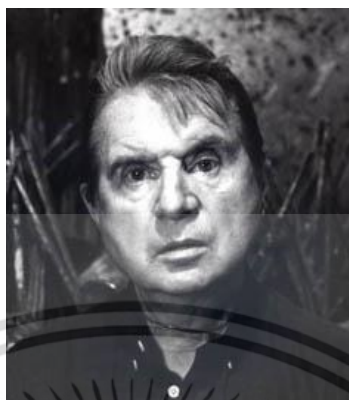
การรู้จักตัวตนของตนเองกับประสบการณ์เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกัน คาร์ล แรนซัม โรเจอร์ (Carl Ransom Rogers) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน กล่าวถึง “ตัวตนของบุคคล (Self)” ไว้ว่า ตัวตนของบุคคลนั้นคือประสบการณ์เฉพาะตนของบุคคลหนึ่งบุคคลใดผสมปนเข้าเป็น “ตัวตน” ของบุคคลนั้น และให้แนวคิดที่สำคัญไว้อีกว่า

“ประสบการณ์เป็นสิ่งที่บุคคลสำนึกรู้เฉพาะตน ผู้อื่นสามารถล่วงรู้และเรียนรู้ถึงประสบการณ์ของคนอื่นได้เฉพาะบางส่วนบางแง่มุมเท่านั้น พฤติกรรมใดๆ ของบุคคลอยู่ใต้อิทธิพลของประสบการณ์เฉพาะตนของเขามากกว่าข้อเท็จจริง”

3. ความเชื่อ

ประสบการณ์ในชีวิตและการรู้จักตัวตนของศิลปินที่ถูกสั่งสมมาเป็นเวลานานก่อให้เกิดเป็นความเชื่ออย่างใดอย่างหนึ่ง ความเชื่ออาจเป็นตัวกำหนดสิ่งอื่นๆ ตามมาในการทำงานศิลปะ และเป็นจุดเน้นให้เห็นเรื่องราว เนื้อหา ความคิดที่ศิลปินต้องการนำเสนอ ความเชื่ออาจดูเป็นเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอญญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นามธรรมและอาจแฝงอยู่ในผลงาน โดยเห็นได้จากความต่อเนื่องของการสร้างสรรค์อย่างสม่ำเสมอจากบางตอนในหนังสือของ Russell John กล่าวถึงเบคอนไว้ว่า



ภาพที่ 2.3 ฟรานซิส เบคอน (Francis Bacon) ศิลปินชาวอังกฤษ

ที่มา : [https://en.wikipedia.org/wiki/Francis_Bacon_\(artist\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Francis_Bacon_(artist))

“ความเชื่อของคนเป็นสิ่งที่ เบคอน ได้พูด ณ วาระโอกาสนั้น ความไม่ชัดเจนของมนุษย์ เป็นความเจ็บปวดของพวกเขา เบคอน มองเห็นสิ่งเหล่านี้มีความสำคัญอย่างที่สุดและเป็นธรรมดาทั่วไป และเป็นพื้นฐานของมนุษย์โดยปกติ ในความเชื่อเกี่ยวกับชีวิตของ เบคอน ที่เชื่อในเรื่องของวิฤติ ความกำกวมความไม่แน่นอนของชีวิต” (สุพจน์ ศิริรัชนิกร. 2546: 57)

สำหรับ นิกิ เดอ แซงต์ ฟาลล์ (Niki de Saint Phalle) เธอเชื่อว่า ไม่ว่าจะอะไรจะเกิดขึ้นหรือเป็นไปอย่างไรก็ตาม สิ่งที่เกิดขึ้นจริงในโลกเรานั้นไม่มีใครรู้หรือแก้ไขเปลี่ยนแปลงได้ นอกจากพระเจ้าเท่านั้น สิ่งสำคัญอีกสิ่งหนึ่งที่นิกิ มีความเชื่อเกี่ยวกับโชคชะตา คือ “โชคชะตาของฉันทือราศีพฤกจิก เป็นเส้นทางสู่การพิชิตอุปสรรคและชั้นต้องเรียนรู้ที่จะรักอุปสรรคเหล่านั้น” (เสาวลักษณ์ พันธบุตร. 2548: 48)



ภาพที่ 2.4 นิกิ เดอ แซงต์ ฟาลล์ (Niki de Saint Phalle) ศิลปินชาวฝรั่งเศส

ที่มา : <http://www.normanparkinson.com/archive/niki-de-saint-phalle/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น เมื่อได้รู้เนื้อหาแล้วโปรดอย่าเผยแพร่หรือเผยแพร่ข้อมูลใดๆ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ความคิด

ความคิดมีความสัมพันธ์กับการเข้าใจธรรมชาติของโลกและของบุคคล ความคิดเสมือนเป็นประตูแรกแห่งหนทางของมนุษย์สู่การกระทำ ในการสร้างสรรค์ศิลปะ ความคิดอยู่ในฐานะปัจจัยสำคัญที่จะขยายผลต่อไปด้วยการใช้วิธีคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความคิดให้ปรากฏเป็นรูปธรรมนั่นคือผลงานศิลปะ บนเส้นทางของความคิดของบุคคลประกอบด้วยปัจจัยย่อยอีกคือการค้นหา การค้นพบ การเรียนรู้ การเข้าใจเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เป็นผลมาจากประสบการณ์ การรู้จักตัวตนของตนเอง และความเชื่อ ฯลฯ

จากความคิดแรกสู่ความคิดต่อมาอันกระจ่างลึก จากเรื่องหลากหลายขมวดเป็นเรื่องเฉพาะ ศิลปินต้องใช้ความคิดตั้งแต่เริ่มต้นจนเสร็จสิ้นจากจุดเริ่มต้น ผ่านการถาม ตอบกับตนเองด้วยคำถาม อะไร ทำไม เพราะอะไร เพื่ออะไร เป็นอย่างไร วิธีไหน แก้ไขอย่างไร จนเกิดประเด็น สะสมมากมายแต่เขาจะรู้ด้วยตนเองจนสามารถคลายปม และหาผลสุดท้ายของความคิดได้ด้วยการฝึกฝน การกระทำ ความเอาใจจริงเอาใจกับรูปแบบของความคิดนั้นๆ

ความคิดจำเป็นต้องมีที่มา ส่วนใหญ่มาจากสิ่งรอบตัวของศิลปินที่ผ่านเข้ามา ปะทะสัมผัส กระแทบโดยจิตและตัวตนเป็นเครื่องรับรู้ ดังนั้นสิ่งรอบตัวเป็นสิ่งสำคัญยิ่งกับความคิดศิลปิน จนเกิดเป็นอิทธิพล

อิทธิพลต่อแนวคิดที่มาสืบแวดล้อม เช่น ครอบครัว ท้องถิ่นที่อยู่อาศัย ความรัก การสูญเสีย สงคราม เศรษฐกิจ เทคโนโลยี อุตสาหกรรมเกษตร-ธรรมชาติ ศิลปะในอดีต ฯลฯ ส่วนมีอิทธิพลต่อแนวความคิดในการสร้างสรรค์ของศิลปินทั้งทางตรงและทางอ้อม

5. ทักษะคิด

ทักษะคิด คือ เครื่องรู้เห็น การเห็น หรือความเห็นโดยเฉพาะในส่วนที่ไม่ได้เกิดจากการศึกษาข้อมูลใดๆ เป็นเฉพาะความเห็นและความเชื่อของคนๆนั้น กลุ่มนั้น ไม่เปลี่ยนแปลงง่ายเมื่อเกิดทักษะคิดแล้ว

ทักษะคิดของศิลปินตามความเข้าใจของผู้เขียน (ปารณ์ โสมย์ช เลปอาจารย์) เสมือนเป็นการรับรู้ สัมผัส ที่ผ่านการประเมินวิเคราะห์หามกพอสมควรจากตัวตนของศิลปินเฉพาะบุคคล จนตนเองสามารถสามารถยอมรับการรู้เห็นและนำมาใช้ทั้งทางตรงและทางอ้อมในการสร้างสรรค์ เช่น ทักษะคิดการทำงานของ เบคอน กล่าวถึงการทำงานโดยปราศจากการเตรียมการหรือภาพร่างนั้น มักเป็นสิ่งที่ฟรานซิส เบคอน กระทำหรืออาจกล่าวได้ว่าเบคอนยึดเอาสิ่งที่ได้จากความบังเอิญ “ผมเชื่อโอกาสในความเป็นไปได้และผลักดันให้สุดจนมีบางอย่างเกิดขึ้น ผมคิดว่าตนเองเป็นจิตรกรที่ใช้สัญชาตญาณเป็นหลัก มีลักษณะใกล้เคียงกับระบบประสาทและจิตไร้สำนึก” (สุพจน์ ศิริ-รัชนีกร. 2546: 60)



ภาพที่ 2.5 อัลเบอโต้ จีอาโคเมตติ (Alberto Giacometti)

ที่มา : <http://www.dailyartfixx.com/2014/10/10/alberto-giacometti-1901-1966/>

ในเวลาเดียวกับที่อัลเบอโต้ จีอาโคเมตติ (Alberto Giacometti) กลับมองว่าทุกสิ่งทุกอย่างได้หดตัวลงภายใต้การกดดันของความทรงจำ ให้รูปร่างเหล่านั้นหดตัวเล็กกลงๆ รูปคนของเขาจึงผอมเรียว สูงชะลูด บนพื้นผิวที่เขาทิ้งร่องรอยขรุขระด้วยมีทรศนะว่า รูปร่างคนในความฝันและในความทรงจำของมนุษย์ นับตั้งแต่ยุคคิคาบรรรพ์ พยายามสร้างรูปให้ง่ายที่สุด (คมสันต์ คำสิงหา. 2546: 3-4)

6. อารมณ์ความรู้สึก

อารมณ์ คือ ความเป็นไปแห่งจิตใจในขณะหนึ่งๆ ก่อจากรูป รส กลิ่น เสียง ความคิด ความรู้สึก นิสัยใจคอ การแสดงออกทางอารมณ์จะเป็นลักษณะใดๆ ในการสร้างสรรค์ศิลปะขึ้นอยู่กับ ปุ้มิหลังของชีวิตส่วนตัว บุคลิกภาพ และสิ่งแวดล้อมอันมากระทบ

อารมณ์เป็นตัวกำหนดความคิดสร้างสรรค์อันดับแรกและขยายตัวเป็น แนวคิด เรื่องวิธีการ ฯลฯ

ความรู้สึก คือ ปฏิกริยาจากการรับรู้ (Perception) หรือการรับสัมผัสจากสิ่งเร้าภายนอกหรือภายใน ได้แก่ ความเย็น ความร้อน ความอ่อน ความแข็ง ความสบาย ความไม่สบาย ความพอใจ ฯลฯ ถ้าความรู้สึกนี้เกิดขึ้นอย่างรุนแรง และแล่นเข้าสะท้อนถึงภายในจนกลายเป็นอารมณ์สะท้อนใจ ถ้าไม่ถึงขั้นสะท้อนใจ ก็เป็นเพียงความรู้สึก (ชลูด นุ่มเสมอ. 2542: 315)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปินหรือบุคคลทั่วไปต่างก็เป็นมนุษย์ปุถุชนที่มีอารมณ์ความรู้สึกได้เหมือนกัน แต่ อารมณ์ในลักษณะของศิลปินนั้น มีความละเอียดพิถีพิถันกว่า มีความลึกซึ้งและความรุนแรงอัน ต่างไปจากอารมณ์ธรรมดามากกว่า หรือเรียกว่า “อารมณ์อย่างสุนทรีย์” เกิดจากความงามที่มี ระบบระเบียบที่ศิลปินได้รับการกระตุ้นจากธรรมชาติอยู่รอบตัวหรือเกิดจากร่องรอยภายใน ศิลปิน แต่ละคนมีอารมณ์สุนทรีย์ที่เฉพาะตัวแตกต่างกันจนกล่าวให้เห็นชัดเจน หรืออธิบายเป็นคำจำกัด ความไม่ได้ แต่ศิลปินทำได้จากการแสดงออกด้วยการถ่ายทอดผ่านเป็นงานศิลปะและจากงาน ศิลปะ เมื่อปรากฏต่อสายตาผู้ชมนั้นแล้ว ความรู้สึกของผู้ชมจะปรากฏตรงตามศิลปินหรือไม่ อย่างไร เป็นเรื่องอิสระ

7. บุคลิกภาพ พฤติกรรม

บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะเฉพาะบุคคลในด้านต่างๆ มองเห็นได้ที่เป็นส่วนนอก เช่น หน้าตา รูปร่าง ท่าทีกริยา การแต่งกาย การพูด ฯลฯ และอีกส่วนที่ต้องใช้การสังเกตและใช้เวลา ศึกษาเป็นส่วนภายใน เช่น สติปัญญา อารมณ์ภายใน ความสนใจ ปรัชญาความเชื่อ ความใฝ่ฝัน ปรารถนา ฯลฯ

พฤติกรรม หมายถึง สิ่งที่สะสมในจิตได้สำนึกที่มาจากอิทธิพลของครอบครัว สังคม วัฒนธรรม หล่อหลอมให้เกิดการแสดงออกอย่างปกติและไม่ปกติของมนุษย์ในลักษณะการทำให้เป็น ประจำ ซ้ำๆ อันอาจดูเป็นการกระทำเฉพาะตัว เช่น พุดมาก เงียบขรึม ไม่กล้าพูด ติดบุหรี่ ติด สุรา การเรียกร้อง ก้าวร้าว ดื้อเถียง จู้จี้ขี้บ่น กัดเล็บ เจ้าระเบียบ ฯลฯ

บุคลิกภาพ พฤติกรรม ที่ถูกเก็บซ่อนเร้นหรือถูกปิดอำพรางของมนุษย์ในขั้นปกติ ช่วยให้ เกิดการศึกษาซึ่งกันและกัน มีผลดีต่อการดำเนินชีวิตและการประกอบสัมมาชีพในสังคม ส่วน บุคลิกภาพ พฤติกรรมไม่ปกติในแง่ลบ หากมิได้ปรับตัวก็อาจเป็นภัยต่อสุขภาพจิตและกลายเป็น โรคจิต ประสาทในที่สุด

สำหรับบุคลิกภาพ พฤติกรรม ที่ถูกเก็บซ่อนเร้น หรือถูกปิดบังอำพรางอันมีสาเหตุของ การเก็บกอดจากความไม่พอใจต่างๆ ไว้ในระดับจิตใต้สำนึกที่อยู่ในตัวตนของศิลปินนั้น ดูเป็น ประโยชน์และเป็นสิ่งที่มีคุณค่าที่ศิลปินนำภาวะทางจิตนั้นๆ เป็นแรงกระตุ้นเพื่อทดแทนความไม่ พึงพอใจที่เขามีอยู่ ขึ้นเป็นผลงานสร้างสรรค์ด้วยการใช้ความกล้า ความเป็นตัวของตัวเอง ปัญญา สัจจะคุณธรรม

แรงขับภายในอันเป็นผลพวงจากบุคลิกภาพและพฤติกรรมที่เก็บซ่อนเร้นปรากฏเป็น รูปธรรมในงานศิลปะ นักจิตวิเคราะห์ที่เชื่อในแรงขับนี้ก่อให้เกิดการสร้างสรรคและปรากฏการณ์ ต่างๆ หรือในทางกลับกัน “ศิลปะก็คือผลพวงมาจากบุคลิกภาพ พฤติกรรม อันเนื่องมาจากความ เก็บกอดภายในของศิลปิน”

8. การระบายออก การปลดปล่อย การลดภาวะกดดัน การทดแทน

เมื่อใดที่มนุษย์เรานั้นกักเก็บวิกฤตการณ์และความทรงจำไว้ได้จัดสำนึก หากเป็นเรื่องเลวร้ายมนุษย์ก็จะหาหนทางขจัดความทรงจำเหล่านั้นออกด้วยวิธีการทางใดทางหนึ่งเข้าแทนที่ อันเราที่เราก็ได้ยินคำว่า ปลดปล่อย การทดแทน หรือการแทนที่ หรืออื่นๆ ในความหมายนี้ย่อๆ ปล่อยครั้ง

หากซิกมันด์ ฟรอยด์ เชื่อว่าพฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออกมา ล้วนมีที่มาที่ไปด้วยกันทั้งนั้น ไม่มีปรากฏการณ์ใดที่เกิดจากความบังเอิญ ก็แปลว่า การสร้างสรรค์ศิลปะอันเป็นที่ศิลปินเพียรพยายาม เต็มไปด้วยเหตุผลและสิ่งสูงค่าแห่งการระบายออกหรือทดแทน

9. การเปลี่ยนภาวะกดดันให้เป็นพลังความงาม

การเปลี่ยนภาวะกดดันให้เป็นพลังความงาม หมายถึง กลวิธีที่ผู้ทำงานศิลปะหยิบยกเอา สิ่งหนึ่งมาชดเชย ทดแทนสิ่งที่ปรารถนาแล้วอาจไม่สมหวังหรือสิ่งที่ขาดหาย สูญเสีย สงสัย หรือ ค้างคาใจ สิ่งทดแทนนี้สามารถทำให้มนุษย์มีพัฒนาการ วิวัฒนาการทางอารยธรรม มีกลวิธีที่จะ ได้มาซึ่งสัญลักษณ์อย่างหนึ่งอย่างใดเพื่อให้สิ่งหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นเป็นเครื่องหมายให้สะดวกแก่การ รับทราบแทนสิ่งหนึ่งและสิ่งหนึ่งที่ถูกสร้างนั้น ได้รวบรวมความหมายที่ซ่อนอยู่เบื้องหลัง สัญลักษณ์นั้น

กลวิธีที่นำมาใช้สร้างสรรค์งานศิลปะของศิลปินแต่ละคนย่อมแตกต่างกันขึ้นอยู่กับส่วน แวดล้อมภายในของศิลปิน บางกรณีทดแทนด้วยสิ่งตรงข้ามกับส่วนแวดล้อมภายในใจที่ขาด บาง กรณีทดแทนด้วยสิ่งที่ไม่เคยมีในชีวิตหรือบางกรณีทดแทนโดยสิ่งที่ชอบ เกลียด สูญเสีย ฯลฯ อย่างตรงไปตรงมา หรืออาจแม้แต่ทดแทนด้วยสิ่งเร้าภายนอก เช่น ธรรมชาติ เมือง สังคม ฯลฯ

โดยความรวมข้างต้นนี้หากสรุปให้ง่ายขึ้นต่อความเข้าใจกล่าวได้ว่า “การเปลี่ยนภาวะ กัดดันให้เป็นพลังความงาม คือ การทดแทน นั่นเอง” ผู้สร้างสรรค์ศิลปะก็ไม่ต่างกับบุคคลทั่วไป ที่ต้องเอาสิ่งหนึ่งมา ทดแทนหรือชดเชยอีกสิ่งหนึ่งที่ขาดไป สิ่งชดเชยต้องมีค่าเสมอด้วยสิ่งที่ขาด สิ่งชดเชยกับสิ่งที่ขาดอาจจะเป็นคนละสิ่งคนละชนิดก็จริง แต่ก็ถือว่าถึงมีค่าไม่เท่ากันก็คล้ายคลึง กัน แทนกันได้

2.2 อิทธิพลที่ได้รับ

1. อิทธิพลที่ได้รับจากวรรณกรรม

เมื่อไหร่ที่รู้สึกหมดกำลังใจ ข้าพเจ้ามักพึ่งพาหนังสือเหล่านี้เสมอ และตอนนี้ข้อความในหนังสือนั้นก็ยิ่งช่วยสนับสนุนผลงานศิลปะของข้าพเจ้าอีกเช่นกัน นอกจากศึกษาภาพงานศิลปะ รวมถึงแนวความคิดของศิลปินแล้ว ความรู้ก็เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้งานเรามีหนทางในการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะหนังสือเกี่ยวกับเรื่องอะไรก็จะทำให้ผู้อ่านได้ข้อคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเสมอ อาจจะเป็นแค่สักหน้าหนึ่ง หรือประโยคแค่ไม่กี่บรรทัดที่เราจะจดจำได้ แต่แก่นนั้นก็เพียงพอแล้ว เพราะข้าพเจ้าคิดว่าเป็นเรื่องส่วนตัวและรสนิยมที่ผู้อ่านมีสิทธิ์จะเลือกจดจำสิ่งที่ประทับใจและยังจดจำได้ในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวพันกับการทำมาหากินเช่นทุกวันนี้

เรื่องของความคิดเป็นเรื่องที่ยากจะควบคุม จะทำอย่างไรให้ไม่คิดฟุ้งซ่าน หนังสือเล่าถึงความหยุดจะคิดไม่ได้ของมนุษย์อย่างตรงใจข้าพเจ้าที่สุด ดึงย่อหน้าหนึ่งของหนังสือกล่าวว่า...

...เมื่ออยากหยุดคิด ภายในหัวคงเกิดภาวะที่ความคิดผุดขึ้นมาเป็นเรื่องเป็นราวต่อเนื่องกันไปไม่หยุดคล้ายห่วงโซ่ เช่น

“นี่ เลิกคิดเถอะ”

“เฮ้ นี่กำลังคิดอยู่ไม่ใช่หรือ”

“ทำได้ไม่ค่อยดีนะ”

“ถ้าจะว่าอย่างนั้น เมื่อวานอาหารก็ไม่ค่อยอร่อยนะ”

“เริ่มหิวแล้วนะ”

...เมื่อเห็นว่าความคิดเกิดขึ้นต่อเนื่องไม่หยุดเช่นนี้แล้ว คงเริ่มรู้ว่าทำไมอาจจะจับเสียบของความคิดซึ่งเป็นเพียงเรื่องที่เกิดขึ้นมารบกวนให้เหนื่อยใจไม่ได้ และคงเข้าใจว่า เมื่อตั้งใจจะหยุดความคิดที่ฟุ้งพรูออกมาถึงหยุดไม่ได้เช่นกัน เมื่อนั้นเราจึงรู้สึกได้ว่า ความคิดทำให้เราเคลื่อนไหวอย่าง “อิสระ” ไม่ได้ (พระริวาโนะสุเกะ โคะอิเกะ, 2558: 14-15)

“โลก” “โกรธ” “หลง” สิ่งกระตุ้นพื้นฐานของมนุษย์

ความจริงแล้วการมัวแต่คิดเรื่องอื่นจนไม่ได้สนใจคนที่อยู่ด้วย เป็นกระแสที่คนจำนวนมากหลีกเลี่ยงไม่ได้ และส่วนใหญ่ก็ตกอยู่ในห้วงกระแสนี้

คนสองคนที่เพิ่งรู้จักกันจะยังใหม่ต่อกันมาก พูดยังเป็นรูปธรรม คือ เมื่อภาพที่เห็นยังใหม่อยู่ ใจก็จะตื่นตักตักต่อสิ่งเร้าใหม่ๆ ดังนั้นเมื่อฝ่ายหนึ่งเปลี่ยนทรงผมเพียงเล็กน้อย อีกฝ่ายก็จะสังเกตเห็น หรือถ้าการแสดงออกของฝ่ายหนึ่งดูขุนมัวแม้เพียงเล็กน้อย อีกฝ่ายก็คิดแล้วว่าเขาจะ “เบื่อหรือเปล่านะ” และจะเปลี่ยนไปคุยเรื่องที่สนุกสนานทันที แต่เมื่อคุ้นเคยกับเรื่องราวของฝ่ายหนึ่งมากขึ้นแล้ว แม้สีหน้าของฝ่ายนั้นจะเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว แต่เมื่อมองดูด้วยสติรับรู้ที่หยาบๆ

กลับมองเห็นหน้าของฝ่ายนั้นเหมือนกับไม่ได้เปลี่ยนแปลงไป นี่คือ “ความเบื่อหน่าย” ที่พูดถึงกัน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้ใช้ประโยชน์ในการศึกษา ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วันต่อวัน คือเมื่อได้รับการป้อนข้อมูลประเภทเดียวกันอย่างต่อเนื่องก็จะเกิดความรู้สึกว่า “สิ่งเร้าแบบนี้พอแล้ว” และจะเริ่มเรียกร้องหาสิ่งเร้าอื่นๆ เมื่อเป็นเช่นนี้ก็มีทั้งที่วิ่งเข้าหาเพศตรงข้ามคนใหม่ และมีอีกหลายคนที่ยังหาคนรักในจินตนาการ แม้จะเรียกว่าคนรัก แต่ไม่ได้หมายถึงเพศตรงข้าม เป็นการเอาแต่คิดหมกมุ่นในสมองถึงสิ่งที่ตัวเองชอบหรือติดอกติดใจ เป็นการหลบเข้าเกราะกำบังในสมอง แล้วความสนใจที่มีต่ออีกฝ่ายก็จืดจางลงไป

ระยะเวลาของ “ความเบื่อหน่าย” นี้มีทั้งคนเบื่อเร็วและคนเบื่อช้า “ความเบื่อหน่าย” สัมพันธ์ลึกซึ้งกับคำว่า “กิเลสตัณหา” ในทางพระพุทธศาสนา

ณ ที่นี้จะขออธิบายง่ายๆ ว่ากิเลสตัณหาคืออะไร

พวกเรารับรู้ข้อมูลต่างๆ ผ่านทางตา หู จมูก ลิ้น และร่างกายเสมอ การตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เกิดขึ้นมีพลังงานสำคัญที่เป็นตัวผลักดันในใจ อันเป็นยาพิษในใจสามตัว คือ “โลภ” “โกรธ” และ “หลง” ข้อมูลที่มองเห็นด้วยตาและได้ยินด้วยหู พลังงานที่กระตุ้นใจ จะทำให้เรียกร้องว่า “อยากได้อีก อยากได้อีก” พลังงานนั้นเรียกว่า “ความโลภ” เมื่อได้รับคำเยินยอจากใครสักคนที่ไม่คาดคิดมาก่อน และกำลังหลงระเริงอยู่ พลังของความโลภที่เอาแต่ใจว่า “อยากได้อีก อยากได้อีก” ก็ถูกกระตุ้นขึ้นมา

ในทางตรงกันข้าม พลังงานที่กระตุ้นใจให้ผลักไสข้อมูลที่จะเข้ามาว่า “ไม่ยอมรับรู้ ไม่อยากดู ไม่อยากฟัง” เรียกว่า “ความโกรธ”

เวลาที่ถูกรบกวนรู้สึกเสียใจ ผิดใจ และรู้สึกไม่พอใจ พลังของความโกรธที่ตั้งใจจะผลักหรือกำจัดเป้าหมายที่ไม่พึงปรารถนาให้พ้นไปจะถูกกระตุ้นว่า “ไม่ยอมฟังเสียงแบบนี้” ในกรณีนี้แม้จะเรียกสั้นๆ ว่าโกรธ แต่ความหมายกว้างกว่าคำว่าโกรธที่เราพูดถึงกันในชีวิตประจำวันมาก เพราะโกรธในที่นี้รวมทั้งความคิดในแง่ลบว่า “ความท้อถอย” “การอิจฉาคนอื่น” “การเสียใจกับอดีต” “ความอ้างว้าง” “ความเครียด” ซึ่งล้วนเป็นรากฐานหนึ่งของความโกรธรวมเข้าไปด้วยความรู้สึกเหล่านี้เป็นตัวกระตุ้นที่เหมือนเป็นการเติมน้ำมันให้พลังความโกรธมีชีวิต แม้จะเกิดกำลังต่อต้านเรื่องที่ได้รับรู้เพียงเล็กน้อยก็เรียกว่า “ความโกรธ” ทุกครั้งที่ปล่อยให้ความรู้สึกติดลบที่กล่าวถึงนี้ไหลออกไปปล่อยให้พลังงานอันมีค่าของความโกรธที่รวมตัวกันอยู่จำนวนมากทวีความรุนแรงขึ้น พลังนี้ก็มีแต่จะกลายเป็นต้นตอของความเครียดหรือสร้างอุปนิสัยที่จมอยู่ในห้วงความคิดในแง่ลบได้ง่าย

สาเหตุหลักที่เมื่ออายุยิ่งมากขึ้น คนจำนวนมากจะพูดว่า “ปีหลังๆ มาเนี่ยเวลาผ่านไปเร็วเกินไปนะ” นั้น ไม่มีทางเป็นอย่างอื่นไปได้ นอกเสียจากการรับรู้ที่แท้จริงของประสาทสัมผัสทั้งห้าถูกรบกวนด้วยเสียงรบกวนของความคิดที่สะสมมาอย่างมากมายตั้งแต่อดีต

ดังนั้นเมื่อเสียงรบกวนเป็นฝ่ายชนะความรู้สึกที่แท้จริงโดยสมบูรณ์ คนเหล่านั้นจึงถูกมองว่าเลอะเลือน

ไม่เพียงแต่ข้อมูลในอดีตที่ตกอยู่ภายใต้การควบคุมอย่างสมบูรณ์ แต่กับความเป็นจริงใหม่ๆ ก็รับรู้ไม่ได้ด้วย ดังนั้นเวลาคนเหล่านั้นเห็นหลานชายของตนจึงกลับหลงคิดว่าเป็นลูกชายของตนเองไป

เรื่องนี้เป็นเรื่องที่แก้ไขอะไรไม่ได้เลย

ต้นตอใหญ่ของเรื่องทั้งหมดนี้คือ “การกระตุ้นด้วยความคิดแง่ลบว่าเรื่องจริงที่ปรากฏตรงหน้าธรรมดาเกินไป น่าเบื่อ” ความคิดจึงถูกตั้งโปรแกรมให้ไปทางลบทันทีโดยไม่สนใจอะไร เพื่อให้ได้สิ่งเร้าใหม่ๆ มากระทบใจ

“โรคความคิด” คืออาการซึ่งขณะที่ป่วยด้วยการคิดก็ค่อยๆ “ไม่รับรู้” ทีละน้อยโดยไม่รู้สึกตัว จนกลายเป็นการหลงลืมไปพร้อมๆ กัน เมื่อรู้เช่นนี้คงอยากห้ามไม่ให้ภายในใจพูดพิมพ์หาเรื่องไร้สาระต่อไปทันทีทันใด ดังนั้นเราจึงเรียกอาการเบื่อเยียนกับสิ่งที่เห็นตรงหน้าและแสวงหาสิ่งเร้าอื่นมาเป็นแรงกระตุ้นใจว่า “ความหลง” ทั่วๆ ที่คู่สนทนากำลังพูดอยู่ แต่ใจกลับล่องลอยเอาแต่คิดซ้ำไปซ้ำมาว่า “เรื่องน่าเบื่อขนาดนี้ไม่สนใจแล้ว” อยากหนี ท้ายที่สุดก็ไม่มียะไรฟังเข้าหูเลย

“ความหลง” คือกิเลสที่เรียกว่า “ความไม่รู้” นั่นเอง

“ความไม่รู้” ไม่ใช่ไม่มีการศึกษาหรือหัวไม่ดี แต่หมายถึง การที่ไม่รู้ว่าสติกำลังเคลื่อนไหวอยู่ในร่างกายของตนอย่างไร หรือความคิดอย่างไรที่กำลังปั่นป่วนวอกวนอยู่ พลังงานที่สูญเสียไปในระหว่าง “การคิด” มีผลทำให้ประสาทสัมผัสต่างๆ ทั้งการมองเห็น การได้ยิน และการสัมผัสไม่เทียบคม เพราะมีวแต่จ่ออยู่กับการคิดโน่นคิดนี่ในสมองมากเกินไป ประสาทสัมผัสทางกายจึงทำงานแบบขอไปที จิตใจและร่างกายจึงไม่ไปในทิศทางเดียวกัน การคิดทำให้สมองบางส่วนทำงานอย่างหนัก เราจึงจับข้อมูลของร่างกายและจิตใจไม่แม่นยำ จึงยิ่งทำให้ “ไม่รู้” เนื่องจากจับสีหน้าหรือน้ำเสียงที่เปลี่ยนไปของคู่สนทนาไม่ได้ชัดเจน เลยมักจะรู้สึกว่าการทำหน้าตาแบบเดิมๆ อีกแล้ว น่าเบื่อจ้งเลย

ท้ายที่สุดเรื่องที่เกิดขึ้นในหัวก็จะมีแต่ความคิดไร้สาระซ้อนทับกัน ไม่รับรู้เรื่องจริงที่เกิดขึ้นหรือไม่รับรู้แม้กระทั่งการเคลื่อนไหวที่ของสติตนเอง

“ความไม่รู้” ทำให้จิตหลบหนีจากสิ่งที่เกิดขึ้นจริงไปสู่ความคิดในสมอง ดังนั้นเมื่อปล่อยให้ “พฤติกรรมความคิด” ดำเนินต่อไปครั้งหนึ่ง พฤติกรรมที่คิดมากก็นำไปสู่นิสัยที่จมอยู่กับความคิดได้ง่าย แม้จะไม่ใช้เวลาที่ควรคิด

ไม่ว่าเวลาผ่านไปนานแค่ไหนหน้ก็หลีกเลี่ยงการจมอยู่กับความคิดไม่ได้ (พระริวโนะสุเกะ โคะอิเกะ, 2558: 6-13)

2. อิทธิพลที่ได้รับทางศิลปะ

2.1 ฟรานซิส เบคอน (Francis Bacon)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งที่มักปรากฏในภาพของเขาเสมอๆ คือ รูปของห้องเปล่าๆ หรือห้องที่ถูกลงสีเรียบๆ แต่ให้ความรู้สึกถึงความไม่มั่นคง เมื่อยังรวมกับรูปคน (Figure) ด้วยแล้ว ทำให้ภาพเขียนของเขาเกิดนัยยะที่เป็นปมทางความคิดเกี่ยวกับห้องที่ เบคอน เคยประสบมา คือ ในตอนที่ เบคอน อายุ 8 ขวบ ห้องของ เบคอน ถูกก่อด้วยกระสอบทรายจากพื้นสูงถึงเพดาน เป็นที่ที่เกี่ยวพันทุกกัน จะต้องมาหยุด และเป็นที่นี่ที่สามารถถูกโจมตีโดยกระสุนและระเบิดได้ตลอดเวลา ครั้งหนึ่งครอบครัวของเบคอนติดอยู่ที่ The bog of allen เบคอนเห็นแสงไฟที่ส่องลอดออกมาจากความมืด และมีเสียงเรียกให้เข้าไป เบคอน เดินไปยังบ้านที่อยู่ใกล้สุด แต่สิ่งที่ได้รับตอบกลับมาก็เสียงของการระดมยิง ด้วยปืนกลมือ

อีกทั้งยังมีประสบการณ์เมื่อครั้ง เบคอน อายุ 10 ขวบ ถูกหลอกให้กลัวสุดขีดเกี่ยวกับบ้านผีสิง และอีกครั้งในขณะที่ เบคอน อยู่ทางตอนใต้ของฝรั่งเศสช่วงท้ายปี 1946 ถูกล้อมรอบไปด้วยเปลวเพลิง และภูเขารอบๆ ก็ถูกล้อมไปด้วยไฟป่า จึงทำให้ทรงสนะความคิดเรื่อง ‘ห้อง’ ของ เบคอน ให้ความรู้สึกอันตรายแก่เขา



ภาพที่ 2.6 ผลงานของ Francis Bacon ชื่อผลงาน Three Studies of Lucian Freud

ที่มา : <http://artpaintingartist.org/three-studies-lucian-freud-francis-bacon/>

2.2 หลุยส์ บูร์ชัวส์ (Bourgeois Louise)

หลุยส์ บูร์ชัวส์ มีบาดแผลในใจกับพ่อมาตั้งแต่เด็ก เธอหลงนับถือครูสอนภาษาอังกฤษคนหนึ่ง แต่พ่อกับหักหลังเธอโดยการเอาครูคนนั้นมาเป็นเมียคนที่สองต่อหน้าต่อตาลูกสาวเขาเอง การสร้างงานประติมากรรมของเธอคือการได้สร้างสิ่งใหม่ขึ้นมาทดแทนซากปรักหักพังภายในจิตวิญญาณของตนเอง

ผลงานของ บูร์ชัวส์ เกิดจากความทรงจำในอดีต เป็นการอ้างอิงจากเรื่องราวภายในของเธอเอง และแสดงออกทางตรง โดยเอาปัญหาระหว่างเธอกับพ่อมาสร้างงาน
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.7 ผลงานของ Bourgeois Louise ชื่อผลงาน Janus Fleuri
ที่มา : <http://brookeschafer.weebly.com/blog/archives/05-2015>

2.3 ชัตสึกิ ชิบูย่า (Satsuki Shibuya)

งานของ ชัตสึกิ เกี่ยวกับการหยั่งรู้ถึงพลังงานและจิตวิญญาณ โดยให้ความสำคัญ
กับรูปแบบของธรรมชาติ พลังงานและมุมมองในชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 2.8 ผลงานของ Satsuki Shibuya ชื่อผลงาน U G U I S U

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การดำเนินการสร้างสรรค์

จากแรงบันดาลใจที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์ เรื่องของความทุกข์และหนทางการคลายทุกข์ ด้วยธรรมชาติจากความชอบส่วนตัวของข้าพเจ้าในการอ่านหนังสือที่ให้ข้อคิดและกำลังใจ ได้ถ่ายทอดออกมาเป็นภาพในที่สุด โดยศึกษาแนวความคิดจากศิลปินที่นำเอาแรงกระตุ้นภายใน หรือเรื่องราวของตนเองมานำเสนอผ่านภาพศิลปะ ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความสร้างสรรค์จากตัวอย่างแนวทางการคิดดีๆ เหล่านั้นในการนำความรู้สึกมาถ่ายทอดเป็นภาพออกมาในที่สุด

3.1 วิเคราะห์ข้อมูล

1. เนื่องจากความทุกข์ เป็นความรู้สึกที่มีหลายมิติหลายปัจจัยของสาเหตุ ที่ทับซ้อนกัน จนเกิดเป็นความรู้สึกทุกข์ขึ้นมา ข้าพเจ้าเริ่มจากการจัดประเภทความทุกข์ ซึ่งในทางศาสนาได้มีการจัดแบ่งตามแนวทางการเกิดกิเลสตัณหาอันเป็นต้นเหตุของความทุกข์ไว้แล้วได้แก่ “โลภ” “โกรธ” และ “หลง”

2. ข้าพเจ้าอยากให้ความทุกข์สามเรื่องนี้ได้อยู่ภายใต้เรื่องราวหรือต้นเหตุเดียวกัน โดยเลือกเรื่องของความรักที่มีต่อบุคคลหนึ่งเป็นเรื่องราวที่ทำให้เกิดทุกข์ทั้งสามประการนี้

3. หลายคนอาจคุ้นชินกับชุดคำ “โลภ” “โกรธ” และ “หลง” ทั้งจากคำพูดหรือหนังสือมาโดยตลอด แต่สำหรับข้าพเจ้าที่นำเอาเรื่องของความรักเป็นพื้นฐานของการเกิดทุกข์ทั้งมวลนั้น จึงลำดับชุดคำเสียใหม่ โดยเริ่มจากความ “หลง” หลงในรูปลักษณ์ทั้งภายนอกและภายในเกิดเป็นความอยากใกล้ชิด จนไล่ตามเพื่อให้ได้ครอบครองกลายเป็นความ “โลภ” และไม่สมหวัง ไม่พอใจที่ไม่สามารถครอบครองสิ่งๆ หนึ่งได้ ข้าพเจ้าเกิดความผิดหวัง เสียใจจึงเกิดความ “โกรธ”

3.2 การสังเคราะห์ข้อมูล

ในหนังสือธรรมะได้มีการกล่าวถึงหนทางการคลายทุกข์ทั้งสามประการนี้ไว้แล้ว ซึ่งเหลือเพียงการคิดพิจารณาของข้าพเจ้าเองที่จะรับสารจากหนทางนั้นมาตีความหมายและพลิกแพลงให้เหมาะกับการคลายทุกข์ที่แตกต่างกันนี้อย่างไรต่อไปโดยแนวทางการคลายทุกข์ทั้ง 3 ประการมีดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. หลง

คำสำคัญ(Key words)การจับความคิดฟุ้งซ่าน

...เมื่อ “จับความคิดฟุ้งซ่านได้แล้ว”และเมื่อรู้ตัวเช่นนั้นแล้ว ขึ้นต่อไปคือ “โยกย้ายจิต” หรือเปลี่ยน “การทำงานของจิต” ถ้าหาก “กำลังคิด” ก็ให้มุ่งสติไปยัง “รู้สึก”มากกว่า

ถ้าเราตั้งใจระดับของความรู้สึกจริงให้สูงกว่าระดับของความคิดก็จะทำให้ความคิดฟุ้งซ่านต่างๆ เฝยเสียงลงไปเอง แม้ไม่ตั้งใจเป็นพิเศษ เพียงระดับเท่าที่มีก็ควบคุมจิตใจได้(พระวิโนยะสุกะ โคะอิเกะ, 2558: 17)

2. โลก

คำสำคัญ (Key words) ใจที่กำลังเป็นทุกข์นั้น

ความโลภเป็นถึงเลวร้ายอันหนึ่ง ทำให้จิตใจวุ่นวายส่ายส่าย เช่นมีคนสองคนนั่งอยู่ด้วยกัน คนหนึ่งไม่มีความโลภ นั่งสงบกายสงบใจอย่างงามตา คนนี้สงบเย็นและงามตาเย็นใจ อีกคนหนึ่งมีความโลภมากภายในใจ คนนั้นเดือดร้อนมาก ระส่ำระสายกระวนกระวายมากภายในจิตใจ คนหนึ่งไม่โกรธ คนนั้นสงบเย็น อีกคนหนึ่งโกรธอยู่ในจิตใจ แม้ไม่แสดงออกมาก็เป็นพินเป็นไฟเผาอยู่ที่หัวใจ สิ่งเหล่านี้จึงไม่ใช่ของดี ความหลงมกมายก็เหมือนกัน หาเหตุผลไม่ได้ หลงตัวจนลืมเนื้อลืมตัว ลืมดีลืมชั่ว ลืมความพอดีพองามไปหมด นี่ก็ไม่ดี นี่เรานำมาเทียบเพียงระหว่างคนสองคนอยู่ด้วยกัน คนหนึ่งแสดงความโลภออกมาจากกำลังของความโลภ อำนาจของความโลภกับคนหนึ่งไม่โลภ คนทั้งสองนี้ใครนำดูดีกว่ากัน คนหนึ่งไม่มีความโกรธ คนหนึ่งมีแต่ความโกรธเต็มหัวใจ และแสดงออกมาทางกิริยาอาการ คนทั้งสองนี้คนไหนเป็นที่น่าดูน่าชมกว่ากัน แล้วย้อนเข้ามาหาตัวของเรา

ขณะที่โลกจิตใจเราสบายไหม ไม่สบายเลย

ขณะที่โกรธจิตใจของเราสบายไหม ไม่สบายเลย

ขณะที่ไม่โลภนั้นแลเป็นเวลาที่เราสบาย ขณะที่ไม่โกรธนั้นแลเป็นเวลาที่สบาย

ขณะที่ไม่รักนั้นแลเป็นเวลาที่สบาย ขณะที่ไม่ชังนั้นแลเป็นเวลาที่สบาย

ไม่ใช่ขณะที่ โกรธเป็นขณะสบาย ขณะโลกเป็นขณะสบาย

ขณะรักเป็นขณะสบาย ขณะชังเป็นขณะสบาย

นั่นเป็นกลอุบายของกิเลสหลอกล่อมคนต่างหาก ไม่ใช่ความจริง (พระธรรมเทศนา โดย พระธรรมวิสุทธิมงคล (หลวงตามหาบัว ญาณสมฺปนฺโน) เทศน์อบรมฆราวาส ณ วัดป่าบ้านตาด)

และพระอาจารย์มานพ อุปสโม กล่าวถึงเรื่องของการเอาใจที่กำลังเป็นทุกข์มาดับทุกข์ในใจไว้ว่า ...หากคิดถึงเรื่องใดเรื่องหนึ่งแล้วใจเป็นทุกข์ ก็แก้ด้วยการดูใจที่กำลังเป็นทุกข์นั้นเสียเลย วิธีนี้เรียกว่าเป็นการดูใจ สังเกตใจ รู้เท่าทันใจนั่นเอง การรู้เท่าทันใจเช่นนี้ ต้องรู้เท่าทันทั้งใจที่ดีและไม่ดี นอกจากความหงุดหงิด น้อยใจ โกรธ เกลียด ริษยาแล้ว แม้กระทั่งใจที่เมตตา ชื่นชม

รักใคร่ ประรณานดี เราก็ต้องรู้เท่าทันด้วยเหมือนกัน เพื่อไม่ให้เกิดความหวงแหนผูกพันต่อสิ่งที
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรารู้สึกดี ๆ อันจะเป็นสาเหตุนำทุกข์มาให้ต่อไปในภายภาคหน้า ใจทุกชนิดที่เกิดขึ้นนั้นหากเรา
รู้ทันได้ก็จะไม่เป็นสาเหตุทำให้ใจเป็นทุกข์ขึ้นมาอีก การรู้เท่าทันใจของตัวเองเช่นนี้จึงมีประโยชน์
มหาศาล ไม่ว่าจะทุกข์มาด้วยเรื่องอะไรก็หยุดได้หมดพระอาจารย์มานพ อุปสโม, 2553: 64-65)

3. โกรธ

คำสำคัญ (Key words) ควรหาอะไรสักอย่างหนึ่งมาทำเพื่อเป็นการถ่ายเทพลังความโกรธ
ให้ไปอยู่ที่เนื้องาน

ท่าน ว.วชิรเมธี ได้กล่าวไว้ว่า ...ให้ปฏิบัติอย่างเห็นมันก่อน เพราะถ้าเราไม่เห็นมันก่อนเรา
ก็จะเสริ่งมันก่อนนั่นคือ “ถ้าใจเราโกรธบีบ เอาสติไปดูใจ ความโกรธก็หายไป เพราะใจของเรานั้น
รับอารมณ์ได้ที่ละเรื่อง สติอยู่ตรงไหนความโกรธก็หายไป ณ ตรงนั้น นี่เป็นวิธีปฏิบัติที่ลัดสั้นที่สุด
ทำที่นี่ เดียวนี้ได้ผลทันที” ไม่มีขั้นตอนอะไรมากมาย แต่สำหรับคนทั่วไปซึ่งไม่เคยฝึกดูใจมานั้นอา
ตมภาพขอแนะนำว่าทันทีที่คุณ โกรธ

3.1 ควรพาตัวเองออกจากสภาพแวดล้อมที่โกรธนั้นให้เร็วที่สุด

3.2 จงดการพูดทุกอย่างกระหน่ำความ เพราะถ้าคุณพูด สิ่งที่ไม่ควรพูดจะหลุดออก

จากปาก

3.3 จงดการตัดสินใจทันที คนที่ตัดสินใจในนาทีที่มีความโกรธครอบงำกลุ่มม
หัวใจนั้น การตัดสินใจจะด้อยประสิทธิภาพและเต็มไปด้วยอคติ

3.4 พาตัวเองเดินไปล้างหน้าล้างตาในห้องน้ำเพื่อเรียกสติ

3.5 ควรหาอะไรสักอย่างหนึ่งมาทำเพื่อเป็นการถ่ายเทพลังความโกรธให้ไปอยู่ที่

เนื้องาน

3.6 หางานอดิเรกมาทำ เพราะงานอดิเรกนั้นมักจะเป็นงานที่เรารัก พออยู่กับงานที่
เรารัก จิตใจก็เริ่มแจ่มชื่นเบิกบานฟื้นคืนกลับมาเป็นจิตใจที่มีประสิทธิภาพแล้ว

3.7 ขึ้นตอนสุดท้าย ฝึกเจริญสติที่เรียกกันว่า "เมตตาพรหมวิหาร" คือ ฝึกตั้งรู้ดูใจ
ไปพร้อมๆ กันนั้นก็ฝึกมองคนที่เราโกรธ ว่าเขาก็เป็นเพื่อนมนุษย์เช่นเดียวกับเรา ปลูกฝังเมตตา
ภาวนาอยู่เสมอพร้อมๆ กับที่ฝึกตั้งรู้ดูใจหากทำได้ถึงขั้นที่ 7 แล้ว ความทุกข์จากความโกรธจะไม่มา
แผ้วพานเราอีกเลย(รักแท้คือกรุณา, พระ ว.วชิรเมธี)

เมื่อข้าพเจ้าได้คำสำคัญ (Key words) ซึ่งเป็นตัวตั้งต้นของความคิดได้แล้ว จึงนำแต่ละคำ
สำคัญ (Key words) นั้นไปคิดสร้างสรรค์ต่อยอดเรื่องราวดังที่เห็นในผลงานวิดีโอ

3.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

1. ความคิด (Ideas) และเนื้อเรื่อง (Story)

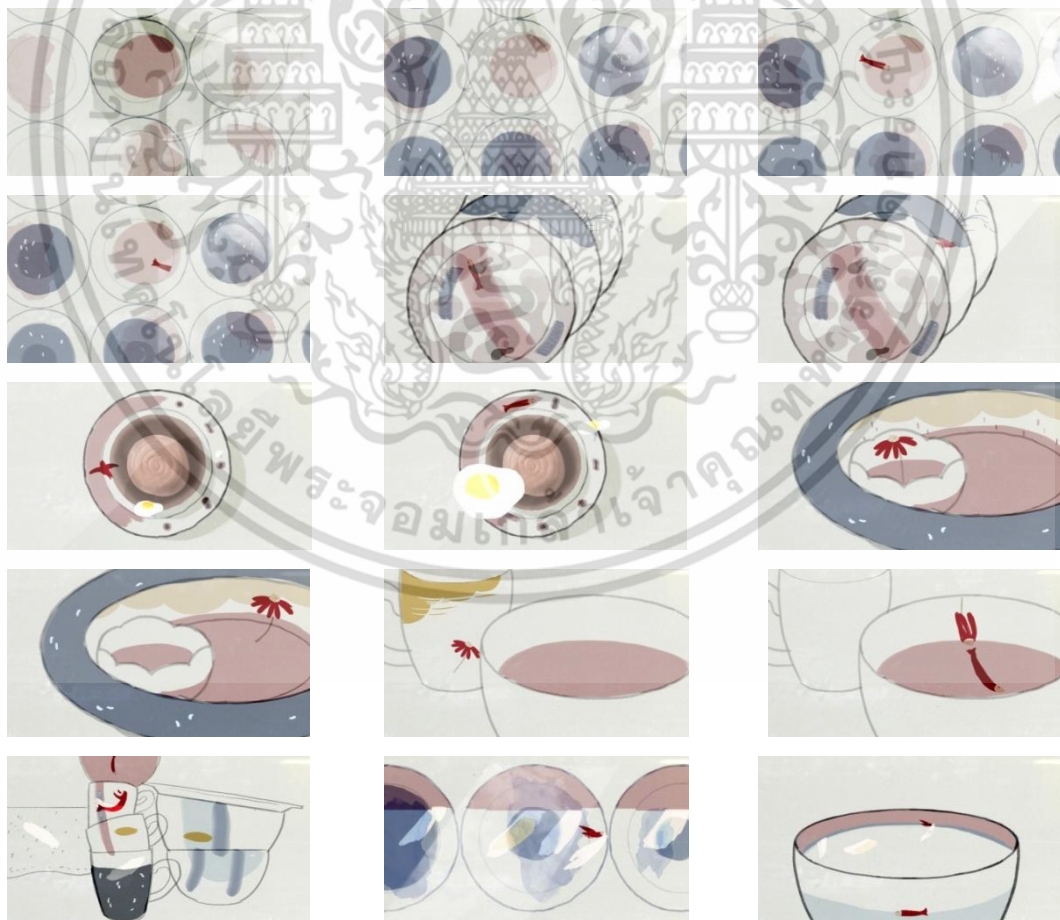
ความคิดทั้งหมดที่ข้าพเจ้าคิดอยู่ในหัวจะถูกถ่ายทอดลงบนกระดาษหรือบางครั้งก็ถ่ายทอดในรูปแบบของภาพร่างเพื่อความรวดเร็วก่อนที่ความคิดนั้นจะหายไปเมื่อได้ความคิด (Ideas) ให้กับภาพรวมของงานแล้วนั่นก็คือเรื่องของความทุกข์ที่จะถูกสื่อออกมาผ่านกิจกรรมในชีวิตประจำวันคือการล้างจานโดยแบ่งเป็นผลงานวิดีโอ 3 ชั้นตามต้นเหตุแห่งการเกิดทุกข์ได้แก่หลงโลกและโกรธ

จากนั้นข้าพเจ้าจึงนำแนวความคิดหลักนั้นมาคิดเรื่องราวหรือเนื้อเรื่อง (Story) โดยละเอียดในแต่ละผลงานที่จะมีเรื่องราวต่างกันไป

2 .สตอรี่บอร์ด (Storyboard)

นำความคิดและเรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมาเป็นภาพโดยการทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของแต่ละชิ้นงานดังนี้

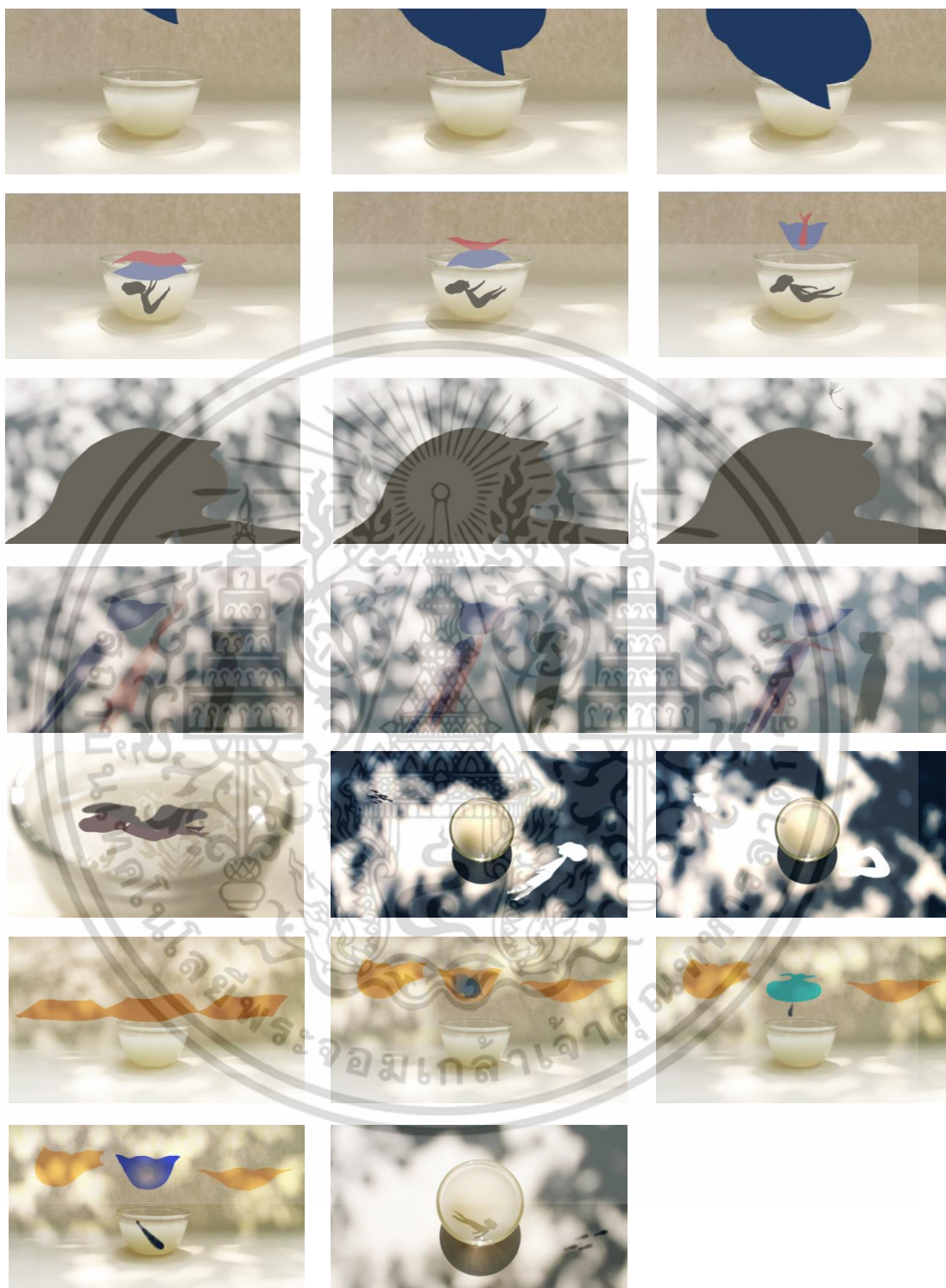
2.1 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) ในผลงานวิดีโอเรื่องหลง



ภาพที่ 3.1 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) ในผลงานวิดีโอเรื่องหลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) ในผลงานวิดีโอเรื่อง โกรธ



ภาพที่ 3.3 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) ในผลงานวิดีโอเรื่อง โกรธ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การวาดภาพเพื่อการเคลื่อนไหว (Animate)

ข้าพเจ้าวาดโดยใช้อุปกรณ์อย่างเมาส์ปากกาสำหรับวาดรูป (Tablet Mouse) ผ่าน โปรแกรม adobe photoshop



ภาพที่ 3.4 ภาพเมาส์ปากกาสำหรับวาดรูป (Tablet Mouse)

ที่มา : [http://www.priceza.com/p/ราคา/Wacom-Intuos-Pen-Small-\(CTL-480-S2 – C\)/4750903](http://www.priceza.com/p/ราคา/Wacom-Intuos-Pen-Small-(CTL-480-S2-C)/4750903)



ภาพที่ 3.5 ลักษณะของภาพที่วาดเพื่อการเคลื่อนไหว (Animate)

4. ฉากหลัง (background)

ฉากหลังถูกถ่ายทำผ่านกล้องวิดีโอโดยนำเอาจานชามมาคว่ำข้างใต้อันของเหลวขาวพุ่งลงไป บ้างถ่ายด้วยมุมมองทั้งใกล้และไกลวัตถุแล้วจึงคัดเอาเหลือที่เหมาะสมและตรงกับความต้องการของศิลปิน

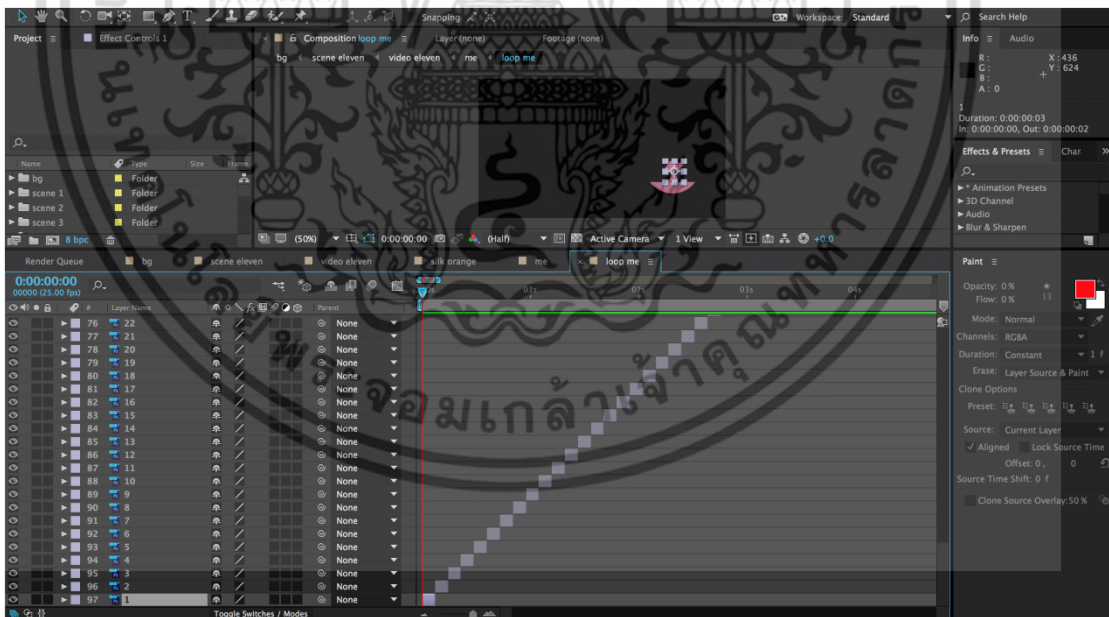
5. การประกอบภาพรวม (compositing)

ข้าพเจ้านำเอาตัวละคร (Character) และฉากหลัง (background) มาประกอบเข้าด้วยกัน โดยการเรียงลำดับของภาพแต่ละภาพและตัดต่อให้ภาพเกิดการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe After Effects

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.6 การประกอบภาพรวม (compositing) : ฉากหลัง



ภาพที่ 3.7 การประกอบภาพรวม (compositing) : การเรียงลำดับภาพตัวละครในเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

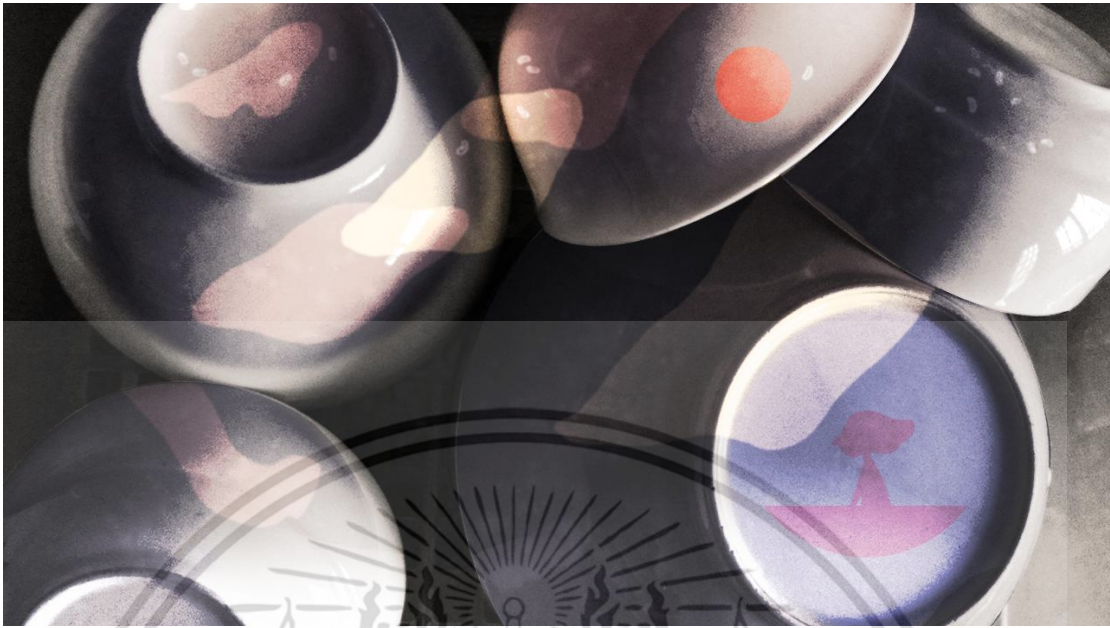


ภาพที่ 3.8 การประกอบภาพรวม (compositing) : การนำตัวละครมาประกอบกับฉากหลัง



ภาพที่ 3.9 การประกอบภาพรวม (compositing) : การเพิ่มองค์ประกอบผ้าปลิวสีส้ม

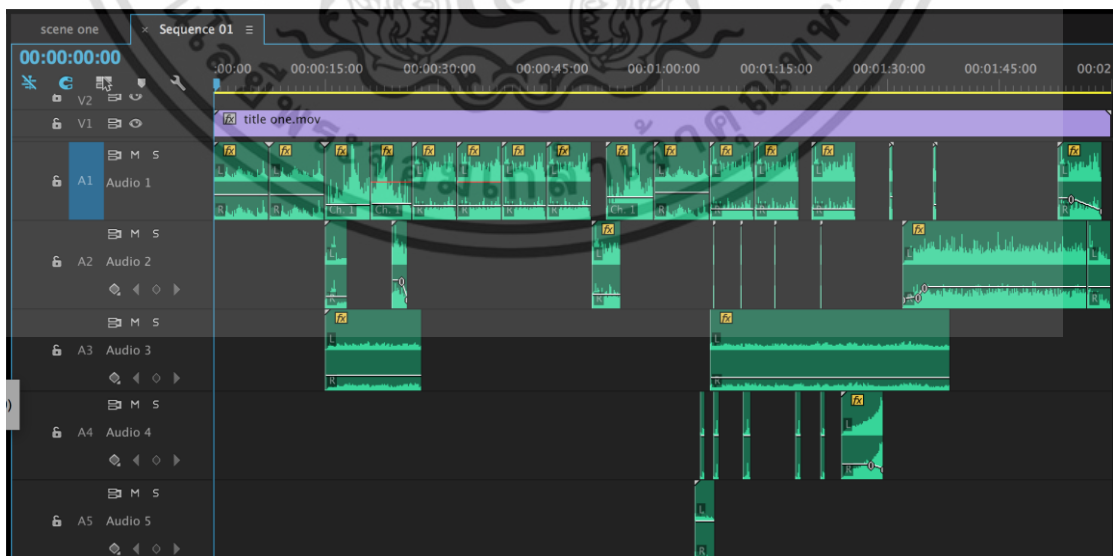
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.10 การประกอบภาพรวม (compositing) : การเพิ่มองค์ประกอบฟ้าปลิวิสีชมพู และพระอาทิตย์

6. ดนตรีและเสียงประกอบ (music and sound effects)

ข้าพเจ้าเลือกเสียงประกอบที่เห็นว่าเข้ากับการดำเนินเรื่องและฉากต่างๆของผลงาน โดยสามารถค้นหาได้ในแหล่งเว็บไซต์ออนไลน์อย่างเช่นเว็บไซต์ <http://www.freesfx.co.uk> เป็นต้นแล้วจึงนำเสียงเหล่านั้นมาประกอบเข้ากับภาพด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 3.11 การใส่ดนตรีและเสียงประกอบ (music and sound effects) ด้วยโปรแกรม

Adobe Premiere Pro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ เรื่อง ธรรมเนียมผ่านชีวิตประจำวัน (ในช่วงเวลาบ่าย) หากมีพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจในหลักการ ทฤษฎี ระบบ กระบวนการ เทคนิคและวิธีการอย่างครบถ้วนแล้ว ยิ่งหากมีทักษะความสามารถในการผลิตด้วยแล้ว ยิ่งจะทำให้การศึกษานี้วิเคราะห์ ตลอดจนการวิจารณ์นั้น ๆ มีความชัดเจน ถูกต้อง แม่นยำยิ่งขึ้นด้วย องค์ประกอบหรือปัจจัยของภาพยนตร์แอนิเมชันหลัก ๆ ที่จะนำมาวิเคราะห์วิจารณ์นั้น ประกอบด้วย (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2551: 43)

4.1 โครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Structure)

แรกเริ่มเลย เมื่อเราจะชมภาพยนตร์แอนิเมชัน เราก็มักจะคิดหรือถามว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันนี้ เรื่องอะไร เรื่องเป็นอย่างไร พระเอกหรือผู้ร้ายเป็นอย่างไร หรือ ความยาวเท่าไร ฯลฯ เป็นต้น คำถามเหล่านี้ คือ การถามถึงโครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งหมดนั่นเอง ซึ่งในโครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น สามารถนำความรู้ในเรื่องหลักการการเขียนบทภาพยนตร์มาวิเคราะห์ได้เช่นกัน คือ เริ่มจากการพิจารณาถึง (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2551 : 43-44)

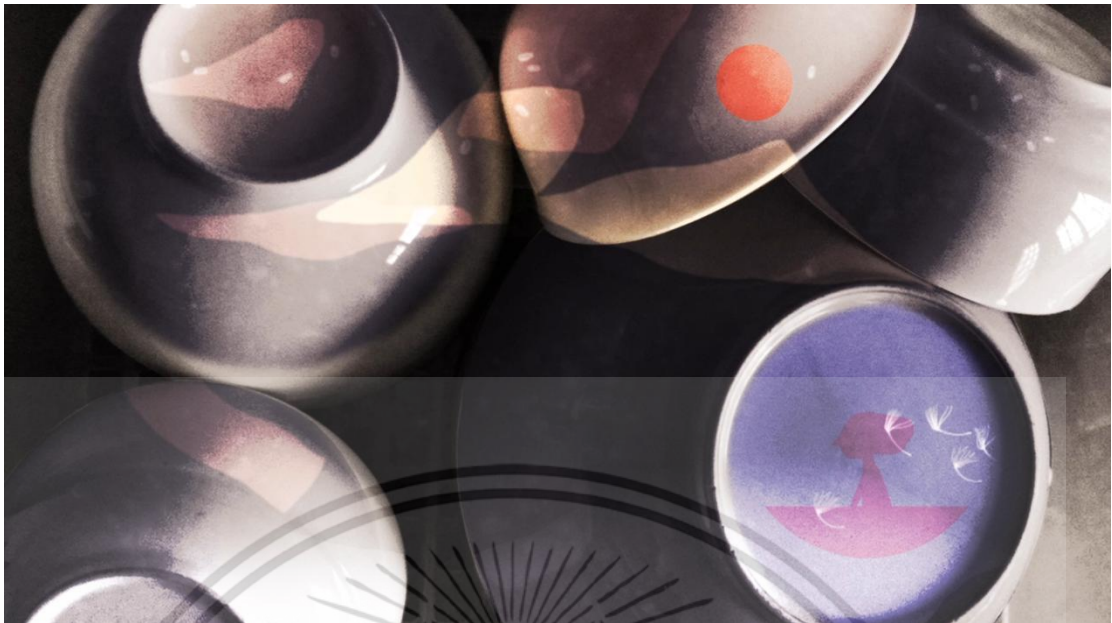
1. แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)

“จินตนาการและหลักคำธรรมะ” เป็นประโยคสั้นๆ ที่น่าจะครอบคลุมเนื้อหาของงานของข้าพเจ้าให้เข้าใจโดยง่ายได้ดีที่สุด เพราะรายละเอียดโดยสรุปของผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ เล่าถึง “ความคิด จินตนาการผสมผสานความรู้สึกลึกซึ้งและทุกซ์ที่พุ่งขึ้นมาท่ามกลางภาวะที่มีสมาธิในขณะที่ทำกิจวัตรประจำวัน ทำให้ข้าพเจ้าได้มีโอกาสสำรวจจิตใจตนเองรวมถึงหาต้นเหตุแห่งความทุกซ์นั้น โดยแบ่งตามแนวทางการเกิดกิเลสตัณหาซึ่งเป็นต้นเหตุของความทุกซ์ได้แก่ “โลภ” “โกรธ” และ “หลง” จากนั้นจึงใช้หลักคำธรรมะจากหนังสือที่ข้าพเจ้ามักจะอ่านเพื่อให้กำลังใจตัวเองในการบำบัดคลายทุกซ์นั้นให้เบาบางลง” นั่นเอง

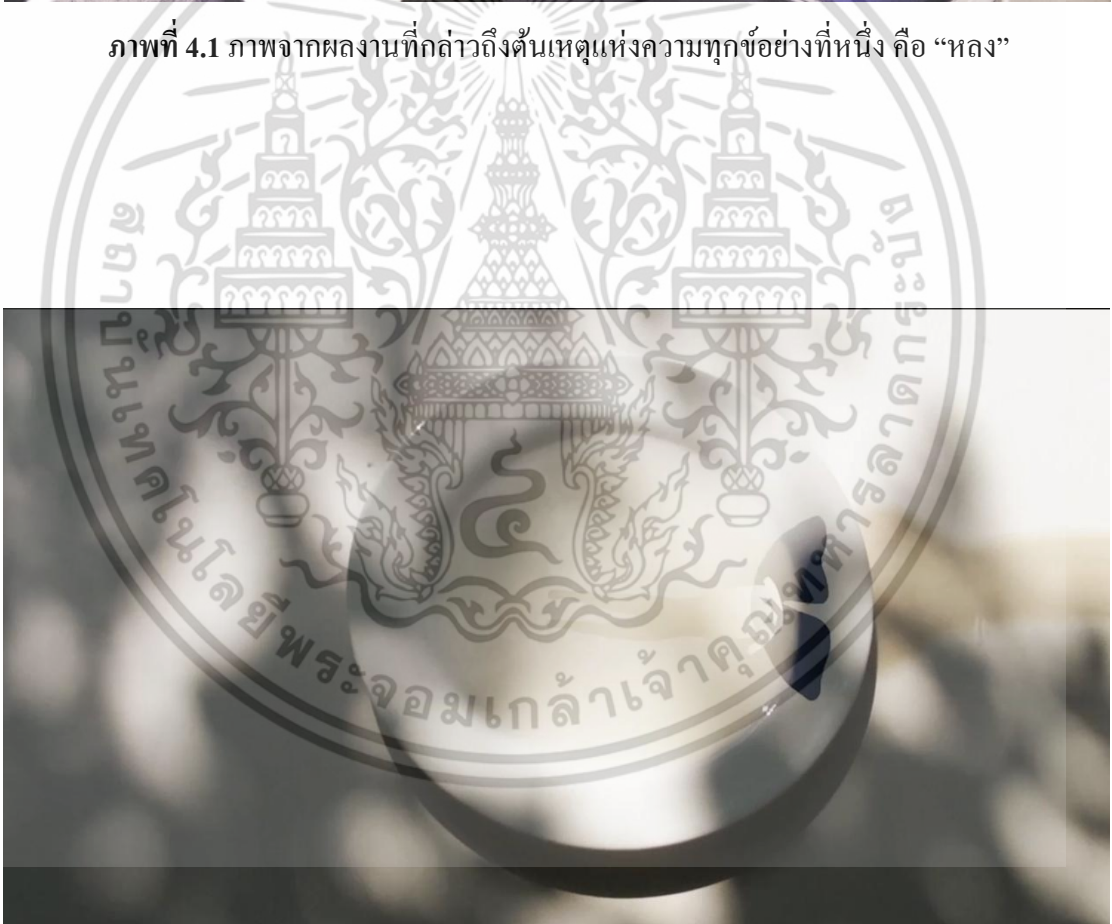
2. แก่นเรื่อง (Theme)

เนื้อหาของงานกล่าวถึงความคิดที่สอดแทรกด้วยเรื่องทุกซ์ และจำกัดขอบเขตของทุกซ์นั้นตามต้นเหตุแห่งความทุกซ์ 3 อย่าง คือ “โลภ” “โกรธ” และ “หลง” ซึ่งเบื้องหลังความทุกซ์ที่ทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกถึงความ โลภ โกรธ และหลงนั้น มีที่มาจากความรักนั่นเอง ความรักเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความรู้สึกที่หลากหลาย เพราะฉะนั้นแก่นเรื่องของผลงานชุดนี้จึงเป็นเรื่องของ “ความรัก”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.1 ภาพจากผลงานที่กล่าวถึงต้นเหตุแห่งความทุกข์อย่างทีหนึ่ง คือ “หลง”



ภาพที่ 4.2 ภาพจากผลงานที่กล่าวถึงต้นเหตุแห่งความทุกข์อย่างที่สอง คือ “โลภ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 ภาพจากผลงานที่กล่าวถึงต้นเหตุแห่งความทุกข์อย่างี่สาม คือ “โกรธ”

3. แนวเรื่องของภาพยนตร์ (Gene)

ถึงแม้เรื่องราวของผลงานจะกล่าวถึงความเศร้าเป็นเบื้องหน้าแต่ก็มีความรักเป็นเบื้องหลังในขณะเดียวกัน แนวเรื่องของภาพยนตร์ตามทฤษฎีจึงเป็นได้ทั้งแนวรักโรแมนติก ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักอันซู้สาว และแนวดราม่า ที่สร้างความเศร้าสลดใจ ผ่านทางการแสดงการเติบโตของตัวละคร แต่สำหรับตัวข้าพเจ้าที่ เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานกลับมีความรู้สึก ว่า ผลงานนี้เหมาะกับแนวรักโรแมนติกเสียมากกว่า เพราะถึงแม้จะไม่ได้จบอย่างสมหวังในความรักที่ชายหนุ่มหญิงสาวได้คู่กัน แต่เพราะความคิดของข้าพเจ้าที่ว่า เรื่องราวนี้ก็ยังเป็นความทรงจำดีๆ เสียมากกว่า จึงไม่อยากจะใช้คำว่าดราม่าในผลงานชุดนี้ที่เท่านั้น ดังในภาพที่ xx ที่ถึงแม้จะเป็นเรื่องของทุกข์จากความโกรธ แต่โทนสีของภาพก็ให้อารมณ์ที่ไม่ดูค่นหรือ โกรธเค้นใจๆ ด้วยมุมมองของข้าพเจ้าที่ไม่ได้มองว่าความไม่สมหวังในรักเป็นเรื่องที่เลวร้าย ความทรงจำที่ไม่ดี

4. รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Tone & Style)

โทนสีของภาพและบรรยากาศมีองค์ประกอบของทั้งแสงและเงา แสงจากแสงแดด เงาของร่มไม้ที่มีการไหวจากลมที่พัดมา ข้าพเจ้าหวังจะให้คนดูรู้สึกสงบใจจากความร่มรื่นของสภาพแวดล้อมนั้น ส่วนของภาพกราฟิกที่ถูกออกแบบและวางลงไปในฉากนั้น ข้าพเจ้าตั้งใจให้สีที่มีลักษณะโปร่งใส เพื่อความกลมกลืน ไม่ให้เกิดการขัดแย้งที่เด่นชัดกันมากนักของภาพจริงและภาพกราฟิก

ทั้งเรื่องราว ตัวละคร บรรยากาศนี้ล้วนถูกสร้างสรรค์ ออกแบบขึ้นเพื่อที่จะชี้ นำให้ผู้ชมเกิดความเชื่อและเข้าใจในบรรยากาศและอารมณ์ โศกเศร้าของเรื่องราว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 สุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Aesthetics)

คือ การพิจารณาถึงความสวยงาม (beauty) เสน่ห์ที่น่าสนใจ (appeal) สี สัน แสงเงา บรรยากาศ ตลอดจนการนำศิลปะต่าง ๆ มาใช้ในภาพยนตร์ รวมทั้งการใช้เสียงต่าง ๆ ที่เหมาะสมกลมกลืน ฯลฯ เป็นต้น โดยมีปัจจัยในการพิจารณาดังนี้คือ (นิพนธ์ कुमारรักษ์. 2551 : 44)

1. การออกแบบ (Designing) การออกแบบถือว่าเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งของภาพยนตร์แอนิเมชัน เช่น การออกแบบบุคลิกลักษณะ (Character Design) ของตัวละคร ออกแบบประกอบฉาก ขานพาหนะ ฯลฯ ที่จะต้องมีการออกแบบให้โดดเด่น น่าสนใจ แปลกใหม่ หรือการออกแบบฉากหลัง (Background Design) เช่น บ้านเรือน ทิวทัศน์ ฯลฯ ซึ่งต้องดูถึงในรายละเอียดของส่วนประกอบต่าง ๆ องค์ประกอบศิลป์ รวมทั้งลักษณะและมุมของภาพ ทั้งนี้จะต้องสัมพันธ์สอดคล้องกับแนวคิด แก่นของเรื่อง และผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย ฯลฯ อีกด้วย (นิพนธ์ कुमारรักษ์. 2551 : 44)

1.1 การออกแบบ (Designing) ในผลงานวิดีโอ เรื่อง หลง

1.1.1 การออกแบบตัวละคร (Character Design)

การออกแบบตัวละครของข้าพเจ้าไม่ได้อิงยึดตามจริงของมนุษย์ แต่มีการย่อส่วน มีความไม่สมส่วนในการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์โดยส่วนตัวของข้าพเจ้าเอง ข้าพเจ้ามักจะเน้นที่ใบหน้าให้มีขนาดใหญ่กว่าร่างกายส่วนอื่นๆ เพราะคิดว่าจุดเด่นของตนคือจมูกนั่นเอง จึงกลายเป็นรูปลักษณะนั้นดังที่เห็นจากตัวละคร ทุกตัวละครล้วนมีลักษณะรูปทรงที่ไม่ซ้ำซ้อน คนก็ยังคงรูปร่างความเป็นคน ปลาก็ยังคงรูปร่างความเป็นปลา เช่นเดียวกันกับนกและผีเสื้อ



ภาพที่ 4.4 ลักษณะของตัวละครที่ได้ดัดแปลงมาจากตัวข้าพเจ้าเองจากเรื่องหลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 ลักษณะของตัวละครปลาจากเรื่องหลง



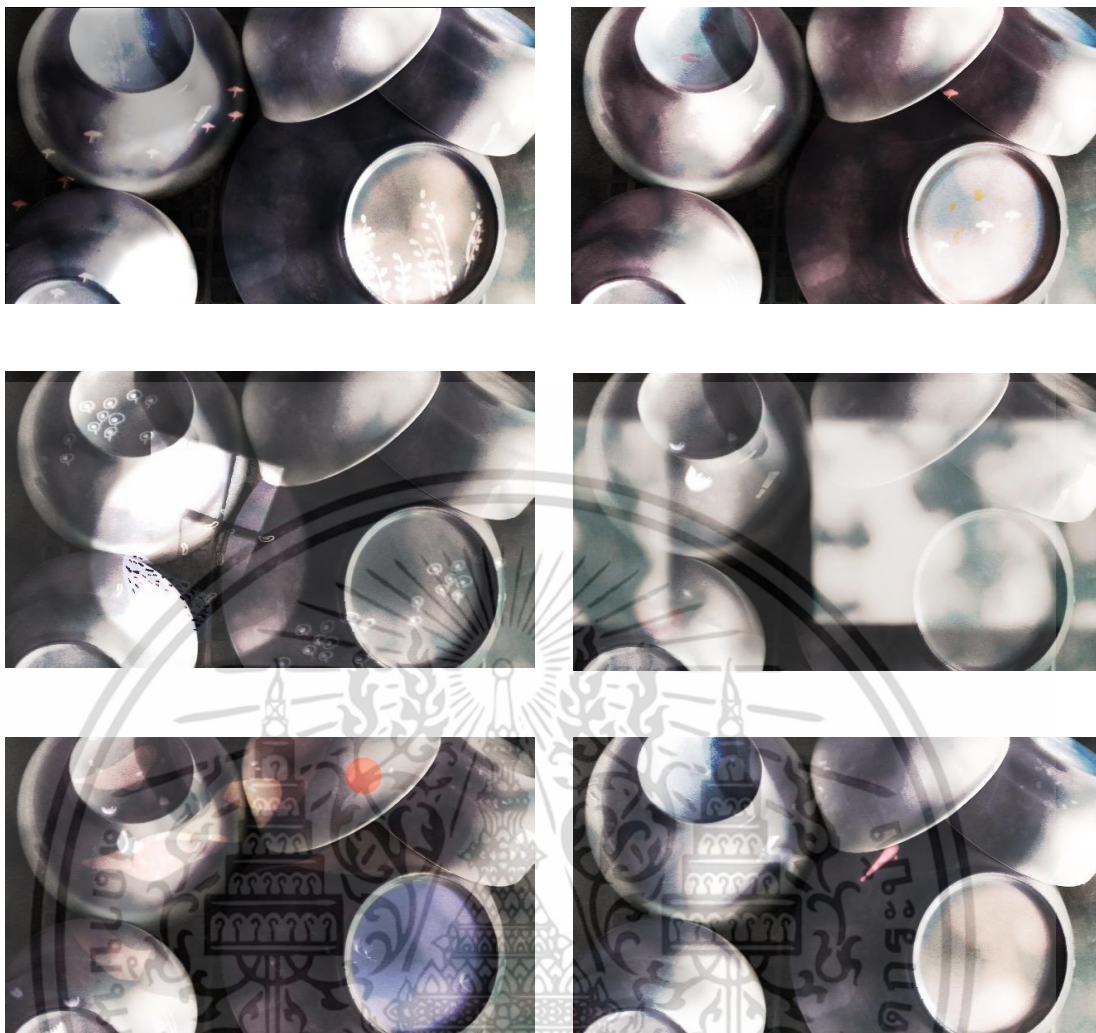
ภาพที่ 4.6 ลักษณะของตัวละครนกจากเรื่องหลง

ภาพที่ 4.7 ลักษณะของผีจากเรื่องหลง

1.1.2 การออกแบบฉากหลัง (Background Design)

ในผลงานวิดีโอ เรื่อง หลง ข้าพเจ้าจัดองค์ประกอบภาพโดยคว้าถ้วย ชาม ลง เพื่อให้ขอบทรงกลมบริเวณก้นถ้วยนั้น เสมือนเป็นกรอบจอสำหรับฉายภาพ อย่างเช่น แอ่งน้ำ ที่ผุดขึ้นจนเต็มขอบก้นชามนั้น หรือต้นไม้ ดอกไม้ที่ปรากฏ มีการเปลี่ยนสีบริเวณโดยรอบของ ชามเพื่อสร้างอารมณ์และความแตกต่างตามความเหมาะสมกับภาพแอนิเมชันที่เคลื่อนไหวและ ปรากฏขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



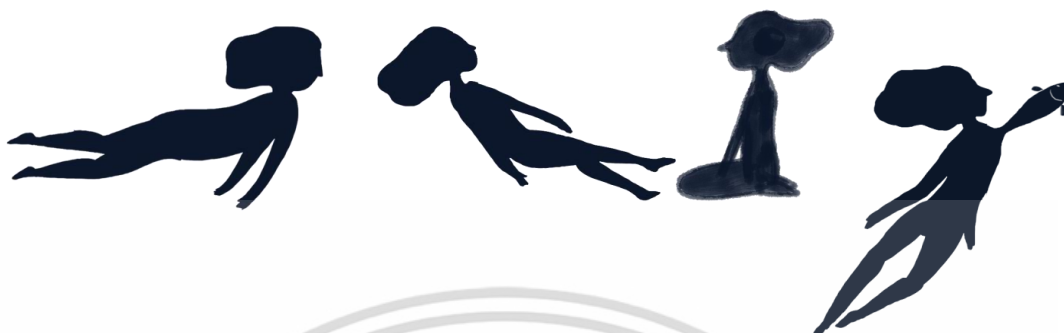
ภาพที่ 4.8 ฉากหลังจากเรื่อง หลง

ในผลงานวิดีโอ เรื่อง โลก ข้าพเจ้าจัดองค์ประกอบภาพโดยนำงานมาวางบนพื้นขาว ในตำแหน่งที่มีเงาร่มไม้และแสงแดดตกกระทบ ภายในงานนั้นคือน้ำที่มีสีโทนขาวครีม ข้าพเจ้าไม่ต้องการน้ำที่ใส เพราะอยากให้สีของภาพแอนิเมชันตัดกับสีของน้ำได้ชัดกว่า นอกจากนี้ก็การเปลี่ยนสีของน้ำบ้าง การสร้างกราฟฟิกของทรงวงกลมเพิ่มเติมบ้างตามแต่เรื่องราวในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 การออกแบบ (Designing) ในผลงานวิดีโอ เรื่อง โลก

1.2.1 การออกแบบตัวละคร (Character Design)



ภาพที่ 4.9 ลักษณะของตัวละครที่ได้ดัดแปลงมาจากตัวข้าพเจ้าเองจากเรื่อง โลก



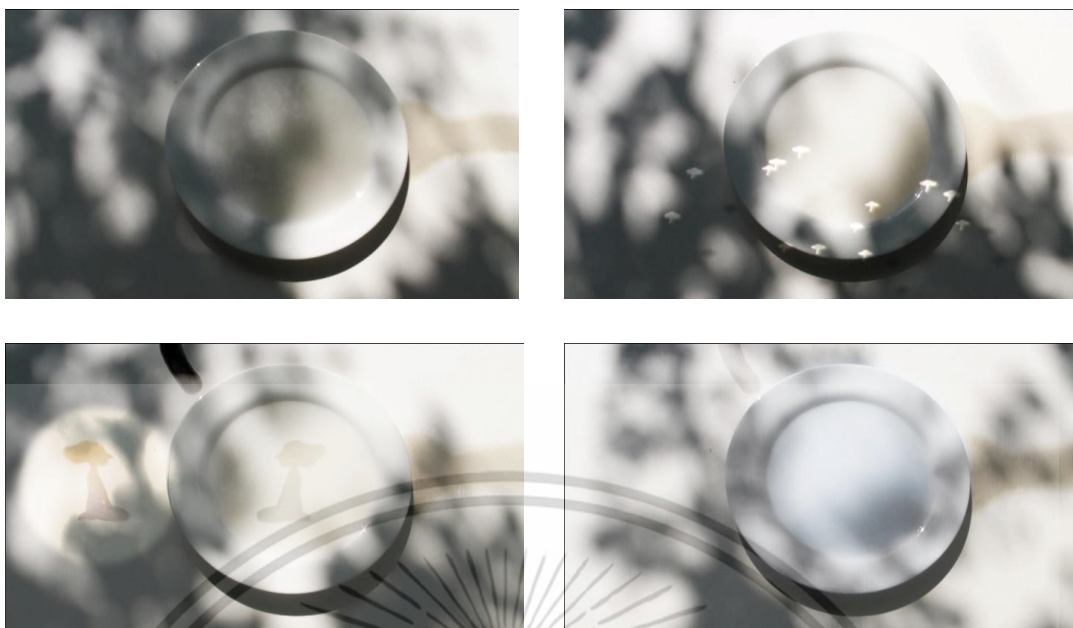
ภาพที่ 4.10 ลักษณะของตัวละครปลาจากเรื่อง โลก

ภาพที่ 4.11 ลักษณะของผ้าจากเรื่อง โลก

1.2.2 การออกแบบฉากหลัง (Background Design)

ข้าพเจ้าจัดองค์ประกอบภาพโดยนำงานมาวางบนพื้นขาว ในตำแหน่งที่มีเงาร่มไม้และแสงแดดตกกระทบ ภายในงานนั้นคือน้ำที่มีสีโทนขาวครีม ข้าพเจ้าไม่ต้องการน้ำที่ใส เพราะอยากให้สีของภาพแอนิเมชันตัดกับสีของน้ำได้ชัดกว่า นอกจากนี้ก็การเปลี่ยนสีของน้ำบ้าง การสร้างกราฟฟิกของทรงวงกลมเพิ่มเติมบ้างตามแต่เรื่องราวในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้จัดทำนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.12 ฉากหลังจากเรื่องโลก

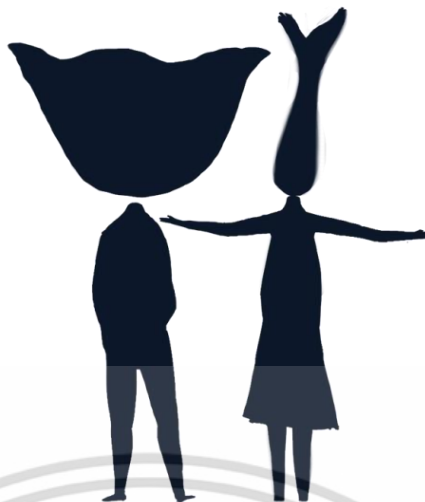
1.3 การออกแบบ (Designing) ในผลงานวิดีโอ เรื่อง โกรธ

1.3.1 การออกแบบตัวละคร (Character Design)



ภาพที่ 4.13 ลักษณะของตัวละครที่ได้ดัดแปลงมาจากตัวข่าวตัวเองจากเรื่อง โกรธ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.14 ลักษณะของตัวละครอื่นๆ จากเรื่อง โกรธ



ภาพที่ 4.15 ลักษณะของปลา จากเรื่อง โกรธ



ภาพที่ 4.16 ลักษณะของผ้าจากเรื่อง โกรธ

1.3.2 การออกแบบฉากหลัง (Background Design)

ข้าพเจ้าจัดองค์ประกอบภาพโดยการนำเอาด้วยขนาดเล็กที่มีความใสมาตั้งวางไว้ตรงกลาง มีการเคลื่อนกล้องวิดีโอให้ภาพมีระยะใกล้จนเห็นเงาสะท้อนในน้ำ เพื่อให้หน้าที่อยู่ในถ้วยนั้นเป็นจอลายภาพแอนิเมชันนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.17 ฉากหลังจากเรื่อง โกรธ

2. งานศิลป์ (Artistic) คือ การนำเอาแนวคิดและรูปแบบของการออกแบบต่างๆ นำมาสร้างสรรค์ และผลิตออกมาให้สมบูรณ์ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน เช่น การลงสี (coloring) การลงแสงเงา (shading) ในตัวแสดงต่างๆ การระบายสีฉากหลัง (Background Painting) ซึ่งมีกระบวนการเทคนิคและวิธีการแตกต่างกันไปตามลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชัน เช่น ลักษณะที่เหมือนจริง ลักษณะเหนือจริง ฯลฯ เป็นต้น (นิพนธ์ कुमारักษ์. 2551: 44)

2.1 งานศิลป์ (Artistic) ในผลงานวิดีโอ

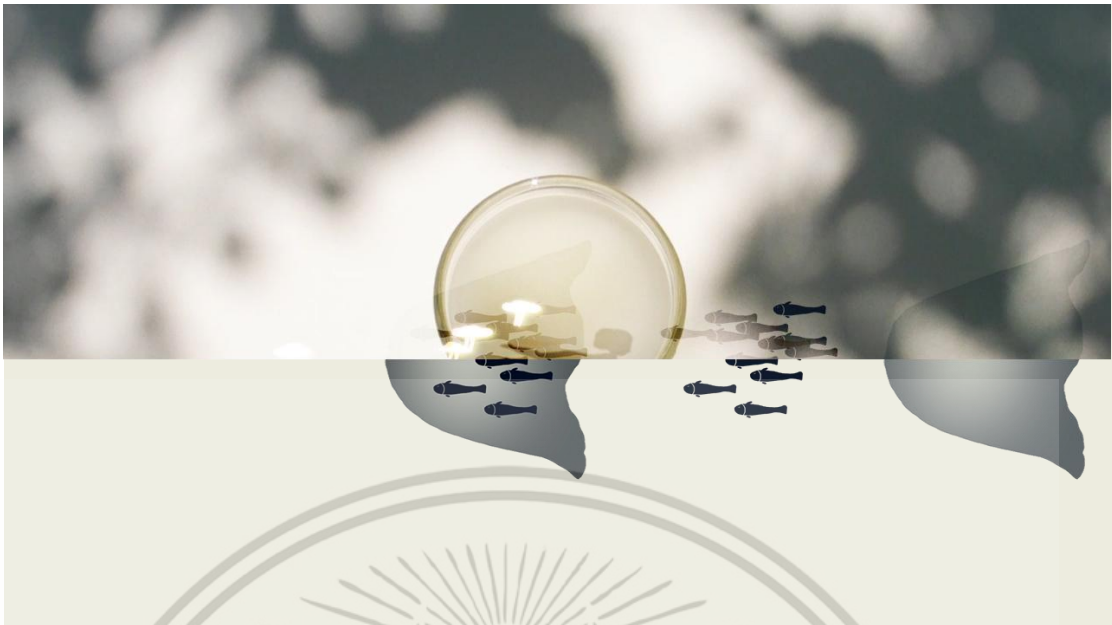
2.1.1 การลงสี (coloring)

ข้าพเจ้าใช้โทนสีหลายสีในการลง แต่สุดท้ายแล้วโทนสีก็จะถูกปรับอีกครั้งหนึ่ง เพราะหลังลงสีพื้นที่ข้าพเจ้าคิดว่า “ใช้ได้” ลงไป แต่เมื่อข้าพเจ้าปรับความเข้ม (Opacity) และปรับเอฟเฟค (Effect) เป็น Overlay ซึ่งมีผลให้สีมีความโปร่งแสงและอ่อนจางลง ข้าพเจ้าจึงต้องมาปรับสีอีกครั้งหนึ่งเพื่อให้เห็นชัดขึ้น เนื่องจากข้าพเจ้าคาดเดาไม่ได้ว่าสีที่เลือกไว้แต่แรกนั้นชัดพอที่จะไม่โดนผลกระทบจากเอฟเฟคหรือเปล่า

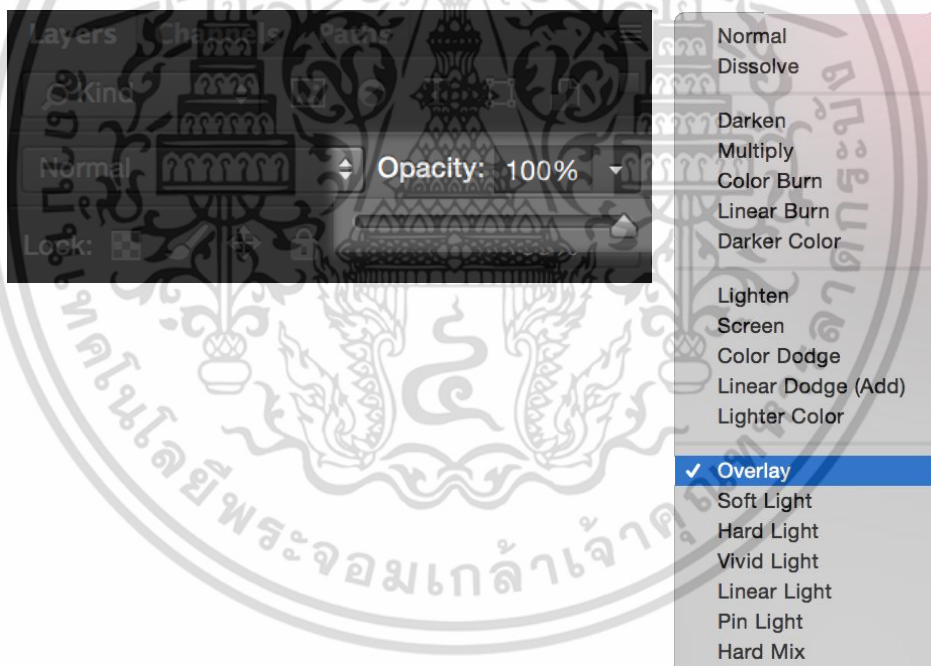


ภาพที่ 4.18 การลงสีดอกหญ้าในผลงานวิดีโอ เรื่อง หลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



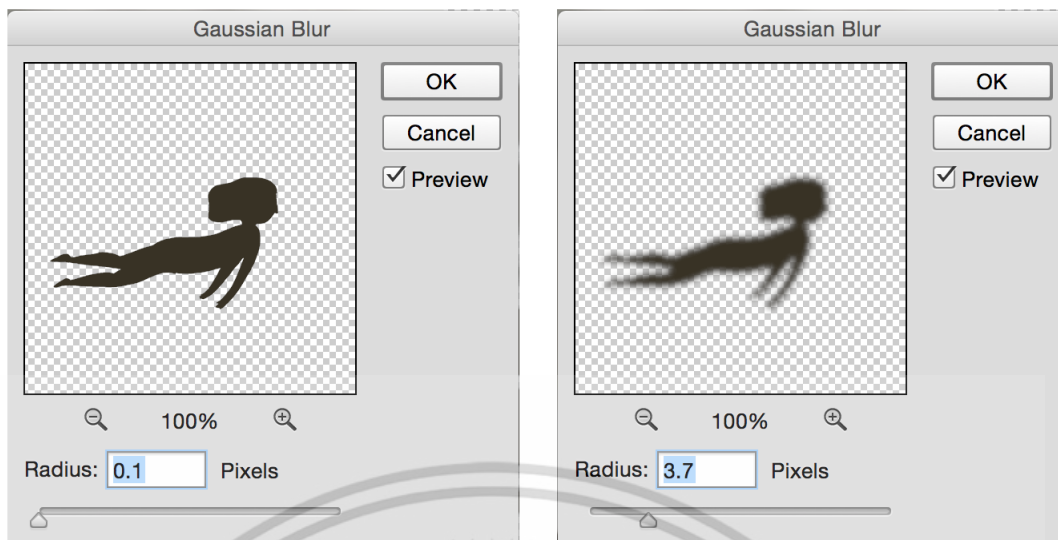
ภาพที่ 4.19 การลงสีปลาในผลงานวิดีโอ เรื่อง โกรธ



ภาพที่ 4.20 การปรับความเข้ม (Opacity) และปรับเอฟเฟค (Effect) เป็น Overlay

การปรับโทนสีให้มีความโปร่งแสง และบางครั้งก็มีการทำให้ภาพเบลอ (Blur) ก็เพื่อความกลมกลืนระหว่างความเป็นภาพกราฟิกและภาพวิดีโอเหมือนจริง การปรับสีของภาพแอนิเมชัน ทั้งตัวละครและองค์ประกอบอื่นๆ ให้มีคุณสมบัติคล้ายกับเงาและแสงน่าจะช่วยให้ภาพโดยรวมมีความกลมกลืนขึ้น ลดความแตกต่าง ชัดแย้งลงบ้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.21 การปรับความเบลอ (Blur)



ภาพที่ 4.22 ภาพการเปรียบเทียบระหว่างภาพที่มีการปรับความเบลอ (Blur) และไม่ปรับ

2.1.2 การลงแสงเงา (shading)

ข้าพเจ้าให้ภาพวิดีโอแสงแดดจากธรรมชาติและเงาร่มไม้ช่วยลงแสงเงาให้แก่ภาพงาน โดยจากการปรับเอฟเฟค (Effect) เป็น Overlay ซึ่งนอกจากตัวกราฟิกเองจะโปร่งแสงแล้ว แสงจากภาพวิดีโอก็ส่องผ่านกราฟิกได้เช่นกัน ทำให้เกิดแสงและเงาทั้งบนตัวละครและฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.23 ภาพการแสดงแสงและเงาที่ทับลงบนตัวละคร



ภาพที่ 4.24 ภาพการเปรียบเทียบระหว่างภาพที่มีการปรับเอฟเฟค (Effect) เป็น Overlay และไม่ปรับ

2.1.3 การระบายสีภาพฉากหลัง (Background Painting)

ภาพฉากหลังเป็นภาพถ่ายวิดีโอจริง ไม่ใช่ภาพที่ถูกวาดเหมือนกับตัวละคร ข้าพเจ้ามีการปรับความสว่างและความชัด เพื่อให้ความเป็นแสงและเงาถูกแบ่งแยกได้อย่างชัดเจน ในส่วนที่มีภาพกราฟิกก็จะมีการปรับความเข้ม (Opacity) และปรับเอฟเฟค (Effect) เป็น Overlay เช่นเดียวกับการลงสีตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

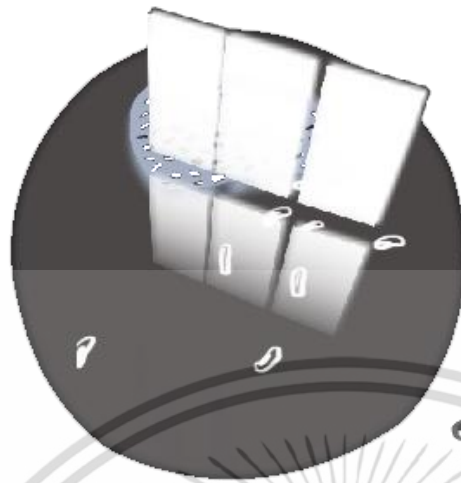


ภาพที่ 4.25 ภาพฉากหลัง (Background) ต้นฉบับที่ยังไม่ผ่านการปรับแสง ใส่กราฟิกใดๆ ทั้งสิ้น



ภาพที่ 4.26 ภาพกราฟิกที่จะใส่วางบนงานชม เพื่อสร้างให้วัตถุเกิดสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

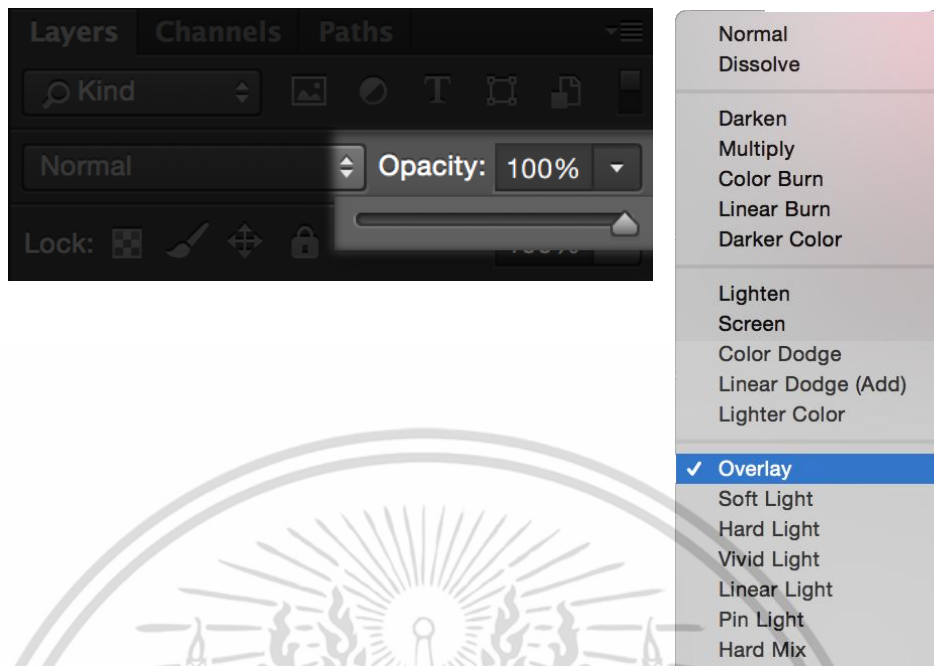


ภาพที่ 4.27 ภาพกราฟฟิคที่จะใส่วางบนจานขาม เพื่อสร้างองค์ประกอบให้ฉากหลัง



ภาพที่ 4.28 ภาพวิดีโอที่ถ่ายเงาต้นไม้บนพื้นขาว เพื่อสร้างแสงและเงาให้ฉากหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.29 นำภาพกราฟิกดังที่กล่าวมาทั้งหมดมาปรับความเข้ม (Opacity) และปรับเอฟเฟค (Effect) เป็น Overlay



ภาพที่ 4.30 ภาพจากหลัง (Background) จากผลงานวิดีโอเรื่อง หลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate) เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวเพื่อถ่ายทอดท่าทาง อารมณ์ และความรู้สึก ตามกระบวนการและเทคนิคแอนิเมชัน โดยอาศัยหลักการทางภาพยนตร์คือภาพนิ่งที่เคลื่อนไหวต่อเนื่อง (Stop Motion) สัมพันธ์กับระยะเวลาหนึ่ง (Timing) ในอัตราส่วน 24 ภาพ ต่อ 1 วินาที (Frame per Second) ซึ่งในการเคลื่อนไหว (animate) นั้น อาจจะลดหรือเพิ่มก็ได้ ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอลักษณะภาพเคลื่อนไหวและระบบการผลิต ดังจะเห็นได้จากบางเรื่อง มีการเคลื่อนไหวน้อย ไม่ราบรื่นและเคลื่อนไหวเป็นบางส่วน เช่น ขยับเฉพาะปาก หรือ บางเรื่องมีการขยับทั้งตัว คล้ายการเคลื่อนไหวของคนจริง ฯลฯ ซึ่งการเคลื่อนไหว (animate) นี้ จะมีทั้งลักษณะที่แตกต่างกันตามประเภทและเทคโนโลยีของแอนิเมชัน เช่น แอนิเมชัน แบบ 2 มิติ จะมีลักษณะที่แตกต่างจากแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ ฯลฯ เป็นต้น (นิพนธ์ คุณารักษ์. 2551: 44)

3.1 การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate) ในผลงานวิดีโอ

การเคลื่อนไหวในผลงานวิดีโอทั้งสามชิ้นเป็นเหมือนการเคลื่อนไหวบนน้ำ ทั้งตัวละครคน และปลาที่มีการเคลื่อนไหวที่คล้ายกับการลอยตัวหรือการไหลไปกับกระแสน้ำตามแนวขอบบานบัง เคลื่อนไหวผ่ากลางจานเลยบ้าง ข้าพเจ้ายังคิดถึงความต่างของการเคลื่อนไหวภายในบริเวณจานและนอกจาน เมื่อตัวละครเคลื่อนไหวออกนอกจานไปจะมีลักษณะที่คล้ายเงาคือมีความเบลอ ไม่คมชัด (Blur) คล้ายความรู้สึกเวลาเห็นวัตถุผ่านน้ำลึกหรือตื่น ความคมชัดก็จะต่างกันไป



ภาพที่ 4.31 ภาพวาดเพื่อทำการเคลื่อนไหว (Animate) ของปลาในผลงานวิดีโอเรื่อง หลง



ภาพที่ 4.32 ภาพวาดเพื่อทำการเคลื่อนไหว (Animate) ของตัวละครในผลงานวิดีโอเรื่อง โลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



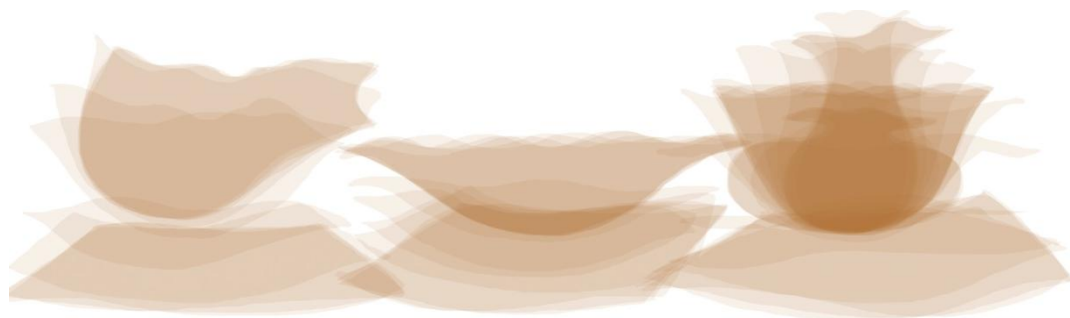
ภาพที่ 4.33 ภาพวาดเพื่อทำการเคลื่อนไหว (Animate) ของตัวละครในผลงานวิดีโอเรื่อง โกรธ

นอกจากการเคลื่อนไหวบนน้ำ ถ้าผู้ดูจะสังเกตที่ตัวละครผ้า การที่ผ้าลอยและปลิวนั้นหมายถึงว่าในผลงานข้าพเจ้ามีกระแสลมอยู่ในผลงานด้วย ข้าพเจ้าคิดถึงการเคลื่อนไหวทั้งหมดนี้ให้เข้ากับบรรยากาศในขณะที่ข้าพเจ้าทำงาน ที่มีน้ำ มีลมพัดรวมถึงเงาต้นไม้และแสงแดดที่ส่องผ่านจากหน้าต่างเข้ามา



ภาพที่ 4.34 ภาพวาดเพื่อทำการเคลื่อนไหว (Animate) ของผ้าในผลงานวิดีโอเรื่อง หลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.35 ภาพวาดเพื่อทำการเคลื่อนไหว (Animate) ของผ้าในผลงานวิดีโอเรื่อง โกรธ

การเปลี่ยนรูปลักษณะของตัวละคร

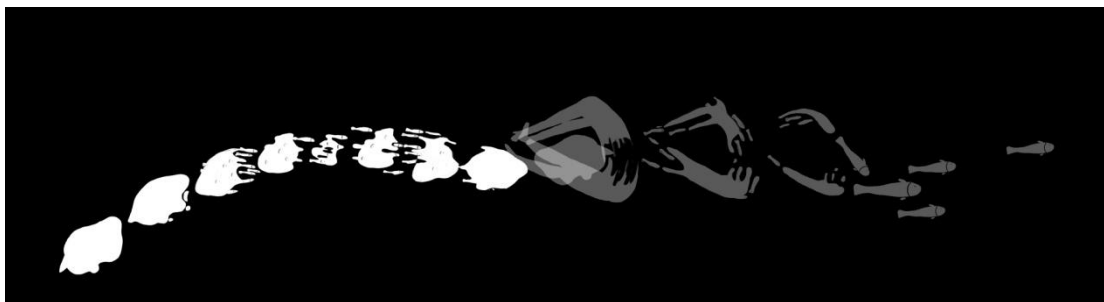


ภาพที่ 4.36 ภาพวาดเพื่อทำการเคลื่อนไหว (Animate) ของการเปลี่ยนรูปร่างจากปลากลายเป็นคน



ภาพที่ 4.37 ภาพวาดเพื่อทำการเคลื่อนไหว (Animate) ของการเปลี่ยนรูปร่างจากผ้ากลายเป็นปลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

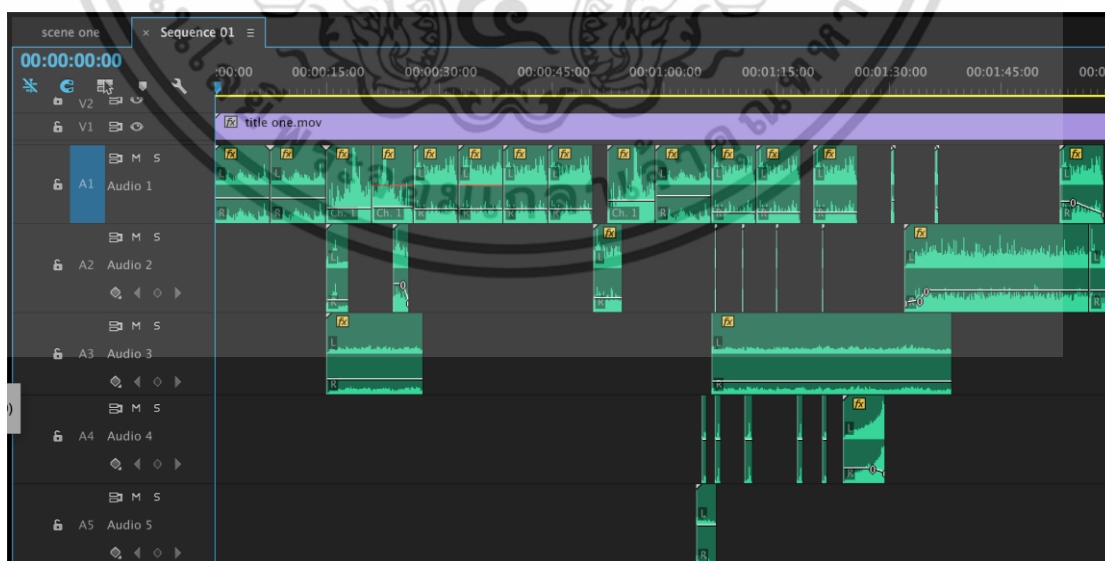


ภาพที่ 4.38 ภาพวาดเพื่อทำการเคลื่อนไหว (Animate) ของการเปลี่ยนรูปร่างระหว่างหัวคนและปลา

4. เสียง (Sound) เสียงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งที่เป็นทั้งตัวกำหนดการยากง่ายของการกำหนดการเคลื่อนไหว (animate) เช่น การกำหนดให้ปากขยับสัมพันธ์กับเสียงพูด เป็นต้น หรือเสียงอาจเป็นตัวกำหนดให้ภาพยนตร์แอนิเมชันผลิตได้ง่ายขึ้นก็ได้ เช่น ใช้เสียงบรรยาย หรือเสียงเอฟเฟ็คแทนการแสดงท่าทางที่ต้องมีการขยับเคลื่อนไหวมากๆ การออกแบบเสียงที่ดี (sound design) รวมทั้งระบบและการบันทึกเสียงที่ดี จะช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นๆ ได้อย่างดียิ่ง (นิพนธ์ คุณารักษ์. 2551: 45)

4.1 การออกแบบเสียง (sound design) ในผลงานวิดีโอ เรื่อง หลง

ในเรื่อง หลง จะมีฉากการเปลี่ยนรูปร่างจากตัวข้าพเจ้ากลายเป็นปลาในตอนต้นเรื่องเลย ซึ่งข้าพเจ้ามีความคิดว่าฉากนั้นเปรียบเสมือนการนำไปสู่อีกมิติหนึ่ง เป็นมิติของความคิดจินตนาการที่ตัวละครปลามีการเคลื่อนไหว แหวกว่ายออกเดินทางบนจานชาม ข้าพเจ้าจึงใช้เสียงน้ำที่มีความกังวาล เหมือนเกิดการสะท้อนอยู่ในสถานที่ที่มีความลึก ข้าพเจ้าคิดว่าเสียงนั้นให้



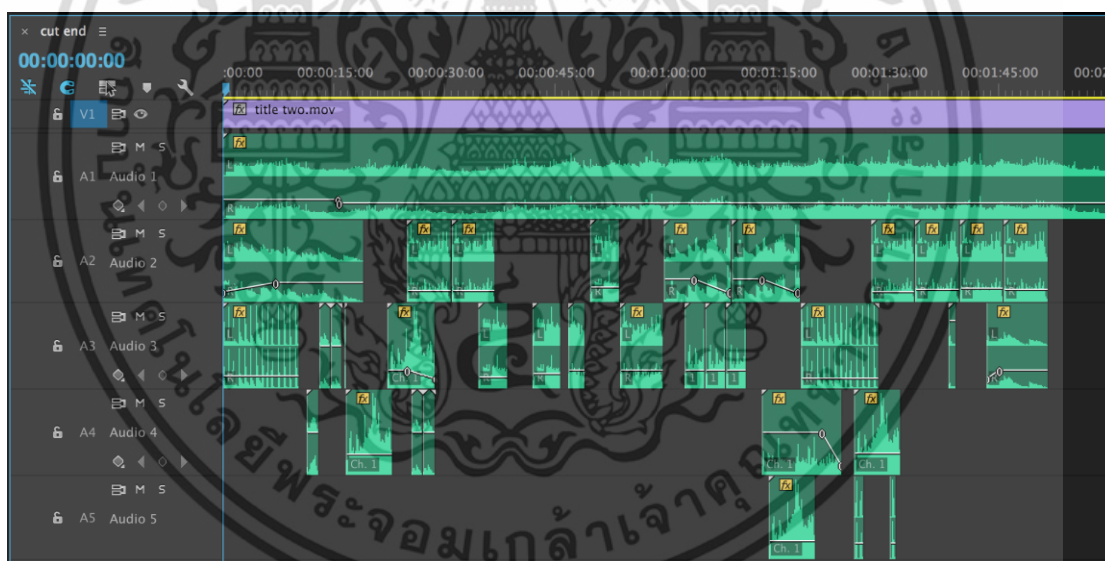
ภาพที่ 4.39 การใส่เสียงเอฟเฟ็ค (Sound Effect) ในผลงานวิดีโอเรื่อง หลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรู้สึกที่เหมาะสมที่จะสื่อถึงเรื่องความคิด หรือจิตใจของคนเราที่สามารถคิดอะไรได้เยอะและไกล จึงใช้เสียงที่มีความกังวาลอยู่ลึกไกลๆ นั่นเอง ส่วนเสียงประกอบอื่นๆ นั้นจะเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ของตัวละครอย่างเช่นฉากที่ปลาว่ายน้ำ ก็จะใส่เสียงดีน้ำ ฉากตัวละครกับผ้าที่ไหวตามลมก็จะมีเสียงผ้าปลิว

4.2 การออกแบบเสียง (sound design) ในผลงานวิดีโอ เรื่อง โลก

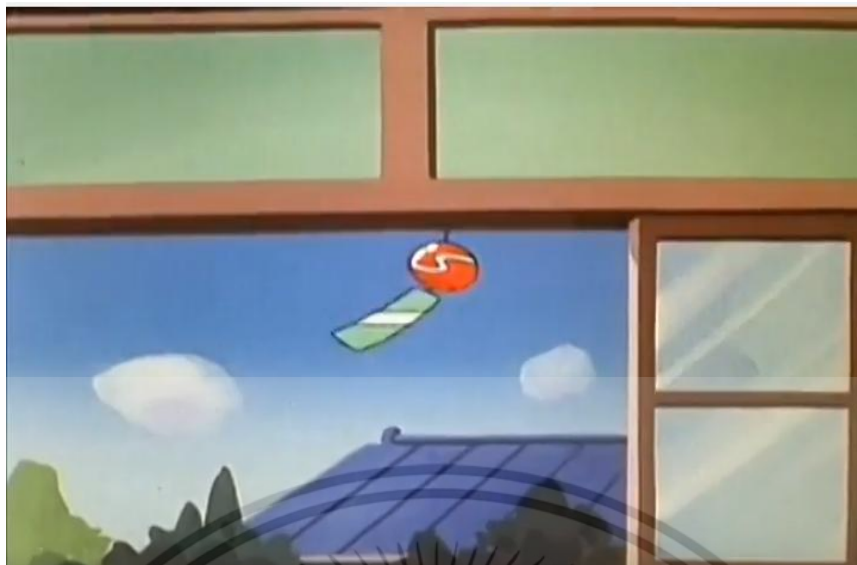
ในเรื่อง โลก จะเห็นได้ว่าจากมีโทนสีสว่างจากแสงแดด และเห็นเงาต้นไม้ไหวที่ชัดมาก มีบรรยากาศความเป็นธรรมชาติมากกว่าผลงานวิดีโอ เรื่อง หลง ที่จะมีความมืดจนเห็นเงาต้นไม้ได้เพียงเลือนลาง ผลงานวิดีโอเรื่อง โลก เหมือนมีการออกมาถ่ายทำภายนอก รับแสงแดดมากกว่า ข้าพเจ้าจึงใส่เสียงของใบไม้ที่เสียดสีกันเมื่อลมพัด และเพิ่มเสียงกระดิ่งลม ที่ข้าพเจ้าคิดว่าช่วยให้มีสมาธิ ถ้าหากใครเคยได้สังเกต ได้ยินเสียงในบริเวณวัด บางครั้งจะได้ยินเสียงระฆัง ข้าพเจ้าคิดว่าเสียงและลักษณะสถาปัตยกรรมของวัดสร้างบรรยากาศที่สงบและลงตัว จึงใส่เสียงกระดิ่งลมแทนระฆังลงไปในงานด้วย เพราะน่าจะเป็นสิ่งที่จะมีอยู่ในบ้านมากกว่าและเข้ากับเรื่องราวในผลงานของข้าพเจ้า



ภาพที่ 4.40 การใส่เสียงเอฟเฟค (Sound Effect) ในผลงานวิดีโอเรื่อง โลก

ข้าพเจ้ามีความคิดเห็น โดยส่วนตัวว่าเสียงกระดิ่งลมนั้นให้ความรู้สึกว่า “วันนี้ก็เป็นวันที่สงบสุขอีกวัน” ดังที่เราจะเห็นในฉากแอนิเมชันหรือที่เห็นได้จริงอย่างเสียงจากกระดิ่งลมหรือระฆังที่ทำให้ระลึกถึงความเป็นวัด วาอารามณ์ ธรรมะ เป็นเสียงที่ทำให้เกิดความคิด ทางออกจากเรื่องที่วุ่นวายใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.41 ภาพกระดิ่งลมจากเรื่อง โดราเอมอน

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=TTq32LZQaqs>



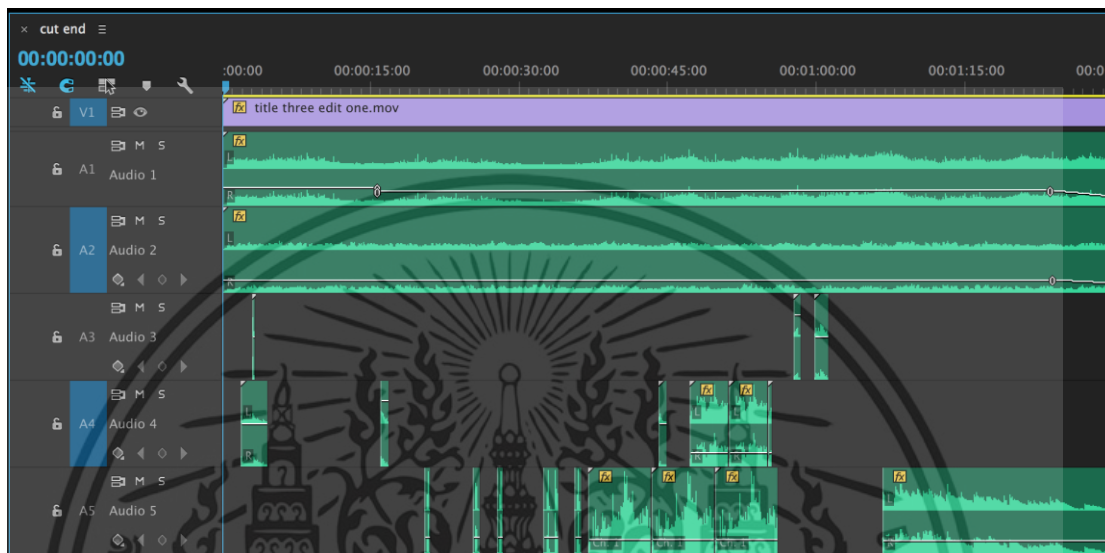
ภาพที่ 4.42 ภาพกระดิ่งลมที่ภูเขาทอง

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=PUTzvHL0Z5g>

4.3 การออกแบบเสียง (sound design) ในผลงานวิดีโอ เรื่อง โกรธ

เพราะภาพของฉากที่เห็นน้ำในถ้วยได้ชัดขึ้นจากมุมมองที่เห็นใจกลางถ้วยเต็มจอภาพ ข้าพเจ้าเห็นท้องฟ้าในเงาแน่น รวมถึงองค์ประกอบที่เห็นขอบถ้วยอยู่ตำแหน่งกลางผลงานวิดีโอ เรื่องโกรธนี้ เป็นความโกรธจากความผิดหวัง ข้าพเจ้าคิดว่าความผิดหวังนั้นน่าจะทำให้เกิดอารมณ์เหงาและความผิดหวังทำให้ตัวคนรู้สึกโดดเดี่ยว จึงใส่เสียงฝนตกที่ให้ความรู้สึกชื้นไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และ และเสียงของบรรยากาศที่ฝนตกก็มักจะหม่นหมองตกในระดับเบาๆ พอให้ดังคลอไปกับเรื่องราวภายในผลงาน พร้อมกับเสียงของน้ำที่กระเพื่อมบ้าง พอที่จะให้ผลงานชิ้นนี้มีความชุ่มชื้นจากเสียงน้ำ และสุดท้ายคือเสียงกระดิ่งลมที่ทำให้นึกถึงความสงบ ให้มีเสน่ห์ของความมีธรรมชาติผสมผสานในเรื่องราว



ภาพที่ 4.43 การใส่เสียงเอฟเฟก (Sound Effect) ในผลงานวิดีโอเรื่อง โกรธ

4.3 เทคโนโลยีของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Technology)

ความรู้และความเข้าใจในเทคโนโลยีของภาพยนตร์แอนิเมชัน จะช่วยให้การวิเคราะห์วิจารณ์มีความถูกต้องและน่าสนใจ ซึ่งสามารถสรุปจำแนกได้เป็น 3 ลักษณะ ดังนี้คือ

1. ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation) คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีรูปแบบหรือใช้กระบวนการและเทคนิควิธีการแบบดั้งเดิม หรืออาจจะใช้คอมพิวเตอร์มามีส่วนช่วยด้วยก็ได้ แต่ยังคงความเป็นรูปแบบดั้งเดิมไว้ เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันรูปแบบสตอปโมชัน เรื่อง “Corpse Bride” ของ Tim Burton (2549) หรือ ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ รูปแบบเซลล์แอนิเมชัน เรื่อง “My Neighbor Totoro” ของ Hayao Miyazaki (1988) ฯลฯ เป็นต้น (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2551: 45)

เช่นเดียวกับผลงานวิดีโอทั้งสามชิ้นของข้าพเจ้า ก็เป็นประเภทภาพยนตร์แอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation) เช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.44 ภาพจากภาพยนตร์ เรื่อง Corpse Bride

ที่มา : <http://www.fanpop.com/clubs/emily-the-corpse-bride/images/21478460/title/emily-photo>



ภาพที่ 4.45 ภาพจากภาพยนตร์ เรื่อง My Neighbor Totoro

ที่มา : <http://www.avclub.com/article/a-guide-to-japans-studio-ghibli-home-of-totoro-and-75280>

2. ภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphic Animation) คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทั้งระบบและโปรแกรมประยุกต์ (software) ในการผลิตทั้งหมด เช่น การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 2 มิติ ด้วยการวาด ลงสีและสร้างการเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Macromedia Flash หรือ การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ (Computer Graphic 3D Animation) ทั้งหมด เช่น เรื่อง “The Incredibles” (2004) หรือ เรื่อง “Finding Nemo” (2003) ของบริษัท PIXAR Animation จำกัด เป็นต้น (นิพนธ์ คุณารักษ์. 2551: 45)

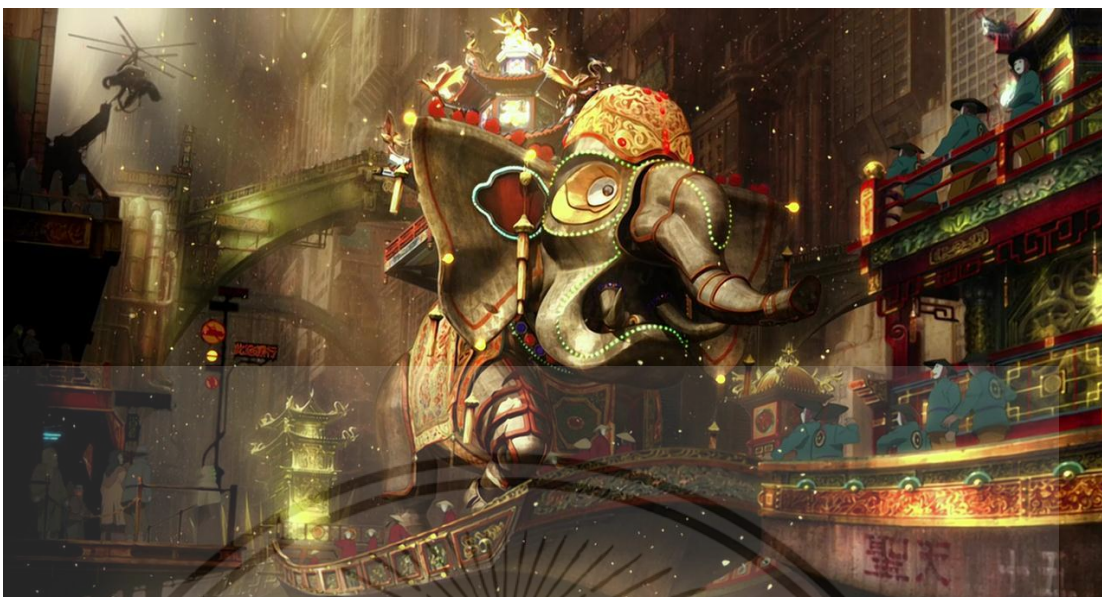


ภาพที่ 4.46 ภาพจากภาพยนตร์ เรื่อง Finding Nemo

ที่มา : <http://www.filmtakeout.com/finding-nemo-review/>

3. ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบร่วมสมัย (Contemporary Animation) คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันในยุคปัจจุบันที่ผสมผสานเทคนิควิธีการต่างๆ เข้าด้วยกัน ทั้งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การวาดและระบายสีด้วยมือแบบดั้งเดิม การใช้วัสดุปั้นหล่อแบบใหม่ ฯลฯ เพื่อการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่ดูแปลกใหม่ สวยงาม และน่าสนใจ เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผสมทั้งแบบ 2 มิติ ดั้งเดิมกับภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติเข้าด้วยกันอย่างลงตัวยิ่ง เช่น เรื่อง “Ghost in The Shell : Innocence” ของ Mamoru Oshii (2004) หรือ เรื่อง “Apple Seed : 2004 Movie” ของ Shinji Aramaki (2004) ที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติและทำการประมวลผลภาพ (rendering) ออกมาเป็นภาพการ์ตูนแบบ 2 มิติเทคนิคเชลได้สวยงามยิ่ง เป็นต้น (นิพนธ์ คุณารักษ์. 2551: 45-46)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.47 ภาพจากภาพยนตร์ เรื่อง Ghost in The Shell : Innocence

ที่มา : <http://anime-backgrounds.tumblr.com/post/49645111775/ghost-in-the-shell-2-innocence-written-and>

4.4 เนื้อหาสาระของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Contents)

เนื้อหาสาระที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน มักจะปรากฏให้เห็นถึง แนวคิด ความเชื่อ ค่านิยม วัฒนธรรม หรือเรื่องราวที่สะท้อนออกมาจากความต้องการที่จะส่งสาร (message) สื่อความหมาย (meaning) จากผู้ผลิตไปยังผู้รับชม อาจปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน หรือแฝงเร้น สอดแทรก (Implied narratives) มาในรูปแบบสัญลักษณ์ต่างๆ (symbolic) ซึ่งต้องอาศัยการตีความ ความเข้าใจของผู้ชมที่มาจากกรอบประสบการณ์เดิม (filed of experiences) หรือความรู้ในเรื่อง ทฤษฎีสัญศาสตร์ (semiology theory) มากพอ จึงจะสามารถถอดรหัส (decoding) และเข้าใจ สัญลักษณ์นั้นได้ (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2551: 46)

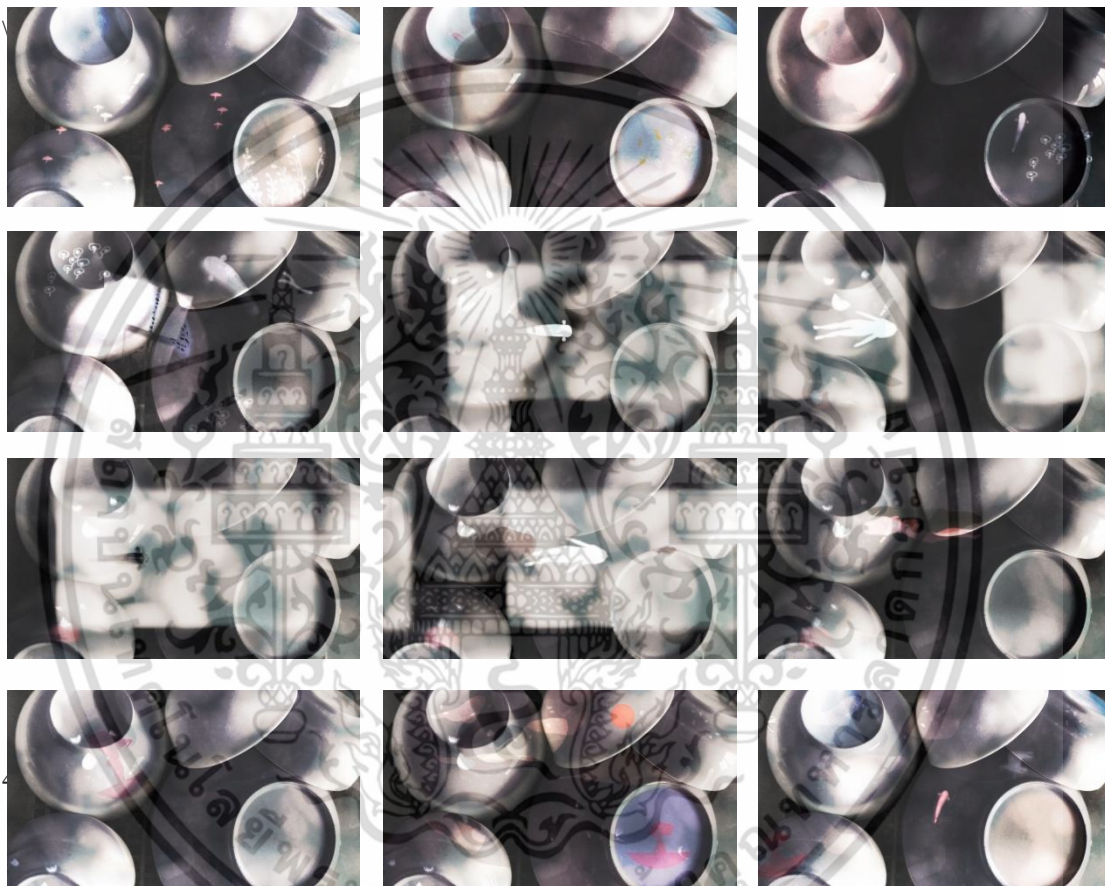
1. เนื้อหาในผลงานวิดีโอ เรื่อง หลง

คำสำคัญ (Key words) การจับความคิดฟุ้งซ่าน

ความรู้สึกประทับใจจนเกิดความต้องการจะใกล้ชิดคือหลักของการเกิดเนื้อหาในผลงานวิดีโอชิ้นนี้ เรื่องราวของข้าพเจ้าและบุคคลหนึ่ง แทนด้วยตัวละครปลา ความยากลำบากในการไล่ตามทำให้บางครั้งตัวละครปลานั้นเปลี่ยนรูปร่างกลายเป็นผ้า หรือนกได้ และตัวละครของข้าพเจ้าที่บางครั้งก็เป็นลักษณะตัวของข้าพเจ้าเองบ้าง สลับกับตัวละครปลา ด้วยเพราะความต้องการให้ตนเองมีตัวตนในผลงาน ความต้องการจะใกล้ชิดจนเกิดความหลงไหลเช่นนี้ พระริวโนะสุเกะได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กล่าวถึงประโยคหนึ่งที่ว่า “...การจับความคิดฟุ้งซ่าน..” ถ้าความหลงนี้ทำให้สมองของข้าพเจ้า ฟุ้งซ่านจนไม่มีที่ว่างเมื่อไร ข้าพเจ้าก็จะจับความคิดฟุ้งซ่านนั้นเสีย อย่างเช่นจากหนึ่งในผลงาน วิดีโอชิ้นนี้ ข้าพเจ้าจัดการความคิดฟุ้งซ่านนั้นแทนด้วยสิ่งที่เป็นรูปธรรมอย่างผืนผ้า ความคิด ฟุ้งซ่านเมื่อไรก็รวมความคิดนั้นเป็นผ้า ฟุ้งครั้งหนึ่งก็ผ้าผืนหนึ่ง ฟุ้งอีกครั้งหนึ่ง ก็ผ้าอีกผืนหนึ่ง นำผ้าเหล่านั้นไปตากเสียให้เป็นที่เป็นที่ทางเสมือนงานบ้านอย่างการตากผ้าที่นั่นแหละ อย่าปล่อยให้ ล่องลอย



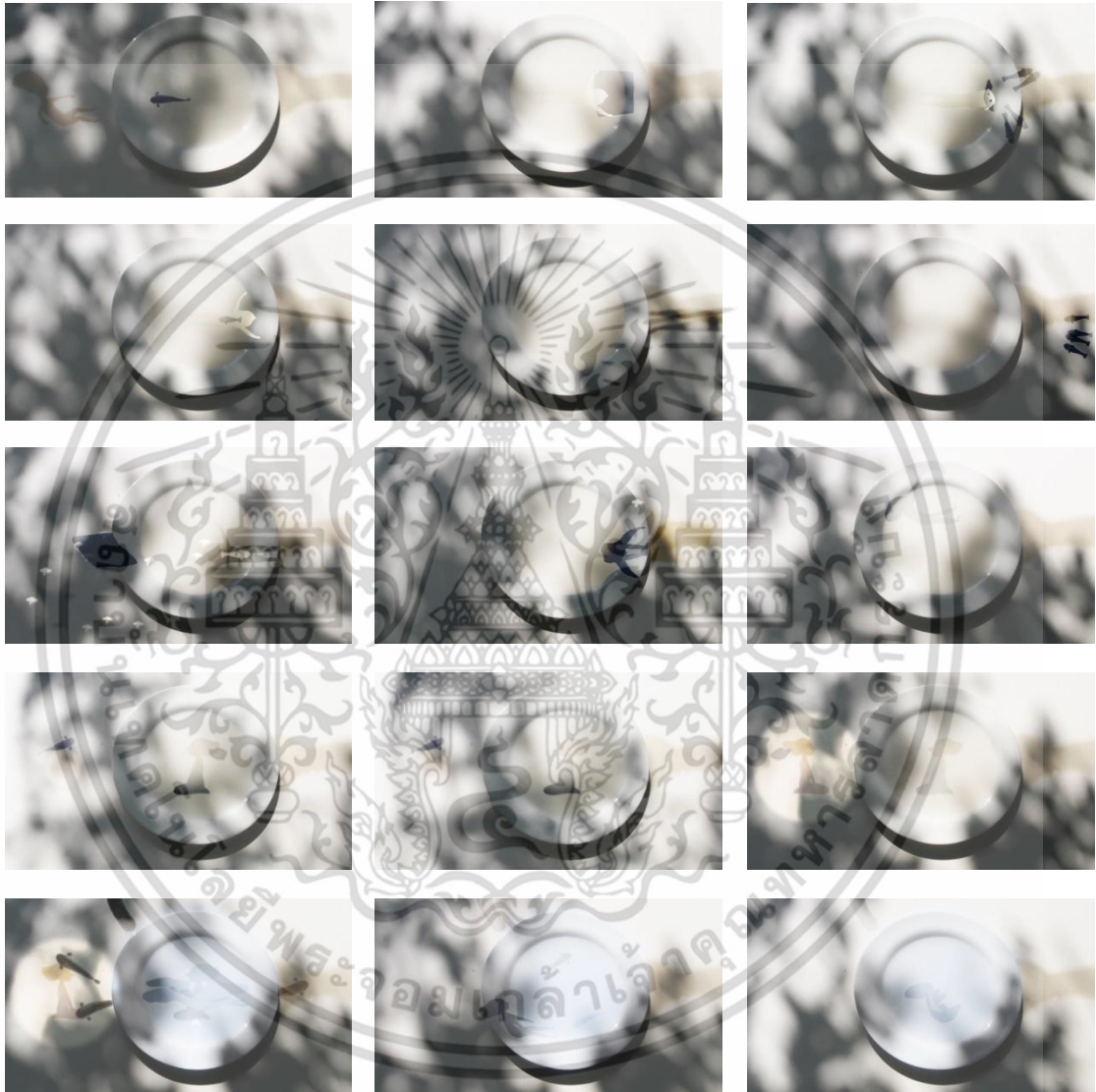
ภาพที่ 4.48 ภาพจากผลงานวิดีโอเรื่อง หลง

2. เนื้อหาในผลงานวิดีโอ เรื่อง โลก

คำสำคัญ (Key words) - ใจที่กำลังเป็นทุกขนั้น

เมื่อความหลง ความต้องการก่อตัวขึ้นมากเข้า ก็กลายเป็นความอยากครอบครองตาม ธรรมชาติของข้าพเจ้า เมื่อใกล้แล้วไม่พอ ความอยากสัมผัสก็จะตามมา ข้าพเจ้าสร้างความอึดอัด ให้อีกฝ่ายจากความโลกที่เกิดขึ้นโดยฝ่ายๆ เดียว โดยที่อีกฝ่ายไม่เต็มใจ ความโลกที่ทำให้ข้าพเจ้า ขาดความยับยั้งชั่งใจ ที่สุดแล้วข้าพเจ้าก็รู้สึกอับอายตัวเองในภายหลัง ดังคำสอนที่หลวงตามหาบัว และพระอาจารย์มานพกล่าวไว้ว่า “...ระหว่างคนสองคนอยู่ด้วยกัน คนหนึ่งแสดงความโลก เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกมาจากกำลังของความโลภ อำนาจของความโลภ กับคนหนึ่งไม่โลภ คนทั้งสองนี้ใครน่าดูกว่ากัน...” และ “...การเอาใจที่กำลังเป็นทุกข์มาดับทุกข์ในใจไว้ว่า ...หากคิดถึงเรื่องใดเรื่องหนึ่งแล้วใจเป็นทุกข์ ก็แก้ด้วยการดูใจที่กำลังเป็นทุกข์นั้นเสียเลย...” นั้นทำให้ข้าพเจ้าออกแบบภาพในผลงานวิดีโอจากหนึ่ง เป็นตัวเองกำลังมองภาพสะท้อนของตัวเองอีกคนหนึ่งนั่นเอง



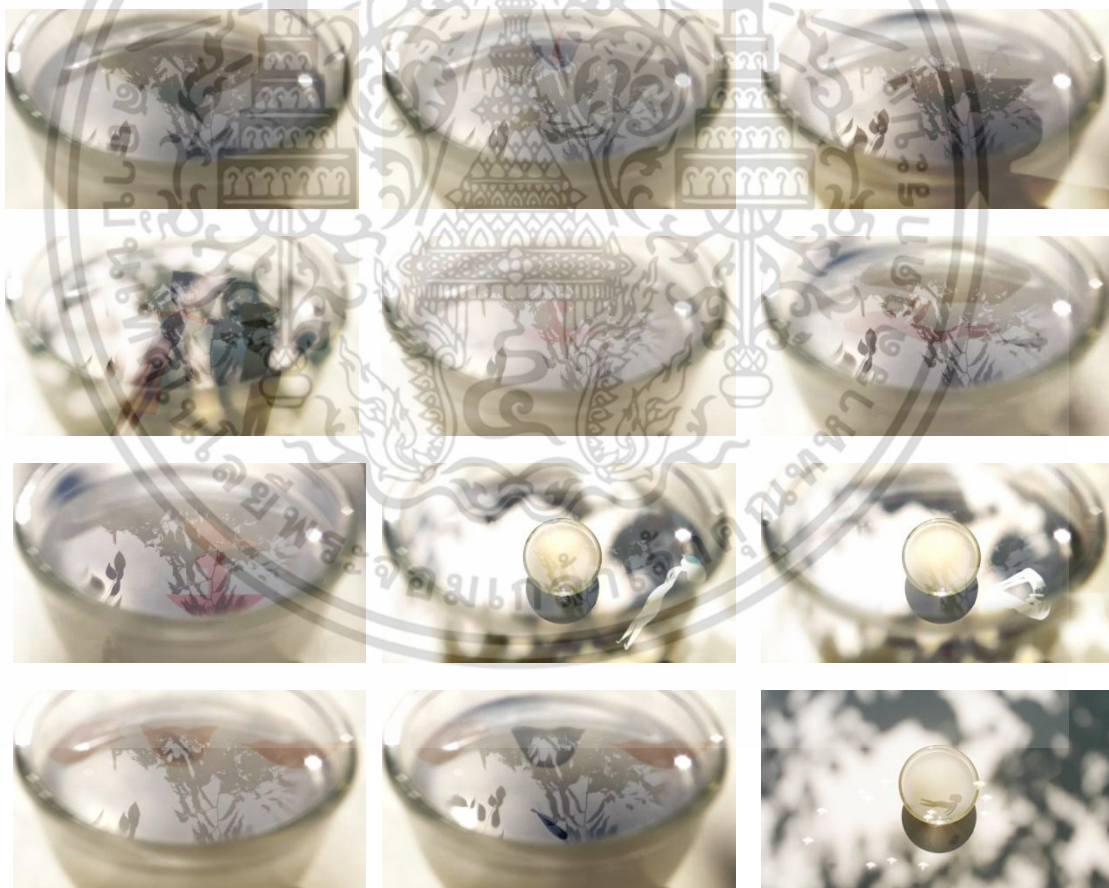
ภาพที่ 4.49 ภาพจากผลงานวิดีโอเรื่อง โลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เนื้อหาในผลงานวิดีโอ เรื่อง โกรธ

คำสำคัญ (Key words) - ควรหาอะไรสักอย่างหนึ่งมาทำเพื่อเป็นการถ่ายเทพลังความโกรธให้ไปอยู่ที่เนืองงาน

ความรู้สึกผิดหวังคือสิ่งที่ทำให้เกิดความโกรธของข้าพเจ้า ทั้งโกรธตัวเองและพาลไปโกรธบุคคลผู้เป็นสาเหตุ แต่ความโกรธและความไม่พอใจนั้นย่อมมาเกิดกับตัวข้าพเจ้าทั้งหมด เกิดเป็นการระบายออกซึ่งความไม่พอใจที่เกิดขึ้นในผลงานวิดีโอชิ้นนี้ แต่ข้าพเจ้าก็รู้จักระงับอารมณ์พอจะไม่ให้ไปเดือดร้อนใคร โดยอาศัยข้อความหนึ่งที่เคยได้อ่านมาจากท่าน ว.วชิรเมธี ได้เคยให้คำแนะนำสำหรับบุคคลที่กำลังโกรธข้อหนึ่งที่ตรงใจจากหลายข้อที่ว่า “...ควรหาอะไรสักอย่างหนึ่งมาทำเพื่อเป็นการถ่ายเทพลังความโกรธให้ไปอยู่ที่เนืองงาน ...” เกิดเป็นภาพดังในวิดีโอจากหนึ่ง กิจกรรม งานอดิเรกที่เรามีความสนใจ พอใจ จะช่วยซึมซับความโกรธ สุดท้ายก็เหลือเพียงตัวตนในภาวะปกติ ที่ไม่แสดงอารมณ์ใดอารมณ์หนึ่งมากเกินไป จนเสียการควบคุมทางอารมณ์การแสดงออก



ภาพที่ 4.50 ภาพจากผลงานวิดีโอเรื่อง โกรธ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ เรื่อง ธรรมชาติผ่านชีวิตประจำวัน (ในช่วงเวลาบ่าย) นี้ ข้าพเจ้าได้นำเสนอผลงานที่สร้างจากความคิด จินตนาการผสมผสานความรู้สึกและทุกข์ที่พุ่งขึ้น ในระหว่างทำกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ทำให้ข้าพเจ้าได้มีโอกาสสำรวจจิตใจตนเอง รวมถึงหา ต้นเหตุแห่งความทุกข์นั้นและปลอบใจตนเองเสีย โดยอาศัยหลักคำธรรมะจากหนังสือที่ข้าพเจ้า มักจะอ่านเพื่อให้กำลังใจตัวเอง ความคิดและแรงบันดาลใจที่ก่อให้เกิดผลงานชุดนี้ ได้บรรเทา ความทุกข์ของข้าพเจ้าโดยการส่งต่อความรู้สึกนี้ลงไปยังผลงาน ได้บรรลุเป้าหมายในการเสนอเรื่อง ของการบรรเทาทุกข์ ทั้งจากตัวเนื้อหาของงานเองที่เข้าถึงความคิดที่ทั้งสุขและทุกข์ไปจนถึงการ ปลอบใจตัวเองด้วยตนเอง และทั้งจากประโยชน์ของการเป็นนักศึกษาศิลปะ เป็นศิลปินที่สามารถ เล่าเรื่องของตนให้กลายเป็นผลงานศิลปะได้

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงาน

1. ปัญหาทางด้านการออกแบบกราฟิก เนื่องจากภาพพื้นหลังใช้ภาพจริง ไม่ได้ถูกวาดขึ้น โดยวิธีการถ่ายภาพวิดีโอ แต่ในส่วนที่ดำเนินเรื่องราวจะเป็นภาพกราฟิก (Graphic) ที่ถูกวาดขึ้นมา ความขัดแย้งของภาพจึงเกิดขึ้น ข้าพเจ้าจึงปรับกราฟิกให้มีลักษณะโปร่งใส มีความเบลอ ความพุ่ง เล็กน้อย ให้ดูคล้ายเป็นเงา เป็นแสง เพื่อลดความขัดแย้งของภาพกราฟิกและภาพจริงลงบ้าง
2. ปัญหาในเรื่องการใช้สี ด้วยความที่ภาพกราฟิกมีลักษณะที่โปร่งใส ในบางฉากที่มีแสง ในภาพเยอะ สีของภาพกราฟิกก็จะดูจางลงไปบ้าง ในขณะที่ฉากที่มีมืดด้วยเงาหรือด้วย อารมณ์ของภาพในฉากนั้น ภาพกราฟิกบางส่วนก็จะต้องถูกปรับให้เข้มขึ้นตาม ทำให้โทนของภาพ โดยรวมอาจจะให้อารมณ์ดูตัน ไปบ้างขัดกับเนื้อหาที่จะเป็นเรื่องความคิด จินตนาการสอดแทรก ด้วยธรรมชาติที่ควรจะให้โทนของภาพดูน้ำหนักเบา สบายตา
3. ปัญหาในการลำดับภาพและเรื่องราว ผลงานของข้าพเจ้ามาจากแรงบันดาลใจโดย ส่วนตัว ความคิด จินตนาการ ความทุกข์ของตัวข้าพเจ้าเอง จึงเคยชินว่าเป็นเรื่องที่ตนเองเข้าใจและผู้ ดูก็คงเข้าใจเช่นเดียวกัน ทั้งๆที่แม้จะเป็นเรื่องราวส่วนตัวของศิลปิน แต่เมื่อทำเพื่อให้มีผู้ดู ก็ควร จะปรับการดำเนินเรื่องราวให้มีภาพที่สื่อความหมายอย่างชัดเจนกว่านี้

ข้อเสนอแนะ

ผู้สร้างสรรค์น่าจะเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อแสดงให้เห็นภาพ การเล่าเรื่องราวให้ ละเอียดและทดลองลำดับภาพดำเนินเรื่องหลายๆแบบก่อนจะเข้าสู่กระบวนการลงสีและการตัดต่อ

บรรณานุกรม

ปารณ์โสสมย์ซ์ เลปอาจารย์. 2554. **จิต ตัวตน กับระบบปัจเจกแห่งการสร้างสรรค์งานประติมากรรม.**

กรุงเทพฯ : ฉายนภาสตูดิโอ

พระอาจารย์มานพ อุปสโม 2553. **ใช้ทุกข์ดับทุกข์.** กรุงเทพฯ : บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับ

ลิชชิง จำกัด (มหาชน)

พระริวโนะสุเกะ โคะอิเกะ. 2558. **ฝึกให้ไม่คิด.** พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : บริษัทอมรินทร์พริ้น

ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน)

ภักดิ์ คุณะรัตนา มหาเถระ. 2555. **เรื่องสติ...ใครว่ายาก.** กรุงเทพฯ : มูลนิธิโกมลคีมทอง

ริวโฮ โอคาวา. 2555. **ฉันสบายดี.** กรุงเทพฯ : แอปป์ไซเอนซ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวธัญธร อมรเลิศวิทย์
วัน เดือน ปีเกิด	4 กุมภาพันธ์ 2534
ที่อยู่	55/494 หมู่บ้านสราญรมย์ ซ.ประเสริฐมนูกิจ 42 ถ.ประเสริฐมนูกิจ แขวงคลองกุ่ม เขตบึงกุ่ม กรุงเทพฯ 10230
ประวัติการศึกษา	2557 ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต (เกียรตินิยมอันดับ 1) มหาวิทยาลัยรังสิต
ประวัติการแสดงผลงาน	2557 ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปนิพนธ์ “ท่าอากาศยาน”



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้