

การสะท้อนความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์

REFLECTION OF PAIN IN THE HUMAN MIND



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2562

KMITL-2019-AR-M-005-034

การสะท้อนความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์

REFLECTION OF PAIN IN THE HUMAN MIND



กมลนัฐ รังวัด

KAMOLNUT RANGWAT

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2562

KMITL-2019-AR-M-005-034

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

REFLECTION OF PAIN IN THE HUMAN MIND

KAMOLNUT RANGWAT

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIRMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS
FACULTY OF ACHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHONOLGY LADKRABANG

2019

KMITL-2019-AR-M-005-034

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2019

FACULTY OF ARCHITECTURE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสะท้อนความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์
นักศึกษา	นางสาวกมลณัฐ หรั่งวัต
รหัสนักศึกษา	60602015
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2562
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรัชย์ ดอนประศรี

บทคัดย่อ

การค้นคว้าสะท้อนถึงความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ที่ส่งผลให้เกิดภาวะโรคซึมเศร้ามากขึ้นในสังคม ดังนั้นการให้กำลังใจเป็นสิ่งสำคัญในทุกการดำเนินชีวิต ละเป็นเหตุผลที่ว่าทามมนุษย์ถึงม่ต้องการที่จะโดดเดี่ยว การที่ดำรงชีวิตอยู่ในความคิดลละความทรงจำที่ย่ำแย่ ส่งผลกระทบทางด้านจิตใจเป็นอย่างมาก ซึ่งความทุกข์นั้นมักอยู่นานกว่าความสุขลละเพิ่มคุณทวิขึ้นมต่อย่างต่อเนื่องลละมรีการควบคุม จนนามปสู่การสร้างสรรรค์ผลงานสื่อประสม ด้วยเทคนิควิดีโอ ลละการจัดวางในลักษณะการลสดงความเจ็บปวดผ่านทางอริยบท ซึ่งเป็นสิ่งที่สื่อความหมายในลบบรูปธรรมที่ง่ายที่สุดของมนุษย์ รวมถึงการจัดวางที่มีส่วนช่วยเพิ่มอารมณ์ลละความรู้สึกเป็นลิ่งเร้ากระตุ้นให้ทุกคนมต์ตระหนักถึงโรคนี้อย่างทันถ่วงที ลละสะท้อนให้เห็นถึงการมีชีวิตอยู่อย่างยากลาบากที่ต้องการความเข้าใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis	Reflection of pain in the human mind
Student	Miss Kamolnut Rangwat
Student ID	60602015
Degree	Master of Arts
Program	Visual Arts
Year	2019
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr.Surachai Donprasri

ABSTRACT

The research is about human psychological sufferings which lead to depressive disorder. Unsurprisingly, the thing that can mend these fields of temperament is being supportive. That is the reason why there are studies about human as a social animal. People living in a pessimistic life highly tend to have mental trauma. Unfortunately, agony is last longer than happiness or even impulsively spreading like a virus in exponential as the time goes by. These contexts lead to the creation of mixed media art by combining video technique and juxtaposition methods which trying to convey agonies through human postures which are the simplest and the most direct way for human to communicate. Including with the interesting compositions that will play a part as a stimulus to stimulate audiences' awareness of the symptom instantaneously and also to reflect this type of struggle living in trauma that needs attention.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณสองบุคคลแรกที่คอยสนับสนุนทั้งหมดมาตลอดนั่นคือ คุณพ่อและคุณแม่ รวมถึงญาติพี่น้องที่คอยช่วยเหลือไม่ว่าจะเป็นด้าน อุปกรณ์ สถานที่ เคื่องแต่งกาย อาหาร การทำงาน ร่วมกัน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดทุกช่วงการศึกษา ขอขอบคุณอาจารย์ สุรัชย์ ตอนประศรี อาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยให้คำแนะนำ ให้ความรู้ และให้กำลังใจตั้งแต่การเสนอผลงานชิ้นแรกจนถึงการทำศิลปนิพนธ์ ขอขอบคุณอาจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ และอาจารย์ทุกท่านที่ให้ความรู้ในการเรียน ศิลปะในระดับปริญญาโทตั้งแต่ต้นจนจบการศึกษา ขอขอบคุณอาจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารถ ที่สละเวลามาเป็นกรรมการในการสอบศิลปนิพนธ์ ขอขอบคุณเพื่อนๆในระดับชั้นปริญญาโททุกคนที่คอยช่วยเหลือ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ให้กำลังใจและแรงบันดาลใจให้กันมาตลอด รวมถึงขอขอบคุณ ข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวกับการนำเสนอศิลปนิพนธ์จากบุคคล นิรนามที่ให้ความร่วมมือและใส่ใจในการช่วยเหลือครั้งนี้

นางสาวกมลณัฐ หรั่งวัต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	I
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
1.5 แผนการดำเนินงาน.....	3
1.6 ระยะเวลาในการดำเนินงาน.....	3
บทที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	4
2.1 ข้อมูลทางจิตวิทยา.....	4
2.2 ข้อมูลทางสังคม.....	5
2.3 ข้อมูลเรื่องโรคซึมเศร้า.....	6
2.4 แร้งบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ.....	6
2.4.1 Marina Abramovic	7
2.4.2 Matthew barney.....	11
2.4.3 อารยา ราษฎร์จำเริญสุข.....	13
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์.....	15
3.1 อิทธิพลและแรงบันดาลใจ	15
3.2 กระบวนการก่อนการสร้างสรรค์ (Pre-Production).....	16
3.2.1 ขั้นตอนการสืบค้นข้อมูลจริงจากอินเทอร์เน็ต.....	16
3.2.2 สัมภาษณ์บุคคล.....	18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้าที่
3.2.3 ขั้นตอนการร่างแบบ.....	21
3.3 กระบวนการสร้างสรรค์ (Producton).....	22
3.3.1 การเตรียมงานก่อนการสร้างสรรค์.....	22
3.3.2 การสร้างสรรค์ผลงาน.....	23
3.3.3 อุปสรรคในการทำงาน.....	36
3.4 กระบวนการหลังการสร้างสรรค์ (Pose-Production).....	36
3.3.1 กระบวนการจัดการไฟล์วีดีโอ.....	36
บทที่ 4 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์.....	41
4.1 การวิเคราะห์ศิลปะในรูปแบบวิดีโออาร์ต.....	41
4.2 การวิเคราะห์ศิลปะการจัดวาง.....	44
4.3 การวิเคราะห์ศิลปะการแสดง.....	47
4.4 การวิเคราะห์ห้องค์ประกอบภาพยนตร์.....	48
บทที่ 5 สรุปผลการสร้างสรรค์.....	53
ภาคผนวก.....	54
บรรณานุกรม.....	60
ประวัติผู้เขียน.....	61

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.5 แผนการดำเนินงาน.....	3



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ผลงานRelation in time (1977)	8
2.2 ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่2.....	9
2.3-2.4 ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่2.....	10
2.5 Cremaster 3 filmstills (2002).....	11
2.6 ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 1 (ชุดขาว)	12
2.7 ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 1 (ชุดดำ)	12
2.8 สนทนากับความตายบนถนนสายแรกของชีวิต.....	13
2.9 ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 3.....	14
2.10 ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 5.....	14
3.1 สืบค้นทางเพจโรคมะเร็งศีรษะโดยตรง.....	16
3.2 ผู้ก่อตั้งโครงการ Raque forward คุณเอน กัลยกร นาคสมภพ (นักร้อง)	17
3.3 ตัวอย่างการเขียนบทความในเพจ.....	17
3.4 คุณอภิวัฒน์ (ลัก) บรรลือ นักศึกษาปริญญาโท.....	18
3.5 คุณสินีนาถ (เฟิร์น) เจริญศรี นักศึกษาปริญญาโท.....	19
3.6 ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม.....	20
3.7 แบบร่างเพื่อการถ่ายทำ (วีดีโอ)	21
3.8 แบบร่างเพื่อการถ่ายทำ (เสื้อผ้า)	21
3.9 แบบร่างการจัดวางทิศทางของโทรศัพท์.....	21
3.10 การสำรวจพื้นที่สตูดิโอ.....	22
3.11 การสำรวจพื้นที่ป่าริมน้ำ.....	22
3.12 ระหว่างการถ่ายทำฉากที่ 1.....	23
3.13 ระหว่างการถ่ายทำฉากที่ 2.....	23
3.14 ระหว่างการถ่ายทำฉากที่ 6.....	24
3.15 ระหว่างการถ่ายทำ 7.....	24
3.16 ภาพติดตั้งผลงานจริง.....	25
3.17 ภาพแสดงผลงาน.....	25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.18 ภาพประกอบระหว่างการถ่ายทำ 1.....	26
3.19 ภาพประกอบระหว่างการถ่ายทำ 2.....	26
3.20 ภาพติดตั้งผลงานจริง.....	27
3.21 ภาพจัดแสดงผลงาน.....	27
3.22 ระหว่างการถ่ายทำ.....	28
3.23 ระหว่างการถ่ายทำ.....	28
3.24 ภาพการติดตั้งผลงานจริง.....	29
3.25 ภาพแสดงผลงาน.....	29
3.26 ระหว่างการถ่ายทำ.....	30
3.27 ระหว่างการถ่ายทำ.....	30
3.28 ภาพการติดตั้งผลงานจริง.....	31
3.29 ภาพแสดงผลงานจริง.....	31
3.30 ระหว่างการถ่ายทำ.....	32
3.31 ระหว่างการถ่ายทำ.....	33
3.32 ภาพการติดตั้งงานจริง.....	33
3.33 ภาพการติดตั้งผลงานจริง.....	34
3.34 ภาพการแสดงผลงานจริง.....	34
3.35 ภาพการแสดงผลงานจริง.....	35
3.36 ปรับสีวีดีโอผ่านโปรแกรม Final cut pro.....	37
3.37 ตัดต่อวีดีโอผ่านโปรแกรม Final cut pro.....	37
3.38 ตัดต่อเสียงผ่านโปรแกรม Garage band.....	38
4.1 ตัวอย่างวีดีโออาร์ต (2:17)จากผลงาน " ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 1 ".....	42
4.2 ตัวอย่างวีดีโออาร์ต (1:48)จากผลงาน " ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 2 ".....	43
4.3 ตัวอย่างวีดีโออาร์ต (3:34)จากผลงาน " ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 5 ".....	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.4 ตัวอย่างการจัดวางร่วมกับวิดีโอ (แบบชั้นวาง)45 จากผลงาน " ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 2 "	
4.5 ตัวอย่างการจัดวางร่วมกับวิดีโอ (แบบวงกลม).....4 ผลงาน " ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 5	
4.6 องค์ประกอบภาพขนาดปานกลาง Medium Shot.....49	
4.7 องค์ประกอบภาพขนาดเต็มตัว Full shot.....49	
4.8 องค์ประกอบภาพขนาดใหญ่ Close-up.....50	
4.9 โทนสีแบบ Low Key Tonalityผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 1.....51	
4.10 โทนสีแบบ High Key ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 3.....52	
4.11 โทนสีแบบ Narrative ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 4.....52	
4.12 ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน : ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ 1.....55	
4.13 ผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อผลงาน : ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ 2.....56	
4.14 ผลงานชิ้นที่ 3 ชื่อผลงาน : ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ 3.....57	
4.15 ผลงานชิ้นที่ 4 ชื่อผลงาน : ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ 4.....58	
4.16 ผลงานชิ้นที่ 5 ชื่อผลงาน : ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ 5.....59	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบันคนส่วนใหญ่มีปัญหาต่างๆในชีวิตประจำวันมากขึ้น ส่งผลให้มีภาวะซึมเศร้าหรือ อารมณ์ซึมเศร้า (Depression) เพิ่มจำนวนมากขึ้นทุกปี ทั้งนี้ยังไม่รวมกับสาเหตุอื่นๆที่ก่อให้เกิดโรค โดยไม่รู้ตัวอีกมากมาย โดยสังเกตจากผู้ที่มีการจะรู้สึกหดหู่ทำให้เกิดการส่งผลต่อความคิด พฤติกรรม ความรู้สึก และการดำเนินชีวิต เพราะมีเกณฑ์ความรู้สึกไปทางลบค่อนข้างมาก เช่น จะรู้สึกว่าตนเองไร้ค่า มีปัญหาในการตัดสินใจอะไรบางอย่าง และมีปัญหาทางความสัมพันธ์กับเพื่อนและ ครอบครัว จนคิดพยายามฆ่าตัวตาย เป็นต้น

โดยอารมณ์ซึมเศร้าเป็นลักษณะอาการทางจิตเวชบางอย่างอาจเกิดจากเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน ยกตัวอย่างเช่น สูญเสียคนรัก สูญเสียครอบครัว มีอาการเจ็บป่วยทางกาย หรือเป็นผลข้างเคียงของยาหรือการรักษาทางการแพทย์ เป็นต้น ซึ่งเหตุการณ์และความเปลี่ยนแปลงในชีวิตประจำวันก็อาจเป็นชนวนทำให้เกิดอาการซึมเศร้าได้เช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น การคลอดบุตร วิทยทอง ปัญหาการเงิน ปัญหาการงาน เป็นโรคร้ายต่างๆ เป็นต้น

ทั้งนี้คำว่า โรค บ่งชี้ว่าเป็นความผิดปกติทางการแพทย์ ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการดูแลรักษา เพื่อให้มีอาการทุเลา ต่างจากภาวะอารมณ์เศร้าตามปกติธรรมดาที่ถ้าเหตุการณ์ต่างๆ รอบตัวคลี่คลายลง หรือมีคนเข้าใจเห็นใจ อารมณ์เศร้านี้ก็อาจหายได้ ผู้ที่ป่วยเป็นโรคซึมเศร้านอกจากมีอาการซึมเศร้าร่วมกับอาการต่างๆแล้ว การทำงานหรือการทํากิจวัตรประจำวันก็จะแย่ลงด้วย คนที่เป็นแม่บ้านก็ทำงานบ้านน้อยลง คนที่ทำงานนอกบ้านก็อาจขาดงานบ่อยๆ จนถูกเพ่งเล็ง เรียกว่าตัวโรค ทำให้การทํากิจวัตรประจำวันต่างๆ บกพร่องลง หากจะเปรียบกับโรคทางร่างกายก็คงคล้ายๆ กับโรคหัวใจ ผู้ที่เป็นก็จะมีอาการต่างๆ ที่อาจส่งผลต่อการทํากิจกรรมได้น้อยลงหรือไม่ดีเท่าเดิม เป็นต้น

จากการสำรวจโรคซึมเศร้ามักกำลังเพิ่มมากขึ้นในสังคมยุคปัจจุบัน การศึกษาก่อนหน้านี้แสดงให้เห็นว่ามีผู้ป่วยโรคซึมเศร้ามากกว่า 300,000 คนในประเทศฮ่องกง ตามสถิติขององค์การอนามัยโลกมีผู้ป่วยโรคซึมเศร้ากว่า 100 ล้านคนทั่วโลก และน้อยกว่า 25% เคยต้องการการรักษา คาดว่าในปี 2020 โรคซึมเศร้าจะเป็นภาวะสุขภาพที่สำคัญอันดับสองของโลกต่อจากโรคหัวใจ อย่างไรก็ตามโรคซึมเศร้าเป็นโรคที่ไม่สามารถตรวจพบได้ โรคซึมเศร้าดูเหมือนจะเล็กน้อยแต่สามารถส่งผลกระทบต่อกิจกรรมประจำวันได้อย่างไม่คาดคิด และถ้ามีอาการที่รุนแรงขึ้นอาจจะนำไปสู่ความพยายามในการฆ่าตัวตายได้ง่าย กรณีส่วนใหญ่ของโรคซึมเศร้าสามารถรักษาได้และหากได้รับการรักษาเบื้องต้นโดยเร็วจะทำให้การรักษามีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในหัวข้อ การสะท้อนความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ เพื่อต้องการนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับความรู้สึกที่สามารถเกิดขึ้นได้ง่ายกับทุกคน นั่นคือความเศร้าที่เป็นความรู้สึกส่งผลกระทบต่อจิตใจอย่างมากในความทรงจำและระยะเวลาที่เกิดขึ้นของแต่ละตัวบุคคล ซึ่งการสร้างสรรคผลงาน จะเป็นรูปแบบสื่อผสมโดยมีการนำสื่อวีดีโอ (Video art) และการจัดวาง (Installation) มาปรับใช้ตามความเหมาะสมของพื้นที่และเนื้อหา เพื่อให้งานมีมิติทางอารมณ์

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 ต้องการนำเสนอผลงานศิลปะเพื่อสะท้อนอารมณ์ความเจ็บปวดและความเศร้าผ่านอริยบทต่างๆ ในชีวิตประจำวัน

1.2.2 เพื่อสะท้อนปัญหาสังคมทางด้านศีลธรรมและจริยธรรมที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของตนเองผ่านงานศิลปะ

1.2.3 เพื่อสร้างผลงานศิลปะสำหรับเป็นต้นแบบในการสะท้อนปัญหาเรื่องโรคซึมเศร้าในสังคมไทย ให้ตื่นตัวและเห็นถึงความสำคัญของโรคนี้น่ามากขึ้น

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ศึกษาพฤติกรรมความเจ็บปวดผ่านทางอริยบทต่างๆของมนุษย์โดยมุ่งเน้นถึงต้นเหตุของปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อสังคมในปัจจุบัน

1.3.2 นำเสนอผลงานในรูปแบบวีดีโอและการจัดวางโดยวิเคราะห์เนื้อหาจากผลกระทบเรื่องปัญหาโรคซึมเศร้าในสังคมไทย โดยมุ่งเน้นให้เกิดความรู้สึกทางอารมณ์และจิตใจเป็นหลัก

1.3.3 นำเสนอผลงานศิลปะลักษณะการแสดง (Performance) ในเรื่องเกี่ยวกับความเศร้า เพื่อนำเสนอสภาวะอารมณ์และความรู้สึกภายในที่ได้แก่งคิดจากผู้ป่วยโรคซึมเศร้า

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 เกิดการสะท้อนปัญหาสุขภาพจิตของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า ที่ต้องใช้ชีวิตอยู่ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

1.4.2 เกิดการสะท้อนปัญหาโรคซึมเศร้าที่ทำให้ผู้ชมได้เกิดการตระหนักและให้ความสำคัญถึงปัญหาเหล่านี้อย่างจริงจัง

1.4.3 เกิดงานศิลปะที่มีเจตจำนงเพื่อบำบัดและทำความเข้าใจในปัญหาของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า โดยมุ่งเน้นการถ่ายทอดอารมณ์ภายในจิตใจเป็นหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 แผนการดำเนินงาน

แผนการดำเนินงานโดยรวมภายใน ปี พ.ศ. 2562 ของโครงการมีดังนี้

แผนการดำเนินงาน	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	พ.ค.	มิ.ย.
1.ศึกษาเรื่องราวและสถานที่	/				
2.ศึกษาและค้นคว้าเทคนิค	/				
3.ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน	/				
4.ส่งความคืบหน้า		/	/	/	
5.ดำเนินการติดตั้งและแสดงนิทรรศการ		/	/	/	/
6.จัดทำรูปเล่มวิทยานิพนธ์			/	/	/

1.6 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ระยะเวลาของการดำเนินโดยรวมของโครงการนั้นประกอบไปด้วย

1.6.1 ศึกษาและค้นคว้าเรื่องราวที่สนใจจากการสอบถามข้อมูลของผู้ที่มีประสบการณ์เป็นระยะเวลา1เดือน

1.6.2 ศึกษาเรื่องของเทคนิคในการถ่ายทำและดำเนินงานเป็นระยะเวลา1-2 สัปดาห์

1.6.3 รายงานความคืบหน้าและแก้ไขปรับปรุงผลงานที่ได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา เป็นระยะเวลา 1 เดือน

1.6.4 ดำเนินการทดลองติดตั้งผลงานจริง เป็นระยะเวลา 1-2 วัน

1.6.5 จัดทำรูปเล่มวิทยานิพนธ์ผลงานทั้งหมด เป็นระยะเวลา 1-2 เดือน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

ข้าพเจ้าต้องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่แสดงถึงความรู้สึกของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า เพื่อสะท้อนปัญหาการเสียชีวิตของคนในปัจจุบันที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆซึ่งแสดงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ และความรู้สึกจริงของผู้ป่วย จากประสบการณ์โดยตรงของคนในครอบครัวเพื่อน คนรู้จัก และตัวเอง ทั้งหมดนี้เป็นแรงผลักดันให้ข้าพเจ้าต้องการสะท้อนความรู้สึกเพื่อให้เกิดความเข้าใจกับคนทั่วไป และเกิดความสนใจคนใกล้ตัวหรือเห็นอกเห็นใจเพื่อนมนุษย์มากขึ้น ซึ่งจะได้นำไปสู่การแก้ไขปัญหาได้ทันทั่วทั้ง โดยข้าพเจ้าได้นำข้อมูลมาประกอบการดำเนินงานดังนี้

- 1.ข้อมูลทางจิตวิทยา
- 2.ข้อมูลทางสังคม
- 3.ข้อมูลเรื่องโรคซึมเศร้า
- 4.ผลงานศิลปะที่เป็นแรงบันดาลใจ

2.1 ข้อมูลทางจิตวิทยา

ลักษณะทางบุคลิกภาพดูเหมือนจะเป็นส่วนสำคัญของการเกิดโรคนั้นๆ และความต้องการคงอยู่ของอารมณ์ซึมเศร้าโดยมีความคิดเชิงลบเป็นตัวนำโรค แม้ว่าการแสดงออกของโรคซึมเศร้าอาจจะมีความสัมพันธ์ในระดับสูงกับเหตุการณ์ร้ายแรงในชีวิต แต่ว่าวิธีการรับมือปัญหาอาจจะสัมพันธ์กับการฟื้นฟูสภาพจากเหตุการณ์นั้นได้นอกจากนั้นแล้ว ความภูมิใจในตนที่ต่ำ (self-esteem) และความคิดโทษตัวเองหรือบิดเบือนจากความจริง ก็สัมพันธ์กับความซึมเศร้าด้วย ความซึมเศร้ามีโอกาสน้อยที่จะเกิด และถ้าเกิดก็ฟื้นเร็วกว่าในกลุ่มบุคคลที่เชื่อมั่นในศาสนา บางครั้งก็ไม่ชัดเจนว่าปัจจัยอะไรเป็นเหตุของความซึมเศร้า แต่ว่าคนไข้ที่สามารถพิจารณาและต่อต้านรูปแบบความคิดเชิงลบบ่อยครั้งจะมีอารมณ์ที่ดีขึ้นและภูมิใจในตนเองมากขึ้น

ในต้นคริสต์ทศวรรษ 1960จิตแพทย์ชาวอเมริกัน ศ. ดร. อารอน ที. เบ็ก ได้ต่อเติมผลงานของนักจิตวิทยารุ่นก่อน โดยพัฒนาแบบจำลองทางการรู้คิดของความซึมเศร้า (cognitive model of depression) เขาเสนอว่า มีตัวการ 3 อย่างที่เป็นมูลฐานของความซึมเศร้า คือ ความคิดเชิงลบ ที่เป็นความคิดผิดพลาดเกี่ยวกับตัวเอง เกี่ยวกับโลก และเกี่ยวกับอนาคตของตน , รูปแบบที่กดขี่ข่มขู่ของความคิดที่ก่อความซึมเศร้า และความคิดที่บิดเบือนจากความจริง และจากหลักเหล่านี้ เขาได้พัฒนาเทคนิคการบำบัดโดยการปรับเปลี่ยนความคิดและพฤติกรรม (cognitive-behavioral therapy) คนซึมเศร้าน่าจะโทษตัวเองสำหรับเหตุการณ์ร้ายๆ ดังที่แสดงในงานศึกษาปี 2536 เกี่ยวกับเด็กวัยรุ่นที่เข้าโรงพยาบาลเพราะเหตุความซึมเศร้า คนที่โทษตัวเองในเหตุการณ์ร้ายๆ อาจจะไม่เปิด

โอกาสให้ตัวเองสำหรับเหตุการณ์ที่ดี แนวโน้มเช่นนี้เป็นลักษณะของการให้เหตุผลต่อพฤติกรรมหรือต่อเหตุการณ์แบบซึมเศร้า (depressive attribution) หรือลักษณะของการมองโลกในแง่ร้ายตามนักจิตวิทยาชาวแคนาดา ดร. อัลเบิร์ต แบนด์วีรา คนซึมเศร้าเชื่อในทางลบเกี่ยวกับตนเอง อาศัยประสบการณ์ความล้มเหลว และการสังเกตเห็นความล้มเหลวของบุคคลในสังคม การขาดแรงจูงใจทางสังคมว่าตนสามารถที่จะสำเร็จได้ และสภาวะทางกายและทางอารมณ์รวมทั้งความเครียด ซึ่งอาจมีผลเป็นแนวคิดเกี่ยวกับตนเองในเชิงลบและความไม่เชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งก็คือไม่เชื่อว่าตนสามารถมีอิทธิพลต่อเหตุการณ์หรือสามารถบรรลุเป้าหมายได้

ทั้งนี้ความเข้าใจเรื่องธรรมชาติของความซึมเศร้าได้ข้อมูลจากจิตวิทยาเชิงจิตวิเคราะห์ (psychoanalytic) และเชิงมนุษยนิยม (humanistic) จากมุมมองเชิงจิตวิเคราะห์แบบดั้งเดิมของจิตแพทย์ชาวออสเตรียซิกมุนด์ ฟรอยด์ ความซึมเศร้าหรือที่เขาเรียกว่า melancholia อาจจะสัมพันธ์กับความสูญเสียอะไรเกี่ยวกับคนอื่น (interpersonal loss) และกับประสบการณ์เบื้องต้นของชีวิตส่วน Existential therapy ได้เชื่อมความซึมเศร้ากับความปราศจากความหมายในชีวิตในปัจจุบัน และทัศนวิสัยในอนาคต

2.2 ข้อมูลทางสังคม

ความอยากหลีกเลี่ยงออกจากสังคม (social isolation) เป็นสัมพันธ์กับความเสี่ยงต่อสุขภาพจิตที่สูงขึ้นโดยทั่วไปมักจะมีการกระทำทารุณต่อเด็ก (ทางกาย ทางใจ ทางเพศ หรือแม้แต่การละเลย) ซึ่งสัมพันธ์กับความเสี่ยงต่อโรคซึมเศร้าเพิ่มขึ้น เพราะว่าในช่วงพัฒนาการเด็กต้องเรียนรู้เพื่อที่จะเข้าสังคม และการทารุณเด็กโดยผู้ใหญ่ จะทำให้เสี่ยงต่อความซึมเศร้ามากขึ้น และสภาวะทางใจและอารมณ์อื่น ๆ ก็จะทำให้เกิดปัญหาครอบครัว เช่น ความซึมเศร้าของพ่อแม่ (โดยเฉพาะอย่างยิ่งของแม่) การทะเลาะกันของพ่อแม่หรือการหย่าร้าง การเสียชีวิตของพ่อแม่ หรือปัญหาการเลี้ยงดูเด็ก ต่างก็เป็นปัจจัยเสี่ยงในวัยผู้ใหญ่ เหตุการณ์เครียดในชีวิตสัมพันธ์กับการเริ่มอาการซึมเศร้า เหตุการณ์ชีวิตที่เชื่อมกับความไม่ยอมรับทางสังคมดูเหมือนจะสัมพันธ์อย่างยิ่งต่อความซึมเศร้าเริ่มแรกของอาการซึมเศร้ามีโอกาสจะเกิดเหตุการณ์เครียดในชีวิตมากกว่า

ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์เครียดในชีวิตกับการมีบุคคลที่คอยช่วยเหลือ (social support) เป็นเรื่องที่จะนำไปสู่ความซึมเศร้า หรือว่าอาจจะเป็นรูปแบบของความทุกข์ที่นำไปสู่ความซึมเศร้าโดยตรง มีหลักฐานว่าปัญหาสังคมใกล้ๆบ้าน เช่น อาชญากรรมหรือยาเสพติดเป็นปัจจัยเสี่ยงอย่างหนึ่ง และการอยู่ในบริเวณที่มีสถานะทางเศรษฐกิจหรือสังคมที่แตกต่างและมีการแข่งขันค่อนข้างสูงทั้งนี้สัมพันธ์กับความซึมเศร้าแม้ว่าจะมีความหลากหลายและปัจจัยทำให้ยากที่จะยืนยันว่าเป็นการเกิดความคิดเชิงลบต่อกลุ่มสังคมที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ซึ่งอาจจะสัมพันธ์กับความเป็นสมาชิกของคนบางกลุ่ม

(เช่น ฉันทน์เป็นเกย์ฉันทน์ผิดปรกติทางเพศสภาพไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเพศกำเนิดได้) หรือ (เช่น ฉันทน์ทำอะไรก็ไม่สำเร็จซักอย่าง รู้สึกอับอายเมื่อโดนคนนินทา) ถ้าบุคคลเดียวฉันทน์ต่อกลุ่มที่สังคมหรือถูกคนอื่นประณาม แล้วต่อมากลายเป็นสมาชิกของกลุ่มนั้น อาจเกิดความเดียวฉันทน์ต่อตนเองแล้วเกิดความซึมเศร้า ยกตัวอย่างเช่น เด็กชายในประเทศสหรัฐอเมริกาอาจจะเติบโตขึ้นแล้วเรียนรู้ทัศนคติเชิงลบต่อกลุ่มสังคมว่า ชายที่เป็นเกย์ไม่มีศีลธรรม เมื่อเขาโตขึ้นแล้วรู้ตัวว่าตนเป็นเกย์ เขาอาจจะรู้สึกเดียวฉันทน์ต่อตนเองแล้วเกิดความซึมเศร้า บุคคลอาจจะเดียวฉันทน์ตนเองเพราะประสบการณ์ที่ไม่ดีในวัยเด็ก เป็นต้น

2.3 ข้อมูลเรื่องโรคซึมเศร้า

ความซึมเศร้าหรืออารมณ์ซึมเศร้า (Depression) เป็นสภาวะอารมณ์หดหู่และขาดแรงผลักดันในการใช้ชีวิต อาจมีผลต่อความคิด พฤติกรรม ความรู้สึก และความเป็นอยู่ที่ดีของคุณ คนซึมเศร้าอาจรู้สึกเศร้า วิตกกังวล ไร้ความหมาย สิ้นหวัง ไม่มีที่พึ่ง ไม่ภูมิใจในตนเอง ไม่มีค่า รู้สึกผิด หงุดหงิด โกรธ อับอาย หรือกระวนกระวาย อาจจะสูญเสียความหรือเลิกสนใจในกิจกรรมที่เคยชอบ ไม่อยากอาหารหรือทานมากเกินไป ไม่มีสมาธิ คอยระลึกรายละเอียดในการตัดสินใจอะไรบางอย่าง มีปัญหาทางความสัมพันธ์ และอาจคิดพยายามที่จะทำการฆ่าตัวตาย มีอาการนอนไม่หลับ และการนอนมากเกินไป อ่อนเพลีย เจ็บปวด มีปัญหาในระบบย่อยอาหาร และมีกำลังน้อยลง ก็อาจเป็นอาการร่วมด้วย เรื่องอารมณ์ซึมเศร้าเป็นลักษณะอาการทางจิตเวชบางอย่าง เช่น โรคซึมเศร้า (major depressive disorder) แต่ก็อาจจะเป็นปฏิกิริยาปกติต่อเหตุการณ์ในชีวิต เช่น สูญเสียคนรัก ถ้ายังคงเป็นในระยะยาว และอาจเป็นอาการเจ็บป่วยทางกาย หรือเป็นผลข้างเคียงของยาหรือการรักษาทางแพทย์บางอย่าง

2.4 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

จากการศึกษาและเรียนรู้เทคนิค วิธีการทำงานของศิลปิน โดยการสร้างสรรค์ผลงานในเชิงอารมณ์และแสดงทัศนคติที่แน่วแน่ ผ่านทางวิดีโอ (video art) และการจัดวาง (installation) ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจให้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะดังนี้

2.6.1 Marina Abramovic

2.6.2 Matthew barney

2.6.3 อารยา ราชฎร์จำเริญสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.1 มารินา อบราโมวิช (Marina Abramovic)

มารินา อับราโมวิช ศิลปินหญิงเพอร์ฟอร์แมนซ์ผู้ทรงอิทธิพลของปลายศตวรรษที่ 20 เธอได้เติบโตในยุคเผด็จการคอมมิวนิสต์ภายใต้การเฝ้าดูของครอบครัวที่ใกล้ชิดกับรัฐบาลทหารในบรียาการาศของสงครามโลก ครั้งที่ 2 การแสดงเพอร์ฟอร์แมนซ์ของอบราโมวิชที่มักจะถูกอันตรายและปลุกเร้าอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมอย่างเข้มข้น ส่วนหนึ่งเปรียบเสมือนการตอบสนองต่ออำนาจที่ศิลปินเคยเผชิญจากประสบการณ์วัยเยาว์ แม้เธอจะสร้างงานประติมากรรมไว้มากมาย แต่ก็เป็นที่รู้จักในฐานะศิลปินเพอร์ฟอร์แมนซ์ เธอเป็นหนึ่งในไม่กี่คนของศิลปินในสาขานี้ในเจเนอเรชันเดียวกันที่ยังคงทำงานอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ปลายทศวรรษ 1950 ศิลปะแนวนามธรรมเริ่มไม่เป็นที่นิยม ศิลปินทั่วโลกเริ่มหันมาทำงานในลักษณะสื่อการแสดงสด (performance art) หรือ เพอร์ฟอร์แมนซ์ ซึ่งเริ่มเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะแบบอาร์ตหรือหัวก้าวหน้ามาตั้งแต่ทศวรรษ 1910 และงานของ มารินา อบราโมวิช ก็เป็นภาพตัวแทนของศิลปินรุ่นใหม่ที่มีปฏิสัมพันธ์กับคนดูมากขึ้น อย่างการวาดภาพบนผ้าใบ และลดช่องว่างระหว่างศิลปินและผู้ชมโดยใช้ร่างกายตัวเองเป็นสื่อแทน เพอร์ฟอร์แมนซ์ อาร์ต เริ่มเป็นที่ยอมรับในฐานะสื่อทางศิลปะตั้งแต่ยุค 1970 เป็นช่วงเวลาเดียวกับที่ศิลปะแบบคอนเซ็ปชวลอาร์ต ขึ้นถึงจุดสูงสุดเป็นการทำงานที่เน้นเรื่องความคิดมากกว่าตัวชิ้นงานและไม่ติดในรูปแบบที่ซื้อขายได้ งานแนวเพอร์ฟอร์แมนซ์ซึ่งตอบโจทย์แนวความคิดเหล่านี้ จึงกลายเป็นงานที่เฟื่องฟูมากในยุคนี้ มีทั้งที่แสดงกันในพิพิธภัณฑ์และเทศกาลศิลปะใหญ่ๆ มีการเปิดการสอนหลักสูตรในมหาวิทยาลัยและมีการวารสารเฉพาะทางเกิดขึ้น ในปี 1979 มีการตีพิมพ์หนังสือประวัติศาสตร์ศิลปะเพอร์ฟอร์แมนซ์เป็นครั้งแรก หลังจากศิลปะแขนงนี้ถูกละเลยหรือให้ความหมายในการบันทึกในประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยใหม่มาตลอด ทั้งที่สามารถสืบค้นไปถึงที่มาการใช้ลักษณะการแสดงสดมาอย่างยาวนาน และประวัติศาสตร์ศิลปะในยุคศตวรรษที่ 20 ที่ส่งผลต่อการเกิดลัทธิคิวบิสม์ พิวเจอร์ริสม์ เซอร์เรียลลิสม์ ดาดาอิสต์ มินิมัลลิสม์ และคอนเซ็ปชวลอาร์ตในเวลาต่อมาเธอกำลังถึงการแสดงงานเพอร์ฟอร์แมนซ์ใน TED Talk ครั้งหนึ่งไว้ว่า “สิ่งที่แตกต่างระหว่างเพอร์ฟอร์แมนซ์และละครก็คือในละครมีมิติและเลือดก็เป็นเพียงซอสมะเขือเทศ แต่ในเพอร์ฟอร์แมนซ์ เลือดคือสื่อ และมีมิติคืออุปกรณ์ มันคือการอยู่ตรงนั้นในเวลาจริงและคุณไม่สามารถซ่อมการทำเพอร์ฟอร์แมนซ์ได้ อบราโมวิช สนใจเรื่อง ความเปราะบางระหว่างชีวิตและความตาย ความเชื่อที่ว่าเราได้เผชิญกับความเจ็บปวดและอ่อนล้าทางกาย จะทำให้เราตระหนักถึงการมีตัวตนอยู่จริง เธอทำให้เพอร์ฟอร์แมนซ์อาร์ตเป็นช่องทางในการเปลี่ยนสถานะระหว่างผู้ชมและศิลปิน เธอต้องการให้ผู้ชมเป็นผู้แสดงร่วมมากกว่าการแค่นั่งชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.1 ผลงาน Relation in time (1977)

(ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=1sRSoGAc3H0> สืบค้นเมื่อวันที่ 5 มีนาคม 2562)

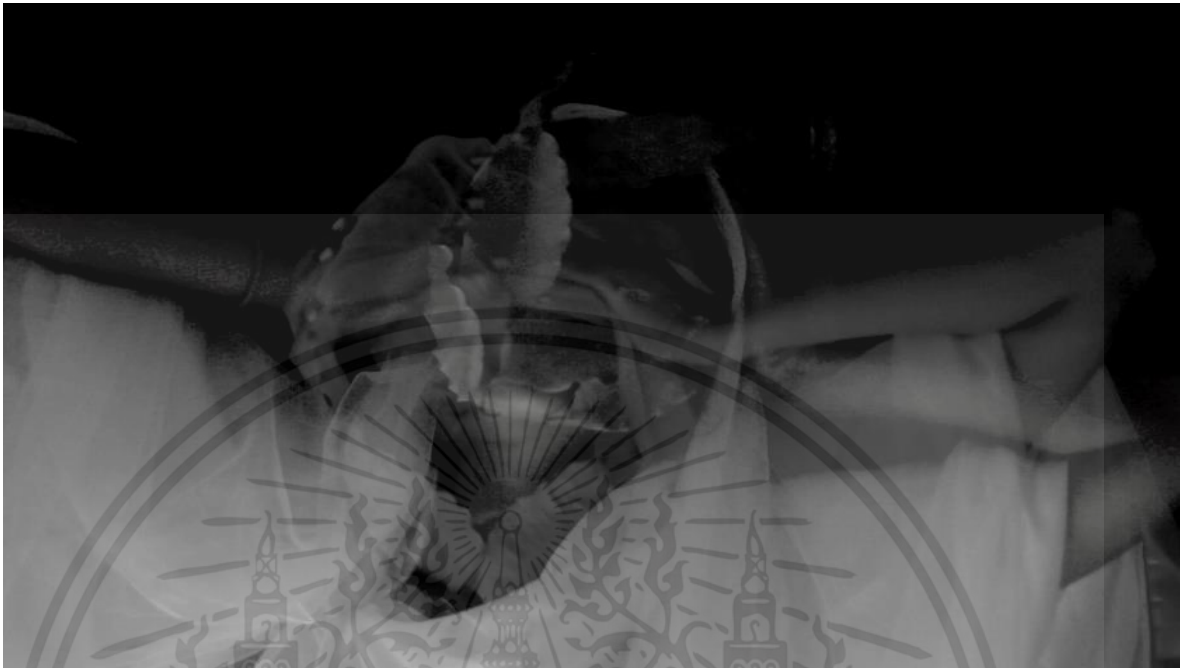
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานของมารีนาซูด Relation in time (1977) สร้างแรงบันดาลใจให้กับผลงานสร้างสรรค์เรื่อง " ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 2 " ในทางอารมณ์และการสื่อสารอริยบทแบบไม่มีเสียงพูด แต่แสดงออกด้วยการกระทำและทดแทนด้วยสีหน้า โดยมีความเชื่อมโยงกับผลงานของมารีนา โดยได้ใช้ผมของตนและคนรักมัดติดรวมกันและเมื่อขยับหรือเกิดการยื้อตัวเองก็จะเจ็บปวดและเส้นผมก็จะคลายออกจากกันในที่สุด นั่นกล่าวอย่างชัดเจนเป็นรูปธรรมเกี่ยวกับความกดดันที่ต้องเผชิญเมื่อคนสองคนอยู่ด้วยกัน ซึ่งข้าพเจ้ามีความรู้สึกถึงความกดดันนั้นๆ แม้ดำเนินเรื่องไปอย่างช้าๆ แต่เห็นได้ชัดถึงความอึดอัดและความเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ของผู้แสดงและความหมายที่จะสื่อกับผู้ชมโดยตรง ผลงานของข้าพเจ้าต้องการจะสื่อเจตนาคล้ายกันแต่มีความเจ็บปวดมากกว่า อนึ่งเหมือนร่างที่ถูกกักขังในป่าทึบที่สื่อสัญญาณเหมือนกับอารมณ์ที่ถูกกดไว้ แต่ผู้ชมสามารถเรียกร้องให้ใครได้ยื่นหรือเข้าใจในสิ่งที่ตนกำลังเผชิญได้ ซึ่งเป็นการสื่อถึงอารมณ์ในลักษณะหนึ่งของผู้เป็นโรคซึมเศร้า ที่มีความรู้สึกว่าตัวเองไม่มีใครต้องการ ไม่มีใครเปิดใจรับฟัง หรือไม่กล้าที่จะเปิดใจเล่าให้ผู้อื่นฟัง

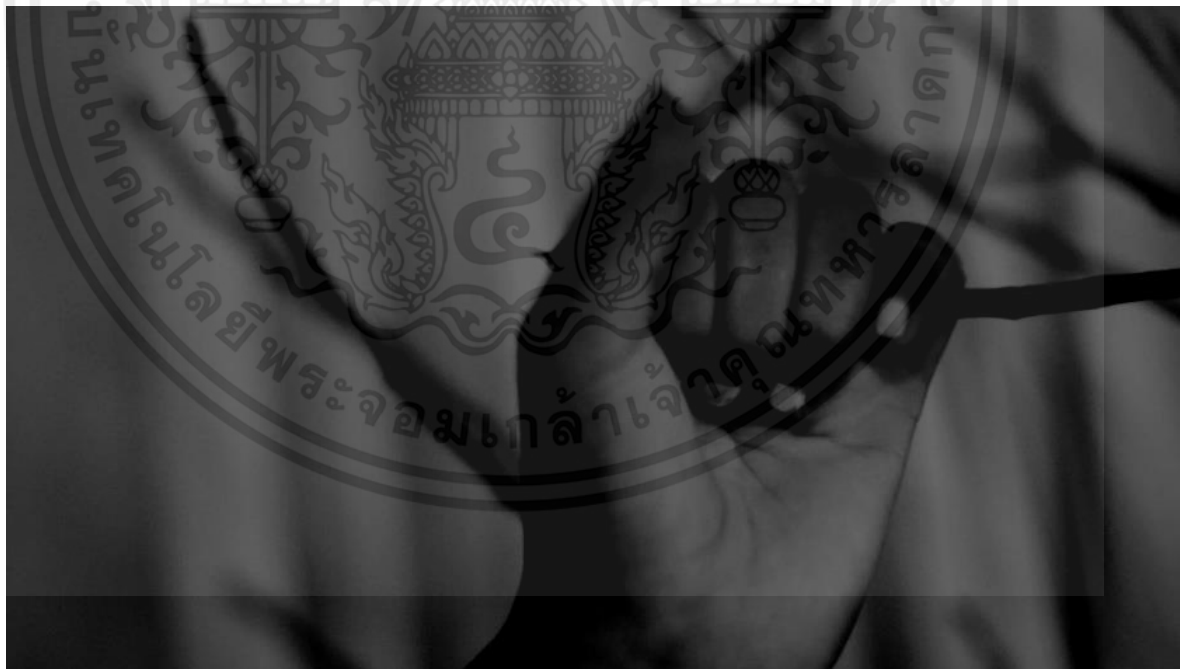


ภาพที่ 2.2 ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่2



ภาพที่ 2.4 ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.2 แมตทิว บาร์นีย์ Matthew barney

แมตทิว บาร์นีย์เกิดในซานฟรานซิสโก รัฐแคลิฟอร์เนียเมื่อปี 2510 เขาย้ายไปอยู่กับไอดาโฮกับครอบครัวเมื่ออายุหกขวบ หลังจากที่พ่อกับแม่หย่าร้างบาร์นีย์ยังอาศัยอยู่กับพ่อในไอดาโฮ ต่อมาเขาได้รับให้ศึกษาต่อด้านศิลปะในมหาวิทยาลัยเยล

บาร์นีย์ได้รับปริญญาตรีในปี พ.ศ. 2532 เขาได้ย้ายไปอยู่ที่นครนิวยอร์กและทำงานศิลปะในช่วงต้น ปีพ. ศ. 2534 บาร์นีย์ประสบความสำเร็จในวงการศิลปะกับสิ่งมีชีวิตและจักรวาลที่น่าขนลุกและแปลกประหลาดของเขา เช่น ผลงานที่โด่งดังอย่างภาพยนตร์ชุด Cremaster ซึ่งมีทั้งหมด 5 ภาคและได้รับการยกย่องว่าเป็นงานทัศนศิลป์ร่วมสมัยที่มีความสำคัญมาก โดยแมตทิว บาร์นีย์ ผู้กำกับภาพยนตร์และสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้โดยไม่เรียงตามลำดับ ซึ่งเขาเริ่มต้นการสร้าง Cremaster 4 ในปี 1994 ตามมาด้วย Cremaster 1 ในปี 1995, Cremaster 5 ในปี 1997 และ Cremaster 2 ในปี 1999

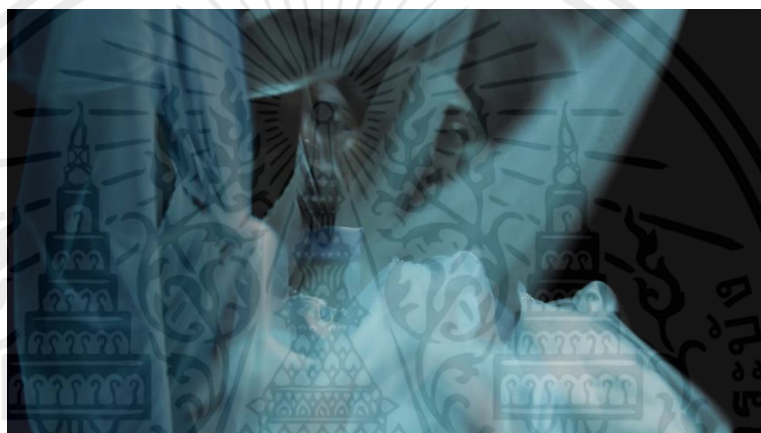
แมตทิวเป็นศิลปินร่วมสมัยชาวอเมริกันที่ทำงานในสาขาประติมากรรม ภาพยนตร์ ภาพถ่าย และภาพวาดที่มีผลงานเชื่อมโยงระหว่าง ภูมิศาสตร์ ชีววิทยา ธรณีวิทยา รวมถึงรูปแบบของความขัดแย้งและความลึกลับ ผลงานชิ้นแรกของเขาคือการติดตั้งประติมากรรมรวมกับการแสดงและวิดีโอระหว่างปี 1994 และปี 2002 ยกตัวอย่างเช่น The cremaster cycle ซึ่งเป็นภาพยนตร์ห้าเรื่องที่โจนาธานโจนส์ บรรยายในเรื่องเดอะการ์เดียนในฐานะ "หนึ่งในความสำเร็จที่ยอดเยี่ยมและจินตนาการที่สุดในประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์แนวเปรี้ยวจัด" อีกทั้งเขายังเป็นที่รู้จักในเรื่อง *Drawing Restraint 9* (2005) และ *River of fundament* (2014) รวมถึงความสัมพันธ์ที่ผ่านมาของเขากับนักดนตรีไอซ์แลนด์อีกด้วย



ภาพที่ 2.5 Cremaster 3 filmstills (2002)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า (ที่มา : pinterest สืบค้นเมื่อวันที่ 5 มีนาคม 2562)
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลง เนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานของแมตทิว ชุต Cremaster 3 filmstills (2002) เป็นแรงบันดาลใจให้กับผลงานสร้างสรรค์เรื่อง " ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุตที่ 1 " ในเรื่องเสื้อผ้า โทนสี และสถานที่ รวมถึงการแสดงออกทางอริยบทและวัตถุ โดยมีความเชื่อมโยงกับผลงานของแมตทิว ในเรื่องการแต่งกายที่มีความประหลาด สวยงาม และซับซ้อน รวมถึงซ่อนความน่ากลัวและความประหลาดใจให้กับผู้ชมทุกเมื่อ ทั้งนี้ ยังเน้นโทนสีและสถานที่ที่ตัดกันอย่างเห็นได้ชัด เช่น สีขาวในฉากงานแต่งงาน ตัดกับสีเหลืองดำในฉากเสียดดาว และโทนชมพูที่แมตทิวแต่งตัวคล้ายกับทหารสก็อตแลนด์และมีความผิดปกติที่ปากคล้ายปากฉีก และในผลงานของข้าพเจ้าต้องการจะสื่อสารคล้ายกับผลงานชิ้นนี้โดยใช้เครื่องแต่งกายโทนสีขาวดำ และสถานที่ที่เป็นตัวชักนำให้กับผู้ชมได้เข้าไปร่วมบรรยากาศที่อยู่ระหว่างความเศร้า และความอันตรายทางอารมณ์ที่สอดคล้องกับผู้เป็นโรคซึมเศร้าที่มีอารมณ์แปรปรวน



ภาพที่ 2.6 ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุตที่ 1 (ชุตขาว)



ภาพที่ 2.7 ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุตที่ 1 (ชุตดำ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.3 อารยา ราชภัฏรำไพพรรณี

อาจารย์อารยา คือ ศิลปินที่ผู้คนในโลกศิลปะทั้งรักและเกลียด เธอเริ่มสร้างชื่อจากการเป็นศิลปินรุ่นใหม่ที่กวาดรางวัลทางศิลปะภายในประเทศแทบทุกเวที และ ได้ทุนไปเรียนต่อที่ประเทศเยอรมนีถึง 2 ครั้ง ก่อนจะเดินสายแสดงงานในเทศกาลศิลปะระดับโลกมากมาย ผลงานของอาจารย์อารยา มีความหลากหลาย ตั้งแต่งานภาพพิมพ์ ประติมากรรม ศิลปะจัดวาง ภาพเคลื่อนไหว และ วิดีโอ ท่ามกลางเทคนิคการสร้างงานที่แตกต่าง ดูเหมือนจุดร่วมเดียวในผลงานของเธอคือลักษณะของเนื้อหาที่ปั่นป่วนค่านิยมทางสังคมและกรอบสูงส่งของศิลปะ (ซึ่งชวนให้ทั้งหลายศิลปินใหญ่และนักวิชาการหลายรายขัดข้องหมองใจ) ตั้งแต่เนื้อหาที่ว่าด้วยความตายของคนใกล้ตัว การให้ผู้ป่วยจิตเวชมาเป็นคนเล่าเรื่อง การถ่ายทอดช่วงเวลาสุดท้ายของสรรพสัตว์ในโรงฆ่า หรือกระทั่งการชวนชาวบ้านและพระสงฆ์มาวิพากษ์วิจารณ์ผลงานระดับมาสเตอร์พีซของโลก และงานที่ฮือฮาที่สุดคือซีรีส์ที่เธอมีปฏิสัมพันธ์กับศพ ไม่ว่าจะเป็นการอ่านบทกวี สอนหนังสือ ไปจนถึงการลูบไล้แต่งตัว เป็นต้น

ผลงานของอาจารย์อารยาเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย เช่น หนังสือ : ผุดเกิดมาร่ำ, (ผม)เป็นศิลปิน, ศิลปะกับถ้อยความ, บันทึกผู้หญิงตะวันออก, คีนลีนกลืนกามรส และวันไปไม้ร่วง (ของคนไกลบ้าน) นอกจากนี้ยังเคยมีนิตยสารศิลปวัฒนธรรม ทำไม่จึงมีรสกวีแทนความรู้ทัน?(2005) รางวัลที่ได้รับ: รางวัลศิลปาธร สาขาทัศนศิลป์ รางวัลที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลซีไรต์ ประเทศไทย



ภาพที่ 2.8 สนทนากับความตายบนถนนสายแรกของชีวิต

(Conversation with Death on Life”s First Street, 2005)

ที่มา : https://www.matichonweekly.com/column/article_79818

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานของอาจารย์อารยาชุตสนทนากับความตายบนถนนสายแรกของชีวิต เป็นแรงบันดาลใจให้กับผลงานสร้าง สรรค์เรื่อง " ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุตที่ 3 และชุตที่ 5 " ในทางด้านการมีชีวิตอยู่และความเป็นไปและการปล่อยวางด้านโทณสี และอารมณ์ โดยมีความเชื่อมโยงกับผลงานอาจารย์อารยาที่ได้นำศพมานอนฟังการบรรยายถึงความตายซึ่งศพเหล่านั้นเป็นศพไร้ญาติ นั้นแสดงให้เห็นถึงชีวิตในจุดสุดท้ายที่ไม่เหลือใครแม้แต่ตัวเราเอง ซึ่งในผลงานของข้าพเจ้าได้นำมาทำการย้อนแย้งเน้นในเรื่องของการมีชีวิตอยู่อย่างยากลำบากทางอารมณ์ ทั้งๆที่ยังมีชีวิตอยู่แต่ภายในจิตใจกลับไร้ซึ่งความรู้สึก อ่างว่างโดดเดี่ยวและเจ็บปวดภายในจิตใจอยู่ตลอดเวลา หรือกล่าวอย่างง่ายก็คือตายทั้งเป็น ซึ่งสอดคล้องกับความรู้สึกโดยการถ่ายทอดจากบทสนทนาของผู้เป็นโรคซึมเศร้าส่วนมากได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 2.9 ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุตที่ 3



ภาพที่ 2.10 ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุตที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อี

านการค่า
ใช้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เรื่อง "การสะท้อนความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์" ถูกสร้างสรรค์ผ่านแรงบันดาลใจร่วมกับการอ้างอิงข้อมูลทางวิชาการ และการสื่อความรู้สึกในรูปแบบนามธรรม จากนั้นจึงนำมาตีความผ่านกระบวนการต่างๆ ในงานศิลปะ โดยใช้เทคนิคสื่อผสมระหว่างวิดีโอ (video art) ร่วมกับงานศิลปะรูปแบบการจัดวาง (installation) โดยแบ่งขั้นตอนเป็น 3 กระบวนการ ดังนี้

- 3.1 อิทธิพลและแรงบันดาลใจ
- 3.2 กระบวนการก่อนการสร้างสรรค์ (Pre-Production)
- 3.3 กระบวนการสร้างสรรค์ (Production)
- 3.4 กระบวนการหลังการสร้างสรรค์ (Post-Production)

3.1 อิทธิพลและแรงบันดาลใจ

การนำเสนอผลงานของข้าพเจ้ากล่าวถึงความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของทุกคนโดยข้าพเจ้าได้สังเกตเห็นว่าความรู้สึกนี้สามารถเกิดขึ้นได้ง่าย และสามารถคงอยู่ในจิตใจของเราได้นานกว่าความสุข ถึงขั้นบางคนไม่สามารถละทิ้งหรือปล่อยวางความเจ็บปวดนั้นได้จนกว่าจะหาวิธีเพื่อสิ้นสุดความทรงจำด้วยการจบชีวิตตัวเองลง ข้าพเจ้าจึงคิดว่าเป็นเรื่องที่ไม่สมควรจะเกิดขึ้นในชีวิตของใครก็ตาม แต่ตรงกันข้ามโรคนี้นี้กลับทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ อย่างไรก็ตามการควบคุมในสังคมยุคปัจจุบัน

การใช้ชีวิตที่อยู่ภายใต้การควบคุมของความทรงจำที่เลวร้ายส่งผลกระทบต่อให้เกิดความเศร้าและความเจ็บปวดระยะยาว ซึ่งเกิดขึ้นได้เพราะชีวิตคนเราในแต่ละช่วงอายุมักเจอเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่จะติดตรึงอยู่ในความทรงจำ ซึ่งบางคนอาจพบกับความทรงจำที่เลวร้ายมากเกินกว่าที่จะระบายให้สังคมรับรู้เพราะเป็นเรื่องของความอับอาย และเชื่อมต่อศีลธรรม หรือความทรงจำที่เกิดขึ้นโดยกะทันหันอันนำไปให้เกิดการสูญเสียของบุคคลสำคัญในชีวิต ทั้งนี้ยังมีสาเหตุอื่นที่ไม่เกี่ยวกับความทรงจำร่วมด้วย อาจเป็นเหตุการณ์หรือความรู้สึกในปัจจุบันที่สะสมขึ้นเรื่อยๆ จนสามารถทำให้เกิดโรคซึมเศร้าได้เช่นกัน ดังนั้นข้าพเจ้าจึงได้แรงบันดาลใจแรกมาจากบุคคลในครอบครัวของข้าพเจ้าเอง ซึ่งเป็นโรคซึมเศร้าโดยมีอาการจากความเสียใจอย่างมากในอดีต ส่งผลให้ในปัจจุบันไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ เพราะไม่มีแรงผลักดันหรือความสุขที่จะขับเคลื่อนร่างกาย ไม่มีความรู้สึกอยากทำอะไร เบื่อหน่าย พูดแต่เรื่องเดิมซ้ำไปซ้ำมา ร้องไห้บ่อยครั้ง ไม่อยากพบปะผู้คนภายนอก ทั้งนี้นอกจากบุคคลในครอบครัวแล้ว ข้าพเจ้าได้เก็บข้อมูลจากการพูดคุยกับผู้คนจำนวนมากทั้งที่รู้จักและไม่รู้จัก เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้สึกเจ็บปวดเช่นนี้ร่วมกัน และผลออกมาเป็นที่น่าตกใจจนทำให้ข้าพเจ้าอยากสร้างสรรค์ผลงานออกมาเพื่อเป็นกระบอกเสียงให้สังคมรับรู้โดยเร็วที่สุดเกี่ยวกับโรคนี้ เพราะโรคนี้น่ากลัวกว่าที่คิดสามารถเป็นได้โดยไม่รู้ เป็นโรคทางจิตใจที่รักษาได้ยากหากคนใกล้ชิดไม่เข้าใจและไม่ใส่ใจในตัวผู้ป่วย หรือไม่ได้เข้ารับการรักษา การสร้างสรรค์ผลงานที่จะสำเร็จโดยสมบูรณ์ได้นั้นเกิดจากการอ้างอิงจากเหตุการณ์จริง การรับรู้ การเข้าใจ การวิเคราะห์

เหตุการณ์ และการจับประเด็นสำคัญ ของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า โดยการสร้างสรรค์ผลงานจะเน้นอริยบทต่างๆของตัวข้าพเจ้าเองเป็นหลัก เพื่อให้เข้าถึงง่ายและแสดงถึงความรู้สึกที่เข้าใจจริงๆผ่านตัวศิลปินไปสู่ผู้ชม โดยภาพรวมของการทำงานจะเป็นไปในทิศทางความเศร้าและมีความหม่นผสมผสานอยู่เสมอ แต่ข้าพเจ้าไม่มีความประสงค์อยากให้เกิดอารมณ์หดหู่มากเกินไป จึงได้หลีกเลี่ยงวิธีการนำเสนอที่รุนแรงตามอาการอย่างใดอย่างหนึ่งของโรค แต่เลือกเป็นวิธีการแสดงออกจากทางร่างกายส่วนใดส่วนหนึ่งเพียงเล็กน้อยแต่เข้าใจง่ายแทน ซึ่งจะเป็นในรูปแบบการแสดงอริยบทท่ามกลางการใช้เวลาไม่มากแต่่วนลูบอย่างช้าๆ ตามแบบฉบับของงานที่มีความประสงค์เช่นนั้น เพราะข้าพเจ้ารู้สึกว่ารอค้นี้เกิดจากการใช้เวลาค่อนข้างมากเพื่อจะเผยตัวตนอันร้ายกาจออกมาให้สังคมรับรู้ และเป็นการแผ่ขยายระยะลึกๆถึงความช้าของการอยู่ร่วมกันกับความเจ็บปวดแต่เร็วในการสูญเสีย และทั้งหมดทั้งมวลข้าพเจ้าอยากให้เกิดความรู้สึกนึกคิดเมื่อผู้ชมได้ใช้เวลากับการเข้าใจงานมากขึ้น ด้วยวิธีการประยุกต์ให้สอดคล้องกับสื่อผสม วีดีโอ (video art) และการจัดวาง (installation) ที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายตามที่ศิลปินได้ตั้งไว้

3.2 กระบวนการก่อนการสร้างสรรค์ (Pre-Production)

ก่อนที่จะเริ่มเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจการสร้างสรรค์ผลงานจากการนำเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงมาผนวกกับเรื่องราวของคนกลุ่มหนึ่งที่ข้าพเจ้าสนใจ เพื่อเชื่อมประเด็นเหล่านั้นเข้าสู่สังคมปัจจุบันในภาวะที่มนุษย์บางส่วนเกิดภาวะป่วยเป็นโรคซึมเศร้า จากการอ้างอิงข้อมูลเท็จจริงมาประกอบการดำเนินงาน จนทำให้เกิดผลงานอย่างเป็นระบบ ดังนี้

3.1.1 ขั้นตอนการสืบค้นข้อมูลจริงจากอินเทอร์เน็ต

เริ่มจากการติดตามโครงการที่ทำเพลงเกี่ยวข้องกับ โรคซึมเศร้า โดยตรง ซึ่งเป็นข้อมูลที่พบเห็นบ่อยที่สุดในเฟสบุ๊ค จากนั้นได้ศึกษาวิธีการทำงานของเพลงนี้อย่างจริงจัง เพื่อใช้ในการประกอบการนำเสนอเป็นผลงานศิลปะในผลงานชุดนี้ โดยใช้ข้อมูลจากเพลงนี้มาประกอบการวิเคราะห์การแลกเปลี่ยน การทำความเข้าใจ เพื่อเน้นย้ำทำให้สังคมตื่นตัวกับปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่ในขณะนี้ จากข้อมูลดังต่อไปนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ **ภาพที่ 3.1** สืบค้นทางเพลงโรคซึมเศร้าโดยตรง ที่มา @raqueforward ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2 ผู้ก่อตั้งโครงการ Raque forward คุณเอน กัลยกร นาคสมภพ (นักร้อง) ที่มา @raqueforward

อย่ามองเกิน อย่าหลบตา อย่าเพิ่งรำคาญ
อย่าโยนว่ามันเป็นแค่เทรนด์ที่วันหนึ่งจะหายไป

เพราะอาจมีคนที่เรารัก... จำเป็นต้องรู้เรื่องนี้ก็ได้

.....

สุดท้ายนี้ ถ้าคุณได้อ่านมาถึงตรงนี้
แล้วสงสัยว่าตัวเองเป็น โรคซึมเศร้าหรือเปล่า
อย่าเก็บไว้กับตัวเองเลยนะ ไปหาหมอเถอะ จะได้รับ
ในระหว่างนี้ก็หยุดเกลียดตัวเองบ้าง
เกลียดโลก เกลียดทีวี เกลียดรูปปั้น
ถ่ายความผิดไปที่สิ่งอื่นบ้าง... อย่าแบกไว้คนเดียว

.....

แล้วถ้าคุณเคยสูญเสียใครไป ให้กับโรคซึมเศร้า
เสียใจด้วยจากใจจริงนะ แต่อย่าโทษตัวเองเลย
คุณทำดีที่สุดแล้ว มันไม่ใช่ความผิดของใครเลยนะ

.....

~ กัลยกร นาคสมภพ ~
ผู้ก่อตั้ง โครงการ
RAQUE Forward (รักก็ ฟอว์เวิร์ด)
#โรคซึมเศร้า #RAQUE #RAQUEForward

ภาพที่ 3.3 ตัวอย่างการเขียนบทความในเพจ
ที่มา : @raqueforward

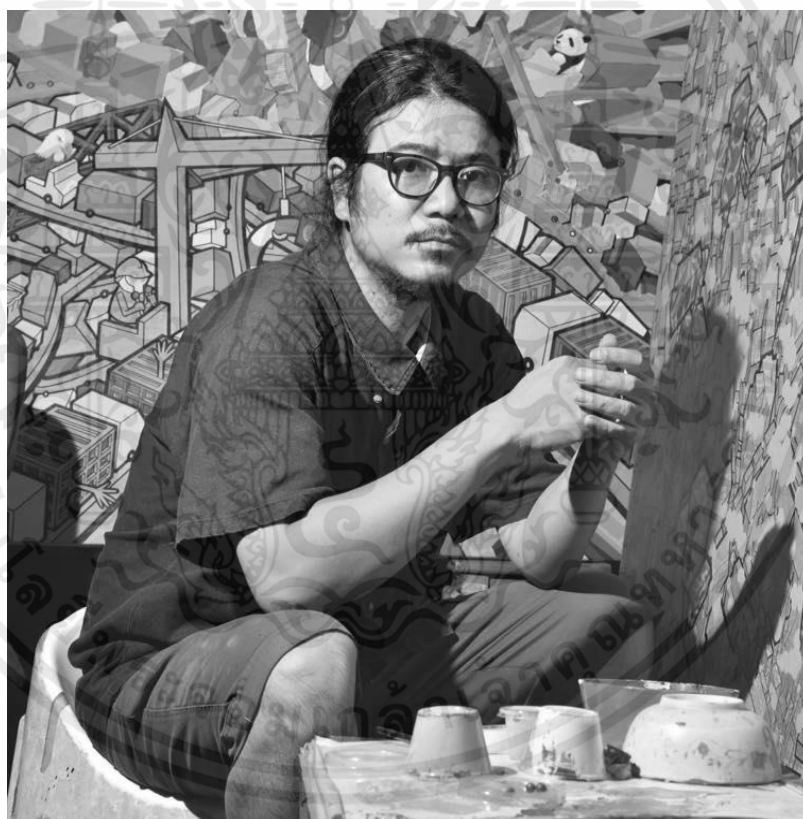
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2 การสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง

เนื่องด้วยลักษณะผลงานของข้าพเจ้าคมีเนื้อหาเกี่ยวกับการสื่อสารทางอารมณ์ผ่านอริยบทต่างๆ ที่ข้าพเจ้านำมาประกอบท่าทางสำหรับใช้ในการสร้างสรรค์เป็นสื่อศิลปะ จากการพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ทำให้ข้าพเจ้าได้เล็งเห็นถึงความสำคัญถึงปัญหาของโรคซึมเศร้า ในแง่มุมที่แตกต่างกัน

การสัมภาษณ์บุคคลใกล้ชิด 1

จากการสัมภาษณ์คุณอภิวัฒน์ (ลัก) บรรลือ ผู้ให้ข้อมูลความจริงเกี่ยวกับเพื่อนของตนที่ป่วยเป็นโรคซึมเศร้า ด้วยสาเหตุผิดหวังจากความรักในอดีต ทำให้ส่งผลต่อการดำรงชีวิตและการทำงาน คุณลักได้เล่าว่า เพื่อนของตนมีอาการทางสติค่อนข้างรุนแรง ควบคุมตัวเองไม่ได้ และมักทำงาน (จิตรกรรม) ในลักษณะของความเศร้าและความหม่นเสมอ จนทำให้ครอบครัวและเพื่อนเป็นห่วงอย่างมาก ในที่สุดเพื่อนของคุณลักต้องจบชีวิตลงด้วยตัวเองเพื่อหนีความเจ็บปวดในอดีต



ภาพที่ 3.4 คุณอภิวัฒน์ (ลัก) บรรลือ นักศึกษาปริญญาโท
ผู้ใกล้ชิดที่ให้ข้อมูลอันเป็นความจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัมภาษณ์บุคคลใกล้ชิด 2

จากการสัมภาษณ์คุณสินีนารถ (เฟิร์น) เจริญศรี ผู้ให้ข้อมูลความจริงเกี่ยวกับเพื่อนของตนเองที่ไปทำงานอยู่ต่างประเทศจนเกิดความเครียดอย่างหนัก ซึ่งเกิดจากสภาพแวดล้อมและตัวบุคคลที่แตกต่างทางสัญชาติ คุณเฟิร์นได้เล่าว่าเพื่อนของตนได้โทรมาเล่าเหตุการณ์ให้ตนและเพื่อนคนอื่นๆ ฟังบ่อยครั้งถึงปัญหาในการทำงาน และมักบ่นอยู่เสมอว่าอยากฆ่าตัวตาย ทำให้ตนรู้สึกเป็นห่วงเพื่อนอย่างมาก และพยายามให้เพื่อนกลับมาประเทศไทยเพื่อพักผ่อนรวมถึงจัดการชีวิตใหม่อีกครั้ง เพราะเพื่อนของตนค่อนข้างโดดเดี่ยวและคิดว่าตัวเองไม่มีใครต้องการ



ภาพที่ 3.5 คุณสินีนารถ (เฟิร์น) เจริญศรี นักศึกษาปริญญาโท
ผู้ใกล้ชิดที่ให้ข้อมูลอันเป็นความจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัมภาษณ์บุคคลที่ป่วยโดยตรง 3

จากการสัมภาษณ์ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม เธอได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์โดยตรงกับข้าพเจ้าอย่างละเอียด เนื่องด้วยเธอเป็นผู้ป่วยที่มีอาการค่อนข้างหนักที่สะสมมานานกว่าสองปี เธอได้เล่าถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดโรคนี้น่า มีที่มาจากอาการหัดของชีวิตที่ไม่สามารถควบคุมได้ ทั้งการเงิน การเงิน และความรัก เธอมีความคิดอยากฆ่าตัวตาย แต่ด้วยกำลังใจของครอบครัว เธอจึงได้ตัดสินใจเข้ารับการรักษาที่โรงพยาบาลผู้สูงอายุและกินยาเพื่อควบคุมอาการ และด้วยความที่เธอเป็นคนที่มีความตั้งใจดีและรักการทำงานเป็นอย่างมาก จึงทำให้เธอต้องการที่จะมีชีวิตอยู่ต่ออีกครั้ง เธอจึงได้ทำกิจกรรมที่ส่งผลให้ร่างกายและสมองผ่อนคลาย และหลังจากที่เธอรักษาตัวเป็นเวลาไม่นานอาการก็ดีขึ้นเรื่อยๆ จนในขณะนี้ เธอจึงสามารถกลับมาทำงานและใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุขอีกครั้ง



ภาพที่ 3.6 ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม
ผู้ป่วยโรคซึมเศร้าโดยตรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.3 ขั้นตอนการจัดทำภาพร่างประกอบการนำเสนอผลงาน

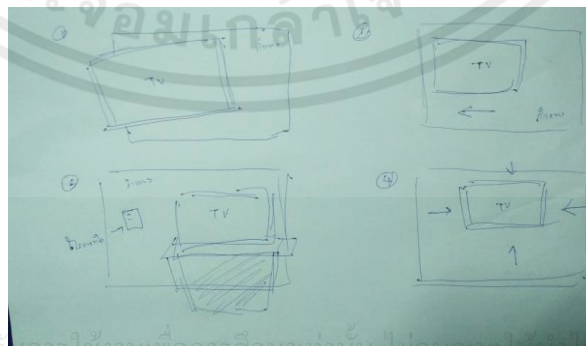
ข้าพเจ้าได้ร่างแบบบนกระดาษคร่าๆ ในผลงานศิลปะชุดนี้ เพื่อจำลองลักษณะการถ่ายทำ และการจัดวาง เพื่อสามารถมองเห็นภาพรวมความคิดของการนำเสนอผลงานในแต่ละชุด โดยใช้ตัวเองเป็นสื่อกลางในการนำเสนอเป็นผลงานศิลปะในรูปแบบการแสดง (Performance) นอกจากนี้ยังมีการออกแบบเสื้อผ้าในการถ่ายทำเพื่อสื่อความหมายตามรูปแบบที่ข้าพเจ้าต้องการ พร้อมทั้งมีการกำหนดการจัดวางโทรทัศน์ให้ง่ายต่อการรับชมและสร้างการรับรู้ให้ผู้ชมเข้าถึงเนื้อหาที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นมากที่สุด



ภาพที่ 3.7 แบบร่างเพื่อการถ่ายทำ (วีดีโอ)



ภาพที่ 3.8 แบบร่างเพื่อการถ่ายทำ (เสื้อผ้า)



ภาพที่ 3.9 แบบร่างการจัดวางทิศทางของโทรทัศน์

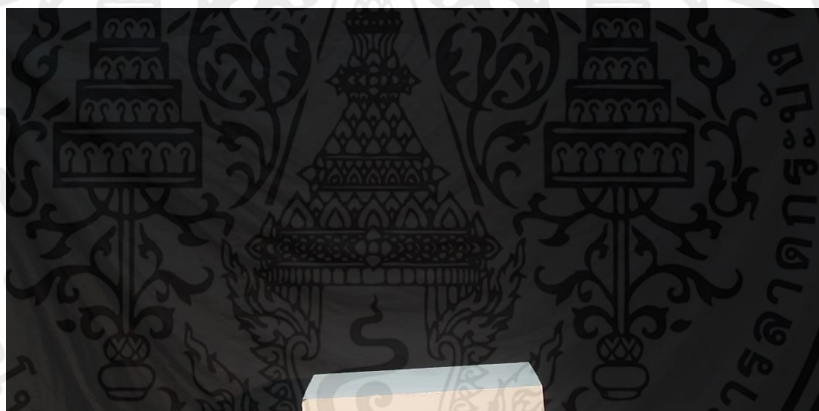
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานานาชาติ ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแบบลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 กระบวนการสร้างสรรค์ (Production)

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ได้มีการใช้ข้อมูลจริงจากการสัมภาษณ์ และสังเกตการณ์จากผู้ป่วยที่ข้าพเจ้าได้คลุกคลี เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นมาประกอบการวิเคราะห์ สำหรับการสร้างเนื้อหาที่สะท้อนถึงภาวะอารมณ์และความรู้สึกในงานศิลปะที่ข้าพเจ้าจะสร้างสรรค์ขึ้น โดยวางเป้าหมายการดำเนินงาน จะต้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

3.2.1 การเตรียมงานก่อนการสร้างสรรค์

การสำรวจสถานที่และการกำหนดเป้าหมายเป็นกาสิ่งสำคัญในเรื่องการถ่ายทำเสมอ ข้าพเจ้าจึงได้จัดเตรียมสถานที่ที่มีความเหมาะสมในการถ่ายทำผลงาน จากการสำรวจพื้นที่และจัดเตรียมอุปกรณ์การถ่ายทำ เพื่อแสดงถึงความพร้อมในการดำเนินงานให้เป็นไปตามเป้าหมาย จากข้อมูลต่อไปนี้



ภาพที่ 3.10 การสำรวจพื้นที่สตูดิโอ



ภาพที่ 3.11 การสำรวจพื้นที่ป่าริมน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส

ประโยชน์ด้านการค้า

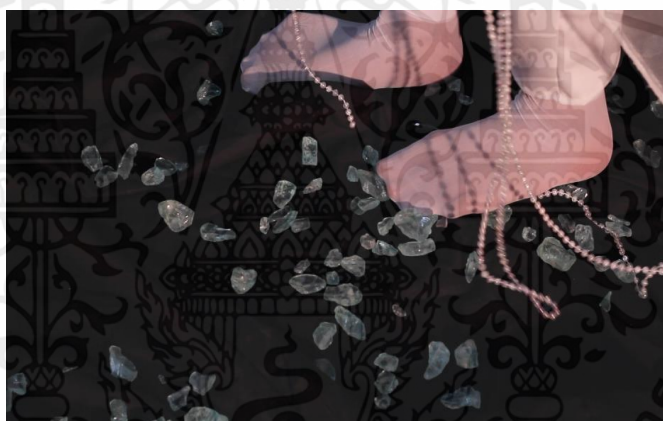
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเอกสารนี้ไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากข้าพเจ้าทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2 การสร้างสรรค์ผลงาน

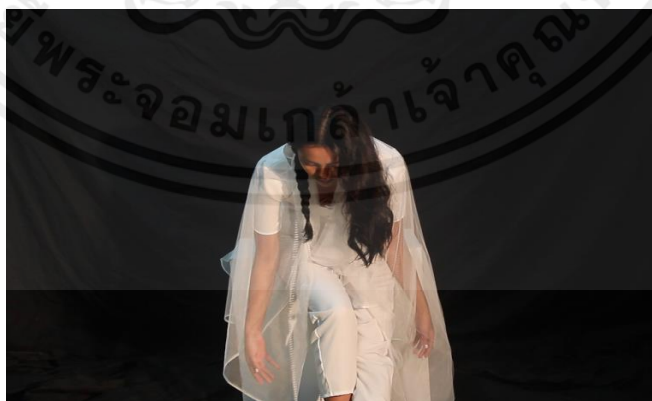
การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบภาพยนตร์กึ่งวิดีโออาร์ต ซึ่งมีการดำเนินเรื่องไปในทิศทางที่ต้องการ โดยเรียงลำดับตามขั้นตอนการดำเนินงานตามภาพร่าง เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวคิดและความรู้สึกภายในของผู้ป่วยที่ข้าพเจ้านำมาประกอบการดำเนินงาน โดยแบ่งการถ่ายทำดังนี้

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่1

การทำงานช่วงที่ 1 ข้าพเจ้าได้เริ่มถ่ายทำในที่สตูดิโอเพื่อแก้ไขปัญหาในเรื่องการจัดแสง โดยข้าพเจ้าจัดอุปกรณ์และทำการถ่ายทำตามแบบร่าง จากการถ่ายวิดีโอทีละขั้นตอนอย่างช้าๆ ตามเวลาที่กำหนด โดยมีเนื้อหาสร้างการอารมณ์เกี่ยวกับความทรงจำและความหดหู่ต่อการดำรงชีวิตของผู้ป่วยโรคนี ซึ่งมีการนำเสนออารมณ์ความเปราะบางและท้อแท้จากการใช้ชุดสีขาว เพื่อเป็นการสื่อถึงความรู้สึกบริสุทธิ์ที่อยู่ภายในของผู้ป่วย



ภาพที่ 3.12 ระหว่างการถ่ายทำฉากที่ 1



ภาพที่ 3.13 ระหว่างการถ่ายทำฉากที่2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ในงานที่เกี่ยวกับการศึกษาและการวิจัยเท่านั้น ไม่ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทำงานช่วงที่ 2 ข้าพเจ้าได้ผลงานชุดนี้ถ่ายทำภายนอกสตูดิโอ ซึ่งเป็นการถ่ายทำในสถานที่จริง โดยมีต้นไม้ใหญ่และแม่น้ำช่วยส่งเสริมแนวคิดในเรื่องความขัดแย้งระหว่างธรรมชาติกับการดำรงชีวิตของผู้ป่วยโรคนี้ โดยมีเนื้อหาที่แสดงถึงข้ออารมณ์ที่ขัดแย้งกันระหว่างสีด้าของชุดที่ข้าพเจ้าสวมใส่กับสีของธรรมชาติที่สะท้อนบนผิวน้ำ

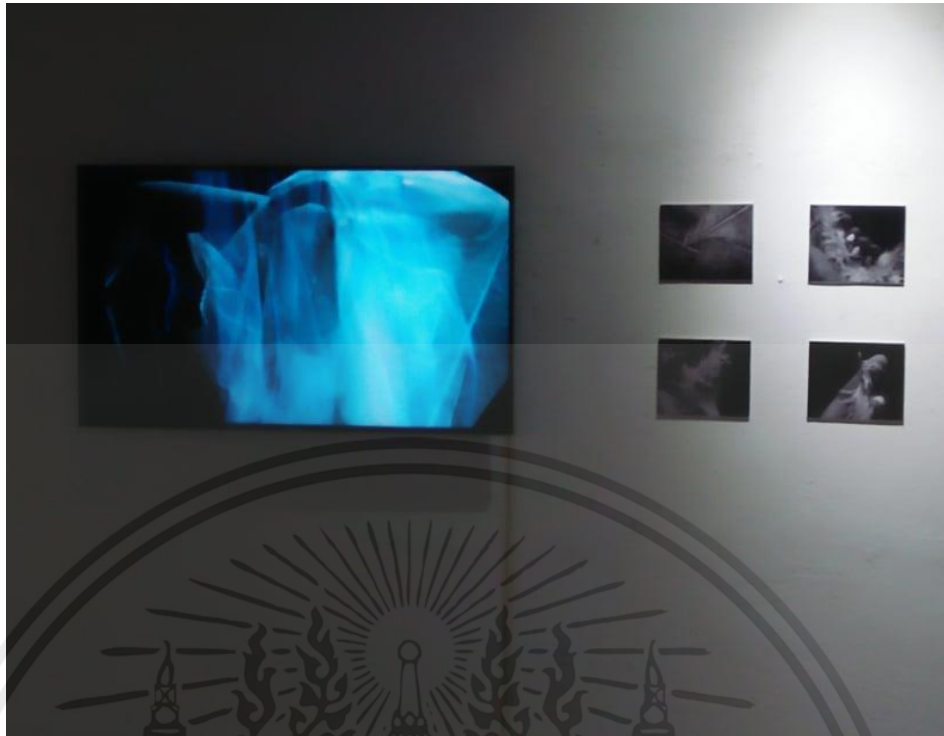


ภาพที่ 3.14 ระหว่างการถ่ายทำฉากที่ 6

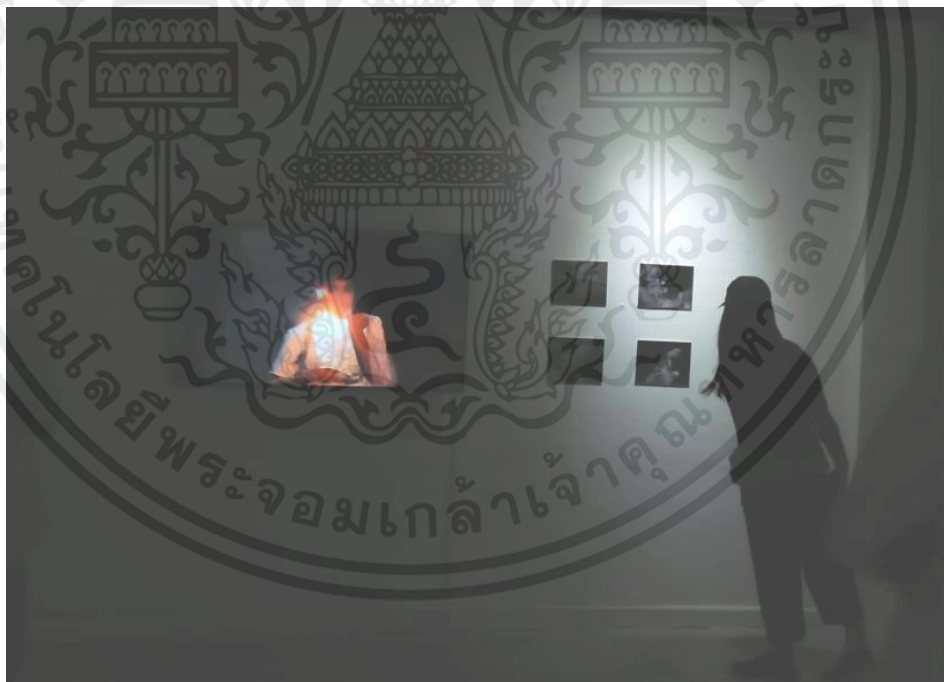


ภาพที่ 3.15 ระหว่างการถ่ายทำ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.16 ภาพติดตั้งผลงานจริง



ภาพที่ 3.17 ภาพแสดงผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2

ข้าพเจ้าได้มีการปรับปรุงจากผลงานชิ้นแรกให้มีความละเอียดในการถ่ายทำ โดยการตัดทอนรายละเอียดเพื่อเจาะประเด็นให้เกิดเนื้อหาตามที่ข้าพเจ้าต้องการ โดยมุ่งเน้นประเด็นที่สื่อถึงความเจ็บปวดผ่านอริยบทของร่างกาย จากการใช้มือและใบหน้ามาสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงที่เชื่อมประเด็นในเรื่องของภาวะผิดปกติจากผู้ป่วยโรคซึมเศร้า โดยมีการสอดแทรกแง่คิดเชิงสัญลักษณ์ในรูปแบบการใช้วัสดุสำเร็จรูปต่างๆ เช่น ใบไม้แห้ง กิ่งไม้ และเปลวไฟ มาประกอบการนำเสนอผลงานศิลปะสื่อวิดีโอ จากการใช้ตนเองสวมใส่ชุดดำประกอบการแสดงที่นำเสนอเรื่องราวความโศกเศร้าจากการต่อสู้กับโรคซึมเศร้า ในลักษณะการแสดงร่วมกับการจัดวางแจกันที่แตกกับดอกไม้แห้งมาใช้เป็นสื่อตัวช่วยให้ผลงานชุดนี้สามารถสื่อสารต่อผู้ชมเกี่ยวกับภาวะผิดปกติจากอาการซึมเศร้า



ภาพที่ 3.18 ภาพประกอบระหว่างการถ่ายทำ 1



ภาพที่ 3.19 ภาพประกอบระหว่างการถ่ายทำ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.20 : ภาพติดตั้งผลงานจริง

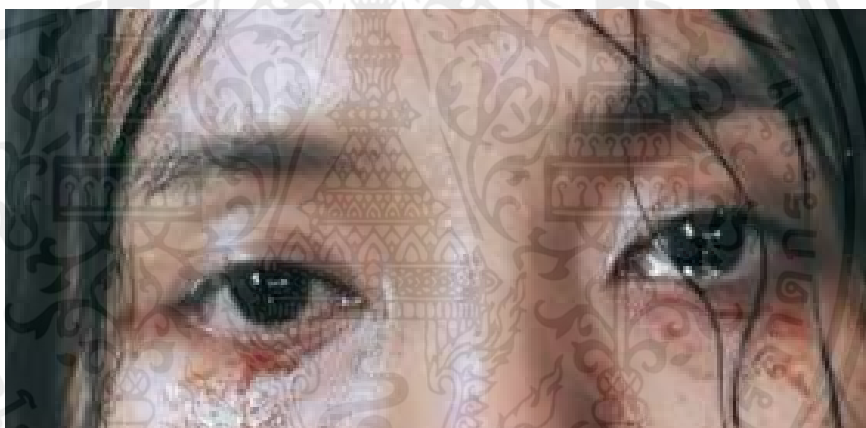


ภาพที่ 3.21 : ภาพจัดแสดงผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3

การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ข้าพเจ้าได้มีการนำเสนอผลงานในลักษณะการใช้สื่อ โดยใช้อวัยวะร่างกายของมนุษย์ซึ่งประกอบไปด้วย เท้า ดวงตา และมือ มาประกอบการนำเสนอผลงานในลักษณะการแสดง จากการใช้สื่อของอวัยวะเหล่านี้ มาใช้เป็นภาพแทน เพื่อแสดงถึงเนื้อหาถึงความเจ็บปวดและอาการป่วยต่างๆ ของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า ซึ่งมีการเพิ่มเติมเนื้อหาในแง่ของสภาวะแวดล้อมที่แตกต่างออกไป จากการสร้างบริบทพื้นที่การดำเนินงานร่วมกับน้ำในลักษณะการจำลองพื้นที่ร่วมกับการแสดงศิลปะ ที่มีเนื้อหาการใช้ร่างกายเพื่อสื่อถึงแนวคิดที่ต้องการ ซึ่งมีการใช้อวัยวะบางส่วนของร่างกายให้เกิดความรู้สึกเหมือนถึงกดไว้ให้จมใต้น้ำ ในลักษณะอาการที่แสดงถึงความเจ็บปวด การถูกกดขี่ หรือการถูกกดดัน จากสภาพแวดล้อมที่ผู้ป่วยอาศัยอยู่ ซึ่งอาจกับกริยาจากอวัยวะของร่างกายที่นำมาประกอบการดำเนินงานในครั้งนี้ จะเป็นสื่ออีกชนิดหนึ่งที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมได้เล็งเห็นถึงสภาวะผิดปกติที่เกิดขึ้นกับผู้ป่วยโรคซึมเศร้า



ภาพที่ 3.22 ระหว่างการถ่ายทำ

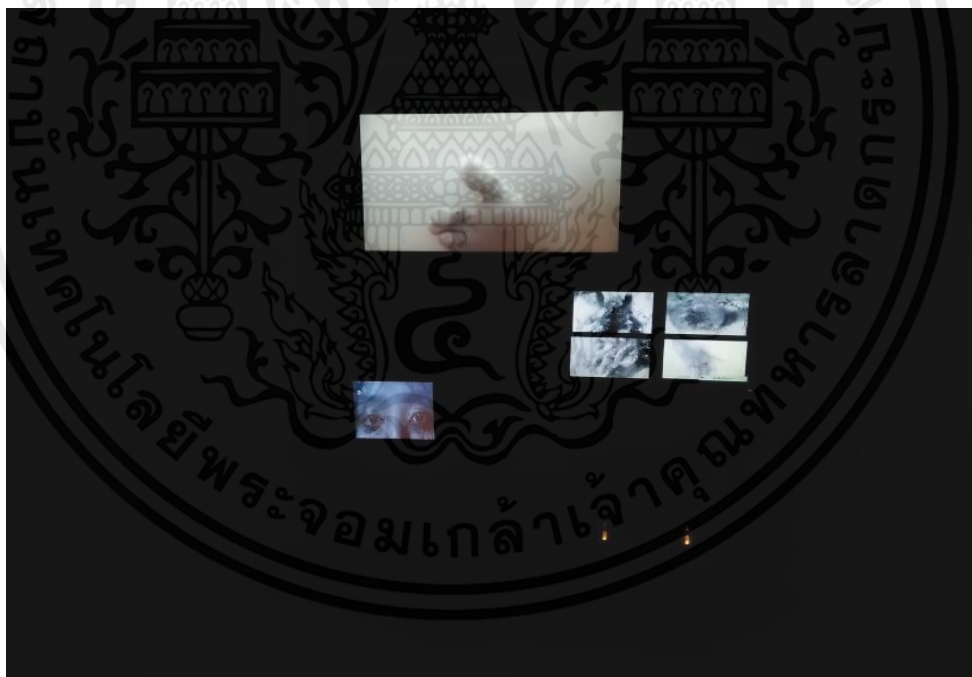


ภาพที่ 3.23 ระหว่างการถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานานับ ไม่นอนดูคดีให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.24 : ภาพการติดตั้งผลงานจริง

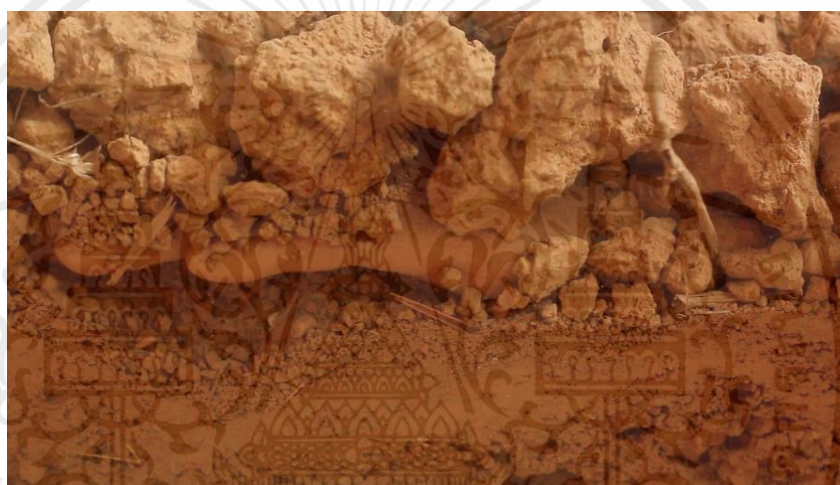


ภาพที่ 3.25 : ภาพแสดงผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้านำเสนอผลงานในลักษณะการแสดงผ่านอวัยวะของร่างกายมนุษย์ นั่นคือ การใช้มือมาเป็นภาพแทนที่สื่อให้เห็นถึงสัญลักษณ์ของร่างกาย ซึ่งแสดงถึงความเจ็บปวดจากภาวะโรคซึมเศร้าผ่านการเคลื่อนไหวของอากัปกิริยาต่างๆที่ข้าพเจ้ากำหนดขึ้น โดยใช้มือ นิ้วมือ ประกอบท่าทาง ร่วมกับดิน ซึ่งเป็นวัสดุสำเร็จรูปที่เกิดจากธรรมชาติ โดยมีแนวคิดเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของผู้ป่วยโรคซึมเศร้าผ่านท่าทางการเคลื่อนไหวของมือกับนิ้วมือ ในลักษณะการสร้างอารมณ์ของคนที่ถูกบีบอัด หรือถูกบีบคั้นจากสังคม โดยใช้ดินเป็นสื่อที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกถึงภาวะซึ่งถูกกระทำจากสิ่งแวดล้อมและคนรอบข้าง



ภาพที่ 3.26 ระหว่างการถ่ายทำ



ภาพที่ 3.27 ระหว่างการถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.28 ภาพการติดตั้งผลงานจริง

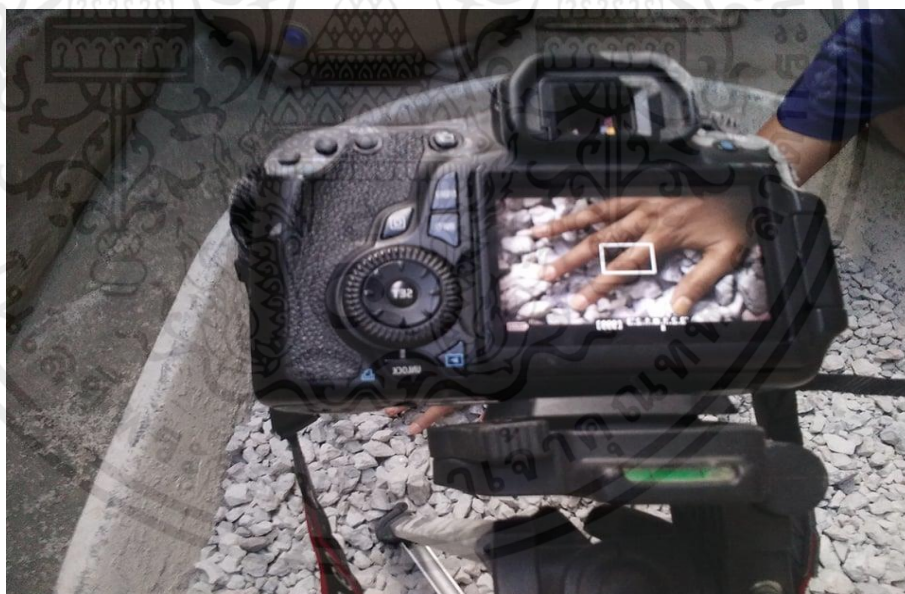


ภาพที่ 3.29 ภาพแสดงผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

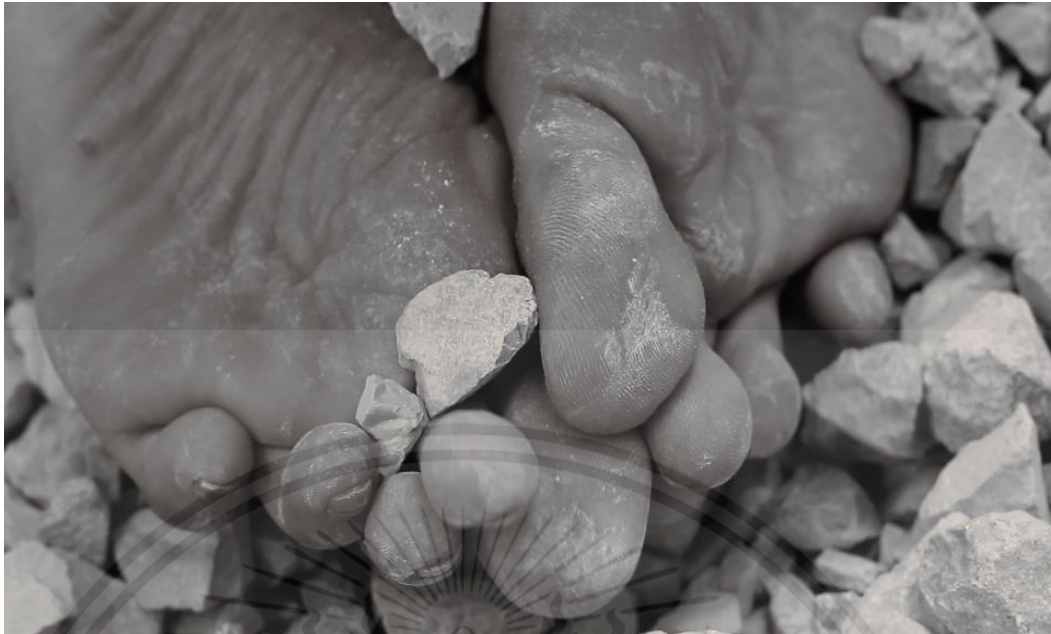
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 5

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้มีการปรับแก้ผลงานจากชุดที่แล้ว โดยการนำหินจากธรรมชาติมาปรับใช้ในการดำเนินงานร่วมกับอวัยวะในร่างกายมนุษย์ ซึ่งประกอบไปด้วย นิ้วมือ ง่ามนิ้ว หลังมือ ฝ่าเท้า โดยใช้อวัยวะเหล่านี้มาประกอบการถ่ายทำภาพเคลื่อนไหวที่แสดงถึงภาวะความทรمانจากการต่อสู้ของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า ในลักษณะการสร้างสื่อเชิงสัญลักษณ์ที่สะท้อนการเคลื่อนไหวในแต่ละอวัยวะ โดยแบ่งสัดส่วนการนำเสนอในรูปแบบวีดิโอเคลื่อนไหวออกเป็น 5 ส่วน ซึ่งแต่ละส่วนประกอบไปด้วยอวัยวะแต่ละชิ้น ซึ่งจะมีการเคลื่อนไหวในรูปแบบของโทรทัศน์ ที่แบ่งการนำเสนอในลักษณะโทนสีร่วมกับขาวดำ นอกจากนี้ ยังมีการสร้างสื่อในรูปแบบของการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมกับผลงาน (interactive) โดยข้าพเจ้าออกแบบให้การจัดวางหินในลักษณะที่ผู้ชมสามารถเดินเหยียบย่ำด้วยเท้าเปล่าเพื่อเข้ามาชมผลงานที่ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ขึ้น อีกทั้งยังมีวัตถุประสงค์เพื่อทำให้ผู้ชมได้เกิดความรู้สึกเจ็บปวดในขณะที่เดินบนหินด้วยเท้าเปล่าเข้ามาชมผลงาน เพื่อเป็นการเชื่อมประเด็นให้รับรู้ถึงภาวะความเจ็บปวดต่อผู้ป่วยโรคซึมเศร้าในงานศิลปะชิ้นนี้



ภาพที่ 3.30 ระหว่างการถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

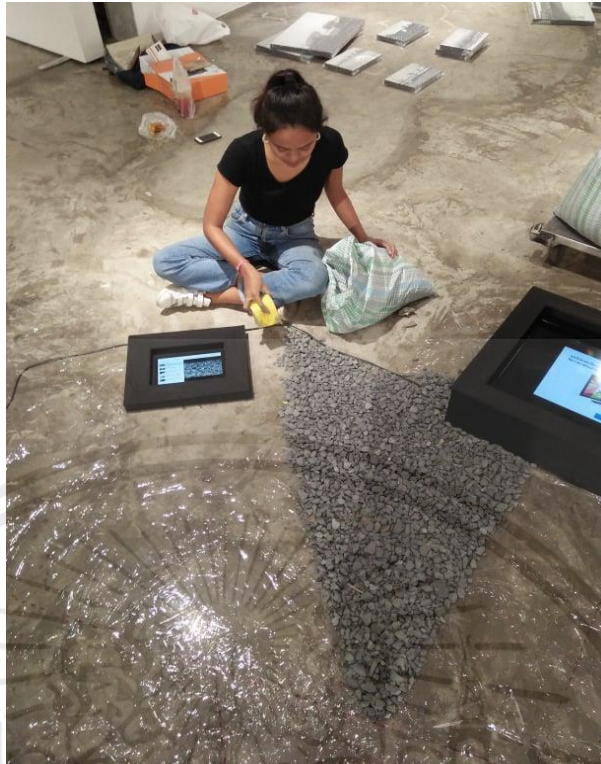


ภาพที่ 3.31 ระหว่างการถ่ายทำ

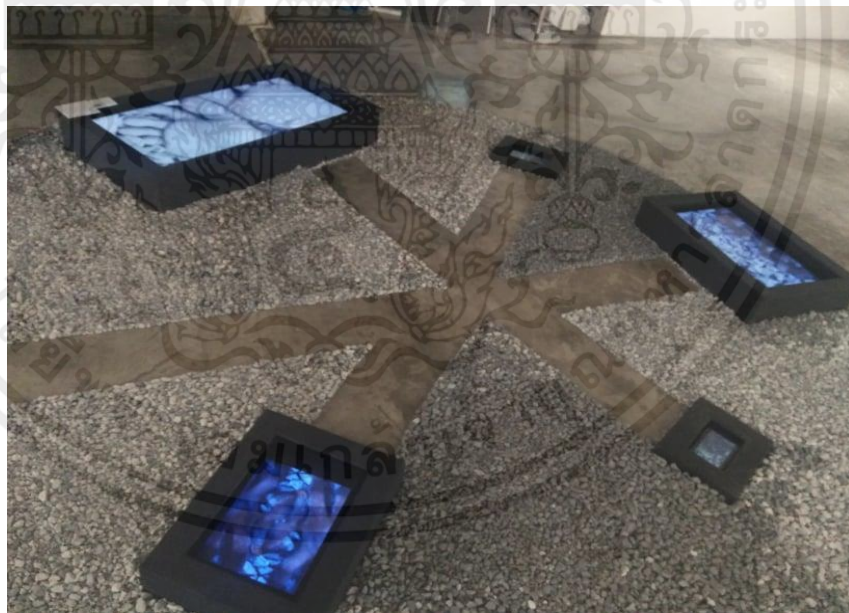


ภาพที่ 3.32 ภาพการติดตั้งงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.33 ภาพการติดตั้งผลงานจริง



ภาพที่ 3.34 ภาพการแสดงผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.35 ภาพการแสดงงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.3 อุปสรรคในการทำงาน

การสร้างสรรคผลงานวิดีโอ ส่วนมากจะพบปัญหาที่ยุงยากที่สุดคือกระบวนการการถ่ายทำ เพราะจะเสียเวลาในการแก้ไขมากถ้าหากผิดพลาด ในบางกรณีต้องแก้ไขในวันที่บุคคลในทีมพร้อมหรือสถานที่พร้อม ทุกอย่างต้องมีแผนการสำรองเสมอ และต้องเปลี่ยนแปลงได้เสมอเช่นกัน โดยอุปสรรคที่ข้าพเจ้าพบมีรายละเอียดดังนี้

อุปสรรคด้านการจัดแสง เนื่องจากทุกครั้งในการถ่ายไม่ว่าจะทดลองการถ่ายทำมาแล้วกี่ครั้ง เมื่อถึงวันจริงก็จะเจอปัญหาเดิมๆเสมอ ซึ่งในผลงานชุดนี้มีปัญหาในการจัดแสงในสตูดิโอค่อนข้างมาก เพราะการจัดแสงส่งผลต่อความรู้สึกผู้ชมเสมอ การจัดแสงเป็นเรื่องละเอียดอ่อน เมื่อถ่ายแล้วแสงไม่ได้ตามที่ตั้งเป้าไว้ หรือไม่เหมือนเดิม จึงต้องทำการถ่ายใหม่หลายครั้ง และทำให้เกิดการเสียเวลามากขึ้น ถ้าหลีกเลี่ยงการถ่ายทำในสตูดิโอและใช้แสงธรรมชาติเข้าช่วยจะทำให้งานออกมามีสีที่สวยงามและได้อารมณ์ความเป็นธรรมชาติมากกว่า แต่ผลงานของข้าพเจ้าชุดนี้ไม่เน้นความเป็นจริงแต่เน้นความเป็นภาพจินตนาการ การจัดแสงจึงยากและต้องระวังเป็นพิเศษ ข้าพเจ้าจึงต้องพิถีพิถันในการจัดแสงและถ่ายทำแก้ไขเป็นเวลาสามวัน จึงจะได้ผลงานที่พอใจและตรงตามเป้าหมาย

อุปสรรคด้านการแสดง เนื่องจากการแสดงทุกครั้งต้องใช้สมาธิ ถ้าสิ่งแวดล้อมมีผลกระทบกับการแสดงในวันนั้นข้าพเจ้าไม่อาจทำการแสดงได้ ซึ่งการถ่ายทำในสตูดิโอมีข้อดีคือเป็นส่วนตัว และไม่มีเสียงรบกวน แต่การถ่ายทำข้างนอกจะมีเสียงรบกวนค่อนข้างมาก และถ้ามีบุคคลภายนอกมารบกวนจะไม่สามารถทำการแสดงได้ ดังนั้นการทำอารมณ์ในการแสดง (performance) ต้องมีเวลาที่เหมาะสมและความเงียบเป็นสิ่งสำคัญในการทำสมาธิ

3.4 กระบวนการหลังการสร้างสรรค (Post-Production)

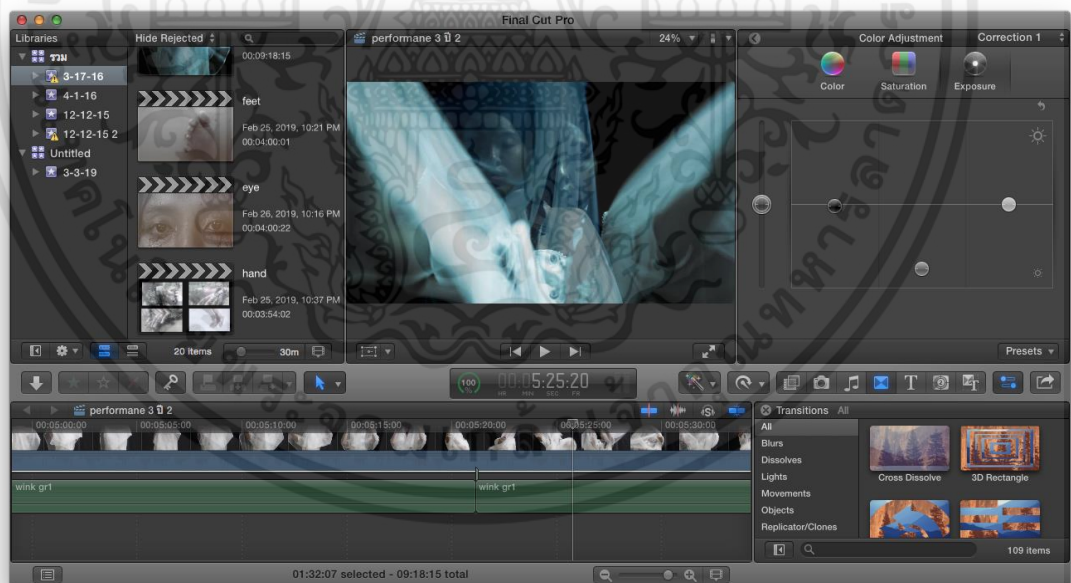
3.3.1 กระบวนการจัดการไฟล์วิดีโอ

จากกระบวนการถ่ายทำสู่การตัดต่อ ข้าพเจ้าได้กำหนดจำนวนเวลาในคลิปวิดีโอเป็นไปตามช่วงที่เหมาะสมต่อการรับชมมากที่สุด ซึ่งแบ่งให้มีความพอดีกับเนื้อหา โดยคัดจากไฟล์วิดีโอที่สามารถใช้ได้ และใช้โปรแกรม Final cut pro เป็นโปรแกรมตัดต่อทั้งหมด ซึ่งดำเนินการตัดต่อแบบใช้เอฟเฟคพิเศษและการตัดต่อแบบคัทชนคัทควบคุมกันไปจนจบคลิป ตกแต่งสีตามอารมณ์ของเนื้อหาในแต่ละช่วง เช่น สีหม่น กับ สีทึบ ซึ่งความหมายใกล้เคียงแต่สีแตกต่างกัน ไม่ปรับสีไปในทางโทนเดียวกันทั้งหมด เพื่อความแตกต่างและแสดงอารมณ์ในแบบคนละมิติ และทั้งนี้ยังใช้โปรแกรม Garage band ในการตัดต่อเสียง ซึ่งเป็นแบบเมโลดี้ ไม่มีเสียงร้อง แต่งทำนองขึ้นเองตามเจตนาที่ข้าพเจ้าอยากจะทำอารมณ์ในผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.36 ปรับสีวิดีโอผ่านโปรแกรม Final cut pro



ภาพที่ 3.37 ตัดต่อวิดีโอผ่านโปรแกรม Final cut pro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.38 ตัดต่อเสียงผ่านโปรแกรม Garage band

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์เรื่องการสะท้อนความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ REFLECTION OF PAIN IN THE HUMAN MIND เป็นการถ่ายทอดความรู้สึกภายในจิตใจสู่กระบวนการทางภาพเคลื่อนไหว และผสมผสานกับการจัดวาง โดยเน้นการถ่ายทอดอริยบทของร่างกายมนุษย์และวัตถุทางธรรมชาติเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจในหลายมิติ เช่น การจัดลำดับภาพเคลื่อนไหว การแสดง โทจน์สี สัญลักษณ์ เพลงประกอบ และการจัดวาง โดยข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ผลงานทั้งหมดผ่านหลักการและทฤษฎีทางศิลปะดังนี้

- 4.1 การวิเคราะห์ศิลปะในรูปแบบวีดิโออาร์ต
- 4.2 การวิเคราะห์ศิลปะการจัดวาง
- 4.3 การวิเคราะห์ศิลปะการแสดง
- 4.4 การวิเคราะห์องค์ประกอบภาพยนตร์

4.1 การวิเคราะห์ศิลปะในรูปแบบวีดิโออาร์ต

จากบทวิเคราะห์ของ อาลัน คาฟโรล กล่าวว่าโดยทั่วไปแล้วมีความเห็นกันว่าการใช้โทรทัศน์มาเป็นสื่อในทางศิลปะเป็นการทดลอง และด้วยเหตุผลที่ว่าศิลปินไม่ได้คิดค้นแบบนี้ก่อนต้นทศวรรษที่ 60 ดังนั้นมันจึงควรได้รับการยอมรับว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ แต่ในความเห็นของฉันทันจนถึงขณะนี้นับเป็นการทดลองทางศิลปะเท่านั้น วัตถุที่เป็นผลงานนั้นอาจจะใหม่สำหรับงานศิลปะ และทัศนคติทางสุนทรีย์ของวิดีโอที่เป็นงานศิลปะนั้นค่อนข้างน่าเบื่อทีเดียว ประติแล้วผลงานในแขนงนี้มักจะแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ดังนี้

1. การบันทึกภาพศิลปะเพอร์ฟอร์แมนซ์ art performance
2. การบันทึกภาพสิ่งแวดล้อมที่ได้ติดตั้งโทรทัศน์วงจรปิดได้
3. การบันทึกภาพเพื่อเป็นหลักฐานหรือเป็นภาพทางการเมือง

ในกลุ่มแรกเป็นการแสดงศิลปะ โดยศิลปินและเพื่อนๆ หรือรูปที่สร้างขึ้นจากกระบวนการควบคุมโดยอิเล็กทรอนิกส์จะถูกย่อเก็บและทำช้าลงบนความยาวที่มีมาตรฐานของเทปสำหรับนำมาฉายในโอกาสครั้งต่อไป

กลุ่มที่สอง คน เครื่องจักรกล ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมที่มีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ การสื่อสาร และบางทีก็อาจเป็นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของกันและกันในเวลาหนึ่งแม้ว่าในบางครั้งจะมีการบันทึกเทปไว้เพื่อเป็นหลักฐานว่าเกิดอะไรขึ้น ก็ไม่อาจจะทำได้อย่างสมบูรณ์ แต่สามารถที่จะเอาเทปนั้นมาใช้ในเวลาอื่นหรือตัดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนออกได้ เพื่อที่จะเสนอความเป็นไปที่เกิดขึ้นใน

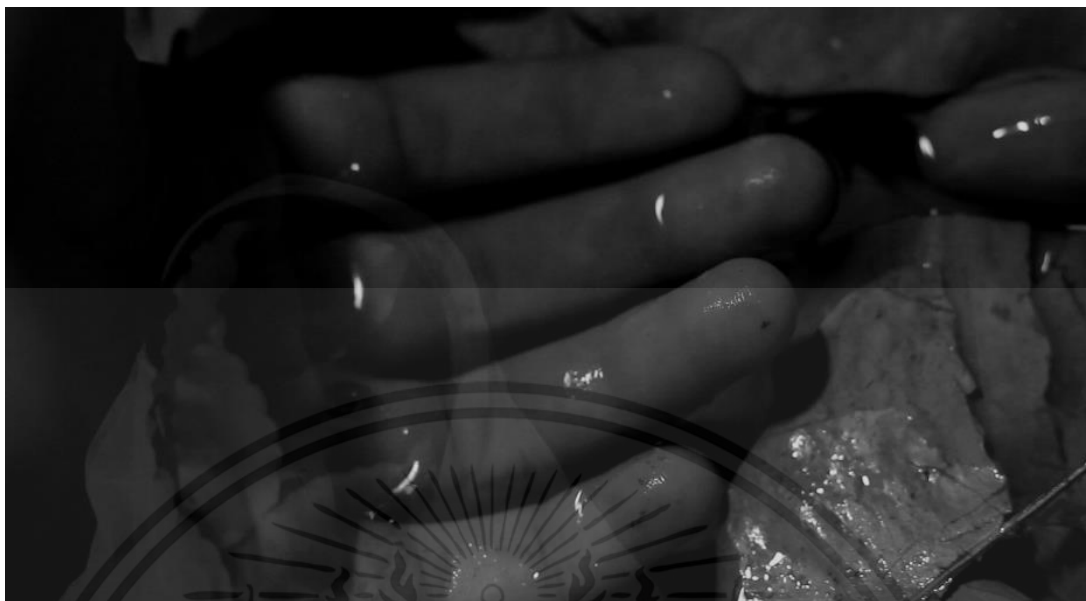
ขณะนั้น ถึงอย่างไรก็ตามผลงานเหล่านี้ไม่อาจตอบสนองต่อความต้องการความเป็นส่วนตัวของเราได้ สิ่งแวดล้อมที่เจียบสบขวนให้คิดถึงช่วงสถานการณ์ ณ ที่ซึ่งมีความรู้สึกละเอียดอ่อนทางกายและทางอารมณ์ในอุดมคติในช่วงหนึ่ง ตัวอย่างหลังจากนี้มีที่มาจากความคิดแบบหัวก้าวหน้าในทางการศึกษาที่ว่า หากคนทั่วไปได้รับพื้นที่ที่เป็นสิทธิพิเศษและได้รับของเล่นชิ้นพิเศษ เขาจะทำอะไรบางอย่างที่เป็นแสงสว่างทางปัญญาได้โดยธรรมชาติ แต่ในข้อเท็จจริงแล้วไม่ได้เป็นเช่นนั้น ยกตัวอย่างเช่น แฟรงค์ จิลเลทท์ และอีรา ซไนเดอร์ ออกแบบสิ่งแวดล้อมหนึ่งที่ต้องอาศัยความร่วมมือกันประกอบเข้าเป็นงานที่ Antioch College ในปี 1969 ที่มีการแสดงร่วมกับเพื่อนของเขา ครั้งแรกอาจจะมีความเงินอายอยู่บ้าง แต่เมื่อเวลาผ่านไปซึกพักทุกคนก็เริ่มทำตามสบาย มีการตีลังกาและเคาะทุบตีเทคโนโลยีราคาแพงเกิดขึ้น สร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ชม ซึ่งผลงานในครั้งนี้ของพวกเขาเป็นที่สนใจของฉันทันอย่างมา

ในกลุ่มที่สาม เหตุการณ์ที่พบว่ามีความสำคัญกับทางสังคมที่ถูกบันทึกไว้ด้วยเครื่องมือขนาดที่ใช้งานได้คล่องตัว หรือ ที่ถูกถ่ายทอดตามสายเคเบิลซึ่งมีอยู่น้อยมาก เพื่อที่จะช่วยให้สาธารณชนที่ปรกติแล้วไม่อาจเข้าถึงเรื่องเหล่านั้นในสื่อทางโทรทัศน์ หรือด้วยสื่อสารมวลชนอื่น ๆ ได้เกิดความตื่นตัวขึ้น ฉันทระดับกลุ่มที่สามให้มีความสำคัญทางสังคมมากกว่าทางศิลปะ เพราะแม้ว่ามันจะได้รับการสนับสนุนในทางศิลปะในขณะที่ไม่มีใครต้องการ แต่ที่ถูกต้องแล้วงานเช่นนี้จะต้องทำในโลกของความเป็นจริงไม่ใช่ในโลกศิลปะ เกิดการตระหนักกันขึ้นว่า การใช้วิดีโอเช่นนี้จะสามารถนำมาซึ่งการทดลองอันมีค่าของมนุษยชาติ แต่การที่จะรวมเอางานกลุ่มนี้เข้ามาอภิปรายถกเถียงในทางศิลปะด้วยเพียงเพราะว่า มันได้ใช้โลกศิลปะมาเป็นตัวป้องกัน ก็เท่ากับเป็นการจำกัดคุณประโยชน์อันแท้จริงของมันให้ลงมาอยู่ในกลุ่มทางปัญญาเล็กๆเท่านั้น และเป็นการเบี่ยงเบนในการวิพากษ์วิจารณ์ของสิ่งนี้ด้วยข้อกล่าวอ้างทางสุนทรีย์



ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างวิดีโออาร์ต (2:17)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งาน " ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 1 " โดยชนด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างวีดิโออาร์ต (1:48)
จากผลงาน " ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 2 "



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างวีดิโออาร์ต (3:34)
จากผลงาน " ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 5 "

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

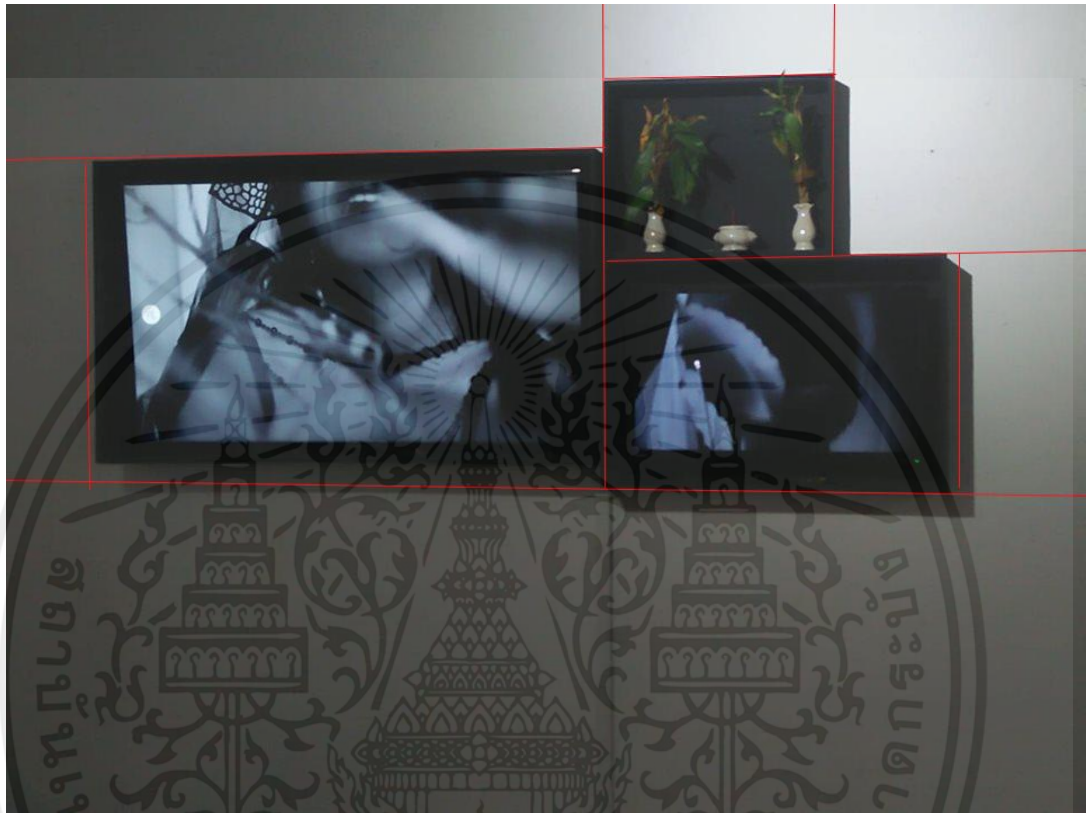
4.2 การวิเคราะห์ศิลปะการจัดวาง

งานศิลปะประเภทจัดวาง (Installation) มีศิลปินจำนวนมากไม่น้อยใช้วัสดุและวิธีการทางศิลปะ มาผสมผสานกันเรียกว่า Mixed Media Installation ที่สามารถสร้างในพื้นที่เฉพาะเจาะจง (Site-Specific) หรือเป็นพื้นที่ซึ่งถูกสร้างหรือแปรสภาพให้เป็นส่วนหนึ่งของงานซึ่งมีความหมายแตกต่างไปจากเดิม ศิลปินที่ทำงานในแนวนี้จะไม่นำสิ่งต่างๆ มาจัดวางในพื้นที่เพียงเพื่อความสวยงามหรือความเหมาะสม แต่เป็นการสร้างพื้นที่ขึ้นใหม่ตามวิธีเทคนิคหรือการใช้สื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวัสดุเหลือใช้ วัสดุสำเร็จรูป งานจิตรกรรม ภาพถ่าย ภาพพิมพ์ ประติมากรรมหรืองานวาดเส้น มาสร้างสรรค์ให้เป็นงานศิลปะตามความคิด อารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการของศิลปิน ศิลปะในรูปแบบนี้สามารถสร้างพื้นที่หลากหลายชนิด อาทิ เช่น บนผนัง เพดาน พื้น หรืออาจจะเป็นพื้นที่ มุมหนึ่งมุมใดของตัวอาคาร ผู้ดูสามารถเดินเข้าไปในงานเพื่อสัมผัสกับความคิดของศิลปินหรืออาจกลายเป็นส่วนหนึ่งของงานได้ด้วยเช่นกัน

ศิลปะอินสตอลเลชันเริ่มเป็นที่รู้จักในแวดวงศิลปะของไทย เมื่อครั้งที่ กมล ทัศนาญชลี ศิลปินที่ใช้ชีวิตอยู่ในลอสแอนเจลิส ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นเวลาหลายสิบปีได้นำผลงานของเขา ในช่วงระยะเวลาสิบปีในอเมริกา พ.ศ.2513-2523 มาแสดง ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลปะ ถนนเจ้าฟ้า กรุงเทพฯ ในปี พ.ศ.2523 พื้นที่ห้องแสดงงานได้ถูกแปรสภาพให้เป็งานศิลปะในลักษณะ 3 มิติ ผู้ชมสามารถเดินดูได้โดยรอบ แต่เนื่องจากงานชิ้นนี้ของกมลเป็นสิ่งที่แปลกและใหม่เกินไปสำหรับคนไทยในช่วงเวลานั้น รูปแบบของงานดังกล่าวที่ปรากฏซึ่งจัดได้ว่าเป็นศิลปะอินสตอลเลชันประเภทหนึ่ง จึงยังไม่เป็นที่ยอมรับเท่าใดนัก การมีส่วนร่วมและการต่อต้านได้แสดงออกมาในศิลปะการติดตั้ง (installation art) ศิลปะแนวสถานการณ์เฉพาะศิลปะ (site-specific art ศิลปะในแนวนี้เป็นที่แพร่หลายมากขึ้นในทศวรรษ 1970 จนกระทั่งทศวรรษ 1980 ศิลปะดังกล่าวจึงได้กลายเป็นกระแสหลักทางสังคม

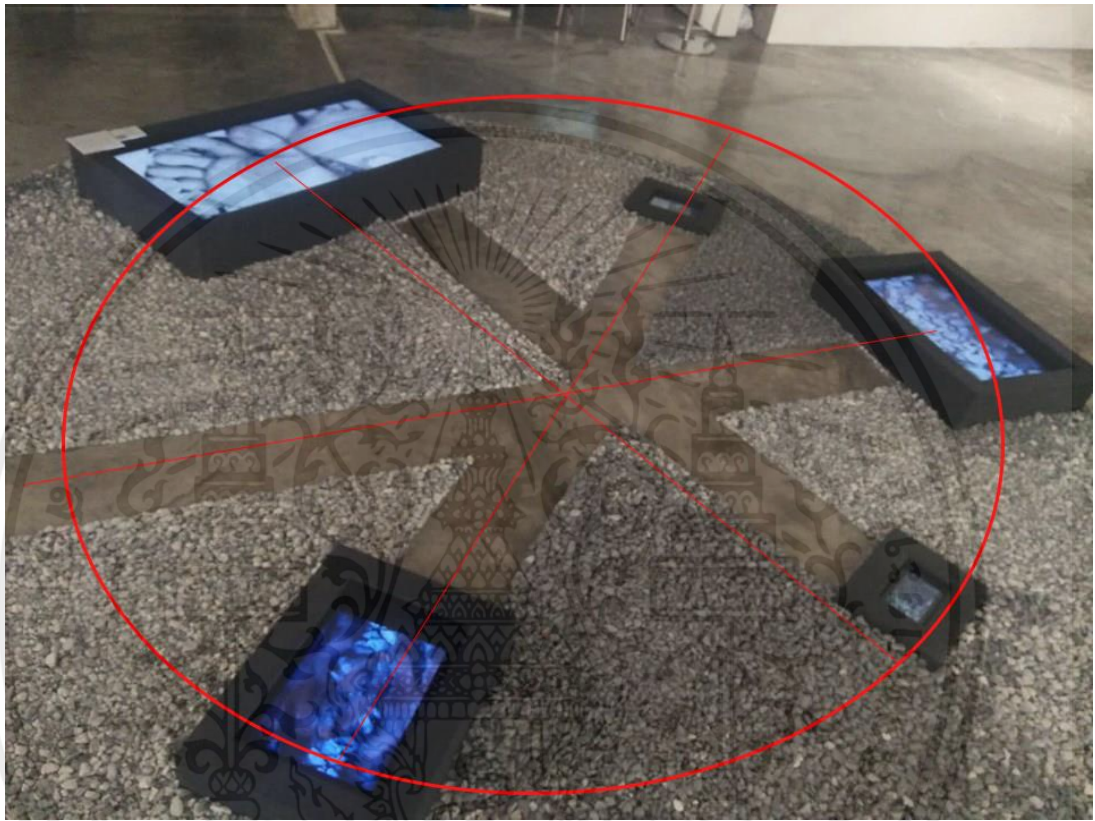
การทำงานศิลปะติดตั้ง เป็นศิลปะที่ต้องใช้พื้นที่นอกเหนือไปจากหอศิลป์เท่านั้น เท่ากับว่าเป็นการประกาศให้เห็นถึงการมีศิลปะแบบใหม่ของศิลปินรุ่นใหม่และชนชั้นใหม่ๆ ที่เคลื่อนตัวขึ้นมาของชนชั้นหลังจากการขยายตัวของระบบการศึกษาที่มีไว้เพื่อตอบสนองแรงงาน นี่ถือได้ว่าเป็นการประกาศอัตลักษณ์แบบใหม่ที่สามารถขยายตัวไปได้ทุกหนแห่ง อัตลักษณ์ที่สามารถจะตั้งสรรพสิ่งต่างๆให้เข้ามารวมตัวเป็นศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างการจัดวางร่วมกับวิดีโอ (แบบชั้นวาง)
จากผลงาน " ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 2 "

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างการจัดวางร่วมกับวิดีโอ (แบบวงกลม)
จากผลงาน "ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 5"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 การวิเคราะห์ศิลปะการแสดง

"ศิลปะการแสดงเป็นการสื่อสารอย่างหนึ่งระหว่างมนุษย์ด้วยการใช้คำพูดถ่ายทอดทางความคิดและทางอารมณ์ความรู้สึก" (ลีโอ ตอลสตอย) ศิลปะการแสดงจึงเปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือที่มนุษย์เราใช้เป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดของตน เพื่อถ่ายทอดให้บุคคลอื่นได้เข้าใจรับรู้ถึงสิ่งที่ตนต้องการจะแสดงออก การแสดงถือเป็นศิลปะของการสื่อสารที่ปรากฏเป็นรูปธรรม ผู้ชมสามารถรับรู้และเข้าใจได้ง่ายไม่ยุ่งยากในการตีความ ส่วนอารมณ์ความรู้สึกแม้จะอยู่ในรูปลักษณะที่เป็นนามธรรม แต่ผู้ชมทั่วไปสามารถสัมผัสได้โดยตรงจากผู้แสดง

"ศิลปะการแสดง คือการแสดงออกถึงจินตนาการและความปรารถนาในจิตใจของมนุษยชาติ (W.H.Parker) การแสดงเป็นสัญชาตญาณอย่างหนึ่งของมนุษย์ ทุกคนมีความปรารถนาอยากเป็นนักแสดงเสมอ บางครั้งความรู้สึกนี้อาจถูกเก็บซ่อนไว้ภายในใจ แต่ความรู้สึกอยากเป็นนักแสดงเกิดขึ้นกับทุกคน และเป็นความรู้สึกที่อยากแสดงออก อยากถ่ายทอดระบายความรู้สึกในสิ่งที่ตนประทับใจ หรือบางครั้งเพียงเพื่อต้องการสื่อสารให้ผู้อื่นได้รับรู้ว่าความรู้สึกอยากแสดงออกของเรานั้นไม่มีในงานศิลปะแขนงอื่น ไม่ใช่เราทุกคนอยากจะเป็นนักดนตรี จิตรกร ประติมากร สถาปนิก นักประพันธ์ ด้วยเหตุนี้ความเป็นนักแสดงจึงได้รับความสนใจมากเป็นพิเศษ มนุษย์เราทุกคนเป็นนักแสดงได้ทั้งนั้น ไม่ว่าจะมากหรือน้อยก็ตาม เพราะการแสดงไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบใด ลักษณะใดจะเป็นการกระทำที่ยั่ววนจิตใจมนุษย์ได้มากที่สุด เราสนใจพฤติกรรมของมนุษย์ด้วยกัน และพร้อมที่จะแสดงออกเช่นกัน นอกจากนั้นในบางครั้งเราเสแสร้งแกล้งทำเป็นบุคคลอื่น

"การแสดง คือศิลปะที่แสดงออกถึงบุคลิกของตนเองแล้วนำเอาบุคลิกความรู้สึกของตัวเองครมาสวมใส่ ทำให้การสวมใส่นั้นดูเป็นจริงเป็นจังสำหรับผู้ชม" (Edward A.Wright) การแสดงจึงเหมือนการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของตัวเอง ผู้แสดงต้องสวมใส่บุคลิกนั้นอย่างมีชีวิต ต้องรู้สึกในบทบาทการแสดง หากการแสดงเป็นเพียงการเสแสร้งแกล้งทำ และเพียงให้ดูเหมือนจริงผู้ชมก็จะสังเกตเห็นถึงข้อบกพร่องเหล่านั้นได้ ผู้แสดงมีหน้าที่ในการควบคุมร่างกาย จิตใจ น้ำเสียง อารมณ์ความรู้สึกด้วยจิตสำนึกและรู้สึกจริงใจในสิ่งที่ตนเองกระทำอย่างจริงใจ นอกจากนั้นผู้แสดงต้องจำบทคำพูด ต้องศึกษาถึงบุคลิกตัวละครนั้น โดยทั้งบุคลิกความเป็นตนเองตลอดเวลาที่สวมบท เพื่อให้ผสมกลมกลืนกันไปกับการแสดงของตัวละครอื่น การแสดงจึงคล้ายกับ "การเล่นสมมติ" เป็นความเพลิดเพลินที่มนุษย์เราทุกคนเล่นมาตั้งแต่วัยเด็ก ประสบการณ์เช่นนี้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์เราเกือบทุกคน ในความพยายามที่จะหลีกเลี่ยงหนีจากความเป็นตัวเอง ไปเป็นผู้อื่นที่มีชีวิตอยู่ในจินตนาการใหม่ ในสถานการณ์ใหม่ที่เราไม่อาจจะหาพบในชีวิตประจำวัน เราพยายามเสแสร้งคิดว่าเป็นผู้อื่น ในขณะที่มีจิตสำนึกปกติอยู่ทุกประการ การเสแสร้งเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งที่เราสามารถนำมาใช้ เพื่อประเมินผลของความเป็นนักแสดงได้ในที่สุดเราต้องไม่ลืมไม่ว่า ศิลปะการแสดงเป็นผลผลิตที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินนักแสดง และจากมันสมองของความเป็นมนุษย์นอกจากผลงานแล้ว สิ่ง

ที่ติดตามมาในความเป็นศิลปะก็คือ ความคิด ทักษะคิด ศิลปินนักแสดงสร้างขึ้นมาจากอารมณ์ ความรู้สึกจากจินตนาการบางครั้งเป็นความกดดันอย่างรุนแรงด้วยความเจ็บแค้น ความทุกข์ยาก ความยุติธรรม ผลงานจึงไม่ได้แสดงออกแต่ในเรื่องของความสุข ความสมหวัง ความเอื้ออาทร หากแต่เป็นความรู้สึกที่อัดอั้นจากภายในที่ทรงพลัง รุนแรง บ่อยครั้งที่งานแสดง งานศิลปะเหล่านี้มี อิทธิพลอำนาจอย่างน่ามหัศจรรย์ สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ชม ผู้เสพงานศิลปะเหล่านี้ได้

4.4 การวิเคราะห์องค์ประกอบของภาษาภาพยนตร์

องค์ประกอบของภาษาภาพยนตร์ หมายถึง สิ่งที่มาประกอบกันเพื่อให้เกิดเป็นภาษาภาพ ซึ่งผู้สร้างใช้ในการสื่อสารไปยังผู้ชม โดยทำได้ 3 ทาง คือ

1. ภาพคือสิ่งที่เห็นและปรากฏบนจอภาพยนตร์ที่มีส่วนสัมพันธ์กับลักษณะภาพที่เลือกใช้ การเคลื่อนไหว ตลอดจนโทนของแสง ขนาดของภาพจึงถูกกำหนดขึ้นจากระยะห่างจากกล้องถึง Subject ซึ่งมีหลายระยะห่าง ตั้งแต่ใกล้จนถึงไกล ที่นิยมใช้ มีดังนี้

1.1 Establishing Shot บางครั้งเรียก Long Shot หรือภาพไกล ในการแนะนำเรื่อง หรือในตอนเริ่มต้นของภาพยนตร์ ใช้บอกสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ทั้งอารมณ์และตัวแสดงในเรื่อง ขนาดภาพมีลักษณะมุมกว้าง นอกจากนี้ยังนิยมใช้ในการแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงเรื่องเวลา และ สถานที่ของเหตุการณ์ได้เช่นกัน

1.2 Full Shot ขนาดของภาพชนิดนี้จะเห็นรูปทรงของ Subject เต็มตัว ถ้าเป็นบุคคลก็จะเห็นตั้งแต่ศีรษะจรดเท้า ใช้ในการแนะนำตัวแสดงใหม่หรือสิ่งใหม่ต่อผู้ชม

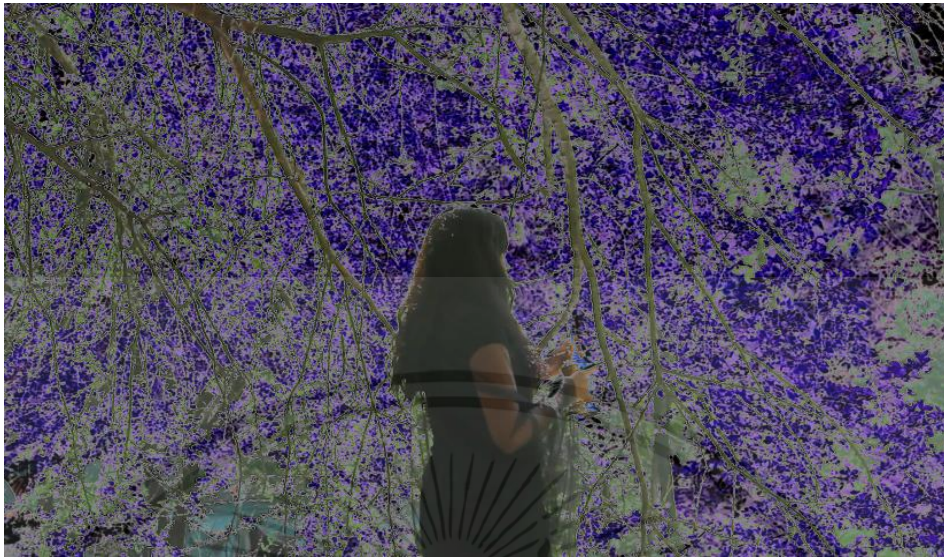
1.3 Medium Shot หากเป็นภาพบุคคลก็จะเห็นตั้งแต่บริเวณบั้นเอวขึ้นไป จะใช้ภาพปานกลางกับตัวแสดงที่ต้องการใช้มือแสดงอาการปฏิกิริยาบางอย่าง

1.4 Tigh Two-Shot เป็นประเภทหนึ่งของภาพปานกลาง โดยเน้นที่เสนอภาพบุคคล 2 คน ร่วมเฟรมเดียวกัน เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ของทั้ง 2 คน เช่น ทะเลาะกัน สนทนาปราศรัยกัน

1.5 Close-Up Shot หากเป็นภาพบุคคล จะเห็นเฉพาะส่วนศีรษะของบุคคลนั้น ภาพใกล้ใช้สำหรับเน้นรายละเอียดซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อเหตุการณ์นั้น

1.6 Extreme Close-Up Shot เป็นภาพในลักษณะใกล้มาก จะเห็นเพียงจุดใดจุดหนึ่งของ Subject เท่านั้น ภาพลักษณะนี้ใช้ในจุดที่มีความสำคัญมากที่สุด มีผลต่อความรู้สึกต่ออารมณ์ของผู้ชมมาก

ในผลงานสร้างสรรค์ของข้าพเจ้าได้มีการนำทฤษฎีภาพทางองค์ประกอบภาษาภาพยนตร์มาใช้ ใน ส่วนของการถ่ายอยู่เสมอ ซึ่งจะช่วยให้ภาพได้มุมที่เป็นมาตรฐานพอดีกับการรับชม ทั้งนี้ส่วน สำคัญคือขนาดของภาพจะสื่อให้เห็นถึงความสำคัญมากน้อยไปตามลำดับตามความหมายที่จะสื่อสาร



ภาพที่ 4.6 องค์ประกอบภาพขนาดปานกลาง Medium Shot



ภาพที่ 4.7 องค์ประกอบภาพขนาดเต็มตัว Full shot

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.8 องค์ประกอบภาพขนาดใหญ่ Close-up

2. การเคลื่อนไหวเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งในภาพยนตร์ เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์แตกต่างจากภาพนิ่งและภาพเขียน ซึ่งการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ แบ่งเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

2.1 การเคลื่อนไหวของ Subject ต่อหน้ากล้อง การเคลื่อนไหวนี้จะมีพลังมากในการดึงดูดสายตา ผู้ชมจะจับตาดูสิ่งที่เคลื่อนไหว โดยละความสนใจจากสิ่งอื่น

2.2 การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้อง มีหลายวิธี คือ

2.2.1 PAN เป็นลักษณะการกวาดภาพในแนวราบ โดยที่กล้องจะตั้งอยู่บนสามขา

2.2.2 Switch Pan เป็นการเคลื่อนไหวกล้องในลักษณะของการแพน แต่จะมีความเร็วมากกว่าจนทำให้เกิดภาพพร่ามัว หรือที่เรียกว่า ภาพเบลอ

2.2.3 Tilt เป็นการเคลื่อนไหวกล้องในแนวตั้ง โดยตั้งกล้องบนขาตั้งกล้อง

2.2.4 Trucking Shot เป็นการตั้งกล้องอยู่บนรถแล้วขับเคลื่อนไป เพื่อให้ช่างภาพรักษาจังหวะการเคลื่อนไหวของผู้แสดง

2.2.5 Dolly Shot เป็นการตั้งกล้องไว้บนพาหนะที่มีล้อ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเคลื่อนกล้องเข้าไปใกล้ Subject หรือนำไปใช้ในการติดตามความเคลื่อนไหวของ Subject

2.2.6 Crain Shot เป็นการติดกล้องไว้ตำแหน่งปลายของบันจัน ซึ่งเคลื่อนที่ไปตาม

ตามที่ต้องการได้ Hand Held เป็นการใช้มือถือกล้องหรือแบกไว้บนบ่า เพื่อ

บันทึกภาพโดยไม่ใช้ขาตั้งกล้องเลย

2.2.7 การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์

2.2.8 การ Zoom In ช่วยสร้างความต่อเนื่องทางภาพให้กับ Subject โดยพื้นที่ที่ถูกบันทึกจะค่อยๆ ลดน้อยลง

2.2.9 การ Zoom Out มีลักษณะตรงกันข้ามกับ Zoom In เพื่อแสดงความสัมพันธ์

ระหว่างรายละเอียดเล็กๆ กับเนื้อหาที่ค่อนข้างใหญ่

2.2.10 Shift Focus เป็นการเปลี่ยนความคมชัดของภาพ จาก Subject ไกลไปใกล้ หรือใกล้ไปไกล

2.2.11 Follow Shot เป็นการบันทึกภาพขณะที่กล้องเคลื่อนที่ไปพร้อมกับการเคลื่อนที่ของ Subject อาจเกิดจากการทำงานของ Dolly Pan Tilt ก็ได้

3. โทนแสง (Tonality) คือสัดส่วนของแสงสว่างที่สุด ไล่ไปจนถึงส่วนที่เป็นบริเวณเงาดำที่มีอยู่ในฉากเหตุการณ์นั้น โทนแสงจะช่วยสร้างอารมณ์และบรรยากาศให้แก่เรื่องราวได้ แบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ

3.1 Low Key Tonality มีเนื้อที่มากกว่าครึ่งในฉากอยู่ในเงาดำมืด แสดงถึงอันตรายต่างๆ ความหวาดกลัวของมนุษย์

3.2 High Key เนื้อที่มากกว่าครึ่งในฉากอยู่ในส่วนสว่าง นิยมใช้ในการแสดงถึงความสนุกสนานร่าเริง ภาพยนตร์เพลง

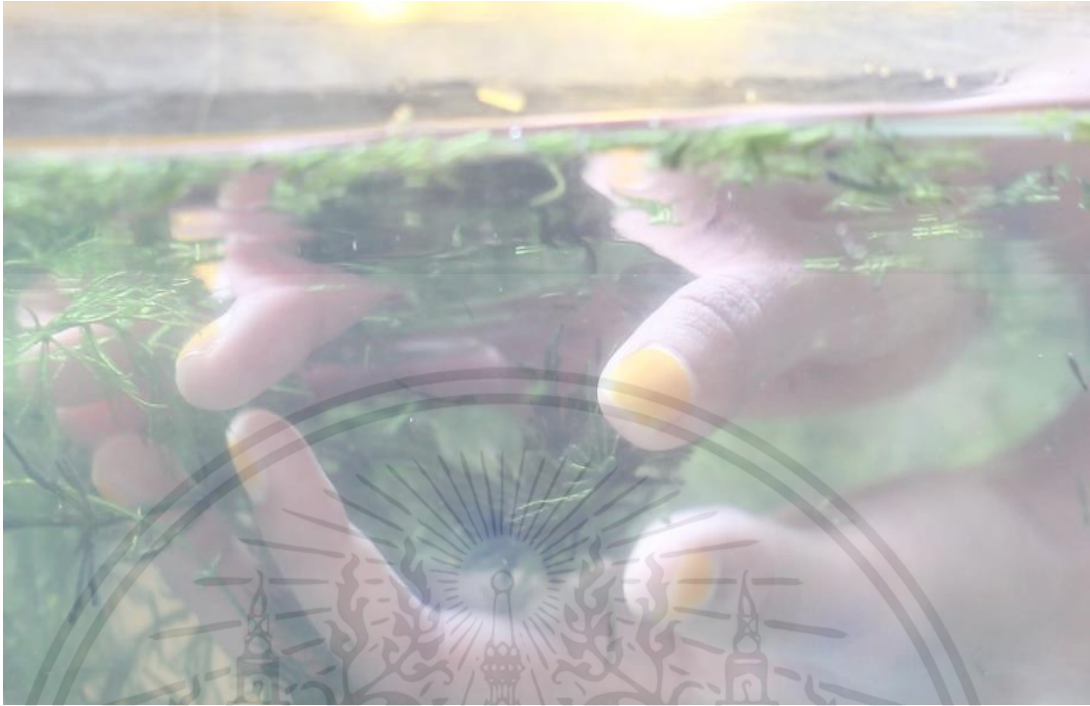
3.3 Narrative เป็นแสงสว่างที่มีลักษณะระหว่าง High Key และ Low Key บอกเหตุการณ์ที่บอกเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมา



ภาพที่ 4.9 โทนสีแบบ Low Key Tonality

ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 โทนสีแบบ High Key

ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 3



ภาพที่ 4.11 โทนสีแบบ Narrative

ผลงานความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ ชุดที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารทสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานานาชาติ ในเวลาถัดหน้า ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกหรือเผยแพร่ข้อมูลใดๆที่มีในการนำไปใช้

บทที่ 5 บทสรุป

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง "การสะท้อนความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์" (Reflection of pain in the human mind) นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะเกี่ยวกับความเจ็บปวดภายในใจของแต่ละบุคคลที่มีอาการแปรปรวนทางด้านจิตใจ และสะท้อนถึงภาวะปัญหาที่ตามมาอย่างเช่น โคทางจิตใจที่เรียกว่า "โรคซึมเศร้า" โดยใช้ศิลปะภาพเคลื่อนไหวเป็นสื่อในการนำเสนอมุมมองปัญหาทางด้านสังคม เนื่องด้วยในปัจจุบันคนไทยมักป่วยและมีอาการเหล่านี้จำนวนมาก แต่ไม่มีใครให้ความสนใจหรือดูแลอย่างใกล้ชิด ซึ่งบางกรณีจำเป็นต้องมีการดูแลทางจิตใจเบื้องต้นและใช้ยาปฏิชีวนะเข้าช่วย อย่างไรก็ตาม แม้คนไทยจะยังไม่เข้าใจในอาการของผู้ป่วยโรคนี้หรืออาจยังไม่รู้ตัวว่าตัวเองป่วย จึงก่อให้เกิดการสะสมจนกลายเป็นเรื่องยากที่จะแก้ไขและส่งผลร้ายแรงถึงชีวิต แต่การแสดงอาการบางอย่างก็สามารถมองเห็นด้วยตาเปล่าได้โดยการตีความผ่านการรับรู้ทางด้านสัญชาตญาณ และสามารถรับรู้ได้ว่าบุคคลเหล่านั้นกำลังเจ็บปวดหรือป่วยจากภาวะซึมเศร้าเหล่านี้

ข้าพเจ้าได้ศึกษาทฤษฎีในเชิงจิตวิทยาและเก็บข้อมูลที่สร้างอิทธิพลต่องานศิลปะของตนเองในหลายด้าน รวมถึงความสอดคล้องในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ จนเกิดเป็นรูปแบบและเทคนิคที่ผสมผสานกันในผลงานศิลปะเทคนิคสื่อประสม โดยข้าพเจ้าใช้เทคนิคศิลปะภาพเคลื่อนไหว (video art) และศิลปะการจัดวาง (installation) โดยการเน้นโทนสีหม่นและการแสดงอริยบทผ่านทางร่างกายของตนเอง รวมถึงเสียงดนตรีประกอบบรรเลงเพลงที่ทำให้เกิดความรู้สึกกดดัน เพื่อสื่อถึงอารมณ์ภายในของตนเองที่ต้องการแสดงออกให้กับผู้ชมได้รับรู้ถึงความผิดปกติภายในจิตใจของผู้ป่วยโรคชนิดนี้โดยมีการปรับแต่งบรรยากาศด้านภาพ เสียง และวัตถุ ให้เกิดอารมณ์ร่วมในการรับชมผลงาน

การจัดทำวิทยานิพนธ์ชุดนี้ สร้างสรรค์ขึ้นผ่านแรงบันดาลใจที่เกิดจากภาวะการเจ็บป่วยทางด้านจิตใจของคนใกล้ชิดและบุคคลในสังคม โดยนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะที่ผ่านการกลั่นกรอง และศึกษาวิธีคิดจากทฤษฎีที่ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชุดนี้ ทั้งนี้ ข้าพเจ้ามีความมุ่งหวังว่าผลงานศิลปะนิพนธ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นจากแรงบันดาลใจส่วนบุคคลนี้ จะเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยบรรเทาสังคมและส่งเสริมให้คนไทยหันมาใส่ใจคนรอบข้างหรือบุคคลใกล้ชิดภายในครอบครัว เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีในการปกป้องคนที่เรารักจากอาการสับสนของภาวะซึมเศร้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

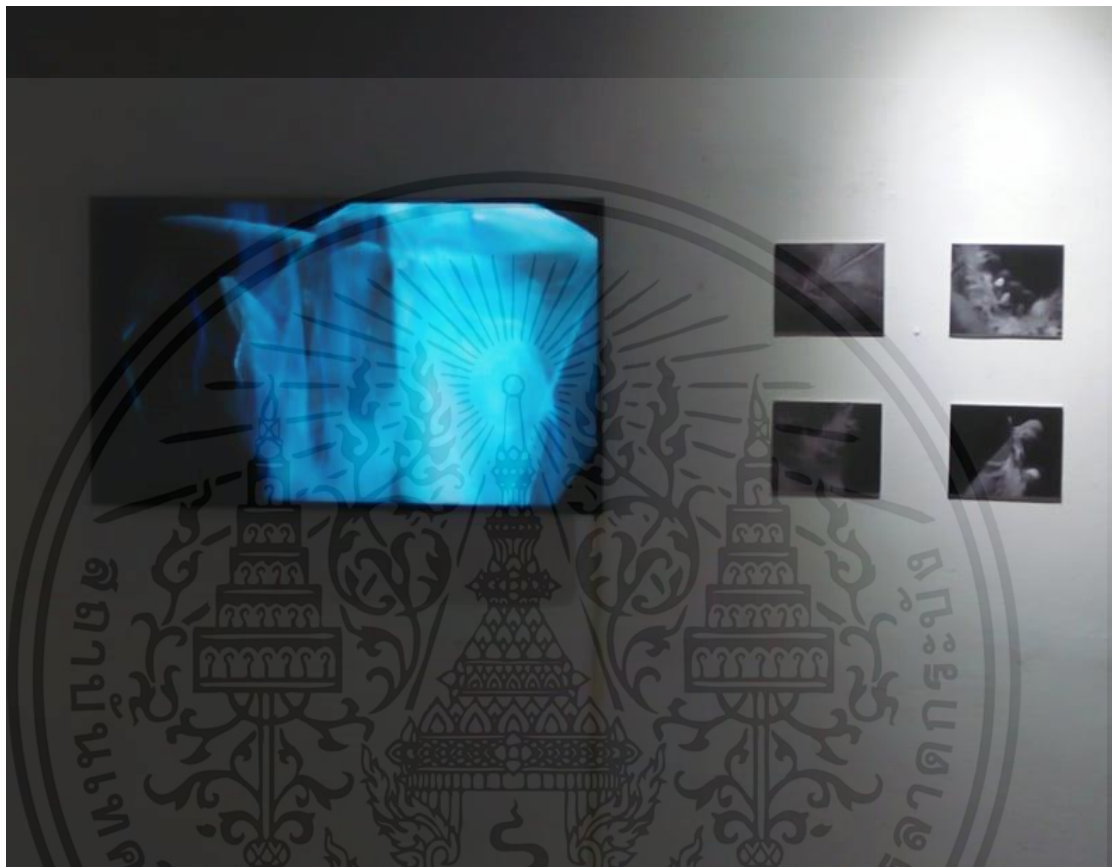
บรรณานุกรม

- ศ.นพ.มานิช หล่อตระกูล. 2019. “โรคซึมเศร้าโดยละเอียด.” (Online) เข้าถึงได้จาก :
<https://med.mahidol.ac.th/ramamental/generalknowledge/general/09042014-1017>
 (วันที่สืบค้นข้อมูล : 19 มีนาคม 2019)
- สุริยะ ฉายะเจริญ. 2015. Installation “ ศิลปะประเภทอิสตอลเลชั่น (ศิลปะจัดวาง). ” (Online) เข้าถึงได้จาก :
<http://jumpsuri.blogspot.com/2015/06/installation.html>
 (วันที่สืบค้นข้อมูล : 6 พฤษภาคม 2019)
- Super User. 2012. “ ความหมายของศิลปะการแสดง. ” (Online) เข้าถึงได้จาก :
<http://www.kad-performingarts.com/index.php/component/content/article/30->
 (วันที่สืบค้นข้อมูล : 6 พฤษภาคม 2019)
- ซิลเวีย มาร์ติน. 1999. “ วีดีโออาร์ต: Viedo Art. ” : สำนักพิมพ์ เชียงใหม่ ไซน์อาร์ต.
 (วันที่สืบค้นข้อมูล : 21 มิถุนายน 2019)
- อารยา ราษฎร์จำเริญสุข. 2017. “ ผุดเกิดมาร่า. ” กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มติชน
 (วันที่สืบค้นข้อมูล : 28 พฤษภาคม 2019)
- Park Min-Geun. 2016. “ ไม่มีความเจ็บปวดใดที่คุณเอาชนะไม่ได้. ” เกาหลี : สำนักพิมพ์
 springbooks
 (วันที่สืบค้นข้อมูล : 4 เมษายน 2019)
- อาลัน คาพโรฟ. 2011. “ วีดีโออาร์ต : เหล้าเก่าในขวดใหม่. ” (Online) เข้าถึงได้จาก :
<http://www.thaicritic.com/?p=158>
 (วันที่สืบค้นข้อมูล : 30 เมษายน 2019)
- Nipon Kunaruk. 2000. " องค์ประกอบของภาพยนตร์. ” (Online) เข้าถึงได้จาก :
<http://niponku.blogspot.com/2009/10/02.html>
 (วันที่สืบค้นข้อมูล : 11 มีนาคม 2019)
- นิรนาม. 2018. “ Raqueforward. ” (Online) เข้าถึงได้จาก :
https://www.facebook.com/pg/raqueforward/community/?ref=page_internal
 (วันที่สืบค้นข้อมูล : 25 กุมภาพันธ์)
- a day BULLETIN Team. “ มารีนา อบรมาวิช | จับเข้าสนทนาประสาศิลปินกับ Grandmother
 of Performance
 Art. ” (Online) เข้าถึงได้จาก :
<https://adaybulletin.com/talk-conversation-marina-abramovic/22377>
 (วันที่สืบค้นข้อมูล : 2 มิถุนายน 2019)



ภาคผนวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน : ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ 1

เทคนิค : สื่อประสม (mixed-media)

ความยาว : 10 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



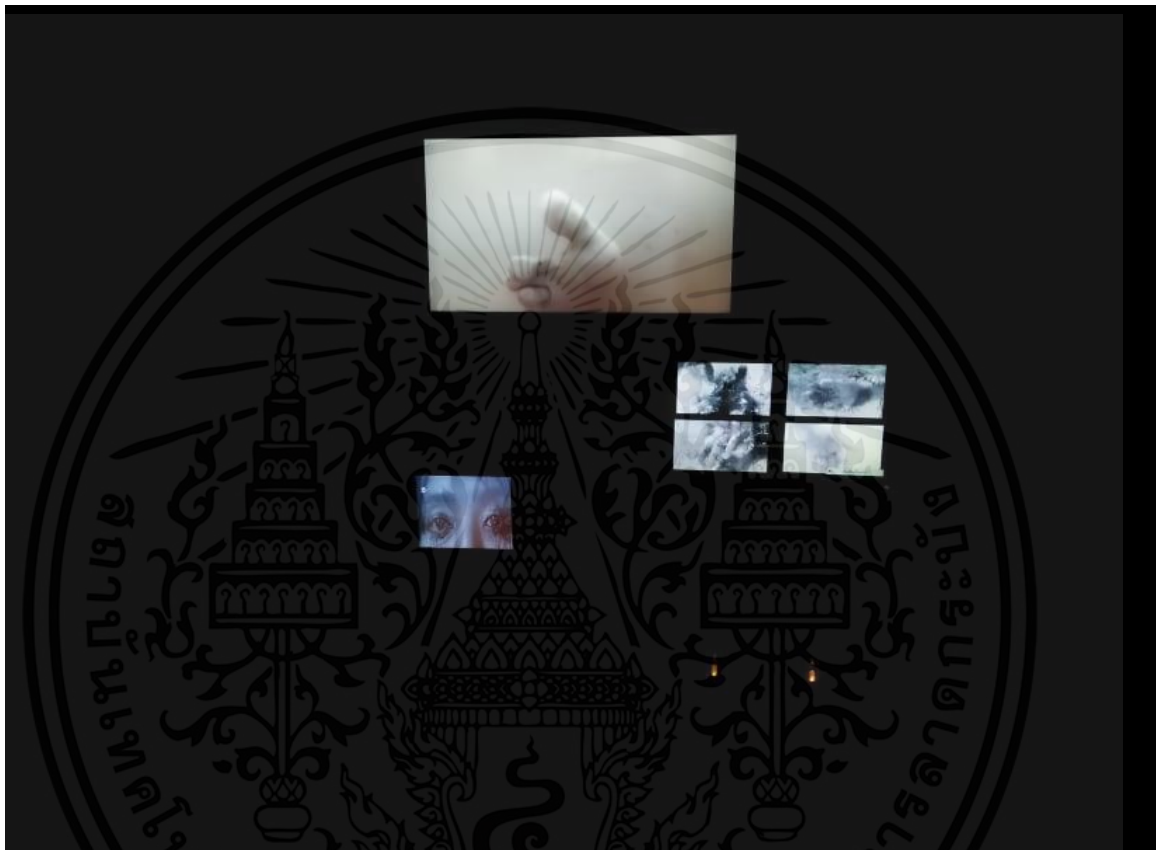
ผลงานชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน : ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ 2

เทคนิค : สื่อประสม (mixed-media)

ความยาว : 5 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน : ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ 3

เทคนิค : สื่อประสม (mixed-media)

ความยาว : 5 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



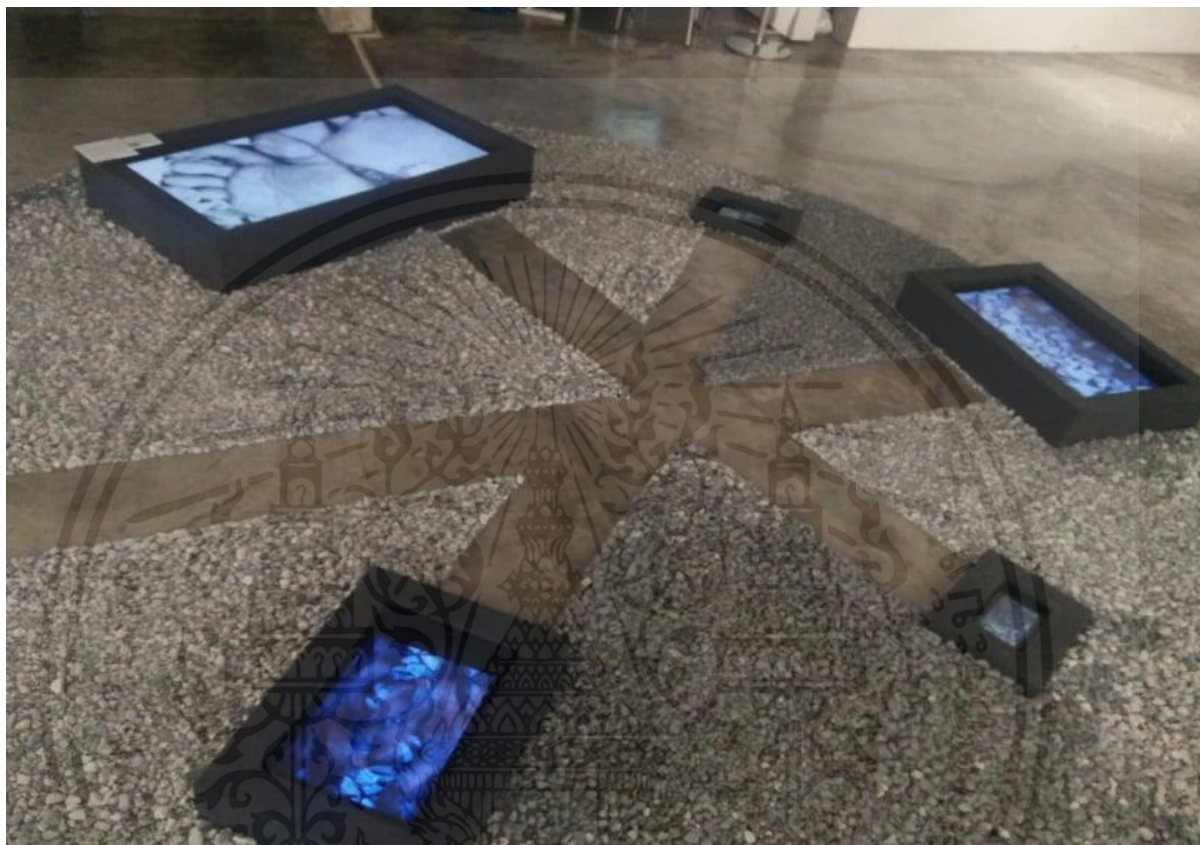
ผลงานชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน : ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ 4

เทคนิค : สื่อประสม (mixed-media)

ความยาว : 10 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ผลงานชั้นที่ 5

ชื่อผลงาน : ความเจ็บปวดภายในจิตใจของมนุษย์ 5

เทคนิค : สื่อประสม (mixed-media)

ความยาว : 25 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวกมลณัฐ หรั่งวัต
E-mail	kamolnut.rw@gmail.com
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2552- พ.ศ 2554 ระดับปวช.อาชีวศึกษาเพชรบุรี คณะศิลปกรรม สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก พ.ศ. 2556- พ.ศ 2559 ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต คณะ นิเทศศาสตร์ สาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล พ.ศ. 2560- พ.ศ.2562 ระดับปริญญาโท สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรม สาขาทัศนศิลป์
ประวัติการแสดงผลงาน	พ.ศ. 2557 ได้รางวัลชมเชย ภาพยนตร์สั้นในโครงการสังคมสีขาว เรื่อง เพื่อน ของมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต พ.ศ. 2559 ได้รับคัดเลือกฉายภาพยนตร์ ในเทศกาลหนังเมืองมิน เรื่อง เจ้า ที่ (งานเผยแพร่เขตในมินบุรี) ของมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต พ.ศ. 2660 ได้รางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ภาพยนตร์วิทยานิพนธ์ เรื่อง พอมีพอดี พ.ศ.2561 synchronize art exhibition ที่ midnight gallery Bangkok กรุงเทพฯ พ.ศ.2561 ร่วมแสดงผลงาน วิดีโออาร์ต Experimental video art exhibition , thai-european friendship 2018 ประเทศ สโลเวเนีย พ.ศ.2562 นิทรรศการศิลปกรรมมหาบัณฑิต ครั้งที่13 “ sinsord thesis art ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้