



**สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง**

**พฤติกรรมและการสื่อสารของมนุษย์**

**BEHAVIOR AND COMMUNICATION OF HUMAN BEING**

**แฆ มังกรวงษ์**

**KHAE MUNGKORNWONG**

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาทัศนศิลป์  
บัณฑิตวิทยาลัย  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

**พ.ศ.2549**

**ISBN 974-15-2522-2**

**BEHAVIOR AND COMMUNICATION OF HUMAN BEING**

**KHAE MUNGKORNWONG**

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS  
SCHOOL OF GRADUATE STUDIES**

**KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

**2006**

**ISBN 974-15-2522-2**

**COPYRIGHT 2006**

**SCHOOL OF GRADUATE STUDIES**

**KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

หัวข้อวิทยานิพนธ์	พฤติกรรมและการสื่อสารของมนุษย์
นักศึกษา	นางสาวแซ มังกรวงษ์
รหัสประจำตัว	47062008
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2549
อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์	รศ. อลิตา จันฝั่งเพชร

### บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์เรื่อง พฤติกรรมและการสื่อสารของมนุษย์ มุ่งศึกษาเพื่อถ่ายทอดพฤติกรรมของมนุษย์ ที่มีผลมาจากสภาพแวดล้อมทางสังคม ผ่านการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะด้วยการสนทนา กริยาท่าทาง การแต่งกาย ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นบรรทัดฐานทางสังคมที่มีอาจปฏิเสธได้ แต่สิ่งสำคัญคือเราจะทำอย่างไรเพื่อให้อยู่ในสังคมอย่างปกติสุขได้ โดยไม่ไหลตามกระแสสังคมและสภาพแวดล้อมมากเกินไปจนลืมนึกถึงคุณค่าที่แท้จริงของความเป็นมนุษย์

ข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ ค้นคว้ามาจาก หนังสือเกี่ยวกับจิตวิทยามนุษย์สัมพันธ์ ในส่วนที่ว่าการสื่อสารของมนุษย์ หนังสือเกี่ยวกับมานุษยวิทยาเรื่องมนุษย์กับสังคม และจิตวิทยาเรื่องทฤษฎีบุคลิกภาพและการปรับตัว นอกจากนี้ยังศึกษาจากบริบทในสังคมโดยตรงผ่านประสบการณ์สิ่งแวดล้อม สื่อต่างๆที่ได้รับ เช่น ข่าวสารจากสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต เป็นต้น

สำหรับงานเขียนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้แบ่งบทหลักออกเป็น 5 บท โดยมีความสัมพันธ์กัน เพื่อให้วิทยานิพนธ์มีเนื้อหาและขอบข่ายสมบูรณ์ โดยเริ่มจากที่มา ความสำคัญ วรรณกรรมและอิทธิพลจากงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง การดำเนินการสร้างสรรค์ วิเคราะห์และบทสรุป

ในส่วนของผลงานวีดิโออาร์ตแบ่งเป็น 3 เรื่องภายใต้หัวข้อ พฤติกรรมและการสื่อสารของมนุษย์ โดยเลือกศึกษาใน 3 ประเด็นใหญ่ ๆ ของพฤติกรรมพื้นฐานของมนุษย์ คือเรื่องที่ 1 เรื่องการสื่อสาร โดยการใช้การสนทนาภายใต้ข้อความ (Massage) ที่ถูกสร้างขึ้น และถูกส่งผ่านระหว่างคนต่อคน เพื่อจะศึกษาถึงการตอบโต้กับความรู้สึกร่างกายของมนุษย์ ผ่านอากัปกริยา บุคลิกภาพและทัศนคติ ของบุคคลที่มีความหลากหลายทางสังคม เรื่องที่ 2 แสดงเนื้อหาของสังคมปัจจุบันที่ให้คุณค่ารูปปลักษณ์ภายนอกมากกว่าความสำคัญทางจิตใจ ในสังคมที่เห็นแก่วัตถุบริโภคนิยมเป็นเรื่องที่ 3 สังคมไทยที่ให้การยอมรับกระแสวัฒนธรรมของต่างชาติโดยจ้านจน จนลืมนึกความเป็นตัวตนที่แท้จริงของเราไป ผลงานทั้งหมดใช้กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ ด้วยเทคนิควีดิโอ เป็นผลงานศิลปะวีดิโอ (Video Art) ซึ่งเป็นเทคนิคในการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยมีเสียง แสง บรรยากาศ และเวลาเป็นทัศนธาตุหลัก

จากข้อมูลต่างๆ เมื่อนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นผลงานศิลปกรรมแล้ว พอจะสรุปได้ว่า แม้เรามีอาชีพอุตสาหกรรมต่างๆ ของมนุษย์ที่เกิดขึ้นในสังคมได้ ด้วยวัฒนธรรมมีการเลื่อนไหล ถ่ายเทกันไปมา จากการสื่อสารด้วยรูปแบบต่างๆ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปวีดิทัศน์นี้จึงต้องการตั้งคำถาม กระตุ้นเตือน ให้ผู้ชมสำรวจตรวจสอบทัศนคติส่วนตน ในการดำรงชีวิตอยู่บนพื้นฐานของความพอดี ความมีสติไม่หลงไหลไปตามกระแสสังคม และสื่อสารที่ผิดเพี้ยนบิดเบือนในสังคมไทยภายใต้ภาวะสับสนเช่นทุกวันนี้

<b>Thesis Title</b>	Behavior and Communication of Human Being
<b>Student</b>	Miss. Khae Mungkornwong
<b>Student ID</b>	47062008
<b>Degree</b>	Master of Fine Arts
<b>Programme</b>	Visual Arts
<b>Year</b>	2006
<b>Thesis Advisor</b>	Assoc. Prof. Alita Junfungetch

## **ABSTRACT**

Title of this art thesis is “Behavior and Communications of Human being”, focuses on studying in human’s behavior transmission influenced from social environment and interpreting into various types of communications such as conversation, gestures, dressing, etc. Nevertheless, we cannot deny that all the above mentioned are social norm. The important thing is how do we can live in this social happily and peacefully without flowing to the social current and environment until we forget our actual ideology of human being.

Data and information for this thesis derived from making research and analyzed from the Psychology of Human Relationship in the part that cited to human communications. In addition, information and data also came from Anthropology books in the part of human and social together with the psychological theory of personality adaptation of human. Moreover, some parts of information come from direct experience and media such as news from newspapers and television, movies and internet, etc.

For this thesis has been divided into 5 chapters, in order to make a complete relation in contents of each chapter, the beginning of the thesis will mention about background, significance, literatures and influence from relevant artworks to conduct the creating work and conclusion.

In the part of artworks have been divided into three parts under the title of Human’s behavior and communications by choosing to study into three main agenda from the basic behavior of human; those are **1) Communications by messages and conversation** which produced to transfer from one person to another and to study about response with human’s feeling through gestures, personality and attitude of people that are so variety in our social; **2) Content of our social at present**, who see value of external appearance, images more than internal mind in the consumer culture; **3) Social has accepted**

the foreign cultures with willingness more, until we forget our own identity and culture. All works will use the creative process of artworks with VDO techniques. It is a Video Art, which is a movement pictures technique with sound, light, atmosphere and time as the main visual substances.

Referred to data and information collecting from news to analyze and synthesize to create the art works, we can conclude that we cannot avoid any human behaviors that happening in the current social. Basically, each culture can be transmitted to each other through various types of communications. The objectives of creating this Video Art in order to set the questions to urge audience in checking their own attitude in living on the base of goodness, the consciousness that will hold us to not fall into the influence of foreign culture and distortion of communications in Thai social under confusion condition at present.

## กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ คณาจารย์ทุกท่าน ที่คอยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ข้าพเจ้า ทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจ และมีความรู้ถ่องแท้มากขึ้นใน “ ศิลปะ ” โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รศ.อลิตา จันฝั่งเพชร อาจารย์ที่ปรึกษา ที่คอยให้กำลังใจ ผลักดัน ให้แนวคิด และหนทางแก้ปัญหา จนทำให้วิทยานิพนธ์ ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณทุนพัฒนาอาจารย์ สจล. ที่สนับสนุนทุนการศึกษาให้แก่ข้าพเจ้า เพื่อศึกษาพัฒนาความรู้ และนำความรู้ ประสบการณ์ที่ได้ในการศึกษานี้ไปใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อไป

ขอขอบคุณบิดา มารดา และครอบครัวของข้าพเจ้าที่ให้ทุกสิ่งทุกอย่าง

ขอขอบคุณคุณมนตรี เกียรประภากุล ที่เสียสละเวลาช่วยเหลือ และให้กำลังใจในทุกขั้นตอนของการศึกษา จนวิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

และท้ายที่สุดนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณ นักศึกษาปริญญาตรี ภาควิชาจิตรศิลป์ นิเทศศิลป์ เพื่อนๆ นักศึกษาปริญญาโท เจ้าหน้าที่ และอีกหลายๆท่าน ที่เสียสละเวลามาเป็นทีมงาน และมาเป็นส่วนหนึ่งที่สร้างความมีชีวิตชีวา และสีสันอันหลากหลาย ให้แก่ผลงานของข้าพเจ้า

แฉะ มังกรวงษ์

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	V
สารบัญ.....	VI
สารบัญรูป.....	IX
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มา.....	1
1.2 ความสำคัญของเรื่องที่น่าสนใจ.....	3
1.3 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	3
1.4 ขอบเขตการศึกษา.....	4
1.5 ข้อมูลค้นคว้า.....	4
คำศัพท์และคำอธิบายศัพท์ที่ใช้ในการศึกษา.....	7
บทที่ 2 อิทธิพลที่ได้รับต่อการสร้างสรรค์.....	8
2.1 สื่อใหม่ในศิลปะ.....	8
2.2 สื่อวิดีโอ.....	9
2.3 วิดีโออาร์ต.....	10
2.4 เส้นทางวิดีโออาร์ตจนถึงปัจจุบัน.....	16
2.5 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต.....	16
บทที่ 3 การดำเนินการสร้างสรรค์.....	24
3.1 การดำเนินการสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา.....	24
3.1.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1.....	24
3.1.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2.....	29
3.1.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3.....	33

## สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์.....	38
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ.....	38
4.1.1 แสง.....	38
4.1.1.1 ลักษณะของแสงในผลงานชั้นที่ 1.....	38
4.1.1.2 ลักษณะของแสงในผลงานชั้นที่ 2.....	38
4.1.1.2 ลักษณะของแสงในผลงานชั้นที่ 3.....	38
4.1.2 เสียง.....	39
4.1.2.1 ลักษณะของเสียงในผลงานชั้นที่ 1.....	39
4.1.2.2 ลักษณะของเสียงในผลงานชั้นที่ 2.....	39
4.1.2.3 ลักษณะของเสียงในผลงานชั้นที่ 3.....	39
4.1.3 ขนาดภาพ.....	39
4.1.3.1 ลักษณะของขนาดภาพในผลงานชั้นที่ 1.....	40
4.1.3.2 ลักษณะของขนาดภาพในผลงานชั้นที่ 2.....	40
4.1.3.3 ลักษณะของขนาดภาพในผลงานชั้นที่ 3.....	40
4.1.4 เวลา.....	41
4.1.4.1 ลักษณะของเวลาในผลงานชั้นที่ 1.....	41
4.1.4.2 ลักษณะของเวลาในผลงานชั้นที่ 2.....	41
4.1.4.3 ลักษณะของเวลาในผลงานชั้นที่ 3.....	41
4.1.5 พื้นหลัง.....	41
4.1.5.1 ลักษณะของพื้นหลังในผลงานชั้นที่ 1 และผลงานชั้นที่ 2.....	41
4.1.5.2 ลักษณะของพื้นหลังในผลงานชั้นที่ 3.....	41
4.2 วิเคราะห์องค์ประกอบภาพ.....	42
4.2.1 ผลงานชั้นที่ 1.....	42
4.2.2 ผลงานชั้นที่ 2.....	45
4.2.3 ผลงานชั้นที่ 3.....	47
ภาพผลงาน.....	48

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุป ปัญหาและข้อเสนอแนะ.....	59
บรรณานุกรม.....	63
ประวัติผู้เขียน.....	64

## สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
2.1 กล้องโบเล็กซ์ ระบบฟิล์ม 16 มม. และ กล้องวีดีโอ โซนี่ รุ่น Portapak .....	9
2.2 แผ่นโฆษณาโทรทัศน์ยี่ห้อ แม็คนาวอคซ์ ในปี คศ 1960.....	5
2.3 นัม จูน ไปค์.....	12
2.4 นัม จูน ไปค์ ที่วีอินสตอลเลชั่น ที่พานาส แกลอรี่ คศ. 1963 .....	13
2.5 นัม จูน ไปค์ Concerto for TV , 1971.....	13
2.6 โจน โจนาส Organic Honey’s Vertical Roll , 1973 .....	14
2.7 โจน โจนาส Vocano Saga , 1987.....	14
2.8 จอห์น แบลสเซอร์ I Am Making Art , 1971 .....	15
2.9 แदन เกรแฮม การแสดง (Performance) /ผู้ชม/กระเจกเงา/ธันวาคม พ.ศ. 2520.....	15
2.10 ภาพผลงาน Nantes triptych , 1992 .....	17
2.11 ภาพผลงาน Reverse Television – Portraits of Viewer , 1983.....	18
2.12 ภาพขั้นตอนการทำงานของ The Tijuana Projection และอาคารศูนย์วัฒนธรรมที่จิวน่า .....	20
2.13 ภาพผลงาน The Tijuana Projection .....	21
2.14 ภาพผลงาน The Hiroshima Projection .....	22
2.15 ภาพผลงาน Shit in Your Hat – Head on a Chair.....	23
3.1 ภาพการถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 1.....	27
3.2 ภาพการนำเสนอผลงานชิ้นที่ 1.....	28
3.3 ภาพขั้นตอนการถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 2.....	30
3.4 ภาพขั้นตอนการถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 2.....	31
3.5 ภาพการนำเสนอผลงานชิ้นที่ 2.....	32
3.6 ภาพของกล้องที่ทำการดัดแปลงติดตั้งติดกับชญา.....	34
3.7 ภาพขั้นตอนการถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 3.....	35
3.8 ภาพขั้นตอนการถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 3.....	36
3.9 ภาพการจัดแสดงผลงานชิ้นที่ 3.....	37
4.1 ภาพประกอบผลงานชิ้นที่ 1.....	42
4.2 ภาพประกอบผลงานชิ้นที่ 2 ตัวอย่างภาพลักษณะเต็มตัว.....	43
4.3 ภาพประกอบผลงานชิ้นที่ 2 ตัวอย่างภาพในลักษณะภาพขนาดกลาง.....	44

## สารบัญรูป ( ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.4 ภาพประกอบผลงานชั้นที่ 2 ตัวอย่างภาพในลักษณะภาพใกล้.....	45
4.5 ภาพประกอบผลงานชั้นที่ 3 ตัวอย่างภาพในลักษณะภาพกว้าง.....	46
4.6 ภาพประกอบผลงานชั้นที่ 3 ตัวอย่างภาพในมุมมองกล้องลักษณะต่างๆ กัน.....	47
4.7 ภาพผลงานชั้นที่ 1 ชื่อผลงาน “ปาก ต่อ ปาก” .....	49
4.8 ภาพผลงานชั้นที่ 1 ชื่อผลงาน “ปาก ต่อ ปาก” .....	50
4.9 ภาพผลงานชั้นที่ 1 ชื่อผลงาน “ปาก ต่อ ปาก” .....	51
4.10 ภาพผลงานชั้นที่ 2 ชื่อผลงาน “What is Human Value meter ” .....	52
4.11 ภาพผลงานชั้นที่ 2 ชื่อผลงาน “What is Human Value meter ” .....	53
4.12 ภาพผลงานชั้นที่ 2 ชื่อผลงาน “What is Human Value meter ” .....	54
4.13 ภาพผลงานชั้นที่ 3 ชื่อผลงาน “My resistance is low ” .....	55
4.14 ภาพผลงานชั้นที่ 3 ชื่อผลงาน “My resistance is low ” .....	56
4.15 ภาพผลงานชั้นที่ 3 ชื่อผลงาน “My resistance is low ” .....	57
4.16 ภาพผลงานชั้นที่ 3 ชื่อผลงาน “My resistance is low ” .....	58

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มา

ปัจจุบัน การติดต่อสื่อสารเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กัน ได้อย่างรวดเร็ว ข้อมูลข่าวสารกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในสังคมมากมาย พฤติกรรมของกลุ่มบุคคลในซีกโลกหนึ่งมีผลกระทบต่อบุคคลอีกซีกโลกหนึ่ง เช่น การถ่ายเทกันทางวัฒนธรรมทำให้ความเชื่อ ทักษะของคนเปลี่ยนแปลงไป เพราะเมื่อบุคคลหนึ่งมีปฏิสัมพันธ์กับอีกบุคคลหนึ่งในสังคม พฤติกรรมของบุคคลหนึ่งมักมีผลกระทบต่ออีกบุคคลหนึ่งด้วย จึงหมายความว่ามนุษย์ในสังคมมีการเลียนแบบพฤติกรรมกัน หากพฤติกรรมนั้นเป็นสิ่งที่ได้รับความเห็นชอบจากสังคม เช่น ความโก้ เท่ ทันสมัย คู่มือสไตล์ เป็นต้น เพราะความคาดหวังและการยอมรับของบุคคลหนึ่งสามารถมีอิทธิพลต่อบุคคลอีกคนหนึ่งได้ โดยมีปัจจัยทางจิตวิทยา เกี่ยวข้องกับการแสดงพฤติกรรมทางสังคมนั้น โดยการแสดงออกด้วยท่าทางท่าอากัปกริยา การแต่งกาย วาจา เปรียบเหมือนการสร้างตัวตน ( Identity ) เพื่อบอกถึงตำแหน่งระดับที่ตั้งในสังคมของตน

ด้วยเหตุนี้ธรรมชาติของพฤติกรรมมนุษย์จึงต้องการมีความสัมพันธ์ และการปฏิสัมพันธ์ ( Relationship and Interaction ) กันเพราะผู้ที่อยู่ในสังคมนั้นจะต้องมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อม ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องใหญ่เพราะความสัมพันธ์ทำให้เกิดความเป็นสังคมขึ้นมา ความสัมพันธ์นี้ทำให้สังคมมีความมั่นคงและทำให้สังคมดำเนินต่อไปได้นาน ( ผจงจิตต์ อธิคมน์น ทะ .2545: 4 ) เมื่อมนุษย์มีสังคม มีการรวมกลุ่ม แต่ในทางกลับกันในกลุ่มมนุษย์ก็มีความแตกต่างกัน มีบุคลิกลักษณะอุปนิสัยเฉพาะตัวที่ไม่เหมือนกัน สังคมนั้นๆ จึงต้องสร้างกฎเกณฑ์ขึ้นมาควบคุมกลุ่มคน เพื่อให้เกิดความสงบสุขกลมเกลียวเรียบร้อยและเพื่อให้เกิดความเจริญงอกงาม กฎเกณฑ์เหล่านั้นมาในรูปแบบของ จารีตประเพณี ความเชื่อ ศีลธรรม กฎหมาย สิ่งเหล่านี้เป็นองค์รวมของวัฒนธรรม ซึ่งสร้างจากพฤติกรรมและสิ่งที่คนในกลุ่มผลิตสร้างขึ้นด้วยการเรียนรู้จากกันและกัน และร่วมกันใช้ชีวิตอยู่ในหมู่พวกของตนด้วยความเห็นชอบ เพราะวัฒนธรรมไม่ใช่การบังคับแต่เกิดจากความพอใจที่จะร่วมมือกันเป็นหุ้นส่วนของทุกหน่วยในสังคม ( ชลุด นิมเสมอ . 2548 : 1-2 )

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ ( Sigmund Freud 1856-1939 จิตแพทย์ชาวออสเตรีย เชื้อสายยิว ) ฟรอยด์ได้คิดค้นทฤษฎีทางจิตวิทยาในการอธิบายพฤติกรรมมนุษย์ ตลอดจนวางรากฐานแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีพัฒนาการและทฤษฎีบุคลิกภาพ ( Psychoanalytic theory ) และอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมมนุษย์ว่า เกิดขึ้นจากการทำงานของจิต 3 ระดับ คือ

**จิตสำนึก** ( Conscious level ) หมายถึง พลังผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมและพฤติกรรมที่บุคคลกระทำนั้นบุคคลจะเข้าใจสาเหตุในการแสดงพฤติกรรมชัดเจน พฤติกรรมในระดับจิตสำนึก

จึงเป็นพฤติกรรมที่ไม่ค่อยเป็นปัญหาต่อตัวบุคคลนัก เพราะบุคคลเข้าใจสาเหตุของการกระทำของตนเอง

**จิตกึ่งสำนึก** (Preconscious level) หมายถึง พลังผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมและพฤติกรรมที่บุคคลกระทำนั้น เขาเข้าใจสาเหตุของพฤติกรรมไม่ชัดเจน อาจเข้าใจแต่เพียงครั้งเดียว อีกครั้งหนึ่งไม่ค่อยเข้าใจนัก ถ้าบุคคลให้ความใส่ใจในการขุดคุ้ยถึงสาเหตุที่มาจากจิตกึ่งสำนึกก็สามารถที่จะเข้าถึงสาเหตุแห่งพฤติกรรมนั้นได้

**จิตไร้สำนึก** (Unconscious level) หมายถึง พลังผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมและพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกนั้นผู้แสดงไม่รู้ถึงสาเหตุที่แท้จริง เพราะสาเหตุนั้นถูกซ่อนอยู่ในระดับจิตไร้สำนึกซึ่งเป็นพลังผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่างๆ

ฟรอยด์อธิบายไว้ว่าส่วนที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมมนุษย์มากที่สุด คือส่วนที่เป็นจิตไร้สำนึก ฟรอยด์มีความเชื่อว่าสิ่งที่เราเก็บไว้ในจิตไร้สำนึกส่วนใหญ่ นั่นคือความก้าวร้าว และความต้องการทางเพศ ที่มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์มาก

ในทางมานุษยวิทยาอธิบายว่า พฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออกมามีผลเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์อาศัยอยู่ ดังนั้นสภาพแวดล้อมที่ต่างกันย่อมทำให้มนุษย์มีพฤติกรรมที่ต่างกันไปด้วย พฤติกรรมของมนุษย์ตามความหมายเชิงจิตวิทยา หมายถึง การกระทำสิ่งต่างๆ ของมนุษย์เช่น การกิน การนอน การพูด การคิด การฝัน เป็นต้น ซึ่งเกิดจากพฤติกรรมภายนอก ( Overt behavior) และพฤติกรรมภายใน ( Covert behavior )

**พฤติกรรมภายนอก** (Overt behavior ) หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกให้บุคคลอื่นมองเห็นได้ชัด เช่น การพูด การยิ้ม การเขียนหนังสือ การเดิน เป็นต้น

**พฤติกรรมภายใน** ( Covert behavior ) หมายถึง พฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคลซึ่งบุคคลอื่นมองไม่เห็นแต่สามารถวัดได้ เช่น ความคิด ความรู้สึก ทศนคติ แรงจูงใจ เป็นต้น

พฤติกรรมของมนุษย์นั้นมิใช่มีผลจากสังคมเพียงอย่างเดียว แต่ยังเกี่ยวข้องกับระบบ 3 ระบบได้แก่ ระบบชีววิทยา ( Biological System พันธุกรรมและสรีรวิทยา) คือ อวัยวะ เนื้อเยื่อ เซลล์ ฯลฯ ระบบจิตวิทยา ( Psychological System ประสบการณ์และพฤติกรรม ) คือ การคิดการเข้าใจ อารมณ์ แรงจูงใจ ฯลฯ และระบบสังคม ( Social System ) คือ กลุ่มคน ชุมชน ครอบครัว สิ่งแวดล้อม ฯลฯ

ถึงอย่างไรพฤติกรรมของมนุษย์ได้รับอิทธิพลส่วนใหญ่มาจาก การรับรู้เฉพาะบุคคล การจินตนาการ การคิด การรู้สึก และพฤติกรรมของบุคคลที่มีต่อบุคคลอื่นๆ ในสังคม รวมถึงพฤติกรรมการโต้ตอบต่อสิ่งเร้าทางสังคมต่างๆ เช่น ข้อมูลข่าวสาร กฎหมาย ข้อบังคับ และอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดความแตกต่างในสังคม เพราะมนุษย์เป็นผลิตผลของสิ่งแวดล้อม สิ่งแวดล้อมต่างกันคนก็ย่อมแตกต่างกัน

พฤติกรรมของมนุษย์ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับปฏิริยาการตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมที่มากระตุ้นเร้าอวัยวะรับสัมผัสของร่างกายมนุษย์ การที่มนุษย์ได้รับสิ่งเร้าจากสิ่งแวดล้อมมากมายโดย

การส่งข้อมูลผ่านอวัยวะรับสัมผัสต่างๆและอวัยวะรับสัมผัสแต่ละชนิดก็มีอิสระในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าแต่ละอย่าง ร่างกายจะใช้กระบวนการผสมผสานสิ่งเร้าเข้ามาและดำเนินการแปลผลภายใต้การควบคุมของสมอง พฤติกรรมการรู้สึกและการรับรู้ของบุคคลจึงถือได้ว่าเป็นพฤติกรรมขั้นพื้นฐานของมนุษย์ในการตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมที่มากระตุ้น และส่งผลให้เกิดพฤติกรรมขั้นสูงต่อไป ( พวงเพชร สุรัตน์กวีกุล , เฉมมาลัย ราชภัณฑารักษ์.2548:5) กล่าวโดยสรุปคือ มนุษย์นั้นมีความผูกพันกับสังคมในด้านต่าง ๆ ซึ่งมีความซับซ้อนและมีกลไก กระบวนการ เมื่อมนุษย์อยู่ร่วมกันเป็นสังคม จึงต้องมีกฎเกณฑ์เพื่อการอยู่ร่วมกันขึ้น เช่น บรรทัดฐานทางสังคม ค่านิยม วัฒนธรรม กฎหมาย เป็นต้น เมื่อสังคมมีผลต่อมนุษย์ และมนุษย์ก็มีสมอง อารมณ์ จิตใจ ร่างกาย ก็จะส่งผลออกมาเป็นพฤติกรรมในรูปแบบต่างๆ ทั้งพฤติกรรมภายนอกและพฤติกรรมแฝงที่ผลักดันให้แสดงซึ่งสัญชาตญาณดิบออกมาเมื่อมีสิ่งเร้าหรือสิ่งยั่วยุ

ความซับซ้อนทางพฤติกรรมนั้นยากที่จะเข้าใจได้ง่าย บางครั้งก็ถูกปิดบังซ่อนเร้นในสิ่งที่เป็นด้วยการแสดงออกในทางตรงกันข้ามเพื่อความต้องการหนึ่ง บางครั้งพฤติกรรมก็เกิดจากการลอกเลียนแบบกันโดยมิใช่พฤติกรรมที่แท้จริงของตัว แต่ถึงอย่างไรพฤติกรรมที่แท้จริงก็ยังคงอยู่ในทุกคน เพียงแต่มันจะถูกผลักดันออกมาเมื่อใดเท่านั้น

## 1.2 ความสำคัญของเรื่องที่น่าสนใจ

วิทยานิพนธ์นี้ต้องการที่จะสะท้อนให้เห็นภาพพฤติกรรมของมนุษย์ ที่มีผลมาจากสังคมและด้วยเงื่อนไขของสังคม ผ่านการสื่อสาร การแสดงออก การสร้างภาพลักษณ์ให้กับตนเองไม่ว่าจะด้วยกิริยา ท่าทาง การแต่งกาย สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นกลไกทางสังคมที่เราทุกคนที่เป็นมนุษย์จะต้องเกี่ยวข้องและมีอาจปฏิเสธความเป็นสังคมได้ แต่สิ่งสำคัญคือเราจะทำอย่างไรให้อยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข ไม่ไหลไปตามกระแสความเชื่อ สิ่งแวดล้อมรอบข้างที่ไหลบ่าเข้ามาท่วมทับ จนเกินกว่าที่จะต่อต้านทำให้เกิดความหวั่นไหว และโอนอ่อนมากจนเกินไปจนลืมความเป็นตัวตนที่แท้จริงของตัวเองเราไป

## 1.3 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.3.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ที่แสดงออกมาในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารโดยใช้ภาษา อากักริยาท่าทาง เพื่อใช้ในการส่งข้อความ ที่มีตัวแปรขึ้นอยู่กับปัจจัยของความแตกต่างของแต่ละบุคคล ที่ให้ผู้ชมผลงานศิลปกรรมชิ้นนี้ได้ระลึกถึงความระมัดระวังในการฟัง และการพูด ที่อาจเกิดผลเสียได้ในสังคม และประเด็นการตัดสินใจตัดสินใจจากภาพลักษณ์ภายนอกที่ใช้วัตถุ เป็นเครื่องบ่งบอกถึงฐานะความเป็นอยู่ของบุคคลในสังคม ซึ่งเป็นค่านิยมให้คุณค่าทางวัตถุ มากกว่าคุณค่าทางจิตใจ

- 1.3.2 เพื่อนำประเด็นในการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ ที่ต้องทำตามและปรับตัวเพื่อให้อยู่รอดในสังคมมาเสนอในมุมมองที่แฝงความขบขันในแง่ประชดประชันเสียดสี ให้ผู้ดูงานศิลปกรรมชุดนี้ได้ย้อนกลับตรวจสอบทัศนคติของตน ต่อสังคมที่อาศัยอยู่
- 1.3.3 เพื่อนำแรงบันดาลใจดังกล่าว มาถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปกรรมในรูปแบบศิลปะวีดีโอ ( Video Art ) โดยใช้เทคนิคการถ่ายทำด้วยวีดีโอ บันทึกภาพเคลื่อนไหวเสียง ในการแสดงอารมณ์ อากัปกิริยาและพฤติกรรมที่สื่อถึงความคิดของข้าพเจ้าที่มีต่อพฤติกรรมและการสื่อสารของมนุษย์ในสังคม

## 1.4 ขอบเขตการศึกษา

ศิลปะวีดีโอ ( Video Art ) จำนวน 3 เรื่อง

**เรื่องที่ 1** การสื่อสารโดยการใช้การสนทนาภายใต้ข้อความหนึ่งที่ถูกส่งผ่านระหว่างบุคคลจำนวนหนึ่ง ซึ่งในที่สุดภาษาจะถูกบิดเบือนไปตามทัศนคติ และลักษณะเฉพาะของบุคคลที่มีความแตกต่างกัน

ความยาวของวีดีโอ ประมาณ 30 นาที ระบบ DV PAL บันทึกลงแผ่น DVD

**เรื่องที่ 2** สะท้อนทัศนคติส่วนตัวต่อบุคคลที่ให้ความสำคัญต่อเครื่องแต่งกายที่แสดงให้เห็นถึงความมีระดับ ซึ่งแท้จริงแล้วอาจเป็นภาพที่สร้างขึ้นมาเพื่อลวงหลอกกัน แท้จริงแล้วความจริงแท้ อยู่ที่ใดวัตถุประสงค์หรือจิตใจ

ความยาวของวีดีโอ ฉาย 2 ด้านพร้อมกัน ด้านละ 3 นาที ต่อ 1 รอบ ฉายวนต่อเนื่อง ระบบ DV PAL บันทึกลงแผ่น DVD

**เรื่องที่ 3** สังคมไทยส่วนที่ให้การยอมรับกระแสวัฒนธรรมต่างชาติด้วยความเต็มใจจนลืมตัวตนที่แท้จริง และปล่อยให้วัฒนธรรมเหล่านั้นเข้ามากลืนกินจนหลงลืมความเป็นไทย

ความยาวของวีดีโอ ประมาณ 7 นาที ระบบ DV PAL บันทึกลงแผ่น DVD

## 1.5 ข้อมูลค้นคว้า

ศึกษาจากตำราและหนังสือทางจิตวิทยา มานุษยวิทยา สังคมศาสตร์

### 1.5.1 หนังสือทางจิตวิทยา

- 1.5.1.1 มนุษย์สัมพันธ์ ผู้เขียนม.ร.ว. สมพร สุทัศนีย์ ของสำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 1.5.1.2 ทฤษฎีบุคลิกภาพและการปรับตัว ผู้เขียน นพมาศ อึ้งพระ (ธีรเวคิน) ของสำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

## 1.5.2 ตำราทางสังคมศาสตร์

- 1.5.2.1 มนุษย์กับสังคม จัดทำโดยคณะกรรมการบริหารวิชาบูรณาการ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ของสำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- 1.5.2.2 การเปลี่ยนแปลงสังคม และวัฒนธรรม ผู้เขียน รศ. ผจงจิตต์ อธิคมนันท์ ของสำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง

## 1.5.3 เอกสารประกอบคำสอน

- 1.5.3.1 วัฒนธรรมกับศิลปะ ผู้เขียน ศ.ชลุติ นิมเสมอ รายวิชาสัมมนาทัศนศิลป์ ภาคเรียนที่ 2
- 1.5.3.2 วีดีโออาร์ต ผู้เขียน รศ. อลิตา จันผิงเพ็ชร รายวิชาแนวคิดในงานศิลปะ หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง พ.ศ. 2547 ภาคเรียนที่ 1

## 1.5.4 ตำราทางศิลปะ

- 1.5.4.1 BILL VIOLA ผู้จัดทำ David A.Ross and Peter Sellars พิมพ์โดย Whitney Museum of American Art
- 1.5.4.2 หนังสือ New Media in Late 20<sup>th</sup> Century Art ผู้จัดทำ Michael Rush พิมพ์โดย Thames & Hudson Ltd
- 1.5.4.3 หนังสือ Art : 21 Art in the twenty - first century 3 ผู้จัดทำ Marybeth Sollins, Wesley Miller พิมพ์โดย Harry N. Abrams, Inc
- 1.5.4.4 DVD ART:21 [Art in twenty – first Century] Season 1 เป็นสารคดีเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย นำเสนอชีวิตและผลงานของศิลปินสมัยใหม่หลังยุคหลังสมัยใหม่ Post – modern ผู้จัดทำ สถานีโทรทัศน์ PBS
- 1.5.4.5 สูจิบัตร la biennale di Venezia ครั้งที่ 51 international art exhibition

## 1.5.5 เว็บไซต์

- 1.5.5.1 [www.Art:21.com](http://www.Art:21.com)
- 1.5.5.2 [www.BillViola.com](http://www.BillViola.com)

### 1.5.6 ศึกษาจากภาพยนตร์สารคดี

Human Resource ภาพยนตร์สารคดีชุดที่เกี่ยวกับร่างกายมนุษย์ ทั้งทางชีววิทยา และจิตวิทยา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในชุดว่าด้วยเรื่องการทดลองวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับการทดสอบพฤติกรรมทางจิตวิทยาของมนุษย์ ของ Discovery Chanel

### 1.5.7 ศึกษาจากผลงานศิลปะวีดีโอ ( Video Art )

ผลงานศิลปะจากศิลปินวีดีโออาร์ต ที่นำมาศึกษามีดังนี้

- 1.5.7.1 **บิล ไวโอล่า (Bill Viola)** โดยศึกษาในวิธีการนำเสนอที่เกี่ยวกับการนำเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงโดยนำบุคคลจริงมาแสดงในผลงาน เพื่อสร้างความรู้สึกที่สมจริงและกระทบต่อผู้คน และวิธีการจัดวางจอร์รับภาพที่ได้ตอบ หรือขัดแย้งกัน ระหว่างจอภาพหนึ่ง กับอีกจอภาพหนึ่ง
- 1.5.7.2 **คิสตอฟ โวดิซโก้ (Krzysztof Wodiczko)** โดยศึกษาวิธีที่นำคนจริงที่มีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับแนวความคิดของเขา มาใช้เป็นอาสาสมัครร่วมในงานของเขา โดยศิลปินมีหน้าที่เพียงแค่ควบคุมกระบวนการ
- 1.5.7.3 **บรูซ นอร์แมน (Bruce Nauman)** โดยศึกษาวิธีการนำการแสดง (Performance) มาใช้ในการนำเสนอเพื่อสื่อแทนคำสัญลักษณ์ในสิ่งสิ่งหนึ่ง โดยผ่านท่าทาง อากัปกิริยา ( Body Language) ของตัวละครใบ้ ที่เป็นตัวแทนของบุคคลต่างๆในสังคม

## คำศัพท์และคำอธิบายศัพท์ที่ใช้ในการศึกษา

Documentary Art	ศิลปะที่นำเสนอความเป็นจริง ภาพที่เป็นจริง บุคคลจริง สถานที่จริง เหตุการณ์จริง
Documentation	ข้อเท็จจริง ความเป็นจริงที่ถูกแสดง
DVD	ย่อจาก Digital Video Disc ดิสก์บันทึกข้อมูลระบบดิจิทัล ซึ่งสามารถเก็บข้อมูลได้มากกว่าคอมแพคดิสก์ และให้ความคมชัดกว่า
DV PAL	ระบบดิจิทัลวีดีโอ ที่ใช้อัตราส่วนเฟรมจำนวน 25 เฟรม ต่อ 1 วินาที
Footage	ข้อมูลภาพดิบไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบ เทปวีดีโอ ฟิล์ม ที่ยังไม่ได้เข้าสู่ขั้นตอนการลำดับภาพ
Frame	ขอบเขตภาพที่ปรากฏขึ้น โดยมีหลายสัดส่วนเช่น 4 : 3 , 16 : 9 เป็นต้น
Interactive	ปฏิกริยาโต้ตอบซึ่งกันและกัน
Video Installation	งานศิลปะวีดีโอ ที่ผสมผสานกับศิลปะการจัดวาง
Real time	เวลาที่เป็นจริงไม่มีการปรุงแต่ง
Single Screen	การฉายภาพในลักษณะจอเดียว

## บทที่ 2

### อิทธิพลที่ได้รับต่อการสร้างสรรค์

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้มีเนื้อหาที่ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดพฤติกรรมของมนุษย์ ที่อยู่ภายใต้กระแสของสังคมบริโภคนิยม ที่เต็มไปด้วยการสื่อสารที่เข้ามาทุกทิศทุกทาง การสื่อสารเหล่านี้ถูกแฝงเข้ามาด้วยความเชื่อค่านิยมใหม่ ๆ โดยที่เราซึมซับสิ่งเหล่านั้นโดยไม่รู้ตัว ไม่ว่าจะ เป็นโฆษณาชวนเชื่อที่มีผลทำให้ผู้คนลุ่มหลงในวัตถุ การสร้างค่านิยมเคารพแบรนด์ กลยุทธ์ทางการสร้างความภูมิใจต่อการใช้สินค้า หรือสื่อต่างๆ ที่ถูกเปิดกว้างมากขึ้นและด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยทำให้ข่าวสารนั้นมีมากมาย จนเราซึ่งเป็นผู้รับต้องมีการพิจารณาต่อการรับสารนั้น ๆ ด้วยความมีสติและรู้เท่าทันและวัฒนธรรมต่างชาติที่แฝงมากับสื่อต่างๆ ด้วยกลยุทธ์ทางการตลาดที่แบบยล เช่นละครโทรทัศน์ชุด ( Series ) เกาหลีชื่อดัง “แดจังกึม” ที่นำเอาวัฒนธรรมเกาหลีโดยผ่านอาหารและเรื่องราวที่สอดแทรกขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม จนมีนักวิชาการหลายท่านนำมาเป็นกรณีศึกษา และอีกหลายๆ เรื่องราวที่สร้างกระแสคลั่งไคล้ต่อผู้คนในสังคมโดยเฉพาะวัยรุ่น ไม่ว่าจะเป็น นักร้องคารา ที่มาพร้อมกับแฟชั่น เสื้อผ้า ทรงผม บุคลิกภาพ หรืออาหารการกิน และสินค้าแบรนด์เนมต่างๆ จากประเทศนั้น ๆ สิ่งเหล่านี้แฝงมากับรูปแบบของการสื่อสารทั้งสิ้น

โดยเทคนิคที่ข้าพเจ้านำมาใช้ในการถ่ายทอดภาพและเรื่องราวเหล่านั้น ก็คือเครื่องมือที่เป็นหนึ่งที่ใช้เป็นหลักเพื่อการบันทึกเรื่องราว ข่าวสาร เหตุการณ์ต่างๆ ของสื่อในยุคปัจจุบันนั่นคือ กล้องวิดีโอ กล้องวิดีโอ นั้นถูกใช้มานานแล้วในจุดประสงค์ต่าง ๆ เช่น ข่าว โฆษณา และสื่อต่างๆ ที่ฉายในโทรทัศน์ แต่ไม่นานหลังจากที่มีกล้องวิดีโอเกิดขึ้นเป็นครั้งแรก ศิลปินก็ได้นำวิดีโอมาใช้ในการจุดประสงค์ที่ต่างไปจากความคุ้นเคยที่กล่าวมาข้างต้น โดยการนำวิดีโอมาใช้เพื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ หรือที่เรียกว่า วิดีโออาร์ต ( Video Art ) ที่รู้จักกันในปัจจุบัน

#### 2.1 สื่อใหม่ในศิลปะ ( New Media Art )

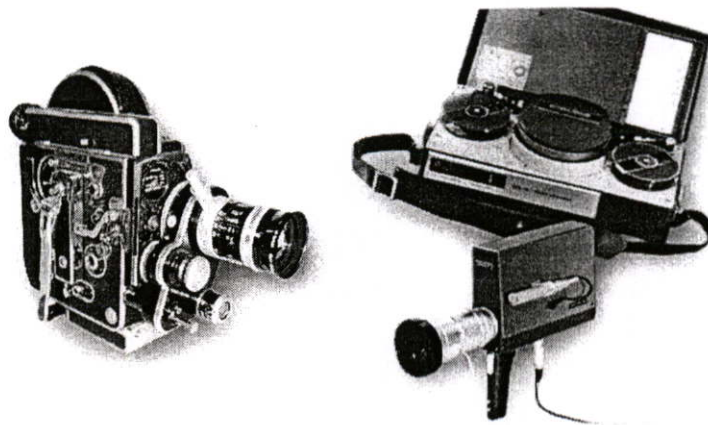
จุดมุ่งหมายของศิลปะประเภทนี้คือศิลปินพยายามที่จะผลงานศิลปะที่เป็นวัตถุ ( Objective ) ออกไปเหลือไว้เพียงแค่แนวความคิด ( Concept ) เท่านั้น พวกเขาทำลายขอบเขตของศิลปะกับชีวิตประจำวัน ทำลายขอบเขตของศิลปะชั้นสูงและศิลปะชั้นต่ำลง จุดกลาง ( Medium ) คือโทรทัศน์ที่เป็นสิ่งที่เข้าถึงคนทุกชนชั้น หนึ่งในสื่อใหม่นั้นคือสื่อวิดีโอ

## 2.2 สื่อวิดีโอ ( Video )

ภาพยนตร์ได้รับการขนานนามว่าเป็นรูปแบบของศิลปะในยุคศตวรรษที่ 20 ภาพเคลื่อนไหวมีรากฐานสำคัญจากภาพนิ่ง ซึ่งเริ่มขึ้นในปลายศตวรรษที่ 19 อันเต็มไปด้วยการเกิดของการสร้างสรรค์ภาพ การสื่อสารและการนำมาซึ่งการทดลองใหม่ ๆ ในแวดวงศิลปะ

ในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 เทคโนโลยีวิดีโอได้กลายเป็นช่องทางอันเปิดกว้างแก่สาขาศิลปะแห่งวงการภาพเคลื่อนไหวได้กลายเป็นคลื่นลูกใหม่ของทัศนศิลป์ ความเป็นฟิล์มนั้นดูยิ่งใหญ่และแพงเกินไปแม้ว่าจะให้ภาพที่เต็มไปด้วยมิติของพื้นผิวและความสดใหม่ของสี แต่นั่นก็ไม่ใช่หนทางเดียวของการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว และในเวลานั้นสื่อโทรทัศน์ที่ใช้ระบบวิดีโอเทปก็ถูกควบคุมโดยเหล่านักโฆษณาและองค์กรของรัฐอยู่ แต่นั่นก็ไม่ได้หมายถึงทางตันของระบบวิดีโอเทป

ในปี 1965 เทคโนโลยีในรูปแบบของวิดีโอ ด้วยกล้องวิดีโอแบบมือถือ ( Hand – Held ) และเครื่องบันทึกวิดีโอเทปแบบพกพา ( Portable ) รุ่น Portapak ของบริษัทโซนี่ ด้วยเนื้อเทปขนาดเพียง 0.5 ซม. ซึ่งต่างจากขนาดเทปที่ใหญ่ถึง 2 นิ้ว ที่ใช้ในระบบโทรทัศน์ ก็ถูกสร้างขึ้น สิ่งเหล่านี้นำมาซึ่งความง่าย คล่องตัว และที่สำคัญเหนือสิ่งอื่นใด คือราคาที่ถูกลงที่จะนำมาใช้สร้างสรรค์ศิลปะแห่งภาพเคลื่อนไหว และถูกกว่ากล้องโบเล็กซ์ ( Bolex ) ระบบฟิล์ม 16 มม. ซึ่งถูกผลิตขึ้นในช่วงต้น คศ.ที่ 1940 ซึ่งได้รับความนิยมในการนำมาสร้างสรรค์ภาพยนตร์ทดลอง



รูปที่ 2.1 กล้องโบเล็กซ์ ระบบฟิล์ม 16 มม. และ กล้องวิดีโอโซนี่ รุ่น Portapak

และถือว่าเป็นการเปิดโอกาสให้ประชาชนที่อยู่นอกแวดวงอุตสาหกรรมภาพยนตร์โทรทัศน์ รวมถึงศิลปิน ได้มีโอกาสทำให้เกิดการปฏิวัติรูปแบบใหม่ในการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวขึ้น ลบขอบเขตซึ่งถูกจำกัดโดยอำนาจของพวกฮอลลีวูด และพวกโปรดิิวเซอร์แห่งแวดวงอุตสาหกรรมโทรทัศน์ลง

ด้วยการสร้างสรรค์ภาพที่มีส่วนร่วมในการปฏิวัติสื่อด้านทัศนศิลป์ มีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านสังคมศาสตร์ และวัฒนธรรมต่างๆ ทั่วโลก



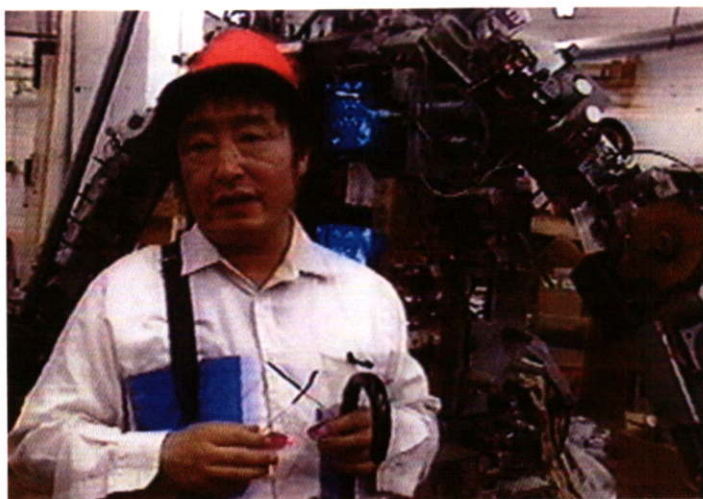
รูปที่ 2.2 แผ่นโฆษณาของโทรทัศน์ยี่ห้อ แม็กนาวอกซ์ ในปี ค.ศ.1960 โดยที่ 90 เปอร์เซ็นต์ ของชาวอเมริกันจะต้องมีชุดตัวโทรทัศน์ลักษณะนี้อยู่ทุกครัวเรือน แสดงให้เห็นถึงสื่อใหม่ที่เข้าถึงระดับชนชั้นกลางได้โดยง่าย

### 2.3 วิดีโออาร์ต ( Video Art )

ศิลปินคนแรกที่ใช้สื่อนี้ในการสร้างสรรค์คือ นัม จุน ไปค ( Nam Jun Piak ) เกิดค.ศ.1932 กรุงโซล ประเทศเกาหลี เป็นศิลปิน วิดีโอ ( Video ) คอนเซ็ปชวล ( Conceptual ) นักแต่งดนตรี ( Composer ) และ ศิลปะการแสดง ( Performance Artist ) อาศัยอยู่ในนิวยอร์ก ( New York ) และ ดุสเซลดอร์ฟ ( Dusseldorf ) แรกเริ่มเขาเดินทางจากเกาหลีไปฮ่องกงในปี 1950 จากนั้นจึงไปอยู่ที่ญี่ปุ่นเพื่อศึกษาดนตรี ประวัติศาสตร์ศิลป์ และปรัชญาที่มหาวิทยาลัยโตเกียวจนถึงปี 1956 จากนั้นในระหว่างปี 1956-57 เดินทางไปมิวนิค ( Munich ) เพื่อเล่นดนตรีเป็นนักดนตรี ในปี 1957 -58 ที่เยอรมันเขาได้พบกับจอห์น เคจ ( John Cage ) ซึ่งมาศึกษาดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ( Electronic Music ) ในโคโลญจ์ปี 1958-60 ช่วงเวลานั้นกำลังมีการแสดงของฟลักซุส ( Fluxus ) ในปี 1962 จอห์น เคจ ในเวลานั้นเป็นสมาชิกของกลุ่มฟลักซุสซึ่งต่อมาไปคได้ร่วมเป็นสมาชิกกลุ่มและเป็นศิลปินคนหนึ่ง ซึ่งมีบทบาทสำคัญในกลุ่มฟลักซุส ซึ่งนำโดยโจเซฟ บอยส์ ( Joseph Beuys ) ที่สมาชิกมากกว่า 60

คน เช่น จอห์น เคจ , แดเนียล สปอร์รี่ ( Daniel Spoerri ) นัม จูน ไปค์ จอร์จ แม็คคิวนาส ( George Maciunas ) ดิก ฮิกกิน ( Dick Higgin ) เป็นต้น พวกเขา มักนัดพบกันตามเมืองสำคัญเช่น เบอร์ลิน คุชเชลคอร์ดฟ อาเคน ( Aachen ) ทุกครั้งจะมีการอภิปราย สัมมนา ประกอบการแสดงดนตรีละคร แนวใหม่และงานแอสเพนนิ่ง (Happening) ไปค์กลับไปอยู่ที่ญี่ปุ่นในปี 1963-64 ก่อนที่จะย้ายไปอยู่นิวยอร์ค ในปี 1964 ไปค์มีผลงานการแสดงที่ เซาเปาโล เบียนนาเล่ ( Sao Paulo Bienale) ปี 1977 และปี 1987 ในงาน ค็อคคิวเมนต์ต้า ( Documentas ) ครั้งที่ 6 และครั้งที่ 8 นอกจากการทำงานศิลปะ เขายังสอนอยู่ที่ Kunstakademie Dusseldorf ช่วงปี 1979 –1996 เขายังตระเวนเดินทางแสดงผลงาน Video Time-Video Space ระหว่างเมือง Dusseldorf , Basel , Zurich และ Vienna ในช่วงปี 1991-1992 ไปค์นำดนตรีตะวันออกและดนตรีร่วมสมัยมาประยุกต์ใช้ในผลงานหลายชิ้น การแสดงบนเวทีเขาเล่นเปียโนโดยไม่มีการเตรียมเพลงล่วงหน้า จากนั้นก็นำสิ่งต่างๆ เช่น โทรศัพท์ นาฬิกาปลุก หลอดไฟ เสื้อชั้นใน ตุ๊กตา ลูกกวาด มาผูกติดที่เปียโน บางครั้งก็ตัดหรือหักก้านเปียโนเพื่อทดลองหาเสียงที่แปลกใหม่ ผลงานชิ้นนี้ชื่อ Klavier Integral สร้างขึ้นปี 1963 ปี 1965 ไปค์กลับมายังนิวยอร์คและได้มีส่วนร่วมในกลุ่มศิลปินที่พยายามรวมทัศนศิลป์ ดนตรี การละครและการร่ายรำเข้าด้วยกัน เพื่อทดลองวิธีการศิลปะให้ผสมผสานและต่อเนื่องกัน เขาให้นักดนตรีเชลโล่ ซาลอด มัวร์แมน ( Charlotte Moorman ) เล่นเชลโล่ร่วมกับวงอเมริกัน ซิมโฟนีออเคสตรา ( American Symphony Orchestra ) โดยหย่อนตัวเองลงในถังน้ำขนาดใหญ่ ( ถังน้ำมัน ) ในครึ่งหลังของเพลง และสามารถเล่นเสียงได้ไพเราะเท่าเดิมทั้งที่ตัวเปียกปอน งานชิ้นนี้ชื่อ Variations on a theme by Saint-Saens ผลงาน T.V.เล็กๆซึ่งทำด้วยพลาสติก เครื่องรับเล็กๆนี้จะแสดงรายการที่เธอกำลังแสดงอยู่และบังคับรายการให้เปลี่ยนไปเมื่อเสียงเชลโล่เปลี่ยนคีย์ ต่อมาเขาร่วมมือกับวิศวกรไฟฟ้าชื่อชูฮาอาบี ( Shuya Abe) สร้างเครื่องวีดิโอซินเทอไซเซอร์ขึ้นมา ( Videosynthesizer เป็นเครื่องมือสร้างจุดสีบนจอทีวีโดยไม่ต้องใช้กล้องถ่ายภาพภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพอิเล็กทรอนิกส์ที่เกิดจากกระแสไฟฟ้าในวงจรจริงๆ ) เขาพยายามค้นคว้าทดลองกับงานหลาย ๆ ชิ้นพร้อมๆ กับที่ความก้าวหน้าของเทคนิควีดิโอพัฒนาควบคู่กันไป เมื่อมีการผลิตอุปกรณ์เลเซอร์ขึ้น ไปค์จึงได้นำระบบการฉายภาพวีดิโอด้วยแสงเลเซอร์มาใช้กับงานงานของไฟค์มักสอดแทรกอารมณ์ขันขณะสื่อความหมายลงไปในงาน อารมณ์ขันนั้นแฝงไปด้วยความเสียดสี และความบันเทิงผสมกันในระหว่างปี 1974-1984 เขาได้พัฒนาวีดิโออาร์ตจนถึงขั้นสูงสุด ซึ่งเราเห็นได้จากผลงานชุดต่างๆ เช่น สวนทีวี ( T.V. Garden,1974)

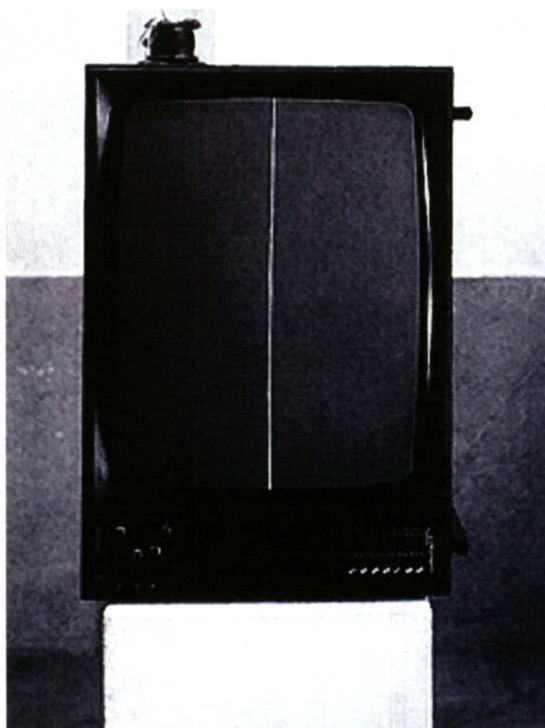
ไปค์เป็นคนแรกที่ใช้กล้องวีดิโอโซนี่ รุ่น Portapack บันทึกขบวนการเสด็จของพระสันตปาปา ในนิวยอร์คบนถนน Fifth avenue ท่ามกลางสภาพถนนที่ติดขัดเนื่องจากการมาเยือนของท่าน โดยนำผลงานนี้ในชื่อว่า “Pope Paul VI Motocade” ไปแสดงที่ร้านกาแฟอาโกโก้ (Café a go-go) ซึ่งเป็นที่ชุมนุมของศิลปินในยุคนั้น



รูปที่ 2.3 นัม จุน ปaik ( Nam Jun Paik )

วิดีโออาร์ต ต่างจากวิดีโอทั่วไป เช่นเดียวกับงานจิตรกรรมที่ต่างจากภาพเขียนโฆษณา งานเหล่านี้อาจเป็นศิลปะแต่บางชิ้นก็ไม่ใช่ เพราะสิ่งที่วัดความเป็นศิลปะได้ต้องเริ่มจากแรงจูงใจ ( Intentionality ) จากตัวของศิลปิน ดังนั้นจึงมีคำกล่าวว่า “This video document is artful, but it’s not art.” วิดีโอสารคดีนั้นเต็มไปด้วยความงามของศิลปะ แต่ไม่ใช่ศิลปะ นั่นแปลเพราะว่าความเป็นสารคดีนั้นถึงจะเต็มไปด้วยท่วงท่าลีลา เหตุการณ์และความสวยงามของความจริงแห่งสรรพสิ่งต่างๆ แต่ไม่ใช่ศิลปะเพราะขาดแรงจูงใจจากผู้ทำ มันเป็นเพียงการบันทึกภาพความสวยงามอย่างเป็นศิลปะเท่านั้น ตรงจุดนี้จึงเป็นสิ่งที่อธิบายได้ดีต่อความต่างระหว่างงาน “Pope Paul VI Motocade” ของ Paik กับวิดีโอสารคดี

ศิลปินวิดีโอ ( Video Artist ) ส่วนมากจะหันมาใช้วิดีโอเป็นสื่อสำหรับการแสดงออกซึ่งวัฒนธรรมของศิลปะ ศิลปินวิดีโอรุ่นแรกๆ คือ นัม จุน ปaik ( Num jun piak ) แคน เกรแฮม ( Dan Graham ) บรูซ นอร์แมน ( Bruce Nauman ) วิโต้ แอ็คคอนซี ( Vito Acconci ) โจนส์ โจนาส ( Jones Jonas ) จอห์น แบลสเซอร์ ( John Baldessari ) เขาเหล่านี้มีความเชื่อว่า สักยภาพของวิดีโอคือการถ่ายทอดออกมาอย่างฉับพลันทันที ศิลปินวิดีโอสนใจในเรื่องของ เวลา ( Time ) มาก ( เวลาในที่นี้ในการแปลความของข้าพเจ้าหมายถึง เวลาที่เกิดขึ้นจริงในขณะที่บันทึกภาพ ( Real Time ) หรือเวลาที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ด้วยเทคนิคการตัดต่อภาพโดยการใช้ Space & Time ในการสร้างความรู้สึกกับเวลาที่เปลี่ยนแปลง ) โดยมากงานที่ตรงใจ และฉับพลันจึงเป็นจุดเด่น วิดีโอสามารถบันทึกและนำมาแสดงได้ในทันทีโดยไม่ต้องผ่านกระบวนการ เกรแฮมกล่าวว่า “วิดีโอส่งกลับข้อมูลดิบพื้นฐานได้ในทันที ในสภาพแวดล้อม และเวลาปัจจุบันขณะที่ผู้ชมยังร่วมอยู่ในเหตุการณ์นั้น” โดยที่กล่าวมาข้างต้นเป็นเสน่ห์และความพิเศษของสื่อวิดีโอ ที่มี เวลา แสง เสียง และการเคลื่อนไหวเป็นทัศนธาตุหลัก



รูปที่ 2.4 นัม จูน ไปค์ ทีวีอินสตอลเลชัน ที่ฟานาส แกลอรี่ คศ. 1963 เส้นเพียงเส้นเดียวบนทีวีของไปค์ เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เห็นครั้งแรกเมื่อเปิดโทรทัศน์ทุกครั้ง

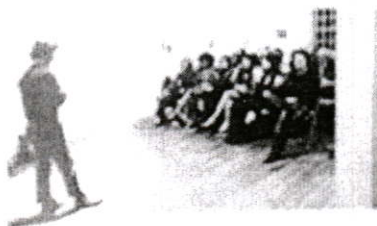


รูปที่ 2.5 นัม จูน ไปค์ Concerto for TV ,1971 ภาพของผู้หญิงที่ทำท่ากำลังตี บนภาพที่บิดเบือนของ เซลโล่ที่อยู่ในโทรทัศน์ที่ตั้งทับซ้อนกัน

หน้านี้ไม่มีในต้นฉบับ



รูปที่ 2.8 จอห์น แบลสเซอร์ I Am Making Art , 1971 ศิลปิน Conceptual อย่าง แบลสเซอร์ สร้าง  
 สรรค์งานวิดีโอที่ถ่ายทำที่บ้านอย่างง่ายๆ ที่ตั้งใจมุ่งเน้นให้เห็นถึงความขาดแคลนในการ  
 ประยุกต์ของงาน โดยมีเจตนาเพื่อลดล้างความเสแสร้งของศิลปะชั้นสูง ( high art )



รูปที่ 2.9 แคน เกรแฮม การแสดง ( performance ) / ผู้ชม / กระจกเงา / ธันวาคม พ.ศ. 2520  
 บันทึกด้วยกล้องวิดีโอ

## 2.4 เส้นทางวิดีโออาร์ตจากอดีตจนถึงปัจจุบัน

ตั้งแต่ปีค.ศ. 1968 การแสดงงานศิลปะวิดีโอได้ถูกจัดแสดงขึ้น ณ.ประเทศต่างๆ เช่นอาร์เจนตินา ออสเตรเลีย แคนาดา เดนมาร์ก เยอรมนี อังกฤษ ญี่ปุ่น สเปน สวิสเซอร์แลนด์ และอเมริกาเป็นต้น วัสดุใหม่ชนิดนี้ดูเหมือนจะมีการสื่อสารด้วยตัวมันเองและเริ่มประกาศตัวเองว่ามันอยู่ทั่วทุกหนทุกแห่ง ในประวัติศาสตร์ความเป็นมาเพียง 35 ปี ของสื่อวีดิโอนี้ ได้ถูกนำไปแสดงเป็นผลงานตั้งแต่บนจอเล็กๆ อันจำกัดตลอดจนการแสดงระดับนานาชาติด้วย วิดีโออินสตอลเลชัน ที่มีขนาดกว้างใหญ่เท่าตึกโรงงาน และระบบฉายวิดีโอซึ่งครอบคลุมผนังทั้งผนัง เช่นบนผนังตึกโทมัสแควร์นิวยอร์ก ด้านหน้าของอาคารแนสแดก (Nasdaq) หรือหน้าตึกสำนักงานใหญ่รอยเตอร์ เป็นต้น

เรื่องราวของศิลปะวิดีโอถูกห่อหุ้มไปด้วยแนวความคิดสำคัญด้านศิลปะ และรูปแบบศิลปะในยุคต่างๆ ที่ผ่านมา เช่น Abstract Conceptual Minimal Performance Pop art ภาพถ่าย และศิลปะดิจิทัล ซึ่งเรื่องราวแห่งศิลปะกำลังเดินทางจากการจัดประเภทศิลปะตามประวัติศาสตร์ สู่อำนาจกรใหม่ในโลกแห่งเทคโนโลยี ซึ่งมีลักษณะและภาษาของมันเอง ศิลปะวิดีโอจะถูกยกเป็นวัสดุหนึ่งในโลกแห่งการปฏิวัติด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งช่วยให้ศิลปินต่างๆ ได้ใช้บอกเล่าเรื่องราว ความหมายแห่งศิลปะเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหว การผสมผสานเทคโนโลยีต่างๆ เพื่อนำเสนอแนวความคิดและผลงานของศิลปินอย่างเปิดกว้างมากขึ้น เพราะในอดีตการสร้างสรรคผลงานวิดีโอ มักถูกจำกัดด้วยเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง เช่น กล้อง ระบบการฉาย เป็นต้น เนื่องจากเทคโนโลยีเหล่านี้ถูกใช้ในกลุ่มประเทศผู้ผลิต เท่านั้น

ช่วงต้นค.ศ. ที่ 21 ศิลปินใช้วัสดุวิดีโอผสมผสานกับ ภาพยนตร์ ศิลปะคอมพิวเตอร์ กราฟฟิก การ์ตูน และระบบดิจิทัลต่างๆ ทั้งหมด ในยุคนี้ศิลปะวิดีโอที่เกิดขึ้นด้วยเทคนิควิดีโอส่วนๆ นั้น มีน้อยมาก ส่วนใหญ่เป็นการผสมผสานกับสื่อต่างๆ เข้าด้วยกันทั้งสิ้น เช่น ฟิล์มภาพยนตร์ + วิดีโอ สื่อโทรทัศน์ + วิดีโอ คอมพิวเตอร์กราฟฟิก+วิดีโอ หรือ วิดีโอ + การจัดวาง (Installation) เป็นต้น ศิลปินวิดีโออาร์ตในยุคนี้ไร้ข้อจำกัดใดๆ ในการสร้างสรรค์ เนื่องจากความรุดหน้าของเทคโนโลยีที่เข้ามาตอบสนองความคิดจินตนาการ

## 2.5 อิทธิพลที่ได้รับจากผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต

ผลงานวิดีโออาร์ต จากหลายศิลปินมีอิทธิพลอย่างมากต่อผลงาน และแนวความคิดของข้าพเจ้า โดยศิลปินที่มีอิทธิพลต่อข้าพเจ้าเป็นพิเศษ ได้แก่

**2.5.1 บิล ไวโอล่า ( Bill Viola)** เกิดเมื่อปีค.ศ. 1951 มีชื่อเสียงอย่างมากในนามศิลปินวิดีโอในระดับนานาชาติ ผลงานของเขาเป็นผลงานประเภท Video Installation โดยสร้าง สิ่งแวดล้อมให้ห่อหุ้มผู้ชมด้วยการใช้ ภาพที่เห็นและเสียงที่ได้ยิน (Image & Sound) ในการสร้างอารมณ์ ในช่วงต้นปีค.ศ.ที่ 1970 ไวโอล่า เริ่มใช้วิดีโอเป็นเครื่องมือในการขยายเหตุการณ์ หรือประสบการณ์ที่

สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นหนทางสู่การเข้าถึงตนเอง และความกระแ้างของความจริงเกี่ยวกับความไม่เที่ยงแท้ของมนุษย์ ผลงานของเขาจึงเฉพาเจาะจงไปที่เรื่องราวของความไม่เที่ยงแท้ของมนุษย์ และอารมณ์ส่วนลึก (Inner) ของมนุษย์ โดยเฉพาะประสบการณ์เกี่ยวกับการเกิด และการตาย โดยการบันทึกภาพเหล่านี้ด้วยกล้องวิดีโอ และนำเสนอในรูปแบบที่สื่อความหมายผ่านแนวคิดของเขา

### ผลงานที่ 1 Nantes triptych, 1992 Video / Sound installation

จอภาพ 3 ภาพที่ถูกรวบรวมด้วยการถูกลายโครงปรากฏการณ์ของความเป็นมนุษย์ใน 3 รูปแบบที่แตกต่างกันไป จอภาพด้านซ้ายแสดงภาพของหญิงสาว ( ภรรยาของ ไวโอล่า ) ที่อยู่ในช่วงเวลาแห่งการให้กำเนิดชีวิต ส่วนกรอบภาพด้านขวาแสดงภาพหญิงชรา ( มารดาของ ไวโอล่า ) ที่อยู่ในช่วงเวลาแห่งการละซึ่งสังขาร ทั้ง 2 เหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน ส่วนจอภาพกลางแสดงภาพของเข่าที่กำลังจมดิ่งลงสู่ใต้น้ำ เปรียบเหมือนการที่ชีวิตเคลื่อนผ่านจากเวทีหนึ่งสู่วีทหนึ่ง เวทีแรกคือความโกลาหลแห่งการเกิด และการดำดิ่งลงไปช้า ๆ สู่วีทแห่งการตาย เวทีแห่งชีวิตนี้เป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนไม่สามารถหนีพ้น มีตัวตายตัวแทนสลับหมุนเวียน ภายใต้ง่อนไขของเวลาแห่งการเกิดสู่การตาย เป็นภาพของร่างกายที่ล่องลอยอยู่ท่ามกลางความอ้างว้างของผืนน้ำ ค่อยๆ ดิ่งลึกห่างจากความจ่อแจ่มเบื้องบนลงสู่ความเงียบสงบเบื้องล่าง เปรียบเหมือนการมีตัวตนไปสู่การไม่มีตัวตน



รูปที่ 2.10 ภาพผลงาน Nantes triptych, 1992 Video / Sound installation

อิทธิพลที่ข้าพเจ้าได้รับจากผลงานชิ้นนี้คือ การนำเสนอด้วยการบันทึกภาพเหตุการณ์จริง ไม่มีการปรุงแต่ง และนำมาเสนอโดยการใช้จอภาพหลายจอเชื่อมต่อกัน โดยที่เนื้อหาของแต่ละจอมีปฏิสัมพันธ์ ( Interactive) ต่อกันในเชิงร่วมกันสร้างความหมาย ความหมายหนึ่ง

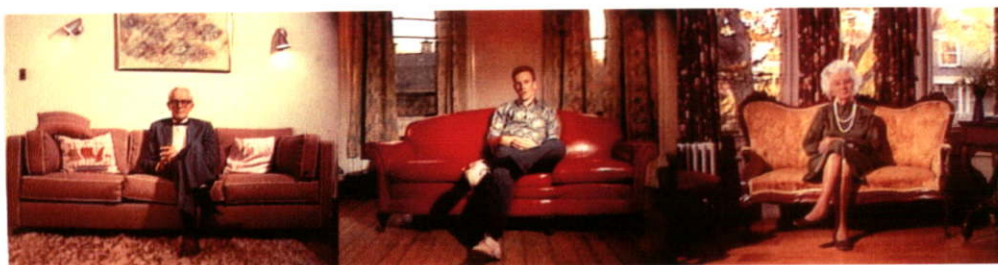
## ผลงานชิ้นที่ 2 Reverse Television – Portraits of Viewers, 1983 Broadcast television

### project

โทรทัศน์มุมย้อนกลับ ทำให้เข้าใจได้ถึงรูปทรงของประติมากรรมที่ “ทิ่มแทง” ต่อรายการโทรทัศน์ที่ถูกออกอากาศทุกวัน โดยมีเจตนาเปิดเผยด้านหนึ่งของโทรทัศน์ที่ถูกซ่อนเร้น ความเจ็บเหมือนการไม่มีตัวตนปรากฏอยู่ของผู้คนจำนวนมากที่อยู่อีกด้านหนึ่ง ภายใต้การควบคุมของรายการโทรทัศน์ที่ถูกจัดมาให้อย่างเสรีจรรพในทุกวัน มีอิทธิพลทำให้ผู้คนแยกตัวอย่างโดดเดี่ยวจนหลงลืมคนอื่นๆ เข้าสู่โลกส่วนตัวในบ้านของตนเอง

ภาพของผู้คนที่นั่งอยู่ที่บ้าน ภาพถูกบันทึกพร้อมกับเสียง ถ้าปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นจริงขณะดูโทรทัศน์ (กล้องวางอยู่ในลักษณะแทนสายตาจากโทรทัศน์ไปที่ผู้ชม) ผลงานชิ้นนี้รวมภาพผู้คนถึง 44 คน บริเวณเมืองบอสตัน โดยบุคคลในชิ้นงานมีช่วงอายุตั้งแต่ 16 ปี ถึง 93 ปี โดยทำการบันทึกอย่างต่อเนื่องโดยใช้เวลา 10 นาที ต่อคน ภาพคนเหล่านี้จะถูกนำไปออกอากาศจริงโดยถูกสอดแทรกระหว่างรายการในทุก ๆ ชม. ตลอดวัน ภาพเหล่านั้นปรากฏขึ้น โดยไม่มีผู้ประกาศ ไม่มีไตเติ้ลทั้งก่อนและหลัง ถูกแทรกขึ้นมาอย่างห้วนๆ (เหมือนกับผู้ชมเห็นภาพของผู้ชมที่กำลังจ้องมองอยู่อีกด้านหนึ่ง ) โดยสถานีโทรทัศน์ WGBH-TV นำเสนอ “ Reverse Television ” ในช่วงเวลา 2 สัปดาห์ ระหว่างวันที่ 14-28 พฤศจิกายน ค.ศ.1983 โดยพวกเขาเลือกที่จะออกอากาศภาพของคนเหล่านั้นประมาณ 30 วินาทีต่อคน 5 ครั้งต่อวัน

หลังจากเสร็จสิ้นการถ่ายเทปบันทึกภาพเหล่านั้นได้ถูกรวบรวม โดยเลือกเอาภาพบางตอนของทุกคนนำมาเรียบร้อยใหม่ในรูปแบบผลงานประเภตสารคดี (Documentation) ประมาณ 15 นาที



รูปที่ 2.11 ภาพผลงาน Reverse Television – Portraits of Viewers , 1983 Broadcast television project

อิทธิพลที่ข้าพเจ้าได้รับจากผลงานชิ้นนี้ คือแนวความคิดของศิลปินที่น่าคนในสังคมที่เกี่ยวข้องในสิ่งต่างๆเดียวกันคือ สื่อ มาถ่ายทอดในลักษณะนำบุคคลจริงจำนวนหนึ่งที่มีความหลากหลายของเพศและวัย ในชุมชนเดียวกันคือเมืองบอสตันมานำเสนอในผลงานของเขา สิ่งที่น่าสนใจคือความแตกต่างของบุคลิกท่าทางที่มีความเป็นปัจเจกของแต่ละบุคคล ที่มีผลสะท้อนต่อสื่อเดียวกัน

ทำให้รู้ได้ถึงความเป็นกลางของสื่อที่เข้าถึงคนได้ทุกกลุ่มวัย และความเป็นเรื่องจริงในผลงานของไวโอล่า ที่มีความเป็น Documentation สูง ทำให้ผู้ชมกระทบกับสิ่งที่เห็น ทั้งๆที่เป็นเรื่องจริงอยู่ในชีวิตประจำวัน แต่ด้วยความเคยชินจึงมองข้ามสิ่งเหล่านี้ไป ผลงานของเขานำเรื่องธรรมดา มาสร้างให้เกิดความน่าสนใจได้ นั่นคือสิ่งที่ข้าพเจ้ารู้สึกประทับใจและเป็นแนวทางทางความคิดของข้าพเจ้า

**2.5.2 คิสตอฟ โวดิซซ์โก้ ( Krzysztof Wodiczko )** เกิดเมื่อปี 1943 ที่เมืองวอร์ซอร์ประเทศโปแลนด์ จนกระทั่งปี ค.ศ. 1980 เขาได้สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบขนาดใหญ่ ด้วยการฉายสไลด์และวีดีโอเกี่ยวกับเรื่องของการเมืองลงบนด้านหน้าของสถาปัตยกรรม และอนุสาวรีย์ต่างๆ ทั่วโลก โดยอาคารและอนุสาวรีย์ในที่สาธารณะเหล่านั้นถูกนำมาใช้เพื่อเป็นพื้นหลังในการฉายของเขา โดยสถานที่เหล่านั้น โวดิซซ์โก้ เลือกจะจงใจไปกับสถานที่ที่บันทึกความทรงจำ และสถานที่ที่สะท้อนบอกเล่าประวัติศาสตร์ของสถานที่นั้นๆ

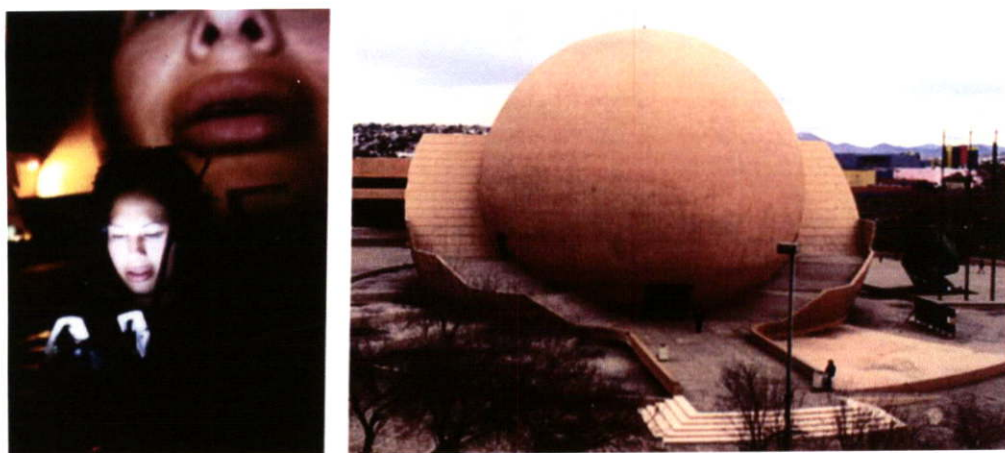
ในปี 1996 เขาได้เพิ่มเสียงและการเคลื่อนไหวลงไป ในผลงานของเขา (Sound & Motion) ในการฉาย โดยการทำงานร่วมกับชุมชนที่อาศัยอยู่โดยรอบสถานที่ที่เขาเลือกในการฉาย เป็นผู้ให้ถ้อยคำของความวิตกกังวล และการไม่มีสิทธิแสดงความคิดเห็นความรู้สึกของความเป็นพลเมือง โดยฉายภาพของ มือ หน้า และอวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย ของสมาชิกในชุมชนนั้นลงบนด้านหน้าของสถาปัตยกรรม โดยการร้อยเรียงและเชื่อมต่อของภาพและเสียงเหล่านั้นเหมือนกับการบันทึกคำให้การของเรื่องราวที่ผู้คนเหล่านั้นประสบ งานของเขาได้เข้าไปรบกวนความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของสถาปัตยกรรม และพื้นที่สาธารณะ ทำทาบกับสิ่งก่อสร้างแห่งความทรงจำอย่างไม่ยำเกรง เพื่อกระตุ้นพวกเขาในการสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นของมนุษย์ที่ควรแสดงออกมาได้อย่างเต็มที่ โดยชอบธรรม เป็นประชาธิปไตย และความจริงเกี่ยวกับความรุนแรง การนองเลือด ชนต่างด้าว การขาดความเมตตา ความโหดร้ายเกินมนุษย์ ภายใต้รูปแบบอันหลากหลายของสิ่งที่เห็นในสังคมอยู่ทุกวัน สิ่งเหล่านี้ต่างหากที่เป็นความจริง เป็นความทรงจำอันเจ็บปวดที่มีชีวิต มีจิตวิญญาณ และยังคงอยู่ต่อไป ที่สะท้อนให้เห็นอยู่เบื้องหน้าสถาปัตยกรรมและอนุสาวรีย์ที่ปราศจากชีวิตเหล่านั้น

โวดิซซ์โก้เป็นหัวหน้ากลุ่ม Interrogative Design และผู้อำนวยการศูนย์ของศูนย์ศิลปะวัฒนธรรม และเทคโนโลยีที่สถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ ( Massachusetts Institute of technology) งานของเขาปรากฏอยู่มากมายตามงานแสดงระดับนานาชาติ ดังเช่นที่ เซาเปาโล เบียนนาเล่ ปีพ.ศ. 2508 2510 2528 ( Sao Paolo Bienale 1965 ,1967 ,1985 ) ด็อกคิวเมนต้า ปีพ.ศ. 2520 2530 ( Documenta 1977,1987) เวนิส เบียนนาเล่ ปีพ.ศ. 2529 2543 ( The Venice Biennale 1986,2000 ) และ วิสตี เบียนนาเล่ ( Whitney Biennial 2000 ) โวดิซซ์โก้ เคยได้รับรางวัล ฮิโรชิมา อาร์ทไพรซ์ ในปีพ.ศ. 2542 (1999 Hiroshima Artprize) และรางวัล คอลเลจ อาร์ท แอสโซซิเอชัน อวอร์ด ปีพ.ศ.2547 (The 2004 College Art Association Award ) ปัจจุบัน โวดิซซ์โก้อาศัยในนิวยอร์ก แคมบริค และแมสซาชูเซตส์

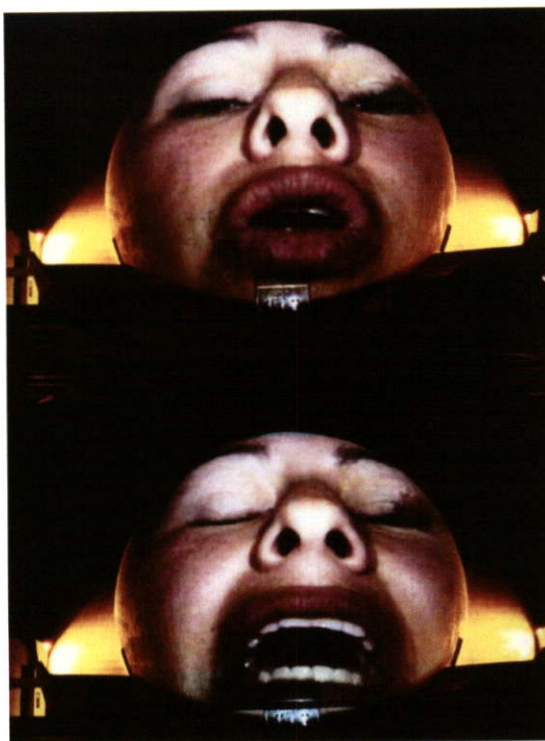
**ผลงานชิ้นที่ 1 การฉายภาพพลเมืองแห่งติฮวนา ( The Tijuana Projection ) 23-24  
กุมภาพันธ์, พ.ศ. 2544 ณ ศูนย์วัฒนธรรมทีฮวนา ประเทศเม็กซิโก**

ติฮวนาเป็นเมืองริมพรมแดนระหว่างอเมริกาและเม็กซิโก เป็นเมืองที่เต็มไปด้วยประชากรที่ยากจนอพยพจากรัฐต่างๆมาตั้งถิ่นฐานรวมกัน ชิฮาป้าเป็นหนึ่งในรัฐเหล่านั้นที่พยายามพัฒนาชีวิตและความเป็นอยู่โดยการย้ายถิ่นฐานขึ้นเหนือ พวกเขาข้ามชายแดนและเดินทางเข้ามาเป็นกรรมกรในโรงงานอุตสาหกรรมแมคควิลาโคล่า ที่หมู่บ้านซึ่งเป็นชนชั้นศักดินาเป็นเจ้าของ ผู้อพยพเหล่านั้นกล่าวว่าการย้ายเข้ามาเหมือนกับการย้ายจากรถเก่าไปสู่รถแห่งใหม่ แต่ที่แห่งนี้นี้ก็ยังคงมีรถเก่าที่ยังมีอาชีพที่หล่อเลี้ยงชีวิตให้กับพวกเขาไปวันวัน

งานของโวกิดซ์โก้ ทำหน้าที่กระตุ้นพวกเขาเหล่านั้นให้ระจอนออกมาสื่อสารถึงความรู้สึกของเขาให้สังคมได้รับรู้ ประเด็นส่วนใหญ่ พุคถึงการล่วงเกินข้อห้ามเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ระหว่างสายเลือดเดียวกัน การข่มขืน และมลพิษจากโรงงานอุตสาหกรรมที่ไม่มีการป้องกันหรือให้ความสนใจ โดยไม่สามารถเรียกคืนความเสียหายที่เกิดกับสุขภาพของพวกเขาเหล่านั้นได้ และเรื่องราวของการตัดสินใจบนนักการเมือง สิ่งที่หลบซ่อนอยู่ในความรู้สึกของพวกเขาเหล่านั้นถูกเปิดเผยออกมาอย่างทันที นั่นเป็นสิ่งที่โวกิดซ์โก้ ตระหนักถึงการฉายที่ไม่เป็นไปได้อย่างง่ายสำหรับทุกคน เพราะมันคือการออกมาเปิดเผยแผ่ความเป็นจริงที่ก่อให้เกิดความสะเทือนใจต่อคนที่ชอบความบันเทิง ในระหว่างการฉายเปรียบเหมือนการเป็นพยานของความเจ็บปวดมุมมองของภาพที่พิเศษเน้นสีหน้าอารมณ์ใบหน้าของพวกเขาเหล่านั้น ที่กำลังพูดเรื่องราวเหล่านั้น โดยถูกนำมาฉายลงบนอาคารศูนย์รวมวัฒนธรรมของพวกเขาเอง ราวเหมือนกับว่าอาคารศูนย์รวมวัฒนธรรม



**รูปที่ 2.12** ภาพขั้นตอนการทำงานของ The Tijuana Projection และอาคารศูนย์วัฒนธรรมทีฮวนา



รูปที่ 2.13 ภาพผลงาน The Tijuana Projection

ผลงานชิ้นที่ 2 การฉายภาพพลเมืองแห่งฮิโรชิมา ( The Hiroshima Projection ) 7-8 สิงหาคม, พ.ศ. 2542 ณ พื้นที่สาธารณะอาคารโดมที่ถูกระเบิด ( A-Bomb Dome ) เมืองฮิโรชิมา ประเทศญี่ปุ่น

โวกิชไค้ทำงานกับอนุสรณ์สถานอาคาร โดมที่ถูกระเบิดหนึ่งในสถาปัตยกรรมเพียงน้อยนิดที่รอดพ้นจากการระเบิด ซึ่งถูกทำให้มีชีวิตใหม่ขึ้นด้วยเสียงพูดและการใช้แขนและมือแสดงท่าทางเพื่อสื่อความคิดและความรู้สึก โดยใช้ผู้คนที่ย้ายมาอยู่ฮิโรชิมาในปัจจุบัน ในวัยหลากหลายเริ่มจากผู้รอดชีวิตจากเหตุการณ์ระเบิด ผู้ที่รู้เห็นในเหตุการณ์สมัยยังเด็กและมันยังถูกฝังอยู่ในความทรงจำ ถ่ายทอดมายังรุ่นหลานและเหลน ร่วมกันถ่ายทอดเชื่อมต่อด้วยการเสนอประสบการณ์ของพวกเขาเหล่านั้นเพื่อเป็นหนทางสู่ความหมายของความโหดร้ายของระเบิด ฝุ่นกัมมันตภาพรังสีที่มีผลต่อร่างกายจนถึงปัจจุบัน และส่งผลกระทบต่อหลายอย่างถึงจิตใจ แม่น้ำเป็นเหมือนพยานที่สะท้อนอาคารโดมลงไปยังผิวน้ำ เปรียบเหมือนสุสานสำหรับผู้คนและอาคาร งานฉายของเขาถูกเรียกความทรงจำเก่าๆของผู้มีส่วนร่วมและตัวศิลปิน ผู้ที่ได้พูด ผู้ที่ได้ยินและได้เห็นมองไปยังภาพสะท้อนในแม่น้ำ ที่สายน้ำไหลอย่างต่อเนื่องนิ่งสงบเหมือนไม่มีอะไรเคยเกิดขึ้นเพราะมันคือน้ำใหม่ที่ไหลเข้ามาแทนที่ แม่น้ำก็เหมือนพยานแห่งความสูญเสียแต่กระนั้นก็คือความหวัง เพราะการไหลของมันที่มีน้ำใหม่เข้ามาแทนที่เก่าเสมอ เปรียบเหมือนสักขีพยานของความหวังและการเปลี่ยนแปลงชีวิตใหม่ ความสำคัญหนึ่งของมุมมองในผลงานชิ้นนี้คือการฉายภาพเฉพาะส่วนแขนและมือ

ของอาสาสมัครที่ปรากฏภาพบนผนังของสันเขื่อนหน้าอาคาร ในอีกนัยยะหนึ่งเปรียบเทียบเป็น  
อวัยวะที่ทำให้อาคารเคลื่อนไหวมีชีวิตได้ เพื่อร่วมกันสะท้อนความรู้สึกเจ็บปวดระหว่างผู้คนและ  
สถานที่แห่งความทรงจำของพวกเขา



รูปที่ 2.14 ภาพผลงาน The Hiroshima Projection

อิทธิพลที่ข้าพเจ้าได้รับจากผลงาน 2 ชิ้นนี้ คือการที่นำบุคคลจริงเข้ามามีส่วนร่วมในผลงาน โดยที่บุคคลเหล่านั้นเป็นเรื่องราวให้กับผลงาน และการใช้มุมมองที่ถ่ายเข้าไปที่ใบหน้าของบุคคล หรืออวัยวะต่างๆ ของร่างกายเช่น ใบหน้า มือ ที่บ่งบอกได้ถึงอารมณ์ สีหน้า และอารมณ์ในท่าทาง ของบุคคลนั้น ๆ ได้

**บรูซ นอร์แมน (Bruce Nauman)** เกิดที่ฟอร์ดเวนน์ สหรัฐอเมริกา ในปีค.ศ.1941 นอร์แมน เริ่มเป็นที่รู้จักจากการเป็นผู้กระตุ้นให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ของกลุ่มศิลปินร่วมสมัยในอเมริกา นอร์แมน ค้นหาแรงบันดาลใจจากกิจกรรม คำพูด และวัตถุที่ได้ออกมาในทุกๆวันของชีวิตประจำวัน เริ่มจาก งาน “ทำอะไร?” ในสตูดิโอของเขา ด้วยการถ่ายวิดีโอบันทึกภาพขณะที่เขาทำงานศิลปะ ในลักษณะเชิงสารคดี หลังจากจบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยวิสคอนซิน (University of Wisconsin) ในปีค.ศ. 1964 ในระดับปริญญาตรี และมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย (University of California) ในปีค.ศ. 1966 ในระดับปริญญาโท งานของนอร์แมนดูเรียบง่ายแต่ลึกซึ้ง ให้ตระหนักถึง “ ถ้าฉันเป็นศิลปิน และ ฉันอยู่ในสตูดิโอ “ ซึ่งให้เห็นว่าอย่างไรก็ตามการทำงานศิลปะในสตูดิโอนั้นก็คือส่วนหนึ่งของ ศิลปะ และนี่คือจุดที่งานศิลปะโดยมากของเขามาจากกิจกรรม ความเคลื่อนไหว ปราศจากวัตถุ สิ่งของ นอร์แมนทำงานศิลปะที่หลากหลาย เช่น ประติมากรรม วิดีโอ ภาพยนตร์ ภาพพิมพ์ การ แสดง และศิลปะการจัดวาง นอร์แมนปราศจากความมุ่งมั่นในการพัฒนาลักษณะพิเศษของแนวทาง

ต่างๆ แต่กลับมุ่งเน้นในหนทางของกระบวนการ หรือกิจกรรมที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ เพื่อเข้าสู่ผลงานของศิลปะ งานของเขาได้ทำการสำรวจและพิสูจน์ถึงตัวตนของผู้คนในสังคม ความเป็นธรรมดา ความน่าเบื่อไม่น่าสนใจ ความคิดความรู้สึกรู้สึกความเชื่อจิตวิญญาณ เช่นผลงานหนึ่งของนอร์แมนที่ชื่อว่า “The True Artist Helps the World ...” ที่ทำการถ่ายตัวอักษรนีออนดัดที่กล่าวประกาศสรรเสริญศิลปินว่า “ศิลปินที่แท้จริงคือผู้ช่วยโลกโดยการเปิดเผยให้เห็นความจริงของสิ่งที่ซ่อนเร้น” เป็นการเสียดสีอย่างเรียบง่ายแต่ลึกซึ้งต่อวัฒนธรรมความเชื่อของผู้ชมงานศิลปะที่มีต่อศิลปิน

### ผลงานชิ้นที่ 1 ซึ่อยู่ในหมวก – หัวอยู่บนเก้าอี้ (Shit in Your Hat – Head on a Chair)

พ.ศ. 2533

นอร์แมน นำภาพของตัวตลก หรือตัวหน้าขาวที่เขาเปรียบเป็นสัญลักษณ์ของผู้ไม่มีความคิด โง่เขลา ไม่เข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น รอบๆ ตัว ไม่สามารถระแวงระวังและปฏิเสธ สิ่งต่างๆ ที่จะเข้ามาหาตัว ไม่มีวิจารณญาณในการเลือกรับสิ่งต่างๆ ว่าถูกต้องและเหมาะสมกับคนหรือไม่ โดยเขาได้นำตัวตลกนี้มานำเสนอในแนวเสียดสีต่อผู้คนที่ไม่มีความเป็นตัวตน ชอบทำตามผู้อื่นโดยไม่คิด หรือถ้าคิดก็เป็นความคิดของผู้อื่น ด้วยใบหน้าที่ยิ้มแย้ม หรือบางครั้งก็ไร้อารมณ์ ผลงานชิ้นนี้นำเสนอในลักษณะ Video Installation ที่ฉายภาพวิดีโออยู่เบื้องหลังวัตถุที่นำเอาเก้าอี้ที่มีศรีษะวางอยู่แขวนลอยอยู่กลางห้อง โดยที่ตัวตลกด้านหลังจะคอยทำตามคำสั่ง ซ้ำไปซ้ำมาบางครั้งก็ทำผิด ๆ อย่างสับสนในคำสั่ง



รูปที่ 2.15 ภาพผลงาน Shit in Your Hat – Head on a Chair

## บทที่ 3

# การดำเนินการสร้างสรรค์

### 3.1 การดำเนินการสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา

การดำเนินการสร้างสรรค์ในผลงานชุดนี้ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิควีดีโอ จึงมุ่งเน้นที่ขั้นตอนของการดำเนินงาน โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วนคือ

ขั้นตอนเตรียมการถ่ายทำ (Preproduction)

ขั้นตอนถ่ายทำ (Production)

ขั้นตอนการลำดับภาพ (Editing)

ขั้นตอนการจัดแสดง (Presentation)

ซึ่งในแต่ละขั้นตอนนี้มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานวีดีโออาร์ตเป็นอย่างดี เนื่องจากมีความเกี่ยวข้องกัน โดยมีความยุ่งยากที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับ เนื้อหาแต่ละขั้นที่ต้องการนำเสนอ หรือวิธีการสร้างสรรค์ของผลงานแต่ละขั้น

#### 3.1.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานขั้นที่ 1

ชื่อผลงาน “ปาก ต่อ ปาก”

เทคนิค วีดีโอ (Video) ระบบ DV PAL

ความยาว 30 นาที

แนวความคิด (Concept)

คุณเชื่อในสิ่งที่ได้ยินทั้งหมดหรือไม่ ?

มนุษย์อยู่ร่วมกันเป็นสังคม และการเชื่อมต่อความสัมพันธ์ หรือการแลกเปลี่ยนความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ ที่พิเศษและต่างไปจากสัตว์โลกอื่นๆ นั่นก็คือมนุษย์มี ภาษา ที่นำมาใช้ในการสื่อสาร ที่นอกเหนือจากการใช้ภาษากาย โดยการใช้ท่าทางเพียงอย่างเดียว และภาษานี้เองมนุษย์ใช้ผ่านการพูด ซึ่งสามารถที่จะสร้างสิ่งดีๆ ต่างๆ มากมายให้เกิดขึ้น และในทางกลับกันก็เป็นสิ่งที่ใช้ในการทำลายสิ่งต่างๆ และสร้างปัญหาได้อย่างมากมาย โดยผลงานชิ้นนี้มุ่งถ่ายทอดพฤติกรรมของมนุษย์ที่ต้องการสะท้อนให้เห็นถึงความผิดพลาด ตกหล่น หรือ ข่าวสารที่ถูกบิดเบือน เนื่องมาจากการพูด สู้การฟัง และการพูดต่อ โดยผ่านประสบการณ์ของตนเอง และความสามารถในการถ่ายทอด รวมถึงการรับสารที่ต่างกันของแต่ละบุคคล ทำให้เราควรที่จะต้องระวังคำพูด มีสติไตร่ตรองในการฟัง เพราะสิ่งที่เราได้ยินและพูดกันต่อไปนั้นอาจไม่ใช่เรื่องจริงเสมอไป

### ขั้นตอนเตรียมการถ่ายทำ (Preproduction )

เนื่องจากผลงานชิ้นนี้มีการอ้างอิงให้เห็นถึงพฤติกรรมสื่อสาร โดยการพูดสนทนาของมนุษย์ที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ในขั้นตอนนี้จึงต้องมีการค้นคว้าข้อมูลจากการวิจัยทางจิตวิทยา ที่เกี่ยวข้องกับสื่อสารของมนุษย์ซึ่งได้พบว่า การสื่อสารของมนุษย์โดยใช้การสนทนาที่เกิดจากบุคคลหนึ่ง สู่อีกบุคคลหนึ่ง ผู้รับสารจะทำการแปลความหมายจากสารนั้น แต่ผู้รับจะแปลความหมายตรงกับผู้ส่งหรือไม่นั้น เนื่องมาจากองค์ประกอบหลายประการดังนี้

### ขั้นตอนถ่ายทำ ( Production )

ขั้นตอนถ่ายทำผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าเลือกถ่ายในสตูดิโอ โดยใช้พื้นหลัง (Background) สีดำ เพื่อเน้นให้เห็นรูปทรงของร่างกายคนชัดเจน และไม่ต้องการให้มีสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องมารบกวนการแสดงอากัปกิริยาของบุคคลเหล่านั้น โดยการถ่ายทำข้าพเจ้าจะเป็นผู้ปล่อยข่าวสารข้อมูลเป็นคนแรก ซึ่งเป็นข้อมูลที่ง่าย ๆ ทั่วไป และเป็นเรื่องของข้าพเจ้าเอง โดยข้อมูลเป็นดังนี้

“วันนั้นขับมอเตอร์ไซค์ออกจากบ้านประมาณ 5 หุ่มน  
ไปซื้อของ บังเอิญเจอตำรวจโบก เลยนึกขึ้นมาได้  
ว่าลืมใส่หมวกกันน็อคมา แต่รู้รีเปล่าตำรวจมายัง  
ไง... ตำรวจขี้อ้อนเลนมา มากัน 2 คน คนหลังก็  
ไม่ใส่หมวกกันน็อค เราก็ถามว่ามีอะไรคะ  
ตำรวจตอบว่าคุณขับผิดกฎจราจรครับ  
เลยเคลียร์กัน ไป เคลียร์กันมาด้วยเงิน 50 บาท.....  
ดูสิบ้านเมืองนี้คนมีกฎหมายในมือทำอะไรก็ได้ไม่ผิด”

โดยผู้รับสารคนแรกเป็นเพื่อนที่ข้าพเจ้ามีความสนิทคุ้นเคย และเริ่มเป็นบุคคลที่ห่างตัวออกไปเรื่อยๆ โดยที่ข้าพเจ้าปล่อยให้กระบวนการการเดินทางของข้อความเกิดขึ้นเอง เช่น เกิดการตกหล่นของข้อมูล จากการเดินทางที่ผ่านจำนวนของผู้คนที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ข้อมูลที่ถูกเพิ่มและลดจากบุคลิกภาพของคนที่แตกต่างกัน เช่นคนพูดน้อย คนพูดเก่ง คนเงิบขริ้ม คนร่าเริง เป็นต้น

ซึ่งตรงจุดนี้นอกจากจะให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของข่าวสารแล้วยังได้เห็นอากัปกิริยาท่าทาง บุคลิกภาพของคนที่แตกต่างกัน ซึ่งบอกได้ถึงความต่างที่ซับซ้อนในความเหมือนของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี มนุษย์ทุกคนมีความเป็นปัจเจกบุคคลในตนเอง ไม่มีใครเหมือนใคร หรืออย่างมากเพียงแค่คล้ายคลึงเท่านั้น

ในขั้นตอนการถ่ายทำใช้อาสาสมัคร 60 คน โดยข้อมูลเปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ ดังนี้

คนที่ 19

“มีเรื่องอยู่ว่า พี่แจ ขับรถไปชนตำรวจ พี่แจนะไม่ผิด แต่ตำรวจบอกว่าผิด ทั้ง 2 คนเถียงกัน จนทั้ง 2 ฝ่ายต้องไปหาพยานมายืนยันว่า ใครผิดใครไม่ผิด ส่วนพี่แจต้องจ้างพยานมาบอกว่าตำรวจผิด ตำรวจก็ไม่ว่าเหมือนกันว่าจ้างใครมา แต่ตำรวจนะผิด เพราะเดินข้ามถนน หรืออะไรนี่แหละ”

คนที่ 40

“เรื่องมีประมาณว่ามีผู้หญิงคนหนึ่ง เขาขับรถยนต์มาแล้วไปชนกับรถตำรวจอีกคันหนึ่ง รถตำรวจคันนี้ยับเยินเลย ในรถมีตำรวจอยู่ 2 คน มีตำรวจคนหนึ่งประมาณคิดไม่เอาเรื่องผู้หญิงคนนี้ อาจจะขอเคลียร์กัน เหมือนอาจจะเอาตั้งค์เข้ากระเป๋าดตัวเอง เคลียร์กัน ไม่ต้องขึ้นโรงขึ้นศาล แต่อีกคนไม่ยอมเป็นคนที่เป็นแบบ...คีนะ เขาพยายามไม่คิดเรื่องส่วนตัว ไม่เอาตั้งค์เข้ากระเป๋าด ต้องเอาผู้หญิงคนนี้ผิดให้ได้ คือเขาผิดที่มาชน แต่อีกคนจะเอาตั้งค์ เขาก็เลยทะเลาะกันเอง”

คนที่ 59

“มีเรื่องจะเล่าให้ฟังมีผู้หญิง 2 คนขับรถไป ขับรถไปตามทางเรื่อย ๆ ปรากฏว่าไม่รู้ขับอึท่าไหน คงจะเป็นมือใหม่หัดขับ ขับไปเรื่อย โคนตำรวจเรียก แล้วก็แบบตามสไตลิ่งจะขอแบบพี่ช่วยหนูหน่อย ตำรวจก็อึดอดนิดหน่อย แต่ว่าพอผู้หญิงลดกระจะลงมา ตำรวจเห็นว่าสวย หน้าตาน่ารักก็เลยเจรจา ตอนแรกก็ทำเป็นแมน เป็นเจ้าหน้าที่รักษากฎหมาย พอผู้หญิงอ่อนไปอ่อนมา ตำรวจก็บอกโอเคโอเค งั้นไปคุยกันที่โรงพัก ผู้หญิงก็บอกตรงนี้ไม่ได้หรือ หนูจะรีบไป นื่องต้องเข้าใจที่เป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐต้องรักษากฎหมาย นื่องไปเคลียร์ที่โรงพักแล้วกัน พี่ไม่อะไรหรอก ผู้หญิงอีกคนก็บอกเพื่อนว่าไปเหอะไปเหอะ จะได้สิ้นเรื่องสิ้นราว แล้วก็ขับรถตามตำรวจไป แต่พอไปถึงโรงพัก ก็แบบประมาณว่าอยู่ในสถานที่ราชการ ในโรงพักมีตำรวจคนอื่นอยู่ด้วย จะประเจิดประเจ้อก็ไม่ได้ ไปๆมาๆ ปรากฏว่าต้องเสียค่าปรับ ผู้หญิงก็บอกว่าทำไมพี่ทำอย่างนี้ ไหนพี่บอกจะช่วย

แล้วก็คงแฉกันกลางโรงพัก คงจะมีเรื่องกันนะ ผู้หญิงก็เลยบอก  
ยอมไม่ได้ เดี่ยวหนูโทรเรียกพี่บ๊ิก มาจัดการแล้วกัน ก็ไม่รู้เหมือน  
กันว่าจะบยังงั.....”

การถ่ายทำทั้งหมดใช้เวลา 2 วัน โดยมีการเปลี่ยนอาสาสมัครกันไป



รูปที่ 3.1 ภาพการถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 1

#### ขั้นตอนการลำดับภาพ (Editing)

ผลงานชิ้นนี้การลำดับภาพจะไม่ใช้เทคนิคในการตัดต่อ แต่จะมุ่งเน้นให้เห็น ความเป็นจริง  
ที่เกิดขึ้นมากที่สุด การลำดับภาพเป็นไปตามขั้นตอนที่เกิดขึ้นจริง มีเพียงแต่การตัดส่วนที่เนื้อความ  
ไม่มีการเปลี่ยนแปลงมาก กับส่วนที่ซ้ำออก เพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อจนเกินไป และมีการใช้

ตัวเลขลำดับจำนวนคน เพื่อให้ผู้ที่เข้ามาชมงานสามารถชมช่วงโคของผลงานก็ได้ ถ้ารู้ข้อมูลของข้อความเริ่มแรก ที่จะมีแจกให้ขณะเข้าชม และทราบจำนวนของผู้คนที่ข้อมูลเดินทางผ่าน รวมแล้วผลงานมีเวลา 35 นาที

### เสียง ( Sound Editing )

เสียงของผลงานชิ้นนี้ จะใช้เสียงที่มีลักษณะเป็นจังหวะ(Rhythm) ไม่เป็นทำนอง (Melody ) โดยเลือกจังหวะที่ให้ความรู้สึกราวเรื่องกำลังดำเนินไปเรื่อยๆ ตลอดทั้งเรื่อง โดยไม่ใช่ดนตรีเป็นตัวสร้างอารมณ์หรือชักนำอารมณ์แก่ผู้ชม

### ขั้นตอนการนำเสนอ ( Presentation )

การนำเสนอผลงานชิ้นนี้ จะให้เห็นภาพของบุคคลได้ต่อกันระหว่างเฟรมภาพหนึ่ง ผู้อีกเฟรมภาพหนึ่งเพื่อให้ปฏิสัมพันธ์ ( Interactive ) ต่อกัน โดยผู้ชมคอยติดตามปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น เหมือนกับเป็นผู้สังเกตการณ์ ผู้ชมจะได้รับแผ่นข้อความที่เริ่มต้นเพื่อสามารถตรวจสอบได้ตลอดเวลาที่ข้อความเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรแล้ว การฉายจะเป็นในลักษณะติดตั้งจอในลักษณะเฟรมเดียว ( Single Screen )



รูปที่ 3.2 ภาพการนำเสนอผลงานชิ้นที่ 1

### 3.1.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน “ What is Human Value meter ? ”

เทคนิค วีดีโอ + การจัดวาง (Video Installation) ระบบ DV PAL

ความยาว ด้านละ 3 นาที 2 ด้าน ฉายวนต่อเนื่อง

#### แนวความคิด (Concept)

คุณตัดสินคุณค่าของสิ่งใด ๆ ด้วยทัศนคติการมองเพียงภาพลักษณ์ภายนอกหรือไม่ ?

ผลงานชิ้นนี้ต้องการสะท้อนทัศนคติส่วนตัวที่รู้สึกต่อผู้คนในสังคมปัจจุบันที่ส่วนใหญ่ มักจะตัดสินว่าบุคคลนั้น ๆ เป็นใครมีฐานะอย่างไร และให้การยอมรับหรือจัดว่าสูงหรือต่ำกว่าตน จากการมองภายนอกก่อนเป็นอันดับแรก

โดยเฉพาะผู้คนในสังคมทุนนิยม ยิ่งให้ความสำคัญกับบุคคลที่วัตถุเครื่องประดับประดาการ แต่งกายที่แสดงให้เห็นถึงความมีระดับมีฐานะ ซึ่งแท้จริงแล้วความเป็นจริงอาจเป็นเพียงภาพลวง ที่ สร้างเปลือกนอกขึ้นมาลวงหลอกต่อกัน โดยง่าย จนหลงลืมคุณค่าของคนว่าวัดกันที่สิ่งใด วัตถุ หรือ จิตใจ ?

#### ขั้นตอนเตรียมการถ่ายทำ (Preproduction )

ขั้นตอนเตรียมการถ่ายทำของผลงานชิ้นนี้สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ การคัดเลือกบุคคลจริง (Casting) ไม่ใช่นักแสดงที่สามารถนำมาเปลี่ยนแปลงได้ 2 บุคลิกภาพ รวมทั้งเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ( Costume ) ที่สามารถเปลี่ยนแปลงให้บ่งบอกถึงฐานะและเป็นที่ยอมรับใน สังคม และช่างแต่งหน้า ( Makeup Artist ) ที่สามารถเปลี่ยนบุคลิกภาพคนได้ 3 สิ่งนี้มีความสำคัญ ในการสร้างสรรค์ผลงานเนื่องจาก ต้องการนำเสนอกับการโต้ตอบการรับรู้รู้สึกของคนดูที่เห็น บุคคลเหล่านั้นในครั้งแรกว่าเขาเป็นอย่างไร ซึ่งแท้จริงอีกภาพหนึ่งที่เขาได้เห็นกลับเป็นสิ่งที่ ตรงกันข้ามกับความรู้สึกที่เห็นในครั้งแรกเป็นการตั้งคำถามต่อผู้ชมว่าผู้ชมรู้สึกอย่างไรกับ บุคคลที่ เลือกมาเป็นตัวแทนอาชีพส่วนใหญ่ในสังคมที่ถูกคนส่วนใหญ่มองว่าต่ำต้อย เช่น วินมอเตอร์ไซด์ นักร้านอาหารเพิงข้างทาง และแม่บ้านทำความสะอาด โดยนำทั้ง 3 คนนี้มาเปลี่ยนบุคลิกเป็น ตัวแทนของคนในสังคม ที่เป็นที่ยอมรับและถูกเป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์และคอลัมน์ไฮโซ (Hisocity) คือ ท่านผู้หญิง หรือคุณนายไฮโซ รัฐมนตรี หรือนักการเมือง และ ลูกสาวไฮโซ เป็นต้น

### ขั้นตอนการถ่ายทำ ( Production )

ขั้นตอนการถ่ายทำผลงานชิ้นนี้ใช้วิธีการถ่ายทำ 2 ครั้ง คือ ถ่ายบุคคลคนนั้นที่เป็นตัวจริงของเขาเอง และถ่ายอีกครั้งโดยการให้เขาเหล่านั้นแปลงโฉมเปลี่ยนบุคลิกภาพเป็นอีกบุคคลหนึ่งซึ่งเป็นภาพลวงที่ถูกสร้างขึ้น โดยการนำเขาเหล่านั้นมาขึ้นบนแท่นหมุน ( Turntable ) เพื่อให้เห็นภาพทุกมุมมองรอบตัวของบุคคลเหล่านั้น โดยใช้วิธีการคล้าย ๆ กับการแสดงสินค้า แต่นำวิธีนี้มาใช้ในการแสดงบุคคล เหมือนหุ่นโชว์ โดยภาพที่ออกมาจะเป็นการยื่นนั่งปราศจากอารมณ์ บนพื้นหลัง (Background) สีดำเพื่อเน้นให้เห็นแต่สภาวะของร่างกายเสื้อผ้าอาภรณ์ของผู้แสดง เป็นท่าทางในอุดมคติ ที่ดูแล้วมีความงามสง่า เป็นบุคลิกภาพที่ได้รับการยอมรับ โดยแฝงความรู้สึกประชดประชันเสียดสีจากท่าทาง ( Gesture) ที่แสดงตนคล้ายหุ่นโชว์ ถ่ายภาพด้วยหลายขนาดภาพ มีทั้ง ภาพเต็มตัว (Full Shot) ภาพครึ่งตัว ( Mediem shot ) และภาพใกล้ ( Close-up shot )



รูปที่ 3.3 ภาพขั้นตอนการถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 2



รูปที่ 3.4 ภาพขั้นตอนการถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 2

### ขั้นตอนการลำดับภาพ (Editing)

การลำดับภาพตัดสลับระหว่างขนาดภาพต่าง ๆ โดยให้มีการเชื่อมต่อกันของจังหวะการหมุนของภาพ ( Syncaction ) เพื่อแสดงรายละเอียดให้เห็นในส่วนต่าง ๆ มากขึ้น โดยได้แนวความคิดจากลักษณะการมองบุคคลอื่นของคนโดยทั่วไปที่มักจะมองภาพลักษณ์ทั้งตัวก่อน และเริ่มที่จะมองการแต่งกาย รายละเอียดของเครื่องประดับ หรือความบอบพร่องของร่างกาย และนำไปประมวลผลเพื่อใช้ในการตัดสินใจคนนั้น ๆ โดยทำการตัดต่อ 2 ครั้งเช่นกัน คือ ตัดต่อแบบที่เป็นตัวจริงของเขา และแบบที่ถูกแต่งขึ้น ใช้เวลาเท่า ๆ กัน

### เสียง ( Sound Editing )

เสียงในผลงานชิ้นนี้จะนำเสียงปรบมือที่เป็นสัญลักษณ์ของการยกย่อง ชื่นชม ยินดี มาใช้สร้างเป็นเสียงบรรยากาศตลอดทั้งเรื่อง เพื่อให้เกิดอารมณ์เสียดสี และขัดแย้งกับภาพที่เห็นทั้ง 2 ลักษณะ

### ขั้นตอนการจัดแสดง ( Presentation )

การจัดแสดงผลงานชิ้นนี้ นำแนวความคิดจากการมองบุคคลกรรมองให้รอบด้านมาใช้กับการชมผลงาน โดยการฉายภาพเข้าทั้ง 2 ด้าน ที่มีจอรับภาพ 2 จอหันหลังให้กัน คือด้านหน้าและด้านหลัง ผู้ชมจะเห็นภาพที่ถูกสร้างขึ้นก่อน และต้องเดินวนตามลูกศรที่กำหนดไว้ที่พื้นเพื่อชมภาพอีกด้านหนึ่งที่อยู่ด้านหลังของจอ ซึ่งจะได้ความรู้สึกตรงกันข้ามกัน โดยจุดประสงค์ของผลงานชิ้นนี้ต้องการให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการชมผลงาน



รูปที่ 3.5 ภาพการนำเสนอผลงานชิ้นที่ 2

### 3.1.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน “My resistance is low ”

เทคนิค วีดีโอ (Video) ระบบ DV PAL

ความยาว 7 นาที

#### แนวความคิด (Concept)

**คุณเป็นเหมือนฉัน หรือเปล่า ฉันเป็นคนภูมิด้านทานต่ำ ?**

ภาพสะท้อนตัวตนของคนในสังคมไทยที่ออกไปตั้งคำถาม ด้วยการแสดง (performance) ในแนวเสียดสีเย้ยหยัน ต่อสายตาผู้คนบนพื้นที่สาธารณะ ต่อการปล่อยตัวให้ไหลไปตามกระแสวัฒนธรรมต่างๆ ที่เข้ามาทับซ้อนรอบตัว เปรียบเหมือนน้ำที่ถาโถมซัดพาผู้คนเหล่านั้นให้ไหลไปกับสิ่งต่างๆ จนลืมความเป็นตัวตนของตนเอง โดยนำตัวละครหน้าขาวมาเล่นเป็นตัวแทนของคนสังคม โดยคนหน้าขาวเป็นสัญลักษณ์ของคนที่ไม่มีความคิด ไม่มีอารมณ์ ไม่มีควมระแวงระวังภัย หรือไม่สามารถต่อต้านปฏิเสธสิ่งที่จะเข้ามาหาตัว เหมือนเป็นหุ่นมนุษย์สีขาวที่มีชีวิตอย่างไร้สาระ ที่พร้อมจะนำสิ่งใดๆก็ได้มาไว้ที่ตัว และเป็นการตั้งคำถามต่อผู้คนที่พบเห็นในย่านใจกลางเมืองหลวง เช่น สยามแสควร์ , อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ เป็นต้น การสะท้อนควมไร้สาระของการบริโภคตามกระแสมาจนเกินไป และรับวัฒนธรรมหลากหลายโดยขาดความยั้งคิดนี้เป็น “สื่อสาระ” ที่มุ่งเน้นแก่นสาระที่สามารถสะท้อนให้สังคมรู้จักตนเองและเข้าใจกับสภาวะรอบตัว ทำให้ผู้ชมรู้จักคิดเท่าทันและเรียนรู้ความเป็นจริงในสังคมปัจจุบันอย่างมีสติ

#### ขั้นตอนเตรียมการถ่ายทำ (Preproduction )

ผลงานชิ้นนี้มีการเตรียมการถ่ายทำที่จะต้องเกี่ยวข้องกับสถานที่จริง ( on location ) ซึ่งจะต่างจากผลงานชิ้นที่ 1 และ 2 ที่ถ่ายทำในสตูดิโอ ที่มีการควบคุมแสงและผู้แสดงที่ไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมใด การเตรียมการจึงแตกต่างกัน ในผลงานชิ้นนี้จึงมี 3 ขั้นตอนใหญ่ๆ ดังนี้

1. การเตรียมการติดต่อสถานที่
2. นักแสดง (Actor) คัดเลือกนักแสดงที่เคยเล่นละครหน้าขาวบนพื้นที่สาธารณะมาแล้วซึ่งจะง่ายต่อการถ่ายทำเพราะนักแสดงสามารถเข้าใจลักษณะของงานได้โดยง่าย และเครื่องแต่งกาย ( Costume ) ซึ่งจะมีการเช่าชุดประจำชาติ ชุดไทย ( ชุดนางรำสวมชฎา ) ชุดฮิบฮอบ ชุดกิโมโน ชุดเกาหลี ชุดเหล่านี้เป็นตัวแทนของวัฒนธรรมของแต่ละชาติที่เข้ามามีอิทธิพลต่อความเป็นไทย
3. การเตรียมอุปกรณ์ถ่ายทำ มีการดัดแปลงกล้อง เพื่อให้สามารถถ่ายในลักษณะแทนสายตาเพื่อเก็บภาพอากัปกริยาของผู้คนที่มองมายังตัวนักแสดง



รูปที่ 3.6 ภาพของกล้องที่ทำการตัดแปลงติดตั้งติดกับชกัว

#### ขั้นตอนการถ่ายทำ ( Production )

ขั้นตอนการถ่ายทำผลงานชิ้นนี้มีการทำงานลักษณะการแสดง ( Performance ) บนสถานที่จริง โดยสร้างการปะทะกับผู้คนที่เดินผ่านไปมาตามย่านชุมชนกลางเมือง สถานที่แรกถ่ายทำบริเวณสถานีรถไฟ บริเวณทางเดิน และร้านค้าโดยรอบ โดยเฉพาะหน้าร้านแม่คโคนัล อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ ซึ่งเป็นแหล่งที่มีผู้คนแออัด และเป็นจุดที่ถือว่าเป็นจุดศูนย์กลางของกรุงเทพมหานคร สถานที่ที่ 2 ถ่ายทำที่สยามแสควร์ สถานีรถไฟสยาม และบริเวณรอบนอกของห้างสรรพสินค้ามาบุญครอง ซึ่งเป็นศูนย์รวมของแฟชั่น จากนานาชาติ และเป็นแหล่งรวมของกลุ่มวัยรุ่นไทย ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของผลงานชิ้นนี้

การถ่ายทำใช้กล้อง 2 ตัวคือกล้องที่ติดไปกับตัวของนักแสดงโดยใช้ กล้องวงจรปิด ซึ่งถ่ายภาพ 2 มุมมองคือมุมแทนสายตา และถ่ายที่หน้าของนักแสดง และกล้องวิดีโอ ที่ใช้ถ่ายเพื่อเก็บภาพบรรยากาศเป็นภาพกว้างโดยรวม ใช้เวลาถ่ายทำทั้งหมด 2 วัน



รูปที่ 3.7 ภาพขั้นตอนการถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 3



รูปที่ 3.8 ภาพขั้นตอนการถ่ายทำผลงานชิ้นที่ 3

### ขั้นตอนการลำดับภาพ ( Editing )

การลำดับภาพของผลงานชิ้นนี้ใช้การลำดับภาพที่ตัดสลับระหว่าง มุมภาพทั้ง 3 แบบ คือ ภาพกว้างโดยรวมเห็นบรรยากาศสิ่งแวดล้อมรอบตัวนักแสดง ( Long Shot ) และภาพที่ได้จากกล้องวงจรปิดทั้ง 2 มุม คือถ่ายแทนสายตา และถ่ายที่หน้าของนักแสดง โดยทำการเล่าเรื่องเป็นลักษณะ 2 จุดดำเนินไปพร้อม ๆ กัน โดยให้จอที่ 1 แสดงให้เห็นสิ่งที่นักแสดงกำลังกระทำ และภาพจอที่ 2 เห็นสายตาของผู้คนที่มองสิ่งที่นักแสดงกำลังกระทำอยู่ที่จอที่ 1

### เสียง ( Sound Editing )

เสียงในผลงานชิ้นนี้จะใช้เสียงดนตรีไทยเดิม ที่ให้ความรู้สึกถึงจิตวิญญาณของความเป็นไทย บรรเลงไปตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง โดยเลือกใช้อารมณ์ และจังหวะของดนตรีที่แตกต่างมาร้อยเรียงต่อผสมผสานกัน ( Compose sound ) เป็นบทเพลงใหม่ที่มีอารมณ์เข้ากับเนื้อหาของเรื่อง

### ขั้นตอนการจัดแสดง ( Presentation )

การจัดแสดงผลงานชิ้นนี้ จัดแสดงในลักษณะฉายลงไปบนจอภาพเดี่ยว ( Single screen ) ไม่ประกอบการกับจัดวางวัตถุใด ๆ ผู้ชมจะมีหน้าที่เหมือนรับชมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดจากการที่มนุษย์หน้าขาวไปแสดงบนพื้นที่สาธารณะ ซึ่งถือว่าการชมในขั้นตอนนี้จะเป็นการสรุปเหตุการณ์ทั้งหมด และแนวความคิดทั้งหมดของเรื่อง ซึ่งจะไม่สอดคล้องกับการได้เห็นการแสดงบนพื้นที่จริง แต่การแสดงบนพื้นที่จริงผู้ที่ได้พบเห็นก็จะไม่ได้เห็นภาพรวมของเหตุการณ์และแนวความคิดทั้งหมด



รูปที่ 3.9 ภาพการจัดแสดงผลงานชิ้นที่ 3

## บทที่ 4

# วิเคราะห์การสร้างสรรค์

การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ในผลงานของข้าพเจ้านี้ มีวัตถุประสงค์ที่ต้องการให้เกิดองค์ความรู้และเกิดความเข้าใจในด้านวิชาการ โดยจะวิเคราะห์จากทัศนธาตุต่างๆ ซึ่งรวมกันเป็นองค์ประกอบในงานภาพเคลื่อนไหวประเภทภาพยนตร์หรือวิดีโอโดยใช้หลักการเดียวกัน แต่ในผลงานศิลปะวิดีโอจะใช้เกณฑ์ความงามทางทัศนศิลป์เป็นหลักนั่นคือ แสง ( Lighting ) เสียง ( Sound ) เวลา ( Time ) และพื้นหลัง ( Background ) ซึ่งทัศนธาตุเหล่านี้มีหน้าที่ในการสร้างอารมณ์ความรู้สึก และสื่อความหมายให้กับผู้ชม โดยทำหน้าที่ต่างกันต่อสัมผัสการรับรู้ของผู้ชม คือ การฟัง และการเห็นไปพร้อม ๆ กัน จากนั้นจึงวิเคราะห์องค์ประกอบภาพ เพื่อให้เห็นโครงสร้างรวมในผลงานศิลปกรรมชุดนี้

### 4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ

#### 4.1.1 แสง ( Lighting )

แสงในที่นี้หมายถึง สภาพความสว่างของแสงที่เกิดขึ้นในภาพ แสง มีสองลักษณะคือ แสงธรรมชาติ ( Natural Light ) ซึ่งเกิดจากแสงอาทิตย์ และแสงสังเคราะห์ (Artificial Light) ที่เกิดจากไฟฟ้า หลอดไฟ ซึ่งมีหลายรูปแบบหลายขนาดตามประโยชน์ใช้สอย โดยสามารถตกแต่งย้อมสีได้ ซึ่งการจัดแสงโดยหลักๆจะมี 2 อารมณ์คือ แสงมาก ( High key ) ให้ความรู้สึกสว่างสดใส และแสงน้อย (Low key ) ให้ความรู้สึกลึกลับน่ากลัว จริงจัง เคร่งขรึม เป็นต้น ดังนั้นแสงจึงเป็นส่วนที่สำคัญมากในการสร้างอารมณ์ในฉากนั้น ๆ

**4.1.1.1 ลักษณะของแสงในผลงานชิ้นที่ 1** แสงจะเน้นการตกกระทบไปที่เนื้อหาหลักของเรื่อง ( Subject ) คือตัวบุคคล โดยไม่ให้มีแสงตกกระทบไปที่พื้นหลังเพื่อไม่ให้รบกวนสิ่งที่ต้องการจะสื่อ คืออาการปฏิกิริยา ท่าทาง รูปร่างหน้าตา ของผู้คนที่แตกต่างกันเป็นลักษณะแสงที่ถูกจัดขึ้นในสตูดิโอ โดยให้อารมณ์แสงมากให้รู้สึกสนุกสนานสบายๆ ไม่เคร่งเครียด

**4.1.1.2 ลักษณะของแสงในผลงานชิ้นที่ 2** แสงจะคล้ายคลึงกับผลงานชิ้นที่ 1 คือเน้นแสงตกกระทบไปที่เนื้อหาหลักของเรื่องที่ตัวบุคคล แต่ชิ้นนี้จะจัดแสงในลักษณะมีค่าน้ำหนักของแสงที่มีความขัดแย้งกันสูง ระหว่างแสงมาก กับ แสงน้อย ( High Contrast ) อยู่ด้วยกันในภาพ ซึ่งต้องการให้ความรู้สึกดูจริงจัง กระด้าง แข็ง เป็นแสงที่จัดขึ้นในสตูดิโอ

**4.1.1.2 ลักษณะของแสงในผลงานชิ้นที่ 3** ในผลงานชิ้นนี้ใช้แสงหลักจากธรรมชาติทั้งหมดไม่มีการจัดแสง เพื่อให้รู้สึกถึงความสดของภาพในลักษณะที่เป็นจริง ( Realistic ) เป็นธรรมชาติ

#### 4.1.2 เสียง ( Sound )

เสียงมี 2 ชนิดคือ เสียงในธรรมชาติเป็นเสียงที่เกิดขึ้นจริง เช่นเสียงฝนตก ฟังร้อง เสียงลมในธรรมชาติ เสียงร้องของสัตว์ หรือแม้กระทั่งในความเงียบก็มีเสียงที่ทำให้เราสามารถเกิดจินตนาการต่างๆ เช่นเสียงเดินของหัวใจเป็นต้น กับเสียงที่ถูกสร้างขึ้น เช่นเสียงที่เกิดจากเครื่องดนตรีชนิดต่างๆ ที่เกิดจากการเรียงร้อยของตัวโน้ต คีย์ต่างๆ ที่ให้อารมณ์แตกต่างกันไป เสียงจึงมีความสำคัญ และเป็นสิ่งพิเศษที่มีในงานภาพเคลื่อนไหวที่จะช่วยในการสร้างอารมณ์ และมีอิทธิพลอย่างมากต่อความรู้สึก การเลือกใช้เสียงจึงถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องให้ความพิถีพิถัน ระมัดระวัง เพราะการเลือกใช้เสียงที่ผิดและไม่เข้ากับผลงาน อาจจะทำให้ผลงาน หรือทำให้ประเด็นเบี่ยงเบนไปได้

**4.1.2.1 ลักษณะการใช้เสียงในผลงานชิ้นที่ 1** เสียงหลักของเรื่องคือ เสียงพูดสนทนาซึ่งเป็นการสื่อความหมายหลักของเรื่อง โดยมีเสียงรองเพื่อสร้างความรู้สึกว่าเรื่องราวกำลังดำเนินไปข้างหน้า เป็นเสียงบรรยากาศที่ใช้ทั่วทั้งทำนองดนตรีในจังหวะช้า โดยใช้ระดับเสียงที่เบากว่าเป็นพื้นหลังตลอดทั้งเรื่อง

**4.1.2.2 ลักษณะการใช้เสียงในผลงานชิ้นที่ 2** เสียงมีเพียงเสียงเดียวคือเสียงปรบมือ แต่มีรายละเอียดคือ มีหลายโทน มีจังหวะที่แตกต่าง โดยตัดต่อผสมให้เกิดเสียงขึ้นตามที่กำหนด เว้นจังหวะให้เหมาะสมกับภาพ เสียงมีลักษณะให้ความรู้สึกเสียดสี และขัดแย้งกับภาพ เป็นเชิงสัญลักษณ์ ถึงการยกย่องชื่นชม สิ่งต่างๆของมนุษย์ซึ่งเข้าใจได้เป็นสากล

**4.1.2.3 ลักษณะการใช้เสียงในผลงานชิ้นที่ 3** ใช้เสียงดนตรีไทยเดิม บรรเลงตลอดทั้งเรื่องเพื่อเป็นตัวแทนของจิตวิญญาณไทย และให้รู้สึกขัดแย้ง สะเทือนอารมณ์ต่อภาพที่เห็น โดยเลือกใช้จังหวะ และอารมณ์ของดนตรี นำมาประกอบกันใหม่ ( Compose Sound ) เพื่อให้เข้ากับเนื้อหา บางช่วงเป็นจังหวะของเสียงกลองที่ค่อยๆ ดังเร็ว อารมณ์ขึ้น บางช่วงเป็นเสียงของระนาดเร็ว บางช่วงเป็นเสียงของซอที่ให้ความรู้สึกราว มาเป็นตัวเสริมสร้างอารมณ์ให้กับผลงาน

#### 4.1.3 ขนาดภาพ (Frame)

ขนาดภาพในที่นี้หมายถึง ขนาดของสิ่งที่เกิดขึ้นในจอภาพ เรียกอีกอย่างว่าระยะภาพ ซึ่งมักจะเกิดควบคู่กับมุมกล้อง ขนาดของภาพและมุมกล้อง ไม่เพียงแต่ให้ได้มาซึ่งภาพที่แตกต่างและสวยงามแล้ว ( Aesthetic ) แต่ยังส่งผลต่อความรู้สึกทางด้านจิตใจและอารมณ์ ( Psychological + Emotion ) รวมถึงสามารถทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกตื่นเต้น สะเทือนใจ สบายใจ ปลดปล่อย อึดอัดได้ ( Exciting + Dramatic )

การจัดวางขนาดภาพ หรือระยะภาพ แบ่งออกได้ดังนี้

**ภาพมุมกว้าง ( Extra Long Shot หรือ Extrablishing Shot )** ภาพมุมกว้างต้องการบรรยายภาพโดยรวมที่แวดล้อมเนื้อหาหลัก สามารถให้ความรู้สึกรอบเกล้าเรื่องราวรอบตัวซึ่งเห็นได้ชัดในผลงานชิ้นที่ 3

ภาพขนาดกลาง ( Medium Shot ) คือเห็นเนื้อหาหลักมากขึ้น แต่ยังเห็นพื้นที่ที่ตัว เนื้อหาหลักมีความสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ อยู่ ให้ความรู้สึกปกติ ไม่น่าให้เห็น รายละเอียดส่วนลึกมากนัก ซึ่งเห็นได้ชัดในผลงานชิ้นที่ 2 ซึ่งจะเห็นว่าภาพบุคคล ปรากฏในจอแค่ครึ่งตัว

ภาพใกล้ ( Close-Up ) ภาพใกล้มี 2 ระดับคือ ดึงเข้ามาใกล้ในลักษณะปกติ เห็น รายละเอียดที่ใกล้ชิดของพื้นผิว และอารมณ์ที่ชัดเจน ให้ความรู้สึกใกล้ชิดและให้ความรู้สึกลึกในด้านลึกมากกว่าขนาดภาพอื่น ส่วนภาพใกล้ในลักษณะผิดปกติ อาจจะเกินกว่าที่มนุษย์จะสามารถมองเห็นให้ชัดได้ ซึ่งจะต้องมีอุปกรณ์เสริม เช่นเลนส์แบบพิเศษ ( Lens Macro ) เรียกว่า Extreme Close Up ซึ่งให้ความรู้สึก อึดอัด และให้ความรู้สึกต่อจิตใจ และอารมณ์อย่างมากต่อผู้ชม โดยเฉพาะสิ่งที่ ต้องการจะเน้นสาระเนื้อหา

การจัดระดับของมุมกล้อง แบ่งออกเป็น 3 ประเภทโดยแบ่งจากตำแหน่งเส้นระดับ สายตา ( Horizontal Line ) ดังนี้

ระดับสายตาปกติ ( Level Angle ) เป็นระดับภาพที่ให้ความรู้สึกปกติธรรมดา

ระดับมุมก้ม ( High Angle / Bird Eyes View ) เป็นภาพที่ให้ความรู้สึกกด เหมือนมองลงมาจากที่สูง อาจจะให้ความหมายถึงสิ่งที่รู้สึกต่ำต้อยโดยกดดัน และ ผู้ที่มอง มีสถานะที่สูงกว่ามีอำนาจเหนือกว่า

ระดับมุมเงย ( Low Angle ) ทำให้ตัวเนื้อหาหลักดูยิ่งใหญ่ น่าเกรงขาม แต่ผู้มองจะ รู้สึกต่ำกว่า อ่อนแอกว่าเป็นต้น

4.1.3.1 ลักษณะของขนาดภาพในผลงานชิ้นที่ 1 ใช้ขนาดภาพเดียวคือ ภาพขนาด กลางที่ให้เห็นรูปร่างท่าทางคนเฉพาะส่วนบนตั้งแต่ช่วงเอวขึ้นไปจนถึงศีรษะ ซึ่งเป็นช่วงที่เห็น ภาษาท่าทาง ( Body Language ) ได้มากที่สุด มุมกล้องใช้ระดับสายตาปกติ ให้ความรู้สึกเหมือน ผู้ชมมีส่วนร่วมในวงสนทนาด้วย

4.1.3.2 ลักษณะของขนาดภาพในผลงานชิ้นที่ 2 ใช้ขนาดภาพหลายขนาดภาพ คือ ขนาดภาพเต็มตัว ( Full Shot ) ภาพขนาดกลาง และภาพใกล้ เพื่อให้ความรู้สึก แตกต่าง เพื่อให้เห็นทั้งภาพรวมให้เห็นถึงอากัปกริยาและบุคลิกภาพของบุคคล ภาพที่แสดงรายละเอียดให้เห็น ริ้วรอยพื้นผิว และสีหน้า ที่บอกเล่าเรื่องราวของตัวบุคคล หรือภาพของรายละเอียดของ เครื่องประดับประดา

4.1.3.3 ลักษณะของขนาดภาพในผลงานชิ้นที่ 3 ใช้ทั้งภาพขนาดกว้างเพื่อให้ เห็นภาพบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัวของเนื้อหาหลัก และขนาดภาพใกล้ ที่ให้เห็น ชัดเจนขึ้นในอากัปกริยา สีหน้า แววตาท่าทาง ที่ใกล้มากและรู้สึกอึดอัดใกล้ชิด และรู้สึกต่อต้าน

กับการกระทำบางอย่างของตัวละคร และภาพแทนสายตาของตัวละคร (Point of View) เพื่อให้แทนความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร และเพื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมกับตัวละครตัวนั้น

#### 4.1.4 เวลา (Space & Time)

เป็นสิ่งที่เฉพาะและพิเศษที่สุดในงานภาพเคลื่อนไหว เวลาในที่นี้มีทั้งเวลาที่ถูกสร้างขึ้นโดยการยืดหดพื้นที่ว่าง (Space) ของเวลา เช่นการทำให้ภาพเร็ว หรือทำให้ช้า (Fast & Slow Speed) ซึ่งจะสร้างความรู้สึกรู้สึกที่ต่างกัน หรือการตัดตอนออกจนเป็นเวลาที่เกิดขึ้นจริงในผลงานเพื่อสร้างความรู้สึกรู้สึกใหม่ หรือเวลาจริง (Real time) ซึ่งจะให้ความรู้สึกที่สมจริงและสดมีชีวิต แต่ไม่มีการสร้างอารมณ์

4.1.4.1 ลักษณะของเวลาในผลงานชั้นที่ 1 ใช้เวลาในแต่ละฉากเหตุการณ์ (Scene) เป็นเวลาที่เกิดขึ้นจริง แต่มีการตัดต่อย่อเวลาเฉพาะการตัดส่วนที่ไม่น่าสนใจของเรื่องออก

4.1.4.2 ลักษณะของเวลาในผลงานชั้นที่ 2 ทำให้ภาพรู้สึกช้าลงเล็กน้อยเพื่อเน้นให้เห็นถึงสาระต่างๆ ที่ต้องการสอดแทรกให้ชัดเจนขึ้น ไม่ว่าจะเป็นลักษณะของร่างกาย บุคลิกภาพ ท่าทาง เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ เป็นต้น

4.1.4.3 ลักษณะของเวลาในผลงานชั้นที่ 3 บางช่วงถูกทำให้รู้สึกรวดเร็ว เพื่อให้รู้สึกอู่ววย สับสน เร่งรีบ บางช่วงใช้การยืดเวลา เพื่อเน้นไปที่เนื้อหาให้ชัดเจนขึ้น แต่เวลาส่วนใหญ่ในเรื่องจะเป็นเวลาจริงที่ไม่ได้ปรุงแต่ง เพียงแต่ใช้การลำดับภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเวลาเดียวกัน

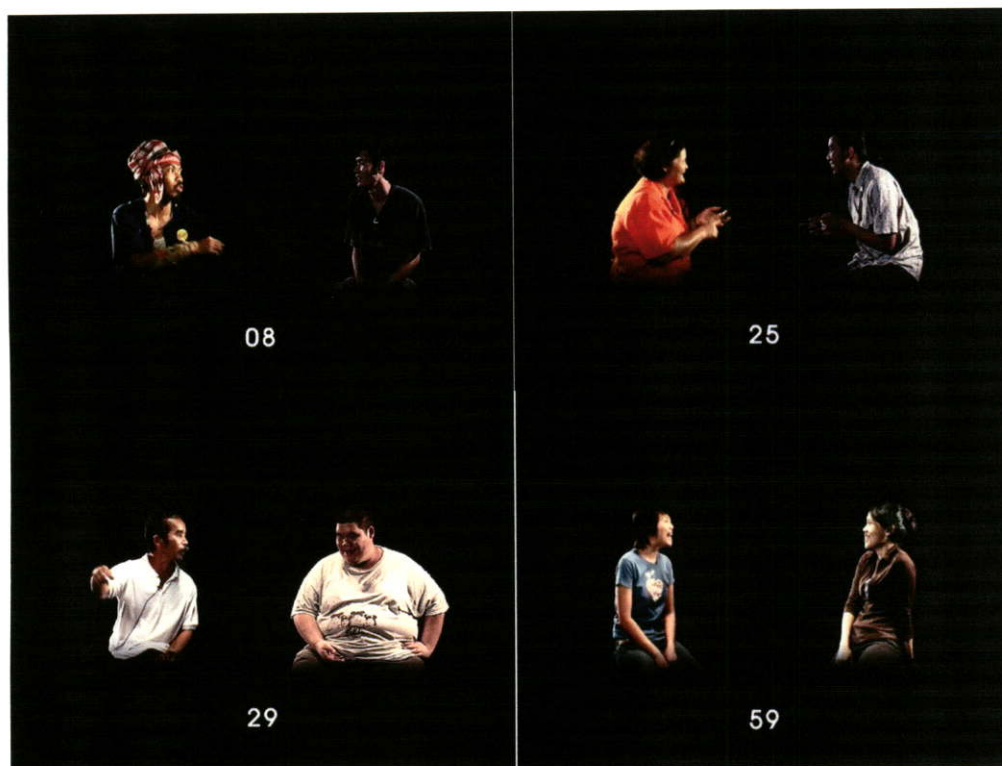
4.1.5 พื้นหลัง (Background) พื้นหลังมีความสำคัญในการบอกเล่าเรื่องราว หรือเสริมเนื้อหาหลักที่ต้องการจะสื่อ เพราะเป็นตัวกำหนดสถานที่ บรรยากาศ สิ่งแวดล้อม ดังนั้นพื้นหลังจึงเป็นส่วนที่ต้องให้ความสำคัญ

4.1.5.1 ลักษณะการใช้พื้นหลังในผลงานชั้นที่ 1 และผลงานชั้นที่ 2 ใช้พื้นหลังสีดําเพื่อต้องการเน้นความสำคัญของเนื้อหา ร่างกาย ท่าทางของการแสดงออก และสีหน้าของตัวละคร พื้นดําจึงเป็นน้ำหนักที่ค้ำรูปทรงให้เด่นชัดขึ้น ในผลงาน 2 ชั้นแรก

4.1.5.2 ลักษณะการใช้พื้นหลังในผลงานชั้นที่ 3 พื้นหลังของผลงานชั้นนี้ คือสภาพแวดล้อมของเมืองหลวงที่แออัดยัดเยียด ไปด้วยผู้คนภาพที่ปรากฏในผลงาน จะมีพื้นที่ว่าง (Space) น้อยมากเพื่อให้เกิดความรู้สึกอึดอัด คับแคบ เพราะต้องการให้ สภาพแวดล้อมในเมืองเป็นตัวบอกเล่าเรื่องราวที่เป็นจริงในสังคม

## 4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ

### ผลงานชิ้นที่ 1

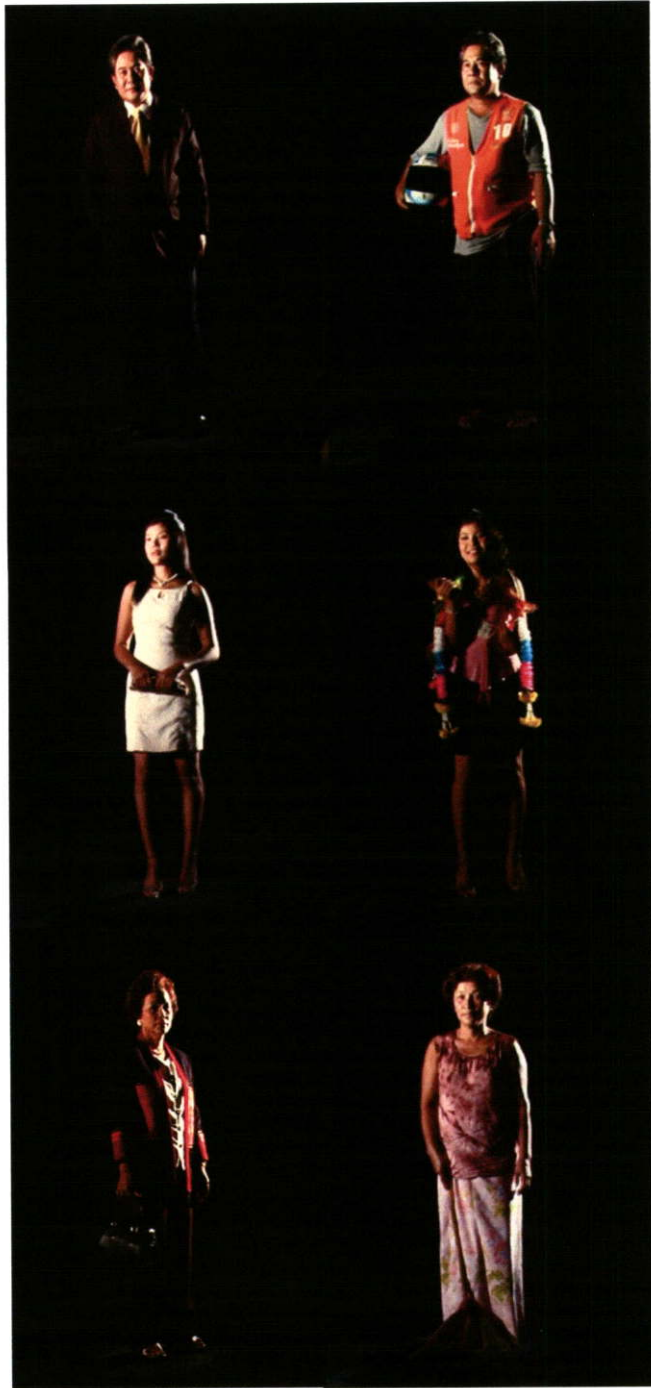


รูปที่ 4.1 ภาพประกอบผลงานชิ้นที่ 1

#### 4.2.1 ผลงานชิ้นที่ 1 แนวคิดเรื่องการสื่อสารของมนุษย์ในสังคม

มีจุดเด่นที่ความหลากหลาย (Variety) ของเนื้อหาที่เกิดจากรูปร่างหน้าตา ของผู้คนที่หลากหลายมาประกอบกันเป็นผลงาน ความเป็นหนึ่งเดียว (Unity) ในผลงานชิ้นนี้อยู่ที่แสง พื้นหลัง และขนาดภาพ ซึ่งมีลักษณะเดียวกันทั้งเรื่อง การซ้ำ ( Repetition ) อยู่ที่เสียงดนตรีในจังหวะซ้ำเป็นเสียงบรรยากาศเบา ๆ กันไปตลอดทั้งเรื่อง รวมถึงจังหวะการตัดต่อที่มีจังหวะที่เท่า ๆ กัน และใช้การเปลี่ยนภาพแบบเดียวกัน เสียงสนทนาที่เรียงร้อยกันไปตลอดทั้งเรื่องจึงเป็นความต่อเนื่อง ( Transition ) ที่เชื่อมทั้งเรื่องไว้ด้วยกัน

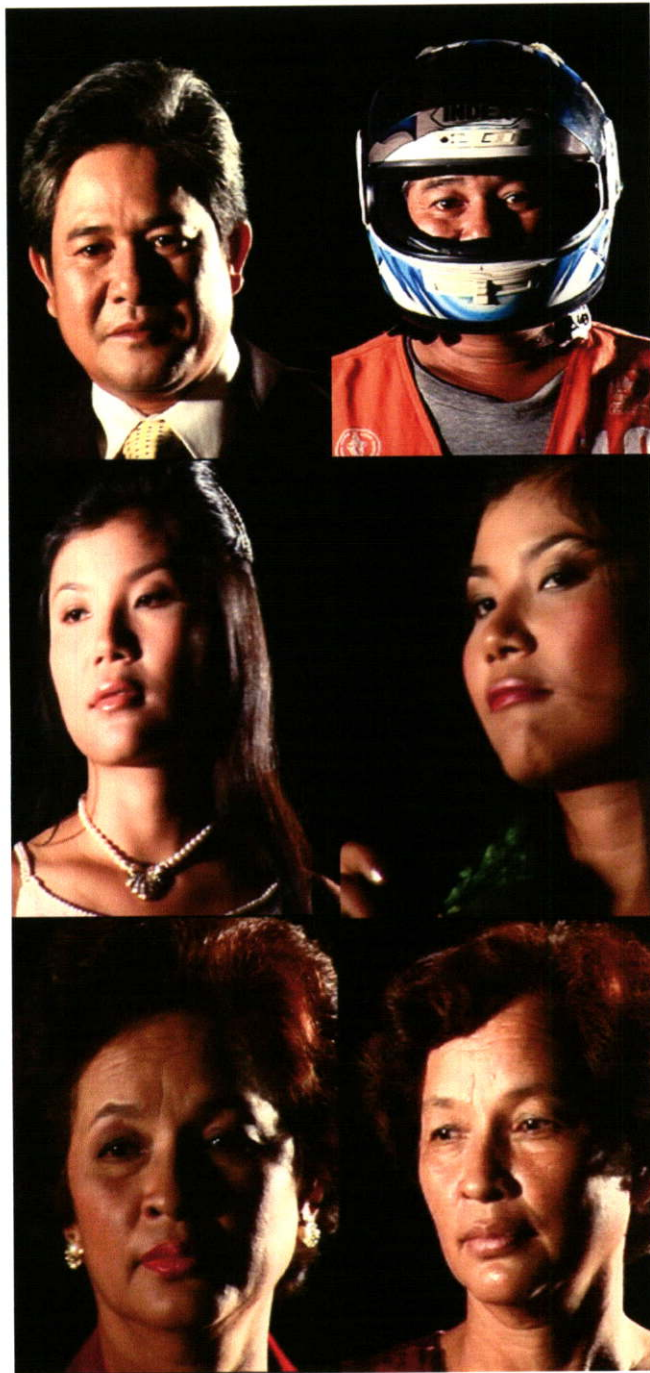
## ผลงานชิ้นที่ 2



รูปที่ 4.2 ภาพประกอบผลงานชิ้นที่ 2 ตัวอย่างภาพในลักษณะภาพเต็มตัว (Full Shot )



รูปที่ 4.3 ภาพประกอบผลงานชิ้นที่ 2 ตัวอย่างภาพในลักษณะภาพขนาดกลาง (Medium Shot )



รูปที่ 4.4 ภาพประกอบผลงานจีนที่ 2 ตัวอย่างภาพในลักษณะภาพใกล้ (Close- Up)

#### 4.2.2 ผลงานจีนที่ 2 แนวคิดเรื่องพฤติกรรมกรรมการมองบุคคลเพียงแค่รูปลักษณ์ภายนอก

จุดเด่นอยู่ที่ความขัดแย้ง (Contrast) ของเนื้อหาที่บุคคล (Subject) ที่ถูกนำมาแต่งเป็น 2 บุคลิก และในอารมณ์ที่แตกต่างของสีหน้า และบุคลิกภาพ ความหลากหลาย คือเนื้อหาของบุคคลที่ต่างเพศวัย และหน้าที่การงานในผลงาน ความเป็นหนึ่งเดียว คือลักษณะของแสง พื้นหลัง และการแสดง (Action) ของตัวละคร ที่เหมือนกันตลอดทั้งเรื่อง คือใช้ความเป็นบุคลิกจริงและความเป็น

ตัวตนของตัวละครนั้นๆ การซ้ำ อยู่ที่เสียงดนตรีซึ่งเป็นปรบมือเป็นบรรยากาศตลอดทั้งเรื่อง การเชื่อม (Transition) คือการตัดต่อที่ใช้ความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหว ( Sync action ) ระหว่างขนาดภาพหนึ่งไปสู่ขนาดภาพหนึ่ง และจากจอหน้าและจอหลัง การเคลื่อนไหวจะหมุนตอบรับกันไปตลอดทั้งเรื่อง

### ผลงานชิ้นที่ 3



รูปที่ 4.5 ภาพประกอบผลงานชิ้นที่ 3 ตัวอย่างภาพในลักษณะภาพกว้าง ( Long Shot ) เห็นบรรยากาศโดยรอบตัวเนื้อหาหลัก



รูปที่ 4.6 ภาพประกอบผลงานชิ้นที่ 3 ตัวอย่างภาพในมุมมองลักษณะต่างๆ กัน มุมกล้องภาพกว้างในลักษณะมุมสังเกตการณ์ มุมถ่ายเข้าไปที่ใบหน้านักแสดง มุมแทนสายตานักแสดงเห็นผู้คนที่เดินผ่านไปมา

4.2.3 ผลงานชิ้นที่ 3 แนวคิดจากการบริโภควัฒนธรรมต่างชาติของผู้คนในสังคมทุนนิยม ผลงานชิ้นนี้มีความโดดเด่น ที่ความหลากหลายของเนื้อหาในภาพ ไม่ว่าจะเป็นตัวเนื้อหาหลักที่มีบุคลิกภาพหลากหลายที่อยู่ในเครื่องแต่งกายแบบต่าง ๆ เช่นรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่ใช้ชุดประจำชาติต่างๆ เช่นชุดราไทย ชุดกิโมโน ชุดเกาหลี ชุดวัยรุ่นอเมริกัน และความหลากหลายของเนื้อหาเรื่อง คือผู้คนเดินถนนจำนวนมากมาย มากหน้าหลายตาสับเปลี่ยนหมุนเวียนไป และภาพสิ่งแวดล้อมของพื้นที่หลังที่หลากหลาย ความขัดแย้งคือ การที่ตัวเนื้อหาหลักมีบุคลิกภาพที่ขัดแย้งกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว ความเป็นหนึ่งเดียว คือสภาพแสงที่เป็นแสงธรรมชาติทั้งหมดของเรื่องทำให้ภาพมีอารมณ์ และลักษณะ ( Mood & Tone ) เดียวกันทั้งเรื่อง สิ่งที่เชื่อมโยงในผลงานชิ้นนี้ให้เข้ากันคือ ตัวเนื้อหาหลัก ที่เป็นคนหน้าขาวที่เป็นตัวเชื่อมเรื่องราว จากอีกฉากไปสู่อีกฉาก อย่างต่อเนื่องไปจนจบเรื่อง

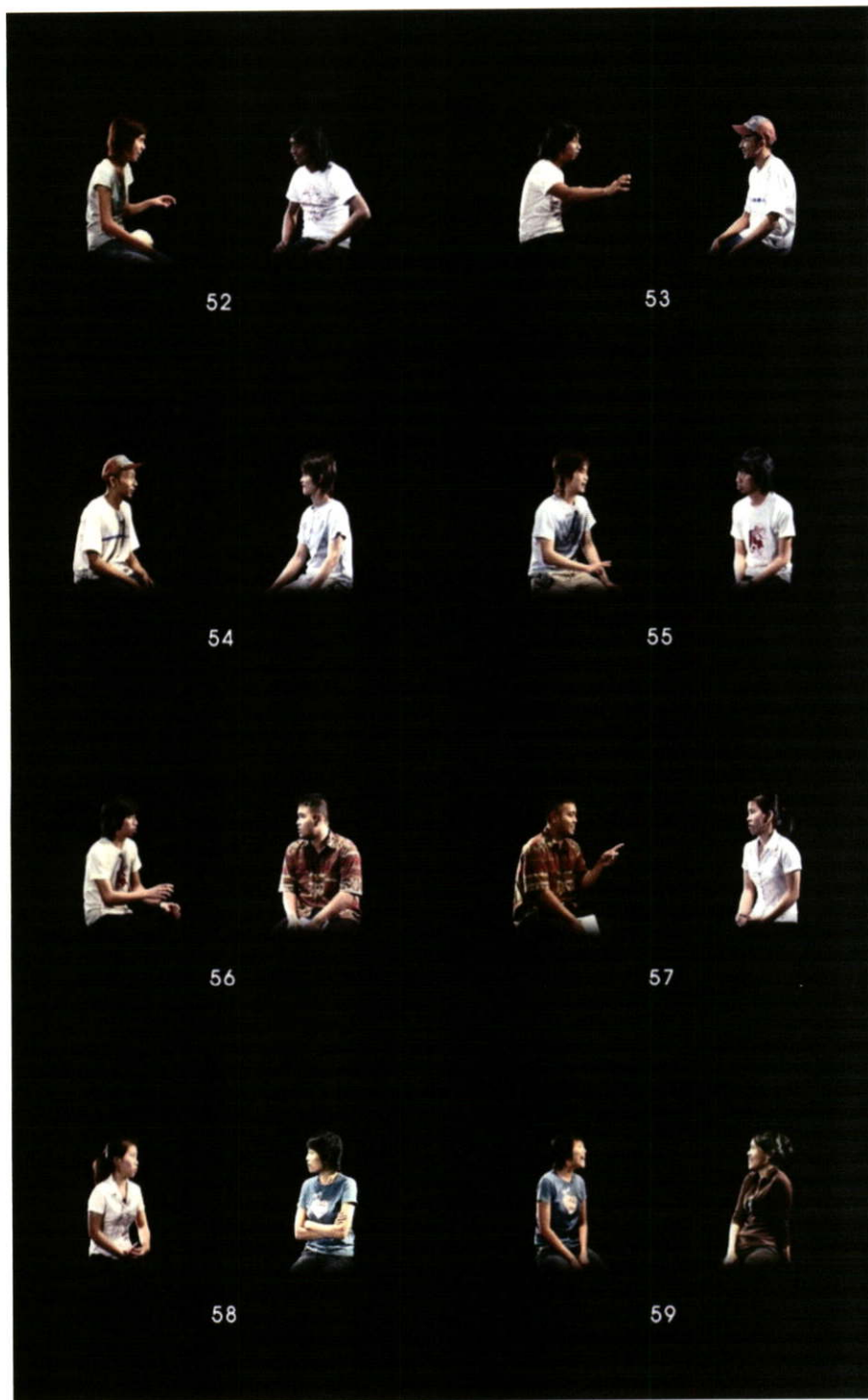
ภาพผลงานวิทยานิพนธ์



รูปที่ 4.7 ผลงานชั้นที่ 1 ชื่อผลงาน “ปาก ต่อ ปาก”



รูปที่ 4.8 ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน “ปาก ต่อ ปาก”



รูปที่ 4.9 ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน “ปาก ต่อ ปาก” เทคนิควีดีโอ (Video) ระบบ DV PAL  
ความยาว 30 นาที



รูปที่ 4.10 ภาพผลงานชิ้นที่ 2 “ What is Human Value meter ? ”



รูปที่ 4.11 ภาพผลงานชิ้นที่ 2 “ What is Human Value meter ? ”



รูปที่ 4.12 ภาพผลงานชิ้นที่ 2 “What is Human Value meter ?” เทคนิค วีดีโอ + การจัดวาง (Video Installation) ระบบ DV PAL ความยาว ด้านละ 3 นาที 2 ด้าน ฉายวนต่อเนื่อง



รูปที่ 4.13 ภาพผลงานชิ้นที่ 3 ชื่อผลงาน “My resistance is low”



รูปที่ 4.14 ภาพผลงานชิ้นที่ 3 ชื่อผลงาน “My resistance is low ”



รูปที่ 4.15 ภาพผลงานชิ้นที่ 3 ชื่อผลงาน “My resistance is low ”



รูปที่ 4.15 ภาพผลงานชิ้นที่ 3 ชื่อผลงาน “My resistance is low ” เทคนิค วิดีโอ (Video) ระบบ DV PAL ความยาว 7 นาที

## บทที่ 5

### สรุป ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ผลงานศิลปกรรมภายใต้วิทยานิพนธ์ชุด พฤติกรรมและการสื่อสารของมนุษย์ ( Behavior and Comunication of Human Being ) นี้ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพสะท้อนของพฤติกรรมมนุษย์ ในแง่มุมต่างๆ ที่มีผลมาจากอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมและกระแสสื่อในสังคมทุนนิยม หรือ สังคมสารสนเทศในปัจจุบัน โดยที่อำนาจของอิทธิพลเหล่านี้ ถูกสร้างขึ้นจากวงจรธุรกิจที่โหม กระจายไปทั่วทั้งจากภายในและภายนอกประเทศเกิดเป็นวัฒนธรรมบริโภค จนกลายเป็นค่านิยมความ เชื่อและกลไกของสังคมรูปแบบหนึ่ง ซึ่งถ้าคนในสังคมปล่อยตัวให้ไหลไปตามกระแสเหล่านี้จะทำให้ ยึดติดกับค่านิยมทางวัตถุที่ลวงตา มากกว่าแสวงหาคูณค่าให้ความเป็นมนุษย์

ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1 ข้าพเจ้าได้ศึกษาถึงพฤติกรรมสื่อสารของมนุษย์ โดยเฉพาะการรับข่าวสารต่างๆ ซึ่งหากตีความและจับประเด็นด้วยทัศนคติอันคับแคบหรือผิดเพี้ยน ไปจากเดิมปัญหาที่ตามมาจะเกิดเป็นความขัดแย้งในสังคมได้ในที่สุด เช่นเดียวกับข่าวสารการเมือง ที่ปรากฏอยู่ในขณะนี้ ที่กลายเป็นประเด็นความขัดแย้งกันอย่างรุนแรง ดังนั้น การสร้างสรรค์ผลงาน ในเนื้อหาที่ข้าพเจ้ากำหนด จึงเป็นเสมือนอุปมาอุปมัยเพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้ชมย้อนกลับมา ตรวจสอบทัศนคติ ในการใช้สติสัมปชัญญะ และความรอบคอบไตร่ตรอง ในการรับข่าวสารและสื่อ อย่างระมัดระวัง

ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2 ข้าพเจ้าต้องการสะท้อนให้เห็นถึงการที่คนในสังคมส่วนใหญ่ ให้ความสำคัญต่อวัตถุภายนอกมากกว่าคุณค่าของความเป็นมนุษย์ คนส่วนใหญ่ยึดติดกับฐานะ ยศถาบรรดาศักดิ์ การแต่งกาย โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่นในปัจจุบันจะยึดติดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่มีชื่อเสียงและราคาแพง ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดค่านิยมในทางที่ผิดต่าง ๆ กันมา โดยลืมหลักของ ความจริงของชีวิตที่ควรยึดเหนี่ยวความดีงามมากกว่าวัตถุสิ่งของอันเป็นของนอกกาย

ผลงานชิ้นที่ 3 แสดงให้เห็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่ตกอยู่ภายใต้ระบบสังคมทุนนิยม เป็นเหยื่อของวงจรธุรกิจโฆษณาสินค้า ที่สร้างกลยุทธ์การตลาดผ่านสื่อต่างๆ โดยเราไม่สามารถหลบ เลี่ยงได้ เราจึงได้รับสารเหล่านี้ตลอดเวลาตั้งแต่ตื่นจนหลับทั้งจากทีวี หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ป้าย โฆษณาบิลบอร์ด ป้ายรถเมล์ บนรถโดยสารทุกชนิด ตู้โทรศัพท์สาธารณะ ฯลฯ เราจึงได้เห็น ได้ยิน ได้ฟังตลอดเวลา รวมทั้งกระแสวัฒนธรรมต่างชาติที่โหมกระจายเข้ามาจากทุกทิศทางเกิด กระแสทัศนคติ ค่านิยมในการบูชาวัตถุ และภาพลักษณ์ภายนอกอย่างไม่รู้ตัว ท่ามกลางความสับสน วุ่นวายเหล่านี้ ถ้าไม่ใช้สติปัญญาให้คิดเท่าทันและเลือกรับสิ่งต่าง ๆ ให้เหมาะสมและพอดีกับเรา แล้ว เราก็จะตกเป็นเหยื่อในที่สุดและทำให้เกิดความเดือดร้อน พร้อมกับเกิดปัญหาสังคมตามมา มากมายอย่างที่ปรากฏให้เห็นอยู่ทุกเมื่อเชื่อกัน

ในการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า มุ่งเน้นการค้นหาวิธีการสร้างสรรค์ที่เชี่ยวชาญเฉพาะตัวเป็นสำคัญและจากการศึกษาผลงานของศิลปินที่มีกระบวนการแบบ ( Style ) ใกล้เคียงกับข้าพเจ้าเช่น คริสตอฟ วัตคิชโก บรูซ นอร์แมน และบิล ไวโอล่า ซึ่งแสดงออกในเรื่องของพฤติกรรมมนุษย์ เช่นเดียวกัน โดยผลงานของศิลปินทั้ง 3 ท่านนี้เป็นแบบอย่างและขยายความคิดของข้าพเจ้าในแต่ละแง่มุม รวมถึงการใช้มุมมองการลำดับภาพบางส่วน แม้จะไม่นำมาโดยตรงทั้งหมดแต่ได้นำมาปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับแนวทางการทำงานของข้าพเจ้า

กระบวนการสร้างงานเริ่มจากความสนใจในพฤติกรรมของมนุษย์เพื่อที่จะตั้งคำถามในงาน ข้าพเจ้าจึงศึกษาข้อมูลจากหนังสือ ตำราที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยา มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ ข่าวสารต่างๆ และจากพฤติกรรมของคนรอบๆ ตัว เพื่อนำเข้าสู่การสังเคราะห์ให้เกิดเป็น แก่โครงเรื่อง ( Plot ) ซึ่งกำหนดขึ้นเป็น 3 เรื่อง ภายใต้แนวความคิด ( Concept ) เดียวกันจึงลงมือทำงาน เนื่องจากขั้นตอนในการถ่ายวิดีโอ ต้องใช้เทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องรวมถึงการเตรียมสถานที่ กล้อง แสงและการหาตัวละครที่เหมาะสม ซึ่งจะแตกต่างจากกระบวนการสร้างผลงานในลักษณะอื่น ๆ เช่น ทางจิตรกรรม หรือประติมากรรมจึงมีปัญหาอุปสรรคเข้ามาเกี่ยวข้อง

## 5.1 ปัญหา

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้พอจะสรุปได้ดังนี้

**ปัญหาในการหาบุคคลจำนวนมาก** และมีความหลากหลายอาชีพหลากหลายวัย จึงต้องหาทีมงานเพื่อชักชวนอาสาสมัครในการแสดงซึ่งต้องมีบุคลิกตรงกับเนื้อหาด้วย คนหลากหลายอาชีพเหล่านี้ไม่ใช่นักแสดงโดยอาชีพ จึงควบคุมการผลิตงานได้ยาก รวมถึงต้องใช้เวลาในคิวที่จะต้องแสดง เนื่องจากส่วนใหญ่ประกอบอาชีพในเวลาราชการ

**การติดต่อถ่ายทำในสถานที่ของราชการ** รวมถึงการติดต่อบุคคลในราชการต้องวางแผนล่วงหน้า เพราะมีขั้นตอนมาก การอนุมัติล่าช้า จึงต้องเผื่อเวลาดำเนินผิดพลาด บางครั้งเมื่อติดต่อเรียบร้อยแล้วสถานที่นัดหมายอาจถูกระงับโดยคาดไม่ถึงเพราะปัญหาบางประการ แม้แต่การถ่ายทำในที่สาธารณะต้องศึกษาล่วงหน้าว่าสามารถถ่ายทำได้หรือไม่ เพราะบางสถานที่ต้องติดต่อ กทม. เขต หรือเทศบาลเป็นต้น สถานการณ์เฉพาะหน้าบางอย่างที่เกิดขึ้นในเวลาถ่ายทำ ต้องแก้ไขปัญหาคณะหน้าได้ เช่นตัดสินใจเปลี่ยนแปลงและการใช้ไหวพริบ

**ปัญหาที่คาดไม่ถึง** เช่นมีผู้คนบางกลุ่มเข้ามาซักถามด้วยความอยากรู้อยากเห็น หรือผู้เจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้องไม่เข้าใจคิดว่าเป็นเรื่องเกะกะขวางทาง ทำงานล่าช้าเป็นอุปสรรค

**อุปกรณ์เครื่องแต่งกายที่ต้องเช่า** ซึ่งต้องหาที่เช่าให้ราคาถูกเนื่องจากเป็นนักศึกษา รวมถึงต้องจ้างคนเชี่ยวชาญเฉพาะด้านอย่างช่างแต่งหน้า ( Makeup Artist ) รวมถึงการเช่าไม้ไร้สาย ( Wireless ) และอุปกรณ์บางชนิด ซึ่งทำให้ค่าใช้จ่ายเพิ่มสูงขึ้นอีกมาก

**การกำหนดบท ( Script )** ต้องไม่มากและกำหนดเคร่งครัดเกินไป ต้องให้ผู้แสดงใช้ความเป็นธรรมชาติของตน และการแก้ไขเฉพาะหน้าด้วย ผลงานจะออกมาสดและไม่แข็งกระด้าง

**ปัญหาของลูกมือและทีมงาน** ต้องมีความรู้ความสามารถและเชี่ยวชาญเฉพาะเช่นกัน เช่น ถ้าถ่ายทำในสตูดิโอจะต้องเข้าใจในเรื่องของการจัดแสง ควบคุมเครื่องมือได้เป็นต้น ต้องมีความรู้ความสามารถและเชี่ยวชาญเฉพาะเช่นกัน เช่นถ้าถ่ายทำในสตูดิโอ จะต้องเข้าใจเรื่องการจัดแสง ควบคุมเครื่องมือได้ เป็นต้น ส่วนถ้าเป็นถ่ายทำนอกสถานที่ ทีมงานจะต้องมีความว่องไว มีความชำนาญ แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ เช่นกล้องบางตัวอาจเสียไม่มีกล้องสำรอง ทีมงานจะช่วยแก้ไขปัญหาสถานการณ์นั้นได้

**ในผลงานชิ้นที่ 3 มีปัญหาทางเทคนิคมาก** เพราะเป็นการถ่ายทำนอกสถานที่ ( On Location ) เครื่องมือ เครื่องใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ต้องมีการเตรียมการ กล้องบางตัวถูกปรับเปลี่ยนใหม่ให้ติดตัวไปกับนักแสดงเพื่อถ่ายใบหน้าของนักแสดงเองและแอบถ่ายภาพคนเดินถนนทั่วไป เนื่องจากกล้องถูกปรับใช้เพื่อให้ตรงกับเจตนา และกล้องที่นำมาใช้เนื่องจากงบประมาณมีจำกัดจึงใช้กล้องวงจรปิดที่มีราคาถูก จึงทำให้ภาพเสียในบางช่วง เมื่อใช้งานนาน ๆ เกิดความร้อนสูง

**ปัญหาในเรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการตัดต่อ** ซึ่งบางครั้งอาจเกิดอุบัติเหตุต่างๆทางเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับเครื่อง เช่นปัญหาความร้อน ปัญหาเครื่องดับ หรือทำงานต่อไม่ได้ทำให้บางครั้งข้อมูลบางส่วนในเครื่องลบหายไป หรือเกิดความล่าช้าผิดพลาดในการทำงาน ดังนั้นควรมีการเก็บข้อมูล ( File ) สำรอง และเมื่อระยะเวลาให้กับขั้นตอนนี้ไว้พอสมควร เพราะอาจเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดได้

## 5.2 ข้อเสนอแนะ

จากประสบการณ์สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าสามารถถกแถลงประเด็นปัญหาและข้อคิดสำหรับผู้สนใจสร้างผลงานทางเดียวกันนี้ เพื่อนำไปปรับใช้หรือเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไปดังนี้

การสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดขึ้นจริงในสังคม เช่นเรื่องพฤติกรรมและการสื่อสารของมนุษย์นี้ ส่วนดีคือผู้ชมสามารถรับรู้สารที่ศิลปินต้องการสื่อได้อย่างชัดเจน และง่ายขึ้น เพราะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงรอบตัวเราทุกขณะ โดยบางครั้งเหตุการณ์เหล่านี้ทำให้เรามองข้ามไป เนื่องจากเห็นว่าเป็นเหตุการณ์พื้นๆไม่มีความสำคัญอะไร ทั้งๆที่ถ้าเราหันกลับมามองด้วยการใช้สติถกแถลง จะพบว่าสิ่งเหล่านี้มีอิทธิพลต่อความคิดความเชื่อของเราโดยไม่รู้ตัว และเป็นการเตือนสติให้เราทุกคนในสังคมได้ตระหนักถึงข้อเท็จจริง โดยไม่ใช่ชีวิตแบบหลงทาง ส่วนข้อเสียคือ การมุ่งเน้นเสนอข้อเท็จจริงมากเกินไป อาจทำให้ศิลปินสอดแทรกจินตนาการส่วนตัวได้น้อย ตลอดจนปัญหาในการควบคุมความสั้น - ยาวของเนื้อเรื่องที่นำเสนอเป็นส่วนสำคัญที่ต้องคำนึงถึงความเหมาะสม และสมดุลกับเนื้อหาที่สร้างขึ้น

ในการแสดงออกของเทคนิควีดีโอ สามารถถ่ายทอดความคิดของศิลปินให้เห็นความเป็นไปอย่างต่อเนื่อง เพราะเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่ปรากฏมีเวลา ( Timing ) มีการแสดงออก ( Express ) ของตัวละคร มีการโต้ตอบทางปฏิกิริยา และความรู้สึกทางด้านจิตวิทยาของคนดูงานใน

ทันทีทันใดแต่ในส่วนกรรมวิธีค่อนข้างจะยุ่งยากซับซ้อนกว่า ศิลปะในลักษณะอื่นเช่นจิตรกรรม ฯลฯ ซึ่งศิลปินใช้เพียงสี พู่กัน ฝืนผ้าใบโดยตรง ส่วนวิดีโอนอกจากจะต้องจัดลำดับขั้นตอนของความคิดมาสู่การสร้างสรรคแล้ว ยังต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับเทคนิคเฉพาะที่เกี่ยวกับเทคโนโลยี สภาพแวดล้อม สตูดิโอ การจัดแสง ทีมงาน นักแสดง และอื่นๆ อีกหลายประการ แต่ไม่ว่าจะเป็น การสร้างสรรค์ในวิธีใดก็ตามศิลปินจะต้องเป็นผู้ควบคุมส่วนต่างๆ ทั้งหมดด้วยตนเอง และต้องคำนึงถึงแนวความคิดหลักในการแสดงออกเป็นสำคัญ เช่นเดียวกับผู้กำกับภาพยนตร์ หรือผู้ควบคุมการบรรเลงดนตรีแต่เพียงผู้เดียว

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้เกิดจากส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ และนำเข้าสู่การสังเคราะห์ผ่านกระบวนการทางศิลปะ แสดงความคิดที่ชัดเจน และแสดงออกตรงกับความหมายที่ข้าพเจ้าต้องการผ่านปัญหาและอุปสรรคที่เกี่ยวข้อง และได้รับการแก้ไขปรับปรุง จนเกิดเป็นผลงานศิลปกรรมที่สมบูรณ์ ซึ่งข้าพเจ้าคาดหวังว่าผลงานศิลปกรรมชุดนี้ จะเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดการพัฒนาก้าวต่อไปในอนาคตของการเป็นศิลปินวิดีโอเต็มรูปแบบ และคาดหวังว่าประโยชน์ในทางวิชาการที่เกี่ยวข้องจะเป็นความรู้ต่อผู้สนใจกันทั่ว และแสวงหาหนทางสร้างสรรค์ในแนวทางเดียวกัน

## บรรณานุกรม

- จิร โโชค วีระสัจ . 2543. **สังคมวิทยาการเมือง**. กรุงเทพฯ ฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง  
ชลุค นิม์เสมอ . 2548. “วัฒนธรรมกับศิลปะ” . เอกสารประกอบรายวิชา สัมมนาทัศนศิลป์ ภาควิชา  
จิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล. หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
ผองจิตต์ อธิคมนันทะ. 2545. **การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ ฯ: โรงพิมพ์  
มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- พวงเพชร สุรัตน์กวีกุล , เฉอมมาลย์ ราชภัณฑารักษ์. 2548. **มนุษย์กับสังคม** . กรุงเทพฯ ฯ : สำนักพิมพ์  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- สมพร สุทัศน์ย์ . 2548. **มนุษย์สัมพันธ์**. กรุงเทพฯ ฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
อลิตา จันฝังเพ็ชร. 2547. “วีดีโออาร์ต”. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาแนวคิดในงานศิลปะ  
ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล. หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
- Art in the Twenty-First Century 3**. New York: Harry N. Abram. Inc., 2004
- Bruce D. Kurtz , **Contemporary Art 1965-1990** . New Jersey : Prentice Hall , Inc., 1992
- David A . Ross and Peter Sellars , **Bill Viora** . New York :American Art , Inc., 1988.
- Michael Rush , **New Media in Late 20<sup>th</sup> – Century Art** . London: Thames & Hudson Ltd, 1999.
- Robert Atkins , **Art Speak** .New york : Abbeville Press Publishers . 1990
- 51. International art exhibition La Biennale di Venezia** . Venezia : Fondazione La  
Biennale di Venezia Ca’Giustinian, Sanmarco, 2005

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อผู้เขียน	น.ส. แชน มังกรวงษ์
วัน เดือน ปีเกิด	25 พฤศจิกายน 2520
ที่อยู่	62 / 2 ม.6 ถ.เลียบบคลองมอญ แขวงทับยาว เขตลาดกระบัง กทม. 10520
โทร.	02-7374664

### ประวัติการศึกษา

- 2535 ระดับมัธยมศึกษา รร.เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า
- 2538 ระดับปวช. วิทยาลัยช่างศิลปกรรมศิลปากร
- 2542 ระดับปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวีดิโอ ภาควิชาวิทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- 2549 ระดับปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์  
คณะบัณฑิตวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

### ประวัติการทำงาน

- 2541 ตำแหน่งผู้ช่วย Art Director ( Part time ) บ.ไทเอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด
- 2542 ตำแหน่ง Art Director บ.ยูเทค จำกัด
- 2543 ตำแหน่งฝ่ายศิลปกรรม บ. ปิโก (ไทยแลนด์) จำกัด (มหาชน)
- 2544-2549 กรรมการหุ่นส่วน หจก. อัลคาไลน์ สตูดิโอ

### เกียรติประวัติ

ได้รับทุนพัฒนาอาจารย์ เพื่อศึกษาในระดับปริญญาโท จากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 2547-2549